

# 온라인 문화예술교육 동향 리포트







# 온라인 문화예술교육 동향 리포트 제작

## 추진 개요

추진기간 : 2020. 8 ~ 9

주요내용

- 국내외 문화예술(교육) 동향 파악 및 정리
- 문화예술교육 관계자 인터뷰 운영
- 리포트 제작

## 참여자

### (외부 전문가/주식회사 기어이)

이초영 (책임/유한회사 별일사무소 대표이사)  
이혜원 (주식회사 기어이 대표이사)  
현민아 (주식회사 기어이 이사)  
김용란 (주식회사 기어이 위촉연구원)  
송수민 (주식회사 크리에이티브큐랩 대표)  
김은희(도유) (주식회사 앤다 대표)  
이현우 (정보기술품질연구원 이사)

### (한국문화예술교육진흥원 온라인 TF)

김자현 팀장  
추정웅 과장  
심은민 과장  
최영희 과장  
장효선 주임  
이예린 주임

---







## 목차

### I. 코로나 이후, 문화예술교육의 현황 및 진단

1. 비접촉(untact), 비대면의 시대 .....	9
2. 현황 및 진단 I : 학교교육 .....	10
가. 코로나가 바꾼 학교의 모습	
나. 온라인 원격 교육의 현재	
3. 현황 및 진단 II : 문화예술 .....	14
가. 코로나 일상 속 지속가능한 예술생태계 조성을 위한 노력	
나. 국외 동향 및 정책 대응 사례	
다. 코로나 관련 문화예술계 대응 현황(공연, 축제, 박물관, 미술관)	
4. 현황 및 진단 III : 문화예술교육 .....	20
가. 한국문화예술교육진흥원	
나. 광역/기초센터 및 재단	
다. 온라인 문화예술교육 현장의 현황 및 주요 이슈	
5. 종합분석 .....	31

### II. 국내·외 온라인 문화예술교육 사례 조사

1. 조사 개요 .....	33
가. 조사 범위	
나. 유형 분류의 근거	
다. 유형 분류 및 설명	
라. 사례분석 기준	
2. 국내 사례 .....	38
가. 학교	
나. 학교 밖	
3. 국외 사례 .....	47



4. 국내·외 사례 유형 분석 .....	58
가. 사례 유형 분류 매트릭스	
나. 사례분석에 따른 유형별 특징	
다. 사례분석에 따른 시사점	

### Ⅲ. 온라인 문화예술교육 플랫폼

1. 온라인 교육 플랫폼 사례 분석 .....	62
2. 온라인 교육 플랫폼 설계 방향 .....	68

### Ⅳ. 온라인 문화예술교육을 위한 전환

1. 예술교육자의 전환역량 .....	71
가. 전환역량 강화의 필요성	
나. 전환의 시대, 예술교육자의 요구역량	
2. 문화예술교육 학습방식의 설계와 전달 .....	73
가. 온라인 문화예술교육 경험디자인, 문화예술교육 활동가(매개자) 대상	
나. 온라인 문화예술교육 유형 구분에 따른 경험디자인 접근방법	
다. 온라인 문화예술교육의 흐름과 역할 Flow	

### Ⅴ. 향후 과제

1. 매개자(매개역할) 필요 역량 .....	85
2. 온라인 기반 문화예술교육 실행을 위한 선제조건 .....	88
3. 한국문화예술교육진흥원의 역할 전환 .....	94
4. 추진 필요사업 및 방식 .....	95
5. 진흥원 내 해결과제 .....	98

부록 .....	99
----------	----



## 표 차례

<표 1> 문화체육관광부 산하기관 코로나19 지원대책 .....	15
<표 2> 한국문화예술교육진흥원 도전적 대응의 대표적 사례 .....	21
<표 3> 웨비나에서 다룬 온라인 문화예술교육에 대한 주요 논의 내용 .....	21
<표 4> 학교 예술강사 지원사업 4~8월 비대면 교육 현황 .....	23
<표 5> 온라인 전환에 따른 사업방향 수정(2020) .....	24
<표 6> 지역/기초센터 및 재단의 도전적 대응의 대표적 사례 .....	28
<표 7> 현장 대응 사례 FGI 참석자 명단 및 이슈 .....	28
<표 8> 현장 대응 사례 중 기타의견 .....	29
<표 9> 온라인 문화예술교육 유형 분류 및 체계 .....	35
<표 10> 사례별 분석 유형 분류표 .....	36
<표 11> 사례분석 기준표 .....	37
<표 12> 경기도 파주 교육지원청 온라인 문화예술교육 사례 유형 분류 .....	38
<표 13> 행복가득 찬샘 온라인 문화예술교육 사례 유형 분류 .....	38
<표 14> 광주문화재단 킷키드 온라인 문화예술교육 사례 유형 분류 .....	39
<표 15> 안은미 무용단 온라인 문화예술교육 사례 유형 분류 .....	40
<표 16> 서울예술대학교 국제교류원 온라인 문화예술교육 사례 유형 분류 .....	40
<표 17> 안양문화예술재단 온라인 문화예술교육 사례 유형 분류 .....	42
<표 18> 광주청소년삶디자인센터 온라인 문화예술교육 사례 유형 분류 .....	43
<표 19> #아이대화 온라인 문화예술교육 사례 유형 분류 .....	44
<표 20> 토탈미술관 온라인 문화예술교육 사례 유형 분류 .....	45
<표 21> MIT Scratch, MIT 온라인 문화예술교육 사례 유형 분류 .....	47
<표 22> 아트앤티지, 케네디센터 온라인 문화예술교육 사례 유형 분류 .....	48
<표 23> 아트앤티지 케네디센터 대상별 제공 콘텐츠 .....	48
<표 24> 브루클린 뮤지엄 온라인 문화예술교육 사례 유형 분류 .....	49
<표 25> Have a Little Fun 프로그램 세부 설명 .....	50
<표 26> 브루클린 뮤지엄의 디지털화한 프로그램 목록 및 설명 .....	50
<표 27> 홀드 더 월드(Hold The World VR) 온라인 문화예술교육 사례 유형 분류 .....	51
<표 28> 카덴제(Kadenze.com) 온라인 문화예술교육 사례 유형 분류 .....	52
<표 29> 뮤직마크(Music Mark) 온라인 문화예술교육 사례 유형 분류 .....	53
<표 30> 뮤직마크(Music Mark) 세부 프로그램 .....	54
<표 31> 도쿄 코네가이 초등학교 수업 온라인 문화예술교육 사례 유형 분류 .....	55
<표 32> 도쿄 코네가이 초등학교 수업 구성 .....	56
<표 33> Liz Lerman, Response 온라인 문화예술교육 사례 유형 분류 .....	57
<표 34> 클라우드와 물리서버 비교 .....	68
<표 35> 온라인 문화예술교육 경험 디자인, 단계별 세부 내용 .....	74
<표 36> 온라인 문화예술교육 경험디자인 가이드(Hive On)설명 .....	78
<표 37> 온라인 문화예술교육의 흐름과 역할 Flow 구조도 .....	80



## 그림 차례

<그림 1> 코로나19 관련 진흥원 대응 .....	20
<그림 2> 진흥원의 안정적 대응 세부 구분 .....	20
<그림 3> 진흥원의 도전적 대응 세부 구분 .....	20
<그림 4> 학교 예술강사 코스 워크(Course Work) 주제안 .....	25
<그림 5> 한국문화예술교육진흥원 내부 설문조사 답변 예시 .....	26
<그림 6> 코로나19 관련 17개 시도 광역센터의 도전적 대응 .....	27
<그림 7> 코로나19 관련 기초재단의 도전적 대응 .....	27
<그림 8> 홀드 더 월드(Hold The World VR) 메인 화면 .....	51
<그림 9> 뮤직마크(Music Mark), 코로나 대응 관련 웹 이미지 .....	55
<그림 10> 지금까지의 코네티카이 초등학교(왼쪽)과 앞으로 바뀔 (오른쪽)의 이미지 .....	56
<그림 11> 국내·외 사례 유형 분류에 따른 매트릭스 .....	58
<그림 12> 자율참여/의무참여 분류에 따른 매트릭스 .....	59
<그림 13> 동시접속/개별접속 분류에 따른 매트릭스 .....	59
<그림 14> Innovating Learning and Education in the Era of AI 메인 페이지 .....	62
<그림 15> Innovating Learning and Education in the Era of AI 사이트 구성 .....	63
<그림 16> MIT Scratch 메인 페이지 .....	64
<그림 17> 아트앤티지, 케네디센터 메인 페이지 .....	65
<그림 18> 아트앤티지 세부 페이지 예시 .....	65
<그림 19> GSEEK 지식 메인 페이지 .....	66
<그림 20> GSEEK 지식 세부 페이지 예시 .....	66
<그림 21> 미네르바 스쿨 화상수업 예시 .....	67
<그림 22> 한국문화예술교육진흥원 시스템 현황 .....	69
<그림 23> 온라인 문화예술교육 경험디자인 가이드(Hive On) .....	76
<그림 24> 온라인 문화예술교육 유형 분류 및 체계와 경험디자인 가이드 대입 .....	77
<그림 25> 온라인 쿼어 퍼레이드 예시 .....	92



# I. 코로나 이후, 문화예술교육의 현황 및 진단

## 1. 비접촉(untact), 비대면의 시대

### 가. 현 체제는 무너진다

- 2020년 3월 12일, WHO의 코로나19에 대한 팬데믹(6단계) 선언한 후, 2020년 9월 6일 오전 9시 기준으로 전 세계 2,674만명이 확진을 받았고 사망은 87만명에 이른다. 국내 확진자는 2020년 9월 6일 0시 기준 21,177명임
- 2020년 4월 13일, 뉴욕타임즈가 주최한 토론회에서 미국의 의료 전문가들은 2021년 가을이 되어서야 재개가 가능하며, “코로나19 이전의 세상으로는 돌아갈 수 없다”고 전망
- 다양한 국내·외 지식인들은 온 세계가 코로나19 상황에 대한 대비가 부족하고, 작동되지 않는 공통점을 ‘신자유주의의 민낯’으로 분석하고 있음. 경쟁과 시장 중심의 자본주의로 인해 개인의 고립과 분절이 공동체의 와해와 소멸을 낳았으며 그에 따른 연대의 기반이 부족함을 여실히 드러냈다는 분석이 대다수임

### 나. 문화예술교육 현장의 현재

- 2020년 상반기 코로나19 확산으로 공연예술 분야는 823억 원, 시각예술 분야는 666억 원으로 공연 및 시각 예술 분야에서 총 1,489억원의 매출액 피해가 발생한 것으로 추정<sup>1)</sup>
- 대면, 현존, 동시성을 근간으로 하는 예술의 속성으로 인해 문화예술생태계는 치명적인 위기 상황에 처함. 9월까지 이어진 방역 단계의 격상과 연기로 공연장, 박물관, 미술관의 휴관이 길어지고, 축제와 행사 등이 취소되거나 무관중 온라인 방송 송출로 이어져 예술가, 예술단체의 생계를 위협하는 물론, 민간단위의 시설 및 관련 산업(조명, 음향, 이벤트 등)이 도산까지 이어지고 있음
- 국공립 문화예술기관, 지자체는 문화예술 생태계의 지속을 위하여 공모사업을 간소화하며 긴급대응(비대면으로 전환, 온라인을 활용한 교육 콘텐츠의 제작, 자체 플랫폼을 활용한 퍼블리싱 및 방송 송출)을 시도 중

### 다. 코로나 이후, 전망 및 대응 과제

- 한국문화관광정책연구원에서는 코로나19 시대의 전반적인 현황과 이로 야기된 5가지 이슈((1)재난극복의 역설, (2)비대면의 명암, (3)회복탄력성의 위기, (4)고용없는 회복, (5)거꾸로 가는 세계화)와 7가지 대응과제((1)‘우리 재발견’을 통한 공동체 문화 함양, (2)국민 힐링/치유의 시간, (3)디지털 격차에 따른 양극화 해소, (4)위기 대응력이 강한 건강한 문화예술 관광·콘텐츠 생태계의 구축, (5)포스트코로나 시대 국민의 삶의 질 개선 필요, (6)코리아 프리미엄 창출의 필요, (7)글로벌 리더십 및 소프트파워 강화 필요)를 제시함<sup>2)</sup>

1) 한국문화관광정책연구원, 코로나-19가 문화예술 분야에 미친 영향과 향후 과제를 모색하는 보고서 발표(7.9.).

매출 피해 추정의 산출근거는 각 년도 문예연감의 월별/분기별 예술활동 현황 자료와 문화예술 분야 신용카드 지출액 자료를 활용하여 2020년 1월~6월까지 코로나-19로 인해 취소된 공연·전시 건수와 공연예술통합전산망과 미술시장 실태조사의 데이터를 활용하여 공연 및 전시의 건당 평균 매출액을 산출하고, 코로나-19로 인해 취소된 공연·전시 건수를 활용하여 피해금액 추정

2) 부록 1.~1-1. [20.06.05. 문화관광인사이트 제144호] ‘코로나 19 이후 사회·경제 변화와 대응과제’



## 2. 현황 및 진단 I : 학교교육

### 가. 코로나가 바꾼 학교의 모습

#### ① 원격수업에 따른 학교 현장의 변화

- 전례 없는 개학 연기의 장기화, 9월 학기제 등의 논란<sup>3)</sup>
  - 코로나 19로 인해 정상적인 학교 운영이 어려워지자 4차에 걸친 휴업 명령이 내려짐
  - 1~2차 휴업명령은 방학을 조정, 수업일 우선 확보, 3차에는 수업일수와 시수 감축, 온라인 학급방을 통해 e학습터, EBS 등을 안내, 자기주도적 학습여건을 마련하고자 함
  - 그러나 학습 공백의 장기화 및 고3 진로·진학 준비 등을 걱정하는 목소리가 점점 높아지고 일각에서는 아예 9월 학기제로의 변경을 모색하자는 의견도 나타남
  - 이에 교육부에서는 '체계적 원격수업 운영 기준안'<sup>4)</sup>을 마련하고 4차 추가 휴업을 거쳐 단계적 온라인 개학을 추진하게 됨
- 온라인 개학과 부분 등교를 맞이한 학교 현장<sup>5)</sup>
  - 기존의 대면 위주의 교육 전달방식이 비대면, 온라인 방식으로 전환되면서 PC와 스마트 기기를 활용한 원격수업이 빠르게 일상화됨

소통방식의 변화	· 화상회의 서비스 'ZOOM'을 이용한 아침 조회 및 종례, 출결 확인 및 과제 전달 등
수업방식의 변화	· 교과별 EBS온라인 수업 연계, 동영상 강의 및 과제, 실시간 쌍방향 수업 방식 등
학교풍경의 변화	· 비어있는 교실과 교사들의 온라인 원격수업의 대조적 모습 · 동영상 강의를 위해 PPT 제작, 영상촬영·편집 등으로 분주한 교사들 · 학습·과제꾸러미를 개별 포장, 교사·학부모들이 가정방문(워킹스루) 방식으로 전달

- 생활 속 거리두기로의 전환과 원격교육의 한계(학업결손, 학력저하, 교육불평등 등), 가정의 돌봄 부담 등의 사유로 5월부터 부분 등교가 시작됨
  - ✓ 각 시도와 학교가 학년·학급별 시차 등교, 학급 단위로 오전/오후반 운영, 수업 시간의 탄력적 운영 등 자율적으로 결정하여 운영 가능
  - ✓ 특별·광역시를 제외한 지역 소재 재학생 60명 이하의 소규모 초·중학교의 경우, 전면 등교수업이 가능해짐
- 실기 위주의 예체능 수업의 경우 실시간 쌍방향 수업 시도<sup>6)</sup>도 있으나 그 역시 온라인 환경의 한계로 어려움이 많음. 주로 이론과 감상 위주, 콘텐츠·과제 중심의 원격수업이 많이 진행되고 있으며, 등교수업이 가능해지면서 축소된 형태로 대면교육 진행되기도 함
- 끊임없는 지역별 집단감염 사태로 각 시도와 교육청, 학교별로 부분휴업이 이루어지면서 대면수업이 온라인 수업을 중심으로 한 블렌디드 러닝, 플립드 러닝의 형태로 자리 잡을 가능성이 커짐

3) 교육부 보도자료, 2020. 03. 31. 14시, '처음으로 초중고 특 신학기 온라인 개학 실시(최종)'

4) 교육부 보도자료, 2020. 03. 27. 10시, '체계적인 원격수업을 위한 운영 기준안 마련'

5) 부록 2. EBS교양 미래교육 플러스 <온라인교육과 미래교육> 1~3부

6) 에듀인뉴스 기사자료, 2020. 04. 15. 12시. '[온라인수업, 어떻게] 대안학교② 예체능도...꿈의학교 음악·체육·미술 수업은?' <http://www.eduinnews.co.kr/news/articleView.html?idxno=28440>



## ② 미래 학교교육, 삶의 연결로 집중해야<sup>7)8)</sup>

### ○ 기존 학교교육의 중요성 재인식

- 전대미문의 전염병 사태로 인해 그간 아이들의 배움과 돌봄, 성장에 큰 역할을 해왔던 학교교육의 가치와 의미를 재발견하게 되는 계기
- 학교라는 지식 전달의 공간적 의미에서 수업을 듣는 것뿐만 아닌 체험과 경험의 공간, 사회적 연결과 공동체성을 키우는 공간으로서의 중요성을 재인식
- 기존 학교의 역할에서 주목되지 않았던 '돌봄'기능의 중요성이 부각되고 강화됨

### ○ 학교와 온라인 교육에 대한 인식 변화

- 근대산업사회 구조 안에서 만들어졌던 기존 학교교육의 체제가 현대정보사회의 교육체제로 전환되는 흐름에 가속화
- 공고했던 학교 안 대면 중심, 완결형의 교육 형태가 무너지고 학교 밖 비대면(온라인) 중심, 열린 교육 형태로의 확장을 교육 주체(학습자, 교수자, 학부모)에게 각성하게 함
- 학교교육의 기본적 시·공간적 경계가 사라져 학생들의 보다 폭넓은 학습접근권이 확보
- 그러나 기존 학생들의 빈부의 격차와 더불어 새로운 교육환경의 필요조건인 IT(스마트) 격차로 인한 고민 발생
- 더불어 온라인 교육의 내용적, 기술적 한계와 학생들의 부적응, 낮은 집중도, 가정 내 학부모의 교사 역할 가능 여부에 따른 학업 성취도 변화 등의 부작용도 인지
- 온라인 교육의 학교 대체 가능성을 우려하는 목소리도 있으나 현재 상황에서는 학교의 중요성을 절감케 하는 상황
- 이에 학교와 학원의 차이, 교육의 본질에 대해 질문하고, 변화한 사회 상황에 맞는 학교의 기능과 교사의 역할에 대해 밀도 있는 고민이 시작됨

### ○ 미래 학교교육의 방향 인식

- 과거 정보 전달식 교육이 아닌 학생의 정서적 교감과 전인적 성장 활동을 돕는 교육으로의 전환 필요 그 방향은 학생 개인별 맞춤형 교육과정 운영에 초점
- 더불어 온라인 수업의 한계를 보완하기 위한 심층적 활동이 병행되어야 하기에 대면 수업은 필수(e러닝, 블렌디드 러닝과 플립드 러닝 등 다양한 방법론 적용 가능)
- 미래 학교는 지식적인 부분보다 소통과 협력, 문제해결 능력을 키울 수 있는 교육, 다양성과 개방성을 추구하는 형태로 진행해야 함
- 교사 역시 교과 지식 전달 위주가 아닌 아이들의 삶과 연결된 수업 방식 고민 필요. 이에 학생들의 발달 단계에 따른 성장을 돕는 상담과 안내자로서의 역량을 길러야 함

### ○ 대통령직속 국가교육회의의 코로나 이후 학교 역할 변화에 대한 고민

- 향후 변화되어야 하는 학교의 역할변화에 대한 사회적 협의 추진계획을 수립, 4개 권역 경청회, 학제 및 교육과정 관련 포럼을 진행(8~9월), 이후 핵심당사자 집중 속의 예정 (9월~)

## 나. 온라인 원격 교육의 현재

### ① 정부(교육부)의 지원 현황

#### ○ '체계적 원격수업 운영 기준안'(3월 27일)을 발표

- 이를 바탕으로 각 시·도 교육청은 교육과정의 운영, 수업 방법 등 세부운영지침 마련
- 학교는 각자의 상황에 맞게 원격교육 시행계획을 세워 탄력적으로 운영

7) 부록 3. KBS다큐인사이트 <TEN:OECD 학습나침반으로 찾아낸 미래교육의 10가지 단서>

8) 부록 4. 대통령 직속국 교육회의의 4개 교육단체 공동포럼 <코로나로 미리 온 미래교육과 학교의 역할>



- 과기정통부와와의 협력하에 디지털 교육 환경 구축 및 개선의 노력<sup>9)</sup>
  - 인터넷 환경, 데이터 지원, 다양한 채널을 통한 교육콘텐츠 제공, 스마트 기기 대여 등
- 그밖에 원격수업 출결·평가·기록 가이드 라인 안내(4월 7일)<sup>10)</sup>, 교육부 TV나 학생부 종합지원포털 등을 활용한 실시간 교원 원격 연수, 특별 사이버 보안관제 운영, 교사들의 행정업무 경감 등의 실질적 지원을 위해 노력

## ② 국내 온라인 학습 교육 지원 현황<sup>11)</sup>

- 기존 온라인 학습 교육의 강화
  - 콘텐츠 지속 확충 및 외부 콘텐츠와의 연계, 플랫폼 서비스의 안정화
  - e학습터, 에듀넷, 디지털 교과서, EBS교육콘텐츠·온라인클래스
- 신규 플랫폼 운영
  - 온라인 학습 지원 정보제공 강화를 위한 '학교온'
  - 온라인 학습 설계를 지원하기 위한 '교사온'
- 정보 신속 공유 및 현장 애로·건의 즉각 개선을 추진하기 위한 소통창구 개설
  - 현장 교사들의 원활한 원격수업을 지원하기 위한 '1만 커뮤니티'
  - 17개 시도에서 학교별 대표 교사, 교육부, 시도 교육청, 관계기관에서 참여
  - 교육부·교육청·한국교육학술정보원(KERIS)<sup>12)</sup>·한국교육방송공사(EBS) 등과 직접 소통
  - 교원 중심의 원격교육 정책을 추진할 수 있도록 지원
- 그밖에 기존 운영되던 한국교육개발원(KEDI)의 방송통신중·고등학교, 미이수·미개설 교과 온라인 수업, 온라인 공동교육과정, 건강 장애 학생 원격수업, 학생선수 e스쿨, 미취학·학업중단 학생 학습지원이 있음

## ③ 국외 온라인 학습 교육 지원 현황<sup>13)</sup>

- 원격학습을 위한 지원
  - (일본) 학교 여건에 따라 종이 교재, TV 교육 프로그램 방송, 온라인 학습지원 사이트 교재를 활용한 학습, 쌍방향 온라인 지도를 결합한 학습방식 지원
  - (캐나다) 지역교육청을 통해 학생들에게 컴퓨터 대여, 원격수업이 가능한 환경 조성
  - (뉴질랜드) 온라인 학습이 어려운 학생들을 위해 디지털 기기 공급, TV 교육방송 채널을 통해 가정학습 교육 콘텐츠 방영
- 클라우드 네트워크 플랫폼 수업 강화
  - (중국) 국가 초·중·고 클라우드 네트워크 플랫폼에서 제공하는 수업 수 강화. 수업은 공통 시간표를 사용하며, 심리 건강교육 강화
- 신규 플랫폼 운영
  - (캐나다) 온라인 수업을 위한 자체 웹사이트 제작하여, 수학 및 문해력 관련 학습 콘텐츠 제공. TV 교육방송 채널과 협력해 다양한 교육 프로그램 송출
  - (싱가포르) 학생들이 학습자료를 받을 수 있는 SLS(Student Learning Space) 온라인 웹사이트 구축. 화상 프로그램을 통해 교사와 수업하고 구글 클래스룸을 통해 온라인 학습 진행

9) 교육부 보도자료, 2020. 04. 01. 즉시, '모든 학생을 위한 원격교육 환경 구축에 총력'

10) 교육부 보도자료, 2020. 04. 27. 석간, '원격수업 출결 평가 기록 가이드라인 안내'

11) 교육부 보도자료, 2020. 03. 26. 조간, '학습 공백 방지를 위한 원격수업 기반 준비 시작'과 진흥원 자료(문화예술교육 정책 동향, 4월 1~2주 / 지식정보R&D센터) 참조

12) 부록 14. 국내 현황 및 사례 > 학교 > 한국교육학술정보원(KERIS)

13) 한국교육과정평가원, 2020.5.11, '국외 COVID-19 대응 학교교육 대처 방안 사례'



○ 특수학교 및 학습부진학생 지원

- (일본) 장애유형별(시각, 청각, 지적, 언어, 학습 장애, 자폐증 등) 세세하게 분류하여 가정 학습상 유의사항 안내. 이외 관련 필요 교재나 교구 대여 권장
- (아일랜드) 특수교육을 위한 국가위원회(NCSE)에서 웹페이지 통해 특수학생 위한 학부모, 교사 대상 온라인 교육 자료 제공. 절제력 향상을 도와주는 놀이 활동, 가정에서 할 수 있는 대근육 및 소근육 발달 놀이 활동 등이 포함
- (뉴질랜드) 전국 봉쇄 기간에도 교육부 학습지원 전문가와 보조교사가 장애학생 지원 활동 지속

○ (기타) 주요 시험 일정 연기(베트남, 호주, 스페인), 취소(영국, 캐나다), 대체(프랑스)

④ 공공/민간부문 온라인 교육콘텐츠 플랫폼 현황<sup>14)</sup>

○ 공공부문

- 콘텐츠 활용·강의형 수업(일방향)에 대한 안정적 시스템 구축
- 콘텐츠 질 강화 노력 필요
- 크레존, 에듀넷 티-클리어, KOCW, KOCWC, K-MOOC, KOCCA

○ 민간부문

- 수요자의 흥미를 고려한 분야나 미래 유망 분야 등 교육 콘텐츠가 다양했고
- [사전 수요파악 단계] 수요자 희망 학습 사전 조사 → [학습 과정 단계] 쌍방향 실시간 학습 환경 조성 → [사후 학습 단계] 지도안, 교육 결과에 대한 자체평가 확인 시스템 및 강의 참여자 정보 등 학습통계 현황 서비스 지원
- 관계기반(학생-학생, 학생-교사, 교사-교사, 교사-부모) 온라인 네트워크와 의사소통 서비스 지원
- 문토, 숨고, 아그레이블 북클럽, 오픈컬리지, 이교시, 클래스101, 탈잉, 트레바리, 자란다, 재깍악어, 놀담, 위즈스쿨, 클라썸, 클래스팅, 네이버, 카카오 등

---

14) 진흥원 자료(문화예술교육 정책 동향, 4월 3~4주 / 지식정보R&D센터) 참조



### 3. 현황 및 진단 Ⅱ : 문화예술

#### 가. 코로나 일상 속 지속가능한 예술생태계 조성을 위한 노력

##### ① 코로나19 상황을 극복하기 위한 문화체육관광부의 신속한 대처

- 코로나19 위기경보 단계에 따라 유연하게 국공립 문화예술시설 운영
  - 사회적 거리두기 기간: 국립문화시설의 휴관조치(2.25.~5.5.)
  - 사회적 거리두기→생활 속 거리두기 전환: 생활방역 체계 전환에 맞추어 감염예방을 위한 철저한 방역 대책 마련 후, 24개 박물관·미술관·도서관 서비스를 부분적으로 정상화. 5개 국립공연시설 재개관, 7개 국립예술단체 공연 재개(5.6~)
  - 중앙재난안전대책본부의 수도권 공공시설 운영제한 조치 완화 결정: 수도권 소재 국립문화예술시설의 운영 재개(7.19)
  - 사회적 거리두기 2단계 전국 확대: 국립 문화예술시설의 모든 운영 중단(8.23~)
- 코로나19로 타격을 입은 예술인과 업계 지원
  - 상반기 예술인을 위한 창작준비금, 특별용자 등 긴급 생계지원금으로 297억원을 8,625명에게 지원. 공연예술 인력 지원(288억원), 예술인(2,914명) 채용 지원 등
  - 하반기 예술인 생계 지원, 일자리 지원, 소비 촉진 등 3차 추경 1,569억 원 투입(문체부 3차 추경 예산의 약 45% 규모). 예술인 창작준비금 232억 원, 총 7,725명 지원 등
  - 코로나19 전담 상담창구를 통해 문화예술계 지원 대책 목록 제공
  - 코로나19로 어려움을 겪고 있는 소극장 공연 기획·제작 등 공연업계 지원 등
- 코로나19로 인해 필요성이 커진 온라인 콘텐츠를 제공
  - 국립 박물관, 미술관에서 코로나19로 온라인 개학을 실시한 학교에서 온라인 수업에서 활용할 수 있도록 다양한 전시, 교육 콘텐츠를 기관별 누리집을 통해 제공
  - 문화체육관광부 문화포털 '집콕 문화생활' 온라인 콘텐츠 제공하여 국민들이 비대면 콘텐츠를 무료로 즐길 수 있도록 하고, 이 중 일부 콘텐츠를 선별하여 시도교육청을 통해 전국 초·중·고등학교에 제공

##### ② 문화체육관광부, 코로나19 일상 속 비대면 예술 지원을 위한 장기적 안목의 큰 틀 마련<sup>15)</sup>

- 온라인·비대면 문화예술활동 지원으로 새로운 예술 성장 유도
  - '온라인·미디어 예술활동 지원 사업'을 통해 전통적 예술의 경계를 뛰어넘는 활동에 대한 단계별 성장 지원 과정 중심의 지원 체계 구축
  - '예술과 기술 융합지원', '문화예술 실감서비스 기술개발' 등을 통해 예술 현장에서 활용할 수 있는 기술 개발 도모
- 언제 어디서나 예술을 만날 수 있는 온라인 기반 구축
  - 국립 공연장 및 예술단체가 선도적으로 온라인 공연 모델 창출
  - 공연 영상화 종합 스튜디오 예술의 전당에 조성
  - 온라인·비대면 방식을 활용한 해외진출 활성화 도모
- 미래 일자리 및 혁신기업 육성으로 생태계 전반 대응력 제고
  - 공연작품과 미술작품, 예술자료의 디지털화 등 비대면 청년 일자리 창출
  - 예술분야 취업지원 웹사이트를 통해 비대면 환경 속에서 예술 분야 취업 탐색 및 연계 지원

15) 문화체육관광부 보도자료, 2020.09.09. '코로나 일상 속 지속 가능한 예술생태계를 만든다'



- 혁신적 예술 서비스업 성장 유도 위해 예술기업 및 사회적경제 조직의 성장단계별 지원 확대 및 교육과정 신설
- 비대면 예술 향유기반 확대로 예술 성장의 토양 마련
  - 예술교과 연계, 범교과 학습주제 연계 온라인 교육 콘텐츠 개발
  - 온라인 콘텐츠 감상 교육, 예술체험 꾸러미 활용 등 비대면 방식 교육과정 개발 및 보급 예정
  - 비대면 예술향유 증진을 위해 국립문화시설의 온라인·비대면 서비스 확대, 기술 융합을 통한 새로운 문화경험 기반 마련
  - 대국민 대상 예술치유 꾸러미 제공 및 의료진 대상 예술치유 프로그램 지원 예정
- 코로나19 이후 시대의 문화예술 방향 논의
  - 코로나19로 인해 야기된 다양한 현장의 고민과 문제의식을 공론화하고, 문화체육관광부와 7개 문화예술기관이 대응방안을 모색하는 '코로나19 예술 포럼' 개최(총 7회/7~12월)
  - 코로나19 이후 시대의 문화다양성 보호와 증진방안을 주제로 '제3차 유네스코 문화다양성 협약 전문가 토론회' 개최(10.16.)

### ③ 문화예술 분야별 지원대책 시행<sup>16)</sup>

- 문화체육관광부 산하 기관은 각 기관의 목적에 맞는 코로나19 지원대책을 마련하여 시행

기관명	대표 추진사업
한국문화예술위원회	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 코로나19 긴급 모금 프로젝트 지원</li> <li>· 코로나19 극복을 위한 분야별 지원사업 운영               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 코로나19피해 민간소극장 긴급지원을 위한 2020년 공연예술특성화극장운영 추가 공모</li> <li>- 공연예술분야 인력지원 사업 공모</li> <li>- 시각예술창작산실 전시공간 긴급지원 사업 공모</li> <li>- 온라인미디어 예술활동(문학 온스테이지) 참여 예술단체 공모</li> </ul> </li> <li>· 코로나 일상 집콕놀이 공모 진행</li> <li>· &lt;언택트 시대의 예술과 기술&gt; 관련 연구자 공모</li> <li>· &lt;공연장 뉴노멀 보건관리&gt; 관련 특별강의 진행</li> </ul>
영화진흥위원회	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 코로나19 극복을 위한 특별 지원사업 추진               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 특별 영화관람 활성화 지원사업</li> <li>- 중소영화관 특별 기획전 지원사업</li> <li>- 한국영화 제작 활성화 특별 지원사업</li> <li>- 한국영화 개봉 활성화 특별 지원사업</li> </ul> </li> <li>· 코로나19 관련 영화관 방역소독 지원사업</li> </ul>
예술경영지원센터	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 코로나19 관련 예술분야 상담창구 운영</li> <li>· 코로나19 관련 의료시설에서 개최되는 미술품 대여·전시 지원</li> <li>· &lt;코로나19 이후, 공연·미술시장의 변화와 과제&gt; 온라인 포럼 운영</li> </ul>
(재)한국예술인복지재단	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 코로나19 특별 용자 생활안정자금대출</li> <li>· 예술인 개인심리상담 비용 지원</li> <li>· &lt;코로나19 이후, 예술인의 복지와 사회보장&gt; 포럼 운영</li> </ul>

16) 문화예술 코로나19지원 웹사이트(artnuri.or.kr), 2020.09



한국콘텐츠진흥원	· 코로나19 극복 긴급 대중음악공연 지원사업 모집
한국공예디자인문화진흥원	· 코로나19피해 공예자원(패키지) 지원 공모
한국장애인문화예술원	· 코로나19 긴급 대응 비대면 장애인 예술활동 지원사업
한국체육산업개발	· 올림픽공원 코로나19 관련 문화예술단체 종합지원 방안 마련
해외문화홍보원	· 온라인 한국문화 콘텐츠 공모

<표 1> 문화체육관광부 산하기관 코로나19 지원대책

## 나. 국외 동향 및 정책 대응 사례<sup>17)</sup>

### ① 코로나 시대, 예술교육 예산부터 감축

- 뉴욕 시는 2021년도 건축예산을 통과, 공립학교 예술교육 예산을 지금의 70%인 1,500만 달러(약 180억 4200만원)로 삭감

### ② 비대면 사회 문화예술 분야 추가 예산 및 간접지원 마련

- 싱가포르 문화부는 문화예술영역에 1600만 싱가포르 달러(한화 약 137억원)를 투입, 국립예술위원회는 보조금 지급을 위해 '예술인 역량강화 대책', '대관 지원'프로그램을 발표
- 뉴질랜드 문화유산부는 코로나 이후 음악예술분야의 재기를 위한 구직 프로그램과 총 2101억 750만원 규모의 새로운 지원금 편성
- 프랑스 정부는 코로나 19로 타격을 입은 문화 재건 계획에 20억 유로(약 2조 7310억원)을 투입. 구체적 고용 지원방식, 문화 고등교육 강화를 위한 예술가와 젊은 창작가, 문화창의산업 투자 등이 주요함
- 독일<sup>18)</sup> 문화미디어부는 "문화, 새로운 시작" 프로그램을 통해 문화부문에 10억유로 예산 증액. 음악, 연극 및 영화 등의 분야에 초점을 두며, 문화시설의 재개관을 위해 지원이 주요함. 관련 분야 해고 노동자 복직 및 자영업자를 위한 지원이 참고할 지점임

### ③ (매개자 중심) 예술 생태계 유지를 위한 가이드 마련

- 크리에이티브 뉴질랜드는 예술가 및 단체들에게 자가 격리, 미팅이나 워크숍 집단 모임 시 주의사항을 포함한 코로나 바이러스 관련 가이드를 발표. 또한 코로나로 인해 생길 수 있는 문제 시나리오와 대처 방식을 제시
- 영국 예술 단체 배움을 위한 공간에서 '배움을 위한 공간: 박물관, 미술관, 문화유산, 공연예술 현장을 위한 코로나 19 가이드라인'을 발간. 가이드라인에서는 코로나시대에 교육서비스를 제공할 때 고려해야 하는 모든 부분과 체크리스트 등을 포함하고 있음
- 스페인 문화부 소속 국립 공연예술 음악기관은 '무대 및 음악활동 재개를 위한 우수사례 가이드'와 '무대로의 복귀'프로그램을 발표. 가이드는 공연예술과 음악분야에 적합한 국가 차원의 구체적 대책과 권고사항을 통일하여 제공

### ④ 비대면 시대, 대국민 예술향유 기반 지원

- 영국은 격리조치에 대응하여 집에서 문화예술교육을 할 수 있도록 연령·주제별 온라인 학습자료를 공유. 기관 및 단체별로 미술, 공예, 디자인, 무용, 연극, 애니메이션 등 다양한 프로그램을 제공

17) 부록 10. 국외 동향 및 정책 대응 사례 관련 링크

18) 부록 30. 독일 문화계 분야별 공공 지원정책 참조



- 프랑스문화부에서는 원격으로 문화예술을 즐길 수 있는 온라인 플랫폼(#CultureChezNous)을 개설. 미디어, 영화, 공연, 전시, 교육, 팟캐스트 등 무료로 이용할 수 있는 콘텐츠를 리스팅하고, 아이들을 위한 카테고리를 별도로 개설
- 더불어 찾아가는 문화 플랫폼 서비스 '미크로폴리'가 외출 제한기간 동안 '홈 미크로폴리'로 진행됨. 프랑스 12개 국립문화예술기관이 제공하는 디지털 컬렉션을 감상 할 수 있으며 컨퍼런스나 체험도 함께 제공

#### ⑤ 비현장 매개자 수요 중심의 문화예술 대책 마련

- 호주 예술위원회 등 문화예술 기관들은 플랫폼을 통해 판데믹으로 직업을 잃은 예술가, 창의산업 종사자들이 현황과 어려움을 공유할 수 있도록 설문조사 후 이를 토대로 지원을 계획. 예술/ 창의영역 지원에 대한 정보등을 취합, 지속적으로 업데이트를 진행
- 캐나다 예술위원회는 2021~26년 '예술 재상상하기'5년 전략계획을 위한 아이디어를 모집. 코로나 판데믹 중 대두된 예술의 필요성을 배경으로 지속가능하며 포용적인 예술분야를 가능케 하는 전략계획을 수립을 계획

#### ⑥ 코로나 대응을 위한 네트워크 및 관련 연구자료 축적(유럽)

- 유럽문화 및 창의영역 연구단체(KEA)에서 코로나에 대응하여 문화 및 창의영역을 위해 어떤 정책이 수립되고 있는지 모니터링 할 수 있는 디지털 맵을 제작
- 코로나 19로 타격을 입은 문화, 창의분야의 어려움을 공유하기 위해 온라인 플랫폼'창의 연합(Creatives Unites)'이 출범. '이야기/우수사례, 연구/조사, 행사, 옹호 전략, 도구 및 자료, 기금 지원, 유럽 연합의 대응'의 7가지 구분으로 자료를 게시 중
- 국제문화예술기관연맹은 코로나의 위기 속에서 생긴 디지털화의 기회와 해결해야할 과제를 담은'디지털 시대의 문화지원' 보고서를 발간

#### ⑦ 기타(국제행사 운영)

- 기존 대면으로 진행하던 문화예술 분야 국제 포럼인 세계문화예술교육 주간행사, 국제 예술교육실천가대회(ITAC/한국문화예술교육진흥원)가 온라인으로 진행

### 다. 코로나 관련 문화예술계 대응 현황(공연, 축제, 박물관, 미술관)

#### ① 콘서트 옛 홈, 방구석 1열, 랜선공연관람<sup>19)</sup>

- 뉴욕 메트로폴리탄 오페라, 영국 로열 앨버트홀의 앤드류 로이드 웨버 작품, 피아니스트 조성진의 무관중 공연 등은 온라인 관람을 통해 새로운 문화적 체험과 소비방식에 대한 가능성을 열어줌
- SM엔터테인먼트의 스타군단 슈퍼엠의 온라인 유료 콘서트'비욘드 라이브'는 120분 1회 공연으로 7만 5천여명이 접속, 약 25억 원의 수익을 창출하였음.
- 온라인 공연은 기존의 무대와 관객의 거리를 없애고 실시간 쌍방향 소통과 뮤지션의 클로즈업 등으로 연출효과를 높인다는 평가를 받았고 문화콘텐츠의 생산방식은 물론 소비자들의 문화소비방식이 전환되는 계기가 될 것으로 전망함

19) [2020.05.04.] 포스트 코로나19 시대의 19가지'뉴 트렌드', 「문화일보」사회면



**② 베란다 1열 콘서트, 발코니 콘서트, 드라이브 인 콘서트**

- 수원문화재단 '베란다 1열 콘서트', 군포문화재단 지역 아파트 단지에서 '발코니 콘서트'(5회), 경기문화재단 '드라이빙 씨어터 in 안산', 용인문화재단 '드라이브 인 콘서트' 진행
- 베란다 1열 콘서트, 발코니 콘서트는 '찾아가는 공연'의 형태로서 주민들은 베란다는 객석으로 여기며 집에서 편히 즐길 수 있으며 자연스럽게 관객 간 거리두기가 이뤄짐
- 드라이브 콘서트는 차 안에서 실제 공연을 관람하는 방식으로 사전예약을 통한 무료 공연으로 진행. 창문을 열지 못하는 경우를 대비해 별도의 주파수 마련. 박수 대신 비상등을 이용해서 환호

**③ 박물관, 미술관의 온라인 전시작품 설명회**

- 8월 23일부터 방역 단계 격상으로 인해, 수도권에 이어 지방 소재 실내 국공립시설 운영을 중단하여 국립문화예술시설은 모두 운영을 중단함. 따라서 휴관으로 인해 웹사이트를 통해 유물을 선공개하거나, 가상현실(VR) 온라인 전시회 등을 개최함.
- 학예사가 직접 유물, 작품 등의 전시를 설명하며 세세하게 촬영하여 온라인을 통한 관람 용도와 함께 홍보 자료로 병행하여 활용
- 넥슨컴퓨터박물관의 온라인 무료 전시관 '게임을 게임하다'전시는 2019년 레드닷어워드 브랜드, 커뮤니케이션 디자인 부문에서 본상 수상작임. 온라인 전시관(gameagame.org)에서 실제 오프라인 전시 관람 동선을 따라 움직이는 것처럼 관람 가능.
- 미술관의 경우도 오랜 휴관으로 별다르지 않은 상황임. 뉴스레터를 활용하여 온라인 아카이브 전시의 접근을 손쉽게 한 사례(서울시립남서울미술관, 대기실 프로젝트)가 있음.
- 휴관한 백남준 아트센터가 진행한 '안녕! 백남준 아트센터'는 스티커 키트를 이용해 지역주민과 시민이 자유롭게 메시지를 쓴 후, 건물 외벽에 다양하게 표현을 남기는 프로그램으로 큰 호응을 얻음

**④ 축제, 소규모로 전환하여 일상 공간을 활용**

- 2020 춘천마임축제의 경우, 잠정 취소 결정에서 '전환적 일상축제'형태로 춘천 내 100개의 일상공간을 활용한 '춘천마임백신:100Scene Project'을 7월부터 10월까지 진행하기로 결정. 8월에 방역 단계 격상으로 개별 프로젝트가 연기되거나 비대면으로 바뀌어 진행 중임
- 그 외, 대부분 축제는 취소 또는 연기되고 있으며 개최하는 경우, 비대면, 무관중 온라인으로 개최하고 있음.

**⑤ 온라인 문화예술 프로그램, 유튜브로 송출**

- 부천문화재단, 재단 유튜브 채널을 통해 랜선 문화배달 시즌 1, 온라인 상영회'오렌지필름 단편 기획전'개최하여 5일간 단편 독립영화를 3편씩 송출한 바 있으며, 이어서 부천 지역 예술단체의 릴레이 공연을 페이스북 방송으로 송출함. 7월부터 시작된 시즌 2는 연극'옥상 위 달빛이 머무는 자리'를 블로그 링크를 통해 10월까지 관람할 수 있음.
- 화성시문화재단, 집콕 생활에 지친 사람들을 위해 '타바타'운동 프로그램 영상을 재단 유튜브 채널에 공개. 직원들이 직접 기획, 촬영하였음

**⑥ '찾아가는 음악감상소'운영**

- 대구시, '멜로디가 흐르는 대구'사업을 진행. 도심공원, 광장, 철도시설, 문화시설, 1천세대



이상 아파트까지 총 210곳에서 음악감상소를 운영하였음. 2003년 대구지하철 참사 이후 시민들의 심리치유를 위해 본 사업을 추진한 적이 있음. 문화예술 관계기관, 음악심리치료사, 심리상담사 등 전문가 의견을 수렴하여 곡을 선정. 시간대별 선곡 구성도 달리함

⑦ **문화예술 실천 프로젝트**

- 카카오프로젝트100 x 고양문화재단, Daily Theatre는 100일간 온라인 플랫폼인 '카카오 프로젝트 100'을 통해 매니저(아티스트)와 공동 프로젝트를 진행하는 프로그램으로, 개인이 하루에 한 가지씩 꾸준히 지정 미션을 수행해야 하며 아티스트들은 피드백을 함. 참여하기 위해선 실천보증금을 납부해야 하며 실천 정도에 따라 종료 후 돌려받거나 못한 만큼은 기부하는 시스템임.

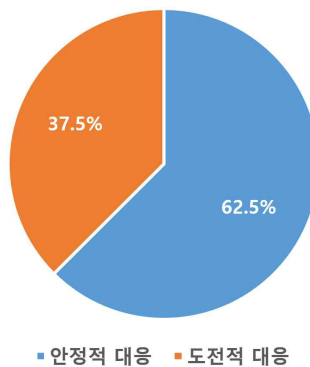


## 4. 현황 및 진단 Ⅲ : 문화예술교육

### 가. 한국문화예술교육진흥원<sup>20)</sup>

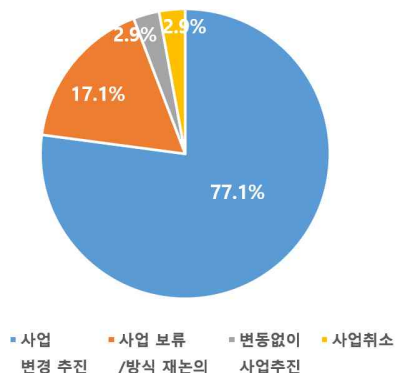
#### ① 기존 사업 계획을 기반으로 한 '안정적 대응'

- 한국문화예술교육진흥원 2020 상반기 사업 추진현황 및 하반기 대응계획(2020.8월 기준)을 기반으로 진흥원 전 부처의 사업을 (1)안정적 대응, (2)도전적 대응으로 구분하였음
- 그 결과, 총 56건 중 안정적 대응(35건, 62.5%)이 도전적 대응(21건, 37.5%)보다 많은 비중을 차지하였음. 이를 통해 변화하는 온라인 문화예술교육 환경에 적극적으로 대처하면서도 기존 사업계획을 기반으로 안정적인 대처까지 큰 비중을 둔 것을 확인할 수 있음

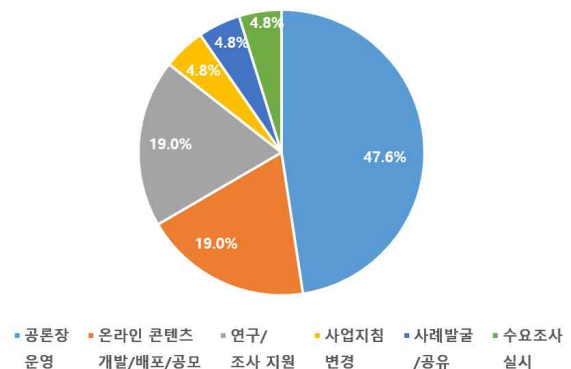


<그림 1> 코로나19 관련 진흥원 대응

- 안정적 대응은 (1)사업 변경 추진(27건, 77.1%) (2)사업 보류/방식 재논의(6건, 17.1%) (3)변동 없이 사업추진(1건, 2.9%) (4)사업 취소(1건, 2.9%)로 구분할 수 있었음
- 안정적 대응에서 가장 많은 비중을 차지한 <사업 변경 추진>은 컨설팅, 세미나, 워크숍, 연수 등의 일정 변경, 회차 조정, 비대면 방식으로의 변경이 있었음
- 이외, 사업 및 프로그램 운영 관련해서는 <사업 보류/방식 재논의>의 대응이 많았으며, 해외연수의 경우는 온라인으로 전환되거나 취소되었음



<그림 2> 진흥원의 안정적 대응 세부 구분



<그림 3> 진흥원의 도전적 대응 세부 구분

20) 부록 6. 한국문화예술교육진흥원 대응 자료 (2020. 8월말 기준)



- 도전적 대응은 (1)공론장 운영(10건, 47.6%) (2)온라인 콘텐츠 개발/배포/공모(4건, 19%) (3)연구/조사 지원(4건, 19%) (4)사업지침 변경(1건, 4.8%) (5)사례 발굴/공유(1건, 4.8%) (6)수요조사 실시(1건, 4.8%)로 구분할 수 있었음.
- 도전적 대응에서 가장 많은 비중을 차지한 것은 온라인 문화예술교육에 대한 논의와 관계자의 고민을 공유하는 워크숍, 행사 등 <공론장 운영>이었음. 온라인 교육에 대한 세미나, 관계자의 고민을 공유하는 워크숍 등 공론장 운영이 다수 이루어졌음. 또한 온라인 콘텐츠 공모·개발 및 배포, 예술강사 연구활동 모임 지원, 언택트 시대의 문화예술교육 해외사례 조사 지원 등 <연구/조사 지원>이 진행되었음
- 또한 예술강사 지원사업 관련 원격수업 출강 지원, 원격 수업 모니터링 도입, 긴급구제책 운영 등 기존 사업 지침을 변경하여 적극적으로 대응한 경우도 있었음

<표 2> 한국문화예술교육진흥원 도전적 대응의 대표적 사례

① 공론장 운영	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 온라인(웹비나), 오프라인에서 전문가 강연과 질의응답 등이 이루어지는 공론장 운영</li> <li>- 주제: 미래교육을 위한 온라인 문화예술의 고찰(2020.5.27), 문화예술교육 전환을 위한 특별 대담(2020.5.29.), 문화예술교육, 화성에서 감자 키우기(2020.6.22.) 등</li> <li>※ 이외, 문화예술교육 정책 간담회(5.26), 진흥원 이사진 간담회, 비대면 문화예술교육 관련 국회 세미나도 비대면 문화예술교육 관련 내용을 다루어 도전적 대응 사례로 다룰 수 있으나, 문체부 및 진흥원, 국회 등의 내부 논의 자리로 공론장 범위에 다루지 않음</li> </ul>
② 온라인 콘텐츠 개발, 배포, 공모	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 문화예술을 경험하는 시간·공간·방법을 확장하는 아이디어 공모 &lt;어디서든 문화예술교육&gt;을 진행하여, 10건을 선정. 영상 콘텐츠로 제작하여 누구나 쉽게 찾아볼 수 있는 대국민 서비스 제공</li> <li>- 학교의 비대면 교육에 대응, 온라인 문화예술교육 리소스 및 콘텐츠를 제공함으로써 유사시 지속 가능한 문화예술교육 환경 마련               <ul style="list-style-type: none"> <li>· 학교문화예술교육 원격수업 준비를 위한 온라인 콘텐츠 제공:총 234개 / 음악 99개, 미술 116개, 무용(체육) 12개, 연극(국어) 7개)</li> <li>· 학교문화예술교육 온라인 콘텐츠 제작: 2개 유형 94차시</li> </ul> </li> </ul>

## ② 웨비나, '온라인 문화예술교육에 대한 논의'

- 코로나19 이후, 한국문화예술교육진흥원에서는 1차) 미래교육을 위한 온라인 문화예술교육의 고찰, 2차) 문화예술교육 전환을 위한 특별 대담, 3차) 문화예술교육: 화성에서 감자 키우기, 총 3차례의 웨비나를 진행한 바 있음
- 총 3차례의 웨비나에서는 공통적으로 온라인 문화예술교육의 방향성과 주요 요소, 콘텐츠 기획방안, 플랫폼, 참여자에 대한 이해, 필요한 지원, 평가 등에 대한 논의가 이루어졌음

<표 3> 웨비나에서 다룬 온라인 문화예술교육에 대한 주요 논의 내용

주제	주요 논의 내용
온라인 문화예술교육의 변화와 방향성	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 연대와 참여, 공유, 개방 등 새로운 가치들에 대한 발상의 전환이 본격적으로 요구되는 상황. 문화예술교육의 역할과 가능성에 대한 질문이 던져지는 시기(3차 박신의)</li> <li>• 기존의 일방향 지식 전달 위주의 온라인 교육을 양방향 수업, 다자간 협업 수업</li> </ul>



	<p>프로젝트 참여 등으로 다양화, 창의적으로 협력하여 나아갈 계기가 될 것(1차 백령)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>문화예술교육은 어떤 방향성을 가져야 할 것인가에 대한 본질적인 접근 필요. 기존 문화예술교육의 철학이 바뀌지는 않을 것(2차 정민룡, 3차 김월식)</li> <li>학습자가 주도적으로 선택할 수 있는 교육 콘텐츠와 환경에 대한 고민 필요.</li> <li>특히, 학교 문화예술교육의 경우, 기존의 학교라는 매커니즘을 벗어난 시도를 해볼 수 있을 것으로 기대(2차 박소연, 3차 조은아)</li> <li>단순기능적 측면으로 진행되는 온라인 교육 한계를 극복할 수 있는 프로그램 개발과 학생과의 상호작용 방안에 대한 고민 필요(2차 신정원)</li> </ul>
온라인 문화예술교육의 주요 요소	<ul style="list-style-type: none"> <li>나를 중심으로 한 주도성, 현장성 기반의 즉흥적 표현이 가능하도록 하는 것, 감각적/놀이적 요소를 포함한 다양한 활동의 제공(1차 백령)</li> <li>1:1 피드백의 제공(3차 정문성)</li> <li>강사가 가진 예술가적 태도 중요(3차 김월식, 남인우)</li> </ul>
콘텐츠 기획방안	<ul style="list-style-type: none"> <li>오프라인 콘텐츠를 온라인으로 옮겨오는 것에 그치지 말고, 기획부터 온라인에 최적화한 콘텐츠 개발 필요(1차 조은아)</li> <li>예술의 가치와 예술이 온라인으로 전환될 때 매체의 어떤 특성을 고려해야 하는지 논의 필요. 단순히 매뉴얼화, 콘텐츠화 되는 것을 뛰어넘는 사유와 성찰 필요(3차 남인우)</li> <li>참여자의 일상, 과정, 행위를 기록하고 담아내는 콘텐츠 기획 필요. 또한 참여자 중심의 참여 과정 설계 필요. 다면적 분석을 통해 경쟁력 있는 콘텐츠의 구성 요소를 도출하고 이를 현장 적용 콘텐츠 개발에 접목할 수 있을 것(1차 백령)</li> </ul>
플랫폼	<ul style="list-style-type: none"> <li>문화예술교육의 공공성, 고유성, 전문성, 접근성을 반영한 플랫폼의 조성 혹은 기존 플랫폼의 활용방안에 대한 논의 필요(1차 백령)</li> <li>플랫폼 관련 문화예술교육의 가치와 특성이 고려되어야 하기 때문에 많은 연구와 인프라, 기술 분야의 전문가와의 협업 필요(2차 임학순)</li> </ul>
참여자에 대한 이해	<ul style="list-style-type: none"> <li>참여자는 이미 온라인, 언택트 방식에 익숙한 상황. 강사가 아닌 참여자의 시각에서 생각해볼 필요 있음(3차 남인우, 정문성)</li> <li>참여자의 성향, 기대, 목표에 대한 이해 중요(1차 백령)</li> </ul>
필요한 지원	<ul style="list-style-type: none"> <li>중앙의 역할을 책임지는 한국문화예술교육진흥원의 역할, 지원체계 등의 변화 필요. 기존 프로그램 지원 중심이었던 정책 체계에 변화 필요. (2차 임학순)</li> <li>아이디어 개발/발전을 위한 자원/자료에 대한 접근, 협업구조, 완성된 콘텐츠로 발전할 수 있는 다양한 지원, 녹화/제작 스튜디오와 유동 플랫폼 제공, 콘텐츠의 경쟁력과 고유성 확보를 위한 지원, 관련 역량 개발을 위한 연수 필요(1차 백령)</li> <li>온라인 환경 안에서 좋은 교육 콘텐츠가 무엇인지 제시하는 가이드 필요. 온라인 도구의 활용을 위한 기술/시설적인 지원 필요(3차 조은아)</li> <li>현재의 틀은 시각에 집중. 다양한 감각을 활용하는 예술교육의 특성을 고려한 틀의 보완 필요(2차 신정원)</li> <li>온라인에 대한 접근성과 활용 격차를 해소할 수 있는 방안 필요(3차 남인우)</li> </ul>
평가 및 전망	<ul style="list-style-type: none"> <li>기 조성된 문화예술교육 생태계에 대한 점검 필요(2차 박소연)</li> <li>접속/재생시간, 좋아요 등과 같은 선호도로 평가될 것. 일상성, 행동방식(능동적 참여, 재생의 빈도), 초개인성 등이 주목받을 것(1차 백령)</li> </ul>



### ③ 학교 비대면(온라인) 문화예술교육 추진 현황

- 코로나 이후, 학교 문화예술교육에서는 두 가지 방안으로 현장의 상황에 대응함. 먼저 학교 현장에 문화예술·교육 관련 콘텐츠를 제공방안에 대한 노력이 있었고, 다음으로는 학교 문화예술교육 참여 예술강사 대상 온라인 콘텐츠 제작·활용을 통한 시수 소화 방안 지원이 있었음
- 학교 문화예술교육 참여 예술강사 대상 온라인 콘텐츠 제작·활용 지원
  - 등교개학에도 불구하고 코로나 19 확산 등으로 예술강사 출강 정상화 불투명
    - ✓ 교육부, 교육청 협조 통해 시수 결손 최소화 권고 시행하였으나, 학교의 노력만으로 시수 소화 어려울 것으로 예상
  - 코로나 19로 인해 발생한 배치 잔여시수를 활용, 온라인 실시간 쌍방향 학교 문화예술교육 허용과 예술강사 활동 영역을 온라인 콘텐츠 제작까지 확대하여 학교 문화예술교육 시수 손실을 방지하고, 예술강사 수입보전을 하고자 하는 목적이 있었음. 그뿐만 아니라, 지금껏 어렵게 쌓아온 학교 문화예술교육 생태계와 매개자들의 역량이 해당 방안으로 유지되고, 코로나 이후의 변화된 상황에 적응하기 위한 역량강화 지원의 효과를 고려함
  - 온라인 콘텐츠 제작·활용의 경우, 1차시분의 수업에 활용할 수 있는 분량의 콘텐츠 1개당 4시수의 강사비를 지급하고, 근무장소의 제약을 특별히 두지 않았음. 관련 콘텐츠에 대한 저작물 이용 등에 대한 동의서 작성 요청 등의 조치 취함
  - 비대면 교육 위주 진행 시, 초기 기반 구축 및 환경 적응에 어려움을 느끼는 강사들이 있었으며, 콘텐츠 제공방식의 경우 일방적 전달방식이 불가피함에 따라 참여자와의 소통에 어려움을 느끼는 강사가 있음을 확인함
  - 콘텐츠 제작 시 이미지, 영상 등 교육자료의 수집 및 마이크, 캠코더, 편집 프로그램의 장비 구입과 활용법 숙달 등의 준비과정에 소요되는 시간과 비용이 많은 어려움을 호소하는 경우가 많았음. 실제 영상촬영은 음성보다는 강사가 출연하거나, 활동을 촬영하는 방식으로 제작되는 경향이 있었으며, 경험이 부족하여 재촬영 및 편집을 반복해야 하는 상황을 겪음

<표 4> 학교 예술강사 지원사업 4~8월 비대면 교육 현황

구분	대면수업	실시간 쌍방향	콘텐츠 제작/활용	온라인 합계	합계
4월	368(2%)	3,723(23%)	11,800(74%)	15,523(98%)	15,891
5월	7,298(14%)	9,894(20%)	33,386(66%)	43,280(86%)	50,578
6월	122,772(71%)	21,680(13%)	28,958(17%)	50,638(29%)	173,410
7월	180,393(75%)	26,296(11%)	32,343(14%)	58,639(25%)	239,032
8월	53,972(64%)	9,864(12%)	20,925(25%)	30,789(36%)	84,761
합계	364,803(65%)	71,457(13%)	127,412(23%)	198,869(35%)	563,672



○ 학교문화예술교육 콘텐츠 제작 및 제공<sup>21)</sup>

- 한국 코로나19 확산에 따른 학교의 비대면 교육에 대응, 온라인 문화예술교육 리소스 및 콘텐츠를 제공함으로써 유사시 지속가능한 문화예술교육 환경 마련
- 비대면 학교 교육 진행 시, 국어, 수학, 과학 등 일반 교과목의 온라인 콘텐츠는 다수인 반면 예술분야(음악, 미술 등) 교육 콘텐츠는 부족한 상황. 학교문화예술교육 온라인 콘텐츠 제공으로 코로나19의 상황으로 예술교과와 예술교육의 중요성이 위축되지 않고 가치가 유지, 확장되기를 기대

④ 학교 밖 비대면(온라인) 문화예술교육 현황<sup>22)</sup>

○ 콘텐츠 대국민 서비스, '어디서든 문화예술교육' 중심으로

- 코로나19로 인해 문화예술교육 관계자들의 활동 영역이 축소된 점을 고려하여, 문화예술을 경험하는 시간·공간·방법을 확장하는 아이디어 공모를 진행함. 공간과 장르에 구애 받지 않고, 일상 속 물건을 새롭게 바라보고, 표현할 수 있는 다양한 문화예술교육 콘텐츠 공모
- 선정된 10건의 아이디어는 영상 콘텐츠로 제작하여, 일상 속에서 '언제', '어디서든', '누구나 함께' 문화예술교육을 경험할 수 있도록 대국민 서비스를 제공함

○ 이외, 학교 밖 문화예술교육의 현장은 인프라 부족, 현장의 특수성(군 정보 유출 등) 등의 다양한 이유로 사업중단, 지침변경, 온-오프라인 연계 교육활동 추진, 코로나 상황에 따른 부분적 현장 교육 실행, 신규사업 실행 등의 조치가 이루어짐

⑤ 온라인 연수 전환 상황

○ 교육연수센터는 코로나19 확산 방지를 위하여 운영 예정이던 기존 집체 연수를 모두 온라인으로 전환하여 기획 및 운영함. 온라인 환경 변화에 따른 중장기적 관점의 연수 방향 설정을 위한 연구 및 현장 수요 기반의 연수 운영을 위한 신규 콘텐츠 개발을 추진함

<표 5> 온라인 전환에 따른 사업방향 수정(2020)

1. 미래형 문화예술교육 연수 체계 구축 운영	
1)	○ 온라인 중심 아르떼 아카데미(AA) 구조 개편 - 비대면 온라인 연수 강화 통해 연수 참여자 확대 및 기본 커리큘럼 강화
2)	○ 시간과 장소에 구애받지 않는 이러닝(PC&모바일) 연수 체계 마련 - 개방성, 융통성, 분산성의 특성을 반영한 학습관리 체계 운영
3)	○ 4차 산업혁명 등 환경 변화를 반영한 연수 교육과정 기획 - 문화-기술 융·복합 연수 교육과정 개발 및 운영
2. 자율 중심의 개방형 연수 강화	
1)	○ 현장 중심형 온라인 연수 콘텐츠 개발 - 사업 참여 전문인력을 중심으로 대상별(학교/사회예술강사, 문화예술교육사, 교원, 기획자) 대상 실질적 연수 기획
2)	○ 연수 운영 방법의 다각화(형식의 개방성) - 비대면 세미나, 집담회(퍼실리테이터 참여), 멘토링, 테마연구, 코칭 등 후수학습 추진
3)	○ 연수 주제의 다양성(내용의 개방성) - 현장 중심의 다양한 연수 주제 발굴 - 코로나에 따른 시대 변화와 대응 관련 주제 발굴 및 연수

21) 부록 7. 코로나19 확산 후, 학교문화예술교육 주요 추진 내용

22) 부록 8. 어디서든 문화예술교육 추진 과정



- 코로나19 이후 사회 환경이 급변함에 따라 2021년에도 문화예술교육 매개자들의 전환 역량 개발 및 역량강화 적극 지원 필요에 따라 현업 활용도가 높은 연수 프로그램 개발 예정
  - 온라인 문화예술교육에 대한 긍정적 태도 및 의사소통 능력, 온라인 학습자의 이해
  - 온라인 교육환경에서 자신의 예술교육 철학과 활동을 발전시킬 수 있는 기술 역량 강화 등 신규 연수 프로그램 개발 필요
- 역량 중심 단계별, 주제별 코스 워크(Course Work) 주제(안)



<그림 4> 학교 예술강사 코스 워크(Course Work) 주제안

- 현장인력 지원을 위한 연수<sup>23)</sup>
  - 포스트 코로나 시대를 맞이하기 위한 인문·철학적 강의부터 다양한 층위의 문화예술교육 참여자(아동, 청소년, 노인 등)와 커뮤니케이션 하기 위한 전략, 온라인 콘텐츠 제작을 위한 실무 연수 진행
- ⑥ 포스트코로나 대응 관련 한국문화예술교육진흥원 내부 설문조사 실시<sup>24)</sup>
  - 온라인 TF가 결성되고 코로나 이후 비대면 문화예술교육 수요 대응을 위해 진흥원 차원의 공통 검토사항을 논의하였으며, 첫 시작으로 진흥원 내부 설문조사를 시행하여 총 74명이 참여했음
  - 주요 설문은 코로나19로 인한 현재 업무 시 요구사항 및 애로점, 향후 온라인 문화예술교육에 대한 개인적 견해와 전망, 한국문화예술교육진흥원의 대응과 정책방향 등으로 구성됨
  - 문화예술교육 환경 변화 등에 대해서는 다소 부정적인 견해가 있었으나, 향후 참여와 협력이 가능한 온라인 문화예술교육으로의 전망, 그에 적합한 사업 방식의 전환과 정책 변화 등의 답변에서는 긍정적인 답변과 견해를 보여줌
  - 주요 응답결과 및 관련 의견
    - 추진/전환/취소 판단 등 중앙차원의 대응방안 수립, 온라인 환경을 고려한 지속가능한 문화예술교육 방향과 진흥원의 역할 수립 필요, 기타 코로나 이후 현장을 위한 지원방안 마련 등
    - 이외, 비대면(온라인) 환경을 고려한 진흥원 내부역량 강화, 스마트 업무환경 마련 등이 제안됨

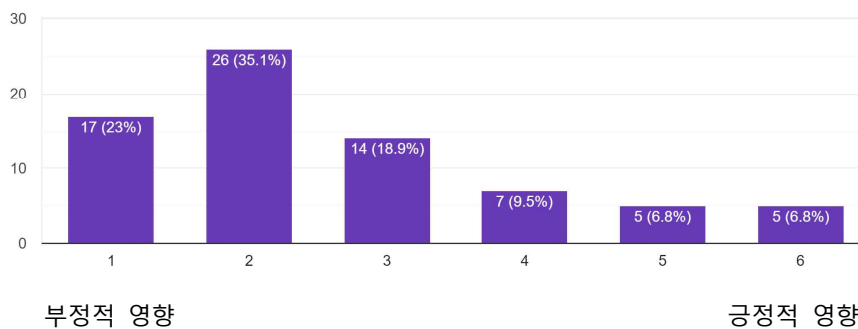
23) 부록 9. 온라인 아르떼 아카데미 연수, 부록 41. 연수 세부시간표

24) 부록 11. 포스트코로나 대응 한국문화예술교육진흥원 내부 설문조사 결과

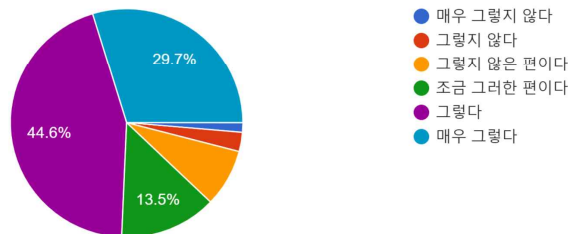


연번	문항	점수	비고
1	코로나19가 문화예술교육 환경에 미치는 영향	2.62 / 6	부정적인 편
2	코로나19로 인한 새로운 문화예술교육 방향의 기대감	4.14 / 6	조금 그러한 편
3	코로나19에 대응하는 단호한 정책적 판단과 변화의 필요성	4.86 / 6	그렇다(필요하다)
4	온라인 문화예술교육의 오프라인 대체 가능성	2.78 / 6	그렇지 않은 편
5	소통, 참여와 협력이 가능한 온라인 문화예술교육의 가능성	3.80 / 6	조금은 그러한 편
6	온라인 문화예술교육 콘텐츠 서비스 대상 우선순위	1.문화예술교육 매개자(현장): 64.9% 2.일반시민(직장인, 부모 등): 28.4% 3.문화예술교육 정책, 학계: 6.8%	

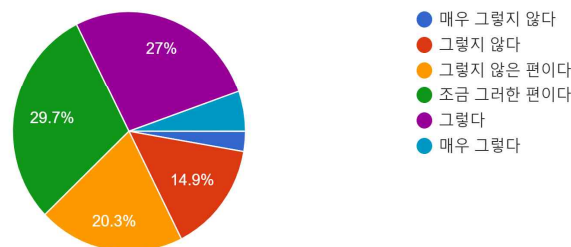
2. 코로나19는 문화예술교육 환경에 영향을 준다고 생각한다.  
응답 74개



5. 코로나19로 인한 사업의 순차적 일정연기보다 사업방식 전환 등 단호한 정책적 판단과 변화가 필요하다.  
응답 74개



9. 온라인에서 소통, 참여와 협력이 가능한 문화예술교육이 가능하다고 생각한다.  
응답 74개

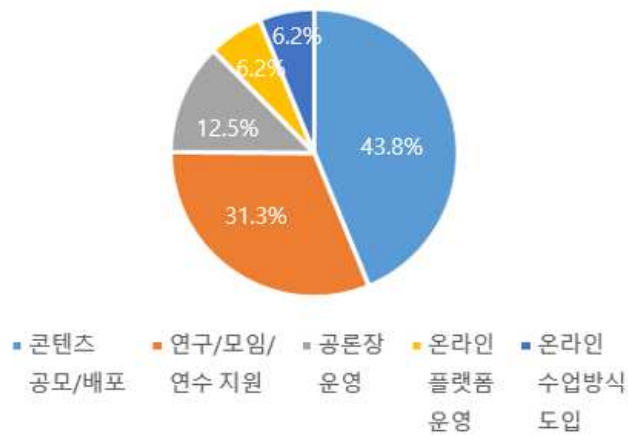


<그림 5> 한국문화예술교육진흥원 내부 설문조사 답변 예시



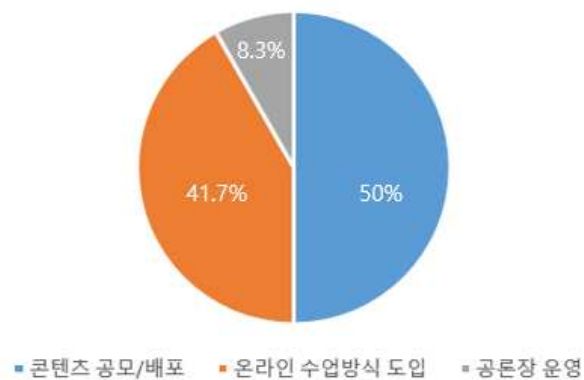
## 나. 광역/기초센터 및 재단<sup>25)</sup>

- 17개 시도 지역문화예술교육센터의 경우, 2020년 진행 예정인 문화예술교육사업 공모 및 운영단체 선정 진행 완료. 각 지역의 상황에 따라 운용지침을 완화하여 적용하여 사업을 추진하고 있음
- 기존 사업의 안정적 운영 외에도, 문화예술교육 관련 (1)콘텐츠 공모/배포(7건, 43.8%) (2)연구/모임/연수 지원(5건, 31.3%) (3)공론장 운영(2건, 12.5%) (4)문화예술교육 온라인 플랫폼 운영(1건, 6.2%) (5)온라인 수업 방식 도입(1건, 6.2%) 등 총 16건의 도전적 대응 사례를 확인할 수 있었음



<그림 6> 코로나19 관련 17개 시도 광역센터의 도전적 대응

- 기초재단의 경우, 12건으로 그 수가 많지 않지만, (1)콘텐츠 공모/배포(6건, 50%) (2)온라인 수업방식 도입(5건, 41.7%) (3)공론장 운영(1건, 8.3%)의 도전적 대응을 확인할 수 있었음



<그림 7> 코로나19 관련 기초재단의 도전적 대응

25) 부록 12. 광역재단·기초재단의 도전적 대응 자료 (2020. 7월말 기준)



<표 6> 지역/기초센터 및 재단의 도전적 대응의 대표적 사례

① 콘텐츠 공모/배포	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 서울문화재단: &lt;예술놀이 온라인 콘텐츠 제작 긴급지원 - 모두의 예술놀이&gt; 운영</li> <li>- 광주문화재단: &lt;예술놀이 프로젝트 - 키득키득&gt; 제작, 배포</li> <li>- 이외, 울산문화재단 문화예술교육 아이디어 공모, 인천문화재단 꿈다락 토요문화학교 프로그램 중 코로나19 대응 프로그램 발굴 시도 등</li> </ul>
② 연구/모임/연수 지원	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 강원문화재단: &lt;포스트코로나시대 - 비대면 사회에서의 문화예술교육업 변화와 과제&gt;를 주제로 연구 모임 지원</li> <li>- 이외, 경기문화재단의 2020 경기 꿈다락 토요문화학교 선정단체 역량 강화 모임 운영</li> </ul>
③ 공론장 운영	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 강원문화재단: &lt;문화예술교육 전환 라운드테이블 - 모의주행&gt;, 경기문화재단: &lt;온라인 컨설팅 워크숍 고민빨래방&gt; 운영 등 운영</li> </ul>
④ 온라인 플랫폼 운영	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 부산문화재단: 문화예술교육 온라인 플랫폼 운영</li> </ul>
⑤ 온라인 수업방식 도입	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 인천문화재단: &lt;인천시민문화대학 하늬바람&gt;, 수원문화재단 &lt;전통식생활체험관&gt; 교육 온라인 수업으로 전환 운영 등</li> </ul>

#### 다. 온라인 문화예술교육 현장의 현황 및 주요 이슈

- 온라인 문화예술교육 현장 대응의 실제 사례를 알아보고자 한국문화예술교육진흥원의 추천을 받아 총 2회 자문회의와 3회의 FGI를 진행하였음.

