

창의성 신장을 위한 초등학교 표현활동의 교육목표 탐색

김 이 경*

I. 서 론

II. 연구방법

III. 초등학교 표현활동 목표와 내용

IV. 표현활동 목표의 창의적 요소

V. 결론 및 제언

참고문헌

Abstract

I. 서 론

21C 교육은 창의성이란 단어를 핵심에 놓고 있다. 앞으로 우리가 살아가야 할 미래 사회 노동의 핵심은 ‘정신’이다. 앞으로 우리는 기계가 혹은 컴퓨터가 할 수 없는 일을 해야 한다. 암기만 잘하는 사람이 ‘천재’라 박수 받는 시대는 끝났다. 앞으로의 100년을 살아갈 인간에게 가장 필요한 것은 무엇인가? 바로 ‘창의’인 것이다. 창의적인 사람이 된다는 것의 기본에는 ‘생각’이 있다. 사물을 보고, 소리를 듣고, 만져보고 생각하는 것이 바로 창의적인 사고의 시작이다. 피타고라스가 대장장이의 못질을 듣고서 길이가 다른 것에 따라 음의 높낮이가 다르다는 것을 깨닫고 피타고라스의 음계를 만들어 낸 것처럼 말이다.

문화예술교육은 이러한 창의적 사고를 할 수 있는 다양한 도구를 지니고 있다. 이에 우리나라는 문화예술교육이 21세기 국가경쟁력을 좌우하는 중요한 요소로 보고 ‘문화예술교육활성화 종합계획’을 수립하여 문화예술교육의 사회적 확산을 지원하고 있다.¹⁾ 문화예술교육의 활성화로 융합교육, 창의교육, 맞춤형교육 등 교육이 기존의 단순한 지식의 정보전달만이 아닌 개인의 능력을 찾아내고 개발하기 위해 맞춤형교육으로 교육방법의 흐름도 변화하고 있다.²⁾ 예술과 과학의 만남, 수학과 미술의 만남, 무용과 역사의 만남 등 학제간의 벽을 허물고 통합형 인간, 창의적 인간을 위한 지식이 활용되고 있는 것이다.

2015개정 교육과정도 ‘창의’적 사고를 핵심에 두고 학생들의 경험의 질을 개선하여 미래사회를 대비하는 교육 기반을 구축하였다. 신체활동을 다루고 있는 체육과 또한 신체활동을 교육의 본질이자 도구로 활용하여 건강을 증진시키는 동시에 사회성과 종합적인 운동 원리에 대한 학습 등 종합적인 안목과 실천으로 우리 주변의 세계를 알아가도록 하는데 그 본질과 역할을 찾을 수 있다. 이 중 표현활동영역은

* 창원대학교 겸임교수, klk90@hanmail.net

1) 한혜리(2008), 무용에서 감성과 창의성의 개념 연구, 『한국무용교육학회지』 19(2), pp.1-12.

2) 박영선(2014), 칠판트미하이의 창의성 모형 관점에서 그림책 활용 교육프로그램 기획 연구- 「우리는 학교에 가요」 그림책을 중심으로-, 『한국디자인문화학회』 20(2), pp.175-186.

신체와 움직임을 매개로 하여 생각과 느낌을 표현하고 수용하는 능력을 키우는 영역으로 창의적 사고활동의 중요한 역할을 담당한다. 즉 ‘움직임 표현은 육체의 율동과 영혼의 매개자’라고 한 플라톤의 말처럼 표현활동을 통하여 학습자들은 ‘창의적인 표현’을 탐구하며 그 경험을 바탕으로 자신의 ‘사상과 감정을 표현’³⁾하는 활동은 창의적 사고의 도구로 활용할 수 있는 것이다. 표현한다는 것은 그 깊이를 더해 인간과 인간의 상호작용을 유연하게 한다는 것이며, 몸으로 표현한다는 것은 신체감각을 발달시키고 인간의 안과 밖을 연결시키는 고리로서의 역할을 담당하는 가장 원초적인 활동인 동시에 상상력을 자극하고 이를 몸으로 발현시키며 사회와의 의사소통을 가능하게 하는 활동이다.

이러한 표현활동은 체육교과에 포함된 하위교육활동, 혹은 하나의 종목으로 교육과정에서 서술되고 있지만, 그 성격과 내용은 무용교육활동으로 인식할 수 있다. 교육과학기술부(2009)는 2009개정 교육과정에 따른 체육과 교육과정에서 ‘표현’을 신체활동을 통하여 자신의 감정이나 생각을 나타내고 아름답게 꾸밀 수 있는 능력을 추구하는 가치로 정의되고 있으며, 특히 표현활동은 창의력을 기르는데 효과적이라고 안내하고 있으며⁴⁾, 2015개정교육과정에서도 ‘표현’은 신체와 그 움직임이 갖는 아름다움을 추구하며, 신체와 움직임을 통해 감정과 생각을 나타내고 수용하는 긍정적 상호작용에 대한가치로 정의하여 그 의미와 성질이 무용교육임을 확인 할 수 있다. 또한 천지애(2014)에 따르면 표현활동은 체육교과에서 가르쳐지고 있는 무용교육의 성격을 지닌 활동으로 결국 표현활동은 체육교과 내에 존재하며 교육과정운영안으로 교육시간을 확보하여 교육내용으로서의 명분을 유지하고 있는 교육무용을 의미하며, 표현활동은 창작과정을 통해 상상력과 창의성을 계발하도록 도우며 긍정적으로 움직임을 통해 학생들이 예술적 가치를 깨닫도록 돕는 무용교육 활동⁵⁾으로 정의함으로, 표현활동은 예술적 가치를 탐구하는 무용교육으로서의 가치를 지닌다 할 수 있다.

신체적 표현활동이 창의적인 사고를 돕는 활동으로서 그 중요성과 필요성에 대해 초등학교 교사들 또한 표현활동을 통해 신체발달, 정서함양, 표현력 및 자신감 향상, 대인관계와 사회성 향상, 리듬감과 자신감 향상 등 즐거움을 느끼고 스트레스 해소에 도움을 준다고⁶⁾ 인지하고 있는 활동이다. 하지만 임수진(2013)에 의하면 신체표현활동은 교사의 움직임에 대한 인식에 따라 수업지도가 부실하게 운영되고 있으며, 교사용 지도서의 내용이 너무 광범위하고 추상적이어서 수업지도에 큰 도움이 되지 않다고 지적하였다. 또한 김용환(2014)도 표현활동이 체육교육과 마찬가지로 표현가치보다 무용기능 숙달 중심의 교육이 이루어져 왔고 지금도 감정이나 생각을 표현하기보다는 예술을 하는 무용가를 기르기 위한 무용교육이 교사양성기관에서 이루어지고 있다고 지적하였으며, 표현활동을 융합적인 특성이 강조된 창의적인 부분에 초점을 맞추기 보다는 기존의 전통적 예술인재상과 예술가상에 대한 교육이 실시되고 있는 것이 현실임을 주장했다. 특히 학교 교육의 현 주소는 아직 표현활동을 문화예술로서의 혜택을 충분히 활용하는 적극성이 미흡하며, 교육과정의 형식성이나 틀을 벗어 던지고 통합 문화 논리성 안에서 교과 운영을 위한 유연한 움직임이 미비하다.⁷⁾ 표현활동을 지도할 때 가장 어려움을 느끼는 이유 중 하

3) 조수정(2014), 예술을 통한 창의성 교육 연구, 『한국교육교육학회, 대학교양교육협의회, 한국교양기초교육원 춘계전국학술대회』, pp.121-130.

4) 유정애·김보미(2015), 초등학교 체육교과서 표현활동 영역의 평가 적합성 분석, 『한국여성체육학회지』 29(2), pp.235-251.

5) 천지애(2014), NDEO Standards의 관점에서 표현활동의 목표 탐색, 『한국초등체육학회』 20(2), pp.131-144.

6) 이강준(2011), 초등교사의 무용활동에 관한 연구, 『문화예술교육연구』 6(2), pp.83-97.

7) 이재영(2013), 문화예술교육을 접목한 학교 미술 교육 방안, 『한국초등미술교육학회』 34, pp.45-65.

나는 ‘막연한 목표’ 때문이다. 지나치게 추상적이며, 막연한 목표의 제시는 창의적 표현활동 지도에 있어 혼란을 야기하는 요소가 되고 있다.⁸⁾ 즉 표현활동의 성격을 무용교육의 형태로 이해하고 그 가치와 맥락에서 표현활동이 가지는 목표에 대한 연구는 매우 부족한 것이다. 또한 구체적이고 현실적인 표현활동 목표 및 성취기준에 대한 현장교사 및 전문가의 검증적 연구가 필요하다.⁹⁾ 따라서 본 연구는 20년 이상 무용교육에 종사한 전문가를 대상으로 현재의 국가수준교육과정에서 제시한 초등학교 표현활동의 목표를 분석하여 표현활동의 교육적 맥락에서 적용가능한 창의성 요소를 파악하여 학교현장에서 표현활동이 창의성을 깨우는 도구로 활용되어질 수 있는 연구개발의 기초자료를 제공하는 데 그 목적이 있다. 즉 국가수준의 초등학교 표현활동 목표를 분석하고, 표현활동에 적용가능한 창의적 요소를 파악하여 창의적 활동으로 표현활동이 현장에 적용되어 질 수 있는 기초자료를 제공하는 것이다.

