

21세기형 전인 교육의 필요성과 무용 인재상 정립 연구

* 정 유 진

목차	Abstract
	I. 서론
	II. 이론적 배경
	III. 연구 방법
	IV. 연구 결과
	V. 결론
	참고문헌

* 단국대학교 음악예술대학 무용과 초빙교수

논문투고일 : 2023.07.30

논문심사일 : 2023.08.10

계재확정일 : 2023.09.03

A study on the necessity of 21st century-type all-round education and the establishment of dance talent

Jung, Yu-jin · Dankook University

This study aims to predict the image and core competencies of dancers in order to realize harmony between knowledge, virtue, and body, holistic education, and creative and convergent education, and to present the need for dance education and the direction of 21st-century whole-person education. In order to consider this, we would like to derive the components necessary for the 21st century dancer award as a research method and conduct an importance and validity evaluation on this. By developing measurement tools for new dance talents, it can be expected to be used in the field of public education. In addition, through interviews with expert groups, additional evaluations and detailed needs for the dancer's talent, which were not revealed in the importance evaluation, were supplemented and derived. We will examine the characteristics of talent and the possibility of dance education in the 21st century, discuss the reasons necessary for dance education in anticipation of the talent and core competencies required by the future society, and seek future talent training in the field of dance. In the future, the importance of holistic education will grow further in modern society so that individuals can grow correctly and settle down stably as future talents. It is meaningful that it can help you live a healthier and happier life by practicing cognitive, psychological, and emotional capabilities learned to grow in harmony with your society and environment, as well as strengthening your ability to lead a healthier and happier life. Based on these contents, the necessity and importance of holistic education show the reason and importance of being respected as a basic study of dance education, and the importance of holistic education should be further highlighted because it is expected to play a major role in fostering the future's dream and core competencies. In addition, through interviews with expert groups, additional evaluations and detailed needs for the dancer's talent, which were not revealed in the importance evaluation, were supplemented and derived. We will examine the characteristics of talent and the possibility of dance education in the 21st century, discuss the reasons necessary for dance education in anticipation of the talent and core competencies required by the future society, and seek future talent training in the field of dance.

<key words> 21st century, dance education, whole-person education, dance talent award, knowledge, virtue, and body

<주요어> 21세기, 무용교육, 전인교육, 무용인재상, 지덕체

전인교육은 건강한 사회구성원으로 자리 잡기 위해 경험해야 하는 필수적인 요소로, 사회에 속해 있는 개인의 지식적, 기술적, 정서적 성장을 돕는다. 특히 학교에서의 전인교육은 아동·청소년기부터 학생의 인격적 성장을 돕기에 매우 중요하다. 여기에 현대사회에 적합한 인재로서 미래를 대비하면서 안정적으로 사회에 정착할 수 있도록 개인별로 체계화된 교육을 제공해야 한다. 다만 “현재 학교 교육은 암기 위주의 획일적인 방식”(김현희, 박은주, 정원정, 2019:47)에 익숙해져 있으며, 성적과 입시, 학벌을 중시하는 사회적 분위기 속에서 유지되고 있다. 이러한 교육방법은 학생들의 창의적 발상 및 새로운 접근법의 확대를 저해할 여지가 있는데, 이것은 과정보다는 결과에 집중하는 것에 우선순위를 두고 있는 것에서 그 이유를 찾을 수 있다. 따라서 앞으로의 학교 교육은 4차 산업혁명 시대에 필요한 창의적 인재를 육성하기 위해서 획일화된 정보 전달, 암기 중심 교육, 성과지향적인 지도법에서 탈피해야 한다. 윤석만(2018)은 향후 사회에서는 전인교육의 중요성이 더욱 커지므로, 인공지능과 대비되는 인간만의 고유한 특성을 찾는 교육, 개인의 행복과 공동체의 이익을 조화시킬 수 있도록 가르치는 교육이 필요하다고 언급하였다.

이와 관련하여 전인교육 분야에서 예술교육의 접목 필요성이 강조되고 있다. 유럽에서는 창조적 활동과 생산적 활동, 인간성 함양과 자아표현의 수단과 같은 전인교육의 목적으로 예술을 활용하고 있다. 이는 예술이 가지는 가치 중 하나로 예술교육이 다른 교육에도 영향을 끼치기 때문에 가능한 것이다. 현대사회에서는 예술에 대한 관점도 다양한 변화를 겪고 있다. 이를테면, 예술교육은 ‘예술을 위한 교육’과 ‘예술을 통한 교육’이라는 두 관점을 포괄하는데, 후자에 해당하는 관점은 교육방법으로 예술교육에 주목하여, “자기이해와 타인이해를 중심으로 서로 다름에 대해 존중하는 태도를 기르는 문화교육”(권희원, 변정은, 2018:22)이며, 행위의 측면에서 실천이 강조되고 있다. 이렇듯 예술교육은 공동체 의식의 함양과 사회적 실천에 대한 고민으로 이어지는 전인적 교육의 발로라고 할 수 있다. 지덕체의 고른 향상은 전인교육에서 가장 기본이 되지만, 이를 실천에 옮길 교육법을 찾기 어려웠다는 점에서 예술교육은 하나의 대안이 될 수 있으며, 실제로 그런 가능성에 주목받고 있다. 예술은 지와 체의 향상에 간접적 도움을 줄 뿐만 아니라, 인성발달에도 긍정적 영향을 주어 추상적 이론이 아닌, 실체적 관점에서 덕을 향상시킬 수 있다. 이러한 사례들은 여러 예술치료 프로그램과 예술활동을 통한 유아인성교육 등에서 찾아볼 수 있다.

그렇다면 순수예술의 대표적 장르로 무용분야의 국내 교육현황은 어떠한가? 우선 무용교육은 학습자의 능동적인 학습능력을 통해 개개인이 내면화를 통한 미적영역의 확장 즉, “창의성을 강화할 수 있는 교육이며, 정서적, 인지적 측면으로 성장과정에서 매우 중요하고 필수적인 교육과정”(오세복, 2019:136)이다. 또한 인간을 신체적, 정서적, 인격적으로 발달시켜 창의성을 신장시킬 뿐만 아니라 바람직한 인성을 형성할 수 있도록 한다. 황혜선(2019)은 이러한 효과에도 불구하고 학교 교육은 예산을 비롯하여 무용교사 및 시설, 교보재 등의 부족으로 전문성을 살리지 못하고 있고 이를 보완할 학원 교육은 영유아와 입시 중심으로 이뤄지고 있어 문제점으로 지적되고 있다고 하였다. 심지어 일부 무용현장에서는 협동과 배려보다는 공연물 결과에만 초점이 맞춰져 올바른 마음과 생각을 키우는 본질적 기능의 작동을 어렵게 한다. 무용교육의 가장 큰 장점인 소통과 협력을 통한 창조성 발현에 문제가 나타나고 있는 셈이다.

따라서 무용교육의 전인적 인재 양성을 위한 목적의식을 강화하고 달라진 시대상을 반영하여 새로운 지덕체 중심의 교육이 필요하다. 이때 새로운 인재상이 어떠한 구성요소로 이뤄져 있는지 살펴볼 필요가 있다. 본 연구는 전인교육의 핵심이 되는 지(智), 덕(德), 체(體) 중심의 교육이 현 시대에서도 여전히 필요한지를 확인하고, 이때 달라진 시대적 흐름에 적합한 무용인재상이란 무엇인지 살펴봄, 이를 양성하기 위한 전인교육의 추가 요소를 도출하고자 한다. 그리고 이러한 과정을 종합하여 새로운 무용인재상을 양성하기 위한 대안 방법을 함께 도출하고자 한다. 철학적 측면에서 문헌고찰과 함께 전문가 그룹을 통한 중요도와 일치성 평가를 실시하고자 한다. 이는 교육자의 입장에서 새로운 무용인재상 구성의 측정도구를 개발함으로써 공교육 현장에서의 활용을 기대할 수 있다. 아울러 전문가그룹 인터뷰를 통해 중요도 평가에서 드러나지 않았던 무용인재상에 대한 추가 요소와 교육방안을 보완하였다. 이들 전문가그룹에게 무용교육의 현황에 대해 물어보고 문제의식에 대한 공통점을 도출하였으며, 21세기 무용인재상을 탐색 및 평가하기 위한 연구 문제를 총 3개로 다음과 같이 설정했다.

첫째, 21세기형 전인적 교육은 필요한가?

둘째, 21세기형 무용 인재상은 어떠한가?

셋째, 21세기형 무용 인재를 양성하기 위하여 필요한 방안은 무엇인가?

1. 전인교육 개념적 정의와 필요성

전인全人이란, 지적체 모든 면이 조화를 이룬 상태에 놓인 사람이다. 이처럼 균형 잡힌 심신을 지닌 사람으로서의 전인은 사람을 이루는 여러 측면들이 균등한 평형 상태를 유지함을 의미한다. 이런 관점에서 최의창(2006)은 전인은 완벽한 사람이 아니라 온전한 사람이라고 말하였다. 교육과정에서 추구하는 인간상은 학생들의 전인적인 성장을 바탕으로 하여 교육부(2018)에서는 자아정체성을 확립하고 자신의 진로와 삶을 개척하는 사람, 기초능력의 바탕 위에 다양한 발상과 도전으로 새로운 것을 창출하는 사람, 문화적 소양과 다원적 가치에 대한 이해를 바탕으로 인류 문화를 향유하고 발전시키는 사람, 그리고 공동체 의식을 가지고 세계와 소통하는 민주시민으로서 배려와 나눔을 실천하는 사람이라고 언급하였다. 전인적 심신의 균형을 맞추고자 하는 교육방법은 삶에서 마주하게 되는 일련의 문제 혹은 발생할 수 있는 어려움들에 대해 스스로와 관계된 모든 것들에 대한 깊고 넓은 차원의 확장된 사고를 촉진함으로써 문제를 해결할 수 있는 실마리를 찾을 수 있는 방향을 인식하게 하고 성장에 대한 동기유발을 촉진시킬 수 있다는 점에서 큰 의의가 있다. 신용주(2017)은 학습한 경험을 통해 여러 가지 문제 해결에 도움을 얻게 되어 삶의 만족도를 높여준다고 하였다. 즉, “전인교육은 인간이 가지고 있는 내면적 요소를 씨앗이 받아하는 것처럼 잘 길러내는 교육”(한용진, 신현정, 2021:844)을 의미한다. 김지영, 윤천성(2021)은 세부적으로 교육과정 관점에서 전인교육의 개념은 정서적 발달, 신체적 발달, 지적 발달과 관련 있는 과목들의 포괄적이고 균형 있는 이수를 통한 심心, 신身, 지知의 통합적, 전체적, 균형적 교육을 지향하는 것을 의미한다고 하였다. 종합하면 교육 목적의 측면에서 볼 때, 심신의 조화로운 발달을 지향하며 인간의 자아실현을 위한 지적체의 조화로운 성장을 목적으로 하는 교육과 인성교육의 통합적 접근을 시도하는 교육이라는 두 가지 관점으로 크게 분류할 수 있다.

