creative commons
COMMONS DEED

저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:

저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.

비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.

변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 이용허락규약(Legal Code)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

Disclaimer

dCollection

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

2024년 2월
교육학석사(무용교육)학위논문

다문화 청소년을 위한 융복합 문화예술교육 프로그램 개발

조선대학교 교육대학원

무용교육전공

김 유 진

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

다문화 청소년을 위한 융복합 문화예술교육 프로그램 개발

Development of a Convergence Culture and Arts Education Teaching Program for Multicultural Youth

2024년 2월

조선대학교 교육대학원

무용교육전공

김 유 진

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

다문화 청소년을 위한 융복합 문화예술교육 프로그램 개발

지도교수 이 숙 영

이 논문을 교육학석사(무용교육)학위 청구논문으로 제출함.

2023년 10월

조선대학교 교육대학원

무용교육전공

김 유 진

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

김유진의 교육학 석사학위 논문을 인준함

위원장 김 현 우 (인)

위원 김 옥 주 (인)

위원 이 숙 영 (인)

2023년 12월

조선대학교 교육대학원

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

목 차

ABSTRACT

Ⅰ. 서 론 ····· 1

1. 연구의 필요성 및 목적 ····· 1
2. 연구의 문제 ····· 5
3. 용어의 정리 ····· 5
4. 연구의 제한점 ····· 6

Ⅱ. 이론적 배경 ····· 7

1. 다문화 사회의 이해 ····· 7
2. 문화예술교육의 이해 ····· 15
3. 학교문화예술교육 프로그램 ····· 33
4. 선행연구 고찰 ····· 38

Ⅲ. 연구방법 ····· 41

1. 프로그램 설계 ····· 41
2. 이론적 고찰 및 기초 연구 ····· 42
3. 공통 역량 타당화 : 표적집단토의법(FGD) 및 표적집단면접법(FGI) ····· 47

Ⅳ. 연구결과 ····· 52

1. 이론적 고찰 및 기초 연구 ····· 52
2. 공통 역량 타당화 ····· 54
3. 융복합 문화예술교육프로그램 도출 ····· 56

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

4. 차시 별 학습 계획 및 프로그램 지도안 ····· 60

Ⅴ. 결론 및 제언 ····· 87

1. 결론 ····· 87
2. 제언 ····· 88

참 고 문 헌 ····· 89

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

표 목 차

표 1. Ingram의 구조와 기능의 관점으로 분류한 통합 유형 ····· 25
표 2. 곽병선의 구조와 내용, 운영으로 분류한 통합 유형 ····· 26
표 3. 이상갑의 세 가지 분류 기준에 따른 통합유형 ····· 27
표 4. 학교문화예술교육프로그램 주제 선정 기준 ····· 32
표 5. 다문화 융복합 문화예술교육 선행논문 ····· 39
표 6. 체계적 문헌 고찰을 위한 연구 흐름도 ····· 43
표 7. 코크란의 삐뚤림 위험 평가 도구 ····· 46
표 8. 2022 개정 초등학교 교육과정 표현 영역 ····· 53
표 9. 차시 별 학습 목표 ····· 59
표 10. 융복합 문화예술교육 프로그램 교수·학습 내용 ····· 61
표 11. 1차시 수업 지도안 ····· 63
표 12. 2차시 수업 지도안 ····· 67
표 13. 3차시 수업 지도안 ····· 74
표 14. 4차시 수업 지도안 ····· 76
표 15. 5차시 수업 지도안 ····· 79
표 16. 6차시 수업 지도안 ····· 83

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

그 림 목 차

그림 1. 다문화 가구원의 차별 경험 속 인물 ····· 11
그림 2. 2013~2021 전체 학생 대비 다문화 학생 수 ····· 13
그림 3. 다문화 학생의 부모 국적별 현황 ····· 14
그림 4. 통합 정도에 따른 프로그램 설계모형 ····· 27
그림 5. 주제 중심 교수 모델 ····· 29
그림 6. 이상갑의 교육프로그램 개발 모형 ····· 29
그림 7. 학교문화예술교육 관련 환경 구성도 ····· 34
그림 8. 연구 절차와 방법 ····· 41
그림 9. 21세기 지식 스킬 레인보우 ····· 55
그림 10. 4차산업혁명의 지향하는 4C 도식화 ····· 57
그림 11. 차시별 핵심 역량 도식화 ····· 60

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

ABSTRACT

Development of a Convergence Culture and Arts Education Teaching Program for Multicultural Youth

Kim, U Jin
Advisor : Prof. Lee, Suk-Young
Major in Dance Education,
Graduate School of Education, Chosun University

This study proposes a hybrid cultural arts education program to effectively help multicultural adolescents establish their self-identity through self-exploration, develop their social skills, and foster the 4Cs (communication skills, collaboration skills, critical thinking skills, and creativity) that are essential for the fourth industrial revolution.

The hybrid cultural arts education program developed in this study is composed of six sessions, integrating dance, folk games, art, and animation. In the first and second sessions, dance and folk games are integrated to explore cultural similarities and differences across countries, thereby fostering intercultural adaptability. In the third and fourth sessions, dance and art are integrated to focus on one's emotions and self. In the fifth and sixth sessions, dance and animation are integrated to help adolescents view themselves from the perspective of others, thereby establishing their self-identity.

The results of the study showed that the hybrid cultural arts education program developed in this study received the following evaluations from experts:

The program has appropriate direction, structure, composition, and goal

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

setting for multicultural adolescents to establish their self-identity through self-exploration, develop their social skills, and foster the 4Cs.

The program can be used by teachers. The program provides systematic and detailed lesson plans and teaching materials that teachers can easily use in the field.

The program can help multicultural adolescents establish their self-identity through self-exploration. The program provides opportunities for multicultural adolescents to understand their own culture and other cultures, and to focus on their own emotions and self.

The program can help multicultural adolescents foster the 4Cs. The program helps multicultural adolescents effectively foster the 4Cs (collaboration skills, communication skills, critical thinking skills, and creativity) through hybrid cultural arts education.

Based on the results of this study, the following recommendations are made: The development and dissemination of hybrid cultural arts education programs should be expanded. To help multicultural adolescents explore their self-identity and foster the 4Cs, the development and dissemination of hybrid cultural arts education programs should be expanded. To this end, government, local governments, and private organizations should work together to develop and disseminate various hybrid cultural arts education programs.

Research is needed to verify the effectiveness of hybrid cultural arts education programs. This study is a study to verify the effectiveness of hybrid cultural arts education programs. In the future, it is necessary to verify the effectiveness more clearly through research with a larger number of subjects and a longer period of time.

Teacher training and support is needed for the implementation of hybrid cultural arts education programs. Teacher training and support are needed for the effective implementation of hybrid cultural arts education programs.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

To this end, government, local governments, and private organizations should work together to develop and operate teacher training and support programs.

It is hoped that the results of this study will contribute to the growth and social integration of multicultural adolescents. It is also expected that multicultural adolescents will be able to establish their identity and foster the skills they need to live in the fourth industrial revolution era through expanded research and support in the future.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

I. 서 론

1. 연구의 필요성 및 목적

우리나라는 현재 나이와 성별, 성 소수자 및 이민자 등으로 사회 속의 여러 집단에서 다양한 문화가 양산되고 있다. 다문화는 사회에 존재하는 다양한 문화가 하나로 형성되고 있는 상태라 할 수 있다. 다문화는 사회적 문화의 변화로 인하여 학교 교육뿐만이 아니라 생애 전체를 중심으로 평생교육 차원에서 다문화교육이 요구되고 있는 실정이다(김계희, 2018). 다문화교육은 모든 인간에게는 다양한 문화가 존재하고 사회적 분위기 속에서 자신들의 문화적 감수성을 찾으며, 공감과 이해를 바탕으로 타인과의 교류로 정보와 지식 등을 습득하여 사회를 인식하는 다양한 생각과 관점 및 태도를 형성하는 것이다(이정아, 2017).

다문화적 상호작용은 다양한 문화가 혼재된 사회 속에서 나와 타인을 연결해주는 중요한 의사소통의 수단이라고 할 수 있으며, 다문화는 사회 문화 중 하나의 유형으로 인식할 수 있을 뿐, 더 이상의 특이하거나 특별한 용어라고 할 수 없다. 교육부(2023)는 초·중등학교의 다문화 가정의 자녀가 2012년 46,954명에서 2023년에는 147,378로 3배 정도 지속적으로 증가했다고 발표했다. 2023년 각 초·중등학교의 다문화 학생의 수를 보면 전체 비율은 2.8로 전년도 2.5%에 비해 0.3% 증가하였으며. 각 학교급별로는 초등학교 4.0%, 중등학교 0.2%로 다문화 학생의 수가 매년 증가 추세임을 확인할 수 있었다(교육부, 2023).

다문화 학생은 꾸준히 증가하고 있으며, 이와 같은 교육환경의 변화는 다양한 문화가 공존하는 다문화 사회로의 변화를 의미한다. 이에 교육환경 또한 다양한 문화의 이해와 수용을 통한 다문화교육을 평생교육의 차원에서 수용해야 한다. 다문화교육(Multicultural Education)은 한 사회의 다양한 문화집단이 여러 문화적 상황에서 평등한 교육을 이수하고, 이를 통한 타문화의 이해 및 존중을 통해 모든 인간의 자아실현과 존엄을 촉진하는 교육이라고 할 수 있다(박승우, 2019).

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

이렇듯 다문화교육은 문화적 이해를 넘어 다양성이 공존하는 사회로의 진출을 위한 필수 조건이라고 할 수 있다. 이 때문에 문화를 수용하고 이해하기 위해서는 주입식 교육보다 능동적인 활동을 통한 자연스러운 협업을 이끌어 내야 하며, 직접적인 경험 중심의 문화예술교육이 중요하다. 문화예술교육은 직접적인 체험을 통해 다양한 문화에 대한 인식과 지식의 변화를 가져오고, 문화 차이로 인한 소통 부재를 완화해주며, 개인의 정체성 및 사회적 귀속성의 향상을 가져다주기 때문에 교육 환경적인 측면에서 문화예술교육을 중요하게 여기고 있다(임주미, 손재현, 2021). 그리고 다문화 가정의 학생들은 학교생활 적응과 관련하여 청소년기의 문화예술교육에 주목할 필요가 있다.

청소년기는 본격적인 학령기에 접어들어는 시기로서 생활의 중심이 가정으로부터 학교로 옮겨지게 되고, 학교에서 대부분의 일과를 보내게 된다. 이렇듯 학교는 청소년에게 가정 이외에 처음으로 접하게 되는 사회적 공간이 되기 때문에 그들의 학교생활 적응 여부는 중요한 과제라고 할 수 있다. 선행연구에 따르면 다문화 가정의 학생들의 학교생활 적응에는 자아존중감이 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났으며, 자아존중감의 매개 효과로 문화예술교육의 참여를 손꼽았다(김은혜, 최려나, 노충래, 2021). 또한, 문화예술교육의 참여는 자아존중감뿐만 아니라, 학업성취도 및 삶이 만족도에도 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다(이은지, 유지혜, 2020). 윤형덕과 임준, 임태균(2020) 또한 문화예술교육은 다문화 가정의 청소년에게 성취동기 증가에 도움을 주며, 진로 결정과 준비성 측면에서도 긍정적인 영향을 미치는 것으로 밝혔다(이민솔, 박성철, 2021).

이처럼 다문화 사회에서 청소년의 문화예술교육이 강조되는 이유는 청소년의 문화예술교육은 다양한 예술 활동을 매개로 개인의 감정이나 이념을 표현하고, 행위자로서 창의적 표현을 경험하며, 소통과 참여로 타인과의 상호작용을 통해 문화적인 이해를 하는데 도움이 되기 때문이다(허가영, 2016). 문화예술교육은 예술을 통해 창의적, 감성적, 정서적인 변화를 가져다주며, 미적 감수성을 지니게 되므로 일반적인 주입식 교육과는 거리가 있다. 문화예술교육에서 음악, 미술, 무용과 같은 영역은 신체 움직임을 통해 개인의 감정과 개성을 표현할 수 있

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

으며, 타인과의 표현활동을 통한 공감과 이해를 불러일으켜 문화적 자아의식 함양에 도움이 되며, 상호 존중의 태도를 가질 수 있다(서예원, 2014). 이는 신체활동 능력을 넘어서 감성과 창의성 및 지성을 일깨우는데 큰 역할을 할뿐 아니라, 타인과의 움직임 교류를 통해서 자신감 및 정서적 안정감을 유지하며, 특히, 교우관계에서 원만한 의사소통을 통해 학습활동에 도움을 준다(박혜정, 2015). 이렇듯 다문화 학생들에게 문화예술교육은 단순하게 문화를 통한 신체활동을 넘어 타안과 상호작용을 통한 문화적 체험을 경험하는 것으로 정서 및 사회적 관계에도 긍정적인 영향을 미친다. 그리고 우리나라의 교육 또한 다문화 사회로서의 문화예술교육의 활성화를 위한 정책이 시행되고 있으며, 그로인한 교육 환경에도 변화가 나타나고 있다(허가영, 2016)

문화체육관광부는 2021년도부터 문화예술교육 시행 계획을 추진하면서 문화예술의 현장과 공교육의 연계를 통해 다문화 가정을 위한 문화예술교육의 장을 확대하고 있다(교육부, 2023). 문화예술교육은 학교별 방과 후 활동과 꿈다락 토요문화학교 및 다문화 지원센터 등의 사회연계형 프로그램을 통하여 다문화 가정에게 문화예술교육을 시행하고 있다.

하지만 다문화 문화예술교육현장에서는 개인의 문화 정체성 확립을 위해 정서적 교류보다는 한국 문화의 이해를 위한 동화주의 중심의 교육을 강조하고 있는 것으로 나타났다(임주미, 2020). 선행연구에서 나타나듯이 문화예술교육 프로그램에 대한 연구(정고운, 2016; 허가영, 2016)를 살펴보면 다문화교육에 관한 인식과 현장의 적용에는 차이가 있음을 알 수 있다. 허가영(2016)은 현장의 다문화 문화예술교육은 각 나라의 민속춤을 따라 하는 형태를 제외하고는 활동의 폭과 범위가 부족하다고 보고하였다. 이는 단편적인 문화의 소개와 민속 무용 형태를 답습하는 수준의 교육내용에 불과하며 다문화교육의 근본적인 목적과는 차이가 있음이 지적되었다. 또한, 정고운(2016)은 다문화교육을 기반으로 하는 문화예술교육프로그램 또한 다문화 인구를 고려하지 않고, 서구적인 내용 또는 한국의 전통 무용을 답습하는 형태의 교육이 주를 이루고 있다고 보고하였다. 이러한 편협된 교육은 학습자의 문화적 차이를 이해하기보다는 주류화된 문화를 답습하

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

고 동화 중심의 문화예술교육이 될 수밖에 없는 구조라고 보고하고 있다.

또한 현재 체육 교과를 중심으로 이루어지는 다문화교육의 내용과 문화예술의 역할에 관한 연구에서 임선영(2021)은 체육 교과에서 이루어지는 다문화 문화예술교육은 단순한 문화 체험 수준으로만 이루어지고 있을 뿐, 다문화의 특성을 이해하는데 한계가 있음을 지적한 바 있다. 기본의 다문화 문화예술교육 프로그램은 언어교육을 중심으로 이루어졌으며, 문화예술교육 측면에서는 교육의 기회가 미비했다는 지적을 받고 있다(유미희, 2014). 이러한 연구 결과들은 다문화교육의 실정에 따른 현장 교육의 실태가 제대로 적립되지 못한 상황임을 이루어 짐작할 수 있는 근거라고 할 수 있다.

이렇듯 현재의 다문화 문화예술교육은 교수와 학습자가 다문화에 관한 인식 및 다문화 문화예술교육에 관한 구체적인 교수법과 교육현장에 대한 연구가 미비하기 때문에 효과성이 높은 다문화 문화예술교육이 이루어지지 못하고 있는 실정이다(임주미, 2020). 이에 한국문화예술진흥원에서는 예술 강사의 다문화 인식개선을 위한 다양한 연수 프로그램을 실시하고 있지만, 비제도권에서 이루어지고 있는 연수 교육으로는 다문화교육에 대한 접근이 제한적이다. 이와 같이 다문화와 관련된 현재 사회 문화는 늘 우리 곁에 공존하고 있지만, 인식의 변화에는 한계가 있음을 보여주고 있다(이창훈, 2021).

이에 본 연구는 사전에 수행된 논문을 중심으로 청소년의 다문화 문화예술교육 현장에서 상호작용을 바탕으로 수행되는 문화예술교육의 실태를 점검하고 새로운 대안이 될 수 있을 만한 프로그램을 제시해야 할 필요성이 있다. 이는 청소년의 다문화교육에서 융복합 문화예술교육의 의미를 재해석함으로써 문화적 측면에서 고려해야 할 교육 목표와 내용, 방법 및 평가 등을 재구성할 수 있는 기회로 여겨진다. 또한, 제도권의 교육뿐만 아니라 사회적 문화예술교육 차원에서 교수·학습 측면의 교육적 논의가 가능할 것이다. 이를 바탕으로 다문화 청소년을 위한 융복합 문화예술교육의 역할과 과제를 재조명하고, 후속연구를 위한 이론적 근거를 제시하는 데 본 연구의 목적이 있다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

2. 연구의 문제

다음에 제시하는 연구 문제들을 통해 연구의 목적을 좀 더 구체화하고자 한다.

첫째, 2022 개정 교육과정을 바탕으로 다문화 융복합 문화예술교육은 어떻게 이루어져야 하는가?

둘째, 다문화교육에서 융복합 내용으로서의 문화예술교육은 어떻게 제시할 수 있는가?

셋째, 다문화 청소년을 위한 융복합 문화예술교육 프로그램은 어떻게 제시할 수 있는가?

3. 용어의 정리

1) 다문화

다문화(Multiculture)는 하나의 사회 안에 다양한 인종과 문화가 공존하는 사회이다. 1960~1970년대의 민족부흥운동과 세계무역 교류로 인구이동이 활발해지며 생겨난 명칭으로, 인종, 국가, 언어, 종교, 성별 등 여러 문화를 포함한다. 즉, 다문화는 다양한 형태의 유형이 하나의 문화로 자리 잡아 사회 안에서 상호작용 및 교류를 통해 형성되는 것을 말한다(허가영, 2016)

2) 다문화 청소년

다문화 청소년은 다문화 가정의 2세로 청소년 기본법에 따라 만 9세 이상 24세 이하인 자를 지칭한다. 본 연구에서는 초등학생을 대상자로 하여, 본래 '청소년'이 아닌 '아동' 명칭 사용을 고려하였으나, 현장 적합성 검증에서 초등학생 고학년으로 그 범위를 축소함에 따라 '청소년' 명칭을 택하였다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

3) 융복합 문화예술교육

융복합 문화예술교육이란 두 가지 이상의 서로 다른 장르를 혼합한 문화예술교육으로, 예술과 예술의 혼합, 예술과 교과목의 혼합, 예술과 기술의 혼합 등으로 나눌 수 있다. 본 연구에서는 예술과 예술 장르를 혼합한 형태로, 무용을 기반으로 민속놀이와 미술, 애니메이션을 융복합한 문화예술교육을 의미하였다.

4. 연구의 제한점

본 연구는 다음과 같 같은 연구의 제한점이 있다.

첫째, 본 연구는 특정 지역을 기반으로 수행되었기 때문에 전국의 보편성을 갖는 데는 한계가 있을 수 있다.

둘째, 본 연구는 다문화교육이 지향하는 보편적인 교육의 기회를 제공하는 데 목적이 있다. 또한, 융합적 다문화 문화예술교육에 대한 필요성 및 접근방법에 대한 고찰을 통해 분석을 하였다. 이는 소수집단, 다시 말해 특정 다문화 학생의 개인적인 견해를 충분하게 고려하지 못함에 가능성이 있기 때문에 모든 다문화 학생을 포용하는 데는 한계가 있을 수 있다.

셋째, 본 연구는 초등학교 고학년생을 대상으로 개발하였기에 그에 적합하며, 다른 연령자를 대상으로 할 시 내용의 수준이 달라져야 할 필요성이 있다.

넷째, 본 연구에서는 다문화 청소년을 위한 융복합 문화예술교육 프로그램을 현실적으로 운영 가능한 6차시의 교수·학습과정안을 최종적으로 도출하였다. 따라서 프로그램을 교수·학습과정안을 중점으로 제한하였다.

다섯째, 본 연구는 선행연구의 고찰 및 전문가 평가 및 인터뷰, 자문 회의 결과를 분석하고 반복 검토하여 결론을 도출하였다. 이 과정에서 연구자의 주관적 판단을 배제하려고 노력하였으나, 불가피하게 연구자의 주관이 개입되었을 가능성이 있다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

Ⅱ. 이론적 배경

1. 다문화 사회의 이해

1) 다문화 사회

본 연구에서 다문화 사회는 문화와 언어, 한국의 다문화 사회에 대한 인식, 다문화 가정이 직면하고 있는 어려움으로 구분하여 제시하고자 한다.

(1) 문화와 언어

문화란 '한 사회의 개인이나 집단이 자연을 변화시켜 온 정신적·물질적 과정의 산물'이다. 문화, 'culture'는 경작, 재배 등을 뜻하는 라틴어인 'Cultus'에서 유래하여 자연에 인위적인 작용을 가해 변화시키거나, 새롭게 창조한 것을 의미한다. 가장 넓은 의미에서는 자연에 대립되는 말이며, 인류의 진화와 함께 이루어진 모든 역사를 담는 단어이다. 이에 정치, 경제, 법, 문학, 예술, 도덕, 종교, 풍속 등 인간의 산물이 모두 포함되고, 이는 공동체 속에서 공유된다. 가장 폭넓은 의미로는 인간 집단의 생활양식이라고 정의하는 인류학적 관점이 되는 것이다. 그러나 문화는 맥락에 따라 다양한 의미를 지니는 다담론적 개념이다. 그 이유는 인간의 산물은 광범위하기 때문에 관계를 이해하는 방식 또한 다양하기 때문이다. 문화는 역사적 시대, 사회 집단, 이데올로기적 입장에 따라 다양하게 정의되어 왔다.

Mathew Arnold를 비롯한 19세기 서구 문학자들은 문화를 인간 사고와 표현의 뛰어난 정수로 정의하며 위대한 문학, 미술, 음악 등에 대한 지식과 실천을 통한 정신적 완성의 추구라는 열망을 담았다. 이는 '문화인'이라는 용어의 사용

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

처럼 문화의 개념을 교양에 두는 것이다.

18세기 후반에는 정신적·물질적 발전 상태를 구분하기 시작했다. 정신적 발전 상태를 문화로, 물질적 발전 상태를 문명으로 구분하기 시작하며 이를 사회진화론적 관점으로 바라보았다. 현대사회에서는 정신적, 지적, 예술적 산물을 지칭하며 문화를 사회와 무관한 고유 영역으로 정의한다. 이러한 개념은 가장 통용되어 사용되는데, 문화의 개념을 교양과 대중문화로 확장하면서도 정신과 물질, 육체노동을 분리하는 이분법적 사고를 가지는 것이다. 이는 모두 좁은 의미의 문화로, '세련되고 교양있는 모습'을 떠올리기 십상이다. 그러나 사회학과 인류학에서는 문화를 인간의 상징체계이자 생활양식으로 정의한다. 인간은 상징체계로 사회를 경험하고 인식하며 타인과 상호작용 및 의사소통을 한다. 사회의 구성원이 된다는 것은 그 사회의 상징체계를 습득하고 질서와 규범, 생활양식을 따르게 되는 것이다.

문화적 양식은 언어에서 가장 잘 드러난다. 예와 효를 중요시하는 동양권에서는 존댓말 문화가 있고, 개인을 존중하는 서양권에서는 존댓말 문화가 없다. 이처럼 소속된 국가의 언어를 사용한다는 것은 그 언어가 담고 있는 의미 질서, 상징체계에 따르는 것이다. 이러한 관점에서 바라본다면 문화는 단순한 정신적 작용의 산물이 아닌 한 사회의 관습과 가치, 규범, 제도와 전통 등을 포괄하는 생활양식을 의미하는데, 이 때 집단 사이의 다른 점은 위계의 문제가 아닌 차이의 문제로 인식된다.[1)]

이처럼 언어라는 것은 사회공동체 안에서 소속감과 유대감을 야기하며, 언어 자체로도 문화를 정의할 수 있다. 따라서 언어적 어려움을 겪는 다문화 가정의 구성원들은 우리 사회에서 의사소통의 어려움으로 인해 소외감과 차별감을 느낄 수 있다.

1) [출처:문화-한국민족문화대백과사전]

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

(2) 한국의 다문화 사회

한국경제는 1980년대에 고도성장을 하며, 산업부문에서 노동 인력 수급 문제를 해결하기 위해 외국인 노동자를 받아들였다. 1990년대 이후 농촌 지역의 남성과 외국인 여성의 국제결혼이 증가하고, 새터민(북한이탈주민)까지 급격히 늘어나며 아무런 대책이 마련되지 않은 채 갑작스레 다문화 사회로 진입하였다.

경제협력개발기구(OECD) 기준 외국인과 이민 2세, 귀화자 등을 합한 이주배경인구 비율이 5% 이상일 경우 다문화·다인종 국가로 분류되는데, 통계청의 '2021년 장래인구추계를 반영한 내외국인 인구전망:2020~2040년' 보도자료에 따르면 2020년 기준 국내 총인구 5,184만 명 중 이주배경인구는 218만 명인 4.2%이다. 통계청에서는 연구를 통해 2040년에는 이주배경인구가 총인구 중 6.4%인 323만 명 수준으로 증가할 것이며, 학령인구(6~21세)는 2020년 30만 명에서 2040년 47만 명으로 향후 20년간 1.6배 증가할 전망이라고 발표했다. [2)]

2021년 통계청 기준 국내 다문화 가구원은 총 1,119,267명으로 전년 대비 2.4% 증가했으며, 그중 가장 많이 증가한 연령대는 10-19세로, 전년 대비 11.4% 증가하였다.[3)]

통계청의 2020년 다문화 인구동태 통계에 따르면, 코로나 발생 이후인 2020년 기준 다문화가정에서 태어난 출생아 수는 전년보다 8.5% 감소하였으나, 전체 출생 중 다문화 출생 비중은 6%로 역대 국내 최대 수치이다.[4)] 이는 곧 출생아 100명 중 6명은 다문화가정의 자녀라는 의미인데, 실제로 현장에서 다문화가정의 자녀를 학생으로 만나는 경우 외모나 성명이 특별히 이국적이지 않은 이상 먼저 알기 어려울 정도이다. 반면 국가 간의 이동 통제로 인하여 다문화 혼인은 급감하는 추세였으나, 최근 거리 두기의 완화로 인하여 다시 증가하리라 예상된다.

