

문화예술교육 이슈분석

제2호 (2020-09) | 한국문화예술교육진흥원 지식정보R&D센터

온라인 문화예술교육의 6가지 성공조건

1	디지털 콘텐츠 개발	
	신혜선 위컬처 리서치 앤 컨설팅 대표	02
2	학습자 주도의 교육방법 탐색	
	김혁진 모든학교 체험학습연구소 연구위원	09
3	유연한 매개자 지원체계	
	황정옥 경성대학교 무용학과 강사, 한국무용교육학회 편집위원	17
4	온라인 통합 플랫폼 구축	
	조은아 추계예술대학교 문화예술경영대학원 교수	24
5	교육생태계 활성화를 위한 협력 파트너십	
	임학순 한국광역문화재단연합회 지역문화정책연구소장	
	김창환 한국교육개발원 교육정책네트워크 단장	32
6	법제도 기반 조성	
	임학순 가톨릭대학교 미디어기술콘텐츠학과 교수	40

1 디지털 콘텐츠 개발

신혜선 | 위컬처 리서치 앤 컨설팅 대표

Key Point

- 문화예술교육의 본질적 의미와 가치를 온라인 환경에서 실현하기 위해 필요한 콘텐츠 개발 관련 지식과 기술의 이해는 필수이다.
- 온라인 교육과정 설계는 5단계(프로그램 설계-수업 도구와 재료-참여자 상호교류 활성화-학습과정 기록과 공유-피드백과 의견 교류)로서 학습과정의 활성화를 위해 내용(content), 대화(conversation), 연결(connection), 정보 또는 맥락(information or context), 온라인 환경의 학습자를 고려할 필요가 있다.
- 디지털 격차, 지적재산권 등 온라인 교육 콘텐츠 개발 시 염두 해야 할 사회적, 제도적 환경을 알아야 한다.
- 포스트 코로나 시대에 생애주기별·계층별로 콘텐츠 수요와 기술에 대한 친숙도와 접근성을 모두 고려하여 학습자 중심의 문화예술교육 콘텐츠 개발이 필요하다.

1 | 따로 또 같은 체험을 구현하기 위한 도전, 시작

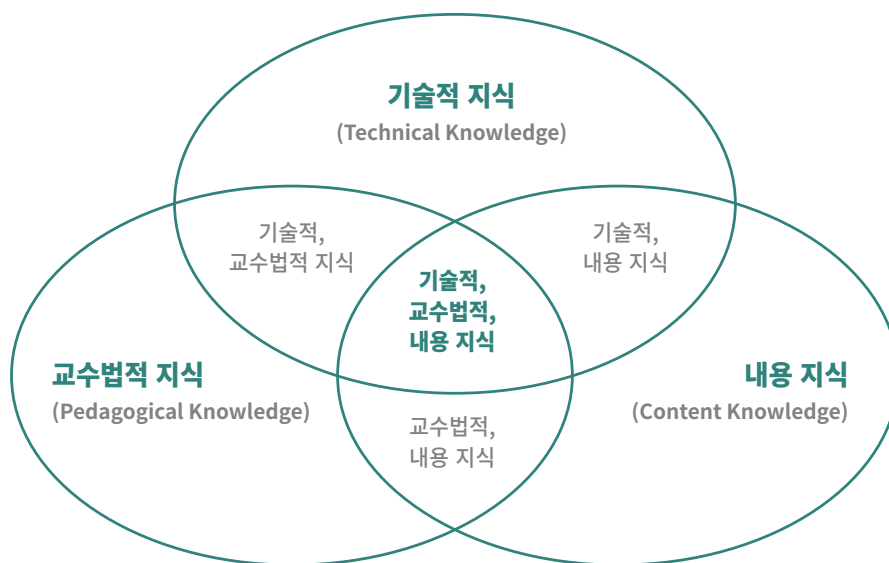
코로나 19가 초래한 우리 사회의 변화는 현재 진행형이며, 확실한 효과를 기대할 수 있는 대응책 역시 논의 중에 있다. 그러한 논의 과정의 측면에서 문화예술교육의 온라인 콘텐츠 개발과 관련된 이슈를 살펴보고자 한다. 문화예술교육 분야도 정책, 프로그램 개발과 실행 등 전반에 걸쳐 초기 대응을 시행하였으나, 동시에 긴 호흡으로 여러 가능성과 그에 대한 대안을 논의해야 할 필요성을 확인하였다. 이 글에서는 현장을 중심으로 문화예술교육 프로그램을 온라인 환경에서 실행하기 위해 기획 과정에서 고민해야 할 지점을 논의하고자 한다. 그러한 맥락에서 지난 상반기의 경험을 통해 수면으로 떠오른 현안과 변화한 환경에 적용하고 실행해야 할 문화예술교육의 가치와 철학에 대해 고민해 보자.

갑작스런 비대면 시대의 도래는 기존의 오프라인 수업을 온라인 플랫폼으로 긴박하게 옮기는 작업으로 이어졌다. 이 작업의 목적은 양질의 비대면 문화예술교육 프로그램을 개발하는 데에 있기 보다는 긴급원격교육(Emergency Remote Teaching, ERT)으로서 위기 상황에 대한 단기적 대응으로 교육을 대체 방법을 통해 전달하는 그 자체에 목적이 있는 것이다(Hodes et al., 2020, Reynolds & Chu 2020 재인용).¹⁾ 점차 코로나 시대의 장기화와 포스트 코로나 시대에 대한 대비를 위해 비대면 교육(전면 또는 일부)의 환경에서 실행 가능한 양질의 프로그램 개발을 위해 고찰과 준비를 해야 하는 상황이다. 그 가운데 가장 쟁점이 되는 이슈 중 하나로 온라인 플랫폼에서 구현 할 문화예술교육 프로그램을 개발하는 것이다. 온라인 플랫폼에서 실행 가능한 문화예술교육 프로그램을 위해 ‘음향, 영상, 이미지를 복합하여 전자적인 형태’의 교육 자료, 즉 디지털 콘텐츠 제작이 요구된다.

1) Reynolds, R. and Chu, S. K. W. (2020), "Guest editorial," Information and Learning Sciences, 121(5/6): 233-239. <https://doi.org/10.1108/ILS-05-2020-144>.

그런데 문화예술교육의 의미와 본질적인 가치가 온라인 환경에서 어떻게 발현될 수 있는지, 그것을 담아내기 위해 어떠한 기술과 지식이 프로그램 개발에 적용되어야 할 지 구체적으로 논의되거나 공유된 것이 아직 미진하다. 창의성, 내면 탐색, 다양한 예술언어 습득과 그것을 통한 표현 역량 신장, 문해력(cultural literacy), 세계시민성 교육 등이 문화예술교육을 통해 성취해야 할 궁극적 목적과 가치라면, 이러한 교육을 위해 지역의 공간, 직·간접 체험, 적극적 참여의 기회가 교육과정에서 제공되어야 한다. 이를 온라인 환경에 어떻게 접목시키고 가치와 목적을 구현할 것인가?

2 | 온라인 교육과정 설계를 위한 TPCK 기반의 5단계 과정



[그림 1] 교수법적, 기술적, 내용 지식과 밀접한 상호연결 부분 ²⁾

온라인 또는 하이브리드/블렌디드 교육이 대안으로서 채택되면서 관련 교육 프로그램 개발 논의가 활성화되기 시작하였다. 최근 재조명된 ‘기술적, 교수법적, 내용 지식(Technological, Pedagogical, Content Knowledge, 이하 TPCK 교차사용)’은 교육 프로그램에서 기술 분야 역량이 어떠한 지점에서 융합되고 학습 과정에 기여하는지에 대해 제시하고 있다. 이목을 끄는 부분은 교수자가 반드시 기술에 대한 전문적 지식을 갖추지 않아도 된다는 점을 명시하고 있는 것인데, 여기서 전문적 지식이란, 관련 기술을 사용할 줄 아는 것 이상의 전문성을 의미한다. TPCK는 교육 내용의 중심 개념을 이해시키는데 기술적 지식 또는 도구를 어떻게 활용하는지, 기술을 통해 학생들이 보다 쉽게 또는 심화단계의 교육으로 변화시킬 수 있는지, 기존 지식 위에 기술적 지식을 사용하여 새로운 교육 방법을 개발하거나 기존의 것을 강화시키는 측면에서 교육 과정에서의 적용과 결합을 설명한다. 또한 교육 개발에 있어 하나의 기술적 해결방안이 존재하지 않기 때문에 각각의 교수자, 수업, 교육에 대한 관점에 따라 적용됨을 인식해야 한다. 양질의 교육은 결국 내용, 교수법, 기술 간 복잡한 관계를 이해하고 그것을 바탕으로 적합하고 맥락에 맞는 교육 전략과 교육안을 개발하는 것이다 (Mishra & Koehler, 2006).

2) Mishra & Koehler (2006), Flynn, P. (2020), "DESIGN-ED: a pedagogical toolkit to support K-12 teachers' emergency transition to remote online education", Information and Learning Sciences, 121(5/6): 333 재인용. 저자 옮김.

[표 1] TPCK(내용, 교수법, 기술적 지식)와 각 지식의 결합에 대한 정의³⁾

항목	정의와 설명
내용 지식 (content knowledge)	· 학습 주제와 교육 내용 · 교수자가 반드시 알아야 할 주요 개념, 이론, 사실 내용
교수법 지식 (pedagogical knowledge)	· 교육 과정, 실행 또는 방법론에 대한 심도 있는 지식 · 전반적인 교육 목적, 가치, 목표를 포함한 요소들이 어떻게 결합되는 가에 대한 이해 · 학생들의 학습, 학습공간 관리, 강의계획 개발과 실행, 학생 평가를 포함
기술적 지식 (technological knowledge)	· 최신 디지털 기기(예: 영상기기, 인터넷 등)를 포함하여 보편적으로 활용되는 도구(예: 책, 칠판) · 필요한 하드웨어 및 소프트웨어를 활용할 수 있는 역량과 운영체제(operating system)에 대한 지식 · 관련 기기와 프로그램을 어떻게 설치하고 제거하는지 아는 지식
교수법적-내용 지식 (pedagogical - content knowledge)	· 특정 교육내용을 가르치는데 적용할 수 있는 교수법 관련 지식 · 어떤 교육적 접근 방법이 특정 내용을 가르치는 것에 적합한가를 아는 지식 · 교육내용의 세부 요소들이 어떤 순서와 구조로 전달되어야 보다 높은 학습효과를 기대할 수 있는지 아는 지식
기술적-내용 지식 (technological - content knowledge)	· 새로운 기술의 활용은 학습 내용 전달 측면에서 새로움과 다양성에 기여하고, 내용 탐색에 유연성을 제공 · 교육 내용에 대한 지식과 함께 기술의 적용이 교육과 내용 전달에 어떠한 변화를 줄 수 있는지 아는 지식
교수법-기술적 지식 (pedagogical - technological knowledge)	· 다양한 기술들은 어떠한 것이 있는지 그 내용을 알고 활용할 수 있는 역량과 지식 · 교육 과정에서 특정 기술을 도입하여 활용했을 때 교수법에 어떤 변화가 있는가를 아는 지식

동영상 콘텐츠로 학습 내용을 전달하는 방식은 대체로 일방향적 교육 방식이며, 학습자의 참여를 유도하는데 한계성이 존재한다. 그렇다면 상호교류와 학습자-교수자 간 그리고 학습자-학습자 간의 교감, 체험중심의 교육, 발표 등의 대안 방안에는 무엇이 있을까 살펴볼 필요가 있다. 다음 [표 2]는 온라인 교육과정을 설계할 때, 고려할 사항과 실행을 위한 가이드를 제시하는 내용이다. 본래 도서관 활동 프로그램을 온라인 환경으로 변환하는 과정에서 교육부 직원들이 참고하여 사용하도록 제안된 것이었다. ‘프로그램 설계-수업 도구와 재료-참여자 상호교류 활성화-학습과정 기록과 공유-피드백과 의견 교류’ 총 5단계로 제시된 프레임을 문화예술 교육 프로그램 개발 과정에서 차용해 볼 수 있다. 여기서 지목한 학습과정의 활성화를 위한 주요 항목은 내용(content), 대화(conversation), 연결(connections), 맥락((information) context), 온라인 환경에서 학습자이다(Kim, Choi, & Jung, 2020).

3) Mishra & Koehler (2006). "Technological pedagogical content knowledge: a framework for teacher knowledge," Teachers College Record 108(6): 1025-1029.

[표 2] 온라인 교육과정 설계 시 고려사항과 실행 가이드⁴⁾

주요 부분	핵심 고려 사항	실행 가이드
프로그램 설계 (design)	<ul style="list-style-type: none"> · 참여자들이 갖는 공통 관심사와 흥미를 고려하여 기획 · 사회적, 문화적 목표와 교육 활동을 연계 · 화상 강의와 사전 녹화 강의를 활용할 때, 개인 활동과 그룹 활동을 적절히 조합 	<ul style="list-style-type: none"> · 참여자들의 의견은 설문조사, 인터뷰 활용하여 수집 고려 · 현 상황과 환경에서 실행 가능한지 여부 검토 · 사회적, 문화적 이슈와 가치를 수업 활동에 접목하여 사회적 가치 실현 (예: 시민의식 증진, 사회적 이슈 이해 등)에 기여할 수 있는 결과 기대 · 학습자와의 원활한 소통을 통해 학습 목표에 대해 명확히 공유
수업 도구와 재료 (tools and materials)	<ul style="list-style-type: none"> · 온라인 플랫폼 활용 가이드와 안내 사항 제공 · 수업 도구로 상대적으로 구하기 용이한(low-tech) 재료 활용 	<ul style="list-style-type: none"> · 교수자들이 비용, 기술면에서 활용 가능한 플랫폼을 우선 탐색 (예: Slack, Twitch, 구글행아웃 등) · 참여자 대상 온라인 플랫폼에 대한 기술적 활용 방법 상세 안내 (단계별 사용 안내 자료 제공) · 비용 발생과 수업 참여자의 다양한 환경을 고려하여 일상 속 도구를 수업 재료로 활용할 수 있는 방안 탐색 및 교수자 간 공유
참여자 상호교류 활성화 (facilitation)	<ul style="list-style-type: none"> · 가벼운 대화('hanging out' conversations)로 수업 첫 주차 시작 · 학습 참여자 간 상호 교류와 연결을 유도 · 참여중심 학습과정에서 창의적 주체로서의 인식 활성화 유도 (facilitate the maker mindset) 	<ul style="list-style-type: none"> · 학습자들이 온라인 수업 환경에서도 소속감을 형성할 수 있도록 일상적이고 가벼운 대화의 기회와 장을 마련 (예: 각자 밈(meme)을 만들어 청소년들이 흥미를 갖고 대화할 수 있도록 기회 제공) · 참여자들이 제작/창작한 다양한 결과물을 소개 및 발표 그리고 그에 대한 피드백 공유 · 온라인 강의 시, 학생들의 보호자들이 함께 배우고 참여할 수 있는 활동도 포함 · 상세한 내용과 이유를 들어 학생들에게 칭찬 하거나 피드백 제공 · 기획한 활동 내용을 시작하기 전, 학생들이 재료와 도구를 탐색하고 놀면서 익숙해질 수 있는 기회 제공
학습과정 기록과 공유 (process documentation and sharing)	<ul style="list-style-type: none"> · 온라인 플랫폼에서 제공되는 기술 프로그램을 통해 수업 과정 기록 및 공유 	<ul style="list-style-type: none"> · 수업 중 창작/제작 과정에 관해 학습자가 피드백을 보다 구조적 (constructive feedback)으로 받을 수 있도록 지원하는 (온라인) 프로그램 활용 (예: 페이스북 페이지, 유튜브 등) · 예를 들어, VoiceThread는 모바일 기기를 활용하여 이미지 캡처, 영상 공유, 슬라이드 자료 위에 그림 덧그리기 등 다양한 기능을 제공하여 교수자와 기록 공유가 보다 용이하도록 도움
피드백과 의견 교류 (feedback)	<ul style="list-style-type: none"> · 수업 과정 중 반복적인 피드백과 적시에 주어지는 응답이 교육 과정에서 중요 · 여러 층위로 구성된 사회적 지원 요소를 포함 	<ul style="list-style-type: none"> · 창작과 실습 활동 학습자들이 질문과 잘 풀리지 않는 부분을 제시할 수 있도록 함 · 결과물에 다양한 의견(예: 소그룹, 학급 전체, 전문가)을 들 수 있는 것도 구조적 비평을 수용하는 태도 개발에 기여함 · 온라인 전시회나 발표회에 분야 전문가, 지역 구성원 등을 초대하여 다양한 의견을 청취할 수 있는 기회 마련

온라인에서 실행할 문화예술교육을 기획하는 데에 있어 학생들과의 소통과 교감을 위해 서로 알아가는 순서를 배치하는 것이 중요하다. 교실처럼 학생들이 교수자와 다른 친구들을 탐색하고 서로의 관계를 형성할 수 있는 기회가 자연스럽게 주어지지 않기 때문이다. 온라인 학습경험을 위해 싱가포르 예술위원회(National Arts Council, Singapore)는 기술 활용 교육을 성공적으로 이행하기 위한 조언(Tips for Successful Teaching with Tech)⁵⁾을 소개하였다. 그 중 몇 가지를 살펴보면 다음과 같다.

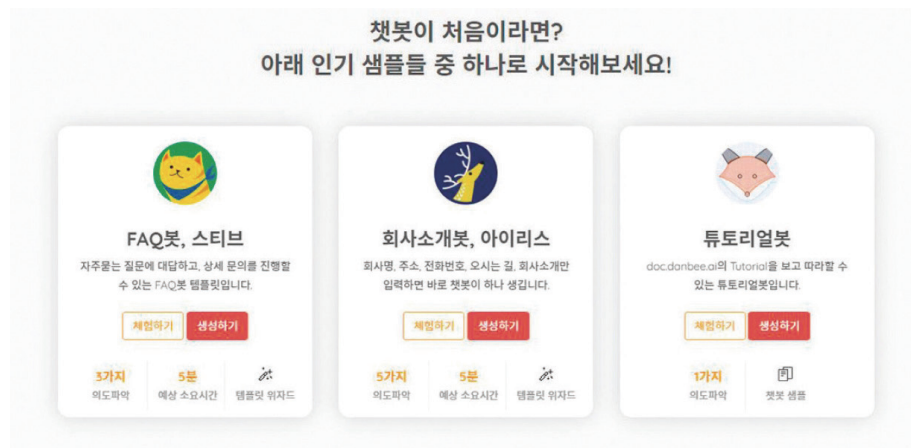
4) Kim, S.H., Choi, G.W. and Jung, Y.J. (2020), "Design principles for transforming making programs into online settings at public libraries," Information and Learning Sciences, 121(7/8): 623-624. 저자 번역 및 재구성.

5) <https://aep.nac.gov.sg/nacaep/nacaep/> 참조.

첫째, 학습 내용을 짧게 소단위로 축소 또는 나누어 구성한다. 기존 오프라인에서 10분 정도 진행했던 내용이라면 3-5분짜리 클립으로 줄여야 학생들이 수업에 집중할 수 있기 때문이다. 둘째, 학생들이 사용하는 기술적 부분(프로그램, 기기 등)에 적응했는지, 편하게 사용 가능한지 확인한다. 이 부분은 특히 디지털 격차(digital equity gap)와도 관련되어 있는 부분이다. 코로나 19 시대에서 유념해야 할 디지털 격차는 ① 학생들이 어떤 종류의 기술에 접근할 수 있는가, ② 어디서 해당 기술을 사용할 수 있는가, ③ 어떤 종류의 시설(infrastructure)을 사용하는가를 통해 가늠해 볼 수 있다. 접근 가능한 기술과 시설의 차이는 학생들이 수업을 들을 수 있는가의 문제 외에도 주어진 과제를 수행할 수 있는가와도 연관성이 높음을 인식해야 한다(Aguilar, 2020). 셋째, 온라인 학습이 내포하고 있는 사이버 안전 문제에 대한 인식을 높여야 한다. 교수자의 수업을 녹화하거나 동료 학생과 협력 활동을 온라인 환경에서 진행할 때 관련 내용을 녹화하거나 음성 기록으로 남기고 싶을 때, 반드시 상대의 허가(permission)와 동의를 구해야 함을 상기시키고 그대로 이행하도록 해야 한다. 이와 관련된 부분은 지적재산권(intellectual property) 문제이다. 강의 자료를 제작할 때, 저작권 협의가 완료되어 안전하게 사용 가능한 교육 자료의 확보와 공유가 중요한 시기이다. 이러한 자료의 확보와 공유는 어떠한 환경에서 누구의 주도와 참여로 진행되어야 하는가에 대한 실질적 합의와 실행, 그리고 홍보 및 안내가 필요하다.

3 | 온라인 문화예술교육을 위한 콘텐츠 개발 동향과 국내외 사례

코로나 19 확산 이후, 한국문화예술교육진흥원(이하 교육진흥원)에서는 학교문화예술교육을 위한 초·중·고등학교 교과별(미술, 음악, 무용, 연극) 온라인 교육 콘텐츠를 제공하여 긴급 대응하고 있다. 또한 <어디서든 문화예술교육> 영상콘텐츠는 일상에서 누구나 원하는 시간에 문화예술교육을 경험할 수 있는 기회를 제공하고 있으며, 학습자의 참여 영상을 공모하여 문화예술교육 참여도 증진을 모색하고 있다. 한편 학교문화예술교육과 사회문화예술교육의 온라인 콘텐츠 제작 연수를 시행함으로써 향후 문화예술교육 디지털 콘텐츠 풀의 확대와 지속적이고 다양한 프로그램 개발을 위해 지원하고 있다. 또한 아래 [그림 2] 예시와 같이 코로나 19 확산 이전부터 AR 기술을 활용한 문화예술교육 콘텐츠 개발을 지원하기도 했다. 포스트 코로나 시대를 대비한 콘텐츠 개발 측면에서 기존의 지원사업보다 진일보하여 학습자의 생애주기에 따라 다양하게 나타나는 기술에 대한 친숙도, 지식 역량, 접근성 등을 고려한 접근과 지원이 요구된다.



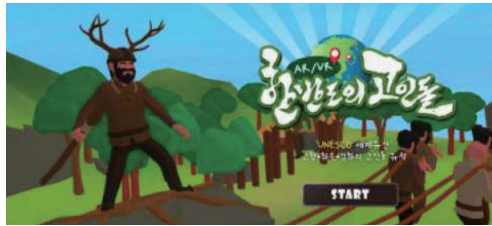
[그림 2] 2019 꿈다락 토요문화학교 드림 아트랩 4.0⁶⁾

6) "2019 꿈다락 토요문화학교 드림 아트랩 4.0 'Bunker465-16' 워크북," 한국문화예술교육진흥원, p.22 발췌.



1. 고인돌 AR apk 파일을
스마트폰으로 복사하여 설치합니다.

*홈버튼 : 메인메뉴 / *되돌아가기 : 이전화면



2. 스마트폰에 설치된 고인돌AR 어플리케이션을 실행합니다.

[그림 3] 고인돌 AR 교육용 콘텐츠 사용 안내서 ⁷⁾

이 밖에도, 최근 과학기술정보통신부에서는 VR, AR을 활용한 학습 콘텐츠 제작을 위해 지원 정책을 발표한 바 있다. ‘실감콘텐츠’ 중 교과연계 과목으로 미술이 포함되어 학교문화예술교육에서 해당 콘텐츠의 활용이 기대된다. 다만, 학교와 기관별 상이한 교육 플랫폼 환경에 모두 적용 가능한지는 검토가 따라야 하겠다. 민간 영역에서는 ‘현대어린이책미술관’처럼 오디오와 VR전시 콘텐츠 서비스를 통해 예술교육 프로그램을 제공하는 사례도 있다. 타 부처의 지원 정책과 민간사업이 비영리 문화예술교육 단체와 예술강사들의 온라인 교육안 개발에 연계 될 수 있는 방안도 강구되어야 할 시점이다.