표 1. 연구자별 전인교육의 개념 정의

선행 연구자	개념
이홍우(1996)	전인을 구체적 실체로써 존재하는 총체로서의 인간으로 간주하며 지·덕·체란 별개의 실체가 아니라, 전인의 다른 측면이 승법적으로 조화를 이루도록 하는 교육
정영근(2010)	발도르프 교육론의 전인교육적 고찰

김석완(2013)	지·덕·체를 갖춘 조화로운 발달을 이루는 교육
명지원(2018)	인간 이해, 즉 인간 삶의 존재 차원인 지·덕·체, 지·영·체, 지·정·의 등을 통합적으로 이해하고자 하는 접근
김지영,윤천성(2021)	한국형아유르베다 전인교육프로그램개발 고찰연구
김남애,김길수(2023)	지·덕·체의 조화와 전인적 창의, 융합교육실현을 위한 트리오 스포츠 교육 모델 탐색

2. 무용분야의 인재상

1) 미래지향적 인재

인재양성에 대한 구체적인 요구 사항은 산업마다 다르지만 전반적인 기준은 지적체의 발전을 달성하는 것이다. 인재양성의 목표는 인문학적, 과학적 자질과 양호한 사회적 책임감 그리고 학문을 기반 한 자기학습능력, 창의적인 사고를 갖춘 우수한 인재를 양성하는 것이다. 구체적으로 문헌연구와 실험연구의 훈련을 받고, 기초 이론 지식과 실험기능을 양성, 양호한 실험 연구 능력, 양호한 종합소질, 양호한 지식을 습득하는 능력, 탐구정신, 혁신능력 등이다. 세계경제포럼(WEF)은 ‘미래고용보고서’에서 미래 인재가 갖추어야 할 핵심 역량에 대하여 제시하며, 현재 교과과정에서 학생들에게 지식을 제공하는 것보다는 학생들의 창의성과 비판적인 사고 능력 그리고 복합적인 문제를 해결할 수 있는 능력 등을 함양하기 위한 융복합적인 지식 체계를 구축하여야 한다고 주장하였다. 그리고 ‘미래고용보고서’에서는 제3차 산업혁명과 제4차 산업혁명에서 요구하는 인재의 핵심 역량에 대하여 2015년과 2020년의 요구되는 인재의 핵심 역량을 비교하였다. 제3차 산업혁명시대와 제4차 산업혁명시대의 인재의 핵심 역량은 공통점과 차이점이 있다. 이은적(2019)은 두 시대 모두 ‘복합문제 해결능력’을 최우선 순위로 인재의 핵심 역량으로 요구하고 있으며, ‘비판적인 사고 능력’, ‘협업협력 능력’, ‘인적자원관리(HRM) 능력’, ‘판단 및 의사 결정 능력’, ‘서비스 지향성’ 그리고 ‘인지적 유연성’이 순위에서 차이가 있지만 공통적으로 요구되는 인재의 핵심 역량인 것으로 나타났다고 하였다. 이렇듯 미래사회에서의 인재는 환경에 적합한 역할 수행 및 능력개발의 노력 과정이 중요한 것으로 보인다. 또한 무용분야에서도 능동적이고 비판적인 사고판단 능력, 4차산업 기술의 활용 능력, 협업 및 소통 능력 등과 관련하여 이들 능력의 향상이 교육적으로 중요하게 적용될 수 있다.

2) 무용 인재양성

‘창의 융복합 인재’ 양성 전략에 따라 무용전공 졸업생들이 사회로 배출되면서 무용교육의 보급과 무용사업의 활성화가 활발히 이루어지고 있다. 김설라(2019)의 ‘인

공지능시대의 인재양성과 무용교육' 논문에서 인공지능시대의 요구되는 무용 인재상을 살펴봤을 때, 창의적 문제해결능력, 비판적 사고력, 의사소통능력, 융합능력 등이 21세기를 이끌어갈 인재들에게 요구되는 역량으로 제시되고 있다는 점을 알 수 있다. 또한 창의적 인재에게 요구되는 인성으로는 공감능력, 다양성을 포용하는 능력, 실패를 두려워하지 않는 인내심과 도전정신 등이 강조되고 있다. 또한 한솔(2012)의 '무용교육전문인력 육성에 관한 연구'에 따르면 무용표현에 있어서의 창의성은 대체로 네 가지 방면으로 나누어 생각할 수 있다. 첫째, 다양성의 창조: 변화와 바리에이션의 창조, 개성적 표현 등을 들 수 있다. 남이 흔히 미처 생각하지 못했던 것을 나만이 생각해 내고 표현하는 능력을 말하는데, 무용에 있어서는 개인적으로 독특한 움직임의 방식을 구상하는 것이 필요하다. 미리 정해진 틀 속에서만 움직인다는 지, 공식적인 움직임을 되풀이하는 것은 창의적인 표현이 아니다. 상황에 따라 어느 정도 즉흥적으로도 새롭고 독특한 움직임을 만들어 낼 수 있어야 한다. 둘째, 즉흥화이다. 창의성이란 원래 즉흥적 요소나 충동성과 관계가 깊다. 새로운 운동을 그 상황에 어울리게, 그 주제에 맞게, 즉시 표현해내는 능력은 아주 충분한 창의적 표현 능력의 증거가 된다. 예정되었거나 사전에 의도된 것이 아니어도 그 움직임이 신선하고 만족적이며 독특할 때 그 움직임은 경이감, 감동과 즐거움을 만들어 낼 수 있을 것이다. 셋째, 구성하기: 즉 이미 배웠거나 사용한 바 있는 움직임의 요소들을 새로운 계획 속에 결합시켜서 보다 의미 있는 일련의 큰 움직임을 만들어 내는 것을 말한다. 넷째, 상상하기. 무용에 있어서 창의성에 가장 큰 영향을 주는 요소는 상상하기와 상상력이다. 자기 신체에 대한 이미지에서 비롯해 그 신체를 움직임에 대한 이미지를 만드는 능력, 마치 실제로 몸을 움직이듯이 마음속으로 몸의 움직임을 상상해 내는 능력은 무용에 있어서 굉장히 중요한 교육기능의 하나라고 할 수 있다. 말하자면 창의적 상상력인데, 이를 확장함에 있어 핵심적 요소는 바로 자유와 자발성이다. 자유정신과 적극적 자발성이 없으면 상상력은 클 수가 없다. 무용에 있어 창의성은 바로 움직임에 대한 자유로운 상상과 자발성이 그 기초가 될 수가 있고, 이를 통해 새로운 무용예술을 만들 수 있다. 다만 이러한 교육을 실제로 현장에서 적용하고 운영하는 것은 어려운 일이며, 고질적인 문제라 할 수 있다.

3. 인재구성요소

지난 2016년 다보스 포럼에서는 일반적인 21세기에 필요한 역량을 크게 세 가지 영역으로 구분하고 16가지 핵심 기술을 제안하였는데(WEF, 2016), 구체적으로 살펴보면 다음과 같다. 첫째, 일상생활에 적용하는 핵심기술인 기초문해 역량군으로 문해, 산술능력, 과학문해, ICT문해, 재정문해, 문화 및 시민문해 역량을 포함한다. 둘

째, 복잡한 도전들에 대한 대처기술인 역량군으로 비판적 사고 및 문제 해결, 창의성, 의사소통, 협력 역량을 포함한다. 셋째, 변화하는 환경에 대처하는 기술인 인성자질 역량군으로 호기심, 주도성, 일관성과 도전정신, 적응력, 리더십, 과학 및 문화 역량을 포함한다. 더불어, 전세계 글로벌기업의 인사 담당자와 전략 기획 담당자들에게 2020년에 기업 근로자가 갖추어야 할 가장 중요한 기술이 무엇이라고 생각하는지 그 전망을 물었을 때, 1)복잡한 문제 해결, 2)비판적 사고, 3)창의성, 4)인적자원관리 역량, 5)대인관계 역량, 6)감성 지능, 7)의사결정력, 8)방향설정 역량, 9)협상력, 10) 융통성을 꼽았다. 최근 미래 인재상 연구와 관련하여 주로 창의적, 융합적 인재 등이 제안되고 있는데, 최상덕 외(2013:5)는 “미래사회에서 필수적으로 요구되는 요소로써 창의성, 사회성, 인성을 겸비한 ‘창의·협력·공감적 인재상’을 제안하였다. 그는 창의적 미래 인재가 갖추어야 할 21세기 핵심역량을 지식, 실행능력, 인성 등을 포함하는 광의의 의미로 제안”하고 있는 것이다. 먼저, 지식은 실행능력을 함양하는 토대가 되고, 실행능력을 통해 또한 지식은 확대될 수 있으며, 인성은 공감, 도전정신, 절제력 등이 포함된다. 그리고 실행능력은 사고방식, 직무수행 방식, 사회생활 방식이라는 3가지 영역으로 구분되어 제시되고 있다. 먼저, 사고방식 범주의 경우, 창의력, 비판적 사고력, 문제해결능력, 의사결정능력, 자기주도성이, 직무수행 방식 범주의 경우, 의사소통능력, 갈등관리 및 해결능력, ICT 활용 능력, 협업 능력, 대인관계 능력 등이 포함된다. 그리고 사회생활 방식 범주에는 글로벌 시민의식, 인생 및 진로 개척 능력, 개인 및 사회적 책임의식이 포함된다.

