
2020 학교 융복합 문화예술교육
온라인 기초 연수 프로그램 개발 연구
- 학교 융복합 문화예술교육 : 함께하는 첫걸음

2020

학교 융복합 문화예술교육

온라인 기초 연수 프로그램 연구 개발

- 학교 융복합 문화예술교육 : 함께하는 첫걸음

발행인

이규석

발행일

2020.12.

발행처

한국문화예술교육진흥원

기획

교육기반본부장 김자현

교육연수센터 팀장 임선영

교육연수센터 주임 장효선

등록

KACES-2030-R001

ISBN

978-89-6748-375-3 93370

문의

Tel. (02)6209-5965

Fax. (02)6209-5999

E-mail. hyosun90@arte.or.kr

www.arte.or.kr

©본 보고서의 내용을 인용할 때에는 반드시 출처를 명기하여
주시기 바랍니다.

본 보고서의 저작권은 한국문화예술교육진흥원에 있습니다.



제출문

한국문화예술교육진흥원장 귀하

「2020 학교 융복합 문화예술교육 온라인 기초 연수 프로그램 연구 개발
- 학교 융복합 문화예술교육 : 함께하는 첫걸음」
보고서를 제출합니다.

연구진

연구책임자

전수환 한예중 융합예술센터 아트콜라이더랩 소장

공동연구자

손경환 한예중 융합예술센터 아트콜라이더랩 팀장

이다영 한예중 융합예술센터 아트콜라이더랩 연구원

임명연 한예중 융합예술센터 아트콜라이더랩 연구원

윤하나 한예중 융합예술센터 아트콜라이더랩 객원연구원

연구보조원

진영민 한국예술종합학교 미술원 디자인과 졸업

박성환 홍익대학교 미술대학원 회화과 졸업

보조원

권미진 한국예술종합학교 무용원 예술경영 재학

한국예술종합학교 산학협력단

본 연구의 내용은 한국문화예술교육진흥원의 의견과 일치하지 않을 수 있습니다.

목차

I. 서론	1
1. 연구 배경 및 목적	3
1.1. 연구 배경	3
1.2. 연구 목적	3
2. 연구 내용	4
2.1. 추진 체계	4
2.2. 연구 방법	5
2.3. 연구 방향	6
II. 프로그램 구성과 참고자료	9
1. <학교 융복합 문화예술교육 : 함께하는 첫걸음> 개요	11
2. 프로그램 구성과 연구자료	12
2.1. Part. 1 : 기술 변화와 새로운 요구(1차시)	13
2.1.1. 선행연구 분석 및 선행연구자 인터뷰	13
2.1.2. 예술강사의 융복합 문화예술교육에 대한 인식 조사	17
2.1.3. 관심기반 예술학습(Interested-Driven Art Education) 분석	19
2.1.4. 연수 프로그램 개발 전략 도출	22
2.2. Part 2. 융복합 문화예술교육 현황(2~4차시)	22
2.2.1. 아르떼 융복합 문화예술교육 현황	22
2.2.2. 융합인재교육(STEAM), 메이커 교육과 사례 비교 분석	31
2.2.3. 스마트 기기 활용 문화예술교육 사례 분석	34
2.3. Part 3. 변화하는 예술강사(5~7차시)	37
2.3.1. 데이터 미학과 인공지능 참여 예술강사 인터뷰	38
2.3.2. 융복합 문화예술교육 전문가 인터뷰	39
2.3.3. 기술발전에 따른 예술의 변화 사례 연구	41

2.3.4. 기술 활용 예술강사의 정의와 참고자료 조사	45
2.4. Part 4. 학교 융복합 문화예술교육의 발전(8~9차시)	48
2.4.1. 학교 융복합 문화예술교육 시범사업 개요	48
2.4.2. 학교 융복합 문화예술교육 시범사업 참여 예술강사 인터뷰	50
2.4.3. 학교 융복합 문화예술교육 시범사업 기획/운영자 인터뷰	51
2.5. Part 5. 함께 나갈 다음 걸음(10차시)	52
Ⅲ. 차시별 커리큘럼 구성	55
1. 1차시. 디지털 시대, 문화예술교육의 새로운 기회	57
2. 2차시. 아르떼 융복합 문화예술교육 현황 : 다양한 시도	59
3. 3차시. 융복합 문화예술교육 선행사례 I : 미디어 활용과 놀이	61
4. 4차시. 융복합 문화예술교육 선행사례 II : 성찰과 사회문제 해결	63
5. 5차시. 예술강사의 기술수용노력	65
6. 6차시. 예술가의 주도적 변화사례	66
7. 7차시. 기술 활용 예술강사의 탄생	68
8. 8차시. 2020년도 학교 융복합 문화예술교육 시범사업 소개	70
9. 9차시. 학교 융복합 문화예술교육 발전방향	72
10. 10차시. 공진하는 학교 융복합 문화예술교육 생태계 제안	74
Ⅳ. 결론	77
1. 연구 요약	79
2. 기대 효과	80
3. 제언	80
참고문헌	83
참고문헌	85
인터뷰이 및 자문가	88

부록	91
1. 기술 활용 관련 참고 사이트	93
2. 인터뷰 관련 자료	97
2.1. 선행연구자 인터뷰	95
2.2. 아르떼 예술강사 인터뷰	100
2.3. 데이터 미학과 인공지능 참여 예술강사 인터뷰	103
2.4. 융복합 문화예술교육 전문가 인터뷰	104
2.5. 기술 활용 예술강사 인터뷰	106
2.6. 학교 융복합 문화예술교육 시범 사업 참여 예술강사 인터뷰	107
2.7. 학교 융복합 문화예술교육 시범 사업 기획/운영자 인터뷰	108

표 목차

<표 I-1> 연구원 구성	4
<표 I-2> 연구 추진 단계	5
<표 I-3> 연구 방법	6
<표 I-4> 연구 방향 설정	6
<표 I-5> 학교 융복합 문화예술교육 온라인 기초 연수 프로그램 커리큘럼 구조	9
<표 II-1> <학교 융복합 문화예술교육 : 함께하는 첫걸음> 파트 구분	11
<표 II-2> 학교 융복합 문화예술교육을 위한 고려사항	16
<표 II-3> 아르떼 예술강사 인터뷰	18
<표 II-4> 21세기 관심기반 예술학습 실천 과제	21
<표 II-5> 융복합 문화예술교육 사례 및 유형 구분	24
<표 II-6> 융복합 문화예술교육 유형별 특징	26
<표 II-7> 2019년도 드림아트랩 4.0 교육 프로그램	28
<표 II-8> 융합인재교육, 메이커 교육, 융복합 문화예술교육 사례 비교 분석	32
<표 II-9> 스마트교육의 키워드 5가지	34
<표 II-10> 디스커버스 캠프 프로그램 구성	35
<표 II-11> 스마트 기기를 활용하는 융복합 문화예술교육의 가치	37
<표 II-12> 2018 ‘데이터미학과 인공지능’ 연수참여 예술강사 인터뷰	38
<표 II-13> 융복합 문화예술교육 전문가 인터뷰	40
<표 II-14> 기술-매체 발달에 따른 새로운 예술의 등장	42
<표 II-15> 예술가의 기술 수용 사례 조사	44
<표 II-16> 기술 활용 예술강사 인터뷰	47
<표 II-17> 학교 융복합 문화예술교육 시범운영 교육 프로그램 구성	49
<표 II-18> 학교 융복합 문화예술교육 시범운영 교육 프로그램 세부 구성	49
<표 II-19> 학교 융복합 문화예술교육 시범운영 참여 예술강사 인터뷰	50
<표 II-20> 학교 융복합 문화예술교육 시범운영 참여 기획/운영자 인터뷰	51

그림 목차

<그림 I-1> 연수 프로그램 구성 핵심 요소	7
<그림 II-1> <학교 융복합 문화예술교육 : 함께하는 첫걸음> 교육 구성	11
<그림 II-2> 교육 구성과 참고자료	12
<그림 II-3> 관심기반 예술학습 핵심 역량	20
<그림 II-4> 2015 개정 교육과정에서 추구하는 인간상	48

□ 연구 배경 및 목적

1. 연구 배경

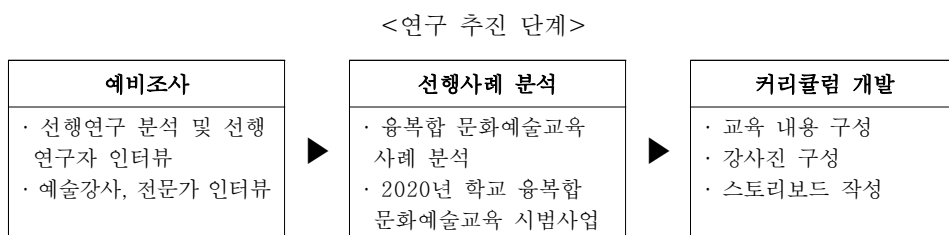
- 변화하는 시대의 인간 정체성-사회 전반의 문제를 성찰하기 위한 **문화예술교육 필요성 증가**
- 미래사회를 살아갈 디지털 네이티브인 아동·청소년들의 올바른 성장을 위한 **학교 융복합 문화예술교육 프로그램 개발 필요**
- 4차산업혁명 관련 기술 융합형 학교 문화예술교육 **인력의 수요 확대**
- 융복합 문화예술교육 인력 수요증가에 따른 예술강사 **역량 강화 및 경력개발 필요성 대두**

2. 연구 목적

- 예술강사들을 위한 학교 융복합 문화예술교육 기초 커리큘럼 개발 및 모델 제시
- 학교 융복합 문화예술교육 실행을 위한 아르떼 내외부의 다양한 실행사례 조사
- 시대 변화에 능동적으로 대응하는 예술강사의 기술 활용 사례와 변화 과정 조사
- 시대적 요구에 따른 융복합 문화예술교육의 학교 확산 도모

□ 연구 내용

1. 연구 방법



- 예비조사
 - ‘융복합 문화예술교육’ 관련 선행연구 조사 및 선행연구자 인터뷰를 통해 연구 및 교육 방향 설정

- 융복합 문화예술교육 전문가 인터뷰를 통해 연수 프로그램 내용 설정
- 예술강사의 융복합에 대한 인식과 기술 활용현황 조사를 반영한 연수 프로그램 난이도 설정

○ 선행사례 분석

- 학교 융복합 문화예술교육 프로그램의 기획-실행 역량 강화 제고를 위해 융복합 문화 예술교육의 주요 선행사례 분석
- 학교 융복합 문화예술교육 실천을 주도할 새로운 예술강사의 역할모델을 선행사례를 통해 제안하여 예술강사들을 위한 새로운 경력개발 방향 제안
- 학교 현장에서 융복합 문화예술교육 실천 사례로 ‘2020년도 학교 융복합 문화예술교육 시범운영’ 사업의 개발 및 실행과정 소개 및 분석

○ 커리큘럼 개발

- 선행연구를 토대로 사례 및 경험 공유 중심의 차시별 연수 콘텐츠 개발
- 이론 중심의 일방향 연수보다는 현장 사례를 공유하고 친근하고 쉽게 다가갈 수 있는 좌담, 인터뷰 형식으로 구성
- 전체 교과과정이 유기적으로 연계되고 매 차시 내용의 자막과 이미지와 영상이 시너지가 되도록 스토리보드 작성

2. 연수 체계

○ 연수 프로그램 구조

- ‘학교 융복합 문화예술교육’ 온라인 기초 연수 프로그램의 방향과 내용구성을 위해 고려할 주요 요소로 ‘예술강사(교육 주체)’ - ‘교육 현황(융복합 문화예술교육 프로그램)’ - ‘교육 현장(학교의 교사 및 학생)’으로 설정

○ 예술강사가 교육 현황과 환경을 이해하고 능동적 예술-기술 융합교육의 주체로서 변화할 수 있도록 커리큘럼 개발 진행

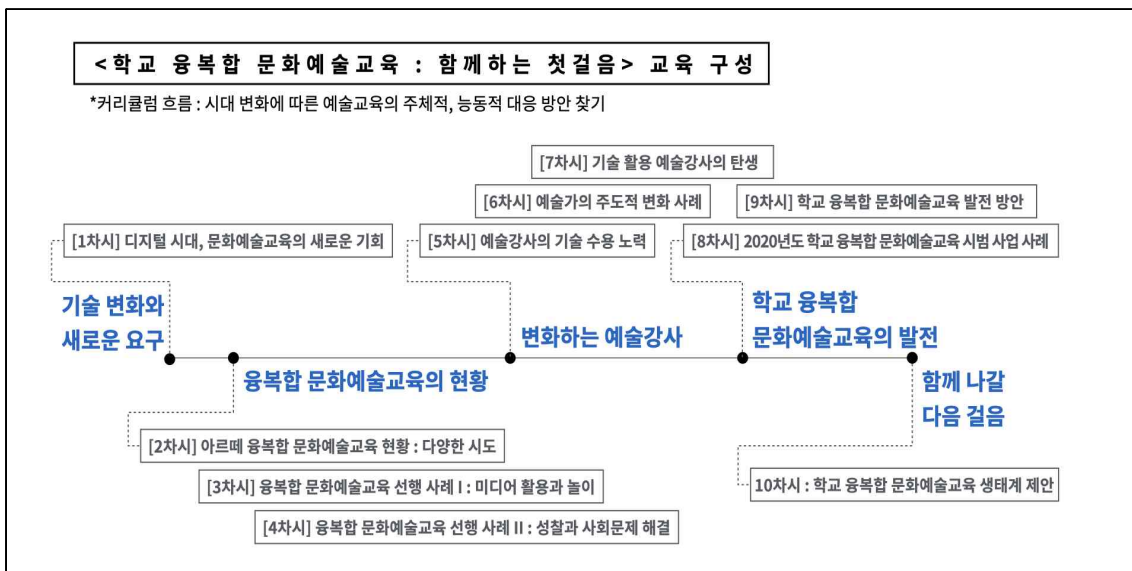
- 시대 변화에 따라 아르떼에서 주관한 기술 융복합 문화예술교육의 사업 흐름과 프로그램 모범사례를 소개하여 예술강사의 경력개발 및 동기부여를 제공
- 예술강사가 능동적으로 융복합 문화예술교육 실행의 주체로 변화할 수 있도록 구체적인 역할모델을 제시
- 융복합 문화예술교육이 학교에서 실행된 사례소개를 통해 함께 발전 방향을 모색

□ 프로그램 구성과 참고 자료

1. <학교 융복합 문화예술교육 : 함께하는 첫걸음> 개요

- (강의 개요) 융복합 문화예술교육의 수요를 인식하고 현장 중심 사례소개를 통해 예술강사의 주체적, 능동적 변화를 모색하고, 학교 융복합 문화예술교육 실현을 위한 교육 콘텐츠를 제공
- (강의 설명)
 - 기술환경 변화에 따른 학교 융복합 문화예술교육 확대 필요성 공유
 - 아르떼 내외부의 융복합 문화예술교육 선행사례 소개
 - 스스로 진화하는 예술가 / 예술강사의 융복합 문화예술교육 사례소개
 - 디지털 세대에 대응하기 위한 학교 융복합 문화예술교육 제안
- (교육 특징) 변화하는 시대에 문화예술교육의 새로운 수요를 소개하고, 예술강사의 주도적 역할을 제안하는 기초 교육과정

<학교 융복합 문화예술교육 : 함께하는 첫걸음> 교육 구성



2. <학교 융복합 문화예술교육 : 함께하는 첫걸음> 파트 구성

- (Part 1. 기술 변화와 새로운 요구, 1차시) 본 연수의 목적 및 특성을 소개하고 연수구성에 참고한 자료들과 차시별 내용을 안내함
- (Part 2. 융복합 문화예술교육 현황, 2~4차시) 융복합 문화예술교육을 위한 아르떼 사업현황과 아르떼 내외부의 융복합 문화예술교육 선행사례 소개를 통해, 예술과 기술 융복합교육의 유형과 특징 이해
- (Part 3. 변화하는 예술강사, 5~7차시) 융복합 문화예술교육을 성공적으로 실행한 예술강사들의 사례들을 공유하고 역할모델을 제시함으로써 연수를 수강하는 예술강사들의 자발적인 변화를 끌어낼 수 있는 동기부여 제공
- (Part 4. 학교 융복합 문화예술교육의 발전, 8~9차시) 융복합 예술교육을 학교에서 실행한 2020년도 시범운영 사례를 소개하고, 주요 시사점을 공유함으로써 향후 학교에서 융복합 문화예술교육에 참여하고자 하는 예술강사에게 도움을 제공
- (Part 5. 함께 나갈 다음 걸음, 10차시) 융복합 문화예술교육의 확산 가능성을 검토하고, 융복합 문화예술교육의 가치와 관련 생태계 육성 방안을 정리하며, 마지막으로 아르떼의 융복합 문화예술교육 향후 추진 계획 소개

3. <학교 융복합 문화예술교육 : 함께하는 첫걸음> 차시별 주요 내용 및 참고 자료

- 1차시 - 디지털 시대, 문화예술교육의 새로운 기회

<1차시 - 디지털 시대, 문화예술교육의 새로운 기회 내용과 참고자료>

차시	1	제목	디지털 시대, 문화예술교육의 새로운 기회
강사			전수환
키워드			#연수구성 #연수목표 #연수내용 #학교융복합문화예술교육
학습 목표			<ul style="list-style-type: none"> · 연수 프로그램의 구성 과정을 이해할 수 있다. · 참고한 교육과 인터뷰 내용을 알 수 있다. · 연수 커리큘럼의 전체 내용을 파악할 수 있다.
주요 내용			<ul style="list-style-type: none"> · 융복합 문화예술 교육은 기존 예술 강사들에게 생소하게 느껴질 수 있으나, 최근 기술을 활용한 예술교육 사례가 늘어나고 기술을 활용해 예술교육을 진행하는 강사들이 증가하는 추세다. 본 연수는 기술을 활용한 예술교육을 접하지 않은 예술강사들을 대상으로 하는 입문 수준의 연수로 융복합 문화예술교육 사례와 학교내 적용 사례를 공유하고 예술강사들의 이해와 관심을 제고하는 것을 목표로 한다.

○ 2차시 - 아르떼 융복합 문화예술교육 현황 : 다양한 시도

<2차시 - 아르떼 융복합 문화예술교육 현황 : 다양한 시도 내용과 참고자료>

차시	2	제목	아르떼 융복합 문화예술교육 현황 : 다양한 시도
강사	전수환, 김자현		
키워드	#한국문화예술교육진흥원 #아르떼 #기술 #융복합 #문화예술교육 #아동청소년 #지원사업 #확산 #학교 #비대면		
학습 목표	<ul style="list-style-type: none"> · 아르떼 융복합문화예술교육 사업의 추진 배경과 흐름을 이해할 수 있다. · 아르떼 융복합 문화예술교육의 다양한 사례를 파악할 수 있다. · 아르떼 융복합 문화예술교육의 확산을 위해 추진하는 사업과 사례를 파악할 수 있다. · 아르떼 융복합 문화예술교육의 비대면 시범사업 사례를 학습할 수 있다. 		
주요 내용	<ul style="list-style-type: none"> · 1차시에서 알아본 디지털 시대의 융복합 문화예술교육 기회에 대응하기 위해 한국문화예술교육진흥원이 추진한 융복합 문화예술교육 사례를 소개한다. 이를 통해 융복합 문화예술교육 추진 배경과 흐름을 이해하고, 최근 급격히 변화하는 시대에 대응하여 기술을 융합한 문화예술교육 사례를 바탕으로 문화예술교육의 변화의 흐름을 예상해볼 수 있다. 		

○ 3차시 - 융복합 문화예술교육 선행사례 I : 미디어 활용과 놀이

<3차시 - 융복합 문화예술교육 선행사례 I : 미디어 활용과 놀이 내용과 참고자료>

차시	3	제목	융복합 문화예술교육 선행사례 I : 미디어 활용과 놀이
강사	김주현, 손경환, 이성래		
키워드	#융복합문화예술교육 #선행사례 #스마트기기 #미디어활용 #실용적기술활용 #디지털세대 # 흥미기반 #놀이 #몰입		
학습목표	<ul style="list-style-type: none"> · 빠르게 변화하는 시대의 주체인 디지털 세대를 파악할 수 있다. · 아동 청소년 문화예술교육에 있어 디지털 세대의 흥미, 놀이에 기반한 미디어, 스마트 기기 활용을 파악할 수 있다. 		
주요 내용	<ul style="list-style-type: none"> · 3차시에서는 디지털 네이티브인 아동 청소년 대상의 미디어, 스마트 기기 활용을 통한 문화예술교육을 주제로 실제 미디어, 스마트 기기를 활용한 아동 청소년 문화예술교육 사례를 소개한다. 디지털 세대의 특징, 아동 청소년 교육에서의 현실적인 적용 방법과 주의할 점을 알아보고, 기존 문화예술교육의 확장으로써의 미디어와 스마트 기기 활용 사례를 파악한다. 		

○ 4차시 - 융복합 문화예술교육 선행사례 II : 성찰과 사회문제 해결

<4차시 - 융복합 문화예술교육 선행사례 II : 성찰과 사회문제 해결 내용과 참고자료>

차시	4	제목	융복합 문화예술교육 선행사례 II : 성찰과 사회문제 해결
----	---	----	----------------------------------

강사	신보슬, 허대찬, 손경환
키워드	#융복합문화예술교육 #기획 #교육목표 #방법 #스토리텔링 #몰입 #주제설정 #성찰 #사회문제해결
학습목표	<ul style="list-style-type: none"> · 융복합 문화예술교육 기획의 목적을 이해하고 방법을 파악할 수 있다. · 융복합 문화예술교육에 부합하는 교육 목표와 주제를 추출할 수 있다. · 융복합 문화예술교육을 통한 성찰과 사회문제 해결의 의미를 파악해 볼 수 있다.
주요 내용	· 4차시에서는 한국문화예술교육진흥원의 융복합 문화예술교육 사업에 참여했던 허대찬, 신보슬과 함께 창의예술랩과 드림아트랩 4.0 참여 사례를 바탕으로 좌담을 진행한다. 예술과 기술을 융합한 문화예술교육 프로그램 개발 사례를 통해 융복합 문화예술교육의 본질과 목표를 이해할 수 있다.

○ 5차시 - 예술강사의 기술 수용 노력

<5차시 - 예술강사의 기술 수용 노력 내용과 참고자료>

차시	5	제목	예술강사의 기술 수용 노력
강사	강원희, 윤하나, 조정아		
키워드	#관점의 변화 #예술강사 역량 #자기주도학습 #협업 #디지털 문해력 #체험형 교육		
학습목표	<ul style="list-style-type: none"> · 변화하는 시대에 대응하는 예술강사의 현황과 사례를 파악할 수 있다. · 스스로의 변화를 위해 필요한 역량을 제고할 수 있다. 		
주요 내용	<ul style="list-style-type: none"> · 한국문화예술교육진흥원은 지난 2018년 교육자를 대상으로 기술 융합 문화예술교육에 대한 관점과 태도를 형성하도록 마련된 '데이터 미학과 인공지능' 연수 프로그램을 진행하였다. 연수에 참여했던 조정아, 강원희 강사의 연수 참여 배경 및 참여 후의 변화를 알아보고, 변화를 위해 필요한 역량, 타 분야와의 협업 경험, 현장에서 활용 가능한 기술 사례, 융복합 문화예술교육에 있어 당부할 점을 소개한다. 예술강사의 변화 사례를 통해 융복합 교육 역량을 제고하고 교육 시 고려해야 할 점을 알아볼 수 있다. 		

○ 6차시 - 예술가의 주도적 변화 사례

<6차시 - 예술가의 주도적 변화 사례 내용과 참고자료>

차시	6	제목	예술가의 주도적 변화 사례
강사	박동준, 권하영(마방진), 윤하나		
키워드	#예술가 #예술강사 #호기심 #자기주도학습 #기술 매체탐색 #예술확장 #성찰		
학습목표	<ul style="list-style-type: none"> · 매체 변화와 예술의 관계, 그에 따른 예술가의 호기심을 파악할 수 있다. · 기술 자기주도학습을 통한 예술영역 확장을 이해하고 미디어를 활용한 예술교육을 공감할 수 있다. 		
주요 내용	<ul style="list-style-type: none"> · 이전 5차시에서 살펴본 2018년도 기술 융합형 문화예술교육 연수 '데이터 미학과 인공지능'에 참여한 예술강사를 통해 시대 변화와 현장의 수요에 반응하는 예술가의 변화 사례를 소개한다. 미디어 환경의 변화에 따라 내재적 공급증과 자기주도적 학습을 진행해 온 예술가의 기술 활용 사례를 통해 예술가이자 교육 매개자인 예술강사가 스스로 기술 활용 역량을 강화하는 방법을 모색할 수 있다. 		

○ 7차시 - 기술 활용 예술강사의 탄생

<7차시 - 기술 활용 예술강사의 탄생 내용과 참고자료>

차시	7	제목	기술 활용 예술강사의 탄생
강사	장혜진, 기매리, 윤하나		
키워드	#기술활용 #TechnologyEmpoweredTeachingArtist #TETA #예술강사 #교육현장 #역량강화 #능동적 #예술가 #연계형		
학습목표	<ul style="list-style-type: none"> · 기술 활용 예술강사의 의미를 파악할 수 있다. · 네트워킹과 기획이 포함된 연계형 기술 활용 예술강사의 의미를 파악할 수 있다. · 기술 활용 예술강사의 모습을 통해 앞으로 스스로의 기술 활용 예술교육 적용을 모색할 수 있다. 		
주요 내용	<ul style="list-style-type: none"> · 지난 6차시에서는 디지털세대를 교육하기 위해 기술수용 노력과 자기주도적 변화의 필요성을 인식한 예술강사를 알아보았다. 7차시에서는 기술을 활용하여 예술적 전문역량을 갖춘 예술가가 기술적 활용을 추가해 문화예술교육에 적극적으로 임하고 있는 장혜진, 기매리 두 예술 교육자를 소개하고 경계가 규정되지 않은 기술 활용 예술강사(TETA, Technology Empowered Teaching Artist)의 면모와 가능성을 살펴본다. 		

○ 8차시 - 학교 융복합 문화예술교육 시범사업 소개

<8차시 - 학교 융복합 문화예술교육 시범사업 소개 내용과 참고자료>

차시	8	제목	학교 융복합 문화예술교육 시범사업 소개
강사	박수잔, 이세승, 이다영		
키워드	#변화하는교사 #융복합형학교 #연구개발 #제도적지원 #문화예술교육 #예술강사 #협업		
학습목표	<ul style="list-style-type: none"> · 학교 융복합 문화예술교육 시범사업 운영의 취지를 파악할 수 있다. · 학교 융복합 문화예술교육 프로그램의 개발 및 실행 과정을 재고할 수 있다. · 시범사업 참여 강사의 경험을 이해하고, 스스로 학교에 적용할 방법을 모색할 수 있다. 		
주요 내용	<ul style="list-style-type: none"> · 8차시에서는 2020년도 학교 융복합 문화예술교육 시범운영 사례를 소개한다. 2015년 개정 교육과정으로 인문·사회·과학기술의 기초지식, 기술, 경험을 융합하여 창의적 사고 역량을 키우는 교육으로 패러다임이 변화하였다. 이에 따라 한국문화예술교육진흥원은 2020년도 학교 융복합 문화예술교육 모델 연구와 시범운영 사업을 진행했다. 이번 시범사업에 참여해 융복합 문화예술교육을 처음 시도한 박수잔, 이세승 예술강사 두 명의 경험담을 통해 시범운영의 의미, 교육프로그램의 개발과 적용과정, 학교 융복합 문화예술교육에서의 중요한 지점을 파악하고 예술강사 스스로 적용 방안을 마련할 수 있다. 		

○ 9차시 - 학교 융복합 문화예술교육 발전 방향

<9차시 - 학교 융복합 문화예술교육 발전 방향 내용과 참고자료>

차시	9	제목	학교 융복합 문화예술교육 발전 방향
강사	전수환, 이다영		
키워드	#학교융복합문화예술교육 #재맥락화 #학교매칭 #경력전환		
학습목표	<ul style="list-style-type: none"> · 학교 융복합 문화예술교육 재맥락화의 필요성을 이해할 수 있다. · 학교 매칭과 재맥락화 과정을 파악할 수 있다. · 예술가에서 교육자로서의 경력 전환을 모색할 수 있다. 		
주요 내용	<ul style="list-style-type: none"> · 지난 8차시에서는 <우리 연결맺기>, <사회 공감하기>를 진행한 두 예술강사와 학교 융복합 문화예술교육 프로그램 개발 과정과 예술강사 본인의 예술 세계, 그리고 교육 활동을 연계하는 방법에 대해 살펴보았다. 9차시에서는 학교 안의 융복합문화예술교육을 진행하는 동안 이 프로젝트를 총괄한 아트콜라이더랩의 이다영 연구원의 사업을 추진 경험담을 통해 융복합 문화예술교육 프로그램의 제안점을 도출한다. 		

○ 10차시 - 공진하는 학교 융복합 문화예술교육 생태계 제안

<10차시 - 공진하는 학교 융복합 문화예술교육 생태계 제안 내용과 참고자료>

차시	10	제목	공진하는 학교 융복합 문화예술교육 생태계 제안
강사	전수환, 손경환, 김자현		
키워드	#융복합 문화예술교육 확산 #문화 민주주의 #한국문화예술교육 #비전 #비대면 #새로운 교육환경		
학습목표	<ul style="list-style-type: none"> · 융복합 문화예술교육의 확산 가능성을 파악할 수 있다. · 문화 민주주의 실현을 위한 융복합 문화예술교육을 설명할 수 있다. · 아르떼의 한국문화예술교육 비전을 나열할 수 있다. 		
주요 내용	<ul style="list-style-type: none"> · 마지막 10차시에는 이번 연수를 정리하면서 앞으로의 융복합 문화예술교육의 확산가능성과 TETA들 간의 지식 네트워크를 강화하는 방안에 대해 소개한다. 		

□ 연구 결과

1. 기대 효과

- 시대적 요구에 부응하는 융복합 문화예술교육의 선행사례들을 소개함으로써 관련 분야에 관심이 있는 예술강사를 위한 입문 학습의 기회를 제공
- ‘기술 활용 예술강사’라는 예술강사의 새로운 정체성을 제시하고, 예술강사의 능동적 경력

개발의 계기를 제공

- ‘학교 융복합 문화예술교육’ 시범운영 사례소개 및 발전 방향 소개를 통해 예술강사가 향후 관련 지원사업을 준비할 수 있도록 함

2. 제언

- 예술강사의 지속적인 융복합 문화예술교육 관련 역량 강화를 위해서는 예술강사의 주도하는 기술 융합형 문화예술교육 연구개발 지원사업 확대 필요
- 4차 산업혁명에 대비하고 융복합 문화예술교육을 발전시키기 위해서는 이번 기초 과정 이후에 더욱 복합적인 심화 단계의 후속 연수교육 과정 개발 필요
- ‘학교 융복합 문화예술교육’의 발전을 위한 예술강사 및 교사 및 학교와의 협력 체계 및 학교 융복합 문화예술교육 지원 방안 마련 필요

I. 서론

1. 연구 배경 및 목적

2. 연구 내용

I. 서론

1. 연구 배경 및 목적

1.1 연구 배경

- **(시대-교육 패러다임의 변화)** 4차 산업혁명의 도래로 빠르게 변화하는 시대를 살아갈 디지털 네이티브인 아동·청소년이 건강한 자아발견 및 관계형성, 사회 전반에 대한 문제의식, 창의적 문제해결 능력을 함양하도록 돕는 융복합 문화예술교육의 필요성이 증가하고 있음. 이와 함께 많은 예술강사가 교육 현장인 학교에서 융복합 문화예술교육을 실천할 기회도 늘어날 전망이다. 특히 4차 산업혁명 관련 기술 융합형 학교 문화예술교육의 수요가 점점 늘어남에 따라 기존 장르 기반 예술강사가 주도적으로 예술교육에 기술을 활용할 수 있는 역량개발 기회를 제공하는 것이 필요함.
- **(기초 연수프로그램 필요)** 동시대 오픈소스, 공유문화의 확산, 저렴한 마이크로컨트롤러의 보급으로 인해 문화예술교육 현장에서 예술과 기술 융합형 문화예술교육의 기회가 증가함. 따라서 이를 실천할 수 있는 예술강사의 수요도 함께 증가하고 있지만, 예술강사의 기술 활용역량 학습이 쉽게 이루어지지 않아 수요에 대응하지 못하는 상황임. 또한, 기존 예술강사 대상 융복합 문화예술교육 프로그램들은 코딩교육 등에 초점을 두고 있어 장르 기반의 기존 예술강사에게는 적절하지 못함. 이에 따라 융복합 문화예술교육 교육 인력 확산을 위해 여덟 개의 다양한 장르(국악, 연극, 영화, 무용, 만화애니메이션, 공예, 사진, 디자인) 기반 예술강사의 융복합 문화예술교육들의 현재 기술 활용역량을 고려한 기초적인 연수가 우선 필요함. 이러한 기초 연수의 개발을 통해 장르 기반 예술강사에게 예술과 기술의 융합 기회를 인식하도록 돕고자 함.

1.2 연구 목적

- 본 연구의 목적은 기술발전에 따른 시대적 변화에 따라 미래의 아동·청소년을 대상으로 융복합 문화예술교육을 실행할 예술강사를 위한 온라인 기초 연수 프로그램을 개발하는 것임. 이에 본 연수 프로그램 연구는 기술 활용 예술교육에 관심은 있지만, 융복합 문화예술교육에 대한 이해가 부족한 예술강사의 동기부여를 위한 기초 과정이자 입문단계로 설정함. 기술활용 문화예술교육 경험이 없었던 예술강사에게 융복합 문화예술교육에 관한 관심이 생기고, 주도적으로 학습할 수 있는 동기부여를 제공함.

○ 연구의 세부 목적은 다음과 같음.

- 첫째, 예술강사의 기초 연수교육 필요를 확인하고 선행사례를 파악하기 위한 참고자료를 조사함.
- 둘째, 참고자료를 기반으로 한 ‘학교 융복합 문화예술교육’의 연수 과정을 구성함.
- 셋째, ‘학교 융복합 문화예술교육’ 사업을 위한 향후 계획을 공유함.

2. 연구 내용

2.1 추진 체계

○ 연구원 구성

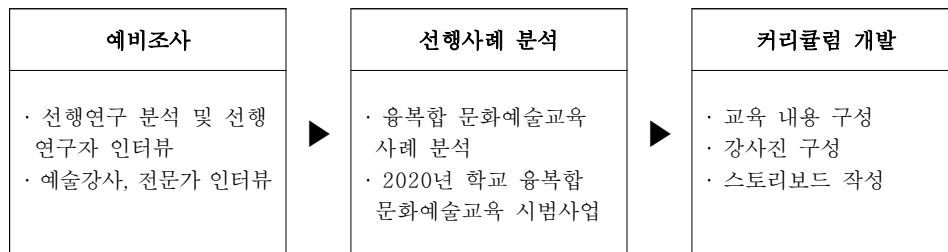
<표 I-1> 연구원 구성

구분	이름	담당 내용	비고
책임연구원	전수환	· 연구 책임, 총괄 / 외부 전문가 섭외	소장
공동연구원	손경환	· 연구 기획, 운영, 관리 / 연수 프로그램 개발 / 스토리보드 제작	팀장
	이다영	· 연구 기획, 운영 / 사업 현장 모니터링, 조사	연구원
	임명연	· 연구 기획, 운영 / 사업 현장 모니터링, 조사	연구원
	윤하나	· 연구 기획, 운영 / 전문가 자문단 구성, 인터뷰 / 연수 커리큘럼 개발 / 스토리보드 제작	외부 연구원
보조연구원	진영민	· 문헌 자료 조사 / 사업 현장 인터뷰 / 설문조사 보조 / 연구 보조	외부 연구원
	박성환	· 연수 프로그램 스크립트 작성 / 스토리 보드 제작 보조 / 연구 보조	외부 연구원
보조원	권미진	· 문헌 자료 조사 / 사업 현장 인터뷰 / 설문조사 보조 / 연구 보조	예술사 재학생

○ 연구 추진 단계

- 예비조사 : 연수 구성 및 추진 방향 도출을 위한 예비조사
- 선행사례 분석 : 방향 설정 따른 사례 분석
- 커리큘럼 개발 : 강사진 구성 및 연수 프로그램 개발을 위한 스토리보드 작성

<표 I-2> 연구 추진 단계



○ 예비조사

- 선행연구 조사 및 선행연구자 인터뷰를 통해 교육 대상 확인
- 융복합 문화예술교육 전문가 인터뷰를 통해 연수 프로그램 구성 초안 파악
- 예술강사 인터뷰 반영한 연수 프로그램 난이도 설정

○ 선행사례 분석

- 아르떼 내외부에서 수행된 융복합 문화예술교육 주요 사례 분석
- 융복합 문화예술교육 실천을 위한 새로운 예술강사의 역할을 선행사례를 통해 도출함
- 학교 현장에서 융복합 문화예술교육 실천 사례로 ‘2020년도 학교 융복합 문화예술교육 시범사업’을 분석

○ 커리큘럼 개발

- 연구 결과를 토대로 실용적인 사례 중심의 차시별 연수 콘텐츠 개발
- 이론 중심의 강의형 연수형태를 벗어나 현장 사례를 바탕으로 친근하고 쉽게 다가갈 수 있는 좌담, 인터뷰 형식으로 구성
- 연구 결과를 바탕으로 명확한 교육목표와 기대 효과를 설정하여 스토리보드 작성

2.2 연구 방법

- 연구방법은 ① 인터뷰 조사, ② 선행연구 분석, ③ 프로그램 사례 분석으로 진행함.

