한국무용과학회지, 2022, 제39권 제1호, pp.43~58
Official Journal of Korean Society of Dance Science
2022, Vol.39, No.1, pp.43~58
1229-7836/22/599
DOI http://dx.doi.org/10.21539/Ksds.2022.39.1.43

인문학적 소양교육을 위한 교양무용 콘텐츠 개발*:
메디치 가(家)와 공자에게 배우는 창의력과 리더십

임수진** 서울대학교

본 연구는 인문학과 무용을 통합한 융합적 소양함양을 위한 교육콘텐츠를 개발하고, 대학 교양교육에서 실천할 수 있는 실천 전략을 제안하는 것을 목적으로 한다. 연구를 위한 자료 수집은 문헌연구, 자기보고서, 전문가 회의 자료 등을 활용하였다. 문헌고찰은 동양의 고전인 '논어'와 서양의 고전인 '메디치 가(家) 이야기'를 통해 창의력과 리더십에 대한 내용을 분석하였다. 연구결과는 다음과 같다. 첫째, 인간관 및 세계관 형성을 위한 인문학과 무용의 공통 요소로 '신뢰, 배움, 예의, 향유'가 도출되었다. 둘째, 창의력 함양을 위한 공통 요소로 '자유로운 사고, 통찰력, 다방면의 체험'을 이끌어내었다. 셋째, 리더십 함양을 위한 공통 요소로는 '배려, 양보, 책임' 등을 도출할 수 있었다. 결론적으로 인문학적 소양교육을 위한 교양무용은 내용적으로는 '학제 간 통합'을, 방법론적으로는 '예술적 체험교육'으로 고안하여야 한다. 이 연구에서 개발한 인문학과 무용이 통합된 교육콘텐츠는 융합교육과 소양교육을 실천할 수 있는 실천적 지표가 될 것이다.

주요어 : 인문학, 창의성, 리더십, 체험교육, 교양무용 교육콘텐츠

Ⅰ. 서 론

1. 연구의 필요성 및 목적

시대를 막론하고 대학 교육의 목적과 방향은 한결같다. 'better person', 'better life'를 지향하는 대학 교육의 궁극적인 목적은 '대학'이라는 학문기관이 처음 설립된 중세부터 21세기, 4차 산업혁명 시대에 이르기까지 변함이 없다. 예부터 대학교육은 '교양인'과 '전문인' 양성이라는 두 가지 방향성을 가지고 있고, 교양교육은 '교양인'과 '전문인'이 조화를 이루는 균형 잡힌 전인 양성에 교육의 초점이 맞추어져 있다(이상엽, 2017). 이처럼 대학 교육의 목적은 중세부터 지금까지 동일하지만, 시대마다 교육의 화두는 당대의 시대상, 세계관에 따라 달라진다.

21세기 교육의 화두는 '창의융합형 인재' 양성이다. 4차 산업혁명 시대에 '융합인재'는 모든 분야에서 키워드가 되었다. 이러한 사회 분위기는 대학 교육과 커리큐럼에 영향을 미치기 마련이고, 대학은 기업이 필요로 하는 인재를 양성하기 위해 교양강좌수를 축소하거나 교육과정을 개편한다(김지현, 2012; 임수진, 김석희, 2019). 대학은 기업과 사회가 필요로 하는 인재를 양성하기에 급급하기 때문에, 예술대학이 '주변부' 대학으로 밀리는 것이 현실이고, 이에 예술 교양강좌는 축소되고 있다(심상용, 2014; 윤지은, 2012). 대학은 지금 당장 닥친 문제들을 해결하기 위해 고군분투할 뿐, 학생들의 온전한 삶을 영위하기 위해 필요한 총체적인 것들을 채워주기 위한 고민은 하지 않는 듯하다. 이에 최근의 대학들은 '전인적' 인간보다는 '실용적' 인간 양성에 주

* 이 논문은 2019년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임(NRF-2019S1A5B5A07092322)
** 서울대학교 사범대학 체육교육과 강사, suzie@snu.ac.kr

력하는 경향이 있다. 결국 '전인' 보다는 '실용'이 강조된 분위기 속에서 학생들의 '사유'의 시간, '경험'의 시간, '성찰'의 시간 등 교육적 기회가 박탈되고 있다.

교양무용강좌는 일반적으로 실기와 이론이 분리되어 수업이 이루어진다(윤지은, 2012; 서예원, 1998; 임수진, 문영, 2016; 홍애령, 임수진, 2013). 이론수업은 무용과 관련된 이론적 지식을 학습하고, 실기수업은 동작을 익히는 동작기술 습득에 경도되어 있다. 무용은 장르에 따라 움직임이 다양하다. 그런데 춤을 배울 때 단지 몸만 움직인다면, 춤 안에 담긴 사회적, 문화적 배경을 모른 채 동작만 모방하는 수준에 그친다(윤지은, 2014; 임수진, 문영, 2021). 대학 내 위치가 '위기'에 처해 있는 교양교육과 예술교육이 단편적 지식습득과 기능적 동작습득에 경도된 기존의 교육방식을 고수한다면, 적어도 '주변부'인 교양무용강좌는 위기를 넘어 파국에 이를지도 모른다(임수진, 문영, 2016; 임수진, 김수연, 2018).

앞서 언급했듯이 대학은 '교양인'과 '전문인'을 양성하는 곳이고, 이 두 가지가 조화로운 전인 양성을 목표로 교육해야 한다. 니체에 따르면, 진정한 교양교육은 "자기를 발견하는 과정에서 자신의 삶을 살아 갈 수 있도록 도와주는 데 의미가 있다"(이상엽, 2017). 그렇다면 교양교육으로서 무용은 무엇을 가르쳐야 하는가. 이미 십여년이 넘도록 불어 닥치고 있는 인문학의 위기, 예술전공의 통·폐합, 교양강좌의 축소 등의 문제를 어떻게 해결할지에 대해 고민하고 대안을 마련해야 한다.

본 연구자는 교양교육으로써 무용강좌가 어떤 내용으로 가르쳐질 수 있는지에 대한 답을 찾고자 한다. 이에 교양교육의 출발점을 '자기 훈육'에 염두를 두어 인간과 세계를 보는 관점을 구축하고, 현 시대가 요구하는 '창의융합형 인재'에게 필요한 창의력과 리더십 함양은 대학 교양교육의 궁극적 목적이 되어야 한다. 따라서 인간관 및 세계관, 창의력, 리더십을 키워드로, 인문학적 소양교육, 예술적 체험교육, 학제 간 융합 교육을 위한 교육콘텐츠를 개발하고자 한다.

본 연구는 스코틀랜드의 문학평론가이자 인류학의 공헌자인 앤드루 랭(Andrew Lang)의 명언, "현실에 파묻혀 지내느라 그 위대한 과거를 구석에 처박아 놓아서는 안 된다."에서 착안하였다. 창의력과 리더십 함양을 위한 교양무용 콘텐츠 개발은 오늘날까지 명제로 취급되는 고전(古典)과 역사 인물들의 삶, 그리고 그것들을 통한 교훈을 근거로, 동·서양의 고전(古典)을 통해 교육적 요소를 도출하였다. 본 연구는 르네상스를 이끈 역사상 가장 위대한 가문인, 메디치 가(家)에 대한 고전과 2500년 간 인류에 불멸의 가르침을 주는 공자의 어록인 『논어』를 탐독하여 인문학과 무용의 공통적 교육 요소를 도출하는 것을 목적으로 한다.

2. 연구문제

본 연구는 인문학적 소양교육, 예술적 체험교육, 학제 간 융합 교육을 실천할 수 있는 교양무용 강좌의 콘텐츠 개발을 목적으로 한다. 구체적으로, 듀이의 경험론(Dewey, 1916)과 콜브의 경험학습이론(Kolb, 1984)에 근거하여, 현 시대가 요구하는 '창의융합형 인재'의 창의력과 리더십을 함양을 위한 교육콘텐츠를 개발하는 것이다. 이를 위해 창의력과 리더십을 키워드로, 인문학적 소양교육, 예술적 체험교육, 학제 간 융합 교육에 중점을 두어 다음의 내용을 연구하였다.

