

지역문화 콘텐츠를 활용한 창의적 무용교육 프로그램 개발

김경영* 중국 쑤안대학교

지역문화는 소속감 및 애착심을 바탕으로 흥미를 유발함으로써, 지속적인 활용과 변환이 가능한 교육 콘텐츠로서의 가치가 있다. 따라서 이 연구에서 지역문화 콘텐츠를 활용하여 개발한 창의적 무용교육 프로그램은 다음과 같다. 첫째, 창의교육의 다양성과 개방성은 지역문화 콘텐츠 중 민속음악 및 전래동화로 연계하여, 무용교육 요소 중 음악의 이해를 소재로 한 프로그램으로 개발되었다. 둘째, 창의교육의 상상력과 환상은 지역문화 콘텐츠 중 설화 및 전래동화로 연계하여, 무용교육 요소 중 스토리텔링을 소재로 한 프로그램으로 개발되었다. 셋째, 창의교육의 호기심과 모험심은 지역문화 콘텐츠 중 지역의 명소와 연계하여, 무용교육 요소 중 주제의 변형을 소재로 한 프로그램으로 개발되었다. 넷째, 창의교육의 자신감은 지역문화 콘텐츠 중 민속놀이와 연계하여, 무용교육 요소 중 경쟁심, 협동심을 소재로 한 움직임 확장 프로그램으로 개발되었다. 이 연구를 통해 개발된 창의적 움직임 프로그램이 지방자치단체, 문화 소외지역, 지역문화축제 등에서 적극적으로 활용된다면, 무용교육의 저변확대와 지역의 문화 활성화를 위한 초석이 될 것으로 사료된다. 향후 각 지역 예술교육의 문화별 연계성에 대한 연구들과 이들의 지역 발전적 개발 및 교육적 목적을 위한 후속연구가 이루어지길 기대한다.

주요어 : 지역문화, 콘텐츠, 무용교육, 창의력, 인성, 전통

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

각 지자체에서는 지역 활성화를 위하여 지역의 숨겨진 문화를 찾아 발굴하고, 지역주민들의 정서함양 및 삶의 질을 높이기 위한 지역문화 콘텐츠를 담은 교육 사업이 추진되고 있다. (사)대한청소년문화진흥원 국가인증 프로그램 운영기관인 청림서당은 효과 인간의 근원적 덕목의 발현을 목표로 자연의 신비로움과 전통체험을 통해 자아개발 향상을 지향하는 지역문화 교육 사업을 진행하고 있다. 예절교육, 인성교육, 한문교육을 바탕으로 삼성궁 견학, 우리 민요 배우기, 대나무 물총 만들기, 농사체험, 도예체험, 연 만들기, 널뛰기, 옷놀이, 장기, 그네타기, 투호 등 다양하고 짜임새 있는 프로그램으로 꾸준한 참가율을 보이고 있다. 2019 지역문화예술 플랫폼 육성사업으로 진행된 신구대학교와 우촌박물관의 협력사업의 경우는, 경기도 성남시민을 위한 문화교육 프로그램으로서 대상 연령에 따라 전래동화 구연이나 지역문화의 실물자료를 통한 상상체험 프로그램 등을 구성하여 높은 참여율을 보였다.

지역문화라 함은 넓은 의미로 인류가 존재하면서 생성된 생활양식, 지식, 습관, 신앙, 예술 등의 총체를 말하며, 좁게는 지배계층의 문화가 아닌 민간의 역사 속에서 민중이 주체가 되어 생성되고, 수용하며, 그들에 의해 이어져 내려온 문화이다(정병훈, 2012). 춤은 예로부터 인류 역사상 빠지지 않는 예술 분야 중 하나로서,

* 중국 쑤안대학교 음악대학 무용창작과 교수
capezio9667@naver.com

각 나라마다 고유의 민속춤을 통하여 민족성을 발달시키고, 공동체를 단합시키며 발전해 왔다. 예를 들어 우리나라의 남서부 지역에서 풍작과 풍요를 기원하던 ‘강강술래’와 농사철 화합을 위한 ‘농악무’가 있으며 전쟁에서 승리를 기원하며 추던 뉴질랜드 마오리족의 ‘하카’, 추운 겨울을 이겨내기 위한 러시아의 ‘칼린카’ 등등 인류는 춤을 계승하여 화합 및 후손들에게 민족성을 물려주었다. 이러한 과정을 통해 지역주민들은 민속춤에 자발적으로 참여하며, 지역사회의 애향심을 키우고 자부심을 느낄 수 있다.

국가 혹은 지방자치단체에서도 지역문화 콘텐츠에 맞는 문화향유 지원체계를 구축하고 문화예술도시 및 문화마을 조성 등 문화예술 참여율을 높이는 정책에 힘쓰고 있다(공주희, 2017). 그러나 문화예술교육 실태 조사에 따르면 학교교육 외 문화예술교육 경험률은 10.6%의 결과를 보였다. 그 중 무용교육을 경험 해본 결과는 0.7%로 낮은 수치에 그쳤다(문화체육관광부, 2016). 무용은 창조적인 생각을 할 수 있는 기회를 제공하고 공간과 시간 개념에 대한 이해, 언어표현에 대한 이해, 수학적 개념에 대한 이해를 높일 수 있고, 신체에 대한 이해와 신체에 대한 지식개발, 그리고 신체가 어떻게 움직이고 행동하는지의 분명한 관계를 알 수 있게 하여 교육으로서의 활용 가치가 있다(김화숙, 1991).

무용은 신체활동을 통해 건강하고 활기찬 삶에 필요한 지식과 실천 능력, 자신의 미래를 개발하는 데 필요한 창의적 사고력과 도전능력, 공동체 생활에 필요한 선의의 경쟁과 협동능력 그리고 바람직한 인성을 함양하는 것을 목표로 한다(교육과학기술부, 2008). 창의성과 무용교육에 대한 다양한 연구 사례들을 살펴보면, 초등학교 무용교육의 콘텐츠 표준화 방안에 관한 연구(이명진, 2001), 유아 창작무용 프로그램 개발연구(변혜령, 2002), 창작무용활동 중심 초등학생 리더십 교육 프로그램 개발 연구(주현경, 2008), 창작무용교육이 초등학생의 정서지능 발달에 미치는 영향(김지윤, 2014), 유아기 남아의 창의성 향상을 위한 무용교육프로그램 개발 연구(오인향, 2015)등을 확인할 수 있다. 김지윤(2014)의 연구 결과에 따르면, 창작무용교육을 경험한 초등학생들이 경험하지 못한 초등학생들에 비해 정서지능이 향상되었다.

지역문화와 무용교육에 관한 선행 연구를 살펴보면, 청소년 창의, 인성 함양을 위한 민속예술 무용교육 콘텐츠 개발과 활용(김태덕, 2019), 문화소외지역을 위한 무용교육 지원 사업 활성화 방안(공주희, 2017), 무용교육의 사회적 맥락과 복지적 기능(오레지나, 2019)등과 같이 무용교육과 더불어 지역문화 콘텐츠를 무용교육에 접목한 다양한 방안을 제시하고자 한 사례들을 확인할 수 있다. 또한, 창의성 인재를 요구하는 시대의 흐름에 따라 지역 문화를 활용한 창작적 무용, 움직임을 시행하는 프로그램으로는, 지역 무용교육 활성화를 위한 문화예술교육 연구(엄휘정, 2017), 민속무용을 활용한 다문화 교육 활성화 방안 연구(정고은, 2016)등과 같은 연구 사례들을 확인할 수 있다. 더 큰 맥락으로는 문화예술교육의 범주로서, 문화예술정책의 맥락에서 ‘일상생활 속 무용의 확산’(김지영, 김형남, 윤정은, 2015), 학교문화예술교육 무용참여가 초등학생의 사회성에 미치는 영향(김연정, 2012), 다문화가정 아동을 위한 지역문화시설의 무용교육프로그램 개발에 관한 연구(장현주, 2010)등 다양한 프로그램 개발이 이루어지고 있다.

세계 속에서 문화 경쟁력을 갖추는 데에 있어 우리 지역, 나아가 민족의 예술문화에 대한 이해를 통한 정체성 확립이 반드시 수반된 후에 다문화를 이해하는 것은 자아형성 확립시기인 초등학생들에게 매우 중요하다. 지역이 갖고 있는 고유한 콘텐츠를 활용한 무용교육은 지역에 산재해 있는 민속예술, 전통예술, 전통놀이 등을 매개로 하여, 보다 친근하게 예술교육을 접할 수 있는 복지 교육으로서의 전환이 가능한, 귀중한 지역자원이 될 것으로 기대된다. 무용은 공교육과정에서 체육과정 범주에 속해 있음에도 불구하고 체육교과 내에서 제대로 인식되지 못하는 상황에서, 무용을 통한 초등학생의 창의 인성 함양을 위한 다양한 콘텐츠를 통해 누구나 쉽게 접근할 수 있는 방안의 필요성이 제기된다(김태덕, 2019).

