

초등학교 미적경험 무용 감상 교육프로그램 개발과 교육적 효과

문선화 · 이한주* 연세대학교

본 연구의 목적은 초등학교 미적경험 무용 감상 교육 프로그램 개발 후 교육적 효과(지적, 정서적, 실천적 영역)를 검증하는 것이다. 프로그램 개발 절차는 ADDIE 교육프로그램 개발 모형(Seels & Richey, 1994)을 적용하였다. 무용 감상 교육프로그램은 2009개정 초등학교 3학년 체육 표현활동 단원을 기반하여 총 7차시 구조로 개발하였다. 연구 참여자는 서울시 동작구 S초등학교 방과 후 연계 돌봄 3학년 학생 18명으로 실험군과(9명/미적경험 무용 감상 교육프로그램 적용) 대조군(9명/무용만 감상)으로 구성하였다. 프로그램 실행은 4주간, 주 2회수, 금 40분씩 총 7차시 진행하였다. 각 집단의 평가는 1차시와 7차시 수업 촬영 동영상을 통해 설연경(2012)의 루브릭을 활용하여 평가자 4명이 18명에 대해 평가한 자료를 활용하여 총 72case로 진행하였다. 평가 분석은 첫째, 평가 자료의 타당성을 위해 사전에 급내상관계수(Intraclass Correlation)로 평가자들 간의 신뢰도를 파악하였다. 둘째, 프로그램 실행 전 실험군과 대조군의 동질성 검증을 위해 독립표본 t-test를 진행하였다. 셋째, 실험군의 프로그램 전·후 교육적 효과를 비교하기 위해서 대응표본 t-test를 이용하여 분석하였다. 넷째, 프로그램 실행 후 실험군과 대조군의 지적 영역, 정서적 영역, 실천적 영역의 교육적 효과성을 비교하기 위해 독립표본 t-test를 이용하여 분석하였다. 또한 연구 진행 과정에서 연구 참여자의 교육적 효과를 알아보기 위해 설연경(2012)의 루브릭을 근거한 반 구조화된 형식으로 1:1 인터뷰를 진행하였다. 연구결과 지적 영역(이해하기, 추리하기, 분류하기, 관련짓기, 창조하기, 표현하기), 정서적 영역(감성의 활성화, 공감하기, 흥미 찾기), 실천적 영역(적용하기, 소통하기, 성찰하기) 모든 부분에서 통계적으로 유의하게 차이가 났다($p < .001$). 즉 미적경험 무용 감상 프로그램을 받은 실험군이 받지 않은 대조군보다 지적 영역, 정서적 영역, 실천적 영역이 유의하게 높아 미적경험 무용 감상 교육 프로그램의 교육적 효과가 검증되었다.

주요어 : 미적경험, 초등학교, 무용 감상,

I. 서론

무용 감상은 무용을 구성하는 기본요소의 원리를 느끼며, 예술적으로 지각, 반응하고, 의미를 통찰하여 무용의 구조를 이해·분석·종합·비판·평가하는 것을 의미한다(서예원, 2005). 또한 학생들에게 지적, 정신적, 사회적 성숙을 이루어 미적 생활을 고양케 하며, 사람들의 의사전달 수단의 하나인 표현 수단이 어떻게 움직임을 사용하는지를 학습 할 수 있어(정희자, 2007; 최재원, 2008), 교육적으로 중요한 가치가 있다.

그러나 이렇게 큰 가치가 있음에도 불구하고 초등학교에서 무용 감상 교육은 제대로 진행되지 못하고 있다. 살펴보면, 무용 감상 교육은 체육 교육과정 중 표현활동 단원에 구성되어 있는데, 초등학교 3~6학년의 표현활동 교육과정은 체육수업으로 배정된 총 102시간 중 약 14%에 해당하는 14시간만 운영된다(교육인적자원부, 2007). 더욱이 실제 표현활동 수업은 14시간 중 평균 6.9시간에 불과 했고, 표현활동 수업을 경험해보지 못

* hlee@yonsei.ac.kr

한 학생 비율은 전체의 55%로 나타났다(최경희, 2011; 황규자, 황정은, 2007). 이렇게 소극적으로 운영되는 표현활동 단원의 무용 감상 교육은 어떻게 진행 될까? 교육부(2013; 2014)에 의하면 3~4학년군의 표현 활동은 여러 가지 리듬에 맞추어 신체 움직임을 창의적으로 표현하고 감상한다고 되어 있다. 하지만 이러한 표현 활동에 따른 감상 교육도 취지만큼 실천되지 못함을 여러 측면에서 선행연구자들은 지적하고 있다. 예를 들어, 송미숙, 이우규(2010)와 장신영(2004)은 초등학생들 표현활동 수업 진행 시 가장 어려웠던 점으로 부끄럽고 쑥스럽다 196명(26%), 남학생은 여학생과 손잡기가 어렵다 248명(32.9%)으로 사람들 앞에서 자신의 움직임을 보이는 것에 대한 두려움이 내재되어 있어 학생들이 진지하고 자발적인 움직임을 표현하지 못하고 대충 표현한 동작을 통해 감상 실천 자체가 힘든 상황이라고 지적했다. 교사들 측면에서, 정희자(2007)는 무용공간이 없는 수업현장에서 적용하기 어렵고, 무용수업이 부담감으로 기피되며, 무용교육 교재, 무용교육에 대한 교사들의 인식부족, 무용교육에 대한 필요성을 자각하고 있지 않고, 무용 감상을 위한 교육 자료는 거의 없는 실정이라고 지적했다. 즉, 현재 초등학교에서 실시되고 있는 무용 감상 교육은 형식적으로 운영됨으로써 학생들에게 실질적인 무용교육의 기회를 제공하지 못하고 있고, 이는 예술교육 및 발전에 악영향을 미칠 수 있는 문제를 안고 있다.

그렇다면 학생들에게 무용 감상 교육이 왜 필요 할까? 감상은 본래 표현활동의 원동력이 되는 교육이며, 감상과 표현은 표리일체의 관계에 있을 뿐 아니라 상호 상승 작용의 효과성을 가진다. 예를 들어 학생들은 감상을 통해 미적 안목을 기르고 작품의 원리를 탐구하게 되며 이것은 표현하는 작품에 반영된다. 그리고 표현 활동의 기회를 제공하게 되며 표현한 작품에 대한 새로운 해석을 가능하게 하여 새로운 아이디어와 창작의욕을 고취시켜 표현해 보고자 하는 의욕을 불러일으키므로 교육적으로 가치가 크다(정희자, 2007). 또한 무용 감상 교육은 역사적인 가치, 타 문화 이해, 문화적 진화에 따른 변화의 이해, 심미성과 창의성, 표현력, 직간접적인 경험에 따른 평가, 발표력, 자신감 등을 향상 시키며, 예술적 이해 측면의 접근 폭을 확장 시켜 미래 주체적인 문화인으로 거듭 날 수 있게 한다(서예원, 2005; Maxine Green, 2001).

무용 감상 교육과 관련하여 서예원(2005)는 초등학교 무용 감상 교육의 내실화를 위하여 제7차 교육과정의 무용 관련 내용 분석 후 프로그램 개발의 기준들을 제시하며 목적, 내용, 방법, 평가로 구분하여 초등학교 무용 감상 프로그램을 개발하였다. 장신영(2004)은 초등학교 고학년 감상학습의 실시여부 현황 조사 후 교과서 분석을 통해 무용 감상 학습 모형을 제시하는데 목표하였다. 또한 제7차 교육과정의 감상교육 현황조사 분석을 위해 부산광역시 초등학교 12개교 교사를 선정하였고 자료수집 후 분석을 통해 초등학교 탈춤 감상과 발레 감상 수업 모형을 제시하였다. 두 연구자(서예원, 2005; 장신영, 2004)는 공통적으로 무용 감상 교육은 초등학교 교육부터 지속적으로 교육되어야 예술작품을 올바르게 감상하는 태도와 예술적 가치관 정립의 초석이 될 수 있음을 시사하였다. 또한 오은영(2002)은 무용 감상 단원의 학습을 위해 코스 웨어의 필요성을 바탕으로 멀티미디어에 프로그램을 설계하고 구현하여, 교육용 소프트웨어 심의 기준 표를 근거한 평가 설문지를 통해 무용 감상 코스 웨어에 대한 교사와 학생을 대상으로 평가를 실시하였다. 컴퓨터를 활용한 무용 교재의 개발은 무용 교육의 위상 확립과 함께 무용의 대중화에 중요한 역할을 담당할 것이라 시사하였다. 최현주(2009)는 각종 예술에 관한 이론과 미적 경험, 미적 판단에 관한 이론들을 제공해 줌으로서 학생들의 미적 탐구를 활성화 시켜 미적 안목을 육성해 조화로운 미적 인간으로 육성되는데 도움이 되고자 미학적 접근을 통한 무용 감상 교육을 연구하였고, 학생들의 무용의 이해를 돕기 위해 미학적 접근을 통한 무용 감상교육의 체계적인 교수법 개발이 시급하다고 주장하였다.

이상과 같이 선행연구들은 무용 감상 교육 프로그램 개발 연구와 평가, 미학적 접근을 통한 무용 감상 교육 등을 진행하였지만, 감상과 표현이 표리일체되어 실제적으로 미적경험을 할 수 있는 무용 감상 교육과정 개발

과 효과에 따른 연구는 진행되지 않았다. 이와 관련하여 선행연구(서예원, 2005; 장신영, 2004; 정희자, 2007; Maxine Green, 2001)들도 후속 연구를 제안하였다. 서예원(2005)는 현행 교육과정상 무용 관련 내용들을 바탕으로 예술적으로 가치를 반영하고, 교수, 학습과 관련된 다양한 과제 및 방법들을 제시 할 수 있는 프로그램 개발을 제안하였고, 장신영(2004)은 무용 감상 교육은 초등학교 교육부터 지속적으로 교육되어야 예술작품을 올바르게 감상하는 태도와 예술적 가치관 정립의 초석이 되므로 교육과정의 필요성을 제안하였다. 정희자(2007)는 표현과 감상이 서로 유기적인 상호작용에 의해 교육전반에서 조화롭게 길러질 수 있도록 다양한 경험을 할 수 있는 감상 교육과정의 필요성을 제안하였다. Maxine Green(2001)는 표현과 감상이 유기적인 상호 작용으로 다양한 경험을 통해 새로운 연관성이 만들어지고 패턴이 형성되는 미적 경험의 효과성을 알 수 있는 연구들을 제안하였다. 따라서 본 연구는 선행연구자(서예원, 2005; 장신영, 2004; 정희자, 2007; Maxine Green, 2001)들의 제안을 근거하여, 초등학교 미적경험 무용 감상 교육 프로그램 개발 후 초등학생들에게 적용하여 교육적 효과(지적, 정서적, 실천적 영역)를 검증하고자 한다.