구분 / 일시		참석자	주요 이슈
자문회의	20.07.15.	박형주(광주 삶디자인센터장)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 문화예술교육, 오프라인에서 온라인으로의 전환</li> <li>• 환경변화에 따른 관계형성의 핵심과 확장 가능성</li> <li>• 구성원(교육 주체, 대상, 교수자)의 인식 변화</li> <li>• 매개자(교수자, 예술강사)의 역할과 내용</li> <li>• 센터(지원조직)의 역할과 내용</li> </ul>
	20.07.24.	예정원(예술강사, 미술)	
FGI	20.7.23. 예술강사	박연두(연극) 권현주(영화) 이상순(국악) 민세홍(국악)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 코로나19 대응 문화예술교육계의 현황</li> <li>• 온라인 문화예술교육 콘텐츠, 사례 등 공유</li> <li>• 온라인 문화예술교육의 가치와 방향, 목표</li> <li>• 온라인 문화예술교육에서의 예술강사의 의미와 역할</li> <li>• 온라인 문화예술교육 지원 체계 방향</li> <li>• 한국문화예술교육진흥원의 역할</li> </ul>
	20.7.29. 예술단체	박준하(세계문화유산교류프로젝트 대표) 여세진(문화놀이터 액션가면 대표)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 코로나19 대응, 문화예술교육사업 참여예술단체의 현황</li> <li>• 코로나 이후, 문화예술교육 콘텐츠 사례 공유</li> <li>• 예술단체 협의체 결성된 이유, 향후 비전</li> <li>• 향후 예술단체의 지원 체계 및 방향</li> </ul>
	20.8.4. 문화예술기관	신보슬(토탈미술관 수석큐레이터) 장한솔(평창청소년연합오케스트라 음악감독) 원환섭(전국미디어센터협의회 정책팀장) 강승진(춘천문화재단 문화도시센터장)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 코로나 19 대응, 각 기관별 문화예술교육 사업내용 및 콘텐츠 사례 공유</li> <li>• 현장의 요구사항, 그에 따른 기관별 대응, 대안 및 연계 방안</li> <li>• 향후 기초문화예술기관의 지원체계 및 방향</li> </ul>

<표 7> 현장 대응 사례 FGI 참석자 명단 및 이슈



- 인터뷰를 통한 사례내용은 국내 온라인 문화예술교육 사례조사에서 다름
- 이외, 도출된 기타의견은 아래에서 다름

구분	주요 이슈
학교 예술강사	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2학기 시수 관련               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 상당 수의 교육이 온라인 콘텐츠로 만들어졌기 때문에 2학기, 다음연도의 오프라인 실제 수업시수가 없어질지도 모른다는 두려움</li> <li>- 학교들은 양질의 수업 제공보다는 학사일정에 맞춰 시수 채우기를 원함</li> </ul> </li> <li>• 온라인 문화예술교육 콘텐츠의 동영상 제작 어려움               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 소프트웨어의 활용이 어렵고, 실제 개인이 구입해야하는 상황이 되기도 함</li> <li>- 오프라인 수업을 병행하다보니 시간과 노력의 배가</li> <li>- 교안에 쓸 수 있는 자료의 법적 제한, 원천 소스가 없어서 제작의 한계가 있음</li> <li>- 연극강사협회에서는 자체 온라인 콘텐츠 제작 툴 개발 중</li> </ul> </li> <li>• 온라인 문화예술교육 콘텐츠 제작 가이드, 매뉴얼 필요               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 예술강사 CoP, 의무 연수 등으로 구성하여 교안 자료 및 데이터 베이스 구축</li> <li>- 저작권 문제 해결 또는 가이드 필요</li> </ul> </li> <li>• 예술강사 지침서 필요               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 각 학교마다 다른 기준에 의해 예술강사의 역할도 달라지기 때문에 일률적인 기준이 적용된 매뉴얼 필요</li> <li>- 수업저작권, 콘텐츠 제작에 대한 적절한 보상 필요</li> </ul> </li> </ul>
문화예술 단체	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 비대면 상황에 대한 늦은 피드백, 잦은 변경               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 예산집행에 대한 자유도를 높이고 융통성 있는 집행이 필요한 시점</li> </ul> </li> <li>• 예술단체 간의 협의체 구성 중               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 예술가가 하고 싶은 방식의 존중이 필요하며 예술가와 예술단체의 존립과 대비가 필요하다는 생각에 협의체 구성</li> <li>- 협의체의 궁극적 목적은 예술교육의 질에 대한 논의와 예술단체의 권익 보호</li> </ul> </li> <li>• 고정관념을 깨버리는 것이 예술               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 소통과 혁신의 의미에 대한 고민 필요. 소통을 해야 예술가가 성장한다는 개념으로 접근</li> <li>- 현 지원사업 체제는 자기성장, 예술가-대중 간 소통에 도움이 되지 않음</li> </ul> </li> <li>• 비대면 연수 프로그램 사례               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 상호소통방식, 개인에게 실시간 미션을 주고 해결하는 방식 등 고민중</li> </ul> </li> </ul>
꿈의 오케스트라	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 동영상, 줌을 활용한 온라인 수업을 시도했으나 어린이들에게 악기가 없음               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 이후 신속하게 악기를 지급하고 화상수업으로 전환</li> <li>- 현장 음악강사들의 온라인 수업에 대한 선입견, 온라인 교육 경험의 부재가 문제</li> </ul> </li> <li>• 교육 목적은 참여 어린이들의 사회화               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 서로 주고받는 교감, 상호이해, 배려 등을 느끼지 못하는 교육이 지속된다는 고민</li> <li>- 도움이 될 만한 타 사례를 찾기 어려움</li> <li>- 소수 그룹만이 가능한 교육 사례만 찾을 수 있었음</li> </ul> </li> </ul>
전국 미디어센터 협회	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 면대면 교육이었던 미디어교육의 온라인화               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 온라인과 미디어가 자연스럽게 연결되어 안내에 대한 요청이 많아짐</li> <li>- 기술적 자문, 온라인 콘텐츠 제작 지원에 대한 문의가 많은 편</li> </ul> </li> <li>• 자체 보유 인프라 활용을 위한 타 기관 연계 적극 대응 의사 있음</li> </ul>



(기타) 춘천 문화재단	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 춘천문화재단 소속 22명의 예술강사를 직접 계약하여 문화예술교육 진행하여, 23개교 100학급을 대상으로 자체 교육을 준비 중임. 시범운영, 교과개발, 예술강사 역량강화를 진행 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 코로나로 진행하기 어려워, 상상마당 공간을 대관하여 120개 반을 만들어 1,200여명의 참여어린이(총 4,800명)과 프로그램을 진행하는 계획을 가지고 있음</li> <li>- 전국의 문화예술관련 인물 100인을 영상 회의로 모아서, 서로의 안부를 묻는 '100인의 라운드테이블, 춘천이 묻습니다' 진행하며 정부, 정책 차원의 움직임 촉구</li> </ul> </li> <li>• 의사결정, 기안, 계획, 결제까지 모두 7일 이내 이뤄지도록 하는 시스템을 운용 중</li> </ul>
--------------------	--

<표 8> 현장 대응 사례 중 기타의견



## 5. 종합분석

### 가. 온라인 학습에 따른 학교교육의 한계 및 시사점<sup>26)</sup>

- 정부의 다양한 지원 속에서도 교육현장의 혼란과 온라인 수업의 한계를 극복하기에는 어려움이 많았음. 더불어 기존 학교 교육의 체제가 가지고 있던 한계가 심화되어 드러나는 계기
- 이는 사전에 이러한 위기상황에 대한 준비나 대응책이 마련되어 있지 못했기 때문
- 현재 국내 원격교육은 인적·기술적 인프라와 콘텐츠의 질적 측면에서 수준 향상이 필요 (국내 에듀테크 시장의 규모 확대·성장 가능성 예상)
- 기존 학교 교육의 문제점을 극복하고 온라인 교육으로 불거진 교육 불평등을 해소할 수 있는 근본적인 차원의 미래 교육 방향이 논의되어야 함
- 이러한 논의 안에 학교 온라인 교육이 적합한 위치에 포지셔닝되어야 함

### 나. 문화예술 콘텐츠 온라인화 과정에서의 시사점

- 비대면, 온라인 문화예술 콘텐츠의 적응 단계
  - 온라인 문화예술 프로그램은 이전에 준비된 문화예술 콘텐츠를 활용하는데 적절해보임.
  - '랜선 관람'은 유명한 예술가, 예술단체, 공연장들의 작품 관람에 더욱 효과적인 것으로 보임. 이미 아카이빙이 되어 있거나 빠르게 디지털로 전환하기가 가능한 여건을 갖춘 국·공립기관 및 사립 공연장들의 콘텐츠가 양질이라는 분석
  - 현재 개인은 물론 민간단체, 지자체, 사립 기관 및 시설, 단체 등에서 다양한 문화예술 관련 온라인 콘텐츠가 제작되고 있으며 페이스북, 유튜브, 네이버TV를 통해 라이브 송출을 하는 상황으로, 디지털로 변화한 온라인 공연 관람의 경험이 축적되는 과정으로 보임
  - 제작, 송출하는 측에서도 온라인으로 달라진 관람 환경 속에서 예술성, 동시성을 그대로 전달할 수 있는 다양한 방송, 연출기법 등에 대한 고민 필요
- 소규모로 전환, 지속적인 시도
  - 대면이 어려운 상황에서는 방역 수칙을 이행하는 선 안에서 소규모 그룹으로 나눠서 오프라인 행사를 접근하는 사례도 있음
  - 행사, 축제에 대한 고정관념에서 벗어나 새로운 관점으로 접근 필요

### 다. 문화예술교육 관계 기관별 대응 분석

- 문화예술교육에 관계된 기관의 대응은 각 기관의 역할에 따라 다소 상이하게 나타남
- 문화예술교육 정책의 흐름을 이끌어가고 전반적인 환경을 조성하는 역할을 하는 한국문화예술교육진흥원의 경우, 관계된 단체·관계자 범위와 규모가 큰 만큼 급격하게 변화를 수용하는 것보다, 사업의 일정과 방식을 변경하여 추진하여 기존 사업의 안정을 도모한 것을 확인할 수 있었음
- 이와 비슷하게 대부분의 광역재단에서도 기존 사업을 안정적으로 운영하는 것에 집중한 것을 확인할 수 있었음
- 반면, 지역에 밀착해 사업을 운영하는 기초재단의 경우, 그 수가 많지 않지만 콘텐츠 공모/배포나 온라인 수업방식 도입의 비중이 큰 것으로 보임

26) 부록 5. 제33회 정보문화의 달 컨퍼런스 <지능정보사회와 디지털 역량강화>



## 라. 사회·문화예술계 흐름 속에서 문화예술교육을 향한 요구사항

### ① 단기적 대응, 혼란스러운 현장

- 문화예술교육 관련 지원사업은 기존 운영 지침을 완화하거나 오프라인 교육을 온라인 교육 콘텐츠로 대체하는 단기적 대응이 다수를 이룸
- 혼란스러운 현장의 요구를 들으며 대안과 해결을 모색해야 하는 재단과 문화예술교육지원센터는 정부의 대처에 따른 행정 중심의 대응을 강조하면서 컨트롤타워 역할을 하지 못함
- 따라서 교육 현장의 예술단체, 예술강사들이 자구책으로 직접 방법을 모색

### ② 비대면 상황, 온라인 문화예술교육에 대한 대비 미흡

- 학교교육 현장에서는 교과 과정을 중심으로 온라인 교육 콘텐츠, 그에 따른 지식정보화 등의 경험과 오래동안 축적되었으며 사교육에 해당되는 민간 플랫폼까지 매우 활발하게 작동하고 있음. 이와 관련된 에듀테크 산업은 코로나19 사태로 인해, 급성장할 것으로 예상 중
- 반면에 문화예술교육은 일부 오프라인 교육에서 온라인 교육 콘텐츠를 활용한 예가 있으나 수업의 교보재, 대체제, 보완재로만 인식하였기 때문에 온라인을 기준으로 하는 교육 방식, 디지털 미디어 환경에 대한 인식이 부족할 뿐 아니라, 제반 환경 등이 매우 미흡

### ③ 블랜디드러닝(Blended-learning)<sup>27)</sup>을 적용한 문화예술교육의 필요성

- 문화예술교육은 '예술적 경험과 실천'을 담보해야 하기 때문에 면대면 교육을 대체할 수 없다는 인식을 가지고 있었으나 온라인과 오프라인의 두 공간에서 상호보완재로 역할할 수 있도록 다양한 시도가 필요한 때임.
- 따라서 온·오프라인 상의 통합형 교수모델인 '블랜디드러닝'으로 교육 방식의 전환을 고려해볼 수 있음.
- 블랜디드러닝은 쌍방향 커뮤니케이션을 지향하며 다양한 학습 형태를 결합하는 방식을 의미하며 넓게는 온·오프라인을 통한 다양한 접근 방법론 간의 종합으로도 정의할 수 있음.
- 웹 기반 학습과 면대면 학습 간의 조합, 다양한 웹 테크놀로지 간의 조합, 교육학적 접근 방법론 간의 조합, 학습과 업무의 조화로운 효과를 창출하기 위한 교육공학, 업무과제 간의 조합에서도 블랜디드 러닝이 일어날 수 있다고 봄.
- 따라서 문화예술교육의 유효한 학습 방식으로 블랜디드러닝을 고려해보는 것이 긍정적이며 이를 적용하기 위해선 실제 교육해야 하는 교수자, 지원업무의 행정가 등, 해당 인력들의 선행 교육이 필요함

27) 양금희(2005), 온라인과 오프라인을 통합하는 학습모델 개발을 위한 연구, 「2005 교수학습법 연구논문집(제1호)」



## II. 국·내외 온라인 문화예술교육 현황 조사

### 1. 조사 개요

#### 가. 조사 범위

##### ○ 1차 조사

- 팬데믹 이후, 국내와 국외로 나뉘서 1순위 온라인 문화예술교육, 2순위 온라인 교육, 3순위 온라인 문화예술 대응 및 환경 조사를 키워드로 사례 조사함
- 국내의 경우, 빅카인즈(bigkinds)를 통해 2020년 1월부터 2020년 8월까지의 기간을 한정하여 '문화예술교육', '온라인 문화예술교육', '온라인 교육' 등의 키워드로 검색한 결과 중, 국·공립기관, 지역예술재단 및 관련 기관, 교육청, 교육기관 위주의 사례를 모음
- 국외의 경우, 구체적 내용을 확인할 수 있는 사례 위주로 조사하였으며 그에 따른 국가별 예술정책 및 코로나 긴급 지원정책, 대표적인 예술 기관 사례를 동시에 조사함

##### ○ 2차 조사

- 1차 조사의 결과로 수집된 온라인 예술교육 콘텐츠를 통해 디지털 환경을 기반으로 하는 문화예술교육 활동의 중점사항, 인프라 측면에서의 예술가의 역할에 대한 논의를 거듭하며 전달주체, 전달유형, 전달방식, 전달과정, 전달자료, 전달형태 등의 구분 요소를 밝히고 체계화함
- 체계화한 자료를 바탕으로 유형을 도출한 후 일방향적인 콘텐츠 전달하는 사례를 제외하고 새로운 소통방식을 보여주거나 온라인 (예술)교육에 대한 접근 방식을 발견할 수 있는 사례를 중점적으로 조사함

#### 나. 유형 분류의 근거

- 교육부가 제시하는 원격수업 유형이나 이러닝 콘텐츠 유형 등이 존재하지만, 문화예술교육계에서는 현장에서 활용할 매개자 중심의, 직관적인 유형 분류의 필요성이 대두됨
- 디지털 네이티브라고 일컫는 밀레니얼 세대와 Z세대(MZ세대)는 디지털 기술을 통해 자기만의 세계를 창조하는 양상이 두드러지며 문자보다는 영상으로 학습하고, 검색을 통해 원하는 학습을 짧고 빠르게 습득하는 것이 특징임
- 특히 Z세대를 넘어 밀레니얼 세대의 부모 아래서 자란 알파 세대(generation alpha)는 온라인을 넘어 모바일이 친숙한 세대이며 매스미디어가 아닌 유튜브를 통해 검색하여 학습하고, 사람을 넘어 기계(AI)와 소통하면서 다종의 온라인 콘텐츠로 교육을 받고 있음. 이는 매개자 또는 매개 역할을 하는 대상과 학습자가 직접 커뮤니케이션하는 시대로 변모한 양상을 보이는 실례임
- 따라서 디지털 환경 안에서 교육이라는 사안을 중심으로 하여 유형을 분리하고자 하였으며, 이는 유형별, 항목별로 '체계적 특징'을 가짐
- '체계적 특징'이라는 의미는 전달 주체, 전달 유형, 전달 방식, 전달 과정, 교육 목표, 교육 방



- 식 등에서 특징이 다른 항목과 연관을 가지며 각각의 유형으로 직렬화할 수 있음을 발견함.  
또, 분석 방향 및 필요에 따라 각 구분 항목을 유닛으로 설정하여 활용할 수 있음
- A에서 C로 변화하는 과정은, 전통적인 원격 교육 방식에서 콘텐츠 중심의 체험 형태로 확장되는 양상으로 해석 가능함
  - 또한 플랫폼, 콘텐츠, 리소스는 상호 연계한 각각의 기능 모델이었다면, 빠르게 변화하는 현재의 디지털 환경에서는 플랫폼, 콘텐츠, 리소스 간 서로의 경계를 넘나들며 혼합형태를 보이는 경우가 대다수이기 때문에 더욱 전달 방식, 전달 과정에 집중해야 함
  - 전달 방식에 따라 콘텐츠형(Contents), 대화형(Conversation), 커뮤니티형(Community)으로 3C로 분리해볼 수 있으며, 전달 과정에 따라서도 매개자 혹은 강사가 Coordination(가이드), Cooperation(협력), Co-creation/Collaboration(공동창작)의 3C로 분리가 가능함
  - 교육 목표 측면에서는 전통적 방식의 명령과 관리(Command,Control)이었다면 독려(Encourage)하고 참여(Engage)하는 것뿐만 아니라 콘텐츠 중심의 디지털 환경에서 교육을 통해 즐겁게 체험하는 Edutain(Educate + Entertain)의 형태로 확장되는 등, 3En의 형태로도 분리 가능함
  - 이는 1차원적이었던 아날로그 읽기용 자료에서 2차원적 시청각 교육 자료를 넘어 3차원적인 실감형 환경에서의 액티비티형으로 확대된 경우로 볼 수 있음



<표 9> 온라인 문화예술교육 유형 분류 및 체계

구분	A 콘텐츠형	B 대화형	C 커뮤니티형
전달주체	일대다 (1:N) 매개자:그룹	일대일 (1:1) 매개자:학습자	다대다 (N:N) 그룹:그룹 매개자:매개자 학습자:학습자
전달유형 (커뮤니케이션 유형)	일방형/스트리밍형 (일방적 커뮤니케이션)	쌍방향/대화형 (상호작용적 커뮤니케이션)	네트워크형 (순환형,노드형,집단형) (유기적 커뮤니케이션)
전달방식(3C)	콘텐츠 (Contents) (Content-driven)	대화 (Conversation) (Comment)	커뮤니티 (Community) (Communication)
전달과정(3C)	가이드 (Coordination) 수용자의 학습중심 매개자의 콘텐츠코디네이션	협력 (Cooperation) 피드백 통한 발전 매개자의 지속적 관여 (하나의 미션을 한명씩 분담)	공동창작 (Collaboration) (Co-creation) 하나의 미션을 토론을 통해 공동 추진
교육목표(3En)	독려/장려 (Encourage)	참여 (Engage)	놀이 (Entertain/Edutain)
교육방식	강의/강좌 (Lecture)	피드백(Feedback) 질의응답(Q&A)	토론 (Discussion&Debate)
교육중점	지식/정보 중심	학습 중심	체험 중심
제작방법	사전 제작(녹화)	사전 제작 + 실시간	실시간
교육법	대면 교육의 디지털화	대면과 비대면 혼용	비대면 교육 전용
매개자유형	강사형(코디형)	멘토형(코칭형)	콜라보아티스트형
학습자 행동	시청/감상 (Consumption)	참여/검색 (Participation)	활동/연결 (Connection)
참여 형태 및 학습결과(과정)	업로드 댓글 과제	댓글, 이모지, 아이콘, 학습자가 만든 콘텐츠(User-generated Contents)	화상(얼굴) 액티비티(Activity)
전달자료 유형 (공유콘텐츠 /매체)	이미지(검색기능) 비디오(유튜브) 텍스트(PPT/PDF/Word ) 사운드(팟캐스트) 워크시트(Worksheet)	라이브 (라이브챗, 웨비나, 웹캐스트,라이브방송 ) 음성형 AI 퀴즈	VR/AR  게임
주요기능	전달/딜리버리 기능	소셜기능	커뮤니티(플랫폼) 기능
전달형태	이메일 커뮤니티(카페,페북그룹,블로그) 소셜미디어(페이스북, 인스타그램, 틱톡)  유튜브	구글 드라이브 구글 행아웃, 스카이프, 카카오톡 비디오콜  구글 미트  유튜브, 트위치	구글 클래스룸 네이버 라인 워크  클래스 도조 클래스팅, 구루미, 줌, 팀즈



## 다. 유형 분류 및 설명

### ① 유형별 설명

구분 \ 유형	콘텐츠형(Content)	대화형(Conversation)	커뮤니티형(Community)
주요요소	가이드 - 독려/장려	협력 - 참여	공동창작 - 놀이
내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 기존 대면 교육을 디지털화한 형태로, 지식/정보를 전달하는 교육 방식</li> <li>○ 학습자의 후행 학습까지 연계하는 유형으로, 매개자는 큐레이션을 통한 가이드(안내자) 역할에 가까움</li> <li>○ 기존 대면 교육 대비하여 디지털 환경에서 콘텐츠(교육자료 또는 리소스)가 이미지, 동영상, 사운드, 워크시트 등으로 다양해지며 쉽게 학습할 수 있다는 점은 기존 대면 교육과의 차이점을 가짐</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 오프라인 대면 교육 환경에서 매개자와 학습자가 주고받는 실시간 대화를 디지털화한 형태로, 댓글(Comment)과 피드백(Feedback)을 통한 일대일 대화형 교육방식</li> <li>○ 대화가 촉발되고 커뮤니케이션을 유지하기 위해 접근이 쉬운 디지털 플랫폼과 도구를 사용하며 그 결과는 상호작용의 가능성과 커뮤니케이션의 정도에 영향을 끼침</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 매개자가 교육하고 학습자가 따르는 방식을 벗어나서 학습자와 학습자 간의 연대, 매개자와 학습자 간의 공동창작의 과정이 담긴 교육방식으로 비대면 온라인 문화예술교육 환경에서 가장 진화한 유형</li> <li>○ 화상형 플랫폼 또는 실감형 플랫폼의 다양한 뉴 미디어 플랫폼을 사용하는 현 시점에서 '실시간성'이 가장 강조되는 교육방식이며 기존의 콘텐츠형과 대화형이 혼재됨과 동시에 액티비티 등이 결합되어 '체험형'형태로 확장된 상황</li> </ul>

### ② 유형별 기준항목 설명

구분 \ 유형	콘텐츠형	대화형	커뮤니티형
전달 주체	일대다(1:N)	일대일(1:1)	다대다(N:N)
전달 유형	일방형/스트리밍형	쌍방향/대화형	네트워크형
전달 방식	콘텐츠	대화	커뮤니티
전달 과정	가이드	협력	공동창작
교육 목표	독려/장려	참여	놀이
교육 방식	강의/강좌	피드백, 질의응답	토론
전달 자료 유형	- 자료형 : 이미지(검색기능), 텍스트(PPT/PDF/Word), 워크시트(Worksheet), 사운드(팟캐스트) - 세미나형 : 라이브(라이브챗, 웨비나, 웹캐스트, 라이브방송), - 체험형 : VR/AR, 비디오(유튜브), 음성형 AI, 게임, 퀴즈		
전달 형태	- 이메일, 메신저 : 카카오톡 - 클라우드 : 구글 드라이브 - 커뮤니티 : 카페, 그룹, 블로그, 네이버 라인웍스, 클래스도조, 클래스팅, 구글클래스룸 - 대화형 플랫폼 : 구글 행아웃, 스카이프, 비디오콜, 구글 미트, 구루미, 줌, 팀즈 - 방송 : 유튜브, 트위치 - SNS : 인스타그램, 틱톡		

<표 10> 사례별 분석 유형 분류표



## 라. 사례분석 기준

구분 \ 유형	콘텐츠형	대화형	커뮤니티형
전달 주체	일대다(1:N)	일대일(1:1)	다대다(N:N)
전달 유형	일방형/스트리밍형	쌍방형/대화형	네트워크형
전달 방식	콘텐츠	대화	커뮤니티
전달 과정	가이드	협력	공동창작
교육 목표	독려/장려	참여	놀이
교육 방식	강의/강좌	피드백, 질의응답	토론
전달 자료 유형	이미지(검색기능), 텍스트(PPT/PDF/Word), 워크시트(Worksheet), 사운드(팟캐스트), 라이브(라이브챗, 웨비나, 웹캐스트, 라이브방송), VR/AR, 비디오(유튜브), 음성형 AI, 게임, 퀴즈		
전달 형태	이메일, 커뮤니티(카페, 페이스북, 블로그), 구글 드라이브, 구글 클래스룸, 구글 미트, 구글 행아웃, 스카이프, 카카오톡, 비디오콜, 네이버 라인, 왓스, 소셜미디어(페이스북, 인스타그램, 틱톡), 유튜브, 트위터, 클래스 도조, 클래스팅, 구루미, 줌, 팀즈		
기타 특징			

<표 11> 사례분석 기준표

- <표 9>의 유형 분류 및 체계에 따라 전달 주체, 전달 유형, 전달 과정, 교육 목표, 교육 방식을 유형 분류의 기준 항목으로 설정함
- 해당 항목들을 선정한 이유는 (1)오프라인 교육 프로그램이 온라인이라는 공간으로 전환될 때의 실제 구현을 위한 고려 사항에 초점을 맞췄으며 (2)원격교육의 요건 중 자기주도성, 학습동기, 상호작용과 밀접하다고 판단된 항목을 선정하였음
- 아울러 디지털 환경의 발달에 따라 에 영향을 끼칠 수 있는 활용 기술과 툴이 다양해지고 있기 때문에 전달 자료의 유형과 형태도 살핌
- 모두 해당되거나 각 항목에서 4개 이상 속하는 경우도 해당 유형으로 분류함.



## 2. 국내 사례

### 가. 학교

- 학교 영역 내에서 추진되고 있는 온라인 교육 관련 주목할 만한 사례는 총 18건으로, 이는 (1)실행 단계(11건, 61.1%) (2)사전준비 단계(6건, 33.3%) (3)피드백(1건, 5.6%), 총 3개 영역으로 구분할 수 있었음
- 실행단계는 온라인 콘텐츠, 배포용 KIT 등 콘텐츠 제작/보급(9건)이 온라인 수업 실행(2건)보다 비중이 높았음
- 사전준비 단계에서는 기자재 구비, 온라인 스튜디오 구축 등 인프라 구축(4건), 포럼 등 공론장 운영(1건), 연구모임 운영(1건) 순으로 비중이 있었음
- 피드백 단계에서는 학교 차원이 아닌 개인 차원에서 블로그를 운영하며, 수업후기와 자료를 공유하는 사례가 주목할만함

#### ① 주요 사례 1. [경기도 파주 교육지원청] 초·중·고등학교 특수교육학생 대상 온라인 도예체험

구분 / 유형	콘텐츠형	대화형	커뮤니티형
전달 주체	일대다(1:N)	일대일(1:1)	다대다(N:N)
전달 유형	일방형/스트리밍형	쌍방향/대화형	네트워크형
전달 방식	콘텐츠	대화	커뮤니티
전달 과정	가이드	협력	공동창작
교육 목표	독려/장려	참여	놀이
교육 방식	강의/강좌	피드백, 질의응답	토론
전달 자료 유형	라이브		
전달 형태	줌		
기타 특징	프로그램 운영 관련 쌍방향 화상회의(줌) 기능 활용 / 수업자료는 학교로 전달		

<표 12> 경기도 파주 교육지원청 온라인 문화예술교육 사례 유형 분류

#### ○ 온라인 도예체험을 위해 융합적인 수업방식 도입

- 90분 동안 쌍방향 화상회의 기능을 활용해, 생활 속 소품 그리기와 흙으로 접시 만들기 수업 진행
- 수업의 과정은 융합적으로 구성. (예) 수업 준비 자료는 사전에 학교로 전달 → 학생들은 교실에서 도자기를 만드는 과정을 강사와 공유하며 만들. 강사는 실시간으로 학생들에게 피드백 → 수업 후 구워진 완성품은 택배로 학생들에게 전달

#### ② 주요 사례 2. [일선 교사의 온라인 수업 경험 공유, 행복가득 찬샘]<sup>28)</sup>

구분 / 유형	콘텐츠형	대화형	커뮤니티형
전달 주체	일대다(1:N)	일대일(1:1)	다대다(N:N)
전달 유형	일방형/스트리밍형	쌍방향/대화형	네트워크형
전달 방식	콘텐츠	대화	커뮤니티
전달 과정	가이드	협력	공동창작
교육 목표	독려/장려	참여	놀이
교육 방식	강의/강좌	피드백, 질의응답	토론
전달 자료 유형	교안(PPT, 텍스트), 수업관련 영상, 관련 유튜브 링크		
전달 형태	네이버 밴드, 카카오톡, 줌(학부모 회의)		
기타 특징	수업 진행 후 학생의 수업결과물과 학부모의 피드백을 업로드하여 교육효과를 보여줌 학부모를 대상으로 수업 설명회, 화상회의를 통한 전달과 소통		

<표 13> 행복가득 찬샘 온라인 문화예술교육 사례 유형 분류

28) 부록 15. 국내 사례 > 학교 > 주요 사례 2. 행복가득 찬샘 / 부록 16. 국내 사례 > 학교 > 기타 사례



### ○ 온라인 수업 경험에 대한 평가와 성공요인 분석

- 한 달간의 온라인 수업 경험을 정리하여 블로그 및 유튜브로 공유. 수업 관련 영상 및 학생 수업 결과물 예시 등을 원하는 사람에게는 다운로드 링크를 메일로 공유
- 온라인 수업 경험을 (1)교사의 개입이 적어진다는 측면에서 아이들의 자립성을 키울 수 있는 여백이 많다 (2)부모님들의 적극적인 참여가 기대된다 (3)온라인을 통한 소통으로 언제나 실시간 소통이 가능하다는 새로운 기회가 있다고 평가
- 성공요인으로 (1)아이들의 삶에 직접적인 영향을 주는 실시간 수업 (2)온라인 학습플랫폼으로 네이버 밴드, 카톡 등을 활용한 꾸준한 쌍방향 소통 (3)인증문화를 통한 실천 (4)학부모의 수업 참여 (5) 교사의 무한지지와 세부적인 피드백을 꼽을 수 있음
- 온라인 수업 루틴을 '실시간-혼자공부-실시간-혼자공부-인증/피드백'의 루틴으로 설계하여 아이들의 집중력을 유지함

## 나. 학교 밖<sup>29)</sup>

### ① 주요 사례 1. [광주문화재단] 어린이 비대면 예술놀이 - 키득키트<sup>30)</sup>

구분 / 유형	콘텐츠형	대화형	커뮤니티형
전달 주체	일대다(1:N)	일대일(1:1)	다대다(N:N)
전달 유형	일방형/스트리밍형	쌍방향/대화형	네트워크형
전달 방식	콘텐츠	대화	커뮤니티
전달 과정	가이드	협력	공동창작
교육 목표	독려/장려	참여	놀이
교육 방식	강의/강좌	피드백, 질의응답	토론
전달 자료 유형	교재 kit		
전달 형태	줌		
기타 특징	프로그램을 위한 키트 별도 전달		

<표 14> 광주문화재단 키득키트 온라인 문화예술교육 사례 유형 분류

### ○ 실시간 수업과 키트를 결합한 수업 방식

- 이전에 진행되었던 '어린이 목수축제'를 집에서 즐기는 예술 놀이로 전환하여 진행
- '집 안의 집'이라는 콘셉트 아래 지역 예술가들과 랜선으로 교감하며 '나만의 아지트'를 구현할 수 있는 예술 놀이감을 참가자들에게 선물하는 방식으로 진행
- 진행순서는 2가지로 각각 세부 진행방식은 다음과 같음
- [방식 1 : 온라인예술교육 참여] Zoom으로 출석체크 - 오리엔테이션 - 광주문화재단 건물에서 드라이브 스루로 키득키트 전달 - 예술가들과 Zoom으로 온라인 예술교육 참여
- [방식 2 : 키트로만 참여] 온라인 예술교육이 실시된 기간 이후 키득키트 드라이브 스루 전달 - 유튜브 기록 영상을 통해 자체 키트 작품 제작 - 서로 제작영상 공유

29) 기타 사례는 '부록 13. 국·공립기관 온라인 문화예술교육 대응 사례' 참고

30) 부록 17. 국내 사례 > 학교 밖 > 주요 사례 1. 광주문화재단



② 주요 사례 2. [안은미 무용단] '1분 59초 around the world'<sup>31)</sup>

구분 / 유형	콘텐츠형	대화형	커뮤니티형
전달 주체	일대다(1:N)	일대일(1:1)	다대다(N:N)
전달 유형	일방형/스트리밍형	쌍방형/대화형	네트워크형
전달 방식	콘텐츠	대화	커뮤니티
전달 과정	가이드	협력	공동창작
교육 목표	독려/장려	참여	놀이
교육 방식	강의/강좌	피드백, 질의응답	토론
전달 자료 유형	라이브		
전달 형태	줌		
기타 특징	줌으로 실시간 교류 진행		

<표 15> 안은미 무용단 온라인 문화예술교육 사례 유형 분류

○ 온라인으로 진행하는 참여형 독립제작 프로젝트

- 1분 59초는 프로젝트 참가자들이 자신만의 1분 59초짜리 공연을 만들어내고 이를 공연장 무대 위에서 초연하는 작품.
- 기존에는 참가자들을 단일 국가에 한해 모집하고 오프라인 워크숍을 진행하였으나, 이번에는 참가자들을 전 세계에서 모집하고 모든 교류를 Zoom을 통해 진행하고 온라인에서 상영
- 총 15회에 걸쳐 강의와 온라인 교류 진행. 안은미 무용가와 함께하는 워크숍은 6회, 참가자들이 자율적으로 소그룹을 형성해 예술 활동을 이어가는 자체 확산 활동이 형성됨
- 10개 국가 이상에서 40명 이상 참가했으며, 90여분 길이의 완성작 탄생

③ 주요 사례 3. [서울예술대학교] 국제교류원 '컬처허브 Culturehub'비영리문화예술 기구 운영

구분 / 유형	콘텐츠형	대화형	커뮤니티형
전달 주체	일대다(1:N)	일대일(1:1)	다대다(N:N)
전달 유형	일방형/스트리밍형	쌍방형/대화형	네트워크형
전달 방식	콘텐츠	대화	커뮤니티
전달 과정	가이드	협력	공동창작
교육 목표	독려/장려	참여	놀이
교육 방식	강의/강좌	피드백, 질의응답	토론
전달 자료 유형	비주얼(Visaul), 음향(Sound+Music), 인터렉션(Interaction), VR, AR, 비선형(Non-liner) 등		
전달 형태	원격 텔레매틱 기술과 라이브 스트리밍, 라이브랩 등		
기타 특징	-		

<표 16> 서울예술대학교 국제교류원 온라인 문화예술교육 사례 유형 분류

○ 'Tele-Presence(원격 현존감)'를 이용한 원격 버추얼 스튜디오를 설치

- 뉴욕·LA 등 세계 각 컬처허브(CultureHub)와 서울예술대학교의 예술공학센터(ATEC)에 'Tele-Presence(원격 현존감)'를 이용한 원격 버추얼 스튜디오를 설치하여, 네트워크를 통해 예술과 과학기술을 접목한 예술 교육 및 실험 연구, 뉴-폼 아트 창작을 위해 마련된 국제적 문화예술창작·교육 플랫폼
- 각 컬처허브(CultureHub) 스튜디오를 중심으로 현지의 예술가들이 협력해 예술활동을 펼치고, 이를 원격교육으로 활용해 서울예대의 학생들에게 전수하는 방식

31) 부록 18. 국내 사례 > 학교 밖 > 주요 사례 2. 안은미 무용단



- 이 공간이 된 '원격현존감(telepresence)'은 지리적으로 떨어져 있는 교육이나 문화현장의 실존감을 증대시키는 개념으로, 예술의 측면에서 공간의 제약을 삭제하는 실험
- 이로 인해 컬처허브의 예술공연과 교육은 물리적인 장소의 한계를 벗어나 네트워크상에 구현된 가상의 공간에서 문화(예술) 경험을 공유할 수 있게 됐고, 이로써 각 문화와 국경으로 경계 지어진 예술의 협업에도 새로운 가능성을 제시함
- 이를 바탕으로 서울예대는 다양한 형태의 수업을 진행하고 있는데 앞서 2012~2014년 다른 문화권의 멀티미디어 양식의 비교를 통한 문화적 정체성과 독창성을 탐구하는 수업을 유태균 서울예대 교수와 에드워드 C. 알파노 캘리포니아 노스리지대학 교수가 협업해 지도했음
- 이 밖에도 멀티미디어 인형극(2014~ 2019년), 월드뮤직(2016년~현재), 비선형 스토리텔링(2017년~현재), 라이브 애니메이션(2016년~현재), 타이포그래피(2017년~현재) 수업을 진행하고 있음

#### ○ 라이브랩 기술 바탕으로 하는 공연 협업

- 공연 분야에서도 2016년과 올해엔 지구 환경문제를 주제로 한 텔레마틱 콘서트 시리즈인 체인징 타이즈(Changing Tides)를 상연함.
- 이 공연은 1만km 떨어진 미국 샌디에이고와 한국을 연결해 각각 다른 공간에 위치한 음악가와 비주얼 아티스트가 실시간 협업을 펼치는 혁신적인 공연으로 라이브랩 기술 바탕, 시차 없는 공연 협업을 실현한 사례임
- 서울예대의 이 같은 실험을 기술적으로 뒷받침하는 게 라이브랩(LiveLab). 오픈 소스 오디오, 비디오 및 데이터 라우팅 소프트웨어인 라이브랩은 복수의 장소에서 실시간 공연, 워크숍, 문화교류를 할 수 있도록 시차 없는 화상환경을 제공함.
- 2015년부터 현재까지 지속적으로 완성도를 높이고 있으며, 이를 토대로 서울예대는 올해 뉴욕과 로스앤젤레스, 한국을 잇는 글로벌 예술·기술 콘퍼런스를 열기도 함
- 2018년엔 라이브랩 원격기술을 통해 서울예대와 뉴욕, 반동의 스튜디오를 연결해 '유령의 거문봇' 공연도 진행.
- 라이브랩이 제시한 예술교육의 미래는 글로벌 협업과 융합으로, 개인과 단체, 기관 사이의 네트워크를 더욱더 강화하여 전공과 지리적 경계를 허물고 지속가능하며 공정한 탈중심적인 문화예술 생태계를 만들고자 함
- 2014년 열렸던 서울 카운터포인트(Seoul Counterpoint) 공연은 비디오 아티스트 고(故) 백남준과 미국 현대음악가 존 케이지에게 영감을 받아 원격으로 연결한 오디오와 비주얼 퍼포먼스로 뉴욕과 서울의 풍경을 한국 전통 음악과 현대 무용을 3D이미지와 접목해 세간의 이목을 집중시킴



④ 주요사례 4. [안양문화예술재단] 마인크래프트 게임내 버추얼 문화공간/체험전 개최

구분 / 유형	콘텐츠형	대화형	커뮤니티형
전달 주체	일대다(1:N)	일대일(1:1)	다대다(N:N)
전달 유형	일방형/스트리밍형	쌍방향/대화형	네트워크형
전달 방식	콘텐츠	대화	커뮤니티
전달 과정	가이드	협력	공동창작
교육 목표	독려/장려	참여	놀이
교육 방식	강의/강좌	피드백, 질의응답	토론
전달 자료 유형	게임(마인크래프트)		
전달 형태	유튜브, 게임		
기타 특징	게임내에 버추얼 문화예술 공간을 마련하여 플랫폼화 하여 지속 활용		

<표 17> 안양문화예술재단 온라인 문화예술교육 사례 유형 분류

○ 마인크래프트 속 어린이 문화예술 교육 프로그램 운영

- 오프라인 공연장 '평촌아트홀' 에서 이루어지던 어린이 체험전 <고장난 동물시계>를 마인크래프트 게임으로 탈바꿈 하여 <신비한 동물시계>로 개발하여 오픈
- 단순한 랜선 공연으로 대체할 수 없는 어린이 체험전의 특성을 살리고 초등학생들이 즐겨하는 마인크래프트 게임 내에 미션 수행형으로 변경
- 전통연희팀 놀플러스와 같이 시나리오를 개발하여, 게임 안에서 '12지신'을 찾는 미션 수행 기간 동안 다양한 전통연희를 게임 내에서 체험하는 방식으로 어린이 문화예술 교육을 게임과 함께 즐기며 하는 형태
- 예술단체가 직접 목소리와 캐릭터로 등장하여 전통 연희나 게임을 유도하는 특징을 통해 자연스럽게 예술체험이 되도록 설계

○ 24시간 잠들지 않고 언제든지 연결되는 버추얼 문화예술 공간

- 게임을 하나의 상호작용이 가능한 플랫폼으로 보고, 지역의 문화예술 공간을 어린이가 즐겨하는 게임 내에서 쉽게 접근하게 하여 참여 문턱을 낮춰 접근성을 강화함
- 게임 내에서 미션이 수행되는 공간을 '평촌아트홀'로 정하고 이를 마인크래프트 게임 평소에 가보기 어려웠던 공연장, 미술관, 녹음 부스, 안내데스크, 화장실까지 공간 내에 그대로 정확하게 구현하여 친밀감을 주고 흥미를 유발하도록 설계
- 다중 접속이 가능한 프로그램으로 어린이 외에 가족, 또래 집단과 함께 참여할 수 있다는 장점이 있으며 서로 소통하면서 게임을 하고 게임 내 캐릭터가 전달하는 이야기를 듣고 소통한다는 점에서 커뮤니티형을 구현함
- 참여형 이벤트를 통해서 게임 영상을 유튜브로 공유하고 어린이 관람객과 소통하는 구조
- 마인크래프트 내에 버추얼 평촌아트홀을 만들어 언제든지 찾아올 수 있도록 개방하며, 코로나로 열리지 못한 <숲에 고래가 산다>와 같은 체험 프로그램도 게임 내 맵에 접속하면 볼 수 있도록 단순 이벤트가 아닌 플랫폼으로 개발한 것이 특징



⑤ 주요사례 5. [광주청소년삶디자인센터] 청소년 스스로, 비대면 프로그램 운영

구분 / 유형	콘텐츠형	대화형	커뮤니티형
전달 주제	일대다(1:N)	일대일(1:1)	다대다(N:N)
전달 유형	일방형/스트리밍형	쌍방향/대화형	네트워크형
전달 방식	콘텐츠	대화	커뮤니티
전달 과정	가이드	협력	공동창작
교육 목표	독려/장려	참여	놀이
교육 방식	강의/강좌	피드백, 질의응답	토론
전달자료 유형	텍스트, 그림, pdf, 영상 등 개인들이 참여하는 프로젝트에 적합한 다양한 방식으로 전달		
전달 형태	줌, 영상		
기타 특징	청소년들은 구글 드라이브 등 공유 플랫폼 활용하여 자료 및 정보 공유 센터 스태프들은 슬랙, 노션 등 협업툴을 활용하여 업무 공유		

<표 18> 광주청소년삶디자인센터 온라인 문화예술교육 사례 유형 분류

○ 청소년 스스로 기획하거나 전환한 온라인 비대면 프로그램

- 청소년의 시대읽기 : 일면식 없는 타 지역(서울-광주-제주) 청소년들이 온라인에 모여 배움공동체를 구성. 3월 시작하여 6월까지 6회 진행, 진행 후 유대감 형성
- 방과후 1열 : 시 교육청과 진행한 고1~고3 방과후 프로그램으로 6월부터 8월까지 총 39명 참여. 시각디자인, 음식, 패션, 목공, 영상, 음악 등 6개 과정 진행. 과정별로 6~8명, 7~12회차로 구성
- 1824 온라인 에세이 클럽 "야, 있냐" : 파일럿 프로그램으로 책쓰는여름(8명), 단편소설 쓰기(11명)이 진행 중인 비대면 단편소설 출판 프로젝트
- 스타일링 프로젝트 "All about 美" : 이미지메이킹과 함께 샵티 요가기법을 활용하여 내적 이미지를 변화시키는 방법을 배우는 프로젝트로 당초 대면으로 기획되어 비대면으로 전환. 6~8월까지 12회차 진행.
- 랜선진로상담소 : 한복디자이너, 영상디렉터, 플로리스트, 뮤지션, 요리사 등 진로를 고민하는 청소년들을 대상으로 줌으로 단체 영상 토론 및 상담 진행
- 그 외, 힙합 비평(방구석 프로젝트-힙합편), 랜선 북 바운딩, 씨앗에서 밥상까지 프로젝트 등 대면에서 비대면으로 변화되는 다양한 프로젝트의 사항을 '비대면생태보고서'라는 주제로 <월간 삶디>(뉴스레터)에서 자세하게 다루어 발행.
- 페이스북 페이지 '광주청소년삶디자인센터', 광주청소년삶디자인센터([www.samdi.or.kr](http://www.samdi.or.kr))에서 자세한 내용 확인 가능

○ 비대면 상황에서 문화예술교육의 가치

- 비대면 상황에서의 문화예술교육의 가치는 연결감과 유대감, 사회 속에서 함께 살아가고 있다는 것이 중요
- 학습자 중심의 전환 사고 필요 : 학습자들이 느끼는 고민을 가시적으로 발견할 수 있도록 함. 동기 유발할 수 있는 요소, 방식의 탐구 필요
- 매개자의 역할 중요 : 관계성이 핵심, 내적동기를 일으켜주는 존재이자 안내자. 예술강사의 경우, 예술가 본연의 역할 재고. 비평적 문화예술교육의 중요성 대두

○ 교육의 밀도를 높이는 방식 도입

- 정확하고 세부적인 실시간 피드백이 매우 중요
- 격차에 따른 접근성을 고려하여 학습자에게 가장 용이한 툴과 장비로 먼저 접근
- 소그룹 스튜디오형 교육 등 참여자들이 함께 공유하고 커뮤니케이션하는 방식 필요<sup>32)</sup>



⑥ 주요사례 6. [개인 프로젝트] 호시탐탐 아트 커뮤니티 <#아이대화>

구분 / 유형	콘텐츠형	대화형	커뮤니티형
전달 주제	일대다(1:N)	일대일(1:1)	다대다(N:N)
전달 유형	일방형/스트리밍형	쌍방향/대화형	네트워크형
전달 방식	콘텐츠	대화	커뮤니티
전달 과정	가이드	협력	공동창작
교육 목표	독려/장려	참여	놀이
교육 방식	강의/강좌	피드백, 질의응답	토론
전달자료 유형	별도 자료 없음		
전달 형태	구글클래스, 구글 행업		
기타 특징	온라인 실시간 교육		

<표 19> #아이대화 온라인 문화예술교육 사례 유형 분류

○ 참여자가 원하는 방식으로 참여가 가능한 수업

- 예술가이자 예술강사로 활동 중인 '예정원' 강사의 개인 프로젝트 <#아이대화>는 온라인 SNS 해시태그(#아이대화)로 아카이브 중이며, 해당 계정으로 다양한 나라의 사람들과 예술작업, 예술교육 등으로 만남과 교류를 경험하는 중
- 학교 공간 내에서 17명의 학생들과 매주 2시간 미술교육 진행.
- 학생들은 각자 준비할 수 있는 온·오프 기기를 가지고 웹툰, 그림을 그림
- 온라인 교육 중, 아이들이 그림 재료, 도구들을 원하는 대로 선택하게 할 수 있고 그에 맞는 수업방식과 과제를 내주는 방식으로 진행
- 온라인 경우, 학생들 스스로 수업시간, 수업공간 등을 자유롭게 정할 수 있는 점이 장점이라고 생각함

○ 학습 효과를 높이는 방법은 '피드백'과 '의견 교환'

- '실시간 채팅'과 '이모지'를 활용하여 수업에 대한 피드백이나 의견 교환
- 구글 퀴즈, 설문조사 등을 자유롭게 활용해서 수업 진도 및 참여에 대해 체크
- 댓글만으로도 라포 형성이 가능하며 학생들과의 활발한 의사소통이 제일 중요함
- 온라인으로 진정한 예술적 경험을 하는 것은 매우 어렵기 때문에 과제물로 피드백을 하면서 극복하려고 노력
- 온라인 교육 콘텐츠를 만들어 제시하는 방식보다 학생들이 활동할 수 있는 여지를 주는 방식을 계속 고민할 필요가 있음. 오프라인 교육에서 시도했던 것들이 온라인으로 옮겨진다고 해서 달라져야 하는 것은 아니라고 봄

○ 예술교육자는 '안내하는 매개자'

- 강사는 온라인이든 오프라인이든 예술강사의 예술적 경험을 전달하고 아이들에게 그 가능성과 표현방식을 끌어내고 안내함
- 수많은 온라인 교육 콘텐츠보다 아이들의 활동 방식을 계속 고민
- 온라인으로 전환되는 현재, 일종의 고객의 차원에서 어린이, 청소년, 어른들의 목소리를 들을 필요가 있음. 아울러 예술강사들도 역시 요구사항을 함께 모으는 것도 필요

32) 협업방식 및 참여자 상호작용의 향상을 위한 팁은 부록 38, 39 참고



⑦ 주요사례 7. [토탈미술관] <병커 465-16: 현자의 돌>

구분 / 유형	콘텐츠형	대화형	커뮤니티형
전달 주체	일대다(1:N)	일대일(1:1)	다대다(N:N)
전달 유형	일방형/스트리밍형	쌍방형/대화형	네트워크형
전달 방식	콘텐츠	대화	커뮤니티
전달 과정	가이드	협력	공동창작
교육 목표	독려/장려	참여	놀이
교육 방식	강의/강좌	피드백, 질의응답	토론
전달자료 유형	GPS가 탑재된 프로젝트 자체 어플리케이션 개발		
전달 형태	영상, 자체 개발 이모지 활용		
기타 특징	조별로 협력하여 현자의 돌(3D 프린터) 조립하고 생존도구 만들어 무인도 탈출하기 참여 학생들 스스로 협력하여 해결할 수 있도록 조력자 1~2명만 배치 (조력자는 보조강사의 역할 및 안전관리 지도) 기획 개발자 모니터링 : 줌 라이브 및 단독방을 통해 지속적인 모니터링		

<표 20> 토탈미술관 온라인 문화예술교육 사례 유형 분류

○ 새로운 기술, 변화하는 사회에서 '함께 더불어 사는 삶'<sup>33)</sup>

- 본 프로그램은 문화체육관광부 주최, 한국문화예술교육위원회가 주관하는 4차산업혁명의
- 시대 융복합 예술교육 프로그램 개발사업의 일환인 <2020 꿈다락 토요문화학교> 내 "드림아트랩 4.0" 사업의 일환으로 추진
- 2019년에 진행된 <병커 465-16>은 개별적인 워크숍을 연결시킬 수 있는 스토리 라인을 통해 초등학생들이 주어진 문제 상황에 몰입할 수 있는 환경을 만들고자 하였음. 이를 위해 시각예술가, 출판 디자이너, 미디어 아티스트, 테크니션은 물론 동화작가, 서울예대 학생(팀)으로 이루어진 영상제작팀 등 다양한 분야 관계자들의 협업 네트워크를 만들었으며, 각 워크숍 과정 및 결과물을 공유할 수 있도록 온라인 플랫폼을 구축하였음
- 다양한 성과에도 불구하고, 2019년 사업의 경우 미래친구, 식물친구, 소리친구라는 세 개의 섹션으로 구성된 워크숍 운영에 있어 각 워크숍마다 주어진 결과물 제작이라는 과제를 수행해야 했고, 3시간 3회차로 운영된 시간의 한계상 결과적으로 강사의 계획에 따른 강사 주도적 수업으로 이루어질 수밖에 없었다는 점이 아쉬움이 남음. 이에 2020년 사업에서는 종류를 늘리기보다는 하나의 기술에 집중하고 참가자가 주도적으로 워크숍 운영 구조를 만드는 데 더욱 집중하는 것을 목표로 함
- 2020년 <병커 465-16: 현자의 돌>은 생존게임의 형식을 가져와 조별 작업으로 워크숍을 운영하고 새로운 기술에 대해서 익히고 이로 인해 변화하는 사회에 대해 능동적으로 대응할 수 있도록 사유의 시간을 갖게 하는데 목적이 있음. 아울러 워크숍 전 과정에서 참가자들이 직접 의견을 제시하고 협업하는 활동을 강화하고자 함
- 워크숍 운영과정에서 제시되는 질문과 사고게임 등을 위해 VR, AR, 인공지능, 빅데이터와 같은 4차 산업혁명과 연관된 다양한 기술과 매체들을 활용

○ 대면 프로그램에서 언택트 방식으로 전환

- 기존 465-16 프로그램의 추진 과정 중, 코로나19로 참여 예술가와 관련자가 직접 가기 어려운 상황을 포착하고 언택트 방식을 고려하여 중장기 형태를 지향하며 논의하고 기획

33) 토탈미술관,《병커 465-16: 현자의 돌》기획(안) 내에서 발췌 및 정리



○ 스마트폰(자체 개발 어플리케이션)을 통해 참여자 스스로가 워크숍 운영 및 진행

- 교사는 조력자 역할로 안전 문제만 책임지고, 스마트폰으로 모든 워크숍이 진행될 수 있도록 어플리케이션을 개발함.
- 3D 프린터를 전혀 알지 못하는 교사들도 워크숍을 진행할 수 있도록 하는 것이 목적임
- 기획 개발자 그룹은 프로그램의 진행상황을 기록하는 역할, 수업에 대한 관찰과 반응의 역할을 담당하여 줌 라이브 및 단톡방을 통해 지속적으로 모니터링 시행



### 3. 국외 사례<sup>34)</sup>

#### 가. [미국]<sup>35)</sup> MIT Scratch, MIT<sup>36)</sup>

구분 / 유형	콘텐츠형	대화형	커뮤니티형
전달 주체	일대다(1:N)	일대일(1:1)	다대다(N:N)
전달 유형	일방형/스트리밍형	쌍방형/대화형	네트워크형
전달 방식	콘텐츠	대화	커뮤니티
전달 과정	가이드	협력	공동창작
교육 목표	독려/장려	참여	놀이
교육 방식	강의/강좌	피드백, 질의응답	토론
전달 자료 유형	비디오, 플랫폼 내에서 다양한 콘텐츠와 프로젝트를 공유할 수 있는 툴 제공		
전달 형태	홈페이지		
기타 특징	무료 리소스 제공, 교수자 안내서와 학습자 자습서 제공 학습 프로세스 : 프로그램 설치/접속 → 주제 고르기 → 코딩 과정 상상하기 → 코딩 따라하기 → 코딩 연습하기 → 코딩으로 나만의 프로젝트 만들기 → 커뮤니티에 공유하기		

<표 21> MIT Scratch, MIT 온라인 문화예술교육 사례 유형 분류

- **창의적으로 사고하고, 체계적으로 추리하며, 공동작업을 수행하는 온라인 툴**
  - MIT Scratch는 어린이가 자신의 관심에 따라 대화형 스토리, 게임 및 애니메이션을 만든 다음 온라인 커뮤니티의 동료와 프로젝트를 공유할 수 있도록 하는 온라인 툴
  - 어린이, 부모, 교사에게 유용한 다양한 무료 리소스를 제공하며, 스크래치 웹사이트의 아이디어 페이지를 통해 학습 과정을 지원하기 위한 전략을 제안하는 교육자 안내서와 어린이가 스크래치를 시작하는데 도움이 되는 자습서를 제공함
  - 어린이에게 설계, 제작, 실험을 위한 도구, 자료 및 기회를 제공함으로써 창의적 사고가 그 어느 때보다 중요한 사회에서 삶을 준비할 수 있도록 도와줌
- **Project, Passion, Peer, Play. 4P 원칙에 기반하여 개발한 프로그램**
  - 스크래치 프로그래밍 언어 및 온라인 커뮤니티는 MIT Media Lab에서 연구로 도출한 4P 원칙을 기반으로 개발되었으며, 이를 통해 어린이들은 창의적으로 사고하고 체계적으로 추리하며 공동작업을 수행할 수 있음
  - 1st P, 프로젝트: 일상적인, 더 많은 유형의 재료를 사용하여 프로젝트에 참여
  - 2nd P, 열정: 아이들이 자신들의 관심을 쫓아가도록 격려
  - 3rd P, 동료: 가족 또는 인터넷을 통해 다른 사람과 공동으로 작업하고, 온라인 커뮤니티를 통해 아이디어를 공유하면서 사회적 과정을 통해 창의성을 기를 수 있도록 함
  - 4th P, 놀이: 놀이에 대해 생각할 때, 새로운 것을 시도/실험하고, 위험을 감수하고, 경계를 테스트하려는 의지를 갖는 방식을 생각해야 함
- **코로나19 시기 창의적 학습활동에 참여할 수 있는 아이디어 제공**
  - #ScratchAtHome 이니셔티브는 어린이, 부모, 교사에게 집에서 창의적인 학습활동에 참여할 수 있는 아이디어를 제공하고 있음. 이 이니셔티브에는 스크래치 튜토리얼, 협업 활동 및 Create-Along 라이브 스트리밍 이벤트가 포함됨

34) 국외 사례 중 미국, 영국의 코로나 공공지원 정책, 창조적 활동 지원 정보는 부록 19. 참조. 그 외 독일, 프랑스, 아일랜드, 방콕 등의 세부사례는 부록 30. ~ 부록 36. 참조 / 미국> 일반 교육 및 예술교육 사례는 부록 27. 참조

35) 별도사례, 부록 22. 미국 예술교사의 원격학습 적응 후기 공유, 부록 18. 실리콘밸리 스타트업 에누마 참조

36) 부록 20. 국외 사례 > 가. MIT



## 나. [미국 워싱턴] 온라인 플랫폼 아트엿지, 케네디센터

구분 / 유형	콘텐츠형	대화형	커뮤니티형
전달 주체	일대다(1:N)	일대일(1:1)	다대다(N:N)
전달 유형	일방형/스트리밍형	쌍방형/대화형	네트워크형
전달 방식	콘텐츠	대화	커뮤니티
전달 과정	가이드	협력	공동창작
교육 목표	독려/장려	참여	놀이
교육 방식	강의/강좌	피드백, 질의응답	토론
전달 자료 유형	플랫폼 내에서 공연 큐시트, 영상자료, 음성자료, 글 등 다양한 콘텐츠 제공		
전달 형태	자체 온라인 플랫폼 활용		
기타 특징	-		

<표 22> 아트엿지, 케네디센터 온라인 문화예술교육 사례 유형 분류

### ○ 학생, 교사, 가족 등 대상에 맞는 온라인 콘텐츠 제공

- 미디어를 이용한 교육적 도구로서 전 학년(K-12) 학생, 교사, 가족들에게 대상별 수업계획, 오디오 스토리, 영상클립, 상호 온라인 모듈 포함한 예술교육관련 및 범교과 자료를 제공
- 교육자는 주제별 키워드나 학년별, 대상별 분류, 예술과목, 타교과목 등으로 검색이 가능
- 프로그램과 연계하여 트랜스미디어 스토리텔링을 주제로 청소년 정상회담 개최(2013년 6월, 워싱턴DC)등의 연계활동 진행

<표 23> 아트엿지 케네디센터 대상별 제공 콘텐츠

학생	KC 커넥션 (KC Connection)	케네디센터와 연계된 내용의 자료로 센터에서 공연되는 작품들의 큐시트와 센터에서 진행되는 행사관련 자료와 예술관련 가이드자료 등 제공
	특색 (Features)	다양한 주제별 자료로 구성됨. 분야별 전문예술가 소개와 그의 작품에 대한 설명자료, 테마별 음성자료 또는 주제 관련 영상클립 등을 제공 (예시) 오한과 전율: 기존의 유명한 곡들을 중심으로 음악을 통해 공포를 극대화시키는 방법 탐색하기
	맞춤 자료 (Just For You)	연령에 따른 맞춤별 교육자료로 슬라이드 쇼, 플래시, 영상자료, 글 등 다양한 형식으로 제공
교사	수업 (Lessons)	교사들이 실제 도입할 수 있는 수업계획 자료로서. 수업의 목표, 교수법, 평가방법 등이 명시된 수업개요와 수업 전 활동, 교과활동별 표준적용사항 등을 담음 (예시) 뮤지컬 각색하기: 9~12학년을 대상으로 문학작품, 역사적 사건을 뮤지컬로 각색해보는 수업관련 계획, 교수법 등 자료
	방법 (How To's)	수업을 효과적으로 전달하기 위한 팁, 가이드와 보조적 자료, 기사 등을 제공 (예시) 창의적으로 갈등하기 : 그룹 예술 프로젝트 진행 시 일어날 수 있는 갈등에 대한 해결법을 10가지 팁으로 제시
	교과표준 (Standards)	예술교육교과표준개정안에 따른 수업자료를 키워드, 학년별, 예술장르별로 검색할 수 있도록 하는 자료 모음
가족	학교에서 (At School)	부모가 자녀의 학교내 예술교육을 도울 수 있는 방안에 대해 참고할 수 있는 기사 등을 제공
	집에서 (At Home)	일상과 가정의 환경에서 창의력을 이끌어낼 수 있는 활동 및 교육에 관한 팁 제공 (예시) 차와 마트에서 할 수 있는 5가지 창의적 활동
	그 외 (Out&About)	학교나 집이 아닌 외부환경에서 진행할 수 있는 예술교육 관련 자료 제공 (예시) '자녀가 15살이 되기 전 반드시 가봐야 할 15곳': 미국 전역의 어린이·청소년을 위한 박물관 등 체험에 유용한 장소 소개