첫째, 인문학적 소양교육을 실현할 수 있는 인문학과 무용의 공통적 대상 및 재료 선정을 위해 공통 요소를 탐색한다. 창의력과 리더십 함양을 위한 인문학적 소양교육을 실현하기 위해 먼저 인문학과 무용의 공통적 대상과 재료를 선정한다. 이에 민속무용이나 민족무용이 아닌 예술로서의 무용, 즉 발레의 탄생과 관련된 피렌체의 메디치 가(家)에 대한 고전을 탐독한다. 다음으로, 동양의 고전인 공자의 어록을 분석하여 동·서양의 고전(古典)에서 창의력과 리더십에 대한 내용을 분석하여 인문학과 무용의 공통적 요소를 도출한다.

둘째, 선정된 공통적 요소들을 분석하여 주제별로 범주화하고, 각 주제와 관련된 학제 간 교육내용을 통합하여

Copyright© 2022 by the Korean Society of Dance Science

융합교육을 실현할 수 있는 교육과정을 재구성한다. 이를 위해 먼저, 인간관 및 세계관, 창의력, 리더십 등 세 가지 주제의 융합교육과정을 고안한다. 다음으로, 융합교육과정의 실천을 위한 주제별 수업지도안을 제안한다.

셋째, 소양교육과 체험교육에 중점을 둔 교육콘텐츠를 개발하고 실천 전략을 제안한다. 첫 번째 연구문제에서 선정한 인문학과 무용의 공통 요소는 두 번째 연구문제인 융합교육과정 안에 포함한다. 세 번째 연구문제에서는 앞의 두 단계를 실천하기 위한 구체적인 콘텐츠를 개발한다. 이를 위해 듀이의 경험론에 입각하여 교변작용으로서의 상호작용과 콜브의 경험학습이론(Kolb, 1984)을 활용한다. 특히 콜브의 경험학습이론에서 제안하는 네 가지 유형의 학습사이클을 활용한 교육콘텐츠를 개발·제안한다.

Ⅱ. 연구방법

1. 연구 절차 및 단계

본 연구는 창의력과 리더십 함양을 위한 교양무용 콘텐츠 개발을 연구목표로, ADDIE 모형(Seels & Richey, 1994)의 절차(분석, 설계, 개발, 실행, 평가) 중에서 '분석, 설계, 개발'의 단계를 순차적으로 진행하였다. 세 가지 연구문제에 따른 연구의 목표, 절차, 내용 및 방법은 〈표 1〉과 같다.

연구문제 1은 '분석 단계'로, '인문학적 소양교육'을 세부목표로 한다. 이를 위해 인간관 및 세계관, 창의력, 리더십을 키워드로 동·서양의 고전(古典)인, 메디치 가(家)에 대한 고전과 공자의 어록인 『논어』를 탐독하여 인문학과 무용의 공통적 요소를 도출하였다. 공통적 요소는 다음과 같이 세분하여 각각 도출하였다.

- 인간관과 세계관 형성을 위한 인문학과 무용의 공통적 요소를 선정
- 창의력 함양을 위한 인문학과 무용의 공통적 요소를 선정
- 리더십 함양을 위한 인문학과 무용의 공통적 요소를 선정

연구문제 2는 '설계 단계'로, '학제 간 융합교육'이 세부목표다. 이 단계에서는 인간관 및 세계관, 창의력, 리더십과 관련된 고전(古典)의 이야기나 역사적 사실 혹은 사례를 통해 다양한 학문분야의 지식과 정보를 접해 볼 수 있는 융합교육과정을 다음과 같이 순차적으로 설계하였다.

- 인간관과 세계관 형성에 적합한 학제 간 교육내용의 통합과 수업지도안 개발
- 창의력 함양을 위한 학제 간 교육내용의 통합과 수업지도안 개발
- 리더십 함양을 위한 학제 간 교육내용의 통합과 수업지도안 개발

연구문제 3은 '개발 단계'로, '예술적 체험교육'을 세부목표로 한다. 본 연구에서 핵심키워드로 상정한 인간관 및 세계관, 창의력, 리더십을 함양할 수 있는 체험교육 콘텐츠를 개발하고 실천 전략을 제안하기 위해 콜브(Kolb)의 경험학습이론의 학습 사이클(CE, RO, AC, AE)을 활용하였다.

- 융합교육과정을 실행하기 위한 콜브(Kolb) 경험학습이론의 학습사이클 활용

콜브의 경험학습이론에서 제안하는 학습사이클은 구체적인 경험(Concrete Experience), 반성적 성찰(Reflective Observation), 추상적 개념화(Abstract Conceptualization), 능동적 실험(Active Ewperience)로 구분된다. 구체적인 경험(CE)을 위해서는 학습자가 새로운 경험을 충분하게 그리고 자유롭게 참여해야 한다. 반성적 성찰(RO)을 위해서 학습자는 다양한 관점에서 자신의 경험을 반성할 수 있는 시간과 공간을 확보해야 한다. 반

성적 성찰 과정에서는 타인의 피드백이 지대한 영향을 주게 된다. 추상적 개념화(AC) 과정에서는 학습자가 아이디어를 재구성하고 처리하여 자신의 것으로 만들고 새로운 아이디어를 더 나은 이론으로 통합한다. 능동적 실험(AE)에서 학습자는 자신의 이해를 활용하여 의사결정과 문제해결을 시도하고, 새로운 상황에서 가설을 검증한다. 이렇게 네 가지 학습사이클 과정에서 생성된 앎은 다시 구체적 경험으로 이어진다(민혜리, 최경애, 2011). 따라서 두 번째 연구문제에서 범주화된 주제별로 네 가지 학습사이클을 적용하여 융합교육과정을 재구성하여 교육콘텐츠를 개발하고, 융합교육과정 안에서의 실천 전략을 제안한다.

표 1. 연구의 목표, 절차, 내용 및 방법을 포함한 연구수행 내용

연구목표	세부목표	연구절차	연구단계	연구내용	연구방법
창의력과 리더십 함양을 위한 교양무용 콘텐츠 개발	인문학적 소양교육	분석	1단계	• 국내 대학 교양무용 현황 파악과 국내·외 우수 수업의 교육과정 분석	• 문헌고찰 (논어, 메디치가의 사기史記)
				• 인문학과 무용의 공통적 대상과 재료 선정을 위한 공통 요소 탐색	
				• 인간관 및 세계관, 창의력, 리더십과 관련된 메디치 가(家)와 공자의 어록 분석	
	학제 간 융합교육	설계	2단계	• 고전과 역사의 교훈을 통해 재구성하는 인간관 및 세계관 형성을 위한 융합교육	• 자기보고서
				• 고전과 역사의 교훈을 통해 재구성하는 창의력 함양을 위한 융합교육	
				• 고전과 역사의 교훈을 통해 재구성하는 리더십 함양을 위한 융합교육	
	예술적 체험교육	개발	3단계	• 콜브(Kolb)의 경험학습이론을 활용한 인간관 및 세계관 형성을 위한 콘텐츠 개발	• 전문가회의
				• 콜브(Kolb)의 경험학습이론을 활용한 창의력 함양을 위한 콘텐츠 개발	
				• 콜브(Kolb)의 경험학습이론을 활용한 리더십 함양을 위한 콘텐츠 개발	

2. 연구방법 및 자료수집

1) 교수 연구자

본 연구자는 대학 교양무용 교수경력은 8년차로, 융합교육으로서 무용교육과 '무용을 통한 인문학적 소양교육'의 필요성을 느꼈다. 하지만, 이를 실천할 수 있는 인문학적 내용과 무용을 연결한 구체적인 교육 자료는 찾아보기 힘들었다. 그래서 연구자 스스로 인문학과 무용에 관련된 1차 정보와 2차 정보인 인문학적 서적과 무용전공 서적, 그리고 논문들을 다독하게 되었다.

인문학적 소양교육을 위한 교양무용의 교육콘텐츠 개발에 관한 선행연구는 아직 불모지 수준이다. 이 때문에 인문학적 소양교육을 위한 교양무용 교육의 이론적, 철학적 근거를 마련하기 위해 문헌고찰을 주된 연구방법으로 사용하였다. 특히, 2500년 전부터 오늘날까지 동·서양의 학계에서 명제로 취급되는 고전(古典)이 주요 문헌이 된다. 무용과 관련된 서양의 고전으로, 『메디치 가문 이야기』를, 동양의 고전으로는 인류에 불멸의 가르침을 주는 공자의 어록인 『논어』를 선정하였다.

