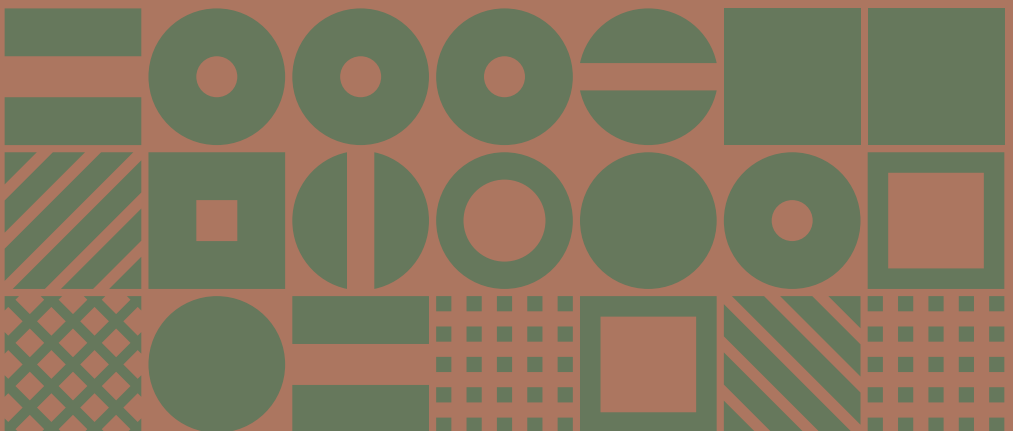




2020

문화예술교육 이슈분석



2020
문화예술교육 이슈분석

2020 문화예술교육 이슈분석

이슈 1

코로나 19에 대한 문화예술교육 현장 지원 방안

이슈 2

온라인 문화예술교육의 현황과 과제

이슈 3

온라인 문화예술교육의 6가지 성공 조건

동향

2020 온라인 문화예술교육 주요 정책동향

1

현장으로부터 듣는다 ‘코로나 19에 따른 문화예술교육 현장 지원 방안’

- 13 **포스트 코로나 시대 문화예술교육 현장 지원방안**
추미경 | 문화다움 대표
- 19 **문화예술교육 참여자(학습자)에게 들었습니다.**
윤동희 | 문화예술교육 전문가, 작가
- 26 **예술강사에게 들었습니다.**
호중훈 | 학교 문화예술교육 강사
- 35 **문화예술교육 운영단체에게 들었습니다.**
추미경 | 문화다움 대표
- 44 **문화예술교육 현장 관계자에게 들었습니다.**
김혁진 | 모든학교 체험학습연구소 연구위원
- 53 **[부록] 문화예술교육 참여자, 예술강사, 운영단체, 현장 관계자 인터뷰 전문**
· 문화예술교육 참여자 인터뷰
· 문화예술교육 강사 인터뷰
· 문화예술교육 운영단체 인터뷰
· 문화예술교육 현장 관계자 인터뷰

2 온라인 문화예술교육의 현황과 과제

- 151 **미래교육을 위한 온라인 문화예술교육의 고찰**
백 령 | 경희대학교 문화예술경영연구소 연구원
- 159 **영상미디어 분야의 온라인 문화예술교육 현황과 과제**
김석범 | 수원대학교 문화예술학부 교수
- 169 **시각예술 분야의 온라인 문화예술교육 현황과 과제**
양지연 | 동덕여자대학교 큐레이터학과 교수
- 179 **공연예술 분야의 온라인 문화예술교육 현황과 과제**
조은아 | 경희대학교 후마니타스칼리지 교수
- 190 **온라인 문화예술교육 생태계 구축과 활성화 방안**
김창환 | 한국교육개발원 연구위원

3 온라인 문화예술교육의 6가지 성공조건

-
- 203 **디지털 콘텐츠 개발**
신혜선 | 위컬처 리서치 앤 컨설팅 대표
- 214 **학습자 주도의 교육방법 탐색**
김혁진 | 모든학교 체험학습연구소 연구위원
- 228 **유연한 매개자 지원체계**
황정옥 | 경성대학교 무용학과 강사, 한국무용교육학회 편집위원
- 240 **온라인 통합 플랫폼 구축**
조은아 | 추계예술대학교 문화예술경영대학원 교수
- 255 **교육생태계 활성화를 위한 협력 파트너십**
임학순 | 한국광역문화재단연합회 지역문화정책연구소장
김창환 | 한국교육개발원 교육정책네트워크 단장
- 270 **법제도 기반 조성**
임학순 | 가톨릭대학교 미디어기술콘텐츠학과 교수

4

2020 온라인 문화예술교육 주요 정책동향

- 285 「초·중등교육법」 일부개정법률안 의결 (교육위원장)
국회(교육위원회)
- 286 「한국판 뉴딜 종합계획」 발표
기획재정부
- 289 서울시교육청, 원격수업 지원 통합플랫폼 구축 추진
서울시교육청
- 292 ‘코로나 일상 속 비대면 예술 지원 방안’ 발표
문화체육관광부
- 296 소통과 배려의 새로운 디지털 공동체 실현
- 「디지털 미디어 소통역량 강화 종합계획」발표
방송통신위원회 · 문화체육관광부 외

-
- 300 **코로나 이후, ‘미래교육 10대 정책과제 시안’ 발표**
교육부
- 303 **디지털 배움터에서 비대면으로 - 가족과 함께 명절 보내는 법 안내**
과학기술정보통신부 · 한국지능정보사회진흥원
- 305 **제5회 국제예술교육실천가대회**
(International Teaching Artist Conference, ITAC) 개최
문화체육관광부 · 한국문화예술 교육진흥원
- 307 **<2020 대한민국 미래예술교육 혁신 토론회> 개최**
국회 · 교육부
- 308 **코로나-19가 문화예술 분야에 미친 영향과 향후 과제**
한국문화관광연구원

1

현장으로부터 듣는다 ‘코로나 19에 따른 문화예술교육 현장 지원 방안’

포스트 코로나 시대 문화예술교육 현장 지원방안

추미경 | 문화다움 대표

문화예술교육 참여자(학습자)에게 들었습니다.

윤동희 | 문화예술교육 전문가, 작가

예술강사에게 들었습니다.

호중훈 | 학교 문화예술교육 강사

문화예술교육 운영단체에게 들었습니다.

추미경 | 문화다움 대표

문화예술교육 현장 관계자에게 들었습니다.

김혁진 | 모든학교 체험학습연구소 연구위원

[부록] 문화예술교육 참여자, 예술강사, 운영단체, 현장 관계자 인터뷰 전문

- 문화예술교육 참여자 인터뷰
- 문화예술교육 강사 인터뷰
- 문화예술교육 운영단체 인터뷰
- 문화예술교육 현장 관계자 인터뷰

위기와 희망 속 암중모색 중인 문화예술교육 현장

추미경 | (사)문화다움 대표

2020년 내내 우리의 일상을 송두리째 흔들며 바꾸고 있는 코로나 19 상황은 여전히 전 세계를 암중모색(暗中摸索)하게 하고 있지만, 국가적 방역체계와 시민의 주체적 참여가 월등한 한국은 상대적으로 조금씩 일상을 회복해가는 과정에 있다. 그럼에도 불구하고 코로나 19 상황은 앞을 내다보기 어려우며, 개인과 사회를 둘러싼 당연시되었던 많은 것들이 지속될 수 있을까와 같은 근본적 질문을 던지고 있다.

문화예술교육 현장은 상반기 우선 멈춤 상황에 봉착했다가 하반기 대부분의 프로그램이 몰려 진행되면서 온라인 중심의 비대면 방식 또는 사회적 거리두기 방식으로 추진되고 있다. 누구도 예상하지 못했던 상황이라 문화예술교육에 참여하는 모든 주체는 당황했고, 정부와 한국문화예술교육진흥원은 서둘러 대응정책을 마련하느라 현장은 새로운 교육방법을 모색하느라 좌충우돌할 수밖에 없었다. 그러나 문화예술교육 현장은 의도치 않은 상황이지만 되돌아보고 곱씹는 시간을 가지면서 위기보다는 희망을, 언택트 환경에서 더욱 또렷하게 보이는 문화예술교육의 필요성과 가치를, 이전과 급격하게 달라지고 예측하기 어려운 사회환경에 대응하는 힘을 조금씩 발견해가고 있다.

이번 호 이슈분석 과정에서 비록 전체를 대변하기 어려운 적은 수의 현장 인터뷰가 진행되었지만, 문화예술교육 참여자, 예술강사, 운영단체, 현장 관계자들이 들려준 이야기를 통해 코로나 19 상황이 가져다준 문화예술교육 현장의 타격과 상실감을 조금이라도 이해할 수 있었다. 또한, 문화예술교육의 장(場)에 어떤 변화들이 수반되고 있는지를 구체적으로 확인할 수 있었다.

1 | 문화예술교육은 어떻게 나아가야 하나?

이 질문은 코로나 19가 확산되고 일상이 멈추어지면서 불안감으로 시작된 것이지만 점차 문화예술교육에 대한 근본적 질문으로 전환되고 있다. 다양한 비대면 방식과 온라인 콘텐츠 제작을 결합한 문화예술교육이 불가피해지면서 낯설고 새로운 환경, 기약 없이 기다리는 교육 일정에 불안감이 더해졌지만, 그동안의 활동을 돌아보고 코로나 19를 극복해가는 과정 속에서 문화예술교육의 새로운 의미와 가치를 발견하고 변화를 모색하고 있기 때문이다.

문화예술교육이 단지 미적인 체험에 머물지 않고 창작하는 과정에 주목하고 사람과의 교감을 통해 자신과 타인을 새롭게 인식하고 관계를 확장함으로써 삶이 풍요로워지는 것을 지향한다고 했을 때, 코로나 19로 가장 당황한 영역은 예술강사였을 것이다. 어렵고 낯선 온라인 기반 콘텐츠 제작과 비대면 교육을 진행하면서 정서적 교감이나 소통이 제한적임에 답답해하고, 기술적 서투름에 좌절하는 경험을 무수히 하면서 문화예술교육은 이후 어떻게 될 것인지 누구보다 더 생각했을 것이다. 하지만 기술적 확장이 예술강사와 더 나아가 참여자들의 경험을 오히려 더 확장할 수 있고, 비대면이 가지는 제한적이고 어떤 면에서는 폭력적이기까지 한 측면을 비판적으로 바

라보면서 비대면과 온라인으로의 기술적 대체가 아닌 문화예술교육의 본질과 가치를 보완하고 확장하는 기술적 대응과 전환적 준비가 필요하다는 인식으로 확장되고 있다.

학습자에게는 온라인 기반 문화예술교육이 소통의 아쉬움, 교육의 위기보다는 편리한 접근성, 바쁜 현대사회에서 시간의 절약 등 열린 기회로서의 측면이 더 부각되기도 한다. 온라인 매체가 익숙한 세대나 계층일수록 온라인은 제약이기보다는 양질의 온라인 콘텐츠를 다양하게 접하고 선택의 기회가 확장되는 환경으로 인식된다. 그러나 함께 하는 사람들과의 소통에서 제한적이고 아직은 양질의 문화예술교육 콘텐츠가 많지 않다는 점에서 아쉬움도 가진다. 특히 온라인 매체를 갖춘 정도, 기술활용 수준, 연령이나 처지 등의 요소들을 포함하는 다양한 차원의 격차는 참여자의 교육 격차로 이어지고 있어 문화예술교육을 넘어 사회적 이슈로 제기되는 측면이 나타나고 있다.

문화예술교육 운영단체에게도 코로나 19 상황은 단체의 지속적인 생존 가능성을 가늠하게 하는 위협적 요소로 작용하였다. 예술강사, 기획자, 교육연계기관 관계자, 진흥원 및 지역문화예술교육지원센터, 협업 파트너 등 다양한 협력자들과 함께 교육이 진행되기 때문에 코로나 19로 인한 우선 멈춤의 상황이 던진 수많은 과제는 오롯이 개별 단체의 부담으로 이어졌다. 비대면 문화예술교육에 대한 인식 차이, 대응 역량의 차이 등으로 협력자들과의 관계가 변하였고, 변화된 환경에 대응하는 기획과 연구에 더 많은 시간과 비용을 들여야 함에도 한계적일 수밖에 없었다. 올해 계획된 사업에 변화가 심해지면서 내년에는 어떤 준비를 해야 할지를 불안해하지만 온택트 환경에 실질적으로 필요한 제작 인프라 및 정보 공유체계, 비대면 문화예술교육 관련 기획, 연구 역량 강화의 예산 지원 등 구체적 대응정책이 제시되길 누구보다 기대하고 있다.

문화예술교육 공모사업에 참여하는 시설, 기관, 재단 등의 현장 관계자들도 코로나 19는 다양한 차원에서의 기술활용 격차, 시설별 운영기준이 상이함에 따른 교육 운영 차이, 온택트로 변화한 현장에 유연하게 적용되지 못하는 행정절차의 경직성 등으로 문화예술교육 운영에 어려움을 겪었다. 그러나 온택트 상황에서 예술강사나 운영단체를 시설에 매개하는 운영자들의 역할이 중요함을 환기하는 계기가 되었고, 온택트 환경에 대처하는 직무역량이 개발되는 기회를 가지면서 온라인으로 대체가 아닌 온라인에 특성에 맞는 콘텐츠 개발 필요성, 문화예술교육에서의 소통과 대화의 중요성을 확인하게 되었다.

2 | 문화예술교육 현장에 대한 지원 방향

각 영역별 구체적 이슈와 필요한 지원은 개별 인터뷰 내용에 정리되어 있으므로 이 글에서는 전반적 차원에서 문화예술교육 현장에 필요한 지원 방향을 크게 세 축으로 정리하였다.

첫번째, 문화예술교육생태계가 연대하여 해결해가는 정책 기반 제공이다. 코로나 19는 문화예술교육 생태계 내에서도 여러 차원의 격차를 만들고 있다. 온택트 상황에 적응해가는 역량 차이로 고립, 배제, 관계의 변화 등이 발생하고, 각개 전투하듯이 개별적으로 대응하는 양상이 나타난다. 코로나 블루는 문화예술교육 현장에서도 예외가 없으며 예술적 감성에 기반을 둔 영역 특성상 어떤 면에서는 더 격해지는 부분도 있다. 그 때문에 각자의 불안감이 아니라 모두가 겪으며 함께 극복해가는 과정 자체를 정책적으로 지원하는 것이 필요하다. 위기 속에서 존재 기반을 상실하여 상황이 종료되었을 때 원점에서부터 시작하지 않기 위해서이기도 하고 극복의 과정이 다가올 미래의 씨앗을 품고 있기 때문이기도 하다.

두 번째, 언택트 환경에 대처할 수 있는 역량 강화 체계 구축이다. 언택트 환경에 대처하기 위해 당장에 필요한 역량은 온라인 기술역량이다. 예술강사, 운영단체, 현장 관계자, 그리고 광범위하지만, 학습자 등 모두에게서 온라인 기술역량에서의 어려움이 드러난다. 기술역량 격차로 인해 또 다른 차이를 만들어내는 측면도 있다. 각 대상에 따라 필요한 기술역량을 체계적으로 강화하는 방안이 필요하다. 그런데 문화예술교육을 온라인으로 대체하는 기술을 넘어 문화예술교육 가치를 확장하는 역량이 되기 위해서는 전반적 사회변화와 맞물린 문화예술교육을 성찰하고 교육방법을 확장하는 전환적 역량이다. 그 때문에 각각의 입장에서 기획하고 연구하고 시도해 볼 수 있는 과정이 매우 중요하다. 이를 위한 지원이 안정적이고 체계적으로 진행될 필요가 있다.

세 번째, 사회변화에 대응하여 전환할 수 있는 다각적 환경 마련이다. 코로나 19로 상황이 급변하면서 서둘러 비대면 온라인 문화예술교육 콘텐츠를 제작하였지만 당장에 저작권, 제작 인프라, 정보공유 기반 등에서 어려움이 겪고 있다. 이러한 어려움은 개별 예술강사와 개별 운영단체가 해결하기 어려운 부분이다. 또한 온라인 비대면 환경 속에서 진행되는 문화예술교육 현장에 맞지 않는 경직된 행정 기반도 보다 유연해질 필요가 있다. 문화예술교육에 참여하는 다양한 협력자나 기관과 시설 운영자들의 인식 차이도 존재한다. 코로나 19로 인한 사회변화는 파장이 커지고 있지만, 문화예술교육 현장을 둘러싼 제반 환경은 더디게 변하는 실정이어서 문화예술교육 주체들이 보다 적극적 전환과정을 만들어갈 수 있도록 다각적 차원의 환경을 마련해야 한다.

3 | 불안감을 넘어 새로운 전환의 계기로 - 위기에서 희망으로

코로나 19로 인한 사회변화는 총체적일 것이라 예상되지만 아직 누구도 구체적으로 제시하기 어려운 것이 사실이다. 불안감은 나 또는 우리만의 감정은 아니며 그야말로 팬데믹 불안감이다. 올 한해 문화예술교육 현장이 겪은 불안함은 새로운 환경에 대응해야 하는 문화예술교육의 존재적 위기나 방법의 변화로부터 온 것이 아니라 함께 모색하지 못하고 각자 해결해야 할 거 같은 연결의 단절로부터 시작된 것이나 다름없다. 그러나 그 어려운 시기를 지나면서 우리가 보는 것은 불현듯 닥친 재난 상황이 문화예술교육 현장에서 활동하는 주체들을 골고루 조망해주는 효과를 역으로 발휘하고 있다는 점이다. 또한, 지금까지 당연하게 해오던 것들을 새롭게 돌아보게 하는 힘을 가지고 있다. 그리고 불안감을 넘어 새로운 전환의 계기를 열고 있다. 비록 불투명한 미래지만 함께 겪고 있는 상황을 공유하면서 함께 대응해나간다면 위기를 희망으로 전환할 수 있지 않을까.

위기보다 희망, 지금이야말로 문화예술교육이 필요한 시기

윤동희 | 문화예술교육 전문가, 작가

코로나 19로 인해 우리의 일상이 바뀌었다. 가장 큰 변화로는 집합이 자유롭지 못하다는 것이다. 직장인들이 재택근무를 하고 아이들이 학교에 가지 않는다. 바이러스 확산을 막기 위해 우리는 만나지 못하고 있다. SF소설이나 재난 영화 속 같은 일이 벌어지고 있다. 그리고 그 시간은 어느새 1년이 다 되어간다. 생각보다 길어졌으며 언제끝날지 모른다. ‘금방 나아지겠지.’라는 생각에서 벗어나 대비해야 한다. 장르를 막론하고 소통과 정서적인 교감이 가장 중요한 문화예술교육 현장은 갑작스러운 언택트 시대를 어떻게 맞이하고 또 무엇을 준비해야 할까?

2020년에는 코로나 19로 대부분의 문화예술교육 수업이 비대면 온라인 수업이 진행되었다. 걱정과 우려 속에 시작된 ‘온라인 문화예술교육’ 문제는 없었을까?

이 질문에 가장 정확하게 대답해 줄 수 있는 대상은 바로 온라인 수업에 참여한 참여자들일 것이다. 꿈다락 토요문화학교 <크크키 수피노프 나의 마을에 놀러와요 (기획·운영 : 중부대학교)>에 참여한 신강우(오마초등학교 5학년)와 아버지, 손하음(고양초등학교 6학년)과 어머니, 김서윤(신일초등학교 6학년)과 어머니, 그리고 현재 직장인 문화예술교육 프로그램

에 참여하고 있는 이규준 님과의 대화를 통해 문화예술교육 관계자들이 알아야 할 중요한 사실을 확인할 수 있었다.

1 | 온라인 수업으로 진행된 문화예술교육은 어땠을까?

이제 막 수업 과정을 마친 어린이 참여자들 얼굴에는 아쉬운 표정이 역력했다. 수업을 마친 소감을 묻자 그들이 느끼는 아쉬움에 온라인이라는 형식은 전혀 영향을 끼치지 못한 것 같았다. 수업을 준비한 강사와 연구진들의 노력이 얼마나 컸을지 가늠할 수 있었다.

“저는 항상 즐거웠고, 매주 할 때마다 조금씩 발전하는 게 보였었는데, 막상 끝나고 나니 허전하고 서운했어요.” - 신강우

“중학교 가도 참여할 수 있도록 중학교 과정도 있었으면 좋겠어요.” - 손하음

2 | 참여자들이 느낀 오프라인 수업과 온라인 수업의 차이점은 무엇이었을까?

꿈다락 토요문화학교 참여자들이 말해주는 차이점은 온라인 수업의 장점이기도 했다. 특히 같은 프로그램에 2년째 참여하고 있는 김서윤 어린이는 오프라인과 온라인 형식 모두를 경험한 참여자이다. 서윤이의 이야기를 통해 온라인 수업의 편리한 접근성을 알 수 있었다. 이 부분은 김서윤 어린이의 어머니와 다른 학부모님들, 그리고 직장인 이규준 님도 동의하는 부분이었다. 시간의 절약과 이동의 편리함, 교육의 접근성이 쉬워졌다는 것은 연령에 상관없이 시간에 쫓기는 현대사회에 중요한 장점으로 보인다.

“저는 작년에 참가해서 이번이 2번째 참가하는 건데, 작년에는 오기는 이동시간과 소요되는 자잘한 시간이 있었는데, 온라인으로 하니 수업만 하고 끝나서 편리하고 좋았던 것 같아요.” - 김서윤

“만들기 할 때 친구들이랑 이야기하면서 했었는데, 온라인으로 하니까 만들기를 하는 동안 수다를 떨기보다는 오히려 만들기에 더 집중할 수 있었던 것 같아요. 영상도 놓친 부분 있었을 때 다시 볼 수 있어서 좋았던 것 같아요.” - 신강우

3 | 그렇다면 정말 아쉬움은 없었을까?

꿈다락 토요문화학교 참여한 어린이들은 친구들과 모두 활동을 할 수 없는 점과 선생님들을 만날 수 없는 점을 크게 아쉬워했다. 선생님이 계신 대학교에 찾아가겠다는 하음이는 인원을 나눠서라도 가능한 선에서 대면 수업도 함께 진행되었으면 좋겠다는 간절한 바람을 말해주었다.

“학교에서 코로나 방역하려고, A와 B조로 나누었는데, 크크키키 프로그램에서도 반을 나누어서 소수의 인원으로 직접 만나서 했으면 좋겠어요.” - 손하음

직장인 문화예술교육 <예술심포 우드카빙반 기초과정>에 참여하는 직장인 이규준 님 역시 같은 취미를 가진 사람들과 소통할 수 없음에 대한 아쉬움이 컸다. 수업 과정은 매주 수업에 필요한 재료들이 미리 도착하고 강사들의 준비가 철저해 수업에 대한 힘든 점은 현재까지 느끼지 못했으나 함께 하는 참여자들에 대해 알 수 없고 교류할 수 없음이 아쉽다고 했다.

함께 하는 참여자들과의 소통이 원활하지 못하다는 점은 온라인 수업을 지속해 나갈 때 고민해봐야 할 지점이다.

4 | 온라인 수업은 문화예술교육의 위기가 아닌 기회

문제가 아닌 희망이라는 메시지도 참여자를 통해 들을 수 있었다. 신강우 어린이의 아버지는 온라인 수업은 계속될 수 있고, 또 선생님들의 열정으로 흥미나 만족도가 떨어지지 않았으므로 앞으로 기술적인 것이 보완된다면 보다 좋은 환경에서 더 많은 학생이 교육받을 수 있을 거라는 기대를 하고 있었다. 김서윤 어린이의 어머니는 학교 수업보다 더 집중하는 아이의 모습에서 정서적인 성장을 기대하며 지금과 다른 새로운 세계에 적응하며 살아가는 힘은 어떤 지식보다 문화예술교육을 통해 얻을 수 있을 거라 기대하고 있다. 손하음 어린이의 어머니는 항상 집에 있는 아이들이 안타까웠는데, 문화예술교육이 다양한 경험과 생각을 하게 해주는 계기가 된 점을 고마워하며 활동적인 남자친구들도 즐겁게 참여할 수 있는 프로그램이 나오기를 희망했다. 신강우 어린이의 아버지 역시 좀 더 다양한 프로그램이 개설될 수 있기를 당부했다.

“문제점이기보다는 희망적인 것을 많이 봤어요. 친구들끼리 서로 공감하는 부분, 여러 가지 부족했던 점이 많이 나왔어요. 같이 만들어야 하는데, 따로 만들어서 각자 소개해주는 정도의 소통이 다였던 것 같아요. 같이 모여서 만드는 활동이 줌(zoom)을 통해서만 하는 것이 아니라 기술적인 것이 발달해서 자기가 만든 것을 휴대폰 앱을 이용해서 파일로 보내고 각자의 것들이 합쳐져서 영상에서 그래픽으로 합쳐지고, 무궁무진하게 합쳐질 수 있다고 생각해요. 이런 기술적인 것들과 기반이 조성된다고 하면, 전혀 문제없이 더 좋은 환경 속에서 편하게 교육할 수 있지 않을까 더 희망적이라 생각합니다.” - 신강우 어린이 아버지

“아이들이 자라면 저희 때와는 다른 시대를 살아갈 것 같아요. 직업에 대한 경계도 허물어질 것 같고, 그러다 보면 문화예술교육은 어느 분야에나 적용될 수 있는 훈련과정이라 생각해요.” - 김서윤 어린이 어머니

“우리나라가 성장 위주의 사회로 도시의 모습이 아파트라 삭막하고, 아이들이 교육을 받고 사회에 진출하면 사회를 바꾼단 말이예요. 그런 것을 생각하면 문화예술교육이 우리 아이의 세계를 만드는 역할이라고 했을 때, 바라보는 모습이 바뀐다고 생각해요. 우리가 현재 누리고 있는 것은 아버지 세대의 것들이고, 점차 세대가 바뀌고 다른 교육을 받은 세대들이 미래를 바꾸는 것이라 생각해서 이런 교육은 매우 중요하다고 생각해요.” - 신강우 어린이 아버지

직장인 이규준 님은 문화예술교육이 필요하다고 꼭 집어 말했다. 모두가 문화예술교육을 좀 더 다양하고 좀 더 가깝게 접할 수 있기를 희망하고 있다. 그렇다면 문화예술교육 종사자들은 무엇을 해야 할까? 걱정은 잠시 접어두고 다시 신나게 우리를 기다리는 사람들을 생각하며 궁리하고 뛰어드는 것이다.

“직장인 뿐만 아니고 모든 사람이라는 생각이 드는데, 내 삶에 활력을 찾을 수 있고, 내가 어떤 부분을 재밌어하고 좋아하고 잘하는지는 업무에서 있을 수도 있지만, 나를 이해하는데 중요한 도구라고 생각합니다. 내가 누구인지, 내가 무엇을 좋아하고 어디에 행복한지 알수록 좀 더 그 방향의 삶을 살 수 있지 않을까요?”

- 이규준

온라인으로 진행되는 문화예술교육의 참여를 망설이는 참여자들에게 직장인 이규준님의 말을 전한다. 우리의 걱정이 문화예술교육을 준비하는 사람들과 참여하는 사람들의 즐거움을 가로막고 있는 것은 아닐까 생각해 보게 된다.

“해보지 않으면 모릅니다. 시도해보고 경험해보는 것이 중요합니다.” - 이규준

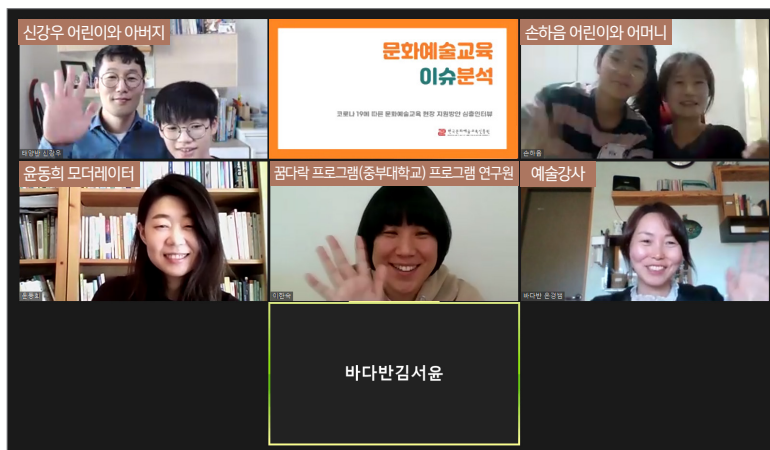
5 | 다양한 문화예술교육 현장의 목소리를 듣기 위한 노력은 계속되어야 한다.

중요한 것은 이번 인터뷰 참여자 의견은 전체 참여자 의견을 대신하거나 전체 프로그램에 대한 반응이 될 수 없다는 것이다. 본 인터뷰 참여자들은 지역적, 환경적으로 온라인 학습 환경이 상대적으로 좋았고, 다년간 꿈다락 문화예술교육의 경험을 응축한 전문가들이 준비한 안정된 프로그램에 참여했다는 점에서 모두 긍정적인 의견을 주었다. 하지만 모든 문화예술교육이 이와 같은 조건에서 진행되고 있지는 않다.

이번 문화예술교육 참여자(학습자) 인터뷰를 준비하는 과정에서 예술치유사업에 참여하는 범죄피해자 가족과 청소년 방과 후 지원사업에 참여하는 중학생도 함께 섭외를 진행하였는데 참여자의 특성으로 인해 섭외 과정이 여러 번 반복되는 어려움이 있었고 결국 진행하지 못하게 되었다. 특히 방과 후 문화예술교육 지원사업에 참여하는 중학생의 경우, 프로그램의 참여에서부터 온라인을 통해 각자의 상황이 노출되는 것을 꺼리고 교육 자체도 어려운 점이 많아 인터뷰 진행도 불가능했다. 다양한 참여자들의 목소리를 인터뷰 형식으로 듣는 과정에 한계점이 분명히 있었다.

또한, 지역과 가정환경에 따른 교육 격차도 생각해 봐야 할 중요한 문제이다. 온라인 교육은 컴퓨터, 노트북 등 개인이 갖춰야 할 기자재가 필수이며 아동인 경우, 부모님이나 보호자가 줌(zoom) 연결을 도와주고, 비디오도 찍어서 편집해주어야 하는 등의 양육환경이 뒷받침되어야 하는데, 그렇지 못한 경우(예를 들어 조손가정 등) 아동의 경우 문화예술교육에서조차 교육 격차가 커질 수밖에 없다는 점 또한 예상되는 문제이다.

이번 인터뷰를 통해 긍정적이고 좋은 면에 대해 파악하고 비대면 시대에도 문화예술교육이 가능하다는 희망적인 메시지를 얻은 것은 중요한 성과이나 어려운 현장에 대한 이야기 충분히 담지 못한 아쉬움이 크다. 이 부분은 앞으로 문화예술교육에 대한 고민과 지원에 있어서 놓쳐서는 안 될 중요한 사안이다. 소외된 현장의 목소리를 듣기 위한 꾸준한 노력과 지원이 필요하다.



[사진] 온라인 인터뷰로 만난 꿈다락 토요문화학교 프로그램 참여자

예술강사에게 들었습니다.

낮설음, 불안함, 안개를 헤치며 나아가는 문화예술교육현장에 필요한 네 가지

호중훈 | 학교 예술강사

새해가 시작되며 찾아온 코로나 19의 장기화가 미치는 영향이 적지 않다. 지금까지 상상하지도 못했던 낮선 재난 앞에 교육현장은 조심스럽게 숨을 내쉬고 있다. 예술강사들은 다양한 현장에서 참여자들과 만나 눈빛을 교환하고 호흡을 나눌 즐거운 새 학기 예술수업을 기다리고 있었다.

그러나 불현듯 찾아온 사회적 재난 앞에 문화예술교육은 그동안 움직였던 방식의 작동을 멈추었다. 그리고 비대면 원격교육, 온라인 콘텐츠 제작이라는 낮설고 새로운 방식이 작동했다. 더불어 예술강사들에게는 온라인 원격수업과 콘텐츠 제작의 어려움, 기약 없이 기다려야 하는 불안정한 교육 일정, 재난 지원의 경제적 사각지대라는 어려움이 찾아왔다. 최근 들어서 정부의 사회적 거리두기 단계가 하향 조정되고 제한된 등교를 시작으로 교육 활동이 시작되었지만, 여전히 교육현장은 코로나 19와 불안하게 마주하고 있다. 마치 러시아 애니메이션 <안개 속의 고슴도치>¹⁾처럼 짙은 안개 속에서 낮선 길을 불안하게 더듬으며 나가는 작품 속 고슴도치를 떠오르게 한다.

1) 유리놀슈테인 감독이 컷아웃 기법으로 만든 1975년 러시아 애니메이션. 「곰을 만나러 가는 길」 숲속에서 짙은 안개를 만난 고슴도치의 이야기를 그렸다.

안개가 언제 걷힐 것인 지 여전히 알 수 없는 채 앞으로 가야하는 현장은 그래서 낯설고 불안하다. 그러나 문화예술교육이 흔들리지 않고 계속해 그 본연의 목적을 향해 앞으로 나가려면 지금 현장에는 무엇이 필요한 지 반드시 돌아보고 질문을 시작해 보아야 할 때이다.

낯설, 불안함, 안개를 헤치며 나아가는 문화예술교육 현장에 지금 무엇이 필요할까?

이번 인터뷰는 학교 · 사회 문화예술교육 분야에서 활동 중인 국악 분야 박수연 강사, 연극 분야 구본정 강사, 무용 분야 박숙희 강사, 디자인 분야 박경식 강사와 함께 문화예술교육 현장의 코로나 19에 대한 어려움을 돌아보는 과정에서부터 이야기를 나누었다. 수업이 어떻게 이루어지고, 그 과정에서 어떤 어려움이 있으며 어떻게 느끼고 있는지에 대해 현장에서 경험한 의견을 나누며 문화예술교육 현장이 코로나 19를 어떻게 마주하고 있는가에 대해 파악하고자 했으며, 이를 바탕으로 현명한 지원방안은 무엇인지 고민한 내용을 정리해보았다.

1 | 온라인 콘텐츠 제작과 비대면 원격수업 역량 강화를 위한 수준별 · 단계별 연수의 확대

코로나 19의 장기화가 예상되는 가운데 교육현장에서는 비대면 방식의 원격교육이 대면교육과 함께 계속 확대되고 병행될 가능성이 크다. 문화예술교육의 정의와 형태에 대한 논의도 다시 해야 할 수도 있겠다. 우선 시급하게 필요한 것은 현장의 수요가 더 확대될 것으로 보이는 온라인 콘텐츠 제작을 중심으로 원격교육(실시간 쌍방향 수업, 온라인 콘텐츠 활용 수업 등)의 역량을 높이는 일이다. 이를 위해서 수준별, 단계별로 연수를 확대해 지

원하는 노력이 필요하다. 연수는 크게 네 가지 형태가 도움이 될 수 있을 것이다.

첫째, 예술강사들이 디지털 콘텐츠 제작 도구들을 잘 사용할 수 있도록 기술적인 역량을 높이는 연수, 둘째, 예술강사의 풍부한 교육 전문성이 온라인을 통해서 학습자의 질 높은 예술 경험으로 이어질 수 있도록 짜임새 있는 교수학습 방법을 질문하는 연수, 셋째, 학습 동기 유발과 학습자와의 유기적인 상호방식, 피드백 활동을 촉진할 수 있는 방법을 고민하도록 비대면 온라인 문화예술 수업의 사례를 나누는 연수, 넷째, 블랜디드 러닝(blended learning)²⁾을 포함한 다양한 수업방식을 문화예술교육에 적용해 풀어 보도록 하는 연수를 생각해 볼 수 있다.

뉴노멀이 다가온 지금 이러한 연수 지원을 통해 현장이 새로운 교육의 기준을 고민하고 다양한 형태로 문화예술교육을 마주함으로써 그것을 낯설지 않게 준비하도록 해야 한다. 연수는 예술강사들이 자신의 교육을 돌아보고 코로나 19의 지속상황에 대비한 문화예술교육을 새롭고 진지하게 질문해 보는 기회가 될 것이다. 그리고 고민되는 다양한 교육형태에 자신의 콘텐츠를 효과적으로 담는 연습을 통해 교육현장에 더 큰 자신감을 가지고 나아갈 수 있을 것이다.

“학교 선생님들조차 비대면(수업)을 힘들어하시는데 우리 예술강사는 더 그렇잖아요.” - 박경식 강사

“코로나19로 생긴 어려움은 온라인 콘텐츠 제작에 있어 컴퓨터를 잘 모르는 기술적 부분입니다. 또 연극은 즉흥성과 현장성이 중요한데 이걸 온라인으로 어떻게 아이들에게 전달할 수 있을 것인가 하는 부분들에서 어려움이 있습니다.” - 구본정 강사

2) 블랜디드 러닝(Blended learning) : 온라인 학습과 오프라인 학습의 장점을 결합한 학습 방법

“하나도 모르는 상태에서 이것을(온라인 콘텐츠 제작)을 어떻게 해야 할까? 하는 걱정이 있었고 기술적인 부분과 함께, 어떻게 콘텐츠를 아이들이 눈으로만 보는 게 아니라 직접 해볼 수 있을까? 전문가들이 투입된 질 좋은 온라인 콘텐츠는 많이 나와 있는데, 장비도 없는 내가 그들과 경쟁해서 어떻게 할까? 하는 고민이 많았어요.” - 박숙희 강사

“온라인 콘텐츠를 이번에 만들면서 (느낀 것은) 어차피 시대가 그래서 공부해 해야겠고, 아이들이 좋아하는 거랑 어우러져 어떻게 만들어야 하지 하는 고민을 많이 했습니다. 온라인 콘텐츠를 만드는 뭔가는 필요한 것 같아요.” - 박수연 강사

2 | 연구학습공동체 지원을 통한 장르 형 · 융복합형 문화예술교육 프로그램 제작 환경 마련

문화예술교육이 포스트 코로나에 흔들리지 않고 성장해 나가려면 문화예술교육 본연의 힘을 계속 유지하고 확장할 수 있도록 환경을 마련하는 노력이 필요하다. 문화예술교육 본연의 힘이란, 교육의 참여자들이 예술을 통해 새로운 시선과 상상을 호흡하고 자신의 일상과 삶을 끊임없이 연결하면서 의미 있게 성장하고 변화하는 경험을 제공하는 것에 있다. 그것은 양질의 문화예술교육 프로그램이 현장에서 많이 만들어지고 소비될 때 가능하다. 양질의 문화예술교육 프로그램은 개별 역량을 넘어 예술교육 종사자 간의 집단 역량이 발휘되는 협력을 통해서 더 역동적으로 생산되고 폭넓게 공유될 수 있다.

따라서 같은 장르 또는 서로 다른 장르 간 융복합 형태 등 다양하게 만들어진 연구학습공동체를 지원하는 제도가 필요하다. 지금 양질의 문화예술교육 프로그램이 연구되고 개발되는데 필요한 환경과 조건이 무엇인지 질문해야 한다. 연구와 개발에 필요한 인적 물적 전문자원을 적극적으로 연결

하도록 해주고 지원해야 한다. 연구학습공동체 간 프로그램 연구와 개발의 경험을 공유하고 확장해 나가도록 지역별 네트워크 구축 및 통합 플랫폼 환경을 마련하는 것도 필요해 보인다. 무엇보다 연구학습공동체는 코로나 19의 장기화가 예상되는 환경에서 앞서 이야기한 연수와 함께 문화예술교육의 새로운 기준과 본연의 힘에 관해 이야기해 보고 프로그램으로 답하는 현장의 실천적인 노력과 결과를 담을 수 있다. 또 지역의 다양한 자원을 연결해 포스트 코로나 시대에 필요한 지역 문화예술교육 프로그램과 모델을 개발할 수도 있을 것이다.

“코로나 시대의 수업을 어떻게 할지 연구모임을 지원해 주면 예술강사들이 굉장한 역량을 키우지 않았을까 하는 생각을 했습니다. 같은 분야도 있지만 다른 분야 연수에서 가장 많이 예술성을 받는 것 같아요. 연수받았던 것 중에 초기에는 콘텐츠가 목말랐다면 지금은 내가 가서 예술을 느끼는 거예요. 그 연수를 통해서 내가 예술가로 느껴지니까 똑같은 걸 하더라도 다르더라고요.” - 박숙희 강사

“내년에 (지원사업형태의 다각화로) 1인 강사가 아닌 팀 파견이 있었는데, 팀 파견이 아닌 팀 구성이 되었으면 합니다. 영상을 잘 찍으시는 분도 계시고 구성을 잘하시는 분도 계시고 저희는 너무 훌륭한 인재들이 많다고 생각합니다. 그런 팀 구성이 되도록 지원이 필요합니다. 앞으로 온라인과 병행 할 수밖에 없는 환경이 될 것으로 생각해요. 코로나가 끝나더라도 10% 대면 수업으로 가진 않을 것 같아요. 이렇게 어려운 시기 지내보면서 이걸 결국 아이디어 싸움 같아요. 이런 아이템, 콘텐츠 전문가 그룹이나 집단들이 존재하고 있잖아요. (전문가들이 협력하도록) 지원을 받아야 하고 그것을 위한 지원을 해야 할 시기가 왔다고 생각해요. 많은 선생님이 코로나 이후 교육의 형태가 바뀌는 것들에 대한 불안감이 있습니다. 이 일(온라인 수업)이 전에 하던 일이 아니니까. 너무 부담스럽지 않게 (불안감을) 해결해야 할 과제들을 여러 사람이 이야기하다 보면 좁혀지지 않을까요?” - 박경식 강사

“저는 코로나 19로 재택근무를 하며 제 삶도 연극 수업도 변화하는 시간이라고 생각했어요. 외부적인 환경에 의해서 변화를 겪는 시간. 변화하는 시점에서 예술교육도 어떤 방식으로의 변화까지 가능할까? 한계점을 놓고 싶지 않지만 어떻게까지 변화할 수 있을까에 대해 스스로 찾아보고 실행해보고 하는 것 같아요.” - 구본정 강사

3 | 대면 · 비대면 문화예술교육 수업의 실행 매뉴얼 및 기준 체계 마련

코로나 19로 사회적 거리두기가 강화되고 대면 문화예술교육이 작동을 멈춘 상황에서 현장이 가장 힘들어했던 것은 기다려야만 하는 불확실한 문화예술 수업이었다. 교육 일정이 계속 연기되다가 급기야는 충분히 준비되지 않은 채 온라인 콘텐츠를 만들어야 하는 상황에 놓이기도 했다. 불확실해진 교육 일정과 변화된 교육형태에 따라 준비된 수업계획과 수업지도안은 다시 써야 했다. 현장의 예술강사들이 수업의 일정과 형태에 대한 예측이 어렵고 계속 학교나 기관의 결정만을 기다리고만 있는 것은 힘든 일이다. 이런 혼란과 어려움이 없도록 하는 노력이 필요하다. 이것은 현장이 혼자 해결할 수 있는 부분이 아니고 사업을 지원하는 기관과 교육청 간 협력과 지원이 뒤따라야 가능한 일이다.

현장의 문화예술교육 형태, 즉 대면수업과 비대면 수업이 코로나 19의 상황과 조건에 따라 어떻게 이루어질 수 있는지에 대한 기준 및 가이드를 구체적으로 마련한다면 학교와 강사 간, 기관과 강사 간 수업에 대한 소통이 좀 더 수월해질 것이며, 그것이 이루어지기 힘든 환경에서 오는 현장에서의 갈등이나 어려움을 줄일 수 있을 것이다. 예술강사들이 수업을 무작정 기다리는 것이 되지 않도록 상황에 따른 문화예술교육의 실행 매뉴얼 및 기준 체계 마련이 필요하다.

“학교가 코로나 19로 수업을 포기한다고 하면 포기해야 하는 거고, (수업을) 나오지 말라고 하니까 일정 빼았는데 못 나가게 되고, 이런 과정들이 생기니 수업이 밀리고 국가적 재난이니까 어쩔 수 없지만, 기약이 없는 거죠. 상황을 대처할 때 운영기관에서 저희에게 가이드라인을 제시해 주시고 학교에 말씀해 주시면 저희가 거기에 유연하게 대처할 수 있지 않을까요?” - 구본정 강사

4 | 예술강사들의 심리적 · 경제적 방역 지원이 필요하다.

지속되는 코로나 19로 어려워진 문화예술교육 현장에 지쳐있는 예술강사들을 위한 심리적, 경제적 방역은 무엇인가? 마음의 방역과 더불어 경제적 방역을 돕는 지원방안에 대한 고민도 필요하다. 우선은 예술강사를 위한 심리적 방역에 대한 지원방안을 생각해 봐야 할 때이다. 코로나 블루(BLUE)라는 신조어가 나올 정도로 멈춘 일상 속에서 마음의 불안과 우울감, 고립감은 사회 전반에 나타나는 문제이지만, 문화예술교육 현장에서 어려움 가운데 서 있는 예술 강사들도 불안과 우울, 스트레스 그리고 고립감을 느낀다는 점을 주목하고 다양한 프로그램의 지원을 통한 관심과 지원이 있어야 할 것이다. 보이지 않고 작아 보이지만 결코 작지 않고 꼭 필요한 것, 바로 문화예술교육 현장이 코로나 19를 혼자가 아닌 같이 이겨나가도록, 서로 도울 수 있도록 따뜻한 마음으로 서로 안아주는 제도적 노력이 그것이다. 그것이 어느 때보다 지금 필요하다.

또한, 심리적 방역을 위한 지원과 더불어 경제적 방역이라고 할 수 있는 지원도 중요하다. 예술 활동과 문화예술교육이 위축되면서 경제적 어려움을 호소하는 예술강사가 많아졌기 때문이다. 그러나 예술강사를 더 힘들게 하는 것은 재난의 지속상황에도 어떤 경제적 도움도 작용하지 않는 지원의 사각지대에 던져진 외로움일 것이다. 따라서 경제적 지원을 모색할 수 있는

다양한 지원 프로젝트를 확대하는 등 마음의 방역과 더불어 경제적 방역을 돕는 지원방안도 적극적으로 모색해야 한다.

“1학기에 수업을 아예 못했거든요. 못 했죠. 8월 말부터 조금 했는데 확실히 경제적 인 어려움을 느꼈어요.” - **구본정 강사**

“재난지원을 받으려는데 조건에 있어서 이것도 조금 걸리고, 저것도 조금 걸리고 해서 받지 못했어요. 완벽한 사각지대, 슬픈 사각지대……. 저 같은 강사들 많을 것 같아요.” - **박경식 강사**

“학교에 수업이 제때 시작을 안하면 할 수 있는 일이 없더라고요. 받을 수 있는 지원에 대해 같이 모여 아이디어를 낼 수 있는 장이 있었으면 좋겠어요.” - **박수연 강사**

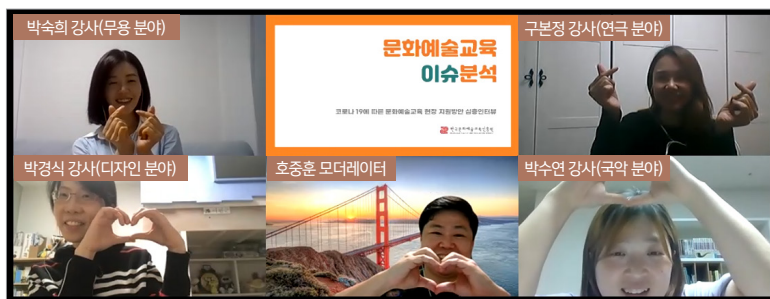
5 | 코로나 19를 이기는 진정한 백신으로서의 문화예술교육

낯섦, 불안함, 안개를 헤치며 나아가는 문화예술교육 현장에 지금 무엇이 필요한지 질문해 보고 이야기해 보았다. 현장의 많은 강사들은 지금의 상황을 단지 어려움이라고만 느끼지 않는다. 자신의 수업을 돌아보고 참여자들에게 더 필요한 교육을 준비하는 기회가 될 수 있다고 이야기 한다. 문화예술교육이 코로나 19를 극복하는 도전과 노력의 과정 안에서 새로운 의미와 가치를 발견하고 더 많은 사람들에게 다가갈 수 있는 기회라고 생각하는 것이다. 우리는 마주한 위기를 어려움이 아니라 새로운 성장을 위한 기회로 바꾸는 질문을 멈추지 않아야 한다. 코로나 19의 어려움 속에 있는 문화예술교육 현장을 향한 지원방안은 그래서 그런 질문들을 깊이 들여다보고 하나씩 디딤돌을 놓고 다가가는 실천이 되어야 한다.

“우리 삶에서 예술이 없으면 딱딱하고 건조한 삶이잖아요. 그래서 문화예술은 누구에게나 삶에 꼭 필요하다는 생각이 들었어요. (해외의 문화예술관련 동영상은 본적이 있는데) 각박한 시기에 먹고 사는 것도 중요하지만 이렇게 감동할 수 있는 것은 문화예술밖에 없구나, 해야겠구나, 뚫어야겠구나, 더 활성화 돼야 한다는 생각이 들었어요. 코로나로 인해서 (수업을 돌아보고 연구하는 면에서) 제가 조금 더 발전했어요. (온라인 콘텐츠 제작에) 스트레스도 엄청나게 받았으나 소통도 어려웠고, 어려움은 있었으나 이 기회가 우리에게 앞으로의 시대를 준비할 수 있는 시기가 되지 않았나 생각합니다.” - 박숙희 강사

“저에게만 힘들었던 시기는 아니라고 생각해요. 저는 온라인 콘텐츠를 제공하게 되면서 저만의 노트를 마련했어요. 온라인 콘텐츠를 준비하는 노트예요. 우리도 살아남으려면 변화를 해야 한다고 생각해요. 상황보다는 태도가 중요하다는 말을 들었어요. (환경의 변화에 대응해) 각자가 할 수 있는 최선의 태도가 있을 것이라 생각해요.” - 박경식 강사

일상과 삶이 새로운 의미로 호흡하고 따뜻한 공감과 소통으로 단절된 세상을 연결하는 문화예술교육이 지금도 교육현장에서 맘을 흘리는 많은 예술강사들과 함께 코로나 19를 극복하는 진정한 백신으로 계속 의미 있게 성장해 나가기를 희망한다.



[사진] 온라인 인터뷰로 만난 예술강사

생존적 위협 속 변화의 기로에 선 문화예술교육 운영단체

추미경 | (사)문화다움 대표

1 | 시작하며

코로나 19는 문화예술교육 현장에도 심각한 타격을 입히며 문화예술교육을 둘러싼 근본적인 질문을 전 방위적으로 제기하고 있다. 문화예술교육이 이루어지는 현장에서 핵심 매개역할을 담당하고 있는 문화예술교육 운영단체는 코로나 19 상황에 어떻게 맞서고 있는지, 위기 속에서 무엇을 발견하고 있는지 물어보았다.

문화예술교육 운영단체는 자신들의 고유한 가치와 방법론으로 문화예술교육 현장을 다양하게 만들어가는 조직이다. 단체마다 특성과 규모, 문화예술교육 방법론이 다르므로 코로나 19에 대응하는 양상도 다양할 수밖에 없다. 그런데 작금의 상황이 위기든 기회든 문화예술교육 운영단체에게는 단체가 추구하는 가치와 역량을 성찰하는 계기로 작동되고 있다는 점은 공통적이다. 또한 변화된 환경에 대응해가는 인식과 역량에서의 확장성도 드러나고 있다. 반면 비대면 교육방법에 따른 다양한 층위의 격차, 온라인 소통에서의 건조함과 폭력적 측면 등의 문제점들이 구체화하기도 한다. 그뿐만 아니라 변화된 상황을 인식하고 대응하는 정책적 대응의 범위와 속도가 현장의 온도와 차이가 있어 문화예술교육 운영단체의 불안정성과 불안감이 가중되고 있는 것도 사실이다.

인터뷰에 참여한 단체는 문화예술교육연구소 플레이 김상규 대표, 한예솔치료교육연구소 오선미 소장, 토요문화학교를 운영하는 중부대학교 현혜연 교수이다. 전국 수많은 문화예술교육 운영단체들의 입장이 각기 다양하겠지만 우선 현장의 목소리를 듣기 시작한다는 데 의미를 두고, 세 단체의 의견에 기초한 이슈를 정리하였다.

2 | 코로나 19 상황은 어떤 방식으로든 문화예술교육 운영단체를 성찰하게 한다.

갑작스럽게 수업을 못 하게 되어 모든 활동이 멈추어버리고, 비대면 교육방법을 모색하는 과정에서 새로운 가능성을 찾기도 하고 절망감에 빠지기도 하였다. 이 과정에서 단체는 문화예술교육을 왜 하는 것인지, 또 무엇을 견지해야 하는 것인지, 어려움에 처한 예술강사들과 함께 이 상황을 헤쳐나가기 위해 무엇을 해야 할 것인지 등에 대해 돌아보게 된다. 코로나 19는 잠시의 위기가 아니라 복합적인 사회변화를 수반하고 있기 때문에 이러한 성찰의 계기는 단지 멈춤에서 그치지 않고 변화를 위한 돌아봄의 시간으로 연결될 수 있다.

“이번 상황을 통해 저희가 생각한 것은 언택트라는 것은 언어적 전달이 아닌 연결의 키워드라 생각돼요. 단순한 접촉이 아닌 공간의 관계 속에서 이루어지는 가치 있는 접촉이라고 정의 내렸습니다.” - 오선미 소장

“온라인 교육형태의 폭력성에 관해 이야기하고 싶어요. 학습자에게 폭력적인 교육 형태입니다. 몇 초의 여백 시간도 없이 노출되어 감시처럼 느껴질 수도 있기 때문입니다. 예술프로그램이라는 건 참여하다가 망상도 하게 되고 여유의 시간이 있는데 온라인 실시간은 이런 잠시의 여유도 없어 중압감을 가지고 참여할 수밖에 없는 거죠.” - 김상규 대표

3 | 비대면 상황에 대처하는 과정에서 위기와 기회가 동시에 작동된다.

인터뷰에 참여한 세 단체는 문화예술교육 영역과 방법이 다르기 때문에 양상은 다르게 나타났지만 모두 위기의 상황을 겪었다. 상반기 활동이 중단되면서 단체에 연결된 다양한 협력자들과의 관계 설정이 어려워지고, 현장성이 강한 단체일수록 경제적 타격도 컸다. 한편 하반기에는 사회적 거리두기 단계가 완화되면서 밀린 수업 일정이 한꺼번에 몰림으로 인해 일의 부담감이 증폭되는 상황이 만들어지고 있다. 현장에서의 소통과 정서감이 중요한 단체는 비대면 수업으로의 전환에서 어려움을 겪었고, 온라인 수업방식 적응역량에 따라 예술강사와의 관계 설정에서도 변화를 맞이했다.

그러나 비대면 전환과정에서 각 단체는 온라인 기반 콘텐츠 생산 및 실시간 교육 운영 등에서 역량이 강화된 측면이 있었다. 예술치유 영역에서는 작품으로 소통하던 방식에서 매체가 결합되면서 단체에게는 사전 워크숍이나 타 영역과의 협업을 통해 역량이 확장되는 긍정적 계기가 되기도 했고, 공간이나 장소적 제약은 오히려 개인에게 안정감을 주는 장점으로 작용하였다. 또한 대면으로 수업할 때 보다 접근성이나 이동성 등의 이유로 참여하기 어려웠던 다양한 학습자들에게 더욱 열린 가능성을 제공하기도 하였다.

“저희는 올해 프로그램을 많이 계획했었기 때문에 저희와 많은 것을 계획하고 준비하신 예술강사는 모두 멈춰버리는 사태가 벌어졌죠.” - 김상규 대표

“그럼에도 불구하고 오프라인만 있었던 때보다는 여러 가능성이 열려있다고 생각하는데, 장애인이나 이동이 어려운 사람, 어울려서 뭘 하는 게 싫은 사람들, 거리가 먼 사람들에게도 지금까지 체험 중심의 프로그램은 거의 들어오기 어려웠으나 새로운 참여자들이 들어오는 계기가 될 것이라 생각합니다.” - 현혜연 교수

4 | 학습자, 강사, 단체 모두 언택트, 온라인 관련 교육 격차가 만들어지고 있다.

온라인 콘텐츠 및 체험 키트(Kit)를 활용한 수업, 온라인 실시간 수업, 소수 학습자와의 사회적 거리두기 방식의 현장 수업 등 다양한 형태의 비대면 문화예술교육 수업이 진행되면서 다양한 차원의 격차들이 발생하고 있음이 확인된다. 기본적으로 온라인 기반 수업은 참여자들의 교육 격차를 초래하고 있다. 온라인 매체를 잘 활용할 수 있는 환경을 갖추고 있는지에 따라 참여 자체에서부터 참여방식, 디지털 문해력 등 다양한 차이가 드러나게 된다. 강사들이 온라인 기반 역량 격차도 다양하게 드러났다. 고령이거나 온라인 기반 수업에 어려움을 겪은 경우 아예 이 상황이 종결되기를 기다리는 강사들도 있다. 문화예술교육 운영단체의 경우, 언택트 및 온라인 지원사업에 대해 빈익빈 부익부 현상으로 이어지기도 했다.

“인터넷 활용, 디지털 접근이 어려운 대상자의 경우에는 언택트 상황이 교육 격차를 확대시키는 상황이 되지 않을까, 저해성의 원인이 되겠다 생각합니다.”

- 오선미 소장

“비대면 관련 광역재단 사업이 많이 생겼지만 여러 개 받을 수 있어 유리한 사람들도 있지만, 어떤 사람들은 하나도 해당이 안 됩니다. 같이 하시는 선생님들은 그런 부분에서 뭔가를 도전해서 하기 힘든 경우가 있었고, 모두 지원사업 베이스다 보니 지원서 쓰고 도전하기 익숙하지 않은 사람들은 엄두도 못 냅니다. 왜냐하면, 내가 언택트, 온라인, 비대면 상황에 익숙하지 않은데, 이를 위해서 기획서도 써야 하고, 심사과정을 거쳐 경쟁해야 하는데 그런 상황들이 어려운 거죠.” - **현혜연 교수**

5 | 비대면 문화예술교육에 대한 인식 차이의 발생, 보완적 장치가 요구된다.

온라인 교육을 비롯한 비대면 문화예술교육이 진행되면서 이를 바라보는 인식 차이가 다양해서 현장에서는 어려움과 혼선이 발생하고 있다. 방과 후 문화예술교육의 경우 학교 내에서도 온라인 콘텐츠에 대한 인식 차이가 있어 온라인 콘텐츠임에도 학교에 와 있을 것을 요구하여 강사 개인 또는 단체 차원에서 갈등적 상황이 만들어지기도 했다. 한편, 강사들 간에도 비대면 문화예술교육에 대한 인식 차이가 있어 충분한 사전 논의나 진행 과정에 대한 상호 모니터링과 리뷰의 과정이 중요해지고 있다.

“온라인 교육으로 진행되었을 때 우리 단체와 만나게 되는 학교에 파견되는 선생님들도 있는데, 그 이야기를 들어보면 학교 측에서 온라인 콘텐츠 교육에 대한 인식 자체가 바르지 않아서, 온라인 콘텐츠는 제공하고 해당일에 학교에 와서 상주해달라고 요구하는 곳이 있었는데, 불합리하다고 생각합니다.” - 김상규 대표

“강사들 사이에 서로가 이야기를 나누면서 우리가 했던 실천이 무엇이나 하는 것을 규명하는 단계가 중요합니다. 아이들은 집에 있지만, 강사들은 모두 모여서 하면서, 그 과정이 더 중요하게 생각되었어요.” - 현혜연 교수

6 | 기획과 연구, 개발에 대한 지원 등 단체역량을 강화하는 장치가 필요하다

비대면 문화예술교육 상황은 이전과 다른 접근을 필요로 하고, 다른 장르(또는 영역)나 매체와의 협력이 수반된다. 인터뷰에 참여한 세 단체가 공통으로 제안한 것은 기획비와 연구비가 현실화되었으면 하는 것이다. 새로운 환경에 대응하는 문화예술교육 콘텐츠를 기획하고, 타 장르 및 매체와의 협업을 위해서는 연구 개발할 수 있는 시간과 비용이 필요하기 때문이다. 지

금까지 문화예술교육이 프로그램 운영에 지원의 초점을 맞추었다면 코로나 19 상황으로 새로운 전환의 기로에 선 문화예술교육 운영단체에게 실제 필요한 것은 이를 기획하고 연구하고 실험하는 준비과정을 지원해 주는 것이다.

또한 비대면 문화예술교육에 필요한 기획 및 기술적 역량을 강화하는 연수과정이 중요하게 제기된다. 단체의 기획자나 예술강사 모두 비대면 수업 환경을 적극적으로 해석하고 그에 적합한 교육내용을 준비하는데 다양한 어려움을 겪었다. 단지 수업을 온라인으로 전환하는 기술적 차원이 아니라 비대면 교육환경을 복합적으로 해석하고, 온라인 기반 문화예술교육 메커니즘에 맞게 창의적으로 대응할 수 있는 체계적 역량 강화가 필요해 보인다.

“아직 단체에게 기획비나 연구비가 현실화되어 있지 않아서 어려움이 있습니다. 강사한테 뭔가를 열심히 하라고 말하지만 다 어려운 상황이어서 기획비, 연구비 현실화가 우선일 것 같아요. 그래야 뭘 좀 공부하고 연구를 할 수 있는 동기도 생기죠.” - **현혜연 교수**

“이번에 잠시잠깐 대면이 되면 잊혀지는 것이 아니라 온라인 문화예술교육 방법론이 정립되고, 종사자 교육이 진행되고 구조화되고 체계화된 정책이 마련되어야지 현장의 계신 분들 접근이 쉽지 않을까 생각합니다.” - **오선미 소장**

7 | 제작 인프라 공유 플랫폼 등 변화된 상황에 대응하는 실질적 지원이 필요하다.