II. 연구방법

1. 연구참여자

2015. 7월에 연구를 계획하고, 연구 참여자를 목적 표집하여 8월~10월 집단 및 개인 면담을 실시하였다. 연구 참여자는 무용경력 20년 이상의 무용교육전문가로 연구자와 개인적으로 표현활동에 관한 현장이야기를 주고받고 토론한 경험이 있고, 연구 참여에 적극적인 참여의사를 확인하여 연구를 진행하였다. 면담형식은 반구조화 된 면담으로 연구자가 수집한 자료와 내용을 바탕으로 주제를 선정하면 이에 관한 의견과 생각을 발표하고 자유롭게 토론하는 형식으로 진행하였다. 세미나 형식의 회의 4회, 개인적 인터뷰 2회를 실시하여 분석하였다. 객관적인 분석자료 확보를 위해 연구자와 수시로 이메일과 휴대전화 SNS를 통해 확인 절차를 거쳐 자료를 분석하였으며, 삼각검증법, 전자문서의 확인으로 연구자료의 진실성, 신뢰도, 객관성을 확보하였다.

〈표 1〉 연구참여자 특성

이 름	직 업	무용경력	교육경력
K**	대학강사	30	15
K*K	대학강사	32	16
C**	무용이론가	27	14
P**	교 사	25	7
CH**	교 사	28	10
J**	교 사	26	8

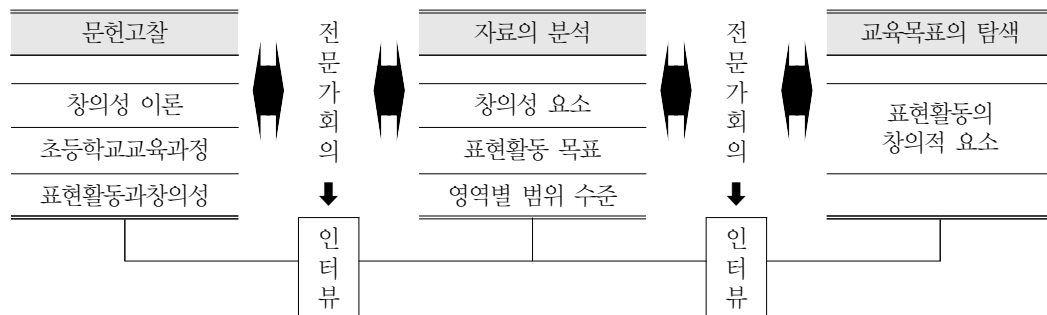
8) 이현주·박혜연(2014), 표현활동에서 창의성 가르치기: 중학교 표현활동지도의 어려움 및 통합적 지도방안 탐색, 『한국여성체육학회지』 28(3), pp.167-180.

9) 천치애(2014), NDEO Standards의 관점에서 표현활동의 목표 탐색, 『한국초등체육학회』 20(2), pp.131-144.

2. 연구절차 및 제한점

본 연구는 국가수준의 교육과정 중 초등학교 교육과정에서의 표현활동을 교육과정평가원의 국가교육과정센터(ncic)의 우리나라 교육과정 내용 및, 체육과교육과정 총론, 학회지의 표현활동분석내용을 정리하여 분석하였다. 또한 다양한 의미로서의 창의성 요소를 파악하기 위해 ‘하워드 가드너’, ‘칙센트 미하이’, ‘길퍼트’, ‘드 보노’ 등 일반적으로 창의성에 관한 연구물과 표현활동 창의성에 관한 연구내용을 분석하여 표현활동 목표의 창의적 요소를 분석하였다. 연구절차는 다음 <표 2>와 같다.

<표 2> 연구절차



본 연구는 다음과 같은 제한점을 갖는다. 첫째, 창의성에 관한 이론과 교육과정을 표현활동이라는 영역을 중심으로 분석하였기에 다른 교과영역 및 분야에 적용이 제한된다. 둘째, 학교교육의 표현활동에는 무용영역뿐만 아니라 경쟁 활동으로 리듬체조 및 싱크로나이즈 등의 스포츠 활동 또한 포함되어 있다. 본 연구는 표현활동을 무용 교육적 측면에서 해석하고 분석하였기에 표현활동에 포함되어 있는 스포츠 활동에 적용하기에는 제한이 있다. 또한 본 연구에서는 교육과정 상 표현활동을 ‘무용’활동으로 분석되어졌음을 전제로 한다.

3. 분석과정

본 연구는 교육현장에서 직접 활동하고 있는 교사와 전문가들의 이야기를 심도 있게 들을 수 있는 연구방법으로 질적연구방법을 선택하였다. 김영천(1998)의 질적자료 분석과정을 활용하였으며, 보그단과 비클렌(1992)의 지침서를 활용하여 자료를 분석하였다.¹⁰⁾

창의성 이론, 교육과정 표현활동에 대한 내용을 1차적으로 정리 하여 연구참여자와 집단 면담(세미나 또는 토론 형식으로 자신의 교육철학과 경험에 대해 서로 자신의 생각과 의견을 나눌 수 있는 자리가 될 수 있도록 노력)을 하였고, 1차 집단면담에서 부족했던 자료를 수집, 보완하여 2차 집단 면담을, 3차 면담에서는 연구참여자 중 교사들과의 집단면담, 4차에서는 연구참여자가 모두 참석하여 집단면담을 실시하였다. 각 면담과정에서의 내용은 전사 작업하여 자료를 확보하였다. 이 자료는 개방코딩(단어의 개념의 유사성에 따라 그 범위를 범주화(Inductive) ▶ Segmenting ▶ 일련의 반복되는 내용, 의미에 맞게 Coding)작업을 거쳐 심층코딩의 절차로 분석하였다. 각 분석의 과정에서 연구참여자와 이메일, 전화

10) 김영천(2011), 『질적연구방법론』(경기: 아카데미프레스).

를 활용하여 그 의미와 내용에 관한 피드백을 주고받으며 연구자의 주관성을 최소화하기 위해 노력하였으며, 자료와 조사자 삼각검증법을 사용해 자료의 신뢰도와 진실성을 높이기 위해 노력하였다. 이렇게 만들어진 표현활동의 창의성 요소를 2015개정교육과정과 비교하여 창의성을 키울 수 있는 표현활동목표에 포함되어야 할 내용에 대해 분석할 수 있었다.

III. 초등학교 표현활동 목표와 내용

초등학교 표현활동은 무용교육의 기초적인 경험을 제공하는 활동으로 그 중요성이 매우 크다. 우리나라 초등학교의 표현활동은 리듬 및 표현운동, 민속운동의 활동으로 현장에서 적용되어 왔다. 우리나라의 교육과정을 알아본다는 것은 지금까지 우리나라 교육에서의 표현활동의 위치를 알아 볼 수 있는 기회이며, 앞으로 표현활동으로 무용교육이 나아갈 방향을 제시 해 줄 수 있는 자료가 될 수 있다. 본 연구는 우리나라 정부 수립 이후 초등통합교과 5차에서 현재 2015개정교육과정의 표현활동의 목표와 내용을 살펴보고자 한다.¹¹⁾

1. 표현활동의 목표

교육활동에 대한 목표는 각 개정교육과정이 발표됨에 따라 과목별, 영역별 교육의 방향과 탐색에 관한 연구가 꾸준히 이어져오고 있다. 이광무(2010)¹²⁾는 2007개정교육과정의 체육과 교육과정의 건강영역에 대한 방향을 탐색하였으며, 이인호, 임영무(2013)¹³⁾은 스포츠 역사 교육목표 및 내용구성에 대한 연구를, 초등학교와 중학교의 체육교과의 경쟁영역에 대한 활동목표와 연계성 탐색에 관한 연구를 박미림, 이옥선(2014)¹⁴⁾이 발표하였다. 이는 교육과정이 개정됨에 따라 개정된 교육과정의 특징과 목표를 현장에 잘 적용시키기 위함이며, 보다 나은 교육활동을 제공하고자하는 의지라 할 수 있다.

교육에서는 창의적, 인성적 요소를 두루 갖춘 인간으로 개성의 발달과 진로를 개척하는 자주인, 새로운 발상과 도전으로 창의성을 발휘하는 창의인, 문화적 소양과 다원적 가치를 이해하는 문화인, 세계와 소통하는 시민으로서 공동체의 발전에 참여하는 세계인을 길러내는 인간상을 추구한다. 몸과 마음의 균형 있는 성장과 발전을 토대로 논리적으로 문제를 해결하며, 타인과 소통하며 공감하여 협동하고 자신의 생각과 의미를 적극적인 자세로 표현하여 함께 이룰 수 있는 자세를 기르는 것을 의미한다.

우리는 어쩌면 신체를 통해 수업하는 것만으로 아이들이 저절로 창의성이 길러지고, 협동심이 생길 것이라 생각하고 있었는지도 모르겠어요. 좀 더 명확하게 정말 창의적, 인성적 요소를 고루 갖춘 인간으로 성장하기 위해서 어떠한 방법으로 노력했는가? 되묻게 되네요. 특히 창의성을 키워주는 활동으로서 그 목적과 방법에 대한 적절성을 생각해 볼 수 있을 것 같네요. 창의

11) 본 내용은 교육과정평가원의 국가교육과정센터의 우라 나라 교육과정내용, 체육과 교육과정 총론을 분석하여 정리함, <<http://ncic.re.kr/>>.

12) 이광무(2010), 2007년 개정 초등학교 체육과 교육과정에서 건강 교육의 방향, 『한국초등체육학회』 16(2), pp.1-8.

13) 이인호·임영무(2013), 스포츠역사 교육목표 및 내용요소 구성에 대한 연구, 『한국체육사학회』 18(2), pp.89-109.

14) 박미림·이옥선(2014), 초등학교와 중학교 체육과 교육과정 경쟁활동영역의 연계성 탐색, 『한국초등교육학회』 27(1), pp.29-55.

성, 창의성 하는 활동들이 정말 아이들에게 창의성을 깨워주고 있었는가에 대해서도 다시 생각해 봐야 할 것 같아요. 지금까지 현장에서 사용되었던 목표에서 창의성을 찾을 수 있었나? 다시 한번 또 생각하게 되네요.

