

제6회 코로나19 예술포럼

코로나19 이후, 예술교육의 미래

2020.11.12 THU 14:00-16:00

포럼 자료집



한국문화예술교육진흥원



K-ARTS 한국예술종합학교

발제 및 패널

사회

최나영 한국예술연구소 책임연구원

이동연 한국예술종합학교 전통예술원 교수

제환정 한국예술종합학교 무용과 객원교수

발제

박형주 광주청소년삶디자인센터 센터장

조충연 한국예술종합학교 영상원 교수

조은아 추계예술대학교 문화예술경영대학원 교수

토론진행

김자현 한국문화예술교육진흥원 교육기반본부 본부장

[세션1]

포스트코로나 시대

예술교육의 가치와 방향



코로나19, 예술교육의 패러다임 전환

이동연
한국예술종합학교 교수



목차

- 1. 코로나19, 예술과 예술교육**
- 2. 예술교육의 사회문화 환경의 변화**
- 3. 코로나19, 예술교육은 어떻게 바뀌고 있는가?**
- 4. 패러다임 전환을 위한 예술교육의 새로운 구상**

1. 코로나19, 예술과 예술교육

코로나19, 예술의 위치

예술의 위기

- ❖ 물리적 공공 플랫폼 기능의 중단: 극장, 미술관, 박물관, 도서관이 폐쇄
- ❖ 관객을 만나지 못하는 예술: 생산과 수용의 불일치
- ❖ 예술 시장의 패닉: 2020년 1월-4월 사이 1,164건의 예술행사 취소
(〈코로나19사태가 예술계에 미치는 영향〉)
- ❖ 사회적 거리두기: 단단한 모든 예술이 공기 속으로 사라지다



1. 코로나19, 예술과 예술교육

코로나19, 예술의 위치

예술가의 위기

- ❖ 존재적 위기: 이 와중에 무슨 예술을
- ❖ 생존의 위기: 수입의 감소, 예술가로서의 삶을 포기
- ❖ 예술-삶의 위기: 행사의 취소와 연기의 반복에 따른 심리적 불안감

코로나19 이후, 예술의 가치와 미래

일상적 위기의 시대,
예술의 가치와 회복력

UNESCO ResiliArt debate 연계 온라인 포럼

2020.7.8 WED 14:00

코로나19, 예술의 위치

예술의 장의 위기

- ❖ 예술의 창작-향유, 생산-소비의 일상적 상식의 해체
- ❖ 포스트코로나 예술의 장의 변화: 경제와 사회의 장에서 예술의 장의 위치
- ❖ 언텍이라는 장의 부상: 예술의 장 내부의 보존과 전복의 규칙 원리가 작동
- ❖ 예술의 장의 법칙이 근본적으로 변화한 것인가?

Arts Resources
During COVID-19 Outbreak

1. 코로나19, 예술과 예술교육

코로나19 대응, 예술 정책의 흐름

코로나19 극복을 위한 예술지원 정책 [2020년 2월-8월]

[표1] 코로나19 문화예술 지원 대책 관련 주요 일정

일시	주요 내용	발표기관
02.04	박물관 · 미술관, 신종 코로나바이러스 감염증 대응 현장 점검	문화체육관광부
02.20	박물관 · 미술관, 신종 코로나바이러스 감염증 대응 현장 점검	문화체육관광부
02.20	한국예술인복지재단, 공연예술인을 위한 손소독제 지원	한국예술인복지재단
02.25	코로나19 추가 확산 예방을 위해 국립공연장 등 휴관 실시	문화체육관광부
03.10	코로나로 공연 줄취소...경제적 어려움 겪는 예술인 지원할 것	한국예술인복지재단
03.18	코로나19 추가 확산 예방을 위해 국립공연장 등 휴관 실시	문화체육관광부
03.25	코로나19 피해 사립 박물관 · 미술관 현장 방문	문화체육관광부
03.26	'코로나19 극복, 어디서든 문화예술교육' 신규 추진	한국문화예술교육진흥원

1. 코로나19, 예술과 예술교육

코로나19 대응, 예술 정책의 흐름

코로나19 극복을 위한 예술지원 정책 [2020년 2월-8월]

일시	주요 내용	발표기관
04.03	코로나19 대응, 교육진흥원 문화예술교육 온라인 콘텐츠 강화	한국문화예술교육진흥원
04.05	'코로나19 타격' 문화예술계에 총50억 긴급지원	서울문화재단
04.23	한국 코로나19 대응 경험과 문화예술 부문 대응 방안 130여 개 국에 공유	문화체육관광부
04.28	서울시, 코로나19 피해 예술인 긴급지원 신청 몰려...15억 추가 투입	서울시
04.29	예술위, 공연예술계 긴급 수혈에 나선다!	한국문화예술위원회
05.08	코로나 충격, 문화예술인 긴급지원 스타트!	한국문화예술위원회
05.12	전시공간·미술관·화랑 코로나19 피해 복구 앞장선다...예술위, 9억 긴급 지원	한국문화예술위원회
05.18	코로나19 대응, '공연실태 생중계 사업' 긴급 추진	한국문화예술위원회

1. 코로나19, 예술과 예술교육

코로나19 대응, 예술 정책의 흐름

코로나19 극복을 위한 예술지원 정책 [2020년 2월-8월]

일시	주요 내용	발표기관
06.03	코로나19 속 ‘오페라의 유령’ 공연 이어간 한국 배우겠다	문화체육관광부
06.25	코로나19로 막힌 책 수출 길, 온라인으로 뚫는다	문화체육관광부
06.26	서울시 문화예술 출연 기관별 코로나19 대응전략	서울시
06.29	한문연, 코로나19발 문화예술 비상시국 긴급 대책 논의	한국문화예술회관연합회
07.03	코로나19 극복을 위한 문체부 3차 추경 3,469억 원 확정	문화체육관광부
07.06	코로나19 이후, 예술의 가치와 미래를 논의한다	문화체육관광부
07.08	코로나19 극복 예술계 생태계 정상화 위해 하반기 지원 확대	문화체육관광부
07.08	코로나로 위축된 문화예술교육활동 극복 '어디서든 문화예술교육', 누구나 새로운 상상과 접근성 확장	한국문화예술교육진흥원
07.09	코로나19 극복 위해 공연예술단체에 10억 원 지원(7.9.~23.)	서울문화재단
07.10	한문연, 문예회관-예술단체 비상시국 돌파할 상생처방 마련	한국문화예술회관연합회
07.23	코로나19 극복 위해 도서관 분야 38억 7,900만 원 지원	문화체육관광부
07.30	코로나19 극복 문화·체육·관광 특화 청년 디지털 일자리·일경험 7,800여 명 지원	문화체육관광부
08.18	8월 19일부터 수도권 지역 국립문화예술시설 휴관 조치	문화체육관광부

1. 코로나19, 예술과 예술교육

코로나19 대응, 예술 정책의 흐름

예술지원 정책의 한계점

- ❖ 지원의 시기, 규모, 내용, 방법에 대한 예술계 현장 수렴 부족
- ❖ 직접 지원 방식이 아닌 공모를 통한 사업지원 형태
- ❖ 포스트코로나 지원 정책의 장기 비전 부재

**COVID-19 CULTURE,
LANGUAGES, ARTS AND HERITAGE
SUPPORT PROGRAMME 2020-2021**



Department of
Communities
www.communities.gov.uk

in Place

Poal

Ministry of

Communities



1. 코로나19, 예술과 예술교육

코로나19 대응, 예술 정책의 의 의

코로나19 단계별 예술지원 정책의 이행 방향

구분	코로나19 corona19	포스트코로나 post-corona	트랜스코로나 trans-corona
단계	팬데믹의 발발 pandemic outbreak	팬데믹의 지속 pandemic duration	팬데믹의 일상화 pandemic routine
키워드	방역과 구제	복원과 시스템 개선	생태계와 패러다임 전환
아젠다	문화기반시설 안전대책 예술인과 예술 단체 피해구제	공공문화시설 운영 매뉴얼 개선 문화행사들의 안전한 재개 예술인의 사회보장체계	창작과 향유 생태계 재구성 예술지원 패러다임 전환 새로운 미적 가치의 실현 예술지원 인프라 혁신
전략	안전한 예술환경 구축 예술교육의 안전과 예술강사 의 지원-비대면 수업 지원	코로나 극복을 위한 제도 개선 예술교육 온라인 환경 구축 포스트코로나 예술교육 플 랜	예술지원 정책의 새로운 틀 마련 예술교육 정책패러다임 전 환

2. 예술교육의 사회문화 환경 변화

노동시간의 단축, 여가 시간의 증대

주당 52시간 노동과 자유시간의 증대

- ❖ 노동시간의 축소에 따른 여가 시간의 문화적 활용의 증대 기대
- ❖ 문화예술취미 생활에 따른 다양한 생활예술활동
- ❖ 생애주기별 예술교육의 디자인이 필요

CULTUUR &
VRIJE TIJD

2. 예술교육의 사회문화 환경 변화

문화적 권리로서의 예술 교육

접근과 참여로서 예술교육의 권리

- ❖ 선택과 기회가 아닌 보편적 권리로서의 예술교육
- ❖ 수혜자 중심주의에서 참여자 중심주의로 인식의 전환
- ❖ 계층, 성별, 세대, 지역, 인종의 차이에 의해 차별받지 않을 예술교육

The Right to Cultural Diversity

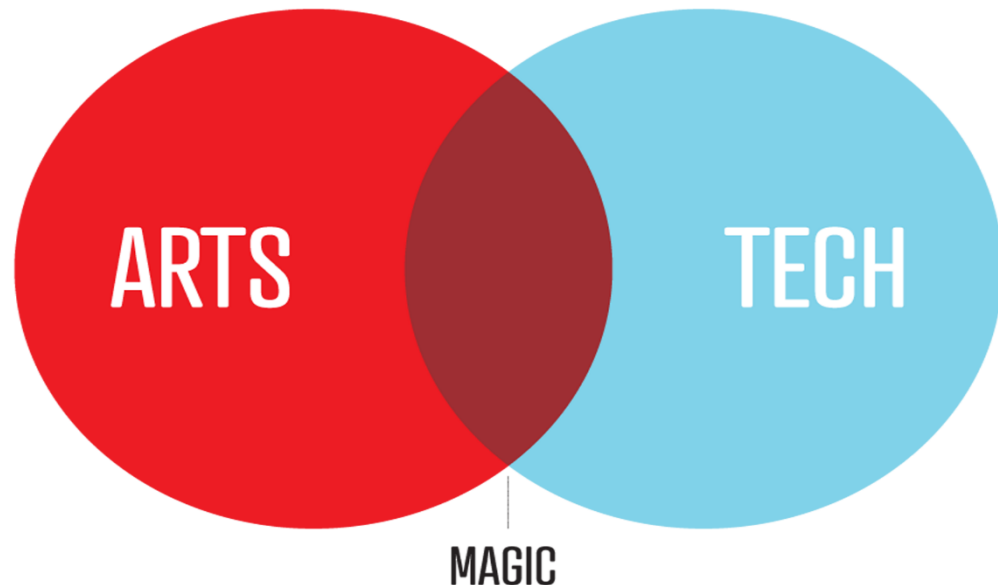
Shannon B. Lyons
International Ocean and
Environmental Policy

2. 예술교육의 사회문화 환경 변화

기술문화 환경 변화와 예술의 융합

기술과 예술, 과학과 문화의 융합 예술교육

- ❖ 4차 산업혁명이 야기한 기술혁신과 일상의 라이프스타일의 변화
- ❖ 방법으로서 '테크노 예술교육' 과 실천으로서 '생태적 예술교육'
- ❖ 예술 장르의 분과주의를 넘어서는 창의적 융합예술교육



2. 예술교육의 사회문화 환경 변화

팬데믹 시대의 비대면 예술교육

비대면 예술교육의 불가능성과 가능성

- ❖ 학교 내 예술교육의 중단과 축소
- ❖ 예술교육의 콘텐츠가 아닌 가치로서 비대면 예술교육의 불가능성
- ❖ 감각과 감성 교육으로서 비대면 예술교육 기술환경의 한계
- ❖ 고등예술교육의 어려움과 예술교육의 창의적 소통의 문제
- ❖ 매뉴얼과 보편 교육의 실현으로서 온라인 예술교육의 가능성

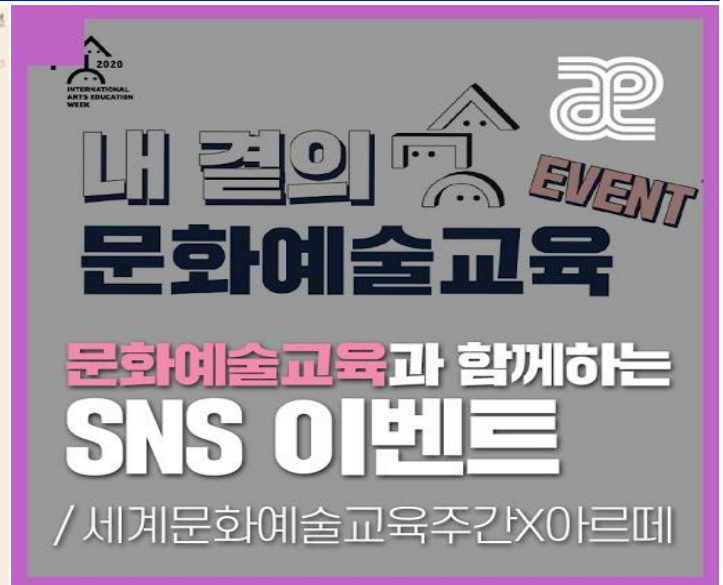


3. 코로나19, 예술교육은 어떻게 바뀌고 있는가?

