
2022

문화예술교육 유관학회 연계 ‘작은 연구’
결과보고서

- 한국문화예술교육학회, 한국영상문화학회

2022

문화예술교육 유관학회 연계

‘작은 연구’ 결과보고서

– 한국문화예술교육학회, 한국영상
문화학회

발행인

박은실

발행일

2022.12.

발행처

한국문화예술교육진흥원

기획

교육기반본부장 김소연

연구조사팀장 박수아

연구조사팀 김찬빈

등록

KACES-2240-C020

ISBN

978-89-6748-465-1 (93370)

문의

Tel. (02)6209-5900

Fax. (02)6209-5999

E-mail. contact@arte.or.kr

www.arte.or.kr

저작권은 한국문화예술교육진흥원과 한국문화예술교육학회에 있습니다. 공공누리에 따라 이용자는 출처를 표시하면 무료로 자유롭게 이용할 수 있습니다. 다만, 공공저작물을 상업적 목적으로 이용하거나 2차적 저작물 작성 등 변형하여 이용하는 것은 금지합니다.



제출문

한국문화예술교육진흥원장 귀하

「2022 문화예술교육 유관학회 연계 ‘작은 연구’ 결과보고서」를
제출합니다.

연구진

연구책임자

오세곤 순천향대학교 명예교수
오레지나 대구가톨릭대학교 생활체육학과 교수
고병정 중원대학교 연극영화학과 교수

공동연구자

안지연 상명대학교 글로벌문화예술교육연구소 연구교수
오세준 성균관대학교 연기예술학과 초빙교수
이주영 대구가톨릭대학교 무용학과 강사

연구보조원

이선영 숙명여자대학교 문화예술교육학과 박사과정

한국문화예술교육학회, 한국영상문화학회

본 연구의 내용은 한국문화예술교육진흥원의 의견과 일치하지 않을 수 있습니다.

목차

제1연구 학교문화예술교육에서 대상별 특징에 따른 범주화와 개별화에 관한 연구

I. 들어가며	19
II. 연구의 배경	23
1. 이론적 배경	25
2. 관련 선행연구 검토	28
3. 학교문화예술교육 현황 및 대상별 교육실태	32
III. 연구개요 및 방법	37
IV. 대상별 학교문화예술교육 교수·학습방법(FGI 토대)	41
1. FGI 요약	42
2. 용어 : ‘대상화’, ‘맞춤화’, ‘개별화’	43
3. 교수자의 학교문화예술교육에 있어서의 대상별 특징에 따른 범주화와 개별화에 대한 인식	44
1) 학교교육에서 대상별 범주화와 개별화	45
2) 학교문화예술교육에서 대상별 범주화와 개별화	46
3) 학교문화예술교육에서 대상별 범주화와 개별화가 기타 교육대비 중요한 이유	46
4) 현장에서 대상별 특징(Group Character)교육 실행의 어려움	46
4. 대상별 학교문화예술교육 교수·학습방법의 주안점	47
V. 나가며	51
1. 제언	53
참고문헌	55
부록	59

제2연구 커뮤니티(communality) 예술통합교육의 사례 및 특징

I. 들어가며	69
---------	----

Ⅱ. 커뮤니티(communality)의 개념과 가치	73
1. 커뮤니티의 의미적 범주	74
2. 커뮤니티의 가치	75
Ⅲ. 커뮤니티 예술통합교육 프로그램 사례 분석	79
1. 커뮤니티(communality) 예술통합교육 개념	80
2. 커뮤니티 예술통합교육 프로그램 사례 조사 및 분석	80
1) 예술통합교육 프로그램 사례	80
가. 하양이와 와촌이의 춤추는 여행	81
나. 상상원정대 춤추는 역사여행을 떠나다!	83
다. 생명의 돌, 춤추는 화석	85
라. 상상캠, 춤추는 스트로마 : 비대면 교육	86
마. 생생 토리큐브	87
2) 예술통합교육 프로그램 분석	90
가. 프로그램의 공통점과 차이점	90
나. 프로그램 구성 내용의 분석	91
Ⅳ. 결론	97
참고문헌	101

제3연구 비대면 문화예술교육의 실습 대안 연구

: 메타버스 플랫폼을 활용한 영화 제작 교육을 중심으로

Ⅰ. 연구 필요성 및 목적	113
Ⅱ. 연구 방법 및 절차	117
Ⅲ. 선행 연구 및 요구 분석	119
Ⅳ. 메타버스를 활용한 영화 제작 교육 프로그램 시안 구성	123
1. 영화 제작 교육 프로그램을 위한 메타버스 플랫폼 선정	127
2. 메타버스 플랫폼을 활용한 영화 제작 교육 프로그램 설계 방향	130

3. 메타버스 플랫폼을 활용한 영화 제작 교육 프로그램 구성 초안	130
4. 메타버스 플랫폼을 활용한 영화 제작 교육 프로그램 지도안 예시	131
V. 전문가 협의	137
VI. 결론 및 제언	145
참고문헌	147

제1연구

학교문화예술교육에서 대상별 특징에 따른 범주화와 개별화에 관한 연구

오세곤(순천향대학교 명예교수)

안지언(상명대학교 글로벌문화예술교육연구소 연구교수)

이선영(숙명여자대학교 문화예술교육학과 박사과정)

요약

□ 연구 목적 및 의의

1) 연구 목적과 내용

- 본 연구는 위기 및 전환기의 학교교육 환경 속 특별히 학교문화예술교육에 초점화 하였음. 2022 개정 교육과정의 강조하고 있는 ‘자기주도 인재상’에는 다변화되는 사회 환경 속에서 창의·융합적인 문제 해결 능력과 자기 설계를 할 수 있는 교육관이 녹아있음. 이에 따라 교수·학습 환경도 다변화되며 학교문화예술교육에서 대상별 범주화, 맞춤화, 개별화에 대한 문제의식에서 출발하였음
- 학교문화예술교육의 배경과 목적은 뛰어난 예술가양성만을 위함이 아닌 모두를 위한 문화예술교육으로의 지향점을 가지고 있고, 학교는 그 교육 환경 상 범주화가 이루어질 수밖에 없지만, 문화예술교육에서 개별화와 맞춤화는 그 효율성에서 중요한 영향을 미치기에 대상별 교수·학습 환경의 제언(방향성) 도출을 하고자 함
- 대상별 차별화도 당연히 필요한 학교문화예술교육은 동일한 집단 내에서도 개인의 차이를 고려하여 각각의 눈높이 내지는 목표점이 설정되어야 함. 그러나 기준 설정 시 그 기준점이 낮으면 자극이 약해져 교육효과가 떨어지기에 성취를 통한 만족감이 중요한 문화예술교육에 있어 학교문화예술교육의 ‘범주화’, ‘개별화’ ‘맞춤화’에 관한 집중 논의를 하고자 함

2) 연구의 의의

- 학교문화예술교육 현황 및 대상별 교육실태 선행 연구 조사
- 조사 자료 분석 및 문제점 도출
- 학교문화예술교육 생태계를 이루는 주체[교사, 연구자, 장학사, 학교예술강사(일반), 학교예술강사(특수교육)] 5인의 표적집단면접:FGI를 통한 학교문화예술교육 범주화, 개별화, 맞춤화에 대한 주안점 및 제언 도출

□ 연구 절차 및 방법

1) 연구의 절차

- 상기한 문제의식과 연구문제를 위해 대상별 학교문화예술교육 및 문화예술교육에 관한 선행연구를 전수 조사하여 정리함으로 반구조화 된 질문지를 도출함

- 학교문화예술교육을 구성하는 전문가5인(교사, 연구자, 장학사, 학교예술강사(일반), 학교예술강사(특수교육))을 초점면접하여 ‘범주화’, ‘개별화’, ‘맞춤화’에 용어에 대한 정의와 인식, 학교문화예술교육의 집단 특성 고려를 위한 교수·학습 사례, 어려움, 제언점 등을 담음
- 구체적 교수 학습 방법에 대한 개발이 이루어지지 못한 한계점에도 불구하고 선행연구가 미진한 학교문화예술교육의 대상별 범주화, 개별화, 맞춤화가 이루어지기 위한 주안점과 미래 제언(과제)을 기술함

2) 연구의 방법

- 선행연구조사는 문헌검토방법(Strauss&Corbin, 1988)이 주를 이룸: 학교문화예술교육, 대상별 문화예술교육 교수학습, 특수교육 아동·청소년에 관한 연구 등으로 분류하여 조사
- 현황조사는 국가수준연구의 ‘학교교육’에서의 예술교육 정책적 현황, 2022 개정 교육과정 총론 등 조사
- 실태 및 개선안, 주안점(유형화)에 관한 내용은 학교문화예술교육 전문가 5인[교사, 연구자, 장학사, 학교예술강사(일반), 학교예술강사(특수교육)]의 FGI로 질적 분석이 주를 이룸

□ 연구 결과 및 제언

1) 연구의 결과

- 본 연구의 인터뷰를 통해 도출 된 중심주제와 상·하위범주를 요약화하면 다음과 같음

〈표1〉 FGI 중심주제의 상위범주와 하위범주

중심주제	상위범주	하위범주
용어 인식	대상화	용어가 갖는 부정적 개념에 대한 우려
		타자화(우리-그들의 구분), 사물화(물신화) 의미로 사용되기도 함
		문화다양성
	맞춤화	전략적용어 ‘개인맞춤형’, ‘학생중심’, ‘학생 맞춤형’
		이상향. 유토피아
		‘차별화(differentiated)’, ‘개인화(individualized)’, ‘개별화(personalized)’ : 개인화에서 개별화의 전환
교수자의 학교문화예술 교육에서의 대상별 특징에 따른	학교교육 대상별 범주화와 개별화	일반인 대상의 예술교육은 개별화의 재정립 필요
		의지가 담긴 용어 (현실에서는 1:1학습이 이상적이나 1:소수로 이뤄짐)
		한 명의 교사가 여러 명의 학생을 가르치는 대량교육(Mass Education)시스템이 기본이므로 맞춤교육은 교육자의 상당한 노력이 요구됨
		보통은 학년제의 구분, 초등은 조금 세분화하면 저학년 고학년

범주화와 개별화에 대한 인식		학교교육에서 개별화는 현장에서는 교사 1인이 담당해야 하는 학생 수가 많은 환경에서는 불가능한, 그러나 각각의 존재로서 건강한 성장을 위해 꼭 필요한 것
	학교문화예술교육 대상별 범주화와 개별화	문화예술적 리터러시, 문화자본에 따른 범주화
		발달 단계에 따른 범주화
		일반/특수교육 아동에 따른 범주화(경계성장애가 도심일수록 급격히 증가하는 실태 파악해야 함)
	학교문화예술교육 대상별 범주화와 개별화가 기타교육보다 중요한 이유	문화예술에 대한 학습자의 선행지식, 선행경험, 지역의 편차가 상당하고, 학습자별 적성과 희망이 다르므로
		창조성과 역동성을 공유하는 작업이자 삶의 일부
		특히 특수교육 대상자는 진정한 개별화 학습이 필요. 특수교육 대상자를 위한 문화예술교육은 예술치료적 관점을 고려하여 처방적으로 설계
	현장에서의 대상별 특징(Group Character) 교육 실행의 어려움	작은 시골학교에서 인원이 적으니 범주화와 개별화가 동시에 일어났음
		학급별 형평성 : 그룹캐릭터 vs 성취기준
		‘이게 수능에 나와요?’ 팬데믹 이후 오히려 가속화된 사교육 결국엔 입시교육
제언	정책, 시스템, 인식구조의 제언점	맞춤형 교육은 ‘처방적’ 교육이어야 함. 진단 후 처방으로서의 교육내용, 방법, 평가가 수반되어야 함.
		적어도 1월에 배치하고 담당교사와의 소통을 통해 학습자에 대한 정보, 학교의 교육목표 등을 반영하여 예술교육의 목표를 설정하고 이를 기반으로 교육 내용과 방법을 선정하고 피드백하는 과정이 필요
		이런 점에서 1년마다 강사를 바꾸는 것은 매우 비경제적이며 비교육적임. 적어도 2-3년 단위로 배치하는 것을 고려할 필요 있음. 아동의 발달 단계와 청소년의 학제를 고려
	기타 자유제언	교육부: 교육과정 재구성의 자율권과, 시간(교과와 창체를 넘나드는)의 자율성을 학교 시스템에 적극 도입. 문체부: ‘예술로 탐구생활’ 같은 예술강사와 교사가 함께 사업 시작부터 기획-실행-조율을 할 수 있게 하는 주제중심 사업의 방향성 및 확대
		문화예술교육을 실시하는 학교의 경우에도 학생 대상 의견 수렴 절차 없이 진행: 문화예술교육의 범주화, 개별화는 개인의 노력이나 실력에 기대서 해결할 수 있는 문제가 아니라 시스템 구축으로 만들어 가야할 문제

○ 대상별 학교문화예술교육 교수·학습방법의 주안점

〈표 2〉 교육 대상과 교육 환경에 대한 기본 점검 사항

교육 대상과 교육 환경 기본 점검 사항
◆ 교육 대상의 일반 특성(교급, 학년 등)과 그 동일성 여부(예: 학년 통합 등)는?
◆ 전체 교육 대상의 규모는?

◆ 책정된 시수는?
◆ 예정된 수업의 형태는?(예: 정규교과, 창의적 체험활동, 동아리, 교과 통합 등)
◆ 예정된 교육 장소는?
◆ 학생, 학교, 지역의 지리적·사회적·문화적 환경은?
◆ 특수 성격 대상(예: 장애, 이주 배경 등)의 포함과 그 동일성 여부는?

〈표 3〉 교육 내용 점검 사항

교육 내용
◆ 교육할 중심 예술 장르는?
◆ 단독인가? 타 예술 장르와 결합인가?
◆ 장르 결합의 대상은 인접 장르(예: 같은 공연예술)인가? 상이한 범주의 장르인가?
◆ 문화 결합인가? 문화 결합이라면 어떤 문화인가?
◆ 비예술 타 교과와 결합인가? 타 교과 결합이라면 어떤 교과인가?
◆ 중심 예술 장르가 개인예술인가? 협동예술인가?
◆ 다양한 특성의 대상을 수용할 수 있는 장르인가? 즉 이질집단 교육이 가능한 장르인가?

