

아이와락오 비대면 수업 8 개발 노트



유아 문화예술교육 지원사업 '아이와락 비대면 수업 개발 노트'
- 비대면 수업 전환과 시도를 위한 참고서 -



아이와락 비대면 수업 개발 노트

● 1장. 비대면 수업의 정체를 향한 질문

- 8 ● 비(非)대면 유아 문화예술교육
- 10 ● 비대면 수업을 구성하는 핵심요소
- 12 ● 핵심요소의 유기적인 관계성

● 2장. 비대면 수업 실천을 위한 징검다리

- 18 ● 스텝 하나, 기획하기
- 22 ● 스텝 둘, 준비하기
- 26 ● 스텝 셋, 실행하기
- 30 ● 스텝 넷, 수업 전반 돌아보기

● 3장. 비대면 수업의 이해를 쏙쏙 돕는 예시

- 36 ● 단계별 프로세스를 적용한 프로그램 예시안

● 부록. 비대면 수업 개발을 위한 참고자료

- 54 ● 비대면 수업 사례
- 60 ● 매체소스
- 72 ● 저작권

1장.



비대면 수업의
정체를 향한 질문

비(非)대면 유아 문화예술교육

문화체육관광부, 17개 시·도 지자체가 추진하며 17개 지역문화예술교육지원센터가 운영해요.
전국 곳곳에 있는 박물관, 미술관, 공연장과 같은 문화시설들이 갖고 있는 고유한 콘텐츠를 활용해서
누리과정 속 예술경험 영역에 연계된 문화예술교육 프로그램을 개발하고 그 지역의 유치원이나
어린이집을 통해 프로그램을 진행할 수 있도록 함으로써 만 3~5세 어린이들이 생애 초기단계부터
예술활동을 경험하도록 지원하지요. 비대면 유아 문화예술교육에서도 "생애씨앗 단계인 유아기부터
예술 경험"이라는 사업 및 수업 목표는 대면수업과 동일해요.

유아 문화예술교육 비대면 수업의 배경은 무엇인가요?

2020년,
전 세계인이 맞이한 코로나19와 같은 급격한 사회 환경 변
화로 많은 분야에서 비대면을 통한 다양한 수업 방식의 수요
가 증가하였고 유아 문화예술교육에서도 비대면 교육에 대
한 필요성이 대두되었어요. 따라서 비대면 교육 수요에
대한 효과적인 해소를 위해 유아 문화예술교육과 비
대면 교육 사례를 분석하여 다양한 비대면 방식
으로 전환할 수 있도록 제시하는 것이
목적이예요.

비대면 수업의 기준은 무엇인가요?

비대면 교육을 기획하기 위해서는 먼저 비대면의
기준을 알아야 해요. 본 아이와락 비대면 수업 개발
노트에서는 비대면의 기준을 '문화예술교육 매개자와
유아가 서로 다른 공간에서 교육을 진행하는 것'으로
정의하였고 '다른 공간'은 물리적 공간을 의미한답
니다. 하지만 유아는 누군가의 도움이 필요한 존
재이기 때문에 문화예술교육 매개자나 유아
교육 매개자인 유아교사 또는 부모와
함께 있어야 해요.

아이와락 비대면 수업 개발 노트는 어떻게 활용하나요?

기획자, 예술강사, 유아교사, 현장 관계자 등 다양한
사람들이 처음 시도해보는 낯선 방식으로 인해 많은
어려움을 겪고 있어요. 따라서 비대면 수업 개발 노트
는 기획, 준비, 실행, 수업 전반 돌아보기의 4가지 과
정을 통해 비대면 교육을 쉽게 기획하고 준비해 볼
수 있도록 제공하며 기획자뿐만 아니라 유아
문화예술교육이 이루어지는 현장에서 다
양한 사람들이 활용할 수 있도록
제작 되었어요.

개발노트 용어정리

프로그램

유아 문화예술 교육 콘텐츠

문화기관시설

문화예술교육 프로그램을 기획하고 실행하는 기관 또는 단체

유아교육기관

문화예술교육 프로그램에 참여하는 유치원 및 어린이집

공간적 환경

비대면의 기준이 되며 문화예술교육 매개자와 유아가 다른 공간에 있는 것

시간적 환경

비대면 전환으로 프로그램 교육 및 이용시간의 자율도

문화예술교육 매개자

프로그램 기획 및 실행의 역할을 하는 유아 문화예술교육 프로그램 실행자

유아교육 매개자

유아와 밀접한 관계를 이루며 유아를 교육하거나 보육하는 매개자

실시간 매체

매체의 특성이 실시간으로 활용 가능한 매체

비실시간 매체

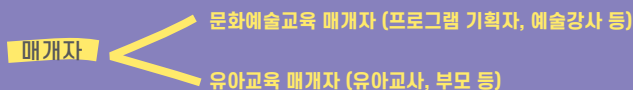
시간의 제약 없이 활용 가능한 매체

개방형 도구(Kit)

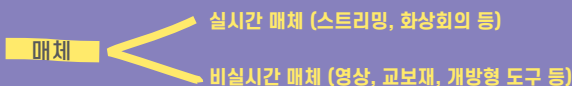
비실시간 매체 중 하나로 만들기, 놀이 등 다양한 예술 활동을 위한 재료나 도구

비대면 수업을 구성하는 핵심요소

개발노트 60쪽에서
자세한 매체소스를
확인할 수 있어요.



매개자는 문화예술교육 매개자와 유아교육 매개자로 나뉘지며 두 매개자는 **상호보완적** 관계예요. 다른 공간에서 서로 떨어져 프로그램을 진행해야 하기 때문에 **서로 긴밀한 조력**이 필요하죠. 문화예술교육 매개자는 유아교육 매개자가 교육을 진행할 경우, 프로그램이 목표하는 예술교육적 가치를 잘 전달하고 문화예술교육 진행에 대한 부담감을 갖지 않도록 교육 자료 및 세심한 가이드를 제공할 수 있는 든든하고 **세심한 조력자**가 되어야 한답니다. 또한 문화예술교육 매개자가 직접 교육을 진행하게 될 경우, 유아교육 매개자는 유아가 문화예술교육 매개자의 수업을 이해할 수 있도록 돕는 **다양한 역할의 조력자**가 되어야 해요. 따라서 매개자들의 다양한 역할에 따른 철저한 준비가 필요해요.



유아 비대면 문화예술교육에서 매체는 유아와 상호작용이 가능하도록 도와주는 도구이며 새로운 교육 형태와 감각적 자극을 제공하여 보다 효과적이고 **능률적인 교육**을 진행할 수 있어요. 매체의 형태는 문화예술교육 매개자와 유아가 실시간으로 상호작용할 수 있는 경우와 반대의 경우를 나누어 **실시간 매체**와 **비실시간 매체**로 구분하여 제시하고 있어요. 예를 들어, **유아와 바라보며 춤을 추는 활동을 화상회의를 통해 진행한다면 실시간 매체를 사용한 것이고 유아에게 개방형 도구(만들기 키트, 그리기 키트, 놀이 키트)를 전달해 유아교육 매개자와 활용할 수 있게 한다면 비실시간 매체를 사용한 것이랍니다.** 매체는 문화예술교육 매개자와 유아의 시·공간에 대한 제약을 줄여주는 도구이므로 프로그램의 목표, 교육 공간, 유아 등을 통합적으로 고려하여 매체를 선택하는 것이 중요해요.



공간적 확장에 따라 문화예술교육 매개자와 유아는 **서로 다른 공간**에서 교육을 진행하게 되죠. 따라서 유아가 위치하고 있는 공간이 매우 중요해요. 이 공간은 유아의 실질적인 교육 장소이기 때문에 커리큘럼에 따라 필요한 **기자재**가 달라지기 때문이에요. 특히, 비대면 교육은 대면하지 못해 발생하는 **소통의 제약**을 다양한 매체를 통해 풀어내기 때문에 기획을 할 때 매체를 사용하는 교육 공간의 설정이 중요하답니다. 예를 들어, **영상 시청이 포함되어 있는 프로그램을 기획한다고 할 때 모니터와 PC 또는 영상기기 등을 보유하거나 준비할 수 있는 여건인지 파악해야 하죠.** 따라서 교육 공간에 대한 정보를 수집하기 위해 **사전답사나 협의**를 통해 현장을 파악한 후 활용 가능한 범위 내에서 기획해야 해요.



유아는 학생이나 성인과 달리 주의집중 시간이 그리 길지 않아요. 통상 대면 교육에서 만 3-4세는 약 10분에서 15분, 5세 이상은 약 15분에서 30분정도 집중력이 유지되기 때문에 비대면 교육 기획 시 **도입-전개-마무리** 순으로 단계적인 커리큘럼을 구성한 후 유아의 본격적인 활동이 시작되는 **전개 단계**에서 **주의집중**을 이끌어 낼 수 있도록 제시하고 있어요. 또한 비대면 교육은 다양한 매체를 활용하기 때문에 도입, 마무리 단계는 현장 상황과 매체의 특성에 따라 융통성 있게 진행할 수 있어요.

핵심요소의 유기적인 관계성

매개자와 매체 - 비대면 교육에 적합한 매체를 찾고 매개자의 역할 파악하기

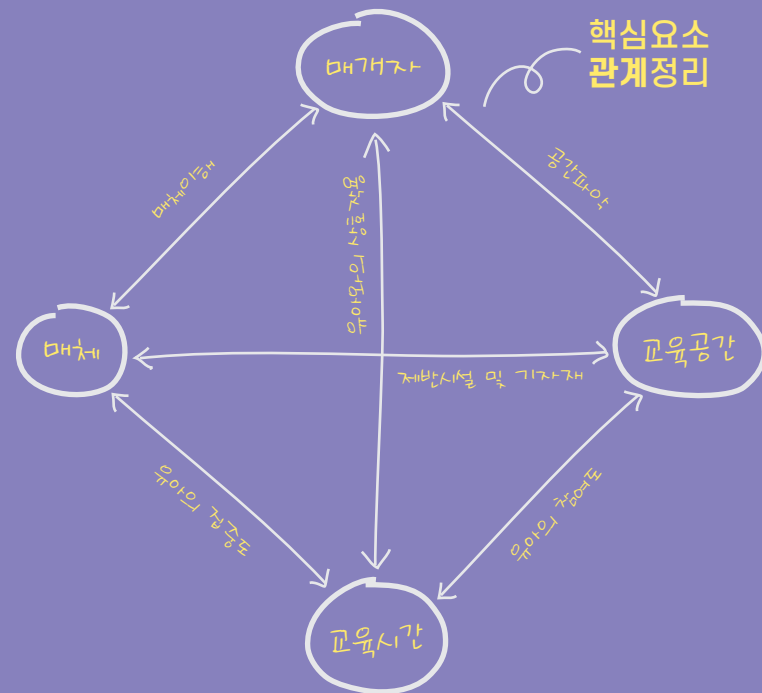
매개자는 문화예술교육을 가장 잘 전달할 수 있는 매체를 찾기 위해 매체를 탐색하고 이해하는 과정이 반드시 필요해요. 비대면 수업에서는 유아와 매개자의 상호작용을 매체를 통해 보완하며 매체 활용에 따라 각 **매개자의 역할**이 달라지기 때문이에요. 예를 들어, **화상회의**의 수업을 진행할 때 **문화예술교육 매개자**는 유아에게 스크린상으로 문화예술적 가치를 어떻게 잘 전달될 수 있게 할 것인지를 고민해야 하고 유아교육 매개자는 유아가 문화예술교육 매개자에게 집중할 수 있도록 매체의 조작 및 활동 등을 돕고 수업내용을 잘 따라갈 수 있도록 조력해야 하지요.

매개자와 교육시간 - 유아의 집중력을 고려한 프로그램 설계 및 수업 준비하기

문화예술교육 매개자는 유아의 연령과 주의집중 시간을 고려하여 적절한 교육시간을 설정해야 해요. 유아는 성인에 비해 주의집중할 수 있는 시간이 다소 짧고 **집중력**은 상호작용과 연결되기 때문에 전개 단계를 중심으로 도입, 마무리 단계를 잘 활용해야 해요. 주어진 교육 시간 내에 유아가 얼마나 집중할 수 있는지는 매개자의 수업에 대한 **전문성**과 **성실성**에서 기인하기도 하기 때문에 매개자간 협력을 통한 충분한 수업 준비와 상황에 따라 융통성 있게 조절할 수 있는 역량이 필요해요.

매개자와 교육공간 - 원활한 수업 진행을 위한 교육 공간 사전 점검하기

문화예술교육 매개자는 교육공간을 충분히 고려하여 프로그램을 구성해야 하고 유아교육 매개자는 교육공간 안에서 유아들과 함께 프로그램을 원활히 진행하기 위한 **사전 준비 및 점검**이 필요해요. 프로그램을 효과적으로 전달하기 위해 문화예술교육 매개자는 공간을 **사전 답사**하거나 **협의**를 통해 물리적, 시각적인 환경을 구성해 볼 수도 있지요.



매체 - 교육공간 - 교육시간 - 통합적인 고려를 통한 비대면 교육 준비하기

매개자와 각 요소들뿐만 아니라 매체, 교육공간, 교육시간도 서로 **유기적인 형태**를 이루고 있어요. 비대면 교육의 가장 큰 특징은 시간과 공간의 확장성으로 유아가 원하는 시간, 공간에 따라 자유롭게 수업을 운영해 볼 수 있다는 것이에요. 따라서 설정한 매체를 사용할 수 있는 교육공간인지 파악해야 하며 매체를 원활히 사용하기 위해서는 제반시설, 기자재 등이 뒷받침되어야 합니다. 유아는 선택적인 집중이 일어날 수 있기 때문에 주의집중 시간을 고려하여 매체를 적절한 시간 내에 활용할 수 있도록 구성하는 것이 좋아요. 능동적이고 주도적으로 참여할 수 있는 매체일수록 집중력을 유지시키는 데에 도움이 될 수 있기 때문에 매체를 다양하게 구성해보는 것도 좋은 방법입니다.