미국의 경우, 주(州)별 이러닝(e-Learning) 가이드와 교육 자료에 대한 안내를 발표하고 있고, 이렇게 흩어진 내용을 미주교육위원회(Education Commission of the States)에서 모아 교육자와 기관들이 참고하여 교안 개발을 원활히 할 수 있도록 돕고 있다. 또한 미국 예술교육파트너십(Arts Education Partnership) ⁸⁾에서는 교육자를 위해 제공하는 디지털 및 원격 교육자료 링크를 살펴보면, 주(州)와 지역, 그리고 대학교 및 전문단체에서 제공하는 자료를 모아 웹페이지 한 곳에서 자료 조사가 가능하도록 돕고 있다. 해당 사이트에서 제공하는 자료 중 일부로 시각예술 분야와 공연예술 분야에서 각각 하나의 사례를 선택하여 소개한다.

(1) 시각예술 분야

디씨예술인문교육협동의 원격학습자료 데이터베이스(DC Arts and Humanities Education Collaborative's Distance Learning Resources Database) ⁹⁾에서는 연령별(미취학아동/초등/중등/고등) 예술교육자료를 전달하고 있다. 해당 데이터베이스에서 제공하는 수업의 예시로 내셔널갤러리오브아트(National Gallery of Art)에서 제공하는 ‘미국 발견하기(Uncovering America)’ 통합 교안을 살펴보면, 시각예술 작품 분석과정을 통해 문학, 사회학, 역사, 지리, 시민교육/정부, 예술을 통합하여 학습하고, 창의적, 비판적, 역사적 사고를 유도한다.

(2) 공연예술 분야

케네디센터(John F. Kennedy Center for Performing Arts) ¹⁰⁾에서는 학교 안팎에서 활용할 수 있는 학습자료를 무료로 제공하고 있다. 활용방법에 대한 가이드는 교수자 뿐만 아니라 학생들 대상으로도 제공하

7) "고인돌 AR 교육용 콘텐츠 사용 안내서," 한국문화예술교육진흥원. p.1 발췌.

8) <https://www.aep-arts.org/resources/covid-19-resources/> 참조.

9) <https://sites.google.com/dccollaborative.org/distance-learning-database/home?authuser=0> 참조.

10) <https://www.kennedy-center.org/education/resources-for-educators/classroom-resources/> 참조.

고 있어 원하는 예술수업을 비정규과정으로 선택하여 참여할 수 있도록 돕고 있다. 또한 미디어 분야 학습내용을 학생들에게 함께 제공하여 학생들이 흥미를 느끼는 분야에 대한 내용을 관련 글(articles)과 예술 장르를 결합하여 스스로 탐색할 수 있도록 안내하고 있다.

일례로 우주와 음악(Art/Space)을 결합한 학습 내용으로 ‘작곡가들은 우주를 어떻게 듣는가?’ ‘우주의 소리는 어떠한가?’ ‘우주에 음악이 있을까?’와 같은 물음에 대해 함께 탐색하도록 이끈다. 해당 시리즈는 국립항공우주박물관(National Air and Space Museum)의 우주역사와 담당자와의 협력으로 교육이 이루어진다. 공연예술의 교안 예시로 나비의 생애주기 무용(A Butterfly's Life Cycle Dance)을 살펴보면, 무용과 과학을 결합한 통합교육안으로 생애주기에 대한 이해를 제공하며, 초등학교 1-2학년을 대상으로 개발된 교육안이다. 간략한 학습 내용은 학생들이 나비의 생애주기를 반영한 무용을 창작해보는 것을 궁극적 목표로 하며, 그 과정에 에릭칼(Eric Carle)의 책을 읽으며 나비의 이주과정에 대한 내용을 탐색하게 된다.

앞서 제시한 미국의 문화예술교육 자료를 살펴보면, 실상 국내 문화예술교육 기획자와 예술강사들이 적용하고 있는 통합교육안 개발과정과 크게 다르지 않음을 알 수 있다. 다만, 코로나 19에 대한 대응으로써 온라인 환경에서 접근하고 활용할 수 있는 교육자료의 제공이 다양한 유관기관의 협력을 통해 실행되고 있는 지점과 학령 중심의 콘텐츠 개발이 주목할 만한 부분으로 드러난다.

온라인 환경에서 실행되는 문화예술교육 프로그램에서도 재차 강조되는 것은 학습자에 대한 이해와 학습자를 중심으로 한 프로그램 개발이다. 경험 중심의 문화예술교육이 각자 다른 환경의 일상에서 생활하는 학습자들 대상으로 본질적 가치를 발현하기 위해서는 디지털 매체에 대한 각기 다른 태도와 인식이 충분히 숙려되어 반영되어야 한다. 코로나 19에 대한 긴급대응을 넘어 포스트 코로나 시대의 문화예술교육 콘텐츠를 개발하기 위해서는 각 생애주기별, 계층별 콘텐츠 수요와 기술에 대한 친숙도와 접근성을 모두 고려하여 콘텐츠를 개발할 필요성이 대두된다.

2 학습자 주도의 교육방법 탐색

김혁진 | 모든학교 체험학습연구소 연구위원

Key Point

- 온라인 문화예술교육은 네트워크라는 새로운 창작교육 공간에서 이루어지며, 학습자 중심 무형식교육(informal education) 원리의 적용에 적합하다.
- 교육효과는 네트워크 특성상 학습자의 자발적인 학습 참여도에 따라 편차가 발생하며, 참여자간 소통-관계중심의 상호작용형 교수-학습방법과 오프라인 연계 학습경험도 효과적인 온라인 교육방법 개발에 중요한 요인이 된다.
- 교육방법은 교수자와 학습자의 관계, 예술경험의 효과와 방법, 교육활동 시간의 동시성, 내용과 방법의 연계방식, 문화예술교육 방법의 온라인 적용 방식, 교육 콘텐츠 활용 방식 등 분류자의 기준에 따라 다양한 유형으로 분류된다.
- 융·복합 관점에서 교육방법 모형으로 구조형(조직적 온라인 수업과정에 학습자 자율활동 포함), 자율형(학습자 주도 프로젝트 중심으로 맞춤형 지원), 종합형(구조형과 자율형의 유기적 연계와 통합) 교수-학습 체제를 제안한다.

1 | 실재하는 문화예술교육 공간으로서 온라인 네트워크

디지털 기술을 활용한 온라인 교육은 이러닝(e-learning), 원격교육 등을 통해 이미 다양한 방식으로 학교 교육이나 여러 분야 직무교육에 활용되고 있다. 장르에 따라 활용도에 차이는 있으나, 문화예술교육에서도 직접 또는 간접적으로 이미 적용되고 있다. 앞으로도 기술융합 시대의 흐름에 따라 더 확대될 것이다. 온라인 기반 매체나 시스템 활용은 코로나 19만을 이유로 중요해진 것은 아니다. 온라인 기반 디지털 기술을 핵심적인 방법으로 활용하는가 아니면 보조적인 방법으로 활용하느냐의 차이일 뿐이다. 교육에 있어서 새로운 기술의 일상화와 보편화에 따른 교육과정 설계나 방법의 변화는 늘 있어왔기 때문이다.

통신기술에 기반을 둔 온라인 네트워크는 단지 기계와 기계가 통신기술을 통해 만나는 것이 아니라 기술을 활용하여 사람과 사람이 만나는 플랫폼을 의미한다. 사람과 사람이 시간과 물리적 장소의 한계를 넘어서 만나는 또 하나의 공간으로 매개 공간 관점에서는 가상공간이 아닌 실재하는 공간이 된다. 문화예술교육은 전통적으로 물리적 공간을 배경으로 사람과 사람의 만남을 통해 예술적 교육경험을 만들어왔다. 여기에 더하여 온라인 공간은 예술활동을 중심으로 사람들이 만나고 새로운 창작경험을 만들어가는 문화예술교육 공간이 되고 있다.

창작교육 공간으로 온라인 기반 문화예술교육이 구성되고 작동되기 위해서는 다양한 요인을 동시에 고려해야 한다. 온라인 특성에 적합한 콘텐츠 개발이 중요한 과제가 되겠지만 동시에 교육이 실행되는 현장에서는 교육방법이 중요한 변수가 된다. 교육방법은 콘텐츠 내용을 보완하는 여러가지 기술과 기법이라는 수단적 가치를 넘어서서 교육방법론으로서 존재 가치와 논리구조를 담아야 한다.

2 | 온라인 문화예술교육 방법의 시작 : 학습자 주도성

(1) 온라인 매체의 특성 : 네트워크와 학습자 주도성

온라인 문화예술교육을 위한 교육방법의 차별성은 공급자 중심성 보다는 사용자 중심성에 있다. 콘텐츠 자체에 집중한다면 당연히 좋은 교육 콘텐츠를 만드는 공급자의 역할부터 생각하게 된다. 예를 들어 예술교육 실기교육용 시연자료나 강의자료를 활용한 동영상 콘텐츠는 쉽게 생각할 수 있는 수업자료가 된다. 그러나 온라인 시스템은 선택 주체인 이용자가 없으면 작동하지 않는다. 공급자로부터 데이터 제공이 시작되지만 사실은 수요자의 주도성에 의해 활성화 자체가 결정이 되는 특성을 가지고 있다.

네트워크 사회에서는 일방적 정보제공자가 아닌 정보의 교류와 공유 가치가 더 중요해진다. 정보는 궁극적으로 정보를 이용하는 사용자를 위해 만드는 것이다. 네트워크 기반의 사용자 중심 온라인 세계는 데이터의 다양성, 정보의 융·복합성, 이용자의 주도성, 생활세계 기반 일상성이라는 세계관에 바탕을 둔다. 따라서 개인적인 성과나 보상을 전제로 한 의무교육이 아닌 이상 온라인 교육은 학습자의 선택에 기반을 둔다. 온라인 문화예술교육은 강사 주도의 구조화된 절차중심 차시별 교육과정 구조에서 벗어나 학습자 중심 교육을 활성화하는 계기가 되고 학습자 선택, 자율성을 핵심가치로 삼게될 것이다.

(2) 학습자 중심 무형식교육(informal education)의 원리와 적용

교육의 형식성에 따른 교육유형을 기준으로 설명하면 온라인 문화예술교육은 ‘무형식교육(informal education)’의 특징을 가장 잘 살리는 방법으로 요약할 수 있다. 정해진 커리큘럼 중심의 학교 정규교육과정은 ‘형식교육(formal education)’에 해당이 된다. 이에 비해 ‘비형식교육(nonformal education)’은 학습자 중심으로 본인이 과정을 선택할 수도 있고 교육과정 운영도 유연하지만, 의도적이고 형식적인 조직체계를 갖추고 있다. 평생교육시설의 문화강좌나 직장인 대상의 직무교육 경우 대부분 비형식교육으로 운영된다. 그러나 무형식교육은 교육활동의 형식이 명확하지 않고 조직되어 있지 않다는 점에서 비형식교육과 다르다.¹¹⁾ 일상 속에서 우발적 학습이 일어나기도 하고 학습자들은 누군가 정해진 지침이 아니라 본인이 학습과정을 선택해서 만들기도 하고 스스로 학습경험을 위해 다양한 장소를 찾아다닐 수도 있다.

일상생활 속 온라인 이용자 입장에서 정해진 교육과정에 신청하여 과정을 이수하는 것도 본인의 선택이다. 자기 마음대로 정보를 검색하고 다른 사람과의 교류를 통해 얻은 정보로 학습경험을 만드는 것도 본인의 선택이다. 다양한 교육콘텐츠의 활용이나 네트워크를 통한 활동은 학습자 자신이 최종적인 선택권자이고 내용이나 시간의 조직에서도 결정자가 될 수 있다. 예를 들어 일상에서 미디어를 통한 시청 방법으로 어떠한 예술작품을 감상하고 정보를 얻는 과정에서 우발적인 학습 경험도 할 수 있다. 인터넷에서 자기 스스로 검색을 통해 습득한 자료를 학습에 활용하거나 SNS 기반 예술 동아리 커뮤니티에 참여할 수도 있다. 기획자 또는 교수자의 의도와 관계없이 온라인과 디지털 사회 속에서 살고 있는 학습자가 스스로 만들어가는 문화예술교육 학습경험을 주목해야 하고 이 관점에서 ‘무형식교육’의 원리나 적용 방법을 함께 고민해야 한다. 또한 영상매체나 PC 기반의 온라인 시스템과 같이 고정된 공간을 필요로 하는 시스템보다 스마트폰, 태블릿 PC, 노트북과 같은 모바일 시스템은 공간의 제약에서 벗어나게 해준다. 학습자 주도나 참여기회 다양화, 일상의 자율적 학습경험을 확대하기 위해서 모바일 환경과 매체에 대한 관심을 가질 필요가 있다.

11) 차갑부(2012). 평생교육론. 서울:교육과학사.pp.66~67.

3 | 온라인 문화예술교육 방법의 방향 : 학습자 참여와 관계의 경험

(1) 학습자 참여유형과 온라인 매체 장점 연계

참여집단의 유형이나 특성도 교육방법의 방향과 유형에 영향을 미치는 요인이 된다. 프로그램 운영자 입장에서는 참가자 모집 방식은 공식적인 신청자 대상의 ① 공개모집형, 기관 소속 구성원 대상의 ② 기관내부형, 불특정 다수 대상의 ③ 임의이용자형으로 구분할 수 있다. 참가자 입장에서는 정해진 교육과정 신청여부에 따라 ① 과정신청형과 ② 자유이용형으로 구분할 수 있다.

‘과정신청형’은 참여집단 특성에 따라 개인이 신청하여 참여하는 ‘개별참여형’과 특정 단체나 모임이 신청하여 참여하는 ‘집단신청형’이 있다. ‘자유이용형’은 운영자 입장에서는 불특정 다수 대상의 ‘임의이용자형’으로 교육활동을 운영하고자 할 경우 전제되어야 하는 방식이다. 개인이 자유롭게 활동을 취사 선택하는 ‘개인자유형’과 동아리 모임을 선택하여 활동하는 ‘자율동아리형’으로 나눌 수 있다.

어떠한 유형이든지 학습자 참여가 보장이 되는 방식을 고민해야 한다. 오프라인 교육이라면 아무 때나 하고 싶은 활동을 마음대로 할 수 있는 ‘자유이용형’ 방식은 제약 조건이 있을 수 있다. 특히 정해진 참가자 대상으로 조직적이고 절차중심으로 진행되는 교육과정에 적용하기에 어려운 경우가 많다. 개방적인 교육활동의 경우에는 여러 가지 방법이 있다. 예를 든다면 예술교육 공간을 이용하면서 마음대로 쓸 수 있는 재료, 도구를 이용한 창작활동을 통해 주도적인 학습경험을 갖게 할 수 있다. 또는 예술축제에서 전시부스 순회나 베이스 방식으로 예술체험 활동을 선택하는 방법도 자유 이용 방식의 사례가 된다.

이에 비해 온라인 매체 기반 교육은 학습자의 자유로운 선택과 참여를 위한 환경이나 방법을 제공하는데 훨씬 더 효과적일 수 있다. 프로그램 기획단계부터 학습자들이 참여하는 과정도 온라인 매체 이용 시 가능성과 참여도를 높일 것이다. 이미 기획된 교육과정에 신청하는 경우도 교육 프로그램 시작 전 또는 운영과정 중에도 온라인을 활용한 실시간 대화나 공개된 토의모임을 통해 참가자들이 의견을 제시하고 논의에 참여할 수 있다는 점에서 참여도 제고에 더 효과적이다.

(2) 온라인 매체와 학습자 특성 : 적극성과 참여도의 편차

문화예술교육 실행과정은 수업을 통한 교수자의 교수활동과 학습자의 학습활동의 만남으로 이루어진다. ‘수업’은 교육현장에서 ‘교수’와 ‘학습’이 구체적으로 실시되는 것을 의미한다.¹²⁾ 여기에서 ‘교육방법’은 ‘수업 방법’ 또는 ‘교수-학습방법’을 의미한다. 온라인 문화예술교육도 온라인이라는 수단적 매체의 차별성은 있지만, 교수활동과 학습활동의 결합을 통한 온라인 수업방식으로 운영된다. 그러나 교수자 관점과 학습자 관점에서 수업방법은 주체에 따라 관점이 달라질 수 있다. 교수자가 감상교육을 위해 공연영상물 콘텐츠 제공을 통한 교수법을 사용한 경우, 학습자 입장에서 체험하는 학습기법은 영상물 시청방식이다. 화상회의형 원격수업을 통해 교수자가 수업자료인 예술작품을 소개하거나 설명에 의한 일방향 강의를 진행하는 경우 학습자들은 청취의 방식으로 수업에 참여한다.

온라인 문화예술교육 공간에서는 어린이, 청소년들에게 실시간 시연을 통해 실습을 안내하고 피드백이나 토의과정을 통해 학습자의 적극적인 작품 창작이나 표현활동 참여를 도와야 한다. 학습자 입장에서는 온라인 기반 학습방법을 통한 장점을 최대한 활용할 필요가 있다.

12) 차경수.(1991). 교육학개론. 학연사. p.164.

시간과 공간의 제약을 줄여준다는 일반적인 장점도 있지만, 보다 자율적이고 능동적인 학습자라면 학습효과를 높일 수 있는 방법을 적극적으로 활용할 수 있다. 예를 들어 직접 경험보다는 생동감이 떨어질 수 있으나 영상물, 설명 매뉴얼, 디지털화된 학습자료는 반복에 의한 학습에는 효과적이다. 또한 대면교육에서 자유롭게 제공할 수 없는 다양한 자료를 플랫폼에 업로딩만 하면 학습자들이 필요에 따라 선택할 수 있다.

온라인 교육에서 학습자 중심성을 강조하는 이유는 학습자의 적극성이나 매체 환경이 학습효과에 영향을 크게 미치기 때문이다. 교수자의 기획과 체계적 과정설계, 조직적인 수업진행이 가능한 대면 교육에 비해 온라인에서의 수업방법은 교수자와 학습자의 밀착도가 떨어질 우려가 있다. 학습자들에게 현장에서 직접적인 도움을 주기에는 한계가 있다는 점도 이유가 된다. 아무리 좋은 감상자료를 영상 콘텐츠로 제공하여도 공연 현장에서 직접 관람하는 것보다 몰입도나 관심 수준을 높이기 어렵다. 더 나아가 감상을 통한 작품해설, 작품에 대한 질의응답, 학습자들의 해석과 비평활동을 통한 소통과정이 이루어지지 않으면 감상교육의 취지도 살리기 어렵다. 동영상 형식 콘텐츠의 경우 장시간 시청을 담보하기도 어렵다. 특히 학습자 중심으로 진행이 되는 작품 창작중심 교육이라면 이 요소는 더 중요해진다. 직접 상상하고 이를 디자인하고 작품으로 만드는 과정 자체가 온라인 매체 너머에 있는 학습자 본인에게 달려있기 때문이다. 따라서 교수자 중심의 전달형 방법이 아닌 온라인이라는 통신기술과 디지털 자료를 활용하여 학습자와 상호작용할 수 있는 교육방법이 필요하다.

(3) 관계와 소통중심의 교육방법

학습자 중심성과 함께 강조되어야 할 온라인 교육방법은 문화예술교육에서 중요시하는 사회적 관계, 소통과 상호작용을 경험하는 것이다. 오프라인의 동아리와 같은 온라인 커뮤니티를 만들어 공동 창작활동이나 토의와 나눔, 학습과정을 통해 작품이나 경험을 교류하는 통로로 활용할 수 있다. 예를 들어 연극의 경우, 대본 창작 활동은 스토리텔링을 통해 이루어지는데 아이디어를 모으고 상상을 글로 표현하는 토의기법이 창작활동에 도움이 된다. 화상회의 방식을 활용한 직접적인 토의도 가능하지만, 다양한 게시판 기능, SNS를 활용한 릴레이 글쓰기, 아이디어에 댓글을 달아 이야기 만들기 등 실은 이미 문화예술교육 현장에서 보조적으로 활용한 방법들이 다수 있다. 공연 장르의 경우, 창작곡을 만드는 과정이라면 개인적인 온라인 실습 지도나 피드백 방식도 가능하다. SNS나 작곡 앱을 활용한 공동의 작사나 작곡을 통한 창작과정 경험에 초점을 둘 수도 있다. 화상시스템과 연극무대를 연계하여 스토리텔링 참여형 연극창작 교육도 생각해 볼 수 있다.

온라인 문화예술교육이 교수자와 학습자가 만나는 창조적인 수업의 공간이 되기 위해서는 상호작용의 원리에 기반을 둔 교육방법을 필요로 한다. 이는 예술에서 중요시하는 개인의 창작성과 사회성을 문화예술교육에서 실현하는 수업 원리가 된다. 학습자 간의 교류와 관계 맺기는 온라인을 통한 집단적 예술교육 활동 외에도 가족 내에서의 집단활동, 방역이 가능한 지역사회 공공시설물을 활용한 소규모 집단활동 등 부분적인 대면활동도 연계할 수 있다. 개인적인 오프라인 학습활동이나 집단활동은 온라인 교육의 한계를 보완한다는 점에서 중요하다.

4 | 온라인 문화예술교육을 위한 교육방법의 유형

온라인 문화예술교육이 이루어지는 과정은 온라인 매체를 기반으로 하지만, 교수자-학습자의 관계, 콘텐츠 특성이나 활용방법 등에 따라 교육방법은 다양한 유형으로 구분된다. 교육방법을 좁은 의미에서 정의하면 가르치고 배우는 수업의 기술로서 교육목표에 따라 교육내용을 학습자에게 효과적으로 전달하는 수단을 의미한다.¹³⁾ 수업현장에서 사용되는 교수-학습의 방법, 즉 수업방법으로서 교육방법 유형은 분류자의 의도나 기준에 따라 다양하게 분류될 수 있다.

[표 3] 온라인 교육방법의 유형 (예시)

분류기준	수업방법 유형	수업방법의 예시
교수자와 학습자 간의 관계 유형	① 교수자 중심 '일방형' 수업	교수자가 동영상이나 기타 학습자료를 제공하거나 전달형 강의를 진행하는 경우 등
	② 교수자-학습자 '쌍방향' 수업	화상회의 방식을 통한 릴레이 글쓰기 등 스토리텔링 토의, 참여 학습자 간의 토의나 공동실습과정에 교수자가 멘토로 참여하는 방법 등
	③ 학습자 '임의형' 수업	학습자가 본인이 필요로 하는 학습자료를 온라인을 통해 주도적으로 검색하고 찾아서 활용하거나 교수자가 제공하는 콘텐츠 풀을 이용하여 학습활동에 활용하는 방식 등
문화예술에서 경험하는 효과와 방법 ¹⁴⁾	① 감상중심 예술교육을 지향하는 '향유형' 수업	문화예술 경험 체험 기회 확대를 목표로 하는 관람, 감상, 이해중심 수업, 체험과 메이킹 방법 등
	② 배움중심 예술교육을 지향하는 '학습형' 수업	문화예술 기능-전문성 향상을 목표로 하는 강의, 강연, 토론, 강좌, 강습 방법 등
	③ 실천중심 예술교육을 지향하는 '활동형' 수업	문화예술의 개인-사회적 가치 발현을 목표로 하는 창작과 대외발표 방법 등
교육활동이 일어나는 시간	① 수업활동이 동시간에 진행되는 '실시간형' 수업	화상회의 시스템을 이용하여 동시간에 접속한 학습자들이 교수자를 통해 예술수업에 참여하는 방법 등
	② 교수활동과 학습활동에 시간차가 있는 '비실시간형' 수업	교수자가 디지털 학습자료를 플랫폼에 업로딩한 후 학습자가 원하는 시간에 다운로드하여 학습하는 방법 등
	③ 실시간+비실시간 방식을 결합한 '혼합형' 수업	사전에 제공된 동영상 학습자료로 관련 내용을 학습한 후 실시간 원격수업을 통해 토의나 실습을 하는 방법 등
교육부의 원격수업 유형 (내용과 방법의 연계) ¹⁵⁾	① 콘텐츠 활용 중심 수업	지정된 녹화강의, 학습콘텐츠 시청 후 교사의 확인과 피드백, 시청 후 댓글, 질의응답을 통한 원격 토론 실시 등
	② 과제수행 중심 수업	교과별 성취기준에 따라 학생들이 자기주도적으로 학습할 과제를 제시하고 학생들이 결과를 제출 후 피드백 등
	③ 실시간 쌍방향 중심 수업	원격교육 플랫폼을 활용한 실시간 화상수업을 통한 토론과 소통, 즉각적인 피드백 등
문화예술교육 수업방법의 온라인 적용 방식	① 감상교육형 수업	감상용으로 제작된 디지털 자료를 활용하여 학습자가 시청하고 작품을 활용한 비평, 토의 활동 운영 등
	② 놀이체험형 수업	온라인에서의 게임방식 놀이나 온라인 자료를 활용한 가정에서의 예술놀이 활동 등

13) 이화여자대학교 교육공학과.(1996). 교육방법 및 교육공학, 교육과학사.p15.

