

초등학교 3, 4학년 체육교과서에 담긴 무용 활동 창의성 교육 내용분석

장병권[†]

동광초등학교, 교사

(2022년 4월 8일 접수: 2022년 4월 18일 수정: 2022년 4월 19일 채택)

Analysis of Dance Activities Creativity Education Contents Contained in Physical Education Textbooks for 3rd and 4th Grades of Elementary School

Byung-Kweon Chang[†]

Dong-gwang Elementary School, Teacher

(Received April 8, 2022; Revised April 18, 2022; Accepted April 19, 2022)

요약 : 이 연구는 초등학교 3, 4학년 체육교과서 무용 활동의 창의성 교육 내용을 분석하기 위해 수행되었다. 이를 위하여 초등학교 3, 4학년 체육과 검정교과서 16종과 보조자료를 수집하였으며 4P 모형에 기반한 체육교과서 창의성 교육 내용분석틀을 활용하여 분석하였다. 연구의 진실성을 확보하기 위하여 전문가 협의를 운영하였다. 이에 따른 연구결과는 다음과 같다. 첫째, 창의적 사람 관점에서 창의적 심성에서는 '탐구심'이 가장 많았으며 나머지 요소들은 비교적 골고루 나타났다. 활동 주체는 '개인'과 '동료(팀)'가 비슷한 빈도를 보였다. 둘째, 창의적 과정 관점에서 활동 영역은 모두 '학습'으로 나타났고 활동 목적은 대부분의 요소들이 골고루 나타났으며 창의적 과정이 활용되는 모습이 탐색되었다. 셋째, 창의적 산출물 관점에서 활동 방식은 신체활동수행이 가장 많이 나타났으며 2~3개의 활동 방식이 함께 쓰이고 있었다. 창의성 요소는 모든 요소가 골고루 나타난 가운데 민감성과 정교성이 4개로 가장 많았다. 넷째, 창의적 환경 관점에서 활동 공간은 제약 없음이 대부분이었으며 활동 매체는 신체를 활용한 교육 내용이 많았다. 이 연구를 통하여 무용 활동의 창의성 교육이 양적으로 확대되고 질적으로 심화되어야 함이 요구되었고 무용 활동의 창의성 교육 내용이 타영역으로 확산되어야 할 필요성이 탐색되었다.

주제어 : 무용, 표현영역, 창의성, 창의성 교육, 체육교과서

Abstract : This study was conducted to analyze the creativity education contents of dance activities in physical education textbooks for the 3rd and 4th grades of elementary school. For this purpose, 16 types of textbooks and auxiliary data for physical education in the 3rd and 4th grades of elementary school were collected and analyzed using the creative education content analysis frame of the physical

[†]Corresponding author
(E-mail: jbg333@hanmail.net)

education textbook based on the 4P model. In order to secure the integrity of the research, expert consultation was operated. The results of this study are as follows. First, from the viewpoint of creative person, 'inquiry' was the most common in creative mind, and the rest of the elements appeared relatively evenly. As for the subject of activity, 'individual' and 'colleague (team)' showed similar frequencies. Second, from the viewpoint of the creative process, all activity areas appeared as 'learning', and most of the elements of the activity purpose appeared evenly, and the creative process was explored. Third, from the viewpoint of creative output, physical activity performance was the most common activity method, and two or three activity methods were used together. In the creativity factor, all factors appeared evenly, and sensitivity and sophistication were the most common with 4 factors. Fourth, from the viewpoint of the creative environment, most of the activity spaces were no restrictions, and the activity media consisted of many educational contents using the body. Through this study, it was requested that creativity education in dance activities should be expanded quantitatively and intensified in quality, and the necessity of spreading creativity education contents of dance activities to other areas was explored.

Keywords : Dance, Expression Area, Creativity, Creativity Education, Physical Education Textbook

1. 서론

무용은 인류의 역사와 함께 해왔다. 인간의 본능에 해당하는 감정을 표현하는 행위는 음악, 연기, 무용 등 다양한 방식으로 분화되어 발전해 왔으며 그중 무용은 인간의 신체를 활용하여 생각과 느낌을 표현한다는 점에서 무용만의 독특함을 유지하며 인류에게 희로애락(喜怒哀樂)을 선사하였다. 교육분야에 있어서도 무용은 지속적으로 학생들에게 교육되도록 요구되었다.

역대 국가교육과정을 살펴보다라도 체육교육에 있어서 무용은 1차 교육과정 시기부터 초등에서는 '리듬놀이', 중등에서는 '무용'으로 제시되었다. 3차 교육과정 시기부터는 초등에서도 '무용'으로 명명되어 제시되었다. 4차 교육과정 시기부터는 움직임 교육이 점차 도입되었으며 5차에 이르러서는 초등에서 '리듬 및 표현 운동'으로 제시되며 움직임에 대한 중요성이 강조되고 '표현'이라는 용어가 영역명에 처음 사용되었다. 7차 교육과정 시기에는 초등에서 '표현활동'이 하나의 영역으로 제시되었다. 이러한 국가수준 체육과 교육과정의 변천은 2007개정 교육과정 시기부터 '신체활동가치중심'이라는 큰 변화를 맞이하게 된다. 무용과 관련한 활동들도 신체활동가치중심의 영역들로 나누어 배치되었으며 무용과 가장 관계 깊은 영역은 '표현활동'으로 제시되었다. 이러한 기조는 현행 2015개정 체육과 교육과정에서도 유지되고

있다.