II. 연구방법

1. 연구 참여자

연구의 참여자는 서울시 동작구 S초등학교 3학년에서 5학년까지 구성 된 방과 후 연계 돌봄 학생들이다. 연구 참여자들은 맞벌이 가정의 자녀들로 구성되어 있고, 미적경험 교육 및 무용 감상 교육을 받아 보지 못한 학생들로 정규수업과정이 끝나면, 방과 후 연계 돌봄 교실에 입실하여 방과 후 연계 돌봄 강사의 지도를 받는다. 방과 후 연계 돌봄 학생 22명(3학년 19명, 4학년 2명, 5학년 1명) 중 3학년 19명의 학생과 학부모들을 대상으로 가정통신문을 통해 연구의 목적과 진행과정을 안내 후 연구동의를 구하였다. 19명 중 1명(프로그램은 참여하고 싶지만 연구에 참여하고 싶지 않음)은 연구에 동의하지 않아 18명의 연구 참여자들을 대상으로 실험군(9명/미적경험 무용 감상 교육프로그램 적용), 대조군(9명/무용만 감상)으로 구성하였다.

2. 평가도구

본 연구의 평가도구는 설연경(2012; 2013; 2014)의 루브릭을 활용하였다. 루브릭은 학습의 질을 판단하기 위해 학생들의 수행 결과물에서 무엇을 찾아야 하는지에 관한 수행준거 척도를 제시하였다. 제시된 평가 영역은 적절히 세분화 되어 학생들의 학습결과가 점수가 아닌 단계로 표시되어 등급을 매기는 과정을 매우 쉽게 이해 할 수 있었다. 또한 전통적인 평가에서 구별하기 어려웠던 준거 척도인 ‘약한’ ‘부족한’ ‘발전적’ ‘우수’ 등의 용어를 객관적으로 상세하게 기술하고 있어 구체적이며 객관적인 서술식 채점표로 인정받아 약 20년 전부터 교육자들 사이에서 새로운 평가 방법으로 사용되고 있다(김영천, 2007; 범선화, 채정현, 2007; 한진영, 2003). 루브릭의 종류는 크게 ‘총체적 루브릭’과 ‘분석적 루브릭’으로 나누고 있는데, 설연경(2012)의 루브릭은 분석적 루브릭에 속한다. 분석적 루브릭의 유형은 미적 경험의 교육적 효과를 지적·정서적·실천적인 측면에서 평가하는데 있어 실질적이고, 구체적인 준거를 제시 할 수 있는 특징이 있다. 루브릭 세부항목은 링컨센터에서 개발한 ‘LCI Capacities instrument의 미적경험 평가도구’에서 제시된 구체적인 평가 항목과 박물관 미술관 연구 재단 Museum Libraries Archives(2009)에서 개발한 ‘GLO(Generic Learning Outcome)의 문화예술교육의 교육적 효과성 평가 항목, Dewey의 미적 경험에 대한 세 가지 영역(지적, 정서적, 실천적)이

상호 보완 되어 있다. 이것을 바탕으로 미적경험의 3가지 측면(지적, 정서적, 실천적)의 교육적 효과성을 측정할 수 있는 루브릭 초안을 교육학 전문가 3인과 작성하였다. 다음으로 타당도를 2차에 걸쳐 전문가 5인(교육공학 2인, 예술교육 3인)에게 검토 받아, 파일럿 테스트를 실시하였다. 이러한 검증과정을 거쳐 12항목의 루브릭이 최종안으로 도출 하였다(설연경, 2012). 루브릭의 준거 항목은 듀이가 언급한 미적 경험의 3가지 측면(지적, 정서적, 실천적)의 효과성을 구체적으로 조사 할 수 있도록 12가지 항목으로 구성되어 있으며, 12가지 항목은, 지적측면 6항목(이해하기, 추리하기, 분류하기, 관련짓기, 창조하기, 표현하기) 정서적 측면 3항목(감성의 활성화, 공감하기, 흥미 갖기) 실천적 측면 3항목(적용하기, 소통하기, 성찰하기)의 설문으로 구성되어 있다(설연경, 2012). 평가 도구는 서술식 평가척도를 제시하는 3단계 (없음=1, 보통=2, 많음=3) 루브릭 이지만, 본 연구에서는 못함, 중간, 잘함으로 재구성한 루브릭으로, 미적경험의 교육적 효과(지적, 정서적, 실천적)를 분석하였다.

3. 프로그램 개발

본 연구는 교수체계 설계과정 모형 중에 하나인 ADDIE 모형(Seels & Richery, 1994)을 적용하여 초등학교 미적경험 무용 감상 교육프로그램을 개발하였다. ADDIE 모형의 개발 과정은 분석(analysis), 설계(design), 개발(development), 실행(implementation), 평가(evaluation)의 5단계로 구성되며, 각 단계를 나타내는 영어단어의 첫 글자를 따서 A-D-D-I-E 모형이라 부른다(이창훈, 2008). <그림1>

A-D-D-I-E 모형

분석	설계	개발	실행	평가
요구 분석 학습자 분석 환경적 분석 목표설정 과제분석 학습의 계열화	프로그램의 실행시간, 운영설계 교수학습형태 무용교육평가도구	프로그램개발	7차시 주 2회 (4주)	설연경(2012)의 루브릭을 활용한 평가 및 인터뷰
2017.1.12.~1.30.	2017.2.2. ~ 2.28.	2017.2.28.~ 7.21.	2017.7.26. ~ 8.18.	2017.7.26.(1차시) 2017.8.18.(7차시)

그림 1. 연구 절차

1) 분석단계

분석단계는 요구분석, 학습자분석, 환경적 분석을 통해 개발 될 프로그램의 목표를 설정하고, 과제분석 후 협의된 검사를 통해 과제분석에 따른 학습의 계열화를 하는 것이다(김애령, 2013).

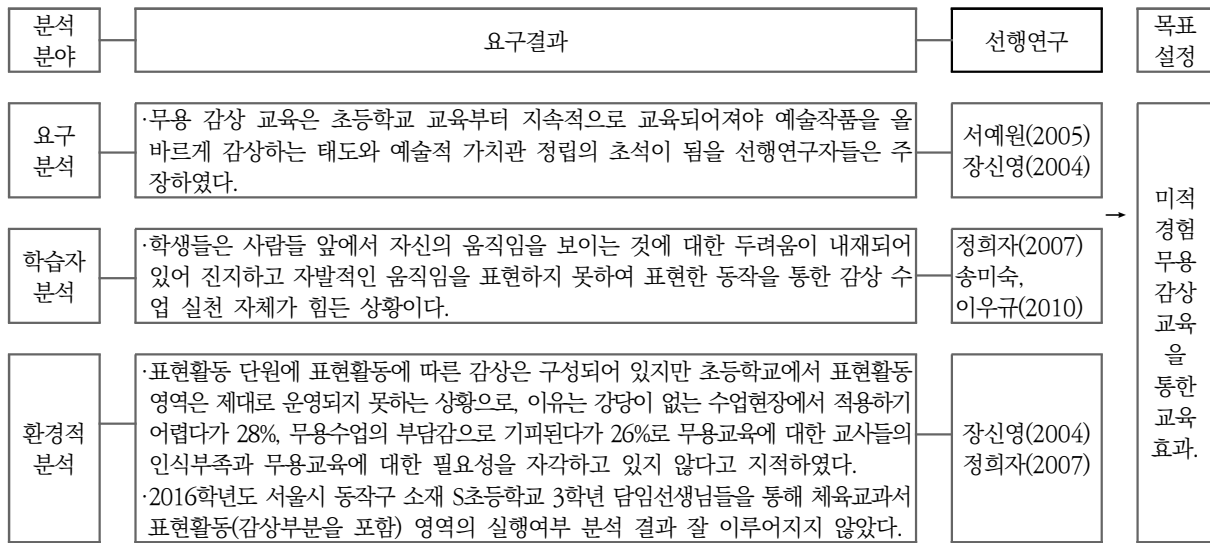


그림 2. 요구분석, 학습자분석, 환경적 분석을 통한 목표 설정

2009개정 3학년 체육 표현활동(감상부분 포함) 영역의 실행 여부는 2016학년도 서울시 동작구 소재 S초등학교 3학년 담임선생님을 맡았던 4명의 선생님 전원의 연구 동의와 설문에 의해 교과서 실행여부를 확인하였다.