III 연구방법

전인교육의 구성 요인을 도출하기 위해 관련 선행연구를 고찰하였다. 전인교육의 시대적 변화와 함께 교육 프로그램 및 효과 측정에 있어서도 다양한 형태로 개발 및 연구가 이뤄지고 있음을 알 수 있다. Salome & Jack(2014:290)의 연구에 따르면, 신체적, 심리적, 정신적 측면의 통합적 교육 프로그램의 경험은 긍정적 자기 인식, 사회·정서 역량 및 회복적 자기치유 역량, 실천적 자기관리 역량이 증가하는 것으로 나타났다. 전인적 교육은 내러티브 교육적 접근을 활용할 수 있다. 이는 단순한 지식의 반복이나 복제가 아니라 의미 있는 학습 조건이 마련된 학습자료와 학습세트, 즉 내러티브 총체(스토리, 담화, 사고) 안에서의 전인적 교육을 지향하는 방안이다. “자신의 생각과 사고로 말하고, 표현하고, 제시하고, 언어로 전달하면서 잠재된 의미로부터

실질적 의미를 습득하고 그 것들을 유용하게 만드는 학습 경험”(서정현, 2015:80)을 한다. 그리고 이때 학습자는 지적, 정서적 차원에서 의미학습이 발생한다. 통합적, 전인적 관점의 내러티브 교육적 접근을 활용한 교육 프로그램 개발 선행연구는 Copley, P.(2001), Rankin, J.(2002), 강현석(2012), 이현지(2013), 성은혜(2016), 안정민(2018)의 연구 등이 있다. 이러한 관련 선행연구를 종합하여 전인교육의 개념에 대한 구조를 확인하고 이를 토대로 전인교육의 영역과 구성요소, 내용을 도출하였다. 종합하여, 김석완(2013), 성경희 등(1990), 이흥우(1996), 홍은숙(1999)의 전인 개념에 기초하여 전인교육 성과 평가도구의 영역을 지덕체 3개의 영역으로 확정된 후 영역별 구성요소를 추출하였다. 특히 이흥우(1996)는 전인교육의 개념적 접근을 통해 지덕체 영역별 하위요소를 제안하였다. 이러한 선행연구들을 살펴보면 지덕체가 기반하는 교육은 신체 활용 및 가치의 내면화, 실현 등과 연결됨을 알 수 있다. 영역별 구성요소 도출의 근거가 되는 연구는 <표 2>와 같다.

표 2. 지덕체 영역별 구성요소 도출을 위한 선행연구

영역	연구자(연도) 가나다순	구성요소 도출 근거
지	이흥우(1996) 최상덕(2013) Atkinson(2013) Bloom(1956)	<ul style="list-style-type: none"> • 자기표현, 자기실현, 사고력, 창의력, 탐구력, 자아발견 • 지식의 소유, 지식의 적용, 지식의 창조 • 기억, 이해, 적용, 분석, 평가, 창조
덕	Berkowitz(1997) Lickona(1993/1998)	<ul style="list-style-type: none"> • 도덕적 행동, 도덕적 인격, 도덕적 가치, 도덕적 추론, 도덕적 정서, 도덕적 정체성, 메타 도덕적 특성 • 도덕적 인지, 도덕적 감정, 도덕적 행동
체	신진균, 최관용(2011) 오영재 등(2006) 유정애(2016) 이흥우(1996) 조성호(2021)	<ul style="list-style-type: none"> • 건강활동 가치이해, 건강관리 방법 실천, 건강문화 감상 능력 • 실천교육과 체육교육 • 건강영역 3가지: 건강을 이해, 건강을 자기 주도적으로 실천, 건강을 관리하는 • 능력과 태도 • 체력, 건강, 기능, 기술, 실천 • 건강과 신체활동, 건강과 생활환경, 건강과 여가 활동

이처럼 문헌고찰을 통해 지덕체 3개의 상위 구성요소를 나누고, 이후 2명의 무용 전공 박사에게 연구문제 질문을 미리 물어보아 질문지의 오류를 점검하고 본 조사의 예상 답변을 확인하였다. 예비조사는 문헌고찰을 통해 지덕체 3개의 상위 구성요소로 나누었고, 이와 함께 2명의 무용전공 박사에게 예비조사를 실시하여 4개의 질문에 대한 답변을 구했다. 이 예비조사 결과와 선행연구 고찰을 통해 지덕체 하위 구성요소별 내용을 지 28개, 덕 26개, 체 17개로 총 71개로 구성하였다. 구성 요소별 내용은 김영관(1992)의 전인교육에 대한 교사, 학생의 지각차이에 관한 연구에서 사용된 학생 설문 도구, 김양분 등(2005)의 교육의 질적 향상을 위한 교육 만족도 지표 및 지수 개발 연구에서 사용된 학생용 만족도 설문 도구, 오영재 등(2006)의 개방형 자율

학교 시범운영 추진 관련 전인교육(inventory)개발 연구의 인지적 정의적 행동적 관련 내용, 2015 개정 교육과정에 제시된 학교 급별 교육목표에서의 중학교 교과별 목표 및 교과별 목표에서도 관련 내용을 추출하였다. 그 외에 전인교육 하위영역인 지적 영역과 관련이 있는 문헌조사를 통하여 본 연구자가 전인교육 평가 문항의 초안을 구성하였다. 전인교육의 지적 영역 중, 지영역에 대한 구성 요소별 문항 내용은 창의탐구 8가지, 지식이해 7가지, 지식적용 9가지, 예술창조 4가지로 구성하였고, 덕영역에 대한 구성 요소별 문항 내용은 도덕인지 6가지, 도덕감정 6가지, 도덕행동 8가지, 인성함양 6가지, 체영역에는 건강이해 7가지, 건강관리 5가지, 체험활동 5가지로 구성하였다.

이렇게 도출된 문항들을 한국무용, 현대무용, 발레, 실용무용전공 교수 및 무용교육 박사학위를 취득한 8명으로 구성된 전문가그룹에게 5점 척도의 중요도 평가와 켈달의 일치도 계수($p < .05$)를 측정하여 전문가들 간 서로가 얼마나 문항의 중요성에 대해 일치하는지 살펴봄으로써 21세기 무용 인재상에 필요한 구성 요소로 자격이 있는지 검증하였다. 다음으로 중요도 평가에 참여한 전문가그룹에게 대면과 이메일 인터뷰를 진행하였다. 사전에 연구의 주제를 알리고 주제와 같은 고민을 지니고 있는지 알아보았으며, 인터뷰 질문지를 미리 준비하여 내용을 먼저 읽어 보고 각 질문에 생각을 정리하도록 잠시 시간을 가진 뒤, 녹취를 하면서 인터뷰를 진행하였다. 질문 내용은 연구 문제 3개인 첫째, ‘전인교육의 필요성’ 둘째, ‘21세기형 새로운 인재상’ 셋째, ‘개선방안’으로 이루어졌다.

표 3. 중요도 평가 및 인터뷰 참여 전문가 명단

구분	소속 및 직위	전공	경력
전문가 A	D대학교 강사	현대무용	10년이상
전문가 B	S대학교 강사	한국무용	10년이상
전문가 C	S예술대학교 교수	실용무용	15년이상
전문가 D	D대학교 강사	발레	10년이상
전문가 E	D대학교 강사	한국무용	10년이상
전문가 F	E대학교 강사	발레	10년이상
전문가 G	D대학교 초빙교수	현대무용	15년이상
전문가 H (인터뷰는 불참)	S대학교 강사	실용무용	8년이상

1. 문항개발 및 평가결과

총 71개의 지덕체 문항에 대해서 8명의 전문가가 중요도 및 타당성 평가를 했다. 그 결과, 지능에서는 ‘지식적용’의 일치도 계수가 유의하지 않은 것으로 나타났다($p=.112$). 나머지 문항인 ‘창의탐구’, ‘지식이해’, ‘예술창조’는 전문가 일치도를 확보하였다.

표 4. 문항별 전문가 검토 결과(지)

구분	문항 내용	평균	표준 편차	최소값	최대값	평균 순위
창의, 탐구(8)	1. 학생 중심의 창의적 사고의 기회를 많이 준다.	4.30	0.95	2.00	5.00	5.10
	2. 학생의 깊이 있는 사고력과 이해력을 길러주기 위한 탐구와 토론 수업을 많이 한다.	3.90	0.74	3.00	5.00	3.80
	3. 학생이 다양한 관점들을 고려해 볼 기회를 제공한다.	4.30	0.82	3.00	5.00	5.25
	4. 아이디어와 경험으로 가득찬 풍부하고 흥미로운 교육과정을 제공한다.	4.70	0.48	4.00	5.00	6.05
	5. 교과에 대해 수박겉핥기식으로 배우는 것보다 조금을 가르치더라도 깊이 알도록 가르친다.	4.30	0.67	3.00	5.00	5.15
	6. 필요한 정보를 잘 찾고 활용할 수 있는 능력을 중시한다.	3.90	1.20	2.00	5.00	4.20
	7. 학생이 복잡한 정보를 해석하고, 통합하고, 평가할 것을 요구한다.	3.20	0.92	2.00	5.00	2.45
	8. 비판적 사고력을 기르도록 한다.	3.80	1.14	2.00	5.00	4.00
	일치도=.279, $\chi^2=19.542$, $df=7$, $p=.007$					
지식이해 (7)	9. 문제해결, 탐구토론, 발표식 수업 등의 학생 중심 수업을 중시한다.	3.80	1.03	2.00	5.00	4.40
	10. 외국어표현능력을 중시한다.	2.80	1.14	1.00	5.00	2.20
	11. 글쓰기와 말하기 등의 자기표현능력을 중시한다.	3.90	0.99	2.00	5.00	4.30
	12. 모든 교과에서 학생의 자기주도성과 학습하는 방법을 길러준다.	3.90	0.74	3.00	5.00	4.20
	13. 학생중심의 연구나 발표를 중시한다.	4.10	0.74	3.00	5.00	4.70
	14. 실험과 실습교육을 많이 한다.	4.40	0.70	3.00	5.00	5.15
	15. 독서교육을 중시하고 무용교과 외에 다양한 분야와 장르의 교재를 활용한다.	3.50	0.97	2.00	5.00	3.05
	일치도=.282, $\chi^2=16.916$, $df=6$, $p=.010$					