14) 문화예술 경험의 지향과 방법 교수-학습 활동의 시간 관련 유형을 구분한 사례는 한국문화예술교육진흥원의 문화예술교육 유형에 관한 내부 자료를 참조함

15) 최근 코로나로 인해 학교에서 온라인 기반 원격수업이 진행되고 있으며 교육부에서는 원격수업을 “교수-학습활동이 서로 다른 시간 또는 공간에서 이루어지는 수업형태”로 정의하면서 수업유형을 세 가지로 제시하고 있다. 유형으로 3가지 사례를 제안하고 있다. 원격수업을 “교수-학습활동이 서로 다른 시간 또는 공간에서 이루어지는 수업형태”로 정의하면서 수업유형을 다음과 같이 세 가지로 제시하고 있다.

	③ 시연실습형 수업	교수자가 제작한 시연용 동영상과 보고 학습자가 따라하거나 실시간으로 소통하면서 시연과정을 실습하는 방법 등
	④ 토의참여형 수업	다자간 회의가 가능한 시스템, SNS, 온라인 게시판 기능을 활용한 작품에 대한 토의, 시나리오 공동 창작활동 등
	⑤ 멘토-멘티형 수업	교수자가 멘토가 되어 온라인을 통해 학습경험을 확인하고 필요한 도움을 지속적으로 제공하는 방법 등
	⑥ 창작활동형 수업	학습자 개인 또는 집단이 교수자의 설명이나 가이드, 시연 등을 통해 작품 창·제작 과정에 참여하는 방법 등
	⑦ 교육 콘텐츠를 활용하는 방식	
교육 콘텐츠를 활용하는 방식	① 내용전달형 수업	디지털화된 문서자료, 영상자료, 교수자의 강의 동영상 자료, 작품 감상 자료 등 학습해야 할 내용을 다양한 형태로 제공하는 방법 등
	② 기능습득형 수업	예술 장르별로 익혀야 하는 기초 또는 전문 기능의 연습 또는 예술교육 활동에서 익혀야 하는 소통기능 학습 등
	③ 도구활용형 수업	일상의 재료를 활용한 스스로 창작물 만들기, 다양한 형태로 변형될 수 있는 키트를 활용한 재창작 등 도구·재료 활용 방법 등
	④ 제작실습형 수업	게임과 같은 시뮬레이션 기법, 온라인을 통한 시나리오 작성 실습, 온라인 강의와 시연을 활용한 공예작품 제작 체험 등
	⑤ 작품갤러리형 수업	시각예술 및 공연예술, 미디어 장르까지 학습자가 온라인/오프라인에서 직접 창·제작한 작품 온라인 전시·공연장 운영 등

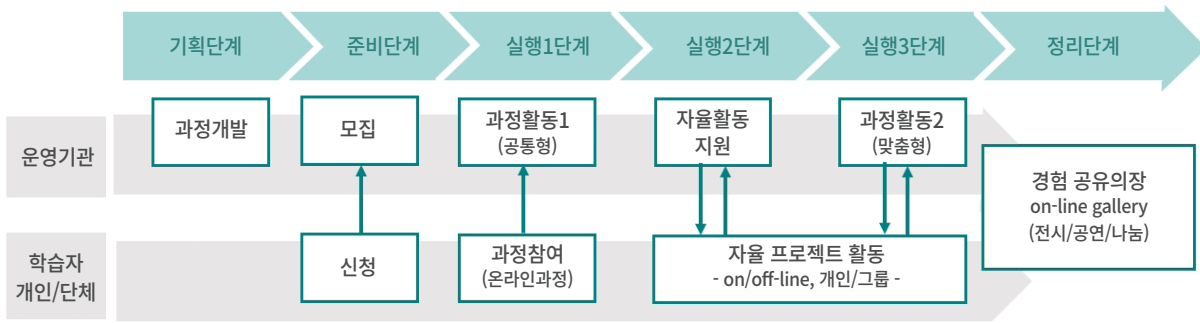
온라인 문화예술교육을 위한 교육방법 유형은 제안하는 사람들에 따라 또는 분류하는 기준에 따라 다양하게 제안되지만 공식적으로 합의된 유형은 없다. 온라인 교육방법으로 제시되는 유형은 대부분 교수자가 어떻게 수업 자료를 제공하고 운영하는가를 중심으로 제안되는 경향이 있어 보인다. 하지만 문화예술교육에서 지향하는 창작자로서의 자기표현과 상상, 창작활동 그리고 소통과 관계중심의 교육적 경험이 온라인 시스템을 통해서 실현될 수 있어야 한다. 또한 다양한 교육방법은 개별적 활용 보다는 융·복합적으로 연계될 때 보다 창의적이고 새로운 교육방법을 만들게 될 것이다.

5 | 문화예술교육을 위한 통합적 교육방법 모형의 제안

교육의 형식에 따른 교육방법 유형을 토대로 교수자의 교수활동과 학습자의 학습활동의 유기적 연계, 온라인과 오프라인 학습활동이 융합되는 구조를 중심으로 다음의 세 가지 교수-학습체계를 교육방법 모형 사례로 제안한다.

(1) 제안모형 1: 구조형 교수-학습체계

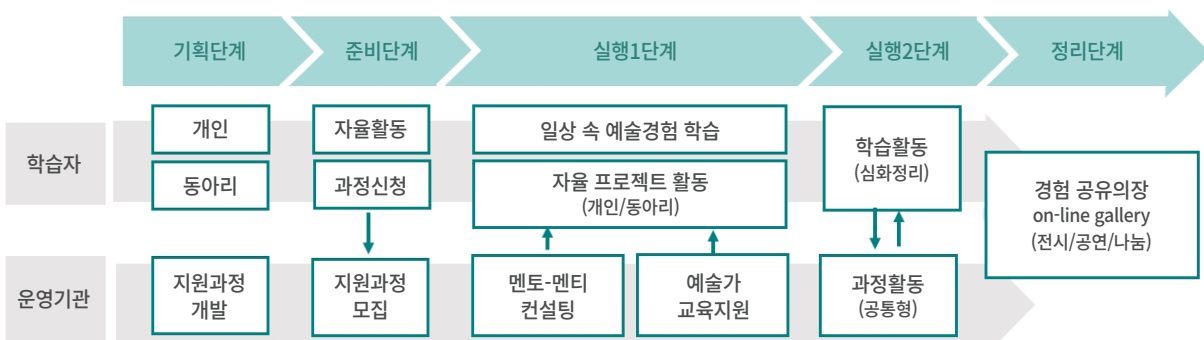
학교 밖에서 이루어지는 사회문화예술교육의 경우, 학습자가 신청에 의해 선택하되 비교적 잘 조직된 학습과정으로 체계화되어 있어 비형식교육에 해당하는 경우가 대부분이다. 온라인 문화예술교육 또한 사전 신청자나 기관 구성원 대상으로 체계적이고 조직적인 절차·과정 중심의 교육 프로그램을 제공하고 학습자들은 온라인 기반의 원격교육 방법으로 참여할 수 있다. 이 과정에 무형식교육의 요소를 결합하여 온/오프라인에서 학습자들이 스스로 교육활동을 설계하거나 프로젝트 과제를 설정하여 참여하는 개방적이고 자율적인 학습활동을 포함시키는 것이다. 오프라인 활동은 가정에서 개인 또는 가족단위로 진행할 수도 있고, 지역사회 공공공간을 활용한 소집단형 모임활동으로 진행할 수도 있다.



[그림 4] 구조형 교수-학습체계

(2) 제안모형 2 : 자율형 교수-학습체계

온라인 문화예술교육은 디지털 매체를 다루어 본 교수자의 경험과 역량도 중요하나 학습자 주도성이나 능동적 참여가 이루어질 때 효과성이 제고된다. 이미 학습동기를 가진 학습자에게는 문화예술교육 참여 기회를 확대하는 방법과 학습동기를 갖지 못한 학습자에게는 동기를 유발시키는 방법이 필요하다. 디지털과 온라인 매체가 갖는 흥미 요소도 동기유발을 위한 방법이 되겠지만 자율적인 참여와 활동중심 방법을 개발하는 것이 중요하다. 국가, 지자체 지원에 의한 공모방식이든지 아니면 순수하게 자율적이든 학습자들이 자신의 예술창작 프로젝트를 정하고 학습활동을 만들어가는 주도적 방식이 적용된다. 개인보다는 온라인 커뮤니티 기반의 동아리 방식이 집단적 예술교육 경험에 더 도움이 될 것이다. 무형식교육 요소를 반영한 학습자 중심 활동 과정에 예술가의 참여를 통한 멘토링, 토의, 시연과 실습 등 조직적 교육활동을 통해 전문성을 지원할 수 있다. 지역사회 예술동아리 지원 사업 사례를 참고하여 이를 온라인 기반 예술교육 동아리 프로젝트로 전환하는 방법도 활용할 수 있다.

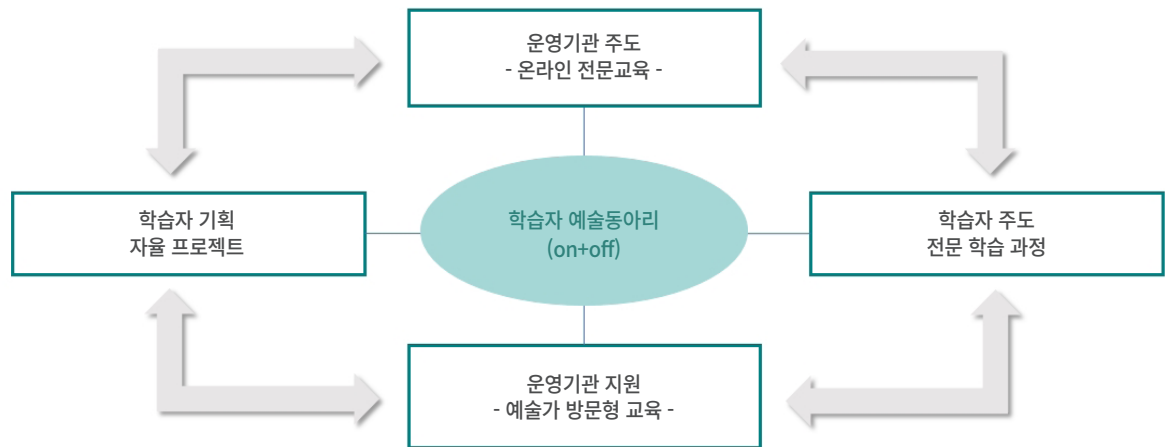


[그림 5] 자율형 교수-학습체계

(3) 제안모형 3 : 종합형 교수-학습체계

온라인 문화예술교육에서 필요로 하는 예술가 참여를 통한 전문성, 수요자 접근의 보편성, 학습자의 자율성을 동시에 추구하기 위한 방안으로 구조형과 자율형을 결합한 방식을 대안으로 제시할 수 있다.

이에 따른 적용 방안을 예로 든다면, 문화예술교육 프로그램을 진행하는 기관에서 참가자를 모집하여 온라인 기반의 교육활동을 진행하면서 지역사회 단위로 일상에서 활동할 수 있는 예술동아리 모임을 갖도록 지원한다. 학습자들은 사전에 설계된 교육과정에 따라 주어진 과제에 참여할 수도 있고 스스로 프로젝트를 만들 수도 있다. 운영기관에서는 온라인에서 콘텐츠 제공이나 시연, 토의를 진행하는 것만이 아니라 동아리 모임 중 대면활동 필요 시 직접 방문을 통해 현장 교육을 실시한다. 여러 지역으로 나뉘어 예술교육에 참여하는 학습자들은 SNS 등을 통해 공동 작업을 진행하거나 경험을 교류하고 토의활동에 참여할 수 있다. 장르나 운영 과정에 따라 차이는 있겠지만 작품 창작으로까지 연결된 경우, 온라인 갤러리나 무대를 통해 창작물을 공유 하면서 감상-비평 활동까지 진행한다.



[그림 6] 종합형 교수-학습체계

온라인 문화예술교육이 현장에서 실천성이나 효과성을 담보하기 위해서는 문화예술교육의 정체성과 가치를 실현시킬 수 있는 교육방법 모형을 개발하고 보다 다양한 방법을 현장에 제시할 수 있어야 한다. 이미 기존에 적용되어 온 다양한 교육방법들도 존재하지만, 문화예술교육에서 온라인 기반 교육은 중심 역할 보다는 보조 역할을 수행해왔기 때문에 아직까지 검증되고 보편화된 방법이 많지는 않을 것이다. 수업현장 중심의 지속적이고 새로운 교육방법 개발 노력이 요구된다. 또한 오프라인 교육과 차별화된 온라인 교육방법도 필요하지만, 궁극적으로는 대면과 비대면의 블렌디드 러닝(blended learning)을 위한 교육방법의 개발과 적용을 통한 통합적 접근도 중요하다.

3 유연한 매개자 지원체계

황정옥 | 경성대학교 무용학과 강사, 한국무용교육학회 편집위원

Key Point

- 변화한 문화예술교육 환경은 매개자들에게 참여 경험을 기반으로 온라인과 오프라인을 교차하며 교육 공간과 시간의 변화를 꾀하는 유연하고 창의적인 사유를 요청하고 있다. 문화예술교육은 현장의 맥락과 의미를 담아 낼 수 있는 학습 디자인과 제작이 진행되어야 하기 때문이다.
- 매개자 지원은 강의 콘텐츠 제작에 필요한 콘텐츠를 제공(큐레이팅)하는 플랫폼을 운영하고, 학습 디자인과 콘텐츠 제작을 연수를 통해 실습할 수 있도록 하며, 연구 모임을 통해 현장 특성이 반영된 콘텐츠 개발·제작(튜터 지원) 환경을 구축하는 것으로부터 시작될 수 있다.
- 또한 기존의 아르떼 라이브러리, 아르떼 아카데미를 연동한 LMS를 구축함으로써 학습 관리를 지속적으로 지원하는 것 또한 고려해 볼 수 있다. 이와 같은 환경에서 문화예술교육은 물리적 공간과 가상의 공간의 경계를 허물고 시간의 재배치를 거듭하는 유연한 확장성을 가질 수 있게 될 것이다.

코로나 19 이후 문화예술교육은 큰 변화를 겪고 있다. 특히 학교·사회 예술강사로 활동하는 문화예술교육가, 문화예술교육단체 소속 문화예술교육가, 문화기반시설 등에서 활동하는 문화예술교육가에게 주어진 상황은 녹록하지 않다. 현장의 상황에 따라 각기 다른 교육방식과 접근을 요청받고 있기 때문이다.

대면교육 중단으로 인해 제한적으로 비대면 교육이 진행되면서 문화예술교육가는 온라인 교육을 구상해야 했으며, 기관(시설, 학교) 상황에 따라 유튜브, 구글 클래스 룸, 줌(zoom) 등 다양한 플랫폼을 활용하여 동영상이라 일컫고 있는 교육 콘텐츠 제작에 분주한 시간을 보냈다. 여전히 불확실성이 잔존하고 있는 상황에서 문화예술교육의 본질적인 성격을 온라인이라는 또 다른 가상의 공간에 어떻게 투영해 낼 것인지 고민이 거듭되고 있다. 이전 보다 유연하며 입체적인 문화예술교육 경험을 구조화해야 하는 필요성이 요구되고 있는 것이다. 문화예술교육에서의 매개자는 교수 역량과 매개 역량을 토대로 직접적인 교육 진행자로서의 역할 혹은 조정과 협력, 축진을 기반으로 자원을 발굴하고 연계하는 역할로 활동하고 있다. 온라인 환경을 고려할 수밖에 없는 상황에서 문화예술 체험이 지니고 있는 소통 체계가 지속되길 바라며 문화예술교육 현장은 미디어와 매체에 대한 이해와 소통 역량을 매개자들에게 기대하고 있다.

코로나 19 상황에서도 문화예술교육이 중단되지 않기 위한 노력들이 있어 왔다. 공공기관에서 온라인(동영상) 교육 콘텐츠를 개발·보급하기 시작했고, 분산되어 있던 콘텐츠를 재구성해 안내하기도 했다.¹⁶⁾ 동영상과 교수·학습과정안 그리고 학습지를 세트¹⁷⁾로 제공하기도 하였으나, 대부분 동영상¹⁸⁾ 형식으로 공유되었다. 참여와 체험을 기대하는 문화예술교육 매개자(시설 관계자)와 향유자는 온라인(비대면)에 한정되지 않는

16) 한국문화예술교육진흥원에서는 아르떼 라이브러리(lib.arte.or.kr)를 통해 '학교 문화예술교육 원격수업준비를 위한 콘텐츠 활용 가이드' 및 학습자를 위한 감상·공감 콘텐츠와 교수자를 위한 교수·학습 콘텐츠, 문화예술교육 활용을 위한 90여 개의 누리집을 제공하고 있다. 또한 학교 예술 교과교육을 위한 온라인 콘텐츠 자료는 한국과학창의재단에서 운영하는 학교예술교육포털(artsedu.kofac.re.kr)을 통해 공유되고 있다. 자료 범위는 예술교과목인 음악, 미술에 한하여 그리고 교과서 내용에 준하여 안내되고 있다.

17) 서울시교육청에서 제공하는 예술교육 온라인 수업 콘텐츠가 이에 해당된다. e-학습터(cls.edunet.net), 제1서울창의예술교육센터(sen.go.kr/crezon1) 제2서울창의예술교육센터(sen.go.kr/crezon2)를 통해 3가지 세트로 구성된 94종 예술분야 콘텐츠를 제공 중이며 다른 플랫폼에 비해 제공되는 콘텐츠 유형과 분야가 다양한 편이다.

18) 국립아시아문화전당, the national gallery 등 국내외 문화예술 관련 기관에서 다양한 유형의 온라인 콘텐츠를 제공하고 있다.

오프라인(대면) 체험이 결합된 유연한 참여 환경을 기대하고 있다. 따라서 온라인 교육을 고려해야 하는 미시적 접근과 더불어 온라인과 오프라인이 연계되는 유연한 문화예술교육이 준비되어야 하며, 이와 같은 맥락에서 문화예술교육가 등 매개자 지원을 위한 환경이 구축되어야 한다.

1 | 온라인 문화예술교육의 환경

문화예술 현장에서 온라인을 통해 관객과 소통하고자 하는 다양한 시도가 이루어졌다. 온라인 전시 투어, 온라인 공연뿐 아니라 또 다른 방식으로 예술에 접근할 수 있는 경험을 온라인 콘텐츠로 제작해 공유하고 있는 것이다.¹⁹⁾ 일방향적인 전달·소통을 전제로 하는 감상·관람과는 맥락을 달리 하고 있는 문화예술교육의 경우, 온라인 콘텐츠를 기획한다는 것은 더 많은 한계를 갖는다. 문화예술교육은 자기 이해와 표현을 통해 자신과 타자, 환경 그리고 더 나아가 세계와 소통하는 관계 맺기로서 참여 행위를 지향하고 있기 때문이다.

[표 4] 온라인 문화예술교육 운영 환경

구분			접근	고려 지점
문화예술교육가 · 예술 강사 · 문화예술교육사 · 기획자	학습 디자인	교육 형식	학 교 · 온라인 · 플립 러닝(flipped learning)	<ul style="list-style-type: none"> - 학교 (예술강사) <ul style="list-style-type: none"> · 단위학교에서 이용하는 LMS(e-학습터, 구글 클래스룸-zoom)를 기반으로 진행 · 기술 습득, 감상 교육 등 특정 내용으로 참여 경험이 제한되는 상황 발생 · 학습 기본권 차원에서 비대면 교육으로 전환 추진, 학습자 개별 참여 · 평가 가능 여부에 따라 LMS 이용 범위가 상이, 대부분 과제 중심 교육, 콘텐츠 활용 교육으로 진행 · 단위학교별 다른 LMS 운영, 다발적이고, 다양한 유형의 강의 영상 콘텐츠 개발 필요 - 학교 밖 (예술강사, 교육단체) <ul style="list-style-type: none"> · 온라인 교육의 한계성 완화를 위한 오프라인 교육 결합에 대한 시도 확산 : 문화예술교육에 적합한 블렌디드 러닝, 플립 러닝으로 접근 · kit, 워크북, 리소스 팩 등 다양한 콘텐츠를 개발 활용, 상호 소통과 자발적 참여 촉진 · 참여 대상에 따라 플랫폼 이용 방식 및 콘텐츠 공유 방식이 다를 수 있음(예. 노인_유투브, 카카오톡, 문자 이용, 개별 참여/아동_시설에서 zoom 이용, 그룹 참여) · 기관/시설 상황에 따라 온라인 교육에 필요한 인프라 부족 발생(예. 기자재 부족, 인력 부족, 교육 미미)
			사 회 · 온라인(실내, 야외) · 블렌디드 러닝(blended learning)	
		교육 시간	학 교 · 40/45/50분 단위 · 연속적(정기성)	
			사 회 · 최소 1시간~3시간 · 연속적/분산적	
		참여 방식	학 교 · 1인 학습자	
			사 회 · 다수 학습자(기관 이용자 동시 참여)	
	제작	콘텐츠 유형	학 교 · 동영상(비동시성-일방향) · 원격(동시성-양방향) · 활동지	
			사 회 · 동영상(비동시성-일방향) · 원격(동시성-양방향) · 키트(여러 형태의 체험자료) · 워크북(체험 기록과 기억, 포트폴리오)	
	유통 · 소통	플랫폼	학 교 · 공공기관 플랫폼, 상업적 플랫폼	<ul style="list-style-type: none"> - 공통 <ul style="list-style-type: none"> · 온라인 콘텐츠의 접근성 : 학습자, 교수자, 학습자간, 학습자-교수자간 양방향적인 소통 가능한 플랫폼 필요성 · 학교의 경우 LMS공유가 되고 있는 까닭에 콘텐츠에 대한 요구가 높을 수 있으며, 기관/시설의 경우 교육 방식과 유형에 대한 유연함을 가질 수 있는 환경인 반면, 온라인 교육을 위한 담당자, 참여자의 이해도 및 기자재 문제 등이 발생할 수 있음
			사 회 · 상업적 플랫폼	
협력가 · 교사 · 기관 담당자	유통 · 소통	플랫폼	학 교 · 교육부 지침에 의거 학습관리시스템(LMS) 이용 · 학습자 개별 참여 지원	
			사 회 · 상업적 플랫폼을 LMS로 활용 · 플랫폼 활용 방법 사전 교육 후 개별 참여 안내 · 기관/시설 내 교육환경에서 플랫폼 이용 지원	

19) 전 세계 유명한 27명의 무용수들이 <swan lake bath ballet>를 선보이거나 <백조의 호수> 중 '네 마리 백조' 장면을 각자 촬영 편집해 영상 포스트를 하기도 한다.

