

창의력과 무용창작능력 향상을 위한 즉흥무용 프로그램

맹 연 미* · 변 재 경**

Abstract

Improvisation Program for Improvement of Creative Mind and Creative Dance

Maeng, Yeon-mi (Chungbuk Arts High School)
Byeon, Jae-kyung (Chungbuk National University)

The purpose of this research is to develop improvisation program, recognize what improvisation program affects improvement of creative mind and creative dance by applying in arts high school creative dance class.

Research target of this experiment is 24 first-year students in dancing lesson in arts high school and experiment group executed improvisation dancing program and comparison group executed cramming by existent teachers after divided two groups coessentially examining creative mind and dancing production ability.

Researcher who considers many bodily movements as arts high school students' special qualities made studying contents of improvisation dancing program composed by periods of basis movement, space movement, time movement, composition of movement and quantity of program is come at the 12th during one term.

Torrance's TTCT (language) test was used to measure the elevation degree of creative mind (fluency, flexibility, originality) as a tool in the pre-test and the post-test. The dancing production ability estimation(Kim Hwa-Suk, 1989) was used to measure elevation degree of dancing production ability (originality, variety, power of expression, composition ability, consecutiveness) and average sum of point that 3 dancing teachers marked was used to estimate their dancing production abilities in the pre-test and the post-test.

* 충북예술고등학교 교사

** 충북대학교 체육학과 교수

Their data processing was enforced by verifying differences between experiment group and comparison group with a t-test.

The two conclusions drawn by analyzing data that is collected by research objective and way are following.

1. Meaningful differences did not appear in elevation of creative mind(fluency, flexibility, originality) when improvisation dancing program was applied to arts high school students.
2. Meaningful differences did appear in elevation of dancing production ability (originality, variety, power of expression, composition ability, consecutiveness) when improvisation dancing program was applied to arts high school students.

When we infer from the result above, improvisation program made no differences in creative mind improvement, but it is thought that application in education spot is possible by being verified that it is more positive in improvement of dancing production ability than cramming class method by existent teachers.

I . 서 론

1. 연구의 필요성 및 목적

교육은 지·덕·체가 조화를 이룬 인간형성을 목표로 하며 학교에서의 무용은 전인적 성장을 가능하게 하는 중요한 역할을 한다.

일찍이 Laban(1963)은 학교에서의 무용은 창의력 계발과 함께 창조적인 인간을 형성하는데 있다고 주장하였으며, H' Doubler(1970)는 일반교육계획에서 무용을 포함시키는 이유는 자연적인 신체의 성장과 개성 있는 발달을 하도록 모든 학생들에게 경험할 수 있는 자유로운 기회를 주는 것을 의미한다고 하였다.

급속히 변화하는 시대를 살아가고 있는 우리에게 요구되는 인간상은 창의력이 뛰어난 사람으로 이것은 저절로 이루어지지 않기 때문에 교육자는 어떻게 학생들의 창의력을 계발시킬 것인가를 생각해야 한다. 학교에서의 무용은 성취된 무용보다는 성취될 때까지의 과정(process)을 다루는 것임으로(김화숙, 1989) 무용교육은 창작과정을 중시하는 창의적인 학습의 형태로 이루어져야 한다. 따라서 교육현장에서는 학생들의 발달단계에 맞는 충동이나 자극을 주어 창작능력을 길러 주어야 한다.

무용이란 ‘창작된다’로부터 그 본질이 시작되고 무용의 창작은 신체의 움직임을 소재로 하여 자신의 사상이나 감정이 표출되면서 이루어진다. 이러한 창작표현의 시작을 즉흥이라 할 수 있다. 즉흥은 사물이나 어떤 자극에 대해 깊은 생각이나 사고 없이 순간적 직관력으로 자신의 생각이나 느낌을 자유롭게 표현하는 반사적인 신체반응으로 무용에 있어서 즉흥적 표현은 어떤 충동이나 자극에 의해 일어나며 인간감정을 즉각적 또는 반사적으로 표현하는 창작의 기본양식이다.