이 연구는 초등학생들의 애향심 및 지역에 대한 자긍심을 자극하는 지역문화의 콘텐츠를 바탕으로 하여 창의

적 무용교육 프로그램 개발을 목적으로 하였다. Urban(1995)의 연구에 따르면, 창의성 실현은 문제를 해결하기 위한 개인의 내재된 창의성과 해결과정과 창의성 발현을 촉진하고 유지하기 위한 사회·문화적 환경을 필요로 한다. 지역문화는 소속감 및 애착심과 더불어 어려서부터 익숙하게 접해온 콘텐츠로서 다양한 아이디어를 끌어내는 데 도움을 줄 수 있을 것으로 사료된다. 따라서 지역문화 콘텐츠를 활용한 창의적 무용교육 프로그램은 초등학생들의 창의성 향상과 보다 가치 있고 창조적인 인간으로의 성장을 도모할 수 있을 것으로 기대된다.

II. 지역문화 콘텐츠를 활용한 창의적 무용교육

1. 창의적 발상을 위한 지역문화의 활용

오늘날 교육의 핵심 키워드는 상상력과 창의성이다. 현대 사회는 창의적 발상량, 즉 ‘창발량’이 많은 인재가 주도하는 사회이다. 교육부는 교육의 기본 목표를 인성, 창의성과 도전정신으로 제시하고 있으며, 미래창조과학부도 2017년부터 부처의 중점과제로서 ‘창의와 도전’을 내세우고 있다. 이러한 시대의 흐름에 맞춰 문화 강대국인 미국과 영국, 프랑스 등에서는 예술교육이 국가 중요 정책목표가 되었고, 교육적인 차원에서 다양하게 활용할 수 있는 프로그램을 운영하고 있다(김태덕, 2019). 미국의 경우 예술교육관련 정책이 활발하게 이루어지고 있고, 각 학교별(공립 초·중등학교)로 음악, 미술, 연극, 무용 등 4개 예술교과의 교육이 시행되고 있다. 미국 교육부 통계자료에 따르면 의무교육으로서 예술교육을 시행하고 있으며 미국 전역 51개 주 가운데 38개주(74.5%)의 미국 초등학교에서 음악, 연극, 무용 등 예술 교육을 의무적으로 실시하고 있는 것으로 조사되었다(김태경, 2002).

사회가 고도로 정보화되고 과학화되어감에 따라 창의성에 대한 요구도 점차 증가하고 있다. 미래사회에서는 주어진 정보에서 문제나 차이점을 지각하고, 나타난 문제에 대한 가설에 대해 검증하고 수립할 수 있는 능력인 창의성이 곧 인간의 생존 그 자체와 직결되는 중요한 능력임을 깨닫기 때문이다(임귀자, 2011). 창의성에 대한 접근은 크게 두 가지 관점에서 이루어졌는데 하나는 창의성을 지적인 능력인 창의력으로 보는 입장과 다른 하나는 창의성을 성격적인 특성인 창의적 인성으로 보는 것이다. 이것은 창의성과 인성이 동시에 발휘되어야 협동학습과 같은 공동의 문제 해결에 활용될 수 있다(최석민, 2013).

창의적 인성은 창의적 사고력이 최종적으로 인간의 성취를 위해 작용하는 과정에서 개인에게 요구되는 내적인 동기나 태도 등을 말하는 것으로, 창의적 인성은 창의적 사고력과 상호 작용하여 창의성의 발현을 돕는다(김채환, 2014). 창의성에 관한 연구를 조사한 결과 <표 1>은 대한민국의 교육과정 중 5차에서 7차까지의 개요로 변화양상, <표 2>는 많은 연구자들이 정의한 창의적 인성의 구성요소이다.

표 1. 대한민국 교육과정 변화양상

교육 과정	개 요
5차 교육과정(1989-1994)	1989년부터 시행. 통합중심교육에 중점. 창조적이고 도덕적인 사람을 육성.
6차 교육과정(1995-1999)	1995년부터 시행. 창의성과 도덕성이 있는 사람을 육성.
7차 교육과정(2000-2006)	초등학교(1,2학년) 2000년, 중학교(1학년) 2001년, 고교신입생 2002년부터 시행. 창의적 인간을 바람직한 인간상으로 제시.
2015 개정 교육과정(현재)	4차 산업혁명 시대를 주도할 미래형 인재를 양성. 복잡한 문제해결 능력, 비판적 사고, 창의력, 협업 능력이 두루 갖춘 인재로 양성.

표 2 창의적 인성 구성 요소

연구자	창의적 인성 구성 요소
최인수, 이종구 (2004)	내재적 동기, 상상력과 환상, 호기심과 다양한 관심, 철저함과 최선을 다함, 사회적 책임감, 근면, 용기, 개방성, 독립성, 독단적이고 충동적인 성향
한순미(2005)	모호감을 견뎌, 끈기, 개방성, 위험을 감수, 자신에 대한 믿음과 확신
최병우(2009)	유창성, 독창성, 유연성, 정교성, 민감성, 개방성, 탐구성
신문승(2010)	인내심, 호기심, 모험심, 동기, 자신감
이현수(2010)	독립심, 모험심, 집착성, 개방성
임귀자(2011)	호기심, 자진성, 적극성, 솔직성, 객관성, 개방성
김채환(2014)	호기심, 과제집착, 판단의 독자성, 사고의 개방성, 심미성
김경주(2017)	개방성, 독자성, 호기심, 흥미성, 몰입
박미경(2019)	유창성, 정교성, 상상력, 융통성, 독창성, 민감성, 독립심, 모험심

이와 같이 창의적 인성의 특성 및 구성요소는 대한민국 6차 교육과정부터 중요한 교육과정 중 하나로 제기되었고, 연구자들마다 다양한 결과로 제시되고 있다. 따라서 창의성은 발현하는 과정에서 나타나는 개인의 성향, 가치관, 동기 등을 의미한다고 볼 수 있다. 많은 연구자들이 개발하면서 제시한 창의성의 관한 요소 중 다양성과 개방성, 상상력과 환상, 호기심과 모험심, 자신감의 구성 요소들을 모티브로 지역문화의 콘텐츠와 접목하여 다양한 프로그램을 개발하고자 한다. 선정한 4가지 구성별 지역문화와 연계한 내용은 <표 3>과 같다.

표 3. 창의적 인성 요소와 지역문화 콘텐츠의 연계

창의적 인성 요소	지역문화 콘텐츠	연계 가능성
다양성과 개방성	민속음악 및 전래동요	· 음악은 사람들의 대중적 매체 · 전통음악의 다양성 연계 · 개방적인 음악과 인성요소의 부합
상상력과 환상	설화 및 전래동화	· 구전의 특성 · 상상력 자극 · 같은 주제와 다른 결과의 스토리
호기심과 모험심	지역의 명소	· 명소의 과거와 현재 · 변형 가능성 · 명소의 유래의 의미 탐색
자신감	민속놀이	· 민족의 자존심 · 경쟁심, 협동심 · 사회적 인식

이와 같이 창의적 인성요소로 선정한 4개 요소를 지역문화와 접목한 연계 이유는 다음과 같다.

첫째, 다양성과 개방을 요소로 한 민속음악 및 전래 동요는 과거 우리나라 민속음악 및 전래동요는 선조들이 흥에 겨워 다양하고 아무 거리낌 없이 불렀던 음악과 노래이다. 모내기를 하거나 품앗이를 할 때 지치지 않기 위해 농사가 멈출 때까지 다양하게 변형하고 바뀌가며 불렀다. 장단도 맞춰진 형식 없이 선조들의 흥에 맞춰 다양하게 변화되는 개방적인 음악이었다. 이러한 유래는 창의적 인성요소 중 다양성과 개방성 연계가 되어 학생들 스스로가 음악 모티브로 하여 개방된 배경과 다양성으로 창작 움직임 개발이 가능할 것으로 기대된다.

둘째, 상상력과 환상을 요소로 한 설화 및 전래동화는 구전으로 이어지는 특성에 따라 예부터 전해 내려오는 이야기가 다양하게 변형되고, 말하는 이의 상상에 따라 내용에 담긴 의미가 다르게 해석되기도 한다. 또한 지역 차이로 인하여 등장인물이나 유래가 다르게 표현될 수도 있다. 따라서 이러한 설화 및 전래동화를 바탕으로 초등학교들에게 상상력을 부여하며 진행되는 창의적 움직임 프로그램 개발이 가능할 것으로 기대된다.

