

체육과 표현활동 영역 창의·인성 성취기준 개발

홍희정
서원대학교

Development achievement criteria of Creativity and Personality in Expressive Activity

Hee-Jung Hong
Seowon University

요 약 본 연구의 목적은 체육과 창의 융합교육이 강조되고 있는 시점에서 체육과 표현 활동 영역에서 실천가능한 창의·인성 요소를 제시하고 이에 따른 성취기준을 제시하는데 있다. 이를 위해 총 25명의 델파이 전문가 위원을 선정하여 총 3회의 델파이 조사를 실시하여 다음과 같은 연구 결과를 얻을 수 있었다. 첫째, 표현 활동 창의·인성 요소는 독창성, 정교성, 감수성, 신뢰, 용기, 절제 등 총 27개 요소로 제시되었다. 둘째, 표현 활동 성취기준은 27개의 창의·인성 요소에 따라 개발되어 총 54개로 제시되었다. 창의·인성 성취기준은 표현 활동의 주된 학습 내용인 창작, 표현, 감상 활동 별로 적용할 수 있는 모듈식으로 제시되어 있기 때문에 체육교사가 의도한 교육 목표에 따라 창의·인성 요소를 다양하게 선택하여 수업을 계획할 수 있다.

주제어 : 창의 융합, 표현 활동, 창의·인성, 창의·인성 요소, 창의·인성 성취기준

Abstract The purpose of the study was to develop achievement criteria of Creativity and Personality in Expressive Activity. For the study, a Delphi survey was conducted with the selected Delphi experts including doctors of sports pedagogic, physical education teachers and doctors of dance studies who have more than 10-year teaching experience in the expressive activity. In this way, the following study result was obtained. First, 27 elements of creativity in the expressive activity were suggested such as originality, sensitivity, trust, courage, moderation. Second, 54 achievement criteria which were drawn up based on the 27 Creativity and Personality-elements. Achievement criteria of creativity and personality was presented in a modular fashion that could be applied in the creation, representation, appreciation which was composed of main content in expressive activity. By using these modules, physical education teachers could plan a lesson by choosing a various factors of creativity and personality, depending on the intended educational goals.

Key Words : Creative and Interdisciplinary; Creativity and Personality; Achievement Criteria; Elements of Creativity and Personality; Achievement Criteria of Creativity and Personality

* 본 논문은 2013년 정부(교육부)의 재원으로 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임(NRF-2013S1A5B5A01031638)
-This work was supported by the National Research Foundation of Korea Grant funded by the Korean Government (NRF-2013S1A5B5A01031638)

Received 1 May 2016, Revised 31 May 2016
Accepted 20 June 2016, Published 28 June 2016
Corresponding Author: Hee-Jung Hong(Seowon University)
Email: hjh1019@empas.com

© The Society of Digital Policy & Management. All rights reserved. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (<http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0>), which permits unrestricted non-commercial use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

ISSN: 1738-1916

1. 서론

미래의 교육은 ‘주입식 교육’이 아닌 ‘끄집어내는 교육’으로 바뀌어야 하며, 바로 이러한 교육의 핵심에 ‘창의성’과 ‘인성’이 존재한다고 보고 교육부(2009)는[1] 창의·인성 교육을 지속적으로 강조하고 있다. 이에 따라 모든 교과에서 각 교과별 특성에 맞는 창의적 인재를 육성하기 위한 창의·인성 교육이 다각적으로 실천되고 있다.

체육교과도 이러한 창의·인성 교육정책에 맞추어 ‘2009년 개정 교육과정에 따른 체육과 교육과정’의 내용 체계 안에 신체활동 영역별로 창의·인성 요소를 제시하였으며, 최근 개정된 2015 개정 체육과 교육과정에서도 창의적 역량을 2015 개정 체육과 교육과정 총론의 6가지 핵심역량으로 제시될 만큼 창의성 교육은 절대 간과할 수 없는 매우 중요한 교육이라 할 수 있다. 또한 최근 증가되고 있는 학생들의 문제행동 양상을 해결하기 위해서도 인성교육은 매우 절실하게 요구되는 상황이다.

