

문화예술교육 지식정보화 3개년 계획 후속 사업 :

e-자료센터, e-아카데미 전략기획 연구 보고서



문화예술교육 지식정보화 3개년 계획 후속 사업 :

e-자료센터, e-아카데미 전략기획 연구 보고서

0. 연구 자문위원

전수환 / 명지대 문화예술대학원 전수환 겸임교수

조은아 / 추계예대 문화예술경영대학원 교수

김정이 / 문화예술위원회 연수 담당

0. 연구 참여자

책임연구원 : 김유진 / 내용연구소 기획연구팀

공동연구원 : 김상윤 / 내용연구소 기획연구팀

이초영 / 내용연구소 기획연구팀

0. 연구 기획/진행

이선옥 / 한국문화예술교육진흥원 기획홍보팀

- 목 차 -

○. 문화예술교육 지식정보화 3개년 계획 요약보고서에 이어	4
0-1. 연구 배경	4
0-2. 연구의 목적 및 범위	4
0-3. 연구 방법	5
1. e-자료센터와 e-아카데미의 사업 구축 방향	6
2. 요구 조사 및 분석	9
2-1. 한국문화예술교육진흥원 내부 요구 조사	9
2-2. e-러닝 교육대상 분석	11
3. 사이트 벤치마킹	16
3-1. 에듀넷	16
3-2. 티나라	18
3-3. CNDP	18
3-4. 디지털문화예술아카데미	21
3-5. 한겨레문화센터	22
4. e-자료센터와 e-아카데미의 하부메뉴 구축안	23
4-1. e-자료센터의 하부메뉴 구축계획 제시안	23
4-2. e-아카데미의 하부메뉴 구축계획 제시안	26
5. e-아카데미 커리큘럼	28
5-1. 전문 인력 양성을 위한 콘텐츠 인프라 확보	29
5-2. 전문인력 재교육 프로그램 개발 및 커리큘럼 확보	29
5-3. 수업 현장 적응을 위한 교육	30
6. 협력 기관과의 e-러닝 협치를 위한 전략적 포스트	32
7. 결론 및 제언	34

별첨1: e-러닝 시범 커리큘럼 제작 과정 “문화예술교육이란 무엇인가?”	36
별첨2: 참고자료	38

○. 문화예술교육 지식정보화 3개년 계획 요약보고서에 이어

0-1. 연구 배경

한국문화예술교육진흥원(이하 진흥원)은 문화예술교육과 관련하여 정책을 발굴하고 전문인력을 양성하며 문화예술 분야별 교육 프로그램과 교육자료를 개발하여, 최종적으로는 국민 개개인의 삶의 질을 향상하고 창의성을 함양하는 동시에 문화예술에 대한 수요를 창출한다는 정책적 목표를 가지고 있다. 이러한 목표의 실현을 위해 문화예술교육 지식정보화 종합계획수립의 밑그림이 2005년에 그려진 바 있으며, 지식정보화가 단순히 하드웨어 설비 구축과 DB 관리 프로그램의 설계를 넘어서 문화예술교육 정책의 의도한 바를 담아내야 한다는 성찰이 있었다.

지난 10월부터 진흥원은 내/외부적으로 여러 협의 단위와 지식정보화 관련 자문 및 연구를 진행하고 피드백을 받아왔으며, 수집된 의견을 토대로 지식정보화 계획의 방향성이 지속적으로 수정 보완되어 왔다.

무엇보다도 문화예술교육에서 당분간 가장 중요한 고리 역할을 수행하게 될 매개자의 교육 및 재교육에 초점을 맞추어야 한다는 의견의 합의가 이루어졌고, 매개자들을 지원하는 진흥원 내의 각 사업 단위를 효과적이고 장기적으로 지원하며 문화예술교육진흥에 힘쓰는 다양한 주체들을 연결해주는 지식정보화가 필요하다는 방향으로 논의가 진행 중이다. 이에 따라, 지식정보화 계획 수립의 틀거리로 지식생태계가 제시된 바 있다. 지식생태계는 온라인 뿐만 아니라 오프라인에서의 커뮤니티 활동 및 워크숍과 연구를 적극적으로 지지하는 데 효과적인 개념이다.

이 보고서는 지식생태계를 이루는 기능적 공간 중 e-자료센터와 e-아카데미¹⁾가 사용자의 온라인 학습이 가장 활발하게 일어나는 중요한 곳임에도 구체적 구축 전략이 모색되고 있지 않다는 문제 의식으로부터 출발한 것이다.

0-2. 연구의 목적 및 범위

이 보고서는 진흥원의 위탁으로 수행된 ‘문화예술교육 지식정보화사업 종합계획수립과제 최종보고서’ (이하 종합계획보고서)와 이의 요약 수정 보고서인 문화예술교육 지식정보화사업 3개년 계획 요약보고서 : ‘artE, 문화예술교육 지식생태계를 꿈꾸다’ (이하 3개년 요약보고서)의 연장선상에 놓인 것이다.

이 보고서는 지금까지 연구되어 온 지식생태계 3개년 종합계획 과제 중에서 e-자료센터와 e-아카데미에 한해 구축 전략을 별도로 기획하고 이의 실행에 필요한 전제 조건들을 살펴볼 것이다.

1) 문화예술교육 지식정보화 3개년 계획 요약보고서 chapter 5. 지식생태계 3개년 구현 계획 참조

0-3. 연구 방법

- 1). e-자료센터 및 e-아카데미에 관한 진흥원의 내부 요구 조사를 위해 교육지원팀과 인력양성팀, 사회교육지원팀을 인터뷰하였고, 매개자 수요 및 요구를 파악하기 위해 ‘한국문화예술교육진흥원 온라인 아카데미 수립을 위한 기초 컨설팅’ 보고서의 강사풀제 설문조사 및 분석을 참조하였다.
- 2). 온라인 자료센터와 온라인 수강 시스템을 갖춘 국내/외 문화예술교육 사이트를 벤치마킹하고 해당 사이트들로부터 시사점을 도출하였다.
- 3). 구체적인 실행 방안을 고민하는 지점에서 진흥원의 ‘2006년 지식정보화 사업계획’ 내용을 포함하고 진흥원에서 출간한 프로그램 자료집 및 연구 보고서를 참고하여 현실성을 높이는 데 주력했다.
- 4). e-아카데미에서 가장 중요한 VOD 커리큘럼을 시범 제작해서 artE에 론칭하고, 이를 통해 현실적인 제작 기간 및 비용, 예상되는 난관을 일부 추정하여 2006 e-아카데미 사업 수행을 위한 기초정보로 활용한다.
- 5). 교육공학과 지식경영 전문 자문위원을 구성하고 자문위원을 통해 보고서의 타당성을 검증한다.
- 6). 이 연구는 온-오프라인 통합으로 운영되는 e-자료센터와 e-아카데미의 정보화 시스템 구축을 위한 보고서로 오프라인 연수 및 문화예술 전문인력 양성 교육 체계 구축에 관한 내용은 사업 환경의 이해를 위해 진흥원에서 발간된 연구 자료집과 진흥원 내부 인터뷰를 통해 정리하였고 이에 대한 별도의 의견을 제시하지 않음을 밝힌다.

1. e-자료센터와 e-아카데미의 사업 구축 방향

e-자료센터와 e-아카데미 구축 사업은 한국문화예술교육진흥원 e-러닝 사업의 일환이다. 진흥원에서 지식생태계 시스템 중 특별히 e-자료센터와 e-아카데미의 별도 구축 전략을 세우려는 이유는 지식정보화 종합 계획이 수립되는 도중 사업관계자들 사이에서 나타날 수 있는 e-러닝에 대한 개념적 혼돈을 줄이고 진흥원 내부 각 사업팀의 시급한 온라인 지원 사항들을 파악하여 구체적 서비스로 기획하기 위해서다.

e-러닝 사업 계획 수립은 종합계획보고서의 4장 온라인 문화예술교육 리소스센터 기획에서 다루어진 이후, 요약계획서에 이어 이 보고서에까지 이르고 있다. e-러닝에 대해 지금까지 이야기가 지속되어 온 가장 중요한 이유는 e-러닝 수강 시스템 도입 이유에 대한 진흥원 내부의 입장이 정리되기 이전에 계획 수립 사업이 추진되었기 때문이다.

진흥원은 교보재와 커리큘럼을 발굴하고 개발하는 데 주력하는 단계이고 앞으로 이렇게 수집한 자료들을 평가/선별하여 콘텐츠로 가공할 계획과 함께 오프라인 연수시스템(오프라인 아카데미)을 확립할 예정이다. 그러므로 현실적으로 다량의, 정리 가공된 교보재 및 커리큘럼 리스트가 확보되어야 도입 가능한 e-러닝 수강시스템은 향후 2년 동안은 어렵다는 판단이 있었다.²⁾

이 계획 수립 사업이 지속되고 있는 또 하나의 이유는 연구진과 진흥원 실무진이 e-러닝 개념에 접근하는 시각이 서로 달랐기 때문인데, 연구진은 종합계획보고서에서 국내 인터넷 환경의 폭발적 변화를 고려하여 통합적 e-러닝 개념³⁾을 제시하였고, 진흥원의 실무진들은 보다 구체화된 ‘온라인 도서관’ 또는 ‘온라인 동영상 학습 센터’와 같은 서비스의 형식이 제시되기를 원하였다.

종합계획보고서 보고 이후, 연구진이 제시하였던 통합적 e-러닝 개념을 바탕으로 설계된 ‘e-러닝 통합 프레임워크’⁴⁾가 오프라인 공간의 면대면 체험이 중요한 문화예술교육의 특성상 artE 지식생태계 시스템의 근간 이론으로 유효하다는 의견이 있었다. 이에 따라 요약보고서에서 ‘e-러닝 통합 프레임워크’를 기반으로 한 ‘온/오프라인 통합 artE 방상형 구현 모델’⁵⁾이 제시되었으며, 여기서 지식생태계의 4가지 기능적 특징(e-미디어, e-자료센터, e-아카데미, e-커뮤니티)이 정의되었다.

2) 문화예술교육 지식정보화 종합계획 수립 과제 최종보고서 IV-4-IV-5

3) 하이퍼링크를 통한 탐색, 실시간/쌍방향 의사소통, 멀티미디어 매체를 통해 자발적으로 입체적 지식을 구성하는 온라인 학습 방식을 e-러닝의 근

본적인 이슈라고 보고 기존 e-러닝 수강 시스템의 피상성과 기술 편향성을 극복하기 위해 제시한 개념으로, 문화예술교육 지식정보화사업 3개년

계획 요약보고서 32p에서 이를 광의의 e-러닝으로 정의한 바 있다.

4) 문화예술교육 지식정보화사업 3개년 계획 요약보고서 chapter 4-2 참조

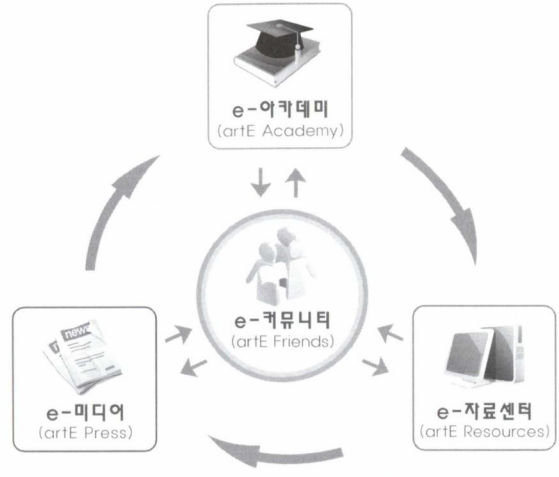
5) 문화예술교육 지식정보화사업 3개년 계획 요약보고서 45p 참조

지식생태계 4가지 기능을 기준으로 4개의 별도 서비스 카테고리(가칭 artE Press, artE Resource, artE Academy, artE Friends)를 구축하고, e-커뮤니티가 워크숍, 연수, 매개자 자율 모임 등 오프라인 커뮤니티의 활동 내역을 교류 및 저장하는 마당이 되어 나머지 3개 서비스의 기초적인 토대가 된다는 것이 artE 지식생태계 시스템의 핵심적인 내용이다. 4개의 기능 중, e-자료센터는 문화예술교육을 위한 각종 정책 자료 및 문화예술교육 교보재 등을 축적하는 일종의 온라인 도서관이며, e-아카데미는 장기적으로 온라인 수강 시스템의 도입이 고려되고 있는, VOD 커리큘럼을 매개로 한 지식 학습 센터를 의미한다.

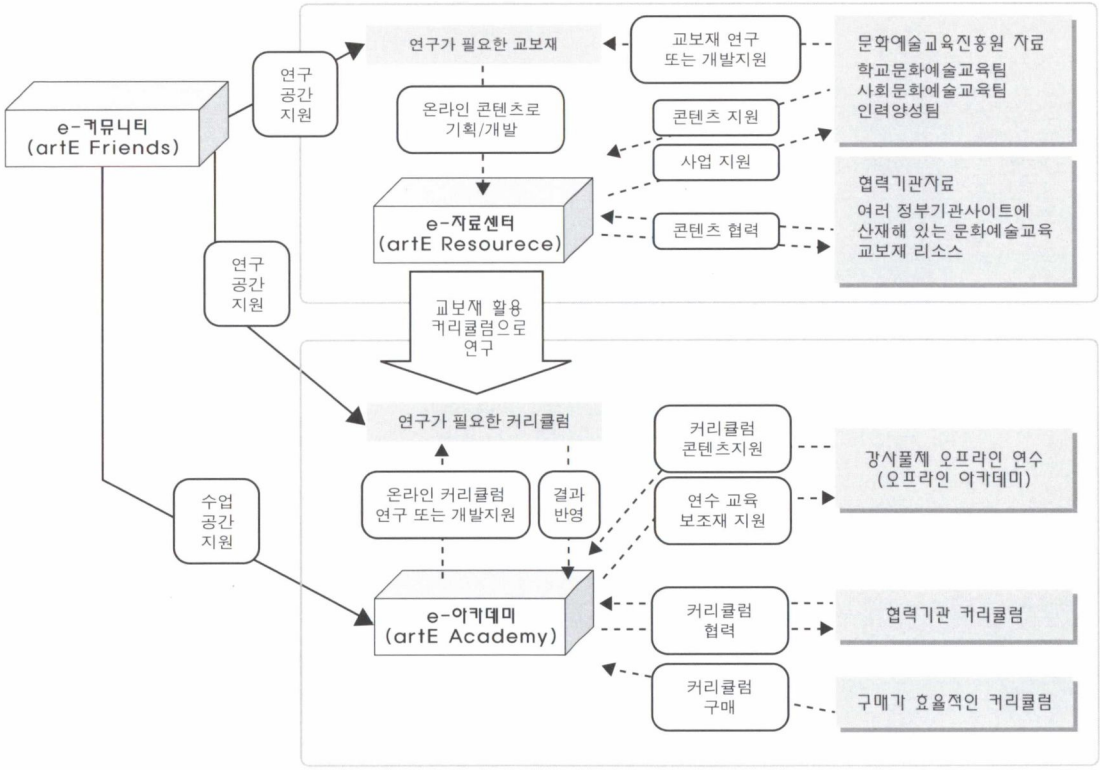
e-미디어는 artE의 미디어 기능을 개선하여 진흥원이 기획 운영해오던 방식으로 지속해 가

고, e-커뮤니티에서는 실행공동체(CoP/CoBP)의 활동 지원 전략을 수립하는데 진흥원의 기존 연구 성과들을 활용해 나가면 큰 무리가 없을 것으로 판단한다. 반면, e-자료센터와 e-아카데미의 구체적인 구현 방법에 대해서는 거의 논의되지 않고 있는 형편이다.