셋째, 호기심과 모험심을 요소로 한 지역의 명소는 반드시 유명 관광지만이 아닌, 자칫 모르고 그냥 지나칠

수 있는 지역 명소들의 숨은 유래와 의미를 찾아볼 수 있는 프로그램이다. 서울을 예로 들면, 과거 쓰레기 산이라 불리던 난지도가 지금은 아름다운 하늘공원으로 변화되었고, 가락동과 자양동 사이에 위치한 섬이었던 잠실도는 매립으로 인해 한강 물줄기가 고립되면서 석촌호수라는 지역명소를 만들어냈다. 이렇듯 다양한 명소의 재미있는 전래와 의미를 통해 호기심을 유도하고, 이를 토대로 주제의 변형과 스토리의 창작력을 접목하여 다양한 프로그램으로써 개발이 가능할 것으로 기대된다.

넷째, 자신감을 요소로 한 민속놀이는 다양한 공간에서 행해졌던 과거 우리 선조들의 놀이문화의 활용이다. 민속놀이는 심판이 따로 없어도 규칙을 엄격하게 지켜야하고, 서로 협동해야 하며, 민첩성과 판단력, 결단력과 도전의 등이 요구되는 인간의 기본활동 중 하나이다(최영식, 2010). 민속놀이를 통해 무용교육의 가치 중 중요한 요소인 협동심과 경쟁심을 이끌어낼 수 있을 것으로 기대된다.

문화예술교육은 교육성장과 사회성 발달이 필요한 초등학생들에게 사회의 일원으로서 성장하며 삶의 질적 향상을 위한 바탕을 마련할 수 있다(교육부, 2013). 따라서 지역문화를 활용한 무용교육은 지역에 산재한 특성을 활용하여 예술성을 이끌어내고 지역민과 소통하는 바람직한 방안이 될 수 있을 것이다.

2. 무용교육에 연계 가능한 지역문화 콘텐츠의 선정

문화예술교육의 기본원칙 제3조의 따르면 문화예술교육은 전 국민의 문화예술 창조적 함양과 삶의 질 향상을 위한 교육을 지향하고 사회적 소외계층은 문화예술교육을 균등하게 받을 수 있도록 교육환경을 조성하며 국가기관을 통하여 문화예술교육의 기회를 제공하고 있다(문화예술교육지원법, 2020). 지역문화는 민중의 사고 및 의식주 생활문화와 밀접하며 놀이문화이면서 긍정적 바람이자 예술적 태도의 산물이다. 또한 현대 생활 속에서 우리의 전통문화가 정체되지 않고 발전할 수 있도록 하는 무한한 가능성을 지니고 있다.

그럼에도 불구하고 과거 한국의 지역문화는 서구에서 만들어진 문화의 유입으로 인해 우리나라 고유지역문화가 진화하지 못하고 서구 근대문화에 밀려 한국 고유의 지역문화 혹은 전통문화가 단절되고 잊혀갔다. 다행히 1960년대에 민족주의 운동이 일기 시작하여, 단절되었던 우리의 고유문화를 되찾고 발전시키려는 노력이 지금까지 꾸준히 이어져오고 있다(김효, 2019). 지역사회 문화예술교육은 자생력과 지속 가능성의 맥락에서 활용되어 무용교육의 효과와 범위를 확장시킬 수 있을 것이다. 따라서 선행연구를 통해 선별한 창의적 인성의 구성요소와 각 지역의 환경과 역사, 명소, 전래동화, 전래동요 등 지역문화 콘텐츠를 교육적 가치로서 재창출한 무용교육 프로그램을 통해 지역 문화 계승에 중요성을 인식하고 애착심을 가질 수 있는 계기를 마련하고자 한다. 선행연구를 통해 선별한 요소와 지역문화 콘텐츠와 무용교육의 연계는 <표 4>와 같다.

표 4. 지역문화 콘텐츠와 무용교육의 연계

지역문화 콘텐츠	무용교육의 중요한 사례
민속음악 및 전래동요	우리는 음악이 없는 춤을 추길 원하지 않는다(Sandra, 2000). 무용이 '마음이 움직여서 나오는 것'이라면, 그 마음을 움직이는 것은 바로 '음악'이 된다. 음악은 표현, 전달의 매개체로서 사상과 감정을 언어가 아닌 음으로 표현할 수 있고 항상 그 사회나 시대의 사상과 흐름, 예술적 사고 등을 대변하므로 무용작품을 창작 하는 데 있어서 가장 중요한 예술분야라 할 수 있다.
설화 및 전래동화	스토리텔링은 무엇보다 일상의 경험이나 대화를 통해 소통을 중요시 하고 있다. 스토리텔링으로 이어지는 과정에서 또래와의 상호작용을 하면서 무용 학습에 대한 동기부여가 될 수 있으며 하나의 영역에 국한되지 않은 통합적 교육활동을 함으로써 학생들에게 자연스럽게 의사소통하는 방법을 익힐 수 있게 하는 중요한 무용교육 중 하나이다(백승례, 2017).
지역의 명소	창작발레는 수용과 생산의 통합, 비평적 안목의 향상, 예술적 상상력과 표현력의 심화라는 측면에서 볼 때 교육적으로 그 활용도가 있다고 할 수 있다. 전문적인 교육을 받지 않았어도 사람은 누구나 자신의 감정을 표현하고 싶은 욕망을 갖기 때문이다(권지현, 2005). 변형이란 주제의 진실을 보다 효과적이고 세련되

	게 드러낼 수 있도록 도와주는 역할이다. 창작적 움직임을 하면서 새로운 주제의 발견과 탐색은 매우 중요한 부분이라고 할 수 있다.
민속놀이	경쟁학습은 자립과 불굴의 노력, 근면과 같은 인간의 특성 새발과 밀접하게 관련되어 있다. 거시적으로 보면 경쟁적 활동 수준에 직접 관련될 때 한 사회의 발전과 생산성이 강화된다(전향원, 2004). 이성적으로는 모든 학생은 하나의 승리자이나 모든 학생은 매번 승리하지 못한다. 그러나 충분하고 폭넓은 교육과정을 받으면 경쟁상황의 범위가 가장 훌륭한 적성을 수용할 것이다(Grenis, 1975)는 주장을 고려 할 때 무용교육에도 경쟁상황은 매우 긍정적인 측면으로 받아들일 수 있는 교육이라고 할 수 있다.

1) 민속음악 및 전래동요

음악은 무용창작의 소재와 형식을 제공하고, 상황의 전개를 암시하며, 분위기를 설정해 줄 뿐만 아니라 리듬을 무용수에게 제공해 줌으로써 움직임을 이끌어 주는 역할을 한다(김지선, 2012). 무용에서 음악은 서로 상관관계를 유지하는 예술이다. 특히 무용에서는 음악은 빠지면 안 되는 매체로 자리 잡고 있다. 무용교육의 중요한 요소 중 하나인 음악을 통해 지역문화 콘텐츠인 민속음악 및 전래동요에 연계하여 학생들이 지역이 갖고 있는 고유한 음악에 대해 더 심도 있게 알아가길 기대한다.

2) 설화 및 전래동화

스토리텔링과 무용교육은 단순한 이야기 전달로 인한 즐거움 속 이해를 넘어서 이야기의 배경과 장면, 사건 동기, 분위기 등에 반응하여 적극적으로 동작활동을 할 뿐만 아니라 표현이 활발해지고 확장되어 창의적인 동작을 나타낼 수 있는 효과가 크다(이정애, 2016). 무용교육의 중요한 요소 중 창의력 향상에 도움을 주는 스토리텔링 기법은 기존에 있는 스토리에 자신의 상상력을 더하여 더욱 발전시키는 방향으로 흘러가게 한다. 학생들이 깊이 알지 못하는 설화 및 전래동화의 유래를 설명하며 학생들이 스스로 흥미를 가지게 유도하며 배경이 있는 이야기를 스스로 무용으로 표현하며 창의적 인재 양성에 부합하는 결과를 가져 올 것이라고 기대한다.

3) 지역의 명소

지역의 명소에 대한 호기심을 연계하여 자칫 스쳐 지나갈 수 있는 곳을 다시 한 번 되새기며, 주제의 변형을 통해 새로운 것을 창출하고 창의적으로 표현할 수 있다. 과거 지역 명소의 의미와 현재 지역 명소의 의미를 바탕으로 새롭고 창의적인 변형과 변화 혹은 진화된 스토리를 구성하는 창작적 시도는 주제의 변형으로써 다양한 흥미를 유발할 수 있다. 이를 통해 창작이란 모든 사람들이 쉽게 접근하고 경험할 수 있는 활동임을 깨우칠 수 있다.

4) 민속놀이

협동심과 경쟁심을 중요시 여기는 무용교육 측면에서 볼 때 협동력은 과제분담학습, 집단조사, 함께 학습하기를 통해 효과적인 차이를 보인다. 무용교육에서 협동심과 경쟁심은 핵심적인 역할을 한다. 다양한 민속놀이 체험 및 대결활동 또는 협동하여 진행되는 놀이 등을 통해 협동심과 경쟁심을 기르고 공간감과 이동범위 확장을 통하여 활동적이며 밀도 높은 교육을 시도하고자 한다.