문화예술교육 정책의 긴급지원

코로나19 극복, 어디서든 문화예술교육

- ❖ <코로나19 극복, 어디서든 문화예술교육> 온라인 교육콘텐츠 기획 공모
- ❖ 온라인 영상콘텐츠 10건 제작 지원(<숨은 표정찾기>, <바닥의 반란> 등)
- ❖ 비대면 온라인 예술교육 담론화와 전문인력 연수의 전면 온라인화
- ❖ <문화예술교육 공론화 이슈 리포트> 제작
- ❖ 예술강사들의 긴급구제지원 및 교육활동 유연화



3. 코로나19, 예술교육은 어떻게 바뀌고 있는가?

고등예술교육 의 위기와 온라인 교육환경 구축

엘리트 예술교육의 비대면 교육의 어려움과 새로운 환경 구축의 필요성

- ❖ 한예종 재학생 설문조사(총 2,107명 참여 대면선호 16.38%, 비대면선호 55.83%, 혼용선호 27.80%/한예종 교원 설문조사(총 621명 참여, 대면 41.46%, 비대면 28.29%, 혼용 30.25%)
- ❖ 사운드, 영상, 무브먼트, 합주 등 도제식 고등예술교육의 한계
- ❖ 사이버스튜디오, HD 콘텐츠 전송, 첨담기술활용 비대면 교육 시스템구축



코로나19 극복
K-Arts 온라인 희망콘서트

3. 코로나19, 예술교육은 어떻게 바뀌고 있는가?

예술교육의 교육과정과 교육방법의 전환

대면 중심 교육과정과 전통적 도제식 교육방법의 변화

- ❖ 예술대학 교육과정 및 커리큘럼의 대대적인 보완 필요
- ❖ 전공심화교육의 조정과 예술교양교육의 강화
- ❖ 교육과정의 온라인 콘텐츠 사전 제작과 교육커리큘럼의 재구성
- ❖ 예술과 기술 융합 예술 교육과정의 확대
- ❖ 비대면 교육방법론의 개발과 예술교육의 디지털, 온라인 메타 교육 확대



3. 코로나19, 예술교육은 어떻게 바뀌고 있는가?

예술교육 온라인화의 실현

교육-창작-제작-유통의 선순환을 위한 포스트코로나 프로덕션 시스템

- ❖ 대면 교육 vs. 비대면 교육의 이분법을 넘어서는 새로운 상상
- ❖ ZOOM 같은 화상회의 플랫폼으로는 예술교육의 온라인화 실현은 불가능
- ❖ 극장과 강의실, 창작과 이론, 통합적인 감각(사운드, 이미지, 텍스트)의 실현으로 예술교육의 온라인화
- ❖ 프로덕션 시스템으로서 예술교육의 온라인화 실현 -고등예술교육의 혁신



MEDIA ARTS PRODUCTION



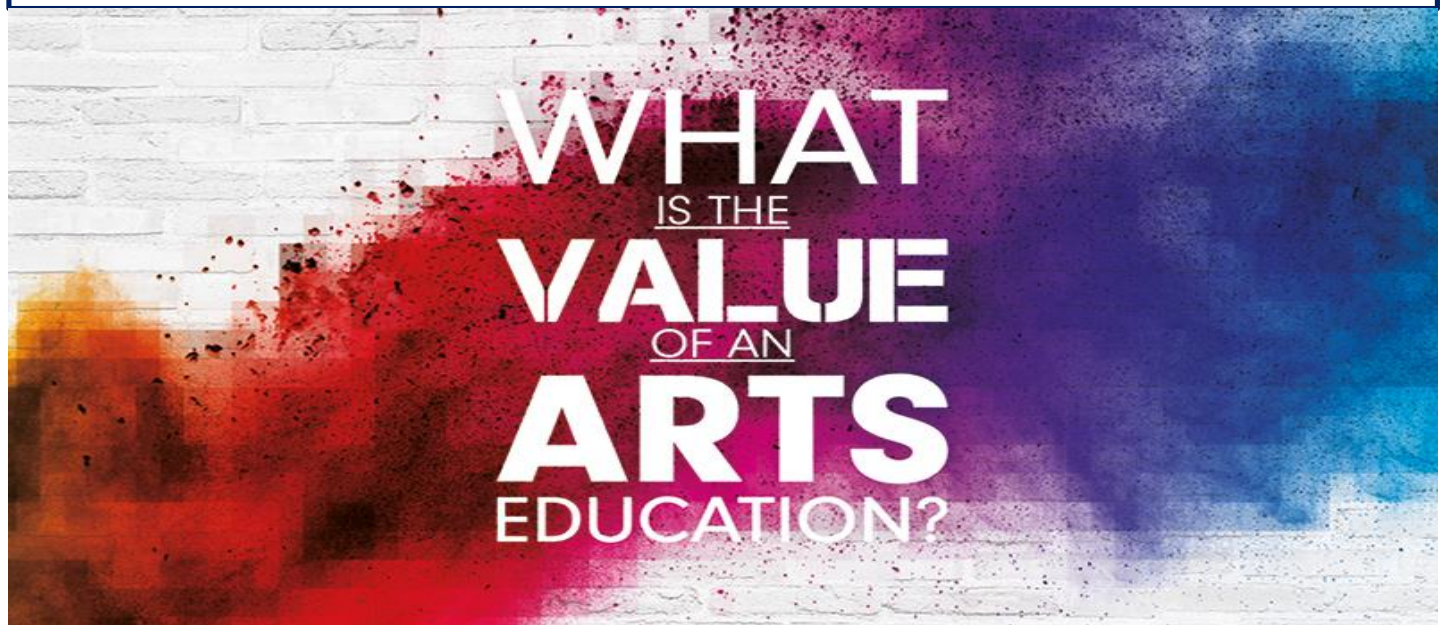
SPECIAL TOPICS IN TEACHING WITH TECHNOLOGY
L&S Learning Support Services
University of Wisconsin-Madison

4. 패러다임 전환을 위한 예술교육의 새로운 구상

예술교육의 가치와 역할에 대한 새로운 구상

더 절실한 가치: 예술교육의 역설

- ❖ 지금, 그 어느 때보다 더 절실하게 우리는 예술교육이 필요하다
- ❖ 예술교육을 통한 팬데믹 삶의 치유와 소통
- ❖ 창의적 가치의 사회적 확산의 필요성
- ❖ 재난과 파국의 시대 트라우마 극복을 위한 예술교육의 역할



4. 패러다임 전환을 위한 예술교육의 새로운 구상

예술교육의 목적과 그 방법의 전환

예술교육은 무엇을 할 것인가?

- ❖ 인간주의적 가치의 한계-개인의 삶의 창의적 감각과 즐거움을 넘어서
- ❖ 자연, 생태, 동물 등 인간이 마주하고 있는 지구환경과 공생하는 예술교육
- ❖ 예술교육의 방법으로서 디지털-온라인화, 목적으로서 생태적 삶의 학습



4. 패러다임 전환을 위한 예술교육의 새로운 구상

예술교육의 테크놀로지

예술교육의 미래와 테크놀로지의 전유

- ❖기자재로서의 테크놀로지가 자아의 테크놀로지로서 예술교육(삶-교육)
- ❖예술교육의 온라인을 위한 기술적 도구들의 전유와 혁신
- ❖팬데믹 시대 테크노 예술교육의 프로그램을 보편화
- ❖첨단기술을 활용한 예술교육 : 예술교육과 AI, 예술교육과 VR, 예술교육과 Robotics



4. 패러다임 전환을 위한 예술교육의 새로운 구상

커먼스로서 예술교육

재난 사회에 예술교육의 새로운 자원에 대한 인식전환

- ❖ 예술교육의 양극화가 아닌 생태적 다양성 추구
- ❖ 팬데믹 시대 예술교육의 온라인 콘텐츠를 어떻게 공유할 것인가?
- ❖ 예술교육의 프로그램, 교육과정, 플랫폼의 공유
- ❖ 예술교육의 공공재의 중요성과 범용적 서비스의 확산



4. 패러다임 전환을 위한 예술교육의 새로운 구상

트랜스코로 나 예술교육 플랜

팬데믹에 맞서는 예술교육 플랜 수립

- ❖ 예술교육의 미래를 위한 세밀한 플랜 수립
- ❖ 근대적 패러다임(인간, 학습, 인성)을 넘어서는 예술교육의 플랜
- ❖ 생태와 기술 융합을 위한 예술교육 메뉴페스트
- ❖ 코로나 사태에 대응하는 케이아츠와 아르떼의 혁신을 위한 장기플랜

				
Category 1: Excelling	Category 2: Strong	Category 3: Developing	Category 4: Emerging	Category 5: Incomplete Data
<i>This school is Excelling in the arts. It meets the goals and priorities outlined in the CPS Arts Education Plan, including Staffing & Instruction, Partnerships, Community & Culture, and Budget & Planning.</i>	<i>This school is Strong in the arts. It nearly meets the goals and priorities outlined in the CPS Arts Education Plan, including Staffing & Instruction, Partnerships, Community & Culture, and Budget & Planning.</i>	<i>This school is Developing in the arts. It occasionally meets the goals and priorities of the CPS Arts Education Plan including Staffing & Instruction, Partnerships, Community & Culture and Budget & Planning.</i>	<i>This school is Emerging in the arts. It rarely meets the goals and priorities outlined in the CPS Arts Education Plan including Staffing & Instruction, Partnerships, Community & Culture, and Budget & Planning.</i>	<i>This school has an arts designation of Incomplete Data, meaning it may or may not meet the goals and priorities of the CPS Arts Education Plan, but has insufficient data available to complete an assessment.</i>

[세션2]

포스트코로나 시대

예술교육의 역량과 역할

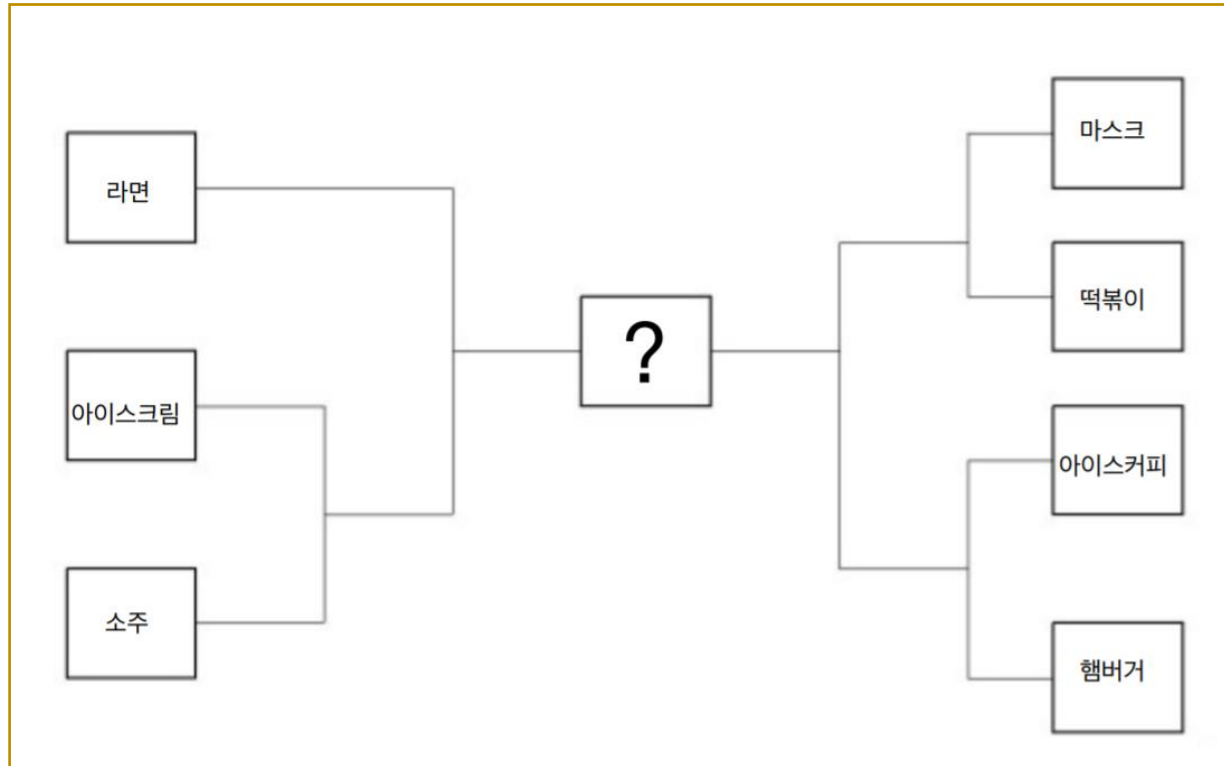


임시적 일상의 뉴노밀:

예측불가능 시이로 춤추기

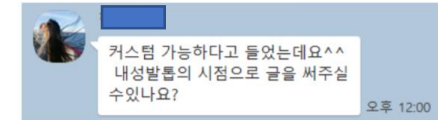
발제: 제환정

코로나 이후, 나의 예술적 학습과 노동은 여전히 유효할까?