하지만 실제 교육현장에서는 무용의 창의적인 면은 거의 무시된 채 수업이 교사중심으로 주관적이고 비체계적인 방법으로 이루어지고 있으며 김영옥(1993)의 연구에서도 창작 무용 수업이 교사중심, 즉 주입식 교육으로 실시된다고 지적하였다. 이는 현장에 있는 교사들의 창작무용 수업의 중요성에 대한 인식 부족과 함께 학습내용에 대한 구체적인 프로그램이 절대적으로 부족하기 때문인 것으로 생각된다. 또한 학생들도 창작무용수업시에 새로운 움직임을 만들어내기 보다는 기존에 배운 테크닉을 사용해 짜깁기하는 형식을 취하고 있는 실정이다. 특히 무용을 전공하는 특수성을 가진 예술고등학교 학생들은 테크닉을 배우는 시간이 절대적으로 많으며 새로운 움직임을 만들어 보는 기회나 노력이 적기 때문에 창의력이나 무용창작능력은 크게 향상되지 못하고 있는 실정이다.

이를 개선하기 위해 본 연구자는 복잡한 사고의 과정을 거치지 않고 즉각적인 충동이나 자극에 반응을 나타내는 즉흥기법을 도입하여 순수하고 독창적인 움직임을 이끌어내고자 하였다.

따라서 본 연구는 Joyce Morgenroth(1987)의 「즉흥무용교육법」을 본 연구자가 우리나라 실정에 맞게 재구성하여 만든 즉흥무용 프로그램을 예술고등학교 창작무용수업에 적용하였을 때 창의력과 무용창작능력이 향상되는가를 알아보는데 목적이 있다.

2. 연구가설

본 연구에서는 즉흥무용 프로그램을 수업에 적용했을 때 창의력(유창성, 융통성, 독창성)과 무용창작능력(독창성, 다양성, 표현력, 구성력, 연속성)이 향상되는가를 검증하기 위하여 다음과 같은 가설을 세웠다.

1) 실험집단과 비교집단 간에는 창의력에서 유의한 차이가 있을 것이다.

(1) 실험집단과 비교집단 간에는 유창성에서 유의한 차이가 있을 것이다.

(2) 실험집단과 비교집단 간에는 융통성에서 유의한 차이가 있을 것이다.

(3) 실험집단과 비교집단 간에는 독창성에서 유의한 차이가 있을 것이다.

2) 실험집단과 비교집단 간에는 무용창작능력에서 유의한 차이가 있을 것이다.

(1) 실험집단과 비교집단 간에는 무용창작능력의 독창성에서 유의한 차이가 있을 것이다.

(2) 실험집단과 비교집단 간에는 무용창작능력의 다양성에서 유의한 차이가 있을 것이다.

(3) 실험집단과 비교집단 간에는 무용창작능력의 표현력에서 유의한 차이가 있을 것이다.

(4) 실험집단과 비교집단 간에는 무용창작능력의 구성력에서 유의한 차이가 있을 것이다.

(5) 실험집단과 비교집단 간에는 무용창작능력의 연속성에서 유의한 차이가 있을 것이다.

3. 연구의 제한점

이 연구의 제한점은 다음과 같다.

1) 학습에 영향을 주는 학습자 성격이나 교수 내용과 같은 다른 교수 변인들을 통제하지 못했다.

2) 개개인의 지능지수를 고려하지 않았다.

3) 학습자에게 영향을 줄 창작무용수업을 제외한 그 외 시간을 통제하지 못했다.

4) 학습자들의 전공(발레, 현대무용, 한국무용)을 고려하지 않았다.

4. 용어의 정의

1) 창의력(creative mind): 창의적인 성취를 수행할 때 작용한다고 생각되는 ‘일반화된 정신 능력들의 집합’으로 정의하고 그러한 능력들을 문제나 결손에 대한 민감성, 유창성, 융통성, 독창성, 정교성 및 재정의 등으로 명칭을 붙이고 이들이 바로 창의력(창의력의 요소 능력)이라 정의한다(김영채, 1999).