단원 / 차시 / 내용			쪽	예	아니요	대총	
1 단원	자유롭게	1차시	대단원 소개/ 움직임 언어 이해하기	112~115	2	2	
	걷고	2차시	제자리에서 움직이기	116~117	2	1	1
	뛰고	3차시	이동하면서 움직이기	118~119	2	1	1
	움직여요	4/5차시	기구를 이용하여 움직이기	120~121	2		2
2 단원	움직임을 바꾸어 나의 생각을 표현해요.	1차시	움직임 표현 요소 이해하기	122~123	2	2	
		2차시	몸을 요리조리 움직여 보기	124~125	2	2	
		3차시	느리게 빠르게 움직여 보기	126~127	1	3	
		4차시	높게 낮게 크게 작게 움직여 보기	128~129	1	2	1
	5차시	가볍게, 무겁게 움직여 보기	130~131	1	3		
	6차시	가볍게, 무겁게 움직여 보기	132~133		4		
	7차시	동작을 보고 따라 하기	134~135	1	3		
	8/9차시	창의적 표현하기	136~137	1	3		
평가 및 감상	10차시	배운 내용 확인하기/ 함께 느껴요	138~141		4		
실행 결과					17	30	5

그림 3. 2016학년도 3학년 체육 표현활동(감상부분 포함) 영역 실행 분석 결과

과제분석은 특정한 기술의 학습을 위해서 수행되어야 하는 각각의 하위 기술이나 과제들을 나누고, 이러한 단계들은 순서대로 조직되고, 학생들은 순서에 따라 학습하며, 목표는 학생들의 희망하는 수준의 기술 성취로 나아가게 하는 것이다(Reigeluth, 1983). 이러한 점을 고려하여 첫째, 행동목표인 학습과제를 기술하였다. 둘째, 행동 목표와 일치하고, 논리적인 지도 계열에 따라 필요한 하위 기능들이나 구성요소들을 항목으로 나열하였다. 셋째는 학생이 수행 할 수 있는 하위 기능 결정 후 협의진과 메일 또는 만남을 통해 검토 받았다. 협의진은 무용과 외래교수 2명, 서울 동작구 S초등학교에 근무하는 3학년 초등교사 2명과 체육교육학박사 2명이다.

학습과제 계열화란 가르치고자 하는 내용을 어떤 순서로 배열 할 것인지 결정하는 것인데(김경진, 2015), 본

연구는 <그림4>과 같이 단순화조건법을 근간으로 하였다. 단순화조건법이란 Reigeluth(1983)의 정교화 이론에 근거한 과제분석 및 계열화 방법으로 실제적이며 처방적인 지침을 활용자에게 주는 것이 특징이다(김영환, 1994).

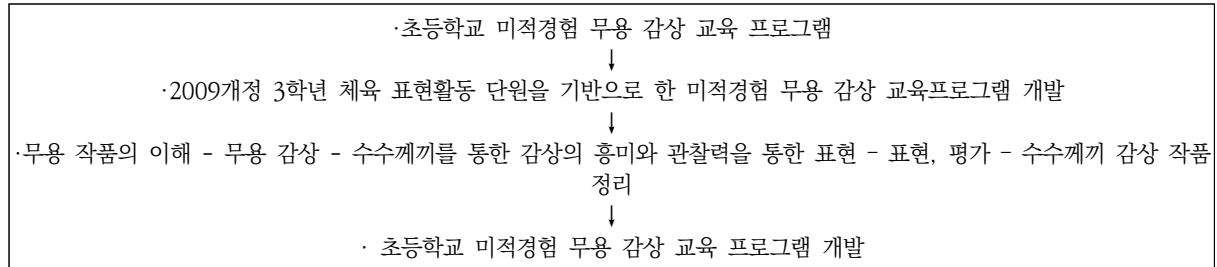


그림 4. 단순화조건법에 의한 계열화

2) 설계단계

두 번째 요소인 설계단계는 분석결과를 바탕으로 학습이 어떤 방법으로 수행 될 것인가를 결정하였고, 평가 도구를 설계하며, 교수 전략 및 매체의 선정 등이 이루어졌다(김애령, 2013). 무용 감상 교육프로그램은 첫째, 2007교육과정부터 2009개정 교육과정 중 체육교과서 표현활동 영역에 무용 감상 단원이 제시되어 있는 2007교육과정을 근거 하여 설계하였다. 서예원(2005)에 의하면 2007교육과정의 무용 감상 단원은 필수가 아닌 선택의 영역으로 영역별로는 민속춤 관련 3단원, 외국 민속춤 관련 1단원, 발레작품 1단원, 현대무용 1단원이 구성되어 있다고 하였다. 따라서 본 연구는 민속춤 관련 3편, 외국 춤 관련 1편, 발레 1편, 현대무용 1편 총 6편을 7차시로 구성하여 미적경험 무용 감상교육 프로그램으로 설계하였다.

둘째, 초등학교생들의 감상은 부분 감상에서 점차 전체 감상으로 발전하여 전체와 부분의 관계를 깨닫게 하는 감상교육으로 진행되어야 한다고 하였다(서예원, 2005). 부분 감상이란 작품 전체를 감상하는 것이 아닌 작품의 부분 감상을 의미하며 이를 통해 흥미를 유도해야 한다고 주장하였다. 따라서 본 연구는 무용 감상은 전막 감상이 아닌 부분 감상 또는 단막 감상을 통해 흥미를 유도하고자 설계하였다.

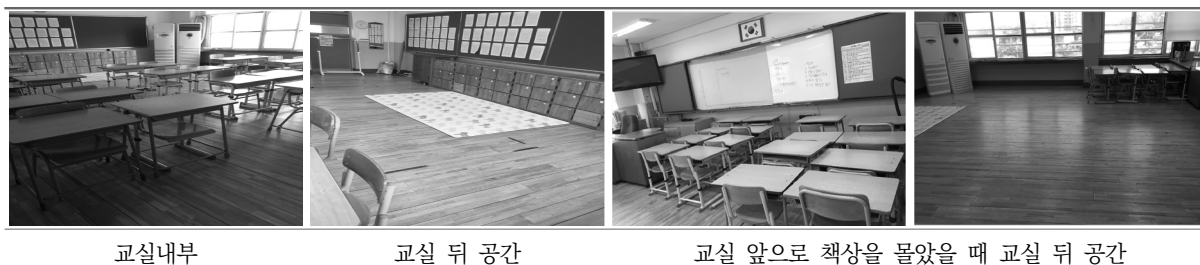
셋째, 이미지의 축적은 의식적 관찰에 의해 형성된다고 하였다. 또한 시각적 사고 과정을 인지적인 정보처리 과정이라고 보았는데, 시각적 사고 과정이란 시 감각을 통해 자극되는 시각적 정보가 사전 경험, 지식, 세마, 다른 감각정보 등과 상호작용하여 새로운 심상으로 생성되어 이것이 구체적인 심상으로 시각화되거나 삶에 적용되는 일련의 과정을 말한다고 하였다. 그리고 학생들의 의식적 활동은 이미지를 만드는 훈련이 되므로 관찰 대상과 방법을 구체적으로 안내하여 이미지 인식이 축적되도록 해야 한다고 하였다. 따라서 본 연구는 무용 감상 시 흥미와 의식적 관찰을 유도하기 위해 관찰 대상과 방법을 수수께끼 형식으로 구체적으로 안내하여 인식을 축적하고자 설계하였다(Lowenfeld & Brittain, 1993).

넷째, 현재의 교육과정에서 수행 평가가 강조되고 있다. 이는 교사에 의해 학습이 일방적으로 일어나는 것이 아니라 학생들이 새로운 지식이나 기술을 경험하면서 기본 사고의 틀에서 받아들이거나 변화시키면서 일어나는 것으로 구성주의, 사실과 지식에서 이해와 응용으로 교육 내용 전환 등의 영향이 교수-학습에 상호유기적인 변화를 가져와 학습자 스스로 생산한 결과물이나 수행 그 자체를 직접적으로 평가하는 평가 방법이 강조되고 있다(박재홍, 2011). 또한 무용교육의 평가는 양적, 질적 측면에서 이루어질 수 있다. 양적 접근에서는 Braskam(1984)의 효과적인 수업평가와 관련하여 투입 전환 산출이라는 논리적 틀을 사용하여 양적 지표 위주인 목적달성여부, 효과성에 대한 평가가 수행 될 수 있고, 효과성 여부를 수치적으로 보여 줄 수 있다(황인주, 2011). 따라서 본 연구는 현재 교육과정에서 진행되는 수행 평가에 무용교육 양적 평가를 바탕으로 수행

목표 달성, 기능, 태도 3가지 도구의 측면을 총괄하여 개별 또는 모듬별 큰 움직임, 중간 움직임, 작은 움직임으로 평가하였다.

다섯째, ICT 활용 교수학습 과정이란 전통적인 텍스트 중심의 수업 지도안에 포함되어 있는 수업 계획 및 수업 내용을 전개하는데 필요한 ICT활용 교수자료나 학습활동 등을 통합한 교수학습활동에 직접 적용 할 수 있도록 개발한 프로그램으로서, 이러한 방식은 학생들의 창의적 사고와 다양한 학습 활동을 촉진시켜 학습 목표를 효과적으로 달성 할 수 있도록 지원하는데 유용하다(이강순, 2013). 따라서 본 연구의 교수학습은 ICT를 활용하였다.

그 외 감상교육이 교실에서도 진행 될 수 있는지 교실분석을 통해 교육장소를 설계하였다. 초등학교 교실 당 면적은 66m²(19.965평)이다. 초등학교 각반의 학생들은 20명 내외로 구성되어 있고, 감상에 따른 표현활동 수업을 교실에서 진행 함을 가정하여 실제로 <그림5>과 같이 교실 앞, 뒤로 책상을 몰아 보았는데, 교실의 3/2에 가까운 공간이 형성되어 감상에 따른 표현활동에 큰 무리가 되지 않음을 확인하였다.



교실내부

교실 뒤 공간

교실 앞으로 책상을 몰았을 때 교실 뒤 공간

그림 5. 감상 교육 시 교육장소 설계를 위한 초등학교 교실 공간 분석

3) 개발단계

서인해, 공계순(2003)과 Thomas(1978)는 프로그램 개발 과정이 창의성 정도에 따라 다르게 나타날 수 있는데, 이러한 개발과정의 차이는 프로그램의 순수한 창조, 기존에 있는 프로그램을 일부 수정하는 방법, 외부에서 만들어진 프로그램을 그대로 받아들이는 방법으로 크게 3가지로 나뉜다고 하였다. 3가지 방법 중 개발과정에서 기존의 프로그램을 수정한다면 어떤 영역을 어느 정도 수정하는지 기술해야 한다고 하였다. 이러한 주장을 근거하여 본 연구는 기존에 있는 프로그램을 일부 수정하는 방법으로, 2009개정 3학년 체육 표현활동 단원 총 15차시 중 1단원 2차시~ 5차시, 2단원 3차시~ 5차시, 총 7차시 구조로 개발하였다.