온라인 기반 비대면 문화예술교육이 확대되면서 온라인 콘텐츠 제작과 소통을 위한 현장의 구체적 수요들이 등장하고 있다. 갑작스러운 코로나 19 상황으로 인해 현재까지는 개별 단체가 각자 알아서 해야 하는 상황이다. 그

때문에 영상이나 콘텐츠 저작권 이슈, 제작의 전문성, 소통방식에서의 편차 등이 드러나고 문화예술교육의 질을 담보하는 데 어려움이 많은 편이다. 앞으로는 복합매체에 대한 지원, 온라인 자료에 대한 접근성 강화, 녹화제작 플랫폼 등 제작 인프라 기반 공유 플랫폼 구축과 활용에 대한 지원구조가 고려될 필요가 있다.

“저희는 유튜브에 올리다 보니까 저작권 때문에 폰트, 음악 활용 등이 제한적이어서 영상을 올릴 수 있는 플랫폼을 제공받을 수 있다면 좋을 것 같아요. 다양한 영상을 올릴 수 있을 것 같거든요.” - 김상규 대표

“완성도 있는 콘텐츠로 발전하려면 녹화제작 플랫폼이 제공되어 기관이나 강사들이 안정감을 가질 수 있고, 그러면 콘텐츠의 경쟁력도 있으면서 문화예술 고유성 있는 프로그램 확보 기회가 될 수 있지 않을까 생각합니다.” - 오선미 소장

8 | 문화예술교육생태계의 한 축으로서 단체가 생존할 수 있는 정책 기반이 필요하다.

단체의 입장에서는 코로나 19 재난 상황으로 인해 상반기 수업을 진행하지 못했고, 수업이 재개된 이후에는 강사비를 지급해야하는 데 교부금이 제때 지급되지 않아 어려움을 겪기도 했다. 하반기 사회적 거리두기 단계가 완화되면서는 일정이 몰려 주말도 없이 일정을 소화하느라 급급한 상황에 처해 지기도 한다. 올해의 상황이 내년에는 어떻게 전개될 것인지 불안한 가운데 지원금이 축소되거나 온택트 중심으로만 사업이 추진되면서 여기에 부응하지 못하는 단체, 강사들이 배제될 것이라는 우려도 높은 편이다.

이렇듯 코로나 19 재난 상황은 문화예술교육 강사와 단체 모두에게 생존

자체에 대한 불안감을 가중시키고 있다. 정책에서 최대한 대응하고자 하였지만, 모두가 예상하지 못한 상황이 펼쳐지면서 갑자기 교육이 중단되었다가 새로운 접근방법을 급히 모색하는 현장 수요에 적절하게 대응책을 제시하는 것에는 한계가 있었다. 올 한해 경험을 토대로 내년에는 단체를 비롯한 문화예술교육생태계에 속한 다양한 주체들이 보다 안정적으로 문화예술교육의 전환을 모색할 수 있도록 전반적 차원에서 지원체계를 설계할 필요가 있다. 문화예술교육생태계의 중요한 축으로서 현장의 다양한 단체가 생존할 수 있도록 보다 거시적이고 체계적인 정책 기반 마련이 필요한 시점이다.

“실제 제 주변의 팀들을 보면 연령이 높아서 온라인 환경에서 문화예술교육을 포기하거나 아직도 대면 교육을 기다리는 팀들이 존재합니다. 그것을 단체의 역량으로 평가하지 말고, 헤쳐나갈 수 있는 방법도 찾아서 공유해주는 것도 필요하지 않을까 합니다.” - 김상규 대표

9 | 마무리

인터뷰를 정리하면서 든 생각은 코로나 19 재난 상황 속에서 모두가 힘들어하고 있다는 점을 먼저 공감하고, 누군가가 배제되거나 소외되지 않고 함께 변화를 모색하면서 전환해가는 연대감을 형성하는 것이 중요하다는 점이다. 코로나 19는 단지 감염병으로 인한 사회적 거리두기의 상황만이 아니라 지금까지 우리의 삶을 상당 부분 전환해야 하는 총체적 사회변화를 수반할 가능성이 높다.

때문에 총체적 사회변화 속에서 문화예술교육이 고유한 가치를 시대변화에 맞게 ‘전환’할 수 있도록 그 ‘과정’을 적극적으로 지원하는 것이 필요하다. 여기에는 이전과 다르게 접근해야 하는 문화예술교육 프로그램 기획과

개발을 위한 기획/연구비 지원, 단체의 기획자와 협력 예술가, 예술교육 강사가 비대면 문화예술교육 역량을 강화할 수 있는 다양한 차원의 연수 과정 지원, 전환에 필요한 정보와 경험을 공유하는 플랫폼 구축 등이 포함된다.



[사진] 온라인 인터뷰로 만난 문화예술교육 운영단체

문화예술교육 현장 관계자에게 들었습니다.

대면과 비대면의 이분법을 넘어 사람과 소통 중심 문화예술교육의 가치 발견하기

김혁진 | 모든학교체험학습연구소 연구위원

문화예술교육 또한 일반교육과 마찬가지로 가르치는 사람인 예술가, 배우는 사람이 학습자와 교육경험으로서의 예술체험으로 이루어진다. 교수와 학습과정은 빈 공간에서 이루어지는 것이 아니라 수업 환경을 필요로 하며 공간 자체가 또 하나의 교육적 경험으로 매우 중요한 비중을 차지한다. 여기에 더하여 예술교육 환경이 예술가가 직접 운영하는 공간이 아닌 제 3자가 운영하는 공간이라면 공간 자체도 중요하지만, 공간을 운영하는 운영자의 역할과 참여 수준 또한 교육의 질과 효과에 영향을 미친다. 특히 예술가 및 예술단체를 현장 기관과 연계하는 방식의 공모 지원사업의 경우에는 운영자의 신청을 전제로 사업이 진행된다. 그럼에도 불구하고 문화예술교육의 발전 방향을 논의할 때 이 부분은 그다지 중요하게 다루어지지 않았다.

그러나 코로나 19로 인해 비대면 방식의 예술교육이 불가피하게 진행되면서 시설 현장에서 학습자를 조직하고 프로그램 진행을 관리하는 운영자들의 역할은 매우 중요해지고 있다. 그동안 대면 교육 상황에서는 예술가의 역량이나 학습자들의 참여 태도가 중요했고 프로그램이 운영되는 시설의 관계자들은 관찰자 수준인 경우가 많았다. 하지만 예술가가 현장을 직접 가지 못하는 상황, 특히 영상 콘텐츠나 재료를 활용하여 학습자들이 직접 실습을 해야 하는 방식인 경우, 현장의 운영자 역할에 따라 그 효과는 크게 달라

질 수밖에 없다. 비대면 문화예술교육이 앞으로도 지속하고 코로나 19 이후에도 온라인과 오프라인 교육을 결합한 블렌디드형 수업이 확산될 경우 이 부분은 앞으로 중요하게 다루어져야 한다.

이번에 진행된 인터뷰는 문화예술교육 현장중에서도 복지기관 문화예술교육에 참여를 신청하고 운영하는 아동보육시설인 강릉보육원의 이희영 실무자, 전국의 노인복지관과 예술강사를 연결하고 중간 지원을 담당하는 한국노인복지관협회 조현호 팀장, 지역의 문화예술교육 사업을 기획하고 지원을 총괄하는 인천문화재단 문화예술교육지원센터의 김영경 대리와 함께 진행하였다. 세대 측면에서는 아동과 노인세대에 특징이 있었고, 운영체제로는 생활 시설인 아동보육시설과 이용시설인 노인복지관의 상황을 비교할 수 있었다. 여기에 지역의 다양한 시설이나 예술가단체를 지원하는 공공기관 입장에서 바라본 지역 예술교육 현황에 대한 정보도 서로 공유할 수 있었다.

인터뷰 진행은 미리 준비된 질문 내용을 토대로 제시된 순서에 따르고자 하였다. 하지만 이야기가 진행되는 속에서 개인의 경험과 소속 기관에서의 상황이 겹쳐지기도 하고 서로 질문도 하면서 다양한 문제나 생각을 공유하였다. 앞으로 비대면 문화예술교육의 정착과정에서 참조해야 할 현안과 방향을 대화과정에서 제시된 내용을 중심으로 정리하면 다음과 같다.

1 | 세대, 지역, 개인 여건에 따른 기술 활용 수준의 격차 문제

노인세대의 경우 기술 활용 격차 문제에 가장 직접적인 영향을 받는데 이 경우에도 수도권 거주 노인과 지방 거주 노인 간에 격차가 발생한다. 학습자 개인이나 시설의 장비 여건이 미비할 때도 문제이지만 시설 운영자의 기술 역량도 영향을 미친다.

“비대면, 온라인으로 한다고 보면 집에서 해야 하는 상황이지 않아요. 어르신들의 집을 보면 온라인으로 하기에는 제일 열악한 상황이에요. 인터넷이 없는 가정도 계시고, 스마트폰 자체를 활용하기 어려우신 분들도 있고, 이게 교육단계부터 같이 갔으면 상관이 없는데 교육단계를 생략한 채 바로 본론부터 이야기해버리니. 이용 법도 모르겠는데 환경도 되지 않고 두 가지 난제가 같이 있다 보니 이게 될까? 하는 고민과 걱정, 우려들이 많이 있었던 거죠. 수도권은 그나마 장비 환경이 괜찮은 곳들이 있어서 방법적인 것을 보완해서 진행했는데, 농어촌이나 이런 쪽은 더 열악한 상황이에요.” - **조현호 팀장**

2 | 시설 운영기준에 따른 접근성과 방문 가능성에 따른 차이

생활시설인 보육원 시설의 경우, 외부인 출입 자체가 금지될 때 시설 내 아동들이 경험할 수 있는 교육경험은 그만큼 줄어든다. 노인복지관의 경우, 집합 자체가 제한되면 노인들이 시설을 방문할 수 없어 교육 활동 자체가 불가능해진다. 지역의 시설이나 기관은 정부의 지침에 따라 운영되지만, 시설마다 상황이 많이 달라 비대면 사업 방법도 편차가 발생한다. 교육 활동이 진행되는 시설 자체의 특성과 여건을 반영한 접근방법이 필요하다.

“노인복지관 같은 경우에는 노인분들이 고위험군에 해당이 되다 보니 2단계만 들어가면 노인복지관을 포함한 대부분 사회복지시설이 휴관 상태로 들어가서 대면 활동을 할 수 없게 되고 비대면을 조금 열어두죠.” - **조현호 팀장**

“예술강사가 이야기하시길 저희(아동보육시설)는 아이들이 쉼터에서 생활하니까 콘텐츠를 보내주면 활동할 수 있잖아요. 저희가 진행을 하든지요. 복지관이나 지역아동센터 같은 곳은 아이들이 아예 오지 않으니까 콘텐츠를 주더라도 수업을 진행할 수가 없다고 하시더라고요.” - **이희영 실무자**

3 | 코로나19로 인한 개인의 직무능력 개발의 계기와 기회

개인적인 경험에 대해서는 부정적인 영향도 있었지만 반대로 온라인 매체와 미디어 기술을 다루어야 업무가 진행되는 상황에서 직무역량을 개발하는 계기가 될 수 있다. 개인적인 관심에 따라 기술 역량이 달라지겠지만 새로운 환경에 적응하는데 필요한 지원이 요구된다.

“저는 개인적으로 IT에 관련된 업무나 기기에 관심이 많았거든요. 관련 업무나 관심사들이 그쪽이다 보니까 이번 기회에 저의 개인적인 관심사들이 업무에 녹여지게 되는 계기가 되었던 것 같아요. 물론 세대 차가 있다 보니 상대적으로 관리자로 계신 분들은 이해시켜 드리고 공감대를 만들고 하는 역할을 하게 되었던 것 같고, 반면 관심이 있음에도 불구하고 저도 뒤처지는 사람이었다고요. 배우는 것도 상대적으로 많았던 것 같아요.” - 조현호 팀장

4 | 문화예술교육 운영시설의 담당자 역량과 시설환경의 중요성

온라인 실시간 교육, 영상 콘텐츠 전달 방식, 재료 전달을 통한 실습 방식 등 예술가가 참여하지 못하는 비대면 교육상황 속에서 시설 운영자, 담당 실무자의 태도나 진행능력의 중요성을 발견하는 기회가 되었다. 시설의 미디어 장비 환경이나 콘텐츠 활용 기반도 역시 중요한 변수가 된다.

“온라인 교육을 하게 될 때 진행하는 (운영시설) 선생님의 역량도 높여야 할 것 같아요. 예술강사가 의도하는 대로 저희도 그걸 그대로 전달하는 입장이어서 그렇게 해줘야 하는 역량이 필요할 것 같아요. 여러 가지 교육 장비도 필요할 것 같고요. 실시간으로 할 때는 예술강사가 아이들이 활동하는 모습을 보면서 바로 피드백을 주실 수 있잖아요. 아이들이 (사전에 제작한 수업) 콘텐츠를 이용할 때, 저희가 아

이들의 입장에서 피드백을 강사님께 할 수 없으니 그런 부분에서 장비가 잘 갖추어져야 할 것 같다고 생각합니다.” - 이희영 실무자

5 | 문화예술교육에서 소통과 대화의 중요성 재발견

온라인 교육이 성공하려면 역으로 예술가와 참여자 간의 소통이 갖는 중요성을 인식하고 대안적인 방법을 활용해야 한다. 비대면 상황 속에서 발견한 것은 그동안 대면 교육에서 참가자 간의 대화가 얼마나 중요했는지에 관한 것이다. 사람의 말은 정보만 담긴 게 아니라 뉘앙스에 따라 의미도 달라지고 관계 형성에도 영향을 미친다.

“온라인에서 할 수 있는 건 누가 시키지 않았지만, 유튜브에서 찾아보면 문화예술 관련한 콘텐츠들이 정말 많더라고요. 누가 시키서 하는 것도 아닌데 말이죠. 그렇게 영상으로 어떤 정보나 지식 전달은 충분히 되는 것 같아요. 교감이나 혹은 다른 감각들, 언어 말고 다른 감각들은 모르겠어요. 이건 개인적인 취향일 수 있는데, 저는 4차 산업혁명 시대의 문화예술교육은 원시로 돌아가야 하는 거 아니야? 그게 더 중요한 거 아니야? 그래야 우리 감각이 살아나는 거 아니야? 라는 입장이었어요.”

- 김영경 대리

6 | 온라인 기반 교육과 오프라인 교육의 결합에 대한 요구

온라인 교육만으로 모든 과정을 진행할 수는 없고 오히려 실제 만남의 중요성을 깨닫게 되었다. 비대면 교육상황 속에서도 안전한 소규모 대면 교육의 가능성 모색이 요구된다.

“저는 여전히 사람들 간의 대면 활동이 있을 것이고 사라질 수 없다. 페스트는 300년간 계속되었다고 하는데 아예 대면할 수 없는 상황이 아니라면 좀 더 안전한 대면 활동 방법을 찾으면 되겠지요.”

“(보육원의 경우에도) 온라인 수업에 어려운 점이 있으면 보육원에 찾아가는 선생님들이 좀 더 각별히 주기적인 검사도 받고 관리를 잘해서 직접 들어갈 수 있게 하는 게 더 좋은 것 아닌가라고 생각해요.” - 김영경 대리

7 | 다양한 비대면 방식 교육방법의 장단점 분석과 활용

온라인 실시간 교육이라고 항상 좋은 것만은 아니며 영상콘텐츠 제작 방식이 수동적 시청의 문제는 있지만 반복이 가능한 콘텐츠로 장점도 있다. 온라인 매체도 다양한 방법의 활용이 필요하다.

“몸 움직이는 건 어떻게 온라인으로 가능할 수 있는지 실험을 하는 중이고요. 토론회, 포럼, 강의더라도 대화형으로 하는 건 온라인으로 할 수 있고 일부분 장점도 있는데 그 이외의 것은 어렵더라고요. 그리고 실시간으로 하는 건 효과적인 측면이 한 축에 있고, 딜레이가 있지만, 대화나 상호작용이 가능하다는 장점이 있고요. 한편으로 온라인의 장점이 딱 그 시간에 있지 않아도 접할 수 있다는 거예요. (중략) 온라인을 통해 공간 제약과 시간 제약을 넘어서 수 있는 장점이 있을 수 있는데, 그런 걸 시도하지 못했던 것은 저작권이나 이런 문제가 있는 거예요.” - 김영경 대리

8 | 오프라인의 온라인 전환이 아닌 온라인 특성에 맞는 콘텐츠 개발

오프라인에서의 교육 활동을 온라인으로 옮기는 방향만 생각했으나, 온라인은 그 나름대로 특성이 있기 때문에 온라인 기반에 특화된 매체나 콘텐츠,

교육활동 개발이 필요하다.

“온라인으로 진행하는 게 오프라인을 그대로 온라인으로 옮겨오는 정도의 고민이 아니라 온라인에서 만남을 어떻게 해야 하는가에 대한 고민을 많이 해야 하는 것 같아요. (오프라인의) 온라인 복제판이 아니라 온라인 특성에 맞는 장점을 잘 살린 그런 방식에 대한 고민과 해법, 프로세스 그런 걸 만들어야 하는 게 아닌가라는 생각이 듭니다.”

“(온라인에서) 실시간 참여가 그냥 보는 게 아니라 개입할 수 있게 하고, 오시는 분들도 조금 더 적극적으로 이야기할 수 있게 요청하고요.” - 김영경 대리

9 | 문화예술교육 콘텐츠 유통의 플랫폼과 제작 지원의 필요성 제기

저작물 활용의 어려움을 해결하면서 다양한 콘텐츠 활용과 제작을 지원할 공동의 기반이 필요하다.

“온라인 콘텐츠 유통 플랫폼과 관련해서 지금 저는 유튜브보다 더 나은 대안이 있나 모르겠어요. 사람들이 자꾸 시키지 않았는데 올리는 거는 자기만족도 있지만, 나중에는 개인 활동에 대한 대가로 돌아오기도 하는 거잖아요. 그냥 혼자 생각하기에 진흥원에서 그런 시스템을 만들어서 차후에 콘텐츠를 보는 사람이 많으면 콘텐츠 만든 사람에게 (보상) 돌아가는 시스템도 어떨까요?” - 김영경 대리

10 | 환경이 바뀌었음에도 행정의 경직성으로 인한 운영의 유연성 부족

참석자 사진 촬영을 통한 회의 증빙자료와 같이 오프라인 방식의 업무 시스템이 바뀌지 않은 상황에서 온라인 기반 교육 활동은 진행이 어렵다. 통제

방식이 아니라 온라인 시스템에 적합한 유연한 행정관리 시스템을 만들어야 한다.

“하반기에 비대면 수업을 하는 곳도 있었는데 행정처리 때문에 강사님이 기관으로 와야만 하는 상황이 있었어요. 이게 나중에 강사비 정산할 때 교통비를 지급할 방법이 없으니까 (문제가 생겼어요). 행정이 현장을 못 따라가는 상황이 되어버리는 거죠. 이게 평상시처럼 돌아갔다면 문제가 안 되었을 텐데 유연성이 필요한 상황에서 행정은 못 따라가는 상황이어서 이런 과제들이 매우 산적해 있는 것 같아요. 현장 베이스로 행정에 대한 지침이 확대될 필요가 있다고 운영하면서 많이 생각이 들어요.” - 조현호 팀장

인터뷰를 통해 도출된 다양한 현안과 방안들이 있지만, 실제 문화예술교육 프로그램이 운영되는 시설 현장 관계자로서는 정보의 부족에 따른 문제점이 공통적으로 발견이 되었다. 기술적인 측면에서의 정보나 실제 활용 능력도 중요하고 다양한 온라인 교수-학습 방법도 필요하고 비대면 교육의 개념이나 전략에 대한 능력도 필요하다. 하지만 이는 시간이 필요로 하거나 별도의 예산 지원과 현장 담당자들의 노력이 요구되는 요소들이 대부분이다. 단기적으로 접근한다면 우리 기관이 아닌 다른 곳에서는 어떠한 일들이 일어나고 있고, 어떠한 방법으로 문제를 해결하고 있는지 사례를 아는 것만으로도 불안감을 줄일 수 있다. 매우 좋은 조건에서 만들어진 우수한 사례는 사실 일선 현장의 실무자 입장에서는 좋은 사례일 뿐 현실성을 인정하지 않는 경향이 있다. 하지만 비슷한 시설에서의 사례들은 본인이나 소속된 시설만 어려움을 겪는 게 아니라는 동질감도 생길 수 있다. 더 나아가 비슷한 조건에서 새로운 방법을 찾은 동료들의 아이디어는 새로운 도전을 위한 계기가 된다. 비대면 문화예술교육 현장 지원을 위한 단기간 전략은 사례의 공유와 활용으로부터 시작하는 것이 현실성을 높여줄 것이다.



[사진] 온라인 인터뷰로 만난 문화예술교육 현장 관계자

코로나 19에 따른 문화예술교육 현장 지원 방안 인터뷰 전문

인터뷰(FGI)에 참여해주신 분들

문화예술교육 참여자

모더레이터 윤동희

김서윤 | 신일초등학교 6학년, 꿈다락토요문화학교 참여

손하음 | 고양초등학교 6학년, 꿈다락토요문화학교 참여

신강우 | 오마초등학교 5학년, 꿈다락토요문화학교 참여

이규준 | 직장인 문화예술교육 참여

예술강사

모더레이터 호중훈

구본정 | 예술강사, 연극 분야

박경식 | 예술강사, 디자인 분야

박수연 | 예술강사, 국악 분야

박숙희 | 예술강사, 무용 분야

문화예술교육 운영단체

모더레이터 추미경

김상규 | 문화예술교육연구소 플레이 대표

오선미 | 한예술치료교육연구소 소장

현혜연 | 중부대학교 사진학과 교수

문화예술교육 현장 관계자

모더레이터 김혁진

김영경 | 인천문화재단 문화예술교육지원센터 대리

이희영 | 강릉보육원

조현호 | 한국노인종합복지관협회 팀장

| 문화예술교육 참여자 인터뷰 기록

일 시 2020. 10. 24.(토) 14:00

장 소 줌(zoom)을 이용한 비대면 화상회의

참석자 - 모더레이터 : 윤동희 (문화예술교육 전문가, 작가)

- 꿈다락 토요문화학교 ‘크크키키 스피노프 나의 마을에 놀러와요’ 프로그램

참여아동과 학부모 : 신강우(오마초 5학년)와 아버지,

손하음(고양초 6학년)과 어머니, 김서윤(신일초 6학년)과 어머니

- ‘크크키키 스피노프 나의 마을에 놀러와요(운영단체 중부대학교)’ 프로그램

연구 및 강사진

윤동희 친구들, 오늘 ‘크크키키 스피노프 나의 마을에 놀러와요’에 참여한 친구들과 같이 온라인 문화예술교육에 참여해보니 어떠했고, 이전과 어떻게 달랐는지, 앞으로 어땠는지 이야기 나누는 시간이에요. 지난주에 수업이 끝났다고 들었는데, 수업을 끝낸 소감 이야기 해볼까요?

신강우 저는 항상 즐거웠고, 한주 한주 할 때마다 조금씩 발전해 나가면서 그게 보였었는데, 막상 끝나고 나니 허전하고 서운했어요.

손하음 창작하는 것도 재밌었고, 내년엔 중학생 반도 만들었으면 좋겠어요.

김서윤 저는 이번 프로그램이 새롭고 창의적이고 학교 수업과 관련 있는 것 같았어요.

윤동희 끝내고 난 지금 아쉬운 마음들을 이야기 해주었는데, 다음에 이 프로그램을 듣지 못했던 친구들에게 프로그램을 소개해준다고 생각하고, 크크키키 프로그램에 대해 소개해 줄 수 있어요?

김서윤 크크키키 프로그램은 지속 가능한 마을의 주제에 관하여 여러 마을에 대해 같이 이야기해보고 발문도 의견을 나누어보는 재밌는 시간이었어요.

신강우 제일 좋게 느꼈던 점은 한주 한주 프로그램이 잘 짜여졌던 것 같아요.

윤동희 선생님과 만나서 할 때랑 온라인으로만 할 때 어떤 점이 달랐어요?

신강우 만들기 같은 거 하는 시간 동안에 친구들이랑 이야기하면서 했었는데, 온라인으로 하니까 만들기를 하는 동안 수다를 떨기보다는 집중할 수 있었던 것 같아요. 영상도 놓친 부분 있었을 때 다시 볼 수 있어서 좋았던 것 같아요.

손하음 온라인은 선생님이 이야기하시니까 자유롭게 이야기는 못 하지만, 그래도 자주 해서 재밌었는데, 직접 만나야 재밌을 것 같아요.

김서윤 저는 작년에 참가해서 이번이 2번째 참가하는 건데, 작년에는 크크키키의 광장의 주제이고 이번에는 마을이 주제예요. 작년에는 오가는 이동 시간이 있었고 소요되는 시간들이 있었는데, 온라인으로 하니 수업만 하고 끝나서 편리하고 좋았던 것 같아요.

윤동희 온라인으로만 수업했을 때 아쉬웠던 점은 또 무엇이 있었을까요?

신강우 같이 모여서 하면 모둠 활동을 하잖아요, 같이 만나서 하지 않다 보니 시간도 오래 걸리고 허전한 점이 있었어요.

윤동희 강우는 모둠 수업하는 친구들과 교감이 없었다는 점 아쉽다고 해주었네요.

손하음 온라인 줌(zoom)으로 하게 되니 친한 친구들과 반이 나뉘져서 아쉬웠어요.

윤동희 바다반, 태양반이 서로 만날 수 있는 시간이 없었겠네요.

김서윤 질문이 좀 빨리빨리 진행이 안 되었던 것 같아요.

윤동희 온라인으로 진행하면 좀 더 빨리 진행될 것 같은데, 그렇게 느꼈던 이유는 왜일까요?

김서윤 만나서 하면 다른 친구들의 의견처럼 모둠 활동도 하고 다 진행을 하고 집으로 다시 돌아갔잖아요, 온라인으로 하니 그때 생각했던 것들을 자세히 못 말할 수도 있고, 남은 시간 동안 계속 이야기할 수도 있고 한데, 온라인으로 하니 끝나고 화면을 종료하니 다시 들어가서 질문을 할 수도 없고 아쉬운 점이 많았던 것 같아요.

윤동희 맞아요. 처음 물어봤을 때 생각이 나지 않고 나중에 생각나는 경우가 있죠. 선생님도 그런 경우가 많은데, 그게 아쉬울 수 있네요. 우리 친구들 이야기 들어보고 하니 문화예술교육 온라인으로만 진행하는 것 걱정이 많았었는데, 우리 친구들 코로나나 이런 것이 생겼을 때 온라인으로만 만나게 된다면 어떨 것 같아요. 수업에 대한 흥미가 떨어질 염려가 없을 거 같다고 생각하나요?

윤동희 수업을 고르는 기준은 어떤 것이예요?

김서윤 저는 작년도 그렇고 이번도 그렇고 부모님이 먼저 권하셨어요. 한번 내용을 보니 흥미가 생기기도 했고, 재밌겠다는 생각이 들어서 해봤는데 너무 좋았어요. 처음에 아파트에 같이 사는 친구가 있었는데, 그 친구가 말해줘서 엄마한테 물어봤는데, 재밌을 것 같고, 여러 사람이 많이 참여해서 좋을 것 같아서 3년째 참여하고 있어요.

신강우 부모님께 추천을 먼저 받았는데, 새롭고 배우지 못한 처음 보는 주제니까 어떤 내용인지 궁금해서 신청하게 되었어요.

윤동희 우리 학교에서 경험할 수 없는 것을 한 거예요? 지난주에 끝나서 생생하게 기억하고 있는 프로그램에 대한 이야기를 하면 더 재밌을 것 같아요. 크크키에서 가장 재밌었던 일 이야기해볼까요?

손하음 온라인으로는 마을 만들기가 제일 재밌었고, 직접 다니는 것은 축제가 제일 재밌었어요.

윤동희 하음이는 어떤 역할을 했었나요?

손하음 저는 고산지대를 선택해서 지속 가능한 마을을 만들었어요.

신강우 만들기를 하다가 선생님이랑 친구들이랑 같이 자기 의견도 이야기하고 새로운 의견도 들어보고 하는 게 재밌었던 것 같아요.

윤동희 의견 중에 가장 기억에 남는 의견이 있었어요?

신강우 선생님이 다른 친구의 마을을 보고 내주신 의견인데, 그 친구가 선택한 것이 고산지대를 선택했는데, 집과 집을 오가는 다리를 설치했다는 의견이 흥미로웠어요.

김서윤 저도 다른 친구들처럼 만들기가 좋았어요. 그리고 만든 것을 가지고 의견을 나누는 게 좋았어요.

윤동희 온라인 수업으로 할 때 어떤 점을 해주셨구나, 요런 부분을 해주셨으면 좋겠다 하는 부분도 있었나요? 이런 점이 아쉬웠거나 부탁드립니다 싶은 점이 있었는지?

신강우 만약에 기술적으로 발전이 된다면 4D로 수업을 해본다면 실제로 수업을 하는 것처럼 해볼 수 있을 것 같아요.

윤동희 그러네요. 뭔가 만들기를 하는 과정이 있으면 강우 말대로 우리가 빨리 발전해야겠네요.

손하음 선생님을 직접 만나고 싶어서 중부대가 가까워서 찾아가 수 있긴 한데, 시간이 안 나서 아쉬웠어요.

윤동희 하음이는 친구들을 만나지 못한 아쉬움이 컸나 봐요.

김서윤 아쉬운 점은 온라인으로 하다 보니 같이 뭔가를 주거나 건네거나 받거나 하지 못해 아쉬웠어요.

윤동희 정말 아쉽네요. 서윤이 친구 이야기 들어보니 뭔가를 나눌 수 없다는 게 온라인 수업의 한계가 아닌가 하는 생각도 서윤이 덕분에 하게 된 것 같아요. 온라인 수업에서 나눌 수 없는 것을 극복하는 방법이 무엇이 있을까요? 우리가 또 이렇게 온라인 수업을 하게 될 때 친구들 의견이 중요한 열쇠가 될 것 같아요. 나눌 수 없다는 서윤이 친구 이야기를 듣고 이렇게 해결하면 좋지 않을까 하는 생각이 있나요?

손하음 선생님들이 대학에 계시는 시간을 공유해서 놀러 가면 좋을 것 같아요.

윤동희 친구들 일상으로 돌아가서 이야기해 볼까요? 코로나 이전과 지금의 상황에서 달라진 점이 크게 있나요?

김서윤 서로 만날 수 있는 시간이 줄어들었어요.

신강우 아무래도 마스크 쓰는 등 개인 방역을 지키는 것을 일상적으로 하고 있는 것 같아요.

손하음 코로나 없었을 때에는 좋은 점이 놀러 다닐 수 있고, 코로나 생긴 뒤에는 그래도 겨울이니까 추운 것을 방지할 수 있을 것 같아요.

윤동희 코로나가 없다면 무엇이 하고 싶는지 이야기해 볼까요?

신강우 어딜 좀 가고 싶어요. 여행이요.

윤동희 여행을 못 간 지 오래되었죠?

신강우 네, 한참 되었어요.

손하음 코로나 끝나면 친구들이랑 마트 같은데 놀러 가고 싶어요.

김서윤 저도 여행을 떠나고 싶어요. 미국 뉴욕에 가고 싶어요.

윤동희 그럼 우리 다시 친구들이 참여한 꿈다락 이야기로 돌아가 볼게요. 또래 친구들은 이런 걸 좋아해요. 라는 아이디어를 주면 좋을 것 같아요. 친구들이 꿈다락 토요문화학교의 기획자라 생각해보고 아이디어를 내볼까요? 친구들이 참여하면서 재밌었고, 인상 깊었던 점은 무엇이었을까요? 사실 선생님은 온라인 수업을 들으면서 친구들이 불편했을까 걱정을 했었는데, 이야기 들어보니 걱정할 필요가 없었겠다는 생각이 들었어요. 온라인으로 선생님과 친구들과 만나면서 좋은 관계가 이루어졌을까 궁금하기도 함. 그만큼 선생님들이 친구들에게 정성을 들이기 때문이라는 생각이 들었는데요, 그래서 온라인으로도 문화예술교육이 가능하다는 것을 알려준 것 같아요. 내년도에는 어땠으면 좋겠다는 아이디어 한가지씩 내볼까요?

김서윤 지금은 지속 가능한 것에 공부를 해보았는데, 그것보다는 지금의 지구온난화에 대해 수업을 해보면 좋을 것 같아요.

손하음 학교에서 코로나 방역하려고, A와 B조로 나누었는데, 크크키기도 반을 나누어서 소수의 인원으로 직접 만나서 했으면 좋겠어요.

신강우 쓰레기에 대해 알아보고 싶어요. 이번에도 살짝 배우긴 했는데, 살짝 하니 아쉽기도 했고 요즘 가장 문제가 되는 게 재활용에 대한 것이잖아요. 그런 것도 배우고 싶어요.

윤동희 하음이는 인원을 나누어서 가끔씩이라도 만났으면 좋겠다는 의견을 냈지만, 내년에도 온라인으로 진행해도 참여할 의사가 있나요?

모두 네

윤동희 선생님들 직접 만나면 무엇을 하고 싶어요?

손하음 그동안 무엇을 했는지, 코로나 끝나면 무엇을 하고 싶은지 다 캐묻고 싶어요.

신강우 지금까지 어떤 프로그램 했는지 궁금해요.

김서윤 간단한 안부도 묻고 다른 이야기도 하고, 내년에 어떤 프로그램 할 것인지 여쭙고 보고 싶어요.

윤동희 같은 반 친구들은 온라인으로 만났던 거죠? 화면으로만 만났던 친구들과 하고 싶은 것이 있을까요? 하음이는 바람반 친구들을 만나면 뭘 하고 싶어요?

손하음 먹을 것도 사 먹고, 게임 하고 싶어요

신강우 따로따로 만들었던 마을을 다 같이 만들어보고 싶어요.

김서윤 저는 큰 종이에다가 무언가를 같이 그린다거나 생각했던 마음을 같이 그려본다거나 하고 싶어요.

윤동희 오늘 서로 처음 만나는 친구들이잖아요. 이 시간이 많이 어색해요?

모두 그렇진 않아요.

윤동희 온라인 수업으로 참여했을 때 불편한 점에도 불구하고 참여할 의사가 있는 거죠?

모두 네

윤동희 만약에 온·오프라인이 모두 열린다면?

모두 오프라인이요

윤동희 역시 우리는 만남이 필요하죠. 올해 진행해주신 꿈다락 선생님들께 하고 싶은 말 있나요?

김서윤 지금까지 수업해주신 것 너무 감사했고, 다음에 또 프로그램이 열린다면 동생을 보내겠습니다.

손하음 안될 것 같지만 중학교 3학년 반까지 만들었으면 좋겠어요.

신강우 다음 해에도 재밌는 프로그램 만들어 주시고, 다음번에는 꼭 같이 만나서 수업해요 라고 전하고 싶네요.

윤동희 서로 친구들끼리 이렇게 만나는 것도 인연인데, 서로에게 궁금한 점들 없나요?
바다 반이나 태양반 친구들에게 궁금한점의 무엇일까요?

손하음 몇 학년인지 궁금해요.

신강우 5학년이요

김서윤 6학년이요

김서윤 하음이한테 물어볼 수도 있는데, 하음이 너 혹시 작년에 여기 참가했었어?

손하음 응

윤동희 하음이는 서윤이 기억나요?

손하음 나도 이름은 기억 안 나는데, 목소리는 기억나요.

윤동희 강우도 누나들에게 물어봐도 되고, 다른 반 친구들에게 물어봐도 돼요

신강우 누나들 6학년이니까 어느 중학교 갈지도 궁금하고, 김서윤 누나의 얼굴(카메라 활성화 안 되어)이 궁금해요.

윤동희 꿈다락을 참여하지 않은 친구들에게 꿈다락에 참여하라고 추천하고 싶은 말은?

신강우 처음에는 하고 싶지 않을지 모르겠지만 해보면 아니까 일단 해보라고 하고 싶어요.

김서윤 이 프로그램은 보는 거랑 똑같이 하면 되게 재밌고, 살면서 많은 도움이 될 거야.
기억도 많이 나고

손하음 만약에 내년에도 하면, 여자친구들과만 들을 거예요.

윤동희 좋아하는 친구들과 같이하면 좋겠다는 생각을 한 것 같아요. 여러분들이 들은 수업을 문화예술 수업이라고 해요. 우리 친구들이 생각하는 문화예술은 뭐라고 생각하나요?

김서윤 저는 창작이라고 생각해요. 무엇이든지 만들어낼 수 있을니까.

신강우 할 때마다 새로운 것 같아요. 주제도 다양할 뿐 아니라, 같은 주제라고 언제 어떤 나이에 참여하느냐에 따라 새롭게 다가오는 것 같아요.

손하음 문화예술이 상상이 있어야지 가능할 것 같아요.

윤동희 그러면 문화예술이 혹시 사람들에게 필요한 이유가 있을까요? 우리가 하는 문화예술이 우리에게 필요한 이유?

신강우 문화예술이라는 것이 하다 보면 다른 생각도 떠오르는 것 같아서 다른 것을 발명해 내는 데 좋은 영향을 끼치는 것 같아요.

김서윤 이런 문제들은 학교에서는 잘은 알려지지 않는데, 나중에 사회에서 성장하는 데 도움을 많이 줄 것 같아요.

손하음 인생에서 재미를 느껴야 하니, 제가 미술을 제일 좋아하는데 미술이 있으면 인생이 좋은 것 같아요.

윤동희 우리 친구들 모두 철학자 같아요. 이야기 들어보니 문화예술이 필요하다고 생각되는데, 온라인으로 하게 되면 가능할까 하며 걱정하는 친구들에게 먼저 수업을 들은 선배들로서 해주고 싶은 이야기가 있나요?

김서윤 온라인으로 해도 오프라인으로 했던 것보다 장점도 많고, 어쩌면 단점도 있지만, 어느 정도 익숙해지면 좋을 수 있어. 한번 꼭 해봐

손하음 크크키키가 하나밖에 없으니까 이게 기회가 한 번뿐이니까 꼭 신청했으면 좋겠어.

신강우 온라인에 대한 것은 오프라인보다는 자기가 원하는 만큼 얻을 수 있는 것 같아요. 자기가 하려는 것에 따라 더 잘 얻을 수 있고, 더 못 얻을 수도 있는 것 같아요.

윤동희 긴 시간 동안 이야기 나눠줘서 정말 감사해요. 친구들이 해준 이야기를 잘 담아서 프로그램 준비하도록 노력하겠습니다.

윤동희 이번에는 부모님들과 이야기 나눠볼게요. 부모님들 시간 내주셔서 감사하고요, 친구들이 꿈다락 참여하는 것을 지켜보시며 느꼈던 점은 이야기 해주시면 좋을 것 같아요.

신강우 아버지 문화예술교육이다 보니 학교에서 진행한 수업들은 온라인으로 했을 때 크게 문제가 없겠다 했는데, 문화예술교육은 체험해보는 것이라 이게 과연 온라인으로 잘 될까 하는 생각은 했었습니다. 1차시, 2차시 박스 언박싱 하면서 진행하시는데, 너무 잘 준비하셨더라고요. 마지막에 강우가 마을만들기로 큰 결과물 만드는 것 보니까 준비하면서 생각도 많이 하셨던 것 같고 문화체험 수업도 온라인이 가능하겠다 느낀 것 같아요.

손하음 어머니 지금 크크키키 프로그램을 세 번째 참여하는 건데, 그전에도 너무 좋아서 기대를 하고 신청했어요. 코로나가 확산되면서 못할 것 같다고 생각했었는데, 준비를 잘 해주셔서 가지고 발 빠르게 대응하신다는 생각이 들었고, 월요일부터 금요일까지 온라인 수업을 하느라 신경을 쓰는데, 토요일까지 온라인 수업을 해야 하나 하는 생각이 들어요. 그런데 학교 온라인 수업에 적응한 뒤, 크크키키 온라인 수업에 참여하다 보니 적응하기가 편했고, 준비를 많이 해주셔서, 월~금까지 수업을 하며 쌓였던 스트레스가 토요일 문화예술 수업을 통해 해소도 되어 좋았습니다.

김서윤 어머니 서윤이도 올해가 두 번째 참여입니다. (어머니인)제가 예전에 중학생 때 중부대에서 하는 수업을 참여했어요. 그때 좋았던 기억이 나서 서윤이에게도 기회를 주고 싶어서 작년부터 신청했고, 교과목 이외의 주제를 다루고 있으니 교과를 통합한다고 볼 수도 있고, 교과목을 벗어난다고 볼 수도 있어서 그 내용에 기대를 가지고 참여했는데, 아이들 결과물 보니 엉뚱하기도 하지만 아이들만이 할 수 있는 주제 다루고 있는 것 같아서 좋았어요. 온라인 수업이 가능할까 하는 의문을 가지고 있었는데, 어떻게 보면 오프라인으로 할 때에는 현장에서는 아이가 무엇을 하는지 잘 알 수 없었으나 온라인으로 참여하는 이번 같은 경우는 끝나고 나서 결과물 보거나 과제를 보면서 이야기 나눌 수 있어서 좋았던 것 같아요. 평소에 서윤이가 관심 있었던 에너지, 환경, 공정무역에 관한 주제를 다루어서 좋았던 것 같아요.

윤동희 코로나 이전과 이후가 일상에서 많은 변화가 일어난 것 같은데, 어떻게 달라졌는지 이야기 나누어볼까요?

신강우 아버지 가장 큰 것은 집에만 있는 것이예요. 학교생활도 온라인으로 만나긴 하지만 반 친구들 전체를 모두 만난 것은 이번 주 월요일인 것 같아요. 남자 친구이니 만나서 부대끼고 놀고 하는 게 필요한데, 그런 게 전혀 없었던 한해이고, 친구들끼리 만나고 소통하는 그 자체가 교육인데 그런 것들을 할 수 없는게 큰 변화입니다.

손하음 어머니 아이들이 친구들 못 만나는 것은 갑작스럽긴 한데, 공부나 취미생활은 자기가 스스로 발견하고 해야겠다는 생각 많이 들었어요. 하음이는 스스로 놀이하는 것을 좋아해서, 코로나 때문에 집에 오래 있었지만, 오래 있으면서 깊게 놀이할 수 있는 것이 좋았고, 학교 가서 친구 만나니 더 반가워하는 것 같았습니다.

김서윤 어머니 코로나 이후로 좋은 점 나쁜 점 이렇게 본다면, 어려운 점은 모든 것을 온라인으로 해결해야 하므로 자기주도력이 시험대에 올랐다고 보여져요. 실내에 머무는 시간이 많다 보니 모든 것을 가정에서 해결해야 하는 점이 많은 것 같고, 스스로 하거나 부모의 참여로 해결해야 하는 점이 많은 것 같고 학습 공백이 우려되는 점도 있습니다. 좋은 점으

로 보자면 아빠와 엄마가 재택근무를 하면서 서로에 대해 자의 반 타의 반 지켜보는 시간이 길어지고 함께 해야 하는 활동이 많아지는 점인 것 같습니다.

윤동희 서윤이는 아까 동생을 보낸다고 했는데, 나이가 어떻게 되나요?

김서윤 어머니 동생은 4학년인데, 누나가 하면서 자기도 하고 싶다고 하고 있어요.

윤동희 4학년 남자 친구는 코로나를 어떻게 적응하고 있을지? 여자친구들과 다른 점 있나요?

김서윤 어머니 온라인 수업에 대한 스트레스를 많이 받는 것 같아요. 본인이 뭐 하나라도 놓치지 않았을까 하는 불안감이 월요일 아침이 되면 강해지더라고요. 온라인 수업을 시작하면 어떻게 해야 하나 하는 것이 있고, 누나랑 다르게 수업이 끝나면 유튜브로 바로 넘어가는 빈도수가 있고, 그것에 대해 담임선생님과 이야기해보니 그런 아이들이 많이 있다고 하시더라고요. 밖으로 나가서 야구하고 축구하고 놀고 싶은 욕구가 강한 친구였는데, 바깥 활동이 자제되다 보니 그리워하는 마음이 있어요.

윤동희 문화예술 프로그램 보내주신 부모님들 남다르시다고. 생각하는데, 어떻게 이런 프로그램을 추천해주셨는지 궁금합니다.

신강우 아버지 제가 많이 신경 써 준 것은 아니고, 엄마가 그런 쪽으로 관심 있게 많이 찾아보고 해서 이런 것 참여가 자연스러웠던 것 같아요.

손하음 어머니 처음에 시작할 때는 친구 엄마랑 한번 해볼까 하고 기대 없이 신청했는데 첫째에 너무 좋아서, 하음이기도 너무 좋아하고, 올해도 온라인이어서 많이 기대는 안했는데, 동생들도 하음이가 만든 것을 가지고 설명도 해주고, 같이 놀이처럼 하고 신기해하고 해서 좋았어요. 그리고 크크키 선생님들 만나러 중부대에 놀러가면 안되냐고, 인사도 하고 싶고 놀고 싶다는 친구랑 같이 간다고 해서 나중에 그러라고 했어요.

윤동희 그런 모습 보시면 어떠세요? 뿌듯하실 것 같아요.

손하음 어머니 네, 많이 뿌듯하고요, 중학생 때도 참여하고 싶어요.

김서윤 어머니 아이들이 자라면 저희 때와는 다른 시대를 살아갈 것 같아요. 직업에 대한 경계도 허물어질 것 같고, 그러다 보면 문화예술교육은 어느 분야에나 적용될 수 있는 훈련과정이라 생각되어서, 올해 온라인이긴 하지만 아무래도 얻어갈 것이 많을 것 같다는 생각에 신청하게 되었습니다.

윤동희 서윤이 어머니께서 문화예술교육이 미래에 친구들이 살아가는 데 필요할 거라고 말씀해주셨는데, 문화예술교육이 아이들에게 필요하다는 지점을 이야기 해주실 수 있을까요?

신강우 아버지 필요합니다. 우리나라가 성장 위주의 사회로 도시의 모습이 아파트라 삭막하고, 아이들이 교육을 받고 사회에 진출하고 나서 사회를 바꾼다는 말이에요. 그런 것을 생각하면 문화예술교육이 우리 아이의 세계를 만드는 역할이라고 했을 때, 바라보는 모습이 바뀐다고 생각해요. 우리가 현재 누리고 있는 것은 아버지 세대의 것들이고, 점차 세대가 바뀌고 다른 교육을 받은 세대들이 미래를 바꾸는 것이라 생각해서 이런 교육을 매우 중요하다고 생각해요.

손하음 어머니 크크키키 프로그램을 처음 접했을 때는 막연했는데, 체계적으로 잘 준비해주셔서 좋았고, 아이들이 학습하는 것도 중요하지만 스트레스도 해소하고 감성적, 다중지능적으로 접근하는 차원에서 문화예술이 중요하다고 생각해요. 그게 나중에 살아갈 힘이 된다는 생각이 들어요. 또 프로그램이 멘토링처럼 되어 있어서 아이들이 시간이 흘렀을 때 자기가 이런 프로그램 참여했었지 하는 따뜻한 기억이 될 수 있을 것 같고, 그런 기억으로 어른이 되어서 다른 아이들에게 나눠줄 수 있고 재능 기부해줄 수 있고, 직업이 다 바뀔 수 있는데, 문화 예술적인 부분이 하우이가 컸을 때 직업으로 연결할 수 있지 않을까 기대가 됩니다.

윤동희 살아가는 힘이 중요하죠. 말씀하신 것처럼 행복한 기억을 많이 가진 친구들이 힘든 일이 있었을 때 회복력이 빠른 것 같아요. 문화예술교육이 그런 힘이 된다면 좋을 것 같아요.

올해 코로나로 인해 새로운 세계의 실험대에 올랐다고 생각됨. 내년에도 온라인으로 계속된다면 아이들을 지켜보신 부모님들께서는 온라인으로 문화예술교육이 된다면 예측할 수 있는 문제점이 있다면 이야기 해주시면 좋겠어요.

신강우 아버지 문제점이기보다는 희망적인 그것을 자주 봤어요. 친구들끼리 서로 공감하는 부분, 여러 가지 부족했던 점이 많이 나왔어요. 같이 만들어야 하는데, 따로 만 들어서 각자 소개해주는 정도의 소통이 다였던 것 같아요. 같이 모여서 만드는 활동이 줌(zoom)을 통해서만 하는 것이 아니라 기술적인 것이 발달해서 자기가 만든 것을 휴대전화 앱을 이용해서 파일로 보내고 각자의 것들이 합쳐져서 영상에서 그래픽으로 합쳐지고, 무궁무진하게 합쳐질 수 있다고 생각해요. 이런 기술적인 것들과 기반이 조성이 된다고 하면, 전혀 문제없이 더 좋은 환경 속에서 편하게 교육할 수 있지 않을까 더 희망적이라 생각합니다.

윤동희 아이들 인터뷰에서 강우가 4D로 수업을 했으면 좋겠다는 아이디어 냈었는데, 온라인에서 하지 못하는 소통도 기술적인 해결이 된다면 가능할 것이라는 이야기 해주셨어요.

손하음 어머니 저도 같은 생각이었는데, 개학을 하고 학교에 가서 친구들 만나고 활동을 하고 제일 좋았던 시간이 언제냐고 했더니 같이 공놀이를 한 시간이라고 했어요. 어차피 어쩔 수 없는 상황이지만 대면적인 것도 중요한 것이라, 이런 상황이 계속 이어진다면 적응해야 하겠지만 소수라도 아이들이 서로 접촉하고 대화하는 게 필요하겠다는 생각이 들었어요.

윤동희 하음이도 인원을 제한해서라도 안전하게 만났으면 좋겠다는 의견을 주었어요.

김서윤 어머니 온라인 수업에 솔직히 반대하는 입장이고 부정적인 것을 먼저 생각하는 기성세대의 입장입니다. 문화예술교육도 온라인이 될까 하는 우려가 있었는데, 아이들을 보니까 어린 나이부터 온라인 매체를 접했기 때문에 이 상황을 그대로 받아들이고 흡수할 수 있었던 것 같고, 선생님들이 보내신 상자를 보면서 감동을 했는데, 어떤 수업을 진행할 것인가 마스터 플랜이 다 짜여져 있고, 그게 미리 준비 되고, (학교 온라인 수업에서 뭐를 하세요 하는데 준비가 되어 있지 않으면 수업에 집중할 수 없는 경우가 있는데,) 이번엔 크키키 프로그램 참여하면서 모든게 준비가 되어 있으니까 바로바로 진행이 되고 바로 흡수할 수 있구나 느꼈어요. 이 수업은 배워간다고 보다는 내 생각을 펼칠 수 있는 수업이라면 온라인으로 진행하더라도 준비만 미리 되어 있다면 잘 될 것 같다는 생각이 들었어요.

윤동희 세 학부모님의 말씀을 들어보니 저희가 걱정한 것 보다 희망적이라는 생각이 많이 드네요. 마지막으로 문화예술교육을 연구하고 진행하는 선생님들께 부탁, 당부하고 싶은 말 있으실까요?

신강우 아버지 고생 많으셨고, 앞으로 더 열심히 해주시고, 다양한 선택을 할 수 있도록 프로그램이 많아졌으면 좋겠습니다.

손하음 어머니 어떻게 이렇게 빠르게 프로그램도 준비 잘하시고 온라인으로 할 수 있게 해주셨는지 감사한 마음이 많이 들고, 예체능 학원도 못가서 문화예술적인 부분은 끝났네 라고 생각했는데 그게 채워져서 뿌듯하고, 감사합니다.

김서윤 어머니 저도 수업을 매시간 지켜본 것이 아니라 선생님께 바라는 점이 있다면 아이들이 다 이야기했을 것 같고, 아이가 학교 수업보다 집중하는 모습을 보면 선생님이 세심한 배려와 관심이 많이 있었구나, 아이가 올린 과제물에 댓글 달아주시는 걸 보면, 그런 관심이 앞으로 온라인이 계속된다면 아이들의 흥미를 끌 수 있는 요소가 되지 않을까 생각했습니다.

윤동희 이렇게 시간 내주시고 소중한 의견 주셔서 감사합니다. 이상으로 마치겠습니다.

일 시 2020. 10. 25.(일) 19:00

장 소 줌(zoom)을 이용한 비대면 화상회의

참석자 - 모더레이터 : 윤동희(문화예술교육 전문가, 작가)

- 직장인 문화예술교육(우드카빙 프로그램) 참여자: 이규준

윤동희 코로나 이전과 이후의 문화예술교육 참여에 대해 달라진 점, 온라인 참여 활동이 이전과 어떤 것이 달랐고 앞으로 어떻게 하면 좋을지 의견을 듣고 싶어서 자리를 마련했습니다. 이규준님께서 참여하신 수업은 어떤 수업이었는지 소개 부탁드립니다.

이규준 예술 토크에서 하는 우드 카빙 초급반에 참여하고 있습니다. 수업을 듣기 시작한 지 2번째고, 다음주가 3주예요. 초급반은 3주 과정으로 다음 주가 마지막이 될 것이고, 그 이후에 심화반 신청해 놓은 상태입니다.

윤동희 그럼 참여하고 계신 것은 직장인 문화예술교육으로 퇴근 이후에 수업이 진행되나요?

이규준 금요일 저녁 7시 반 수업이어서 일찍 퇴근해서 집에서 접속하고 있습니다. 다른 요일에도 늦게 퇴근하는 것은 아니어서 무리한 것은 아닌데, 집까지 거리가 있다 보니 서둘러 오긴 합니다.

윤동희 온라인 수업해보니 어떠세요?

이규준 온라인 수업 처음 들어보긴 하는데요, 전에 다른 직장인 교육을 한 적은 없지만, 관심이 있어서 다양한 동호회 활동을 하긴 했는데, 면대면과 비대면은 사람들을 만나볼 수 없다는 점이 아쉬운 점이 있어요. 수업을 진행하는 선생님과도 얼굴을 직접 보거나, 같은 현

장에 있으면서 느껴지는 경험은 다르다는 생각이 좀 들고요, 아마도 선생님 별로 과정별로 느낌이 다르다는 생각은 들어요. 현재까지 수업을 진행하는데 전혀 지장도 없고, 말씀도 잘 해주시고, 잘 짚고 넘어가 주셔서 수업 자체는 잘 듣고 있습니다.

윤동희 생각보다 온라인 수업으로 해서 불편한 점은 없으신 거 내요?

이규준 약간 불편한 점은 제가 듣는 수업이 조각하는 수업이다 보니 제가 조각을 하면서 중간에 점검할 때 카메라에 모양을 비추어서 어떤 모양인지, 아니면 제가 작업하는 것도 카메라에 비추어서 이 정도 하면 잘했는지 이런 것을 여쭙봐야 하다 보니, 화면상으로 모양새 라던가 제가 조각을 제대로 했는지, 느낌과 질감 이런 것을 현장에서 확인하는 것보다는 상대적으로는 떨어진다고 생각해요.

윤동희 저도 조각은 실제 만지고 눈으로 보고 듣는 피드백이 중요할 것 같아는 생각이 들어서 가능할까 하는 생각이 드는데, 말씀해주시는 것 보니 불가능한 것은 아니네요. 직장을 다니셔서 일상이 바쁘실 텐데 그런데도 이런 문화예술 활동을 선택하신 이유가 무엇일까요?

이규준 저는 이 전부터 조각을 배워보고 싶은 마음이 있었고요, 오프라인으로 수업을 듣고 찾다 보면 장소가 수월한 곳에 있지는 않더라고요. 그래서 수업을 듣기 위해 이동을 해야 하고, 실제 현장에 가서 수업을 듣게 되면 조각 같은 경우 원데이클래스가 비용이 비싼 편이예요(정확히 가격은 모르지만 20~30만원되는 것으로 알고 있음). 이동 시간(갔다와 귀가하는 시간), 수업을 참여하면서 지급해야 하는 비용 측면에서는 온라인 수업이 훨씬 저렴하다는 생각이 듭니다.

윤동희 온라인 수업이 좋은 점이 있네요. 어제 초등학생 참여자들 만났는데, 그 친구들도 왔다 갔다 하는 시간을 줄일 수 있다는 이야기 하더라고요. 우리가 걱정만 하던 온라인 수업도 참여자들에게는 다르게 다가올 수 있다는 점이라는 생각이 들었습니다.

이규준 현장에 가서 수업을 들으시는 분들이 새로운 기술을 배운다거나 새로운 활동에 참여하면서 익히고자 하는데 많은 분이 부끄럽기도 하고, 어색하기도 하고 하셔서 그런 면에서 온라인이 소통이 제한적이긴 하지만 어떤 분들은 그게 더 편하다고 생각하실 수도 있어요.

윤동희 그럼 지금 몇 분 정도 참여하고 계신가요?

이규준 지금 10여 명 정도가 참여하고 있는 것으로 알고 있고요. 다만 온라인으로 하다 보니 운영하시는 분들이 전체 대화방을 통제하고 계셔서 참여자들이 말하고 싶다고 손들고 하지 않는 이상 마이크를 안 켜주세요. 대신 채팅창이 열려 있어서 채팅으로 의사소통하고 있는데 대신 다른 참여자분들과 친분을 쌓을 수 있는 기회는 상대적으로 없기는 하고, 다만 나는 여기 집중해서 하겠다는 분들에게는 더 좋은 환경이 아닐까 싶습니다.

윤동희 그러면 선생님과만 커뮤니케이션이 되지만 참여자분들과는 그런 기회가 없으신 거군요?

이규준 서로 알아갈 시간은 없다고 봐야죠.

윤동희 사실 직장을 다니시면서 같은 취미를 가진다는 것은 친해질 수 있는 그런 기회인데 아쉬울 수 있을 것 같아요.

이규준 네, 제가 최근 들어 운동을 시작한 지 2주가 되었는데, 같이 부딪히고 같이 운동을 하는 환경이다 보니 그분들과는 앞으로 기회가 된다면 서로 교류할 수 있고 친분을 쌓을 수 있다는 여건이 된다는 점은 차이가 있죠.

윤동희 문화예술교육 현장에서 만난 참여자들이 성인 같은 경우에는 이후의 활동을 이어가는 점들이 있는데, 비대면 수업에서는 그렇게 되기는 힘들 수 있겠네요.

이규준 강사와 안면이 트이고, 제가 듣는 수업은 기간이 짧은 수업이다 보니 만약 제가 이 강사의 수업방식이 마음에 든다고 하면 강사님을 중심으로 연결되어 나가지 않을까 하는 생각이 듭니다.

윤동희 조각하는 취미를 가지신 직장인 너무 멋지신 것 같은데, 그전에도 다른 문화예술 교육프로그램 참여하신 적 있나요?

이규준 정부 지원 사업 형태로 참여한 적은 없었고, 이 분야에 관심이 있어서 연극동호회 2년 정도 하고, 관심이 있어서 스윙 댄스도 하고, 1년 반 가량 재즈댄스도 해보았어요.

윤동희 직장생활을 매일 하면 지치는 것 같은데, 하고 싶은 것을 하는 게 쉽지 않은데 좋아하는 것을 실천에 옮기는 게 힘든 일인데 그런 에너지는 어떻게 찾으시나요?

이규준 직장에서의 자아실현과 개인적인 제 삶에서 자아실현이 반드시 필요한 것 같아요, 제가 마음이 행복한 뭔가를 찾아야지만 그게 제 삶에 더 가깝다는 생각이 들고, 거기서 에너지가 나온다고 봐요. 몸에 좋은 것을 찾아서 먹는 거보다 제가 즐거워 보이고 새로운 것을 시도해 보고 싶다는 것은 도전해보고, 그 과정에서 저랑 안 맞는 것도 있고 재능이 안 되어 실력이 안 되는 것도 있지만 그 과정이 재밌는 것 같아요. 동호회 활동도 많이 해보고 했지만, 그 과정에서 다양한 분들과 만나서 부딪히는 게 다른 사람에 대한 이해도 높일 수 있고, 다른 분야에 대해서도 배울 수 있는 기회도 되다 보니 새로운 것 하나하나 제 몸을 쓰면서 작지만 약간이라도 이루었을 때 좀 더 기쁨도 느낄 수 있고 성취감도 있고, 회사에서도 또 다른 성취감도 있을 수 있겠지만, 아무래도 업무이다 보니 스트레스 받는데 그것을 풀어주는 역할도 하는 것 같아요.

윤동희 문화예술이 힐링이나 스트레스 풀어주는 도움의 역할이 되기도 하네요.

이규준 네 제 경우에는 그렇습니다.

윤동희 그럼 주변에 추천도 많이 하세요.

이규준 제가 보면서 관심이 있을 때는, 다른 사람들과 같이하고 싶을 때는 이야기 하죠. 그런데 많이들 동참은 하지 않으시고, 주변 분들도 이미 활동하고 있는 활동이 있으세요. 성향과 취향이 다르다 보니, 저는 조각에 관심을 두고 있었지만, 나는 운동에, 나는 음악을 좀 더 하고 싶다고 할 수도 있으므로, 개개인의 취향에 따라서 참여하는 분야도 다르지 않나 싶습니다. 친한 지인한테는 같이하자고 하는 편입니다.

윤동희 그래서 같이하신 분들이 있나요?

이규준 춤출 때는 그런 경우가 있었고, 이번 조각의 관심사는 그분들의 관심사와 공통되지 않으니 저 혼자 하고 있습니다.

윤동희 규준님께서 주변에 활력을 주시는 것 같아요.

이규준 그분들도 하시다 보면 저보다 더 활력 있게 참여하고 계세요. 정말 재밌어서 일주일에 3번 이상 열심히 참여하고 계세요. 회사와 또 다른 삶의 재미를 찾으시는 분들 계신 것 같아요.

윤동희 일만으로 채워질 수 없는 부분을 예술이 많이 채워주는 것 같네요. 이런 것을 몰라서 오지 못하는 분들 계시잖아요. 규준님은 처음에 어떻게 알게 되었어요?

이규준 이번 수업은 검색을 하다 보니 주기가 있더라고요, 관심이 항상 있지만 찾아보고 여기는 힘들겠다 얼마 뒤에 다시 한번 찾아보고 하다가 '예술쉽표'를 한다는 기사를 봤어요. 링크를 타고 가다 보니 수업 자체가 초급반인 것 같고, 비용도 저렴하고 많은 시간을 투자할 필요도 없었고, 아무것도 모르는 상황에서는 3주니까 짧지만, 오히려 부담이 적었고, 내용도 무난하고 해서 이거 먼저 들어보자 버리고 있었는데 오히려 온라인이어서 부담 없이 시작한 것 같아요.