- 2) 유창성(flucency): 특정한 문제 상황에서 가능한 한 많은 양의 아이디어를 산출하는 능력으로 본 연구에서는 적절한 반응의 총수로 정의하며 단어를 가지고 많은 수의 적절한 아이디어들을 생산해 낼 줄 아는 능력의 의미로 사용한다(김영채, 1999).
- 3) 융통성(flexibility): 고정적인 사고방식이나 시각 자체를 변환시켜 다양한 해결책을 찾는 능력으로 본 연구에서는 다양한 종류의 아이디어를 생성해 내고, 하나의 접근에서 다른 접근으로 이동하고, 그리고 여러 가지의 전략을 사용할 줄 아는 능력의 의미로 사용한다(김영채, 1999).
- 4) 독창성(originality): 기존의 것에서 탈피하여 참신하고 독특한 아이디어를 산출하는 능력으로 본 연구에서는 자명하거나, 평범하고 상투적이거나, 진부하거나, 또는 기정 사실과 같은 것과는 거리가 먼 아이디어를 생산해내는 능력의 의미로 사용한다(김영채, 1999).

II . 연구방법

1. 연구대상

본 연구에서는 C도 소재의 ○○예술고등학교 무용과 1학년생 중 무선표집(random sampling)된 24명의 학생을 연구 대상으로 선정하였다.

이들은 실험집단 12명과 비교집단 12명으로 각각 무선배정(random assignment) 되었으며 집단의 동질성 검증을 실시하였다. 이를 위해 Torrance의 창의력 검사(Torrance Tests of Creative Thinking: TTCT 언어)와 무용창작능력 평가를 실시하였으며 그 결과는 <표 1>, <표 2>에 나타난 바와 같다.

표 1. 프로그램 학습 전 창의력 비교 결과

집단	<i>n</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>t</i>	<i>df</i>	<i>p</i>
실험	12	26.33	20.31	-.01	22	.99
비교	12	26.42	25.33			

<표 1>에 나타난 바와 같이 프로그램 학습 전의 창의력 점수를 비교한 결과, 통계적으로 유의한 차이가 나지 않았으므로 두 집단이 동질적임을 확인하였다($p>.99$).

표 2. 프로그램 학습 전 무용창작능력 비교 결과

집단	<i>n</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>	<i>t</i>	<i>df</i>	<i>p</i>
실험	11	91.36	4.37	-.81	21	.43
비교	12	89.92	4.17			

<표 2>에 나타난 바와 같이 프로그램 학습전의 무용창작능력점수를 비교한 결과, 통계적으로 유의한 차이가 나지 않았으므로 두 집단이 동질적임을 확인하였다($p>.43$).

2. 측정도구

본 연구에서는 예술고등학교 학생들에게 즉흥무용 프로그램을 실시하여 창의력과 무용창작능력이 어느 정도 향상되었는가를 알아보기 위해 다음과 같은 측정도구를 사용하였다.

1) TTCT(언어) 검사: 이 검사는 여러 가지 접근법, 연령 및 교육 수준의 사람들을 대상으로 한 연구 결과들을 토대로 모든 문화권에서 사용할 수 있도록 제작한 것이다.

이 검사의 구체적인 내용은 ‘질문하기, 원인 추측하기, 결과 추측하기, 작품 향상시키기, 마분지 상자의 독특한 용도, 및 가상해 보기’의 6가지 활동으로 이루어져 있으며 이 검사에서는 유창성, 융통성 및 독창성의 세 가지 하위 요인 점수를 얻게 된다.

이 검사에서 ‘유창성’(fluency)은 단어를 가지고 많은 수의 적절한 아이디어들을 생산해 내는 능력으로 ‘독창성’(originality)은 ‘유창성’ 점수가 주어진 반응에 대하여만 점수를 주

며, 점수는 '독창성 0점'으로 반응 리스트에 있으면 0점, 거기에 들어 있지 아니하면 1점을 매기며 이들의 총점이 유창성의 원점수가 된다. '융통성'(flexibility)은 활동 1에서 5까지는 반응들이 포함되어 있는 융통성 범주의 총수로 계산하고 활동 7에서는 반응에서 태도나 초점의 변화 또는 이동의 수로 계산한다.

융통성은 여러 가지 종류의 아이디어를 생성하거나, 한가지 접근법에서 다른 접근법으로 이동하거나, 또는 다양한 전략을 사용할 줄 아는 능력을 나타낸다. TTCT(언어) 검사의 평균 신뢰도 계수는 유창성 .99, 독창성 .91, 그리고 융통성 .95였다.

본 연구에서는 사전 사후검사에 TTCT(언어) 검사를 실시해서 창의력(유창성, 융통성, 독창성)의 향상 여부를 분석하였다.