#### 다. [미국 뉴욕] 브루클린 뮤지엄(Brooklyn Museum) 사례

구분 / 유형	콘텐츠형	대화형	커뮤니티형
전달 주체	일대다(1:N)	일대일(1:1)	다대다(N:N)
전달 유형	일방형/스트리밍형	쌍방형/대화형	네트워크형
전달 방식	콘텐츠	대화	커뮤니티
전달 과정	가이드	협력	공동창작
교육 목표	독려/장려	참여	놀이
교육 방식	강의/강좌	피드백, 질의응답	토론
전달 자료 유형	이미지(검색기능), 비디오(유튜브), 텍스트(PPT/PDF/Word),사운드(팟캐스트,플레이리스트) 워크시트(Worksheet),라이브(라이브챗, 웨비나, 웹캐스트, 라이브방송), 퀴즈,VR/AR,게임		
전달 형태	블로그(텀블러),소셜미디어(인스타그램),유튜브,줌		
기타 특징	한 가지에 치우치지 않고 모든 매체를 고루 활용하여 다채로운 접점을 마련한 사례		

<표 24> 브루클린 뮤지엄 온라인 문화예술교육 사례 유형 분류

##### ○ 버추얼 콘텐츠 자료와 예술 활동들을 통한 지속적 노력

- 뉴욕 브루클린에 위치한 미술관으로 공립 미술관이 제공할 수 있는 내부 교육자료 콘텐츠와 연결 가능한 외부 교육 자료를 통합하여 전달하는 지속적인 노력 시도
- 특히 전달 유형과 형태에 있어 하나로 치중되지 않고 인스타그램, 텀블러, 스포티파이, 줌, AR 등 모든 매체와 유형을 아우르면서 보다 많은 접점을 열어둔 것이 특징
- 인스타 라이브 퀴즈 게임, 카드 게임 앱, 온라인 전시회, 줌을 통한 온라인 라이브 교육 까지 다양한 콘텐츠프로그램으로 미술관 및 미술관의 소장품과 연결되도록 설계







##### ○ 예술교육 리소스 안내 (Learn and Teach)

- K-12 온라인 교육 자료 : 교육자와 학생이 교육 커리큘럼과 액티비티 활동에 활용할 수 있도록 고해상도 이미지, 배경 지식, 관람을 위한 질문, 액티비티 제안 등을 담아서 모두 Pdf 파일 형태로 제공
- 청소년 투어 프로그램(Art at Two) : 5-10세 어린이 대상 온라인 강연 프로그램으로 30분 동안 박물관의 예술 작품에 대해 설명하고 집에서 하는 활동도 안내하하며 줌(Zoom)으로 라이브로 진행하고 사전 예약으로 운영하였으며 한달간 운영함.
- 특히 아티스트가 작품에 생명을 불어 넣는 법, 예술을 사용해 사회적 변화를 만드는 법, 예술 작품의 기원 등 세션을 5가지로 구조화 하여 통일된 교육 양식으로 제공함
- 타이니카드(Tinycards) 브루클린뮤지엄 : 전세계적으로 인기가 높은 언어교육 앱인 듀오링고가 개발한 타이니카드 앱으로 브루클린 뮤지엄이 제공하는 다양한 카드 컬렉션을 통해 집에서 직접 예술 연상 게임이나 교육을 해볼 수 있는 프로그램

##### ○ 전연령층을 위한 재미있는 예술활동 (Have a Little Fun)

- 국공립 예술기관으로서 박물관이 임시휴관이어도 지속적으로 소장품 컬렉션에 접속하도록 권장하는 것 외, 집과 일터에서 해볼 수 있는 다양한 예술 활동들을 권장하는 형태로 다채로운 소셜미디어 상에서의 리소스를 제공



이미지	프로그램	세부설명
	미니 예술 교육 (Mini Art Lesson)	2-6,7세 및 그 이상 대상으로 총 14개의 예술교육 자료 제공 PDF로 제공되며 학생과 같이 생각해볼 주제, 할 수 있는 액티비티 등이 단계별로 제시한 개별 가이드
	예술 역사 팝퀴즈 (Art History Pop Quiz)	인스타그램 스토리를 활용해서 박물관 소장품에 관한 퀴즈를 풀어 보는 형태로 라이브로 진행되며 소셜미디어를 활용하고 게임형태 를 활용한 참여 독려
	소장품 컬러링 북 제공	12개의 주요 박물관 소장품을 컬러링할 수 있도록 PDF 워크시트 로 형태로 리소스로 제공하는 형태로 색칠공부를 통한 예술학습이 가능하게 하는 워크시트 제공
	스포티파이 플레이리스트 제공	집에서 일하는 사람들을 위한 박물관 만의 플레이리스트 제공, 박 물관에 소장된 비주얼 위주의 리소스가 아닌 사운드가이드까지 확 대한 사례
	AR 아트 어플리케이션 소개	올라퍼 엘리야슨, KAWS 등 세계적인 아티스트들이 만든 AR 리소 스를 제공하는 Acute Art App을 안내하는 리소스
	버추얼 첫 번째 토요일(Virtual First Saturday) 행사	매주 진행되던 오프라인 토요일 무료 행사 프로그램을 버추얼로 변환하면서 유튜브와 줌, 라이브 등을 다채롭게 활용

<표 25> Have a Little Fun 프로그램 세부 설명

#### ○ 성인들을 위한 박물관 탐험을 위한 리소스 제공

- 전통적인 박물관/미술관이 제공하던 전시, 큐레이팅, 컬렉션 소개 프로그램을 디지털화  
하여 연속성을 갖도록 안내

프로그램	세부설명
홈페이지내 소장품 안내	홈페이지 내에 작품별 소개, 작품 자료 등을 세부적으로 정리해둔 페이지를 탐색 할 수 있도록 제공
버추얼 큐레이터 프로그램	브루클린 뮤지엄이 운영하는 텀블러(블로그)를 통해 #버추얼큐레이터 라는 태 그를 생성하여 올린 글을 자동으로 연동 코로나 이후 생긴 프로그램으로 사진과 글을 통해서 박물관을 둘러보게 큐레 이터가 직접 글을 올리는 형태로 운영함
스마트히스토리 (Smarthistory)	예술 작품 리소스 사이트인 스마트히스토리내에 브루클린 뮤지엄의 소장품, 예술의 역사, 컬렉션 등을 을 검색해 볼 수 있도록 링크로 연결되어 있으며 블로그에 비해 보다 전문적 정보 제공
구글 아트앤 컬처 (Google Art & Culture)	온라인에서 미술관의 작품을 고해상도로 즐길 수 있도록 고안된 구글 아트앤 컬처 프로그램 중에 박물관 페이지를 연결하고 기존 소장품 외에 온라인 전 시회 4개 구성하여 온라인 전시체험 제공
유튜브 예술가의 대화 시리즈 프로그램	기존에 박물관에서 진행된 예술가의 대화 프로그램을 하나의 시리즈로 유튜 브 내에 플레이리스트를 만들어서 볼 수 있게 제공 총 34개의 리소스를 하나로 묶어서 볼 수 있게 정리

<표 26> 브루클린 뮤지엄의 디지털화한 프로그램 목록 및 설명



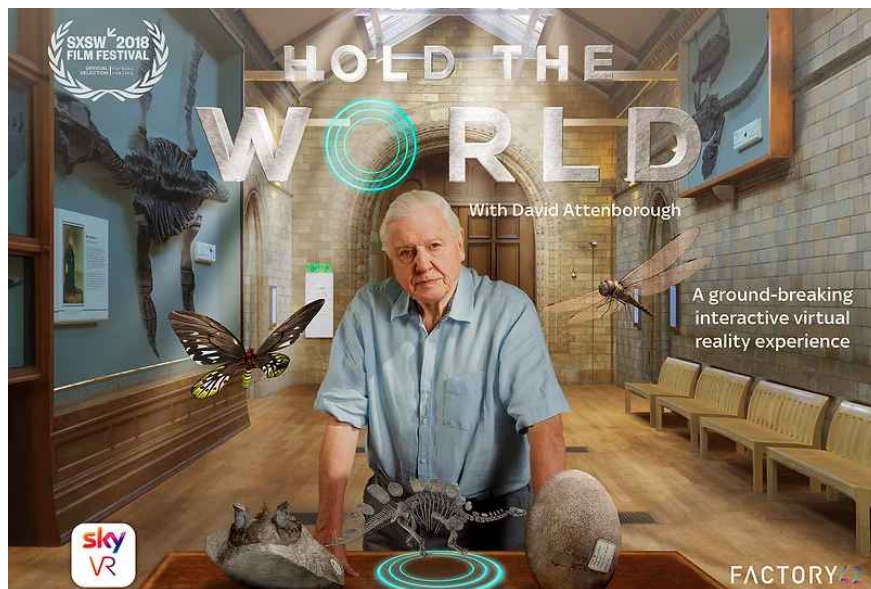
## 라. 홀드 더 월드(Hold The World VR) 사례<sup>37)</sup>

구분 / 유형	콘텐츠형	대화형	커뮤니티형
전달 주체	일대다(1:N)	일대일(1:1)	다대다(N:N)
전달 유형	일방형/스트리밍형	쌍방향/대화형	네트워크형
전달 방식	콘텐츠	대화	커뮤니티
전달 과정	가이드	협력	공동창작
교육 목표	독려/장려	참여	놀이
교육 방식	강의/강좌	피드백, 질의응답	토론
전달 자료 유형	VR		
전달 형태	6축 <sup>38)</sup> 인터랙티브 VR 경험 (구글 데이드림 뷰의 SKY VR 앱, 삼성 기어 VR, 오쿨러스 리프트)		
기타 특징	-		

<표 27> 홀드 더 월드(Hold The World VR) 온라인 문화예술교육 사례 유형 분류

### ○ 가상 현실 매체에 특화된 체험형 VR 콘텐츠의 등장

- 기존의 박물관 VR 콘텐츠들은 360 영상으로 녹화된 공간을 재생하는 형태, 혹은 소장품을 3D로 감상하는 형태의 단순 관람형 콘텐츠가 대다수를 차지
- 홀드 더 월드는 2018년 SKY VR, Factory 42, 영국 자연사박물관의 합작으로 제작된 1:1 대화형 인터랙티브 VR 콘텐츠로 가상 현실 매체에 특화된 경험 디자인 사례
- 자연사 박물관의 일반인 출입금지 구역을 배경으로, 유명 자연사 방송인 데이비드 에튼 버러 경이 3D 홀로그램 프라이빗 가이드로 등장
- 체험자는 개별 VR 기기와 컨트롤러를 이용하여, 박물관 소장 희귀 표본들을 직접 집어 들고, 확대하고, 표본을 되살리는 경험을 통해 현실에서는 불가능한 방식으로 박물관을 체험 가능



<그림 9> 홀드 더 월드(Hold The World VR) 메인 화면

37) 기사, 'Beginning of a new era': how culture went virtual in the face of crisis

<https://www.theguardian.com/culture/2020/apr/08/art-virtual-reality-coronavirus-vr>

38) 6축 기술은 공간상의 움직임을 인식하는 가속도 센서 3축(X, Y, Z)과 방향성을 감지하는 지자기 센서 3축(X, Y, Z)을 활용한 기술을 뜻함. (네이버 지식백과)



○ 오프라인 경험의 복제가 아닌 디지털 퍼스트 경험 개발의 필요성

- COVID-19 이전의 문화예술 전시 및 공연 분야에서의 디지털 공간은 물리적 공간의 관객을 위한 부수적인 공간으로 취급
- 문화예술 프로그램들은 직접 체험하는 관람객과 현장 경험을 위해 설계되며 후에 기록 및 홍보 목적의 영상이나 이미지를 온라인에 게재
- 국가별 바이러스 확산 방지 정부 지침에 따라, 대다수의 문화예술 공간, 박물관, 미술관, 공연장 등은 장기간 휴관하거나 전시를 열기 어려운 상황
- 물리적 공간에서의 체험은 더 이상 우선순위가 아니며 디지털 공간을 우선으로 하여 관객들을 위한 행사, 전시, 체험 등을 개발하는 흐름
- 하지만 최신 기술을 무작정 활용하기보다 웹사이트, 유튜브, 줌(Zoom) 등의 익숙한 플랫폼을 활용하되 전달 방식과 대상을 고려한 참여 방법 개발 등에 중점

○ 디지털 크리에이티브 플랫폼과 연계하는 문화예술

- Sketchfab for cultural heritage: 대영박물관, 멕시코 국립인류학 박물관 등 여러 박물관과 미술관 소장품 3D 모델과 개인 이용자들이 업로드한 3D 모델들을 다양한 사람들이 활용할 수 있게 공개된 에셋 라이브러리
- 문화예술 기관, 교육 기관, 커뮤니티, 예술가들이 공공 리소스로 제공되는 양질의 에셋 라이브러리를 다양한 예술 창작 및 교육에 활용
- 웹상에서 공유, 수정, 다운로드가 가능한 Sketchfab의 기능들을 이용해 온라인 전시와 관객 참여형 프로젝트 운영 용이
- 홈페이지 : <https://www.sky.com/pages/vr/introducing-hold-the-world>

마. [미국] 에듀테크 영리기업 카덴제(Kadenze.com) 사례

구분 / 유형	콘텐츠형	대화형	커뮤니티형
전달 주체	일대다(1:N)	일대일(1:1)	다대다(N:N)
전달 유형	일방형/스트리밍형	쌍방형/대화형	네트워크형
전달 방식	콘텐츠	대화	커뮤니티
전달 과정	가이드	협력	공동창작
교육 목표	독려/장려	참여	놀이
교육 방식	강의/강좌	피드백, 질의응답	토론
전달 자료 유형	영상, 학습 자료, 과제, 포럼		
전달 형태	웹		
기타 특징	자체 학습 관리 플랫폼(LMS), 학습 커뮤니티, 학습자의 온라인 포트폴리오 제작 지원		

<표 28> 카덴제(Kadenze.com) 온라인 문화예술교육 사례 유형 분류

○ 예술 교육에 특화된 디지털 플랫폼

- 카덴제는 교육 기술 기업으로, 예술, 디자인, 크리에이티브 테크놀로지를 전문으로 하는 온라인 교육 플랫폼(MOOC: Massive open online course)을 운영. 전 세계 유수의 대학 및 기관과의 제휴를 통해 합리적인 가격에 양질의 인터랙티브한 교육 과정을 제공
- 강좌 당 5~8회의 비디오 기반 강의로 진행되며, 학습자들은 예약 모드 또는 적응 모드를 선택해 학습 속도를 결정. 강의 포럼, 갤러리 등 플랫폼의 거의 모든 곳에 미디어(이미지, 비디오, 오디오)를 공유 가능하여 강사-학습자, 학습자-그룹 사이의 피드백 확장 가능
- 회원 유형: 일반 회원에게는 대학 및 기관 제휴 강의와 포럼 자료가 무료로 제공, 프리



미엄 회원에게(월 20달러)는 인터랙티브한 학습 과정 (과제 수행, 학습 일정 관리, 포트폴리오 제작, 수료증 발급 등) 제공

- 제휴 기관: 스탠포드 대학, 프린스턴 대학, UCLA, 칼아츠, 서울예술대학교, 외 다수

#### ○ 기술 혁신을 통해 콘텐츠 개발 및 전달 과정 간소화

- 카누(Kannu) 학습 관리 시스템(LMS) : 자체 개발한 학습 관리 시스템을 카덴제 플랫폼에 사용. 대학 및 기관, 단체 대상 유료 솔루션 서비스
- 카덴제 버추얼 스튜디오(KADENZE VIRTUAL STUDIO) : 2020년 8월 27일 카덴제 블로그에서 공개한 서비스로 예술 강사들이 보다 쉽게 온라인 강의를 구성할 수 있는 가상 환경을 구성. 자사의 '기술에 의한 창의 학습 (TECL: Technology Enabled Creative Learning) 프레임워크'를 통해 강사가 온라인 환경을 최대한 활용하는 콘텐츠를 기획, 개발 및 전달할 수 있도록 도와줌으로써 콘텐츠와 학습자의 진도에 초점을 둘 수 있는 환경 제공 목표. 현재는 개별 제안서를 통해서만 신청 가능
- 홈페이지 : <https://www.kadenze.com/>

### 바. [영국]<sup>39)</sup> 뮤직마크(Music Mark) 사례

구분 / 유형	콘텐츠형	대화형	커뮤니티형
전달 주체	일대다(1:N)	일대일(1:1)	다대다(N:N)
전달 유형	일방형/스트리밍형	쌍방형/대화형	네트워크형
전달 방식	콘텐츠	대화	커뮤니티
전달 과정	가이드	협력	공동창작
교육 목표	독려/장려	참여	놀이
교육 방식	강의/강좌	피드백, 질의응답	토론
전달 자료 유형	이미지(인포그래픽), 비디오(유튜브), 리포트(PDF), 사운드(팟캐스트 및 음악리소스) 워크시트(Worksheet), 악보, APP, 퀴즈, 게임		
전달 형태	웹사이트, 소프트웨어, APP 등		
기타 특징	음악교육을 위한 모든 리소스를 한곳에서 통합하여 쉽게 접근 가능하게 전달 교육 가이드, 소통 가이드, 소프트웨어와 교육자료 등 총체적인 리소스 제공		

<표 29> 뮤직마크(Music Mark) 온라인 문화예술교육 사례 유형 분류

#### ○ 코로나 격리 이후 음악 학습 재개를 위한 영국 전역의 #CanDoMusic 캠페인

- 어린이와 청소년을 위한 고품질 음악교육을 제공하는 357개 이상의 조직 및 개인으로 구성된 네트워크 조직 뮤직마크(Music Mark)
- 전통적으로 웹사이트를 통해 집에서 할 수 있는 가정용 학습 자료, 온라인 음악교육에 대한 저작권 보호 안내 등의 체계적인 자료를 제공하고 있었음
- #candomusic 캠페인은 영국 음악가 전문기관(Incorporated Society of Musician, ISM) 과 MTA 와 협력하여 활용 가능한 실용적인 교육 자료 콘텐츠, 뉴노멀에 적응하는 방법에 대한 지침, 온라인 교육에 대한 조언 등의 정보를 제공
- 홈페이지 : <https://www.musicmark.org.uk/>

39) 영국의 격리기간 어린이를 위한 창조적 활동 지원 정보 및 제안은 부록 28~29. 참조



○ 음악 강사를 위한 별도의 페이지([www.candomusic.org](http://www.candomusic.org)) 통한 통합 자료 안내

- 연령별로 초등 교사 및 학생, 중등 교사 및 학생, 학부모를 위한 음악교육 자료 및 일반 음악교육자료를 편성함. 온라인 강의뿐만 아니라 애니메이션, 게임, 커리큘럼, 작곡 프로그램, 오케스트라 시뮬레이션 등 음악 관련 다양한 자료를 제공 중

<표 30> 뮤직마크(Music Mark) 세부 프로그램

프로그램	세부설명
코로나 바이러스 지침	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 학생 대상 코로나 등 전염병에 대해 소통하는 방법 제공</li> <li>• 코로나 바이러스와 관련된 조언</li> <li>• 음악가를 위해 격리기간 동안 건강유지, 온라인 시도, 업무 복귀 등에 대한 지침안내</li> <li>• 코로나 이후 온라인 플랫폼에서의 수업 전환을 위한 안내</li> </ul>
음악실이 아닌 곳에서의 음악교육을 위한 자료	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 차랑가 뮤지컬 스쿨 : 고품질 디지털 프로그램 및 온라인 학습공간을 제공하는 서비스를 30일간 무료 제공</li> <li>• 클래식 100(Classic 100) : 엄선된 100곡의 음악과 활동으로 가족과 공유 가능하도록 설계된 학교 교육용 자료로 기존 6천개의 초등학교에서 사용되던 자료</li> </ul>
음악실에서의 악기 및 리소스 공유	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 악기 소독 : 바이러스확산 방지를 위한 청소 방법 안내</li> <li>• 학생 및 부모 등 악기 유지 보수 가이드 및 학습서 제공</li> <li>• 블로그 : 목관악기, 금관악기 연주자들을 위해 건강 유지하는 방법에 대해 안내하는 블로그</li> <li>• Covid Clean : 청소 장비, 소독장비, 학생간 거리 유지 등 음악 강사를 위한 조언 안내</li> </ul>
1-2-1 소규모 교육	- 1-2-1 및 소규모 그룹 수업을 위한 회원 강사인 Nickey Bedetti의 교육용 비디오 시리즈
온라인 음악교육	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 원격 수업 제공하는 음악교사를 위한 보호 지침 안내</li> <li>- 실시간 음악 만들기 : 온라인 실시간 음악 소프트웨어(ORM) 가이드 제공</li> <li>- 온라인 음악가를 위한 줌(Zoom) 보안 고려사항 안내</li> <li>- 온라인 음악가로서 교육 및 공연 환경이 변화됨에 따른 저작권 안내</li> <li>- 기존에 경험을 갖춘 음악교사의 온라인교육으로 전환하기 위한 단계별 안내</li> <li>- 기악 및 성악 수업 제공을 위한 원격 교육과 관련된 소프트웨어 기초 자료</li> <li>- 피아노 반주 앱 Tido Music 앱, 가상 피아노 게임 Twinkle Tunes 등 안내</li> <li>- 온라인 퀴즈 포함된 45개 워크숍 비디오로 구성된 무료 유튜브 워크숍 자료</li> <li>- 온라인 지휘를 위한 오케스트라 교육 과정 안내, 트럼펫 연주 교육 안내, 음악 워크숍 및 코스 자료 안내 등</li> </ul>
초등학생, 중고등학생 등 연령별 가이드	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 3-11세 어린이를 위한 음악자료 및 연극 자료 등 음악 전문가가 아닌 강사도 쉽게 가르칠 수 있는 교육 자료</li> <li>- Primary Music Toolkit 초등학교 교사들을 위한 음악교육 및 커리큘럼 제작을 위한 온라인 툴킷 제공</li> <li>- 중고등 학년 대상으로는 음악이론 입문, 작곡 교육 자료, 커리큘럼 정보, 음악커리어를 위한 영감을 주는 비디오 등 다채로운 자료 제공</li> </ul>
작사/작곡 교육, 음악 기술 교육 등	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 무료로 제공되는 악보 리소스 안내</li> <li>- 작곡을 위해 필요한 아이디어 및 영감을 주는 작품 리소스 안내</li> <li>- 아이패드와 가르칠 수 있는 교육 프로그램 안내</li> <li>- Trinity Rock &amp; Pop 앱 안내 : 개별 악기 트랙을 조정하는 연습앱</li> <li>- 블로그, 팟캐스트, 뉴스, 비디오, 튜토리얼 등을 포함한 음악테크놀로지 교사를 위한 리소스 안내</li> <li>- Drake Music : Music Excellence London이 제공하는 아이패드와 APP을 통한 음악 교육, 음악 이벤트, 라이브 샘플링 등 제공</li> </ul>





## #CanDoMusic: Teaching music during coronavirus (COVID-19)

This page has been created to support school music teachers and signpost them to practical resources so that children and teachers #CanDoMusic in school.

Find out how to [get involved](#).

<그림 10> 뮤직마크(Music Mark), 코로나 대응 관련 웹 이미지

### ○ 교육 대상, 교육 목적, 교육 장소에 따라 찾아볼 수 있도록 구성된 콘텐츠 제공

- 일대일 교육, 일대다 교육 등 교육 현장 어디에서든 사용 가능한 자료를 제공하고 있어 수요에 맞게 자료를 검색할 수 있음
- 주요 기관들이 제공하는 콘텐츠 외에도 리소스 자료를 멤버들과 공유할 수 있도록 하는 기능을 제공하여 자료가 풍성하도록 구성
- '키워드 검색' 카테고리 검색 기능 등을 부가적으로 넣어서 쉽게 원하는 자료를 찾을 수 있도록 하였음
- 개별 콘텐츠별 유료·무료를 표기하고, 커리큘럼 제공인지, 가이드 제공인지 등을 구분하여 리소스의 형태나 외부 링크를 바로 볼 수 있도록 하여 사용자가 편리하게 경험할 수 있도록 제공

## 사. [일본 도쿄] 도쿄학예대학 부속 코네가이 초등학교 수업 사례

구분 / 유형	콘텐츠형	대화형	커뮤니티형
전달 주체	일대다(1:N)	일대일(1:1)	다대다(N:N)
전달 유형	일방형/스트리밍형	쌍방형/대화형	네트워크형
전달 방식	콘텐츠	대화	커뮤니티
전달 과정	가이드	협력	공동창작
교육 목표	독려/장려	참여	놀이
교육 방식	강의/강좌	피드백, 질의응답	토론
전달 자료 유형	수업 과정별 특징에 따라 그에 맞는 자료와 툴 사용		
전달 형태	회의: MS Teams / 화상회의: 줌 / 동영상 및 메모기능: Flipgrid		
기타 특징	-		

<표 31> 도쿄 코네가이 초등학교 수업 온라인 문화예술교육 사례 유형 분류



### ○ 온라인 특유의 환경을 살린 수업 구성

- 온라인 수업을 위한 프로그램의 계정(MS Teams)을 학생 전원에 발급하는 것을 시작으로, 주제별로 적합한 온라인 수단을 선택하여 텍스트, 이미지, 동영상 파일 교환, 화상회의 등 다양한 진행 → 그냥 수업을 재현하는 것이 아니라 온라인 특유의 환경을 살림
- 실시간으로 얼굴을 맞대는 '동기화'활동은 극히 일부로, 온라인 수단을 활용한 의견 교환 및 동영상 공유 등 '비동기'수단 적절히 조합

단계	일자	진행내용	활용 Tool
1단계	1-3일자	그룹별 전략회의	MS Teams 활용
		화상회의(필요시)	Zoom
2단계	4일자	그룹별 '주장' 동영상 공개	Flipgrid
3단계	4일자	그룹별로 게시된 '주장' 동영상 반복 확인하면서 다른 그룹에 질문거리 도출	Flipgrid
4단계	5일자	메모 기능을 이용하여 그룹 간 질문과 답변 진행	Flipgrid
		대표자의 진행 하에 실시간 토론 진행	Zoom
5단계	6일자	투표 실시, 결과발표	Teams

<표 32> 도쿄 코네카이 초등학교 수업 구성

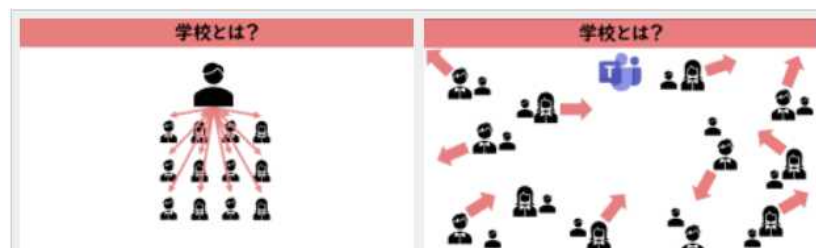
- 온라인 토론 수업 예시
  - ✓ 온-오프라인 연계 수업 예시
    - (1) 국어 수업에서 디지털 교과서를 사용한 읽기 수업 진행
    - (2) 문장을 읽기 위기 위해 자신이 읽기 쉽게 음성을 재생시켜서 이어폰으로 듣거나 문자 크기/배경색을 변경할 수 있도록 함
    - (3) 손으로 편지를 쓰는 대신에 문자를 입력하고, 감상을 적어 구두로 발표하는 대신 온라인에 게시하고 공유하는 등 온라인 연계 진행

### ○ 교사에게 필요한 것은 수업 디자인력, 정보처리 능력, 코디네이트 능력

- 온라인 수업을 양방향 학습 지원 수단을 넘어, 커뮤니케이션의 지원 및 관계 맺기의 수단으로 활용함. 따라서 교사에게는 온라인 환경에 맞는 새로운 능력이 요구됨
  - ✓ (1) 수업 디자인력: 온라인의 특징을 살린 수업 설계
  - ✓ (2) 정보처리 능력: 교실에서와는 비교가 되지 않는 양의 정보를 취사 선택하는 능력
  - ✓ (3) 코디네이트 능력: 온라인 상에서 학생과 좋은 인간 관계를 구축하는 능력

### ○ 온라인 수업에서 학교와 교사의 역할

- 학교 : 학교 차원에서 ICT 활용을 위한 환경 조성
- 교사 : 기존 배움의 주도권이 교사에게 있고 교사가 학급을 같은 방향으로 이끌어 나갔다면, 이제는 그 주도권을 아이에게 넘기는 것이 중요. 아이들이 자신의 흥미와 관심에 따라 과제를 언제 어떤 순서로 할지 정하도록 함



<그림 10> 지금까지의 코네카이 초등학교(왼쪽)과 앞으로 바뀔 (오른쪽)의 이미지



#### 아. [미국] Liz Lerman, Response

구분 / 유형	콘텐츠형	대화형	커뮤니티형
전달 주체	일대다(1:N)	일대일(1:1)	다대다(N:N)
전달 유형	일방형/스트리밍형	쌍방향/대화형	네트워크형
전달 방식	콘텐츠	대화	커뮤니티
전달 과정	가이드	협력	공동창작
교육 목표	독려/장려	참여	놀이
교육 방식	강의/강좌	피드백, 질의응답	토론
전달 자료 유형	책, 텍스트		
전달 형태	Zoom, 웨비나(코칭), 유튜브		
기타 특징	-		

<표 33> Liz Lerman, Response 온라인 문화예술교육 사례 유형 분류

#### ○ 안무가와 관람객 간의 상호작용 과정을 통해 완성되는 작품

- 1970년대 무용가 리즈 레어만이 무용 공연을 준비하는 프로세스에서 일반인이 그 과정을 지켜보면서 계속 피드백을 주도록 한 오프라인 프로젝트 CRP(Critical Response Process)를 온라인 버전으로 진행
- 피드백은 일반인이 단순히 "좋아요", "싫어요"만 말하는 것이 아니라, 예술가가 계속해서 질문을 던지고 상호작용 하는 방식임. 따라서 단순한 코멘트는 지양하고, 긴 코멘트를 쓰는 것을 기본 규칙으로 함
- 그 과정에서 일반인들이 작품에 대해 깊이 있는 해석을 내놓고, 예술가들도 그들의 말을 경청하면서 예술을 잘 모르는 사람들도 창작 과정에 깊게 참여할 수 있음.
- 홈페이지: <https://lizlerman.com/critical-response-process/>

#### ○ 예술가(창작자)와 반응 하는 사람(Responder), 그리고 퍼실리테이터

- 이 프로젝트에는 예술가(창작자), 반응하는 사람(Responder), 퍼실리테이터, 총 3가지 역할이 있으며, 각자의 역할은 다음과 같음
- 예술가(창작자): 리뷰를 위한 작업을 제공. 다른 사람과의 대화에서 작동하는 질문을 준비
- 반응하는 사람: 훌륭한 작품을 만들고자 하는 예술가의 의도에 따라 예술가와 대화
- 퍼실리테이터: 프로젝트의 각 단계를 시작하고 과정을 추적하며, 예술가와 응답자가 과정 안에서 유용한 질문과 답을 구성할 수 있도록 지원

#### ○ 프로젝트의 4단계

1단계	의미의 진술	반응하는 사람은 그들이 목격한 작업에서 무엇이 의미가 있었고, 연상이 되었으며, 흥미롭고, 눈에 띄는 것이 무엇이었는지 설명
2단계	질문하는 예술가	예술가가 작품에 대해 질문함. 답변 시, 반응하는 사람은 질문에 대한 주제에 대해 생각하고, 그에 대해 직접 응답하며 의견을 표현할 수 있음
3단계	중립적인 질문	반응하는 사람은 작업에 대해 중립적인 질문(의견이 포함되지 않은 질문)을 하고, 예술가는 그에 응답함. 이 단계는 CRP에서 가장 근본적이고 도전적이며, 잘못 이해되는 단계 중 하나임
4단계	의견의 시간	반응하는 사람은 예술가의 허락을 받아 의견을 말함. 예술가는 이를 거절할 수 없음

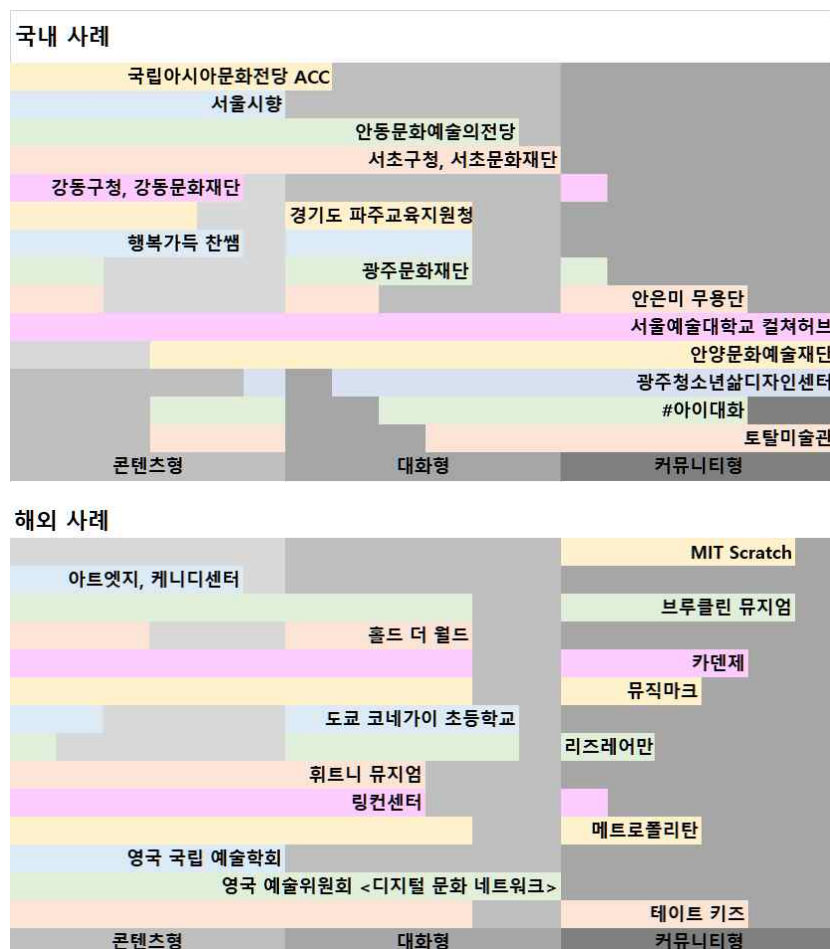


## 4. 국내·외 사례 유형 분석

### 가. 사례 유형 분류 매트릭스

#### ① 국내·외 사례 분석 및 설명

- 국내·외 사례, 부록에 수록된 사례의 유형 분류표를 기본으로 각 유형에 해당되는 전달 주체, 전달 유형, 전달 방식, 전달 과정, 교육 목표, 교육 방식 중 해당되는 사항을 수치화하여 그래프로 정리함
- 국내 사례는 콘텐츠형, 대화형이 우위를 보이며 해외 사례는 대화형, 커뮤니티형이 우위를 보임. 이는 콘텐츠형은 온라인 교육 플랫폼의 제일 기본이 되는 유형으로서, 콘텐츠가 축적되는 동시에 리소스의 형태로 쓰이기 때문임
- 해외 사례에서 커뮤니티형이 우위를 보이는 이유는 코로나19의 온라인 교육 대응 사례만의 분석 결과가 아니라 이전부터 정보화, 산업화 측면에서 디지털 관련 정책을 수립하고, 디지털 포용 측면에서 유효한 전달 방식을 고민하면서 구축된 나라들의 공공플랫폼 사례라는 점을 주목할 필요가 있음<sup>40)</sup>



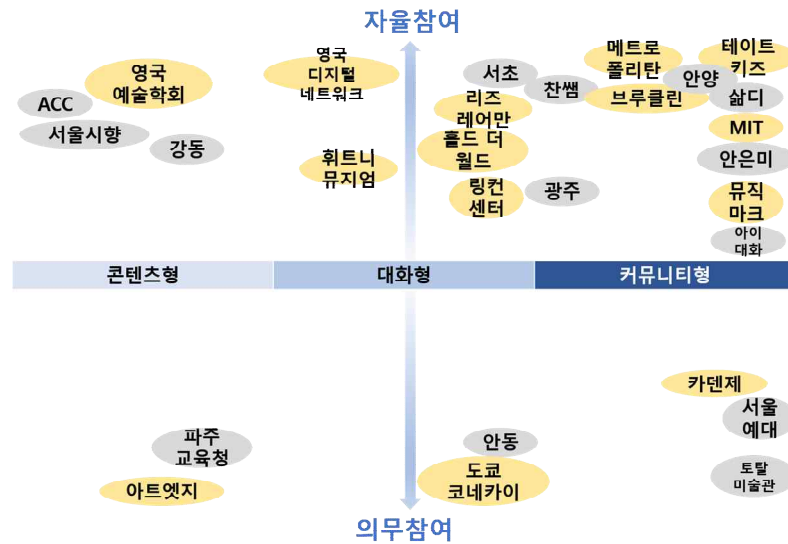
<그림 11> 국내·외 사례 유형 분류에 따른 매트릭스

40) 국내사례 중 국립아시아문화전당 ACC, 서울시향, 안동문화예술의전당, 서초구청·서초문화재단, 강동구청·강동문화재단의 세부 내용은 부록 13., 해외사례 중 휘트니 뮤지엄, 링크센터, 메트로폴리탄, 영국 국립 예술학회, 영국 예술위원회, 테이트 키즈(Tate Kids)의 세부 내용은 부록 23~24. 참조



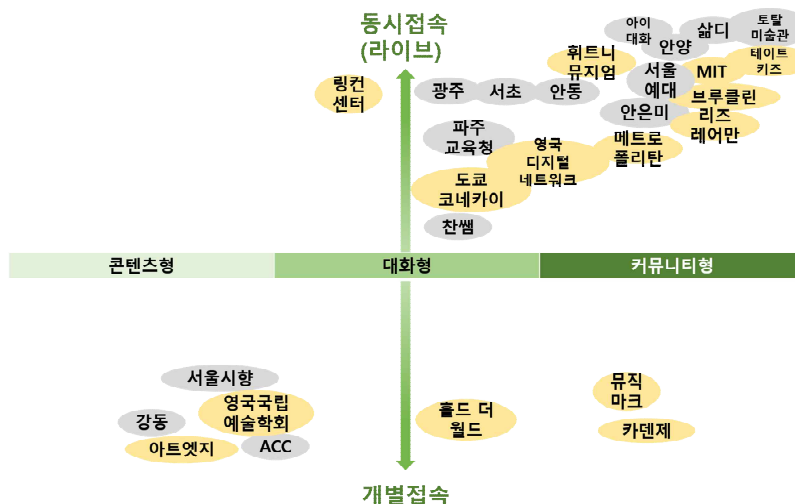
## ② 원격교육의 주요 요건을 기준으로 한 사례 분석

- 원격교육의 주요 요건을 '자기주도성', '학습동기', '상호작용'에 두고 각 요건이 발현되기 위해서 제일 크게 영향을 끼치는 요소를 교육 참여 형태와 현장성으로 보고 분석한 결과임
- '자기주도성'이 발현되기 위해선 교육 참여 형태를 '자율참여'와 '의무참여'로 나누어 사례를 배치한 결과, 자율참여가 우세하며 자율참여-커뮤니티형에 비교적 집약됨
- 커뮤니티형의 사례들은 공동창작, 놀이의 교육 방식을 취하고 있어 자기주도성의 발현과 밀접한 관련을 가지고 있음



<그림 12> 자율참여/의무참여 분류에 따른 매트릭스

- '학습동기'와 '상호작용'의 요건을 연결성과 현재성이 핵심이라고 보고, '동시접속(라이브)'와 '개별접속'으로 구분함
- 각 사례를 배치하여 정리한 결과, 동시접속(라이브)-대화형, 동시접속(라이브)-커뮤니티형에 많은 사례가 분포되어 있음
- 대화형, 커뮤니티형 사례 중, 지속적인 연결과 참여를 이끌기 위한 다양한 방식 중 하나로 동시접속(라이브)가 유효한 것으로 보임



<그림 13> 동시접속/개별접속 분류에 따른 매트릭스



## 나. 사례분석에 따른 유형별 특징

### ① 콘텐츠(Content)

- 특히 콘텐츠(교육 자료)의 전달이 학교별, 교육 기관별로 개별의 별도 채널을 통해 교육하거나 기존 교육 자료를 시청하도록 안내하는 형태를 띠
- 다만 혼자서 학습 또는 활동하거나 단순한 시청 학습을 통한 감상이라는 점에서 타 유형과 달리 디지털 환경의 특징이 반영되지 못함
- 매개자가 사전 준비하는 콘텐츠의 경우에도 기존 대면 환경의 단순 녹화나 영상화 버전인 경우가 많아서 차별화되지 않음
- 하지만 첫 단계로서, 보다 많은 콘텐츠와 교육자료의 접근을 디지털로 한다는 점, 학습자의 동기를 유발하고 관심 주제를 학습하게 하도록 장려하고 독려할 수 있는 장점이 존재함
- '콘텐츠형'의 다양한 콘텐츠(교육 자료)와 리소스는 대화를 촉발시키는 매개 콘텐츠로서 기능하며, 참여하고 소통하는 과정을 통해 교육의 중심이 학습자로 옮겨감

### ② 대화(Conversation)

- 일대다로 학습자로나 과제를 전달한 이후, 일대일로서 피드백 과정을 거치는 형태로 혼용하기도 하는데, 일대일 피드백은 매개자에 대한 신뢰도 구축에서 매우 중요한 요인임
- 온라인에서 소통을 통한 신뢰도 구축은 학습자가 매개자와 관계를 형성하는데 중요한 요인이며, 학습자와의 대화가 다른 학습자에게도 노출되는 개방된 대화형 구조를 갖춘 플랫폼의 경우 개별 학습자의 누락 없이 기존 대면 교육환경보다 면밀하게 대화하게 되면서 교육 효과를 보는 경우도 실제 존재함
- 온라인 디지털 환경에서 빠른 피드백과 코멘트는 디지털 상호작용에서 가장 중요한 부분으로, 학습자는 매개자의 코멘트도 콘텐츠로 인식함. 따라서 댓글, 이모지, 좋아요 등의 표현 과정도 교육의 일환으로 확장되어 있음

### ③ 커뮤니티(Community)

- 다양한 플랫폼과 기술 도구를 사용하므로, 학습자의 도구 구비 여부, 매개자의 도구 활용 여부에 따라 선택적으로 사용되며, 이에 따른 준비, 제작 방법의 교육이 필요한 상황임
- 새로운 플랫폼에 대한 사전 학습과 도구의 활용 측면에서 확산 및 적용 속도가 콘텐츠형과 대화형에 비해 비교적 더디지만, 대면 교육 현장에서의 상호작용성이나 현장감을 극대화하기 위한 대안으로서 채택하기 시작한 것으로 보이며, 더욱 확대될 것으로 예상

## 다. 사례분석에 따른 시사점

### ① 온라인 문화예술교육의 핵심, 연결(Connect)을 중심으로 하는 통합모델

- 온라인 문화예술교육의 최종 핵심은 '연결(Connect)'임. 온라인과 오프라인, 학습자와 학습자, 매개자와 학습자, 매개자와 매개자를 '지속적으로 어떻게 연결하는가'가 비대면 온라인 문화예술교육의 지향점임
- 온라인 문화예술교육은 디지털 환경에 적절한 플랫폼과 도구를 사용할 뿐, 학습자와 학습자, 매개자와 학습자 간의 상호작용과 관계형성이 주목적인 것은 동일함



- 결국 '연결감(連結感,Connect)'을 위해 실시간 콘텐츠, 라이브 등을 통해 현장감은 물론 소통의 만족도를 높이는 추세이지만, 오프라인 환경에서도 연결을 지속할 수 있도록 소재 및 재료(KIT 외), 리소스로서 디지털 교육 콘텐츠(교육자료)의 제공이 계속 진행되는 추세
- 별도의 개발한 자체 플랫폼을 사용하는 경우도 있으나 쉬운 참여와 누구에게나 열려있는 개방형의 범용 플랫폼을 활용하여 접근성을 높이기 위한 노력이 계속되고 있음
- 비대면 온라인 문화예술교육은 물리적 거리가 떨어져 있어도 심리적 거리를 줄이는 장점을 가지고 있으며, 보완재로 존재하던 다양한 온라인 교육이 학습자와 매개자 등의 상호 간 연결을 통해 콘텐츠의 질을 높이는 원동력이자 동기로 기능함
- 매개자 역할의 예술강사, 교사 등이 디지털 환경에 익숙해지기 위해서는 관련 언어와 툴을 익혀야 하며, 동시에 학계에서는 디지털 리터러시에 해당하는 디지털 환경의 커뮤니케이션 방법론, 교수법, 대화법 등이 중요하게 연구되어야 함
- 지속적 '연결'과 '참여'를 이끌어내기 위하여 참여자인 학습자가 일상생활 속에서 예술과 연계할 수 있는 소재를 찾아낼 수 있도록 유도하며, 재미와 유머를 통한 흥미 유발은 물론 자물쇠 효과(lock-in effect)를 만들어 낼 수 있는 '시리즈형'의 교육이나 '실시간성'을 반영한 화상형 플랫폼에서의 교육 등이 지속될 것으로 예상됨



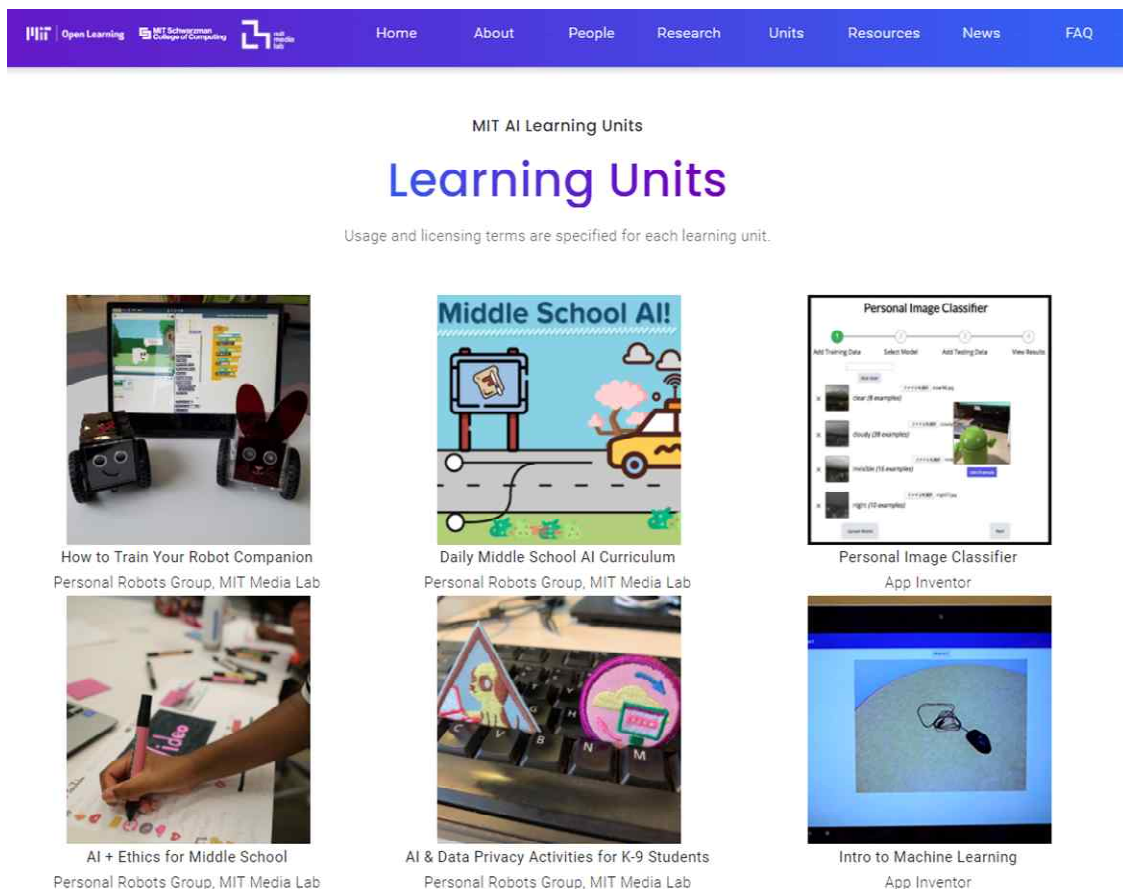
## Ⅲ. 온라인 문화예술교육 플랫폼

### 1. 온라인 교육 플랫폼 사례 분석

#### 가. 사례 유형 분류

- 온라인 교육 플랫폼 도입에 앞서 수많은 플랫폼 중 문화예술교육진흥원의 온라인 비대면과 유사한 방식의 플랫폼을 선정하여 세부적으로 검토함
- 온라인 교육 플랫폼은 크게 '실시간 온라인 교육 플랫폼'과 '동영상 업로드 방식의 교육 플랫폼'으로 나눌 수 있음
- 일부 동영상이 아닌 canvas의 이벤트 형식으로 구현된 온라인 플랫폼도 존재함

#### 나. Innovating Learning and Education in the Era of AI 사례



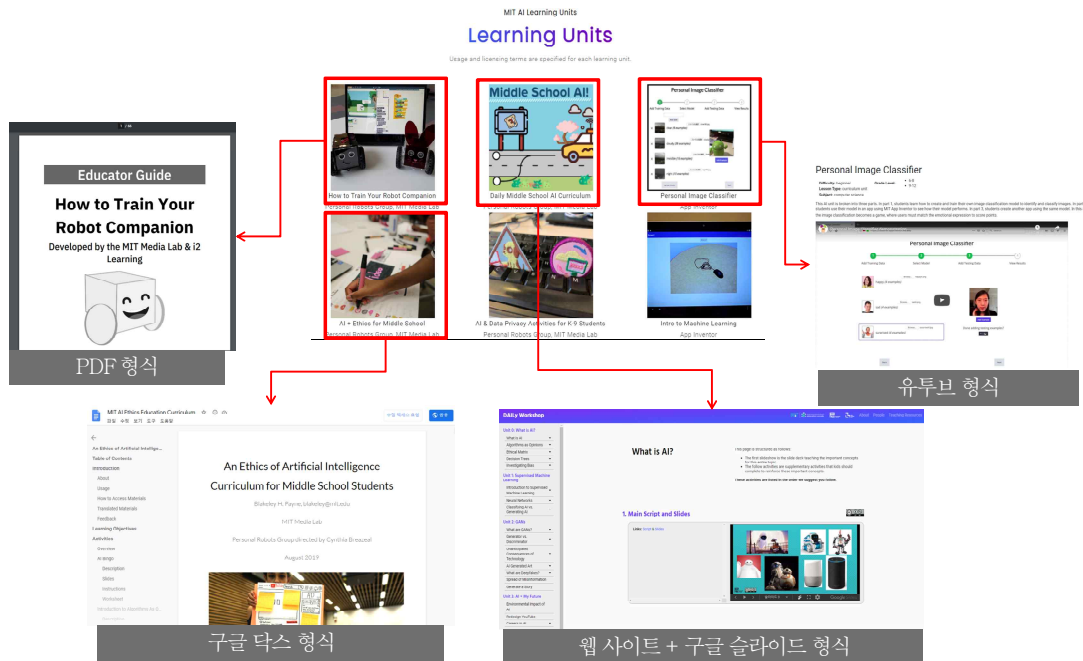
<그림 14> Innovating Learning and Education in the Era of AI 메인 페이지

- 강의 Unit에서 학습 Unit에 대해 분석한 결과 크게 4가지 유형의 학습 자료를 발견.
- 기본적으로 교육 Unit 관련 한 내용은 점검 결과 Document 형식으로 제공되고 있음
- PDF 혹은 구글 Docs 형태로 제공되어 학습자가 직접 과거의 형태로 학습을 진행하고 있음
- PDF 형식 - 단순히 학습 내용을 PDF 형태의 전자 텍스트로 제공
- 구글 닥스 형식 - 구글 특정 계정으로 구글 Docs를 생성하여 온라인 공유하는 방식으로,



권한이 없는 사용자의 문서 변경을 제어하고 권한이 있는 사용자의 수정을 허용하는 방식으로 운영하고 있음

- 웹사이트 구글 슬라이드 형식 – 웹사이트로 기본 골격을 구성하고 세부내용은 구글 슬라이드로 구성하여 제공하는 방식
- 유튜브 형식 – 동영상의 콘텐츠를 유튜브 embedded(영상 링크 삽입)하여 사이트에서 직접 제공하는 형식



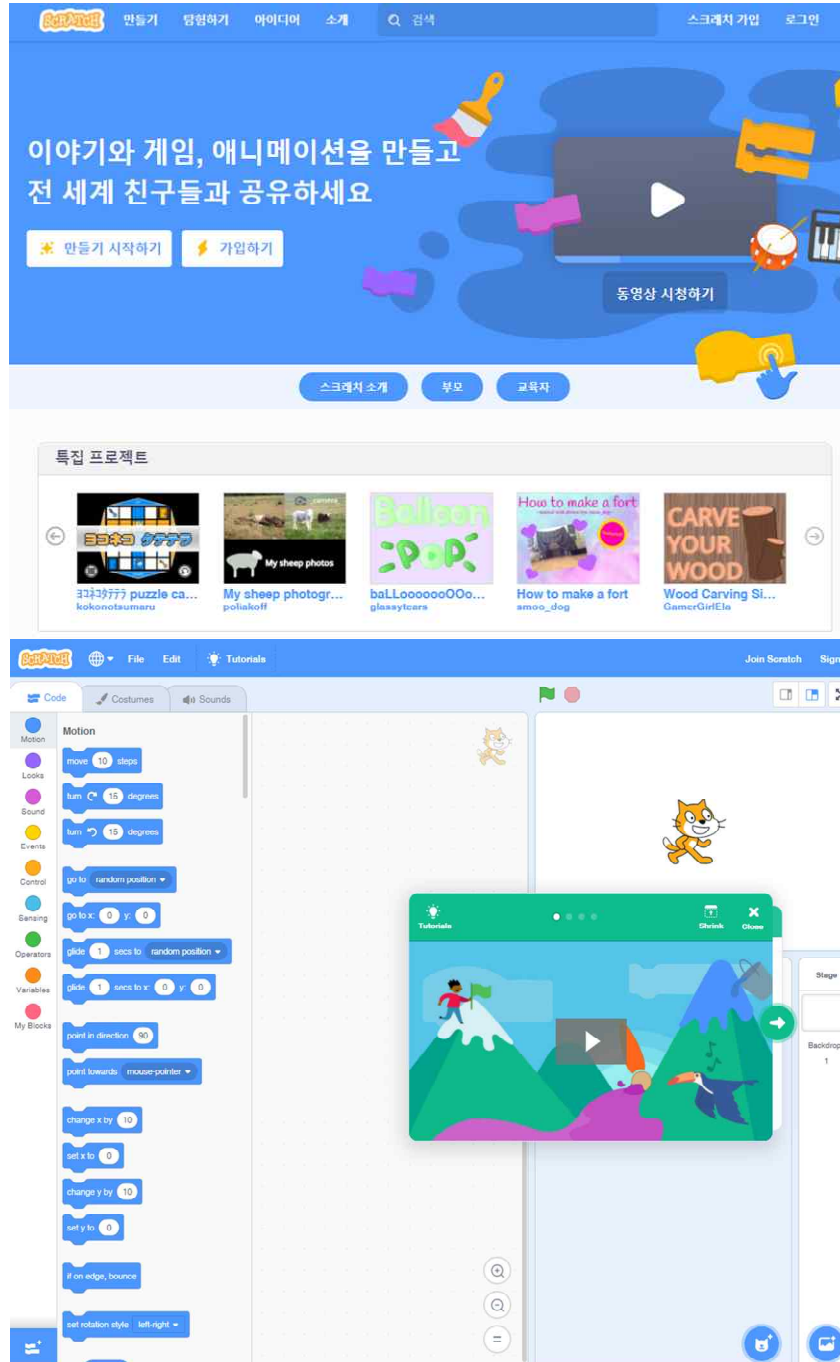
<그림 15> Innovating Learning and Education in the Era of AI 사이트 구성

- 본 사이트의 경우, 최근 온라인 교육 플랫폼에서 중점으로 보고 있는 사이트 내에서 교수자와 학습자 간의 상호작용, 빠른 피드백, 실시간 제공 등이 어렵다는 단점이 있음
- 하지만, 해당 사이트의 트래픽, 아키텍처, 운영비용의 최소화, 시스템 안전성 측면에서는 최소 기능을 제공하고 있으며, 대부분 구글 사이트의 기능을 활용하여 사이트의 안전성 및 적시 제공 등이 안정적이라는 점은 장점으로 볼 수 있음

#### 다. MIT Scratch 사례

- Canvas를 이용하여 step by step 형식으로 학습을 진행하고 있음.
- 댓글로 상호교감을 수행하여 수업을 진행하며 스크래치로 작성 후, canvas로 인터랙티브한 강의 혹은 프로젝트를 생성할 수 있음
- 온라인 교육 사이트이지만 사용자 참여에 의한 콘텐츠 재생산의 성격이 더 강함
- 일반 사용자의 스크래치 콘텐츠 생산을 통해서 동일 유저의 평가 및 별점을 받는 형태의 구조를 갖춤.
- 콘텐츠를 생성하는 방식은 스크래치 프로그래밍을 통하여 개발할 수 있음.
- 초등학생 수준에서 작성이 가능할 정도 간단하지만, 기본적인 튜토리얼을 학습하고 이해해야 한다는 접근 장벽이 존재함.



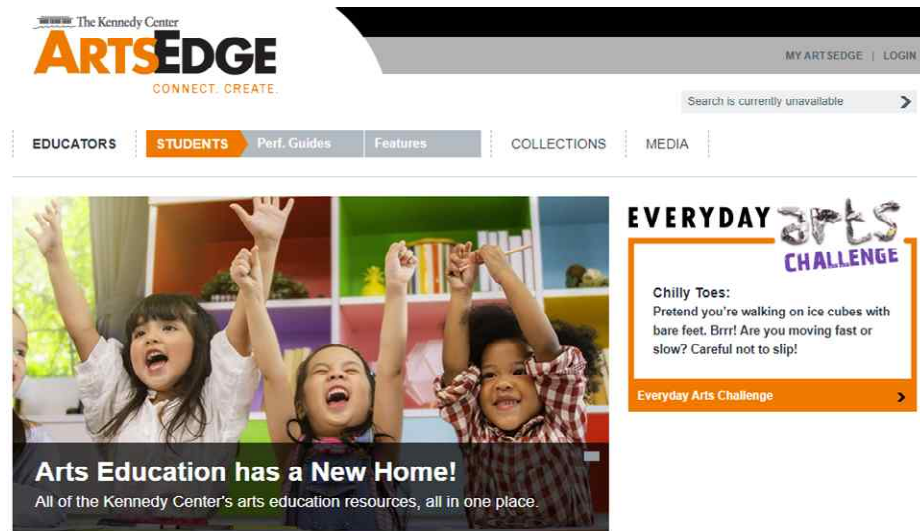


<그림 16> MIT Scratch 메인 페이지

- 본 사이트의 경우, 온라인 교육 플랫폼 사이트 측면에서 직접적인 학습을 제공하는 의미보다 사용자 참여의 간단한 게임을 공유한다는 성격을 띠고 있어, 단점으로 볼 수 있음
- 하지만, 사용자 참여를 통한 콘텐츠의 생산과 소비의 Eco System은 추후 온라인 플랫폼에서 고려할 부분이 존재하여 해당 부분의 장점인 콘텐츠의 생산, 소비, 평가의 선순환 구조를 벤치마킹할 필요가 있다고 보임



라. 아트엣지(ArtsEdge) / 케네디 센터(John F. Kennedy Center for the Performing Arts)

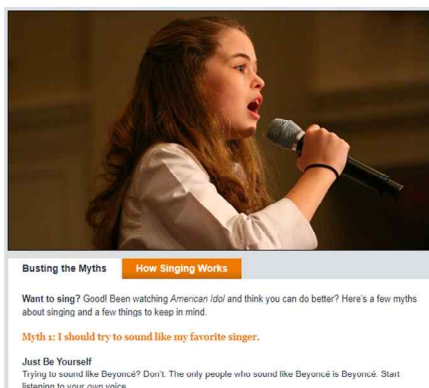


<그림 17> 아트엣지, 케네디센터 메인 페이지

- 미디어를 이용한 교육적 도구(Educational media arm)로서 전 학년(K-12) 학생, 교사, 가족들에게 대상별 수업계획(lesson plan), 오디오 스토리(audio stories), 영상클립(video clip), 상호 온라인 모듈(interactive online modules) 포함한 예술교육 관련 및 범교과 자료를 제공
- 온라인 교육 사이트이긴 하지만 일반적인 웹사이트의 구조를 가짐
- 다만, 학생, 교수, 가족 등 대상별 콘텐츠를 아트엣지 사이트 외에 케네디 센터와 연계하여 제공하는 점이 특이점이라고 할 수 있음
- 아트엣지의 경우, 사이트 수준이나 콘텐츠의 제공 수준은 타 사이트와의 비교우위를 찾기는 어려우나, 케네디 센터와 더불어서 콘텐츠의 연계 및 대상에 대한 맞춤형 콘텐츠 제공 부분에 장점이 존재한다고 보임
- 케네디센터의 콘텐츠도 미디어 및 텍스트의 자료를 제공하고는 있으나, 인터랙티브한 자료를 제공하는 측면에서는 부족하다고 판단됨.

