

무용교육 평가내용에 관한 연구

-통합의 원리를 중심으로-

최 경 희*

Abstract

A Study on the Dance Education Assessment Contents

- Based on the Principle of Integration -

Choi, Kyung-hee (Ewha Womans University)

This study is to explore and present the basic principle of dance assessment. In order to evolve this study, the structure of discipline of dance and the NAEP dance education framework was examined.

Janet Adshead asserted that the central concept of dance found in notions of choreography, dance performance and dance appreciation which are the major characteristic features of dance. Through theoretical, practical, evaluative learning procedures, students experience valuable knowledges, skills and acquire understand about dance.

The NAEP dance education framework which set guidelines for dance assessment covers both process and content. Processes include creating, performing, responding. Content include understanding about dance in terms of context(personal, social, cultural, and historical), aesthetic, form and structure, technical process. and perceptual, technical, expressive, and intellectual/reflective skills. These are major components of learning expected of students who participate in the study of the dance.

Each of knowledge and skills in three main processes could be studied separately. But considered total development of students, they should be studied as a whole.

Knowledge is a base of practical learning and activity, but only assessment of recognizing knowledge itself is little use. Alike skills is not treated as separable. What is important thing is that the knowledge and skills identified are applied in combination and always integrated of various level. The basic principle of dance

* 이화여대, 국민대 강사

assessment means integration of creating, performing, responding of the dance with the knowledge and skills necessary to participate in dance.

The standard of dance education content is requirement in developing standard of dance education assessment and achievement level. In addition to specific assessment item, instrument, and rating scale will be embodied.

I . 서 론

1. 연구 목적 및 방법

최근 한국 교육과정 평가원에서는 국가적 차원의 교육평가방법의 개선의 일환으로 체육교육평가기준 및 평가도구에 관한 연구와 논의에 지속적인 관심을 보이고 있다. 연구의 구체적인 성과물로는 교육과정에 근거한 평가기준 및 도구개발연구-고등학교 체육I(1998), 초등학교 1, 2학년 성취기준 및 평가기준 개발-즐거운 생활(1999), 초등학교 3, 4학년 체육 성취기준·평가기준 및 평가도구 개발연구(2000), 제 7차 교육과정에 따른 초등학교 체육 성취기준·평가기준 및 예시평가도구(2001) 등이 있다.

체육평가에 대한 연구는 체육과 교육과정을 근거로 하여 체육과의 성취기준·평가기준·예시문항 및 평가도구 등을 개발함과 아울러 교수-학습과정에서 학생들이 성취해야 하는 구체적인 내용과 목표, 문항과 평가도구를 개발하여 국가적으로 공신력 있는 평가체제를 마련하고자 의도하고 있다(한국 교육과정 평가원, 1998 : 3).

무용교육 평가논의는 이와 같은 체육 평가를 진전시키려는 노력의 일환으로 진행되어 왔으며 성취수준과 평가기준은 물론 평가도구·문항개발에 이르기까지 비교적 구체적인 사항이 제시되고 있다. 그러나 무용교육을 평가하는 과정에서 무용교육 본질에 대한 고려 없이 이미 존재하고 있는 평가도구를 적용하기만 한다면 무용교육의 바람직한 발전을 기대하기 어려울 것이다.

특히 우리 나라 국가수준 학업 성취도 평가는 교육부가 제시한 국가교육과정을 근거로 한다는 점에서 타당성 있는 평가를 수행 할 수 있을 지에 관한 논쟁의 여지가 있다.

최경희(2002 : 50-51)는 ‘한국과 미국의 교육내용 구성’을 비교하면서 우리 나라 교육과정 문제점으로서 학년별 활동과 세부내용이 반복되어 연령별 발달을 고려하지 못하고 있으며, 무용교육내용 범위가 지시적이고 제한적이어서 무용교육을 통한 지적·정의적·심동적 발달을 이루는데 어려움이 있음을 지적하였다.

또한 김화숙(2002 : 39, 54-55)은 '제 7차 교육과정 무용내용 분석'을 통해 단계적 수업을 고려하지 않은 채 세부내용이 중복되어 있을 뿐 아니라 단편적인 교육내용만을 학습하는 문제점을 지적하고 점진적이고 단계적인 수업구성의 필요성을 언급하였다.

교과로서 무용의 객관성과 타당성을 보장하고, 학생들이 배운 내용을 정확히 검증하고 평가 할 수 있기 위해서는 합리적인 무용교육내용 선정과 구성을 다룬 무용교육 내용기준과 평가기준이 제시되어야 하나 체육의 일환으로 무용교육이 행해지는 우리 나라의 경우 독자적인 무용교육 내용기준과 평가기준에 대한 연구가 미흡한 상황이라 할 수 있다.

예술교육의 개혁을 선도하고 있는 미국은 1994년에 국가적 수준의 무용교육 내용기준과 성취기준을 제시하여 학생들이 무용을 통해 알고, 행하고, 도달해야 할 지식과 기술·태도에 관해 상술하였다. 나아가 1997년 교육향상을 위한 국가상의 평가(National Assessment of Educational Progress)에서는 '무용평가를 위한 개념 틀'을 제공하므로 앞서 제시된 성취기준과 관련하여 학생들의 무용수행능력을 객관적이고 타당성 있게 평가 할 근거를 마련하고 있다.

일반적으로 우리 나라 국가수준 학업성취도 평가의 문제점으로서 제기되는 사항은 종합적이며 일관성 있는 국가수준의 학업성취도 평가체제 부재를 들 수 있다. 평가연구의 기본 개념 및 기본 모형을 다룬 종합적인 연구 계획이 요구되나 지금까지 우리는 종합적이면서도 치밀한 국가수준 학업성취도 평가의 틀을 지니지 못하고 있다. 평가체제의 일관성이 결여된 상황에서 산발적으로 시행되는 평가에 관한 연구는 결과적으로 학문적, 실제적 의미가 미미할 수밖에 없다(황정규, 2000 : 311).

본 연구는 이러한 무용 및 교육평가 전반에 걸쳐 제기되는 문제점을 근거로 구체적인 성취기준·평가기준·평가도구 및 문항개발의 기본 토대가 되고, 무용교육평가 제반 활동을 포괄할 상위의 개념인 무용교육 평가의 기본 원리와 평가의 실제에 대해 논의하고자 한다.

연구목적을 수행하기 위해서 첫째, 무용의 학문적 구조를 토대로 무용의 학문적 범위 및 내용을 고찰하여 무용교육평가를 위해 포함 될 지식과 기술의 구체적인 내용과 성격을 규명 할 것이다. 둘째, 1997년 미국에서 발표된 국가적 수준의 '무용교육평가의 개념 틀'을 토대로 평가를 위해 요구되는 예술과정과 학문내용을 분석하여 무용교육평가의 이념 및 내용구성을 재고 할 것이다. 마지막으로 학문적 구조 및 평가과정·내용 등을 통해 분석된 무용교육평가의 '기본원리'를 근거로 국가교육과정에 근거한 한국의 성취기준 및 평가기준의 내용을 비교·분석하여 한국 무용교육평가 체제의 실제와 문제점을 파악하고 개선 안을 제시할 것이다.

무용교육평가의 기본원리와 실재를 파악하는 일은 교육평가를 위한 총체적인 관점을 허용하여 무용을 지도·조언하기 위해 필요한 실제적인 평가 항목을 도출하는데 유용한 토대를 제공하므로 매우 의미 있는 작업이 될 것이라 사료된다.

2. 연구의 제한

본 논문에서는 무용교육 평가의 실재를 논하기 위해 미국에서 제시된 무용교육평가 개념 틀의 학문내용·무용평가내용·성취수준을 근거로 무용교육평가의 기본원리를 재고하고, 이를 토대로 한국의 무용교육 성취기준 및 평가기준의 내용 및 문제점을 분석하고자 한다. 이와 같은 연구목적 달성을 위해 미국의 경우는 유치원-4학년 수준을, 한국의 경우 초등학교 3학년의 표현활동을 연구범위로 제한하였다.

Ⅱ . 무용교육 평가체제를 위한 이론적 배경

1. 무용학문의 범위 및 내용

각 교과는 교과마다 중요시하는 교육내용의 본질과 특성이 있다. 특히 평가에 관한 논의는 이러한 교과 교육의 본질과 특성을 고려하며 이루어져야 한다.

교육내용의 정당성은 각 교과의 ‘지식의 구조’ 혹은 ‘지식의 형식’ 개념을 통해 살펴볼 수 있다. 각각의 지식의 형식은 독특한 중심개념이나 표현진술체계를 가지고 있으며, 경험을 발전시킬만한 특별한 기술을 가지고 있다(최경희, 2002 : 24, 재인용). 교과의 특수한 지식과 기능은 일단 개념이 규정되면 교과의 개념이나 기능을 용이하게 발견할 수 있도록 도우므로 창의적 문제해결의 기점이 될 수 있다(김경자, 1997 : 141). 다른 교과와 구별되는 무용교육내용의 본질은 무엇인가?

Janet Adshead(1981)는 무용학문의 범위와 내용, 절차상의 방법을 규명하기 위한 무용연구의 총체적인 구조로서 안무(choreography), 공연(performance), 감상(appreciation)을 제시하였다. 이러한 세 개의 중심 개념은 각각 이론적(무용과 관련한 개념, 이론적 학습), 실제적(행함에 의한 실제적 학습), 평가적(평가를 통한 평가적 학습)인 진행 방법을 거쳐 그 개념이 더욱 심도 있게 다루어진다. 그녀의 견해에 따르면 무용에 대해 안다는 것은 ‘안무하는 방법’, ‘춤추는 방법’, ‘춤을 해석하고 감상하는 방법’ 등을 아는 것으로 단편적

인 이론 이상의 신체적 기술 및 안무과정과 같은 여러 정보와 기술의 사용에 대해 아는 것이다. 세부적인 사항은 다음과 같다.

1) 안무

무용의 학문적 구조 중 ‘안무’에 관한 연구진행 방법의 세부사항을 다룬 내용은 <표 1>과 같다. 안무영역에서는 첫째, 무용 만들기(실제적 지식) 위한 안무가의 능력을 설명하고, 둘째, 이미 확립된 작품을 근거로 안무에 관한 지식과 경험을 설명할 수 있어야 한다. ‘어떻게 무용이 구조화되는지’, ‘형식에 관한 요소는 무엇인지’ 등의 내용이 학습 될 수 있다.

Adshead는 무용의 일시성으로 인해 보존이 미흡하고, 전문가의 부족으로 인해 보편적인 무용의 구조를 설명하는데 제한점이 있을 지라도 작곡에 관한 이론이 음악 학습에서 필요하듯 안무에 관한 개념적인 구조도 무용 학습에서 반드시 필요하다고 주장한다. 재능 있는 안무가들은 그러한 지식에 관해 명백한 자료 없이 작업 할 수 있으나 일반적인 학생들은 잘 정리된 안무구조 내에서 작업하는 것을 필요로 한다(Adshead, 1981 : 79-80). 이는 안무 구조에 관한 개념적 지식을 습득하게 되면 안무에 관한 지적인 이해를 도모 할 뿐 아니라 실제 안무작업을 효율적으로 수행하는데 도움이 될 수 있기 때문이다.

학생들에게는 <표 1>에서 보여지는 바와 같이 춤 만드는 능력을 배양하고, 그 능력을 증진시키기 위해 움직임과 음악의 사용, 무용장르 · 스타일 · 형식 · 안무 구조 등 안무와 관련된 기초개념을 학습하는 것이 요구된다.

더불어 무용의 예술 · 사회적 · 제의적 배경 안에서 무용 의미와 중요성을 파악하고, 효과적인 무대장치의 활용에 관한 기본개념을 습득하는 것이 필요하다.

‘안무를 위한’ 또는 ‘안무와 관련한’ 기본개념을 학습하고 더불어 춤을 실제로 만들어 보는 실제적 학습이 요구된다. 춤을 만들어 보는 실제적 학습은 앞서 제시한 이론적 학습의 개념을 근거로 무용작품을 만들기 위해서 다양한 재료를 실제 구성해 보는 것이다. 움직임을 탐구하고 기술을 개발하기 위해 즉흥과 다양한 실험작업을 행한다.