위와 같은 문화예술교육 현장에서의 조건과 한계는 매개자 대상 지원 체계에서도 고려되어야 할 요소이다. 짧은 시간이었지만 상반기 동안 진행된 온라인 교육은 일반화된 명제적·사실적 지식 전달에는 유효할지라도 가치와 행위를 공유하고 경험적 지식을 구축하는 영역에서는 집체교육이 보완되어야 한다는 사실을 인식하게 된 계기였다.²⁰⁾ 대표적인 대형 온라인 강좌인 K-MOOC 역시 강의 영상에 치중되어 있어 MOOC 본래의 목적인 큐레이팅과 토론(소셜러닝) 기능에 대한 요구가 높아지고 있으며, 온라인과 오프라인을 융합하는 블렌디드 러닝(blended learning)의 필요성과 기대 또한 높아지고 있다.

문화예술교육은 ‘안다’는 것이 아니라 ‘느낀다’는 경험에서 출발한다. 개념이나 정보, 기술보다도 우리의 감각이 미치는 세계에 대한 관심이 참여 행위로 뻗어나가는 지점에 문화예술교육이 서 있기에 소통 미디어로서의 예술의 기능과 디지털 미디어와 플랫폼에 대한 이해 그리고 각 미디어를 연계할 수 있는 역할과 태도, 역량이 요구되고 있다. ‘오가닉 미디어’로서의 예술 체험 즉, 참여(engagement)의 가치를 가늠해 보아야 하는 것이다.

이와 같은 상황에서 매개자 역량 지원을 위한 아르떼 아카데미 역시 코로나 19 영향으로 온라인(동영상, 원격)으로 추진되고 있으며, 급격하게 변화한 환경 요소를 고려해 연수 과정이 구성되었다. 학교 예술강사, 사회 예술강사, 문화예술교육사를 대상으로 기획된 연수는 ‘4차 산업혁명시대의 국제사회 문화예술교육 흐름’, ‘Z세대를 위한 문화예술교육’이 공통과정으로 진행되며, 학교 및 사회 예술강사 대상으로는 ‘온라인(동영상)강의 콘텐츠 제작하기’, ‘멘토십 연수’가 경력별로 분야별로 세분화되어 기획되었다. 대체적으로 개념 이해를 목적으로 하는 교육과목은 동영상으로 사례나 실습, 토론 등의 진행이 원격으로 이루어지고 있다고 볼 수 있다.

2 | 유연한 문화예술교육 교수·학습 지원을 위한 노력과 가능성

온라인 교육의 단점으로 자주 언급되는 것이 참여도와 자기 주도성이다. 언제 어디서나 교육에 참여할 수 있다는 온라인 교육의 장점은 아무 때나 볼 수 있다는 또 다른 문제를 야기한다. 일방향적인 온라인 콘텐츠는 ‘본다’라는 경험에 머물게 된다는 것이다. 그렇기에 ‘본다’가 아닌 ‘참여한다’의 경험으로 이끌 수 있는 방법을 찾기 위한 노력이 이어지고 있다.

특히 체험(직접 경험)을 중시하는 문화예술교육의 접근성은 양방향 교육[동시성, 원격]을 전제로 일방향 교육[비동시성, 동영상]뿐 아니라 콘텐츠 활용 교육, 과제 수행 활용 교육, 실감 체험 활용 교육, 상호 소통 활용 교육²¹⁾, 제작 실행 활용 교육 등이 결합·융합된 방식을 취할 수밖에 없다. 동영상은 강의를 대체하는 영상 콘텐츠가 아니라 체험과 제작을 안내하는 내용으로, 관찰하고 탐색하며 상상하는 읽기(literacy) 자료로, 함께 공유하는 참여 결과 등으로 다양하게 해석되고 체험 과정에 활용되어야 한다. 이는 현장 사례나 동영상 강의 콘텐츠 제작을 위한 도구(tool) 이해를 넘어서는 새로운 교육지원 시스템과 교육 패러다임을 모색해야 한다는 것을 뜻한다.

20) 상반기 동안 진행된 각 대학의 온라인 교육에 대한 만족도는 참여 주체(교수자, 학습자)에 따라, 교육 형식(일방향, 양방향) 따라 달리 드러나고 있다. 또한 참여도를 높이고 이수 현황을 관리하기 위해 강의자 외에 튜터를 두고 중간 기말시험(객관식), 퀴즈, 과제, 그룹토론 등을 진행하는 K-MOOC 역시 강의(콘텐츠) 성격에 따라 효과성은 다르게 해석되고 있다. 좋은 자료를 강연자가 다양하게 큐레이팅하고 이를 기반으로 학습자간 상호 토론이 가능한 학습자 중심의 교육환경을 제공하는 것이 MOOC 본래의 목적이다.

21) 다른 공간에 있는 또 다른 참여자와 소통할 수 있는 경험을 뜻한다. 온라인 플랫폼을 통해 다른 공간에 있는 참여자가 만든 작품을 감상하고 의견을 교류하거나 교육활동을 실시간(양방향)으로 공유하면서 표현하고 소통하는 과정에 함께하는 것이다.

문화예술교육 단위 사업에 따라 가능성과 한계가 있을 것이나 참여자의 경험을 기반으로 온라인과 오프라인을 교차하며 교육 공간과 시간²²⁾의 변화를 꾀하는 유연하고 창의적인 사유를 필요로 하고 있는 것이다.

3 | 문화예술교육의 기획 및 실행 주체

온라인 문화예술교육이 실행되기 위해서는 학습 디자인을 기반으로 이에 적합한 콘텐츠 제작이 유기적으로 진행되어야 하며, 콘텐츠가 소비되고 유통되는 플랫폼의 기능과 성격²³⁾에 대한 이해 또한 수반되어야 한다. 아울러 경험 내용으로 공유되는 예술형식에 대한 배려 또한 필요하다. 이해, 발견, 표현, 소통·공유의 시간을 공유하는 문화예술교육은 각 예술형식에 따라 유의해야 할 지점들이 다르게 발생하기 때문이다. 몸이 직접적인 미디어로 작용하는 예술형식이 있는 반면, 시각적 이미지가 혹은 서사, 상상블, 오브제 등이 소통 미디어로 기능하며 경험 요소가 구성되는 형식이 있다. 이와 같은 예술체험 방식에 따라 어떤 접근이 유효할지 상호소통과 협력이 가능한 학습 디자인에 대한 구상이 필요하며, 때로는 물리적 시·공간과 결합될 수 있는 가상의 공간(온라인)을 창안해야 한다. 따라서 온라인 문화예술교육을 위해서는 문화예술교육가에게 다양한 콘텐츠를 공유할 수 있는 플랫폼이 제공되어야 하며, 매개자와 참여자의 미디어 리터러시에 관한 이해와 디지털 역량이 요구된다 하겠다.²⁴⁾ 이와 같은 환경적인 토대 위에 아르떼 아카데미의 연수와 함께 연구 모임 등이 문화예술교육가를 위한 지원으로 뒷받침되길 기대한다.

더욱이 문화예술교육가 대상 교육·연수는 소그룹 단위 집체교육으로 접근성을 높이고 상호 소통이 가능한 구조(양방향 원격교육)위에 추진될 것을 고려해 보아야 한다. 문화예술교육 현장의 맥락과 의미를 담아낼 수 있는 디자인과 제작이 진행되어야 하기 때문이다. 개별적인 사유와 감각, 그리고 문화 이해와 공감, 관계에 대한 신뢰와 연결, 의미의 발견과 해석이라는 문화예술교육의 가치는 참여 주체에 따라 각기 다른 문화예술교육 디자인과 기술이 요청된다는 사실을 기반으로 한다.

학교 예술강사의 경우, 단위학교에서 활용하는 LMS(Learning Management System)를 기준으로 온라인 교육 콘텐츠를 제작하고 과제 제출과 원격 화상 등을 통해 학습자와 상호소통하고 있다. 복수의 학교(학급) 교육을 담당하기에 무엇보다 강의 콘텐츠를 제작하는데 많은 시간이 소요되고 있다. 적절한 콘텐츠를 조사하고 선별하는 것부터 저작권 문제에 대한 이해와 궁금증, 양방향적인 소통이 가능한 그러면서도 예술체험이 가능한 범위를 어디까지, 어떻게 구현해야 할지 학습 디자인에 대한 고민이 비롯되는 것이다. 비대면(온라인) 교육이 진행되고 있는 학교²⁵⁾는 담당교사를 통해 기본적인 지침과 플랫폼(LMS) 등을 안내받는 상황이기도 하다. 아르떼 라이브러리나 아카데미에 대한 접근성이 떨어지는 편이기도 하다. 따라서 강의 콘텐츠 제작에 필요한 자료(콘텐츠), 좋은 자료를 선별하고 소통하는 큐레이션, 상시적인 재교육프로그램과 이와 관련된 정보와 의견을 교류할 수 있는 최소한의 LMS 지원이 필요하다고 볼 수 있다.

22) 문화예술교육이 추진되는 현장 특성에 따라 참여자는 집에서(혼자) 혹은 시설에서(여럿이) 참여하기도 하고 교육 시간을 분산해서 혹은 연속적으로 활용하기도 한다. 따라서 디자인 되는 참여 경험은 다양성을 포용해야 하며 관계성을 중심으로 하는 학습 경험을 기획해야 한다. 릴레이로 분산된 시간을 하나의 공간에서 연결하거나 공유하는 시간은 같으나 공간을 분산해 이용할 수도 있을 것이다. 분산된 공간에서 작업한 체험을 동일 시간 내에서 공유할 수도 있고, 같은 공간과 같은 시간에 있지만 그 안에서는 각자의 공간과 시간을 창조할 수도 있다. 이처럼 참여 경험은 다양성을 품으면서 디자인 될 수 있다.

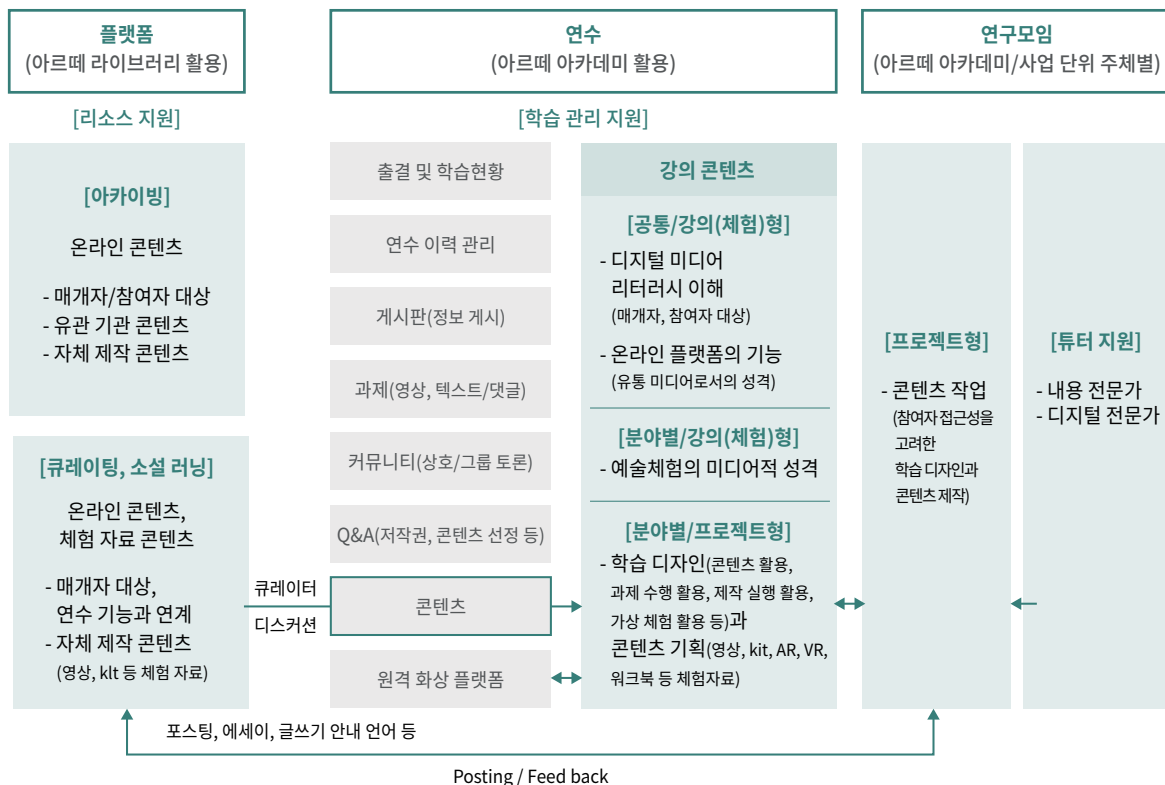
23) 기술적 영역은 인간의 개입에 의해 의미가 구성되고 기능이 결정되기에 플랫폼이나 프로그램을 다루는 기술이나 개념을 넘어서야 한다. 플랫폼의 소통 기능과 유통되(하)는 행동 양식 등에 대한 분석과 이해가 필요하다고 볼 수 있다.

24) 미디어 특성에 따라 예술 체험에서 감지하게 되는 정서적 반응과 감각이 어떤 관계를 맺고 의미를 생성하는지에 대한 논의 또한 포함되어야 한다.

25) 등교가 불가능한 시점에서는 학교 예술강사 역시 비대면(온라인)교육으로 교육활동을 추진하고 있다.

아울러 예술교과 담당 교사의 경우에도 강의 콘텐츠에 필요한 정보와 콘텐츠 기획 및 학습 디자인에 대한 요구도가 있을 수 있기에 함께 살펴볼 필요성이 있다.

사회문화예술교육 현장에서 활동하는 예술강사, 교육단체, 행정인력²⁶⁾, 문화예술교육사의 경우, LMS의 보편적 기능으로 사용되고 있는 zoom, 카카오톡, 네이버밴드, 유튜브 등을 통해 온라인 환경에 접근하고 있으며, 가용 예산과 기관·시설의 협력을 통해 동영상, 이미지, 키트(kit), 툴킷(tool kit) 워크북, 가이드북, 포트폴리오 등²⁷⁾ 다양한 체험 자료를 콘텐츠로 기획·제작하고, 실감 체험 활용 교육, 제작 실행 활용 교육, 상호 소통 활용 교육까지 체험 방식을 유연하게 넓혀가고 있다. 다만 기관의 환경적 요인(기자재, 인력, 네트워크 등)에 따라 실현 가능성이 다르게 해석될 수 있다. 학교 예술강사의 경우, 강의 콘텐츠 외에도 워크북 등을 통해 체험과 소통을 다각화하려 하지만, 다른 콘텐츠로 확대하기에는 가용 예산이 없으며 학습자가 각자의 공간에서 개별적으로 참여한다는 한계가 있다. 이러한 환경적 특성에도 불구하고 문화예술교육이 체험과 참여, 그리고 소통과 이해의 공간이 되려면 강의 콘텐츠 뿐 아니라 체험 자료 개발 및 제작과 관련된 지원 또한 필요하다 하겠다. 이와 같은 지원 환경이 구축될 때 문화예술교육 현장은 유연한 접근성을 가질 수 있을 것이다. 따라서 이와 같은 맥락에서 문화예술교육 현장의 특성을 고려해 하나의 틀로 묶어 살펴보면 다음과 같은 지원 방식을 구상해 볼 수 있다. 상시적으로 강의 콘텐츠 제작에 필요한 온라인 콘텐츠(체험 자료 포함)가 제공되고, 온라인 학습 기획과 설계를 체험할 수 있는 강의 콘텐츠 등을 중심으로 아르떼 라이브러리와 아카데미가 연동되는 LMS 구축 또한 고려해 볼 수 있는 것이다.



[그림 7] 유연한 문화예술교육 환경 구축을 위한 매개자 지원 방안²⁸⁾

26) 기관에 따라서는 행정인력이 문화예술교육 사업을 기획하고 관리하는 역할을 하기에 포괄적으로 포용할 수 있는 행위 주체라 볼 수 있다.

27) 문화예술교육의 참여 경험은 영상 콘텐츠 뿐 아니라, 스스로 제작하고 표현하고 구성할 수 있는 체험 자료(kit, 워크북, 노트 등) 또한 중요한 콘텐츠라 볼 수 있다. 이러한 체험 자료에 교수자의 강의 영상 콘텐츠, 혹은 원격 화상이 더해질 때 온라인과 오프라인의 경계를 넘나드는 문화예술교육을 구현할 수 있기 때문이다.

28) 문화예술교육을 기획하고 실행하는 행위 주체가 다양한 만큼 참여 주체 또한 다층적이기에 여기에서는 강의 콘텐츠 유형과 방향성만 기술하였으며 실질적으로는 단위사업별 혹은 참여 대상별 기준에 따라 세분화되고 분류되어 진행되는 것이 효과적이라 볼 수 있다.

문화예술교육가는 강사의 영역을 넘어 개인과 공동체의 경험과 삶을 디자인하는 위치에 있다. 그렇기에 이들에 대한 연수는 선택지를 넓히되 연수과정 즉 강좌와 교육과목이 체계적으로 연계된 이수 체제에서 계속성과 지속성, 발전성을 그려 보아야 한다. 다양한 콘텐츠를 아카이빙하고 좋은 자료를 탐색할 수 있도록 하는 큐레이션²⁹⁾ 기능 또한 고려되어야 할 요소이다. 아울러 연구 모임은 튜터 지원³⁰⁾을 통해 체계적이고 지속적인 실천적 경험이 제공되어야 한다. 이와 같은 환경에서 문화예술교육은 확장성³¹⁾을 가질 수 있게 될 것이다. 이는 곧 물리적 공간과 가상의 공간의 경계를 허물고 시간의 재배치를 거듭하는 온라인(대면)과 오프라인(비대면)이 유기적으로 소통되는 유연한 확장성을 말한다.

4 | 실행 협력 주체

여러 정책 영역과 결합한 문화예술교육은 참여 행위 주체 또한 다양해지고 있다. 대표적으로 문화예술교육 실행을 협력하는 위치에는 아동·노인·장애인복지기관, 종합사회복지관, 지역아동센터, 다문화가족지원센터 등의 실무자와 학교 교사 등이 있을 수 있다. 교사의 경우, 직접적으로 온라인 교육을 기획하고 실행하는 주체이기에 온라인 콘텐츠의 성격이나 기능, 플랫폼의 접근성, LMS의 활용성에 대해 예술강사와 협력하고 공유하는 관계에 있다고 볼 수 있다. 이와 달리 복지시설 및 기타 시설 실무자(행정인력)는 비대면 교육에 대한 이해와 접근성이 미미한 경우도 있다. 일부 기관에서는 이용자를 대상으로 zoom 등 플랫폼 사용법을 교육하기도 하고 SNS 등을 통해 교육 정보를 공유하고 일부 교육을 제공하고 있기도 하지만, 기관 규모와 기관 유형에 따라 온라인 문화예술교육의 환경은 매우 다르다고 볼 수 있다. 따라서 온라인 문화예술교육이 진행되기 위해서는 이들에 대한 ‘온라인 플랫폼의 활용과 이해’에 관한 지원이 필요하다 볼 수 있으며, 시설 이용자 대상으로 온라인 환경에서의 상호 관계와 소통에 대한 이해를 도모하기 위해 ‘디지털 미디어 리터러시’에 관한 정보와 교육 제공도 함께 지원될 수 있을 것이다.

29) 교수자는 체제를 위한 자료, 콘텐츠를 축적하고 제시(큐레이션)하며 자발적 참여가 가능하도록 교수자와 참여자 간 kit, 영상, 프레젠테이션, 에세이, 포스팅, 언어 안내, 댓글, 글쓰기, 그룹토론 등을 연계해 진행과정을 상호 소통하고 의견 공유 및 피드백(소셜 러닝)을 제공하는 것을 일컫는다.

30) K-MOOC의 경우, 대체적으로 학습지원을 위한 튜터가 지원되고 있다. 연구 모임에서는 유연한 학습 디자인을 구상할 수 있는 내용 전문 튜터와 콘텐츠 기획 및 제작과 연계될 수 있는 기술적 지원을 제공하는 디지털 전문가가 튜터로 지원될 수 있을 것이다.

31) 황대준(2020), 한국형 원격교육 중장기 발전방향 정책 토론회 “한국형 원격 교육 발전 전략” 34p를 참조해 볼 수 있다. 대면과 비대면의 유연한 통합 교육을 통해 확장된 공간에서 교육이 추진될 수 있는 방안을 제시하고 있다.

5 | 또 다른 교차지점

예술의 접근성은 소비와 공유에서 양방향(many-to-many) 관계성으로 소통되는 공공재로 전환되었다. 하나의 콘텐츠가 생성되면 전달과 동시에 관계 맺은 사람들에 의해 또 다시 생성, 소비, 유통되는 즉 다른 미디어로 연결되는 성격을 띠게 된 것이다. 이는 관계 맺기로서의 환경이 유통 미디어로 기능한다는 의미이다.

이러한 동시대 환경에서 스마트 폰을 자신의 몸의 일부로 사용하는 포노 사피엔스(phone sapiens)가 참여하는 온라인 문화예술교육 생태계는 미디어와 플랫폼을 매개로 인간의 감각과 사유가 연결되고 관계 맺는 방식을 제시해야 한다. 문화예술교육 자체가 관계 맺기를 통해 의미를 갖는 소통과 참여의 시간이 되도록 만들어야 하는 것이다.

이미 온라인과 오프라인이 융합된 세계에 살고 있는 우리는 코로나 19라는 팬데믹 이전부터 미래 교육으로 온라인 학습을 준비해 왔다. 이와 함께 얇은 관계에 의해 형성되는 것이기에 관계성의 관점에서 ‘삶을 위한 교육’을 논의해 왔다. ‘교사가 존재하는 것만으로도 교육은 이루어진다’는 명제 또한 이러한 맥락을 내포하고 있다. 교육은 ‘하나’가 아닌 ‘여럿이’이라는 관계로 이루어지는 실천이라 볼 수 있는 것이다. 그렇기에 문화예술 교육가가 개발한 온라인 콘텐츠가 일방적(one-to-many) 관계로 작용하지 않도록 유연한 문화예술교육이 가능한 환경이 구축될 수 있는 교수학습지원에 대한 논의가 지속되길 기대한다.

4 온라인 통합 플랫폼 구축

조은아 | 추계예술대학교 문화예술경영대학원 교수

Key Point

- ‘학습자원의 허브 - 학습자의 학습환경 - 학습주체들의 생태계’로서 온라인 문화예술교육 플랫폼을 구축해야 한다.
- 축적된 교육자원들을 가공하여 학습객체화, 모듈화하는 작업이 필요하다.
- 문화예술교육에 대한 다양한 학습동기와 목표에 따라 이용자층을 세분화하여 접근해야 한다.
- 공공 문화예술교육 플랫폼은 문화예술계가 가진 수준 높은 리소스 기반의 콘텐츠들이 제공될 때 힘을 가진다.
- 우수 학습콘텐츠, 첨단 학습콘텐츠, 스타예술교육자 등 플랫폼의 노드(node) 콘텐츠 개발 전략이 필요하다.

1 | 온라인 문화예술교육 플랫폼 구축을 논하는 이유

코로나 19로 인한 교육상황의 변화는 문화예술교육에서도 ‘비대면’에 초점을 두는 사고와 접근방식을 요구하게 되었다. 문화예술교육의 뉴노멀 혹은 넥스트노멀 시대는 온라인 수업 기기나 기술적 체계의 도입을 넘어서, 대면·비대면의 문화예술교육을 통해 얼마나 다양하고 풍부한 예술적 경험을 제공함으로써 사람들의 문화예술에 대한 접근성을 높일 것인지, 예술의 본질적 가치가 온라인 문화예술교육에 어떻게 결합하여서 의미 있는 학습이 발생하게 할 것인지에 대한 접근방법을 찾는 것이 당면한 과제이다.