이에, 지식생태계 3개년 계획의 밑그림 아래, artE e-자료센터와 e-아카데미 사업의 구축 방향을 다음과 같이 도식화하여 제시하는 바이다.



[그림1] artE 지식생태계 구조도



[그림2] artE e-자료센터, e-아카데미 사업 구축 방향

e-자료센터와 e-아카데미 사업은 시스템 구축부터 콘텐츠 및 커리큘럼 확보까지 많은 사업 수행 단위의 협업이 필요하다. 시스템 구축 기획은 artE를 운영하는 기획홍보팀이 주도하고, 실제 시스템 구축은 외부 전문 업체에서 수행하게 되며, 콘텐츠와 커리큘럼은 일차적으로 진흥원 내부의 각 사업팀에서 확보해야 한다. 이후 누적되는 콘텐츠와 커리큘럼은 진흥원뿐 아니라 협력 기관과 CoP/CoBP를 통해 확보해야 하며, CoP/CoBP의 교보재와 커리큘럼 연구는 워크숍, 포럼 등의 오프라인 회합과 온라인 연구 공간을 필요로 한다. 적정선 이상의 콘텐츠와 커리큘럼이 확보되면 이를 온라인에 맞는 형태로 가공하게 되는데 여기서 상이한 두 영역의 일(웹개발과 VOD개발)을 할 수 있는 전문 업체(혹은 두 개 이상의 전문 업체)가 필요하다.

e-자료센터와 e-아카데미의 초기 구축 작업에서는 특히 시스템 기획을 하는 기획홍보팀과 교육 콘텐츠를 제공하는 학교문화예술교육팀, 사회문화예술교육팀, 인력양성팀의 협력적 관계가 중요하다. 주로 오프라인으로 사업 진행을 하고 있는 학교문화예술교육팀, 사회문화예술교육팀, 인력양성팀이 진흥원의 지식정보화 전략 수립에 대해 공감하고, 기획홍보팀과 긴밀한 협력을 이루어야 질적으로 높은 e-러닝 기획을 세울 수 있다. 그러나, 진흥원 내부에는 아직 지식정보화에 대한 조직 내 공감대가 충분하게 형성되지 않았고, 구체적인 협업 구조 프로세스가 마련되기 이전이라 앞으로 사업 진행이 원활히 되기 위한 방안이 강구되어야 한다. 이에 대해서는 7장 결론 및 제언에서 다시 다루도록 하겠다.

2. 요구 조사 및 분석

2-1. 한국문화예술교육진흥원 내부 요구 조사

문화예술교육진흥원 내부 요구조사는 각 사업팀과의 인터뷰를 통해 면대면으로 이루어졌다. 학교문화예술교육팀, 사회문화예술교육팀, 인력양성팀은 모두 e-러닝을 독자적인 온라인 수강 시스템이라고 이해하여 e-아카데미의 구축에 대해 회의적인 의견을 가지고 있었으며, 온라인이 오프라인 연수를 지원하는 역할에 일단 충실하기를 원하였다.

학교문화예술교육팀과 사회문화예술교육팀은 문화예술교육 정책의 이해를 위한 온라인 콘텐츠화, 각 팀에서 오프라인으로 진행되고 있는 지원사업 및 공모사업의 온라인 콘텐츠화를 시급한 e-자료센터의 과제로 꼽았고, 인력양성팀은 교사들을 위해 교안 중심으로 이루어진 교보재를 원하였다.

VOD 커리큘럼의 콘텐츠로 활용할 수 있는 내부 지식자원으로는 오프라인 연수나 워크숍에 참여했던 매개자들을 위해 제작된 동영상에 있는데, 이러한 일부의 매개자들에게 제공되는 콘텐츠가 온라인을 통해 보다 많은 매개자들에게 배포되는 것에 대해 긍정적인 반응을 보였다.

아래 덧붙인 요구 조사 인터뷰 내용 요약에서 인터뷰이들이 온라인 수강 서비스를 e-러닝이라 지칭하였기에, e-러닝을 온라인 수강 서비스로 대체해 사용하였음을 밝힌다.

1) 학교문화예술교육지원팀 내부 요구 조사 인터뷰 내용 요약

온라인으로 교육 이수 과정을 밟는 온라인 수강 시스템의 도입은 아직 이르다고 본다. 오프라인 아카데미에 관한 연구 결과 보고가 2006년 3월에 나올 예정인데, 구체적인 커리큘럼까지 논의되는 수준이라기보다는 포괄적인 운영 체계 중심의 실행 계획 수립에 머물 것으로 보인다. 학교문화예술교육지원팀에서 연구 보고를 바탕으로 오프라인 아카데미 사업계획을 세울 예정인데, 온라인 아카데미 사업 계획도 함께 시작 단계부터 연계할 필요가 있다.

오프라인 아카데미에서 이루어지는 연수가 완전히 새로운 방향의 내용을 갖게 되지는 않을 것이다. 지금 현재의 강사 연수를 좀더 효율적으로 하는 방향으로 가는 것이 현실적으로 보이는데, 교육 대상을 세분화하고(예컨대, 학교 CEO 대상, 교사 대상, 강사 대상, 문화기반 시설에 있는 대상 등)매개자들을 성격 별로 그룹짓고 대상별로 필요한 콘텐츠를 따로 구성하는 정도로 고려하고 있다.

학교문화예술교육지원팀의 2006년도 사업 내용 중 교보재 평가가 포함되어 있는데, 평가 후 이를 바탕으로 기존 자료를 보완하거나 좀 더 현실화된 교보재 지원 계획이 수립될 것이다. 콘텐츠 제공 시 교사 직무 연수 같은 경우 지원은 하지만 직접 프로그램을 짜고 평가하는 것이 아니기 때문에 저작권 문제가 민감할 수 있다. 앞으로 프로그램을 공급하는 쪽과 계약할 때 온라인 전송권 등의 문제를 미리 조건으로 달 필요가 있다.

교육 콘텐츠들은 실제 강사들에게 도움이 되는 좋은 콘텐츠가 될 수 있지만, 콘텐츠를 온라인으로 만들기 위해서는 학교문화예술교육지원팀에서도 추가적으로 인력과 시간 등이 필요한 데 적절한 인력 배치의 문제가 제기될 수 있다.

강사 연수를 할 때 강의 장면을 사진이나 동영상으로 찍어서 배포하고 있는데, 이런 자료들이 지속적으로 온라인 지원이 된다면 올해 시범 사업으로 가치가 있고 진흥원 나름대로 테스트 기간을 가져볼 수 있을 것이라고 본다. 특히, 유형이 정해져 있는 커리큘럼은 실연(實演; demonstration)하는 데 효과적이다.

강사 연수의 종류마다 온라인으로 교육했을 때의 효과가 아주 다를 수 있기 때문에, 온라인 아카데미에서는 전문적인 장르 교육보다는 좀 더 인문적이고 기본적인 내용들을 다루는 게 바람직하다. 전문 과정에는 체험 교육이 필요하기 때문에 오프라인 연수가 더욱 적합하다. 진흥원은 지금 정체성의 확립기에 들어서고 있는데 아카데미는 산발적으로 이루어지던 기능을 좀 더 가시적으로 선명하게 부각시켜주는 역할을 한다. 전체적인 진흥원의 비전 속에서 단계별로 아카데미를 구상해야 한다.

2) 사회문화예술교육지원팀 내부 요구 조사 인터뷰 내용 요약

온라인 수강 서비스가 전국민을 상대로 하는 것도 아니고 문화예술교육 매개자 중심으로 본다면 사업 범위가 상당히 제한적이다. 적은 수요의 매개자에게 온라인 수강 서비스를 한다면 거의 주입식의 취지 설명 같은 게 될 수 밖에 없을 것 같다는 우려가 든다. 온라인 수강 서비스는 좀 더 보편타당한 것이 될 필요가 있는데, 특수 사례의 강조보다는 일반 교사나 강사, 최종 수혜자를 고려해야 한다.

문화콘텐츠진흥원의 경우는 기능적으로 강의를 듣고 자격증을 딸 수 있는 온라인 수강 서비스를 하고 있는데, 우리도 온라인 수강을 통해 무엇을 줄 수 있을 것인가를 고민해야 된다. 크게 세가지로 볼 수 있는데, 첫째, 실제 사업 추진에서 필요한 내용을 지원하는 것, 둘째, 매개자라는 잠재적 수요자들이 문화예술교육이 무엇인지(사업 홍보를 포함)에 대해서 인지하게 하는 것, 셋째, 최종 수혜자에게 혜택이 돌아가게 하는 것 정도로 정리할 수 있다.

온라인 수강과 직접적인 관계가 있는 것은 아니지만, 오프라인 사업설명회를 콘텐츠로 만들어서 온라인으로 제공하는 것도 좋을 것 같다. 이를 통해 오프라인 행사에 들어가는 인력이나 시간 등을 효율적으로 재배치할 수 있을 것이다.

사회문화예술교육 부분에서는 최종 수혜자들을 위한 온라인 수강 서비스도 고려해 볼 만하다. 예를 들어, 군(軍) 문화예술교육 지원사업을 온라인 수강 서비스로 해보자. 시범적으로 올해 한 번 운영을 해보고 검증까지 해서 어느 정도의 파급력을 가지고 계속적으로 갈 수 있는지 알아볼 수 있으면 좋겠다. 필요에 따라 국방부와 협의도 가능하다.

올해 사회문화예술교육에서는 artE와 함께 공모 사업 분야의 좋은 사례를 만드는 사업을 하고 싶다. 사회 취약계층에 대한 좋은 사례를 사업의 처음부터 같이 해서, 현장에서의 진행 과정도 모두 기록하고 이 중 좋은 것을 선별하여 알리고 싶은데 그 과정이 상당한 노력을 필요로 할 듯하다. 운영 인력이나 시간이 부족한 가운데 어떻게 효율적으로 추진체계를 만들 수 있을지 답을 주었으면 좋겠다. 또, 시간이 중요한데 지금 연구 사업을 시작해서 방향이 정해질 때까지 기다렸다가 하면 이미 사업은 끝나 있을 수 있다.

3) 인력양성팀 내부 요구 조사 인터뷰 내용 요약

온라인 수강 서비스가 이미 수혜 받은 사람들에게 다시 수혜를 주는 것이 아닌, 연수를 받지 않았던 사람들도 볼 수 있는 온라인 콘텐츠로 구성되었으면 한다. 온라인 수강 서비스에서 다룰 콘텐츠는 정책적인 자료의 제공, 문화예술교육의 개념 관련 커리큘럼, 해외문화예술교육의 소개 정도로 핵심 내용을 설정하는 것이 필요하다.

강사풀제를 위한 특화된 프로그램의 경우, 지역 문화예술교육 지원센터가 생기면 강사풀제 관리가 센터 쪽으로 이월될 예정이라 온라인 수강 서비스의 경우 너무 강사풀제를 중심으로 기획되어서는 안될 듯하다.

인력양성팀의 사업의 경우, 30-40명 정도를 대상으로 전문가 초청 워크숍을 기획하고 있고 이 워크숍을 모두 촬영해 CD로 만들어서 배포할 예정인데, 이런 콘텐츠가 온라인에서 서비스 되어 워크숍에 참여하지 않았던 분들도 보실 수 있으면 좋겠다. 일정 부분을 편집해서 보여주는 것이 아니라 모든 과정을 전부 올려서 매개자가 자신이 원하는 것을 직접 찾아 볼 수 있으면 좋겠다는 요구들이 있다. 전문가 초청 워크숍은 해외 쪽의 전문가도 초빙하니 좋은 콘텐츠가 될 수 있을 것이라고 생각한다.

artE에서 교사들을 위한 콘텐츠를 만들 때는 교사가 원하는 스타일을 고려해 주었으면 좋겠다. 일반 교사들은 교안을 중심으로 생각하고 공부하기 때문에, 교안 중심 교사형 키트가 매우 중요하다. 이런 건 템플릿이 있으니 참조해서 만들 수 있을 것이다. 또한 사례 중심의 자료들이 참조 사항으로라도 학년별 기준과 같은 일반 교사를 위한 분류가 이루어져야 한다.

2-2. e-러닝 교육대상 분석

1)매개자 대상 분류

지금 진흥원의 확실한 교육 대상자는 5개 분야 강사풀체에 참여하는 강사들이다. 국악, 연극, 영화, 무용, 만화/애니메이션 강사를 학교 현장과 연결해주는 이 사업에 참가하기 위해 강사들은 1년에 평균 두 차례 강사 연수 프로그램을 받고 있다. 강사들을 위한 연수 프로그램은 교과별로 각각 별도의 커리큘럼을 운영하고 있으며 온라인 지원은 전혀 없는 상태이다. 강사들이 연수를 받은 이후에도 지속적인 도움을 받을 수 있는 방법이 미약하기 때문에 e-자료센터나 e-아카데미 서비스를 통한 강사 연수 지원이 시급하다.

강사풀체 참여 강사 이외에 e-아카데미 교육 대상자로는 교사자율연구 모임과 같이 자율적으로 연구가 이루어지는 단체의 매개자들과 학교-지역연계 시범사업/사회문화예술교육 지원 사업에 직간접적으로 연계된 매개자들이 있다. 사회문화예술교육 매개자들은 크게 지역 단위의 문화기반시설 관련자들, 사회복지시설의 문화예술교육 담당자들로 세분화할 수 있다.

진흥원의 주축 사업에 포함되는 매개자들과는 별도로, 학교 현장의 문화예술교육 여건 개선과 교육 현장의 의사소통기능의 회복을 위해 교육행정인력을 e-아카데미의 교육 대상에 포함시킬 수 있다.

사업별 주요 교육 대상 분류		잠재수요 (2005 기준)
사업 지원	예술강사 파견제	총 5개 분야 1546명
	교원연수프로그램 개발/운영 지원사업 선정 단체	총 13건 (공모 38건)
	문화예술분야 교사자율연구모임	총 17건 (연구 포함)
	문화기반시설 기반 프로그램 개발 관련 단체	약 150여 개
	사회문화예술교육 문화예술교육 관련 단체	138개
	교육행정인력 (2006 연수 지원 예정)	-
일반	사회복지시설 문화예술교육 담당자들	-
	일반 교사	-
	전문 예술인	-
	기타 일반 매개자	-

[표 : 2006 예술강사 지원사업 안내 참조 재구성]

2)기타 교육 대상 분류

일반적인 최종 수혜자, 특히 학교를 중심으로 한 학생들의 경우 매개자를 집중적으로 교육하는 것으로부터 파생 효과를 얻을 수 있으나, 문화예술교육 소외 계층의 경우 국가 기관이 직접적으로 교육의 기회를 열어주어야 한다.