안무 능력을 향상시키기 위해서는 안무에 관한 이론적/실제적 학습 외에 평가를 통한 평가적 학습이 요구된다. 학생 스스로 안무에 관한 기초개념을 습득하여 실제 행해 볼 뿐 아니라 레파토리 및 실험적인 작품을 분석하여 안무와 관련한 기초개념을 확인하고 이를 명료화 할 수 있기 때문이다.

표 1. 안무의 연구과정과 관련한 개념들

진행 방법	안무(choreography)의 주요개념과 관련한 하위개념들
~에 관한 이론적인(theoretical) /학습(learning)	① 움직임 재료와 주어진 리듬의 사용
	② 무용장르(예-고전/현대극장, 민속, 제의)
	③ 무용유형(예-서정적인/추상적인/우연의/의태적인)
	④ 무용형식(예-자유로운, 이야기식, 론도 등)
	⑤ 안무 구조(예-반복, 발전, 해결)
	⑥ 예술·사회적·제의적 배경 안에서 의미와 중요성
	⑦ 사회적/제의적 배경 안에서 극장 장치의 사용, 연출
행함(doing)에 의한 실제적(practical) /학습(learning)	① 확립된 레파토리에 근거하여 위에서 제시한 ①-⑦의 예들을 실제로 학습
	② 위 ①-⑦의 구체적인 측면을 토대로 한 학습
	③ 위 ①-⑦을 토대로 한 즉흥과 실험적인 작업
	④ 무용작품을 만들기 위해서 재료를 구성
평가(appraisal)를 통한 평가적 (evaluative)/학습(learning)	① 위 ①-⑦을 참고하여 확립된 레파토리 작품 분석
	② 학습 분석
	③ 실험적인 작품의 타당성에 관한 평가
	④ 구성된 작품을 평가

(Janet Adshead, 1981 : 87).

무용의 학문적 구조 중 안무 영역은 안무에 관한 지적이해와 실제적 능력을 배양하기 위한 것으로, 특정 표현에 적합한 움직임 재료 및 안무과정에 수반되는 여러 자원을 효율적으로 사용하기 위한 이론적/실제적/평가적 학습을 포함한다.

2) 공연

무용의 학문적 구조 중 ‘공연’ 영역에서는 무용을 실체화하는데 수반되는 여러 기술들을 설명해야 한다. 이 영역에서는 첫째: 신체적인 능력과 춤을 추는 방법들을 알고, 둘째: 특정 안무가의 작품을 타당하게 소개하는데 기여하는 공연자의 기술과 지식 등을 해석한다.

공연에 관한 연구진행 방법의 세부사항을 다룬 내용은 <표 2>와 같다.

표 2. 공연(춤추기)과 관련한 연구과정

진행 방법	공연(performance)의 주요개념과 관련한 하위개념들
~에 관한 이론적인(theoretical) /학습(learning)	① 움직임 가능성, 인간 움직임 범위와 한계(해부학적 분석방법)
	② 훈련체계에 기초를 이루는 원리들
	③ 예술·사회적·제의적 배경 내에서 특정 움직임을 유형화하는 체제
	④ 일정한 춤의 해석, 동일 안무가의 다른 춤과 시대를 기초로 타당한 재구성을 위한 기준 및 특징을 파악
행함(doing)에 의한 실제적(practical) /학습(learning)	① 일련의 신체활동을 기초로 하며, 운동성·힘·협응·감수성·역학적 반응의 향상을 위해 설계된 무용연습
	② 그라함, 재즈와 같이 특정 유형상의 리듬과 역동성을 지닌 구조화된 학습
	③ 레파토리의 공연과 작품 해석
평가(appraisal)를 통한 평가적 (evaluative)/학습(learning)	① 표현의 목적을 위해 선택된 테크닉의 적절성
	② 대중입장에서 극장/사회/제의적 배경 내에서 공연 성격
	③ 공연상의 강조점에 의해 발생하는 다른 해석들

(Janet Adshead, 1981 : 88).

무용은 몇 가지 특징적인 기교체계를 가지고 있다. 예를 들어 고전발레나 현대무용은 일련의 원리들에 근거한 기교상의 기초를 갖고 있으며, 이러한 원리들은 다양하나 각 체계는 신체에 관한 분석, 움직임의 가능성, 체계적인 훈련계획안을 위한 요구사항들을 포함한다. 어떤 무용에서 구체적 신체기술이 요구된다면 그 무용을 수행하기 위한 신체 요구사항 또한 설명될 수 있어야 하며, 이러한 사항은 종족·제의·예술무용 모두에게 적용된다.

무용에서의 ‘해석’은 특별한 방식으로 춤추는 공연자의 지속적인 측면 즉, 특정 안무가의 양식적 관례와 무용역사상의 시기를 이해하는 것을 의미한다. 해석을 통해 안무가의 개인적인 스타일이나 특정시기의 특징적인 요소들에 관해 알게 되며, 이는 특정 기술을 효과적으로 수행하기 위해 반드시 수반되어야 할 학습내용이다(Adshead, 1981 : 81-82).

학생들은 효율적으로 춤을 추는 방법을 알기 위해 <표 2>에서 제시된 바와 같이 해부학적 분석방법에 토대를 둔 인간 움직임의 범위와 한계, 특정테크닉 훈련체계의 기본원리, 춤의 해석을 통한 기술 및 시기상의 관례적 유형 등을 이론적으로 학습 할 수 있다.

이론적인 학습과 더불어 신체 단련, 움직임 및 기술 수행능력 향상을 위한 무용연습, 특정 테크닉의 구조화된 연습, 레파토리 작품의 해석·공연 등과 같이 춤추는 능력을 향

상시킴을 위한 실제적 학습을 할 수 있다.

안무에서와 마찬가지로 평가적 학습과정을 통해 선택된 테크닉의 적절성, 극장/사회/제의적 배경 내에서 공연의 성격, 강조점을 달리하는 춤의 해석들을 평가 할 수 있다.

무용의 학문적 구조 중 공연(춤추기)영역은 표현 및 의사전달을 위해 움직임과 조직적인 신체 기술에 관심을 갖는 것으로, 특정 표현과 관련하여 효과적인 움직임 수행 및 기술 개발을 위한 이론적/실제적/평가적 학습을 포함한다.

3) 감상

무용의 학문적 구조로서 살펴 볼 세 번째 영역은 ‘감상’이다. 무용에서 ‘감상’은 특정 무용이 지니는 가치와 중요성에 대해 진술하는 작업이다. 무용에 관해 알게 되는 것은 무용 전체의 독특한 특징을 확인하므로 가능하며, 이러한 확인작업은 비평적인 개념 틀에 근거하여 반복적으로 무용을 보므로 달성될 수 있다.

표 3. 감상과 관련한 연구과정

진행 방법	감상(appreciation)의 주요개념과 관련한 하위개념들
~에 관한 이론적인(theoretical) /학습(learning)	① 비평분석 방법
	② 기초를 이루는 이론들
	③ 무용배경을 설명하기 위한 특정 이론의 적절성
	④ 비평을 위한 독특한 개념-예술개념
	⑤ 무용평가의 모든 형태에 공통되는 일반적인 개념
행함(doing)에 의한 실제적(practical) /학습(learning)	① 독특한 특징을 규명
	② 요소들간의 관계를 명백하게 설명
	③ 평문 쓰기, 기술·분석·해석·평가과정을 통해 상황 설명
평가(appraisal)를 통한 평가적 (evaluative)/학습(learning)	① 작품의 주요 요소들에 관한 진술
	② 작품요소들간의 관계에 관한 진술 및 사리에 맞는 논의
	③ 작품에 관한 비평적인 진술
	④ 가치와 의미에 관한 진술

(Janet Adshead, 1981 : 89).

감상 활동에는 많은 종류의 비평적 탐구가 포함된다. 비평적 탐구란 역사적, 미학적, 사회적 초점에 맞추어 무용현상을 파악하는 것으로, 일반적인 접근 방법은 묘사·분석·

해석·평가이다.

비평 연구의 목적은 무용에 대한 이해를 도모하고 평가를 위한 일련의 이론과정을 제시하는 것으로, 무용수의 운동 감각적인 반응을 평가하는 것에서부터 비평적/사회적/역사적인 평가에 이르기까지 다양한 형태가 있을 수 있다(Janet Adshead, 1981 : 82-83).

<표 3>에 제시된 바와 같이 특정무용이 지니는 가치와 의미를 진술하기 위해서는 비평분석방법·무용감상 기초이론·예술개념 등에 관한 이론적인 학습이 요구된다.

평가를 위한 이론적 학습과 더불어 무용작품의 독특한 특징을 설명·기술·분석·해석·평가 해 보는 실제적 학습이 요구된다. 안무·공연에서와 마찬가지로 평가에서도 평가적인 학습이 진행 될 수 있는데, 이는 작품에 관한 비평적인 진술 또는 가치와 의미에 관해 진술된 내용을 재차 평가하는 작업이다.

감상은 무용이 지닌 가치와 중요성을 진술하는 작업으로, 특정표현의 목적과 관련하여 작품요소와 의미를 진술하는 이론적/실제적/평가적 학습을 포함한다.

창작, 공연, 감상의 무용학문 범위는 무용이 존재하는 시, 공간적 관점과 예술적, 제의적, 사회적 배경을 토대로 할 때 더욱 의미 있는 연구를 진행할 수 있다. 모든 주요 개념은 연구와 이해를 돕는 이론적 개념을 제공하며 각각 획득되어야 할 특정 측면의 지식과 기술 체계를 제시하고 있다.

이상 무용 학문의 중심개념인 안무, 공연, 평가를 통해 지향되는 무용학문의 성격은 이론적(theoretical), 실제적(practical), 평가적(evaluation) 연구진행과정을 기반으로 개념 및 원리 등을 다룬 ‘이론적 지식’ 과 수행 및 활동을 다룬 ‘실제적 지식’ 을 강조하고 있다 할 수 있다. 움직임 중심의 활동을 강조하는 무용교육의 특성 상 기본적인 개념과 원리를 기초로 실제 만들고, 춤추며, 평가하는 수행능력을 중요시하고 있다.

안무·공연·감상을 통한 무용교육의 기본적인 방향은 학생들이 무용을 직접 만들고, 춤추고, 발표하고, 감상 할 수 있는 경험을 제공하기 위해 세 개의 중심개념을 동등하게 강조하는 것이다(최경희, 2002 : 25, 재인용). 각 영역의 개별적인 연구 및 학습이 가능하나 본질적으로 무용이라는 학문을 총체적으로 이해하기 위해서는 안무·공연·감상 세 개 영역과 각 영역에서 다루어 질 지식과 기술을 통합하여 학습경험을 제공하는 것이 바람직하다고 할 수 있다.

III. 무용교육평가 이념 및 원리

1. 무용교육평가를 위한 NAEP의 기본 이념

교육향상을 위한 국가상의 평가(National Assessment of Educational Progress) 일환으로 1997년 미국에서 개발된 ‘무용교육평가를 위한 개념 틀’에서는 학생들의 무용성취평가를 위한 새로운 비전과 기준들을 제시하고 있다.

무용교육평가를 위한 개념 틀의 궁극적 목적은 ‘무용교육은 무엇이며(What is)’, 또 ‘어떠해야만 하는가(What ought to be)’에 관한 포괄적인 상을 획득하는 것으로 모든 학생들이 참여하고 평가받는 무용교육평가를 강조한다.

‘무용교육평가를 위한 개념 틀’은 무용이 모든 아이들의 발달과 교육을 위해서 본질적인 것이라는 비전을 토대로 한다. 그것이 지향하는 목적과 가치는 모든 학생들을 전문 무용수로 양성하는 것에 있는 것이 아니라 학생들이 무용에 참여하여 창조의 기쁨, 기술 수행의 발전, 자신감을 체험하고, 훈련·연습·인내·자기비평의 중요성을 알게 되어 이러한 교훈들을 그들 삶의 다른 측면에 응용할 수 있도록 하는 데 있다. 무용을 통해 학생들은 그들 자신과 그들이 속한 사회·문화에 대해 통찰할 수 있고 반대로 세계 여러 문화 속에서 무용의 중요성을 이해 할 수 있게 된다(NAEP, 1997 : 1).