<표 I-3> 연구 방법

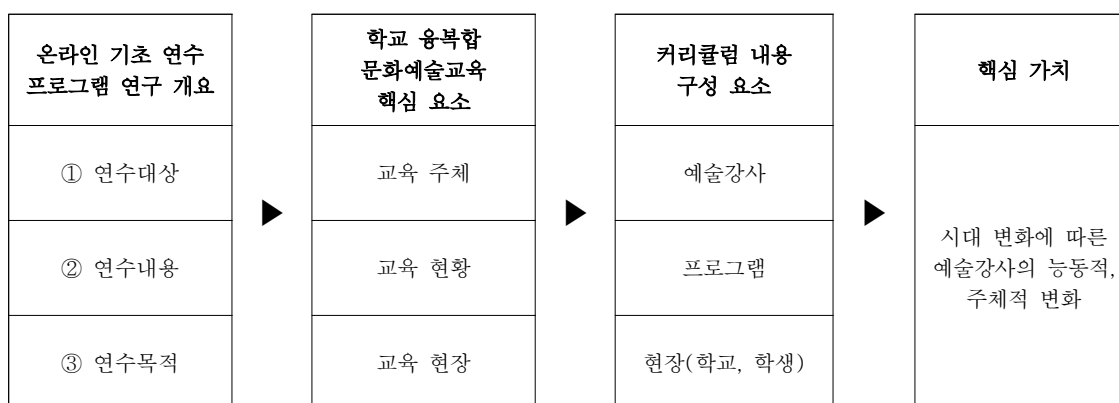
연구 방법	연구 내용	연구 적용
인터뷰 조사	· 예술강사의 인식과 기술 활용 역량 실태 조사	연수 프로그램 방향 설정
	· 융복합 문화예술교육 관계자 및 전문가 대상 인터뷰	
선행연구 분석	· 문헌자료 조사 / 분석 · 선행사례 조사 / 분석	
프로그램 사례 분석	· 융복합 문화예술교육 실행 현황 파악 및 프로그램 사례 분석	연수 프로그램 커리큘럼 세부 교육과정 개발
현장 인터뷰	· 2020년도 학교 융복합 문화예술교육 시범사업 현장 관계자 인터뷰	

2.3 연구 방향성

○ 연구 방향성

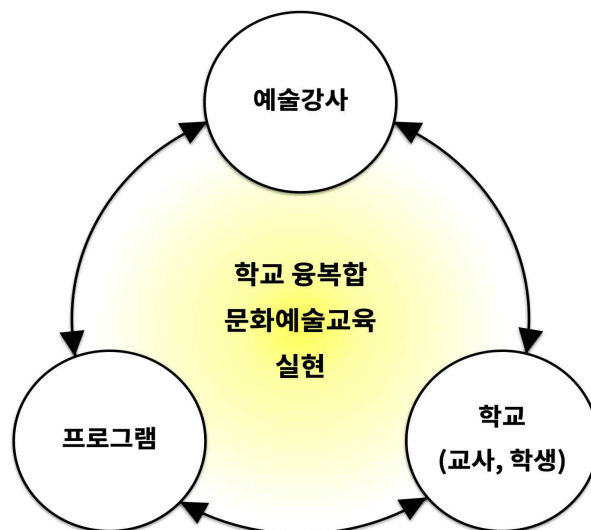
- ‘학교 융복합 문화예술교육’ 온라인 기초 연수 프로그램 연구 방향 설정과 내용구성을 위해 고려할 주요 요소로서 본 프로그램의 목적, 대상, 내용 및 특징을 설명함. 본 연수 프로그램 구조는 개발 연구의 주요 고려요인을 기반으로 세부적인 커리큘럼 개발에 활용함.
- 온라인 연수 개발 연구의 3가지 주요 요소와 커리큘럼 구성 간의 관계를 다음과 같이 구성함.

<표 I-4> 연구 방향 설정



- **(연수대상)** 본 연수 프로그램의 대상 모집단은 국악, 연극, 영화, 무용, 만화·애니메이션, 공예, 사진, 디자인 총 8개 분야에서 활동하고 있는 예술강사임. 그중에서도 핵심적인 연수대상으로 아직 기술을 활용한 융복합 문화예술 및 교육 분야의 경험이 적은 예술강사로 설정함.
- **(연수내용)** 예술강사가 융복합 문화예술교육에 입문할 수 있는 기초단계의 지식을 제공함. 이를 위해 융복합 문화예술교육의 사례 공유를 통해 기술 활용 예술교육에 대한 막연한 두려움을 해소하도록 도움을 줌.
- **(연수목적)** 본 연수 프로그램의 목적은 4차 산업혁명 및 디지털 전환에 따른 시대적 요구에 발맞춰, 예술강사에게 학교에서의 융복합 문화예술교육에 관한 관심과 동기부여를 제공함.
- **(핵심가치)** 본 연수 프로그램은 인공지능, 빅데이터, 가상현실, 증강현실 등 새로운 기술발전에 대한 정보와 지식 공유를 제공하기보다는 예술강사 스스로 기술을 통해 ‘인간’과 예술교육‘에 초점을 둔 기술 활용을 시도하도록 돕는데 주안점을 둠. 이를 위해 기술발전의 흐름을 따라야 한다고 강요하기보다는 자연스럽게 동료 예술강사의 사례를 접하고 주체적 변화를 모색하도록 하는 동기부여형 연수교육을 핵심가치로 설정함. 이와 더불어 예술강사가 기술을 활용한 융복합 문화예술교육 기획-실행에 주체적이고 능동적으로 변화할 수 있도록 새로운 예술강사 역할모델을 제시함.

<그림 I -1> 연수 프로그램 구성 핵심 요소



○ 이에 따라 구성 핵심요소의 변화를 돕는 연수 과정으로 개발함.

- **(예술강사의 변화)** 학교 융복합 문화예술교육의 실행 주체이자 기획자인 예술강사가 학교 현장에서 능동적으로 변화할 수 있는 방향 제시를 목표로 함. 이를 위해 융복합 문화예술교육에 관한 예술강사의 인식 및 교육 실행, 기술 역량 실태를 조사하고, 조사결과를 토대로 본 연수 프로그램의 기술정보 제공 난도를 설정하고, 필요역량 수준을 도출함. 또한, 문화예술교육에 기술을 적극적으로 활용하는 예술강사의 모범사례를 수집해 인터뷰하고, 이를 바탕으로 예술강사가 융복합 문화예술교육을 수행해나가는데 참고할 수 있는 역할모델을 제시함.
- **(문화예술교육의 변화)** 문화예술교육 지원사업을 주관하고 있는 대표기관인 한국문화예술교육진흥원의 기술을 활용한 문화예술교육 연구개발 지원사업의 등장 배경과 사업 동향을 분석하여 융복합 문화예술교육의 시대적-정책적 필요성을 도출. 이러한 필요성과 요구를 바탕으로 융복합 문화예술교육 프로그램의 모범사례를 수집 분석하여 예술강사에게 도움이 되는 기획방법 유형을 도출함. 또한, 교육대상인 디지털 네이티브의 미디어 활용능력과 인식에 기반해, 어렵고 다가가기 어려운 기술이 아닌, 함께 소통하고 놀이할 수 있는 스마트 미디어 활용 관련 선행연구를 조사하고, 학교 현장에서 보편적으로 적용할 수 있는 적정 기술로서의 스마트 미디어 기기를 활용한 예술교육 방법을 연구함.
- **(학교와 학생의 변화)** 융복합 문화예술교육의 학교 현장 실행사례를 연구하기 위해 한국문화예술교육진흥원이 2020년도 시행한 ‘학교 융복합 문화예술교육 시범운영 사업’을 중심으로 분석함. 교육 프로그램의 실천방법 분석을 위해 현장 모니터링을, 교육 프로그램의 실효성과 만족도 조사를 위해 학생 대상 사전 및 사후 설문 조사를, 향후 학교 융복합 문화예술교육의 발전방향모색을 위해 예술강사, 교사, 학생을 대상으로 한 인터뷰 조사를 진행함.

○ 연수 프로그램 설계 방향

- 위 연구 방법을 거쳐 연수 프로그램 커리큘럼은 다음의 단계로 개발함. ①시대 변화에 따른 기술 융복합 문화예술교육의 정책적 사업 흐름과 프로그램 모범사례를 소개하여 예술강사의 기획역량 함양 및 동기부여를 도모하고, ②예술강사가 능동적으로 융복합 문화예술교육실행의 주체로 변화하도록 구체적인 역량 강화 방안과 역할모델을 제시하고, ③융복합 문화예술교육이 보편적인 교육영역인 학교로 확장한 사례소개를 통해 함께 발전 방향을 모색함.

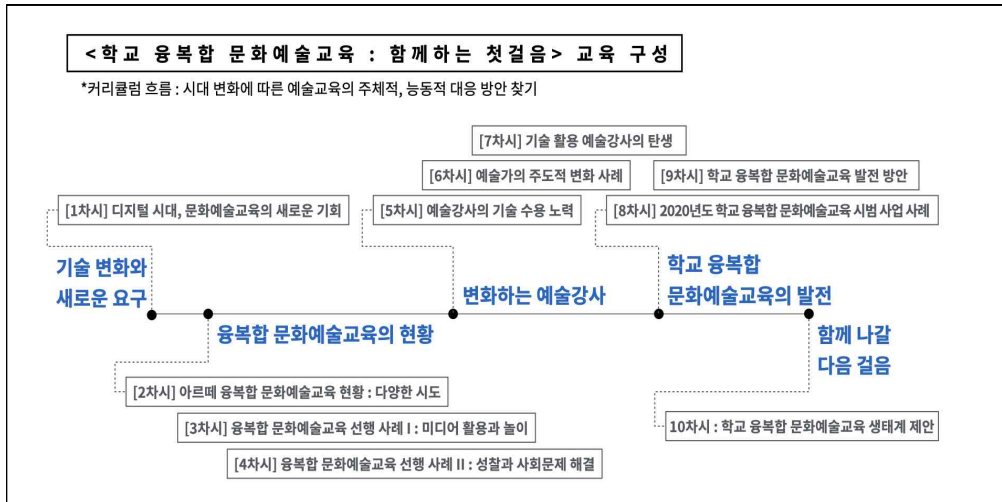
Ⅱ . 프로그램 구성과 참고자료

1. <학교 융복합 문화예술교육 : 함께하는 첫걸음> 개요
2. 프로그램 구성과 참고자료

Ⅱ. 프로그램 구성과 참고자료

1. <학교 융복합 문화예술교육 : 함께하는 첫걸음> 개요

<그림 II-1> <학교 융복합 문화예술교육 : 함께하는 첫걸음> 교육 구성



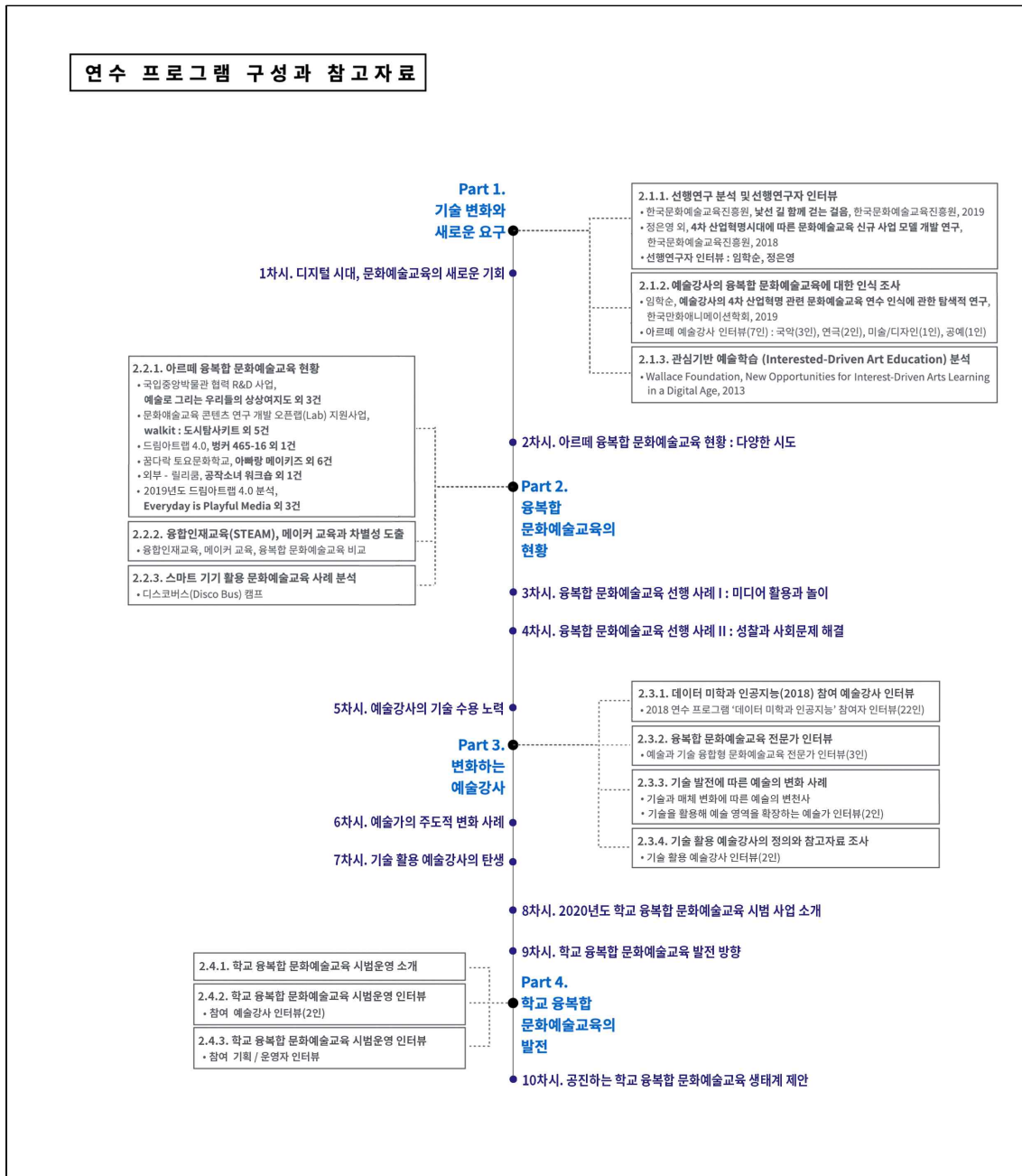
- <학교 융복합 문화예술교육 : 함께하는 첫걸음>은 예술강사로 하여금 빠르게 변화하는 시대에 대응할 수 있는 주체적, 능동적 변화 모색과 학교 융복합 문화예술교육 실현을 돕는 기술 활용 사례 중심 온라인 교육 콘텐츠를 제공함.
- 본 커리큘럼은 아래 <표 II-1>과 같이 총 다섯 개의 파트로 구성함.

<표 II-1> <학교 융복합 문화예술교육 : 함께하는 첫걸음> 파트 구분

구분		내용
개론	기술 변화와 새로운 요구	예술강사의 변화 필요성과 전 차시 내용 소개
현황	융복합 문화예술교육의 현황	아르떼 내외부의 융복합 문화예술교육 사업 현황과 선행사례를 알아보고, 융복합 문화예술교육 대상인 디지털 네이티브인 아동·청소년의 관심에 기반한 기술 활용 교육 방법과 프로그램의 주제 설정 유형 소개
주체	변화하는 예술강사	기술 활용을 통해 능동적으로 변화하는 예술강사의 사례소개를 통해 예술창작 및 교육 실행자로서의 주체적 변화 도모
현장	학교 융복합 문화예술교육의 발전	학교 현장에서 이뤄지는 융복합 문화예술교육 프로그램의 개발 과정과 향후 발전 방향 모색
제언	함께 나갈 다음 걸음	학교 융복합 문화예술교육의 중요한 가치인 예술강사의 새로운 경력개발, 문화 민주주의 실현 및 확산의 의의 강조

2. 프로그램 구성과 참고자료

<그림 II-2> 교육 구성과 참고자료



2.1. Part 1. 기술 변화와 새로운 요구(1차시)

- 첫 번째 파트인 기술 변화와 새로운 요구에서는 선행연구 분석과 선행연구자 인터뷰를 통해 융복합 문화예술교육의 필요성을 확인하고 예술강사 현황 조사를 통해 프로그램의 난이도를 설정함으로써 본 연수 프로그램 개발의 전반적인 방향성을 설정함.

2.1.1. 선행연구 분석 및 선행연구자 인터뷰

- 한국문화예술교육진흥원은 2018년 ‘예술과 기술의 융복합’, ‘문화예술교육의 새로운 도약’을 모색하는 다양한 시도를 함. 그 결과 자료집인 2018 4차 산업혁명 관련 기술 융합 문화예술교육 주제 추진사업 모음집 ‘낮선 길, 함께 걷는 걸음’ 중 임학순의 서문과 정은영의 연구인 ‘4차 산업혁명 시대에 따른 문화예술교육 신규 사업 모델 개발 연구’는 각각 4차 산업혁명 시대 문화예술교육의 가치와 방향성 및 기술 융복합 문화예술교육의 구체적인 실행 방안을 제시한다는 측면에서 본 기초 연수 프로그램 개발연구에 핵심적인 참고자료임. 본 연구는 2년이 흐른 시점에서 두 연구자 인터뷰를 통해 선행연구 시사점에 대한 검증과 관점의 변화를 살펴봄으로써 연구 방향성을 설정함.
- (4차 산업혁명 시대 융복합 문화예술교육의 가치) 임학순(2018), ‘낮선 길, 함께 걷는 걸음’ 서문¹⁾
 - (4차 산업혁명 관련 문화예술교육의 필요성) 임학순은 미래사회로의 전환을 예고한 4차 산업혁명 시대에 문화예술교육이 지니는 가치와 중요성에 대해 다음과 같이 세 가지로 설명함. 첫 번째, 인공지능, 로봇틱스, 사물인터넷, 가상현실 등 4차 산업혁명의 핵심기술은 인간 소외현상을 비롯해 인간 정체성을 둘러싼 다양한 문제를 초래할 수 있으며, 문화예술교육은 인간을 위해 발전한 기술이 도리어 인간을 위협하는 현상에 대해 비판적으로 성찰하는 방법을 제시할 수 있음. 문화예술교육은 인간이 고유의 정체성을 잃지 않고, 주체적으로 자기 삶을 영위하는 역량을 강화한다는 가치가 있음. 두 번째, 4차 산업혁명 시대의 예술은 기술의 발전으로 기존 예술과는 다른 새로운 형식의 예술을 창조할 수 있음. 특히 가상현실, 증강현실 등의 기술이 예술에 활용되면서 표현력과 다양성이 증진될 뿐만 아니라, 문화를 누리는 시민과 문화예술교육 참여자에게 다채로운 예술적 경험을 제공함. 또한, 4차 산업혁명의 새로운 예술은 첨단 기술을 예술적으로 이해·활용할 수 있는 방법을 제시하는 긍정성을 가지며, 문화예술교육은 이를 통해 자신의 지평을 넓힐 수 있음. 세 번째, 4차 산업혁명 기술이 보편적으로 확산됨에 따라 시민은 창조적이고 주체적인 문화 활동을 누릴 수 있고, 이를 통해 문화예술교육이 지닌 문화민주주의의 가치를 실현하는 데 도움을 줌. 특히, 장애인 등 문화 향유의 사각지대에

1) 한국문화예술교육진흥원, 『낮선 길, 함께 걷는 걸음, 한국문화예술교육진흥원』, 2019, pp.9-13.

농인 소외계층의 문화 접근성을 증진하는 장점이 있음. 다만 4차 산업혁명 기반의 새로운 예술은 자칫 디지털 문화 격차나 기술의 수동적 소비를 이끄는 편향성을 심화시킬 수 있으므로 문화예술교육정책은 이러한 문화 격차를 해소하는 방안을 마련해야 함. 결론적으로 4차 산업혁명 시대의 문화예술교육은 미래사회를 인간의 관점으로 성찰하고, 개선할 수 있는 역량개발을 돕는 긍정적 가치로 작용함.

- (4차 산업혁명을 고려한 문화예술교육 정책 개발) 앞서 살펴본 문화예술교육의 시대적 가치를 바탕으로 임학순은 한국문화예술교육진흥원의 4차 산업혁명 관련 문화예술교육 정책 개발의 주요 고려사항을 다음과 같이 다섯 가지 측면으로 제안함. 첫 번째는 문화예술교육을 수행하는 주체들의 역량 강화로, 4차 산업혁명을 둘러싼 문화예술교육의 의미와 가치를 이해할 필요가 있음. 이를 위해 문화예술교육 인력의 자생적 역량 강화를 돕는 교육 연수 프로그램 개발과 예술과 기술의 융합을 토대로 문화예술교육 활동에 참여할 수 있는 여건을 조성하는 방안 등을 제안함. 두 번째, 미래사회를 살아갈 아동·청소년을 대상으로 한 4차 산업혁명 관련 문화예술교육 프로그램 개발의 필요성을 인식해야 함. 이러한 문화예술교육은 아동·청소년이 인간 본연의 가치를 이해하고, 4차 산업혁명시대를 주체적으로 이끌어갈 수 있도록 하는 새로운 창의성, 협업, 소통의 역량을 제공함. 이를 위해 특히 문화예술교육 인력 또는 단체가 학교와 협업체계를 구축하는 등의 다양한 방안을 고려할 수 있음. 세 번째, 기술과 예술 융합에 기반한 문화예술교육 프로그램 연구·개발을 지원하는 정책 사업을 추진해야 함. 이러한 융복합 문화예술교육 프로그램 지원사업은 4차 산업혁명의 이해를 돕고, 새로운 예술적 체험을 제공하기 위해 실험성, 다양성, 포용성의 가치를 고려해야 함. 네 번째는 예술과 기술의 융합이 원활히 이루어질 수 있도록 학제적 협력이 가능한 네트워크 환경을 조성해야 함. 이를 위해 문화예술교육 인력뿐만 아니라 예술가와 기술자 등이 협업할 수 있는 문화예술교육 연구개발 랩의 활성화를 제안함. 마지막으로 다섯 번째는, 문화예술교육 관련 지적자원을 생산적으로 공유할 수 있는 데이터 수집, 아카이빙, 공유 등의 체계를 구축해야 함. 이러한 지적자원은 앞으로 문화예술교육 정책을 개발하거나 교육 인력이 프로그램을 기획·개발에 활용할 수 있는 효율적인 데이터 체계를 마련할 수 있음.

○ (기술 융복합 문화예술교육의 이론과 실천) 정은영 외(2018), '4차 산업혁명 시대에 따른 문화예술교육 신규 사업 모델 개발 연구'²⁾ 요약³⁾

- (융복합 문화예술교육의 시대적 필요성) 첫째, 아동·청소년에게 요구되는 미래사회 역량

2) 융복합 문화예술교육을 정착 및 확산시키고자 기획된 신규 사업 모델 개발 연구로, 2018년 시범운영을 거친 후 꿈다락 토요문화학교 드림아트랩 4.0이 2019년부터 시행.

3) 연구 주제인 '기술 융합 예술교육'은 기술과 매체에 대한 리터러시 및 활용능력을 기반으로 예술창작의 가능성을 강화하고 문화 향유의 폭을 확장하도록 유도하는 교육을 뜻하기 때문에 본 연구가 다루는 융복합 문화예술교육과 의미와 유사함.

강화를 위해 과학·기술 지식과 예술적 감상 및 문화적 소양을 연결하는 융합형 예술교육이 필요함. 둘째, 인문학적 성찰 및 비판적 사고에 기반한 기술·매체의 창의적 활용 경험을 제공함. 셋째, 기술 융합 예술교육을 통해 미래사회를 살아갈 아이들에게 절실한 공감 능력과 소통 및 협업 능력을 함양할 수 있음.

- **(융복합 문화예술교육 프로그램의 체계)** 위의 필요성을 바탕으로 학생의 미래역량 함양을 위해 도출된 융복합 문화예술교육 프로그램 체계는 <주제 탐구>, <매체 탐구>, <예술 창작>으로 구성됨. <주제 탐색> 단계는 기술발전에 따른 미래 인간과 사회의 변화에 대한 ‘인문학적 성찰’을 다룸. <매체 탐구>는 새로운 기술·매체에 관한 탐구와 이해를 바탕으로 한 예술-과학을 연계한 창의적 체험으로 ‘도구 활용능력’, ‘매체의 이해와 활용’, ‘확장적 적용 능력’과 같은 역량을 반영함. 마지막으로 융합적 <예술 창작>은 주제 탐색과 매체 탐구 과정을 거친 후, 디지털 기술·매체의 예술적 활용을 통한 표현과 소통을 실천하는 ‘융합적 예술 창작과 향유’ 활동임.
- **(융복합 문화예술교육 프로그램의 지속발전을 위한 운영 체계)** 융복합 문화예술교육 프로그램이 지속적으로 발전, 운영되기 위해 ‘인력 협업’, ‘물적 기반 연계’와 ‘제도적 지원’의 뒷받침을 제안함. 융복합 문화예술교육 프로그램 실행을 위해서는 먼저, 예술강사와 기술 전문 인력의 협업구조 구축이 필수적임. 또한, 다양한 기술·매체를 활용하고 예술창작이 가능한 아트랩 공간 확보하거나, 기관·지역 연계를 통한 디지털 기술 환경과 공간 인프라를 활용할 수 있도록 하는 물적 기반 연계를 통해 효과적으로 운영할 수 있음.
- **(문화예술교육 4.0 정착·확산을 위한 초중장기 로드맵)** 4차 산업혁명 시대의 문화예술교육 정착과 확산을 위한 실행 방안을 초기-중기-장기의 로드맵을 제안함. 첫 번째, 우수 융복합 문화예술교육 프로그램을 개발하여 학생들에게 시범적으로 적용하도록 지원함. 두 번째, 예술강사의 4차 산업혁명 관련 역량 강화를 위해 입문, 기초, 심화의 단계별 연수 프로그램을 제공함. 세 번째, 다양한 융복합 문화예술교육 관련 지식 및 프로그램을 공유할 수 있는 효율적인 인터넷 플랫폼과 네트워크 구축을 지원함. 네 번째, 예술강사가 가장 큰 어려움으로 토로한 교육공간과 장비 등의 물적 자원 확보를 위해 기관 차원의 협약을 체결하거나 전국 혹은 지역 단위의 공간-장비 파악을 위한 매뉴얼 제작 등의 중장기 노력이 있음. 이러한 체계적인 지원을 통해 융복합 문화예술교육은 교육현장의 환류 과정을 거쳐 지속해서 프로그램을 개선하고 발전시킬 수 있음.

- **(선행연구자 인터뷰)** 선행연구자 2인(임학순, 정은영)을 대상으로 융복합 문화예술교육이 학교에서 실행되어야 할 필요성과 실행에 있어 실질적으로 점검해야 할 사항 등에 대한 인터뷰 진행함.

- 융복합 문화예술교육의 학교 확산을 위한 예술강사 대상 연수 프로그램 개발 연구 시 고려해야 할 사항으로 ①학교 확산, ②예술강사 필요역량, ③학교 융복합 문화예술교육 프로그램 방향성으로 분류됨.

<표 II-2> 학교 융복합 문화예술교육을 위한 고려사항

구 분	인터뷰 요약
학교 확산	· (학교 융복합 문화예술교육의 중요성) 전 세계적으로도 예술과 기술 융복합은 문화정책에서 중요한 이슈임. 4차 산업혁명 시대의 핵심기술은 앞으로의 삶에 큰 영향을 미치고 변화시킬 것이므로 융복합 문화예술교육이 학교 안으로 확산하는 것은 유의미함. (정부는 4차 산업혁명 전문 교사 양성을 위해 연년 간 5000명에게 인공지능 분야 교육 예정)
	· (학교 인프라 및 교사 협업 필요) 학교의 다양한 기술 환경과 인프라 확인 및 원활하고 발전적인 교육 실행을 위해서는 교사와의 협력이 중요함. · (현장 R&D 랩 마련 필요) 학교 내에서 예술강사, 교사, 기술 전문가가 주체적으로 융복합 문화예술교육 프로그램을 함께 연구·개발할 수 있는 R&D 랩을 마련이 필요하나 학교에 따라 인프라와 자유도 차이가 있어 학교 요구에서 자유로운 환경이 마련되어야 함.
예술강사 필요역량	· (디지털 기술 활용역량 강화) 예술강사의 기술에 대한 비판적 접근과 기술 매체에 대한 능동적 이해를 통해 동기부여 · (교육 콘텐츠 개발역량 강화) 디지털 네이티브인 아동·청소년 교육을 위한 쉽게 접근 가능한 기술 활용 교육 콘텐츠 개발역량 강화
학교 융복합 문화예술교육 프로그램 방향성	· (성찰적 가치) 융복합 문화예술교육의 성찰적 가치 추구 및 문화 민주주의 실현 · (놀이의 중요성) 학습에 있어서 재미는 매우 중요한 요소임. 유희와 놀이 과정이 빠지면 예술교육이 될 수 없음. 이는 프리드리히 쉴러가 18세기 인간의 미적 교육에 관해 쓴 『인간의 미적 교육에 관한 편지』에서 이야기한 인간의 세 가지 충동인 ‘물질 충동 - 형식 충동 - 유희 충동’으로 설명 가능

○ 선행연구 및 선행연구자 인터뷰 시사점

- 첫 번째, 학교 융복합 문화예술교육은 4차 산업혁명 시대에 살아갈 미래 세대에게 필요한 인간성 성찰과 창의적 역량을 키울 수 있음. 또한, 교육 대상자뿐만 아니라 예술강사도 디지털 시대에 산다는 점을 인식하고 기술 매체를 창의적으로 다룰 수 있도록 재교육이 필요함.
- 두 번째, 인프라 수준이 다양한 학교 환경에서 활용 가능한 기술과 유희와 놀이를 바탕으로 교육 프로그램을 기획하고 실행할 필요가 있음. 특히, 아동·청소년 융복합 문화예술교육에 있어 유희는 매우 중요하고 필수적인 요소임. 유희는 학습효과를 매우 높여줄 뿐만 아니라, 예술 활동에서 빠질 수 없는 과정이기 때문임. 아동·청소년에게 다소 낮은 관심도 영역인 인문학적 탐구와 성찰적인 영역을 놀이를 통해 학습효과를 높이는 것은 효과적인 방안이 될 수 있음.

- 세 번째, 예술강사가 교사 및 학교와 협업할 수 있는 제도적 지원이 있어야 하며, 학교는 기존 시스템에서 자유로운 교육환경이 마련될 수 있도록 변화가 필요함.

2.1.2. 예술강사의 융복합 문화예술교육에 대한 인식 조사

- 선행연구 분석 및 선행연구자 인터뷰를 통해 4차 산업혁명 시대에 학교 융복합 문화예술교육의 필요성을 확인함. 이와 함께 학교 융복합 문화예술교육의 실행 주체인 예술강사의 ‘융복합 문화예술교육’에 대한 인식 조사 선행연구와 파일럿 인터뷰를 통해 본 연구 프로그램의 난이도와 방향성을 도출하고자 함.
- (선행연구에서 확인한 예술강사의 융복합 문화예술교육에 대한 인식) 임학순(2019), ‘예술강사의 4차 산업혁명 관련 문화예술교육 연구 인식에 관한 탐색적 연구’⁴⁾ 요약
 - 임학순(2019)은 기술 융복합 기반의 문화예술교육 과정에서 실현할 수 있는 전문 인력을 양성하고자 한국문화예술교육진흥원에서 2018년 주제 특화 연구 과정의 형태로 진행한 ‘데이터 미학과 인공지능’에 참여한 예술강사를 대상으로 설문 조사와 심층 인터뷰를 진행함. 제시된 연구 문제는 세 가지로 첫 번째는 ‘예술강사의 4차 산업혁명과 문화예술교육의 관계 인식’, 두 번째는 ‘예술강사의 융복합 문화예술교육 연구 프로그램의 참여 의지와 참여요인’, 세 번째는 ‘4차 산업혁명 관련 예술강사 연구 체계에서 고려할 연구 주제’임.
 - (4차 산업혁명 관련 인식과 연구 프로그램 참여 요인) 예술강사 집단에 따라 연구 참여 의지가 차이가 있는 것으로 나타남. 또한, 예술강사는 4차 산업혁명 기술 역량보다는 문화예술교육 기획 및 협업 역량을 중요하게 고려하고 있는 것으로 나타남. 이것은 예술강사의 4차 산업혁명 기술 역량이 낮은 상황임에도 불구하고, 기술 그 자체보다는 4차 산업혁명 연구를 통해 문화예술교육에 대한 새로운 시각을 형성하고, 주제를 탐색할 수 있는 경험을 갖도록 할 필요가 있다는 점을 강조함.
 - (4차 산업혁명 관련 연구 체계에서 고려할 점) ‘데이터 미학과 인공지능’ 연구 프로그램 참여자 분석결과, 기술 융복합 문화예술교육 연구 프로그램 개발 시 연구 기간과 다양한 예술강사의 기술 역량 수준 등을 고려한 난이도 조절이 필요함.
- (아르떼 예술강사 인터뷰) 연구 프로그램 커리큘럼 개발하기에 앞서 문헌 자료만으로 조사하기 어려운 예술강사의 기술 융합형 융복합 문화예술교육에 대한 이해와 인식 그리고 기술 융합에 대한 의지를 파악하기 위한 인터뷰를 시행함.

4) 임학순, 『예술강사의 4차산업혁명 관련 문화예술교육 연구 인식에 관한 탐색적 연구』, 한국만화애니메이션학회, 2019.

- 현재 학교에서 활동하고 있는 예술강사를 대상으로 인터뷰를 시행하였으며, 응답자는 국악(3명, 박혜옥, 최재미, 황인선), 연극(2명, 장소윤, 황후), 미술/디자인(1명, 이경민), 공예(1명, 허운경) 분야의 예술강사 7명으로 구성됨. 대상자들은 별도로 예술과 기술 융복합 문화예술교육 진행에 대한 요구를 받은 적은 없으며, 자발적인 필요에 의해 진행하였을 경우 응답할 수 있도록 질문을 구성함.
- **(인터뷰 항목)** 1) 문화예술교육의 방향성 및 프레임에 대한 인식, 2) 학교 문화예술교육의 환경, 3) 융복합 문화예술교육에 대한 인식, 4) 예술과 기술 융복합 문화예술교육에 대한 인식, 5) 제언의 5가지 영역으로 이루어졌으며, 융복합 문화예술에 대한 경험이 적은 3인에 대해서는 일부를 생략하고 인터뷰를 진행함.
- **(인터뷰 결과)** '학교 융복합 문화예술교육' 연수 프로그램을 개발할 시 고려할 사항을 ① 시대 변화에 따른 문화예술교육의 변화, ② 예술과 기술 융복합 문화예술교육에 대한 인식과 경험, ③ 기초 연수 프로그램에 대한 제언 세 가지 범주를 도출함.