지역문화에 대해 애착과 관심을 갖고, 그 콘텐츠를 활용하여 창의력과 상상력을 발휘하는 무용교육 프로그램의 구성은 지역발전을 위한 창의적 인재양성에도 기여할 것이라 기대한다. 지역의 문화적 콘텐츠를 활용한 무용교육 프로그램은 다양하고 창의적인 교육으로써 예술뿐만 아니라 교육적, 신체적, 정서적, 사회적 효과를 모두 나타낼 수 있으며, 타인에 대한 이해를 바탕으로 공감과 배려, 협동 등 인성의 함양을 위한 활동의 실현

이 가능할 것이다(함지선, 2010). 따라서 이러한 무용교육 프로그램 개발은 창의적 인재육성 발굴은 물론 지역 문화를 활성화하고 더 나아가 각 지역의 특정 문화로 진행된 프로그램을 교류하여 지역 간 화합을 이뤄내는 효과도 기대해볼 수 있다.

Ⅲ. 지역문화 콘텐츠를 활용한 창의적 무용교육 프로그램 개발

1. 프로그램 구성

본 창의적 무용교육 프로그램은 지역문화의 콘텐츠를 활용하여, ①음악의 이해(민속음악 및 전래동요) ②스토리텔링(설화 및 전래동화) ③주제와 변형의 원리(지역의 명소) ④협동심·경쟁심을 통한 움직임 확장(민속놀이)의 4가지로 구성된 무용교육 프로그램 주제를 통해 움직임의 체계화를 이루도록 한다. 이를 통해 초등학생들은 창작무용의 경험을 통하여 창의적, 창조적인 움직임 표현이 가능하다. 원활한 프로그램 진행을 위하여 설정한 대상은 초등학교 3학년에서 6학년이다.

민속음악과 전래동요를 활용한 ‘음악의 이해’ 프로그램은 각 지역의 다양한 민속음악과 전래동요가 어떤 의미인지를 알아보고 오브제를 이용하여 각 음악에 내재된 음악의 리듬을 경험해보는 과정으로, 악기와 신체의 결합을 통하여 기초적인 음악의 구조를 이해하고 움직임을 탐색한다.

설화 및 전래동화를 활용한 ‘스토리텔링’ 프로그램은, 각 지역의 다양한 설화 및 전래동화를 바탕으로 창의적인 상상을 통하여 움직임과 스토리를 관련짓고 그것을 1~2분짜리 작품으로 발전시키는 과정이다. 스토리에 대한 움직임의 내용이 확장되며 자유롭고 독창적으로 표현하게 된다.

지역의 명소를 활용한 ‘주제와 변형의 원리’ 프로그램은, 각 지역의 특색 있는 명소를 알아보고 그 곳의 의미와 역사를 알아봄으로써, 시간의 흐름에 따라 변형되고 진화된 명소를 무용의 주제와 변형으로 설정하여 자신만의 창의적인 움직임으로 재창조한다.

민속놀이를 활용한 ‘움직임확장’ 프로그램은, 각 지역의 민속놀이를 바탕으로 협동심과 경쟁심을 스스로가 직접 체험하고 그 과정에서 얻어지는 공간의 사용 및 이동범위를 통해, 다양하고 활력 넘치는 창작적 움직임 확장을 탐색한다.

이와 같은 『음악의 이해 - 스토리텔링 - 주제와 변형 - 움직임 확장』의 무용학습은 도입(warming-up) - 전개 - 정리(cooling down)의 과정으로 50분간 진행되며 프로그램의 내용은 다음과 같다. 도입 부분에서는 초등학생들의 무용에 대한 흥미유발을 위한 탐색의 단계로, 약 5분간 경쾌한 음악에 맞춰 자유로운 신체 즉흥과 근육의 이완을 통해 스트레칭과 놀이를 통해 움직임을 탐색한다. 전개부분에서는 인도자의 적절한 지시와 시범으로 인해 창작적 움직임 개발과 학습주제에 상응하는 표현활동을 하며 다른 아이들의 표현을 감상한다. 전개는 약 35분간 이루어지면서 학습주제에 활동을 통해 본격적으로 창의적이고 다채로운 무용동작을 만들어 낸다.

정리 부분에서는, 40분 동안 진행된 동작으로 인해 상기된 근육과 호흡을 가다듬고 정리하는 시간으로 본 수업에 대하여 토론을 진행하며 약 10분간 수업의 강도를 낮춰가며 가벼운 명상과 스트레칭으로 근육을 이완시키며 서서히 수업 내용을 정리한다.

이 프로그램은 지역문화를 활용한 무용교육 프로그램으로 학생별 발달 수준에 따라 반응과 창작 능력의 개인차가 있을 것으로 인도자의 적절한 조율을 통해 진행한다. 또한, 각 프로그램은 활용하는 음악이나, 스토리, 지역명소, 놀이종류 등을 새롭게 설정할 수 있는 개방적 형태로서 매 수업 차시마다 다양하게 적용될 수 있다.

2. 프로그램 별 지도방법 및 유의점

1) 음악의 이해

민속 악기를 경험해보고 전래동요에 맞춰 이에 상응하는 움직임의 창출하는 과정에서 인도자는 음악의 기원과 유래, 악기의 소리나 용도에 대해 그 개념을 정확하게 지각할 수 있도록 시범적인 예시를 보여준다. 수업에 활용하는 음악을 매 차시마다 변경함으로써 지속적인 ‘음악의 이해’ 프로그램의 활용이 가능하다.

수업 진행 시 유의점으로는 아이들이 음악에 대한 이해도와 악기의 오브제와 함께 신체 각 부분의 균형적인 발달을 가져 오고 움직임에 대한 심리적 부담감을 최소화할 수 있도록 자세히 관찰하면서 조언과 격려 그리고 칭찬을 제공해주도록 한다.

2) 스토리텔링

지역의 설화 및 전래동화를 바탕으로 아이들이 스스로 상상하며 스토리를 만들어야 하는 과정에서 발생하는 사물에 대해 정확하게 지각할 수 있게 지도한다. 스토리에 상응하는 사물에 모습을 담은 영상을 그 자리에서 검색하여 태블릿PC를 통해 보여주며 상상의 효과를 더해준다. 수업에 활용하는 스토리를 매 차시마다 변경함으로써 지속적인 ‘스토리텔링’ 프로그램의 활용이 가능하다.

수업 진행시 유의점으로는 보다 자유롭고 다양한 표현을 위해 필요한 조건을 마련한다. 아이들이 상상한 스토리의 이미지를 보다 잘 진행 될 수 있게 조언해주며 무용에 충분한 느낌이 살아 나와 표현하는 중요성을 강조하며 다양한 방향 제안을 한다.

3) 주제와 변형의 원리

각 지역의 명소를 알아보고 그 명소의 연관되는 주제를 찾아 자신의 감성을 표현하는 과정에서 아이들이 모를 수 있는 명소에 대한 숨겨진 이야기 혹은 의미들을 정확하게 지각할 수 있게 한다. 또한 예로부터 내려오는 명소의 원래 모습과 유래, 현재의 모습과 의미를 비교하여 진화와 변형을 통해 표현되는 의미를 탐구해본다. 수업에 활용하는 지역의 명소를 매 차시마다 변경함으로써 지속적인 ‘주제와 변형의 원리’ 프로그램의 활용이 가능하다.

수업 진행시 유의점으로는 과거 명소와 현재 명소에 대한 정확한 부연설명을 하며 아이들이 보다 자유로운 표현을 통해 명소에 대한 인식과 변형된 주제의 스토리 그리고 움직임 창출 과정에서 보다 잘 수행할 수 있도록 조언하고 방향 제안을 한다.

4) 움직임 확장

각 지역의 민속놀이를 통해 그 민속놀이를 직접적으로 체험해보고 놀이를 통해 공간감을 확대시키는 과정에서 이동범위를 통해 무용이라는 제한적인 기본 틀에서 벗어나며 다양하게 동작을 발전시키도록 유도한다. 이 과정에서 2가지 정도의 민속놀이를 바탕으로 만들어지는 동작을 조합하여 아이들 자신이 원하는 동작을 만들 수 있도록 한다. 수업에 활용하는 민속놀이를 매 차시마다 변경함으로써 지속적인 ‘움직임 확장’ 프로그램의 활용이 가능하다.

수업 진행 시 유의점으로는 공간의 이동범위에는 높낮이, 크기의 변화, 속도 조절 등으로 다양하게 활용이 가능하다는 것을 충분히 인지시킨다. 각자의 개성으로 표현하는 과정에서 능력이 상이할 수 있다 칭찬과 조언을 통해 수업을 원활하게 진행될 수 있게 방향 제안을 한다.