‘무용교육 평가를 위한 개념 틀’에서는 무용학습에서 요구되는 지식 및 기술의 결합과 무용의 미적, 사회적, 문화적, 역사적 배경을 통합하는 무용교육 비전을 강조한다.

또한 기초적이면서 통합화된, 그리고 실천적으로 가능하여 보급이 될 수 있는 무용교육상을 추구한다. 특히 무용은 지적, 정서적, 그리고 신체적 기술을 통합시킬만한 독특한 능력을 지닌 지식의 방식으로 묘사되고 있다(NAEP, 1997 : iv).

2. 무용평가를 위한 과정 및 내용

‘무용평가의 개념 틀’에서는 학생들의 평가를 위해 토대가 될 무용예술과정과 학문내용들을 진술하고 있다. 학생 평가를 위해 요구되는 세 개의 무용과정은 창작(creating), 공연(performing), 반응(responding)이며, 예술과정에서 다룰 수 있는 학문내용은 지식과 기술로 구성된다. 다음 <표 4>에서 제시되는 개념 틀은 ‘무용예술과정’을 통한 무용교육의 가능성을 서술한 것이다.

1) 무용에서의 예술과정(process)

‘창작’(Creating)은 독창적인 무용을 만드는 것과 관련이 있다. 무용에 관해 배우는 학생들은 움직임의 통해 그들 자신을 표현하고, 무용을 만들 수 있는 능력을 가져야한다.

<표 4>에서 보여지는 바와 같이 창작의 과정에서는 학생의 개인적 생각이나 사상을 독창적인 무용작품으로 표현하는 학습활동을 포함한다.

표 4. 무용에서의 예술과정

과 정	
창작 (Creating)	-창작할 때 학생들은 • 움직임 문제에 대한 해결책을 찾아내고, 여러 대안을 만들거나 선택한다. • 즉흥 또는 안무상의 구조를 따른다. • 해결책을 얻기 위해서 협력한다
공연 (Performing)	-춤을 출 때 학생들은 • 움직임을 정확히 생각해 내고 재연한다. • 신체적 기술을 시범해 보인다. • 움직임(표현)을 통해 의사를 전달한다
반응 (Responding)	-무용을 지각, 분석, 해석, 비평, 판단할 때 학생들은 • 안무상의 요소들을 알고 세부적인 것들은 인지한다. • 무용의 배경들(양식적, 문화적, 사회적, 역사적)을 안다. • 무용과 무용수의 기술적, 예술적 구성요소들에 관해서 비평적으로 관찰한 것을 알린다

(NAEP, 1997 : 9)

학생들은 사상이나 감정을 전달하기 위해 ‘움직임’이나 ‘안무요소’를 사용한다. 또한 학생들은 자신과 그들이 속한 사회·문화, 그리고 예술에 대해 통찰한 내용을 춤에 드러내 보인다. 움직임 어휘나 안무 구조에 관한 지식을 통해서 학생들은 춤을 창작하고, 표현을 공유하는 가운데 타인과 협력 할 수 있다.

‘공연’(Performing)은 작품 공연을 의미하며, 학생들의 해석적 기술(interpretive skills)이 요구되는 과정이다. 공연 과정에는 신체기술의 사용, 역사적·문화적·양식적 요소의 인지, 기존에 존재하는 예술작품의 공연 등이 학습활동으로 포함된다.

무용은 인간신체를 도구로 하여 생각이나 사상을 전달한다. 학생들은 점진적으로 무용에 관한 지식과 기술·테크닉을 발전시켜서 자신감과 통찰력을 가지고 자신의 신체를 사용할 수 있게 된다. 춤을 출 때 요구되는 신체적 기술들은 협응·민첩성·유연성·균형·힘·조절능력 등이다. 무용을 통해서 학생들은 공간과 신체를 인식하고 음악성을 얻

게 되며, 움직임의 관찰하고 재연 할 수 있는 능력이 향상된다. 또한 움직임 창조 및 공연과 연관된 역사적, 문화적, 양식적 요소들을 인식하게 된다. 학생들은 창조·공연과 관련된 지식을 습득하고, 이를 응용하여 효과적으로 움직임을 수행을 할 수 있게 된다.

‘반응’(Responding)은 지각 및 관찰 기술을 사용하여 학생들이 다양한 예술작품을 관찰·묘사·분석·평가하는 것을 의미한다. 반응자로서 서술(묘사·설명)·분석·해석하기, 일반적인 비평기준 또는 스스로 구성한 기준들을 근거로 판단·평가하기 등이 이에 해당된다. ‘무용에 반응하기’는 고도의 정돈된 사고를 요한다. 이러한 과정에는 ‘경험하기’, ‘알기’, ‘해석하기’와 같은 매우 중요한 학습활동 범위가 포함된다. 학생들 스스로의 무용에 반응하든지 타인의 무용에 반응하든지, 학생들은 무용에 대한 상호작용에 결과로서 이해력, 통찰력, 지각력을 새로운 수준으로 발전시켜야 한다(Claiborne, 2002 : 22-23, NAEP, 1997 : 7).

무용평가 개념 틀에서 제시된 창작·공연·반응의 과정은 예술로서 무용을 이해하고 경험하기 위해 필요한 과정이며, 학생들의 학습활동을 평가하기 위해 요구되는 과정이기도 하다. 세 개의 과정 속에 진술된 무용 교육의 가능성은 교과 목표 및 내용 등의 구체적인 활동 상을 함축하고 있다. ‘학생들이 무엇을 배우고, 평가받아야 할 것인지’ 학습 및 평가내용 선정의 토대가 될 뿐 아니라 평가내용에 따른 구체적인 수행과제, 학생들의 도달정도를 파악하는 성취수준을 구성하는데 실질적인 방향과 지침이 된다.

무용예술과정에는 앞서 제시한 무용의 학문적 구조의 각 내용영역이 반영되고 있음을 살펴 볼 수 있다. 실제 평가의 합리성을 추구하기 위한 노력의 일환으로 평가기준은 1994년에 승인된 무용교육 내용표준을 토대로 작성되었고 이러한 내용표준은 예술을 하나의 학문으로 설립하기 위한 학문-기반 예술교육이론을 기초로 한다(최경희, 2002 : 25, 재인용).

무용교육이 하나의 학문으로서 또는 교과로서 구성되기 위해 필요한 지식의 내용은 무엇인가?. 다음은 세 개의 예술과정 속에서 다룰 수 있는 지식과 기술의 개념 및 그 내용을 살펴보고자 한다.

2) 학문 내용

무용학습에 참여하는 학생들은 무용에 관한 지식과 기술을 이해하고 이를 습득 할 수 있어야 한다. 다음 <표 5>에서 제시되는 개념 틀은 무용의 지식과 기술에 관한 학문내용을 설명 한 것이다.

표 5. 무용학문 내용

내 용	
지식(Knowledge)	기술(Skill)
-학생들은 다음과 같은 사항의 지식을 응용한다	-학생들은 다음을 사항을 포함하여 인지적, 정의적, 그리고 운동적 기술들을 응용한다
· 배경들 (개인적, 사회적, 문화적 그리고 역사적) · 미학 · 형식과 구조 · 기술적인 과정들	· 지각적 · 기술적 · 표현적 · 지적/반사적

(NAEP, 1997 : 10).

무용지식에는 작품의 개인적/역사적/문화적/사회적 배경들 · 미학 · 형식과 구조 · 무용제작에 필요한 기술적인 과정 등을 알고 응용하는 것이 포함된다. **무용기술**에는 지각에 의한 기술 · 테크닉상의 기술 · 표현적 기술 · 그리고 지적/반사적인 기술들을 인지하고 적용하는 것이 포함된다.

무용에 관한 지식은 과학적이고 합리적인 규칙 및 원리를 기초로 학생들의 움직임 수행 능력을 향상시킬 수 있을 뿐 아니라, 학생들 자신의 경험에 기초하기보다는 좀 더 객관적인 맥락(학생들의 개인적 관점 뿐 아니라 사회적, 문화적 역사적 배경들)에서 무용을 확인하고 기억하도록 돕는다.

학생들은 다른 문화와 시기로부터 발생한 무용의 다양한 개념들과 철학들을 이해하기 위해서 ‘미학’에 관한 지식을 필요로 한다. 또한 학생들은 무용에서의 ‘형식과 구조’, 이러한 형식과 구조를 구체화하기 위해서 필요한 제작상의 ‘기술적 과정들’(technical processes)을 이해 할 필요가 있다(NAEP, 1997 : 8).

무용기술 중 ‘지각에 의한 기술들’(perceptual skills)은 음악, 리듬, 움직임과 같은 감각상의 자극을 집중하고 분석하는데 필요한 기술이다. ‘테크닉 상의 기술들’(technical skills)은 질적인 작품을 생산해 내는데 필요한 조직화된 운동기술을 의미한다. ‘표현적인 기술들’(Expressive skills)은 작품을 위한 독특하고 개성적인 성질을 덧붙이는데 필요한 기술들이다. ‘지적/반사적 기술들’(Intellectual/reflective skills)은 서로 다른 창조적 가능성을 실험하고, 예술 문제들을 해결하며 작품을 세련되게 만들기 위해서 요구되는 기술들을 의미한다. 학생들로 하여금 사려 깊은 방식으로 무용을 생각하고 해결책을 이끌어 내도록 돕는다. 기술을 인지하고 적용하는 일은 무용학습경험의 질을 결정하므로 매우

중요한 사항이며, 지속적인 훈련과 연습이 요구되는 과정이다.

이와 같은 학문내용을 토대로 학생들을 평가 할 경우 창작·공연·반응의 과정에서 지식과 기술을 결합하여 응용하는 것이 요구된다. 무용에서 지식과 기술들은 상호 연관성이 깊어 전적으로 지식만을 기초로 하거나, 단지 기술들만을 강조하는 무용예술활동은 없기 때문이다. 기술은 적절한 지식 없이 숙달될 수 없으며, 무용에서 한층 더 향상된 지식은 단지 이론적인 학습이 아닌 학생들이 실제 예술과정에 참여하여 춤추거나 기술을 수행하므로 얻어지기도 한다. 예를 들어 무용을 구성하기 위해서는 움직임·무용의 형식과 구조를 알고 사용하는 것이 요구되며, 무용을 비평할 때는 앞서 제시한 기준을 응용하여 효과적으로 관찰·판단·분석하는 것이 기대된다(<http://www.nagb.org/pub.html>).

무용평가를 위한 개념 틀에서 지향하는 바는 평가과정에 있어 창작·공연·반응의 제 과정을 효과적으로 병행하고, 과정 중에서 응용될 수 있는 지식과 기술 각각을 분리하기 보다는 결합하여 평가하는 것이라 할 수 있다.

각 과정과 연관한 학습내용과 활동은 개별적으로 평가 될 수 있으나 총체적인 무용경험과 이해를 도모하기 위해서는 창작·공연·반응의 제 과정과 과정 속에서 다루어질 수 있는 지식과 기술을 통합하여 평가하는 것이 바람직한 방향이라 할 수 있다. 학생들에게는 창작·공연·반응과정에서 다양한 내용의 지식과 기술을 결합하여 이를 사용하거나 응용하는 것이 요구된다.

IV. 무용교육평가의 실제

1. 무용교육 평가내용 및 성취기준의 사례

교육평가는 교수-학습 활동의 마지막 단계로 일련의 교수-학습 과정 후, 설정된 교육목표와 경험내용을 토대로 이루어진 교수-학습 활동이 어떤 결과로 나타났는가를 평가하는 과정이다(김건일 외 4, 1996 : 134). 평가의 토대가 될 평가기준을 개발함에 있어서는 각 평가영역에 대한 학생들의 성취정도를 변별 할 수 있는 수준을 제시하고 각 수준의 의미가 어떻게 변별되며, 그 근거가 무엇인지를 제시하는 작업이 수반되어야 한다(한국교육과정 평가원, 1998 : 50).