2) 자료수집

본 연구의 주요 연구방법은 문헌연구로, 연구를 위한 자료 수집은 문헌연구, 자기보고서, 전문가 회의 자료 등을 수집한다. 문헌고찰은 인문학적 서적, 무용전공 서적, 국·내외 학위 및 학술 논문 등을 통해 이루어진다.

Copyright© 2022 by the Korean Society of Dance Science

국·내외 학위 및 학술 논문의 자료는 한국교육학술정보원의 학술연구정보제공 사이트(www.riss.kr)와 해외 학술검색 사이트(www.scholar.google.co.kr) 등을 통해 수집하였다.

자기보고서는 교수자의 수업일지와 성찰일지로 나뉜다. 먼저 본 연구자는 교양무용에서 활용할 수 있는 콘텐츠를 고안한 후에, 콘텐츠 내용의 적합성을 검토하기 위해 매 차시 수업의 도입 부분은 무용과 관련된 인문학적 소양지식을 스토리텔링 방식으로 진행한다. 수업지도안은 도입-전개-마무리 순으로 일련의 수업과정을 제시하는데, 본 연구에서는 도입 단계에서 스토리텔링을 통한 인문학적 소양교육으로 진행한다. 또한 연구자가 제안하는 콘텐츠의 적합성을 파악하고 콘텐츠 내용을 보완, 구축하기 위해 교양무용 학습자들에게 콘텐츠에 대한 의견이나 무용체험에 대한 이야기를 듣고 이것을 반영하여 콘텐츠 내용의 연결성, 적합성, 효과성 등을 재고하였다.

전문가 회의는 본 연구자가 고안할 콘텐츠 내용의 적합성과 타당성을 검토하는 데에 중요한 방법이다. 본 연구에서는 교양무용 교수경력이 5년 이상이고, 무용 및 체육학 박사학위 소지자이거나 교수로 재직 중인 무용교육 전문가 3인과 교육학 전공의 전문가 1인을 자문위원으로 위촉하여, 전문가회의를 통해 연구자가 고안한 교육콘텐츠 내용의 적합성과 타당성을 검토하였다.

Ⅲ. 연구 결과

본 연구는 ADDIE 모형(Seels & Richey, 1994)의 절차 중에서 '분석, 설계, 개발' 단계로 연구를 수행하였다. 연구 1단계는 '인문학적 소양교육', 2단계는 '학제 간 융합교육', 3단계는 '예술적 체험교육' 등 연구단계별로 수행된 연구 내용 및 결과는 다음과 같다.

1. 인문학적 소양교육

연구 1단계에서는 '인문학적 소양교육'을 위한 인문학과 무용의 공통 요소를 도출하고 인문학적 주제를 모색하였다. 동·서양의 고전(古典)인, 메디치 가(家)에 대한 고전과 공자의 어록인 『논어』를 탐독하여 인문학과 무용의 공통적 요소를 도출하였다.

역사 속 동·서양 위인들의 특징으로 '인간관 및 세계관', '창의력', '리더십' 세 가지를 도출하고, 이러한 '자질 함양'을 대학교양 무용교육의 교육목표로 상정하였다. 또한 각 주제에서 다룰 수 있는 인문학과 무용의 공통 요소로 총 열 가지 자질 및 능력을 도출하였다. 인간관 및 세계관 형성을 위해 인문학과 무용의 공통적 요소로 '신뢰, 배움, 예의, 향유'를, 창의력 함양을 위한 공통 요소로 '자유로운 사고, 통찰력, 다방면의 체험'을, 리더십 함양을 위한 공통 요소로 '배려, 양보, 책임' 등을 도출할 수 있었다. 인문학과 무용의 공통요소로 도출된 세 가지 주제의 선별과정과 근거는 〈표 2〉와 같다.

표 2. 주제별 인문학과 무용의 공통 요소 도출 과정 및 근거

인문학적 주제	인문학		무용	공통 요소
	동양의 고전	서양의 고전		
인간관 및 세계관	• 노자안지(老者安之)하고 붕우신지(朋友信之)하여 소자회지(少者懷之)로다 • 인이무신(人而無信)이면 부지기가야(不知基可也)니라 • 흥어시(興於詩)하고 입어례(立於禮)하고 성어락(成於樂)이니라	피렌체 메디치 가문, 메디치가의 후원	카트린 드 메디치의 삶 안나 파블로바의 삶과 춤의 철학	신뢰, 예의, 향유

창의력	• 학이시습지(學而時習之)이면 불역열호(不亦說乎)니라 • 학이불사즉망(學而不思則罔)하고 사이불학즉태(思而不學則殆) • 일신우일신(日新又日新)	학문과 예술의 재생, '르네상스', '메디치 효과'	로이 풀러의 도전정신, 루돌프 라반의 통찰력	자유로운 사고, 통찰력, 다방면의 체험
리더십	• 기서호(基恕乎)인지 기소불욕(己所不欲)을 물시어인야(勿施於人也)하라 • 온이려(溫而厲)하시며, 위이불맹(威而不猛)하시며 공이안(恭而安)이러시다 • 자절사(子絶四)러시니 모의(毋意) 모필(毋必) 모고(毋固) 모아(毋我)러시다	메디치 가 위인들의 지도력 마키아벨리의 군주론	모던댄스의 리더, 마사그레이엄	배려, 양보, 책임

1) 인간관 및 세계관

인간관 및 세계관 형성을 위해 인문학과 무용의 공통적 요소로 '신뢰, 예의, 향유'가 도출된 근거를 살펴보겠다. 먼저, 동양의 고전 논어에서는 제2편 위정(爲政), 제5편 공야장(公冶長), 제8편 태백(泰伯)에서 '신뢰, 예의, 향유'의 공통 요소를 도출할 수 있었다.

논어 제5편 공야장(公冶長)에 따르면, '가장 이상적인 사람'은 노자안지(老者安 之)하고 붕우신지(朋友信之)하여 소자회지(少者懷之)로다. 이것은 "윗사람에게는 '그 사람이라면 무슨 일이든 안심하고 맡길 수 있다'고 인정받는 사람이 되어야 하고, 친구에게는 '이 친구라면 무조건 믿을 수 있다'고 신뢰받는 사람이 되어야 하며, 아랫사람에게는 '이분만 믿고 따라가면 된다'고 칭송받는 사람"(p. 21)이다(나가오 다께시, 2010). 이는 '좋은 사람'은 누구에게나 신뢰를 줄 수 있는 인간임을 강조한다.

논어 제8편 태백(泰伯)에서 공자는 '흥어시(興於詩)하고 입어례(立於禮)하고 성어락(成於樂)이니라'하였다. 이것은 "문학을 즐기고 감동을 음미하고, 올바른 예를 따르며 사람들과 온화한 교류를 쌓으며, 음악을 들음으로써 책에서는 얻을 수 없는 마음에 울려 퍼지는 아름다움을 의미한다. 이 세 가지는 마음의 성장에 꼭 필요한 한 것"(p. 26)임을 주지하고 있다(나가오 다게시, 2010). 이 말씀으로 인간의 성장에 있어서 '마음'의 성장과 정서적 안정이 중요함을 알 수 있다. 이와 관련하여, 논어 제1편 학이(學而)에서 '범애중(汎愛衆)하되 이친인(二親仁)이니, 행유여력(行有餘力)이어든, 즉이학문(則以學文)이니라'하였다. 이는 진정한 마음의 성장을 위해서는 사람과의 소통이 제일 중요함을 피력한다.

논어 제2편 위정(爲政)에 따르면, 인이무신(人而無信)이면 부지기가야(不知基可也)니라. 이것은 사회는 신뢰를 바탕으로 이루어지기 때문에 신뢰가 없으면 인간관계도 사회도 성립되지 않음을 강조한다. 따라서 타인에게 신뢰를 얻지 못하면 이 세상을 살아갈 자격이 없다"고 강조한다.