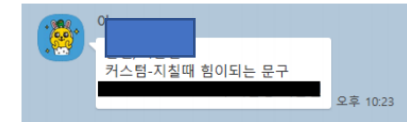


<코로나로 아르바이트가 사라진 상황에서 마스크를 사기위한 매일의 토너먼트> 2020년 5월. 이정동 학생.

팝니다 : 한줄 문장. 마스크를 사고 싶음.



세상이 무서워 네 품을 파고들면 너는 아파 눈물을 흘리면서도 나를 끌어안았다.



밤하늘에서 반짝이는 게 인공위성이든 별이든 간에 빛나고 있는 건 똑같거든요.

오늘 밤에는 세상의 수챗구멍을 가만히 들여다보며 빨려간 것들의 탄식을 조용히 들어봐야 할 거 같아.

제작 의도 :

도스토프예스키는 원고료가 글자 수 당 책정이 되었다고 합니다. 덕분에 그의 책은 긴 문장과 많은 양의 글자수로 이루어져 있습니다. 이 사례에서 아이디어를 가져왔습니다. 노래를 잘 부르지도 못하고, 춤을 잘 추지 못하는 제가 할 수 있는 가장 최소한의 '예술'은 글을 쓰는 것, 더 세밀하게는 문장을 만드는 것 입니다. 그마저도 잘 하지 못하지만 말입니다. 사람들은 명언을 수집하고, 영화의 명대사를 적거나 보면서 영화에 대한 여운을 느끼기도 합니다. 책의 좋은 구절을 따와서 새로운 창작을 하기도 하며, 시는 단편적으로 소비되기도 합니다. 글자 몇 개가 사람들의 기분을 좌지우지합니다. 이렇듯 문장 단 하나가 사람들에게 울림을 줄 수 있다면, 문장 하나도 예술이 될 수 있다고 생각합니다. 예술은 사람에게 울림을 주는 것이라 저는 믿기 때문입니다. 그렇다면 지금, 코로나바이러스가 퍼진 상황에서 사람들의 울림을 책임지는 '문장' 단 하나는 얼마나 돈을 벌 수 있을까요. 문장을 창작하는 이가 코로나 바이러스에 걸리지 않고 살아가기 위 한 마스크를 구매할 수 있을까요.

마스크 구매 및 소감
구매성공.



소감

구매에 성공 할 수 있었지만 제 '예술'이 마스크 석 장의 가치를 지닌 건지 의문이 듭니다. 문장 9개를 썼으니, 제 문장 3개가 마스크 한 장의 가치를 가지고 있습니다. 분명 말할 수 있는 것은 제가 한 문장을 쓰기 위해 들인 시간을 시급으로 환산한 경우보다 더 낮은 가치라는 것입니다. 돈의 가치에서 그러하지만, 만약 마음이나 감동의 가치로 환산하게 될 경우는 어떠한 지 궁금해졌습니다.

<팝니다: 한 줄 문장. 마스크를 사고 싶음.>2020년 5월 정수연 학생.

임시적 일상 vs 뉴노멀(New Normal)

-격리와 언택트, 잠정과 반복,
지연과 추후 공지, 통보와
권고사항 사이의 “임시적” 일상

문화예술교육의 “뉴노멀”은
무엇일까





- 언택트의 시도 혹은 “계속 연결 되기 위한 선택” (김용섭, 2020)
- 비대면의 교육, 대면의 준비과정
- 물적자원의 반전
- 감정 “노동”의 회피와 “나 홀로 ” 수업
- 충돌하는 “지침 ” 과 “권고사항“
- 자율성, 혹은 리더십의 부재
- 언티칭의 시작, 혹은 표준화의 재구성

예측불가능성 속, 현장의 시도들

사이먼 맥버니(Simon McBurney) ITAC5 기조연설, 2020



▲ITAC5 개막식 기조발제자_사이먼 맥버니

- 팬더믹 시대, 예술은 자연과 인간, 몸과 정신, 예술과 과학의 공존을 어떻게 이야기할 것인가
- 인간에 대한 통찰, 예술가의 관찰의 기술에 대한 강조.

“글쎄 잘 모르겠구나, 아이스크림 먹을래?”

진짜 질문을 패스하는 어른들의 기술

지연된 “임시”, 혹은 뉴노멀에 대한 질문들



- 문화예술교육의 동력인 예술활동, 예술가의 활동이 지연되는 동인, 문화예술교육은 어떤 영향을 받는가
- 문화예술교육은 여전히 사회통합, 역량개발, 창의적 격치를 줄이는, 평화의 진도시일수 있는가
- 문화예술교육의 지향기치는 무엇이 변하는가. 팬데믹 시대의 뉴노멀은 개인의 자유와 권리보다는 징직, 협동, 위로 등 공동체 중심의 가치가 우선되는가

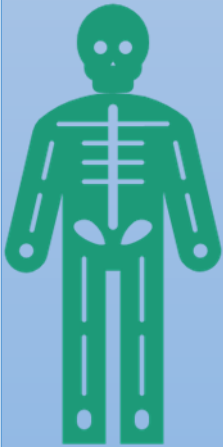
늘어나는 창의적 격차

- 온라인 수업으로 부모의 학력. 경제력이 학생의 교육격차에 큰 영향을 미쳤다. (61.9%)

사교육걱정없는 세상. 2020.5월.

- 학교 교사들 " 온라인 수업이 학력격차를 심화시켰다" 80.4%

한국교원단체 총연합회. 2020년



모든 국민이 진생애에 걸쳐 양질의 문화예술교육을
누릴 수 있도록 지원함으로써 국민의 문화적 삶의
질과 문화역량을 높이는데 기여합니다.
(한국문화예술교육진흥원 미션, 출처:공식홈페이지)

“올드 노멀” 다시 생각하기

- 양질의 문화예술교육은 어떻게 개인의 삶의 질로 귀결되는가 (역량과 삶의 질의 상관관계)
- 문화예술을 “누릴 수 있 ” 기 위해서 문화예술의 “교육 ” 은 선결되어야 하는가
(교육과 자기주도성의 관계)
- 국민의 문화역량강화라는 아젠다를 위해서는 예술가의 역량은 필수적인가
(국가적 아젠다와 개인예술가의 관계)
- 역량은 팬더믹 시간에도 중요한 문제일까



Top 10 skills of 2025

출처: www.weforum.org, 10.20, 2020

-  Analytical thinking and innovation
-  Active learning and learning strategies
-  Complex problem-solving
-  Critical thinking and analysis
-  Creativity, originality and initiative
-  Leadership and social influence
-  Technology use, monitoring and control
-  Technology design and programming
-  Resilience, stress tolerance and flexibility
-  Reasoning, problem-solving and ideation

TOP 10 SKILLS IN 2020

- | | | | | |
|---|--|--|---|--|
| 1

Complex Problem Solving | 2

Critical Thinking | 3

Creativity | 4

People Management | 5

Coordinating with Others |
| 6

Emotional Intelligence | 7

Judgement and Decision Making | 8

Service Orientation | 9

Negotiation | 10

Cognitive Flexibility |

IN 2015

- 1 Complex Problem Solving
- 2 Coordinating with Others
- 3 People Management
- 4 Critical Thinking
- 5 Negotiation
- 6 Quality Control
- 7 Service Orientation
- 8 Judgment and Decision Making
- 9 Active Listening
- 10 Creativity

SOURCE: WORLD ECONOMIC FORUM

Source: Future of Jobs Report 2020, World Economic Forum.

코로나 이후에 필요한 역량은 어떤 것이 될까





포스트 코로나 시대 예술교육자의 역할과 역량

- '지금' 코로나19를 대하는 '삶디'의 생각과 실천

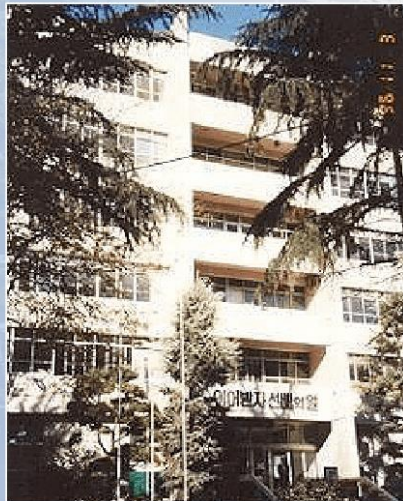
박 형 주 (광주청소년삶디자인센터)

1. 삶디 소개

01

공간의 역사

1967-2020



02

우리의 지향

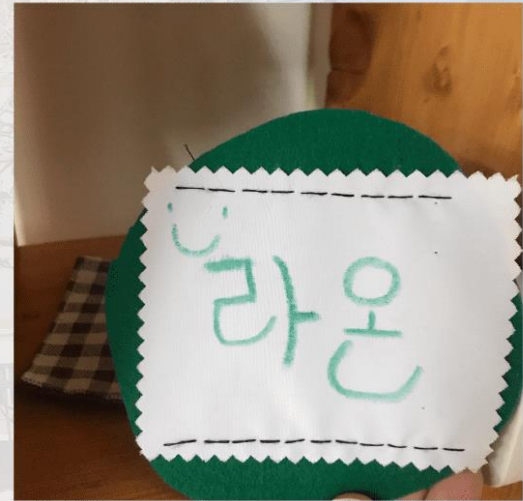
바라는 삶을 살아내는
힘을 키우는 곳



03

부르는 문화

벼리, 노리, 고리



2. Roger, Roger, 나 여기 있어

- 안부를 묻고, 연결을 확인하기로 했다

- 그게 우리가 제일 먼저 할 수 있고 해야 하는 일이라 생각했다. 밖에도 잘 못 나가고, 친구도 못 만나고, 배우는 일은 쉽지 않은데 어떻게 지내고 있냐고 우리 식으로 말을 걸었다.
- 그렇게 온라인에서 한 번씩 만나 땀 흘리며 춤을 췄고, 직접 만든 랩을 함께 비평했고, 끼니는 어찌 챙기는지 궁금해 zoom을 켜고 점심을 같이 먹기도 했다.
- 페이스북으로는 종종 코로나가 무엇인지, 이럴 때 나와 남을 어떻게 챙겨야 하는지, 다른 사람들은 지금을 어떻게 해석하는지 여러 글을 스크랩해 내보냈다.

2. Roger, Roger, 나 여기 있어

“첫 끼가 네신데요.”