무용이 생각과 느낌을 효과적으로 표현해 준다는 긍정적 결과들로 인해 교육내용으로서 학생들에게 지속적으로 제공되었던 것과 더불어 '창의'라는 키워드와도 깊게 연관되어왔다. 무용을 수행하는 과정과 무용을 창작하는 과정 등에서 창의성이 신장된다는 경험과 연구들은 꾸준히 보고되어왔다[1, 2, 3]. 또한 무용교육 프로그램을 개발하는 연구[4, 5, 6, 7, 8]도 활발히 진행되었다. 오히려 초등체육교육학 분야에서는 무용 활동에 편중된 창의성 교육 및 연구를 지적하기도 하였다[9].

그러나 학생들을 대면하는 초등체육교육 현장에서 이러한 연구들이 깊이 있게 스며들었는지는 의문이다. 교사들은 교과서를 바탕으로 무용 수업에 접근하면서 교과서에 제시된 창의성 교육을 수행하기도 벅찬 상황이다. 따라서 현재의 체육과 교과서에 수록된 창의성 교육 내용이 의미있는 활동들인지 파악하는 과정이 선행되어야 한다. 교과서의 교육 내용을 분석한 기존의 연구들은 교과서의 내용을 비판적으로 바라본 연구들[10, 11]이 있었으며 창의성과 관련하여 분석한 연구들[12, 13, 14]도 있었다. 그러나 이러한 연구들은 창의성 이론에 기반한 분석 방법을 활용하지는 못했다. 그러나 이 연구는 창의성 이론에 기반한 4P 모형을 활용해 무용 활동 교육 내용을 분석하였다.

이 연구는 이러한 문제의식을 바탕으로 초등학교 체육교과서 무용 활동에 제시된 창의성 교육 내용이 어떠한 활동들을 제시하고 있는지 탐색하고자 하였다. 이를 통하여 새로운 개정 교육과정과 교과서에서의 무용활동과 창의성 교육 내용을 개선하기 위한 기초자료를 제공하고자 하였다.

2. 연구방법

2.1. 연구설계

이 연구는 초등학교 3, 4학년 체육교과서 무용 활동의 창의성 교육 내용을 분석하는데 목적이 있다. 이를 위해 2015개정 교육과정에 기반한 3, 4학년 체육교과서 경쟁영역의 창의성 교육 내용을 분석한 장병권[15]의 연구를 수정, 보완하여 <Table의 1>과 같이 설계하였다. 초등학교 3, 4학년 체육교과서 무용 활동의 창의성 교육 내용을 분석하기 위하여 먼저 2015개정 교육과정 총론 및 체육과 교육과정, 선행연구를 고찰하였다. 고찰한 내용을 바탕으로 전문가협의를 거쳐 연구

방향을 설정하고 자료를 수집하였다. 수집된 자료는 창의성 교육 내용분석틀에 따라 분석하였으며 이를 바탕으로 2차 전문가협의를 실시하였다. 2차 전문가협의에서는 연구결과 및 분석 내용을 공유하고 시사점 도출에 대한 의견을 모았다. 마지막으로 연구내용을 종합하여 연구보고서를 작성하였다.

2.2. 자료수집

수집된 자료는 현행 교육과정(2015개정 교육과정)에 따른 3, 4학년 검정교과서 16종과 검정지도서 16종으로 총 7개의 출판사에서 개발되었다. 현행 교육과정은 3학년과 4학년, 5학년과 6학년을 학년군으로 묶는 학년군 개념을 적용하고 있어 일반적으로 3학년과 4학년 교과서를 동시에 집필한다. 수집된 자료 외에도 창의성 교육 내용 및 세부 요인에 대한 판단을 위하여 각 출판사에서 제공하는 CD, 도움자료 등을 추가로 수집하였다. 수집된 자료는 <Table의 2>와 같다.

Table 1. Study Design

Study Period	Study Procedure	Detail Contents
2021.06	Study Design	
2021.06~07	Curriculum Analysis	· Analysis of general introduction to national curriculum and physical education curriculum
	Review of Prior Study	· A study on prior research on dance and creativity
2021.08	Expert Consultation(1st)	· Checking the study direction according to the national curriculum and consideration of prior research
	Collecting Data	· 8 kinds of 3rd grade certified textbooks and certified guidebooks from 7 publishers · 8 kinds of 4th grade certified textbooks and certified guidebooks from 7 publishers · Other materials such as help materials for publishers
2021.09~12	Data Analysis	· Textbook analysis using creativity education content analysis frame
2022.01	Expert Consultation(2nd)	· Study results check · Implications derived from analysis of study results
2022.01~03	Write a Study Report	

Table 2. Collected Physical Education Certified Textbooks

Grade	Publisher (Representative Author)	Number	Grade	Publisher (Representative Author)	Number
3	Kyohaksa(Kim)	3-A	4	Kyohaksa(Kim)	4-A
	Kumsung Publishing(Lee)	3-B		Kumsung Publishing(Lee)	4-B
	Donga Publishing(Ju)	3-C		Donga Publishing(Ju)	4-C
	Visang Education(Son)	3-D		Visang Education(Son)	4-D
	YBM(Yoo)	3-E		YBM(Yoo)	4-E
	Jihaksa(Ahn)	3-F		Jihaksa(Ahn)	4-F
	Chunjae Textbook(Park)	3-G		Chunjae Textbook(Park)	4-G
	Chunjae Education(Lee)	3-H		Chunjae Education(Lee)	4-H
Number of Data	8		Number of Data	8	

※ The order is alphabetical order by publisher name and representative author.