지식적용 (9)	16. 교과에서 배운 내용은 현장에 적용할 수 있고, 현장 속의 사례들과 연계될 수 있도록 한다.	4.20	0.79	3.00	5.00	5.55
	17. 학생의 경험과 체험을 바탕으로 사고력과 동기부여를 활성화한다.	4.30	0.67	3.00	5.00	5.85
	18. 학생의 지식탐구활동과 실천에서 학생의 감정과 정서를 고려한다.	4.40	0.70	3.00	5.00	6.00
	19. 배운지식의 내용을 통합하고, 일반화하고, 가설을 세우며, 새로운 이해를 도출해내는 방식으로 학생이 사고하도록 한다.	4.00	0.67	3.00	5.00	4.85
	20. 교과서 이외의 개방적인 교육을 많이 적용한다.	4.30	0.67	3.00	5.00	5.95
	21. 학생의 적성과 능력, 흥미에 따라 개별화 학습을 중시한다.	3.70	1.25	1.00	5.00	4.20
	22. 학생의 모둠별 학습이나 개별화 학습을 중시한다.	4.00	1.05	2.00	5.00	5.10
	23. 학생의 미디어 기술습득을 통한 응용능력을 기른다.	3.40	0.84	2.00	5.00	3.30
	24. 메타포를 활용한 연상훈련 및 동료의견을 중시한다.	3.70	1.16	2.00	5.00	4.20
일치도=.163, $\chi^2=13.008$, $df=8$, $p=.112$						
예술창조 (4)	25. 참여자가 다양한 장르의 작품에 대해 평가하도록 한다.	3.70	0.82	3.00	5.00	3.70
	26. 참여자가 이론적 내용을 포함해 다양한 학문을 접할 수 있게 한다.	4.30	1.06	2.00	5.00	4.30
	27. 참여자에게 새로운 창작 계기를 마련해준다.	4.50	0.97	2.00	5.00	4.50
	28. 창작활동에 대한 다양한 시도를 할 수 있도록 한다.	4.70	0.48	4.00	5.00	4.70
	29. 개인의 창작경험이 창의성을 높일 수 있는지 측정한다.	3.80	1.03	2.00	5.00	3.80
	일치도=.290, $\chi^2=11.597$, $df=4$, $p=.021$					

다음으로, 덕德에서는 ‘도덕인지’($p=.060$), ‘도덕행동’($p=.239$), ‘인성함양’($p=.639$)의 일치도 계수가 유의하지 않은 것으로 나타났다. 도덕인지의 경우, 보다 유연한 신뢰구간 기준으로 적용할 경우($p<.1$)에는 채택될 뻔했으나, 5번 항목 등의 표준편차가 높은 편으로 나타나 기각되었다. 나머지 문항은 ‘도덕감정’만 전문가 일치도를 확보하였다.

표 5. 문항별 전문가 검토 결과(덕)

구분	문항 내용	평균	표준 편차	최소값	최대값	평균 순위
도덕인지 (6)	1. 다른 사람을 편견 없이 올바르게 정당하게 대하도록 가르친다.	4.40	0.70	3.00	5.00	4.20
	2. 공동체의식을 기르는데 도움이 된다.	4.10	0.57	3.00	5.00	3.30
	3. 개인의 존엄성을 강조한다.	4.50	0.53	4.00	5.00	4.45
	4. 학생의 전인적 생활지도를 통해 인간적인 성장을 도모한다.	4.10	0.74	3.00	5.00	3.40
	5. 특강 및 워크숍을 통해 덕교육을 강화한다.	3.80	1.23	2.00	5.00	2.85
	6. 자신의 진로를 구체적으로 탐색 및 체험할 기회를 입학초부터 준다.	3.90	0.74	3.00	5.00	2.80
	일치도=.212, $\chi^2=10.608$, $df=5$, $p=.060$					
도덕감정 (6)	7. 남의 기분을 생각하는 방법을 알려준다.	3.80	0.63	3.00	5.00	2.60
	8. 옳고 그름을 잘 판단하도록 가르친다.	4.00	0.67	3.00	5.00	2.90
	9. 감정을 조절할 줄 아는 법을 가르친다.	4.00	0.82	3.00	5.00	3.25
	10. 다른 사람을 존중하고 배려함을 강조한다.	4.40	0.70	3.00	5.00	4.00
	11. 남의 행복과 감정에 대한 자신의 관심을 표현하도록 도와준다.	4.20	0.92	3.00	5.00	3.55
	12. 다른 사람이 나와 다름을 인정하고 새로운 견해와 신념에 대해 개방적인 자세를 강조한다.	4.80	0.42	4.00	5.00	4.70
	일치도=.266, $\chi^2=13.295$, $df=5$, $p=.021$					
도덕행동 (8)	13. 봉사활동을 중시한다.	3.60	1.17	1.00	5.00	3.30
	14. 예술을 통한 정서함양을 중시한다.	4.60	0.52	4.00	5.00	5.70
	15. 자연과 환경의 소중함을 실천한다.	4.00	1.15	2.00	5.00	4.30
	16. 자기계발의 기회가 많다.	3.80	1.23	2.00	5.00	4.25
	17. 협동이 필요한 활동을 많이한다.	4.30	0.82	3.00	5.00	4.95
	18. 민주시민의 함양의 기회가 많다.	3.90	0.74	3.00	5.00	3.80
	19. 예절교육을 강조한다.	4.30	0.67	3.00	5.00	5.15
	20. 모든교과에서 학생의 정의적 측면을 고려하고, 학생의 마음 읽기를 실천한다.	4.10	0.88	3.00	5.00	4.55
	일치도=.131, $\chi^2=9.199$, $df=7$, $p=.239$					
인성함양 (6)	21. 친구가 슬프거나 기뻐할 때 함께 감정을 공감한다.	4.20	0.42	4.00	5.00	3.40
	22. 남을 비난하기 전에 그 사람의 입장에서 생각해 본다.	4.30	0.82	3.00	5.00	3.70
	23. 나와 의견이 다른 사람과도 이야기를 잘한다.	4.30	0.82	3.00	5.00	3.60
	24. 친구가 도움을 요청할 때 도와주려고 노력한다.	4.40	0.70	3.00	5.00	3.75
	25. 누구에게나 무시하지 않고 예의 바른 태도로 대한다.	3.90	0.88	3.00	5.00	2.75
	26. 때론 신호를 어기고 싶지만 규칙을 지키려고 한다.	4.30	0.67	3.00	5.00	3.80
	일치도=.068, $\chi^2=3.399$, $df=5$, $p=.639$					

마지막으로 체體에서는 ‘건강관리’가 일치도 계수가 유의하지 않은 것으로 나타났다($p=.488$). ‘건강관리’의 경우, 12번을 제외한 나머지 세부항목들이 모두 표준편차가 4점대로 나타나 매우 높은 편이었다. 이는 건강관리 항목 대부분이 무용수의 기초 역량에 해당하여 중요성을 별도로 강조할 필요를 못 느끼는 것으로 풀이된다. 다만 12번은 무용수의 신체적 자질의 중요성을 강조했다기보다 교육목적 달성에 따른 효과를 언급한 것으로 인식하여 전문가그룹이 기본 중요성에 동의한 것으로 보인다. 나머지 두 항목인 ‘건강이해’, ‘체험활동’은 전문가 일치도를 확보하였다.

표 6. 문항별 전문가 검토 결과(체)

구분	문항 내용	평균	표준 편차	최소값	최대값	평균 순위
건강이해 (7)	1. 금연 및 약물 오·남용 예방 교육에 관심을 가진다.	3.40	0.84	2.00	5.00	3.45
	2. 고른 영양섭취를 강조한다.	4.10	0.57	3.00	5.00	5.15
	3. 스트레스 관리 방법을 가르친다.	3.70	1.16	2.00	5.00	4.15
	4. 정신건강의 중요성을 강조한다.	4.20	0.79	3.00	5.00	5.65
	5. 보건위생교육을 통해 각종 질병에 방능력을 길러준다.	3.20	0.92	2.00	5.00	2.85
	6. 응급 및 안전에 대해 교육을 한다.	3.60	1.26	2.00	5.00	3.90
	7. 건전한 성 가치관을 포함한 성 교육을 중시한다.	3.20	0.92	2.00	5.00	2.85
	일치도=.356, $\chi^2=21.342$, $df=6$, $p=.002$					
건강관리 (5)	8. 자기 건강관리 능력을 키워준다.	2.90	4.20	0.92	3.00	5.00
	9. 기초체력향상을 중시한다.	3.15	4.30	0.82	3.00	5.00
	10. 신체운동 연습을 많이 한다.	2.85	4.20	0.92	3.00	5.00
	11. 비만예방 및 체중조절에 관심을 가지도록 한다.	3.40	4.40	0.52	4.00	5.00
	12. 무용교육의 정상화를 이룩하여 건강한 몸을 육성한다.	4.10	0.88	3.00	5.00	2.70
	일치도=.086, $\chi^2=3.437$, $df=4$, $p=.488$					
체험활동 (5)	13. 체험과 경험중심의 학습을 중시한다.	4.80	0.42	4.00	5.00	4.00
	14. 학생은 능동적인 학습자로 인식되어 현장을 포함한 수업시간에 적극적으로 참여할 기회를 얻게되고 실천함으로써 학습하는 방법을 배우게된다.	4.60	0.52	4.00	5.00	3.45
	15. 모든 교과수업에서 학생의 활동과 경험을 중시하며 교육방법은 실험, 토론, 대화, 역할 연기와 같은 자발적 참여의 방식이 주로 고려된다.	4.10	0.88	3.00	5.00	2.55
	16. 학생의 자치활동, 봉사활동, 진로탐구의 활동이 중시된다.	4.10	0.88	3.00	5.00	2.60
	17. 덕이 몸에 배도록 실천을 통해 습관화시킨다.	4.00	0.94	3.00	5.00	2.40
일치도=.423, $\chi^2=16.923$, $df=4$, $p=.002$						

2. 인터뷰 결과

앞서 중요도 평가에 참여한 8명의 전문가에게 인터뷰를 문의하였으며, 이들 중에서 답변의 어려움을 이유로 거절한 한 명을 제외한 총 7명으로부터 답변을 받아 정리하였다. 질문내용으로는 1. 전인교육의 필요성 2. 21세기형 새로운 인재상 3. 개선방안 등 총 3개 질문을 통해 다음의 답변을 구했다.

한편, 본 질문에 앞서 전문가들이 바라보는 현 무용교육의 현황은 어떠한지 사전 조사 성격으로 문제점을 확인했다. 문제의식이 높을수록 새로운 무용인재상과 양성에 대한 필요성을 함께 인지하고 있을 것으로 보았다. 예비조사 결과, 전문가들은 현재의 무용교육이 개선될 필요가 많다는 점에 동의했다. 성과나 주입식 위주의 교육이 오랜 기간 이뤄져 왔다는 것이다. 다만 그 안에서도 세부적으로 어떤 부분이 보다 더 큰 문제인지 혹은 어떤 해결책이 필요한 것인지에 대해서는 다소 이견이 있었다. 아울러 장기적 관점에서 비전공자 집단에 대한 무용교육도 활성화돼야 무용계가 다양성을 확보할 수 있는데 현재는 그렇지 못하다는 의견도 존재했다. 따라서 전문가들은 대체로 현재의 국내 무용교육 수준은 만족스럽지 못하며, 새로운 인재상을 길러낼 수 있도록 보완이 필요하다고 보았다.