미국의 경우 국가차원의 ‘무용평가 기준’은 학생들이 학습해야 할 내용을 다룬 ‘무용교육 내용기준’의 개발과 함께 형성되었으며, 무용교육 내용기준을 근거로 평가내용 및 성

취수준을 구성하고 있다. 이는 학생들의 능력향상을 측정할 수 있는 방법으로서 내용기준을 근거로 합리적이고 객관적인 평가의 타당성을 보장할 유례없는 기회를 제공하는 것이다(Faber, 1999 : 206).

무용학문 내용개요(NAEP, 1997 : 57-58)와 성취기준(NAEP, 1997 : 34-35)은 무용교육 내용표준을 근거로 유치원-4학년, 5-8학년, 9-12학년의 수준에 따라 차이를 두고 있다.

다음은 유치원-4학년 수준의 ‘학문내용’과 ‘성취수준’을 ‘평가내용’, ‘수행과제’, ‘성취수준’의 측면으로 재구성하여 창조·공연·반응의 과정에서 다루어질 수 있는 무용교육평가의 사례를 제시하고자 한다.

1) 창작

무용평가내용에서는 창작·공연·반응과 관련하여 평가 할 내용을 개괄적으로 다루고 있으며 예비적 수준이긴 하나 평가를 위한 학문내용과 이와 관련한 성취기준을 제시하고 있다.

창작의 과정에서 다루어질 학문내용은 미국의 무용교육 내용표준 중 ④항 ‘무용기술들(문제 해결)을 위해 비평적 창조적 사고를 적용하기’와 ②항 ‘안무상의 원리와 구조 그리고 과정을 이해하기’에 대한 요구사항을 토대로 구성된다.

무용교육 평가과정 중 창작에서 다룰 수 있는 평가내용으로는 ‘움직임 문제에 대한 해결책을 찾아내며, 여러 가지 대안을 만들고 선택하기’; ‘즉흥과 구성의 구조를 수행하기’; ‘해결책을 위해 협력하기’이며, 세부내용은 다음과 같다

<평가내용 1> 움직임 문제에 대한 해결책들을 찾아내며, 여러 가지 대안을 만들고 선택하기

【수행과제】

- 독창적인 반응을 요하는 움직임 문제가 주어지면 2-3개의 움직임 해결책들을 고안하여 실험해보고, 그들이 선호하는 해결책을 선택하라, 그리고 그 선택에 대한 이유를 토론하라 (4a).

【성취수준】

- 움직임 문제에 대해 한가지 해결책을 발견한 후 멈춘다. 그들 자신만의 아이디어를 산출해내기 보다는 다른 사람의 아이디어를 모방하는 것에 의존한다(기초수준)
- 움직임 문제를 해결 할 방식을 여러 개 찾는다. 그러나 단지 한가지의 움직임 요소에 의존 할 수 있다(능숙수준).
- 다양한 움직임의 요소(시간, 공간, 그리고 힘)를 혼합하여 여러 개의 움직임 해결방식을 찾는다 (고등수준)

움직임 문제해결 학습에서는 문제에 대한 움직임 해결책을 찾기 위해 노력하고 사고하는 연습이 요구된다. 움직임 문제 해결방식은 창의적이면서도 생산적인 사고를 통해 움직임 문제에 대한 새로운 해결책을 만드는 것으로, 문제해결에 사용될 움직임 해결책을 탐색하고 적합한 해결책을 선택·검증하는 과정에서 움직임 요소 및 기술의 개념적 지식을 응용할 기회를 갖게 된다(최경희, 2003 : 89). 움직임 문제는 무한한 해결책의 가능성을 포함하므로 학생들은 바람직한 움직임 선택을 위해 탐구하고 논의 할 수 있어야 한다. 학생들은 움직임 해결책을 만들기 위해 시간·공간·힘과 같은 움직임의 요소를 사용하기 시작한다.

성취수준에 보여지는 바와 같이 움직임 문제해결 능력의 수준 높을수록 타인의 아이디어를 모방하기보다는 다양한 움직임의 요소를 활용하여 여러 개의 움직임 해결방식을 찾아 새롭고 독창적인 생산물을 만들어 낸다.

<평가내용 2> 즉흥과 구성의 구조를 수행하기

【수행 과제】

- 적어도 30초 동안 자신의 사상을 표현하는- 시작, 중간, 결말이 있는- 독창적인 무용을 만들어라 (2a, 2b).
- 20초간의 독창적인 움직임 구를 만들고, 그것을 정확하게 반복하라. 그리고 변화시켜라.(시간, 공간 또는 힘/에너지를 변화시킨다)(2d).

【성취수준】

- 시작, 중간, 끝이 명확한 움직임 구를 만들 수 있으나 그것을 정확하게 반복 할 수 없다(기초수준)
- 시작, 중간, 끝이 명확한 움직임 구를 만들 수 있고 시간, 공간, 힘을 효율적으로 사용할 수 있다; 그것을 정확하게 반복 할 수 있다(능숙수준)
- 시작, 중간, 끝이 명확한 춤을 만들고 반복하며 수행 할 수 있다; 시간, 공간, 힘을 효율적으로 사용할 수 있으며 생각을 전달 할 수 있다(고등수준)

유치원-4학년의 학생들 수준에서는 안무 및 움직임 선택을 위한 탐구가 시작된다. 학생들은 연속적인 움직임을 만들고, 연속적인 움직임의 시작, 중간, 끝을 알 수 있어야 한다. 학생들은 자신들만의 움직임 구로 사상이나 추상적인 개념을 표현하는 법을 배우기 시작하며, 혼자 또는 파트너와 함께 창조하는 법을 배우기 시작한다. 안무과정에서는 새로운 움직임을 개발하기 위해 즉흥을 사용하며, 즉흥 된 움직임은 후에 작품으로 형상화 될 수 있으므로 기억할 수 있어야 한다(Minton, 1997 : 11).

학생들이 무용 구성방법을 알게 되면 느낌을 가지고 시작·중간·끝을 적절하게 선택하여 연결할 수 있다. 기초수준의 학생은 시작·중간·끝이 명확한 움직임 구를 만들 수

있으나 그것을 정확하게 반복 할 수 없고, 고등 수준으로 갈수록 그것을 정확히 반복할 수 있을 뿐 아니라 시간·공간·힘을 활용하여 생각을 효율적으로 전달 할 수 있게 된다.

<평가내용 3> 해결책들을 달성하기 위해 협력하기

【수행과제】

- 적어도 30초 동안 파트너와 함께 독창적인 춤을 만들어 실행하되, 파트너와 합의하고 의견을 같이하여 사상을 표현하라(2e).

【성취수준】

- 관찰자 또는 수행자로서 참여하나 일련의 움직임 창조하는 과정에서 파트너 또는 그룹을 위해 어떤 아이디어도 제공하지 않는다(기초수준).
- 일련의 움직임을 창조하는데 있어 그룹 또는 파트너와 함께 협력적으로 작업하는데 기여한다(능숙수준).
- 공유된 생각을 성공적으로 전달 할 수 있는 춤을 만드는 과정에서 그룹 또는 파트너와 협력적으로 작업하는데 기여한다(고등수준).

창의적 움직임 문제해결은 ‘문제에 대한 새로운 움직임 해결책을 생산해 내는 적극적이고 능동적인 과정’으로 무엇보다도 문제에 대한 새로운 해결책을 생산해 내는 데 학습자의 적극적인 역할이 강조된다.

창의적인 학생일수록 움직임 해결책 형성을 위해 아이디어 제공·의견교환 등 춤을 만드는 과정에서 타인과 협력하여 작업을 할 수 있다. 작업에 협력적이지 못한 학생은 어떤 아이디어도 제공하지 않는 수동적 태도를 갖고 있는 반면 협력적인 학생들은 일련의 움직임을 탐구하고 개발하는 것 뿐 아니라 공유된 생각을 전달하기 위해 적극적인 태도를 갖는다. 이러한 의견교환을 통해 학생들은 각자의 아이디어를 이해하고 작품의 질을 향상시킬 수 있게 된다.

2) 공연

무용교육평가를 위한 과정 중 공연은 무용교육 내용기준 ①항 ‘무용수행에 있어 움직임의 요소들과 기술들을 알고 실연(實演)하기’와 ③항 ‘의미를 창조하는 의사소통의 수단으로서 무용을 이해하기’를 토대로 구성되고 있으며, 평가내용으로는 ‘움직임을 정확하게 생각 해내고 재연하기’; ‘신체적 기술을 시범해 보이기’; ‘움직임을 통해 의미전달하기’이다. 세부적인 사항은 다음과 같다.

<평가내용 1> 움직임을 정확하게 생각 해 내고 재연하기

【수행과제】

- 언어상의 지시를 받으면, 구부리기 · 뺨기 · 비틀기 · 흔들기와 같은 비 이동 움직임을 시범 해 보여라(비 이동 움직임은 제 자리에 머물러 있으면서 행한다)(1a) 실제 시범을 보이고 난 후 이러한 움직임을 결합하여 수행하라.
- 언어상의 지시를 받으면 기본적인 8개의 이동 움직임(걷기 · 달리기 · 홑 · 점프 · 건너뛰기 · 켈롭 · 미끄러지기 · 스킵) 을 앞, 뒤, 옆, 사선으로 이동하고 돌면서 시범 해 보여라(이동 움직임들로 인해 한 장소에서 다른 장소로 움직여 가게 된다)(1b) 실제 시범을 보이고 난 후 이러한 움직임을 결합을 수행하라.
- 언어상의 지시를 받으면 직선과 구부러진 경로로 움직임을 시범 해 보여라(1e).
- 언어 상으로 지시를 받거나 울동적인 반주(드럼의 박자, 템포 등)가 변화되면 템포상의 변화에 응하는 움직임의 변화를 시범 해 보여라(1f).

【성취수준】

- 이동 움직임과 비 이동 움직임을 정확하게 재연한다(기초수준)
- 시간, 공간, 힘을 사용하여 이동 움직임과 비 이동 움직임을 정확하게 재연한다(능숙수준)
- 시간, 공간, 힘을 사용하여 이동 움직임과 비 이동 움직임을 정확하게 재연한다; 자신감을 가지고 수행하며 전체 몸을 사용한다(고등수준)

추가기 위해서는 학생들이 자신의 신체 및 움직임의 기본기술을 탐구하고 인지하는 것이 필요하다. 학생들은 ‘이동하는 움직임’뿐 아니라 ‘정지한 움직임의 형태’, ‘이동하지 않는 움직임’을 경험하도록 한다. 학생들은 ‘이동움직임’과 ‘비 이동움직임’각각의 동작 특징을 구분하여 정확히 기억하고 재연해 낼 수 있어야 하며, 이러한 움직임을 다양하게 결합 할 수 있어야 한다. 움직임이 결합 될 경우 동작 수행 시 동작을 명확하게 표현하고 매끄러운 연결이 되도록 힘 · 유연성 · 균형 등의 조정능력이 요구되므로 이와 관련한 사항을 평가 할 수 있다.

학생들은 공간을 따라 이동하므로 ‘낮은 · 중간 · 높은’공간에 관한 것 뿐 아니라 ‘직선과 구부러진 경로’에서 어떻게 움직여야 하는지를 배운다. 학생들은 ‘다른 속도와 리듬, 템포’에 맞추어 움직이는 것을 시범해 보일 수 있어야 한다.

기초수준에서는 단순히 ‘이동 움직임’과 ‘비 이동 움직임’을 정확하게 재연하는 수준이나 능숙 수준에서는 움직임 요소를 사용하여 움직일 수 있다. 수준이 높아질수록 시간 · 공간 · 힘 등의 첨가되는 요소를 고려하여 움직임을 수행 할 수 있는 종합적인 이동, 비 이동 움직임 능력을 평가하게 된다. 또한 자신감을 갖고 전 신체를 사용하여 움직임을 수행하는 적극적인 태도를 가지고 있는지를 평가 할 수 있다.