〈표 4〉 교육 대상에 대한 세밀한 점검

대상의 세부 사항
◆ 대상자들의 전반적 선호는?
◆ 대상자들의 개별 선호는?
◆ 대상자들의 전반적 적성과 희망은?
◆ 대상자들의 개별 적성과 희망은?
◆ 대상자들의 전반적 기량은?
◆ 대상자들의 개별 기량은?
◆ 대상 전체를 볼 때 상기의 사항들이 대체로 동일한가? 어느 정도 그룹핑이 가능한가?
◆ 대상 전체를 볼 때 상기의 사항들이 완전히 제각각인가? 상이하지만 조화가 가능한가?

〈표 5〉 교육 과정 구성과 진행의 유연성

자율성 및 유연성
◆ 교육 과정 재구성은 가능한가?
◆ 교육 과정 설계에 참여 가능한가?
◆ 협력 수업(예: 교사와 예술강사)은 가능한가?

2) 연구의 제언

- 교육의 효과는 교육받는 대상의 교육 과정에서 또는 그 결과로 어떻게 변화하느냐에 따라 판별할 수 있음. 아무 변화가 없거나 설령 변화가 있더라도 그것이 부정적인 방향이라면 교육의 효과는 없는 것으로 보아야 함. 또한 일부라도 효과가 있으면 그 가치를 인정해야 하는 경우도 있지만 일정한 정도를 넘어서지 못 하면 전혀 효과가 없었다고 보아야 하는 경우도 존재. 전자의 경우에는 설령 효과가 미흡해도 꾸준한 노력으로 개선할 수 있겠지만, 후자의 경우는 교육의 방향이나 방법을 근본적으로 바꾸지 않으면 아무 소용이 없음
- 문화예술교육은 일반인을 위한 예술교육이므로 전문예술인 양성을 위한 교육과 달리 대상별 특성과 차이를 고려한 목표 설정이 중요. 이것은 무조건적인 개별화를 의미하지는 않음. 모든 교육이 그렇듯 문화예술교육에도 적절한 범주화는 필요함. 다만 어설픈 효과나 효율을 내세우며 기계적으로 행하는 범주화는 대단히 위험함. 이러한 범주화는 바로 앞에서 언급한 ‘전혀 교육 효과가 없으므로 근본적으로 방향과 방법을 바꿔야 하는’ 전형적인 실패 사례가 될 것임
- 선행연구와 현장 전문가들을 통해 살펴본 결과 학교문화예술교육을 실행할 때 대상별 특징에 따른 범주화와 개별화에는 현실적으로 많은 걸림돌이 존재함. 그러한 어려움을 타개하는 것은 결코 쉽지 않은 일임. 그러나 심한 경우 전혀 교육 효과를 기대할 수 없는 지금의 상황을 그대로 방치할 수는 없음. 이에 따라 교육과 문화를 담당하는 정부 당국, 그리고 문화예술교육 실무 기관인 진흥원에 대한 제안이 있었음. 또 교육을 담당하는 교사, 예술강사들을 겨냥한 인식 개선의 권고도 있었음
- 예술은 비효율을 특징으로 함. 비효율이라 하면 얼핏 부정적으로 들리지만 사실은 예술의 비효율이야말로 가장 높은 효율을 보장하는 긍정적인 특징임.¹⁾ 문화예술교육에는 이러한 비효율의 원칙을 적용할 필요가 있음. 어떻게 그렇게까지 일일이 신경을 쓰고 모든 사정을 고려하느냐고 하는 자세는 적어도 문화예술교육에는 맞지 않는다는 분명한 인식이 폭넓게 확립되어야 함
- 후속연구를 통해 본 연구에서 검토한 주안점과 고려할 점을 염두에 두고 대상별 특징에 따라 개별화하든, 분명한 교육 목표를 설정한 뒤 적절하게 범주화하든, 또는 여러 특징의 대상을 하나의 단위로 묶어 교육하든, 대단히 세밀한 계획과 실행이 이루어지고, 그것을 실제 사례로 계속 축적해 나가야 함. 그를 토대로 수많은 경우에 적용 가능한 수준 높은 매뉴얼들을 개발해서 배포하여야 함. 나아가 이러한 자료에 언제든지 접근할 수 있도록 하는 플랫폼도 마련해야 하고 세세한 진단과 조언이 가능한 가칭 컨설팅센터도 조성할 필요가

1) 예술의 효율과 비효율은 흔히 스스로 만족스럽지 못한 도자기를 깨버리는 도공의 예로 설명한다. 즉 도자기 100개를 구워 하나를 남기는 도공과 1000개를 구워 하나를 남기는 도공이 있다고 할 때 일반적인 생산 현장이라면 전자가 후자보다 10배의 생산성이 있다고 하겠지만 예술의 세계에서는 후자의 작품이 전자의 작품보다 때로는 수천, 수만 배의 가치로 평가받기도 한다. 실례로 자코메티의 가느다란 철삿줄 같은 조각품 한 점이 예술품 경매에서 1000억원 이상으로 낙찰되는 것을 보면 이해가 될 것이다.

있음

- 아울러 대상별 특징에 따른 범주화와 개별화를 가로막는 여러 부정적인 환경에 대해 철저히 분석하고 대책을 마련해야 함. 피상적인 의미의 효과와 효율을 중시할 수밖에 없는 교육 현장의 비교육적 현실도 반드시 퇴치되어야 함. 교육받는 대상을 하나하나 철저히 파악하고 그에 맞는 교육 방향과 방법을 찾아 적용하는 것은 어쩌면 너무도 당연한 일이므로, 이렇듯 당연한 주장이나 태도를 마치 현실성 없는 이상주의로 몰아가는 것이야말로 반드시 극복해야 할 우리의 과제임. 결단코 이상(理想)은 비현실적이거나 실현 불가능한 것이 아니라 실제로 현실이 끊임없이 노력하며 지향해야 할 구체적 목표라는 인식이 반드시 필요함.

Abstract

A Study on Categorization and Individualization according to the Characteristics of each Subject in School Culture and Arts Education

Oh, Se-kon

Emeritus Professor, Soonchunhyang University

An, Ji-un

Reserach Professor, Sangmyung University

Lee, Sun-young

Doctoral Student, Sookmyung Women's University

This study focused on school culture and arts education in particular in the school education environment in the crisis and transition period. In a social environment in which the 2022 curriculum is diversifying into a 'self-directed talent image', the creative convergence problem-solving ability and the educational perspective that can self-design are melted. As a result, the teaching and learning environment is also diversified, starting with the problem of categorization, customization and individualization by subject. The background and purpose of school culture and arts education is not only to nurture outstanding artists, but has an orientation towards culture and arts education for all. On the other hand, although categorization is inevitable in the educational environment of a school, individualization and customization have an important effect in culture and arts education, so we tried to derive suggestions (direction and focus) of the teaching and learning environment for each subject. For the above-mentioned awareness and research questions, five experts (art instructors, scholars, teachers, researchers, and art educators for special purposes) were interviewed to derive the research results. It contains definitions and perceptions of terms, teaching and learning cases, difficulties, and suggestions for considering the group characteristics of culture and arts education in schools. In spite of the limitations of the failure to develop specific teaching and learning methods, the research on educational methods and philosophies for each subject of school culture and arts education has not been researched.

Key words : School culture and arts education, 2022 curriculum revision, self-directed talents, categorization, customization (individualization)

I. 들어가며

I. 들어가며

문화예술교육은 일반인을 위한 예술교육으로 전문예술인 양성을 위한 예술교육과는 많은 차이가 있다. 우선 전문예술인 양성교육이 대부분 하나의 예술 장르를 좁고 깊게 훈련하는 것을 지향한다면, 문화예술교육은 여러 장르를 융합하거나 또는 하나의 특정 장르를 표방하는 경우에도 다른 장르와의 경계가 느슨하여 쉽게 넘나들 수 있는 상태를 지향한다. 또한 문화예술교육은 ‘예술과 예술의 융합’ 뿐만 아니라 ‘예술과 문화의 융합’도 가능한데 여기서 문화란 생활 문화를 필두로 인간 사회에 광범위하게 분포하는 모든 문화가 해당된다.

하지만 이런 교육 내용의 차이 이상으로 중요한 것이 있으니 그것은 바로 교육 대상별 각기 다른 목표점의 설정이다. 전문예술인 양성교육은 일정하게 정해진 최소 기준을 충족시켜야 완성된다. 그 교육의 최종 결과가 최소 기준을 넘어서지 못하면 결코 전문예술가로 인정받을 수 없다. 반면에 문화예술교육은 결과 이상으로 과정을 중요시하는데 각기 다른 목표점을 향해가는 과정 또한 내용과 순서, 속도 등이 대상마다 달라질 수 있다.²⁾

그러나 대상의 특징에 따라 목표점과 과정을 달리하는 것은 무척 어려운 일이다. 특히 학교문화예술교육은 연령에 따라 범주를 크게 나누는 학교의 특성으로 인하여 개별화가 쉽지 않다. 이 점에선 노인, 북한이탈주민, 다문화 가정 등과 같이 대부분의 사업명에 아예 세부 대상의 명칭이 포함되는 사회문화예술교육이 훨씬 유리할 것이다. 이에 비해 학교는 특수학교나 특수학급과 같이 대상을 좁혀 교육하는 경우에도 효율이라는 이유로 가능하면 범주를 크게 하여 동일한 기준이나 목표점을 설정할 수밖에 없는 것이 우리가 처한 엄연한 현실이다.

물론 범주화 자체가 갖는 교육적 효과도 인정해야 한다. 어떤 인간도 완전히 똑같은 수는 없다고 할 때 이렇게 다른 이들이 하나의 사회를 형성하고 살아가려면 일정한 정도는 동일한 방식에 맞출 수 있어야 한다. 어떤 범주 안에 들어가 그 안에서 생활함으로써 자신을 거기 맞출 수 있게 된다면 교육의 목적이 달성되는 것이다. 그러나 대상에 따라서는 그것이 쉽지 않은 경우도 있다. 특히 무리하게 크거나 정교하지 못한 범주 설정은 그러한 탈락의 위험을 크게 높이고 만다.

사실 예술의 속성은 개별적 차이에 있다. 그러므로 예술을 교육하는 데 있어서 일률적 기준과 방식의 적용이 맞지 않는 것은 어찌 보면 당연한 일이다. 그렇다고 모든 대상을 한 명씩 나누어 개별 지도를 하자는 것은 아니다. 그보다는 범주화의 교육 효과도 살리면서 개인별 차이까지도 고려할 수 있을 정도의 적절한 단위 설정이 필요하다는 것이다. 연령이라든가 장애 유무라든가 사회·문화적 배경이라든가 하는 것처럼 집단의 특징에 맞춰 교육의 내용과 방법을 선택하는 것

2) 목표점은 어떤 경우에도 성취감을 자극할 정도의 수준으로 설정하는 것이 바람직하다. 즉 너무 낮아서 도전감이 형성되지 않아도 곤란하고, 너무 높아서 포기하게 되는 경우도 피해야 한다.

도 중요하지만, 문화예술교육의 근본 자세가 ‘적절하게 설정된 범주 내에서 개별적 특징을 존중하면서 각기 다른 목표점과 과정을 적용’하는 데 있음을 명심해야 할 것이다.

Ⅱ. 연구의 배경

Ⅱ. 연구의 배경

1. 이론적 배경

그동안의 교육과정 개정은 전면개정의 형식을 취하고 있었으나, 2015 개정 교육과정부터 전면개정이 아닌 부분 개정의 형식으로 바뀌면서, 백년지대계가 되어야 할 교육이 하나의 교육과정의 성과를 이루기도 전에 또 개정을 함으로써 그 방향성을 잃고 현장의 혼란을 가중시킨다는 많은 비판에 직면하고 있다. 그러나 문화예술교육에 있어서 2015 교육과정과 2022 개정 교육과정은 하나의 연결 맥락 하에 발전하고 있다고 판단되어 진다. 2015 교육과정에서 처음 도입된 6대 핵심역량 중 ‘심미적 감성역량’은 문화예술교육의 주요 철학으로 일컬어지는 존 듀이(John Dewey, 1859-1952)의 미적 체험과 깊은 연관이 있으며, 2022 개정 교육과정에서 새롭게 제시된 인간상 구현을 위한 ‘포용성과 시민성’은 듀이의 철학에서 발전된 현대 철학자들과 연관이 있다. 2022 개정 교육과정의 ‘포용성과 시민성’에서 ‘포용성’의 개념은 ‘사회 구성원들 사이의 차이와 다양성에 대한 상호 이해와 존중을 바탕으로 개개인의 교육적 성장과 공정하고 지속가능한 사회를 함께 실현해 나가고자 하는 태도 및 소양’으로 제시되고 있는데(교육부, 2021), 이 개념을 뒷받침하고 있는 듀이와 맥신 그린(Maxine Greene, 1917-2014), 마사 누스바움(Martha Nussbaum, b.1947), 한나 아렌트(Hannah Arendt, 1906-1975) 등의 철학을 간단히 살펴보면 다음과 같다.