윤동희 직장인분들에게 이런 문화예술교육이 많이 알려져서 참여할 수 있으면 좋겠어요. 직장인분들에게 정보상으로 어떻게 다가갈 수 있을까요?

이규준 국가나 사회적으로 봤을 때, 특정 정책이나 프로그램으로 나왔을 때는 홍보가 상당히 어려운 것 같아요. 내가 사용하는 채널만으로 홍보가 된다고 보이고, 정부 주도로 하다 보면 어딘가 공지를 띄워놓고 지인과 인맥 정도의 루트밖에는 없나 하는 생각이 들고, 막연한 생각일지 모르겠으나 문화예술 활동을 하는 다양한 기관들이 있고 다양한 정부 지원이 있는데, 국가 차원의 홈페이지, 정보 허브가 될 수 있는 문화예술 사이트가 있으면 편하지 않나 하는 생각이 있어요. 클래스 101과 같은 플랫폼 혹은 정보를 취합해주는 플랫폼이 있고, 그 한 채널이 홍보가 잘 된다면 유입경로가 다양해지지 않을까 하는 생각이 듭니다.

내가 하고 싶다 할 때 찾아봐야 하는 노력이 많이 들어가는데, 세부적인 내용을 확인하려면 일일이 다시 한번 전화를 해본다던가, 예약해서 실제로 본 다음에 마음에 든다, 안 든다고 하는 시행착오 겪을 수 있는데, 그나마 그것을 줄여줄 수 있는 방법이 아닐까 싶습니다. 하나의 정보표열이 있어서 어떤 식으로 진행이 됐는지 체계적으로 알려준다 해도 관심있는 사람들이 보고 바로 느낄 수 있게 해주는 수단이 되지 않을까 생각해요.

윤동희 그런 수단이 마련된다면 문화예술교육에 참여하는 직장인 분들 늘어날까요?

이규준 정보를 모아주는 채널이 있으면 도움은 될 것 같고, 다만 이거 하나가 생겼다고 해서 사람들이 늘어날 것 같다는 확신은 없습니다. 결국 참여하는 사람이 실제 마음을 내고 하겠다, 안하겠다를 결정하는 것이라 누가 만들어주는 것은 아닌 것 같고. 오히려 사회가 나의 개인적인 삶이 중요하다는 것을 인정해주고, 나를 위해 뭔가를 해볼래 하는 분위기가 전반적으로 있어야 하지 않을까 하는 생각이 들어요. 지금도 많은 제도들이 있고, 많은 톨이 사회적으로 제공은 되고 있지만, 이것을 인지한다고 하더라도 실제 참여로 이어지기까지는 어려운 부분 있지 않나 싶습니다. “나 피곤해, 지쳤어, 쉬어야 해”라는 분들이 많이 있고, 사회적으로 라이프밸런스를 좀 더 중시해주는 형태로 많이 가야 하지 않나 하는 생각이 듭니다.

윤동희 대부분 직장 다니시는 분들이 다녀오시면 바로 쉬시잖아요. 요즘에는 술을 마시거나 하는 경우도 없더라고요. 요즘이 개인적인 취향이나 취미가 중요하다는 생각이 들더라고요. 직장인분들에게 프로그램 보기에 편협되거나 다양하지 못하다는 느낌을 받으시는 것은 있으신가요?

이규준 특정 시점을 본다면 특정 기간에 아주 많지는 않은 편이고요, 관심을 가진 분야 중에 음식 발표, 술 만드는 것 배워보고 싶은데, 연중으로 놓고 보면 간혹 수업이 있기는 하는데 항상 제공되는 것은 아니고, 분명 애로사항이 존재한다는 느낌은 있는데, 알아볼 수 있고 그 안에 사람들이 모이고 하는 것과 항상 연결되는 것은 아니더라고요. 홍보했다고 무조건 사람들이 많이 오는 것도 아니고, 많이 모였다고 하더라도 항상 같은 퀄리티의 수업이 유지되는 것이 아니다 보니 수업이 진행되고 있는 개수나 횟수의 문제는 아닌 것 같고, 다양하면 좋으나 다양한 만큼 꾸준히 유지할 수 있는냐의 문제가 있다고 생각됩니다.

윤동희 하신 말씀 중에 지속하는 게 필요하다는 것에 저도 공감합니다. 직장인들은 스스로의 취향으로 선택하시는 것이기 때문에 그런 점들이 참여자 입장에서 아쉬울 수 있겠다 생각이 드네요.

이규준 지속 가능하게 하려면 먼저 수요가 어느 정도 있는지 알면 좋을 것 같은데, 수요를 사전에 파악하는 방법이 어렵잖아요. 사전에 수요를 파악하는 게 소수 인원의 의견을 듣고, 그것이 정리되어 프로그램이 만들어진다면, 그 특정 소수의 사람에게 혜택이 될 것 같아요. 지속해서 운영하려고 한다면 메뉴 식으로 정부 지원사업에서 이런 분야 있고, 어떤 활동을 할 수 있다는 것을 사이트가 있다면 사람들이 투표만 해보는 거예요. 나의 관심사는 무엇이고, 실제 수요자가 얼마나 있는지 볼 수 있다면 오히려 그것에 맞추어 수업을 만들 수 있지 않을까 싶습니다.

윤동희 관심 분야가 어디에 있는지 알 수 있네요.

이규준 요즘은 카톡 채널도 많아서 사이트 채널이 있다면 그곳으로 홍보가 되고, 관심 있는 분들 클릭해서 미리 알려주세요. 한다면 대략적인 관심 참여자 숫자가 나온다고 하면 정부 지원사업에서 반별로 인원이 크지 않은 부분이 있다 보니 오히려 조금 더 도움이 되지 않을까 하는 막연한 생각이 듭니다.

윤동희 다른 기관이나 정부 지원에서도 수업을 듣고 계신 데, 진행방식이 어떠세요?

이규준 오프라인을 비교하기는 힘들고, 온라인 방식에서는 운영하시는 분들이 일반적으로 수업을 받는 부분으로 진행되고 있고, 소통할 수 있는 채널도 임시로 하나의 창을 두고 있고, 모두가 참여한다고 하면 소통의 혼란이 있을 것 같아요. 아무래도 온라인으로 진행하다보니 모든 분들이 서로 배려를 잘 해주지지 않을 가능성도 있을 것 같고, 그래서 지금의 방식으로 운영하는 게 아닐까 하는 생각이 드는데, 제가 듣는 수업에 있어서 수업 진행에는 애로사항이 없어요. 준비물, 사전 안내 미리 잘 보내주시고, 미리 링크도 잘 보내주셔서 운영은 잘된다고 보입니다. 참여자로서는 수업 함께 하는 참여자들과 교류하는 기회가 어떻게든 하고 싶은데, 그런 점은 좀 아쉽죠. 다른 분들은 언택트에 대해 어떻게 생각하는지도 궁금하고요.

윤동희 언택트 상황이 언제 종료될지 모르는데, 온라인 수업 계속 진행한다면, 교류의 아쉬운 점 해결방안 있을까요?

이규준 지금 수업도 채팅창은 되고 있는데, 서로 대화를 주고받고 있지는 않아요. 하나의 동일한 물건을 만들면서 선생님에게 검사받는 형태로 진행합니다. 자기소개 세션이 없었고, 어색하신지 카메라 끄고 수업하시는 분들도 있고, 카메라 켜고 하시는 분들이 반 정도 됩니다. 만나는 것보다 벽이 한 번은 더 있는 것 같아요. 그나마 그중에서 재밌는 모습을 보이는 분들은 관심을 갖게 되죠. 예를 들어 수업하고 있는데, 아이들이 뛰어다닌다거나 하는 분들도 있고. 현장감은 그대로 재현하기 힘들다 보니 상황/세팅 자체에서 오는 차이로 인해서 극복이 힘들지 않을까 하는 느낌은 있어요.

앞으로 계속해서 비대면에서 이런 활동들이 계속 이어지지 않을까? 현장에서 하는 활동 중

춤의 경우, 특히 커플 댄스의 경우 반드시 파트너가 있어야 하는 상황이고, 내용 자체에 반드시 만나서 해야 하는 활동이 있다 보니 제약이 있을 것 같고, 온라인으로 모든 것을 진행하기보다는 온라인에 좀 더 맞는 방법들이 있을 것이라고 봐요.

윤동희 지금 듣고 계신 조각 프로그램 심화반도 신청하셨다고 했는데, 레벨업 된다면 계속 참여하실 생각이 있으세요?

이규준 네, 저는 만족하고 있고, 지금은 조각할 때 칼 쓰는 방법 몇 가지 배운 거긴 하지만, 심화반에서는 브런치 세트라고 해서 목재로 만든 칼, 포크 만드는 것을 알고 있는데 기술적으로 모양 적으로 복잡해지는 느낌이라 어려워질 것 같기는 한데, 만약 심화반으로 간다면 어느 레벨까지 온라인으로 가능할지 모르겠지만 현재 정도는 온라인으로 가능하다고 봅니다.

윤동희 온라인으로 진행한 문화예술교육이 가능하다는 희망도 봤다가 장르와 분야별로 한계지점이 분명하다는 것이 느껴지네요. 워낙 다양한 분야를 알고 계시다 보니 그런 부분도 알게 된 것 같아요.

이규준 만약에 다른 장르라면 문학과 관련된 장르는 비대면으로 해도 충분히 이어나갈 수 있다고 생각해요. 글을 쓴다면, 작품을 읽고 토론한다거나, 개인적으로 몇몇 사람들이 관심과 경험을 공유해주는 것은 비대면만으로도 충분히 가능하고 친분도 쌓을 수 있지 않을까 생각합니다. 그런 부분들은 의견 교류가 목적이다 보니 비대면이라도 교류에 도움이 되지 않을까요. 막연한 관심사에서 어떻게 접근해야 할지 모르는 것, 소설 좋아하는 사람. 비소설 좋아하는 사람, 토론 혹은 발표 위주로 하는 곳도 있고 스타일이 다양하리라 생각합니다. 시작이 힘들죠.

조각도 처음에 그랬는데, 조각에 관심이 있는데 자세히 모르니 다양한 분야가 있을 것 같은데, 지금 수업은 일상생활에서 사용하는 것을 조각하는 것이지만, 각 분야에서 어떻게 접근하는 것인지 알아야지만 판단이 가능할 것 같습니다.

윤동희 관심이 있지만 어떤 방식으로 하는지에 대해서 모르는 경우 많잖아요. 막연한 상태에서 참여할 수 있는 프로그램 있으면 좋겠다는 생각이 듭니다.

윤동희 직장인들에게 문화예술교육이 왜 필요한지에 대해 정리해서 말씀해주실 수 있나요?

이규준 직장인들뿐만 아니고 모든 사람이라고 생각이 들어요. 문화예술은 내 삶에 활력을 찾을 수 있고, 내가 어떤 부분을 재밌어하고 좋아하고 잘하는지는 업무에서 있을 수도 있지만 나를 이해하는데 중요한 도구라고 생각합니다. 내가 누구인지, 내가 무엇을 좋아하고 어디에 행복한 지 알수록 좀 더 그 방향의 삶을 살 수 있지 않을까 하고, 저 스스로 주변인들에게도 더 좋은 에너지를 나눠주고, 그분들도 좋은 영향을 받으며 서로 발전하는 삶이 이어지지 않을까요.

윤동희 온라인이기 때문에 망설이는 분들 있으실 것 같은데, 조언 한마디해주세요.

이규준 온라인이든 오프라인이든 망설이는 분들은 지속적으로 망설이세요. 해보지 않으면 모릅니다. 예를 들어 음식이 아무리 고급음식이라 하더라도 내가 먹어보지 않으면 모르듯이 주저하지 말고 우선 시도해 보고 경험해보고 판단하는 게 어떨까 합니다.

윤동희 말씀을 듣고 보니, 비대면 시기의 문화예술교육이 지속 가능할까 하는 것이 과제였어요. 말씀을 듣다 보니 온라인, 오프라인은 중요하지 않겠다 싶어요.

이규준 의지가 중요한 것 같아요. 코로나 상황 이후 집에서 만들어보는 DIY가 늘었다고 들었거든요. 제가 아는 지인 중에서도 혼자 플라스틱 가지고 혼자 만드는 것 하더라고요. 그래서 어떻게 하냐고 물어보니 유튜브 보면서 재료 구해서 하고 있다고 하는 분들도 있고, 또 어떤 분은 악기 중에 칼럼바라는 악기를 사서 집에서 유튜브 보고 배우고 계시더라고요. 또, 떠오르는 것 중에 예전에 가수 신혜철이 악기를 하나하나 연주해서 찍어서 동시에 합주하는

영상을 찍은 것이 있어요. 모임이 만들어져서 동시에 한 번에 다양한 방에서 연주도 충분히 할 수 있다고 생각되거든요. 한국에서는 다행히 인터넷이 잘되어서 온라인 디지털 밴드도 가능하지 않을까 생각이 들어요.

윤동희 문화예술교육의 위기가 아니라 기회일 수도 있겠네요. 개인의 시간이 늘어난 이 상황을 포맷에 대한 장점을 살려서 한다면 많은 분이 문화예술교육을 접할 수 있을 기회의 시점일 거라는 생각을 규준 님 이야기를 통해서 알 수 있었어요. 너무 중요한 메시지네요.

이규준 과거의 틀에서만 벗어날 수 있으면 되겠다고 봐요. 틀은 중요하지 않고 내용 면에서 내용을 어떻게 살릴 것인가. 음악을 좋아하는 분들은 듣기 좋아하거나 연주를 좋아하는데, 그것을 할 수 있는 하나의 수단을 만들어 주는 것이 역할이라고 봅니다.

윤동희 오늘 이야기 해주신 내용으로 코로나 시기의 문화예술교육에 대해 원고로 잘 담겠습니다. 좋은 이야기 나누어주셔서 감사합니다.

| 예술강사 인터뷰 기록

일 시 2020. 10. 13.(화) 17:00~19:00

장 소 줌(Zoom)을 이용한 비대면 화상회의

참석자 - 모더레이터 : 호중훈(학교 문화예술교육 강사/만화애니메이션 분야)

- 문화예술교육 강사 : 구본정(예술강사, 연극 분야), 박경식(예술강사, 디자인 분야),
박수연(예술강사, 국악 분야), 박숙희(예술강사, 무용 분야)

호중훈 코로나 19로 인한 현장의 변화, 현장의 지원에 대해 의견을 부탁드립니다. 말씀 해주시기 위해 귀한 시간을 내주셔서 감사합니다. 선생님들이 말씀해주신 내용 잘 듣고, 현장의 의견으로 잘 담아내겠습니다. 선생님들 작년에 문화예술교육 활동하셨죠? 작년에는 주로 어디서 활동하셨나요? 창의적 체험 활동하시는 분도 계시고 동아리 활동하시는 분도 계시고 사회 분야에서 활동하신 분들도 계실 텐데 코로나 19 이전에 어떤 활동을 하셨는지 소개 좀 해주세요.

박경식 저는 디자인 전공이고 작년에 고등학교에서 수업했어요. 그 외에 개인적으로 학교 문화예술 수업이라고 해야 할까요? 미술이나 디자인 수업하고 있었습니다. 올해하고는 상황이 아주 다르죠. 대면하지 않는 수업을 상상해보지 못한 1인입니다.

박수연 저는 국악 강사이고, 학교 예술강사 수업하고 사회 예술강사 수업 보조 강사하고 있어요. 또, 방과 후까지는 아닌데 학교에서 예산 조금 지원받아서 하는 수업 했습니다.

박숙희 저도 작년에 학교 예술강사 수업(기본교과, 창의적 체험활동)을 했었고, 특수학급의 경우 방과 후 수업했었고, 특수학급 수업도 했었고 자체적으로 하는 문화예술 활동했었습니다.

구본정 저는 초등 교과로 창의적 체험활동하고 기본교과 수업했었고, 오프라인 수업을 주로 했었고 작년에는 교육진흥원에서 지원하는 활동만 했었습니다.

호중훈 작년에 그렇게 활동하셨는데 현재 활동도 비슷하신가요? 올해 2020년 작년과 비슷하신가요? 달라진 점이 있나요? 수업의 형태나 활동들 중심으로 말씀해주세요.

구본정 올해 초에는 학교 예술강사 수업이 잡혀있었고, 그 외에 오산시의 지원으로 교육 연극 수업을 진행하는 학교가 정해져 있었어요. 오산시에서 지원하는 교육 연극 수업은 학교에서 대상이 저학년이어서 코로나 19가 심각해지니까 상황을 보자고 하다가 두 달 후에 학교 측에서 취소했습니다. 그 뒤로 학교 예술강사 수업을 기다리고 있었는데, 갑자기 학교가 포기를 한 거예요. 그때 너무 당황스러웠던 것이 다른 분도 마찬가지지만 강사들은 다음 주에라도 내일이라도 수업을 해야 할 수도 있으니 다른 일도 하지 못하고 하염없이 기다리잖아요. 그래서 그날 밤에 담당 선생님께 전화를 드려서 ‘몇 개월을 기다렸는데 수업이 취소되어서 당황스럽다’ 이야기를 했지만, 상황은 바뀌지 않았어요. 학교 선생님과 대화해 마음을 정리하고 결국 포기 신청에 대해 기타 시수가 되어 정리했습니다. 또 다른 학교에서는 수업을 계속 미룰 수 없었니까 저학년은 (온라인) 콘텐츠 수업을 해달라는 요청을 해서 정말 오랜만에 PPT라는 걸 다시 시작했습니다. 너무 오랜만에 기억도 안 나는데 PPT를 다시 만들려니 너무 힘들었어요. 혼자 씨름도 하고 주변 선생님들께 가르쳐 달라고 요청도 하면서 배워가며 진행하는 시간이었고, 지금은 오프라인으로 전환된 상태입니다.

호중훈 지금 다 등교해서 대면 수업하고 계신 거죠?

구본정 거의 그렇습니다.

호중훈 온라인 수업을 얼마나 하셨어요?

구본정 저는 온라인 수업은 거의 한 달 넘게 한 것 같습니다.

호중훈 다른 선생님은 어떠신가요? 올해 문화예술 수업에 대해서 어떤 수업을 하고 계시는가요?

박숙희 저는 학교 예술강사 수업은 5월 마지막 주에 (온라인) 콘텐츠 수업을 먼저 시작했습니다. 학교도 대면을 원했고 저도 대면을 하면 좋겠다고 생각해서 계속 기다렸습니다. 온라인 콘텐츠 수업을 어떻게 진행해야 할지 전혀 알지는 못했기 때문에 기다리고 기다렸는데, 상황이 전혀 변화하지 않았고, 너무 절박한 마음으로 5월 마지막 주에 온라인 콘텐츠 수업을 시작했고, 시작한 그다음 주부터 바로 대면 수업으로 전환하여 지금까지 진행하고 있습니다. 학교 예술강사 수업 말고 다른 학교 수업이 1학기에 월요일부터 금요일까지 오전, 오후로 수업 일정이 모두 있었는데, 그 또한 코로나 19로 계속 연기되었고, 마찬가지로 다른 학교도 수업을 하지 못했어요. 9월 초까지 학교 예술강사 수업에 참여하는 학교, 그 학교는 학급 수가 적기도 하고 학교가 '지금 이 시기에는 예술 수업만이 아이들의 숨통을 트여주는 것'이라고 생각하는 곳이어서 마스크를 쓰고 수업을 했고, 지금까지도 진행하고 있어요. 특수학교 방과 후 수업은 1학기 때 3주에 한 번 했고, 2학기 되어서는 학생들이 나올 수 있는 날로 매주 수업을 잡아주셨고, 한 학교에서는 방과 후나 수업하는 선생님 대상으로 학교 방역 요원을 뽑았어요. 저한테도 물어보시길래 교육 활동은 아니지만, 코로나 19로 인해서 생각하지도 못한 활동을 하며 도움을 받았었고, 2학기 되어서 2개 학교가 있었는데 미뤄지고 미뤄지다가 서로 연락도 하지 않게 된 학교도 있습니다.

박수연 저는 작년에 한 학교에서 제 수업을 좋게 보시고 우리 학교가 '20년에 교육청 예산을 받게 되었는데, 그 수업을 선생님이 주도해서 해달라 하셨는데 코로나 19로 취소되었고, 방과 후 수업도 모두 멈추었어요. 그 외에는 학교들이 융통성 있게 잘 배려해주셔서 저는 시수를 많이 소화했어요. 온라인 콘텐츠랑 같이 병행해서 시수를 좀 많이 소진해서 수업하는데 의외로 어려움이 별로 없었습니다. 학교에서 수업이 없으면 돌봄으로 돌려서 이것 먼저 하시라고 한 곳도 있고, 또 다른 학교는 인원수가 작아서 5월부터 대면 수업을 계속하고 있었고, 또 한 학교는 코로나 19 되면서 시작부터 온라인 수업을 했어요.

이 상황은 저만 그런 게 아니라 주변에 계신 강사분들 중에도 온라인 콘텐츠 이야기가 나왔

을 때, 학교랑 이야기가 돼서 초반부터 콘텐츠를 하시고 지금 콘텐츠 하시고 쉬다가 10월 돼서 수업을 나가시는 분들도 계십니다. 배려를 많이 해 주셔서 그런지 수업하는 데 어려움이 없었습니다.

호중훈 올해 교육 활동에 있어서 학교의 배려라던가 그런 것도 좀 컸네요. 학교가 특별하게 코로나에 흔들리지 않고 대면 수업, 비대면 수업을 돌봄으로 돌려주시고 배려가 있었네요.

박수연 돌봄으로 돌려주시고 조금 남는 건 선생님들이 연수를 해주셨으면 좋겠다 하고, 학교 선생님들이 진흥원으로 직접 전화해서 물어보시고, 진흥원에서도 올해는 괜찮다고 해서 연수를 진행했습니다.

호중훈 학교를 배치받고 그 학교에 조금 오래 계셨나요?

박수연 올해 2년 차입니다.

호중훈 박경식 선생님은 어떠셨나요?

박경식 저는 올해 초, 3년 동안 활동하고 있는 고등학교에 재배치받았어요. 코로나 때문에 3월에는 모두 다 출강을 못 했고, 교육부에서 온라인으로라도 시작하라는 방침이 나오면서 4월부터 바로 온라인 수업을 시작했습니다. 그런데 온라인 수업으로 인해서 담당 선생님과 문제가 생겼어요. 수업 전에 학교 선생님이 저와 협의한 연간계획을 무시하고 본인이 하고 싶은 것으로 주제 변경을 요청하셔서, 제가 제안하셨던 내용 먼저 보여주고 계획대로 하는 게 어떨까요? 라고 의견을 제시했더니, 그것이 불쾌하셨는지 바로 예술강사 수업 하지 않겠다고 통보를 하셨어요. 그래서 서울지역 운영단체인 상명대학교와 진흥원까지 같이 가서 해결하려고 해주셨는데, 결국 다른 학교로 재배치 받기로 하고 정리가 되었습니다. 그런데 올해 상황이 특수하다 보니 학교 재배치가 잘 안 되어서 굉장히 먼 거리의 중학교를

배치받아 가게 되었어요. 이 학교는 기존에 공예와 만화애니메이션을 신청하여 공예는 배치된 강사님이 출강 중이었고, 만화애니메이션 분야는 강사를 배치받지 못하고 있었어요. 만화애니메이션 분야는 계속 배치가 안되다 보니 서울지역 운영단체인 상명대학교에서 분야를 디자인으로 변경을 해서 제가 배치된 사례예요.

새로 배치된 학교 담당 선생님께서는 일주일에 4시간 계산해서 64시 수를 신청하셨어요. 이 시수가 많지 않은 시수이긴 한데, 예술강사 입장에서는 온라인 콘텐츠 하나 넘기면 4시수가 차감되잖아요. 화요일과 목요일은 동일한 콘텐츠를 넘기니까 일주일에 차감되는 시수는 4시수로 같아요. 그래서 크게 변수가 없는 한 약간의 변동은 생기겠지만 시수 문제에서는 불필요한 의견이 나올 리가 없는 상황이었어요. 그런데 대면 수업 간 날 공예 선생님이 ‘한 번에 온라인을 2개씩 올리니까 시수가 부족하지 않겠냐, 기관에 부족한 시수를 더 추가해서 요청해야 하지 않겠냐’는 의견을 내셔서 저는 ‘학교에서 요청하신 대로 온라인 콘텐츠 한 개 올리고, 학교에서 4기수 차감하는 것으로 만족하고 있다고 말씀드렸어요.’

시수 차감에 대해 요즘 학교마다 온라인으로 인해서 시수가 부족해지는 강사들이 나오고 있잖아요. 그러다 보니 예술강사가 운영단체로 추가 시수를 요청하지만, 부족하다는 학교마다 원하는 시수를 더 배정해줄 수가 없는 거예요. 이런 상황이다 보니 오히려 제가 배치받은 학교의 사례는 잘되고 있는 사례처럼 보여요. 일주일에 4시수씩 이니 하나의 온라인 콘텐츠를 넘기고 계산대로 4시수만 차감을 하면 되니까요.

그런데 제 상황과 달리 A라는 강사는 디자인 분야인데 두 학교를 나가고 있어요. 두 학교 다 일찍부터 온라인 콘텐츠로 수업을 하고 1개의 콘텐츠를 4시수씩 차감하다 보니 지금 3기 수업하고 있는데, 4기 학생들 할 시수가 도저히 안 나오는 상황이라고 해요. 그래서 예술강사 지역 운영단체로 추가 시수 배정을 요청했더니, 배정 가능한 시수가 없다고 어렵다는 의견을 받았고, 그러면 4기는 학교 담당 교사가 수업을 해야 하나, 아니면 예술강사가 무보수로 수업을 해야 하나 하는 상황이 발생했습니다.

다시 제가 배치받은 학교의 상황으로 돌아와서 이야기해 보면, 제가 수업하고 있는 학교에서도 담당 선생님이 이런 상황이 처음이다 보니 2시간 블록 수업이면 온라인 콘텐츠를 2개

올려야 한다고 생각하실 수 있어서 제가 2개의 콘텐츠를 올리면 나중에 시수가 모자라게 되니 1개의 콘텐츠를 올리고 배치받은 시수를 다 소진하는 것으로 잘 협의가 되었고, 저와 같은 학교에서 활동하시는 공예 선생님도 저한테 말씀하신 것으로 미루어보아 처음에 2개의 콘텐츠를 올리는 것으로 생각하고 말씀하신 것 같았는데, 이후에 저와 동일하게 진행하고 계시다고 들었습니다.

제가 아까 말씀드렸던 다른 학교들 같은 경우는 시수가 부족하게 될 상황이 지금 발생한 거나 다름이 없어서 굉장히 난관입니다.

호중훈 의미 있는 말씀을 해주셨어요. 올해 코로나 19가 갑작스럽게 발생하면서 문화예술교육 현장에서도 온라인 콘텐츠 수업이 시작되었죠. 온라인 콘텐츠의 제작과 공급, 이 부분이 처음 있는 일이다 보니 4시 수의 기준이 교육 현장으로 왔을 때 학교마다 기준에 대한 혼란이 있었고, 학교의 연간 교육 활동이 시수로 계획된 것과 상이하여 혼란이 있었다는 이야기를 해주셨습니다. 그럼 이번에는 작년과 올해 문화예술교육 활동에 대해 이야기 해주셨는데, 교육 활동의 양(횟수)에 대한 변화가 있으셨나요?

박숙희 학교 예술강사 수업 말고도 당연히 줄었습니다. 계획을 세웠지만, 실제 실행된 것은 계획 세워졌던 것보다 줄었습니다.

호중훈 어떤 게 줄었나요?

박숙희 수업이 취소되었어요. 보장도 받을 수도 없고, 계속 무기한 연기되고 미루어지다가 없어지는 상황입니다.

호중훈 수업의 취소라는 건 학교, 사회 문화예술교육 모두 말씀하시는 거죠?

박숙희 어떤 학교는 1학기에 계획했던 학교가 있었고 2학기에 계획했던 학교가 있는데.

1학기 계획했던 학교가 수업이 모두 연기되어 학교가 2학기에 해달라는 요청을 하셨지만, 제가 2학기에는 이미 계획된 다른 학교가 있어서 취소할 수밖에 없는 상황이었습니다. 또 어떤 학교는 ‘선생님, 뉴스 보셨죠.’ 하면서 미루다가 코로나 때문에 계약서 쓰지도 못하고 계약서 쓰기로 했는데 코로나로 늦춰지다가 어떤 학교는 서로 연락도 안 하기도 해서 전반적으로 줄어들었습니다.

호중훈 선생님들이 말씀하시는 것 중에 올해 문화예술교육 큰 특징 이야기했는데 그 지점에 대해 조금 이야기를 들어봤으면 합니다. 대면과 비대면, 우리는 그동안 콘택트 환경의 수업을 재미있게 잘 해왔어요. 그런데 비대면 수업으로 올해 많이 전환되었습니다. 앞으로 비대면 수업이라는 것들이 더 갈 수 있다. 더 찾아올 것이라는 예상도 하고 있습니다. 어쨌든 간에 선생님들은 대면 수업을 해왔고, 코로나 19 환경에서 비대면 수업이 등장하며 경험하고 계시는데 대면과 비대면 수업에 대해서 교육 환경 부분에서 어떻게 느끼시는지. 학교 문화예술교육뿐만 아니라 사회 문화예술교육도 마찬가지입니다. 겹쳐서 전체적으로 문화예술교육 활동에서 대면과 비대면 수업에서 어떤 걸 느끼고 있는지. 올해 느끼신 점을 말씀해 주셔도 좋을 것 같습니다.

구본정 일단은 전에는 연극 수업을 교실이나 장소에서 하니까 일정의 반응이 있었습니다. 제가 질문을 하면 자연스럽게 이어지고 수업이랑 매끄럽게 연결하는 게 가능했는데, PPT로 만든 콘텐츠. 동영상도 들어가고, 사진도 들어가고 목소리 들어가고 얼굴도 밑에 띄우고 다 하지만 학생들의 반응을 알 수 없고, 아이들이 듣고 있는지도 알 수가 없잖아요. 그래서 나중에 오프라인에서 그 아이들을 만났을 때 저학년 아이들에게 물어봤어요. ‘집에서 온라인 콘텐츠 수업했을 때 기억이 나는 게 있나요?’ 했더니, 집에서 교육환경이 잘 갖추어져서 참여한 아이들은 기억하는 게 있었어요. 그런데 그렇지 못한 경우의 친구들은 아예 전혀 모른다는 식으로 반응하기도 했어요. 똑같은 반 아이들임에도 불구하고 수업을 적절하게 한 경우와 그렇지 못한 경우가 극명하게 차이가 나고, 개개인별로 차이가 나는 것을 느낄 수 있었습니다.

호중훈 학생들의 학습 참여도나 학습 효과가 어떤지 반응을 전혀 모르니까 실제로 대면 수업에서 확인해보니 실제로 개개인별로 학습의 차이가 나더라는 말씀이시죠. 다른 선생님들은 어떤 차이점들을 느끼셨나요?

구본정 개별적으로 차이가 났습니다.

박경식 구본정 선생님하고 비슷할 거라고 생각합니다. 특히 예술이다 보니 더 대면해야 하는 수업들이 거잖아요. 일반적인 온라인 수업으로 가능한 학습을 해야 하는 교과 수업조차도 선생님들이 힘들어하시는데 예술 수업을 온라인으로 한다는 것은 더 힘들다고 생각합니다. 아까 구본정 선생님 말씀처럼 이미 뉴스에 많이 나와서 아실 거예요. 코로나로 인한 온라인 학습 환경이 개인의 가족 구성원들 상황이나 환경에 의해서도 굉장히 다르고 변수가 많습니다. 소득이 낮을수록 아이들 학습 격차가 점점 벌어지고 있다는 뉴스도 이미 나오고 있고, 초등에서도 저학년일수록 그 격차가 심해지고 있습니다. 특히 1~3학년들은 옆에서 직접적 지도가 필요한 나이고 학습이라는 걸 수업이라는 걸 직접 보면서 배워야 하는 나이잖아요. 그 연령의 특징인데 그 시기를 온라인으로 보낸 아이들이 어찌 될지 교육계나 부모 입장에서도 걱정들이 큰 거죠. 저도 오늘 중학교 대면 수업에서 학생들에게 물어봤어요. 온라인 수업의 내용을 제대로 들었는지 안 들었는지 궁금해서 질문을 해보니 역시나 소수의 몇 명만 대답을 하더라고요. 중학교는 학년이 3학년 제라서 아이들을 나누어서 등교시키고 있습니다. 제가 한 주는 가서 대면으로 만나고 2주는 온라인으로 제공을 해요. 온라인 콘텐츠 수업과 대면 수업이 연결성이 있어야 하는데, 학생들 개개인의 상황에 따라 온라인 참여도가 다르므로 전체적인 수업이 잘 연결이 안 되는 상황입니다.

호중훈 선생님 중에서 사회문화예술교육에서 비대면 수업을 진행하시는 분이 계시나요?

박수연 저는 지금 만들고 있습니다. 장애 친구들 대상이에요. 기관이 굉장히 열정적이세요. 35회기를 꼭 다 채우시겠다고 했는데 결국은 안돼서 세 번만 하기로 했습니다. 기관에서 국악 수업과 연관된 악기 만들기 수업을 해주세요라고 하셔서 거기에 맞게 만들고 있고, 다

른 한 곳은 노래를 위주로 한 수업을 만들고 있습니다.

호중훈 어떤 형태로 만들고 계세요?

박수연 기관에서 캠코더랑 다 빌려준다고 하셔서 기관에서 찍으라고 하셨었는데, 그게 안 돼서 기관의 공간을 빌려서 촬영하고, 다른 기관의 노래 수업은 일반적인 수업하는 것처럼 PPT로 들어가면 친구들 보기 힘들 것 같고 아직 한글을 못 읽는 친구들도 있어서 수업하는 것처럼 찍어달라고 하셔서 그렇게 진행하고 있습니다.

호중훈 그럼 자연스럽게 이 주제로 넘어갈 수 있을 것 같아요. 올해 선생님들이 대면 수업과 비대면 수업 같이하면서 어렵다고 느끼셨던 부분이 있을 것 같습니다. 온라인은 더한 어려움이 있으셨을 것 같은데 전체적으로 어렵다고 느꼈던 점은 무엇인지 이야기 해주세요.

박수연 소통입니다. 아이들이 잘 보고 있는지, 부모님이랑 잘 보고 있는지, 저는 그나마 고학년 아이들이 댓글을 달아요. 제가 피드백을 해달라는 이야기를 아이들에게 하지 않았는데도 고학년 아이들은 댓글을 달아주었어요. 그런데 저학년 아이들은 이걸 봤는지, 어떠했는지, 담임 선생님이 아이들에게 일주일에 한 번 수업 올 때 물어주신다고 하시는데 그걸 보고 담임 선생님이 아이들 보고 어떻게 하는지 제가 정확히 피드백을 받을 수는 없죠. 특히 악기 같은 경우, 온라인 콘텐츠에 최대한 쉽고 짧게 보여준다고 해도 아이들이 연주를 할 수 있는지 없는지 모르는 상황이니 그런 게 제일 큰 문제예요.

호중훈 지금 국악 분야는 악기를 다루는 특성도 있으니까 말씀하신 부분이 어렵다고 하시더라고요. 그럼 이 어려움에 대해 이렇게 해본다던가 아니면 앞으로 이렇게 해봐야겠다. 선생님만의 방법을 생각해보신 것 있으세요?

박수연 코로나 19 상황이 되면서 자료정리가 많아졌습니다. 아이들이 과연 쉽게 받아들이 수 있는 것은 무엇인지 자료를 찾고 정리하는 작업을 정말 많이 했어요. 하면서 담당 선

생님들이랑 통화를 많이 했고, 올해처럼 담당 선생님하고 이렇게 통화를 많이 한 게 처음이
예요. 안 될 것 같으면 담당 선생님께 전화해서 물어봐서 이건 어떨까요? 저건 어떨까요? 굉장
히 이야기를 많이 했습니다. 담당 선생님들하고 이야기를 많이 해서 그런지 아이들 피드
백까지는 아니지만 담임 선생님들의 피드백은 저한테 오고 있어요. 그래서 저는 선생님들하
고 이야기가 많이 되어서 이게 쉽다 저게 쉽다 이런 것을 많이 알게 되었습니다.

호중훈 담당 선생님과 더 많은 이야기를 나누면서 수업에 반영하는 변화까지 있었네요.

호중훈 구본정 선생님은 어떠셨어요?

구본정 아까 말씀드렸던 것처럼 기술적인 문제는 제가 컴퓨터를 잘 모릅니다. 그래서 나
는 이만큼의 것들을 전달하고자 하는데, 실제 어떻게 보일 것인가, 아이들은 이것 이해하고
있을 것인가 하는 불확실한 상황과 또 연극은 즉흥성과 현장성이 중요한데 아이들이 온라인
으로 보고 어떻게 참여하는지 확인이 불가능할 수 상태에서 어떻게 현장성 있게 아이들에게
전달할 수 있을 것인가 하는 기술적인 부분들, 대면 연극 수업 자체를 비대면으로 전달하는
것에 대해 고민이 많습니다.

보통 우리가 교실에서 하면 시범을 보이는데 삼각대 세워놓고 동영상 촬영으로 시범을 보이
고, 동영상만 찍으니까 와닿지 않아서 마이크를 갖춰서 달고 대사를 하다가, 또 요즘 아이들
은 시각적으로 예민한 시대다 보니까 재미가 없을 것 같아서 선생님들한테 물어봐서 쉬운
편집 프로그램을 알아봐서 시간 날 때마다 편집하고 있습니다. 하나가 완성하면 수업에 쓰
고, 또 완성하면 PPT에 쓰고 하다 보니까 하나의 콘텐츠를 완성하는데 5~6시간 정도로 오
래 걸립니다. 그러면서 발전한 부분은 저의 기술적인 부분들입니다. 어떤 연극 선생님이 말
씀하시길 이제 선생님 시대가 변했다고 이제 해야 한다고 하시더라고요. 제가 하지 못하
니까 도태될 뿐만 아니라 일이 진행이 안 되었어요. 이렇게 조금이나마 하려고 시도하고 좌충
우돌 겪다 보니 이제는 2~3일 걸렸던 것이 그렇게 시간 소요를 하지 않아도 내가 전달하고
자 하는 걸 하지 않나 싶습니다.

호중훈 박숙희 선생님은 어떠셨어요?

박숙희 저는 시대가 요구하는 것이기 때문에 저도 해야 한다고 생각하지만, 저도 구분정 선생님처럼 하나도 모르는 상태에서 이걸 어떻게 해야 하나란 걱정이 있었고, 또 하나는 기술적인 부분도 있지만, 콘텐츠를 어떻게 아이들이 눈으로만 보는 게 아니라 직접 해볼 수 있도록 할 수 있을까였습니다. 그리고 전문가들이 투입된 질 좋은 콘텐츠는 많이 나와 있는데 아무것도 모르는 장비도 없는 내가 그들과 경쟁해서 어떻게 할까 하는 고민이 제일 많았어요. ‘과연 아이들이 어설픈 이 콘텐츠를 볼까?’ 대면 수업에서 무용 수업 된다고 하면 왜 쉬냐고 할 정도로 아이들이 수업을 다 좋아했었는데 온라인 콘텐츠 수업을 하면 아이들이 그렇게까지 반응을 해줄지, 어떻게 해야 하지 하는 고민이 일주일 넘게 했어요. 일단 아이들이 화면을 보지만 정말 수업하는 것처럼 기술적인 것은 현란하지 않아도 오늘 무엇을 할 것인지 너무 스트레스받지 않고 할 수 있게 만들자고 생각하면서 시작했습니다. 하다 보니까 요령도 생기고 몰랐던 것도 배우고 있습니다.

저는 어떻게 하면 아이들이 지겹지 않게 호기심을 가지고 할 수 있도록 할까? 하는 고민으로 만들고 있어요. 처음에는 진짜 하는 것처럼 마스크 쓰고 하다가 이제는 마스크 벗고 하고, PPT보다는 내가 직접 나와서 하는 걸 만드는 게 편했어요. 저는 아직도 하나 만드는데 며칠 걸리는 상황입니다.

어려운 점은 저도 역시 피드백을 못 받는다는 것입니다. 한 학교 같은 경우에는 온라인 콘텐츠를 보내고 수업을 하고 다시 온라인 콘텐츠를 보내면서 아이들에게 물어봤어요. 그 학교 같은 경우에는 돌봄 수업이라 학교에서 온라인 콘텐츠 보게 하기는 하는데 컴퓨터실에 앉아서 보기 때문에 움직이는 건 할 수 없었고 눈으로만 봤더라고요. 집에서 한 아이들도 눈으로만 봤고 엄마가 따라 했다고 했습니다. 한 학교는 초등학교 1~2학년인데, 아직 만나지 않은 채 온라인으로만 들어갔어요. 그런데 1학년은 조회 수가 1/5도 안 보는 거예요. 저는 밤새워서 아침까지 만들었는데 제 콘텐츠가 좋고 나쁜 것을 떠나서 아예 보지 않는 것을 보고 1학년 수업에 대해서 파악하게 되었어요. 일반적인 학교 과정에서도 1학년은 담임 선생님도 일주일에 한 번 하는 온라인(zoom) 수업을 불러드리기도 힘든 상황이고 환경도 천차만별이라 하더라고요. 어떤 학부모님은 옆에서 우리 아이가 학교에서 하는 것처럼 해야겠다고 하

시는 분도 계시지만 반면에 신경을 쓰지 말라고 하시는 학부모님도 계셔서 편차가 심하다고 합니다.

그리고 또 하나는 저는 만들 때 속도보다는 실제 있다고 생각하고 하나씩 해보고 피드백하는 과정을 담아 (각 학교가 저학년이어도 20분을 원하셔서) 20분 분량으로 만들고 있어요. 그런데 곧 학교에 가서 대면 수업을 하게 될 텐데 아이들이 실제로 해봤는지 안 해봤는지 묻기가 두려워요. 안 했으면 다시 시작해야 하나? 이것도 기초가 있는 것처럼 이 단계를 밟아야 다음 단계로 나갈 수 있는데 보통 물어보면 거의 안 했고, 눈으로 봤던 아이들도 한 번 다루어 주니까 새롭게 하기도 하더라고요. 중요한 것은 저희가 직접 보면 선생님이 안 한 아이들은 하자고 할 수 있지만, 집에서는 그 역할을 부모님이 해주셔야 하는데 그런 상황이 아닐 수도 있잖아요. 학교는 내가 하고 싶다 아니다의 의견을 낼 수 있는 것이 아니라 의무적으로 해야 하는 상황이지만 학교의 교육과정이 학교를 벗어났으니 독려하는 사람이 필요하다고 생각합니다.

호중훈 박경식 선생님은 어떠셨어요?

박경식 앞의 선생님들이 다 말씀하신 것과 같이 저도 비슷합니다. 학교와의 이야기도 소통이 문제인 것 같고 학생들과 만나지 못하는 소통의 부재, 박숙희 선생님 말씀처럼 소통이죠 라고 하는 데 공감했습니다. 학교와의 소통이나 학생들과의 소통에서 우리만의 해결책이라도 찾아야겠다는 생각이 듭니다. 구본정 선생님 말씀처럼 기술적인 것은 하다 보면 시간이 단축되고 익숙해져 갑니다. 그러다 보니까 그것은 시간이 뒤로 갈수록 해결이 되는 느낌이 드는데 소통은 시간이 간다고 해서 해결이 되는 것 같지 않은 것 같고 우리뿐만 아니라 교육청이든 진흥원이든 어떻게 해결해야 할지 함께 깊이 고민해봐야 할 것 같습니다.

호중훈 선생님들은 비대면 문화예술교육에 대해 어떻게 전망하세요? 예술강사가 느끼는 비대면 수업은 앞으로 더 많아질 것이다, 아니면 코로나가 줄어들면서 이전의 환경으로 다시 돌아갈 것이다. 등 어떻게 생각하시나요?

박속희 저는 처음에는 비대면 환경이 되면 예술 수업이 줄어들지 않을까? 사라지지 않을까? 라고 생각했는데, 우리 삶에 있어서 문화예술이 없으면 딱딱하고 건조한 삶이잖아요. 문화예술은 누구에게나 삶에 꼭 필요하다는 생각이 들었습니다. 왜냐하면, 어떤 동영상을 봤는데 세계 사람들이 각자의 집 발코니에서 노래를 부르는 모습이 나오는데 몽클했어요. 이 각박한 시기에 먹고 사는 것도 중요하지만 이렇게 감동할 수 있는 것은 문화예술밖에 없구나, 해야겠구나, 뚫어야겠구나, 더 활성화해야겠다는 생각을 가졌습니다.

다시 문화예술교육 수업 현장으로 돌아와서 이야기해 보면, 우리가 지금까지 해온 문화예술교육의 방법이 ‘따라 하세요’라는 게 아니었어요. ‘어떻게 해볼까?’라고 하는 거예요. 우리 아이들이 공부도 너무 많이 하니까 생각하기 싫어하는데, 오늘 모둠 창작 수업하다가 저거지 라고 느꼈던 게 아이들이 서로 고민해보고 생각해보는 게 뇌를 쓰고 서로 소통하고 실행해보는 과정이었어요. 저는 온라인 콘텐츠 수업을 제작하면서도 이런 과정을 넣고 싶었던 거였어요. ‘따라 해보세요’라는 방식으로 했었다면 이렇게까지 고민하지 않았을 거예요. 그런 콘텐츠는 이미 많으니까요. 그런데 그게 아니어서 어떻게 아이들의 생각을 활동에 담아 낼 수 있을까 하는 고민이 제일 많았어요. 특히 요즘 시대는 ‘놀이’ 활동이 없어졌잖아요. 우리가 어렸던 시기에는 놀이를 많이 했잖아요. 놀이를 하면서 친구들과 어울리고, ‘어떻게 하지?’, ‘어떻게 이기지?’, 실수했을 때 ‘내가 왜 그랬을까?’ 하면서 성장하는 건데 지금 아이들은 그런 생각할 기회가 없습니다. 그러니까 아이들이 무언가를 했을 때 이렇게 답이 나올 거라고 기대했지만 생각이 간혀 있는 경우가 많아요. 이런 점 때문에 예술 수업이 필요하다고 생각해요.

지금은 상황이 그러니까 내가 할 수 있는 부분이 없으니까 아이들도 이 시간에 엄청난 걸 할 수 없으니까 이 시간 안에서 스트레스받지 않게 할 수 있는 것을 하지만, 앞으로 나아갈 방향은 아이들이 바보상자처럼 보고만 있는 게 아니라 생각해보고 고민해보고 사고할 수 있는 소프트웨어적인 부분들을 온라인 콘텐츠에 반영하는 연구가 정말 필요하다는 생각을 가지게 되었고, 이미 좋은 교안들은 많이 나와 있는데 그걸 온라인으로는 어떻게 구현해야 하는지 고민해보면서 우리도 발전하는 기회가 되지 않을까 싶습니다.

호중훈 온라인 콘텐츠 연구도 필요하고 발전의 기회로도 삼을 수 있다고 이야기해주셨는데 다른 분 의견도 또 있으신가요?

박수연 저도 그렇게 생각합니다. 이번에 온라인 콘텐츠 만들면서 어차피 시대가 그래서 공부하는 해야겠고, 자료들을 어떻게 아이들이 재미있게 요즘 자극적인 거 좋아하니까 아이들이 좋아하는 거랑 내가 하고자 하는 것을 어우러져서 어떻게 만들어야 할지 고민을 많이 하게 되고, 이것을 해야 하는 시대가 된 것 같습니다. 이번을 계기로 주변에 아이 엄마인 친구한테 제 콘텐츠를 보여주고 물어봤더니 한마디로 별로라고 하더라고요. 저는 나름대로 아이들 흥미를 위해 방탄소년단도 넣고 했는데, 친구 아들이 그걸 보더니 이건 아니라고 이야기하는 것에 좀 충격받았습니다. 저는 나름 쉽게 재미있게 하려고 시각적인 걸 넣는다고 넣었는데도 그런 반응이 나오는 걸 보고 이걸 공부를 얼마나 해야 하나란 생각이 들었습니다. 온라인 콘텐츠를 만드는 원가는 필요한 것 같습니다.

박숙희 저는 엇그제 똑같은 고민을 친구에게 이야기했어요. 그 친구는 일반 학교 특수학급 교사인데, 요즘 현란한 게 많으니까 오히려 그런 게 더 매력이지 않을까 이야기하더라고요.

호중훈 저희 공통 질문의 마지막 질문인데, 코로나 19로 교육 활동이 나에게 가장 크게 영향을 미치는 것은 어떤 것일까요?

박경식 올빼미족, 집에서 방치된 아이들, 온라인 콘텐츠 수업을 준비하느라 낮과 밤이 바뀐 예술강사의 아이들은 오히려 방치되고 있습니다.

호중훈 결국은 온라인 콘텐츠와 관련된 이야기를 하시는 거죠?

박경식 대부분 선생님이 다 비슷할 것 같아요. 기술적으로 능숙한 선생님들이 없었습니다. 안되는 거 해야 하니까 시간도 많이 갔지만 만들어본 사람 다 압니다. 잠깐 만든다고 되

는 것이 아닙니다. 그러다 보니 점점 시간이 많이 소요되고, 녹음을 해야 하니 주변이 조용해야 해서 다른 사람들이 잠든 시간인 밤에 할 수밖에 없습니다.

저는 연극, 무용 선생님 의견에 조금 더 보태고 싶습니다. 코로나 19가 끝나더라도 100% 대면 수업으로 가진 않을 것 같습니다. 온라인과 병행이 될 거라고 생각합니다. 100% 온라인화가 되진 않겠고, 특히, 우리 분야는 100% 온라인이 될 수 없는 분야라고 저는 믿고 생각합니다. 박숙희 선생님이 예술이 왜 필요한지 이야기하셨고, 박수연 선생님 이야기처럼 내가 열심히 만들었는데 보는 사람으로서는 내 노고를 다 알아주지 않습니다. 그래서 저는 그런 생각을 했습니다. 이렇게 어려운 시기 지내보면서 결국 아이디어 싸움 같습니다. 이런 아이템, 콘텐츠, 또 이런 분야에 뛰어들 전문가 그룹이나 집단들이 존재하고 있습니다. 그럼 예술강사도 전문가에 들어서야 하는 시기가 왔다고 생각하고 그것을 위한 지원을 받아야 하고 그것을 위한 지원을 해주어야 할 때가 되지 않았나 생각합니다.

호중훈 결국은 선생님들이 말씀하시는 경로를 통해서 현장에서 필요한 지원이 무엇이 있느냐는 고민과 질문을 던져볼 겁니다. 지금 말씀해주신 내용 말미에 다시 한번 짚어주셨으면 좋겠습니다. 아까 질문 중에 교육 활동에 미치는 영향도 이야기해봤으면 좋겠습니다.

박숙희 긍정적인 부분이 꽤 있었습니다. 코로나로 인해서 제가 조금 더 발전했습니다. 왜냐하면, 전에는 현장에서는 내용이 잘 못 전달되더라도 거기에 살을 붙일 수 있어서 별로 문제가 없었지만, 온라인 콘텐츠는 내 발음 하나에도 신경이 쓰이고, 또 내가 전달하는 내용이 사실에 기반한 것인지 알고 있는 내용임에도 불구하고 다시 한번 확인하기 위해 많은 자료를 찾아보게 되어서 공부를 많이 하고 있습니다. 온라인 콘텐츠로 영상으로 제작하다 보니 1인 PD가 되어서 각본 다 쓰고 수업 전개가 이게 맞나? 고민하며 더 섬세해지고, 화면에 나오는 결과물을 보니 나 자신의 수업을 객관화하여 볼 수 있게 되었습니다.

그리고 시대가 첨단화되면서 AR, VR이 나오고 있는 상황인데 저는 이런 환경에 익숙하지 않아서 뒤처지지 않을까 하는 걱정이 있었어요. 시기적 특수한 상황으로 인해 갑작스럽게 모든 걸 다 배운 게 감사하고 저를 돌아보는 시간이 되었습니다.

사실 만들어진 온라인 콘텐츠는 별거 아닐 수 있지만 20분 수업을 준비하는데 자료는 100

분을 넘게 준비했을 거예요. 어려움도 있고 스트레스도 엄청나게 받고 소통도 어려웠으나 이 기회가 우리에게 앞으로 시대를 준비할 수 있는 시기가 되지 않았나 생각합니다.

호중훈 구본정 선생님도 마지막으로 어떤 변화가 있었는지, 어떤 점을 신경 쓰게 되었는지 말씀해주세요.

구본정 일단 개별적으로 수업했던 것을 정리하는 시간이었고, 데이터로 다시 만들고 다시 세우는 시간을 가졌던 것 같고 다시 체계화시키는 시간 가졌던 것 같습니다. 제가 수업할 때 저를 볼 수 없잖아요. 내 목소리나 내가 만든 영상을 통해 이게 어떻게 전달이 되는지 객관적으로 보는 것이 변화였습니다. 예전에 진흥원에서 ‘마이크로 티칭’이라는 연수했잖아요. 그때 제 모습이 적나라하게 드러나니까 앞에도 못 설 정도로 부끄러웠었는데, 마치 그런 것처럼 어떤 것을 개선해야 하는지 바로 보이니까 대단한 걸 만드는 것이 아닌데도 녹음을 하고 또 하고 다시 만들고 하는 그 과정이 저를 만들었던 것 같습니다.

호중훈 다들 비슷하신 것 같습니다. 같은 경험을 하시다 보니까 교수학습 활동하는 데도 그렇고 콘텐츠를 준비하는 데도 비슷한 애로사항이 결국 비슷한 발전과 고민과 질문을 만들고 있는 것 같습니다. 그래서 저는 공감합니다.

이제 본격적으로 예술강사와 문화예술교육 활동에 집중해서 질문을 드리면서 현장의 지원이라는 부분으로 나아가고 싶습니다. 선생님들이 문화예술교육의 범위를 넓혀 다양한 활동을 하시다고 했었어요. 어떤 사업에 참여했는데 코로나 19로 인해 그 사업이 없어졌든 변화를 맞았다든가 그로 인해서 경제적 피해 사례가 있었나요?

구본정 저는 1학기에 수업을 못 했습니다. 8월 말부터 조금 하긴 했지만, 확실히 경제적인 어려움 그런 부분을 느꼈고, 아까 박숙희 선생님이 방역하셨다고 했는데, 저도 했습니다. 학교에서 소독 같은 걸 합니다. 아이들이 오든 안 오든 하는데 저는 오산에 사니까 수업하는 학교는 아니었는데 제가 갈 수 있는 학교였고, 기간이 짧아서 참여했어요. 수업에 들어가면 못 하니까 그러면서 많은 돈을 아니지만, 어느 정도 필요한 부분은 충당하게 되었습니다.

호중훈 예술 강사 활동이 1학기에 활동을 많이 하신 분도 계시지만 학교든 사회든 대부분 정지되어 있었잖아요. 그럴 때 경제적으로나 다른 지원을 받으셨나요?

박숙희 저는 코로나가 생길지 모르고 올해 초에 배치된 시수를 고려하여 계획한 일들이 있었어요. 그런데 갑자기 코로나가 터지니까 작년 12월 중순부터 5월 중하순까지 0원이었습니다. 매달 얼마씩 나가야 하는 비용이 있어서 선지급금 한 번 받았습시다. 그런데 선지급금 신청하면 국가에서 지원 안 해준다 했지만, 선지급금 받아서 그나마 마이너스가 되지 않았구나 싶었습니다. 또, 서울지역에서 준 재난지원금 30만 원 하고, 국가에서 준 1인 가구 지원금 받았어요. 그 외에 저는 특고형 프리랜서 지원금은 받지 못했습니다. 온라인 콘텐츠 만들려니 노트북도 필요한데 제가 가지고 있는 노트북은 구형이어서 여기저기 빌리러 다니고 하다가, 문화예술교육 자원조사 사업 참여하면서 받은 비용으로 새로운 노트북도 마련했어요. 저 같은 경우는 누구를 부양하거나 그런 상황은 아니지만 매월 고정적으로 나가야 하는 비용이 있어서 그런 것이지만, 다른 선생님들은 미리 현금을 확보하지 않았던 상황에서 한두 달도 아니고 계속적인 상황에서 어떠셨을지 궁금했습니다.

호중훈 다른 분들 어떠셨나요? 경제적인 부분에 있어서 지원을 받아서 해결했다던가. 사업을 신청했다던가 사업에 참여했다던가 이런 것이 있었나요?

박수연 저는 특수형태 프리랜서 지원금 한 번 받았습시다. 기대하지 않고 신청했는데 지원을 받게 되어서 도움이 되었습니다. 그리고 이전부터 올해 무언가를 해야지 하고 모아 놓은 비용이 있었는데, 그 비용으로 어찌어찌 버티긴 했어요. 아마 그 비용이 없었으면 굉장히 힘들었을 겁니다.

박경식 저는 하나도 못 받은 사각지대입니다. 우선 작년에 다이어리 보니까 12월 말까지 열심히 수업했더라고요. 그런데 올해는 4월에 온라인 콘텐츠를 시작했으니 1~3월까지 수업이 없었습니다. 지원을 받고자 하니 이렇게 조금 걸리고 저렇게 조금 걸리고 해서 아무런 지원을 받지 못한 슬픈 사각지대입니다. 저 같은 선생님들 많았을 것 같아요.

호중훈 선생님들께서 올해 아까 말씀하셨던 비대면 방식의 온라인 문화예술교육을 실행하셨을 때 실제로 교수학습 활동을 하시고 난 다음에 선생님들이 느끼는 것 중에 문화예술교육을 하시는 분들이 코로나 시대에 비대면 교육에 한정해서 봤을 때는 이러한 역량이 필요하구나 느끼신 게 있나요?

박숙희 다른 답변이 될 수도 있는데, 저는 개인으로서 역량이 아니라 좀 더 전문적인 역량에 대한 지원에 대해 이야기 하고 싶어요. 진흥원에서 저희를 위해 많이 애써주시는데 코로나 19에 대응하는 것에 조금 아쉬웠던 부분이 수업을 못 하는 상황 가운데 ‘코로나 시대의 수업을 어떻게 할지’에 대한 연구모임을 빨리 조성해 주셨다면 저희가 지금쯤 굉장한 역량을 키우지 않았을까 하는 생각이 들었습니다.

혼자 할 수 있는 역량은 이미 충분히 습득된 것 같아요. 이 역량은 저처럼 현장에서 온라인 수업을 하신 선생님들은 어느 정도 역량이 갖춰졌다고 생각합니다. 아까 박경신 선생님이 말씀하셨던 것처럼 이미 영상에 전문적으로 뛰어든 사람들하고 저희는 1인 역량으로는 비교할 수가 없습니다. 이런 역량에 대해서 여러 연수를 해 주셨던 것처럼 온라인 콘텐츠를 위한 연수의 장만 열어주신다면 이미 준비된 선생님들이 교육부를 능가할 엄청난 것들을 만들어내실 자원들이 넘쳐난다고 생각하고 있습니다.

호중훈 연수의 장이라는 건 개인이 해결하는 것이 아니라 공동의 모임으로 학습하는 COP 같은 연구모임을 말씀하시는 거죠?

박숙희 제가 생각하기에 예술강사의 일대일의 역량은 너무 훌륭합니다. 저 같은 경우에도 진흥원에서 주셨지만, 유튜브 찾아보고 만든 겁니다. 학교에서는 ‘콘텐츠 하나당 4시수라고 하니깐 콘텐츠 하나당 4시수구나!’라고 싶게 만들어달라고 하셨어요. 그리고 그런 거 ‘진흥원에서 연수 다 해주시죠?’ 말하는데 그때 당시 없었습니다. 하지만 저는 ‘네! 물론이죠.’라고 말을 해놓고 잠을 못 잤습니다. 예술강사가 너무 훌륭한 게 어떻게든 준비를 하셨다는 겁니다.

호중훈 문화예술교육이라는 것은 개인이 다 해결할 수 있는 게 아니라 수업을 잘하는 것은 개인이 해야 하는 본연의 몫일 수 있지만 결국은 진흥원, 예술강사, 운영기관의 협력이 필요하고 같이 만들어가는 거에 대한 모색 점이 필요합니다. 사실 그래서 현장에서 이야기 하는 부분을 발전적으로 고민하는 것이죠.

박숙희 내년엔 1인 강사가 아닌 팀 파견이 이었는데, 팀 파견이 팀 구성으로 되었으면 좋겠어요. 영상을 잘 찍으시는 분도 계시고 구성을 잘하시는 분도 계시니 잘 구조화해주셨으면 좋겠습니다.

호중훈 그리고 또 있으신가요? 코로나 시대에 이런 역량이 필요하다. 느낀 것이 있으신가요?

박경식 지금 코로나로 5년이 앞당겨졌다고 하는데 저는 생활에서 실감합니다. 실제로 초등학교 고학년이나 중학생들 온라인 수업 들을 때 보면 학교 선생님이 온라인에서 일일이 가르쳐주지 않습니다. 요즘 아이들 포노 사피엔스(Phono sapiens)3라고 하는데 기계 정말 잘 다룹니다. 예를 들어 국어 시간에 광고 디자인 수업이 국어 지문 안에 들어가면 광고 디자인 아이들이 다 만들어요. 그럼 선생님들의 역할은 온라인에 광고 디자인을 만들 수 있는 앱을 보여주거나 사례를 보여주시고 아이마다 집에 있는 기계를 이용해서 광고를 만드는 겁니다. 그래서 과제 게시판에 올리는 방식입니다. 저는 이 상황을 보며 이런 생각을 했습니다. 통섭의 시대, 융합의 시대 말이 나온 지 오래되었는데 결국 우리가 실천하느냐 안 하느냐의 차이인데 우리 진흥원에 소속된 예술강사는 예술 수업을 하면서 필요한 만큼 우리가 사용하고 앞으로 공부하고 배워서 현장에서 쓸 수밖에 없습니다. 그렇지 않으면 이 수업을 유지하는 게 어려울 거라고 봅니다. 박숙희 선생님 말씀처럼 준비하고 있는 선생님들이 그것을 활용할 수 있는 자리를 마련해주시는 게 필요하지 않을까? 생각합니다. 예를 들어 오늘날이 이렇게 선생님들과 이야기하는 자리도 분야별 선생님들이 들어오셨는데, 만약에 분야별 강사님들의 줌(zoom)을 통한 논의의 장을 연다면 서로의 활동 과정을 공유하고 좋은 아이디어들을 모아내고 연구하는 자리를 만들어야 할 시기가 오지 않았나 생각이 듭니다.