한편, 서양의 사기(事記) 중 '메디치 가문이야기'를 통해 인간관 및 세계관 형성에 중요한 근거를 확인할 수 있다. 메디치 가문은 15-16세기는 중세에서 근대로 이행하는 시기에 형성된 이탈리아의 독립국가들, 베네치아, 밀라노, 피렌체, 나폴리 중에서 피렌체에서 형성된다. 피렌체는 학문과 예술의 재생, '르네상스'를 일으킨 도시로, 온 세계의 주목을 받은 나라였다. 메디치 가문이 '명문가'로 위상을 얻을 수 있었던 것은 바로, 르네상스가 일어나도록 학문과 예술에 후원을 아끼지 않은 가문이었기 때문이다. 특히, 장자계열은 '학문과 예술'에 집중적으로 후원 하였고, 차자계열은 '과학'에 투자하였다. 피렌체의 여러 가문들 중 피렌체를 제대로 통치할 수 있었던 역량을 지닌 가문은 메디치가뿐이었다(이길상, 2017). 당대 유럽에서 가장 유력했던 메디치가는 가문의 구성원들이 주요국가의 핵심부에 포진되어 있었다. 메디치가 사람들이 여러 국가 핵심부에서 각자의 역할을 훌륭히 해 낼 정도로 그 가문의 인물들이 지닌 성품에는 공통적인 특징이 있다. 넓은 도량, 시민을 먼저 생각하고 시민정서에 공감하려는 겸손한 마음, 슬기로움 등의 덕성을 지녔고, 르네상스를 이끈 가문임에도 불구하고, 거만하지 않고, 간교하지 않았던 인품을 지녔던 것으로 평가받고 있다. 이처럼, '신뢰, 예의, 향유'라는 키워드가 온전히 가문의 특성에서 드러난다. 이렇게 논어와 메디치가의 이야기 속에서 공통적으로 '신뢰, 예의, 향유'를 도출할 수 있었다.

Copyright© 2022 by the Korean Society of Dance Science

이와 관련된 무용의 소재로 '혼수가 된 발레', '한 발레리나의 우아한 외침'을 선정하여 피렌체 메디치 가문의 딸, 카트린 드 메디치의 정략결혼과 혼수로 발레를 프랑스로 전파하게 된 일련의 과정을 스토리텔링으로 전달한다. 카트린은 남편인 앙리 2세에게 관심과 사랑을 못 받고, 프랑스 국민들에게 '이탈리아 그 여자'로 불리며 혐오와 천대를 받았던 상황을 슬기롭게 극복하였다. 그것이 가능할 수 있었던 것은 그녀의 강인한 성품, 인내력, 비범한 자기통제력, 냉정하고 차분한 성격 덕분일 것이다. 이러한 그녀의 성품은 메디치 가문의 조상들에게서 두드러졌던 특징들로 알려져 있다. 당대 화가 겸 사가인 바사리의 글에서 카트린의 모습을 감지할 수 있다.

> "카테리나는 친절하고 붙임성 있는 태도 때문에 우리에게 초상화를 남겨두었으면 하는 여성이다. 그 따뜻한 마음은 그림으로 그릴 수 없다. 내 붓으로는 아무런 기억도 남길 수 없다."(p. 419)

2) 창의력

창의력 함양을 위한 공통 요소로 도출한 '자유로운 사고, 통찰력, 다방면의 체험'은 논어의 학이시습지(學而時習之)이면 불역열호(不亦說乎), 학이불사즉망(學而不思則罔)하고 사이불학즉태(思而不學則殆)니라, 일신우일신(日新又日新)에서 비롯된다.

먼저, 논어 제1편 학이(學而)편에 '학이시습지(學而時習之)이면 불역열호(不亦說乎)'니라. 직역하자면, 배우고 때때로 익히면 또한 즐겁지 아니하겠는가이고, 의역해보면 애써 배워서 시간 날 때마다 부지런히 그것을 익힌다면 진실로 기쁜 일이 아니겠는가를 의미한다. 이 구절은 공자가 생각하고 있는 학습에 대한 전반적인 태도를 시사한다. 학(學)이라는 글자가 논어라는 경구 모음집의 가장 첫 번째 글자라는 것은 학습이라는 것이 얼마나 중요한지, 공자가 배움이라는 것에 얼마나 큰 열의를 가지고 있었는지를 알려준다. 공자가 생각하는 학(學)은 누적적인 성격을 띤다. 공부는 기본적으로 도(道)에 대해 배우는 것이다. 완전하게 새로운 지식이라는 것은 없으며, 모든 새로운 지식은 축적된 지식위에 기반 한다. 이처럼 논어에서 창의력의 중요성을 강조하고 있다. 창의력은 창의적 사고에서 비롯되고, 창의적 사고는 누적된 지식을 자신의 경험 안에서 녹여내어 보다 발전된(혹은 보다 새로운) 생각을 하는 것을 의미한다(박남규, 2020).

두 번째로, 논어 제2편 위정(爲政)에 '학이불사즉망(學而不思則罔)하고 사이불학즉태(思而不學則殆)니라' 구절은 지식을 '집어넣어 얻는 것'과 배운 지식을 바탕으로 스스로 '생각하는 것'과의 균형이 중요함을 언급한다. 즉 지식을 얻는 것과 생각하는 것의 균형을 강조하면서, '생각하기'의 중요성을 피력한다. '생각하기'는 창의적 사고력을 함양하기 위한 모멘텀이 된다. 이 때문에 수업의 미시적 교육과정 안에서 생각할 수 있는 교육적 기회를 제공해야 하고, 이를 위해 수업의 주제 및 소재 선정이 중요하고 확장적인 사고를 위해 타 분야와의 연계점이나 교차점을 찾아 새로운 아이디어를 제안하는 기회로까지 연결해야 한다.

세 번째로, '일신우일신(日新又日新)'은 날마다 새롭다는 것으로, 날로 새로우려면 나날이 새롭게 하고 또 매일 새로워야한다. 의역하면, 매일 발전된 삶이 될 수 있도록 끊임없이 노력하며 살아야한다는 것을 의미한다. 매일을 새롭게 끊임없이 노력하기 위해서는 앞서 언급한 '배우기'와 '생각하기'가 선제적으로 일어나야 한다. 두 과정을 통해 매일 끊임없이 노력하게 되고, 발전된 삶을 영위할 수 있다.

메디치가 카트린 드 메디치의 창의력은 정략결혼으로 프랑스로 시집가서 남편 대신 시아버지인 프랑스와 1세에게 인정받기 위해 그녀가 사용한 모든 전략에서 확인할 수 있다. 당시 이탈리아의 학문과 예술은 프랑스보다 우위에 있었다. 카트린이 지닌 수준 높은 교양과 상식으로 그녀는 프랑스인에게 발레, 향수, 식사 예의범절, 승마술 등 새로운 예술을 전파하고, 실생활에 이로운 다양한 아이디어를 제안하였다. 몇 가지 예를 들자면 최초의 하이힐 여성구두인 초핀(choppin), 여성용 승마 곁안장, 마카롱, 포크 등의 '신문화'를 창안하고 전파

하였다. 카트린의 다재다능한 능력에 대해 아르망 바셰(M. Armand Basche)는 아래와 같이 말한다.

> “ 카테리나 데 메디치에 대한 공정하고 정직한 역사 기술은 그녀가 남긴 사적인 편지들을 연구해보지 않고서는 불가능하다. 그녀의 능력, 통찰력, 온갖 어려움을 극복하는 놀라운 역량이 편지의 구절구절에 담겨있다”(p. 454).

이와 같이, 동서양의 고전 속 이야기를 통해 창의력 함양을 위한 공통요소로 ‘자유로운 사고, 통찰력, 다방면의 체험’을 도출할 수 있었다.

3) 리더십

리더십 함양을 위한 공통 요소는 논어 제7편 술이(述而), 제9편 자한(子罕), 제15편 위령공(衛靈公) 구절에서 ‘배려, 양보, 책임’을 도출할 수 있었다. 먼저, 논어 제15편 위령공에서 공자는 ‘기서호(基恕乎)인지 기소불욕(己所不欲)을 물시어인야(勿施於人也)하라’고 하였다. 이를 해석하면, 누구나 지켜야 할 인생의 주제는 ‘서(恕)’, 즉 배려다. 여기서 배려란 자신이 싫어하는 것은 타인에게도 행하지 않는다는 마음가짐을 의미한다. 이는 상하관계나 수직관계의 인간관계에서 자주 간과되는 마음가짐으로, 권위를 지닌 사람이나 지위가 높은 사람이 사람들과 협업을 할 때 기억하고 실천해야 하는 덕목이다.