세가식 크루 ‘글동’

2. Roger, Roger, 나 여기 있어

미니 회복 프로젝트

밥은 먹고 다니냐

- ✓ 일시 : 2020.5.7. & 5.14. (2회)
- ✓ 대상 : 단골 노리 7명
- ✓ 내용 : 제때 한 끼 만들어 먹으며 안부 나누기
- ✓ 도구&앱 : 줌(진행)

- 원하는 식재료 준비해 미리 손질
- 30분 요리 후 모니터 앞에서 수다 떨며 먹기



▲「밥은 먹고 다니냐」 웹 포스터

3. 이거 어때

- 일상의 활기와 삶의 기본기를 되찾기로 했다

- ‘몸을 바꾸자’는 말을 하기 시작했다. 해왔던 프로그램들을 다시 들여다보았다. 그리고 그것들을 둘러싸고 있던 틀을 살짝 들어올렸다. ‘농사를 꼭 여기서만 지어야 하나, 요리 수업을 꼭 우리들이 다 준비해야 하나, 글은 꼭 모여서 써야 좋아질까, 도구가 없으면 아무것도 못 만드나’ 등 질문이 늘었다.
- ‘비대면 배움’은 인터넷 강의 너머의 세계여야 한다. 끊임없이 연결을 확인하면서 지식과 지혜를 나누려는 마음으로 서로 제대로 준비해 함께 정한 목표에 도달하기 위해 무진장 애쓰는 시공간이다.

3. 이거 어때

“기다린 적 없던 여름을 슬금슬금 기다리는 것은
온갖 살아있는 것들을 만나고 싶기 때문이다.”

‘달복’의 〈여름이 기다려진다〉 중에서

3. 이거 언제

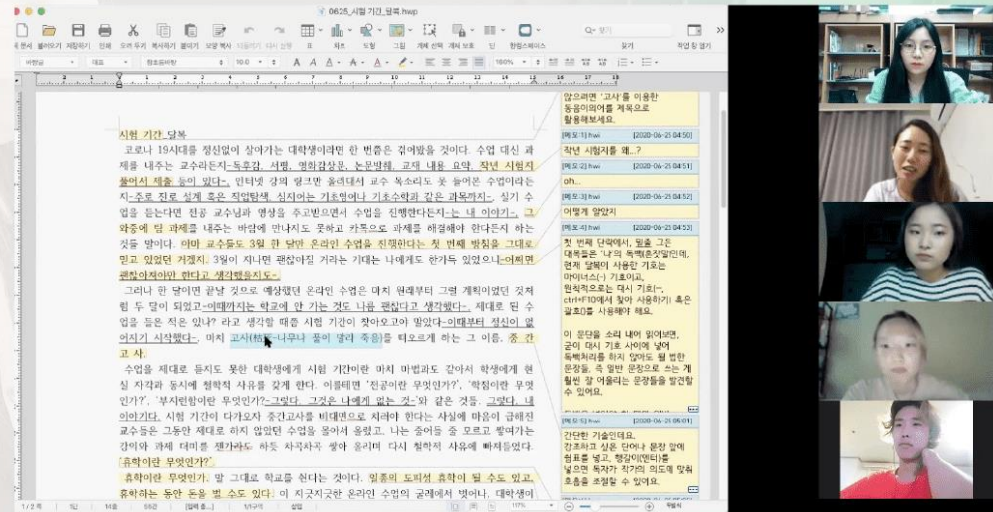
1824온라인에세이클럽

야, 있냐

- ✓ 일시 : 2020.6.24. ~ 26. (3회)
- ✓ 대상 : 18~24세 5명
- ✓ 내용 : 코로나가 바꾼 일상을 쓰고 출판하기
- ✓ 도구&앱 : 줌(진행), 카톡(과제), 한글(교정교열),

녹음스튜디오(오디오북 녹음)

- 사전 과제로 개인별 글쓰기
- 온라인에서 합평▶교정▶교열



▲ 노리의 글 합평



▲ 오디오북 녹음



▲ 3인 에세이 「바이러스의 흐름 안에서」

4. 대면&비대면 하이브리드

- 약간의 거리가 너와 나를 자라게 했다.

- 노리들이 입을 뿔 수 있도록 말을 걸고 잘 들어주고 또 꾸준히 쓰게 했다. 또한 각자에게 역할과 미션을 주거나 작게 팀을 이뤄 작업하게 하거나 공동의 과제를 냈다. 함께 만나기 위해 미리 서로 준비할 것들을 약속했다. 소통과 협업을 위한 다양한 온라인 도구를 사용하면서도 손으로 적고 그려서 소리 내 발표하는 등 노리도 고리도 몸을 썼다. 안부를 묻고 연결을 확인하는 것도 대면할 때보다 더 자주 성심껏 했다. 또한 진심을 담아 칭찬하고 비평했다. 또한 노리들의 감정, 생각, 의견이 정말 궁금하고 필요했기에 자세히 묻고 경청한 후 프로젝트 내용이나 형식에 반영했다. 그렇게 만나서 무얼 해내고 싶은 욕구가 그 어느 때보다 차오르고 있었다.

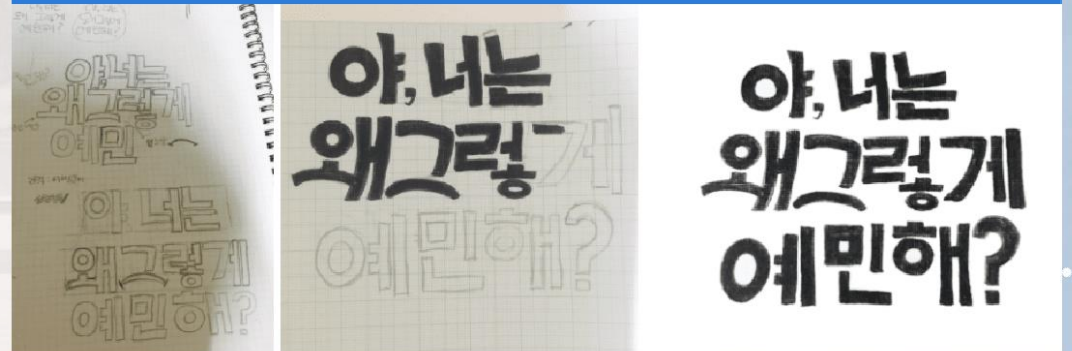
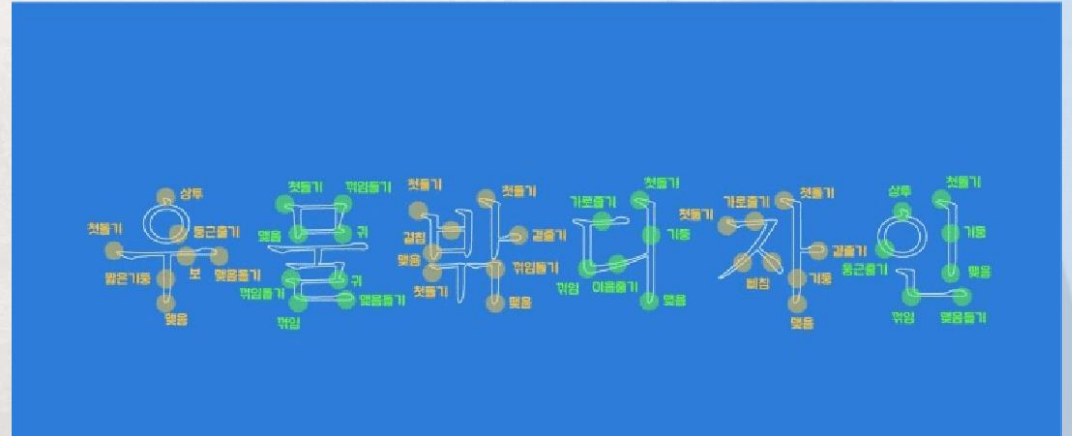
4. 대면&비대면 하이브리드

N개의 방과후 프로젝트

우물밖 디자인

- ✓ 일시 : 2020.6.25. ~ 8.1. (10회)
- ✓ 대상 : 17~19세 4명
- ✓ 내용 : 시각디자인의 핵심 타이포그래피하기
- ✓ 도구&앱 : 줌·PPT(진행), 전화(안부), 카톡(공지), 타임랩스(미션), 페이스북그룹(피드백)

- 한 글자 ▶ 세 글자 ▶ 한 문장 레터링
- 미션(모작·창작) 타임랩스로 촬영해 매일 게시



▲ '자라'의 한 문장 레터링

4. 대면&비대면 하이브리드



▲ 첫 날 야외스케치



▲ 온라인에서 이론 수업

이한울

별 창립 멤버 · 7월 13일

코로나 세글자 레터링과 저번에 완성 못했던 스케치를 완성했습니다! 세글자 레터링은 악마 불에서 점점 변형해서 뾰족뾰족하게 만들어봤어요. 지금 코로나는 악마같은 존재 같아서 그렇게 해봤습니다. 영어로도 써보고 진짜 뾰족 그려보기도 했는데 저게 제일 괜찮아보여요. 영어는 뭔가 바이러스인데 브랜딩과도 같은 느낌을 줘서 좀 더 부정적인 느낌이 강하게 만들어봤어요. 컷데일버브는 자료를 찾아보니 사람과 평화라는 레터링 색깔이 좋아서 겹 테두리는 편하게 속은 얇은 화색 느낌으로 채색했어요. 실제로 일러스트레이터로 작업을 한다면 그냥 화색이 아니라 그레인 효과를 주면서 질감을 더 표현하고 싶어요. 엄청 만족스럽진 못하지만 그래도 완성해서 좋습니다!



김윤우 악마 불에서 모티브를 얻어 작업한 점이 재밌어요! 개인적으로 저는 악마보다는 뾰족한 장미 가시가 생각났어요! 악마의 꼬리가 나뭇잎을 어딘가에 달려있으면 자라의 작업 의도가 더 드러날 것 같아요! 영문은 자라가 말한대로 부정적인 느낌이 안 드러나서 아쉽지만 해보지 않았으면 또 통찰을 거예요. 여러시도들을 해보는 게 중요해요!

컷데일버브 레터링에 그레인 효과를 계획한 것도 멋져요. 우물쭈물 디자인을 두 번째 함께해서 그런지 시도해보고 싶은 방향이 구체적이어서 좋네요!

살디에 오면 잊지 말고 꼭 해봐요! 그런 레터링의 장단점이 뚜렷하게 보이거든요. 펜으로 선을 따고 수정하고 변형하다보면 자라가 이쁜 우물쭈물디자인에서 원하던 '작업물'에 대한 완성도'를 확실하게 끌어올릴 수 있을 거예요. 오늘도 스케치한 자라 스스로에게 칭찬을!

좋아요 · 답글 달기 · 5주 · 수정됨

하지연 자라 말대로 뾰족뾰족하게 표현하기 위해서는 영문보다는 한글이 더 작업하기 수월했을 것 같아요! 개인적으로는 '코로나'의 모음 비율도 같은 '노'이다보니 조금 더 디테일하게 맞추면 좋을 것 같다는 생각을 하기도 했어요! 일러스트로 작업한 것도 궁금하네요! 나중에 꼭 완성해보길 기대해요!

좋아요 · 답글 달기 · 5주 · 수정됨

씨니 자라 악마의 불에서 아이디어를 얻었다는 점이 확실하게 폰트가 뾰족하지만 둥그런 느낌도 나요. 저는 저 작품을 보면서 반지의 제왕이나 왕좌의 게임처럼 웅장한 영화나 게임의 제목이 떠올랐어요. 폰트가 마냥 뾰족한 게 아니라 곡선의 느낌을 함께 실려서 그런 느낌을 받은 것 같아요. 개인적으로 이 작품에 3D 느낌을 준다면 정말 웅장하고 '코로나'라는 데 큰 의미를 보는 사람들로 해서 더 느낄 수 있지 않을까 하는 생각도 해봤어요. 매우 잘 봤습니다. 그리고 컷데일버브는 미소지게 하는 작품이네요. 컷의 '스'에 공백을 넣은 점이라든지, 모음들의 모양이 다이아몬드같은 모양도 눈여겨보게 되네요.

좋아요 · 답글 달기 · 5주 · 수정됨

최성민 별 윤나의 마스크 표현에 있어서 악질 코로나의 성질을 잘 표현했다고 생각해요. 악마를 표현하기 위해 불이나 꼬리에서 자용한 글씨체도 참의적이고 너무 좋네요. 악질적인 느낌을 표현하기위해 매서운 눈매를 글씨의 가로 부분에 넣어 표현하는것도 괜찮을 것 같다고 생각합니다!

좋아요 · 답글 달기 · 4주 · 수정됨

조희주 별 전체적으로 표현하고 싶은 주제와 요소를 잘 그려낸 거 같다고 느껴요!