이현주, 박혜연(2014)의 연구에서도 보면 가르치는 사람이 수업을 목표를 그냥 ~를 창작한다. ~을 창의적으로 표현한다. 식으로 나와 있으니 이걸 어떻게 어떠한 방법으로 가르쳐야 할지 막막하다고 그러는데, 정말 이게 현실 아닌가요? 2009개정과정에서도 창의, 인성이 중요하게 생각되었지만, 정작 교육현장에서는 교사들이 막막해서 어려워하고, 2015개정교육과정은 창의를 더욱 중시하게 편성되어 있고, 전체적인 교육의 목표도 그러한데, 이걸 교육현장에서 어떻게 적용할지, 여전히 교사의 재량에 따라 수업은 정해지고, 그러다보니 표현활동에 대해서는 부실하게 수업을 하게 되었던 것 같아요.

아니~더구나.... 초등학교 선생님들은 체육이나 무용을 전공한 사람들도 아니고, 무용을 배워서 이걸 무용이랑 창의성이랑 연결을 어떻게 할지 진짜 막막하게 당연한 것 같아요. 저도 그냥 교과서에 서술되어 있는 내용만으로도 가르치기 벅찬데, 이걸 스스로가 다시 창의적 요소를 찾고 만들어서 수업에 적용한다? 과연 얼마나 많은 교실에서 이런 수업이 진행되어질까요? 구체적이고 체계적인 활동 제시가 필요하다 생각합니다. 무용을 20년을 하고서야 움직임 요소를 이제야 할 것 같은데... 몸으로 말이에요~ 그 감정을 공간에, 느낌으로 풀어내는 시간을 공간 안에 풀어넣는 그런 거 말이에요. 교육과정 속에 단순히 움직임의 요소를 이해한다. 시간, 노력, 관계, 공간 이런거 말구요. 보다 구체적이고 현장에서 적용할 수 있는 교육목표의 제시가 필요해요. 이를 정말 느끼고 아이들이 발견할 수 있는 게 필요하다 생각해요.

목표에 창의성을 끌어 낼 수 있는 것을 강조하면 조금은 그것에 맞추려고 노력은 할 것 같아요. 뭐 창의적 기법을 활용하라던가? 아니면 창의적 아이디어, 즉 전혀 신기하게 기존에 생각하지 못했던 것과 함께 표현하라던가 하는 거요. 특히, 무용창의성 요소를 찾아 이를 교육 목표에 적용하는 활동은 매우 필요한 작업인 것 같아요.

무용은 초등학교 체육과 교육과정 속에 개정 시기 및 시대적 흐름에 따라 많은 변화를 보여 왔다. 다음은 국가수준 교육과정의 과정을 시간의 흐름에 따라 표현활동(무용) 변화과정을 정리하면 다음과 같다.

〈표 3〉 표현활동의 변화과정

교육과정	내 용
1차 교육과정	노래에 맞춰 흥내내기 ‘리듬놀이’
2차 교육과정	무용의 기본동작 ‘춤놀이’
3차 교육과정	‘군무’ - 매스게임 형태의 리듬동작, 민속무용, 창작무용
4차 교육과정	저학년은 놀이형태의 흥내내기, 고학년 민속무용
5차 교육과정	움직임 교육, 심동적 영역으로서의 리듬 표현운동
6차 교육과정	인지, 정의, 심동적 무용교육
7차 교육과정	표현활동: 민속무용과 문화의 이해
2007개정 교육과정	표현활동: 움직임표현, 리듬표현, 민속표현, 주제표현
2009개정 교육과정	표현활동: 신체활동 표현요소 이해, 동작 습득, 감상태도
2015개정 교육과정	표현활동: 창의적 신체표현 수행

표현활동은 7차 교육과정에서 처음으로 등장하는 말로서 이전에는 표현운동, 민속무용, 창작무용 등의 체육교과의 하나의 종목으로 분류되어 왔음을 알 수 있다. 표현활동의 구체적인 목표를 서술하면 다음과 같다.

제7차 교육과정(1997~2006) ‘표현활동’으로 개정. 국내외의 민속무용 익히기, 우리고유의 정서와 세계의 문화를 이해를 목표로 설정하였다. 2007 개정교육과정(2007~2011)에서는 전인교육을 목표로 신체 활동의 표현요소를 이해하고, 표현활동에 필요한 다양한 방법을 습득하며, 감상태도를 기르는 것을 목표로 한다. 기존의 리듬체조, 음악줄넘기, 꾸미기체조 등이 표현활동으로 개편되었고, 움직임표현, 리듬표현, 민속표현, 주제표현의 중영역의 확장이 이루어 졌다. 1-2학년은 ‘즐거운 생활’ 교과로 체육과의 5개의 영역 중 ‘표현활동’으로 포함하였다. 2009 개정교육과정(2011~2015)은 2007개정교육과정과 같은 목표아래 창의적, 인성정 요소를 두루 갖춘 인간의 양성. 3학년 신체인식, 4학년 신체적응력, 5-6학년 다양성과 독창성이라는 성취기준을 첨부하여 제시하였다. 2015 개정교육과정(2015~현재)에서는 ‘표현의 가치를 이해하고 창의적인 신체표현을 수행하며 심미적 안목을 갖는다.’ 라는 목표아래 신체 표현 능력이 타인을 공감하고, 움직임 언어와 표현요소에 대한 이해, 사물과 문화에 대한 수용과 향유의 안목을 형성하는 창의적인 활동 제시하였다.

〈표 4〉 교육과정 목표¹⁵⁾

2007개정 교육과정	체육과 목표	체육과는 신체 활동 가치의 내면화와 실천을 통한 전인 교육을 목표로 한다. 즉 신체 활동을 통하여 활기차고 건강한 삶에 필요한 지식과 실천 능력, 자신의 미래를 계발하는데 필요한 도전 능력과 창의적 사고력, 공동체 생활에 필요한 선의의 경쟁력과 협력하는 태도를 함양한다.
	표현활동 목표	신체 활동의 표현 요소를 이해하고, 표현 활동에 필요한 다양한 표현 방법을 습득하며 감상하는 태도를 기른다.
2009개정 교육과정	체육과 목표	체육과는 신체 활동 가치의 내면화와 실천을 통한 전인 교육을 목표로 한다. 즉 신체 활동을 통하여 활기차고 건강한 삶에 필요한 지식과 실천 능력, 자신의 미래를 계발하는데 필요한 도전 능력과 창의적 사고력, 공동체 생활에 필요한 선의의 경쟁과 협동 능력 등 바람직한 인성을 함양하는 것을 목표로 한다. 초등학교 3-4학년은 신체 활동의 다섯 가지 가치를 실천할 수 있는 태도 형성에 중점을 둔다. 초등학교 5-6학년은 신체 활동의 가치를 실천할 수 있는 태도를 바탕으로 신체 활동의 기본 실천 능력을 기르는 것을 강조한다.
	표현활동 목표	신체 활동의 표현 요소를 이해하고 표현 활동에 필요한 다양한 표현 방법을 습득하며 감상하는 태도와 능력을 기른다.
2015개정 교육과정	체육과 목표	체육 교과는 신체활동 가치의 내면화와 실천을 통해 체육과의 역량을 습득함으로써 전인 교육을 실현하고자 한다. 즉, 신체활동을 통하여 활기차고 건강한 삶에 필요한 핵심역량을 습득함으로써 스스로 미래의 삶을 개척하고 바람직한 사회인으로 살아갈 수 있는 지식, 기능, 태도를 기르는 것을 목표로 한다.
	표현영역 목표	표현의 가치를 이해하고 창의적인 신체 표현을 수행하며 심미적 안목을 갖는다.
	이와 같은 체육과의 목표를 달성하기 위해 초등학교에서는 체육과 역량을 기르기 위한 ‘신체활동의 기본 및 기초 교육’을, 중학교에서는 ‘신체활동의 심화 및 적용 교육’을 담당한다.	

15) 2009개정교육과정은 2007개정교육과정과 그 목표나 내용면에서 큰 변화가 없이 일부내용만 개정되었다.

표현활동 이하 무용교육이라는 측면에서 생각해보면, 예전 체육대회 때에 매스게임 했던 게 생각이 나네요. 애들 줄 맞춰서 일일이 운동장에서 색깔 동작 맞춰서 똑같이 줄맞춰서 소리 지르며 활동했었는데, 이렇게 교육과정의 변천사를 살펴보니 사회의 변화 속에서 그 사회에 필요한 인재를 양성하기 위한 활동으로서 표현활동의 목표와 목적이 변화되어 왔음을 느끼게 되네요. 그때는(1~4차 교육과정에서) 표현활동이 창의성을 갖지 못한 건 아니었는데, 단순히 신체활동, 보여주기 위한 하나의 도구에 지나지 않았습니다. 창의적 인재를 양성하고 생각을 위한 도구로의 활용성을 더 활발하게 연구해야 할 것으로 생각합니다.

그렇습니다. 표현활동이 이제는 정말 무용 활동으로서 그 의미를 내포하고 있다는 게 제 생각입니다. 하지만 이러한 활동이 단지 너무 포괄적으로 서술되어 있다는 게..... 아쉬움입니다. 뭘 해야 할지 감이 안 올 것 같습니다. 체육교과 안에서 가지고 있는 잠재된 활동영역을 끌어내야 한다고 생각합니다. 가장 중요한 것은 많은 아이들에게 제대로 된 표현활동을 경험하게 하고, 느낄 수 있도록 하는 것이라 생각합니다. 그래야 나중에 이 아이들이 여가로서 무용을 접하기도 보다 쉬워질 것이고, 이는 무용공연 뿐만 아니라 예술영역의 확장에도 지대한 영향을 미칠 것이라 생각합니다.(중략)

표현활동이라는 영역의 확장은 이루어져 왔지만, 이 영역 안에 체육과의 리듬체조 부분이 포함되어 있어, 현장에서는 리본놀이, 곤봉수업 등으로 대신하는 경우가 간혹 있습니다. 아이들도 이런 활동을 좋아하고요. 물론 민속무용도 있지만, 이는 대부분 스텝을 알려주는 정도, 음악에 맞춰서 친구들이랑 다 함께 하는 정도로 수업이 진행되고 있고, 창작무용이 굳이 뿔뿔하면 표현활동으로서 뭐 창의적 사고를 위한 역할을 담당하는 것으로 생각합니다(중략). 가끔 정말 이렇게 수업을 하면 안되는데, 아이들에게 주제를 주고 짜봐라 하고 업무를 했던 적도 있었네요..