논어 제7편 술이(述而)에 ‘온이려(溫而厲)하시며, 위이불맹(威而不猛)하시며 공이안(恭而安)’라는 구절이 있다. 이것은 평소에는 온화하지만 중대한 상황 앞에서는 누구보다 엄중하다는 뜻으로, 언제나 당당한 위엄이 있으나 사납게 으스대지는 않음을 의미한다. 즉 예의를 갖추고 웃는 얼굴로 상대를 대하면 가까이 하기 쉽다. 그런 사람이 사람을 이끄는 지도자의 이상적인 모습이다. 예의와 웃는 얼굴, 이것은 메디치가의 위인인 로렌초 1세와 카트린이 지닌 성품과 유사하다. 카트린은 피렌체의 수녀원, 레 무라테에서 열한 살이 될 때까지 거의 3년을 살았다. 구금 생활을 했던 그녀는 열네 살에 의무 교육의 기회를 모두 상실했음에도 당대 최고의 지식인으로 손꼽혔고, 수녀원에서 품행과 예절교육을 잘 받아서 붙임성 있고 상냥한 대인 관계능력을 지니고 있었다(이길상, 2017).

논어 제9편 자한(子罕)에 ‘자절사(子絶四)러시니 모의(毋意) 모필(毋必) 모고(毋固) 모아(毋我)러시다’라는 구절이 있다. 이것은 군자가 버려할 네 가지 마음으로 억측, 강행, 완고함, 이기심을 지적한다. 이 구절에 따르면, 어떤 문제에 대해 이유와 근거없이 짐작하고, 강제로 시행하거나 융통성 없이 고집이 세거나 대의가 아닌 자신만의 이익을 추구하는 사람이 리더가 되면 안 된다.

메디치가 카트린의 성품에 대한 평가는 상충된다. 카트린이 무능하고, 분별력 없고, 우유부단하고, 쉽게 타협하고, 즉흥적으로 행동하고, 오직 권력에만 눈이 먼 사람으로 평가하는 반면, 그녀를 여느 군주에세서 볼 수 없는 분별력과 능력을 지녔고, 지혜롭고 인내력이 뛰어난 똑똑하고 강직한 여성으로 찬사를 받기도 한다. 그래서 카트린은 프랑스의 파멸자로, 구원자로 상반된 평가를 받는다. 카트린이 ‘성 바르톨로메오 축일 대학살’의 주범이라고 주장해온 사람들이 있었다. 여러 갑론을박을 벌였는데, 카테리나를 혐오하던 당대 권위있는 사가, 미셸레(Michelet)는 카테리나를 ‘그 이탈리아 여자’, ‘꿔다놓은 보릿자루’라고 불으면서 다음과 같이 말한다.

> “카테리나는(대학살에) 필요한 발상도 용기도 없었다… 그녀가 콜리니의 죽음을 계획했다고 말하는데, 내 생각에 그것은 과장이다”(p. 446).

반면, 당대 권위자 브랑통(Brantome)은 다음과 같이 말했다.

Copyright© 2022 by the Korean Society of Dance Science

”카테리나는 파리 대학살로 강한 비판을 받아왔다. (중략) 카테리나는 선하고 지혜로웠고, 평화를 위해 노력했으며, 프랑스를 찢어놓고 있던 이 격렬한 투쟁에서 그렇게 많은 귀족들과 평민들이 죽는 것을 보고 슬퍼했다“(p. 446).

결국, 오늘날 카트린은 메디치가 장자계열의 마지막 자손으로, ‘위대한 중재자’로 불린다. 그녀가 산 시대는 ‘힘과 권력’을 차지하고자 수없는 권력다툼과 전쟁이 성했던 시절이다. 카트린이 강인한 성품과 넓은 도량을 지닌 평화주의자이었기에 더 험한 일들이 일어나지 않았음을 주지할 필요가 있다. 메디치가 카트린은 초인적인 인내력과 뛰어난 화해력을 지닌 리더로, ‘배려, 양보, 책임’ 세 가지 덕목이 뛰어난 인물로 재평가 받아야 한다.

2. 학제 간 융합교육

연구 1단계에서 ‘인문학적 소양교육’을 위한 인문학과 무용의 공통적 요소들을 인간관 및 세계관, 창의력, 리더십 등 세 가지 주제로 범주화하고 각 주제와 관련된 학제 간 교육내용을 통합하여 융합교육을 실현할 수 있는 교육과정을 재구성하였다. 이를 근거로, 연구 2단계에서는 ‘학제 간 융합교육’을 실현하기 위한 인문학과 무용의 교육내용이 통합된 수업지도안을 개발하였다. ‘수업지도안’은 인간관 및 세계관, 창의력, 리더십 등 세 가지 주제와 관련된 역사적 사실 혹은 사례를 통해 인문학과 무용의 지식이나 정보를 접해볼 수 있는 융합교육과정으로 설계하였다(〈표 3〉 참조).

표 3. 연구의 내용 및 융합교육과정

교육과정	융합교육과정	교육방식 및 방법론
목표	학제 간 융합교육	스토리텔링으로 다 분야와 연계하기
내용	인문학적 소양교육	다분야와 연계하여 접점 찾기
방법	예술적 체험교육	움직임 창작하고 표현하기
평가	정성적 교육평가	무용작품 감상하기, 예술체험 성찰하기

본 연구의 궁극적 목표는 ‘창의융합형 인재’ 양성을 위한 교양교육의 교육콘텐츠 개발이다. 이를 구체화하기 위한 연구의 핵심목표가 창의력과 리더십을 함양을 위한 교육콘텐츠 개발이었다. 이에 따라 연구에서 계획한 미시적 목표가 ‘인문학적 소양교육’, ‘예술적 체험교육’, ‘학제 간 융합 교육’을 통합하여 실천할 수 있는 융합교육과정을 고안하는 것이었다.

그런데, 연구를 수행하는 과정에서 이 세 가지 미시적 목표는 ‘목표, 내용, 방법, 평가’라는 일련의 교육과정으로 구성할 수 있음을 확인하였다. 설명하자면, ‘학제 간 융합교육’을 “교육목표”로 하고, ‘인문학적 소양교육’을 “교육내용”으로 구성하여, ‘예술적 체험교육’을 “교육방법”에서 실천할 수 있으며, 이러한 일련의 과정은 ‘정성적 교육평가’로 이루어져야 함을 인지하였다.

이에 〈표 3〉과 같이 교육과정을 융합교육과정으로 재구성 하였고, 각 교육과정에서 활용할 수 있는 교육방식 및 방법론을 제시한다. ‘학제 간 융합교육’은 스토리텔링으로 다분야와 연계하기, ‘인문학적 소양교육’은 다분야와 연계하여 접점 찾기, ‘예술적 체험교육’은 움직임 창작하고 표현하기, ‘정성적 교육평가’는 무용작품 감상하기와 예술체험 성찰하기의 방법론을 활용하여 융합교육을 실천할 수 있을 것이다. 이와 같이, ‘목표, 내용, 방법, 평가’라는 교육과정의 기본 틀과 융합교육을 위해 재구성된 ‘융합교육과정’을 실천하기 위해 주제별 수업지도안을 〈표 4〉, 〈표 5〉, 〈표 6〉과 같이 구성하였다.

표 4. 인간관 및 세계관 형성을 위한 교양무용 수업지도안

주제		인간관 및 세계관 형성	
세부목표		신뢰, 예의 , 향유	
교육과정		교육 내용	유의점 및 학습자료
단계 (시간)	학습과정 (학습내용)	교수 - 학습 방법	
도입 [15분]	동기유발 ‘말하기’, ‘생각하기’	• 인간이 성장하는데 가장 중요한 것이 무엇일까요? 질문한다. • 인간관 및 세계관 형성에 가장 중요한 것이 무엇이라고 생각하나요? • 서로의 의견을 간단하게 나눈다.	논어 경구 모음집, 인물사진들, PPT
전개 [80분]	움직임 ‘경청하기’ ‘이해하기’, ‘움직이기’	• ‘르네상스’를 일으킨 피렌체 메디치 가문을 소개한다. • 발레의 전파자, 카트린 드 메디치의 삶을 스토리텔링한다. • 무용예술의 시작인 발레가 전파된 여정을 지금의 삶과 비교한다. • 현대무용이 생성된 계기를 인간의 본능과 삶과 관련지어 설명한다. • 춤을 통해 경험하는 타인에 대한 신뢰, 예의가 몸에 배도록 지도한다. • 실기는 세부 장르에 맞게 구성한다. 발레는 바 웍, 센터 웍의 순서에 따라 진행하고, 현대무용은 플로어 웍, 센터 웍, 창작, 작품 연습 등으로 구성한다.	발레 기초동작, 발레 레파토리, 움직임 요소, 에포트 요소, 모티프라이팅 등을 주제에 맞게 활용
정리 [15분]	소통 ‘말하기’, ‘생각하기’	• ‘흥어시(興於詩)하고 입어례(立於禮)하고 성어락(成於樂)’ 논어의 경구 의미를 설명한다. • 예술과 문학이 마음의 성장에 어떠한 영향을 주는지 의견을 나눈다. • 수업에서 체험한 무용이 자신의 감정 혹은 마음에 어떻게 작동했는지 자신의 의견을 개진한다.	