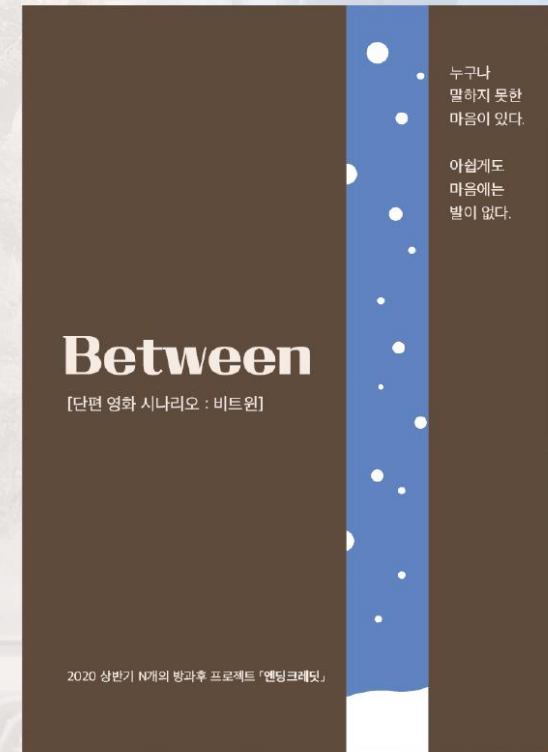
하지만 비의 이유도 생각해볼 수 있을 것 같아요! (이유는 비의가

▲ 페이스북 그룹에 올린 노리의 작업기와 버리 댓글

4. 대면&비대면 하이브리드



▲ 우물밖 디자인 최종 레터링



▲ 엔딩크레딧 시나리오집 「비트원」

5. 격변의 정점에서 오히려 기본에 가까워졌다

- 1 [기획] 선명히 기획하고 촘촘히 구성하자 필라
- 2 [연결] 세상과의 연결감을 느끼게 하자 보또
- 3 [도구] 도구를 일단 써보고 없다면 만들자 루리
- 4 [준비] 노리가 수업을 준비하도록 하자 라라
- 5 [묻기] 노리의 생각과 의견을 꾸준히 묻자 또바기

5. 격변의 정점에서 오히려 기본에 가까워졌다

우리는 말이야,
비대면도 대면도 아니고
가르치고 배우는 관계를
다시 생각하기 시작했어.

삶디 버리

6. '긍정적 조력자'로서의 예술교육자

- 삶 중심 그리고 학습자 주도

- 예술교육자란, 학습자들이 각자에게 맞는 경험으로 자신이 원하는 것을 원하는 형태로 배울 수 있도록 도와주는 사람
- 학습자들이 배우는 재미와 필요를 느끼도록 만드는 사람, 다시 말해 자유로움 속에서 학습자들의 학습 동기를 불러일으키는 사람
- 학습자들의 배움에 도움을 주기 위해서 필요한 최소한의 것들을 하도록 유도하고, 동시에 내적 동기를 높이기 위한 방법에 대해 더 많은 시간을 고민해야

7. 조력자로서의 역할을 수행하기 위해서는

- 학습자를 궁금해 하는 태도에서부터

알아차리기
notice

들어주기
listen

질문하기
question

[세션3]

포스트코로나 시대

예술교육 플랫폼과 테크놀로지

라이브스트리밍으로 예술하기

— —

코로나시대 예술교육을 위한
콘텐츠 플랫폼과 테크놀로지

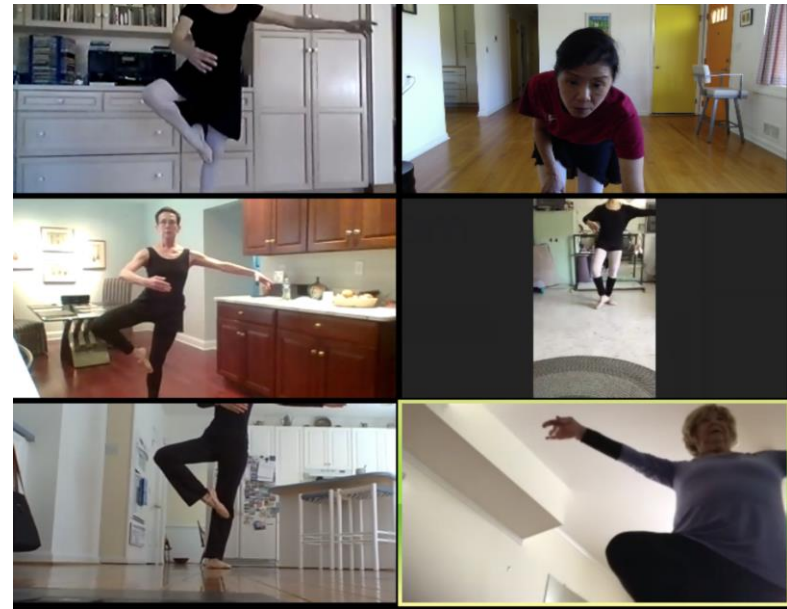
한국예술종합학교 조충연

온라인 예술교육 현황



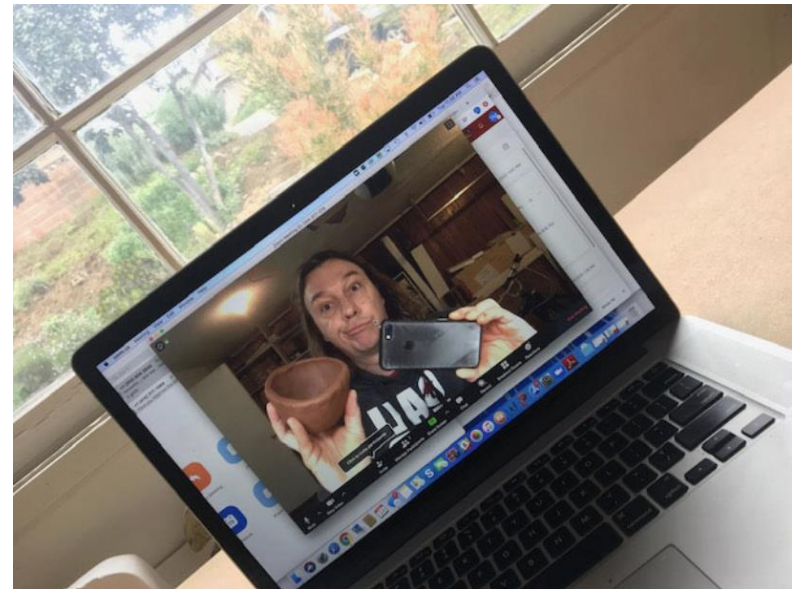
줌 수업 모습

온라인 예술교육 현황



Panic-gogy (panic-padagogy)

온라인 예술교육 현황



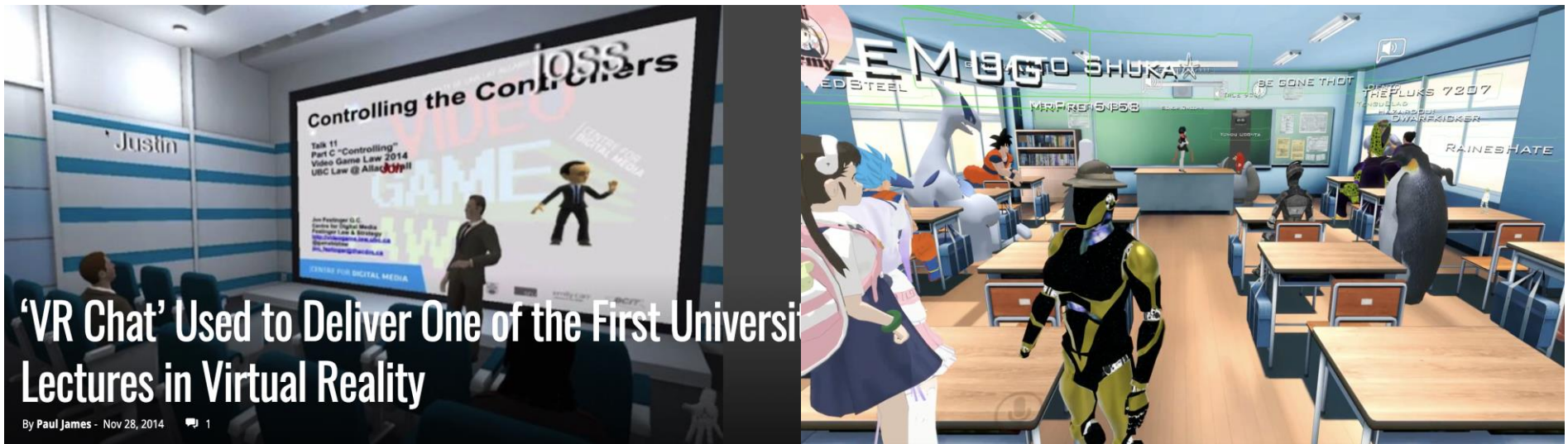
줌을 통한 제작 및 실기 수업 | 뉴욕 뉴스쿨의 스튜디오 수업(좌), USC 도예 수업