2007개정교육과정부터는 체육교과가 전인을 양성한다는 목표아래 기존의 기능중심의 활동에서 신체를 통한 인성과 가치관, 사회성 함양의 넓은 의미로 성장하게 되었다. 표현활동도 기존에 리듬체조활동에서 신체와 감성, 개인과 타인을 잇는 매개로의 역할을 추구하게 되었다 할 수 있다. 2009개정교육과정부터는 표현활동에 창의성이 중요한 요소로 활용되어지고 있다. 특히 계열성 있는 활동으로 학년별 성취기준을 제시하여 활동에 있어 그 목표를 명확히 하였다 할 수 있다. 2015개정교육과정에서는 체육교과가 추구하는 내용이 창의적 사고를 위한 도구로서의 활용 범위를 확장하여 제시되었다.

특히 ‘신체표현능력’을 신체와 움직임을 매개로 생각과 느낌을 표현하고 수용하는 능력으로 정의하였다. 즉, 신체 움직임을 통하여 내면의 감정이나 생각을 적극적으로 표현하고 타인의 표현을 공감할 수 있는 능력으로 여기에는 움직임을 매개로 하여 창의적이고 심미적인 주제를 구성하고 표현하는 능력과 신체로 표현된 것을 심미적·비판적으로 수용할 수 있는 능력이 모두 포함된다. 움직임 언어와 표현 요소에 대한 이해를 바탕으로 신체 움직임을 창의적으로 표현하고 타인의 신체 표현을 공감하는 과정을 통해 현상이나 사물의 아름다움과 가치, 그리고 다양한 문화를 수용하고 향유할 수 있는 안목을 형성할 수 있다.

신체표현활동을 단지 신체를 통해 생각과 느낌을 표출하는 활동이 아닌 사물과 타영역에 대한 수용과 과정을 포함하는 개념으로서 그 의미가 창의적으로 확장 해석되었다. 또한 교수학습방향을 신체활동을 직접체험하는 활동뿐만 아니라 간접체험활동(예: 읽기, 쓰기, 감상하기, 조사하기, 토론하기 등)을 포함하여 통합적으로 지도할 수 있는 교수학습 전략을 제시하였다.

우리는 너무 표현활동을 동작을 만드는 부분에만 신경을 쓴 게 아닌가 합니다. 즉 너무 동작을 만드는 데만 포커스를 맞춘 나머지 다른 것들을 잊고 있었던 것이지요. ‘생각의 탄생’ 책에 보면 생각의 도구들에 대해서 나옵니다. 거기 ‘마사 그레이엄’ 네, 현대무용가도 나오지요. 거기서 보면 이런 말이 있습니다. 춤은 단지 보는 것 뿐만 아니라 움직임 속에 있는 수많은 소리를 찾아야 한다. 그 소리가 공기의 진동이 될수도, 우리 주변에 사물이 될 수도, 니가 될수도 내가 될 수도 있다. 명확하게 기억은 나지 않지만, 이런 의미의 말이었던 것으로 기억합니다. 즉 춤을 춘다는 것을 단지 동작을 만들어 내는 게 아니라는 것이지요. 헬렌켈러는 춤을 공기의 진동으로 본다고 말했습니다. 이렇듯, 우리는 우리 주변의 모든 사물과 느낌, 생각, 움직임을 다른 사람과 공유하기 위해 즉 소통하기 위해 동작을 만드는 것이라는 것입니다. 그런데 너무 동작이라는 것에 갇혀 있다보니 일상의 우리의 소통수단, 즉 말하기, 쓰기 등을 간과했다고 봅니다. 이러한 것들이 잘 이루어지기 위해서는 우리 순수한 아이들이 이러한 활동으로 직접 해봐야 하지 않겠습니까? 아마도 우리가 제시한 것 말고도.(중략)

우리가 지금까지 얘기해왔던 부분이 바로 이런 게 아닐까 생각합니다. 2015교육과정에서 제시한 통합적 교수학습법인데요, 직접체험활동과 간접체험활동을 연계하는 통합적인 수업방법 말입니다. 아까 K**가 얘기한 댄스리터러시의 확장범위로 우리가 토론한 부분이 아닌가 생각합니다. 바로 이러한 직접체험과 간접체험활동 표현활동 즉 신체움직임 활동을 읽고, 쓰고 조사하고 토론하고 감상하는 방법으로 이를 연계하는 것이 바로 창의적인 사고를 할 수 있도록 돕는 표현활동의 실체가 아닌가 생각합니다(중략). 우리가 얘기했던 댄스리터러시의 개념을 확장해야 한다고 했던 바로 그 부분이 명확하게 드러난 게 아닌가 생각합니다.

저도 그 의견에 동감합니다. 단지 우리가 신체의 동작에만 매여 있다면 절대 창의적 사고를 이끌어 낼 수 없습니다. 표현활동이 창의적 활동으로서 그 역할을 다 할 수 있도록 표현활동의 목표를 명확하게 제시해주어야 합니다, 읽고, 쓰고, 듣고, 토론하고, 조사하고, 감상하는 이러한 기본적인 활동과의 연계를 이어줄 수 있는 것이 바로 목표로 제시되어야 합니다. 우리는 무용수를 꿈꾸는 아이들을 가르치는 게 아니라는 것을 명심해야 할 것입니다. 학교 체육에서 농구 선수를, 축구선수를 키우기 위한 수업을 하지 않는 것처럼 말입니다. 표현활동을 통해 무용을 경험하게 하고 이를 자신의 표현수단으로 활용할 수 있도록 하는 장을 마련하는 것이 목표가 되어야 한다고 생각합니다. 표현활동에서 창의성 사고의 경험을 제공하고 이를 일상생활에서 활용할 수 있도록 하는 활동이 되어야 합니다. 사고의 폭을 넓히는 것이지요.(이하 중략)

또한 2015개정교육과정에서는 체육과는 교수, 학습 방향을 경기수행능력향상이라는 목적 아래 탐구력, 감상력, 기능수행력, 문제 해결력, 경기분석력, 창의적 전략 응용력, 규칙준수, 존중 실천력으로 확대하고 의사소통 역량, 공동체 역량, 창의적 사고 역량 등이 일상생활에서 발휘될 수 있도록 지도하도록 하고 있으며, 학습자 특성을 고려한 수준별 수업, 자기주도적 교수학습 환경을 조성하며, 맞춤형 교수학습 방법을 선정하여 활용하고, 정과 외 체육활동과(학교스포츠클럽활동 등) 연계한 교수학습 전략을 강화하고 있다.

표현영역은 ‘표현’은 신체와 그 움직임이 갖는 아름다움을 추구하며, 신체와 움직임을 통해 감정과 생각을 나타내고 수용하는 긍정적 상호 작용에 대한 가치이다. 표현 영역은 인간의 움직임 욕구와 심미적 표현 의지를 신체 표현을 통해 충족하여 의사소통의 질을 높이고 원활한 인간관계를 형성하며 보다 풍

성한 삶을 향유할 수 있는 기본적 정서와 심미적 안목을 기를 수 있는 영역으로 정의하고 있다. 현장에서 적용가능 한 표현영역 목표는 이러한 영역적 특성을 고려하고 교수학습 방향을 명확하게 해야 할 필요가 있다.

2. 표현활동의 내용체계

초등학교 체육교과와 무용교육내용은 제1차 체육과 교육과정에서는 노래에 맞추어 리듬놀이 하기, 표현놀이하기의 내용으로 제2차 체육과 교육과정에서는 이러한 내용은 변화가 없으나 리듬놀이에서 춤 놀이로 명칭이 변화하였다. 제3차 교육과정에서는 무용이라는 내용이 등장하는데, 민속무용과 표현무용으로 한국의 전통무용과 민속놀이에 대한 내용이 언급되며, 표현활동으로 매스게임형태의 군무형식의 활동으로 나타나 있다. 체육교과의 한 종목의 형태로 이 시기의 신체 단련과 훈련의 의미가 크게 담겨 있다 할 수 있다. 제4차 교육과정은 3차 교육과정과 같은 내용으로 실행되어진다. 제5차 교육과정에서는 심동적영역의 리듬 및 표현활동으로 무용의 명칭이 변화하고, 기본 움직임의 개념과 춤의 기초적인 형태를 익힐 수 있도록 내용을 변화하였다. 제6차 교육과정에서는 5차 교육과정에서와 같은 리듬 및 표현운동의 영역이지만 신체적 활동과 더불어 춤의 기본요소와 형태, 공간과의 관계를 파악할 수 있는 인지적 영역과 즐겁고 다양하게 움직이려는 태도, 자신감 있는 태도, 감상하는 태도 등 정의적 영역도 함께 내용에 포함시켰다. 제7차 교육과정에서는 표현활동으로 무용교육이 개정되었다. 1-2학년 즐거운 생활에서는 놀이와 표현, 감상, 이해의 내용으로 ‘놀이와 표현’ 영역에서는 다양하고 즐거운 활동을 통하여 건강한 심신을 기르고 창의적인 사고를 할 수 있도록, ‘감상’의 영역에서는 다양한 활동 및 작품을 보고 듣고 즐길 수 있도록, ‘이해’의 영역에서는 ‘놀이와 표현’, ‘감상’ 활동을 전개하는 과정에서 기본적인 학습요소를 즐겁게 즐기고 활용할 수 있는 태도를 가지도록 하였다. 3-6학년은 표현활동으로 창의적 신체표현능력 개발을 위한 움직임과 세계 여러 나라의 민속춤을 통해 다양한 문화를 경험 할 수 있도록 하였다. 제7차 개정교육과정에서는 신체가치를 중심으로 5가지의 건강활동, 도전활동, 경쟁활동, 표현활동, 여가활동 중 표현활동 영역으로 그 내용이 심동적, 정의적, 인지적인 활동 목표를 가지며, 1-2학년은 놀이와 주변 사물과 상황 표현하기 등으로, 3-4학년은 움직임 표현과 리듬표현으로(전통놀이는 여가활동으로 빠졌음), 5-6학년은 민속표현과 주제표현의 내용으로 동작의 습득보다는 다양한 표현방법의 체험에 초점을 두어 지도하도록 하였다. 2015개정교육과정에서는 3-4학년에서는 움직임표현과 리듬표현으로 움직임언어, 표현요소를 탐색하고 다양한 상황에 적용하여, 발표하고 감상하여 자신의 신체변화를 인식하는 과정으로, 리듬표현은 줄넘기, 볼, 곤봉 등 체조활동으로 구성되었다. 5-6학년에서는 민속표현, 우리나라 및 외국 민속무용을 익히는 활동과 주제표현으로 창작무용, 창작체조, 실용무용 등의 활동으로 구성되어 있었다. 변화된 내용이라면 창의활동으로 국,내외 민속무용 활동으로 각 나라의 특성과 문화에 대해서 느끼고 알 수 있는 활동으로 그 범위를 확장했으며, 이를 소통의 통로로 이용하는 것 또한 중요하게 다루고 있음을 알 수 있었다.