2장.

비대면 수업
실천을 위한 징검다리

스텝 하나,

기획하기

기획하기는 유아 비대면 문화예술교육 프로그램을 준비하는 일련의 과정을 설계하는 단계예요. 교육 목표 달성을 위한 세분화된 기획은 프로그램의 **효율성과 안전성**을 높여줄 수 있지요. 프로그램의 목표 및 내용, 교육이 진행되는 공간, 다양한 매체, 연령에 따른 교육 시간 등의 **항목들**을 자유롭게 작성해 보며 문화예술교육 프로그램의 틀을 만들어 볼 수 있어요.

스텝 둘,

준비하기

준비하기는 비대면 핵심요소를 고려하여 전체적인 틀을 만든 다음 각각의 **점검항목**을 설정해 보는 단계로 **비대면 교육의 가능성**을 확인할 수 있어요. 기획하기를 바탕으로 매체, 매개자의 항목을 리스트업 해보고 결과에 따라 커리큘럼의 방향을 조정해 볼 수 있어 프로그램 **실행의 오류**를 최소화할 수 있답니다. 실행에 어려움이 있는 항목은 기획하기로 돌아가 다시 조정해 볼 수 있어요.

스텝 셋,

실행하기

실행하기는 프로그램 실행 전, 커리큘럼에 따른 각 매개자의 역할을 설정할 수 있는 단계예요. 시간별 체계적인 설정을 통해 각 **매개자의 실질적인 역할**을 확인해 볼 수 있지요. 전개 단계는 유아의 **주의집중 시간**을 고려하여 설정하되 도입과 마무리 단계는 현장 상황에 따라 **융통성** 있게 진행할 수 있도록 하여 보다 효율적인 교육을 진행할 수 있어요.

스텝 넷,

수업 전반 돌아보기

수업 전반 돌아보기는 기획한 커리큘럼에 따라 비대면 수업을 진행해 본 후 **다양한 관점**에서 돌아볼 수 있는 과정이에요. 시간별로 설정한 각 **매개자의 역할**과 그에 따른 **유아의 상황, 행동, 반응**을 통해 전반적인 수업을 돌아볼 수 있답니다.

기획하기 작성요령

자세한 작성 예시는
개발 노트 37, 45 쪽을
참고해 보세요!

프로그램 목표 및 활동내용

프로그램이 가져야 할 **예술적 가치**나 유아가 **함양해야 할 목표**를 적어보며 유아 문화예술교육의 주된 목적과 가치관을 명확히 해야 해요. 이런 과정은 비대면 교육 방식으로 전환하고자 할 때 잃지 말아야 할 프로그램의 **핵심가치**를 스스로 확인할 수 있으며 이를 효과적으로 드러내기 위한 매체나 구현방식을 선택하는 기준이 되기도 합니다. 목표와 내용은 순서에 상관없이 유기적으로 작성해 볼 수 있고 이를 통해 교육시간, 매체, 교육공간 등의 계획을 자연스럽게 떠올릴 수 있어요.

교육공간

교육공간은 문화기반시설과 유아교육기관으로 나뉘지며 매체 사용에 따라 적절한 **기반시설** 설정과 **기자재** 준비가 필요하기 때문에 프로그램에 따른 교육공간은 매체와 함께 고려해 볼 수 있어요.

교육시간

유아는 성인에 비해 **집중력**이 다소 짧아 계획적인 교육시간 설정이 매우 중요하며 유아의 현장 반응과 상황에 따라 **효율적으로** 교육시간을 조정하는 것이 좋아요. 주로 **도입-전개-마무리**로 나누어 구성하며 대면 교육에서도 만 3-4세는 약 10분에서 15분, 5세 이상은 약 15분에서 30분 정도 집중력이 유지되기 때문에 이를 고려하여 비대면 수업의 **전개단계**를 설정하는 것이 효율적 이랍니다. 또한 도입과 마무리 단계를 통해 유아가 수업에 대한 기대감과 성취감을 느낄 수 있도록 구성할 수 있어요.

매체 및 활용시간

프로그램을 비대면 교육으로 전환할 때 **가장 효과적으로 전달할 수 있는 매체**가 무엇인지를 고려 해보는 것이 가장 중요해요. 프로그램 내용에 따라 **현장감**을 높여줄 수 있는 매체는 무엇인지, 유아들의 반응에 즉각적으로 **피드백**을 주고받을 수 있는 방법은 무엇인지, 유아 간의 **상호작용**은 어떤 방법으로 유도해 볼 수 있는지 등을 고려해야 하지요. 도입, 전개, 마무리 단계에 따라 매체의 활용시간을 정해봄으로써 수업 시간을 **체계화**할 수 있습니다.

프로그램 목표 및 활동내용

■ 문화기반시설 ■ 유아교육기관

목표	
내용	

교육 시간

총 분

도입	전개	마무리
분	분 ■ 3-4세 (10-15분) ■ 5세 이상 (15-30분)	분

매체 및 활용 시간

개발노트 60쪽에서 자세한 매체소스를 확인할 수 있어요.

매체	매체 종류	매체 소스	내용	시간
실시간	화상회의			분
	스트리밍			분
	워크툰			분
	메신저			분
	멀티플랫폼			분
비실시간	영상 및 음성			분
	교보재			분
	개방형 도구			분

스텝 하나, 기획하기



기획하기는 유아 비대면 문화예술교육 프로그램을 준비하는 **일련의 과정**을 설계하는 단계예요.

교육 목표 달성을 위한 세분화된 기획은 프로그램의 **효율성과 안전성**을 높여줄 수 있지요. 프로그램의 목표 및 내용, 교육이 진행되는 공간, 다양한 매체, 연령에 따른 교육 시간 등 **항목들**을 자유롭게 작성해보며 문화예술교육 프로그램의 틀을 만들어 볼 수 있어요.

잠깐! 해당 사항을 고려해 보셨나요?

TIP. 비대면 교육 환경에서도 현장감을 느껴볼 수 있는 매체의 활용 방법을 모색해보자.

유아에게 프로그램 내용에 따른 현장감을 잘 전달해줄 수 있는 매체를 찾아보세요. 예를 들어, 화상회의와 같은 매체는 스크린상으로 대면하여 실시간으로 대화가 이루어지기 때문에 즉각적인 반응과 피드백이 가능하고 서로에게 잘 집중할 수 있어 상대방의 공간, 분위기, 반응 등을 가장 잘 느낄 수 있는 매체랍니다. 또한 단일 매체를 사용하는 것보다 여러가지 매체를 조합해 사용하는 것이 훨씬 효과적인데요. 음성, 영상, 화상회의 등과 교보재, 개방형 도구를 조합해 사용하면 현장감을 풍부하게 전달할 수 있어요.

TIP. 유아의 수업에 대한 흥미를 유발할 수 있는 방법을 모색해보자.

본격적인 수업을 진행하기 전 유아가 수업 내용에 대해 궁금증을 가질 수 있도록 유도하는 활동을 기획하여 수업에 대한 흥미를 유발시켜 주세요. 예를 들어, 수업에 등장하는 인물이나 사물에 대한 퀴즈게임이나 스티커 부착게임을 진행하면 유아들이 자연스럽게 위망업을 할 수 있고 다음 활동에 대한 기대감까지 높여줄 수 있습니다.

TIP. 유아들의 반응에 대해 즉각적인 피드백을 주고받는 매체와 방법을 모색해보자.

유아가 직접 또는 유아를 대신하여 유아교육 매개자가 피드백할 수 있는 창구를 만들어 주세요. 예를 들어, 스트리밍으로 수업할 때 하고 싶은 말을 유아나 유아교육 매개자가 채팅으로 남기거나 구글잼보드를 통해 포스트잇에 남겨볼 수 있어요. 화상회의로 수업할 때도 직접 말로 전하거나 하고 싶은 말을 종이에 써서 화면에 비춰볼 수 있어요. 유아들은 이런 과정을 하나의 재미있는 놀이로 여길 수 있습니다.

TIP. 비대면 수업을 하며 유아가 친구들과 상호작용할 수 있는 방법을 모색해보자.

비대면 교육을 기획할 때 프로그램 주제나 키워드, 결과물에 대해 이야기를 나눌 수 있는 활동을 기획해 보세요. 도입 단계에서 질문이나 퀴즈게임을 활용하거나 마무리 단계에서 오늘 수업에 대한 이야기를 나눠보는 활동을 통해 유아들이 자연스럽게 소통하며 상호작용할 수 있어요.

Q, 공연을 기반으로 한 프로그램을 어떤 매체를 사용해 볼 수 있을까요?

공연을 촬영한 영상을 유튜브에 업로드하여 자유롭게 관람할 수 있도록 하거나 스트리밍을 통해 채팅으로 반응을 확인하여 실시간으로 공연을 해볼 수도 있어요!

Q, 스트리밍을 많이 사용하는데, 꼭 스트리밍을 사용해야 하나요?

장비나 시설준비가 잘 되어 있다면, 화상회의를 활용하여 진행해 볼 수도 있어요. 극 중 인물이 아이들에게 질문을 던져 반응을 유도해본다거나 반응과 대답을 통해 즉석에서 재미있게 연출해 볼 수 있지 않을까요? 마치 가수들의 온라인 콘서트처럼요! 아이들의 참여도와 현장감을 높일 수 있는 다양한 방법을 생각해 보세요.

Q, 스트리밍을 어떻게 사용할 수 있나요?

주로 접근이 쉬운 유튜브 스트리밍을 많이 하는데요. PC와 웹캠을 사용해 스트리밍을 진행할 수 있어요. 이 때, 채널 본인 인증 후 스트리밍 기능이 활성화되기까지 최대 24시간이 소요될 수 있기 때문에 사전에 꼭, 스트리밍 기능을 활성화 시킨 후 테스트를 진행해 보세요. 자세한 사항은 개발 노트 60쪽을 참고하세요!

Q, 화상회의를 유치원에서 많은 인원의 아이들과 진행해 볼 수 있을까요?

가정이 아닌 유치원이나 어린이집에서 아이들 개인마다 장비를 배치하는 것은 현실적으로 매우 어려운 부분이죠! 화각이 넓은 웹캠을 활용하면 기본캠보다 훨씬 많은 공간을 화면에 담을 수 있어 많은 아이들과 함께할 수 있습니다.

준비하기

작성요령

자세한 작성 예시는
개발 노트 38, 46 쪽을
참고해 보세요!

준비점검

매체, 문화예술교육 매개자, 유아교육 매개자 각각의 측면에서 작성해 볼 수 있어요. 이 세가지는 서로 유기적으로 연결되어 있기 때문에 다각적으로 점검해 볼 수 있고 항목을 작성할 때 다음의 4가지의 사항을 함께 고려해야 해요.

첫 번째로 비대면 교육에서 현장감을 높일 수 있는 방법이 무엇인지를 고려해야 해요. 현장감을 높여줄 수 있는 매체는 무엇인지, 각 매개자들은 무엇을 해야 하는지 등을 고민해야 하죠.

두 번째로 유아의 수업에 대한 참여도를 높여줄 수 있는 방법을 고려해야 해요. 유아들의 능동적인 태도를 이끌어 낼 내려면 매체를 어떻게 활용해야 하는지, 각 매개자들은 무엇을 해야 하는지 등을 고려해야 해요.

세 번째로 유아의 행동과 반응에 따라 즉각적으로 피드백을 주고 받을 수 있는 방법은 무엇인지, 매체 활용과 더불어 시도해 볼 수 있는 방법은 무엇이 있을지 등을 고려해야 해요.

마지막으로 유아 간의 풍부한 소통과 상호작용이 일어나게 하는 매개자가 역할은 무엇이 있는지 등을 고려해야 합니다.

준비 점검항목 작성을 위한 질문들

문화예술교육 매개자

- ☐ 관계자들과 저작권 문제를 협의하였는가?
- ☐ 유아교육기관에서 진행한다면 필요한 요소는 무엇인가?
- ☐ 기획한 프로그램은 설정한 유아의 연령대에 적절한 내용인가?
- ☐ 상호 반응을 일으키기 위한 방법에는 어떤 것들이 있는가?
- ☐ 유아교육 매개자를 위한 사전교육은 어떻게 진행할 것인가?
- ☐ 예산은 어떻게 사용할 예정인가?
- ☐ 프로그램을 마친 후 유아교육 매개자와 어떤 방법으로 피드백을 진행할 것인가?
- ☐ 질문하기, 감상을 나누기, 자랑하기, 이야기하기 등의 상호작용 요소가 담겨 있는가?

유아교육 매개자

- ☐ 유아교육 매개자가 진행하기에 충분한 수준인가?
- ☐ 유아의 주의집중을 위해 어떤 방법을 활용할 것인가?
- ☐ 유아교육 매개자를 위한 사전교육은 어떤 방법으로 진행할 것인가?
- ☐ 커리큘럼을 상황에 따라 융통성 있게 진행할 수 있는가?
- ☐ 매체 활용에 따른 대처방법 및 유의사항은 무엇이 있는가?
- ☐ 문화예술교육 매개자와 사전에 협의해야 하는 부분은 무엇인가?
- ☐ 상호 반응을 일으키기 위한 방법에는 어떤 것들이 있는가?

매체

- ☐ 참여인원에 따라 유동적으로 변화시킬 수 있는가?
- ☐ 개방형 도구의 구성재료는 어떻게 준비할 예정인가?
- ☐ 매체 활용에 따른 변수에 대한 대안은 무엇인가?
- ☐ 개방형 도구를 전달할 방법은 무엇인가?
- ☐ 유아의 반응을 공유할 수 있는 방법은 무엇이 있는가?