2005년 문화부에서는 노인, 장애인, 결혼여성이민자, 군인, 소년원생, 교도소 재소자 등 다양한 계층과 관계된 문화예술교육 정책 방향에 대한 연구와 포럼 등을 진행해왔다(2006 예술강사 지원사업 안내, 23p). 이를 바탕으로 한 사업내용이 2006년 구체화될 예정인데, e-아카데미도 이에 발맞추어 온라인 지원 계획 수립을 할 수 있을 것이라 판단된다. 이런 문화소외 계층의 경우, 대상의 성격과 특성이 매우 강하기 때문에 대상별로 필요한 온라인 지원 방식도 달라질 수 있다. 또한, artE가 매개자의 포털이라는 인식이 강한 만큼, 최종 수혜자에 대한 직접적 서비스 지원이 artE라는 브랜드를 통해 이루어지는 것이 효과적일 지를 고려해야 한다.

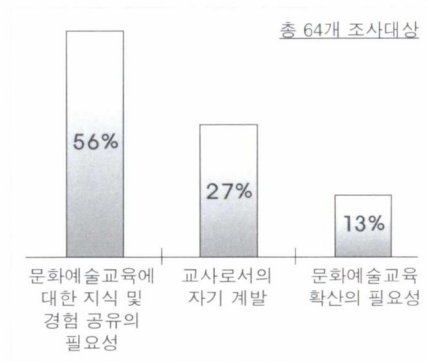
3)매개자 요구 분석

2005년 진흥원이 수행한 ‘문화예술분야 교사 자율연구 모임 지원사업 발전방안 연구보고서’와 ‘온라인 아카데미 수립을 위한 기초 컨설팅 용역사업 결과물’을 참조하여 크게 문화예술교육을 연구 중인 교사들과 강사풀제 강사들의 특성 및 요구 내용을 정리하고 분석한다.

3-1). 교사 자율연구 모임 설문조사 결과

Q. 연구모임 설립 동기

연구모임 중 56%가 문화예술교육에 대한 지식 및 경험 공유의 필요성이라고 응답하였고, 27%가 교사로서의 자기계발, 13%가 문화예술교육 확산의 필요성으로 응답하였다. 이 보고서에서는 e-자료센터와 e-아카데미가 문화예술교육에 대한 지식 및 경험 공유의 필요를 충족시키기 위한 하나의 장으로 기능할 수 있다는 점에 주목한다.

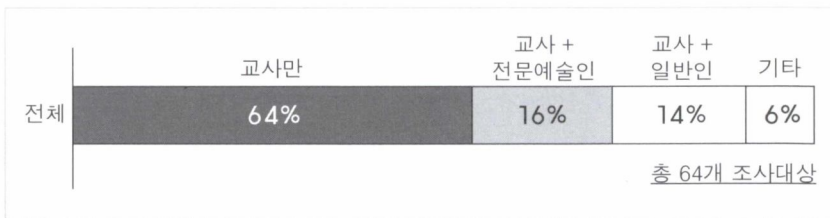


[그림3]연구모임 설립 동기

Q. 연구모임 연령별 구성비

30~40대가 전체 회원 구성의 대부분을 차지하고 있어 타 연령대에 비하여 문화예술 향유에 대한 관심이 높고 실제로 연구 활동 및 관심 공동체에 활발한 참여를 하고 있는 것을 알 수 있다. 이를 통해 교사의 경우에 한해 e-아카데미 서비스 핵심 대상의 연령을 선정할 수 있다.

Q. 연구모임 구성원 분포



[그림4]연구모임 구성원 분포

문화예술분야의 교사 자율연구 모임은 다른 교과와 교사 자율연구 모임과 달리 교사 이외의 전문예술인 또는 문화소양이 있는 일반인이 연구모임에 참여하고 있는 것이 특징인데, 이는 문화예술교육의 특성에 기초하여 교사모임과 문화예술 전문인 혹은 문화예술단체와의 연계성에 대한 필요와 실재를 보여주고 있는 것으로 파악된다. 이러한 분석 결과는 e-자료센터의 교보재 및 e-아카데미 커리큘럼의 구성 시, 문화예술교육의 특성상 다양한 분야의 전문가들이 네트워크를 맺어야 할 필요성을 보여준다.

Q. 연구모임의 지역적 범위

지역 단위가 80%, 전국 단위가 17%로 연구모임의 대다수가 지역에 기반을 둔 모임을 운영하고 있다. 지역 단위의 모임은 각 연구모임이 소속된 지역의 고유한 문화적 특성을 반영하는 데 효과적이다. 반면, 연구의 성과가 지역 안에만 갇히게 될 가능성이 있다. e-자료센터나 e-아카데미는 각 지역의 연구 성과를 전국적인 단위에서 교육 자료로 활용할 수 있도록 해 줄 것이다.

Q. 연구모임의 주요 활동 내용

연구모임의 지식과 경험을 공유하기 위한 주요활동 내용으로는 1순위로 주제에 따른 제작 또는 창작활동(23.4%), 연구 및 이론개발(15.6%), 연수(14.1%)로 나타났으며, 2순위에서는 수업의 활용(20%), 연수(11.7%), 자료집 제작 및 회지 제작, 배포(11.7%)로 나타났다.

연구모임의 주요 활동 내용은 주요 구성원인 교사들이 문화예술교육의 지식과 경험을 습득할 때 필요로 하는 교육 내용을 포함한다. 이에, e-아카데미에서 교수 방법이나 커리큘럼의 주제 및 소재를 택할 때, 이러한 요구를 수렴해야 한다.

Q. 연구모임의 회합 유형 및 모임의 횟수

구분	온라인 회합만 (28개 모임)	온라인 회합 + 오프라인 회합(34개 모임)	
		온라인	오프라인
월 3~4회	25%	29.4%	27.2%
월 2회 정도	28.6%	8.8%	18.2%
월 1회 미만	42.9%	23.5%	39.4%
월 5회 이상		5.8%	9%
수시		26.5%	6.1%

이 보고서에는 온라인 회합이 얼마나 자주 이루어지는가를 중요한 점으로 여긴다. 전체 연구모임 중 44%에 이르는 모임이 온라인만으로 활동을 하고 있으며, 온라인과 오프라인 회합을 병행하는 34개의 단체 중에서 오프라인 회합을 월 1회 미만으로 하고 있는 모임이 40%에 육박하고 온라인에 수시로 접속한다는 모임은 26.5%에 이른다. 이는 오프라인에서의 회합이 까다롭다는 사실의 반증이며, 이런 불편함을 극복하기 위해 온라인 공간의 편리성을 적극 이용하고 있다는 뜻이다. 특히 매개자들이 본업 이외의 활동으로 연구모임을 하고 있기 때문에 오프라인 회합에 비해 접근 장벽이 낮은 온라인 공간이 유리한 위치를 점할 수 있다.

3-2). 강사풀제 강사 대상 설문조사 결과

(2005년 국악 담당 강사들을 위한 연수는 타기관에서 시행하고 있기 때문에 설문 대상에서 제외되었다.)

Q. 강사들의 교육 대상층

구분	유아교육기관	초등학교	중학교	고등학교
연극	-	41%	28%	31%
영화	-	29%	35%	36%
만화-애니메이션	-	-	81%	19%
무용	7%	93%	-	-

강사들의 교육 대상층은 유아로부터 고등학생에 이르기까지 폭넓다. 이는 강사들을 위한 전문 과정을 온라인에서 개설할 때, 다양한 교육 대상별로 특화된 강사 교육 커리큘럼을 제공해야 함을 뜻한다. 교육 분야별로 분리되어 있는 오프라인 강사 연수 방식 때문에 오프라인에서 교육 대상별로 커리큘럼을 잘게 세분화해 운영하기 어렵다는 점을 감안하면, 대상별로 특화된 커리큘럼을 온라인에서 수강할 수 있게 하는 것이 효율적이다.

Q. 강사들의 교직 관련 과목 수강 경험

구분	예	아니오
연극	38%	62%
영화	50%	50%
만화-애니메이션	29%	71%
무용	86%	14%

무용을 제외한 분야에서 교직 관련 과목의 수강율은 과반수 이하로, 강사들이 자신의 전문 분야보다도 교육 대상에 대한 이해나 수업 진행 방식 등에서 기초적인 조언이 더 필요하다는 것을 예측할 수 있다. e-자료센터와 e-아카데미 구성 시 이러한 현장 상황을 충분히 반영해야 한다.

Q. 온라인 아카데미 개설 시 수강할 의사 (유료의 경우를 상정한 질문)

구분	예	아니오
연극	43%	57%
영화	36%	64%
만화-애니메이션	43%	57%
무용	86%	14%

무용을 제외한 분야에서 유료 수강에 대해서는 부정적인 의견이 과반수를 넘었다. 유료 수강이 경제적으로 부담이 되어서 수강하지 않겠다는 답변이 분야마다 30% 내외로 제일 많았지만, 실질적으로 도움이 되지 않을 것 같아서라는 대답도 엇비슷한 비율이다. 유료 수강에 대한 부정적 의견의 이유로는 아르바이트 수준의 현재 강사료에서

교육을 목적으로 수강료를 납부하는 방식에 대한 거부감, 보통 교사들이 연수비를 받는 것과 비교해서 차별이라는 거부감, 기존 온라인 강의의 일방적/주입식 강의 방식에 대한 불신, 전문 과정의 경우 오프라인 체험 교육이 온라인에서 구현되지 않는다는 점 등이 있었다.

Q. 온라인으로 수강하고 싶은 과목

5개 분야 모두에서 온라인으로 수강하고 싶은 과목은 문화예술교육에 관한 기초적 이론, 교육학, 교육방법 및 공학 등 교육관련 기초 이론 과목, 학생 수업지도 방법, 교안 및 교재 만들기, 교보재 활용 방법 등 수업 진행에 필요한 실질적인 과목, 교육 심리, 청소년 발달 심리 및 대상 이해를 위한 심리학 기초 과목, 각 분야별 전문 이론 과목과 교보재 자료들 등이 공통으로 제시되었다.

Q. 요구하는 온라인 강의 방식

설문 조사 질문에서 ‘다른 학습자와의 대화를 통한 토론 학습 지원’, ‘음성 강의나 동영상 강의 제공’, ‘텍스트 및 이미지 중심 강의 형태’의 강의 방식에 대해 각각 그 효율성을 질문한 결과, 만화-애니메이션을 제외하고 나머지 분야에서 음성 강의나 동영상 강의가

매우 효율적일 것이라는 답변이 압도적으로 많았다. (연극 55%, 영화 54%, 만화-애니메이션 31%, 무용 82%)

만화-애니메이션의 경우, 텍스트 및 이미지 중심의 강의 형태가 매우 효율적일 것이라는 답변이 52%였는데 이는 만화-애니메이션의 기본적인 이론 체계와 교수법, 산업과 교육 사이의 이음에 대한 고찰들이 아직 미진하기 때문이다. 즉, 강의 형태의 문제라기보다는 산업적인 영상 콘텐츠는 범람하고 있으나, 학술적 가치의 분석(혹은 해석) 자료가 부족함을 의미한다.

3. e-러닝 사이트 벤치마킹

매개자(혹은 교사)를 위한 온라인 수강 시스템과 온라인 자료센터가 있는 문화예술교육 (또는 교육) 관련 사이트 중 대표적인 경우를 둘러보고, 진흥원의 e-자료센터와 e-아카데미의 구축 전략에 참조한다. 중요하게 삼은 기준은 사이트의 전략적 요소, 온라인 수강 시스템과 온라인 자료센터의 메뉴 서비스 구조, 대상에게 적합한 U.I의 여부(디자인 컨셉 포함), 콘텐츠의 성격과 구성 방식, 온라인 수강 시스템이 있는 경우 커리큘럼의 특성 등이다.

3-1. 에듀넷 <http://www.edunet4u.net>

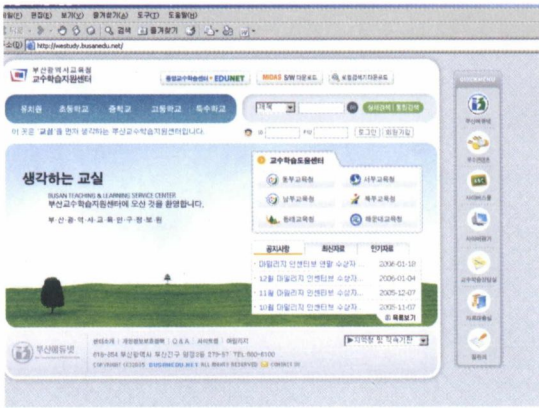


[그림5]에듀넷 중앙교수학습센터 메인 화면

에듀넷은 중앙교수학습센터-지역교육청 교수센터-한민족교육마당(재외 한국 학교 지원)들이 모두 연결되어 있는 개념의 국가 지원 포털로서, 교육 포털이 다루어야 하는 대상과 영역을 모두 아울러 지원하는 온라인 교수학습센터이다.

중앙교수학습센터는 온라인으로 시도할 수 있는 거의 모든 유형의 기획을 시도하고 있으며, 선택과 집중을 통한 서비스보다는 포털의 역할에 충실하도록 설계된 사이트이다. 교사에게 필요한 각 카테고리의 분류가 현장의 필요에 따라 잘 정돈되어 있고(교안 중심, 학년별 분류, 수업 자료의 특성별 분류 등) 각종 온라인에서 지원 가능한 모든 형태(e-book, 동영상, 단순 게시물, 각종 문서, 자료 묶음)의 학습 자료를 포함하고 있으며, 개인별로 이런 자료를 웹상에서 스캔/저장 가능하도록 하였다. 단순히 보조적인 온라인 학습센터의 기능을 넘어서기 위해 연구모임 온라인 지원, 질의응답을 통한 교사들 서로 간의 컨설팅, 체험 중심/문제 중심/프로젝트 중심 등 최근 중요하게 회자되고 있는 교육적 개념을 포괄한 학습 방도 제공하고 있다.

콘텐츠는 KERIS 자료실을 제외하고는 특별히 운영하지 않고 사용자들의 자발적인 자료의 업로드에 의지하고 있는 편이어서, 기능적인 설계의 완성도에 비해 운영/관리가 미흡하고 커뮤니티 활동이 저조한 편이다.



[그림6]부산 지역교육청 교수센터 메인 화면

각 지역교육청교수센터는 별도의 디자인과 서비스 메뉴 구성을 가지고 독자적으로 운영되고 있다. 모든 지역 사이트는 교사들을 위한 교수학습 자료실과 학생들을 위한 e-러닝 카테고리를 따로 가지고 있다. 각각의 지역교육청 교수센터는 중앙교수학습센터처럼 기능적 완성도가 뛰어나지만, 중앙교수학습센터나 타 지역 교수센터와 자료 공유 및 교류가 저조하도록 설계되었고 중앙교수학습센터를 포함해 중복적인 메뉴가 많다는 것이 위험 요인이다. 규모의 방대함에 비해 촘촘하고 섬세한 연결고리가 부족하여 센터-지역 연결 모델의 역할이 본격적으로 이루어지지 못하고 있다.