각 차시별 수업활동은 링컨센터 예술교육원(Lincoln Center Institute, 2007)이 제시하는 미적체험교육의 핵심수업 개념(예술 창작해 보기, 질문하기, 맥락정보 탐색하기, 다시 생각하기)과 LCI 수업지도안 구성을 위한 브레인스토밍 방법(예술작품의 관련정보 활용, 예술작품에서 발견 관찰, 탐구의 종류, 활동 아이디어, 핵심 아이디어와 상상력 개발의 위한 역량, 탐구질문)등을 활용하여 단원 내용 전개에 따라 도입, 전개, 정리, 평가로 구분하여 개발하였다.

프로그램 구성의 타당성을 점검한 협의진들은 분석, 설계, 개발과정을 통해 개발된 프로그램을 종합적으로 점검하고 문제점을 발견하여 수정하는 재 평가과정을 통해 프로그램의 질을 개선하였다.

4) 실행단계

프로그램 실행은 2017년 7월 26일 ~ 8월 18일 4주간, 주2회 수, 금 40분씩 총 7차시 실천되었다. 실험군 9명은 돌봄1반 1,2학년 학생들(11명)과 방과 후 연계 돌봄 교실(정규 교과 교실)에서 13:50~14:30에 전일

제 전담사인 연구자에 의해 미적경험 무용 감상 교육프로그램 지도를 받았다. 대조군 9명의 학생들과 연구는 미 참여하지만 프로그램은 동참한 4명의 학생들과 돌봄 1반 1,2학년 학생들(12명)이 합반되어 14:40~15:20 40분씩 방과 후 연계 돌봄 교실(정규 교과 교실)로 이동하여 연구자와 함께 무용 감상만 하였다. 각 실험 집단의 평가를 위해 1차시와 7차시 수업을 촬영하였으며, 대조군 평가를 위해 수업 1차시와 7차시 무용 감상 후 연구자가 평가 항목의 내용과 같이 질문 후 답 또는 표현을 요구하였다. 평가는 초등교사 2명과 무용과 외래 교수 2명 총 4명이 수업 촬영 동영상을 통해 분석 후 평가표를 작성하였다.

5) 평가단계

ADDIE 모형에서의 평가는 개발한 프로그램의 효과를 확인하고 그 결과를 바탕으로 프로그램을 수정·보완하는 역할을 한다(이창훈, 2008). 본 연구는 설연경(2012)의 루브릭을 활용한 평가와 연구 참여자들의 인터뷰를 통해 교육적 효과성을 평가하였다.

4. 자료분석방법

본 연구는 SPSS 24.0을 이용하여 다음과 같은 분석 절차로 진행하였다. 첫째, 평가 자료의 타당성을 위해 사전에 급내상관계수(Intraclass Correlation)로 평가자들 간의 신뢰도를 파악하였다. 평가 결과 ICCs= .966 (95% CI 0.960~0.971, $p<.001$)으로 나타나 신뢰할 만한 수준으로 나타났다. 둘째, 프로그램을 실행하기 전 실험군과 대조군의 동질성 검증을 위해 독립표본 t -test를 진행하였다. 셋째, 실험군의 프로그램 전·후 지적 영역, 정서적 영역, 실천적 영역의 교육적 효과를 비교하기 위해 대응표본 t -test로 분석하였다. 넷째, 프로그램 실행 후 실험군과 대조군의 지적 영역, 정서적 영역, 실천적 영역의 교육적 효과를 비교하기 위해 독립표본 t -test로 분석하였다.

III. 결과

본 연구의 목적은 초등학교 미적경험 무용 감상 교육 프로그램 개발 후 교육적 효과(지적, 정서적, 실천적 영역)를 검증하는 것이다. 프로그램 개발은 ADDIE 교육프로그램 개발 모형(Seels & Richey, 1994)을 적용하였으며, 미적경험 무용 감상 교육프로그램은 2009개정 3학년 체육 표현활동 단원을 기반으로 링컨센터 예술교육원(2007)이 제시하는 미적체험교육의 핵심수업 개념과 LCI 수업지도안 구성을 위한 브레인스토밍 방법들을 활용하여 총 7차시로 <그림6,7>과 같이 개발하였다. 또한 개발된 프로그램을 4주 동안 실행하여 교육적 효과(지적, 정서적, 실천적 영역)를 검증하였다.

1. 미적경험 무용 감상 교육 프로그램 개발

초등학교 미적경험 무용 감상 교육 프로그램은 2009개정 3학년 체육 표현활동 단원을 기반으로 링컨센터 예술교육원(2007)이 제시하는 미적체험교육의 핵심수업 개념과 LCI 수업지도안 구성을 위한 브레인스토밍 방법들을 활용하여 총 7차시 구조로 <그림6, 7>과 같이 개발하였다.

2009개정 3학년 체육 표현활동 단원을 기반으로 개발된 단원과 차시는 1단원 중 2차시부터 5차시이며, 2단원 중 3차시부터 5차시 총 7차시로, <그림7>과 같이 단원, 차시, 단원내용, 학습목표, 교수학습형태, 학습시

간으로 구분하였다. 차시별 무용 감상 작품은 1단원 2차시에서 중국 춤의 봉화심, 3차시 동래학춤, 4,5차시 부채춤이며, 2단원 3차시 한글 춤, 4차시 장구춤, 5차시 호두각기 인형으로 민속춤 관련 3편, 외국 춤 관련 1편, 발레 1편, 현대무용 1편 총 6편으로 구성하였다. 각 차시별 수업활동은 링컨센터 예술교육원(2007)이 제시하는 미적체험교육의 핵심수업 개념(예술 창작해 보기, 질문하기, 맥락정보 탐색하기, 다시 생각하기)과 LCI 수업지도안 구성을 위한 브레인스토밍 방법(예술작품의 관련정보 활용, 예술작품에서 발견 관찰, 탐구의 종류, 활동 아이디어, 핵심아이디어와 상상력 개발의 위한 역량, 탐구질문)등을 활용하여 단원 내용 전개에 따라 도입, 전개, 정리, 평가로 구분하였다. 학습목표와 미적 경험 무용 감상 단원 내용은 2009개정 3학년 체육 표현 활동 단원 내용을 연계하여 개발하였다. 교수학습은 ICT 활용 형태로, 학습시간 40분 동안 교실에서 미적경험 무용 감상 교육 프로그램이 진행 될 수 있게 <그림6,7>과 같이 개발하였다.

단원	차시	감상 작품	교과서 / 표현활동 단원 내용 (p112~141)		학습 목표	ICT 활용	학습 시간 (분)
			2009개정 3학년 체육 표현활동 단원 내용	미적경험 무용 감상 단원 내용			
1 단원 / 자유롭게 걷고 뛰고 움직여요	2 차시	봉화심 '제자리 나라' 굽히기, 펴기, 비틀기, 흔들기 등의 움직임으로 이야기를 합니다. 우리 몸이 어떻게 움직이는지 이해하고 다양한 동작을 표현하여 봅시다. 활동1. 여러 가지 움직임 해 보기활동 활동2. 친구와 함께 좋아하는 음식을 표현해 보기 활동1, 2를 실행 후 잘 표현 된 움직임은 무엇인지 이야기 하였나요?	·봉화심의 이해 ·봉화심을 감상하면서 비이동 움직임(굽히기, 펴기, 비틀기, 흔들기 등)을 찾아 봐요. ·수수께끼1. 비이동 움직임(굽히기, 펴기, 비틀기, 흔들기 등의 움직임)을 찾아 봐요. ·친구와 함께 관찰 한 여러 가지 움직임을 연결하여 비이동 움직임 표현해 봐요. ·실행 후 잘 표현 된 움직임이 무엇인지 발표 해 봐요? ·봉화심 수수께끼	무용 감상을 통해 움직임 언어 중 비이동 움직임을 알고 다양한 움직임을 알 수 있다.	· 유 튜 브 · P P T	40	
	3 차시	동래학춤 이동하면서 움직여 봅시다. '이리저리 나라'에서는 동물, 곤충, 등의 움직임을 보고 몸으로 표현하며 이야기를 합니다. 활동1. 여러 가지 방법으로 움직이기 활동2. 동물의 행진 대회 참가하기 활동1, 2를 실행 후 동물의 행진 표현에서 친구들이 재미있게 표현한 동물의 특징과 움직임을 이야기 하였나요?	·동래학춤의 이해 ·동래학춤을 감상하면서 학과 같은 움직임을 찾아 봐요. ·수수께끼1. 학과 같은 여러 가지 새의 움직임을 찾아 봐요. ·친구와 함께 관찰 한 여러 가지 움직임을 연결하여 표현해 봐요. ·실행 후 잘 표현 된 움직임이 무엇인지 발표 해 봐요? ·동래학춤 수수께끼	무용 감상을 통해 동물이나 곤충의 움직임을 관찰하고 이동 움직임을 이해하며 표현할 수 있다.		40	
	4 · 5 차시	부채춤 기구를 이용하여 다양한 움직임을 표현하여 봅시다. 활동1. 다양한 기구를 이용하여 움직이기 활동2. 흔들흔들 다양한 움직임 표현하기 활동1, 2를 실행 후 기구 없이 몸으로만 움직일 때와 기구를 이용하여 움직임을 표현 할 때의 느낌은 어떻게 다른지 이야기하였나요?	·부채춤의 이해 ·부채춤 감상 시 부채를 활용한 다양한 움직임을 찾아 봐요. 수수께끼1. 부채를 활용한 기구 움직임을 찾아 봐요. 수수께끼2. 부채를 활용한 꽃 움직임을 찾아 봐요. ·하나의 기구를 정하여 모둠과 함께 표현해 봐요. ·기구를 이용하지 않고 모둠과 함께 표현해 봐요. ·실행 후 기구 없이 몸으로만 움직일 때와 기구를 이용하여 움직임을 표현 할 때의 느낌은 어떻게 다른지 이야기하였나요? ·기구를 이용해서 움직임을 통해 모듬별 평가 해 봐요. ·부채춤 수수께끼	무용 감상을 통해 조작 움직임을 이해하고 다양한 소도구를 이용한 표현 방법을 익힐 수 있다.		40 / 40	
2 단원 / 움직임을 바꾸어 나의 생각을 표현해요	3 차시	이속재의 한글춤 몸으로 모양과 글자를 만들어 봅시다. 활동1. 모양 만들기 활동2. 글자 만들기 ※교통표지판 만들기 표현활동 후 잘 한 친구들을 칭찬하였나요?	·한글춤의 이해 ·한글춤 안무 과정을 감상하면서 다양한 모형과 자음, 모음을 표현한 움직임을 찾아보고, 표현 할 수 있도록 생각해 봐요. ·수수께끼1. 자음의 움직임을 찾아 봐요. ·수수께끼2. 모음의 움직임을 찾아 봐요. ·수수께끼3. 다양한 모형을 찾아 봐요. ·수수께끼1, 2, 3의 정답의 표현을 연결하여 1초 포토 모션 취하며 몸으로 표현하여 봅시다. ·모듬 또는 친구들의 표현활동 감상 후 잘 한 친구들을 칭찬하였나요? ·한글 춤 수수께끼	무용 감상을 통해 신체움직임으로 모양과 글자를 표현하는 방법을 익히고 다양한 모양과 글자를 표현할 수 있다.	· 유 튜 브 · P P T	40	