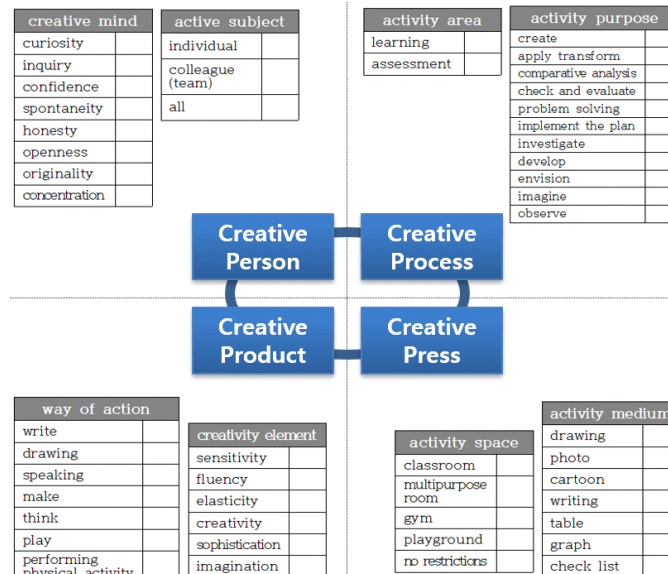


Fig. 1. P.E. Creativity Education Content Analysis Framework.

2.3. 자료분석

자료의 분석은 이해승과 유정애[13]의 연구를 바탕으로 장병권[15]이 개발한 체육교과서 창의성 교육 내용분석틀을 활용하였다(Fig. 1). 체육교과서 창의성 교육내용 분석틀은 창의성에 관한 이론인 4P를 바탕으로 개발되었다. 4P는 창의성이 사람(Person), 환경(Press), 과정(Process), 산출물(Product)의 관점에서 이들 요소가 상호작용하는 가운데 발휘될 수 있음을 강조한 이론이다

[16].

창의적 사람 관점에서는 창의적 심성과 활동 주체를 분석할 수 있다. 창의적 심성은 세부요소인 호기심, 탐구심, 자신감, 자발성, 정직성, 개방성, 독자성, 집중성 중 어떠한 심성을 기르도록 요구되는지 살펴보았다. 활동 주체는 개인, 동료, 단체로 구분하여 살펴보았다. 창의적 과정 관점에서는 활동 영역과 활동 목적을 분석하였다. 활동 영역은 학습과 평가로 구분하였고 활동 목적은

창작하기, 조사하기, 적용 변형하기, 개발하기, 비교 분석하기, 구상하기, 점검 평가하기, 상상하기, 문제해결하기, 관찰하기, 계획 실천하기로 구분하여 살펴보았다. 창의적 과정은 창의성과 창의적 산출물이 창의적 과정을 통해서 이루어져야 한다는 점에서 특히 강조되었다[17]. 환경 관점에서는 활동 공간과 활동 매체를 살펴보았다. 활동 공간은 교실, 다목적실, 체육관, 운동장, 제약없음으로 구분하였고 활동 매체는 그림, 사진, 만화, 글, 표, 그래프, 체크리스트 등으로 구분하였다. 창의적 산출물의 관점에서는 활동 방식과 창의성 내용(요소)을 살펴보았다. 활동 방식은 쓰기, 그리기, 말하기, 만들기, 생각하기, 경기하기, 신체활동 수행하기로 구분하였고, 창의성 내용(요소)는 민감성, 유창성, 융통성, 독창성, 정교성, 상상력으로 구분하였다.

2.4. 연구의 진실성

연구의 진실성을 확보하고자 전문가협의를 활용하였다. 전문가집단의 구성은 <Table의 3>과 같다. 전문가집단은 초등체육교육학 교수 1명과 초등체육교육학 전공 박사학위를 소지한 3명의 초등교사로 구성하였으며 연구 전반에 걸쳐 의견을 제시하고 활발히 점검하였다. 전문가집단의 선정은 체육교육학 연구, 체육교과서 집필, 체육교

과 창의성 연구 등에서의 수행 경험을 바탕으로 하였다.

전문가협의를 2회에 걸쳐 실시되었으며 1회 전문가협의시에는 교육과정과 선행연구 고찰 결과를 바탕으로 연구 방향을 점검하였고 2회 전문가협의시에는 연구결과를 점검하고 시사점 도출에 의견을 제시하였다. 이들 전문가들은 정기적인 만남 외에도 비정기적 만남을 통하여 연구설계, 자료수집과 분석, 연구결과 등 연구의 전과정을 점검하고 연구자의 편견과 자료의 왜곡이 없는지 살펴보았다.

3. 결과 및 논의

연구과정을 통하여 국가교육과정에 제시된 창의성, 교과서별 무용 활동 창의성 교육내용, 4P 모형에 기반한 창의성 교육내용을 분석하였다. 연구결과는 무용과 창의성의 관계를 논의했던 다양한 선행연구들을 통해 논의하였다.

3.1. 2015개정 체육과 교육과정에서의 창의성

현행 2015개정 체육과 교육과정은 기존 교육과정의 창의성 내용을 발전시키고 있으며 주로 표현영역과 경쟁영역에서 창의성과 관련한 내용

Table 3. Expert group

Expert	Position	Characteristic
○○○	physical education professor	written physical education textbooks for elementary school, conducted numerous studies on physical education, conducted studies on creativity in physical education subjects
○○○	elementary school teacher	Ph.D. in physical education in elementary school, writing of elementary school physical education textbooks, conducting research on creativity in physical education subjects
□□□	elementary school teacher	Ph.D. in physical education in elementary school, conducted numerous physical education studies
△△△	elementary school teacher	Ph.D. in physical education in elementary school, conducted a number of physical education studies, performed physical education creativity study

을 제시하고 있다[17]. 체육과의 역량에서는 신체 움직임과 관련하여 신체 움직임을 창의적으로 표현하는 역량을 기르도록 하였으며 목표에서는 “표현의 가치를 이해하고 창의적인 신체 표현을 수행하며 심미적 안목을 갖는다.”라고 명시하였다. 특히 내용체계를 통하여 창작, 상상력, 독창성 등을 언급하며 신체 표현에서 창의성의 중요성을 강조하였다.