준비 점검

매체	확인결과
문화예술교육 매개자	
유아교육 매개자	

스텝 둘, 준비하기

준비하기는 비대면 준비하기는 비대면 핵심요소를 고려하여 전체적인 틀을 만든 다음 각각의 점검 항목을 설정해 보는 단계로 **비대면 교육의 가능성**을 확인할 수 있어요. 기획하기를 바탕으로 매체, 매개자의 점검 항목을 리스트업 해보고 결과에 따라 커리큘럼의 방향을 조정해 볼 수 있어 프로그램 **실행의 오류**를 최소화할 수 있습니다. 실행에 어려움이 있는 항목은 기획하기로 돌아가 다시 조정해 볼 수 있어요.

잠깐! 해당 사항을 고려해 보셨나요?

TIP. 다양한 장치를 활용해 수업에 몰입할 수 있는 분위기를 조성해보자.

현장감은 서로 다른 공간에 있지만 마치 한 곳에 있는 듯 생생함을 느낄 수 있는 것을 말하지요. 따라서 프로그램의 콘셉트나 영상미에 따라 조명, 커튼, 실내 장식, 소품 등을 활용해 공간을 연출할 수 있어요. 예를 들어 자연에 관련된 프로그램이라면 풀 숲, 나무, 꽃 등의 소품을 곳곳에 배치하거나 자연과 관련된 음악, 효과음, ASMR 등을 활용해 볼 수도 있습니다.

TIP. 수업을 융통성 있게 운영할 수 있도록 유아의 관심사를 미리 파악해두자.

프로그램과 관련하여 유아들의 활동 경험과 재밌고 좋아하는 것 등의 편안한 질문을 하여 유아의 관심사를 파악하고 수업 준비에 활용해볼 수 있어요. 유아를 사전에 파악하여 유아가 선호하는 활동이 무엇인지를 유추해 볼 수 있어 유아가 적극적으로 참여하는 계기를 만들어 볼 수 있습니다.

TIP. 유아와 효율적으로 대화해 볼 수 있는 질문 상자를 만들어 보자.

수업을 진행하기 전 활동에 따른 유아의 반응을 예상해 보거나 어떤 생각을 하고 있는지를 파악할 수 있는 다양한 질문을 준비해 보세요. 즉흥적인 질문보다 유아의 사고활동을 촉진시킬 수 있는 효과적인 발문을 활용하면 유아의 상태를 자세하게 파악할 수 있어 능숙하고 자연스럽게 수업을 진행할 수 있습니다.

TIP. 사전에 유아 간의 교우관계 및 참고사항 등을 파악해두자.

유아 간의 소통과 상호작용을 풍부하게 이끌어 낼내기 위해 평소 유아들이 서로 어떤 관계를 유지하고 있는지, 친한친구들은 누가 있는지 등을 파악 해두어 수업 진행 시 적절한 중간 소통의 역할을 할 수 있어요.

Q, 문화예술교육 매개자는 어떤 역할을 하나요?

유아교육 매개자가 주도적으로 교육을 진행해야 한다면 안정적인 교육을 진행할 수 있도록 세심한 도움이 필요해요. 예를 들어, 유아교사를 초대하거나 직접 교육시설에 방문하여 프로그램이 전달하는 바는 무엇인지, 현장감을 어떻게 높여줄 수 있는지, 매체 활동은 어떻게 진행해야 하는지 등 문화예술교육 매개자가 진행하는 수업과 동일한 활동을 선행학습할 수 있는 유아교육 매개자를 위한 사전교육 진행이 필요해요. 사전 교육이 어려운 경우에는 자세한 안내 및 교육자료를 전달하는 것이 좋아요. 이때 유아교육 매개자는 아이들에게 적절한 질문을 할 수 있도록 활동과 관련된 질문상자를 만들면 원활한 수업을 진행할 수 있어요. 또한 문화예술교육 매개자가 주도적으로 교육을 진행한다면 비대면으로도 유아의 현장감을 높여줄 수 있는 다각적인 탐색이 필요하고 유아의 수업 참여도를 높여줄 수 있는 질문, 퀴즈 등을 잘 활용해야 해요.

Q, 유아교육 매개자는 어떤 역할을 하나요?

유아교육 매개자는 수업과 관련된 긍정의 단어와 재미있는 질문으로 활동을 칭찬하는 역할을 담당해요. 스트리밍, 화상회의 등으로 교육을 진행하는 경우에는 문화예술교육 매개자의 말을 되짚어주거나 리액션을 해볼 수 있죠. 예를 들어 "선생님이 종이학 만드는 방법을 알려주신대~", "자, 우리도 왼쪽에서 오른쪽으로 접어볼까?" 등 유아의 참여를 유도하거나 도움을 줄 수 있습니다. 유아교육 매개자가 직접 교육을 진행하는 경우에도 "우리 저번에 강에서 학을 본 적이 있지?" "하영이는 종이학을 접어볼래? 거북이를 접어볼래?" "선생님이 시범을 보여줄게~", "왼쪽에서 오른쪽으로 접어볼까?" "우와 하영아~ 건후는 초록색으로 학을 접었네!" 등의 진행이 가능하답니다. 유아들이 수업에 집중할 수 있도록 풍부한 리액션과 반응을 해줄 수도 있고 교보재나 개방형 도구를 이해하고 진행할 수 있도록 지도할 수 있어요.

실행하기 작성요령

자세한 작성 예시는
개발 노트 41, 49 쪽을
참고해 보세요!

프로그램 실행에 따른 역할 설정

실행하기는 10분 단위마다 도입, 전개, 마무리와 각 매개자의 역할을 설정해 볼 수 있어요.

도입은 본격적인 활동의 전 단계로 기자재 세팅, 유아 자리 배치, 인사, 수업 안내, 아이스 브레이킹 등이 해당되며 질문하기, 퀴즈 풀기 게임 등을 통해 유아의 **몰입**을 돕고 **적극적인 참여**를 유도하는 동시에 주요 활동의 기대감을 높여줄 수 있는 단계라고 할 수 있습니다.

전개는 본격적인 활동을 시작하는 단계로 계획된 매체를 사용해 수업을 진행할 수 있으며 유아 연령에 따른 **주의집중** 시간을 고려한 진행이 요구되지요. 매개자는 매체 활용에 따라 유아에게 현장감을 전달하기, 유아의 참여도 이끌어 낼 내기, 효율적으로 피드백 주고받기, 유아간의 상호 작용하기 등을 고려하여 역할을 정해야 해요. 스트리밍, 화상회의와 같은 실시간 매체를 사용할 경우, 문화예술교육 매개자는 주된 진행자로서 어떤 역할을 해야 하는지, 유아교육 매개자는 유아들이 수업을 집중하게 하려면 어떤 역할이 필요한지 등을 설정해야 하고 음성 및 영상, 교보재, 개방형 도구와 같은 비실시간 매체를 사용할 경우 문화예술교육 매개자는 각 단계를 위해 사전에 어떤 역할을 완료해야 하는지, 유아교육 매개자는 주된 진행자로서 어떤 역할을 해야 하는지 등을 정해 볼 수 있습니다.

마무리는 주된 활동이 끝난 후, 유아들과 어떤 활동을 했는지 짚어보거나 어떤 것을 느꼈는지 등 대화를 나누어 볼 수 있어 유아들의 **반응**이나 생각을 엿볼 수 있는 단계예요. 또한 마무리 단계를 잘 활용하면 다음 교육 시간에 대한 **기대감**을 높일 수 있고 현장 상황에 따라 **융통성** 있게 활용할 수 있습니다.

프로그램 실행에 따른 역할 설정

시스템 실행하기

실행하기는 프로그램 실행 전, 커리큘럼에 따른 각 매개자의 역할을 설정할 수 있는 단계예요.
시간별 체계적인 설정을 통해 각 매개자의 실질적인 역할을 확인해 볼 수 있지요. 전개 단계는 유아의 **주의집중 시간**을 고려하여 설정하되 도입과 마무리 단계는 현장 상황에 따라 **유동성** 있게 진행할 수 있도록 하여 보다 효율적인 교육을 진행할 수 있습니다.

잠깐! 해당 사항을 고려해 보셨나요?

TIP. 현장의 생동감을 느낄 수 있도록 풍부한 반응을 보여주자.

유아들이 현장감을 느끼기 위해선 수업 상황에 몰입할 수 있도록 리액션을 풍부하게 해주는 것이 좋아요. 어떤 장면이나 활동에 대하여 유아들의 반응을 살핀 후 표정, 감탄사, 몸짓 등을 활용하여 유아들의 반응을 극대화시킬 수 있어요.

TIP. 출석부를 활용하여 유아의 적극적인 수업 참여를 유도해보자.

교육기관으로부터 출석부를 제공 받아 교육에 참여하는 유아들의 이름과 얼굴을 익혀두는 것이 좋아요.
예를 들어, 화상회의를 진행한다고 할 때 아이들의 이름을 친근하게 불러주며 대화를 진행해 볼 수도 있고 잘 집중하지 못하는 아이에게 이름을 불러주며 반응을 유도해 볼 수도 있어요. 교보재나 개방형 도구와 함께하는 수업이라면 매체를 전달할 때 유아들의 개인 도구마다 이름을 언급하며 짧은 메시지를 넣어주는 것도 유아들의 수업에 대한 기대감을 증폭시켜 적극적인 참여를 유도해 볼 수 있습니다.

TIP. 적절한 개입을 통해 효과적인 피드백을 해보자.

어떤 것에 시선을 두고 있는지, 무엇을 궁금해 하는지 등 유아의 반응과 행동을 잘 관찰하여 적절한 개입 형태를 활용해 보세요. 유아가 관심을 가지는 대상에 대해 스스로 사고하는 과정을 유도하거나 적절한 답변을 통해 유아의 궁금증을 해소하고 적절한 피드백을 해볼 수 있어요.

TIP. 유아가 친구들에게 관심을 가질 수 있도록 유도해보자.

"친구들은 어떻게 했는지 살펴볼까?", "건후는 빨간색을 사용했는데 하영이는 초록색을 사용했네?" 등의 질문을 하여 주변에 관심을 가지고 둘러볼 수 있도록 하는 중간 소통의 역할을 할 수 있어요. 이러한 과정은 유아와 유아간의 소통과 상호작용을 일으킬 수 있고 친구들의 행동을 관찰하고 대화하면서 유아 간의 예술성 또는 사회성을 기를 수 있습니다.

Q, 화상회의를 진행할 때 주의해야 할 점이 있을까요?

상황에 따라 대면보다 소통의 질이 떨어질 수 있기 때문에
현장감 전달, 즉각적인 피드백, 유아의 참여도에 영향을 줄 수 있어요.
천천히 정확한 발음으로 말하며 문장 중심이 아닌 '단어'중심의 말하기가 필요해요.
또한 목소리가 겹치지 않도록 말하려는 찰나의 신호를 파악하여
자연스러운 대화를 유도하고 유아가 충분히 대답할 수 있도록 기다려 주어야 합니다.

Q, 유아의 적극적인 태도를 이끌어 낼 수 있는 방법이 있을까요?

일단, 매개자와 친근감을 형성하는 것이 매우 중요해요.
아이들은 어른들의 표정, 행동, 특히 목소리 톤을 통해
어떤 사람인지를 파악하기 때문에 눈을 맞추고
다정하게 이름을 불러주는 게 좋아요!
작은 행동에도 잘 반응해준다면 친근감을 느끼게 될 거예요.
어느 정도 친근감을 형성했다면 사소한 질문을 통해
아이들의 이야기를 천천히 들어 주세요.
그 다음, 작은 것부터 도전하도록 안내해주 ,, 세요.

Q, 유아와 수업할 때 활용할 수 있는 개입 형태가 있나요?

비고츠키 이론에 따르면 개입 형태는 높음, 중간, 낮음 3가지의 형태가 존재한다고 해요.

높음 - 유아와 가까이에 있는 무언가에 가정을 세워 스스로 생각을 해볼 수 있도록 유도하는 행동
중간 - 유아와 가까이에 있는 두 가지 양상의 관계를 언급하며 자세히 설명해주는 행동
낮음 - 유아와 가까이에 있는 무언가에 대하여 언급하며 질문하는 행동

높은 거리두기에서는 "이것 다음에는 무엇이 와야 할까?", "이 다음에는 무엇을 해야 하지?" 등의 질문을 던짐으로써 유아가 스스로 사고하는 과정을 유도해 볼 수 있어요.

중간 거리두기에서는 "둘 중에 빨간 색은 어떤 것일까?", "둘 중에 어떤 것이 더 작을까?" 등의 질문을 던짐으로써 "오른쪽에 있는 사과 색이 빨간 색이고 왼쪽에 있는 포도 색은 보라색이야" 등의 설명을 덧붙일 수 있습니다.

낮은 거리두기에서는 "이 동그란 열매는 도토리라고 해", "도토리는 오돌토돌하고 갈색이야" 등의 묘사를 통해 유아에게 자세한 설명을 해줄 수 있어요!

수업 전반 돌아보기 작성요령

자세한 작성 예시는
개발 노트 43, 51 쪽을
참고해 보세요!

매개자별 수업 전반 돌아보기

비대면 수업을 돌아보기 위해서는 매개자의 역할에 따른 **유아의 상황과 반응**을 적어볼 수 있어요.
또한 다음 활동의 효율적인 진행을 위해 **개선점**도 적어볼 수 있습니다. 매개자, 매체, 교육시간, 교육공간은 서로 유기적으로 연결되어 있기 때문에 **통합적으로** 둘러 보아야 효율적인 돌아보기가 될 수 있습니다. 또한 현장감 높이기, 효율적인 피드백 주고받기, 유아 간의 소통 및 상호작용도 함께 돌아보는 것이 좋아요.

3L 회고를 통해 수업 전반 돌아보기

3L 회고 방식은 **Learned, Liked, Lacked**의 앞 글자를 딴 회고 방식이에요. 매개자별 수업 전반 돌아보기는 단계에 따라 세부적인 내용을 적었다면 3L회고 방식은 수업을 진행하면서 배운 점, 좋았던 점, 부족했던 점을 총평으로써 간략하게 적기 때문에 **직관적이고 효율적인** 돌아보기를 할 수 있는 방식이지요. 또한 유아가 수업 중에 내뱉는 말, 표현하는 동작 등은 유아의 반응을 제일 쉽고 직관적으로 관찰할 수 있는 방법이기 때문에 이를 중심으로 회고를 진행하는 것이 프로그램에 실질적인 피드백이 될 수 있습니다.