체육과 다섯 가지 신체활동 영역 가운데 표현 활동 영역은 영역의 특성상 작품을 창작하고 표현하는 과정을 통하여 학생들이 창의성을 발현할 수 있는 기회가 많다[2,3]. 아울러 창작과 감상 활동을 통해 다른 사람을 수용하고 배려하는 태도, 책임감 등을 경험할 수 있기 때문에 인성 교육 실천 기회가 많은 영역이다. 즉, 표현활동 영역은 체육과 다른 어느 영역 보다 창의·인성 교육을 가장 잘 실천할 수 있는 영역으로[4], 체육과 창의·인성의 가장 큰 교육적 효과를 기대할 수 있는 영역이라 할 수 있다.

하지만 체육과 다른 영역에 비해 표현 활동 영역이 체육교사들이 가장 지도하기 어려운 영역임을 고려할 때, 창의·인성 교육의 구체적인 목표와 내용, 방법 및 평가에 대한 구체적인 지침도 없이 창의·인성 교육을 실행하도록 하는 것은 체육교사들에게 또 다른 어려움과 부담감을 가중시킬 수 있다. 그러므로 체육과 표현활동 창의·인성 교육이 구체적으로 실천되기 위해 체육교사들이 실제 수업에 쉽게 적용할 수 있는 다양한 창의·인성 교육 내용 및 방법 제시가 필요하다.

일반적으로 ‘성취기준’은 학생들이 각 교과에서 성취해야 할 학습 내용, 지식, 기능, 태도에 대한 능력과 특성을 진술한 것으로 성취기준을 통해 학생들은 성취해야 할 내용과 방향을 인지할 수 있고, 교사는 무엇을 가르치고 평가할 것인가에 대한 실질적인 내용을 알 수 있게 된

다. 이에 따라 ‘2009년 개정 교육과정에 따른 체육과 교육과정’에서는 학생 성취기준을 제시함으로써 교사들에게 교수·학습 활동 준비에 실질적인 도움을 주고 학생들에게는 배워야 할 내용과 방향을 명료하게 제시해주고 있다. 따라서 체육과에서도 체육교사들이 창의·인성을 이해하고 이를 잘 지도할 수 있도록 창의·인성 교육을 위한 학생 성취기준이 마련될 필요가 있다.

이에 본 연구에서는 표현 활동 영역의 창의·인성 하위 요소에 기초하여 성취기준을 개발하고자 하였다. 표현활동 영역에서 실천 가능한 다양한 창의·인성 요소 성취기준이 제시된다면, 체육교사들은 창의·인성 요소를 직접 선택하여 표현 활동 영역 창의·인성 교육을 위한 내용 및 방향을 계획할 수 있으며, 아울러 창의·인성 평가 문항 개발 과정에 도움이 될 수 있을 것으로 본다. 따라서 본 연구의 목적은 학교 체육과 표현 활동에서 실천가능한 창의·인성 요소를 제시하고 이를 바탕으로 중학교 표현 활동 ‘창의·인성 교육을 위한 모듈식 성취기준’을 개발하는 것이다.

2. 연구 방법

2.1 자료 수집

2.1.1 문헌 분석

본 연구에서는 중학교 표현활동 영역 창의·인성 교육을 위한 성취기준 개발을 위해 2009년 개정 교육과정에 따른 체육과 교육과정 표현활동 영역의 교육 목표, 내용, 교수·학습 방법 및 평가에 창의·인성 요소가 어떻게 포함되어 있는지 분석하였다.

2.1.2 델파이 조사

델파이 방법은 특정주제에 대하여 체계적이고 최종적인 판단을 유도하는 방법으로[5] 특정 주제에 대한 의견 일치와 의견수렴을 향상시키는데 유용한 방법으로 사용되고 있다[6]. 또한 교육목표나 방향의 설정, 교육과정의 수립 등과 같이 여러 전문가들이 중지를 모아 합의된 의견을 도출할 필요가 있을 때 사용된다[7,8]. 델파이 조사에서 가장 중요한 것은 전문가 위인 선정으로 무엇보다 실무 경험이 풍부한 전문가인, 높은 참여 동기 등이 전제되어야 한다[8]. 본 연구자는 이러한 점을 고려하여 표현활동

동 수업 연구 수상경력과 표현활동 관련 연구 경력, 주변 체육교사들의 인지도 등을 고려하여 스포츠교육학박사 10명, 무용학 박사 6명과 중학교 체육교사 9명 등 총 25명으로 선정하였다.