온라인 예술교육 현황



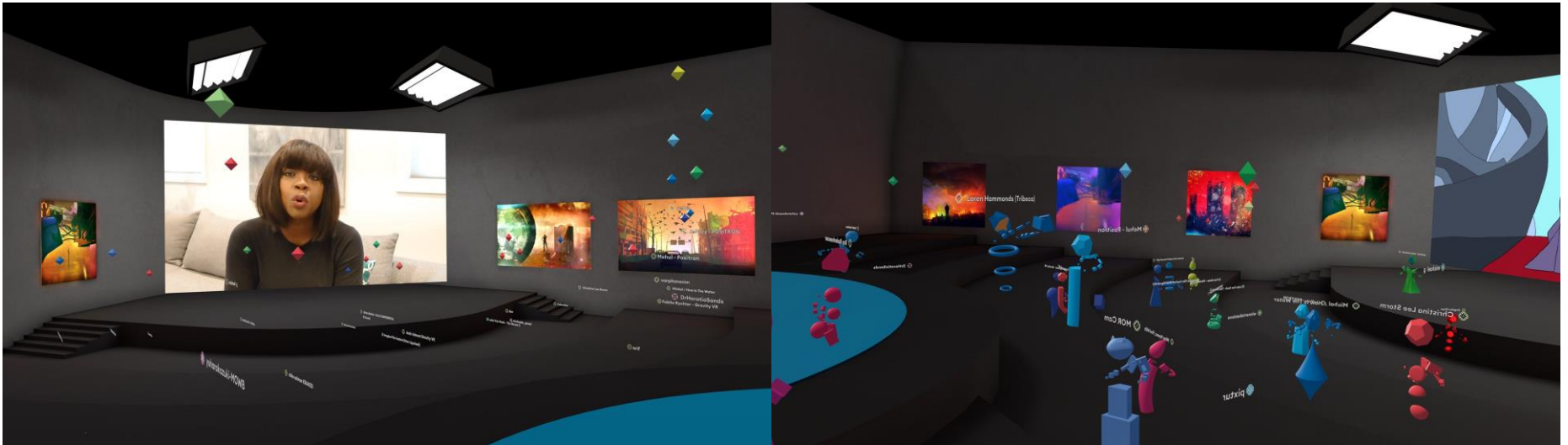
마인드크래프트 스튜디오 | RISD

온라인 예술교육 현황



VR Chat | 대학강의 및 퍼포먼스 라이브

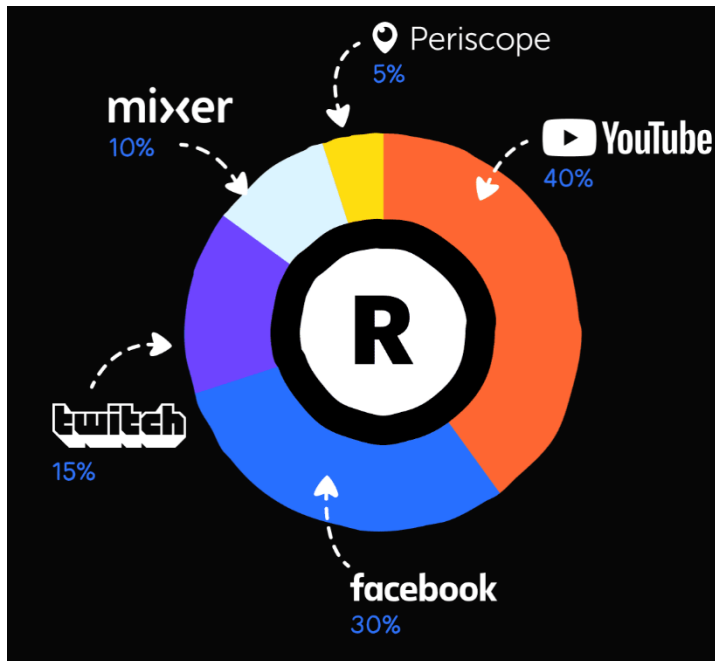
온라인 예술교육 현황



: 비대면 갤러리와 뮤지엄(Museum of Other Reality), 퍼포먼스 라이브

스트리밍서비스 현황

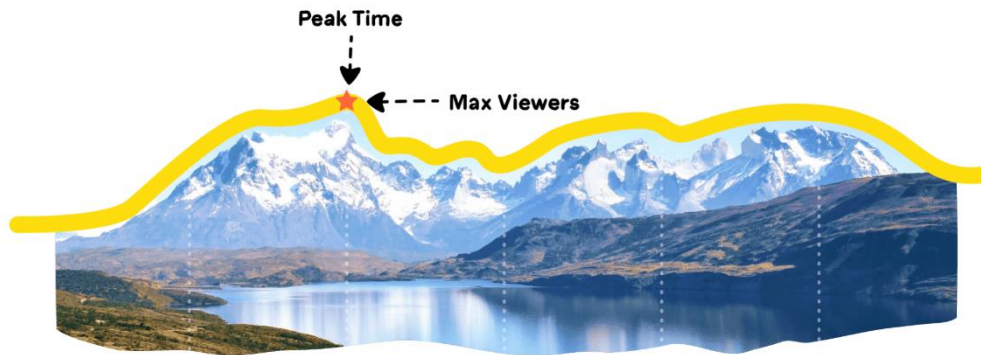
급속히 확산되는 라이브 스트리밍 서비스



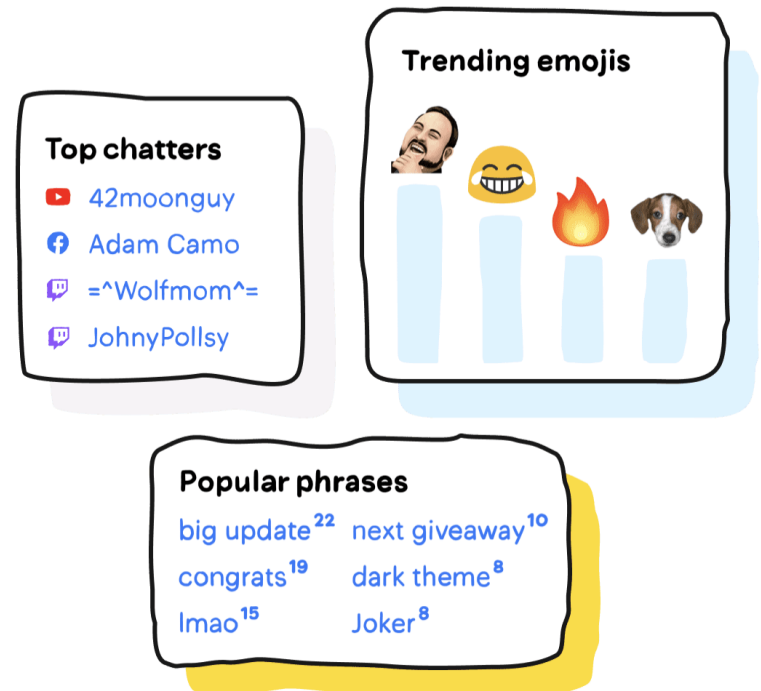
- ✓ 2020년 미국 학생 **50%**는 원격 수업으로만 참석
- ✓ 2020년 라이브스트리밍산업 **100%** 성장
- ✓ 2027년 산업규모는 **\$184billion (약 2조원)** 예상
- ✓ 라이브스트리밍 시청자의 **36%**는 실제 표 구매
- ✓ 소비자 **80%**는 블로그포스트를 읽는 것 보다 비디오 시청을 선호

스트리밍서비스 현황

라이브 스트리밍의 특성

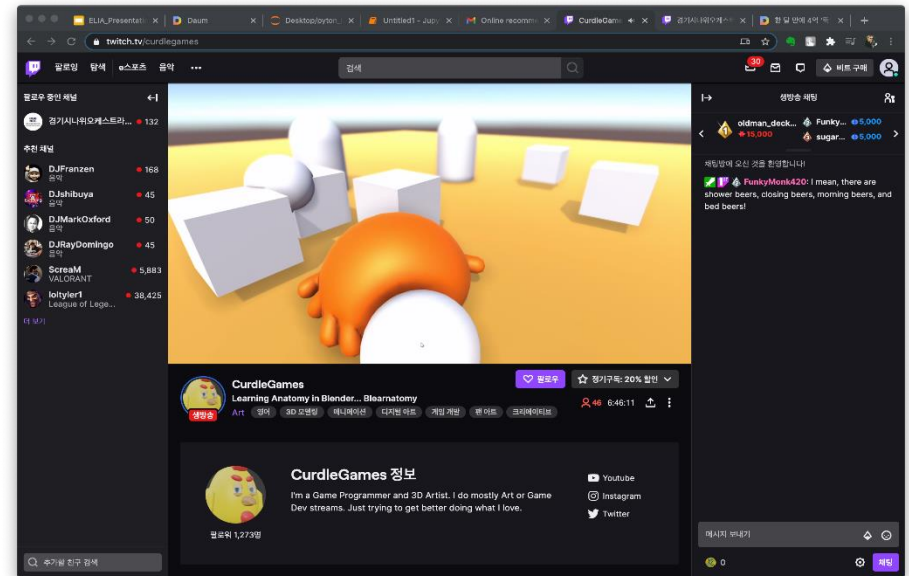
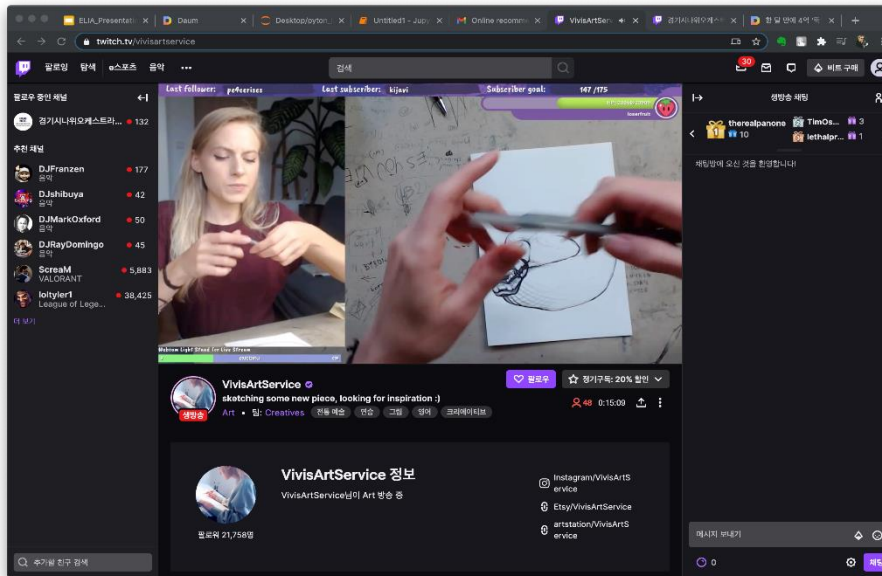


- 즉시성(Sense of Immediacy)
- 참여자 추세나 현황, 랭킹, 채팅을 통한 인터랙션
- 적극적인 개입을 통해 충성도 높은 마니아



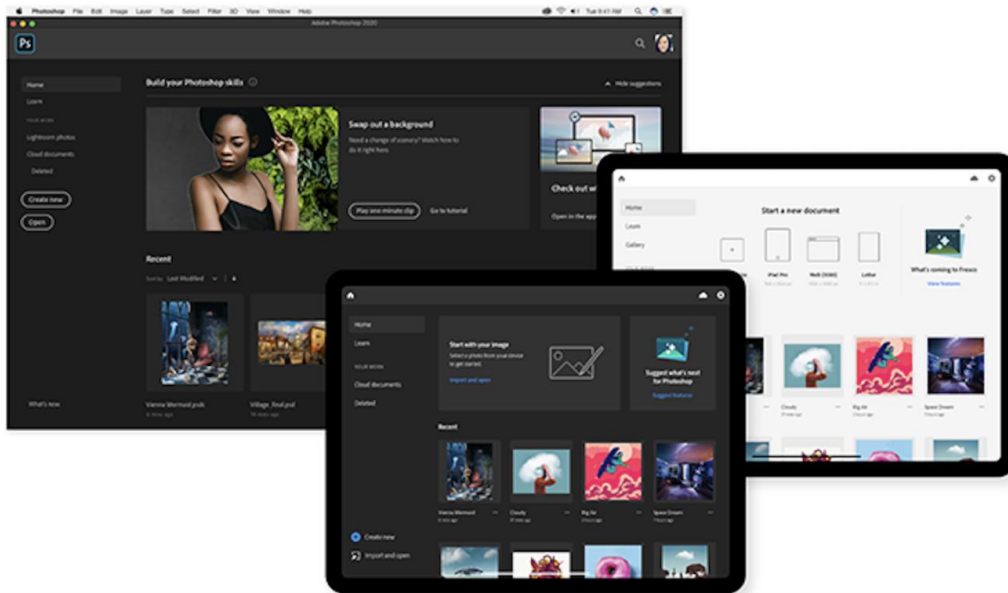
사례

트위치(Twitch) 아트메이킹 스트리밍 방송



사례

소프트웨어 연동 어도비 라이브 스트리밍 앱 | **Adobe Live**



장르의 탄생

경기시나리오오케스트라 < 메타 퍼포먼스 : 미래 극장 >



장르의 탄생



VR performance <Under Presents : Tempest>



Immersive Performance <도플갱어>

이슈 | 전망

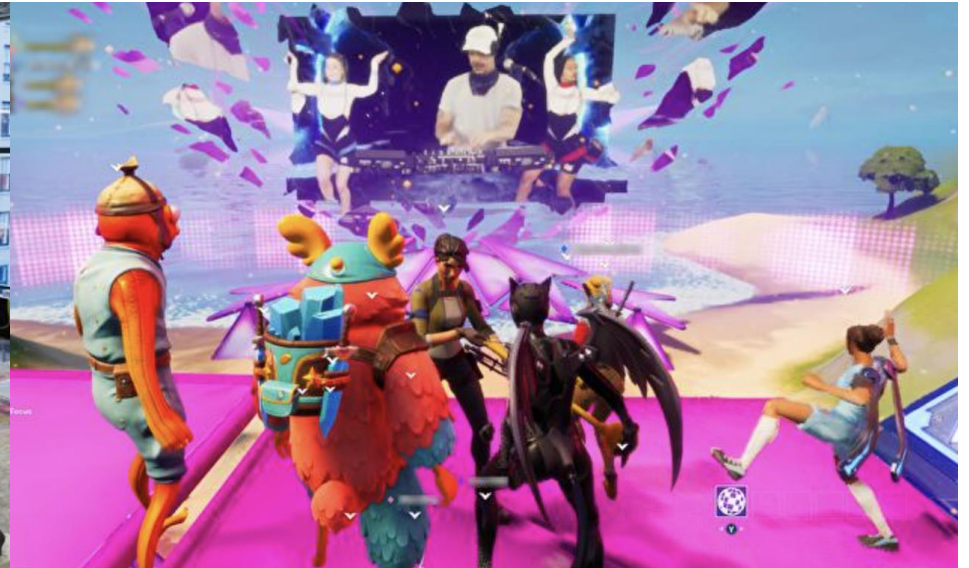
예술 교육의 피드백 | 예술창작 개념의 정의

What is making work?

예술(창작)이란 무엇인가?

이슈 | 전망

제도를 넘어서는 메타버스(meta-verse)에서의 예술



맺음말



Global learning Xprize_ **ENUMA**



킷킷스쿨(Kitkit School)

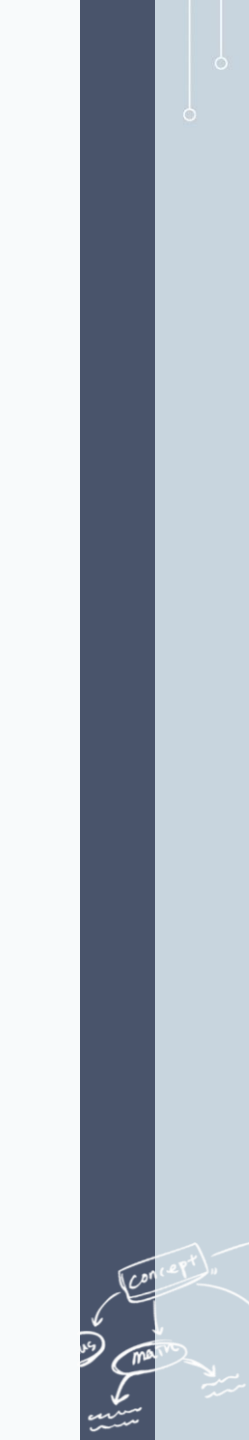
감사합니다

공공 예술교육 플랫폼의 방향과 이슈

조 은 아

추계예술대학교
문화예술경영대학원 교수



- 
- A vertical decorative bar on the left side of the slide. It features a dark blue upper section and a light blue lower section. In the light blue section, there are three small white circles at the top and a hand-drawn diagram at the bottom. The diagram includes a box labeled 'concept', a circle labeled 'idea', and a circle labeled 'main', with arrows indicating a flow from 'concept' to 'idea' and then to 'main'.
1. 공공 예술교육 플랫폼, 필요한가?
 2. 플랫폼이 갖추어야하는 기능은 무엇인가?
 3. 성공적인 플랫폼 구축을 위한 이슈는 무엇인가?