---

2) 통계청,「2021년 장래인구추계를 반영한 내외국인 인구전망:2020~2040년」, 2022.04.14., 사회통계국 인구동향과
3) 통계청,「인구총조사」, 2021, 2023.04.21, 연령 및 성별 다문화가구원 - 시도
4) 통계청,「2020년 다문화 인구동태 통계」, 2022.11.08., 사회통계국 인구동향과

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

(3) 다문화 가정이 직면하는 어려움

다문화 가정은 서로 다른 문화가 한 가정에 공존하기 때문에 문화적 충돌을 겪을 수 밖에 없다. 다문화 가정 내에서는 가족 내 불평등한 관계 조성, 결혼 이민자의 자존감 저하, 의사소통의 어려움 등이 발생하며, 정부 차원에서 지원하는 결혼 이민자 여성의 한국 생활 적응, 자녀 출산 지원, 자녀 생활 지원, 언어 발달 교육, 사회정서·발달 지원사업 등 다양한 사업들이 진행되고 있으나, 실제 사업의 성과는 미진하고, 대체로 자녀교육에 어려움을 호소하는 것으로 보고되었다(박봉수, 오선영, 2018).

인간이 태어난 후 가장 먼저 접하는 타인은 대부분 부모이며, 자연스럽게 부모를 보며 기본생활습관이나 의사소통 방법, 가치관 등을 습득한다. 특히 영유아기는 인간이 전 생애적인 발달단계에서 매우 중요한 시기로, 이 시기에 형성된 기본생활습관은 영유아기가 지난 이후에는 대체로 변하지 않는다. 이 시기에 어떠한 습관을 어떤 방법으로 형성하는가는 인격 형성과 사회성 발달에 결정적 역할을 하는 것이다(김다소미, 2021).

그러나 다문화 가정의 어머니들은 한국 문화 적응의 어려움, 부족한 한국어 실력, 어려운 경제적 상황, 아버지의 육아 참여가 거의 없는 독박육아 및 이러한 상황에 지속적으로 노출되는 어머니들의 스트레스가 자녀의 건강한 발달을 이끌어 나가는데 어려움을 주고 있다고 하였다(정계숙. 김미나, 이은하, 2019).

다문화 가정의 자녀들은 태어나는 순간부터 다양한 난관을 겪는다. 외국인 어머니로 인한 정체성 혼란, 정서발달의 지체, 학교생활부적응, 학습부진 등의 많은 문제에 노출되어있다(배향원, 2014).

여성가족부 청소년가족정책관실 다문화가족과에서 꾸준히 실시한 전국 다문화가족 실태조사에 따르면, 다문화 가정에서 만 5세 이하 양육이 어렵다고 답변한 비율은 73.7%로, 주 원인으로는 한국어지도 26.8%, 긴급돌봄 20.5%, 양육의견 차이 15.8%를 꼽았다. 만 6세 이상 양육 시 어려움은 88.1%로 학습지도 50.4%, 진로정보부족 37.6%, 비용부담 32.0% 등의 이유라고 응답했다. 전 년도

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

에 비하여 꾸준히 줄어들고 있으나. 여전히 높은 수치를 보여주는 것을 알 수 있다. 이에 더해 부모와 원만한 관계를 갖지 못하는 것으로 나타났는데, 다문화 청소년을 상대로 한 '부모와의 관계 만족도 및 대화 시간' 영역에서 부모와의 관계 만족도는 5점 만점에 어머니 3.75점, 아버지 3.5점으로 2018년 실태조사 결과인 3.82점, 3.59점에 비해 감소하였다. 심지어 부모와 대화가 단절된 비율은 아버지 10.5%, 어머니 11.9%로, 국내 전체 청소년 대상 조사결과인 7.9%, 2.0%에 비해 현저히 높은 수치를 보인다. 여성가족부의 김현숙 장관은 "다문화가족 자녀가 차별받지 않고 국제적 감각을 갖춘 인재로 성장할 수 있도록 국정과제로 다문화가족 자녀 맞춤형 지원체계 강화를 추진하고 있다"고 발표했다.

다문화 가정은 이렇게 가정 내의 어려움과 자녀 양육에서의 어려움에 부딪힐 뿐만 아니라, 평상시 차별이나 혐오, 조롱 등에도 노출되어 있다.

차별 경험은 2018년 9.2%에서 2021년 2.1%로 갑작스러운 감소를 보였다. 그러나 마냥 긍정적이지만은 않다. 차별한 이는 친구, 선생님, 친척, 이웃, 고용주와 직장동료, 모르는 사람으로 구분되었는데, 다음의 <그림 1>과 같이 고용주와 직장동료의 차별은 눈에 띄게 줄어들었으나, 나머지 일원들로부터의 차별은 오히려 늘어난 것을 확인할 수 있다.

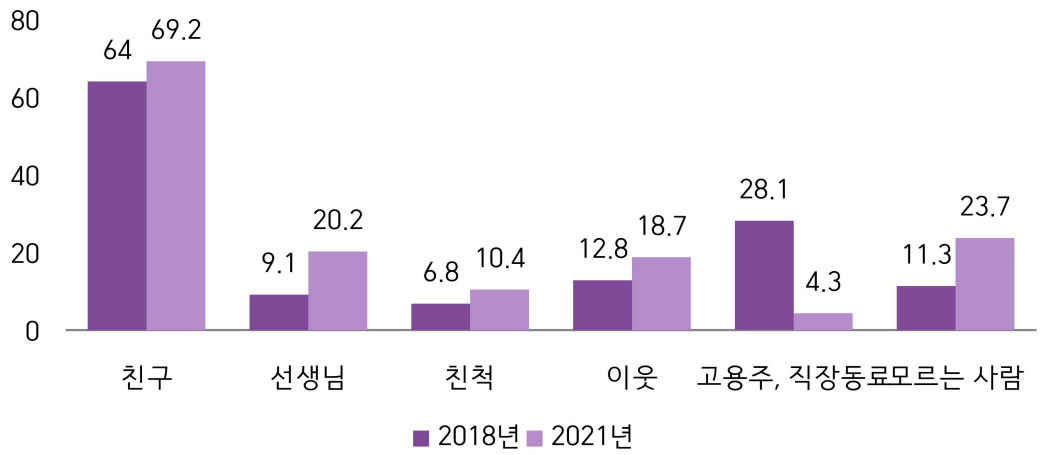


그림 1. 다문화 가구원의 차별 경험 속 인물

출저 : 2021 전국 다문화가족 실태조사, 여성가족부

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

또한, 고용주와 직장동료로부터의 차별 경험은 줄어들었지만, 고용률은 60.8%로 5.6% 하락했으며, 전체 국민 62.4%에 비해 1.6% 낮은 수치를 보여 준다.[5)]

지난 2018년 교육부의 학교폭력 실태조사 결과에 따르면, 초·중등학교 기준 전체 학생들의 학교폭력 피해 경험이 1.3%인 반면, 다문화 청소년의 학교폭력 피해 경험은 8.2%로 약 6.3배 가량 높게 나타났다. 주로 겪는 폭력의 종류는 '말로 하는 협박이나 욕설' 61.9%, 집단 따돌림 33.4%, 사이버 폭력 11.4%, 폭행 및 감금 7.8%, 금품갈취 5%, 강제 심부름 등 괴롭힘 3% 순으로 드러났다.[6)]

코로나 이후 다문화 가정이 겪는 어려움은 더욱 심각해졌다.

조제성과 김다은의 2021년 한국공안행정학회보의 연구에 따르면, 코로나 발생 이후 전염병에 대한 두려움으로 혐오범죄가 급증하였는데, 피해자 중 42.4%는 외국인으로, 외모가 이국적인 다문화가정의 자녀나 부모도 포함되었다. 연구진은 "회귀분석을 통해 혐오범죄 폭력 수준에 영향을 미치는 변수를 확인한 결과, 피해자가 외국인인 경우 혐오범죄의 폭력 수준을 높이는데 유의미한 영향을 미쳤다"고 분석했다.[7)]

전염병에 대한 공포가 또 다른 차별과 혐오를 야기 한 것이다. 코로나 발생 이후 국가 간 이동 통제로 외국인 부모 문화와의 소통이 부재되고, 혐오범죄에 노출됨으로 차별과 배척이 더욱 심해지는 등 다문화가정의 자녀들이 겪는 차별과 혼란성은 더욱 가중되었을 것으로 예상된다. 특히 청소년기에는 자아정체성이 확립되는 중요한 시기인 만큼, 지역 사회에서는 다문화 가정 자녀 관련 지원 프로그램의 확대가 필요해 보이는 실정이다.

---

5) 통계청,「2021년 전국다문화가족 실태조사 결과」, 2022.06.27.,여성가족부 청소년가족정책관실 다문화가족과
6) 교육부,「2019년 1차 학교폭력 실태조사 결과 발표」, 2029.08.26., 학교생활문화과
7) 조제성 김다은(2021), 코로나19 이전-이후 혐오범죄 변화와 폭력수준에 영향을 미치는 요인에 대한 연구, 한국공안행정학회보 30권 4호, 409-432p

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

2) 다문화 학생

다문화 학생이란 다문화 가정의 자녀 중 학생을 말한다. 2022년 기준 전체 청소년 인구는 총 인구의 15.8%인 8,147,000이다. 전년 대비 0.4% 감소했으나, 다문화 학생 수는 8.6% 증가하였다. 전체 초등학교, 중학교, 고등학교 학생 수가 감소하였으나, 한국교육개발원과 교육부의 교육기본통계조사에 따르면 다문화 학생 수는 다음 <그림 2>과 같이 꾸준히 증가세를 보이는데, 2013년 대비 약 3배가 증가하였다. 2021년 기준 전체 학생의 3.0%로, 다문화 학생 중 초등학생 69.6%, 중학생 21.2%, 고등학생 8.9% 순이었다. [8)]

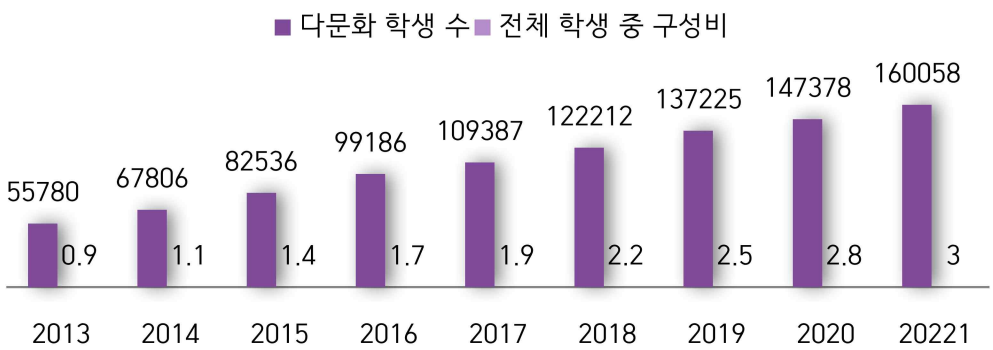


그림 2. 2013~2021 전체 학생 대비 다문화 학생 수

출저 : 한국교육개발원, 교육부, 「교육기본통계조사」

교육부 한국교육개발원의 2022년 간추린 교육통계에 따르면, 2022년 4월 1일 기준 초, 중, 고, 각종학교를 포함하여 다문화 학생 수는 약 17만명으로, 2017년 17만명에 비해 5년만에 6만명 증가하였다. 그 중 초등학교는 전체의 4.2%, 중학교는 2.9%, 고등학교는 1.3%로, 학제가 높아질수록 비율이 적어지나, 전체 숫자는 매년 꾸준히 증가하는 추세이다.

다문화 학생 부모 국적별 현황은 다음 [그림]과 같이 베트남 32.4%, 중국

8) 여성가족부 청소년정책과,「2022 청소년 통계」, 2022, 2022.05.25.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

24.3%, 필리핀 9.6%, 중국(한국계) 7.1%, 일본 4.7% 순으로 높은 비율을 차지하는 것을 알 수 있다. 9)

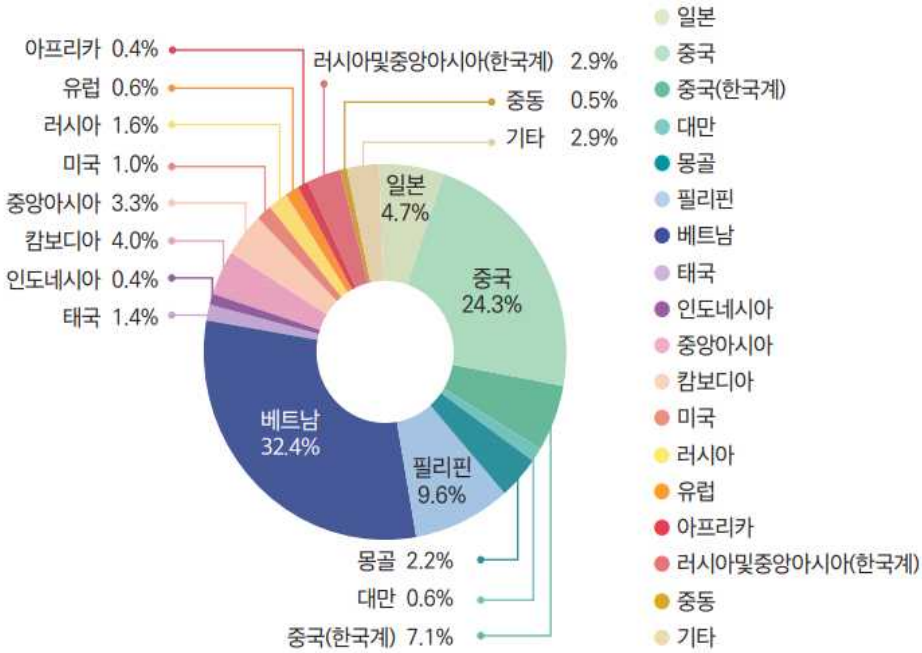


그림 3. 다문화 학생의 부모 국적별 현황

출처 : 2022 간추린 교육통계, 교육부

9) 교육부,「2022년 간추린 교육통계」, 2022, 2022.11, 교육부, 한국교육개발원

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

2. 문화예술교육의 이해

문화예술교육이라는 개념의 등장 전에는 예술교육론이 주를 이루었다. 예술교육의 정의란 예술 체험을 통해 인간 내면의 미의식을 인식하며 감성 발달을 돕는 교육이다. 예술교육은 미술, 공예, 건축, 패션, 연극, 오페라, 음악, 건축, 패션, 무용, 체육 등 세분화되고 다양한 예술의 전체 분야를 포함하며, 큰 틀에서 '예술을 위한 교육(Education for Art)'과 '예술을 통한 교육(Education through Art)' 두 가지로 나눌 수 있다.

먼저 '예술을 위한 교육(Education for Art)'은 예술적 능력, 기량을 전문적으로 연마하는 교육을 의미한다. 예술적 능력을 미적으로 표현 가능케 하고, 예술품 감상 능력을 배양하는 기능으로써의 교육을 강조한다. 반면에, '예술을 통한 교육(Education through Art)'은 다양한 감각을 통합해 예술 인식 능력을 발달하고, 예술을 스스로 표현, 창조함에 따라 미적 감수성과 경험을 기르는 교육이다. 이 두 가지는 교육적 기능으로써 각기 개별 작용한다기보다는 상호 보완적으로 작용할 때 교육 효과를 상승시킬 수 있다(이정화, 2014).

'문화교육'은 예술성을 사유하며 삶의 양식과 문화적 차이에서 오는 가치관, 의식, 태도, 관습 등 차이점을 문화 상대주의적 관점으로 생각하게 한다. 예술을 활용하나, 그에 국한되지 않고 단순한 예술교육과는 다르게 창의적이고 지적인 과정을 통하여 사회 구성원으로서 가치관 형성 및 공유를 지향하는 삶의 방식과 상징체계를 기르는 교육이다.

2003년 고경화에 따르면 예술교육은 인식 통합, 창의적 활동을 통해 감각 구현을 체험해야 하며, 문화예술교육이란 예술을 통한 통합교육을 추구하는 것이다. 2014년 이정화는 연구를 통해 예술교육이 다양한 민족, 인종이 함께 어울려서 살고있는 현대 사회에서 문화적 해독력(Cultural literacy)을 함양하는 문화교육으로 확장된다고 주장했다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

1) 문화예술교육의 개념

한국에서 문화예술교육은 「문화예술지원법」 제정과 함께 정책적인 용어로 사용되기 시작했다. 「문화예술교육지원법」에서는 문화예술교육에 대해 교육내용을 문화예술, 문화 산업, 문화재로 지정한다고 정의하고 있으나, 학술적인 측면에서는 다소 모호하다.

문화교육과 예술교육의 개념에 대한 접근과 이해는 다양하기에, 두 용어를 한 번에 묶는 것에 대한 논란은 이전부터 존재해왔다. 문화를 경험 세계를 조직하는 인식의 틀로 바라본다면, 문화교육은 이러한 인식의 틀에 대한 교육이고, 예술은 정서 표현활동으로 그를 다루는 것이 예술교육이다(윤여각, 2003).

이러한 문화교육과 예술교육을 결합한 문화예술교육은 단순히 문화예술을 기초로 하여 지식 체험을 확장하는 수준을 넘어, 인간의 존재성 확인 및 문화를 통한 자아실현으로 자신의 현재를 이해하는 과정이다(신승환, 2008). 즉 중심가치를 예술로 설정한 상태에서 교육 범위를 문화로 확대하는 것이기 때문에 문화와 예술의 개념을 상·하위로 이해하기보다는 병렬적 개념으로 이해해야 한다. 또한, 학제 간 구분은 학문을 이해하는 데에 용이하도록 구분한 것이고, 실생활에서는 학문과 다르게 장르로 경계 되지 않기 때문에 문화예술교육을 장르와 과목 등에 대하여 구애받지 않는 교육으로 이해해야 한다(박소정, 2019).

문화예술교육의 개념은 '예술교육의 문화교육적 재구성', '문화와 예술의 경계를 초월한 통합교육' 두 가지 관점으로 구분된다. 이는 동일한 교육 목표를 추구한다는 공통점이 있으나, 관점적인 면에서 차이를 보인다(노승환, 2017).

'예술교육의 문화교육적 재구성'의 관점에서 접근한 개념의 정의는 표현 중심의 예술교육적 측면에서 문화예술교육의 내용에 예술성과 감수성을 포함하고, 문화교육적 측면에서 소통을 통한 문화적 다양성 확대와 강조를 포함하고 있다. 문화예술교육을 통하여 개인은 미적 체험, 자기 성취와 성찰을 체험하며 사회와 소통할 수 있는 기회를 제공받고, 집단은 사회적 공공성을 얻을 수 있게 된다. 이처럼 '예술교육의 문화교육적 재구성'의 관점은 문화예술교육을 문화교육과 예술

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

교육의 유기적 연계로 이루어지는 인간을 위한 교육으로 정의된다(김형수 외, 2010).

‘문화와 예술의 경계를 초월한 통합교육’의 관점은 문화와 예술의 경계를 뛰어넘는 통합교육의 형태로 접근한다. 문화와 예술, 그리고 교육의 통합으로 이해하며 현대 사회에 사회적 변화를 반영하여 새로운 패러다임을 도출하는 교육이라고 정의된다(노승환, 2017).

2) 문화예술교육의 특징

기존의 예술교육이 미적 사고와 태도, 예술적 감수성, 지식·기술 습득 등 능력 개발에 중점을 두고 있다면, 문화예술교육은 창의성, 수용성, 심미성을 교육과정에 활용하며 개인의 정체성 확인, 다름의 가치 인정, 다양한 가능성을 시도하는 과정이다.

문화예술교육은 문화 향유를 돕거나, 예술을 교육 도구로 활용하는 기능적 교육이 아닌, 체험과 소통에 적극적인 참여를 하도록 돕는 통합적 교육이다. 또한 일상생활에서 문화예술을 경험하고 창의적으로 자아를 표현하며 통합적 사고, 문제해결능력 등 다양성에 대해 이해할 수 있도록 하며, 타인에 대한 이해, 소통 능력을 함양하여 미래사회를 위한 문화시민으로 성장하게 한다(김수연, 2014).

그렇기에 예술교육과 문화교육은 상호 간에 통섭의 관계가 형성되어야 한다. 현재 문화예술교육에서 사용되는 장르(미술, 음악, 국악, 무용, 영화, 연극, 애니메이션, 만화, 디자인, 공예, 사진 등)도 교육에서 상호 유기적인 통합이 이루어져야한다. 예술과 과학, 테크놀로지, 자연 등이 서로 융합하는 것처럼, 예술과 문화도 ‘따로 또 같이’ 통섭하고 융합하며 시너지 효과를 도출할 수 있다. 이처럼 문화예술교육은 ‘문화적 가치’(미적 감성, 창의성, 정체성, 자존감, 성찰력 등)와 ‘사회적 가치’(공감, 소통, 포용성, 공동체성, 사회성 등)를 통해 국민에게 삶의 질 향상과 국가 문화 역량 강화에 이바지한다(충남연구원, 2018).

통합적 문화예술교육은 각 장르에 대한 상호 간 이해 증진, 문화예술에 대한

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

폭넓은 관점 및 이해 제공은 물론, 문화예술교육을 통한 창의적 감수성 및 표현 능력 증진 가능성으로 접근한다. 따라서, 단순히 훌륭한 작품 제작에 예술의 목적을 두는 것이 아닌, 인간으로서의 자기 이해와 의미 구현을 할 수 있는 체험과정에서의 의미가 있어야 한다. 교육은 성과 중시의 결과보다는, 인격 연마에 가치를 두고 인간 형성 과정을 중시해야 한다. 문화예술교육에 있어 예술이란 행복 추구를 독려하고, 인간이 소속된 사회를 전체적으로 바람직하게 이끌며 결론적으로 인간 존재 자체의 고차원적인 성장과 발달을 가능하게 한다. 이처럼 예술 활동과 문화 활동을 통해 전인적 성장을 도모하고 사회 발전을 균형적으로 이끌어내는 것이 문화예술교육의 중요성이라고 할 수 있다(이영란, 2017).

2006년 Bamford는 문화예술교육을 음악, 무용, 연극, 시각예술 등 각 예술유형에 대하여 사고하고, 표현하는 방법을 기술적인 면에서 지속적, 체계적으로 학습하는 것이라고 하며, 예술을 통한 교육이 모든 교과를 가르칠 때 창의적이고 예술적인 교수법을 활용함으로 전반적으로 학교에 대한 불만을 감소시키고, 학습 성취도를 향상시키는 등 긍정적 인지발달을 촉진한다고 주장했다.

현재 문화예술교육은 학교와 사회의 형태로 나누어지며 프로그램을 구성할 때 참여 대상의 성별, 연령, 장애여부, 지역 및 장소 등의 특성에 문화예술교육이 지향하는 다양성을 함께 고려하여 교육을 진행하고 있다. 기존의 예술 전문가 양상을 위한 교육과 차별되며 개인의 삶에서 발생한 문화 현상을 각 예술 매체 특성을 활용하여 해석하며 프로그램을 개발한다. 문화예술교육 프로그램은 참여자가 문화예술을 통해 타인을 이해하고, 타인과 소통할 수 있는 방법을 제공하며, 이를 통해 일상 생활에서의 향유와 삶에서 행복감이 향상되도록 한다. 즉 문화예술교육이란 궁극적으로 자신을 둘러싼 세계를 확인하고, 자신을 함께 살아가는 존재로서 바라보며 타인을 이해하는 과정 속에서 함께 공존, 실천하는 인간으로 성장하도록 이끌어 준다(박지은, 2021).

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

3) 문화예술교육의 범위

문화예술교육지원법에서 문화예술교육은 '「문화예술진흥법」 제2조 제1항 제1호의 규정에 따른 문화예술 및 「문화산업진흥 기본법」 제2조제 1호의 규정에 따른 문화산업, 「문화재보호법」 제2조 제1항의 규정에 따른 문화재를 교육내용으로 하거나 교육과정에 활용하는 교육을 말한다'고 정의된다. 이 규정에서는 문화예술을 교육과정이나 교육내용에 활용하는 것을 문화예술교육의 범위로 한정한다. 문화예술 자체를 교육함에 덧붙여 문화예술을 통해 다른 교과의 교육 활동을 포함하고 있음을 뜻한다. 따라서 문화예술교육의 영역을 개념적으로 광의의 영역, 협의의 영역으로 구분하고 설정할 수 있다. 또한 협의의 예술교육은 문화와 예술, 문화예술에 대한 교육이 실시되는 영역으로 정의된다. 즉, 문화예술교육의 영역은 문화 혹은 예술과 교육이 만나게 되는 공통적 분모로 문화예술교육 영역, 문화와 교육의 공통 영역, 예술과 교육의 공통 영역을 포함한다(김리아, 2012).

학교문화예술교육의 정의는 '「영유아보육법」 제2조의 규정에 따른 보육 시설, 「유아교육법」 제2조의 규정에 따른 유치원과 「초·중등교육법」 제2조의 규정에 따른 학교에서 교육과정의 일환으로 행하여지는 문화예술교육'이다. 교육기본법에 따르면, 교육은 사회 교육, 학교 교육 크게 두 가지로 나누어진다. 먼저 학교 교육은 유아·초등·중등·고등 교육을 하기 위하여 학교에서 실행되는 교육이다. 교육기본법과 문화예술교육지원법의 차이는 보육을 학교 교육에 포함시키지 않는 것인데, 이는 보육 시설이 보건복지부 소관이기 때문이다.

사회문화예술교육의 정의는 '문화예술교육시설(제2조제3호) 및 문화예술교육단체(제2조제4호)와 각종 시설 및 단체(제24조) 등에서 행하는 학교문화예술교육 외의 모든 형태의 문화예술교육'이다. 문화예술교육지원법에서 정의하는 사회문화예술교육은 앞서 이야기한 문화예술교육과 동일하게 '문화예술, 문화산업, 문화재를 교육내용 혹은 교육과정에 활용하는 교육'으로 정의되지만 여기에 덧붙여 '문화예술교육 시설 및 문화예술교육단체와 각종 시설 및 단체 등 학교문화예술

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

교육 이외 모든 형태의 문화예술교육'으로 정의된다.