델파이 설문은 표현활동 영역에서 실천 가능한 창의·인성 요소를 제시하기 위해 실시하였으며 총 3차에 걸쳐 진행되었다. 델파이 설문 1차시에는 표현활동 영역에서 실천 가능한 창의·인성 요소가 무엇인지에 대하여 개방형 설문을 실시하였으며, 이후 델파이 1차 설문결과 내용을 종합하여 제 2차 설문시에는 이에 대한 중요순서와 중요성 정도를 백분위(%)로 제시하도록 요청하였으며, 3차 설문시에는 2차 설문 내용 결과를 공개한 후 평가 절차를 반복하여 의견 수렴을 확인하였다. 델파이 전문가위원의 인적사항은 다음과 같다.

2.1.3 문헌 분석

전문가 협의는 표현활동 영역의 창의·인성 요소 선정과 개념에 대한 합의, 성취기준 개발을 위해 실시하였다. 연구진의 전문성과 다양성을 확보하기 위하여 전문가 집단은 스포츠교육학 전문가 4명, 체육학측정평가박사 3명 총 7명으로 구성하였다. 성취수준이 평가적 의미를 포함하고 있기 때문에 체육측정평가 박사도 전문가 위원에 함께 포함하도록 하였다. 아울러 3명의 스포츠교육학 박사 3인에게 연구 결과 내용에 대한 검토 및 자문을 요청하였다.

3. 연구 결과

3.1 표현 활동 창의·인성 요소

체육과 표현 활동 영역의 창의·인성 성취기준 개발을 위해서 표현 활동 영역에서 실천 가능한 창의·인성 요소를 추출할 필요가 있다. 선행 연구를 통해 표현활동에서 실천가능한 창의 인성 요소는 독창성, 창의적 사고력, 상상력, 유추, 리듬감 등으로 제시[9]된 바 있으나 본 연구에서는 이 외에도 다양한 창의·인성 요소를 제시하고자 하였다. 이를 위해 델파이 조사와 전문가 협의를 통하여 표현활동에서 실천가능한 창의·인성 요소를 추출하였다. 델파이 조사에서 1차적으로 25명의 델파이 전문가 패널에게 표현활동에서 실천 가능한 창의·인성요소가 무엇인

지 이를 개방형 형식으로 자유롭게 기술하도록 하였으며, 아울러 제시한 요소에 대한 개념을 간단히 서술하도록 하였다. 이후 2차 조사에서는 1차 조사를 통해 수렴된 창의·인성 요소에 대한 적합성을 평가할 수 있도록 5점 리커트 척도를 구조화하여 전문가 패널에게 각 항목에 대한 점수를 평가하도록 하였으며, 이에 대한 내용 분석을 위해 PASW 18.0 프로그램으로 평균, 표준편차를 분석하였다.

일반적으로 델파이 조사의 종결 여부는 내용 타당도 지수(CVI: Content Validity Index)와 변이계수(Content of Variation: CV)에 따라 결정된다[10]. CVI는 측정되어진 결과가 내용 항목으로써 적절한지를 나타내고 있는 정도를 나타내는 것으로써[11] CVI 값이 .75 이상인 문항을 선택(Waltz & Bausell, 1981)하고 .50 이하인 문항은 타당도가 떨어지는 것으로 간주한다[12, 13]. 그러나 CVI의 절단점(Cut-off score)의 기준은 학자들마다 다르게 적용할 수 있기 때문에 본 연구에서는 CVI값 .75 이상인 항목을 연구 결과에 반영하기로 하였다. CV값 역시 델파이 조사에서 문항 선택기준이 되는 것으로 .50 미만의 범위에 있을 때 더 이상 전문가의 의견수렴을 위한 추가조사를 실시하지 않아도 되는 것으로 간주된다[12,13]. 따라서 본 연구에서도 이와 같은 방법을 적용하여 CVI값과 CV값을 이용하여 CVI 값이 .75 이상, CV값 .500 미만의 항목만을 선택하여 최종 연구 결과에 반영시켰다. 그 결과 1차 조사 시 제시되었던 창의·인성 요소 중 리듬감, 미화력은 CVI 값이 .75 이상, CV값 .500 미만의 값을 충족하지 못하여 최종 결과 내용에서 제외되었으며, 나머지 27개의 요소는 실천가능성 값이 높게 나타나 표현활동 영역에서 실천가능한 창의·인성 요소로 제시할 수 있었다. 본 연구를 통해 제시된 표현활동의 창의·인성 요소는 다음과 같다<Table 1>.