창의성 교육이 표현영역에서 특히 강조되고 있는 국가교육과정의 경향은 학술연구분야에도 영향을 준 것으로 보인다. 체육교육학에서의 창의성 연구 동향을 파악한 장병권, 채창목, 김영식[9]의 연구에 따르면 창의성 연구에서 표현영역은 많은 연구가 수행되며 중요한 한 축을 담당했으며 손준구[18]도 체육과 창의성 교육 연구에서 단일주제로서 무용과 표현이 가장 빈번하게 연구되었다고 보고하였다.

3.2. 교과서별 무용 활동 창의성 교육 내용

교과서별 무용 활동의 창의성 교육 내용은 <Table의 4>와 같다. 교과서별로 ‘창의 왕’, ‘창의성 기르기’, ‘창의+’ 등으로 표현된 창의성 교육 내용을 0~3개씩 제시하고 있었다. ‘새로운 생각이 자라요.’, ‘생각이 활짝’ 등은 보조 자료를 통해 창의성 교육을 목적으로 하고 있음을 확인하였다. 학년별로 살펴보면 3학년에서 총 8개의 창의성 교육 내용을 제시하였으며 4학년에서 총 7개의 창의성 교육 내용을 제시하였다. 이는 3, 4학년 경쟁영역의 창의성 교육 내용을 분석한 장병권[15]의 연구와 비교해 보면 3학년 경쟁영역은 12개, 4학년 경쟁영역은 12개로 표현영역의 창의성 교육 내용이 경쟁영역보다 3학년은 약 33.33%, 4학년은 약 41.67% 적다. 이는 표현영역에서 창의성 교육을 강조했던 2015개정 체육과 교육과정의 취지가 무색한 결과이다.

비록 5, 6학년군이 개방성, 독창성, 주제표현 등을 목표로 하고 있음을 감안하더라도 표현영역의 목표, 관계된 교과역량 등을 고려해 볼 때 아쉬운 결과이다. 조미혜[19]는 체육교과에서의 창의적 사고력 중 심미적 사고력을 제시하며 표현영역에서 학생들의 독창적인 미적 신체활동 개발을 기대하였다. 이규일[20] 역시 체육과의 다섯 영역 중 표현영역이 가장 다양한 창의적 접근이 가능함을 강조하며 예술적 표현을 위한 창의적 전략, 움직임 표현의 제작 등을 창의성 요인으로 제안하였다.

3.3. 4P 모형에 기반한 무용 활동 창의성 교육 내용분석

4P 모형에 기반한 체육교과서 창의적 교육 내용분석틀을 활용하여 무용 활동의 창의성 교육 내용을 분석하였다. 분석 관점은 4P 모형에 따라 창의적 사람, 창의적 과정, 창의적 산출물, 창의적 환경으로 구분하였다.

3.3.1. 창의적 사람

창의적 심성과 활동 주체에 따라 분석한 창의적 사람 관점의 체육교과서 표현영역 창의성 교육 내용분석은 <Table의 6>과 같다.

창의적 심성에서는 ‘탐구심’이 15개의 창의성 교육 내용 중 6개로 가장 많이 나타났다. 다른 창의적 심성 요소들은 비교적 골고루 나타났다. 탐구심 요소가 가장 많이 나타난 것은 3, 4학년 체육교과서 경쟁영역 창의성 교육 내용을 분석한 장병권[15]의 연구와 동일한 결과(24개 중 17개)이나 비율은 상대적으로 낮게 나타났다(표현: 40.0%, 경쟁: 70.8%). 탐구심 외의 요소들도 표현영역이 경쟁영역보다 상대적으로 골고루 제시되고 있었다. 활동 주체에서는 ‘개인(8개)’과 ‘동료(팀)(7개)’가 비슷한 빈도로 나타났다. 반면 ‘전체’를 대상으로 한 활동은 1개에 머물렀다. 탐구심과 관련한 창의성 교육 내용은 자연 현상이나 규칙, 사진, 그림과 같은 예술작품, 신체 등을 탐구하여 이를 표현하는 활동들이었다. 이규일[20]은 표현영역의 대표적인 심성 요소로 탐구심과 독자성을 제시하였다. 특히 탐구심은 ‘열정’의 배경이 되는 심성 요소로서 창의성 발현에 필요한 중요한 요인으로 판단하였다.

3.3.2. 창의적 과정

활동 영역과 활동 목적에 따라 분석한 창의적 과정 관점의 체육교과서 무용 활동 창의성 교육 내용분석은 <Table의 7>과 같다.

창의적 과정에서 활동 영역은 모두 ‘학습’으로 나타났다. 제시된 활동들은 대부분 신체표현으로 마무리되었다. 신체표현은 주관적인 생각에 따라 이루어져 ‘평가’를 수행하기 어려운 것이 원인으로 보인다. 또한 창의성 교육 내용이 ‘창의 왕’, ‘창의성 기르기’, ‘창의+’ 등으로 표현되며 별도로 제시되고 있어 평가 활동이 주로 제시된 ‘단원마무리’, ‘마무리해요’ 등과 연계가 부족한 원인이었다. 유정애[21]는 국가교육과정을 창의성 교육 관점에서 분석하며 ‘평가’ 항목이 창의적 사고