아까 박숙희 선생님이 말씀하신 것처럼 이번 기회가 저에게 힘들었던 시기만은 아니라고 생각합니다. 저는 온라인 콘텐츠를 제공하게 되면서 저만의 노트를 마련했습니다. 온라인 콘텐츠를 준비하는 노트입니다. 도입부, 전개부, 마무리까지 썼습니다. 그걸 쪽 읽어 내려가면서 내가 알고 있는 사실이 진짜 사실인지 아닌지 확실하게 전달해야 하니까 구글에서 검색해서 사실 확인해보고, 괜찮은 이미지인지 아닌지 이미지 출처 밝히고 그렇게 해서 정리를 하게 되니까 그 노트가 제 자산이 된 거예요. 저만 그런 게 아니라 선생님들이 그러신 것처럼 개인의 노하우가 생겼으니까 이걸 모아서 정리를 해보면서 분야별로 의논하고 공부하고 연구할 때가 오지 않았나 해요.

박숙희 저는 이런 게 준비되어 있으면 도서벽지로 나간 선생님도 갑자기 바다 상황이 안 좋아서 학교에 못 간다 해도 우리 온라인에서 만나자고 하면 되는 겁니다. 코로나가 비대면이 아니라 앞으로는 도서벽지도 선생님이 직접 가면 더 좋겠지만 가기도 하고 못 갈 때는 어디서나 문화예술교육을 할 기회가 된 것 같습니다.

호중훈 이번 진흥원 프로그램 공모에서도 제목을 '어디서든 문화예술교육'이라고 나왔는데. 그런 시대가 온 것이죠. 박숙희 선생님 노트북 사셨다고 하셨는데 비대면 문화예술교육을 하기 위해서 새로 준비하시거나 새로 구매하신 기자재가 있으시나요?

박수연 노트북 샀습니다.

박경식 저는 프로그램 샀습니다.

박숙희 저는 핸드폰도 바꿨습니다. 온라인 콘텐츠 수업을 하려다 보니 핸드폰도 노트북도 기능이나 용량에 있어서 어느 정도 받쳐주어야 가능하더라고요. 그리고 저는 무용 수업이다 보니 제가 보여주는 부분들이 있어서 삼각대도 구매했습니다.

호중훈 박수연 선생님은 온라인 수업을 하시면서 장비는 대여하셨나요?

박수연 저는 핀 마이크, 조명을 구매했습니다.

구본정 저는 ppt 만들 때 렌더링 시간이 너무 오래 걸려서 MS 프로그램 2000 최신 버전 구입하고 핀 마이크도 구입했습니다.

호중훈 정말 준비를 많이 하셨군요. 선생님들 지원의 필요성을 느낄 거예요. 하나 더 여쭙보고 싶은 것은 그렇다면 온라인 비대면 연수 프로그램이 개설된다면 필요하다고 생각하시고 적극적으로 참여하실 생각이신가요?

박숙희 네 그럼요, 참여합니다. 저는 자체 연구모임이 필요하다고 생각합니다. 신규 강사일 경우는 수업내용도 필요하겠지만 어느 정도 경력 있는 강사님들은 이미 갖추어져 있어서 그런 연수가 필요 없는 건 아니지만 자체적 모임이 필요합니다.

박수연 박숙희 선생님처럼 강사들이 기술적인 건 어느 정도 수준은 다 되실 거라고 생각합니다. PPT를 만들고 영상을 집어넣고 음원을 입히고 어느 정도 수준을 되실 거라 생각합니다. 저는 만들다가 여기서 무용을 조금 넣었으면 좋겠는데 제가 혼자 생각하기에는 한계가 있거든요. 그래서 그런 부분을 서로 이야기하며 아이디어 내고, 영상 넣고 해보는 모임이었으면 좋겠습니다.

호중훈 선생님들 아까 좋은 말씀 하나 해 주셨는데 상호작용, 특히 비대면 방식에 있어서 상호작용에 대한 수업 콘텐츠를 잘 소화했는지 측정을 하기 어렵고 직접적인 상호작용이 없는 것에 대한 어려움을 말씀하셨어요. 올해 코로나에서 상호작용에서 느끼는 아쉬움을 말씀하셨던 것 같고, 상호작용에 대해서 어떤 지점이 더 필요하다. 어떤 지점이 잘 되고 있다. 혹은 여전히 과제다라는 것 말씀해주셨으면 좋겠는데, 피드백이나 대화 같은 것, 비대면 문화예술교육에서 대화를 어떻게 만들 수 있는지 노력하신 점이 있다면 그것도 좋고, 상호작용에 있어서 이게 문제다 해결해야 할 것 같다, 도움을 받아서라도 이야기가 필요하다 등 자유롭게 의견 주세요. 상호작용이 전반적으로 어려우셨던 거죠?

박숙희 대면 수업을 할 때도 학생들이 많으므로 상호작용이 쉬운 게 아닙니다. 저는 학생들이 30명인 학교도 가봤고 15명인 학교도 가봤는데 인원수가 적으면 아이들 이야기 다 들어주고 싶고 그게 필요합니다. 현장에서는 이게 목말랐습니다. 온라인으로 하게 되면 상호작용 전혀 모릅니다. 댓글 달면 어느 정도 상호작용이 될 수 있겠지만 저 같은 경우에는 댓글도 없고 이거 했나요? 잘하고 있죠? 멋지게 했네요 하고 저 혼자 말하고 학생들 상황은 모르고 있습니다. 대면 수업에서도 예술 수업당 학생들 수가 많으니까 어려웠던 게 온라인 콘텐츠로 가니까 들을 수 없으니 짐작만 하게 됩니다.

구본정 저는 인원수에 대해 박숙희 선생님이 말씀하신 것처럼 저는 한 반에서 1/2(15명)로 인원을 줄여서 똑같은 수업을 두 번 하는데 확실히 질적인 차이가 난다고 느꼈어요. 30명 수업은 정신이 없는데 15명 수업은 최적화된 느낌입니다. 또 하나는 조금 전 줌(zoom) 수업을 하고 왔는데, 중학교 아이들이 ‘오늘 수업 어땠는지 5글자로 이야기 해봐요’ 하면 그나마 피드백할 수 있었는데, 저 혼자 라디오에서 이야기하는 것처럼 떠돌고 있고 아이들은 화면만 보고 있고 ‘이게 뭐지?’ 두 시간 내내 그러니까 너무 스트레스를 받았어요. 근데 차츰 하다 보니 아이들이 반응을 이렇게 하는구나! 해서 이후에는 이름도 부르며 말을 던지고, ‘얼굴이 안 보인다.’ ‘오늘 결석 처리할 수도 있어’라고 하면서 그나마 반응이 조금씩 생겼어요. 줌(zoom) 수업은 소통에 있어서 반응이 좀 더 나았다는 느낌이었어요.

박경식 디자인 분야 같은 경우는 대면했을 때는 아이들 한명 한명과 과정에서 이야기 나누는 것이 소통인데 비대면은 그게 안 되다 보니 아이들이 과제를 올리면 선생님이 그 과제를 피드백 해주는 것이 전부이죠. 그것도 소통의 부분이 된 것이고 물론 수업 외 시간을 쓰는 거죠. 학교에서 요청해서 하시기도 하고, 아이들과 소통 하고 싶어서 하시는 분들도 있어요. 경우는 다르지만, 학생들과의 피드백은 그걸로라도 하시는 분들도 많습니다. 밴드를 이용하는 학교는 댓글로 소통하거나, 구본정 선생님과 말씀처럼 학생과의 소통은 줌(zoom)이 제일 원활한 것 같습니다. 계속해서 아이들을 부르면서 소리라도 소통이 되니까 그렇게 하는 방법 또는 과제물이나 글로, 이미지로 주고받는 피드백, 그 외에는 아직도 풀어야 할 과제인 것 같습니다.

초등 고학년과 중·고등학교는 어느 정도 가능한데, 저학년은 학부모를 대상으로 연수를 할 정도로 학교에서도 소통을 어려워합니다.

호중훈 어려움, 만족, 보람, 과제 말씀하셨지만 결국에는 그러나 코로나 시기 문화예술이 맞는 코로나 변화 대응, 코로나 시대의 문화예술교육 현장에서 쉬운 표현으로 선생님들에게는 어떤 도움이 필요하신지 작은 도움이든 큰 도움이든 수업을 위한 지원이든 사회적 지원이든 나는 예술 강사로 이런 도움이 있었으면 좋겠어. 그러면 수업 활동이나 문화예술교육 활동에 있어서 좋아질 것 같아. 지원이 어떤 게 있었으면 좋겠는지 이야기해주셨으면 좋겠습니다.

그리고 마지막 질문이 있습니다. 저는 가장 중요하게 생각하는 게 있습니다. 이 시대, 이 시기, 이 시간에 강사로서의 내가 가장 크게 느끼는 질문이 무엇인가? 어떤 질문이 드는가? 예를 들자면 저는 이런 질문이 듭니다. 앞으로 문화예술교육은 수업은 어떻게 변화해야 하지 어떻게 바뀔 수 있지, 아이들은 어떻게 바뀌고 있지, 코로나 시대가 되니까 우리 아이들은 어떤 점이 바뀌고 있지, 그들의 말과 행동이 어떤 변화가 일어나고 학교는 어떻게 변화하고 있는지 저는 그게 조금씩 보여요 어떻게 내 수업이 변화할 수 있을까 나에게도 질문을 합니다. 그럼 먼저 현장에서 어떤 이유로 어떤 지원이 필요할까요?

박경식 결국 아까 나왔던 말인데 분야별 다른 분야라고 연구모임이 지원되었으면 하고, 그것이 어렵다면 만남의 장이라도 있었으면 합니다.

호중훈 이게 비대면 방식으로 가더라도 그런 형태로 연구되고 확장되어야 한다고 보시는 거죠?

박경식 비대면이 지금으로써는 더 나올 수 있지 않을까요?

호중훈 줌(zoom) 회의가 아주 많아졌습니다.

박경식 많은 선생님이 코로나 이후 내 일에 대해서 바뀐 것에 대한 불안감입니다. 강사들의 불안감. 이 일이 전에 하던 일이 아니니까 그런데 그 불안감이 어느 정도의 시간을 보내다 보니까 나도 해내고 있고 할 수 있다고 바뀌었을 것 같습니다. 그걸 공유한다고 생각하면 될 거 같습니다. 너무 부담스럽지 않게 공유하다보면 여러 사람이 이야기하다 보면 해결해야 할 과제들이 좁혀지지 않을까 생각합니다.

호중훈 소프트파워와 하드파워가 있는 것처럼 제가 예술강사 지원에서 제안하고 싶은 것이 예술강사의 정서와 심리예요. 이런 부분도 필요하다. 선생님이 말씀하신 '바뀐 것에 불안감이 있지만 해내고 있다. 바뀌고 있다.'라는 것 너무 좋은 말씀입니다. 이것을 공유하는 것도 필요한 것 같습니다.

박수연 현실적인 이야기인데 돈입니다. 예술강사 대부분은 학교와 연관된 일을 하시고 있잖아요. 올해와 같은 상황이 변화되지 않았을 때 학교에 수업이 제때 시작을 안 하면 할 수 있는 일이 아무것도 없어 지더라도요. 그러니 지원을 정확하게 받을 수 있는 내용, 저는 특수형태 프리랜서 지원금 첫 번째 받고 못 받았는데 주변에는 계속 받으시는 분들도 계십니다. 그리고 시대가 시대인 만큼 다 같이 모여서 아이디어를 낼 수 있는 장이 있었으면 좋겠습니다.

구본정 예술강사 사업은 지역별로 운영단체가 있잖아요. 운영단체가 통일해서 저희를 가드 할 수 있는 장치가 있었으면 좋겠습니다. 운영단체가 너무 권한이 없는 거예요. 학교가 포기한다고 하면 포기해야 하는 거고, 나오지 말라고 하니까 일정 빼놔는데 못 나가게 되고 이런 과정들로 수업이 밀리고 국가적 재난이니까 어쩔 수 없지만, 운영단체가 상황을 대처할 때 저희에게 지침을 제시해주고 학교에 말씀해주시면 저희가 거기에 유연하게 대처할 수 있지 않을까하는 생각이 듭니다.

호중훈 현실적으로 강사들이 현장에서 어려움이 있을 때 운영단체의 행정이 탄력적으로 같이 잘 되었으면 좋겠다. 그게 어려웠다는 말씀이신 거 같아요.

박숙희 저도 제일 아쉬웠던 게 운영단체가 기관으로서 강사를 보호해 주는 것이 필요합니다. 학교가 문화예술교육에 대한 이해 없이 요구하는 것에 대해 강사들은 무조건 해야 하는 상황입니다. 운영단체나 진흥원이나 학교에서 ‘따라 하기’ 수업이나 ‘결과발표회’ 요구하는 것을 강사가 수용하지 않는다는 민원에 대해 예술교육 철학을 말씀해주시면 되는데, ‘아 그래요, 그러실 수 있겠네요’ 하며 그 상황이 정리되지 않는 것이 매우 아쉬웠습니다.

물질적으로 지원해주시면 감사하겠지만 정서적인 부분, 연구모임을 지원해주었으면 좋겠다고 생각합니다. 이번에 시수 못 채운 것에 대해 기관에 10분 정도 온라인 콘텐츠를 내라고 한 것에 대해서 이것을 차라리 연구모임으로 해주셨으면 얼마나 좋았을까 생각합니다. 우리 시수를 보장해주시기 위해서 그렇게 해주신 것이지만 보지도 않는 나의 콘텐츠에 대해 실용적으로 봤을 때 우리가 앞으로 나아갈 수 있는 것일까 라는 점이 아쉬웠습니다.

호중훈 지원 프로그램 같이 이야기해주세요. 연수든 사업이든 이런 프로그램 있으면 좋겠다는 제안해주세요.

박경식 진흥원의 예산이 있다면 예술강사가 공부한 것을 풀어낼 수 있는 확장할 수 있게 할 수 있으면 좋겠습니다. 제가 기타 콘텐츠 넘기면 누가 보겠습니까. 진흥원에서 사업하시는 예산으로 하면 좋을 것 같습니다. 예를 든다면 서울문화재단도 대면을 못 하니까 ‘수다방’ 같은 거 예산으로 지원하는 걸 본 적이 있습니다. ‘질문하는 예술교육가’ 너무 솔깃했습니다. 저도 예전에 사회 분야 예술강사도 했었고, 서울문화재단 지원사업 융합으로 해봤는데 그렇게 하다 보면 내가 남긴 기록이 없다는 게 후회가 됐습니다. 기록하는 것에 대한 지원이 이 시기에는 좋은 것 같습니다. 우리가 지금 만든 것들도 콘텐츠를 기록을 남기는 자료화하는 것, 이런 기회로도 삼을 수 있지 않을까? 사실 사회 분야에서 노인미술 어르신들은 기기에 익숙하지 않으시니까 전면 중단되었다고 어르신이 저한테 전화해서 속상해하시던데, 이 건 환경적인 한계가 있다고 봅니다. 복지사분들이 접속 방법 알려주시게 한계가 있는데 서로 안타깝지만 어쨌든 개선해야 하니까 예산이 있으면 그런데 써주시면 어떨까 싶습니다.

박속희 초창기 교수 화법에 관심이 많았습니다. 질문이 중요하니까. 어떻게 교사가 언어로 풀어내는지, 특히 아이들과 비대면으로 만나야 하는 상황에서 발문이나 교수 화법은 더욱 중요한 것 같습니다. 발문과 교수 화법에 대한 교육학적인 연수를 받으면 교육의 질이 나아질 것 같고, 이것은 분야 상관없이 중요한 것이라 생각합니다.

호중훈 예술강사의 이런 제안이 중요합니다. 우리는 때로는 수다나 질문이나 엉뚱한 대화가 힘이라는 것을 놓치기도 합니다. 문화예술에서는 힘이 될 수 있다는 것, 아무것도 안 하고 가만히 있는 게 아무것도 안 하는 게 아니라는 것 앞으로 모임 연수를 통해서 문화예술의 직접 나타나는 것도 있지만 창의적인 주제로 프로그램을 만들면 예술강사가 힐링도 하고 새로운 에너지를 얻을 수도 있을 거로 생각도 듭니다. 선생님들 말씀 들으면서 배우고 느껴지는 겁니다.

질문은 지금을 반성적으로 성찰하고 지금의 나를 객관적으로 보면서 미래에 나를 놓는 작용이라는 생각이 들어요. 저는 수업에서도 ‘좋은 질문이 좋은 수업을 만든다. 좋은 질문이 좋은 미래를 만든다. 좋은 질문이 좋은 변화를 만든다.’라는 생각을 하고 있습니다. 오늘 너무 좋은 말씀들 많이 해주셨는데 마무리할 겸 이 시대를 살아가는 나는 코로나 19시대에 문화예술교육에 어떤 질문을 가지고 있다는 것 있으면 말씀해주세요.

구본정 저는 재택근무를 오래 하면서 제 삶도 연극 수업도 변화하는 시간이라고 생각했습니다. 외부적인 환경에 의해서 변화를 겪는 시간. 그래서 변화하는 시점에서 예술교육도 어떤 방식으로의 변화까지 가능할까? 한계점을 놓고 싶지 않지만 어디까지 어떻게까지 변화할 수 있을까에 대해 스스로 찾아보고 실행해보는 시간입니다.

박경식 찰스 다윈의 ‘변화하는 종만이 살아남는다.’ 우리도 살아남으려면 변화를 해야 하네요. 저는 선생님들이 운영단체에 대해서 말씀하시는 아쉬운 점을 공감했는데 호중훈 선생님이 하신 질문과 같은 이야기입니다. 이번 기회에 태도에 대해 많이 생각해보게 됩니다. 기관이든 강사들 간에 능력보다 상황이 중요하다. 상황보다 태도가 중요하다는 말을 최근에

접했습니다. 결국은 내가 학생들을 만나기 위해 준비하는 태도라든가, 만났을 때 온라인을 하는 태도라든가 학교 담당 선생님하고 소통하는 태도라든가 기관에서 강사를 응대하는 태도, 강사가 기관에 응대하는 태도들이 있잖아요. ‘과연 나의 태도는?’에 대해 많이 생각하고 있습니다. 사실 태도에 답은 없다고 생각합니다. 그러나 각자가 생각하는 최선의 태도도 있을 거고 환경에 따라서 달라질 거라고 생각합니다.

호중훈 코로나 19로 문화예술교육이 변화되고 어려운 지점도 많았고, 극복해 나가는 과정에서 마무리 발언해주세요.

박수연 ‘나는 과연 지금 잘하고 있는가’라는 질문을 하게 됩니다. 잘 만들고 있는지 말의 실수는 없는지 과연 내가 만든 온라인 콘텐츠를 아이들이 집중하면서 보는지, 만들 때마다 그 생각을 하면서 질문을 던집니다.

박숙희 저는 코로나든 코로나 아니든 교육을 하는 거니까 아이들이 좋아하는 것을 찾는 게 아니라 교육해야 할 가치 있는 것을 아이들이 좋아할 수 있게 만들어가야 한다고 생각합니다. 학교에서 방과 후나 특별수업에 우리가 가르치지 않아도 많은 미디어에서 접해져 있던 것들을 실행하는 걸 보고 안타까웠습니다. 항상 선생님들이 이야기하시는 게 아이들이 좋아해야 한다. 하지만 좋아하는 것들을 보면 학교에서 하지 않아도 연예, 엔터테인먼트 같은 그런 건데 저는 교육적 가치 있는 것들, 개인적으로는 전통이라는 것 세계 민속춤 보면서 문화와 역사와 철학이 담겨있는데 나온 이야기가 저에게는 스스로 감동이 되었습니다. 소수민족이 대단하다. 전통은 훌륭한 요소들이 많구나! 이것은 주입식이 아니라 그걸 보고 배워진 건데, 이것을 아이들에게 어떻게 전달할까가 아니라. 제일 중요한 것은 자극적인 것, 흥미가 아니라 교육할만한 가치가 있는 걸 아이들 눈높이에 내가 어떻게 하고 있나 하는 게 숙제고, 또 하나는 나를 위해서가 아니라 내가 아이들을 위해서 있는 존재다. 내가 아이들을 이해하고 있나, 눈높이에 있나입니다.

호중훈 그동안 제가 글 써보면 이야기도 많이 했지만, 지금처럼 선생님들이 귀한 시간 내주셔서 모여서 귀한 말을 해주고 이걸 담아서 이야기해본 기억이 없는 것 같습니다. 그래서 어깨가 무겁습니다. 글은 항상 진정성이 있어야 할 것이고, 실천적인 것을 담아야 한다는 게 제 철학입니다. 언어가 공중에 떠 있는 것은 바람직하지 않은 것 같습니다. 그래서 선생님들의 소리 들을 어떻게 하면 현장의 어려움과 좋은 미래를 담는데 유익한 글로 쓸 건지 고민해서 진심이 담긴 글을 쓰겠습니다. 오늘 주제가 무엇을 어떻게 지원해야지가 있습니다. 근데 그보다 중요한 것은 왜 그 지원이 필요한지가 중요한 것 같아요. 예술강사가 문화예술교육이다. 주체와 문화예술교육은 다르지 않다. 선생님들이 느끼는 고민과 코로나 시대를 극복할 수 있는 문화예술교육의 좋은 말씀들을 진정성 있게 담아서 잘 써보겠습니다. 감사합니다.

| 문화예술교육 운영단체 인터뷰 기록

일 시 2020. 10. 18.(일) 17:00~19:00

장 소 줌(Zoom)을 이용한 비대면 화상회의

참석자 - 모더레이터(1인): 추미경(문화다움 대표)

- 문화예술교육 운영단체(3인): 김상규(문화예술교육연구소 플레이 대표)

오선미(한예솔치료교육연구소 소장)

현혜연(중부대학교 사진학과 교수)

추미경 이번 ‘코로나 19에 따른 문화예술교육 현장지원 방안’에 대한 이슈 분석을 발간하는 데 있어서 분야별 현장 당사자들과 인터뷰(FGI)를 진행한 후, 그 내용을 반영하고자 합니다.

오늘 회의 참여하신 분들이 모든 문화예술교육 단체를 대변할 순 없지만, 문화예술교육 단체가 코로나 19에 어떤 상황에 처해 있는지, 그리고 현장에서 느끼는 변화와 향후 어떤 기대하고 있는지를 각각 하시는 활동에 비추어서 구체적으로 이야기 해주시면 이를 바탕으로 이슈로 객관화시키는 작업이 진행될 예정입니다.

코로나 19로 인해서 문화예술교육이 어떻게 변화하고 있고, 어떻게 영향을 받고 있는지 대해서 말씀해주세요. 질문은 크게 세 가지입니다.

첫 번째, ‘코로나 19로 인해서 문화예술교육 단체가 처한 상황과 변화 그리고 받은 영향은 무엇인가?’ 두 번째, ‘진흥원이 사업을 운영하는 데 있어 코로나 19에 대한 대응을 현장과 잘 맞게 하였는가?’ 마지막으로 ‘향후 적절한 코로나 19에 대한 대응에 있어 어떤 지원이나 방법이 필요한가?’

위의 질문을 고려해서서 각 단체가 코로나 이후 겪은 변화나 어려움 또는 처해 있는 상황에 대해 단체 대표로서 생각하는 부분을 이야기 해주시면 좋겠습니다.

김상규 저는 우리 단체가 작년부터 진행한 활동과 올해 계획한 활동, 어떤 변화 했는지 설명하도록 하겠습니다. 저는 문화예술연구소 플레이를 운영하고 있습니다. 저희가 진흥원과 같이 부처 간 협력사업을 시작한 것은 작년부터이고, 서울문화재단이나 다른 재단의 지원을 받아 사업을 한 것은 5년 차가 됩니다.

진흥원 지원사업을 먼저 말씀드리면 작년에는 국방부와 수의계약을 진행하여 국군 대상 교육 프로그램 진행했고, 올해는 지원받는 분야를 여러 분야로 신청하여 학교 밖 청소년, 방과 후 청소년, 군부대를 운영하고 있습니다. 서울문화재단과는 꿈다락을 진행하고 있습니다. 코로나 19 이전, 올해 새롭게 시도해보고자 한 프로그램이 있었는데 계획했던 대로 진행이 어려운 상황이 되었고, 진흥원에서 단체별로 온라인 교육을 대비하는 시간을 주어 그 시간 동안 강사들과 온라인 교육을 준비할 수 있었습니다.

저희는 온라인 교육을 전면 진행하지 않고 절반은 대면 교육을 하려고 했는데, 지난 8월 2차 확산으로 사회적 거리두기가 강화되면서 어렵게 되어 지금은 온라인 실시간 교육을 전면적으로 실행하되, 학생들이 해당 시간에 실습할 수 있는 장비를 제공하여 직접 실습할 수 있도록 하고, 실습 결과물을 받아와서 다음 회차 콘텐츠 기획할 때 피드백을 해주는 형태로 진행하고 있습니다.

학교 밖 청소년은 모여있는 대상이 아니므로 문화의 집에 부탁해서 실시간 온라인 교육으로 진행하고 있습니다. 온라인으로 교육할 때 필요한 재료, 꾸러미는 학생들이 수업 전에 문화의 집에서 받아가서 실시간 수업에서 활용하는 형태로 운영하고 있습니다. 그런데 수업 때마다 왔다 갔다 하는 게 어려워서 5회 분량 꾸러미를 준비하고 최대한 아이들이 편하게 참여할 수 있도록 하고 있습니다.

향후 문화의 집이 다시 문을 열면 온라인 실시간으로 하되 아이들이 방문해서 빈방에 한 명씩 들어가서 직접적인 대면 강의는 아니더라도 준 대면 강의 형태의 될 수 있도록 하려고 합니다. 강사분들을 대표해서 말씀드리면 코로나 19 상황 때문에 힘들어하고 있습니다. 특히 온라인 콘텐츠를 제작해야 하므로 더 많은 어려움을 이야기하고 있습니다.

추미경 전체적으로 올해 사업은 진흥원 지원사업뿐 아니라 많이 확장되고 있었는데 코로나 때문에 대기 상태 모드로 되는 경향이 있고, 온·오프 블렌디드로 하기도 하고 실시간 수업도 시도하고 있기는 하지만 어려움이 많다는 말씀이시죠?

김상규 저희 나름대로 시행착오가 있다 하더라도, 좋은 프로그램이 있으면 차용을 해서 대입을 하고 있지만, 문화예술교육에서 강조하는 소통, 함께하는 작업의 어려움이 있습니다. 프로그램 개발하고 진행할 때 그 부분을 빼야 하는 상황이 됩니다.

추미경 경제적 어려움은 어떠세요?

김상규 6월까지의 기존의 강사분들이 수업하기로 약속해서 그 요일에 일정을 비워두고 있었으나 수업을 하지 않았는데 강의를 드릴 수는 없는 상황이라서 주변 강사분들이 굉장히 어려운 상황입니다. 농담으로 이야기할 때 이번 달에 20만 원 들어왔다고 이야기할 정도로 어려운 상황에 놓여 있었고, 지원 단체마저도 당황하고 준비가 안 된 부분이 있었습니다. 물론 진흥원에서는 학교 예술강사에게 강의를 일부 선지급하여 강사분들이 어려움이 없도록 지원해주긴 했었으나, 저희 같은 단체에는 적용될 수가 없어서 수입 없이 진행되었고, 10월, 11월인 지금은 예정되어 있었지만 진행하지 못했던 강의가 물리게 되고 다른 곳과 일정이 겹쳐서 일요일까지 일을 해야 할 정도로 진행해야 하는 상황이 되어서 금전적인 문제는 좀 해결되었지만, 모두가 예민한 상황입니다. 그래서 강사분들 대할 때 조심하고 배려하려 하고 있습니다.

추미경 이런 상황을 겪으면서 근본적인 문제를 느꼈을 것 같은데 이따가 다시 질문드리겠습니다.

오선미 저희는 5년 차 문화예술치유 지원사업에 참여하고 있고, 2020년에도 참여하고 있습니다. 변동사항이라고 한다면 참여 활동 방법만 변경되었지 큰 차이는 없습니다. 대면에서 비대면 활동으로 100% 전환하여 진행하고 있습니다. 예술치유사업이다 보니 외상 대

상자를 만나기 때문에 100% 비대면으로 할 수밖에 없습니다. 참여자들의 온라인 교육에 대한 인식을 알아차리기 전에 강사들의 온라인 프로그램 인식 차이도 어려운 부분 중 하나였습니다. 현장 중심 선생님들이 많으므로 온라인에 대한 불편감, 이해력의 차이가 있다 보니 인적자원에 대한 변동사항도 있었고, 강사들이 중간에 온라인 상황에 대한 적응에 어려움이 있다고 해서 인적자원에 대한 변동사항이 있었던 게 일차적 문제였습니다. 강사들이 온라인 교육을 받아야 현장에 접근할 수 있을 것 같아 전문가와 온라인 교육을 경험할 수 있는 워크숍을 하였고, 비대면으로 전환하기 위해 프로그램 기획하고 개발하는 과정에 적응하는 시간이 걸렸습니다. 지금은 온라인 기반의 문화예술교육 콘텐츠를 개발할 기회가 되어 좋았습니다.

추미경 예술 치유이기 때문에 학습자들이 소수인 경우가 많겠네요?

오선미 폐쇄시설의 경우, 인원이 많은데 보통은 집합해서 영상을 상영하는 형식으로 진행한다면, 저희는 소수의 인원으로 제한을 두고 프로그램을 운영했습니다. 범죄 피해자 유가족의 경우는 오히려 온라인을 본인이 안전한 공간으로 인식하고 자기 문제를 풀어나가는 기회가 되었다는 피드백을 받기도 했습니다.

추미경 비대면이 기회적인 요소로 작동되었다고 봐야 할까요?

오선미 처음에는 위기라고 생각하고 고민이 많았습니다. 코로나 19 이전에는 작품활동을 하며 과정을 통해 피드백을 주고받았다고 하면, 간접적인 매체가 끼어들면서 상호작용을 끌어갈 수 있을지가 중요한 고민이었는데, 참여자가 안전감을 느낀다고 피드백을 받으면서 고민이 덜어졌습니다.

추미경 그럼 경제적으로 영향을 못 받으셨나요?

오선미 저희가 봤을 때는 강사의 온라인 접근성의 차이일 수 있을 거 같습니다. 오프라인 중심 강사님들은 경제적 어려움이 있을 수 있는 게, 콘텐츠 개발에서도 그렇고 온라인 프

로그램 접근에서도 본인들이 불편해하시거나 거부적 반응이 있다 보니 차이가 있었던 것 같습니다.

추미경 김성규 선생님하고는 조금은 반대의 상황이기도 한데 강사 선생님들끼리 워크숍을 중간에 진행해서 대처했다고 봐야겠네요? 예술 치유라는 영역 자체의 특성도 있고.

오선미 이전에는 심리학적인 상황과 치유적인 접근 방법만 가지고 있었다고 하면, 온라인으로 전환하면서 새로운 매체 전문가와 협업이 없었으면 진행되기 어려웠겠다는 생각이 듭니다.

현혜연 저는 단체 대표로 온 건 아니고 꿈다락 토요문화학교를 계속 운영해서 이 자리에 불러주신 것 같습니다. 제가 관여하고 있는 단체가 2개 있는데 문화예술교육협동조합으로 많은 활동을 하는 건 아니지만 그에 준해서 말씀드리도록 하겠습니다.

문화예술교육 단체나 강사 현황 실태에 관해 먼저 말씀드리면 아무래도 교육 매체도 바뀌고 방법도 바뀌어 처음에는 기다리면서 우리가 할 수 있는 것에 대해 논의했습니다. 조금 있으니 광역 문화재단에서 비대면 관련 지원사업 공고가 났고, 사업을 여러 개 받을 수 있어 유리한 사람들도 있지만, 하나도 해당이 안 되는 사람들도 있었습니다.

적극적이고 어디나 가서 사업을 잘 딸 수 있는 사람들은 활동도 많고 지원도 많이 받았으나, 그런 것에 어려움을 겪는 강사들은 지원받기 어려워 지원이 형평성 있게 이루어지기 어려운 구조였다고 생각합니다. 그리고 단체 입장에서는 해왔던 일들을 계속하기 어려웠던 거 같습니다. 저희는 꿈다락 토요문화학교를 운영하면서 아이들의 감각으로 만들어지는 재미있는 마을 만드는 사업이 3년 차에 들어가고 있는데, 1년 차는 마을과 광장 만들기, 2년 차는 랩 기반으로 마을 사람들과 나눌 수 있는 것을 만들기, 3년 차는 마을의 지속가능성을 위해 필요한 경제 활동이 목표였습니다. 마을 만들기는 공동 작업인데, 코로나로 대면 수업을 하지 못하니 기다리다 6월이 지나면서 전면 온라인으로 변경하고 8주 프로그램을 5주로 줄여서 진행하였습니다. 5주를 다양한 방법으로 만나는 게 좋을 것 같아 전 지구적인 5개 환경 상황을 설정하고, 그런 환경이 있는 마을에서 천년만년 살려면 어떻게 해야 할까 하는 각자의 마

을을 만드는 것을 주제로 삼았습니다. 그리고 아이들에게 꾸러미를 2번 전달했는데, 1번은 지속 가능한 마을을 위해서 신재생 에너지인 태양광 발전기를 활용한 자동차를 만드는 기술 중심 꾸러미를 보냈고, 두 번째는 마을 만들기 공장용 꾸러미를 수료증과 함께 보냈습니다. 수업은 줌(zoom) 화상을 활용해서 진행했고, 중간에 아이들이 꾸러미 만드는 것은 동영상으로 제공하고, 줌(zoom) 앞에 2~3시간 앉아있는 것은 피로하다고 생각해서 40분은 아이들과 이야기하고, 40분은 선생님은 줌을 켜놔지만, 아이들은 자율적으로 참여하도록 운영하였습니다. 그 외에 인터넷 카페를 운영해 아이들이 만든 것들을 사진으로 올려 아이들과 소통하는 장치도 다각도로 만들었습니다.

기획자로서 말씀드리면 강사들에게 시간을 지연시키고 새로운 미디어를 활용하게 하는 것에 대한 부담을 지게 하기가 쉽지 않았습니다. 그래서 중간에 강사비 외에 연구비를 책정해서 더 드렸고, 강사에게 최대한 부담이 가지 않는 방식을 고민했어야 했습니다. 강사들은 새로운 미디어를 가지고 해야 하니 새로운 공부를 해야 하는 부담이 있었는데, 재밌는 것은 반응이 극과 극이었습니다. 일단 초등학생을 가르쳐야 하는 강사님들은 힘은 덜 들어 했습니다. 현장에 아이들을 모아놓으면 아이들 에너지가 있어 강사분들이 조용히 집중하게 하는 것이 어려운데, 오히려 강사님들이 편안하게 진행할 수 있었던 것은 좋았고, ‘지속 가능한 마을을 위해서 적정 기술을 뭘 쓸까?’와 같은 공공의 사회적 가치를 주제로 세심하게 이야기하고 만들어야 하는데 그 지점에서 옆에 없으니까 지도하기 어려웠던 것은 아쉬움으로 남았습니다. 또 아이들은 학교에 와서 왁자지껄 떠들고 새로운 친구 만나서 친해지고 하는 것을 좋아하는데 그런 부분을 하지 못하는 게 아쉬웠습니다.

이렇게 이번 프로그램을 진행하고 어제 끝나면서 놀랐던 것은 코로나 19로 비상상황이어서 기대하지 않았는데 생각보다 아이들이 마을을 잘 만들었고, 동영상으로 찍어서 올린 결과물도 너무 잘 만들었고, 아이들이 카페에 올린 글을 보면 적정 기술과 미래적, 사회적 가치를 생각하면서 내가 성장한 것 같다고 남긴 글을 보았습니다. 끝나면서 화상으로 인사할 때 아이들도 선생님들도 모두 올면서 헤어지는 인사하는 데만 30분이 걸렸습니다. 그러면서 어떻게 이런 것이 가능할까 하며 저도 많이 놀랐습니다. 기획자인 제가 걱정했던 것보다 아이들에게 좋은 경험이었습니

반면 이 상황을 겪어보니 사회적 격차가 커질 수 있겠다고 생각했습니다. 프로그램에 적응하려면 부모님이 옆에서 좀더 연결해줘야 하고, 이 시간에 쓸 수 있는 컴퓨터도 있어야 하고, 비디오도 찍어서 편집도 해줘야 하는 등 양육환경이 뒷받침되어야만 할 수 있겠다고 생각되었습니다. 그렇지 않으면 차이가 벌어질 수밖에 없죠. 이런 생각을 하게 된 이유는 실제 아이들이 어떻게 하는지 반응을 알 수가 없어서 초등 5학년인 우리 아이를 참여시켰는데, 우리 아이는 옆에서 하나도 도와주지 못했더니 다른 아이들에 비해서 이해력이 떨어지는 모습을 볼 수 있었습니다. 보호자가 옆에서 뒷받침 여부는 이해와 주도적 실천의 차이를 심화시킬 수밖에 없다는 것을 느꼈습니다.

추미경 세 분 말씀을 들으면서 다양하게 현상이 드러난다고 생각했는데, 오늘 모이신 3분 중에서는 문화예술교육연구소 플레이가 가장 어려움을 많이 겪었다고 생각하는데, 맞나요?

김상규 저희는 올해 대면 프로그램을 많이 계획했었기 때문에 저희와 많은 것을 계획하고 준비하신 강사분들 같은 경우는 모두 멈춰버리는 사태가 벌어졌습니다.

추미경 문화예술교육연구소 플레이는 사업을 확장하는 과정이기 때문에 타격이 컸다고 봐야 할 것 같은데, 시행착오를 겪으면서 온라인 소통의 시행착오를 거치는 과정이시고, 오선미 선생님의 경우에는 과정의 계기를 통해 가능성을 봤고, 현교수님은 온택트를 구체화시켜 온라인 소통 방식을 구체화했고, 거기서 문제의식은 미디어 기반이 되는 곳과 안되는 곳의 차이를 이야기해주셨습니다. 온라인 교육이 나의 문화예술교육에 미치는 영향? 프로그램 요소 말고 문제의식 위주로 편하게 이야기 해주세요.

김상규 저희도 미디어 기반의 교육이다 보니 온라인 콘텐츠를 이용한 혹은 온라인 실시간 방법에 대한 정체와 방법에 대해서 인지하고 있고, 다양한 형태의 교육 프로그램을 진행하고 있습니다. 온라인 교육으로 진행되었을 때 우리 단체와 만나게 되는 학교에 파견되는 선생님들 이야기를 들어보면 학교 측에서 온라인 콘텐츠 교육에 대한 인식 자체가 바르지 않아서, 온라인 콘텐츠도 제공하고 해당일에 학교에 와서 상주해달라고 요구하는 곳이 있었

습니다. 접촉을 줄여 사회적 거리 두기를 실천하기 위해서 온라인 교육을 하는 것인데 불합리한 요구라고 생각합니다. 이러한 상황이 특정 한 학교의 상황이 아니고, 생각보다 많은 학교에서 요구하고 있어 강사가 학교 측에 운영단체의 지침에 따르겠다고 말한 상황도 있다고 합니다.

저는 온라인 교육형태의 폭력성에 대해 이야기하고 싶습니다. 이걸 학습자에게 폭력적인 교육형태입니다. 예술프로그램이라는 건 참여하다가 망상도 하게 되고 여유의 시간이 있는데 온라인 실시간은 상대방에게 상시적으로 감시받는다는 느낌이 있어 중압감을 가지고 참여할 수밖에 없습니다. 대학에서 교직 과목을 가르치고 있는데 학습자면서 교수자의 입장에 있는 학생이 있어서 온라인 교육에 대해 물어보니 그 학생이 가르치고 있는 대상도 부담스러워서 하지 않는 사람들 반, 부담스러워 하는 사람들 반이라고 했다. 사생활이 드러나지 않도록 하라고 이야기는 하지만 조건을 맞출 수 없는 환경의 아이들도 있고, 자신의 사생활 공간이 다른 동료에게 오픈된다는 것에 대한 부담감, 거부감, 저희가 수업을 해보면 아주 어린 학생, 성인은 부담감이 덜하나, 사춘기 여학생들은 굉장히 민감해집니다. 예술교육을 떠나서 다른 사람에게 사적 공간이 노출되는 것에 대해서 부담스러워하고 신경 쓰게 되는데, 온라인 실시간 폭력성에 대해서도 고민해봐야 하지 않을까 합니다. 우리 같은 경우에는 사춘기 여학생이 참여하면 코로나키 전을 제공해서 조치를 취하기도 하였습니다. 예술교육 하시는 분들이 조금 더 고민해봐야 하는 현실적인 부분입니다. 그 외에는 온라인 교육하는 선생님들이 온라인 실시간 영상을 편집하는 역량이 많이 향상되었습니다. 예전에 온라인 콘텐츠를 제공 받으려면 며칠 전부터 부탁해야 했는데, ‘알집 툴’, ‘프리미어’라던가 하는 편집 프로그램을 운용하는 능력이 좋아졌음을 많이 느낍니다. 그렇지만 아까 말씀드렸듯이 우리 예술단체 강사분들은 온라인 콘텐츠, 실시간보다는 대면 교육이 우선이었으면 좋겠다고 생각하여 학습자를 만나서 이야기할 수 있도록 만들자고 하고 있습니다. 내년에도 온라인 콘텐츠 교육을 계획은 하고 있으나 대면 교육으로 하면 좋겠습니다.

오선미 부정적인 측면은 치유 적인 힘이라고 하는 건 집단의 문제에 있어서 내 문제를 타인을 통해서 축소할 수 있고, 타인의 작품을 통해서 자기 문제를 해결하는 과정이 중시됩니다. 온라인으로 진행하다 보니 집단이 주는 힘에 관련된 것과 공감에 대한 공유의 기회는

축소되는 것이 아쉽다고 생각합니다. 긍정적인 측면으로는 공간이나 시간에 대한 장소적인 제한이 많았는데, 식당이라던가 아무 곳에서나 프로그램이 진행됐었다면 이번에는 개인의 독립적인 공간에서 진행되다 보니 참여자에게 안전한 공간에서 진행된 것이었습니다. 간접적으로 줌(zoom) 영상을 동의하는 가족은 줌(zoom) 영상을 통해서 접근했지만 그렇지 않은 경우, 동영상을 밴드에 올려놓고 전화상담을 통해 동시 진행하여 복합적으로 접근하였고, 여기서 고민한 것은 문해력이 떨어지는 분들이나 인터넷 활용, 디지털 매체 접근이 어려운 대상자의 경우에는 언택트의 상황이 교육격차를 확대시키는 상황이 되지 않을까 하는 점입니다. 저해성의 원인이 되겠다고 생각했습니다. 저희 나름대로 워크북이나 키트를 배송하여, 문해력이 떨어지는 분들은 영상이 아닌 워크북을 통해 하고, 사진을 찍어 보내주시면 전화상담을 통해서 피드백을 제공하는 것까지 해서 나름 문제를 해결하겠다고 했으나 과연 문해력이 떨어지는 분들에게 우리가 원하는 치유적인 상황과 문화예술적인 상황이 긍정적인 상호작용에 도움이 되었을까 고민이 됩니다. 이번 상황을 통해 저희가 생각한 것은 언택트라는 것은 언어적 전달이 아닌 연결의 키워드라 생각합니다. 단순한 접촉이 아닌 공간적 관계 속에서 이루어지는 가치 있는 접촉이라고 정의할 수 있을 거 같습니다. 올해 슈퍼바이저 역할 하면서 기획자의 역할, 연구기획을 함께 하면서 보니 강사들의 공간과 시간의 이동에너지는 축소되었으나, 일주일간 참여자들을 위해 투자하는 시간과 에너지는 더 많이 하게 되었는데 일시적이 아니라면 어떻게 풀어나가야 할까 고민이 됩니다.

추미경 전달이 아니라 연결이라는 중요한 키워드 같습니다. 온라인 기술을 활용하면 처음에는 어렵지만 익히고 나면 기술적인 면에서 편합니다. 하지만 제대로 하려고 하면 이동 시간은 줄지만, 오히려 보이지 않는 다른 에너지가 많이 소모되고, 이에 대한 비용 처우는 어떻게 해야 할지 당연히 고민되시겠습니다.

오선미 연구기획비를 선생님들에게 책정해드렸는데, 준비하는 상황에 비하면 아쉬운 부분이 있습니다.

추미경 현교수님은 격차에 대한 이야기 해주셨는데 보태서 이야기해주세요.

현혜연 꿈다락 프로그램 참여자는 5~6학년이라 사춘기는 아니었어요. 온라인이다 보니 본인의 상황이 노출되어서 몸가짐을 조심해야 하는데 집에 있으니 그것을 인식이 못해서 위는 갓추어 입었지만, 아래는 속옷만 입고 온라인에 연결하여 전체한테 보인다든가 하는 사고가 있어 당황한 적이 있었어요. 프로그램 종료 후에 부모님들한테 아이들이 바지 입고 수업에 들어오게 해달라고 말씀드렸는데, 아이들은 아직 그런 인식이 없으므로 문제가 된 경우가 있었습니다.

저희는 강사들이 학교에 모여서 온라인 수업에 들어갔어요. 강사들 사이에 서로가 이야기를 나누면서 우리가 했던 실천이 무엇이나 하는 것을 규명하는 단계가 중요합니다. 아이들은 집에 있지만, 강사들은 모두 모여서 하면서 그 과정을 더 중요하게 생각되었는데, 아이들의 태도에 관해 이야기하고 그것을 논의하는 과정이 의미 있었습니다. 그리고 오프라인만 있었던 때보다는 여러 가능성이 열려있다고 생각하는데, 장애인이나 이동이 어려운 사람, 어울려서 뭘 하는 게 싫은 사람들, 거리가 먼 사람들과 같이 지금까지 참여형 프로그램에 유입되지 않은 학습자들이 참여하게 되는 계기가 되리라 생각합니다.

김상규 궁금한 게 있는데. 저희도 온라인 실시간 교육을 하면서 강사 1인이 할 때는 마스크를 하지 않는 상태로 진행하지만, 팀티칭을 할 때는 강사들이 모이면 마스크를 쓰고 합니다. 다른 곳도 마스크를 쓰고 수업을 하시나요?

현혜연 저희는 시각 예술 중심이어서 공간 차이를 두고 줌(zoom)에 각자 들어가서 따로 앉아서 마스크를 벗고 진행했습니다. 같이하는 연극 분야는 마스크를 쓰고 하시고 케이스마다 다양합니다.

김상규 저희는 청소년문화의집에서 수업할 때 강사가 2명인데 1명은 마스크를 쓰고 말하는 사람은 마스크를 벗었더니 컴플레인이 들어왔었습니다. 마스크를 쓰고 하니 소통에 어려움이 생기고 감정전달의 어려움이 있어서 다른 단체는 어떻게 하시는지 궁금했습니다.

오선미 문화예술치유 프로그램 자체는 메시지 전달이나 상징성 유도가 많다 보니 작업을 해서 영상 제작을 1차 하고, 줌(zoom)을 이용하여 집합으로 할 때는 강사, 보조강사가 분리된 공간에서 진행합니다.

김상규 그렇게 될 수 있으면 좋은데, 저희처럼 같은 공간에서 준비하고 서포트 해주어야 하는 경우는 마스크를 써야 하고 소통이 안 되고 답답한 상황이 연출되기도 합니다. 저희는 미디어 기반으로 미디어, 영화, 사진을 하고 있고, 진흥원 지원사업이 아닌 영역에서는 연극도 하고 있습니다. 미디어 계열은 영상도 그렇고 대부분 시연을 보여주어야 하는데 강사가 공간을 분리하게 되면 시연이 어려우므로 마스크를 써야 하고, 마스크를 쓰다 보니 감정표현이 어려운 상황이 있습니다.

오선미 선생님 참고로 말씀드리면 언어 치료하시는 분들이 쓰는 입이 투명마스크가 있거든요, 선생님이 걱정하시는 감정전달 가능할 것 같습니다.

김상규 진흥원에서 이런 것들을 전체 단위로 서포트해줄 수 있으면 좋지 않을까 생각이 듭니다. 단체가 알아서 준비하고 교육을 진행하는 것이 아닌, 필요한 것들을 사전에 준비해서 내년부터 새롭게 진입하는 단체도 있으니, 안전하고 자유롭게 할 수 있도록 해주면 좋겠다는 생각이 듭니다.

추미경 이번 정책 사업에 신청했을 때 현장과 어떤 점이 괴리가 컸는지, 향후의 지원들, 교수역량, 교육환경이나 정책적인 피드백 등 향후에 필요한 것들에 대한 이야기들 많이 해주시면 좋을 것 같습니다.

김상규 저희는 올해 온라인 환경에서 이렇게 프로그램을 진행하는 데 있어서 진흥원이 준비가 안 된 것은 이해가 되지만 행정적으로 늦게 처리해주는 부분에는 불만이 있습니다. 2차 교부금이 원래 6~7월에 나왔는데, 올해는 10월에 나왔습니다. 어느 정도 프로그램을 진행해오던 단체의 경우 강의료를 못 드리거나 수업 재료를 준비하지 못한다거나 하는 경우도

있었습니다. 다행히 저희는 맞추어서 진행하긴 했으나, 강의를 멈춰야 하거나 강의를 지급을 위해 정상적이지 않은 방법으로 대안을 찾아야 하는 상황이 벌어지니 행정적인 부분들에서는 급변하는 상황이 벌어지더라도 기존에 약속된 걸 지켜서 해주었으면 하는 바람이 있습니다.

예술강사들이 우려하는 부분은 지원사업이 축소되거나 온라인 콘텐츠에 강화된 팀만 지원할 수 있는 변형된 형태, 기존에 하시던 분 중에 약한 분들도 있는데, 이분들이 내년 사업에 참여할 수 있을까 하는 불안감 등에 대한 정책적 미래 비전 제시를 해주셨으면 좋겠습니다. 저희도 내년에 이런 걸 해보아야 하는 좋은 모델링 수업을 배우고는 있지만, 실제 제 주변의 팀들을 보면 연령이 높아서 온라인 환경에서 문화예술교육을 포기하거나 아직도 대면 교육을 기다리는 팀들이 존재하는데, 그런 분들은 한 달 반 만에 사업을 완료해야 하는 상황입니다. 아직 오픈되지 않은 팀은 수행을 다 못하는 팀도 있어서 그런 부분에 있어서 그것을 단체의 역량으로 평가하지 말고, 해쳐나갈 수 있는 방법도 찾아서 공유해주는 것도 필요하지 않을까 생각합니다. 2021년을 준비하면서 막연함 때문에 어려웠지만 만회하도록 했으면 좋겠습니다.

추미경 교수역량이나 교수환경에 대해 필요한 의견은 없으신가요?

김상규 이런 환경 속에서 강사들에게 온라인 콘텐츠 교육을 많이 하고 있고, 지원사업도 공고하고 있는데, 현실은 예술강사 스케줄이 밀려서 포화인 상태인데 무언가 하라고 이야기하기가 어렵습니다. 자체 회의 자체도 늦은 시간을 이용해서 하고 있고, 강사들이 시간을 내지 못하는 상황에서 지금 뭘 하라고 하기보다는 강사들이 여유롭게 강의들을 수 있도록 다른 쪽으로 서포트해주면 좋겠다고 생각합니다. 강사들이 연수 참여하면 식사도 공짜, 자는 것도 공짜이니 혜택이라 하지 말고, 강사들이 자기 역량을 키우는 것은 참여자에게 돌아가는 것이라 생각하고 이런 부분들 고려해주었으면 좋겠습니다.

그리고 많은 예술강사분들이 재난지원금 못 받았습니다. 4~7월 강의가 없어서 수익은 없었는데, 예술강사라는 이유로 재난지원금을 받지 못한 경우 많습니다.

추미경 연수 참여비용을 지불하는 파격적인 제안을 해주셨습니다.

김상규 파격적인 것은 아니라고 생각합니다. 교사분들은 그런 비용을 받고 있습니다. 서포트 차원에서 교통비 보조를 해준다든지 등에 대한 것 생각해봤으면 좋겠습니다. 그리고 저희는 유튜브에 올리다보니 저작권 때문에 폰트 등이 제한이 있습니다. 영상을 올릴 수 있는 플랫폼을 제공 받을 수 있다면 다양한 영상을 올릴 수 있을 것 같습니다.

오선미 강사 교육의 필요성을 말씀드리고 싶습니다. 온라인 문화예술교육 플랫폼이 증가하고 있다 보니 강사들이 어떻게 바라보고 접근할 것인가에 대한 이해도가 있어야 할 것 같아 교육은 중요합니다. 온라인 문화예술교육 시행을 위한 전반적인 방법론이 정립되어야 하지 않을까 생각합니다. 어떤 사업이든지 예술강사들의 경제적 상황이나 자기 안정감 없이 진행된다 보니 해마다 고민하긴 하지만 또 연초가 되어 공모에 참여하면 감사하게 생각하는 단체들이 많다 보니 다시 잊혀지는 것이 아닌 온라인 문화예술교육 방법론이 정립되고 강사 등의 교육이 진행되어 구조화되고 체계화된 정책이 마련되어야 현장의 계신분들 접근이 용이하지 않을까 생각합니다.

또, 이번에 해보니 자원이나 자료에 대한 접근도 중요합니다. 예술 매체에 더하여 미디어 매체가 추가 되다 보니 이중적인 복합매체 관련된 자원이나 자료에 대한 접근이 없으면 마음이나 지식만 가지고 하기 어렵습니다. 자원과 자료 접근성에 대해서 자율적으로 하라는 것은 어쩔 수 없는 상황이지만 단체나 강사에게는 어려운 상황일 수 있습니다. 완성도 있는 콘텐츠를 개발하기 위해서는 협업구조, 녹화제작 플랫폼 같은 것은 제공되어야 한다고 생각합니다. 이것을 기관이 알아서 찾다 보니 거기에서 오는 차이도 있고, 수요자들이 받았을 때 차이도 있습니다. 완성도 있는 콘텐츠로 발전하려면 녹화제작 플랫폼을 제공해주면 기관이나 강사들이 안정감 있고, 콘텐츠의 경쟁력도 생기면서 문화예술 고유성 있는 프로그램 확보의 기회가 될 수 있지 않을까 생각합니다.

김상규 영상 플랫폼 어디에 올리시나요?

오선미 밴드를 지역별, 기수별로 올리고 있습니다.

김상규 저희는 유튜브에 올리다보니 저작권 관련하여 영상이나 폰트, 음악들을 활용하기 한정됩니다. 유튜브에서 자체 시로 차단되기도 합니다. 저희는 다른 차원에서 영상 올리는 플랫폼 제공받을 수 있으면 좀 더 다양한 것들 올릴 수 있을 것 같습니다.

오선미 저희는 이미지나 이런 것을 저희 자체 비용으로 결제하여 활용 중입니다. 사업비에 포함 안 되고 있는 상황입니다. 시각적인 자료가 중요하다 보니 연간 결재를 해놓아 주강사들이 활용할 수 있도록 해놓았는데, 이런 것이 사업비에 포함되면 좋을 것 같습니다.

추미경 온라인 기반에 대한 부분이 코로나에도 본격화되었지만, 코로나가 종식되더라도 교육의 내용과 방법이 확장되는 것인데 그와 관련된 기반이 달라지기 때문에 그에 따른 투자를 적극적으로 하는 것을 기대하는 걸로 정리하면 될 것 같습니다.

현혜연 플랫폼도 필요하고, 제작 기반의 인프라도 필요한 것에 공감하고 더불어서 아직 단체에게 기획비나 연구비가 현실화되어 있지 않아서 기획비도 강사한테 원가를 열심히 하라고 말하지만 다 어려운 상황이어서 기획비, 연구비 현실화가 우선일 것 같습니다. 그러면 될 좀 공부하고 연구할 수 있는 동기가 생기지 않을까요? 열정만 강조하지 않았으면 좋겠습니다.

추미경 기존과 달라진 환경이니까 기획과 연구비가 완전히 다르게 필요하네요. 정책적으로 고려될 필요가 있는 것 같습니다. 온라인 콘텐츠로 하다 보니 저작권 이슈가 많은데 그런 풀을 공유할 수 있거나, 이를 진흥원이 제공해도 좋고, 단체만의 특성이 있다면 일부를 지원해주는 확장된 것이 필요하다고 생각합니다.

김상규 한가지 빠진 이야기가 있는데, 전체 프로그램 중 체험활동 부분을 말씀드리면, 올해는 하지 못했습니다. 공연이 진행되고 있지만 모험 삼아서 갈 수 있는 단체는 많지 않을

텐데 대안을 고민해봐야 할 것 같습니다. 어떤 형태로 넣어야 할지, 그렇다고 해서 작은 모니터 안에서 감상 수업을 할 수는 없는 거 같습니다. 그래서 이 체험활동에 대해서도 온라인 콘텐츠 교육하시는 분들이 고민해야 할 것 같아서 언급해봅니다.

추미경 체험해야 하는 곳들이 문을 닫고 있으니까 그럴 수밖에 없는 것 같음. 어려운 문제인 것 같습니다. 문제를 던지기 쉬우나 문화부나 진흥원으로 정책적으로 얼마만큼 지원할 수 있을지는 모르겠습니다. 그래도 문제를 정리해놓으면 단계적으로 풀어가고, 코로나로 새롭게 제기되는 격차의 문제, 사적인 측면, 교육구조가 가질 수 있는 폭력성과 제한성, 그래서 어떻게 보면 문화예술교육이 추구하고자 했던 소통이나 정서감, 연결 같은 부분들을 달라진 환경 속에서 소통이 필요할 것 같은데 다양한 온택트 방식에 따른 교육의 기반이 여러 가지 형태로 준비되어야 한다는 부분이 공통된 의견인 것 같습니다. 잘 정리하여 원고에 담도록 하겠습니다. 참여해주셔서 감사합니다.

| 문화예술교육 현장 관계자 인터뷰 기록

일 시 2020. 10. 14.(화) 17:00~19:00

장 소 줌(Zoom)을 이용한 비대면 화상회의

참석자 - 모더레이터 : 김혁진(모든학교 체험학습연구소 연구위원)

- 기관관계자 : 김영경(인천문화재단 문화예술교육지원센터 대리), 이희영(강릉보육원)

조현호(한국노인종합복지관협회 팀장)

김혁진 지역을 보니까 강릉 계시고 인천 계시고 서울시에 계시고 저도 지금 집은 인천인데 사무실은 서울에 있고요. 저희가 동서로 만났네요. 화상으로 하다 보니 소리가 자꾸 커지고 말을 또박또박해야 알아 들리니까 부드러운 분들인데 말하다 보면 딱딱해집니다. 그럼에도 불구하고 이렇게 만난 것처럼 자연스럽게 할 수 있으면 좋겠습니다. 먼저 시작하기 전에 서로 간단하게 소개하고 올해 기관에서 문화예술교육과 관련된 어떤 일이 있었는지 기관을 소개하는 차원에서 말씀을 나누어 주시면 좋겠습니다.

이희영 안녕하세요? 강릉보육원의 생활복지사 이희영입니다. 저희 보육원은 2008년부터 한국문화예술교육진흥원 복지기관 문화예술교육 지원사업에 참여하고 있고 저는 2016년부터 사업담당자로 일하고 있습니다. 저희는 올해 연극을 계획했는데, 강사님을 잘 만나서 잘 진행하고 있는 상태입니다. 코로나 때문에 아직까지 많이 진행하지는 못했고 대면으로 하고 있다가 비대면 온라인 콘텐츠 활용해서 진행했습니다.

김영경 저는 인천문화재단입니다. 인천문화예술교육지원센터에서 일하고 있습니다. 진흥원이 전국단위에서 문화예술교육 사업을 하고 있다면 저희는 인천에서 하고 있고, 대부분은 진흥원에서 하는 사업 중에 지자체랑 연결된 사업을 두루 하고 있습니다. 꿈다락 토요문화학교, 지역특성화, 생애전환, 유아문화예술교육 이런 식의 사업들을 센터에서 하고 있고

제가 올해 담당한 사업은 생애전환 문화예술교육이랑 센터 자체적으로 하는 시민문화대학을 하고 있습니다.

조현호 저도 진흥원의 사업 분류로 보면 강릉보육원과 같은 복지기관 문화예술교육 지원사업사업에 참여하고 있습니다. 이희영 선생님은 대상이 아동이라면 저희는 노인이라고 생각해 주시면 될 것 같습니다. 저는 노인복지관협회라고 해서 전국에 있는 노인복지관이 저희 협회 회원기관입니다. 올해는 260개소가 290개 정도 문화예술교육 프로그램을 운영하는 데 있어 저희가 중간 지원 조직의 역할을 하고 있습니다. 진흥원이 예술강사를 선발하고 기본적인 관리를 해주시다면, 노인복지관협회는 노인복지관을 모집해서 예술강사를 배치하고 복지관이 프로그램 운영을 잘 할 수 있도록 관리·운영하는 역할을 하고 있습니다.