#### Advice on Taking Care of Your Voice

Savvy singing tips you won't get from reality TV



#### First Stop... Austria

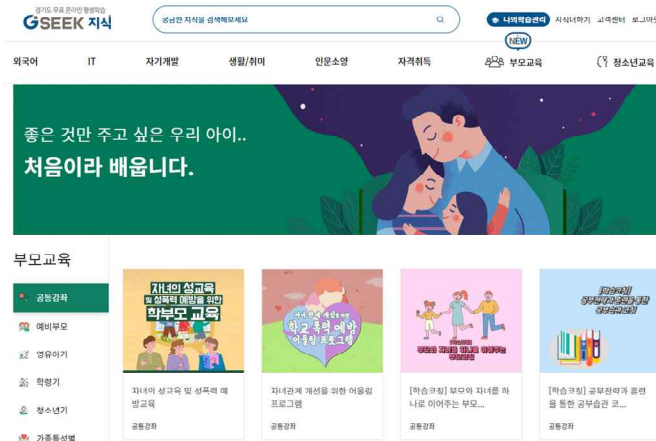


<그림 18> 아트엣지 세부 페이지 예시



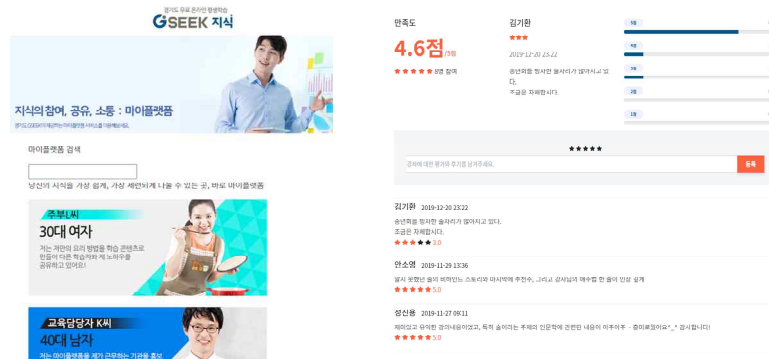
- 아트엿지 사이트의 경우 한국적 일반적인 사용자 측면에서 만족도가 높지 않아 보임
- 직접적인 학습을 제공하는 의미보다는 케네디 센터와 연계하여 다양한 정보를 제공하는 점, 학생과 교사, 가족 등의 대상별 콘텐츠를 분류하여 제공하는 점은 온라인 교육 플랫폼 사이트 측면에서는 장점으로 볼 수 있음
- 하지만, 사용자 참여를 통한 콘텐츠의 생산과 소비의 Eco System이 부족하다고 보여서 이 부분에 대한 보완이 필요해 보임

#### 마. 경기도 무료 온라인 평생학습 - GSEEK 지식 사례



<그림 19> GSEEK 지식 메인 페이지

- 외국어, IT, 부모교육, 청소년 교육 등 카테고리에 맞게 해당 학습 자료들을 제공
- 학습에 맞도록 차시 등으로 구분하여 온라인 수료증 발급 및 관리까지 가능하며, 해당 교육 자료는 동영상 및 슬라이드 등 자체 제작된 플랫폼 내에서 제작 도구를 기반으로 제작
- 한국의 일반적인 온라인 교육 사이트의 구조로 강의와 진도율 관리 등으로 구성되어 사이트에 대한 직관성이 뛰어남.
- 자체적으로 상당 부분의 콘텐츠를 제작하고 관리하고 있음.
- 국가평생교육진흥원의 K-MOOC와 유사한 경기도 버전의 MOOC 사이트라고 볼 수 있음
- 다만, K-MOOC의 경우 인증된 참여기관의 콘텐츠만 등록이 가능한데 반하여, GSEEK사이트는 마이플랫폼이라고 하는 사용자 참여 강좌 등록이 가능함. 이는 추후 문화예술 강사들의 온라인 교육 콘텐츠 Eco System 측면에서 고려할 만한 요소로 사료됨



<그림 20> GSEEK 지식 세부 페이지 예시



- 본 사이트의 경우 MOOC 사이트의 형태를 가지고 있어서 일반적인 온라인 교육 플랫폼의 구조로 가장 적합하다고 보임
- 다만, 직접적인 학습을 제공하고 관리하는 측면에서 콘텐츠의 생산을 전반적으로 관리해야 하는 어려운 점이 존재할 것으로 판단되며, 사용자 참여 형태의 교육인 '마이플랫폼'의 경우는 해당 콘텐츠의 품질 및 내용을 관리하는 방법론 및 프로세스가 필요하다고 보임
- 사용자 참여를 통한 콘텐츠의 생산과 소비의 Eco System이 고려되어 향후 문화예술 온라인 비대면 교육에 있어서 참고할만한 사이트임

## 바. 미네르바 스쿨 사례



<그림 21> 미네르바 스쿨 화상수업 예시

- 글로벌 온라인 화상대면 교육 시스템
- '액티브 러닝 포럼(Active Learning Forum)'을 통하여 교수진과 학생 간 인터랙션을 통한 교육 수행
- 직접적인 학습을 제공하고 관리하며 온라인으로 2명에서 16명의 학생이 교수와의 토론을 통하여 수업을 진행하는 방식으로 플랫폼의 성격보다는 온라인 대학의 성격이 강함
- 담당 교수진의 진행과 필요에 따라 오프라인 만남도 가능
- 네트워크 및 자료 전달 등 많은 기술적 문제를 해결하기 위해서 학교의 테크 서포터들이 1:1로 원격 실시간 보조를 진행
- 미네르바 스쿨은 현재 하버드 대학 보다 입학이 어려운 대학으로 유명하다고 알려져 있음
- 다만, 일반적인 온라인 교육 플랫폼의 구조라기보다 대학의 온라인화로 구축된 사이트라고 보임



## 2. 온라인 교육 플랫폼 설계 방향

- 최근 e-학습터나 온라인 클래스의 경우와 같이 폭발적인 온라인 트래픽의 증가에 대비하기 위해서는 클라우드 기반의 체계를 구축해야 함. 따라서 문화예술교육진흥원의 시스템 구성과 함께 향후 필요한 플랫폼과 절차에 대하여 의견을 다음과 같이 제시함

### 가. 클라우드 서비스 개요

- 시스템의 구축은 크게 On-Premise(물리서버) 방식과 클라우드 개발 방식으로 나눌 수 있음
- 모든 기술이 그렇듯 특정 기술이 무조건 좋은 것은 아니며, 상황과 목적에 맞도록 기술을 선택하는 부분이 중요함

구분	Cloud 클라우드	On-Premise(물리서버)
초기 도입비용	월 정액기반으로 사용한만큼 요금을 지불	일회성 비용으로 구매시 많은 비용예산이 소요됨
인력 운영비	시스템 엔지니어의 업무 감소	시스템 엔지니어의 업무 증대 (서버 운영 및 관리/ 전산실 유지관리 등)
활용성 / 효율성	시스템 설계시 서버사양이 과도하게 설정할 필요없이 운영상에 맞게 시스템 증설이 가능함	최대용량을 산정하여 시스템설계가 이루어져 자원낭비 요소가 있음
구축기간	늦어도 1~3일 만에 시스템 변경 및 구축이 가능	장비의 수급과 기타 인프라 조건에 의해 구축 기간이 최소 4주 이상 소요
확장성 / 민첩성	원하는 만큼 예산 상황에 맞게 쉽게 시스템 증설이 가능	클라우드에 비해 많이 느림
트래픽 비용	기본적으로 클라우드 기준으로 outbound 트래픽에 기준이상 초과시 트래픽 요금 부과	인터넷 전용회선 요금 기준으로 적용하며 트래픽 증가시 별도 요금 발생하지 않음

<표 34> 클라우드와 물리서버 비교

- 비교 결과, 대부분 클라우드가 좋은 편이지만, 해당 사이트의 인기가 굉장히 높아서 24시간 365일 아주 많은 사용자가 방문하여 사용하는 경우는 On-Premise(물리서버) 방식이 장점임

### 나. 한국문화예술교육진흥원 플랫폼 현황 및 방향

- 한국문화예술교육진흥원의 내부 시스템은 각각의 시스템이 통합되지 못하고 개별로 운영되고 있으며, 대표적으로 지원사업, 통합운영시스템, 아르떼 라이브러리 등 시스템이 개별로 On-Premise(물리서버) 방식으로 개발·운영되고 있어서 추후 차세대를 통하여 개별 시스템을 통합하여야 할 것으로 판단됨





<그림 22> 한국문화예술교육진흥원 시스템 현황

## ① 필요 자원 및 조직

- 목표가 되는 온라인 비대면 교육 플랫폼을 구축하기 위해서는 기존 진흥원 내부 시스템과는 달리 새로운 클라우드 기반의 개발과 인프라가 필요함
- 인프라 부분의 클라우드화를 통해 시스템 엔지니어의 업무 감소 및 안정성 증대를 이뤄야 IT 인력이 부족한 문화예술교육진흥원의 인력 구조에 가장 적합한 인프라 구조라고 사료됨
- 또한, 필요에 의해 시스템의 증설 및 증가하는 트래픽에 대한 대응을 위해서라도 클라우드 기반의 인프라 및 개발 구조는 필수라고 보임

## ② 고려 사항

- On-Premise(물리서버) 방식과 비용을 비교할 때 일반적으로 구매의 소용 비용과 5년간의 사용 비용을 합산하여 비교하는 것이 일반적
- On-Premise(물리서버)를 설계할 때 '순간트래픽' 발생을 대비해서 가급적 최대용량을 가정하고 설계함
- 따라서 On-Premise(물리서버)환경에서는 고사양으로 설계를 하며, 서버 증설시 부가적으로 발생하는 시간적인 비용이나 시스템을 운영하는 간접적인 비용은 보통 반영을 안 하는 경우가 대부분임
- 이런 경우 단순 5년 정산법으로 계산하여 비용의 효율적인 부분을 비교할 때 클라우드가 높게 산정되어 의사결정에서 배제되는 경우가 많음
- 하지만, 일반적으로 On-Premise(물리서버) 환경에서 서버의 25% 이상 사용하는 경우는 거의 없으므로 전체적인 관점에서 클라우드의 비용 비교가 필요함



## 다. 향후 한국문화예술교육진흥원 플랫폼에 대한 제언

비즈니스 측면
<ul style="list-style-type: none"> <li>· 새로운 비대면 온라인 교육 도구로서의 플랫폼 활용 (오픈ID, API, 사용자 참여, Eco System)</li> <li>· 제공자 측면이 아닌, 사용자 측면의 접근</li> <li>· 일반 사용자 뿐만이 아닌 문화예술인 및 기업고객, 잠재고객을 고려한 서비스 및 생태계</li> </ul>
서비스 측면
<ul style="list-style-type: none"> <li>· 콘텐츠 포털의 경쟁을 넘어선 새로운 개념과 눈높이를 가진 문화예술 플랫폼으로서의 역할</li> <li>· 유행이 아닌, 문화예술 교육 전략을 따르는 서비스&amp;구조 제공</li> </ul>
시스템 측면
<ul style="list-style-type: none"> <li>· 접근성, 유용성, 현시성, 가독성을 고려한 시스템 제공 및 다양한 고객군, 유관기관과의 연계를 고려한 구성</li> <li>· 안정적이고 빠른 성능 확보를 위한 개선</li> <li>· 고도화 구축에서부터 추후 운영까지 고려한 시스템 구성</li> </ul>

<p><b>NOW!</b></p> <p>기존의 것을 넘어서 새로운 개념의 UI&amp;디자인</p>
<p><b>변화와 대응!</b></p> <p>비즈니스 변화의 빠른 반영</p>
<p><b>보면 안다!</b></p> <p>방문 목적별 직관적 정보</p>
<p><b>차세대 구축+운영!</b></p> <p>업무 편의성 및 업데이트 용이</p>

### ① 온라인 교육 플랫폼의 향후 개발 방향

- 첫째, 전체 차세대 프로젝트와 함께 클라우드 기반에 통합 차세대 진흥원 시스템의 일부 Part로 온라인 비대면 시스템이 구축되는 방향을 고려할 수 있음. 이 경우는 전체 진흥원 관점에서는 통합적 운영과 함께 관리 비용 및 안전성 측면에서의 장점이 있음. 하지만, 기간과 예산이 많이 소요되는 단점이 존재함
- 둘째, 온라인 비대면 플랫폼의 경우 별도 클라우드 환경에 구축을 진행하는 방향을 고려할 수 있음. 현재 진흥원은 적은 IT 인원으로 시스템을 운영 중에 있어서 담당자들의 업무 부담이 가중되고 있음. 이런 문제점을 해결하기 위해서는 클라우드 기반으로 진행해야 하며, 해당 년도 예산을 통하여 플랫폼을 구축하고 추후 고도화를 통하여 필요한 기능 및 안전성을 업그레이드 할 필요가 있음

### ② 추가 고려사항

- 플랫폼 구축에 앞서, 문화예술 일선의 현장을 찾아 다양한 예술분야 전문가들을 대상으로 원격수업에 대한 심층 인터뷰를 진행하여 의견을 청취하고 비대면 온라인 교육 관련 현장의 목소리와 대외 현안을 분석해야 함. 이를 바탕으로 LMS(Learning Management System)와 연계된 교육 관리, 쉽고 편리한 교육 콘텐츠 제작 도구, 안정적인 품질의 온라인 교육 환경, 파편화된 온라인 교육 서비스들의 통합 등의 문화예술 현장 요구 사항들을 서비스 기획 단계에서 최우선으로 반영해야 함
- 플랫폼의 인프라 측면에서 클라우드, AI, 실감미디어 역량을 적극 활용하여 문화예술 현장의 수요를 적시에 반영하고 파편화된 교육 서비스와 솔루션을 통합하기 위해 각 분야의 전문가와 전문 기업들이 함께 참여하는 Eco-Alliance를 구축하여 문화예술 온라인 교육의 Eco System을 구축해야 함



## IV. 온라인 문화예술교육을 위한 전환

### 1. 예술교육자의 전환역량

#### 가. 전환역량 강화의 필요성

- 4차 산업혁명의 기술에 따른 사회변화와 교육환경의 변화는 이미 예전에 시작되었음
- 이번 코로나 사태로 인한 비대면 온라인 교육으로의 전환 역시 일시적 현상이 아닌 미래 교육의 방향에서 논의되고 있음
- 문화예술교육계 역시 이러한 변화를 요구받고 있으며, 비대면 온라인 교육에 대한 수많은 논의가 진행 중임
- 그 중 가장 핵심은 문화예술교육의 본질과 예술교육자의 위상에 관한 것임
- 교육이나, 예술이나 라는 기존의 문제제기가 더욱 강하게 제기되는 상황에 대하여 박신의 교수는 예술에 내재된 교육적 효과와 교육에서 지향하는 변화가 예술로 인한 내적 성찰과 다르지 않음을 지적하며, "사회적 예술(Social Arts)로서의 문화예술교육"을 제시함<sup>41)</sup>
- 즉 문화예술교육이 예술의 사회적 영향과 효과를 중시하는 구도 속에 있으며, 예술가들의 활동 역시 예술이 갖는 내면적 가치를 사회적 변화로 연결하는데 그 목표가 있음을 강조
- 시시각각 변화하는 사회와 코로나19로 인한 위기의 상황에서 예술의 중요성이 다시금 회자 되는 현 시점에서 볼 때, 위와 같은 박신의 교수의 관점에서 문화예술교육의 본질과 가치를 찾을 수 있음
- 그런 점에서 예술교육자는 사회적 예술가로서, 문화예술활동을 하고자 하는 누구나에게 조력자, 매개자 또는 촉매자로서의 예술가가 되어야 함을 알 수 있음

#### 나. 전환의 시대, 예술교육자의 요구역량

##### ① 예술성<sup>42)</sup>

- 자신의 예술적 소양, 기술 및 열정을 교육의 모든 측면에 접목하고 타인의 예술성을 일깨우는 일에 능숙한 정도를 말함
- 학습자의 예술활동에 예술적 요소를 활용하는 형태, 예술 창작활동 과정의 지도 방식, 예술 교육자의 예술 분야 전문지식을 수업과 워크숍 기획 및 지도에 적절하게 활용했는지 등이 이에 속함
- 즉 예술교육자의 예술가적 능력, 과정 및 가치관을 통해 학습자의 예술성을 일깨웠는가가 핵심임

##### ② 창의적 활동(학습) 설계

- 예술활동(학습)의 목표에 따른 내용선정 및 방법, 평가를 유기적으로 구성하는 일련의 과정을 개발하는 능력
- 즉 학습자들이 예술적 과정을 경험함으로써 예술교육의 본질과 예술의 가치를 깨달을 수 있도록 설계해야 함

41) 박신의, 2020, 7. 28. 코로나19 시기, 문화예술교육을 되묻다-비대면 문화예술교육 패러다임 전환 방향과 과제, 국회교육문화포럼 기초발제 일부 발췌

42) 진흥원 자료(아르떼 365/동틀/변화를 리드하는 문화예술교육자의 역량/링크센터 에듀케이션 「티칭 아티스트의 역량 개발을 위한 가이드」) 참조 <http://arte365.kr/?p=71864>



- 대상과 그에 따른 적절한 소재와 방법, 소통방식, 평가 등 어느 하나 소홀할 수 없으나 특히 학습자의 자기주도성과 능동적 참여를 유도할 수 있는 방안에 대한 깊은 고민이 바탕이 되어야 함
- 온라인 기반 예술교육의 경우, 기존 대면수업의 현장성, 즉흥성의 묘미를 살릴 수 없기에 변수 발생에 대응하는 치밀한 사전설계가 더욱 필요함

### ③ 디지털 리터러시

- 디지털 시대에 필수적으로 요구되는 정보를 이해하고 표현 능력이자, 디지털 기기를 활용하여 원하는 작업을 실행하고 필요한 정보를 얻을 수 있는 지식과 능력을 말함
- 즉 예술교육자는 예술활동(학습)에 활용할 콘텐츠를 직접 제작하거나 질 높은 콘텐츠를 선별·재구성하여 고유의 예술교육 콘텐츠를 개발할 수 있어야 함
- 이를 위해서 무엇보다 교육자 스스로 평상시에 디지털 매체에 대한 관심과 활용, 적용력을 길러야 함

### ④ 의사소통

- 자신의 의사를 표현하며 상호간 전달하고자 하는 바를 정확하게 이해·전달할 수 있는 능력을 말하며, 학습자의 예술활동의 매개자이자 촉매자, 조력자로서 '소통'은 가장 필수적으로 갖추어야 할 능력임
- 원활한 의사소통을 위해서는 언어적·비언어적 단서(상황 파악)를 잘 해석하고 사용하며, 적극적인 경청과 조언을 수용하는 자세, 유용한 사항에 대한 공유 등이 있어야 함
- 이러한 태도와 소통으로 형성된 관계 속에서 예술교육자는 학습자의 능동적인 참여와 질문을 유도할 수 있으며, 예술활동의 최종목표인 학습자의 긍정적 변화를 이끌어 낼 수 있음
- 이는 성공적인 온·오프라인 사례에서 경청과 존중을 바탕으로 한 피드백의 정확성, 전문성, 일상성, 실시간성 등을 그 요인으로 꼽고 있음에서도 확인할 수 있음

### ⑤ 파트너십과 협업

- 예술교육자는 이루고자 하는 예술활동의 목표를 위해 교육자-학습자, 교육자-교육자, 교육자-기관 및 공동체 일원들과 네트워크를 구축하고 협업해야 함
- 특히 디지털 매체에 익숙한 밀레니엄 세대의 학습자들과 예술교육자가 공동학습자로서 적절한 파트너십을 맺을 경우, 이는 학습자들의 자기 주도적 예술활동을 이끄는 촉매제가 될 수 있음
- 또한 예술교육자 간 협업은 각자의 강점을 극대화하고 약점을 보완하여 보다 총체적이고 융합적인 예술활동의 경험을 학습자에게 제공할 수 있음
- 예술교육자와 기관, 공동체 일원의 긴밀한 네트워크는 보다 나은 학습환경을 조성하고 다양한 욕구를 지닌 학습자에게 맞춤형 예술활동의 기회를 제공할 수 있음

### ⑥ 성찰

- 예술교육자는 스스로의 역량을 파악하는 자기 성찰에서 출발하여 학습자와의 예술활동 전반에 구성된 단계별 성찰과정을 분석, 활용하여 개선을 위한 자료로 활용할 수 있어야 함
- 이를 통해 향상된 성찰 능력은 예술교육자와 학습자 모두의 성장의 발판이 될 뿐만 아니라 사회·문화 변화의 동력으로 작용할 수 있음



## 2. 문화예술교육 학습방식의 설계와 전달

### 가. 온라인 문화예술교육 경험 디자인, 문화예술교육 활동가(매개자) 대상

강사의 예술적 역량과 예술가적 태도로 학습자에게는 문화예술교육의 가치 경험을 전달하고 온라인 교육 과정에서 창의 학습 요소를 활용하여 조화로운 예술 체험과 학습 경험을 설계할 수 있도록 하였다. 이미지화 된 메시지와 영상체험이 상징적 경험으로서 학습 경험이 되기 위한 사유와 성찰, 기획과 설계, 콘텐츠 개발 및 제작, 실행과 소통, 피드백으로 5단계의 경험을 디자인하였다.

- 문화예술교육의 대한 사유 필요
  - 기존에 진행해 온 문화예술교육의 철학과 방향은 온라인으로 공간을 전환하여도 달라지지 않음. 이전보다 본질적 질문을 바탕으로 사유하고 성찰하는 계기가 마련되어야 함
  - 온라인 문화예술교육 프로그램 기획과 설계에 앞서 문화예술교육의 가치와 역할, 가능성에 대한 질문을 던질 수 있는 과정이 마련되어야 함
  - 뉴노멀 시대의 새로운 가치들인 연대와 참여, 공유, 개방 등에 대한 발상의 전환이 필요
  - 예술이 삶과 생태, 과학과 어떻게 융합할 수 있을지에 대한 질문과 함께 다자간 협업 수업 프로젝트 등 문화예술교육의 다양화와 창의적 협력 체계 검토가 필요
- 온라인 교육 콘텐츠의 전환에서 유념할 점
  - 온라인 교육 콘텐츠로 전환될 때 매체의 특성을 고려한 전달 방식으로 단순 매뉴얼화, 콘텐츠화를 뛰어넘어야 함
  - 매개자는 참여자(학습자) 중심의 콘텐츠가 될 수 있도록 다면적으로 분석해야 하며 프로그램 기획단계에서 특히 온라인 교육의 위험성과 주의사항을 제고하여야 함
- 플랫폼이 가져야 하는 철학
  - 플랫폼은 아카이브 요소가 강하므로 문화예술교육의 공공성, 고유성, 전문성, 접근성을 반영하여 조성하고 선택, 활용하여야 함
  - 플랫폼은 디지털 환경의 발달 속에서 문화예술교육의 평등한 기회 제공, 다양한 주체들이 온·오프라인 상에서 유기적으로 연결함으로써 지식이 창출되고 경험이 축적되며 공유되는 생태계를 구축하기 위한 목적을 가져야 함
  - 테크놀로지는 온라인 교육에 있어서 사고확장과 지식창출과정을 촉진하기 위한 도구로 활용되어야 함
- 온라인 문화예술교육의 경험을 5단계로 구분하여 과정에 대한 검토가 이루어지도록 설계됨. 경험 디자인은 1단계 사유와 성찰·질문, 2단계 프로그램 기획과 설계, 3단계 온라인 문화예술교육 콘텐츠 개발 및 제작, 4단계 교육 실행 및 소통, 5단계 결과 환류를 위한 피드백과 평가로 구성함
- 따라서 향후 온라인 문화예술교육 경험 디자인 설계시, 아래 각 단계별 내용을 참고하여 기획·구성해볼 수 있음



<표 35> 온라인 문화예술교육 경험 디자인, 단계별 세부 내용

1. 사유와 성찰, 질문	-	2. 프로그램 기획, 설계	-	3. 콘텐츠 개발 및 제작	-	4. 실행 및 교육	-	5. 피드백, 평가
문화예술교육의 가치와 철학 본질에 대한 환기		학습자 중심의 참여과정 설계 검토		예술 장르별 체험 요소와 창의 경험 요소 구성 전달 및 소통방식과 아카이빙을 고려한 플랫폼 활용		프로그램 실행 커뮤니케이션		결과 환류

사유와 성찰, 질문	문화예술교육의 가치와 철학, 본질에 대한 환기
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 예술의 본질적 가치는 무엇인가</li> <li>• 전달하고자 하는 예술적 경험은 무엇인가</li> <li>• 경험은 내면을 탐색하고 성찰하는 계기가 될 것인가</li> <li>• 표현언어로서 예술로 어떤 이야기를 할 것이며, 들을 것인가</li> <li>• 예술이 삶과 생태, 과학과 어떻게 융합할 수 있는가</li> <li>• 연대와 참여, 공유, 개발 등 새로운 가치들은 어떻게 실행하고 코칭해야 하는가</li> <li>• 다자간 협업 수업 프로젝트 등 다양화와 창의적 협력 체계 마련이 가능한가</li> </ul>
프로그램 기획, 설계	학습자 중심의 참여과정 설계 검토
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 온라인 위험성 제고, 주의사항 점검</li> <li>• 개인의 행동방식과 일상성을 고려한 피드백 장치에 대한 고민 필요</li> <li>• 학습자 중심 프로그램</li> <li>• 자기주도성 학습 요소</li> <li>• 능동적 참여를 이끌어 낼 수 있는 피드백 장치 마련</li> </ul>

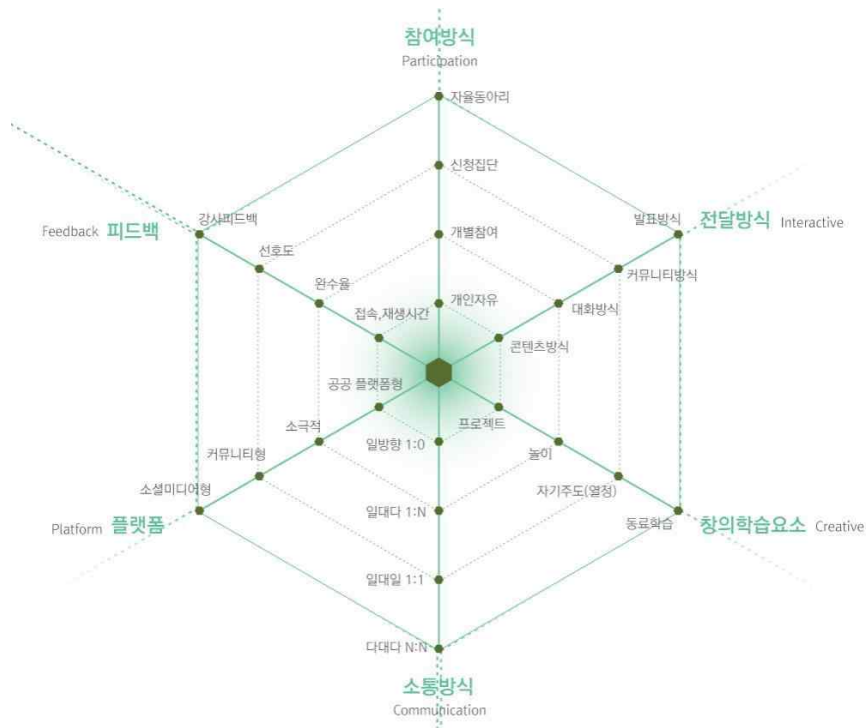


온라인 문화예술교육 콘텐츠 개발 및 제작	<p>예술 장르별 체험 요소와 창의 경험 요소 구성, 전달 및 소통방식과 아카이빙을 고려한 플랫폼 활용</p> <p>1. 온라인 문화예술교육 유형구분</p> <div> <div>참여방식</div> <div>-</div> <div>전달방식</div> <div>-</div> <div>창의 활용 요소 (예술적 경험요소와 활용방식)</div> <div>-</div> <div>소통방식</div> <div>-</div> <div>플랫폼</div> <div>-</div> <div>피드백, 평가</div> </div> <p>2. 구성형식</p> <div> <div> 강의식, 감상식 안내 탐구, 발견요소 </div> <div>-</div> <div> 예술체험, 학습경험 과정, 예술 장르와 창의학습도구 </div> <div>-</div> <div> 토론, 토의, 커뮤니케이션 대화식, 토의식, 소통 </div> </div> <p>3. 학습자 중심 프로그램 설계 점검</p> <div> <div>프로그램 기획부터 참여하는 구조 마련</div> <div>-</div> <div>아카이브를 고려한 플랫폼 활용</div> <div>-</div> <div>자기주도성, 능동적 참여를 이끌어 낼 수 있는 창의 학습 요소와 피드백 설계</div> </div>
교육 실행 및 소통	<p>온라인 문화예술교육 실행, 커뮤니케이션</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 단순 기능적 측면의 일방적이고 결과를 위한 프로그램 실행 지양</li> <li>• 학생과의 상호작용 과정 중심 프로그램 실행</li> </ul>
피드백, 평가	<p>결과환류</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ‘접속’, ‘재생시간’에 따른 완수율, ‘좋아요’, ‘댓글’과 같은 선호도와 수업 과정에서의 강사 피드백 등으로 참여 결과가 정량화되어 나타나는 현상과 피드백, 평가에 대한 기준 마련 고민 필요</li> </ul>



## 나. 온라인 문화예술교육 유형 구분에 따른 경험디자인 접근방법

- 뉴노멀 또는 넥스트 노멀 시대의 문화예술교육은 대면과 비대면을 활용하여 문화예술교육에 대한 접근성을 높이고 예술의 본질적 가치가 온라인 문화예술교육에 어떻게 결합하여 의미 있는 학습 경험이 발생하게 할 것인지에 대해 접근 방법을 주목해야 함
- 매개자의 예술 장르를 바탕으로 방향성을 설정하고 문화예술교육에서 학습자가 표현 방식이자 도구로서 예술적 요소를 활용할 수 있도록 교육 프로그램을 계획하여야 함
- 예술적 체험에서 공감과 교감이 일어나는 비언어적 소통 요소인 표정, 몸짓, 시선 등이 주요한 예술적 체험 요소를 가진 장르일 경우, 전달과정에서 온라인만 활용하는 문화예술교육과 온라인, 오프라인이 적절히 활용된 교육 커리큘럼 구성을 고려해야 함
- 앞서 Ⅱ장에서 조사된 국·내외 사례 분석결과를 바탕으로 온라인 문화예술교육 프로세스에서 공통적으로 나타난 참여방식, 전달방식, 창의학습요소, 소통방식, 플랫폼, 피드백 6가지 구분 항목, 세부 유형 4가지로 구분하여 정리함



<그림 24> 온라인 문화예술교육 경험디자인 가이드(Hive On)



- 도출된 6가지 구분 항목과 세부 유형 4가지는 ' <표 9> 온라인 문화예술교육 유형 분류 및 체계'와의 연계를 고려할 수 있음

온라인 유형 분류 및 체계		경험디자인 가이드(Hive on)
전달유형	↔	참여방식
전달방식/전달과정	↔	전달방식
교육목표	↔	창의학습요소
전달주체	↔	소통방식
전달형태	↔	플랫폼
참여형태 및 결과 과정	↔	피드백 평가

구분	콘텐츠형	대화형	커뮤니티형
전달유형	일방향/스트리밍형(일방적)	쌍방향/대화형(상호작용)	네트워크형(유기적)
참여방식	개인자유      개별참여	신청집단	자율동아리
전달방식 / 전달과정	가이드	협력	공동창작
전달방식	콘텐츠(가이드)	대화(협력)	커뮤니티(공동창작), 발표(피셜리테이터)
교육목표	독려/장려	참여	놀이
창의학습요소		프로젝트	놀이      자기주도      동료학습
전달주체	일대다 (1:N)	일대일 (1:1)	다대다 (N:N)
소통방식	일방향(1:0)      일대다 (1:N)	일대일 (1:1)	다대다 (N:N)
전달형태	이메일, 커뮤니티, SNS, 유튜브	구글 드라이브, 행아웃, 미트 외	구글 클래스룸, 클래스 도조, 줌, 팀즈
플랫폼	소극적 소통형, 커뮤니티형, SNS형	공동, 공공플랫폼	
참여형태 및 결과 과정	업로드, 댓글, 과제	댓글, 이모지, 아이콘 외	화상(얼굴), 액티비티
피드백평가	접속, 재생시간      완수율	선호도	강사 피드백

<그림 36> 온라인 문화예술교육 유형 분류 및 체계와 경험디자인 가이드 대입

- <그림 36>은 온라인 문화예술교육 방식이 콘텐츠 중심의 체험 형태로 확장되는 흐름 속에서 세부 유형 4가지를 현재 구현되는 실제 모델로 대입하여 매칭하였음. 다만 앞서 밝힌 바와 같이 명확하게 각각 분류가 되기 보다는 빠르게 변하는 디지털 환경에서 경계를 넘나들면서 혼합 형태를 보이는 점을 감안해야 함
- 특히 세부 유형의 상위로 갈수록 하위 요소를 포함하고 있는 특징(참여방식 예시, 1.개인자유 < 2.개별참여 < 3.신청집단 < 4.자율동아리)이 있으며 사례 조사에서 학습자의 피드백이 좋은 프로그램일수록 세부 유형을 모두 포함하고 있는 경우가 나타남
- 지금까지의 대면 형태의 성공적인 문화예술교육의 사례는 물론, 앞서 조사·분석한 다양한 온라인 문화예술교육 사례에서도 자율성, 공감(양방향, 상호작용성), 창의성(자기주도성), 접근성, 전달성(소통), 지속성(환류, 피드백) 등의 요소를 갖추고 있어 문화예술교육이 주는 가치와 철학 등 본질적 요소는 변하지 않을 수 있음을 확인하였음



<표 36> 온라인 문화예술교육 경험디자인 가이드(Hive On)설명

구분 요소	세부 유형 1	세부 유형 2	내용	문화예술 교육의 요소성
참여 방식	1. 개인자유		• 이러닝형태, 개인이 콘텐츠를 선택하여 수강하는 방식	자율성
	2. 개별참여		• 수업의 형태로 이루어지나 개인의 의지로 선택하여 참여	
	3. 신청집단		• 학교, 센터 등 참여자가 소속된 집단에서 참여	
	4. 자율동아리		• 개별/단체로 참여하면서 발전되는 형태 • 수업에 모든 형태로 자발적 참여	
전달 방식 (온라인 수업 운영 방식)	1. 콘텐츠 방식 - 강사역할 : 가이드	정보 전달	• 정보전달 방식, e-learning 강의, 개인교수형 • 문화예술교육 콘텐츠 가이드라인 필요★	양방향, 상호작용성 (인터랙션)
	2. 대화 방식 - 강사역할 : 협력	감상교육 - 시연실습	• 강사와 학습자가 대화로 수업을 진행	
		기능습득 (반복학습) - 과제수행		
		제작실습 - 개인 창작		
	3. 커뮤니티 방식 - 강사역할 : 공동창작	토의 참여	• 공동 창작을 위해 강사와 학습자가 함께 토의하고 집단으로 창작하는 방식	
		집단 창작		
	4. 발표방식 - 강사역할 : 퍼실리테이터	작품 갤러리	• 도출된 결과물을 발표하는 방식 • 강사는 발표 준비를 위해 퍼실리테이터 역할 수행	
		작품 발표		
창의 학습 요소 (창의 학습 도구)	1. 프로젝트		• 강의가 아닌 교감하고 공감하는 모델 • 해보는 학습 이상의 만들어내는 창의적인 활동 • 과제가 학습자를 위해서 무엇을 할 수 있을지가 아닌 학습자가 과제나 경험으로 무엇을 할 수 있는가 생각하게 만들어야 함	자기주도성 창의성
	2. 놀이		• 스스로 좋아하는 방식으로 참여하도록 매개자는 기술과 활동, 과정과 경험을 지원하고 독려함	
	3. 자기주도(열정)		• '관심사'를 바탕으로 둔 창의적 프로젝트로 유도 • 몰입과 성찰 • 활동점수와 보상을 주는 게임 형식은 보편적 수단으로 내적동기를 부여하여 창의성으로 유도	
	4. 동료학습		• 온라인 학습 커뮤니티의 가능성을 확인할 수 있음 • 개방적 지식형성 공동체 기대	
소통 방식	1. 일방향 (1:0)		• 스트리밍형 콘텐츠	전달성 (소통, 커뮤니 케이션)
	2. 일대다 (1:N)		• 일방향	
	3. 일대일 (1:1)		• 대화형, 상호작용커뮤니케이션 : 피드백, QnA 등	
	4. 다대다 (N:N)		• 네트워크형(순환적, 노드형, 집단형)의 유기적 커뮤니케이션 : 커뮤니티, 토론 등	

43) 부록 40. 화상 회의/교육 솔루션 : 줌, 구글 행아웃, 스카이프, 구루미 참조

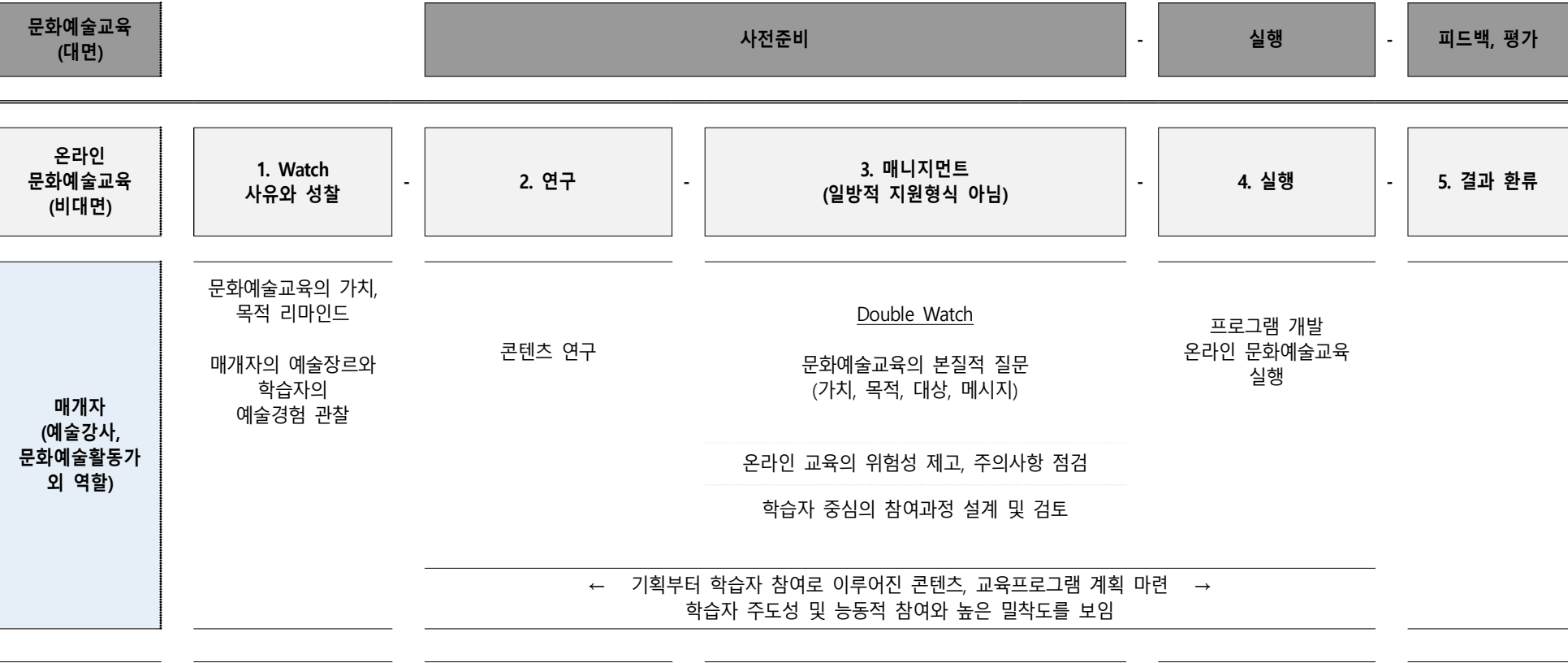


플랫폼	0. 공통	리소스 (자원,서비스) 제공	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 실시간 화상 플랫폼<sup>43)</sup> : zoom, 비디오콜, 구글행아웃 등</li> </ul>	접근성
		리소스 (자원,서비스) 활용	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 클라우드 활용 : 구글드라이브, 유튜브 등</li> </ul>	
	1. 공공 플랫폼형		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 학교 교육체계와 연계</li> <li>• 평생학습차원의 비교육체제로 운영</li> <li>• 학습자관리체계 LMS 구조 포함</li> </ul>	
	2. 소극적 소통형		<ul style="list-style-type: none"> <li>• email, SMS(문자) 등</li> </ul>	
	3. 커뮤니티형		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 카페, 밴드 이와 각종 커뮤니티 형태</li> </ul>	
	4. 소셜미디어형		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 페이스북, 인스타그램, 틱톡, 유튜브 등</li> </ul>	
피드백 평가	1. 접속,재생시간		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 접속 여부 확인, 모니터링</li> </ul>	환류, 지속성 (피드백)
	2. 완수율		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 학습 완료 여부, 교육 활동 완료 여부</li> </ul>	
	3. 선호도		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 좋아요, 댓글 등</li> </ul>	
	4. 강사 피드백		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 능동적 참여 결과 등</li> </ul>	



다. 온라인 문화예술교육의 흐름과 역할 Flow

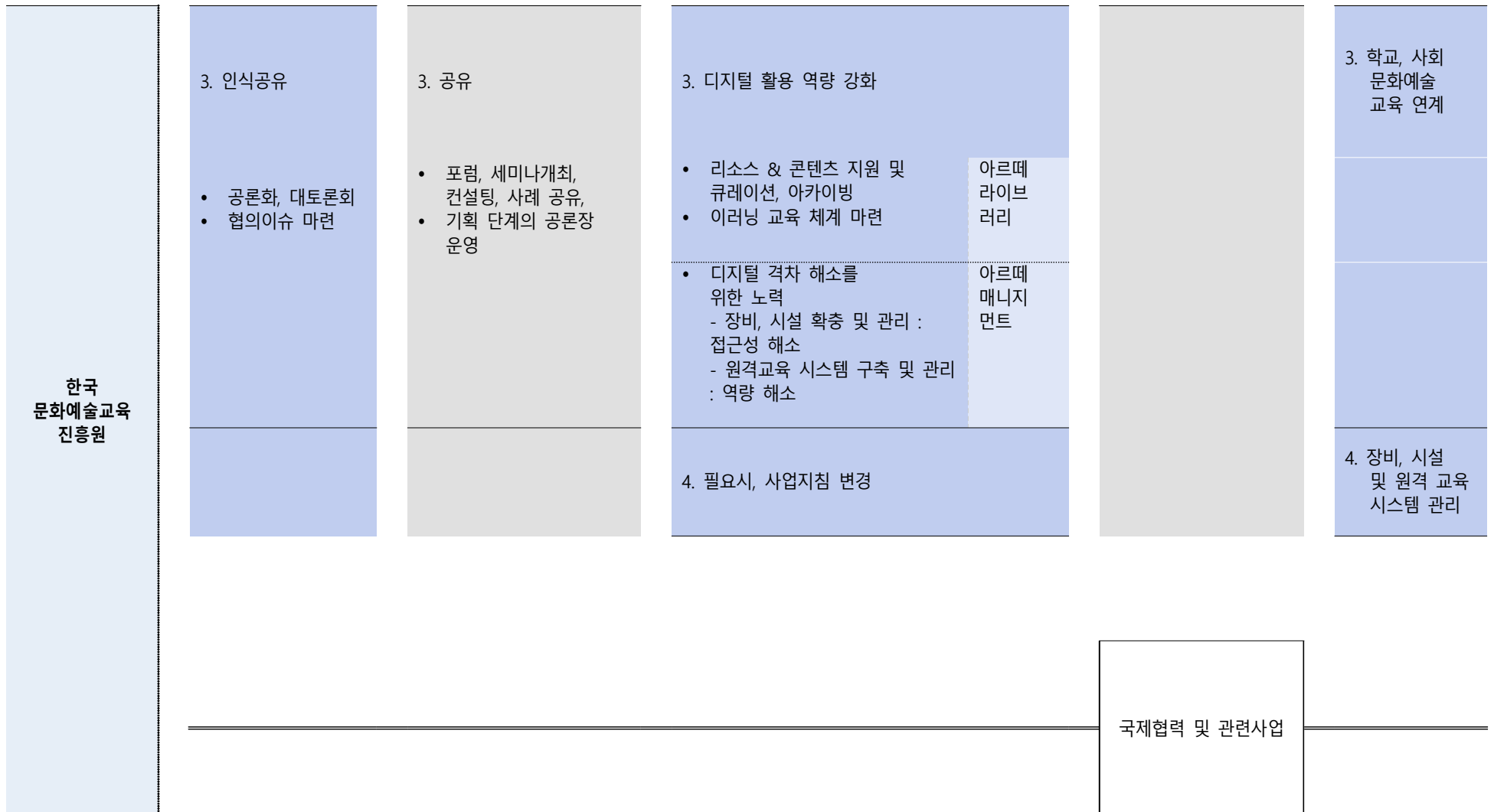
<표 37> 온라인 문화예술교육의 흐름과 역할 Flow 구조도





한국 문화예술교육 진흥원	현황조사 및 인식공유	역량강화 및 콘텐츠 연구	경험디자인 매니지먼트 및 콘텐츠 개발		실행 및 사업추진	결과 환류
	교육가치 본질 제고	문화예술교육 관계자, 예술강사 인력 역량강화	디지털 활용 역량 강화			
	<p>1. 현황조사</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>온라인 문화예술 교육 전문인력 수요조사</li> <li>협력체계, 협력망 구축</li> <li>학교, 사회문화 예술교육의 연계 및 이슈분석</li> </ul> <p>2. 교육가치 본질 제고</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>내면탐색</li> <li>예술언어습득</li> <li>표현역량</li> <li>문해력</li> <li>세계시민교육</li> <li>뉴노멀 시대</li> <li>사회적 관계, 소통 상호 작용의 경험</li> <li>지구환경, 생태와 융합된 예술적 경험</li> <li>문화예술교육의 접근성 증진</li> </ul>	<p>1. 교육</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>예술강사 연수, 워크숍</li> <li>문화예술교육관련 교육 과정 연구 지원 및 개발</li> <li>온라인 콘텐츠 개발 지원, 배포, 공모</li> <li>연구, 조사, 개발 지원</li> </ul> <p>2. 협업</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>협업체계 마련 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 학제적 협업 : 지역, 예술, 기술, 미디어 등</li> <li>- 융복합 영역 : 인문학, 사회과학, 생태학 등</li> </ul> </li> </ul>	<p>1. 경험디자인 매니지먼트</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>아르떼 문화예술교육 온라인 경험디자인 가이드 마련</li> <li>문화예술교육 경험디자인 실행지원</li> <li>사유와 성찰, 질문 - 프로그램 기획, 설계 - 콘텐츠 개발 및 제작 - 실행 및 교육 - 피드백, 평가</li> </ul> <p>2. 콘텐츠 개발</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>문화예술교육 콘텐츠 라이선스 가이드라인 마련</li> <li>지적재산권, 저작권 협의 환경 마련</li> <li>ex. Creative Commons</li> </ul>	<p>아르떼 아카데미</p> <p>아르떼 아카데미</p>	<p>1. 사업추진</p> <p>2. 정책사업 추진체계 마련</p>	<p>1. 아카이빙, 사례공유</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>우수사례 선정 및 사례연구</li> <li>아카이빙 및 출판</li> <li>공론장 운영</li> </ul> <p>2. 피드백 시스템 마련</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>교육시설, 단체, 교육사, 예술강사 피드백 시스템 마련 및 지원</li> </ul>







- 온라인 문화예술교육이 효과적으로 실행되기 위해서는 교수자 및 매개자는 물론, 정책 단위의 진흥원은 각자의 위치에서 상호 영향을 끼칠 수 있도록 흐름을 갖고 설계해야 함
- 따라서 매개자, 진흥원으로 나뉘서 각각의 역할 수행을 제안함. 자세한 세부내용은 '<표 37> 온라인 문화예술교육의 흐름과 역할 Flow'를 참조 요망

#### ① [매개자, 진흥원] 사유와 성찰, 현황 및 인식 재고

- 온라인 문화예술교육에서 교수자(예술강사, 문화예술활동가 등)의 현 상황에 대한 인식, 기존 온라인 환경에서의 문화예술교육, 매개자로서 역할에 대한 인식의 변화가 필요한 시점으로, 실제 콘텐츠와 프로그램을 실행하는 주체로서 제일 핵심되는 사항임
- 특히 예술가 입장에서 문화예술교육의 실현 상상과 가능성을 더욱 실험하고 시도해야 할 시점이며, 설령 실패하더라도 가치 있는 선례로 남는 기회이기도 함
- 따라서 아래 사항에 대한 탐구와 이해, 실제 구현과 관련하여 재고 필요함
  - 디지털 세대(MZ, 알파) 이해
  - 문화예술교육의 가치 인식과 본질 제고
  - 예술가로서 문화예술교육 콘텐츠의 기획, 제작, 구현, 활용, 공유에 대한 아이디어 구체화

#### ② [매개자, 진흥원] 역량강화 및 콘텐츠 연구

- 매개자(예술강사 외)의 교육콘텐츠 개발 시, 오프라인 수업의 내용을 그대로 온라인으로 옮기는 형태를 넘어 온라인 상에서 예술의 기능적 학습을 포함하여 문화예술교육의 정서적 감상, 방식 등을 염두에 두어야 함
- 진흥원의 경우, 매개자는 물론 문화예술교육 관계자의 인력 역량강화의 프로세스를 고려하여 연수, 워크숍, 연구 지원, 콘텐츠 개발 지원 등의 구조를 가져야 하며 유기적인 연계를 가진 온라인·오프라인 플랫폼의 역할을 규정하고 대비하여 설계되어야 함
- 온라인의 경우 교재 개발을 위한 리소스의 데이터베이스가 축적될 수 있는 플랫폼의 기획이 필요하며 이에 앞서 실제 플랫폼을 사용할 대상들의 요구 조사가 필요함
- 기획 단계의 공론장(웹이나 등)의 정례화로 개발 콘텐츠 및 프로그램의 확산 대책 마련
- 자원 리소스 발굴을 위한 문화자원조사를 한 단계 더 나아가 미래 전문인력 육성 차원과 결합하여 연결하는 실행도 가능함

#### ③ [진흥원] 매니지먼트 및 콘텐츠 개발

- 일방적인 지원 형식에서 벗어난 매니지먼트 영역의 지원이 필요
  - 디지털 활용 역량 강화 측면에서 첫째, 온라인 경험디자인 가이드 마련 및 실행 지원, 피드백과 평가까지의 순환 과정의 설계와 둘째, 문화예술 콘텐츠 라이선스 가이드 라인<sup>44)</sup>을 마련하고 저작권 유통 및 환경을 마련해야 함
  - 교수자 대상의 학습정보 제공, 교수자 간 CoP 지원 등의 이러닝의 교육 체계를 마련하고 리소스와 콘텐츠 지원을 위한 큐레이션 및 아카이빙을 플랫폼 내 아르떼 라이브러리에 탑재하는 방안 제안하며 이에 따른 보상체계도 마련해야 함<sup>45)</sup>
  - 학습 전달 및 학습효과를 높이는 요소 중 하나인 접근성을 고려한 온라인 환경을 구축해야 함. 정보 격차를 줄이는 장비와 툴, 플랫폼 서비스 제공이 우선임

44) 부록 37. 디지털 콘텐츠 가이드 : 저작권 / 폰트 / 기타 저작권 참조

45) 부록 39. 참여자(학생)의 상호작용을 향상시키는 온라인 플랫폼 참조



- 동시에 위의 내용을 포함한 매니지먼트의 원활한 역할을 위해 진흥원 내부 인력 역량의 강화가 필요함. 운영 및 행정 측면에서 온라인 문화예술교육에 대한 역량강화 프로그램, 개인별 관련 업무 공유 및 협업 시스템을 작동하여 유사한 성격의 업무를 중복 처리하지 않도록 방지하는 사전 시스템이 필요함

#### ④ [진흥원] 실행 및 사업 추진 단계

##### ○ 기존 사업과 연계

- 직접 지원의 형태로 축적된 다양한 교육 콘텐츠 중, 온라인 문화예술교육 콘텐츠로 변환
- 변환 시, 오프라인 교육 때 제시한 각 콘텐츠의 교육 목적을 온라인이라는 특성과 환경을 활용하여 최대한 살리는 것이 관건이며, 이는 다양한 사례를 축적하면서 효과적인 방식을 찾아가는 과정이 되어야 함

##### ○ 인프라 구축을 통한 지원<sup>46)</sup>

- 온라인 문화예술교육 콘텐츠 제작, 유통, 확산을 위한 공간과 시설의 확보, 프로그램 운영의 활성화 및 질적 다각화, 매개자(예술강사 외)의 소속 및 배치, 문화예술교육 기관과 단체의 위탁운영 등과 관련된 사항을 포함
- 현재, 진흥원 차원에서는 <학교복합시설 설치·운영관리법>과 관련한 '문화예술교육 관련 법령 제·개정'에 대하여 논의 중이며 지역문화예술교육 지원센터, 기초문화예술교육지원센터, 생활SOC(꿈꾸는 예술터), 학교복합시설, 문화파출소, 기타 유관기관과의 연계를 통한 인프라 구축 측면에서 접근
  - ✓ 생활SOC사업(꿈꾸는 예술터)와 학교복합시설사업(학교-지역문화예술교육, 기초센터)의 동시 접근 필요

#### ⑤ [매개자, 진흥원] 실행

- 매개자는 온라인 문화예술교육 콘텐츠 및 프로그램 개발 후 교육 실행
- 진흥원은 정책사업의 추진 체계를 마련하여 사업 추진

#### ⑥ [매개자, 진흥원] 피드백, 평가

- 다양한 경로를 통한 피드백을 통해 온라인 문화예술교육 콘텐츠의 질, 전달력, 효과성 등을 분석하고 환류, 재반영하여 질 높은 형태의 콘텐츠와 제작 환경으로 발전하도록 기여
- 진흥원의 경우, 교육기관 및 시설, 예술단체, 매개자들이 활용 가능할 수 있는 피드백 시스템을 마련하여 본인들의 평가에 직접 활용할 수 있도록 지원하며, 현장에 발굴된 온라인 문화예술교육 콘텐츠와 사례를 아카이빙하여 출판하거나 공론장을 운영하여 확산시키는 방식을 고려할 수 있음

46) 진흥원 이슈리포트 정책분과, '문화예술교육 관련 법령 제·개정에 따른 이슈'



## V. 향후 과제

### 1. 매개자(매개역할) 필요 역량

#### 가. 온라인 기반 문화예술교육에서 매개자의 역할

##### ① ‘온라인’ 의미를 전달하는 총체적 환경으로 인식

- 일반적으로 원격교육 학습의 기본 요건으로 (1)자기주도 학습, (2)학습 동기, (3)상호작용을 들 수 있으며 이 중, 학습 동기와 상호작용은 매개 역할을 하는 교수자의 관여가 필요한 요건임. ‘학습동기’는 학습자와 동료 학습자, 교수자가 관여하여 학습환경을 설계하는 과정이고, ‘상호작용’은 학습자와 교수자, 학습자와 동료 학습자, 학습자와 학습환경 사이에 일어나는 모든 학습활동을 뜻하며 매체를 통한 전달과 촉진 방식으로 교수자의 관여도가 제일 높은 편임.
- 특히 온라인 기반 교육은 학습자 선택에 기반을 두고 있기 때문에 물리적으로 분리된 학습자들의 효과적인 상호작용을 위해선 온라인 환경과 다양한 활용 툴을 활용하여 질의응답에 대한 정확하고 즉각적인 피드백, 외부 전문가(전문자료)와의 연결 및 허브 역할, 학습자 수준에 알맞은 미디어 활용과 효과적 연계, 자료 유형에 따른 효과적인 플랫폼의 선택, 학습자의 관심과 흥미를 끌 수 있는 요소 등을 적용해야 함.
- 동영상 강의 외 구글 클래스룸, 행아웃, 줌, 구루미 등을 활용하여 동시 접속을 통해 학습자가 연결되고 서로 반응하고 있다는 감정을 느낄 수 있도록 하는 다양한 장치가 필요.
- 제일 중요한 점은 온라인을 단순한 전달 매체라는 프레임에서 벗어나, 다양한 시청각적 경험을 통해 의미를 전달하는 총체적 환경으로 인식해야 함. 이때 경험의 핵심<sup>47)</sup>은 의미의 전달이며, 의미는 전달하고자 하는 메시지의 내용과 형식을 모두 포괄함.

##### ② 즉각적, 정확한 피드백을 위한 세심한 설계

- 그간 일대일의 면대면 교육에서 온라인 환경을 고려한 일대다, 다대다의 비대면 교육 상황을 기본으로 하여 다각도의 접근과 해결방안을 고민하고 시도해야 하는 시점
- 온라인 기반의 문화예술교육의 다양한 사례에서 교육방식(의견 전달방식) 중 도출된 ‘즉각적이고 정확한 피드백’이 매우 유효한 것으로 나타나고 있어, 매개자(교수자, 예술가, 예술강사, 문화예술활동가 등)의 피드백이 필요한 시점에 적절하게 배정, 배치하여 소통하는 것이 매우 중요
- 매개자(예술강사)의 세부적인 피드백은 일반적인 상업적인 플랫폼과의 차별점이 될 수 있을 것임. 또한 깊이 있는 내용의 피드백을 주기 위해 매개자들의 준비와 연습, 상호 피드백의 과정이 필요할 것임.<sup>48)</sup>

47) 데일(Dale)이 제시한 ‘경험의 원추’에서 일부 차용. 경험은 현실 그 자체와 같은 수준인 직접적, 목적적인 경험에서 점차 간접성의 정도가 높아져 마지막에는 언어, 기호와 같이 아주 추상적이며 고안된 경험에 이른 원추의 모양을 이루게 된다고 정의했다. 행동적 경험(직접, 고안, 극화경험)에서 시청각적 경험(시범, 견학, 전시, TV, 영화, 라디오)로, 그 다음은 시청각 경험(시범, 견학, 전시, TV, 영화, 라디오)에서 상징적 경험(시각적 상징, 언어적 상징)으로 변화한다. 어떤 경험에서나 핵심이 되는 것은 의미의 전달이며, 의미는 단순한 매체로 이루어지는 것이 아니라 매체에 담겨지는 통신(또는 메시지)의 내용과 형식이다.

48) 박형주, 자문회의 녹취록 중 발췌



### ③ 온라인-오프라인 교육은 독립재인 동시에 상호 보완재로 인식

- 온라인의 장점을 반영한 학습자 중심의 교수설계<sup>49)</sup>
  - 원격교육에서 '자기주도성'에 측면으로 접근한다면 학습자가 주도할 수 있는 요인을 반영하여 교육을 기획하고 설계해야 함
  - 기획단계부터 학습자가 참여하는 과정을 온라인으로 진행하는 경우, 참여도를 높일 수 있는 장점이 있으며, 학습자를 구성원으로 하는 온라인 커뮤니티를 통해 공동창작, 토론, 작품 제작의 경험 등을 교류하는 통로로 활용 가능
  - 온라인 교육 콘텐츠 제공, 원격실습 방식, 부분적 대면방식 등에서 매개자(교수자, 예술가, 예술강사, 문화예술활동가)의 도움을 더 크게 요구할 수 있음

### ③ 디지털 미디어 리터러시의 이해와 고려<sup>50)</sup>

- 디지털 미디어 세대의 미디어 리터러시 교육
  - 대부분의 지식 정보를 인터넷에서 얻는 세대에게 단순히 콘텐츠를 읽고 해독하는 차원을 넘어 지식 정보 접근에 있어 비판적 사고능력을 갖추고 민주사회의 시민으로서 올바른 소통능력을 위한 목적으로 기능해야 함.
  - 콘텐츠 소비와 생산이 구분되지 않는 디지털 미디어 환경에서 창의적 생산과 그에 따른 윤리의식을 강조할 필요가 있음
  - 따라서 미래 교육 환경에서 디지털 미디어 리터러시 교육의 중요성을 인지하고 정부 주도하에 온라인 기반 미디어 리터러시 교육의 전담기구 설립이 절실함

## 나. 데이터베이스의 개방과 공유

### ① 교육 콘텐츠의 제작과 구성을 위한 데이터베이스의 축적과 유통

- 예술강사의 경우, 본인이 제작한 교육 콘텐츠의 공유를 꺼리는 태도를 보임. 이는 학교 교사 커뮤니티에서 교안의 원본 파일까지 공유하는 모습과 매우 상반되는데, 이는 비교적 직업의 안정성이 낮은 예술강사들의 처우의 문제와 관련 있어 보임
- 진흥원은 매개자들이 물론 문화예술교육 활동가들이 원활하게 활동할 수 있도록 이들이 원하는 형태의 다양한 데이터베이스, 플랫폼, 리소스 등을 제공하는 방법을 함께 모색해야 함
- 매개자는 해당 데이터베이스로 제작된 교보재들을 공공의 목적으로 공유할 수 있다는 사안에 합의하고 지식과 경험의 순환, 축적에 대한 기여를 서로 나눌 수 있도록 해야 함

### ② 기본 툴(Tool)과 장비의 활용

- 온라인에서 반드시 고려되어야 할 사항인 접근성은, 학습자 개인 사정에 따라 장비, 툴, 프로그램 등을 사용하기 어려울 수 있기때문에 가장 용이하고 기본이 되는 툴과 장비를 활용하는 편이 바람직함 (예시. 일러스트 프로그램을 쓰지 않고 스케치북과 연필을 사용하여 디자인하기)
- 협업 툴에 대한 이해와 관심을 가진다면 교육과정에서 나타나는 다양한 상황에 대처하기가 원활하며 교육은 물론 상호 피드백, 학습자 간 네트워킹 등이 수월해짐
- 아울러 진흥원은 매개자를 대상으로 교안 제작 프로그램, 협업 툴 등의 사용 관련 안내 가이드를 제공하는 것도 고려해볼 수 있음

49) 김혁진, 조건4. 온라인 문화예술교육을 위한 교육방법의 탐색, R&D팀 이슈리포트 참조

50) [20.05.27. 2020 세계문화예술교육 주간] 김석범, 온라인 문화예술교육의 현황과 정책 제언 중 '미디어 분야 온라인 교육 현황 및 정책 제언'



## 다. 미래교육에서 요구하는 매개자의 역량

### ① 상담자, 안내자의 역할

- 매개자는 (1)학생들의 발달 단계에 따른 상담의 역량, (2)안내자의 역할<sup>51)</sup>이라는 많은 의견을 확인할 수 있음
- 학습자의 예술교육을 지도하는 것이 아니라 문화예술교육의 본질에 대해 자신에게 질문하여 예술적 경험을 어떻게 전달할 것인가, 정서적 공감과 교감을 어떻게 나눌 것인가에 대한 고민이 선행되어야 함

### ② 온라인을 활용한 커뮤니케이션의 방식과 노하우

- 미래사회는 디지털 리터러시의 중요도가 매우 높아질 것으로 예상되며 전혀 다른 소통의 방식을 취하고 있는 세대에게 유효한 커뮤니케이션에 대한 관찰과 탐구가 필요해 보임
- 실시간 채팅, 이모지를 활용한 피드백, 모바일 허브를 통한 커뮤니케이션 등 각각의 장점을 살려서 가장 효과적이고 상호 소통과 교감이 잘 이뤄지는 방식으로 자주 시도되고 발굴되어야 함

### ③ 문화예술교육의 질적 가치를 담보하기 위한 재교육

- 지식 및 경험 전달을 통한 표현, 이해, 공감의 질적 가치를 담보하기 위해서 양질의 교육방법 개발 및 매개자의 재교육 시스템 필요

---

51) [20.06.09. EBS교양, 미래교육 플러스] 온라인교육과 미래교육 1부-학교란 무엇인가, 전경원 발언 중 일부



## 2. 온라인 기반 문화예술교육 실행을 위한 선제조건

### 가. 고정관념을 넘어서는 생각의 틀(프레임) 파괴, 유연한 사고가 중요

- 온라인 교육은 인터넷을 통한 동영상 교육이라는 고정관념을 버리는 것이 중요함. 앞으로 가장 뚜렷한 교육 환경은 온·오프라인 교육을 병행하는 블렌디드 러닝의 상황으로 예측되며 이전과 다른 교육의 환경을 전제로 하여 설계되어야 함
- 특히 MZ세대부터 알파세대는 모빌리티에 익숙하여 다양한 정보와 경험을 직접 찾아다니며 정체성을 만드는 세대로서 향후 본인이 원하는 특화된 교육을 선택하고 그에 적합한 플랫폼을 선호하는 경향이 짙어질 것으로 예상됨
- 따라서 앞으로 바뀔 미래에 대한 교육, 문화예술의 역할과 가치는 물론 이를 구현하는 온라인 플랫폼과 콘텐츠, 직접 만들고 전달하는 매개자의 역할까지 다가올 시대에 대한 패러다임의 변화를 예상해야 함

### 나. 문화예술교육의 본질적 가치, 예술적 경험의 전달 방식에 대한 고민 필요

#### ① 문화예술의 본질적 가치, 문화예술교육이 가진 의미의 재고<sup>52)</sup>

- 예술의 내적 효과를, 자아 성찰이나 본질적인 만족감을 뜻하는 '본원적 혜택'과 본원적 혜택으로 인한 외적, 사회적 영향 및 효과를 뜻하는 '도구적 혜택'으로 구분할 수 있음
- 문화예술교육은 자아 성찰, 만족감으로 시작되어 사회적 영향 및 효과에까지 영향을 미치게 되며 문화예술교육가, 예술가는 조력자, 매개자, 촉매자로 기능함
- 따라서 사회적 관계 속에서 찾으려는 예술가들의 활동을 '사회적 예술(Social Art)'로 범주화하고 활동 목표를 예술이 갖는 내면적 가치를 사회적 변화로 연결하는데 중점을 두어야 함
- 현재의 문화예술교육 활동은 누구도 배제되지 않는 상황을 목표로 하는 포용적 관점을 적용할 시점으로 소통, 연대, 공감을 위해 노력해야 함

#### ② 삶, 예술, 기술이 연계된 교육 콘텐츠<sup>53)</sup>

- 온라인 안에서 학습자들은 무엇을 찾고 어떻게 참여하고자 하는가에 대한 연구와 고민이 필요함. 이는 온라인 기반 문화예술교육 콘텐츠 기획에 가장 중요한 역할을 함.
- 참여자의 결핍, 함양, 향상, 개발을 지적하는 것이 아니라, 일상, 과정, 행위를 기록하고 담아내는 콘텐츠 기획이 중요
- 온라인이라는 개인적 공간 안에서 영상을 통해 외부와 접하고 스스로의 고유 콘텐츠를 만들거나 과정을 공유하는 참여자 중심의 참여과정 설계가 필요
- 적극적 참여를 독려하기 해서는 동시대성을 기반으로 한 예술 경험에 집중할 것을 거듭 강조함. 주도성, 현장성 기반의 즉흥적 표현을 가능하게 하고 감각적, 놀이적 요소를 포함한 다양한 활동을 제공, 공유하는 기회로 작용

#### ③ '예술적 경험'의 전달 방식

52) 박신의, 코로나19 시기, 문화예술교육을 되묻다\_비대면 문화예술교육 패러다임 전환 방향과 과제

53) [20.05.27. 2020 세계문화예술교육 주간] 백령, 온라인 문화예술교육의 현황과 정책 제언 중 '미래교육을 위한 온라인 문화예술교육에 대한 고찰'



- 경험의 전달은 시청각적인 감각을 통해 직접적인 경험과 행동까지 일으키는 것에 주목하여, 촉매 역할을 하는 매개자의 동시성, 즉각적인 피드백이 중요함을 인지하여 경험 디자인을 유추하고 설계해야 함
- 특히 디지털에 유연한 MZ세대, 알파세대의 특성을 고려한 교육의 전달 방식을 고안해야 하며 이는 플랫폼의 기능과 역할과 매우 밀접한 관련이 있음

## 다. 다양한 주체들의 소통과 연결이 가능한 온·오프라인 플랫폼의 역할

### ① 온라인 문화예술교육 플랫폼 해외동향

- 콘텐츠가 유통, 소비되는 플랫폼의 이해와 구축 (백령)
  - 문화예술교육의 공공성(정책), 고유성, 전문성(문화와 예술), 접근성(교육)의 특·장점을 반영하고 경쟁력을 담보하는 플랫폼 조성의 필요성 혹은 기존 플랫폼의 활용 방안 마련에 대한 논의 필요
- 의미 있는 학습 경험을 부여할 수 있도록 목적지향적으로 구성된 학습환경 고려 (조은아)<sup>54)</sup>
  - 온라인 상에서 진정한 학습 경험으로 남기 위해선 콘텐츠, 학습활동, 학습방법을 '어떤 방식'으로 설계하고 전달해야 하는지가 중요
  - 문화예술교육 플랫폼 구축을 위한 4가지 이슈((1)공공플랫폼 구축에 대한 한국문화예술교육진흥원의 리더십, (2)블렌디드 학습 관점에서의 통합적인 플랫폼 구축, (3)플랫폼의 노드 node 콘텐츠 개발 전략, (4)에듀테크 적용과 지적재산권 문제)를 해결과제로 제안
  - 학습자원, 학습과정의 제공에 있어서 유연한 환경이 되었으며 테크놀로지는 온라인 학습에서 사고확장과 지식창출과정을 촉진하기 위한 도구로 활용됨
  - 문화예술교육 플랫폼은 문화예술 리소스와 활동을 '교육적 관점'에서 제공하는 장으로서 구축되어야 하며, 이를 위해서는 문화예술 학습 상황에 대한 정교한 학습활동 가이드와 종합적인 학습지원체계로서의 플랫폼 계획이 수립되어야 함
- 비대면 온라인 교육 도구로서의 플랫폼 활용
  - 제공자 측면을 벗어나 사용자 측면의 접근을 중심으로 구성해야 하며 학습자는 물론 매개자, 예술단체, 예술기관, 기타 연관 기관 등, 향후 잠재 이용자를 고려한 서비스와 영향을 끼치게 될 문화예술교육 생태계를 고려해야 함
  - 플랫폼 구축을 하기 전, 현장에서 직접 활동하고 있는 다양한 교육 주체들과 대면하여 실제 필요로 하는 기능, 프로그램 등을 파악하여 교육 플랫폼 내에서 콘텐츠의 제작 및 생산, 평가 및 피드백의 선순환 구조를 고려해야 설계해야 함

### ② 오프라인 플랫폼으로서 지역문화예술교육센터의 역할 규정<sup>55)56)</sup>

- '정책의 지역화', 지역 현장 중심의 지원방안 마련
  - 2019년 지역 기반, 공동체 기반, 문화예술교육 생태계 구축을 위한 '지역화'에 대한 중요성이 대두된 만큼 기초단위 문화예술교육 추진체계로서 지역문화예술교육센터의 역할에 대해 재정립한 바 있음
  - 각계 전문가들은 지역 문화예술교육의 생태계 형성 및 구축 차원에서 협치의 중요성, 예

54) 조은아, 조건2. 온라인 문화예술교육 플랫폼 구축을 위한 고려사항, R&D팀 이슈리포트 참조

55) 아르떼365, <문화예술교육, 도전과 과제는 현재진행형>-2019년 문화예술교육 결산과 2020년 키워드 (2019.12.23.) 참조

56) 아르떼365, <더 작은 단위에서 더 큰 관계를 만든다>-기초 단위 문화예술교육 활성화를 위한 인천의 노력과 고민 (2019.12.09.)



- 술가의 존립, 학교 교육과 문화 교육과의 접점, 공동체의 일상과 맞닿은 문화예술교육 등에 대한 주요점을 짚었고 이 안에서 센터의 지향과 비전, 역할에 대해 제안함
- 지역문화예술교육지원센터는 중간지원조직으로서 현장에서 필요한 지점들이 무엇인지 확인/지원하고, 중앙에 필요사항을 공유하고 제안하는 역할이 필요
  - 관련해서는 광역기관(지역문화재단, 지역문화예술교육지원센터)의 지원체계 변화가 필요함. 기존에는 대규모(집단성), 효율성, 정량성(실적), 단기를 중심으로 지원을 운영해왔다면, 이제는 소규모(개인성), 효과성, 수월성, 장기 기반의 현장과의 협력/지원 방식으로의 추진이 필요. 특히 문화예술/교육활동이 온라인과 연계됨에 따라 이에 적합한 지원체계 마련이 필요한 상황임
  - 이런 방향으로 추진을 고려했을 때, 중앙부처와 예산처(지자체 등)과 협의하여 지원서류, 정산을 간소화하는 방안을 마련해줘야 함
- 지역 중심 거점으로 기능하기 위한 전략 수립 필요
    - 현재 지역 내 상황에 따라 온라인 문화예술활동 제작 등 관련 현상이 상이할 수 있음
    - 교육 주체들이 활동영역을 넓힐 수 있도록 관련 지역 파트너를 적극 연계하는 인프라 구축과 실제 온라인 교육 콘텐츠의 제작을 지원할 수 있도록 공공 스튜디오와 기자재 촬영 장비 마련, 그에 따른 교육 프로그램의 개설을 지역미디어센터에 제안하는 등의 예술과 기술이 연계 추진해야 하는 판을 만드는 기동력이 필요하다고 사료됨
  - 기초문화예술교육 활성화를 위한 환경 구축
    - 2020년 코로나19로 원활한 오프라인 교육을 받기 어려운 상황까지 이른 현재, 기초문화예술교육 활성화의 문제가 대두될 것으로 예상되며 이에 따라 온라인 문화예술교육 정책은 지역주민의 문화예술교육 접근성을 증진시키는 방향으로 설계되어야 함
    - 특히 학령기에 적절한 학습이 어려운 상황이 이어지고 있어, 유아 문화예술교육에 대한 필요성이 더욱 대두될 것으로 예상되며 지역-기초문화예술교육지원센터가 연계한 대책이 마련되어야 함
  - 위기 상황의 지역에 적합한 위기상황 매뉴얼 마련이 필요
    - 지역 내의 문화예술 생태계는 지역의 문화력에 영향을 주게 되는데, 급작한 위기상황에 지역문화예술생태계가 붕괴하지 않도록 위기진단 및 대응 체계 구축이 필요
    - 대응 체계에는 첫째, 지역문화 위기대응 협의체 등을 구성하여 광역(재단, 문화예술교육지원센터)기관에서 컨트롤 타워 역할을 할 필요가 있음. 둘째, 영향조사, 위기대응, 예산마련 매뉴얼을 작성, 수립 등이 필요. 셋째, 작성한 매뉴얼이 작동할 수 있도록 지역 내 조례화하는 작업이 필요

## 라. 문화예술교육지원법 내 '온라인 문화예술교육'의 법적 정의 필요<sup>57)</sup>

- 문화예술교육지원법 내 '온라인 문화예술교육'에 대한 정의와 규정 필요(임학순)
  - 첫째, 문화예술교육지원법 제2조 (정의)<sup>58)</sup>에는 문화예술교육을 내용과 교육과정을 중심으로 포괄적으로 정의하기 때문에, '온라인 문화예술교육 콘텐츠'가 문화예술교육의 범주

57) 임학순, 조건1. 법·제도 근거 마련, R&D팀 이슈리포트 참조

58) 문화예술교육지원법 제 2조(정의) : 1. 문화예술교육이라 함은 문화예술, 문화산업, 문화재를 교육 내용으로 하거나 교육과정에 활용하는 교육을 말하며, 다음 각 목과 같이 세분한다.