표 5. 창의력 함양을 위한 교양무용 수업지도안

주제		창의력 함양	
세부목표		자유로운 사고, 통찰력, 다방면의 체험	
교육과정		교육 내용	유의점 및 학습자료
단계 (시간)	학습과정 (학습내용)	교수 - 학습 방법	
도입 [15분]	동기유발 ‘말하기’, ‘생각하기’	• 창의력은 어떻게 향상될까요? 질문한다. • 창의력이 발휘되는데 가장 중요한 것이 무엇이라고 생각하나요? • 서로의 의견을 간단하게 나눈다. 이때 좌석배치는 원 모양으로 크게 앉아서 서로의 모습을 볼 수 있게 한다.	논어 경구 모음집, 인물사진들, PPT
전개 [80분]	움직임 ‘경청하기’ ‘이해하기’, ‘움직이기’	• 무용을 창작하면 창의력이 함양될까요? • 현대무용가는 창의적인가? 혹은 창의력이 높은가? • 자신의 누적된 모든 분야의 지식을 춤이나 몸짓에 담아 표현해낼 수 있을까? • 오늘의 날씨, 오늘의 감정을 몸으로 표현하는 활동을 한다. 이때 라반의 에포트 요소	발레 기초동작, 발레 레파토리, 움직임 요소, 에포트 요소, 모티프라이팅 등을 주제에 맞게 활용

Copyright© 2022 by the Korean Society of Dance Science

		(시간, 공간, 무게, 흐름)를 활용하여 학생들의 움직임이 처음의 움직임에서 다양하게 확장되는 체험을 하게 한다. • 나의 관심사 혹은 그룹의 공동 관심사를 주제로 작품을 창작한다. • 창작한 작품을 관객(수강생) 앞에서 시연한다.	
정리 [15분]	소통 '말하기', '생각하기'	• '학이시습지(學而時習之)이면 불역열호(不亦說乎)니라', '학이불사즉망(學而不思則罔)하고 사이불학즉태(思而不學則殆)' 논어의 경구 의미를 설명한다. • 무용창작이 창의력에 어떠한 영향을 주는지 의견을 나눈다. • 자신의 전공과 무용에서의 연계점이나 교차점을 생각해보고 발표한다. • 두 분야의 접점으로 착안해 낸 자신의 아이디어를 과제에 소개한다.	

표 6. 리더십 함양을 위한 교양무용 수업지도안

주제		리더십 함양	
세부목표		배려, 양보, 책임	
교육과정		교육 내용	유의점 및 학습자료
단계 (시간)	학습과정 (학습내용)	교수 - 학습 방법	
도입 [15분]	동기유발 '말하기', '생각하기'	• 리더십은 어떻게 형성될까요? 질문한다. • 리더십의 주요한 덕목은 무엇이라고 생각하나요? • 자신의 경험을 토대로 '리더십'에 대한 의견을 나눈다. 좌석배치는 원 모양으로 크게 앉아서 서로의 모습을 볼 수 있게 한다.	논어 경구 모음집, 인물사진들, PPT
전개 [80분]	움직임 '경청하기' '이해하기', '움직이기'	• 무용 수업에서 리더십을 어떻게 함양할 수 있는가? • 단체작품을 창작하는 데 리더의 역할은 무엇인가? • 구성원의 형평성을 위해 리더는 어떤 기준을 가지고 있는가? • 리더십과 관련해서 학생들이 언급한 키워드를 선정하여 개인 움직임을 창작하도록 한다. • 학생들의 창작한 처음의 움직임에서 다양한 움직임으로 확장할 수 있도록 교수자는 에포트 요소를 활용하여 지도한다. • 그룹의 공동 관심사를 주제로 작품을 창작한다. • 창작한 그룹작품을 시연한다.	발레 기초동작, 발레 레파토리, 움직임 요소, 에포트 요소, 모티프라이팅 등을 주제에 맞게 활용
정리 [15분]	소통 '말하기', '생각하기'	• '기서호(基恕乎)인지 기소불욕(己所不欲)을 물시어인야(勿施於人也)하라, '온이려(溫而厲)하시며, 위이불맹(威而不猛)하시며 공이안(恭而安)이러시다' 두 구절의 의미를 설명한다. • 무용창작경험이 리더십 함양에 어떠한 영향을 주었는지 생각한다. • 리더십 발휘에 있어서 힘들었던 점을 이야기한다.	

3. 예술적 체험교육

연구 3단계에서는 '예술적 체험교육'을 실천하기 위해 각 주제별 수업에서 콜브(Kolb)의 경험학습이론의 학습사이클(CE, RO, AC, AE)을 활용할 것을 제안한다. '인간관 및 세계관', '창의력', '리더십' 이 세 가지 수업 주제를 실천하기 위해서는 보편적으로 제시되는 교육과정이 어떻게 융합교육과정으로 변환되고, 어떠한 방법으로 가르쳐야 하는지에 대한 방법론을 이해하여야 한다. 또한, 대학교양 무용강좌에서 적용하는 융합교육과정이기 때문에 무용이론과 실기 비율의 안배가 중요하다. 기존 무용교양강좌에서는 이론과 실기가 이분법적으로 구분된 교육과정으로 진행된다. 이 연구에서 제시하는 '융합교육과정'에서는 이론과 실기가 통합된 교육내용을 전달하고 학습하는 것을 목표로 한다. 이에, 연구자의 10 여 년간의 대학 교양 경력을 통해 얻은 경험적 지식에 따라 이론과 실기의 비율을 1:4로 구성할 것을 제안한다. 앞에서 제시한 수업지도안은 이론과 실기의 내용을 통합한 것이다.

'예술적 체험교육'에서는 듀이의 경험론(Dewey, 1916)과 콜브의 경험학습이론(Kolb, 1984)에 근거하여 융합교육과정을 실천하기 위한 학습사이클을 제안한다. 콜브의 경험학습이론에서 제안하는 학습사이클을 활용하여 '인간관 및 세계관'을 형성하고, '창의력'과 '리더십' 함양을 위한 콘텐츠로 구성된 융합교육과정을 실천할 수 있다. 〈그림 1〉의 학습사이클은 수업지도안의 도입-전개-정리 단계 중 '전개'과정에서 시작된다. 먼저, '전개'단계에서 시작되는 구체적인 경험(CE)은 차시별 주제와 관련된 수업내용을 무용의 이론과 실기가 통합된 교육과정으로 경험하게 된다. 다음으로, 반성적 성찰(RO)은 '정리'단계의 소통방식인 말하기와 생각하기에서 일어난다. 이 과정에서 학습자는 차시 주제에 대한 교훈을 추상적으로 개념화(AC)하게 된다. 이렇게 개념화된 '앎'은 학습자들의 삶과 일상에서 차시 주제와 관련된 이슈나 문제에 직면했을 때 능동적으로 대처(AE)할 수 있도록 해준다. 이렇게 예술적 체험교육은 일련의 과정을 거쳐 이루어진다.