듀이의 미적 체험은 자신의 삶을 재조정하고 재구성하여 내적인 성장이 가능해지는 완결된 형태의 ‘하나의 경험’이다. 일상적인 삶 속에서 예술이 개인과 의미 있게 만날 때 삶의 변화가 일어나고, 예술에 대한 경험과 몰입을 통해서 인간은 자신도 모르는 사이에 자신의 내면과 소통할 수 있다. 더불어 ‘질성적 사고’와 ‘하나의 경험’으로 변화된 개인은 기존에 고착화된 자기 인식에 변화를 가져오고, 타인과 공동체에 대한 인식 변화로 확장될 수 있는 잠재성을 확보한다. 왜냐하면 미적 체험을 통해서 재인식된 균열은 좌절이 아니라 오히려 새로운 방향성을 사유하도록 역설적 통합으로 이끌기 때문이다(박혜윤, 2021: 189). 그러므로 듀이의 미적 체험에 따른 경험철학과 질성적 사고는 예술을 이해하는데 있어서 필수불가결한 것이며, 문화예술교육에 대한 고민에 있어서도 그 출발점에 서는 사고의 양태이다(이선영, 안지연, 2021: 165). 듀이의 철학을 이어받은 그린은 미적 체험에 따른 ‘사회적 상상력(social imagination)’을, 그 용어에 있어서 약간의 차이를 보이고는 있지만 누스바움과 아렌트 역시 ‘서사적 상상력(또는 시적 상상력, literacy imagination)’, ‘공적 상상력(public imagination)’을 강조한다. 이들이 이야기하는 상상력은 ‘타인’이라고 부르는 공간을 넘나들게 하고, 이방인이 되어 새로운 눈과 또 다른 귀로 세상을 다시 보게 하며, 당연히 여겨온 세상을 부수고, 익숙한 구별과 굳어진 개념 정의를 새롭게

하므로 민주시민을 양성하고 사회적 정의를 구현하는데 있어서 필수적인 요소이다. 상상력을 통한 타자에 대한 이해와 공감은 작게는 ‘나, 너, 우리’로부터 크게는 ‘사회, 민족, 국가’까지, 그리고 더 나아가서는 전(全) 인류적 통합을 이루어낼 수 있는 것으로, 이러한 통합은 공동체의 삶을 보다 풍요롭게 만들기 위한 발전적 아이디어를 내는 공동체적 상상력으로 계속 이어진다(이선영, 안지언, 2021: 169). 이들은 ‘상상력’을 계발하는 기제로서 문화예술교육을 강조하는데, 문화예술교육은 무수히 다양한 작품의 문학·음악·미술·무용 경험을 통해 매우 다채로운 양식으로 사람의 공감 능력을 길러주고, 모든 시기와 모든 사회에 존재할 수 있는 집단들의 무지 또는 정신의 무덤 탓에 무시될 공산이 큰 특정 사각지대들에 대해서, 이러한 무덤에 대한 비판 능력, 보이지 않는 것에 대한 보다 나은 관점의 계발을 돕기 위해 활용될 수 있다고 한다(Nussbaum, 2010:우석영 역, 2011: 176-177). 또한 누스바움은 인문학적인 감수성과 공적 상상력을 통해 정치적 정의를 구현하고, 나아가 전 지구적 정의를 실현하며, 인간의 취약성을 인정함으로써 나쁜 감정에서 벗어나 좋은 정치적 감정들을 함양하기 위해서는 인문학, 음악, 예술을 적극적으로 활용하고 서사적 상상력에 의지하여 사람들 사이에 공감, 연민 사랑이 확산시켜야 한다고 강조한다(임옥희, 2016: 143). 그러므로 예술이 단지 개별 교과나 다른 교과의 지식을 전달하기 위한 도구적인 역할을 하는 것만이 아니라, 타교과안에 융합되어 질성적 사고를 일으키고 상상력을 통한 사회적 감수성과 성찰력을 높이는데 기여하므로, 전통적 사고의 영역에 기댄 획일적 교과의 갈래보다는 융합적 사고를 요하는 융합적 교과와 장르 위주의 예술적 기능의 역할을 넘어서 더욱 가치 추구적인 새로운 융합 학문의 필요성이 요구되어지는 현대 사회에서 문화예술교육은 그 돌파구가 될 것으로 기대되고 있다(이선영, 안지언, 2021: 169).

그러나 이러한 문화예술교육의 특질 때문에 역설적으로 문화예술교육의 범주화에 어려움이 있는 것 또한 현실이다. 교육과정의 발전될수록 통합과 융합, 포용과 소통, 창의를 이야기하고 있지만, 기존의 교과중심과 평가중심의 교육 안에서 이러한 것들을 어떻게 융합할 것인가는 당면한 과제이다. 아렌트는 죽기 직전까지 저술에 몰두했던 <정신의 삶(the Life of the Mind)>에서 사람의 정신을 사유, 의지, 판단으로 구성하며 자신의 학술적 세계관 또는 신념을 확장했다. 아렌트의 ‘판단’은 정치적 판단이었는데 이 판단은 보편적 원리의 전제 없이 ‘개별자를 개별자 자체로 다룰 수 있어야 한다’는 것이다(129)³⁾. 이는 교육에 있어 평가와 효과성(Effect)이라고 볼 수 있는데 ‘교육’이라는 일련의 목적 지향적 과정을 ‘어떻게 평가하고 무엇을 효과적이라고 여길 것인가?’하는 것은 교육학에서도 주요한 문제로 다루어진다.

공공성을 지니고 있는 공교육이라고 명명되는 학교라는 공간에서 이루어지는 학교교육은 ‘보편적 교육’을 지향한다. 보편적 교육은 누구에게나 배움의 ‘기회’와 ‘권리’가 평등하게 주어지는 것을 뜻하고, 이러한 평등 교육의 효율을 위해 ‘범주화’는 필요하다. 그러나 폴 윌리스(Paul Willis, b.1945)는 교육에 있어서 범주화는 ‘계급’화와 연결된다는 문제의식(2004: 37)을 그의

3) 한나 아렌트, <칸트 정치철학 강의>, p.129.

저서 <학교와 계급 재생산(Learning to Labor)>의 저술을 통해 이야기하고 있다. 계급이 형성 되면 학교교육 안에 문화적 정체성이 생겨나는데 그것은 능동적 연계과정을 방해 한다는 내용이다. 이는 자칫 범주화할 수 없는 개별적 독특성을 지닌 존재는 비효율로 계급화 될 수 있는 우려를 언급했다. 반면, 안토니아 다터(Antonia Darder, b.1952)는 <파울로 프레이리를 재창조하다: 사랑의 교육학(Reinventing Paulo Freire)>에서 ‘포용적이며 다양성(Inclusion-and-Diversity)을 고려한’ 교육의 대상화는 가장 효율적 일 수 있다는 화두를 던진다(2021). ‘개인으로서나 인류로서나 우리는 인간성(휴머니티)을 회복하기 위한 투쟁을 통해 진정한 관대함의 회복을 시도할 것이며, 또한 주어진 목적으로 인해 이 투쟁은 실제적인 사랑의 행동이 될 것이다’는 파울로 프레이리(Paulo Freire, 1921-1997)의 <페다고지(Pedagogy of the Oppressed)>의 내용(1970)은 이를 뒷받침 한다. <사랑의 교육학>에서는 ‘시험을 잘 보기 위한 교육’ 광기에 내재하고 있는 표준화의 영성한 논리는 정치적 순응이고, 비판적 사고의 필요성으로부터 탈출했다고 포장하는 것이라는 교육학적 접근을 비판하며, 학교는 ‘은행저금식’ 교육 체제를 재생산 할 수 있음을 경계해야 하고, 학생의 창의적 능력에 대해 믿는 믿음은 표준화된 교육과정, 교육자료, 교과서, 시험과 평가, 진급기준과 제도적 관계에서 성립과 발전 속에 숨겨진 이데올로기적 가치와 신념을 지닌 교육계 인력(교사포함)을 통해 추동해야 함에 대해 이야기한다(2021;68-69). 하지만 불행하게도 대부분의 교사들은 교육 현장 안에서 이러한 표준화 교육의 파괴적 영향력을 효과적으로 비판할 준비가 되어있지 않고 대개 권위주의와 표준화된 시험에 수반되는 교육과정에 길들이는 역할(학생 뿐 아닌 교사에게도)을 동력하는 것에 “자유에 대한 두려움”을 가지고 있다고 말한다.

이러한 맥락에서 현재 학교라는 공간에서 이뤄지는 학교문화예술교육은 그 부대낌이 실천되고 있는 장(場)일 것이다. 왜냐하면 문화예술교육이 지향하는 교육적 철학자체가 ‘과정’안에서의 효율 또는 가치(vaule)가 형성될 수 있음을 믿고, 문화예술교육을 통해 인간이 미적인간(美的人間)으로서 인간성을 회복하고, 창의적 존재로써 전인적(全人的)성장을 돕는 것이기 때문이다. 이는 표준화와 범주화로만 설명 될 수 없는 학교 교육 안에서의 ‘보편적’교육이 이뤄져야 함을 의미하는 것과도 같다. 따라서 2004년 우리나라의 정책적 용어로부터 시작된 ‘문화예술교육’의 조직적 개념은 그간 18여 년의 시간과 더불어 그 이상의 현장의 역사성을 지닌 태동 안에 양적인 확대가 이루어진바, 이제는 학습자·참여자·대상자라고 하는 교육의 능동적 주체에 대한 철학적 고민이 성숙되어야 하는 시기이다. 특히 공교육은 사회공공성을 위한 교육이며 국민의 권리이자 의무이고, 민주시민을 성장시켜내는 기본 소양을 기르는 평등교육이라고 할 때, 가장 공교육적인 문화예술교육은 무엇보다 중요하다(박만용, 2003). 공교육은 국가 차원에서의 교육과정의 내용과 방향성에 큰 영향을 받으며, 출생년도로 구분되어지는 학년제라는 획일적 범주화에서 교육과정이 진행된다. 그러므로 2004년 문화관광부와 교육인적자원부가 ‘문화예술교육 활성화 종합계획’을 공동으로 수립하고 발표함으로써 문화예술교육에 대한 관심은 증대되었지만, 문화

예술교육의 중요 가치 중 하나인 ‘심미적 감성역량’이 2015 교육과정의 핵심역량으로 포함되기 이전까지는 문화예술교육은 기존 교육의 틀을 벗어나지 못하고 영·유아 교육은 돌봄의 성격이, 학교교육은 지식기반사회를 위한 인지학습이 주를 이루었고, 2015 교육과정 이전까지 많은 학자들은 당장의 지식의 양을 측정하는 입시제도나 교육과정에 비판을 가하며 공교육에 있어서의 문화예술교육의 필요성에 대해 끊임없이 주장해왔으며, 또한 문화예술교육의 발전 초기부터 학교문화예술교육에 있어서 그 가치와 철학을 명확히 세우고, 교육대상을 범주화·개별화하여 맞춤형 교육커리큘럼을 구축해 나가야 한다고 꾸준히 주장해 왔다(김남구, 2007: 홍명희, 2007: 박창언, 2009: 태진미, 2011: 민경훈, 2013: 최보연, 2013: 김수정, 2015: 김정하, 2015: 김인설, 2017: 전경란, 2017). 그러나 2018 문화예술교육 종합계획에서 보듯이 여전히 문화예술교육은 현장에서 개념 및 범주 등에 대한 인식의 차이를 보이며 그 목적과 가치의 모호함으로 인해 공감대를 형성하기 미흡하다고 지적하고 있으며, 공급자 관점을 탈피해 다양한 욕구와 특성을 지닌 수요자 중심의 문화예술교육 지원 체계 전환이 필요함을 주장하고 있다. 또한 교육 내용·방법·형태의 다각화를 위한 지원체계 및 교육기반 조성으로 문화예술교육 질적 내실화를 도모해야 함을 공표하고 있다(문화체육관광부, 2018). 그런 의미에서 특히 공적 교육인 학교교육 안에서의 ‘학교문화예술교육’은 학교라는 ‘교실’안에서 동일 집단 내에서도 개인 차이를 고려하여 각각의 눈높이 내지는 목표점 설정이 이루어져야 하고, 대상별 만족감과 가치라는 부분에 있어서는 대상에 대한 철저한 분석을 바탕으로 적절하게 교육이라는 활동 안에 수월성(목표점)을 설정하는 것이 중요 할 것이다. 그러한 의미에서 학교문화예술교육에 있어서의 대상의 범주화, 개별화에 대한 연구는 반드시 필요하다. 또한 본 연구는 교육의 대상화를 논할 때, 존재의 ‘상태’로서 판단되고 효율화와 가치를 논할 수 있는 ‘포용적이며 다양성을(Inclusion-And-Diversity) 고려한’ 대상화를 주요한 대상화의 철학으로 삼았다. 본 연구를 통한 교실 안에서도 문화예술교육을 통한 ‘혐오’와 ‘배제’가 들어나는 것을 기피하지 않고 학생 스스로 능동적 참여로 ‘경험’을 제공하는 전인적 교육을 고민하는 연구가 되길 기대하며, 상기한 문제의식 가운데 학교문화예술교육 전문가 FGI(Focused Group Interview: 표적집단면접)를 통해 ‘대상화’, ‘맞춤화’, ‘개별화’가 지니는 의미, 고려요인, 문제점(어려움), 개선되기 위한 방향성을 청취하여 연구의 맥락화(Context)에 기여하고자한다.

2. 관련 선행연구 검토

문화예술교육의 가치 및 교육 효과에 관한 연구들은 공통적으로 문화예술이 개인의 인지능력(Gardner, 1990:Slavin, 1994:engel, 1995:Seefeldt, 1995)과 언어능력 및 자기표현력(Bradley, 1968:Coromer, 1975:Diket, 2003:Grytting, 2000), 문제해결능력(Guilfor, 1977:Efland, 1990) 개발에 영향을 주고, 학업성취도와 학업의욕 증진(Hetland and Winner, 2001:Deasy, 2002:Persky, Danne, and Jin, 2003:Kennedy, 2006) 및 사회성과 자기성찰력 제고(Kerka,

2002:Regan, 2006:Arteaga, 2016), 자존감 향상(고경자, 2009:이윤조, 이경화, 2015), 나아가 지속적이고 자기적인 문화예술 경험을 유도(Gardner, 1983)하는데 도움을 준다고 보고해 왔다(김수정 외, 2020: 61). 이렇듯 문화예술교육의 목표나 추구가치는 예술의 수월성이 아닌 개인의 삶의 질을 향상시키고 학생들의 창의성과 감성, 의사소통 능력을 개발하는 도구적 차원이 중요시 되는 예술 중심이 아닌 인간 중심의 교육임을 알 수 있다.