<표 II-3> 아르떼 예술강사 인터뷰

구 분	인터뷰 요약
시대 변화에 따른 문화예술교육의 변화	· (시대 변화에 대한 부정적 인식) 인터뷰에 참여한 대부분의 응답자는 기술 활용에 대한 관심도와 활용 의지가 현저히 낮으며, 디지털 시대로의 변화를 부정적으로 인식하고 있음. 예술교육은 예술의 정서적인 특성을 통해 예술교육 본연의 핵심 유지가 필요하다는 인식이 전반적으로 나타남.
	· (시대 변화에 대한 긍정적 인식) 최근 코로나 19의 확산으로 인해 비대면으로 수업이 진행되거나 혹은 전통악기나 문화유산 등의 직접적인 체험이 어려운 경우, VR 등 미디어를 활용한다면 현장성 축소의 문제를 극복할 수 있을 것으로 기대한다고 답변함. 기술을 '원활한 수업 진행을 위한 문제해결의 도구'로써 인식하고 있다는 것을 확인
예술과 기술 융복합 문화예술교육에 대한 인식과 경험	· (융복합 문화예술교육 경험) 대부분 연극과 국악 등 장르와 장르, 혹은 교과와 연계한 예술교육을 진행한 적이 있다고 응답함.
	· (기술 융복합 문화예술교육의 이해) 대부분의 응답자는 융복합 문화예술교육에 있어 기술을 수업 진행을 위한 수단으로 인식하고 있으며, 접근이 쉽고, 사용 난도가 낮은 기술을 먼저 떠올린다는 것을 확인함. · (기술 융복합 문화예술교육의 활용) 인터뷰 응답자 3명이 4차 산업혁명이라는 시대적 변화는 인지하고 있으나, 기술 융합형 문화예술교육에 대해 상상하거나 직접 시도하는 것에 크게 관심이 없다고 답변한 반면, 3명은 향후 VR과 홀로그램 등 가상현실 기반의 영상 기술이 가장 많이 활용될 것으로 예측하였는데, 코로나 19로 인해 대두된 교육 현장에서 학생들의 수업 집중도를 높이는 방식이기 때문임. · (기술 활용 역량) 인터뷰 응답자 4명이 프로그램, 애플리케이션, 유튜브 등 플랫폼을 활용한 영상매체, 영상 제작을 하고 있다고 답변함. 향후 활용해보고 싶은 기술로 3명이 코딩 연계, VR, AR을 언급함.
	· (어려움과 필요한 요소) 기술 융복합 문화예술교육 실행에 있어 어려움을 느끼는 이유로 '기술에 대한 지식과 정보 부족', '장비, 공간, 급전 등 지원 부족'을 언급함. 가장 필요한 지원으로 '기술과 지식 습득 기회 제공', '인적 네트워크 구축 및 연구원 지원'을 요구함.

<p>기초 연수 프로그램에 대한 제언</p>	<ul style="list-style-type: none"> · (연수 프로그램의 목표) 새로운 시대의 기술 융복합 문화예술교육을 위해 기술 교육, 미디어 리터러시 교육의 필요성과 함께 ‘사람과의 소통’ 능력을 고양하는 교육의 중요성을 목표로 해야 한다는 것을 언급함. · (연수 프로그램의 내용) 기술의 원리에 대한 이해 및 접목 가능한 사례에 대한 구체적인 요청 확인 및 수업 안을 연구, 학생들을 위한 콘텐츠 제작 수업 등의 실제적인 수업 구성방법 교육 언급함. · (융복합 문화예술교육의 현장 실현을 위한 제언) 예술강사와 교사 간의 소통, 서로 다른 분야의 전문가 간의 소통, 등 교육 관련 주체들 간의 소통을 통해 융복합 문화예술교육의 실효성을 높일 필요가 있으며, 프로그램 디자이너나 기획자와 같은 인력의 지원 등을 통해 실질적으로 교육 프로그램을 실현할 수 있는 환경적 지원의 필요성을 언급함.
--------------------------	---

○ 예술강사의 융복합 문화예술교육에 대한 인식 시사점

- **(선행연구 시사점)** 4차 산업혁명 관련 문화예술교육연수 프로그램에 대한 예술강사의 관심은 높으나, 실제 현장에서 필요한 역량 강화를 위한 구체적 방법을 찾는 데는 어려움을 겪고 있다는 현황을 보여줌. 또한, 본 연구의 목적인 학교 융복합 문화예술교육 연수 프로그램 개발을 위해 연수에 대한 인식 수준과 역량을 사전 프로그램 개발 단계에서 조사하고, 이를 바탕으로 현실을 반영한 기초 교육 과정을 만들 필요성 확인함.
- **(파일럿 인터뷰 시사점)** 첫 번째, 예술강사의 전반적인 융복합 문화예술교육에 대한 이해와 인식 수준이 높지 않고 특히, 기술 융복합에 대한 부정적인 인식을 확인함. 하지만 대체로 융복합 문화예술교육의 필요성을 인식하고 있었음. 두 번째, 융복합 문화예술교육의 필요성을 인식하고 있음에도 기술 융복합 문화예술교육 실행에 관심이 적은 이유로 기술에 대한 지식과 정보 및 장비, 공간, 금전적 지원 등 관련 지원의 부족을 제시함.

2.1.3. 관심기반 예술학습(Interested-Driven Art Education) 분석

- 미국 왈라스재단(Wallace Foundation)은 2013년 연구 보고서 ‘디지털 시대에서 관심기반 학습의 새로운 기회(New Opportunities for Interest-Driven Arts Learning in a Digital Age), 카일리 페프러(Kylie Peppler), 2013’을 발행함. 이 보고서는 학교 밖에서 펼쳐지고 있는 젊은 층의 활발한 예술 활동을 장려하는 풍경으로 젊은 층이 디지털 기기와 기술을 이용해 참여하고, 이해하고, 소통하는 것에 익숙한 디지털 네이티브(Digital Native)라는 점에 미루어 디지털 환경에서 젊은 층이 스스로 동기부여를 받고 자유롭게 예술 창작 활동을 이어가고 있다는 점에 주목함. 이들은 이러한 현상이 디지털 테크놀로지의 힘과 결합한 “관심기반 예술학습”으로 장려되고 있다고 분석함.

○ **(관심기반 예술학습의 특징)** 이러한 관심기반 예술학습은 디지털 기술을 활용하고, 대중매체를 많이 참조하여 본질적으로 두 가지 이상의 예술형태를 사용하는 간 학문적 특징을 가진다는 점에서 융복합 문화예술교육과 유사함. 또한, 관심기반 예술학습은 젊은 층의 호기심이나 열정, 즉 내재적인 동기로 인해 예술 활동이 이어진다는 점에서 지속적인 예술 활동 참여 가능성에 대한 가치 있는 통찰력을 제공해 줄 수 있음.

○ **(핵심 역량)** 관심기반 예술학습을 구성하는 핵심 역량은 ① 기술력, ② 비판력, ③ 창의력, ④ 윤리 실천력임.

- 기술력은 문제 관리 및 해결책 찾기, 지속적으로 추론하기, 그래픽 등을 사용하여 창의적으로 아이디어를 표현하는 것 등의 기술 역량을 포함함.
- 비판력은 작업에 재사용 가능한 재료가 될 수 있는 미디어나 텍스트를 비판적으로 보고 평가할 수 있는 능력을 의미함.
- 창의력은 기술력과 비판력에서 나아가 창의적이고 예술적인 작품을 만드는 것을 의미하며 여러 매체의 예술 원칙을 배우고 아이디어를 구현하기 위해 여러 매체를 조합하는 것을 포함함.
- 윤리 실천력은 개인이 다양한 목적을 위해 온라인 공간에서 다른 사람의 작업을 자유롭게 적절한 방식으로 적용할 때 추가 검토를 받고, 소유권을 인정하고, 내부 정보를 제공하는 실천적 행동을 포함함. <그림 II-3>⁵⁾ 이러한 관심기반 예술학습을 구성하는 핵심역량의 시각화임.

<그림 II-3> 관심기반 예술학습 핵심 역량⁵⁾



5) 카파이 페플러(Kafai Peppler)의 관심기반 예술 학습의 교차 핵심 실천역량을 설명한 벤다이어그램 도표를 국문 번역하여 수록. Kylie Peppler, 『New Opportunities for Interest-Driven Arts Learning in a Digital Age』, Wallace Foundation, 2013, p.22.

○ **(학습자의 관심도에 따른 분류)** 관심기반 예술학습을 기획할 때 주의해야 할 점은 각 청소년마다 예술에 대한 관심도가 다르다는 점을 고려하여 교육 프로그램을 설계해야 함. 영국의 예술교육 프로젝트인 뮤지컬 퓨처스(Musical Futures)에 따르면 아동·청소년을 이들이 가진 관심도에 따라 네 가지 유형으로 분류 가능함.

- 거절하는 자(Refusers) : 관심이 아예 적거나 없는 사람들
- 주저하는 자(Waverers) : 관심이 있지만 무엇을 하고 싶은지 혹은 어떻게 참가해야 할지 확신하지 못하는 사람들
- 탐험하는 자(Explorers) : 약간의 기술과 자신감을 느끼고 있지만, 아직 그들의 흥미 맞는 좋은 대상을 찾지 못한 사람들
- 감독(directors) : 예술 활동을 이미 하는 사람들
- 이러한 그룹에 맞는 활동을 개발하여 교육 프로그램을 구성함으로써 어떻게 아동·청소년을 예술로 초대하고, 참여를 지속시킬 수 있는지 고려해야 함.

○ **(관심기반 예술학습 실천과제)** 21세기 관심기반 예술학습을 실천하기 위한 과제로 ① 뉴미디어 기반 관심기반 예술학습을 개념화하기, ② 아동·청소년의 관심기반 예술 활동에 대한 어른들의 인식 바꾸기, ③ 관심기반 예술학습 기회의 공평성을 증진하기, ④ 관심기반 예술학습 소셜 네트워크 설계하기, ⑤ 예술 활동 참여에 초대하고, 유지하고, 지지하기를 제시하며 분야별로 향후 연구, 실천, 정책화할 것을 제안함. 그리고 기술 활용하기, 온라인 포트폴리오 만들기, 소셜 미디어를 적극적으로 활용하기 등의 방법을 통해 청소년의 관심에 기반한 예술학습이 이루어지도록 권장함. 아래의 <표 II-4>⁶⁾은 실천 과제를 정리한 것임. 이와 같은 과제는 미래사회를 살아갈 아동 청소년의 관심기반 예술교육의 활성화 방안으로써 융복합 문화예술교육의 향후 발전을 위한 방향성 제시에도 참고할 수 있을 것임.

<표 II-4> 21세기 관심기반 예술학습 실천 과제⁶⁾

과제	설명
뉴미디어 기반 관심기반 예술학습을 개념화하기	· 전통 영역의 예술과 어떻게 다르고 어떤 배움의 기회를 제공하는지 구체화하기 위해 디지털 영역에서 예술학습의 특색있는 자질을 지속적으로 개념화한다.
아동·청소년의 관심기반 예술 활동에 대한 어른들의 인식 바꾸기	· 교육자가 새로운 미디어아트에 대한 청소년 참여에 대해 가질 수 있는 오해에 대항하는 공공 참여 캠페인을 지원한다. · 청소년의 창작활동을 포트폴리오 등으로 정식으로 문서로 만들도록 장려하고 이를 대학과 기업이 입학 및 채용 과정에 포함하도록 장려한다.

6) 관심기반 예술학습 챕터 7 Challenges and Recommendations 요약, Kylie Peppler, 『New Opportunities for Interest-Driven Arts Learning in a Digital Age』, Wallace Foundation, 2013, pp.65 ~ 73.

관심기반 예술학습 기회의 공평성을 증진하기	· 시골이나 외곽지역사회의 청소년들 사이에서도 관심주도 학습을 자극 할 수 있는 도서관, 박물관 및 기타 단체와 제휴하여 방과 후 커뮤니티 활동을 지원하거나 새로운 센터를 지원한다.
관심기반 예술학습 소셜 네 트워크 설계하기	· 여러 가지 사회적 네트워크와 학습 설계를 조사하고, 다양한 온라인 도구와 커뮤니티를 연구하여 그들이 어떻게 다양한 그룹의 아동·청소년 을 참여시키는지 이해한다. · 소셜 네트워크 내에서 생산되는 작업의 품질을 조사하여, 동료들 사이 에서 표준이 어떻게 나타나는가에 특히 주의를 기울여 무엇이 좋은 작업과 효과적인 학습으로 간주할지 비판적으로 평가한다. · 소셜 네트워크를 형성해 지속적인 참여자와 관객을 양성한다.
예술 활동 참여에 초대하고, 유지하고, 지지하기	· 예술 활동에 있어 다양한 관심사를 가진 청소년들을 끌어들이기 위한 일련의 전략을 확인한다. · 참여도가 높은 청소년들에게 더욱 폭넓은 관객에게 작품을 보여줄 기 회를 제공하고, 이러한 행사를 기획하거나 청소년 참여를 지원하는 행 사를 지원한다. · 시간 경과에 따른 관심 중심 예술학습 참여에 대한 이해를 높이고 추 가적인 작업을 지원한다.

2.1.4. 연수 프로그램 개발 전략 도출

- 예술강사가 적극적으로 융복합 문화예술교육에 관심 두고 자기 주도적으로 역량개발 의지
가 향상될 수 있도록 프로그램이 개발되어야 함.
 - 전체 연수 프로그램에 제공되는 지식과 정보 수준이 초심자에 적합하도록 기초 입문 수
준으로 설정
 - 기술 융복합 문화예술교육 관련 다양한 예시를 제공하고, 궁극적으로 예술강사의 능동
적 역량 강화를 위해 동료 예술가와 예술강사의 실제 사례 및 역할모델 제시를 통한
동기부여
 - 시범운영 사례소개 및 발전방향모색을 통해 향후 예술강사의 교육실행을 위한 제언 마련

2.2. Part 2. 융복합 문화예술교육 현황(2~4차시)

- 첫 번째 파트에서 융복합 문화예술교육의 필요성을 제시한다면, 두 번째 파트에서는 융복
합 문화예술교육의 정책적 지원 현황과 선행 사례 소개를 통해, 예술과 기술의 융복합 문
화예술교육의 시대적 효용성과 의미를 재확인함. 구체적으로 2차시에서는 아르떼 융복합
문화예술교육의 사례를 소개하고, 3~4차시에 걸쳐 융복합 문화예술교육 프로그램의 기획
-개발에 있어 주안점을 알아봄.

2.2.1. 아르떼 융복합 문화예술교육 현황

- **(아르떼 융복합 문화예술교육 현황)** 한국문화예술교육진흥원은 2018 4차 산업혁명 관련 기술 융합 문화예술교육 주제 추진사업 모음집 ‘낮선 길, 함께 걷는 걸음’을 통해 교육 콘텐츠 개발 사례와 시범사업 결과들을 소개함.
 - 모음집에는 국립중앙박물관 협력 R&D 사업을 통한 문화재 활용 디지털 학교문화예술교육 콘텐츠 연구개발 내용과 민속 문화재 관련 문화예술교육 콘텐츠 개발내용, 그리고 문화예술교육 콘텐츠 연구개발 오픈랩(Lab) 지원사업 사례들, 마지막으로 꿈다락 토요문화학교 주말예술캠퍼스 프로그램 사업 사례들을 소개함.
- **(선행 사례 조사)** 예술과 기술 융복합 문화예술교육의 특징을 도출하기 위해 위의 사례들과 더불어 민간 기업에서 진행하는 교육 프로그램 등을 포함하여 약 20여 개의 최근 교육 사례들을 <표 II-5>와 같이 분석하였고, 예술과 기술 융복합 문화예술교육을 크게 세 가지 유형으로 분류함.
 - 체험형(유형구분 ①) : 기술을 활용하여 문화예술 콘텐츠 체험
 - 창작형(유형구분 ②) : 기술을 활용하여 예술 창작
 - 성찰형(유형구분 ③) : 기술을 문화예술적 관점에서 성찰하고 학습과 창작으로 연결

<표 II-5> 융복합 문화예술교육 사례 및 유형 구분

번호	연도	사업명	유형 구분	프로그램명	소개
1	2018	국립중앙박물관 협력 R&D 사업	①	글자가 살아있다!! - 나눔으로 커지는 세계	과거, 현재, 미래 흐름 속 금속활자 가치를 배운 후 관련 예술 활동을 하고 박물관을 원격으로 견학하는 프로그램
2			①	끝없는 상상의 시작 - '생각하는 몸'	AR 기술을 사용하여 문화재 국보 제83호 반가사유상을 학습하고 몸으로 표현하는 과정을 통해 심도 있게 이해하고 신체 조각상을 표현하는 프로그램
3			①	예술로 그리는 우리들의 상상여지도	AR을 사용하여 대동여지도 속으로 들어가 관찰하고 대동여지도 속 사람들의 이야기를 상상해 만드는 프로그램
4		드림아트랩 4.0 시범사업	②	함께 모여! 자석 악기!	전자회로를 활용한 악기제작, 인공지능 작곡 프로그램 활용 음악창작 프로그램
5		문화예술교육 콘텐츠 연구 개발 오픈랩(Lab) 지원사업	②	치키치카쵸~디제잉 뮤직박스 타임 (메이키 메이키로 만드는 Fun & Play School, 라온제나)	학습자가 자신을 소리, 음악, 미술로 표현하는 뮤직박스를 만드는 프로그램
6			②	수다스러운 지도 : 세계의 경험과 만나다 (메이키 메이키로 만드는 Fun & Play School, 라온제나)	개인의 경험, 여행에 대한 사건에서 출발하여 세계문화를 이해하고 상상의 여행경험을 벽화 형태로 제작하는 프로그램
7			②	메이키 메이키로 봄업! Art & Fun Park (메이키 메이키로 만드는 Fun & Play School, 라온제나)	디자인 씽킹의 문제해결 방식을 기반으로 Art&Park를 창조하는 프로그램
8			②	마이크로비트를 활용한 예술중심의 융합교육 프로그램 개발: 이상한 나라의 루이씨, 이상재미랩	마이크로비트와 코딩을 활용한 예술 융합 교육 프로그램
9			②③	Walkit : 도시탐사키트, OK(Open Kit)	NFC기술을 통한 아날로그 디지털융합형 지도제작 문화예술교육 프로그램
10			②③	진화하는 픽토그램 코딩 붓 : 표정이 있는 감성 로봇과 대화, 진화하는 예술과학 LAB	디자인 픽토그램, 아두이노 코딩교육을 접목한 휴머노이드 코딩붓 프로그램

11		꿈다락 토요문화학교 주말예술캠퍼스 프로그램	②	오래된 미래, 성결대학교 산학협력단	VR영상제작, 사운드아트 코딩을 통한 디지털 몽타주 작업으로 오래된 나만의 이야기를 새로운 기술기법에 적용 및 기록해보는 프로그램
12	2019	드림아트랩 4.0 프로그램	②③	병커 465-16, 토탈미술관	미래에 남은 워크숍 참여자들이 병커에서 함께 모여 앞으로 벌어질 일들에 대한 여러가지 문제점들 및 주어진 미션을 해결해나가는 방식의 프로그램
13		외부 - 민간 교육 프로그램	②③	공작소녀 워크숍, 릴리쿰	사회비판과 주체적 발언의 의미로 여성 전기파리채 해킹해 전자충격기로 디자인하는 프로그램
14			①	스마트 창의교육 체험전, 마음 행성	상상력을 자극하는 동화적 스토리를 따라 아이들이 창작자가 되어 놀이 활동을 할 수 있는 차세대 기술을 활용한 교육 프로그램
15		꿈다락 토요문화학교	②③	출발! 아트씨 미디어 탐험대	4차 산업혁명이 가져온 시대적 변화를 생각해보고 다양한 미술활동을 통한 실험과 창작을 경험하도록 구성된 프로그램
16			②	이상한 디지털나라의 가족	디지털에 대한 이해와 질문을 토대로 기초적인 과학원리를 이용한 과학실험을 통해 과학과 예술의 접점을 찾아 자기표현의 가능성을 탐색해보는 프로그램
17			②	위풍당당 불완전한 학교 part.3 “생각의 탄생” (2019)	미술, 무용, 소리, 코딩을 융합한 통합예술교육으로 생각은 어떻게 탄생하는지 탐구해보는 프로그램
18			②	기묘한 예술 창작소	다양한 장르의 학문과 예술 활동 연계의 창의적 사고역량 키우는 프로그램
19			②	아빠랑 메이키즈	가족 굿즈 제작을 진행하며 아이와의 놀이에 소극적인 아빠가 아이와 소통할 수 있는 놀 거리를 만드는 프로그램
20			②	3D 프린팅으로 만드는 충남 문화재 x 창의 발명품 프로젝트 3~4기	3D 프린터를 활용한 충남 소재 문화재 제작 및 창의발명품 제작 프로그램

○ 융복합 문화예술교육 유형별 특징 분석

<표 II-6> 융복합 문화예술교육 유형별 특징

구 분	특징	대표 프로그램 사례	주요 활용 기술
체험형	· 4차 산업혁명 관련 핵심기술을 예술교육에 상상과 깊이를 더할 수 있는 확장의 도구로 사용	· 예술로 그리는 우리들의 상상여지도 · 끝없는 상상의 시작 - '생각하는 몸'	· VR, AR, IoT 등 4차 산업혁명 핵심기술
창작형	· 스마트 기기의 애플리케이션, 키트, 피지컬 컴퓨팅, 프로그래밍 등의 사용법을 가르치고 학습자만의 감성 또는 아이디어를 담은 창작물을 만들	· 함께 모여! 자석 악기! · 메이키 메이키로 만드는 Fun & Play School, 라온제나	· 애플리케이션, 키트, 피지컬 컴퓨팅, 프로그래밍 소프트웨어
성찰형	· 스토리텔링 기법이나 특정 공간 또는 도구를 사용하여 그 환경에 학습자가 상상력으로 몰입 유도, 기술을 인문학적으로 이해하고 성찰해보도록 하는 과정에 중점을 둠	· Walkit : 도시탐사키트, OK(Open Kit) · 진화하는 픽토그램 코딩 붓 : 표정이 있는 감성로봇과 대화, 진화하는 예술과학 LAB · 벙커 465-16, 토탈미술관 · 공작소녀 워크숍, 릴리쿰	· 다양한 기술 활용, 사물해킹 시도, 기술 습득보다 내용 전달에 중점

- **(체험형)** 구체적으로는 AR, VR 등 확장된 미디어로 예술작품을 체험하거나 감상하는 과정으로 이루어진 프로그램임. 대표적으로 국립중앙박물관 협력 R&D 사업을 통한 콘텐츠 개발 연구사례가 이에 속하며, 4차 산업혁명 관련 핵심기술을 예술교육에 상상과 깊이를 더할 수 있는 확장의 도구로써 사용⁷⁾하는데 교육의 의의를 둠. 예시로 국립중앙박물관의 교육 콘텐츠 <예술로 그리는 우리들의 '상상여지도'>는 김정호가 보낸 초대장이 과거에서 현재로 학생들에게 전달되면서 AR을 사용하여 지도 속으로 들어가 다양한 지명과 기호를 읽어내고 대동여지도 속 사람들의 이야기를 상상하여 만들어보는 문화예술교육 프로그램임.⁸⁾
- **(창작형)** 조사된 사례 대부분이 이 유형에 속하며, 주로 스마트 기기의 애플리케이션, 키트, 피지컬 컴퓨팅, 프로그래밍 등의 사용법을 가르치고 학습자만의 감성 또는 아이디어를 담은 창작물을 만들도록 하는 프로그램이 이에 해당됨. 예를 들어 드림아트랩 4.0에서 시범운영 프로그램으로 진행했던 <함께 모여! 자석 악기!>나 문화예술교육 콘텐츠 연구개발 오픈랩(Lab) 지원사업이었던 '라온제나 <메이키 메이키로 만드는 Fun&Play School>의 수업 과정은 학습자가 전자회로, 작곡 프로그램, 피지컬 컴퓨팅 재료 등의 사용법을 배우고 자신만의 악기, 뮤직 박스, 사운드 아트 벽화를 만드는 것으로 구성됨. 이러한 프로그램은 학습자가 기술 사용법을 배우고 그것을 토대로 자신의

7) 이규석, 『4차 산업혁명 관련 기술 융합 문화예술교육 주제 추진사업 모음집』, 한국문화예술교육진흥원, 2019.04, p.89.

8) 이규석, 앞의 책, p.85.

생각을 창의적으로 발현하도록 하는데 목표를 둬.

- (성찰형) 주로 미래 또는 아직 경험하지 않은 상황을 무대로 하며, 스토리텔링 기법이나 특정 공간 또는 도구를 사용하여 그 환경에 학습자가 상상력으로 몰입하도록 함. 이에 해당하는 프로그램들은 결과적 측면에서는 학습자가 기술을 학습하고 창작물을 만든다는 것에서 창작형과 유사한 점이 있지만, 기술을 인문학적으로 이해하고 성찰해보도록 하는 과정에 중점을 두고 있다는 점에서 차이가 있음. 예시로는 2019 꿈다락 토요문화학교 드림아트랩 4.0 프로그램인 <병커 465-16>을 들 수 있는데 상상을 뛰어넘는 기술이 넘쳐나는 시대에 그 기술이 무엇이고 어떻게 작동하는지, 왜 그 기술이 필요한지 질문하고, 어디까지 사용하고 어디까지 사용하지 않을지 개인이 선택하고 결정할 수 있도록 숙고하는 과정이 되어야 한다⁹⁾는 것을 목표로 학습 과정에서 ‘질문하기’를 강조함. 총괄 책임자 신보슬은 이 프로그램을 진행한 장소인 토탈미술관을 병커에 비유하고, 이곳에 15명이 유일한 생존자로 남았다면 필요한 것이 무엇일지 상상하고 창작하는 과제 해결 방식으로 진행되었다고 설명함.¹⁰⁾ 또 다른 예로는 문화예술교육 콘텐츠 연구개발 오픈랩(Lab) 지원사업이었던 <진화하는 픽토그램 코딩 봇 : 표정이 있는 감성 로봇과 대화>가 있는데 이 프로그램은 ‘로봇이 우리의 삶에 줄 수 있는 의미를 주고 역할 관계에 대한 흥미를 유발하고, 철학적 가치를 부여하는 것’을 학습 목표로 두고 진행되었음. 학습자는 이 프로그램을 통해 픽토그램과 로봇에 대해 배운 후 휴머노이드로서의 표정 있는 로봇과 감성을 표현해 볼 수 있도록 자신의 로봇을 만드는 활동을 함.¹¹⁾
- 이 밖에도 2018 세계문화예술교육주간 문화예술교육 국제심포지엄에 발제자로 참석한 릴리쿰의 박지은 대표가 소개한 <공작소녀 워크숍>도 성찰형에 해당하는데, 이 워크숍은 ‘단지 기술을 활용하는 소비적 측면에 그치는 것이 아니라, 주체적으로 해석하고, 발언하는 도구로 활용하겠다는 의미가 있다.’¹²⁾는데 의미가 있음. <공작소녀 워크숍>은 여성 혐오 범죄가 나날이 늘어가는 현실과 그를 인정하지 않고 여성 개인에게 자기보호의 짐을 지우는 사회에 대한 비판, 그리고 자신을 드러내는 목소리로서의 만들기라는 의미를 담아 전자 파리채를 해킹해 전자충격기의 디자인을 구상하고 만들어 보는 과정으로 이루어져 있음.¹³⁾

○ (2019년도 드림아트랩 4.0 분석) 2018년 ‘4차 산업혁명 시대에 따른 문화예술교육 신규 사업 모델 개발 연구’와 시범사업을 토대로 2019년부터 본격적으로 추진하고 있는 ‘드림

9) 현혜연, 꿈다락 토요문화학교 드림아트랩4.0 토탈미술관 ‘병커 465-16’ <예측불가능한 미래를 질문하는 예술의 힘>, 아르떼 블로그, 2020.06.18., <https://artezine.blog.me/222003506165/>

10) 신보슬, [아르떼365] 움틀(현장) 예측불가능한 미래를 질문하는 예술의 힘 | 꿈다락 토요문화학교 드림아트랩 4.0 토탈미술관 ‘병커 465-16’, 한국문화예술교육진흥원 유튜브, 2020.06.15., <https://youtu.be/X8d1aU5jxr8/>

11) 이규석, 앞의 책, p.130.

12) 이규석, 앞의 책, p.22.

13) 릴리쿰 [전자요리연구소] 공작소녀 워크숍, 릴리쿰 홈페이지, 2017.05.31., <https://reliquum.co.kr/archives/1525/>

아트랩 4.0'은 한국문화예술교육진흥원에서 운영하는 꿈다락 토요문화학교 사업의 일환으로, 4차 산업혁명 시대를 맞아 아동·청소년 대상 융복합 문화예술교육 프로그램의 정착 및 확산을 도모하는 지원 사업이기 때문에 본 연수 프로그램 개발 연구에 중요한 자료임.

- **(사업 의의)** '미래 예술을 모두에게 Art for All, Anytime Anywhere'라는 슬로건 하에 '복합문제 해결을 통한 창의적 예술표현의 확장'을 실현하는 교육을 추구함.¹⁴⁾ 프로그램 구성에 있어 4차 산업혁명과 관련된 주제에 대해 탐색해보고, 다양한 기술과 매체탐구를 통해 융·복합 예술창작 과정을 경험할 수 있도록 하는 일련의 과정을 제안함. 이로써 참여자들은 미래 기술에 대해 비판적으로 사고해보고, 디지털 리터러시 역량을 기르는 동시에 예술적 표현을 통한 창의성을 발휘해볼 수 있음.¹⁵⁾ 프로그램 기획부터 실행과 환류 및 확산의 유기적 연결을 위해 개발 과정부터 지원하며 운영 완료 후 결과공유를 통해 확산을 토모함으로써 지속 가능한 발전이 이루어질 수 있도록 돕고 있음.
- **(2019년 프로그램 현황)** 2019년에는 총 4개의 프로그램이 실행되었으며, ① 주변 환경과의 상호작용을 피지컬 컴퓨팅, 3D 모델링으로 탐구해보는 'Everyday is Playful Media(한예종 융합예술센터)', ② 미래 도시문제를 해결하기 위해 인공지능, 증강현실을 활용하여 예술적 아이디어를 탐색해보는 '벙커 465-16(토탈미술관)', ③ 입체와 평면 미디어 활용을 통해 멸종위기에 처한 동물을 재생시키는 '출발! 아트씨 미디어 탐험대(이화여대 조형예술대학)', ④ 증강현실, 알고리즘 기술로 인간, 사물, 사회에 대한 새로운 시선을 탐색하는 '드림아트랩 4.0 Life & Tech(사비나미술관)'을 실행함.¹⁶⁾ 자세한 정보는 꿈다락 토요문화학교 홈페이지(<http://www.toyo.or.kr/>)를 통해 확인할 수 있음. <표 II-7>는 각 프로그램의 특징을 도출하기 위해 프로그램의 운영기관, 소개, 대상, 회 차, 내용, 장소, 진행 일정 및 홈페이지를 정리한 내용임.

<표 II-7> 2019년도 드림아트랩 4.0 교육 프로그램

프로그램명	운영기관	대상	프로그램 소개	커리큘럼 특성
Everyday is Playful Media	한국예술종합학교 융합예술센터	초등학교 (고학년), 중학생, 고등학생	'놀이적 행위(Playful Activities)를 통한 우리 주변 환경과의 상호작용과 창작'을 주제로 청소년 융합예술 교육 프로그램. 청소년과 우리 주변의 환경을 탐색하고, 만들기 방법과 기술을 탐구하며, 나아가 자신만의 창의적인 표현과 창작까지 함께 풀어나간다.	1~2주(Playful Thinking) 아날로그부터 디지털까지 우리 주변의 환경에 대해 알아보기. 3~8주(Playful learning) 아두이노, 3D 모델링 등 다양한 기술매체를 활용해보고, 휴먼스케일 보드게임 제작하기. 9~11주 (Playful Making) 2박 3일의 해커톤과 쇼케이스(전시)를 통해 창작물 공유하기.

14) 정은영, 『4차 산업혁명시대에 따른 문화예술교육 신규모델개발연구』, 한국문화예술교육진흥원, 2018, p.124.

15) 고아라, [보도자료] 꿈다락 토요문화학교 신규 사업 드림 아트랩 4.0 시작, 한국문화예술교육진흥원, p.1.

16) 고아라, 앞의 글.

병커 465-16	토탈미술관	초등학교 (고학년)	<p><병커 465-16>는 어린이들과 함께 도시문제를 연구하고 해결해가는 일련의 과정을 워크숍을 통해 배우는 프로그램.</p> <p>본 프로그램은 ‘긍정적인 시각과 접근’, ‘주도적 문제 제기’, ‘창의적 해결’, ‘디지털 기술의 적극적 활용’, ‘협업과 소통’, ‘공유문화’ 키워드를 통해 사회적 메시지 x 기술 x 예술을 창의적으로 매핑해보는 융복합 워크숍으로 구성되어 있다.</p>	<p>1주(파일럿 프로그램 A,B,C, 병커 탐험하기) 인공지능 - 미래환경 - 예술문화에 대한 소개 및 각 주제에 대한 탐구 진행</p> <p>2~3주(인공지능 - 미래친구와 대화하기) 인공지능의 원리와 딥러닝 방법에 대하여 몸으로 배우고, 인공지능의 데이터를 이용해 프로토타입 만들기, 팀별 인공지능 형태의 챗봇 친구 만들기</p> <p>4~5주(미래환경 - 식물친구와 교감하기) 햇빛이 없는 병커에서도 잘 자랄 수 있는 바퀴가 달린 식물 친구 만들기. 식물과 모스 부호와 타이머에 대해 배우기.</p> <p>6~7주(예술문화 - 소리친구와 연주하기) 파이프뿔 주변 오브제를 이용하고 서로 연결하여 소리를 만들고 악기를 만들기, 팀별로 만든 악기를 가지고 함께 연주해보기.</p> <p>8주(병커 465-16에서 AR과 VR로 체험하기) AR카드와 스마트폰으로 친구들과 결과물을 공유하고 발표하기.</p>
출발! 아트씨 미디어탐험대	이화여자대학교 조형예술대학	초등학교 (전체)	<p>4차 산업혁명이 가져온 시대적 변화를 생각해 보도록 질문하는 것에서부터 다양한 주제들을 탐색해 볼 수 있으며, 입체와 평면 미디어 영역을 넘나드는 미술 활동을 통해 다양한 실험과 창작을 경험하도록 구성된 프로그램이다.</p>	<p>1~2주 탐험대 발대식 시간여행 시작</p> <p>3~19주 내가 만난 생명체와 대화하기</p> <p>11~12주 탐험대 해단식 및 결과 발표</p>
드림아트랩 4.0 Life&Tech	사바나미술관	중학생	<p>"4차 산업혁명 시대, 나와 사물, 알고리즘에 대한 새로운 시선"이라는 주제로 나와 동시대에 대한 인문학적, 비판적 성찰을 중심으로 청소년들이 자신의 이야기를 예술창작으로 풀어내는 프로그램.</p> <p>증강현실(AR), 로보틱스, 피지컬컴퓨팅, 알고리즘 등의 기술을 기반으로 융복합 창작과정을 통합적으로 경험할 수 있다.</p>	<p>1주 4차 산업혁명 시대 인간의 삶</p> <p>2~4주(주제탐색) 인간에 대한 이해 / (매체탐구) 증강현실</p> <p>5~7주(주제탐색) 비인간에 대한 이해 / (매체탐구) 로보틱스, 피지컬 컴퓨팅</p> <p>8~10주(주제탐색) 초연결 사회에 대한 이해 / (매체탐구) 오디오비주얼과 알고리즘</p> <p>11~12주 융복합 창작 및 전시</p>

- (프로그램 내용 특징) 드림아트랩 4.0은 앞서 언급한 바와 같이 ‘주제 탐색’ - ‘매체

탐구' - '융복합 창작'이라는 체계적인 구조를 공유하고 있음. 이는 앞서 분류한 융복합 문화예술교육의 유형 중 '성찰형'에 가깝다 볼 수 있으며, 교육 대상인 아동·청소년에게 '주제', '매체', '창작'에 대한 효과적인 이해를 도모하기 위해 스토리텔링과 놀이를 통해 몰입을 유도하고 있다는 것을 알 수 있음.