Table 4. 3rd and 4th Grade Dance Activity Creativity Education Content

Text book	Creativity education content	Text book	Creativity education content
3-A	① New thoughts grow. ·finger art festival	4-A	① New thoughts grow. ·Water droplet, I'm going too!
3-B		4-B	
3-C		4-C	
3-D	① Knowledge tok tok, creativity to grow! Be creative ·Become the main character in a painting or photo	4-D	① Knowledge tok tok, creativity to grow! Be creative ·Have the courage to express yourself with confidence ② Knowledge tok tok, creativity to grow! Be creative ·Express emotions by making musical instruments
3-E	① Open mind ·Find rules and express them together + Math	4-E	① Open mind ·Follow your footsteps Kongkongkong + Science
3-F	① King of creativity ·Let's express various movements, non-movements, and manipulation movements according to the sound of rhythm instruments.	4-F	① King of creativity ·Create a new ribbon action
3-G	① Cultivating Creativity and Character – Body Awareness ·Let's talk with friends about how to know how your body moves and how to express it creatively. ② Cultivating Creativity ·What kind of movement or shape can be expressed using various tools? ③ Cultivating Creativity ·How to express high or low figure with movement in multiple people?	4-G	① Cultivating Creativity and Character – Sensitivity ·Let's listen to our folk songs and talk about how our movements change depending on our feelings. ② Cultivating Creativity ·How can I express the movement in rhythm with what my friend is saying?
3-H	① I do this creativity+ ·Explore – figure out how to decorate the story with movement. ·Express your body – prepare music, props, clothes, etc. and practice. ·Appreciate and share your feelings – presenting in front of your friends and sharing your opinions.	4-H	

Table 5. 3rd and 4th Grade Dance Activity Creativity Education Content

3rd		4th	
3-A ①	3-D ①	4-A ①	4-D ① ②
			
3-E ①	3-F ①	4-E ①	4-F ①
			
3-G ① ② ③		4-G ① ②	
			
3-H ①			
			

Table 6. Analysis of creativity education contents from the viewpoint of creative person

Grade	Text book	Creativity education contents	Creative mind							Active subject			
			Curiosity	Inquiry	Confidence	Spontaneity	Honesty	Openness	Originality	Concentration	Individual	Colleague (team)	All
3	3-A	①							♡				☺
	3-D	①		♡								☺	
	3-E	①		♡								☺	
	3-F	①								♡			☺
		①				♡						☺	☺
	3-G	②							♡			☺	
		③			♡								☺
	3-H	①				♡							☺
4	4-A	①		♡								☺	
	4-B	①				♡							☺
		②			♡							☺	
	4-C	①		♡								☺	
	4-D	①							♡			☺	
	4-E	①								♡		☺	
②		♡										☺	

Table 7. Analysis of creativity education contents from the viewpoint of creative process

Grade	Text book	Creativity education contents	Activity area				Activity purpose										
			Learning	Assessment	Create	Apply transform	Comparative analysis	Check and evaluate	Problem solving	Implement the plan	Investigate	Develop	Envision	Imagine	Observe		
3	3-A	①	📖		🔧												
	3-D	①	📖												🔧		
	3-E	①	📖													🔧	
	3-F	①	📖					🔧									
		①	📖										🔧				
	3-G	②	📖										🔧				
		③	📖								🔧						
	3-H	①	📖												🔧		
4	4-A	①	📖												🔧		
	4-B	①	📖							🔧							
		②	📖										🔧				
	4-C	①	📖													🔧	
	4-D	①	📖											🔧			
	4-E	①	📖						🔧								
②		📖												🔧			

Table 8. Analysis of creativity education contents from the viewpoint of creative product

Grade	Text book	Creativity education contents	Way of action						Creativity element					
			Write	Drawing	Speaking	Make	Think	Play	Performing physical activity	Sensitivity	Fluency	Elasticity	Creativity	Sophistication
3	3-A	①	☞	☞					☞		☆			
	3-D	①					☞		☞					☆
	3-E	①	☞	☞					☞		☆			
	3-F	①							☞		☆			
		①			☞		☞							☆
	3-G	②							☞		☆			
		③					☞							☆
	3-H	①	☞	☞						☞				☆
	4	4-A	①							☞				
4-B		①							☞			☆		
		②				☞			☞					☆
4-C		①			☞				☞					☆
4-D		①					☞				☆			
4-E		①	☞		☞							☆		
		②					☞					☆		

기능을 가장 적게 활용한다고 주장하였다. 또한 표현영역이 타 영역에 비하여 창의성 평가 방법 및 도구에 대한 논의가 비교적 많이 이루어졌다고 분석되었으나 이 연구의 결과를 살펴보면 이러한 논의조차 체육교과서에 반영되지는 못하고 있었다.

활동 목적은 창작하기, 비교분석하기, 문제해결하기, 계획실천하기, 조사하기, 개발하기, 구상하기, 상상하기, 관찰하기가 1~2개로 비교적 골고루 나타났다. 장병권[15]은 체육교과서 경쟁영역에 제시된 창의성 교육 내용들이 창의적 과정을 따르지 않는다고 주장하였다. 그러나 이 연구의 결과를 살펴보면 무용 활동은 비교적 다양한 활동 목적을 가지고 창의성 교육 내용을 제시하며 창의적 과정을 따르려 하였다. 다만 선행연구들이 주장하는 창의적 문제해결(CPS) 모형, 창의적 사고기법 등의 적용은 이루어지지 않았다[17, 22].

3.3.3. 창의적 산출물

활동 방식과 창의성 요소에 따라 분석한 창의적 산출물 관점의 체육교과서 무용 활동 창의성 교육 내용분석은 <Table of 8>과 같다.