가. 학교문화예술교육 : 학교의 교육과정의 일환으로 행하여지는 문화예술교육,

나. 사회문화예술교육 : 문화예술교육 시설 및 문화예술교육단체와 각종 시설 및 단체에서 행하는 학교문화예술교육 외의 모든 형태의 문화예술교육.



에 포함된다는 점을 강조하여 규정할 필요는 없다고 판단함.

- 단, 법에 '온라인 문화예술교육', '온라인 문화예술교육 콘텐츠'이라는 용어가 새로 규정될 경우, 정의할 필요가 있음
- 둘째, 문화예술교육종합계획에서 새로운 정책 영역 및 과제라는 점을 근거로 '11. 온라인 문화예술교육 콘텐츠 지원'을 포함하는 방안을 검토할 수 있음
- 온라인 문화예술교육 콘텐츠 지원에 관한 계획에는 ①온라인 문화예술교육 접근성 증진, ②온라인 문화예술교육 협력망 구축, ③문화예술교육 인력의 온라인 문화예술교육 역량 강화, ④온라인 문화예술교육 콘텐츠 연구개발 등이 포함될 수 있음.
- 셋째, 한국문화예술교육진흥원의 업무에 규정하는 방안을 제안할 수 있음. 제10조 4항<sup>59)</sup>에 '7. 문화예술 원격교육 시스템의 구축 및 관리'가 업무에 포함되어 있으나, 이 규정은 한국문화예술교육진흥원이나 지역문화예술교육지원센터가 구축 및 관리하는 것에 초점을 두고 있기 때문에 온라인 문화예술교육 콘텐츠의 연구개발, 교육과정 활용, 전문 인력 양성 등을 위한 '지원'개념이 포함되어 있지 않다고 판단됨.
- 따라서 현행 '7. 문화예술 원격교육 시스템의 구축 및 관리' 규정에 '지원'을 추가하여 '7. 문화예술 원격교육 시스템의 구축 및 관리 및 지원'으로 규정하는 방안을 고려해 볼 수 있음.
- 다른 한편으로는 현행 '7. 문화예술 원격 교육 시스템의 구축 및 관리' 규정을 대폭 변경하여 '7. 온라인 문화예술교육 시스템 구축 및 지원'으로 규정하는 방안을 고려해 볼 수 있음.

#### 마. 온라인 교육 콘텐츠 제작 관련한 '저작권'가이드 및 데이터베이스 제공 필요

##### ○ '저작권' 가이드 마련 필요

- 온라인/비대면 문화예술교육 콘텐츠에 해당되는 문화예술 매개자(예술강사 등)의 강의 영상에 대한 저작권 가이드 마련 필요
- 현재 콘텐츠에 대한 저작권 문제를 교수자 개인이 감당해야 하는 상황이기 때문에 저작권 가이드를 콘텐츠 제작 측면, 기존 콘텐츠의 활용 동의를 통한 공유 측면, 데이터베이스 제작 측면까지 세 가지로 마련해야 함
- 제작 측면으로는 수업 시 실제 활용하는 각종 콘텐츠(이미지와 폰트 등)를 교안 내에 삽입 또는 사용할 때, 공개 콘텐츠의 저작권 허용 범위와 이용료 여부 등에 관한 가이드가 필요
- 공유 측면으로는 기존 제작한 온라인 교육 콘텐츠를 통합 플랫폼 등에 탑재, 공유하여 공공재로 활용하는 방안을 검토해볼 수 있음
- 학교문화예술강사의 경우, 개인이 제작한 강의 자료를 배정된 학교에 한시적으로 제공하고 있으나 이후 재사용 여부에 대해서는 알기 어려운 실정임. 고용 안정성이 비교적 낮고

59) 제 10조 한국문화예술교육진흥원 설립 : 4항 업무

1. 학교, 교육시설 및 교육단체간의 상호 연계 협력망의 구축, 운영
2. 문화예술교육의 지원을 위한 학술 연구 및 조사
3. 교육 시설 및 교육단체에 대한 지원 평가
4. 교원의 연수 지원
5. 문화예술교육사의 양성 및 연수
6. 문화예술교육이 필요한 시설, 장비의 확충 및 정비
7. 문화예술 원격 교육 시스템의 구축 및 관리
8. 문화예술교육의 지원을 위한 국제협력 및 관련 사업
9. 그 밖의 진흥원의 설립 목적 달성에 필요한 사업



본인의 수업 노하우가 반영된 콘텐츠가 무한정 공유되면 향후 타 학교의 배정시 활용이 어렵다는 의견이 있음

- 따라서 플랫폼에서 공유되는 교육 콘텐츠에 대해서는 온라인 수업저작권을 인정하여 사용회수에 따라 시수로 인정하는 등의 다른 보상체계를 만드는 것이 필요함
- 데이터베이스 제공 측면에서는 수업 시 활용하는 콘텐츠 중 매개자들이 직접 원하는 자료들을 직접 제작하여 리소스로 활용하는 방안을 모색할 수 있음. CoP 모임, 연수 등의 기회를 통해 제작하고 통합 플랫폼에 탑재하여 공유하여 사용하는 방안을 고려해볼 수 있음.

## 바. 온라인 환경에서 연결과 연대를 중심으로 한 다각적인 접근과 노력

### ○ 온라인에서 느낄 수 있는 인간다움

- 인간다움이란 '결국 자기와 다른 존재를 얼마나 받아들일 수 있는가, 포용할 수 있는가, 연대하고 공감할 수 있는가에 따라 드러나는 것<sup>60)</sup>'이며 온라인에서의 인간다움이란 '만남과 접촉에 대한 기대와 열망을 이끄는 콘텐츠로 온라인이 기능할 수 있도록, 새로운 공동체를 만들어 낼 수 있도록 하는 것<sup>61)</sup>'임
- 6월 인스타그램에서 화제가 된 '온라인 퀴어 퍼레이드'는 본인이 원하는 캐릭터를 다양한 옵션을 통해 꾸미고 완성하여 해시태그(#우리는없던길도만들지)를 달아서 업로드를 하면 온라인 퍼레이드에 참여할 수 있도록 기획되었음.
- 6.23~7.4.까지 참여자 이메일 집계 수 기준하여 12일간 85,767명이 참여하였으며 다양한



<그림 25> 온라인 퀴어 퍼레이드 예시

60) 바이라인네트워크 남혜현, 김영하가 말하는 "인간다움이란 무엇인가", 2020.02.20

61) 양혜정, 2020.8.2. [호외: 판데믹과 문화정책] 제한된 감각의 열망은 어디로 향하는가 「문화정책리뷰」에서 일부 발췌



단체가 파트너를 맺어 동시에 홍보함

- 차별과 혐오를 넘어 연대와 지지를 위해서 기획된 행사로서 대면이 어려운 상황에서도 인간다움이라는 주제를 중심으로 새로운 길을 모색하여 온라인에서 상대와 어떻게 접촉하는 것이 가장 효과적인가에 대한 상상력을 보여줌
- 유저(이용자)가 자발적, 주도적으로 참여하고 싶은 방식에 대하여 고민하고 체험하는 과정을 통해 사회적 메시지를 전달했다는 점, 즐겁게 참여하는 마음이 들 수 있도록 기획한 사례임

#### ○ 로컬과 글로벌의 중요성 강조<sup>62)</sup>

- '건강','안전'을 더이상 개인의 신체와 행동으로 규정하지 않고 환경, 도시, 정치, 글로벌 커뮤니티 등의 요소들을 함께 고려해야 한다는 사고방식의 전환과 국가 간 협력 및 연대의 필요성을 일깨워야 함
- 이는 글로벌 차원의 연대, 공동체 문화 등의 가치관 형성, 필요성 대두 등 근본적인 변화까지 불러올 수 있음.
- 따라서 온라인 환경에서 '건강','안전'의 이슈를 통해 도시와 지구의 현안을 연구하고 해결을 위해서는 로컬과 글로벌이 중요해진다는 점을 중심으로 하는 포럼과 웨비나, 과정 탐구 CoP, 관련 콘텐츠를 문화예술교육으로 기획하고 공동제작 하는 등의 다양한 방식을 매개자들이 직접 상상하고 구현할 수 있도록 지원해야할 것임

#### ○ 사회적 소통과 토론이 가능한 공론장 필요

- 모두가 겪고 있는 미증유 상황에서 각자 의견은 물론 경험을 공유하는 온라인 공론장이 필요함
- 우선 개인부터 단체, 기관 등의 요구사항과 애로점을 공유하는 것부터 시작해 그에 대한 대안을 함께 모색하는 방식의 공론장, 웨비나 등을 고려해볼 수 있음.
- 의견을 남기는 것은 물론, 직접 제안하고 더 나아가서는 제안자의 의견에 동의하는 파트너를 매칭하고 행정 지원을 하는 형태로 발전할 수 있음
- 위의 어려움을 각자만 겪고 있지 않으며 동일한 고민을 안고 있는 상대들과 함께 의견을 나누는 가운데 말과 뜻이 통하는 상대가 있고 서로 연결되어 있다는 위안과 대안을 찾는 동력이 될 것으로 예상함

62) 독일의 민간 싱크탱크 Zukunftsinstitut가 발표함 보고서 <코로나 효과: 4가지 미래 시나리오>에서 시나리오 4. 회복력 있는 사회(긍정적인+연결된)



### 3. 한국문화예술교육진흥원의 역할 전환

- 앞서 제시한 IV.온라인 문화예술교육을 위한 전환, V.향후과제(1.매개자 필요역량, 2.온라인 기반 문화예술교육 실행을 위한 선제조건)을 바탕으로 한국문화예술교육진흥원이 해야할 역할의 전환에 대해서 기술함
- 전환의 방향(3.한국문화예술교육진흥원의 역할 전환), 실행과제(4.추진 필요사업 및 방식), 해결과제(5.진흥원 내 해결과제)로 정리

#### 가. 온라인 문화예술교육에 대한 양질의 경험을 지원

- 문화예술교육 매개자들에게는 온라인/비대면 문화예술교육 환경을 고려한 기획이 요구됨
- 하지만 온라인/비대면 문화예술교육에 대한 매개자가 스스로의 경험이 부재하거나(적거나), 기존의 온라인에 대한 지식, 경험에 의존함에 따라 온라인/비대면에 대한 새로운 관점과 인식, 이에 따른 문화예술교육에 대한 방법의 확장 등을 기획하기에 상당한 시간과 과정이 소요될 것으로 예상
- 이에, 문화예술교육 매개자들의 온라인 문화예술교육에 대한 양질의 경험 지원이 필요함

#### 나. 직접 사업실행과 더불어, 현장에서 활용가능한 리소스 제공에 집중

- 강사비 중심의 '교육실행비' 지원 뿐 아니라, 제대로 된 교육실행이 이루어지기 위한 전제조건에 진흥원의 책임감있는 역할 필요
- 실제 원활하고 풍성한 현장을 만들어내기 위해서는 매개자들이 활용/참고가능한 다양한 데이터/리소스를 제공하는 데 힘을 기울일 필요가 있음
  - '운영단체 등 현장에서는 지원사업에서 정해놓은 방향과 틀(예산 기준, 실적 등) 안에서 개별 예술강사의 역량에 의존해서 사업을 실행하고, 진흥원은 결과중심의 후속관리를 하는 방식으로는 뉴노멀 시대의 문화예술교육 현장 및 수요 대응이 불가함

#### 다. 집단지성을 이끌어낼 수 있는 정책-현장의 논의의 장 활성화

- 방향을 정해놓고 현장을 견인하는 것도 중요하지만, 모두가 처음 맞이한 온라인 문화예술교육 이슈에 대해 문화예술교육의 본질적 가치와 전환이슈에 대한 논의의 장 활성화 필요
- 해답을 제시해야한다는 부담감을 내려놓고, 지원기관의 고민에 대해 현장과 함께 공유하고 논의한다는 진정성 있는 파트너십이 그 어느 때보다도 필요한 시기임
- 이외, 다양한 경로로 온라인 문화예술교육 콘텐츠의 질, 전달력, 효과성 등 분석을 통해 매개자들의 성찰과정에 활용 가능한 피드백을 함으로써 함께 고민필요



## 4. 추진 필요사업 및 방식

### 가. 정책사업 설계 및 지원방식 '다변화'

#### ○ 사업 '관리'에서 현장 신뢰 기반의 '생태계 지원'으로

- 과거에도 꾸준히 제기된 도출된 사업의 '관리'가 아닌, '생태계 지원' 방향 요구가 코로나 이후의 상황에서는 필수적
- 특히, 개별 예술교육 매개자/활동가의 역량에 의존하거나, 실행을 중심으로 지원했던 기 사업 구조에서 실행과 더불어 '준비와 과정을 지원'하는 지원체계 변화가 절실
  - ✓ 연수-워크숍-연구지원-콘텐츠 개발 및 실행-아카이브 교류 및 확산의 유기적 연계 과정 지원 필요
  - ✓ 예술교육자로서 문화예술교육 콘텐츠의 기획, 제작, 구현, 활용, 공유에 대한 아이디어 구체화 기회를 제공함으로써 다양한 가능성을 실험하고 시도할 수 있도록 지원 필요
- 기존의 세부적인 사업지침 틀(예산기준, 실적 등)로는 그 어느 때보다도 급변하는 현장의 상황과 요구에 대응 불가. 명확한 사업방향과 목표를 공유하고, 최소한의 사업안내지침을 제시하여, 현장 역량기반의 다각적 활동들이 변주될 수 있도록 지원구조 변경 필요

#### ○ '강사비'가 아닌 '활동비' 개념의 지원 (간접지원 강화)

- 비대면 문화예술교육의 매개자들의 역할 전환이 일어남에 따라 현장의 인식을 견인할 수 있는 사업지침의 용어 등 변화 필요
- 예를 들어, '강사비', '교보재'등의 용어는 강사를 일방향적 교육 제공자로 인식하게 하고, 회차별 교육 중심으로 프로그램 내용을 제한할 수 있음. 강사비를 활동비로 용어를 설정해줌으로써 매개자와 참여자가 문화예술/교육 활동을 함께 참여-기획-실행할 수 있고, 문화예술교육의 범위를 확장할 수 있는 기반마련에 도움이 될 수 있음
- 이외, 콘텐츠 개발과 시도 등을 위한 '기획비', '타 단체와의 교류를 위한 비용' 등 인정 필요

#### ○ 고정 관념을 넘어서는 생각의 틀 파괴, 유연한 사고 중요

- 온라인=영상 교육이라는 고정관념을 탈피하고, 블렌디드 러닝을 전제로 변화하는 학습자 환경에 대응하는 교육이 진행될 수 있도록 사업 설계 필요

#### ○ 현장 수요파악을 통한 정책과 사업 마련

- 향후 지속가능한 문화예술교육 생태계 마련을 위해서는 매개자의 정확한 욕구 파악 후 필요한 지원이 요구됨
- 코로나19 이후 문화예술교육 매개자의 현황을 정확하게 확인하여 현장을 지원하는 절차가 필요했으나 지원, 제공의 정책사업에 머무른 한계가 있음. 향후 플랫폼을 만들어 매개자 대상 문화예술교육 관련 현황(문제점), 지원요청사항, 예술활동(문화예술교육 포함)을 통한 사회적 참여를 할 수 있는 방안에 대해 조사하고, 이를 고려한 정책 설계와 사업지원 마련이 필요



## 나. 리소스 제공을 통한 진흥원/매개자 전문성 제고

- 온라인 문화예술교육을 실행하기 위해서는 이에 해당하는 전문성과 자료들의 수반 필요. 최종 학습자용 콘텐츠와 플랫폼만큼이나 '매개자용 리소스 센터'의 구축이 시급함

구분	내용
① 매개자(인력)	온라인 문화예술교육을 매개해주는 문화예술교육 활동가가 핵심인데, 매개자들의 풀 마련과 더불어 <b>매개자의 전문성을 제고 할 수 있는 다양한 자료 (동향, 선제조건, 담론, 비대면 문화예술교육 가이드 등)</b> 제공이 필요 (아르떼 365, 정보뱅크, 각종 세미나, CoP, 사업결과자료집 등 공유/ 매개자 통합 관리방안 등)
② 콘텐츠	온라인 문화예술교육 활동을 위해서는 <b>저작권에 문제가 되지 않고, 공공성을 고려한 콘텐츠 필요</b> . 콘텐츠는 1)문화예술교육을 이해하기 위한 자료부터, 2)매개자가 실제 수업 및 활동에 바로 활용할 수 있는 자료, 3) 학습자가 감상, 몰입, 경험하는 교육콘텐츠 등 다양한 층위의 콘텐츠 설계 필요
③ 툴(Tool), 공간	콘텐츠를 제작할 수 있는 툴(Tool), 프로그램과 제작 공간이 필요. 특히 <b>현장의 매개자들에게는 공용으로 무료 또는 적은 금액을 지불하고 활용할 수 있는 공간 또는 관련 정보 제공이 필요</b> (온라인 콘텐츠 제작에 필요한 공용/무료 소프트웨어 및 정보)
④ 법률	활용도가 높은 온라인 문화예술교육의 실행에 있어서 <b>저작권, 초상권 등에 대한 이해를 수반해야 하며, 그에 따른 자료, 정보, 기준 공유 필요</b>

- 상기에 제시된 내용 외에도 개인이 제작한 교육 콘텐츠의 공유를 위한 장치를 마련하기 위해서는 지식과 경험의 순환, 축적에 대한 기여 인식을 강화하고, 문화예술교육 콘텐츠 라이선스 가이드라인 마련과 더불어 공유에 따른 보상체계 마련이 필요

## 다. 접근성과 활용 용이성 높은 온라인 플랫폼 개발

- 낮은 접근성
  - 현재 아르떼 라이브러리의 경우, 문화예술교육 매개자가 정보 이용 시 일부 콘텐츠에 대해서는 로그인을 요구함. 다수의 사람들이 필요시 문화예술교육 정보를 보다 쉽게 이용할 수 있는 방법을 제시한다면 자연스럽게 문화예술교육 가치 제고, 활성화가 이루어질 수 있을 것임
  - 온라인 내에서 매개자가 문화예술교육을 이해 또는 필요자료를 찾거나, 개인(학습자)이 즐기기 위한 콘텐츠 제공을 위해서는 대상별 적절한 리소스가 큐레이팅 되어야 하고 이를 활용할 수 있는 플랫폼의 접근성과 활용 용이성이 수반되어야 함
- 플랫폼 서비스 제공 준비
  - 서비스 기반이 되는 인프라 부분 역시 진흥원의 인력 구조를 감안했을 때 장비 증설을 통한 구축이 아닌 클라우드를 고민해야 할 것이며, 웹 어플리케이션의 경우 본 과업의 결과를 통해 도출되는 과제를 바탕으로 별도의 정보화전략계획(ISP) 수립이 필요
  - ISP를 바탕으로 LMS(Learning Management System)와 연계된 교육 관리, 쉽고 편안한 교육 콘텐츠 제작 도구, 안정적인 품질의 온라인 교육 환경 제공, 분산 관리되고 있는 온



라인 교육 서비스들의 통합 등 일반 사용자 뿐만이 아닌 문화예술인 및 기업고객, 잠재고객을 고려한 서비스 생태계 구성이 필요

- 다양한 문화예술교육 활동을 담을 수 있는 플랫폼 사업 시도
  - 비대면 문화예술교육 환경에서도 상호교류 및 학습의 지속적인 욕구를 확인
  - 미국 MIT 스크래치(SCRATCH)사례와 같이 예술/교육 활동의 과정과 관련 피드백, 나아가 커뮤니티 형성이 가능한 플랫폼 사업 시도 고려
  - 다양한 방식의 문화예술교육 활동을 담을 수 있는 플랫폼 개발이 된다면 온-오프라인이 연계되어 확장된 문화예술교육 활동의 장 마련이 가능할 수 있음

#### **라. 기 축적된 다양한 사업자료/교육콘텐츠의 온라인 전환**

- 온라인의 장점은 각종 사업기획자료, 콘텐츠, 그 과정과 고민, 결과 등을 풍성하게 공유할 수 있다는 점이 있음
- 기존 자료의 PDF 전환 뿐 아니라, 온라인 플랫폼에 적합한, 사용성을 높일 수 있는 방식의 데이터 전환 필요
- 아카이빙 및 큐레이션을 위한 체계 마련을 위하여 정보뱅크(아르떼라이브러리), 자원지도, 홈페이지 등 기관 플랫폼의 성격을 명확히 하고 그에 적합한 디지털 콘텐츠 전환/서비스방식 설계 필요

#### **마. 정기적 공론의 장 등을 통해 정책-현장 연계와 연대의 기반 활성화**

- 이미 진흥원에서 엄청나게 추진되고 있는 자문회의, 워크숍, 포럼 등을 규모에 상관없이 공개하고, 온라인으로 더 많은 관계자들과 그 행보를 공유하는 방식 고려
  - 새로운 디지털 환경에서 각자의 작업과 활동, 고민 등 다대다(N:N) 방식으로 논의, 교류하는 장 마련
- 문화예술교육 전문웹진과 연계한 중앙주도의 논의의 장 뿐 아니라, 문화예술교육 가치와 철학, 예술적 경험 전달 방식 등에 대한 현장 관계자들의 자발적이고 풍성한 논의가 이루어지도록 교류, 팟캐스트 등 다양한 방식의 담론 지원방안 발굴

#### **바. 기타, 비대면 환경의 사각지대를 고려한 다양한 시도도 필요**

- 코로나 이후 청각, 시각, 지체 장애, 자폐증 등을 가진 장애인들의 문화예술/교육 활동, 문화예술교육의 역할에 대한 다양한 실험이 필요
  - 해외의 장애인들의 문화예술 활동을 위한 인프라 등 기반지원 사례 참고
- 기존의 다양한 문화예술교육 콘텐츠 자료들을 시민 대상 콘텐츠로 변환 및 제공
  - 코로나로 학생들의 등교가 제한됨에 따라 집 안에서 제한된 활동 환경을 맞이함
  - 진흥원이 보유한 문화예술교육 인적자원 및 콘텐츠를 활용, 시민(특히 학부모 등)이 활용/참여 할 수 있는 간단하지만 문화예술교육 활동 목록 제공 고려



## 5. 진흥원 내 해결과제

### 가. 온라인 문화예술교육 관련 입체적 사업구조 설계 및 예산 확보

- 선도적 사업 모델 개발-콘텐츠개발-플랫폼 서비스 등을 위한 사업설계 및 예산수립
  - 현장을 견인하고, 선도적 사업추진을 위해서는 진흥원 또한 온라인/비대면 문화예술교육 관련 경험치가 필요한 상황이나, 기존 실적 중심의 사업추진 및 예산활용의 한계가 있음

### 나. 온라인 문화예술교육 생태계를 고려한 전담 조직 및 인력 마련

- 코로나19 이후로 온라인 문화예술교육 활동은 오프라인 문화예술교육 활동과 병행될 것이라고 예상함. 진흥원의 경우, 온라인 문화예술교육 사업이 팀별·사업별로 분산되어 운영중에 있음. 비대면 문화예술교육의 창구 역할을 하며 온라인 문화예술교육 생태계를 이해하고 유지할 수 있도록 지원 및 활성화를 주요 업무로 하는 팀(본부)을 두고 관련 전문성을 키워서 사업 간 유기적인 추진 및 오프라인 생태계와 잇는 역할을 할 수 있도록 원내 조직 개편 필요
- 현재는 지식정보R&D팀에서 데이터와 관련 플랫폼, 자료실을 관리하는 정도에 머물고 있으나 향후 온라인 문화예술교육 전략 수립, 콘텐츠·리소스의 관리 차원에서 확장되어 지원방안 등이 마련되어야 함

### 다. 비대면/온라인 기반 사업추진을 위한 스마트 업무환경 마련

- 온라인 회의를 위한 회의 장소 및 회의 기자재 마련
  - 온라인 회의는 코로나 이전보다 급증한 상태이나, 온라인 회의를 하기 위해서는 보안상의 이유 때문에 원활한 인터넷 사용이 어려운 상황임. 각 회의실별 무선WIFI 설정, 스피커&마이크, 빔 기본 설치 필요
  - 온라인 회의를 위한 기관 차원의 온라인 회의 프로그램 구매
  - 수시 온라인 회의 참여를 위한 화상회의 전용공간 마련
  - 온라인 문화예술교육 등에 대한 직원 연수, 교육 이수에 대한 내용 반영 필요

### 라. 온라인 문화예술교육 환경을 고려한 구체적인 실행계획 수립과 적극적 추진 필요

- 추진 사업 및 방식, 진흥원 내부적인 문제점 등은 누구나 제시할 수 있는 것이며, 또한 기존 제기되어 왔던 이슈일 수 있음. 하지만 코로나 시대를 맞이하여 아이디어를 넘어 실질적인 변화를 일으키기 위해서는 원차원의 구체적인 실행 계획 수립 및 정책적인 결단, 조직원의 적극적이고 긍정적인 접근이 필요함. 이를 뒷받침할 수 있는 예산 및 자율적 예산 구조, 그리고 이에 부합하는 업무 환경이 마련되어야 함



# 부록

각주, 참조 자료 요약

온라인 문화예술교육 국내·외 사례

온라인 교육 관련 활용 Tool (저작권, 협업, 화상회의 프로그램)

한국문화예술교육진흥원 온라인 연수 시간표



## 〈주요 이슈〉

## 재난 극복의 역설

- 코로나19 극복이 글로벌 스탠더드화  
- 정부대응, 의료시스템, 정보통신기술, 시민사회 참여, 공동체 → 감동스토리  
- 해외 평가, 내 생애 가장 부러운 곡선  
- #힘내라대구경북, #덕분에챌린지
- 재난의 시기마다 공동체 연대로 극복, 재난 후 분열과 갈등, 양극화 심화

## 비대면의 명암(明暗)

- 온라인 쇼핑·교육·문화, 재택근무, 화상회의 등 비대면 사회 및 경제 전환  
- 젊은 층 전유물이 중장년층에게도 확산, 개인 생활의 디지털화
- 대중 밀집의 체육관, 호텔, 극장, 박물관 등 서비스산업 변화 불가피
- 디지털 격차의 확대와 사회경제적 불평등 심화, 세상은 점점 편리해지나 그래서 더 불편한 사람들은 증가

## 회복탄력성(Resilience)의 위기

- 오프라인 경험 소비와 온라인 구독 소비의 급격한 변화, 영화산업 등 직접 피해
- Tourism Zero(인·아웃 바운드 전년 동기 대비 99% 감소)  
- 국제여행 자유화 장기간 소요, V자 반등보다 U자 회복, L자 침체 우려
- 전염병 등 위기 발생 빈도 확대, 위험이 일상화되는 뉴노멀 사회

## 고용 없는 회복

- 2차 대전 이후 최악 고용 위기(ILO)
- 최저속 인구증가, 초고속 고령화 + 코로나19 장기화 → 초저성장과 고실업
- 밀레니얼, Z세대의 실업 우려, 코로나 영향을 평생 안고 사는 코로나세대
- 폐업과 실업으로 민생과 국민행복 위기

## 거꾸로 가는 세계화

- 국가주의 부상, 글로벌 거너넌스 후퇴, 탈글로벌화(De-Globalization)
- 글로벌 가치사슬의 지역, 자국 중심 재편, 사람·자본의 국제이동 둔화
- 미중 외교, 무역 마찰로 양자택일, EU 결속력 저하 및 유로존 갈등 확대
- 미국, 유럽이 대표하는 서구 선진국 퇴락

## 〈대응 과제〉

## ① '우리 재발견' 통한 공동체 문화 함양

- 공동체 문화는 역사의 격랑과 재난을 극복해온 우리 사회를 이끌어 온 기초
- 사회적 관계, 공동체 통합성을 높여 신뢰와 연대의 행복한 공동체로 전환

## ② 국민 힐링/치유의 시간

- 코로나19 장기화로 불안과 분노, 무기력과 우울을 경험하는 국민 증가
- 예술과 여행을 통해 국민의 심리적 고통, 스트레스를 해소하는 사회적 심리방역, 감성 치유 추진

## ③ 디지털 격차에 따른 양극화 해소

- 비대면 사회에서 디지털 격차는 불편함이 아닌 불이익 문제
- 디지털 취약계층(고령자, 저소득층, 장애인, 농어민 등)의 문화 격차 해소, 디지털 리터러시 강화

## ④ 위기 대응력이 강한 건강한 문화예술, 관광, 콘텐츠 생태계 구축

- 위험대응 일상화, 문화예술, 관광, 콘텐츠의 가치사슬과 생태계 재구축
- 콘텐츠 성패는 기술이나 네트워크보다 철학과 감성, 스토리텔링이 결정, 창작자, 종사자의 고용안전망 구축

## ⑤ 코로나19 이후 국민 삶의 질 개선

- 경제발전에 비해 낮은 국민의 삶의 질, 잘 살지만 불행한 나라 오명 극복
- 소득 등 객관적 지표는 개선, 공동체 등 주관적 평가는 부정적인 불만사회 지속
- 국민들의 행복 척도가 사회적 요구에서 개인적 선호로 변화

## ⑥ 한류 활용 코리아 프리미엄 창출

- 탈글로벌 보호무역 시대, 세계를 무대로 코리아 프리미엄 창출
- K방역 → K문화상품 → K수출상품 → 코리아 프리미엄 창출의 선순환

## ⑦ 글로벌 리더십 및 소프트파워 강화

- 한국의 방역 시스템에 대한 국제사회의 관심 집중, 방역 모범 국가 평가
- 한국의 성공적 코로나19 대응 모델을 공유하여 국제사회의 생명과 안전 보호 등 세계 평화와 공익 증진



표 3 | 과제별 세부내용

① ‘우리재발견’ 통한 공동체 문화 함양	<ul style="list-style-type: none"> <li>•코로나19의 국면에서 발휘한 공동체의 성취, 세계인의 한국 인식 변화에 대하여 자긍심과 희망의 메시지를 공유하는 캠페인을 추진하여 ‘헬조선’이라는 자학, 서구문화 콤플렉스를 극복</li> <li>•시민교육 확대, 미디어환경 조성, 글로벌 문화교류 등 문화다양성 증진으로 젠더갈등, 세대갈등, 장애인차별, 가짜뉴스, 외국인혐오 등 사회 갈등과 분열을 극복하고 공존의 문화 창조</li> </ul>
② 국민 힐링/치유의 시간추진	<ul style="list-style-type: none"> <li>•아름다운 자연과 문화를 배경으로 힐링/치유의 영상 제작, 온라인 공개(사례: Turkish Therapy)</li> <li>•국민들의 지친 마음을 위로하고 침체된 분위기에 활력을 불어넣는 힐링/치유의 문화 프로그램과 특별 여행주간 추진</li> <li>•코로나와 사투를 벌이는 의료진, 청소와 소독 업무를 담당하는 미화원, 의료폐기물을 수거, 소각하는 청소업체 종사자 등 현장에서 땀 흘린 시민들, 배달과 돌봄 노동 등 키워커(key worker) 대상 힐링/치유의 시간 제공</li> </ul>
③ 디지털 격차에 따른 양극화 해소	<ul style="list-style-type: none"> <li>•디지털 취약계층과 다자녀 가구 등을 대상으로 PC/태블릿 지원과 디지털 활용 역량 강화</li> <li>•지리·경제적 이유로 오프라인 공연 및 전시 관람의 기회가 적은 계층 대상 온라인 영상 및 서비스 확충</li> <li>•온라인 문화향유 활동에 대한 세액공제 및 적용기준 완화</li> </ul>
④ 위기대응력이 강한 문화예술, 관광, 콘텐츠 생태계 구축	<ul style="list-style-type: none"> <li>•문화예술인 및 콘텐츠산업 종사자의 노동권, 복지권, 인권 보호를 통해 열악한 창작 및 노동 환경이 콘텐츠 경쟁력 감소를 사전 예방</li> <li>•관광산업 고용유지 지원 강화, 생산성과 위기대응력 향상을 위한 교육훈련, 규제완화, 공정거래환경 조성, 새로운 공제조합 추진</li> <li>•티켓 판매 기반 콘텐츠의 빅데이터, AI 등 신기술 활용 비즈니스 모델 개발, 모태펀드 추가 출자, 콘텐츠공제조합 출자확대 등 금융세제 지원</li> </ul>
⑤ 코로나19 이후 국민 삶의 질 개선	<ul style="list-style-type: none"> <li>•국민 삶의 질 지표(통계청) 중 경제 또는 악화되고 있는 사회적 고립도, 지역사회 소속감, 대학졸업자 취업률, 여가생활만족도 등 개선</li> <li>•국민 삶의 질 개선 위원회, 국민 삶의 질 개선팀 등 국민의 삶의 질을 실질적으로 담당하는 행정 부서 설치</li> </ul>
⑥ 한류 활용 코리아 프리미엄 창출	<ul style="list-style-type: none"> <li>•중소·중견 기업의 한류 활용 글로벌 마케팅 및 해외진출 지원</li> <li>•무역장벽과 보호무역에 효과적 대처위해 산업과 문화의 융합을 통한 수출상품의 경쟁력 확보</li> <li>•한류협력위원회와 한류추진단 역할과 책임 강화, 산업자원통상부, 중소벤처기업부, 한국무역협회 등과 협력체계 구축</li> </ul>
⑦ 글로벌 리더십 및 소프트파워 강화	<ul style="list-style-type: none"> <li>•코로나19 대응 과정의 정부 시스템, 의료시스템, 정보통신기술, 시민사회 참여, 공동체 문화를 종합하여 국가 위기대응 모델로 정립 (K위기대응모델)</li> <li>•아시아 및 개도국 대상 국제협력사업(ODA) 추진, 신남방 및 신북방 문화 ODA 확대</li> </ul>



- 코로나19로 인해 변화된 교육 현장에서 학생들의 다양한 교육선택권을 보장하고자 프로젝트 학습 플랫폼을 활용한 온라인교육이 확장되고 있음. 온라인교육과 오프라인교육의 상호보완이 필요한 시기에 달라진 교사의 역할은 수업혁신과 학교 변화 주도하여야 함. 이제 미래교육의 변화에 맞춰 학교의 역할을 다시 고민할 시점을 맞이하여 온라인교육의 출발점은 포스트코로나, 학교라는 개념적 울타리를 벗어난 교육이어야 하기에 총3부에 걸쳐 학교와 교사의 역할, 미래교육의 방향을 모색하고자 기획·제작됨

#### - 1부. 학교란 무엇인가

코로나19 사태 이후 교육계와 학교 현장에 나타난 변화를 살펴보고 온라인교육으로 인한 교육불평등의 대책을 모색하기 위해 학교교육의 역할 변화와 강조되어야 하는 지점이 무엇인지, 또한 미래학교에서 교사의 역할은 어떻게 바뀌어야 하는지에 대해 각 분야의 전문가와 교사, 학부모가 모여 논의. 더불어 학교의 돌봄 역할과 미래교육의 방향성, 미래교육을 위해 해결해야 할 과제와 지원방안 등에 대해서도 함께 토론.

<https://www.ebs.co.kr/tv/show?prodId=130728&lectId=20295615>

#### - 2부. 교사, 교육의 새로운 길을 만들다

코로나 팬데믹으로 인한 수업의 변화에 따른 교사의 역할 변화가 요구되고 있는 지금, 교사는 온·오프라인 수업의 접점을 발견하고 학교 공간을 잘 활용할 수 있는 상상력이 필요하게 됨. 이에 교사들의 학습공동체가 더욱 활발히 이루어져야 하며, 교사들은 지식 전달보다 학습의 목적 전달에 초점을 맞추어야 하며 이는 학습자 이해에 대한 혁신이 바탕이 되었을 때 가능. 교육분야 전문가들과 교사들이 패널로 참여해 미래교육에서의 교사의 역할에 대해 함께 전망.

<https://www.ebs.co.kr/tv/show?prodId=130728&lectId=20299519&pageNum=4&srchType=&srchText=&srchYear=&srchMonth=&vodProdId=>

#### - 3부. 수업의 패러다임을 바꾸다

코로나로 인해 급박하게 도입된 온라인교육이 앞으로의 미래교육으로 전망되고 있는 시점에서 미래교육의 방향과 학교와 교사의 역할 변화들이 어떻게 이루어져야 하는지, 무엇을 준비해야 하는지에 대해 교사, 전문가, 정책가가 모여 논의. 온라인 수업이 대면수업의 단점을 보완하고, 소외 학생들에게도 양질의 교육을 제공할 수 있기에 미래교육 방향의 시사점을 제공한다고 볼 수 있으며, 이제까지의 오프라인교육의 평가방식과는 다른 방법이 필요함에 대해 논의

<https://www.ebs.co.kr/tv/show?prodId=130728&lectId=20303620&pageNum=3&srchType=&srchText=&srchYear=&srchMonth=&vodProdId=>



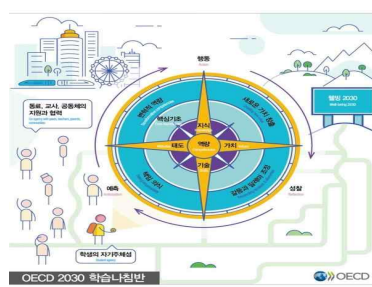
**부록 3. KBS다큐인사이트 <TEN:OECD 학습나침반으로 찾아낸 미래교육의 10가지 단서> (2020. 4. 23)**

○ 방송 영상

[http://vod.kbs.co.kr/index.html?source=episode&sname=vod&stype=vod&program\\_code=T2019-0296&program\\_id=PS-2020047926-01-000&section\\_code=05&broadcast\\_complete\\_yn=N&local\\_station\\_code=00&utm\\_source=facebook&fbclid=IwAR2lrdaYewmXBE2iYO4eW8mdZHEH\\_6TumW2wk5TNm7jFrqD5pmmIIN0ZLE8g#more](http://vod.kbs.co.kr/index.html?source=episode&sname=vod&stype=vod&program_code=T2019-0296&program_id=PS-2020047926-01-000&section_code=05&broadcast_complete_yn=N&local_station_code=00&utm_source=facebook&fbclid=IwAR2lrdaYewmXBE2iYO4eW8mdZHEH_6TumW2wk5TNm7jFrqD5pmmIIN0ZLE8g#more)

- 기존의 교육에서 최선을 다해 노력하고도 왜 행복하지 못한지 근원적인 이유를 가장 최신의 미래교육 개념인 OECD 학습 나침반을 통해 규명하고 구체적인 교육 혁신의 지도를 제공하기 위한 내용을 정리

- 미래교육의 방향을 제시하는 OECD 학습나침반과 이를 기반으로 하는 국내·외 현장 교육 소개



- 대학교육 혁신의 성공적 사례인 애리조나 주립대(ASU) 소개

2019년 미국 혁신 대학 1위를 차지한 애리조나 주립대학은 한때 수준 이하의 수업과 낮은 취업률로 중도포기자가 속출하는 학교였으나 80여 개 전공을 통폐합하고 새로운 20여 개 전공 신설하는 등의 대규모 혁신을 통해 융합교육의 성공적 대학으로 변화함. 새로운 전공에는 인간의 진화와 사회변화 학부, 사회혁신 미래 학부, 지구와 우주 탐사 학부 등이 있으며 학부에서는 '지구에 생명체가 없다면' 등의 과목을 공부함

- 변혁적 역량을 키우기 위한 한양대 '세븐틴 하츠 페스티벌' 사례 소개

OECD 학습나침반은 세상의 변화를 만들어갈 변혁적 역량을 미래교육의 목표로 하고 있는데, 이는 문제를 찾아 해결하려는 책임감, 문제에 얽힌 갈등과 딜레마 조정능력, 새로운 가치 창출하는 능력이 포함되어 있는데 이것은 세상의 문제를 직접 해결해보려는 과정을 통해 길러질 수 있는 것이기에 한양대에서는 UN이 선정하 세계의 주요 문제 17개 영역에 대해 해결책을 창출하는 학생들의 축제를 개최하고 있으며 최초로 사회혁신융합 전공을 도입해 운영 중

- 미래교육은 학생들의 활동과 체험, 자기 주도 중심의 교육과정이 매우 중요

5가지(역량·지식·태도·가치·기술) 핵심에 기초해 새로운 사회를 만들 수 있는 변혁적 역량을 키우고 성찰·예측·행동할 수 있도록 미래교육의 가이드 라인을 제시함과 더불어 학생의 자기주체성과 동료·교사·공동체의 지원과 협력 또한 필수적임을 강조



#### 부록 4. 대통령 직속국가 교육회의 4개 교육단체 공동포럼 <코로나로 미리 온 미래교육과 학교의 역할>

- 국가교육회의, 한국교원단체총연합회, 전국교직원노동조합, 전국시도교육감협의회 (2020. 4. 28.)
- 온라인 생중계 영상 <https://www.youtube.com/watch?v=xCe3fD7u8CE&t=1391s>
- 자료집 원문 <http://gzone.kr/gzone/gZoneSearchDetailList.do?contentsId=PLC20200249951>
- 미래교육 체제로 변화하기 위해 학교 혁신을 도모할 범교육계 협력적 거버넌스 구축하고자 '행복한 미래교육, 더 나은 삶을 함께 만들어 갑니다'라는 슬로건 아래 마련된 공동포럼

##### - 발제1. 미래 삶에 대한 안전판으로서의 학교 교육\_김진경(대통령직속 국가교육회의 의장)

위험사회 속에서 안전국가를 만들기 위해 학교교육은 “미래 삶에 대한 안전판”으로서 역할을 해야 하며 그에 따른 개혁 의제(대량실업의 위험에 대한 안전판·가족형태 변화가 야기하는 성장 환경의 위험에 대한 안전판·지능정보사회의 삶에서 소외될 위험에 대한 안전판·더 안전한 지위를 얻기 위한 노력이 폄하될 위험에 대한 안전판·인구 절벽이 초래하는 위험에 대한 안전판으로서의 학교교육)를 설정해야 함. 더불어 교원의 역할 역시 시대에 맞게 확대하여 개혁의 중심 주체로 설 수 있도록 국가교육위원회는 개혁의제 수립과 시스템 개혁을 이루어내어야 함

##### - 발제2. 미래를 만드는 현재의 힘\_최교진(전국시도교육감협의회 부회장)

미래교육에 대한 모든 논의는 현재에서 출발점을 찾아야 함. 현재 학교 현장은 학교와 학교공동체가 주체가 된 상향식 혁신의 학교 문화로, 학교와 지역에 맞는 교육과정과 수업으로 바꾸었음. 또한 학생 개인의 성장 발달에 주목하고 지식 축적보다는 세상을 살아갈 힘을 키우는데 주된 교육의 목적을 두었으며, 결과가 아닌 학습의 과정을 통해 아이들의 성장을 기록하고 새로운 학교 문화와 혁신적 교육과정 수업을 담아낼 학교 환경을 새롭게 구성, 학교와 마을이 함께하는 교육공동체를 만들고 있음. 코로나19로 궁여지책으로 시도된 온라인수업이었지만 큰 무리 없이 진행되면서 이전에 시도해 볼 수 없었던 하나의 거대한 실험으로서, 그 결과치를 바탕으로 우리 사회 모두가 미래교육의 방향을 함께 토론하고 설계하는 장이 펼쳐지길 바램

##### - 발제3. 미래교육과 학교의 역할은 무엇인가\_전경원(전국교직원노동조합 참교육연구소장)

코로나19로 인해 '학교'라는 오프라인 공간을 중심으로 한 기존 교육의 절대적 시스템이 붕괴되고 온라인을 활용한 다양한 수업방식이 요구되고 있음. 미래교육은 온·오프라인 두 가지 방향의 교육이 병행될 것이며 온라인교육의 확장성과 오프라인 교육의 대면식 1:1 학습자 맞춤형 교육과정의 운영 강화가 가장 큰 변화의 핵심. 2022년 교육과정의 지향점은 “삶을 위한 교육”, “사유하는 민주시민”으로서의 인재·인간상이 필요함. 미래교육에서 교사의 역할은 학생 개인의 자기실현과 사회적 유용한 존재가 될 수 있도록 돕는 가이던스와 심리적 문제나 고민이 있는 학생에게 전문적인 조언과 생활 지도를 하는 카운슬러. 이에 따라 교대와 사범대 등 교원양성기관 또한 이러한 방향으로 개편되어야 함. 교육불평등 문제는 온라인교육으로 인해 더욱 심각해질 우려가 있음. 미래교육을 설계하는데 일부 연구자 중심이 아닌 교사, 학생, 학부모 등의 거버넌스 구축이 필요하며, 장기적인 안목과 구체적이고 실현 가능한 로드맵을 마련해야 함

##### - 토론. 임운영(한국교원단체총연합회 부회장), 정희운(군산여자상업고등학교 3학년), 강정환(대구 황금중학교 학부모), 전대원(성남 위례한빛고등학교 교사), 김규진(꿈지락네트워크 대표)



**부록 5.****제33회 정보문화의 달 컨퍼런스 <지능정보사회와 디지털 역량강화> (2020. 6. 16.)**

- 온라인 생중계 영상 <https://www.youtube.com/watch?v=v8-r6M6BLo0&feature=youtu.be>
- 1988년부터 정보사회에 대한 국민의 인식을 높이고 전체 국민이 정보기기를 활용할 수 있는 능력을 배양한다는 취지로 매년 6월에 제정된 정보문화의 달을 맞이하여 과기부가 마련한 컨퍼런스로, '디지털로 하나되는 대한민국, 다 함께 누리는 디지털 포용 세상'이라는 슬로건을 중심으로 진행
- '디지털 포용'은 디지털 대전환의 한 부분으로 디지털 격차를 줄이고 미래에 필요한 기술에 접근할 수 있도록 기회를 확대하는 것을 의미
- 첫주차 컨퍼런스는 건국대 황용석 교수의 진행으로 AI 교육의 전문가이자 EBS 다큐멘터리를 제작하고 현재는 EFG본부장인 장지훈 PD와 디지털 리터러시 협회 김묘은 대표가 참석해 AI 교육과 디지털 리터러시 교육에 대해 강연

**- 디지털 대전환시대, AI교육 길을 묻다\_장지훈 EFG본부장(미래교실네트워크)**

미래사회에 인공지능은 단지 기술이 아닌 모든 분야와 연결될 수 있기에 AI 교육이 꼭 필요하며, 그러나 AI 교육의 본질은 전문적인 기술이 아닌 모든 사람이 배워야 할, 인간을 이해하기 위한 방법론의 하나임을 강조. 미국, 캐나다, 싱가포르, 중국 등 다양한 국가의 AI교육 사례와 국내 AI 변호사, 인공지능 로봇 식당 등을 소개.

**- 지능정보사회에 필요한 디지털 리터러시 및 교육사례\_김묘은 대표(디지털리터러시협회)**

'디지털 리터러시'는 단순히 디지털을 활용하는 능력을 넘어 디지털 정보를 유의미하게 활용하고 올바른 정보를 습득하고 생산하기 위해 필요한 능력. 음악에 대한 전문적인 지식이 없는 청각장애 학생이 빅데이터 분석 및 인공지능을 활용하여 디지털 음원을 제작한 사례, 베트남 소수민족 아이들이 스마트폰으로 사진을 찍고 인공지능을 활용하여 미술 작품을 만드는 사례 등을 소개하며, 디지털 리터러시를 새로운 사회적 활동으로 명명하고 기술교육이 아닌 아이들의 흥미를 유발하는 디지털 시민교육이자 그들의 꿈과 가능성을 키우는데 목적이 있음을 강조.

- 이외에 2차는 "포스트 코로나 시대 디지털 이용환경 조성"(2020. 06. 23.)을 주제로 , 3차는 "디지털 포용, 국민이 답하다"(2020. 06. 30.)로 총 3차에 걸쳐 온라인 생중계로 진행.

아래 유튜브 채널에서 청취 가능

2차 [https://www.youtube.com/watch?v=DmPe6kV\\_mBM](https://www.youtube.com/watch?v=DmPe6kV_mBM)

3차 <https://www.youtube.com/watch?v=QpWZLmQtjoE>



부록 6.

한국문화예술교육진흥원 대응 자료 (2020. 8월말 기준)

구분	사업명	추진내용
안정적 대응	문화예술교육 공론화 대토론회	추진시기('20.2월→5월), 방식(집체→온라인 토론회) 변경하여 진행
	유관기관 협의회 상반기 정기회의	방식(대면→서면 회의)로 변경하여 진행
	지역협력위원회 운영	추진횟수(연중 5회→3회), 방식(오프라인→온라인 회의) 변경 진행
	문화파출소 운영사업 관계자 간담회	추진시기('20.4-11월→현장 프로그램 추진시점 이후) 변경하여 진행
	문화예술교육 콜로퀴엄 사업	추진시기('20.상/하반기→하반기), 방식(콜로퀴엄→정책연구) 변경하여 진행
	예비 문화예술교육사 대상 문화예술교육 프로그램 개발 공모	해외연수 지원 취소 추진방식(대면 오리엔테이션, 전문가 멘토링→동영상 안내 자료 제작/배포, 온라인 전문가 멘토링) 변경 진행
	문화예술교육사 교육과정 세미나	추진방식(대면→온라인 세미나) 변경하여 진행
	꿈꾸는 예술터 지원사업: 현장 모니터링 및 컨설팅	추진일정(상반기→하반기) 변경하여 진행
	창의예술교육랩 지원사업: 전문가 현장 컨설팅	추진일정('20.4월→6월) 변경하여 진행
	복지기관 문화예술교육 지원사업: 모니터링	추진시기('20.6월→사업재개 이후), 방식(오프라인→유선, 서면 등 비대면 방식) 변경 진행
	아르떼 아카데미 연수 운영	추진시기('20.5월→8월), 방식(오프라인→온라인 연수) 변경 진행
	교원대상 원격연수 운영	추진시기('20.6월→8월), 방식(오프라인→온라인 연수) 변경 진행
	해외전문가 연계연수	추진시기(국외 방문연수 '20→'21 / 국내 초청연수 '20.8월→10~11월), 방식(오프라인→온라인 연수) 변경 진행
	문화예술교육사 대상 진로역량 강화 연수	추진시기('20.6월→7월), 방식(오프라인→온라인 연수) 변경 진행
	문화예술교육사 대상 연수	추진시기('20.4월→6월), 방식(오프라인→온라인 연수) 변경 진행
	예술꽃씨앗학교 지원사업: 관계자 연수	추진시기('20.8월→9월 이후), 방식(오프라인→온오프라인 연수) 변경 진행
	유아문화예술교육 지원사업: 지역센터 실무자 역량강화 워크숍	추진시기('20.3월→4월), 방식(오프라인→온오프라인 연수) 변경 진행
	꿈꾸는 예술터 지원사업 선정지역 대상 관계자 워크숍	추진시기('20.4월→6월 이후) 변경 진행
	창의예술교육랩 지원사업 관계자 워크숍	추진시기('20.2월→4월), 방식(오프라인→온라인 연수) 변경 진행



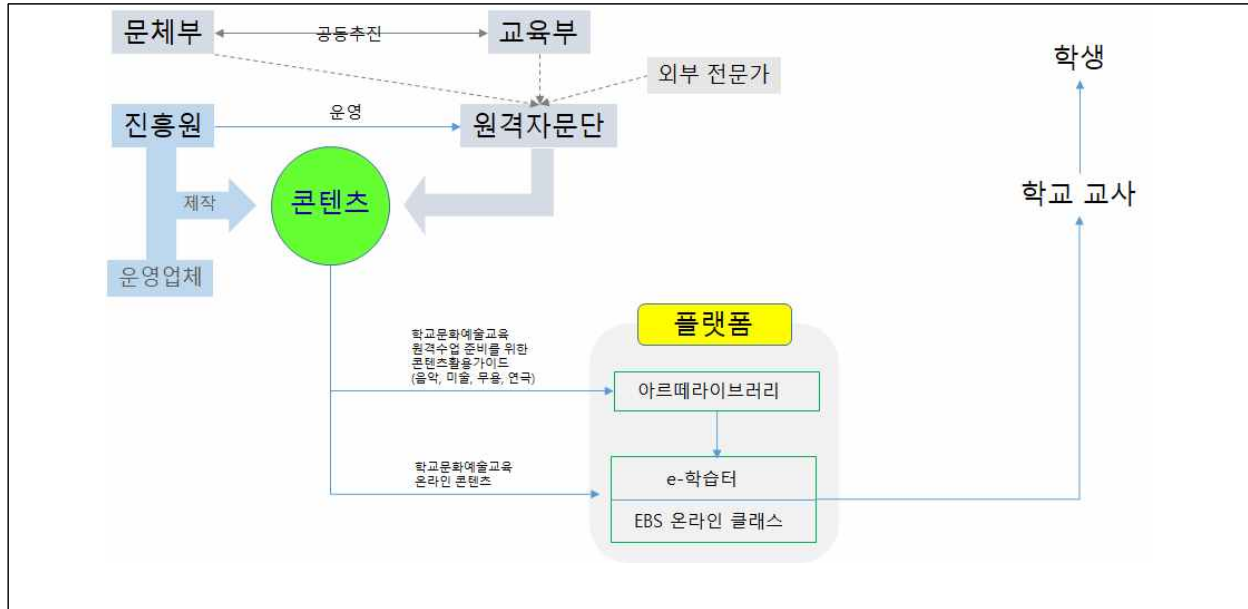
도전적 대응		예술동아리 교육지원 사업	추진시기('20.2월→4월), 방식(오프라인→온라인 연수) 변경 진행
		복지기관 문화예술교육 지원사업: 오리엔테이션	추진시기('20.2월→3월), 방식(집합행사→비대면 방식) 변경 진행
		부처 간 협력 문화예술교육 지원사업 관계자 워크숍	추진시기('20.3-4월→3월), 방식(집합행사→비대면 안내) 변경 진행
		문화예술치유 프로그램 지원사업 참여인력 연수	추진시기('20.6월→9-11월), 방식(대면방식의 집합교육→비대면 안내) 변경 진행
		문화예술교육사 인턴쉽 지원사업: 기관별 문화예술교육 프로그램 운영	추진방식(시설별 프로그램 운영→문화예술교육사 역량강화에 기여할 수 있는 연구, 조사 사업 추진 가능) 변경 진행
		문화예술교육 ODA	추진시기('20.5월→9월), 방식(국내 전문가 현지 파견 교육 실행→국내 전문가 교육 기획+현지 전문가 교육 실행, 국내 전문가의 원격 교육 실시) 변경 진행
	2. 사업 보류/방식 재논의	학교 융복합 문화예술교육 시범운영사업	시범운영 방식 재논의
		꿈다락 토요문화학교	정부방침에 따라 대면교육 보류
		꿈의 오케스트라	정부방침에 따라 대면교육 보류
		시민문화예술교육	정부방침에 따라 대면교육 보류
		복지기관 문화예술교육 지원사업	정부방침에 따라 대면교육 보류
		부처 간 협력 문화예술교육 지원사업	정부방침에 따라 대면교육 보류
		문화예술치유 프로그램 지원사업	정부방침에 따라 대면교육 보류
	3. 변동없이 사업추진	기초단위 문화예술교육 거점구축 지원사업	큰 변동 없음
	4. 사업취소	예술꽃씨앗학교 지원사업: 관계자 해외연수	취소
	1. 공론장 운영	문화예술교육 유관학회 단체·세미나 지원사업	세미나 주제를 '온라인 교육'으로 변경하여 진행 추진시기('20.상반기→하반기), 방식(오프라인→온라인) 변경하여 진행
		예술꽃씨앗학교 지원사업: 관계자 워크숍	코로나19 대응에 따른 사업 변경내용 및 학교별 고민사항 공유
		세계문화예술교육 주간행사 운영	추진시기('20.5월→'21.5월), 방식(온오프라인 및 타기관 연계 행사→온라인 공개 토론회) 변경 진행
		유니트원 행사 운영	
		ITACS 행사 운영	추진방식(국내외 300여명 참석→디지털 컨퍼런스) 변경 진행
	2. 온라인 콘텐츠 개발/배포/공모	학교 문화예술교육 신규사업	시범운영에서 온라인 콘텐츠 제작/배포로 사업 변경하여 진행
		문화예술교육 전문인력사업: 문아르떼 아카데미 연수 운영	'20년도 온라인 연수 운영 관련 기존 온라인 연수 콘텐츠 재가공, 신규 온라인



			콘텐츠 제작, 전문기관 연계 온라인 영상 콘텐츠 임차
		시민문화예술교육 문화예술교육 전문인력사업: 아르떼 아카데미 연수 운영	긴급지원 어디서든 문화예술교육 공모 추진
	3. 연구/조사 지원	해외 매개자 탐방사업(A-Round)	비대면 방식을 통한 언택트 시대의 문화 예술교육 해외사례 조사 지원 추진시기('20.5월→7월 이후), 방식(현지 탐방→연구조사 혹은 원격탐여 방식) 변경 진행
		복지기관 문화예술교육 지원사업: 기획사업	예술강사의 연구활동 모임 지원 추진시기('20.4-11월→8-11월) 변경 진행
	4. 사업지침 변경	예술강사 지원사업	사업 전반에 걸쳐 시기와 방식을 조정함과 동시에, 원격수업 출강지원, 원격 수업 모니터링, 긴급구제책 운영 등 코로나19 상황에 맞춰 사업 지침 변경 진행
	5. 사례 발굴/공유	EBS 협력사업	추진방식(국내외 촬영 및 편집→국내 촬영, 해외 자료 활용) 미래교육플러스의 경우, '온라인 교육 현장' 주제 변경 검토
	6. 수요조사 실시	문화예술교육 전문인력사업: 아르떼 아카데미 연수 운영	'21년도 연수 준비를 위해 대상별 연수 수요조사 및 FGI 실시



○ 코로나19 확산 후, 학교문화예술교육 추진내용



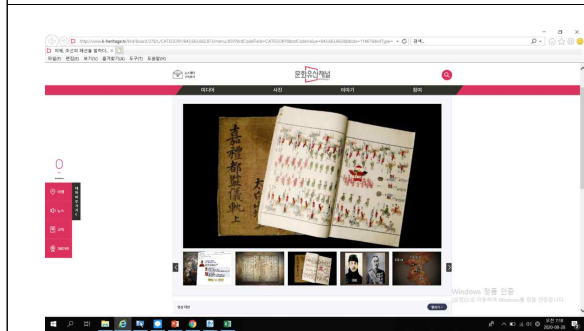
구분	1) 학교문화예술교육 원격수업 준비를 위한 온라인 콘텐츠 제공	2) 학교문화예술교육 온라인 콘텐츠 제작
추진 시기	2020.4	2020.9~12
규모	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 234개 목록</li> <li>- 음악(99건), 미술(116건), 무용(체육)(12건), 연극(국어)(7건)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 2개 유형, 94차시</li> <li>- 교과연계: 3개 교육과목당(음악, 미술, 체육) 10~16차시(5~10분 내외) 구성, 동기유발 6건</li> <li>- 주제 중심: 8개 주제 중심, 40개 차시</li> </ul>
활용 홍보	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 17개 시도 교육청 대상 공문 발송, 학교 공문</li> <li>· 아르떼 라이브러리</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 보도자료</li> </ul>
제공방식	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 목록 제공</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· e 학습터, EBS 온라인 클래스 내 콘텐츠 제공</li> </ul>
콘텐츠 활용 플랫폼	<ul style="list-style-type: none"> <li>· e 학습터, EBS 온라인 클래스</li> </ul>	
콘텐츠 적용 대상	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 초등(초등 수업용)</li> <li>· 중고등(중고등 수업용)</li> <li>· 초,중고등(전 교급 활용)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 범용 가능 고려</li> </ul>
활동영역 (4개)	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 음악(표현, 감상, 생활화)</li> <li>· 미술(체험, 표현, 감상)</li> <li>· 무용(표현활동) 표현의미, 표현양식, 표현 창작, 감상비평)</li> <li>· 연극(상상, 체험, 표현, 감상)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 음악(표현, 감상, 생활화)</li> <li>· 미술(체험, 표현, 감상)</li> <li>· 무용(표현)</li> <li>· 주제중심(범교과 학습 주제 중심)</li> </ul>
활용	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 수업자료 또는 과제용 자료로 등록 활용</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 수업자료 또는 과제용 자료로 등록 활용</li> </ul>
사용허가 (저작권)	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 다운로드, 활용 가능 여부 콘텐츠별 안내</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 학습 준비에 자유롭게 활용할 수 있는 콘텐츠 제공</li> </ul>
기타	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 원격자문단 활용을 통한 콘텐츠 선별</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 운영업체 활용을 통한 콘텐츠 제작, 탑재</li> </ul>



○ 학교문화예술교육 원격수업 준비를 위한 온라인 콘텐츠 사례

[illegible]

<목록 제공 양식>



<미술/초중등/감상/의례, 조선의 패션을 말하다/4'13"/문화유산채널>



<연극/중고등/감상/연극'준대로 받은대로'영상해설/15'15"/국립극단>



부록 8.

어디서든 문화예술교육 추진 과정

○ 어디서든 문화예술교육 추진 과정

구분	아이디어 제안 공모 및 200건 상금 지급	우수기획안 10건 온라인 영상 콘텐츠 제작	사업 관계자 대상 온라인 좌담회 진행
	# 듣기 "공모를 통해 현장의 이야기 듣기"	# 보기 "<어디서든 문화예술교육> 콘텐츠 보기"	# 읽고, 말하기 "콘텐츠 해석하고, 향후 방향 논의하기"
추진경과	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 공모접수: 3.26.(목)~4.17.(금)</li> <li>- 10,870건 조회 / 1,611건 접수</li> <li>- 공모심사: 4.20(월)~23.(목)</li> <li>- 심사위원 6인 총 1,283건 심사</li> <li>- 상금지급 200건, 우수기획안 10건 선정(200건 중 10건)</li> <li>- 결과발표: 4. 24.(금)</li> <li>- 상금지급: 1차(4.29.), 2차(5.8.)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 콘텐츠 제작 지원</li> <li>- 전문가 자문 6회 및 감수 12회</li> <li>- 시나리오 영상 촬영 지원</li> <li>- 대국민 서비스 제공</li> <li>- 진흥원 유튜브채널 등</li> <li>- 총 10편 업로드</li> <li>- 1편당 최대 4,184회 조회</li> <li>- 시민 참여형 이벤트 진행</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- &lt;어디서든 문화예술교육&gt; 읽고 말하기 Live 운영</li> <li>- 8. 1.(토) 13:00~15:00</li> <li>- 총 6인 참여 / 아이디어 제안자, 심사자문위원, 촬영 감독, 문화예술교육 분야 전문가, 사업 담당자</li> <li>- 유튜브 실시간 스트리밍 서비스를 통해 455명 시청</li> </ul>
추진내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 코로나19 상황에서 시의적절한 긴급지원 사업 진행</li> <li>- 공모 양식을 간소화로 진입장벽을 낮춤</li> <li>- 공모 마감 후 12일 내 상금 지급</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 제안자와 저작권 이용계약을 통해 콘텐츠 제작 및 활용</li> <li>- 일상 속 새롭게 활용 및 확장 가능한 다양한 문화예술 교육 콘텐츠 제안</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 콘텐츠의 제작 방향 공유(다양한 시도와 방식으로 시사점과 가능성 열어두기 등)</li> <li>- 비대면 시기 문화예술교육 방향 논의</li> </ul>

○ 어디서든 문화예술교육 제작 콘텐츠 내용

구분		유형	키워드	내용
1	숨은 표정 찾기	콘텐츠형	다르게 보기	- 일상 속 물건을 관찰하며 표정을 찾아 떠오르는 감정과 이야기 나눴보기
2	바닥의 반란		다시 보기	- 익숙한 헌책에 상상을 담아 나만의 책을 입체적으로 만들어 보기
3	당신의 Voice그램		관계 확장, 대화의 새로운 방식	- 비대면 시기에 홀로그램을 통해 새로운 방식으로 소통해보기
4	퐁퐁 빙하시대의 놀이		기다림이 주는 힘	- 얼음이 열고 녹는 과정 속 기다림을 놀이를 통해 즐겁게 경험해보기
5	상상의 무대로 떠나요		마주보기	- 일상 속 물건으로 내가 가고 싶고, 하고 싶은 것을 마음껏 상상하며 표현해보기
6	폴리사운드 만들기	콘텐츠형	바뀐 주인공 = 소리	- 주변 소리에 집중해 상상해보고 떠오르는 생각, 감정을 담아 나의 소리 만들기
7	과자로 전통놀이해요		관찰, 탐색을 통한 다양하게 생각하기	- 익숙한 음식인 과자를 새롭게 관찰, 탐색하며 실내에서 해보는 전통놀이
8	구석구석 집 놀이		다름을 인정	- 놀이설계자가 되어 집 안 모든 것을 활용한 놀이를 통해 상상력, 표현력 키우기
9	정리하는 글쓰기		자람, 성장	- 물건을 정리하는 과정에 집중해 관련된 추억, 의미, 감정을 글로 표현해보기
10	가장 가까운 인터뷰		공동체 감각	- 일상의 궁금함을 담아 질문하며 대화와 소통을 통해 여러 활동으로 확장해보기



○ 참고 사진

 <p>공공공공빙하시대의 놀이</p> <p>어디서든 문화예술교육</p> <p>이 영상은 &lt;어디서든 문화예술교육&gt;의 우수 기획안으로 선정된 '엄영선'님의 아이디어를 바탕으로 제작된 영상입니다.</p>	 <p>가장 가까운 인터뷰</p> <p>어디서든 문화예술교육</p> <p>고무줄 하나로 가까워진 몸과 마음</p>
<p>▲ 4편 공공공공빙하시대의 놀이</p>	<p>▲ 10편 가장 가까운 인터뷰</p>
 <p>어디서든 문화예술교육</p> <p>읽고 말하기 Live</p>	 <p>어디서든 문화예술교육</p> <p>읽고 말하기 Live</p>
<p>▲ &lt;어디서든 문화예술교육&gt; 읽고 말하기 Live</p>	<p>▲ 시민 참여형 SNS 이벤트</p>



부록 9.