- (스토리텔링) 토탈미술관의 <병커 465-16>은 미래의 환경 문제로 인해 생존자로 살아남은 참여자들의 활동 무대로 병커로 비유된 토탈미술관을 설정하고, 생존을 위해 필요한 것이 무엇일지 상상하고 창작하는 과제 해결방식으로 진행됨.¹⁷⁾ <병커 465-16>은 커리큘럼의 진행에 서사를 부여해 '만남에서부터 작별까지'라는 맥락을 만들고 그 안에서 3가지 카테고리로 나뉘는 학습 내용을 3명의 다른 친구들과 만난다는 이야기로 구성함. 특히, '아르르', '부르르'라는 프로그램 속 캐릭터를 연기하는 연기자를 섭외해 상황을 현장감 있게 연출하고, 이야기를 영상 콘텐츠로 제작하여 학습자가 프로그램 시작 전에 영상을 시청하는 시간을 제공함으로써 몰입도를 높임.
- 김정숙(2020)¹⁸⁾은 '융복합 문화예술의 내러티브 교육적 의미에 관한 탐구'에서 '이야기 짓기가 각각 다른 장르로 구분되던 학습을 하나의 맥락으로 엮어 통합적 학습을 유도할 수 있음'을 강조함. 구체적으로 융합교육이 혼합 수준의 작업을 극복하기 위해서는 분과들 사이 공통 분모를 기반으로 교육체계 전반을 재구축해야 하는데 과학의 창조적인 활동을 한마디로 표현한다면 '이야기 짓기'이며 이 영역이야말로 다양한 영역이 만나 교류 가능한 융복합적 공통 분모의 영역임. 스토리텔링의 적극적인 활용은 다양한 영역을 포괄하는 융복합 문화예술교육의 매개로 작용할 수 있을 것이라 기대함.
- (놀이) 놀이는 인문학적 성찰을 중요시 여기는 드림아트랩 4.0의 교육 목표를 아동·청소년이 자연스럽게 획득하게 유도하기 위한 주요 전략이라 할 수 있음. 정은영(2018)은 '2018 4차 산업혁명 시대에 따른 문화예술교육 신규모델 개발연구'에서 진행한 '아동·청소년 대상 4차 산업혁명 역량 및 예술 관심도 파악 설문 조사'와 '시범사업 결과'에서 '인문학적 탐구 및 성찰에 관한 영역은 학생들에게 다소 어렵거나 선호도가 낮게 나타날 수 있다'는 점을 도출함.¹⁹⁾
- 융복합 문화예술교육은 예술적, 기술적 변화를 다양한 측면에서 바라볼 수 있는 교육 내용을 통해 디지털·미디어 리터러시 획득, 미래사회에 대한 비판적 성찰과 같은 인문학적 사유를 학습자가 쉽게 공감하는 것을 목표로 함. 이러한 의미에서 2019년 드림아트랩 4.0 사례 중 <Everyday is Playful Media>는 학습자인 아동·청소년에게 놀이를 통해 인문학적인 탐구와 성찰적인 과정에 대한 진입장벽을 낮추고 흥미롭게 참여해 볼

17) 신보슬, [아르떼365] 움틀(현장) 예측불가능한 미래를 질문하는 예술의 힘 | 꿈다락 토요문화학교 드림아트랩 4.0 토탈미술관 '병커 465-16', 한국문화예술교육진흥원 유튜브, 2020.06.15., <https://youtu.be/X8d1aU5jxr8/>

18) 김정숙, 『융복합 문화예술의 내러티브 교육적 의미에 대한 탐구』, 문화예술교육연구 제 15권 제 2호, 2020, pp.71~89.

19) 정은영 외, 『2018 4차 산업혁명시대에 따른 문화예술교육 신규모델개발연구』, 한국문화예술교육진흥원, 2018, p.69.

수 있도록 기획된 프로그램이라는 면에서 주목할 만한 사례라 볼 수 있음.

○ 융복합 문화예술교육의 시사점

- 융복합 문화예술교육은 크게 ‘체험형’, ‘창작형’, ‘성찰형’으로 구분할 수 있으며, 대부분 단순한 체험형 교육을 지양하고 ‘창작형’과 ‘성찰형’이 주를 이루고 있음.
- 융복합 문화예술교육은 스토리텔링과 놀이를 통해 학습자에게 예술, 기술, 사회에 대한 인문학적, 철학적 관점을 자연스럽게 습득할 수 있도록 유도하고 있다는 것이 특징이라 할 수 있음.
- 다음 절에서는 한국과학창의재단의 융합인재교육(STEAM), 메이커 교육의 대표 사례와 융복합 문화예술교육의 대표 사례 비교 분석을 통해 융복합 문화예술교육의 차별성을 도출하고자 함.

2.2.2. 융합인재교육(STEAM), 메이커 교육 사례 비교 분석

○ 융합인재교육, 메이커교육, 융복합 문화예술교육의 비교 사례 선정

- **(융합인재교육(STEAM) 사례)** 융합인재교육은 과학기술에 대한 학생의 흥미와 이해를 높이고 과학기술 기반의 융합적 사고력(STEAM Literacy)과 실생활 문제 해결력을 배양하는 교육이며, 과학과 수학의 개념과 원리를 이용해 뼈대를 만들고 공학과 기술을 통해 실생활과 연계되는 문제를 해결하도록 유도함.²⁰⁾ 한국과학창의재단에서 운영하는 STEAM 교육 홈페이지(<https://steam.kofac.re.kr/>)에서는 분야별 전문가들이 협력하여 개발한 프로그램을 활용할 수 있도록 교사용 지도서와 학생 활동지를 제공하는데, 주제별 프로그램을 네 가지 주제로 나누어 ① 학문 분야 주제별 융합형, ② 첨단제품 활용형, ③ 과학예술 융합형, ④ 미래직업 연계형을 제공하고 있음. 이 중 융복합 문화예술교육과 표면적으로 가장 유사하다 할 수 있는 ‘과학예술 융합형’ 사례 중 <미래의 미술관 상상하기 : 초등학교 1-2학년> 프로그램의 커리큘럼을 비교·분석 대상으로 선정함.
- **(메이커 교육 사례)** 메이커 교육은 융합인재교육(STEAM)의 구체적 방법으로써 메이커 정신(광범위한 방식의 ‘만들기’라는 이타적 창작 행위)을 실현하는 것을 목표로 함.²¹⁾ 다양한 제작 시설을 갖춘 ‘메이커 스페이스’ 구축을 지원하는 한국과학창의재단의 ‘무한상상실’ 사업은 학교에서도 운영 가능함. 교내에 설치된 무한상상실은 학생들 스스로 실험·제작 활동을 진행하도록 지원하면서 창의성 함양, 아이디어 생성, 교류를 통해 생활 속 문제에 대해 자발적인 문제 해결을 유도함. 이러한 성향은 융복합 문화예술교육의 사회 문제 해결과 유사함. 이에 따라 ‘2019년 STEAM 교육 선도학교 및 학교 내

20) STEAM교육, 융합인재교육이란, STEAM교육 홈페이지 <https://steam.kofac.re.kr/>

21) 이지선, 메이커 교육은 미래 교육의 구체적 혁신 운동, 2018, 메이커교육 홈페이지 makered.kr/

무한상상실 우수 운영 사례' 중 학생 친화적 프로그램 개발 우수사례인 포항제철지곡초등학교의 자율 동아리 활동(5~6학년)으로 운영된 <스스로 만들고 즐기는 창작 자율 동아리 만들랩>의 내용을 비교·분석 대상으로 선정함.

- (융복합 문화예술교육 사례) 한국문화예술교육진흥원의 드림아트랩 4.0의 목적은 '① 4차 산업혁명 시대에 요구되는 역량 함양을 위한 예술 및 기술이 결합된 융복합 문화예술교육 프로그램 기획 개발 및 지원', '② 4차 산업혁명 핵심기술을 예술교육에 적용하여 창의적 인재를 양성함과 동시에 프로젝트 기반의 새로운 교육 패러다임을 제안', '③ 기존 교육의 양적 가치 추구에서 벗어나 지식을 스스로 만들고 공유, 활용하는 질적 가치로 패러다임의 전환 모색과 사회 변화 가능성 제안', '④ 융복합 문화예술교육 프로그램 개발 및 확산'임.²²⁾ 2019년도 드림아트랩 4.0 프로그램 중 토탈미술관의 <병커 465-16>은 '긍정적 시각과 접근', '주도적 문제제기', '창의적 해결', '디지털 기술의 적극적 활용', '협업과 소통', '공유문화' 등의 키워드를 통해 사회적 메시지와 기술과 예술을 한데 모아 통섭적으로 다루며 그 흐름을 창의적으로 매핑해보는 융복합 워크숍이라 소개함. 이 사례는 융합인재교육과 메이커 교육에서 추구하고 있는 가치를 대체적으로 포괄하고 있어 비교·분석을 통한 차별성 도출에 적합하다고 판단하여 대상으로 선정함.

○ (사례 비교) 각 교육 사례의 제목과 교육 대상, 교육 장소, 교육 시수, 교육 목표, 그리고 커리큘럼 구성을 <표 II-8>과 같이 정리하여 비교함.

<표 II-8> 융합인재교육, 메이커 교육, 융복합 문화예술교육 사례 비교 분석

구분	융합인재교육(STEAM)	메이커 교육 - 무한상상실	융복합 문화예술교육 - 드림아트랩 4.0
대표사례/프로그램	미래의 미술관 상상하기 : 초등학교 1-2학년 ²³⁾	스스로 만들고 즐기는 창작 자율 동아리 만들랩 ²⁴⁾	병커 465-16 ²⁵⁾
교육 대상	초등학교 1-2학년	초등학교 5-6학년	초등학교 3-6학년
교육 장소	학교 교실	학교 무한 상상실	토탈미술관
교육 시수	3시간	62시간	38시간
교육 목표	계절 체험을 위한 미래기술로 만드는 미술관을 계획할 수 있다.	창의적인 아이디어를 내고 만들기 역량을 강화한다.	<병커 465-16>에 모여 앞으로 벌어질 일들에 대한 여러 가지 문제점들 및 주어진 미션을 순차적으로 해결해 나간다.
커리큘럼	· 동기유발 : <One Tree, Four	· IOT, 스마트시티에 대해 이야기	1.초대와 병커도착, 현실인식

22) 한국문화예술교육진흥원, 『드림아트랩 4.0 병커 465-16 결과자료집』, 한국문화예술교육진흥원, 2020, p.7.

구성	Seasons>사진 관찰하기 · 상황 제시 : 우리나라의 계절을 외국인들에게 소개하는 미술관 계획하기 · 가을의 특징 알아보기 · 미래기술로 만드는 미술관 계획 세우기(계절의 특징) · 모듈별 전시 계획 나누기 · 다양한 과학기술 알아보기(3D 프린터, 가상현실, 증강현실, 홀로그램) · 미래의 과학기술 상상하기 · 과학기술을 전시에 활용하면 좋은 점 알아보기 · 미래 기술로 만드는 미술관 계획 세우기(과학기술적용) · 모듈별 전시 계획 나누기 · 계획서 작성 준비하기 · 미래 기술로 만드는 미술관 계획서 만들기 · 미래 기술로 만드는 미술과 계획서 감상 · 활동 소감 발표하기	나누기 · 전등 구현하기(LED, 버튼모듈) · 가로등 만들기(RGB, 조도센서모듈) · 소리반응 무드등 만들기(RGB, 소리센서모듈) · 앱 인 벤터 알아보기 · 앱 인 벤터로 LED 제어하기 · 앱 인 벤터로 무드등 만들기 · 프로젝트 구상 : 스마트시티에 필요한 것들은 어떤 것이 있는지 생각하고 구상해보기 · 프로젝트 완성 및 발표 · 자율주행 RC카 만들기 · 센서를 통한 데이터 수집 · 인공지능이란? · 자율주행 RC카 SW 만들기 · 미래형 자동차 외형 디자인 (3D펜) · RC카 자동차 경주 대회	2. 인공지능<미래친구>와 대화하기 · 미래친구 챗봇 만들기 · 인공지능 AI소개, 머신러닝 게임 · 나만의 AR Marker 그리기 3.미래환경<식물친구>와 교감하기 · 식물친구와 4요소 소개 · 식물친구 조립에 필요한 도구제작 · 빛과 모스부호 통신 4.예술문화<소리친구>와 연주하기 · 소리시험 · 파이프를 이용한 소리친구 · 함께 연주하기 5. 공유 · 참여자 큐레이팅 · AR과 VR 체험하기 6. 작별
----	---	---	---

○ 차별성 도출

- 세 가지 프로그램의 커리큘럼 구성은 모두 주제 선정, 기술 이해, 창작 활동, 감상 또는 체험 과정을 포함하고 있는데, 각각의 교육과정에서 융합인재교육이 상상력과 계획을 강조하고, 메이커 교육이 제작을 강조하고 있지만, 융복합 문화예술교육은 구체적인 상황 설정 속에서 소통과 교감을 강조하는 경향을 보임. 이는 앞서 언급한 2019년도 드림아트랩 4.0 프로그램 특징에서 보이는 ‘스토리텔링’과 ‘놀이’의 추구가 문화예술교육이 가지는 근본적인 요소로, 여타 교육과 차별성 만드는 핵심적인 요소로 작용하는 것이라 할 수 있음.
- 교육 목표에서 융합인재교육 사례인 <미래의 미술관 상상하기 : 초등학교 1-2학년>과 메이커 교육 사례인 <스스로 만들고 즐기는 창작 자율 동아리 만들랩>이 ‘기술을 사용해 무엇을 창작할 것인가?’라는 결과 지향적 교육이라면, 앞선 융복합 문화예술교육의 유형 분류에서 언급한 ‘성찰형’에 속하는 드림아트랩 4.0 <벙커 465-16>은 기술 습득보다는 ‘기술을 문화예술적 관점에서 성찰’하고 학습과 창작으로 연결하는 과정 지향적 교육이며, 이를 통해 교육 내용에서 동시대의 사회 문제를 다룸.

2.2.3. 스마트 기기 활용 문화예술교육 사례 분석 : 디스코버스(Disco Bus) 캠프

23) 한국과학창의재단, 『미래의 미술관 상상하기 : 초등학교 1-2학년 교사용』, 한국과학창의재단, 2018.

24) 2019 STEAM 교육지원단(대표자 심재호), 『2019 스팀교육 선도학교 및 무한상상실 우수 사례집』, 한국과학창의재단, 2019, p.119

25) 한국문화예술교육진흥원, 『드림아트랩 4.0 벙커 465-16 결과자료집』, 한국문화예술교육진흥원, 2020, p.7.

- 교육 내용에서 성찰과 사회문제 해결을 다루는 융복합 문화예술교육과는 다른 방향으로 기술적으로 디지털 네이티브가 쉽게 흥미를 느끼고 접근할 수 있는 기술을 바탕으로 개발된 융복합 문화예술교육의 사례도 존재함.
- 2011년 교육과학기술부는 변화하는 교육 패러다임에 맞춰 스마트 교육 계획을 추진함. 스마트교육이란 21세기 학습자 역량 강화를 위한 지능형 맞춤형 학습 체제를 말하며 교육 환경, 교육 내용, 교육 방법 및 평가 등 교육 체제 혁신을 포함함. 이에 따라 예술 교과에서 스마트 교육 실행 방안에 관한 연구가 활발히 수행되었고, 태블릿 PC, 소프트웨어, 디지털 교과서, SNS, 소프트웨어 등을 활용하는 교육 프로그램이 활발히 개발됨.

<표 II-9> 스마트교육의 키워드 5가지²⁶⁾

자기주도적 (Self-directed)	<ul style="list-style-type: none"> · (지식생산자) 지식 수용자에서 지식의 주요 생산자로 학생의 역할 변화, 교사는 지식 전달자에서 학습의 조력자(멘토)로 변화 · (지능화) 온라인 성취도 진단 및 처방을 통해 스스로 학습하는 체제
흥미 (Motivated)	<ul style="list-style-type: none"> · (체험 중심) 정형화된 교과 지식 중심에서 체험을 기반으로 지식을 재구성할 수 있는 교수-학습 방법 강조 · (문제해결 중심) 창의적 문제해결과 과정 중심의 개별화된 평가 지향
수준과 적성 (Adaptive)	<ul style="list-style-type: none"> · (유연화) 교육체제의 유연성이 강화되고 개인의 선호 및 미래의 직업과 연계된 맞춤형 학습 구현 · (개별화) 학교가 지식을 대량으로 전달하는 장소에서 수준과 적성에 맞는 개별화된 학습을 지원하는 장소로 진화
풍부한 자료 (Resource Free)	<ul style="list-style-type: none"> · (오픈마켓) 클라우드 교육서비스를 기반으로 공공기관, 민간 및 개인이 개발한 풍부한 콘텐츠를 교육에 자유롭게 활용 · (소셜 네트워킹) 집단지성, 소셜러닝 등을 활용한 국내외 학습자원의 공동 활용과 협력 학습 확대
정보기술 활용 (Technology Embedded)	<ul style="list-style-type: none"> · (개방화) 정보기술을 통해 언제, 어디서나 원하는 학습을 할 수 있고, 수업 방식이 다양해져 학습 선택권이 최대한 보장되는 교육환경

- <표 II-9>은 국가정보화전략위원회 교육과학기술부에서 발표한 스마트 교육의 키워드²⁶⁾에

26) 교육과학기술부, 스마트교육 추진전략, 대한민국 정책 브리핑, 2011. p.5

대한 설명임. 스마트 교육은 자기주도적, 흥미, 수준과 적성, 풍부한 자료, 정보기술 활용을 중요시하는 교육임을 강조함. 이와 같은 스마트 교육의 특징을 중심으로 다루는 통합적 문화예술교육의 대표 사례로 ‘디스코버스 캠프’²⁷⁾는 초등학생 대상의 아이패드를 활용한 음악 중심 문화예술교육 프로그램을 제안함.

○ **(디스코버스 캠프의 특징)** 디스코버스 캠프는 테크놀로지를 활용하는 측면에서 기존의 문화예술교육과는 다른 두 가지 특징을 가짐. 첫 번째, 아날로그 방식의 문화예술 수업에 스마트 기기를 활용하는 수업이 연결되도록 함. 스마트 기기를 활용하는 수업은 기존의 진입장벽이 높은 기존 예술교육 형태에서 벗어나 창작 표현과 사고 발현을 쉽게 하고 자기표현을 통한 자아실현 기회를 제공함. 두 번째, 디지털 리터러시 함양이 단순히 기술의 기능을 학습하는 것이 아닌 스마트 기기를 활용하는 ‘놀이’를 통해 이루어지도록 유도함. 이에 학생은 교수의 기술을 모방하거나 그대로 수행하는 것이 아니라, 놀이를 통해 자연적으로 함께 수반되는 디지털 기술을 학습하고 다양한 방법으로 수행함.

○ **(교육 구성)** <표 II-10>²⁸⁾는 디스코버스 캠프 프로그램의 구성임.

<표 II-10> 디스코버스 캠프 프로그램의 구성²⁸⁾

수업	프로그램명	내용 및 목적
뮤직버스	리듬활동	· 인사하기, 단어 말하기, 공주고 받기 등 다양한 방법을 활용하여 음악의 리듬 익히기 · 박자감각을 익히고, 신체사용 방법을 터득하여, 지능과 신체를 단련하는 첫 단계
	감각자극활동	· 연상 단어 말하기, 공간 나누기 · 거울보고 걷기, 몸의 중심 바꾸기, 다양한 방법으로 움직이기 · 두뇌, 신체 협응 활동
	놀이활동	· 줌비게임, 권투게임 · ‘리듬활동’을 통해 익힌 박자감과 신체사용을 ‘감각 깨우기’를 통한 공간 나누기, 몸 중심 바꾸기 등의 신체협응 활동을 결합
런치비트	점심식사활동	· 음악을 즐기며 점심식사 · 음악 속에서 공놀이 및 자율 활동
오디오버스	S/W체험 및 협동	· <에이블톤 라이브 9> 링크, <런치패드>기능을 활용한 자신만의 리듬

27) 김주희 외, 『아이패드를 활용한 음악중심 문화예술교육프로그램 개발 연구 : 초등학생을 대상으로 한 ‘디스코버스(Disco Bus)’ 캠프를 중심으로』, 예술교육연구 2017, 제15권, 제2호 2017, pp.127-141.

28) 위의 글, p.132

	활동	만들기 · <오도랩>을 통한 언어적 리듬 경험하기 · <메이키 메이키>를 활용한 디지털적 사고 체험하기
라이브데이	프로젝트 설계 및 프레젠테이션	· 프로젝트의 '시작-심화-마무리'과정에 대해 경험나누기 · 음악 결과물에 뮤직버스에서 배운 움직임을 활용한 퍼포먼스 · 종합예술(공연)로서 결과물 완성

- '뮤직버스'의 다양한 아날로그 문화예술교육 수업을 거치고 나면 '런치비트'에서 점심 식사를 하며 식사 자리에 배치된 아이패드를 자유롭게 활용하고 놀이로 이어짐. 이어 '오디오버스'인 소프트웨어 체험활동으로 스마트기기를 활용하는 수업으로 연결됨.
- '오디오버스'에서는 활용하는 소프트웨어 프로그램은 '런치패드(Launch Pad)', '에이블튼 라이브 9(Ableton Live 9)'의 링크, '메이키 메이키(Makey Makey)'임. '런치패드'를 통해 음악을 쉽게 만드는 과정을 체험하고, '에이블튼 라이브 9'의 링크(Link)기능을 이용하여 학습자들이 협연을 연습할 수 있도록 함. 이 링크 기능은 샘플 소리를 활용하여 스마트 기기를 터치하는 것만으로 음악이 만들어지고 협연할 수 있게 함. '메이키 메이키'로는 전류의 흐름을 입력받으면 컴퓨터에서 소리가 출력되도록 하여 독창적인 음악을 연주할 수 있게 할 수 있다는 점을 배우며 디지털적 사고를 체험함. 학습자는 이러한 소프트웨어를 사용함으로써 자신의 감각을 창의적으로 표현하고, 협동과 탐구 활동을 수행함.
- '라이브 데이'에서는 학습자들이 만들어낸 음악창작 결과물을 함께 공유하고, 팀별로 모여 토론하고 배운 것을 발표함. 이후 학생들은 직접 창작한 음악을 들고 이에 맞춰 '뮤직버스'에서 배운 움직임을 추는 퍼포먼스를 시연하여 아날로그와 디지털 문화예술 수업이 연결되는 경험을 강화함. 이러한 과정을 통해 디스코버스 캠프는 디지털 세대인 아동·청소년에게 기존의 문화예술교육이 디지털로 확장될 수 있도록 제안함.

○ (스마트 기기 활용 융복합 문화예술교육의 가치) 디스코버스 캠프의 프로그램 구성을 분석한 결과 스마트 기기를 활용하는 융복합 문화예술교육이 지니는 가치는 ① 창작표현 접근성 강화, ② 민주적인 예술교육 지향, ③ 학습자 중심 교육 강화, ④ 디지털 리터러시 함양, ⑤ 통합적인 문화예술교육 제공, ⑥ 협업을 통한 공동체 의식 함양임(<표 II-11> 참고)²⁹⁾.

29) 김주희 외, 『아이패드를 활용한 음악중심 문화예술교육프로그램 개발 연구 : 초등학생을 대상으로 한 '디스코버스(Disco Bus)' 캠프를 중심으로』, 예술교육연구 2017, 제15권, 제2호 2017, pp.138-139.

<표 II-11> 스마트 기기를 활용하는 융복합 문화예술교육의 가치²⁹⁾

창작표현 접근성 강화	· 디지털 기술을 활용하여 음악이나 무용, 미술 등에 대한 기초지식 없이도 창작에 쉽게 참여할 수 있음
민주적인 예술교육 지향	· 스마트기기를 활용한 교육이 학습자 간의 소통의 단결로 귀결되는 것이 아니라 서로 다른 인지적 기술적 레벨의 학습자들이 서로 소통하고 협업할 수 있는 통로를 제공함. 나아가 기존의 서열화 경쟁과 1등 지상주의, 성과주의적인 환경에서 벗어나 누구나 예술 경험을 보다 쉽고 용이하게 함
학습자 중심 교육 강화	· 기존 예술교육이 지니는 기능 위주의 일방향의 교수학습방식에서 벗어나 놀이 활동과 자기주도적 학습 형태를 용이하게 함
디지털 리터러시 함양	· 단순 기술 학습이 아닌 스마트기기를 활용하는 놀이를 통해 소프트웨어 작동법과 원리를 이해하면서 디지털 시대에 요구되는 소양인 디지털 리터러시를 함양함
통합적인 문화예술교육 제공	· 특정 예술 장르나 이론체제에서 벗어나 여러 장르와 결합하고, 테크놀로지와 일상의 놀이가 결합한 형태의 통합적인 문화예술교육을 제공함
협업을 통한 공동체 의식 함양	· 협업할 수 있는 제작과정 포함하고 결과물을 함께 감상하는 시간을 통해 타인을 이해하는 방법을 배울 수 있도록 함

- 이와 같은 교육적 가치는 디지털 세대인 아동·청소년에게 흥미 기반의 놀이체험 방식으로 스마트 기기와 미디어를 활용하는 융복합 문화예술교육의 한 방향을 제안할 수 있다는 점에서 선행교육 사례로 의미가 있음.

2.3. Part 3. 변화하는 예술강사(5~7차시)

- 세 번째 파트는 본 연수 프로그램의 목표와 방향성 설정을 위해 시행한 다양한 인터뷰 연구결과를 주로 활용하였음. 예술강사의 인식 현황을 바탕으로 이들의 자발적인 변화를 끌어낼 수 있는 다양한 연구 내용과 함께 융복합 문화예술교육 실행의 역할모델로 제시할 기술 활용 예술강사의 개념을 소개함. 5차시는 시대 변화를 인식한 예술강사의 실질적 활동 현황과 요구를 소개하며, 6차시는 기술발전과 예술의 상호관계와 동시대 예술가의 기술 수용 사례를 살펴봄. 7차시에서는 문화예술교육에 적극적으로 기술을 활용하는 두 가지 유형의 기술 활용 예술강사를 통해 새로운 역할모델의 개념을 알아봄.

2.3.1. ‘데이터 미학과 인공지능’(2018) 참여 예술강사 인터뷰

- 기술 융합형 문화예술교육에 대해 상대적으로 높은 관심도를 보이는 교육자를 대상으로 연구 방향성 및 본 연수의 난이도 설정에 참고할 만한 시사점을 도출하기 위해 ‘데이터 미학과 인공지능’ 참여 예술강사 인터뷰를 시행함.
- 2018년 ‘데이터 미학과 인공지능’ 연수참여 예술강사 및 학교 교사 24인 중 응답에 동의한 22인을 대상으로 서면 인터뷰를 진행하였음. ‘데이터 미학과 인공지능’은 교육 경력, 지원 동기, 교육 목표의 이해도와 협업 역량 등을 묻는 서류 심사를 거쳐 연수대상을 선발해 진행하였기 때문에, 본 인터뷰의 대상은 4차 산업혁명 시대의 움직임에 발맞춰 변화하고자 하는 의지가 이미 확인됨.
 - 인터뷰는 크게 1) 인터뷰 참가자 소개, 2) ‘데이터 미학과 인공지능’ 연수 프로그램 참여 관련, 3) ‘데이터 미학과 인공지능’ 연수 프로그램 참여 이후의 변화, 4) 융복합 문화예술교육을 학교에서 실천하는 데 필요한 것의 4가지 영역으로 이루어졌으며, 총 14 문항을 질문함.
 - 예술강사가 기술 융복합 문화예술교육 연수에서 기대하는 교육 내용을 도출하기 위해 인터뷰 내용을 ① 연수에 참여하게 된 동기와 기대, ② 실제 교육 현장에서의 교육 실천 여부, 총 두 가지 범주로 확인함.

<표Ⅱ-12> 2018 ‘데이터미학과 인공지능’ 연수참여 예술강사 인터뷰

구 분	인터뷰 요약
연수에 참여하게 된 동기와 기대	<ul style="list-style-type: none"> · (참여 동기) 응답자 대부분이 4차산업혁명 시대와 기술발전 동향에 대해 이해하고, 이를 현재 진행하고 있는 교육 활동 또는 예술 창작활동에 어떻게 적용할 수 있을지 알아보고자 연수 프로그램에 참여했다고 답함. 이제 막 기술 활용 예술교육에 호기심이 생겨나, 필요성을 인식하는 단계의 예술강사가 주를 이룸. · (연수의 기대 충족 여부) 연수에 기대한 바는 예술교육에 기술이 사용되는 현황과 배경 그리고 현장에서 활용할 수 있는 기초기술에 대한 학습이라고 답함. 4차 산업혁명 시대와 새로운 기술에 대한 이해를 통해 막연한 두려움을 해소할 수 있었고, 이를 통해 변화에 관한 관심과 동기부여가 생긴 점에서 만족도가 나타남. 반면, 연수 프로그램을 학교 현장에서 어떻게 활용할 수 있을지에 대한 논의가 없었으며, 그래서 현재까지 전혀 활용하고 있지 못하다는 점을 아쉽다고 지적함. · (연수 난이도) 참여자 개인마다 이해의 폭이 달랐기 때문에 진도를 나아감에 있어서 어려움이 존재했다는 점을 지적함. 따라서 연수의 목표를 설정하고, 참여자들을 선정하는 데 있어서 세분화가 필요하지 않았나 하는 의견과 사전에 온라인 등으로 기초적 교육이 이루어졌다면 참여자들의 개인차를 줄일 수 있었을 것 같다는 의견을 제시함. · (디지털 세대를 위한 문화예술교육의 방향성) 먼저 세대의 변화를 인식하고 있으며, 그에 맞춰 문화예술교육의 방향성도 변화해야 한다는 것임. 즉 디지털 매체에 이미 익숙하고, 새로운 매체를 받아들이는 데도 속도가 빠른 아이들을 대상으로 하려면, 교육자들 역시 그들의 기호와 요구에 맞춰 적극적으로 다양한 매체들을 활용해야 한다는 것임. 반면 4차산업혁명이라는 화두에 너무 매몰되어 무리하게 기술을 적용하기보다는, 여전히 인문학적 접근과 인간의 감각이 중심이 된 방향성을 유지하겠다는 답변도 공존함.
실제 교육 현장에	<ul style="list-style-type: none"> · (연수참여 이후 변화) 대부분 디지털 시대의 흐름과 기술 활용에 대해 연수 이후 기존보다 긍정

<p>서의 교육 실천 여부</p>	<p>적인 방향으로 관점이 변화함을 느꼈다고 응답함. 연수 이후 기술 활용에 대한 두려움이나 거부감이 줄어들었으며, 특히 교육 활동이나 창작활동에 모바일 애플리케이션이나 영상 등 간단한 기술을 사용하기 시작했다는 응답이 다수 있었음. 또 직접 기술을 활용하지 않더라도, 연수를 통해 획득한 아이들에 대한 이해를 바탕으로 수업을 진행하여 흥미를 유도했다는 답변도 있었음.</p> <p>· (연수 이후 융복합 문화예술교육 실천 여부) 참여자 대부분이 연수 내용을 교육이나 창작활동에 적용하지 않고 있다고 대답함. 그 이유로는 수업에 적용하기에는 교육자 본인이 미숙하다고 느껴짐, 학교 등 교육 현장에 기자재가 보급되어 있지 않음 등의 이유를 제시함.</p> <p>· (학교 교사와 협업한 경험) 22명 현재 학교 교사로 재직 중인 2인만 협업을 경험한 적이 있다고 응답했다. 협업을 경험한 적이 있다고 응답한 학교 교사 1인은 본인이 중심이 되어 수업을 기획한 후, 적합한 예술가를 찾는 방식을 택하고 있으며, 이후 수업은 공동진행한다고 답했다. 반면 협업을 경험한 적이 없다고 응답한 예술강사 중 한 명은 현장에서 교사 중심의 공동작업이 오히려 창의적인 활동이어야 될 융복합문화예술 교육 시간을 여타 교과목 시간과 똑같이 바꾸어버리는 위험이 있다고 응답하였음.</p> <p>· (학교에서 제공될 것) 교육 내용에 맞는 학습 공간과 기자재가 준비되어야 한다는 응답이 가장 많았음. 그다음으로 학교에서도 함께 융복합 문화예술교육에 대한 필요성을 인식하고, 예술강사와의 협업 및 공동연구를 지원해주어야 한다는 응답이 다수 있었음.</p>
--------------------	---

○ 예술강사 대상 융복합 문화예술교육 연수 개발에 대한 시사점

- **(결과)** 인터뷰 결과, ‘데이터 미학과 인공지능’ 연수 참여자들은 기술에 대한 호기심과 사용 의지가 확인되었음에도 관심도와 활용 수준에 큰 차이가 있음을 발견할 수 있었음. 특히, 진입 문턱이 높고 낮은 기술의 경우, 활용의 필요성과 의미가 설득되지 않는다면, 호기심 충족 이후에 지속적인 학습을 통한 실행이 어렵다는 것을 확인함.
- **(인터뷰 시사점)** 첫째, 주요 연수참여 요인은 시대적 환경과 기술발전 동향에 대한 이해와 교육 및 예술창작에 적용할 수 있는 예술 기반의 기술 활용 방법을 찾고자 했던 것임. 따라서 이러한 수요를 반영하여 **융복합 문화예술교육의 다양한 교육 프로그램의 기술 활용 사례**를 본 연수 프로그램에 소개하기로 함. 둘째, 예술강사는 연수 내용을 실제 현장에 적용하는 데에는 어려움을 느끼고 있었음. 그러므로 **연수에서 소개하는 기술의 난이도를 하향조정이 필요하고, 좀 더 보편적이고 접근이 쉬운 기술, 그리고 바로 교육 현장에서 활용할 수 있는 기술을 포함함.**

2.3.2. 융복합 문화예술교육 전문가 인터뷰

- 앞선 예술강사 인터뷰를 통해 도출한 내용을 바탕으로, 본 연수 프로그램 개발 연구는 예술강사를 대상으로 단순한 기술 소개에 치중하기보다는 기술 활용 융복합 문화예술교육의 의미와 가치를 재점검하고, 예술강사가 직접 융복합 교육을 실행하는 데 있어 고려할 점을 확인하고자 다양한 현장에서 융합형 문화예술교육을 실천하고 있는 교육자를 인터뷰함.
- 이를 위해 질문 문항을 구성한 뒤 융복합 문화예술교육 전문가 세 명(박연숙, 하승연, 박지은)과 온라인 화상 그룹 인터뷰를 진행함. 질문 항목은 1) 문화예술교육의 방향성 및 프레임에 대한 인식 및 환경/상황, 2) 융복합 문화예술교육에 대한 인식, 3) 기술 용

복합형 문화예술교육에 대한 인식, 4) 기술융합형 문화예술교육 기획/개발/실행/평가 과정, 총 네 항목인 총 14문항의 질문으로 함

- 교육자 인터뷰에서 융복합 문화예술교육을 기획-실행하기 위해 고려할 점을 도출하기 위해 인터뷰 내용을 크게 ① 기술 융복합 문화예술교육의 주안점, ② 프로그램 실행에 고려할 점, 총 두 가지 범주로 확인함.