그렇다면 교육의 중심이 인간이라고 할 때, 획일적으로 인간을 나누고 교육하는 것이 과연 바람직한 것일까? 상술했듯이 효율의 측면에서 본다면 어느 정도의 범주화는 필요할 것이다. 그러나 인간이 가지고 있는 다양성을 생각했을 때 유연함이 없는 범주화는 자칫 인간을 기계적으로 만들고, 인간의 자유의지를 훼손하는 결과를 초래할 수 있다. 다양한 가치와 표현을 인정하는 문화예술교육에 있어서 김남구(2007)는 학교문화예술교육에서 교육대상을 범주화·개별화하여 그에 맞는 맞춤형 커리큘럼에 대한 연구가 진행되어야 한다고 했고, 박창언(2009)은 총체적 지식을 위해서는 인문학이나 전문교육 등과 같은 전통적 학문 분야를 구분하던 방식을 탈피해 이들 교과를 인간의 삶의 과정과 어떻게 긴밀하게 연결시킬 것인가에 주된 관심을 두어 분과주의적 교육형태보다는 통합주의적인 교육체제를 수립해야 하지만, 우리나라는 교육과정이 중앙집권적 형태로 개발되고 있고, 문서 체제 역시 각 교과별로 이루어지며, 내용도 학년별로 상세하게 규정하고 있어 교과 간 횡적인 연결을 저해하므로, 이는 획일적 교육과정의 운영으로 말미암아 학습자의 특성을 제대로 반영하지 못하고, 교사의 전문성을 약화시키는 단점이 있어 통합교육과정을 구성하는 데에 한계가 있음을 우려했다. 또한 태진미(2011)는 예술교육의 목표는 주로 ‘학생’이 달성해야 할 성취목표가 아닌 ‘참여자’에 따라 각기 ‘다르게’ 구체화할 필요가 있음을 이야기하며, 예술교육을 통해 ‘학생’, ‘학교교사’, ‘예술가’가 성취하게 될 각각의 교육목표에 대한 명확하고 구체적인 이해의 필요성과 해당 학습자의 유형과 영역, 필요에 따라 교육목표가 차별화될 필요가 있음을 주장함으로써 문화예술교육이 가져야 하는 유연함에 대해서 강조했다.

그러나 이렇게 문화예술교육에 있어서 유연함이 중요하고 또 필요함에도 불구하고, 학교문화예술교육 연구에 있어서 맞춤형·개별화에 대한 연구는 매우 미진하고 그 수도 상당히 부족하다. 문화예술교육에 있어 현재 맞춤화의 대상으로 여겨지는 그룹은 크게 다문화와 장애학생으로 볼 수 있을 것이다. 그러나 다문화(이주배경) 아동·청소년 문화예술 관련 연구의 경우 역시 미진하였고, 공교육 내에서 진행되는 학교문화예술교육은 거의 찾아볼 수가 없으며, 주로 방과 후 수업이나 사회문화예술교육으로서 기관에서 실행되는 것들이 대부분으로(안비화, 2011: 정선재, 2011: 손희원, 2012: 안지연, 2016: 김도희, 2016: 김자희, 2018: 김혜주, 2021: 정옥희, 2022) 이를 통해 간접적 내용 파악을 할 수 밖에 없었다. 김도희(2016)는 다문화 사회 예술융합교육의 방향에 관한 연구에서 예술교육의 필요성에 대해 다음과 같이 주장했다. 첫째, 예술교육은 모든 학생에게 균등한 기회를 제공한다는 점에서 다문화 사회에 필요한 평등의 이념을 가르치기 위해 무엇보다 중요하고, 둘째, 가치관의 혼미와 정체감의 혼돈을 경험하는 다문화 사회

에서 필요한 것은 그것을 이해하고 안정시켜줄 수 있는 정서교육이므로 정서 교육의 수단으로서 예술교육은 필요하다고 했으며, 셋째, 모든 가능한 표현과 활용 및 그 중요성을 인정하는 예술교육은 다양성을 인정하기에 다문화 사회에서 꼭 필요한 것이라는 것이다. 즉 포용과 다양성의 인정에서 예술교육이 중요함을 강조하고 있으며, 김자희(2018)는 이주민과 선주민 아동 양방향 문화예술교육 사례 연구를 통해 한국 사회에 진입하는 이주민뿐만 아니라 이를 받아들이는 선주민을 위해서도 문화예술교육이 필요하고 중요함을 이야기하는데, 이를 통해 다문화 국가의 대열에 들어선 우리나라의 사회 문제 해결을 위해서 문화예술교육의 적절한 범주화와 개별화가 학교문화예술교육에서 실현될 때 포용성을 갖춘 통합국가를 이룰 수 있음을 예견할 수 있다. 그런 의미에서 정옥희(2022)의 연구는 다문화교육 실천을 위한 예술 중심 융합 교육과정 접근 방법을 제시하고 이를 주제 중심 교과 통합교육과정에 적용할 수 있는 중학교 수업 설계 사례를 제시했다는 점에서 의미가 있다. 김혜주(2021)의 연구는 문화예술교육에 참여하는 다문화 가정 아동의 경험을 살펴보았다. 연구자는 2015년 약 1년간 다문화대안예술학교에서 진행한 교육연구 수업과 그 결과물인 창작 어린이 영어뮤지컬의 공연화 과정을 질적 분석하여 결과를 도출하고자 하였다. 이 연구는 다문화가족 복지의 표본으로 꼽히는 구미지역에 소재한 다문화대안 예술학교 재학생 4명을 대상으로 진행되었으며 결과는 다음과 같다. 첫째, 언어적 표현의 한계를 느끼고 그로 인해 발표에 대한 두려움을 경험하던 연구대상들은 창작 어린이 영어뮤지컬 공연과정을 거쳐 그것을 극복해가는 경험을 한 것으로 관찰되었다. 특히 노래를 통해 자신의 의견과 생각을 표현하는 과정에서 매우 편안함을 느끼는 것으로 나타났다. 둘째, 타인과의 갈등을 해결하는데 있어 원만한 방안을 모색하고 행동할 수 있게 되는 것이 관찰되었다. 이는 문화예술교육을 체험하는 과정에서 긍정적 표현뿐만 아니라 부정적 감정을 안전하게 표현하는 다양한 감정표현 방식에 대해 훈련하는 과정에서 가능한 것으로 해석된다. 결론적으로 문화예술교육 경험은 다문화 가정의 아동에게 개인적·사회적 측면에서 긍정적 영향을 미친다고 밝혔다. 대개 문화예술을 통한 다문화 학생들의 관찰일지를 통해 효과와 가치에 대해 기술한 것이었다.

국가 단위의 연구로는 2021년 이주배경 아동·청소년정책 전문영향평가로 아동권리보장원의 연구가 있으나, 이 연구는 이주배경 아동의 건강·교육에 대한 내용으로 문화예술(교육)을 직접적으로 조사한 내용은 없었다. 다만 교육정책 및 아동·청소년의 실감도로서 다문화청소년의 ‘차별경험’ 인식정도의 통계와 ‘학업관계’, ‘교우관계’ 어려움에 대해서 공교육 진입 정책의 허와 실을 밝혔다. 또한 연구에서 ‘비차별’과 아동·청소년의 ‘발달권’에 맞춰진 정책이 중요하다고 꼬집었다. 이주배경 아동·청소년의 공교육 진입이 이전에 비해 다소 수월해진 것은 분명하나, 이들의 교육은 여전히 현실 속에서 ‘의무화’ 되어있지 못했고, 이주아동은 의무교육의 대상이 아니기에 취학통지서 발부가 되지 않고 부모의 거주지 교육청 소속 초·중·고에 직접 입학신청을 내 학교장의 허가에 따라 입학하기에 난민이나 미등록 이주아동은 교육권이 없다고 해도 무방하여 문화예술교육에 대한 ‘기회’를 논하기도 어려웠다.

장애 학생에 대한 연구도 마찬가지로 미진하였는데, 보편적 공교육안에서 서로 소통하고 관계를 맺음으로 사회 통합에 기여할 수 있는 일반학교보다는 특수학교에서의 연구가 대부분이다(장미진, 2011: 김정, 강영심, 2012:2019: 김 경, 2016: 이민혜, 허인열, 2016: 권재윤 외, 2018: 권남옥, 2020: 현은령, 2020). 이필상(2010)은 그의 연구에서 장애학생을 위한 문화예술교육이 현재 특수학교나 통합교육 환경에서 다양한 형태로 실시되고 있지만 장애학생들을 위한 효율적이고 성과 있는 문화예술교육에 대한 실제적 안내가 마련되지 않아 관련 교육전문가들이 큰 어려움을 겪고 있을 뿐만 아니라 장애 학생을 위한 필요성조차 크게 인식되지 못하고 있는 실정이라며, 장애 학생을 위한 문화예술교육의 필요성을 밝히고 향후 장애학생 문화예술교육 활성화를 위한 제언을 하고자 하였다. 심정민(2016)의 연구는 장애로 분류되지 않기 때문에 비장애 학생들과 동일한 교육을 받는 경계선지능 아동청소년을 대상으로 한 문화예술교육의 정착과 발전에 대해 이야기 하는데, 그의 연구에 따르면 경계선지능 아동청소년은 인구의 약 13%로 학급당 1-3명의 수준으로 전국 80만 명에 달한다고 한다. 경계선지능 아동청소년은 장애의 범주에 들지 않는다는 이유로 사회적으로 주목과 관심을 받지 못하고 있으며, 인간의 기본권인 교육의 권리를 제대로 누리고 있지 못하고 있음을 밝혔는데, 이는 최근 사회문제로 대두되고 있는 ADHD(Attention Deficit Hyperactivity Disorder: 주의력 결핍 및 과잉행동장애) 아동까지 더한다면 실제 학교 내에서 기본권인 학습할 권리를 인정받지 못하고 맞춤형 교육이 이루어지지 않는 학생의 수는 훨씬 많을 것이라고 예상할 수 있는 대목이다.

그 밖에 장애·다문화 등의 특수아동·청소년에 대한 문화예술교육 연구는 미진한 상태에서 주 선행연구에 있어 문화예술교육 범주보다 큰 문화예술욕구에 대한 조사로 ‘장애아동의 문화예술활동 실태’는 정병은(2016)의 연구에서 간접적으로 확인할 수 있었다. 정병은(2016)은 부모들은 자녀의 문화예술 참여형태가 ‘학교수업’ 43.4%, ‘복지관 프로그램’ 29.5% 등으로 나타나 장애아동의 문화예술 참여 기회가 주로 학교와 복지관에 한정되어 있고, 지역사회에서 일상적으로 접근할 수 있는 통로가 많지 않음을 확인했다. 또한 부모들은 장애아동 문화예술활동의 3대 장애요인으로 ‘장애자녀가 참여할 만한 적당한 프로그램이 없다’ 23.4%, ‘장애자녀를 가르칠 수 있는 문화예술 전문교사가 부족하다’ 13.4%, ‘문화예술 활동에 드는 비용이 부담이 된다’ 13.1%의 응답을 했다. 장애아동의 문화예술활동에 대한 지원 정책으로는 ‘적합한 프로그램의 개발’ 18.7%, ‘문화바우처 제도 확대’ 18%, ‘문화예술 전문교사 및 관련 교육기관 설립’ 17.3%로 응답했다. 이 응답은 장애아동의 문화예술 활동 3대 장애요인과 거의 일치함을 알 수 있다.

3. 학교문화예술교육 현황 및 대상별 교육실태

2004년도 문화관광부와 교육인적자원부가 공동으로 수립하고 발표한 ‘문화예술교육 활성화 중합계획’은 일반 학교와 지역 공공시설 등 사회 전반에서 문화예술교육 활성화를 위한 체계적인 정책 방향을 담고 있다는 점에서 의미를 가지고, 두 중앙부처가 공동으로 문화정책과 교육정책의 협력체계를 구축하였다는 점에서 상징적 가치가 있다. 2005년도에 문화체육관광부가 교육기관 및 지역사회의 문화예술교육과 관련해 제정한 <문화예술교육지원법>은 국가적 과업의 차원에서 문화예술교육이 본격화되는 계기를 마련하였는데, 동법 제1장 제2조(정의)에 따르면, “문화예술교육”을 ‘학교문화예술교육’과 ‘사회문화예술교육’으로 나누고, ‘학교문화예술교육’은 「영유아보육법」에 따른 어린이집, 「유아교육법」에 따른 유치원, 「초·중등교육법」에 따른 초·중등학교에서 교육과정의 일환으로 행하여지는 문화예술교육으로 그 용어를 정의하고 있다. 동법 제1장 제5조2에서는 문화예술교육 지원에 관한 정책을 효율적으로 수행하기 위한 국가 및 지방자치단체의 책무에 대해서 규정하고 있는 바, 이는 우리나라 교육과정에서 보면 누리과정의 어린이집이나 유치원은 중앙정부기관 중 보건복지부와 교육부의, 공교육인 초등학교 이후로는 주로 교육부의 영향이 크다는 점에서 문화예술교육정책이 효과적으로 실현되기 위해서는 관련 중앙정부 또는 지자체 및 지방교육청 간의 유기적인 네트워크와 협업이 필수불가결함을 의미한다.

학교문화예술교육은 누리과정부터 고등과정까지를 일컫는다(만3세~만18세). 그러므로 교육부 학교예술교육 소관은 유치원부터 고등학교까지인 것이다. 대개의 학교에서 교육대상의 범주화와 대상화 역시 연령구분에 따른 만 3~18세로, 교육과정 수준에 따라 유치원·초등·중등·고등으로 나누어 있고, 국가수준의 연구 및 선행연구 역시 이와 같은 동향을 보였다. 학교문화예술교육은 범주화와 대상화에 대한 선행연구나 보고서는 거의 전무하였으며, 특별히 일반아동과 특수아동 장애·이주배경(다문화)⁴⁾아동으로 구분하고 있었다.