최근 다양한 분야에서 코로나 19 대응전략에 대해 논의하는 대부분의 글이나 포럼에서 가장 중요한 과제로 다루고 있는 것 중 하나가 플랫폼 구축이다. 준비되지 않은 비대면 문화예술교육의 문제에 대응하기 위한 중요한 과제로 등장한 것 중 하나도 온라인 플랫폼 구축이다. 문화예술교육 영역에서 ‘플랫폼 구축’을 필요로 하는 이유가 무엇인지, 플랫폼 구축의 목적이 무엇인지 명확히 할 필요가 있다.

교육플랫폼 구축은 시스템-콘텐츠-서비스 설계의 문제이기 때문에 구축 방향에 대한 논의에 있어서 보다 개념적으로 접근할 것인지 혹은 보다 공학적으로 접근할 것인지에 따라 논의의 범위가 달라질 수 있다. 이 글은 문화예술교육 플랫폼 구축에 대한 이슈를 다루기 위한 목적이므로, 개념적 차원에서 문화예술교육 플랫폼이 담아내야 하는 기본 기능과 구축을 위한 고려사항에 대해 논하고자 한다.

비대면 방식의 문화예술교육을 위한 온라인 환경이 필요하게 되면서, 문화예술교육 플랫폼의 필요성이 등장하게 된 것은 당연하다. 현장 중심으로 이루어지던 문화예술교육을 온라인 공간으로 옮겨야 한다는 건 매우 낯설고 힘든 과제이다. 오프라인에서 온라인으로 학습환경의 변화이기도 하면서, 학습내용, 학습방법, 학습활동, 전달방식, 학습자원 등 학습접근방식의 전체적인 변화를 의미하기 때문이다. 그래서 이러한 전반적인 변화를 뒷받침하는 새로운 환경이 필요하게 되었고, 그것이 문화예술교육 플랫폼에 대한 요구이다.

기능적으로 교육플랫폼은 교육 공급자와 소비자가 원하는 가치를 교환할 수 있도록 구조화된 온라인 상의 환경이다. 학습콘텐츠와 서비스가 제공되고 소비되는 온라인 학습의 방식이면서, 교육 참여자 간의 상호작용을 통해 작동하는 학습생태계라 할 수 있다. 교육플랫폼의 주요 기제는 콘텐츠이지만, 콘텐츠 이외에 교육 공급자와 학습자가 만나게 하는 방식, 학습을 지원하는 서비스와 같은 다른 요소들이 플랫폼의 중요한 구조를 함께 형성한다.

문화예술교육 플랫폼 역시 온라인 형태의 문화예술교육 콘텐츠가 공급되고 소비되는 공간이면서, 문화예술교육의 공급자와 학습자가 연결되는 방식이자, 온라인 환경에서 학습자의 학습경험이 효과적으로 일어날 수 있도록 학습활동과 지원서비스가 제공되는 통합적 기능의 구조적 환경이다. 그러므로 문화예술교육 플랫폼의 구조가 중요하며, 특히 온라인 환경으로 진입한 문화예술교육이 학습자에게 유의미한 학습경험을 주기 위해 콘텐츠, 학습활동, 학습지원서비스를 어떤 방식으로 설계해야하는지가 중요한 부분일 것이다.

2 | 기존 교육플랫폼 현황 및 시사점

MOOC 방식의 플랫폼은 교육과정 내용과 운영방식에 다소 차이는 있지만, 대규모의 고등교육 강의를 제공하는 열린교육플랫폼(Open Learning Platform)이다. K-MOOC는 국내 참여대학이 개발한 분야별 강좌와 특정 분야의 묶음강좌를 제공하는 온라인 동영상 강의 중심의 국내 대표적인 교육플랫폼으로, 다수의 예술(예체능) 분야의 성인대상 강좌들을 제공하고 있다. <EBS 온라인클래스>는 학교별로 초·중·고 교과과정에 따른 교사들의 무료강좌를 학생들이 수강할 수 있도록 서버 이용을 지원하는 플랫폼으로, 예술교과와 창의적 체험활동, 동아리 학급별로 온라인클래스를 운영한다. <클래스팅> 역시 학교를 기반으로 교사들이 온라인 학급을 운영하는 방식의 플랫폼이지만, SNS 기반의 소셜 러닝을 지원하는 방식을 도입해서 교사들이 SNS로 수업자료를 공유하고, 학생들과 소통하도록 지원하며, 학교업무 관리시스템을 구축하고 있다. 또한 학부모를 위한 학교 정보와 소통의 장을 제공하고, 학습자별 인공지능 추천의 맞춤형 학습이 가능하며, 학년별 교과별로 큐레이팅 된 준비물과 도서·문구류 등의 교육상품 스토어도 운영하는 통합적 플랫폼이다. <학교온>은 교육부가 코로나 19에 대처하기 위해 만든 교육현장 교사들을 위한 다양한 온라인 학습자료 공유통합사이트로, 학생들의 학습활동 제공, 교사 대상 교육사례 및 아이디어 제공과 함께 다양한 콘텐츠 제공 사이트의 링크를 통해 콘텐츠 검색이 가능하다. 문화예술 분야의 주제어 검색을 하면 관련된 국립국악원, 국립중앙박물관, 국립극장 등의 문화기관이나 ‘세바시’와 같은 민간교육기관의 링크가 제공된다.

민간 영역에서는 <미래교실네트워크>가 공교육 교사들을 대상으로 플립러닝(Flipped learning)을 지원하는 플랫폼인 <거꾸로 교실>을 운영하는데, 교사와 학생이 원하는 프로젝트를 생성할 수 있고 다양한 멘토링 풀과 연계하며, 자료관리와 의사소통을 지원하는 팀버스 기능을 탑재하고 있다. 음악, 미술교과도 포함되어 있다.

문화예술교육을 제공하는 플랫폼은 아니지만, <미네르바 스쿨>은 자체 개발한 실시간 화상회의 기반 ‘액티브 러닝 포럼’을 통해 학습자-교수자와의 상호작용과 학습자 간의 협업을 극대화하는 플랫폼으로, 모든 교육은 온라인으로 이루어지지만, 오프라인의 현장실습형 프로젝트 수행이 병행되는 블렌디드(Blended) 학습체제라 할 수 있다.

미국의 <게티(Education at the Getty)>와 케네디센터 <ArtsEdge>의 경우, 공교육체제에 맞춰 예술교육 학습자료를 제공하는 대표적인 리소스 기반 예술교육 플랫폼이다. 문화예술 콘텐츠를 제공하는 앱인 구글 <Arts&Culture>는 문화예술교육 플랫폼 중 하나로 볼 수 있는데, 전 세계의 미술관과 예술작품 컬렉션과 주

제별 콘텐츠들의 이미지와 동영상, VR영상을 제공하고, 창작활동 및 게임을 통한 교육콘텐츠 등 다양하고 심도 있는 콘텐츠 아카이브를 구축한 플랫폼이다. 미국의 <마스터 클래스(Master Class)>는 문화분야의 수준 높은 강의를 제공하는 교육플랫폼으로, 분야에서 최고 유명인의 강의를 중심으로 운영되는 유료 교육플랫폼으로 차별화되어있다. 국내 온라인 음악교육사이트인 <도약닷컴>의 경우, 온라인상에서 현악, 작곡, 보컬 등을 포함한 다양한 장르의 강의를 운영하고 있는데, 난이도별로 교육을 진행하며 튜터링 서비스를 통해 1:1 피드백을 제공하고 있다. 문화체육관광부의 경우, 코로나 이후 문화포털 내에 ‘집콕문화생활’을 통해 어린이콘텐츠, 교육체험콘텐츠, 문화예술콘텐츠, 도서콘텐츠, 체육콘텐츠, 온라인공연, 실감형 전시콘텐츠 등의 링크 사이트를 제공하고 있다.

위의 사례들을 보면, 플랫폼의 유형은 강좌 제공 방식, 리소스 기반의 학습자료 제공, SNS 기반 소셜러닝 방식, 실시간 화상강의 방식 등으로 플랫폼 목적에 따라 차이를 보인다. 하지만, 대부분의 공공교육 플랫폼에서는 문화예술분야의 학습을 다루는 비중이 미약하거나 문화예술교육을 지원하기 위한 플랫폼 기능은 부족한 실정이다. 초·중·고 교육체제의 교과차원에서 학습자료가 제공되거나 교사들의 학습개설서비스나 서버 지원이 주를 이룬다고 할 수 있다. 학교 교육과정 위주의 교육플랫폼에서는 문화예술교육 콘텐츠가 매우 부족하고, 문화예술포털에서는 교육적 관점의 서비스가 제대로 제공된다고 보기 힘들다. 반면 민간플랫폼의 경우, 타겟 이용자에 대한 범위 설정이 비교적 분명한데, 그에 따라 콘텐츠를 특화하고 집중적으로 운영함을 알 수 있다. 민간플랫폼의 타겟 이용자는 비즈니스 관점에서 중요한 고려요소인 반면, 모든 국민의 문화예술교육의 접근성을 고려해야하는 공공적 성격의 플랫폼에서는 이용자 설정이 쉽지 않다. 문화예술교육분야의 학습자층은 스펙트럼이 넓고, 학습의 목적도 매우 다양하기 때문에 타겟 이용자를 규정하는 것은 플랫폼의 방향을 정하는데 있어 중요한 점이라 할 수 있다.

한편, 2005-2006년에 교육진흥원 주관으로 추진되었던 문화예술교육플랫폼 구축사업(문화예술교육 지식정보화 종합계획 수립 과제)의 계획은 현재 플랫폼 구축의 방향에 있어 시사점을 준다. 디지털 환경의 발달 속에서 문화예술교육에 대한 평등한 기회를 제공하고 다양한 문화예술교육의 주체들이 온-오프라인 상에서 유기적으로 연결됨으로써 문화예술교육의 지식이 창출되고 공유되는 생태계를 구축하기 위한 목적으로 추진된 사업이었다. 문화예술교육의 정책 및 비전을 구현할 수 있는 ‘문화예술교육 지식생태계’ 구축을 목표로, 문화예술교육 매개자들이 정책 초기 단계에서 문화예술교육이 무엇인지를 함께 고민하는 온라인 커뮤니티를 기반으로 문화예술교육의 지식을 생성하고 공유하는 시스템을 구축하고자 하였고, 현장 매개자를 지원하는 온라인 리소스센터를 기획하였다.

특히 온라인 문화예술교육 플랫폼의 방향을 자기주도적 학습이 가능한 구성주의적 교육철학에 근거한 온라인 리소스센터를 구축하는 것으로 잡고, 문화예술교육의 가치와 방법론을 담은 현장의 우수사례(Best Practice)를 구조화하여 학습자원으로 제공하는 리소스센터를 만들고, 이를 기반으로 통합 이러닝시스템을 마련하는 것이 핵심개념이라 할 수 있다.

계획수립 및 시범사업으로 끝나기는 하였지만, 이 사업을 통해 도출된 시사점은 현재 플랫폼 구축에 있어서도 유효하다. 첫째, 플랫폼은 문화예술교육의 지식생태계 기반의 선순환적 시스템이며, 둘째, 문화예술교육 허브로서의 온-오프라인 연계형 교육체계이며, 셋째, 문화예술교육 매개자(교강사) 대상 교수학습체계와의 통합적 구조였으며, 넷째, 리소스 기반의 플랫폼 구조 구축이었다는 점이다.

3 | 문화예술교육 플랫폼의 기본 구조와 주요 요소

(1) 열린교육자원(OER)과 학습관리시스템(LMS) 구조로서의 플랫폼

OER(Open Educational Resources)은 인터넷을 통해 무료로 공유되는 학습자원으로, 개방형 학습플랫폼(Open Learning Platform)을 구성하는 기본요소이다. OER은 그 자체로 학습에 활용되는 콘텐츠이자 학습 자료를 활용할 수 있도록 하는 소프트웨어 도구를 포함한다.³²⁾

한편, LMS(Learning Management System)는 학습자의 학습을 지원하고 관리하는 시스템으로, 온라인 상에서 학습의 전반적 활동을 관리함으로써 학습효과를 높이는 환경을 제공하는 기능을 제공한다.³³⁾ LMS는 학습의 관리를 위한 공통의 인프라로서 학습자료 및 콘텐츠, 저작도구 등을 통합적으로 제공하고, 학습과정을 추적 관리하고, 학습에 필요한 협동학습 및 연결관리 기능을 하며, 교수자와 학습자의 양방향 소통 및 협업 기능을 지원하고, 커뮤니케이션이 이루어질 수 있는 교수학습 공간을 제공하는 등 교육플랫폼의 기본 구조라 할 수 있다.

(2) 플랫폼 이용자(주체) : 이용자 분석을 통한 세분화와 타겟 학습자 설정

모든 공간의 기본 전제는 누가 이용할 공간인가에 있다. 그 공간의 이용주체가 누구냐에 따라 그들을 만족시키는 공간으로서의 구조, 그 안에서의 활동, 콘텐츠가 정해진다. 모든 교육 역시 대상이 되는 학습자가 누구인가가 출발점이다. 온라인 교육플랫폼의 설계는 타겟 학습자를 어떻게 규정할 것인지에 대한 고민으로부터 시작된다. 플랫폼 이용자가 되는 주체들과 그들의 요구를 명확히 파악하는 것이 플랫폼 구축의 첫 단계이다.

하지만 공공플랫폼이 가지는 속성 중 하나는 사용 주체를 특정하기가 쉽지 않다는 것이다. 늘 수혜자로서의 대중이라는 불특정 다수를 염두에 두어야 하기 때문이다. 불특정 다수로서의 학습자는 특성이 다양하다. 연령, 성별, 학력뿐 아니라 교육적 관점에서 중요한 특성인 선수학습능력과 같은 학습자 주요 특성들도 상이하다. 무엇보다도 문화예술교육의 학습자는 문화예술을 학습하고자 하는 목적들이 다양하다. 심지어는 문화예술교육에 대한 학습동기가 분명하지 않은 학습자층을 고려할 필요도 있다. 이러한 이유로 공공플랫폼은 사용자의 자발적인 유인요인을 찾기가 힘들 뿐만 아니라, 플랫폼 구축 후 지속가능한 활용성을 가지는 데 종종 실패를 겪는다.

그럼에도 불구하고, 공공플랫폼으로서의 문화예술교육 플랫폼의 경우, 다양한 이용자층을 세분화하여 접근할 필요가 있다. 학교체제 내에서의 학습자와 교사들은 기본적으로 공교육의 교과과정들에 따라 학습상황이 분류될 것이다. 평생학습 차원의 문화예술교육 관점에서 볼 때 이용자층은 보다 정교하게 분석될 필요가 있다. 성인학습자들이 문화예술을 학습하고자 하는 이유는 무엇이고, 청소년층은 어떤 탐색 경로를 통해 문화예술에 관심을 가지는지, 예술가나 문화분야 종사자들은 역량개발을 위한 학습요구가 있는 것인지, 그리고 지원사업 단위로 형성된 이용자층을 플랫폼은 고려할 것인지, 플랫폼의 이용자에 대한 설정은 플랫폼의 방향과 구조의 축이 될 것이다.

32) OECD(2007), Giving knowledge for free. The emergence of open educational resources. Paris: OECD Publishing.

33) 전미현, 장정아, 김규태(2014), 소통 교육을 위한 학습관리시스템, 대한기계학회 춘추학술대회.

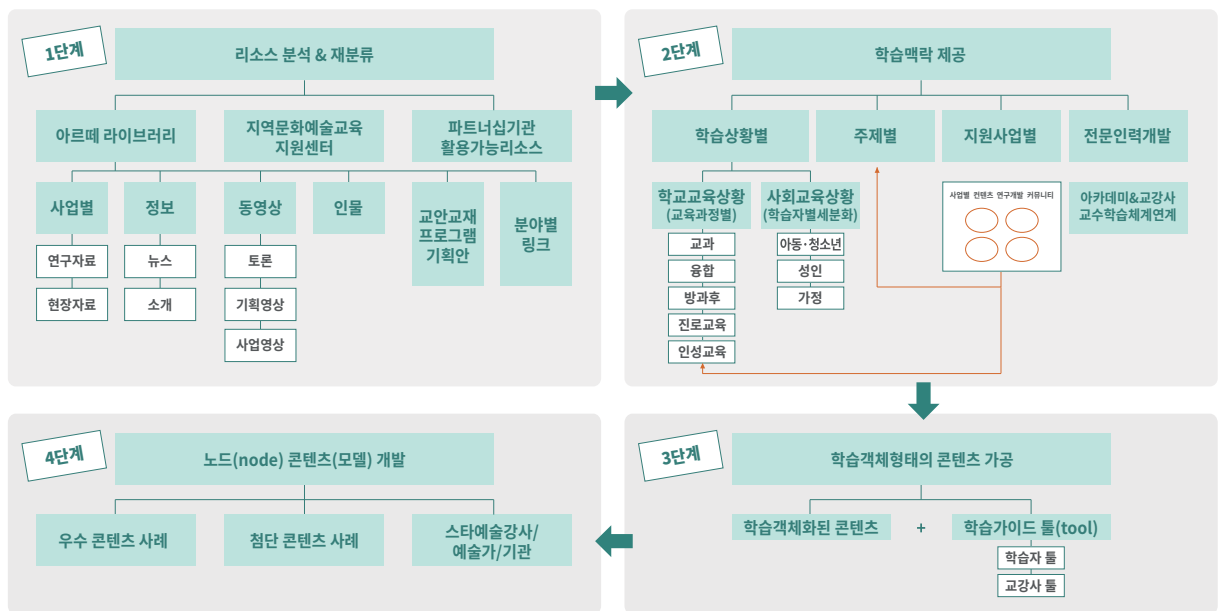
(3) 리소스와 콘텐츠 : 리소스 개발과 학습객체화

온라인 문화예술교육 플랫폼에 있어 리소스와 콘텐츠의 중요성에 대해서는 따로 언급할 필요가 없을 것이다. 공공이 주도하는 문화예술교육 플랫폼의 실효성에 대해 의문을 가질 수 있다 하더라도, 활용가능한 리소스와 학습콘텐츠를 제공하는 문화예술교육 플랫폼에 대한 필요성은 분명해 보인다.

특히 그간의 정책사업 과정을 통해 축적된 교육자원들을 점검하여 교육상황과 주제별로 추출·재분류하는 작업은 고려해볼 만하다. 문화예술교육정책이 실현된 이후, 다년간의 지원사업을 통해 축적된 현장의 콘텐츠와 노하우들을 교육 리소스로 발굴할 필요가 있다. 그러기 위해서는 사업별로 현장의 경험과 지식을 학습콘텐츠로 개발할 수 있는 실행연구 커뮤니티가 활성화되어야 한다. 한편, 콘텐츠 분석을 통해 학습객체형태의 콘텐츠로 모듈화함으로써 다양한 학습상황에 활용될 수 있는 콘텐츠 형태로 가공할 필요가 있다. 문화예술교육의 특성상 학습콘텐츠의 모듈화가 용이하지 않을 수 있지만, 그렇다고 해서 모듈화의 기능과 목적을 오해하지 않아야 한다. 모든 콘텐츠를 획일적 형태로 공급하자는 것이 아니라, 플랫폼 상에서 많은 문화예술교육 콘텐츠들이 다양한 학습자의 요구에 맞게, 학습자 개개인의 유의미한 학습경험을 위해 제공되기 위한 기본적인 방식이라 보아야 한다. 그러므로 모듈화, 학습객체화, 맞춤형 서비스 등 플랫폼에서 요구하는 형식들을 두려워하지 말아야 한다. 이것은 플랫폼의 언어이며, 이 언어를 사용하지 않고는 플랫폼 환경에서 소통할 수가 없다.

또한 리소스의 활용에 대한 학습맥락을 만들어줄 필요가 있다. 리소스는 학습맥락과 상황이 주어질 때 가공되지 않은 상태에서도 학습콘텐츠로서의 기능을 한다. 해외 사례들을 보면, 코로나 19 이후 가장 일반적으로 제공한 온라인 문화예술교육 대응방식은 활용 가능한 리소스들을 모아서 제공하는 것이었다.

아르떼 라이브러리 기반의 플랫폼 리소스 개발 방안

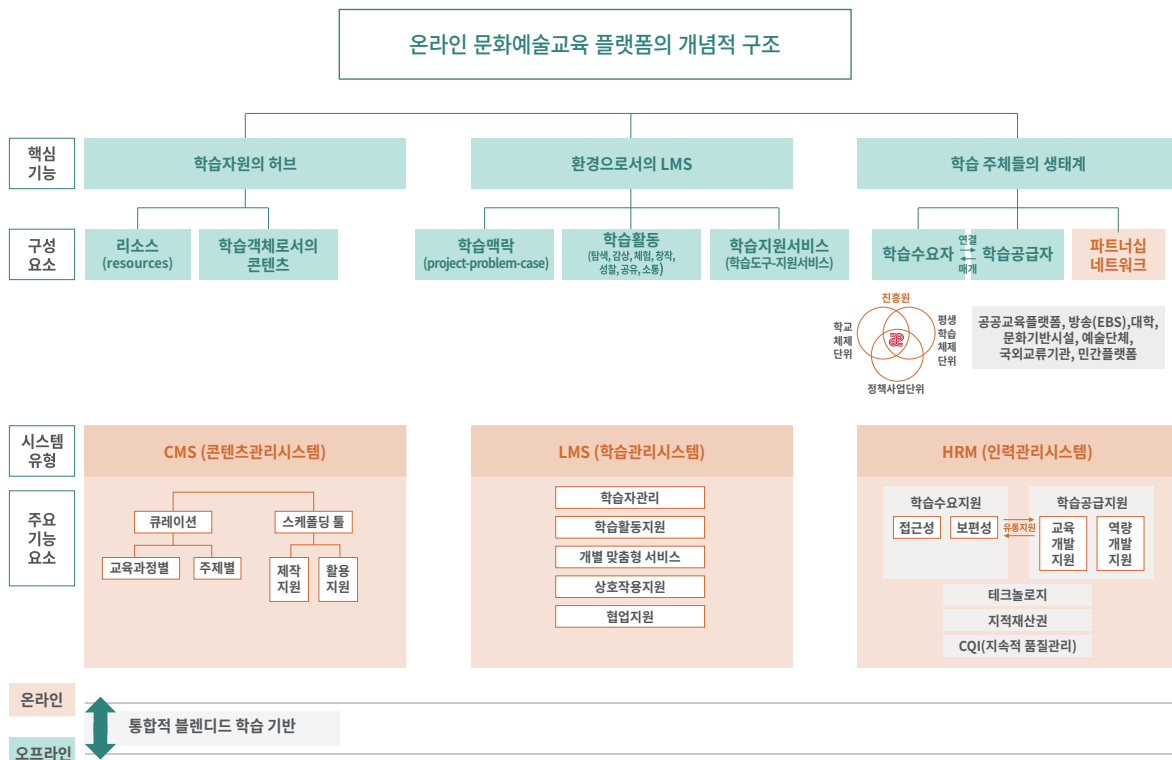


[그림 8] 아르떼 라이브러리 기반의 플랫폼 리소스 개발 방안

(4) 학습활동 지원도구 : 상호작용과 협업 도구의 제공

문화예술교육의 학습 과정은 창의적 사고와 복합적 학습활동으로 수행되는 경우가 많다. 그러나 온라인상에서의 문화예술교육은 학습자의 미적 경험의 과정을 스스로 능동적으로 수행하도록 설계하기가 쉽지 않기 때문에, 다양한 학습모형과 인지적, 감성적 학습활동 지원 도구, 풍부한 배경 지식 및 멀티미디어 자료들을 활용하면서 학습자가 문화예술적 맥락 안에서 스스로 의미를 찾아내도록 가이드해야 한다. 이제까지 온라인상에서 이루어지는 문화예술활동의 과정과 그 안에서 발생하는 미적 체험의 유형, 문화예술 학습자의 특성을 고려하여 LMS를 개발, 활용한 사례는 거의 없다고 할 수 있다. 학습자가 스스로 학습 주제에 흥미를 갖게 하기 위해 맥락(context)을 제공하는 방식, 학습활동에서 몰입이 일어나고 실재감을 느낄 수 있도록 하는 경험방식, 이를 위해 상호작용과 협업이 효과적으로 일어날 수 있도록 지원해주는 도구와 지원서비스가 필요하다.