프로그램 실행에 따른 수업 전반 돌아보기

총 분

교육시간	단계	문화예술교육 매개자 + 유아	유아교육 매개자 + 유아
분			
분			
분			
분			
분			
분			

3L 회고를 통해 수업 전반 돌아보기

배운 점(Learned)	좋았던 점(Liked)	보완할 점(Lacked)

스텝 넷, 수업 전반 돌아보기



수업 전반 돌아보기는 커리큘럼에 따라 비대면 수업을 진행해 본 후 다양한 관점에서 돌아볼 수 있는 과정이에요. 시간별로 설정한 각 매개자의 역할과 그에 따른 유아의 상황, 행동, 반응을 통해 전반적인 수업을 돌아볼 수 있습니다.

Q, 왜 돌아보기 활동을 해야 하나요?

돌아보기 활동은 각 매개자가 함께 이야기를 하고 공유할 수 있는 자료가 됩니다.
특히 문화예술교육 매개자는 유아들과 대면할 수 없기 때문에 현장을 파악하기 어려울 수 있지요.
따라서 유아들이 어떤 행동을 했는지, 어떤 반응을 보였는지, 어떤 점을 개선하면 좋을지 등 자세하게 작성하고 공유하면 문화예술교육 매개자의 수업을 개선할 수 있어 좋아요.
또한 비대면 교육에 대한 막막함을 가지고 있는 비대면 수업 진행자에게 도움이 될 수 있습니다.
또한 사진이나 영상도 함께 공유하면 더욱 좋아요.
다만, 저작권에 대한 이슈가 있을 수 있으니 부록 72페이지를 참고해 주세요.

Q, 프로그램이 끝난 후 유아와 어떻게 대화해 볼 수 있을까요?

프로그램을 진행할 때 기록해 두었던 사진과 영상을 활용해 보세요!
사진과 영상을 매개자와 공유하는 것이 아닌 유아와 공유하는 것이지요.
사진과 영상을 함께 관찰하며 유아마다 이름을 호명하며 구체적인 질문을 해주세요.
이 때 구체적인 질문 상자를 준비하는 것이 좋아요.

"이 영상에서 우리가 무얼 보았지?", "어떤 활동이 재밌었니?"
"이것을 만들 때, 무슨 생각이 들었니?", "우리가 같이 무엇을 했었지?" 등

단답형이 아닌 유아가 스스로 생각하고 말할 수 있는 유형의 질문을 던져 보세요.
아이는 자연스럽게 대화를 하고 기억을 되새기며 사고를 자극해 볼 수 있어요.

Q, 매개자간 효율적인 대화는 어떻게 할 수 있을까요?

교육 결과에 대해 긍정적인 말과 개선점을 중심으로 대화하는 게 좋아요.
예를 들어 "선생님이 도입 부분에서 전하고자 하는 예술경험의 의도는 이해가 잘 안돼요"가 아닌
"선생님이 도입 부분에서 전하고자 하는 예술 경험을 아이들에게 한 번 더 강조하면 좋지 않을까요?"
"아이들이 도입 부분에 집중할 수 있는 예시가 보여지면 좋지 않을까요?"
"아이들이 너무 집중 못해요"가 아닌 "아이들이 집중할 수 있는 활동을 추가해 보는 것이 어때요?" 등
개선점을 제안하며 효율적인 피드백 과정을 만들 수 있어요.

3장.

비대면 수업의
이해를 쏙쏙 돕는 예시

비대면 수업의 이해를 쏙쏙 돕는 예시

공연예술 분야

프로그램	어린이 전통 탈춤놀이 '얼쑤! 다함께 춤을'	
진행방식	대면(문화기반시설)	비대면(유아교육기관)
인원	5-7세 유아 40명	5-7세 유아 20명
매체	전통 탈춤 공연	탈춤 공연 영상 (유튜브) / 개방형 도구
내용	1. 전통탈 전시 관람 2. 탈 만들기 체험 2. 전통 탈춤 놀이 공연 관람	1. 탈 이름 맞추기 퀴즈 2. 전통 탈춤 놀이 영상 시청 2. 탈 만들기, 탈춤 놀이

본 프로그램은 가상으로 만들어진 프로그램입니다.

기획하기

프로그램의 목표는 개정 누리과정과 연계한 예술 활동, 전통 탈춤, 국악, 탈춤 놀이를 결합한 통합적인 문화예술교육의 시도와 공연 관람을 통해 다양한 감각을 깨우고 춤으로 표현하며 다양한 예술 감각을 경험하는 것으로 설정했습니다. **탈춤 영상을 시청한 후 개방형 도구를 통해 탈을 완성하고 국악에 맞춰 탈춤놀이를 할 수 있어요.** 따라서 교육공간은 영상 시청과 놀이를 효율적으로 진행할 수 있는 유아교육기관으로 설정했어요. 도입은 영상 기자재 세팅, 유아의 자리 배치 10분, 수업 안내 및 퀴즈게임 10분으로 구성하였으며 전개는 5세 이상 유아의 주의집중 시간에 따라 전통탈춤 시청 10분, 전통탈 만들기 10분, 탈춤놀이 10분으로 구성하였습니다. 마무리는 유아와의 대화를 위한 시간, 기자재 정리, 문화예술교육 매개자와의 피드백 10분으로 구성하였으며. 매체는 접근이 용이한 유튜브에 영상을 업로드하여 자유롭게 시청할 수 있도록 하였고 폼클레이로 꾸미는 전통탈과 탈춤을 할 수 있는 색동 한삼으로 구성된 개방형 도구 활동과 국악음악을 활용한 탈춤 놀이로 설정하여 현장감과 유아의 참여도를 이끌어 낼 내고자 했어요.

프로그램 목표 및 활동내용

■ 문화기반시설 ■ 유아교육기관

목표	- 개정 누리과정과 연계한 예술활동과 전통놀이를 결합한 통합적 문화예술교육의 시도 - 전통공연을 관람하며 다양한 감각을 깨우고 표현활동을 통해 다양한 예술감각을 경험할 수 있다.
내용	- 전통탈춤을 관람한 후, 나만의 탈을 만들어 탈춤놀이를 해보자

교육 시간

🕒 총 60 분

도입	전개		마무리
20 분	30 분	■ 3-4세 (10-15분) ■ 5세 이상 (15-30분)	10 분

매체 및 활용 시간

매체	매체 종류	매체 소스	내용	시간
실시간	화상회의			분
	스트리밍			분
	워크툴			분
	메신저			분
	멀티플랫폼			분
비실시간	영상 및 음성	유튜브	- 전통탈춤 공연 영상 (10분) - 탈춤놀이를 할 수 있는 전통음악 (10분)	20 분
	교보재			분
	개방형 도구	만들기, 놀이	- 무지 종이탈, 폼클레이 5색 세트 - 색동 한삼	20 분

준비 점검

매체

- ☐ 종이탈과 폼클레이는 어떻게 준비할 예정인가?
- ☐ 개방형 도구를 전달할 수 있는 방법은 무엇인가?
- ☐ 유아교육기관에서 어떤 기자재를 준비해야 하는가?
- ☐ 탈춤 공연을 촬영하려면 무엇을 해야하는가?
- ☐ 다양한 변수에 따라 대체해 볼 수 있는 재료가 있는가?

문화예술교육 매개자

- ☐ 공연 팀과 저작권 문제 등의 협의를 진행하였는가?
- ☐ 유아교육 매개자를 위한 사전 안내 및 교육은 어떻게 진행할 것인가?
- ☐ 유아교육기관에서 충분히 진행할 수 있는 커리큘럼인가?
- ☐ 유아의 반응적 상호작용을 일으킬 수 있는 요소가 담겨 있는가?
- ☐ 예산 안에서 구성할 수 있는 개방형 도구는 무엇이 있는가?

유아교육 매개자

- ☐ 많은 인원이 영상을 시청할 수 있는 기자재는 무엇이 있는가?
- ☐ 상황에 따라 융통성 있게 진행할 수 있는가?
- ☐ 유아의 능동적인 참여를 이끌어 낼 수 있는가?
- ☐ 유아의 반응을 문화예술교육 매개자와 공유할 수 있는가?

확인결과

- ○○사이트에서 종이탈과 폼클레이, △△사이트에서 색동 한삼을 주문하였으며 배송 받은 후 직접 소분포장하여 각 유아교육기관로 직접 배송할 예정임.
- 유튜브 영상을 시청하기 위해 노트북과 대형 모니터, HDMI 케이블선이 필요함.
- 탈춤공연팀과 촬영일정은 잡아놓았고 대본 조율을 마친 상태이며 당일 디지털 카메라를 삼각대에 설치하여 촬영할 예정임.
- 폼클레이가 사용하기 어려울 경우 크레파스나 몰감, 찰흙을 사용해도 괜찮을 것으로 생각됨.
- 전통탈춤 영상은 단순 이용허락으로 유튜브에서 4주 동안 공개 게시하며 이후 비공개로 전환함. 메일로 공유하는 영상 파일은 시청 외에 외부 유출, 2차 변경은 금하는 것으로 협의함.
- 유아교육 매개자와 일정 조율 후, 온라인 회의를 통해 화상회의 툴을 이용한 진행 방법, 재료에 대한 설명, 놀이 진행 방법 등의 사전교육을 실시할 예정임.
- 영상 시청, 개방형 도구 활동, 놀이 활동 등 유아교육기관에서 충분히 진행할 수 있도록 기획하였음.
- 영상시청, 개방형 도구 활동, 놀이 활동 등의 활동에서 언어적 상호작용을 포함한 다양한 반응적 상호작용이 일어날 수 있음.
- 종이탈과 폼클레이 각각 60개, 색동 한삼 60개, 포장 상자 60개를 준비할 수 있음.
- PC와 대형 모니터를 HDMI 케이블선으로 연결하거나 스마트폰과 대형 모니터를 스트리밍 케이블선으로 연결할 수 있음.
- 혹시 유튜브 사용이 어려운 상황을 대비해 메일로 따로 영상을 전송해줄 예정임.
- 퀴즈게임, 전통탈 만들기, 탈춤 놀이 등을 통해 유아의 능동적인 참여를 이끌어 낼 수 있음.
- 세부적인 커리큘럼에 따라 작성한 유아의 반응과 행동에 대한 내용을 사진, 영상과 함께 공유하여 매개자들이 서로 충분한 대화를 나누고 피드백할 수 있도록 함. 메신저와 메일을 통해 수시로 연락을 주고 받을 수 있음.

준비하기

공연 속 이야기가 유아가 이해할 수 있는 수준인지, 유아교육기관에서 충분히 진행할 수 있는 수업인지, 유아교육 매개자를 위한 사전교육은 어떤 방법으로 진행할 것인지를 파악하여 상황에 따라 융통성 있게 진행하여 유아의 프로그램에 대한 이해와 능동적인 참여를 충분히 이끌어 낼 수 있도록 준비하고자 했습니다. 또한 프로그램을 실질적으로 진행하기 위해 예정된 예산에 따라 개방형 도구를 어떻게 구성하고 구매할 것인지, 필요에 따라 활용해 볼 수 있는 대체 재료는 무엇이 있는지, 다수 인원이 유튜브 영상을 시청하려면 어떤 기자재가 필요한지 등을 점검해 봤지요. 영상이 유튜브에 공개됨에 따라 저작권 문제는 어떻게 협의할 것인지, 유튜브 재생이 어려울 경우 영상 파일을 어떻게 전달할 것인지 등을 파악해 비대면 수업을 진행했을 때 저작권에 대한 문제가 생기지 않도록 점검했습니다.

실행하기

도입A 문화예술교육 매개자는 영상을 시청할 수 있도록 유튜브에 영상 업로드를 마쳐야 하고 유아교육 매개자는 기자재 세팅과 유아의 적절한 자리배치를 진행해야 해요.

도입B 유아교육 매개자는 수업할 내용을 설명한 후 활동에 대한 기대감을 이끌어 낼 수 있도록 전통탈과 탈춤에 관한 간단한 설명을 하고 유아의 참여도를 높이기 위해 탈 이름 맞추기 퀴즈를 진행하게 되지요.

전개A 유아교육 매개자는 유튜브에 접속하여 유아들과 함께 시청하고 유아들이 더욱 몰입할 수 있도록 풍부한 표정과 말을 통해 반응해 주어야 해요. 또한 유아들의 반응이나 행동을 기록하거나 사진, 동영상으로 촬영하는 것도 좋아요.

전개B 문화예술교육 매개자는 전통탈 만들기, 탈춤 놀이 개방형 도구를 제공하며 유아교육 매개자는 유아들에게 전통탈 만드는 방법을 지도하고 조력해야 해요.

전개C 문화예술교육 매개자는 유아가 직접 만든 탈을 쓰고 탈춤 놀이를 할 수 있도록 국악이 담긴 영상을 유튜브에 업로드 완료해야하며 유아교육 매개자는 유아들이 만든 탈과 색동 한삼을 착용할 수 있도록 돕고 국악을 재생하여 유아들이 자유롭게 탈춤 놀이를 할 수 있도록 지도해야 해요. 또한 유아간의 상호작용이 충분히 일어날 수 있도록 유도해야 하지요.

마무리 문화예술교육 매개자는 유아교육 매개자와 대화를 통해 피드백을 진행할 수 있고 유아교육 매개자는 유아들과 활동에 대해 대화한 후, 수업종료 및 기자재 정리를 해야 해요. 또한 기록물을 문화예술교육 매개자와 공유해 볼 수도 있습니다.