지금까지 교육과정을 살펴보면 표현활동으로 무용의 교육내용이 변화하였으며, 기존의 기능중심의 교과내용에서 다양한 표현활동으로 그 영역이 확장되었음을 알 수 있다. 하지만 지금까지 제1차 체육과 교육과정부터 최근에 개정 된 2015 개정교육과정에 따른 체육과 교육과정까지 제시된 무용관련 내용을 살펴보면 우리나라 초등학교 체육교과안에서 수행된 무용교육의 위치는 교육과정 개정 때마다 안정적

으로 성장한 것으로 평가하기 어렵다.¹⁶⁾

〈표 5〉 교육과정의 중점목표와 내용

	제1차	제2차	제3차	제4차	제5차	제6차	제7차	제7차 개정 이후	2015개정 교육과정
중점 목표	신체 훈련				움직임 교육 - 심동적 영역			신체 활동가치	
내용 체계	리듬 놀이	춤 놀이	무용 : 민속, 표현무용		리듬 및 표현운동		표현활동(리듬표현)		

각 교육과정의 표현활동의 중점목표를 분석하면 〈표 3〉과 같이 제1차에서 제4차 교육과정까지는 신체의 기능향상 훈련에 초점을 맞춘 활동이라 할 수 있다. 교과내용은 놀이의 형태로 이루어져 으며, 음악에 맞추어 활동하기 표현놀이의 형태이다. 이후 제5차에서 제7차 교육과정에서는 심동적영역의 리듬 및 표현운동의 형태로 그 목표를 찾을 수 있었다. 제7차 개정교육과정 이후로는 심동, 정의, 인지적 영역에서 표현활동 내용체계로 변화하였으며, 최근 2015개정교육과정에서는 표현활동을 체육교과 내에서 심동적, 정의적, 인지적 역량을 균형 있게 체험하여 전인적으로 성장, 발달 할 수 있도록 제공하고자 하였다. 특히 직접체험활동을 간접체험활동과의 확장적 상호작용으로 읽기, 쓰기, 감상하기, 조사하기, 토론하기 등을 통합하여 지도하도록 하였다.

〈표 6〉 2015개정교육과정의 표현활동 영역

영역	핵심 개념	일반화된 지식	내용요소		기능
			초등학교		
			3-4학년군	5-6학년군	
표현	표현 의미	• 인간은 신체표현으로 느낌이나 생각을 나타내며, 감성적으로 소통한다. • 신체표현은 움직임요소에 바탕을 둔 모방이나 창작을 통해 이루어진다. • 심미적 안목은 상상력, 심미성, 공감을 바탕으로 하는 신체표현의 창작과 감상으로 발달된다.	• 움직임표현의 의미 • 움직임표현의 기본동작 • 움직임표현의 구성방법	• 민속표현의 의미 • 민속표현의 기본동작 • 민속표현의 구성방법	• 탐구 하기 • 신체 표현 하기 • 감상 하기 • 의사 소통 하기
	표현 양식		• 신체인식	• 개방성	
	표현 창작		• 리듬표현의 의미 • 리듬표현의 기본동작 • 리듬표현의 구성방법	• 주제표현의 의미 • 주제표현의 기본동작 • 주제표현의 구성방법	
	감상· 비평		• 민감성	• 독창성	

표현활동 내용에 대한 측면은 민속무용, 리듬활동, 창작활동으로 구성되어 있지만, 이게 2015 개정교육과정 이전에서부터 이러한 활동이 추가 되어 활동되어져 왔습니다. 저는 체육활동도 하고 이중 표현활동도 학생들에게 가르치려고 시간을 많이 할 해하는데요, 체육 활동 할 때에는 신체활동이 힘든 아이들이나, 부상당한 아이들에게 기자, 감독, 심판의 역할 등을 부여하고 한명도 쉬는 사람 없이 활동이 이루어지게 노력을 합니다. 근데 표현활동에서는 이런 생각을

16) 김보미·유정애(2014), 우리나라 초등학교 무용교육 연구동향 및 연구과제 탐색, 『한국초등체육학회』 20(3), pp.137-149.

적용할 생각을 못했네요. 지금 최선생님께서 2015개정교육과정을 통해 하는 말씀을 듣고 보니 이러한 것을 활용하지 못했을까하는 아쉬움도 생기는데요, 우리가 표현활동목표가 너무 동작, 기능 습득을 중심으로 하지 않았나 생각이 듭니다.(중략)

2015개정교육과정에서는 표현활동이 체육활동 내에서 창의적 활동으로서의 역할을 담당하고 이를 활용할 수 있도록 탐구하기, 신체표현하기, 감상하기, 의사소통하기의 기능을 제시하고 있다. 이는 단지 신체움직임 활동에서 뛰어넘어 표현활동을 간접체험활동과 연계하여 그 영역을 확장하여 해석하고 이를 적용할 수 있도록 한 것이라 할 수 있다. 민속무용을 선택하여 표현활동을 하는 경우, 단원 전반에 걸쳐 민속무용의 유래와 역사를 분석하고, 창의적으로 현대에 맞게 변형하여 적용하는 능력, 타인의 시각으로 민속무용을 바라보는 시각을 키우고(예를 들어 BBC기자가 되어 민속무용을 촬영하러 왔다고 가정하고 질문 리스트를 만들어 보는 것), 실제 타인에게 공유하면서 무엇을 얻고자 하는 지에 대한 토론 과정으로 일상생활에서의 적용 가능한 사고의 활동을 제공하는 것이 필요한 것으로 분석되었다.

IV. 표현활동 목표의 창의적 요소

창의교육, 융합교육을 이야기하면서 창의성에 대해 이야기하지 않을 수 없다. 우리가 바라는 교육의 기본에 창의성이란 단어가 있다. 과연 창의성이란 무엇인가? 창의성은 한 단어나 특정 개인의 논리로 정의하기에는 매우 복잡하고 어려운 단어이다. 창의성은 여러 조건이 어울려져 빚어내는 상승작용의 결과이기 때문이다.

우리는 항상 표현활동이 창의적인 활동이라 말하면서 정작 어떠한 요소들을 포함하고 있는지, 그리고 창의성에 관한 구체적인 언급을 하기가 참 어려웠던 것 같습니다. 모 선전에서처럼 ‘정말 창의성을 키울 수 있는 요소가 가득한데, 뭐라 설명을 할 수가 없네(ggg)’ 그렇지 않나요? 일반적으로 무엇인가를 새롭게 만들어 낸다는 점에서 창의적 요소를 가지고 있다 얘기할 수 있을 것 같습니다.

네! 새롭게 만들어 낸다. 그게 창의성의 핵심이 아닐까요?(중략) 그 새롭게 만든다는 것만으로 창의적인 것이라고만 말하기에는 논리적으로 좀 딸리는 것 같네요. 이 새로움을 만들어 내는 과정을 여러 학자의 이론과 생각에 대해서 알아보면서 그러한 요소들을 찾아 확인해 보는 작업을 시작하는 게 좋을 것 같습니다.

창의성의 업적이라는 것은 여러 요소들이 상호작용을 거쳐 만들어 낸 노력의 결과라 할 수 있다. 드 보노(Edward de Bono)¹⁷⁾는 어떤 문제를 해결하고자 할 때, 자신의 사고에 지배 받고 있는 고정관념(수직적 사고)을 탈피해 인식과 개념의 변화를 통해 새롭고 다양한 각도에서 문제에 접근하고자 하는 수평적 사고를 강조하며 이러한 수평적 사고는 창의적 사고와 부분집합의 관계에 있어 창의적 사고를 다룰

17) 드 보노의 ‘창의력 사전’ 내용을 분석 요약함.

때에 도구의 역할을 담당한다고 주장한다.