<표 II-13> 융복합 문화예술교육 전문가 인터뷰

구 분	인터뷰 요약
기술 융복합 문화 예술교육의 주안점	<ul style="list-style-type: none"> · (문화예술교육의 기본 의제) 문화예술교육에서 '즐거움(놀이, 실험, 활동)'을 가장 중요한 요소로 여김. · (융복합 문화예술교육의 인식) 융복합 문화예술교육은 장르 구분 없이 하나의 이야기를 다각적인 관점으로 이해하는 교육으로 정의함. 융복합 문화예술교육을 일정한 교육 형태로 규정하는 것이 아니라 결과물의 장르적 틀이나 관점에서 벗어나는 것이 기존 문화예술교육과 다른 점이라고 인식함. · (기술 융복합 문화예술교육의 주안점) 기술 융복합 문화예술교육에서 주목받고 있거나 중요하게 여기는 기술은 4차 산업혁명의 혁신적인 차세대 기술과 거리가 있으며, 공통적으로 그 이유를 '기술의 접근성'으로 언급함. 가상현실, 인공지능, 빅데이터 등의 4차 산업혁명 기술은 실제 교육 현장에서 교육하기에는 이론부터 습득하기 어렵고 4차 산업혁명이라는 단어가 주는 심리적 부담감과 장벽이 있어 접근성이 떨어지기 때문에, 두려움 없이 시작할 수 있는 접근성 높은 기술부터 사용하고, 그다음으로 가는 시작점을 마련할 수 있다고 응답함. 이와 더불어 특정 기술을 교육에 사용하는 데 주목하기보다는 현실의 문제에 대해 더 집중하는 것이 중요하다고 강조함.
프로그램 실행에 고려할 점	<ul style="list-style-type: none"> · (기술 융복합 문화예술교육 실행의 주안점) 실행 과정에서 프로그램 참여자들의 난이도에 맞추어 어떻게 그들을 유도하는 것이 좋을지 고민하거나, 구하기 쉬운 재료를 준비하는 등 교육 환경과 상황에 따라 수정하는 과정을 거친다고 응답함. 또 '진정한 융합이 이루어지려면 기술을 이용하는 것이 아니라 활용할 수 있어야 하며 이를 위해서는 기초적인 기술의 특성이나 구성, 방식 등을 배우는 과정과 시간이 필요하다'고 답함. · (실행 과정의 어려움) 부족한 예산 지원과 성과주의를 실행 과정에서의 어려움으로 꼽으며, 다양한 교육 인프라와 교육의 질적 과정보다 양적 결과물로 취급되는 문제를 지적함. · (개선을 위한 제언) 예산지원 확대와 성과주의 개선과 더불어, 실패해도 괜찮은 '놀이와 도전'이 가능한 공간 운영을 제안함.

○ 융복합 문화예술교육 전문가 인터뷰 시사점

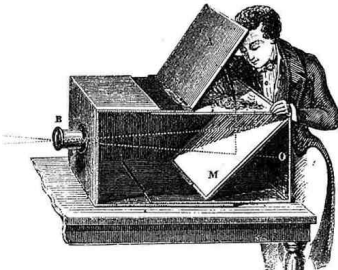


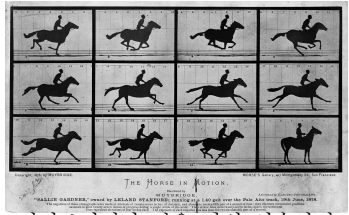
- **(인터뷰 시사점)** 융복합 문화예술교육은 첫째, 학습자에게 즐거운 학습경험을 주며, 둘째, 결과물에 집중하기보다 학습 과정에서 겪는 실패와 시도의 과정을 중요하게 여기며, 셋째, 첨단 기술을 사용하는 것에 주목하기보다 학습자의 사고를 확대하거나 현재의 문제를 다루는 것에 교육 목표를 두어 적절하고 접근성 높은 기술을 활용하는 것으로 정리할 수 있음. 또한, 융복합 문화예술교육을 실행하는 데는 충분한 교육 시간 제공, 예산 지원, 경직되지 않은 교육공간 확보가 고려되어야 한다고 제안함.



2.3.3. 기술 발전에 따른 예술의 변화 사례

- 시대 변화와 기술 발전은 문화예술교육의 근간이자 예술강사의 전문 영역인 예술의 역사에 큰 영향을 끼침³⁰⁾. 앞선 예술강사 인터뷰 결과, 기술 탐구와 학습에 대한 의욕이 적은 예술강사에게 동기부여가 되는 기초 연수를 개발하기 위하여 예술강사의 또 다른 정체성인 예술가의 관점에서 접근하고자 기술 관련 예술의 변천 사례를 조사함. 우선 현대 예술사 전반에 걸쳐 예술가의 새로운 기술-매체수용 노력을 살펴보고, 이를 통해 새로운 예술 장르가 등장한 과정을 <표 II-14>과 같이 정리함.

30) 플로랑스 드 메르디외 저, 정재곤 역, 『예술과 뉴 테크놀로지』, 열화당, 2005.

<표 II-14> 기술-매체 발달에 따른 새로운 예술의 등장³⁰⁾

번호	예술의 변화	등장배경	이미지
1	사진예술	<ul style="list-style-type: none"> - 사진은 실제 현실을 기록하는 방식으로, 풍경이나 사물의 빛을 좁은 구멍을 통해 어두운 방이나 상자 안에 통과시키면 거꾸로 투사되는 원리를 활용한 기계장치 ‘카메라 옵스큐라(Camera Obscura)³¹⁾’는 오늘날 우리가 사용하는 카메라 원형임. - 카메라 옵스큐라의 과학적 투시 원리는 원근법의 발견으로 이어져 르네상스 시대 그림을 그리는 보조수단이 됨. - 1931년 사진기의 발명 이후, 본격적으로 인간의 눈이 아닌 기계를 통해 새롭게 ‘보는 방식(way of seeing)’을 경험하기 시작했고, 이를 기반으로 한 사진예술이 등장함. 	 <p>카메라 옵스큐라의 원리³¹⁾</p>
2	인상주의	<ul style="list-style-type: none"> - 사진기의 발명은 화가에게 “회화의 죽음”이라는 충격을 주었고, 이후 외관의 사실적 재현에 집중한 전통회화에서 탈피해 순간의 빛과 색채를 포착하려는 미술사조 ‘인상주의’가 등장함. - 휴대성 높은 튜브 물감의 발명은 작업실을 벗어나 직접 야외로 나가 실제 풍경과 사교활동 등 인간의 삶을 생동감 있게 표현할 수 있는 인상주의 회화의 발판³²⁾이 됨. - 인상파 화가 조르주 쇠라의 점묘법은 영화의 기반인 ‘시네마토그래프’를 발명한 뤼미에르 형제가 최초의 컬러사진술인 오토크롬기법을 발견하는 데 영향을 미침³³⁾. 	 <p>클로드 모네 <루앙 대성당 연작></p>  <p>인상파 화가의 야외 풍경화</p>
3	영상예술 - 영화	<ul style="list-style-type: none"> - 움직임을 생동감 있게 재현하고자 했던 인간의 오랜 예술적 노력은 과학기술의 발전을 통해 ‘움직이는 그림(moving image)’로 실현됨³⁴⁾. - 12대의 카메라로 달리는 말을 촬영한 연속사진은 영화의 탄생에 큰 영향을 줌. - 뤼미에르 형제가 1896년 최초의 영화 <기차의 도착>을 선보이며, 평면사진의 원근감을 뛰어넘는 입체감과 시간을 담아내는 영상 시대를 시작함. - 몰입과 환영이라는 영상이 준 시각적 충격은 이후 기록영상뿐만 아니라 상업영화, 방송 등 다양한 대중매체의 발전으로 이어짐. 	 <p>메이브리지가 찍은 말의 연속사진</p>

4	팝아트와 비디오 아트	<ul style="list-style-type: none"> - 사진과 인쇄, 영화와 전파의 발전으로 이미지의 복제와 재생산이 본격화되며, 대량생산 시대의 영향으로 대중매체를 통한 대중문화가 빠르게 확산하며 매스미디어 시대가 도래함. - 방송, 광고 등 대중에게 정보-이미지를 널리 전파할 수 있는 매체기술이 발전하며, 앤디 워홀 등 이미지 복제를 통해 작품을 대량생산하는 팝아트가 등장³⁵⁾. - 텔레비전의 출현 이후 비디오 아트가 등장하고, 움직이는 영상을 지연 없이 인공위성 전파가 닿는 모든 곳에 전달할 수 있는 TV가 보급되며, 전 세계가 동일한 채널을 통해 하나의 정보를 공유할 수 있는 시대 도래. 예술가 백남준은 인공위성과 TV 방송을 이용해 세계를 연결하는 퍼포먼스 <굿모닝, 미스터 오웰>을 선보임. 	 <p>앤디 워홀 <마릴린 두 폭></p>
5	디지털/미디어아트	<ul style="list-style-type: none"> - AI, 로봇 등 디지털 기술이 발전함에 따라 인간의 감각을 자극할 수 있는 다양한 매체가 계속해 개발되며, 기술을 통해 인간-인간, 인간-세계 간의 상호작용을 가능케 하는 예술인 미디어아트가 등장함. - 가상현실(VR), 프로젝션 매핑 등의 기술을 통해 예술의 몰입적 경험이 가능해짐³⁶⁾. 	 <p>팀랩 <보더리스 월드></p>
6	뉴미디어 시대의 스마트 디바이스	<ul style="list-style-type: none"> - 인터넷 통신망과 스마트폰의 보급으로 누구나 쉽게 최신 정보에 접근할 수 있고, 상대적으로 적은 노력과 비용으로 예술창작이 가능함. - 생존작가 중 경매 최고가를 기록한 화가 데이비드 호크니는 최근 스마트폰과 태블릿PC를 활용해 그림을 창작함. 팩스가 개발된 시기부터 새로운 기기로 작품을 제작하던 작가는 80세의 나이에도 두려움 없이 최신 기기를 적극적으로 사용함. - 최신 기술의 집대성된 스마트 디바이스는 다양한 애플리케이션과 내장 카메라를 활용해 다양한 문화 향유와 예술창작이 가능함. - 디지털 네이티브에게 스마트폰은 SNS, 유튜브를 사용해 자기표현과 소통을 위해 분리할 수 없는 도구가 됨. 	

31) 카메라 옵스큐라의 원리 https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Camera_Obscura_box18thCentury.jpg

32) 클로드 모네 <루앙 대성당 연작> https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Rouen_Cathedral_by_Monet

33) 인상파 화가의 야외 풍경 https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Georges_Seurat_031.jpg, https://commons.wikimedia.org/wiki/File:VanGogh-starry_night_ballance1.jpg

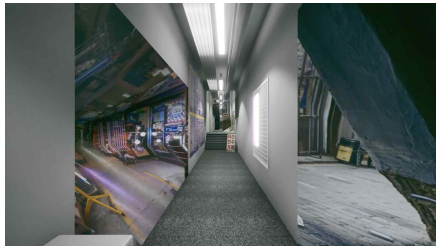

34) 머이브리지가 찍은 말의 연속사진 https://commons.wikimedia.org/wiki/File:The_Horse_in_Motion_high_res.jpg

35) 앤디 워홀, <마릴린 두 폭> <https://en.wikipedia.org/wiki/File:Marilyndiptych.jpg>

36) 팀랩 <보더리스 월드> <https://borderless.teamlab.art/images/pc-l/14780>

- <표 II-14>처럼 매체기술 발달과 미술사 간의 상호적 관계에 관한 사례를 통해 예술가가 당대의 최신 매체와 기술을 수용해 예술적 흐름을 선도하고, 새로운 예술 장르를 창조해 온 과정을 확인함. 그 과정을 자세히 들여다보면, 기술 수용과 실험의 원천은 비단 새로운 을 위한 개인적인 도전일 뿐만 아니라 예술가가 시대의 변화에 민감하게 반응하고 사회와 소통하기 위해 기울인 노력이자 예술적 고민에 대한 근원적인 탐구심과 호기심으로 도출 할 수 있음. 예술가의 기술을 활용한 예술 활동은 기술발전의 속도가 어느 때보다 빠른 오늘날에도 쉽게 찾아볼 수 있음. 특히, 미디어아트 예술 장르의 등장과 스마트 기술의 보편적 확산의 영향으로, 자신의 예술영역 확장을 위해 새로운 기술에 호기심을 갖고 적극적으로 창작에 활용하는 예술가의 활동이 활발함.

<표 II-15> 예술가의 기술 수용 사례 조사

예술가/예술단체	기술 수용 과정 (예술/교육)	작품 이미지
박동준 (미디어 아티스트)	<p>사진 → 가상현실(VR)³⁷⁾</p> <ul style="list-style-type: none"> · (기존 활동영역) 사진: 실재하는 것을 이미지로 기억하는 매체 · (수용 기술) 가상현실(VR): 컴퓨터로 생성된 디지털 환경을 마치 실재인 것처럼 경험하고 상호작용할 수 있는 기술 · (예술의 확장) 작업 주제인 '기억'의 주제적 접근을 확장하고 사진의 매체적 특성을 보완하기 위해 가상 현실 기술사용. 이를 통해 몰입적 경험으로서의 기억을 체험할 수 있는 예술적 주제를 확장. · (융복합 문화예술교육 사례) 온라인 무료 톨(구글 투어 크리에이터, 모질라 허브 등)을 활용해 사진으로 가상공간 만들기 워크숍 진행. '가상'에 대한 개념을 소개하고, 실제와 가상공간 간의 차이를 인식함으로써 공간에 대한 인식의 범위 및 창의력 확장 	 <p>박동준, 을지디멘션(2018)</p>
마방진 (극단)	<p>고전연극 → 1인 미디어 방송형식 활용 연극³⁸⁾</p> <ul style="list-style-type: none"> · (기존 활동영역) 연극: 주요 레퍼토리로 고전극 실연 · (수용 기술) 라이브캠: 실시간 화상 전송이 가능한 영상전송 기술. 마방진은 스마트폰을 활용한 1인 미디어 방송 기술로 활용 · (예술의 확장) 100년 전 소설인 <데미안>을 현대극으로 전환하기 위해 10대 소년의 불안한 내면을 오늘날 10대에게 익숙한 1인 미디어 방송의 형식으로 재구성. 그 결과 현대성을 획득하고 연극 속 인물의 감정을 생생하게 전달할 수 있음. · (융복합 문화예술교육) 실제 공연에 사용된 영상 기술(라이브캠, 프로젝션 매핑) 체험교육 실행. 아이들에게 친숙한 기술이 예술에 활용된 사례소개를 통해 기술을 예술과 연결 지을 수 있는 실마리를 제공함으로써 기술을 비판적인 관점으로 이해하고 능동적이고 창조적으로 활용하고 수 있는 계기 마련 	 <p>극단 마방진, 데미안 라이브(2018)</p>

- 오늘날 예술가들은 다양한 영역에서 새로운 기술을 접목하여 활발히 기존 예술의 영역을 확장하고 있음. 더 나아가 융복합 문화예술교육을 실천하는 대표적인 예술가/단체의 사례를 <표Ⅱ-15>와 같이 드러냄. 두 예술가/단체의 사례는 공통적으로 자기 고유의 예술적 주제 탐구와 표현 확장의 필요성, 그리고 새로운 기술 관련 호기심에 기반하여 주도적으로 기술을 탐색하고 수용한 것으로 나타남. 그 결과, 예술의 기술 수용은 예술가의 내재적 가치 및 활동영역의 확장을 이끌었고, 이 과정에서 융복합 문화예술교육 분야로까지의 진출을 확인할 수 있었음.

2.3.4. 기술 활용 예술강사의 정의와 참고자료 조사

- 융복합 문화예술교육에 관한 대다수의 예술강사의 인식이 크지 않은 상황임에도 불구하고, 최근 교육 현장에서는 기술을 활용한 문화예술교육에 관한 관심과 수요가 확대되고 있음. 이러한 수요를 바탕으로 적극적으로 기술 활용 융복합 문화예술교육을 실천하고 있는 예술강사의 사례도 점차 늘어남.
- **(정의)** 본 연구는 기술발전과 시대 변화를 빠르게 이해하고 이를 능동적으로 수용해 자신의 예술작업을 비롯해 교육영역으로까지 적극적으로 확장해나가는 예술강사의 모습을 이해하고, 이들의 활동에 기반한 새로운 정체성을 ‘기술 활용 예술강사(Technology-Empowered Teaching Artist · TETA)’로 제안하려 함. Technology-Empowered Teaching Artist는 말 그대로 Technology-Empowered(기술 활용 또는 강화)와 Teaching Artist(예술강사)의 합성어로 “기술 활용역량을 강화한 예술강사”를 의미한다. 기술 활용 예술강사의 개념은 테크노 페미니즘³⁹⁾ 연구의 주요 주제인 ‘기술발전과 여성의 역량강화(Engendering Technology Empowering Women)’⁴⁰⁾와 ‘기술 활용 학습(Technology-Empowered Learning)’⁴¹⁾ 연구를 참고함.
- **(테크노 페미니즘 이론)** 주디 와이즈먼의 테크노페미니즘 연구는 기술과 젠더 간의 관계를 분석한 것으로, 기술 비판론을 지양하고 적극적인 기술 이해를 통해 기술 개발과 재디자인에 개입하도록 하는 여성주의 과학기술 이론에 큰 영향을 미침. 이 이론은 기술이 인간을 위한 뚜렷한 목적을 충족시키기 위해 고안되었기 때문에 기술을 논의하지 않으면 예술창작은 물론 삶을 영위하는 것에도 제약이 있을 수밖에 없다고 설명함. 따라서 여성이 자신

37) 박동준, 을지디멘션(2018), 이미지 작가 제공

38) 극단 마방진, 데미안 라이브(2018), 이미지 극단 제공

39) 주디 와이즈먼 저, 박진희, 이현숙 역, 『테크노페미니즘: 여성 과학 기술과 새롭게 만나다』, 궁리, 2009.

40) Pascall, A. N., 『Engendering technology empowering women』, TiCC.Ph.D. Series 23, 2012.

41) 스틸케이스 홈페이지 <https://www.steelcase.com/research/articles/topics/technology/technology-empowered-learning-six-spatial-insights/>

을 위한 기술 개발에 참여한다면 자신에게 최적화된 기술을 영위할 수 있다고 설명하며, 이를 위해 적극적인 기술강화 노력을 기울여 젠더 간의 디지털 격차(digital divide)를 극복하고, 여성 스스로 기술의 전문가가 되는 방법을 제안함. 한편, 테크노페미니즘 이론의 주체를 예술강사로 치환해보면, 예술강사의 기술강화 노력은 결국 예술강사 스스로가 기술 발전의 주체로 참여할 수 있고, 나아가 이를 통해 예술과 삶, 교육의 새로운 가능성을 스스로 창조해나갈 수 있음. 이를 위해서는 현시대의 기술요구 수준과 예술강사의 실제 기술 역량 간의 격차를 줄이기 위한 노력이 필요함.

- **(기술 활용 학습)** 기술 활용 학습은 전통적인 오프라인 교실 환경과 대면 수업의 장점을 유지하면서 최신 온라인 기술을 유기적으로 활용하는 블렌디드 러닝(Blended-learning)에 기반한 교육방식을 뜻함. 2020년 코로나 바이러스 확산으로 인해 온라인 비대면 학습의 요구가 커진 상황에서 예술창작/유통/향유를 위한 관련 정보기술을 활용하여 새로운 예술 교육의 가치를 창조하는 예술강사의 역할이 주목받기 시작함. 문화예술교육에서의 기술 활용은 교육여건의 제약을 극복하고 창의적이고 효과적인 방식으로 새로운 교육 모델의 가능성을 발견할 수 있는 역량을 뜻함.
- **(새로운 역할모델의 방향성)** 본 연구가 제안하는 ‘기술 활용 예술강사’는 예술강사 스스로의 자기주도성을 바탕으로 기술을 능동적으로 활용하여 예술교육의 본래 가치를 더욱 증진하고 기존 예술교육의 아쉬움을 보완하는 역할임. 따라서 값비싸고 진입장벽이 높은 첨단 기술 활용은 지양하는 한편, 오히려 우리 삶 주변에 편재한 보편적인 기술을 외면하지 않고, 디지털 네이티브의 교육환경과 관심에 기반해 상호작용할 수 있는 보편적인 영역의 기술 활용을 지향함. 인간을 외면하려는 듯 빠르게 발전하는 기술에 압도되지 않는 방법은 오히려 기술이 인간과 예술을 위해 진화할 수 있도록 더욱 적극적으로 활용하고, 그 방향으로 기술의 발전을 이끔. 결과적으로, 본 연구가 추구하는 기술 활용 예술강사의 정체성이란 예술적 전문성을 기반으로 기술 활용역량을 보완해 미래사회를 살아갈 아이들을 위한 교육을 실천할 수 있는 역할모델임.
- **(기술 활용 예술강사 인터뷰)** 앞선 문헌조사를 통해 융복합 문화예술교육을 실천하는 예술강사의 새로운 역할모델의 개념을 알아봄. 이와 더불어 기술 활용 예술가의 구체적인 활동 사례를 조사하기 위해 교육 현장에서 적극적으로 기술 융복합 문화예술교육을 실천하고 있는 예술강사 서면 인터뷰를 시행함.
 - 서로 다른 유형의 기술 활용 예술강사 2인을 대상으로 융복합 문화예술교육에 대한 인식과 기술수용을 위한 노력, 교육 활동 전반에 관해 심층 인터뷰를 각각 진행함.

- 인터뷰는 크게 1) 융복합 문화예술교육의 정의, 2) 융복합 문화예술교육을 실행하게 된 계기, 3) 융복합 문화예술교육 활동사례, 4) 기술수용 노력, 5) 예술강사를 위한 제언의 4가지 영역으로 이루어졌으며, 총 14문항을 질문함.
- 기술 활용 예술강사의 융복합 문화예술교육 경험을 바탕으로 연수 프로그램 개발에 고려할 사항을 ① 융복합 문화예술교육의 가치, ② 기술 활용 예술교육 경험을 통한 제언 총 두 가지 범주로 분류하여 분석함.

<표 II-16> 기술 활용 예술강사 인터뷰

구 분	인터뷰 요약
융복합 문화예술교육의 가치	<ul style="list-style-type: none"> · (기술 활용 예술강사의 정의) '기술 활용 예술강사'는 아직 명확히 규정되지 않은 개념이기 때문에 새로운 것에 대한 호기심과 다른 분야와의 협업을 두려워하지 않고 함께 시작할 마음이 필요하다고 응답함. 예술강사가 예술가로서 자신의 창작에 기반해 그에 어울리는 기술을 찾고 활용할 방법을 알아간다면, 그것이 바로 기술 활용 예술강사라고 정의함. · (융복합 문화예술교육의 가치) 융복합 문화예술교육은 예술과 기술, 나와 세계, 아이들과 강사 간의 입체적인 관계성을 바탕으로 사고와 행동의 영역을 확장하는 힘을 키워주는 교육이며, 기술은 예술강사와 아이들 모두에게 생각을 확장하고 새로운 경험을 제공해줄 수 있는 잠재력이 높은 도구라고 답변함. 융복합 문화예술교육의 주안점은 기술에 주눅 들지 않고, 그것을 활용하는 인간에 대한 이해가 바탕에 있어야 하고, 그러기 위해서는 다양한 기술을 체험해보고 자기 작업과 연계해 발전할 수 있는 기술을 찾아보려는 노력이 필요하다고 강조함.
기술 활용 예술교육 경험을 통한 제언	<ul style="list-style-type: none"> · (융복합 문화예술교육의 자세) 실용적이거나 과학적인 결과물을 만들어야 한다는 고정관념을 버리고, 예술강사에게 기술을 학습하기 위한 동기부여가 필요하듯이 학생에게도 새로운 교육에 접근할 수 있도록 그들의 관심에 기반해 재미있는 학습 과정을 마련하는 것이 중요하다고 응답함. 결국, 융복합 문화예술교육은 예술강사와 아이들 모두 새로움을 인식하고 알아가는 방법을 익히는 교육임을 상기해야 한다고 강조함. · (협업의 중요성) 스스로 기술을 학습하고 예술교육에 적용하는 단계는 필요하지만, 꼭 기술을 완벽히 다뤄야 할 필요는 없으며, 보다 전문적으로 기술을 다루는 사람과의 협업도 고려할 수 있다며 협업의 중요성을 언급함. 예술적 기반을 갖춘 예술강사가 기술 전문가와 소통하는 방법을 알아가는 것도 기술 활용 예술강사의 역량 중 하나라고 응답함.

○ 기술 활용 예술강사의 역할모델과 활동에 관한 시사점

- **(인터뷰 시사점)** 인터뷰 결과, 기술 활용 예술강사의 두 가지 활동유형을 확인할 수 있었음. 먼저, 예술강사가 스스로 내재적 필요성을 바탕으로 자기 주도적학습을 통해 기술을 익히고, 예술창작과 예술교육에 능동적으로 활용하는 유형을 내재형 기술 활용 예술강사라고 분류함. 또 다른 유형은, 스스로의 예술적 전문성을 바탕으로 기술 전문가와 적극적으로 소통하고 네트워크를 형성하고 협업을 제안할 수 있는 연계형 기술 활용 예술강사임.

2.4. Part 4. 학교 융복합 문화예술교육의 발전(8~9차시)

- 앞선 파트에서 융복합 문화예술교육의 현황과 이를 실천하는 예술강사의 유형을 살펴보았다면, 네 번째 파트에서는 디지털 세대를 살아갈 아이들을 위해 보편적인 공교육 현장인 학교에서 융복합 문화예술교육이 실천된 사례를 살펴봄. 구체적으로 8차시에서는 2020년도 학교 융복합 문화예술교육 시범운영 사례를 소개하고, 9차시에는 시범운영 사업의 교육개발 과정을 분석하여 향후 진행될 본격적인 지원사업을 위한 시사점을 도출함.

2.4.1. 학교 융복합 문화예술교육 시범운영 소개

- (시범사업 사업의 취지) '학교 융복합 문화예술교육 시범운영' 사업은 한국문화예술교육진흥원이 2020년에 시행한 사업으로, 교육부의 2015년도 개정 교육과정⁴²⁾이 추구하는 인간상에 따라 인문·사회·과학기술의 기초지식, 기술, 경험을 융합하여 "창의적 사고 역량"을 키워내기 위하여 학교 수업도 점차 교과서에서 벗어나 "주제를 중심으로 다양한 교과목을 연계하는 융합적인 방법"으로 변화함. 이러한 학교 교육 패러다임의 변화에 따라 학교 융복합 문화예술교육을 위한 새로운 모델 연구를 위한 시범운영을 진행함. 이는 2021년부터 본격적으로 시행될 학교 융복합 문화예술교육 지원사업을 위한 준비사업으로, 시범운영을 통한 결과를 바탕으로 예술강사가 성공적으로 학교 융복합 문화예술교육을 실행할 방안을 제시함.

<그림 II-4> 2015 개정 교육과정에서 추구하는 인간상⁴²⁾

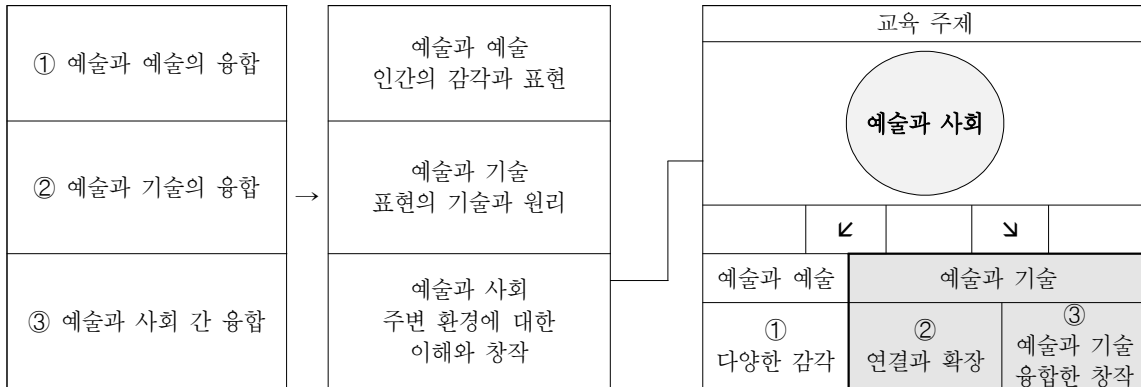


42) 이상수, 2015 개정 교육과정의 핵심내용과 방향,

<http://webzine-serii.re.kr/2015-%EA%B0%9C%EC%A0%95-%EA%B5%90%EC%9C%A1%EA%B3%BC%EC%A0%95%EC%9D%98-%ED%95%B5%EC%8B%AC%EB%82%B4%EC%9A%A9%EA%B3%BC-%EB%B0%A9%ED%96%A5/>

- **(교육 프로그램 구성)** 시범사업 사업에서 진행한 교육 프로그램은 크게 나, 우리 사회로 확장해나가는 세 가지 커리큘럼으로 개발됨. 그중 본 연구는 연구 주제인 기술 융합형 문화예술교육과 관련 있는 ‘예술과 기술’의 융합을 주제로 하는 ‘② 연결과 확장’과 ‘③ 예술과 기술을 활용한 창작’을 중점적으로 살펴보고, 해당 프로그램에 참여한 예술강사의 인터뷰를 통해 구체적인 실천 사례를 소개함.

<표 II-17> 학교 융복합 문화예술교육 시범운영 교육 프로그램 구성



<표 II-18> 학교 융복합 문화예술교육 시범운영 교육 프로그램 세부 구성

주제	연결과 확장	예술과 기술 융합한 창작
수업명	우리 연결맺기	사회 공감하기
연구원	이세승	정수봉
예술강사	손지민, 최영열	박봄이, 박수잔
내용	감각, 몸(미디어)의 연결과 확장	응용-창작, 플레이가 가능한 자신만의 세계 만들기
기획 의도	매체의 발달로 공간을 뛰어넘는 연결이 가능한 이 시대에 제일 기본적인 연결의 매체인 우리의 몸의 확장을 체험함	단순 기술 습득이 아닌, 우리가 현 시대에 가지고 있는 문제를 해결하고 개선해 나갈 수 있는 기반을 제공함
교육 목표	몸의 감각을 활용한 다양한 신체놀이를 통한 자기표현과 공동체 안에서의 나에 대한 발현 (자아 형성)을 경험함	학생이 사회적 이슈에 대해 사유해보고 이를 통해 스스로의 가치관을 형성해가는 도움을 제공한다. 게임의 예술성에 대해 넓은 관점 제시함
커리큘럼 특징	눈을 마주치고 박수를 보내는 놀이와 나와 친구의 신체를 맞대어 연결해 보는 간단한 움직임 활동과 더불어 사진, 영상, 전자악기 등 간단한 미디어를 활용해 음악과 몸짓을 창작하고 감상하는 체험을 함	PPT의 기능을 효율적으로 활용하여 게임을 창작함. 세계관, 스토리, 미션, 퀘스트 등을 설정해 나가고 그 과정에서 게임이 내포하는 예술적 요소를 이해한다. 만든 게임을 서로 공유 가능하도록 구글 드라이브에 공유함

2.4.2. 학교 융복합 문화예술교육 시범운영 참여 예술강사 인터뷰

- (인터뷰) 시범운영 사업에 참여한 예술강사 2인(‘우리 연결맺기’ - 이세승 예술강사, ‘사회 공감하기’ - 박수잔 예술강사)을 대상으로 학교 융복합 문화예술교육의 구체적인 실천 사례에 관한 인터뷰를 시행함.
- 향후 학교 융복합 문화예술교육 지원사업에 참여할 예술강사가 학교 현장을 이해하고 그에 걸맞은 교육 프로그램 기획을 대비할 수 있도록 인터뷰 결과를 크게 ① 학교 융복합 문화예술교육 참여 계기, ② 교육 프로그램의 합의, ③ 교육 프로그램 개발 및 실행 과정 항목으로 분류해 요약함.

<표Ⅱ-19> 학교 융복합 문화예술교육 시범운영 참여 예술강사 인터뷰

구 분	인터뷰 요약	
학교 융복합 문화예술교육 참여 계기	<ul style="list-style-type: none"> · (융복합 문화예술교육 참여의 계기) 각각 현대 무용가, 기획자로서 활동하고 있는 사업 참여 응답자들은 공통적으로 시대 변화와 그에 따른 디지털 네이티브의 등장에 관해 관심 두게 되었고, 이후 다양한 활동을 통해 기술 활용 융복합 문화예술교육의 가치를 중요하게 인식했다고 응답함. · (학교 융복합 문화예술교육 프로그램 시도 이유) 한 응답자는 초등학생들이 이미 직관적인 방식으로 코딩교육 등 최신 소프트웨어를 배우고 있어서 이러한 아이들을 대상으로 새로 기술을 익히고 가르치기보다는 자신에게 익숙한 기술을 예술과 접목해 커리큘럼을 개발하였다고 언급함. 다른 응답자는 창작교육과 감상교육이 함께 이루어져야 하는 무용교육의 특성이 잘 드러나는 형태인 즉흥무용을 활용해 음악과 미술, 디지털 미디어를 접목한 복합적인 예술교육을 마련해보고자 했다고 응답함. 	
교육 프로그램의 합의	<ul style="list-style-type: none"> · (‘우리 연결맺기’ 프로그램의 의미) 인간의 가장 기본적인 정체성인 신체를 중심으로 외부와의 ‘연결과 확장’을 통해 “나로 시작해 점차 타인을 발견하는 과정”을 프로그램에 담고자 함. 본 교육 프로그램을 통해 학생들은 몸의 상호작용을 이해하고, 타인과 관계를 고려할 수 있다고 응답함. 또한, 다양한 감각을 활용한 놀이적 교육을 추구하고자 무용, 음악, 연극, 미술 등의 타 예술 장르를 끌어들이고, 스마트 미디어를 활용하는 방식으로 보완함. 	<ul style="list-style-type: none"> · (‘사회 공감하기’ 프로그램의 의미) 예술작품에서 받은 영감을 통해 사회를 바라보는 관점인 세계관을 형성하는 형태로, 학생들이 자신만의 캐릭터와 이야기를 만드는 프로그램을 기획함. ‘연결과 상호작용성’을 강조할 수 있도록 게임 장르를 접목하고 타인에게 자신의 아이디어를 몰입감 있게 전달할 수 있도록 캐릭터, 배경, 이야기, 규칙과 소프트웨어 기술(PPT) 등의 요소를 결합함. 이를 통해 학생이 자신의 아이디어를 융합적 창작물로 구현하는 과정에서 복합적 사고와 해결능력을 키울 수 있고, 팀워크 활동을 통해 사회성을 이해하는 계기를 갖도록 프로그램을 고안함.
교육 프로그램 개발 및 실행 과정	<ul style="list-style-type: none"> · (‘우리 연결맺기’ 프로그램 개발) 다양한 배경의 예술강사들과 팀을 이루어 프로그램을 개발하였고, 즉흥성을 염두해 오랜 시뮬레이션 과정을 거침. ‘우리 연결맺기’ 프로그램은 본래 ‘나-우리-환경과 상상’이란 세 파트로 나누어 점차 확장해나가는 방식으로 6개의 수업을 구성함. · (‘우리 연결맺기’ 프로그램 실행) 서로 환경과 학년이 다른 두 학교에서의 교육 실행을 위해 본래의 수업 내용을 조금씩 변형하는 과정을 	<ul style="list-style-type: none"> · (‘사회 공감하기’ 프로그램 개발) 기술 소개에 집중하다 보면 아이들은 금세 흥미를 잃는 모습을 보이기 때문에 간단한 이해과정을 거쳐 바로 구현할 수 있는 쉬운 기술을 활용해야 학생의 예술적 창의성 발현을 도울 수 있다고 강조함. 이에 예술강사 스스로 이미 잘 알고 있는 소프트웨어 기술(PPT)의 복합적 요소를 활용한 예술교육을 개발하였고, 학생의 흥미를 지속시키기 위해 교육 프로그램을 아이디어 구상-자료 조사-게임 제작-개선과 공유의

	<p>거치면서 학생의 교육 만족도를 높였다고 답변함. 즉흥예술교육의 특성상 개발단계에서는 실제 실행 과정을 시뮬레이션하기 어려웠으나, 두 학교에서 실행한 결과 즉흥예술을 통한 융복합 문화예술교육의 특성인 연극적 성격과 매체적 성격이 고루 드러났다고 언급함. 성공적인 학교 융복합 문화예술교육의 실행을 위해서는 해당 학교 환경과 학년에 맞추어 교육을 변주해야 한다고 강조함.</p>	<p>단계로 구조화함.</p> <p>· (‘사회 공감하기’ 프로그램 실행) 교육을 실행한 두 학교의 교육공간 조건을 반영하여 각각 개별 참여와 팀별 참여로 게임을 만드는 수업을 진행하였고, 그 결과 장단점을 발견했으며, 프로그램 개발 이후에도 실행 과정에서 지속적으로 보완이 필요한 점을 조언함.</p>
--	--	--

○ 학교 융복합 문화예술교육 프로그램 개발 및 실행 시사점

- 기존의 예술교육과 비교해 다양한 기술매체 및 인프라를 활용하는 융복합 문화예술교육의 특성상 학교 현장 분위기와 대상 학년의 영향이 크다는 점을 확인함. 개발 과정에서 시뮬레이션과 고민을 거쳐 프로그램을 검토하지만, 학교 현장에서는 이를 그대로 실천하기 어려움을 미리 염두에 두고 프로그램을 유동적으로 변화시키는 노력의 필요성을 인식할 수 있음.