<평가내용 2> 신체적 기술을 시범 해 보이기

【수행과제】

- 커다란 그룹의 부분으로 공간을 따라 움직이도록 언어상의 지시를 받으면 다른 사람들과 떨어져 개인 공간을 명백히 보여주고 유지하며, 공간을 정돈 할 수 있는 능력을 시범해 보여라(형식)(1d).
- 시범자의 움직임을 따라하는 동안에 신체적 테크닉을 분명하게 해 보이고, 그룹으로 움직임 기술들을 수행하는 동안에 집중하고 초점을 맞춰라.
- 언어상의 지시를 받으면 다음의 파트너 기술들을 시범 해 보여라: 모방하기, 이끌기와 따라하기, 거울에 비쳐진 모습처럼 따라하기.

【성취수준】

- 일련의 기초 움직임을 수행하는 동안 균형 유지, 다양한 신체부분의 분리, 움직임 조절에 어려움이 있다(기초수준)
- 일련의 기초 움직임을 수행하는 동안 균형과 신체 정렬을 유지하고 신체 모든 각 부분을 조절한다(능숙수준)
- 일련의 기초 움직임을 수행하는 동안 신체정렬을 유지하고, 힘 · 유연성 · 균형 · 협응을 지닌다(고등수준)

앞선 학문적 구조를 통해 신체적 기술은 무용수들로 하여금 적절한 골격의 정렬, 신체 부분들의 명확한 표현, 힘, 유연성, 균형 그리고 조정 능력을 가지고 움직일 수 있도록 하는 기술들을 살펴보았다. 이와 같은 기술들은 효율적인 움직임 수행을 위해 필수적으로 요구되는 사항들이다.

유치원-4학년수준에서는 ‘개인공간’을 유지하며 움직일 수 있는 것이 요구된다. 움직임 수행 시 다른 학생들과 부딪치거나 접촉하지 않기 위해서 공간을 확보하고 유지할 수 있어야 한다. 시범된 동작을 따라 할 경우 학생들은 움직임에 집중하여 명확하게 재연해 낼 수 있어야 한다. 혼자 뿐 아니라 파트너와 함께 다양한 움직임이 결합된 연속적인 움직임을 수행 할 경우 힘의 배분 및 균형과 같은 신체조절 능력이 요구된다.

기초수준에서는 신체정렬과 움직임 조절에 어려움이 있다. 능숙 수준에서는 신체를 정렬하고 신체 각 부분을 조절하는 능력을 보이며, 나아가 고등수준에서는 힘 · 유연성 · 균형 · 협응 등의 능력을 갖추게 되므로 신체를 더욱 숙련되게 움직이고, 표현을 위한 적절한 움직임을 개발할 수 있게 된다.

<평가내용 3> 움직임(표현)을 통해 의미 전달하기

【수행과제】

- 자신감을 갖고 능력 있게 동료들을 위해 그들 자신들의 춤을 추고, 그것의 의미를 논하라(3c).

- 자신감을 갖고 능력 있게 동료들을 위해 시범자의 실연을 통해서 미리 학습된 다양한 문화의 민속춤을 수행하라(5a).

【성취수준】

- 열심 또는 표현적인 특성 없이 수행한다(기초수준)
- 신체적 열심을 다해 움직임 구를 수행한다(능숙수준)
- 직접적이고 사실적인 또는 추상적인 제스처와 움직임을 통해 표현적으로 연속적인 움직임을 수행한다(고등수준)

학생들은 스스로 만든 춤을 추고 그 의미를 논하거나, 학습된 다양한 문화와 민속무용을 수행해 보이므로 움직임을 통한 의미 전달의 방법을 알기 시작한다.

학생들은 연속적인 움직임을 지켜보고 다양한 반응과 해석들을 논하므로 움직임이 다른 방식으로 어떻게 해석될 수 있는지를 알기 시작한다. 학생들은 그들 자신이 안무한 움직임 구를 제시하고, 그것의 의미 또는 정서적 중요성을 논하는 법을 배운다. 자신들이 만든 춤을 출 뿐 아니라 다양한 문화의 민속무용을 배우고 학습된 대형 및 스텝, 표현상의 특징들을 정확히 재연해 내는 것이 요구된다. 민속무용은 다양한 민족성 및 생활문화를 반영하는 독특한 움직임들로 구성된다(박인숙, 1999 : 18). 학생들은 자신들의 춤과 다른 지역의 춤을 배우는 과정에서 움직임이 어떻게 사회적, 문화적 또는 역사적 상황과 관련을 갖으며 의미를 지닐 수 있는지를 배우게 된다.

제시된 성취수준을 통해 알 수 있는 바와 같이 기초수준의 학생들은 자신들의 춤이나 학습된 민속무용을 수행할 시 열심이나 표현적인 특성을 보이지 않는 반면 수준이 높아질수록 움직임을 통해 의미를 전달하기 위해 열심을 다하고, 연속적으로 움직일 수 있으며, 사실적 또는 추상적인 제스처와 움직임을 응용해 표현적인 특성을 보이게 된다.

3) 반응

무용교육평가를 위한 과정 중 반응은 무용교육 내용표준 ②항 ‘안무상의 원리, 과정, 구조들을 이해하기’, ③항 ‘의미를 전달하고 창조하는 의사소통의 수단으로서 무용을 이해하기’, ④항 ‘무용에 있어서 비평적이고 창조적인 생각들을 적용하고 시범해 보이기’를 토대로 하며 학문내용으로는 ‘구성적인 요소들을 알고 세부사항을 지적하기’; ‘무용의 배경들을 알기’; ‘무용이나 무용수의 기술적, 예술적 구성요소들에 관해서 비평적 관찰(경험)을 하기’이다. 세부사항은 다음과 같다.

<평가내용 1> 구성적인 요소들을 알고 세부적인 사항을 지적하기

【수행과제】

- 간단한 움직임 학습을 관람 한 후 움직임들(스킵, 잼프 등)과 움직임 요소들(레벨, 방향 등)을 말로 설명하고, 그 움직임 학습에서 전달되는 생각들을 말하여라 (1h)

【성취수준】

- 일반적인 어휘를 사용하여 무용을 논한다(기초 수준)
- 몇몇 움직임 요소를 인지하고 분류한다(능숙 수준)
- 움직임 요소들과 세부사항을 묘사하기 위해 적절한 무용어휘를 사용한다(고등 수준)

무용의 구성요소들을 알기 위해서는 ‘움직임의 요소’와 ‘기술’들을 실제 시연 해 보이는 것 뿐 아니라 이들의 개념 및 특징을 구별하여 말로 설명하는 것이 요구된다. 또한 이들을 다양하게 활용하여 표현 상 얻어지는 효과를 파악하고 전달되는 생각들을 말로 설명하는 것이 가능하다. 학생들은 실제적 수행을 통해 인지된 움직임 개념들을 시범해 보일 뿐 아니라 이러한 개념을 설명하는 기회를 통해 움직임의 기본 기술 및 요소에 대한 지식과 기술을 명확하게 인지 할 수 있게 된다. 또한 자신과 다른 사람들의 춤에 관한 그들의 생각과 감정을 언어적으로 표현하여 자기 표현의 기회를 갖고 개인차에 대한 가치를 발견 할 수 있게 된다.

구성요소들에 대한 세부사항을 말로 지적할 경우 기초수준에서는 관찰한 내용이 적고 설명을 위해 일반적인 어휘를 사용하는 반면 수준이 높아질수록 움직임과 관련된 전문용어를 사용하여 세부 사항을 관찰하고 지적할 수 있게 된다. 무용교육의 통일화된 체제를 확립하기 위해서는 무엇보다도 무용용어를 정립하고, 학생들이 정립된 용어를 올바르게 사용할 수 있는지를 평가하는 것이 요구된다.

<평가내용 2> 무용의 배경들(양식적, 문화적, 사회적, 역사적 등)을 알기

【수행과제】

- 특정한 문화나 시기의 춤(미국 식민시대와 같은)을 세 개 관람 한 후 각 춤의 문화적, 역사적 배경들을 설명하라(5c).

【성취수준】

- 무용의 시기와 문화에 관해 추측한다(기초수준)
- 문화와 시대 속에서 무용을 정확하게 순서대로 배열한다(능숙수준)
- 다양한 문화와 시대에서 생성된 무용들을 정확하게 설명한다(고등수준)

학생들은 다양한 민속무용을 배워 이를 자신감 있게 수행할 수 있어야 한다. 뿐만 아니라 민속무용을 관람하고 그러한 움직임이 어떻게 문화적 또는 역사적 상황과 관련되어 생성·발전·유지되어 왔는지를 설명할 수 있어야 한다. 학생들은 무용역사, 특정시기 및 장소의 문화적인 태도와 의견들이 어떻게 움직임 또는 민속무용에 반영되었는지 설명하는 것을 배우게 된다.

기초수준에서는 춤의 문화적·역사적 배경을 설명할 경우 정확한 시기, 사회·문화적 배경에 대한 지식과 정보를 토대로 하지 않은 채 추측에 의존한다. 수준이 높아짐에 따라 특정무용들을 시기에 따라 순서대로 배열하고 나아가 문화와 시대를 배경으로 이러한 무용들을 정확히 설명할 수 있게 된다.

<평가내용 3> 무용이나 무용수의 기술적·예술적 구성요소들에 관해서 비평적 관찰(지식, 경험)을 하기

【수행과제】

- 무용수들이 움직이는 다른 사람들(운동선수들과 경기자) 어떻게 다른지를 관찰하고 논하라 (3a).
- 무용을 토론하는데 있어 적극적인 역할을 취하고, 그들의 개인적인 의견과 해석들을 제공하라 (3b).
- 무용을 관찰하고 무용 요소의 한가지 측면(공간, 형태, 레벨, 경로 등)에서 어떻게 유사하고 다른 지를 논하라 (4b)

【성취수준】

- 이론적 근거 없이 무용에 관한 개인적 의견을 나타낸다
- 이론적 근거를 가지고 무용작품에 관한 의견을 나타낸다; 제한적이지는 않으나 무용수의 특성과 제작요소(예를 들어 음향, 의상, 조명, 세트 등)를 포함하는 무용의 독특한 요소를 안다
- 무용에 뒷받침이 되는 이론적 근거를 가지고 의견을 나타낸다; 형식, 내용, 그리고 무용의 의미에 관해 비평적으로 판단한다

‘무용이나 무용수에 관한 비평적 관찰을 하기’위한 초기 단계에서 학생들은 무용이 움직임의 다른 형태와 유사하거나 다르다는 것을 인지해야 한다. 예를 들어 학생들은 무용과 ‘일상적인 움직임’ 또는 ‘스포츠 행사에서 사용되는 움직임’을 비교·대조할 수 있어야 한다. 또한 두 개의 무용을 관찰하고 무용요소의 한 가지 측면에서 유사점과 차이점이 무엇인지를 논할 수 있어야 한다. 관찰한 무용에 대해 토론 할 경우 적극적인 자세로 무용에 대한 개인적 의견을 제시하고 해석하는 것이 요구된다. 움직임의 요소와 기술·안무상의 원리와 과정을 응용해 연속적인 움직임을 실제 만들어 보고, 반대로 완성된 작품의 관찰을 통해 움직임 요소와 기술·안무원리와 과정 등을 발견하고 해석하므로 관련지식

을 명확히 이해 할 수 있게 된다.

무용에 관한 비평적인 관찰의 기초수준에서는 학생들이 이론적 근거 없이 개인적 의견을 제시하는 반면 수준이 높아질수록 비평의 이론적 근거가 될 무용수 특성·제작요소·내용과 형식의 관련성 등을 고려해 관찰하고 비평 할 수 있다.

이상에서 창작·공연·반응의 예술과정에서 제시된 학문내용 및 성취수준은 국가적 수준의 무용교육 내용표준을 근거로 평가의 합리성과 타당성을 보장받도록 한다. 무용교육 내용표준에서는 학생들이 무용에 관해 혹은 무용을 통해 ‘무엇을 알고, 할 수 있어야 하는가’를, 무용교육평가 개념 틀에서는 무용평가를 위한 창조·공연·반응의 과정을 통해 ‘무엇이 학습되고 평가되어야 하는가’를 제시하고 있다. 각 과정에서는 학생들에게 요구되는 학문내용과 도달해야 할 성취기준의 일관성을 보이며 합리적인 평가도구 및 평가 문항 개발에 근거를 제공하고 있다.