2020 온라인 아르떼 아카데미 연수 (세부 시간표는 부록 41 참조)

	연수명	연수 주제	특징
1	온라인(동영상) 강의 콘텐츠 제작하기 (기초)	<ul style="list-style-type: none"> <li>○문화예술교육 현장에서 필요한 온라인 동영상 콘텐츠를 만들 수 있는 기초 역량을 습득한다.</li> <li>- 어렵고 낯설게 느껴지는 온라인 교육과 콘텐츠 제작 방법에 접근하기</li> <li>- 컴퓨터 기본 기능만으로 문화예술교육 수업에 필요한 유용한 콘텐츠 제작하기</li> <li>- 연계된 원격연수에서 동료 예술강사와 실습해보기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-학교로부터 온라인 교육콘텐츠 제출을 요청받고 있는 현실 감안하여, 수요가 많은 강의 콘텐츠 제작 과정 다수 개설</li> <li>-동영상 연수 수강 후, 교육강사의 실시간 지도가 가능한 원격연수를 수강할 수 있도록 설계(학교/사회예강 각각 개설)</li> </ul>
2	온라인(동영상) 강의 콘텐츠 제작하기 (심화)	<ul style="list-style-type: none"> <li>○기초 단계에서 나아가 나만의 문화예술교육 온라인 동영상 콘텐츠를 만들 수 있는 응용 역량을 습득한다.</li> <li>- PPT를 활용하여 자신의 문화예술교육</li> <li>- 문화예술교육 수업에서 필요한 기능과 팁 얻기</li> <li>- 연계된 원격연수에서 동료 예술강사와 실습해보기</li> </ul>	
3	신규 학교 예술강사 멘토십 연수	<ul style="list-style-type: none"> <li>○학교 예술강사 활동을 앞서 경험한 선배 예술강사의 사례를 통해 다양한 노하우를 듣고, 나만의 교육가치관을 정립한다.</li> </ul>	
4	신규 사회 예술강사 멘토십 연수	<ul style="list-style-type: none"> <li>○현장에서 만날 참여자들과 미디어를 활용하여 어떻게 상호작용 할 수 있을지, 온라인 예술창조 과정을 체험해본다.</li> <li>○문화예술교육 현장의 중심에 서게 될 자신을 신뢰하는 방식, 내 안의 예술교육가 정체성을 되짚고 앞으로의 방향성을 탐색해본다.</li> </ul>	코로나로 인해 혼란을 겪고 있는 신규 예술강사들을 위해 분야별 멘토십 연수 과정 개설
5	포스트 코로나, 변하는 것과 변하지 않는 것 1	<ul style="list-style-type: none"> <li>○포스트 코로나 시대의 변하지 않는 인간의 본질을 문화예술교육과 함께 알아 본다.</li> <li>- 인간의 삶에서 변하지 않는 본질 이해</li> <li>- 코로나시대에 되짚어 보는 예술과 교육의 가치</li> </ul>	
6	포스트 코로나, 변하는 것과 변하지 않는 것 2	<ul style="list-style-type: none"> <li>○포스트 코로나 시대의 사회현상을 확인하며, 비대면 교육과 문화예술교육의 변화 양상을 바탕으로 변하는 현 사회에 대해 알아본다.</li> <li>- Covid-19 이후의 세상</li> <li>- 교육의 뉴노멀 에듀테크, 온라인 교육의 등장과 적응</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-급변하는 사회 현상을 반영한 시의성 있는 연수 주제 선정(포스트 코로나, 밀레니얼)</li> <li>-동영상 연수 수강 후, 교육강사와 실시간 토론이 가능한 원격연수 추가 설계</li> </ul>
7	밀레니얼을 사로잡는 문화예술교육 뉴미디어 전략	<ul style="list-style-type: none"> <li>○신규 정책 수혜자인 밀레니얼 세대를 이해하고 정책사업의 성공적인 추진과 실행력을 높이기 위한 뉴미디어 활용 소통역량을 강화한다.</li> </ul>	
8	차이 안 나는 오픈클래스 1 (아동, 노인 분야)	<ul style="list-style-type: none"> <li>○온라인 콘텐츠 제작역량을 습득하고, 온라인 문화예술교육에 대한 자신감을 가진다.</li> </ul>	온라인 콘텐츠의 기초 제작 역량습득을 위한 연수
9	차이 안 나는 오픈클래스 2 (장애 분야)	<ul style="list-style-type: none"> <li>○각자의 마음을 오픈하고, 수업(프로그램)과 경험을 공유하는 과정을 통해 온·오프라인 교육으로 활용 가능한 장애 문화예술교육을 확장해본다.</li> </ul>	실시간 쌍방향 소통으로 아이디어를 공유하여 실제 사용 가능한 교안을 확장



○ 매개자 역량강화 사례 : 한국문화예술교육진흥원 교육연수센터

- 온라인 아르떼 아카데미

- ✓ 한국문화예술교육진흥원 교육연수센터에서는 전국 각지의 문화예술교육인력에게 보다 많은 자기역량 개발 기회를 제공하고 양질의 교육콘텐츠 접근성을 높이고자 2019년부터 온라인 아르떼 아카데미를 운영하고 있음
- ✓ 온라인 연수 콘텐츠 기획 시, 교육 목적 및 방향성에 따라 동영상 연수(자체개발/위탁 개발), 원격 연수로 구분하여 개발함

○ 콘텐츠 유형별 예시

	연수명	콘텐츠 화면	특징
동영상 연수	신규 개발		<ul style="list-style-type: none"> <li>- 예술강사, 기획자 등 매개자에게 필요한 문화예술교육 전문 콘텐츠를 자체 제작</li> <li>- 뉴노멀 시대의 새로운 교육 대상 이해의 수요를 반영</li> </ul>
	자료 변환		<ul style="list-style-type: none"> <li>- 오프라인으로 진행된 연수의 일부 교과목을 온라인 연수로 가공</li> <li>- 연수생 만족도 결과 및 수요를 고려하여 기존 과정을 재개설</li> <li>- 연수 당시 촬영한 영상을 활용하여 제작 효율성 제고</li> </ul>
	위탁 개발		<ul style="list-style-type: none"> <li>- 문화예술교육인력 대상 공통 역량개발을 위한 외주사의 콘텐츠를 임차하여 제공(인문, 예술, 교양, 트렌드 등)</li> </ul>
	원격 연수		<ul style="list-style-type: none"> <li>- ZOOM 화상회의 톨 사용</li> <li>- 주제별 멘토링 진행과 실시간 대화, 질의응답을 통해 비대면 연수의 한계 보완</li> </ul>



<p>동영상 + 원격 연수</p>	<p>온라인 콘텐츠 제작하기(기초)</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- 동영상연수를 먼저 학습한 후, 심화학습이 필요한 연수생을 대상으로 후속 원격연수 실시</li> <li>- 연수 형태에 따라 개별 반복 학습, 상호학습이 효율적인 교육내용을 배치</li> </ul>
--------------------------------	-----------------------------	--	--

○ 온라인 동영상 연수 콘텐츠 유형 및 특징

확보방안	자체개발		위탁개발
	신규 개발	자료 변환(현강촬영)	콘텐츠와 서비스 임차
개요	- 온라인 콘텐츠를 기획하여 개발	- 기존의 오프라인 강의 콘텐츠를 일부 가공하여 온라인으로 변환	- 이러닝 서비스를 제공하고 있는 회사의 콘텐츠를 해당사의 LMS를 통해 제공받음
확보소요기간	- 개발에 따른 최소 6개월 이상의 기간 소요	- 신규개발보다는 기간 절약	- 즉시 활용 가능
확보비용	- 개발인력과 개발의 전 과정을 모두 필요로 하므로 가장 많은 비용 소요	- 자체 개발 비용 소요	- 콘텐츠 제공 업체의 경쟁에 의한 저렴한 비용 소요
장점	- 체계적인 콘텐츠 개발로 구성원에게 최적화된 콘텐츠 개발 및 운영이 가능	- 효과가 검증된 콘텐츠 재활용 가능 - 신규개발에 비해 비용과 인력, 시간이 적게 소요	- 확보인력과 비용이 가장 저렴 - 확보 소요시간이 가장 짧음
단점	- 개발 비용, 인력, 시간이 가장 많이 소요 - 단기간에 다양한 콘텐츠 확보 어려움	- 현장 변수 조절 및 대응이 어려움 - 기 실시된 내용이므로 가장 최신(적)화된 콘텐츠 제공은 어려움	- 대상자 맞춤 과정이 아니므로 일반적 내용에 그침 - 운영 중 콘텐츠 수정이 어려움



## ○ 온라인 아르떼 아카데미 플랫폼 유형

- 아르떼 아카데미는 문화예술교육 매개자를 위한 온라인-오프라인 연수 관리 시스템을 별도로 운영하고 있음. 온라인 연수 학습관리는 LMS(Learning Management System, 학습관리시스템)를 활용하며, 동영상 강의 수강에 관한 전반적인 학습을 관리하여 연수생의 학습효과를 제고함. 다만 진흥원 자체 시스템을 보유하고 있지 않아 현재는 외부 전문업체의 시스템을 임차하여 사용하고 있음. 학습 내역 통합 관리 및 온-오프라인 블렌디드 러닝 연수 설계·운영을 위하여 추후 온-오프라인 연수 통합 시스템 개발이 필요함.

## ○ 아르떼 아카데미 LMS, HRD 메인 화면



## ① 싱가포르

- 채널 뉴스 아시아(Channel News Asia)기사 "코로나19 사태에 대응하여 1600만 싱가포르 달러를 문화예술을 위해 비축(\$1.6 million set aside for arts and culture sector amid COVID-19 outbreak)" [바로가기](#)
- 싱가포르 국립예술위원회의 예술교육 재개와 디지털화(Re-opening and digitalisation of arts education programmes) 페이지 [바로가기](#)
- 디지털화 신청 및 신규 프로그램 제출 가이드 [바로가기](#)
- 싱가포르 예술위원회 예술분야 지원 정책 및 현황 [바로가기](#)
- 싱가포르 예술위원회(Singapore National Art Council) "코로나19의 타격을 받은 문화와 예술 영역 지원(Support for Arts and Culture Sector Affected by COVID-19)" 기사 [바로가기](#)
- 싱가포르 문화부 기사 "문화예술계에 더 많은 지원을(More support for the arts and culture sector)" [바로가기](#)
- 싱가포르 예술위원회 문화예술 재건 지원 페이지  
([https://www.nac.gov.sg/whatwedo/support/SUSTAINING THE ARTS DURING COVID-19.html](https://www.nac.gov.sg/whatwedo/support/SUSTAINING%20THE%20ARTS%20DURING%20COVID-19.html)) [바로가기](#)

## ② 홍콩

- 아트넷(Artnet) 기사 "코로나바이러스 위기에 직면하여, 홍콩 예술계가 새로운 온라인 예술 플랫폼을 시작하기 위해 뭉치다(In the Face of the Coronavirus Crisis, Hong Kong's Art World Has Banded Together to Launch a New Online Platform for Art)" [바로가기](#)

## ③ 뉴질랜드

- 크리에이티브 뉴질랜드(Creative New Zealand) "코로나19에 대한 크리에이티브 뉴질랜드의 대응(Creative New Zealand response to COVID-19)" [바로가기](#)
- 뉴질랜드 문화유산부 음악 부문 재기를 위한 지원금 계획 페이지 [바로가기](#)

## ④ 영국

- 영국 국립 예술학회(National Society for Education and Art) 학습자료 [바로가기](#)
- 영국 하나의 춤 협회(One Dance UK) 학습자료 [바로가기](#)
- 뮤직 마크(Music Mark) 학습자료 [바로가기](#)
- 영국 국립 연극협회(National Drama) 학습자료 [바로가기](#)
- "배움을 위한 공간 : 박물관, 미술관, 유적지와 공연예술장을 위한 코로나 바이러스 관련 가이드(Space for Learning: Covid guidance for museums, galleries, heritage and performing arts sites) [바로가기](#)
- 배움을 위한 공간 홈페이지 [바로가기](#)

## ⑤ 미국

- 아이빔 공모 "더 나은 디지털의 미래를 만들기 위한 신속한 대응(Rapid Response for a Better Digital Future)" 페이지 [바로가기](#)
- 아트넷 기사 "뉴욕 시의 2021년 예산계획이 이미 근소한 양의 공립학교 예술교육 기금을 최대 70퍼센트 삭감(New York City's 2021 Budget Slashes Already Modest Funding for Public-School Arts Education by 70 Percent)" 기사 [바로가기](#)



- "예술은 필수적이다(Arts Arte Essential)" 캠페인 [바로가기](#)

#### ⑥ 프랑스

- 프랑스 문화부 보도 기사 "새로운 문화예술교육 사이트 '집에서 즐기는 문화예술(#Culturechezvous)' [바로가기](#)
- 프랑스 문화부 사이트 '집에서 즐기는 문화예술(#Culturechezvous)' 페이지 [바로가기](#)
- '집으로 찾아가는 마이크로폴리(Micro-Folie à domicile)' 페이지 [바로가기](#)
- 프랑스 문화부 기사 "재건 계획 : 문화를 위한 20억 유로의 노력(Recovery plan: a €2 billion effort for culture)" [바로가기](#)
- 문화 재건 계획 보고서 파일 [바로가기](#)

#### ⑦ 호주

- 더 오스트레일리언(The Australian) 사설 "예술은 코로나바이러스로부터 회복되는 데 필수적이다(Arts crucial to sound rebound from coronavirus)" [바로가기](#)
- 호주 예술위원회 "코로나19 속 관객 동향 모니터 보고서(COVID-19 Audience Monitor Outlook)" [바로가기](#)
- 관객 동향 모니터 보고서 7월호 [바로가기](#)
- 호주 예술가 의견 수렴 COVID-19 플랫폼

기관	내용	사이트
Diversity Arts Australia	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 팬데믹으로 인해 직업을 잃은 예술가/창의산업 종사자들에게 설문조사 후 이를 토대로 지원 계획</li> <li>○ 또한 한 페이지 안에 예술/창의영역 지원에 대한 정보를 취합하여 지속적으로 업데이트 (호주 정부/각 호주 시 별 대응책, 온라인 교육 페이지, 코로나19 관련 정보 모음)</li> </ul>	<a href="http://diversityarts.org.au/covid-19/">http://diversityarts.org.au/covid-19/</a>
Arts Council Australia	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 설문조사를 통한 지원               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 호주 예술위원회는 지원금(Grants)을 주기 전 어떤 지원이 필요한지에 대해 사전에 설문조사(questionnaire)를 통해 받을 수 있는 지원금을 제시</li> </ul> </li> </ul>	<a href="https://www.australiacouncil.gov.au/funding/pre-application-questionnaire/">https://www.australiacouncil.gov.au/funding/pre-application-questionnaire/</a>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 관객 모니터링 페이지&amp;리포트               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 호주 예술위원회는 외부업체와 협업해서 예술 이용자들이 팬데믹 도중 어떻게 느끼고, 행동에 어떤 변화가 있는지 설문 및 리서치를 통해 리포트를 만들고, 데이터베이스 페이지를 운영하여 예술 분야 관계자들이 어떤 결정을 내려야 할지에 대해 도움을 주고 있음</li> </ul> </li> </ul>	<a href="https://www.australiacouncil.gov.au/research/audience-outlook-monitor/">https://www.australiacouncil.gov.au/research/audience-outlook-monitor/</a>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 예술/창의 영역 디지털 지원 페이스북               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 호주 예술위원회는 예술/창의 분야 종사자들을 위한 페이스북 페이지를 만들어, 관계자들이 온라인 콘텐츠에 대한 지원/질문 공유 등을 하도록 돕고 있음</li> </ul> </li> </ul>	<a href="https://www.facebook.com/groups/669197597161146/?source_id=98717745271">https://www.facebook.com/groups/669197597161146/?source_id=98717745271</a>



Creative Victoria	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ (예술 이용자 모니터링) 빅토리아 주 예술 이용자를 대상으로 팬데믹 속에서 문화 행사 및 시설 이용에 대해 어떻게 느끼는지, 재이용 가능성이 있는지를 조사하여 문화 및 창의 섹터 관계자들에게 도움을 줌</li> </ul>	<a href="https://creative.vic.gov.au/research/reports/audience-outlook-monitor-report">https://creative.vic.gov.au/research/reports/audience-outlook-monitor-report</a>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ (다양한 종류의 기금) 기금 지원을 세분화하여, 창의 및 문화분야 섹터 중 실업자·커리어 개발에 관심 있는 사람·예술 분야(음악, 연극 등), 전시 지원, 지역문화센터 지원, 예술 프로젝트 지원 등으로 나눔. 이를 통해 좀더 수요를 세밀하게 충족시킬 수 있는 지원 가능</li> </ul>	<a href="https://creative.vic.gov.au/grants-and-support">https://creative.vic.gov.au/grants-and-support</a>
Australian Arts amidst COVID-19	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 빅토리아 시에 한정된 페이지는 아니지만, 호주에서 코로나19 속에서 예술과 관련한 상황&amp;아이디어들을 공유하는 플랫폼입니다. 플랫폼에 올라오는 아이디어와 질문, 문제제기를 통해 실제 예술가들의 수요와 상황을 더 잘 알 수 있음</li> </ul>	<a href="https://www.facebook.com/groups/867638387034820/">https://www.facebook.com/groups/867638387034820/</a>

#### ⑧ 스페인

- 더 스페인 저널(The Spain Journal) "스페인 국립 공연예술 및 음악기관, 무대 공연 재개를 위한 우수 사례 가이드 발간(INAEM Publishes a Good Guide of Good Practices for Returning to the Stage)" 기사 [바로가기](#) ※ 관련 가이드라인 [바로가기](#)
- 스페인 문화부, "무대로의 복귀(We return to the stage)" 프로그램 설명 [바로가기](#)

#### ⑨ 캐나다

- 캐나다 예술위원회 "예술 재상상하기(Reimagine the Arts)" 전략계획 의견 참여 페이지 [바로가기](#)

#### ⑩ 독일

- '새로운 시작 (NEUSTART)' <https://neustartkultur.de/>
- 문화체육관광부 해외문화홍보원 [독일] 6월 주재국 문화예술 등 동향 보고 <http://www.kocis.go.kr/kocc/view.do?seq=1035393&page=1&pageSize=10&photoPageSize=6&totalCount=0&searchType=menu0150&searchText=&RN=>
- COVID-19 이후 운영이 어려운 문화예술 공간을 지원하는 예술 기금 모음 <https://www.artconnect.com/magazine/art-fundraisers/>

#### ⑪ 유럽

- 창의 연합(Creatives Unite) 페이지 [바로가기](#)
- 유럽 문화 및 미디어부 장관 화상회의(Video Conference of Ministers of Culture and Media) [바로가기](#)
- KEA 창의 영역의 코로나바이러스 대응정책 관련 공동 지도 [바로가기](#)
- KEA 홈페이지 [바로가기](#)

#### ⑫ 국제행사

- 세계문화예술교육 주간행사 페이지 [바로가기](#)
- 주간행사 '기념하기(Celebrate)' 페이지 [바로가기](#)
- 주간행사 '함께 배우기(Learn Together)' 페이지 [바로가기](#)



- 주간행사 '작품 공유하기(Share Your Work)' 페이지 [바로가기](#)
- 국제문화예술기관연맹(IFACCA) 보고서 발간 소식 페이지 [바로가기](#)
- ITAC5 프로그램 소개 페이지 [바로가기](#)
- ITAC5 온라인 컨퍼런스 플랫폼 [바로가기](#)
- ITAC 국제운영위원회(ITAC Collaborative) 홈페이지 [바로가기](#)
- 보고서 "디지털 시대의 문화 지원(Supporting Culture in the Digital Age)" [바로가기](#)



- **추진목적** : 진흥원 내 직원 대상 설문조사를 통해 현황파악 및 향후 비대면 문화예술교육 필요성 등에 대한 의견 수렴 추진

○ **추진개요**

- 추진기간: '20. 6. 11.(목) ~ 6. 16.(화) / 5일간
- 추진대상: 우리원 전직원 총 125명
- 추진방법: 외부 링크(온라인 설문조사)를 활용한 조사 및 자체분석
- 추진내용: 코로나-19에 의한 문화예술교육 현황 파악: 총 6개, 비대면 문화예술교육의 필요성 및 의지 파악: 총 6개, 비대면 문화예술교육 방향 관련 의견 수렴: 총 1개
- 응답결과: 총 74명 응답/ 59.2%

○ **주요결과**

순서	질문 내용	점수	비고
①	코로나19가 업무/사업에 주는 영향	2.18 / 6	부정적인 편
②	코로나19가 문화예술교육 환경에 미치는 영향	2.62 / 6	부정적인 편
②-1	코로나19로 인한 새로운 문화예술교육 방향의 기대감	4.14 / 6	조금 그러한 편
③	코로나19에 대한 우리원의 대응 적극성	3.24 / 6	그렇지 않은 편
④	코로나19에 대응하는 단호한 정책적 판단과 변화의 필요성	4.86 / 6	그렇다(필요하다)
⑤,⑥	포스트코로나 대응하는 사업운영 실행 여부	3.46 / 6	그렇지 않은 편
⑦	온라인 문화예술교육에 대한 두려움	3.93 / 6	조금은 그러한 편
⑧	온라인 문화예술교육의 오프라인 대체 가능성	2.78 / 6	그렇지 않은 편
⑨	소통, 참여와 협력이 가능한 온라인 문화예술교육의 가능성	3.80 / 6	조금은 그러한 편
⑩,⑪	온라인 문화예술교육 방향성에 대한 개인의 입장/생각 여부	3.24 / 6	그렇지 않은 편
⑫	온라인 문화예술교육 콘텐츠 서비스 대상 순위	1.문화예술교육 매개자(현장): 64.9% 2.일반시민(직장인, 부모 등): 28.4% 3.문화예술교육 정책, 학계: 6.8%	
⑬	온라인 문화예술교육 관련 사업 적극 대응 의사	3.99 / 6	조금은 그러한 편

- **(내부현황)** 주 단위 단순 사업연기 소모적, 잦은 변경으로 현장 혼란 가중, 직원들의 현장대응 한계와 스트레스, 사업별 대응/전사적 대응체계 미비
- **(대응한계)** 사업변동 최소화 측면의 대응, 연초 사업계획/목표 달성을 전제로 고민, 실패하더라도 현장에 와닿는 변화/실험 필요, 문체부/내부 논의 중 진짜 필요한 내용에 대한 결정과 시도가 없음
- **(대응방향)** 추진/전환/취소 판단 및 중앙차원의 대응방안 수립, 현장 사업방향 전환트랙 별도 추진, 지속가능한 문화예술교육 활동 고민(비대면방식 시도, 기존제도에서 불가능했던 예산활용방안 등)
- **(현장대응)** 유연한 대처방안 마련(현장의 자율적 시도 환경 등), 공모 프레임 해체/완화, 무조건 온라인전환이 아닌 비대면의 변화 받아들이 수 있도록 지원
- **(현장소통)** 온라인 환경에서의 문화예술교육에 대한 논의를 통한 진흥원만의 관점 마련, 젊은 전문가 그룹 발굴, 현장여건 확인 및 의견수렴 통한 대응방안 마련, 매개자 지원을 위한 아이디어/지원방식 개발
- **(내부강화)** 사업체계 변경(온라인 전환 외), 온라인 환경에서의 사업모델/교육실행모델 개발,

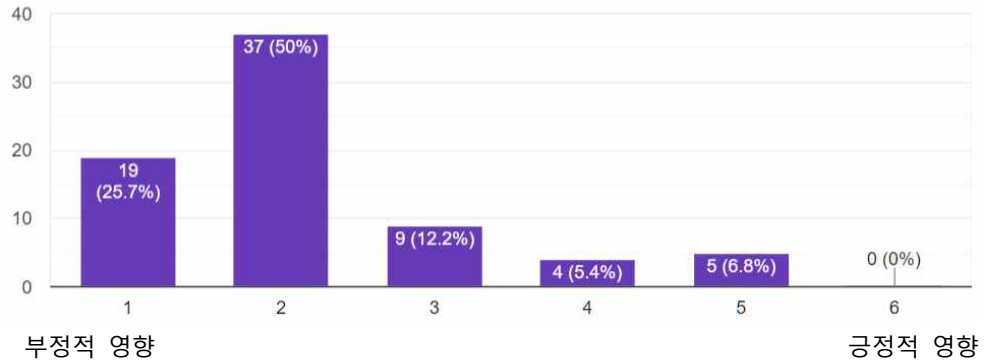


- 연수 강화, 통합플랫폼으로서의 역할, 원격장비 지원체계 마련
- (업무환경) 원격시스템 보완, 화상회의 기자재 구비, 직원 역량강화 등

○ 세부내용

① 코로나19가 나의 업무/사업에 영향을 준다.

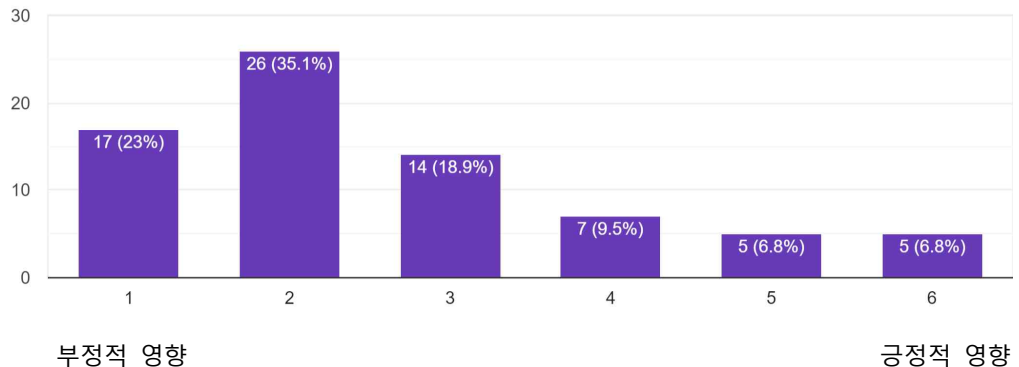
응답 74개



- 코로나19가 업무와 사업에 부정적인 영향을 준다(3점 미만)는 답변이 75.7%로 집계됨
- 현재 겪는 어려움에 대한 주관식 답변(57개)을 간추려보면 '급변하는 상황에서 갑작스런 사업 운영방식 변경, 무조건적인 비대면 방식 추진, 비대면/온라인 관련 지식 정보의 부족, 진흥원 차원의 가이드가 불분명하여 반복적인 대응으로 인한 업무 피로도 누적 및 민원 발생'등을 들고 있으며 해결책으로는 '진흥원의 장기적 방향과 원 차원의 공동대응을 모색이 필요'하며 '실무자들이 파악한 현장에 대해 공유하고 적극적인 소통이 필요'하다는 의견을 개진함

② 코로나19는 문화예술교육 환경에 영향을 준다고 생각한다.

응답 74개

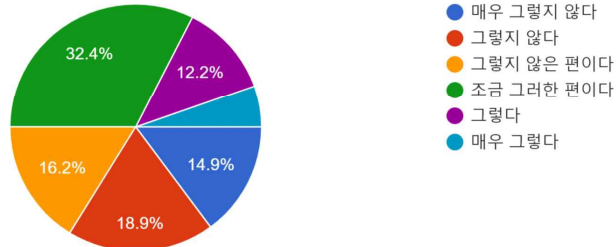


- 코로나19가 문화예술교육 환경에 관해서는 부정적인 영향을 줄 것(3점 미만)이라고 예상하는 답변이 58.1%로 나타남



③ 우리원에서는 코로나19 관련 사업/현장대처, 향후 대응방향 등과 관련하여 적절하게 추진하고 있다고 생각한다.

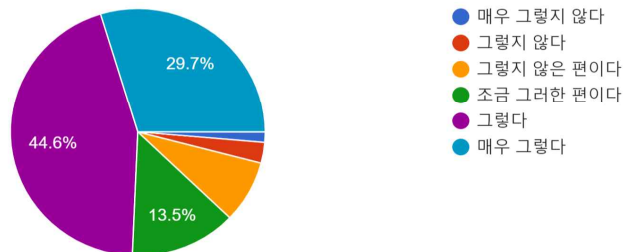
응답 74개



- 행정 현장에서 겪는 어려움과 관련하여 진흥원의 적절한 현장 대처, 향후 대응에 대한 의견은 '대체로 그렇다'는 의견(50.0%)과 '대체로 그렇지 않다'는 의견(50.0%)이 정확하게 50%로 나뉘었음

④ 코로나19로 인한 사업의 순차적 일정연기보다 사업방식 전환 등 단호한 정책적 판단과 변화가 필요하다.

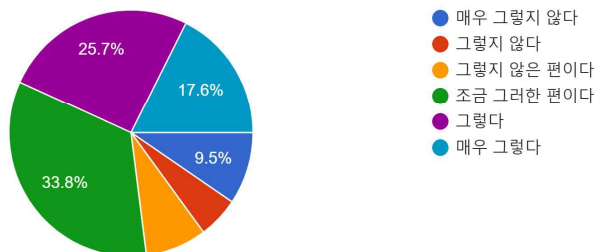
응답 74개



- 단호한 정책 판단과 변화가 필요하다는 의견이 87.8%로 집계됨. 코로나19가 업무와 사업에 부정적 영향을 준다는 1번 답변의 75.7%보다 높게 집계됨
- 진흥원의 역할과 지원, 운영에 관련된 주관식 답변(52개)을 살펴보면 크게 4가지로 분류할 수 있음. '비대면 방식의 다각화와 그에 따른 연구', '현장의 고충 및 애로사항의 청취의 장 마련', '온라인 콘텐츠의 제작에 따른 지원 및 관계자 교육과 환경구축', '정책 차원에서 진흥원의 역할(플랫폼, 허브) 재고' 등에 대한 의견이 주를 이룸

⑤ 상황은 힘들지만 코로나19로 새로운 방향의 문화예술교육의 상황이 펼쳐질 것으로 기대한다.

응답 74개

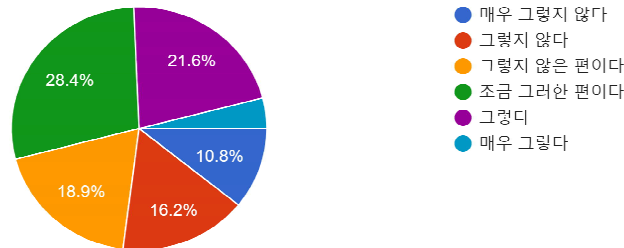


- 코로나19로 인해 새로운 문화예술교육의 상황이 펼쳐질 것이라고 기대한 답변은 77.1%로 높게 나타남



⑥ 나는 현재 포스트코로나에 대응하여 적절한 사업 운영을 하고 있다고 생각한다.

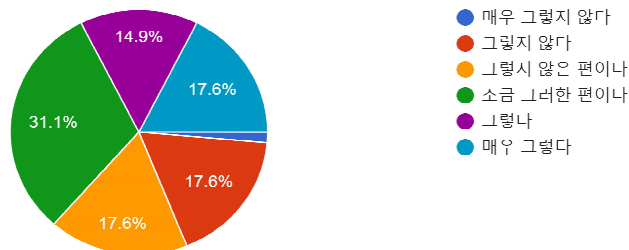
응답 74개



- 본인이 포스트 코로나를 대응하며 적절하게 운영하고 있다는 답변은 54.1%로 나타남.
- 주관식 답변(29개)를 살펴보면 상황의 호전과 악화에 대한 의견이 다양하며, '문체부 및 기관 차원에서 적합한 조치가 이뤄지지 못하고 있다', '담당으로서 개인의 판단으로 해결하거나 결정할 수 없기 때문에 전사적인 지지가 필요하다', '현장에서 필요한 사항에 대한 적극적인 의견 수렴이 필요하다'등의 의견을 개진함

⑦ 온라인 문화예술교육을 고려한 사업 실행을 생각하니 염두가 안 난다.

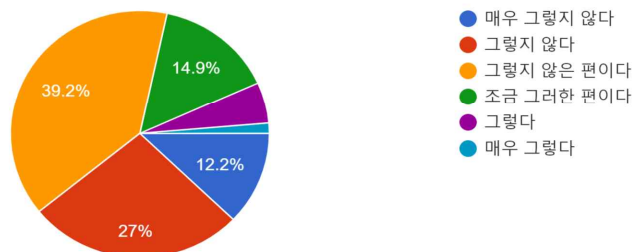
응답 74개



- 향후 온라인 문화예술교육의 사업 실행을 고려해야 한다는 답변은 63.6%로 나타나, 다소 염려와 걱정을 나타냄

⑧ 온라인 문화예술교육이 오프라인 문화예술교육을 대체할 수 있다고 생각한다.

응답 74개



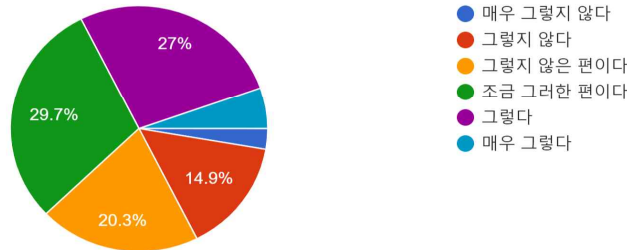
- 온라인 문화예술교육이 대체할 수 있다고 생각한다는 답변은 21.6%에 불과하여, 78.4%



의 답변인 문화예술교육의 오프라인 교육방식이 유효하다는 견해를 가진 것으로 집계됨

⑨ 온라인에서 소통, 참여와 협력이 가능한 문화예술교육이 가능하다고 생각한다.

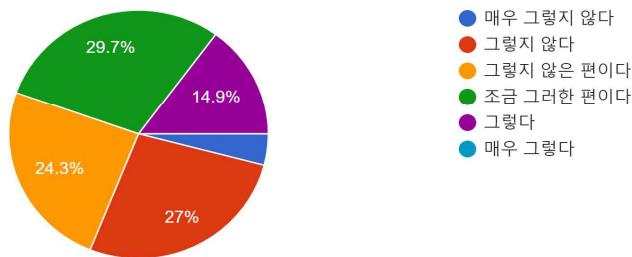
응답 74개



- 온라인을 통한 문화예술교육의 소통, 참여, 협력이 이뤄질 수 있다는 답변은 62.7%로 나타나 향후 온라인 문화예술교육에 대한 긍정적인 반응을 보임

⑩ 온라인 문화예술교육의 방향성에 대한 나만의 입장/생각을 가지고 있다.

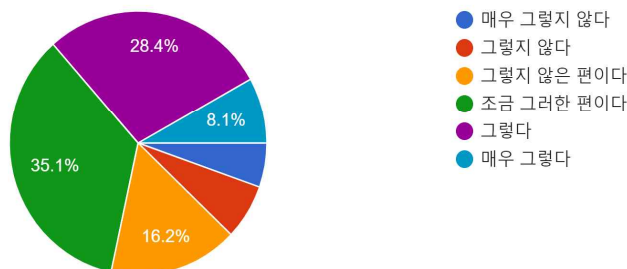
응답 74개



- 행정가로서 온라인 문화예술교육의 방향에 대한 입장과 철학을 가지고 있다는 답변은 약 50%로 나타나 과반수를 이룸

⑪ 온라인 문화예술교육과 관련하여 담당사업 안에서 적극적으로 대응할 생각이 있다.

응답 74개



- 자발적인 의지로 담당사업 안에서 적극적인 대응을 하겠다는 답변이 71.6%로 나타남



⑫ 온라인 문화예술교육 콘텐츠 서비스 대상의 최우선 순위를 선택해주세요.

응답 74개



- 온라인 문화예술교육 콘텐츠 서비스 대상의 최우선 순위는 1순위 문화예술교육 매개자(현장), 2순위 일반 시민, 3순위 문화예술교육 정책, 학계를 꼽았음.

⑬ 온라인 문화예술교육 관련하여 고민, 궁금한 점, 의견이 있으면 작성 부탁드립니다.

- 주관식 답변 31개를 살펴보면, (1)온라인 문화예술교육의 목적과 방향성 설정 필요, (2)온라인 교육에서 실현해야 하는 상호작용의 중요성과 실천 방법, (3)온라인 문화예술교육 구조를 아는 전문가 발굴, (4)지속가능한 사업운영을 위한 제반 사항 등에 대한 의견이 제시됨



## ○ 광역재단

구분	기관명	추진내용
도전적 대응	콘텐츠 공모/배포	강원문화재단
		광주문화재단
		부산문화재단
		서울문화재단
		인천문화재단
	연구/모임/ 연수 지원	강원문화재단
		경기문화재단
		울산문화재단
		제주문화재단
	공론장 운영	강원문화재단
		경기문화재단
	온라인 플랫폼 운영	부산문화재단
		인천문화재단

## ○ 기초재단

구분	기관명	추진내용
도전적 대응	콘텐츠 공모/배포	수원문화재단
		안산문화재단
		밀양문화재단
		포항문화재단
	온라인 수업방식 도입	부천문화재단
		수원문화재단
		오산문화재단
		용인문화재단
		청덕도서관
	공론장 운영	춘천문화재단



## ○ 국립아시아문화전당ACC

구분 / 유형	콘텐츠형	대화형	커뮤니티형
전달 주체	일대다(1:N)	일대일(1:1)	다대다(N:N)
전달 유형	일방형/스트리밍형	쌍방형/대화형	네트워크형
전달 방식	콘텐츠	대화	커뮤니티
전달 과정	가이드	협력	공동창작
교육 목표	독려/장려	참여	놀이
교육 방식	강의/강좌	피드백, 질의응답	토론
전달 자료 유형	이미지(검색기능), 텍스트(PPT/PDF/Word), 워크시트(Worksheet), 비디오(유튜브)		
전달 형태	홈페이지, 유튜브		

- ACC어린이문화원 온라인 문화예술교육 프로그램
  - ✓ 어린이와 가족 대상 프로그램으로 올해 4월부터 오픈(홈페이지상 12월까지로 기재)
  - ✓ 그림책, 춤, 만들기 등 보고, 듣고, 쉽게 따라할 수 있는 내용의 콘텐츠를 비디오와 텍스트(PDF) 형태로 홈페이지와 유튜브를 통해 제공
  - ✓ <생각하는 손>은 메이커 온라인 공유 공간으로 업로드·댓글 형태로 기록·열람

## ○ EBS-서울시향

구분 / 유형	콘텐츠형	대화형	커뮤니티형
전달 주체	일대다(1:N)	일대일(1:1)	다대다(N:N)
전달 유형	일방형/스트리밍형	쌍방형/대화형	네트워크형
전달 방식	콘텐츠	대화	커뮤니티
전달 과정	가이드	협력	공동창작
교육 목표	독려/장려	참여	놀이
교육 방식	강의/강좌	피드백, 질의응답	토론
전달 자료 유형	VR, 비디오(유튜브)		
전달 형태	홈페이지, 유튜브, 공공플랫폼(EBS,서울시교육청,서울시)		

- 기존에 교과서 음악 영상화(이야기를 통해 클래식 음악을 접할 수 있도록 만든 영상교육 자료를 서울 초·중·고등학교에 배포), 콘서트 미리 공부하기(온라인 강좌, 영상 강의)의 교육사업이 진행 중이며 온라인 음악 교육 콘텐츠 'VR오케스트라' 10편 이외에도 온라인콘서트·마스터클래스 등 제공

## ○ 안동문화예술의전당

구분 / 유형	콘텐츠형	대화형	커뮤니티형
전달 주체	일대다(1:N)	일대일(1:1)	다대다(N:N)
전달 유형	일방형/스트리밍형	쌍방형/대화형	네트워크형
전달 방식	콘텐츠	대화	커뮤니티
전달 과정	가이드	협력	공동창작
교육 목표	독려/장려	참여	놀이
교육 방식	강의/강좌	피드백, 질의응답	토론
전달 자료 유형	라이브, 비디오(유튜브)		
전달 형태	유튜브, 소셜미디어, 줌		

- '안동청소년오케스트라'와 '안동꿈의오케스트라' 온라인 교육
  - ✓ 오리엔테이션과 다양한 오케스트라 교육 영상 콘텐츠를 유튜브를 통해 진행
  - ✓ 각 파트별 강사가 다양한 어플리케이션을 사용하여 이론수업과 화상실기수업 진행



○ 서초구청·서초문화재단

구분 / 유형	콘텐츠형	대화형	커뮤니티형
전달 주체	일대다(1:N)	일대일(1:1)	다대다(N:N)
전달 유형	일방형/스트리밍형	쌍방형/대화형	네트워크형
전달 방식	콘텐츠	대화	커뮤니티
전달 과정	가이드	협력	공동창작
교육 목표	독려/장려	참여	놀이
교육 방식	강의/강좌	피드백, 질의응답	토론
전달 자료 유형	비디오(유튜브)		
전달 형태	유튜브, 줌		

- '초등 슬기로운 음악생활'이라는 16종의 악기 교육 콘텐츠 총 22편을 제작, 유튜브와 학교에 제공
- '악기연주 UCC뽐내기!'로 동영상으로 악기 연습한 학생들의 참여 유도
- 우수UCC 선발자에게 악기강사와 실시간 원격 1:1 수업(줌) 제공
- 1:1 수업참가자 중 선발된 학생들의 연주영상을 모아 합주영상 제작하여 온라인 연주회 "Sound of Seocho" 개최(유튜브로 제공)

○ 강동구청·강동문화재단

구분 / 유형	콘텐츠형	대화형	커뮤니티형
전달 주체	일대다(1:N)	일대일(1:1)	다대다(N:N)
전달 유형	일방형/스트리밍형	쌍방형/대화형	네트워크형
전달 방식	콘텐츠	대화	커뮤니티
전달 과정	가이드	협력	공동창작
교육 목표	독려/장려	참여	놀이
교육 방식	강의/강좌	피드백, 질의응답	토론
전달 자료 유형	비디오(유튜브)		
전달 형태	유튜브		
기타 특징	온/오프라인 믹스, 개별참여, 시연실습, 개인창작		

- 홈킷(Home Kit) 프로그램
  - ✓ 지역 예술가들이 기획·제작한 문화예술 체험 키트를 집으로 배송해주는 프로그램
  - ✓ 5월 시즌1으로 100개, 7월 시즌2로 200개로 한정 판매, 수익금은 코로나 극복사업에 기부
  - ✓ 시즌2에는 동영상 교육 콘텐츠를 유튜브로 제공



부록 14.	국내 사례 > 학교 > 한국교육학술정보원(KERIS)		
사례명	한국교육학술정보원(KERIS) e학습터, 학교ON		
키워드	#온라인플랫폼 #기관차원_온라인전용_콘텐츠개발		
기관명(예술가명)	한국교육학술정보원		
지역	국내		
장르	일반교육		
구분 / 유형	콘텐츠형	대화형	커뮤니티형
전달 주체	일대다(1:N)	일대일(1:1)	다대다(N:N)
전달 유형	일방형/스트리밍형	쌍방형/대화형	네트워크형
전달 방식	콘텐츠	대화	커뮤니티
전달 과정	가이드	협력	공동창작
교육 목표	독려/장려	참여	놀이
교육 방식	강의/강좌	피드백, 질의응답	토론
전달 자료 유형	동영상, PPT, 학습지		
전달 형태	공공플랫폼(e학습터, 학교ON)		
학습 프로세스	온라인플랫폼 접속 → 자료 선택 및 학습		
주요 내용	<p><b>기관차원의 온라인 전용 콘텐츠 개발</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>제280회 스마트사회 지도자 포럼에서 한국교육학술정보원(KERIS) 교육서비스 본부장은 “코로나19가 이전 교육의 프레임을 깼다. 초중고 온라인 수업이 성공한 것은 1만개가 넘는 일선 선생님들 커뮤니티가 있었기 때문이다. 미래 학교 교육은 교실 수업을 중심으로 온라인의 장점을 살린 블렌디드 형태이며, 3C(Community, Communication, Convergence)로 무장해야 한다”고 주장</li> </ul> <p><b>17개 시도 통합 초중등 온라인 학습서비스, e학습터</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>2018년 방과후 학원에 가지 않도록 하기 위해 국가가 만든 서비스</li> <li>2,000여 콘텐츠 보유. EBS 등과 달리 회원가입만 하면 모든 콘텐츠를 무료로 볼 수 있음.</li> <li>2020.5월 160~208만명 접속자수 유지</li> </ul> <p><b>선생님들을 위한 온라인 플랫폼</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>다양한 학습활동 및 생활지도 자료를 공유하는 선생님들을 위한 온라인 플랫폼</li> <li>매일 학생들에게 안내할 학생 학습활동 아이디어 제공</li> </ul>		
기타 사항	<p>[웹사이트]</p> <p>KERIS e학습터 홈페이지: <a href="https://cls.edunet.net/">https://cls.edunet.net/</a></p> <p>KERIS 학교ON 홈페이지: <a href="https://onschool.edunet.net">onschool.edunet.net</a></p> <p>[관련기사]</p> <p>“온라인 수업 성공은 선생님과 클라우드 때문”, 지디넷코리아, 2020.06.07.</p> <p><a href="https://news.v.daum.net/v/20200607135739312">https://news.v.daum.net/v/20200607135739312</a></p>		



부록 15.	국내 사례 > 학교 > 주요 사례 2. 행복가득 찬샘
--------	-------------------------------

사례명	온라인 수업 경험 공유		
키워드	#일선교사의_온라인_수업경험_공유 #성공적인_온라인_수업방식		
기관명(예술가명)	행복가득 찬샘		
지역	국내		
장르	일반교육		
구분 / 유형	콘텐츠형	대화형	커뮤니티형
전달 주체	일대다(1:N)	일대일(1:1)	다대다(N:N)
전달 유형	일방형/스트리밍형	쌍방향/대화형	네트워크형
전달 방식	콘텐츠	대화	커뮤니티
전달 과정	가이드	협력	공동창작
교육 목표	독려/장려	참여	놀이
교육 방식	강의/강좌	피드백, 질의응답	토론
전달 자료 유형	동영상, 학습자료		
전달 형태	유튜브, 블로그, 네이버 밴드		
학습 프로세스	실시간 소통 → 혼자 공부 → 실시간 소통 → 혼자 공부 → 인증과 피드백		
주요 내용	<p><b>한 달 간의 온라인 수업 경험 공유</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>온라인 수업 경험을 정리하여 블로그 및 유튜브로 공유</li> <li>수업 관련 영상 및 학생 수업 결과물 예시 등을 원하는 사람에게는 다운로드 링크를 메일로 공유</li> </ul> <p><b>온라인 수업 경험에 대한 평가</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>교사의 개입이 적어진다는 측면에서 아이들의 자립성을 키울 수 있는 여백이 많음</li> <li>부모님들의 적극적인 참여가 기대됨</li> <li>온라인을 통한 소통으로 언제나 실시간 소통이 가능하다는 새로운 기회가 있음</li> </ul> <p><b>온라인 수업의 성공요인</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>아이들의 삶에 직접적인 영향을 주는 실시간 수업</li> <li>밴드, 카톡 등을 활용한 꾸준한 쌍방향 소통</li> <li>인증문화를 통한 실천</li> <li>학부모의 수업 참여</li> <li>교사의 무한지지와 세부적인 피드백</li> </ul> <p><b>온라인 수업 과정의 설계</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>온라인 수업 루틴을 '실시간 소통 - 혼자 공부 - 실시간 소통 - 혼자 공부 - 인증/피드백'의 루틴으로 설계하여 아이들의 집중력을 유지</li> <li>온라인 학습플랫폼으로 네이버 밴드를 활용</li> </ul>		
기타 사항	<p>블로그 주소:</p> <p><a href="https://m.blog.naver.com/PostView.nhn?blogId=gt_chan&amp;logNo=221965575033&amp;proxyReferer=http%2F%2Fm.facebook.com&amp;fbclid=IwAR3lBgjDW79zZOhOS%E2%80%94p0_EOlGcVYGIPrvIGxgKvKijDnvEyXQlcp0AS8">https://m.blog.naver.com/PostView.nhn?blogId=gt_chan&amp;logNo=221965575033&amp;proxyReferer=http%2F%2Fm.facebook.com&amp;fbclid=IwAR3lBgjDW79zZOhOS%E2%80%94p0_EOlGcVYGIPrvIGxgKvKijDnvEyXQlcp0AS8</a></p>		



부록 16.	국내 사례 > 학교 > 기타 사례
--------	--------------------

사례명	일선 교사들의 온라인 전용 콘텐츠 개발		
키워드	#교사_온라인콘텐츠_개발 #유튜브활용		
기관명(예술가명)	참쌤스쿨, 몽당분필		
지역	국내		
장르	일반교육		
구분 / 유형	콘텐츠형	대화형	커뮤니티형
전달 주체	일대다(1:N)	일대일(1:1)	다대다(N:N)
전달 유형	일방형/스트리밍형	쌍방형/대화형	네트워크형
전달 방식	콘텐츠	대화	커뮤니티
전달 과정	가이드	협력	공동창작
교육 목표	독려/장려	참여	놀이
교육 방식	강의/강좌	피드백, 질의응답	토론
전달 자료 유형	비디오(유튜브), 각종 교육자료		
전달 형태	유튜브, 블로그		
학습 프로세스	유튜브 혹은 블로그 접속 → 자료 선택 및 학습		
주요 내용	<p><b>초등학교 선생님들이 만들고 공유하는 온라인 콘텐츠, 참쌤스쿨</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 전국 초등학교 교사 90여명이 공동 제작한 채널</li> <li>· 교사들이 각자 파트를 나눠 3~6학년 사회, 과학 교과서를 분석한 뒤 이해하기 쉬운 학습 자료를 만들</li> <li>· 동영상과 그림 화면에 짧은 설명을 곁들이는 식의 콘텐츠 구성</li> <li>· 교육자료 공유를 위한 블로그 동시 운영</li> </ul> <p><b>온라인상에서 학생들과 접점을 만드는 몽당분필</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 교사가 만드는 영상기반 교육콘텐츠 제작소</li> <li>· 과목별 퀴즈나 소프트웨어 코딩 자료 등 교육 콘텐츠를 업로드 하며 온라인상에서 학생들과의 접점을 넓히고 있음</li> <li>· 온라인 수업을 해야 하는 교사들을 위한 각종 자료를 홈페이지를 통해 공유</li> </ul>		
기타 사항	<p>참쌤스쿨</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 블로그: <a href="http://chamssaem.com/">chamssaem.com/</a></li> <li>· 유튜브: <a href="http://www.youtube.com/channel/UCHwOQ9wD0XJLnCEYiHQM1jQ">www.youtube.com/channel/UCHwOQ9wD0XJLnCEYiHQM1jQ</a></li> </ul> <p>몽당분필</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 홈페이지: <a href="http://mdbftv.tistory.com/">mdbftv.tistory.com/</a></li> <li>· 유튜브: <a href="http://www.youtube.com/channel/UCFtF-qGMr8-edE8K0KVxQSA">www.youtube.com/channel/UCFtF-qGMr8-edE8K0KVxQSA</a></li> </ul>		



부록 17.	국내 사례 > 학교 밖 > 주요 사례 1. 광주문화재단
--------	--------------------------------

사례명	어린이 비대면 예술놀이 - 키득키트		
키워드	#비대면_예술놀이_수업 #실시간수업 #키트제공		
기관명(예술가명)	광주문화재단		
지역	국내		
장르	공예		
구분 / 유형	콘텐츠형	대화형	커뮤니티형
전달 주체	일대다(1:N)	일대일(1:1)	다대다(N:N)
전달 유형	일방형/스트리밍형	쌍방형/대화형	네트워크형
전달 방식	콘텐츠	대화	커뮤니티
전달 과정	가이드	협력	공동창작
교육 목표	독려/장려	참여	놀이
교육 방식	강의/강좌	피드백, 질의응답	토론
전달 자료 유형	실시간 대화, 키트, 유튜브 영상		
전달 형태	Zoom, 키트, 유튜브		
학습 프로세스	<p>[방식 1: 온라인 예술교육 참여] Zoom으로 출석체크 → 오리엔테이션 → 광주문화재단 건물에서 드라이브 스루로 키득키트 전달 → 예술가들과 Zoom으로 온라인 예술교육 참여</p> <p>[방식 2: 키트로만 참여] 온라인 예술교육이 실시된 기간 이후 키득키트 드라이브 스루 전달 → 유튜브 기록 영상을 통해 자체 키트 작품 제작 → 서로 제작영상 공유</p>		
주요 내용	<p><b>실시간 수업과 키트를 결합한 수업 방식</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 이전에 진행되었던 '어린이 목수축제'를 집에서 즐기는 예술놀이로 전환하여 진행</li> <li>· 온라인 예술교육 참여와 키트 참여, 2가지로 방식으로 구분하여 진행</li> <li>· 프로그램을 위한 키트를 별도로 전달하고, Zoom으로 실시간 교육 혹은 유튜브를 보며 참여할 수 있도록 함</li> <li>· '집 안의 집'이라는 컨셉 아래 지역 예술가들과 랜선으로 교감하며 '나만의 아지트'를 구현할 수 있는 예술 놀잇감을 참가자들에게 선물하는 방식으로 진행</li> </ul>		
기타 사항	<p>"광주문화재단 '키득키트' 온라인 교육", 광주타임즈, 2020.08.09.  <a href="http://www.gjtnews.com/news/articleView.html?idxno=315717">http://www.gjtnews.com/news/articleView.html?idxno=315717</a></p>		



부록 18.	국내 사례 > 학교 밖 > 주요 사례 2. 안은미 무용단
--------	---------------------------------

사례명	'1분 59초 around the world'		
키워드	#온라인참여형_예술프로젝트 #온라인_무용교육		
기관명(예술가명)	안은미 무용단		
지역	국내		
장르	무용		
구분 / 유형	콘텐츠형	대화형	커뮤니티형
전달 주체	일대다(1:N)	일대일(1:1)	다대다(N:N)
전달 유형	일방형/스트리밍형	쌍방향/대화형	네트워크형
전달 방식	콘텐츠	대화	커뮤니티
전달 과정	가이드	협력	공동창작
교육 목표	독려/장려	참여	놀이
교육 방식	강의/강좌	피드백, 질의응답	토론
전달 자료 유형	VR, 비디오(유튜브)		
전달 형태	홈페이지, 유튜브, 공공플랫폼(EBS,서울시교육청,서울시)		
학습 프로세스	전문가와 함께하는 워크숍 → 참가자들 간 자율적 소그룹 활동 → 온라인 상영		
주요 내용	<p><b>온라인으로 진행하는 참여형 예술작품 제작 프로젝트</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 1분 59초는 프로젝트 참가자들이 자신만의 1분 59초짜리 공연을 만들어내고 이를 공연장 무대 위에서 초연하는 작품.</li> <li>· 기존에는 참가자들을 단일 국가에 한해 모집하고 오프라인 워크숍을 진행하였으나, 이번에는 참가자들을 전 세계에서 모집하고 모든 교류를 Zoom을 통해 진행하고 온라인에서 상영</li> <li>· 총 15회에 걸쳐 강의와 온라인 교류 진행. 안은미 무용가와 함께하는 워크숍은 6회, 참가자들이 자율적으로 소그룹을 형성해 예술 활동을 이어가는 자체 확산 활동이 형성됨</li> <li>· 10개 국가 이상에서 40명 이상 참가했으며, 90여분 길이의 완성작 탄생</li> </ul>		
기타 사항	<p>"상상을 현실로...코로나19 이후 더욱 다채로워진 공연예술", 아주경제, 2020.08.07.  <a href="https://www.ajunews.com/view/20200807141027099">https://www.ajunews.com/view/20200807141027099</a></p>		



**부록 19.**

**미국, 영국의 코로나 공공지원 정책 현황**

○ 코로나 이후 다양한 문화예술 교육 사례가 마련되었지만, 이에 앞서 아티스트 지원 프로그램이 전 세계적으로 실시되었으며 각 국가별로 비상 예산을 투입하여 재정적 지원 외에도 다양한 지원 제공

**- 미국 공공 지원 정책 현황**

- ✓ 지원 규모 : 3천 7백억원
- ✓ 지원 대상 : 비영리 문화기관, 미술관/박물관, 도서관, 방송국, 주립문화예술기관
- ✓ 지원 내용 : 생활비 외에 의료비 지원, 법률자문, 심리상담센터 운영 확대

**- 영국 공공 지원 정책 현황**

- ✓ 지원 배경 : 문화예술/창조산업을 1천억원(약 133조원) 부가가치 창출하는 핵심분야로 인식
- ✓ 정책 취지 : 인류의 표현양식으로서의 문화와 문화미디어 지형을 보호
- ✓ 지원 규모 : 5억 5천만 파운드(8천 4백억원)
- ✓ 지원 대상 : 문화예술, 크리에이티브, 미디어 부문 종사자
- ✓ 영국 예술위원회 3단계 재개를 위한 대응 정책(Response to Reset) : 코로나 발생 후 현재까지의 진행된 단기 대응을 1단계, 향후 대응책과 관련된 단계를 안정화 2단계, 초기화 3단계로 나누어 공표

구분	내용	세부내용	
1단계	대응	긴급 대응 자금	영국 복권기금 통해 1억 6천만 파운드 '긴급 대응 자금' 추가 배분 (4월)
		자금 지원 조건 완화	현금 압박을 돕기 위해 보조금 사전 지급 예술단체 지원 사업 1년 연장
		기타 지원 정보	정부 및 기타 지원 정보 정기적 안내
		증거자료 확보	위기 대응을 위한 최선책 마련을 위한 코로나 영향 관련 설문조사 실시
2단계	안정화	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 재개장을 지원하고 안전하다고 판단된 경우, 변화된 환경에 적용 가능한 비즈니스 모델을 적용할 수 있게 지원</li> <li>- 2차 코로나 영향력 조사 및 대담회 등을 통해 관련 분야 자료, 증거자료, 시사점을 도출</li> <li>- 필요한 지원에 대한 상세한 이해를 돕고자 국제적인 사례 연구, 관객 태도 등에 대한 연구 뿐만 아니라 1단계 수집된 증거자료, DCMS 대담 내용 등을 수집</li> </ul>	
3단계	재개	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 2021년 초부터 '뉴노멀'을 위한 분야 지원 예정</li> <li>- 10개년 계획인 '렛츠크리에이트(Let's Create)' 3개년 계획으로 정비하여 투자 원칙에 대한 안내 제공</li> <li>- 예술가 및 문화단체에 투자함으로써 지역사회를 위한 사회적, 경제적 효과를 제공하여 국가 재건 중추적 역할을 기대</li> </ul>	



부록 20.	국외 사례 > 가. MIT
--------	----------------

사례명	MIT AI Education Website		
키워드	#AI_관련_활동 #온라인리소스_공유		
기관명(예술가명)	MIT Media Lab, Schwarzman College of Computing, Open learning		
지역	해외 / 미국		
장르	AI, 미디어		
구분 / 유형	콘텐츠형	대화형	커뮤니티형
전달 주체	일대다(1:N)	일대일(1:1)	다대다(N:N)
전달 유형	일방형/스트리밍형	쌍방형/대화형	네트워크형
전달 방식	콘텐츠	대화	커뮤니티
전달 과정	가이드	협력	공동창작
교육 목표	독려/장려	참여	놀이
교육 방식	강의/강좌	피드백, 질의응답	토론
전달 자료 유형	다양한 온라인 리소스		
전달 형태	자체 홈페이지		
학습 프로세스	온라인 리소스 선택 → 학습		
주요 내용	<p><b>AI 관련 최신 연구와 활동, 도구(tools), 상호작용, 학습 단위 등을 위한 센터</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Ai 관련 최신 연구와 활동, 도구(tools), 상호작용, 학습 단위 등을 위한 센터</li> <li>· 거실이 교실로 바뀔 것을 고려하여, 초등학생들이 인공지능에 대해 배우고 디자인하고 사용하는 방법에 중점을 둔 다양한 온라인 리소스를 공유</li> <li>· 중요한 주제 중 하나는 다양한 범위의 AI 주제 단위로 구성된 유쾌한 프로젝트 기반의 학습 활동을 통해 초등학생들의 AI 활용능력을 증진시키는 것임</li> <li>· 연구 프로젝트에서 다양한 활동, 도구 및 프로그램을 찾을 수 있으며, 학생 또는 교사와 함께 성공적으로 시험한 프로젝트도 확인할 수 있음</li> <li>· 활동은 인공지능 요소를 포함하는 계산적인 프로젝트를 만들고 공유함으로써 학습이 이루어지는 건설주의 전통에서 설계됨.</li> <li>· 아이들에게는 타인과 거주하는 지역사회를 돕기 위한 프로젝트를 설계하는 계산 작업을 연습하도록 권장함. 이를 통해 아이들의 창의성, 비판적 사고, 그리고 디자인 윤리와 자기 디자인의 사회적 영향에 대한 고민을 바탕으로 한 공감을 촉진시킴</li> <li>· 지원되는 자료들은 교실, 방과후 수업뿐만 아니라 집에서도 사용될 수 있도록 제공됨. 전자기기를 사용하는 활동과 사용하지 않는 활동들의 조합으로 이루어져 있어, 기술에 대한 접근 수준이 달라도 활용할 수 있음.</li> </ul>		
기타 사항	관련 홈페이지: <a href="http://aieducation.mit.edu">aieducation.mit.edu</a>		



부록 21.	국외 사례 > 미국, 예술교사의 원격학습 적응 후기 공유
--------	---------------------------------

사례명	예술교사의 원격학습 적응 후기 공유		
키워드	#예술교사_온라인_적응기		
기관명(예술가명)	미국 공립학교, 사립학교, 칼리지 예술교사 총 4명		
지역	해외 / 미국		
장르	시각예술, 공예		
구분 / 유형	콘텐츠형	대화형	커뮤니티형
전달 주체	일대다(1:N)	일대일(1:1)	다대다(N:N)
전달 유형	일방형/스트리밍형	쌍방형/대화형	네트워크형
전달 방식	콘텐츠	대화	커뮤니티
전달 과정	가이드	협력	공동창작
교육 목표	독려/장려	참여	놀이
교육 방식	강의/강좌	피드백, 질의응답	토론
전달 자료 유형	실시간 대화, 동영상, 키트		
전달 형태	Zoom, 구글 문서, 구글 클래스룸		
학습 프로세스	사례별로 다름		
주요 내용	<p><b>원격으로 만나기 위해 수업 재구성 / 사립학교 스쿼 밸리 아카데미 교사</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 원격으로 만나기 위해 수업을 재구성함</li> <li>· 시각 예술 수업 학생들은 Zoom을 통해 자신의 작품을 보여주고 토론하거나 문학 수업 학생들은 구글 문서로 작업하도록 하여 실시간으로 학생들의 작품 확인 가능</li> <li>· 으깬 열매나 말린 향신료로 수채화 물감을 만들거나 페인트를 만들기 위해 마커를 분해 등 학생들이 주어진 환경 안에서 수업에 참여할 수 있도록 백업 계획을 세우고 도움</li> <li>· 학생들이 다른 시간대에 살고 있기 때문에 그룹 회의는 선택사항이지만 예상보다 출석률이 좋음</li> <li>· 학생들은 생각보다 빨리 원격학습에 적응함. 아이들에게 온라인은 평범한 것이며 더 관심을 가지는 방식임. 하지만 궁극적으로는 오프라인으로 만다는 것이 필요하다고 생각함</li> </ul> <p><b>원격으로 만나기 위해 수업 재구성 / 공립학교 Griffith Elementary 교사</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 펜데믹 이후 가장 큰 변화는 학생들에게 피드백을 제공하는 방법임</li> <li>· 오프라인 수업에서는 개선을 위한 제안을 했지만, 구글 클래스룸에서는 긍정적인 평가를 고수함. 학생들이 스스로를 드러내고 그들의 예술을 공유할 때 안전하다고 느끼기를 원하기 때문.</li> <li>· 원격수업으로 전환하는데 가장 큰 어려움은 환경적인 문제로 구글 클래스룸에 참여하지 않는 아이들에 대한 것. 또한 학생들의 작품 전시회를 포기해야 하는 것.</li> <li>· 동영상을 만드는데 완벽주의를 내려놓음</li> </ul> <p><b>실시간 스튜디오 수업 진행 경험 / Elko's Great Basin College 교사</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 실시간 스튜디오 수업 경험은 지금 학생들 앞에 놓인 문제를 보여주고 직접 문제를 해결하고, 자신의 머리와 손으로 프로젝트를 진행할 수 있는 능력에 의존해야 함</li> <li>· 스튜디오 수업은 비용이 많이 들기 때문에 미국 전역의 칼리지에서 축소되는 중임. 비교적 비용이 적게 드는 드로잉, 미술감상과 같은 수업은 온라인으로 진행됨</li> <li>· 학교가 문을 닫게 되었을 때, 보석 수업을 하는 이 교사는 유튜브를 만드는 대신 자료와</li> </ul>		



	<p>도구를 모아 학생들 집으로 보내기 위한 키트를 제작함</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 보석 수업에 사용하는 스튜디오의 드릴과 핫볼 대신 집에서 사용할 수 있는 기술을 사용하여 과제를 변경함</li> <li>· 두 가지 시각에서 새로운 변화를 볼 수 있었음. (1)미술 수업이 기능적으로 유지될 수 있도록 리소스를 신속하게 모든 미술 교육자 커뮤니티(온라인 교육 기술과 파워포인트 관련 유익한 정보를 제공) (2) 스튜디오 베이스 예술교사들이 온라인 상황에 적응한다면 칼리지 수준의 미술 수업이 더욱 우선순위가 낮아질까 우려됨</li> <li>· 보석수업의 예술교사는 이론을 가르치는 것이 아니라 디자인을 하는 작업이기 때문에, 여기서 배움은 '하는 것(doing)'에서 옴</li> <li>· 시연과 상호작용은 수업에서 가장 중요한 부분임. 또한 비평이나 토론을 위한 강력한 대화 시간이 중요한데, 키보드를 사용하는 경우, 그 에너지가 오프라인과 동일하지 않음</li> </ul> <p><b>학생을 위한 다양한 일들을 진행 / Truckee Meadows Community College 교사</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 학교가 폐쇄되었을 때, 철물점에 가서 그림 및 조각 수업을 위한 재료를 구매하여, 키트를 만들었음. 69명 중 3명을 제외하고 모든 학생이 집에 키트를 가져감</li> <li>· 이 교사의 수업에는 화상회의 데모, 유튜브 데모, 온라인 비평이 포함됨</li> <li>· 매일 아침 근무 시간을 유지하며, 학생들이 혼자가 아닌지, 불안감을 느끼지 않는지 확인</li> <li>· "online Art &amp; Design Studio Instruction"이라는 페이스북 그룹에 합류하여, 도자기와 판화와 같은 특수 장비가 필요한 과목을 가르치는 방법에 대한 메모와 아이디어를 교환함</li> <li>· 이렇게 온라인에 대해 준비하고 있고 의지도 있고 할 수도 있지만, 업무가 많음.</li> </ul>
기타 사항	<p>관련 웹사이트: <a href="https://www.doublescoop.art/how-is-the-pandemic-affecting-art-education/">https://www.doublescoop.art/how-is-the-pandemic-affecting-art-education/</a></p>





부록 22.	국외 사례 > 미국, 실리콘밸리 교육 스타트업 에누마
--------	-------------------------------


사례명	디지털 학습용 게임		
키워드	#게이미피케이션 #학습자_경험중심_프로그램 설계		
기관명(예술가명)	실리콘밸리 교육 스타트업 에누마		
지역	해외 / 미국		
장르	일반교육		
구분 / 유형	콘텐츠형	대화형	커뮤니티형
전달 주체	일대다(1:N)	일대일(1:1)	다대다(N:N)
전달 유형	일방형/스트리밍형	쌍방형/대화형	네트워크형
전달 방식	콘텐츠	대화	커뮤니티
전달 과정	가이드	협력	공동창작
교육 목표	독려/장려	참여	놀이
교육 방식	강의/강좌	피드백, 질의응답	토론
전달 자료 유형	게임		
전달 형태	학습 소프트웨어		
학습 프로세스	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 동물의 알을 하나하나 터치하면서 그 안에서 제공하는 여러 가지 게임을 즐기도록 구성. 게임을 하면 각종 동물이 알에서 부화해 나오도록 하고, 한 달 분량의 학습을 마치면 동물에게 왕관을 씌워주는 식으로 단계별 보상 제공</li> </ul>		
주요 내용	<p><b>게이미피케이션을 기반으로 한 학습 소프트웨어</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 게이미피케이션을 활용해 공부에 어려움을 겪는 아이들이 수학 개념을 익히게 하는 등의 방식 적용으로 학습자의 경험을 중시한 교육 프로그램 설계가 특징</li> <li>· 태블릿PC 1대면 아동들이 학교에 가지 않고도 스스로 글을 깨치고 셈도 할 수 있게 하는 학습 소프트웨어</li> <li>· 아동 스스로 학습하는 방식</li> </ul>		
기타 사항	별도 없음		



부록 23.	국외 사례 > 미국, 휘트니 뮤지엄 / 링컨센터 / 메트로폴리탄 박물관
--------	---

사례명	휘트니 뮤지엄(Whitney Museum)		
키워드	#줌 #강연 #질의응답 #온라인플랫폼		
기관명(예술가명)	Whitney Museum		
지역	해외 / 미국		
장르	미술		
구분 / 유형	콘텐츠형	대화형	커뮤니티형
전달 주체	일대다(1:N)	일대일(1:1)	다대다(N:N)
전달 유형	일방형/스트리밍형	쌍방형/대화형	네트워크형
전달 방식	콘텐츠	대화	커뮤니티
전달 과정	가이드	협력	공동창작
교육 목표	독려/장려	참여	놀이
교육 방식	강의/강좌	피드백, 질의응답	토론
전달 자료 유형	이미지 학습자료, 강연		
전달 형태	줌		
학습 프로세스	홈페이지 → 주제 고르기 → 사전등록 → 줌 접속 → 강의 수강 → 채팅으로 의견교환 → 강의 과제 수행하기		
주요 내용	<p><b>Zoom을 활용한 온라인 무료 예술교실, 썸머 스튜디오</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>썸머 스튜디오(Summer Studio): 어린이, 청소년, 가족들을 대상으로 휘트니의 교육자들이 진행하는 온라인 무료 여름 예술 교실 프로그램. 참가자들은 집에서 구할 수 있는 예술 재료들로 함께 실험하고, 창작하는 것을 배움. 매주 휘트니의 최근 전시나 컬렉션과 연결된 새로운 주제와 프로젝트들이 다양한 연령대의 그룹을 대상으로 각각 진행. 1주일, 혹은 전체 6주 과정에 참가 가능</li> </ul> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <p><b>Art History From Home : 온라인 강연 시리즈</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>집에서 보는 예술사(Art History From Home): 휘트니 뮤지엄의 온라인 프로그램 중 하나로, 줌(Zoom)을 통해 진행되는 시리즈 특강</li> <li>휘트니 뮤지엄의 '조안 티쉬 티칭 펠로우(Joan Tisch Teachingn Fellows)'에서 진행하는 이 온라인 강연 시리즈는 1900년부터 현재까지의 미국 미술의 중요한 주제들을 다루며 박물관의 소장 작품들을 소개. 참가자들은 30분간 진행되는 세션 동안 채팅을 통해 의견을 제시하거나 질문을 할 수 있음</li> <li>모든 온라인 프로그램은 이벤트 일시 기준 법정 근무일 5일 이전에 요청시 자막을 제공</li> </ul>		
기타 사항	<p>Summer Studio 공식 홈페이지: <a href="https://whitney.org/summer-studio-2020">https://whitney.org/summer-studio-2020</a></p> <p>Art History From Home: <a href="https://whitney.org/events/art-history-from-home-art-and-technology">https://whitney.org/events/art-history-from-home-art-and-technology</a></p>		



사례명	Lincoln Center at Home/온라인 팝업 교실		
키워드	#페이스북라이브 #LincolnCenterAtHome #아이들을위한콘서트 #팝업교실 #ConcertsForKids		
기관명(예술가명)	링컨센터		
지역	해외/미국		
장르	공연, 영화, 음악		
구분 / 유형	콘텐츠형	대화형	커뮤니티형
전달 주체	일대다(1:N)	일대일(1:1)	다대다(N:N)
전달 유형	일방형/스트리밍형	쌍방향/대화형	네트워크형
전달 방식	콘텐츠	대화	커뮤니티
전달 과정	가이드	협력	공동창작
교육 목표	독려/장려	참여	놀이
교육 방식	강의/강좌	피드백, 질의응답	토론
전달 자료 유형	비디오(영상), 패널대화, 강연, 실시간라이브		
전달 형태	웹사이트, 유튜브, 페이스북		
학습 프로세스	홈페이지 접속 → 주제 고르기 → 영상 시청 → 패널 대화 참여 → 실시간 라이브 감상 → 피드백 남기기 → 커뮤니티에 공유하기		
주요 내용	 <p><b>온라인 팝업교실 및 공연영상 서비스</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 사회적 거리두기 중인 가족들을 위해 온라인 팝업 교실을 주최하며, 정기적으로 입주 단체들의 공연 영상(아카이브, 홈페이지, 다큐멘터리 또는 이전에 방송되었던 것)을 공유해 관객들이 세계 최고 수준의 링컨센터 예술가들의 공연을 집에서 스크린으로 볼 수 있게 함</li> </ul> <p><b>Lincoln Center at Home 신설</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 링컨센터를 찾아오지 못하는 아이들을 위해 '집에서 즐기는 링컨센터(Lincoln Center at Home(#LincolnCenterAtHome))'라는 웹페이지를 신설함.</li> <li>· 매일 오후 2시에 페이스북 라이브로 '팝업 교실(Pop-up Classroom)'을 열어 전 세계의 유명 강사들이 집에서 쉽게 찾아볼 수 있는 재료로 문화예술 활동을 소개함. 또한 세계적인 아티스트들이 페이스북 라이브를 통해 방영하는 라이브 콘서트 '아이들을 위한 콘서트(#ConcertsForKids)'를 매주 방영하여 아이들이 문화예술을 보다 쉽게 접할 수 있도록 함</li> <li>· 상주 단체들별로 제공중인 영상자료를 한 곳에 모아서 소개하는 것과 팝업 교실의 경우 숙제를 웹사이트에 등록할 수 있게 하고 다음강좌시에 반영</li> </ul>		
기타 사항	링컨센터 웹사이트 <a href="http://lincolncenter.org/lincoln-center-at-home">http://lincolncenter.org/lincoln-center-at-home</a>		



사례명	Art at Home		
키워드	#metkids #AllByYourShelf, #MusuemCrushMonday #MetAnywhere #MetSketch		
기관명(예술가명)	메트로폴리탄 박물관		
지역	해외 / 미국		
장르	미술, 공연		
구분 / 유형	콘텐츠형	대화형	커뮤니티형
전달 주체	일대다(1:N)	일대일(1:1)	다대다(N:N)
전달 유형	일방형/스트리밍형	쌍방형/대화형	네트워크형
전달 방식	콘텐츠	대화	커뮤니티
전달 과정	가이드	협력	공동창작
교육 목표	독려/장려	참여	놀이
교육 방식	강의/강좌	피드백, 질의응답	토론
전달 자료 유형	이미지(컬렉션), 영상(강연,공연,인터뷰,Q&A), VR(360), 텍스트/PDF, 오디오, 워크시트		
전달 형태	웹사이트, 블로그, 유튜브, 페이스북, 사운드클라우드(SoundCloud)		
학습 프로세스	온라인 접속 → 원하는 테마주제 선택 → 영상시청, 사운드 감상, 블로그읽기 → 컬러링 자료 등 다운로드 → 웹페이지내 작품 올리기 참여 → SNS 및 커뮤니티 참여,공유하기		
주요 내용	<p><b>360 VR, 컬렉션 자료 등 Art at Home 으로 통합 제공하며 예술활동 장려</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Art at Home: 온라인 전시, 전시와 연계된 오디오 가이드, 아티스트 인터뷰 시리즈, 360 도 박물관 투어, 소장 예술 작품의 컬러링 도안 등을 제공.</li> <li>· #metkids: 메트로폴리탄 박물관의 어린이를 위한 온라인 교육 자료. 고대부터 현대까지 미술사를 시간여행 컨셉으로 탐험하고, 작품을 감상할 수 있는 형태이며, 아이들이 궁금해하는 질문들을 영상으로 만들어 함께 제공.</li> <li>· 재개관을 목표로 , 코로나 이후 유아동과 가족, 청소년, 예술전문인, 장애인 등 다양한 대상층을 위한 자료를 디지털화하여 배포</li> <li>· Max Hollein, The Met 박물관장, "박물관의 임무는 사람들이 어디에 있든 창의성, 지식, 아이디어와 연결하는 것이다. 이 고립과 불확실성의 시기에 우리는 특히 이에 전념하고 있다. 우리는 예술이 우리의 이야기와 우리를 둘러싼 세계에 대한 우리의 반성을 (원격으로나마) 공유하도록 도와줌으로써 사람들을 단결시킬 수 있다고 강하게 믿는다. 예술은 우리의 마음을 사로잡고, 고난의 시기에 위로와 휴식을 제공하며, 우리의 영혼을 먹이고 결의를 다지는 힘을 가지고 있다. '더 메트(The Met)'는 단순한 방문 장소가 아니라 전 세계인을 위한 문화 체험과 내러티브, 교육을 제안하는 제공자이다."</li> <li>· 박물관이 소유한 컬렉션 자료, 온라인 자료, 360 VR, 발간자료 등을 통합해서 제공함과 동시에 각종 SNS 채널을 활용하여 예술활동 장려하여 공유하도록 함</li> </ul> <p><b>디지털 프리미어로 온라인 공개한 The Mother of Us All 오페라</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 뉴욕필과 협력해서 박물관 내에서 진행한 &lt;The Mother of Us All&gt; 오페라의 경우 디지털 프리미어로 온라인에서 전체 공연을 공개</li> <li>· #AllByYourShelf, #MusuemCrushMonday #MetAnywhere #MetSketch 등 태그를 활용해서 온라인을 통해 직접 활동하고 참여할 수 있도록 장려</li> </ul>		
기타 사항	Met Museum 온라인 활동 소개 <a href="https://www.metmuseum.org/press/news/2020/the-met-launches-new-online-programming-and-social-media-initiatives">https://www.metmuseum.org/press/news/2020/the-met-launches-new-online-programming-and-social-media-initiatives</a>		



부록 24.