<Table 1> Elements of creative personality in Expressive Activity (Delphi 1)

	Elements of creative personality	The final result		
		mean	CVI	CI
1	Originality :Creative ideas and new movements that did not work in the existing	4.68	.96	.11
2	Convergent thinking: Determine the most preferred or selected in order to solve the given problem	4.08	.88	.15

3	Logical thinking: Logical thinking about problems	4.28	.96	.12
4	Imagination: completed a move or work that in the mind or brain	4.40	.96	.13
5	Immersion: focus on a given task	4.48	.92	.14
6	Analytical: Accurately and specifically analyze the characteristics of the movement or work	4.52	1.00	.11
7	Diversity: Various thoughts and how to apply and transformation	4.44	.92	.14
8	Fluency: Generate a lot of ideas to express motion or work out nicely	4.36	.84	.17
9	Sensibility: Sensitive to a variety of external stimuli	4.44	.92	.14
10	Interesting: Sense of fun to the given tasks	4.36	.84	.17
11	Elaborateness: Precise details are configured to work or move	4.24	.76	.19
12	flexibility: To the task, depending on the situation when unexpected situation occurs, appropriate treatment and coping	4.36	.80	.18
13	positiveness: Positive for the given task, and actively participate	4.24	.80	.18
14	curiosity: Have a question about the given tasks constantly investigate and explore	4.20	.88	.15
15	Consideration: Understand each other's positions and help	4.44	.84	.17
16	Fair: correctly and fairly works	4.44	.92	.14
17	Responsibility: faithful about the role given to me	4.52	.96	.13
18	forgiveness : Accepting tolerate wrong for one colleague	4.00	.72	.20
19	Trust: Do willingness to believe in each other	4.08	.72	.20
20	Courage: Do spirited act boldly and without fear in a given task	3.76	.76	.11
21	Understand:Accepting the opinions and thoughts of their peers, etc.	4.52	.96	.13
22	Respect: Ear to the opinions of others mercy	4.48	.84	.18
23	Appointment: promise with colleagues	3.52	.76	.14
24	Confidence: The belief that they can accomplish a given task	4.44	.88	.15
25	Collaboration: Another collection of one mind	4.56	1.00	.11
26	Self-restraint: A properly control the thoughts and actions	3.60	.80	.18
27	Patience: Enduring difficulties to achieve the goals	4.08	.84	.15

본 연구를 통해 인성 요소가 다양하게 제시되었다. 본 연구에서 새롭게 제시된 표현 활동 창의·인성 요소는 다음의 <Table 2>과 같다.

<Table 2> Elements of creative personality in Expressive Activity

Elements of creative personality	
patience, Self-restraint, Collaboration, Courage, Trust, Responsibility, forgiveness , Fair, Consideration, Diversity, Analytical, Logical thinking, Convergent thinking, Respect, positiveness	

3.2 표현활동 창의·인성 성취기준

일반적으로 성취기준은 국가 수준의 교육과정을 상세화, 구체화하여 학생이 성취해야 할 능력 또는 특성의 형태로 진술되는 것으로 성취기준을 통해 학생들의 학습 성취 평가가 가능하며, 또한 체육교사는 교수·학습 방법과 평가 내용을 계획할 수 있다. 이에 본 연구에서는 표현 활동 영역에서 창의·인성 교육이 보다 구체적으로 실천될 수 있도록 표현 활동 영역의 창의·인성 교육을 위한 성취기준을 개발하였다.

본 연구에서 개발한 표현활동 창의·인성 성취기준은 학생들에게 기대하는 학습 능력과 특성을 나타내는 것으로써 '~을 할 수 있다' 와 같은 진술형태를 띠고 있으며, 성취기준은 창의·인성 요소에 따라 표현활동의 주요 학습활동인 창작, 표현, 감상 각 활동별로 구분하여 제시하였다. 단, 창작, 표현, 감상 모든 활동을 제시하는 것 보다 창의·인성 요소의 특성을 고려하여 제시하는 것이 바람직할 것이라는 전문가 의견을 고려하여 탄력성 있게 제시하도록 하였다. 본 연구에서 개발한 표현활동 창의·인성 성취기준은 총 54개로 그 내용은 다음과 같다<Table 3>.