단원	차시	감상 작품	교과서 / 표현활동 단원 내용 (p112~141)		학습 목표	ICT 활용	학습 시간 (분)
			2009개정 3학년 체육 표현활동 단원 내용	미적경험 무용 감상 단원 내용			
2 단원 / 움직임을 바꾸어 나의 생각을 표현해요.	4 차시	장구춤	느리게 빠르게 움직여 봅시다. 활동1. 움직이다가 그대로 멈춰라 활동2. 느리게 움직이기 활동3. 음악과 함께 움직이기 느리게 움직였을 때와 빠르게 움직였을 때의 다른 점을 이야기 하여 봅시다.	·장구춤의 이해 ·장구춤을 감상하면서 느리고 빠른 움직임을 찾아 봐요. ·수수께끼1. 움직이다가 그대로 멈춘 동작 찾아 봐요. ·수수께끼2. 느리게 움직이는 동작 찾아 봐요. ·수수께끼3. 장단을 치며 움직이는 동작 찾아 봐요. ·수수께끼 1, 2, 3 정답 표현을 혼자 또는 모둠과 움직임을 연결하여 맞춰 봐요. ·학생들이 연결한 움직임을 발표하고 감상하며 느리게 움직였을 때와 빠르게 움직였을 때의 다른 점을 이야기 하여 봅시다. ·장구춤 수수께끼	무용 감상을 통해 움직임 표현 요소인 시간(빠르기)의 개념을 알고 신체 여러 부분을 이용하여 빠른 움직임을 표현 할 수 있다.		40
	5 차시	호두까기 인형	높게, 낮게, 크게, 작게 움직여 봅시다. 활동1. 높게, 낮게, 표현하기 활동2. 크게, 작게 표현하기 활동3. 나비가 되어 보기 높낮이를 다르게 움직였을 때의 차이점과 크기를 다르게 움직였을 때의 차이점에 대하여 이야기 하였나요?	·호두까기 인형의 이해 ·호두까기 인형을 감상하면서 높고, 낮고, 크고, 작은 움직임을 찾아 봐요. ·수수께끼1. 높고, 낮은 동작을 찾아 봐요 ·수수께끼2. 크고, 작은 동작을 찾아 봐요 ·수수께끼3. 나비 같은 동작을 찾아 봐요 나와 모듬의 움직임을 연결해 봐요. ·연결한 움직임을 발표하고 평가해요. ·호두까기 인형 수수께끼	무용 감상을 통해 움직임 표현 요소인 공간의 개념을 이해하고 움직임으로 공간을 표현 할 수 있다.		40

그림 6. 미적경험 무용 감상 교육 프로그램 개발

수업 활동	2 단원	구분	미적체험 교육의 핵심수업 개념	LCI 브레인스토밍 방법활용	단원내용	학습목표.	교수학습 방법 ICT 활용	학습 시간 (40분)	장소	
										2 단원
수업 계획 단계	움직임을 바꾸어 나의 생각을 표현해요	도입	·예술 창작 해보기 ·질문 하기 ·맥락 정보 탐색 하기 ·다시 생각 하기	관련정보	작품 안무자, 줄거리, 작품 구성, 작품 음악	무용 감상을 통해 움직임 표현 요소인 공간의 개념을 이해하고 움직임으로 공간을 표현 할 수 있다.	PPT 유튜브 https://www.youtube.com/watch?v=bOC36Qjug4U	8분	교실	
					예술품에서 발견 / 관찰					발레 - 호두까기 인형 중 꽃의 왈츠 감상을 통해 높고, 낮고, 크고, 작은 움직임을 찾아봐요.
					탐구 종류					수수께끼1. 높고, 낮은 동작을 찾아 봐요 수수께끼2. 크고, 작은 동작을 찾아 봐요 수수께끼3. 나비 같은 동작을 찾아 봐요
					활동 아이디어					수수께끼 1, 2, 3. 동작 발표 수수께끼를 통해 찾은 동작들을 모듬과 함께 연결해 봐요.
					핵심아이디어와 상상력 개발을 위한 역량					모듬과 함께 연결한 동작을 발표하기(동작마다 1초 포토 촬영 동작처럼 멈추어 보여주기) 높낮이를 다르게 움직였을 때의 차이점과 크기를 다르게 움직였을 때의 차이점에 대하여 모듬별로 발표해 봐요 다른 모듬들은 작품 감상 후 몸으로 평가해 봐요
정리	탐구 질문	수수께끼 정리		10						

그림 7. 2단원 5차시 미적체험교육 핵심수업 개념과 브레인스토밍 방법을 활용한 미적경험 무용 감상교육 프로그램



그림 8. 2학년 5차시 ICT를 활용한 미적경험 무용 감상 교육 프로그램



그림 9. 대조군 학생들의 무용 감상 장면

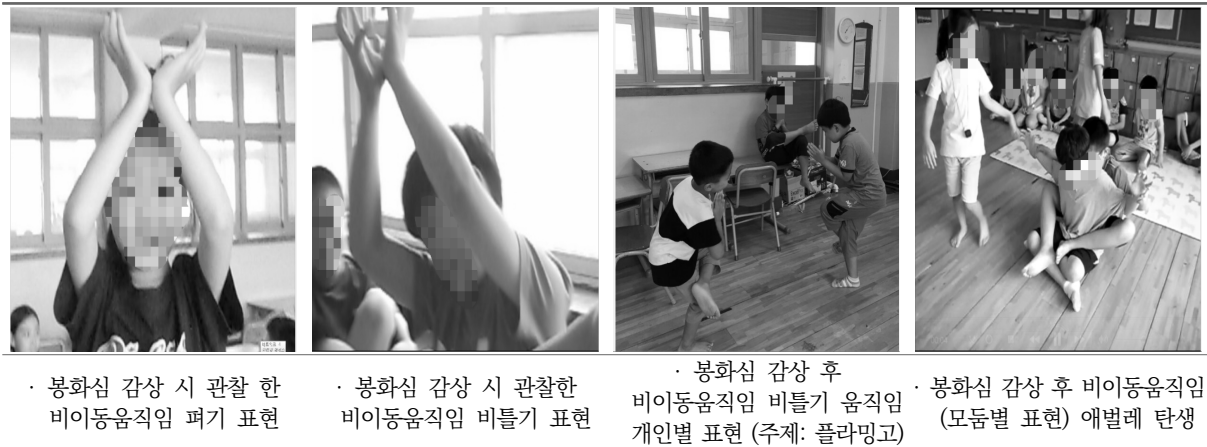


그림 10. 실험군 학생들의 1학년 2차시 미적경험 무용 감상 프로그램

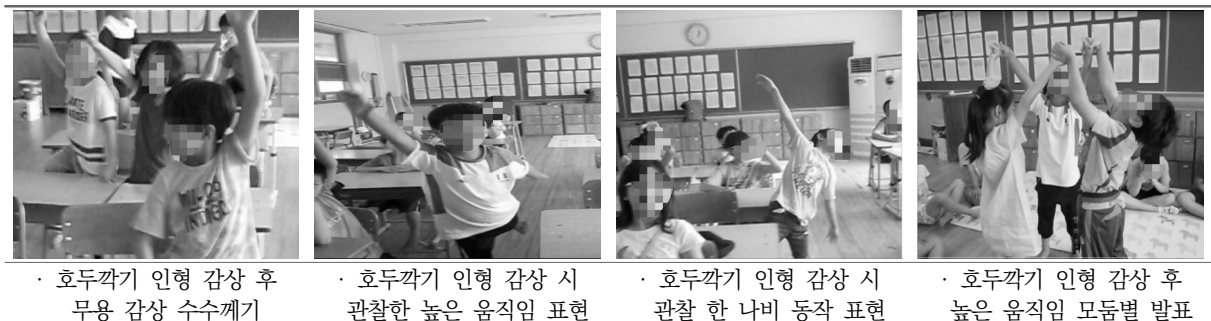


그림 11. 실험군 학생들의 2학년 5차시 미적경험 무용 감상 프로그램

2. 미적경험 무용 감상 교육프로그램의 교육적(지적, 정서적, 실천적 영역) 효과 분석

1) 사전 동질성 검정

실험전에 실험군과 대조군의 사전검사에서 측정된 지적 영역, 정서적 영역, 실천적 영역의 동질성 검사를 실시하였다. 독립표본 t -test를 통해 동질성을 살펴보았다. 분석결과 지적 영역(이해하기, 추리하기, 분류하기, 관련짓기, 창조하기, 표현하기), 정서적 영역(감성의 활성화, 공감하기, 흥미찾기), 실천적 영역(적용하기, 소통하기, 성찰하기) 모두 통계적으로 유의하지 않은 것으로 나타나 실험군과 대조군이 동일한 집단으로 확인되었다.