하워드 가드너(Howard Gardner)¹⁸⁾는 이러한 창의성을 하나의 지능이 아닌 다중지능이 만들어 낸 결과로 연구하고 다중지능이론을 발표하였다. 즉 인간에게는 다양한 지적능력이 있으며 이러한 능력들은 서로 영향을 주고받으며 협력하여 문제를 해결한다는 것이다. 또한 가드너는 지능은 타고난다는 개념에 반하여 후천적 교육과 훈련을 통해 일련의 수준까지 향상시킬 수 있다고 주장한다. 창의성이란 어떤 하나의 요소가 아닌 인간의 여러 요소들이 함께 작용한 결과라 할 수 있으며, 특정영역에서 일정 숙련기간을 거쳐 자신이 가진 문제해결능력을 인정해주는 환경과 만나 창의성이 발현되어 진다는 것이다. 유경훈(2013)은 초등학생의 창의성과 다중지능간의 구조적관계 연구에서 공간지능이 창의적 사고에 영향을 주며, 신체운동과 개인 내 지능은 창의적 산물에 영향을 미친다는 것을 발표했다. 또한 음악, 논리수학, 공간, 개인 내 지능은 창의적 인식에 직접적인 영향이 있는 요소로 표현활동은 음악을 활용한 신체활동으로 공간을 구성하는 창의적 사고를 발달시킬 수 있는 교육활동인 것이다. 다중지능과 창의성 그리고 표현활동, 신체활동에 관해 이지원(2004), 최선(2005), 박혜리(2008), 서지혜(2014) 등 연구를 하였지만, 그 영향력은 미비한 실정이다.

칙센트 미하이(2012)¹⁹⁾는 창의적 요소를 영역, 개인, 현장이라 구분한다. 영역은 기존의 지식체계를 배움으로 무지를 일깨울 수 있는 부분이다. 즉, 특별한 공동체나 인류 전체가 공유하는 상징적 지식이다. 개인은 상징적인 영역에서 새로움을 가져오는 사람으로 매우 복잡한 일련의 과정을 거쳐 요소의 완성을 가져올 수 있다. 현장은 새로운 정보를 여과하고 선택하는 장치로서 새로움을 인정하고 확인하는 전문가들로 이루어진 현장이다. 이러한 3가지 요소가 회오리처럼 상승작용을 일으킬 때 르네상스와 같은 창의적 시대가 열리게 된다. 우리가 그토록 바라고 있는 세상인 것이다. 이러한 세상은 우리를 풍요롭게 한다. 문화를 풍요롭게 하고 우리의 생활수준을 향상시켜준다. 우리의 삶에 도전의식을 불러 일으켜 주고 새로운 아이디어를 제공한다. 인간에게 창의성이 중요한 이유는 인간이 가장 창의적인 작품이기 때문이다. 인간이 만들어낸 창의적인 산물인 언어, 가치관, 예술적 표현, 과학적 지식, 기술 등이 바로 이러한 인간이 가장 창의적이라는 것을 뒷받침 하는 결과물이며, 또한 인간이 창의적인 활동을 할 때 어느 때보다 강한 생명력을 지닌다. 타오르는 호기심, 드러나는 신비에 대한 경탄, 뜻밖의 질서를 보여주는 해결책을 마주했을 때 느끼는 기쁨, 새로운 지식탄생에 의해 인증될 때, 인간은 생각지도 못하는 기쁨을 경험하게 된다. 이러한 기쁨은 인생의 행복 중 하나이다. 이렇게 세대가 거듭 할수록 다음세대에 자신감을 주고 미래를 개척할 수 있도록 하려면 기본적인 생활에 창의적인 생각을 발휘 할 수 있도록 하는 교육이 필요하다. 그렇기에 창의성 교육은 매우 중요한 것이다.

길퍼드(Guilford)는 다른 방법으로 생각하여 새로운 답을 찾는 확산적 사고가 창의성과 관련 있다고 보았으며, 시먼턴(Simonton)은 광범위한 사회적 수준의 많은 여구를 통해 다양한 문화와 시대에 걸쳐서 뛰어난 창의성은 환경 변인과 통계적으로 관련이 있음을 밝혀냈다. 이러한 창의력과 관련이 있는 환경의 특성으로 문화적 다양성, 역할 모델의 유용성, 자원(예:재정적 지원)의 이용 가능성 및 한 영역에서의 경쟁자의 수 등을 제시했다.²⁰⁾ 창의적인 사람들의 삶에서 보면 대부분이 철저한 체제 안에서 습득

18) 하워드 가드너 '다중지능' 내용을 분석 요약함.

19) 칙센트 미하이의 '창의성의 즐거움' 내용 분석 요약함.

20) 조연순, 성진숙, 이해주(2008), 『창의성교육』(서울: 이화여자대학교출판부).

이 바탕이 된 상태에서 다양한 경험의 제공이 여러 가지 아이디어를 만들고 이를 결합할 수 있는 능력으로 발휘할 수 있다. 창의성은 무엇인가 거창하고 그럴듯한 한 단어로 설명할 수 없는 것이기에 여러 상황과 기본적인 능력을 다지는 것, 그리고 거기에 다양한 경험을 하게 하는 것이 필요하다. 개인의 능력이나 재능보다는 사회를 융합하고 이를 발전시킬 수 있는 도구로서 인재를 발굴하고 교육시킨다는 데 문화예술교육이 필요함은 부정할 수 없는 사실이다.

박영선(2014)은 칙센트미하이의 창의성 체계이론 고찰을 통해 유치원이나 학교에서 다음과 같이 적용해야 한다고 했다. 첫째, 개인(Individual)은 피교육자인 아동에 비유된다. 따라서 아동의 창의성 발현을 위해서 개인적으로 아동이 갖추어야 창의적 성취에 필요한 변인과 개인적 특질에 대한 중요성 인식이 선행되어야 한다. 둘째, 분야(Field)는 아동의 창작활동을 직접지도하고 있는 유치원이나 학교의 교육방법론과 학교의 지원체계가 아동들의 창의성 발현에 미치는 영향이 크며 향후 지향점을 제시한다는 사실이다. 셋째, 영역(Domain)은 창작활동을 지원하는 문화예술 교육기관과 관련 산업계가 향후 창의성 발현을 위해서 담당하여야 할 새로운 역할을 제시한다는 사실이다. 황혜선(2007)은 신체움직임의 창의성의 조건으로 첫째, 자기발견을 통한 자신감 찾기, 즉 심상훈련을 통한 움직임의 상호작용과 둘째, 사고의 유연성을 통한 개인의 특성을 찾고 표현의 창작성을 강조하는 아이디어의 개발을 강조하였다.²¹⁾ 박영하(2011)는 무용창의성은 상상력이 풍부한 사고를 의미하며 무용 지식을 기초로 감각하고 느끼고 반응하여 새로운 것, 새로운 이미지를 만들고 가치를 부여하는 능력이라 정의하였다. 조수정(2014)은 창의성을 위한 예술교육의 목표를 예술의 기초지식-글로벌역량 강화, 창의적 사고와 표현력-의사소통 역량 강화, 사회성: 협동과 리더십-대인관계역량 강화, 주도적학습태도-자기관리역량 강화로 구분하여 제시함으로 소수를 위한 창의성 교육이 아닌 일반 다중의 보편적 능력으로서 창의성의 개념을 실현하는 시도를 하였다.²²⁾ 안병순(2013)은 신체움직임의 창의성요인으로 자기인식요인, 움직임 발견요인, 움직임 활용과 표현으로 정의하고 자기인식요인에는 인지적사고작용(acquaintance thought process)과 수용능력으로 문제발견이라는 확산적 사고에 기인한다. 움직임 발견요인은 신체인식과 창의적 사고의 관계에서 비롯되는 순발력으로 움직임의 감수능력과 표현의 확대로 나타난다. 움직임의 활용과 표현은 신체지각과 움직임 표현능력의 극대화를 의미하며 생산적 사고와 신체움직임의 양식화된 의사소통의 기술까지 포함한다.²³⁾ 오레지나(2006)는 무용창의성을 새로운 무용이미지를 만들고 가치를 부여하는 능력과 태도라고 정의하고 무용창의성의 요인을 움직임감각, 심미적 감각, 무용사고력, 무용작품구성력, 무용태도, 예술체험의 6가지로 구조화하여 이론적으로는 무용수의 창의적인 무용수행, 안무가의 창의적인 무용작품구성 표현에 대한 이해 및 설명의 근거를 마련하고, 응용적으로는 무용교육 및 무용영재교육에서 학습자의 교육적 효과를 극대화시키기 위한 교육과정의 구성, 다양한 교육프로그램 개발의 중요성을 언급하였다. 최인수(2010)는 창의성 교육요소로 확장과 수렴, 문제해결력인 인지적 요소, 독립심과 개방성의 성향적 요소, 호기심, 동기, 몰입의 동기적 요소를 언급하였다. 링컨센터교육원에서는 공립학교와 연계하여 상상력교육을 위한 역량이라 불리는 상상력 교육을 위한 역량을 ① 심도 깊은 관

21) 안병순(2013), 신체움직임의 창의성 이론과 요인분석, 『한국콘텐츠학회논문지』 13(12), pp.672-679.

22) 조수정(2014), 예술을 통한 창의성 교육 연구, 『한국교육교육학회, 대학교양교육협의회, 한국교양기초교육원 춘계전국학술대회』, pp.121-130.

23) 안병순(2013), 신체움직임의 창의성 이론과 요인분석, 『한국콘텐츠학회논문지』 13(12), pp.672-679.