Q1. 전인교육의 필요성

1번 질문에 대한 전문가들의 의견을 보면 대체로 전인교육이 현재의 교육에 필요하다는 부분에 공통점이 많았고, 전인교육에 대한 해석이나 정의에 대해서는 다소 차이가 있었다. 소수 의견으로는 문무를 다뤘던 신라시대 화랑도와 같은 엘리트교육에서 전인교육의 전통성과 필요성을 발견, 제시하는 경우도 있었다. 이를 종합하면 무용분야에서 지덕체를 기반으로 하는 전인교육에 대한 당위성은 충분히 인정받고 있으나 어떠한 방식으로 전인교육을 해야 할지에 대한 방법론에서는 다소 차이가 있었다. 따라서 전인교육에 대한 구성개념을 무용 분야에 맞춰 세부적으로 조정하고, 이를 현장에서 실제 응용할 수 있는 교육법의 개발이 필요한 상황이라고 할 수 있다.

전문가 A : 전인교육을 통하여 개개인이 가지고 있는 잠재력, 풍부한 지식과 높은 지적 능력을 바탕으로 폭넓은 교양과 건전한 인격이 조화된 인재를 육성하여 다양한 방향의 무용 활동을 할 수 있는 인재를 육성해 나가는 것이 현 시대에 가장 중요한 교육과제이다.

전문가 B : 시대변화에 따른 새로운 전인교육은 필수이며, 특히 공리주의와 입신출세주의가 강조된 현대사회에서는 인간의 조화로운 본성 함양에 목적을 두고 이를 기반으로 다양한 예술성을 찾아낼 수 있도록 지도하는 것이 새로운 해결방식이 될 수 있다.

전문가 C : 조화로운 공동체 사회를 위하여 배려, 존중, 협력, 나눔, 질서의 인성덕목을 중심으로 심도 있는 전인교육의 탐색이 필요하다. 성과를 내는 것에만 치중된 교육방식은 창조적 예술가를 육성하는 것에 도움이 되지 않으며 건전한 인격이 함양된 인재가 동료와의 소통, 협업 등을 통해 더 다양하고 좋은 결과물을 만들어 낼 수 있다.

- 전문가 D : 학생들은 전인교육을 통하여 신체의 단련은 물론 마음과 정서를 함양할 수 있는데 이것은 신라시대에 시작된 화랑의 교육지침인 오계와 일맥상통 한다. 이처럼 현대의 학생들은 전인교육을 통해 한반도에서 가장 오랜 역사의 체계적 교육철학인 화랑도를 배울 수 있다. 화랑은 무인 집단이기도 하지만 글과 그림은 물론 춤을 비롯한 다양한 예술활동을 했던 예술가 집단이기도 하여 전인교육을 통해 화랑도를 배우는 것은 무용인으로서 매우 의미있는 교육이라고 할 수 있다.
- 전문가 E : 전인교육은 무용전공자들에게 문화의 기초를 삶으로 다질 수 있게 만들며, 문화와 삶의 발전에 기하는 인격으로 완성해 줄 수 있다. 인격성 품성을 갖추게 해주며, 그 과정 속에서 태도, 가치관, 행동 등을 만들어 준다.
- 전문가 F : 인간은 교육을 통해 성장하며, 그 성장을 토대로 성숙한 사회가 형성이 된다. 마찬가지로 올바른 교육을 통해 성숙한 구성원들이 소속되어 있는 단체는 한층 높은 단계에 도달할 수 있으며 결과적으로 더 발전적인 단체가 될 수 있다. 따라서 올바른 교양과 건전한 인격을 학습하는 전인교육은 교육에 있어 최고의 가치와 의미를 지니고 있다고 볼 수 있다.
- 전문가 G : 전인교육은 일종의 통합교육이다. 한 가지 교육주제나 방식에 머무르는 것이 아니라 지, 덕,체를 함양하고 이를 조화시키기 위한 모든 교육이 바로 전인교육이며, 바로 이러한 전인교육의 다양성이 학생들에게 신체적 건강과 정서적 안정을 동시에 효과적으로 유도할 수 있는 것이다.

Q2. 무용교육의 문제점

2번 질문에 대한 전문가들의 의견을 보면 대체로 현재의 무용교육이 개선되어야 할 부분이 명확하게 있음을 알 수 있다. 성과나 주입식 위주의 교육이 오랜 기간 이뤄져 왔다는 것이며, 반면에 그 안에서도 세부적으로 어떤 부분이 보다 더 큰 문제인지 혹은 어떤 해결책이 필요한 것인지에 대해서는 다소 이견이 있었다. 아울러 장기적 관점에서 비전공자 집단에 대한 무용교육도 활성화돼야 무용계가 다양성을 확보할 수 있다는 소수의견도 존재했다. 이를 종합하면 현재의 무용교육 수준이 만족스럽다고 보기 어렵고, 더욱 발전 및 보완이 필요하나, 이를 해결할 대안에 대해서는 여러 가지 의견으로 나뉘었다. 학생들 입장에서 개인맞춤형으로 교육하고, 학생 스스로가 다양한 관점에서 직접 작품을 만들 수 있도록 하며, 여러 예술체험과 커리큘럼이 필요하다는 의견들이었다.

- 전문가 A : 교육은 수많은 변화를 거쳐 현대 시대에 맞게 수정, 보완되어 왔다. 하지만 무용교육을 비롯한 특정한 교과는 여전히 전 근대적 교육방식을 벗어나지 못하고 있는 부분이 있다. 그것이 필요에 의한 필수불가결한 것이라 하더라도 현대사회에 맞는 교육방식이 개발되고 정립되어 현장에서 적용되어야 한다.
- 전문가 B : 주입식 교육과 성과위주 교육으로 인하여 학생들의 창의적 발상과 차별화된 표현능력이 저하되고 있으며, 개인 특성과 특질에 따른 교육체계가 미비하여 창작능력을 발휘할 수 있는 환경이 조성되어 있지 않다. 지도자는 학생들의 다양성을 인정하고 존중하며 이에 맞는 교육을 통해 창의적이고 다양성을 갖춘 인재를 양성해야 한다.
- 전문가 C : 무용교육은 특정집단에서만 이루어지고 있는 중이다. 특히 비전공자들이 무용교육을 접할 기회는 매우 드물며, 접하게 된다고 하더라도 무용을 전공하지 않은 교사에 의해 무용교육을 받을 가능성이 매우 높다. 이와 같은 현상은 장기적으로 보았을 때 무용계를 천편일률화시키고 경색시킬 우려가 있기 때문에 무용이라는 카테고리에 심화되지 않은 상태의 교육방법도 반드시 필요하며 이것을 통해 무용교육이 특정집단 만이 아닌 범용집단에서도 활발히 이루어져야 한다.

- 전문가 D :** 21세기는 문화의 세기라고 할 만큼 문화의 경험이 중요하게 여겨지고 있는데, 이를 위해 교육환경 개선의 필요성이 대두되고 있으나 예술교육환경 설계에 대한 기초지식의 부족과 환경의 중요성에 대한 인식부족으로 그 기능과 목적을 다하지 못하고 있다. 교육자는 예술문화의 주체인 무용수들에게 다양한 문화를 다채로운 방식으로 접하도록 지도하고 이를 통해 어떤 방식으로 개개인들의 창의적 아이디어로 이어지는지를 면밀히 관찰하고 이를 지도커리큘럼에 반영해야 한다.
- 전문가 E :** 설정된 교육목표에 부합하지 않는 공연위주의 교육체계는 학생들에게 혼란을 줄 수 있으며 획일화된 시스템은 창의적 재능을 제한하고 있고 전공 관련된 시설들의 부족은 다양한 분야의 무용 교육자 및 학자 배출의 가능성을 희박하게 하고 있다. 따라서 전문적 내용을 지도할 교원을 확충하고 부족한 시설의 개선이 필요하다.
- 전문가 F :** 현재 무용교육의 가장 큰 문제점은 학생들이 졸업 후 선택할 수 있는 진로가 매우 제한적이라는 것이다. 무용교육이 훌륭한 무대를 꾸밀 수 있는 신체적, 기술적인 부분에 포커스를 맞추다 보니 정작 무용전공 학생들이 교육과정을 끝마친 후 할 수 있는 일이 지극히 제한적이다. 교육자들이 무용전공 학생들의 현실적인 진로보다는 경연에서 이기고 좋은 대외활동을 하는 것에 집착하는 경향이 있어 정작 무용교육의 주체인 학생들은 교육과정이 끝남과 동시에 도태되는 현상들이 발생하고 있다.
- 전문가 G :** 무용전공 학생들의 무용지속의도가 낮은 것이 가장 큰 문제다. 학생들이 무용에 지속적인 흥미를 느끼지 못해 다른 방향으로 진로를 설정하는 것이다. 이는 진로지도의 부족과 상담시스템의 비체계성은 물론 주입식 교육을 통한 다양성의 결여에 문제로 볼 수 있다. 이를 해결하기 위해 대학은 무용전공 학생들을 교육의 대상에서 벗어나 주제적인 예술가로 인정하고 이들에게 창의적인 아이디어를 표출할 기회와 그것을 공연에 녹여낼 수 있는 환경을 조성해 주어 무용지속의도를 높여야 한다.

Q3. 21세기 새로운 인재상

3번 질문에 대한 전문가들의 의견을 보면 다양성을 갖춘 인재가 필요하다는 것이 공통적인 의견이었다. 특히 타 장르와의 협업무대나 복합예술에 대한 전망과 함께 그에 대비하기 위한 필요조건으로 다양성을 꼽아 미래 인재상의 중요 요소임을 알 수 있다. 이는 단순 기술적 지식의 습득뿐 아니라, 해당 분야 관계자와의 원활한 의사소통 능력까지를 요구하는 것으로 이러한 능력은 기존 인재상과 달리 21세기형 무용 인재상의 영역이라고 볼 수 있다. 즉, 전통 및 클래식 분야를 제외하고, 무용을 기반이나 소재로 하여 디지털 미디어와의 융복합 혹은 장르적 크로스오버 형태의 공연을 시대적 흐름과 연계하여 지속적으로 수행할 수 있어야 한다는 것이다. 아울러 이러한 소통능력의 연장선상에서 무대 위에서 동료들을 효과적으로 통솔할 수 있는 리더가 필요하다는 소수의견도 있었다. 종합적으로 보면 기술적 발달이 야기하는 예술장르 간의 협업무대와 복합예술의 비중이 계속 늘어나는 가운데, 트렌드와 기술, 그리고 동료들 잘 이해하고 이를 통해 조화를 이룰 수 있는 다양성을 갖춘 인재가 필요하다.