교육부의 정책은 교육과정과 함께 갈 수 밖에 없는데, 제도로서의 학교에서 이루어지는 교육과정은 법규에 근거하여 마련되고 설치되었다. 교육부장관에 의해 국가수준에서 고시한 공통적·일반적 기준(Ⅰ)에 근거하여 교육청의 시·도교육감은 지역별 특성과 역사, 전통, 자연, 산업, 사회, 문화, 주민·학부모의 요구 및 의견 등을 수렴하여 지역수준의 교육과정(Ⅱ)을 정할 수 있으며, 학교는 각 학교의 실정 및 학생의 실태, 학교환경, 교원실태 등을 고려하여 학교 교육과정(Ⅲ)을 창출하여 운영한다. 특히 Ⅰ과 Ⅱ는 학교수준 교육과정과 교사수준의 교수·학습계획 수립의 바탕이 되는 기준 및 지침이며 지원관리 체제라 할 수 있다. 이러한 법규를 근거로 우리나라의 유치원과 어린이집의 경우 2012년 3월부터 만3~5세 어린이들의 공평한 교육과 보육 기회보장을 위해 ‘누리과정’⁵⁾이 마련되었고, 초·중등 교육⁶⁾은 「교육기본법」과 「초·중등교육

4) 다문화아동과 이주배경아동이 혼재되어 사용되었지만, 이주배경 아동이 국가 수준의 연구에서는 기표화 되고 있었다.

법」에 따라 운영하도록 되어있다.

우리나라의 교육과정은 현재까지 7차례의 개정 중 1973년 제3차 교육과정 개정을 거치면서 예술교육이 제자리를 찾기 시작했고, 1997년 ‘창의적인 한국인 양성과 학생중심 교육과정’을 목표로 개정된 제7차 교육과정에 이르러서야 예술가와 예술교육자들로부터 제기된 음악·미술 외의 표현적 문화예술교육과목에 대한 교육의 필요성이 받아들여지기 시작했으며, 교육부는 2015년 9월 23일 현 정부의 ‘6대 교육개혁 과제’의 하나인 ‘공교육 정상화’를 위한 핵심과제로서 ‘2015 개정 교육과정 총론 및 각론’을 발표하였는데 이는 “체험, 참여, 통합, 창의, 융합” 등을 향후 지침으로 제시하고, 모든 학생들이 인문·사회·과학기술에 대한 기초 소양을 함양해 인문학적 상상력과 과학기술 창조력을 갖춘 창의·융합형 인재로 성장하도록 하는 것을 목표로 하고 있다. 교과에서는 학년이 올라감에 따라 예술 교과의 수업시수는 줄어들고 있지만 중학교의 자유학기제 운영, 고등학교의 창의적 체험활동 시간 증가를 통해 예술교육의 기회를 확보할 수 있도록 하고 있다(김영미 외, 2022).

이때 ‘창의·융합형 인재’ 안에 STEAM교육은 과학(Science), 기술(Technology), 공학(Engineering), 인문·예술 (Arts), 수학(Mathematics)의 머리글자를 합하여 만든 용어로, 인문·예술이 빠져있는 형태로 과학기술 기반의 융합적 사고력과 실생활 문제 해결력을 함양하기 위한 교육을 지향하는 해외의 융합교육모델인 STEM과 달리 한국은 창의융합인재로서 인문예술의 내용을 적극 도입하면서 이와 관련된 문화예술 활동, 아동의 창작권리 등을 공교육 내에서 활성화하였고, 2015년 교육과정개편은 이러한 변화에 중요한 기여점이 되었다. 교육과정이 추구하는 인간상을 구현하기 위해 구체적으로 발표한 내용은 ‘①자기관리 역량, ②지식정보처리 역량, ③창의적 사고 역량, ④심미적 감성 역량, ⑤의사소통 역량, ⑥공동체 역량’을 교육을 통한 6대 핵심역량이다. 그 중 ‘심미적 감성 역량’은 ‘인간에 대한 공감적 이해와 문화적 감수성을 바탕으로 삶의 의미와 가치를 발견하고 향유할 수 있는 능력’을 의미하는 것으로 학교에서 문화예술(활동 및 교육)의 중요성이 점차 증대되고, 예술교육을 통한 인성 교육 강화 방안이 제시되고 있음을 알 수 있다(김영미 외, 2022).

한국문화예술교육진흥원에서 발표한 ‘2016 학교문화예술교육 실태조사’에 따르면 현재 80% 전후의 전국 초·중등학교에서 문화예술교육의 경험을 학생들에게 제공하고 있으며, 주 5일제 수업 정착과 함께 방과 후 학교, 토요일업일 체육·예술 프로그램 활성화, 창의적 체험활동 활성화 경향이 유지되는 추세이다. 창의적 체험활동의 영역 중 자율활동에서 ‘창의적 특색 활동 또는 학교특색 활동’, 동아리 활동에서 ‘문화예술 활동’ 등을 구성하여 문화예술교육을 시행하는 경우가 많이 있다. 학제별로 살펴보면 초등학교의 경우 교과 수업에서 국악이나 표현활동의 수업 운영 비율이 높으며 창의적 특색활동으로도 문화예술교육에 많은 시수를 할애하고 있어 중·고등학교 대비 예술교육 시행 비중이 비교적 높다. 중학교는 전반

적으로 초등학교의 운영비율 보다는 낮지만 국악이나 표현활동 수업을 하려고 노력하는 경향이 있으며, 초등학교에 비해 동아리 시수가 증가하여 학생들의 동아리 활동이 증가되어 있다. 또한 자유학기제를 도입한 중학교 97.4%가 문화예술교육 프로그램을 운영하고 있어 문화예술교육을 접할 기회가 더 증가된 추세이다. 하지만 수업 이외의 방과 후 학교에서는 문화예술 프로그램의 수가 초등학교의 절반 수준으로 저하되는 경향을 보인다. 고등학교의 경우 예술동아리의 수는 많지만 전체 동아리 중 문화예술의 비중은 초·중등학교에 비해 가장 낮으며, 주로 문화예술활동에 관심이 있거나 관련분야의 입시를 준비하는 학생들만이 문화예술활동을 하는 경향을 보이는 것으로 보아 고등학교에서의 문화예술교육의 중요도는 비교적 높지 않은 것으로 드러났다. 이처럼 초·중·고에 해당하는 아동청소년에게 2015년 교육과정 개편이 교육부의 아동 놀이·여가·문화예술활동 환류에 공감대를 불러일으켰다면, 영유아 대상은 2019년 누리과정 개편이 영유아의 창작권리, 놀권리와 맞물리며 문화예술활동에 관한 사업 및 내용들의 고민이 활성화 되었고, 대상화와 범주화에 대한 것은 주로 발달심리, 연령으로 구분되어서 한국의 교육정책은 구분되어있다.

〈표 II-1〉 현재 시행되는 교육과정 편제 내·외 문화예술교육활동(2022.08 기준: 김영미 외, 2022)

교육과정	활동	교과(군)	초등학교		중학교	고등학교
			1-2학년	3-6학년		
교육과정 편제 내	정규 교과	체육	즐거움 생활	체육교과 중 표현활동 단위		
		예술		음악		
				미술		
				국어교과 중 연극관련 단위		
	창의적 체험 활동	자율활동	자치·적응/창의주제 활동 등			
		동아리활동	예술·체육/학술문화/실습노작/청소년단체 활동 등			
		봉사활동	이웃돕기/환경보호/캠페인 활동 등			
		진로활동	자기이해/진로탐색/진로설계 활동 등			
	자유학기제		중학교 자유학기제			
교육과정 편제 외	방과 후 학교	정규 수업 이외의 교육 및 돌봄 활동 (토요 동아리, 돌봄 동아리 등)				

2021. 11월에 교육부를 통해 발표 된 <2022 교육과정 총론>은 <부록1>과 같이 2024년부터 현장 적용이 시행되는데, 2015 교육과정과의 가장 큰 차이점은 ‘포용과 혁신 그리고 자기주도’이다. 2015 교육과정의 개정이 지식정보 사회가 요구하는 창의융합 인재 양성, 인문사회과학기술의 기초소양을 함양하는 문·이과 통합형 및 수학능력시험과 대학입시로의 연계였다면 2022 개정 교육과정은 미래사회의 불확실성에 대응하는 기본역량과 변화대응력, 주도성 및 개별성장 맞춤형 교육과정 구현, 교육주체 및 국민과 함께 하는 현장 적용성 높은 교육과정을 지향한다. 또한 포용적 인간으로서 창의인재에 대한 부분을 강조하였다. 고등학교는 고교 학점제를 적극 도입함으로 교과목 재구조화를 통한 선택과목 확대, 교육과정의 융합형 선택과목 개발과 교수학

습 혁신에 있어서 ‘디지털’에 따른 온·오프라인 연계 가능 평가모형과 개발적용이 우선시 되고 있다. 더불어 특수교육 교육과정 개선이 신설되며 장애특성 및 정도를 반영한 교육활동이 신설 되었다. 이처럼 포용성과 맞춤형 교육지원의 근거를 총론에서 제시하는 바 본 연구와 연계 된 추진 배경의 하나로 ‘예측할 수 없는 변화에 대응할 수 있는 교육 혁신’을 이야기한다. 또한 ‘삶의 맥락에서 적용하고 복잡한 문제를 해결하는 역량’, ‘사회적 변화에 능동적으로 대응할 수 있는 미래 핵심역량을 키우는 교육 혁신’의 중요성도 추진 배경의 하나로 이야기하고 있는데 이것들은 경직된 사고가 아닌 유연한 사고를 통해서 달성될 수 있으며, 유연한 사고는 이성적 사고보다는 감성적 영역에 기대어 발전하는 것이다. 2022 개정 교육과정은 이러한 추진 배경 하에서 ‘미래 사회가 요구하는 역량 함양이 가능한 교육과정’을 통해 지속가능한 사회를 위한 생태 전환교육 및 민주시민교육을 전 교과에 반영하고자 하며, ‘학습자의 삶과 성장을 지원하는 교육과정’, ‘지역·학교 교육과정 자율성 확대 및 책임교육 구현’, ‘디지털·AI 교육환경에 맞는 교수·학습 및 평가체제 구축’이라는 개정중점 사항들을 실현함으로써 2022 개정 교육과정의 비전인 ‘포용성과 창의성을 갖춘 주도적인 사람’이라는 비전을 달성하고자 한다(교육부, 2021). 또한 2022 학교예술교육 활성화 기본계획에서는 ‘예술적 감수성을 토대로 공감하고 소통하는 민주시민 양성’을 비전으로 삼고 구현하고자 한다(교육부, 2022). 이러한 맥락에서 보았을 때, 듀이와 그린의 철학에서 시작한 2015 교육과정의 ‘심미적 감성역량’은 그린과 아렌트, 누스바움의 상상력을 통한 민주시민 양성이라는 철학의 발전과 맥을 함께 하는 2022 개정 교육과정 총론의 ‘포용성과 창의성을 갖춘 주도적인 사람’으로 이어져 2022 학교예술교육 활성화 기본계획의 ‘예술적 감수성을 토대로 공감하고 소통하는 민주시민 양성’으로 발전된 것으로 보인다.

Ⅲ. 연구개요 및 방법

Ⅲ. 연구개요 및 방법

본 연구의 방법론은 질적연구로 진행된다. 질적연구자들은 의미있는 인간문제를 수집하고 문서를 검토하고 행동을 관찰하여 참여자들과 면접하는 상호작용을 통해 스스로 자료를 수집하고 맥락화한다(Cresweel, 2007). 질적연구는 양적연구의 보완이 아닌 상황과 맥락을 중요시 하는 연구방법으로 최소한 인식론적 가정(Epistemological assumption)상 질적연구를 수행한다는 것은 연구 참여자와 가까워지기 위해 노력해 이들을 단순한 연구대상이 아닌 서로 목소리와 눈높이를 이해하고 상호작용하고자 하는 것을 목적으로 한다(Cresweel, 2007). 질적연구는 ‘타자의 삶에 대한 이야기를 소재로 하여 철저한 자기반성을 거쳐 인간 삶의 보편성을 탐구(곽영순, 2009; 385)’하는 것이 주 목적이기에 연구의 유용성은 일반화가 아닌 ‘결과의 전의 가능성(Transferability)’에 있다. 따라서 결과는 맥락(Context) 드러내기를 통해 독자 스스로 판단하는 것이 주요하겠다(Lederman, 2009). 또한 질적연구는 선행연구가 다소 미진하거나 기존의 연구에서 새로운 각도로 재해석 할 때 활용되는 데, 본 연구의 주제인 학교문화예술교육의 대상별 연구에 관한 선행연구가 미진한 상태로 유관한 경험을 가진 전문가들의 표적집단면접(FGI)을 통해 관련된 의미를 청취할 수 있기를 기대하였다. 먼저 연구 개요에 있어서는 현황조사는 문헌검토방법(Strauss&Cobin, 1998)이 주를 이룬다. 기존의 문헌검토를 통해 특별히 본 연구 주제인 ‘학교문화예술교육에서 대상별 특징에 따른 범주화와 개별화에 관한 연구’를 파악하기 위해서는 거시적 차원으로 기존의 국가단위 및 지자체 실태조사연구, 미시적 차원으로 학술지단위의 검토를 통해서 이루어진다. 이를 통해 본 연구주제에 맞는 연구의 방향성과 연구인터뷰 질문지(반 구조화 된 질문지)를 설계하여 연구 참여자에게 사전에 연구동의서와 연구질문지를 인터뷰 20일 전 송부하였다. 인터뷰 참여자는 학교문화예술교육에서 주요한 역할을 하고 생태계를 구성하는 전문가 5인으로 5년에서 30년간의 경력을 지니고 있는 교사, 연구자, 장학사, 학교예술강사(일반), 학교예술강사(특수교육)로 구성하였다. 이들과 함께 FGI(Focused Group Interview: 표적 집단면접)를 하였는데, 5인이 서로간의 상호작용을 통해 더 나은 의미의 맥락화를 만들어가길 기대했다⁷⁾. 연구 분석 범위에 있어서는 심층면접 후 자료 수집을 거치고, 공동연구자들과 자료 분석으로 ‘의미단위도출- 주제 묶음 생성- 주제 범주화 단계’를 거쳤다. 이를 통해서 전사한 자료를 맥락화 하는 과정에서 귀납적 코딩을 통해 범주화(Categorizing)과정을 거쳤다. 사전 연구 동의와 당일 녹음 동의 및 연구 도중에도 연구 참여 거부 의사를 언제든지 밝힐 수 있음을 안내 고지하였다. 인터뷰 방식은 참여자들이 원하는 온라인 플랫폼(ZOOM)을 활용해 참여자들이 익숙한 공간에서 심

7) 갑작스럽게 FGI 당일에 연구 참여자 1인이 FGI에 참여할 수 없는 불가피한 상황이 발생하여 이 연구 참여자 1인의 참여는 e-mail 서면인터뷰로 이루어졌음을 밝힌다.