<Table 3> Achievement Criteria of Creativity and Personality in Expressive Activity

Elements of creative personality		Achievement Criteria of Creativity and Personality
Originality :Creative ideas and new movements that did not work in the existing	Creation	Can the creative work is to reveal the unique personality of its own
	Expression	can express the unique personality of its own motion to reveal.
Convergent thinking: Determine the most preferred or selected in order to solve the given problem	Creation	Creative elements (topics, configuration, operation, props, music) for a given problem can be resolved to choose well.
	Appreciation	Logically, the task can be deployed in the creative process.
Logical thinking: Logical thinking about problems	Appreciation	I can critique the work logically.
	Creation	I can imagine in your mind the work with the creative elements (topics, configuration, operation, props, music).
Immersion: focus on a given task	Creation	I can concentrate on the creative activity.
	Expression	I can concentrate on expressive activities.
	Appreciation	I can concentrate on appreciation

Development achievement criteria of Creativity and Personality in Expressive Activity

Analytical: Accurately and specifically analyze the characteristics of the movement or work	Creation	I can analyze the creative elements (topics, configuration, operation, props, music).	Responsibility: faithful about the role given to me	Creation	I can faithfully come to the role given to me in the creative process.	
	Expression	I can analyze the movement characteristics.		Expression	I can faithfully come to the role given to me in the process of movement expression.	
	Appreciation	I can analyze the work of their peers.		Appreciation	I can faithfully come to the role given to me in listening activities.	
Diversity: Various thoughts and how to apply and transformation	Creation	I can take advantage of a variety of creative and deformation elements (topics, configuration, operation, props, music).	forgiveness : Accepting tolerate wrong for one colleague	Creation	I can accept tolerated, even if colleagues in the creative process wrong to me.	
	Expression	I can be variously modified to express way movement.		Expression	I can accept even if associates generously represented in motion the process wrong to me.	
Fluency: Generate a lot of ideas to express motion or work out nicely	Creation	I can present ideas in the time in the creative process.	Trust: Do willingness to believe in each other	Creation	I can believe in the creative process	
	Expression	I can well express the movement.		Expression	I can believe on each other in the process of movement expression.	
Sensitivity: Sensitive to a variety of external stimuli	Appreciation	I can respond sensitively to listen to other people's work or movement.	Courage: Do spirited act boldly and without fear in a given task	Creation	I am able to perform the tasks boldly without fear in the creative process.	
		Creation		I can happily participate in work assignments given in the creative process.	Expression	I can boldly express without having to move the process expressed shame.
		Expression		I can express delight to represent the movement.	Appreciation	I can appreciate enjoyable to listen to the work of their peers.
Interesting: Sense of fun to the given tasks	Creation	I can be creative works closely with the creative elements (topics, configuration, operation, props, music).	Understand:Accept ing the opinions and thoughts of their peers, etc.	Creation	I can accept and understand the opinions of their peers in the creative process, such as thinking and accept.	
	Expression	I can express subtle movements.		Creation	I can respect the opinions of their peers in the creative process.	
Elaborateness: Precise details are configured to work or move	Creation	I can respond appropriately in the event of unexpected problems in the creative process.	Respect: Ear to the opinions of others mercy	Creation	I have to keep an appointment with colleagues in the creative process.	
	Expression	I can adequately express the movement according to the given situation, problems occur when unexpected movement representation.		Expression	I have to keep an appointment with colleagues in the process of movement expression.	
flexibility : To the task, depending on the situation when unexpected situation occurs, appropriate treatment and coping	Creation	I can actively participate in the creation	Confidence: The belief that they can accomplish a given task	Creation	I can perform well the task in the creative process.	
	Expression	I can actively participate in the expression		Expression	I can confidently do the movements represented.	
positiveness: Positive for the given task, and actively participate	Appreciation	I can appreciate the positive and proactive activities may participate in the project.	Collaboration: Another collection of one mind	Creation	I can perform the combined task force with colleagues in the creative process.	
	Creation	I can have given attention to research and explore the challenges in the creative process.		Expression	I can perform the combined task force with colleagues in the process of movement expression.	
curiosity: Have a question about the given tasks constantly investigate and explore	Appreciation	I have an interest in watching destination, you can investigate and explore.	Self-restraint: A properly control the thoughts and actions	Creation	I can control myself so as not to exceed the level of thought and action in the creative process.	
	Creation	I can help you understand the views of colleagues in the creative process.		Expression	I can express the movement to match the degree of movement without exceed in the process of expression	
Consideration: Understand each other's positions and help	Expression	I can help you understand the other party's position expressed during the movement.	Patience: Enduring difficulties to achieve the goals	Creation	I can withstand the difficulties in the process of expression	
	Creation	I am able to perform the tasks to be fair in the creative process.		Expression	I can withstand the difficulties in the process of expression	
Fair: correctly and fairly works	Appreciation	I can evaluate the process and the work of their colleagues.				