움직임 창작능력을 배양하기 위한 ‘창작’의 과정에서는 움직임 문제에 대한 해결책을 찾고 선택하기·즉흥과 구성의 구조를 이해하고 수행하기·해결책을 달성하기 위해 협력하기 등이 요구된다. 효율적인 움직임 능력을 배양하고 증진시키기 위한 ‘공연’의 과정에서는 움직임을 정확하게 기억하여 재연하기·신체조절능력을 가지고 신체 기술들을 시범해 보이기·움직임을 통해 의미 전달하기 등이 요구된다. 무용을 관찰하고 비평적인 판단과 분석능력을 배양하기 위한 ‘반응’의 과정에서는 무용구성요소를 알고 세부사항을 지적하기·무용의 배경들을 알고 설명하기·무용이나 무용수의 기술적, 예술적 구성요소를 비평적으로 관찰하기 등이 요구된다.

진술된 내용을 통해 분석 할 수 있는 사항은 ‘알기’, ‘이해하기’, ‘만들기’, ‘시범해 보이기’, ‘설명하기’, ‘표현하기’, ‘토론하기’ ‘협력하기’와 같이 무용과 관련된 지식, 기술, 태도의 고른 발달을 지향하며 이를 평가하도록 의도하고 있다는 것이다.

또한 ‘해결책을 찾고 선택하기’, 구성의 구조를 이해하고 수행하기, 협력하기, 기억하여 재연하기, 신체 기술을 시범해 보이기, 의미 전달하기 등과 같이 학생 스스로가 자신의 지식·기능·태도를 나타낼 수 있는 산출물을 만들거나 행동으로 나타내 보이는 수행 중심의 평가를 지향하고 있다. 최근 교육개혁의 주요 평가로 강조되고 있는 수행평가에서는 학생 스스로 자신의 지식이나 기능, 태도를 나타낼 수 있도록 답을 작성하거나 발표하거나 산출물을 만들거나 행동으로 나타내는 것을 요구하고 있다(박순근, 1998 : 89). 적절하고 올바른 수행을 위해서는 해당활동에서 요구되는 지식과 기술의 기본적인 개념을 터득하고 이를 응용할 수 있는 능력이 요구되고 있다.

2. 무용교육평가를 위한 통합의 원리

이상 무용학문 구조와 무용예술 과정 및 내용, 평가내용 및 성취수준 등을 총괄하여 무용교육의 본질을 고려해 볼 때 무용교육평가는 ‘통합의 원리’에 기초해야 한다.

통합의 의미는 두 가지 측면에서 정의 될 수 있다. 첫째, 과정상 창작·공연·감상의 예술과정들을 통합하는 것이며 둘째, 내용상으로 지식·기술·태도를 통합하여 평가를 실행하는 것이다.

‘무용평가 과정의 통합’은 춤 만들기·춤추기·춤 감상하기 능력을 통합하여 평가하는 것을 의미할 수 있다. 즉 움직임 중심의 활동양상을 고려한다면 학생들이 실제 춤을 만들고 출 수 있는 것이 중요하지만, 무용에 대한 총체적 이해를 위해서는 춤을 관찰하고 감상할 수 있는 능력도 요구된다. Janet Adshead가 춤에 대해 아는 것은 안무하는 방법(Choreography), 춤추는 방법(Performance), 춤을 해석하고 감상하는 방법(Appreciation)을 아는 것으로 단편적인 이론 이상의 여러 정보와 기술에 대해 아는 것이라 진술한 것과 같이 무용교육에 대한 총괄적 평가를 위해서는 춤 만들기, 춤추기, 춤 감상하기 과정을 통합하여 평가해야 한다.

예를 들어 일상적인 사물이나 행위를 새로운 각도로 관찰하고 새로운 의미를 찾아 창의적인 움직임으로 표현하는 ‘움직임 문제해결학습’에서는 움직임 문제 상황에 직면하여 적절한 움직임 해결책을 탐구·발견·개발하는 것이 요구된다. 또한 독창성·융통성·유연성·논리성·명료성과 같은 창의적인 문제해결능력 배양을 강조한다.

이와 같은 창의적 문제해결능력을 평가하기 위해서는 학생들로 하여금 움직임을 만들고, 춤을 추며, 감상하는 것과 같은 제 과정을 경험케 하는 것이 필요하며 창의적인 움직임 해결능력의 평가 또한 춤 만들기, 춤추기, 춤 감상하기의 총체적 경험을 토대로 해야 한다.

창작·공연·감상의 통합적인 평가는 각 과정을 개별적으로 평가할 수 있으나 궁극적으로는 움직임 능력을 총괄적으로 평가하기 위해 통합적으로 평가할 필요가 있음을 중요시하는 하는 것이라 할 수 있다.

둘째, ‘내용간 통합’은 지식·기술·태도를 통합하여 평가해야 한다는 것이다. 이는 각 활동에 관한 지식·기술·태도를 결합하는 능력을 평가하는 것으로 이해 할 수 있다.

학습자가 평가 장면에서 보이는 반응은 지식·기술·태도의 상호작용으로 인한 과정 또는 결과물이다.

학생들이 무의식적으로 행한 활동일지라도 기본에는 그 활동을 가능하게 하는 지식적인 기반이 있다. 지식은 활동을 가능하게 하는 원리를 제공한다는 점에서 중요한 교육내용이자 평가 항목이다. 이러한 점을 전제로 한다면 무용과 관련된 지식을 평가하는 일은 매우 중요하다. 한편 학교교육에서 학생들이 인지적으로 아는 것을 평가하는 것도 중요하지만, 그들이 아는 것을 실제로 적용 할 수 있는지의 여부를 파악하는 것은 더욱 중요하다. ‘아는 것’과 ‘행하는 것’의 차이는 매우 크고 교육의 중요성은 궁극적으로 ‘행하는 것’에 더욱 중점을 두기 때문이다(박도순, 1996 : 470). 예를 들어 움직임 요소와 기술, 안무의 원리·과정·구조, 무용의 역사적·사회적·문화적 배경, 미학 등의 지식을 단순히 아는지 모르는지를 평가하기보다는 그 지식을 응용해 효율적으로 움직임을 수행할 수 있는지, 무용에 대한 호의적이고 적극적인 태도를 보이고 있는지 등을 평가하는 일이 요구된다. 이는 움직임 중심의 활동이라는 무용 특성상 개념적 지식을 실제 활동으로 전환시키는 능력이 무엇보다 중요하기 때문이다. 질적인 무용교육평가를 위해서는 지식·기술·태도 전 영역을 통합하여 움직임 수행능력을 평가 할 수 있어야 한다.

셋째, 통합적인 움직임 능력 평가를 실시할 경우 두개 이상의 움직임 활동이 결합되어 동시적 혹은 연속적인 활동을 평가해야 하는 경우가 있다.

‘움직임에 관한 지식/춤 만들기’, ‘움직임에 관한 지식/ 춤추기’, ‘움직임에 관한 지식/춤 보기’, ‘춤추기/춤 감상하기’등이 이에 해당되는 사례이다.

예를 들어 수행과제로서 ‘움직임 기술 중 비 이동 움직임(굽히기, 뺨기, 비틀기, 흔들기 등)을 정확하게 이해하고 특징을 구별하여 움직일 수 있다’와 ‘비 이동 움직임 각각을 재연해 보일 뿐 아니라 이를 근거로 무용을 만들 수 있다’를 제시한다.

예시문항은 ‘움직임에 관한 지식 이해하기’와 ‘춤 만들기’능력을 통합하는 활동이다. 비 이동 움직임을 구별하여 각 특징에 맞게 움직일 수 있어야 한다는 성취목표와 이를 근거로 표현적인 움직임을 만들 수 있다는 성취목표를 통합하여 평가하는 활동이다. 이 같은 활동의 경우 각 ‘비 이동 움직임의 특징을 알고 맞게 움직일 수 있는가’와 각 ‘비 이동 움직임을 활용해 표현적으로 움직일 수 있는가’에 초점을 두고 평가해야 할 것이다. ‘비 이동 움직임의 특징을 이해하고 적용하는 것’과 ‘표현적인 움직임을 만드는 활동’은 동시적으로 이루어지는 활동이라 할 수 있다.

이와 같은 경우 움직임 능력 각각을 따로 평가하는 것이 가능하나 궁극적으로 지향 할 바는 종합적인 능력을 평가하는 것이다. 즉 무용학습시간에 굽히기, 뺨기, 비틀기, 흔들기와 같은 개별적인 비 이동 움직임 능력을 평가하는 것 뿐 아니라 이러한 비 이동 움직임

을 기초로 창작할 수 있는지를 평가하는 것이 더욱 유의미하다. 이러한 평가 방향은 움직임에 대한 개별적인 능력 뿐 아니라 각 능력을 활용한 종합적인 움직임 능력을 평가할 수 있도록 하는 것이다.

이외에 두 가지 이상의 활동이 결합될 경우 활동과정 상 선후 관계를 가지면서 시간상 연속적으로 이루어지는 활동을 평가하는 경우도 있을 수 있다.

예를 들어 무용작품을 감상하고 나서 토론하거나 쓰는 활동을 평가할 수 있다. 주로 보거나 들은 내용에 대하여 표현하는 활동을 평가하는데, 이러한 예로는 무용작품이나 움직임을 보고 이에 대해 토론하거나 이를 감상문 등의 글로 쓰는 경우가 이에 해당한다. 주로 이해 활동을 한 후 그것에 관해 표현하는 활동을 한다는 특성을 지닌다.

작품감상/말하기, 듣기/작품감상, 춤 만들기/듣기·말하기, 듣기/만들기 등을 들 수 있다.

평가도구의 유형으로는 비평적 글쓰기, 감상문 쓰기, 토론하기 등을 들 수 있다. 이상에서 제시된 통합평가의 유형은 평가 상황이나 목표에 따라 다양하게 결합될 수 있다.

3. 한국의 무용교육 성취기준 및 평가기준의 실제(3학년 표현활동을 중심으로)

미국의 무용평가 개념 틀에서는 창작·공연·반응의 예술과정과 관련하여 평가내용과 성취수준을 다루고 있는 반면 한국의 경우는 문교부가 제시한 교육과정에 근거하여 기본 움직임, 창작무용과 민속무용의 평가영역에서 성취기준과 평가기준을 제시하고 있다.

표현활동 평가영역은 크게 ‘기본 움직임’과 ‘활동’으로 구성되며, 소 영역으로는 ‘기본 움직임 익히기’와 ‘이해하기’, ‘창작표현 활동하기’, ‘우리 나라와 다른 나라 민속표현 활동하기’, ‘표현활동이해하기’, ‘표현활동에 바람직한 태도 기르기’등이다. 3학년 표현활동의 성취기준과 평가기준의 세부사항을 분석한 내용은 다음과 같다.

<평가영역 1> 기본 움직임 익히기(비 이동 움직임 익히기)

【성취기준】

- 흔들기, 비틀기, 돌리기 등의 비 이동 움직임을 리듬에 맞추어 할 수 있다.

【평가기준】

- 흔들기, 비틀기, 돌리기 등의 비 이동 움직임을 리듬에 맞추어 다양한 방법으로 한다(상)
- 흔들기, 비틀기, 돌리기 등의 비 이동 움직임을 리듬에 맞추어 한다(중)
- 흔들기, 비틀기, 돌리기 등의 비 이동 움직임을 따라한다(하)

<평가영역 1-1> 기본 움직임 익히기(이동 움직임 익히기)

【성취기준】

- 워킹, 러닝, 스키핑, 갤러핑 등의 이동 움직임을 리듬에 맞추어 할 수 있다.

【평가기준】

- 워킹, 러닝, 스키핑, 갤러핑 등의 이동 움직임을 리듬에 맞추어 다양한 방법으로 한다(상)
- 워킹, 러닝, 스키핑, 갤러핑 등의 이동 움직임을 리듬에 맞추어 한다(중)
- 워킹, 러닝, 스키핑, 갤러핑 등의 이동 움직임을 따라 한다(하)

기본 움직임의 평가내용은 크게 ‘익히기’와 ‘이해하기’로 기본 움직임을 수행하고 인지할 수 있는지를 평가하는 것에 초점이 있다. ‘기본 움직임 익히기’에서 낮은 수준의 학생은 비 이동·이동 움직임의 기본기술을 단지 따라하는 반면 중·상 수준의 학생들은 리듬에 맞추어 다양한 방법으로 움직이게 된다.