리적 안정을 갖고 신뢰를 가지고 말 할 수 있도록 환경조성을 하였다.

〈표 III-1〉 인터뷰 참여자

코드화	연구참여자	컨셉	방법 및 일시
A	관련분야 경력 30년 (교사)	서면인터뷰	E-Mail/ 2022.09.22
B	관련분야 경력 15년 (연구자)	FGI	ZOOM이용 집단초점면접/ 2022.09.18.(120분)
C	관련분야 경력 5년 (학교예술강사(일반))		
D	관련분야 경력 30년 (장학사)		
E	관련분야 경력 10년 (학교예술강사(특수육구))		

〈표 III-2〉 반구조화 된 질문지

범주화	질문내용
일반	자기소개(업력/경력), 학교문화예술교육에 대한 경험
‘대상화’, ‘맞춤화’, ‘개별화’	학교(문화예술)교육에서의 ‘대상화’, ‘맞춤화’, ‘개별화’ 용어에 대한 생각?
교수자의 학교문화예술 교육에서의 대상별 특징에 따른 범주화와 개별화에 대한 인식	1) 학교교육에서의 대상별 특징에 따른 범주화를 어떻게 하고 있는지? 이에 대한 생각은? 2) 학교교육에서의 개별화에 대한 부분을 어떻게 다루고 있는지? 이에 대한 생각은? 3) 학교 ‘문화예술교육’에서의 대상별 특징에 따른 범주화와 개별화에 대한 고민을 한 경험? 4) 학교 ‘문화예술교육’에서의 대상별 특징에 대한 고려가 기타 교육보다 중요한 이유? 5) 학교 ‘문화예술교육’ 현장에서 대상별 특징(Group Character)이 고려되기 어려운 지점/ 부딪힌 경험/ 고려 요인들?
제언점	실제 대상별 특징에 따른 범주화로 인한 교육현장의 어려움을 극복하기 위한 또는 올바른 맞춤화와 개별화가 이뤄지기 위한 (정책적/ 시스템/ 인식구조 등)의 제언은? 기타 연구를 위한 자유 제언은?

IV. 대상별 문화예술교육 교수·학습방법(FGI 토대)

IV. 대상별 문화예술교육 교수학습방법(FGI 토대)

1. FGI 요약

본 연구의 인터뷰를 통해 도출된 중심주제와 상-하위범주를 요약화하면 다음과 같다.

〈표 IV-1〉 FGI 중심주제의 상위범주와 하위범주

중심주제	상위범주	하위범주
용어 인식	대상화	용어가 갖는 부정적 개념에 대한 우려
		타자화(우리-그들의 구분), 사물화(물신화) 의미로 사용되기도 함
		문화다양성
	맞춤화	전략적용어 ‘개인맞춤형’, ‘학생중심’, ‘학생 맞춤형’
		이상향, 유토피아
	개별화	‘차별화(differentiated)’, ‘개인화(individualized)’, ‘개별화(personalized)’ : 개인화에서 개별화의 전환 일반인 대상의 예술교육은 개별화의 재정립 필요 의지가 담긴 용어 (현실에서는 1:1학습이 이상적이나 1:소수로 이뤄짐)
교수자의 학교문화예술교육에서의 대상별 특징에 따른 범주화와 개별화에 대한 인식	학교교육 대상별 범주화와 개별화	한 명의 교사가 여러 명의 학생을 가르치는 대량교육(Mass Education)시스템이 기본이므로 맞춤교육은 교육자의 상당한 노력이 요구됨
		보통은 학년제의 구분, 초등은 조금 세분화하면 저학년 고학년
		학교교육에서 개별화는 현장에서는 교사 1인이 담당해야 하는 학생 수가 많은 환경에서는 불가능한, 그러나 각각의 존재로서 건강한 성장을 위해 꼭 필요한 것
	학교문화예술교육 대상별 범주화와 개별화	문화예술적 리더로서, 문화자본에 따른 범주화
		발달 단계에 따른 범주화
		일반/ 특수교육 아동에 따른 범주화 (경계성장애가 도심일수록 급격히 증가하는 실태 파악해야 함)
	학교문화예술교육 대상별 범주화와 개별화가 기타교육보다 주요한 이유	문화예술에 대한 학습자의 선행 지식, 선행 경험, 지역의 편차가 상당하고, 학습자별 적성과 희망이 다르므로
		창조성과 역동성을 공유하는 작업이자 삶의 일부
		특히 특수교육 대상자는 진정한 개별화 학습이 필요. 특수교육 대상자를 위한 문화예술교육은 예술치료적 관점을 고려하여 처방적으로 설계
	현장에서의 대상별 특징(Group Character) 교육 실행 어려움	작은 사립학교에서 인원이 적으니 범주화와 개별화가 동시에 일어났음
		학급별 형평성 : 그룹캐릭터 vs 성취기준
		‘이게 수능에 나와요?’ 팬데믹 이후 외려 가속화된 사교육 결국엔 입시교육
제언	정책, 시스템, 인식구조의 제언점	맞춤형 교육은 ‘처방적’ 교육이어야 함. 진단 후 처방으로서의 교육 내용 방법, 평가가 수반되어야 함.

		늦어도 1월에 배치하고 담당교사와의 소통을 통해 학습자에 대한 정보, 학교의 교육 목표 등을 반영하여 예술교육의 목표를 설정하고 이를 기반으로 교육 내용과 방법을 선정하고 피드백하는 과정이 필요
		이런 점에서 1년마다 강사를 바꾸는 것은 매우 비경제적이며 비교육적임. 적어도 2-3년 단위 배치하는 것을 고려할 필요 있음. 어린이의 발달 단계와 청소년의 학제를 고려
	기타 자유제언	교육부: 교육과정 재구성의 자율권과, 시간(교과와 창체를 넘나드는)의 자율성을 학교 시스템에 적극 도입. 문제부: '예술로 탐구생활'같은 예술강사와 교사가 함께 사업 시작부터 기획-실행-조율을 할 수 있게 하는 주제중심 사업의 방향성 및 확대
		문화예술교육을 실시하는 학교의 경우에도 학생 대상 의견 수렴 절차 없이 진행: 문화예술교육의 범주화, 개별화는 개인의 노력이나 실력에 기대서 해결할 수 있는 문제가 아니라 시스템 구축으로 만들어 가야할 문제

2. 용어 : ‘대상화’, ‘맞춤화’, ‘개별화’

학교교육 뿐 아닌 다변화하는 교육환경에서 ‘대상화’, ‘맞춤화’, ‘개별화’라는 용어는 많은 보고서나 연구에도 등장한다. 그러므로 이를 사용하거나 청취한 교육계의 주요 현장 전문가들이 이 용어를 어떻게 받아들이고 사용되어야 한다고 체감하는지는 주요한 부분일 것이다. 특별히 본 연구의 주요한 ‘대상화’, ‘맞춤화’, ‘개별화’라는 용어는 학교문화예술교육계를 오랫동안 이루어 온 전문가 FGI를 통해 그 용어의 인식과 방향성에 대한 청취가 선행되는 것이 필요하겠다.

먼저 ‘대상화’가 갖는 용어의 부정적 개념에 대한 우려(A)는 지속적으로 언급되고 있다. 자칫 교육학 뿐 아닌 도구적 대상화로 사용되는 사례를 고려 할 때 우려점이 있으며 통상적으로 ‘한 행위자가 다른 행위자를 이해하고 규정하는 과정에서 상대방의 인간성이 사라질 수 있고, 물건의 형태로 재현되는 것’을 의미하기 때문이다. 따라서 지역의 문화예술교육 심사 때도 ‘대상의 이해’라기보다 ‘참여자의 이해’로 문화예술교육에서는 용어가 전환되어야하지 않느냐는 자성적 목소리도 일어나고 있다. 반면 개별화와 맞춤화는 의견이 상이했는데 공통적인 부분은 다소 유토피아적이고 이상향적 이라고 밝힌(B, C, D, E) 부분이 있었다. 이는 현장에서 이루어지기 어려운 고려지점을 주장한 것으로 파악된다. 실제 한 명의 교사가 여러 명의 학생을 가르치는 대량교육(Mass Education)시스템이 기본이므로 맞춤교육은 교육자의 상당한 노력과 정책(시스템) 전환 없이 어려운 지점을 공감했다.

개념적 정의로 다시 돌아와 교육학에서 근래 ‘맞춤화’ 용어의 양태는 학생 중심의 ‘맞춤형 교육’으로 이해되기도 한다. 현재 교육 트렌드를 반영한 용어이며, 미래 교육과정의 방향이고, ‘개

인 맞춤형’, ‘학생중심’, ‘학생 맞춤형’ 등과 관련된 용어이다. 학생 개인의 흥미와 소질, 적성, 선행 경험과 선행 지식, 학습의 속도가 진단되고 이에 따른 처방하는 교육을 지향한다고 생각한다고 밝혔다(A). 또한 맞춤형 교육이란 개별 학습자의 학업성취 수준, 심리 특성, 가정환경 등을 종합적으로 고려하여 개별 학습자에게 가장 적합한 학습경험을 제공하는 다양한 방식의 교수지원이라고 하는 사람도 있지만 사실 맞춤형 교육은 ‘차별화(differentiated)’, ‘개인화(individualized)’, ‘개별화(personalized)’ 교육에 관한 방향성과 의지를 담은 전략적 용어라고 볼 수 있다. 또한 문화다양성이 내포된 단어라고도 표현했다(E). 그러한 면에서 ‘차별화’는 모든 학생의 교육목표와 내용은 동일하지만 교수 학습방법에 있어서는 학습 속도와 선행 학습 정도를 반영하여 소규모 협력 수업(예: 모둠 학습활동)을 하는 것을 의미하고, ‘개인화’는 소규모 협력 수업이 아닌 개인별 지도를 첨가해야 한다는 것으로 특히 저학년 또는 특수교육 대상자에게는 개인화 맞춤형 수업이 필요하지만, 실체는 1:1이 아닌 1: 다수로서 그 환경을 조성하고자 노력하는 것이 대부분의 현장의 현실이다(A, D). ‘개별화’는 각 학생의 교육목표와 내용이 다르고 교수·학습방법도 다르게 이루어지는 것으로, 따라서 처음에는 차별화, 개인화를 시도하더라도 이 형태를 계속 이어가는 것이 아니라 학습자가 성숙하고 자기 주도적 학습이 가능한 수준에 이른 경우에는 개별화로 발전해 나가야 함을 의미한다고 봐도 과언이 아니겠다.

마지막으로 ‘개별화’의 경우 공통적으로 인터뷰 참여자들이 특수배정 아동(장애, 이주배정)을 이야기 할 때 가장 많이 언급되었다(A, B, C, D, E). 교수·학습적으로 개별화가 가장 필요하고 고려되어야하는 참여자라고 인식하고 있는 듯 했다. 더불어 근래 경계성 장애 및 알 수 없는 정서적 장애가 도식으로 갈수록 급격하게 근 몇 년간 증가하는 형태를 현장에서 마주하며 이에 대한 현장 고민은 심화되고 있음을 이야기했다(E, D). 개별화는 맞춤화가 실천적 개념으로 발전된 형태로 보여 지는데, 개별화의 이상은 1:1 학습이다. 학교에서 이해하기로는 ‘맞춤화’는 현장 적용적 측면에서 ‘개별화 교육’으로 이해된다. 학습자 개개인에게 맞춰(교육수요자의 needs에 맞춰)교육한다는 의미인데, 좀 더 진보적인 개념은 ‘개별화’라고 할 수 있겠다.

3. 교수자의 학교문화예술교육에서의 대상별 특징에 따른 범주화와 개별화에 대한 인식

교수자의 ‘학교문화예술교육’에서의 대상별 특징에 따른 범주화와 개별화에 관한 인식은 다양한 갈래로 정리 될 수 있지만, 먼저 문화예술교육 이전에 학교교육에서 대상별 범주화가 어떻게 이루어지고 있다고 생각하는지, 그리고 학교문화예술교육에서 대상별 범주화와 개별화는 어떻게 실현하고 있는지, 이와 더불어 기타 교육대비 학교문화예술교육에서 대상별 범주화와 개별화가 필요한 이유에 대한 공감과 실행의 어려움을 청취하여 이 어려움을 낮추거나 최소화하기 위한 제언과 아이디어를 공유하는 자리로 인터뷰 구성을 마련하였다.