김혁진 세 개 기관, 세 분이 하시는 일을 보니까 재단에서는 기본적으로 지역에 관한 예술교육 전체의 지원을 맡은 거 같고, 노인복지관협회에서는 진흥원과 현장 복지관 간에 예술강사가 선발되면 복지관과 매칭을 하고 사업 관련 자원을 관리하는 중간 역할을 하시는 것 같고, 보육원은 실제 문화예술교육이 이루어지는 현장인 것 같네요. 보육원에 오시는 예술강사님은 강릉에서 활동하는 분을 만나는거죠?

이희영 아니요. 저희는 예술강사가 원주에서 오십니다. 강릉 지역 예술강사는 미술 분야만 있으셔서 계속 미술을 하다가 올해 연극을 신청했습니다.

김혁진 세 분이 기관의 유형을 대표하거나 지역적인 특성도 있어서 말씀해주실 내용은 다른 것 같지만 이야기 나누다 보면 현장 기관 지원의 매개 기관, 정책과 아울러 지역의 지원하는 종합하는 공공기관으로 역할을 서로 이해할 수 있을 것 같습니다. 오늘 주제는 일반적인 기관에서의 예술교육 전체를 말하기보다는 그 초점을 이슈리포트 주제인 ‘코로나 19에 따른 문화예술교육 현장지원방안’으로 잡아 왔는데 온라인 상황, 비대면하고 온라인하고 동일한 말은 아니거든요. 서서울예술교육센터에서는 오프라인 비대면 활동이라고 이름 짓기도 하고 언택트라고도 하는데 온라인 대면 표현 쓰는 재단도 봤어요. 비대면 상황에서

특히 그중에서 온라인이라는 매체를 활용해서 예술교육이 어떻게 이루어지고 있고, 나는 그걸 어떻게 바라보고 있고, 우리 기관은 이와 관련해서 어떤 상황이고, 앞으로 어떻게 되면 좋겠다. 그런 입장들을 나누는 데 집중했으면 좋겠습니다. 진행방식과 관련해서 질문이 비슷한 순서로 가야만 현장에 계신 분과 기관에 계신 분들 비교도 되니 조금 딱딱해질 수 있지만, 질문지 드렸던 부분 중 공통이라고 되어 있는 부분은 선생님들 개인의 예술 향유 과정이나 예술교육의 개인적인 참여 부분에 관한 질문들로 되어 있고 밑에는 분야별로 나누어서 시설 운영자, 기관 담당자로서 직접 프로그램 운영한 경험이나 지원한 경험을 토대로 앞으로 온라인 문화예술교육 어떻게 되었으면 좋겠다고 되어 있습니다. 질문 순서에 따라 진행하되 개인에 관한 이야기는 짧게 줄여도 될 것 같습니다. 가능하다면 내가 생각하는 예술교육의 상황, 업무를 떠나서, 온라인 예술교육이 어떤 의미가 있을까, 코로나 상황이 내년까지 갈 것으로 생각하는데 코로나 문제가 아니더라도 온라인 기반 예술교육의 방법, 블렌디드 등 그런 점에서 현재 경험만이 아니라 의견을 주로 말씀해주시면 정리할 때 의견이 많이 반영될 수 있지 않을까 싶어요. 하나의 이야기를 가지고 돌아가면서 이야기를 나눌게요.

첫 번째 개인적으로 코로나 상황에서 인천문화재단 김영경 대리님은 예술교육과 관련된 본업을 하고 계시지만 두 분은 본업은 아니시잖아요. 기관에서 프로그램을 진행하는 건데 꼭 예술교육이 아니더라도 본인과 하는 업무 일상과 관련해서 말씀해주시면 좋을 것 같습니다. 온라인 예술교육뿐만 아니라 온라인 교육 경험이나 생각에 대해 이야기 나누어 주세요.

조현호 일단 객관적인 팩트로 말씀드리면 코로나로 인해 사업 진행률이 매우 저조합니다. 왜냐하면, 노인복지관 같은 경우에는 노인분들이 고위험군에 해당이 되다 보니 2단계만 들어가면 노인복지관을 포함한 대부분 사회복지시설이 휴관 상태로 들어가서 대면 활동을 할 수 없게 되고 비대면을 조금 열어두긴 했는데 어르신들이라 IT나 온라인 상황에 친숙하지 않으시고 장비나 환경도 열악하다 보니 욕심내서 실행할만한 실무자나 예술강사도 없었던 것 같습니다. 상반기에는 너무 기다리는 분위기였고, 하반기는 광복절 이후부터 이 상황에 대해서 진지하게 받아드리고 수용하고 장기전으로 감안하고 대응책을 마련해두는 곳들이 조금 있는 것 같습니다. 수도권은 이런 변화의 움직임에서 유연한 편인데 지방에 있는 도농복합지역이나 농어촌에 있는 노인복지관의 경우에는 이런 유연성이 어려운 상황입니다.

대략적인 노인복지관이 이런 상황이고, 저의 개인적인 상황을 좀 보면 IT에 관련된 업무나 기기에 관심이 많았는데 관련 업무나 관심사들이 그쪽이다 보니까 이번 기회에 개인적인 관심사들이 업무에 녹여지게 되는 계기가 되었던 것 같습니다. 물론 세대 차가 있다 보니 상대적으로 관리자로서 계신 분들을 이해시켜 드리고 공감대를 형성시켜드리고 이런 역할을 하게 되었던 것 같고 반면 관심이 있음에도 불구하고 저도 뒤쳐지는 사람이긴 한 거 같습니다. 배우는 것도 상대적으로 많았습니다. 줌(zoom)이라는 것도 처음 사용해보고 유튜브 스트리밍이나 이런 것도 개인적으로 썼던 것들을 업무에 녹여냈던 첫 사례였습니다.

김혁진 세대 격차 문제랑 IT 친숙성이 나왔는데, 평소에 친숙했던 사람은 문제가 없죠. 조현호 팀장님은 그래도 평소에 가까워서 괜찮았는데 저는 불편한 게 많더라고요. 김영경 대리님은 개인적인 입장에서 어떤 영향이 있으셨나요?

김영경 얼마 전 인터뷰 요청이 왔을 때 코로나 19 상황에 대해서 깊게 생각해보는 적이 없어서 할 이야기 없다고 했는데, 편하게 이야기해도 잘해 주실 거라고 하셔서 이런저런 이야기 해도 괜찮다고 해서 참여하게 되었습니다. 코로나 19가 급작스럽게 와서 사실 전에는 온라인으로 해볼 생각을 안 했습니다. 문화예술교육은 알게 모르게 흐르는 공기, 거리, 이런 게 중요한 거여서 온라인으로 할 생각을 안 하다가 어쩔 수 없이 하게 된 상황입니다. 지금까지 양상은 이전에 했던 것을 그 방식으로 온라인으로 할 수 있을까? 라는 생각을 먼저 했습니다. 이건 온라인으로 도저히 못 해 이런 건 접고 그래도 해볼 만하지 않을까 했던 것은 확신이 없는 상황에서 안 할 수 없으니까 온라인으로 대체해서 했습니다. 저희도 온라인으로 한 건 대체로 줌(zoom)으로 했는데 줌(zoom)이 접근성이 제일 좋은 것 같습니다. 개인적으로 올해 코로나 상황에 따라서 사업이 연기되고 조정됨에 따라 계획하고 홍보하고 모집하고, 홍보하고 모집하고를 반복하며 시간이 가버려서 일은 나름 열심히 했는데 진행되는 일은 없었고 그 상황이 연말까지 쭉 이어져 있는 상황입니다. 말씀드렸던 것처럼 서로 만나지 못하는 상황에서 어쩔 수 없는 방법으로 온라인을 선택했던 것입니다. 소극적으로 밀려서 한 것이죠. 한편으로는 코로나 팬데믹 상황이 계속되더라도 사람들이 직접 만나는 대면이 없어지진 않을 것이라는 생각과 온라인 고민도 해야 하지만 이런 상황에서 대면을 어떻

게 할 것인지 고민이 되어야 한다는 문제의식을 느끼고 있습니다. 일단 우리 사회에서 제일 먼저 감염병에 대비되어야 하는 것은 교통인 것 같습니다. 사람이 늘 이용해야 하는 버스, 지하철에서 감염, 전파 방지를 어떻게 해야 할까 이게 사회적으로 먼저 고민되어야 하는 것 같고, 그다음 공공문화시설이 아닐까 싶습니다. 공공문화시설이 이런 상황에서 어떻게 사람들과 만날 수 있도록 조건을 만들지, 지금까지 보면 코로나가 심화되면 공공문화시설을 먼저 닫았는데 이게 좀 아이러니한 상황이지요. 상대적으로 여건이 열악한 민간에서는 운영되는데 공공문화시설이 그렇게 못하는 것에 대해 상황은 이해가 가지만 공공 쪽에서 대면의 조건을 만들고 기회를 만들어야 하는 게 아닌가 하는 생각이 있습니다. 그리고 온라인으로 진행하는 게 오프라인 그대로를 온라인으로 옮겨오는 정도의 고민이 있다면 이전에 이런 고민을 안 해봐서 대체하는 방법이 아닌 온라인에서 만남을 어떻게 해야 하는가에 대한 고민을 많이 해야 하는 것 같아요. 오프라인을 온라인으로 그대로 옮기는 것이 아니라 온라인 특성에 맞는 장점을 잘 살린 그런 방식에 대한 고민과 해법, 프로세스 그런 걸 해야 하는 게 아닌가라는 생각이 듭니다.

김혁진 지금 말씀하신 것 중에 가장 공통적인 상황 같습니다. 밀려서 할 수밖에 없는 상황이었던 것이 3월에는 전혀 하지 못하다가 그나마 6~7월 대안들이 나왔고 그러다 보니 온라인이라고 하지만 실제로 만나는 과정이 함께 되어야 하는 것과 이에 대해 공공 부분은 어떻게 접근할 것인가에 대해 말씀해주셨어요.

이희영 저는 개인적으로 사람들 만나는 걸 좋아하는데 코로나 19가 일상을 모두 망쳐버린 한 해가 된 것 같습니다. 벌써 10월이 되었는데 한 해가 그냥 흘러간 것 같은 그런 아쉬움이 있습니다. 저희는 시설 자체가 아동 양육시설이다 보니 아동들이 저희 원에서 계속 생활하고 있습니다. 문화예술 활동은 외부 강사님들이 일주일에 한 번 오는 수업 시간이었는데, 그것마저 아이들에게 뺏어난 코로나가 야속했습니다. 한 해가 이렇게 끝나야 싶어요. 다음 2~3년 정도 더 봐야 안다고 하시는데 문화예술을 온라인만으로 한다는 건 안 될 것 같다는 생각이 있어요. 온라인 콘텐츠만으로 수업을 하다 보니까 너무 힘들었습니다.

김혁진 자료 보시면 두 가지 이야기를 나누고 싶은데 하나는 예술 활동 자체의 나의 경험에 대한 개인적으로 여쭙보고 싶어요. 김영경 선생님 본인은 공연이든 뭐든 평소에 많이 다니세요?

김영경 평소에도 잘 안다닙니다.

김혁진 코로나라고 해서 변화는 별로 없는 상황이지 않겠네요

김영경 제 개인적으로 봐도 그렇고, 여러 프로그램 운영하다 보니까 오시는 분들이 조심하십니다. 문화예술 분야에서 여러 기회를 만들어도 요즘은 참여하시는 분들이 조심하셔서 특히, 노인분들이 그러시는 것 같고 그러다 보니 아무래도 참여자가 줄어든 것 같습니다.

김혁진 혹시 재단에서 교육 프로그램 말고 공연이나 전시를 온라인 콘텐츠로 제공하고 있으신가요?

김영경 네, 저희 부서 업무는 아니지만, 전시도 영상으로 제작해서 보여주기도 하고 공연, 포럼, 세미나도 영상으로 찍어서 합니다.

김혁진 재단에서 제공하시는 것도 있고 별도의 몇 가지 유형이 있는데 영상물 제공, 포럼 실시간도 많이 하니까 개인적으로 참여해보신 경험이 있으세요?

김영경 네, 재단에서 진행한 온라인 프로그램을 중심으로 말씀드리면 온라인으로 하는 게 대화하는 것까지는 소화할 만하다고 생각합니다. 온라인으로 하면서 한편으로 반성 되는 건 예전에 만나는 게 허용되었을 때 그런 걸 잘 활용하지 못하고 소통하는 시간 적게 하고 일방적으로 전달하고 했나 하는 생각이 듭니다. 그 기회를 그렇게 썼구나 하는 반성이 됩니다. 어쨌든 온라인으로 하면서 적어도 말로 표현되는 건 상호작용에서 난점이 있긴 하지만 할만하다고 생각합니다. 그리고 일대일로 얼굴이 보이는 것처럼 활용할 수 있는 부분도

있다 생각이 들고요. 그러나 무용이나 몸으로 하는 건 이게 어떻게 하면 가능할지 미지수입니다. 많은 강사분은 이걸 안 된다고 이렇게 하면 안 하겠다. 그런 분도 많고 올해 하는 것 중 하나가 몸 움직임에 관한 건데 강사진이 온라인으로 해보겠다는 의지도 있고 재단에서도 어떻게 하면 가능할까 해서 시작한 게 있습니다. 몸 움직이는 것을 어떻게 온라인으로 가능할 수 있는지 실험을 하는 중입니다. 토론회, 포럼, 강의더라도 대화성으로 하는 건 온라인으로 할 수 있고 일부분 장점도 있습니다. 그리고 실시간으로 하는 건 효과적인 측면이 한 축에 있고, 딜레이가 있지만, 대화나 상호작용이 가능하다는 점, 한편으로 온라인의 장점이 딱 그 시간에 있지 않아도 접할 수 있다는 겁니다. 이번에 유튜브 보니까 별의별 게 다 있더라고요. 그동안 보지 못했던 냉정하게 보자면 그 퀄리티도 만만치 않았고요. 오프라인에서 하던 걸 찍어서 보내는 것보다 훨씬 정리되고 화면도 콘텐츠도 그렇고 온라인의 공간 제약과 시간 제약을 넘어서 할 수 있는 접점이 있을 수 있는데 올해 그런 걸 시도하지 못했던 것은 저작권이나 이런 문제가 있는 겁니다. 강사분들은 강의 활동으로 생활을 영위하시는 분들인데 영상으로 제작된 강의가 게시돼서 반복되면 그분들이 이외의 강의를 할 기회가 없어지는 것이니, 내용을 깊이 다루지 못 하고 어쩔 수 없이 실시간하고 공개하지 않는 식으로 해오고 있는데 온라인의 장점을 잘 살린다면 실시간의 반응이 좀 적어도 되는 콘텐츠의 부분은 다른 방식의 유통을 하면 더 좋을 거 같다는 생각이 듭니다.

김혁진 앞에서 말씀하셨던 밀려서 한 게 아니라 시스템의 맞는 콘텐츠는 어떻게 될 것인가. 뒷부분으로 가면 그에 대한 질문이 있어서 의견이나 아이디어를 나누면 좋을 것 같다는 생각이 드네요. 시공 제약 같은 경우도 온라인 콘텐츠의 가장 큰 장점인데. 다른 것보다는 교육도 받아야 하는 것도 있으셨을 텐데 직무교육도 온라인으로 하잖아요. 재단에서 꼭 받아야 하는 원격 교육을 받아본 적 있으세요.

김영경 재단 직원들 받습니다.

김혁진 보통 원격 교육이라고 하더라도 만들어진 콘텐츠가 맞죠?

김영경 전부 다 실시간이고 동영상이 원격에 좋은 건 아니라고 하더라고요.

김혁진 예술 활동이나 원격 교육 경험들이 있으시면 판단도 괜찮고 장단점도 말씀해주시면 같이 합쳐질 때 이해가 될 것 같은데. 선생님 개인적으로 예술 활동이나 그렇게 많이 평소에 경험이 있으신가요?

조현호 올해는 있었고, 세 가지 정도 되었던 것 같습니다. 하나는 평상시에 독서 스테디하는 게 있어서 책을 도서관에서 많이 빌려보는 편인데 올해는 도서관이 문을 닫으면서 전자책 쪽으로 방향을 바꾸었습니다. 그래서 책을 빌려볼 때 전자책으로 책을 빌려서 보는 게 많아졌고, 원래 둘이 반반씩 봤는데 올해는 E-BOOK으로 본 케이스가 많았고, 보고 나서 스테디나 토론할 때 줌(zoom)으로 했습니다. 이렇게 소단위로 5~6명 독서 토론 같은 걸 한 달에 한 번 했습니다. 두 번째는 사진 촬영에 취미가 있어 여행 가거나 이럴 때 카메라를 들고 가고 했는데 비대면이다 보니까 자연스럽게 영상에 초점이 맞춰지게 되어 영상 편집을 조금 더 공부하게 되고 한두 번 만들어보게 된 경험이 된 것 같습니다. 저희 협회에 올해 회장님이 취임하시는 일이 있었는데 온라인 실시간으로 했습니다. 영상 하나를 상영해야 하는데 만들 사람이 없어서 제가 급조해서 만들었던 경험이 있고, 세 번째는 음악을 좋아해서 드럼을 칩니다. 사회복지사 안에 밴드가 있어 활동을 4~5년 정도 하고 있는데 올해 사회복지사들을 힐링 콘서트라고 해서 온라인 실시간으로 해서 한국사회복지사협회가 주관하고 저희 밴드도 참여하는 거로 해서 온라인 실시간으로 함께 모여 연주를 했던 일이 있습니다. 또 플러스 온라인 영상으로 하나 레코딩해서 만들어보려고 해서 지금 기록 작업하고 있는데 오디오 인터페이스에 연결해서 스튜디오 렌탈은 안 되고 집에서 연주한 거 녹음하면 음악 편집 프로그램 다룰 수 있는 형이 있어서 작업해서 마스터링하는 프로젝트를 하고 있습니다. 구청에서 한강에서 버스킹 공연 해보려고 연습을 다섯 번 정도 했다가 한강에 홍수가 나서 못 했습니다. 올해는 이런 기회들이 생기더라고요. 좋은 경험이었습니다.

김혁진 역으로 계기가 되었네요. 협회도 직무교육 있는 거로 알고 있는데. 온라인으로 콘텐츠로 직무교육 방은 경험을 묶어서 말씀해주시면 좋겠네요.

조현호 저희는 회의가 많습니다. 전국에서 참석하시는 분들이 많이 계시는데 그런 면에서는 처음은 힘들긴 한데 이제 자기가 잡혀가고 있습니다. 줌(Zoom)으로 진행하는 변화과정에 있습니다. 순기능도 있고 역기능도 있기는 한데 일단 적응은 끝났습니다. 이 안에서 효율성과 효과성을 만들어내야 하는 단계인 것 같고 회의는 좀 편해지고 한편으로는 어려움도 있었고요. 저희는 지원사업이 많아 실무자 중심 위주로 해야 하는 것이 많은데 여기서는 시도 단계입니다. 활성화되었다고 말씀드리긴 어렵고 시도하는 단계 정도입니다.

김혁진 이희영 선생님은 어떠세요?

이희영 작년만 해도 코로나가 터지기 전에는 연극이나 뮤지컬 공연을 보러 많이 다녔습니다. 강릉에서 하는 공연은 아트센터가 새로 생겨서 꼭 가서 보는 걸 좋아했는데, 근데 코로나 19로 인해서 올해는 전혀 못 갔습니다. 그리고 크로아티아 여행을 계획했었는데 다 취소하고 못 가고 저는 너무 멈춰있는 것 같습니다. 조현호 팀장님은 코로나 19로 계기가 돼서 많이 발전하신 것 같은데 저는 멈춰있는 것 같고 아이들 활동도 하나도 못 했습니다. 다들 힘드시더라도 많은 발전을 하시는 것 같습니다. 저희는 지금 외부에서 오시는 강사분들 하나도 못 오시면서 아이들이 거의 집에서 활동하는 건 컴퓨터를 이용해서 게임을 하거나 온라인 교육하는 것, 생활관이 4동이 있는데 9명 정도 아이들끼리 모여서 소그룹으로만 움직이고 있습니다. 단체 생활을 하는 곳이니가 외부에서 들어오시는 걸 너무 겁냅니다. 그리고 온라인 콘텐츠를 이용합니다. 제가 잘하지 못하니까 배우면서 아이들에게 가르쳐줘야 하는데 제가 잘하지 못하니까 활용을 잘 못 하는 것 같습니다. 조현호 팀장님께 많이 배우겠습니다.

조현호 9월은 똑같은 1월이 그런 일이 있었다 말씀드릴 겁니다.

김영경 이희영 선생님 거기는 아이들이 거주하는 곳이고 이전에 외부에서 강사님들이 왔다 갔다 하면서 아이들을 만나는 건가요? 올해는 거의 안 된 거예요? 100이라면 어느 정도 되었고 온라인으로 대체되었다고 하신 것도 있다고 하신 것 같은데 그 나이 또래 아이들이 온라인으로 어떻게 하는지 가까이에서 보셨으니까 그 말씀을 듣고 싶습니다.

이희영 저희 시설은 아동 양육시설이니까 부모님하고 어린 나이에 아동 학대 같은 거로 인해서 분리된 가정 아이들이 많습니다. 한부모 가정도 있고요. 아이들이 기초적으로 많이 배워야 할 발달 시기에 많이 못 배우니까 언어적 표현이나 언어적 발달 같은 게 많이 부족합니다. 학교의 온라인으로 수업도 아이들이 따라가기 많이 힘들어합니다. 옆에서 일대일로 학교 수업을 진행할 때 선생님이 봐주더라도 아이들이 그걸 이해하기가 힘들어요. 아이들의 수준에 맞게 수업하게 되면 아이의 언어, 대화할 때도 쉽게 전달하는 언어를 선택해서 하실 수 있는데. 온라인 수업은 그렇게 못하니 봐도 봐도 안 되고 저희가 옆에서 도움을 주더라도 어려워합니다. 연극 수업을 온라인 콘텐츠로 했을 때 제가 진행을 하고 선생님이 영상을 찍어서 보내주셨어요. 초등학교 1학년 아이가 선생님이 말씀하시는 걸 이해를 못 해서 울고 있었어요. 저한테 다가와서 선생님 못하겠어요. 울먹였어요. 설명을 제가 해주었지만 아이는 많이 어려워하고 다른 아이들과의 수업에 같이 참여를 잘 못 하었어요. 전부 다 같은 수준에 같은 능력을 갖추고 있으면 온라인 교육이 어렵지 않을 거로 생각하는 데 아이마다 능력 차이도 있고 여러 가지 발달 수준도 있으므로 그런 어려운 점이 있었던 것 같습니다.

김혁진 저희 하면서 중요한 단어를 써놓는 중이에요. 언어는 말의 정보 전달의 문제가 아니라 언어가 뉘앙스라는 게 있잖아요. 언어 자체가 교감이라는 게 단순하게 말 주고받는 게 아닌데 이게 온라인에서 어떻게 하면 될 수 있을지 문제일 수 있겠네요. 선생님이 같이할 때 역할이 중요한 부분이 있었는데 우리가 대면 예술 교육하면 조금 이상하긴 한데 모였을 때 만났을 때 느끼는 선생님이 이야기가 아니라 서로 소통한다는 게 몸짓, 뉘앙스였는데 교감이라는 부분이 앞으로 숙제가 될 수 있겠다는 생각이 드네요.

김영경 보육원이에요, 취학 전 아동도 있고 지금 초등학생도 있고 고등까지 있나요?

이희영 저희 대학생까지 있어요. 연장이라고 해서 요즘은 대학교 입학하면 조금 더 있을 수 있습니다. 그래서 대학교 3학년까지 있습니다. 요즘 거의 대학교에 가면 졸업할 때까지 있습니다.

김영경 그러면 취학 전 아동 같은 경우에는 인근에 유치원에 가는 건가요?

이희영 만 4세 이상부터 입소할 수 있습니다. 아이들이 어린이집에 다니고 있습니다. 아이들 긴급보육이니 하시기도 하는데 요즘은 원에서 있어요.

김혁진 이번에는 교육과 관련된 이야기를 좀 해볼까요? 스스로 교육 활동에 참여할 일은 많지 않았던 것 같은데 어떠셨나요?

이희영 저는 올해 대학원에 진학했는데 대학원 수업을 온라인으로 하고 있고 지금까지도 온라인으로 하고 있습니다. 어제 처음으로 줌(zoom)을 이용해서 수업했고, 개인적으로 바리스타 교육도 받고 있습니다.

김혁진 바리스타 교육도 넓게 보면 문화교육이네요. 공공기관에 계신 분들이 실제로 개인적으로 교육받을 일이 많지 않을 텐데. 조현호 팀장님은 어떠세요?

조현호 저는 의외로 없습니다. 동료들하고 여러 가지 활동하느라 못 했겠네요.

김혁진 사실 전과 후를 비교한다면 늘어나고 줄어드는 건 없을 것 같아요. 일상에서 방법인 변한 것 아닌가 하는 생각이 드네요. 다른 분들하고 전반적으로 비대면에서 온라인 활용하는 게 늘었는데 업무상으로 대부분 그랬을 거고. 다른 분들하고 개인적으로는 어떠세요?

조현호 이런 고민이 많이 있었는데 사람이 참 간사하다는 걸 많이 느끼는 게 눈에서 멀어지니까 마음에서도 멀어졌던 것 같습니다. 사실상 전화도 있고 카톡도 있고 보조적인 수단인 많음에도 불구하고 대면으로 자주 안 보니까 생각 속에서도 마음속에서도 잊었던 것 같습니다. 그러다 보니까 관계에서 소홀해지고 개인주의 성향이 강해져 가는 제 모습을 저는 좀 보게 되었습니다. 이렇게 하면 나한테 안 되겠다 싶어서 다시 주변 사람들 안부도

물어보고 있습니다. 예전보다 소규모로 보긴 하는데 확실히 눈에서 멀어지니까 마음에서 멀어졌던 것 같아요.

김혁진 현장에서 선생님들 느끼시기에 내가 수업을 받는 사람으로서 내가 수업을 하는 사람으로서 내가 관리하는 사람으로서 볼 때 말씀하셨듯이 실시간에도 장단점이 있더라 하셨는데 어떠한 방식이 좋을까? 어떠한 방식이 문화예술교육에서 활용하는 데 좋을까? 어느 게 좋다 나쁘다기보다 이런 질문들이 있는 것 같습니다. 자기 경험, 기관의 경험이 있을 텐데 문화예술교육을 온라인으로 진행하셨을 때 어떤 방법으로 진행되는 게 효과적일까 보충해서 말씀해주시면 좋을 것 같습니다.

이희영 검색해봤습니다. 온라인에 대한 장단점을 찾아보고 했는데 아까도 선생님께서 말씀하셨지만 대면 활동이 없어지지 않을 텐데 그걸 잘 활용해서 아이들과 수업을 할까 고민해야 하는데 온라인으로 하다 보니까 아이들에게 언어적 표현도 문제가 되지만 실시간으로 하는 게 좋은 거 같습니다. 그런데 어려운 것 같아요. 시설 적인 면이나 처음에 들어가는 비용 자체를 생각하지 않을 수 없을 것 같습니다. 저는 대면이면 좋을 것 같은데 코로나가 종식되더라도 그게 안 되겠죠. 인터넷 검색을 해봤을 때 3D 장치를 활용해서 선생님과 하는 활동도 있다고 나왔던데 그런 건 비현실적인 것 같다고 생각했습니다.

김혁진 대면을 대신할 수 있는 정도의 실시간 형태 정도로 간다면 보완이 되겠다는 말씀이신 거죠. 줌(zoom)으로 교육을 받아본 경험이 있으신 거잖아요. 좋은 이야기이신 것 같아요. 김영경 대리님은 개인적인 온라인 교육 경험이 많이 없다고 하셨지만, 개인적으로 생각했을 때 온라인 예술교육에서 방법적인 측면에 대해 추가해 주실 말씀 있으실까요?

김영경 앞에도 말씀드렸지만 저는 여전히 사람들 간의 대면 활동이 있을 것이고 사라질 수 없다고 생각합니다. 페스트는 300년간 계속되었다고 하는데 아예 대면할 수 없는 상황이 아니라면 좀 더 안전한 대면, 온라인 하는 게 어려운 게 있으면 보육원에 찾아가는 선생님들이 좀 더 각별히 검사도 주기적으로 받고 관리를 잘해서 직접 들어갈 수 있게 하는 게 더 좋

은 것 아닌가 생각합니다. 공공문화예술을 다른 곳보다 먼저 열어야 한다는 것도 그런 건 의 미입니다. 훨씬 더 시급한 데가 있을 수 있지만, 공간 자체를 전염을 예방할 수 있는 장치를 하고 왕래하는 사람들을 관리하면서 대규모가 아니라 소규모로 진행하는 겁니다. 문화예술 교육에서 이전에는 보통 강사 2~3명 학생 15~20명으로 세팅되었다면, 강사 1명에 10명 이내로 클래스를 생각한다면 관리를 해가면서 하는 게 좋다고 생각합니다. 저는 대면 주의 자입니다. 조심하지만 대면해야 한다고 생각하고요. 온라인의 장점이 회의나 이런 것은 충분히 할 수 있다고 보는데 예술체험, 예술 경험에는 잘 모르겠습니다. 유튜브에서 찾아보면 문화예술 관련한 콘텐츠들이 정말 많더라고요. 누가 시키셔 하는 것도 아닌데 말이죠. 그렇게 영상으로 하는 건 어떤 정보나 지식 전달은 충분히 되는 것 같습니다. 그러나 교감이나 혹은 다른 감각들 언어 말고 다른 감각들은 모르겠습니다. 이걸 개인적인 취향일 수 있는데, 몇 해 전부터 4차 산업혁명 문화예술교육에서 논의가 있었지만 저는 이런 입장이었습니다. 오히려 4차 산업혁명 시대의 예술교육은 원시로 돌아가야 하는 거 아니야? 그게 더 중요한 거 아니야? 라고 생각을 하는 편이어서 온라인에 대한 대안이나 이런 건 잘 모르겠습니다.

김혁진 온라인 교육이 나오면서 오히려 거꾸로 오프라인의 중요성이 나오기도 합니다. 오프라인 교육을 하는데 보충할 방법으로 영상 제작을 해서 보내주는 것을 블렌디드 러닝이라고 합니다. 이런 말씀들을 주로 정리가 되면 그 방향으로 가는 느낌이 있습니다. 조현호 팀장님 하셨던 방법이 딱 그 방법이에요. 모여서 하기도 하는데 동영상 녹화해서 모여서 하잖아요. 어느 순간에는 모였다 흩어졌다. 폐쇄시설 경우 외부의 접근이 어려울 때 끝까지 참여자들을 못 만나다 보니까 온라인 콘텐츠도 반긴다고 합니다. 사람을 못 만나고 그래도 보육원은 선생님들 계시고 그게 다른 것 같아요.

이희영 저희는 아이들이 생활하는 시설이잖아요. 아이들이 온라인 콘텐츠를 보내주면 활동할 수 있습니다. 저희가 진행을 하든 가능하죠. 복지관이나 지역아동센터는 아이들이 아예 안 오니까 온라인 콘텐츠를 보내더라도 수업을 진행할 수 없다고 들었습니다.

김혁진 시설 종류를 봐서도 결합형 방식하고 레이던시 같은 콘텐츠라도 사람이 있느냐 없느냐 옆에서 도와줄 선생님이 있느냐 없느냐 중요한 변수였겠네요. 노인복지관도 그 부분은 마찬가지였겠네요. 사람들이 올 수가 없으니까. 두 번째 개인적인 질문은 단답형이 있어요. 코로나 19가 나의 문화예술교육 활동이 긍정적이었냐 부정적이었냐? 어려웠느냐? 어렵지 않았느냐? 단답형으로 말씀을 해 주셔도 될 것 같아요.

조현호 기술은 긍정적인 영향을 주었고, 경험은 부정적인 게 더 많은 것 같습니다. 경험의 제약이 더 많은 것 같아요. 시각적인 것들은 더 강조되었지만, 시각 외의 것들은 더 줄어든 것 같습니다.

이희영 코로나 19에 있어 저는 좀 부정적입니다. 코로나 19로 인해 밖에 나가지 못하니까 집에서 거의 넷플릭스 같은 영상만 보게 되고, 시각적인 면에서만 학습이 이루어지는 것 같고 저희 아이들을 보면 학교도 온라인 수업을 하는데 예술강사와 하는 연극 수업도 온라인으로 하게 되면 학교 수업의 연장이라고 생각하는 아이들도 있습니다. 활동하면서 연극 수업을 하게 되면 놀이라고 생각하면서 진행을 하게 되는데 이게 온라인 콘텐츠를 보면서 선생님이 하는 것을 보면서 하니 학교 연장이라고 생각하는 아이들도 있더라고요. 시각적인 면만 강조되는 것이 맞는 거 같습니다.

김혁진 콘텐츠를 전달하거나 제공하는 방식의 예술교육, 온라인 콘텐츠를 보내서 실습 형태로 따라 하게 되는 게 옆에 전문가가 아니더라도 이걸 같이 할 수 있는 선생님들의 역량이 단순 보조자가 아니라 진행자가 아니라 같이 할 수 있는 선생님들의 역량이 없으면 좋은 걸 보내줘도 활용하기 어렵다는 이야기가 나오네요. 매개자 교육도 있었는데 온라인 상태에서는 그런 부분도 있겠네요. 개인적으로는 선생님들 어떤 교육 활동 경험이 있냐고 물어본 건데 이야기하기가 쉽지 않을 것 같아요. 개인적인 이야기는 여기까지는 하는데 반 정도는 업무와 관련해서 이야기하셨어요. 마지막 세 번째 파트가 있는데 코로나로 인해 기관에서 운영하는 교육이 어떤 방향으로 진행이 되었느냐는 질문이 있고요. 이걸 묶어서 앞으로 어떻게 진행되면 좋을까? 장비 문제도 있고요. 개인차 문제도 있었고, 온라인과 오프라인 상

항에 대한 정확한 특성, 결합하는 방식, 온라인에서 오프라인을 어떻게 할 것인가, 온라인은 어떻게 맞출까? 전문성도 매우 필요해진 상황인데 보편화된 건 아니잖아요. 이제 조금 적응도 되었는데 첫 번째 이야기는 기관의 이야기를 초반의 이해를 위해서 기관에서 어떡하고 계시는지. 재단 같은 경우 자체가 사업이니까 아무래도 말씀, 상황, 다른 문화시설의 상황도 가능하시면 생활문화센터 같은 곳의 예술교육이 어떻게 진행되고 있는지 지역상황도 같이 말씀해주시면 도움이 될 것 같아요.

김영경 아까 말씀드렸던 거에서 조금 더 보완하자면 저희도 많은 부분을 저희가 하는 게 아니라 지원을 합니다. 기관들이 할 수 있도록 지원을 하는데 많은 곳이 못 하고 있고 계속 미루다가 온라인으로 했구나 하는 곳도 있고 아예 그것도 안 하는 곳도 있습니다.

김혁진 상황이 다 개별적이네요.

김영경 저희가 직접 하지 않고 선정해서 지원하는 사업들 보면 담당 직원들은 잘 안 되고 있고 고생하고 있고 이런 정도까지 확인했습니다. 저희도 유치원 프로그램 있는데 주민들 만나고 노인분들과 하는 거여서 원활하지 않게 되는 상황입니다. 재단이 직접 하는 5064세대 신중년분들과 프로그램을 6개 하고 있는데 다른 것은 다 온라인으로 못 한다 해서 미루고 있어서 7월이면 끝나야 할 게 다음 달까지 가는 상황입니다. 그중 영상미디어 만드는 것 하나만 온라인으로 하고 있는데 강사들 이야기 들으면 답답해하십니다. 이게 온라인 들어온다고 다 얼굴을 켜고 있는 것도 아니고 화면이랑 마이크 끄고 이렇게 하니깐 어디 보고 하고 있는지 알아챌 수가 없으니까 대면하면서 잘 못 따라오는 친구가 있으면 찔러보기도 하고 이런저런 이야기 하면서 함께 하도록 하는데 그런 게 온라인에서는 도저히 불가능하다고 합니다. 온라인에서는 먼저 다가갈 수 있는 게 제한이 되니까 힘든 것 같습니다. 저도 처음에는 오프라인에서 하던 방식을 온라인으로 옮기는 것으로 말씀드렸듯이 오프라인 때 왜 이렇게 대화를 안 했나? 마주 보고 있으면서 그래서 요즘은 온라인으로 할 때도 선생님들한테 그런 걸 요청합니다. 계속 같이 이야기할 수 있는 지점이나 순서에 있어서 쪽 강의를만 한 시간 하고 질의응답이 아니라 개입할 수 있는 여지를 만들면서 하는 게 재미있더라 이렇게

말씀드리면서 실시간이 그냥 보는 게 아니라 개입할 수 있게 오시는 분도 조금 더 적극적으로 이야기할 수 있게 요청드립니다. 방법적으로 보면 저희 사업에서 그렇고 전시나 공연을 온라인으로 하는 것, 영화 같은 걸 차 안에서 볼 수 있게 하는 것, 그런 시도도 많고 키트 보내주고 방법 영상으로 보내서 해보게 하고, 이 사례는 찾아보시면 다 아실 것 같아요. 아무튼, 그런 걸 많이 하는데 지금 상황에서 어쩔 수 없이 하는 정도 아닌가 생각합니다.

김혁진 중간 기관 입장에서 복지관들의 상황은 코로나 기간에 노인들이기 때문에 보육원처럼 모여있는 게 아니라 방문형이잖아요. 노인들이 못 오기 때문에 못 할 수도 있고 그런데도 어느 복지관은 하는 곳도 있다고 했잖아요. 그런 상황들을 조금 자세하게 말씀해주시면 도움이 될 것 같아요. 노인복지관들의 상황을 유형화시켜서 말씀해주세요.

조현호 노인복지관이 이용시설이다 보니까 이용하고 돌아가는 형태가 됩니다. 비대면, 온라인으로 한다고 보면 집에서 해야 하는 상황인데, 어르신들의 집을 보면 온라인에 취약한 상황입니다. 인터넷이 없는 가정도 계시고, 스마트폰 자체를 활용하기도 어려우신 분들도 계시고, 스마트폰 활용을 교육단계부터 같이 갔으면 상관이 없는데 그 단계는 생략한 채 바로 본론부터 이야기해버리니 이용법도 모르겠는데 환경도 되지 않고 두 가지 난제가 같이 있다 보니 이게 될까? 하는 고민과 걱정, 우려들이 많이 있었습니다. 수도권은 그나마 장비 환경이 괜찮은 곳들이어서 방법적인 것을 보완해서 진행하면 되니까 그렇게 진행하고 있는데, 농어촌이나 이런 쪽은 열악한 상황입니다. 장비나 환경에 대한 구축이 사실은 더 필요한 상황이고, 기관에 오지 못하다 보니까 이런 것이 급선무로 해결해야 할 과제여서 그 부분에 대한 목소리를 많이 내는 편입니다. 수도권 같은 경우는 온라인 콘텐츠를 환경이긴 하거든요, 그래서 대부분 하시는 형태들이 예술강사가 동영상상을 보내면 실무자가 참여자들에게 URL을 카톡이나 문자로 보내드리고 그분들이 주소로 들어가서 보는 형태로 합니다.

여기서부터는 개인의 역량이나 관심에 따라 참여도나 반응들이 천차만별이고 역량의 역동성을 끌어내려면 진행하시는 강사가 역량에 따라 변수들이 많은 것 같습니다. 이런 환경이나 상황마다 다른 편차들을 줄여나가거나 상향 편중할 수 있도록 매뉴얼을 개발하는 게 진흥원과 협회의 역할이지 않나 라는 생각이 들었고, 결국은 이렇게 하려면 의지와 보상의 문

제인데 여기에 대해서 어떤 정신적인 보상이라던가 활용하거나 유연하게 만들 수 있는 행정적인 기반이 약하다는 생각이 많이 들었습니다. 하반기에 비대면 수업을 하는 곳도 있었지만, 강사비와 교통비 정산을 위한 행정적인 것을 위해 예술강사가 기관으로 와야만 하는 상황이었어서 행정이 현장을 못 따라가는 상황이었습니다. 평상시처럼 돌아갔다면 문제가 안 되었을 텐데 유연성이 필요한 상황에서 행정은 못 따라가는 상황이었어서 이런 과제들이 매우 산적해 있는 것 같습니다. 현장 베이스로 한 행정에 대한 가이드라인 지침이 확대될 필요가 있다고 운영하면서 많은 생각이 들었습니다.

김혁진 뒷부분에 지원 방식에 필요한 것을 같이 이야기하신 건데, 나중에 디테일하게 더 말씀해 주시면 좋을 것 같고요. 보육원은 예술교육만 가지고 말씀하신다면 지금 연극을 하는 거 말고 다른 거 있으세요?

이희영 연극 프로그램 말고는 말고, 과학 교실이라고 해서 과학 배우는 거랑 며칠 전에 음악 박물관이라는 곳에서 코로나 때문에 방문하지 못하니까 아이들 만드는 키트를 보내주셔서 이것도 마찬가지로 동영상만 만들어서 보내주시거나 하고 있습니다. 원래 아이들이 학원도 가야 하고 학습지도 하고 하지만 다 못하고 있습니다. 강릉은 확진자가 조금 나타나서 외부활동은 어려운 상황입니다.

김혁진 지금 시설 자체를 폐쇄한 건 아니잖아요.

이희영 저희 시설은 아이들이 있어서 폐쇄하지는 않습니다.

김혁진 직원들만 나오거나 하는 경우도 있는데 이런 상황은 아니니까 다만 구조 때문에 강사들이 참여하지 못하면서 프로그램이 중단된 정도고 여기에 대해서 온라인 방식으로 진행을 하는 상황인 거고, 온라인으로 하기도 한 거네요.

이희영 네. 8월 처음 시작할 때는 예술강사가 오셔서 아이들하고 3~4주 정도 진행을 하셨고, 그다음에 온라인으로 하셨습니다.

김혁진 다른 대체활동으로 바꾼 게 아니라 늦기만 했지만, 강사가 방문해서 하기도 하고 온라인으로 진행하기도 하고 진행은 된 거네요. 그럼 어차피 협회, 시설, 재단도 그렇고 자체 결정보다는 지자체나 정부 단계에서 따라서 움직이는 거잖아요. 자체적으로 우리는 하고 싶다고 해서 움직일 수 있는 상황은 아니잖아요. 공공적인 측면에서 그 부분은 따로 질문드릴 필요는 없을 것 같고. 마지막으로 자유롭게 제목만 참여 의향, 교육방식, 교육지원, 상호작용, 정책의결 이런 게 있는데 자료 한 번 보시고 하나씩 이야기하지 않고 자유롭게 중구난방으로 앞의 이야기 반복하셔도 괜찮고, 기기 문제도 있고 정책적으로는 세대 차이, 지역 차이 문제도 있을 수 있고, 시설 이용 따라 다를 수 있고, 옆에 도와주는 선생님이 있어야 하는 거지, 도와준다고 되는 건 아니더라, 아까 실시간 하더라도 또 마찬가지로 상황 같아요, 시설의 선생님이 구경만 하고 있으면 소용이 없는 것 같아요, 매개자 교육 같은 경우도 다른 방식으로 갈 필요가 있겠다. 이런 말씀하셨던 내용이고요. 온라인 예술교육에 관한 연수가 있다면 시설 담당자로서 이런 교육이 있다면 참여하겠거나 여기 프로그램이 있는 데 있다면 기관으로서는 나부터 교육을 받아야 할 필요가 있을 수 있잖아요. 온라인 예술교육으로 가려면 이런 부분이 보강되어야지 지원을 할 수 있다. 한두 가지씩 이야기해주시면 좋겠네요. 서로 이야기 나누시면 좋을 것 같아요.

김영경 김혁진 선생님 처음에 비대면이랑 온라인이랑 다르다고 말씀하셨던 것 같은데 이렇게 관련해서 정리된 개념이 있으면 말씀해주시면 생각하는 데 도움이 될 것 같아요.

김혁진 그게 없더라구요. 법적으로 정책적으로 정의하지 못하고 제가 생각한 건데 비대면은 일종의 상황 같습니다. 상황이 내가 옆에서 지금 밀접하게 접촉하느냐 못하느냐인데 그 기준은 얼굴인데 얼굴을 봤냐 안 봤냐, 이런 게 대면과 비대면의 내가 처한 사람 간의 관계되는 상황이라고 하면 원격이냐 직접이냐라고 하면 원격이라고 해서 온라인만 원격은 아니고 원래 원격의 시작이 호주나 이런 데서 머니까 학습지 보내준 거에서 시작한 겁니다. 근

데 이게 온라인 하고 엮이니까 온라인 원격 방식이 대세가 된 거고, 그리고 온라인은 일종의 매체입니다. 그러니까 예를 들어서 교도소 같은데는 영상을 담은 USB 가져다주는데, 메일로 보내주면 보안 때문에 못 보는 경우가 있다고 합니다. 온라인 하고 하는 것은 라인으로 유선이나 무선으로 묶여있다는 매체를 활용하는 방식이죠. 그러다 보니까 어떤 상황이 생기니까 오프라인 비대면인데 서서울예술교육센터에서 했던 방법의 하나는 택배로 했습니다. 부천문화재단은 청소년 수련관이 있는데 거기서도 집 앞에 키트 가져다주고, 서서울 예술교육센터는 재료를 집에서 보내주고 마음대로 만들 수 있도록 안내도 해주고 창작을 하면 다시 받기도 합니다. ‘오프라인 비대면’이라고 용어를 만들어 버렸어요. 그러니까 비대면이라고 하는 것에 서로 사람이 꼭 주고받는 관계가 꼭 온라인만 있는 건 아닌 것 같습니다.

그런데도 비대면이지만 서로 소통한다. 교류한다. 예술교육 활동도 이게 가능하다는 걸 실험하고 있는 모습이고, 원격이라는 건 떨어져 있는 건데 떨어지는 방법도 온라인을 써도 되고 안 써도 된다는 말입니다. 자료만 보내서 할 수도 있고, 그런데 온라인이 대세라서 결합이 되었을 때 여기서도 온라인, 비대면 붙인 거는 그런 의도가 아니었나 싶습니다. 어떤 용어로 딱 정의하기는 어려운데 다만 대표적으로 온라인을 활용한 교육 프로그램이 추가되지만 온라인이라도 대면적인 방법은 어떻게 연결할 수 있을까도 하나의 고민일 수 있고 비대면이라고 하지만 꼭 온라인을 활용, 이게 중요한 문제가 누구나 다 온라인 매체를 활용할 수 있는 건 아니라서 매체 활용 기술이 떨어진. 내가 10명을 만났는데 2명이 매체 활용이 안 돼요. 그럼 누구한테 맞추느냐는 질문이 나왔는데 온라인 방법 같이 이야기를 하는데 높은 수준을 맞추면 2명이 소외되는 거니 그럴 때는 오프라인 비대면이 누구에게나 형평성 있게 될 거다. 기술을 같이 높여주면서 환경 갖춰주는 게 병행되면 좋겠다. 원격, 비대면, 온라인 딱 떨어지는 개념이 아니고 서로 온라인인데 대면을 같이 가 그럼 이게 블렌디드 섞여버린 활동이 된단지. 묶였다는 거로 해서 말을 나올 수 있다는 생각이 들고요. 그중에서 대표적으로 온라인을 활용해서 실시간으로 보든 아니면 유튜브에 올린 거를 나중에 보든 메일을 통해서라도 영상자료를 보내주든 여기에 초점에 두고 이야기를 하는 게 저의 생각을 들 복잡하게 만드는 것 같습니다. 제 질문은 온라인을 기반으로 해서 필요한 게 뭘까요? 라는 질문이에요. 이런 게 필요하다고 말씀해주시면 좋겠습니다.

이희영 온라인 교육을 하게 될 때 진행하는 선생님의 역량도 높여야 할 것 같고 예술강사가 의도하는 대로 저희도 그걸 그대로 전달하는 입장이어서 그렇게 해줘야 하는 역량이 필요할 것 같습니다. 여러 가지 교육 장비도 필요할 것 같고 실시간으로 할 때 예술강사가 아이들이 활동하는 모습을 보면서 바로 피드백을 주실 수 있는데 저희가 온라인 콘텐츠만을 이용할 때 그냥 저희가 아이들이 중간 입장에서 피드백하는 것이지 예술강사 입장에서 할 수 없으니 그런 부분에서 장비가 잘 갖추어져야지 될 것 같다고 생각합니다.

김혁진 장비라는 게 진행하는 강사의 장비만 아니라 그것을 보는 학습자를 위한 장비도 말씀하시는 거죠?

이희영 교육을 받는 저희도 지금은 노트북 한 대를 가지고 하고 있지만 그럴 때 저희는 진행하는 프로그램 실인데 여기를 강제적으로 비춰질 수 있는 카메라를 설치한다든가 해서 예술강사도 아이들이 활동하는 모습을 볼 수 있으면 저희가 진행하는 게 잘못되었다 피드백도 줄 수 있고, 아이들 활동하는 걸 보면서 더 좋을 거 같습니다.

조현호 저 같은 경우는 온라인에 대한 대책들은 마련하고 있는데 대면과 관련된 좀 더 소규모 단위의 프로그램 형태들이나 사업 형태를 도입하는 게 어떨까 하는 생각이 사실 많이 듭니다. 저희 노인복지관도 문화예술이 아니라 대부분 서비스가 개별에 커스터마이징된 서비스는 아닌 상황이고 예산은 한정적이고 최대한 많은 사람한테 서비스를 제공해주는 목적은 알겠으나 이러한 상황에서 집단 프로그램, 집단성이 위험하다 보니 휴관을 하게 되는데 그것에 대해서 소규모 단위의 2,4명 교육 활동이라던가 그런 면으로 좀 더 대면을 커버할 수 있는 고민과 예산과 방법들이 나오면 좋겠다는 생각이 들었습니다. 저희도 분반을 안해하고 말씀을 드리기는 했는데 결국은 20명, 15명이 현실적인 참여자를 더 세분화하게 가려면 이런 노력이 있으면 좋겠다는 생각이 들었습니다.

김혁진 이것도 중요한 아이템 중의 하나였던 것 같아요. 20명 못 모이면 2~3명은 되지 않냐? 4명으로 집 근처에서 라던지 이런 아이디어도 있었는데 그것도 같이할 만한 부분이에요.

김영경 저는 앞에서도 말씀드린 것처럼 직접 접촉 주의자여서 그런 말씀은 충분히 드린 것 같습니다. 지원하는 사업에 아이들 있는데 어쩌다 가면 저를 알지도 못하는데 반가워하며 막 달려옵니다. 안기기도 하고 그래요. 아이들은 그런 만남 자체가 중요한 거여서 그런 방안을 어떻게든 제한적으로라도 할 수 있었으면 좋겠다고 생각합니다. 그런 여건을 만들어야 한다고 다시 말씀드리고 온라인 관련해서는 이미 여기 제시된 것에 제 생각이 넘지 못하는데 예술 창작하는 사람이나 교육 활동하는 사람도 온라인을 통한 만남의 가능성에 관해서 공부해야 하겠고, 말씀하신 것처럼 장비나 온라인 콘텐츠를 만들기 위한 제작 지원해야 할 것입니다. 그리고 장비를 개개인이 할 수도 있지만, 복지관에 온라인 교실 만들어서 거기 5명 오시면 다른 데서 할 수 있는 소회의실, 온라인 회의실도 되지 않을까 싶고 아까 말씀드렸던 온라인 콘텐츠 유통 플랫폼, 지금 저는 유튜브보다 더 나은 대안이 있나 모르겠습니다. 사람들이 자꾸 시키지 않았는데 올리는 거는 자기만족도 있지만, 나중에는 개인 활동에 대한 대가로 돌아오기도 하는 거니까 그냥 혼자 생각하기에는 진흥원에서 그런 시스템을 만들어서 콘텐츠 만든 사람에게 차후에 콘텐츠 보는 사람이 많으면 시공간을 넘어서 접촉할 기회를 많이 보면 콘텐츠에 참여하신 분께 돌아가는 시스템(유튜브처럼), 그거보다 더 나은 공공에서의 대안이 있나 생각이 들기도 합니다. 조현호 팀장님이 말씀하셨던 이야기 중에 행정에 공감합니다. 우리가 얼마나 회의하려면 회의계획 세우고 딱 어느 장소에 모여서 뭘 하고 확인받고 대가를 주고 이랬는데 온라인으로 하면 그 기준에 적용이 안 되는 거죠. 온라인은 쉽게 빠르게 일상적인 교류가 가능함에도 불구하고 그 방법으로는 돈을 못 쓰게 하니까 행정이 따라주지 않는 거죠.

김혁진 결재받아야 하는 거잖아요.

김영경 네. 바뀐 시대에 업무의 절차는 이전방식과 마찬가지로예요. 저희도 강제로 채택하고 있는데 그런 저변의 환경, 이런 것에서도 변화는 있겠다. 채택 하면 일이 진행이 안 됩니다. 자료가 모두 사무실에 있으니까요.

김혁진 장비도 문제더라고요. 말씀하셨던 것 중에 만남에 관한 문제, 운영하는 사람과 매개하는 사람의 교육 문제, 플랫폼, 행정 부분이었고. 아까 말씀하셨던 중에 온라인 콘텐츠로 만드는 게 내가 하는 장면을 찍어서 보여주면 생동감은 있을 것 같은데 메가스터디가 이걸로 성공했습니다. 유명 강사들이 모여서 우리가 하는 예술교육 프로그램은 찍어서 보낸다고 감동적일 것 같지 않은데 어떤 상황이 생기냐면 상당한 정도로 기획이 되고 카메라나 조명 명 갖춰서 우리 네 사람도 밝기가 다 다르거든요. 예를 들어 장면을 만들더라도 온라인에 맞는 방식으로 기획이 되어야 하는데 그러려면 제작하는 환경을 만들고 지역의 미디어실을 제공해준다거나 해야죠. 지난번에 문화부에서 심사하는데 온라인으로 가능한 걸 염두에 두고 근데 거기에 어떤 분은 온라인으로 하니까 예산을 거꾸로 줄여온 거예요. 현장에 안 나가니까 비용은 줄여서 책정한 거죠. 근데 심사 결과는 반대였어요. 변화된 상황에 맞추어 예산 계획을 모두 채워온 것을 선정했어요. 그러려면 제작하는데 이 비용 가지고 안 되는데 누가 보더라도 잘 만들면 뭐 하나. 청소년뮤지컬인데 카메라 한 대 가지고 찍는 거하고 세 대하고 다른데, 오히려 질을 높이자 했어요.

생각해보면 개인의 장비도 문제지만 각 기관이 가지고 있는 장비도 인터뷰하다 보니 내가 가지고 있는 카메라 가지고 해왔다고 하시는 분들도 있고, 장비 문제도 중요한 이슈가 된 것 같고요. 그런 이야기 추가로 하면 퀄리티의 문제도 보는 사람에 따라 다르므로 교육이 필요하고 기술적인 문제도 있고 장비 문제도 있고 이렇게 복합적으로 말씀해주신 거라서 세 분이 잘 매칭해 주신 것 같아요. 지역의 지원, 중간 관리, 현장, 대상이 마침 노인, 아동 그리고 이용시설, 생활 시설 등 다양한 형태에 따라서 말씀을 교차해서 들었는데 공통적인 것은 나온 것 같습니다. 지금까지 해주신 말씀을 전부 글로 옮기지는 못하겠지만 2페이지 정도로 정리할 겁니다. 키워드 중심으로 나오는데 좋은 아이템, 아이디어를 많이 말씀해주셔서 제가 힘이 덜 들 것 같아요. 충분한 의견들 주셔서 감사합니다. 나중에 기회가 되면 대면으로 볼 일이 있기를 기대하고요. 마무리하겠습니다. 고생 많으셨습니다.

2

온라인 문화예술교육의 현황과 과제

미래교육을 위한 온라인 문화예술교육의 고찰

백 령 | 경희대학교 문화예술경영연구소 연구원

영상미디어 분야의 온라인 문화예술교육 현황과 과제

김석범 | 수원대학교 문화예술학부 교수

시각예술 분야의 온라인 문화예술교육 현황과 과제

양지연 | 동덕여자대학교 큐레이터학과 교수

공연예술 분야의 온라인 문화예술교육 현황과 과제

조은아 | 경희대학교 후마니타스칼리지 교수

온라인 문화예술교육 생태계 구축과 활성화 방안

김창한 | 한국교육개발원 연구위원

온라인 문화예술교육의 현황과 과제

4차 산업혁명에 따른 기술·매체 환경의 변화와 맞물려 코로나-19로 인한 비대면 시스템과 온라인 네트워크 사회 활동이 활발히 증가하고 있다. 이러한 교육 환경의 패러다임 전환 기조는 온라인 기반 문화예술교육으로 혁신적인 변화를 요구하고, 문화예술교육의 새로운 시도를 가늠해보는데 중요한 계기가 될 것이다.

문화예술교육에 있어서 온라인 기반 교수·학습체계의 도입은 코로나-19에 따른 단순 보완이나 일시적 대체 개념이 아니다. 2011년 제36차 유네스코 총회에서 채택된 서울 어젠다(Seoul Agenda) 3대 예술교육 발전목표 관점에서 살펴보면, 온라인 기반 문화예술교육은 보편적 접근성, 질적 향상성, 사회적 가치 확산을 추구하고 이를 충분히 실천할 수 있는 가능성을 보여준다. 더 나아가 문화다양성과 지속가능한 문화예술교육을 위한 미래 교육의 기능적 대안이 될 수도 있음을 시사한다.

한편, 디지털, 온라인, 모바일 기술의 발달로 시각예술이나 영상미디어의 교육 목적은 매체에 대한 이해(literacy)에서 매체를 활용하는 역량(competency)으로 변화하고 있으며, 현장 시연 중심의 공연예술은 관람·감상의 향유자에서 사유·비평의 학습자로 진화되기도 한다. 즉, 매체는 가치 중립적이며, 무슨 목적으로 어떻게 활용하는가에 따라 모든 것이 달려있다고 해도 과언이 아니다.

형식이 내용을 지배하기도 하지만, 내용이 형식을 결정하기도 한다. 온라인 환경에서는 형식과 내용이 동일하게 나타나기도 한다. 분명한 점은 교육에서는 내용(content)이 부실하면, 동시에 형식도 부질없다는 점이다. 미래의 문화예술교육에 있어서 형식과 내용은 모두 중요하다. 이제 문화예술교육의 분야별 특성과 여건에 따라 온라인 환경을 어떻게 바라보고 수용할 것인지 점진적·단계별로 구체화하여 접근할 필요가 있다.

본 이슈분석은 지난 5월 27일 “온라인 문화예술교육에 대한 토론회”를 토대로 향후 문화예술교육에 있어 온라인 교수·학습의 접근 관점과 현황을 살펴보고, 문화예술교육 방법론의 적용 방향과 실천 모델을 함께 모색해 보자 한다.



미래교육을 위한 온라인 문화예술교육의 고찰

백 령 | 경희대학교 문화예술경영연구소 연구원

| 2020의 이해

2020년 1월 20일, 국내 첫 코로나-19 확진자가 발표된 이후 우리 사회는 이제까지는 상상할 수 없던 일상의 변화 속에 있다. 뉴노멀, 마스크, 비대면, 사회적 거리두기, 자가 격리(임상, 병리적, 정치 사회적 Stay at Home), 언택트, 팬데믹, 온라인 개학, 동영상 및 화상 강의, 무관중 영화제 · 페스티벌 · 스포츠 행사 등 익숙하지 않은 새로운 단어들이 출현하였다. 공교육을 비롯한 사회교육과 문화예술교육을 포함한 다양한 일상 속 활동이 중단되었고, 비대면 상황에 대응하기 위한 활동(문화예술교육)의 패러다임 변화가 불가피한 상황이다. 문화예술교육(관계자들)은 문화예술교육과 온라인 매체와의 결합이라는 낯선 이슈, 화두와 마주하게 되었다. 2016년 다보스 포럼을 시작으로 논의되기 시작한 융합, 기계학습, 인공지능, 빅데이터, 가상-증강-혼합 현실, 포스트휴머니즘 등을 포함한 가깝고도 먼 미래는 코로나-19의 출현과 더불어 오늘의 현실이 되었다.

조금은 당황스럽고, 혼란스럽고 경험하지 않은 미지의 변화에 대응하는 새로운 문화예술교육 생태계 구축을 위한 주제어의 논의가 필요하다. 코로나-19, 포스트 코로나 사회 속에 과학과 기술의 융·복합적 접근, 단계적 온라인으로의 전환, 학습자 수요를 반영한 온라인 기반 문화예술교육의 연구나 담론 조성을 위한 단초를 제공하는 계기가 되었으면 하는 바람으로 이야기를 시작하고자 한다.

| 교육과 기술, 매체의 전환

코로나-19 이전부터 교육(education)과 기술(technology)의 결합에 관한 논의는 줄곧 있었다. 4차 산업혁명의 핵심 기술인 인공지능(AI), 사물인터넷, 빅데이터, 가상현실(VR), 증강현실(AR) 등 첨단 ICT 기술을 접목한 미래형 교육이 교육현장의 변화를 가져올 것으로 기대되고 있었다. 기술과 결합된 교육 콘텐츠는 1990년대 후반 이후에 출생하여 TV보다는 스마트폰 등 모바일 기기에 익숙한 모모세대(More Mobile Generation)¹⁾를 주 대상으로 하는데 기기의 보급과 더불어 점차 모든 연령대로 확산되고 있다.

e-러닝은 미국, 유럽, 중국 등을 중심으로 새로운 기술 트렌드를 반영하는 ‘에듀테크’라는 명칭으로 큰 성장세를 보이고 있다. 특히 미국은 오바마 정부 때부터 정부 차원의 에듀테크 지원이 활발하게 이루어져 태블릿 PC 보급을 통한 온-오프라인 동시 교육인 ‘블렌디드 러닝(Blended learning)’이 보편화되었다. 국내의 경우 2010~2016년 사이에 에듀테크 스타트업 업계에 투자된 금액은 900억 원 수준으로 전체 투자 규모가 계속 증가 추세를 보이고 있다.²⁾

국내에서도 기술과 교육의 연계가 활발히 진행 중인데, 학습자 스스로 배우고 싶은 최고 수준의 강의를 무료로 들을 수 있는 온라인 무료 수업인 ‘무크(MOOC: Massive Open Online Course)’가 한 예시가 될 것이다. ‘무크’는 스마트기기를 통해 언제 어디서든 마음대로 자신이 원하는 수준 높은 강의를 무료로 들을 수 있다.