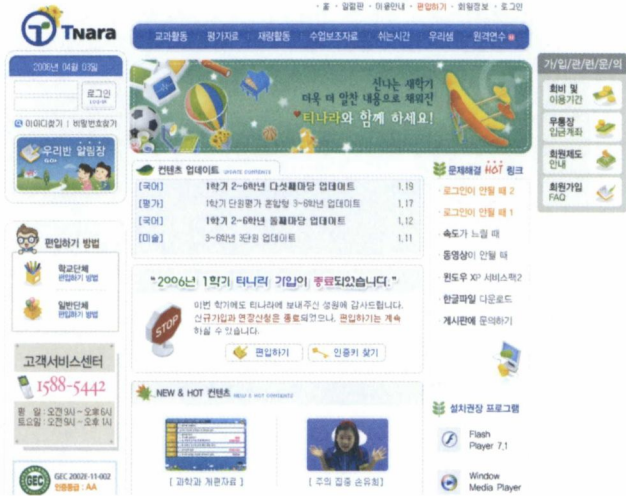
[그림7]한민족교육마당 메인 화면

한민족교육마당은 제외 한국 학교들의 소재를 파악하는 것이 주요한 서비스 내용이며, 간단한 교류 프로젝트가 이루어질 수 있는 공간을 제공하고, 이미지 자료나 글을 올리고 한국과 관련된 자료를 다운로드 받을 수 있다. 각국의 인터넷 기간망 상태나 그 밖에 고려되어야 할 각기 다른 현지 사정을 생각했을 때, 국내에서와 같은 포털의 역할을 빠른 시간 안에 기대하는 것은 무리라고 판단된다.

문화예술교육과 관련하여 꾸준히 웹진을 운영해왔고, 전략적으로 실행공동체(CoP)를 선정하여 지원하고 이로부터 우수한 사례를 축적해가고 있는 진흥원에서는 사이트의 기능적 측면보다는 콘텐츠에 집중하는 것이 강점이

된다. 따라서, 에듀넷은 벤치마킹보다는 협치의 대상으로 좀 더 중요하다고 여겨진다. 교육부의 절대적 지원으로 이루어진 광범위한 에듀넷 네트워크와 artE 콘텐츠를 서로 간에 공유하는 방안에 대해 고려할 수 있다.

3-2. 티나라 <http://www.tnara.net>



[그림8]티나라 메인 화면



[그림9]티나라 샘홉피 메인 화면

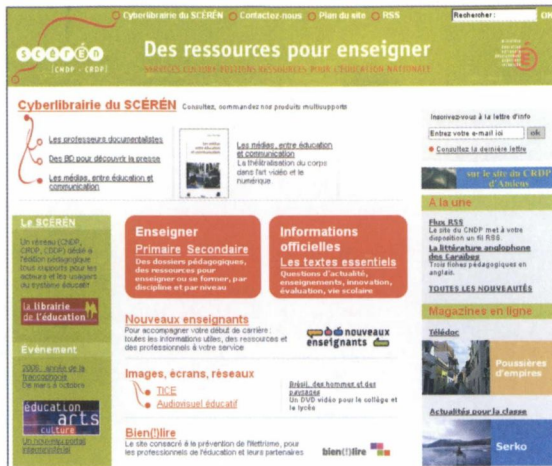
이 사이트는 서비스 대상의 특성과 온라인 커뮤니티 서비스의 특성, 그리고 한국의 학습지 시장의 특성을 매우 정교하게 잇는 데 성공한 케이스로 일반적인 교사들이 선호하는 커리큘럼 형식과 교육 현장(혹은 이미 광범위하게 퍼진 온라인 커뮤니티 시장)에서 선호되는 아기자기한 디자인 및 U.I 개념을 잘 보여 준다.

선생님을 위한 원격 연수의 커리큘럼도 꼭 필요하고 관심 있을 만한 몇 꼭지만을 다루고 있다. 교육 패러다임의 개혁적인 접근보다는 화목한 학급 운영을 목표로 하는 주제나 교사에게 필요한 자격증 과정을 다루고 있다.

교사들을 위한 교보재 제작이나 커리큘럼 개발시 벤치마킹할 수 있는 사이트이다.

3-3. CNDP <http://www.cndp.fr>

IT업계의 일반적인 커뮤니티 서비스를 세련되게 교사들을 위해 변형/가공하여 유료로 제공하고 있는 사이트. 기본적인 서비스 구성은 에듀넷과 흡사하나 교사 중에서도 초등학교 교사와 학생들로 서비스 대상을 제한하는 선택을 하였다. 유료 사이트임에도 안정적인 운영을 하고 있는데, 교사 및 학생들을 배려한 섬세한 서비스 기획으로 사용자들의 신뢰를 얻고 있다. 콘텐츠의 구성이 매우 정돈되어 있는데 특히 동영상 자료, 플래시 자료 등이 아티클과 적절하게 묶음으로 연결되어서 학습 교재 용도로 바로 사용될 수 있을 정도이다.



[그림10] CNDP 메인 화면

프랑스는 학교 현장의 수업을 지원하기 위해 1976년부터 국가 수준의 교수/학습자료센터 (Centre National de Documentation Pédagogique: CNDP)를 설립하여 운영해 왔으며, 2003년 초부터는 CNDP의 지원 기능을 문화 예술에까지 확대하면서 SCEREN (Service Culture Éditions Ressources pour l'Éducation Nationale)이라는 이름으로 그 명칭을 바꾸어 사용하고 있다. 중앙 집중적 체제로 운영되고 있는 프랑스는 수도권 파리에 SCEREN-CNDP를 두고 있으며, 지방별로 31개의 지방 교수/학습자료센터인 CRDP (Centre Régional de Documentation Pédagogique)와 지방 교육청마다 한 두개의 지역 교수/학습자료센터 CDDP (Centre Départemental de Documentation Pédagogique)를 운영함으로써 교실수업을 지원하고 있다. 그리고 수업을 지원하면서 동시에 실제로 수업이 이루어지기도 하는 학교도서관 자료센터인 BCD (Bibliothèque-Centre-Documentaire)와 CDI (Centre de Documentation et d'Information)를 두고 있다. 이와 같이 프랑스의 교수, 학습지원은 CNDP-CRDP-CDDP(CDDP)-BCD/CDI의 체제를 이루어, 기본적으로는 교실수업을 지원할 뿐 아니라, 궁극적으로는 국가 교육의 전반적인 자료를 제공해 주고 있다.



[그림11] 프랑스 국립교육자료센터(CNDP) 분포도

CNDP는 프랑스에서 교육부의 감독 하에 모든 교육 체제와 관련자들(교사, 사서, 학생, 부모 등)을 위한 자료들을 수집하고 출판하며, 독립적으로 운영된다. 또한, CRDP는 민간 영역에서 수익성이 낮아 출판하기를 꺼리는 교육 자료와 도구들을 제작하여 제공하는데, 이러한 교육 자료들은 교실 현장에서 유용하게 활용된다. CRDP의 출판 정책은 이윤 추구와 직접적인 관련이 없으며, 제작물의 지적인 질과 잠재적 활용성에 관심을 기울인다. CRDP는 저자(개발자)들이 교육 자료를 생산해 낼 수 있도록 돕는 출판사이며, 자료가 완성되면 CNDP/CRDP 네트워크를 통해 전국의 서점에서 판매토록 한다.

이렇게 교사들이 새로운 교수 방법과 혁신적인 실험, 새로운 형태의 자료들을 접하게 하는 것이 CRDP의 첫 번째의 임무이며, 개발한 교육 자료들을 교사들이 교수/학습 활동 상황에서 적절하게 사용하도록 교육하는 것이 CRDP의 또 다른 중요한 임무 중의 하나이다. 따라서, CRDP의 재교육 활동들은 2가지로 구분된다.

즉, 교사들이 CRDP에서 제작한 자료를 구입하는 대신 CRDP는 이들에게 비공식적인 재교육 강좌를 무료로 제공하며, 교사들은 자신의 필요에 따라 자발적으로 참여하고 있다. 또한, 문헌 정보 활동과 문헌 연구, ICT 분야 등의 영역에 대해 교육부에서 주관하는 교사 재교육 과정의 공식적인 제공자로서의 역할을 수행한다.

CNDP/CRDP는 운영비와 직원들의 봉급을 자체적으로 충당해야 하기 때문에 이들이 개발한 상품을 판매하게 된다. 이를 위하여 전국에 수많은 서점들을 운영하며 이들 서점들은 멀티미디어 센터와 통합되어 있다. 주 고객은 교사이며 고객층을 학부모와 학생까지 확대하려고 노력하고 있기 때문에 현재는 많은 민간 출판사들과 계약을 하여 개발된 상품들을 판매한다.

이외에도 교육부와 문화부의 밀접한 협조 하에 학교에서의 예술과 문화 발전을 위한 지원 프로그램이 생겨났고 이는 최근에 CNDP/CRDP가 심혈을 기울이는 일 중의 하나이다. 각각의 CRDP는 2명의 담당 직원을 두고 있으며, 이들은 교사들이 예술이나 과학 관련 기구들과 함께 프로젝트를 개발하는 것을 돕는다. 또한 예술가와 교사들 간의 노동 계약을 체결하는 데 도움을 준다.

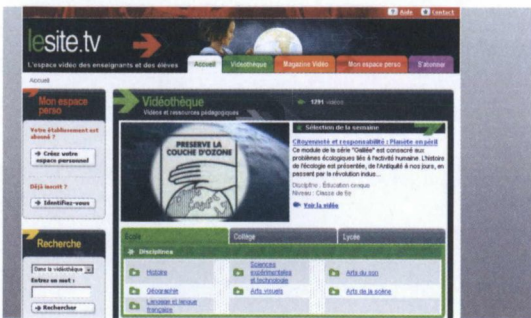
이러한 활동을 통해 예술가와 교사는 일을 함께 하며 전문적 연구 과정에 참여하고 교수 및 교육 문서를 공동으로 만들어낸다. 교사들은 이 문서들을 자료 센터나 서점, 온라인을 통해 활용할 수 있으며, 이러한 프로그램을 통해 예술가들은 그들의 예술적 활동을 설명하게 되고, 교사들이 수업에 자신들의 작품을 활용할 수 있도록 돕는다. (교육인적자원부 초/중등교육정책과 교육연구사 김연석, 2006)

CNDP의 정책 모델은 현재 진흥원의 중앙센터-지역별 문화예술교육센터(오프라인 공간) 네트워크 모델과 매우 유사하며, 집중적으로 지원하는 대상층과 이슈가 거의 동일하다. CNDP 온라인 사이트의 기본적인 기능은 연구/출판된 서적의 서지 정보를 축적하고 분류하고 쇼핑하는 것이다. 여기에 부가적으로 단순한 형태의 웹진을 운영하고 있다. 특이한 기능으로는 RSS6)의 지원이 있는데, 웹표준을 준수한 RSS를 통해 전세계의 원하는 사람들은 CNDP에 새로 올라온 정보를 메일이 아닌 자신의 블로그에 설치된 리더기 혹은 별도의 리더기를 통해 볼 수 있다.



[그림12]CNDP 문화예술교육 포털 메인 화면

의 매개자들이 자체적으로 책을 출판하기도 하기 때문에 이 사이트를 참조하는 것이 유용하지만, 온라인 서점 결합 형태에 대해서는 신중한 판단이 필요하다.



[그림13]lesite.tv 사이트 메인 화면

문화예술교육 부분의 경우, 문화예술교육 최고자문위원회가 발족함과 동시에 문을 연 포털 사이트가 별도로 구성되어 있다. (<http://www.artsculture.education.fr>) 해당 프로젝트의 소개와 지역 담당 연락처 혹은 프로젝트 담당 연락처 등을 기재하여 실행자들끼리의 연결 고리를 만들 수 있도록 돕고, 연구된 다양한 결과물을 콘텐츠와 리스트로 구성하여 보여주는 것이 주요 목적이며, 원문을 바로 확인할 수는 없고 서적을 구매하여야 한다. 현장의 다양한 지식들을 전국에 흩어져 있는 CRDP 기준으로 검색할 수 있게 콘텐츠화 되어 있는 것이 돋보인다.

진흥원에서는 오프라인 출간물(서적 포함, 영상물 CD등)이 상당수 생산되고 있고, 현장

CNDP는 이 외에도 국내 교육방송 ebs와 유사한 개념의 ‘르씨트 떼베’라는 멀티미디어 교육 사이트를 운영 중이다.

프랑스5와 공동으로 2003년 말 시작된 르씨트 떼베(www.lesite.tv) 서비스는 교육적 목적으로 활용할 수 있는 방송 프로그램들을 교육 현장에서 용이하게 사용할 수 있도록 적극적으로 지원하는 프로젝트이다. 이 디지털 서비스는 학교 교과 프로그램과 관련하여 교육적 비디오와 보충 자료들을 학생들과

6)사전적 의미는 Really Simple Syndication 또는 Rich Site Summary의 머리글자이며, XML기반의 표준 통신 포맷을 의미함. 보통 하나의 “전송규약(protocol)”으로 이해되고 있음

교사들 혹은 자료담당자가 직접 선택하고 학급 내 혹은 학교 내의 멀티미디어실에서 상영할 수 있게 하는 것이다. 프랑스5 방송국의 프로그램, CNBP가 제작한 프로그램, 기타 프랑스 국내의 프로그램 등 사용하는 데 법의 저촉을 받지 않는 800여 개 비디오들의 카탈로그가 준비되어 있다. 이 서비스는 정기구독 형식으로 르씨트 데베 웹사이트에서 제공되며, 부가적으로 교육자들과 학생들을 위한 주간지 발송, 기타 포럼, 소식지 등 유용한 정보들을 다양한 형태로 제공하고 있다. (파트너십과 전국 네트워크를 기반으로 한 문화예술교육 정보 공유, artE 웹진매장 23호)

르씨트 데베에서는 동영상상을 직접 볼 수 있을 뿐 아니라, 매거진 형식의 콘텐츠를 구성하여 유용한 동영상을 소개/안내하는 역할의 카테고리를 별도로 가지고 있다. 이용자가 알기 쉬운 핵심적이고 단순한 메뉴 구성 위에 풍부하게 얹어진 영상 콘텐츠가 깊은 인상을 주는 ‘르씨트 데베’는 정보화 기술과 시대의 요구에 부응하는 콘텐츠를 효과적으로 배합했다. 급격하게 정보화 기술이 발달하고 있으나 콘텐츠의 기획 및 수급에 곤란을 겪고 있는 국내에서 참조하기에 아주 좋은 사례이다. 특히, 수강 시스템의 도입 여부에 대해 입장이 확실하지 않은 진흥원에서 수강 시스템의 대안적인 형태로 고려할 수 있는 모델이다.