찰(Noticing Deeply) ② 표현하기(Em boding) ③ 질문하기(Questioning) ④ 패턴 찾아내기(Identifying Patterns) ⑤ 연관성 형성하기(Making Connections) ⑥ 공감대 나타내기(Exhibiting Empathy) ⑦ 의미창조하기(Creating Meaning) ⑧ 직접 표현해 보기, 창작(Taking Action) ⑨ 깊게 생각하기, 평가하기(Reflecting/Assessing)로 적극적인 학습과정과 생생한 경험은 상상력을 위한 교육에서의 가장 핵심을 구체화 하였다.²⁴⁾

창의성에 관한 연구들을 살펴보면 여러 중복되는 부분을 살펴볼 수가 있는데요.. 창의성을 새로움을 만들어 낸다. 창조를 한다. 신이 아닌 이상 이룰 수는 없는 거구요. 일반적으로 기존에 사물을 재해석하고 이를 우리의 필요와 요구에 맞게 변형하고 이를 조절하는 것으로 이해하는 게 맞는 것 같네요. 표현활동은 이러한 측면에서 창의적 활동으로서 맞아 떨어지는 부분이 많은 것 같습니다. 특히 저는 칙센트미하이의(몰입에 관해서는 책을 재밌게 읽은 적이 있지만)창의성으로 제3의 언어로서 표현활동이 담당하는 역할이 있다고 생각합니다. 의사소통으로서 표현활동이 가지는 요소 말입니다.(중략)

표현활동에 있어서 시작점이 저는 새로움에 대한 욕구와 호기심, 바로 관찰이 아닌가 생각합니다. 이러한 욕구와 호기심이 없이는 표현활동 자체, 즉 한걸음도 뗄 수 없으며, 활동의 시작점이기 때문입니다.(중략) 현장에서도 이러한 욕구와 호기심을 일으킬 수 있는 목표를 선정해야 한다 생각합니다.(중략)

연구의 자료에서 가장 빈번하게 등장하는 단어를 중심으로 공통적으로 나타나는 요소를 분석 하면 다음 <표 7>과 같다.

<표 7> 표현활동의 창의성 요소 탐색

개 념	의 미	요 소
과제에 대한 호기심, 기대가 필요함, 자신이 스스로 움직일 수 있는 욕구, 활동을 하겠다는 의지, 자율적인 참여, 활동에 대한 열정, 궁금증, 재미와 흥미, 관심, 귀기울임, 집중, 몰입, 태도, 준비, 시작, 스스로 참여, 적극적, 스스로, 재밌겠다. 해볼만하다, 기상천외, 재해석, 변형, 조절, 시작점, 욕구, 제3의 언어, 움직임, 낯선, 놀이 등	새로움에 대한 욕구, 호기심, 준비성, 자율성	과제동기
자신의 긍정 혹은 부정적 경험, 경험을 이끌어내는 의지, 자신만의 독특함, 성격, 스스로에 대한 탐구, 활동에 대한 일반적인 지식, 활동의 경험, 나를 보는 관점과 타인이 생각하는 나에 대한 관점, 스스로 돌아봄, 나와 타인과의 연결, 표현활동의 부정적 경험을 극복, 긍정적 경험의 확장, 변화추구, 나만의 생각과 느낌, 내 맘대로, 내 생각으로는, 움직임요소, 표현활동 요소, 라반의 움직임, 노력, 시간, 활동, 삶의 본질, 시간의 활용, 사고의 확장, 연습과 몰입, 끊임없는 탐구, 분석, 자료의 정리, 수집, 반복, 어떠한 경험이든 상관없이 등	과거의 경험, 경험에 대한 개방성, 자신감, 개성, 일반적 지식과 사고기반, 자아실현	자기인식

24) 김형숙(2012), 예술교육을 통한 창의, 인성교육, 『한국초등미술교육학회』 32, pp.1-29.

표현활동과 다른 학문과의 연결, STEAM, 표현활동과 과학의 연결, 발표에 대한 의미, 문화적 교류활동, 문화의 체험, 영역의 확장, 풍요로운 삶, 새로움의 탄생, 조율과 조절, 토론과 적용, 공감, 과학과 무용, 무용공연의 과학화, 실용무용과 예술무용, 한국무용의 세계화, 우리만의 현대무용, 영역의 경계, 음악과 무용, 체험활동, 직접 체험, 활용하기, 공연하기, 의미부여 등	다양한 문화적 체험, 다학제간의 교류, 사회적 활동	체험
누구한테 보여줄 것인가? 활용방안, 명확한 의사소통, 제3의 언어, 새로움, 공감, 나도 그렇게 생각했는데, 내생각과 네생각, 사고의 틀, 확산된 사고, 틀을 깨는, 기존에서 벗어난, 방법론의 차이, 직,간접적 체험활동, 표현활동의 언어화, 존중과 배려 등	확산적 사고, 대중매체, 융통성, 독창성, 의사소통	소통

창의성을 위한 표현활동의 요소로 첫째, 과제에 대한 동기이다. 적절한 호기심과 욕구의 자극은 표현활동의 적극성을 유발할 수 있는 동기를 제공하고 활동에 자율성을 부여한다. 둘째, 학습자 개인의 자기인식의 과정이다. 이 과정에는 학습자의 개성과 자신감, 개인의 특성을 스스로 알 수 있도록 하는 것으로 풍부한 사고와 심상의 훈련을 들 수 있다. 새로운 아이디어를 발휘할 수 있는 것은 어떠한 분야에 있어 기본적인 충분한 ‘지식’을 가지고 있어야 한다는 것을 바탕으로 기존의 시각에서 벗어나 새로운 방식으로 사고할 수 있도록 해야 하는 것이다. 셋째, 학습자의 인식을 신체 밖으로 끌어 낼 수 있는 체험이다. 즉 표현하고자 하는 것을 명확하고 소통이 가능한 방법으로 이끌어내는 방법이다. 이론과 활동을 적절하게 융합하여 일방적인 전달의 과정을 넘어 이미지의 상징성, 이미지의 사실성과 왜곡, 현대사회의 대중매체와의 연결로 학습자 스스로 생각하고 느끼고 이를 밖으로 끌어 낼 수 있는 통로를 놓는 것이다. 또한 스스로 구조화하고 계획하여 문제를 해결할 수 있도록 하는 방식을 포함한다.

또 다른 요소는 다양한 문화적 체험의 활용으로서 소통이다. 단순한 습득의 내용을 발표하는 것에서 끝나는 것이 아니라 자신의 표현을 어떻게 사회와 소통할 수 있는가에 대한 내용이라 할 수 있다. 창의성을 발휘하기 위해 인간과 문명, 예술에 대해 넓은 시각을 갖게 하는 것이다. 또한 창의적 사고를 하는데 있어 외적인 보상을 하는 환경적 요인도 포함한다. 이러한 창의성 요소들은 서로 영향을 주고받으며 그 역할을 수행한다. 즉, 창의적 사고를 자극하고 이를 선택, 정보를 전달하며 생성하는 일련의 사고의 과정이 하나의 유기적인 활동을 맺어져 있다는 것이다. 표현활동에서 신체를 통해 발현되어지는 결과물이 개인의 사고의 집합체로서의 역할을 넘어 사회와의 관계의 역할까지 이어진다는 것이다. 이러한 사고의 결과는 끊임없는 개인의 욕구와 호기심을 통해 다듬어지고 완성도를 높여간다 할 수 있다.

V. 결론 및 제언

표현활동은 체육교육이라는 틀 안에서 1910년 헤더링턴에 의해 처음으로 채택된 인지적, 심동적, 정의적, 신체적이라는 4가지 목표로 현장에서 적용되어져 왔다. 전인의 양성이라는 목표 아래 4개의 목표가 모두 동등하게 중요한 것으로 인식되었기 때문이다.²⁵⁾ 이제는 전인의 양성이라는 테두리를 넘어 창의성을 자극할 수 있는 예술교육으로서 목표가 필요하다는 것은 우리가 인식하고 있는 바이다. 표현할

25) 최의창(2003), 『체육교육탐구』(서울: 도서출판 태근).

동을 신체능력의 향상, 건강을 위한 수단, 다이어트의 수단이라 생각하기 이전에 창의적 활동이라고 생각할 수 있도록(기존의 무용교육이 단순히 지식, 관계, 신체적 측면에서 활용되어졌다면) 표현활동의 전반을 이해하고 이를 다양한 방식으로 풀어낼 수 있는 능력, 즉 체험하고, 탐구하고, 확장하는 과정을 통해 인간의 기본적 능력을 종합적으로 개발하는 것이다.

이는 인지적, 정의적, 기능적 영역들이 하나로 통합, 융합된 개념으로 상상력을 자극할 수 있는 교육적 역량에 좀 더 초점을 두는 것이다. 그래서 단순히 부채춤을 하며 ‘한국의 부채춤의 역사를 알 수 있다’로 서술되었던 표현활동의 인지적 목적이 ‘부채춤의 부채를 관찰하면서 부채가 일어나는 바람의 원리를 찾을 수 있다’로 서술되어질 수 있는 것이다.

이같이 통합된 형태의 교육목표를 바탕으로 본연구의 초등학교 표현활동 창의성을 위한 표현활동 목표에 포함되어야 할 요소를 4가지로 분석할 수 있었다. 이는 과제동기, 자기인식, 체험, 소통으로 신체와 사고의 활동이 동시에 학습되어진다.

첫째, 과제 동기는 창의성을 발휘할 수 있는 가장 기초적인 단계로서 그 시작점이라 할 수 있다. 여기엔 학습자의 흥미와 능력을 고려한 창의성 개발도구의 활용이 진술되어야 한다. 새롭고, 호기심을 자극할 수 있는 내용의 진술이 필요하다.

둘째, 자기인식의 요소이다. 일반적으로 표현되어지는 움직임에 대한 기초기능을 습득하는 구체적인 활동 계획 및 지식을 제공하는 것이다. 개인에 대한 개성을 존중하고, 자신이 경험한 것을 나누고 확장시켜나가는 활동이다. 신체적으로 이루어지는 창의적인 감각의 발현과정으로 신체적 혹은 감각으로 느껴진 것에 관한 새로운 발견, 또는 기존 있는 것에 대한 해석을 통해 일련의 복잡한 내면화 작업을 거쳐 움직임으로 표현하는 발현과정으로서의 진술이다.

셋째, 체험활동이며, 소통이다. 체험활동은 신체활동에 대한 직접표현활동 뿐만 아니라 이를 읽고, 쓰고, 토론하는 등의 간접체험활동을 포함하는 것으로서 그 범위를 확장하여 진술하는 것이 필요하다. 소통은 자신과의 소통, 타인과의 소통, 집단과의 소통, 혹은 개인과의 소통 등 그 활동에 맞는 소통의 대상을 정하고 제3의 언어로서 표현활동이 그 의미의 전달에 제한을 두지 않고 피드백을 주고받을 수 있는 활동을 더한다는 데 의미가 있다.