표 1. 연구대상자의 사전 동질성 검정

변 수	실험군	대조군	t	p
	$M (SD)$	$M (SD)$		
지적 영역	1.01 (0.05)	1.00 (0.03)	1.022	.310
정서적 영역	1.20 (0.31)	1.22 (0.25)	-.277	.782
실천적 영역	1.06 (0.13)	1.02 (0.08)	1.503	.138

*: $p < .05$, **: $p < .01$, ***: $p < .001$

2) 실험군과 대조군의 미적경험 무용 감상 교육프로그램 후 비교

프로그램 후 실험군과 대조군 사이에 지적 영역, 정서적 영역, 실천적 영역에서 유의한 차이가 있는지 독립 표본 t -test를 이용하여 확인하였다. 분석결과 지적 영역($t=30.950$, $df=70$, $p < .001$), 정서적 영역($t=33.364$, $df=70$, $p < .001$), 실천적 영역($t=19.406$, $df=70$, $p < .001$) 모든 부분에서 통계적으로 유의하게 차이가 났다. 즉 미적경험 무용 감상 프로그램을 받은 실험군이 받지 않은 대조군보다 지적 영역, 정서적 영역, 실천적 영역이 유의하게 높아 미적경험 무용 감상 교육프로그램의 교육적 효과가 검증되었다.

표 2. 실험군과 대조군의 프로그램 후 지적영역, 정서적 영역, 실천적 영역 비교

변 수	실험군	대조군	t	p
	$M (SD)$	$M (SD)$		
지적 영역	2.55 (0.30)	1.00 (0.00)	30.950***	.000
정서적 영역	2.46 (0.26)	1.01 (0.06)	33.364***	.000
실천적 영역	2.21 (0.38)	1.00 (0.00)	19.406***	.000

*: $p < .05$, **: $p < .01$, ***: $p < .001$

3. 연구 참여자 인터뷰

본 연구는 연구 진행 과정에서 연구 참여자의 교육적 효과를 알아보기 위해 인터뷰를 진행하였다. 인터뷰 참여 인원은 <표 3>과 같이 실험군 5명과 대조군 5명이 실시하였다. 인터뷰 참여에 앞서 1차적으로 연구 참여 동의를 구한 부모님들께 인터뷰 취지와 목적을 명확히 설명하였고, 언제든지 인터뷰를 거절 할 수 있음을 설명 후 인터뷰 참여자들에게 동의를 재차 구하였다. 또한 개인적 신상에 대한 비밀 보장을 위해 인터뷰 참여자의 신상은 이름의 성과 남, 여 구분에 따른 성, 학년만 사용하여 진술 할 것을 약속하며 인터뷰 진행 후 작은 선물을 증정하였다.

인터뷰는 교실에서 프로그램 후 설연경(2012)의 루브릭을 근거한 반 구조화된 형식으로 1:1 면담을 통해 진행되었으며, 인터뷰 녹취는 핸드폰 녹음 기능을 사용하였다. 수집된 자료는 분석 및 오류를 최소화하기 위하여 구성원을 통해 검토하였고, 자료 분석 방법 과정은 연구의 구조화, 현상 확인, 자료수집, 자료 분석, 보고서 작성을 거쳤다. 자료 분석 방법은 인터뷰 전사 작업을 통해 문서화된 자료들을 주제별 약호화, 의미범주화,

의미개념화의 3단계로 나누어 분석 후 그 관련성을 진술하였다. 또한 수집된 자료 중 은어 및 축약의 표현들은 원문의 의미가 변하지 않는 범위 내에서 수정하였다. 진술된 인터뷰 자료의 분석 및 범주 구성 그리고 이를 통한 결과 해석의 오류를 구성원을 통해 재차 점검 받아 신뢰성과 타당성을 높이고자 하였다.

표 3. 인터뷰 참여자

성명	연구 참여	성별	학년	부모님 연구동의 (1차) 인터뷰 참여자 동의 (2차)
한○○	실험군	여	3	○
최○○	실험군	여	3	○
김○○	실험군	남	3	○
추○○	실험군	남	3	○
양○○	실험군	남	3	○
문○○	대조군	여	3	○
송○○	대조군	여	3	○
김○○	대조군	남	3	○
백○○	대조군	여	3	○
호○○	대조군	남	3	○

1) 실험군 학생들의 인터뷰

지적 측면

지적측면에서는 이해하기, 추리하기, 분류하기, 관련짓기, 창조하기, 표현하기의 요소가 도출되었다. 학생들은 프로그램을 통해 지적으로 깊이 있게 확장되었고, 특히 무용 감상 후 표현에 따른 동기가 유발되고 있음을 보여주고 있다.

이해/분류/관련짓기/창조표현: “네~ 무용 감상 제목은 봉화심이라고 하는데요. 중국 사람인 양위라는 사람이 만들었어요. 봉화심이라는 의미는 연꽃의 마음이라고 했어요. 음... 그리고, 오늘 배운 내용은 감상을 통한 비 움직임인데요. 제 자리에서 움직임을 하는 거예요. 음... 저는 오늘 감상 하면서 움직임 중 비틀기를 찾았어요. 선생님께서 찾은 동작을 제자리에서 표현해 보라고 해서 의자 위에 올라가서 비틀기를 표현 했어요”(한○○,20170718).

이해/추리하기/관련짓기: “네~ 손하고 몸하고 모두 연꽃을 표현 했었구요~ 손톱마다 꽃잎을 달아 덜덜 떨리게 할 때 진짜 꽃잎 같았어요. 몸에 꽃잎 같은 그림이 있었어요. 꽃잎 같았어요. 제자리에서 몸이 길어졌다 작아졌다 해서 꽃이 움직이는 것 같았어요. 음, 연꽃 본 것처럼 움직이지 않고 표현 할 수 있어요.”(최○○,20170718)

이해/분류/관련짓기/표현: “호두깍기 인형 봤는데요, 2막 3장 중에 3장 꽃의 알츠를 봤어요. 안무가는 마리우스 브 락스 이구요.... 음악은 차이코프스키가 만들었어요. 높고 낮고 크고 작은 표현에 대해서 배웠어요. 수수께끼로 무용 감상하면서 높고 낮고 크고 작은 표현에 대해서 관찰하고 표현했어요.”(김○○,20170818)

정서적 측면

정서적 측면에서는 감성의 활성화, 공감하기, 흥미 갖기의 요소가 도출되었는데, 특히 표현한 움직임을 수수께끼로 인해 맞춰야 한다는 승부욕 때문인지 흥미 갖기가 크게 증가하였다.

감성의 활성화/ 공감하기: “나비가 꽃을 찾아 높이 높이 날아 오르는 것 같았어요. 이렇게(팔을 양팔 벌리고 팔랑거리며) 팔랑팔랑하는 것은 나비가 날아다니는 것 같았구요. ○○이 팀 표현은 애벌레가 깨어나서 팔부터 움직여서 날개가 움직이는 것 같았구요. 일어나서 팔을 저으며 뛰었을 때는 나비가 나는 것 같아 나비가 자라는 것 같았어요.”(추○○,20170818)

흥미 갖기: “혼자씩 친구들 앞에서 표현하고 맞추기 했을 때 내가 표현한 동작을 아이들이 잘 맞춰 좋았어요. 다른 애들은 코끼리, 고양이, 개, 개구리, 사자 등 표현을 했는데, 저도 친구들도 잘 맞춰 재미있었어요. 이제는 잘 표현 할 수 있고, 재미있었어요.”(양○○, 20170718)

실천적 측면

실천적 측면에서는 적용하기, 소통하기, 성찰하기의 요소들이 도출되었다. 특히, 표현을 만드는 과정 중 실생활에서 얻은 각 개인의 직간접 경험을 움직임으로 적용하는 면이 향상되었음을 알 수 있다.

적용하기: “선생님께서 집에 가는 길에 동물이나 식물을 보고 표현 할 수 있느냐고 해서요 표현할 수 있다고 했구요. 저는 비둘기를 제자리에서 표현했어요. 앞으로는 오늘 배운 것처럼 무엇이든지 표현 할 수 있을 것 같아요”(한○○, 20170718).

성찰하기: “수업시간에 새의 모습을 친구들과 표현 해 봤었는데요. 예전에는 못했는데 이제는 할 수 있어요.”(양○○, 20170718)

소통하기: “감상 수업은 좀 재미있었어요. 팀끼리 나비동작을 만들기 위해 토론도 했구요.. 꼭 나비가 앞에서 날고 자라 펄럭이고 자라서 나비가 날아가는 것 같았어요.”(주○○, 20170818)

2) 대조군 학생들의 인터뷰

무용 감상만 진행 하였던 대조군 학생들은 무용 감상에 집중하지 못하여 내용을 파악 할 수 없었고, 흥미를 잃어 무용 감상에 따른 표현을 힘들어 했다. 이에 무용 감상만 하였던 대조군 학생들에게는 교육적 효과를 알 수 없었다.

“무용 감상 수업은 재미없었어요. 내용은 모르겠구요. 계속 앉아서 구경만해서 빨리 수업이 끝나고 놀고 싶었어요. 아무것도 생각나지 않아요. 계속 앉아 있으니 지루했어요.~ 계속 구경만 하니까 수업이 재미없어요.”(문○○, 20170718)

“ 무용 감상시간이 너무 재미없어 다른 거 했어요. 무용 감상 내용이 뭔지도 모르겠구요. 계속 가만히 앉아 있고 해서 지루하고 재미없어요. 이제 안했으면 좋겠어요.”(백○○, 20170818)

“ 발레 감상이 재미없었어요. 내용은 몰라요. 발레감상 보면서 그냥 이렇게 춤추는 것이구나 생각했어요. 그리고 빨리 감상수업이 끝났으면 하고 생각했어요. 재미없어요.”(송○○, 20170818)

“ 재미있을 줄 알고 맨 앞에 앉아서 봤는데 너무 재미없었어요. 표현안하고 싫어요... 그냥 빨리 끝나고 놀고 싶어요.”(김○○, 20170718)

“ 처음에는 재미있을 줄 알았는데요. 보니까 재미없어 빨리 끝났으면 좋겠다고 생각했어요.”(호○○, 20170718)

이와 같이 무용 감상만 하는 대조군 학생보다 미적 경험 무용 감상 교육프로그램을 적용한 실험군 학생들에게 교육적으로 효과가 있음이 확인 되어 본 연구는 교육적으로 의의가 있다.