4) 미래사회에서 문화예술교육의 필요성

문화예술교육은 문화가 융성하는 시기 속에서 타인과의 소통 및 이해를 돕는 도구이자, 문화 다양성을 이해하는 사회 통합적 도구이다. 따라서 그 필요성은 날로 증대하고 있는데, 그 효과는 다음과 같다.

첫째, 삶의 질 향상 및 자존감 향상 기여한다. 문화예술활동은 참여자들에게 개개인의 주체적이고 자발적 능력을 최대한 발휘하도록 요구한다. 교육 초기를 제외하고 자기 주도적인 학습 특성을 가지며, 자신의 활동을 스스로 기획, 결정하게 한다. 또한, 창작물이 타인보다는 스스로 향유하는 경향을 가진다. 타인을 대상으로 영리를 추구하는 것이 아닌, 자기 표현이나 자기 만족을 위하여 이루어지며, 개인은 창작에 직접 참여하고, 결과로 만들어진 창작물의 향유자로 존재한다. 이처럼 문화예술 활동은 기획, 실행 뿐 아니라 생산, 소비 과정의 전반에서 참여자들을 주체적이며 독립적인 개인으로 존재하게 만든다.

둘째, 다양한 문화에 관한 폭 넓은 이해한다. 문화예술교육은 대상에 관한 주관적 느낌. 인식 등을 간결히 표현하는 기술과 관련성이 있다. 서로의 의견을 상호 간에 교환하고, 다름을 조화롭게 승화시키려는 것이 핵심이다. 때문에 참여자들에게 기본적으로 대상에 대한 자신의 이해와 느낌, 인식과 인상을 어떤 방식으로 표현하는 것이 적절한지, 이러한 방식이 상대방에게 표현하고자 하는 바를 잘 전달하는지 등을 고려해야 한다. 따라서 문화예술교육은 대상에 대한 주관적 이해, 적절히 표현 가능한 기술적 역량을 자라게 하며, 사회적 관계 속에서 상대방에게 자신의 생각과 견해를 적절히 표현할 수 있도록 돕는다(이은지, 2012).

셋째, 인간의 창의성 계발 촉진한다. 문화예술교육을 통해 길러진 창의적 사고는 단편적인 암기식 교육을 탈피하고 다른 교과목과 유기적으로 연관 짓게 하는 '생각하는 힘', '예술적 즐거움'을 키워나가게 한다. 이로 인해 참여자는 문제해결능력(creative problem solvingability)의 향상뿐만 아닌 자아실현

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

(self-actualiation)도 가능하다. 우리 사회는 오늘날 창의적 사고와 자기 주도적 문제해결능력을 겸비하는 인재상을 요구한다. 대다수의 여러 국가가 문화예술교육에 집중하는 이유가 바로 이것으로, 그들이 문화적인 나라여서가 아닌 새로운 경제체제가 창의성을 요구하기 때문이라고 볼 수 있다(문화관광부, 2004).

미래학자 다니엘 핑크(Daniel Pink)의 『새로운 미래가 온다』에 따르면 정보화시대 이후 미래사회에 대하여 하이컨셉, 하이터치 시대로 예견한다. 이는 좌뇌 중점으로 활용하는 지식 정보화시대가 저물어가고, 우뇌 중점으로 창조와 공감 능력이 각광받는 하이컨셉, 하이터치 시대의 도래를 의미한다.

'하이컨셉'이란 기회, 패턴을 감지해 예술적 아름다움과 감정의 미, 멋진 이야기를 창조하며 상관관계가 없는 아이디어를 결합하며 전혀 다른 새로운 것을 창조하는 능력이다. '하이터치'는 타인과 공감을 통하여 유대 관계를 형성함으로 복잡한 인간관계를 능숙하게 다루고, 타인의 즐거움을 유도하며, 의미를 발견하고 목적을 추구하는 능력이다.

다니엘 핑크(Daniel Pink)는 앞서 언급한 그의 저술서에서 하이컨셉, 하이터치 시대가 요구하는 조건으로 다음 6가지를 제시했다. 디자인, 스토리, 공감, 조화, 놀이, 의미가 그것이다. 이 6가지의 조건을 겸비함으로써 좌뇌 중심의 이성적인 능력을 우뇌 중심 능력 발산으로 보완할 수 있다. 저자가 말하는 핵심 주제는 미래가 요구하는 좌뇌와 우뇌를 골고루 활용하는 창의적 사고 혁신을 도모하며, 미래사회를 전망할 수 있다는 것이다. 즉, 미래 시대를 주도할 수 있는 인재는 창의성이 뛰어나고, 감정이 풍부하며 융·복합 가치를 잘 이해해야 한다. 이는 통섭형 인재만이 가능한데, 통섭형 인재는 자유롭게 학문 간을 넘나들며 높은 창의성을 겸비하여야 한다. 이러한 소양을 기르기 위하여 교육과정 설계와 학교 시스템 쇄신이 시급하다. 또한, 학교 문화가 이를 뒷받침해야 하며, 기존의 교육 패러다임으로 대안을 마련하기 힘들기에 문화예술교육을 통해 가능성을 열어두어야 한다(이승자. 2013).

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

2) 융복합 문화예술교육

(1) 주제 중심 통합의 개념

주제 중심 통합은 각 교과 영역의 경계를 고수하지 않고, 문제나 쟁점·사고 기능·개념·범주 등을 중심으로 하여 각 교과별 학습 내용을 통합적으로 재조직한 후 가르치거나 활용하는 방식이다(심미경, 1997).

이는 학습자에게 특정한 개념, 주제를 다차원에서 심도 있게 탐구하며 다양한 자료의 활용과 문학적 지식, 활동, 전략 등을 사용하게 하는 등 학습 경험 확장 효과를 가진다. 따라서 통합교육과정을 효과적으로 지도학습에 적용하는 방법이 주제 중심 통합교육이다(심지아, 2013).

미국에서 진보주의 교육 운동이 활발히 전개되던 1920~1950년대에 학습 경험 통합과 교육과정 통합을 주요 논제로 다루며 통합(intergration)의 개념과 함께 주제 중심 통합이 사용되기 시작하였다. 한국은 1990년대에 들어서야 연구가 활발하게 이루어지기 시작하였는데(김재복, 2000), 1945년의 제1차 교육과정 공표 이후 1982년 1월에서 1987년 6월까지 이루어진 제4차 교육과정 개정부터 각 교과 지식과 경험을 필요에 따라 재구성하고 학습자 흥미 중심, 주제 중심, 문제 중심의 지도가 주를 이루게 되었다. 이 과정에서 학교 교육 효율성 증진을 위한 전통적인 분과 위주의 교육과정에 대한 통합이 대두되었다(노용, 2005).

통합은, 학습 내용과 경험을 선정, 조직함에 있어서 일정 기준에 따라 교과 영역에 구애받지 않고 전체 영역을 횡단하는 활동을 의미한다. 학습자의 전인적 발달 도모, 전통적 교과 구분 탈피와 함께 경험 중심으로 교육 성과를 추구하는 특성을 가진다. 실무적으로 두 가지 이상의 교과를 재구성해 하나의 지식 범주를 넘어 지식과 방법을 다루는 것이다(이미정, 2017).

이에 대해서는 연구자 별로 각기 다른 인식이 존재하며, 학교 교육에서 통합이 적용 가능한 제도의 차이 혹은 실천 방법의 다양성 등에 따라 통합과 통합교육

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

과정의 개념 및 의미를 각각 다르게 정의하고 있다(김재복, 1983).

그러나 학생의 전인적인 발달을 위한 통합교육의 필요성은 별 다른 이견 없이 학계 전반에 걸쳐 지지되고 있다. 통합에 대한 개념이 발달하기 이전에도 Dewey는 현재의 간학 문적 연구와 유사한 논의를 보였다. 학습은 경험을 재구성하는 활동이기에, 통합적으로 조직되어야 하고 오늘날의 삶과 생활에 유용히 적용될 수 있는 교육과정으로 조직되어야 한다고 주장했다. 새로운 교육은 교과서나 교사로부터 주어진다기보다는, 경험을 통한 배움을 우선시해야 한다고 하였다. 또한, 교사는 학습자가 스스로 경험을 통해 능동적으로 학습할 수 있는 새로운 조건을 조성하는 역할을 한다고 하였다. 자신에게 의미 있는 경험을 교육의 가치로 두고, 다양한 교과의 경계를 넘어 통합적으로 접근하는 것이다. 따라서 통합교육의 접근 방식은 교사의 일방적 지식 전달의 수직적인 관계가 아니라, 학습자 스스로 문제를 해결해나가며 부족한 부분에서는 동료 학습자들과 협업해 문제를 해결해나가는 수평적 방식을 의미한다(Dewey, 2013).

(2) 주제 중심 통합의 원리

주제 중심(theme-centered) 통합교육과정은 여러 학문을 기반으로 교육안을 구성하고, 그 중심이 되는 개념이나 주제를 활용하는 방법이다. 교육은 기본적으로 분과주의(각 교과와 지식을 구분함)를 지향하나, 교과와 지식은 실상 명확하게 구분이 될 수 없다. 또한, 상호 간 유기적 연관성을 지니며, 각 교과에 공통된 개념과 주제가 있기 마련이다. 각 교과에서 공통으로 다루는 주재 중 사회 문화적 현실 속에서 나타나는 일들을 비롯한 학습자의 다양한 관심사나 생활과 밀접한 내용 등 폭 넓게 아우르는 방식을 택하는 것이 주제 중심의 통합 접근이라고 할 수 있다(김진희, 2009).

주제 중심 교육은 학습 유도를 할 수 있는 중심적 주제를 활용하면서, 학습활동 전반이 주제를 중심으로 이루어진다. 학습에서 주제적 접근이란 구조적이고, 연역적이다. 또한 잘 조직되어진 전략과 활동, 특정 개념 등을 확장하는 데 사용

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

되는 자료를 결합하면서 주제가 되는 단원을 다학문적이고, 다차원적이며, 경계가 없게 한다(Wolfinger, Stokard, 2003).

주제적 접근은 학습자들에게 많은 상황, 개념을 적용하여 학습을 추구할 수 있게 하는 실제적 학습활동의 장을 제공한다(김재복, 2000) 1998년 강충열에 따르면, 주제 중심 통합교육을 하나의 주제를 중심으로 다양한 학습 경험을 교과의 요구, 혹은 학습자의 흥미·사회의 요구를 반영해 선정하고 조직하며, 학습자 주도적 활동을 유도함으로써 전인적인 발달을 도모하는 과정이다. 또한, 그는 주제 중심 통합교육을 단순하게 지식을 위한 교육 이외에도 공부 방법에 대한 학습, 학습의 절차를 강조하는 과정 중심의 교육으로 정의하였다. 이에 대한 특성을 Tyler는 계열성, 계속성, 통합성의 3가지 원리로 제시하였다. 이 중 통합성의 원리는 교육에서 통합적인 접근 방식과 밀접한 연관성을 가진다. 통합성의 원리는 교육내용을 시간적 연결 뿐 아닌 공간적 연결도 되어야하며, 과거와 현재, 미래가 연결되어 현재의 내가 교육내용을 잘 학습하여야만 향후에 유용히 활용할 수 있음을 느끼게 하는 교육으로의 의미를 가진다. 이는 과거의 학습 내용과 현재 학습 내용 사이에 다수의 동일한 요소를 제시하며 현재 학습 내용을 쉽게 느끼게 하며, 현재 학습하는 교과의 내용과 연관 있는 다른 교과의 내용을 연결함으로써 종합적 사고를 이끌어내게 지도하는 것이 통합교과교육에서 강조하는 전체성을 이룬다(유광찬 외, 2011)..

‘통합’의 원리는 교육의 수평적 수준에서 타 교과와 연계를 통하여 학습자로 하여금 학습 내용에 관한 동일 요소를 풍부하게 해주어 내용에 대한 포괄적 이해를 도움으로써 사물에 대한 종합적인 시야를 키울 수 있는 안목을 형성하게 한다(이미정, 2017).

1933년 Dewey는 교육은 사회생활에 필요한 내용으로 구성되어야 하며 학습은 경험의 재구성을 통해 이루어진다고 하며, 그러한 경험이야말로 통합적인 조직이 필요하다고 제시하였다.

1981년 Johnson에 따르면, 분절된 지식으로 인간은 지혜로울 수 없으며, 사상에 대한 통합적 파악보다는 고립된 것에서의 인식 문제가 발생한다고 주장했다.

조선대학교 CHOSUN UNIVERSITY

교육 수요자는 학습자에게 통합적 경험 제공을 통하여 양질의 통합적 지식을 습득시키게 해야 한다.

(3) 주제 중심 통합의 유형

주제 중심 통합 접근방법은 많은 학자에 의하여 다양하게 제시되었다. 통합적 접근 유형은 교과 통합 형태에 따라 분류 가능하며, 학자들은 대체로 구조적 통합과 기능적 통합으로 나누어 설명한다(Ingram, 1979; Jacobs, 1989; Fogarty, 1998; Drake, Burns, 2004).

1979년 Ingram에 따르면, 다음 <표 1>과 같이 교육과정의 통합 유형은 구조적 유형과 기능적 유형 두 가지로 크게 분류할 수 있다. 구조적 유형이란 양적 접근과 질적 접근으로 나누어 교육과정 내 지식의 재조직화에 중심을 두는 통합 방식을 가지고 있다. 기능적 유형은 내재적인 것과 외재적인 것으로 나뉘며 지식의 통합적 경험 촉진을 중요히 다루면서 학습 경험을 조직하는 방법에 중심을 둔다.

표 1. Ingram의 구조와 기능의 관점으로 분류한 통합 유형

분류기준		통합 방식의 종류
구조적 유형	1. 양적인 것 2. 질적인 것	- 합산적 접근 - 기여적 접근 - 융합의 과정에 기초 - 종합의 과정에 기초 · 순환/직선적인 것 · 총체/방법적인 것
기능적 유형	1. 내재적인 것	- 필요와 흥미 - 활동 - 탐구 - 경험
	2. 외재적인 것	- 귀납적(문제) 접근 - 연역적(목적론적) 접근

출처 : Ingram, 1979:26-41

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

1983년 곽병선은 통합교육과정을 다음 <표 2>와 같이 세 가지 유형으로 구분하였는데, 이는 교육과정 내용 구조면, 통합의 중심 내용 면, 수업 운영 면이다.

표 2. 곽병선의 구조와 내용, 운영으로 분류한 통합 유형

분류기준	통합 방식의 종류
교육내용 구조면	- 전체적 접근 - 종적-횡적 통합 - 부분-완전 통합 - 다 학문-학제-탈학문
통합의 중심 내용 면	- 주제, 제재 중심 - 문제 중심 - 경험 중심 - 기초학습 기능 중심 - 활동 중심 - 표현 중심 - 사고의 양식 중심 - 흥미 중심
수업 운영 면	- 융통성 있는 시간표 운영 - 통합의 날 운영 - 집단 교수제

출처 : 곽병선, 1983:84

1989년 Jacobs에 따르면, 통합의 교육 설계모형은 다음 <그림 4>와 같은 6가지로 구분될 수 있다. 학문기초 설계모형은 각각의 학문을 엄격하게 구분하는 교과 중심 모형이다. 학문 병렬 설계모형은 교사의 수업을 동일한 영역의 타 교과 수업과 일치하도록 계열화한다. 다학문 단원모형은 하나의 주제나 쟁점이 되는 문제 탐구를 위하여 관련된 각각 교과를 하나의 단원 형식 혹은 강좌 속에 포함하는 것을 말한다. 간학문적 단원모형이란 학교 교육과정이 다루는 전체 교과를 신중히 결합한다, 통합 일과 모형이란 학습자의 삶에서 발굴한 주제, 문제를 바탕으로 구성한다. 마지막으로 완전 프로그램은 학습자의 일상적 생활을 전반으로 바탕하여 교육과정을 창조한다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

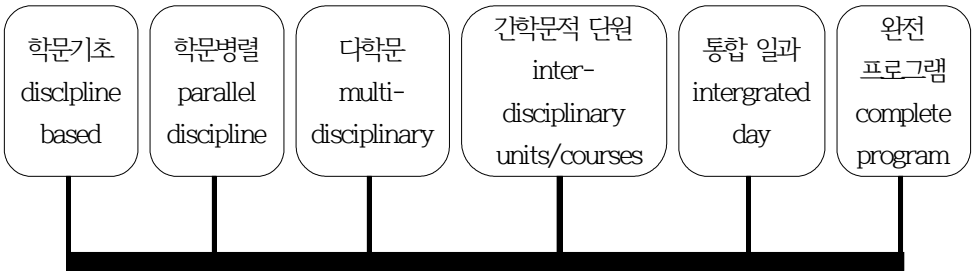


그림 4. 통합 정도에 따른 프로그램 설계모형

2004년 이상갑은 위와 같은 분류를 바탕으로 세 가지의 분류기준과 통합 방식을 재구성하여 교과의 통합 형태에 따른 접근, 통합의 중심 요소에 따른 접근, 학문 간 통합 정도에 따른 접근으로 제시하였는데, 그 내용은 다음 <표 3>과 같다.

표 3. 이상갑의 세 가지 분류 기준에 따른 통합유형

분류기준	통합 방식의 종류
1. 교과의 통합 형태에 따른 접근	- 합산적 통합 - 기여적 통합 - 융합적 통합 - 종합적 통합
2. 통합의 중심 요소에 따른 접근	- 주제 중심 통합 - 활동 중심 통합 - 문제 중심 통합
3. 학문 간 통합 정도에 따른 접근	- 다학문적 통합 - 간학문적 통합 - 탈학문적 통합

통합의 유형에 대하여 학자마다 다양한 방법으로 분류하나, 대부분 학습자의 경험과 교과의 경험 세계를 양 극단화 하여 교과 경계가 흐릿해지는 정도에 따라 다양한 유형이 연속선 차원에서 열거된다(Taba, 1962; Dressel, 1958;

조선대학교 CHOSUN UNIVERSITY

Skilbeck, 1972; Drake, 1998; Glatthorn & Foshay, 1991; Jacobs, 1989; Fogarty, 1991; Ingram, 1979; 강충열·정광순, 2009; 오효진, 2023 재인용). 학문 중심 통합에서부터 학생 중심 통합으로 연속적인 차원에서 이해할 수 있다(황혜진, 2019).

(4) 주제 중심 통합의 교육설계

① 주제 중심 통합교육 설계

학교문화예술교육프로그램의 개발 이전에 주제 중심 통합적 접근이 정당성을 가지기 위해서 교육 프로그램을 어떤 개발 모형을 토대로 개발할 것인지에 대한 이론적 배경을 살필 필요성이 있다. 프로그램은 교육과정의 형태 중 하나로 대상과 시기가 교육과정의 형태보다 작고 짧다. 따라서 프로그램 개발 모형을 탐색하기 위하여 교육과정 개발 모형을 먼저 살펴볼 필요가 있다(이상갑,2001).

학자들의 교수학습 과정에 대한 주장과 주제 중심 통합 교수 모델은 다양하게 논의된다. 1986년 Jacobs에 따르면 주제 중심 통합교육 연구 개발을 위한 4단계 계획으로 주제 선정, 주제와 연관되는 토픽과 아이디어에 대한 브레인스토밍, 주제의 조사를 안내할 수 있는 질문 설정, 주제의 탐구에 도움을 주는 활동 설계 및 실행 단계로 제시하였다(Wolfinger, Stockard, 1997).

1994년 Lapp와 Flood는 주제 중심 통합교육 단원을 계획하기 위한 절차를 주제 선정, 자료 수집, 학생 참여, 학생 집단 구성, 주제 확장, 평가하기 총 6단계로 구성하였다.

이듬해인 1995년에는 Meinbach, Rothlein&redericks이 비슷한 방식으로 효과적이며 성공적인 주제 단원의 설계를 위하여 주제 선정, 주제 조직, 자원과 자료수집, 활동과 프로젝트 설계, 단원 실행의 총 5단계로 제시하였다.

1998년 강충열은 여러 학자의 심리적 교수 모델의 공통적인 특징을 살려 수업의 일반적 흐름인 도입과 전개, 정리의 구조에 맞추어 주제 중심 교수 모델을 개발하였다. <그림 5>와 같이 도입을 주제 선정, 소주제 및 학습 내용 선정, 주

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

제망 작성, 주제학습의 목표 설정, 주제학습 계획으로, 전개에 주제학습 실행, 정리 단계에 평가의 단계를 거치게 설계하였다.

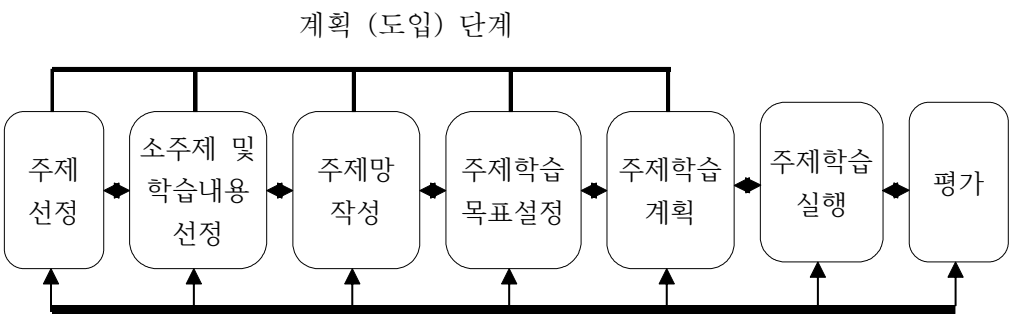


그림 5. 주제 중심 교수 모델

출처 : 강충열, 1998:11.

주제 중심 교수 모델의 주요 특징은 다음 3가지로 나눌 수 있다.

첫째, 도입 부분이 전체의 상당 부분을 차지한다. 교과 교육은 교육내용이 교과 별로 이미 정해져 있다. 그러나 주제 중심 통합교육은 교사와 학습자가 교육내용을 함께 만들어 가고, 이를 위한 충분한 시간이 필요하다.

둘째, 주제 중심 통합교육은 블럭처럼 하나의 단위 형태를 주제를 학습하는 데에 소요되는 총 시간의 단위로 하여 수업 진행이 이루어진다.

셋째, 학습 목표 설정이 초반이 아닌 중반에 있다. 학습 목표를 먼저 설정한 후에 교육내용을 전달하는 일반적 교육과 다르게, 주제 중심 통합교육은 학습 내용을 먼저 설정한 후 그 내용과 관련한 목표를 정한다(강충열, 1998).

2001년 이상갑은 기본 구조로 Tyler의 모형을 제시하였는데, 이는 현장에 용이하게 적용 가능한 점과 논리적이며 계열적 구조를 제공하기 때문이다. 다음 <그림 6>은 그가 제시한 기술 교과 교육 프로그램 개발 모형으로, Nicholls의 순환적 교육과정 개발 모형과 Carey&Dick의 체제접근 교수 설계모형, Frazee&Rudnitsky의 주제 중심 통합교육과정 개발 모형을 반영하였다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

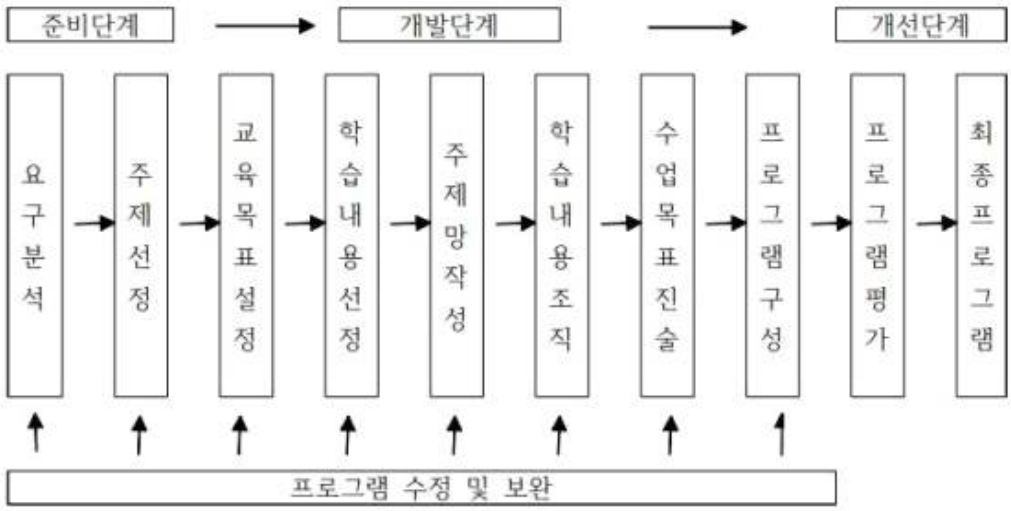


그림 6. 이상갑의 교육프로그램 개발 모형

본 연구는 학교문화예술교육프로그램에 주제를 중심으로 한 통합적인 접근을 활용해 효과적 프로그램으로의 완성을 위해 체계적이며 조직적인 개발 모형을 선정하고자 하는데, 분석 준거는 다음과 같다.

첫째, 모형 개발 과정의 논리성이다. 적당한 주제를 선정할 수 있는 구체적인 안내 방안, 내용을 선정, 조직하는 일체의 과정이 논리적이며 주제를 중심으로 구성되게 하며 수업의 설계를 밀도 있게 하는 데에 기여해야 하며, 프로그램의 효과성을 판단하기 위한 평가 요소 또한 포함하여야 한다.

둘째, 프로그램 개발에 대한 단계별 피드백으로 인한 수정 및 보완 요소 도출이다. 이를 통하여 프로그램의 효과성과 완성도를 높여야 한다.

앞서 언급한 각 개발 모형을 분석한 결과, <그림 6>에서 이상갑이 제시한 모형이 가장 적합하다고 판단하였다. 주제 선정부터 내용 선정 및 조직, 프로그램 구성과 평가 단계를 고루 갖추고 논리적 절차의 형식을 띔과 동시에 프로그램 평가를 통해 단계별로 수정과 보완이 제때 이루어지는 과정이 포함되어 있기 때문에 주제 중심 학교 문화예술교육 프로그램의 개발 모형으로 가장 체계적이자

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

조직적인 적합성을 보인다. 이와 같은 이유로 본 연구에서는 이상갑(2001)의 기술 교과 교육프로그램 개발 모형을 채택하였다.

② 주제 중심 통합의 주제선정 기준

학교문화예술교육프로그램을 주제 중심 통합적 접근에 의하여 개발하기 위해서 주제의 선정은 중요하다(Jacobs, 1989). 주제를 선정할 시 국가 수준에서 다루는 교육과정상의 요구, 인·물적 자원의 가용성 등 고려해야 할 대상이 많은 편이다. 그렇지만 한 가지의 주제 내에 여러 대상을 고려하여 반영할 수 없기 때문에, 시점과 상황 등을 고려했을 시 우선순위를 토대로 결정한다(Frazee & Rudnitski, 1995; 강충열, 1998; 오효진, 2023 재인용).