2.4.3. 학교 융복합 문화예술교육 시범운영 참여 기획/운영자 인터뷰

- **(인터뷰)** 시범운영 사업을 총괄 운영한 융합예술교육 기획자(이다영)와 화상 인터뷰를 시행하고 ‘학교 융복합 문화예술교육 시범사업’ 사업추진 과정과 예술강사를 위한 제언 등의 항목을 질문함.
- 교육 프로그램 개발뿐 아니라 향후 학교와의 협업을 진행할 예술강사를 위한 실질적 조건과 향후 발전방안을 모색하기 위해 고려할 사항으로 크게 ① 융복합 문화예술교육의 재맥락화, ② 학교 매칭의 주안점 ③ 융합예술교육자로의 경력전환으로 분류하여 정리함.

<표Ⅱ-20> 학교 융복합 문화예술교육 시범운영 참여 기획/운영자 인터뷰

구 분	인터뷰 요약
융복합 문화예술교육의 재맥락화	<ul style="list-style-type: none"> · (시범사업 사업 참여의 배경) 응답자는 2016년부터 예술대 전공생 대상 <융합예술 창작 프로그램>를 시작으로 2018 <아트 게임 프로젝트>, 2019 <드림아트랩 4.0> 등 상이한 융복합 문화예술교육 사업을 기획-실행해 온 경험을 바탕으로 2020년도 ‘학교 융복합 문화예술교육 시범사업’ 사업 기획에 참여하게 되었다고 답변함. · (재맥락화) 융복합 문화예술교육은 재료와 장비가 필요한 경우가 많기 때문에, 같은 주제의 교육 프로그램이라도 교육대상/환경/목적 등 각기 다른 교육상황에 적용하기 위해서는 새로운 맥락으로 재구성하는 ‘재맥락화’ 과정이 필요하다고 응답함. · (학교 융복합 문화예술교육의 재맥락화) 주로 교육을 위한 전문 공간과 교육주체에 열의가 있는 학생으로 이루어진 학교 밖 교육환경과 달리 학교의 상황은 일반 학교 교실에 외부 예술강사가 방문하는 환경, 학년과 학교에 따른 다양한 교육 집중도 및 교사와의 협력이 필수적이라는 점에서 구분되기 때문에 학교 맞춤형 접근이 필요하다는 점을 강조함.

학교 매칭의 주안점	· (시범운영 사업 과정) 시범운영을 위해 학교를 찾는 과정에서 문화예술교육을 원하는 학교는 각 지역의 혁신적 교육 프로그램을 주도하는 정책의 영향으로 교장 선생님의 관심이 큰 학교와 융복합 문화예술교육에 관심이 많고 매개자 역할을 할 수 있는 교사라는 특징을 발견하였음. 또한, 모든 학교에서 융복합 문화예술교육을 적용하려 하기보다는 상대적으로 적합한 조건을 갖춘 학교와 협력하여 깊이 있는 실험을 진행하는 것을 조언함.
융합예술 교육자로의 경력전환	· (융합예술 교육자) 응답자는 예술 실기를 전공한 뒤 공공미술 기획자를 거쳐 융복합 예술 프로젝트의 창작과 기획에 참여한 일을 계기로 융복합 문화예술교육 기획자로 활동하기 시작함. 대부분의 예술강사가 예술가로 활동해왔거나 활동하고 있으며, 이번 시범운영에 함께 참여한 예술강사도 기존에 예술가로 활동하다가 교육자로 전환한 사례라고 소개함. 시대에 가장 빠르게 반응하는 융합예술교육의 특성에 기인하여 자신만의 방식으로 새로움을 재창조하는 예술가의 미래적 역량이 주목받고 있다고 강조함.

○ 학교 융복합 문화예술교육 기획과 실천 시사점

- － 예술강사는 향후 시행될 학교 융복합 문화예술교육 지원사업에 대비하여 프로그램 개발 이후 실제 교육환경 적용을 위한 재맥락화 과정이 필수적이며, 학교의 니즈가 다양한 현실을 염두에 두어 융복합 문화예술교육 협력-실천에 적합한 학교를 찾는 실질적 준비과정이 필요함.

2.5. Part 5. 함께 나갈 다음 걸음(10차시)

- 마지막 파트인 <함께 나갈 다음 걸음>에서는 앞선 차시의 연수내용을 마무리하며, 융복합 문화예술교육의 확산 가능성과 문화 민주주의 실현을 위한 융복합 문화예술교육의 가치를 재확인함. 이와 더불어 기술 활용 예술강사 간의 지식 네트워크를 강화하는 방안과 아르떼의 향후 한국문화예술교육을 위한 비전을 소개함.

- 10차시는 이전 아홉 편의 연수 영상에서 다룬 융복합 문화예술교육의 가치를 정리함.

- 특히 자기주도성이 높은 기술 활용 예술강사의 특성인 경계 넘기, 협업, 관점 공유들의 가치를 확인하며, 이같은 비규범적 노마드의 창의성의 미래가치를 확인함. 또한 이같은 잠재적 긍정성을 지속적으로 도모하기 위해서는 기술 활용 예술 강사들 간의 커뮤니티 문화 형성을 통해 융복합 문화예술교육 플랫폼을 성장시켜야 한다는 필요성을 공유함. 이는 궁극적으로 예술강사의 자아실현과 일자리 창출의 기회를 마련하는 역할도 제공함.

- 기술격차 완화를 통한 문화 민주주의 실현이라는 융복합 문화예술교육의 가치를 재확인하며, 기술격차를 해소하기 위한 노력에 관해 논의함. 이를 위한 노력으로는 보편화된 스마

트 기술을 활용해 예술에 조금 더 쉽게 접근하도록 함으로써 융복합 문화예술교육의 확산에 기여할 수 있음을 확인함. 또한, 세 번째 소주제이자


- 전체 연수과정의 마지막으로, 아르떼의 융복합 문화예술교육의 비전을 제시함. 아르떼의 융복합 문화예술교육에 대한 미션과 비전을 확인하고 본 연수를 마무리함.

Ⅲ. 차시별 프로그램 구성

1. 1차시. 디지털 시대, 문화예술교육의 새로운 기회
2. 2차시. 아르떼 융복합 문화예술교육 현황 : 다양한 시도
3. 3차시. 융복합 문화예술교육 선행사례 I : 미디어 활용과 놀이
4. 4차시. 융복합 문화예술교육 선행사례 II : 성찰과 사회문제 해결
 5. 5차시. 예술강사의 기술 수용 노력
 6. 6차시. 예술가의 주도적 변화 사례
 7. 7차시. 기술 활용 예술강사의 탄생
8. 8차시. 2020년 학교 융복합 문화예술교육 시범사업 소개
 9. 9차시. 학교 융복합 문화예술교육 발전 방향
10. 10차시. 공진하는 학교 융복합 문화예술교육 생태계 제안

Ⅲ. 차시별 프로그램 구성

1. 1차시. 디지털 시대, 문화예술교육의 새로운 기회

차시	1	제목	디지털 시대, 문화예술교육의 새로운 기회
강사	전수환(한국예술종합학교 융합예술센터 아트콜라이더랩 소장)		
키워드	#연수구성 #연수목표 #연수내용 #학교융복합문화예술교육		
학습목표	<ul style="list-style-type: none"> · 연수 프로그램의 구성 과정을 이해함. · 참고한 교육과 인터뷰 내용을 확인함. · 연수 커리큘럼의 전체 내용을 파악함. 		
주요내용	<p>· 시대는 '전환'의 국면에 접어들었다. 문화예술교육 분야 역시 그 흐름에 발맞춰 보다 새롭고 창의적인 시도를 요구받고 있다. 이에 따라 융복합 문화예술교육은 기존 예술 간의 결합에서 점차 예술과 기술의 결합으로 그 범주가 확장되고 있다. 10차시 전반에 걸쳐 진행되는 이번 연수는 일선 교육 현장에서 기술을 활용한 여러 예술교육 사례를 공유하며, 예술강사의 융복합 문화예술교육에 대한 관심 및 자기주도적 기술 활용을 목표로 한다.</p> <p>소주제 1. 연수구성</p>  <p>· 연수는 기술을 활용한 융복합 문화예술교육에 익숙하지 않은 신규/기존 예술강사를 위해 사례 공유를 중점으로 구성된다. 특히 학교에서 실제 적용된 사례를 함께 탐구하면서 학교 내 융복합 문화예술교육의 초기 실험 내용을 함께 살펴본다. 기술은 예술교육의 지향하는 바를 가능하게 하는 도우미의 역할이라는 점을 고려해 '인간'과 '예술교육'에 초점을 둔 기술 활용 사례다.</p>		

소주제 2. 참고자료

참고자료
| 인터뷰

Index


디지털 시대, 문화예술교육의 새로운 기회

《데이터학과 인공지능》

2018년 연수프로그램참여자 인터뷰

“기술활용에 대한 막연한 두려움과 거부감이 줄었어요”

긍정적 관점으로 기술활용 인식 변화



· 2018년에 발간된 선행연구 논문 <4차 산업혁명시대에 따른 문화예술교육 신규 사업 모델 개발 연구>(정은영 외)에서는 예술강사의 역량 강화와 새로운 문화예술교육의 정착 및 확산의 필요성을 참조했다. <예술강사의 4차 산업혁명 관련 문화예술교육 인식에 대한 탐색적 연구>(임학순)를 통해 예술강사들의 기술 수용에 대한 인식, 예술 장르별 기술 친화력의 차이 등을 확인하고, 나아가 다양한 분야에서 기술 활용 시도가 확산되는 흐름을 <기술입은 문화예술교육> 프로그램에서 살펴 본다. 그리고 2018년 한국문화예술교육진흥원 온라인 연수 프로그램인 <데이터 미학과 인공지능>을 수강한 예술강사를 대상으로 연수 전후의 변화를 확인한다.

소주제 3. 연수내용

연수내용
| 마지막

Index

디지털 시대, 문화예술교육의 새로운 기회

주제탐구 연계 연수의 필요성

↓

문제인식

기술사회에서의 주제 발견

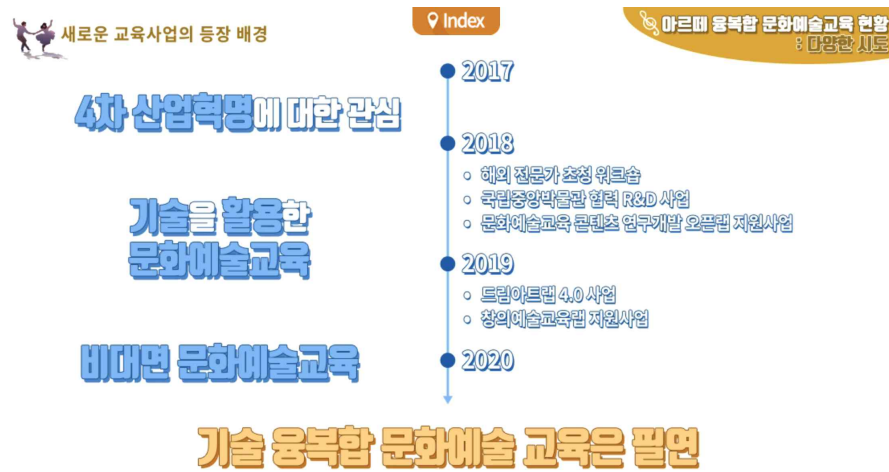
새로운 프로그램에 대한 질문



· 연수는 기술 변화와 새로운 요구(1차시), 융복합 문화예술교육의 현황(2차시~4차시), 변화하는 예술강사(5차시~7차시), 학교 융복합 문화예술교육의 발전(8차시~9차시), 함께 나갈 다음 걸음(10차시) 등 카테고리로 구성되어 있다.

시사점	· 예술강사는 연수의 목표와 난이도, 커리큘럼 등 개괄을 파악할 수 있다. 또한 참고사례로 제시되는 교육 및 인터뷰 자료를 기반으로 이후 연수 과정에 대한 관심을 제고할 수 있다.
-----	--

2. 2차시. 아르떼 융복합 문화예술교육 현황 : 다양한 시도

차시	2	제목	아르떼 융복합 문화예술교육 현황 : 다양한 시도
강사	김자현(한국문화예술교육진흥원 사업본부장), 전수환(한국예술종합학교 융합예술센터 아트콜라이더랩 소장)		
키워드	#한국문화예술교육진흥원 #아르떼 #기술 #융복합 #문화예술교육 #아동청소년 #지원사업 #확산 #학교 #비대면		
학습목표	<ul style="list-style-type: none"> · 아르떼 융복합 문화예술교육 사업의 추진 배경과 흐름을 이해할 수 있다. · 아르떼 융복합 문화예술교육의 다양한 사례를 파악할 수 있다. · 아르떼 융복합 문화예술교육의 확산을 위해 추진하는 사업과 사례를 파악할 수 있다. · 아르떼 융복합 문화예술교육의 비대면 시범사업 사례를 학습할 수 있다. 		
주요내용	<p>· 새로운 문화예술교육 콘텐츠 필요성이 대두된 현재, 한국문화예술교육진흥원이 추진한 융복합 문화예술교육 사례를 짚어보며 융복합 문화예술교육 추진 배경과 흐름을 이해한다. 디지털 시대에 선도적으로 기술을 융합한 교육 사례를 통해 실질적인 문화예술교육의 변화를 예상할 수 있다.</p> <p>소주제 1. 새로운 교육사업의 등장 배경</p>  <p>· 디지털 전환이라는 시대적 요구와 디지털 네이티브인 아동·청소년의 등장으로 다양한 교육사업을 시도하고 있는 한국문화예술교육진흥원의 교육사업, 연구 및 개발사례, 추진 배경 등을 알아본다.</p>		

소주제 2. 2018 다양한 융복합 협력 시도




· 해당 섹션은 융복합 문화예술교육의 준비단계에서 추진한 사례를 소개한다. <해외 전문가 초청 워크숍>, <국립중앙박물관 협력 R&D 사업>, <문화예술교육 콘텐츠 연구개발 오픈랩> 등 지원사업은 예술강사, 교사, 단체 등 현장 전문가들이 함께 고민할 수 있는 새로운 방향의 연구구조를 마련했다.

소주제 3. 2019 융복합! 더 깊게, 더 넓게



· 해당 섹션은 융복합 문화예술교육을 본격적으로 시도하면서 추진한 두 가지 사례를 소개한다. 예술가와 기술가가 협업하여 기획, 연구개발, 실행한 <드림아트랩 4.0>은 개인의 관심사에서 비롯된 주제를 기술과 미디어 탐구로 융복합 예술창작과정을 경험할 수 있는 프로그램이다. 국내 5개 지역에서 특화된 문화 자원을 활용해 문화예술교육을 개발한 <창의예술교육랩>은 예술과 지역사회가 새로운 협력 구조를 만드는 프로그램이다.

	<p>소주제 4. 2020 온택트 융복합 네트워크 확대</p>  <ul style="list-style-type: none"> · 2020년에는 비대면 온라인 기반 교육이 대두되면서 온라인에서 효과적으로 수행할 수 있는 문화 예술교육 프로젝트를 소개한다. 예술강사, 예술가 그룹이 비대면 환경에서 가능한 창작활동을 제안하는 <아트 프리즘> 프로젝트와 다양한 장르의 예술가들이 해커톤 방식으로 온라인 참여를 이끌어내는 <아트 앤 테크> 프로젝트를 소개한다.
시사점	<ul style="list-style-type: none"> · 예술강사는 한국문화예술교육진흥원이 추진한 교육사업 사례를 통해 변화하는 시대에 융복합 문화 예술교육의 필요성을 인지하고 기술 활용에 대한 방향성을 설계할 수 있다.

3. 3차시. 융복합 문화예술교육 선행사례 I : 미디어 활용과 놀이

차시	3	제목	융복합 문화예술교육 선행사례 I : 미디어 활용과 놀이
강사			<p>김주현((주)제이씨이엔엠 기획본부장), 손경환(한국예술종합학교 융합예술센터 아트콜라이더랩 팀장), 이성래((주)21그램 대표)</p>
키워드			<p>#융복합문화예술교육 #선행사례 #스마트기기 #미디어활용 #실용적기술활용 #디지털네이티브세대 #흥미기반 #놀이 #몰입</p>
학습목표			<ul style="list-style-type: none"> · 빠르게 변화하는 시대의 주체인 디지털 네이티브를 파악할 수 있다. · 아동·청소년 문화예술교육에서 디지털 네이티브의 흥미, 놀이에 기반한 미디어, 스마트 기기 활용을 파악할 수 있다.
주요내용			<ul style="list-style-type: none"> · 3차시에서는 디지털 네이티브인 아동·청소년 대상의 미디어, 스마트 기기 활용을 통한 문화예술교육을 중심으로 실제 사례를 살펴본다. 미디어 환경의 변화에 따른 디지털 세대의 특징을 살펴보고, 아동·청소년이 능동적 창작자, 자기주도적 창작자로 한 걸음 나아가기 위한 사례로 기존 문화 예술교육에서 활용하고 있는 미디어와 스마트 기기 기반 교육사례를 알아본다.

소주제 1. 디지털 세대의 이해



· 디지털 네이티브라고 불리는 아동·청소년은 스마트 기기에 익숙하고 미디어 활용 능력이 뛰어나다. 아동 청소년이 성인 학습자와 다르게 나타나는 특징을 소개하고 문화예술교육의 형식으로 흥미 기반의 오픈소스, 앱, 미디어 활용을 제안한다. 이에 따라 스마트 기기 활용을 통해 다양한 분야를 받아들이고 활용할 수 있는 예술강사들의 변화의 필요성을 확인한다.

소주제 2. 스마트 기기 활용 문화예술교육



· 미디어, 스마트 기기를 활용해 아동 청소년 문화예술교육을 시도한 (주)21그램 이성래 대표, 태블릿 PC로 단편 예술영상을 만드는 스마트 교실과 기술을 활용해 창의적으로 문제를 해결하는 디스코 버스 사례를 소개한 (주)제이씨이엔엠 김주현 기획본부장의 사례를 소개한다. 두 명의 강사가 프로그램을 진행하면서 느꼈던 디지털 네이티브의 사용자 경험과 교육 진행 시 어려웠던 점, 기존 아동 청소년 문화예술교육과의 차별점, 미디어 및 스마트 기기를 활용한 교육의 한계와 보완할 점, 미디어 및 스마트 기기를 활용한 아동, 청소년 문화예술교육의 의의와 전망에 대한 경험과 의견을 공유한다.

시사점

· 학습자인 디지털 네이티브 세대의 기술 활용 능력과 특징을 파악하고 이를 통해 미디어, 스마트 기기를 활용한 문화예술교육 및 예술강사 변화의 필요성을 이해한다. 아동·청소년의 흥미와 놀이에 기반해 진행된 미디어, 스마트기기 활용 문화예술교육 사례를 통해 현실적인 적용 방법과 주의할 점을 이해하고 교육 프로그램 구성에 반영할 수 있다.

4. 4차시. 융복합 문화예술교육 선행사례 Ⅱ : 성찰과 사회문제 해결


차시	4	제목	융복합 문화예술교육 선행사례 II : 성찰과 사회문제 해결
강사	손경환(한국예술종합학교 융합예술센터 아트콜라이더랩 팀장), 신보슬(토탈미술관 책임 큐레이터), 허대찬(앨리스온 편집장)		
키워드	#융복합문화예술교육 #기획 #교육목표 #방법 #스토리텔링 #몰입 #주제설정 #성찰 #사회문제해결		
학습목표	<ul style="list-style-type: none"> · 융복합 문화예술교육 기획의 목적을 이해하고 방법을 파악할 수 있다. · 융복합 문화예술교육에 부합하는 교육 목표와 주제를 추출할 수 있다. · 융복합 문화예술교육을 통한 성찰과 사회문제 해결의 의미를 파악해 볼 수 있다. 		
주요내용	<p>· 4차시에서는 디지털 네이티브 대상 융복합 문화예술교육 사례를 살펴본다. 한국문화예술교육진흥원이 진행한 교육사업 <창의예술교육랩>과 <드림아트랩 4.0>에 참여한 두 명의 강사로부터 교육 현장에서 발생한 생생한 이야기를 전해듣는다. 특히 기술과 예술을 융합한 프로그램 개발 사례에서 SF적 상상력을 기반한 몰입과 사회 문제해결에 대한 성찰의 자세 등이 발휘되며 예술강사는 융복합 문화예술교육의 구체적인 목표를 설정할 수 있다.</p> <p>소주제 1. 교육기획의 이해</p> <div data-bbox="319 929 1236 1422"> </div> <p>· 창의예술교육랩 사업에 참여한 허대찬은 기술사회에 대한 이해를 높이기 위해 일상의 핵심 요소인 데이터를 기반으로 제주의 특성과 결합한 프로그램 <바람이 데이터로 분다>을 개발했다. 드림아트랩 4.0에 참여한 신보슬은 미술관에서 VR, AR을 활용한 참여형 워크숍 <벙커 456-16>을 개발했다. 이들은 다자간 협업을 방법론으로 활용하며 아동·청소년에게 교육을 실행한 바 있다.</p> <p>소주제 2. 교육 주제와 목표 설정</p>		

	<div data-bbox="331 208 391 257"> </div> <div data-bbox="758 201 821 224"> Index </div> <div data-bbox="981 201 1236 246"> 융복합 문화예술교육 선행 사례 2 성찰과 사회문제 해결 </div> <div data-bbox="319 268 1244 694"> <div data-bbox="443 387 746 432">2020년도 <현자의 돌></div> <div data-bbox="383 470 809 582"> '현자의 돌'이란 가상 설정 3D 프린터 → 또 다른 생존자 구출 위해 만들기 </div> <div data-bbox="821 268 1244 694"> </div> </div> <p>· 프로그램을 기획하는 데 있어 주제의 설정은 교육을 통해 전달하고자 하는 내용, 형식과 이어진다. 예술과 기술의 융합을 다루는 교육 프로그램에서 주제와 기술적 요소가 어떻게 연결되었는지는 중요하게 살펴봐야 할 지점이다. <바람이 데이터로 분다>는 아이들에게 데이터를 다루고 처리하는 과정을 몸으로 감각하도록 하는 프로그램으로, 문화예술적인 방법으로 데이터 테크놀로지를 이해하게 했다. 아이들을 대상으로 하는 워크숍에서는 스토리가 주제와 기술을 연결시키는 기제로 작동했다. 참여한 아이들은 스토리에 몰입해 재미를 느끼고 효과적으로 워크숍에 참여했다.</p> <p>소주제 3. 성찰과 사회문제 해결</p> <div data-bbox="331 1052 391 1102"> </div> <div data-bbox="758 1046 821 1068"> Index </div> <div data-bbox="981 1046 1236 1090"> 융복합 문화예술교육 선행 사례 2 성찰과 사회문제 해결 </div> <div data-bbox="319 1113 1244 1538"> <div data-bbox="319 1113 702 1538"> </div> <div data-bbox="774 1238 1184 1413"> 지역 사회에서 융복합 문화예술교육의 역할 뒤쳐지지 않고 가까운 미래로 나갈 수 있는 동기와 발걸음 </div> </div> <p>· 융복합 문화예술교육은 디지털 디바이스의 사용, 네트워킹 등을 통해 다변화하는 기술환경을 이해시키고 격차 해소를 통한 문화민주주의를 실현한다. 교육을 통해 우리가 처한 미션과 사회문제를 인식하고, 주제에 부합하는 맥락 내에서의 기술 활용을 통해 효과적인 교육을 진행한다. 이러한 과정 속에서 학습자는 자연스럽게 인간에 대한 성찰, 미래에 대한 인식, 인간성에 대해 고찰할 수 있다.</p> <p>시사점</p> <p>· 예술강사는 융복합 문화예술교육의 기획의 목적과 본질을 이해하고, 주제에 맞추어 맥락 내에서</p>
--	--

	기술을 연계해 교육 프로그램을 기획하는 과정을 이해할 수 있다. 이를 통해 학습자 중심의 효과적인 융복합 문화예술교육의 주제와 프로그램을 구상할 수 있다.
--	--

5. 5차시. 예술강사의 기술 수용 노력

차시	5	제목	예술강사의 기술 수용 노력
강사			강원희(예술강사), 윤하나(한국예술종합학교 융합예술센터 아트콜라이더랩 연구원), 조정아(예술강사)
키워드			#관점변화 #예술강사역량 #자기주도학습 #협업 #디지털문해력 #체험형교육
학습목표			<ul style="list-style-type: none"> · 변화하는 시대에 대응하는 예술강사의 현황과 사례를 파악할 수 있다. · 스스로의 변화를 위해 필요한 역량을 제고할 수 있다.
주요내용			<p>한국문화예술교육진흥원은 지난 2018년에 예술강사를 대상으로 기술 융합 문화예술교육에 대한 관점과 태도를 형성하도록 마련된 <데이터 미학과 인공지능> 연수 프로그램을 진행했다. 3차시에서는 연수에 참여했던 2인의 예술강사 사례를 통해 연수 참여 전후의 변화를 알아본다. 이러한 동기부여에서 비롯한 환경 극복과 새로운 기술 학습 시도 등 관점의 변화를 위해 행동했던 경험에서 실질적 변화가 도출될 수 있었는지 소개한다.</p> <p>소주제 1. 변화하는 시대와 예술강사</p> <p>두 예술강사는 시대를 반영한 예술에 대한 궁금증과 디지털 기술 접목을 통한 예술교육 개발에 대한 관심으로 융복합 문화예술교육 연수에 참여했다. 연수 참여 후 발생한 변화로 디지털 교육 기자재의 필요성, 예술의 디지털화 필요성 인식, 수업 시 디지털 기기 사용에 대한 관점 변화 등을 언급한다.</p> <p>소주제 2. 변화를 위해 필요한 역량</p>


	
	<p>· 새로운 기술이나 타 분야를 탐색할 때 자기주도학습, 협업은 중요한 역량이다. 연수 이후 교육현장에서 지속적으로 연구, 개발을 진행하는 두 예술강사는 자발적 호기심을 바탕으로 관련 정보를 스스로 찾아보는 능력이 필요하다고 언급한다. 타 분야와의 협업으로는 국악분야 선생님과 디지털 시각화 작업 및 여러 강사가 함께 수업하는 팀티칭 진행 내용을 소개한다. 교육에 활용한 기술로는 가장 보편적인 스마트폰 어플리케이션의 활용을 소개한다. 더불어 새로운 기술 또는 분야의 언어를 이해하는 디지털 문해력을 키우는 것이 필요하고, 융복합 문화예술교육을 실천하는데 있어 일방적인 수용형 교육이 아닌 체험형 교육으로의 전환이 필요하다고 언급한다.</p>
시사점	<p>· 변화하는 시대에 대응하는 예술강사의 현황과 사례에서 융복합 문화예술교육 실현을 위해 필요한 관점의 변화를 이해한다. 실제 융복합 교육 실행을 위해 사용된 도구와 교육의 형태를 파악하고 이를 통해 적합한 도구를 선택할 수 있다. 마지막으로 기술을 활용한 문화예술교육 실천을 위해 예술강사는 개인이 가져야 할 역량을 알아보고 부족한 역량을 제고할 수 있다.</p>



6. 6차시. 예술가의 주도적 변화 사례

차시	6	제목	예술가의 주도적 변화 사례
강사			권하영(극단 마방진 프로듀서), 박동준(미디어 아티스트), 윤하나(한국예술종합학교 융합예술센터 아트콜라이더랩 연구원)
키워드			#예술가 #예술강사 #호기심 #자기주도학습 #기술매체탐색 #예술확장 #성찰
학습목표			<ul style="list-style-type: none"> · 매체 변화와 예술의 관계, 그에 따른 예술가의 호기심을 파악할 수 있다. · 기술 자기주도학습을 통한 예술영역 확장을 이해하고, 미디어를 활용한 예술교육에 공감할 수 있다.
주요내용			<ul style="list-style-type: none"> · 예술가는 독창성, 실험성, 창의성을 기반으로 자신만의 표현 방법론을 구축한다. 미디어 환경 변화, 기술의 발전에 따라 생겨나는 새로운 매체에 대해 선도적으로 경험하고 있는 예술가들의 사례를 알아본다. 내재적 궁금증을 기반으로 자기주도적 학습을 진행해 온 이들의 사례를 통해 예술강사는 스스로 기술 활용 역량을 강화하는 방법을 모색할 수 있다. <p>소주제 1. 매체의 변화와 예술, 호기심</p>

	<div data-bbox="323 197 1241 683"> </div> <p>· 본 차시 좌담에 참여한 미디어 아티스트 박동준과 극단 마방진 프로듀서 권하영은 기존 자신의 예술 장르에서 최신 기술을 활용한 접근 방식의 확장을 통해 새로운 표현 기법을 선보이고 있다. 박동준은 실재를 기록하는 사진 매체에서 가상현실(VR·Virtual Reality)로 활용 매체를 전환해 보다 많은 감각을 자극한다. 권하영은 백 여 년 전 소설의 주인공에게 동시대성을 부여하고자 현대 사회에서 보편적으로 쓰이는 라이브캠 등의 기술을 연극에 접목시킨 사례를 소개한다.</p> <p>소주제 2. 자기주도학습을 통한 예술영역의 확장</p> <div data-bbox="292 996 1273 1258"> </div> <p>· 기술을 작품에 활용하는 과정에서 예술강사는 기술에 대한 정보를 스스로 얻고 학습한다. 우리 주변에 보편화된 기술들은 정보 검색을 통해 직접 배울 수 있는 다양한 방법이 마련돼 있다. 두 예술가가 활용한 기술을 소개하고, 기술 융합형 예술 교육에 적용한 사례를 알아본다. 기술의 개념을 이해하고, 직접 만들어보는 과정에서 인식과 창의력의 범위를 확장한다.</p> <div data-bbox="183 1550 248 1576"> <p>시사점</p> </div> <p>· 예술강사는 기술을 선도적으로 접목 및 활용하여 진취적으로 주변 환경에 적응하고 있는 예술가의 사례를 통해 내재적 필요성과 자기주도성을 학습할 수 있다. 이 과정에서 기술역량을 강화하는 방식을 파악하고, 예술강사는 예술가이자 교육매개자로서 동시대의 예술과 교육의 확장을 모색할 수 있다.</p>
--	---


7. 7차시. 기술 활용 예술강사의 탄생

차시	7	제목	기술 활용 예술강사의 탄생
강사	기매리(아해프로젝트 작가, 연출가), 윤하나(한국예술종합학교 융합예술센터 아트콜라이더랩 연구원), 장혜진(아티스트 북 작가, 융복합 문화예술교육 매개자)		
키워드	#기술활용 #Technology_Empowered_Teaching_Artist #TETA #예술강사 #교육현장 #역량강화 #능동적 #예술가 #연계형		
학습목표	<ul style="list-style-type: none"> · 기술 활용 예술강사의 의미를 파악할 수 있다. · 네트워킹과 기획이 포함된 연계형 기술 활용 예술강사의 의미를 파악할 수 있다. · 기술 활용 예술강사의 모습을 통해 앞으로 스스로의 기술 활용 예술교육 적용을 모색할 수 있다. 		
주요내용	<p>· 우리 주변에는 이미 기술을 활용하여 다양한 문화예술교육을 전개하는 예술강사들이 있다. 7차시에서는 아직 명명되지 않은 이들을 우리는 TETA, 즉 기술 활용 예술강사라고 규정한다. 예술 분야에 전문역량을 갖춘 예술가가 기술을 더해 융복합 문화예술교육의 새로운 가능성을 만들어 가는 교육자의 사례를 통해 TETA의 면모와 가능성을 살펴본다.</p> <p>소주제 1. 기술 활용 예술강사의 탄생</p>  <p>· 기술을 활용하여 자신의 작업과 예술교육을 확장해가는 새로운 예술강사들의 정체성에 대해 소개한다. 예술적 전문 역량을 갖춘 예술가가 기술을 능동적으로 활용하는 예술강사의 정체성을 ‘기술 활용 예술강사’ 또는 TETA(Technology Empowered Teaching Artist)로 새롭게 명명한다. 기술에 대한 막연함을 아이들에 대한 관심으로 극복하고, 자기주도적인 배움을 통해 TETA로 활동하는 장혜진 예술강사의 융복합 문화예술교육 사례와 경험담을 소개한다.</p> <p>소주제 2. 연계형 기술 활용 예술강사</p>		

	<div data-bbox="323 197 1241 683"> <div>연계형 기술 활용 예술강사</div> <div>Index</div> <div>기술 활용 예술강사의 탄생</div> <div> <div>연계형 TETA</div> <div>아이들에게도 그대로 적용</div> <div>↓</div> <div> <div>친밀한 창작의 동료로서</div> <div>아이들에게 창작방법과 기술 전수</div> </div> <div>→ 예술의 단계이자, 기술을 창작에 활용하는 방식</div> </div> <div>  </div> </div> <p>· 기술을 활용하고, 지역사회와 연대하는 등 실험적인 형태로 주변 네트워크와 연계해 자신의 예술적 범주를 확장하고, 디지털 네이티브 세대의 교육을 실천하는 기매리 예술강사의 사례를 소개한다.</p> <p>소주제 3. 기술 활용 예술강사의 미래</p> <div data-bbox="323 925 1241 1408"> <div>기술 활용 예술강사의 미래</div> <div>Index</div> <div>기술 활용 예술강사의 탄생</div> <div> <div>시대의 변화에 → 교육도 자연스럽게 변화</div> <div> TETA : 새로운 것에 대한 호기심 다른 분야와 새로운 관계 탐험하는 사람 </div> </div> <div>  </div> </div> <p>· 시대의 변화에 따라 교육도 자연스럽게 변화하고 있다. 새로운 것에 호기심이 있고 다른 분야의 분들과 새로운 시도를 하고자 하는 TETA는 많은 문화예술 강사 분들의 도전으로 늘어날 것이라 예상된다. 장혜진 예술강사는 마이크로비트가 있는 상장 키트를 만들어 학생들 개개인의 작품을 연결했을 때, 하나의 책으로 엮는 교육을 제시했다. 기매리 예술강사는 최첨단의 시설과 장비가 있는 랩실에서 아무 것도 기획하지 않은 채 연구를 통해 아이들의 창의성을 고취하는 교육을 제시했다. 이들은 자신의 창작에 기반해서 그 기술을 활용하는 무언가를 자유롭게 기획하고 실행하고 실험할 수 있는 그런 환경, 제반여건의 조성을 제언한다.</p> <p>시사점</p> <p>· 예술강사는 기술 활용 예술강사(TETA)의 정의를 이해한다. 스스로 TETA로서 역량 강화에 대한</p>
--	---

	동기부여를 얻고 기술 활용 예술교육 적용을 모색할 수 있다. 나아가 기술을 적극 활용하여 학교 내 문화예술교육에서 새로운 가치를 개발할 수 있다.
--	---



8. 8차시. 2020년도 학교 융복합 문화예술교육 시범사업 소개

차시	8	제목	2020년도 학교 융복합 문화예술교육 시범사업 소개
강사			박수잔(<사회 공감하기> 예술강사), 이다영(한국예술종합학교 융합예술센터 아트콜라이더랩 연구원), 이세승(<우리 연결맺기> 예술강사)
키워드			#변화하는교사 #융복합형학교 #연구개발 #제도적지원 #문화예술교육 #예술강사 #협업
학습목표			<ul style="list-style-type: none"> · 학교 융복합 문화예술교육 시범사업 운영의 취지를 파악할 수 있다. · 학교 융복합 문화예술교육 프로그램의 개발 및 실행 과정을 체고할 수 있다. · 시범사업 참여강사의 경험을 이해하고, 스스로 학교에 적용할 방법을 모색할 수 있다.
주요내용			<p>· 8차시에서는 2020년도 학교 융복합 문화예술교육 시범운영 사례를 소개한다. 2015년 교육과정의 개편으로 인문·사회·과학기술의 기초 지식, 기술, 경험을 융합하여 창의적 사고 역량을 키우는 교육으로 패러다임이 변화하였다. 이에 따라 한국문화예술교육진흥원은 2020년도 학교 융복합 문화예술교육 모델 연구와 시범운영 사업을 진행했다. 이번 시범사업에 참여해 융복합 문화예술교육을 진행한 예술강사들의 경험담을 통해 시범운영의 의미, 융복합 교육프로그램의 개발과 적용과정 등 실질적인 교육에서의 중요한 지점을 파악할 수 있다.</p> <p>소주제 1. 학교 융복합 문화예술교육 시범사업</p>  <p>The diagram on the left illustrates the project's structure, showing a flow from '2020 School Integrated Cultural and Arts Education Pilot Operation Project' to '2020 School Integrated Cultural and Arts Education Pilot Operation Project' and '2020 School Integrated Cultural and Arts Education Pilot Operation Project'. It also includes a timeline from '2015' to '2020' and a section for '2020 School Integrated Cultural and Arts Education Pilot Operation Project'.</p> <p>The photo on the right shows three people sitting on a stage, likely the artists involved in the project.</p> <ul style="list-style-type: none"> · 박수잔 예술강사는 ‘게임의 제작을 통한 복합적 사고력과 창의력의 증진’을 주제로 <사회 공감하기> 수업을, 이세승 예술강사는 ‘신체 감각을 활용한 나와 외부의 연결’을 주제로 <우리 연결맺기> 수업을 개발 및 진행했다. <p>소주제 2. 교육 프로그램 개발과 적용</p>