프로그램 실행에 따른 역할 설정

총 60 분

교육시간	단계	문화예술교육 매개자	유아교육 매개자
0 분 - 10 분	도입A	- 유아가 공연을 시청할 수 있도록 유튜브에 영상 업로드 완료	- 유튜브 시청을 위한 기자재 세팅 - 영상 시청을 위한 유아 자리 배치
10 분 - 20 분	도입B	-	- 교육 내용 설명 - 전통탈과 탈춤에 대한 이야기 - 퀴즈를 통해 탈 이름 맞추기
20 분 - 30 분	전개A	-	- 유튜브 접속 및 공연영상 재생 - 적당한 볼륨과 밝기 조절 - 유아들이 몰입할 수 있도록 리액션 - 틈틈히 유아들의 반응, 행동 기록
30 분 - 40 분	전개B	- 전통탈을 만들 수 있는 키트 제공	- 전통탈 만들기 안내 - 유아들이 탈을 만들 수 있도록 지도하고 돌아다니면서 조력하기 - 유아 반응, 행동 및 사진, 영상 기록
40 분 - 50 분	전개C	- 유아가 탈춤놀이를 할 수 있도록 유튜브에 영상 업로드 완료	- 유튜브 접속 및 국악영상 재생 - 유아들이 영상을 보고 따라하며 자신만의 춤을 출 수 있도록 지도 - 유아 반응 및 행동 사진, 영상 기록
50 분 - 60 분	마무리	- 유아교육 매개자에 피드백 진행 다음 교육 내용 조정	- 유아들과 놀이 진행 소감 대화하기 - 수업종료 및 기자재 정리 - 문화예술교육 매개자와 기록물 공유

수업 전반 돌아보기

도입B 유아들이 퀴즈놀이에 즐겁게 몰입하는 모습을 보여주었어요. 따라서 퀴즈게임 전용판을 만들어 진행하면 유아들이 더욱 적극적으로 참여할 수 있는 계기가 될 것 같아요.

전개A 공연 영상을 시청 할 때 풍부한 감탄과 반응을 보여주니 유아들이 더욱 몰입하는 모습을 보여주었는데 사전에 수업 내용을 중심으로 유아들의 몰입성을 높여줄 수 있는 표현, 발문 등을 준비해두는 것이 좋을 것 같아요.

전개B 종이탈을 폼클레이로 꾸며보는 활동을 진행할 때 시설에 비치된 싸인펜, 크레파스를 사용하는 유아들을 보고 독창성과 창의성을 기를 수 있도록 다양한 재료를 구성하는 방안을 제시하여 문화예술교육 매개자가 다양한 재료로 개방형 도구를 구성해 볼 수 있도록 했습니다.

전개C 유아들이 놀이를 하면서 친구의 몸짓을 관찰하는 행동을 보였고 서로를 따라하며 상호작용하는 모습을 통해 유아들이 적극 소통하며 놀이를 할 수 있는 분위기 조성이 필요해요.

3L 회고 비대면 수업으로도 충분한 예술 경험을 느낄 수 있고 직접 만든 탈을 착용한 후 주도적인 놀이를 진행함으로써 유아간의 상호작용이 활발해졌어요. 또한 다양한 재료 활동을 통해 유아들의 독창성과 창의성을 이끌어 낼내는 것이 좋을 것 같아요.

프로그램 실행에 따른 수업 전반 돌아보기

총 60 분

교육시간	단계	문화예술교육 매개자 + 유아	유아교육 매개자 + 유아
0 분 - 10 분	도입A	-	-
10 분 - 20 분	도입B	-	- - 아이들이 퀴즈놀이에 몰입하여 적극적으로 참여함 - 퀴즈판을 따로 만들어 진행하면 아이들이 더욱 재미있어할 것 같음
20 분 - 30 분	전개A	-	- 공연 영상을 함께 관람하여 감탄과 반응을 적극적으로 하니 아이들이 더욱 몰입함 - 아이들의 몰입성을 높일 수 있는 귀액션이나 발문을 준비하면 좋음
30 분 - 40 분	전개B	- 다양한 재료를 사용할 수 있도록 개방형 도구 재료 연구가 필요함	- 싸인펜, 크레파스 등을 사용하는 유아들이 있었음 - 유아들의 독창성을 키울 수 있는 다양한 재료 준비가 필요함
40 분 - 50 분	전개C	-	- 아이들이 서로의 몸짓을 관찰하고 따라하며 상호작용함 - 유아들이 적극 소통할 수 있도록 분위기를 조성할 필요가 있음

3L 회고를 통해 수업 전반 돌아보기

배운 점(Learned)	좋았던 점(Liked)	보완할 점(Lacked)
비대면으로도 유아들이 충분히 예술경험을 느낄 수 있었음	직접 만든 탈을 착용하고 놀이를 주도함으로써 유아와 유아의 상호작용이 활발해졌음	아이들의 다양한 독창성을 이끌어 낼 수 있는 다양한 재료로 구성된 개방형 도구가 필요함

비대면 수업의 이해를 쏙쏙 돕는 예시

시각예술 분야

프로그램	'알록달록 신나는 물감놀이터'	
진행방식	대면(문화기반시설)	비대면(유아교육기관)
인원	5-7세 유아 40명	5-7세 유아 10명
매체	자연물, 물감	화상회의 / 개방형 도구
내용	1. 숲을 돌아보며 자연을 감상하고 떨어진 열매나 나뭇가지 줍기 2. 물감 놀이터에서 바닥, 벽, 몸에 자유롭게 물감으로 표현 해보기 3. 주운 열매나 나뭇가지로 모양 찍기	1. 화상회의를 통해 숲 체험하기 2. 물감 놀이

본 프로그램은 가상으로 만들어진 프로그램입니다.

기획하기

프로그램의 목표는 누리과정과 연계하여 자연을 탐구하고 자연에서 얻을 수 있는 재료를 활용해 다양한 예술경험과 신체활동을 경험하게 하는 것이예요. 교육공간은 유아교육기관으로 설정하여 문화예술교육 매개자가 화상회의를 통해 숲을 거닐며 풍경, 소리, 자연물 등을 보여주고 소개하며 유아들과 대화를 나눠볼 수 있어요. 화상회의 종료 후, 유아들은 숲의 소리를 들으며 개방형 도구에 포함된 열매, 나뭇가지, 잎사귀 등에 물감을 묻혀 찍어보거나 손으로 그림을 그리며 자유롭게 활동을 할 수 있으며 주변에서 쉽게 구할 수 있는 배추 밑동과 같은 손질하고 버려진 야채 등을 활용하여 활동을 해볼 수도 있답니다. 도입은 기자재 세팅과 점검, 화상회의 준비를 위한 10분, 문화예술교육 매개자와 화상회의를 통한 인사 및 숲에 관한 이야기 10분으로 구성하였으며 전개는 5세 이상 유아의 주의집중 시간에 따라 문화예술교육 매개자와 대화 10분, 재료로 물감 찍어보기 10분, 자유롭게 표현하기 10분으로 구성했습니다. 마무리는 유아와의 대화를 위한 시간, 기자재 정리, 문화예술교육 매개자와의 피드백 10분으로 구성하였어요. 매체는 화상회의를 설정하여 야외에서 휴대전화를 사용해 화상회의를 진행함으로써 문화예술교육 매개자와 유아가 자연에 대해 대화해 볼 수 있도록 하였고 자연에서 얻을 수 있는 재료로 놀이를 진행함으로써 자연을 느끼고 창의적으로 표현해볼 수 있도록 했습니다.

프로그램 목표 및 활동내용

문화기반시설 ☒ 유아교육기관

목표	- 개정 누리과정과 연계한 자연 탐구 및 예술 경험을 통한 신체활동 - 다양한 예술 감각을 느끼고 표현하며 정서적 안정감을 느끼고 창의력을 발휘할 수 있다.
내용	- 자연을 탐구하고 자연에서 얻을 수 있는 재료를 통해 물감 놀이를 해보자.

교육 시간

총 60 분

도입	전개		마무리
20 분	30 분	3-4세 (10-15분) <input checked="" type="checkbox"/> 5세 이상 (15-30분)	10 분

매체 및 활용 시간

매체	매체 종류	매체 소스	내용	시간
실시간	화상회의	줌	- 숲을 돌아보며 자연에 대한 대화 나누기	20 분
	스트리밍			분
	워크툴			분
	메신저			분
	멀티플랫폼			분
비실시간	영상 및 음성	음성	- 숲의 소리를 녹음한 음성파일	20 분
	교보재			분
	개방형 도구	놀이	- 열매, 나뭇가지, 잎사귀 등 / 천연 5색 물감 / 전지	20 분

준비 점검

매체

- ☐ 놀이 재료는 어떻게 준비할 예정인가?
- ☐ 유아교육기관에서 어떤 기자재를 준비해야 하는가?
- ☐ 다양한 재료를 활용해 볼 수 있는가?
- ☐ 다양한 변수에 따른 대안이 준비되어 있는가?

문화예술교육 매개자

- ☐ 유아교육 매개자를 위한 사전 안내 및 교육은 어떻게 진행할 것인가?
- ☐ 유아의 반응적 상호작용을 일으킬 수 있는 요소가 담겨 있는가?
- ☐ 화상회의를 진행하기 위해서 무엇을 고려해야 하는가?
- ☐ 야외에서 화상회의를 진행하려면 무엇을 파악해야 하는가?

유아교육 매개자

- ☐ 유아교육 매개자가 진행하기에 충분한 수준인가?
- ☐ 상황에 따라 융통성 있게 진행해 볼 수 있는 요소는 무엇이 있는가?
- ☐ 유아의 능동적인 참여를 이끌어 낼 수 있는가?
- ☐ 유아의 반응을 문화예술교육 매개자와 공유할 수 있는가?

확인결과

- 숲에 떨어진 자연물을 모아 선별한 후 ○○사이트에서 주문한 천연물감 5색과 함께 소분포장하여 각 유아교육 기관으로 택배 발송할 예정임.
- 화상회의를 진행하기 위해 노트북과 대형 모니터, HDMI 케이블선이 필요함.
- 개방형 도구에 포함되지 않은 주변의 자연재료나 손질하고 남은 배추, 당근, 파프리카, 브로콜리 등의 식재료를 활용해 볼 수 있음.
- 화상회의 진행이 어려울 경우, 카카오톡의 라이브톡을 이용하여 스트리밍을 진행할 예정임. 대화는 어렵지만 문화예술교육 매개자의 활동을 실시간으로 볼 수 있음
- 유아교육 매개자와 일정 조율 후 온라인 회의를 통해 화상회의의 틀을 이용한 진행 방법, 재료에 대한 설명, 놀이 진행 방법 등의 사전교육을 실시할 예정임.
- 화상회의, 재료탐구, 물감 놀이 활동에서 언어적 상호작용을 포함한 다양한 반응적 상호작용이 일어날 수 있음.
- 직접 숲을 거닐며 화상회의를 해야 하기 때문에 휴대기기(휴대전화)를 통해 회의실에 접속해야함. 휴대전화 미니 삼각대나 짐벌을 준비하면 편리하게 진행 가능함.
- 야외에서 진행하는 화상회의이기 때문에 수업 당일의 일기예보를 잘 확인해야 함. 사전에 1차 날씨 확인을 통해 수업 날짜를 정한 후, 당일 2차 확인이 필요하며 눈, 비, 흐림 등의 날씨는 피하는 것이 좋음. 또한 어두운 늦은 오후나 저녁시간은 피하는 것이 좋음.
- 특정 기법이나 전문 지식을 필요로 하는 예술 활동이 아니며 온라인을 통한 사전교육을 진행예정이므로 충분히 진행할 수 있다고 판단됨.
- 대형 전지에 단체로 하는 활동이지만 상황에 따라 개별로 도화지를 나눠주어 개인 활동으로 진행 가능함.
- 자연 재료를 탐구하는 활동을 통해 유아의 호기심을 자극해 볼 수 있고 물감을 활용해 다양한 방법으로 표현하도록 유도함으로써 주도적이고 능동적인 참여를 이끌어 낼 수 있음.
- 세부적인 커리큘럼에 따라 작성한 유아의 반응과 행동에 대한 내용을 사진, 영상과 함께 공유하여 매개자들이 서로 충분한 대화를 나누고 피드백할 수 있도록 함. 메신저와 메일을 통해 수시로 연락을 주고 받을 수 있음.

준비하기

어떻게 재료를 준비하여 유아교육기관으로 전달할 것인지, 활용해 볼 수 있는 다른 재료는 어떤 것이 있는지를 파악하여 실질적인 놀이를 위한 개방형 도구의 점검을 진행 하였습니다. 화상회의를 진행하는 데에 있어서 각 매개자가 준비해야 하는 기자재, 변수가 생길 시 대체할 수 있는 매체를 파악하였고 야외에서 진행하는 화상회의이기 때문에 날씨와 장소 등 점검해야 하는 요소 등을 파악하고자 했어요. 또한 유아교육 매개자가 놀이를 효율적으로 진행할 수 있도록 사전교육에서 어떤 내용을 다룰 것인지, 유아교육 매개자의 진행 가능 여부와 상황에 따라 무엇을 융통성있게 할 수 있는지 등을 파악했습니다.



실행하기

도입A 문화예술교육 매개자는 숲에서 대기하며 회의실을 개설하고 링크를 공유해야 해요. 이에 따라 유아교육 매개자는 화상회의를 위한 기자재와 유아의 자리를 배치한 후, 회의실에 접속하여 문화예술교육 매개자와 간단한 대화를 해보며 화면은 잘 보이는지, 버퍼링은 없는지, 음질은 괜찮은지 등을 체크해야 해요. 이 때 물감 놀이 진행을 위해 미리 대형 전지, 재료, 천연 물감 등을 인원 수에 맞게 배치된 상태여야 한답니다.

도입B 문화예술교육 매개자는 유아들과 인사를 한 후 수업 내용에 대해 간단하게 설명해야 해요. 그 다음 숲에서는 어떤 식물을 볼 수 있는지, 숲의 역할은 무엇인지 등 숲에 관한 이야기를 하며 유아들의 흥미와 호기심을 유발해야 하죠. 이 때 유아교육 매개자는 유아들이 화면에 집중할 수 있도록 지도하며 다양한 리액션을 보여주어 몰입을 도와야 한답니다.