1983년 Dearden은 주제 선정에 있어 다음과 같은 네 가지의 기본적인 기준을 고려해야한다고 했다. 첫째, 일상에서 매일 즉시 적용할 수 있는 것을 고려해야 한다. 둘째, 학교 교육과정을 균형 있게 개발할 수 있는 주제인가에 대한 고려가 필요하다. 지식 확장과 기술 발달을 촉진하는 주제이면서, 동시에 교육과정 전반에 걸쳐 균형 잡힌 학습을 할 수 있는 기회 제공이 마련되어야 한다. 셋째, 주제가 미래 생활 준비에 필요한 가치를 지니고 있는지 고려해야 한다. 학습자가 미래에 사회 속 책임감이 있는 구성원으로서 성장하기 위해서 사회가 요구하는 주제에 관한 교육이 필요하기 때문이다. 넷째, 다른 곳보다 학교 내에서 주제를 공부하며 학생이 성장할 수 있는지에 대하여 고려해야 한다.

1994년 Lapp과 Flood에 따르면, 주제를 선정할 때 문화예술에서 요구하는 기능과 정보를 통합하며, 선택한 주제가 가르치고자 하는 기능과 활동에 자연스럽게 모두 확장될 수 있는지를 고려해야 한다.

1997년 김대현, 이은화, 허은실, 강진영은 연구에 따르면 국가 교육과정의 교과별 내용과 매체, 지역 사회 자원 등에서 주제를 발견할 수 있는데, 다음과 같은 4가지로 주제 선정 기준을 제시하였다.

첫째, 학습자들의 흥미와 호기심 유발이 가능한가? 둘째, 각각의 교과에서 다루는 내용을 효과적으로 전달할 수 있는가? 셋째, 각 교과 내용 통합이 용이한

조선대학교 CHOSUN UNIVERSITY

가? 넷째, 학습자 발전단계에 적합한가?

이상갑(2001)의 기술 교육프로그램 개발 연구에서는 현실성, 흥미 유발성, 관련성, 발달단계성, 활동성 5가지로 주제선정기준을 제시하였다.

첫째, 기술의 영역에 포함되며 현실에서 실제 활용하는 것이어야 한다. 둘째, 학습자의 호기심과 흥미를 유발할 수 있는 주제여야 한다. 셋째, 기술 교과 내용뿐만 아니라, 수학, 과학 등 교과 내용과 연결이 수월한 주제이어야 한다. 넷째, 학습자의 지적, 정신적, 신체적 수준을 무시하지 않고 고려해야 한다. 다섯째, 기술 교과 특성에 따른 체험적 요소가 적절하게 포함되어야 한다.

본 연구에서는 앞서 언급한 여러 연구에서 제시하는 주제 선정 기준을 다음 <표 4>와 같이 정리하며, 그 중 학습자의 흥미와 호기심 유발, 학습자 발달단계에 대한 적합성, 여러 교과 내용과의 관련성 등을 주로 고려하였다.

표 4. 학교문화예술교육프로그램 주제 선정 기준

학자명	주제 선정 기준
Dearden (1983)	- 일상생활에서 매일 즉시 적용 가능한가 - 지식 확장과 기술 발달 방법을 제공하며 교육과정 전체 영역을 균형있게 학습하는 주제인가 - 사회가 요구하는 것과 관련이 있는가 - 학교에서 주제를 공부함으로 이익이 있는가
Lapp & Flood (1994)	- 문화예술에서 요구되는 기능과 정보를 통합 가능한가 - 주제에 맞춰 자연스럽게 확장 가능한가
김대현·이은화·허은실·강진영(1997)	- 학습자들의 흥미, 호기심 유발이 가능한가 - 각 교과에서 다루는 내용을 효과적 전달할 수 있는가 - 여러 교과에서 다루는 내용을 쉽게 연관지을 수 있는가 - 학습자 발전단계에 적합한가
이상갑 (2001)	- 현실성 - 흥미 유발성 - 관련성 - 발달단계성 - 활동성

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

3. 학교문화예술교육 프로그램

1) 학교문화예술교육의 개념

2023년에 제정된 문화예술교육지원법 제2조1항에 따르면, 문화예술교육은 크게 '학교문화예술교육'과 '사회문화예술교육'으로 나누어진다.

'학교문화예술교육'은 「유아교육법」 제2조, 「초·중등교육법」 제2조의 규정에 따라 어린이집과 학교에서 교육과정의 일환으로 실행되는 문화예술교육이다. 규정에 따라 교원연수와 활동 및 행사 지원, 지역 사회와 지원체제 구축, 경비 지원 및 보조 등을 통해 활성화를 지원한다. 이름에서도 알 수 있듯이, '학교문화예술교육'은 '학교' 공간에서 이루어지는 '문화예술교육'이다(한국문화예술교육진흥원, 2015).

'학교문화예술교육'이 학교의 교과과정 일환으로 실시된다면, 학교 중심의 문화예술교육은 현재 크게 문화체육관광부(한국문화예술교육진흥원)와 교육부, 시·도 교육청이 상호 협력하는 것을 운영 주체로 볼 수 있다. 따라서 문화예술교육은 학교와의 결합에서 문화 예술적 특성과 학교 특성 자체에 대하여 고려해야 하며, 학교문화예술이 지니는 보편적 기회 제공, 기본 교육과정 운영, 균질한 교육 제공, 학생을 지역 사회 일원으로 인식, 교사와 강사 두 이질적 주체가 공존하고 있다는 특성을 고려해야 한다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

2) 학교문화예술교육의 특성

‘학교문화예술교육’은 공교육이 실시되는 학교에서 예술의 폭을 확장하며 예술을 누구나 일상에서 동등하게 누릴 수 있는 기회를 제공한다(이현정, 2017).

‘학교문화예술교육’은 현재 문화체육관광부 정책 수립, 한국문화예술교육진흥원 정책 집행 및 지원으로 이루어진다. 학교가 공간적 배경이기에 교육부 및 시·도교육청이 또 다른 축을 담당하는데, 이는 다음 <그림 7>과 같다(장현선 외, 2015).

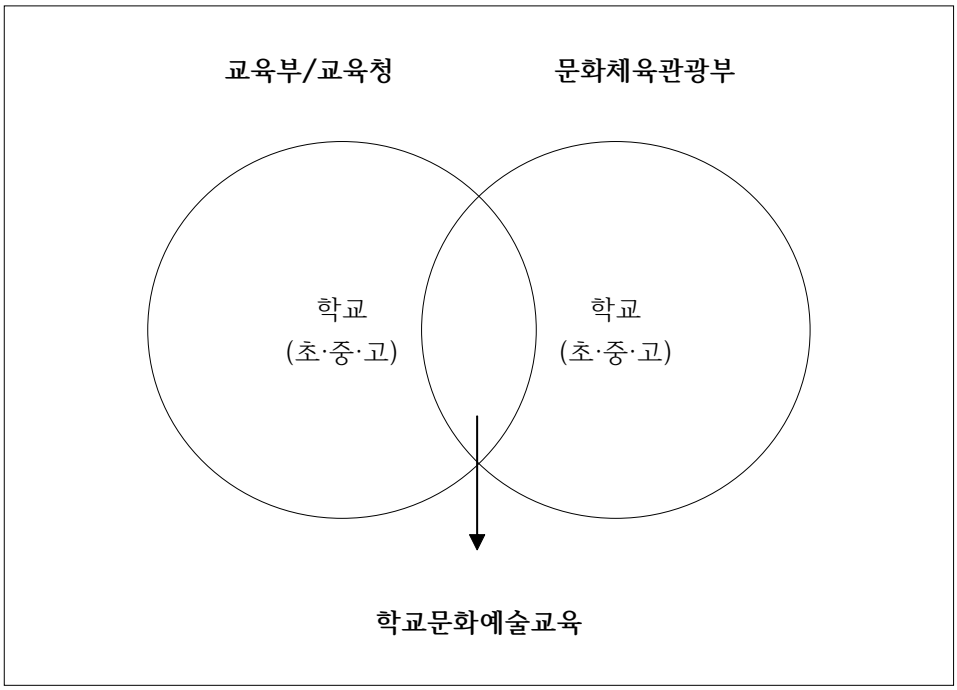


그림 7. 학교문화예술교육 관련 환경 구성도

이처럼 ‘학교문화예술교육’은 학교에서의 문화예술교육 활성화를 위하여 각계 전문가들이 최적의 환경을 구축하도록 노력하고 있다.

2015년 Sorrell et al에 따르면 ‘학교문화예술교육’은 아동~청소년기까지 적절 수준에 맞는 문화예술교육을 꾸준히 제공하는 기관이다. ‘학교문화예술교육’이

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

가지는 교육적 의의는 학생이 개인적으로 예술에 관심을 가지는지의 여부에 관계없이, 모든 학생을 교육할 수 있는 기관은 학교가 유일하다는 것이다(Bamford, 2007).

'학교문화예술교육'은 학교 교과과정, 정책에 따른 지원사업으로 다양하게 이루어진다. 그 중 현재 대부분을 차지하는 것은 '예술 강사 지원사업'으로, 예술강사를 학교에 파견하여 방과 후 수업 시간, 창의적 체험 활동 시간에 수업하는 것이다. 학교문화예술교육 지원사업은 단순한 지식 축적과 입시 위주인 맹목적 교육환경에 새로운 변화를 부여한다. 이를 통해 공교육 속에서 학생들이 예술을 체험할 수 있도록 다양한 기회를 제공하고, 행복감을 형성하여 긍정적인 학교 문화를 조성하며 학생의 꿈과 끼를 실현하게 하는 '행복 교육'의 토대를 마련한다. 또한 교육 수요자(학생, 학부모 등)에게 예술교육의 필요성에 대하여 학교 환경 변화를 통해 공감대를 형성하고 높은 만족도를 보이는 추세이다(경기도 교육청, 2017). 이를 통해 학생들의 재능과 잠재력 개발, 여가시간의 건전한 활용, 문화예술교육의 균등한 기회와 경험 및 성찰을 도모하면서 개인의 삶의 질을 향상시키고, 사회적인 문화 역량을 강화하게 한다. '학교문화예술교육' 활성화의 중요성은 학생에게 문화예술에 대한 인식 및 태도를 기르게 하고, 문화예술의 수요자 확대를 가능하게 하며 창의적인 인재를 육성한다는 것이다(안원현, 2017).

교육과 예술의 본질적 공통분모는 '인간'을 만나고 소통한다는 것이다. 2012년 노철현은 교육에 대하여 '인간다운 인간을 길러내는 것'을 고민한다고 하였고, 2023년 오현진은 '예술은 인간답게 사는 법'을 성찰하게 한다고 주장했다.

예술은 교육과 접근 방식은 다르지만, 동일한 지향점과 가치를 공유한다. 학교에서 예술교육이 이루어져야 하는 이유는 타 교과목에서는 배우기 힘든 것들을 배우는 기회를 제공하기 때문이다(Davis, 2013).

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

3) 학교문화예술교육과 주제 중심 통합교육

근대식 학교 교육에 대한 문제는 과학적 합리주의에 기초한 지성과 지식의 발달 및 축적을 강조하였다는 것이다. 현시점에서, 이전의 지식 중심의 경쟁 유도 교육에서 벗어날 수 있는 혁신적인 대안이 요구된다. 이로 인해 예술의 교육적 가치를 설득할 수 있는 기회 또한 마련되고 있다. 학교 교육 안에서 자유학기제, 고교학점제 등 개인에게 자율성과 다양성을 존중할 수 있도록 교육과정의 정책적인 변화 시도가 이어지고 있는 반면, 학교문화예술교육 지원사업은 예술 강사를 장르 별로 1인 파견하는 초기 방식에서 크게 벗어나지 못하고 있다. '학교 예술 강사 지원사업'이 15여 년간 시행되며 학교문화예술교육의 양·질적 확산에 기여한 것은 분명하나, 복합적으로 변해가는 최근의 사회적 요구와 다양성이 증가하는 학교 교육현장에서 대응하기에 한계가 있다(김선아, 2022).

주제 중심 통합수업은 사고력을 자극하고 창의력을 신장하는 수업 방식으로서 의미를 가진다. 또한, 주제를 중심으로 하는 통합적 관점에서 접근하는 수업 방식을 통해 현대 사회에서 요구하는 문제해결능력 및 창의력, 사고력을 개발하고 증진하는 데에 기여한다(김대현·이영만, 1995).

현대사회는 4차 산업혁명을 특징으로 하며 유연한 사고, 창의성을 중요시한다(Schwab, 2016). 창의적 사고력을 기르는 교육적 방안은 다양하게 고려되지만, 미래가 요구하는 창의·융합형 인재를 육성하기 위해서는 통합교육이 적절하다(황지현, 2019).

주제 중심 통합수업은 다음과 같은 3가지의 특징적 측면을 가진다. 첫째는 학생의 적극적인 참여 요구이다. 학생의 적극적이고 능동적인 참여는 창의적 사고력을 기를 수 있는 교육적인 필요조건을 만족시킨다. 2000년 Marzano는 1950년 이래 지속적으로 연구되어 온 창의성 교육 관련 문헌연구를 기반으로 창의성 교육과정은 학습자가 스스로 의미를 구성하는 주체라는 인식을 바탕으로 구성되어야 한다고 했다. 그는 창의성 교육과정이 다루는 학습 내용에 의미가 담기고, 학생 주도하에 학습 주제와 내용을 선정하는 경우에 가장 의미 있다고 주장하였

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

다. 창의성 교육은 주입식 교육이 아니고, 이의 성공을 위하여 학습 주제에 관련한 학생의 흥미와 관심이 필요하다.

둘째는 창의적 사고력 신장을 기대할 수 있는 학습 환경의 조성이다. 학습 환경이 창의적 사고력 신장을 가능하게 하는 것에는 자유롭고 개방적인 교실의 분위기와 학생의 기발한 아이디어와 반응의 존중, 학생의 생각과 관심을 수업 과정에 반영, 확산적인 학습활동의 격려, 교수-학습 과정 선택과 결정에 학생 참여 촉진이 해당한다(Feldhusen, Treffinger, 1998).

셋째는 교사와 학생, 학생들 간의 상호작용, 의견 교환 및 자극의 발생이다. 학생들 간의 상호작용을 통해 상승효과(synergy effect)와 동료효과(peer effect, cohort effect)를 향상시킬 수 있는데, 이런 상호작용과 자극은 학업 성과의 증진과 더불어 창의성 신장을 촉진하도록 돕는다(김현진, 2000).

창의력은 예술의 고유 특성으로, 대상의 고유 특성을 직접적, 간접적으로 파악하고 이를 새로운 세계로 재창조하는 지적 능력이다. 이를 만드는 반복 훈련은 잠재된 창의력을 발아시키고 꽃 피우게 하는 가장 유용한 과정이다. 예술교육에 시대의 흐름을 입혀 창의력을 고양시키는 것은 예술교육의 가장 확실한 기대효과이다(심상교, 2014).

이를 정리해보면, 교육과 학습에 대한 새로운 가능성을 사회 변회에 맞추어 제시하는 예술의 교육적인 가치와 '학교문화예술교육'의 다각화, 현대 사회에서 요구하는 창의력 신장을 위하여 공교육 안에서 주제 중심 학교문화예술교육은 수업 방안으로 효과적일 것이다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

4. 선행연구 고찰

다문화 융복합 문화예술교육은 다양한 문화적 배경을 가진 사람들이 문화예술 활동을 통해 서로 이해하고 존중하는 태도를 함양하도록 하는 교육이다. 융복합 문화예술교육은 다양한 문화적 요소를 결합하여 새로운 문화예술콘텐츠를 창출하는 교육으로, 다문화 융복합 문화예술교육은 이러한 융복합 문화예술교육의 개념을 기반으로 한다. <표 5>의 선행연구를 고찰한 결과 다문화 융복합 문화예술교육 프로그램을 참여 후 분석한 2020년 조혜진, 이은정과 2021년 임혜영, 최영희, 2022년 김혜진, 이은주, 2023년 박은영, 김성민의 최근 4년간의 관련 연구에 따르면 다문화 융복합 문화예술교육은 공통적으로 다문화 가정 자녀들의 다문화적 감수성, 자기 이해와 표현력, 협동심과 창의성 향상에 효과적인 것으로 나타났다.

첫째, 다문화 융복합 문화예술교육 프로그램에 참여한 학생들은 타문화에 대한 이해와 존중을 바탕으로 한 태도가 증가하며, 다문화적 감수성이 향상하는 모습을 보였다. 2023년 이수경, 이소영에 따르면 다문화적 감수성은 타문화에 대한 이해와 존중을 바탕으로 하는 태도이다. 인지적 요소로는 타문화에 대한 지식과 이해, 정서적 요소로는 타문화에 대한 공감과 존중, 행동적 요소로는 타문화에 대한 긍정적 태도와 행동과 같은 구성요소를 포함한다. 다문화예술교육의 예술적 경험은 다양한 문화적 요소를 융합하여 창의적인 표현물을 만들어내는 활동을 의미하며, 이러한 예술적 경험은 참여자들이 타문화에 대한 새로운 시각을 획득하고, 서로의 문화를 이해하고 존중하는 태도를 형성하는 데에 효과적으로 나타났다.

둘째, 프로그램에 참여한 이후 학생들은 자신의 문화적 배경과 정체성을 이해하고, 이를 바탕으로 자신의 생각과 감정을 표현하는 자기 이해와 표현력이 향상되었다.

셋째, 프로그램 참여 후 학생들은 공동의 목표를 달성하기 위해 협력하고, 새로운 아이디어를 창조하는 능력, 즉 협동심과 창의력이 향상되었다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

넷째, 2021년 임혜영, 최영희가 개발한 다문화 융복합 문화예술교육 프로그램은 참여자 특성별로 효과가 다르게 나타났는데, 다문화 가정의 문화적 배경, 주거 형태, 부모의 교육 수준에 따라 다문화적 감수성, 자기 이해와 표현력, 협동심과 창의성의 향상 정도가 달라지는 것으로 나타났다.

연구의 한계점으로는 다문화 가정뿐만 아닌 지역 사회의 모든 구성원을 대상으로 정교한 연구 방법론을 적용해야 하며, 교육효과에 대한 장기적인 연구가 이루어져야함을 뽑았다.

표 5. 다문화 융복합 문화예술교육 선행논문

논문 제목	저자	발행년도	연구 대상	연구 방법
다문화 융복합 문화예술교육의 효과에 관한 연구	조혜진, 이은정	2020년	다문화 가정 자녀 120명	6주간 다문화 융복합 문화예술 교육 프로그램 참여 후 분석
다문화 예술교육을 위한 융복합 문화예술콘텐츠 개발 연구	임혜영, 최영희	2021년	다문화 가정 자녀 60명	
다문화 융복합 문화예술교육의 효과에 관한 연구	김혜진, 이은주	2022년	다문화 가정 자녀 20명	1년간 다문화 예술단 활동 진행 후 분석
다문화 융복합 문화예술교육의 참여자 특성별 효과 연구	박은영, 김성민	2023년	다문화 가정의 자녀 240명	6주간 다문화 융복합 문화예술 교육 프로그램 참여 후 분석

이선희, 김은수(2022)에 따르면, 다문화 사회에서 타문화에 대한 이해와 존중은 매우 중요하며, 다문화 융복합 문화예술교육은 이러한 필요성에 부응하여 다문화 사회의 구성원들이 서로의 문화를 이해하고 존중할 수 있도록 하는 데 기여할 수 있으며, 이를 발전시키기 위한 방향성에 대하여 다음과 같이 제시하였

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

다.

첫째, 다문화 가정의 자녀뿐만이 아니라 지역 사회의 모든 구성원들이 다문화 융복합 문화예술교육의 혜택을 받을 수 있도록 노력해야 한다.

둘째, 다문화 융복합 문화예술교육을 효과적으로 수행하기 위하여 전문성 있는 인력이 필요하며, 이를 위한 양성과 지원이 필요하다.

셋째, 다문화 융복합 문화예술교육의 효과를 높이기 위해서는 체계적인 연구와 평가가 필요하며, 이를 통해 다문화 융복합 문화예술교육의 효과적인 방법과 내용을 도출할 수 있다.

김혜영, 박지은(2020)의 연구에 따르면 다문화 융복합 문화예술교육은 다양한 문화적 요소를 융합하여 창의적인 표현물을 만들어내는 활동을 의미하는데, 이러한 활동은 참여자들이 다양한 문화적 배경을 이해하고, 서로의 차이를 존중하며, 세계 시민으로서의 역량을 함양하는 데에 효과적이다.

이윤지, 김혜영(2021)에 따르면 다문화 융복합 문화예술교육 프로그램의 참여자들은 자기표현을 적극적으로 격려받는 과정에서 자신의 생각과 감정을 표현함을 통하여 의사소통력과 문제 해결력을 키울 수 있으며, 참여자 간 협력과 소통을 촉진하는 과정에서 공동의 목표를 달성하기 위하여 협업 능력을 키울 수 있다.

김유나, 김지연(2021)에 따르면 다문화 융복합 문화예술교육은 4차 산업혁명 시대의 시민교육 목표인 다양성 존중, 공동체 의식 함양, 문제 해결력과 의사소통 능력 함양에 효과적인 것으로 나타났다.

김종호, 김지연(2022)은 다양한 문화적 배경을 가진 참여자들을 대상으로 다문화 융복합 문화예술교육을 통한 4차 산업혁명 시대의 인재 양성 방안을 연구해야 하며, 실제 교육현장에서 다문화 융복합 문화예술교육을 통한 4차 산업혁명 시대의 인재 양성 방안인 융복합 문화예술교육을 적용하여 효과를 검증하는 연구가 이루어져야 한다고 하였다.

본 연구에서는 선행연구 고찰을 통하여 연구의 필요성을 정립하였으며, 선행연구의 한계점을 파악하여 연구에 반영할 수 있도록 하였다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

Ⅲ. 연구방법

1. 프로그램 설계

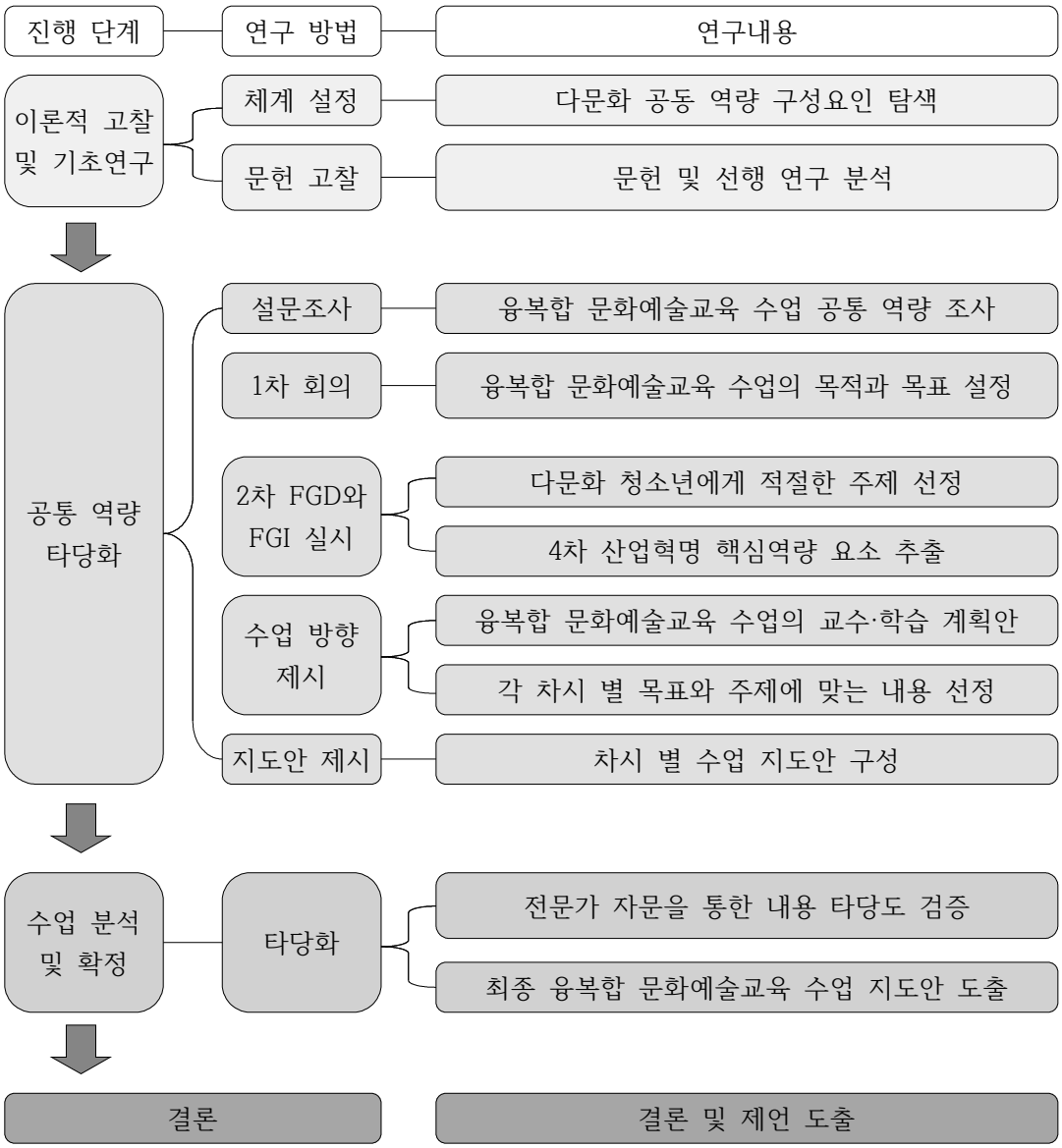


그림 8. 연구 절차와 방법

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

본 연구에서는 전공의 진로개발 공통 역량과 교육프로그램을 도출하기 위하여 네 단계로 연구를 설계하였다. 연구 단계를 크게 나누면 전공의 진로개발 공통 역량 구안 단계, 타당화 단계, 최종 도출, 교육프로그램 개발 단계로 나눌 수 있다. 연구방법으로는 문헌조사, 설문조사, 표적집단토의법(Focus Group Discussion; 이하FGD)와 표적집단면접법(Focus Group Interview; 이하 FGI)을 사용하였다. 본 연구의 절차와 각 단계의 연구방법과 내용을 도식화하면 위의 <그림 8>과 같다.