미국 무용교육평가 개념 틀에서 기본움직임은 ‘공연(춤추기)’의 과정에서 다루어지고 있으며 학생들에게 움직임의 기본기술을 정확하게 기억하고 재연해내는 것을 요구한다. 한국과 비교해 다른 점은 한국의 경우 수준의 차이를 나타내기 위해 ‘리듬에 맞추어(중 수준)’, ‘다양한 방법(상수준)’이라는 평가기준을 진술하고 있는 반면 미국의 경우는 기본 움직임을 ‘정확하게 재연(기초 수준)’, ‘시간·공간·힘을 활용(능숙 수준)’, ‘자신감 있게 전체 몸을 사용(고등수준)’과 같이 기능·지식·태도의 복합적인 측면의 차이를 반영하는 평가기준을 제시하고 있다. 그에 반해 한국의 경우는 세부수준을 상·중·하로 구분하여 평가기준의 구체성을 도모하려하나 ‘다양한 방법’과 같은 모호한 평가기준만을 제시하여 오히려 수준 변별을 위한 구체성이 다소 희석되고 있다. 또한 세부활동 및 학습활동과 관련해 기능·지식·태도를 총괄적으로 고려하기보다는 행하기와 이해하기 등 평가영역의 기준을 제시하는데 강조점이 있다. 이 밖에도 움직임 수행을 하는 동안 힘·유연성·균형·협응과 같은 신체기술이 요구되나 이와 관련한 사항은 성취기준 및 평가기준에 언급되지 않으므로 움직임 수행과 관련하여 부분적인 평가기준만을 제시하고 있다 할 수 있다. 신체 각 부분을 조절하여 신체를 정렬하고 힘·유연성·균형·협응과 같은 신체기술을 훈련하고 개발하는 것은 적절한 움직임 수행을 위해 요구되는 사항이다.

<평가영역 2> 기본 움직임 이해하기(비 이동 움직임 이해하기)

【성취기준】

- 흔들기, 비틀기, 돌리기 등의 비 이동 움직임을 구별할 수 있다.

【평가기준】

- 흔들기, 비틀기, 돌리기 등의 비 이동 움직임을 구별하고 차이점을 설명한다(상)
- 흔들기, 비틀기, 돌리기 등의 비 이동 움직임을 구별한다(중)
- 흔들기, 비틀기, 돌리기 등의 비 이동 움직임을 구별하지 못한다(하)

<평가영역 2-2> 기본 움직임 이해하기(이동 움직임 이해하기)

【성취기준】

- 워킹, 러닝, 스키핑, 갤러핑 등의 이동 움직임을 구별할 수 있다.

【평가기준】

- 워킹, 러닝, 스키핑, 갤러핑 등의 이동 움직임을 구별하고, 차이점을 설명한다(상)
- 워킹, 러닝, 스키핑, 갤러핑 등의 이동 움직임을 구별한다(중)
- 워킹, 러닝, 스키핑, 갤러핑 등의 이동 움직임을 구별하지 못한다(하)

앞서 학문적 구조, 평가과정 및 내용 분석을 통해 비 이동·이동 움직임을 수행하는 것과 더불어 개념 및 특징을 구별하고 말로 설명할 수 있어야 함을 살펴보았다. 낮은 수준의 학생은 기본 움직임을 구별하지 못한 반면 수준이 높아질 수록 움직임을 구별할 뿐 아니라 이에 대한 차이점을 알고 설명할 수 있다. 문제는 차이점을 무엇에 근거해, 어떻게 설명할 것인가 이다. 앞서 살펴 본 미국의 경우 ‘반응’의 과정에서 이와 같은 평가 내용에 대한 성취 수준의 차이는 ‘관찰한 내용의 적음(기초수준), 많음(고등수준)’, ‘일반 어휘 사용(기초수준), 무용어휘 사용(고등수준)’등의 기준에 근거하고 있다. 인지된 움직임 지식을 말로 설명하는 과정에서 무엇보다 올바른 무용용어를 사용 할 수 있는지를 평가하는 것이 중요하다.

<평가영역 3> 창작 표현활동 하기

【성취기준】

- 소재의 특징을 살려 움직임으로 표현 할 수 있다

【평가기준】

- 소재의 특징에 맞는 움직임을 다양한 방법으로 표현하며, 공간활용 및 흐름이 자연스럽다(상)
- 소재의 특징에 맞는 움직임으로 표현한다(중)
- 움직임이 소재의 특징을 나타내지 못하거나 움직임 표현이 어색하다(하)

<평가영역 3-1> 창작 표현활동 이해하기

【성취기준】

- 소재의 특징을 살려 움직임으로 표현하는 방법을 안다

【평가기준】

- 소재의 특징을 잘 살린 다양한 움직임 표현을 만들어 낼 줄 안다(상)
- 소재의 특징을 움직임 표현으로 만들어 낼 줄 안다(중)
- 소재의 특징과 움직임을 연결하지 못한다(하)

창작표현활동의 평가영역은 크게 ‘활동하기’와 ‘이해하기’로 구성되며, 소재(예 : 자연보호 활동 · 곤충의 특징 · 곤충나라이야기)의 특징을 움직임으로 표현하고, 표현방법을 이해하는 것이 요구된다. ‘창작표현활동 하기’에서 낮은 수준의 학생은 소재의 특징을 나타내지 못하거나 움직임 표현이 어색한 반면 수준이 높아질수록 특징에 맞는 움직임을 표현 할 뿐 아니라 공간활용 및 흐름이 자연스럽다.

‘창작표현활동 이해하기’에서 낮은 수준의 학생은 소재의 특징과 움직임을 연결하지 못하는 반면 수준이 높아질 수록 소재의 특징을 살려 다양하게 움직임 표현을 만들어 낼 줄 안다.

여기서 또 다시 제기되는 의문점은 근본적으로 소재의 특징을 살린 ‘다양한 움직임 표현’은 어떻게 하는 것을 의미하는 것인지에 관한 것이다. 미국의 경우 독창적인 움직임 해결책을 요하는 ‘창작’의 예술과정에서 낮은 수준의 학생은 움직임을 단지 모방하지만, 수준이 높아질수록 시간 · 공간 · 힘과 같은 다양한 움직임의 요소를 혼합(고등수준)하여 움직임 해결책을 만들고 선택하게 된다. 즉 다양한 움직임 표현을 위해서는 소재에 대한 정보를 수집하여 특징을 파악하고 인지하는 것 뿐 아니라 움직임의 기본 기술과 시간 · 공간 · 힘과 같은 기본요소를 알고 이를 활용하여 움직임을 표현할 때 다양한 움직임을 표현이 가능하게 된다. ‘창작’과정을 통해 추구하는 가치는 단순히 움직임 수행능력과 표현력을 향상시키는 것 뿐 아니라 다양한 움직임 해결책을 탐구하고 개발하여 창의적인 문제해결력과 사고력을 배양하는데 있다.

한국에서 제시된 평가기준은 상 · 중 · 하로 구분하여 세부평가기준을 제시하고는 있으나 수준의 차이를 구분하기 위해 진술된 평가 기준의 개념이 모호하고, 표면적인 언어상의 차이가 있을 뿐 구체적인 명확한 평가기준의 제시가 미흡하다고 보여진다.

<평가영역 4> 우리 나라 민속표현 활동하기

【성취기준】

- 장단에 맞추어 여러 가지 방법의 소고춤을 출 수 있다.

【평가기준】

- 장단에 맞추어 여러 가지 방법으로 소고를 치며, 이동하고 춤으로 자연스럽게 연결한다(상)
- 장단에 맞추어 여러 가지 방법의 소고춤을 춘다(중)
- 소고춤을 추나 장단이 잘 맞지 않는다(하)

<평가영역 4-1> 우리 나라 민속표현 이해하기

【성취기준】

- 소고춤의 춤추는 방법을 안다.

【평가기준】

- 수업 중에 제시된 소고춤 외에 다양한 방법을 생각해 내고 소고춤에 적용한다(상)
- 수업 중에 제시된 소고춤 추는 방법들을 설명한다(중)
- 수업 중에 제시된 소고춤 추는 방법들을 제대로 알지 못한다(하)

우리 나라 민속표현활동의 평가영역은 크게 ‘활동하기’와 ‘이해하기’로 구성된다. ‘우리 나라 민속표현 활동하기’에서 수준이 낮은 학생은 소고춤을 추나 장단이 잘 맞지 않는 반면 수준이 높아질 수록 장단에 맞추어 여러 가지 방법의 소고춤을 추고, 이를 자연스럽게 연결하게 된다. ‘민속표현 이해하기’에서 낮은 수준의 학생은 소고춤 추는 방법을 제대로 알지 못하는 반면 수준이 높아질수록 소고춤 추는 방법을 설명하고, 수업 중에 제시된 소고춤 외에 다양한 방법을 생각해 내고 이를 적용하게 된다.

<평가영역 5> 다른 나라 민속표현 활동하기

【성취기준】

- 음악에 맞추어 펭귄 춤을 출 수 있다

【평가기준】

- 정확한 대형, 스텝으로 음악에 맞추어 춤의 느낌을 살려준다(상)
- 정확한 대형, 스텝에 맞추어 춤을 춘다(중)
- 동작을 자주 틀리거나 음악에 맞추지 못한다(하)

<평가영역 5-1> 다른 나라 민속표현 이해하기

【성취기준】

- 펭귄 춤의 유래와 춤추는 방법을 안다

【평가기준】

- 펭귄 춤의 유래와 춤추는 방법을 알고 춤과 관련된 그 나라와 문화를 이해한다(상)
- 펭귄 춤의 유래와 춤추는 방법을 안다(중)
- 펭귄 춤의 유래와 춤추는 방법을 제대로 알지 못한다(하)

다른 나라 민속표현 활동의 평가영역은 크게 ‘민속표현 활동하기’와 ‘민속표현 이해하기’로 구성된다. ‘활동하기’에서 낮은 수준의 학생은 펭귄 춤동작을 자주 틀리거나 음악에 맞추지 못하는 반면 수준이 높아질 수록 정확한 대형과 스텝에 맞춰 춤의 느낌을 살려 준다.

‘이해하기’에서 낮은 수준의 학생은 펭귄 춤의 유래와 춤추는 방법을 제대로 알지 못하는 반면 수준이 높아지면 유래와 춤추는 방법을 알게 될 뿐 아니라 춤과 관련하여 그 나라와 문화를 이해하게 된다.

여기서 주목해 살펴볼 사항은 같은 민속표현활동을 평가할지라도 한국과 다른 나라의 세부평가기준에 차이가 있다는 점이다. 한국의 경우 소고춤에 관한 평가기준에서는 ‘장단의 맞춤’, ‘자연스런 연결’과 같은 움직임 수행을 중심으로 한 평가기준을 진술하고 있는 반면 외국의 민속표현활동에서는 ‘기본 스텝과 대형’, ‘유래 및 기원’, ‘사회·문화적 배경에 대한 이해와 적용’을 언급하여 민속표현과 관련된 지식, 기능의 다양한 평가항목을 기준에 포함하고 있다.

<평가영역 6> 표현활동에 바람직한 태도 기르기

【성취기준】

- 표현활동에 즐겁게 참여하는 태도를 갖는다

【평가기준】

- 표현활동에 관심을 가지고 즐겁게 참여한다(상)
- 표현활동에 즐겁게 참여한다(중)
- 표현활동에 소극적으로 참여한다(하)

<평가영역 6-1> 표현활동에 바람직한 태도 기르기

【성취기준】

- 모둠에 협력하며 자신의 맡은 역할을 수행하는 태도를 갖는다.