전문가 A : 예술에 있어 중요한 부분을 차지하고 있는 창의성은 단순한 기술이 아니라 다양한 구성능력들의 집합, 확산적 사고와 관계되어 있다. 따라서 창의성을 갖춘 인재는 다양한 소재를 합하여 새로운 방식의 결론을 도출할 수 있으며, 이 작업을 통해 창의성은 여러가지 방식으로 확산 및 파생될 수 있기에 다양한 지식을 기반으로 한 창의성은 21세기 새로운 인재상에 가장 중요한 요소이다.

전문가 B : 무용전공자들은 무용 전반적인 분야에 넓은 기본 지식을 갖추고 동시에 전문성을 드러낼

수 있는 특정한 영역에 대해서는 한층 깊이 있는 지식과 더 높은 수준의 전문성을 갖추어야 한다. 또한 다양한 경험을 바탕으로 자신만의 실기 및 이론에 대한 가치관을 형성하여 현장에서 활용할 수 있어야 한다.

- 전문가 C : 무용인들에게 가장 필요한 인제는 프리마돈나가 아닌 무대위의 리더이다. 리더는 단순히 무용을 잘 하는 것뿐만이 아니라 무대위의 동료들을 통솔하고 독려하여 어떠한 경우에도 단탄하게 이끌어 나갈 수 있는 인재여야 한다. 그것을 위해 리더는 동료들의 성향과 기질을 잘 파악하고 이해해야 함은 물론 작품을 완벽하게 이해하고 소화하여 동료들의 특징점을 적재적소에 녹여내어 무대위의 부정적인 요소는 줄이고 긍정적인 요소를 고양시킬 수 있어야 한다.
- 전문가 D : 무용단체 혹은 예술단체와 같은 공동체에서 일어나는 갈등과 문제점을 올바르게 인식하고 각 문제점에 대해 잘 조정하며, 그 과정 속에서 상대방의 의견을 경청하고 존중하여 소통을 통한 적절한 타협을 잘 할 수 있어야 한다. 특히 예술분야는 협업을 통한 작업들이 많기에 예술가 간의 소통과 협력은 가장 중요한 부분이라 할 수 있다.
- 전문가 E : 무용은 신체를 활용한 예술이다. 때문에 무용에서는 늘 탁월한 신체조건과 그 신체를 이용해서 훌륭한 무용을 선보일 수 있는 인재를 요구해왔다. 하지만 현대사회는 그러한 단편적인 요소만으로는 대중을 만족시키기 어려워졌다. 예술의 장르가 다양해지고 그 경계들이 불명확해지면서 더 이상 과거와 같이 무용을 스포츠처럼 평가하지 않게 되었기 때문이다. 때문에 앞으로는 예술정신을 다양한 방식으로 진정성 있게 녹여낼 수 있는 인재가 각광을 받을 것이다.
- 전문가 F : 21세기에는 모든 것을 잘하는 인재가 필요하다. 앞으로의 예술계는 발전된 기술력을 바탕으로 각종 예술과 아이디어가 뒤섞여 새로운 방식의 예술을 끊임없이 창조해낼 것이다. 때문에 무용전공자라고 해서 무용에만 특화되어서는 안되며 무용을 비롯하여 다른 장르 예술의 특징점을 잘 이해하고 적용할 수 있는 다재다능한 능력이 요구된다. 그것이 바로 새로운 복합문화예술의 시발점이자 무용이 그 주역이 되는 길이다.
- 전문가 G : 예술분야는 많은 사람들과 협업으로 이루어지므로 상호작용을 잘할 수 있어야 한다. 타인의 의견을 존중하고 이를 반영하여 결과물에 대한 가치를 높일 줄 알아야 하며, 배려심을 갖추고 있어야 타인의 아이디어를 올바르게 소화하여 결과물에 녹여낼 수 있다.

Q4. 개선방안

4번 질문에 대한 전문가들의 의견을 보면 대체로 전인교육을 위한 시스템의 구축이 필요함을 공통적으로 피력하고 있다. 이것은 전인교육이 단순히 지도자 개인의 지도법 개선으로 이루어지는 것이 아니라 각종 커리큘럼과 교육프로세스, 교육당국의 지원이 뒷받침되어야 하는 전방위적 통합교육임을 의미한다. 그렇기에 전인교육의 필요성에 대해서는 이미 공통된 의견이 예전부터 있었지만 그만큼 개선이 어렵다고 볼 수 있다. 반면에 무용계 스스로가 사고방식의 전환을 통해 경연과 수상 위주의 교육방법에서 탈피하는 것이 우선이라는 의견도 있었다. 학생 개개인의 다양성과 창의성을 키우기 위해서는 학생을 인격적으로 존중하고 더 많은 체험의 참여와 표현 기회를 부여하기 위한 노력도 늘어나야 한다는 것이다. 또한 장기적으로 교육기관뿐 아니라 사회 전반적으로 다른 분야 및 기관들과의 협력이 가장 중요하다는 소수의견도 있었다. 다양성이 특정 교육을 통해 향상될 수 있는 성질이 아닌 만큼, 사회 전체와의 협업을 위해 노력이 필요하다는 것이다. 정리하면 순서가 조금 다를 뿐, 무용계 스스로도 학생을 바라보는 관점을 개선하고 새로운 인재상을 교육하기 위한 커리큘

럼을 개발하며, 이와 함께 교육당국에서도 교원확충, 예체능과 타 분야 간 교류협력 지원, 다목적 시설확충 등 인프라 및 시스템 구축이 이뤄져야 한다.

전문가 A : 실기, 교육, 이론 전공의 구분을 분명히 하여 각 전공에 적합한 교육목표를 설정하고, 그에 따른 교육시스템의 개발이 요구된다. 명확히 구분되고 세분화된 교육목표는 더 다양한 지식을 효과적으로 흡수할 수 있게 하며, 이것은 현재 교육목표에 나타난 각 전공의 전문가 배출의 목적을 달성하는 것이기 때문에 보다 다양한 교과과정의 운영과 세분화된 교과목이 개선되어야 한다.

전문가 B : 대학으로서 기능 할 수 있는 시설 확충이 요구된다. 이것은 실기, 이론 교육의 목표를 달성하기 위한 필요조건이다. 동일한 노력을 투입하였을 때 더 많은 결과물을 도출할 수 있는 기회를 제공하여 개인의 능력을 더 능률적으로 개발하고, 이를 통해 학습의욕을 북돋우며, 이를 통하여 교과목의 이해를 높이는 교육을 가능하게 함으로써 실질적인 수행효과를 높일 수 있을 것이다.

전문가 C : 미래의 교육환경 변화를 위하여 대학과 사회 일반의 협력적 교육 방안을 마련할 필요가 있으며, 다양한 문화예술 장르 간의 협업을 통하여 새로운 예술영역 창조에 힘쓰고 현 시대에 맞는 창조적인 결과물을 배출할 수 있는 시스템을 조성해야 한다.

전문가 D : 훌륭한 교육시스템은 개인이나 특정한 소수집단에서 자체적으로 구축할 수 없다. 전인교육의 긍정적 효과가 극대화되기 위해선 대학에서 전인교육에 필요한 커리큘럼을 마련하고 이를 실행할 수 있는 프로세스를 도입해야 하며 시스템이 정착될 수 있도록 지속적인 모니터링도 진행되어야 한다.

전문가 E : 창조적 예술정신을 다양하게 표출할 수 있는 인재의 양성을 위해 인간정신의 근간이 되는 인격의 함양을 도모할 수 있는 전인교육은 필수적이다. 현재의 부족한 전인교육시스템의 개선을 위해 1차적으로 관련 교원들의 확충이 필요하며, 확충된 교원들이 효과적인 교육활동을 할 수 있는 교육프로그램과 관련 시설 인프라들이 뒷받침되어야 한다.

전문가 F : 다재다능한 무용인의 양성하고 이들이 올바른 진로로 나아갈 수 있도록 하기 위해 대외활동이나 경연에 집중하는 교육방식을 탈피하고 학생들이 다양한 것을 시도할 수 있는 환경을 조성해 주어야 한다. 무용이라는 카테고리 안에서 다양한 것을 접해보지 못하고 경연과 기술단련에만 집중한 학생들은 대학의 정규 교육과정이 끝난 이후에 할 수 있는 것들이 많지 않다. 이러한 부작용을 상쇄시키고 학생들의 건전한 진로선택을 위해서는 다양한 교육방식과 교육철학이 접목된 전인교육이 필요하며, 지도자들은 의도적으로 학생들에게 다양한 것을 시도하고 체험해보도록 유도해야 한다.

전문가 G : 무용의 기본 가치인 자유로움을 통한 창의력 교육에 힘쓰고, 창작물을 보급할 수 있도록 지자체, 또는 국가차원에서의 지원이 필요하다. 무용전공 학생들의 독창적 아이디어를 존중하고 그것을 실제로 표현할 수 있도록 지도하여 개개인들이 자신의 아이디어를 나누는 과정에서 더 만족할 수 있는 결과물을 기대할 수 있으며, 이것이 단순히 아이디어 차원에서 그치지 않도록 이 창의적 창작물을 대중에 선보일 수 있는 지자체와 국가차원의 창구가 있어야 한다. 이는 곧 무용전공 학생들이 다양한 방식으로 사회에 기여할 수 있는 부분이기도 하다.