위에서 살펴본 플랫폼의 주요 요소들을 종합해 보면, 온라인 문화예술교육 플랫폼의 핵심기능은 크게 학습자원의 허브, 학습환경으로서의 LMS(학습관리시스템), 그리고 다양한 문화예술교육 주체들의 생태계로 정리된다. 이를 위해서는 첫째, 오프라인 상의 문화예술교육 현장에서 쌓인 다양한 리소스들을 학습객체형태의 콘텐츠로 가공하도록 지원하는 스캐폴딩 툴과 문화예술교육 콘텐츠의 큐레이션을 지원하는 콘텐츠관리시스템(Content Management System, CMS) 기능이 필요하다. 둘째, 학습자 중심 학습환경을 가능하게 하는 학습관리시스템(LMS) 기능이 핵심으로써 학습자 개별 맞춤형 학습서비스의 제공 및 관리, 탐색-감상-체험-창작-성찰-공유-소통 등 학습활동의 과정과 결과에 대한 학습활동지원, 상호작용과 협업과 같이 문화예술교육의 중요한 학습방식들이 온라인 상에서 수행될 수 있도록 하는 도구와 서비스체제를 갖추어야 한다. 셋째, 결국 온라인 문화예술교육 플랫폼이 지속가능한 활용성을 가지면서 다양한 교육상황에 대응하며 진화하기 위해서는 학습수요와 학습공급의 자발적인 학습생태계가 되어야한다. 그들 간의 연결과 매개가 이루어지도록 학습 수요자와 공급자 측면에서 주체들의 온라인 접근성과 보편성을 고려하고 필요한 역량개발을 지원하는 기능들이 연계되어야 할 것이다.



[그림 9] 온라인 문화예술교육 플랫폼의 개념적 구조

4 | 문화예술교육 플랫폼 구축에 있어서 몇 가지 논의점

(1) 공공플랫폼 구축에 대한 한국문화예술교육진흥원의 리더십

공공이 주도하는 온라인 문화예술교육 플랫폼의 성공적 구축을 위해서는 무엇보다 한국문화예술교육진흥원의 리더십과 포지셔닝이 중요하다. 코로나 19와 같은 위기는 개개인이 대응하기에 한계가 있다. 「문화예술교육지원법」과 함께 이제까지 많은 지원사업을 중심으로 현장을 키워왔다면, 문화예술교육의 넥스트 노멀시대를 위한 새로운 리더십이 필요할 때다. 리더십이란 권한의 크기가 아니라 비전과 전략의 방향에서 나온다. 새로운 문화예술교육의 장(場)으로서 플랫폼을 어떻게 이해하고 어떤 구조로 만들어 나갈 것인지에 명확한 정의와 리더십이 요구된다 하겠다.

그러기 위해서는 교육진흥원의 파트너십을 재편할 필요가 있다. 교육부를 포함한 외부 파트너십은 계속 가져가야겠지만, 문화예술계 내부의 파트너들과 적극적으로 협업할 필요가 있다. 공공 문화예술교육 플랫폼은 문화예술계가 가진 수준 높은 리소스를 기반으로 하는 콘텐츠들이 제공될 때 힘을 가진다. 그러기 위해서는 수준 높은 문화예술 리소스를 가진 문화예술기관·단체들과의 교육파트너십 개발이 중요하다. 그들의 콘텐츠가 문화예술교육에 적극 활용될 수 있도록 교육적 가공을 지원하고, 그들을 플랫폼에 연결시키는 것이 필요할 것이다. 코로나 19 이전까지 우리나라 문화기반시설들은 온라인 교육에 크게 신경쓰지 않았지만, 이제 그들도 온라인콘텐츠를 제작하고 탑재하기 시작했다. 그들과의 창의적인 협업과 연계를 통해 공공재적 교육콘텐츠 개발을 리딩할 필요가 있다.

(2) 블렌디드 학습(Blended learning) 관점에서의 통합적인 플랫폼 구축

블렌디드 학습의 틀을 놓고 온라인 문화예술교육 플랫폼이 어떤 구조와 기능이 되어야 하는지 고민해야 한다. 온라인으로 모든 문화예술교육을 해결하자는 것이 아니다. 지금은 당장 비대면을 요구하는 환경에 대응하기 위해 온라인 문화예술교육 콘텐츠와 플랫폼 위주로 고민하고 있지만, 온-오프라인을 혼합하면서 보다 본질적인 문화예술교육에 접근하기 위해서 온라인 플랫폼이 어떤 목적과 구조로 구축되어야 하는지 모색하는 것이 바람직하다.

그러기 위해서는 기존의 문화예술교육 콘텐츠를 진단, 분석하는 작업부터 해야 한다. 이제까지의 사업운영을 통해 나온 콘텐츠와 방법들이 현장에 있다. 어떤 것들을 어떤 형태의 온라인 콘텐츠로 개발할 수 있을지 발굴하고, 다양한 학습상황에서 활용될 수 있도록 객체화된 플랫폼형 콘텐츠로 만들어서 활용할 필요가 있다.

또한 온라인 문화예술교육에 필요한 테크놀로지가 무엇인지 파악하고, 콘텐츠에 맞는 이론, 온라인 문화예술교육의 목적과 학습활동에 맞는 테크놀로지를 활용하도록 교육 공급자들을 지원해야 한다. 테크놀로지가 우선이 되는 것이 아니라, 목적과 상황에 맞게 사용되기 위해서는 지금까지 현장에 축적된 문화예술교육 콘텐츠를 먼저 온라인 학습환경과 테크놀로지 활용 관점에 따라 분석할 필요가 있다.

(3) 플랫폼의 노드(node) 콘텐츠 개발 전략

중장기적으로 온라인 문화예술교육 플랫폼의 활용이 확산되기 위해서는 플랫폼의 노드 콘텐츠 개발 전략이 필요하다. 즉 우수 학습콘텐츠 사례, 첨단 테크놀로지가 적용된 문화예술교육 콘텐츠 사례, 그리고 스타 예술강사나 교육활동에 참여하는 스타예술가, 우수한 교육실적의 문화예술기관을 발굴하여 플랫폼의 노드로서 네트워크의 중심이 되도록 할 수 있다. 플랫폼의 핵심 성공요인 중 하나는 온라인 상의 연결, 즉 사용자들의 네트워크에 있다. 플랫폼 상에서 자발적인 네트워크가 만들어지기 위해서는 핵심 유저들의 활동과 그 활동을 중심

으로 형성되는 관계망이 중요하다. 그것을 통해 플랫폼의 가치가 형성되고 지속가능성이 확보된다 하겠다.

(4) 테크놀로지 활용 역량과 지적재산권 문제

교육 혁신을 가능하게 하는 테크놀로지는 앞으로 더 빠르게 발전할 것이다. 학습자별 최적의 맞춤형 학습을 가능하게 하는 빅데이터와 인공지능, 실감나는 콘텐츠를 제공할 AR, VR, MR 기술, 교수자와 학습자, 학습자와 학습자를 연결해주는 네트워크 기술 등이 기존의 교육콘텐츠와 교육방식의 한계를 뛰어넘고 있다. 현장 체험중심으로 이루어졌던 문화예술교육도 어떤 테크놀로지를 통해 온라인 상의 문화예술교육 효과성을 높일 것인지가 중요한 과제이다. 문화예술 경험은 예술적 표현 및 감상, 창의적 역량, 감성을 중시하는 미적 경험이며 문화적 가치와 다양성, 문화적 이해와 소통의 경험으로 이러한 문화예술적 활동이 온라인 상에서 효과적으로 이루어지기 위한 테크놀로지의 적용이 필요하다. 온라인 상에서 문화예술활동에 대한 몰입과 실재감이 이루어지도록 하기 위해 콘텐츠와 학습활동별로 필요한 테크놀로지가 무엇인지 판단하기 위해서는 테크놀로지 전문가와 예술가, 교육프로그램 개발자 간의 심도 있는 협업 과정이 필수적이다.

그러므로, 예술강사, 예술가, 문화기관과 예술단체 등 문화예술교육 공급주체 개개인이 접근하기 힘든 테크놀로지 적용에 대한 지원이 필요하다. 테크놀로지 교육과 실험가능한 프로젝트를 통해 온라인 환경을 이해하고 온라인 도구를 활용하는 테크놀로지 활용 역량을 높이도록 기술적, 시설적 지원이 이루어져야 할 것이다. 공공 영역에서의 문화예술교육이 온라인 환경에 제대로 대응하지 못한다면, 민간기업 주도의 시장성을 가진 문화예술교육 비즈니스를 중심으로 온라인 문화예술교육 생태계가 만들어질 수도 있다.

더불어 온라인 플랫폼의 중요한 고려사항 중 하나는 지적재산권 문제이다. 공유콘텐츠를 활용해 교육콘텐츠를 제작할 경우, 지적재산권이 부담이 된다. 문화예술기관이나 예술가의 콘텐츠가 교육 리소스로 확보되고, 교육콘텐츠의 제작에 활용되기 위해서는 지적재산권에 대한 대응이 중요한 과제가 될 것이다.

5 | 마무리(의미 있는 학습경험이 이루어지는 온라인 플랫폼 구축을 위해)

온라인 문화예술교육은 학습자에게 비용효율적 문화예술 혜택의 기회를 제공할 뿐 아니라 협력을 통한 창작 활동, 다각적인 관점에서의 해석 및 새로운 미적 체험과 탐구의 공간 제공 등 다양한 교육적 활용의 가능성을 제시하고 있어 학교, 문화기관, 평생학습기관 등에서도 꾸준히 활용되어 왔다.³⁴⁾ 사실 온라인 교육의 핵심은 대면·비대면의 소통방식 문제 뿐 아니라 학습환경의 변화로 인한 학습자 맞춤형 학습환경이 가능해진 것에 있다. 문화예술교육 플랫폼은 학습자별로 유의미한 문화예술 경험을 할 수 있도록 콘텐츠와 서비스를 지원하는 환경인 것이다.

흥미로운 주제를 탐색하거나 혹은 수행평가를 위한 자료를 찾다가, 유명 연주자가 강의하는 음악이야기를 듣고, 가상공간 안에서 오케스트라 리허설 무대를 돌아다녀보고, 영상 튜터링을 통해 악기를 배우고, 화상 오케스트라 연주에 참여하기도 하고, SNS를 통해 지휘자를 만나는 일련의 활동들을 통해, 개인의 취향을 발견하고 감성과 사유의 색다른 방식을 접하고, 개인의 사고와 표현을 다른 사람들과 공유하며 의미 있는 학습경험이 이루어지는 온라인 문화예술교육 플랫폼이 구축될 수 있기를 바란다.

34) Ott, M., & Pozzi, F.(2011), Towards a new era for cultural heritage education: Discussing the role of ICT. Computers in Human Behavior, 27 :1365-1371.

5 교육생태계 활성화를 위한 협력 파트너십

임학순 | 한국광역문화재단연합회 지역문화정책연구소장 / 김창환 | 한국교육개발원 교육정책네트워크 단장

Key Point

- 온라인 교육은 시·공간의 제약에서 벗어나 교육의 목적, 내용, 방법 등에서 대면 교육의 형식을 파괴하면서 새로운 교육형식으로서 모든 교육 주체에게 도전과 적응을 요구하고 있어 협력 파트너십이 중요하다.
- 협력 파트너십은 지역주민의 문화예술교육 접근성 증진을 위해 매개자들이 문화예술교육 콘텐츠를 개발하고 연구할 수 있는 여건을 조성하고, 기술 및 미디어 플랫폼 분야의 전문 인력 및 기관 등이 협력할 수 있는 총체적 접근이 필요하다.
- 지역의 온라인 문화예술교육 환경 조성을 위해 교육진흥원과 지역문화예술교육지원센터는 지역의 환경 실태 조사 및 정책 포럼 등을 운영하여 지역의 문화예술교육 관련 인력, 조직, 학회, 연구기관 등과의 공론 체계를 구축하고 논의와 연구가 활발히 이루어질 수 있는 여건을 조성한다.
- 문화예술교육 정책을 책임지고 있는 정부(문화체육관광부, 교육부)가 협업시스템을 마련하고, 온라인 문화예술교육의 새로운 기반을 구축하는 것이 중요하다.
- 학교 문화예술교육의 경우, 교육부와 문화체육관광부는 <학교문화예술교육활성화협의체>를 구축하고, 온라인 문화예술교육 플랫폼 구축, 콘텐츠 개발, 교강사 연수 등에서 협업을 강화하고 각종 난제들을 해결해 나가는 것이 필요하다.

1 | 온라인 문화예술교육 생태계 접근

우리나라 문화예술교육정책에서 기술과 미디어를 중요한 요소로 인식하기 시작한 것은 4차 산업혁명에 대한 사회적 관심이 확대되면서부터 라고 할 수 있다. 4차 산업혁명은 디지털 기술, 생물학 기술, 물리학 기술 등 과학기술이 발전하고, 이러한 기술들의 융합이 고도화 되면서, 인간과 사회 전반에 걸쳐 새로운 변화들이 나타날 것이라는 전망에 바탕을 두고 있다. 4차 산업혁명 시대의 가상화, 지능화, 초연결화 현상은 문화예술의 가치 창조 체계에도 영향을 미칠 것으로 전망되고 있다. 이와 함께 문화와 기술의 연계 이슈가 세계 문화정책의 중요한 이슈로 부상하고 있다.

이러한 흐름은 문화예술교육정책에도 영향을 미치고 있다. 2018년에 발표된 「문화예술교육 종합계획」은 4차 산업혁명을 문화예술교육 정책 환경으로 중요하게 고려하고 있다. 교육진흥원 또한 기술과 문화예술교육의 융합을 위한 연구, 콘텐츠 개발, 교육연수 프로그램 개발 사업 등을 수행해 오고 있다. 그러나 이렇게 부상된 문화예술교육과 기술에 관한 논의는 여전히 실험적 연구 차원에서 부분적으로 이루어지고 있으며, 문화예술교육 현장으로 확장되지 못하고 있다.

온라인 가상공간에 대한 문화예술교육의 정책 접근은 2020년 코로나 19로 인해 비대면 언택트 상황이 나타나면서 중요하게 다루어지고 있다. 이러한 온라인 가상공간에 대한 문화예술교육정책은 코로나 19 위기에 따른 긴급 대응 전략 차원에서 제시되고 있다고 볼 수 있다. 교육진흥원은 코로나 19에 대한 대응 차원에서 온라인 문화예술교육 콘텐츠 공모 사업을 추진하였는데, 이에 대한 문화예술교육 전문 인력들의 관심이 높은 것

으로 알려지고 있다. 그러나 현재와 같은 온라인 문화예술교육 콘텐츠 공모 사업 모델로는 장기적으로 온라인 문화예술교육 체계를 구축하는데 한계가 있다. 또한 온라인 가상공간 기반의 문화예술교육 체계는 아직 초기 논의 수준 단계이며, 이론적 측면과 경험 측면에서 이제 시작단계라는 점을 이해할 필요가 있다. 앞으로 온라인 문화예술교육 콘텐츠 정책이 효과적으로 작용하기 위해서는 단순히 오프라인 문화예술교육의 확장 측면을 넘어 새로운 문화예술교육 체계를 구축하는 차원에서 총체적으로 접근할 필요가 있다. 이를 위해서는 기술과 뉴미디어의 플랫폼 특성이 무엇이고, 온라인 문화예술교육 생태계를 구성하는 요소들이 무엇이며, 이러한 요소들의 혁신 네트워크 환경이 무엇인가에 대해 이해할 필요가 있다.

2 | 지역사회의 온라인 문화예술교육 생태계 구성 요소

온라인 문화예술교육은 온라인 플랫폼이라는 공간에서 예술가와 학습자가 문화예술교육 활동을 통해 상호 작용하는 일련의 체계를 의미한다고 볼 수 있다. 이러한 온라인 문화예술교육은 가상공간 플랫폼을 기반으로 이루어진다는 점에서 기존 오프라인 공간을 기반으로 이루어지는 면대면 문화예술교육과는 차이가 있다. 문화예술교육 전용 공간인 꿈꾸는 예술터, 문화기반 시설의 강의실, 사회복지기관의 다목적 강의실, 공연장, 박물관 전시실, 동네 마을회관의 사랑방, 작은 도서관, 생활문화센터 등 오프라인 공간은 공간 그 자체가 문화예술교육 경험에서 중요한 요소로 작용하고 있다. 이러한 공간들은 잠재적인 문화예술교육 학습자들의 활동 공간이라는 점에서 지역주민과 밀접하게 연관되어 있다. 따라서 문화예술교육 인력들은 공간을 확보하는 것에 관심이 많았다. 공간이 확보되어야 공공 지원사업에 참여할 수 있는 가능성이 커지기 때문이다.

온라인 문화예술교육에서는 문화예술교육 인력들이 온라인 플랫폼이라는 가상 공간에서 학습자들과 만난다. 온라인 가상공간 플랫폼이 문화예술교육의 가치를 구현하기 위해서는 현존감, 상호작용, 몰입, 흥미 등을 바탕으로 학습자 특성에 적합한 예술적 경험을 제공해야 한다. 이러한 온라인 가상공간이 갖는 문화예술교육의 의미와 특성에 대해서는 앞으로 논의가 이루어질 필요가 있다. 온라인 문화예술교육 생태계의 주요 행위자로는 학습자인 지역주민과 관련 조직, 예술가와 문화예술교육 인력 등 문화예술 인력과 조직, 지역문화 및 사회조직, 기술과 뉴미디어 관련 조직과 인력, 문화예술교육정책 기관(문화체육관광부, 지방자치단체, 한국문화예술교육진흥원, 지역문화예술교육지원센터) 등을 들 수 있다. 기술과 뉴미디어 관련 조직과 인력이 문화예술교육 생태계의 새로운 행위자로 중요하게 포함되어 있다는 점이 기존 오프라인 문화예술교육 생태계와 차이가 있다고 볼 수 있다.

첫째, 학습자인 지역주민은 온라인 문화예술교육의 궁극적인 목적이라고 할 수 있다. 지역주민은 온라인 문화예술교육 플랫폼을 통하여 주체적으로 자신을 표현하고, 다른 사람들과 관계를 형성할 수 있어야 한다. 이를 위해서는 온라인 가상공간과 플랫폼에 대한 지역주민들의 접근성과 친숙성이 확보되어야 한다. 지역주민들의 디지털 격차가 큰 상황에서 자칫 온라인 문화예술교육 지원정책이 또 하나의 격차 요인으로 작용할 수 있기 때문이다. 지역주민들과 연관된 지역사회의 기관 및 단체들은 지역주민들이 온라인 플랫폼에 접근할 수 있는 환경을 마련해주는 협력자 역할을 수행할 수 있다.

둘째, 문화예술교육 전문 인력은 온라인 문화예술교육 과정에서 학습자들로 하여금 주체적으로 예술적 경험을 수행할 수 있도록 하는데 있어서 중요한 역할을 수행한다. 문화예술 전문 인력은 온라인 가상공간에 적합한 문화예술교육 콘텐츠를 개발해야 하고, 나아가 학습자들과의 상호작용 방법론을 개발해야 한다. 그러나 현재 온라인 문화예술교육에 대한 경험과 역량을 갖추지 못한 상황에서 예술가, 예술강사 등 문화예술교육 전문 인력들이 문화예술교육 콘텐츠와 방법론을 개발 하는데 한계가 있다.

셋째, 지역사회의 문화기관, 문화기반시설, 사회조직 등은 공간, 소재, 시설과 장비 등을 갖추고 있다는 점에서 온라인 문화예술교육 체계에서도 여전히 중요한 협력자라고 할 수 있다. 공공 문화기반인 경우, 온라인 문화예술교육 과정에 필요한 공공 데이터와 영상 콘텐츠를 갖추고 있는 경우가 있다. 온라인 문화예술교육 과정에서 예술강사와 학습자는 자유롭게 이용할 수 있는 공공 리소스와 영상을 촬영 할 수 있는 스튜디오와 장비를 필요로 한다.

넷째, 기술과 뉴미디어 관련 조직과 인력, 연구자 또한 문화예술교육 콘텐츠 기획과정이나 온라인 플랫폼 교육과정 체계에서 중요한 협력자로 기능할 수 있다. 뉴미디어 플랫폼 운영, 문화예술교육 콘텐츠 개발, 가상 공간에서 예술강사와 학습자의 소통방법론, 개별 학습자 맞춤형 피드백 시스템 등 온라인 문화예술교육 체계는 기술적 지원을 필요로 하는 경우가 많기 때문이다. 예컨대, 지역의 영상미디어센터 종사자들과 예술강사가 협력하여 영상미디어센터 공간에서 온라인 문화예술교육 과정을 운영할 수 있다.

다섯째, 교육진흥원과 지역문화예술교육지원센터 등 문화예술교육 정책기관들의 협력관계 또한 중요하다. 지역문화예술교육지원센터의 경우, 지역의 온라인 문화예술교육 자원과 인프라 실태를 조사하여, 자원 발굴, 연계 및 협업 플랫폼 체계를 구축할 필요가 있다. 또한 비대면 언택트 상황에서는 문화예술교육 현장의 인식과 역할이 중요하다는 점을 고려할 때, 분권 기반의 공공 협력 체계를 구축할 필요가 있다.

3 | 지역사회의 온라인 문화예술교육 협력 요인 4가지

(1) 지역주민 접근성 차원

온라인 문화예술교육정책은 지역주민의 문화예술교육 접근성을 제고하는 방향으로 설계되어야 한다. 문화예술교육은 근본적으로 국민의 문화권과 밀접하게 연관되어 있기 때문에 온라인 문화예술교육정책 또한 국민 누구나 참여할 수 있는 환경을 만들 필요가 있다. 이를 위해서는 지역주민들의 디지털 역량 및 접근성 격차에 대한 실태를 조사하고, 이를 해결하기 위한 방안을 마련할 필요가 있다. 디지털 환경에 친숙한 디지털 원주민 세대 뿐 아니라 50-60 세대, 나아가서는 독거노인 등 지역 주민 전체가 온라인 문화예술교육에 참여할 수 있는 방법을 정책적으로 고려할 필요가 있다. 이와 관련하여 지역문화예술교육지원센터는 지역주민과 연관된 문화기반시설, 학교, 사회복지기관, 주민조직 등 매개조직들과의 협력관계를 구축할 필요가 있다.

다른 한편으로는 그 동안 문화예술교육의 소외 지대에 대해 온라인 문화예술교육이 어떻게 문화예술교육 환경을 조성해나갈 것인가에 대한 고민 또한 필요하다. 이를 바탕으로 온라인 문화예술교육 콘텐츠의 실현 가능성과 지속 가능성을 진단하고, 지원정책을 추진할 필요가 있다. 이와 관련하여 교육진흥원과 지역문화예술교육센터는 “지역주민의 온라인 문화예술교육 수요 및 역량 조사 연구” 과제를 개발하여 정책 지표로 활용할 필요가 있다.