2. 이론적 고찰 및 기초 연구

1) 연구 설계

본 연구에서는 다문화 청소년을 위한 융복합 문화예술교육 프로그램 개발과 실행을 검증한 연구들에 대해서 체계적 문헌 고찰을 수행한 이후에, 2022개정 교육과정과 전문가 협의 결과에 근거한 수업 프로그램 개발을 바탕으로 결론을 도출하고자 하였다. 이에 따른 연구 절차는 다음과 같다.

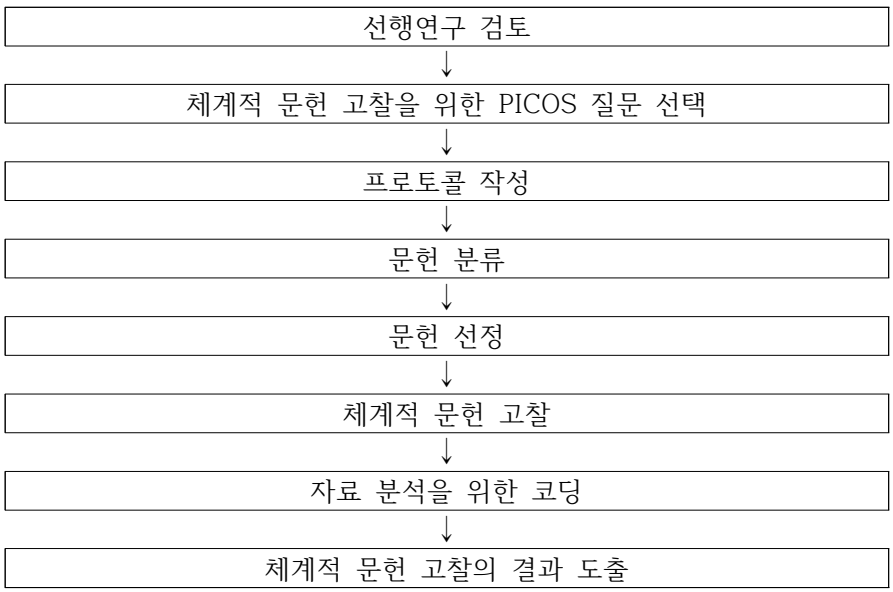
2) 연구 절차

본 연구에서는 선행연구를 바탕으로 다문화 청소년을 위한 문화예술교육 프로그램 개발의 근거를 파악하고자 체계적 문헌 고찰을 위해 다음과 같은 연구 절차의 수순으로 진행하였다. 먼저 국내에서 수행된 기존의 연구들을 검토하여 체계적 문헌 고찰을 수행하기 위한 PICOS(P-Participation, I-Intervention, C-Comparison, O-Outcome, S-Study design) 질문에 대한 명확한 답변을 설정하여 프로토콜(protocol)을 작성하였다. 이후에는 연구 목적에 해당하는 핵심어(key word)를 선정한 뒤 국내 검색엔진을 통해 국내 학위논문 및 한국 연구재단에 등록된 등재지와 등재후보지에 수록된 학술 연구물로 한정하여 선별하였

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

다. 검색 기간은 2023년 9월까지로 제한하여 대상 문헌을 검색하였다. 이후 중복되는 문헌 제외 및 PICOS 질문 문항에 알맞지 않은 연구 문헌들은 제외하는 등 연구 목적에 적합하지 않은 문헌들을 선별하는 작업 과정을 진행하였다. 다음으로는 체계적 문헌 고찰 수행을 통해 선정된 문헌 중 동일 요인들을 파악한 뒤 분류하여서 기존에 발표된 문헌의 결과 내용을 변환 작업을 통해 코딩 과정을 실시하였다. 다음의 <표 6>은 체계적 문헌 고찰을 위한 연구 흐름도를 정리한 것이다.

표 6. 체계적 문헌 고찰을 위한 연구 흐름도



3) 연구 대상

본 연구에서는 다문화 청소년을 대상으로 수행된 문화예술교육 프로그램 개발과 실행에 관한는 효과를 검증한 국내·외에서 수행된 문헌들을 대상으로 선정하였다. 이후 문헌의 제목과 초록부터 시작하여서 본문의 내용을 확인하여서 측정 방법, 프로그램 내용 등 문헌에 기술되어 있는 내용을 상세하게 파악하여서 최종 문헌에 포함시켰다. 이러한 기준에 따라 체계적 문헌 고찰 및 전문가 협의를 수행하기 위한 과정은 다음과 같다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

(1) 체계적 문헌 고찰 선정 문헌

본 연구에서는 체계적 문헌 고찰을 실시하기 위해 다음과 같은 기준을 설정하여 분석 대상 문헌을 선정하였다. 먼저, 문헌 검색은 국내 데이터 베이스인 학술연구정보서비스(Research Information Sharing Service; RISS)와 학술데이터베이스서비스(Data Base Periodical Information Academic; DBpia) 그리고 한국학술정보시스템(Korean Information Sharing Service; KISS) 및 국회 전자도서관 등 한국 내에 등록되어 있는 검색 엔진을 사용하여 2023년 9월까지 발행이 완료된 문헌들을 자료로 수집하였다. 검색 엔진에는 키워드 검색을 활용하였으며, 검색에 사용된 주요어는 다문화, 청소년, 융복합, 문화예술교육, 프로그램 개발 및 실행 등이었다. 다음으로는 분석 대상으로 문헌으로 선정하기 위한 포함 조건은 다음과 같이 설정하였다.

첫째, 자료 검색 및 수집은 2023년 9월 약 한 달의 기간에 걸쳐 수행하였다.

둘째, 연구 대상으로 선정된 문헌들의 출판 편향을 고려하여서 등재지 및 등재후보지에 게재가 완료된 학술 문헌은 물론 석사 및 박사학위논문까지 선정 대상 조건으로 설정하였다. 이때 학술발표 및 연수에 활용되어 등록된 연구 자료들은 포함에서 제외시켰으며, 정식적으로 게재 및 출판된 문헌만을 선별하여서 최종 분석 문헌으로 선정하였다.

셋째, 검색 엔진을 통해 문헌을 찾을 때 주요어가 포함되지 않더라도 본 연구 목적에 적합하다고 판단되는 요인 및 핵심어가 발견되는 경우에는 분석 대상 문헌으로 포함하였다.

(2) 문헌 선정 및 제외 기준

최종 문헌 선정과 제외의 기준은 출판 년도와 유형, 중복, 연구 대상자 및 연구 요인 등에 따라 선정과 제외 기준을 설정하였다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

출판 유형은 국내에서 출판된 모든 학술 문헌 및 학위논문은 포함되었으며, 원문 확인이 가능한 전문자료 또한 포함되었다. 반면, 초록만 발표된 연구 문헌이거나 학술대회 및 연수 자료로 활용된 문헌 그리고 보고서 및 저서 출판물의 경우에는 제외되었다.

또한, 공개형 자료(open access)가 아니거나, 원문 확인이 불분명한 연구 문헌의 경우도 제외시켰다. 학술 문헌과 학위논문의 내용이 중복되어 출판물로 검색된 경우에는 학술 문헌을 선정하였으며, 학위논문은 제외 기준으로 설정하였다. 여러 검색기관에서 동일한 문헌으로 결과를 제시한 경우에도 모두 중복문헌으로 판단하여 제외하였다. 연구 대상자는 남녀 구분 없이 모든 청소년을 대상으로 연구가 수행된 문헌이 포함되었으며, 초등학교 고학년 이외의 연령층이 포함되어있는 경우나, 연령대가 명확하게 제시되어있지 않아서 청소년으로 분류할 수 없는 경우에는 선별 문헌에서 제외하였다.

(3) 문헌의 비뚤림 위험 평가

체계적 문헌 고찰을 진행하기 위해 최종 선택된 문헌들의 연구 수준 및 질적 수준을 확인하기 위해서 비뚤림 위험 평가를 진행하였다. 본 연구에서 비뚤림 위험도 평가를 위해 사용한 평가 도구는 Risk of Bias Assessement tool for Non-randomized Studies(RoBANS)로 코크란(National council for voluntary oragnizations, UK)에서 개발하고 권장하고 있는 비무작위배정 대조군 연구에 대한 비뚤림 평가의 기준을 제시하고 있는 내용이 설명되어 있다. RoBANS의 평가 항목은 체크리스트(checklist) 방식으로 되어 있으며, 총 6가지의 영역으로 질문에 대한 응답을 하게 되어 있다. 6개의 질문에는 (1) 대상군 선정’ (2) 교란변수 (3) 노출측정 (4) 평가자의 눈가림 (5) 불완전한 결과 자료 (6) 선택적 결과 보고로 구분되어 있다. 각 항목마다 연구자는 각 문헌을 확인하여 비뚤림 위험에 대한 문항에 대한 내용이 해당 문헌에 표시되어 있지 않는 경우에는 “높음(high risk, -)”으로 평가하며, 질문 문항에 대한 내용이 문헌에 명확히 기술되

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

어 있는 경우에는 비뚤림 평가를 “낮음(low risk, +)”으로 응답한다. 반면, 영역에 대한 질문이 문헌 내에 정확하게 기술되어 있지 않는 경우에는 “불분명(unclear risk, ?)”으로 판단하여 응답한다(Higgens & Green, 2011). 코크란에서 제시한 비뚤림 위험 평가에 대한 구체적인 설명은 <표 7>과 같다(Park at al, 2011).

표 7. 코크란의 삐뚤림 위험 평가 도구

항목	주요 내용	삐뚤림 평가
Selection of participants	Selection bias caused by inadequate selection of participants	☐ Low risk (+) ☐ High risk (-) ☐ Unclear (?)
Confounding variables	Selection bias caused by inadequate confirmation and consideration of confounding variable	☐ Low risk (+) ☐ High risk (-) ☐ Unclear (?)
Intervention measurement	Performance bias caused by inadequate measurements of intervention	☐ Low risk (+) ☐ High risk (-) ☐ Unclear (?)
Blinding of outcome assessment	Detection bias caused by inadequate blinding of outcome assessment	☐ Low risk (+) ☐ High risk (-) ☐ Unclear (?)
Incomplete outcome data	Attrition bias caused by inadequate handling of incomplete outcome data	☐ Low risk (+) ☐ High risk (-) ☐ Unclear (?)
Selective outcome reporting	Reporting bias caused by selective ourcome reporting	☐ Low risk (+) ☐ High risk (-) ☐ Unclear (?)

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

3. 공통 역량 타당화 : 표적집단토의법(FGD) 및 표적집단 면접법(FGI)

수집한 자료를 전공의 진로에 관한 공통역량, 다문화 요인과 교육프로그램으로 나누어 분석하였다. 우선, 국내외 의사 역량 자료에서 다문화와 관련된 영역과 세부 내용을 분석하고 우리나라와 해외로 나누어 정리하였다. 이후 Dreyfus(2004)의 성인 기술습득 5단계 모형과 Super(1953)의 진로 발달 과업을 체계로 교육프로그램의 개발 공통역량을 4단계를 도출하였다.

다문화와 교육프로그램과 관련된 연구 현황을 다문화 요인과 프로그램 개발으로 나누어 분석하였다. 다문화 요인에서 중요하게 고려하는 요인을 외적, 내적 요인으로 나누고 세부 내용을 정리하였다. 교육프로그램 개발의 경우 국내 연구가 부족하여 해외 문헌을 포함하여 교육 요구, 정보 제공, 분야별 사례를 분석하였다. 이후 분석 내용을 연구 마지막 단계에서 다문화 청소년을 위한 융복합 문화예술 프로그램을 제안하는 데에 활용하였다.

1) 1단계: 공통역량 구안

(1) 참고 자료 검색

2022년 1월 2일부터 2022년 1월 16일까지 온라인으로 문헌 검색을 하였다. 검색 대상은 관련 논문, 기사, 보고서, 우리나라와 해외의 교육 담당 기관의 홈페이지로 하였다. 논문 검색은 '다문화 문화예술교육'을 키워드로 펍메드(PubMed), 구글스칼라(Google Scholar), 리스포유(Riss for you)에서 검색하였다(이민정, 이승희, 2022)

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

(2) 자료 분석

수집한 자료를 다문화, 문화예술프로그램으로 나누어 분석하였다. 우선, 국내외 자료에서 다문화 및 문화예술프로그램과 관련된 영역과 세부 내용을 분석하고 우리나라와 해외로 나누어 정리하였다. 이후 Dreyfus(2004)의 성인 기술습득 5단계 모형과 Super(1953)의 진로 발달 과업을 체계로 교육프로그램의 개발 공통역량을 4단계를 도출하였다.

다문화 청소년을 위한 융복합 문화예술 프로그램 개발 연구는 다문화와 청소년, 융복합과 문화예술 프로그램의 내외적 요인으로 구분하여 세부 내용을 정리하였다. 교육프로그램 개발의 경우 국내 연구가 부족하여 해외 문헌을 포함하여 교육 요구, 정보 제공, 분야별 사례를 분석하였다. 이후 분석 내용을 연구 마지막 단계에서 다문화 청소년을 위한 융복합 문화예술 프로그램을 제안하는 데에 활용하였다.

2) 2단계: 다문화 공통역량 타당화

(1) 설문조사

다문화의 공통역량을 타당화하기 위해여 설문 조사를 실시하였다. 설문 조사는 크게 기초통계와 다문화교육의 필요성, 다문화 문화예술교육의 내용 타당성 및 제고성을 위한 내용으로 문항을 구성하였다. 설문 조사 이후, 이후 연구진 간의 논의를 거쳐 차이가 큰 주제, 특성이 두드러지는 주제, 지향하는 교육체계와 희망하는 교육프로그램에 대해 FGD, FGI 질문을 구성하였다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

(2) 1차 표적집단토의법(FGD) 및 표적집단면접법(FGI)

FGD, FGI로 교육체계와 희망하는 교육프로그램에 대한 의견을 수집하였다. FGD와 FGI는 대학교수 대상으로 3회, 교사 및 지도자를 대상으로 4회 시행하였고, 회차별로 진행 시간은 150분이었다. 반 구조화된 방식으로 FGI를 진행하였고, 실제 참가자 간 토의가 활발하여 FGD라고도 볼 수 있다. 대학교수 FGD, FGI의 참가자는 각 문화예술 전문분야의 대학교수와 FGD, FGI 참여 의사를 밝혔으며, 전체 인원 10명을 대상으로 총 3회에 나누어 진행하였다. 교사 및 지도자의 FGD, FGI는 학교에서 문화예술관련교육을 하는 교사 및 문화예술현장에서 학생들을 지도하고 있는 지도자 등 전체 10명을 대상으로 인원을 나누어 1회를 실행하는 등, 총 4회를 진행하였다.

FGD, FGI 결과는 녹취한 뒤에 중요 논의를 중심으로 주제분석을 시행하였다. 주제분석은 경험이 적은 연구자도 쉽게 적용할 수 있는 질적 연구 방법으로(Kiger, Varpio, 2020), 본 연구에서는 귀납적인 접근 방식에 따라 수행하였다. 또한, FGD, FGI 질문 중 공통 역량의 각 항목에 대해 중요성과 시급성에 따라 순위를 매기는 질문이 있어 이를 별도로 분석하였다. 문헌 조사, 설문 조사, FGD, FGI 분석 결과를 토대로 다문화 청소년을 위한 융복합 문화예술교육 프로그램에 대한 2차 FGD, FGI 질문을 구성하였다.

(3) 2차 표적집단토의법(FGD) 및 표적집단면접법(FGI)

다문화 청소년을 위한 융복합 문화예술교육 프로그램 초안에 대한 타당성을 검토하고 의견을 조사하는 것을 목적으로 FGD, FGI를 진행하였다. FGD, FGI는 2023년 10월 대학교수를 대상으로 3회, 교사 및 지도자를 대상으로 1회 진행하였다. FGD, FGI 결과는 녹취한 뒤에 다문화 청소년을 위한 융복합 문화예술교육 프로그램 공통 역량의 타당성과 교육프로그램을 중심으로 주제분석을 시행하

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

였다. 주제분석 방법은 1차 FGD, FGI 분석 방법과 동일하게 진행하되, 공통 역량의 타당성과 교육프로그램으로 나누어 분석하였다.

3) 3단계: 문화예술교육 프로그램의 최종 도출

문헌 조사를 통해 구성한 전공의 진로개발 공통 역량을 바탕으로 설문 조사, FGD, FGI 결과를 반영하고, FGD, FGI를 통한 타당성 검증 결과를 종합하여 다문화 청소년을 위한 융복합 문화예술교육 프로그램을 최종 도출하였다.

4) 4단계: 현장 적용형 문화예술교육 프로그램 개발

문헌연구, 설문 조사, FGD, FGI 결과를 종합하고 최종적으로 도출된 다문화 청소년을 위한 융복합 문화예술교육 프로그램을 제안하였다. 단계별로 구성된 공통 역량을 달성하기 위한 프로그램의 교육과정, 세부 내용, 교육 시점을 설정하였다. 세부 내용을 구성할 때는 선행연구에서 효과적인 방법과 주제를 우선하여 배치하였다. 단계별 FGD, FGI 결과를 반영하여 구성하였다. 다양한 교육현장에서 참고할 수 있도록 교육과정의 세부 내용에 분야별로 활용할 수 있는 교육 방식을 포함하였다.

최종적으로 도출된 다문화 청소년을 위한 융복합 문화예술교육 프로그램은 과학적 합리주의를 근거로 지식의 축적과 지성의 발달을 강조해 왔던 근대식 학교 교육의 문제를 해결해가며, 지식과 경쟁 중심의 교육에서 탈피할 수 있는 기회를 제공해 줄 수 있을 것으로 기대된다. 또한, 문화예술의 교육적 가치를 설득시킬 수 있는 기회가 될 것으로 예견된다. 다가올 미래 사회의 학교 교육은 자유학기제와 고교학점제 등 학교 교육 내에서 개인의 다양성과 자율성이 존중되는 교육과정을 운영될 추세이지만, 학교에서 이루어지는 문화예술교육의 형태는 예술 장르에 따른 지도자 수급의 어려움을 겪고 있는 현실이다. 이유는 학교 예술 강사

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

지원사업의 폐단도 있지만, 근본적으로 중요한 부분은 누구나 가르칠 수 있는 역량은 되지만, 마땅한 문화예술교육프로그램의 부재가 가장 큰 문제이자 해결해야 할 숙제라고 할 수 있다.

이에 본 연구에서는 사회적 변화에 맞춰 교육과 학습이 동시에 수행될 수 있는 체계적인 다문화 청소년을 위한 융복합 문화예술교육 프로그램을 개발하고자 한다. 문화예술교육 프로그램의 개발은 문화예술의 교육적 가치를 제고하는 동시에 학교 문화예술교육의 다각화 및 현대 사회의 요구를 반영한 창의적인 공교육 내의 주제 중심 학교 문화예술 프로그램으로 적용될 수 있을 것을 기대할 수 있을 것이다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

Ⅳ. 연구결과

1. 이론적 고찰 및 기초 연구

본 연구에서는 다문화 청소년을 위한 융복합 문화예술교육 프로그램 개발과 실행을 검증한 연구들에 대해서 체계적 문헌 고찰을 수행한 이후에, 2022개정 교육과정에 근거한 기초 연구를 실시하였다.

1) 2022 개정 교육과정의 도해

교육과정의 도해는 2022 개정 초등학교 교육과정 표준안이 가지고 있는 내용을 세부적으로 알아보기 위한 교과 기반 활동으로 간주할 수 있다. 그래서 체육, 음악, 미술의 교육과정에 근거하여 학습할 내용을 지식, 기능, 평가 등의 항목으로 추출하여 목록화하는 과정을 실행하였다. 추출하는 과정에서 누락 및 중복 등의 다양한 특징을 확인함으로 교육과정의 전반적인 내용을 이해하고 다문화 관점에서 융복합 문화예술교육의 기반을 마련하여 교육프로그램 개발에 지원하였다.

본 연구는 초등학교 고학년을 대상으로 융복합 문화예술교육 프로그램의 개발을 위한 교육과정 도해를 실시하였다. 단 본 연구에서는 초등학교 고학년을 대상으로 적용할 프로그램을 개발하기 때문에 수평적 도해만을 허용하였다. 수평적 도해는 서로 다른 교과 간의 연계성을 확보하기 위해 필요하며, 조사 및 묶기 과정에서 간학문적 기능이나 개념을 추출하는 것에 도움이 된다. 청소년의 융복합 문화예술교육 프로그램을 개발하기 위한 절차로 체육, 음악, 미술과의 단원 성취기준을 분석하여 본 프로그램에 포함 시킬 단위요소를 추출하였다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

2) 다문화 내용요소 추출

2022 개정 초등학교 교육과정의 표현 영역에서 6체 03-08에 해당 하는 내용은 <표 8>과 같이 문화예술 측면의 표현활동을 포함하고 있다. 성취기준의 적용 시 고려사항을 보면 『전통 표현에서는 우리나라와 세계 여러 나라의 전통 표현을 체험함으로써 문화와 관련된 움직임 표현의 특성을 파악할 수 있도록 하며, 다양한 문화를 존중하고 수용하는 태도를 기를 수 있도록 한다. 현대 표현의 경우 최근의 문화적 변화를 반영한 다양한 표현 사례를 직·간접적으로 체험할 기회를 제공함으로써 표현 문화의 개인적, 사회적 가치를 인식하도록 하며, 창의적이고 자유로운 표현이 가능한 분위기를 조성한다.』와 같이 다문화적인 요소를 고려한 문화예술교육의 방향성을 제시하고 있다. 특히 5-6학년 군의 표현 영역에서는 『표현 유형에 따라 심미성을 추구하는 다양한 표현 방식을 존중하는 태도를 기를 수 있도록 한다. 이를 위해 세계 여러 나라의 전통 표현을 체험하면서 문화와 전통의 다양성을 존중하는 다문화교육과 연계하여 운영할 수 있다.』와 같이 다문화의 체험 활동과 문화적 다양성의 존중 등의 요인 등을 제시하고 있다.

표 8. 2022 개정 초등학교 교육과정 표현 영역

[6체03-01] 표현 활동의 의미와 유형을 파악한다.
[6체03-02] 스포츠 표현에서 움직임 기술을 응용한 기본 동작을 파악하고 표현한다.
[6체03-03] 스포츠 표현의 기본 동작을 다양하게 구성하여 발표하고 감상한다.
[6체03-04] 전통 표현에서 움직임 기술을 응용한 기본 동작을 파악하고 표현한다.
[6체03-05] 전통 표현의 기본 동작을 다양하게 구성하여 발표하고 감상한다.
[6체03-06] 현대 표현에서 움직임 기술을 응용한 기본 동작을 파악하고 표현한다.
[6체03-07] 현대 표현의 기본 동작을 다양하게 구성하여 발표하고 감상한다.
[6체03-08] 다양한 표현 활동 유형을 수용하고, 움직임 표현의 아름다움을 추구한다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

그밖에도 Ⅱ. 학교 교육과정 설계와 운영 측면에서『3) 다문화 가정 배경, 가족 구성, 장애 유무 등 학습자의 개인적·사회 문화적 배경의 다양성을 이해라고 존중하며, 이를 수업에 반영할 때, 편견과 고정 관념, 차별을 야기하지 않도록 유의한다. 』와 4. 모든 학생을 위한 교육기회의 제공에서『다. 학습 부진 학생, 특정 분야에서 탁월한 재능을 보이는 학생, 특수교육 대상 학생, 귀국 학생, 다문화 가정 학생 등이 학교에서 충실한 학습 경험을 누릴 수 있도록 필요한 지원을 한다.』 및 『마. 다문화 가정 학생을 위한 특별 학급을 설치·운영하는 경우, 다문화 가정 학생의 한국어 능력을 고려하여 이 교육과정을 조정하여 운영하거나, 한국어 교육과정 및 교수·학습 자료를 활용할 수 있다. 한국어 교육과정은 학교의 특성, 학생·교사·학부모의 요구와 필요에 따라 주당 10시간 내외에서 운영할 수 있다.』등과 같이 체육과 음악 및 미술 교과에서 다문화 청소년을 위한 융복합 문화예술교육의 방향성을 제시해주고 있다.

2. 공통 역량 타당화

이론적 고찰 및 기초연구는 2022 개정 초등학교 교육과정과 최근 5년간 이루어진 선행연구를 바탕으로 다문화와 융복합 문화예술교육의 기초와 방향성을 확인할 수 있었다. 해당 과정을 거쳐 도출된 개념을 바탕으로 공통 역량 타당화 작업을 진행하였다. 공통 역량 타당화 작업은 설문 조사를 바탕으로 다문화교육의 필요성 및 내용 타당성을 제고하였다. 그리고 2차에 거쳐 표적집단토의법(FGD)와 표적집단면접법(FGI)를 실시하여 문화예술교육 프로그램의 최종 도출 및 현장 적용형 문화예술 프로그램을 개발하였다. 프로그램 개발의 핵심 내용은 4차 산업혁명의 핵심역량인 4C로 설정하였다.

4차 산업혁명의 특성상 AI 기술로 대체할 수 없는 이전과는 다른 인재상을 요구하는데, 미국 교육 협회인 NEA(National Education Association)는 이에 대하여 아래의 <그림 9>와 같이 ‘글로벌 사회를 위한 21세기 학생들의 준비(Preparing 21st Century Students for a Global Society)’의 ‘4C에 대한 교육

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

자 지침서(An Educator's Guide to the Four Cs)'를 통해 제시하고 있다. 4C란 C로 시작하는 4가지 핵심역량으로, 의사 소통 능력(Communication), 비판적 사고력(Critical Thinking), 협업 능력 (Collaboration), 창의력(Creativity)을 뜻한다.