3-4. 디지털문화예술아카데미 <http://www.artnstudy.com/>



[그림14] 디지털문화예술아카데미 메인 화면

디지털문화예술아카데미는 국내 문화예술 관련한 온라인 강좌 사이트 중 커리큘럼과 사용자 U.I 구성이 깔끔하여 보편적이고 편리한 느낌을 주는 사이트이다. e-러닝 서비스 중에는 찾기 어려운 문학/철학/문화예술 관련 내용을 중점적으로 다루고 있으며 20대 이상이 소화할 수 있는 내용을 커리큘럼으로 소화하고 있다. 기초적인 이론을 쉽게 풀어낸 교양 강의 위주로 이루어져서 초보 매개자를 위한 e-아카데미 기획을 할 때 참조할 수 있다.

진흥원이 보편적인 매개자들을 안고 가야하며, 요구 조사에서 강사들이 e-아카데미에서 만들어 주기를 원하였던 커리큘럼 내용을 생각해 볼 때 벤치마킹할 수 있는 좋은 사이트이다.



[그림15]한겨레문화센터 메인 화면

온-오프라인 결합의 성공적인 모델인 한겨레 문화센터는 언론사를 배경으로 출중한 강사들과 시의성 있는 커리큘럼의 선택, 오프라인 강의 공간의 활용을 통해 점진적으로 체계를 잡아간 경우이다. 디지털문화예술아카데미와는 다르게 실전 중심의 강사진과 현장에서 필요로 하는 도전적인 커리큘럼의 운영으로 고유의 색깔을 분명하게 만들어왔다.

artE에서 특히 눈 여겨 참조해 볼 수 있는 부분은 서비스 카테고리화 커리큘럼의 기획 방식이다. 오프라인 교육, 온라인 교육, 자료창고를 별도의 카테고리로 두어 한겨레 문화센터에서 이루어지는 온라인, 오프라인 강의를 한 눈에 열람 가능하도록 편리하게 U.I를 구성하였으며, 자료 창고는 강좌와 연결하여 강의를 듣는 학생들이 선별된 자료를 다운로드 받을 수 있게 하였다. 커리큘럼의 경우, 언론사 특유의 콘텐츠 기획력으로 강의마다 관심을 끌 수 있는 부분을 중점적으로 짚어주면서 동시대인들이 공감할 수 있는 시의 적절한 현장 사례를 풍부히 덧붙여 커리큘럼 목차를 구성하였다.

진흥원 e-아카데미는 각 지역에서 이루어지는 오프라인 연수, 워크숍, 사업 설명회를 온라인으로 지원해야 하며, 독자적인 온라인 커리큘럼과 오프라인 커리큘럼을 포괄하고 자료센터와도 연계가 필요하다. 한겨레 문화센터의 웹사이트 구성 방식은진흥원에서 하고자 하는 오프라인 지원-온라인 별도 서비스-자료센터의 결합 모델을 취하고 있으며 복잡한 서비스 내용을 간결하게 정돈해 서비스하고 있기에, e-아카데미의 기초 골격을 구성하는데 참조할 수 있다.

4. e-자료센터와 e-아카데미의 하부메뉴 구축안

요약보고서에서 이미 e-자료센터와 e-아카데미의 개괄적 내용이 제시된 바 있는데, 이를 요구 조사에 알맞게 수정하고 구체화할 필요가 있어 아래 표와 같은 내용으로 갱신하고 이를 토대로 e-자료센터와 e-아카데미의 하부메뉴 구축안을 제시할 것이다.

구분	특징 및 기능
e-자료센터 (artE Resoureces)	<ul style="list-style-type: none"> 0. 비정기적이며 간헐적인 업데이트 0. 관련 자료의 지속적 집적 0. 매개자 자발적 탐색이 가능한 E-book 및 파일 중심 자료 0. 교보재를 중심으로 한 자료센터 0. 공모 및 지원 사업 안내 자료집 온라인화 0. 문화예술교육 정책에 대한 설명 콘텐츠 온라인화 0. CoBP로부터 생성되고 검증된 각 분야의 우수한 실행 사례들을 맥락을 더하여 소개하는 story형 콘텐츠 (좋은 사례)
e-아카데미 (artE Academy)	<ul style="list-style-type: none"> 0. 매개자 교육에 중점 0. 동영상 중심의 교육 커리큘럼 (또는 교보재) 0. 오프라인 연수와 협력 사업 필요 0. 강사풀제 5개 분야에 공통 기초에 해당하는 기본 이론 커리큘럼의 완전 온라인화 고려 가능 0. 강사풀제 연수가 지역센터로 이전될 때를 대비한 각 지역센터 결함 모델 고민 0. 시범 사업을 통해 온라인 수강 시스템의 도입 현실성 측정 후, 수강 시스템 구축 여부를 결정 0. 필수 이수 과정의 경우, 무료화 필요 0. 문화예술교육 소외 계층 e-러닝의 경우, 시범 사업을 통해 사업의 효과성 측정 후, 도입 여부 결정 (또는 별도의 사업 방식 고민)

[표 : e-자료센터와 e-아카데미의 특징 및 기능]

4-1. e-자료센터의 하부메뉴 구축계획 제시안

e-자료센터는 현재의 정보쌈지를 개편한 형태로 특히, artE의 이용자와 진흥원 각 사업팀에서 필요성을 제기한 교보재 메뉴가 추가로 필요하다. 현재 정보쌈지는 게시판형 목록 만으로 이루어져서 자료의 중요성이나 각 사업팀에서 홍보가 필요한 지점, 자료의 형식 등이 드러나지 않는 것이 문제라는 지적이 있었고, 별도로 구성되어 있는 좋은 사례 메뉴가 자료센터로 편입되어야 한다는 요구도 있다. 또한 기존의 행사 캘린더는 시기를 타는 웹진형 콘텐츠에 가깝기 때문에 e-미디어로 카테고리 이동을 해야 한다고 여겨진다.

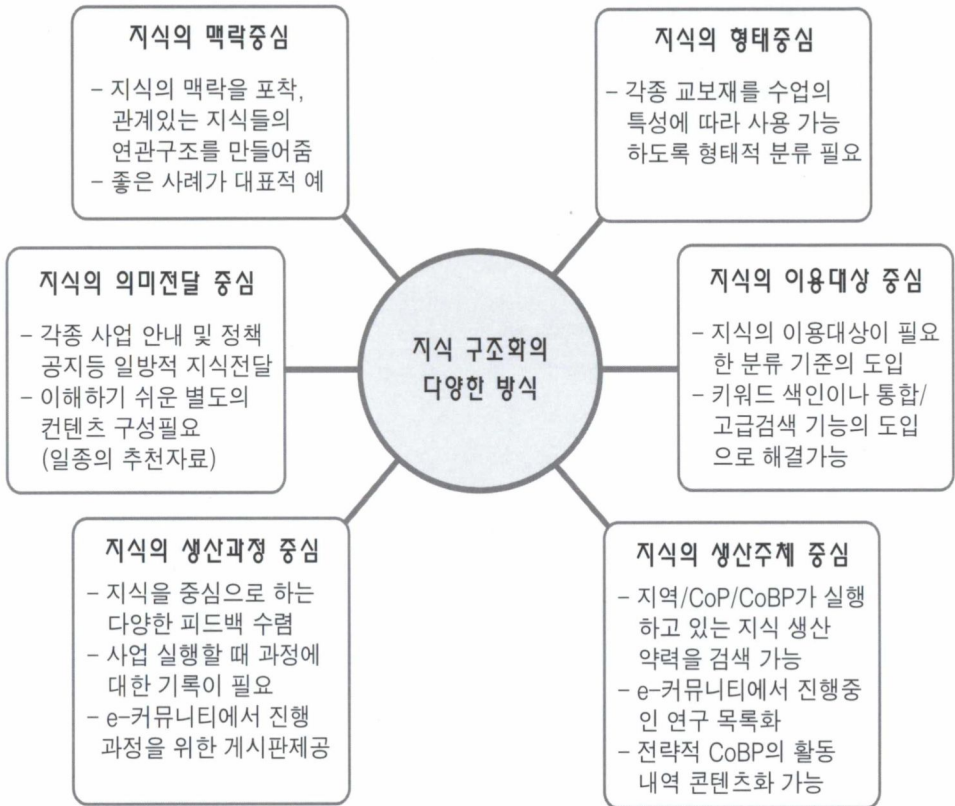
4. e-자료센터와 e-아카데미의 하부메뉴 구축안

하부메뉴명	1depth	2depth	3depth
정책/연구/워크숍	중요 정책이나 사업을 온라인 콘텐츠로 별도 구성하여 사업 안내	별도 구성된 웹페이지 또는 게시판 내용 페이지	-
	연구/워크숍 사례 중 좋은 사례를 선정해 별도 콘텐츠 구성		
	최근 게시물 목록	정책	게시판 내용페이지
		워크숍/심포지엄	
		연구	
행사	국제 행사/대형 국내 행사 등 별도 홍보의 필요성이 있는 행사를 온라인 콘텐츠로 별도 구성	별도 구성된 웹페이지	-
	최근 게시물 목록	게시판 목록페이지	게시판 내용페이지
연수/교육 사례	좋은사례를 선정해 별도 콘텐츠 구성 또는 소개	별도 구성된 웹페이지 또는 게시판 내용 페이지	-
	최근 게시물 목록	게시판 목록페이지	게시판 내용페이지
교보재	교사/강사 등 대상별, 교육 분야별로 추천할 만한 자료를 소개하고 게시물내용으로 직접 이동 링크 또는 직접 다운로드 지원	게시판 내용페이지	-
	최근 게시물 목록	미디어 교보재 (동영상, 사진, 소리)	게시판 내용페이지 (다운로드 자료의 정보를 충분히 알아볼 수 있는 자료 게시판 필요)
		도서 교보재 (e-book 또는 도서 소개)	
		지도교안 교보재	
		기타 교보재	
보도기사	보도기사 게시판 목록페이지	게시판 내용페이지	-
타사이트 자료	협력 기관의 좋은 자료를 소개하고 링크	-	-

[표 : e-자료센터의 하부메뉴 구축계획 제시안]

e-자료센터의 또 다른 중요한 이슈 중 하나는 각 사업의 진행 중에 생성되는 중간 결과물들을 어떻게 할 것인가 하는 점이다. e-자료센터는 진흥원의 사업 진행을 위해 존재하는 공간이 아니라, artE의 사용자들이나 정책 단위에 포함된 사람들이 두루 필요한 자료를 자발적으로 탐색할 수 있는 공간이다. 따라서, 각 사업의 진행 자료는 e-자료센터보다는 특수하고 좁은 대상을 지원하는 e-커뮤니티 또는 인트라넷에서 소화해야 자료의 중복적 업로드를 피할 수 있다. e-자료센터에 올려지는 자료들은 적정 수준 이상 완성되었거나, 완성된 결과물에 이은 후속 내용들, 별도로 구성되는 가공된 결과물에 한하고, 자료를 자신의 필요에 따라 자유롭게 검색할 수 있는 강화된 검색기능을 제공하는 것이 운영에 효율적일 것이라고 판단된다.

지식을 사용자에게 효과적으로 이해시키기 위해서는 데이터(특정 상황이나 문제를 전달하기 위한 정보)들을 엮어 구조체로 제공할 필요가 있으며, 이는 지식을 가공하는 다양한 틀거리(구조화 방식)에 따라 전달되는 행간의 의미가 달라짐을 의미한다. 온라인에서 지식을 구조화하는 데는 게시물을 순차적으로 업로드 하거나 수행되고 있는 사업을 기입하는 이상의 노력이 들어가고, 웹기획 경험, 사용자를 위한 U.I 이해, 데이터 가공 공정의 이해, DB설계의 이해 등의 전문성을 일정 정도 이상 필요로 한다.

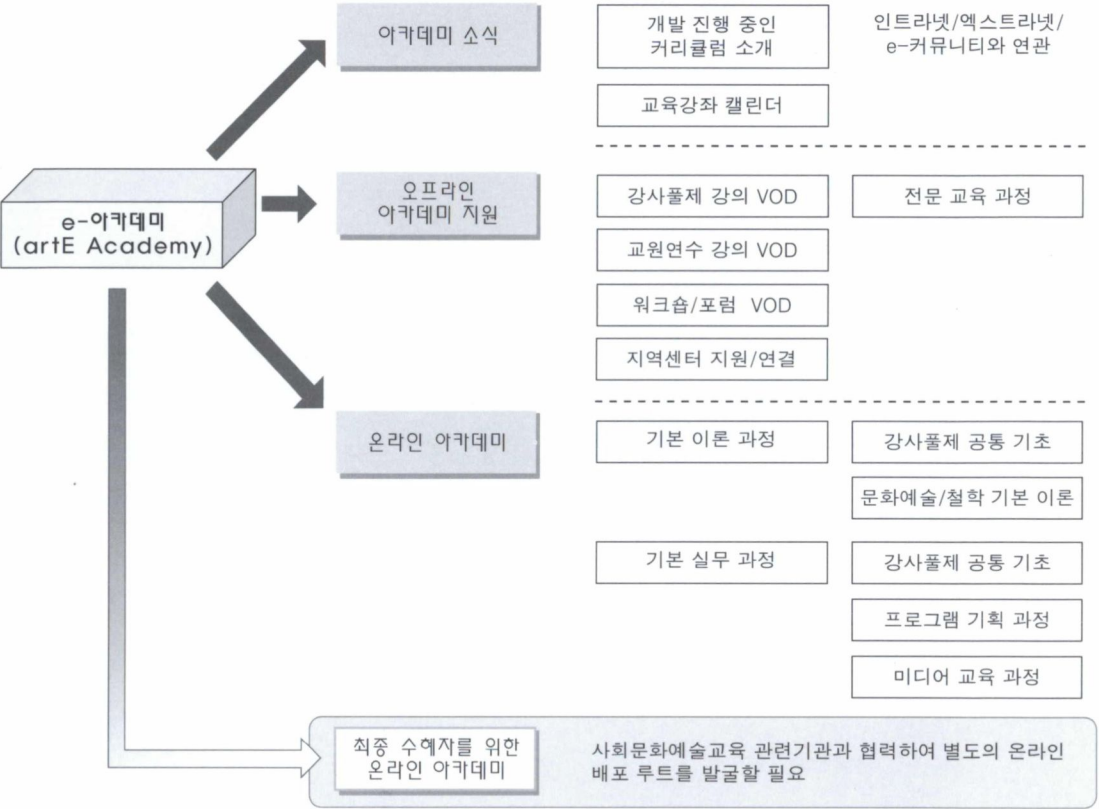


[그림16]지식구조화의 다양한 방식

현재 진흥원 내부 조직에는 별도의 독자적인 정보화 팀이 없는 관계로 사업을 진행 중인 각 개 팀의 내부 인력이 온라인 자료센터를 운영하는 데 상당한 노력을 기울여야 할 것으로 예상된다. 각 사업팀의 요구 조사에 따르면 이미 업무가 포화상태인 것으로 보이며, 이 때문에 정보화 담당을 위한 인력이 따로 필요하다고 판단된다. 웹에 대한 기술적 이해가 있으며, 서버의 관리 운용을 할 수 있고, 각 사업팀에서 온라인 지원을 필요로 하는 부분을 듣고 문제를 곧바로 해결할 수 있거나 적어도 의견을 취합하여 정리할 수 있는 인력의 충원이 필요하다(7장 결론 및 제언 참조). 정보화 관련 담당자는 온라인 시스템에 대한 오해로 빚어지는 의사소통 문제를 줄여 줄 수 있고, 온라인 시스템에 일하는 방식을 맞추기 위해 생겨나는 각 사업팀의 업무 부담을 완충해줄 수 있는 최선의 선택 방안이라 할 수 있다.