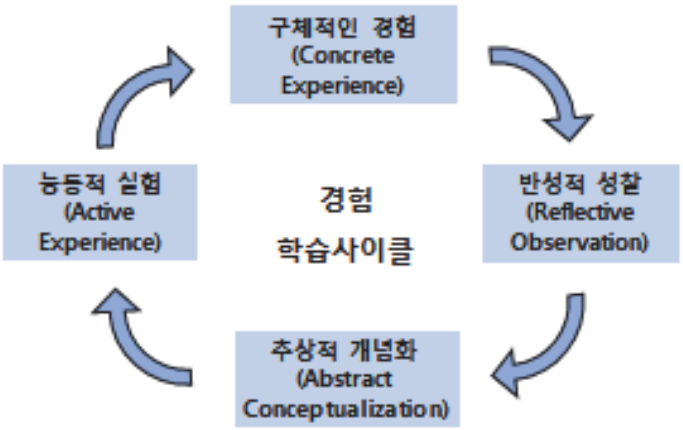

그림 1. 경험학습이론(Kolb)의 경험학습사이클(CE, RO, AC, AE)

교양무용 수업은 인지적으로, 신체적으로, 정서적으로 다양한 전공의 학습자들을 수용할 수 있어야 한다. 이에 인문학적 소양교육을 위한 교양무용은 내용적으로는 '학제 간 통합'을, 방법론적으로는 '예술적 체험교육'으로 고안하였다. 이 연구에서 개발된 인문학과 무용의 융합 교육콘텐츠는 융합교육과 소양교육을 실천할 수 있는 구체적인 가이드라인을 제공해준다.

Copyright© 2022 by the Korean Society of Dance Science

Ⅳ. 논 의

본 연구의 결과에서는 인문학적 소양교육을 실현하기 위한 인간관 · 세계관 형성, 창의력, 리더십 함양 등 세 가지 주제를 중심으로 인문학과 무용의 공통 요소, 학제 간 교육내용의 통합과 수업지도안 개발, 융합교육과정을 실천하기 위한 학습사이클을 제안하였다. 결과를 종합하여 다음의 세 가지 논의점을 제시한다.

첫째, 교양무용강좌에서 인문학적 소양교육을 왜 가르쳐야 하는가? '대학'이라는 교육의 장은 당대가 요청하는 인재를 양성하는 곳이다. 시대별로 요청하는 인재의 개념은 조금씩 상이한데, 21세기는 '창의융합인재'를 필요로 한다. 하지만 디지털 시대, 세계화, 4차 산업혁명 시대에도 변하지 않는 교육의 주체는 '사람'이다(장연숙, 2005). 자기 자신에 대한 정체성, 주체성이 확립되어야 현실에서 마주하는 다양한 문제들을 해결하고 극복할 수 있다. 다시 말해, 인간은 개인적으로, 정서적으로, 사회적으로 해결해야 하는 많은 문제들을 안고 살아간다. 그렇기 때문에 자신에 대한 믿음, 삶에 대한 신념, 사회에 대한 신뢰 등을 지킬 수 있도록 자신의 인간관 및 세계관을 확고하게 형성해야 한다(고병헌, 2007). 아무리 뛰어난 지식 혹은 결과를 산출해낼 수 있더라도 심리적, 정서적으로 안정되지 않는다면, 온전한 삶을 영위해내지 못한다. 따라서 교양교육으로서 무용수업에서는 몸과 마음을 함께 단련시킬 수 있고, 몸과 마음의 균형과 조화를 이루는 전인(全人)이 될 수 있는 교육내용을 제공하여야 한다(임수진, 문영, 2021). 이에, 교양무용수업은 지, 덕, 체를 아우르는 인문학적 소양교육을 실천할 수 있는 교육 콘텐츠를 개발하고 보급하여야 한다.

둘째, 학제 간 융합교육은 어떻게 실천할 수 있는가? 융합교육은 융합교육과정을 통해 이루어질 수 있다. 급변하는 4차 산업혁명 시대의 흐름을 따라가고, 적응하며 국제적 경쟁력을 갖추기 위해서는 창의성 함양 교육이 중요하다(고병헌, 2007). 이에 개개인의 잠재력을 발굴·개발하기 위해 융합적 교육과정이 필요하다. 융합교육과정은 '창의'에 방점을 두고 새로운 교육과정으로 고안되고 운영되어야 한다. 이러한 점에서, 본 연구 결과에서 도출한 창의력 함양을 위한 인문학과 무용의 공통 요소를 학제 간 교육내용으로 구성하고, 학제 간 융합교육을 실천하기 위한 수업지도안에서 제시하는 교육과정에 따라 교수자는 구체적이고 밀도 있게 가르쳐야 한다(임수진, 2019). 이러한 일련의 융합교육과정 안에서 이론적 지식을 이해하고 실습을 통해 깨닫게 되는 경험적 지식을 체화할 수 있도록 해야 한다.

셋째, 예술적 체험교육은 어떻게 가르치고 배워야 하는가? 대학 교양교육에서는 '교양' 혹은 '소양'을 쌓을 수 있는 기회를 제공해야 한다. 특히 예술, 문화, 문학과 관련된 교양은 우리 삶의 질을 윤택하게 만들어주는 '앎'을 깨달을 수 있는 기회를 준다(박철홍, 2016; 박철홍, 윤영순, 2007; 임수진, 2019). 예술을 통해 배우는 문화, 역사, 문학 등의 인문학적 지식은 세기(世紀)를 넘어 불변하는 경전적인 가치를 깨닫게 해줄 수 있기에, 대학은 이를 위한 학습 기회를 제공해야 할 의무가 있다. 과거의 교양교육처럼 예술을 이론적 혹은 피상적으로 알고, 간접적으로 경험하는 수준을 넘어, 예술과 문화를 온전히 이해하기 위해서는 직접적으로 체험하여 경험적 지식을 쌓을 수 있는 기회를 제공하여야 한다(윤지은, 2016). 구체적인 경험(CE)을 한 후에 성찰하는 반성적 사고(RO)는 생경한 예술이나 이질적인 문화의 형상을 개념화(AC)할 수 있게 해 준다. 그렇게 개념화된 예술과 문화를 적극적으로 경험(AE)할 수 있다면 그것이 구체적인 체험교육(CE)이 된다. 이러한 일련의 과정으로 구성되는 경험학습이론의 학습사이클은 예술적 체험교육을 실천할 수 있는 교육과정으로 활용할 수 있다. 이 과정을 거쳐 학습자는 체화된 인지를 경험할 수 있다. 체화된 인지는 교육의 표면적 차원을 넘어 내면적 차원을 계발시켜주는 체화적 교육이자 새로운 교육 패러다임이다(윤상아, 2021). 이러한 예술적 체험교육은 외부로부터 주입되는 지식이 아닌 내면으로부터의 계발되는 '앎'으로 이러한 경험적 지식은 삶의 안목을 키워 준다.

V. 결론 및 제언

본 연구는 인문학과 무용을 통합한 융합적 소양함양을 위한 교육콘텐츠를 개발하고 실천 전략을 제시하는 것을 목적으로 진행하였다. 연구결과에서 제시한 인문학적 소양교육, 학제 간 융합교육, 예술적 체험교육 등을 목표로, 교양무용에서 다룰 수 있는 교육콘텐츠는 창의 융합 인재에게 필요한 창의력과 리더십 함양을 위한 교육내용으로 구성하였다. 이에, 인간관 및 세계관 형성을 위해 인문학과 무용의 공통 요소로 '신뢰, 배움, 예의, 향유'를 도출하였고, 창의력 함양을 위한 공통 요소로 '자유로운 사고, 통찰력, 다방면의 체험'을 이끌어내었다. 리더십 함양을 위한 공통 요소로는 '배려, 양보, 책임' 등을 도출할 수 있었다. 이를 바탕으로, 창의융합 인재의 창의력과 리더십 함양을 위한 향후 연구 과제를 제시하면 다음과 같다.

첫째, 대학 교양교육으로서 무용교양강좌는 '무용을 통한 인문학적 소양교육'을 실천할 수 있는 실질적이고 구체적인 교육내용으로 구성되어야 한다. 이제까지의 연구는 교양무용에 대한 인식이나 참여 정도를 분석하는 피상적인 연구에 치중되었다. 또한 무용교양강좌에서는 교양교육의 목표인 '지성인' 혹은 '교양인' 양성을 위한 교육과정을 제공하지 못하였다. 교양교육으로서의 무용교양강좌는 현장에서 적용가능하고 의미 있는 교육내용으로 구성되어야 한다. 이러한 연구는 학습자를 대상으로 한 교육프로그램이나 실천 전략이 포함된 실행연구와 같은 응용연구로 이루어질 수 있다(강지영, 소경희, 2011). 실행연구를 통해 학습자가 적극적으로 참여하고 수업에 사용된 교육과정 및 교수방법의 구체적인 내용을 파악하여 무용교양강좌를 통한 교육적 효과를 모색할 수 있다.