1) 학교교육에서 대상별 범주화와 개별화

학교교육에서 ‘범주화’의 의미를 ‘특정한 집단을 하나로 묶어 일반화해서 하나로 판단하는 경우’로 본다면 학교 교육의 전형적 범주화는 발달 단계⁸⁾의 특성에 따른 범주, 초·중·고 교급제, 각 교급별 학년제가 대표적인 현실(A, D, E)이다. 그 외 교과학습으로는 몇 년 전까지는 수준별 학습의 형태로 학습의 성취 수준에 따라 동일 학년 내에서 수준별 이동 수업이 있었으나 폐단이 많아 현재는 폐지되었으며, 현재는 과목 선택(공통, 심화)으로 수준별 맞춤 학습⁹⁾을 갈음하거나 학교나 학생에 따라서는 진로 희망에 따라 필요한 과목을 선택하는 형태로 변화하였다. 이러한 변화는 고교의 경우 고교학점제로 발전하여 시범운영 및 일부 적용을 거쳐 전면 시행을 앞두고 있다¹⁰⁾(A) 비교과 학습으로는 취미와 적성 등에 기반 한 동아리 활동이나 창체 활동이 있다. 범주화를 하여 학생의 특성을 반영한다 해도 범주화는 일정 부분 일반화를 전제로 하므로 ‘개별화’는 어렵다. 특히 소규모 학교에서는 절대적으로 교사 수가 부족하므로 대형 학교에서나 가능한데, 범주화와 관련하여 교육학적으로 고려할 사항이 있는 것이다. 예컨대 만약 범주화가 동일 집단의 협력적 모둠활동¹¹⁾을 상정하는 것이라면, 이질집단의 협력적 모둠활동이 갖는 교육학적 가치를 어떻게 담보할 수 있을지 고민할 필요가 있다는 것이다. 예컨대 우리는 통상적으로 모둠을 구성할 때 이질집단으로 구성하여 또래 학습이나 배움의 공동체를 실현하도록 독려한다. 이러한 교육적 가치를 어떻게 구현할 것인지에 대한 고려가 필요하다(A, C, D, E).

개별화는 학생의 특성에 따라 교육 목표, 내용, 방법, 평가가 맞춤형으로 구성되고 수행되어야 하는데 학교 교육의 물리적 조건이 충분하지 않다. 그러나 특수학급에서는 개별화 수업을 진행하며 학교상황에 따라서 1:1 수업도 가능한 실정은 되고 있다(A). 반면 인터뷰 참가자는 공통적이게 학교교육에서 개별화는 현장에서는 교사 1인이 담당해야 하는 학생 수가 많은 환경에서는 불가능하게 적용되고, 그러나 각각의 존재로서 건강한 성장을 위해 꼭 필요한 방향성임을 언급했다(A, B, C, D, E).

8) 영유아(누리과정 ~7세), 초등(8~13세), 중등(14~16세), 고등(17~19세)은 대체로 인지적 발달 단계 중심이며, 정서적, 심동적, 영적 발달 단계까지 고려하는 것은 아직 미흡 할 수 있음.

9) ‘개별화’라기 보다 ‘차별화’로 보는 것이 적절할 것으로 보임.

10) 2022 개정 교육과정의 특징 중 하나는 고교학점제 기반 교과목 재구성으로 보아야 함. 특히 연극 교과의 경우는 일반 선택 <연극> 과목만 보통교과이고, 그 외 모든 과목이 전문교과로 분류되어 있었는데, 2022 개정 교육과정에서는 모두 보통교과로 편제됨. 이는 일반고, 특목고, 특성화고 구분 없이 모든 학생이 연극 과목을 선택하여 학습할 수 있다는 의미임.

11) 모둠활동은 ‘소집단 협력 학습활동’으로 명명하나, 이해를 돕기 위해 모둠활동을 그대로 씀.

2) 학교문화예술교육에서 대상별 범주화와 개별화

학교문화예술교육 현장에 대해 예술강사의 경우 대부분 범주화에 있어서 문화예술에 대한 선행, 발달을 고려한 문화 예술적 자본, 예술 리터러시, 학습자 수준에 맞는 예술 표현방법을 중요하게 고려하였다(B, C, E).

더불어 일반적 발달사안을 고려해 학교문화예술교육에 대입하기도 하지만 학교 내 성취기준의 범주화를 함께 고려하는 사안이 부침으로 느껴진다고 언급했다(E). 한편 공통적이게 일반/특수 교육구 아동에 따른 범주화를 하기도 하는데, 특수교육구아동이 늘어가는, 정확히는 도심일수록 급격하게 증가하는 경계성 장애, 정서적 병리현상이 조사되어 이에 대비한 '정서적 토대로서 학교 문화예술교육'이 강화되어야 한다고 언급했다(D).

3) 학교문화예술교육에서 대상별 범주화와 개별화가 기타 교육대비 중요한 이유

첫째, 문화예술에 대한 학습자의 선행지식, 선행경험의 편차가 상당하고, 학습자별 적성과 희망이 다른 부분을 꼬집었다. 둘째, 지리적, 사회적, 문화적 환경에 따라 교육적 편차 큰 부분이다. 예컨대, 서울지역과 전라도 섬지역의 대상자는 동일 내용과 방법으로 학습할 수 없는 것이다. 마지막으로 특수교육 대상자는 진정한 개별화 학습이 필요한 부분에 공감했는데 특수교육 대상자를 위한 문화예술교육은 예술 치료적 관점을 고려하여 처방적으로 설계되어야 하는 방향성을 함께 언급했다. 더불어 장애-비장애, 문화다양성을 함께 고려 할 방향도 언급했다(A, D, E). 더불어 전술한 병리현상의 급증 환경에서의 학교문화예술교육을 볼 때 예술은 이제 삶이자, 삶의 위기상황을 강화할 수 있는 토대가 될 수 있다고 바라봤다. 이는 문화예술이 지니는 창조성과 역동성의 속성이 반영된다고도 볼 수 있다(B, D, E).

4) 현장에서 대상별 특징(Group Character)교육 실행의 어려움

현재 학교의 현실은 초등 저·중·고학년, 중·고등으로 범주화하여 학생의 특성이나 학교의 특성을 고려하지 않고 강사들이 만든 '기성: 패키지 상품'을 들고 와서 수요자의 욕구(needs)에 상관없이 일방적으로 이루어지는 경우가 많다. 이는 실제 사업의 절차에서 문화예술교육을 실시하는 학교의 경우에도 학생 대상 의견 수렴 절차 없이 학교 선생님들의 선택에 의해 일방적으로 교육 대상 학년과 기간을 정하고, 교육 목표에 대한 사전 진단이나 협의가 없거나, 있어도 피상적인 교사들의 요구(예: '표현력'이나 '상상력' 고취, 의사소통능력 함양 등)를 교육목표로 삼고 이를 예술강사들에게 적용하도록 요구하는 것에 어려움을 표현했다. 일정 단체나 연구를 통해 '만들어진', 또는 강사의 전공에 기반하여 교육하기 편하거나 익숙한 내용과 방법을 적용하는 경우가 많은데, 이러한 현실은 어떤 교육자(강사)가 학교에 배치되는가에 따라 학교문화예술교

육의 성공여부가 결정될 수밖에 없는 것이다. 문화예술교육의 범주화, 개별화는 개인의 노력이나 실력에 기대서 해결할 수 있는 문제가 아니라 시스템 구축으로 만들어 가야할 문제라고 여긴다(A, B, C, D, E).

이에 대한 해결방법으로 예술강사 겸직의 연구자는 자신의 경험을 공유했는데, 시골 작은 학교에서 범주화와 개별화가 동시에 일어나고 또 개별화의 다양성을 목도하였는데, 그 원인은 적은 인원 구성에 있음을 알게 되었고, 그리하여 시골 작은 학교의 매력에 빠지게 되었다고 했다. 연구자가 시골 작은 학교의 매력에 빠지며 계속적으로 이러한 학교로 수업을 나가게 된 것도 어찌 보면 학교라는 상황에서 예술강사로서 지속가능성이 어려운 부분, 소모되는 정체성에도 연관이 있음을 언급했다(B). 무엇보다 학급별 형평성의 어려움을 토로했는데 그룹캐릭터와 성취기준(학교 교과 내 성취기준)이 교실이라는 장소에서 문화예술교육을 실행할 때 부딪히는 어려움을 토로했다(E). 또한 실제 역설적으로 팬데믹 이후 가속화되고 또 많아지고 있는 사교육 현장은 누락되는 공교육 서비스를 사교육 서비스로 채우고 있는 심화현상과 더불어 결국 우리나라의 결과중심, 중국엔 입시교육으로의 방향에서 ‘이게 수능에 나와요?’라는 학부모 질문이 오히려 강화되고 있다는 것이다(D).

4. 대상별 학교문화예술교육 교수·학습방법의 주안점

전문가 FGI를 통해서 확인한 바 학교문화예술교육에서 대상별 특징에 따른 적절한 범주화와 개별화는 분명 현실적 한계를 안고 있다. 그러나 이것을 실현 불가능한 ‘이상(理想)’으로 여기고 포기하는 것이야말로 가장 경계해야 할 태도이다. ‘이상’이란 계속해서 목표로 삼고 추구하여야 할 지향점이지 결코 포기의 핑계는 아니라는 확고한 신념이 필요하다.

다만 현실적으로 도달 가능한 지점이 어디인지는 분명하게 파악할 줄 알아야 한다. 그러기 위해서는 교육 대상과 교육 환경 및 여건, 교육 내용 등에 대한 세세하고 정확한 파악이 반드시 필요하다. 그런 의미에서 전문가 FGI의 내용을 바탕으로 주요 점검 목록을 구성해 보았다. 먼저 교육 대상과 환경에 대한 기본 점검 사항은 다음과 같다.

〈표 IV-2〉 교육 대상과 교육 환경에 대한 기본 점검 사항

교육 대상과 교육 환경 기본 점검 사항
◆ 교육 대상의 일반 특성(교급, 학년 등)과 그 동일성 여부(예: 학년 통합 등)는?
◆ 전체 교육 대상의 규모는?
◆ 책정된 시수는?
◆ 예정된 수업의 형태는?(예: 정규교과, 창의적 체험활동, 동아리, 교과 통합 등)
◆ 예정된 교육 장소는?

◆ 학생, 학교, 지역의 지리적·사회적·문화적 환경은?
◆ 특수 성격 대상(예: 장애, 이주 배경 등)의 포함과 그 동일성 여부는?

다음으로 교육 내용을 살펴야 하는데 문화예술교육을 “일반인을 위한 예술교육”으로 규정한 바 있으므로 과연 어떤 예술 장르를 중심에 놓고 있는지, 또 그것을 펼치는 방식은 어떤지 살펴 보아야 한다.

〈표 IV-3〉 교육 내용 점검 사항

교육 내용
◆ 교육할 중심 예술 장르는?
◆ 단독인가? 타 예술 장르와 결합인가?
◆ 장르 결합의 대상은 인접 장르(예: 같은 공연예술)인가? 상이한 범주의 장르인가?
◆ 문화 결합인가? 문화 결합이라면 어떤 문화인가?
◆ 비예술 타 교과와 결합인가? 타 교과 결합이라면 어떤 교과인가?
◆ 중심 예술 장르가 개인예술인가? 협동예술인가?
◆ 다양한 특성의 대상을 수용할 수 있는 장르인가? 즉 이질집단 교육이 가능한 장르인가?

아울러 이러한 교육 내용을 적용할 대상자에 대한 한층 세밀한 파악이 필요하다.

〈표 IV-4〉 교육 대상에 대한 세밀한 점검 사항

대상의 세부 사항
◆ 대상자들의 전반적 선호는?
◆ 대상자들의 개별 선호는?
◆ 대상자들의 전반적 적성과 희망은?
◆ 대상자들의 개별 적성과 희망은?
◆ 대상자들의 전반적 기량은?
◆ 대상자들의 개별 기량은?
◆ 대상 전체를 볼 때 상기의 사항들이 대체로 동일한가? 어느 정도 그룹핑이 가능한가?
◆ 대상 전체를 볼 때 상기의 사항들이 완전히 제각각인가? 상이하지만 조화가 가능한가?

이러한 점검을 통해 정보를 파악하면 그에 비추어 과연 예정하고 있는 교육 계획이 적절한지 따져 보아야 한다. 또한 그 판단에 따라 교육 과정의 조정내지 재구성이 가능한지, 또는 그 이

전에 교육과정 설계에 참여가 가능한지, 그리고 협력 수업이 가능한지 알아보는 것도 중요하다.

자율성 및 유연성
◆ 교육 과정 재구성은 가능한가?
◆ 교육 과정 설계에 참여 가능한가?
◆ 협력 수업(예: 교사와 예술강사)은 가능한가?

〈표 IV-5〉 교육 과정 구성과 진행의 유연성 점검 사항

결국 바람직한 문화예술교육은 이러한 주안점을 고려해 가며 적절한 범주화와 각 범주에 맞는 적절한 교수·학습방법을 찾을 수 있을 때 비로소 가능할 것이다.

V. 나가며

V. 나가며

교육의 효과는 교육받는 대상이 교육의 과정에서, 또 그 결과로 어떻게 변화하느냐에 따라 판별할 수 있다. 아무 변화가 없거나 설령 변화가 있어도 그것이 부정적인 방향이라면 교육의 효과는 없는 것으로 보아야 한다. 또 일부라도 효과가 있으면 그 가치를 인정해야 하는 경우도 있지만 일정한 정도를 넘어서지 못 하면 전혀 효과가 없었다고 봐야 하는 경우도 있다. 전자의 경우 설령 효과가 미흡해도 꾸준한 노력으로 개선할 수 있겠지만 후자의 경우 방향이나 방법을 근본적으로 바꾸지 않으면 아무 소용이 없다.

서두에서 밝혔듯 문화예술교육은 일반인을 위한 예술교육이므로 전문예술인 양성을 위한 교육과 달리 대상별 특성과 차이를 고려한 목표 설정이 중요하다. 물론 이것은 무조건적인 개별화를 의미하지는 않는다. 모든 교육이 그렇듯 문화예술교육에도 적절한 범주화는 필요하다. 다만 어설픈 효과나 효율을 내세우며 기계적으로 행하는 범주화는 대단히 위험하다. 이러한 범주화는 바로 앞에서 말한 ‘전혀 교육 효과가 없으므로 근본적으로 방향과 방법을 바꿔야 하는’ 전형적인 실패 사례가 될 것이다.