4-2. e-아카데미의 하부메뉴 구축계획 제시안

e-아카데미는 크게 성격 별로 오프라인 아카데미 지원과 온라인 아카데미 단독 서비스로 나눌 수 있다. 주요 이슈는 두 가지로 볼 수 있는데, 하나는 현재 오프라인에서 진행되고 있는 각종 연수 및 워크숍 등의 진행 과정을 동영상 온라인 콘텐츠로 가공하거나 취재 촬영한 자료들을 온라인으로 변환하여 오프라인 교육에 참여하지 않았던 일반 매개자에게도 배포하는 것이고, 다른 하나는 통합 교과 커리큘럼을 위한 연구 및 지도 교수 방법 개발이다. 통합교과 커리큘럼은 e-커뮤니티에서 연구를 지원하고 그 결과물을 오프라인 아카데미 혹은 온라인 아카데미에 반영하는 방식을 취해야 중복적인 커뮤니티 공간이 여기저기 산재하지 않게 된다. (통합교과 커리큘럼에 대한 내용은 커리큘럼 부분에서 따로 이야기한다.)



[그림17]e-아카데미 하부 메뉴 구조

e-아카데미의 구축에 앞서 미리 생각해 두어야 할 기획적 요소 두 가지는 오프라인에서 이루어지고 있는 강사풀제 연수가 앞으로 각 지역센터의 몫이 될 것이라는 점과 문화예술교육 소외계층을 위한 커리큘럼이 artE에서 서비스되는 것이 효과적인가 하는 점이다. 문화예술교육을 위한 교육센터가 각 지역마다 생기게 되면, 사실상 e-아카데미는 지역센터를 지원하는 역할을 맡아야 한다. 특히, 교육 분야별 전문 과정들은 오프라인 체험이 필요하다는 의견이 절대 다수이므로 온라인 커리큘럼으로 독자적인 개발을 하는 것은 큰 의미가 없을 듯하다. 전문 과정의 개설을 지역센터가 하도록 권장하고 이의 허브 역할을 e-아카데미가 해야 할 필요가 있다. 정책의 이러한 장기적 전망을 고려하여, e-아카데미는 오프라인 지원과 온라인 지원을 별도의 서비스 카테고리로부터 처음부터 기획 지어 구축해야 한다고 판단된다. 오프라인 아카데미는 진흥원이 수행하고 있는 각종 연수와 워크숍을 지원하다가 점차 지역센터를 지원하는 형태로 전환될 것이다. 온라인 아카데미에서는 전국에 산재하여 있는 일반 매개자들이 공통적으로 요구하는 내용을 담고 지속적으로 운영하는 것이 가능하다.

문화예술교육 소외계층을 위한 커리큘럼은 매개자가 아닌 직접 수혜자를 대상으로 e-러닝을 한다는 특징 때문에 고려해야 할 중요한 문제가 있다. 2004년부터 운영되어 온 artE는 매개자를 위한 사이트라는 인식이 매우 강하며, 실제로 지금까지 매개자를 위한 콘텐츠 중심으로 운영되어 왔다. 최종 수혜자를 위한 대대적인 사업을 기획할 예정이 아닌 이상, 최종 수혜자를 위한 e-아카데미를 artE에 개설하는 것에 대해서는 신중한 정책적 판단이 요구된다. 더구나, e-러닝 수혜자가 일반인이 아닌 특수 계층 즉, 인터넷 자원을 활용할 경제적 여유가 없거나 온라인 매체에 익숙하지 않거나 현실적으로 인터넷 접근이 쉽지 않은 노인, 장애인, 여성결혼이민자, 교정시설 재소자, 군인, 외국인 근로자라면, e-아카데미 강좌를 들을 수 있는 오프라인 공간이나 제도적 지원이 추가적으로 필요하다. 이 때문에 시범 사업을 통해 최종 수혜자를 위한 e-러닝의 효과성을 측정할 필요가 있고, 문화예술교육 취약계층을 위한 교육 프로그램은 e-러닝이 아닌 별도의 사업 프로그램으로 기획되어야 할 가능성도 배제할 수 없다.

하부 메뉴	단기 전략	장기 전략
오프라인 아카데미 지원	강사풀제 연수교육 지원 콘텐츠 (강사풀제에서 현재 배포하고 있는 후속 지원 동영상 자료 등을 온라인에서 배포)	각 지역센터로 강사풀제 연수교육 이전하면서 각 지역센터가 전문과정 아카데미 기능을 수행하고 artE는 지역센터들의 허브가 됨. 각 지역센터에서 소화하기 힘든 통합교과적 커리큘럼 개발이나 문화예술교육 기획인력 양성 프로그램의 경우 진흥원 artE가 직접 중심적인 역할을 할 필요가 예상됨.
	교원연수 프로그램 지원 콘텐츠 (연수 프로그램을 동영상으로 취재하여 온라인에서 콘텐츠로 배포)	
	다양한 워크숍 및 포럼 콘텐츠 (워크숍 및 포럼을 동영상으로 취재하여 온라인에서 콘텐츠로 배포)	
온라인 아카데미	문화예술교육관련 기본 이론 커리큘럼 시범 제작	국가 교육과정 정책 이해 (7차 교육과정 이해/문화예술교육 정책 이해)
		문화예술교육 이해 (철학적 이해/통합교과의 필요성 이해)
		미학 기초 등 문화예술관련 기본 이론 커리큘럼 기초 교육이론 커리큘럼
		교육대상 이해를 위한 커리큘럼(특수한 교육 대상을 위한 각각의 별도 커리큘럼 필요/상당기술 포함)
	기획과정 기본 실무 커리큘럼 시범 제작	기본 실무 커리큘럼 (매개자 기획 역량 강화/미디어 활용법/정보의 지식화)
		기초 수업지도 방법론/교수학습개발 (교육 분야마다 1종씩)
커뮤니티	최종 수혜자를 위한 e-아카데미 시범 사업 (군장병 문화예술교육지원 e-러닝)	문화예술기관/단체, 사회복지기관, 기타 사회취약계층 관련 기관 및 단체와 네트워크 하여 문화예술교육 소외 계층을 위한 커리큘럼 배포(홍보) 루트 확보가 필요
		커뮤니티 공간은 원하는 클래스에 해당하여 e-커뮤니티에 개설해주고, 개설된 커뮤니티 소개 페이지(게이트웨이)를 구성하여 커뮤니티로 직접 이동 지원

[표 : e-아카데미의 하부메뉴 구축계획 제시안]

4. e-자료센터와 e-아카데미의 하부메뉴 구축안

5. e-아카데미 커리큘럼

6장에서는 5장에서 다루었던 e-아카데미의 구축 계획 제시안을 밑바탕으로 하여, 구체적인 커리큘럼과 관련한 문제 몇 가지를 살펴볼 것이다.

문화예술교육 지식정보화 종합계획 수립 과제 최종 보고서에서 6단계 e-러닝 통합 프레임워크와 함께 e-러닝 실행 로드맵을 제시한 바 있다. 전략적 CoBP들이 이루어낸 실행 사례를 융합하여 체험적 커리큘럼/통합 커리큘럼으로 만들어내고 이를 온라인 아카데미에 적용하려는 실험적 틀거리가 6단계 e-러닝 통합 프레임워크이며, 프레임워크에 따라 커리큘럼을 기본 이론 커리큘럼, 기본 실무 커리큘럼, 전문 과정 커리큘럼으로 과정을 나누고 이를 단계적으로 이수하는 실행 로드맵을 그렸다. 단계적 프레임워크는 체계적인 커리큘럼의 생산과 전략적 CoBP의 활동 결과를 현장에 반영하기 위한 장기적 발전 모델이지만, 다양한 분야의 내용전문가 확보에 현실적으로 시간이 걸리며, 진흥원 내에서 e-러닝에 대한 실무진들끼리 합의가 필요한 상황이기때문에 e-아카데미 커리큘럼의 세부 과정을 구성하는 것은 좀더 시간이 필요한 작업이다.

다만, 크게 커리큘럼을 3개의 속성으로 나눈 것은 e-아카데미가 어떤 방향으로 진행될지를 떠나 매개자 역량 강화에 타당한 분류라고 생각하여 짚고 넘어간다.

구분	기본 이론 커리큘럼	기본 실무 커리큘럼	전문 과정 커리큘럼
교육대상	일반적이고 포괄적인 매개자들	현장에서 문화예술교육을 실제 실행하려고 하거나, 실행 중인 매개자들	이미 전문화된 매개자들
커리큘럼 속성	문화예술교육 교양 과정의 성격으로 사회문화의 이해, 예술적 소양 강화, 기초 교육이론 학습, 문화예술교육의 이해, 교육 대상의 이해, 교육 및 문화예술교육 정책의 이해 등을 목적으로 함.	현장에서 사용가능한 기술적인 방법 획득을 목적으로 함. 정보의 지식화, 프로그램 기획 과정, 미디어의 활용, 교안 작성법, 상담 기술 등이 여기 해당됨.	통합 문화예술교육 커리큘럼을 위한 연구 공간, 매개자들끼리 분야를 가로지르기 위해 필요한 논의의 마당, 연구 결과를 반영한 e-러닝 커리큘럼을 통해 서로를 재교육

[표 : 커리큘럼의 3가지 분류]

본질적으로 artE에서 서비스할 매개자 교육 커리큘럼은 몇 가지 목적을 포함하고 있어야 한다. 첫째, 문화예술교육 전문 인력층을 두텁게 양성할 수 있는 콘텐츠 인프라 확보이다. 둘째, 양성된 전문인력을 위한 재교육 프로그램의 개발과 적용이다. 셋째, 문화예술교육 매개자들이 수업 현장에 적용할 수 있도록 하는 방법론의 교육이다. 이러한 목적에 따라서 필요한 커리큘럼을 생각해 볼 수 있으며, 이는 진흥원이 온라인 수강 시스템의 체계의 구상을 위한 계획이 아니라, e-아카데미의 성격을 규정짓기 위한 전제 작업이다.

5-1. 전문인력 양성을 위한 콘텐츠 인프라 확보

문화예술교육 전문 인력층을 두텁게 하는 것은 e-아카데미 뿐 아니라, 진흥원이 안고 있는 일차적 과제이다. 이에, e-아카데미는 문화예술교육에 대한 인식 공유, 문화예술교육 정책 방향에 대한 지속적이고도 구체적인 논의 참여, 문화예술 기본 소양의 향상, 매개자 기획력 강화를 목적으로 하는 콘텐츠들을 확보할 필요가 있다. e-자료센터에 올라가는 동영상 자료들과 e-아카데미에 올라가는 동영상 콘텐츠의 차별 지점은 ‘매개자 교육 과정’을 포함한 콘텐츠인가 하는 것이다. 즉, 오프라인 교육에 참여하지 않았던 이들이 교육 과정 자체를 포함한 동영상을 제공받아 온라인을 통해 대체 교육을 경험해야 한다. 콘텐츠 확보는 진흥원 내부 각 사업팀과의 원활한 사업 연계를 통해 이루어져야 한다.

진흥원에서 이미 진행 중인 여러 사업들은 모두 전문 인력 양성의 목적을 일부 가지고 있기 때문에 기존 사업 내용을 기초로 하여 오프라인 아카데미 지원용 커리큘럼을 구성할 수 있다. 구체적으로 어떤 커리큘럼이 마련되어야 할 지는 시기마다 각 사업팀에서 진행하고 있는 사업에 맞출 필요가 있다. 일부는 이미 제작된 동영상 자료를 배포하는 것만으로 유의미할 것이며, 일부는 커리큘럼으로 재구성해야 할 것이다. 이미 진행되어온 여러 사업의 결과물들이 있고 진흥원 내부 인력들도 사업 진행을 통해 이 부분에 대한 역량 강화가 이루어졌기 때문에 사업 단위끼리의 원활한 의사소통이 이루어지면 오프라인-온라인 결합 형태의 유의미한 커리큘럼이 생산될 수 있을 것이라고 판단된다.

전문 인력층의 양성을 위해 온라인만의 독자적인 기획을 시도하는 것도 가능하다. 온라인 단독 커리큘럼 서비스(혹은 콘텐츠 서비스)는 보다 많은 매개자들에게 문화예술교육 현실의 좌표를 알려주고 사회 여러 곳에 던져진 문화예술교육 관련 논의에 열린 태도로 참여하도록 도와줄 수 있다. 미학 기초 등 문화예술에 관한 기본 이론, 다양한 사회문화의 이해를 위한 기본 이론, 전문가/현장 활동가들의 견해를 묻는 인터뷰 콘텐츠 등이 온라인에서 독자적으로 서비스할 때 무난한 것들이다.

매개자 기획력 강화를 위한 커리큘럼은 기본 실무 과정에 해당한다. 학교에서 이루어지는 문화예술교육은 주로 교안 작성을 중심으로 한 교수 방법론적 고찰에 머무는 경우가 많으나, 이보다 교육 프로그램을 직접 개발할 수 있는 기획자적 능력의 향상이 중요하다. 문화예술교육의 문제 전체를 조망하면서 통합적인 교육관을 가지고 현장에서 유용한 교육 프로그램을 만들 수 있는 전문인력을 양성하기 위해서는 기획 과정 커리큘럼이 도입될 필요가 있다. 이런 커리큘럼의 용도는 정보공유의 중요성을 인지하고, 기획의 목적과 대상을 분명히 하고, 기획의 구체적인 flow를 짜고, 실행을 위한 네트워크를 구성할 수 있도록 훈련하는 것이다. 또한 기본 실무 과정으로 경험의 지식화를 위한 실무 능력 향상 커리큘럼을 제공할 수 있다. 매개자가 교육 활동의 원천소스를 생성할 수 있게 하는 미디어 활용법이나 예술/지식 경영 기초 이론 등이 이에 포함된다.

5-2. 전문인력 재교육 프로그램 개발 및 커리큘럼 확보

전문인력 재교육 프로그램은 진흥원에서 수행하기 보다는 앞으로 지역센터가 지정되면, 지역센터에서 중점적으로 개발해 나가야 한다. 문화예술교육 전문 교육 과정은 체험 교육과 통합 교과 커리큘럼이 포함되어야 하기 때문에, 온라인 만으로 수행하기에는 무리가 있다. 전문화된 인력은 온라인 학습 공간에서 필요에 따라 자발적 탐색을 통해 스스로의 역량을 향상시켜줄 수 있는 지식 콘텐츠를 취득할 수 있어야 한다. 따라서, 전문인력을 위한 온라인 재교육은 별도의 서비스 메뉴를 통해서 이루어진다고보다는 e-커뮤니티에 연구 공간을 제공하고, e-자료센터의 교보재와 e-아카데미의 커리큘럼을 자유롭게 넘나들며 학습할 수 있도록 편리한 검색 도구나 질문/답변 서비스, 소개 및 안내 콘텐츠를 통해 이루어져야 한다.