3. 프로그램 세부내용

지역 민속음악 및 전래동요의 활용		
주제	음악의 이해	
수업 목표	전통 타악기를 통해 민속음악의 장단을 익힌다. 전래동요나 민요에 그 장단을 적용하여, 창의적 움직임을 위한 리듬감으로 활용한다.	
준비물	간편한 복장, 양말 민속악기, 인도자가 준비	
대상	초등학생 3~6학년 10명	
교사	인도자 1명, 보조 인도자 2명	
수업단계	활 동 내 용	비 고
도입	<ol style="list-style-type: none"> 1. 머리, 목, 어깨, 팔, 손, 등, 엉덩이, 다리, 발 등 모든 신체 부위를 인도자 신호에 맞춰 풀 수 있도록 유도한다. 2. 제자리에서 가벼운 뽀뽀기를 하며 신체를 가볍게 움직이며 근육을 풀어준다. 3. 원을 그리면서 앞 사람을 따라 전속력으로 달리며 체온을 높이고 부상에 방지한다. 4. 인도자가 지역의 민요 및 민속음악을 들려주며 아이들이 원하는 음악을 고를 수 있게 유도한다. 5. 인도자가 전통악기에 대해 학생들이 지각 할 수 있도록 설명한다. 	인도자는 아이들의 몸 상태를 체크하고 호흡법을 유지하며 근육의 이완하는 방법을 지도한다.
전개	<ol style="list-style-type: none"> 1. 선택한 전통악기를 신문지를 활용하여 본인이 원하는 악기 모양의 소품 만들어 볼 수 있게 제시한다. 2. 학생들이 만든 악기의 소리를 정확하게 들려주며 음악에 대한 기원을 학생들이 인지 할 수 있도록 설명한다. 3. 인도자는 학생들과 함께 악기 소품을 보며 수정 보완을 거친다. 4. 학생들에게 악기의 용도와 사용법을 정확하게 인지 할 수 있도록 지도한다. 5. 재생한 민요 및 민속음악에 맞춰 학생들이 만든 소품을 통해 연주를 하며 움직임 을 만들어본다. 6. 학생들 스스로가 악기가 되었다고 상상하고 움직임을 만들어 본다. 팽과리의 소리, 수업에 집중도가 떨어지지 북의 강함, 해금의 떨림, 가야금 튕김의 반응, 태평소의 크기 등 신체 모든 부위를 사용하여 창작적 움직임을 탐색하도록 방향 제안을 한다. 7. 친구의 악기와 바꿔 창작적 움직임을 새롭게 탐색하도록 방향 제안을 한다. 8. 2명씩 그룹으로 나누어 서로의 악기와 함께 움직임 합주를 한다. 9. 고정 틀에서 학생들이 벗어날 수 있도록 인도자가 유도한다. 10. 각자 만들었던 움직임에 대해 한 명씩 발표한다. 	인도자는 아이들이 원활한 수업의 방향으로 진행될 수 있도록 유도하며 조연과 칭찬을 제공하며 흥미를 유발한다. 흥미를 잃지 않도록 동등하게 대응한다.
정리	<ol style="list-style-type: none"> 1. 각자 만든 창작적 움직임에 대한 느낌 및 음악에 대한 감상을 이야기한다. 2. 전래동요를 부르며 가벼운 스트레칭으로 근육을 이완한다. 3. 오늘 수업내용을 수첩에 간단히 기록한다. 	학생들의 느낀 점과 소감을 인도자는 기록하여 다음 수업에 참고한다.

지역의 설화 및 전래동화의 활용		
주제	스토리텔링	
수업 목표	지역의 설화 및 전래동화의 스토리를 구성하여 다양한 움직임을 만든다.	
준비물	간편한 복장, 양말, 전래동화책	
대상	초등학생 3학년~6학년 10명	
교사	인도자 1명, 보조 인도자 2명	
수업단계	활 동 내 용	비 고
도입	<ol style="list-style-type: none"> 1. 머리, 목, 어깨, 팔, 손, 등, 엉덩이, 다리, 발 등 모든 신체 부위를 인도자 신호에 맞춰 풀 수 있도록 유도한다. 2. 제자리에서 가벼운 땀뭉치를 하며 신체를 가볍게 움직이며 근육을 풀어준다. 3. 인도자의 지시에 따라 눈을 감고 영화 속 혹은 텔레비전 속에 존재하는 배경을 상상하면서 크게 심호흡을 한다. 4. 인도자의 지시에 따라 상상 속에서 생겨나는 시냇물이 흐르는 모습, 시냇물에 돌을 던져 튀기는 물의 현상, 자연의 질감, 곤충의 움직임, 꽃의 향기 등을 상상하며 전신을 이용하여 표현하며 가벼운 스트레칭을 유도한다. 5. 상상 속에 있는 배경이 무엇이었는지 정확히 기억하여 노트에 적도록 유도한다. 	인도자는 아이들의 몸 상태를 체크하고 호흡법을 유지하며 어렵지 않은 상상의 주제를 제시한다.
전개	<ol style="list-style-type: none"> 1. 학생들이 선정한 전래동화의 정확한 기원과 유래를 지각 할 수 있게 알려준다. 2. 학생들이 직접 상상한 배경의 이미지를 유추하고 그에 상응하는 영상을 직접 보여주며 자연, 곤충, 꽃의 시각적 이미지를 정확하게 인지시킨다. 3. 영상을 통해 확인한 배경과 자연의 이미지를 바탕으로 움직임을 만들어 본다. 4. 시냇물의 흐름을 유연한 동작으로 구성, 시냇물에 돌을 던져 튀기는 물의 현상은 강함 떨어뜨림으로 구성, 자연의 질감, 곤충의 움직임은 기하학적 움직임으로 구성될 수 있도록 유도, 꽃의 향기를 상상하며 심호흡을 통해 움직임을 구성할 수 있게 지속적으로 방향 제안을 한다. 5. 선정한 전래동화에서 스토리가 벗어나지 않게 지속적으로 관심을 갖고 관찰한다. 6. 16박자의 동작을 만들 수 있게 움직임 탐색을 유도하며 다양한 방향 제안을 한다. 7. 스토리를 실현하는 동안 자연의 소리와 전래동화에 상응하는 사운드를 재생하며 다양한 형태로 극대화될 수 있도록 유도한다. 8. 스토리에 필요하다면 소리를 내거나 대사를 삽입해도 된다는 점을 인지시킨다. 9. 2명씩 짝을 지어 서로의 스토리에 상응하는 움직임을 공유한다. 10. 각자 만들었던 움직임에 대해 한 명씩 발표한다. 	인도자는 아이들이 원활한 수업의 방향으로 진행될 수 있도록 유도하며 조언과 칭찬을 제공하며 흥미를 유발한다. 수업에 집중도가 떨어지지 않도록 상이한 스토리 주제에도 흥미를 잃지 않도록 동등하게 대응하며 방향 제안을 한다.
정리	<ol style="list-style-type: none"> 1. 스토리와 각자 만든 창작적 움직임에 대해 느낌과 감정을 이야기한다. 2. 가벼운 자연 사운드를 통해 스트레칭과 근육을 이완한다. 3. 오늘 수업내용을 수첩에 간단히 기록한다. 	학생들의 느낀점과 소감을 인도자는 기록하여 다음 수업에 참고한다.