이상으로 전문가 인터뷰를 종합한 결과, 학생은 자신의 존엄과 가치를 인정받고 싶은 욕구를 지니고 있으므로, 소통과 공감능력 향상을 포함한 전인교육은 필수라고 보는 공통점이 있었고, 전인을 바라보는 전문가들의 시각에서 미래교육발전, 교육방식 등 차이점이 나타나는 부분도 있었다. 무용교육의 문제점으로는 주입식 및 성과식, 그리고 공연 위주의 교육, 전 근대적 교육방식의 잔재, 특정집단에만 한정된 무용교육, 다양한 문화 체험의 부족과 그에 따른 진로의 획일화, 진로지도 및 상담 부족 등을 들었다. 21세기 무용인재상은 타 분야 및 타인과의 협업을 통해 자신의 예술적

재능과 창의력을 사회에 기여하고, 새로운 것을 탄생 및 발전시킬 수 있어야 하며 전공을 주축으로 다양한 지식도 적절하게 인지하고 있어야 한다고 보았다. 또한 무대 위에서 동료들을 통솔할 수 있고 개인의 예술정신을 다양한 방식으로 무대에 녹여낼 수 있는 다재다능한 인재의 양성이 필요하다고 하였다. 이러한 문제를 개선하고 새로운 인재를 양성하는 방안으로는 현재의 교육방식이 가지는 일부 부정적인 요소를 탈피하고 실기, 교육, 이론의 각 교육목표별 세분화 및 교육체계 설정, 시설 확충, 사회 및 타 장르와의 협업 지원, 다양성과 창의력 강화, 창작물의 대중화 지원을 꼽았다.

V 결론

1. 연구문제 고찰

21세기형 전인적 교육의 필요성과 무용 인재상 정립 연구의 연구문제에 대해 문헌고찰과 전문가 중요도 평가, 인터뷰를 통해 다음과 같이 정리할 수 있다.

첫째, 21세기형 전인적 교육은 필요한가? 무용분야에서 전인교육은 기본요소이며 무용 활동에 있어 중요한 부분을 차지하는 것으로 나타났다. 인터뷰 결과, 무용전공 학생에게 전인교육은 반드시 필요하다. 시대변화에 따라 필요성이 더욱 강조되고 있는 전인교육을 통하여 폭넓은 교양과 건전한 인격이 조화된 인재를 양성해야 한다. 이들이 동료와의 소통, 협업 등을 통해 다양한 방향의 창조적 무용 활동을 할 수 있으며 그러한 구성원들이 소속된 단체는 한층 더 높은 단계에 도달할 수 있기 때문이다. 다만 전문가 역시 시대적 변화에 따라 21세기형 새로운 전인교육이 필요함을 전제하고 있어 기존 지덕체 관점에서도 세부 구성요소나 비중의 변화가 요구된다. 특히 중요도 평가의 도덕부분에서 전문가의 인식이 과거에 비해 두드러지게 달라지고 있는데 이는 무용 지도자들의 전반적인 인식이 성과를 내는 것에 우선순위가 있기 때문이며, 따라서 대학에서의 도덕적 교육이 약화하고 실기 위주로 기능화되고 있는 것은 아닌지 반성과 고민이 필요하다. 이와 관련하여, 각 지덕체의 평균값을 더해서 다시금 평균화하면, 지는 3.99점, 덕은 4.15점, 체는 3.72점으로 덕 > 지 > 체의 순으로 전인교육의 대항목 간에도 우선순위의 차이가 있음을 알 수 있다. 예컨대 각 항목 모두가 4점 인근에 있으므로 전문가들이 기본적인 중요성을 인지하고 있지만 세부적으로는 우선순위에서 덕의 중요성을 체의 중요성보다 상대적으로 높게 느끼고 있어 새로운 인재양성에는 신체적, 기술적 훈련과 더불어 덕의 요소들을 보다 강화할 수 있는 방향으로 목적성을 재설계할 필요가 있다.

둘째, 21세기 무용 인재상은 어떠해야 하는가? 기본적으로 현대사회의 변화에 맞는 인재상을 설정하고 이에 맞는 교육을 해야 한다. 인터뷰에서 나타났듯이 과거 오랜 기간 강조되었던 획일적이고 성과지향적인 교육방식은 다양한 문화 콘텐츠를 자연스럽게 접할 수 있고 동료 예술가들과의 협업이 활성화된 현재에는 오히려 창의적 사고와 아이디어를 제한할 수 있다. 무용 전반에 걸친 폭넓은 지식을 쌓아야 하고 또한 전문성을 드러낼 수 있는 영역에서는 더 높은 수준의 학습이 필요하다. 여기서 그치지 않고 개인의 창의적 사고와 연결시키고 다양한 동료들과의 교류와 협업의 과정을 거침으로써 확장 및 과생될 수 있다. 중요도 평가의 경우, 지덕체의 지에서 창의탐구 항목의 아이디어와 경험의 제공(4.7)과 예술창조의 창작활동의 다양한 시도 제공(4.7)이 공동 1위로 나타났고, 덕에서는 도덕감정 항목의 나와 타인의 다름 인정 및 개방적 자세 강조(4.8)가 1위로 나타났으며, 체에서는 체험활동 항목의 체험과 경험중심의 학습중시(4.8)가 1위로 나타났다. 창의성은 수많은 기존 작품들 속에서 차별성을 띄우고 무용수만의 독특한 정체성을 구축한다는 점에서 필수적이다. 인성의 경우, 중요도 평가에서 전문가들 간 통계적으로 의견이 일치하지 않았는데, 인터뷰에서는 전인교육 필요성 등에서 인성교육에 대한 중요성을 확인할 수 있었다. 따라서 전문가그룹 간 의견의 미일치가 반드시 낮은 중요도를 의미하는 것은 아니며, 인성교육 역시 창의성과 더불어 무용분야에서 여전히 필수적 요소임을 알 수 있다. 다만 인성교육을 지나치게 강조하여 선후배 간 위계질서 강화, 학과 내 관습 및 스타일 동기화 등이 굳어지면 학생 개개인의 창의성과 예술성이 발휘될 기회가 줄고 자가검열을 하거나 위축된 형태로 작품에 임할 수도 있어 창의성과 인성, 이 두 가지 요소를 함께 발전시킬 방안을 찾는 것이 현실적 대안이 될 수 있다.

셋째, 21세기 무용 인재를 양성하기 위하여 필요한 방안은 무엇인가? 중요도 평가와 인터뷰 결과를 종합하면, 현대사회에서 요구되는 인재상에 따라 현재의 교육방법이 아닌 인간의 창의성과 인성을 함양하는데 효과적인 무용교육을 통하여 창의적이고 소통, 협력을 기반으로 한 교육이 수행되어야 한다. 이를 위해 현재 대학무용이 가지고 있는 문제점들을 극복해야 한다. 교육기관의 특성상, 주입식 교육과 성과 위주의 교육이 강조돼왔으나 사회 전반의 변화에 맞추어 새로운 방향성을 설정하는 것이 필요하기 때문이다. 이를 위해 무용전공 학생들의 다양성을 인정하고 존중하며 이들의 창의적 재능을 적극적으로 지원할 수 있는 새로운 지도커리큘럼을 확립하고 이를 실현시키기 위한 교내 인프라의 확충도 수반되어야 한다. 이 과정을 통해 무용전공 학생들의 무용지속의도를 고취할 수 있다. 아울러 개선할 수 있는 부분은 즉각적 개선이 필요하다. 개선해야 할 부분이 명백히 드러난 교육목표의 적합한 설정과 그에 따른 시스템 개발, 시설 인프라 투자를 통한 실질적 수행효과의 고양, 다양한

문화예술영역과의 협업을 지원하는 시스템 그리고 그 결과물을 대중에 선보일 수 있는 창구가 되어줄 국가차원의 지원과 같은 기존의 미흡한 부분을 즉각 개선하여 더 높은 수준의 무용교육을 기대할 수 있다. 한편, 전문가들은 중요도 평가에서 신체적 건강을 위한 최소한의 활동인 건강이해와 경험을 통한 학습인 체험활동에는 중요성을 인지하고 있었으나 기초체력과 신체를 단련하는 건강관리에는 중요성을 인지하지 않는 것으로 나타났다. 이러한 조사결과를 미루어 볼 때 현재 무용교육은 학생들의 신체단련을 자율적이면서 개인적인 영역으로 보고, 경험을 바탕으로 한 기술적 향상에 보다 방점을 두고 있음을 알 수 있다. 이는 단기적인 기술향상을 통한 가시적인 성과에 치중하는 볼 수 있는데, 이러한 방식의 교육은 획일화된 커리큘럼들이 반복될 수밖에 없고 때문에 학생들의 창의적 발상과 표현능력을 극대화할 여지가 줄어들 수 있다. 현대사회는 다양한 문화 콘텐츠들을 여러 미디어 플랫폼을 통해 접할 수 있는 시대이기에 그 어느 때보다 예술가의 창의성과 독창적 창작능력이 필요한 시기이다. 따라서 무용 교육을 할 때 건강이해와 체험활동을 최소한으로 하여 기술적 성과에 집중하기보다는 체력과 신체의 단련을 통해 부상을 예방하고 더 높은 수준의 육체적 움직임을 다양한 방식으로 표현할 수 있도록 건강관리에 기반을 둬으로써 창의적인 아이디어를 직접 실현하는 지도방식이 필요하다. 또한 사전 인터뷰에서 논의했던 부분들로, 학생들이 효과적으로 건강관리를 하고 창의적 창작물을 만들 수 있도록 교육체계와 목표가 세분화, 명확화 해야한다. 아울러 이러한 교육을 시행할 관련 시설 및 인프라의 개선도 수반되어야 한다. 이러한 과정에서 학생들이 건강하고 건전하게 그리고 창의적으로 무용을 배움으로써 전공지속의도 역시 높아질 수 있다.

2. 시사점

급속도로 변화하는 현대사회의 흐름 가운데 학생들은 인지능력과 정서적인 부분에서 많은 영향을 받을 것으로 예견된다. 시대적 변화에 따라 21세기형 새로운 전인교육이 필요함을 전제로 무용교육이 필요하며 중요성을 인지하고 예술교육의 영역이 추구해야 할 부분들을 다양한 분야에서 연구되어야 할 필요가 있음을 알 수 있다. 인간의 창의성과 인성은 어느 시대에서나 삶을 살아가기 위한 기본적이고 필수적인 요소였으며 마땅히 중요성이 강조돼왔으나 현대사회에 접어들게 되면서 그 중요성이 더욱 대두되고 있다. 예술은 스포츠와는 달리 개인 창작의 영역을 철저히 존중받아야 함은 물론, 수치화된 결과가 성취도를 의미하지 않는 분야이기 때문에 비록 학습단계에 있는 사람들도 그들만이 가진 독창적 아이디어와 창작물을 늘 존중받아야 하며, 이 사회가 더욱 다양한 방향으로 나아갈수록 그것은 더 많이 장려되어야 한다.