1) 이들은 넷 제너레이션, 엠 제너레이션으로 알려진 세대

2) 특히 국내에서는 2018년 소프트웨어(SW) 코딩 과목이 중학교부터 필수과정이 되었고, 2019년부터는 초등학교에서도 필수과목이 되었다. 초등학교와 중학교 신규 교육과정 일부 과목의 디지털 교과서 보급이 도입되고 향후 확대 될 계획이어서 에듀테크에 대한 관심이 더욱 커지고 있다.

2020년의 갑작스러운 상황 변화로 공교육 인터넷 강의는 322만 개의 동영상 콘텐츠 게시, 교사들의 46만 개 온라인 학습방 운영 등 일대 변화를 가져왔다. 이 중에는 소수이기는 하지만 학교 예술강사의 콘텐츠가 개발·유통되고 있다. 문화체육관광부가 신설한 “집콕문화생활”을 비롯해 교습형 교육(피아노를 비롯한 악기학습 동영상 교육), 발표형 교육(전시, re-create class works of art), 토론회(어린이 의회, 토론) 등 역시 일부 진행되고 있다. 2020년 5월 현재 온라인상에 제공되고 있는 프로그램의 취약점을 이야기하기보다는 이제는 일상이 되어 우리 교육현장과 분리할 수 없는 온라인(SNS, 유튜브, 팟캐스트 등) 기반의 문화예술교육 콘텐츠의 지향점, 온라인과 접목하기 위한 내용과 방법, 새로운 문화예술교육의 접근 등에 대한 논의가 필요하다.

| 문화예술교육은...

문화예술교육은 문화, 예술의 접근성과 고유성을 기반으로 다양한 주체를 발굴하고 통합적 참여를 독려하는 것으로 출발하였다. 이후 문화예술교육은 공교육과의 연계, 생애주기와 상황 및 이슈(주 5일제에 따른 토요문화학교, 예술꽃 씨앗학교, 꿈의 오케스트라, 예술 치유 등)에 대응하기 위해 변화를 거듭해 왔다. 문화예술교육은 프로그램 지원에서 인력 지원으로, 다시 공간 지원으로의 변화를 거쳐 4차 산업 사회 속에서 융·복합을 비롯한 콘텐츠 개발 등의 사회 변화에 대응하기 위한 준비를 해 오고 있었다. 사업이 확장되거나 새로운 목적, 방향과 의도가 출현 될 때마다 문화예술교육의 개념, 전략과 세부적인 구현 방법은 물론 인력 양성에 대한 논의가 함께 진행되었다. 변화하는 교육 환경에 대응하기 위해서는 새로운 전략이 필요하다.

현 상황은 기존의 일방향 지식 전달 위주의 온라인 교육을 양방향 수업, 다자간 협업 수업, 프로젝트 참여 등으로 교육방법을 다양화하고, 창의적으로 함께 협력하여 프로젝트를 수행하는 역량 등 미래 역량을 제고하는 교육으로 전환하는 기회가 될 수 있다.

공간과 시간의 물리적 거리감과 제한적 접근을 극복한 원격학습을 기반으로 학습자가 시간과 장소를 선택하는 온라인 문화예술교육의 출발은 또 다른 교육의 확장성을 의미한다. 내용과 방법의 다양성을 의미한다. 온라인 기반의 교육 활동은 기존의 자료와 정보를 비롯해 이미지와 영상자료 등의 매체를 활용하여 참여율(active engagement)을 높이기 위해 다양한 방법이 모색되고 있다.

국내외 사례로 소개되고 있는 프로그램의 경우, 기관(박물관, 미술관, 어린이박물관 등), 단체, 개인(작가, 크리에이터)의 지향점과 구현 여건(구성인력, 협업, 예산, 마케팅 등)에 따라 내용과 방법이 다양하다. 교육의 여건, 프로그램의 목표, 학습자의 요구 등이 온라인 기반의 콘텐츠 개발의 근간이 된다. 현재 온라인 콘텐츠는 내용 전달을 위한 지식 및 정보와 동영상 자료를 제공하고 있다. 온라인 기반 문화예술교육은 이를 필요로 하는 여건에 대응하기 위한 구성 요소의 선택과 판단을 바탕으로 한 설계가 가능할 것이다.

| 온라인 문화예술교육 콘텐츠의 기획³⁾

비대면, 거리와 시간, 방식의 특정한 상황에서 온라인 기반으로 참여를 유도하는 문화예술교육 콘텐츠 개발이 필요하다. 수요에 따라 장르별, 목표를 지

3) 문화예술교육의 기획을 논의하는 것은 공급자 중심의 논의라는 한계를 가지고 있다. 특히 온라인 교육의 경우 공급자의 콘텐츠가 중요하나 이를 기획하는 과정에서 참여자와 공유자의 경험에 대한 연구가 필요한 것을 강조하고자 한다.

향하는 고유한 온라인 기반의 문화예술 콘텐츠가 개발될 것으로 기대된다. 개발의 방향과 전략은 기획 역량으로부터 출발한다. 이는 참여자에 대한 이해로부터 시작될 것이다. 예술가(예술강사)가 비대면 매체를 통해 다른 시간과 공간 속 불특정 다수의 대중과 만남을 상상하는 것으로 시작될 것이다. 콘텐츠를 접하는 이들의 성향, 기대, 목표에 대한 이해는 중요하다.

문화예술교육 콘텐츠를 온라인 안에서 서핑하는 이들은 왜, 무엇을 찾고, 어떻게 참여하고자 하는가에 대한 연구가 필요하다. 그 이유를 이해하는 것은 온라인 기반 문화예술교육 콘텐츠 기획에 가장 중요한 역할을 한다.

이 단계에서 가장 중요한 것은 참여자의 결핍⁴⁾이나 함양, 향상 혹은 개발되어야 하는 것을 지적하는 것이 아니라 이들의 일상, 과정, 행위를 기록하고 담아내는 콘텐츠의 기획이 중요하다. 온라인이라는 지극히 개인적인 공간 안에서 영상을 통해 외부와 접하고 스스로의 고유 콘텐츠를 만들거나 이 과정을 공유하는 참여자 중심의 참여과정 설계가 필요하다.

온라인 문화예술교육의 성과는 접속 시간과 재생 시간(duration), ‘좋아요’ 등과 같은 선호도로 평가될 것이다. 참여자 모집 활동은 이제 클릭 수와 실시간 재생 수로 판단될 것이다. 일상성, 행동방식(능동적 참여, 재생의 빈도), 초개인성 등이 주목을 받을 것으로 기대된다. 이와 더불어 온라인·모바일 콘텐츠를 통한 학습권의 보장, 학습의 시간과 속도, 반복참여, 빈도수 등이 참여자에 의해 결정될 것이다. 온라인 기반의 문화예술교육이 많은 사람과 공유되고 대중에게 각인되고 경쟁력을 갖추기 위해서는 기획 단계에서부터 예술교육에 대한 새로운 접근과 창의적 사고로부터 시작될 필요가 있다.

4) 최근 어린이 관련 보고서를 보면 인터넷 사용시간이 증가하면서 공간, 자기표현, 사회적 관계 형성 영역에서의 결핍과 이를 해결하기 위한 자연, 인간 속의 직접적 경험의 중요성을 강조하고 있다. 온라인 기반 문화예술교육을 구성하는 담론과 이슈 간의 갈등과 충돌이 있을 수 있으며 이를 극대화하기보다 접목하고 연계하는 새로운 접근이 필요하다.

온라인 문화예술교육은 인터넷·모바일 환경에서 새로운 정보와 지식을 제공할 뿐 아니라 제공되는 콘텐츠를 학습 또는 경험, 활용하는 방법(how to watch)을 소개하면서 대중적 접근을 가능하게 할 수 있다. 이는 단순히 정보와 지식을 제공하는 것이 아니라 적극적 참여(active engagement)를 유도할 수 있다.

이러한 적극적 참여를 독려하기 위해 동시대성을 기반으로 한 예술 경험에 집중하는 것을 한번더 강조한다. 그렇게 될 때 온라인 문화예술교육 프로그램은 오늘, 여기, 나를 중심으로 한 주도성과 현장성 기반의 즉흥적 표현을 가능하게 하고 이를 위한 감각적, 놀이적 요소를 포함한 다양한 활동을 제공 공유하는 기회로 작용한다. 창의적이고 상상력을 자극하는 이슈는 프로젝트 기획의 근간이 되고 이후 콘텐츠의 서사, 이미지, 그래픽, 애니메이션을 포함한 시각적 요소, 음향과 소리, 속도 등 다양한 요소를 접목해 경쟁력 있는 콘텐츠가 개발될 수 있다.

I 몇 가지 제안

4차 산업혁명, 코로나-19 등 사회적, 경제적, 교육적 환경이 예측하기 어려울 만큼 빠르게 변화하고 있으나 모든 것이 한꺼번에 일어나는 것은 아니다. 장르, 상황과 여건, 인력과 역량에 따라 수요와 이에 대응하는 단계적 접근의 설계 마련이 필요하다. 학교와 사회, 온라인, 오프라인, 온·오프라인, 블렌디드 러닝 등을 접목하며 이제와는 다른 방법의 결합으로 학교, 대중과 만나는 문화예술교육의 변화가 기대된다.

온라인 기반 문화예술교육은 이제까지의 문화예술교육의 축적 바탕 위에 새롭게 도출되는 핵심요소를 중심으로 전개될 수 있다. 문화예술교육의 출

범 이후 정책의 변화와 등장한 이슈에 따라 확장되어 온 담론, 내용과 방법에 새로운 전문가들과의 상호 소통과 협업이 결합되면서 온라인 문화예술 교육의 모습이 드러나고 자리매김 할 수 있을 것으로 예상된다. 처음에는 단순한 매체적 접근으로, 이후 매체와의 결합 방법의 시행착오를 포함한 경험 속 이해를 바탕으로 한 시도와 발전이 가능할 것이다.

국내 교육상황의 변화 속에서 온라인 기반의 문화예술교육은 현재의 9개 장르가 동일한 방식으로 출발하지 않을 것으로 예측된다. 코로나-19 이후에도 학교 안에서 대면 수업, 혹은 비대면 수업은 진행될 것이고 사회 영역 역시 주 1회, 3시간 연속적 집체 교육은 진행될 것이며 이러한 상황 속에서 프로그램의 정교화는 지속적으로 필요할 것이다.

개발과 유통의 기반조성 단계에서 논의되어야 하는 것은 이들 콘텐츠가 유통, 소비되는 플랫폼의 이해와 구축이다. 현재 페이스북, 인스타그램, 유튜브, 아프리카 TV, 네이버 TV, 카카오 TV 등의 상업적 플랫폼과 지자체, 교육청이 운영하는 공공성의 플랫폼이 존재한다. 구독자 확보와 유입·재생수 증대라는 공통적인 목표가 있으나 각 플랫폼은 타깃 사용자에게 따른 차별화된 전략을 가지고 운영되고 있다. 문화예술교육의 공공성(정책), 고유성, 전문성(문화와 예술), 접근성(교육)의 특징점을 반영하고 경쟁력을 담보하는 플랫폼 조성의 필요성 혹은 기존 플랫폼의 활용 방안 마련에 대한 논의가 필요하다.

새로운 과정의 설계와 유통을 위한 플랫폼의 필요성과 더불어 온라인 콘텐츠 개발을 위해 다양한 주체들의 소통과 연결이 가능한 장을 마련하고 지원해야 한다. 예술가, 교육활동가, 과학자, 기술자, 스토리 작가와 스토리보드 제작자 등이 삶, 예술, 기술 등이 연계된 콘텐츠를 기획할 수 있도록 다양한 주체들이 자신의 고유 콘텐츠를 소개하고 협업할 수 있는 상황과 기회 마련이 필요하다.

이 같은 변화를 가능하게 하는 자원으로 4차 산업, 창의적 융·복합 콘텐츠의 경험, 국내외 사례와 진입 단계로 논의되고 있는 아이디어 등이라 할 수 있다. 사례의 경우, 다면적 분석을 통해 경쟁력 있는 콘텐츠의 구성 요소를 도출하고 현장 적용 콘텐츠 개발에 접목될 수 있을 것이다. 아이디어의 경우, 발표와 단계적 개발을 통해 온라인 비대면 기반 문화예술교육 고유 콘텐츠로 발전할 수 있는 체계적 토대가 마련될 수 있을 것이다. 아이디어를 개발·발전시킬 수 있는 자원과 자료에 대한 접근, 협업 구조, 완성도 있는 콘텐츠로 발전할 수 있는 다양한 지원, 녹화 및 제작 스튜디오와 유통 플랫폼 제공, 콘텐츠의 경쟁력과 고유성 확보를 위한 지원이 필요하다.

모든 패러다임의 전환은 공유와 공감대 형성에서 시작될 뿐 아니라 가능할 것이며, 이를 위한 역량 개발의 연수가 필수적이다. 연수는 온라인 콘텐츠의 구성이나 제작 등 미시적 방법에 중점을 두기보다 디지털을 포함한 우리 시대의 예술을 매개로 한 경험, 콘텐츠의 디지털화에 따른 본질적 측면을 포함할 수 있다. 또한, 이를 통해 촉진하고자 하는 생각과 감성, 표현하고자 하는 서사에 대한 새로운 내용으로 구성될 수 있다. 예술의 본질을 이해하고 이를 교육방법으로 조성하여 새로운 매체와 접목하는 상황에 대한 근본적 논의가 필요하다. 활발한 논의는 현재의 한계와 어려움을 극복하는 동력이 될 것이다.

영상미디어 분야의 온라인 문화예술교육 현황과 과제

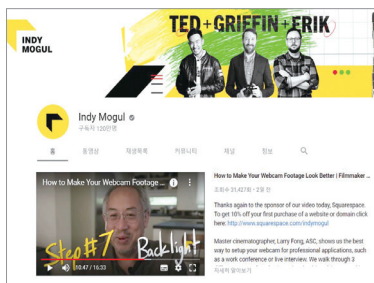
김석범 | 수원대학교 문화예술학부 교수, 한국예술교육학회장

| 미디어 분야 교육현황의 변화 및 관련 산업동향

미디어 분야 교육과정 운영은 관련 산업과 연동되기 쉽다. 그렇기 때문에 대부분의 전문 교육기관에서는 관련 산업현장 진입을 목표로 하는 전공자들에게 맞춤형 교육을 제공하려 노력한다. 최근의 교육 환경 변화에 따라 관련 전공 학과는 취업에 대한 중요성을 강조하면서 교육의 목표를 영상산업 전문인력 양성에 두고 실무 중심 제작 교육과정으로 운영되고 있다. 이와 같은 교육목표로 신입생을 유치하고 전문적인 기자재 활용을 통해 다양한 테크닉을 습득하게 된다. 이렇게 훈련된 테크니션들은 각자의 역량을 발휘하여 협업을 통한 양질의 결과물을 얻기 위해 교육과정 중 전공에 대한 기본 언어의 이해, 체계적인 작품감상 분석 및 창의적 제작과정 등을 습득하게 된다. 이러한 교육과정의 핵심 목표는 새로운 창작물을 통한 소통과 창의력 증진에 있다. 실제 제작과정을 반드시 경험해야 하는 미디어 분야 교육 특성상 대면 교육은 필수적이다. 이렇게 배출된 전문인력 중 일부분이 문화예술교육 현장에서 미디어 분야 교육을 담당하고 있고 교육프로그램 역시 그들이 학습한 내용과 크게 다르지 않다.

최근 코로나-19로 인해 전통적 대면 방식의 교육에 대한 위기가 왔다. 교육 특성상 비대면 수업은 불가능하다는 목소리가 높다. 그러나 미디어 분야 전문적인 학습은 온라인상에서도 충분히 가능하다. 심지어 전문 기술 지식 습득조차 유튜브(YouTube)만 활용한다 해도 수많은 채널을 통해 미디어 제

작과 관련한 기술을 손쉽게 학습할 수 있으며 심지어 다양한 비평학습까지도 가능하다.



[그림 1] 영화제작 기술 관련 유튜브 채널

바로가기



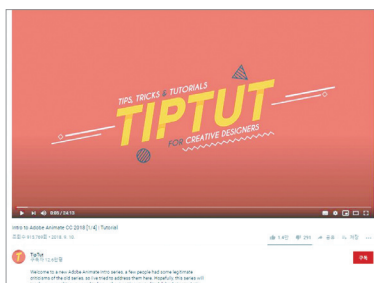
[그림 2] 미국 PBS 디지털 스튜디오 제작

바로가기



[그림 3] 사진강의

바로가기



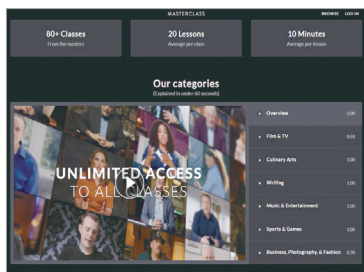
[그림 4] 애니메이션 툴 강의

바로가기

이러한 학습방법이 양방향 소통에 취약하다는 단점에도 불구하고 온라인 기반 학습을 통해 대부분의 제작 관련 교육은 충분히 학습 가능하다고 여겨진다. 그러나 문제는 그러한 지식 전달을 넘어서는 문화예술의 고유가치와 실제 경험을 나누는 부분이다. 그래서 역설적으로 온라인 교육으로 모든 것이 대체 가능하다고 해도 아직도 교수자의 역할이 중요하며 일정한 학습공간이 필요하고 공동의 가치와 경험을 공유하는 것이 중요하다고 강조한다. 그래서 온라인 학습의 한계를 넘어서려는 다양한 시도가 이루어지고 있는

며, 그에 따른 긍정적 효과도 얻고 있다. 어쩌면 더 이상의 학교 교육은 필요 없을지도 모른다.

앞서 언급했듯이 미디어 관련 교육은 산업과 연동되기 쉽기에 현재 인공지능이 깊숙이 개입되어 있는 영상산업 동향을 살펴볼 필요가 있다.

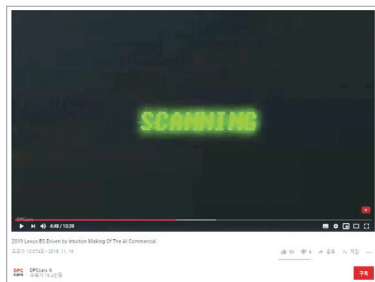


[그림 5] 유명 영화배우, 감독, 작가, 사진가 등이 직접 알려주는 예술테크닉과 그들의 예술철학을 제공하는 온라인 교육 콘텐츠 플랫폼 <마스터클래스> [바로가기](#)

영화 각본을 쓸 수 있는 AI가 SF 영화 각본을 쓰기 위해 1980~90년대에 나온 수십 편의 영화와 드라마 시리즈 각본을 분석하여 시나리오를 완성한 단편영화가 나오고, 인공지능 ‘IBM 왓슨’이 지금까지 칸 광고제 수상작과 그동안 제작된 토요타 광고 캠페인을 모두 분석하여 시나리오를 쓴 토요타 자동차 광고가 제작되었다.



[그림 6] Sunspring | A Sci-Fi Short Film Starring Thomas Middleditch [바로가기](#)



[그림 7] 인공지능이 만든 토요타 자동차 광고 [바로가기](#)

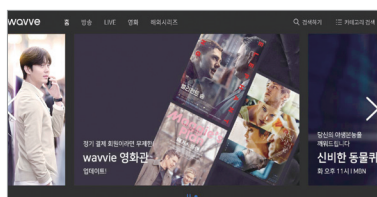
영국 BBC는 보조적 수단에 그치지 않고 제작 전반에 AI를 활용해서 촬영과 편집을 할 수 있는 제작방식에 관한 연구를 진행 중이다.



[그림 8] BBC 인공지능을 제작 현장으로 끌어들이다. (출처:월간방송과기술)

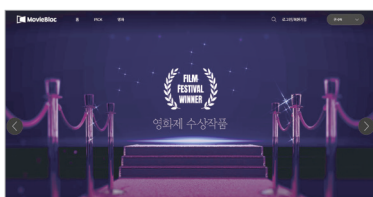
바로가기

완성된 작품의 배급방식도 큰 변화를 맞고 있다. 특히 상영 시스템의 변화는 더욱 극적이다. 특히 모바일 세대에게 있어서 영화 소비의 형태는 다변화되고 있으며 극장 상영관보다는 인터넷 기반 플랫폼 상영환경이 익숙하게 되었다. 특히 넷플릭스로 대변되는 OTT 플랫폼의 엄청난 성장과 함께 현재의 배급시스템과 달리하는 미래 국내 영화 배급환경의 변화가 불가피하다. 또한, 제작사나 창작자 입장에서 기존 배급환경과 결을 달리하는 새로운 배급방식이 등장함에 따른 실질적인 수익구조가 가능하게 되었다. 관련 산업과 밀접한 관계를 형성하고 있는 전공교육 특성상 온라인 기반 산업계 동향과 그에 따른 교육 환경의 변화와 패러다임 전환이란 과제를 안게 되었다.



[그림 9] 국내 OTT플랫폼 웨이브

바로가기



[그림 10] 새로운 수익구조의 국내 배급 상영 플랫폼

바로가기

| 미디어 분야 온라인 우수 교육사례

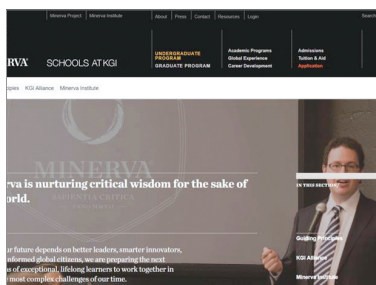
본격적인 미디어 분야 온라인 교육사례를 언급하기 전에 최근 OECD 국가 PISA(국제학업성취도평가) ICT 친숙도 조사결과, 디지털기기 접근성, 활용도, PC 보유 비율 등 대부분 지표가 OECD 국가 평균보다 현저히 낮게 나타났다. 우리는 ICT 강국이라 자부했지만, 막상 교육 정보화 수준은 현저히 낮은 것으로 나타났다. 이와 같은 디지털 미디어 격차는 바로 교육 격차로 옮겨지고 결국 사회적 격차로 결정지어지게 된다. 다시 말해 교육 약자는 곧 사회적 약자가 되는 사회에서의 양극화 현상의 시초가 된다는 것이다. 실제 코로나-19로 온라인 기반 수업이 진행되면서 교육 환경 격차 문제로 소외 학생들의 학습권 문제가 불거지고 있다.

앞서 살펴본 것처럼 민간영역에서 활발히 진행되고 있는 다양한 미디어 교육과는 달리 국내 공공교육 영역에서 이루어지고 있는 온라인 기반 교육 사례 중 특이한 사례는 없다. 대부분 온라인에서 운영 중인 수업사례는 동일한 교육목표를 두고 단지 온라인이란 매체에서 이루어지는 교육이다 보니 온라인 특성이 반영된 특화된 교육 콘텐츠의 우수성을 발견하기 어렵다. 접근 수단과 방법만 달리하지만, 여전히 오프라인 교육이 더 효과적이라 믿고 있기 때문이다. 미래 교육 환경이 급격한 변화를 맞게 되고 온라인 교육이 주류가 된다는 가정하에 대체나 보완적 성격의 교육이 아닌 온라인 특성에 부합하는 최적의 교육콘텐츠 개발이 필요하다. 포스트 코로나를 준비하며 선행되어야 하는 것은 교육사례가 아닌 새로운 교육 패러다임 구축 사례다.

| 디지털 미디어 리터러시 교육의 중요성

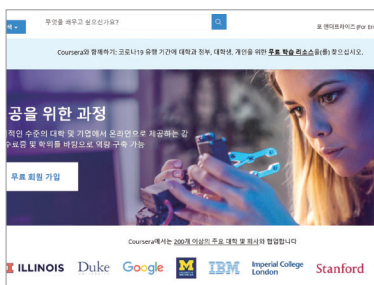
포스트 코로나 교육 환경은 급변할 것이다. 특히 초고속 연결사회에서 살아가는 디지털 노마드 세대에게 지금의 교육방식을 받아들이기 어렵다. 집단

을 대상으로 하는 획일적 방식의 집체교육에서 벗어나 교육을 받아들이는 속도의 차이를 반영하고 개개인의 특성이 반영된 개별화된 교육으로의 변화는 불가피한 선택이 될 것이다. 그렇게 된다면 현재와 같은 교육기관의 형태는 급격하게 붕괴를 맞이하게 될 것이고 새로운 교육 패러다임에 대한 논의가 이루어질 것이다. 모든 수업을 온라인에서 강의가 진행되는 미네르바 스쿨, 애리조나주립대학의 교육혁신사업, 조지아 공대 인공지능을 통한 수업 운영 등 과거 교육으로부터 새로운 시도가 진행 중이다. 특히 코세라, 에덱스, 유다시티, 전통적 대학 기능과 역할을 대체하는 완벽한 온라인 기반 교육은 학위취득보다는 개개인의 역량이 중요한 시대가 되었다는 것을 단적으로 대변하고 있다. 미국 주요 상장사 300대 기업은 기존 대학의 학위보다 우선시하면서 이들 교육과정에 대한 신뢰를 보여주고 있다.



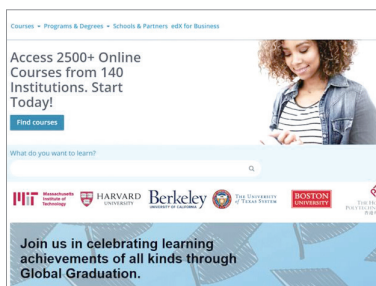
[그림 11] 미네르바 스쿨

[바로가기](#)



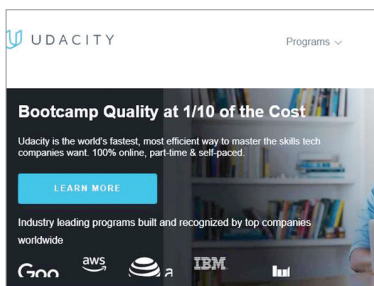
[그림 12] 코세라

[바로가기](#)



[그림 13] 에덱스

[바로가기](#)

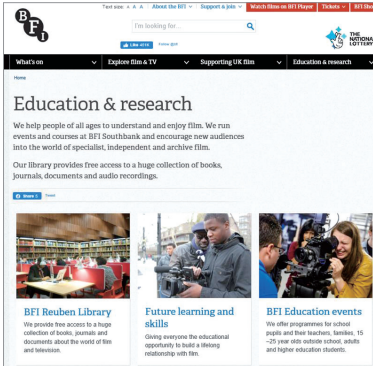


[그림 14] 유다시티

[바로가기](#)

미디어 분야 교육에 대한 논의도 영화, 사진, 애니메이션과 같이 장르나 결과물 중심으로 경계를 나눌 필요가 없다. 모든 영상 미디어의 출발이라 여겨지는 영화의 개념조차도 확장이 필요하다. 우리가 살아가는 사회를 보다 긍정적인 방향으로 이끌 수 있다는 믿음을 갖고 그런 목적으로 창작되고 향유되는 과정에 함께 하는 모든 영상물을 영화로 규정하는 ‘임팩트 시네마(impact cinema)’에 대한 본격적인 논의가 이루어진다면 비판적 수용 교육이나 창의적 제작 교육으로만 구분 짓지 않는 새로운 목적과 방향의 미디어 교육이 이루어질 수 있을 것이다. 과거와 달리 미디어를 둘러싼 환경에서는 더는 소비자와 생산자의 경계는 없다. 특히 1인 미디어 크리에이터를 최고의 직업으로 삼고 청소년들에게 온라인 플랫폼은 생산과 소비가 동시에 이루어지는 최고의 학습장이자 놀이의 공간이다.

우선 미디어 교육에 대한 관심을 갖고 체계적 교육시스템을 구축한 해외 사례를 살펴볼 필요가 있다. 가령 우리의 영화진흥위원회와 그 기능과 역할이 유사한 영국의 국립영화협회(BFI)를 살펴보면 영화진흥을 목적으로 산업적 측면만을 강조하고 있는 한국영화진흥위원회와는 다르게 영화 고유의 예술적, 사회적 가치 확산을 위한 노력을 하면서도 미디어 리터러시 교육의 중요성을 강조하고 있는 영국의 BFI와는 큰 차이를 보이고 있다. 또한, 프랑스와 호주의 경우도 미디어 리터러시 교육을 교육과정에 포함하고 있으며, 핀란드의 경우 역시 정부 산하기관인 국립시청각센터 통해 디지털 미디어 리터러시 교육의 중심을 잡고 있다.



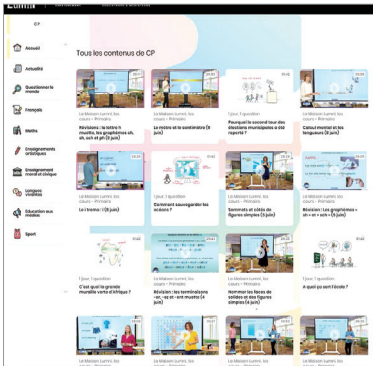
[그림 15] 영국영화협회(British Film Institute)

바라가기 ②



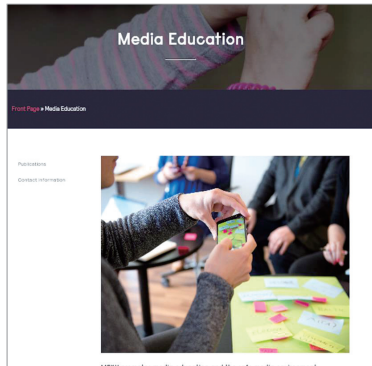
[그림 16] 한국영화진흥위원회

바라가기 ②



[그림 17] 프랑스 아동·청소년 문화예술교육을 위한 '문화패스' <툼니>

바라가기 ②



[그림 18] 핀란드 국립시청각센터

바라가기 ②

Ⅱ 제언 - 미디어 리터러시 교육 전담기관의 필요성

미디어 분야 전문교육은 대학을 중심으로 자율적으로 이루어져 왔다. 산업과 연동되는 대학 교육은 지금과 같이 미래 환경에 맞춰 자율적으로 운영되었지만 일반 국민을 대상으로 하는 미디어 분야 교육은 정부가 직접 나서서 교육목적과 방식에 대해 고민을 해야 할 필요가 있다. 특히 미래 세대에게

체계적인 디지털 미디어 교육은 반드시 필요하다. 그렇기 때문에 현재 당장 써먹을 수 있는 온라인 교육사례를 발굴하기에 앞서 우선 새로운 디지털 미디어 분야 교육의 목적을 분명히 할 것을 다시 강조한다. 시대의 변화와 함께하는 분명한 교육목적을 두고 최적의 교육 관련 인프라 구축 후 실제 수업에 활용할 온라인 교육콘텐츠 개발이 순차적으로 이루어져야 할 것이다. 그렇지 않고 현재의 낡은 교육 패러다임에서 대체적이고 보완적 개념의 교육 콘텐츠들이 파편적으로 생산되고 교육 프로그램으로 운영된다면 결국 미디어 관련 교육은 사회와 학습자를 따라잡지 못하는 제자리 교육이 될 뿐이다.

미디어는 곧 삶이다. 대부분의 지식 정보를 인터넷에서 얻는 디지털 미디어 세대에게는 미디어 리터러시 교육이 단순히 콘텐츠를 읽고 해독하는 차원을 넘어서는 지식 정보 접근에 있어서 비판적 사고능력을 갖추고 민주사회의 시민으로서의 올바른 소통능력을 위한 목적으로 기능해야 한다. 또한, 콘텐츠 소비와 생산이 구분되지 않는 디지털 미디어 환경에서 창의적 생산과 그에 따른 윤리의식을 강조할 필요가 있다. 이러한 이유로 디지털 미디어 리터러시 교육은 선택이 아닌 필수다. 코로나-19로 알 수 있듯이 이제는 더 이상 미래를 예측한다는 것은 불가능하다. 어쩌면 예전과 같은 교육 환경은 더이상 존재할 수 없을지도 모른다. 미래 교육을 예측할 수 없다면 가능한 미래 교육 환경을 만들어가야 한다. 전 세계 미디어 교육 강국들은 발 빠르게 온라인 기반 교육으로의 전환을 준비하고 있다. 디지털 미디어 리터러시 교육의 중요성이 강조되는 시대에 정부 주도하에 온라인 기반 미디어 리터러시 교육을 전담할 수 있는 기관이 절실하다.

다만 정책 차원의 논의로만 그치지 않고 현실적으로 구체화하기 위해선 몇 가지 방안에 대한 고민이 필요하다. 가장 공격적인 방안은 미디어 리터러시 교육이 가장 필요한 대상은 학생이기에 교육부가 직접 나서는 것이다. 수업은 선택교과가 아닌 필수교과로 운영되어야 실효성을 거둘 수 있을 것이다. 우려되는 점은 학생, 교사, 학부모의 다양한 목소리를 어떻게 수용할 것

인지 문제와 공감대 형성부터 교육과정 채택까지 지나치게 오랜 시간이 걸리거나 기존 교육으로부터의 거센 저항에 부딪혀 무산될 가능성도 있다는 것이다.

또 다른 방안은 다양한 운영 주체의 거버넌스(governance) 구성이다. 미디어 교육과 관련 있는 모든 기관과 조직이 참여하여 네트워크를 구축하고 교육 주체로의 기능과 역할을 수행해내는 것이다. 이러한 과정을 거쳐 정부 기관과 조직 중에서 미디어 교육과 가장 근접한 기관 혹은 조직 중에서 하나를 대표 조직으로 정하고 본연의 기능과 역할에서 교육 기능을 더하는 방안도 좋고, 아니면 네트워크 안에서 충분한 논의를 통해 미디어 리터러시 교육을 전담할 수 있는 새로운 조직을 발족시키는 방안도 좋다. 다만 도출된 교육방식과 내용은 의무가 아닌 선택이기에 대상에 대한 효과적인 적용 방법에 대한 구체적 논의는 반드시 필요하다.

끝으로 실제 미래교육 방식은 온라인상에서 이루어져야 한다는 점을 강조한다. 교육 정책 결정을 위해 시대를 정확히 읽고 대상에 대한 깊은 이해가 선행되어야 한다. 누구나 무료로 시간과 장소 제약 없이 온라인 연결로 미디어 리터러시 교육이 가능한 ‘공적 온라인 교육플랫폼’이 필요한 이유다.

시각예술 분야의 온라인 문화예술교육 현황과 과제

양지연 | 동덕여자대학교 큐레이터학과 교수, 한국예술경영학회 회장

시각예술은 ‘보는’ 경험과 시각적 감각을 기본으로 한다는 점에서 문화예술 교육에 있어서도 직접적인 체험과 대면 소통을 중요시해왔다. 그러나 디지털 콘텐츠와 온라인 원격교육을 도입하여 시공간 접근성을 높이고 학습자 주도적, 상호작용형 소통을 강화하려는 시도가 증가해 왔다. 온라인 문화예술교육은 단순히 신기술의 도입이나 코로나-19 현상에 대응하는 것을 넘어, 이러한 문화예술교육의 새로운 가능성을 구현하는 차원에서 접근할 필요가 있다.

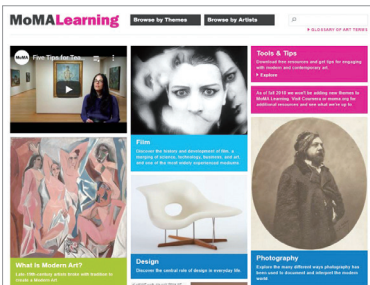
온라인 교육을 선도적으로 도입하여 지속적으로 운영하고 있으며 향후 온라인 문화예술교육의 보편적인 모델이 될 것으로 예상되는 해외 사례들과 함께 국내 온라인 문화예술교육의 현황과 과제를 살펴보고자 한다.

| 온라인 교육 해외 사례

뉴욕현대미술관(Museum of Modern Art)은 근현대 미술 작품을 중심으로 다양한 온라인 교육콘텐츠를 개발해왔다. 온라인 공개강좌 플랫폼인 코세라(Coursera)와 협업하여 제공하는 <온라인 코스(Online Courses)>⁵⁾는 미술관 작품을 활용한 교수법을 다루는 교사 대상 콘텐츠로 시작되었다. 미

5) <https://www.moma.org/research-and-learning/teachers#online-courses>

술관은 최근 미술과 디자인 주제를 추가하여 코세라(Cousera)에서 총 8개의 수업을 무료 제공하고 있다. 언제·어디서나, 원하는 속도로 학습하는 온라인상의 학습공동체(Community of Learners)를 지향한다. 또한, 미술관 전문직원이 강의하는 미술사와 실기 주제의 7개 온라인 강좌를 유료 운영하고 있다.⁶⁾ <MoMA Learning>⁷⁾은 2006년 개발, 미술관 웹사이트에서 현재까지 지속적으로 보완, 갱신되고 있는 학습 플랫폼이다. 학생, 교사, 성인 모두 이용할 수 있으며 18개 주제와 작가별로 상세한 미술의 지식과 정보를 얻을 수 있다.



[그림 19] MoMA Learning

바라가기 ㉠



[그림 20] MoMA 미술사 · 실기 주제 온라인 강좌

바라가기 ㉠

미국 클리블랜드미술관(Cleveland Museum of Art)은 실시간 원격교육의 선도적인 역할을 해 왔다. 2개의 전용 스튜디오를 갖추고 유·초·중·고등학교 학생을 대상으로 한 실시간 양방향 원격학습과 성인 대상의 원격학습을 운영하고 있다.⁸⁾ 학교 대상 원격학습은 미국 전역의 학생들을 대상으로 미술·역사·언어·과학·수학 교과과 연계된 학년별·주제별 맞춤형 교육콘텐츠를 제공한다. 언어 능력 향상을 위해 영어 외에 4개 언어로도 제공된다. 학생

6) https://education.moma.org/allegra.smith/momaonlinecoursesdemo/cms_page/view/13578865

7) https://www.moma.org/learn/moma_learning

8) <http://www.clevelandart.org/learn/educators/distance-learning/overview>

들이 실시간 화상회의를 통해 미술관 교육 담당자와 양방향 대화를 나누며 미술관 소장 작품을 감상하는 이 프로그램은 인터랙티브 러닝 및 협업 센터(CILC) ‘피너클 어워드’(Pinnacle Award)와 ‘교사가 선정하는 우수프로그램 상’(Teachers’ Choice Award)을 수상하여 원격교육 내용 및 방법의 우수성을 인정을 받았다.

성인 대상 원격학습은 평생교육의 개념으로 미술품을 중심으로 다양한 학제 간 주제의 강의 콘텐츠를 제공하며, 이와 더불어 대학 수준의 학기제 온라인 강의도 운영되고 있다.



[그림 21] 클리브랜드미술관(Cleveland Museum of Art) 원격학습 사례

바로가기 ④

영국 대영박물관(British Museum)의 <100개 유물로 역사 교육하기>는 대영박물관이 영국 전역의 박물관들과 파트너십을 통해 100개의 유물을 선정, 이와 관련한 역사교육을 진행하는 프로젝트로, 교육부의 지원으로 개발되었다. 교사 대상의 무료 온라인 콘텐츠 플랫폼인데, 초등 저학년의 역사 수업에 활용할 수 있도록 시대/문화/주제에 따라 유물을 기반으로, 각 교사의 교수 활동에 개별적으로 활용할 수 있는 교육콘텐츠를 텍스트, 이미지, 영상으로 제공하고 있다.⁹⁾

9) www.teachinghistory100.org/about/

프랑스 문화부와 교육부는 2019년 11월 프랑스 공영방송국들과 국립시청각연구소(INA)에서 제작된 교육콘텐츠를 통합적으로 제공하는 온라인 플랫폼 <룸니(LUMNI)>를 구축하였다. 3-18세 어린이와 청소년이 시공간 제약 없이 흥미롭게 예술에 접근할 수 있도록 학년, 주제, 분야별로 검색과 재생이 용이하고 퀄리티 높은 영상 콘텐츠를 제공한다.¹⁰⁾

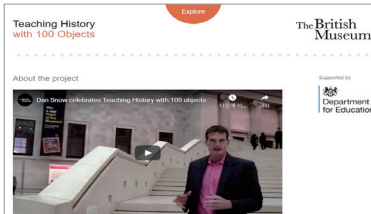
테이트미술관(Tate)의 <테이트 키즈(Tate Kids)>는 2009년에 개설된 어린이 전용 사이트로, 5-13세 어린이를 대상으로 교육과 재미를 동시에 제공하는 교육 공간이다. 이 사이트에서 어린이들이 시간과 장소에 구애받지 않고 ‘창작’, ‘게임&퀴즈’, ‘탐구’로 구성된 활동에 참여하여 자기 주도적인 미술의 이해와 발견, 창작을 경험하며, ‘테이트 키즈 갤러리’에 소장하고 싶은 테이트 소장품 이미지를 자유롭게 변형, 가공하여 전시하거나 자신이 창작한 디지털 오프라인 작품을 업로드하여 전 세계 어린이들과 공유할 수 있다. 학교나 집에서 자유롭게 접속할 수 있는 <테이트 키즈>는 어린이들에게 온라인 학습 참여의 주요한 세 가지 영향 요인으로 작용하는 부모와 교사, 그리고 서로 간의 작업 결과를 비교하고 공유할 수 있는 온라인상의 동료가 충족되는 프로그램이다.¹¹⁾

네덜란드 국립미술관인 라익스뮤지엄(Rijks Museum)이 웹사이트상에 설치한 <라익스스튜디오(Rijksstudio)>는 소장품의 고해상도 이미지를 제공하여 누구나 자신이 원하는 주제로 이미지를 모아 자신만의 컬렉션을 구축할 수 있고 이를 다른 사람들과 함께 즐길 수 있는 플랫폼이다. 이미지를 변형하고 디자인하여 액자와 함께 주문할 수도 있고, 소장품 활용 디자인 아이디어를 공모하고 상품화하는 등 소장품을 누구나 접근하고 활용할 수 있도록 한다. 라익스뮤지엄은 또한 전시장에서 가족 관람객들이 협동하여 게

10) <https://www.lumni.fr/>

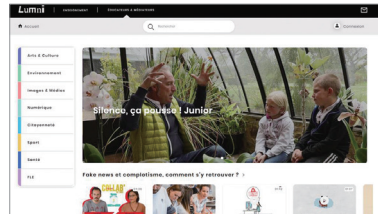
11) 양지연, 손차혜(2019). 뮤지엄 온라인 원격교육의 의미와 방향. 문화예술교육연구 14(2), 한국문화교육학회, ; <https://www.tate.org.uk/kids>

임을 하듯이 미션을 수행하며 스테이지를 올릴 수 있는 <가족 탐험 Family Quest> 앱을 개발하는 등 참여와 몰입을 강화하는 비대면 콘텐츠를 개발하고 있다.¹²⁾



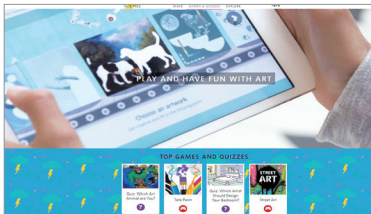
[그림 22] 영국 대영박물관 <100개의 유물로 역사 교육하기>

[바로가기](#)



[그림 23] 프랑스 문화부·교육부 <룸니(LUMNI)>

[바로가기](#)



[그림 24] 테이트미술관(Tate)의 <테이트 키즈(Tate Kids)>

[바로가기](#)



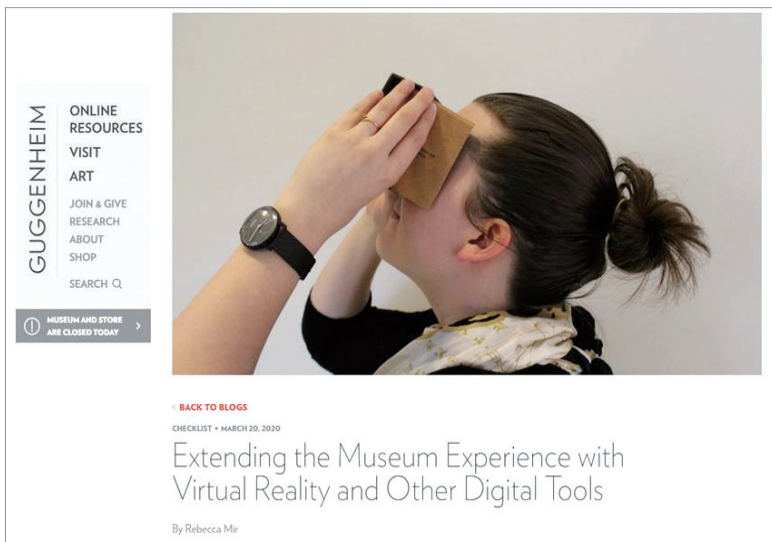
[그림 25] 라익스뮤지엄(Rijks Museum) <가족 탐험 Family Quest> 앱app

[바로가기](#)

구겐하임미술관(Guggenheim)이 <구글 익스페디션 파ioni어 프로그램>(Google Expeditions Pioneer Program)의 콘텐츠 파트너로 개발한 미술관 가상현실 체험 프로그램은 VR 기술로 미술관의 관심 공간을 선택하여 수업 시간에 학습할 수 있도록 설계되었다. 사전에 교사들에게 교육방법을 제시하며 구글은 프로그램 및 구글 카드 보드(Google card board) 등 필요 장비를 학교에 무상으로 제공한다. 2016년 이후 전 세계에서 약 50만 명 이상의 학생들이 참여한 것으로 집계되었다.¹³⁾

12) <https://www.rijksmuseum.nl/>

13) <https://www.guggenheim.org/blogs/checklist/extending-the-museum-experience-with-virtual-reality>



[그림 26] 구겐하임미술관(Guggenheim) <구글 익스페디션 파이오니어 프로그램 Google Expeditions Pioneer Program> 바로가기 ☞

I 국내의 상황과 대응

국내에서 시각예술 분야의 온라인 문화예술교육은 아직 활성화되지 않은 상황이었는데, 코로나-19로 인해 단기간에 가속화된 온라인 콘텐츠 개발 움직임에 주목할 만하다. 서울문화재단은 “새로운 예술 창작·교육 활동을 모색하기 위한 온라인 기반 비대면 방식의 예술놀이 및 예술교육 콘텐츠 제작 활동을 지원하고자” 온라인 콘텐츠 제작 긴급지원 사업 <#모두의 예술놀이>를 신설하였다. 짧은 공모 기간에도 불구하고 예술가와 예술단체의 높은 호응을 확인할 수 있었다.

국립현대미술관은 최근 어린이(6-13세)를 대상으로 한 온라인 콘텐츠 <집에서 만나는 미술관>을 개발하였다. 이는 현대미술 작가 4인의 작업을 바탕으로 집에서 창작 활동을 해볼 수 있는 시연 형 튜토리얼 콘텐츠이다. 초등학교 휴교 및 온라인 교육 전환에 따라 수업자료 영상 콘텐츠 수요가 급격히 증가하여 단기간에 높은 시청 결과를 얻었다. 또한, 미술관은 개관이 어려운 상황에서 전시 개막을 SNS 라이브 전시 투어로 시행하였는데, 큐레이터에게 질문하는 등 양방향 소통이 이루어졌고 약 50분 동안 3천여 명이 접속하는 큰 호응을 얻었다.¹⁴⁾ 이러한 콘텐츠들은 미술관 온라인 채널에서도 볼 수 있다.

국립중앙박물관은 디지털 원격교육의 가능성을 모색하고자 218년에 한국문화예술교육진흥원과 공동으로 실시간 원격교육 콘텐츠 <박물관은 생방송 중!>을 개발하고 강원도 지역 학생들을 대상으로 시범 운영한 바 있다. 교육적 활용도가 큰 문화재를 선별하여 소장품 특성에 부합한 예술 활동과 연계하고 증강현실(AR) 기술과 접목하여 쌍방향 소통을 통해 수업하는 방안을 시도하였다.¹⁵⁾ 지난 4월에는 초등학교에서 사용하는 온라인 플랫폼을 활용하여 집에서 참여하는 실시간 온라인 수업을 시범 운영하였으며, 향후 수요에 따라 온라인 원격교육을 본격화할 계획이다.¹⁶⁾

미술관 전시와 교육에 신기술을 적극적으로 도입해 온 사비나미술관은 웹사이트에서 <거꾸로 보는 소장품 감상>을 마련하여 정답이 없는 질문과 대답을 통해 미술 작품을 바라보는 감상자의 시각을 넓히고 사전 정보 없이 작품을 관찰하고 해석해보는 감상 활동을 유도하고 있다.¹⁷⁾ 미술관이 제공하는 질문에 자유롭게 답변을 올리고 다른 사람의 생각을 읽어볼 수도 있다.

14) 국립현대미술관 보도자료 참고

15) 한국문화예술교육진흥원(2018), 문화재 활용 디지털 학교문화예술교육 콘텐츠 개발 연구.

16) 국립중앙박물관 보도자료 참고

17) <http://www.savinamuseum.com/kor/quizkorlist.action>



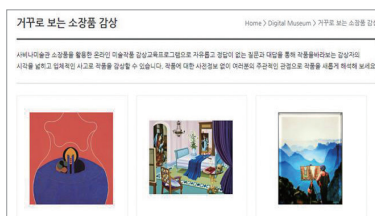
[그림 27] 국립현대미술관 <집에서 만나는 미술관>

바로가기 ②



[그림 28] 국립중앙박물관 <초·중등 학생 대상 온라인>

바로가기 ②



[그림 29] 사바나미술관 <가꾸로 보는 소장품감상>

바로가기 ②

위와 같은 예시를 통해, 현재 국내외에서 이루어지고 있는 시각예술 분야의 온라인 문화예술교육은 가상 전시 투어를 제외하면 크게 플랫폼형(지식, 정보, 콘텐츠 통합 플랫폼), 학습형(온라인 강좌, 강습), 상호작용형(토론, 대화, 질의응답, 콘텐츠 공유 등), 실감체험형(실감 기술 콘텐츠 체험 기반)으로 이루어지는 것으로 보인다. 그 내용은 시각예술 작품/작가나 장르를 중심으로 하며 타 학문/장르와의 융합도 꾀하고 있다. 교육목적과 학습자 요구에 따라 이러한 유형이 복합적으로 접목될 수도 있으며 또 다른 유형화도 가능할 것이다.

| 문화예술교육과 온라인 교육의 과제

온라인 원격교육은 교수자와 학습자가 동시에 접속하여 학습하는 동시적(실시간) 방식과 시간차를 두고 학습할 수 있는 비동시적(비실시간) 방법으로 구분된다. 각 방법의 장단점에 기초하여 효과적인 온라인 교육을 설계할 수 있을 것이며, 대면 교육과 비대면 교육의 장점을 접목한 블랜디드 학습(blended learning) 역시 문화예술교육의 새로운 형태로 모색될 필요가 있다.

어떠한 형태라도 온라인 교육에 있어 교수자와 학습자 간, 그리고 학습자와 학습자 간의 상호작용을 강화하는 방안은 지속적인 과제가 될 것이다. 이와 함께 디지털 이미지와 매체, 기술을 주도적으로 활용할 수 있는 디지털 문해력의 보편적 강화 역시 문화예술교육의 목적과 내용 및 방법에서 중요하게 고려되어야 할 요소이다. 또한, 콘텐츠의 보편적 접근성을 위해서는 <100개 유물로 역사 교육하기>나 <룸니>와 같이 쉽게 이용할 수 있는 양질의 통합적 온라인 문화예술 콘텐츠 플랫폼 구축이 필요하다.

앞으로 온라인 문화예술교육은 대면 교육내용을 온라인으로 진행하거나 보급하는 매체 변환적, 대면 교육의 대체적 차원을 넘어서야 할 것이다. 이를 위해 문화예술교육 공동체가 함께 온라인 디지털 학습 고유의 철학과 방법론을 모색하고 온라인 학습(자) 경험에 관한 연구를 바탕으로 디지털 시대, 디지털 세대에 부합하는 문화예술교육의 가능성을 확대해 나가야 할 것이다.

최근 코로나-19로 온라인 문화예술 콘텐츠 접속이 급증하고 있는 것은 역설적으로 문화예술이 우리의 삶에 얼마나 필수적인가를 말해준다. 격리와 고립의 상황에서, 그리고 문화예술 경험이 제한되는 상황에서 문화예술의 의미와 그에 대한 근원적 욕구를 확인하게 된다. 예술을 통한 미적 감동과 창의적 사고, 정신적 위로, 사람 간의 연대는 이 시점에서 우리가 재확인할 수 있는 예술의 개인적·사회적 가치이며, 온라인 문화예술교육은 이러한 예술의 가치를 확산하는 또 다른 장이자 통로의 역할을 할 수 있어야 한다.

공연예술 분야의 온라인 문화예술교육 현황과 과제

조은아 | 피아니스트, 경희대 후마니타스칼리지 교수

“미래는 이미 와 있다. 단지 골고루 퍼져 있지 않을 뿐이다.” 윌리엄 깁슨의 이 문장¹⁸⁾이 새로운 기술시대를 확신한 지 벌써 20년이 지났다. 그동안 디지털 기술은 여러 분야에서 지각변동을 일으켰지만 유독 공연장과 강의실만큼은 이 변화를 애써 외면하며 둔감했었다. 관객과 학생은 21세기 디지털 세대로 첨단을 달리는데도 예술가와 교육자는 20세기의 양식에 매달려 19세기와 다름없는 공연장과 강의실에서 벗어나지 못하고 있었다.

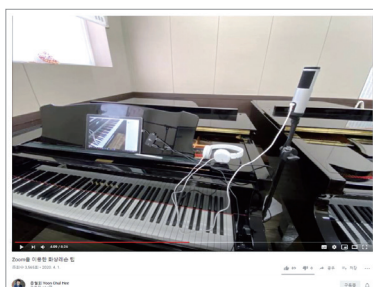
그러다 3달 전부터 지구를 강타한 코로나-19로 인해 보수적인 공연계마저 그 누구도 겪어본 적 없는 새로운 변화를 맞닥뜨리게 되었다. 전 지구적인 감염병에 대한 우려는 사람들이 함께 어우러지는 공동체 특성이 강한 공연예술계에 특히나 치명적이었다. 불특정 다수가 모이는 집합적 공간에 대한 불신은 공연장과 강의실을 온라인 공간으로 다급히 이동시키는 중이다. 코로나-19는 근대적인 공연장에 미래기술을 단박에 퍼뜨린 계기가 되었지만, 반강제로 등 떠밀려 마주한 언택트 문화는 공연예술계의 근간을 흔들고 있다.

18) William Ford Gibson, "The future is already here, it's just not evenly distributed.", economist 2001/06/21

Ⅰ 원격레슨의 기술적 구현

온라인 원격강의는 특히 음악대학의 실기수업에 격렬한 변화를 가져왔다. 원격레슨을 낫설게 직면한 교강사들은 부지런히 정보를 주고받는다. 주로 교강사와 학생의 1대1 대면 레슨으로 진행되어 온 음대 실기수업의 경우 대부분 화상회의 프로그램을 통해 진행하는데 아직은 최적화된 플랫폼에 안착하지 못하고 있다. 카카오톡이나 페이스타임(Facetime)은 딜레이가 심해 순간의 악상을 다루는 음악 강의에 적합지 않고, 줌(Zoom)은 악보를 메모하고 화면을 편리하게 공유할 수 있으나 스카이프(Skype)만큼 음향을 선명하게 전달하지 못한다.

촬영과 녹음 등 주변기기에 대한 성능도 교강사들의 주요 관심사이다. 피아노 건반을 카메라 앵글에 제대로 담기 위해선 175cm 장신의 탄소강 카메라 거치대가 필요하다거나, 내장 마이크보다는 별도의 외장 마이크가 음질이 나으니 어느 모델을 추천하며, 줌(Zoom)의 미러링 기능을 사용하면 다양한 각도에서 악기를 비출 수 있다는 등의 정보들이 활발히 공유되고 있다. 아직은 초기 단계여서 기술적인 세팅에만 다급히 몰두하는 형편이다.¹⁹⁾



[그림 30] 음악대학 실기수업 영상강의 기술적 세팅

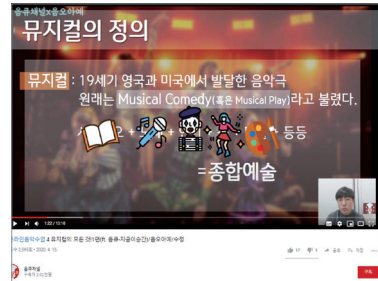
바로가기

19) 음대 실기수업 영상강의를 위한 기술적 세팅 <국민대 윤철희 Yoon Chul Hee> <https://youtu.be/IGu6yVdumgo>

한편 일반 학생을 대상으로 실기와 이론을 병행하는 교양과목의 경우, 구글 클래스나 유튜브 등의 온라인 클래스를 이용해 교강사와 학생 쌍방향으로 연결한 온라인 콘텐츠 교육 프로그램을 가장 많이 사용하고 있다.²⁰⁾ 영상강의의 특성을 살려 이미지와 애니메이션, 영상자료를 적극적으로 활용해 음악적 이해도를 높이는 경향을 보여준다.²¹⁾



[그림 31] 구글 클래스룸 활용



[그림 32] 다양한 이미지와 애니메이션을 활용한 강의

여럿이 협업을 이뤄 조화로운 앙상블을 이루는 실내악, 오케스트라, 합창 등의 강의는 기술적 구현이 더더욱 요원해 보인다. 화상회의 프로그램을 통해 교강사와 학생 혹은 지휘자와 개별 연주자를 단선적으로 연결하는 것은 가능하다 해도 연주자들 사이 입체적 연결, 게다가 다른 사람의 소리를 경청하며 동시에 조용해야 하는 앙상블 본연의 미덕에는 기술력이 전혀 미치지 못하고 있기 때문이다. 필자의 학교에선 협업이 필요한 실기수업을 6월 말 종강 이후 집중수업으로 최대한 연기하고 있다. 코로나-19가 상당 부분 안정된다 해도 비말 감염을 방지하기 위한 비닐 커튼과 아크릴 차단벽을 동원해 교강사와 학생, 혹은 학생들 사이의 물리적 분리를 철저히 준비해야 한다.²²⁾

20) 경희대 후마니타스칼리지 <오케스트라의 오늘> 구글 클래스룸 : g3tbvge

21) 뮤지컬의 모든 것<음규채널> 대재중학교 음악교사 이현도 <https://www.youtube.com/watch?v=oSCs2G1SVII>

22) 코로나-19 '생활 속 거리두기' 대면 실기수업 시작 <https://www.news1.kr/photos/view/74182182>



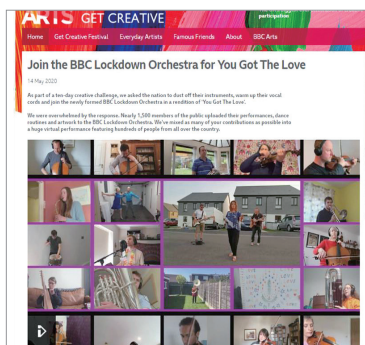
[그림 33] 대면 실기수업 : 물리적 거리두기

I 연결, 언택트 문화의 역설적 핵심

요근래 음악계에선 뿔뿔이 격리된 연주자들을 랜선으로 연대시키는 ‘모자이크 앙상블’이 유행처럼 퍼지는 중이다. 특정 곡이 정해지면 우선 어떤 템포로 연주할지 메트로놈의 숫자를 공유해야 한다. 연주자들은 각자의 집에서 캐주얼한 평상복을 입고 자신의 연주 모습을 촬영하는데, 이때 무엇보다 중요한 것은 미리 주어진 메트로놈

템포의 준수이다. 다른 사람의 연주에 즉흥적으로 공명하고 조용하는 앙상블의 미덕은 사후 편집의 편의성을 위해 억제되어야 한다. 그러므로 모자이크 앙상블의 매뉴얼에는 음악에 관한 지침보다는 부수적인 것이 상세하게 안내되어 있다. 단순한 배경을 선택하되 창문을 등지는 역광을 피해야 하고, 특정 브랜드를 노출한 의상은 자제하며, 세로 보다는 가로 모드로 촬영하되 반주 트랙은 스피커가 아니라 헤드폰을 활용해 들어야 한다는 내용이다.

이처럼 음악계, 혹은 음악 교육계에 불어 닥친 언택트 문화의 핵심은 역설적이게도 ‘연결’에 있다. 원격과 비대면의 물리적 환경 속에서 교강사와 학생,



[그림 34] 모자이크 앙상블 : BBC Lockdown Orchestra for You Got The Love [바로가기](#)

연주자와 연주자, 혹은 연주자와 청중의 관계를 어떻게 맺을 것인지 단순한 접촉에 매몰되지 않을 소중한 접촉의 가치를 재정립할 수 있어야 하겠다. 뉴욕타임즈가 내건 캠페인의 구호, ‘Together Apart’²³⁾ 처럼 물리적 거리는 떨어져 있더라도 정서적 거리는 가깝게 다가가는 것이 예술의 역할인 것이다.

| 온라인 콘텐츠, Born to be Web


지난 4월, 서울문화재단은 ‘모두의 예술놀이’라는 공모를 통해 예술교육 온라인 콘텐츠 제작을 독려했다.²⁴⁾ 단기간에 걸친 긴급지원 사업이었는데도 231개 프로그램이 응모해 35개 콘텐츠가 선정되었다. 주목할 점은 지원자와 선정자 공히 미디어아트와 시각예술의 비중이 가장 높은 반면, 공연예술의 비중이 가장 낮았다는 점이다.

예술교육 연구활동 및 온라인콘텐츠 제작 긴급 지원

<#모두의 예술놀이> 공모 안내

서울문화재단은 코로나19로 어려움을 겪고 있는 예술인(단체)의 예술 활동과
코로나19로 지친 시민들이 향유할 수 있는 온라인 콘텐츠 제작 등을
지원하는 공모사업을 시작합니다.