지역명소의 역사적 흐름		
주제	주제와 변형의 원리	
수업 목표	각 지역 명소에 상관되는 주제를 선택하고 진화된 스토리를 직접 구성하여 다양한 움직임으로 변형한다.	
준비물	간편한 복장, 양말	
대상	초등학생 3학년~6학년 10명	
교사	인도자 1명, 보조 인도자 2명	
수업단계	활 동 내 용	비 고
도입	<ol style="list-style-type: none"> 1. 머리, 목, 어깨, 팔, 손, 등, 엉덩이, 다리, 발 등 모든 신체 부위를 인도자 신호에 맞춰 풀 수 있도록 유도한다. 2. 제자리에서 가벼운 땀뭉치를 하며 신체를 가볍게 움직이며 근육을 풀어준다. 3. 원을 그리면서 앞 사람을 따라 전속력으로 달리며 체온을 높이고 부상에 방지한다. 4. 인도자가 지역의 명소에 및 그 명소에서 전해져 내려오는 유래를 설명하며 아이들의 흥미를 유발하고 적합한 명소를 선정할 수 있게 유도한다. 5. 인도자는 지역 명소의 옛 유래와 의미 그리고 현재 변형된 유래와 의미를 다채롭게 설명하여 아이들의 흥미를 유발시킨다. 	인도자는 아이들의 몸 상태를 체크하고 호흡법을 유지하며 어렵지 않은 근육의 이완을 통해 스트레칭 한다.
전개	<ol style="list-style-type: none"> 1. 학생들이 선정한 명소의 정확한 기원과 유래를 지각할 수 있게 알려준다. 2. 학생들이 선정한 명소 배경의 이미지를 유추하고 그에 상응하는 영상을 직접 보여주며 명소 주변에서 흔히 일어날 수 있는 상황들을 스토리로 부가할 수 있게 방향 제안을 한다. 3. 영상을 통해 확인한 명소의 배경과 이미지를 바탕으로 움직임을 만들어 본다. 4. 명소에서 옛 조상들이 행했던 행동, 명소의 먹거리, 현대시대 명소 주변에서 일어나는 차 소리, 육교 짓는 모습, 신호등 건너는 자신의 모습 등 다양한 형태의 상황을 열어두고 진행한다. 5. 선정한 명소에서 얼마든지 변화된 스토리가 가능하다는 것을 지속적으로 인지시킨다. 6. 선정한 명소에서 발생하는 스토리를 변형시켜 새로운 상관을 가진 스토리로 이어간다. 7. 스토리를 실연하는 동안 명소에 상응하는 사운드를 재생하며 다양한 형태로 극대화될 수 있도록 유도한다. 옛날 시대에 일어났던 사운드와 현대 시대에 일어났던 사운드를 연속적으로 들려주며 학생들의 상상력을 자극한다. 8. 스토리에 필요하다면 소리를 내거나 대사를 삽입해도 된다는 점을 지도한다. 9. 2명씩 짝을 지어 서로의 스토리에 상응하는 움직임을 공유한다. 10. 각자 만들었던 움직임에 대해 한 명씩 발표한다. 	인도자는 아이들이 원활한 수업의 방향으로 진행될 수 있도록 명소에 대한 정확한 인지와 움직임 창작을 유도하며 조언과 칭찬을 제공하며 흥미를 유발한다. 수업에 집중도가 떨어지지 않도록 상이한 스토리 주제에도 흥미를 잃지 않도록 동등하게 대응하며 방향 제안을 한다.
정리	<ol style="list-style-type: none"> 1. 각자 만든 스토리와 창작적 움직임에 대해 느낌과 감정을 이야기한다. 2. 가벼운 자연 사운드를 통해 스트레칭과 근육을 이완한다. 3. 오늘 수업내용을 수첩에 간단히 기록한다. 4. 지역 명소 발전을 위해 학생들 스스로가 무엇을 봉사 할 수 있는지 한명씩 발표를 수업에 참고한다. 	학생들의 느낀점과 소감을 인도자는 기록하여 다음

민속놀이의 활용		
주제	협동심, 경쟁심을 통한 움직임 확장	
수업 목표	다양한 민속놀이를 체험하고 이동범위와 공간의 확장성을 통해 다양한 움직임을 만든다.	
준비물	간편한 복장, 양말 제기, 굴렁쇠, 줄넘기 줄, 옷, 긴줄, 투호화살, 투호통, 공깃돌 등 인도자가 준비	
대상	초등학생 3학년~6학년 10명	
교사	인도자 1명, 보조 인도자 2명	
수업단계	활 동 내 용	비 고
도입	<ol style="list-style-type: none"> 1. 머리, 목, 어깨, 팔, 손, 등, 엉덩이, 다리, 발 등 모든 신체 부위를 인도자 신호에 맞춰 풀어준다. 2. 제자리에서 가벼운 뽀뽀기를 하며 신체를 가볍게 움직이며 근육을 풀어준다. 3. 원을 그리면서 앞 사람을 따라 전속력으로 달리며 체온을 높이고 부상에 방지한다. 4. 다양한 민속놀이를 학생 스스로가 직접 체험해본다. 5. 민속놀이의 유래와 탄생 배경을 학생들이 확실히 지각할 수 있도록 설명한다. 6. 한 가지 민속놀이를 선정한다. 	인도자는 아이들의 몸 상태를 체크하고 호흡법을 유지하며 어렵지 않은 근육의 이완을 통해 스트레칭 하며, 민속놀이에 대한 정확한 인지를 지도한다.
전개	<ol style="list-style-type: none"> 1. 학생들이 선정한 민속놀이를 바탕으로 놀이를 하면서 움직여지는 공간의 이동범위를 인도자가 유심히 관찰하여 영상으로 기록한다. 2. 학생들이 선정한 민속놀이 사용법에 대한 미흡한 정보로 원활하지 못한 진행을 예방하고자 인도자와 보조 인도자는 돌아다니며 학생들이 원활한 진행이 되도록 방향 제안을 한다. 3. 민속놀이를 하면서 신체 각 부위의 반응을 막지 않고 에너지의 흐름대로 움직일 수업의 방향으로 진행될 수 있게 지도한다. 이때 인도자와 보조 인도자는 학생들의 움직임 경로를 관찰할 수 있도록 민속놀이의 정여 영상으로 기록해 놓는다. 4. 2인 그룹으로 구성하여 각자의 민속놀이 도구를 활용하여 서로 겹치면서 움직임 작을 유도하며 조연과 칭 구성과 대형의 이동을 할 수 있게 유도하며 인도자와 보조 인도자는 학생들의 움직임 변화를 관찰하여 영상으로 기록한다. 5. 2인 그룹이 도구를 교환하여 진행한다. 6. 16박자의 동작을 창작하도록 유도하며 방향 제안을 한다. 7. 만들어진 동작을 토대로 움직임 수행을 할 수 있게 보조한다. 8. 다양한 음악을 재생하여 음악의 리듬과 속도에 맞춰 활력 있는 움직임을 수행할 수 있게 유도한다. 9. 인도자의 신호 맞춰 움직이던 공간에서 잠시 멈춘다. 10. 모든 학생들이 도구를 내려놓고 인도자의 신호에 맞춰 움직이며 상상으로 도구가 있다고 생각하고 움직임을 구성한다. 11. 각자 만들었던 움직임에 대해 한 명씩 발표한다. 	인도자는 아이들이 원활한 수업의 방향으로 진행될 수 있도록 민속놀이의 정확한 사용법과 움직임 창작을 유도하며 조연과 칭을 제공하며 흥미를 유발한다. 수업에 집중도가 떨어지지 않도록 다른 도구 주제에도 흥미를 잃지 않도록 교환하면서 진행하도록 대응하며 방향 제안을 한다.
정리	<ol style="list-style-type: none"> 1. 각자 진행한 민속놀이를 통한 창작적 움직임에 대한 느낌과 감정을 이야기한다. 2. 가벼운 음악을 통해 스트레칭과 근육을 이완한다. 3. 오늘 수업내용을 수첩에 간단히 기록한다. 	학생들의 느낀점과 소감을 인도자는 기록하여 추후 연구를 통해 보완한다.

IV. 개발 프로그램의 기대효과 및 활용방안

우리나라의 교육은 모든 국민으로 하여금 인격을 완성하고 자주적인 생활능력과 민주 시민으로서의 자질을 갖추게 하여 국가발전에 봉사하며, 인류공여의 이상실현에 기여케 함을 기본 방향으로 하고 있다(이명진, 2001)는 주장을 고려하면 창의성 인성을 요구하는 국가교육과정의 개요에 상응하는 다양한 프로그램들이 개발되어야 한다. 또한 여러 예술교육 중에서도 가장 소외된 예술이 체육교과 중 표현활동의 일부로 들어가 있는 무용교육이며 이를 뒷받침 해주는 많은 연구와 무용교육 프로그램이 개발에 주목할 필요가 있다(김태덕, 2019). 무용교육 프로그램 개발의 방향은 창의·인성 함양과 맥락을 같이 하며 인성교육진흥법(인성교육진흥법, 2019) 제 5조의 기본방향에 따라 가정 및 학교와 사회에서 모두 장려되어야 하며, 인간의 전인적 발달을 고려하면서 장기적 차원에서 개발 프로그램은 계획되고 실시되어야 한다. 무용교육은 무용가를 배출하기 위한 교육뿐만 아니라 인간 자체의 다양한 움직임 표현기술을 습득하여 무용을 통해 자신의 내면을 드러내고 표출하는 방식을 배우도록 하는 것을 포함한다. 무용교육은 무용자체가 내포하고 있는 가치뿐만 아닌 배우는 학생들로 하여금 함께 하는 협동심, 창의성 그리고 무용교육 프로그램의 가장 중심에는 학생의 창의, 인성 역량 강화가 핵심이다.