【평가기준】

- 모둠을 위하여 서로의 의견을 존중하고 협조하며 맡은 역할에 최선을 다한다(상)
- 모둠활동에서 모둠의 결정이나 의견을 잘 따르며 맡은 역할을 수행한다(중)

- 자기 주장만을 내세우거나, 역할수행이나 활동에 노력하지 않는다(하)

<평가영역 6-2> 표현활동에 바람직한 태도 기르기

【성취기준】

- 친구의 움직임을 관찰하면서 도움말을 해주는 태도를 갖는다

【평가기준】

- 친구의 움직임을 관찰하면서 도움말과 격려를 해 주며, 이를 통해 자신의 움직임을 개선한다
- 친구의 움직임을 관찰하면서 도움말을 해 준다
- 감상하는 태도가 산만하여 제대로 감상하지 못한다(한국 교육과정 평가원, 2001 : 55-58)

표현적인 활동의 바람직한 태도로서는 ‘표현활동에 즐겁게 참여하기’, ‘그룹활동에 협력하며 자기 역할 수행하기’, ‘친구의 움직임을 관찰하며 도움말 해주기’등이다. 낮은 수준의 학생일수록 표현활동에 소극적으로 참여하거나, 자기주장만을 내세워 활동에 협조적이지 못하고, 다른 사람의 움직임을 관찰하지 못한 반면 수준이 높아질수록 표현활동에 관심을 갖고 즐겁게 참여하며, 타인의 의견을 존중하여 협조하고, 움직임 관찰 후 긍정적인 도움말과 격려를 통해 움직임을 개선하도록 한다.

이상 미국과 한국의 무용교육 ‘성취기준’과 ‘평가기준’을 비교 분석한 결과 가장 두드러진 공통점은 심동적(기능 및 기술), 인지적(개념 및 원리), 정의적(태도) 측면을 포괄하여 지도할 수 있는 종합교과로서 무용교육평가의 통합적 성격을 강조하고 있다는 점이다. 이는 무용교육 평가시 세 측면 모두를 총체적으로 통합하여 평가해야 함을 부각하는 것이라 할 수 있다. 또한 수행 뿐 아니라 이해와 적용이라는 목표를 설정하여 내용을 단순히 지식으로 이해하는 것에 그치지 않고 실제 수행하고 활용하는 것을 중요시한다.

한편 미국의 무용교육평가 개념 틀을 근거해 한국의 평가기준과 성취기준을 분석해 본 결과 다음과 같은 문제점이 제시되고 있다

첫째, 한국 무용교육 평가기준은 국가적 수준의 교육과정 내용을 한층 더 구체화하고, 성취기준의 달성여부를 평가하는 평가기준을 상·중·하로 제시하여 평가기준의 구체성을 도모하고자 한다. 그러나 기본 움직임, 창작표현활동에서 살펴 본 바와 같이 ‘리듬에 맞추어’, ‘다양한 방법’ 혹은 ‘다양한 움직임 표현방법’등 개념 및 범위가 명확하지 않은 평가기준을 제시하므로 실제 수준의 차이를 변별할 구체적인 평가기준을 제공하지 못하고 있다.

둘째, 민속표현활동에서 한국과 다른 나라의 민속표현활동의 평가기준 내용이 달라 평가기준에 대한 일관성이 결여되어 있음을 알 수 있다. 한국의 경우 소고춤에 관한 평가기준에서는 ‘장단의 맞춤’, ‘자연스런 연결’과 같은 움직임 수행을 중심으로 평가기준을 진술하고 있는 반면 외국의 민속표현활동에서는 ‘정확한 스텝 · 대형에 맞춰 춤추기’, ‘유래 및 기원, 사회 · 문화적 배경에 대해 알기’등 민속표현활동과 관련된 지식, 기능의 다양한 평가항목을 기준에 포함하고 있다.

셋째, 미국의 경우 평가내용 및 성취수준을 개괄적이고 예비적인 수준에서 제시하고 있으나 창작 · 공연 · 반응의 각 예술과정마다 다루어질 수 있는 지식 · 기술 · 태도의 세부사항을 진술하고 이를 결합하여 평가해야 함을 강조하고 있다. 예를 들어 미국의 경우 ‘창작’의 과정에서 요구되는 평가내용으로는 ‘움직임 문제에 대한 해결책을 찾아내며, 여러 가지 대안을 만들고 선택하기’, ‘즉흥과 구성의 구조를 수행하기’, ‘해결책을 달성하기 위해 협력하기’등으로 안무와 구성을 위해 필요한 지식을 이해하고 응용하여 움직임을 수행하는 것과 창작하는 과정에서 요구되는 바람직한 태도를 결합하여 평가해야 함을 진술하고 있다. 반면 한국의 경우는 ‘기본 움직임 익히기 · 이해하기’, ‘창작표현활동 하기 · 이해하기’, ‘민속표현활동 하기 · 이해하기’와 같이 기능수행과 지식습득을 우선적으로 진술하고, 이어서 기본 움직임 · 창작표현활동 · 민속표현활동에서 다루어질 태도에 관한 성취기준을 종합하여 진술하고 있다. 평가기준의 일관성과 구체성을 위해서는 기본 움직임 · 창작표현활동 · 민속표현활동 등 각 평가영역에서 다루어질 지식 · 기술 · 태도의 세부적인 성취수준과 평가기준을 제시 할 수 있어야 한다.

V. 결 론

본 연구에서는 무용교육평가의 포괄적인 개념 중 평가의 기본 원리와 평가의 실재를 탐구하는데 초점을 두고 연구를 진행해 왔다.

무용평가의 기본원리를 규명하기 위해 무용의 학문적 구조를 토대로 학문 범위와 내용을 고찰하였고, 미국에서 제시된 무용평가의 개념 틀을 근거로 평가를 위해 요구되는 예술과정과 학문내용을 분석했다. 아울러 평가실제를 탐구하기 위해 무용평가 개념 틀에서 제시한 평가내용과 성취기준을 토대로 국가교육과정에 근거한 한국의 무용교육 성취

기준과 평가기준의 내용을 비교·분석했다.

무용의 학문적 구조를 통해 제시된 무용학문의 중심개념은 안무·공연·감상으로서, 각 영역에서는 이론적(theoretical)·실제적(practical)·평가적(evaluative) 연구진행과정을 기반으로 개념 및 원리 등을 다루고 있는 ‘이론적 지식’과 수행 및 활동을 다루고 있는 ‘실제적 지식’을 강조하고 있다. 안무·공연·감상을 통한 무용교육의 기본적인 방향은 학생들에게 무용을 직접 만들고, 춤추고, 발표하고 감상 할 수 있는 경험을 균형 있게 제공하는 것으로, 안무·공연·감상의 세 개 영역과 관련하여 다양한 지식과 기술이 학습될 수 있음을 시사하고 있다.

무용의 학문적 구조 분석과 더불어 평가를 위해 요구되는 세부과정과 내용을 파악하기 위해 미국에서 발표된 ‘무용교육 평가의 개념 틀’을 재고하였다. 무용교육 평가를 위해 요구되는 무용예술과정은 창작·공연·반응으로서, 세 개의 예술과정이 의미하는 바는 무용에 관한 총체적 이해를 도모하기 위해 무용 학문영역인 안무·공연·감상을 동등하게 강조하고 마찬가지로 제공된 무용경험을 객관성 있게 평가하기 위해서는 창작·공연·반응의 세 과정을 효과적으로 병행해야 함을 나타내는 것이라 할 수 있다.

세 개의 과정에서는 무용에 관한 지적인 이해와 움직임 수행능력을 향상시키기 위해 지식과 기술을 이해하고, 응용하는 것이 요구된다.

이상의 과정을 통해 도출된 무용평가를 위한 기본원리는 창작·공연·반응의 무용예술과정과 무용을 이해하고 수행하는데 적용될 수 있는 지식·기술의 학문내용을 통합하여 평가하는 것이다. 즉 무용교육평가에서는 창작·공연·반응의 예술 과정을 근거로 각 과정과 연관한 지식 및 기술 등의 학습내용과 활동을 개별적으로 평가 할 수 있으나 총체적인 무용경험과 이해를 도모하기 위해서는 창작·공연·반응의 세 과정을 통합하고 지식과 기술을 결합하여 평가하는 것이 바람직하다고 할 수 있다. 이러한 통합의 원리를 기초로 학습활동을 수행할 경우 두개의 학습활동이 동시적, 연속적으로 행해질 수 있다. 움직임 활동의 통합성을 강조하는 것은 각 움직임 활동의 특성을 살리면서 궁극적으로는 좀 더 효율적이고 종합적인 무용교육평가를 이끌어내기 위한 것이라 할 수 있다.

무용교육 평가의 통합적인 원리에 비추어 국가교육과정에 근거한 한국의 무용교육 성취기준과 평가기준의 내용을 분석해 본 결과 우리나라 또한 무용교육 평가 시 지식·기능·태도를 통합하는, 무용교육평가의 통합적 성격을 강조하고는 있음을 살펴 볼 수 있었다. 그러나 평가기준의 세부사항에서는 평가기준을 진술하는데 개념을 규정할 수 없는 모호한 평가기준이 진술되어 수준 변별을 위해 보다 구체적이고 명확한 평가기준이 제시되어야 할 필요성이 제기되고 있다. 또한 민속표현활동에서 보여진 평가체제의 비일관성

을 극복하기 위해 무용교육평가의 원리, 구성 및 내용 등을 다룬 평가체제에 대한 기본개념을 확립하여 이를 응용하는 것이 요구된다.

앞으로 우리나라에서 국가 교육과정에 근거한 평가를 제대로 시행하기 위해서는 구체화된 무용교육 내용표준과 성취기준을 개발하여 타당성 있는 평가기준을 위한 합리적 근거를 마련해야 한다. 더불어 본 연구에서 구성한 평가의 실제사례는 개괄적인 수준에서 다루어진 것으로 각 수업 및 평가 상황에서 실질적으로 활용할 수 있는 세부적인 평가내용, 평가도구 및 문항, 채점기준 등의 형태로 좀 더 구체화하는 작업이 진행되어야 할 것이다.

참고문헌

- 김건일 외 3인 공저(1996), 교과 교육과 실기 교육 방법의 이해, 서울: 문음사.
- 김경자 외 2인(1997), “창의적 문제해결능력 신장을 위한 교육과정 개발의 기초”, 교육과정연구 회, 제 15권 2호.
- 김화숙(2002), “제7차 교육과정, 무용의 내용분석”, 한국무용교육학회, 제9회 학술 세미나 자료집.
- 박도순 외 1인(1996), 교육과정과 교육평가, 서울: 문음사.
- 박순근 외, 1998, 수행평가의 이론과 실제. 서울: 원미사.
- 박인숙(1999), 세계의 포크댄스 I, 서울: 흥경.
- 황정규(2000), 한국 교육평가의 쟁점과 대안, 서울: 교육과학사
- 한국교육과정 평가원(1998), 국가 교육과정에 근거한 평가기준 및 도구 개발 연구(총론), 서울: 선명 인쇄주식회사.
- _____(2001), 제 7차 교육과정에 따른 초등학교 성취기준과 평가기준, 예시평가도구 개발연구(체육), 한국교육과정 평가원 연구보고서.
- 최경희(2002), “무용 교육내용 선정을 위한 기초연구 -한국과 미국을 중심으로-”, 한국무용교육학회, 한국무용교육학회지 제13집 1호.
- _____(2003), “창의력 향상을 위한 움직임 해결 학습의 개념 모형 및 실제 사례 연구”, 한국체육교육학회, 한국체육교육학회지 제8권 제2호.
- Adshad, J.(1981). *The Study of Dance*: Dance Books.
- Faber, R(1997). *The Pedagogic and Philosophic Principles of the National Standards for Dance Education*, Unpublished doctoral dissertation, American university.
- Claiborne, M.R(2002). *Dance Assessment and National Standards: 1994-2002*. Unpublished master dissertation, American university.
- National Assessment Governing Board(1997), *1997 Arts Education Assessment Framework*, Washington, DC.
- National Dance Association(1994), *National Standards for dance education: What every young American should know and be able to do*. Reston, VA: Music Educators

National Conference.

Minton, S.C(1997), *CHOREOGRAPHY A Basic Approach Using Improvisation*, Human Kinetics.

<http://www.nagb.org>.

<http://nces.ed.gov/NAEP>.

<http://www.kice.re.kr/data>