통합교과 커리큘럼의 개발은 매개자 재교육을 고민하는 사람들이 당면한 복잡한 과제이다. 공교육 현장의 교육은 교과별로 분절된 교육 방식으로 인해 특정 지식과 기능을 전달하는 것에 치우쳐 있었다. 이는 일상 속에서 지속적으로 자기 자신과 주변 상황의 의미를 발견해내도록 사고하는 훈련이 결여되어 있고 창의성과 감수성을 배양하기 어렵다는 뜻이다. 이에 따라, 통합적 문화예술교육에 대한 관심이 최근 급격히 증가하고 있다.

문화예술교육이 무엇인가에 대한 분분한 논의만큼 많은 의견이 통합적인 문화예술교육이란 무엇인가에 대해 있을 수 있다. 통합적인 문화예술교육이 무엇인가에 대해서는 다양한 논의와 실험 사례들이 앞으로 시도되어야 할 것이며, artE는 각 사업팀과 연계하여 통합교과 커리큘럼을 위한 별도의 전략을 구상할 필요가 있다. 통합교과적 커리큘럼은 이미 전문화된 매개자들의 재교육에 보다 필요하고, 이에 각 지역센터에서 이루어질 전문 교육 과정 커리큘럼 구축 시 이러한 커리큘럼이 보급되게 하기 위한 사업 구상이 필요하다.⁷⁾

이러한 논의 및 실험에 리사 타일러 르노가 ‘통합적 예술교육의 이론’ (‘예술의 통합교육’ 국제심포지움 자료집, 2005)에서 언급했던 네 가지 통합교육적인 모델이 도움을 줄 것이라고 보인다.

영역	교육방향	프로그램 사례
간학제적 통합교육	두 개의 연계 장르/주제 통합 교육	0. 음악교육 속에서의 미술적인 요소들 교육 0. 미술 속에서의 도시 공간 요소들을 교육
다중학제적 통합교육	둘 이상의 연계 장르/주제 통합교육	0. 통합적 연극 수업 : 언어, 춤, 연기의 통합적인 교육
초학제적 통합교육	비연계 장르간 통합/주제통합교육	0. 음악교육을 통해서 본 소리의 세계 0. 공연예술교육을 통해서 본 역사의 이해
횡단학제적 통합교육	교차별 장르간 통합/주제 통합교육	0. 사운드와 이미지의 통합적 교육 0. 춤과 미술의 통합적인 교육

[표 : 문화예술교육 전문인력 교육체계연구 보고서 참조, 통합적 문화예술교육의 개념도]

진흥원의 정책 범위 안에 포함된 CoP/CoBP들이 자율적으로 통합 커리큘럼을 만들려는 시도가 분주하다. 그러나, 통합교과적인 커리큘럼의 도입을 위해 이렇게 이미 시도되고 있는 교육 프로그램들을 취합하고 평가하고 선별하는 과정이 먼저 이루어져야 하기 때문에 단기적으로 통합교과 관련 e-러닝을 하는 것은 어렵다. 이들 CoP/CoBP의 연구 작업은 e-커뮤니티를 통해 지원해주는 것이 바람직해 보이며, 특히 정책에 직간접적으로 연계된 CoP/CoBP의 활동은 e-커뮤니티에 진행 과정을 남기도록 유도하여 그 진행 과정을 관찰하고 연구하는 것이 필요하다. CoP/CoBP가 커리큘럼의 개발을 직접 하도록 독려하는 과정에서 자생적으로 문화예술 교육 전문가가 양성될 수 있으며, 각개 CoP/CoBP 안에서만 연구가 진행되지 않고 서로의 정보가 적극적으로 교류될 수 있도록 오프라인 워크숍 등의 자리를 제도적으로 마련해 주는 것이 문화예술교육 활성화에 기여를 할 것이다.

5-3. 수업 현장 적응을 위한 교육

문화예술교육 매개자들은 문화적 혹은 예술적인 전문성을 바탕으로 교육을 해야 하는 특수한 입장에 처한 사람들이다. 이는 이미 문화예술과 교육을 가로지르는 통합 교육이 매개자들을 대상으로 이루어져야 함을 의미한다.

7) 통합커리큘럼을 개발하기 위한 단계별 모델은 문화예술교육 지식정보화사업 3개년 계획 요약보고서 38p, 39p, 43p를 참조

문화 혹은 예술 관련 전문가들이 교육 현장과 만나기란 지금껏 쉽지 않은 일이었기 때문에 매개자들은 현장의 교육 대상과 의사소통하고 지도하는 것에 많은 곤란을 겪을 수 있다. 반면 교사이면서 문화예술교육을 하는 매개자들은 학교 현장을 잘 이해하지만, 학교 바깥의 변화에 둔감할 수 있다. 이들 모두에게는 학교 안과 밖을 가로질러 생활권을 형성하고 있는 학생(또는 향유자)에 대한 이해가 필요하다. 교사는 자본과 산업이 잠식한 세상에서 학생들이 살아나가는 방법을, 문화예술 전문가들은 학교 안에서 학생들이 살아나가는 방법을 알아야 하기 때문에, 교육대상에 대한 이해를 돕는 커리큘럼의 도입이 필수적이다. 뿐만 아니라, 문화예술 교육 소외계층(사회취약계층)을 교육하는 매개자들은 훨씬 특수한 향유자들을 교육하고 있기 때문에, 각각의 향유자별 특성을 이해하고 원활한 의사소통을 할 수 있도록 지원해야 한다. 교육 대상을 이해하기 위한 커리큘럼으로는 교육 심리학과 같은 범용한 것으로부터, 청소년/노인/장애인/여성결혼이민자/교정시설 재소자/군인/외국인 근로자와 같이 특수한 그룹에 대한 연구를 바탕으로 한 대상별 이해에 대한 교육 과정 등이 있다. 교육 대상 이해는 이론 만으로는 부족하며, 현장 체험이나 현장의 상황을 생생하게 알려주는 보조재를 함께 제공해야 한다. 교육 심리학의 경우 이미 일반화된 체계가 있어 비교적 서비스하기 쉽지만, 대상별 이해 교육 과정을 커리큘럼으로 구성하려면 많은 자료의 취합과 선별, 자문의 도움이 있어야 가능하다. 무엇보다 가장 폭넓은 향유층인 학생들과 매개자(특히 교사) 사이의 틈을 해소하기 위해서는 변화하는 미디어 환경이 삶의 방식에 어떤 영향을 미치고 있는지 교사들이 직접/간접 체험할 필요가 있으며 문화 다양성 시대에 아이들이 어떤 감수성을 지니고 살아야 할 지에 대한 폭넓은 논의의 장도 열려야 한다.

수업 현장 적응을 위한 또 다른 이슈는 교육 현장에서 실제로 향유자를 지도하는 데 필요한 교수법의 발견/연구/개발이다. 문화예술교육이 체험을 중심으로 해야 한다는 사회적 인식이 점차 강해지고 있기 때문에 기존의 지식 전달 방식이 아닌 교수법에 대한 탐색이 진행 중이다. 향유자들의 자율적인 입장과 자발적 학습의 유도란 쉬운 문제가 아니어서, 교육에 참여하는 정책 연구자, 정책 수행자, 매개자들이 모두 계속적인 실험과 시도를 통해 답을 구해야 하는 상황이다. 교수법의 발견/연구/개발은 통합 커리큘럼이나 문화예술교육 교보재 개발 만큼 많은 노력과 비용, 시간을 필요로 한다. 따라서, 당장 문화예술교육의 교수법을 정형적인 커리큘럼으로 도입하는 것은 현실적으로 어렵다.

오히려 단기적으로는 지원해야 할 것은 구체적인 교안 작성법, 학교 행정에 대한 이해, 교육 정책의 이해 등 현장에서 바로 사용 가능한 지식을 바탕으로 한 커리큘럼들이다. 이런 커리큘럼은 강사풀제의 예술 강사들에게 특히 필요하며, 2005년 진행했던 강사풀제 연수교육과정은 부분적으로 이런 종류의 교육 과목들을 채택하고 있다. 기초적이며 공통적인 이 교육 과정은 온라인에서 이수되는 것이 가능하며, 기존 교사 자격 연수에서 사용되고 있는 프로그램의 도입도 고려할 수 있다. 또한, 각각의 교과목 별로 별도로 운영하는 것이 아니라, 5개 교과목 공통 기초 과정으로 통합하여 온라인 이수 과정을 만드는 것이 효과적이다.

6. 협력 기관과의 e-러닝 협치를 위한 전략적 포스트

진흥원의 주요한 문화예술교육정책은 문화관광부(이하 문화부)와 교육인적자원부(이하 교육부) 양 부처 간의 협의에 의해 수행되고 있다. 문화부는 교육부가 미처 보듬지 못했던 문화예술교육 분야에서 지역-학교-매개자를 중심으로 하는 문화예술교육의 정책적 방향을 제시하고 교육부는 기존 학교를 중심으로 한 인프라를 공유함으로써 학교-지역사회 연계 문화예술교육 시범사업을 현재 진행 중이다.

이와 같은 협치는 개별 부처 중심의 정책을 만들어 오던 관행에서 벗어난 것으로 정책의 수행 주체가 아닌 정책 대상과 목적을 우선 고려하는 방식으로 정책의 변두리에 있는 보다 많은 문제들을 진단하고 해결하는 데 바람직한 모델이다. 교육부와 협치 외에도 보건복지부, 법무부, 국방부, 여성가족부 등 관계 부처와의 협력을 통해 취약계층의 문화예술 향유 기회를 확대하기 위한 여러 가지 프로그램이 진행 중이다.

진흥원의 사업들이 협치 모델 아래 더 나은 정책과 지원을 고민하는 만큼, e-러닝도 협치의 전략적 포스트를 생각해볼 필요가 있다. 그러나, 각기 다른 정책 부서의 실무진들이 지식정보화를 위해 긴밀히 협력하기에는 현실적으로 여러 가지 어려운 조건들이 있다. 또한 지식정보화 시스템은 일단 구축되면 콘텐츠만큼 유연하게 상황에 대처하면서 변화를 주기 어렵다. 따라서, e-러닝 또는 지식정보화 사업의 협치를 위한 장기 전략을 구상하기 전에는 실질적인 협력 사업의 가능성은 제한되게 된다. 다만 현재의 시점에서 활용해 볼 수 있는 몇몇 콘텐츠 및 기타 요소들의 시범적인 결합을 통해 현재보다 나은 시너지 효과를 기대해 볼 수 있다.

여러 정부 기관 사이트에 흩어져 있는 교보재 콘텐츠 및 원천 자료의 공유, 교사들을 위해 이미 만들어진 일부 온라인 커리큘럼의 공유, 로그인 체제의 회원 인프라를 통한 e-mail 홍보 및 사업 소개 등을 e-러닝 협력 사업의 우선적 방안으로 모색해 볼 수 있다. 한국문화예술교육진흥원에서 개발/운영 중인(혹은 예정에 있는) 전문가 초청 워크숍, 교육행정인력 대상 연수프로그램, 사회취약계층을 위한 교육 프로그램 등은 온라인으로 제작된(혹은 제작할) 콘텐츠를 관계 기관의 필요에 따라 제공할 수 있는 사업들이다. 또한 강사 모집이나 사업 설명을 artE라는 채널에만 국한 짓는 것이 아니라 여러 정부 부처의 온라인 채널을 통해 알릴 수 있고 그 반대의 경우도 가능하다.

문화콘텐츠진흥원의 경우, 문화원형콘텐츠를 직접 수집하지 않고 업체에 위탁, 판매 가능하도록 하였는데 문화교육진흥원에서 개발될 콘텐츠의 경우에는 교사 혹은 강사가 교육적 목적으로 사용하게 되는 것으로 이 경우 사용하는 교보재 원천 자료가 상업적 판매의 대상이 되는 것은 적절치 않다.⁸⁾ 따라서, 이러한 자료 수집 및 가공이 자율 연구 모임 지원사업, 기관 협치 사업을 통해 정해진 프로그램 주제로 연구 운영⁹⁾되거나 한국문화예술교육진흥원이 직접 콘텐츠의 협력 제휴를 요청해야 한다. 그러나, 영화, 만화-애니메이션 등은 콘텐츠가 이미 일반적으로 상업화된 경우로, 콘텐츠를 직접 구매해야 하는 경우도 예상해 둘 필요가 있다. 온라인 교보재의 기획은 적정량 이상의 자료 수집과 콘텐츠별 수준 평가가 이루어진 후에야 가능하며, 진흥원에서는 자료 자체의 품질보다도 구체적인 자료마다 교육적인 활용 방식을 덧붙이는 것이 중요하다.

단기적으로는, 여기저기 흩어져서 뒤섞여 있는 다종한 자료들을 필요에 따라 찾아 사용할 수 있도록 선별한 자료를 적극 취합하여 안내 콘텐츠로 구성하는 방안을 생각해 볼 수 있다. 현재 공유 가능한 자료들은 각 기관 사이트에서 무료로 운영하고 있는 자료실, 기관이 오프라인으로 보유하고 있는 자료들이며, 오프라인으로 출간된 서적/음반/영상의 경우 온라인 서비스를 위한 변환 과정에 별도의 비용이 소요된다.

8) 한국의 문화예술 관련 활동이나 리소스는 매우 자본 친화적인 성격을 가지고 있고 공공 영역에서 공유될 수 있는 자원이 거의 없다. 진흥원은 문화예술 산업 시장을 진흥하기 위한 기관이 아니라 교육적 목적을 수행하는 기관이기 때문에, 공공적 문화예술 자원의 확보를 위해 노력해야 한다.

9) 문화기반시설 교사용 자료 제작 사업에서 국립현대미술관, 국립민속박물관, 국립국악원, 한국예술종합학교가 협력하여 교사용 실용 키트(해당 기관의 실용품 위주)를 개발하였는데 이는 대표적인 e-러닝 협치 연구 모델이다.