국외 사례 > 영국 국립 예술학회 / 예술위원회 / Tate Kids

사례명	영국 국립 예술학회(National Society for Education and Art)		
키워드	#리소스 #NSEADcreate #원격학습자료 #사례연구		
기관명(예술가명)	영국 국립 예술학회		
지역	해외 / 영국		
장르	음악, 미술, 공예, 디자인, 예술		
구분 / 유형	콘텐츠형	대화형	커뮤니티형
전달 주체	일대다(1:N)	일대일(1:1)	다대다(N:N)
전달 유형	일방형/스트리밍형	쌍방형/대화형	네트워크형
전달 방식	콘텐츠	대화	커뮤니티
전달 과정	가이드	협력	공동창작
교육 목표	독려/장려	참여	놀이
교육 방식	강의/강좌	피드백, 질의응답	토론
전달 자료 유형	영상, 텍스트(PDF), 링크자료		
전달 형태	웹사이트, 트위터, 인스타그램, 페이스북		
학습 프로세스	홈페이지 접속 → 그룹별 자료 고르기 → 자료 읽기, 영상시청 → 직접 제작해보기 → 커뮤니티에 공유하기		
주요 내용	교육 주체별, 교육 대상자별로 구분지어 원격 학습 교육 자료 제공		
	· 보호자 및 교사, 부모 등 어린이 및 청소년 대상의 원격학습을 위한 교육자료 가이드		
	· 교육자료 리소스(Resource)를 통해 만든 경우 #NSEADcreate 란 태그를 통해 소셜미디어에 다양한 창의성과 아이디어가 공유되도록 독려		
	· 별도의 워크북 등의 자료가 아닌 개별 사이트를 추천한 것으로 안내 차원임을 강조		
	· 총 5개로 그룹을 나누어 안내 4~5세 이상, 5세~11세, 11~14세, 16~18세 이상으로 구분지어 예술, 공예, 디자인 교육을 위한 리소스 안내		
주요 내용	· NSEAD 회원들의 원격 학습 사례연구 자료를 발빠르게 제작하여 현장의 목소리를 공유		
	· 케이스 스터디 사례를 자체 제작한 것 외에는 외부 자원을 통합하여 전달하는 것이 특징		
	· #NSEADCreate은 소셜 미디어전체 통해서 진행		
	사례구분	세부내용	
	사례연구1 : Zoe Coughlan	<우리는 누구이고 무엇을 해야하고 왜 해야하는가?> - 홍콩 Visual Art at Honkong Academy(HKA, 비영리조직, 3-18세, 550명 학생) 고학년(10-11세, 14-16세) 대상 진행한 수업 사례 공유 - '예술가는 그들의 모든 재료를 표현도구로 사용한다'기조하에 학생들이 집에서 적극적으로 활용가능한 자원 통해 작품 제작독려 - 종이, 실, 주속호일, 나뭇잎, 음료수 캔 등의 소재를 사용하여 반복적인 작업을 통해 작품으로 만들도록 격려, 리차드 세라, 엘나이트 작품을 사전 탐구 - 구글 클래스룸(Google Classroom), 유튜브 및 에드퍼즐EdPuzzle (동영상에 질문 및 설명 삽입) 사용, 구글 미트(Google Meet) 통해 1:1 학생 만남	
주요 내용	사례연구 2 NSEAD 원장 / 강사 Rachel Payne 박사	<이동제한 상황에서의 프로페셔널 라이프> - Covid-19가 학생, 동료, 친구에게 미친 영향을 공유 - 웹페이지 FAQ를 통해 최신 정보 제공, NSEADCreate 온라인 커뮤니티 지원 내용 등 NSEAD 대응을 소개하고 독려하는 내용	



주요 내용	사례구분	세부내용
	사례연구 3 Barbara Balmer 강 사	<p>&lt;부역 컵보드 아트 사례&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 베이징 Covid-19 발생 후에 대응한 사례를 공유, 원격 작업시 직면한 장애요인, 온라인 작업에 필요했던 도구, 학교복귀를 위한 준비 사항 등</li> </ul>
	사례연구 4 T e s s Hitchcock (Internation al School of Florence 소속) 스트 의 변화>	<p>&lt;시대의 변화, 아티스트의 변화&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Covid-19 발생후 빠르게 원격학습 위한 가상 커리큘럼 만들어 시작한 온라인 시각예술 강의에 대한 한달 운영 인사이트 공유, 8-9세, 13-15세로 나이대를 2개로 구분지어 운영</li> <li>- 학생대상 설문조사 실시하여 학습도구 사전 파악 : 주로 연필, 펜, 종이만 소유했으므로 다른 방식 접근</li> <li>- 짧은 틱톡 스타일 예술사사 영상 제작 프로그램 운영 : 틱톡에 예술사 강의를 하는@caseylanderkin에서 영감, 관련내용을 구글 클래스룸 (Google Classroom)에서 프로젝트 개요, 사례 공유, 제출</li> <li>- 화면녹화용 크롭 확장 프로그램 스크린캐스티파이(ScreenCastify)활용하여 화면 녹화 제출하는 방법도 제안</li> </ul> <p>2) 유명 예술 작품 재현 프로그램</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 유명명화를 재현하는 프로젝트로 학생마다 창의적으로 재현하여 적극적으로 참여</li> <li>- 매 수업시 구글 행아웃(Google Hangout) 과 구글미트(Google Meet) 사용</li> </ul>
기타 사항	영국국립예술학회 COVID 대응페이지 : <a href="https://www.nsead.org/coronavirus/">https://www.nsead.org/coronavirus/</a>	



사례명	디지털 문화 네트워크(Digital Culture Network)			
키워드	#테크챔피언 #웨비나 #실무가이드 #공동창작 #트위터			
기관명(예술가명)	영국 예술위원회			
지역	해외 / 영국			
장르	미디어			
구분 / 유형	콘텐츠형	대화형	커뮤니티형	
전달 주체	일대다(1:N)	일대일(1:1)	다대다(N:N)	
전달 유형	일방형/스트리밍형	쌍방형/대화형	네트워크형	
전달 방식	콘텐츠	대화	커뮤니티	
전달 과정	가이드	협력	공동창작	
교육 목표	독려/장려	참여	놀이	
교육 방식	강의/강좌	피드백, 질의응답	토론	
전달 자료 유형	비디오, PDF, 웨비나, 소프트웨어			
전달 형태	유튜브, 비메오, 이메일(뉴스레터), 트위터, 틱톡,웹			
학습 프로세스	홈페이지 접속 → 주제 고르기 → 자료 시청 → 웨비나 듣기 → 뉴스레터 읽기 → 궁금한 것 질문하기 → 트위터로 공유하고 답하기			
주요 내용	<b>테크 챔피언을 통한 디지털 기술전문가 들의 가이드</b> <ul style="list-style-type: none"><li>· 2019년 9월부터 영국 예술위원회가 운영하던 프로그램으로 문화예술 현장에서 활용가능한 디지털 툴에서부터 제작방법 등 유튜브를 통한 비디오 가이드, 주제별 가이드 PDF, 웨비나(Webinar) 등을 제공</li><li>· ‘테크챔피언’ 디지털 기술 전문가들이 문화예술 단체들이 디지털 기술을 개발할 수 있게 도움을 주는 지원팀을 통해 비디오에 직접 등장해서 가이드 제공</li><li>· 뉴스레터, 트위터(@ace_dcn), 유튜브 등 다양한 디지털 채널을 활용</li><li>· 특징 : 현장에서 바로 적용가능한 수준에서 실용적인 가이드를 제공하고 최신 트렌드를 반영함은 물론 이슈별로 세분화해서 2페이지~5페이지 내외로 가이드</li></ul>			
	<b>문화현장을 위한 가이드 자료 예시</b> <ul style="list-style-type: none"><li>· 가족을 위해 영감주는 콘텐츠 만들기(Creating Inspirational content for families)</li><li>· 온라인 콘텐츠 접근 강화 방법(How to make your online content accessible)</li><li>· 소셜미디어를 통한 관객참여(Engaging audiences with social media)</li><li>· 줌에서부터 유튜브까지 스트리밍방법(How to stream a Zoom meeting to YouTube)</li><li>· 팟캐스팅 제작 방법(Podcasting and how to get started)</li><li>· 세부내용 예시</li></ul> <table><tr><td>Producing video content 영상 콘텐츠 제작법</td><td>스마트폰을 이용한 동영상 콘텐츠 제작 가이드로서 콘텐츠 제작을 위해 필요한 고려사항, 하드웨어, 소프트웨어, 배포에 대한 전반적인 안내 1) 기획단계 고려사항<ul style="list-style-type: none"><li>- 왜 이 비디오를 시청하는지?</li><li>- 이 영상에서 조직에 대해 어떤 내용을 담아야 하는지?</li><li>- 왜 이 비디오를 보고 더 많은 것을 보고 싶어하는지?</li></ul></td></tr></table>			Producing video content 영상 콘텐츠 제작법
Producing video content 영상 콘텐츠 제작법	스마트폰을 이용한 동영상 콘텐츠 제작 가이드로서 콘텐츠 제작을 위해 필요한 고려사항, 하드웨어, 소프트웨어, 배포에 대한 전반적인 안내 1) 기획단계 고려사항 <ul style="list-style-type: none"><li>- 왜 이 비디오를 시청하는지?</li><li>- 이 영상에서 조직에 대해 어떤 내용을 담아야 하는지?</li><li>- 왜 이 비디오를 보고 더 많은 것을 보고 싶어하는지?</li></ul>			



주요 내용	Producing video content 영상 콘텐츠 제작법	<p>2) 성공적인 영상화를 위한 필수 구성요소</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 동영상 목적 판단 : 청중 교육용 인지 주제 인식 강화 차원인지 파악</li> <li>- 이야기를 풀어내는 관점과 아이디어의 차별화 요인은?</li> <li>- 해당 주제에 대한 전문 지식 소유했는가? 왜 사람들이 비디오를 보고 당신 이야기를 들어야 하는지?</li> <li>- 동영상 구체화 계획은? 정기적으로 할 수 있는지? 새로운 캐릭터를 만들어 하나의 인격이 될 것인지? 사람들을 끌어들이 수 있을까?</li> <li>- 한번에 동영상이 화제가 될 수 없으므로 장기적인 준비와 인내가 요구</li> <li>- 만들고 싶은 영상 종류에 따른 장비를 구축 했는지?</li> </ul> <p>3) 동영상 콘텐츠 유형</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 인터뷰 형/리뷰/How to시리즈/주제해설/채팅 쇼</li> </ul>
	Remote working tools 원격 근무용 툴 가이드	<p>원격/재택 근무/스마트 워킹 용 툴 관련 정보 및 추천 주요 특징 과 추가 정보 링크 제공</p> <p>1) 팀즈 MS Teams</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 화상 미팅(최대 250명), 파일 공유, 개별/그룹별 채팅</li> <li>- 기존 오피스 365 프로그램과의 연동 등 장점</li> </ul> <p>2) 슬랙 Slack</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 아웃룩, 구글 드라이브, 트렐로와의 연동 편리성</li> </ul> <p>3) 워크플레이스 Workplace by Facebook</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 페이스북 그룹(Group)과 유사한 기능의 페이스북 협업툴</li> <li>- 비디오 미팅, 그룹채팅, 파일 공유, 페북 라이브 기능</li> </ul> <p>4) 기타 : 왓츠앱 Whatsapp, 스카이프 Skype, 구글 행아웃 Google Hangout, 구글 드라이브 Google Drive 등</p>
	Webinars, online training and virtual conferencing 웨비나 및 온라인 세미나를 위한 가이드	<p>온라인 세미나, 교육, 컨퍼런스 등 라이브 이벤트를 위한 플랫폼 정보 등의 리소스 자료</p> <p>1) 줌 Zoom <a href="https://zoom.us/">https://zoom.us/</a></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 장점 : 낮은 비용, 무료 계정, 추가기능 유료, 기록기능 등</li> <li>- 단점 : 추가 기능 부족, 사용자 편의성 부족, 마케팅 연계 기능 부족</li> </ul> <p>2) 웨비나잼 WebinarJam <a href="https://home.webinarjam.com">https://home.webinarjam.com</a></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 장점 : 세분화기능, 사용자 추적 기능, 판매기능, 스트리밍 품질 양호, 저렴한 가격, 마케팅/세일즈에 최적화</li> <li>- 단점 : 알림이메일 스팸메일로 이동하는 예러</li> </ul> <p>3) 빅마커 BigMarker <a href="https://www.bigmarker.com/">https://www.bigmarker.com/</a></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 월별 구독하는 형태의 웨비나 전문 플랫폼</li> <li>- 장점 : 직관적인 사용자 인터페이스, 다양한 기능, 다양한 통합기능</li> <li>- 단점 : 가격 부담, 팝업 등</li> </ul> <p>4) 크라우드캐스트 Crowdcast <a href="https://www.crowdcast.io/discover">https://www.crowdcast.io/discover</a></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 웨비나 최대 100명 참석 가능</li> <li>- 장점 : 쉽고 빠르게 라이브 이벤트 예약하여 시작, 사용자 편의성 고려한 툴, 서포터즈 기능을 통해 웨비나 자체 판매 가능, 채팅/Q&amp;A 기능</li> <li>- 단점: 판매 보다 커뮤니티에 집중된 한계</li> </ul>
기타 사항	디지털 컬처 네트워크 : <a href="https://digitalculturenetwork.org.uk/">https://digitalculturenetwork.org.uk/</a>	



사례명	Tate Kids						
키워드	#어린이_예술활동 #온라인플랫폼						
기관명(예술가명)	테이트 미술관						
지역	해외 / 영국						
장르	시각예술						
구분 / 유형	콘텐츠형	대화형	커뮤니티형				
전달 주체	일대다(1:N)	일대일(1:1)	다대다(N:N)				
전달 유형	일방형/스트리밍형	쌍방형/대화형	네트워크형				
전달 방식	콘텐츠	대화	커뮤니티				
전달 과정	가이드	협력	공동창작				
교육 목표	독려/장려	참여	놀이				
교육 방식	강의/강좌	피드백, 질의응답	토론				
전달 자료 유형	게임, 퀴즈, 튜토리얼 영상						
전달 형태	자체 홈페이지						
학습 프로세스	자료 선택 → 창작 활동 → 창작작품 온라인 게시를 통한 교류						
주요 내용	<p><b>어린이 전용 예술 사이트</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>· 어린이 전용 예술 사이트로 어린이들이 예술가, 창작 기법, 재료, 장르 등 다양한 예술 관련 소재를 게임, 퀴즈, 영상 또는 오프라인 활동 통해 접하고 영감을 얻어 자신의 창작 활동에 활용할 수 있도록 어린이 예술 활동 및 예술교육을 제공함</li><li>· 주요내용으로는 (1) 온라인 게임을 통해 창작한 디지털 작품이나 오프라인 창작물을 테이트 키즈의 마이 갤러리 (My Gallery)에 게시하여 전 세계 어린이들과 공유 (2) 탐구활동 (Explore) 섹션에서는 테이트 전시 작품을 어린이 입장에서 체험하고 예술가들과 교류하는 과정과 결과를 기사 또는 영상 형태로 게시</li><li>· 프로그램 구성 및 세부내용</li></ul> <table><tr><td>만들기 (make)</td><td><ul style="list-style-type: none"><li>· 내용: 테이트 전시작품 또는 테이트 활동 예술가 등 미술관 기존 콘텐츠를 다방면으로 활용하여 예술가와 예술 작품, 창작 기법 소개를 통해 어린이들이 집에서 스스로 창작 할 수 있는 다양한 프로젝트 제시</li><li>단계: 예술가/작품 소개(The Idea)-준비물(What you need) -단계별 창작 방법(Do it!)-조언(Top Tips!)</li><li>· 구성: 쉽게 구할 수 있는 재료 또는 다운로드 가능한 자료 활용하여 그림 그리기 등 시각예술작품 만들기(paint and draw), 회로나 모터 등 간단한 하드웨어/소프트웨어 활용하여 창작활동하기 (Art and Technology), 춤이나 행위예술(Performance), 조각 작품 만들기(Sculpture), 자르고 붙이기(Cut and Paste), 색칠하고 마스크 만들기(Colouring Book and Masks) 등 활동별 자료와 다운로드 할 수 있는 설명 자료 포함</li></ul></td></tr><tr><td>게임과 퀴즈 (Game and Quiz)</td><td><ul style="list-style-type: none"><li>· 내용: 특정 테이트 전시 작품이나 창작기법을 모바일 또는 데스크탑에서 실행 할 수 있는 온라인 게임 통해 체험. 놀이를 통해 디지털 작품 창작 후 이메일 공유 및 마이 갤러리 작품 게시</li><li>· 구성: 일부분만 볼 수 있는 예술작품을 컴퓨터로 스티커나 페인트를 활용해 재구성하기 (Art Parts), 회색 캔버스를 클릭 할 때마다</li></ul></td></tr></table>			만들기 (make)	<ul style="list-style-type: none"><li>· 내용: 테이트 전시작품 또는 테이트 활동 예술가 등 미술관 기존 콘텐츠를 다방면으로 활용하여 예술가와 예술 작품, 창작 기법 소개를 통해 어린이들이 집에서 스스로 창작 할 수 있는 다양한 프로젝트 제시</li><li>단계: 예술가/작품 소개(The Idea)-준비물(What you need) -단계별 창작 방법(Do it!)-조언(Top Tips!)</li><li>· 구성: 쉽게 구할 수 있는 재료 또는 다운로드 가능한 자료 활용하여 그림 그리기 등 시각예술작품 만들기(paint and draw), 회로나 모터 등 간단한 하드웨어/소프트웨어 활용하여 창작활동하기 (Art and Technology), 춤이나 행위예술(Performance), 조각 작품 만들기(Sculpture), 자르고 붙이기(Cut and Paste), 색칠하고 마스크 만들기(Colouring Book and Masks) 등 활동별 자료와 다운로드 할 수 있는 설명 자료 포함</li></ul>	게임과 퀴즈 (Game and Quiz)	<ul style="list-style-type: none"><li>· 내용: 특정 테이트 전시 작품이나 창작기법을 모바일 또는 데스크탑에서 실행 할 수 있는 온라인 게임 통해 체험. 놀이를 통해 디지털 작품 창작 후 이메일 공유 및 마이 갤러리 작품 게시</li><li>· 구성: 일부분만 볼 수 있는 예술작품을 컴퓨터로 스티커나 페인트를 활용해 재구성하기 (Art Parts), 회색 캔버스를 클릭 할 때마다</li></ul>
만들기 (make)	<ul style="list-style-type: none"><li>· 내용: 테이트 전시작품 또는 테이트 활동 예술가 등 미술관 기존 콘텐츠를 다방면으로 활용하여 예술가와 예술 작품, 창작 기법 소개를 통해 어린이들이 집에서 스스로 창작 할 수 있는 다양한 프로젝트 제시</li><li>단계: 예술가/작품 소개(The Idea)-준비물(What you need) -단계별 창작 방법(Do it!)-조언(Top Tips!)</li><li>· 구성: 쉽게 구할 수 있는 재료 또는 다운로드 가능한 자료 활용하여 그림 그리기 등 시각예술작품 만들기(paint and draw), 회로나 모터 등 간단한 하드웨어/소프트웨어 활용하여 창작활동하기 (Art and Technology), 춤이나 행위예술(Performance), 조각 작품 만들기(Sculpture), 자르고 붙이기(Cut and Paste), 색칠하고 마스크 만들기(Colouring Book and Masks) 등 활동별 자료와 다운로드 할 수 있는 설명 자료 포함</li></ul>						
게임과 퀴즈 (Game and Quiz)	<ul style="list-style-type: none"><li>· 내용: 특정 테이트 전시 작품이나 창작기법을 모바일 또는 데스크탑에서 실행 할 수 있는 온라인 게임 통해 체험. 놀이를 통해 디지털 작품 창작 후 이메일 공유 및 마이 갤러리 작품 게시</li><li>· 구성: 일부분만 볼 수 있는 예술작품을 컴퓨터로 스티커나 페인트를 활용해 재구성하기 (Art Parts), 회색 캔버스를 클릭 할 때마다</li></ul>						



		<p>일부가 드러나는 칸딘스키의 작품 보기 (Swingaling), 롤러, 스프레이 페인트, 스티커를 사용해 그래피티에서 영감을 받은 자신만의 스트리트 아트 작품 만들기 (Street art), 앤디 워홀과 프랭크 스텔라의 창작기법에서 영감 받아 페인트를 이용해 이미 만들어진 작품에 색감 더하기 (Colour Colour) 등의 온라인 게임과, 심리테스트와 비슷한 퀴즈를 통해 자신의 성격이나 특징을 반영한 예술가 및 작품 추천 받을 수 있는 퀴즈로 구성</p>
	탐구활동 (Explore)	<p>프로그램</p> <p>① 키즈 뷰(Kid's View): 예술 작품을 감상하거나 예술가와 함께 창작 활동 체험하는 어린이의 시각을 짧은 다큐멘터리 형태 영상 또는 어린이가 작성한 글로 공유 (ex. 테이트 마티즈 전시 참여하는 어린이들의 의견, 행위 예술가와 함께하는 창작활동 과정 촬영 영상, 알렉산더 켈더 테이트 전시회 참여한 11살 어린이의 리뷰 등)</p> <p>② 탑 파이프(Top 5): 동물, 스포츠, 팬케이크, 낙서 등 특정 주제를 선정해 연상되는 5개 예술작품을 소개하며 어린이 의견을 묻거나 연계 창작활동 제안</p> <p>③ 후즈 후(Who's Who): 앤디 워홀, 야오이 쿠사마, 게릴라 걸스 등 예술가들의 작품과 창작방법 관련 예술사 사실들을 간단한 기사를 통해 소개</p> <p>④ 왓츠 댓(What's That): 초현실주의, 청각 예술 (Sound art), 인상주의, 팝 아트 등 주제를 테이트 전시품 예시를 들어 소개 또는 어린이가 직접 작품을 감상하며 짧은 영상으로 설명</p>
기타 사항	홈페이지: <a href="http://tate.org.uk/kids">tate.org.uk/kids</a>	



- ✓ 단체 : 브리스톨 출신 자선단체, 학교 및 협의회가 함께 예술을 사용하여 가르칠 수 있도록 돕는 사회적기업 'UNIQUE VOICE'
- ✓ 목적 : 어린이들의 삶에서 창의성과 놀이의 중요성을 인식시키고 사회적 거리를 실천하면서 가족이 함께 창의적 활동을 할 수 있게 장려함
- ✓ 미술, 공예, 드라마, 게임 및 기타 창작활동 등 30가지 창의적 활동으로 구성
- ✓ 특징 : 활동별 필요자료, 순서별 활동 안내, 인터랙티브 PDF로 구성되어 일부 활동의 경우 템플릿을 다운로드 가능하게 구성

- 149 -



Drama		
<div> <h3>TALENT SHOW</h3> <p>Come one, come all to the most amazing talent show in the world!</p> <p><b>RESOURCES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Just imagination!</li> </ul> <p><b>Idea for talents:</b> singing, dancing, acting, gymnastics, magic trick, funny skit, impressions, jokes, lip sync, poems, football trick</p> </div> <div> <h4>STEP BY STEP:</h4> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Begin the day with creating notes for the people you live with.</li> <li>2. Include their name, date, time and location of the talent show.</li> <li>3. Discuss motivations.</li> <li>4. Decide what your talent is going to be.</li> <li>5. Practice your performance throughout the day.</li> <li>6. Choose a judge from your household and decide how they will score participants.</li> <li>7. If there aren't enough people involved you could perform multiple talents or include your favourite toys.</li> <li>8. Perform your talent and take a bow.</li> <li>9. The winner is announced!</li> </ol> </div>	<div> <h3>WHY ARE YOU LATE?</h3> <p>This is a really fun drama game that is guaranteed to lighten the mood, and cause lots of laughter!</p> <p><b>RESOURCES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Just imagination!</li> </ul> </div> <div> <h4>STEP BY STEP:</h4> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. One person takes the role of the boss and another takes the role of the employee, the rest of your group are the other office staff imagining they are in an office for the rest of the game.</li> <li>2. Before the game starts the boss and the employee leave the room and the office staff secretly decide on an excuse as to why the employee is late. Be as creative as possible, the other the better e.g. 'I was chased by a dinosaur and had to travel back in time and finding my way!'</li> <li>3. The boss and the employee then return to the room, with the office staff on one side of the room, the boss is the middle with then back to the office staff and the employee runs in to stand the other side facing the boss.</li> <li>4. The boss asks the employee 'why are you late?' the office staff then create the reasons why and the employee has to guess what they are using the air that comes in to tell the boss. However, at points the boss can turn around and face the office staff and if they are seen to be not wanting their participants are revealed from the office.</li> <li>5. If you are playing in a smaller group, instead of disqualifying office staff you can give the boss employee a number of guesses before they are 'fired'!</li> </ol> </div>	<div> <h3>MOOD DIAL</h3> <p>This is a really fun drama game that is guaranteed to lighten the mood, and cause lots of laughter!</p> <p><b>RESOURCES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Just imagination!</li> </ul> <p><b>Tip:</b> Emotions can be represented in different ways. Visual metaphors, characters, use of voice, language spaces. Examples of emotions: happy, angry, sad, surprised, nervous, shocked, nervous, embarrassed.</p> </div> <div> <h4>STEP BY STEP:</h4> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Begin with thinking of different types of emotions that we may feel.</li> <li>2. The mood dial is a scale of emotions. 10 is that emotion at its most intense and 1 is hardly at all.</li> <li>3. Moving around a circle, explore how those emotions look. Start with 1 and go towards 10.</li> <li>4. Have one person pick the number and emotion. They can choose individual people to show a specific emotion. e.g. 'Why be happy at 1?'</li> <li>5. You could also create scenes with each person changing a different emotion on different levels. e.g. Everyone is eating dinner at a terrible restaurant. Why is angry at 4. Why is shocked at 10. Happy is nervous at 8.</li> </ol> </div>
<p><b>[장기자랑, 탈렌트쇼]</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 노래, 춤, 연기, 체조, 마술, 링싱크, 코믹 연기, 추극 묘기, 시 등 가능</li> <li>- 초대장을 만들어서 장기자랑 시간, 날짜, 이름, 장소 포함 배포</li> <li>- 장기자랑할 재능을 결정한 다음 하루종일 공연을 연습한 다음 가족내에 심사위원을 고르다음 점수 매기는 방법 정할 것, 사람이 없다면 장난감 앞에서라도 가능하고 마지막에 1등을 발표</li> </ul>	<p><b>[왜이렇게 늦었어? 드라마게임]</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 한 사람이 상사가 되고 나머지가 직원이 돼서 두 그룹으로 나뉘어서 상상하는 게임</li> <li>- 경기가 시작되면 상사와 직원은 방을 나간 다음 '한가지 설정'을 만드는 것을 협의하고 나머지 그룹이 맞추는 방식</li> <li>- 상사가 직원에게 '왜 늦었니?' 라고 물으면 직원들은 이유가 무엇인지 추측해야하는 게임</li> </ul>	<p><b>[무드 다이얼]</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 우리가 느낄 수 있는 종류의 감정에 대해 먼저 생각</li> <li>- 무드 다이얼이 감정의 축으로 10은 그 감정을 가장 잘 표현하고 1은 거의 없는 상태</li> <li>- 방을 돌아다니며 감정을 탐구하는 것으로 한 사람에게 숫자와 감정을 선택하게 한 다음 연기 : 예시) 4만큼 화내기, 10으로 충격적이기</li> </ul>
Game		
<div> <h3>MONSTER MASH UP</h3> <p>Get creative and have a laugh with this hilarious monster mash up game.</p> <p><b>RESOURCES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Paper</li> <li>Pens</li> </ul> </div> <div> <h4>STEP BY STEP:</h4> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Each player needs a pen and piece of A4 paper.</li> <li>2. Each player draws a head of a creature (real or imagined) at the top of their piece of paper.</li> <li>3. Fold the bottom of paper over to be back of the work.</li> <li>4. Each player passes their folded piece of paper to the player on their left.</li> <li>5. Draw the body and arms (or tentacles) of a creature.</li> <li>6. Fold this section down to the end of the work and pass to the player on the left.</li> <li>7. Draw the legs and/or tail, fold this section and pass.</li> <li>8. Draw the hair, claws, fangs of a creature, fold this section down and pass to your left.</li> <li>9. You should now be left with a piece of paper folded into half 4 times.</li> <li>10. One by one each reveal the creature you've been given.</li> <li>11. As a group you can then decide who wins and the names of each of your mash-up monsters.</li> </ol> </div>	<div> <h3>NAME GAME</h3> <p>This is classic around the table game that can prove great fun for the entire family.</p> <p><b>RESOURCES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Paper</li> <li>Pencil/it ruler</li> <li>Pens</li> </ul> </div> <div> <h4>STEP BY STEP:</h4> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Cut 5 x small pieces of paper or 5 x post-it notes for each person playing.</li> <li>2. Players write down a character/famous people on their piece of paper/post-it.</li> <li>3. Everyone passes their paper to the player on their left.</li> <li>4. Each player sticks or holds the paper to their forehead.</li> <li>5. Each player takes a turn asking all of the questions to try and find out who they are. e.g. 'Am I a man? Am I famous for singing?' and 'Am I tall?'</li> <li>6. If a player asks a question and the answer is 'yes' they can ask more questions.</li> <li>7. The first player to work out who they are, is the winner.</li> </ol> </div>	<div> <h3>USE THIS WORD</h3> <p>This is classic around the table game that can prove great fun for the entire family.</p> <p><b>RESOURCES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Paper</li> <li>Pens</li> </ul> </div> <div> <h4>STEP BY STEP:</h4> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. This game starts by everyone writing down 5 interesting words. (or 5 random words of your choice)</li> <li>2. Papers are folded and put in the centre of the circle.</li> <li>3. Papers can sit in a circle or at a table. This gives to create a story.</li> <li>4. The first player picks a word out of the pile of words.</li> <li>5. They must then use the word in a sentence to begin the story.</li> <li>6. The next player must choose their word and continue the story with a sentence using their chosen word.</li> <li>7. This continues with each player until the words are finished.</li> </ol> </div>
<p><b>[괴물 공동창작, 몬스터 매시업]</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 펜과 A4 용지를 준비한 다음, 동물/몬스터 머리를 그리는 것부터 시작, 종이 밑부분 접어서 왼쪽 에게 돌리면 몸과 팔을 다시 접어서 옆친구에게 전달하면 다리 및 꼬리를 그리고 마지막에 발, 발톱 등을 그리는 형태</li> <li>- 각자 그려진 생물이 무엇인지 맞춰보고 이름을 정하면서 새로운 괴물을 탄생시키는 게임</li> </ul>	<p><b>[이름맞추기 게임]</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1인당 작은 종이 5장을 잘라서 확보한 다음 캐릭터 혹은 유명인사 이름을 적고, 이어서 왼쪽 선수에게 종이를 건네면 이마에 종이를 붙이고 선수가 다른 선수들에게 질문하면 '예/아니오'로만 답하면서 맞추는 게임</li> </ul>	<p><b>[단어 사용 게임]</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 가족이 함께 모여서 5개의 재미있는 단어를 쓸 것</li> <li>- 종이를 접어서 원의 중앙에 놓은 다음, 한명씩 단어를 골라서 이야기를 만들기 시작, 각자는 하나씩 단어를 골라서 이야기를 계속 창조해 나가고 이야기가 이어지도록 하는 창작 게임</li> </ul>
<div> <h3>TONGUE TWISTERS</h3> <p>Try and say these tongue twisters as fast as you can.</p> <p><b>TONGUE TWISTERS:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Big black bug.</li> <li>2. Friendly fleas and fireflies.</li> <li>3. Red roses, red lips, red lips.</li> <li>4. Please Peter please.</li> <li>5. Green glass goblets glow greenly.</li> <li>6. Common leather cover conventional motor moulted leather.</li> <li>7. Any mouse amongst us ought to be a mouse mouse amongst us ought to be.</li> <li>8. I like New York, unique New York, I like unique New York.</li> <li>9. This nap nap saw a nap nap.</li> <li>10. Shiny should sleep in a shed.</li> </ol> </div>	<div> <h3>DEN BUILDING</h3> <p>This fun activity can take place indoors or outdoors, it's so easy!</p> <p><b>RESOURCES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Indoor: Pillows, cushions, blankets, books, table, chairs, headphones, cardboard boxes.</li> <li>Outdoor: tent frames, ropes, mosquito netting, branches.</li> </ul> </div> <div> <h4>STEP BY STEP:</h4> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Using two chairs, place them back to back with enough space in-between for your den.</li> <li>2. Then take a big blanket or sheet and drape it over the two chairs.</li> <li>3. This can be done to your den and you can add extra sections depending on what you have at home.</li> </ol> </div>	<div> <h3>DIY MARACAS</h3> <p>Get creative, decorating these, makes them have lots of fun making some noise!</p> <p><b>RESOURCES</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Recycled/cups</li> <li>Glue</li> <li>Twine</li> <li>Paper</li> <li>Card tape</li> <li>Filling options: Rice, dried beans, paper clips, Lego</li> </ul> </div> <div> <h4>STEP BY STEP:</h4> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Fill the plastic/cup cup with your chosen filling.</li> <li>2. Super glue or tape the two cups together.</li> <li>3. Leave the glue to dry.</li> <li>4. Decorate the outside of the cup/cup as creative as you like!</li> <li>5. The next player must choose their word and continue the story with a sentence using their chosen word.</li> </ol> <p><b>Tip:</b> Try using different things will create a different type of sound. Experiment with which sound you like the most.</p> </div>
<p><b>[혀 트위스터]</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 최대한 빠르게 말하는 것으로 영단어의 발음이 어려운 문장들을 말하는 게임으로 발음 연습이나 잔말놀이에 해당되는 문장들</li> <li>- 예시 &gt; Big black bug. Friendly fleas and fireflies. I like New York, unique New York, I like unique New York</li> </ul>	<p><b>[우리만의 소굴 만들기]</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 실내나 야외에서 모두 가능한 놀이</li> <li>- 의자 두 개를 활용해서 서로 뒤를 마주보게 배치한 다음 담요 드를 의자에 덮은 다음 집에 있는 물건들을 넣고 소굴하는 게임</li> </ul>	<p><b>[마라카스 만들기]</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 마라카스 : 흔들어서 소리가 나는 딸랑이 형태의 악기</li> <li>- 플라스틱이나 종이컵에 쌀, 콩, 종이조각, 레고 등을 채우고 두 컵을 테이프로 붙인 다음 마를 때까지 낡은 다음 컵의 바깥쪽을 장식해서 마라카스로 공연</li> </ul>



## ○ 미국의 미술관, 박물관 등에서의 다양한 온라인 프로그램

## - 뉴욕현대미술관(The Museum of Modern Art)

Heyman Family Program을 온라인으로 진행하며 트위터(@MoMALearning)와 페이스북(MoMA K-12 Teachers)을 통해 매일 새로운 미술 수업을 실시

## - 구겐하임 박물관(Guggenheim Museum)

매년 개최되는 뉴욕시 학생 작품 전시회 "A Year With Children 2020"을 전자책(e-book)의 형태로 온라인을 통해 배포

## - Children's Museum of Manhattan(CMOM)

총 80개가 넘는 미술 프로젝트 및 스토리텔링 등 비디오를 통한 온라인 프로그램을 제공하는 'CMOM at Home'을 실시 중

## - 뉴욕 박물관(New York Museum)

라인으로 진행하는 미술 여름캠프를 실시하고 순수예술 및 미디어 등 매주 다른 주제로 전 세계의 다양한 작가들과 함께 수업을 진행

## ○ 버추얼 가상 경험으로의 대응사례

## - 전세계 영화제 통합 버추얼 페스티벌 운영 : We Are One: A Global Film Festival

2020년 5월 29일부터 6월 7일까지 트라이베카 영화제를 주축으로 유튜브 주최하에 10일간 20개의 영화제를 통합하여 유튜브를 통한 온라인 영화제로 변경하여 진행. 베를린 국제영화제, 칸 영화제, 선댄스 영화제, 트라이베카 영화제, 뉴욕 영화제 등이 참여. 유튜브로 채널은 공유하였지만 영화제별로 독립적 프로그램 운영 (<http://www.weareoneglobalfestival.com/>)

## - 버추얼 콘서트 : 게임, VR까지 확대 하여 진행

버추얼 플랫폼 Sansar를 통해 2020년 7월 Lost Horizon 페스티벌 개최하여 4개 스테이지, 70개 이상 라이브, 150개 예술작품 구성하여 100개 국가 400만명 참여 기록, 버추얼 플랫폼 WaveVR 활용하여 존 레전드, 갈란티스, 린제이 스텔링 등 50개 이상 공연 진행, 존레전드 등 아티스트의 버추얼 아바타가 공연하는 형태로 유튜브 등 스트리밍 플랫폼으로 연계. 에픽게임즈의 게임 <Fortnite> 내에서 Travis Scott 가상 콘서트 2020년 4월 개최하여 1,200만명 관람

## - 마인크래프트 무료 교육콘텐츠 제공

코로나 확산으로 학교를 가지 못하는 학생들을 위한 무료 교육용 콘텐츠 다운로드를 20년 6월 30일까지 무료로 제공하였으며, 교육 카테고리를 추가함. NASA와의 협업으로 제작된 우주 정거장을 둘러보거나 그리스 역사 관련 교육 콘텐츠, 랜드마크 감상 기회 등을 제공



## ○ 일반 교육 사례 : Teachers Pay Teachers, Girls Who Code 등

- Teachers Pay Teachers(TPT) :원격 교육 프로젝트의 일환으로 전세계 교육자들을 위해 만들어진 오픈 마켓으로 교사가 직접 자신의 교육 계획을 사고 팔 수 있는 사이트(<http://www.teacherspayteachers.com>)로 코로나 이후 다양한 무료 교육 자료 제공 공유
- Girls Who Code : 여성을 위한 코딩 교육 프로그램을 제공하는 단체로서 Code-at-home 이란 프로그램을 운영하여 다양하게 집에서 해볼 수 있는 액티비티 프로그램을 다운로드 형태로 제공할 뿐만 아니라 무료 버추얼 비디오 시리즈를 제작 <https://girlswhocode.com/programs/code-at-home>

## ○ 예술 교육 사례 : 교육자료 무상 제공, 온라인 교육 프로그램, 참여형 프로그램 등 사례

## - 대학, 박물관, 어플리케이션, 소프트웨어 회사 등 예술 교육 사례

- ✓ Academy of Art University : 줌 활용한 게스트 초청 이벤트, 가상 워크샵, 무비 나잇 프로그램, 소프트웨어 툴 교육
- ✓ 어도비 Adobe : 학생들을 위한 Creative cloud 툴 무상 제공
- ✓ 팬톤 Pantone : 디자이너와 아티스트를 위한 컬러팔레트 등 자료 제공
- ✓ 펜슬 앤 플럼스 Pencil and Plums : 초등학생 대상 125페이지 컬러링 북 제공
- ✓ 유니티 : 게임엔진 활용한 3D 개발 교육 자료 제공, 코딩 라이브 교육 등
- ✓ 모바일 어플리케이션 등을 활용한 교육 : 음악교육(Mazaam)
- ✓ 시애틀 심포니 오케스트라 : 가족친화적이고 교육적인 방송 프로그램 운영'Meet the Instrument' 'Tiny Clips for Tiny Tots' 등 유튜브 및 페이스북 활용하여 제공
- ✓ 애넌버그 사진 박물관 Annenberg Space for Photography (사진) : 기존 사진전을 통해 축적된 사진 다큐멘터리 자료를 활용하여 무료로 교사 대상으로 교육자료로 제공, 영상길이 : 20~25분로 교육자료별로 토론 및 질문 운영하여 박물관 전문가가 토론방에서 답하는 형태로 운영

## - Draw with Drew 사례



- ✓ Adobe 와 Time 잡지 공동 운영 (미술)
- ✓ Draw with Drew(and Rosie)' 주단위 예술교육 프로그램 운영
- ✓ 매 에피소드당 새로운 그림 숙제를 내주고 투표하는 형식



## ○ 공연단체, 박물관, 예술가 단체들의 창작활동 격려를 위한 사례

- 격리기간 동안 모든 연령대의 어린이들의 창작활동을 격려하기 위해 액티비티, 홈스쿨링 자료를 제공하고 영화, 무용, 드라마, 시각예술, 박물관 등에 대한 자료를 한곳에 모아 안내
- 유니콘 극장/가디언 <Anansi the Spider Sing-A-Long>



- ✓ 유형 : 어린이를 위한 디지털 극장 시리즈
- ✓ 채널 : 가디언 웹사이트 및 유니콘 극장 유튜브 채널 통해서 기간 한정 공개
- ✓ 제작단체 : Anansi the Spider
- ✓ 기간 : 2020. 5. 30 ~ 7. 27
- ✓ 대상 : 3세~8세
- ✓ 구성 : 총 3편, 각 15분
- ✓ 내용 : 세명의 배우가 등장해서 극과 노래가 결합된 극을 구성
- ✓ 유튜브 : [www.youtube.com/user/UnicornTheatre](http://www.youtube.com/user/UnicornTheatre)
- ✓ 홈페이지 : <https://uniquevoice.org/resources/stay-at-home-activity-pack/>
- ✓ 특징
  - ✓ 극공연을 있는 그대로 단순 스트리밍하는 방식이 아닌 디지털에 적합한 별도 영상으로 제작
  - ✓ 화면분할, 대사에 등장하는 사물 등에 대한 다채로운 영상 리소스 활용, 편집효과, 클로즈업 연출 등 디지털용 영상연출 집중
  - ✓ 기존 극장의 영상 조회수가 몇천 수준인 것 대비, 본 영상은 에피소드당 10만 조회수를 돌파

## - 새들러스웰스(Sadler's Wells) 가족댄스 워크숍



- ✓ 구분 : 2-6세 아동을 위한 가족 댄스 워크숍
- ✓ 제작단체 : 새들러스 웰스 극장 (영국의 대표적인 무용 전문 극장)
- ✓ 내용 : 가족이 함께 모여 춤을 출 수 있도록 유튜브 채널에 재생목록을 만들어서 배포



- ✓ 특징 : 유아 및 어린이가 함께 할 수 있도록 구성, 어린이 눈높이에 맞추어 동물이 되어보는 춤, 색을 표현하는 춤 등 총 10가지 테마로 구성
- ✓ 기존에 세들러스웰스 극장에서 운영하는 'Take Part' 시리즈의 일환으로 2020년 4월에 별도로 구성하여 배포
- ✓ 춤과 움직임 활동 통해 인지능력 발달, 창의성 고취, 유연성/체력 강화 등 개발 위해 고안
- ✓ 유튜브 [https://www.youtube.com/playlist?list=PLAC0ZTI5pkuzlbdGtV\\_-bimq6JL5ArVit](https://www.youtube.com/playlist?list=PLAC0ZTI5pkuzlbdGtV_-bimq6JL5ArVit)

#### - 퍼스트사이트(Firstsite) 의 <아티스트 활동 팩 Artist Activity Packs>



- ✓ 단체 : 퍼스트사이트(Firstsite)
- ✓ 내용 : Grayson Perry, Antony Gormley, Sarah Lucas, Gillian Wearing, Idris Khan, Lucy Gunning, Richard Wentworth, Cornelia Parker, Jeremy Deller, Gee Vaucher, Vanley Burke, Mark Wallinger 등 영국의 저명한 예술가가 만든 활동 팩
- ✓ 상세내용 : <https://firstsite.uk/art-is-where-the-home-is>

#### - 인투필름 <가족 및 홈스쿨링>



- ✓ 단체 : 북트러스트(Book Trust), 영국의 영향력있는 독서단체
- ✓ 내용 : 독서, 예술활동, 그림그리기 등에 사용할 수 있는 자료를 모아서 별도 페이지로 구성
- ✓ 함께 그림그리기(Draw-along) 비디오 및 다운로드 가능한 워크시트 자료, 어린이를 위한 스토리 마스터 클래스 등으로 구성 대상 : 5세-19세
- ✓ 홈페이지 : <https://www.intofilm.org/news-and-views/articles/film-guides-to-use-at-home>

#### - 맨체스터 박물관 <가족 및 홈스쿨링>

**Families and homeschooling**

Parents, carers and teachers we've got you covered! We know the next few weeks will be very different, so if you're home-schooling or want fun activities for the family check out and download our resources. We will be adding to this in coming weeks.

**Staycation**

Holidaying at home this summer? Manchester Museum's got you covered. Check out our family fun online creative arts, make and do activities.

[Explore](#)

The University of Manchester  
The Manchester Museum

**Self-Guided Resources for Manchester Museum**

**Vivarium - KS3**  
(Booking Essential)

This activity allows your students to investigate and find out more about the live animals that are on display in the Vivarium and to explore the specific adaptations of the reptiles and amphibians.

The vivarium offers a unique opportunity in a museum to get a close look at a wide variety of live reptiles and amphibians. Reptiles and amphibians show some of the most striking adaptations to their environment and this gallery shows many different habitats which these animals live in.

The worksheet attached should be printed off and provided to the students in pairs. Below is a guide for how the worksheet should be used in a 30 minute activity.

**ART CARD**  
**Group leader instructions**

This pack of ART CARDS contains quick-paced and fun drawing activities for the Living Worlds Gallery at Manchester Museum.

This self-guided resource allows students to produce large amounts of observational drawings direct from the museum collection.



- ✓ 제작단체 : 맨체스터 박물관
- ✓ 내용 : 홈스쿨링 및 가족이 함께 즐기는 활동 리소스 자료 공개
  
- **BBC Arts <가족 및 홈스쿨링>**
  - ✓ 격리기간 중 문화기금
    - 지원 규모 : 최대 8천파운드(약 1천 2백만원)
    - 지원 대상 : 크리에이티브 미디어(인터랙티브, 영상, 오디오 등) 활용한 신작예술품
  - ✓ 격리기간 버추얼 축제 'Culture In Quarantine'
    - 목적 : 격리기간 내에 지속적인 문화경험 유지 및 창작활동 고취
    - 개요 : BBC 내부의 TV, 라디오, 온라인 채널을 활용한 문화경험 제공
    - 가상 박물관 프로그램
      - ✓ 가상 도서 축제 The Big Book Weekend
      - ✓ 공연 프로그램 : UK Dance와 BBC 협력 운영, 로얄세익스피어컴퍼니 공연 등 방영, 데이빗 그레이그의 신작 방영 등
      - ✓ 온라인 문화자료 개방
  
- **영국 국립연극협회 웹페이지를 통한 자료 공유**
  - ✓ 같은 공간에서 거리를 두면서도 할 수 있는 연극 활동, 혼자 있을 때 읽을 수 있는 연극 자료, 연극 영상 자료 등을 제공
  - ✓ 홈페이지 : <https://www.nationaldrama.org.uk>
  
- **영국 하나의춤 협회 웹페이지를 통한 자료 공유**
  - ✓ 모든 연령대의 아이들이 가정에서 무용을 배울 수 있도록 온라인 자료, 영상 자료, 과제 등을 수록해 놓음
  - ✓ 홈페이지 : <https://www.onedanceuk.org>



## ○ 영국 문화학습연합(CLA), 코로나바이러스 시대의 문화예술교육이 할 수 있는 노력 제안

- 영국 교육개발신탁(Education Development Trust)의 상임 자문위원이자 문화교육연합(CLA)의 자문 위원인 조 할가튼(Joe Hallgarten)이 코로나바이러스 시대에 문화예술교육 분야에서 할 수 있는 노력에 대한 5가지 의견을 소개했다. 할가튼은 확고한 지침이 사라진 코로나바이러스 시대에 맞게, 예술 교육 분야도 정형화된 미래 대책에서 벗어나야 할지 모른다는 의견을 제시했다. (2020.06.26.)

## - 주요 내용(Key Findings)

- ✓ 1) 정상 상태에 속하려고 노력하라: 코로나바이러스로 인해 모든 것이 바뀔 것이라는 예측 속에서도 많은 아이들은 평상으로 돌아가는 것만을 기다리고 있음. 대다수의 아이들에게 코로나 바이러스에 맞춘 틀은 강제적이고, 환원적이고, 맥 빠지게 느껴질 것임. 이런 상황에서 예술가와 예술 교사들이 할 수 있는 최선의 선택은 사람들이 함께할 수 있는 비(非)고립화(de-isolation)를 지향하는 작품을 만드는 것, 그리고 락다운 동안 가정에서 자신만의 시간이 부족했을 많은 아이들을 위해 개별적인 고찰과 창작을 가능케 하는 것임
- ✓ 2) 사회 복지나 교육 멘토를 경험해본 적 없는 아이들에게 애정을 보여라: 사람들에게 관심을 받지 못한 채 조용히 학교 생활을 건디던 아이들은 집에서 지내는 동안 방황의 시간을 겪었을 수 있음. 취약 아동들을 위해 학교는 여러 가지로 지원을 해야 하는데, 예술가들의 관심과 예술 경험이 아이들에게 예상치 못한 긍정적인 효과를 불러올 수 있음
- ✓ 3) 급여를 반드시 받아라: 개인이든 조직에 속해있든 학교와 협의를 할 때, 급여와 관련해서는 최대한 냉정해야 함. 최근 금전적으로 부정적인 영향을 받은 학교도 분명히 있지만, 그 어떤 학교도 예술 단체나 예술가들만큼 어려움을 겪고 있지는 않음을 기억해야 함
- ✓ 4) 교과과정에 대해 학교에서 주관하는 대화에 참여하려고 노력하라: 이번 위기를 통해 학교들은 교육부에서 지정해놓은 접근에 덜 얽매이면서도 학교 미션을 달성하기 위한 접근에 가까워질 수 있음. 예를 들어, '회복 교과과정' 등 흥미로운 접근들이 생겨나고 있으며, 학교 운영자들은 평소보다 목적, 미션, 교과과정에 대해 생각할 시간이 많아짐. 예술가와 예술 단체들도 여기에 참여해 토론하고, 대안을 고려하고, 현재의 경계를 넘어서 생각하는 데 도움이 될 수 있음
- ✓ 5) 새로 발전된 온라인 기술을 이용해 전 세계에서 일하라: 전 세계의 파트너들과의 온라인 협업이 방문 지원보다 지역을 통제하고 프로그램을 소유하는 데 도움이 됨. 또한 영국의 문화교육가들은 저소득국가의 예술가 파트너들과 온라인으로 협업하여 회복을 도울 수 있음



## ○ 미래 지향 박물관 프로젝트 "무제움4.0 (museum4punkt0)"

- 박물관 4.0 프로젝트는 VR(가상현실), AR(증강현실), 3D 활용, 쌍방향 소통 연구 등 독일 문화미디어 부가 추진하는 독일 박물관의 방문객들과 새로운 소통을 위해 추진하는 미래지향사업임
- 프로젝트에 참가하는 박물관들은 방문객과 소통할 수 있는 새로운 방법을 찾고, 개별화된 프로젝트를 개발하여 새로운 추가 대상 그룹(박물관 잠정 고객)과 소통하며, 이를 위하여 혁신적인 애플리케이션(응용프로그램)을 구체적인 프로젝트를 통해 개발함
- 개발된 응용프로그램은 다른 박물관에서도 별도 제약 없이 사용할 수 있으며, 연방 문화 미디어부는 동 프로젝트에 1,500만유로의 재정을 지원
- 프로이센문화유산 및 베를린 주립 박물관이 관리하는 "박물관 4.0" 프로젝트에 7개의 정회원 박물관 8개의 준회원 박물관이 참여하고 있음

## ○ Künstlersozialkasse (예술가 사회 기금)

- 전문 예술인, 프리랜서 기고자를 위한 사회 기금으로 '예술인 사회보험법 (Social Insurance Act: KSVG)' 과 '예술인 사회보험기금 (Artists' Social Insurance Fund :KSK)'을 지원함. 자격을 얻기 까다로우나, 사회보장세금의 50%를 면제 받을 수 있으며, 위기 시에 잠재 수익원 상실에 대한 보상을 지급 받을 수 있음

## ○ 예술과 문화를 위한 기금, 'NEUSTART (새로운 시작)'

- 독일 정부에서는 유행병 경기 부양책 전체 예산 1300억 유로 중 10억 유로를 예술 기금으로 지원함. 연간 연방 예산의 절반에 해당하는 예술과 문화를 위한 기금은 'NEUSTART KULTUR(문화를 위한 새로운 시작)'이라는 프로그램으로 2020년과 2021년에 출시될 예정이며 이 조치에는 주로 민간 자금으로 운영되는 문화 기관과 기업들이 필요한 유행병 예방 조치를 통해 다시 문을 열 수 있도록 하는 2억 5천만 유로 규모의 패키지가 포함되어 있음. 지원 대상으로는 미술 및 도서전, 음악 클럽, 극장, 영화관 등임
- 기금 중 가장 큰 금액인 4억5천만 유로는 또한 주로 민간 프로젝트, 이니셔티브 및 기업, 특히 라이브 음악, 연극 및 영화 분야에 초점을 맞추고 있음. 해고된 노동자들을 다시 일터로 복귀시키고 자영업자들을 위한 새로운 수수료를 창출하는 것을 목표로 하며 약 3천만 유로가 미술관과 도서 출판사에 제공될 예정임
- 박물관을 포함한 디지털 프로젝트에 추가로 1억 5천만 유로가 배정됨
- 일반부양책에 포함된 다른 조치: 미술관들이 오랫동안 부가가치세 인하 요구를 수용해 문화 예술 분야의 부가가치세율을 19%에서 16%로 소폭 인하함
- 자세한 내용은 NEUSTART 홈페이지에서 확인할 수 있음



사례명	Coding da Vinci (코딩 다빈치)		
키워드	#OpenGLAM #HACKATHON #오픈데이터 #융합예술		
기관명(예술가명)	(GE) Digital Library , digiS , (GE) Open Knowledge Foundation, (GE) Wikimedia		
지역	해외 / 독일		
장르	해커톤		
구분 / 유형	콘텐츠형	대화형	커뮤니티형
전달 주체	일대다(1:N)	일대일(1:1)	다대다(N:N)
전달 유형	일방형/스트리밍형	쌍방향/대화형	네트워크형
전달 방식	콘텐츠	대화	커뮤니티
전달 과정	가이드	협력	공동창작
교육 목표	독려/장려	참여	놀이
교육 방식	강의/강좌	피드백, 질의응답	토론
전달 자료 유형	오픈 문화 데이터 셋 (set)		
전달 형태	홈페이지, 슬랙		
학습 프로세스	킵오프 (오픈 데이터 공개, 아이디어 개발, 팀 구성) → 프로토타입 제작 → 시상식 및 폐막 이벤트 → 홈페이지를 통해 대중 공개		
주요 내용	<p><b>문화 예술 기관(GLAM) 컬렉션의 오픈 데이터화</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 코딩 다빈치는 디지털 문화유산의 창조적 잠재력을 더욱 발전시키기 위해 2014년 독일 베를린에서 시작된 해커톤이며 OpenGLAM (galleries, libraries, archives, and museums)을 목표로 삼고 있다.</li> <li>· 코딩 다빈치는 GLAM의 수집품 중 많은 부분이 일반 대중이 알지 못하는 창고에 보관되어 있지만, 디지털 접속이 이것을 변화시킬 수 있을 것이라고 생각하고 있으며, 디지털 토착민인 젊은 관객들에게 문화와 박물관에 대한 완전히 새로운 차원의 열정을 불러일으킬 수 있다고 생각한다.</li> </ul> <p><b>다양한 문화 예술 기관과 기술 전문가들이 팀이 되어 시제품 개발</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 전통적인 해커톤은 참가자들에게 소프트웨어 어플리케이션을 개발할 시간을 거의 주지 않지만(보통 주말), 코딩 다빈치는 6주에서 10주 동안 지속된다. 이 기간 동안 창의적인 기술 개발과 제도적 문화 보존이라는 분리되어 있던 세계가 서로로부터 배우고 함께 활동하기 위해 만날 수 있는 공간이 만들어진다.</li> <li>· 각각의 코딩 다빈치는 참여 문화 기관들이 그들의 데이터 컬렉션을 발표하는 소개 워크숍으로 시작된다. 디자이너, 개발자, 그래픽 디자이너, 박물관 큐레이터, 예술가, 해커 및 게임 개발자 등 여러 분야의 참가자로 구성된 팀들이 앱, 게임, 인포그래픽 등을 위한 프로젝트 아이디어를 브레인스토밍 한다.</li> <li>· 6주에서 10주간 아이디어를 실현하는 데에 전념하며, 데이터는 십여 개 이상의 완전히 새로운 시제품으로 재탄생한다.</li> <li>· 시상 분야는 총 네 종류로 각각 - 가장 전문적인 프로젝트 (most technical), 가장 유용한 프로젝트 (most useful), 최고의 디자인 (best design), 관객 인기상 (everybody's darling) 이다.</li> </ul>		



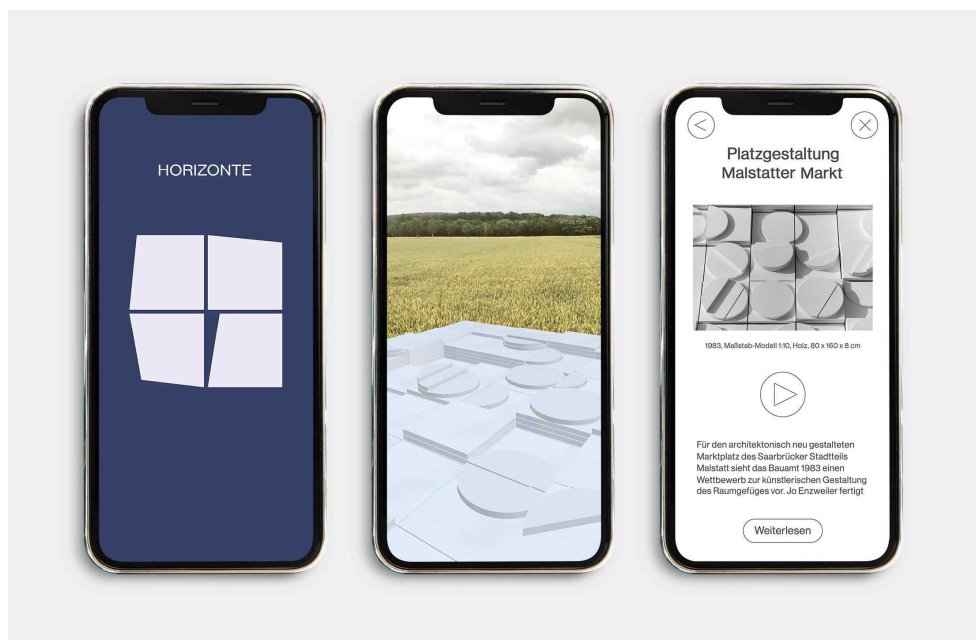
**2020년 개최 사례: Coding da Vinci Saar-Lor-Lux**

- <https://codingdavinci.de/events/saar-lor-lux/>
- 2020년 2월 12일부터 7월 4일까지 7주간 온라인/오프라인 병행으로 진행
- 예산 지원: 독일 연방 문화 재단
- 참여 문화 예술 기관: Modern Gallery, Saarbrücken, BLIIDA, Metz (F), CNA, Dudelange (LUX)
- 프로젝트 사례 1. Atondes – Virtual Exploration: 룩셈부르크의 문화 공간 “Rotondes”의 이벤트 포스터들을 스마트폰 카메라로 스캔해서 이벤트를 재경험 할 수 있는 증강현실 웹 앱

# ATONDES

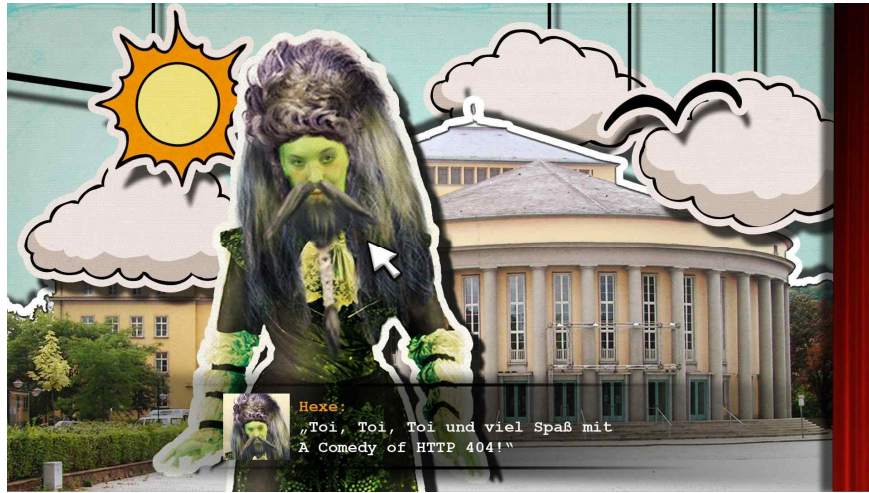
## virtual explorations

- 프로젝트 사례 2. Horizons: 독일의 비주얼 아티스트 Jo Enzweiler의 2차원과 3차원 작품들을 체험할 수 있는 웹앱. P5.js 와 같은 자바스크립트 라이브러리를 활용한 인터랙티브 게임과 웹에서 3D 모델을 인터랙티브하게 체험할 수 있는 모델 뷰어 (model viewer) 등을 활용한 프로젝트





- 프로젝트 사례 3. The Comedy of HTTP 404: Saarland State Theater와 협업한 온라인 게임. 공연 예술의 새로운 포맷 개발 프로젝트



- 프로젝트 사례 4. Goll Pairs: 부부 예술가 Claire Goll과 Yvan Goll의 개인사를 담은 사진, 스케치 등의 디지털 사본 데이터를 활용한 카드 짝맞추기 게임



#### 그 외 코딩 다빈치에서 제작된 오픈 문화 데이터 활용 어플리케이션 사례

- Berliner MauAR: 베를린 장벽 재단에서 제공한 베를린 장벽의 디지털 데이터를 활용해 제작된 증강현실 앱. 체험자는 스마트폰의 GPS 기능을 이용해 베를린 장벽 근처에서 도시가 분할되던 장면을 보거나 해당 지역의 과거 이미지를 관람할 수 있다.
- Experience Democracy: 노동자 계층 가정 출신의 안나, 칼의 이야기를 다양한 영상 자료와 단편 애니메이션, 게임의 형태로 따라가는 원페이지 웹 어플리케이션. 1920년대 말, 바이마르 공화국 시절 사회주의와 사회 민주 연합에 의해 조직된 어린이 공화국(children's republic)이 어떻게 조기 교육, 실용 민주주의 교육의 형태로 기능해 왔는지 다룬다.