(2) 문화예술교육 콘텐츠 리소스 차원

온라인 문화예술교육은 가상공간 플랫폼과 연계하여 이루어진다. 문화예술교육 인력은 이러한 가상공간 플랫폼의 특성을 바탕으로 학습자들에게 예술적 경험을 제공해야 한다. 이를 위해서는 가상공간 플랫폼에 적합한 다양한 형태의 문화예술교육 콘텐츠를 개발하여 활용할 필요가 있다.

그러나 예술가와 예술강사 등 문화예술교육 인력들이 이러한 문화예술교육 콘텐츠를 개발하여 교육과정에 활용하는데 한계가 있다. 문화예술교육 인력들이 새로운 문화예술교육 콘텐츠를 연구, 개발하기 위해서는 시간적인 측면과 재정적인 측면에서 어려움이 많다. 또한 기존의 디지털 콘텐츠가 저작권 문제가 해결되지 않을 경우에는 온라인 문화예술교육 콘텐츠로 활용되는데 한계가 있다.

이와 관련하여 교육진흥원과 지역문화예술교육지원센터는 이러한 문화예술교육 콘텐츠 리소스 센터를 운영하는 방안을 적극 검토할 필요가 있다. 문화예술교육 전문 인력들은 온라인 콘텐츠를 기획, 개발하는 과정에서 문화예술교육 콘텐츠리소스 센터의 콘텐츠들을 저작권 제약 없이 자유롭게 활용할 수 있을 것이다. 교육진흥원과 지역문화예술교육지원센터는 새로운 문화예술교육 콘텐츠 리소스를 개발하여 관리할 수도 있고, 기존에 문화예술교육 콘텐츠 리소스를 갖고 있는 기관 및 단체들과의 협력을 통해 문화예술교육 콘텐츠 리소스를 관리할 수 있다. 예컨대, 지역문화예술교육지원센터는 지역의 역사문화에 관한 디지털콘텐츠를 갖고 있는 기관들과 협력 네트워크를 구축하여, 지역의 역사문화 디지털콘텐츠를 온라인 문화예술교육 콘텐츠로 활용할 수 있는 여건을 조성할 필요가 있다.

(3) 문화예술교육 인적 자원 차원

온라인 문화예술교육정책은 문화예술교육 전문 인력들로 하여금 온라인 가상공간 플랫폼을 통해 학습자들에게 문화예술교육을 경험할 수 있는 환경을 마련해 줄 필요가 있다. 이와 관련하여 다음 2가지 협력 방안을 고려할 필요가 있다.

첫째, 교육진흥원과 지역문화예술교육지원센터는 문화예술교육 인력들을 대상으로 온라인 문화예술교육 수요를 조사하고, 온라인 문화예술교육 역량을 강화하기 위한 교육 연수 프로그램을 공동 운영할 필요가 있다. 온라인 문화예술교육 역량으로는 온라인 뉴미디어 플랫폼과 디지털 기술 분야 인력들과의 협업 역량, 기술 및 미디어 리터러시, 온라인 문화예술교육 콘텐츠 개발 역량, 온라인 가상공간에서의 학습자들과의 소통 역량 등을 들 수 있다. 이와 함께 온라인 문화예술교육에 대한 사례 및 경험 공유의 장이 마련될 필요가 있다.

둘째, 지역문화예술교육센터는 기술 및 미디어 플랫폼 분야의 전문 인력 및 기관들과의 협력 체계를 구축하여 문화예술교육 전문 인력들로 하여금 기술적 컨설팅을 받을 수 있는 환경을 마련할 필요가 있다. 또한 문화예술교육 인력들이 영상 콘텐츠 창작 스튜디오와 장비들을 활용할 수 있는 여건을 조성할 필요가 있다.

(4) 학제적 연구 개발 차원

예술, 기술, 미디어 플랫폼을 연계한 문화예술교육 체계는 오프라인 교육 현장을 온라인으로 스트리밍 하는 수준을 넘어 온라인 문화예술교육의 특성을 충분하게 발현할 수 있는 수준으로 발전되어야 한다. 이를 위해서는 새로운 온라인 문화예술교육 콘텐츠와 교육 방법이 개발되어야 하고, 이를 위한 연구와 협업의 플랫폼 체계가 구축되어야 한다. 이와 관련하여 온라인 문화예술교육 연구 랩(Labs)을 다양한 형태로 지원하는 방안을 고려해 볼 수 있다. 이를 위해서는 지역의 대학교, 문화예술교육단체, 문화예술교육 인력들과의 협력체계를 구축할 필요가 있다. 이러한 플랫폼에는 예술 분야 뿐 아니라 기술과 미디어 분야, 그리고 문화예술교육의 융·복합 영역이라고 할 수 있는 인문학, 사회과학, 생태학 등 학제적인 연구 체계를 구축할 필요가 있다.

4 | 지역문화예술교육지원센터의 공론 및 공유 활성화 역할

지역문화예술교육지원센터는 지역에서 온라인 문화예술교육 기반을 조성하고, 지역 자원의 발굴, 연결, 융합체계를 구축할 필요가 있다. 이것은 온라인 문화예술교육 초기 단계에서 지역문화예술교육지원센터가 “온라인 문화예술교육 협력 거점” 리더십을 가질 필요가 있다는 것을 의미한다. 온라인 문화예술교육의 개념과 가치, 그리고 정책 수요와 방향에 대한 인식을 공유하기 위한 협력체계가 구축될 필요가 있다. 현재는 온라인 문화예술교육의 개념과 가치를 둘러싸고 우려와 기대가 공존하고 있으며, 온라인 문화예술교육이 문화예술교육의 진정한 가치를 담아낼 수 있는가에 대해서도 논란이 제기되고 있기 때문이다. 이것은 문화예술교육 생태계에서 온라인 가상공간 기반의 문화예술교육이 무엇인가에 대한 논의와 연구가 지속될 필요가 있다는 것을 의미한다. 또한 온라인 문화예술교육정책은 단기간의 긴급 대응 차원을 넘어 장기적인 안목에서 연구, 계획 수립, 정책 사업 추진체계 구축 등이 체계적으로 이루어질 필요가 있다.

이러한 협력체계는 공공부문과 민간부문의 협력을 바탕으로 이루어질 필요가 있다. 교육진흥원과 지역문화예술교육센터는 지역의 온라인 문화예술교육 환경 실태조사를 실시하고, 가칭 “온라인 문화예술교육 정책 포럼”을 운영하여 지역 문화예술교육 인력 및 조직들과의 공론 체계를 구축할 필요가 있다. 다른 한편으로는 문화예술교육 관련 조직, 학회, 연구기관 등 다양한 민간부문에서 온라인 문화예술교육에 대한 논의와 연구가 활발하게 이루어질 수 있는 여건을 조성할 필요가 있다.

5 | 교육부와 문화체육관광부의 협력은 왜 필요한가?

교육의 접근성 확대, 즉 교육기회 확대는 교육의 가장 중요한 목표이다. 우리 헌법에서는 모든 국민들에게 균등한 기회를 제공하는 것의 중요성을 명시하고 있고, 교육의 기회는 삶의 기회의 가장 기초적이고 중요한 요소이기 때문이다.

코로나 19 이후 온라인 교육이 확대되고 있다. 온라인 교육은 교육의 접근성을 높여 교육을 받을 수 있는 기회를 확대하는 데 크게 기여하는 장점을 갖고 있다. 컴퓨터와 인터넷만 연결되면 언제 어디서든지 교육을 받을 수 있기 때문이다. 즉, 온라인 교육을 잘 활용할 경우, 교육의 접근성을 확대하는 것이 가능하고, 문화예술교육 담당 부처인 문화체육관광부와 교육부의 역할과 기능을 제고할 좋은 기회가 될 수 있다.

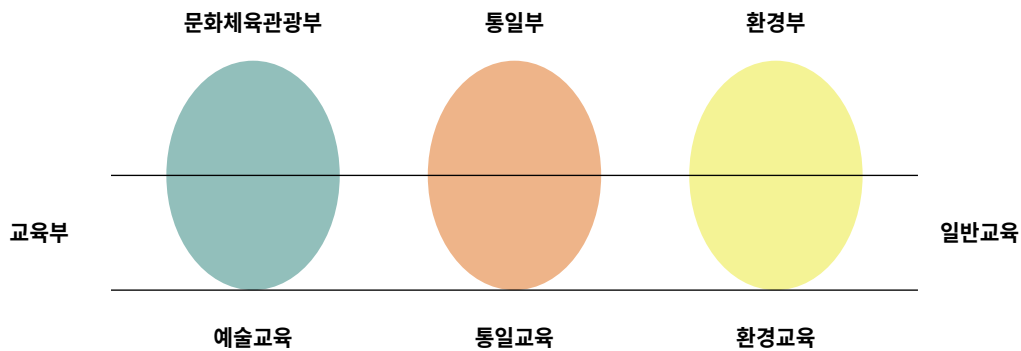
교육부는 교육일반을 총괄하고 있다. 문화예술교육에도 관심을 기울이고 있으나, 이는 여러 기능 가운데 하나로서 인식되고 있다. 주로 음악과 미술교과를 중심으로 한 문화예술교육 활동을 지원하고 있다. 문화체육관광부는 문화예술교육 진흥에 있어 교육부 이상으로 관심을 기울이고 있으며, 문화예술교육을 담당하는 독립된 부서가 존재한다는 측면에서 중요성을 인식하는 수준이 다르다고 할 수 있다.

학교 문화예술교육은 학교에서 이루어지는 문화예술교육 활동을 의미한다. 학교 문화예술교육은 두 부처가 공통으로 관심을 갖고 있는 공유지대이다. 두 부처의 문화예술교육에서 학습자(학생)가 공동의 교육대상이기 때문이다.

[표 5] 학교문화예술교육에서 교육부와 문체부의 공유지대



따라서 학교 문화예술교육을 활성화하기 위해서는 두 부처의 협력이 반드시 필요하다고 할 수 있다. 특히 온라인을 통한 문화예술교육 접근성을 강화하고 교육기회를 확대하는 것은 두 부처의 공통 관심사요, 그것을 잘 수행할 경우, 문화예술교육의 발전을 기대할 수 있다.



[그림 10] 교육부와 문화체육관광부의 협력 근거

6 | 교육부와 문화체육관광부의 협력 현황

그동안 교육부와 문화체육관광부는 문화예술교육 발전을 위해 여러 분야에서 협력하여 왔다. 학교 예술강사 파견 사업이 대표적인 사례이다. 교육부와 문화체육관광부는 상호협력을 공고히 하고자 2019년 2월 7일 업무협약(MOU)을 체결하였다. <학교예술교육활성화협의체>를 구성하여 1) 학교예술교육 자원지도 공동 개발 협의, 2) 지역예술교육자원과 학교예술교육연계 활성화 등 학교 예술교육 관련 부처 간 협력 강화, 3) 차기 교육과정 개정 시 예술 분야의 교과서 논의를 위한 협의회 구성·운영 등을 추진하기로 하였다. 또한 교원의 예술감수성과 실기역량 등을 지원하기 위해 교육진흥원을 교육부 종합교육연수원으로 지정하여 교원연수를 추진하기로 하였다.

코로나 19 이후 온라인 교육의 필요성이 급증하고 있다. 두 부처는 각각 온라인 문화예술교육 진흥을 위해 노력하고 있으나, 현재 초기 단계라 본격적인 협력은 미흡한 상황이다. 교육의 접근성을 확대하려면 온라인 교육이 더욱 활성화되어야 하고, 이를 위해 두 부처 협력의 필요성도 증대되고 있다. 따라서 업무협약(MOU)에 온라인 교육을 포함하여 추진하는 것이 필요하다고 할 수 있다.

7 | 교육부와 문화체육관광부의 협력 영역(what)

교육부와 문화체육관광부의 협력이 필요한 영역을 현재 온라인 교육에서 드러나는 문제점, 애로사항 등을 살펴보면 도출해 보도록 하겠다. 2020년 전반기에 온라인 교육을 추진하면서 여러 보완하여야 할 점들이 드러나고 있다.

첫째, 온라인 교육을 위한 환경과 인프라가 갖추어져야 한다는 점이다. 온라인 교육을 시행하기 위해서는 컴퓨터, 인터넷 환경이 갖추어지는 것이 전제조건이다. 학습자 측면에서는 취약계층, 유아 및 노년층의 온라인 접근성을 위해 미디어 기기(PC, 노트북, 태블릿PC, 기타 휴대용 전용기기 등)의 대여 및 보급이 필요한 상황이다. 교수자 측면에서도 마이크, 캠코더, 노트북 등 교수학습 콘텐츠 제작을 위한 장비 및 자료 수집, 수업용 재료(악보, 이미지, 영상자료 등), 저작권 확인, 편집 프로그램 활용 등 제작과 정보공유의 환경 지원이 필요한 상황이다.

둘째, 온라인 교육방법이 익숙하지 않다는 점이다. 온라인 교육매체를 어떻게 사용하여야 하는지? 교육내용을 어떻게 설명하는 것이 효과적인지? 다양한 콘텐츠를 어떻게 활용하여야 하는지? 등 익숙하지 않은 문제들이 발생하고 있다. 이를 해결하기 위해서는 교사들의 기술역량 및 교육역량을 강화하는 것이 우선적으로 필요하다. 컴퓨터 및 온라인 매체 활용 방법, 교육콘텐츠(동영상 등) 활용 방법, 교육내용 설명 방법 등 다양한 면에서 추가적인 능력을 갖추도록 하는 것이 필요하다.

셋째, 학습자 관리가 쉽지 않다는 점이다. 학습자의 집중력을 높이는 방법, 학습자의 참여를 높이는 방법, 학습자의 활동을 장려하는 방법, 학습자간 협력을 강화하는 방법 등이 해결과제로 제기되고 있다. 넷째, 다양한 교육 콘텐츠가 필요하다는 점이다. 학생의 관심을 끌고 집중력을 높이기 위해 다양한 동영상 콘텐츠와 교육자료들이 보급되는 것이 필요하다고 할 수 있다. 특히 체험활동을 위한 키트 제공 등이 필요한 상황이다.

[표 6] 온라인 문화예술교육에서 교강사의 역할과 필요역량

역할	필요역량
<ul style="list-style-type: none"> ■ 좋은 강의자료(콘텐츠) 제작 ■ 영상 콘텐츠 활용 ■ 학생 참여 독려 ■ 학생 집중력 관리 ■ 학생 활동 지도 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 기술적 능력- 컴퓨터 능력 및 실시간 화상툴 활용 능력 * 화상툴 사례 : 줌, 구글 행아웃, MS팀즈, 네이버밴드 라이브방송, 구루미, 카카오톡 라이브톡, 네이버라인위스, 리모트미팅, 시스코웹엑스, 스트림 야드 등 ■ 방법적 능력- 온라인 교육방법, 콘텐츠 활용, 기자재 활용 * 온라인 콘텐츠 사례 : e-학습터, 에듀넷/학교온, EBS클래스, 유튜브 등 ■ 학생 지도 능력- 학생 참여, 집중력, 체험, 활동 등

위에서 제시된 문제점들에서 교육부와 문화체육관광부가 협업하여야 하는 이슈들이 확인되고 있다. 교사 역량 강화 관련 협업, 학생참여 관련 협업, 콘텐츠 관련 협업, 인프라(플랫폼) 관련 협업 등이 그것이다.

8 | 교육부와 문화체육관광부의 협력 전략(how)

(1) 강점 중심 협업

교육부와 문화체육관광부가 협업을 통해 상호 이익이 되는 전략이 필요하다. 두 부처의 강점(잘하는 점)을 중심으로 협업하여 시너지를 내는 것이 실효성 높은 전략이라고 할 수 있다. 교육부는 2020년 1학기 동안 온라인교육 인프라를 구축하고 다양한 방식(일방향, 쌍방향, 동영상 활용 교육 등)의 온라인교육을 시행하였다.

이러한 인프라를 문화체육관광부와 공유할 경우 문화예술교육에 큰 도움이 될 수 있다. 또한 다양한 온라인 교육방법 경험, 학생관리 경험을 갖고 있다. 이러한 경험 사례들 역시 문화예술교육 강사에게 큰 도움이 될 수 있다.

문화체육관광부는 양질의 온라인 문화예술교육 콘텐츠를 개발할 수 있는 역량을 갖추고 있다. 교강사가 교육자료로 활용할 수 있는 콘텐츠, 학생이 체험하고 활동할 수 있는 양질의 콘텐츠를 개발하여 보급하는 것이 가능하다. 또한 전문성(전문가 및 내용전문성)을 바탕으로 양질의 교강사 연수를 추진할 수 있다. 전문적인 연수 프로그램을 온라인과 오프라인 방법으로 운영하는 것이 가능하다.

온라인 문화예술교육을 효과적으로 추진하기 위해서는 교육부와 문화체육관광부의 강점을 살리는 방향으로 역할 분담을 하는 것이 중요하다고 할 수 있다. 교육부는 온라인 교육 인프라(온라인 교육환경, 시설, 전산 환경 등)를 공유하고, 학생교육 경험을 공유하는 것이 가능하다. 문화체육관광부는 예술교육 콘텐츠를 개발하여 공유하고, 교강사 연수 및 문화예술교육 플랫폼을 구축(또는 기존 플랫폼 활용)하는 데 기여할 수 있다.

(2) 약점 보완 협업

온라인 문화예술교육은 학습자의 동기와 자기주도성을 전제로 한다. 학습자가 동기가 결여되거나, 참여에 흥미를 갖지 않거나, 의욕이 없을 경우 교육의 효과가 극히 제한된다고 할 수 있다. 즉, 성공적 온라인 교육을 위해서는 학습자의 참여를 이끌어 내는 것이 매우 중요하다고 할 수 있다.

2020년 전반기에 온라인 (문화예술)교육을 실시한 경험에 의하면, 학습자가 주도적으로 참여하는 것이 매우 어려운 난제로 확인되고 있다. 특히, 학습결손 학생이나 취약계층 학생의 경우, 학습을 따라가지 못하여 낙오되는 현상이 발생하고 있다. 이는 일반교육과 예술교육 모두에서 확인되는 난제이다.

따라서 학습자와 관련한 문제를 해결하는 방안을 찾지 못할 경우 온라인 문화예술교육의 가치와 효용이 극히 제한될 수 있다. 두 부처가 힘을 합쳐 이 난제를 해결하는 것이 중요하게 부각되고 있다.

[표 7] 교육부와 문화체육관광부의 협업 영역

	교육부	문화체육관광부
강점	<ul style="list-style-type: none"> 인프라 온라인 교육경험 학생 참여 및 관리 방법 	<ul style="list-style-type: none"> 콘텐츠 전문가(전문성) 교강사 연수 온라인교육 플랫폼 구축
약점	<ul style="list-style-type: none"> 학습동기 부여 및 학습자의 참여 학습자의 자기주도성과 흥미 학습자간 협업 활동 	

(3) 교육부와 문화체육관광부의 협업 방식

교육부와 문화체육관광부의 협업 방식으로는 2019년 2월에 결성한 <학교예술교육활성화협의체>를 활성화하여 운영하는 것이 가장 현실적인 방법이라고 할 수 있다. 현재 온라인 문화예술교육이 뜨거운 이슈로 부각되고 있는 점을 고려하여 실무협의체(TF)를 구성하여 운영하는 것도 필요하다고 할 수 있다.

<학교예술교육활성화협의체>에서는 온라인 문화예술교육 플랫폼 구축 및 운영, 온라인 문화예술교육 콘텐츠 확충(가상현실/증강현실 콘텐츠 포함), 문화예술교육 교강사 및 학생용 지침서 개발, 문화예술교육 교강사 연수(미디어 리터러시 등), 온라인 문화예술교육지원단 설치 및 운영, 현장 온라인 문화예술교육 지원 컨설턴트(디자이너, 코디네이터) 양성 및 파견 등을 주요 아젠다로서 논의할 수 있다.

6 법제도 기반 조성

임학순 | 가톨릭대학교 미디어기술콘텐츠학과 교수

Key Point

- 포스트 코로나 시대에 온라인 교육은 전통적 대면 방식의 교육 형식과 내용을 변화시키고, 새로운 온라인 혁신 생태계로 확장하고 있다.
- 「문화예술교육 지원법」에 포함된 ‘문화예술 원격교육’의 개념을 비대면, 온라인, 이러닝(전자학습) 등의 용어와 충돌하지 않고 포괄하는 정의 규정을 신설할 필요가 있다.
- 온라인 문화예술교육이 지속발전하기 위해서는 문화예술교육의 원칙과 디지털 격차(digital divide) 문제가 해소되어야 하며, 개인의 초상권, 저작권, 개인정보보호 등이 잘 지켜질 수 있도록 정보통신윤리 교육이 선행되어야 한다.

1 | 문화예술교육의 법적 정의 이슈

2005년 이래 추진되고 있는 문화예술교육 정책은 예술 기법을 교육하는 것보다는 문화예술교육을 통해 인간과 사회의 문제를 적극적으로 해결하는 것을 더 강조하여 왔다. 이것은 문화예술교육이 문화예술의 예술적, 문화적 가치뿐 아니라 사회적 가치에 바탕을 두고 있다는 것을 의미한다. 이와 관련하여 학습자의 주체적 참여, 예술적 경험의 과정, 인지적 과정으로서의 예술, 문화예술교육 협력 네트워크 구축 등이 강조되어 왔다. 이에 따라 문화예술교육은 특정 공간과 시간이라는 상황에서 면대면 방식을 통해 예술가와 시민의 상호작용이 일어나는 것에 초점을 두어 왔다.

그러나 코로나 19 상황이 지속되면서 비대면 상황에서의 문화예술교육에 대한 논의가 제기되고 있다. 코로나 19와 같은 감염병이 일상화되는 뉴노멀의 시대에는 면대면 기반의 문화예술 활동이 중단 또는 위축될 수 있기 때문이다. 비대면 상황이란 오프라인 상황, 온라인 상황, 오프라인과 온라인의 연계 상황 등 그 유형이 다양할 수 있다. 온라인 문화예술교육 또한 온라인 문화예술교육 시스템을 바탕으로 이루어지지만, 오프라인 문화예술교육 시스템을 모두 배제하는 것은 아니다. 온라인 문화예술교육에서도 온라인과 오프라인을 연계할 수 있기 때문이다. 최근 문화예술교육 정책 현장에서는 온라인 플랫폼을 활용한 문화예술교육에 대한 정책적 관심이 확대되고 있다. 이미 코로나 19 위기에 대한 대응 차원에서 온라인 문화예술교육 콘텐츠에 대한 지원사업이 추진되고 있고, 이러한 흐름은 코로나 19 이후에도 문화예술교육의 대안 또는 보완 차원에서 지속적으로 이루어질 것으로 전망된다. 이것은 온라인 문화예술교육 활동이 새로운 문화예술교육 정책의 중요한 영역으로 진입하고 있다는 것을 의미한다고 볼 수 있다.

온라인 문화예술교육은 문화예술교육 인력과 시민의 상호작용 방식뿐 아니라 교육방법, 교육 콘텐츠, 정책 지원체계에 새로운 변화를 요구하고 있다. 뉴미디어 기반의 온라인 플랫폼이 새롭게 문화예술교육 생태계 구성요소로 포함된다.

그리고 온라인 플랫폼에서 활용될 수 있는 디지털 형태의 문화예술교육 콘텐츠에 대한 수요 또한 새롭게 나타나고 있다. 그리고 온라인 문화예술교육 생태계가 지속 가능하기 위해서는 기술, 미디어 부문과의 소통과 협력을 필요로 한다. 문화예술교육 인력과 시민의 디지털 역량을 강화하고, 디지털 격차를 해소하는 것 또한 문화예술교육정책의 중요한 과제로 고려될 필요가 있다. 이에 따라 온라인 문화예술의 특성에 적합한 문화예술교육 정책 체계를 새롭게 수립할 필요성 또한 커지고 있다.