1

공공 예술교육 플랫폼, 필요한가?



공공 예술교육 플랫폼 구축에 대한 요구

플랫폼 구축 관련 이슈들

문화예술교육 분야 코로나19 대응 관련 포럼, 심포지엄, 이슈리포트 등에서 가장 중요한 과제로 다루고 있는 것 중 하나 : **온라인 플랫폼 구축**

<논의들 종합>

“ 문화예술교육의 공공성, 고유성, 전문성, 접근성을 반영한 플랫폼의 조성, 혹은 기존 플랫폼의 활용방안에 대해 논의할 필요가 있다 ”

미래교육을 위한 온라인 문화예술교육의 고찰, 한국문화예술교육진흥원 1차 웨비나, 2020년 5월27일

“ 공공의 역할을 갖는 플랫폼 방식을 고민할 필요가 있다 ”

문화예술교육, 화성에서 감자키우기, 한국문화예술교육진흥원 3차 웨비나, 2020년 6월22일

“ 공공플랫폼의 방식으로 온-오프라인 문화예술교육의 생태계를 고민해야한다 ”

문화예술교육, 화성에서 감자키우기, 한국문화예술교육진흥원 3차 웨비나, 2020년 6월22일

“ 콘텐츠의 보편적 접근성을 위해 쉽게 이용할 수 있는 양질의 통합적 온라인 문화예술 콘텐츠 플랫폼 구축이 필요하다 ”

시각예술 분야의 온라인 문화예술교육 현황과 과제, 한국문화예술교육진흥원 이슈분석 1호

“ 온라인 문화예술교육을 실시하기 위한 교육플랫폼이 필요하다 ”

한국문화예술교육진흥원 이슈분석 1호, 온라인 문화예술교육 생태계 구축과 활성화 방안

공공 예술교육 플랫폼 구축에 대한 요구

“ 온라인 문화예술교육을 위해서는 문화예술교육가에게 다양한 콘텐츠를 공유할 수 있는 플랫폼이 제공되어야 하고, ‘온라인 플랫폼의 활용과 이해’에 관한 지원이 필요하다 ”

유연한 매개자 지원체계, 한국문화예술교육진흥원 이슈분석 2호

“ 뉴미디어 기반의 온라인 플랫폼이 새롭게 문화예술교육 생태계 구성요소로 포함된다 ”

법제도 기반 조성, 한국문화예술교육진흥원 이슈분석 2호

“ 의미있는 학습경험을 부여할 수 있도록 목적지향적으로 구성된 학습환경이어야 한다 ”

온라인 통합 플랫폼 구축, 한국문화예술교육진흥원 이슈분석 2호

“ 온라인 가상공간 플랫폼이 문화예술교육의 가치를 구현하기 위해서는 현존감, 상호작용, 몰입, 흥미 등을 바탕으로 학습자 특성에 적합한 예술적 경험을 제공해야 한다”

교육생태계 활성화를 위한 협력 파트너십, 한국문화예술교육진흥원 이슈분석 2호

“ 문화예술교육의 접근성 제고를 위해 정보의 종합플랫폼 마련과 적극적 홍보가 필요하다 ”

한국문화예술교육진흥원 현장의견수렴 추진결과, 2020년 11월

논의들의 결론은? 플랫폼 구축이 필요하다



< 구축 방법론 관련 >

“ 플랫폼 관련 문화예술교육의 가치와 특성이 고려하기 위해서는 많은 연구와 인프라, 기술 분야의 전문가와의 협업이 필요하다 ”

문화예술교육 전환을 위한 특별 대담,
한국문화예술교육진흥원 2차 웨비나, 2020년 5월29일

“ 수준높은 리소스 확보를 위해 문화예술 분야 내부의 파트너십 구축이 필요하다 ”

문화예술교육, 화성에서 감자키우기,
한국문화예술교육진흥원 3차 웨비나, 2020년 6월22일

“ 저작권 문제가 해결된 리소스와 콘텐츠를 탑재할 수 있는 플랫폼 지원이 필요하다 ”

한국문화예술교육진흥원 현장의견수렴 추진결과,
2020년 11월

키워드 : 리소스 확보, 전문가 협업,
파트너십, 저작권

2

국내외 플랫폼 현황 및 시사점



일반 교육분야 플랫폼

공공 플랫폼

- 기존 플랫폼의 콘텐츠 확보와 서비스 안정화 통한 온라인 교육 강화
 - e학습터, 에듀넷, EBS온라인클래스, K-MOOC 등
 - ※ 예시 : EBS온라인클래스: 초중고 교과과정에 따른 교사들의 무료강좌 제공
- 신규 플랫폼 운영
 - 학교온: 교사를 위한 온라인 학습자료 공유 지원
 - 교사온: 교사를 위한 온라인 학습설계 지원

민간 플랫폼

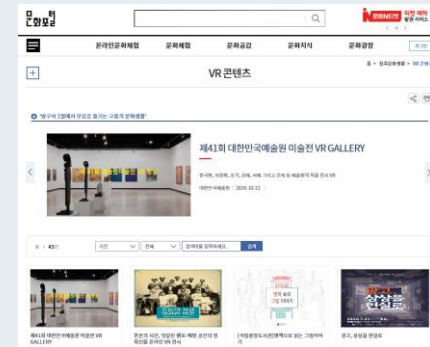
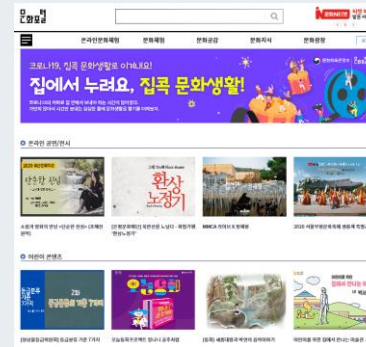
- 거꾸로 교실, 클래스팅, 네이버, 구글클래스룸, 줌, 마이크로소프트 팀즈 등
 - ※ 예시1 : 거꾸로 교실 (공교육 교사 대상 플립러닝(Flipped learning) 지원, 프로젝트 생성, 멘토링 풀 연계, 팀버스 기능 탑재)
 - ※ 예시2 : 클래스팅 (학교 기반 교사들의 온라인학급 운영, SNS기반 소셜러닝 지원 도입)

국내 문화예술분야 플랫폼

공공 : 문화포털 집콕문화생활, 아르떼 라이브러리, 아르떼 아카데미, 국립국악원 e국악아카데미 등

〈문화포털 집콕문화생활〉

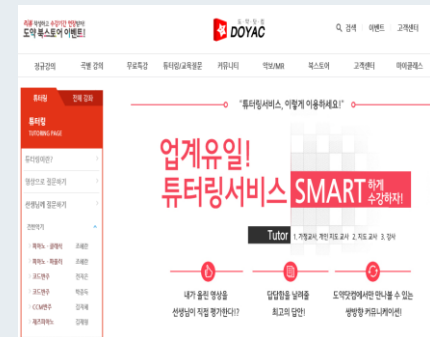
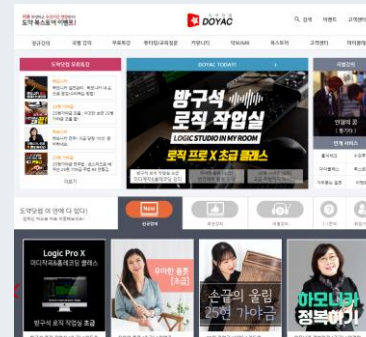
어린이콘텐츠, 교육체험콘텐츠, 문화예술콘텐츠, 도서콘텐츠, 온라인공연, 실감형 전시콘텐츠 등 링크사이트 제공



민간 : 숨고, 탈잉, 도약닷컴, 도약아트, 바이블, 콜로소, 원더월 등

〈도약닷컴〉

난이도별 음악교육 및 튜터링 서비스 통한 1:1 피드백 제공하는 온라인 음악교육사이트



국외 문화예술분야 플랫폼

게티 Education at the Getty

시각예술 중심 교육과정의 예술교육 학습자료 제공의 리소스 기반 플랫폼

케네디센터 Arts Edge

공연예술 중심 교육과정의 예술교육 학습자료 제공의 리소스 기반 플랫폼

구글 Arts & Culture

전세계 미술관, 컬렉션, 주제별 콘텐츠(이미지, 동영상, VR영상), 창작활동 및 게임 통한 교육 콘텐츠 등 콘텐츠 아카이브 및 활동 구축 플랫폼

Tate Kids

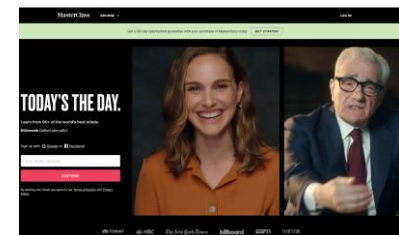
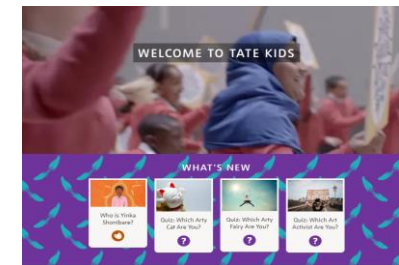
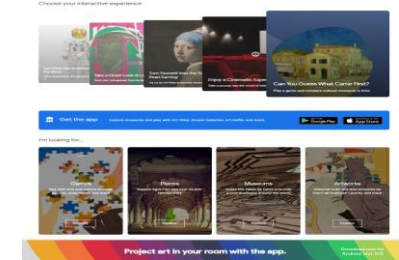
어린이 전용의 예술활동 및 예술교육 제공 사이트

마스터 클래스 (Master Class)

문화 분야의 수준높은 강의 제공하는 유료 플랫폼

Digital Culture Network

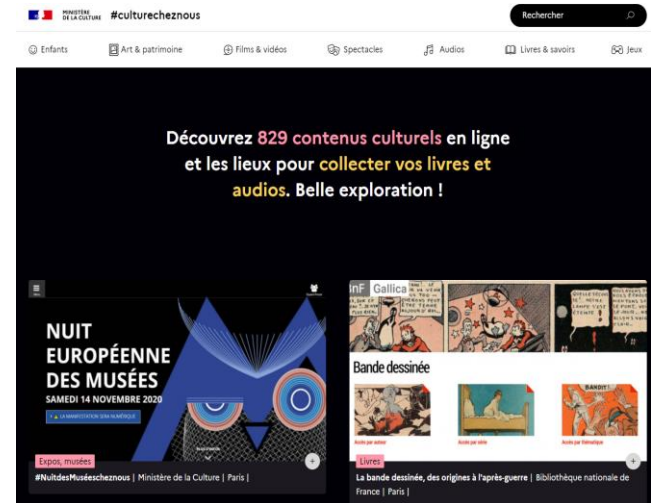
디지털 기술전문가들의 콘텐츠 제작 방법, 원격근무 툴, 웨비나 운영 등 기술적 가이드 제공



코로나19 이후 국외 문화예술분야 플랫폼

프랑스

Lumni, #CultureChezNous,
찾아가는 문화플랫폼서비스 '홈이크로폴리'



싱가포르

Blended Programme인 #SGCultureAnywhere,
SISTIC Live 플랫폼 개발



유럽연합

European Digital Educational Content
Framework 개발하여 기존 교육플랫폼에 연결

호주

Australian Arts admst COVID-19
예술가 의견수렴 플랫폼

국내외 플랫폼 분석 결과

01 | 공공 교육플랫폼

- 콘텐츠 제공 중심, 안정적 시스템 구축
- 초·중·고 공교육 교육과정 위한 학습자료 제공 플랫폼에는 문화예술 콘텐츠 부족, 플랫폼별 메타데이터 구조 차이

02 | 공공 문화예술플랫폼

- 교육적 관점의 서비스 제공 미흡
- 교육콘텐츠 아카이빙 미흡

03 | 민간 문화예술교육플랫폼

- 교육콘텐츠 다양하게 제공
- 이용자의 범위가 타겟화 되어있고, 플랫폼의 기능이 명확하게 특화

[ex. 우수 콘텐츠 제공, 수요자별 맞춤형 콘텐츠 큐레이션 제공, 새로운 학습방법 지원, 교육공급자의 활동 지원 등]

3

공공 예술교육 플랫폼의 방향과 주요 기능



플랫폼이 갖추어야하는 기능은 무엇인가?