활동 방식은 신체활동수행이 10개로 가장 많이 제시되었다. 특징적인 점은 많은 창의성 교육 내용들이 2~3가지 활동 방식을 복합적으로 제시되었다는 점이다. 예를 들어 '3-A' 교과서는 창의성 교육 내용을 통해 손가락을 주제로 '쓰고, 그리고, 움직이는' 활동을 요구하고 있다. 또한 '3-H' 교과서와 같이 탐구, 신체표현, 감상을 단계적으로 제시하는 경우도 있었다. 이러한 활동들은 '전인적 발달을 위한 통합적 교수학습'이라는 2015개정 체육과 교육과정의 교수학습 방향을 충실히 반영한 것으로 보인다. 2015개정 체육과 교육과정은 체육교과에서 신체활동을 직접 체험 활동뿐만 아니라 다양한 간접 체험 활동으로도 지도하도록 요구하고 있다. 간접 체험 활동은 읽기, 쓰기, 감상하기, 조사하기, 토론하기 등이 제시되었다. 이러한 교육과정의 의도가 체육교과서에 충실히 반영되지 못하고 있다는 지적[23]에도 불구하고 간접 체험 활동은 창의성 교육의 중요한 전제인 통합, 융합과 깊은 관련을 맺고 있는 것으로 보인다. 특히 생각이나 느낌을 신체 움직임으로 표현하는 표현의 영역 특성을 충분히 반영하면서 생각이나 느낌을 다양한 간접 체험 활동으로 지도하는 것은 창의성 교육에 유용한 교

수학습 방법이다.

창의성 요소에서는 민감성과 정교성이 각각 4개로 가장 많이 나타났고 유창성, 융통성, 독창성, 상상력 등이 골고루 나타났다. 창의성 요소는 창의성 교육 내용, 교과, 영역에 따라 달리 제시되어왔다. 연구자가 무용 활동의 창의성 교육 내용을 분석하며 느낀 것은 무용 활동만의 창의성 요소에 대한 의미부여가 부족하다는 것이었다. 장병권[15]은 한국교육과정평가원과 선행연구들이 제시한 창의성 요소들을 바탕으로 영역형 경쟁영역에서의 창의성 요소를 정의한 바 있다. 이와같은 방식으로 무용 활동에서도 무용만의 창의성 요소를 정의하고 의미를 부여하는 과정이 필요할 것으로 보인다. 선행연구[13, 17, 21]를 바탕으로 무용에서의 창의적 요소의 의미를 정의한 예시는 <Table의 9>와 같다.

3.3.4. 창의적 환경

활동 공간과 활동 매체에 따라 분석한 창의적 환경 관점의 체육교과서 무용 활동 창의성 교육 내용분석은 <Table의 10>과 같다. 활동 공간은 대부분 큰 제약이 없었다. 개인이나 동료(팀)의 생각이나 느낌을 표현하는 활동이 구기, 체조 등의 종목에 비하여 큰 공간을 필요로 하지 않기 때문이었다. 다만 자연을 관찰하여 규칙을 찾고 이를 표현하는 활동(3-E)은 자연 관찰의 특성상 운동장에서 이루어져야 했다. 활동 매체는 ‘없음’이 10개로 가장 많았다. 일부 창의성 교육 내용은 활동 목적이나 활동 방식에 따라 그림, 사진, 글, 표 등이 활용되기도 하였다. 체육교과서 경쟁영역의 창의성 교육 내용을 분석한 선행연구[15]에서는 신체활동 없이 그림, 글, 표 등이 많이 활용되어 문제점으로 지적되었다. 신체활동을 매개

Table 9. Example of meaning of elements of creativity in dance activity

Creativity element	Meaning in physical education[13, 21]	Meaning in area competition[17]	Examples of meaning in dance
Sensitivity	The degree of interest in the environment in which physical activity takes place or the movement of surrounding objects or humans		Interest in the surrounding environment, objects, and humans that are related to movement
Fluency	Ability to perform different methods of expression of movement or to exercise sports skills using different methods in problem situations	The ability to execute movements to penetrate or defend an area using multiple methods	Ability to express thoughts and feelings using various movements
Elasticity	The ability to use a variety of movements beyond fixed movements or sports skills to another level of movement	The ability to break away from a fixed movement and use a variety of movements to penetrate or defend an area	The ability to express thoughts and feelings using various movements outside of fixed movements
Creativity	The ability to break away from the existing ones and execute movements with novel and unique ideas	The ability to execute movements that penetrate or defend an area in a unique way	The ability to express thoughts and feelings through novel and unique movements
Sophistication	The ability to further refine an existing, unpolished movement skill or competitive ability	The ability to develop sophisticated movements to penetrate or defend area	The ability to develop sophisticated movements to express thoughts or feelings
Imagination	The ability of individuals to create sports culture by imagining themselves outside the world of movement or sports experience		The ability to freely express what you think and feel by breaking away from the existing expression of movement

Table 10. Analysis of creativity education contents from the viewpoint of creative press

Grade	Text book	Creativity education contents	Activity space					Activity medium								
			Class room	Multipurpose room	Gym	Play ground	No restrictions	Drawing	Photo	Cartoon	Writing	Table	Graph	Check list	No medium	
3	3-A	①					☑					☑				
	3-D	①					☑	☑	☑							
	3-E	①				☑									☑	
	3-F	①					☑									☑
		①					☑									☑
	3-G	②					☑									☑
		③					☑			☑						
	3-H	①					☑					☑				
4	4-A	①					☑	☑								
		①					☑								☑	
	4-B	②					☑								☑	
		①					☑								☑	
	4-C	①					☑								☑	
	4-D	①					☑								☑	
	4-E	①					☑								☑	
②						☑								☑		

로 하는 체육교과의 특성을 살리지 못한다는 지적이었다. 반면 무용 활동은 신체활동, 즉 신체적 움직임을 대부분 요구하고 있었다. 이는 창의성 교육 영역에서 무용에 관한 논의가 오랜기간 활발하고 의미있게 이루어졌기 때문으로 보인다[9]. 홍애령과 조미혜[23]는 체육과 표현영역 역량 중 하나로 창작역량을 제시하였으며 창작역량이 표현영역의 활동들을 창의적이고 예술적으로 만든다고 보았다. 또한 표현영역이 창의융합형 인재 양성을 위한 효과적인 교육 내용을 가지고 있음을 강조하였다.