전개A 문화예술교육 매개자는 자연스럽게 숲을 거닐며 숲에서 들리는 소리, 자연물들은 어떤 질감을 가졌는지, 만지면 어떤 촉감이 느껴지는지, 만지면 어떤 소리가 나는지 등 유아들이 자연물을 다각적으로 탐구할 수 있는 대화를 유도하거나 유아들의 피드백을 통해 원하는 행동을 대신해 볼 수도 있지요. 유아들과 자연을 함께 탐구하고 체험한 후 화상회의를 종료하게 된답니다.

전개B 유아교육 매개자는 간단한 안전사항을 설명한 후 숲의 소리가 녹음된 음성파일을 재생하여 유아들이 자연의 현장감을 느낄 수 있도록 해야 해요. 또한 미리 준비한 자연에서 얻을 수 있는 재료를 유아들이 직접 만져보며 촉감과 질감을 느낄 수 있도록 유도하고 직접 맘에 드는 천연 물감을 묻히며 전지에 자유롭게 찍어볼 수 있도록 지도해야 해요.

전개C 유아교육 매개자가 직접 유아들과 함께 표현해보며 재료 이외에도 손이나 발 등의 신체를 이용해 물감을 찍거나 그림을 그릴 수 있도록 도와주며 반응적 상호작용이 일어날 수 있도록 유아들의 표정, 언어, 행동에 대해 적절히 반응해야 한답니다. 활동이 끝난 후 유아교육 매개자는 유아들과 놀이에 대한 소감을 말하면서 대화하고 유아가 손과 발을 잘 씻을 수 있도록 지도하며 기자재 정리를 해야 하지요. 또한 놀이를 진행하며 기록한 사진이나 영상 기록물을 문화예술교육 매개자와 공유해 볼 수도 있답니다.



프로그램 실행에 따른 역할 설정



총 60 분

교육시간	단계	문화예술교육 매개자	유아교육 매개자
0 분 - 10 분	도입A	- 야외에서 대기 - 회의실 개설 및 링크 공유 - 유아교육 매개자와 대화하며 모바일 카메라, 음질 체크	- 화상회의를 위한 기자재 세팅 - 화상회의를 위한 유아 자리 배치 - 회의실 접속 및 영상, 음질 체크 - 물감 놀이 세팅(자연물, 물감, 전지)
10 분 - 20 분	도입B	- 인사 및 수업 설명 - 숲과 자연에 관한 이야기	- 화상회의에 집중할 수 있도록 지도 - 유아들이 몰입할 수 있도록 리액션
20 분 - 30 분	전개A	- 숲을 거닐면서 자연물을 보여주고 유아들과 자유롭게 대화하기	- 화상회의에 집중할 수 있도록 지도 - 유아들이 몰입할 수 있도록 리액션
30 분 - 40 분	전개B	-	- 안전 유의사항 지도 - 숲의 소리가 녹음된 음성 재생 - 유아들이 재료의 촉감을 느껴보고 직접 물감을 묻혀 찍어보도록 지도
40 분 - 50 분	전개C	-	- 유아들과 함께 활동 - 자연물 외에도 손바닥을 찍거나 그림을 그릴 수 있도록 지도
50 분 - 60 분	마무리	- 유아교육 매개자와 피드백 진행	- 유아들과 놀이 진행 소감 대화하기 - 수업종료 및 기자재 정리 - 문화예술교육 매개자와 기록물 공유

수업 전반 돌아보기

도입B 유아들이 직접 숲이 어루어진 자연에 방문하는 것이 아닌 화상회의를 통해 숲을 관찰하는 것이기 때문에 생소하고 낯설어 하면서도 흥미 있어하는 모습을 볼 수 있었어요. 직접 체험하는 것이 아닌 문화예술교육 매개자가 비추는 화면 속 모습을 관찰하기 때문에 어디로 이동할지 무엇이 나타날지 알 수가 없지요. 따라서 이러한 호기심과 궁금증을 이용하면 유아들의 집중력과 몰입감을 더 이끌어 낼 수 있어요.

전개A 화면 속에 등장하는 자연물을 어디선가 본 적이 있거나 이미 알고 있는 것일수록 적극적으로 대화에 참여하는 모습을 보였는데 이 점을 이용해 어떤 자연물인지 맞춰보는 퀴즈게임을 진행하면 유아들의 주도적이고 능동적인 태도를 이끌어 낼 수 있을 것으로 보여요.

전개B 유아들이 다양한 감각을 이용할 수 있도록 숲의 소리를 재생하면서 물감놀이를 진행했는데 활동에 집중한 탓에 숲 소리에 대한 관심이 높지 않아 효과적으로 현장감을 전달할 수 없었어요. 오히려 숲 소리는 문화예술교육 매개자와 화상회의를 진행할 때 사용하면 좀 더 효율적일 것으로 보여요.

3L 회고 유아들이 자연재료의 질감과 촉감을 느껴보고 자신이 원하는 대로 표현해보며 적극적으로 참여하는 모습을 볼 수 있었으며 화상회의를 통한 간접적인 체험도 충분히 유아들의 호기심을 자극할 수 있는 유익한 수업이 될 수 있다는 것을 배웠어요. 또한 숲 소리 이외에도 숲과 자연의 현장감을 높여줄 수 있는 다양한 방법이 필요하다고 느꼈답니다.

프로그램 실행에 따른 수업 전반 돌아보기

총 60 분

교육시간	단계	문화예술교육 매개자 + 유아	유아교육 매개자 + 유아
0 분 - 10 분	도입A	-	-
10 분 - 20 분	도입B	- 화상회의를 통해 숲을 관찰하는 것이 생소하면서도 흥미있어함 - 호기심을 잘 이용하면 몰입감을 더욱 높일 수 있을 것 같음	-
20 분 - 30 분	전개A	- 유아들이 알고 있는 자연물이 나오면 적극적으로 이름을 외침 - 이름이 무엇인지를 맞춰보는 퀴즈 준비하면 좋을 것 같음	-
30 분 - 40 분	전개B	-	- 유아들이 물감 놀이를 하느라 숲 소리에 대한 관심도가 높지 않음 - 화상회의할 때 숲 소리를 활용하는 것이 좋을 것 같음
40 분 - 50 분	전개C	-	-

3L 회고를 통해 수업 전반 돌아보기

배운 점(Learned)	좋았던 점(Liked)	보완할 점(Lacked)
화상회의를 통한 간접적인 체험도 유아들의 호기심을 자극할 수 있음	유아들이 직접 재료를 만져보고 질감과 촉감을 느끼며 자유롭게 표현할 수 있어 적극적으로 참여함	숲 소리를 녹음했던 것처럼 숲의 현장감을 느낄 수 있는 다양한 방법의 모색이 필요함

부록.

비대면 수업
개발을 위한 참고자료

비대면 수업 사례

1. 부천문화재단 '2020 부천 어린이 세상 온라인 환경전시 지구생활'

프로그램	2020 부천 어린이 세상 온라인 환경전시 지구생활	
매개자	문화예술교육 매개자	유아교육 매개자
매체	실시간	비실시간
	-	유튜브 영상(모바일 VR모드)
교육공간	문화기반시설	유아교육기관 또는 가정
교육시간	10분 - 15분(만 3-4세)	15분 - 30분(5세이상)
내용	5세 이상의 유아와 유아교육 매개자와 함께 유아교육기관 또는 가정에서 휴대폰을 이용하여 지구생활 모바일 홈페이지를 접속 후 QR코드를 입력하면 유튜브 채널에서 VR모드를 통해 예술가가 버려진 물건을 업사이클링하여 만든 작품영상을 360도로 관람할 수 있어요.	

2. 용인시박물관 '도란도란, 용인 옛 이야기 보따리'

프로그램	도란도란, 용인 옛 이야기 보따리	
매개자	문화예술교육 매개자	유아교육 매개자
매체	실시간	비실시간
	-	유튜브 영상, 교보재
교육공간	문화기반시설	유아교육기관 또는 가정
교육시간	10분 - 15분(만 3-4세)	15분 - 30분(5세이상)
내용	전 연령대의 유아와 유아교육 매개자가 함께 유아교육기관에서 유튜브 영상과 교보재를 활용하여 교육을 진행할 수 있어요. '효자 김상술 이야기' 애니메이션과 나레이션, 시범활동을 촬영한 '활동지 안내 영상'을 시청한 후 스티커 붙이기, 부모님께 편지쓰기 등의 교보재 활동을 할 수 있습니다.	

3. 김포문화재단 '옛 이야기가 있는 한옥 놀이터'

프로그램	옛 이야기가 있는 한옥 놀이터	
매개자	문화예술교육 매개자	유아교육 매개자
매체	실시간	비실시간
	-	유튜브 영상, 개방형 도구
교육공간	문화기반시설	유아교육기관 또는 가정
교육시간	10분 - 15분(만 3-4세)	15분 - 30분(5세이상)
내용	5세 이상의 유아와 유아교육 매개자와 함께 유아교육기관에서 마당 연희극, 달미 인형극 영상을 시청한 후 버나, 종이길쌈, 한옥놀이의 개방형 도구를 활용해 다양한 놀이를 할 수 있어요.	

4. 한국도자재단 '임금님 밥그릇'

프로그램	도란도란, 용인 옛 이야기 보따리	
매개자	문화예술교육 매개자	유아교육 매개자
매체	실시간	비실시간
	-	영상, 교보재, 개방형 도구
교육공간	문화기반시설	유아교육기관 또는 가정
교육시간	10분 - 15분(만 3-4세)	15분 - 30분(5세이상)
내용	5세 이상의 유아와 유아교육 매개자와 함께 유아교육기관에서 도자기의 정의 및 종류, 재료, 역사 등을 배워볼 수 있는 영상을 시청한 후 문제를 풀어보는 교보재 활동과 초벌 도자기에 그림을 그릴 수 있는 개방형 도구를 통해 예술활동을 해볼 수 있어요. 그림을 완성하면 한국도자재단에서 도자기를 회수한 뒤 소성작업을 거쳐 다시 배송을 해줘요.	

5. 김해올하도서관 '그림책이랑 미술이랑'

프로그램	그림책이랑 미술이랑	
매개자	문화예술교육 매개자	유아교육 매개자
매체	실시간	비실시간
	줌 화상회의	개방형 도구
교육공간	문화기반시설	유아교육기관 또는 가정
교육시간	10분 - 15분(만 3-4세)	15분 - 30분(5세이상)
내용	5세 이상의 유아와 유아교육 매개자와 함께 가정에서 줌 화상회의를 통해 실시간으로 대화하며 개방형 도구를 활용하여 진행할 수 있어요. 그림책 속에 사용된 기법을 배워보고 미술도구가 들어 있는 개방형 도구를 사용해 그림을 그려 볼 수 있습니다.	

6. 국립중앙박물관 '어린이 박물관'

프로그램	어린이 박물관	
매개자	문화예술교육 매개자	유아교육 매개자
매체	실시간	비실시간
	-	게임
교육공간	문화기반시설	유아교육기관 또는 가정
교육시간	10분 - 15분(만 3-4세)	15분 - 30분(5세이상)
내용	전 연령대의 유아와 유아교육 매개자가 함께 유아교육기관 또는 가정에서 게임 '마인크래프트'를 통해 진행해 볼 수 있고 PC에서 마인크래프트를 설치한 뒤 국립중앙박물관 서버를 추가하면 이용할 수 있어요. 게임 속에서 가상으로 만들어진 어린이박물관을 자유롭게 체험할 수 있고 다양한 미션을 진행해 볼 수 있습니다.	

7. 국립제주박물관 '방구석 박물관'

프로그램	방구석 박물관	
매개자	문화예술교육 매개자	유아교육 매개자
매체	실시간	비실시간
	-	홈페이지 또는 유튜브 영상, 개방형 도구
교육공간	문화기반시설	유아교육기관 또는 가정
교육시간	10분 - 15분(만 3-4세)	15분 - 30분(5세이상)
내용	5세 이상의 유아와 유아교육 매개자와 함께 유아교육기관 또는 가정에서 홈페이지, 유튜브 채널을 통해 신들의 섬 제주, 향파두리성과 삼별초, 장한철의 바다 탐험 이야기, 바다 지킴이 제주 해녀의 영상을 시청한 후 영감탈 만들기, 고누놀이, 페이퍼 토이, 해녀 활동지 등으로 구성된 개방형 도구 활동을 해볼 수 있어요.	

8. 광주광역시 광산구 '엔택트 슬기로운 유아숲 페스티벌'

프로그램	엔택트 슬기로운 유아숲 페스티벌	
매개자	문화예술교육 매개자	유아교육 매개자
매체	실시간	비실시간
	-	개방형 도구
교육공간	문화기반시설	유아교육기관 또는 가정
교육시간	10분 - 15분(만 3-4세)	15분 - 30분(5세이상)
내용	자연에서 얻을 수 있는 솔방울, 열매, 애코백, 화관으로 구성되어 있는 개방형 도구를 통해 외부활동이 어려운 5세 이상의 유아와 유아교육매개자가 가정에서 함께 애코백, 화관 만들기를 진행해 볼 수 있어요.	

9. 미국 휘트니 박물관 'Summer studio'

프로그램	Summer studio	
매개자	문화예술교육 매개자	유아교육 매개자
매체	실시간	비실시간
	줌 화상회의	집에서 구할 수 있는 재료
교육공간	문화기반시설	유아교육기관 또는 가정
교육시간	10분 - 15분(만 3-4세)	15분 - 30분(5세이상)
내용	5세 이상의 유아와 유아교육 매개자와 함께 가정에서 줌 화상회의를 통해 실시간으로 대화하며 집에서 구할 수 있는 다양한 재료를 활용해 수업을 진행할 수 있어요. 휘트니 박물관에서 전시되었던 작품이나 컬렉션을 주제로 창작활동을 할 수 있어요.	