본 연구는 2015개정교육과정에서의 표현활동이 창의적 활동 도구로서 현장에서 적용되어지기 위해 진술되어야 할 목표에 대한 요소에 대해 살펴보았다. 하지만 무엇보다 이러한 창의성을 고려한 표현활동 목표가 현장에서 체계적인 계열성을 가지고 창의성을 발현시킬 수 있는 교육과정으로 현장에 적용되기 위해서는 첫째, 서예원(2011)의 무용교육표준 개발 연구처럼 무용교육 목표, 교육내용, 평가, 교수법 등에 관한 현실적인 무용교육표준개발에 관한 연구와 활동이 꾸준히 이루어져야 한다.

둘째, 표현활동의 창의적 목표가 현장에서 이루어지기 위해 표현활동에 관한 교사의 적극적인 자세와 능력이 필요하다. “학습자에게 무엇을 가르쳐줄 것인가?”에 대한 물음으로 준비했던 무용 수업을 “학습자가 수업시간에 무엇이 필요한가?”하는 물음으로 준비하는 수업에 대한 관점과 시각을 완전히 새롭게 하는 자세를 기본으로 하는 교사연수프로그램의 다양화와 의무화를 추진해야 한다. 마지막으로 학습자가 자신의 신체를 하나의 상상력 표현의 도구로 활용할 수 있는 연령과 목적에 맞는 표현활동 도구(Dancing Toy)의 개발 또한 제안해 본다. 창의성을 극대화 할 수 있는 수업도구와 방법의 개발은 현장에서 표현활동의 중요성을 부각시키며 그 활동 범위를 확장할 수 있을 것이라 기대한다.

- 김영천(2011). 『질적연구방법론』. 경기: 아카데미프레스.
- 로버트, R. B., 미하일, R. B.(1999). 『생각의 탐색』. 서울: 예코의서재, 2007.
- 미하일, C.(1996). 『창의성의 즐거움』. 노혜숙(역). 서울: 북로드, 2003.
- 조연순·진숙, 이혜주(2008). 『창의성교육』. 서울: 이화여자대학교출판부.
- 최의창(2003). 『체육교육탐구』. 서울: 도서출판 태근.
- 하워드가드너(1993). 『다중지능』. 문용림, 유경재(역). 경기:웅진지식하우스, 2007.
- 한국과학창의재단(2010). 『미래사회 영재를 위한 창의·인성교육 방안연구』. 서울: 한국과학창의재단.
- Bogdan, R. C. and Biklen, S. K.(1992). *Qualitative Research for Education*. M.A: Allyn & Bacon.
- Greene, M.(1980). *Variation on a Blue Guitar: The Lincoln Center Institute Lecture on Aesthetic Education*. New York: Teachers College Press.
- 황혜선(2007). 메타인지 학습방법을 적용한 접촉즉흥 무용교육과정연구. 단국대학교 대학원 박사학위 논문.
- 김기화(2011). 창의적 무용교육과 문제중심학습(PBL). 『한국무용연구』, 29: 29-50.
- 김보미·유정애(2014). 우리나라 초등학교 무용교육 연구동향 및 연구과제 탐색. 『한국초등체육학회』, 20(3): 137-149.
- 김화숙(2009). 예술교과로서의 무용교육. 『모드니예술』, 2: 13-17
- 김형숙(2012). 예술교육을 통한 창의, 인성교육. 『한국초등미술교육학회』, 32: 1-29.
- 문용린·최인수(2010). 창의·인성교육의 총론. 『인하대학교 교육연구소 심포지움』, 10: 21-29.
- 문정은·한광령, 김우석(2014). 중등학교 표현활동 지도유형에 따른 무용정서가 창의성 개발에 미치는 영향. 『한국체육과학회지』, 23(1): 377-393.
- 박미림·이옥선(2014). 초등학교와 중학교 체육과 교육과정 경쟁활동영역의 연계성 탐색. 『한국초등교육학회』, 27(1): 29-55.
- 박수현(2014). 2009 개정 체육교육과정 표현활동 지도의 난점과 개선방향. 『한국무용교육학회지』, 25(3): 45-57.
- 박영선(2014). 칙센트미하이의 창의성 모형 관점에서 그림책 활용 교육프로그램 기획 연구 - 「우리 는 학교에 가요」 그림책을 중심으로-. 『한국디자인문화학회』, 20(2): 175-186.
- 박영하(2011). 무용창의성 측정을 위한 TCAM(Thinking Crestively in Action and Movement)검사의 적용가능성 연구. 『무용예술학연구』, 32(1): 25-46.
- 박영하(2012). 가스통 바슐라르(Gaston Bachelard)의 상상력 철학과 무용창의성. 『대한무용학회논문집』, 70(3): 17-39.
- 박혜리(2008). 다중지능이론에 기초한 무용프로그램이 초등학생의 창의성에 미치는 영향. 『한국여성체육학회』, 22(5): 73-88.
- 서예원·조은숙·문영, 김윤진(2013). 무용교육표준 개발 연구. 『무용예술학연구』, 42(3): 21-49.
- 서울문화재단(2008). 『Lincoln Center Institute for the Arts in Education 초청심포지엄』. 서울: 서울문화재단.

- 서지혜(2014). 신체활동을 적용한 창작무용 프로그램이 유아의 다중지능 향상 및 기본운동에 미치는 영향. 『한국무용교육학회』, 25(1): 183-199.
- 송규운(2013). 5세 누리과정 교사용지도서의 활동목표에 나타난 창의성 관련 요소 분석. 『한국어린이문학교육학회』, 14(1): 39-54.
- 안병순(2013). 신체움직임의 창의성 이론과 요인분석. 『한국콘텐츠학회논문지』, 13(12): 672-679.
- 에드워드 드 보노(1992). 『창의력사전』. 이구연, 신기호(역). 경기: 21세기북스. 2004.
- 오레지나(2006). 무용창의성 요인분석. 『한국무용교육학회지』, 17(1): 205-222.
- 유경훈(2013). 초등학교의 창의성과 다중지능 간의 구조적 관계. 『창의력교육연구』, 3(1): 87-109.
- 유정애·김보미(2015). 초등학교 체육교과서 표현활동 영역의 평가 적합성 분석. 『한국여성체육학회지』, 29(2): 235-251.
- 이강준(2011). 초등교사의 무용활동에 관한 연구. 『문화예술교육연구』, 6(2): 83-97.
- 이광무(2010). 2007년 개정 초등학교 체육과 교육과정에서 건강 교육의 방향. 『한국초등체육학회』, 16(2): 1-8.
- 이인호·임영무(2013). 스포츠역사 교육목표 및 내용요소 구성에 대한 연구. 『한국체육사학회』, 18(2): 89-109.
- 이지원(2004). 다중지능개발을 위한 무용프로그램 연구. 『무용예술학연구』, 13: 165-192.
- 이재영(2013). 문화예술교육을 접목한 학교 미술 교육 방안. 『한국초등미술교육학회』, 34: 45-65.
- 이재정(2013). 무용교육의 인문학적 접근을 통한 지역문화축제 프로그램 개발에 관한 연구. 『한국무용연구학회 국제학술심포지엄』.
- 이현주·박혜연(2014). 표현활동에서 창의성 가르치기:중학교 표현활동지도의 어려움 및 통합적 지도방안 탐색. 『한국여성체육학회지』, 28(3): 167-180.
- 임수진(2013). ‘즐거운 생활’ 신체표현활동 잘 가르치기. 『한국초등체육학회지』, 19(1): 1-13.
- 조수정(2014). 예술을 통한 창의성 교육 연구. 『한국교육교육학회, 대학교육양교육협의회, 한국교양기초교육원 춘계전국학술대회』, 121-130.
- 천지애(2014). NDEO Standards의 관점에서 표현활동의 목표 탐색. 『한국초등체육학회』, 20(2): 131-144.
- 최선(2005). 예술고 무용전공생의 창의성과 다중지능의 관계. 『한국스포츠리서치』, 16(6): 695-704.
- 현은령(2012). 문화예술교육의 사회적 확산을 위한 성공사례연구. 『한국과학예술포럼』, 99-109.
- 한혜리(2008). 무용에서 감성과 창의성의 개념 연구. 『한국무용교육학회지』, 19(2): 1-12.
- 황명자(2008). 학교체육 정책의 변화와 초등체육의 과제. 『한국초등체육학회 하계 학술발표』.
- 황명자·이수민(2014). 교구를 활용한 즐거운 표현활동 수업 방안 모색. 『한국초등체육학회』, 19(4): 219-240.

논문투고일 2016. 2. 11
심사일 2016. 3. 2
심사완료일 2016. 3. 10

Investigation on Educational Objectives for Creativity of Expressive Activity at Elementary School

Kim, Lee Kyung

Changwon National University

The society seeks creative talents. In such perspective, it is quite meaningful to investigate educational objective that expressive activity shall possess as class to cultivate creativity. Therefore, this study aims to investigate creativity theory, analyze expressive activities as national curriculum at elementary schools, understand the position of expressive activities in Korea, and understand creative educational objective and value of expressive activities, in order to suggest idea for practical goal of expressive activities. As the result, currently the educational objective of expressive activities at elementary schools does not include any artistic values, and the range of statement is exceedingly inclusive and vague. The activities at each grade are similar or overlapping, which lack the connectivity and sequences. The statement of objective for communication with other domains were not referred. It requires understanding and integration on overall dance as the concept of 'Dance Literacy,' as well as conceptual dispersion of expressive activities as the concept expands.

Keywords: Dance literacy(댄스 리터러시), Creativity and expressive activity(창의성과 표현활동), Objective for creative Expressive activity(창의적 표현활동 목표), Expressive activity at elementary schools(초등학교 표현활동), Expressive activity curriculum(표현활동 교육과정)