4. 논의 및 제언

최근 창의 융합형 인재 양성 교육이 강조됨에 따라 다양한 융복합 연구가^{16, 17, 18} 꾸준히 발표되고 있다.

창의·인성은 창의 융합 역량 강화를 위한 필수 요소이기 때문에 학생들의 창의 융합적 역량 강화를 위해서 무엇보다 학교 교육에서 창의·인성 교육이 구체적으로 실천되어야 한다. 따라서 본 연구자는 체육과 표현 활동 영역 수업에서 학생들의 창의 인성 역량 강화를 위한 방안으로 표현 활동 영역에서 실천 가능한 다양한 창의·인성 요소를 제시하고, 아울러 창의·인성 요소에 따른 성취기준을 제시하고자 하였다.

지금까지 표현 활동 영역에서 실천가능한 창의·인성 요소는 홍희정(2014)^[10]의 연구를 통해 총 19개의 요소로 제시되었다(독창성, 창의적 사고력, 상상력, 다양성, 감수성, 표현력, 유창성, 구성력, 몰입, 문제해결력, 융통성, 호기심, 자율성, 음악성, 비판, 과제집착성, 자발성, 유추, 리듬감). 본 연구를 통해서 홍희정(2014)이 제시한 요소 외에 9개의 요소가 더 추가되어 표현 활동 영역에서 실천 가능한 창의·인성 요소는 총 27개로 제시되었다.

창의·인성 요소는 지금까지 체육교과 보다 타 교과에서 제시된 경우가 많았으며^[14,15], 유창성, 융통성, 독창성, 정교성, 사고의 확장, 사고의 수렴, 몰입, 흥미, 문제해결력, 독립성, 개방성 등과 같이 모든 교과에 공통적으로 적용되는 요소라 할 수 있다.

그러나 본 연구를 통해 절제, 자신감, 용서, 신뢰, 적극성, 배려, 인내 등과 같은 새로운 창의·인성 요소가 제시된 만큼 표현활동 영역에서의 다양한 창의·인성 교육 실천이 가능할 것이다.

둘째, 표현활동 창의·인성 요소에 따른 성취기준은 총 54개로 창의·인성 요소의 특성에 따라 창작, 표현, 감상 활동으로 구분하여 성취기준 내용이 제시되었다. 본 연구에서 제시된 창의·인성 성취기준은 표현 활동의 주된 학습 내용인 창작, 표현, 감상 활동 별로 적용할 수 있는 모듈식으로 제시되어 있기 때문에 체육교사가 의도한 교육 목표에 따라 창의·인성 요소를 다양하게 선택하여 수업을 계획할 수 있으며, 아울러 제시된 창의·인성 성취기준을 바탕으로 교수학습 내용뿐 아니라 학생들의 창의·인성 평가를 위한 구체적 계획 수립도 가능할 것이다.

후속 연구에서는 본 연구에서 제시된 창의·인성 성취

기준을 바탕으로 학생들의 창의·인성 수준을 보다 구체적으로 평가할 수 있는 성취수준이 개발될 필요가 있으며, 표현 활동 영역 외의 다른 영역에서도 각 신체 활동 영역의 특성에 맞는 다양한 창의·인성 성취기준 및 성취수준 개발이 이루어져야 할 것이다.