#### 기타 사항

Coding da Vinci 공식 홈페이지: <https://codingdavinci.de/>

Berliner MauAR 홈페이지 <http://mauar.berlin/>

Experience Democracy 홈페이지 <https://gerdesque.github.io/demokratieerleben/>



부록 32.	프랑스 > 시청각 플랫폼 Lumni
--------	---------------------

사례명	프랑스 문화교육을 위한 새로운 시청각 플랫폼 Lumni 발표		
키워드	#모두를_위한_시청각플랫폼		
기관명(예술가명)	프랑스 국무부, 문화부		
지역	해외 / 프랑스		
장르	미술, 음악, 미디어 등 장르 기재		
구분 / 유형	콘텐츠형	대화형	커뮤니티형
전달 주체	일대다(1:N)	일대일(1:1)	다대다(N:N)
전달 유형	일방형/스트리밍형	쌍방향/대화형	네트워크형
전달 방식	콘텐츠	대화	커뮤니티
전달 과정	가이드	협력	공동창작
교육 목표	독려/장려	참여	놀이
교육 방식	강의/강좌	피드백, 질의응답	토론
전달 자료 유형	TV 교육 프로그램		
전달 형태	자체 플랫폼		
학습 프로세스	콘텐츠 선택 → 학습		
주요 내용	<p><b>공공미디어 서비스에서 제공하는 수많은 디지털 교육 플랫폼 정리하여 제공</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 프랑스 국무부와 문화부는 학생과 가족, 교사, 교육자, 퍼실리테이터를 대상으로 하는 새로운 교육시청각 플랫폼 'LUMNI'를 발표. 이를 통해 공공 미디어 서비스에서 제공되는 수많은 디지털 교육 플랫폼을 정리하여 제공하고 있음.</li> <li>· LUMNI는 기존의 시청각 교육 채널 'France TV education'을 개편한 것이며, 총 1만여 개가 넘는 교육 TV 프로그램이 학년 및 주제별로 분류되어 무료로 제공됨</li> <li>· 업데이트된 프로그램의 종류는 음악/조형예술/영화/시민교육/미디어교육/ 역사 및 지리학/성교육/종교교육 등 다양하며, 이를 통해 특히 3~18세 학생과 가족들 교사, 교육자 등이 프로그램을 적극적으로 이용하고 참여할 수 있도록 장려함.</li> <li>· Lumni는 텔레비전 프랑스(France Télévisions)가 관리하고 편집하고 있으며, 아르떼(Arte), 프랑스 미디어 몽드(France Médias Monde), 라디오 프랑스(Radio France), TV5 몽드(TV5 Monde) 등 프랑스 내 다양한 미디어 채널과의 파트너십을 통해 운영 중임.</li> <li>· 프랭크 리스테르(Franck Riester) 문화부 장관은 "LUMNI는 모두에게 양질의 문화적, 예술적, 교육적 자료를 제공. 이는 문화해방, 다양성, 혁신의 요구에 모두 대응. 문화예술은 세계, 지식, 다른 이들에게로 가는 관문일 뿐만 아니라, 모두를 위한 성취와 해방의 원천이다"라고 언급하며 LUMNI의 중요성과 취지를 밝힘</li> </ul>		
기타 사항	홈페이지: <a href="https://www.lumni.fr">https://www.lumni.fr</a>		



부록 33.	프랑스 > 집에서 즐기는 문화예술(Culture Chez Nous)
--------	---------------------------------------

사례명	집에서 즐기는 문화예술(#CultureChezNous)		
키워드	#온라인플랫폼		
기관명(예술가명)	프랑스 문화부		
지역	해외 / 프랑스		
장르	문화예술 전반		
구분 / 유형	콘텐츠형	대화형	커뮤니티형
전달 주체	일대다(1:N)	일대일(1:1)	다대다(N:N)
전달 유형	일방형/스트리밍형	쌍방형/대화형	네트워크형
전달 방식	콘텐츠	대화	커뮤니티
전달 과정	가이드	협력	공동창작
교육 목표	독려/장려	참여	놀이
교육 방식	강의/강좌	피드백, 질의응답	토론
전달 자료 유형	각종 시청각 콘텐츠 등		
전달 형태	자체 플랫폼		
학습 프로세스	콘텐츠 선택 → 학습		
주요 내용	<p><b>원격으로 문화예술을 즐기는 온라인 플랫폼</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 프랑스 문화부가 원격으로 문화예술을 즐길 수 있도록 제공하는 온라인 플랫폼</li> <li>· 3월 18일부터 해시태그 캠페인 '#집에서 즐기는 문화예술(#CultureChezNous)'을 시작하였으며, 그 일환으로 해당 온라인 플랫폼을 개설함</li> <li>· 문화부는 '집에서 즐기는 문화예술' 페이지에 공공 시청각 콘텐츠를 비롯하여 미디어, 영화, 공연, 전시, 교육, 팟캐스트 등 무료로 이용할 수 있는 문화예술 콘텐츠를 리스트업</li> <li>· 프랑스 내 문화기관들의 다양한 온라인 콘텐츠를 볼 수 있는 것은 물론이며, 아이들을 위한 문화예술 카테고리를 별도로 개설하여 아이들이 게임, 영상을 통해 자연스럽게 문화예술을 접할 수 있도록 함</li> <li>· 문화부는 홈페이지를 수시로 업데이트해서 이용자들에게 더욱 다양한 콘텐츠를 제공할 예정이며, 광고를 통해 프랑스 내 문화기관들에게 온라인 콘텐츠를 해당 페이지에 게시할 수 있도록 독려 중임</li> <li>· 또한 문화기관 뿐만 아니라 일반 시민들도 집에서 할 수 있는 문화예술 활동을 '#CultureChezNous'과 함께 올려 더 많은 국민이 재능과 창의력을 발견할 기회가 되기를 독려함</li> </ul>		
기타 사항	웹페이지: <a href="https://www.culture.gouv.fr/Nouveau-site-dedie-culturecheznous">https://www.culture.gouv.fr/Nouveau-site-dedie-culturecheznous</a>		



부록 34.	프랑스 > 집으로 찾아가는 마이크로폴리
--------	-----------------------

사례명	집으로 찾아가는 마이크로폴리(Micro-Folies à domicile)		
키워드	#집에서_즐기는_문화예술		
기관명(예술가명)	마이크로폴리		
지역	해외 / 프랑스		
장르	문화예술 전반		
구분 / 유형	콘텐츠형	대화형	커뮤니티형
전달 주체	일대다(1:N)	일대일(1:1)	다대다(N:N)
전달 유형	일방형/스트리밍형	쌍방형/대화형	네트워크형
전달 방식	콘텐츠	대화	커뮤니티
전달 과정	가이드	협력	공동창작
교육 목표	독려/장려	참여	놀이
교육 방식	강의/강좌	피드백, 질의응답	토론
전달 자료 유형	문화예술 관련 디지털 콘텐츠		
전달 형태	자체 플랫폼		
학습 프로세스	콘텐츠 선택 → 학습		
주요 내용	<p><b>프랑스 전역으로 찾아가는 문화 플랫폼 서비스</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 마이크로폴리(Micro-Folies)가 코로나19 확산으로 인한 '외출제한' 조치기간 동안 '홈마이크로폴리 (Micro-Folies à domicile)'로 변환되어 진행됨. 이는 문화부가 지난 3월부터 진행하는 #Culturechezvous(집에서 문화생활) 캠페인에 국가 문화예술 프로젝트인 '마이크로폴리'가 동참하여 국민에게 집에서 문화생활을 더욱 풍요롭게 즐길 수 있도록 하기 위함임</li> <li>· 기존 '마이크로폴리' 서비스 중 일부를 국민들이 집에서 즐길 수 있도록 온라인에 무료로 제공</li> <li>· 프랑스 12개의 국립 문화예술기관(루브르 박물관, 퐁피두센터, 오르세 박물관 등)이 제공하는 디지털 콘텐츠 컬렉션을 온라인 책자와 함께 감상할 수 있음</li> <li>· 뿐만 아니라 예술작품, 공연, 콘서트, 문화유산 등과 더불어 컨퍼런스나 체험 놀이 등 재미와 배움 코너도 마련되어 있음</li> <li>· 온라인으로 서비스하는 콘텐츠는 16분 분량의 콘텐츠로 구성되어 있으며, 이는 아이들도 함께 쉽게 시청할 수 있도록 고른 것이라고 함</li> <li>· 마이크로폴리는 격리 해제 이후로도 가상현실 등 계속해서 디지털을 이용한 콘텐츠를 제작할 것이며, 특히 15-18세 아이들을 위한 프로그램을 만들 것이라고 밝힘</li> </ul>		
기타 사항	별도 없음		



부록 35.	아일랜드 > 시각예술 원격 학습을 위한 새로운 방식 도입
--------	---------------------------------

사례명	시각예술 원격 학습을 위한 새로운 방식 도입		
키워드	#모두가_참여하는_가상학습_환경구축		
기관명(예술가명)	Glenn Loughran, TU Dublin의 Dublin School of Creative Arts 강사, 프로그램 회장		
지역	해외 / 아일랜드		
장르	시각예술		
구분 / 유형	콘텐츠형	대화형	커뮤니티형
전달 주체	일대다(1:N)	일대일(1:1)	다대다(N:N)
전달 유형	일방형/스트리밍형	쌍방형/대화형	네트워크형
전달 방식	콘텐츠	대화	커뮤니티
전달 과정	가이드	협력	공동창작
교육 목표	독려/장려	참여	놀이
교육 방식	강의/강좌	피드백, 질의응답	토론
전달 자료 유형	VR, 비디오(유튜브)		
전달 형태	홈페이지, 유튜브, 공공플랫폼(EBS,서울시교육청,서울시)		
학습 프로세스	학생들 각자 작품을 설명하는 비디오 에세이 제작 → 다양한 방식으로 아이디어 저장 → 강사는 작업을 면밀하게 파악하고 피드백을 전달		
주요 내용	<p><b>코로나19로 인한 교과과정의 제공방식과 학생들의 평가방식의 근본적 변화</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 학생들은 자신이 제작한 작업을 설명하는 비디오 에세이를 제작, 평가를 위해 자신의 작업을 분석하고 보여줌.</li> <li>· 또한 학생들은 디지털 스케치북인 Padlet을 활용하여, 이미지에서 비디오, 그림 및 텍스트에 이르기까지 다양한 형식으로 아이디어를 저장할 수 있었음. 이를 통해 강사는 같은 공간에 있지 않더라도 작업을 면밀히 파악할 수 있음</li> <li>· 창의력은 종종 한계에서 비롯함. 장벽과 한계에 직면했을 때 창의적인 문제해결 가능. 그 예로 미술 학위 학생들이 자신의 작품을 보여주는 전시회를 개최하는데, 코로나 바이러스의 상황 속에서 대중과 관계하는 새로운 방식을 고안해낼 수 있음</li> <li>· Sherkin Island에서 4년간 모듈식 명예학위 프로그램 운영. 2020.9월부터 Art and Environment 관련 새로운 MA를 설립하고 있음. 이 과정은 가장 현실 헤드셋인 Oculus Rift를 사용하여 진행. 학생 모두가 참여할 수 있는 가상 학습 환경 구축 중</li> </ul>		
기타 사항	<p>관련기사:  <a href="https://www.irishtimes.com/news/education/the-art-of-blended-learning-during-a-pandemic-1.4268102">https://www.irishtimes.com/news/education/the-art-of-blended-learning-during-a-pandemic-1.4268102</a> </p>		



부록 36.	유네스코 방콕 > 재창조의 예술(Art of Re:Creation) 프로젝트
--------	--

사례명	'재창조의 예술(Art of Re:Creation) 프로젝트'		
키워드	#온라인캠페인		
기관명(예술가명)	유네스코 방콕		
지역	해외 / 방콕		
장르	예술캠페인		
구분 / 유형	콘텐츠형	대화형	커뮤니티형
전달 주체	일대다(1:N)	일대일(1:1)	다대다(N:N)
전달 유형	일방형/스트리밍형	쌍방형/대화형	네트워크형
전달 방식	콘텐츠	대화	커뮤니티
전달 과정	가이드	협력	공동창작
교육 목표	독려/장려	참여	놀이
교육 방식	강의/강좌	피드백, 질의응답	토론
전달 자료 유형	온라인 작품		
전달 형태	자체 홈페이지, SNS		
학습 프로세스	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 온라인 작품을 제공하는 박물관에 들어가서 마음에 드는 작품 고르기 ※작품 제공 사이트: 시드니 비엔날레(호주), 궁 미술관(중국), 인도 온라인 미술관(인도), 도쿄 후지 미술관(일본), 국립중앙박물관(한국), 라마9 미술관(태국), 메트로폴리탄 미술관(미국) 등</li> <li>2. 위의 작품을 가족들과 집에서 찾을 수 있는 물건을 활용하여 재창작 해보기</li> <li>3. 원작과 재창작 작품을 함께 소셜미디어에 올리며 '#재창조의예술(#artofrecreation)', '#문화를 나누자(#shareculture)', @unesco bangkok 태그하기(작가, 작품명, 연도, 저작권자, 작품이 게시된 기관/링크도 함께 업로드)</li> </ol>		
주요 내용	<p><b>집에 있는 물건으로 아시아 예술 재창조</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 코로나바이러스로 전 세계적인 사회적 거리두기가 실시되고 있는 가운데, 유네스코 방콕은 가족 구성원들과 집에서 찾을 수 있는 물건들을 통해 아시아 예술을 재창조할 수 있는 온라인 캠페인을 진행하고 있음. 이는 유네스코의 핵심 이행사항 중 하나인 창조와 예술 향유, 미술관의 활성화와 문화 간 대화를 아시아-태평양 지역에서 촉진시키려는 취지를 갖고 있음</li> </ul>		
기타 사항	별도 없음		



디지털 콘텐츠는 온라인상에서 창조, 공유, 통신하는 방식으로 활용되며 비대면, 비현물의 속성을 가지므로 창작성을 요구하는 저작권법에 의하여 법적 보호를 받을 수 있음. 특히, 온라인 문화예술교육에서 새로운 가치를 창출하기 위한 콘텐츠 제작은 창작자(매개자)가 추구하는 예술성의 방향과 예술적 소통의 핵심 속성이자 경쟁력의 원천임.

창작자(매개자)가 온라인 문화예술교육을 위한 프로그램을 기획하고 콘텐츠를 디자인할 경우 저작권과 교육의 공공성이라는 두 가지 이익에 상충하므로 콘텐츠를 구성하는 주요한 요소별 활용 틀에 대한 저작권 이슈를 나열하여 제작 시 신중을 기해야 함

## 1. 공공저작물 및 공공누리

### 1-1. 공공누리 서비스 활용 (한국문화정보원) : [www.kogil.or.kr](http://www.kogil.or.kr)

공공누리는 국가, 지방자치단체, 공공기관이 4가지 공공누리 유형마크를 통해 개방한 공공저작물 정보를 통합 제공하는 서비스로 저작물별로 적용된 유형별 이용조건에 따라 저작권 침해의 부담 없이 무료로 자유롭게 이용 가능함

공공저작물 자유이용허락 표시 기준(문화체육관광부 공고 제2016-23호)

유형 및 심벌마크	이용허락의 범위
<p>[제1유형: 출처 표시]</p>  <p>공공누리 공공저작물 자유이용허락</p>	<p>이용자가 공공저작물을 상업적 활용 여부에 관계없이 무료로 자유롭게 이용하고 2차적저작물 작성 등 변형하여 이용할 수 있다.</p>
<p>[제2유형: 제1유형+상업적 이용금지]</p>  <p>공공누리 공공저작물 자유이용허락</p>	<p>이용자가 공공저작물을 무료로 자유롭게 이용하고 2차적저작물 작성 등 변형하여 이용할 수 있으나, 상업적 목적으로 이용하는 것은 금지된다.</p>
<p>[제3유형: 제1유형+변경금지]</p>  <p>공공누리 공공저작물 자유이용허락</p>	<p>이용자가 공공저작물을 상업적 활용 여부에 관계없이 무료로 자유롭게 이용할 수 있으나, 공공저작물의 내용을 변형 또는 변경할 수 없다.</p>
<p>[제4유형: 제1유형+상업적 이용금지+변경금지]</p>  <p>공공누리 공공저작물 자유이용허락</p>	<p>이용자가 공공저작물은 무료로 자유롭게 이용할 수 있으나, 상업적 목적으로 이용하거나 2차적저작물 작성 등 변형하여 이용하는 것은 금지된다.</p>

1-2. 공공저작물은 국가, 지방자치단체 및 공공기관이 업무상 작성하거나 위탁 계약 등을 통해 양도 받아 저작권이 공공기관에 귀속된 저작물을 뜻함. 예를 들면 헌법, 법령, 판결, 고시, 공고 등의 공문서 뿐만 아니라 국가, 지방자치단체 및 기타 공공기관이 공중에게 알릴 목적으로 공표하는 각종 홍보자료, 통계자료, 정책 보고서 등이 모두 공공저작물에 해당됨. 이들은 고부가가치를 지닌 중요한 정보자원으로서 업무상 활용은 물론 문화 창작, 문화발전 및 관련 산업 발전에 기여할 수 있는 유용한 자료들임



1-3. 공유마당 서비스 활용 (한국저작권위원회) : <https://gongu.copyright.or.kr>

## 2. 폰트 Font<sup>63)</sup>

폰트는 파일과 형태인 글자체로 구분할 수 있으며 폰트파일은 컴퓨터프로그램저작물로서 보호를 받지만 글자체는 보호대상이 아니라는 이원적 형태를 가지고 있음. 폰트파일을 이용 허락할 때 인터넷 게시판에 게시하는 행위와 이미지 형태로 제작할 시 저작권으로 분리할 수 있는지가 문제가 되기 때문에 폰트파일을 사용하고자 컴퓨터에 설치할 때, 이용 약관을 확인해야 함. 약관에 폰트의 사용범위가 나와 있으니 반드시 확인해야 하며 모든 폰트는 약관 형태상 이용허락 계약에서의 사용범위가 저작권 보호 범위까지 인정됨

### 2-1. 모든 (디자인 된) 폰트는 반드시 약관 확인 필요

무료폰트의 경우 약관에 무료(Free)라는 것이 명시되어 있음. 이도저도 복잡하다면 전 세계적으로 가장 자유로운 구글사의 노토 폰트 Noto Fonts ([www.google.com/get/noto/](http://www.google.com/get/noto/)) 시리즈를 사용하 것을 추천함. 모든 언어 및 특수 문자 등의 강력한 호환성 뿐 아니라 폰트가 가져야 할 조형미와 가독성이 우수하고 아름다운 폰트임.

특히, 사회공헌 사업의 일종으로 무료 배포하는 주문 제작형 독립폰트를 사용할 시에도 사용범위에 대한 약관은 반드시 확인해야 함. 대표적인 것으로 서울서체(서울시), 나눔글꼴(네이버), 아리따체(아모레퍼시픽) 등이 있음

### 2-2. 번들폰트 개념과 사용 시 유의사항

번들(bundle)로 제공되는 폰트파일은 윈도우 같은 OS, 오피스 프로그램, 디자인 프로그램 등에 계약되어 해당 프로그램과 함께 제공되고 설치되는 폰트로 구매자는 자신의 프로그램을 설치할 때 폰트 파일도 함께 설치됨. 일반적으로 독립폰트와 번들폰트를 구분하는 것은 어려운 일이며 이러한 정보는 널리 알려져 있지 않음. 때로 번들된 파일 폰트의 사용 범위에 대한 계약에 따른 이슈가 종종 발생할 수 있으므로 번들폰트에 대한 개념은 알아두고 문제가 생길 경우 대처할 수 있도록 해야 함

### 2-3. PDF 문서의 폰트

PDF(Portable Document Format)은 컴퓨터 환경에 영향을 받지 않고 동일한 결과물을 볼 수 있도록 미국 어도비사가 개발한 사실상 국제 표준에 가까운 문서 포맷임. 일반 문서를 PDF 파일로 변환할 때 이미지형, 링크형, 폰트내장형으로 설정할 수 있는데, 이미지형 링크형은 글자 정보를 갖지 않으므로 저작권 문제가 발생하지 않지만 폰트내장형은 해당폰트 자체를 문서에 포함하므로(embedded) 저작권 문제가 발생할 수 있는 여지가 있으므로 최종 파일 변환 시 인지하여 최대한 피하는 것이 좋음

## 3. 디지털 이미지 저작권

개방적이고 공개를 기본 원칙으로 하는 온라인에서 이미지 활용에 대한 저작권에 대한 기준과 범위를 판단하기란 매우 어려운 일임. 콘텐츠 제작 시 시사, 논설, 사실화된 사건 사고 등의 단순한 전달의 목적성을 지닌 기사 및 자료들을 사용할 경우 출처 표기를 명확하게 하고 교육을 목적으로 한 콘

63) 한국디자인보호법 제2조에 따르면 폰트(font), 글자체, 글꼴, 타이프페이스(typeface) 등을 '글자체'라고 지칭하고 있으며 법원의 판결에서는 '폰트 도안', 혹은 '서체 도안'이라고 표현되고 있다.



텐츠의 인용, 비판, 비평 및 풍자만화(caricature), 패러디, 모방 작품과 같은 현재의 예외나 제한이 이용될 수 있도록 하며 이러한 예외에 의하여 재현, 모방 등이 이루어지는 문화콘텐츠인 밈(meme)<sup>64)</sup>이 허용됨

#### 4. 음원 저작권

저작권(사후 저작권 70년)이 소멸되거나 '비영리 이용 표기된 무료 음원'으로 표기된 음악만 사용할 수 있음. 무료 음원에 대한 소스는 유튜브 크리에이터 스튜디오-오디오 보관함 이나 다양한 free 음원 공유 사이트를 활용할 것

#### 5. 온라인 저작권 사용에 대한 매너



예술가(매개자)가 활용하고자 하는 온라인 콘텐츠에 대하여 권리자(저작권자)로부터 이용 허락을 받지 못한 경우, 이용허락을 받지 위하여 최선의 노력을 하고 교육을 목적으로 활용하였으되 만약 권리자(저작권자)로부터 콘텐츠에 대한 사용 불가를 통지받는 즉시 게시된 콘텐츠에 대한 접근불능과 삭제를 신속하게 수행하여야 됨. (유럽 DSM 지침 참고)

---



64) 밈 (meme) : 한 사람이나 집단에서 모방 또는 비유전적 방법을 통하여 전달되는 문화



- 코로나 영향으로 원격근무, 유연한 업무 환경이 일상화 됨에 따라, 업무용 협업 도구/솔루션이 회사/단체/학교/교육 현장에서 널리 사용되고 있음
- 대다수의 협업툴은 웹과 앱에서 연동 가능하게 하여 원격으로 작업하고 동료와 협업하는 데 사용할 수 있는 도구로 회상회의, 온라인 대화, 협업 작업, 문서 공유, 일정 공유, 프로젝트 관리 등의 기능 지원
- 카카오톡과 같은 채팅 애플리케이션이나 소셜 네트워크와 유사한 형태지만, 유연하고 신속한 소통과 의사결정을 지원하고, 업무와 사생활을 분리하면서 일반 메신저를 대체하는 수단으로 사용되면서 다양한 프로젝트별 커뮤니케이션이 가능하도록 설계됨
- 협업 도구는 각자 장점이 있으므로 단체나 학교, 회사 등이 사용하는 다양한 외부 서비스와의 연동 여부, 파일 공유 중심인지 온라인 대화 중심인지에 따라 용도에 맞게 사용해야 함
- 또한, 협업을 해야 할 대상자를 고려하여 사용자 편의성, 안정성, 비용 등에 따라 선택하여 사용할 수 있음
- 기타 협업툴로는 라인웍스(Line Works, <https://line.worksmobile.com/kr/>), 스윗(Swit,<https://swit.io>), 콜라비(Collabee, <https://www.collabee.co>), 플로우(Flow,<https://flow.team/>), 카카오 아지트(Kakao Agit, <https://agit.io/>), 카카오워크 등이 있음

	개요	활용법
 슬랙	글로벌 1위 메신저 기반 협업 도구. 100여 개국가에서 사용중이며 한국어 서비스 실시	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 주요 장점               <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ 웹과 앱에서 동시에 사용가능하며, 프로그램 하나로 업무 채팅, 회의, 문서 공유, 결제 등 유사 기능 제공</li> <li>✓ 채널을 통해 세부적 업무 프로젝트 내용 교환 및 첨부파일 교환 가능, 원하는 인원에게 맞게 초대하여 운영</li> <li>✓ 아웃룩, 구글 드라이브, 구글 캘린더, 줌, 트렐로 등 외부서비스 연동 가능</li> <li>✓ 설정이 용이하고 업무 이슈 발생시에 이슈 트래킹이 가능하고, 파일 추적 및 히스토리 축적이 가능하며 솔루션 연계가 가능</li> </ul> </li> <li>• 활용법               <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ 메일로 업무가 많은 프로젝트의 경우 슬랙이 유리하며, 이슈관리 및 로그를 쌓아서 프로젝트 히스토리 관리가 필요한 팀에게 추천</li> <li>✓ 잔디 대비해서 글로벌 서비스이므로 글로벌 프로젝트를 진행하는 팀이 사용하기에 유리</li> <li>✓ 이슈트래킹이나 로그 활용성으로 개발형 프로젝트에 유리한 장점</li> </ul> </li> </ul>
 MS 팀즈	마이크로소프트 365(Microsoft Office 365) 서비스 중 하나인 협업 메신저로 스카이프 결합	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 주요 장점               <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ 오피스 365와 완벽하게 통합되어 있어 문서 공동 편집 등에 유리하며 PC, 노트북, 스마트폰 및 태블릿 앱, 데스크톱 앱 또는 웹 브라우저에서 시간과 장소에 구애 없이 접속 가능</li> <li>✓ 실시간 채팅, 문서 공동 편집, 영상 회의 등 다양한 형태의 협업 가능하며 교육용으로 확장한 클래스룸(Classroom) 솔루션 제공</li> <li>✓ 영상통화(모임) 기능 : 250명까지 모임에 참여할 수 있고 스카이프와 비슷한 경험을 제공. 개인 정보 보호 위해 배경을 흐리고, 프리젠테이션을 위해 화면을 공유하며, 미팅 기록 기능</li> <li>✓ 파일 공유 : 팀즈에 저장된 모든 문서는 팀 구성원이 어디에서나 접근하여 수정 편집 가능. 또한 One Drive와 통합되어 모든 클라우드 기반 파일에 접근 가능. 또한 개별 채널을 설정하고 키 파일에 액세스할 수</li> </ul> </li> </ul>



		<p>있는 사용자를 결정할 수 있으므로, 보다 민감한 문서 및 모든 계획 도구에 대해 어느 정도의 보안 수준을 유지할 수 있는 장점</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 활용법 <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ 오피스 파일 공유가 많은 프로젝트 진행시 협업툴로 유리하며, 별도로 줌(Zoom) 등의 화상회의 툴을 쓰지 않고도 팀즈 내의 화상회의 기능을 활용한 정기적인 화상미팅을 진행할 수 있으므로, 학기별이나 장기적으로 수업을 진행하는 단체/학교/팀에게 유리</li> <li>✓ 또한 내부 프로젝트 인원 외에 외부 초청을 통해 채널을 분리하여 사용할 수 있으므로 소그룹 단위로 채널을 나누어 운영가능함</li> </ul> </li> </ul>
 <b>잔디</b>	<p>국내에서 개발된 업무용 메신저이자 협업툴로 자료 통합 관리, 화상 회의 솔루션 등을 한 곳에서 제공하는 협업툴</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 주요 장점 <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ 프로젝트 중심 대화방 생성 기능 : 여러 프로젝트를 동시에 진행하는 경우에 프로젝트 중심으로 대화방을 만들어 업무 혼선 방지</li> <li>✓ 스마트 필터 통한 검색 기능 : 파일명 뿐만 아니라 올린 사람, 올린 대화방, 올린 날짜, 파일 유형까지 세분화된 파일 검색 방식</li> <li>✓ 메일, 그룹웨어, Google 캘린더, Trello, Jira, GitHub, RSS, Webhook 등 다양한 외부 서비스를 연동한 알림 기능</li> <li>✓ 잔디 메신저로 업무 관련 대화 나누다가 자료 공유하고, 영상 통화 방을 만들어 화상 회의를 진행하는 식이 가능한 구조</li> </ul> </li> <li>• 활용법 <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ 기존에 페이스북 그룹이나 카카오톡 채팅 등을 활용하던 팀이나 단체들이 개인용과 업무용 SNS나 업무 메신저를 분리하는 경우 사용하며 기존의 게시판 기능과 메신저 기능이 통합되어 있어, 프로젝트 관리에도 적합</li> <li>✓ 공동 교육 교재 개발을 위한 강사를 위한 업무 협업툴이나, 학생들과의 지속적인 피드백을 주고 받고 파일을 공유하는 등 강의 커뮤니티로도 활용 가능</li> </ul> </li> </ul>
 <b>노션</b>	<p>All-in-one-workspace 이란 슬로건으로 흩어져있는 업무 자산들을 한곳에서 모아 프로젝트를 관리할 수 있게 만들어진 협업툴</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 주요 장점 <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ 태그와 노트북으로만 관리해야 하는 에버노트와 달리, 대시보드를 만들어 분류 기준을 따로 기억하지 않고 눈으로 분류된 페이지에 접근 가능</li> <li>✓ 키보드, 단축키에 익숙하지 않은 사용자들 위해 마우스만으로 블록을 추가하거나 삭제하고, 레이아웃을 변경할 수 있는 쉬운 편리함</li> <li>✓ 엑셀과 같은 스프레드시트에 데이터를 입력해두면 캘린더 뷰, 보드 뷰, 갤러리 뷰 등 5개의 형태로 바뀌가며 데이터를 볼 수 있으며. 이를 통해 일정이나 프로젝트 진행 상황 관리가 편리</li> <li>✓ 노션은 일종의 메모 앱에서 발전된 구조로 문서를 기록하고, 데이터베이스를 관리하며 투두리스트 관리(To do list), 태스트(Task) 관리 등에 유리</li> </ul> </li> <li>• 활용법 <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ 프로그램/프로젝트소개, 강사소개, 회사소개 등 기본 정보 페이지, 안내문으로서 활용 : 프로젝트나 수업 소개 등 일반 정보 페이지를 별도의 웹페이지나 PDF 로 공유하지 않아도 노션 페이지로 제작하여 공유 가능 하며 변동사항이 생긴 경우 수시 업데이트 가능</li> <li>✓ 주간업무, 회의록 등을 다이어리 형태로 캘린더 뷰를 활용하여 관리가능</li> <li>✓ 최신 정보 등의 경우 파일과 링크를 화면에 담아서, 정보 수집과 공유를 위한 위키 기능으로 활용 가능하며 같이 속해 있는 팀원이 바로 다운로드 하거나 열어 볼 수 있는 장점</li> <li>✓ 학생과 교육자 대상으로 유료 퍼스널 플랜을 무상으로 제공하여 노트를 제약 없이 공유가능하며, 파일 업로드 무제한 사용 가능</li> </ul> </li> </ul>



## ○ Youtube &amp; Youtube Studio (유튜브와 유튜브 스튜디오)

- 온라인 동영상 공유 플랫폼. 사용자가 업로드, 보기, 등급 부여, 공유, 재생목록에 추가, 보고, 동영상에 댓글 달기, 다른 사용자 구독 등을 할 수 있음.
- 유튜브의 대부분의 콘텐츠는 개인이 올리지만 CBS, BBC, 베보, 훌루 등 언론사는 유튜브 제휴 프로그램의 일환으로 유튜브를 통해 일부 자료를 제공하고 있음.
- 등록되지 않은 이용자는 해당 사이트에서 동영상만 시청(업로드하지 않음)할 수 있고, 등록된 이용자도 동영상 무제한 업로드 및 동영상 댓글 달기가 허용됨.
- 국내 기업과 공영 방송국도 채널을 개설해 다양한 형태의 영상 자료를 공유하고 있으며 전세계의 많은 교육자들이 유튜브를 이용해 수업 자료를 업로드하고, 공유하고 있음.
- 유튜브 스튜디오는 크리에이터들이 채널을 관리할 수 있게 하는 유튜브 내 관리 프로그램이며 간단한 영상 편집, 영상 정보 관리, 무료 음원 사용 등의 기능을 이용할 수 있음.
- YouTube Analytics (분석 자료)를 이용해 채널 전체에서 각 특정 비디오의 성능에 대한 명확한 개요를 파악할 수 있음.

## ○ Google Classroom (구글 클래스룸)

- 학교들을 위해 구글이 개발한 무료 웹 서비스로, 과제 작성, 배포, 채점 등을 단순화하는 것을 목적으로 함.
- 구글 교실의 주요 목적은 교사와 학생 사이의 파일 공유 과정을 효율화하는 것으로 구글 드라이브와 연동되어 학생들이 제출한 과제를 온라인으로 관리하고, 수업 자료를 쉽게 공유할 수 있다는 장점이 있음.
- 웹사이트: <https://edu.google.com/products/classroom>

## ○ Kahoot! (카훗!)

- 게임 기반의 학습 플랫폼으로, 웹 브라우저나 카훗 앱을 통해 접속할 수 있는 사용자 생성 객관식 퀴즈 톨로서 학교와 다른 교육 기관에서 교육 기술로 사용됨.
- 교·강사는 다양한 주제에 대해 퀴즈를 생성할 수 있고, 학생은 개인의 스마트폰 혹은 PC를 이용해 퀴즈에 접속할 수 있으며 수업 중에 학생의 적극적인 참여를 유도할 수 있음.
- 학생들이 수업 중 학습한 지식을 복습하거나, 평가를 위해, 또는 전통적인 수업 방식으로부터의 벗어나는 용도로 사용될 수 있음.
- 웹사이트: <https://kahoot.com/>

## ○ Google Expedition (구글 익스피디션)

- 교사와 학생이 1000개가 넘는 가상현실(VR) 투어와 100개가 넘는 증강현실(AR) 투어를 통해 세계를 탐험할 수 있는 몰입형 교육 앱으로 교실이나 단체에서 '가이드' 역할을 하는 교사가 VR 투어를 통해 교실 크기의 '탐험자' 그룹을 이끌거나 AR 오브젝트를 보여줄 수 있음.
- 가이드들은 일련의 도구를 사용하여 수업에 필요한 부분, 공간에 집중하거나 탐색할 수 있음.
- 웹사이트: <https://edu.google.com/products/vr-ar/expeditions/>



○ **Cospaces Edu (코스페이스스 에듀)**

- 3D 증강현실 및 가상현실 환경에서 학생들이 만들 수 있는 3D 창작 웹/앱 기반 수업 도구로 완성된 창작물은 앱(iOS, Android)을 이용해 모바일 기기로 VR에서 볼 수 있음.
- 고성능의 PC나 기타 장비 없이 웹 브라우저 상에서 인터랙티브한 애니메이션을 제작할 수 있으며, 스크래치 형태의 블록코딩방식과 협업에 특화된 인터페이스를 통해 그룹 작업 등을 진행할 수 있음.
- 웹사이트: <https://cospaces.io/edu/>

○ **Sketchfab (스캐치팩)**

- 3D, VR, AR 콘텐츠를 출판, 공유, 검색, 구매, 판매하는 플랫폼으로 웹에서 3D 모델을 표시하거나 모바일 브라우저, 데스크톱 브라우저 또는 Virtual Reality 헤드셋에서 볼 수 있는 WebGL과 WebXR 기술을 기반으로 뷰어를 제공함.
- Sketchfab의 3D 뷰어는 웹사이트와 모바일 앱에서 사용되지만 외부 웹사이트, 특히 Facebook, Twitter 또는 Wordpress에서도 사용할 수 있음.
- 웹사이트: <https://sketchfab.com/>

○ **Tinkercad (팅커캐드)**

- 웹 브라우저에서 실행되는 무료 온라인 3D 모델링 프로그램으로 단순함과 사용 편의성으로 알려져 있음. 3D 프린팅 모델 제작은 물론 학교 내 건설적인 솔리드 형상에 대한 보급형 플랫폼으로 각광받고 있음.
- 3D용 STL과 OBJ, 3D 형태로 압출하기 위한 2차원 SVG 형상 등 3가지 형식으로 가져올 수 있음. Tinkercad는 3D 프린팅이 가능한 STL 또는 OBJ 형식으로 모델을 추출할 수 있음.
- 마인크래프트 자바 에디션에 3D 모델을 추출하는 기능을 포함하고 있으며 레고 블록을 제작할 수 있는 구조 설계 기능도 제공함.
- 웹사이트: <https://www.tinkercad.com/>



- '화상 회의(畫像會議)'는 서로 멀리 떨어진 곳을 통신 회선으로 연결하여 영상과 음성을 전송하여 서로 모습을 보고 소리를 들으면서 진행하는 회의를 말함.
- 그간에는 주로 기업에서 각종 회의에 이용하는 경우가 많았다가 코로나19로 인해 재택근무와 온라인 수업이 확대되면서 급부상하게 되었음. 특히 줌(ZOOM)의 경우 국내외에서 사용자가 폭발적으로 늘어나면서 가장 주목받는 화상회의 프로그램이 되었음.
- 이런 화상 회의 솔루션들은 PC나 스마트폰에서 모두 사용할 수 있고 대체로 설치/가입도 쉬운 편임.
- URL, 메일 등으로 손쉽게 접속할 수 있고 사용법도 대체적으로 편리함. 솔루션에 따라 서비스의 차이가 있기는 하지만 화상 이외에도 화면 공유, 채팅, 녹화 등의 추가기능을 다양하게 활용할 수 있다는 장점이 있음. 유/무료, 동시참가인원, 시간 등의 제한이 솔루션에 따라 달라 사용자의 니즈에 따라 선택하여 사용할 수 있음.
- 최근에는 여러 화상 회의 솔루션 소개 및 사용법에 대한 다양한 콘텐츠(유튜브, 블로그 등)들도 쉽게 찾을 수 있어 접근성과 사용의 용이성이 더욱 높아지고 있음.
  - [블로그] '무료화상회의 프로그램 7가지 소개' <https://7178.tistory.com/148>
  - [유튜브] '화상회의 프로그램 비교(줌,구글미트,팀즈)' <https://youtu.be/RQLDVXhS2Es>
  - [유튜브] '고음질 스트리밍 셋업 + Zoom 줌 오디오 세팅' <https://www.youtube.com/watch?v=jjiRnQp1i18>
- 화상회의 솔루션을 활용한 온라인 교육은 기존 면대면 방식을 온라인으로 재현함으로써 교수·학습자들의 오프라인 감각을 유지, 쌍방향 의사소통을 가능케 해 학습 효과와 집중에 좋은 교육방법이라고 할 수 있음. 그러나 이 역시도 온라인교육의 한계로 지적되고 있는 디지털 환경 격차(디지털 기기 보유 정도, 인터넷 속도, 마이크·카메라 등의 장비에 따른 화질·음질의 차 등)나 교수자의 솔루션 활용 능력, 학습자 간 소통문제 등등에서 완전히 자유로울 수 없음.
- 또한 국내·외 폭발적 수요로 가장 주목받았던 줌의 경우에는 최근 해킹에 대한 취약점이 드러나면서 보안 이슈가 있었는데, 이는 앞으로 다른 솔루션에서도 얼마든지 발생할 수 있는 가능성 있음. 또한 솔루션 자체 보안성이 강화된다고 하더라도 화상회의 프로그램을 이용한 수업 중에 발생할 수 있는 사생활 노출이나 초상 및 저작권 문제 등은 지속적으로 개선해나가야 할 점으로 보임.
- 화상회의 솔루션을 활용한 온라인 교육은 팬데믹과 같은 불가피한 상황에서 시작되었지만 현재 활용되고 있는 온라인 교육 중 가장 활용도나 효과 면에서 기대되는 툴(Tool)이며, 이는 온라인 기반 문화예술교육에 있어서도 마찬가지임.
- 기존 문화예술교육이 중요시했던 '대면과 현존'을 완전히 대체할 수 있다고 말하기는 어려움. 그보다는 문화예술교육의 본질적 목적에 다가가는 하나의 방법으로, 예를 들어 '감각을 통한 사유'가 아닌 '사유를 통한 감각' 이라는 또 다른 차원의 문화예술교육의 측면으로 접근하는 태도가 필요할 것으로 보임.



○연 수 명: <온라인 콘텐츠 제작하기 1(기초)>

○일 시: (동영상) 2020. 8. 10.(월)~ 28.(금)/ (원격) 8. 18.(화), 25.(화)

○대 상: 학교 및 사회 예술강사

○연수목적: 예술강사들이 문화예술교육현장에 필요한 온라인 동영상 콘텐츠를 만들 수 있는 기초 역량 습득

○주요내용: 이미지, 움직임, 소리를 이용한 동영상 편집/ PPT 녹화 및 녹음/ PPT 수업동영상 출력과 플랫폼 업로드

### 1) 동영상 연수

차시	교육과목(제목)	주요내용	교육강사	비고(방식, 출연진 등)
1	예술강사 온라인 콘텐츠를 만나다	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 온라인 초대장 배달</li> <li>- 온라인 동영상콘텐츠에 대한 교육현장의 필요성과 어려운 점을 연수 참여자의 대답, 인터뷰 형식으로 들어보고 강의를 소개한다.</li> <li>- 동영상을 만들기 위해 노트북의 환경 및 설정을 점검한다,</li> </ul>	주현아, 호중훈	국악. 디자인. 무용 예술강사
2	이미지를 영상으로	(PPT 콘텐츠로 사용할 수 있도록) 그림이나 사진을 가져와 효과를 주고 동영상으로 만들어 보기	호중훈, 주현아	디자인 예술강사
3	소리를 영상으로	(PPT 콘텐츠로 사용할 수 있도록) 소리나 음악을 가져와 자르고 편집해 동영상으로 만들어 보기	호중훈, 주현아	국악 예술강사
4	움직임을 영상으로	(PPT 콘텐츠로 사용할 수 있도록) 춤이나 움직임을 촬영해 동영상으로 만들어 보기	주현아, 호중훈	무용 예술강사
5	ppt에 녹음하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 이미지, 소리, 움직임을 PPT에 담기</li> <li>- 스크립트(대본)을 작성하기</li> <li>- 녹음하기</li> <li>- 슬라이드 만들기</li> </ul>	주현아, 호중훈	국악. 디자인. 무용 예술강사
6	동영상 출력/업로드 새로운 출발 온라인 문화예술교육	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 플랫폼의 이해</li> <li>- 동영상출력, 플랫폼에 업로드하기</li> <li>- 콘텐츠 나누기/소감</li> </ul>	호중훈	국악. 디자인. 무용 예술강사

※ 강사 포함 참여자들 기본 준비사항: 노트북, PPT, 촬영도구 및 설치 '앱' 프로그램 통일되어 있어야 함

※ 강사 준비사항: 강의에 사용되는 소스, ppt템플릿, 촬영도구



## 2) 원격연수

일자	시간		교육과목	주요내용	교육 강사	비고
8.18. (화)	10:00~13:00	3.0	학교 예술강사 온라인강의 콘텐츠 제작 <원격수업> 기초 "School Fluxus A코스"	-앱과 아바타 채팅창을 이용한 온라인 마인드맵 게임(개인)  -참여자들이 미션에 따라 사전 준비해온 자료 (사전 공지)를 가지고 학교문화예술교육 온라인콘텐츠를 만들어 보는 활동. 모둠원과 강사(본부)간 원격소통 문제해결하기	호중훈 주현아	학교 예술강사 대상 기초과정
	15:00~18:00	3.0		- 제작한 ppt 동영상 콘텐츠를 클라우드에 올리고 발표하기  - PPT동영상 소개 및 공유		
8.25. (화)	10:00~13:00	3.0	사회 예술강사 온라인강의 콘텐츠 제작 <원격수업> 기초 "Society Fluxus A코스"	- 앱과 아바타 채팅창을 이용한 온라인 마인드맵 게임(모둠)  - 참여자들이 미션에 따라 사전 준비해온 자료 (사전 공지)를 가지고 사회문화예술교육 온라인콘텐츠를 만들어 보는 활동. 모둠원과 강사(본부)간 원격소통 문제해결하기	호중훈 주현아	사회 예술강사 대상 기초과정
	15:00~18:00	3.0		- 제작한 ppt 동영상 콘텐츠를 클라우드에 올리고 발표하기  -PPT동영상 소개하기. 공유		



## ○연 수 명: &lt;온라인 콘텐츠 제작하기 2(심화)&gt;

○일 시: (동영상) 2020. 8. 10.(월)~ 28.(금)/ (원격) 8. 19.(수), 26.(수)

○대 상: 학교 및 사회 예술강사

○연수목적: 나만의 문화예술수업을 온라인 동영상 콘텐츠로 만들어 본다.

○주요내용: 실시간 원격방식으로 융복합 문화예술교육 온라인 수업 콘텐츠를 만들어 본다.

## 1) 동영상 연수

차시	교육과목(제목)	주요내용	교육강사	비고(방식, 출연진 등)
1	강의소개 (문화예술교육 온라인 블랜딩)	- 초대장이 배달된다. - 온라인 동영상콘텐츠에 대한 교육현장의 예술강사들의 필요성과 어려운 점을 대담, 인터뷰 형식으로 들어보고 강의를 소개한다.	주현아, 호중훈	국악, 디자인. 무용 예술강사
2	콘텐츠 제작을 위한 환경설정	- 콘텐츠 제작을 위한 장비점검 - 노트북 환경설정	호중훈, 주현아	
3	몽크의 콘텐츠	이미지로 만드는 시각예술수업 온라인 콘텐츠	호중훈, 주현아	디자인 예술강사
4	소리꾼의 콘텐츠	소리를 넣어 만드는 국악수업 온라인 콘텐츠	주현아, 호중훈	국악 예술강사
5	춤추는 콘텐츠	춤을 넣어 무용 온라인수업 콘텐츠 만들기	주현아, 호중훈	무용 예술강사
6	강의 음성녹화 스킬	프롬프트를 이용한 강의 음성녹화	호중훈, 주현아	국악, 디자인. 무용 예술강사
7	문화예술교육 플랫폼 만들기	개성 있는 채널(플랫폼) 만들기./업로드	호중훈, 주현아	
8	나만의 온라인 전시회	채널 업로드와 수업 콘텐츠 공유	호중훈, 주현아	



## 2) 원격연수

일자	시간		교육과목	주요내용	교육 강사	비고
8.19. (수)	10:00~13:00	3.0	<b>학교 예술강사 온라인강의 콘텐츠 제작 &lt;원격수업&gt; 심화 "School Fluxus 코스</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 앱과 아바타 채팅창을 이용한 온라인 마인드맵 게임(모둠)</li> <li>- 참여자들이 사전 준비해온 자료 (사전 공지)를 가지고 학교문화예술교육 온라인콘텐츠를 융.복합 콘텐츠로 제작하는 원격 미션활동</li> <li>- 강사(본부)와 원격소통 문제 해결하기</li> <li>- 동영상 콘텐츠 소개하기. 공유</li> </ul>	호중훈, 주현아	학교 예술강사 대상 심화과정
	15:00~18:00	3.0				
8.26. (수)	10:00~13:00	3.0	<b>사회 예술강사 온라인강의 콘텐츠 제작 &lt;원격수업&gt; 심화 "Society Fluxus B코스"</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 앱과 아바타 채팅창을 이용한 온라인 마인드맵 게임(모둠)</li> <li>- 가지고 온 이미지와 소리 움직임을 이용해 참여자들이 모둠별 융.복합 사회 문화 예술교육 온라인 콘텐츠를 제작하는 원격 미션활동</li> <li>- 강사(본부)와 원격소통 문제 해결하기</li> </ul>	호중훈, 주현아	사회 예술강사 대상 심화과정
	15:00~18:00	3.0		<ul style="list-style-type: none"> <li>- 플랫폼 (채널)에 올리기</li> <li>- 협업 (융합) 동영상 콘텐츠 소개하기. 공유</li> </ul>		



○연 수 명: <신규 예술강사 멘토쉽 연수 - 슬기로운 학교 예술강사 생활>

○일 시

- 1회차: (연극) 8.20.(목), (국악) 8.21.(금), (무용) 8.22.(토) 10시~13시

- 2회차: (연극) 8.27.(목), (국악) 8.28.(금), (무용) 8.29.(토) 10시~13시

○대 상: 공연예술 각 분야별(국악, 연극, 무용) 학교 예술강사 10명

○연수방식: 실시간 쌍방향 원격 연수

○연수목적: 선배 예술강사의 사례를 통해 교육현장을 이해하고 수업 콘텐츠를 체험하며 효과적인 수업 지도법을 알아본다.

○주요내용: 연간 일정에 따른 학교현장의 사례를 공유한다.

선배 예술강사의 초등 수업을 위한 학년별 수업 콘텐츠를 체험한다.

실시간 질의응답을 통해 연수생들의 사례를 나누고 고민을 해결한다.

○시 간 표(국악)

일자	시간	교육과목	주요내용	교육강사	비고
8.21 (목)	10:00~13:00	3.0	<p>현장 사례 나눔</p> <p>[사례공유]</p> <p>- 사전방문협의, 연간계획, 수업설계 등 연간 일정에 따른 학교현장의 다양한 사례공유</p> <p>[콘텐츠 체험]</p> <p>- 선배 예술강사의 초등 수업을 위한 학년별 수업 콘텐츠 체험</p> <p>[네트워킹]</p> <p>- 실시간 질의응답을 통한 연수생들의 사례 나눔</p>	한의진	40분
				한의진	110분 *20분 휴식포함
				한의진	30분
8.28. (목)	10:00~13:00	3.0	<p>현장 사례 나눔</p> <p>[사례공유]</p> <p>- 선배 예술강사의 초등 수업을 위한 학년별 수업 콘텐츠 체험</p> <p>[콘텐츠 체험]</p> <p>- 초등 수업을 위한 학년별 수업 콘텐츠 체험</p> <p>[네트워킹]</p> <p>- 실시간 질의응답을 통한 연수생들의 고민 나눔</p>	한의진	40분
				한의진	110분 *20분 휴식포함
				한의진	30분



## ○연 수 명: &lt;신규 예술강사 멘토쉽 연수 - 슬기로운 학교 예술강사 생활&gt;

## ○일 시

- 1회차: (연극) 8.20.(목), (국악) 8.21.(금), (무용) 8.22.(토) 10시~13시

- 2회차: (연극) 8.27.(목), (국악) 8.28.(금), (무용) 8.29.(토) 10시~13시

## ○대 상: 공연예술 각 분야별(국악, 연극, 무용) 학교 예술강사 10명

## ○연수방식: 실시간 쌍방향 원격 연수

## ○연수목적: 선배 예술강사의 경험과 교육실천 사례를 통해 교육현장을 이해하고, 자신의 예술교육 철학에 대해 성찰한다.

## ○주요내용: 교육현장 및 교육과정 이해와 예술교육철학 정립하기

## ○시 간 표(연극)

일자	시간	교육과목	주요내용	교육강사	비고
8.20. (목)	10:00~13:00	3.0 학교예술교육 속 연극만나기	<b>[사례공유]</b> - 인사 및 수업소개 - 원활한 수업을 위한 사전방문 필수사항 - 교육과정 속 연극 이해하기 (창체 및 교과) <b>[멘토링]</b> - 연수생이 사전에 제출한 질문을 중심으로 주제 별 멘토링 진행(교수법, 교육기획, 대상이해 등)	이윤미	90분 *10분 휴식포함
			<b>[사례공유]</b> - 코로나 상황에서 활용 가능한 교실수업 사례 공유 및 실습 - 자신의 수업에 적용하기(학교별/대상별)	이윤미	50분 *10분 휴식포함
			<b>[네트워킹]</b> - 내가 꿈꾸는 예술교육에 관한 이야기 내가 학생들과 나누고 싶은 주제는 무엇인가? 왜 그것이 중요한가? - 나의 예술교육 철학 정립하기	이윤미	40분
8.27. (목)	10:00~13:00	3.0 학교예술교육 속 연극만나기	<b>[사례공유]</b> - 인사 및 수업소개 - 원활한 수업을 위한 사전방문 필수사항 - 교육과정 속 연극 이해하기 (창체 및 교과) <b>[멘토링]</b> - 연수생이 사전에 제출한 질문을 중심으로 주제 별 멘토링 진행(교수법, 교육기획, 대상이해 등)	이윤미	90분 *10분 휴식포함
			<b>[사례공유]</b> - 코로나 상황에서 활용 가능한 교실수업 사례 공유 및 실습 - 자신의 수업에 적용하기(학교별/대상별)	이윤미	50분 *10분 휴식포함
			<b>[네트워킹]</b> - 내가 꿈꾸는 예술교육에 관한 이야기 학생들과 나누고 싶은 주제는 무엇인가? 왜 그것이 중요한가? - 나의 예술교육 철학 정립하기	이윤미	40분



## ○연 수 명: &lt;신규 예술강사 멘토쉽 연수 - 슬기로운 학교 예술강사 생활&gt;

## ○일 시

- 1회차: (연극) 8.20.(목), (국악) 8.21.(금), (무용) 8.22.(토) 10시~13시

- 2회차: (연극) 8.27.(목), (국악) 8.28.(금), (무용) 8.29.(토) 10시~13시

## ○대 상: 공연예술 각 분야별(국악, 연극, 무용) 학교 예술강사 10명

## ○연수방식: 실시간 쌍방향 원격 연수

## ○연수목적: 신규 예술강사로서 겪는 어려움을 공유하고 선배 예술강사의 교육실천 사례를 통해 학교 교육 현장에서의 무용교육에 대한 이해를 높인다.

## ○주요내용: 신규 예술강사가 가지는 고민과 질문을 쌍방향 원격 교육을 통하여 실시간으로 나누고 선배 강사의 교육실천을 통해 얻은 실천적 지식과 경험을 공유

## ○시 간 표(무용)

일자	시간	교육과목	주요내용	교육강사	비고
8.22 (토)	10:00~13:00	3.0	예술강사로 만나기	주현아	40분
		교육과정에 예술담기	[학교교육현장과 교육대상과의 만남] - 우리가 만난 학교와 학생들 나누기 - 원활한 수업을 위한 학교와의 협의 및 필수사항 점검	주현아	80분
		무용교육 함께 질문하기	[교육과정 이해 및 무용수업 설계] - 교육과정 속 무용교육 이해하기 - 학년별 표현활동 지도법 경험하기  [멘토링] - 연수생이 사전에 제출한 질문을 중심으로 주제별 멘토링 진행 (교수법, 교육기획, 대상이해, 온라인 수업 등)	주현아	60분
8.29. (토)	10:00~13:00	3.0	예술강사로 만나기	주현아	40분
		교육과정에 예술담기	[학교교육현장과 교육대상과의 만남] - 우리가 만난 학교와 학생들 나누기 - 원활한 수업을 위한 학교와의 협의 및 필수사항 점검	주현아	80분
		무용교육 함께 질문하기	[교육과정 이해 및 무용수업 설계] - 교육과정 속 무용교육 이해하기 - 학년별 표현활동 지도법 경험하기  [멘토링] - 연수생이 사전에 제출한 질문을 중심으로 주제별 멘토링 진행 (교수법, 교육기획, 대상이해, 온라인 수업 등)	주현아	60분



## ○연 수 명: &lt;신규 예술강사 멘토쉽 연수 - 학교 예술강사의 세계&gt;

○일 시: (1회차) 2020. 8. 17.(월) 10시~13시, (2회차) 2020. 8. 24.(월) 10시~13시

○대 상: 시각예술 분야(영화, 만화애니, 공예, 사진, 디자인) 학교 예술강사 10명

○연수방식: 실시간 쌍방향 원격 연수

○연수목적: 앞서 학교 예술교육현장을 경험한 선배 예술강사의 다양한 사례 공유를 통해, 학교현장과 예술교육에 대한 이해를 높이며 예술강사로서의 자부심을 갖도록 한다.

○주요내용: 예술강사 활동 연간 일정 흐름에 따른 학교 교육현장의 사례 공유 및 연수생 사전질문을 통해 주제별 멘토링 진행과 생동감 있는 실시간 질의응답 등으로 신규 예술강사들에게 용기와 에너지를 불러 일으킨다.

## ○시 간 표(시각)

일자	시간	교육과목	주요내용	교육강사	비고
8.17. (월)	10:00~13:00	3.0	강사의 세계	[사례공유] ▶ 학교현장, 교육대상, 수업, 사전방문협의 등 연간 일정 흐름에 따른 다양한 사례(case) 공유	안 령 이효광 황중선 60분
			나눔의 세계	[멘토링] ▶ 연수생이 사전에 제출한 질문을 중심으로 주제별 멘토링 진행(교수법, 교육기획, 대상이해 등) ▶ 코너 속 코너(나만의 교육가치관 만들기)	안 령 이효광 황중선 90분 *휴식20분 포함
			소통의 세계	[네트워킹] ▶ 실시간 쌍방향 연수 특성을 활용한 질의응답	안 령 이효광 황중선 30분
8.24. (월)	10:00~13:00	3.0	강사의 세계	[사례공유] ▶ 학교현장, 교육대상, 수업, 사전방문협의 등 연간 일정 흐름에 따른 다양한 사례(case) 공유	안 령 이효광 황중선 60분
			나눔의 세계	[멘토링] ▶ 연수생이 사전에 제출한 질문을 중심으로 주제별 멘토링 진행(교수법, 교육기획, 대상이해 등) ▶ 코너 속 코너(나만의 교육가치관 만들기)	안 령 이효광 황중선 90분 *휴식20분 포함
			소통의 세계	[네트워킹] ▶ 실시간 쌍방향 연수 특성을 활용한 질의응답	안 령 이효광 황중선 30분



○연 수 명: 사회 예술강사 멘토쉽 연수 <온라인 문화예술광장에서 따로 또 같이>

○일 정: (원격연수)

1차: Step1. 8월 10일(월) / 9~16시 (6H 이내)

Step2. 8월 12일(수) / 9~16시 (6H 이내)

2차: Step1. 8월 24일(월) / 9~16시 (6H 이내)

Step2. 8월 26일(수) / 9~16시 (6H 이내)

○장 소: 수도권 내 스튜디오

○대 상: 사회 문화예술교육 범주 내 활동 중인 예술강사 총 20인

○연수목적: 본 연수는 사회 예술강사들이 <문화예술교육광장에서 따로 또 같이>를 주제로 드라마 중심 통합예술교육 활동을 통해 삶, 놀이, 공동체의 의미를 탐색하고, 예술이 주는 창조성과 자율성의 즐거움을 경험하는 데 있다.

\*사회 예술강사들은 본 연수를 통해 일상의 예술을 발견하고, 새로운 관점으로 참여자들과의 만남을 모색한다.

\*사회 예술강사들은 온라인 예술창조 과정을 경험하고, 각 분야의 프로그램으로 발전시켜, '따로 또 같이' 새 시대의 문화예술교육을 이끄는 여정을 시작한다.

○주요내용:

- Step1. 예술 광장

일자	#	시간		교육과목(명)	주요내용	교육강사	비고
8.10. (월),  8.24. (월)	1	9:00~10:00	1H	강사 언박싱 (unboxing)	[강의, 체험] - 온라인 연수 소개 - 강사 언박싱: 온라인 녹화영상 수업 - 참여자 실시간 질문	김나리 김보기 전효정 홍서연	연수생의 온라인 학습환경 점검
	2	10:00~12:00	2H	첫걸음 : 랜선 광장으로 나오다	[체험] - 첫 만남, 예술이란 무엇인가 - 보이는 라디오 공개방송	김나리 김보기 전효정 홍서연	
	점심시간						
	3	13:00~15:00	2H	예술광장	[체험] - 미디어 오감놀이-시각의 재발견 - 뒤바뀐 일상이 예술이 되는 순간 - 이야기의 순간을 극적으로 표현하기	김나리 김보기 전효정 홍서연	
	4	15:00~16:00	1H	토론광장	[체험, 토의] - 미디어 오감놀이-청각의 재발견 - 문화예술교육 대상자 이해 - 어디에서 시작하고 어디로 나아갈 것인가?	김나리 김보기 전효정 홍서연	



## - Step2. 문화 광장

일자	#	시간		교육과목(명)	주요내용	교육강사	비고
8.12. (수)	5	9:00~11:00	2H	놀이의 재발견	[체험, 실습] - 미디어를 활용한 연극놀이 - 달라진 우리의 일상 탐색하기 - 우리를 둘러싼 미디어문화 탐색	김나리 김보기 전효정 홍서연	
	6	11:00~12:00	1H	나눔광장	[체험, 실습] - 우리의 일상에서 놀이 발견하기 - 대상과 상황을 고려한 놀이	김나리 김보기 전효정 홍서연	
8.26. (수)	점심시간						
	7	13:00~15:00	2H	방구석 참여연극	[체험] - 미디어를 활용한 서로연극 경험하기 - 특별한 예술 산책 : 방구석 참여연극	김나리 김보기 전효정 홍서연	
	8	15:00~16:00	1H	따로 또 같이 -광장에서 흠 어지다	[체험, 토의] - 내 안의 예술가 들여다보기 - 따로 또 같이, 따로 똑같이 격려하기	김나리 김보기 전효정 홍서연	



○연 수 명: <포스트 코로나, 변하는 것과 변하지 않는 것 1,2>

○일 시: 2020. 8. 6.(목) 오후(원격)/ 2020. 8.17.~9.6.(동영상)

○대 상: 공연예술 각 분야별(국악, 연극, 무용) 학교 예술강사 10명

○대 상

- 문화체육관광부 및 지방자치단체 소속 공무원
- 17개 시·도 문화예술교육 지원센터 및 지역재단(광역, 기초) 소속 직원
- 기타 문화예술교육 관련 유관기관 직원
- 위 행정인력 이외 문화예술교육 관련자 모두

○연수목적: 포스트 코로나 이후 문화예술교육의 본질과 가치, 변화를 깊이 있게 고찰한다.

○주요내용: 코로나 팬데믹 이후 문화예술교육을 조망하고 이에 대한 변하지 말아야 할 것과 변해야 하는 것에 대한 논의를 진행하며, 급변하는 환경속 문화예술교육의 현재를 살피고 향후 주어진 미래를 토론하며 함께 모색하고자 함

○ <1> 시간표

차시	교육과목(제목)	주요내용	교육강사	비고(방식, 출연진 등)
1	문화예술교육의 가치	- 문화예술교육의 철학적 지평 - 예술, 자기창조성 복원을 위한 시간 - 변하지 않는 것의 소중함에 대하여	신승환	- 원격(스튜디오),zoom 활용, 상호 네트워킹
2	예술 고유의 순수성	- 삶과 직결되는 문화예술교육 - 소중한 예술의 본질과, 교육의 가치	윤현옥	- 원격(스튜디오),zoom 활용, 상호 네트워킹
3	문화예술교육 : 소중한 것에 대하여	- 사전 질의에 대해 응답 - 강의자 및 연수생 간 의견 교류	신승환 윤현옥	- 원격(스튜디오),zoom 활용, 상호 네트워킹
4				

○ <2> 시간표

차시	교육과목(제목)	주요내용	교육강사	비고(방식, 출연진 등)
1	코로나 이후의 세상	- 모든 것이 달라질 수 있는 팬데믹 이후의 시대 - 변해온 문화사회가 앞으로 어떻게 변화 할 수 있는지에 대하여	김인숙	- 원격(스튜디오),zoom 활용, 상호 네트워킹
2	새로운 교육의 관점	- 새로운 기술 세계와 함께하는 온라인 교육 - 국내 교육분야의 온라인 콘텐츠화 사례 안내	최선헌	- 원격(스튜디오),zoom 활용, 상호 네트워킹
3	문화예술교육 : 직면한 새로운 환경	- 사전 질의에 대해 응답 - 강의자 및 연수생 간 의견 교류	김인숙 최선헌	- 원격(스튜디오),zoom 활용, 상호 네트워킹
4				



○연 수 명: <밀레니얼을 사로잡는 문화예술교육 뉴미디어 전략>

○일 시: 2020. 8. 27.(목) 오후(원격)/ 2020.8.12.~9.2.(동영상)

○대 상

- 문화체육관광부 및 지방자치단체 소속 공무원
- 17개 시·도 문화예술교육 지원센터 및 지역재단(광역, 기초) 소속 직원
- 기타 문화예술교육 관련 유관기관 직원

○연수목적: 신규 정책 수혜자인 밀레니얼 세대를 이해하고 정책사업의 성공적인 추진과 실행력을 높이기 위한 뉴미디어 활용 소통역량 강화

○주요내용: 밀레니얼 세대의 라이프 스타일을 활용한 뉴미디어 홍보 전략 강화 방법 등

### 1) 동영상

차시	교육과목(제목)	주요내용	교육강사	비고 (방식, 출연진 등)
1	충주시 B급 홍보의 시작	- 페이스북 성공사례로 본 충주시 B급 홍보 - 성공적인 홍보를 할려면 어떤 마인드가 있어야 할까?	김선태	
2	가장 성공한 충주시 유튜브 홍보 전략	- 유튜브 채널의 이해와 홍보 전략 - 61만 원의 초저예산과 평범한 공무원 1명으로 전국 기초 광역지자체 중 구독자 2위를 달성한 비결은?	김선태	
3	충주시 성공에서 본 적극행정과 조직혁신	- 틀을 깨는 것은 무엇일까? - 적극행정과 조직혁신의 필요성	김선태	
4	'밀레니얼 세대'란 누구인가?	- 밀레니얼은 어떤 사람이며, 어떤 특징을 가지고 있을까? - 밀레니얼의 관심사를 바탕으로 느슨한 커뮤니티 만들기	신지혜 이주하(보조)	-온라인 실습 병행 가능
5	코로나 19의 시대, 콘텐츠 만들기	- 타겟의 관심사에 맞춘 온/오프라인 콘텐츠 기획하기 - 원활하게 소통하고 연결되는 디대면 콘텐츠 만드는 법	황효진 이주하(보조)	-온라인 실습 병행 가능
6	밀레니얼을 이해하는 뉴미디어 사용 전략	- 기획부터 홍보, 마케팅까지 해야하는 실무자를 위한 미디어 커뮤니케이션 전략 노하우 - 최근 급 부상하는 미디어 커뮤니케이션 도구와 플랫폼 소개	홍진하 이주하(보조)	

### 2) 원격(실시간 쌍방향)

일자	시간		교육과목	주요내용	교육강사	비고
8.27 (목)	13:00~14:00	1.0	질의 응답, 토의	○ 사소하지만 궁금한 공공기관 뉴미디어 활용 Q&A	김선태	공공기관에서 뉴미디어 활용에 대한 Q&A
	15:00~16:00	1.0	강의 요약 질의 응답, 토의	○ 참가자의 소감 시간 ○ 상호 질의 응답의 시간	홍진하 이주하(보조)	기존 동영상 이후 참가자간 소감 공유