IV. 논의

본 연구의 목적은 초등학교 미적경험 무용 감상 교육 프로그램 개발 후 교육적 효과(지적, 정서적, 실천적

영역)를 검증하는 것이다. 프로그램 개발 절차 모형은 ADDIE 교육프로그램 개발 모형(Seels & Richey, 1994)을 적용하였으며, 미적경험 무용 감상 교육프로그램은 2009개정 3학년 체육 표현활동 단원을 기반으로 링컨센터 예술교육원(2007)이 제시하는 미적체험교육의 핵심수업 개념과 LCI 수업지도안 구성을 위한 브레인스토밍 방법들을 활용하여 총 7차시 구조로 개발하였다. 또한 개발된 프로그램은 교육적 효과(지적, 정서적, 실천적 영역)를 검증하기 위해 4주 동안 실천하였다. 검증 결과, 미적경험 무용 감상 프로그램을 받은 실험군이 받지 않은 대조군보다 지적 영역, 정서적 영역, 실천적 영역이 유의하게 높아 미적경험 무용 감상 교육 프로그램의 교육적 효과가 검증되었다. 특히 지적 영역에서는 표현하기, 정서적 영역에서는 흥미 찾기, 실천적 영역에서는 적용하기가 가장 크게 증가한 것으로 확인되었다. 이러한 결과를 바탕으로 논의하면 다음과 같다.

첫째, 개발측면에서 본 프로그램은 2009개정 3학년 체육 표현활동 단원을 기반으로 링컨센터 예술교육원(Lincoln Center Institute, 2007)이 제시하는 미적체험교육의 핵심수업 개념과 LCI 수업지도안 구성을 위한 브레인스토밍 방법들을 활용하여 총 7차시 개발하였다. 링컨센터 예술교육원(2007)이 제시하는 미적체험교육의 핵심수업 개념과 LCI 수업지도안 구성을 위한 브레인스토밍 방법들의 활용은 미적체험교육은 ‘체험’이라는 단어의 의미에서도 보듯이 예술작품을 그저 감상하는 것에 그치지 않고 적극적으로 예술작품의 구조와 내용을 탐색하며 상호작용하는 것을 강조하고 있다. 예술작품을 단지 보기 위한 대상이 아닌 배움을 위한 무한한 자원으로 인식 하는 장점이 있기 때문이었다(황명자, 송혜순, 2015). 이러한 장점을 살린 프로그램 개발 연구의 필요성을 선행연구자(서예원, 2005; 장신영, 2004; 정희자, 2007; Maxine Green, 2001)들도 제안하였지만, 선행연구들은 개발한 프로그램을 제시하는 수준에서 그쳤고, 본 연구는 초등학교 학생들을 대상으로 프로그램을 적용하여 교육적으로 효과가 있음을 검증하였다.

본 연구는 프로그램 개발 측면에서 초등학교, 초등학교 학생 대상으로 연구되어 진 것은 선행 연구와 같지만 차별성을 갖는다. 첫째, 실효성 측면에서, 서예원(2005), 장신영(2004)은 초등학교 무용 감상 교육프로그램을 개발하여 초등학교에서 학생을 대상으로 적용되지 못해 실효성 측면을 알 수 없지만 본 연구는 프로그램 개발 후 초등학교에서 학생들을 대상으로 적용하여 미적경험을 통한 지적, 정서적, 실천적 영역의 교육적 효과를 알 수 있다. 둘째, 프로그램 내용 측면에서, 서예원(2005), 장신영(2004)은 7차 교육과정의 무용 감상 내용을 분석하여 개발하였지만 본 연구는 2007교육과정부터 2009개정 교육과정 중 초등학교 체육 표현활동 영역의 내용을 분석하고, 2009개정 3학년 체육 표현활동 단원을 기반으로 개발하였으며, 2015개정 교육과정의 표현활동 영역에 경험재적 특성을 고려한 초등학교 미적경험 무용 감상 교육 프로그램의 기초자료로 사용 될 수 있도록 개발하였다. 셋째, 프로그램 내용 측면에서, 서예원(2005)은 학습 자료로 무용 외 무용관련 영화들을 구성하였고, 장신영(2004)은 초등학교 탈춤 감상과 발레 감상 수업 모형을 제시하였지만, 본 연구는 초등학교 체육교과서에 포함되어 있는 표현활동 영역은 무용교육의 기초가 될 수 있으므로 무용(장르 구별 없이)으로만 구성하였다. 넷째, 프로그램 진행 측면에서, 서예원(2005)과 장신영(2004)은 감상교육의 차시가 따로 배정되어야 하지만 본 연구는 진행 되고 있는 교육과정의 표현활동 영역 중 단원을 기반으로 미적경험 무용 감상교육 프로그램이 연계 개발되어 차시가 따로 배정되지 않아도 되며, 수수께끼 수업 진행 형태로 흥미를 자아낸다. 다섯째, 수업지도안 개발 측면에서, 서예원(2005)은 애드워드스의 무용 감상 분석틀을 기초하였지만 본 연구는 2009개정 3학년 체육 표현활동 단원을 기반으로 링컨센터 예술교육원(2007)이 제시하는 미적체험교육의 핵심수업 개념과 LCI 수업지도안 구성을 위한 브레인스토밍 방법들을 활용하여 개발되었다. 이와 같이 초등학교 학생들의 경험재적 특성을 고려하여 개발 된 미적경험 무용 감상 교육 프로그램은 현 초등학교 교육과정에 적용하여 교육적 효과가 검증되어 더 타당한 프로그램이라 할 수 있다.

둘째, 교육적 효과 측면이다. 미적 경험 무용 감상교육 프로그램의 교육적 효과(지적, 정서적, 실천적 영역)

를 검증하기 위해 4주 동안 실천하였다. 검증 결과, 지적 영역($t=30.950$, $df=70$, $p<.001$), 정서적 영역($t=33.364$, $df=70$, $p<.001$), 실천적 영역($t=19.406$, $df=70$, $p<.001$) 모든 부분에서 통계적으로 유의하게 차이가 났다. 특히 지적 영역에서는 표현하기, 정서적 영역에서는 흥미 찾기, 실천적 영역에서는 적용하기가 가장 크게 증가한 것으로 확인되었다. 즉 미적경험 무용 감상 프로그램을 받은 실험군이 받지 않은 대조군보다 지적 영역, 정서적 영역, 실천적 영역이 유의하게 높아 미적경험 무용 감상 교육 프로그램의 교육적 효과를 검증하였다. 이러한 실효성 측면의 교육적 효과를 선행연구와 같이 논의 하고 싶었으나, 현재까지 진행된 연구들은 프로그램만 개발되어 교육적 효과 측면을 논의 할 수 없음이 본 연구의 한계점으로 작용되었다.

따라서 본 연구는 교사들 대상으로 무용 감상 교육 효과 인식에 따른 선행연구(장신영, 2004; 송미숙, 이우규, 2010)와 연계하여 논의하고자 한다. 첫째, 무용 감상 교육적 효과 측면에서, 본 연구는 지적 영역, 정서적 영역, 실천적 영역 모든 부분에서 통계적으로 유의하게 차이가 났지만, 장신영(2004)은 정서적 측면 97.5%, 지적측면 2.5%로 편중되게, 정서적 측면만 교육적 효과가 높다고 인식하고 있었다. 이러한 결과는 교사들이 무용 감상 교육을 단지, 감상을 통해 정서적으로 아름다움과 즐거움만 느끼는 것으로 인식하고 있음을 입증한다. 그러나 본 연구를 통해 무용 감상교육은 단지 보는 것만이 아닌 미적 경험에 따른 표현활동을 겸비한다면 지적, 정서적, 실천적 영역에 교육적 효과를 가질 수 있음을 반증한다. 둘째, 지적, 정서적 측면에서, 본 연구는, 지적 영역에서 표현하기, 정서적 영역에서 흥미 찾기가 가장 크게 증가하였지만, 송미숙, 이우규(2010)은 학생들이 사람들 앞에서 자신의 움직임이 보이는 것에 대한 두려움이 내재되어 있어 진지하고 자발적인 움직임을 표현하지 못하고, 학생들이 흥미가 없어 표현한 동작을 통한 감상 실천 자체가 힘들다고 인식하였다. 또한 장신영(2004)은 보기는 하나 반응이 없다 42.5%, 그냥 감상 45.0%, 아주 좋아하거나 좋아하지 않는 학생 12.5%로 대체로 학생들이 흥미가 낮은 수업이라고 인식하였다. 이러한 결과는 교사들은 무용 감상 교육은 단지 보여주고, 지시하면 교육적(지적, 정서적)으로 효과를 가질 수 있다고 인식하고 있음을 입증한다. 그러나 본 연구와 같이 무용 감상 교육은 흥미를 자극 시킬 수 있는 요소와 표현을 발현 시킬 수 있는 계획된 프로그램만이 무용 감상 교육의 효과를 증대 할 수 있으므로 교사들의 적극적인 교재연구 필요성에 따른 인식 전환이 요구된다.

이상과 같이 초등학교 학생들에게 미적경험 무용 감상 프로그램은 교육적으로 효과를 가질 수 있으며, 교사들의 고착화된 무용 감상 교육 효과 인식을 전환 시킬 수 있는 기초자료로 사용 할 수 있다.

그러나, 실행과정을 통해 프로그램이 보완되어야 할 점도 나타났다. 학생들의 흥미를 유도하기 위한 수수께끼 도입은 감상에 따른 즉답을 요구하게 되어 무용 감상을 통한 여운과 심미성 확장에 제안을 줄 수 있으므로 수수께끼라는 단어 외 다른 단어를 유입하여 적용 될 필요가 있다.