ACKNOWLEDGMENTS

This work was supported by the National Research Foundation of Korea Grant funded by the Korean Government(NRF-2013S1A5B5A01031638)

REFERENCES

- [1] MINISTRY OF EDUCATION. "Physical Education Curriculum", 2009.
- [2] E. Y. Cho, "Influence of Dance Education on Infant's Creativity Development". Journal of Korea Association of Arts Education, Vol. 5, No 2, pp. 79-91, 2007.
- [3] J. Y. Choi, S. J. Hwang, "The Effects of the Integrated Approach on Children's Fundamental & Expressive Movement Ability". Journal of Future Early Childhood Education, Vol. 17, No. 2, pp. 261-282, 2010.
- [4] G. I. Lee, "The Exploration on Teaching's Direction and System to Teach "Creativity" in Physical Education". Korean Journal of Sport Pedagogy, Vol. 20, No. 3, pp. 75-101, 2013.
- [5] Delbecq, A. L., Van, A.H., & Gustafson, D. H, "Group techniques for program planning: a guide to nominal group and Delphi cprocess" Glenview, IL: Scott, Foresman and Company, 1975.
- [6] E. J. Kim, "A Study on the Development of Evaluation Criteria for Rural Amenity". Graduate School of Seoul National University, 2007.
- [7] D. S. Park, "Method of education study". Seoul: Muneumsa. 1992.
- [8] J. S. Lee, "Delphi Technique". Seoul: Kyoeukkuhaksu. 2001.
- [9] H. J. Hong, "Study on the Elements of Creativity and Personality in the Expressive Activity", Journal

- of Learner-centered Curriculum. Vol. 14, no. 4, pp. 391-411, 2014.
- [10] H. H. Kim, J. W. Kim, J. H. Heo, D. Y. Kim, S. J. Sung, "Content Validity of Aphasia Screening Test Protocol". *Journal of Communication Sciences and Disorders*, Vol. 13, no. 3, pp. 353-380, 2008.
- [11] Deneckere, S. Robyns, N. Vanhaecht, K. Euwema, M. Panella, M. Lodewijckx, C. F. Leigheb, F. Sermeus, W. "Indicators for Follow-Up of Multidisciplinary Teamwork in Care Processes: Results of an International Expert Panel. *Evaluation & the Health Professions*", Vol. 34, NO. 3, pp. 258-277, 2011
- [12] English, J. M., & Kernan, G. L, "The prediction of air travel and aircraft technology to the year 2000 using the delphi method. *Transport Research*", Vol. 10, pp. 1-8, 2007.
- [13] Waltz, C. W., & Bausell, R. B, "Nursing research: Design, statistics and computer analysis", Philadelphia, PA: F. A. Davis, 1981.
- [14] Y. L. Moon. I. S. Choi, " Directions of creativity and characteristic". *Journal of education study*, Vol. 10 no 3, pp.21-29, 2010.
- [15] K. E. Lee, K. W. Lee, H. M. Kim, S. H. Lim, "A Research on the Plan to Reform National Curriculum for Enhancement of Creativity", Korea Institute for curriculum and education RRC-2010-3, 2010.
- [16] J. K. Park, "Convergence factors among their physical state, function and activities influencing on the cognition of elderly residents in a community", *Journal of the Korea Convergence Society*, Vol. 6, No. 6, pp.153-162, 2015.
- [17] D. H. Kim, S. K, "Design of Key Tree-based Management Scheme for Healthcare Information Exchange in Convergent u-Healthcare Service ", *Journal of the Korea Convergence Society*, Vol. 6, No. 6, pp. 81-86, 2015.
- [18] J. H. Park, G. S. Lee, S. H. Lee, "A Study on the Convergence Technique enhanced GrabCut Algorithm Using Color Histogram and modified Sharpening filter", *Journal of the Korea Convergence Society*, Vol. 6, No. 6, pp. 1-8, 2015.

홍 희 정(Hong, Hee Jung)



- 2011년 8월 : 인하대학교 체육학 박사
- 2013년 7월 ~ 2014년 6월 : 중앙대학교 학교체육연구소 전임연구원
- 2014년 7월 ~ 현재 : 서원대학교 교육연구소 학술연구교수
- 관심분야 : 스포츠교육학, 무용교육
- E-Mail : hjhj1019r@empas.co.kr