	<div data-bbox="323 197 1241 683"> <div> <div> 예술강사의 경험담 융복합 문화예술교육을 시도하면서 배운 점은? <우리 연결맺기> </div> <div> Index </div> <div> 2020년도 학교 융복합 문화예술교육 시범 사업 소개 </div> </div> <div> <div> 동로강사와의 협업을 통한 발전 </div> </div> </div> <p>· 두 예술강사는 학생들의 흥미가 지속적으로 이어질 수 있도록 프로그램을 단계별로 구축하고 주제를 확장해나갔다. <사회 공감하기> 수업은 ‘기술은 쉽고, 창작은 재밌게’라는 원칙으로 PPT로 게임을 만들어 학생들이 창의력을 발휘할 수 있는 방법을 고민하였고, <우리 연결맺기> 수업은 자신의 신체를 점차 친구와 주변 환경과 연결지어 확장할 수 있도록 구조화하였다. 외부 상황과 학교 환경, 그리고 교육대상 연령 등에 따라 프로그램을 조정하는 재맥락화 과정을 통해 흥미를 높인 수업을 설계했다.</p> <div data-bbox="323 996 1241 1523"> <div> <div> 교육 프로그램 개발과 적용 교육 프로그램 개발 과정은? <사회 공감하기> </div> <div> Index </div> <div> 2020년도 학교 융복합 문화예술교육 시범 사업 소개 </div> </div> <div> </div> </div> <p>소주제 3. 예술강사의 경험담</p> <div data-bbox="427 1160 829 1478"> <div> “우리가 이미 잘 다루고 있는 것을 변형해서 사용해보는 방법” </div> <div> PPT(프레젠테이션) <ul style="list-style-type: none"> • 이미지, 사운드, 비디오 활용 가능 • 디자인 가능 • 하이퍼링크 사용 가능 </div> <div> 원페이지 원리, 게임과 닮았다 </div> </div> <p>· 예술강사들이 교육을 개발하고 충분한 시뮬레이션을 통해 준비하더라도 현장에서는 예상치 못한 일들이 발생한다. 필요에 따라 교육현장의 설비, 학교 분위기, 학년에 따라 계속해서 프로그램을 변주해 발전시킨 과정을 이해하고, 두 예술강사의 경험을 토대로 아이들과 예술강사 자신에게 어떤 변화와 발전이 있었는지 알아본다.</p> <div data-bbox="159 1724 1291 1785"> <div> 시사점 </div> <div> · 예술강사는 기존 예술강사의 경험담을 통해 융복합 문화예술교육 프로그램의 개발 및 적용 과정을 </div> </div>
--	--


	이해할 수 있다. 융복합 문화예술교육을 통해 변화한 학습자와 예술강사 사례에서 동기를 다지고, 융복합 교육에 적용할 방법을 모색할 수 있다.
--	--

9. 9차시. 학교 융복합 문화예술교육 발전 방향

차시	9	제목	학교 융복합 문화예술교육 발전 방향
강사			이다영(한국예술종합학교 융합예술센터 아트콜라이더랩 연구원), 전수환(한국예술종합학교 융합예술센터 아트콜라이더랩 소장)
키워드			#학교융복합문화예술교육 #재맥락화 #학교매칭 #경력전환
학습목표			<ul style="list-style-type: none"> · 학교 융복합 문화예술교육 재맥락화의 필요성을 이해할 수 있다. · 학교 매칭과 재맥락화 과정을 파악할 수 있다. · 예술가에서 교육자로 경력 전환을 모색할 수 있다.
주요내용			<p>· 학교는 감각, 흥미, 협업 등을 기반으로 다양한 가치를 공유하는 교육의 장이다. 9차시에서는 학교가 미래형 교육공간으로 나아가기 위한 융복합 문화예술교육 방향을 점검한다. 한국예술종합학교 융합예술센터 아트콜라이더랩이 실행한 ‘학교 내 융복합 문화예술교육 실행연구’를 통해 향후 개발될 프로그램의 제안점을 도출한다.</p> <p>소주제 1. 교육 재맥락화의 필요성</p> <div>   </div> <p>· 학교 밖 융복합 문화예술교육은 전문적인 메이커 스페이스와 자발적으로 참여해 집중도가 높은 학습자로 구성된다. 한편 학교 내 교육은 일반 교실로 구축된 공간, 상황에 따른 학습자에 집중도, 학교별 다른 사전준비, 교사와의 소통 등 한계점이 뚜렷하다. 따라서 학교 내 교육 프로그램의 기획 시 학교 맞춤형 접근이 필요하다. 최근 높아진 융복합 교육에 대한 관심으로 공간 혁신과 교육 정책의 새로운 시도 등이 지속적으로 이뤄지면 의미있는 변화가 가능할 것으로 보인다.</p> <p>소주제 2. 학교 매칭과 재맥락화 과정</p>

	<div data-bbox="323 197 1241 683"> <div>학교 매칭과 재맥락화 과정</div> <div>Index</div> <div>학교 융복합 문화예술교육 발전 방안</div> <div> <div>융복합 문화예술교육에 적합한 학교</div> <div>기존의 학교 교육 체계에 의문에 품고</div> <div>진인적 교육 추구하는 학교</div> <div>하지만, 여전히 다양한 이슈 존재</div> </div> </div> <p>· 선행연구는 학교 상황에 맞는 교육이 이뤄질 수 있도록 예술강사의 초등학생을 대상으로 하는 재맥락화, 학교 파일럿 적용의 단계, 학교 본 적용의 단계, 교사에 의한 교과 적용의 단계 등 4가지로 재맥락화 과정을 적용했다.</p> <p>소주제 3. 예술가에서 교육자로의 경력전환</p> <div data-bbox="323 925 1241 1411"> <div>예술가에서 교육자로의 경력전환</div> <div>Index</div> <div>학교 융복합 문화예술교육 발전 방안</div> <div> <div>스스로 생각하고 창작하는 예술가</div> <div>자신의 방식으로 새로운 이해하고 재창조하는</div> <div>미래적 역량 보유</div> <div>↓</div> <div>융복합 문화예술교육 통해 아이들에게 도움 되는 교육 실행해야</div> </div> </div> <p>· 본 차시 좌담에 참여한 이다영 연구원은 순수미술로 시작해 현재는 융합예술기획자로 활동하고 있다. 융합예술은 시대에 가장 빠르고 가깝게 반응하는 분야다. 예술가에게는 새로운 것을 자신의 방식으로 이해하고 재창조하는 미래적인 역량이 있다. 시대가 원하는 새로운 역할을 기회로 받아들이어 예술가는 자신의 예술적 역량을 교육 등 다양한 분야로 확장할 수 있다.</p>
<p>시사점</p>	<p>· 예술강사는 학교별 각기 다른 니즈와 상황을 이해하고, 학교에 맞는 재맥락화를 통해 적합한 교육 프로그램을 구성할 수 있다. 현직자의 예술분야 확장 사례를 통해 예술강사는 소통과 협력의 매개자로서 다채롭고 재밌는 융복합 교육을 기획할 수 있다.</p>

10. 10차시. 공진하는 학교 융복합 문화예술교육 생태계 제안

차시	10	제목	공진하는 학교 융복합 문화예술교육 생태계 제안
강사	김자현(한국문화예술교육진흥원 교육사업본부장), 손경환(한국예술종합학교 융합예술센터 아트콜라이더랩 팀장), 전수환(한국예술종합학교 융합예술센터 아트콜라이더랩 소장)		
키워드	#융복합문화예술교육확산 #문화민주주의 #한국문화예술교육 #비전 #비대면 #새로운교육환경		
학습목표	<ul style="list-style-type: none"> · 융복합 문화예술교육의 확산 가능성을 파악할 수 있다. · 문화민주주의 실현을 위한 융복합 문화예술교육을 설명할 수 있다. · 아르떼의 한국문화예술교육 비전을 나열할 수 있다. 		
주요내용	<p>· 10차시에서는 시대의 전환에 따라 펼쳐진 융복합 문화예술교육의 확산 가능성을 다룬다. 상호보완적인 현장 교육을 위해 디지털 네이티브-TETA 간 가치 공유 필요성, 나아가 뉴노멀 시대에 새로운 교육 구조를 만들기 위한 한국문화예술교육진흥원 융복합 문화예술교육의 비전을 소개한다.</p> <p>소주제 1. 융복합 문화예술교육의 확산 가능성</p>  <p>· 융복합 문화예술교육의 특성과 가치는 자기주도성이 높은 TETA가 선도적으로 분야의 경계를 넘거나 협업하는 과정에서 체득한 새로운 관점을 학습자와 공유하고 함께 창조하는 상호작용에 있다. TETA 간 커뮤니티 문화 형성과 발전은 예술과 교육의 영역을 확장하고, 궁극적으로 예술강사들의 자아실현과 일자리 창출의 기회로 이어질 수 있다.</p>		

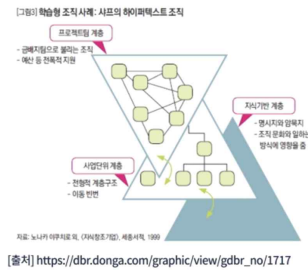
소주제 2. 문화민주주의 실현을 위한 융복합 문화예술교육



문화 민주주의 실현을 위한 융복합 문화예술교육

Index

2020년도 학교 융복합
문화예술교육 생태계 제언



기존 사업의
효율적 경영 유지



새로운 혁신과
변화 추구

전통적인
문화예술교육

학교 융복합
문화예술교육

참여형
자기주도적 수업

· 현재 예술강사는 기술 활용에 있어 비싼 기술이나 장비로 인한 진입장벽이 있다. 보편화된 기술 활용을 통해서 문화예술교육의 공적가치를 추구해야 융복합 문화예술교육의 확산에 기여할 수 있다. 이러한 과정에서 기술적인 측면에 몰입하기보다는 ‘소통’과 ‘협업’을 통해 수평적인 교육 문화를 실천하는 데에 가치를 둔다. 학습자는 프로젝트에 주도적으로 참여하며 기존 도제식 교육과는 상호 보완적인 관계를 이룰 수 있다.

소주제 3. 아르떼 융복합 문화예술교육 비전



아르떼 융복합 문화예술교육 비전

Index

2020년도 학교 융복합
문화예술교육 생태계 제언

현장과 함께 만들어가는
융복합 문화예술교육



· 아르떼는 그동안 4차산업혁명과 관련하여 다각적인 연수과정을 설계 및 진행했다. 올해 코로나19 바이러스로 인해 문화예술교육 현장은 온라인 기반 비대면 방식을 고민할 수 밖에 없는 상황에 직면했다. 이번 연수과정이 새로운 시도에 대한 동기가 되고, 앞으로 제작될 심화 연수 과정을 통해서 다음 단계로 이어질 수 있는 구조를 마련하고자 한다. 이번 연수를 통해 융복합 문화예술교육에 대해 예술강사 스스로 미션과 비전을 확인하고, 융복합 문화예술교육을 함께 고민하는 파트너로 자리매김할 것을 기대한다.

시사점	· 예술강사는 융복합 문화예술교육의 확산 가능성과 TETA의 역할에 대해 파악한다. 한국문화예술교육진흥원의 융복합 문화예술교육에 대한 비전에서 시대적 흐름 및 개인 미션과 비전을 설정할 수 있다.
-----	---

IV. 결론

1. 연구 요약
2. 기대 효과
3. 제언

IV. 결론

1. 연구 요약

- **(요약)** 「2020 학교 융복합 문화예술교육 온라인 기초 연수 프로그램 개발 연구」는 4차 산업 혁명시대, 학교 융복합 문화예술교육의 수요 증대를 대비하여 예술강사를 위한 기초 온라인 연수프로그램을 개발하는 사전 연구로 진행되었음.
- 선행연구와 인터뷰조사 등을 통해서 이번 기초 연수프로그램은 상대적으로 기술 활용 경험이 적은 예술강사들의 융복합 문화예술교육에 대한 동기부여를 위한 안내 과정으로 개발하는 것으로 연수대상과 연구 목표를 설정하였음.
- 전체 연수의 구성은 연수 목적과 연수내용 소개(1차시), 융복합예술교육의 현황 소개(2~4차시), 기술을 활용하는 예술강사들의 자생적 변화사례 소개(5~7차시), 학교 융복합 문화예술교육 시범사례 소개(8~9차시), 발전방향 제안(10차시)로 이루어짐.
- 전체 10차시의 온라인 연수과정 개발 연구 결과는 스토리보드로 제작하고 온라인 연수 촬영에 필요한 출연진 선정 등의 연계과정을 수행하여 2021년부터 예술강사들을 위한 실제 연수가 진행될 수 있도록 온라인 콘텐츠 제작 후속 작업을 지원하였음.
- **(연수특성)** 일방적인 강의형식을 지양하고 이론을 설명하기 보다는 실제 융복합예술교육을 실행해 본 예술강사, 정책 담당자, 기획자들이 실제 참여 사례들을 전달하는 좌담 형식으로 구성함으로써 살아있는 지식공유가 가능하도록 함.
- 소개사례들은 예술강사들이 기술을 능동적으로 수용하여 문화예술교육 관점에서 내재화하고 활용한 사례 중심으로 선발하여, 기술변화 흐름에 압도되거나 강요받은 문화예술교육이 아니라 문화예술교육의 주체적이고 능동적인 변화 역량을 소개함.
- 예술가에서 예술강사로, 예술강사에서 기술활용형 예술강사로 자생적으로 진화하는 동시대 예술강사들의 활약을 소개함으로써, 자연스럽게 발현되는 예술강사들의 발전을 확인하고 지지하는 생태적 접근을 교육과정 개발에 적용함.

- 성찰과 사회문제 해결과 같은 주제의식을 가지고 있는 융복합 문화예술교육 사례의 중요성을 확인하면서도 미디어 활용을 통해서 놀이 관점에서 디지털 네이티브인 청소년들과 소통하는 융복합 문화예술교육 사례들의 의미와 가치도 함께 조망함.
- 학교 교육 정책이 4차 산업혁명을 대비하여 융복합 교육과정에 관심과 투자를 늘려나가는 흐름을 확인하고, 이를 위한 문화예술정책의 대응 방안을 예술강사의 주체적 기술 활용 사례 발굴과 공유를 통한 융복합 문화예술교육 개발 지원체계로 제안함.
- 학교 융복합 문화예술교육은 전수와 지도의 관점을 넘어 소통과 협업을 통한 관심기반 학습을 확산시킴으로써 수평적이고 대안적인 문화예술교육의 실천을 지지한다는 점에서 중요한 가치가 있음을 확인함.

2. 기대 효과

- ‘기술 활용 예술강사’라는 새로운 역할모델을 제안하고 기술융합형 예술강사의 능동적 경력개발의 방향을 제시함으로써 향후 예술강사들의 자기주도적이고 다양한 융복합 교육콘텐츠 개발을 위한 촉진 방안을 마련하는데 기여할 것으로 기대함.
- 학교 수업과 연계된 융복합 문화예술교육 시범 사례들을 실제 진행하고, 진행과정과 시사점들을 공유함으로써 향후 학교 융복합 문화예술교육에 관심 있는 예술강사들을 위한 초기 길잡이가 될 것으로 기대함.
- ‘학교 융복합 문화예술교육’ 시범운영 사례소개 및 발전방향모색을 통해 향후 시행 예정인 지원사업에 대비하여 예술강사 스스로 먼저 준비하고 계획하도록 자기 계발의 기회를 제공할 것으로 기대함.
- 예술강사가 학교 교과과정 안에서 학교 및 교사와 협력하여 새로운 창의 교육 과정을 함께 개발하기 위한 공동 지식창조의 장의 확대를 지원하는 문화예술교육정책 마련에 기여할 수 있을 것으로 기대함.

3. 제언

- 예술강사의 융복합 문화예술교육 관련 역량 강화를 위해서는 한국문화예술교육진흥원이 예술강사에 적합한 기술 융합형 문화예술교육을 위한 예술강사 참여형 융복합 문화예술교

육과정 개발을 지속적으로 지원하는 것이 필요함.

- 예술강사 참여형 융복합 문화예술교육 과정 개발 확산을 위해서는 기초부터 심화 단계의 단계별 연수교육 과정 및 온라인과 오프라인 연계 전략이 필요함에 따라 이를 위한 통합 교육체계를 마련할 것을 제안함.
- 학교 융복합 문화예술교육 관련 사업의 교육 주체인 예술강사가 학교 교육 변화에 더욱 기여할 수 있도록 학교 융복합 문화예술교육 진흥을 위한 학교와 문화예술교육 정책 간의 협력 생태계 방안 마련이 필요함.

참고문헌

참고 문헌 및 참고 사이트

[참고 문헌]

2019 STEAM 교육지원단(대표저자 심재호)(2019), 학교내 무한상상실 운영 매뉴얼, 한국과학창의재단.

교육부(2015), 2015 개정 교육과정, 교육부.

김정숙, 이준용(2020), 융복합 문화예술의 내러티브 교육적 의미에 대한 탐구, 문화예술교육연구 제 15권 제 2호, 한국문화교육학회, 71-89.

김주희, 김주현, 한석진(2017), 아이패드를 활용한 음악중심 문화예술교육프로그램 개발 연구 : 초등학생을 대상으로 한 `디스코버스(Disco Bus)` 캠프를 중심으로, 한국예술교육학회, 예술교육연구 제15권, 2호, 127-141.

사비나미술관(2019), 꿈다락 토요문화학교 드림 아트랩 4.0 Life&Tech 사비나미술관 결과자료집, 한국문화예술교육진흥원.

손정화, 이해경, 김나영, 이선아, 한승민, 김지혜(2018), 문화예술교육 콘텐츠 연구개발 오픈랩 4차 산업혁명 분야 콘텐츠 '진화하는 픽토그램 코딩봇-표정이 있는 감성 로봇과의 대화' 연구보고서, 한국문화예술교육진흥원.

양지연, 손차혜, 정원철, 심재경, 임상빈, 이재정, 호중훈, 주현아, 구선모, 강진주, 민들레, 강경호, 전지윤, 홍순기, 김여진, 홍진영(2018), 국립중앙박물관·한국문화예술교육진흥원 협력 R&D 개발 사업 디지털 문화예술교육 콘텐츠 개발 연구보고서, 한국문화예술교육진흥원.

여운승, 이준, 이로운, 이우정, 홍미나(2018), 2018 4차 산업혁명 시대의 예술창작과 교육 - 데이터 미학과 인공지능, 한국문화예술교육진흥원.

오정희, 이해경, 유지선, 황교찬, 유성주(2018), 2018 문화예술교육 콘텐츠 연구개발 오픈랩 4차 산업혁명 분야 콘텐츠 연구보고서 : 마이크로비트를 활용한 예술중심의 융합교육 프로그램 개발 - 이상한 나라의 루이씨, 한국문화예술교육진흥원.

이규석(2019), 2018 4차 산업혁명 관련 기술 융합 문화예술교육 주제 추진사업 모음집, 한국문화예술교육진흥원.

이화여자대학교 조형예술대학 ECA센터(2019), 꿈다락 토요문화학교 드림 아트랩 4.0 '출발! 아트씨 미디어 탐험대' 결과보고서, 한국문화예술교육진흥원.

- 임학순(2018), 4차 산업혁명 시대, 문화예술교육의 가치와 정책방향, 한국문화예술교육진흥원.
- 임학순(2019), 예술강사의 4차산업혁명 관련 문화예술교육 연수 인식에 관한 탐색적 연구, 한국 만화애니메이션학회.
- 장혜진, 성지, 김현옥(2018), 2018 문화예술교육 콘텐츠 연구개발 오픈랩 4차 산업혁명 분야 콘텐츠 '메이키 메이키로 만드는 FUN&PLAY SCHOOL' 연구보고서, 한국문화예술교육진흥원.
- 정은영, 손민정, 강남화, 양성호, 안현지, 김지서, 강지희, 오치영(2018), 2018 4차 산업혁명시대에 따른 문화예술교육 신규 사업 모델 개발 연구, 한국문화예술교육진흥원.
- 정은영, 김지서(2019), 기술융합 예술교육의 이론적 토대와 실천 방향 - 교육 프로그램의 체계 구축을 중심으로, 한국과학예술융합학회.
- 조예진, 남궁혜인, 문숙희(2018), 2018 문화예술교육 콘텐츠 연구개발 오픈랩 4차 산업혁명 분야 콘텐츠 'Walkit 도시탐사키트' 연구보고서, 한국문화예술교육진흥원.
- 토탈미술관(2020), 드림아트랩 4.0 병커 465-16 결과자료집, 한국문화예술교육진흥원.
- 플로랑스 드 메르디외 저, 정재곤 역(2005) 예술과 뉴 테크놀로지, 열화당.
- 한국과학창의재단(2018), 미래의 미술관 상상하기 : 초등학교 1-2학년 교사용, 한국과학창의재단.
- 한국문화예술교육진흥원(2019), 2018 4차산업혁명 관련 기술 융합 문화예술교육 주제 추진사업 모음집 '낮선 길, 함께 걷는 걸음', 한국문화예술교육진흥원.
- 한국문화예술회관연합회(2020), 문화예술 직업체험 교육프로그램 (기술 입은 문화예술교육), 한국문화예술회관연합회.
- 한국예술종합학교 융합예술센터(2019), 꿈다락 토요문화학교 드림 아트랩 4.0 'Everyday is Playful Media' 결과자료집, 한국문화예술교육진흥원.
- Hong, Dennis, Ramiro Osorio, 김현주, 리차드 윌리엄 앨런, 타쿠야 타케이, 베티 서전트, 저스틴 드와이어, 박지은(2018), 문화예술교육 국제심포지엄 자료집 '4차 산업혁명, 문화예술교육의 재발견, 한국문화예술교육진흥원.
- K. Peppler(2013), New Opportunities for Interest-Driven Arts Learning in a Digital Age, The Wallace Foundation.
- N. Pascall(2012). Engendering technology empowering women. TiCC.Ph.D. Series 23.

[참고사이트]

- 현혜연, 꿈다락 토요문화학교 드림아트랩4.0 토탈미술관 '병커 465-16' <예측불가능한 미래를 질문하는 예술의 힘> 아르떼 블로그(<https://artezine.blog.me/222003506165>)
- 신보슬, [아르떼365] 움틀(현장) 예측불가능한 미래를 질문하는 예술의 힘 | 꿈다락 토요문화학교 드림아트랩 4.0 토탈미술관 '병커 465-16', 한국문화예술교육진흥원 유튜브(<https://youtu.be/X8d1aU5jxr8>)
- 릴리쿰 [전자요리연구소] 공작소녀 워크숍, 릴리쿰 홈페이지(<https://reliquum.co.kr/archives/1525>)
- 고아라, [보도자료] 꿈다락 토요문화학교 친구 사업 드림 아트랩 4.0 시작 (<https://www.ibabynews.com/news/articleView.html?idxno=77421>)
- 메이커교육, 메이커 교육이란, 메이커교육 홈페이지 (makered.kr)
- 이상수, 2015 개정 교육과정의 핵심내용과 방향
<http://webzine-serii.re.kr/2015-%EA%B0%9C%EC%A0%95-%EA%B5%90%EC%9C%A1%EA%B3%BC%EC%A0%95%EC%9D%98-%ED%95%B5%EC%8B%AC%EB%82%B4%EC%9A%A9%EA%B3%BC-%EB%B0%A9%ED%96%A5/>
- 이지선, 메이커 교육은 미래 교육의 구체적 혁신 운동, 메이커교육 홈페이지(makered.kr)
- STEAM교육, 융합인재교육이란, STEAM교육(<https://steam.kofac.re.kr>)
- [아르떼365] 움틀(현장) 예측불가능한 미래를 질문하는 예술의 힘(<https://arte365.kr/?p=80000>)
- 토탈미술관 '병커 465-16'(<https://youtu.be/X8d1aU5jxr8>)
- TAT Lab (예술강사 연수 실험실)(www.sct.org/for-educators/tat-lab)
- 릴리쿰 공작소녀 워크숍 (사기업 교육 프로그램), 2017(www.reliquum.co.kr/archives)
- 스마트교육창의체험전 마음행성, 2019(www.heart-planet.com)
- 스틸케이스 홈페이지
<https://www.steelcase.com/research/articles/topics/technology/technology-empowered-learning-six-spatial-insights/>

인터뷰이 및 자문가

<융복합 문화예술교육 선행연구자 인터뷰이>

임 학 순 미디어기술콘텐츠학과 교수
정 은 영 한국교원대학교 미술교육학과 교수

<아르떼 예술강사 인터뷰이>

박 혜 옥 국악강사
이 경 민 미술/디자인강사
장 소 윤 연극강사
최 재 미 국악강사
허 윤 경 공예강사
황 인 선 국악강사
황 후 연극강사

<융복합 문화예술교육 전문가 인터뷰이>

박 지 은 킬리컴 공동대표
하 승 연 리어라이즈 인터랙티브 대표
박 연 숙 양념쳐 스튜디오 대표

<‘2018 데이터미학과 인공지능’ 연수 프로그램 참여 예술강사 인터뷰이>

강 원 희 디자인강사
강 진 희 연극/예술강사
강 혜 라 연극강사
강 윤 정 미디어디자인강사
김 은 정 미술강사
김 은 주 미술교사
김 효 진 디자인강사
노 미 경 디자인강사
노 원 혁 디자인강사
문 은 아 디자인/융합예술강사
문 지 혜 사진/예술강사
송 경 란 음악강사
송 민 정 연기강사
안 중 미 디자인강사
이 경 희 디자인/문화예술강사
임 승 한 미술/문화예술강사
장 재 성 사회교사
장 혜 진 사진영상강사
정 다 애 디자인강사

정 윤 기	예술강사
정 희 정	사진영상강사
조 정 아	음악강사
최 은 영	연극강사
황 지 영	만화애니메이션강사

<‘학교 융복합 문화예술교육 : 함께하는 첫걸음’ 연수 프로그램 참여 전문가 >

강 원 회	디자인분야 예술강사
기 매 리	아해프로젝트 작가/연출가
김 자 현	한국문화예술교육진흥원 본부장
김 주 현	제이씨이엔엠 크리에이티브 디렉터
권 하 영	극공장소 ‘마방진’ PD
박 동 준	시각예술가
박 수 잔	문화예술 기획자
손 경 환	한예중 융합예술센터 아트콜라이더랩 팀장
신 보 슬	토탈미술관 책임 큐레이터
윤 하 나	한예중 융합예술센터 아트콜라이더랩 객원연구원
이 다 영	한예중 융합예술센터 아트콜라이더랩 연구원
이 성 래	21그램 대표
이 세 승	현대무용 안무가
장 혜 진	아티스트북 작가
전 수 환	한예중 융합예술센터 아트콜라이더랩 소장
조 정 아	음악분야 예술강사
허 대 찬	앨리스온 편집장

부 록

부록

1. 기술 활용 관련 참고 사이트

구분	이름	사이트 주소	내용	가격
피지컬 컴퓨팅	Arduino	https://www.arduino.cc/	<ul style="list-style-type: none"> · 가장 유명한 오픈 소스 기반 마이크로 컨트롤러, 다양한 입출력 장치 사용 가능 · 커뮤니티에 많은 참고 자료가 있음 · 하드웨어 외 개발 소프트웨어 제공 	HW. 22,000원 SW. 무료
	fritzing	https://fritzing.org/	<ul style="list-style-type: none"> · 다양한 하드웨어 설계 소프트웨어 · 피지컬 컴퓨팅 프로토타입을 설계하고 부품별 정보 등을 확인할 수 있음 	SW: 8€
	TINKERCAD	https://www.tinkercad.com/	<ul style="list-style-type: none"> · 오토데스크사에서 만든 3D 디자인 하드웨어, 블록코딩을 가상 공간에서 설계, 편집 가능한 무료 소프트웨어 · 애플리케이션 사용 가능 	무료
	micro:bit	https://microbit.org/	<ul style="list-style-type: none"> · BBC에서 어린이 교육을 위해 개발한 오픈 소스 기반 마이크로 컨트롤러, 다양한 입출력 장치 사용 가능 · 버튼, LED, 자이로센서 통신기능 등 내장 · 하드웨어 외 개발 소프트웨어, 애플리케이션 제공 	HW. 15,500원 SW. 무료
	Raspberry Pi	https://www.raspberrypi.org/	<ul style="list-style-type: none"> · 영국 라즈베리 파이 재단에서 개발한 소형 싱글보드 컴퓨터 · 리눅스 운영 체제 지원 · 다양한 프로그램과 하드웨어 제어 	HW. 73,000원 OS. 무료
	Odroid	https://www.hardkernel.com/ko/	<ul style="list-style-type: none"> · 국내에서 개발한 소형 싱글보드 컴퓨터 · 리눅스, 안드로이드 운영 체제 지원 · 다양한 프로그램과 하드웨어 제어 	
	Orange Pi	http://www.orangepi.org/	<ul style="list-style-type: none"> · 중국에서 개발한 저렴한 소형 싱글보드 컴퓨터 · 리눅스, 운영 체제 지원 · 다양한 프로그램과 하드웨어 제어 	
	Makey Makey	https://makeymakey.com/	<ul style="list-style-type: none"> · 전도가 가능한 사물이면 무엇이든 연결해 인터랙션 입력 장치를 만들 수 있음 	HW. 12,500원
	DFRobot	https://www.dfrobot.com/	<ul style="list-style-type: none"> · 아두이노, 라즈베리 파이 등 피지컬 컴퓨팅을 위한 다양한 센서 개발 	
	wikifactory	https://wikifactory.com/	<ul style="list-style-type: none"> · DIY, 제작 공유 커뮤니티, 개인 페이지가 있는 것이 특징 	

	instructables	https://www.instructables.com/	· DIY, 제작 공유 커뮤니티, 카테고리가 다양한 것이 특징	
	MAKEZONE	http://makezone.co.kr/	· 제작 공유와 메이커 교육 진행	
프로그래밍	Scratch	https://scratch.mit.edu/	· MIT에서 개발한 어린이 코딩 교육을 위한 블록 코딩 툴 · 웹브라우저에서 사용 가능	무료
	mBlock	https://mblock.makeblock.com/en-us/	· MIT에서 개발한 어린이 코딩 교육을 위한 블록 코딩 툴 · 웹브라우저에서 사용 가능 · 확장 기능으로 인공지능 학습 사용 가능	무료
	entry	https://playentry.org/#/	· 국내에서 개발한 어린이 코딩 교육을 위한 블록 코딩 툴 · 웹브라우저에서 사용 가능 · 국내 학교 교육에서 사용 중	무료
	Cospaces	https://cospaces.io/edu/	· 3D, VR 등을 활용한 교육을 할 수 있는 블록 코딩 툴 · VR, AR을 사용할 수 있다는 것이 큰 특징이고, 온라인 교육을 위한 가상 교실을 제공 · 태블릿, PC, 스마트폰 애플리케이션 제공	일부 무료
	Processing	https://processing.org/	· 시각화 이미지 및 상호작용을 위해 만들어진 자바 라이브러리(텍스트 코딩) · 커뮤니티 활발, 다양한 레퍼런스 제공	무료
	p5.js	https://p5js.org/ko/	· 시각화 이미지 및 상호작용을 위해 만들어진 자바스크립트 라이브러리(텍스트 코딩) · 웹브라우저에서 사용 가능	무료
	python	https://www.python.org/	· 가장 인기있고 다양한 플랫폼에서 실행가능한 프로그래밍 언어(텍스트 코딩) · 웹크롤링, 데이터 분석에 강력함 · 커뮤니티 활발, 다양한 레퍼런스 제공	무료
	github	https://github.com/	· 세계에서 가장 큰 오픈소스 개발 플랫폼 · 소스 코드 공유 등 커뮤니티 활발	무료
	codepen	https://codepen.io/	· HTML - CSS - JS 언어 변환 사이트	무료
	Opentutorials	https://www.opentutorials.org/	· 국내 프로그래밍 학습 플랫폼	무료
	코딩 도장	https://dojang.io/	· 국내 프로그래밍 학습 플랫폼	

	멧쟁이 사자	https://likelion.net/	· 국내 프로그래밍 학습 플랫폼	
애플리케이션	Launchpad	https://ampifymusic.com/products/	· 전자음악 리믹스를 할 수 있는 DJing 앱	일부 무료
	Groovebox		· 전자음악 리믹스를 할 수 있는 드럼머신	
	Blocs Wave		· 전자음악 편집과 녹음	
	Audiokit Synth One	https://audiokitpro.com/synth/	· 다양한 기능을 가지고 있는 오픈 소스 신디사이저	무료
	GarageBand	https://apps.apple.com/kr/app/garageband/id408709785	· 애플에서 개발한 악기 녹음 스튜디오 애플리케이션(아이패드, 아이폰)	무료
	iMovie	https://www.apple.com/kr/imovie/	· 애플에서 개발한 영상 편집 애플리케이션(아이패드, 아이폰)	무료
	Reality Composer	https://apps.apple.com/kr/app/reality-composer/id1462358802	· 애플에서 개발한 증강현실(AR) 편집 애플리케이션(아이패드, 아이폰)	무료
	Adobe sketch	https://www.adobe.com/kr/products/sketch.html	· 어도비사에서 개발한 페인팅, 드로잉 애플리케이션(ios, android 사용 가능)	무료
	Spark Post	https://spark.adobe.com/ko-KR/	· 어도비사에서 개발한 그래픽, 웹페이지, 간략한 비디오 편집 애플리케이션(ios, android 사용 가능)	무료
	Snapseed	https://apps.apple.com/kr/app/snapseed/id439438619	· 구글에서 개발한 강력한 사진 보정 애플리케이션(ios, android 사용 가능)	무료
3D 모델링, 3D프린팅, Game	Fusion 360	https://www.autodesk.com/products/fusion-360/overview	· 오토데스크사에서 개발한 제품 디자인용 3D모델링 프로그램	일부 무료
	blender	https://www.blender.org/	· 애니메이션 디자인용 3D모델링 프로그램	무료

	UNITY	https://unity.com/kr	· VR, AR 게임 개발을 프로그램 · 다양한 입력 장치 사용 가능	개인 무료
	xyzist	https://xyzist.com/	· 국내 3D 프린팅 포털	
	thingiverse	https://www.thingiverse.com/	· 해외 3D 모델 공유 사이트	
	sketchfab	https://sketchfab.com/feed	· 해외 3D 모델 공유 사이트	일부 무료
	Mozilla hub	https://hubs.mozilla.com/	· 3D 편집이 가능한 가상 협업 공간	무료
인공지능 서비스	Azure	https://azure.microsoft.com/en-us/	· 마이크로 소프트에서 제공하는 학습된 인공지능 서비스(AI API)	일부 무료
	TensorFlow	https://www.tensorflow.org/?hl=ko	· 구글에서 개발한 오픈 소스 머신러닝 플랫폼	
	오픈 API DATA 서비스 포털	https://aiopen.etri.re.kr/	· 한국전자통신연구원에서 개발한 학습된 인공지능 서비스(AI API)	
공공 데이터	AI Hub	https://aihub.or.kr/	· AI 개발을 위한 공공 데이터 제공	
	공공데이터 포털	https://www.data.go.kr/	· 국내 공공 데이터 포털	
국내 주요 재료 구매처	디바이스마트	https://www.devicemart.co.kr/main/index	· 온라인 쇼핑몰 운영	
	엘레파츠	https://www.eleparts.co.kr/main/index?/main/main.php	· 온라인 쇼핑몰 운영	
	로봇사이언스 물	https://www.robotscience.kr/main/index	· 온라인 쇼핑몰 운영	
	동신전자	http://www.ds-parts.co.kr/	· 용산에 위치 오프라인 매장 운영	

2. 인터뷰 관련 자료

2.1. 선행연구자 인터뷰

○ 임학순 선행연구자 인터뷰 개요

- **인터뷰 대상:** 임학순 가톨릭대학교 미디어기술콘텐츠학과 교수
- **인터뷰 진행:** 한예종 융합예술센터
- **핵심 도출 사항:**
 - 학교 융복합 문화예술교육에 대한 방향성
 - 예술강사 대상의 학교 융복합 문화예술교육 온라인 기초 연수프로그램 개발 관련 인사이트
- **진행 방법:** 기본 인터뷰 질문을 바탕으로 비구조적으로 진행, 질문에 대한 시간 배분 고려

○ 임학순 선행연구자 인터뷰 질문지

	항목	질문
1	4차 산업혁명 시대의 문화예술교육의 중요성	. 2018년 낯선 길, 함께 걷는 걸음(진흥원 자료)에서 4차 산업혁명 시대에 문화예술교육의 중요성을 3가지 제시한 바 있다. 이와 관련된 다양한 문화예술교육 프로그램이 양산되고 있는 지금, 제시하신 중요성은 여전히 유효하다고 생각하나? 만약, 관점에 변화가 있었다면 무엇인가?
2	실행 과정에서의 고려사항	. 선행연구의 정책적 과제 5가지를 바탕으로 한국문화예술교육진흥원은 다양한 사업을 진행하고 있다. 실행 과정을 지켜보며, 혹시 기존의 과제를 바라보던 관점에 변화가 있거나, 또는 현시점에서 더욱 중요하게 고려할 것이 있나?
3	학교 융복합 문화예술 교육 가치와 방향성	. 이번 기초 연수프로그램 개발은 5가지 정책적 과제 중 1) 예술강사의 역량 강화와 2) 아동 청소년 대상 문화예술교육 프로그램 개발이 연관되었다. 이번 기초 연수 프로그램의 핵심은 예술강사의 역량강화와 함께 학교 안에서 다양한 융복합 문화예술교육을 실현하는 데 있는데, "학교"에 들어갈 때 융복합 문화예술교육에서 중요하게 생각해야 할 가치와 방향성은 무엇이라고 생각하나?
4	학교 융복합 문화예술 교육에 대한 관점 및 접근	. 4차 산업혁명과 관련된 청소년 교육은 융합인재교육(STEAM)이나 메이커교육을 대표적으로 들 수 있으나 대부분 예술을 도구적으로 사용하고 있는 것으로 보인다. 예술의 가치에 기반을 둔 융복합 문화예술교육이 학교에서 시행하기 위해서 예술강사, 교육진흥원은 어떤 관점을 가지고 접근해야 한다고 생각하나?
5	예술강사 교육 프로그램 관련	. 본 연구의 일환으로 진행한 '데이터 미학과 인공지능' 연수참여 예술강사의 인터뷰를 통해 연수의 난이도가 교육대상자에게 다소 적절하지 않았음을 확인할 수 있다. 이와 함께 연수주제 관련 수요조사에서는 현장에서 바로 적용할 수 있는 기술교육과 교육프로그램에 대한 요구가 중요하게 드러났다. 선행연구인 '예술강사의 4차 산업혁명 관련 문화예술교육 연수

		인식에 관한 탐색적 연구'와 비교해 큰 변화가 없는 모습인데, 이러한 현상에 대해 연구자의 견해는?
6	예술강사의 주제탐구 역량	<ul style="list-style-type: none"> 4차 산업혁명의 학교 융복합 문화예술교육의 가장 큰 특징은 교육 수혜자인 학생들의 변화다. 디지털 네이티브인 학생은 기술환경에 익숙한 특징을 보이지만, 기술 향유에 그치는 수동적인 경향이 눈에 띈다. 예술강사의 역량은 각자의 기술 이해도 측면도 있지만, 아이들이 이를 능동적으로 활용할 수 있도록 지도하는 성찰적 접근도 중요하다고 보이는데, 디지털 네이티브를 교육하는 예술 강사의 주제탐구 역량에는 구체적으로 어떤 것들이 있다고 생각하는지?
7	시사점 및 도전과제, 협의점	<ul style="list-style-type: none"> '예술강사의 4차 산업혁명 관련 문화예술교육 연수 인식에 관한 탐색적 연구'의 결론에서 학교 밖 융복합 문화예술교육 정책 사업과 연계체계 구축을 언급하였다. 학교 밖에서 진행되는 다양한 융복합 문화예술교육이 학교 안으로 들어오는 데 어떤 시사점이 있다고 보는지? 그리고 구체적으로 떠오르는 도전과제 또는 협의점은 무엇이 있을까?
8	미래교육을 위해 학교에 필요한 변화	<ul style="list-style-type: none"> 예술강사의 학교 융복합 문화예술교육의 현장 실행에 있어 학교 현장의 물적 인프라에 대한 문제는 무척 중요하다. 실제로 학교 현장의 환경적-기술적 인프라 수준이 다양한데, 학교의 미래 교육을 위해 필요한 변화가 있다면?