본 연구를 통해 시사하고자 하는 점은 초등학교 무용 감상 교육이 예술 발전에 많은 영향을 미칠 수 있는 중요한 가치가 있음에도 불구하고 현재 운영되고 있는 초등학교 무용 감상 교육과정은 형식적으로만 존속되어 있을 뿐 그 가치를 살려 운영되지 못하고 있는 실정이다. 따라서 초등학교에 미적경험 무용 감상 교육과정이 운영되어 예술 발전에 많은 영향력을 미칠 수 있도록 확충되어야 할 것이다.

V. 결론 및 제언

본 연구의 목적은 초등학교 미적경험 무용 감상 교육 프로그램 개발 후 교육적 효과(지적, 정서적, 실천적 영역)를 검증하는 것이다. 연구 참여자는 서울시 동작구 S초등학교 방과 후 연계 돌봄 3학년 학생 18명으로

실험군(9명/미적경험 무용 감상 교육프로그램 적용), 대조군(9명/무용만 감상)으로 구성하여 2017년 7월 26일 ~ 8월 18일 4주간, 주 2회 수, 금 40분씩 총 7차시에 걸쳐 교실에서 미적경험 무용 감상 교육 프로그램을 실천하였고, 설연경(2012)의 루브릭을 활용하여 평가 후 검증하였다. 연구결과를 바탕으로 결론을 내리면 다음과 같다.

첫째, 미적경험 무용 감상 교육프로그램은 2009개정 3학년 체육 표현활동 단원을 기반으로 링컨센터 예술교육원(Lincoln Center Institute, 2007)이 제시하는 미적체험교육의 핵심수업 개념과 LCI 수업지도안 구성을 위한 브레인스토밍 방법들을 활용하여 총 7차시 구조로 개발하였다.

둘째, 미적경험 초등학교 무용 감상 교육 프로그램 개발 후 교육적 효과를 검증한 결과 미적경험 무용 감상 프로그램을 받은 실험군이 받지 않은 대조군보다 지적 영역, 정서적 영역, 실천적 영역이 유의하게 높아 미적경험 무용 감상 교육 프로그램의 교육적 효과가 검증되었다. 특히 지적 영역에서는 표현하기, 정서적 영역에서는 흥미 찾기, 실천적 영역에서는 적용하기가 가장 크게 증가한 것으로 검증되었다.

본 연구를 기반으로 후속연구 진행 시 다음과 같이 제안하고자 한다. 첫째, 초등학교 학년별 미적경험 무용 감상 교육프로그램 개발 연구를 제안하며 또한 감상 작품 선정 시 저학년에서 고학년으로 올라 갈수록 동적인 무용작품 감상부터 시작하여 정적인 무용작품 감상으로 점진적으로 연계 진행 될 수 있길 제안한다. 둘째, 초등학교 저학년용 고학년용 또는 학년별 루브릭과 같은 무용 감상 평가 도구 개발 연구가 진행되길 제안한다. 셋째, 초등학교 저학년, 고학년 또는 성별(남, 여) 특성에 따라 적극적인 무용 감상 교육 참여를 위해 무용장르별 감상 흥미도 차이분석이 진행되길 제안한다. 넷째, 본 연구를 기초하여 확장된 연구 진행 시 표현활동 전체 차시에 미적 경험을 연계 한 교육적 효과 검증을 제안한다.

참고문헌

- 김경진(2015). 과제의 복잡성 정도와 부분과제 계열화 방법이 정신모형과 인지부하에 미치는 영향. *학습과학연구*, 9(3), 83-105.
- 김애령(2013). 문화예술 평생교육의 실천적 교수모형에 관한 소고. *교육학논총*, 34(2), 25-47.
- 교육부(2013). 2009 개정 교육과정 초등 3~4학년군 교과용도서 연수교재.
- 교육부(2014). 2009 개정 교육과정 초등 5~6학년군 교과용도서 연수교재.
- 교육인적자원부(2007). 초등학교 교사용 지도서(체육, 6) (주):교육인적자원부.
- 김영천(2007). 현장교사를 위한 교육평가. 서울: 문음사.
- 김영환(1994). 과제분석과 계열화를 위한 단순화 조건법. *교육공학연구*, 9(1), 43-59.
- 범선화, 채정현(2007). 중학교 가정교과 수행평가를 위한 루브릭 개발: 실험, 실습법 적용. *한국가정과학교육학회*, 20(3), 85-105.
- 박재홍(2011). 무용교육 평가의 정위. *한국무용과학회지*, 23, 1-12.
- 송미숙,이우규(2010). 초등학교 표현활동 수업의 실태분석. *우리춤과 과학기술*, 13, 321-348.
- 설연경(2012). 문화예술기반교육에서 미적경험이 주는 교육적 효과분석. 박사학위논문. 경희대학교대학원. 서울.
- 설연경(2014). 문화예술활동 기반 교육 개발 사례에서 미적경험이 주는 교육적 효과 분석. *한국콘텐츠학회논문지*, 14(2), 517-526.
- 서예원(2005). 초등학교 무용감상 프로그램 개발 연구. *한국무용교육학회지*, 16(1), 80-100.
- 서인혜, 공계순(2003). 프로그램 개발의 창의적 유형에 미치는 요인에 관한 연구. *사회복지연구회*, 22, 107-137.
- 이강순(2013). ICT를 활용한 초등 무용교육 프로그램 개발. *한국체육교육학회지*, 18(2), 77-89.
- 오은영(2002). 멀티미디어를 활용한 무용 감상 단원 코스웨어 설계 및 구현: 백조의 호수를 중심으로. *한국무용기록회*, 2, 65-87.
- 이창훈(2008). ADDIE모형에 터한 창의 공학 설계 교육 프로그램 모형 개발과 적용방안. *한국기술교육학회지*, 8(1), 131-146.

- 장신영(2004). 초등학교 무용 감상교육 현황 조사와 프로그램 연구. 석사학위논문. 경성대학교 대학원. 부산.
- 정희자(2007). 아동 무용공연 감상의 활성화 방안 연구. *한국무용교육학회지*, 18(1), 1-27.
- 최경희(2011). 교육대학 예비교사들의 무용지도력 향상에 관한 인식 및 요구. *무용교육학회지*, 22(1), 33-51.
- 최재원(2008). 유아 춤 감상교육 현황 및 교사의 인식. *유아교육학회지*, 12(2), 101-125.
- 최현주(2009). 미학적 접근을 통한 무용 감상교육에 관한 연구. *움직임의 철학*, 17(2), 339-354.
- 황규자, 황정은(2007). 초등학교 무용교육의 현황: 무용 교과는 정당한 대우를 받고 있는가? 제45회 한국체육학회, 학술발표회논문집.
- 황명자, 송혜순(2015). 초등학교 표현활동 영역에서 미적체험교육의 가능성 탐색. *교과교육학연구*, 19(2), 323-340.
- 황인주(2016). 무용 교육 구성 영역의 미학적 개념에 관한 연구. *우리 춤 연구회*, 35, 33-51.
- 한진영(2003). 기술과 교육 평가에서 학습자 중심 루브릭이 학습과정 및 학업 성취에 미치는 영향. 박사학위논문. 서울대학교 대학원.
- Braskam, L. A.(1984). *Evaluating teaching effectiveness*. London: Sage Publication.
- Lincoln Center(2007). Aesthetic education, inquiry, and the imagination, *Lincoln center for the art in education*, 1-10.
- Lowenfeld, V., Brittain, L. W.(1993). 어린이와 청소년의 발달단계를 중심으로 인간을 위한 미술교육. 서울: 미진사.
- Maxine Greene(2001). *Variation on a Blue Guitar: The Lincoln Center Institute Lectures on Aesthetic Education*. New York: TC Pres.
- Reigeluth, C. M.(1983). *Instructional design theories and models*. NJ:Lawrence Erlbaum Associates.
- Thomas, E.(1978). Generating innovation in Social work: The paradigm of development research. *Journal of Social Service Research*, 2(1), 95-115.

ABSTRACT

The development of education programs for aesthetic experience dance appreciation at elementary schools and its educational effects

Moon sun hwa · Lee han Joo *Yonsei university*

The purpose of this study is to develop an aesthetic experience dance appreciation program for elementary schools, after which its educational effectiveness (in the intellectual, emotional and practice fields) will be verified. For the program development process model, the ADDIE education program development model (Seels & Richey, 1994) was applied. The aesthetic experience dance appreciation education program was based on the expressive activities chapter in the text book revised in 2009 for third year elementary students. A total of seven sessions were developed to verify the educational effect (in the intellectual, emotional and practice fields). Study participants were a total of 18 third year students (with nine students who undertook the aesthetic experience dance appreciation education program as the experiment group and nine students in the control group who only watched dance) at S elementary school in Dongjak-Gu, Seoul who were in the synchronized care-taking program. The program was implemented for four weeks from July 26 to August 18, 2017 twice a week on Wednesdays and Fridays, for seven sessions with 40 minutes per session. Evaluation of the two groups was done using the rubric of Yeongyeong Seol (2012) for the classes that were recorded during the first session and the seventh session. Using the data that four assessors compiled from the 18 students, a total of 72 cases were evaluated. The evaluation analysis was done through the following process using SPSS 24.0. First, to secure the validity of data on aesthetic experience, Intraclass Correlation (ICC) coefficient was used before the analysis to identify the confidence level among assessors. Second, before conducting the program, an independent sample t-test was conducted to verify the homogeneity of the experiment group and the control group. Third, to compare the educational effects in the intellectual, emotional and practice fields before and after the program was implemented for the experiment group, a corresponding sample t-test was used for analysis. Fourth, after implementing the program, an independent sample t-test was used to analyze and compare the educational effects in the intellectual, emotional and practice areas between the experiment group and the control group. The analysis shows that in intellectual areas (understanding, guessing, classifying, associating, creating and expressing), emotional areas (activation of the emotions, empathizing, taking interest) and practice areas (applying, communicating and reviewing), there were statistically significant differences ($p < .001$). In other words, the experiment group that undertook the aesthetic experience dance appreciation program had higher scores than the control group in all three areas, verifying the educational effects of aesthetic experience.

Key words : Aesthetic experience, elementary school, dance appreciation

논문투고일: 2017. 11. 28

논문심사일: 2017. 12. 19

심사완료일: 2018. 01. 12