접수 기간 : 2020. 4. 10.(금) ~ 4. 20.(월) 17:00
문 의 : 서울문화재단 예술교육본부 서서울예술교육센터 (02-2697-0013, 0016)



[그림 35] 서울문화재단 예술교육 연구활동 및 온라인콘텐츠 제작 지원 공모

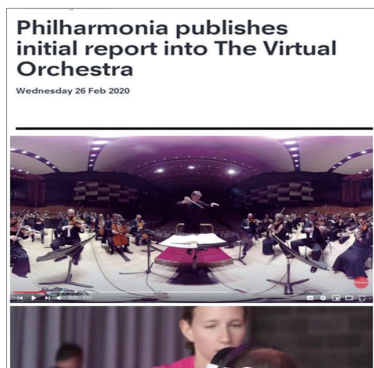
바로가기

23) <https://www.nytimes.com/column/together-apart>

24) 서울문화재단. 예술놀이 온라인 콘텐츠 제작 긴급지원 <#모두의 예술놀이>
https://www.sfac.or.kr/participation/participation/artspace_project.do?prjIdx=156&step=1

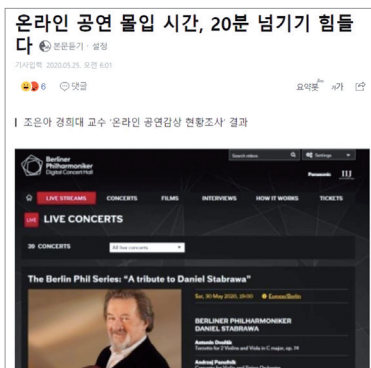
이처럼 공연예술(교육)의 온라인 전환은 아직 걸음마 단계 수준에 불과하다. 원격실기 강습의 목표는 오프라인 레슨을 최대한 재연하는 데 급급하고, 앙상블의 입체적 연대는 단선적 연결에 제한되어있으며, 공연예술 특유의 현장감과 즉흥성은 인위적인 편집으로 왜곡되고 있다. 단기적인 효율성에만 몰두하다 보니 장기적인 안목과 탄력성은 제대로 살피지 못하고 있는 형편이다.

이왕 예술교육의 디지털화가 불가피하다면 단순히 오프라인 콘텐츠를 온라인으로 옮겨오는 데 그치지 않고, 기획 단계부터 온라인에 최적화된 완전히 새로운 유형 즉 ‘본 투 비 웹 Born to be Web’의 콘텐츠 개발이 필요할 것이다. 실황녹화나 현장 중계의 수준을 벗어나지 못하고 있는 스트리밍 공연도 마찬가지이다. 교육환경이나 공연방식의 변화를 도모하기 이전에 공연예술에 대한 근원적 성찰이 요구되는 시점이 아닐 수 없다.²⁵⁾



[그림 36] The Virtual Orchestra <Philharmonia Orchestra>

바로그가기



[그림 37] (국민일보) 온라인 공연 몰입 시간, 20분 넘기기 힘들다. (코로나-19 이후 온라인 공연 감상 현황 설문조사)

바로그가기

25) The Virtual Orchestra <Philharmonia Orchestra> <https://youtu.be/bYqZiDuox-c>

| 가상세계의 디지털 원주민

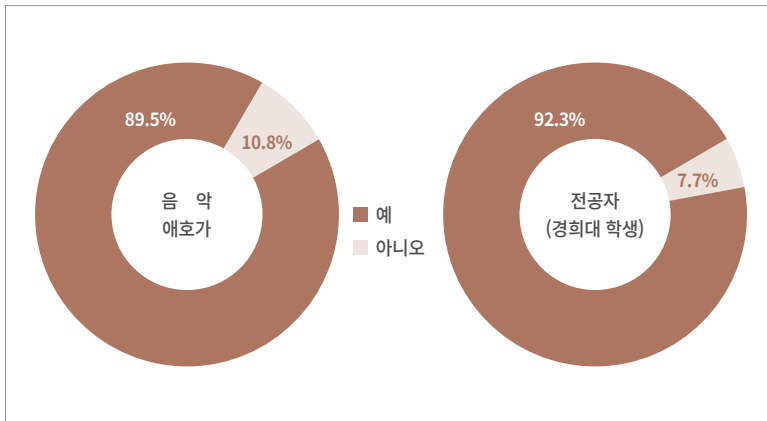
강의실에서 만나는 20대 초중반의 대학생들은 유년 시절부터 온라인 문화를 온몸으로 터득한 디지털 원주민들이다. 이들에게 자기 주도형 학습은 구글링과 다름없을 정도로 대부분의 지식 정보를 인터넷을 통해 얻는다. 교강사에 비해 디지털을 이해하고 활용하는 문해력, 즉 디지털 리터러시 Digital literacy를 훌륭히 갖추고 있어 신기술을 수월하게 받아들이고 민첩히 반영한다. 이 문해력은 공연예술계 교강사와 학생 사이 세대 간 편차를 심화시키고 있다.

디지털 세대는 기술을 문화예술에 접목시킨 VR과 AR 같은 가상세계에 누구보다 익숙하다. 하지만 가상(假想)은 단어 그대로 실체가 아니다. 가상세계의 모의 경험은 종종 실제 체험을 압도해버린다. 그러므로 몸을 직접 움직이거나 살갗으로 접촉하는 감각은 서서히 퇴화되고 만다. 디지털 가상과 실제 세상이 충돌하는 바로 이 지점에서 예술은 인위적으로 왜곡되기 일쑤다. 사람들은 실제 음악보다 조작된 음향에 감동하고 음악적 맥락과 무관한 카메라의 현란한 기교에 매료되며 기승전결의 유장한 서사를 생략한 채 클라이맥스만 과장한 악상에 환호한다. 퇴화해버린 감각은 더욱 강렬한 말초적 자극을 열망하는 것이다.

I 설문, 온라인 공연 감상의 현황

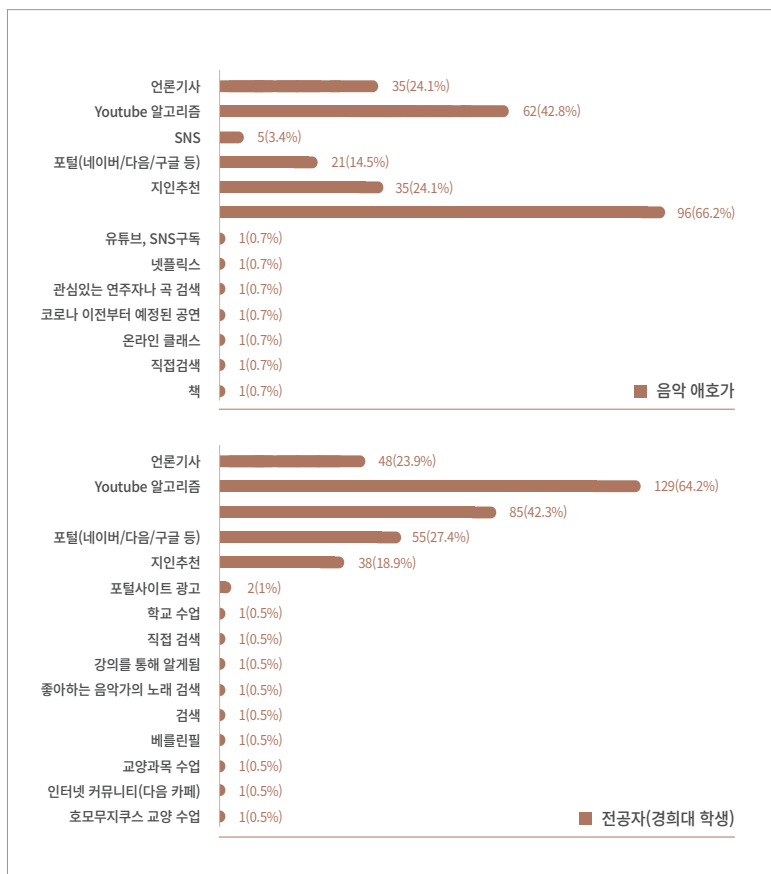
디지털 기술의 활용이 공연예술의 감상에 어떤 영향을 끼치고 있을까. 필자는 코로나-19 이후 온라인 공연 감상의 현황을 파악하기 위해 경희대 후마니타스칼리지 학생 208명과 음악 애호가 150명 등 2개 그룹을 대상으로 설문을 진행했다.²⁶⁾

코로나-19 이후 온라인 플랫폼을 통해 공연을 감상한 적이 있느냐는 질문에 두 그룹 공히 90%에 달하는 호응을 보여주었다. 해당 온라인 공연을 어떤 경로를 통해 알게 되었는지 묻자, 평균 연령이 상대적으로 높은 애호가 그룹은 SNS 등 지인의 추천을 가장 유효하다 꼽은 반면, 대학생은 유튜브 알고리즘을 가장 많이 의존한 차이를 보여주었다.



[도표 1] 코로나-19 이후 온라인 플랫폼을 통한 공연 감상 경험

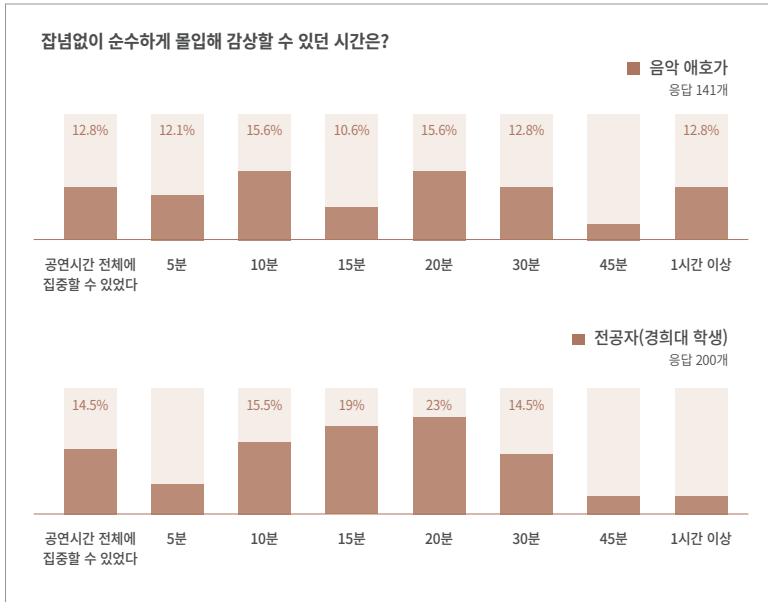
26) <코로나-19 이후 온라인 공연감상 현황조사> 기한 2020/05/11-05/15
 음악 애호가 : <https://forms.gle/K5bt2tcx3MRcGYPL6>
 경희대 후마니타스칼리지 학생: <https://forms.gle/dv7yoqEf9ns5zgvr8>



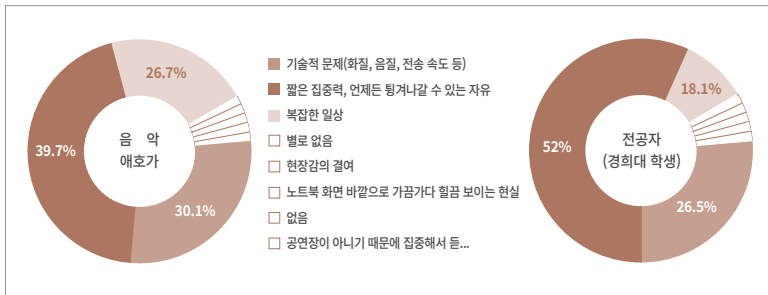
[도표 2] 온라인 공연 감상 경로

설문 중 가장 관심을 끌었던 항목은 온라인 공연의 적절한 집중시간이었다. 잡념 없이 순수하게 몰입해 감상할 수 있던 시간을 묻자 음악 애호와 대학생 모두 15분에서 20분 사이라고 대답한 사람이 가장 많았다. 그렇다면 공연 감상에 가장 방해가 되는 요인은 무엇이었을까. 두 개 그룹 공히 짧은 집중력, 즉 언제든 튕겨 나갈 수 있는 클릭의 자유를 가장 많이 꼽은 것이 흥미로웠다. 코로나-19가 안정된 이후, 공연계의 앞날을 어떻게 전망하는지 묻자 온라인으로 확장된 관객의 관심이 실제 공연장까지 이어지리라는 긍정적인

전망이 실제 공연장을 온라인 공연이 대체하고 잠식할 것이라는 부정적 대
답을 상회한 것도 주목할 만하다.²⁷⁾



[도표 3] 잡념없이 순수하게 몰입해 감상할 수 있었던 시간



[도표 4] 공연 감상에 가장 방해가 되는 요인

27) [국민일보] 온라인 공연 몰입 시간, 20분 넘기기 힘들다
https://n.news.naver.com/article/005/0001324597?fbclid=IwAR2-KqXWJb8AZXknzpEejczIVpjHwqH3xkcQ30_54zgZNLH0xE7ULf9gEE

| 예술의 사명

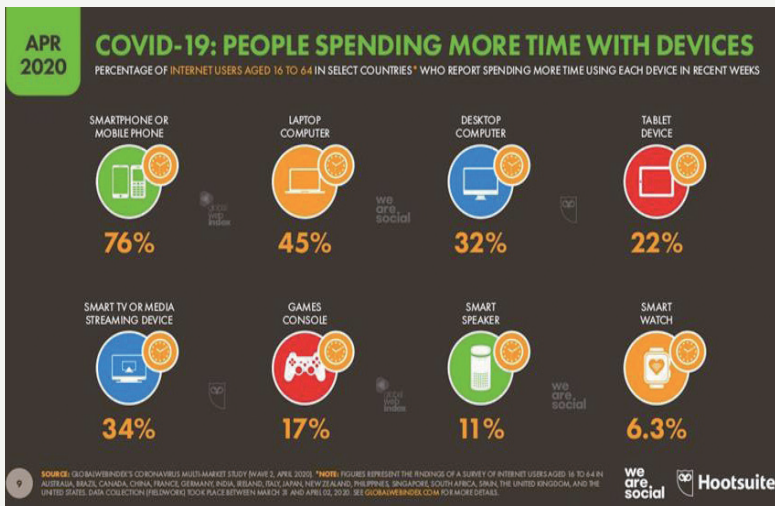
코로나-19는 공연예술을 완전히 새롭게 정의하며 많은 것을 변화시킬 것이다. 그러나 아무리 세상이 급변한다 해도 예술가는 그 격렬한 파고 속에서 놓치고 있는 부분과 지켜야 할 것을 꾸준히 각성할 수 있어야 한다. 디지털 기술의 변화를 맹목적으로 뒤따라 쫓을지, 아니면 파수꾼처럼 예술의 오래된 방식을 의연히 지켜야 할지 올곧이 헤아리기 위해선 어느 때보다도 인문학적 성찰이 필요할지 모른다. 선불리 이상적인 답론은 경계하되 알찬 실천부터 찾아가기로 하자. 오늘의 우리뿐만 아니라 내일의 그들까지 염두에 둘 수 있다면 더할 나위 없겠다.

온라인 문화예술교육 생태계 구축과 활성화 방안

김창환 | 한국교육개발원 연구위원

| 코로나-19와 삶의 세계의 변화

코로나-19는 우리의 삶이 더욱 디지털화되고, 온라인화되는데 기여하고 있다. 우리 사회가 급속도로 언택트 사회로 전환되면서 온라인 세계가 급격히 확장하고 있다. Datareportal이 보고한 <Digital 2020: Global Digital Overview>에 따르면, 2020년 1월 기준 전 세계 인구 77억 명 가운데, 핸드폰 사용자가 52억 명, 인터넷 사용자가 45억 명, 활발한 SNS 사용자가 38억 명에 이르는 것으로 나타났다.

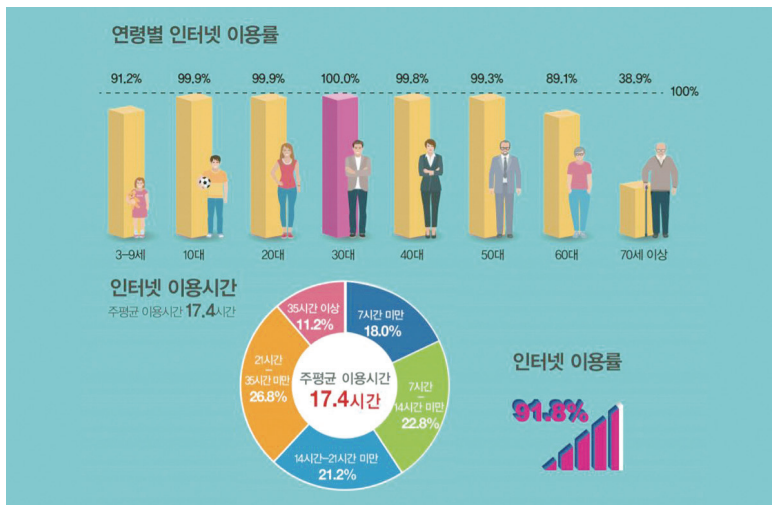


[그림 38] Digital 2020: Global Digital Overview (출처:Datareportal)

바로가기

하루 인터넷 이용시간은 6시간 43분, SNS 사용시간은 2시간 24분으로 나타났다. 특히 코로나-19가 발생한 이후인 2020년 4월에 더 많은 시간을 디지털기기 사용에 보내는 것으로 나타났다. 핸드폰 사용시간은 76%, 노트북 사용시간은 45%, 컴퓨터 사용시간은 32%가 늘어난 것으로 조사되었다. 국내 미디어 사용률도 급속히 확대되고 있다.

2019년 인터넷 이용률은 91.8%로 나타났고, 30대(100%), 10-20대(99.9%), 40대(99.8%), 50대(99.3%), 60대(89.1%), 70세 이상(38.8%) 등 70대 이상을 제외하고 전 연령층에서 매우 높은 비율을 차지하고 있다. 동영상 시청률도 평균 81.2%로 높은 수준을 나타냈고, 20대(93.2%), 30대(89.5%), 10대(88.5%), 40대(85.2%), 3-9세(79.8%), 50대(77.7%), 60대(60.2%), 70세 이상(47.1%)으로 나타났다(과학기술정보통신부, 2019 인터넷이용 실태조사). 코로나-19 여파로 이통3사의 무선통신트래픽 역시 전년 대비 44%가 증가한 것으로 나타났다.



[그림 39] 2019 인터넷이용 실태조사 인포그래픽 (출처 : 과학기술정보통신부(2020.2.26.)

삶의 세계가 오프라인 세계에서 온라인 세계로 확대되고 있다. 특히 코로나-19의 영향으로 디지털화, 온라인화가 급속히 확대되는 시점에서 예술과 예술교육의 형식과 의미와 가치는 어떻게 변할 것인가? 많은 논의가 필요한 질문이지만, 결과적으로 예술의 영역이 확대되는 계기가 될 것으로 전망된다. 오프라인 예술을 넘어 온라인 예술을 탄생시키는 계기가 될 것으로 보인다. 이는 문화예술교육에도 큰 영향을 미칠 것으로 전망된다.

| 온라인 문화예술교육의 유형

기존의 교육은 오프라인에서 이루어지는 교육을 기본으로 설정하고 이루어져 왔고, 문화예술교육 역시 오프라인 교육현장에서 이루어지는 문화예술교육이었다. 3차 산업혁명 이후 온라인 세계가 확장되면서 오프라인 교육현장에서는 부분적으로 온라인 교육이 도입되었다. 교육 콘텐츠, 교육 방법적 측면에서 온라인 교육이 일부 활용되기도 하였다.

그러나 최근 언택트 사회로 바뀌면서 온라인 교육이 중심으로 부상하고 있고, 온라인 문화예술교육도 쟁점으로 떠오르고 있다. 온라인 문화예술교육은 사람과의 대면접촉이 아닌 온라인에서 이루어지는 문화예술교육으로서 기존의 교육과는 완전히 다른 새로운 교육 패러다임이다. 온라인 문화예술교육은 교육형식, 교육방법, 교강사의 역할 등에서 차원이 다른 특성을 보이고 있다.

[표 1] 문화예술교육의 유형

구분	오프라인 문화예술교육	온 - 오프라인 문화예술교육	온라인 문화예술교육
교육목적	문화역량	문화역량	문화역량
기대효과	체험, 표현, 공감, 이해, 소통, 관계, 협력	체험, 표현, 공감, 이해, 소통, 관계, 협력	체험(간접), 표현, 공감, 이해
교육형식	오프라인 형식	오프라인 형식(중심) 디지털 기술(보완)	디지털 기술(중심) 오프라인 형식(보완)
교강사	예술가	예술가 디지털 소양(보완재)	예술가 + 디지털 역량
교육방법	예술적 방법(중심)	예술적 방법(중심) 디지털 방법(보완)	예술적 방법 디지털 창의성
교육장소	형식교육(formal) 집합교육	형식교육(formal)집합교육	무형식교육(nonformal) 개별화된 공간
유형	실시간 쌍방향 교육 콘텐츠활용중심교육 과제수행중심수업	실시간 쌍방향 교육 일방향 교육(보완기능) 콘텐츠활용중심교육 과제수행중심수업	실시간 쌍방향 교육 일방향 교육(영상) 콘텐츠활용중심교육 과제수행중심수업

I 온라인 문화예술교육의 가능성과 한계

디지털 플랫폼을 기반으로 하는 온라인 문화예술교육은 몇 가지 장점을 갖고 있다. 온라인 교육은 디지털 세대에게 친숙한 매체라는 점이다. 요즘의 학생은 디지털 세대이다. 디지털 세대는 디지털기기에 익숙하고, 디지털기기를 활용한 교육에 흥미와 관심이 많고, 오프라인 교육보다 온라인 교육에 몰입을 더 잘하는 경향이 있다. 따라서 디지털 세대는 온라인 문화예술교육에 긍정적인 반응을 보일 가능성이 높다.

디지털 매체가 발달하면서 온라인 교육을 받을 수 있는 가능성도 확대되고 있다. 동영상 콘텐츠를 통한 교육, 디지털 플랫폼을 통한 쌍방향 소통 교

육은 이미 활발해 지고 있다. 앞으로 가상현실교육, 증강 현실교육, 혼합현실교육, 게임을 이용한 교육, 가상 튜터 교육, 인공지능 교육 등 다양한 온라인 교육형식이 등장할 것으로 전망된다.

또한, 온라인은 문화예술교육의 접근성을 제고하는 장점이 있다. 지역적 한계, 계층적 한계를 극복하여, 보다 많은 사람들이 문화예술교육을 접할 수 있는 기회를 제공한다. 언제 어디서나 교육이 이루어질 수 있는 유비쿼터스 교육이 가능해진 것이다. 한국의 도서벽지 지역에 거주하는 학생이 집에서 컴퓨터로 서울 국립중앙박물관과 파리 루브르 박물관을 관람하는 것이 가능한 시대가 온 것이다.

그러나 온라인 문화예술교육은 몇 가지 분명한 한계도 갖고 있다. 먼저, 온라인 교육은 근본적으로 몸을 통한 체험과 표현을 제약하고 있다는 점이다. 예술은 몸으로 체험하고 표현하는 활동이다. 몸은 예술적 체험과 인식의 근본적인 토대이다. 예술교육은 예술 활동을 통해 세상을 보는 눈이 달라지도록 학습자들은 안내하는 교육이다. 오프라인 세계에서 보고, 듣고, 느끼고, 표현하는 것과 온라인 세계에서 보고, 듣고, 느끼고, 표현하는 것에 질적 차이가 있다는 점에 첫 번째 고민이 있다.

둘째로, 온라인 예술교육이 예술교육의 효과를 제한한다는 점이다. 온라인을 통해서도 감상, 체험, 표현, 이해 등이 가능하나 불완전하고 불충분하다. 오프라인 교육을 통한 체험과 온라인 교육을 통한 체험에는 질적 차이가 존재한다. 이점을 어떻게 극복할 것인가가 앞으로 온라인 문화예술교육 생태계를 구축하는 데 있어 관건이 될 것으로 전망한다. 특히, 공감, 소통, 협력 등 관계적 차원의 예술교육 효과를 기대하기 어려운 점이 있다. 인간의 실존은 독존(獨存)인 동시에 공존(共存)이다. 그러나 온라인 교육에서는 (1 대 1 교육), (1 대 n 교육)은 가능하나, (n 대 n 교육)이 어렵다. 언택트의 한계, 즉 공동체 교육의 근본적 한계가 존재한다.

셋째로, 문화예술교육이 가진 가치를 확보할 수 있는지 의문이다. 온라인을 통한 문화예술교육이 지식 전달, 경험 전달 중심의 교육으로 치우칠 가능성이 있다. 미적 체험, 표현, 이해, 공감 등 모든 영역에서 예술교육의 질적 가치를 확보하기 어려울 수 있다. 예술교육에서 중요한 상호작용(교사-학생, 학생 상호 간)의 근본적 한계도 존재한다.

마지막으로 문화예술교육의 다양성을 훼손할 가능성도 있다. 교육적 가치보다는 수요자들이 흥미를 느끼고 좋아하는 콘텐츠에 집중될 가능성이 있다. 또한, 교강사의 역량 수준이 드러나면서 일부 유명 강사는 주목받고 다수의 교강사가 설 자리를 잃을 수도 있다. 이러한 조짐은 이미 온라인 음악 시장에서 나타나는 빈익빈 부익부 현상을 통해 어느 정도 예견되고 있다.

| 온라인 문화예술교육 생태계 구축 시 난점(저해 요인)

온라인 문화예술교육을 실행하기 위해서는 어려운 점들이 많다. 여기서는 현재 드러난 몇 가지 문제점을 살펴보도록 하겠다.

첫째, 온라인 교육을 위한 인프라가 제대로 갖추어지지 못하고 있다는 점이다. 온라인 문화예술교육을 실시하기 위한 교육플랫폼이 필요하다. 또한, 모든 참여자가 컴퓨터(기기)를 확보하는 것이 필수적이라는 점이다. 현재 한국 가정의 약 30%에는 컴퓨터가 없는 실정이다. 또한, 온라인 문화예술교육을 위한 다양한 교육 콘텐츠(플랫폼)도 현재 제대로 갖추어져 있지 않은 상황이다.

둘째, 학습자의 디지털 역량이 제대로 갖추어지지 못한다면, 온라인 교육을 실시하지 못한다는 점이다. 유년층, 노년층 등 컴퓨터를 잘 모르거나 잘

다루지 못하는 사람들이 있을 경우, 온라인 교육을 시행하기 어렵다. 온라인 교육이 교육의 접근성을 오히려 저해하고, 교육 격차를 확대할 수도 있다는 것이다.

셋째, 교강사의 준비가 제대로 되어있지 못하다는 문제다. 현재의 문화예술교육 교강사들은 오프라인 방식의 문화예술교육에 익숙하다. 온라인 문화예술교육은 매우 낯선 영역이다. 교강사들이 온라인으로 교육을 할 수 있는 디지털 역량을 갖추는 것이 무엇보다 시급한 문제이다.

넷째, 온라인으로 효과적으로 가르칠 수 있는 교육방법을 찾는 것도 어려운 과제이다. 온라인 문화예술교육을 시행하기 위한 좋은 모델을 발굴하는 것도 필요하고, 좋은 방법론을 정립하는 것도 아직 미미하다.

Ⅰ 온라인 문화예술교육 활성화 방안



[그림 40] 온라인 문화예술교육 활성화 방안

온라인 문화예술교육의 생태계를 구축하고 활성화하기 위해서는 다음과 같은 노력이 필요할 것으로 판단된다.

첫째, 법제도를 정비하는 것이다. 현행 「문화예술교육 지원법」에 온라인 교육 관련 근거를 포함하는 것이 필요하다. 매년 온라인 문화예술교육 기본 계획을 수립하고, 관련 예산을 확보하는 내용이 포함되어야 할 것이다. 또한, 한국문화예술교육진흥원 내에 온라인 문화예술교육지원팀을 설치하고 인프라 구축, 콘텐츠 개발, 운영, 연구, 연수, 컨설팅 등 다양한 사업을 추진하는 것이 필요하다고 할 수 있다.

둘째, 온라인 문화예술교육의 접근성을 확대하는 노력을 기울일 필요가 있다. 취약계층, 유아, 노년층이 온라인 문화예술교육에 접근할 수 있도록 돕는 노력이 필요하다. 예컨대, 미디어기기(TV, 라디오, PC, 노트북, 태블릿 PC, 스마트폰, 피쳐폰 등)의 보유 및 이용현황에 따른 디지털 역량 수준에 부합하는 프로그램을 별도로 개발하는 것도 필요할 수 있다.

셋째, 온라인 문화예술교육 시스템(플랫폼)을 구축하는 것이다. 온라인 문화예술교육이 낮은 영역이고, 특히 방법론적으로 어떤 접근을 하여야 할지 모두 막막한 상황이다. 온라인 문화예술교육플랫폼은 공급자(교강사), 수요자(학습자)가 만날 수 있는 공간, 다양한 형태의 수업이 이루어지는 공간(개인학습, 일방향 수업, 쌍방향 수업, 토론 수업 등), 문화예술교육에 관심 있는 사람들이 교류할 수 있는 공간, 다양한 문화예술교육 콘텐츠(온라인 강의 콘텐츠, 가상교육 콘텐츠, 체험형 콘텐츠, 참여형 콘텐츠 등)가 모여 있는 공간, 다양한 교수방법(일방향 강의, 쌍방향 수업, 맞춤형 수업, 플립러닝 등)이 제공되는 공간이 되어야 할 것이다. 이러한 플랫폼은 신규로 구축할 수도 있고, 기존의 온라인 교육 플랫폼(공공, 민간)을 벤치마킹하거나 활용하는 것도 가능하다.

온라인 문화예술교육 시스템 안에 학습자 맞춤형 학습분석시스템을 구축할 경우, 문화예술교육의 효과성을 제고하는 것도 가능하다. 특히 포스트 코로나-19 상황을 대비하여 한국문화예술교육진흥원에서 운영하고 있는 ‘아르떼 아카데미’를 확대하여 학교와 사회 예술강사(6천여 명), 학교 예술수업(음악, 미술, 문학 등)을 담당하는 교원, 문화예술교육의 행정가와 실무자들을 대상으로 직무연수과정을 기초부터 심화까지 온라인 교수학습체계(LMS, Learning Management System)로 전환하여 구축할 필요가 있다.

넷째, 다양한 온라인 문화예술교육 콘텐츠를 개발하는 노력을 지속적으로 기울이는 것이 필요하다. 단기적으로는 교강사가 보조적으로 활용할 수 있는 다양한 교육콘텐츠를 제공할 경우, 더욱 효과적으로 교육이 이루어질 수 있다. 양질의 온라인 문화예술교육 콘텐츠를 개발(동영상, VR, AR 등)하거나, 박물관, 미술관 등에서 구축한 콘텐츠를 활용하는 것도 가능하다. 특히 학령기 대상(유치원·초·중·고등학생)으로 학교 정규교육과정에서 예술 교과수업(음악, 미술, 문학 등) 및 창의적 체험활동을 하거나 교육과정 외(방과후학교, 동아리활동, 현장체험학습 등)에서 진행하지만, 단계별로 체계적으로 다양한 문화예술을 경험하고 배우기에는 한계가 있는 것이 사실이다.

따라서 유치원부터 고등학교 졸업까지 단계별로 문화예술교육 배움학습 과정을 종합적으로 설계하고, 학교급별 특성과 수준에 따른 맞춤형 배움학습 가이드를 제공해 자기주도적으로 성장해 갈 수 있는 방안도 필요할 것으로 보인다. 중장기적으로는 문화예술교육의 본질에 충실한, 문화예술교육이 지향하는 핵심적 가치들이 잘 구현된 디지털 콘텐츠를 개발하는 노력이 필요하다. 오프라인 문화예술교육과 동일한 효과를 기대할 수 있는 수준까지 발전해야 비로소 온라인 문화예술교육의 가치가 인정될 것이다. 이를 위해서는 지금부터 많은 연구들이 추진되어야 할 것으로 판단된다. 또한, 국내외 현장에서 구현되고 있는 다양한 콘텐츠 사례들을 찾고, 평가하는 작업과

우수 콘텐츠를 공유하는 작업도 필요하다고 판단된다.

다섯째, 양질의 교육방법론을 개발하는 것도 필요하다. 온라인 환경에 부합하는 새로운 교육 모델을 개발하고, 창의적 교육방법론을 분야별로 개발하여 제공하는 노력이 필요하다.

여섯째, 교강사들을 대상으로 하는 전면적인 연수가 필요하다는 점이다. 먼저, 교강사들의 인식 전환이 필요하다. 디지털 사회, 언택트 사회를 피할 수 없다는 점과 디지털 역량이 부족할 경우, 향후 활동에 큰 제약이 될 것이라는 점을 인식하는 것이 필요하다. 오프라인 교육의 질이 교사에 달려 있는 것과 마찬가지로, 온라인 교육의 질 역시 교사의 역량에 달려 있다. 오프라인에서 잘 가르친다고 해서 온라인에서도 우수한 교강사로 인정받는 것은 아니다. 온라인상에서 교육적 효과를 제고하기 위해서는 교사의 역량을 제고하는 노력이 별도로 진행될 필요가 있다. 교사가 디지털기기를 잘 다루어야 하고, 디지털 창의성을 발휘할 수 있는 역량이 필요하다. 학습자의 집중력이 떨어질 수 있기 때문에 집중하여 참여하도록 하는 교수방법과 테크닉도 필요하다.

일곱째, 협력 네트워크 구축이 필요하다는 점이다. 문체부, 교육부, 복지부, 여가부 등 중앙부처와 시도지사체 간 협력체계 구축을 기반으로 민간영역에서 온라인교육기업과 예술단체, 공공영역에서 문화예술기관과 각종 교육시설 등과의 협업체를 구성하고 긴밀한 협업이 필요하다. 온·오프라인 시스템 구축, 모델 개발, 방법론 개발, 교수학습 콘텐츠 개발 등의 영역에서 다양한 협업을 하여야 새로운 시대의 교육적 요구에 제대로 부응할 수 있을 것이다.

3

온라인 문화예술교육의 6가지 성공조건

디지털 콘텐츠 개발

신혜선 | 위컬처 리서치 앤 컨설팅 대표

학습자 주도의 교육방법 탐색

김혁진 | 모든학교 체험학습연구소 연구위원

유연한 매개자 지원체계

황정옥 | 경성대학교 무용학과 강사, 한국무용교육학회 편집위원

온라인 통합 플랫폼 구축

조은아 | 추계예술대학교 문화예술경영대학원 교수

교육생태계 활성화를 위한 협력 파트너십

임학순 | 한국광역문화재단연합회 지역문화정책연구소장

김창환 | 한국교육개발원 교육정책네트워크 단장

법제도 기반 조성

임학순 | 가톨릭대학교 미디어기술콘텐츠학과 교수

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 과정에서 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 논의해

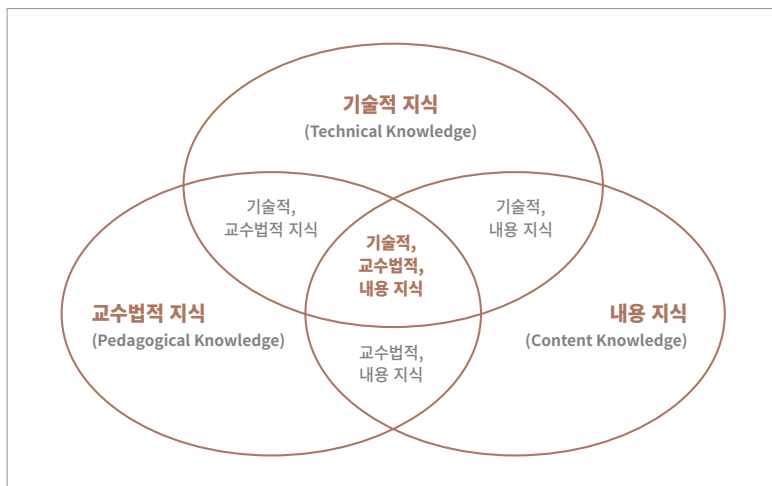
야 할 필요성을 확인하였다. 이 글에서는 현장을 중심으로 문화예술교육 프로그램을 온라인 환경에서 실행하기 위해 기획 과정에서 고민해야 할 지점을 논의하고자 한다. 그러한 맥락에서 지난 상반기의 경험을 통해 수면으로 떠오른 현안과 변화한 환경에 적용하고 실행해야 할 문화예술교육의 가치와 철학에 대해 고민해 보자.

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.

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?

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>.

2 | 온라인 교육과정 설계를 위한 TPCK 기반의 5단계 과정



[그림 1] 교수법적, 기술적, 내용 지식과 밀접한 상호연결 부분²⁾

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 이해 시키는데 기술적 지식 또는 도구를 어떻게 활용하는지, 기술을 통해 학생들이 보다 쉽게 또는 심화단계의 교육으로 변화시킬 수 있는지, 기존 지식 위

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.

에 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).

[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 결합되는가에 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 가르치는데 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

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

동영상 콘텐츠로 학습 내용을 전달하는 방식은 대체로 일방향적 교육 방식이며, 학습자의 참여를 유도하는 데 한계성이 존재한다. 그렇다면 상호 교류와 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 문화예술교육 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).

[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 · 학습자 사이의 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

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.

<p>참여자 상호교류 활성화 (facilitation)</p>	<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
<p>학습과정 기록과 공유 (process documentation and sharing)</p>	<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: 페이 스북 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
<p>피드백과 의견 교류 (feedback)</p>	<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 들을 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.

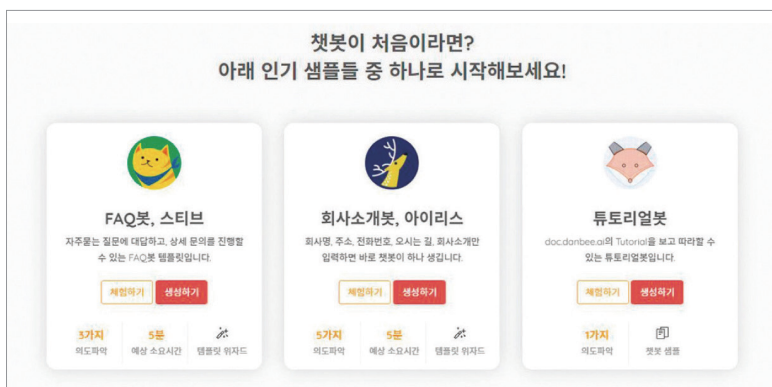
5) <https://aep.nac.gov.sg/nacaep/nacaep/> 참조.

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.

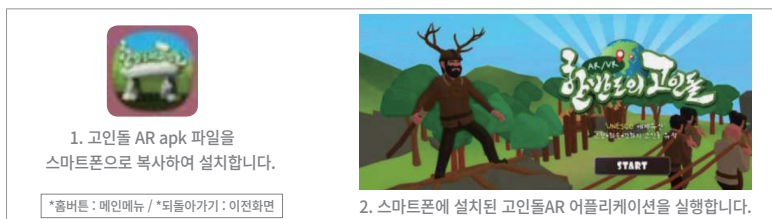
3 | 온라인 문화예술교육을 위한 콘텐츠 개발 동향과 국내외 사례

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 문화

예술교육> 영상콘텐츠는 일상에서 누구나 원하는 시간에 문화예술교육을 경험할 수 있는 기회를 제공하고 있으며, 학습자의 참여 영상을 공모하여 문화예술교육 참여도 증진을 모색하고 있다. 한편 학교문화예술교육과 사회 문화예술교육의 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⁾



[그림 3] 고인돌 AR 교육용 콘텐츠 사용 안내서⁷⁾

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

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

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 웹사이트 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 내셔널

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.

갤러리오브아트(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 제공하고 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

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

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.

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 자율 활동 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 중요

해진 것은 아니다. 온라인 기반 디지털 기술을 핵심적인 방법으로 활용하는
가 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 통신기술
을 통해 만나는 것이 아니라 기술을 활용하여 사람과 사람이 만나는 플랫폼
을 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 문화
예술교육 공간이 되고 있다.

창작교육 공간으로 온라인 기반 문화예술교육이 구성되고 작동되기 위해
서는 다양한 요인을 동시에 고려해야 한다. 온라인 특성에 적합한 콘텐츠 개
발이 중요한 과제가 되겠지만 동시에 교육이 실행되는 현장에서는 교육방
법이 중요한 변수가 된다. 교육방법은 콘텐츠 내용을 보완하는 여러가지 기
술과 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 콘텐츠
를 만드는 공급자의 역할부터 생각하게 된다. 예를 들어 예술교육 실기교육
용 시연자료나 강의자료를 활용한 동영상 콘텐츠는 쉽게 생각할 수 있는 수

업자료가 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 삼게 될 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 학습과

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

정을 선택해서 만들기도 하고 스스로 학습경험을 위해 다양한 장소를 찾아 다닐 수도 있다.

일상생활 속 온라인 이용자 입장에서는 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.

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 교육 활동을 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 진행하는 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 ‘수업방법’ 또는 ‘교수-학습방법’을 의미한다. 온라인 문화예술교육도 온라인이라는 수단적 매체의 차별성은 있지만, 교수활동과 학습활동의 결합을 통한 온라인 수업 방식으로 운영된다. 그러나 교수자 관점과 학습자 관점에서 수업방법은 주체에 따라 관점이 달라질 수 있다. 교수자가 감상교육을 위해 공연영상물 콘텐츠를 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.

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 업로드만 하면 학습자들이 필요에 따라 선택할 수 있다.

12) 차경수, (1991), 교육학개론, 학연사, p.164.

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 소통 과정이 이루어지지 않으면 감상교육의 취지도 살리기 어렵다. 동영상 형식 콘텐츠의 경우 장시간 시청을 담보하기도 어렵다. 특히 학습자 중심으로 진행되는 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.

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

[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 전달 형 강의를 진행하는 경우 등
	② 교수자-학습자 '쌍방향' 수업	화상회의 방식을 통한 릴레이 글쓰기 등 스트리밍 토크 의, 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 제공 하는 콘텐츠 풀을 이용하여 학습활동에 활용하는 방식 등
문화예술에서 경험하는 효과와 방법 ¹⁴⁾	① 감상중심 예술교육을 지향하는 '항유형' 수업	문화예술 경험체험 기회 확대를 목표로 하는 관람, 감 상, 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 창작 과 대외발표 방법 등
교육활동이 일어나는 시간	① 수업활동이 동시간에 진행되는 '실시간형' 수업	화상회의 시스템을 이용하여 동시간에 접속한 학습자들 이 교수자를 통해 예술수업에 참여하는 방법 등
	② 교수활동과 학습활동에 시간차 가 있는 '비실시간형' 수업	교수자가 디지털 학습자료를 플랫폼에 업로드한 후 학습 자가 원하는 시간에 다운로드하여 학습하는 방법 등
	③ 실시간+비실시간 방식을 결합 한 '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 피 드백, 시청 후 댓글, 질의응답을 통한 원격토론 실시 등
	② 과제수행 중심 수업	교과별 성취기준에 따라 학생들이 자기주도적으로 학습 할 과제를 제시하고 학생들이 결과를 제출 후 피드백 등
	③ 실시간 쌍방향 중심 수업	원격교육 플랫폼을 활용한 실시간 화상수업을 통한 토론 과 소통, 즉각적인 피드백 등

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

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

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
	③ 시연실습형 수업	교수자가 제작한 시연용 동영상을 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
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 실현

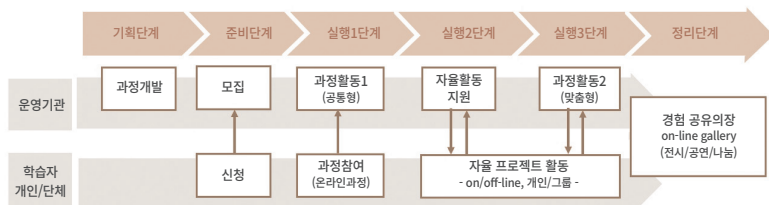
될 수 있어야 한다. 또한 다양한 교육방법은 개별적 활용 보다는 융·복합적으로 연계될 때 보다 창의적이고 새로운 교육방법을 만들게 될 것이다.

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

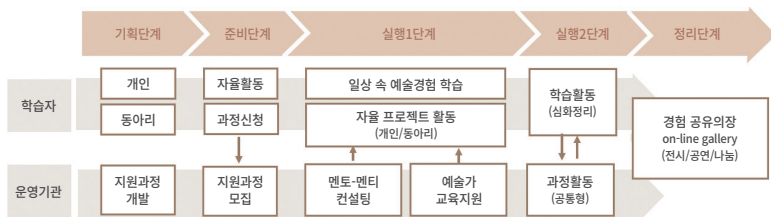
학교 밖에서 이루어지는 사회문화예술교육의 경우, 학습자가 신청에 의해 선택하되 비교적 잘 조직된 학습과정으로 체계화되어 있어 비형식교육에 해당하는 경우가 대부분이다. 온라인 문화예술교육 또한 사전 신청자나 기관 구성원 대상으로 체계적이고 조직적인 절차-과정 중심의 교육 프로그램을 제공하고 학습자들은 온라인 기반의 원격교육 방법으로 참여할 수 있다. 이 과정에 무형식교육의 요소를 결합하여 온/오프라인에서 학습자들이 스스로 교육활동을 설계하거나 프로젝트 과제를 설정하여 참여하는 개방적이고 자율적인 학습활동을 포함시키는 것이다. 오프라인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

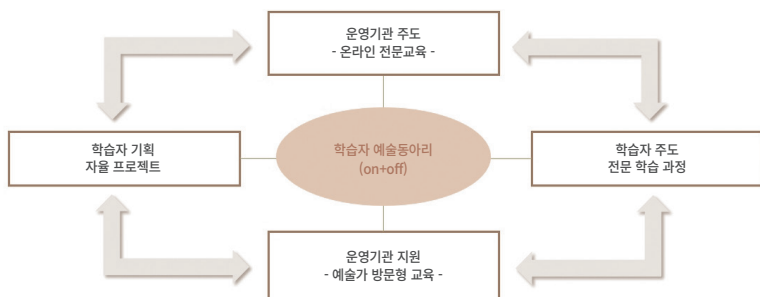


[그림 5] 자율형 교수-학습체계

(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 필요시 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 운영과정에 따라 차이는 있겠지만 작품 창작으로까지 연결된 경우, 온라인 갤러리나 무대를 통해 창작물을 공유하면서 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.

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 담아낼 수 있는 학습 디자인과 제작이 진행되어야 하기 때문이다.
- 매개자 지원은 강의 콘텐츠 제작에 필요한 콘텐츠를 제공(규레이팅)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 예술 강사로 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 유

튜브, 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, 촉진을 기반으로 자원을 발굴하고 연계하는 역할로 활동하고 있다. 온라인 환경을 고려할 수밖에 없는 상황에서 문화예술 체험이 지니고 있는 소통 체계가 지속될 길이라며 문화예술교육 현장은 미디어와 매체에 대한 이해와 소통 역량을 매개자들에게 기대하고 있다.

코로나 19 상황에서도 문화예술교육이 중단되지 않기 위한 노력들이 있어왔다. 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 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.

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(cis.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.

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 달리하고 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.

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.

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

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·기말 시험(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.

[표 4] 온라인 문화예술교육 운영 환경

구분				접근	고려 지점
문화예술 교육가 - 예술 강사 · 문화예술 교육사 · 기획자	학습 디자인	교육 형식	학교	· 온라인 · 플립 러닝(flipped learning)	- 학교 (예술강사) · 단위학교에서 이용하는 LMS(e- 학습터, 구글 클래스 룸-zoom)를 기본으로 진행
			사회	· 온라인 · 오프라인(실내, 야외) · 블렌디드 러닝(blended learning)	· 기술 습득, 감성 교육 등 특정 내용 으로 참여 경험에 제한되는 상황 발생
		교육 시간	학교	· 40/45/50분 단위 · 연속적(정기성)	· 학습 기본권 차원에서 비대면 교육 으로 전환 추진, 학습자 개별 참여
			사회	· 최소 1시간~3시간 · 연속적/분산적	· 평가 가능 여부에 따라 LMS 이용 범위가 상이, 대부분 과제 중심 교육, 콘텐츠 활용 교육으로 진행
		참여 방식	학교	· 1인 학습자	· 단위학교별 다른 LMS 운영, 다발적 이고, 다양한 유형의 강의 영상 콘텐 츠 개발 필요
			사회	· 다수 학습자(기관 이용자 동시 참여)	
	제작	콘텐 츠 유형	학교	· 동영상(비동시성-일방향) · 원격(동시성-양방향) · 활동지	- 학교 밖 (예술강사, 교육단체)
			사회	· 동영상(비동시성-일방향) · 원격(동시성-양방향) · 키트(여러 형태의 체험자료) · 워크북(체험 기록과 기억, 포트폴리오)	· 온라인 교육의 한계성 완화를 위한 오프라인 교육 결합에 대한 시도 확산 : 문화예술교육에 적합한 블렌 디드 러닝, 플립 러닝으로 접근
	유통 - 소통	플랫 폼	학교	· 공공기관 플랫폼, 상업적 플랫폼	· kit, 워크북, 리소스 팩 등 다양한 콘텐츠를 개발·활용, 상호 소통과 자발적 참여 촉진
			사회	· 상업적 플랫폼	· 참여 대상에 따라 플랫폼 이용 방식 및 콘텐츠 공유 방식이 다를 수 있음(예. 노인 유튜브, 카카오톡, 문자 이용, 개별 참여/아동·시설에 서 zoom 이용, 그룹 참여)
협력가 - 교사 · 기관 담당자	유통 - 소통	플랫 폼	학교	· 교육부 지침에 의거 학습관리시스템 (LMS) 이용 · 학습자 개별 참여 지원	· 기관/시설 상황에 따라 온라인 교 육에 필요한 인프라 부족 발생(예. 기자재 부족, 인력 부족, 교육 미미)
			사회	· 상업적 플랫폼을 LMS로 활용 · 플랫폼 활용 방법 사전 교육 후 개별 참여 안내 · 기관/시설 내 교육환경에서 플랫폼 이용 지원	- 공통 · 온라인 콘텐츠의 접근성 : 학습자, 교수자, 학습시간, 학습자-교수자 간 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 교육 을 위한 담당자, 참여자의 이해도 및 기자재 문제 등이 발생할 수 있음

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 국제 사회 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 할

용 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.

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, 발

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.

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.

견, 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,

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

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 상황이기에 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 필요하다 볼 수 있다.

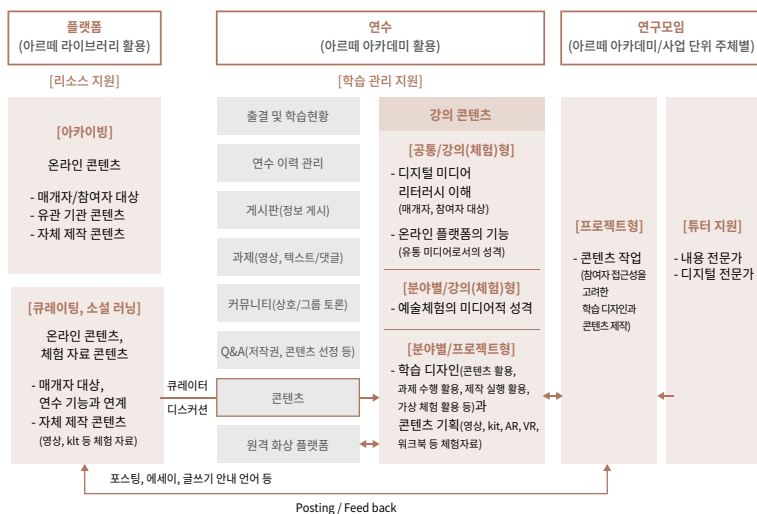
아울러 예술교과 담당 교사의 경우에도 강의 콘텐츠에 필요한 정보와 콘텐츠 기획 및 학습 디자인에 대한 요구도가 있을 수 있기에 함께 살펴볼 필요성이 있다.

사회문화예술교육 현장에서 활동하는 예술강사, 교육단체, 행정인력²⁶⁾, 문화예술교육사의 경우, LMS의 보완적 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 각

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.

자의 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⁾

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 진행 되는 것이 효과적이라 볼 수 있다.

문화예술교육가는 강사의 영역을 넘어 개인과 공동체의 경험과 삶을 디자인하는 위치에 있다. 그렇기에 이들에 대한 연수는 선택지를 넓히되 연수 과정 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 경험 이 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 주제

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.

29) 교수자는 체험을 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 구상 할 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 통합교육을 통해 확장된 공간에서 교육이 추진될 수 있는 방안을 제시하고 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.

5 | 또 다른 교차지점

예술의 접근성은 소비와 공유에서 양방향(many-to-many) 관계성으로 소통되는 공공재로 전환되었다. 하나의 콘텐츠가 생성되면 전달과 동시에 관계 맺은 사람들에게 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 포노사피엔스(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 만들어가야 하는 것이다.

이미 온라인과 오프라인이 융합된 세계에 살고 있는 우리는 코로나 19라는 팬데믹 이전부터 미래 교육으로 온라인 학습을 준비해 왔다. 이와 함께 얽은 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 문화예술교육가가 개발한 온라인 콘텐츠가 일방적(one-to-many) 관계로 작용하지 않도록 유연한 문화예술교육이 가능한 환경이 구축될 수 있는 교수학습지원에 대한 논의가 지속되길 기대한다.

온라인 통합 플랫폼 구축

조은아 | 추계예술대학교 문화예술경영대학원 교수

Key Point

- ‘학습자원의 허브 - 학습자의 학습환경 - 학습주체들의 생태계’로서 온라인 문화예술 교육 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 본

질적 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 담아내야하는 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 옮겨야한다는 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 콘텐츠이지

만, 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 교육 플랫폼으로, 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, 학교 업무 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 멘토링풀과 연계하며, 자료관리와 의사소통을 지원하는 팀버스 기능을 탑재하고 있다. 음악, 미술교과도 포함되어있다.

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 주제별 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, 온라인상에

서 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 링크사이트를 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 학급개설서비스나 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 분명해보이며, 그에 따라 콘텐츠를 특화하고 집중적으로 운영함을 알 수 있다. 민간플랫폼의 타겟 이용자는 비즈니스 관점에서 중요한 고려요소인 반면, 모든 국민의 문화예술교육의 접근성을 고려해야 하는 공공적 성격의 플랫폼에서는 이용자 설정이 쉽지 않다. 문화예술교육 분야의 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 주체

들이 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 학습자료를 활용할

수 있도록 하는 소프트웨어 도구를 포함한다.³²⁾

한편, LMS(Learning Management System)는 학습자의 학습을 지원하고 관리하는 시스템으로, 온라인상에서 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 출결관리 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 누구인지가 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.

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.

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.

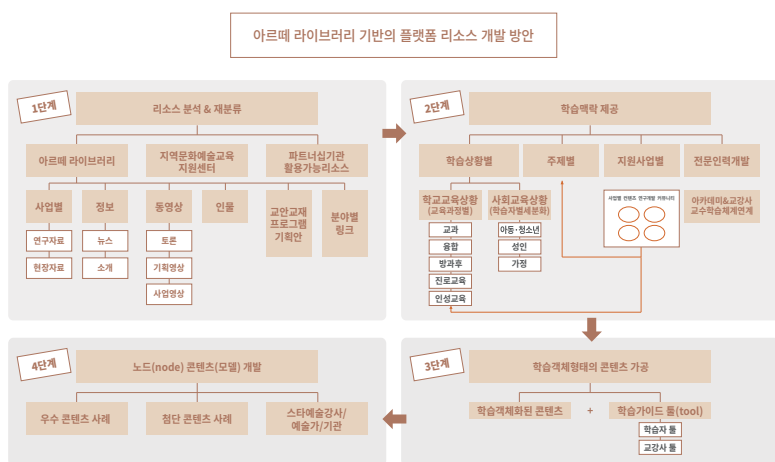
(3) 리소스와 콘텐츠 : 리소스 개발과 학습객체화

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 교육 상황과 주제별로 추출·재분류하는 작업은 고려해볼 만하다. 문화예술교육 정책이 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.



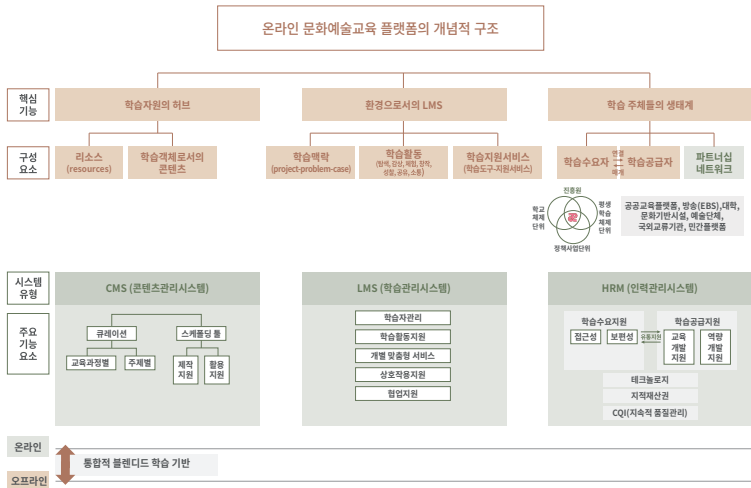
[그림 8] 아르떼 라이브러리 기반의 플랫폼 리소스 개발 방안

(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 지원하는 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 진화

하기 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, 문화예

술교육의 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 만들어나갈 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 공공 재적 교육콘텐츠 개발을 리딩할 필요가 있다.

(2) 블렌디드 학습(Blended learning) 관점에서의 통합적인 플랫폼 구축
블렌디드 학습의 틀을 놓고 온라인 문화예술교육 플랫폼이 어떤 구조와 기능이 되어야하는지 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 발굴하

고, 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 중심으로 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 중요

한 과제이다. 문화예술 경험은 예술적 표현 및 감상, 창의적 역량, 감성을 중시하는 미적 경험이면서 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, 교육 콘텐츠의 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 제

시하고 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.

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 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 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 것으로 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 있

다. 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 상호작용하는 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 이

루어질 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 여

전히 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, 가상공간에서 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 정책 기관들의 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 공

유하기 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.

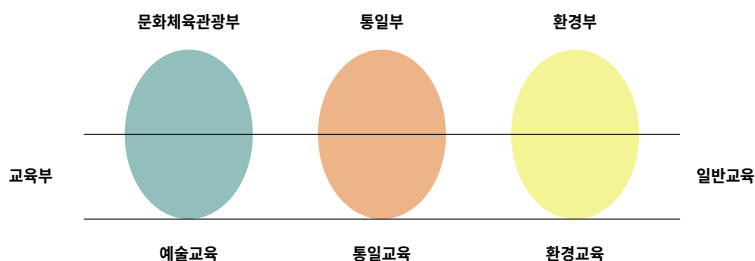
교육부는 교육일반을 총괄하고 있다. 문화예술교육에도 관심을 기울이고 있으나, 이는 여러 기능 가운데 하나로서 인식되고 있다. 주로 음악과 미술 교과를 중심으로 한 문화예술교육 활동을 지원하고 있다. 문화체육관광부는 문화예술교육 진흥에 있어 교육부 이상으로 관심을 기울이고 있으며, 문화예술교육을 담당하는 독립된 부서가 존재한다는 측면에서 중요성을 인식하는 수준이 다르다고 할 수 있다.

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

교육부	문화체육관광부
초·중·고등 학교	
예술교사	예술강사/문화예술교육사
학생	

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 살펴보면서 도출해 보도록 하겠다. 2020년 전반기에 온라인 교육을 추진하면서 여러 보완하여야 할 점들이 드러나고 있다.

첫째, 온라인 교육을 위한 환경과 인프라가 갖추어져야 한다는 점이다. 라인 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, 교육 콘텐츠(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, 학습자 간 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 <ul style="list-style-type: none"> * 화상툴 사례 : 줌, 구글 행아웃, MS팀즈, 네이버밴드 라이브방송, 구루미, 카카오 라이브톡, 네이버라인위스, 리모트미팅, 시스코웹엑스, 스트림 아드 등 · 방법적 능력- 온라인 교육방법, 콘텐츠 활용, 기자재 활용 <ul style="list-style-type: none"> * 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. 교사역량 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 강사에 게 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.

다. 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, 전산환경 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.

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 정의의 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 민간부문에 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, 민간부문에 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 교육내용의 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 이

슈로 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 지적재산권 측면에서 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 지역문화예술교육지원센터는 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 효과적 인 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 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.

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.