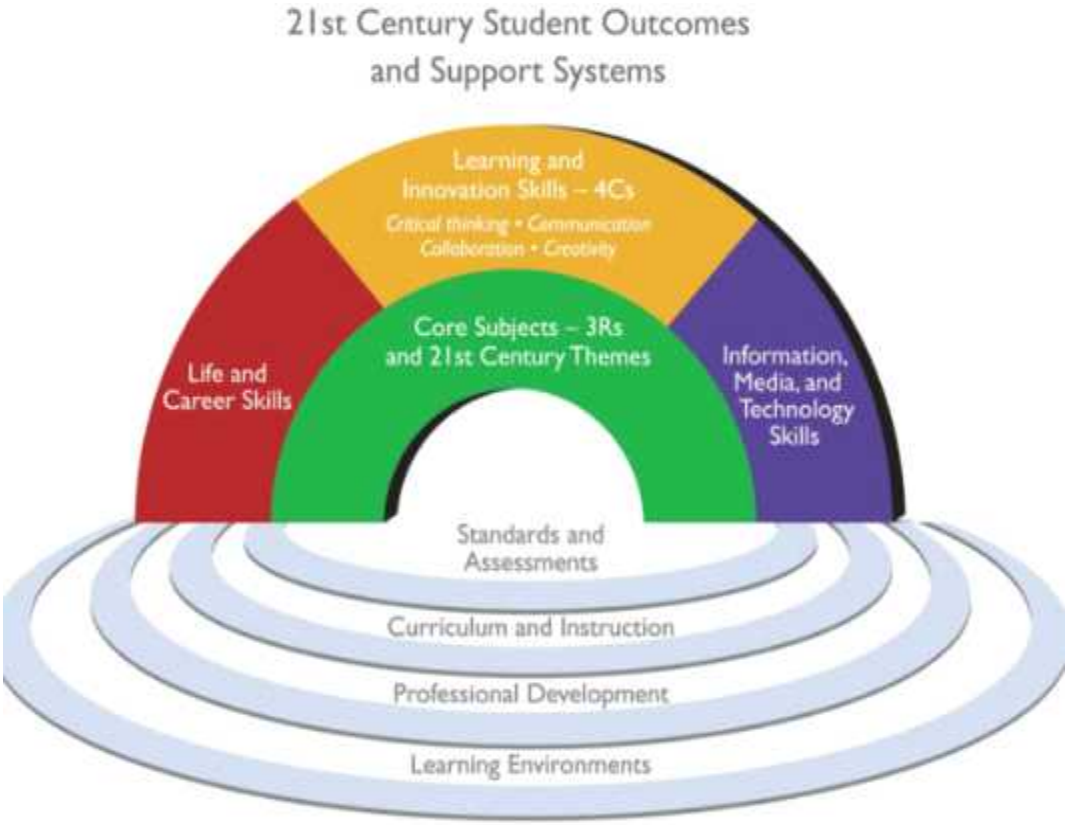


그림 9. 21세기 지식 스킬 레인보우

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

3. 융복합 문화예술교육프로그램 도출

1) 프로그램 운영 방법 및 주의점

(1) 프로그램 운영 방법

본 융복합 문화예술교육 프로그램은 형식적 기관인 학교뿐만이 아니라 비형식 기관인 다문화센터나 가족센터, 혹은 지역 사회 공모사업 등에서도 운영 가능 함을 목적으로, 무용을 기반으로 민속놀이, 미술, 애니메이션과 융복합하여 총 6차시의 수업으로 구성하였다.

1차시당 수업 시간은 블록 타임제 형태의 100분으로, 쉬는 시간은 교사가 학습자들의 상태와 집중력 정도를 고려하여 추가하거나 줄이는 등 적정 시간에 자유롭게 제공하여야 한다. 학습 단계 과정은 도입-전개-정리로 진행되는 구조이다. 학습 대상은 다문화 가정의 초등학생, 4학년-6학년으로, 인원은 20여명 정도가 적당하다.

(2) 프로그램 진행 시 유의점

프로그램 진행 시 다음과 같은 유의점을 가진다.

첫째, 매 차시 조별편성을 새롭게 한다. 이는 학습자들이 보다 많은 타학습자와 접촉하고, 함께 활동하게 하여 협업능력 향상을 극대화하기 위함이다.

둘째, 매 차시 사진과 그림, 영상 등 시청각 매체 자료를 풍부하게 활용할 것이다. 이는 언어적 결손을 가지기 쉬운 다문화 청소년들이 흥미와 동기를 유발하게 하고, 보다 쉽고 효과적으로 수업 내용을 이해하게 하기 위함이다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

2) 프로그램 목적 및 목표

본 연구는 다문화 청소년들의 자아 탐색을 통한 자아정체성 확립, 사회성 발달, 4차 산업혁명의 핵심역량인 4C (의사소통능력, 협업능력, 비판적 사고력, 창의력) 함양을 효과적으로 돕기 위하여 융복합 문화예술교육 프로그램을 제시하고자 한다.

종합예술에 속하는 무용은 타 장르와 융복합에 적합성을 가진다. 이를 기반으로 본 연구에서는 무용을 기반으로 전통놀이, 미술, 애니메이션을 융복합하였다. 먼저 아시아권 민속놀이 비교, 분석을 통하여 다문화적인 이해를 꾀하고, 이를 신체적인 움직임과 융복합하여 효과적인 다문화 이해를 돕고자 하였다. 이후 미술을 통하여 자신의 감정에 집중하고, 이를 신체적으로 재표현, 에너지를 발산하면서 자신감을 향상하고 자아를 확립하게 하고자 하였으며, 애니메이션을 통하여 참여자 본인을 타인(캐릭터)에 투영하고, 분리하여 바라보면서 타인에 대한 이해와 협동심을 고취하고자 하였다. 자아정체성 혼란기인 다문화 청소년들이 자아탐색을 통해 자아정체성을 확립하고, 자신이 속한 사회 전반에 관심을 가져 사회성을 기르며 미래 4차 산업혁명의 핵심역량인 4C (의사소통능력, 협업능력, 비판적 사고력, 창의력) 함양하여 건강한 대한민국 사회의 일원으로 자라나기를 돕고자 하며, 4C를 도식화하면 다음과 같다.

그림 10. 4차산업혁명의 지향하는 4C 도식화

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

1차시는 한국 전통무용 강강술래의 유래와 노래, 민속놀이 종류를 이해하고, 친구들과 함께 기본 동작을 익히는 것을 시작으로 베트남 전통무용 쏘에타이(Xòe Thái)의 유래와 주요 유형을 이해하고, 강강술래와 쏘에타이(Xòe Thái)의 공통점, 차이점을 찾을 수 있으며, 무용과 민속놀이의 관계에 대하여 이해할 수 있는 수업 목표를 기반으로 진행한다.

2차시는 고무줄놀이의 유래와 노래를 이해하고, 친구들과 함께 기본 동작을 익히는 것을 시작으로, 고무줄놀이와 비슷한 필리핀의 민속무용 티니클링(Tinikling)의 유래와 노래를 이해하고, 기본 스텝을 익히며, 세계 각지에서 고무줄놀이와 비슷한 민속놀이가 생겨난 이유를 유추하고, 이를 통해 다문화적 개념을 이해할 수 있는 수업 목표를 설정하였다.

3차시는 에듀테크를 활용한 수업으로 미술의 라이팅 페인트의 원리를 이해하고 색깔과 신체 표현을 스마트폰의 어플리케이션을 활용하여 참여하는 미래지향적인 수업을 진행할 계획이다.

4차시는 종이 구체 관절 인형을 이용하여 관절의 명칭과 움직임의 가동범위를 이해하고 평면적 움직임을 하는데 수업의 목표로 삼고 있다. 1-3차시를 통해 다문화 가정의 학생들은 충분한 친밀감을 형성했을 것이고, 기초 생리학을 기반으로 신체의 움직임의 기초를 습득하며 신체와 움직임을 주제로 한 미술 작품과 미술을 주제로 한 무용 작품들을 감상하며 무용과 미술의 관계에 대하여 이해할 수 있는 수업 목표를 설정하였다.

5차시와 6차시 역시, 미래지향적인 수업으로 구성하였다. 5차시는 스톱모션을 활용한 수업으로 스트리와 안무를 창작하고 단편 스톱모션 영상을 제작하는데 수업의 목표를 설정하였다. 6차시 또한 모션캡처를 활용하여 나만의 AR이모지 캐릭터를 생성하여 활용함으로써 무용과 애니메이션의 관계를 이해할 수 있는 수업 목표를 설정하였다. 다문화 청소년을 위한 융복합 문화예술교육 프로그램의 전반적인 내용은 다음의 <표 9>과 같다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

표 9. 차시 별 학습 목표

차시	목표
1차시	1. 한국 전통무용 강강술래의 유래와 노래, 민속놀이 종류를 이해하고, 친구들과 함께 기본 동작을 할 수 있다. 2. 베트남 전통무용 쏘에타이(Xòe Thái)의 유래와 주요 유형을 이해할 수 있다. 3. 강강술래와 쏘에타이(Xòe Thái)의 공통점, 차이점을 찾을 수 있으며, 무용과 민속놀이의 관계에 대하여 이해할 수 있다.
2차시	1. 고무줄놀이의 유래와 노래를 이해하고, 친구들과 함께 기본 동작을 할 수 있다. 2. 고무줄놀이와 비슷한 필리핀의 민속무용 티니클링(Tinikling)의 유래와 노래를 이해하고, 기본 스텝을 할 수 있다. 3. 세계 각지에서 고무줄놀이와 비슷한 민속놀이가 생겨난 이유를 유추하고, 이를 통해 다문화적 개념을 이해할 수 있다.
3차시	1. 라이트 페인팅의 원리를 이해하고, 라이트 펜을 만들 수 있다. 2. 자신의 감정을 색깔에 비유하고, 신체로 표현할 수 있다. 3. 스마트폰을 이용하여 친구들과 함께 라이트 페인팅과 무용을 결합한 사진 결과물을 촬영할 수 있다.
4차시	1. 종이 구체 관절 인형을 이용하여 관절의 명칭과 움직임의 가동범위를 이해하고 평면적 움직임을 할 수 있다. 2. 종이 구체 관절 인형에 나를 주제로 한 캐릭터를 디자인, 공작하며 타인의 시선에서 자아를 발견할 수 있다. 3. 신체와 움직임을 주제로 한 미술 작품과 미술을 주제로 한 무용 작품들을 감상하며 무용과 미술의 관계에 대하여 이해 할 수 있다.
5차시	1. 스톱모션의 기원과 실행방법을 이해하고 적용할 수 있다. 2. 스톱모션 영상 촬영을 위한 스토리와 안무를 창작할 수 있다. 3. 친구들과 함께 스마트폰을 이용하여 단편 스톱모션 영상을 촬영할 수 있다.
6차시	1. 모션캡쳐의 원리를 이해할 수 있다. 2. 스마트폰을 이용하여 나만의 AR이모지 캐릭터를 만들고 나와 똑같이 춤추는 모습을 녹화하여 단편 무용 애니메이션을 만들 수 있다. 3. 무용과 애니메이션의 관계에 대하여 이해할 수 있다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

4. 차시 별 학습 계획 및 프로그램 지도안

1) 융복합 문화예술교육 교수-학습 단계

본 연구는 타 장르와 융복합에 용이한 무용의 종합예술 특성을 기반으로 무용과 전통놀이, 미술, 애니메이션을 융복합하여 다문화 청소년들이 4차 산업혁명 핵심역량을 기를 수 있는 융복합 문화예술교육 수업모형을 개발하였다. 효과적인 학습을 위하여 <그림 11>과 같이 민속놀이, 미술, 애니메이션을 각 2차시씩 무용과 융복합하여 차시별로 4차 산업혁명 핵심역량인 4C를 기르게 하고자 하였다.

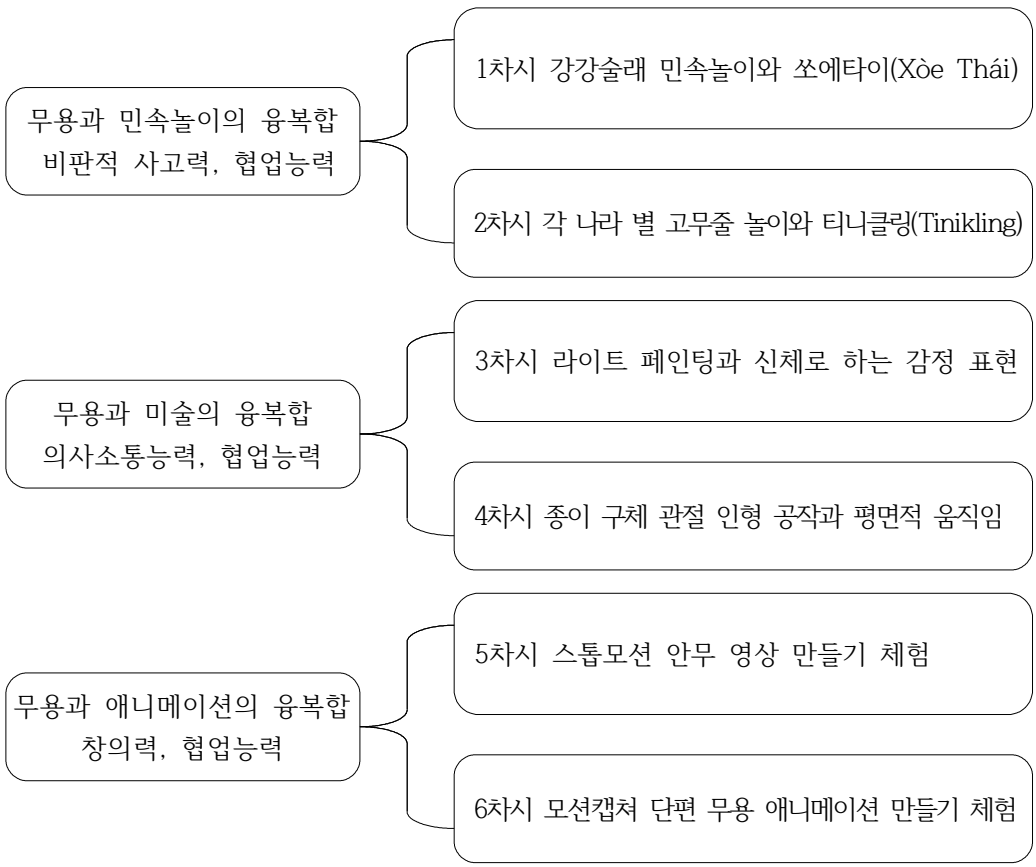


그림 11. 차시별 핵심 역량 도식화

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

1차시, 2차시에는 무용과 민속놀이를, 3차시, 4차시에는 무용과 미술을, 5차시, 6차시에는 무용과 애니메이션을 융복합하여 수업을 편성하였다. 모든 수업 차시에는 협업능력 향상을 기반으로 1차시와 2차시 비판적 사고력, 3차시와 4차시 의사 소통 능력, 5차시와 6차시 창의력 향상을 위한 수업 내용 설계를 진행하였다.

1차시 수업 시작 시, 교사는 자기소개와 함께 앞으로 총 6차시 동안 시행될 무용과 민속놀이, 미술, 애니메이션의 융복합, 4차 산업혁명 핵심역량인 4C에 대한 전반적 개념과 차시 별 진행 내용을 소개한다.

1차시와 2차시에서는 무용과 민속놀이의 관계와 문화의 정의와 의미, 각 나라별 문화의 공통점, 차이점을 학생들 스스로 탐구하게 하는 것을 목적으로 한다. 민속 놀이와 민속무용을 경험하며 참여자들 간의 협업능력을, 자문화 중심주의와 사대주의 등 잘못된 문화 인식에 대하여 토론하며 비판적 사고력을 기르게 하고자 한다.

3차시와 4차시에는 무용과 미술의 관계 이해를 바탕으로, 조별 학습을 통해 라이트 페인팅 촬영과 종이 구체 관절 인형 움직이기 활동을 진행하며 협업능력을, 다문화 청소년에게 한국 사회에서 강요했던 언어(한국어)가 아닌 움직임과 그림 그리기로 표현하며 비언어적 의사소통능력을 기르게 하고자 한다.

5차시와 6차시에는 움직임을 매개로 하는 무용과 애니메이션의 관계를 이해하고, 조별로 애니메이션 기법인 스톱모션과 모션캡쳐를 활용한 단편 작품을 만드는 것을 과제로 협업능력과 창의력을 기르게 하고자 한다.

마지막 차시인 6차시에는 활동 내용을 담은 영상을 시청하며 스스로 수업 내용에 대한 이해도, 좋았던 점, 아쉬웠던 점 파악하고 서로 이야기를 나눈다. 이를 통해 자기 평가와 동료 평가를 하며 수업을 마친다. 이를 정리하면 다음 <표 10>과 같다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

표 10. 융복합 문화예술교육 프로그램 교수·학습 내용

차시	융복합 내용 및 핵심역량	주요 교수·학습 내용
1	무용과 민속놀이의 융복합 비판적 사고력, 협업능력	- 교사는 강강술래와 베트남 쏘에타이(Xòe Thái)의 유래와 주요 유형, 기본 동작 등을 설명한다. - 학생들은 강강술래와 쏘에타이(Xòe Thái)의 영상을 시청하고, 공통점과 차이점, 다문화에 대하여 토론한다. - 조별편성 후에 강강술래와 민속놀이를 한다.
2		- 교사는 각 나라별 고무줄놀이의 명칭과 유래, 놀이 방법, 티니클링(Tinikling)에 대해 설명한다. - 학생들은 나라별 비슷한 문화가 생겨나는 이유와 문화를 받아들이는 올바른 자세는 무엇인가에 대하여 토론한다. - 조편성 후 고무줄놀이와 티니클링 접목, 점프밴드동작을 한다.
3	무용과 미술의 융복합 의사소통능력, 협업능력	- 교사는 라이트페인팅의 원리와 방법에 대하여 설명한다. - 학생들은 자신의 감정을 색깔로 표현하고 신체로 표현한다. - 조편성 후 라이트페인팅 체험 및 촬영 결과물을 남긴다.
4		- 교사는 움직임의 요소에 대하여 설명한다. - 학생들은 종이 구체 관절 인형에 자신의 캐릭터를 디자인하고 캐릭터로 자유롭게 평면적 움직임을 한다. - 교사는 신체와 움직임을 주제로 한 미술 작품과 미술을 주제로 한 무용 작품을 설명한다. - 조별 편성 후에 학생들은 교사가 보여주는 작품을 감상하며 무용과 미술의 관계에 대하여 토론한다.
5	무용과 애니메이션의 융복합 창의력, 협업능력	- 교사는 스톱모션의 기원과 원리, 스마트폰 어플을 활용한 촬영 방법에 대하여 설명한다. - 학생들은 스토리와 안무를 창작한다. - 조별 편성 후에 창작한 스토리와 안무를 종합하여 단편 무용 스톱모션 영상을 촬영한다.
6		- 교사는 모션캡쳐의 원리와 방법, 스마트폰을 활용한 AR 이모지를 이용한 캐릭터 제작 방법에 대하여 설명한다. - 학생들은 스마트폰으로 AR이모지 캐릭터를 제작한다. - 조편성 후 토론으로 스토리와 안무를 창작하고, 스마트폰을 활용하여 단편 무용 애니메이션 영상을 제작한다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

2) 1차시 수업지도안

1차시는 무용과 민속놀이를 융복합한 수업의 첫 시간으로, 스포츠와 무용의 기원의 한 측면으로 볼 수 있는 민속놀이의 특성에 대하여 이해하고, 강강술래 민속놀이를 직접 해보며 '강강술래'와 '쏘에타이(Xòe Thái)'의 공통점과 차이점을 스스로 생각하게 한다.

도입 단계에서, 반갑게 인사를 나눈 후 환자를 파악하고, 몸으로 이름을 표현하는 네임댄스로 아이스브레이킹을 진행한다. 이후 앞으로의 수업 내용과 차시, 수업을 통해 향상시킬 수 있는 4차 산업혁명 핵심역량에 대하여 간단히 설명한다. 학생들의 학습동기와 흥미를 유발하기 위하여 오늘 수업 시간에 학습할 '강강술래'와 '쏘에타이(Xòe Thái)'에 대한 퀴즈를 낸다. 이후 본격적인 활동에 앞서 체조대열을 형성하고 준비운동을 진행한다.

전개 단계에서는 강강술래의 유래와 장단, 강강술래의 순서와 민속놀이의 종류, 방법에 대하여 이해하고, 그 중 '남생아 놀아라', '개고리 개골청', '대문 놀이', '지와 밟기'의 노래 가사 뜻과 순서를 익히고, 음악에 맞추어 행해본다. 이후 강강술래와 비슷한 베트남의 '쏘에타이(Xòe Thái)'의 유래와 주요 유형, 과정에 대해 설명 후 민속무용의 유래와 문화에 따른 차이점에 대하여 생각해본다.

정리 단계에서는 '강강술래'와 '쏘에타이(Xòe Thái)' 영상을 시청하고, 조별로 공통점과 차이점에 대하여 자유롭게 토론한다. 토론한 내용을 정리하여 발표하며 전체적인 의견을 나눈다.

1차시 수업의 궁극적인 목적은 한국의 전통 무용인 강강술래와 베트남의 전통무용인 쏘에타이(Xòe Thái)를 체득함으로써, 다문화 사회의 무용을 알고 실제 경험하면서 알게되는 문화적 차이와 공통점을 이해하는데 있다. 이에 수업의 내용은 실제 다문화 속의 다양한 민속놀이를 체득하는데서 끝나지 않고, 이해를 위한 토론을 통해 각 문화 간의 차이를 이해하고 공감하는데 주안점을 두었다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

표 11. 1차시 수업 지도안

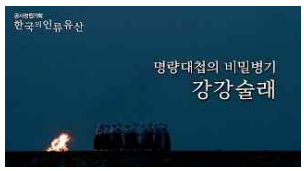
대상	다문화 초등학생 (4~6학년)	차시	1/6	시간	100분
수업모형	직접교수 모형	학습준비물		PPT, 영상자료	
융복합 내용	무용과 민속놀이의 융복합	함양 핵심역량		비판적 사고력 협업능력	
학습주제	강강술래 민속놀이와 쏘에타이(Xòe Thái)				
학습목표	1. 한국 민속무용 강강술래의 유래와 노래, 민속놀이 종류를 이해하고, 친구들과 함께 기본 동작을 할 수 있다. 2. 베트남 전통무용 쏘에타이(Xòe Thái)의 유래와 주요 유형을 이해할 수 있다. 3. 강강술래와 쏘에타이(Xòe Thái)의 공통점, 차이점을 찾을 수 있으며, 무용과 민속놀이의 관계에 대하여 이해할 수 있다.				

학습단계 (시간)	교수·학습 활동	지도상 유의점	학습 도구
도입 (20분)	**[인사 및 출결, 네임댄스]** - 인사와 함께 출결을 확인, 환자를 파악하고, 자신의 이름을 간단하게 신체로 표현하는 네임댄스 활동을 한다. **[학습 내용 소개]** - 전체적인 수업 내용과 앞으로의 차시를 간단히 설명한다. - 본 수업을 통하여 고취시킬 수 있는 4차산업 핵심역량인 4C(의사소통능력, 비판적 사고, 협업능력, 창의력)에 대하여 설명한다.	- 환자는 참관수업을 진행하게 한다.	PPT

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

	- 오늘의 활동 내용에 대하여 소개한다. **[동기유발]** - 강강술래에 대한 퀴즈를 낸다. **[학습목표 제시]** - 이번 차시의 학습 목표를 제시하고, 학생들이 다 같이 따라 읽게 한다. **[준비운동]** - 본격적인 활동을 하기 전 몸을 간단하게 푼다.	-체조대열을 형성하고, 준비운동 시범을 보인다.	
전개 (70분)	**[강강술래 마음열기]** - 강강술래의 유래와 장단, 노래를 설명한다. - 강강술래의 다양한 민속놀이 종류에 대하여 학습한다, **[강강술래 해보기]** - 강강술래의 기본 대형과 동작, 민속놀이 중 남생아 놀아라, 개고리 개골청, 대문 놀이, 지와밟기를 학습한다. - 남생아 놀아라 : 두 명씩 짝꿍을 짓게 한 후 남생아 놀아라 노래 가사 뜻과 순서를 함께 배운다. 교사의 시범과 함께 음악에 맞추어 춤춘다. - 개고리 개골청 : 원형무 대형에서 무릎을 세우고 앉아 개고리 개골청 노래 가사 뜻과 순서를 배운	- 대형에서 학생들의 자리를 계속해서 바꾸어 최대한 많은 학생들이 유대감을 형성하	가사지

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

	다. 교사의 시범과 함께 음악에 맞추어 춤춘다. - 대문 놀이 : 문지기 역할을 할 대표 학생 두 명을 정하게 한 후, 대문 놀이 노래 가사 뜻과 순서를 함께 배운다. 교사의 시범과 함께 음악에 맞추어 춤춘다. - 지와 밟기 : 다리를 밟는 공주를 정한 후, 지와 밟기 노래 가사 뜻과 순서를 함께 배운다. 교사의 시범과 함께 음악에 맞추어 춤춘다. **[쏘에타이(Xòe Thái) 알아보기]** - 베트남의 소수민족인 서북 타이족의 민속무용 '쏘에타이(Xòe Thái)'의 유래와 주요 유형, 과정 등에 대하여 설명한다. - 민속무용이 생겨난 이유와 문화에 따른 차이를 생각해본다.	는 시간을 가지게 한다.	PPT
정리 (10분)	**[조별 토론 진행 및 발표]** - 강강술래와 쏘에타이(Xòe Thái) 영상을 시청하고, 조별로 공통점과 차이점에 대하여 자유롭게 토론한다. 토론한 내용을 정리하여 발표하며 전체적인 의견을 나눈다.  - 한국의 인류유산 10부 "강강술래" (KBS 2021.3.30. 방송) - 베트남 타이족의 Xòe 댄스 예술 **[다음 차시 예고]**	- 영상을 시청할 때 떠들지 않고 집중하도록 주의를 준다.	영상자료

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

3) 2차시 수업지도안

2차시는 다문화를 이해하고 받아들이는 올바른 자세에 대하여 탐구하게 한다. 참여자들의 어머니의 모국인 중국, 일본, 베트남, 필리핀, 그리고 아버지의 모국인 한국에 모두 존재하는 '고무줄 놀이'에 대하여 학습하며, 세계 각지에서 '고무줄놀이'와 비슷한 전통놀이가 생겨난 이유와 나라에 따라 재료가 다른 이유에 대해 유추하고, 문화를 받아들이는 자세를 탐구하며, 비판적 사고력과 협업능력을 기르게 한다.

도입 단계에서는 인사 및 출결, 환자 파악과 함께 간단한 퀴즈를 통해 전 차시 학습 내용을 상기시킨다. 넓적한 고무줄을 학생들에게 보여주고, 고무줄로 무엇을 할 수 있을지 상상하고 발표하는 시간을 가지며 동기와 흥미를 유발한 후, 오늘의 학습 내용과 목표에 대하여 제시한다. 이후 본격적인 활동에 앞서 체조 대열을 형성하고 준비운동을 진행한다.

전개 단계에서는 '고무줄놀이'의 유래와 방법, 다른 나라에서의 명칭을 알아보고, 관련된 영상을 시청한다. 그 후 조를 나누어 두 줄 '고무줄놀이'와 필리핀의 '티니클링(Tinikling)', 이 둘을 결합한 '점프밴드'에 대하여 학습하고, 음악에 맞추어 3인 1조로 조와 역할을 바꾸며 해보며 비슷한 놀이의 재료가 다른 이유를 추측한다.