이 연구는 초등학생을 대상으로 지역문화를 습득하고 무용의 긍정적인 교육적 가치를 토대로 학생들의 정서 및 창의성을 증진시키며, 추후 활용 가능한 창의적 움직임 프로그램 개발로써 초등학생을 대상으로 하였다. 대상의 선정 이유는 자아 형성 확립 시기에 지역문화의 애착심을 고취시키고 계승을 이어나가는 과정은 매우 중요하다고 사료되기 때문이다. 또한 현재 시행되고 있는 초등학생 대상 무용교육 프로그램은 그 수가 적을 뿐 아니라 특히 비전공자를 대상으로 하는 프로그램들은 각 지역문화축제에서 소규모로 시행되는 소품 만들기, 페이스 페인팅, 거리나서, 놀이기구 체험등과 같은 단순한 참여방식에 그치고, 창의적 움직임을 모티브로 한 전문적인 무용교육프로그램 등은 현실적으로 적용할 수 있는 기회가 부족하다. 따라서 이 연구를 통해 개발된 무용교육으로서 창의적 무용교육 프로그램을 지방자치단체, 문화 소외지역, 지역문화축제 등에서 적극적으로 활용하여 무용의 사회적, 인성적, 긍정적 교육효과를 많은 사람들이 접할 기회를 마련한다면 무용교육의 저변확대와 지역의 문화 활성화를 위한 초석이 될 수 있을 것이다.

따라서 이 연구의 창의적 무용교육 프로그램과 초등학생들의 성장 및 지역문화 발전에 대한 기대효과는 다음과 같다. 첫째, 학생들은 창작적 움직임을 통해 창의성을 고루 지닌 인재로 성장하며 무용에 대한 거부감 및 괴리감을 줄일 수 있을 것이다. 둘째, 학생들 개개인의 움직임은 다양한 프로그램으로 확장시킬 수 있으며, 무용교육으로서의 창의적 움직임을 분석하여 내용의 이해도를 높인다. 셋째, 학생들은 자신이 가지고 있는 체력을 안배할 수 있으며 공간지각능력, 신체균형, 발육발달, 협동심을 통하여 무용교육에서 요구하는 신체적 효과를 볼 수 있다. 넷째, 다양한 상상력을 표현하며 자신의 잠재력을 확인하며 차분하고 체계적인 사고를 할 수 있다. 이는 무용교육에서 요구하는 정서적 효과 향상이라고 할 수 있다. 다섯째, 각 차시마다 노래를 바꾸거나 새로운 스토리를 적용하는 등 각 콘텐츠를 활용한 지속적인 프로그램의 적용이 가능한 장점이 있다. 여섯째, 지역 자치단체, 구·시청, 지역문화축제에서 긍정적인 시각으로 추후 프로그램의 확대 지원을 하며 다양한 소재의 프로그램으로 성장 가능성을 열어둔다.

이처럼 구성된 프로그램은 초등학생들에게 성취감과 지역문화의 자긍심을 일깨워주는 콘텐츠들을 지역의 문화와 창의적 인성 요소 그리고 무용교육 목표를 연계하여 지역의 문화를 알리고 시민들 혹은 초등학생들이 직접 참여할 수 있는 프로그램의 방향을 제시하고자 한다. 따라서 본 연구는 학생들의 창의성과 협력을 통해 만들어지는 프로그램에서 초등학생 스스로의 성취감 향상은 물론 무용교육 차원에서 효과적인 접근이라고 할 수 있다. 아직은 프로그램 개발 초기에 있어 실제 초등학생에게 적용해 보지 못하였고, 프로그램의 장·단점을

알 수 없는 한계점에 있는 미비한 단계에 이르지만 적극적인 관심과 각 지역이 갖고 있는 고유한 콘텐츠를 활용하여 실제 수업을 진행하고 도출되는 결과를 바탕으로 보완한 활용 가능한 프로그램으로서 적용할 필요가 있을 것이다.

V. 요약 및 제언

이 연구는 각 지역의 문화적 콘텐츠를 활용한 창의적 무용교육 프로그램을 개발하여 초등학생들이 무용에 보다 쉽고 친근하게 접근하는 데 의의를 두고 진행되었다. 21세기는 문화 콘텐츠의 시대이며 우리는 다양한 콘텐츠를 향유하고 소비하는 시대에 살고 있다. 다양한 분야에서 창조적 함양과 삶의 질 향유를 위한 문화예술교육을 지행하고 있으며 국가기관에서도 국민들이 문화혜택을 균등하게 누릴 수 있도록 많은 노력을 기울이고 있다. 또한 그 지역을 기반으로 하는 교육적 목적으로 다양한 제도와 전략을 통해 다각적으로 실행하고 있다. 다양한 오프라인 영역의 대표적 문화 콘텐츠가 지역문화라고 볼 수 있을 정도로 활성화된 지역의 이미지, 즉 브랜드 가치를 지역주민들과 지역자치단체가 동일한 혜택을 누리며 경제적 가치를 창출한다는 목적이 맞닿아 이러한 문화예술교육이 생겨나고 적극적으로 반영되고 있다. 따라서 콘텐츠의 홍보효과가 크고 파급력이 높은 지역문화를 통하여 초등학생의 무용교육의 가치를 높일 수 있는 특성화된 콘텐츠를 개발하는 것은 매우 중요하다.

이러한 프로그램을 통해 지역 문화를 보존하는 기능을 살리는 동시에 교육적 목적을 흥미롭게 교육시키는 가치를 창출하는 것은 매우 의미가 있을 것이다. 지역문화의 콘텐츠에 해당하는 『민속음악 및 전래동요, 설화 및 전래동화, 지역의 명소, 민속놀이』를 무용교육에 가장 필요한 요소 중 『음악의 이해, 스토리텔링, 주제와 변형, 움직임 확장』의 창의적 표현력을 접목하여 개발된 총 4개 프로그램 모형의 설계과정과 내용은 다음과 같다.

첫째, 창의교육의 ‘다양성과 개방성’은 지역문화 콘텐츠 중 ‘민속음악 및 전래동요’로 연계하여, 무용교육 요소 중 ‘음악의 이해’를 소재로 한 프로그램으로 개발되었다. 무용교육의 가장 기본 요소인 음악을 사용하여 진행된 창의적 움직임 프로그램은 전통적인 의미를 담고 있는 지역의 민속음악 및 전래동요로 사용되어 동시대에 자라나는 초등학생에게 지역이 갖고 있는 고유한 콘텐츠를 알리고 교육한다.

둘째, 창의교육의 ‘상상력과 환상’은 지역문화 콘텐츠 중 ‘설화 및 전래동화’로 연계하여, 무용교육 요소 중 ‘스토리텔링’을 소재로 한 프로그램으로 개발되었다. 표현력 향상과 다양한 스토리를 바탕으로 지식이 쌓이는 창의적 프로그램으로 구전을 통해 전해 내려오는 설화 혹은 전래동화의 스토리를 바탕으로 학생 스스로가 구현하며 우리나라의 전통적인 사상에 대해 일깨우고 다양한 지식을 겸비한 학생으로 성장하게 하는 가능성을 보여준다.

셋째, 창의교육의 ‘호기심과 모험심’은 지역문화 콘텐츠 중 ‘지역의 명소’와 연계하여, 무용교육 요소 중 ‘주제의 변형’을 소재로 한 프로그램으로 개발되었다. 지역명소에 대한 호기심을 바탕으로 역사적 흐름과 변화를 움직임의 모티브로 하여, 주제의 움직임을 또다시 새로운 형태로 변형하는 과정에서 얻어지는 예술적 감각과 가치는 창의적 역량을 도모한다.

넷째, 창의교육의 ‘자신감’은 지역문화 콘텐츠 중 ‘민속놀이’와 연계하여, 무용교육 요소 중 경쟁심, 협동심을 소재로 한 ‘움직임 확장’ 프로그램으로 개발되었다. 놀이를 통해 공간감을 확대시키는 과정에서 이동범위의 제한적인 틀에서 벗어날 수 있다. 자립과 밀접한 관계를 지니고 있는 경쟁심은 무용교육에 필요한 요소임과 더불어 협동심을 통해 사회적 가치를 겸비한 준비된 인재로 기르는 데 도움을 줄 수 있을 것으로 보인다.

이 프로그램은 지역에 속한 초등학생들 누구나 참여가 가능한 열린 형태의 수업모형이며 창의력 개발을 바

탕으로 한 전문적인 무용교육으로 제시할 수 있다. 지역문화 콘텐츠의 친근함과 더불어 각 프로그램 별로 지속적인 활용이 가능한 다양성을 통해 무용에 흥미를 유발함으로써, 초등학생들의 참여율을 높여 지역예술교육의 발전과 활성화를 기대할 수 있을 것으로 사료된다. 또한 무용교육의 저변 확대를 이루고 이를 계기로 무용인재 발굴에도 유용한 도움이 될 것이다. 향후 각 지역 예술교육이 문화별 연계성에 대한 연구와 이들의 지역 발전적 개발 및 교육적 목적을 위한 후속연구가 확대되어 지역의 숨어있는 문화 혹은 특성을 바탕으로 다양하고 참신한 프로그램이 개발될 필요가 있을 것이다. 나아가 무용교육과 창의성의 중요함과 필요성의 가치가 널리 인식되길 기대하며, 차후 수정보완을 통해 효과적인 프로그램으로 발전되기 위해 지역문화 콘텐츠 선별과 주제 선정에 대한 심도 깊은 후속연구가 이루어져야 할 것이다.