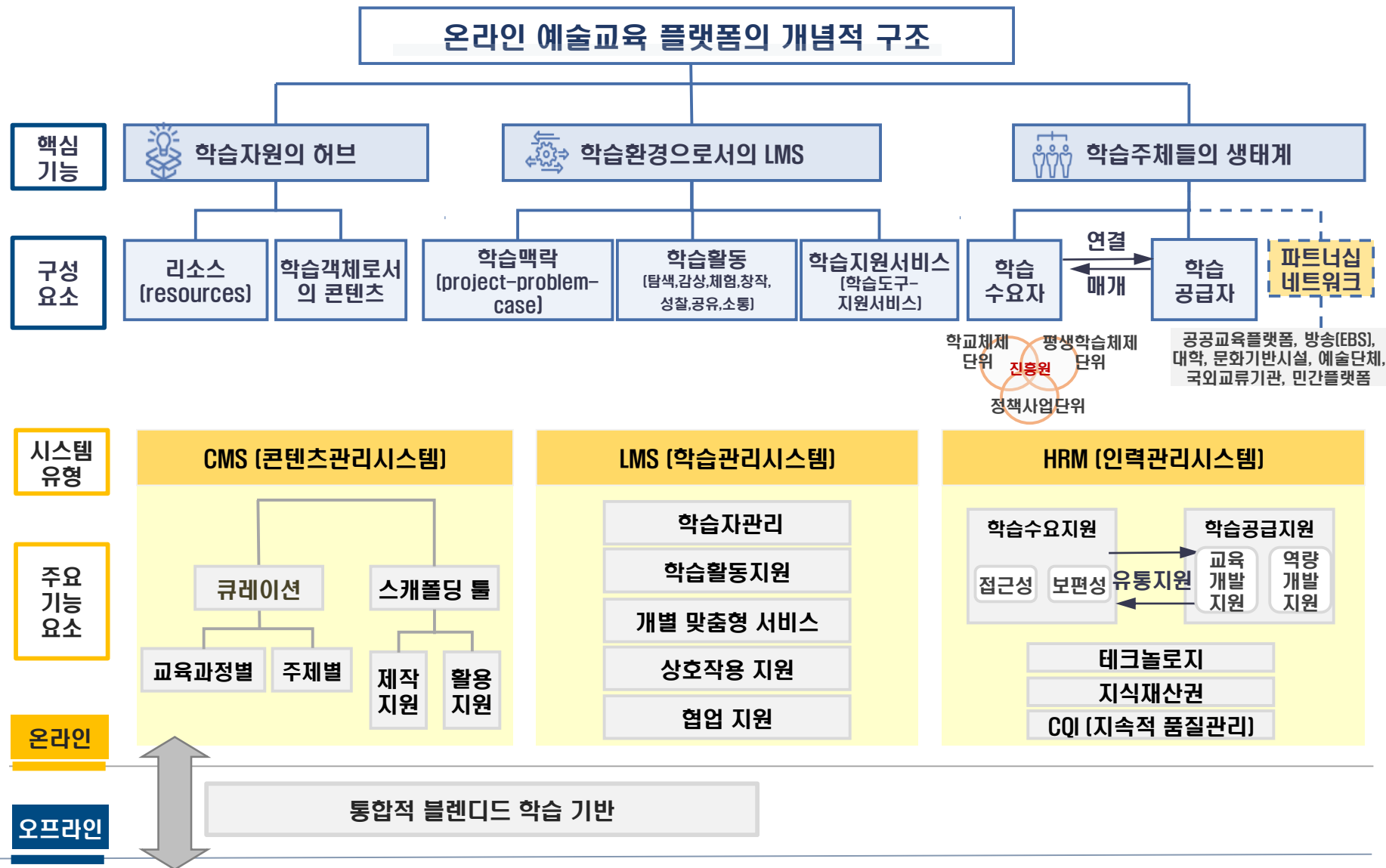
주요 요소 및 기능

- 1) 리소스(Open Educational Resources, OER)와 학습콘텐츠
- 2) 학습자의 학습을 지원, 관리하는 시스템(Learning Management System, LMS)
- 3) 학습활동 지원도구: 상호작용과 협업 도구의 제공
- 4) 플랫폼 이용자 (주체)

플랫폼의 방향

- 국민의 온라인 문화예술교육 학습권을 보장하는 학습환경으로서의 접근성
- 수준높은 리소스를 제공하는 학습자원의 허브
- 학습자의 동기부여, 적극적 참여, 의미있는 학습 이루어지는 환경으로서의 플랫폼
- 학습자의 선택권을 지원해주는 플랫폼
- 예술교육자(매개자)의 연결, 협업, 실험을 위한 네트워크를 지원하는 플랫폼
- 학습활동 자체뿐만 아니라 지식창출, 경험공유의 생태계 관점의 다면적인 LMS

온라인 예술교육 플랫폼의 개념적 구조



4

성공적인 플랫폼 구축과 운영을 위한 과제



성공적인 플랫폼 구축을 위한 이슈들을 무엇인가?

01. 공공 플랫폼 구축에 대한 한국문화예술교육진흥원의 리더십

- 새로운 지원방식의 판으로서의 플랫폼 활용 : 사업 운영관리방식이 아닌, 현장 체감의 새로운 통로
- 파트너십 구조 재현: 수준높은 리소스 확보 위한 문화예술계 내부 파트너들과의 적극적 협업

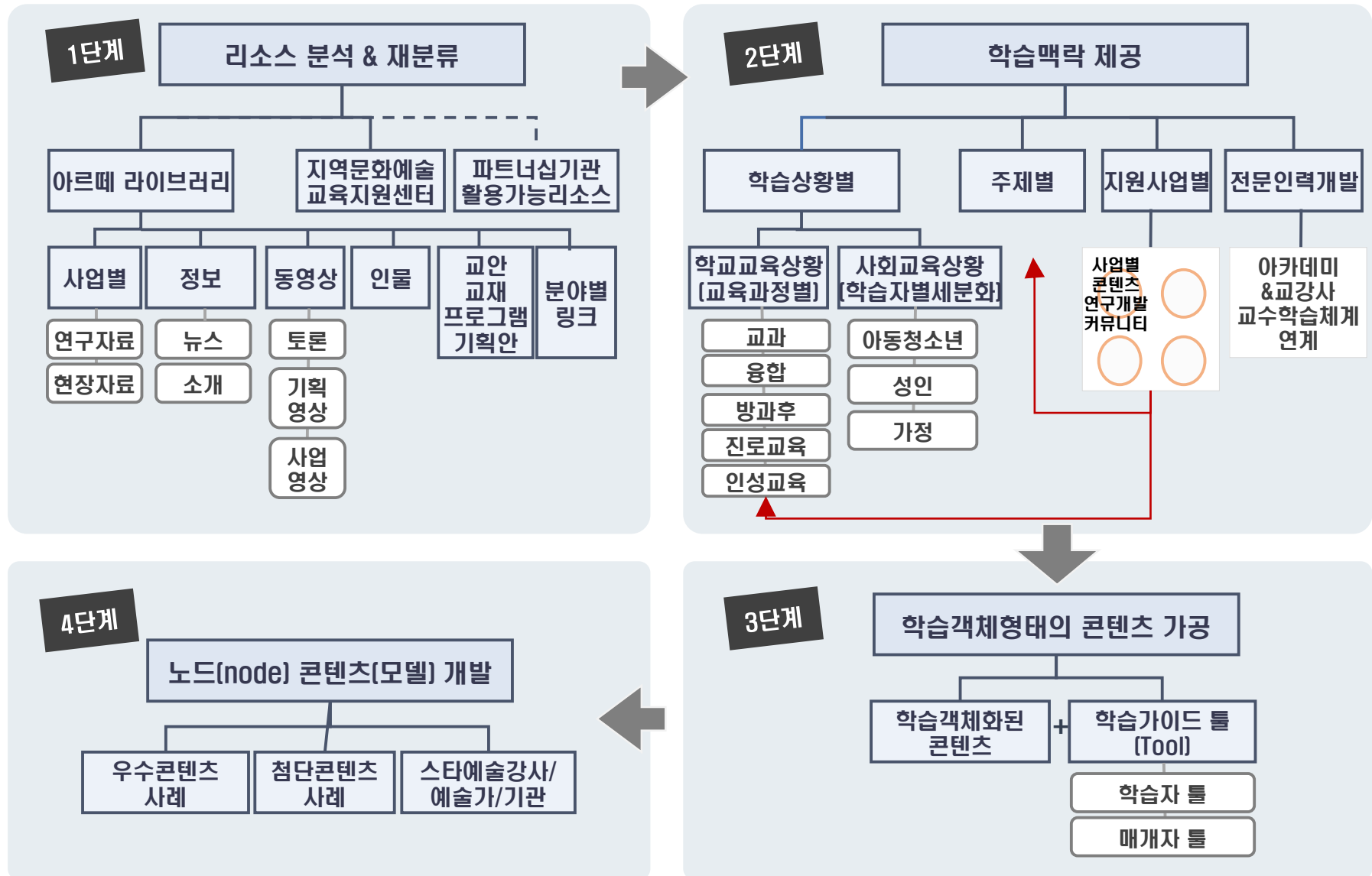
02. 온 · 오프라인 블렌디드(Blended) 관점에서의 통합적인 플랫폼 구축

- 문화예술교육의 본질적 가치에 접근하기 위한 온-오프라인의 혼합적 접근 관점
- 문화예술교육 생태계의 주체들을 연결하는 통합적 생태계 기반

03. 플랫폼의 노드(node) 콘텐츠 개발 전략

- 온라인 문화예술교육이 무엇인지를 보여주는 노드 콘텐츠의 개발
- 우수 학습콘텐츠, 첨단 학습콘텐츠, 스타 예술교육자/기관 콘텐츠로 학습자 유인
- 축적된 문화예술교육 콘텐츠 진단과 활용을 통한 학습객체화된 플랫폼 콘텐츠 개발

아르떼 라이브러리 기반의 플랫폼 리소스 개발 방안



성공적인 플랫폼 구축을 위한 이슈들을 무엇인가?

04. 지식재산권 문제

- 저작권이 해결된 수준높은 리소스의 확보를 통한 공공플랫폼의 역할 수행
- 저작권, 초상권 등 교육적 활용에 대한 지식재산권 가이드라인 제공

05. 에듀테크의 적용

- 테크놀로지는 온라인 학습에 있어 사고확장과 지식창출과정을 촉진하기 위한 도구
- AI기반의 학습자 맞춤형 학습환경, AR · VR기반의 실감나는 체험공간

쉽게 결정하기 힘든 공공 플랫폼의 구축 방향

뉴노멀 예술교육의
통합플랫폼

VS

특화된 기능을 갖춘
효율적인 플랫폼

AI 기반의
미래교육 플랫폼 개발

VS

기존의 아르떼 라이브러리
기반 플랫폼 구축

[최대한의 리소스 제공, 정보와 민간플랫폼으로의
경로 제공, 매개자들의 활동의 장 제공]

“그럼에도 불구하고”

미래사회의 모든 영역은 ‘플랫폼 싸움’

: ‘무거운 플랫폼 하나’ 보다는, 핵심 기능을 갖춘 플랫폼 필요

중장기적 관점과 단계별 계획 하에, 현장의 우선순위에 따라 구축될 필요

공공 예술교육 플랫폼의 아름다운 방향

학습자별로 의미있는
학습경험이 이루어지도록
목적지향적으로 설계된
온라인 플랫폼

콘텐츠 제공을
넘어서는 매개자들의
연결, 협업, 실험을
지원하는 네트워크거점

문화예술교육이
왜 필요한지를
모두에게
설명해줄 수 있는
플랫폼

공급보다는
수요를 창출하는
플랫폼

데이터에 기반하는
스마트한 학습자
맞춤형 플랫폼

감사합니다.