2) 무용창작능력평가지: 본 연구에서는 무용창작능력 향상 여부를 알아보기 위해 <표 3>과 같이 무용창작능력평가지(Criteria of Evaluation for Creative Ability in dances: 김화숙, 1989)를 사용하였고 이 평가지는 무용창작능력을 독창성, 다양성, 표현력, 구성력, 연속성의 5개의 하위요인으로 구분되며, 각 하위요인은 각각 네 가지로 평가관점이 구성되어 있다. 이 평가지는 객관적으로 평가하기 어렵다는 단점을 줄일 수 있도록 만들어진 것으로 3명의 무용교사로 구성된 평가단에 의해 평가되며 3명의 점수의 합을 평균하여 사전 사후검사에 실시하여 알아보았다.

3. 실험설계

본 연구에서는 사전 사후 측정설계(pre-test, post-test randomized group design)를 사용하였으며, 실험집단에게는 즉흥무용 프로그램을 적용하였고 비교집단에게는 교사에 의한 기존의 주입식 수업방식을 적용하였다. 각 집단 간의 처치효과를 비교하기 위해 사용된 실험설계는 <표 4>와 같다.

표 3. 무용창작능력평가척도

평가관점		평 가 척 도			점수
1	독창성	아이디어	1 ← 3 → 5 평범하다 보통 아이디어가 매우 기발하다	20	
		참 신 성	1 ← 3 → 5 진부하다 보통 매우 새롭다		
		상 상 력	1 ← 3 → 5 빈약하다 보통 상상력이 풍부하다		
		동작개발	1 ← 3 → 5 없다 보통 특이한 동작이 개발되었다		
2	다양성	변 화	1 ← 3 → 5 없다 보통 변화가 많다	20	
		흥 미	1 ← 3 → 5 없다 보통 흥미롭다		
		종 류	1 ← 3 → 5 다양하지 않다 보통 종류가 다양하다		
		대 비	1 ← 3 → 5 없다 보통 대비가 있다		
3	표현력	적 합 성	1 ← 3 → 5 적합하지 않다 보통 표현이 주제에 적합하다	20	
		전 달	1 ← 3 → 5 전달되지 않는다 보통 무용 의도가 전달되었다		
		감 정	1 ← 3 → 5 없다 보통 감정이 매우 풍부하다		
		절 정	1 ← 3 → 5 없다 보통 적절한 클라이막스가 있다		
4	구성력	리듬패턴	1 ← 3 → 5 없다 보통 리듬감이 매우 풍부하다	20	
		조 화	1 ← 3 → 5 이루어지지 않았다 보통 조화가 이루어졌다		
		공 간 감	1 ← 3 → 5 빈약하다 보통 공간감이 매우 풍부하다		
		통 일 감	1 ← 3 → 5 없다 보통 통일감이 있다		
5	연속성	동작연결	1 ← 3 → 5 어색하다 보통 동작 연결이 매끄럽다	20	
		이 행	1 ← 3 → 5 자연스럽지 않다 보통 부분과 부분의 연결이 자연스럽다		
		쉽	1 ← 3 → 5 무리하다 보통 쉽기 필요한 곳에 행해졌다		
		흐 름	1 ← 3 → 5 끊어진다 보통 전체적인 흐름이 있다		
총 점					100

표 4. 실험설계

집단 \ 실험절차	사전검사	실험처치 (12차시 수업)	사후검사
실험 집단	O ₁	T ₁	O ₃
비교 집단	O ₂	T ₂	O ₄

O: Observation T: Treatment

이 실험에서는 사전 검사에서 이미 창의력과 무용창작능력을 검사하여 실험집단과 비교 집단을 동질집단으로 만들었기 때문에 사후점수 차이가 곧 처치 효과가 된다.

4. 실험절차

본 연구는 예술고등학교 창작무용 수업에 즉흥무용 프로그램을 적용하여 창의력과 무용창작능력의 향상도를 알아보기 위한 것으로 실험절차는 <표 5>와 같다.

표 5. 실험절차



5. 실험방법

1) 즉흥무용 프로그램의 구성

예술고등학교 무용과 1학년 학생을 대상으로 한 학기 총 12차시 동안 본 연구자가 연구의 목적에 맞게 재구성하여 만든 즉흥무용 프로그램을 실시하였으며 그 구체적인 학습내용은 <표 6>과 같다.