비록 현재까지는 지덕체를 위시한 전인교육보다는 기술적 보완을 중시하고 이를

위한 신체적 수련에 매진하는 방식의 교육이 활성화되어 있지만, 앞으로는 무용전공 학생들이 다양한 분야의 폭넓은 지식을 쌓고 그것을 다른 예술가들 혹은 동료들과 함께 자연스럽게 무용에 녹여낼 수 있는 마음가짐을 갖추며 이것이 무대에서 잘 표현될 수 있도록 신체를 알맞게 단련하는 교육으로 변화되어야 한다. 그러한 교육을 활성화하기 위해 전인교육을 기반으로 하는 무용교육의 구체적인 방안에 대해 논의할 필요성이 제기되고 있다. 또한 지덕체로 대표되는 전인교육은 각 전공에 맞게 유연하게 적용할 필요가 있다. 안무가 명확하게 정해져 있는 분야에서는 그 정해진 안무를 완벽하게 실현해 낼 수 있는 신체적, 기술적 능력이 우선되어야 할 것이며, 반대로 안무가 자유롭고 타 장르와의 협업이 필요한 분야에서는 무용수가 자신의 아이디어를 다채롭게 표출해낼 수 있도록 다양한 지식과 협업에 필요한 소통 및 타 예술가에 대한 높은 이해도가 우선되어야 할 것이다. 유연하게 적용되지 못하는 전인교육은 현재의 획일적인 지도법과 차별화될 수 없기 때문이다.

현대사회는 무수히 많은 문화 창작물을 다양한 방식으로 접할 수 있기 때문에 무용도 이제까지 시도되지 않은 영역에서 새로운 장르의 예술과 협업이 필요하다. 그렇기 때문에 기존과는 차별화된 새로운 무용인재상에 대한 탐구와 방향설정이 필요한 것이다. 새로운 장르와의 협업은 단순히 서로의 예술작품을 섞어내는 작업이 아니라 상대방의 창작물을 이해하고 존중하며 그 과정을 통해 나의 창작물과의 접점을 찾아내어 그것을 증폭시키는 매우 복합적이고 고차원적인 작업이다. 이러한 작업을 위해 무용전공 학생들은 타인의 의견을 존중함은 물론 자신의 창작물을 상대방에게 완벽하게 이해시킬 수 있어야만 성공적인 협업을 이루어낼 수 있다. 무용전공 학생들은 스스로 창의적인 사고를 함은 물론 타인의 창의적 시선을 올바르게 이해할 수 있어야하기 때문에 새로운 무용인재상을 육성함에 있어 지덕체를 기반으로 하는 전인교육은 필수적이다. 또한 무용전공 학생들의 무용지속의도의 저하를 막기 위해 학생들의 다양성을 존중하고 이들의 창의적 재능을 적극적으로 고취시킬 수 있는 새로운 커리큘럼이 필요하며, 이 커리큘럼은 전인교육을 기반으로 확립되어야 한다.

한편, 본 연구는 21세기 무용인재상을 설정, 이를 구성하는 요소를 도출하고 평가하는 과정을 거쳤으나 이러한 전제가 대학무용교육을 중심으로 이뤄져 모든 국민적 기초교육으로의 필요성에도 불구하고 일반화에 한계가 있다. 특히 유아 및 초등학생 대상의 무용교육은 인성과 신체적 발달에 매우 중요한 영향을 끼칠 수 있으므로 향후 무용전공생 외에도 다양한 계층을 대상으로 무용교육을 적용하고 이러한 계층 간 차이를 확인하며 다양한 사회적 효과를 확인하는 후속 연구가 필요하다.

- 강현석(2012), “내러티브에 기반한 교육과정 설계 원리 탐구”, 한국교육철학회, **한국교육철학회 48**, 183-215.
- 교육부(2018), **2015 개정 교육과정 총론 해설(중학교)**, 세종: 교육부
- 권희원, 변정은 (2018), “문화예술교육을 통한 일상의 변화와 교육적 의미 탐구-〈문화예술교육론〉 수업 사례를 중심으로”, 문화예술교육연구소, **문화예술교육연구 13(3)**, 21-48.
- 김남애, 김길수 (2023), “지·덕·체의 조화와 전인적 창의·융합교육 실현을 위한 트리오스포츠 교육 모델 탐색”, 한국스포츠헌회, **한국스포츠헌회지 21(1)**, 735-746.
- 김석완(2013), “지(知),덕(德),체(體)의 개념사(概念史) 연구 고대 그리스를 중심으로”, 한국교육사학회, **한국교육사학 35(4)**, 33-58.
- 김설리(2019), “인공지능시대의 인재양성과 무용교육”, 한국무용과학회, **한국무용과학회지 36(4)**, 81-93.
- 김양분, 유한구, 김동일, 남궁지영, 김정아(2005), **교육의 질적 향상을 위한 교육 만족도 지표 및 지수 개발 연구**, 수탁연구(CR 2005-14), 진천군: 한국교육개발원.
- 김영관(1992), “全人 教育에 대한 教師 學生의 知覺차이에 관한 研究”, 미간행, 석사학위논문, 한양대학교.
- 김지영, 윤천성 (2021), “한국형아우르베다 전인교육 프로그램 개발을 위한 학생 인식 조사 연구”, 사단법인 아시아문화학술원, **인문사회21 12(6)**, 1635-1649.
- 김현희, 박은주, 정원정(2019), “4차 산업혁명 시대, 미래 인재 육성을 위한 학교 내 예술교육 정책에 관한 탐색적 연구: 연극을 중심으로”, 한국예술교육학회, **예술교육연구 1(3)**, 47-67.
- 명지원(2018), “홀리스틱교육 시각에서의 전인교육의 재개념화: 중심으로”, 학습자중심교과교육학회, **학습자중심교과교육연구 18(4)**, 881-906.
- 서정현, 김윤영, 김지선, 정복문, 김영식(2015), “전인적 IT 육성을 위한 창의성·인성 통합 프로그래밍 교육모형 개발 및 효과 분석”, 한국컴퓨터교육학회, **한국컴퓨터교육학회 논문지 18(3)**, 79-91.
- 성경희·황병훈 (1990), **교육의 본질 추구를 위한 음악 교육평가 체제 연구(Ⅰ)**, 진천군: 한국교육개발원.
- 성은혜(2016), “내러티브 기반 문학교육 연구”, 미간행, 박사학위논문, 고려대학교 대학원.
- 신용주(2017), **평생교육 프로그램 개발론**, 서울: 학지사.
- 신진균, 최관용 (2011), “체육교육과정에서의 ‘건강’의 의미와 방향 탐색”, 학습자중심교과교육학회, **학습자중심교과교육연구 11(1)**, 181-201.
- 안정민(2018), “내러티브 사고와 표현 중심 수업설계 모형 개발 연구”, 미간행, 박사학위논문, 건국대학교 대학원.
- 오세복(2019), “인공지능 사회에서 초등학교 무용교육의 교육적 의미 탐색”, 한국문화교육학회, **문화예술교육연구 14(1)**, 135-152.
- 오영재(2006), **개방형 자율학교 시범운영 추진 관련 전인교육 INVENTORY 개발 연구**, 서울: 교육인적자원부.

- 유정애(2016), “미래사회를 대비한 학교체제 디자인 방향 및 비전 탐색”, 한국체육학회, **한국체육학회지 55(6)**, 313-322.
- 윤석만(2018), **윤석만 기자의 미래 리포트 : 인간혁명의 시대**, 서울: 가디언.
- 이은적(2019), “4차 산업혁명과 포스트휴먼 시대로의 변화에 따른 미술교육 콘텐츠 탐색”, 한국문화교육학회, **문화예술교육연구 14(1)**, 1-24.
- 이현지(2014), “Gowin 이론 근거한 내러티브 교육과정 개발-역사 수업을 중심으로”, 미간행, 박사학위논문, 영남대학교 대학원.
- 이홍우(1996), “전인교육론”, 도덕교육연구, **도덕교육연구 8**, 1-21.
- 정영근(2010), “발도르프교육론의 전인교육적 고찰 교육사상사적 맥락을 중심으로”, 한국발도르프영유아교육학회, **발도르프교육연구 2(1)**, 1-20.
- 조성호(2021), “2015 개정 체육과 교육과정 영역에 따른 사범대학 체육교육과 전공실기 수업 비교분석”, 미간행, 석사학위논문, 한국교원대학교 대학원.
- 최상덕, 서영인, 황은희, **미래 인재 양성을 위한 핵심역량 교육 및 혁신적 학습생태계 구축(1)**, 최영섭, 장상현, 김영철, (RR2013-20), 한국교육개발원.
- 김경은, 김은하(2013),
- 최의창(2006), **가지 않은 길: 인문적 스포츠교육론 서설**, 서울: 대한미디어.
- 한솔(2012), “무용교육전문인력 육성에 관한 연구”, 미간행, 석사학위논문, 경희대학교.
- 한용진, 신현정 (2021), “문명사적 전환기의 전인교육 개념 재고”, 사단법인 아시아문화학술원, **인문사회21 12(1)**, 843-858.
- 황혜선(2019), “무용의 대중화를 위한 학원교육의 방향”, 사단법인 인문사회과학기술융합학회, **예술인문사회 융합 멀티미디어 논문지 9(11)**, 463-473.
- 홍은숙(1999), “학생 중심의 학습지도안 연구”, 성결신학연구소, **聖潔神學研究 4**, 225-239.
- Astin, A. W. (1991), “The changing American college student: Implications for educational policy and practice”, *Higher Education 22(2)*, 129-143.
- Berkowitz, M. W. (1997), *The complete moral person: Anatomy and formation*.
- In J. M. DuBois (Ed), *Moral issues in psychology: Personalist contributions to selected problems*, Lanham, MD:University Press of America, 11-41.
- Bloom, B. S. (1956), *Taxonomy of educational objectives: The cognitive domain*, New York: McKay.
- Cobley, P.(2001), *Narrative*, Routledge, 윤희준 역(2013), **내러티브**, 서울: 서울대학교 출판문화원.
- Lickona, T. 박장호, 추병완(역, 1993), **인격교육론**, 서울: 백의.
- Rankin J.(2002), “What is Narrative: Ricoeur, Bakhtin, and Process Approaches”, *Concrescence: The Australian Journal of Process Thought 3*, 1-12.
- Salome Raheim, Jack J. Lu.(2014), “Preparing MSW Students for Integrative Mind - Body - Spirit Practice”, *Clinical Social Work Journal 42*, 288 - 301.
- WEF(2016), *The Future of Jobs: Employment, Skills and Workforce Strategy for the Fourth Industrial Revolution*.