4. 요약 및 제언

이 연구는 4P 모형을 기반으로 초등학교 3, 4학년 체육교과서 무용 활동의 창의성 교육 내용을 분석하고자 수행되었다. 이를 통해 체육과 교과서의 창의성 교육 내용 개선을 위한 기초자료를 제공하고자 하였다. 이를 위해 현행 3, 4학년 검정교과서 16종을 대상으로 자료를 수집하였다. 자료분석을 위하여 4P 모형을 기반으로한 체육교과서 창의성 교육 내용분석틀을 적용하였다. 연구

의 진실성 확보를 위하여 전문가협의를 연구 전 과정에 걸쳐 수행하고 전문가들의 의견을 반영하였다. 연구결과는 다음과 같다.

먼저 현행 2015개정 체육과 교육과정을 살펴보면 무용 활동이 창의성 교육에 중요한 부분을 차지하고 있었다. 3, 4학년 체육교과서 무용 활동을 분석한 결과 창의성 교육 내용이 3학년 8개, 4학년 7개로 총 15개가 있었다. 이들 창의성 교육 내용은 ‘창의 왕’, ‘창의성 기르기’, ‘창의+’ 등으로 표현되었다. 4P 모형을 기반으로 분석한 결과는 다음과 같다.

첫째, 창의적 사람 관점에서 창의적 심성과 활동 주체를 분석하였다. 창의적 심성에서는 ‘탐구심’이 가장 많았으며 나머지 요소들은 비교적 골고루 나타났다. 활동 주체는 ‘개인’과 ‘동료(팀)’이 비슷한 빈도를 보였다. 탐구심은 자연 현상, 예술 작품, 신체 등을 탐구하고 이를 표현하는 활동을 제시하는 과정에서 요구되었다.

둘째, 창의적 과정 관점에서 활동 영역과 활동 목적을 분석하였다. 활동 영역에서는 모두 ‘학습’으로 나타났으며 이에 따라 ‘평가’를 위한 창의성 교육 내용 활용이 요구된다. 활동 목적은 대부분의 요소들이 골고루 나타났으며 창의적 과정이 활용되는 모습이 탐색되었다.

셋째, 창의적 산출물 관점에서 활동 방식과 창의성 요소를 분석하였다. 활동 방식은 신체활동수행이 가장 많이 나타났으며 2~3개의 활동 방식이 함께 쓰이고 있었다. 창의성 요소는 모든 요소가 골고루 나타난 가운데 민감성과 정교성이 4개로 가장 많았으며 표현영역만의 창의성 요소 의미 찾기가 요구되었다.

넷째, 창의적 환경 관점에서 활동 공간과 활동 매체를 분석하였다. 활동 공간은 제약 없이 대부분이었다. 활동 매체는 신체를 활용한 교육 내용이 많아 신체활동이 빠진 간접 체험 활동에 대한 우려에서 자유로운 결과였다.

이와 같은 연구결과를 바탕으로 다음과 같이 제언하고자 한다.

첫째, 무용 활동 창의성 교육 내용이 양적으로 확대되어야 한다. 지금까지 무용 활동에서의 창의성 교육은 국가교육과정에서 그 중요성이 강조되고 선행연구를 통해 논의가 심화되어왔다. 그러나 이러한 과정에도 불구하고 연구결과를 통해 드러난 체육교과서 무용 활동에서의 창의성 교육 내용은 양적으로 빈도가 매우 적었다. 무용 활동을 통해 추구되는 핵심역량, 교과역량, 체육과 목표 등을 함양하기 위해서 학생들에게 노출 빈도를 높여야 한다.

둘째, 표현영역 창의성 교육 내용이 질적으로 심화되어야 한다. 앞선 연구결과를 통하여 무용 활동이 지금까지 심화된 학술적 논의를 바탕으로 타 영역과 비교하여 깊이 있는 창의성 교육을 제공하고 있음이 탐색되었다. 그러나 이러한 연구결과가 최상의 교수학습 방법을 활용하고 있다는 이야기는 아니다. 창의적 문제해결 모형, 창의적 사고기법 등 창의성 교육에 특화된 교수학습 방법의 활용을 통하여 창의성 교육 내용이 실제 학생들의 창의성 발현을 도울 수 있는 노력이 필요하다.

셋째, 무용 활동 창의성 교육 내용이 타영역으로 확산되어야 한다. 체육교과서 무용 활동의 창의성 교육 내용은 여러 가지 아쉬움에도 불구하고 체육과의 다섯 영역 중에서 가장 질적으로 의미 있게 제시되고 있다고 보여진다. 또한 2015개정 체육과 교육과정상에도 설명되어 있듯이 체육과에 제시된 교과역량들은 특정 교과역량이 특정 영역을 대표하진 않는다. 따라서 '신체 표현 능력'이 무용 활동의 전유물은 아니다. 마찬가지로 신체 표현 능력과 관련된 다양한 창의성 교육도 무용 활동의 전유물이 아니다. 무용 활동에서 추

구한 다양한 창의성 교육 내용이 타영역에서 활용되면 창의성 교육을 풍성하게 해줄 수 있다.