이러한 맥락에서 이 글에서는 문화예술교육 지원법을 중심으로 온라인 문화예술교육의 법적 이슈를 탐색하고자 한다. 우선, 온라인 문화예술교육은 「문화예술교육 지원법」의 문화예술교육 정의의 범위에 포함되는가?에 관한 이슈를 고려해 볼 수 있다. 「문화예술교육 지원법」은 2005년에 제정된 이래 정의 규정인 제2조에서 문화예술교육에 대해 교육내용과 교육과정을 중심으로 포괄적으로 규정하고 있다. 「문화예술교육 지원법」에서 문화예술교육은 ‘문화예술, 문화산업, 문화재를 교육 내용으로 하거나 교육과정에 활용하는 교육’을 말한다. 이러한 문화예술교육 정의 규정은 문화예술, 문화산업, 문화재 등 교육의 소재를 중심으로 정의하고 있기 때문에, 면대면 또는 비대면, 오프라인 또는 온라인 등 교육 미디어와 방법을 구분하지 않고 있다. 온라인 문화예술교육 또한 문화예술, 문화산업, 문화재를 교육 내용으로 하거나 교육과정에 활용할 수 있다는 점에서 문화예술교육의 범주에 포함될 수 있다고 볼 수 있다. 또한 「문화예술교육 지원법」에서는 문화예술교육을 학교 교육과정 여부를 중심으로 학교문화예술교육과 사회문화예술교육으로 구분하고 있다. 온라인 문화예술교육은 학교문화예술교육, 사회문화예술교육 영역 모두에서 이루어질 수 있다. 이와 같이 「문화예술교육 지원법」 제2조에는 문화예술교육을 내용과 교육과정을 중심으로 포괄적으로 규정하고 있기 때문에, “온라인 문화예술교육”이 문화예술교육의 범주에 포함된다는 점을 강조하여 규정할 필요는 없다고 볼 수 있다.

다른 한편으로는 온라인 문화예술교육정책이 코로나 19에 대한 긴급대응 차원이 아니라 새로운 문화예술교육 정책 혁신 차원으로 지속, 확장될 경우에는 법적으로 지원 근거를 마련할 필요가 커진다고 볼 수 있다. 온라인 문화예술교육은 문화예술교육 인력의 역량 강화, 온라인 문화예술교육 콘텐츠 리소스 센터 구축, 온라인 미디어 기반의 문화예술교육 지원 체계 구축, 온라인 문화예술교육 콘텐츠 개발을 위한 연구개발 환경 조성, 디지털 격차 해소 방안, 온라인 문화예술교육 콘텐츠의 저작권 및 지적재산권 환경 마련 등 새로운 정책 체계를 필요로 한다. 이러한 온라인 문화예술교육 정책에 관한 사항은 정부 등 공공부문과 문화예술교육계의 소통, 공론, 협의, 조정 등의 과정을 통해서 마련될 필요가 있다. 온라인 문화예술교육 정책의 의미와 필요성, 그리고 영향 등에 대해서는 아직 문화예술교육계에서 충분하게 논의되지 못하고 있는 상황이기 때문이다.

만일 「문화예술교육 지원법」에서 온라인 문화예술교육 지원에 관한 사항을 신설할 경우에는 제2조에서 온라인 문화예술교육에 대한 정의 규정을 신설하여 온라인 문화예술교육을 둘러싼 개념적 혼란을 줄이는 방안을 검토해 볼 수 있다. 이와 관련하여 교육진흥원 설립과 관련한 제10조에서 규정하고 있는 “문화예술 원격교육”의 개념을 제2조에 규정하는 방안을 고려해 볼 수 있다. 그러나 아직 문화예술 원격교육에 대한 논의와 연구가 취약하고, 이에 대한 문화예술교육계의 합의가 형성되지 않은 상황에서는 “문화예술 원격교육”, “온라인 문화예술교육” 등의 용어들을 명확하게 정의하기는 어렵다고 볼 수 있다. 또한 온라인 문화예술교육에 대해 온라인 기술과 미디어를 문화예술교육 과정에서 활용하는 수준으로 접근할 것인지, 아니면 온라인 기술과 미디어를 문화예술교육 내용으로 하거나 교육과정에 활용하는 교육으로 확장하여 접근할 것인지에 대한 논의 또한 필요하다. 이런 맥락에서 「문화예술교육 지원법」 제2조에서 온라인 문화예술교육에 관한 정의를 포함할 것인지에 대해서는 앞으로 온라인 문화예술교육에 대한 논의와 정책의 흐름을 고려하여 결정할 필요가 있다.

2 | 한국문화예술교육진흥원과 지역문화예술교육지원센터의 원격교육 법적 업무

「문화예술교육 지원법」 제10조는 교육진흥원 설립과 관련한 규정으로, 제4항 제7호는 한국문화예술교육진흥원의 업무와 관련하여 “문화예술 원격 교육 시스템의 구축 및 관리”에 관한 사항을 규정하고 있다. 그러나 “문화예술 원격교육”과 “문화예술 원격 시스템”이 무엇인가에 대한 정의는 규정되어 있지 않다. 따라서 이에 대한 해석 및 적용에 대해서는 논의가 필요하다. 제7호에서 규정한 “문화예술 원격교육 시스템”은 시간적, 공간적 제한을 넘어 원격교육 형태로 문화예술교육을 실시할 수 있는 시스템을 의미한다고 볼 수 있다. 그리고 원격교육 시스템은 비대면 상황뿐 아니라 면대면 상황을 모두 포괄하고 있다고 볼 수 있다. 또한, 원격교육 시스템은 인쇄물, 방송, 소셜 미디어, 뉴미디어 기반의 동영상 플랫폼, 인터넷 등 다양한 유형의 오프라인과 온라인 플랫폼을 모두 포괄한다고 볼 수 있다. 이러한 원격 시스템에는 문화예술교육 전문인력, 학습자, 문화예술교육 콘텐츠 제작자, 지원기관, 미디어 플랫폼 조직 등 다양한 이해관계자들이 참여하고, 연구·기획·교육 활동·평가·환류 체계를 갖는다. 이런 측면에서 현재 새롭게 부각되고 있는 온라인 문화예술교육은 “문화예술 원격교육”의 범주에 포함된다고 볼 수 있다. 이에 따라 교육진흥원 지역문화예술교육지원센터는 온라인 문화예술교육 시스템의 구축 및 관리 사업을 추진할 수 있다고 볼 수 있다.

한편, 이 규정은 문화예술 원격교육 시스템의 “구축 및 관리”의 주체를 교육진흥원으로 설정하고 있다. 실제로 교육진흥원은 문화예술교육 전문 및 매개 인력에 대한 교육 연수 프로그램 차원에서 온라인 문화예술교육 콘텐츠를 개발하여 서비스하고 있다. 지역문화예술교육지원센터 또한 교육진흥원의 업무를 바탕으로 하고 있다는 점에서 문화예술교육 원격교육 시스템의 “구축 및 관리”의 주체가 될 수 있다. 그러나 이러한 “문화예술 원격교육 시스템의 구축 및 관리”의 규정은 교육진흥원과 지역문화예술교육지원센터의 업무에 관한 것으로 다양한 민간부문의 온라인 문화예술교육 시스템 구축, 관리, 활동을 지원하는 근거로 작용하는데 한계가 있다. 교육진흥원과 지역문화예술교육지원센터가 민간 부문과 협력하여 민간 부문에 문화예술교육 원격교육 시스템을 구축하는 것은 가능할 수 있다. 그러나 문화예술교육 원격교육 시스템의 구축 및 관리 활동에 대한 “지원”에 관한 사항이 규정되어 있지 않기 때문에, 민간 부문에 다양한 방식으로 그리고 자율적으로 원격교육 활동을 수행하는 것을 지원하는 근거로 작용하기에는 한계가 있다고 볼 수 있다.

3 | 온라인 문화예술교육 정책 사업에 관한 규정 이슈

온라인 문화예술교육에 대한 정책적 지원은 현재 「문화예술교육 지원법」 체계에서도 법적 근거가 있다. 온라인 문화예술교육이 「문화예술교육 지원법」에서 정의한 문화예술교육의 범주에 포함될 뿐만 아니라 학교 문화예술교육과 사회 문화예술교육의 범주에도 포함되기 때문이다. 학교문화예술교육의 지원과 관련하여 「문화예술교육 지원법」 제15조 제1항은 “국가 및 지방자치단체는 질 높은 학교문화예술교육을 위하여 문화예술교육 관련 교육과정 및 교육 내용의 개발·연구 및 각종 문화예술 교육 활동과 이를 위한 시설, 장비를 지원할 수 있다”라고 규정하고 있다. 또한 사회문화예술교육의 지원과 관련한 「문화예술교육 지원법」 제21조 제1항은 “국가 및 지방자치단체는 질 높은 사회문화예술교육을 위하여 문화예술교육 관련 교육과정 및 교육 내용의 개발·연구 및 각종 문화예술교육 교육 활동과 이를 위한 시설·장비를 지원할 수 있다”라고 규정하고 있다.

다만, 장기적으로 온라인 문화예술교육이 긴급 대응 차원을 넘어 새로운 문화예술교육 차원으로 그 중요성이 커지고, 이에 대한 정책적 관심이 지속, 확대될 경우에는 온라인 문화예술교육 생태계 구축 지원에 관한 사항을 법에 규정하는 방안도 검토해 볼 수 있다. 이와 관련하여 문화예술교육 종합계획의 수립 등과 관련한 「문화예술교육 지원법」 제6조의 문화예술교육 지원에 관한 종합계획에 포함될 사항에 신규 항목으로 규정하는 방안, 지역문화예술교육 계획의 수립과 관련한 「문화예술교육 지원법 시행령」 제2조의3 제2항에 포함될 사항에 신규 항목으로 규정하는 방안, 별도의 조항으로 ‘온라인 문화예술교육 생태계 지원’과 관련된 규정을 신설하는 방안 등을 검토해 볼 수 있다.

온라인 문화예술교육 생태계 구축 지원에 관한 사항에는 온라인 문화예술교육 접근성 증진에 관한 사항, 온라인 문화예술교육 협력망 구축에 관한 사항, 문화예술교육 전문인력의 온라인 문화예술교육 역량 강화에 관한 사항, 온라인 문화예술교육 방법 및 콘텐츠 연구개발에 관한 사항, 온라인 문화예술교육에 대한 통계조사에 관한 사항 등이 고려될 수 있을 것이다.

4 | 문화예술교육의 기본 원칙과 온라인 문화예술교육정책

온라인 문화예술교육은 온라인 플랫폼과 기술을 문화예술교육 과정에 활용한다는 점에서 국민의 온라인 플랫폼과 기술 접근성 문제를 중요하게 고려할 필요가 있다. 온라인 플랫폼과 기술의 이해 및 활용 역량이 사람마다 차이가 있기 때문이다. 문화예술, 기술, 뉴미디어의 융합 수준이 높은 온라인 문화예술교육 프로그램의 경우, 국민의 문화예술교육 접근성은 제한될 가능성이 크다고 볼 수 있다. 이러한 격차 문제는 「문화예술교육 지원법」 제3조의 ‘문화예술교육의 기본원칙’의 관점에서 볼 때 중요한 문화예술교육 이슈로 제기될 수 있다. 제3조 제1항은 “문화예술교육은 모든 국민의 문화예술 향유와 창조력 함양을 위한 교육을 지향한다.”고 규정함으로써 “모든 국민”을 강조하고 있으며, 제2항은 “모든 국민은 나이, 성별, 장애, 사회적 신분, 경제적 여건, 신체적 조건, 거주 지역 등에 관계없이 자신의 관심과 적성에 따라 평생에 걸쳐 문화예술을 체계적으로 학습하고 교육받을 수 있는 기회를 균등하게 보장받는다.”고 규정함으로써 “기회 균등 보장”을 강조하고 있기 때문이다. 따라서 온라인 문화예술교육정책은 모든 국민이 참여할 수 있는 여건을 조성하는 것을 중요한 과제로 설정할 필요가 있다.

5 | 온라인 문화예술교육의 저작권, 초상권, 개인정보 보호 환경 조성

예술가, 예술강사 등 문화예술교육 인력은 온라인 문화예술교육 체계에서 문화예술교육 콘텐츠를 활용하여 문화예술교육 활동을 수행하게 된다. 이러한 온라인 플랫폼에서의 문화예술교육 활동은 그 자체로 하나의 디지털 영상콘텐츠로 재구성될 수 있다. 이러한 디지털콘텐츠는 정보재(information goods)로서 지속적으로 복제, 유통, 재가공 될 수 있다는 점에서 오프라인 공간에서 일회적으로 진행되는 문화예술교육 내용과는 차이가 있다고 볼 수 있다. 이와 같이 정보재로서의 디지털 문화예술교육 콘텐츠는 문화예술교육 인력 뿐 아니라 플랫폼 유저들에 의해서 다양한 형태로 활용될 가능성이 커진다고 볼 수 있다.

이러한 온라인 환경은 문화예술교육 콘텐츠의 공공 이용을 촉진하는 측면뿐 아니라 저작권 침해 측면을 모두 내포하고 있다. 온라인 문화예술교육 체계가 오프라인 문화예술교육 체계에 비해 저작권 침해 문제가 발생할 가능성이 크다고 볼 수 있다. 따라서 온라인 문화예술교육에서는 온라인 문화예술교육 콘텐츠의 저작권을 보호하기 위한 시스템을 구축할 필요가 있다. 원저작물 뿐 아니라 2차적, 3차적 저작물 활용 등에 대한 계약 체계가 구축될 필요가 있다. 문화예술교육 콘텐츠가 수익을 발생할 경우에는 지적재산권측면에서 수익 배분체계 또한 구축될 필요가 있다. 이와 관련하여 교육진흥원은 문화예술교육 인력의 저작권을 보호하기 위한 표준계약서를 개발하여 보급하는 방안을 마련할 필요가 있다. 문화예술교육 인력의 저작권 역량을 강화하기 위한 교육 연수 방안 또한 마련될 필요가 있다.

또한 문화예술교육 인력들을 온라인 문화예술교육에서 활용하기 위한 다양한 유형의 디지털콘텐츠 리소스를 찾게 된다. 그러나 문화예술교육 인력이 이러한 디지털콘텐츠 리소스를 활용하기 위해서는 디지털콘텐츠 리소스의 저작권 문제가 해결되어야 한다. 이러한 디지털콘텐츠 리소스의 저작권 문제는 학습자의 이용 과정에서도 나타난다. 학습자들 또한 주체적으로 다양한 디지털콘텐츠 리소스를 활용하여 학습과 연관된 또 다른 콘텐츠를 창작하는 프로젝트를 진행할 수 있기 때문이다. 이와 관련하여 교육진흥원이나 지역문화예술교육 지원센터는 문화예술교육 인력과 학습자들이 재정적 부담 없이 다양한 유형의 디지털콘텐츠 리소스를 저작권 문제없이 자유롭게 활용할 수 있는 여건을 만들어 줄 필요가 있다.

초상권 문제 또한 온라인 문화예술교육에서 해결해야 할 과제이다. 온라인 문화예술교육 과정에서 제작되고, 유통, 공표되는 디지털콘텐츠에는 문화예술교육 과정에 참여하는 문화예술교육 인력, 학습자, 매개 인력 등이 등장할 수 있다. 온라인 문화예술교육 체계에서는 디지털콘텐츠에 등장하는 사람들의 초상이 허가 없이 촬영되거나 또는 공표되지 않을 수 있는 여건을 마련해야 한다. 이와 관련하여 온라인 문화예술교육 체계에 참여하는 이해관계자들의 인식과 역량을 제고하기 위한 활동이 갖추어질 필요가 있다.

한편 개인정보 보호 문제 또한 온라인 문화예술교육에서 중요한 과제로 다루어질 필요가 있다. 온라인 문화예술교육에서 개별 특성 기반의 맞춤형 교육이 이루어지기 위해서는 학습자 데이터 수집, 분석, 활용 체계가 구축되어야 한다. 특히 빅데이터 기술이 발전하고 있는 4차 산업혁명 시대에서 온라인 문화예술교육체계는 빅데이터 시스템이 구축될 가능성이 크다고 볼 수 있다. 그러나 인간이 데이터로 전환되면서 데이터로 인간을 규정하는 데이터 편견의 문제가 발생할 수 있으며, 개인정보 이용에 따른 사생활 침해문제 또한 나타날 것으로 전망되고 있다. 이와 관련하여 온라인 문화예술교육 사업 주체는 2011년에 제정된 개인정보보호법에 따라 당사자의 동의 없는 개인정보 수집 및 활용하거나 제3자에게 제공하는 것을 금지하는 등 개인정보 보호 체계를 갖출 필요가 있다.

온라인 문화예술교육의 6가지 성공조건 요약

성공조건 1

디지털 콘텐츠 개발

- 문화예술교육의 본질적 의미와 가치를 온라인 환경에서 실현하기 위해 필요한 콘텐츠 개발에 대한 지식과 기술의 이해는 필수이다.
- 온라인 교육과정 설계는 5단계(프로그램 설계-수업 도구와 재료-참여자 상호교류 활성화-학습과정 기록과 공유-피드백과 의견 교류)로서 학습과정의 활성화를 위해 내용(content), 대화(conversation), 연결(connection), 정보 또는 맥락(information or context), 온라인 환경의 학습자를 고려할 필요가 있다.
- 디지털 격차, 지적재산권 등 온라인 교육 콘텐츠 개발 시 염두 해야 할 사회적, 제도적 환경을 알아야 한다.
- 포스트 코로나 시대에 생애주기별·계층별로 콘텐츠 수요와 기술에 대한 친숙도와 접근성을 모두 고려하여 학습자 중심의 문화예술교육 콘텐츠 개발이 필요하다.

성공조건 2

학습자 주도의 교육방법 탐색

- 온라인 문화예술교육은 네트워크라는 새로운 창작교육 공간에서 이루어지며, 학습자 중심 무형식교육(informal education) 원리의 적용에 적합하다.
- 교육효과는 네트워크 특성상 학습자의 자발적인 학습 참여도에 따라 편차가 발생하며, 참여자간 소통-관계중심의 상호작용형 교수-학습방법과 오프라인 연계 학습경험도 효과적인 온라인 교육방법 개발에 중요한 요인이 된다.
- 교육방법은 교수자와 학습자의 관계, 예술경험의 효과와 방법, 교육활동 시간의 동시성, 내용과 방법의 연계방식, 문화예술교육 방법의 온라인 적용 방식, 교육 콘텐츠 활용 방식 등 분류자의 기준에 따라 다양한 유형으로 분류된다.
- 융·복합 관점에서 교육방법 모형으로 구조형(조직적 온라인 수업과정에 학습자 자율활동 포함), 자율형(학습자 주도 프로젝트 중심으로 맞춤형 지원), 종합형(구조형과 자율형의 유기적 연계와 통합) 교수-학습 체제를 제안한다.

성공조건 3

유연한 매개자 지원체계

- 변화한 문화예술교육 환경은 매개자들에게 참여 경험을 기반으로 온라인과 오프라인을 교차하며, 교육 공간과 시간의 변화를 꾀하는 유연하고 창의적인 사유를 요청하고 있다. 문화예술교육은 현장의 맥락과 의미를 담아낼 수 있는 학습 디자인과 제작이 진행되어야 하기 때문이다.
- 매개자 지원은 강의 콘텐츠 제작에 필요한 콘텐츠를 제공(큐레이팅)하는 플랫폼을 운영하고, 학습 디자인과 콘텐츠 제작을 연수를 통해 실습할 수 있도록 하며, 연구 모임을 통해 현장 특성이 반영된 콘텐츠를 개발 제작(튜터 지원)할 수 있는 환경을 구축하는 것으로부터 시작된다.
- 기존의 아르떼 라이브러리, 아르떼 아카데미를 연동한 LMS를 구축함으로써 학습 관리를 지속적으로 지원하는 것 또한 고려해 볼 수 있다. 이와 같은 환경에서 문화예술교육은 물리적 공간과 가상의 공간의 경계를 허물고 시간의 재배치를 거듭하는 유연한 확장성을 가질 수 있게 될 것이다.

성공조건 4

온라인 통합 플랫폼 구축

- ‘학습자원의 허브 - 학습자의 학습환경 - 학습주체들의 생태계’로서의 문화예술교육플랫폼
- 축적된 교육자원들을 가공하여 학습객체화, 모듈화하는 작업이 필요하다.
- 문화예술교육에 대한 다양한 학습동기와 목표에 따라 이용자층을 세분화하여 접근해야한다.
- 공공 문화예술교육 플랫폼은 문화예술계가 가진 수준 높은 리소스 기반의 콘텐츠들이 제공될 때 힘을 가진다.
- 우수 학습콘텐츠, 첨단 학습콘텐츠, 스타 예술교육자 등 플랫폼의 노드(node) 콘텐츠 개발 전략이 필요하다.

성공조건 5

교육생태계 활성화를 위한 협력 파트너십

- 온라인 교육은 시·공간의 제약에서 벗어나 교육의 목적, 내용, 방법 등에서 대면 교육의 형식을 파괴하면서 새로운 교육형식으로서 모든 교육 주체에게 도전과 적응을 요구하고 있어 협력 파트너십이 중요하다.
- 협력 파트너십은 지역주민의 문화예술교육 접근성 증진을 위해 매개자들이 문화예술교육 콘텐츠를 개발하고 연구할 수 있는 여건을 조성하고, 기술 및 미디어 플랫폼 분야의 전문 인력 및 기관 등이 협력할 수 있는 총체적 접근이 필요하다.
- 지역의 온라인 문화예술교육 환경 조성을 위해 교육진흥원과 지역문화예술교육지원센터는 지역의 환경 실태조사 및 정책 포럼 등을 운영하여 지역의 문화예술교육 관련 인력, 조직, 학회, 연구기관 등과의 공론 체계를 구축하고 논의와 연구가 활발히 이루어질 수 있는 여건을 조성한다.
- 문화예술교육 정책을 책임지고 있는 정부(문화체육관광부, 교육부)가 협업 시스템을 마련하고, 온라인 문화예술교육의 새로운 기반을 구축하는 것이 중요하다.
- 학교 문화예술교육의 경우, 교육부와 문화체육관광부는 <학교문화예술교육활성화협의회>를 구축하고, 온라인 문화예술교육 플랫폼 구축, 콘텐츠 개발, 교강사 연수 등에서 협업을 강화하고 각종 난제들을 해결해 나가는 것이 필요하다.

성공조건 6

법·제도적 기반 조성

- 포스트코로나 시대에 온라인 교육은 전통적 대면 방식의 교육 형식과 내용을 변화시키고, 새로운 온라인 혁신 생태계로 확장하고 있다.
- 「문화예술교육 지원법」에 포함된 ‘문화예술 원격교육’의 개념을 비대면, 온라인, 이러닝(전자학습) 등의 용어와 충돌하지 않고 포괄하는 정의 규정을 신설할 필요가 있다.
- 온라인 문화예술교육이 지속발전하기 위해서는 문화예술교육의 원칙과 디지털 격차(digital divide) 문제가 해소되어야 하며, 개인의 초상권, 저작권, 개인정보보호 등이 잘 지켜질 수 있도록 정보통신윤리 교육이 선행되어야 한다.

문화예술교육 이슈분석 제2호(2020-09)
온라인 문화예술교육의 6가지 성공조건

발행인 이규석

발행일 2020. 9. 18.

발행처 한국문화예술교육진흥원

기획 및 관리 한국문화예술교육진흥원 지식정보R&D센터

원고 감수 김혁진(모든학교 체험학습연구소 연구위원)

운영 및 디자인제작 (주)시소랩

홈페이지 www.arte.or.kr

문의 02-6209-5900

등록번호 : KACES-2040-R003

본 저작물은 공공누리 제4유형(출처표시+상업적 이용금지+변경금지)조건에 따라 출처를 표시하면 비상업적·비영리 목적으로만 이용 가능하고 2차적 저작물 작성 등 변형도 금지됩니다.