10. 싱가포르 국립미술관 'Gallery anywhere'

프로그램	gallery anywhere	
매개자	문화예술교육 매개자	유아교육 매개자
매체	실시간	비실시간
	-	홈페이지 자료, 교보재, 인터랙티브
교육공간	문화기반시설	유아교육기관 또는 가정
교육시간	10분 - 15분(만 3-4세)	15분 - 30분(5세이상)
내용	전 연령대의 유아와 유아교육 매개자가 함께 가정에서 홈페이지에 아카이빙된 다양한 교육자료를 활용해 예술활동을 해볼 수 있어요. 다양한 교보재 다운로드와 유아의 창의력을 이끌어 낼 수 있는 필수 질문을 제공하기 때문에 문화예술교육을 진행하기에 막막한 유아교육 매개자들이 활용해 볼 수 있어요.	

실시간 매체소스

서로 다른 공간에서 실시간으로 소통 및 상호작용할 수 있게 하는 도구를 말하며 주로 온라인을 기반으로 한 스트리밍, 화상회의, 협업플랫폼, 협업툴, 메신저 등이 해당해요. 또한 화상회의의 같은 경우 스크린샷으로 대면하며 대화를 할 수 있기 때문에 활용 역량에 따라 대면 교육과 비슷한 수준까지 활용이 가능해요.

스트리밍	유튜브
화상회의	줌, 구글미트, 웹엑스
워크툴	구글 잼보드, MS화이트보드, 비캔버스, 라이브워크시트 구글 프레젠테이션, 구글 스프레드시트, 구글 설문지
메신저	카카오톡, 디스코드, 스카이프, 토크온
멀티플랫폼	구글 클래스룸, MS팀즈, 네이버 라인웍스, 네이버 밴드

무료



가이드

스트리밍

다수에게 실시간 영상으로 교육내용을 전달할 수 있으며 공개, 일부공개, 비공개의 옵션을 선택할 수 있다. 채널 본인 인증 후 스트리밍이 활성화되기까지 최대 24시간이 걸릴 수 있으며 PC는 제한이 없으나 모바일과 같은 휴대기기를 이용한 스트리밍은 접근성이 쉬워 악용될 우려가 있기 때문에 구독자 수가 1000명 미만일 시 시청자 수에 제한이 생길 수 있으므로 자세한 사항은 유튜브에서 확인해야 한다.

준비도구 웹캠, 마이크, PC 또는 휴대전화, 태블릿PC 등

TIP_ 공연, 구연동화, 퀴즈, 신체활동, 교보재활동, 개방형 도구 활동 등

무료 유료



화상회의

다수와 실시간 소통을 통해 교육을 진행할 수 있어 활용에 따라 대면 수업과 유사하게 진행할 수 있다. 플랜에 따라 제공하는 서비스가 달라지며 무료플랜은 최대 40분동안 최대 100명이 화상회의에 참여할 수 있다. 링크를 통해 접속이 가능하며 필요에 따라 암호를 설정할 수 있다.

준비도구 웹캠, 마이크, PC 또는 휴대전화, 태블릿PC 등

TIP_ 질문하기, 공연, 구연동화, 퀴즈, 신체활동, 음악 활동, 교보재활동, 개방형 도구 활동 등

무료 유료



가이드

화상회의

다수와 실시간 소통을 통해 교육을 진행할 수 있어 활용에 따라 대면 수업과 유사하게 진행할 수 있다. 플랜에 따라 제공하는 서비스가 달라지며 무료플랜은 최대 60분동안 최대 100명이 화상회의에 참여할 수 있다. 링크를 가지고 있는 사람이 접속할 수 있으며 호스트가 승인을 해주어야 한다.

준비도구 웹캠, 마이크, PC 또는 휴대전화, 태블릿PC 등

TIP_ 질문하기, 공연, 구연동화, 퀴즈, 신체활동, 음악 활동, 교보재활동, 개방형 도구 활동 등

무료 유료



가이드

화상회의

다수와 실시간 소통을 통해 교육을 진행할 수 있어 활용에 따라 대면 수업과 유사하게 진행할 수 있다. 플랜에 따라 제공하는 서비스가 달라지며 무료플랜은 최대 50분동안 최대 100명이 화상회의에 참여할 수 있다. 링크를 가지고 있는 사람이 접속할 수 있으며 암호를 설정할 수 있다.

준비도구 웹캠, 마이크, PC 또는 휴대전화, 태블릿PC 등

TIP_ 질문하기, 공연, 구연동화, 퀴즈, 신체활동, 음악 활동, 교보재활동, 개방형 도구 활동 등

무료



카카오톡(Kakao Talk)
kakaocorp.com

메신저

채팅방에서 진행자의 스트리밍을 보며 채팅할 수 있으며 친구목록에 있는 사람을 초대할 수 있고 친구추가는 연락처, ID를 통해 추가가 가능하다. 채팅방 내 라이브톡은 최대 40명이 참여할 수 있다.

준비도구 웹캠, 마이크, PC 또는 휴대전화, 태블릿PC 등

TIP_ 공연, 구연동화, 퀴즈, 신체활동, 교보재활동, 개방형 도구 활동 등

무료



토크온(TalkOn)
talkon.nate.com

메신저

다수와 실시간 음성으로 대화하며 채팅이 가능하다. 고음질 채팅방은 최대 30명, 일반음질 채팅방은 최대 50명이 대화에 참여할 수 있다.

준비도구 마이크, PC 등

TIP_ 질문하기, 구연동화, 퀴즈, 음악 활동 등

무료



디스코드(Discord)
discord.com



가이드

메신저

다수와 실시간 대화(음성, 영상)가 가능하며 서버에 있는 사람과 함께할 수 있다. 대화뿐만 아니라 화면 스트리밍, 화면 공유를 통한 그림 그리기도 가능하며 멤버에게 특별한 권한을 지정할 수도 있다.

준비도구 웹캠, 마이크, PC 또는 휴대전화, 태블릿PC 등

TIP_ 질문하기, 구연동화, 퀴즈, 신체활동, 음악 활동, 교보재활동, 개방형 도구 활동 등

무료



구글 클래스룸(Google Classroom)
classroom.google.com



가이드

협업플랫폼

e-class 형태로 온라인 과제 제출이 가능하며 개인계정으로 개설 시 누구나 접속이 가능하며 정해진 참여자만 접속하게 하려면 유료플랜인 G suite for education을 가입해야 한다.

준비도구 PC 등

TIP_ 교보재, 학습지 등

무료 유료



스카이프(Skype)
skype.com



가이드

메신저

다수와 실시간 음성 또는 영상으로 대화하며 채팅이 가능하다. 플랜에 따라 제공하는 서비스가 달라지며 무료플랜은 하루 총 10시간(개별 최대 4시간)동안 최대 100명이 대화에 참여할 수 있다.

준비도구 웹캠, 웹캠, 마이크 등

TIP_ 질문하기, 공연, 구연동화, 퀴즈, 신체활동, 음악 활동, 교보재활동, 개방형 도구 활동 등

무료 유료

NAVER WORKS

네이버웍스(Naver Works)
naver.worksmobile.com



가이드

협업플랫폼

다수와 설문, 화면공유, 메시지, 1:1 통화(음성, 영상) 등을 활용할 수 있다. 플랜에 따라 서비스가 달라지며 무료플랜은 용량 5GB, 최대 구성원 100명이 참여할 수 있다.

준비도구 웹캠, 마이크, PC 또는 휴대전화, 태블릿PC 등

TIP_ 질문하기, 구연동화, 퀴즈, 학습활동, 교보재활동, 개방형 도구 활동 등

무료 유료



MS팀즈(Microsoft Teams)
microsoft.com

협업플랫폼

다수와 게시물 공유, 채팅, 음성 또는 영상통화 등을 이용할 수 있다. 유료플랜은 마이크로소프트의 모든 프로그램을 사용할 수 있다.

준비도구 웹캠, 마이크, PC 또는 휴대전화 등

TIP_ 질문하기, 학습활동, 교보재활동, 개방형 도구 활동 등

무료 유료



MS 화이트보드(Microsoft White Board)
whiteboard.microsoft.com



가이드

협업툴

여러 사용자가 각기 별개의 작업 환경에서 통합된 하나의 프로젝트를 동시에 수행할 수 있으며 툴을 통해 메모, 이미지 삽입, 그림 그리기 등의 기능을 활용할 수 있다.

준비도구 PC 등

TIP_ 질문하기, 퀴즈, 학습활동, 그림활동 등

무료



네이버밴드(Naver Band)
band.us

협업플랫폼

다수와 투표, 일정, 게시물 공유, 라이브 방송이 가능하며 스터디 또는 모임을 구분해 밴드를 구성할 수 있다.

준비도구 PC 또는 휴대전화 등

TIP_ 질문하기, 구연동화, 퀴즈, 학습활동, 교보재활동, 개방형 도구 활동 등

무료 유료



BeeCanvas

비캔버스(BeeCanvas)
beecanvas.com

협업툴

여러 사용자가 동시에 사용할 수 있으며 게시물 공유, 통화(음성, 영상), 캔버스툴 등 이용할 수 있다. 무료플랜은 캔버스 13개, 게스트는 읽기전용, 유료 플랜은 무제한 캔버스, 무제한 인원이 사용 가능하다.

준비도구 PC 등

TIP_ 질문하기, 학습활동, 그림활동, 교보재활동, 개방형 도구 활동 등

무료



구글잼보드(Google Jamboard)
jamboard.google.com



가이드

협업툴

여러 사용자가 각기 별개의 작업 환경에서 통합된 하나의 프로젝트를 동시에 수행할 수 있으며 툴을 통해 포스트잇, 도형삽입, 이미지삽입, 레이저 포인트 등의 기능을 사용할 수 있다.

준비도구 PC 등

TIP_ 설명, 의견발표, 학습활동 등

무료



라이브워크시트(Liveworksheets)
liveworksheets.com



가이드

협업툴

자신이 원하는 스타일의 템플릿을 선택하여 학습지 활동으로 활용할 수 있으며 시간을 설정을 통해 과제 제출을 할 수 있다. 또한 학습지를 페이스북, 트위터, 핀터레스트 등으로 공유가 가능하다.

준비도구 PC 또는 태블릿PC

TIP_ 질문하기, 퀴즈, 학습활동, 교보재활동 등

무료



구글 프레젠테이션(Google presentation)
docs.google.com/presentation



가이드

협업툴

여러 사용자가 각기 별개의 작업 환경에서 통합된 하나의 프로젝트를 동시에 수행할 수 있으며 툴을 통해 실시간 프레젠테이션, 발표자 모드를 통한 질의응답이 가능하다.

준비도구 PC 등

TIP_ 퀴즈, 그림활동, 학습활동 등

무료



구글 스프레드시트(Google SpreadSheet)
docs.google.com/spreadsheets



가이드

협업툴

여러 사용자가 각기 별개의 작업 환경에서 통합된 하나의 프로젝트를 동시에 수행할 수 있으며 툴을 통해 메모, 이미지 삽입, 그림 그리기 등의 기능을 활용할 수 있다.

준비도구 PC 등

TIP_ 퀴즈, 학습활동

무료



구글 설문지(Google Forms)
docs.google.com/forms



가이드

협업툴

온라인을 통해 퀴즈, 설문(객관식, 주관식), 이미지 업로드 등의 기능을 활용할 수 있으며 응답 내용을 통해 채점, 응답률 확인 등을 할 수 있다.

준비도구 PC 등

TIP_ 질문하기, 퀴즈, 설문 등

비실시간 매체소스

문화예술교육 매개자와 실시간 매체로 수업을 할 때 함께 활용하거나 문화예술교육 매개자 없이 유아교육 매개자와 유아가 시간과 공간의 제약 없이 자유롭게 활용할 수 있게 해주는 도구를 말하며 구연동화, 이야기, 애니메이션, 공연 등의 음성 및 영상 파일, 문제 풀기, 편지 쓰기, 스티커 붙이기 등의 학습지와 같은 교보재, 만들기와 놀이 등 다양한 활동이 가능한 개방형 도구가 해당되지요. 수업 방향에 따라 비실시간 매체를 단독으로 사용하거나 실시간 매체와 함께 활용하면 비대면으로도 다양한 예술 활동이 가능하게 되지요. 이에 따라 비실시간 매체를 제작할 때 유용한 소스들을 담아보았어요.

영상 및 음성	영상 및 음성파일, 유튜브
교보재	학습지, 유인물
개방형 도구	만들기키트, 놀이키트, 도구키트

무료



유튜브(YouTube)
youtube.com

영상

다수에게 영상으로 교육 내용을 전달할 수 있으며 검색, 링크를 통해 자유롭게 영상 시청이 가능하다. 계정 생성시 전화인증 여부에 따라 영상길이를 15분 이내로 제한한다.

준비도구 PC, 영상 등

TIP_ 구연동화, 공연, 애니메이션, 설명위주의 활동, 교보재활동, 개방형 도구 활동 등

무료 유료



구글 드라이브(Google Drive)
google.co.kr/drive/



가이드

드라이브

다양한 파일 편리하게 공유할 수 있는 드라이브이며 기본용량 15GB를 제공한다.

준비도구 PC 등

TIP_ 음성, 영상, 이미지 등의 다양한 파일 공유

무료 유료



vapmix(vapmix)
vapshion.com



가이드

영상편집

용량이 작아 저사양 PC에서도 작동이 잘 되며 자막 기능이 특화되어 있어 초보자도 편리하게 작업할 수 있다. 기본으로 제공하는 자막 템플릿 외 다양한 자막을 사용하고 싶다면 유료플랜을 이용해야 한다.

준비도구 PC, 영상 등

#영상편집 #자막특화 #초보자입문용

무료 유료



네이버 마이박스(Naver my box)
cloud.naver.com

드라이브

다양한 파일을 편리하게 공유할 수 있는 드라이브이며 기본 용량 30G를 제공하며 공유한 파일의 유효기간은 무제한, 접근 횟수는 100번 가능하다.