사이트	진흥원이 협력을 요청할 수 있는 요소
국립국악원 국립민속국악원 국악강사풀 교육위원회	0. 국악 자료 중 음반 및 동영상 등 자료 협력 요청 체험 프로그램 공유 0. 강사 모집 등의 사업 공고
국립극장	0. 디지털 자료실의 각종 연극 관련 자료 협력 요청
서울애니메이션센터	0. 각종 영상자료, 역사 도서 등 자료 협력 요청 0. 강사 모집 등의 사업 공고
국립현대미술관 덕수궁 미술관	0. 각종 교육 자료, 어린이미술교실교재 등 자료 협력 요청 및 체험 프로그램 공유 0. 강사 모집 등의 사업 공고
영화강사풀 교육위원회 관련 학회	0. 영화 교육 부교재 영상 클립 자료 협력 요청 0. 강사 모집 등의 사업 공고
교원연수원 네트워크	0. 연수자료, 연수교재 공유 0. 연수 안내 등의 사업 공고
에듀넷	0. 각 지역교육청 교수센터에 흩어져 있는 교과교육 교보재 중 문화예술교육 교보재로 활용 가능한 자료 공유 0. 교사 e-mail 인프라 활용한 홍보 0. 연수 안내 등의 사업 공고
아르코예술정보관	0. 전자 도서관에 소장 중인 VOD 파일 및 문화예술교육 교보재로 활용 가능한 자료 협력 요청

[표 : 콘텐츠 제휴 및 인프라 공유를 통해 진흥원이 협력을 요청할 수 있는 요소]

7. 결론 및 제언

진흥원은 지금 2005년 한 해 동안 진행되었던 다양한 연구와 사업의 결과물들을 정리하여 출간하고 있는 단계이며, 2006년 한 해 동안 이미 진행되어온 각종 교육 프로그램을 선별/평가하는 과정을 거치게 된다. 온라인 아카데미와 밀접한 관련이 있는 오프라인 아카데미의 기획 역시 시범적으로 2006년 하반기에 진행 예정이다. 이러한 조직 성장 단계의 시기적 문제로 인해 e-러닝 사업의 실행 계획 특히, e-아카데미 커리큘럼의 세부 사항을 당장에 구체화하는 것은 이르다고 판단된다. 2006년에는 e-러닝 시범 사업들을 통해 실행 가능한 계획들을 구체화하고, e-아카데미를 본격적인 온라인 수강 시스템으로 구축할지의 여부를 검토하는 작업이 선행되어야 한다.

진흥원의 e-러닝 사업이 작동하기 위한 전제조건은 다음과 같다.

현황

진흥원 지식정보화 사업은 온-오프라인 통합 모델을 취하고 있기 때문에 각 사업팀의 유기적 연계 관계가 필요하다. 그러나, 내부 요구 조사에 따르면, 각 팀 내에서 지식정보화 사업을 위해 사용할 수 있는 인력의 여력이 없는 것으로 나타났다. 이 때문에 진흥원 사업 수행에 대한 부담감이 존재한다. 특히, 진흥원의 실무진은 e-러닝을 본격적인 온라인 연수를 위한 수강 시스템의 도입이라고 이해하고 있기 때문에, e-러닝 서비스에 대한 회의적 시각을 가지고 있다.

해결방안

0. 팀간 의사결정 구조를 명확히 하여 책임감을 고양할 필요가 있다. e-러닝 추진의 주도권과 책임이 현업 중심으로 이루어질 수 있도록 변화관리가 필요하다.

0. e-러닝에 대한 고정적인 개념을 유연하게 만들고 점진적 사업을 통해 변화하는 상황에 대응할 필요가 있다. 이를 위해 지식정보화 종합계획수립부터 이어지는 진흥원의 지식정보화 전략 수립에 대한 조직 내 홍보와 필요성 공유가 재고되어야 한다.

0. 지식정보화를 위한 업무 부담을 낮추기 위해 지식정보화 사업의 전담 기획 인력을 두어 사업팀 간의 의견을 조율하고 지식정보화 관련 용역 업체를 관리하게 해야 한다. 지식정보화 전담 기획자는 IT업계에 2년 이상 근무한 경험이 있으며, 적어도 프로그램 언어 중 일부(html, javascript 필수 php, c++, 닷넷 등)와 디자인 툴(포토샵 필수, 플래쉬, 일러스트레이터)에 대한 이해를 가져야 한다. 이와 같은 스펙의 기획자가 현실적으로 고용이 어려울 때는 디자인 보다는 웹 개발 경험을 가진 프로그래머 출신의 기획자가 보다 필요하다.

2006년 액션 플랜

(단위 : 천원)

사업		사업 내용	관련 실무	2006 예상 소요 예산
정보화사업 담당 인력 충원		최소 1인	기획홍보팀 또는 정보화 부서 신설	25,000천원
e-자료 센터	좋은 사례 및 추천 자료 기획 및 제작	학교-지역연계 시범사업 1건 / 사회문화예술 교육사업 1건	기획 홍보팀 외주 용역 업체	15,000천원
	교보재 시범 제작	만화애니/무용/영화 각 1종	기획 홍보팀 외주 용역 업체	60,000천원
	콘텐츠 리스트 확보	각 사업팀에서 제공할 수 있는 콘텐츠 리스트 확보 / 협력 기관 콘텐츠 리스트 확보	기획홍보팀 학교교육지원팀 사회교육지원팀 인력양성팀	-
e-아카 데미	군(軍)문화예술교육지원 e-러닝 시범사업	사회문화예술교육팀과 기획TFT 구성 필요	기획홍보팀 사회문화예술교육팀 외주 용역 업체	20,000천원
	오프라인 연수 지원 커리큘럼 시범 제작 2종 (기본 이론 커리큘럼 대체)	강사풀제 연수교육 지원 콘텐츠 / 교원연수 프로그램 지원 콘텐츠	기획 홍보팀 외주 용역 업체	80,000천원
	기본 실무 커리큘럼 시범 제작 2종	기획 방법론 / 미디어 활용법		
	강사풀제 5개 교과목 공통 기초 과정의 커리큘럼 설계		기획홍보팀 학교문화예술교육팀 인력양성팀 자문위원	-
	커리큘럼 리스트 확보	각 사업팀에서 제공할 수 있는 커리큘럼 리스트 확보 및 지원을 원하는 사업 내용 리스트 확보	기획홍보팀 학교문화예술교육팀 사회문화예술교육팀 인력양성팀	-

*리스트 확보의 경우, 정보화 담당 인력 충원시 내부 인력으로 해결이 되나, 외주 업체에 용역을 주는 경우 추가 비용이 들어감. (리스트의 수집/평가/기초 기획 비용)

*e-자료센터 및 e-아카데미의 웹페이지 구축 비용을 포함한 예산 계획은 artE 개편 비용과 함께 문화예술교육 지식정보화 3개년 계획 요약보고서에 기재되어 있음.10)

10) 문화예술교육 지식정보화사업 3개년 계획 요약보고서 64~67p 참조

별첨1:e-러닝 시범 커리큘럼 제작 과정 “문화예술교육이란 무엇인가?”

문화예술교육 e-러닝 전략기획 연구 보고서와 함께 e-러닝 시범 사업용 커리큘럼 ‘문화예술교육이란 무엇인가?’가 동시에 제작 중이다.

시범 사업을 통해 e-러닝 커리큘럼 제작에 투입되는 비용/시간/인력을 추산하고 차후 진흥원의 시사회를 통해 내부 의견을 수렴, artE에 서비스를 게재함으로써 사용자들의 반응을 수렴하여 실제적인 e-러닝 구축에 밑거름이 되도록 할 예정이다.

구성

시범 사업용 커리큘럼은 기본 이론 과정 중에서도 가장 기초가 되는 ‘문화예술교육에 대한 인식 공유’를 목적으로 하고 있으며, 진흥원 사업의 홍보 목적도 갖고 있다.

본 커리큘럼은 문화예술교육에 대한 정의가 분분하기 때문에 열린 강좌로 기획되었으며, 4명의 문화예술교육 관련 전문가와 4명의 문화예술교육 현장 활동가에게 질문을 던지고 얻은 대답을 내용으로 하여 릴레이 인터뷰 구성을 취하고 있다.



[그림18]e-아카데미 시범 사업 VOD 서비스



[그림19]e-아카데미 시범 사업 지식 더하기

본 커리큘럼은 8명의 인터뷰 내용을 VOD로 서비스한다. VOD는 한 명당 각 10분 내외의 시간으로 편집하여 총 80분 내외의 분량이며, 각각의 강사(인터뷰이)를 메뉴로 두어서 영상을 선택해 볼 수 있도록 설계되었다.

VOD 감상을 돕기 위해 ‘지식더하기’라는 코너를 마련하여 용어사전, 문화예술교육의 현안, 문화예술교육 해외 사례 및 국제행사, 참조 서적 등 참고할 수 있는 다양한 지식을 덧붙여 주었다. 지식더하기의 내용들은 별도로 기획된 것이 아니라, 이미 artE 내에 있는 내용을 수집하고 재분류하여 소개한 것으로 기존 artE 내에 흩어져 있는 유용한 정보들을 주제에 알맞은 열개로 묶어내 활용성을 높이는 데 목적을 두었다.

시사점

‘문화예술교육이란 무엇인가?’ VOD는 문화예술교육에 대한 문제들을 폭넓게 짚으면서, 문화예술교육 전문가들과 현장의 실무자들 목소리를 담아냈기 때문에 어렵지 않게 많은 매개자들에게 가 닿을 수 있을 것이라고 생각된다. 그러나, 전문 방송사에서 구성하는 다큐멘터리 같은 흥미있는 방식의 스토리텔링을 구사하지 못하였다는 것이 이번 시범 사업의 주요한

고민 거리다. 동영상은 웹처럼 선택적으로 짧은 정보의 편린들을 쫓아다니는 긴장에서 오는 쾌감과 스스로 탐색한 결과들을 조합해 지식을 구성하는 데서 느끼는 만족감을 주기 힘들다. 따라서, 일반적으로 1명의 강사가 강의실에서 진행하는 e-러닝 커리큘럼들은 자칫 지루해지고 집중력을 잃게 만들기 쉽다. 문화예술교육 커리큘럼은 특히 문화예술에 대한 높은 수준의 요구를 하는 매개자들을 대상으로 하기에, 정서적으로 와 닿는 수업의 맥락과 수업 자체의 완성된 형식이 주는 감동에 의해 교육적 효과가 달라질 수 있다고 여겨진다.

일반적으로 이에 대한 개선 방안으로 플래쉬를 이용해 사용자가 값을 입력하게 하거나(페이지 넘김과 같은 사용자 input) 플래쉬 애니메이션을 활용하기도 하지만, 지상파와 유선 방송을 통해 세련된 콘텐츠에 익숙해진 사용자들의 발길을 붙들어 의미를 체험하게 하는 것이 그리 녹록하지 않다. 세련된 스토리텔링의 구사를 어렵게 하는 데는 저작권 문제가 무엇보다 높은 장벽으로 존재한다. 배경음악, 효과 사운드, 다양한 이미지 자료들의 자유로운 활용이 근본적으로 불가능하기 때문에, 비용 투입이 곧 콘텐츠의 퀄리티를 좌우하게 된다. 동영상 촬영과 편집의 전문성 여부도 콘텐츠 퀄리티에 심각한 영향을 미치는데, 이 또한 마찬가지로 고급 인력에 대한 비용 투입이 콘텐츠의 퀄리티에 직결된다.

이와 같은 문제점들을 비용 대비 효과적으로 해결하기 위해서 짧고 단편적인 동영상(5분 내외)을 제작하고 연관 관계가 있는 동영상들을 의미 있게 연결 지어 리스팅해 준 웹페이지를 기획할 수 있다. 동영상은 가장 현장감 있게 지식을 전달하는 매체로, 실제 현장을 취재한 것이나, 특정 인물 인터뷰, 과정 시연 등에 적절하다. 이론적인 강의 내용이나 교안의 경우 동영상이 아닌 텍스트 정보 및 이미지 정보를 통해서도 의미 전달이 가능하다. 짧은 동영상은 기획하기에 따라 여러 형태의 서비스로 재구성할 수 있는데, 문화예술교육에 대한 핵심적인 질문/대답을 예상한 동영상 FAQ와 같은 것을 생각해 볼 수 있다. 이러한 콘텐츠 구성 방식은 초보매개자보다는 자발적 탐색이 중요한 전문매개자들의 재교육을 위해 적절하다.

소요 인력/기간/비용

(단위 : 천원)

소요 인력		소요 기간		소요 비용
제작	총괄 기획(PM) 1인	2개월		4,000천원
	구성 작가 1인	2개월		4,000천원
	동영상 촬영 1인	2주		1,000천원
	동영상 편집 1인	1개월		2,000천원
	웹디자이너 1인 (시안 협의 과정 포함)	3주		1,500천원
	웹프로그래머 1인 (검색 제외)	2주		1,000천원
강사(인터뷰이) 8인		섭외기간	총 2주	시간당 100천원 (2명 *2시간) 시간당 80천원 (1명*2시간) 시간당 100천원 (1명*1시간) 시간당 80천원 (4명*1시간)
		인터뷰 소요시간	1명 당 1일	
총괄 소요 인력		총괄 소요 기간		총괄 소요 비용
제작 6명 + 강사		2개월		약 14,500천원

*진행 비용(촬영을 위한 이동 비용/테스트 서버 비용/기타 부자재 비용 등) 및 세금 별도

시범 제작에 투입된 소요 비용과 예산을 보면 모든 커리큘럼을 온라인 만의 독자적 콘텐츠로 구성할 경우, 제작 자체에 들어가는 인력과 비용의 소모가 많기 때문에 단기간 내 적정 분량 이상의 콘텐츠를 확보하기 어렵다. 따라서, 커리큘럼의 중요도에 따라 양산형 커리큘럼과 주력 커리큘럼을 나누고 비용을 적절히 배분하여 e-아카데미 퀄리티의 전체적인 균형을 잡아야 한다.

별첨2 : 참고자료

연구보고서

- 0. 문화예술교육 지식정보화 종합계획 수립 과제 최종 보고서
(KAIST 테크노경영대학원 지식경영연구센터, 한국문화예술교육진흥원, 2005)
- 0. 문화예술분야 교사 자율연구모임 지원사업 발전방안 연구보고서
(한국문화예술교육진흥원, 2006)
- 0. 한국문화예술교육진흥원 온라인 아카데미 수립을 위한 기초 컨설팅
(주)NOW HRD Group, 한국문화예술교육진흥원, 2006)
- 0. 문화예술교육 전문인력 교육체계 연구 중간보고서
(사)문화사회연구소, 한국문화예술교육진흥원, 2006)

행사 자료집

- 0. 2006 문화예술교육 박람회 문화예술교육 프로그램 자료집
(한국문화예술교육진흥원, 2005)
- 0. 2006 예술강사지원사업안내
(한국문화예술교육진흥원, 2006)
- 0. 2006 사회취약계층 대상 문화예술교육지원 공모사업신청 안내
(한국문화예술교육진흥원, 2006)
- 0. 2006 사회취약계층 대상 문화예술교육 지원사업 선정단체 사업설명회
(한국문화예술교육진흥원, 2006)

한국문화예술교육진흥원 사업계획안

- 0. 2006년 문화예술분야 교원연수프로그램 개발 및 운영 기본 사업계획(안)
(학교문화예술교육팀, 한국문화예술교육진흥원)
- 0. 2006년 문화예술교육 지식정보화 사업계획
(기획홍보팀, 한국문화예술교육진흥원)



한국문화예술교육진흥원

KOREA ARTS & CULTURE EDUCATION SERVICE

발행처 : 한국문화예술교육진흥원

발행번호 : KACES-0632-R004

135-873 서울시 강남구 삼성동 108-5 번지 4 층

발행일 : 2006 년 4 월 20 일

디자인 / 편집 : 내용연구소

이 책의 무단전재와 무단복제를 금합니다 .

한국문화예술교육진흥원



R000176



한국문화예술교육진흥원
KOREA ARTS & CULTURE EDUCATION SERVICE