○ 정은영 선행연구자 인터뷰 개요

<ul style="list-style-type: none"> 인터뷰 대상: 정은영 한국교원대학교 미술교육과 교수 인터뷰 진행: 한예중 융합예술센터 핵심 도출 사항: <ul style="list-style-type: none"> 학교 융복합 문화예술교육의 3가지 주체에 대한 인사이트 (아동 청소년: 디지털 네이티브 / 교육자: 디지로그 매개자 / 예술강사: 기술활용 예술강사) 아동청소년 대상 학교 융복합 문화예술교육 프로그램 개발관련 인사이트 진행 방법: 기본 인터뷰 질문을 바탕으로 비구조적으로 진행, 질문에 대한 시간 배분 고려
--

○ 정은영 선행연구자 인터뷰 질문지

	항목	질문
1	드림아트랩 사업 & 사례	<ul style="list-style-type: none"> (드림아트랩 사업의 목표 유효성) 기존의 드림아트랩 사업의 목표는 두 가지로 첫째, '4차 산업혁명 시대의 아동, 청소년 문화예술 역량 강화', 둘째, '4차 산업혁명 시대의 문화예술교육 4.0 정착 및 확산'이었습니다. 이 목표들은 현재에도 유효하다고 생각하는가? (만약, 변화가 있다면 무엇일까?) 드림아트랩 시범사업 기획과 현장 실행의 차이점이 가장 드러나는 부분은 무엇인가? 이상적인 사례 : 문화예술교육 사례 중 가장 이상적이라고 생각한 사례가 있다면

		<p>무엇인가?</p> <ul style="list-style-type: none"> 향후 교육 개발 : 앞으로의 청소년 프로그램 개발에 있어서 주안점은 무엇인가? (학교 교육으로의 전환 - 문화예술교육의 확산) 드림아트랩 4.0의 사업 목표 중 하나가 4차 산업혁명 시대의 문화예술교육 4.0 정착 및 확산이다. 문화예술교육 4.0이 학교 안 교육까지 확산하는 것에 대한 견해가 있다면? 학교에서 범용으로 적용 가능한 융합형 문화예술교육이 있다면 어떤 것이 있다고 생각하는가? 드림아트랩 4.0의 교육 모델(주제탐색-매체탐구-예술창작)을 적용하는 것이 가능하다고 보는가? 학교 문화예술교육을 기획할 때 주요하게 생각해야 할 부분이 있다면? 실용적(쉬운 기술)+성찰적 방법(인문+기술+예술)은 어떻게 만들어질 수 있을까? 본 연구는 예술강사에게도 이러한 방법을 강조한 연수를 만들고자 한다. 드림아트랩 4.0의 교육 프로그램 모델(주제탐색-매체탐구-예술창작)은 인문+기술+예술의 유기적 결합에 있어 전반적으로 인문학적 '성찰'을 강조하고 있다. 청소년을 위한 학교 용 복합 문화예술교육을 기획하는 데 있어 즐겁고 재미있는 경험은 상당히 중요하다고 생각하는데 인문학적 성찰과 놀이를 통한 즐거움이라는 다층적 의미 구조를 가지는 교육을 만들고자 할 때 염두할 점에 대한 견해가 있다면?
2	학교 내 인프라의 전환 (인프라/공간 전환)	<ul style="list-style-type: none"> 드림아트랩 4.0 사업의 중장기 로드맵 중 제도 및 인프라 구축에서 '기술 환경을 갖춘 교육 공간의 확보'는 문화예술교육 4.0의 정착과 확산을 위해 해결해야 할 가장 기본적인 과제라고 강조한 바 있다. 학교 교육으로 확장될 경우 학교 내 인프라가 문화예술교육에 맞게 전환되어야 한다면 어떤 점이 가장 먼저 변화하면 좋겠다고 생각하는가? 현재 코로나의 여파로 온라인 교육이 다방면에서 이루어지고 있다. 온라인에서 융합형 문화예술교육이 시행된다면 어떨지에 대한 견해 및 조언이 있는지?
3	예술강사의 역량 (사람의 전환)	<ul style="list-style-type: none"> 융합 문화예술교육의 실행을 위해서는 예술강사의 역량 강화와 예술강사와 미디어 아티스트 또는 기술 전문가와의 협업을 통한 프로그램 개발이 원활하게 이루어져야 한다고 제안한 바 있다. 이 교육이 학교로 확산된다면 예술강사에게 필요한 역량이나 협업구조에 어떤 변화가 있을 것이라 생각하는가? (변화의 추구) 새로운 세대인 청소년(디지털 네이티브) 교육을 하기 위해서 교육자(교사(디지로그 매개자), 예술강사(TETA))는 어떻게 변화해야한다고 생각하는가?
4	예술강사를 위한 온라인 연수 프로그램 개발을	<ul style="list-style-type: none"> 사업의 중장기 로드맵을 제시하면서 예술강사의 역량강화 연수 프로그램에 관련해서도 제안한 바 있다. 입문/기초 연수에서 예술강사에게 현장에 바로 사용 가능한 기초적인 역량을 제안하는 방법에 관한 조언이 있다면?

위한 자문	· (연수 프로그램 내용) 입문/기초 과정에서는 융합형 문화예술교육에 대한 관심과 흥미를 환기시키고 동기부여를 위해 선행 프로그램들 사례를 접하고 체험, 분석해보는 내용을 제안한 바 있다. 그런데 예술강사를 인터뷰한 결과, 교육에 바로 적용할 수 있는 내용의 연수 프로그램을 선호한다는 답변이 나왔다. 이런 간극을 어떻게 바라보고 이에 대한 조언이 있다면?
-------	---

2.2. 아르떼 예술강사 인터뷰

○ 아르떼 예술강사 인터뷰 개요

1차 인터뷰	<ul style="list-style-type: none"> · 인터뷰 대상: 박혜옥(국악), 장소운(연극), 최재미(국악) 예술강사 · 인터뷰 진행: 한예종 융합예술센터 · 핵심 도출 사항: <ul style="list-style-type: none"> - 문화예술교육의 방향성 및 프레임에 대한 인식 - 학교 문화예술교육 현황 - 융복합형 문화예술교육의 이해 - 기술융복합 문화예술교육에 대한 인식 · 진행 방법: 기본 인터뷰 질문을 바탕으로 비구조적으로 진행, 질문에 대한 시간 배분 고려
2차 인터뷰	<ul style="list-style-type: none"> · 인터뷰 대상: 이경민(미술/디자인), 허윤경(공예), 황인선(국악), 황후(연극) · 인터뷰 진행: 한예종 융합예술센터 · 핵심 도출 사항: <ul style="list-style-type: none"> - 문화예술교육의 방향성 및 프레임에 대한 인식 - 학교 문화예술교육 현황 - 융복합형 문화예술교육의 이해 - 기술융복합 문화예술교육에 대한 인식 · 진행 방법: 4가지 핵심 도출 사항에 대한 질문을 도출하여 서면으로 인터뷰 진행

○ 아르떼 예술강사 1차 인터뷰 질문지

	항목	질문
1	문화예술교육의 방향성 및 프레임에 대한 인식	<ul style="list-style-type: none"> · 현재 선생님들께서 현장(학교 안과 밖)에서 실천하고 있는 문화예술교육에 대한 자신만의 의제 혹은 정의 소개 · 변화하는 사회 여건과 함께 교육의 방향성 역시 지금까지와는 다른 요구에 직면하고 있다. 이러한 변화에 대응해 앞으로의 교육 혹은 문화예술교육이 중요하게 생각해야 할 방향성/틀/키워드가 있다면 무엇이라고 생각하는가?
2	학교 문화예술교육의	<ul style="list-style-type: none"> · 학교 현장에서 문화예술교육에 대한 기대치/분위기를 어떻게 느끼는가?

	환경/상황	<ul style="list-style-type: none"> · 학교 현장에서 문화예술교육 실행의 어려움이 있다면 무엇인가? (경험 바탕) 학교 내에서 문화예술교육이 활성화되기 위한 조건에 대한 의견도 있다면 함께 소개해달라.
3	융복합형 문화예술교육의 이해	<ul style="list-style-type: none"> · 융합교육과 관련해 떠오르는 주제, 혹은 자신이 생각하는 융합의 정의, 즉 융복합 문화예술교육을 어떻게 이해/해석하고 있는가? · 융복합 문화예술교육과 관련한 시도/경험 소개 (혹은 기회가 있다면 어떤 시도/실험을 하고 싶은가?) · 융복합 예술교육이 가질 수 있는 새로운 의미와 가능성이 있다면 그것은 무엇이라고 생각하는가?
4	기술 융복합형 문화예술교육에 대한 인식	<ul style="list-style-type: none"> · 활동하는 분야에서 새로운 기술과 관련해 비교적 관심이 모이고 자주 논의되는 교육 주제가 있다면 무엇인가? · 새로운 기술이 문화예술 분야에 영향을 미치는 사례에 대한 정보의 주된 수집경로는 무엇이며, 이와 같은 정보들에 대해서 충분하게 느끼고 있는가? · 새로운 기술 중 문화예술교육과 가장 높은 상호작용성을 가질 것으로 생각되는 분야는 무엇인지, 특히 활동하는 분야에 새로운 기술이 앞으로 어느 정도 영향을 미칠 것으로 생각하는지? · 문화예술교육 강사로 현재 사용하고 있는 매체 및 기술 활용의 경험과 역량이 있다면 무엇인가? 그러한 역량을 바탕으로 시도한 기술 융복합 문화예술교육 경험, 혹은 시도하고 싶은 프로그램 소개 · 기술 융복합 문화예술교육을 시도하고 싶은데 어려움을 느낀 적이 있다면 그 이유는? · 기술 융복합 문화예술교육을 시도할 때 예술강사에게 가장 필요한 지원은 무엇인가에 대한 개인적 의견 · 학교 내 기술 융복합형 문화예술교육 프로그램 설계와 운영에는 기존의 예술교육 활동과 다르게 고려되어야 할 사항이 있다면, 어떤 점이 특별히 고려되어 교육프로그램으로 개발, 운영되어야 할까?
6	추가 질문	<ul style="list-style-type: none"> · 아르떼의 기존 연수/교육프로그램에 대한 경험(온라인) · 강사 대상으로 기술 융복합형 문화예술교육을 위한 온라인 교육 커리큘럼 구성시 반영되면 좋을 주제/소재/내용에 대한 의견 · 기술 융복합 문화예술교육이 앞으로 가져야 할 목표, 가치 혹은 아젠다는 무엇이라고 생각하나? · 기술 융복합형 문화예술교육을 위한 방향성을 실현하는데 필요한 공공의 역할이 있다면, 무엇이 가장 필요하다고 느끼나?

○ 아르떼 예술강사 2차 인터뷰 질문지

	항목	질문
1	문화예술교육의	<ul style="list-style-type: none"> · 현재 선생님들께서 현장(학교 안과 밖)에서 실천하고 있는 문화예술교육에

	방향성 및 프레임에 대한 인식	<p>대한 자신만의 의제 혹은 정의 소개</p> <ul style="list-style-type: none"> · 변화하는 사회 여건과 함께 교육의 방향성 역시 지금까지와는 다른 요구에 직면하고 있다. 이러한 변화에 대응해 앞으로의 교육 혹은 문화예술교육이 중요하게 생각해야 할 방향성/틀/키워드가 있다면 무엇이라고 생각하는가?
2	학교 문화예술교육의 환경/상황	<ul style="list-style-type: none"> · 학교 현장에서 문화예술교육에 대한 기대치/분위기를 어떻게 느끼는가? · 학교 현장에서 문화예술교육 실행의 어려움이 있다면 무엇인가? (경험 바탕) 학교 내에서 문화예술교육이 활성화되기 위한 조건에 대한 의견도 있다면 함께 소개해달라.
3	융복합형 문화예술교육의 이해	<ul style="list-style-type: none"> · 융합교육과 관련해 떠오르는 주제, 혹은 자신이 생각하는 융합의 정의, 즉 융복합 문화예술교육을 어떻게 이해/해석하고 있는가? · 융복합 문화예술교육과 관련한 시도/경험 소개 (혹은 기회가 있다면 어떤 시도/실험을 하고 싶은가?) · 융복합 예술교육이 가질 수 있는 새로운 의미와 가능성이 있다면 그것은 무엇이라고 생각하는가?
4	기술 융복합형 문화예술교육에 대한 인식	<ul style="list-style-type: none"> · 활동하는 분야에서 새로운 기술과 관련해 비교적 관심이 모이고 자주 논의되는 교육 주제가 있다면 무엇인가? · 새로운 기술이 문화예술 분야에 영향을 미치는 사례에 대한 정보의 주된 수집경로는 무엇이며, 이와 같은 정보들에 대해서 충분히 느끼고 있는가? · 새로운 기술 중 문화예술교육과 가장 높은 상호작용성을 가질 것으로 생각되는 분야는 무엇인지, 특히 활동하는 분야에 새로운 기술이 앞으로 어느 정도 영향을 미칠 것으로 생각하는지? · 문화예술교육 강사로 현재 사용하고 있는 매체 및 기술 활용의 경험과 역량이 있다면 무엇인가? 그러한 역량을 바탕으로 시도한 기술 융복합 문화예술교육 경험, 혹은 시도하고 싶은 프로그램 소개 · 기술 융복합 문화예술교육을 시도하고 싶은데 어려움을 느낀 적이 있다면 그 이유는? · 기술 융복합 문화예술교육을 시도할 때 예술강사에게 가장 필요한 지원은 무엇인가에 대한 개인적 의견 · 학교 내 기술 융복합형 문화예술교육 프로그램 설계와 운영에는 기존의 예술교육 활동과 다르게 고려되어야 할 사항이 있다면, 어떤 점이 특별히 고려되어 교육프로그램으로 개발, 운영되어야 할까?
6	추가 질문	<ul style="list-style-type: none"> · 아르떼의 기존 연수/교육프로그램에 대한 경험(온라인) · 강사 대상으로 기술 융복합형 문화예술교육을 위한 온라인 교육 커리큘럼 구성시 반영되면 좋을 주제/소재/내용에 대한 의견

		<ul style="list-style-type: none"> · 기술 융복합 문화예술교육이 앞으로 가져야 할 목표, 가치 혹은 아젠다는 무엇이라고 생각하나? · 기술 융복합형 문화예술교육을 위한 방향성을 실현하는데 필요한 공공의 역할이 있다면, 무엇이 가장 필요하다고 느끼나?
--	--	---

2.3. 데이터 미학과 인공지능 연수참여 예술강사 인터뷰

○ 데이터 미학과 인공지능 연수참여 예술강사 인터뷰 개요

<ul style="list-style-type: none"> • 인터뷰 대상: 2018년 <데이터 미학과 인공지능> 연수 참여자 • 인터뷰 진행: 한예종 융합예술센터 • 핵심 도출 사항: <ul style="list-style-type: none"> - ‘데이터 미학과 인공지능’연수 프로그램 참여 관련 - ‘데이터 미학과 인공지능’연수 프로그램 참여 이후의 변화 - 융복합 문화예술교육을 학교에서 실천하기 위해 필요한 것 • 진행 방법: 서면 인터뷰/이메일 회신
--

○ 데이터 미학과 인공지능 연수참여 예술강사 인터뷰 질문지

	항목	질문
1	‘데이터 미학과 인공지능’ 연수 프로그램 참여 관련	<ul style="list-style-type: none"> · ‘데이터 미학과 인공지능’ 연수 프로그램에 참여한 목적은? 연수를 통해 기대한 부분이 충족되었나? · 연수 프로그램의 과정의 난이도는 적절했나? 쉽거나 어렵다고 느낀 부분이 있었다면, 무엇인지 설명 · 앞으로 4차 산업혁명 시대의 융복합 문화예술교육과 관련된 다른 연수 프로그램에 참여한다면, 어떤 내용이 포함되기를 기대하는지?
2	‘데이터 미학과 인공지능’ 연수 프로그램 참여 이후의 변화	<ul style="list-style-type: none"> · 연수 프로그램 참여 이후 예술가로서 혹은 교육자로서 예술과 기술에 대한 관점의 변화 여부. 그 외에도 체감하신 변화 혹은 주요하게 획득한 역량이 있다면? (예. 디지털 리터러시 등) · 연수에서 배운 내용을 현재 자신의 교육 혹은 활동에 적용하고 있나? 적용했다면 구체적인 사례. 적용하지 못했다면, 그 이유는 무엇인가?(예. 실행 과정에서 직면한 어려움, 도전 과제) · 연수에서 배운 내용과는 별도로 학교 현장에서 현실적으로 사용할 수 있는 기술적 요소들을 교육에 활용한 경험이 있는지? 있다면 구체적으로 어떤 교육에서 어떤 기술을 활용했는지 설명 · 예술과 기술(타분야), 예술과 예술(장르)의 융합을 실천하기 위해서는 협업이 필요할 수 있다. 연수 프로그램 참여 이후 협업 경험이 있다면

		협업의 목적과 과정 공유. . 연수 프로그램 참여 이후 연수내용과 관련된 자기주도학습 혹은 연계된 타 활동을 진행한 경험이 있는지? (예. 타 연수 참여, 스터디 그룹 형성 등)
3	융복합 문화예술교육을 학교에서 실천하기 위해 필요한 것	. 4차 산업혁명 시대라 불리는 오늘날, 변화하는 디지털 세대를 위한 문화예술교육의 방향성에 대한 개인적인 관점 . 학교 현장에서 융복합 문화예술교육을 실천하기 위해 학교(교사)와 협업한 적이 있는지? 있다면 어떤 형태의 협업이었는지 설명 요청 . 학교 현장에서 융복합 문화예술교육을 실천한다면, 스스로 준비해야 할 것은 무엇이라 생각하는지? . 학교 현장에서 융복합 문화예술교육을 실천한다면, 학교에서 제공되어야 할 것은 무엇이라 생각하는지?

2.4. 융복합 문화예술교육 전문가 인터뷰

○ 융복합 문화예술교육 전문가 인터뷰 개요

<ul style="list-style-type: none"> • 인터뷰 대상: 박연숙(양념쳐 스튜디오), 하승연(리얼라이즈 인터랙티브), 박지은(릴리콤 대표) • 인터뷰 진행: 한예중 융합예술센터 • 핵심 도출 사항: <ul style="list-style-type: none"> - 문화예술교육의 프레임에 대한 인식 및 환경/상황 - 융복합형 문화예술교육에 대한 인식 - 기술 융복합형 문화예술교육에 대한 인식 - 기술융복합 문화예술교육 기획/개발/실행/평가 과정 • 진행 방법: 기본 인터뷰 질문을 바탕으로 비구조적으로 진행, 질문에 대한 시간 배분 고려
--

○ 융복합 문화예술교육 전문가 인터뷰 질문지

	항목	질문
1	문화예술교육의 프레임에 대한 인식 및 환경/상황	. 현재 교육현장(학교 안과 밖)에서 실천하고 있는 문화예술교육에 대한 자신만의 의제 혹은 정의에 대한 소개 . 예술가/교육자/개발자로서 문화예술교육을 실천하고 있는 이유나 배경 소개 . 현재 변화하는 사회 여건 속에서 앞으로 교육 혹은 문화예술교육이 중요하게 생각해야 할 방향성/틀/키워드에 대한 자신만의 견해는? . (문화예술교육 실행 공간) 주로 활동하시는 문화예술교육 실천의 현장은 어디이며, 문화예술교육에 대한 기대치/분위기를 어떻게 느끼는가? . 현장에서 문화예술교육 실행의 어려움이 있다면 무엇인가? (경험 바탕) 그리고 학교 안에서 문화예술교육을 실천할 수 있는 기회가 있다면 어떤

		문화예술교육의 의제로 참여하고 싶은가? (*혹은 교육의 기획 및 설계 과정에서 학교(초등학교, 중학교)와 연결하는 것에 대해 고민해 본 적이 있는지? 학교 안에서의 경험이 있다면 자유로운 서술 요청)
2	융복합 문화예술교육에 대한 인식	<ul style="list-style-type: none"> · 융합교육과 관련해 떠오르는 주제, 혹은 자신이 생각하는 융합의 정의, 즉 융복합 문화예술교육을 어떻게 이해/해석하고 있는가? · 융복합 예술교육이 가질 수 있는 새로운 의미와 가능성이 있다면 그것은 무엇이라고 생각하는가?
3	기술 융복합형 문화예술교육에 대한 인식	<ul style="list-style-type: none"> · 활동하는 분야에서 새로운 기술과 관련해 비교적 관심이 모이고 자주 논의되는 교육 주제가 있다면 무엇인가? · 새로운 기술 중 문화예술교육과 가장 높은 상호작용성을 가질 것으로 생각되는 분야는 무엇인지, 기술 융복합 문화예술교육을 시도할 때 예술강사에게 가장 필요한 지원은 무엇인가에 대한 개인적 의견 · 새로운 기술이 문화예술 분야에 영향을 미치는 사례에 대한 정보의 주된 수집경로는 무엇이며, 이와 같은 정보들에 대해서 충분하게 느끼고 있는가? · 기술 융복합 문화예술교육이 앞으로 가져야 할 목표, 가치 혹은 아젠다에 대한 개인적 견해
4	기술 융복합형 문화예술교육 프로그램 기획/개발/실행/평 가 과정	<ul style="list-style-type: none"> · 기술 융복합형 교육프로그램 실행 과정에서 직면한 어려움 또는 도전과제가 새롭게 생긴 경험이 있었다면 그것이 무엇이었는지 기획 과정과 함께 설명 · 기술 융복합형 교육의 실행 과정에서 강사의 태도나 관점, 의지의 변화가 있었다면 어떤 것이었나? · 학교 밖에서 기획/실행한 기술 융복합형 프로그램을 학교 안에서 실행한다면 가장 중요한 지원이나 조건은 무엇이며, 어떤 교육 효과가 있을 것이라고 예상하나? · 문화예술교육을 운영하는 강사들을 대상으로 기술 융복합형 교육경험이 있다면 진행 과정에서 느낀 생각(교육방법, 지원 방향, 고려 요소 등)에 대한 소개 (없다면, 기술 융복합형 문화예술교육을 시도하려는 예술교육가에게 필요한 정보나 환경, 지원은 무엇이라고 생각하나?) · 기술 융복합형 문화예술교육을 위한 방향성을 실현하는데 필요한 공공의 역할이 있다면, 무엇이 가장 필요하다고 생각하는가?

2.5. 기술 활용 예술강사 인터뷰

○ 기술 활용 예술강사 인터뷰 개요

<ul style="list-style-type: none"> • 인터뷰 대상: 장혜진 한국문화예술교육진흥원 예술강사, 기매리 서서울문화예술센터 TA • 인터뷰 진행: 한예중 융합예술센터 • 핵심 도출 사항: <ul style="list-style-type: none"> - 융복합 문화예술교육의 정의 - 융복합 문화예술교육을 실행하게 된 계기 - 융복합 문화예술교육 실천 사례 및 이를 위한 기술 수용 노력 - 예술강사를 위한 제언 • 진행 방법: 기본 인터뷰 질문을 바탕으로 비구조적으로 진행, 질문에 대한 시간 배분 고려

○ 기술 활용 예술강사 인터뷰 질문지

	항목	질문
1	융복합 문화예술교육의 정의	<ul style="list-style-type: none"> · 현재 교육현장에서 실천하고 있는 문화예술교육에 대한 자신만의 의제 혹은 정의에 대한 소개 · 예술가/교육자/개발자로서 문화예술교육을 실천하고 있는 이유나 배경 소개 · 현재 변화하는 사회 여건 속에서 앞으로 교육 혹은 문화예술교육이 중요하게 생각해야 할 방향성/틀/키워드에 대한 자신만의 견해는? · (문화예술교육 실행 공간) 주로 활동하시는 문화예술교육 실천의 현장은 어디이며, 문화예술교육에 대한 기대치/분위기를 어떻게 느끼는가? · 학교 안에서 문화예술교육을 실천한 경험이 있다면 어떤 문화예술교육의 의제로 참여하고 싶은가? (*혹은 교육의 기획 및 설계 과정에서 학교(초등학교, 중학교)와 연결한 경험이 있다면, 어떤 형태였는지 설명)
2	융복합 문화예술교육을 실행하게 된 계기	<ul style="list-style-type: none"> · 융합교육과 관련해 떠오르는 주제, 혹은 자신이 생각하는 융합의 정의, 즉 융복합 문화예술교육을 어떻게 이해/해석하고 있는가? · 융복합 예술교육이 가질 수 있는 새로운 의미와 가능성이 있다면 그것은 무엇이라고 생각하는가? · 처음 융복합 문화예술교육을 실행하게 된 계기 · 융복합 문화예술교육을 처음 실천한 경험담 공유
3	융복합 문화예술교육 실천 사례 및 이를 위한 기술 수용 노력	<ul style="list-style-type: none"> · 최근 진행한 융복합 문화예술교육의 사례소개 · 융복합 문화예술교육 관련 연수 또는 4차 산업혁명 기술교육 참여 등 기술 수용 노력이 있었는가? 있었다면 구체적인 경험 공유 · 문화예술교육에 기술을 활용한 이전과 이후를 비교하여 자신의 교육 설계 방향이나, 주안점, 교육 대상자인 아이들의 태도에 변화가 있었는가? · 기술 융복합 문화예술교육이 앞으로 가져야 할 목표, 가치 혹은 아젠다에 대한 개인적 견해

4	예술강사를 위한 제언	<ul style="list-style-type: none"> · 자기주도성과 협업 등 융복합 문화예술교육을 실행하기 위해 예술강사에게 필요한 역량 및 자세는 무엇이라고 생각하는가? · 학교에서 융복합 문화예술교육을 실천한 사례가 있다면 어떻게 학교와 매칭하여 실행하게 되었는지 과정 소개 · 융복합 문화예술교육을 운영하는 강사들을 대상으로 기술 융복합형 교육경험이 있다면 진행 과정에서 느낀 생각(교육방법, 지원 방향, 고려 요소 등)에 대한 소개 (없다면, 기술 융복합형 문화예술교육을 시도하려는 예술교육가에게 필요한 정보나 환경, 지원은 무엇이라고 생각하나?) · 기술 융복합형 문화예술교육을 위한 방향성을 실현하는데 필요한 공공의 역할이 있다면, 무엇이 가장 필요하다고 생각하는가?
---	-------------	---

2.6. 학교 융복합 문화예술교육 시범 사업 참여 예술강사 인터뷰

○ 학교 융복합 문화예술교육 시범 사업 참여 예술강사 인터뷰 개요

<ul style="list-style-type: none"> • 인터뷰 대상: 박수잔 예술강사(수업 ‘사회 공감하기’ 개발·진행), 이세승 예술강사(‘우리 연결맺기’ 개발·진행) • 인터뷰 진행: 한예중 융합예술센터 • 핵심 도출 사항: <ul style="list-style-type: none"> – 학교 융복합 문화예술교육 시범사업 참여 계기 – 융복합 문화예술교육 프로그램의 함의 – 교육 프로그램 개발 및 실행과정 • 진행 방법: 기본 인터뷰 질문을 바탕으로 비구조적으로 진행, 질문에 대한 시간 배분 고려

○ 학교 융복합 문화예술교육 시범 사업 참여 예술강사 인터뷰 질문지

	항목	질문
1	학교 융복합 문화예술교육 참여 계기	<ul style="list-style-type: none"> · 예술가/기획자/교육자/개발자로서 문화예술교육을 실천하고 있는 이유나 배경 소개 · 현재 변화하는 사회 여건 속에서 앞으로 교육 혹은 문화예술교육이 중요하게 생각해야 할 방향성/틀/키워드에 대한 자신만의 견해는? · 타 예술장르 및 기술을 접목한 융복합 문화예술교육을 실행하는 이유 또는 자신만의 가치는? · 학교 융복합 문화예술교육을 시도하게 된 계기 설명
2	교육 프로그램의 함의	<ul style="list-style-type: none"> · 직접 개발하고 실천한 교육 프로그램에 담고자 한 의미와 내용은? · 해당 교육 프로그램이 융복합 예술교육으로서 가질 수 있는 새로운 의미와

		가능성이 있다면 그것은 무엇이라고 생각하는가?
3	교육 프로그램 개발 및 실행 과정	<ul style="list-style-type: none"> · 해당 교육 프로그램을 개발한 과정에 대한 설명 · 시범 수업을 실행하는 과정에서 느낀 생각(교육방법, 지원 방향, 고려 요소 등)에 대한 소개 · 실행 과정에서 직면한 어려움 또는 도전 과제가 새롭게 생긴 경험이 있었다면 그것이 무엇이었는지 설명 · 기술 융복합 문화예술교육이 앞으로 가져야 할 목표, 가치 혹은 아젠다에 대한 개인적 견해 · 교육 과정에서 인상 깊은 학생의 변화가 있었다면 무엇이었나? · 학교 융복합 문화예술교육을 시도하면서 배운 점이 있다면? · 앞으로 학교 융복합 문화예술교육이 확산·발전하기 위해 개선되어야 할 사항과 예술강사에게 도움이 될 내용이 있다면 그것이 무엇인지 소개

2.7. 학교 융복합 문화예술교육 시범 사업 기획/운영자 인터뷰

○ 학교 융복합 문화예술교육 시범 사업 기획/운영자 인터뷰 개요

<ul style="list-style-type: none"> • 인터뷰 대상: 이다영 한국문화예술종합학교 융합예술센터 연구원('2020년도 학교 융복합 문화예술교육 시범 사업' 기획/운영자) • 인터뷰 진행: 한예중 융합예술센터 • 핵심 도출 사항: <ul style="list-style-type: none"> – 융복합형 문화예술교육에 대한 인식 – 학교 융복합 문화예술교육 시범 사업 기획과정 – 학교 융복합 문화예술교육의 발전 방향 • 진행 방법: 기본 인터뷰 질문을 바탕으로 비구조적으로 진행, 질문에 대한 시간 배분 고려
--

○ 융복합 문화예술교육 전문가 인터뷰 질문지

	항목	질문
1	융복합 문화예술교육에 대한 인식	<ul style="list-style-type: none"> · 현재 자신의 교육영역에서 실천하고 있는 융복합 문화예술교육에 대한 자신만의 의제 혹은 정의에 대한 소개 · 예술가/교육자/개발자로서 문화예술교육을 실천하고 있는 이유나 배경 소개 · 현재 변화하는 사회 여건 속에서 앞으로 교육 혹은 문화예술교육이 중요하게 생각해야 할 방향성/틀/키워드에 대한 자신만의 견해는?
2	학교 융복합 문화예술교육 시범	<ul style="list-style-type: none"> · 학교 융복합 문화예술교육 시범 사업에 참여하게 된 배경은? · 학교 융복합 문화예술교육 시범 사업을 진행하면서 직면한 도전과제가

	사업 기획과정	<p>있었다면 그것이 무엇이었는지 기획 과정과 함께 설명</p> <ul style="list-style-type: none"> · 융복합 문화예술교육 진행을 위해 학교를 매칭하는 과정에서 느낀 생각(접근 방법, 고려 요소 등)에 대한 소개 · 두 학교에서 진행한 시범 운영의 준비 및 실행 과정과 관련하여 기획 방향 및 관점의 변화가 있었다면 그것이 무엇인지 설명
3	학교 융복합 문화예술교육의 발전 방향	<ul style="list-style-type: none"> · 향후 학교 융복합 문화예술교육을 실천할 예술강사에게 조언이 될 경험이었다면 공유 · 학교 융복합 문화예술교육과 관련하여 학교 및 교사와의 협업이 갖는 의미와 구체적인 범위는?