이 연구는 4P 모형에 기반한 초등학교 3, 4학년 체육교과서 무용 활동에 담긴 창의성 교육 내용을 분석하고자 수행되었다. 이를 통하여 현재 진행되고 있는 새로운 교육과정과 체육교과서에서 창의성 교육 내용이 양적, 질적으로 향상되기를 기대하며 이를 위한 기초자료를 제공하고 아울러 무용 활동의 창의성 교육 내용이 심화되고 확산되기를 기대한다.

References

1. G. E. Kim, M. S. Hong, "Effect of DME(dance maker education) program on creativity and problem solving ability", *The Korea Society of Dance Studies*, Vol. 20, No. 3, pp. 37-48, (2020).
2. E. H. Yoo, G. S. Cho, Y. C. Kwon, "Relationship between creative mindsets and performance confidence according to the type of Kolb learning through creative dance classes of students majoring in dance at art high schools", *Korean Journal of Sport Pedagogy*, Vol. 28, No. 4, pp. 133-149, (2021).
3. J. H. Lee, S. M. Yoon, "The Meaning of Participation Experience in Motion Creation Program Using the SCAMPER Technique", *Journal of Korean Dance*, Vol. 39, No.1, pp. 156-186, (2021).
4. K. Y. Kim, "Development of Creative Dance Education Programs Using Local Culture Contents" *The Journal of Korean Society of Dance Science*, Vol. 37, No. 1, pp. 75-91, (2020).
5. J. Y. Kim, "The Educational Implication and Possibility of Organizing a Design thinking Based Dance Educational Program with Core Competencies 4C", *The Korea Society of Dance Studies*, Vol. 21, No. 4, pp. 29-40, (2022).
6. J. I. Lee, M. H. Lee, "Designing a Dance-centric Arts Integrated Education Program Based on Unplugged Coding",

- Journal of Korean Dance*, Vol. 17, No. 2, pp. 33-55, (2021).
7. S. J. Lim, "Development of Liberal Arts Dance Content for Humanities Education: Creativity and Leadership to Learn from the Medici and Confucius", *Official Journal of the Koeran Society of Dance Science*, Vol. 39, No. 1, pp. 43-59, (2022).
 8. J. S. Park, "A Study on the Development Instructional Model of Dance Education cultivating Creative Personality: Realization Whole Education through Experiencing Dance of Confucian ceremony", *Journal of Korean Dance*, Vol. 38, No. 2, pp. 129-153, (2020).
 9. B. K. Chang, C. M. Chae, Y. S. Kim, "The Trends of Creativity Research in Sport Pedagogy Utilizing Keyword Network Analysis", *The Journal of Learner-Centered Curriculum and Instruction*, Vol. 17, No. 12, pp. 719-749, (2017).
 10. S. B. Lee, Y. H. Park, "An analysis on content organization of invasion competition included in middle school textbook", *Korean Journal of Sport Pedagogy*, Vol. 18, No. 1, pp. 91-108, (2011).
 11. S. B. Lee, J. W. Seo, S. M. Jeon, "Analysis on the contents of net competition in elementary school physical education textbooks -focusing on volleyball-type games", *Korean Journal of Sport Pedagogy*, Vol. 19, No. 2, pp. 219-241, (2012).
 12. H. S. Lee, "Exploring Creative Contents and Methods in Middle School Textbooks based on Physical Educators' Eyes", *Korean Journal of Sport Pedagogy*, Vol. 23, No. 1, 63-86, (2016).
 13. H. S. Lee, J. A. You, "Exploring Direction and System of Analyzing Physical Education Textbooks to Realize Creative Educatio", *The Research Institute of Korean Education*, Vol. 34, No. 1, 115-133, (2016).
 14. H. J. Hong, "Analysis of the Contents Related to Creativity and Personality of Leisure Activity area in Physical Education text-book of Middle school", *Journal of Leisure Studies*, Vol. 11, No. 3, 81-98, (2014).
 15. B. K. Chang, "Analysis of Creativity Contents in Physical Education Textbooks Based on the 2015-Revised Curriculum: Focusing on the Competition Area for the 3rd and 4th Grades of Elementary School", *Korean journal of physical education*, Vol. 60, No. 5, pp. 101-112, (2021).
 16. K. W. Jeon, *Introduction to Creative Education: Theory & Practice*, Changjisa, (2014).
 17. B. K. Chang, *Action Research on Development of Invasion Competition Unit Utilizing CPS Model in Elementary School Physical Education*, Unpublished doctoral thesis, Graduate School of Korea National University of Education, (2019).
 18. J. K. Sohn, "Research Trends on Physical Education Creativity in Korea", *The Journal of creativity education*, Vol. 14, No. 4, pp. 43-57, (2014).
 19. M. H. Cho, "Task of Physical Education in School as the Preparation for Changing Future Society", *Journal of Education and Culture*, Vol. 18, No. 1, pp. 5-25, (2012).
 20. 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).
 21. J. A. You, "The Analysis and Task of Physical Education Curriculum Based on Creative Education", *Korean journal of physical education*, Vol. 50, No. 4, pp. 145-156, (2011).
 22. B. K. Chang, S. M. Kim, "A Case Study of New Sports Club Applying Creative Thinking Techniques", *The Korean Journal of Elementary Physical Education*, Vol. 24, No. 1, pp. 61-75, (2018).

23. J. J. Park, "Analysis of Indirect Experience Activity Suggested to Elementary School Physical Education Textbook", *The Korean Journal of Elementary Physical Education*, Vol. 21, No. 1, pp. 77-92, (2015).
24. A. R. Hong, M. H. Cho, "Analysis on System of Content & Elements of Expression Area Competency for Application of Competency-centered Physical Education Curriculum", *Journal of Learner-Centered Curriculum and Instruction*, Vol. 19, No. 3, pp. 551-571, (2019).