표 6. 즉흥무용 프로그램

차시	수업 주제	학 습 내 용
1	모방과 통일	· 모방하기 - 파트너의 움직임을 모방하기 · 통일 - 1열원에서 리더의 움직임과 통일시키기
2	능동과 수동	· 능동과 수동 - 눈을 감은 파트너를 이끌고 다니기, 한 명은 조각가이고 다른 사람은 조각품으로 조각가에 의해 만들어진다. · 체중의존 - 파트너의 자극에 반응하기
3	공간요소를 이용한 즉흥 1 - 전체공간, 형태	· 공간 누비기 - 한정된 시간에 공간을 누비고 다니기 · 이동 - 다양한 이동양식으로 다니기 · 걷는 패턴 - 그룹이 일정한 형태를 만들며 걷기 · 그룹이동 - 그룹이 다양한 이동양식으로 다니기
4	공간요소를 이용한 즉흥 2 - 경로, 초점, 높이	· 공간적 장치 - 등장과 퇴장을 이동패턴을 이용하여 하기 · 때를 지어 다니기 - 리더를 따라 이동하기 · 시선 두기 - 일정한 시선을 두고 걷기 · 높이조절 - 높낮이를 달리하며 이동하기 · 데칼코마니 - 한 그룹이 만든 형태를 그대로 모방하기
5	시간요소를 이용한 즉흥 1 - 박자, 엑센트	· 박동 - 박동에 따라 손뼉치고 이동하기 · 박동 세분하기 - 그룹별로 다양한 박자로 손뼉치며 이동하기 · 악센트 주기 - 각자 강약을 주어 손뼉치며 이동하기
6	시간요소를 이용한 즉흥 2 - 리듬, 지속시간, 속도	· 운율적 리듬 - 리듬에 맞추어 이동하기 · 비운율적 리듬 - 각자 리듬을 달리해서 이동하기 · 지속시간과 속도 - 지정된 장소로 리더의 신호에 따라 속도를 달리하며 이동하기
7	이미지에 의한 즉흥	· 이미지 만들기 - 동물, 감정상태, 상황을 표현하기 · 추상적인 표현 - 리더의 추상적인 이미지에 따라 표현하기
8	감정적 상태에 의한 즉흥	· 기분과 성격 - 다양한 기분과 성격을 표현하기 · 예, 아니오, 왜, 왜냐하면 - 얼굴 표정만 가지고 파트너와 대화하기 · 공 또는 격투장면 묘사하기 - 공을 주고받듯이 혹은 격투장면을 파트너와 속도를 달리해서 표현하기
9	신체인식에 의한 즉흥	· 시선의 유형 - 즉흥적인 시선에 따른 상황 표현하기 · 신체 부분 강조 - 리더의 지시에 따라 개별적인 신체부분만 움직이기
10	주제, 도구에 의한 즉흥	· 주제와 변형 - 주제에 맞는 동작을 만들고 그룹별로 움직여 보기 · 보조물 이용 - 보조물을 이용해 즉흥적인 주제를 갖고 움직여 보기
11	소리에 의한 즉흥	· 소리반주 - 다양한 소리를 만들어보고 그 소리에 반응하기 · 음악에 맞춰 춤추기 - 다양한 리듬의 음악에 맞추어 움직이기 · 소리 만들기 - 그룹별로 소리를 만들어보고 움직여보기
12	주제에 의한 즉흥	· 작품 만들기 - 그룹별로 즉흥적인 상황에 움직임을 만들고 표현해보기

6. 자료처리

본 연구의 자료는 SPSS/PC+ 하위 프로그램을 이용하여 분석하였으며, 구체적인 자료처리 내용은 다음과 같다.

- 1) 창의력과 무용창작능력 검사를 실시하여 평균과 표준편차를 산출하였다.
- 2) 자료분석을 위한 통계적 방법은 독립 t-test로 실시하여 실험집단과 비교집단의 차이를 검증하였다.
- 3) 가설 검증을 위한 유의수준은 .05 수준으로 하였다.