둘째, 교양무용 혹은 무용교양강좌와 관련된 연구 주제의 편중성을 타파하고 다양성을 확보해야 한다. 기존 연구들은 교양무용강좌의 만족도, 참여도, 대인관계 변화 등 유사한 주제와 연구방법이 사용되었고, 특히 양적 연구의 패러다임으로 진행된 연구가 지배적이다. 이러한 기존 양적 연구의 결과만으로는 현장에서 느끼는 이론과 실제의 격차를 줄일 수 없다. 따라서, 교양강좌로서 무용수업에서는 현장적용성이 고려되고, 소양교육으로서 의미와 가치가 있는 '어떠한 내용'으로 다루어야 하는지에 대한 질적 연구의 연구 주제로 탐구되어야 한다. 새로운 연구 패러다임의 실행연구는 이론 중심이 아닌 소양교육에서 활용할 수 있는 실제적이고 경험적인 지식을 위한 교육내용과 방법을 도출하는 데에 실질적인 도움을 줄 것이다.

셋째, 후속연구에서 무용의 세부 장르 중 하나의 영역을 심층적으로 분석하여 현장의 적용성과 교육의 효율성을 높여야 한다. 본 연구에서 제안한 교양무용 콘텐츠는 체험학습을 통한 예술적 체험교육의 기초 연구로, 체험교육의 효과를 실천적 측면에서 검증하고 강조하는 연구가 필요하다. 지금까지의 연구에서는 듀이의 경험론을 강조하면서 예술교육의 필요성을 피력해왔으나 그러한 이론을 근거로 한 실행연구(action research)는 진행되지 않았다. 몸을 움직이는 교육은 학습자의 경험과 체험을 통해 실천력을 높인다는 점에서 중요한 가치를 지닌다. 즉 체험교육을 통해 학습자들은 학습한 이론적 지식을 자신의 삶에 적용하는 실천적 역량을 기를 수 있다. 따라서 21세기 '창의융합형 인재'의 실천적 역량 강화를 위한 인문학적 소양교육과 예술적 체험교육을 융합한 교육콘텐츠 개발은 체험교육의 이론적 토대를 견고히 하고, 대학 교양무용에서 제공할 수 있는 체험학습의 스펙트럼을 넓혀줄 것이다.

Copyright© 2022 by the Korean Society of Dance Science

참고문헌

강지영, 소경희(2011). 국내 교육관련 실행연구(action research) 동향 분석. **아시아교육, 12**(3), pp. 197-224.

고병헌(2007). 홀리스틱교육 패러다임의 교육적 · 시대적 의미 고찰. 한국홀리스틱교육연구 *11*(1), PP. 1-21.

김지현(2012). 대학 우등 교양교육 프로그램의 특징과 의의. **교양교육연구, 6**(3), pp. 49-122.

나가오 다케시(유가영 역)(2010). **논어의 말**. 삼호미디어 출판사. 서울.

민혜리, 최경애(2011). **대학의 교수·학습방법과 실천 전략**. 교육과학사. 파주.

박남규(2020). **창의적 사고**. 한국창의성학회. 서울.

박철홍, 윤영순(2007). 듀이의 경험론에서 본 지식의 총체성과 탐구의 성격: 메논의 패러독스 해소방안. **교육철학, 38**, 85-111.

서예원(1998). 대학 교양무용 교육과정 요구 및 실태조사. **한국체육교육학회, 3**, 175-191.

심상용(2014). 위기의 미술대학: 누가, 누구에게, 무엇을 가르치는가. 한국예술종합학교 미술원 조형연구소. *Visual 11*, 58-73.

이상엽(2017). 니체와 대학 교육의 목적. **대동철학회논문집『大同哲學』제79집**(2017. 6).

윤상아(2021). **초등수업에서 신체움직임은 어떻게 통합되는가? - 움직임통합 수업에 대한 초등교사들의 인식과 실천-**. 미간행석사학위논문, 서울대학교 대학원. 서울.

윤지은(2012). 한국 고등 교양교육과정에서 무용수업의 효과적인 통합방안. **한국무용기록학회, 27**, 49-66.

윤지은(2014). 예술춤에 대한 인식조사: 대학생을 중심으로. **한국무용교육학회지, 25**, 171-191.

윤지은(2016). 예술춤 활성화를 위한 교양무용교육의 효율적 방안: 실행연구(action research)를 중심으로. **무용역사기록학회지, 40**, 247-269.

임수진(2019). 무용 소양 수준의 유형화 연구. **한국무용학회지, 19**(4), pp. 77-86.

임수진, 김석희(2019). 대학 교양체육의 역할과 혁신 방안에 관한 연구: 한국과학기술원(KAIST) 교양체육 사례를 중심으로. **한국체육학회지, 58**(6), pp. 151-164.

임수진, 김수연(2018). 대학교양 교육과정 개발의 융합적 접근: 소매틱스(Somatics)에 기반한 체육교양강좌 사례연구. **한국체육학회지, 57**(3), pp/ 117-133.

임수진, 문영(2016). 대학 교양 우수강좌 사례연구: 무용강좌 교과과정과 교수법의 특징을 중심으로. **대한무용학회논문집, 74**(3), 133-156.

임수진, 문영(2021). 댄스 리터러시 함양을 위한 교육 프로그램 개발과 적용: 대학 교양강좌에의 적용 및 효과 탐색. **대한무용학회논문집, 79**(1), pp. 173-190.

장연숙(2005). **고등학생의 교육선택권에 대한 교육주체들의 의견 분석**. 미간행석사학위논문, 이화여자대학교 대학원. 서울.

홍애령, 임수진(2013). 창작, 토론, 비평을 활용한 에어로빅 가르치기. **한국스포츠교육학회지, 20**, 21-42.

Barbara, Seels & Rita, Richey(1994). *Instructional Technology: The Definition and Domains of the Field*. Association for Educational Communications and Technology(AECT).

David A Kolb(1984). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. NJ: Pearson Education, Inc.

Dewey, J., (1916). *Democracy and Education: An Introduction to the Philosophy of Education*. NY: Macmillan. 이홍우(역)(2018). **존 듀이 민주주의와 교육**. 교육과학사. 파주.

Dewey, J., (1934). *Art As Experience*. NY: Perigee Books. 박철홍(역)(2016). **경험으로서 예술2**. 나남. 파주.

G.F. Young(1997). *The Medici*. 이길상(역)(2017). **메디치 가문 이야기**. 현대지성. 파주.

ABSTRACT

Development of Liberal Arts Dance Content for Humanities Education*:

Creativity and Leadership to Learn from the Medici and Confucius

Sujin Lim** Seoul National University

The purpose of this study was to develop educational contents for convergent literacy by integrating humanities and dance, and to propose practical strategies that can be implemented in university liberal arts education. For data collection for the study, literature research, self-report, and expert meeting data were used. The literature review focused on the contents of creativity and leadership through the story of the Eastern classic, that is, “the Analects of Confucius” and the Western classic, “Medici family.” The research results are as follows. First, 'trust, learning, courtesy, and enjoyment' were derived as common elements of humanities and dance to form a human view and a world view. Second, 'free thinking, insight, and various experiences' were drawn as common elements for fostering creativity. Third, 'care, concession, and responsibility' could be derived as common factors for leadership cultivation. In conclusion, liberal arts dance for humanities literacy education was designed as 'interdisciplinary integration' in content and 'artistic experiential education' in methodology. The educational content that integrates humanities and dance developed in this study will be a practical indicator for implementing convergence education and literacy education.

Key words : humanities, creativity, leadership, experiential education, liberal arts dance education contents

논문투고일: 2021.10.29
논문심사일: 2022.01.06
심사완료일: 2022.01.20

* This work was supported by the Ministry of Education of the Republic of Korea and the National Research Foundation of Korea(NRF-2019S1A5B5A07092322).

** Instructor, College of Education, Department of Physical Education, Seoul National University

Copyright© 2022 by the Korean Society of Dance Science