2020 온라인 문화예술교육 주요 정책 동향

2020 온라인 문화예술교육 주요 정책 동향 리스트

번	구분	기관/부처명	제목	주요 내용	보도일자
1	법률	국회(교육위원회)	「초·중등교육법」 일부개정법률안 의결 (교육위원장)	학생의 안전과 건강을 지키는 동시에 학습권 보장을 위한 원격수업 등 다양한 수업 방식 근거 마련	2020. 9. 23.
2	제도/정책	기획재정부	「한국판 뉴딜 종합 계획」 발표	교육인프라 디지털 전환 계획 포함 (모든 초·중·고에 디지털 기반 교육 인프라 조성, 전국 대학 직업훈련기관 온라인 교육 강화)	2020. 7. 14.
3	제도/정책	서울시교육청	서울시교육청, 원격 수업 지원 통합플 랫폼 구축 추진	서울 학생 미래 교육을 위한 원격수업 지원 통합플랫폼 구축	2020. 7. 20.
4	제도/정책	문화체육관광부	‘코로나 일상 속 비 대면 예술 지원 방 안’ 발표	코로나 위기 속에서도 예술의 지속 가능성을 높이기 위한 ‘코로나 일상 속 비대면 예술 지원 방안’ 발표	2020. 9. 9.
5	제도/정책	방송통신위원회 · 문화체육관광부 외	소통과 배려의 새로 운 디지털 공동체 실현 - 「디지털 미디어 소통역량 강화 종 합계획」 발표	디지털 시민성 확산으로 비대면 시대의 연대 · 협력을 강화하기 위한 「디지털 미디어 소통역량 강화 종합계획」 발표	2020. 8. 27.
6	제도/정책	교육부	코로나 이후, ‘미래 교육 10대 정책과 제시안’ 발표	‘코로나 이후, 미래교육 전환을 위한 10대 정책과제 제시안’ 발표	2020. 10. 5.
7	제도/정책	과학기술정보통신부 · 한국지능정보사회진흥원	디지털 배움터에서 비대면으로 - 가족 과 함께 명절 보내 는 법 안내	코로나19로 국민의 디지털 역량강화 교육을 위해 디지털 배움터 운영	2020. 9. 22.
8	세미나/포럼	문화체육관광부 · 한국문화예술 교육진흥원	제5회 국제 예술 교육 실천가 대회 (International Teaching Artist Conference, ITAC) 개최	전 세계 문화예술교육가, 예술교육의 가 치와 역할에 대한 새로운 가능성 모색 - 코로나19 확산 방지를 위해 전면 비 대면 교류 운영, 새로운 온라인 장 (itac5.org) 구축 *2020. 9. 14.(월), 20:00~22:00/ 실시간 온라인 송출(itac5.org)	2020. 9. 14.
9	세미나/포럼	국회 · 교육부	<2020 대한민국 미래예술교육 혁신 토론회> 개최	<2020 대한민국 미래 예술교육 혁신 토론회> 개최 - 팬데믹으로 학교 내 교육이 중단되거 나 축소된 예술교육이 나아갈 방향, 현재의 문제점을 전문가들이 함께 진 단하고, 현장에서 필요한 정책과 대 안 모색 *2020.11.18.(수), 14:00/ 국회의원회관 제821담회의실	2020. 11. 18.
10	연구	한국문화관광연구원	코로나-19가 문화 예술 분야에 미친 영향과 향후 과제	코로나-19가 문화예술 분야에 미친 피해와 영향을 살펴보고, 향후 과제를 모색하는 내용을 담은 보고서 발간	2020. 7. 9.

「초·중등교육법」 일부개정법률안 의결 (교육위원장)

국회(교육위원회)

원문 바로가기 ②

주요 내용

학생의 안전과 건강을 지키는 동시에 학습권 보장을 위한 원격수업 등 다양한 수업 방식의 근거를 마련하기 위한 「초·중등교육법」 일부개정법률안 의결 (9.23.)

세부 내용

- (제안 이유)

- 코로나19의 유행으로 원격수업이 일상화되었음에도 법률상 근거가 미비하다는 지적이 있음
- 학교의 장이 교육상 필요한 경우에는 방송·정보통신 매체 등을 활용한 원격수업을 할 수 있도록 하고, 현장실습 운영 등 학교 밖에서 이루어지는 활동의 근거를 추가 규정함으로써 학생의 안전과 건강을 지키는 동시에 학습권 보장을 위한 원격수업 등 다양한 수업 방식의 근거를 마련하려는 것임

- (대안의 주요 내용)

「초·중등교육법」 일부를 다음과 같이 개정한다.

제24조제2항 단서 중 “시간제수업 또는 방송·통신수업 등”을 “시간제수업 등”으로 하고, 같은 조 제3항을 제4항으로 하며, 같은 조에 제3항을 다음과 같이 신설한다.

③ 학교의 장은 교육상 필요한 경우에는 다음 각 호에 해당하는 수업을 할 수 있다. 이 경우 수업운영에 관한 사항은 교육부장관이 정하는 범위 내에서 교육감이 정한다.

1. 방송·정보통신 매체 등을 활용한 원격수업
2. 현장실습 운영 등 학교밖에서 이루어지는 활동

「한국판 뉴딜 종합계획」 발표

기획재정부

원문 바로가기 ㉠

주요 내용

대통령 주재 한국판 뉴딜 국민보고대회(제7차 비상경제회의)를 개최하여 한국판 뉴딜 종합 계획을 확정·발표함 (7.14.)

- 위기 극복과 일자리 창출로 구조변화에 선도적으로 대응하여 지속가능한 혁신적 포용국가 를 만들어가기 위한 국가발전전략 제시

세부 내용

- (추진 배경)

· (왜 한국판 뉴딜이 필요한가?) 우리 경제는 패러다임 전환 추진 과정에서 코로나-19로 인한 극심한 경기침체 극복 및 구조적 대전환 대응이라는 이중 과제 직면

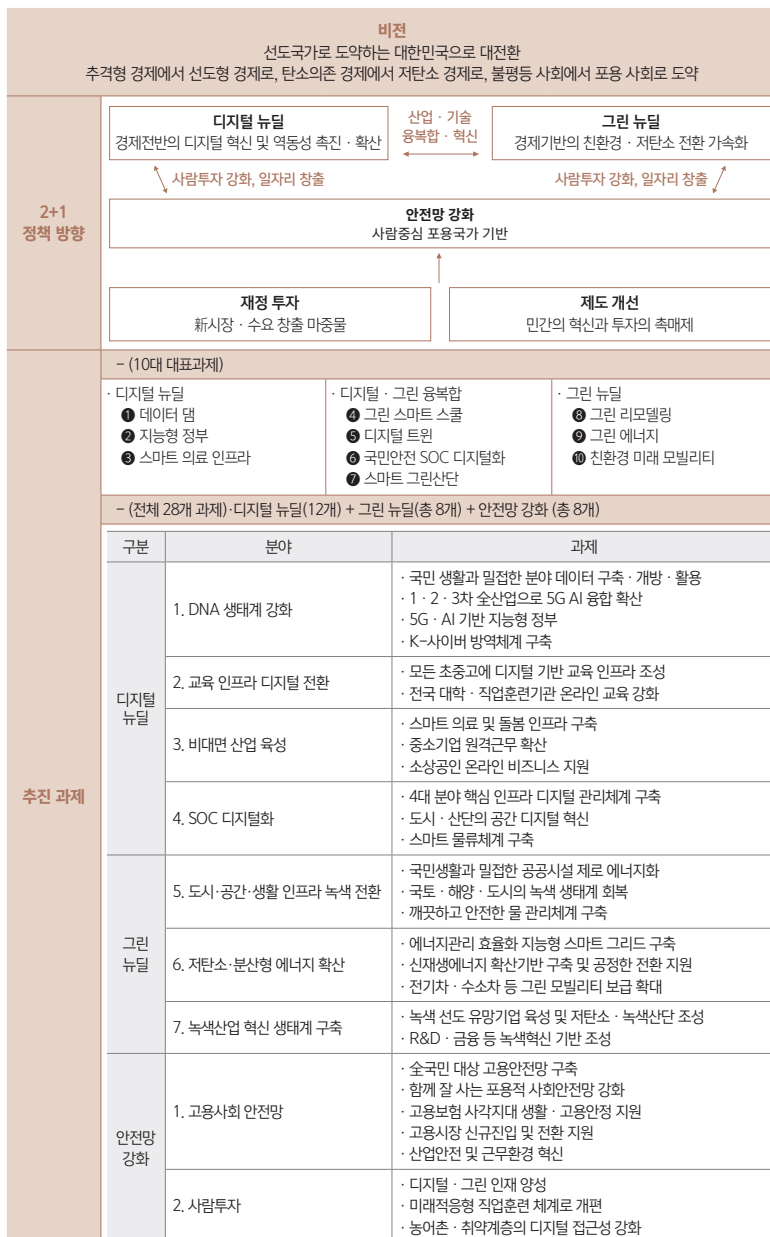
*(루비니, 뉴욕대 교수) 코로나-19로 대공황보다 심각한 “Greater Depression” 가능성 언급

· (코로나-19에 따른 구조적 변화의 특징) 초유의 감염병 사태로 경제주체들의 행태·인식 등이 변화하면서 경제·사회 전반의 구조적 변화 초래…특히 디지털 및 그린 경제로의 전환을 가속화시키는 가운데, 고용 안전망 등 포용성 강화를 위한 정부 역할에 대한 요구 증대

*(Ian Bremmer, 뉴욕대교수) 코로나-19 이후의 세계는 지금과 완전히 다른 모습일 것

- (구조 및 추진전략)

1 한국판 뉴딜 구조



한국판 뉴딜이 추구하는 우리 경제·사회 미래 변화상

- ① D·N·A(Data·Network·AI) 기반을 바탕으로 혁신과 역동성이 확산되는 디지털 중심지로서, 글로벌 메가트렌드를 주도하는 '독특한 나라'
- ② 탄소중립(Net-zero)을 향한 경제·사회의 녹색 전환을 통해, 사람 환경 성장이 조화를 이루며 국제사회에 책임을 다하는 '그린선도 국가'
- ③ 튼튼한 고용·사회 안전망과 사람 투자가 국민의 삶과 일자리를 지켜주고 실패와 좌절에서 다시 일으켜주는 '더 보호받고 더 따뜻한 나라'

2 추진 전략

- ① 디지털 뉴딜·그린 뉴딜을 강력추진하고 안전망 강화로 뒷받침
- ② 재정 투자와 함께 제도 개선을 병행, 후속 대규모 민간투자를 유도·촉진
- ③ 10대 대표과제를 선정하여 변화와 파급의 초기 구심점으로 활용

◎ 교육인프라 디지털 전환 (본문 부분 발췌)

- 전국 초중고·대학·직업훈련기관의 온·오프라인 융합학습 환경 조성을 위해 디지털 인프라 기반 구축 및 교육콘텐츠 확충 추진

⇒ '25년까지 총사업비 1.3조 원(국비 0.8조 원) 투자, 일자리 0.9만 개 창출

① 모든 초중고에 디지털 기반 교육 인프라 조성

- (무선망) 전국 초중고 전체 교실에 고성능 WiFi 100% 구축*

* ('20.6월) 8만실 → ('20년 추경) 누적 24만실 → ('22년) 전체 교실(38만실)

- (스마트기기) 교원 노후 PC·노트북 20만대 교체, '온라인 교과서 선도학교' 1,200개교에 교육용 태블릿PC 24만 대 지원

* 선도학교에서 온라인 교과서 기반 수업 실습사례 축적 → 교수 학습모델 개발

- (온라인 플랫폼) 다양한 교육콘텐츠·빅데이터를 활용하여 맞춤형 학습 콘텐츠를 제공하는 '온라인 교육 통합플랫폼*' 구축

* 공공·민간 교육콘텐츠를 제공하고, 학습관리, 평가 등 온라인 학습 소단계 지원

② 전국 대학·직업훈련기관 온라인 교육 강화

- (대학 온라인강의) 전국 39개 국립대 노후 서버·네트워크 장비 교체 및 원격교육지원센터* 10개, 현직·예비 교원 미래교육센터** 28개 설치

* 대학의 공동활용 온라인학습관리시스템(LMS) 구축, 온라인 수업 콘텐츠 제작 지원

** 현직·예비 교원의 온라인 콘텐츠 제작, 원격 교수·학습모델 개발 등 역량 강화

- (K-MOOC) AI·로봇 등 4차 산업혁명 수요에 적합한 유망 강좌 개발 확대(~'25, 2,045개(누적)), 글로벌 유명 콘텐츠 도입(年 50개)

* K-MOOC(Massive Open Online Course, 한국형 온라인 공개강좌): 평생교육 수요에 대응하여 고등교육기관의 우수강좌를 온라인으로 일반 국민에 제공

- (공공 직업훈련) 스마트 직업훈련 플랫폼(STEP)* 시스템 고도화 및 이러닝·가상훈련(VR·AR) 콘텐츠 개발 확대(~'25, 3,040개(누적))

* STEP(Smart Training Education Platform): 온-오프라인 융합 직업훈련 종합플랫폼

- (민간 직업훈련) 직업훈련기관 대상 온라인 훈련 전환 컨설팅 제공, 온라인 학습관리 시스템(LMS) 임대비 지원(585개소, 개소 당 年 1,800만 원)

서울시교육청, 원격수업 지원 통합플랫폼 구축 추진

서울시교육청

원문 바로가기 ②

주요 내용

서울특별시교육청(교육감 조희연) 산하 서울교육연구정보원(원장 송재범)은 서울 학생 미래 교육을 위한 원격수업 지원 통합플랫폼*을 새롭게 구축 예정**(7.20.)

* 코로나-19 대응 3차 추경 예산으로 원격수업 지원 통합플랫폼 구축 예산(15억 원) 확보

** 원격수업 지원 통합플랫폼은 기존 교육과정과 연계한 공공의 책무성 영역을 중심으로 학교의 운영 및 선택권을 보장하는 공공형 플랫폼으로, 뉴서울교육포털(www.ssem.or.kr)을 통해 연결 예정

세부 내용

- (추진 배경)

- 코로나-19 상황으로 온라인 개학이 이루어지고, 등교수업과 원격수업을 병행하는 블렌디드 러닝이 일상화되면서, 서울시교육청에서는 학교 현장의 원격수업 지원 플랫폼으로 공공형과 민간형 플랫폼 사용을 지원하고 있음. 앞으로도 공공형과 민간형을 다양하게 활용하고, 학교 형편에 따른 선택을 존중하는 차원에서 공공형과 민간형 플랫폼 활용을 위한 지원을 계속할 예정
- 그동안 필수 공교육 영역인 인성교육, 보건교육, 진로교육, 인권교육 등 법교과학습을 교육청 차원에서 공공형 플랫폼으로 공통 운영해 달라는 학교 현장의 요구가 있었음. 학생 대상의 공통 교육이 학교와 교사마다 다르게 운영되는 관계로 발생하는 불편한 부분을 개선하고, 교육청 단위의 공통 제공이나 학년 단위의 공동제작 등 효율적인 운영이 필요하다는 의견이 증가함

- (추진 내용)

- 원격수업 지원 통합플랫폼을 구축하여, 원격수업을 통해 인성교육, 보건교육, 진로교육, 인권교육 등 법교과학습을 수업시수로 인정하고자 함

- 원격수업이 단순 콘텐츠 제공에서 벗어나 쌍방향 상호작용이 가능하도록 발전시켜 학생의 학습권을 최대한 보장하고자 함

- (특징)

- ① 실시간 쌍방향 화상 강의(비실시간과의 혼합형 포함)를 기반으로 교육청, 학교, 학급 단위로 개설이 가능한 참여형 플랫폼
 - 2020년도 말에는 범교과학습을 시범 운영하여 안정화를 지향하고, 2021년부터 창의적 체험활동, 교과, 학부모교육 등 다양한 영역에서 확장하여 운영 예정
- ② 원격수업 지원 통합플랫폼은 교(강)사 및 학습자용 학습관리 영역과 화상 수업 서비스 영역, 기존 자료 활용 영역으로 구분
 - 챗봇, 게이미피케이션, 큐레이터 등 신기술을 활용한 피드백 기능을 강화하는 시스템으로 운영자 및 사용자의 편리성과 맞춤형 지원이 가능한 LMS(간편한 처리와 정교한 처리 기능 선택 포함) 구축
- ③ 데이터3법에 따른 공공 클라우드 서버를 활용하여 안정성과 보안성을 충분히 확보하고 중앙정부와 교육청에서 지원하는 e학습터, EBS 방송 등의 우수 콘텐츠를 함께 활용하여 공유
 - 서울교육연구정보원 교수학습지원센터의 각종 사이트(쌤, 꿀박사, 사이버논술, 꿀맛무지개 등) 운영과 연계 혹은 통폐합하여 중복성과 활용성을 높이고자 함

- (추진 계획)

- 원격수업 지원 통합플랫폼은 7~8월에 공개 입찰 과정과 9월 이후 개발 과정을 거쳐 12월부터 희망 학교를 대상으로 신청을 받아서 시범적으로 운영
- 안정성 확보에 따라 2021~2022년에는 통합플랫폼을 활용한 참여형 학습 메이킹 커뮤니티(학생 팀 프로젝트 운영 신청에 따라 전문가를 매칭하는 프로그램)를 운영하여 학교 현장에서 실질적으로 통합플랫폼을 활용한 원격수업이 활성화되도록 지원

◎ 「원격수업 지원 통합 플랫폼 구축 계획(2020.7.)」

- (추진 비전과 목적)

비전	참여하는 사이버학습 · 소통하는 스마트교육 · 공감하는 미래 교육기반 조성					
추진 목표	· 쌍방향 실시간/비실시간 에듀테크 서비스로 원격수업의 안정적인 지원 기반 구축 · 통합 자료 지원 및 학생과 교사가 함께 만들어가는 참여형 교육 서비스 허브 구축					
추진 전략	쌍방향 화상 사이버 수업 운영 지원		교육자료 검색 · 활용 허브 구축 지원		참여형 학습 메이킹 커뮤니티 운영	
	화상 시스템 및 우수 강의 자료 학습 서비스 운영	학습 이력 및 평가시스템 활용	기관 연계 온 · 오프라인 교육 활동 검색 지원	학습 이력 및 평가시스템 활용	상호작용 UI/UX 표준화 참여형 플랫폼 지원	SI 기반 기초 데이터 수집 및 분석, 환류 지원
개선 과제	② 디지털교과서, 위두랑, e학습터, ICT 연계 맞춤형 서비스, 꿀박사, 독서 지원시스템 등의 통합 자료 검색 및 활용 지원				① 참여형 프로젝트 커뮤니티 활용	
	③ 연계 협력 등 콘텐츠·교육 정보 확보 및 품질 관리체계 수립				⑥ 클라우드 서버 등 인프라 및 조직 인력 지원체계 수립	
	④ 분산과 통합의 온라인 사이버학습 플랫폼 구축		⑤ Open API 기반 교육 정보 허브 시스템 구축			
기대 효과	· 교사와 학생의 교육 관련 빅데이터 활용으로 교육정책 수립 기반의 타당성 확보 가능 · 자유학년제와 고교학점제, 학교밖청소년 등 학습 공백 및 참여형 온라인 사이버학습 기반 조성					

- (추진 방향)

- 철학적 접근: 서울미래교육(원격교육, AI교육, 빅데이터 등)의 방향성에 대한 지속적 토론 및 모니터링으로 주요 아젠다 마련
- 정책적 접근: 코로나-19 등 전염병 및 기후 대책, 공약사업, 2025년 고교학점제 전면화, 공유캠퍼스 및 학교밖청소년 지원 등 온라인 공동 교육과정 운영 실행 방안 수립(쌍방향 실시간/비실시간 화상 수업 시스템 활용 확대)
- 전략적 접근: 정제되고 안전한 우수 강의 제공(지원단 활용, 원하는 희망 강좌, 가상 체험 영상 등) 하고 현장 교사들의 우수한 역량과 잠재력 촉진 등

- (1차 년도 세부 내용) ▲ 원격수업 지원을 위한 실시간/비실시간 강의 시스템 구축, ▲ 법교과학습 및 창의적 체험활동 등 학교, 학급 단위 사전신청 후 플랫폼 내 수강과목 개설 및 콘텐츠 구성 제공 형태로 시스템 운영, ▲ 1차년도(2020년) 시스템 용량 확보*, ▲ 우수 교육 강좌 TED형 개발 및 개설하여 활용성 확대

*화상 강의(쌍방향) 동시 접속 1,000명, 월 시스템 접속 5,000명, 3개월 분청 시범 강좌, 시범 운영교 5,000명 × 3개월 = 15,000명

- (2~3차 년도 세부 내용) ▲ 학교밖청소년 지원과정, 특성화고 지원 및 학력 인정 과정(자유학년제, 고교학점제) 등으로 운영하며, 초·중·고 정규 교육과정 및 학부모 대상으로 점진적 확대, ▲ e학습터, 학습 이력 시스템 등 교육학술정보원과 연계한 교수학습 콘텐츠 생산 및 활용하고 학습지원 시스템 운영, ▲ 추후 원격수업 시스템 확장 및 참여형 학습 메이킹 커뮤니티 공간 확장성을 고려하여 플랫폼 설계

‘코로나 일상 속 비대면 예술 지원 방안’ 발표

문화체육관광부

원문 바로가기 ⑤

주요 내용

문화체육관광부(장관 박양우, 이하 문체부)는 제15차 사회관계장관 회의에서 코로나 위기 속에서도 예술의 지속 가능성을 높이기 위한 ‘코로나 일상 속 비대면 예술 지원 방안’ 발표(9.9.)

세부 내용

- (추진 배경)

- 문체부는 긴급지원(2.20., 3.18.) 및 3차 추경(7.3.) 등을 통해, 코로나19로 큰 타격을 입은 자유 활동(프리랜서) 예술인과 공연업계에 생계와 일자리를 지원해왔음
- 세계적 석학이나 미래학자들은 코로나19로 인해 새로운 예술이 탄생할 것을 예측*하고 있으며, 실제로 예술 현장에서 예술인들은 이전에 해보지 않았던 새로운 영역에 도전하고 있음

* 자크 아탈리, “역사적으로 전염병은 변화를 촉진하는 촉매제, 신기술 활용 예술이 확대되고, 온라인·가상공간을 통해 전달될 것”(2020 문화소통포럼, 8. 26.)

→ 지속 가능한 예술 성장 기반을 만들기 위해 ‘코로나 일상 속 비대면 예술 지원 방안’ 마련

- (추진 방향)

예술이 고정된 틀이나 관성에서 벗어나 환경변화에 발맞춰 진화할 수 있도록 창작·유통·향유 전반의 비대면·온라인 방식 도입, 지속 가능성 제고

① 다양한 실험 지원으로 새로운 예술 성장 유도

- (예술의 경계를 확장하는 실험 지원) 전통적 예술의 경계를 뛰어넘는 활동의 단계별 성장의 과정 중심 지원 체계* 구축

→ 2021년부터는 온라인 환경의 성공이 대면 예술 활동 성공으로 연결될 수 있도록 집중 지원(2021년(안) 49억 원) 예정

* 비대면 환경에 적합한 ‘온라인 · 미디어 예술 활동 지원’ 사업은 올해 17개 광역문화재단과 협력해 전국 예술인 2,700여 명의 온라인 신규 관객 개발, 수익 창출 모델 발굴, 대면 예술활동의 온라인 연계 방안 모색 등 지원(2020년 추경 149억 원)

· (예술과 기술 융합지원 확대) 예술 현장에서 활용할 수 있는 기술 개발* 주력

* 4차 산업 핵심기술[거대자료(빅데이터) · 5세대 통신(5G) · 인공지능(AI) 등]과 예술적 상상력의 융합을 통한 ‘예술과 기술 융합지원’ 확대(2020년 21억 원 → 2021년 32억 원), 문화예술 실감 서비스 기술 개발(R&D) 신규 추진(2021년 52억 원)

② 언제 어디서나 예술을 만날 수 있도록 온라인 기반구축

· (국립 공연장 및 국립 예술단체의 비대면 공연 선도) 온라인 공연 본보기(모델) 창출

* (예술의전당) 실감형 기술과 결합한 공연 영상화 / (국립극장) 국내외 주요 고화질 공연 영상을 온라인 장(플랫폼)과 연계할 수 있는 판로 개척 / (국립극단) 차별화된 관람 경험을 제공하는 온라인 극장 개관 추진

· (민간 공연단체 온라인 공연 제작 및 인프라 지원) ▲ 고품질 공연영상, 온라인 공연 생중계 지원 확대, ▲ 민간단체 공연 영상을 체계적으로 지원할 ‘공연 영상화 종합 제작공간(스튜디오)’을 예술의 전당에 조성(2021년(안) 32억 원), ▲ 장애 유형별 맞춤형 공간 설계를 통한 무장애(barrier free) 문화예술 공간 ‘장애예술공연장’ 건립(2021년(안) 84억 원)

· (온라인 · 비대면 유통 및 해외 진출 활성화) 공연 · 문학 · 미술 등 분야별 특성을 고려해 온라인 · 비대면 방식을 활용하여 해외 진출을 활성화하기 위한 ▲ ‘공연 수출 온라인 장(플랫폼)’ 등 비대면 거래 기반 강화, ▲ ‘현대미술 한류 사업(프로젝트)’으로 온라인 전시관을 통해 한국 현대미술 작품 홍보

③ 미래 일자리 및 혁신기업 육성으로 생태계 전반의 대응력 제고

· (비대면 예술 일자리 창출 및 취업 지원) ▲ 공연작품과 미술작품, 예술자료들의 디지털화 등 비대면 청년 일자리(2020년 추경 1,650명), ▲ 민간기업과 장애예술인의 협업 사업으로 장애예술인 일자리(2021년 120명) 지원, ▲ 예술 분야 취업 지원 누리집을 통해 비대면 환경 속에서 예술 분야 취업을 탐색하고 연계하는 지원 강화

· (혁신 예술기업 육성 및 종사자 역량 강화) ▲ 예술기업 및 사회적경제 조직의 성장

단계별(창업-초기-성장기) 지원 확대(2020년 62개 → 2021년 92개), ▲ 예술 분야 별 종사자 맞춤형 온라인 교육 과정 신설(2021년 35개 과정)

④ 비대면 예술 향유 기반 확대로 예술 성장의 토양 마련

- (온라인 문화예술교육 활성화) 온라인 · 비대면 문화예술교육 기반을 조성하기 위해 음악, 미술, 무용 등 예술 교과 연계 교육콘텐츠와 인성, 진로, 인권 등 범교과 학습주제 연계 교육콘텐츠를 개발하고, 온라인콘텐츠 감상 교육, 예술체험 꾸러미 활용 등 비대면 방식 교육과정(프로그램) 개발 및 보급(2021년 40여 종)

학교교육 연계	<ul style="list-style-type: none"> - 예술 특성(체형, 상호교감) 살린 예술교과(음악, 미술, 무용 등) 연계 및 범교과 주제* 중심 교육콘텐츠 개발 · 보급 * 인성, 진로, 인권, 환경 등 범교과 학습주제 연계, 예술 장르별 콘텐츠 구성 및 혼합학습(blended learning) 등을 통해 상호교감 · 체험 가능한 교육콘텐츠 제공
사회 수요 대응	<ul style="list-style-type: none"> - 감상교육형, 꾸러미활용형, 음성기반형 등 다양한 형태*의 비대면 · 온라인 방식 문화예술 교육 프로그램 개발 · 보급 - 장애아동 등 디지털 취약계층 대상 특화 프로그램 개발 추진(3개) * (감상교육형) 온라인 전시 · 공연 · 축제 등 활용 해설 (꾸러미활용형) 예술체험 꾸러미(키트) 제공 후 비대면 소통 (음성기반형) 디지털 취약계층 대상 음성 활용 교육 등

- (일상적 위기 속, 예술의 사회적 기여 및 향유 증진) 고립감 등 코로나 우울로 인해 국민의 정서적 치유가 필요한 상황임을 고려해 ▲ 대국민 대상 예술치유 꾸러미 제공(5,000여 명), ▲ 의료진 등을 대상으로 예술치유 프로그램(120명) 지원('20년 11월), ▲ 비대면 예술 향유 증진을 위해 국립문화시설의 온라인 · 비대면 서비스 제공 확대*, ▲ 도서관 창작공간 조성(2021년 90개소), ▲ 지능형(스마트) 박물관 · 미술관 조성(2021년 80개소) 등 기술 융합을 통한 새로운 문화 경험 기반 마련, ▲ 소외계층 대상 통합문화이용권 지원 규모 확대(2020년 161만 명, 9만 원 → 2021년 177만 명, 10만 원), ▲ 비대면 자동 재충전 기능** 도입(2021년 1월) 등 더욱 편리한 문화소비를 지원할 계획

* 박물관 · 미술관의 온라인 전시 · 해설 및 소장품 온라인 공개 강화, 공공도서관 비대면 도서 대출 서비스, 시 · 청각 장애인 대체 자료 제작 · 확대 등

** (현행) 매년 읍 · 면 · 동 주민센터 방문 등을 통한 지원금 지급 신청 → (개선) 최초 발급 후 수급 자격 유지 시 별도 신청 없이 지원금 지급

◎ 코로나 일상 속 비대면 예술 지원방안사업 개요

비전	코로나 일상 속 지속가능한 예술생태계 조성		
추진 방향	· (창작) 비대면 예술 콘텐츠 부족 → 다양한 실험·탐색 지원 · (유통) 온라인 시장 형성 미진 → 온라인 예술 유통기반 구축 · (일자리) 환경변화 대응 한계 → 비대면 일자리·기업 적극 육성 · (향유) 일상적 위기 지속 → 예술의 사회적 역할 및 향유기반 확대		
구분	세부 과제	소관 부처	추진 시기
창작	전략 1. 다양한 실험 지원으로 새로운 예술 성장 유도		
	① 예술의 경계를 확장하는 실험 지원		
	· 비대면 환경에 적합한 온라인·미디어 예술 활동 신규 지원	문체부	'20년~
	· 다원예술 신규 지원 및 창작활동 과정 전반 지원	문체부	'20년~
	② 예술과 기술 융합지원 확대		
	· 4차 산업 핵심기술(빅데이터·5G·AI 등)과 예술적 상상력 융합 활성화	문체부	'20년~
	· 예술·기술 융합형 인재 양성	문체부	'21년~
유통	전략 2. 온라인 기반구축으로 언제 어디서나 만나는 예술		
	① 온라인 공연 성공 본보기(모델) 창출		
	· 국립 공연장 및 국립 예술단체의 비대면 공연 선도	문체부	'21년~
	· 온라인 공연 노하우 공유 등 정보제공 강화	문체부	'20년~
	· 민간 공연단체 온라인 공연 제작 및 인프라 지원	문체부	'20년~
	· 모태펀드 문화계정 등 공연예술 투자 활성화	문체부	'21년~
	② 온라인·비대면 유통 및 해외 진출 활성화		
	· [미술] 작가·작품에 대한 체계적인 온라인 홍보·마케팅 강화	문체부	'20년~
	· [공연] 기존 국내·외 공연 유통 플랫폼을 온라인 기반으로 전환	문체부	'20년~
	· [문학] 문학 한류 집중지원을 위한 온라인 플랫폼·콘텐츠 다변화	문체부	'20년~
일자리	전략 3. 미래 일자리 및 혁신기업 육성으로 생태계 대응력 강화		
	① 비대면 예술 일자리 창출 및 취업 지원		
	· 비대면·온라인 예술 일자리 발굴·성장 지원	문체부 고용부	'20년~
	· 비대면 환경 속 예술 분야 취업 탐색 및 연계 지원	문체부 고용부	'21년~
	② 혁신 예술기업 육성 및 종사자 역량 강화		
	· 예술기업 및 사회적경제 조직 성장단계별 지원 확대	문체부	'20년~
향유	· 문화예술 사회적경제 조직 전환 지원 및 역량 강화	문체부	'20년~
	· 예술기관·단체 종사자 비대면 교육프로그램 운영 확대	문체부	'20년~
	전략 4. 미래 일자리 및 혁신기업 육성으로 생태계 대응력 강화		
	① 온라인 문화예술교육 활성화		
	· 온라인·비대면 문화예술교육 프로그램 지원('21년~, 20억 원, 40여 개)	문체부 교육부	'21년~
	· 문화예술교육 프로그램 및 정보의 온라인 접근성 제고	문체부 교육부	'20년~
	② 일상적 위기 속, 예술의 사회적 기여 및 향유 증진		
	· 비대면 온라인 국제 문화교류 활성화	문체부 외교부	'20년~
	· 예술을 통한 치유 및 예술의 가치 공론화	문체부	'20년~
	· 국립문화시설의 온라인·비대면 서비스 제공 확대	문체부	'21년~
	· 기술 융합을 통한 새로운 문화 경험 기반 마련	문체부	'20년~
	· 통합문화이용권 비대면 발급·이용 지원	문체부	'20년~

소통과 배려의 새로운 디지털 공동체 실현 -「디지털 미디어 소통역량 강화 종합계획」발표

방송통신위원회 · 문화체육관광부 외

원문 바로가기

주요 내용

방송통신위원회(위원장 한상혁)와 문화체육관광부(장관 박양우)는 디지털 시민성 확산으로 비대면 시대의 연대·협력을 강화하기 위한 「디지털 미디어 소통역량 강화 종합계획」* 발표(8.27.)

* 본 종합계획은 정부의 「코로나19 이후 시대 핵심과제」(7.2.) 일환으로, 교육부, 과학기술정보통신부, 행정안전부 등 관계부처와 지속적 논의·협력을 통해 마련

세부 내용

- (추진 배경)

- 코로나19 이후 비대면 방식이 전면화되고 가정 내 TV, OTT, SNS* 등 디지털 미디어의 이용이 크게 증가하면서, 비대면 방식은 편리함·안전함과 더불어 디지털 경제 활성화 기회 제공

* OTT(인터넷 기반 동영상 서비스), SNS(사회관계망 서비스)

- 개인의 고립과 공동체 해체를 가속화하고 취약계층의 사회·경제적 불평등을 심화시키는 등 우려되는 부분도 존재하며, 허위정보 확산, 사이버폭력 등 역기능 증가
- 이러한 상황을 개선하기 위해서는 허위정보나 사이버폭력에 대한 사후 규제와 함께 디지털 공간에서의 개인 간 배려와 존중, 올바른 소통 활성화와 공동체성 확립이라는 근원적 해결책이 요구됨

- (추진 계획)

- 정부는 디지털 미디어 발전의 결과물을 다 함께 누리고, 나이와 계층, 지역으로 인해 디지털 사회에서 소외되는 일이 없도록 디지털 미디어 이용 및 제작 능력을 강화하기 위한 종합계획 마련·시행

- ‘소통과 배려의 새로운 디지털 공동체 실현’이라는 목표하에 4대 전략과제와 12개 세부 과제 추진
- 정부는 이번 종합계획을 시작으로, 비대면 사회에 디지털 미디어 서비스가 확대되는 과정에서 소외되는 사람 없이, 디지털 미디어를 매개로 국민이 더 행복해지는 건강한 디지털 공동체를 만들어 나갈 계획

◎ 디지털 미디어 소통역량 강화 종합계획(안)

- (개념) “미디어(Media)”와 “리터러시(Literacy)”의 합성어로 미디어에 접근할 수 있고 미디어 작동원리를 이해하며, 미디어를 비판하는 역량, 미디어를 적절하게 생산·활용할 수 있는 역량을 의미
- (최근 동향) 디지털 기반의 미디어 환경변화로 사회에서 요구되는 미디어리터러시는 사회참여 역량 및 시민적 행동을 포괄하는 역량으로 확대

기술 발달과 미디어 리터러시 역량 변화

중심 기술변화	영상	인터넷	ICBM*· AI * Iot, Cloud, Big data, Mobile
미디어 생산 주체	소수	다수	모두(1인 미디어)
미디어리터러시 역량	비판적 이해 능력	미디어 접근·생산·참여 능력	미디어 소통·협업 능력, 시민성

- (추진체계) 범부처 민간협업체 ‘디지털 미디어 리터러시 협의체’ 운영
- (추진전략)

전략과제	세부과제	주요 내용	관련 부처	추진 시기	
온·오프라인 미디어교육 인프라 확대	Ⅰ. 미디어교육 인프라 전국망 확대	1. 미디어리터러시 거점시설 전국화	· 시청자미디어센터 전국 확대 · 미디어교육원 기능 강화 · 학교미디어교육센터 신설	방통위 문체부 교육부	’21년~ ’20년~ ’21년~
		2. 디지털 체험시설 다양화	· 인터넷 윤리체험관 확대 · 영상문화 체험 기회 확대	방통위 문체부	’20년~ 계속
		3. 미디어 공공시설· 장비 지원	· 시설 및 장비 무상 대여 확대 · 제작공간 지원 확대 · 공유 협업 거점 제공	방통위 과기정통부 문체부	’20년~ 연중 ’20년~
	Ⅱ. 온라인 미디어교육 플랫폼 구축	1. 온라인 시스템 구축 및 고도화	· 미디어교육 플랫폼 구축 · 인공지능 기반 학습 이력 관리	방통위 문체부 교육부	’22년~ ’21년~ ’20년~
		2. 분야별 교육콘텐츠 공유·활용 연계 강화	· 미디어교육 콘텐츠 개발·공유	방통위 문체부	’20년~ 계속

국민의 디지털 미디어 제작 역량 강화	Ⅲ. 온·오프라인 융합 미디어교육 모델 개발	1. 융합형 미디어교육 모델 개발	· 원격교육 모델 개발 · 이러닝 콘텐츠 제작	방통위 문체부	‘21년~ ‘20년~
		2. 전문인력 · 대상별 원격연수 확대	· 온·오프라인 혼합 교원연수 · 강사 원격연수 · 학부모 원격연수	방통위 문체부 교육부	‘20년~ 계속 ‘20년~
		3. 초 · 중 · 고 미디어 학습자료 지원	· 미디어 학습자료 지원 · 학생 활동 중심 콘텐츠 보급 · 인정교과서 개발 · 뉴스활용 교육 지원	교육부 문체부	‘20년~ 계속
	Ⅰ. 전 국민 총출한 디지털 미디어교육 실시	1. 생애주기별 맞춤형 교육	· 유아 미디어교육 · 학생 미디어교육 · 성인 미디어교육 · 실버 미디어교육	방통위 문체부 교육부	‘20년~ ‘20년~ ‘20년~
		2. 청소년 진로 연계 교육	· 청소년 미디어전문가 양성	방통위 문체부	‘20년~ ‘20년~
		3. 소외계층 유형별 맞춤형 교육	-	방통위	‘20년~
	Ⅱ. 신기술 활용 미디어제작 교육 강화	1. 기술 융합 미디어 제작 교육	· 가상 · 증강현실 교육 · 드론 촬영 및 항공 교육 · 기술 융합 소양 교육	방통위 문체부	‘20년~ ‘21년~
		2. 1인 미디어 창작자 발굴 · 육성	· 1인 크리에이터 양성 교육	방통위 문체부 과기정통부	‘20년~ ‘20년~ ‘20년~
		3. 신기술 교육 전문 인력 발굴 · 양성	· 신기술 대응 역량 강화 지원 · 강사 제안 신규 프로그램 공모	방통위	‘20년~
	Ⅲ. 방방곡곡 찾아가는 미디어교육 강화	1. 소외지역 · 계층 방문교육	· 미디어나눔버스 운영 확대 · 영상문화 확산	방통위	‘21년~
		2. 생활 속 디지털 미디어 제작 · 활용 교육	· 공시실에 찾아가는 서비스 제공	방통위	‘21년~
		3. 위탁 장비 지원 확대	· 촬영 · 편집 장비 위탁 운영	방통위	‘21년~

미디어 정보 판별 역량 강화	I. 허위정보 판별 교육 강화	1. 팩트체크 시민교육 확대	· 팩트체크 기본교육 · 팩트체크 심화교육	방통위 문제부	‘20년~ 계속
		2. 전문 팩트체커 육성 및 역량 강화	· 팩트체커 양성 교육 · 팩트체크 역량 강화교육	방통위 문제부	‘20년~ 계속
		3. 팩트체크 오픈 플랫폼 구축	· 국민 참여형 플랫폼 구축	방통위	‘20년~
	II. 미디어 기술· 텍스트 이해 교육 확대	1. 알고리즘 원리 이해교육 실시	· 인터랙티브서비스 알고리즘 · 뉴스 알고리즘	방통위 문제부	‘20년~ ‘21년~
		2. 미디어 텍스트 비평교육 확대	· 미디어비평 활동 지원 · 영상 콘텐츠 이용 교육	방통위 문제부	‘20년~ 계속
	III. 팩트체크 교육콘텐츠 제작·보급	1. 참여형 팩트체크 교육콘텐츠 보급	· 정보 분별력 강화 · 교육콘텐츠 다양화	방통위 문제부 교육부	‘21년~ ‘20년~ ‘20년~
		2. 팩트체크 인식 제고	· 국민 참여형 캠페인 · 방송광고·동영상 홍보 · 창작자 인식 확대	방통위 문제부 과기정통부	‘20년~ 계속 ‘20.11.~
배려참여의 디지털 시민성 확산	I. 비대면사회 디지털 윤리교육 강화	1. 디지털 시민성 형성을 위한 디지털 윤리교육	· 디지털 시민교육 · 사이버 폭력 예방 교육 · 미디어 프로젝트 학습 · 올바른 미디어 기기 이용 습관화 · 신기술 대응 교육프로그램 제공	방통위 문제부 교육부 과기정통부	‘20년~ ‘20년~ ‘20.4.~ 계속
		2. 디지털시민성 국민 인식 제고	· 사회 인식 제고	방통위	‘20년~
	II. 지역 공동체미디어 지원 확대	1. 지역공동체 미디어 참여 지원	· 공동체 미디어 지원 · 공동체 라디오 활성화 · 시민 미디어 참여 지원	방·크통위 문제부 행안부	‘20년~ 계속 ‘20.11.~
		2. 지역공동체 네트워크 강화	· 지역기관 파트너십 강화 · 미디어동아리 네트워크 지원	방통위 문제부	‘20년~ ‘20년~
	III. 일상생활 속 디지털 시민의식 제고	1. 1인 미디어 제작자 인식 개선	· 1인 미디어 제작 가이드라인 · 1인 미디어 창작자를 위한 저작권 안내	방통위 문제부	‘20년~ ‘20년~
		2. 국민 참여 행사를 통한 디지털 시민의식 제고	· 국민 참여 행사 개최 · 국제 컨퍼런스 개최	방통위 문제부 교육부 과기정통부 행안부	‘20년~ 계속 ‘20년~ ‘20.11.~

코로나 이후, '미래교육 10대 정책과제 시안' 발표

교육부

원문 바로가기

주요 내용

교육부(부총리 겸 교육부장관 유은혜)는 10월 5일(월)에 열린 제2회 기자간담회에서 '코로나 이후, 미래교육 전환을 위한 10대 정책과제 시안' 발표 (10.5.)

세부 내용

- (추진 배경)

- 교육부는 4차 산업혁명 등 교육환경 변화와 코로나19 대응 과정에서 일어나고 있는 교육 현장의 변화를 미래교육으로 도약하기 위한 '디딤돌'로 삼아야 한다는 인식을 갖음
- 미래교육위원회('19.2월~), 원격교육 정책자문단('20.4월~), '포스트 코로나 교육 대 전환을 위한 대화'*('20.6~8월) 등 광범위한 소통과 대화 실시

* 정책 분야별 현장과의 열린 대화 9회, 권역별 지역 포럼 4회 등

- 교육부는 소통 · 대화 과정에서 교육 현장의 요구가 많고 시급성을 요구하는 정책*들을 분야별로 우선 발표

* 「교육 안전망 강화 방안(8.11.)」, 「디지털 기반 고등교육 혁신 지원방안(9.9.)」, 「디지털 시대의 열린 평생교육 · 훈련 혁신방안(9.23.)」 등

- (추진 방향)

- 「미래교육 10대 정책과제(안)」은 최근 발표한 정책들을 포함하여 향후 추진할 교육정책의 방향과 과제를 체계화함
- 교육부는 「미래교육 10대 정책과제(안)」에 대해 연말까지 교원, 학생, 학부모 등 교육 당사자들과 전문가들의 의견을 수렴하여, 정책과제 간의 정합성과 완성도를 높이는 등 계속 보완해 갈 예정

< 미래교육 전환을 위한 정책 방향 >

비전	코로나 이후 시대 미래교육 전환		
↑			
목표	미래교육 체제 준비를 위한 “디딤돌”과제 구체화		
↑			
전략 및 과제	(유·초·중등교육) 국가 책무성 및 현장 자율성 강화	(고등·평생교육) 공유와 협력을 통한 혁신 지원	
	① 미래형 교육과정 개편 ② 새로운 교원제도 마련 ③ 학생 중심 미래형 학교 조성 ④ 성장 지원 교육 안전망 구축	⑤ 협업·공유를 통한 대학·지역의 성장 ⑥ 미래사회 핵심 인재 양성 ⑦ 고등 직업교육 내실화 ⑧ 전 국민, 전 생애 학습권 보장	
	↑		
	(기반구축) 미래 변화에 선제적 대응		
	⑨ 디지털 전환 교육 기반 마련	+	⑩ 협력적 교육 거버넌스 구축
↑			
핵심 가치	지속성 + 포용성 + 자율성 + 안전과 건강		

◎ 미래교육 전환 10대 정책과제(안)

- (정책과제) 유·초·중등교육의 국가의 책무성과 현장의 자율성 강화
- (추진전략)

정책과제	추진 방향	주요 내용
[과제 1] 미래형 교육과정마련	· 교원·학생중심 제도 개선	- (2022 개정 교육과정) 분권, 자율, 다양성, 공공성 강화 - (교과학점제) 학사제도 개선, 공간조정 등 준비 철저 - (중등 직업교육) 실습환경 개선, 사회진출 기회 확대 등 - (교과서) 온라인 교과서 등 만들어 가는 교과서 체계
[과제 2] 새로운 교원제도 논의 추진	· 교원제도 혁신	- 새로운 교원 양성체제 개편 논의 추진 - 미래 수요에 대응한 적정규모 교원 수급 추진 - 학교 변화를 교원이 주도할 수 있도록 교원정책 혁신
[과제 3] 학생이 주인이 되는 미래형 학교 조성	· 미래형 학교 구현	- 민주적 학교 모델 구현 - 미래형 혁신학교, 그린 스마트 미래학교 - 안전하고 건강한 교육환경 조성
[과제 4] 학생 성장을 지원하는 교육안전망 구축	· 교육안전망 강화	- 교육적 배려 필요 학생 지원(교육복지) - 국·공립 유치원 확대 및 서비스 질 개선 - 학습격차 해소 및 기초학력 책임 보장
[과제 5] 협업·공유를 통한 대학·지역의 성장 지원	· 대학과 지역의 공유 성장 촉진	- 규제혁신 및 대학 운영 자율성 확대 - 공유·성장형 지역 고등교육 생태계 조성 - 국립대학을 지역 발전 거점으로 육성
[과제 6] 미래사회 핵심 인재 양성 지원	· 디지털 시대 인재 양성	- 산업 수요를 반영한 실무인재 양성 - 학문 발전을 견인하는 석·박사급 고급인재 양성 - 디지털 가상캠퍼스를 통한 신기술 혁신 인재 양성
[과제 7] 고등 직업교육의 내실화	· 미래 역량을 기르는 고등 직업교육	- 대학생 진로 및 취업 지원 확대 - 재직자의 후학습 지원 강화 - 대학의 산업맞춤형 인력 양성 내실화

<p>[과제 8] 전 국민의 전 생애 학습권 보장</p>	<p>· 보편적 평생교육</p>	<p>-대학의 평생교육 기능 강화 -「평생학습-직업훈련」, 「일-학습-삶」의 연계 강화 -초고령사회 대비 은퇴·노년층 교육 제도화 추진</p>
<p>[과제 9] 디지털 전환에 대응한 교육 기반 마련</p>	<p>· 디지털 환경조성</p>	<p>- (유·초·중등) K-에듀 통합 플랫폼 구축 - (고등·평생) K-MOOC 고도화, (가칭)평생배움터 - (콘텐츠) 개방형 유통 → 안전한 활용 → 질 관리 강화</p>
	<p>· 교육목적의 효과적 활용</p>	<p>- (학습 지원) 디지털 역량 + 학교의 디지털 혁신 → 빅데이터 기반 개별 맞춤형 학습 지원 - (행정 과학화) 빅데이터 및 지능형 통계 기반 교육행정</p>
<p>[과제 10] 미래형 교육 협력 거버넌스 개편</p>	<p>· 국가교육위원회 협력 + 교육자치 내실화</p>	<p>- (국가교육위원회) 사회적 합의 기반 중장기 정책 수립 - (교육자치) 법령 정비를 통해 교육자치 착근 - (교육부) 유연하고 효율적인 미래형 조직 전환</p>
	<p>· 학교-지원청-지자체 간 협력 강화</p>	<p>- (단기) 교육자치협력지구 등 협업 강화 - (장기) 교육지원청 현장성 및 독립성 강화</p>
	<p>· 범부처 협업</p>	<p>- 사회부총리 총괄·조정 기능 강화</p>

디지털 배움터에서 비대면으로 가족과 함께 명절 보내는 법 안내

과학기술정보통신부 · 한국지능정보사회진흥원

원문 바로가기 ⑩

주요 내용

과학기술정보통신부(장관 최기영, 이하 과기정통부)와 한국정보화진흥원*(원장 문용식, 이하 NIA)은 코로나19로 인해 고향을 찾기 어려운 국민을 위해 디지털 배움터 운영 (9.22.)

* 현)한국지능정보사회진흥원 - 기관 명칭 변경

세부 내용

- (추진 개요)

- 디지털 배움터란, 코로나19로 인해 일상생활이 전면 디지털화되면서 디지털 활용에 어려움을 겪는 국민이 늘어나자 원하는 국민은 누구든지 쉽게 찾아와 디지털을 배울 수 있도록 하는 디지털 역량 교육 사업 (3차 추경 일환)
- 전국에 있는 주민센터나 도서관, 복지관 등 집 근처 생활 SOC를 활용하여 디지털 배움터를 운영하며, 올 9월부터 첫 교육 시작
- 디지털 교육뿐만 아니라 일상적인 디지털 활용에 어려움을 느낄 때 언제든지 찾아와 도움을 받을 수 있도록 센터마다 강사 2명과 서포터즈 2명을 배치하여 운영

- (추진 계획)

- 디지털 배움터에 교육을 신청하는 국민을 대상으로 비대면으로 가족들 간 안부를 나누는 등 안전하게 '온(溫)-택트 추석 명절'을 보낼 수 있는 다자간 영상통화, 국내외 다양한 비대면 화상회의 프로그램 사용법 등을 안내할 예정

* 디지털 배움터 홈페이지(www.디지털배움터.kr)와 콜센터(1800-0096(공공교육))를 통해 비대면 화상회의 솔루션 사용법 안내

- 디지털을 통한 따뜻한 명절 보내기를 주제로 하는 교육은 대전 유성구노인복지관에서 진행되는 ‘어르신, 디지털에 반하다!’ 교육 프로그램(9.21~9.25)을 통해서도 만나볼 수 있음
- 대부분의 비대면 화상회의 프로그램을 디지털 활용이 익숙하지 않은 고령층도 링크 하나로 손쉽게 접속할 수 있도록 구성하여 이번 추석이 어르신들이 디지털을 친숙하게 접할 수 있는 계기가 될 수 있을 것으로 기대

◎ 「전 국민 디지털 역량 강화 교육」 사업 안내

- (사업 추진 배경 및 목적)

- (필요성) 코로나19로 무인·비대면 중심의 디지털 대전환이 가속화됨에 따라, 디지털 격차가 사회·경제적 격차로 확산될 우려
- (목적) ① 원하는 국민 누구나, ② 디지털 기본 역량부터 생활, 중급 교육까지, ③ 집 근처에서 편하게 받을 수 있는 디지털 역량 교육 제공

- (세부 내용)

- ① (디지털 배움터 운영) 주민센터, 도서관 등 생활SOC를 활용한 ‘디지털 배움터’를 연간 1,000개소 운영하여 수준별 맞춤형 디지털 종합 교육
 - 센터 내 디지털 강사 2인과 서포터즈 2인을 배치하고, 디지털 헬프데스크를 마련하여 디지털 교육 및 실시간 디지털 문제 해결을 지원
- ② (디지털 역량 교육) 디지털 역량 측정→수준별 맞춤형 교육→온·오프라인 자기주도학습·직업 훈련 연계를 위한 디지털 코디네이팅 등 통합 제공
 - 개인별 디지털 역량 수준을 진단하여 필요한 교육 프로그램을 맞춤형으로 제공하기 위해 ‘(가칭) 디지털 역량 수준 척도’ 개발
 - 스마트폰, 태블릿 등의 기초 활용법부터 가차표 예매, 모바일 금융 등 모바일·실생활 중심 활용 생활교육, 중급 교육 등 다양한 교육 제공

- (기대 효과)

- 실생활 활용 중심 교육, 취업 연계 교육 등 디지털 이용환경 변화와 기술발전을 고려한 교육을 통해 전 국민 디지털 역량 강화

제5회 국제예술교육실천가대회 (International Teaching Artist Conference, ITAC) 개최

문화체육관광부 · 한국문화예술 교육진흥원

원문 바로가기 ①

주요 내용

문화체육관광부(장관 박양우, 이하 문체부)는 국제예술교육실천가대회*(International Teaching Artist Conference, ITAC) 국제운영위원회, 한국문화예술교육진흥원(원장 이규석, 이하 교육진흥원)과 함께 9월 14일(월)부터 17일(목)까지 '제5회 국제예술교육실천가대회(ITAC5)'개최 (9. 14.)

* 2012년 노르웨이 오슬로에서 첫 개최, 다양한 분야에서 활동하는 전 세계 예술가, 예술교육가들이 모여 예술교육의 가치와 역할, 가능성, 실천 방향 등을 함께 모색하는 국제교류의 장. 호주, 스코틀랜드, 뉴욕 등 세계 도시를 순회하며 격년으로 열리고 있음

* 전 세계 예술가와 예술교육가들이 '사회참여적 실천으로서의 예술(예술교육)'의 가치와 역할, 가능성, 실천방향을 모색하고 공동의 이슈를 함께 탐색해 나가는 국제교류의 장 ('12년 노르웨이, '14년 호주, '16년 영국, '18년 미국, '20년 한국(아시아 최초))

세부 내용

- (행사 개요)

- (기간/장소) '20. 9. 14.(월) ~ 17.(목), 4일간/ 온라인 장(itac5.org)
- (주 제) “예술은 어떻게 세상의 눈을 바꾸어 가는가: 예술가와 예술교육가의 사회 속 실천과 도전”(Boundaries into New Pathways: Enacting the power of arts and arts education)
- (주최/주관) 문화체육관광부, ITAC 운영위원회/ 한국문화예술교육진흥원
- (주요내용) 국제디지털콘퍼런스, 공동연수, 토론, 전시, 소규모 모임 등
- (참가규모) 20여 개국, 1,000여 명(유료등록자 350여명, 무료등록자 700여명)

- (행사 일정) * 전 세계 24시간 생중계 서비스 제공

구분	9.14(월)	9.15(화)	9.16(수)	9.17(목)
	사전행사/개막식	1일차	2일차	3일차
주요 프로 그램	1) 사전 콘퍼런스 행사 *ITAC 소개, 소그룹별 ITAC5 주제 탐색 활동 2) 개막식 *서울-전 세계 참여자 실시간 원격 행사 중계, 기초 발제, 개막 공연 등	1) 주제별 기초발제: 언러닝으로 이끄는 예술, 예술교육가의 언러닝 2) 동시대발 발제, 공동연수 3) 기획 공동연수	1) 주제별 기초발제: 고유성과 보편성 2) 동시대발 발제, 공동연수 3) 기획 공동연수	1) 주제별 기초발제: 포용과 화해 그리고 공존 2) 동시대발 발제, 공동연수 3) 기획 공동연수 4) 폐막식 *서울-퀵백(2022 ITAC6) 인계
상시	공동 예술작업(아트 프로젝트), 지역별·주제별 교류의 장, 조별 모임의 장, 온라인 자료실 등 운영			

<2020 대한민국 미래예술교육 혁신 토론회> 개최

국회 · 교육부

원문 바로가기 ②

주요 내용

소병훈 · 강득구 · 김철민 · 박찬대 · 윤영덕 국회의원은 교육부와 함께 <2020 대한민국 미래 예술교육 혁신 토론회> * 개최 (11.18.) * 2020.11.18.(수), 14:00, 국회의원회관 제8 간담회의실에서 진행

세부 내용

- (추진 배경)

- 팬데믹으로 학교 내 교육이 중단되거나 축소된 예술교육이 나아갈 방향과 현재의 문제점을 국회에서 전문가들이 함께 진단하고, 현장에서 꼭 필요한 정책과 대안이 무엇인지 모색하기 위해 마련

- (포럼 내용)

- 1부에서는 백령 교수(경희대 경영대학원 문화예술경영학과)는 교육 공간의 확장으로 학교와 사회의 생애주기적 접근이 결합해야 하며, 예술교육을 위한 협력체계를 구성하여 환경 조성의 필요성을 설명함
- 2부에서 김종휘 대표이사(서울문화재단)는 예술과 인간에 관한 질문의 진화가 필요한 시점으로 문화생산보다 소비 주체로 전락한 인간의 문화 주체성과 문화공동체에 관한 질문이 제기되는 시대임을 강조함

구분	세부 내용	
세션 1	-미래사회의 변화와 예술교육의 방향	- 백령(경희대 경영대학원 문화예술경영학과 교수)
	- 교육 현장에서 필요한 미래예술교육	- 심금순(서울한산초등학교 교장)
세션 2	- 미래를 대하는 서울문화재단의 예술교육	- 김종휘(서울문화재단 대표이사)
	- 서울시교육청의 미래형 융합예술교육 모델 MAC	- 변승욱(국민대 예술융합교육연구소장/교수)
세션 3	- 토론 · 좌장: 백령(경희대 경영대학원 문화예술경영학과 교수)	- 구자희(서울시 남부교육지원청 초등교육지원과장), 이인혁(서울시립대 교수), 정순자(서울염리초등학교 교장), 최운정(교육부 체육예술교육지원팀장), 최재광(서울시교육청 글로벌문화·언어체험교육원 분원장)

코로나-19가 문화예술 분야에 미친 영향과 향후 과제

한국문화관광연구원

원문 바로가기

주요 내용

코로나-19가 문화예술 분야에 미친 피해와 영향을 살펴보고, 향후 과제를 모색하는 보고서 발간 (7.9.)

세부 내용

- (코로나-19 피해조사 결과)

- 한국예술문화단체총연합회가 산하 회원협회 및 연합회, 지회를 대상으로 3월에 수행한 조사 결과에 따르면 코로나-19로 취소·연기된 문화예술행사는 2,511건이며, 피해 금액은 약 523억 원에 이르는 것으로 나타남
- 문화체육관광부가 예술활동증명완료자를 대상으로 4월에 조사한 결과에 따르면 코로나-19로 예술 활동이 취소·연기된 예술인은 87.4%이며, 일방적 계약해지(40.5%), 계약 기간 축소(20%), 임금 미지급(14%), 기타(25.5%, 계약연장 거절 등) 등의 고용피해가 발생하고 있는 것으로 나타남

- (통계데이터를 활용한 예술 분야 매출 피해 추정)

- 각 년도 문예연감의 월별/분기별 예술활동 현황 자료와 문화예술 분야 신용카드 지출액 자료를 활용하여, 2020년 1월~6월까지 코로나-19로 인해 취소된 공연·전시 건수와 공연예술통합전산망과 미술시장실태조사의 데이터를 활용하여 공연 및 전시의 건당 평균 매출액을 산출하고, 코로나-19로 인해 취소된 공연·전시 건수를 활용하여 피해 금액 추정
- 2020년 상반기 코로나-19 확산으로 공연예술 분야는 823억 원, 시각예술 분야는 666억 원으로 공연 및 시각예술 분야에서 총 1,489억 원의 매출액 피해가 발생한 것으로 추정

- (통계데이터를 활용한 예술 분야 고용피해 추정)

- 2019년 공연예술실태조사와 미술시장실태조사, 서비스업 조사의 연간 총지출, 인건비 비율 데이터를 활용하여 연간 인건비를 구하고, 2020년 사업체 노동력 조사의 '창작, 예

술 및 여가 관련 서비스업'의 전년 동월 대비 고용감소율 데이터를 활용하여 코로나-19로 인한 고용피해 추정

- 2020년 1월~6월 동안 공연예술 분야 305억 원, 시각예술 분야 34억 원으로 약 339억 원의 고용피해(인건비 감소)가 발생한 것으로 추정
- 예술인들의 경우 사업체에 고용되기보다는 프로젝트 단위 계약을 통한 프리랜서의 비율이 높다는 점에서 이들에 대한 고용피해를 추가적으로 살펴볼 필요가 있음. 예술활동증명을 완료한 예술인을 기준으로 할 때, 프리랜서 예술인의 고용피해는 244억 원, 예술인실태 조사 모집단을 기준으로 할 경우 프리랜서 예술인의 고용피해는 572억 원으로 추정

- (코로나-19 영향)

① 랜선 공연·전시 및 홈 루덴스(HomeLudens) 문화 확산

- 비대면 콘텐츠는 시간적·공간적·경제적 한계를 극복하고 무대와 관객 간의 거리를 축소하여 생생한 관람을 가능케 하며, 유통 플랫폼의 확장을 통해 새로운 관객기반을 형성하여 새로운 수익 모델을 창출할 수 있을 것으로 기대함
- 코로나 19를 계기로 향후 비대면 콘텐츠의 제작과 유통이 확대되었지만, 예술적 경험을 특별하게 만드는 것은 바로 '현장성'과 '유일성'이라는 점에서 비대면 콘텐츠는 기존 오프라인 예술의 대체재가 아닌 '또 하나의 보완재'임

② 위로와 희망, 연대와 회복을 위한 문화예술의 역할 재조명

- 문화예술이 가지는 가치는 동서고금을 통해 지속적으로 인정되어왔으나, 코로나-19라는 위기가 '예술이 가지는 위로와 공감, 치유, 연대와 성찰의 힘'을 다시 한번 일깨우는 계기가 됨

- (향후 과제)

- 문화예술계 종사자들이 활동할 수 있는 기회와 장을 제공하고 인건비·활동비의 우선적 지급을 통해 긴 어둠의 시대를 버틸 수 있도록 하는 지원이 필요함
- 철저한 방역 조치 하에 공연과 전시, 축제 등 다양한 문화예술 프로그램들을 재개해야 함
- 코로나-19 같은 위기상황에 대비하여 장기적인 위기관리 대응 체계를 구축하기 위한 노력이 필요함

2020

문화예술교육 이슈분석

발 행 인 이규석
발 행 일 2020. 12. 23
발 행 처 한국문화예술교육진흥원
기 획 · 관 리 한국문화예술교육진흥원 지식정보R&D센터
운영·디자인제작 (주)시소랩

홈페이지 www.arte.or.kr

문의 02-6209-5900

등록번호 KACES-2040-R008



저작권은 한국문화예술교육진흥원에 있습니다.

공공누리에 따라 이용자는 출처를 표시하면 무료로 자유롭게 이용할 수 있습니다.

다만, 공공저작물을 상업적 목적으로 이용하거나 2차적 저작물 작성 등 변형하여 이용하는 것은 금지합니다.




 한국문화예술교육진흥원
 KOREA ARTS & CULTURE EDUCATION SERVICE