III. 결과 및 고찰

본 연구는 예술고등학교 학생을 위한 즉흥무용 프로그램을 창작무용수업에 적용했을 때 창의력과 무용창작능력이 향상되는가를 알아보기 위한 것이다. 이러한 목적을 달성하기 위하여 본 연구에서는 사전 사후 측정설계(pre-test, post-test randomized group design)를 적용하였다. 실험집단과 비교집단에 각각 창의력과 무용창작능력을 사전 사후로 나누어 즉흥무용 프로그램의 효과를 t-test를 이용하여 검증하였다.

1. 프로그램학습 후의 창의력 비교

가설 1. 실험집단과 비교집단 간에는 창의력(유창성, 융통성, 독창성)에서 유의한 차이가 있을 것이다.

표 7. 프로그램 학습 후의 창의력 비교 결과

변인	집단	n	M	SD	t	df	p
유창성	실험	12	28.67	20.34	.10	22	.92
	비교	12	27.58	31.23			
융통성	실험	12	26.92	24.54	.26	22	.80
	비교	12	24.00	30.25			
독창성	실험	12	50.00	22.23	.83	22	.42
	비교	12	38.17	25.99			

<표 7>에 나타난 바와 같이 즉흥무용프로그램을 창작무용수업에 적용하여 체계적으로 실시하였을 때 학생들의 창의력(유창성, 융통성, 독창성)이 크게 향상될 수 있을 것으로 기대했으나 통계적으로 유의한 차가 나타나지 않았다. 이와같은 결과는 초등학생에게 창작무용 프로그램을 제시하였을 때 창의력이 유의하게 향상되었다는 김두련(1997)의 연구와는 상반되는 것이나, 대상자의 연령층이 다르기 때문인 것으로 생각된다.

또한 본 연구에서 사용된 즉흥무용 프로그램이 창의력보다는 움직임에 통한 교육에 중점을 두고 개발된 학습 프로그램이어서 신체의 움직임에 관한 훈련을 많이 하는 예술고등학교 학생들에게 창의력보다는 무용창작능력에 더 큰 영향을 준 것으로 사료된다.

한편, Torrance의 창의력검사는 언어검사와 도형검사로 이루어져 있는데 본 연구에서는 언어검사만을 사용하였기 때문에 앞으로의 연구에서는 두 검사지를 모두 사용하여 비교검토하는 것도 의미 있을 것으로 보인다. 무엇보다도 창의력 향상을 기대하기에는 12주라는 기간이 짧았던 것으로 생각된다.

2. 프로그램 학습 후의 무용창작능력 비교

가설 2. 실험집단과 비교집단 간에는 무용창작능력에서 유의한 차이가 있을 것이다.

표 8. 프로그램 학습 후의 무용창작능력 비교 결과

변인	집단	n	M	SD	t	df	p
독창성	실험	12	19.33	.99	2.32	22	.03
	비교	12	18.25	1.29			
다양성	실험	12	19.08	.90	3.50	22	.00
	비교	12	17.75	.97			
표현력	실험	12	19.08	.90	3.01	22	.01
	비교	12	17.91	.100			
구성력	실험	12	18.41	.67	2.57	22	.02
	비교	12	17.58	.90			
연속성	실험	12	18.58	.67	2.65	22	.02
	비교	12	17.83	.72			

즉흥무용 프로그램을 창작무용 수업에 적용하여 체계적으로 실시한 후 학생들의 무용창작능력을 비교한 결과는 <표 8>에서 보는 바와 같이 독창성, 다양성, 구성력, 표현력, 연속성 모두 유의하게 향상되었다. 이것은 김화숙(1989), 이현수(1995), 김소은(1998) 등의 선행 연구와도 일치하는 결과이다. 이와 같은 결과로 무용을 전공하는 예술고등학생들도 즉흥무용 프로그램을 통해 무용창작능력인 독창성, 다양성, 구성력, 표현력, 연속성이 크게 향상됨을 확인할 수 있었다. 즉, 이와 같은 사실은 즉흥무용 프로그램을 적용하기 전보다 학생들의 작품창작능력이 향상되었음을 의미하는 것이다.

또한 교사에 의한 기존의 주입식 수업보다 학습자 스스로 움직임을 즉흥적으로 만들어 내고 발견하는 과정을 통해 무용창작능력이 크게 향상될 수 있었다고 생각된다.