준비도구 PC 등

TIP_ 음성, 영상, 이미지 등의 다양한 파일 공유

무료 유료



곰믹스(Gommix)
gomlab.com/gommix-video-editing

영상편집

텍스트 효과, 보정필터, 폰트 등의 다양한 기능을 제공하여 초보자도 간단한 기능으로 작업할 수 있으며 빠르고 간단하게 인코딩 할 수 있다.

준비도구 PC 등

#영상편집 #다양한효과 #초보자입문용

무료



오드캐스트(Oddcast)
ttsdemo.com

음성변조

텍스트를 여러가지 목소리로 읽게할 수 있으며 다양한 언어를 제공한다. 텍스트가 많을수록 인식할 때 약간의 시간이 소요되며 파일 저장이나 녹음 기능은 제공하지 않는다.

준비도구 PC 등

TIP_ 설명, 구연동화, 나레이션, 애니메이션 등

무료 유료



반디컷(Bandicut)
bandicam.co.kr/bandicut-video-cutter



가이드

영상편집

자르기, 합치기, 나누기의 3가지 기능만을 제공하며 고속모드를 사용할 경우 인코딩을 거치지 않아 빠른 편집이 가능하다. 무료버전은 avi, mp4, mov를 지원하며 반디컷 워터마크가 새겨진다.

준비도구 PC 등

#영상편집 #자르기 #합치기 #나누기 #초보자입문용

무료



샷컷(Shotcut)
shotcut.org



가이드

영상편집

다양한 비디오 포맷과 4K를 지원하며 대용량 영상을 편집하기에 적합하다. 여러가지 고급기능을 제공하여 유용하게 편집할 수 있다.

준비도구 PC 등

#영상편집 #대용량 #고급기능 #초보자입문용

무료



캔바(Canva)
canva.com

디자인

포토샵이나 일러스트 없이 썸네일, 포스터, 문서, 로고 등 다양한 템플릿을 웹에서 간단하게 제작하고 다운로드할 수 있다.

준비도구 PC 등

TIP_수업자료, 썸네일, 포스터, 로고 등

무료



망고보드(Mandgo Board)
mangoboard.net



가이드

디자인

포토샵이나 일러스트 없이 썸네일, 포스터, 문서, 로고 등 다양한 템플릿을 웹에서 간단하게 제작하고 다운로드할 수 있다.

준비도구 PC 등

TIP_수업자료, 썸네일, 포스터, 로고 등

저작권,

CCL Creative Common License

CCL은 저작물의 사용조건을 규격화하여 표준 라이선스를 정의하고

저작자표시, 비영리, 변경금지, 동일조건 변경허락 등으로 구성되어 있어요.

사진, 문서, 동영상 등에 마크를 표기함으로써 저작물에 대한 이용방법과 조건을 쉽게 알 수 있고

저작권자에게 별도의 허락을 구하지 않고도 조건 하에 저작물을 사용할 수 있어요.



CCL 세부유형



저작물 공유 저작물을 공유



저작자 표시 저작자 이름, 출처 표기



비영리 저작물 영리목적 이용불가



동일조건 변경허락 동일한 라이선스 표시 조건하 저작물을 활용한 다른 저작물 제작허용



변경금지 저작물을 변경 또는 저작물을 이용한 2차적 저작물 제작금지



저작자 표시(CC BY)

저작물/저작자명 및 출처, CCL 조건만 표시한다면 제한 없이 자유롭게 이용할 수 있어요.



저작자 표시-비영리(CC BY-NC)

저작물/저작자명 및 출처, CCL 조건을 표시하면 자유롭게 이용할 수 있지만, 상업적으로는 이용할 수 없어요. 상업적 이용을 원하면 저작권자와 별도의 계약이 필요합니다.



저작자 표시-변경금지(CC BY-ND)

저작물/저작자명 및 출처, CCL 조건을 표시하면 자유롭게 이용할 수 있지만 저작물을 변경하거나 저작물을 이용한 2차적 저작물 제작을 금지해요.



저작자 표시-동일조건 변경 허락(CC BY-SA)

저작물/저작자명 및 출처, CCL 조건을 표시하면 자유롭게 이용할 수 있으며 저작물을 이용한 2차적 저작물 제작하는 것은 허용하되, 새로운 저작물에 원 저작물과 동일한 라이선스를 적용해야 해요.



저작자 표시-비영리-동일조건 변경허락(CC BY-NC-SA)

저작물/저작자명 및 출처, CCL 조건을 표시하면 자유롭게 이용할 수 있지만, 상업적으로는 이용할 수 없어요. 상업적 이용을 원하면 저작권자와 별도의 계약이 필요하며 저작물을 이용한 2차적 저작물 제작은 허용하되, 새로운 저작물에 원 저작물과 동일한 라이선스를 적용해야 해요.



저작자 표시-비영리-변경금지(CC BY-NC-ND)

저작물/저작자명 및 출처, CCL 조건을 표시하면 자유롭게 이용할 수 있지만, 상업적으로는 이용할 수 없어요. 상업적 이용을 원하면 저작권자와 별도의 계약이 필요하며 저작물을 변경하거나 저작물을 이용한 2차적 저작물 제작을 금지해요.

저작권, 공공누리



국가, 지방자치단체, 공공기관이 유형마크를 통해 개방한 공공저작물 정보를 제공하는 서비스예요.



공공누리 세부유형



공공누리

kogil.or.kr/info/license.do



출처표시 저작물의 출처 표시

이용자는 공공저작물을 이용할 경우, 다음과 같이 출처 또는 저작권자를 표시해야 해요.

예시) "본 저작물은 '○○○(기관명)'에서 '○○년'작성하여 공공누리 제○유형으로 개방한

'저작물명(작성자:○○○)'을 이용하였으며, 해당 저작물은 '○○○(기관명), ○○○(홈페이지주소)'

에서 무료로 다운받으실 수 있습니다."



상업적 이용금지 비영리목적 이용가능

상업적 이용이 금지된 공공저작물은 영리행위와 직접 또는 간접으로 관련된 행위를 위하여

이용될 수 없지만 별도의 이용허락을 받아 공공저작물을 상업적으로 이용하는 것은 가능해요.



변경금지 저작물 변경 혹은 2차 저작물 작성금지

공공저작물의 변경이 금지되며 내용상의 변경뿐만 아니라 형식의 변경과 원저작물을

번역·편곡·각색·영상제작 등을 위해 2차적 저작물을 작성하는 것도 금지 대상 행위에 포함돼요.



공공누리의 제1유형-출처 표시

출처표시, 상업적, 비상업적 이용만 가능, 변형 등 2차적 저작물 작성 가능

주의 : 기관사용자는 공공누리 유형마크를 다운로드 후 사용시 지정된 유형마크 파일명 변경을 금지



공공누리의 제2유형-출처 표시+상업적 이용금지

출처표시, 비상업적 이용만 가능, 변형 등 2차적 저작물 작성 가능

주의 : 기관사용자는 공공누리 유형마크를 다운로드 후 사용시 지정된 유형마크 파일명 변경을 금지



공공누리의 제3유형-출처 표시+상업적 이용금지

출처표시, 상업적, 비상업적 이용가능 변형 등 2차적 저작물 작성 금지

주의 : 기관사용자는 공공누리 유형마크를 다운로드 후 사용시 지정된 유형마크 파일명 변경을 금지



공공누리의 제3유형-출처 표시+상업적 이용금지

출처표시, 비상업적 이용만 가능, 변형 등 2차적 저작물 작성 금지

주의 : 기관사용자는 공공누리 유형마크를 다운로드 후 사용시 지정된 유형마크 파일명 변경을 금지



저작권 정보 및 사례



네이버 저작권 보호센터
cpc.naver.com

저작권 A to Z / 저작권 침해 사례



한국저작권위원회
copyright.or.kr

자료 > 저작권 동향 > 저작권 판례

한국문화예술교육진흥원

저작권 가이드

산출물 관련 저작권 안내 참고사항

산출물 관리 구분 (지역별 상황에 따라 상이함)

- 지역센터와 단체 간 교부결정서, 협약서 등을 통해 사전 안내한 내용을 기준으로 산출물 관리를 원칙으로 함
- 산출물 유형에 따라 관련 주체간 협의를 통해 적절한 관리 유형 판단

※[참고] 산출물 관리 유형

산출물 관리 유형

구분	내용	관리 방법
공공저작물로 관리	지역연계 사업을 통해 산출한 결과물을 공공누리 유형별 이용조건에 따라 저작권 침해의 부담 없이, 누구나 무료로 자유롭게 이용가능	산출물에 대한 권한을 지역센터(또는 재단)가 양도받은 후, 지역별 상황에 맞게 공공누리 유형 적용
단체(창작자) 저작물로 관리	지역연계 사업을 통해 산출한 결과물의 창작자 권리를 인정, 사업 수행을 위한 필요에 따라 제한적 이용허락계약 체결	사업 참여자, 주관기관(지역센터 등)의 산출물 이용 목적에 따라 이용허락 및 무단활용 금지 동의절차 필요
기타	기타 지역센터-단체 간 사전 협의한 내용 기준으로 관리	사전에 산출물에 대한 정의, 권한 주체, 활용 목적 등을 정하여 공식 절차를 통해 안내

저작권 관련 Q&A

단체가 콘텐츠 제작 시 유의해야 할 사항은 무엇인가요?

단체가 콘텐츠 제작 과정에서 다른 사람의 저작물을 무단 활용할 경우, 저작권법 위반에 해당할 수 있습니다.

※ 저작권이 만료되거나 자유롭게 사용이 가능한 '공유저작물' 이용을 권장

- 다른 사람이 제작한 동영상, 사진, 글, 그림, 음원 등의 활용 시, 각 저작물의 이용 가능 여부 확인 및 출처 표기 필요

- 저작권 침해에 해당되지 않는 폰트 이용 필요. 무료폰트도 사용 대상을 '개인'으로 한정하여 시설 등의 사용을 제한하는 경우가 있으며 '(주)한글과컴퓨터'에서 제공되는 폰트도 해당 프로그램에서만 사용하도록 안내하고 있음에 따라 주의 필요

제작된 콘텐츠에 다른 사람의 사진을 활용, 공개할 경우 초상권 침해 등에 해당할 수 있으므로 유의해주시기 바랍니다.

※초상이용 및 개인정보 제공·활용 동의서 사전 작성 필요

단체는 콘텐츠 제작 완료 후, 저작물(콘텐츠)을 활용하여 수업 등을 진행할 수 있도록 이용허락을 하여야 합니다.

※콘텐츠 공급 후 작성하는 '저작물 이용 등에 대한 동의서'의 내용에 의함

저작권 관련 Q&A

비대면 콘텐츠 제작에 따라 단체가 제작한 콘텐츠의 저작권은 어떻게 보호해야 하나요?

단체가 공급한 콘텐츠의 저작권은 지역센터 또는 단체에게 있고, 공급받은 콘텐츠는 당해년도 해당사업에만 활용 가능합니다. 해당 사업 이후 또는 다른 교육현장에서 활용되지 않도록 유의해야 합니다.

※콘텐츠를 공급받은 참여자, 시설 등은 '저작물 이용 등에 대한 동의서'에 명시된 범위 안에서만 콘텐츠를 활용할 수 있습니다.

또한 콘텐츠의 활용 시, 비대면 콘텐츠가 재생되는 홈페이지, 영상 등에 해당 콘텐츠의 '출처'와 '수업 및 수업지원 목적임'을 명시하고 참여자에게 저작물 및 교육강사의 얼굴 등을 다른 공간(사이트 등)에 공유하지 않도록 교육해야 합니다.

※ (예시) 저작권 경고 문구 : 저작권법 제25조2항에 따라 ○○○ 수업을 위한 저작물은 본 홈페이지에서만 이용 가능하며 이 외의 공간에서 저작물을 공유 또는 게시하는 행위는 저작권법 위반에 해당할 수 있습니다.

단체가 공급한 콘텐츠의 가공은 지역센터 또는 단체의 동의가 있는 경우에만 가능합니다.

※동일성유지권은 저작권격권에 포함되는 권리로 저작자는 자신의 저작물이 본래의 모습대로 활용되도록 할 권리를 가집니다.

기타, 교육강사가 제작한 콘텐츠 또는 해당 콘텐츠를 활용한 원격수업이 불특정 다수가 참여할 수 있는 환경에서 활용·운영되지 않도록 유의해야 합니다.

※ 회원인증, 로그인 등을 통한 접근제한조치 필요

초상이용 동의서

초상이용 동의서

본인은 문화체육관광부, (지자체 기재)가 주최하고, (주관기관 기재)에서 주관하는「2021 (사업명 기재)」에 참가함에 있어 (주관기관 기재)를 비롯한 국가와 지방자치단체, 기타 공공기관에서 공익적 목적으로 운영하는 웹사이트 및 기타 간행물들에 본인의 초상이 도화, 사진, 영상 등의 매체를 통해 복제, 배포, 공중송신, 방송 기타의 방법으로 공개되거나 사용되는 것에 동의합니다.

2021년 월 일

동의자 성명 : (인/서명)

법정대리인(동의자가 미성년자인 경우)¹⁾: (인/서명)

1) 미성년자의 경우 법정대리인 동의 필요

발행인 이규석

발행처 한국문화예술교육진흥원

발행일 2021.1.

기획 지역협력팀

디자인/제작 플랑커(주)

등록번호 KACES-2040-R029

문의

Tel. (02)6209-5900 / Fax. (02)6209-1395 / E-mail. contact@arte.or.kr / www.arte.or.kr

©본 자료집은

<2020 유아 문화예술교육 콘텐츠 기반 비대면 수업 사례 및 체계 개발 연구>의 일환으로 제작되었으며,
저작권은 한국문화예술교육진흥원에 있습니다.



공공누리

공공저작물 자유이용허락