정리 단계에서는, 조별 토론을 진행한다. 세계 각지에 '고무줄놀이'와 비슷한 놀이가 존재하고, 놀이의 재료가 다른 이유를 자유롭게 추측한다. 이에 덧붙여 자문화 중심주의와 문화 사대주의에 대한 설명을 듣고, 문화를 받아들이는 올바른 자세란 어떤 것인지에 대해 토론한 후 정리하고 발표한다.

2차시 수업의 궁극적인 목적은 각 나라 별 고무줄놀이를 알고 티니클링(Tinikling)에 대한 내용을 영상을 통해 접근하여, 체득을 통해 문화적 이해를 하는데 있다. 더불어 수업 후, 토론을 통해 문화적 차이를 이해하며 함께 즐길 수 있는 놀이 문화를 형성하는데 주안점을 두었다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

표 12. 2차시 수업 지도안

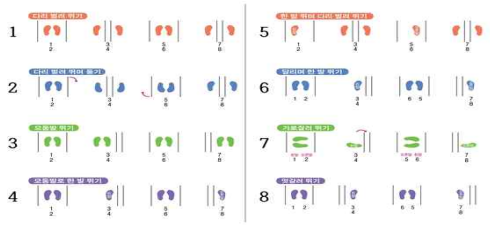
대상	다문화 초등학생 (4~6학년)	차시	2/6	시간	100분
수업모형	직접교수 모형	학습준비물		PPT, 영상자료, 넓적한 고무줄	
융복합 내용	무용과 민속놀이의 융복합	함양 핵심역량		비판적 사고력 협업능력	
학습주제	각 나라 별 고무줄 놀이와 티니클링(Tinikling)				
학습목표	1. 고무줄 놀이의 유래와 노래를 이해하고, 친구들과 함께 기본 동작을 할 수 있다. 2. 고무줄 놀이와 비슷한 필리핀의 전통무용 티니클링(Tinikling)의 유래와 노래를 이해하고, 기본 스텝을 할 수 있다. 3. 세계 각지에서 고무줄 놀이와 비슷한 전통놀이가 생겨난 이유를 유추하고, 이를 통해 다문화적 개념을 이해할 수 있다.				

학습단계 (시간)	교수·학습 활동	지도상 유의점	학습 도구
도입 (20분)	**[인사 및 출결]** - 인사와 함께 출결을 확인, 환자를 파악한다. **[전차시 학습 내용 상기]** - 전차시 학습했던 강강술래와 쏘에타이(Xòe Thái)에 대한 퀴즈를 맞추며 복습한다. **[동기유발]** - 고무줄로 무엇을 할 수 있을까? 오늘의 활동 재료인 고무줄로 무엇을 할 수 있을지 상상하고, 발표한다. **[학습내용 소개 및 목표 제시]** - 이번 차시의 학습 내용 소개 후 학습 목표를 제시	- 환자는 참관수업을 진행하게 한다. - 학생들이 아프지 않게 고무줄은 되도록 넓적한 것으로 사용한다.	넓적한 고무줄 PPT

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

	하고, 학생들이 다 같이 따라 읽게 한다. **[준비운동]** - 본격적인 활동을 하기 전 몸을 간단하게 푼다.	-체조대열을 형성하고, 준비운동 시범을 보인다.	
전개 (70분)	**[고무줄 놀이 마음열기]** - 고무줄 놀이의 유래를 설명한다. - 각 나라별 고무줄 놀이의 명칭을 알아보고, 세계 각지에 비슷한 놀이가 존재하고, 사용하는 재료가 다른 이유에 대하여 추측하고 발표하는 시간을 가진다. 한국 : 고무줄 놀이 / 중국 : 跳皮筋, 티아오 피 진 일본 : ゴムとび, 고무도비 / 베트남 : NHAY SAP, 나이샵 필리핀 : Tinikling, 티니클링 - 고무줄 놀이와 관련된 영상을 시청한다. - (줄뛰어넘기) 고무줄 놀이의 원조 /Korean Games **[두 줄 고무줄 놀이 해보기]** - 고무줄 놀이의 대형과 줄 높이, 줄의 개수에 따른 차이와 놀이 방법을 학습한다. - 두 줄 고무줄 놀이의 기본 동작을 학습한다. 5가지 : 넘기, 돌기, 뛰기, 감기, 밟기 - 두 팀으로 나눠 두 줄 고무줄 놀이의 기본 동작을 동요 '금강산'에 맞춰 한다.	- 영상을 시청할 때 떠들지 않고 집중하도록 주의를 준다. - 조원과 자리를 계속해서 바꾸어 최대한 많은 학생들이 유대감	영상자료 넓적한 고무줄

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

	- 줄 높이를 변경하여 기본 동작을 한다, 발목 > 무릎 > 엉덩이 > 가슴 > 머리 > 만세 **[티니클링(Tinikling) 알아보기]** - 필리핀의 민속무용인 티니클링(Tinikling)의 유래와 방법에 대하여 설명한다. - 고무줄 놀이와 방법이 비슷하지만 사용하는 도구가 각각 고무줄과 대나무로 다른 이유에 대하여 생각해보는 시간을 가진다. **[점프밴드 해보기]** - 3인 1조를 만든다. - '고무줄 놀이'와 '티니클링(Tinikling)'을 결합한 '점프밴드'의 기본스텝 8가지를 학습한다.  - 음악에 맞추어 점프밴드 기본 스텝을 한다. - 조와 역할을 바꾸어 점프밴드 기본 스텝을 반복한다.	을 형성하는 시간을 가지게 한다.	
정리 (10분)	**[조별 토론 진행 및 발표]** - 자문화 중심주의와 문화 사대주의에 대한 설명을 듣고, 문화를 받아들이는 올바른 자세란 어떤 것인지에 대하여 토론하고 발표한다. **[다음 차시 예고]**	- 큰 소리로 이야기하여 다른 조에 피해를 주지 않도록 지도한다.	

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

4) 3차시 수업지도안

3차시는 무용과 미술을 융복합한 수업의 첫 시간으로, 자신의 감정과 신체에 집중하며 자아를 탐색하는 것을 목표로 한다. 이를 효과적으로 하기 위한 방법으로 미술 기법 중 하나인 '라이트 페인팅'에 움직임을 결합하여 조별로 라이트 페인팅 사진, 영상 작품을 창작하게 하며 의사소통능력과 협업능력을 향상시킨다.

도입 단계에서는, 인사 및 출결, 환자 파악과 함께 간단한 퀴즈를 통해 전 차시 학습 내용을 상기시킨다. 이후 라이트 페인팅 작품을 보여주며 어떤 방법으로 만들었을지 상상하게 하며 학습 동기와 흥미를 유발한 후. 오늘의 학습 내용과 목표에 대하여 제시한다. 이후 본격적인 활동에 앞서 체조 대열을 형성하고 준비운동을 진행한다.

전개 단계에서는, 라이트 페인팅의 원리와 방법에 대해 설명한 후 관련 영상을 시청한다. 감정을 색상으로, 색상을 신체로 표현해보고, 구체화하여 춤으로 표현한다. 이후 조별로 서로 만든 춤을 보여주며 어떤 감정인지 맞춘다. 이 때, 정한 색상으로 라이트 펜을 만들고, 라이트 펜을 활용하여 조별로 스마트폰 어플을 이용하여 라이트 페인팅 사진이나 영상 작품을 만든다.

정리 단계에서는 조별로 만든 작품을 발표하고 감상하며 작품 의도를 파악하고 작품에 제목을 붙여주는 작업을 하고, 다음 차시 수업 내용을 예고한다.

3차시 수업의 궁극적인 목적은 에듀테크를 활용한 융복합적 수업이다. 이를 위해 미술 교과의 표현 영역과 체육 교과의 신체활동을 접목시켰다. 에듀테크 기법으로는 라이트 페인팅을 활용했으며, 라이트 펜을 통해 자신의 감정을 색깔에 비유하고 이를 신체로 표현하는 융복합적 수업을 운영하였다. 융복합적 수업은 동기 유발 측면에서 라이트 페인팅은 어떤 방법을 활용할 것인지에 대해서는 미술적 요소를, 신체표현 활동은 어떻게 할 것인지에 대해서는 체육적 요소를 결합하였다. 수업의 마무리는 각 조별로 제작된 라이트 페인팅 작품의 설명과 함께 신체적 표현활동을 감상하는 형태로 진행하였다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

표 13. 3차시 수업 지도안

대상	다문화 초등학생 (4~6학년)	차시	3/6	시간	100분
수업모형	탐구학습 모형	학습자료		PPT, 영상자료, 라이트 펜 재료, 스마트폰	
융복합 내용	무용과 미술의 융복합	함양 핵심역량		의사소통능력 협업능력	
학습주제	라이트 페인팅과 신체로 하는 감정 표현				
학습목표	1. 라이트 페인팅의 원리를 이해하고, 라이트 펜을 만들 수 있다. 2. 자신의 감정을 색깔에 비유하고, 신체로 표현할 수 있다. 3. 스마트폰을 이용하여 친구들과 함께 라이트 페인팅과 무용을 결합한 사진 결과물을 촬영할 수 있다.				

학습단계 (시간)	교수·학습 활동	지도상 유의점	학습 자료
도입 (20분)	**[인사 및 출결]** - 인사와 함께 출결을 확인, 환자를 파악한다. **[전차시 학습 내용 상기]** - 전차시 학습했던 고무줄 놀이와 티니클링 (Tinikling), 점프밴드에 대한 퀴즈를 맞추며 복습한다. **[학습내용 소개 및 목표 제시]** - 이번 차시의 학습 내용 소개 후 학습 목표를 제시하고, 학생들이 다 같이 따라 읽게 한다. - 오늘의 활동 내용에 대하여 소개한다.	- 환자는 참관수업을 진행하게 한다.	PPT

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

	[동기유발] - 라이트 페인팅 작품을 보여주며 '어떤 방법으로 만든 것일까?' 생각하게 한다. **[학습내용 소개 및 목표 제시]** - 이번 차시의 학습 내용 소개 후 학습 목표를 제시하고, 학생들이 다 같이 따라 읽게 한다. **[준비운동]** - 본격적인 활동을 하기 전 몸을 간단하게 푼다.	-체조대열을 형성하고, 준비운동 시범을 보인다.	
전개 (70분)	**[라이트 페인팅 마음열기]** - 라이트 페인팅의 원리와 방법에 대하여 설명한다. - 라이트 페인팅과 관련된 영상을 시청한다. - [숏클립] 빛의 미학, 라이트 페인팅 작품 ㅣ 생생투데이 사람과 세상, (KBS 2023.04.14. 금 방송) - 멋진 결과물이 나오는 '라이트 페인팅' 매력☆ ㅣ 순간포착 세상에 이런 일이(Instant Capture) ㅣ SBS Story **[나의 감정을 색깔로 표현 해보기]** - 내가 자주 느끼는 감정을 5가지 정하여 각 감정에 색깔을 정하고, 이유를 부여한다. 예) 분노 > 빨강, 기쁨 > 노랑 등 - 조별로 자신이 정한 감정과 색깔을 공유한다. **[감정 색깔을 신체로 표현 해보기]** - 이전 활동에서 정한 감정과 색깔을 몸으로 표현	- 영상을 시청할 때 떠들지 않고 집중하도록 주의를 준다.	영상자료

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

	해본 후, 이를 구체화하여 춤으로 표현한다. - 조별로 서로 만든 춤을 보여주며 어떤 감정인지 맞춘다. **[나만의 라이트 펜 만들기]** - 이전 활동에서 정한 색상을 사용하여 굵기와 모I양 등을 최대한 자유롭고 창의적이게 설정한 라이트 펜을 만든다. **[라이트 페인팅 해보기]** - 조별로 스마트폰을 이용하여 라이트 페인팅 작품을 남기는 방법을 배운다. - 이전 활동에서 만든 라이트 펜과 표현, 춤을 이용하여 조별로 라이트 페인팅 사진이나 영상 작품을 만든다.	- 활동 시 어두운 환경을 유지해야 하므로, 안전사고가 일어나지 않도록 주의한다.	라이트펜 재료 스마트폰
정리 (10분)	**[조별 작품 발표 및 감상]** - 조별로 만든 작품을 발표하고, 감상하며 작품 의도를 유추하고 제목을 붙인다. **[다음 차시 예고]**	- 다른 조의 작품을 유심히 관찰하도록 지도한다.	영상자료

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

5) 4차시 수업지도안

4차시는 종이 구체 관절 인형에 '나'를 주제로 하는 캐릭터를 디자인, 공작하며 타인의 시선에서 자아를 발견하고, 종이 구체 관절 인형을 움직여보며 관절의 명칭과 움직임의 가동범위를 이해하고 평면적 움직임을 해보는 것을 목표로 한다. 이에 더해 신체와 움직임을 주제로 한 미술 작품, 미술을 주제로 한 무용 작품들을 감상하며 무용과 미술의 관계에 대하여 이해하며 사고를 확장시킬 수 있다.

도입 단계에서는, 인사 및 출결, 환자 파악과 함께 전 차시 창작 작품을 보여주며 활동 내용을 상기시킨다. 예시로 만든 종이 구체 관절 인형 캐릭터를 소개하고, 만져보게 하며 학습 동기와 흥미를 유발한 후. 오늘의 학습 내용과 목표에 대하여 제시한다. 이후 본격적인 활동에 앞서 체조대열을 형성하고 준비운동을 진행한다.

전개 단계에서는, 종이 구체 관절 인형을 이용하여 관절의 명칭과 움직임의 가동범위, 평면적 움직임을 이해하고 직접 해본다. 이후 '나'를 주제로 학습지를 작성하고, 캐릭터를 만든 후, 소개하는 활동을 한다. 캐릭터를 소개 한 5인을 기준으로 모둠을 편성하고, 서로의 캐릭터를 소개한 후, 앞서 학습한 내용을 캐릭터에 직접 적용시키며 포즈를 만든다. 조별로 유리창에 포즈를 취하고 있는 캐릭터를 부착한다.

정리 단계에서는 유리창에 조별로 만든 작품을 발표하고 감상하며 작품 의도를 파악하고 작품에 제목을 붙여주는 작업을 한 후, 베스트 포즈 상을 수여한다.

4차시 수업의 궁극적인 목적은 무용과 미술의 융복합적 관점으로 탐구학습 모형을 활용했다. 해당 수업에서는 1-3차시를 통한 학생들 간의 레포 형성이 충분하게 이루어졌음을 가정으로 인체의 가동범위와 관련된 생리학적 접근을 시도하였다. 학생들은 종이 구체 관절 인형의 제작을 통해 미술의 만들기 영역의 체험을 하는 동시에 관절 인형을 통한 신체의 평면적 움직임을 이해하면서 체육의 이론적 지식을 습득할 수 있도록 수업 프로그램을 개발하였다.

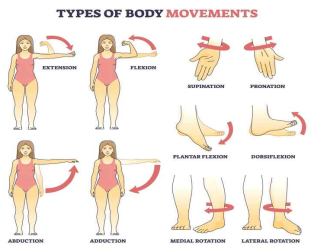
조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

표 14. 4차시 수업 지도안

대상	다문화 초등학생 (4~6학년)	차시	4/6	시간	100분
수업모형	탐구학습 모형	학습자료		PPT, 영상자료 학습지, 공작재료 종이 구체 관절 인형	
융복합 내용	무용과 미술의 융복합	함양 핵심역량		의사소통능력 협업능력	
학습주제	종이 구체 관절 인형 공작과 평면적 움직임				
학습목표	1. 종이 구체 관절 인형을 이용하여 관절의 명칭과 움직임의 가동범위를 이해하고 평면적 움직임을 할 수 있다. 2. 종이 구체 관절 인형에 나를 주제로 한 캐릭터를 디자인, 공작하며 타인의 시선에서 자아를 발견할 수 있다. 3. 신체와 움직임을 주제로 한 미술 작품과 미술을 주제로 한 무용 작품들을 감상하며 무용과 미술의 관계에 대하여 이해할 수 있다.				

학습단계 (시간)	교수·학습 활동	지도상 유의점	학습 자료
도입 (20분)	**[인사 및 출결]** - 인사와 함께 출결을 확인, 환자를 파악한다. **[전차시 학습 내용 상기]** - 전차시 창작한 라이트 페인팅 작품을 보여주며 활동 내용을 상기시킨다. **[학습내용 소개 및 목표 제시]** - 이번 차시의 학습 내용 소개 후 학습 목표를 제시하고, 학생들이 다 같이 따라 읽게 한다. - 오늘의 활동 내용에 대하여 소개한다.	- 환자는 참관수업을 진행하게 한다.	PPT

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

	[동기유발] - 교사가 종이 구체 관절 인형으로 만든 캐릭터를 소개하고, 만져보게 하며 흥미를 유발한다. **[학습내용 소개 및 목표 제시]** - 이번 차시의 학습 내용 소개 후 학습 목표를 제시하고, 학생들이 다 같이 따라 읽게 한다. **[준비운동]** - 본격적인 활동을 하기 전 몸을 간단하게 푼다.	-체조대열을 형성하고, 준비운동 시범을 보인다.	
전개 (70분)	**[관절과 움직임 알아보기]** - 종이 구체 관절 인형으로 관절의 명칭과 움직임의 가동범위와 평면적 움직임을 설명한다. 굴곡 / 신전 , 외전 / 내전 , 외회전 / 내회전  - 관절의 움직임과 평면적 움직임을 몸으로 해본다. **[나를 주제로 캐릭터 만들기]** - 학습지에 '나'를 주제로 마인드맵과 특징 소개를 작성하고, 이를 바탕으로 종이 구체 관절 인형에 그림을 그리고 스티커를 붙이는 등 공작 재료를 활용하여 캐릭터를 만든다. **[다른 사람이 보는 나]**	- 가동범위의 한계를 강조하며 신체를 무리하게 사용하지 않도록 지도한다. - 활동 시 칼이나 가위 등 날카로운 물건을	PPT 학습

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

	- 이전 활동에서 만든 종이 구체 관절 인형을 앞으로 모두 걷어, 무작위로 하나를 보여주며 어떤 학생의 캐릭터인지 맞추고, 그 이유를 이야기하는 시간을 가진다. - 5번 정도 반복한 후에, 캐릭터를 보여준 사람을 중심으로 모둠을 구성한다. **[종이 구체 관절 인형 움직여보기]** - 조별로 이전 활동에서 만든 종이 구체 관절 인형 캐릭터를 서로 소개한다. - 종이 구체 관절 인형을 움직여보며 '관절과 움직임 알아보기' 활동에서 배운 내용들을 적용한다. - 종이 구체 관절 인형으로 다양한 포즈를 만들고, 조별로 공유한다. - 유리창 구역을 정하고, 조별로 종이 구체 관절 인형 포즈를 만들어 붙인다.	사용할 시 주의할 것을 지도한다. .	지 종이 구체 관절 인형 공작 재료
정리 (10분)	**[조별 작품 발표 및 감상]** - 유리창에 조별로 만든 작품을 발표하고, 감상하며 작품 의도를 유추하고 제목을 붙인다. - 베스트 포즈 상 수여 투표를 통해 베스트 포즈를 하고 있는 종이 관절 인형 캐릭터에 스티커를 붙이고, 조마다 가장 많은 스티커가 붙은 캐릭터 하나를 '베스트 포즈'로 임명하고, 다른 조원들이 색지에 자유롭게 '베스트 포즈 상'을 만들어 수여식을 한다. **[다음 차시 예고]**	- 다른 조의 작품을 유심히 관찰하고, 다른 친구의 작품을 놀리거나 비웃지 않도록 지도한다.	영상 자료

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

6) 5차시 수업지도안

5차시는 무용과 애니메이션을 융복합한 수업의 첫 시간으로, 조별로 스마트폰을 활용하며 ICT 활용능력을 기르고, 창작 작품을 만드는 것을 목표로 한다. 이를 효과적으로 하기위한 방법으로 애니메이션 기법 중 하나인 '스톱모션'에 움직임을 결합하여 조별로 단편 스톱모션 애니메이션 작품을 창작하게 하며 창의력과 협업능력을 향상시킨다.

도입 단계에서는, 인사 및 출결, 환자 파악과 함께 간단한 퀴즈를 통해 전 차시 학습 내용을 상기시킨다. 이후 스톱모션 애니메이션 '후와 무'를 보여주며 어떤 방법으로 만들었을지 유추하고, 발표하며 학습 동기와 흥미를 유발한 후. 오늘의 학습 내용과 목표에 대하여 제시한다. 이후 본격적인 활동에 앞서 체조대열을 형성하고 준비운동을 진행한다.

전개 단계에서는, 영상 시청으로 스톱모션의 원리와 방법을 알아보고, 조별로 스토리와 평면적 움직임을 만들어 콘티를 작성한다. 이후 스마트폰 어플 사용 방법 학습을 한 후, 지난 차시에 만든 종이 구체 관절 인형 캐릭터를 주인공으로, 이전 활동 내용을 바탕으로 조별 애니메이션 작품을 만든다.

정리 단계에서는 조별로 만든 작품을 발표하고 감상하며 작품 의도를 파악하고 작품에 제목을 붙여주는 작업을 하고, 다음 차시 수업 내용을 예고한다.

5차시 수업의 궁극적인 목적은 무용과 애니메이션의 융복합적 관점의 표현이다. 애니메이션은 미술의 시각적 측면과 음악의 청각적 측면을 고려한 수업으로 해당 차시의 수업은 음악, 미술, 체육이 결합된 융복합 수업을 실현하는데 주안점을 두었다. 본 차시에서는 에듀테크 기법으로 스톱모션을 활용하며, 스톱 모현으로 영상을 촬영하기 위해 내용 요소의 스토리 제작과 안무 창작의 활동을 추가 하였다. 학생들은 크리스마스를 주제로 다양한 스토리를 구상하며, 그에 따른 케롤의 선택 및 창작 안무의 제작을 통해 뮤지컬 형태의 창작물을 구성하며, 촬영 및 상영을 통한 수업을 진행할 수 있다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

표 15. 5차시 수업 지도안

대상	다문화 초등학생 (4~6학년)	차시	5/6	시간	100분
수업모형	협동학습 모형	학습자료		PPT, 영상자료, 학습지, 스마트폰, 종이 구체 관절 인형 캐릭터	
융복합 내용	무용과 애니메이션의 융복합	함양 핵심역량		창의력 협업능력	
학습주제	스톱모션 안무 영상 만들기 체험				
학습목표	1. 스톱모션의 기원과 실행방법을 이해하고 적용할 수 있다. 2. 스톱모션 영상 촬영을 위한 스토리와 안무를 창작할 수 있다. 3. 친구들과 함께 스마트폰을 이용하여 단편 스톱모션 영상을 촬영할 수 있다.				
학습단계 (시간)	교수·학습 활동			지도상 유의점	학습 자료
도입 (20분)	**[인사 및 출결]** - 인사와 함께 출결을 확인, 환자를 파악한다. **[전차시 학습 내용 상기]** - 전차시 작품을 보고 누구의 캐릭터인지, 캐릭터가 취하는 움직임이 어떤 관절의 움직임인지 등 퀴즈를 맞추며 복습한다. **[학습내용 소개 및 목표 제시]** - 이번 차시의 학습 내용 소개 후 학습 목표를 제시하고, 학생들이 다 같이 따라 읽게 한다. - 오늘의 활동 내용에 대하여 소개한다.			- 환자는 참관수업을 진행하게 한다.	PPT 영상자료

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

	[동기유발] - 스톱모션 애니메이션인 '후와 무'를 보여주며 어떻게 만들었을지 유추하고 발표하게 한다. - 후와 무의 눈 내리는 크리스마스_스톱모션 애니메이션 **[학습내용 소개 및 목표 제시]** - 이번 차시의 학습 내용 소개 후 학습 목표를 제시하고, 학생들이 다 같이 따라 읽게 한다. **[준비운동]** - 본격적인 활동을 하기 전 몸을 간단하게 푼다.	-체조대열을 형성하고, 준비운동 시범을 보인다.	
전개 (70분)	**[스톱모션 마음열기]** - 스톱모션의 원리와 방법에 대하여 설명한다. - 스톱모션으로 제작된 애니메이션 '코렐라인'에 대하여 설명하고, 원본 메이킹 영상과, 이를 커버하여 학생이 만든 스톱모션 영상을 시청한다. - Coraline Behind the Scenes - Crafting The World Of Coraline - Stopmotion Coraline Opening 코렐라인 오프닝 스톱모션! **[조별로 스토리 만들기]**	-영상을 시청할 때 떠들지 않고 집중하도록 주의를 준다. -영어로 된 영상의 이해가 어려울 수 있으므로	영상자료 종

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

	- 조별로 지난 차시에 만든 종이 구체 관절 인형 캐릭터를 가지고 스토리를 창작한다. - 학습지에 스토리 콘티를 작성한다. **[평면 움직임을 이용한 동작 만들기]** - 이전 활동에서 작성한 콘티를 바탕으로 캐릭터가 어떤 움직임과 대화를 나눠야할지 토론한다. - 지난 차시에 학습한 평면적 움직임을 이용하여 캐릭터의 움직임을 만든다. **[스톱모션 애니메이션 어플 사용법 알아보기]** - 스마트폰 어플을 이용하여 스톱모션 애니메이션 제작법을 학습한다. **[우리만의 스톱모션 애니메이션 만들기]** - 조별로 지난 차시에 만든 종이 구체 관절 인형 캐릭터를 주인공으로 하여 이전 활동에서 작성한 콘티와 움직임을 바탕으로 스마트폰을 활용하여 스톱모션 애니메이션을 제작해본다.	부가적으로 충분히 설명한다.	이구체관절인형캐릭터 스마트폰
정리 (10분)	**[조별 작품 발표 및 감상]** - 조별로 만든 작품을 발표하고, 감상하며 작품 의도를 유추하고 제목을 붙인다. **[다음 차시 예고]**	- 다른 조의 작품을 유심히 관찰하도록 지도한다.	영상자료

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

7) 6차시 수업지도안

6차시는 마지막 수업으로, 전 차시와 동일하게 조별로 스마트폰을 활용하며 ICT활용능력을 기르고, 창작 작품을 만드는 것을 목표로 한다. 이를 효과적으로 하기 위한 방법으로 움직임을 기반으로 하는 애니메이션 기법 중 하나인 '모션캡쳐'를 활용하여 조별로 단편 모션캡쳐 안무 영상 작품을 창작하게 하며 창의력과 협업능력을 향상시킨다. 지금까지의 수업 중 가장 난이도가 높기 때문에 교사의 완벽한 설명을 요구한다.