따라서 가설1은 긍정적으로 검증되지 못하였으나 가설2가 긍정적으로 검증됨으로써 즉흥무용프로그램을 실제 교육현장에 적용하였을 때, 학습자로 하여금 새롭고 독창적인 움직임을 생성하게 하며 다양한 표현력과 구성력을 갖게 하여 무용창작능력을 향상시킬 수 있을 것으로 사료된다.

IV. 결론 및 제언

1. 결론

본 연구는 예술고등학교 학생들을 대상으로 창의력과 무용창작능력의 향상을 알아보기 위해 즉흥무용 프로그램을 한 학기 12차시 동안 적용해 본 결과 다음과 같은 결론을 얻었다.

- 1) 즉흥무용 프로그램을 예술고등학교 학생에게 적용하였을 때 창의력(유창성, 융통성, 독창성)의 향상에는 크게 영향을 미치지 못하였다.
- 2) 즉흥무용 프로그램을 적용하였을 때 무용창작능력(독창성, 다양성, 표현력, 구성력, 연속성)이 유의하게 향상된 것으로 나타나 그 효과가 긍정적으로 검증되었다.

이상의 결론을 종합해 보면 다양한 자극에 즉흥적으로 반응하는 경험을 통해 새로운 움직임을 학습자가 스스로 발견하는 즉흥무용 프로그램이 교사에 의한 기존의 수업방식보다 창의력 면에서는 큰 영향을 미치지 못하였으나 무용창작능력에서는 유의하게 높은 향상을

보여 본 연구자가 적용한 즉흥무용프로그램은 무용창작능력의 향상을 위해 교육현장에서 적용이 가능하다고 볼 수 있다.

2. 제언

본 연구는 즉흥무용 프로그램을 예술고등학교 창작무용수업에 적용하여 무용창작능력 향상에 효과적인 프로그램임을 실험을 통하여 검증하였다.

즉흥기법을 도입해 움직임을 새롭게 만들어 내는 경험은 학습자에게 무용창작능력을 향상시켜 주는 것으로 나타났으며 이것은 곧 학교에서 창작무용의 중요성을 입증시켜 주는 결과라 할 수 있겠다. 따라서 교육현장에 있는 교사들은 더 많은 연구와 노력으로 수업에 임해야 할 것으로 생각된다.

이와 같은 연구 과정 및 연구 결과에서 나타난 미비점을 보완하여 후속연구에서 고려하여야 할 문제점과 과제를 다음과 같이 제시하고자 한다.

첫째, 본 연구에서는 무용 창작 경험이 많은 예술고등학교 학생을 대상으로 하였기 때문에 무용 창작 경험이 부족한 일반 고등학교 학생들을 위한 프로그램 개발이 요구된다.

둘째, 본 연구에 적용된 프로그램은 한 학기용 즉흥무용 프로그램이므로 연계되는 프로그램의 개발이 요구된다.

참고문헌

- 금영옥(1993), “중학생을 위한 창작무용지도에 관한 연구”, 미간행, 석사학위논문, 숙명여자대학교 대학원.
- 김귀자·오채영(역, 1995), 즉흥무용교육법, 서울: 현대미술사.
- 김두련(1997), “아동의 창의성 향상을 위한 창작무용 프로그램 개발과 현장적용에 관한 연구”, 미간행, 박사학위논문, 명지대학교 대학원.
- 김소은(1998), “창작무용교육에서 경험을 바탕으로 한 즉흥표현의 필요성에 관한 연구”, 미간행 석사학위논문, 중앙대학교 교육대학원.
- 김영채(역, 1999), Torrance 창의력(언어) 검사 요강, 서울: 중앙적성연구소.
- 김화숙(1989), “무용창작능력 향상을 위한 프로그램의 개발 및 적용에 관한 연구”, 미간행, 박사

학위논문, 한양대학교 대학원.

이현수(1995), “즉흥무용수업이 창의력 향상에 미치는 영향”, 미간행, 석사학위논문, 이화여자대학교 교육대학원.

H' Doubler, M. N.(1970), *Dance: A Creative Art Experience*, New York: Praeger Publishers.

Laban, R.(1963), *Modern Educational Dance*, London: Macdonald and Evans Ltd.

Morgenroth, J.(1987), *Dance Improvisation*, Pittsburgh: University of Pittsburgh Press.