참고문헌

- 공주희(2017). 문화소외지역을 위한 무용교육 지원사업 활성화방안 : 한국문화예술교육진흥원 중심으로. 미간행 석사학위논문. 한양대학교 대학원.
- 교육과학기술부(2008). 초등학교 교육과정 해설Ⅴ 체육, 음악, 미술, 외국어(영어). 서울 : 대한교과서 주식회사.
- 교육부(2013). 창의인성교육 넷 통계자료, 한국과학창의재단.
- 권지현(2005). 현대발레 창작에 나타난 패러디적 요소에 관한 연구. 미간행 석사학위논문. 동아대학교 교육대학원.
- 김경주(2017). 문학교육이 창의. 인성에 미치는 영향 연구. 미간행 석사학위논문. 고려대학교 교육대학원.
- 김연정(2012). 학교문화예술교육 무용참여가 초등학생의 사회성에 미치는 영향. 미간행 석사학위논문. 계명대학교 교육대학원.
- 김지선(2012). 무용표현의 극대화를 위한 음악교육의 필요성. 미간행 석사학위논문. 숙명여자대학교 대학원.
- 김지윤(2014). 창작무용교육이 초등학생의 정서지능 발달에 미치는 영향. 미간행 석사학위논문. 대구가톨릭대학교 교육대학원.
- 김지윤, 김형남, 윤정은(2015). 문화예술정책의 맥락에서 '일상생활 속 무용의 확산' : 문화복지를 실현하기 위한 무용융성의 방안 모색. 한국체육학회지, 54(5), 691-703.
- 김채환(2014). 영재 인성교육 프로그램이 창의적 인성과 리더십에 미치는 영향 연구. 미간행 석사학위논문. 명지대학교 사회교육대학원.
- 김태경(2002). 미국 예술교육에 관한 연구. 미간행 석사학위논문. 국민대학교 정치대학원.
- 김태덕(2019). 청소년 창의·인성 함양을 위한 민속예술 무용교육 콘텐츠 개발과 활용. 미간행 박사학위논문. 경상대학교 대학원.
- 김효(2019). 초등학교 저학년들을 위한 궁중무용 교육의 가능성 연구 - 교육연극을 활용한 춘앵무 교육 프로그램을 통하여. 한국무용교육학회지, 30(2), 37-61.
- 김화숙(1991). 舞踊創作能力 向上을 위한 프로그램의 개발 및 적용에 관한 研究. 미간행 박사학위 논문. 한양대학교 대학원.
- 문화체육관광부(2016). 2016 문화향수실태조사. p43.
- 박미경(2019). 하이컨셉시대의 스토리 중심 창의예술교육 프로그램에 관한 연구. 미간행 석사학위논문. 단국대학교 교육대학원.
- 변혜령(2001). 유아 창작무용 프로그램 개발 연구 : 도형 활용을 중심으로. 미간행 석사학위논문. 이화여자대학교 대학원.
- 백승례(2017). 스토리텔링 기법을 통한 유아무용교육 프로그램 개발. 미간행 석사학위논문. 한국체육대학교 사회체육대학원.
- 신문승(2010). 초등학생 영재 판별을 위한 창의적 성향 검사 개발 연구. 미간행 박사학위논문. 한국교원대학교 대학원.
- 엄희정(2017). 지역무용 교육 활성화를 위한 문화예술교육 연구 : 용인지역 한국무용 교육을 중심으로. 미간행 석사학위논문. 단국대학교 대학원.
- 오레지나(2019). 무용교육의 사회적 맥락과 복지적 가능. 한국무용교육학회지, 29(3), 23-36.
- 오인향(2015). 유아기 남아의 창의성 향상을 위한 무용교육프로그램 개발 연구 : 모티프 라이팅 창작교육을 중심으로. 미간행 석사학위논문. 이화여자대학교 대학원.
- 이명진(2002). 초등학교 무용교육의 콘텐츠 표준화 방안에 대한 연구. 미간행 박사학위논문. 경기대학교 대학원.
- 이정애(2016). 스토리텔링을 활용한 유아동작교육 프로그램 개발 및 효과. 미간행 박사학위 논문. 전남대학교 대학원.
- 이현수(2010). 지적장애인의 작업기억 용량과 집행기능의 부하가 목표지향적 이동 수행에 미치는 영향. 미간행 석사학위논문.

순천향대학교 교육대학원.

인성교육진흥법(2019). www.lawnb.com 2020. 1. 16 검색.

임귀자(2011). 창의성기법을 활용한 유아과학교육 프로그램 개발 및 효과. 미간행 박사학위 논문. 전남대학교대학원.

장현주(2010). 다문화가정 아동을 위한 지역문화시설의 무용교육프로그램 개발에 관한 연구. 미간행 석사학위논문. 중앙대학교 예술대학원.

전주현(2005). 예술교육으로서의 중등 무용교육과정 모형 개발. 미간행 박사학위논문. 이화여자대학교 대학원.

전중환(2017). 지역축제 운영에서 나타는 컨셉트의 역할에 대한 연구 : 천안흥타령춤축제를 중심으로. 미간행 고려대학교 행정대학원.

정고운(2016). 민속무용을 활용한 다문화 교육 활성화 방안 연구. 미간행 석사학위논문. 서울교육대학교 대학원.

정병희(2012). 민속예술의 미술교육 활용과 효용 연구. 미간행 박사학위논문. 전남대학교 대학원.

정숙희(2012). 지역축제와 무용공연활성화에 관한 연구. 우리 춤과 과학기술, 8(3), 154-172.

주현경(2008). 창작무용활동 중심 초등학생 리더십 교육 프로그램 개발 연구. 미간행 박사학위논문. 숙명여자대학교 대학원.

최경희(2002). 무용 교육내용 선정을 위한 기초연구. 한국무용교육학회지, 13(1), 15-52.

최병우(2009). 음악교육을 통한 창의력 신장 연구 : 중학교 1학년을 중심으로. 미간행 석사학위논문. 한양대학교 교육대학원.

최석민(2013). 창의·인성교육의 유기적 관계성 분석. 한국초등도덕교육학회, 40(0), p285-314.

최영식(2010). 민속놀이 프로그램이 초등학생의 학교생활 만족과 학교폭력 행동에 미치는 영향. 미간행 박사학위논문. 전북대학교 대학원.

최인수(2004). 감정인식을 위한 다차원자료로 표현된 인형 이미지의 그래픽스. 미간행 박사학위논문. 강원대 학교 대학원.

한순미(2005). 창의성. 서울 : 서울학지사.

함지선(2010). 예술 중·고등학교 무용지도자의 교육적 가치체계 및 교수설계 방안 탐색. 미간행 박사학위논문. 이화여자대학교 대학원.

Grenis, M.(1975). Conflicting Views on Competition! II. Individualization, Grouping, Competition, and Excellence. *Phi Delta Kappan*, 57(3), 199-200.

Sandra, N. H.(2000). 발레베이지, 음악세계.

Urban, K. K.(1995). Test for Creative Thinking-Drawing Production. *Gifted Child Quarterly*, 27(3), 139-144.

ABSTRACT

Development of Creative Dance Education Programs Using Local Culture Contents

Kyungyoung Kim University of Sanya

Local cultures, which are formed based on a sense of belonging and attachment, are invaluable resources that can be transformed into those contents that can be grafted onto education by inducing interest through the advantage of being continuously transformable. Therefore, the creative dance education programs developed in this study using local cultural contents are as follows. First, the diversity and openness of creative education were linked to folk songs and folk music among local cultural contents to develop programs based on the understanding of music among dance education elements. Second, the imagination and fantasy of creative education were linked to tales and traditional fairy tales to develop programs based on storytelling among the elements of dance education. Third, the curiosity and adventurous spirit of creative education were linked to local attractions among local cultural contents to develop programs based on changes in the theme among dance education elements. Fourth, the confidence of creative education was linked to folk plays among local cultural contents to develop movement expansion programs based on competitive spirits and cooperative spirits among dance education elements. It is considered that if the creative movement programs developed through this study are actively used in local governments, culturally marginalized regions, and local cultural festivals, they will be a cornerstone for expanding the base of dance education and revitalizing the local cultures. It is hoped that studies on the linkages of arts education in individual regions to cultures and follow-up studies for the development of the linkages for regional development and for educational purposes will be expanded.

Key words : local culture, content, dance education, creativity, character, tradition

논문투고일: 2019. 12. 06

논문심사일: 2020. 01. 09

심사완료일: 2020. 01. 20

* Professor, Music College, Choreography Direction, University of Sanya