도입 단계에서는, 인사 및 출결, 환자 파악과 함께 간단한 퀴즈를 통해 전 차시 학습 내용을 상기시킨다. 이후 영상을 시청하고 무용과 애니메이션의 공통점을 유추하고, 발표하며 학습 동기와 흥미를 유발한 후. 오늘의 학습 내용과 목표에 대하여 제시한다. 이후 본격적인 활동에 앞서 체조대열을 형성하고 준비 운동을 진행한다.

전개 단계에서는, 삼성 갤럭시 스마트폰 카메라의 AR이모지 캐릭터 제작 방법을 학습한 후 '나'를 주제로 캐릭터를 제작한다. 이후 모션캡쳐 원리와 방법을 알아보고, 조별로 음악을 정하고 안무를 창작한다. 이후 AR존 사용 방법 학습을 한 후, 자신의 움직임을 캐릭터가 따라하는 댄스 애니메이션 작품을 만든다.

정리 단계에서는 조별로 만든 댄스 애니메이션 작품과 지금까지의 활동 내용을 담은 영상을 감상하며 설문지를 통해 스스로 수업 내용에 대한 이해도, 좋았던 점, 아쉬웠던 점을 파악하고 서로 이야기를 나누는 시간을 가지며 수업을 마친다.

6차시 수업의 궁극적인 목적은 다양한 에듀테크 기법을 활용한 융복합 프로그램의 시현이다. 1-5차시 동안 학생들은 그들만의 공감대를 형성하였으며, 교사의 큰 도움 없이 에듀테크 기법을 활용할 수 있는 역량을 키웠다. 이에 흥미 요소를 포함하여 최신 유튜브나 릴스에서 유행하고 있는 토카토카 댄스의 흥행 이유를 토의하고 학생들만의 창작 댄스 표현과 촬영, 편집을 통해 융복합 수업이 지니고있는 다양한 수업 효과를 창출하는데 주안점을 두었다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

표 16. 6차시 수업 지도안

대상	다문화 초등학생 (4~6학년)	차시	6/6	시간	100분
수업모형	협동학습 모형	학습자료		PPT, 영상자료, 학습지, 스마트폰	
융복합 내용	무용과 애니메이션의 융복합	함양 핵심역량		창의력 협업능력	
학습주제	스톱모션 안무 영상 만들기 체험				
학습목표	1. 모션캡쳐의 원리를 이해할 수 있다. 2. 스마트폰을 이용하여 나만의 AR이모지 캐릭터를 만들고 나와 똑같이 춤추는 모습을 녹화하여 단편 무용 애니메이션을 만들 수 있다. 3. 무용과 애니메이션의 관계에 대하여 이해할 수 있다.				

학습단계 (시간)	교수·학습 활동	지도상 유의점	학습 자료
도입 (20분)	**[인사 및 출결]** - 인사와 함께 출결을 확인, 환자를 파악한다. **[전차시 학습 내용 상기]** - 전차시 작품을 보고, 활동 내용을 복습한다. **[학습내용 소개 및 목표 제시]** - 이번 차시의 학습 내용 소개 후 학습 목표를 제시하고, 학생들이 다 같이 따라 읽게 한다. - 오늘의 활동 내용에 대하여 소개한다. **[동기유발]**	- 환자는 참관수업을 진행하게 한다.	PPT 영상자료

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

	- 애니메이션 영상을 엮어 안무를 만든 '토카토카 댄스 밈'을 설명하는 영상을 보고, 무용과 애니메어떤 공통점이 있을까? 유추하고, 발표한다. - 요즘의 트렌드인 숏폼에 자주 등장하는 애니메이션과 댄스의 관계에 대하여 설명한다. - 지금 토카토카 댄스가 유행하는 이유 **[학습내용 소개 및 목표 제시]** - 이번 차시의 학습 내용 소개 후 학습 목표를 제시하고, 학생들이 다 같이 따라 읽게 한다. **[준비운동]** - 본격적인 활동을 하기 전 몸을 간단하게 푼다.	-체조대열을 형성하고, 준비운동 시범을 보인다.	
전개 (70분)	**[모션캡쳐 마음열기]** - 모션캡쳐의 원리와 방법에 대하여 설명한다. - 모션캡쳐를 활용하는 다양한 장르와 직업 대하여 설명하고, 영상을 시청한다. 영화 / 애니메이션 / 게임 / 버츄얼 유튜버 / 버츄얼 아이돌 / 버츄얼 인플루언서 등 - 가상 인간을 만든다고? 우리가 몰랐던 ★모션 캡처 디렉터의 모든것★ | 관찰카메라 24 200 회	-영상을 시청할 때 떠들지 않고 집중하도록 주의를 준다. -영어로 된 영상의 이해가	영상자료

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

	- 진짜 사람처럼 움직이네?! 모션 캡쳐의 원리 / YTN 사이언스 **[AR이모지 캐릭터 만들기]** - 삼성 갤럭시 스마트폰의 카메라 기능인 AR존에 대하여 설명한다. - AR이모지 캐릭터 제작 방법을 배우고, '나'를 주제로 하는 캐릭터를 만든다. **[우리만의 안무 만들기]** - 조별로 음악을 정하고 안무를 창작한다. **[AR존으로 모션캡쳐 해보기]** - 삼성 갤럭시 스마트폰의 카메라 기능인 AR존의 미러 기능을 활용하여 이전 활동에 만든 캐릭터가 나와 똑같이 움직이게 해본다. **[우리만의 댄스 애니메이션 만들기]** - 조별로 이전 차시에 만든 캐릭터와 안무를 활용하여 캐릭터와 내가 함께 춤추는 댄스 애니메이션을 제작해본다.	어려울 수 있으므로 부가적으로 충분히 설명한다.	삼성 갤럭시 스마트폰
정리 (10분)	**[조별 작품 발표 및 감상]** - 조별로 만든 작품을 발표하고, 감상하며 작품 의도를 유추하고 제목을 붙인다. **[수업 마무리]** - 그 동안의 활동 내용을 담은 영상을 시청하고, 설문지와 평가지를 통해 자기평가를 한다.	- 다른 조의 작품을 유심히 관찰하도록 지도한다.	영상자료

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

Ⅴ. 결론 및 제언

1. 결론

본 연구는 2022 개정 교육과정 문서에 근거하여 다문화 청소년들의 자아 탐색을 통한 자아정체성 확립, 사회성 발달, 4차 산업혁명의 핵심역량인 4C (의사소통능력, 협업능력, 비판적 사고력, 창의력) 함양을 효과적으로 돕기 위하여 융복합 문화예술교육 프로그램을 제시하였다.

본 연구에서 개발한 융복합 문화예술교육 프로그램은 무용을 기반으로 민속놀이, 미술, 애니메이션을 융복합하여 총 6차시의 수업으로 구성되었다. 1차시, 2차시에서는 무용과 민속놀이를 융복합하여 나라마다 문화의 공통점과 차이점을 살펴보며 다문화적 표용력을 기르고, 3차시, 4차시에서는 무용과 미술을 융복합하여 자신의 감정과 자아에 집중한다. 5차시, 6차시에서는 무용과 애니메이션의 융복합으로 자신을 타인으로 바라보며 자아정체성을 확립한다.

연구 결과, 본 연구에서 개발한 융복합 문화예술교육 프로그램의 교수·학습과정안은 전문가들의 자문을 통해 다음과 같은 평가를 받았다.

첫째, 본 연구에서 개발한 융복합 문화예술교육 프로그램은 다문화 청소년들의 자아 탐색을 통한 자아정체성 확립, 사회성 발달, 4차 산업혁명의 핵심역량인 4C 함양을 위한 적절한 방향과 구조, 구성 및 목표 설정을 가지고 있다.

둘째, 교사가 현장에서 활용할 수 있다 본 연구에서 개발한 융복합 문화예술교육 프로그램은 교사가 현장에서 쉽게 활용할 수 있도록 체계적이고 구체적인 수업 계획과 교재가 제공되어 있다.

셋째, 다문화 청소년들이 자아 탐색을 통하여 자아정체성을 확립할 수 있다. 본 연구에서 개발한 융복합 문화예술교육 프로그램은 다문화 청소년들이 자신의 문화와 다른 문화를 이해하고, 자신의 감정과 자아에 집중할 수 있는 기회를 제공함으로써 자아 탐색을 통한 자아정체성 확립을 도와준다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

넷째, 다문화 청소년들이 4차 산업혁명 핵심역량 4C를 기를 수 있다. 본 연구에서 개발한 융복합 문화예술교육 프로그램은 다문화 청소년들이 4차 산업혁명 핵심역량인 협업능력, 의사소통능력, 비판적 사고력, 창의력을 융복합 문화예술교육 프로그램을 통해 효과적으로 함양하도록 돕는다.

2. 제언

본 연구의 결과를 바탕으로 다음과 같은 제언을 하고자 한다.

첫째, 융복합 문화예술교육 프로그램의 개발과 보급을 확대할 필요가 있다. 다문화 청소년들의 자아 탐색과 4차 산업혁명 핵심역량 함양을 위해서는 융복합 문화예술교육 프로그램의 개발과 보급을 확대할 필요가 있다. 이를 위해서는 정부, 지자체, 민간단체 등이 함께 협력하여 다양한 융복합 문화예술교육 프로그램을 개발하고 보급할 수 있는 방안을 마련해야 한다.

둘째, 융복합 문화예술교육 프로그램의 효과성 검증을 위한 연구가 필요하다 본 연구는 융복합 문화예술교육 프로그램의 효과성을 검증하기 위한 연구로서, 향후 보다 대규모의 대상과 장기간의 연구를 통해 효과성을 보다 확실히 검증할 필요가 있다.

셋째, 융복합 문화예술교육 프로그램의 실행을 위한 교사 연수 및 지원이 필요하다. 융복합 문화예술교육 프로그램의 효과적인 실행을 위해서는 교사 연수 및 지원이 필요하다. 이를 위해서는 정부, 지자체, 민간단체 등이 함께 협력하여 교사 연수 및 지원 프로그램을 개발하고 운영할 수 있는 방안을 마련해야 한다.

본 연구의 결과가 다문화 청소년들의 성장과 사회통합에 기여할 수 있기를 바라며, 향후 보다 확대된 연구와 지원을 통해 다문화 청소년들이 자신의 정체성을 확립하고, 4차 산업혁명 시대를 살아갈 수 있는 역량을 함양할 수 있기를 기대한다.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

참 고 문 헌

강충열, 정광순(2009). 미래형 초등통합교육과정 개정 방향, **통합교육과정연구, 3**(2), 2, 19-41.

고경화(2003). **예술교육의 역사와 이론.** 학지사, 서울.

곽병선(1983). **통합교육과정의 이론과 실제.** 교육과학사. 서울.

교육부(2023). **초·중·고등학교 다문화 가정 실태 조사**. 교육부, 서울.

국토지리정보원(2021). **대한민국 국가지도집Ⅲ권 2021(인문환경,외국인 주민과 다문화 가구 - 다문화 가구 증가**. 서울.

김대현, & 이영만(1995). **열린교육을위한학교중심의통합적교육과정개발**. 良書院, 서울.

김대현, 이은화, 허은실, & 강진영(1997). **교과의 통합적 운영.** 문음사, 서울.

김리아(2012). **문화예술교육이 가치 변화에 미치는 영향 : 명화가 있는 가치 카드 프로그램을 중심으로.** 미간행 석사학위논문, 이화여자대학교 정책과학대학원, 서울.

김선아(2010). **문화예술교육 핵심 용어 정립 연구(연구보고서KACES-1040-R011).** 한국문화예술교육진흥원, 서울.

김선아(2019). **2018 학교 예술강사 지원사업 협력수업 실행 방안 연구.** 한국문화예술교육진흥원 보고서, 서울.

김세훈(2004), **문화예술교육 중장기 발전 방안.** 한국문화관광정책연구원, 서울

김수연(2014). **문화예술교육에서의 노래창작 활동 프로그램 개발 방안.** 미간행 석사학위논문, 부산교육대학교 교육대학원, 부산.

김유나, 김지연 (2021). 다문화 융복합 문화예술교육을 통한 4차 산업혁명 시대의 시민교육 방안 연구. **한국문화예술교육학회, 23**(2)

김은혜, 최려나, 노충례(2021). 다문화 청소년의 자아존중감, 신체만족도, 학교생활적응 간의 종단적 상호인과관계. **한국아동복지학, 70**(3), 127-154.

김재복(2000). **통합교육과정.** 교육과학사, 서울.

김재복,(1983).**교육과정의 통합적 접근에 관한 연구.** 미간행 박사학위논문, 동국대학교 교육대학원, 서울

김종호, 김지연 (2022). 다문화 융복합 문화예술교육을 통한 4차 산업혁명 시대의 인재 양성 방안 연

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

구. **한국문화예술교육학회, 24**(1)

김진희(2009). **주제 중심 통합 미술 감상 지도 방안 : 중학교 3학년을 중심으로.** 미간행 석사학위논문, 이화여자대학교대학원, 서울.

김형수(2010). **문화예술교육 개념 정립을 위한 기초 연구.** 한국문화예술교육진흥원, 서울.

김혜영, 박지은(2020). 다문화 융복합 문화예술교육을 통한 4차 산업혁명 시대의 글로벌 역량 함양 방안 연구. **한국문화예술교육학회, 22**(2)

김혜진, 이은주(2022). 다문화 융복합 문화예술교육의 효과에 관한 연구: 다문화예술단 운영을 중심으로. **한국문화예술교육학회지, 40**(2), 143-161.

노승환(2017). **문학, 음악, 연극 중심의 중학교 문화예술교육통합 프로그램 개발 및 효과성평가.** 미간행 박사학위논문, 건국대학교 대학원, 서울.

노용(2005). 주제 중심의 미술 교육과정 통합, **미술과 교육, 6**(2), 99-114.

노철현(2012). 칸트와 듀이 예술이론의 메타프락시스적 해석, **한국초등교육, 23**(2), 1-16.

듀이, J.(2013). **존 듀이 교육론,** 씨아이알, 서울

문화관광부(2004). **21세기 새로운 예술정책, 예술의 힘, 미래를 창조합니다**, 문화관광부, 서울.

문화예술교육 공론화 추진단(2020). **문화예술교육 전환을 위한 공론화 이슈**, 한국문화예술교육진흥원, 서울.

문화체육관광부(2018). **문화예술교육 종합계획(2018~2022)**, 문화체육관광부, 서울.

박소정(2019). **패션융합교육을 활용한 문화예술교육프로그램 개발 연구: 국립 중앙 박물관어린이 박물관을 중심으로.** 미간행 석사학위 논문, 홍익대학교 미술대학원, 서울.

박수정 (2021). 다문화사회에서의 문화예술교육 방안: 상호문화적 감수성 발달모델을 중심으로. **한국초등도덕교육학회 하계학술발표논문집2021**, 599-613

박승우(2019). **다문화교육과 정책의 이해**. 한국지식재산연구원 도서, 서울.

박은영, 김성민(2023). 다문화 융복합 문화예술교육의 참여자 특성별 효과 연구. **예술교육연구, 15**(1)

박지은(2021). **문화예술교육으로서 사진교육이 자폐스펙트럼장애 학생의 의사소통에 미치는 영향**, 미간행 박사학위논문, 중앙대학교 대학원, 서울.

박혜정(2015). **무용 수업이 다문화가정학생의 학교생활적응 및 교우관계에 미치는 영향**. 미간행 석사학위논문, 공주대학교 교육대학원, 공주.

백수정, 유지연(2022). 청소년의 문화다양성 이해 증진을 위한 미디어아트 융복합 문화예술교육 프로

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

그램 개발 연구 - '너와 나의 프리즘: 공존'교육 프로그램 사례를 중심으로. **교육연극학, 14**(1), 43-74.

뱀포드, A.(2007). **예술이 교육에 미치는 놀라운 효과**. 한길아트, 파주.

볼프강, D. M.(2003). **통합교육과정의 이론과 실제.** 양서원, 서울.

서예원(2014). 초등무용에서의 문화다양성 교육의 가능성. **한국초등체육학회지, 20**(2), 13 22.

서울신문(2005). **佛'방리유 사건'은 현재진행형이다**, 강아연기자. 2007.07.13.

소렐, J.(2005). **문화예술교육은 왜 중요한가**. 열린책들, 파주.

손태웅, 김상일 and 유미.(2019). 4차 산업혁명 시대의 다문화가정 청소년을 위한융합창작 프로그램 개발. **애니메이션연구, 15**(4), 190-209.

슈밥, K.,(2016). **클라우스 슈밥의 제4차 산업혁명**, 송경진 역, 메가스터디북스, 서울.

신승환(2008). **문화예술교육의 철학적 지평.** 한길아트, 서울.

심미경(1997). 교과 통합지도의 의의 및 방법적 원리 탐색. **교육학연구, 35**(4), 111-132.

심상교(2014). 예술교육의 의미와 필요성에 대한 연구. **어문학교육, 49**, 59-81.

심지아(2013) **2009 개정 교육과정에 따른 중학교 음악 교과와 타 교과와의 주제 중심 통합교육 수업 지도방안**, 미간행 석사학위논문, 한양대학교 교육대학원, 서울.

안원현, 홍은실(2017). **문화예술교육 프로그램 개발의 이론과 실제.** 동문사, 서울.

오경석 외(2007). **한국에서의 다문화주의 - 현실과 쟁점**, 한울, 서울.

오은순(2008). 델파이 조사를 활용한 교과다문화교육 프로그램 개발 및 운영지원 방안 모색. **청소년학연구, 16**(1), 한국청소년학회, 440.

오주예(2023). **다문화교육 정책과 교육과정, 교과서 속 다문화 내용 분석**, 미간행 석사학위논문 제주대학교 교육대학원, 제주

오효진(2023). **주제 중심 통합 학교 문화예술교육 프로그램 사례연구 -'예술로 탐구생활'을 중심으로-**, 미간행 석사학위논문, 전남대학교 문화전문대학원, 광주

유광찬(2011). **통합교과 교육**. 교육과학사, 서울.

유미희(2014). 초중등 체육교과서에 나타난 다문화무용교육내용 분석. **무용예술학연구, 46**(1), 47-66.

윤여각(2003). 문화, 예술교육에대한 재검토. **교육원리연구, 8**(1), 143-163.

윤형덕, 임준, 임태균(2020). 다문화 청소년의 가족지지, 학교생활적응, 삶의 만족도가 성취동기에

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

미치는 영향, **효학연구, 9**(32), 51-75.

이미정(2017). **주제를 중심으로 한 중학교 미술과 국어의 통합 접근: 2학년을 대상으로**, 미간행 석사학위논문, 부산대학교 교육대학원, 부산.

이민솔, 박성철(2021). 다문화청소년의 학교생활 만족이 진로태도에 미치는 영향 : 사회적 위축을 조절변수로. **한국자료분석학회, 23**(2), 829-843.

이상갑(2001). **주제 중심 통합적 접근에 의한 기술교과 교육프로그램 개발**. 미간행 박사학위논문, 한국교원대학교 일반대학원, 청주.

이선희, 김은수(2022). 다문화 융복합 문화예술교육의 의미와 방향성 연구. **한다문화교육학회지, 18**(2), 163-184.

이수경, 이소영(2023). 다문화예술교육의 예술적 경험을 통한 다문화적 감수성 함양 방안 연구. **한국미술교육학회지, 42**(1), 167-186.

이승자(2013). **문화예술교육으로서의 사진 교육프로그램 개발 : 초등학교 4, 5, 6학년을 중심으로**. 미간행 석사학위논문, 중부대학교 대학원, 충남.

이영란(2017). **어린이와 청소년을 위한 문화예술교육 활성화 방안 연구**, 미간행 박사학위논문, 대전대학교 대학원, 대전.

이유진(2009). 캐나다의 이민자 통합정책 레짐에 대한 연구 - 온타리오 주를 중심으로. **다문화사회연구, 2(1), 5-31.**

이윤지, 김혜영 (2021). 다문화 융복합 문화예술교육을 통한 4차 산업혁명 시대의 창의적 인재 양성 방안 연구. **한국문화예술교육학회, 23**(1)

이은지(2012). **학교문화예술교육이 고등학생의 자아탄력성에 미치는 영향-인문계 여자 고등학생을 중심으로**, 미간행 석사학위논문, 이화여자대학교 정책과학대학원, 서울.

이은지, 유지혜(2020). 중·고등학교 전환기 청소년의 학업성취도, 학교적응, 삶의 만족도 간 종단적 인과관계 연구. **학습자중심교과교육연구, 20**(10), 555-575.

이정아(2017). **유아들의 사회적 상호작용에서 나타나는 의사소통에 대한 해석학적 이해**. 미간행 박사학위논문, 중앙대학교 대학원. 서울.

이정화(2014). **문화예술교육의 이해**, 커뮤니케이션북스, 서울.

이제이(2018). **생애주기별 맞춤형 충남 문화예술교육의 진흥 방안 연구**, 충남연구원, 충남

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

이창훈(2021). **문화다양성 교육을 통한 초등학생 다문화수용성의 증진**. 미간행 석사학위 논문, 서울교육대학교 교육전문대학원. 서울.

임선영(2012). **한국사회의 다문화가정 무용교육 프로그램 실태조사 분석**. 미간행 석사학위논문, 경희대학교 교육대학원. 서울.

임주미(2020). **다문화교육을 위한 무용프로그램 모형개발 연구**. 미간행 박사학위 논문, 동국대학교 대학원. 서울

임주미, 손재현(2021). 다문화교육을 위한 무용프로그램 모형개발. **한국무용학회지, 20**(4), 125-135.

임혜영, 최영희 (2021). **다문화 예술교육을 위한 융복합 문화예술콘텐츠 개발 연잉그럼, J. B., 교육과정 통합과 평생교육**, 1995 학지사, 서울.

장정화(2019). **제 4차 산업혁명 시대의 핵심역량에 대한 중학생들의 인식 분석**. 미간행 국내석사학위논문, 신라대학교 교육대학원, 부산

장현선(2015). **학교문화예술교육 중장기 사업전략 연구(연구보고서 KACES-1540-R004)**, 한국문화예술교육진흥원, 서울.

전영은, 김영순(2013). 다문화예술교육의 효과에 관한 연구. **예술교육연구, 11**(6), 1-24.

정고운(2016). **민속무용을 활용한 다문화교육활성화 방안 연구**. 미간행 석사학위논문, 서울교육대학교 교육전문대학원. 서울.

정선재(2011). **다문화자녀를 위한 문화예술교육프로그램 기획 연구**. 미간행 석사학위논문, 전남대학교 문화전문대학원, 광주

정홍익(2007). 다문화 사회의 문화정책, **07-08 문화예술교육박람회 다문화 사회와 문화정책세미나자료집**, 한국문화예술교육진흥원, 서울.

조준형 (2009). 다문화예술교육의 효과에 관한 연구. **한국다문화교육학회 학술대회: 다문화교육의 이론과 실천**.

조혜진, 이은정 (2020). 다문화 융복합 문화예술교육의 효과에 관한 연구. **한국문화예술교육학회, 22**(2)

핑크, D.(2006). **새로운 미래가 온다**, 한국경제신문 한경BP, 서울.

한겨래신문(2023). **2030년 어린이 5명 중 1명 '다문화가정 자녀'**

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

허가영(2016). 21세기 다문화 사회의 무용교육: 다문화교육에서 상호문화교육으로. **무용역사기록학회, 43**(30), 143 173.

Dearden, R. F(1983)., *Theory and Practice in Education*, London: Routhledge & Kegan Paul,

Deardorff, D. K. (2006). *The SAGE Handbook of Intercultural Competence*. Thousand Oaks, CA: Sage.

Dewey, J, (1933). "Why Have Progressive Schools?, *Current History, 38*(4), pp. 441-448.

Drake, S. M. and Burns, R. C., (2004). *Meeting Standards through Integrated Curriculum*, Alexandria: ASCD

Drake, S. M., (1998). *Creating Integrated Curriculum: Proven Ways to Increase Student Learning*, Thousand Oaks: Corwin

Dressel, P. L., "The Meaning and Significance of Integration," *Teachers College Record 59*(11), 1958, pp. 3-25.

Fogarty, R. J., *Problem Based Learning: A Collection of Articles*, Thousand Oaks: Corwin, 1998.

Frazee, B. and Rudnitski, R. A.(1995). *Integrated Teaching Methods: Theory, Classroom Applications, and Field-Based Connections,* Albany, Delmar Pub.

Glatthorn, A. A. and Foshay, A. W,(1991). "Integrated Curriculum," *The Iinternational Encyclopedia of Curriculum,* pp. 160-162.

Harcourt, Brace & World, 1962. Ingram, J. B., *Curriculum Integration and Lifelong Education*, Oxford; New York: Pergamon Press, 1979.

Jacobs, H. H., Interdisciplinary Curriculum: Design and Implementation, Alexandria: ASCD, 1989.

Kim, H. S. (2016). 다문화미술교육에서 상호문화성에 관하여. *미술교육연구, 38*(2), 139-153.

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

Lapp, D. and Flood, J, "Issues and Trends: Integrating the Curriculum: First Steps," *The Reading Teacher 47*(5), 1994, pp. 416-419.

Marzano, R. J., "Introduction to the Special Section Implementing Standards in Schools Updating the Standards Movement," *NASSP Bulletin 84*(620), 2000, pp. 2-4.

Meinbach, A. M., *Fredericks, A. and Rothlein*, L., The Complete Guide to

NEA(National Education Association), 「*Preparing 21st Century Students for a Golbal Society: An Educator's Guide the "Four Cs"*」, 2019, 2019.08.23

Park, J., Lee, Y., Jang, B., Son, H., Kim, S., Shin, S., & Hahn, S. (2011). *Risk of bias assessment tool for non-randomized studies(RoBANS): Development and validation of a new instrument.* John wiley & Sons: Madrid.

Skilbeck, M., "Curriculum Aims and Objectives: Taking a Means to an End: Reply to Hugh Sockett," *Journal of Philosophy of Education 6*(1), 1972, pp. 62-72.

Taba, H., *Curriculum Development: Theory and Practice*, New York:

Thematic Units: *Creating the Integrated Curriculum, Norwood: Gordon Publishers*, 1995.

UNESCO(2009). *The 2009 UNESCO Framework for Cultural Stastistics(FCS)*

UNESCO, *United Nations Decade of Education for Sustainable Development 2005-2014: International Implementation Scheme*, Paris: UNESCO, 2005.