선행연구와 현장 전문가들을 통해 살펴본 결과 학교에서 문화예술교육을 실행할 때 대상별 특징에 따른 범주화와 개별화에는 현실적으로 많은 걸림돌이 존재한다. 그러한 어려움을 타개하는 것은 결코 쉽지 않은 일이다. 그러나 심할 경우 전혀 교육 효과를 기대할 수 없는 지금의 상황을 그대로 방치할 수는 없다. 앞서 본론 말미에서 교육과 문화를 담당하는 정부 당국, 그리고 문화예술교육 실무 기관인 진흥원에 대한 제안이 있었다. 또 교육을 담당하는 교사, 예술강사들을 겨냥한 인식 개선의 권고도 있었다.

예술은 비효율을 특징으로 한다. 비효율이라 하면 얼핏 부정적으로 들리지만 사실은 예술의 비효율이야말로 가장 높은 효율을 보장하는 긍정적인 특징이다.¹²⁾ 문화예술교육에는 이러한 비효율의 원칙을 적용할 필요가 있다. 어떻게 그렇게까지 일일이 신경을 쓰고 모든 사정을 고려하느냐고 하는 자세는 적어도 문화예술교육에는 맞지 않는다는 분명한 인식이 폭넓게 확립되어야 한다.

대상별 특징에 따라 개별화하든, 분명한 교육 목표를 설정한 뒤 적절하게 범주화하든, 또는 여러 특징의 대상을 하나의 단위로 묶어 교육하든, 대단히 세밀한 계획과 실행이 이루어지고, 그것을 실제 사례로 계속 축적해 나가야 한다. 그를 토대로 수많은 경우에 적용 가능한 수준 높은

12) 예술의 효율과 비효율은 흔히 스스로 만족스럽지 못한 도자기를 깨버리는 도공의 예로 설명한다. 즉 도자기 100개를 구워 하나를 남기는 도공과 1000개를 구워 하나를 남기는 도공이 있다고 할 때 일반적인 생산 현장이라면 전자가 후자보다 10배의 생산성이 있다고 하겠지만 예술의 세계에서는 후자의 작품이 전자의 작품보다 때로는 수천, 수만 배의 가치로 평가받기도 한다. 실례로 자코메티의 가느다란 철삿줄 같은 조각품 한 점이 예술품 경매에서 1000억원 이상으로 낙찰되는 것을 보면 이해가 될 것이다.

매뉴얼들을 개발해서 배포하여야 한다. 나아가 이러한 자료에 언제든 접근할 수 있도록 하는 플랫폼도 마련해야 하고 세세한 진단과 조언이 가능한 가칭 컨설팅센터도 조성할 필요가 있다.

아울러 대상별 특징에 따른 범주화와 개별화를 가로막는 여러 부정적인 환경에 대해 철저히 분석하고 대책을 마련해야 한다. 피상적인 의미의 효과와 효율을 중시할 수밖에 없는 교육 현장의 비교육적 현실도 반드시 퇴치해야 한다. 교육받는 대상을 하나하나 철저히 파악하고 그에 맞는 교육 방향과 방법을 찾아 적용하는 것은 어쩌면 너무도 당연한 일이다. 그렇듯 당연한 주장이나 태도를 마치 현실성 없는 이상주의로 몰아가는 것이야말로 반드시 극복해야 할 우리의 과제이다. 결론코 이상(理想)은 비현실적이거나 실현 불가능한 것이 아니라 실제로 현실이 끊임없이 노력하며 지향해야 할 구체적 목표라는 인식이 반드시 필요하다 하겠다.

1. 제언

먼저 교육부 차원에서는 위와 같은 어려움에서 교육과정 재구성의 자율과 시간구성(교육과 창체를 넘나드는)의 자율성을 학교 시스템에 적극 도입할 수 있는 정책적 변환이 필요하다. 또한 중·고등과정에서는 문화예술교육의 시간과 중요성이 줄어드는데, 이에 대한 시간적 구성과 놀이권, 창작권을 아동청소년들에게 보장할 수 있는 제도적 장치가 고민되어야 한다.

문화체육관광부차원에서는 구체적으로 위와 같은 어려움에서 지속적으로 현장의 요구인 학교 문화예술교육의 대표적 가장 오래 된 사업인 ‘학교예술강사 파견 지원사업’의 구조를 1년마다 강사를 바꾸는 것은 매우 비경제적이며 비교육적으로 입을 모으고 있다(A,B,C,D,E) 적어도 2-3년 단위 배치하는 것을 고려할 필요가 있으며, 아동의 발달 단계와 청소년의 학제를 고려할 때 초등의 경우 초저·중고 세단계로 나누어 2년 단위를 기본으로 하고, 중·고등의 경우는 3년 단위로 배치하여 교육의 계속성, 연계성, 통합성 등을 고려한 교육이 되도록 해야 할 것이다. 그리고 예술강사의 소모적 차원이 아닌 교사와 예술강사의 파트너십(협력)모델 역시 만남의 증가와 기회를 통해 강화되어야 할 것이다. 문화예술교육을 실시하는 학교의 경우에도 학생 대상 의견 수렴 절차 없이 진행되는 우를 범하지 않기 위해 문화예술교육의 범주화, 개별화는 개인의 노력이나 실력에 기대서 해결할 수 있는 문제가 아니라 정책의 방향성과 사업의 구조 안에서 시스템 구축으로 만들어 가야할 문제일 것이다.

이러한 정책(시스템)적인 제언과 더불어 문화예술교육진흥원이나 기타 다른 기관에서 만들어진 자신의 경험에 바탕한 교육 과정의 적용은 지양해야 하겠다. 학습자 중심으로 학교별, 학생별 교육과정이 별도로 만들어 지는 것은 다가오는 2022 교육과정총론의 현장 환류에 있어서도 중요하다. 더불어 다변화되는 사회에서 맞춤형 교육은 ‘포용과 혁신, 자기주도의 인재상’을 표방하듯이 위기적 상황(재난상황을 포함한)에서 ‘처방적’ 교육이어야 하겠다. 이는 비단 학교문화예술교육- 학교교육의 방향이 진단 후 처방으로서의 교육 내용 방법과 평가가 수반되어야 한다는 것이다.

더불어 이를 고려할 때는 실질적으로 내용의 구성, 역량, 연수, 워크숍 등의 중요한 교수·학습적인 방법도 필요하지만, 3월 봄에 개강하는 학교교육과정의 편제를 살펴볼 때, 2-3월에 학교 예술강사를 배치하는 것은 맞춤형 교육을 불가능하게 만들고 이벤트성 교육으로 끝날 수밖에 없게 만든다고 꼬집었다. 따라서 인터뷰 참가자인 학교 교사와 장학사는 예술강사를 늦어도 1월에는 배치하고 담당교사와의 소통을 통해 학습자에 대한 정보, 학교의 교육 목표 등을 반영하여 예술교육의 목표를 설정하고 이를 기반으로 교육 내용과 방법을 선정하고 피드백하는 과정이 반드시 필요하며, 교육과정개발에 예술강사나 문화예술교육 전문가가 함께 생태계를 구성하지 않는다면 한계와 비순환은 지속 될 것이라 예견했다(A, D). 이러한 현실을 고려한다면 ‘학교(문화)예술교육: 맞춤형 교육’의 방향성은 일반 학생인 경우는 차별화, 개인화, 개별화 교육을 단계적으로 또는 병행하여 적용하는 지혜가 필요할 것으로 보이고, 특수 교육 대상자는 개별화 교육으로 진행 필요하겠다.

참고문헌

참고문헌

- 곽영순(2009). 질적연구(철학과 예술 그리고 교육). 파주: 교육과학사.
- 교육부(2022). 2022 학교예술교육 활성화 기본계획. 세종: 교육부.
- 교육부(2021). 2022 개정 교육과정 총론 주요사항(시안). 세종: 교육부.
- 교육부(2015). 초·중등학교 교육과정 총론(교육부 고시 제2015-74호). 세종: 교육부.
- 권남옥(2020). 특수교육교사의 문화자본과 장애학생 문화예술교육에 대한 인식. 부산대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 권재운, 이소미, 오윤선(2018) 장애아동청소년 문화예술교육의 개선방안에 관한 정책적 제언. 한국여성체육학회지 32(1). 81-100.
- 김 경(2016). 장애학생 문화예술교육에 대한 특수교사의 인식과 요구 조사. 발달장애연구 20(4). 49-77.
- 김 경, 강영심(2019). 특수학교 예술강사지원사업에 참여한 장애학생의 문화예술교육 경험. 수산해양교육연구 31(2). 638-652.
- _____ (2012). 장애학생을 위한 문화예술교육프로그램 구성내용 탐색 연구. 특수아동교육연구 14(2). 187-206.
- 김남구(2007). 문화예술 정체성 확립과 문화예술교육의 방향. 성균관대학교 박사학위논문.
- 김도희(2016). 다문화 예술융합교육의 방향. 한중미래연구 6. 45-76.
- 김수정, 이명진, 최섯별(2020). 혐오시대의 문화예술교육:문화적 관용의 한계와 문화예술교육의 역할. 문화와 사회 28(3). 51-96.
- 김수정, 이명진, 최섯별(2015). 문화예술교육 경험이 개인의 문화자본에 미치는 영향에 관한 연구. 문화정책논총 29(2). 4-24.
- 김수정, 최섯별(2017). 문화예술교육정책은 왜 혼란스러운가?. 문화와 사회 8. 7-54.
- 김영미, 이은주, 현안나, 안지언(2022). 2022아동정책영향평가: 여가·놀이·문화정책 영향평가. 서울: 아동권리보장원.
- 김인설(2017). 문화예술교육의 사회적 기능과 방향을 위한 탐색적 연구. 문화와 사회 8. 55-92.
- 김자희(2018). 이주민과 신주민 아동 양방향 문화예술교육 사례 연구. 성공회대학교 문화대학원 석사학위논문.
- 김정하(2015). 문화예술교육의 사회적 함의에 대한 내러티브 연구. 대구가톨릭대학교 박사학위논문.
- 김혜주(2021). 다문화 가정 아동들의 문화예술교육 경험연구 - 구미 다문화대안예술학교 어린이 뮤지컬 “내 탃! 니 덕!” 공연화 작업을 중심으로 -, 문화예술교육연구 16(2). 89-108.
- 문화체육관광부(2018). 문화예술교육 종합계획(2018-2022). 문화체육관광부. 세종: 문화체육관광부.
- 민경훈(2013). 우리나라 문화예술교육의 현황과 외국의 사례 고찰을 통한 역량 제고. 예술교육연구 2013 11(2). 13-34.
- 박만용(2003). 7차 교육과정의 서자 문화예술교육. 교육비평 2003 가을 13. 241-249.
- 박장언(2009). 통합교육과정 이론과 현실 적용의 난점. 문화예술교육연구 4(1). 1-25
- 박혜운(2021). 융합적 예술의 치유적 근거로서 미적 체험에 대한 고찰. 한국과학예술융합학회 39(2). 179-192.
- 손희원(2012). 다문화 가정 자녀를 위한 예술교육정책에 관한 연구. 단국대학교 문화예술대학원 석사학위논문.
- 심정민(2016). 경계선지능 문화예술교육의 정착과 발전을 위한 소고. 영상문화 29. 197-218.

- 안지언(2016). 다문화 관점으로 본 문화예술교육 효과. 성균관대학교 일반대학원 박사학위논문.
- 안비화(2011). 다문화사회 아동을 위한 합창무용교육 프로그램. 숙명여자대학교 일반대학원 박사학위논문.
- 이민혜, 허인열(2016). 발달장애 청소년의 문화예술교육 경험에 관한 질적 연구. 디지털융복합연구 14(12). 515-524.
- 이선영, 안지언(2021). 듀이의 질적적 사고와 그리니의 상상력으로 본 융합학문으로 문화예술교육의 학문적 가능성과 방향성 연구. 교육문화연구 28(3). 155-175.
- 이필상(2010). 장애학생을 위한 문화예술교육의 필요성에 관한 소고. 한국청각·언어장애교육연구 12(1). 125-147.
- 임옥희(2016). 마사 누스바움-인문학적 상상력과 정치적 감정. 여성이론 35. 140-162.
- 장미진(2011). 지적장애아동을 위한 문화예술교육의 문제점 및 개선방안. 모더니 예술 4. 139-153.
- 전경란(2017). 한국 문화예술교육 연구 경향 분석. 문화정책논총 31(1). 76-96.
- 정선재(2011). 다문화자녀를 위한 문화예술교육프로그램 기획 연구. 전남대학교 문화전문대학원 석사학위논문.
- 정옥희(2022). 다문화교육 실천을 위한 예술 중심 융합 교육과정 접근 방법 탐색. 교원교육 38(2). 209-233.
- 정병은(2016). 장애아동의 사회적 포용을 위한 문화예술정책. 한국정책학회 춘계학술발표논문집. 281-311.
- 최보연(2013). 학교문화예술교육 활성화를 위한 방향성과 과제. 한국초등교육 24(4). 259-280.
- 태진미(2011). 창의적 융합인재양성, 왜 예술교육에 주목하는가?. 영재교육연구 21(4). 1011-1032.
- 한국청소년정책연구원(2009). 장애아동·청소년의 삶의 질 향상을 위한 지원방안연구: 문화예술·체육활동지원방안. 세종: 한국청소년정책연구원·(사)한국사회복지정책연구원.
- 한국문화예술교육진흥원(2016). 2016 학교문화예술교육 실태조사. 서울: 한국문화예술교육진흥원.
- 한국문화예술교육진흥원(2019). 2019 학교문화예술교육 실태조사. 서울: 한국문화예술교육진흥원.
- 한국문화예술교육진흥원(2020). 2020 학교 문화예술교육 학생·학부모 수요조사. 서울: 한국문화예술교육진흥원.
- 한국문화예술교육진흥원(2021). 2021 학교 문화예술교육 학생·학부모 수요조사. 서울: 한국문화예술교육진흥원.
- 현은령(2020). 시각장애아의 미술 감상교육관련 국내 선행연구 동향 분석. 한국디자인문화학회 26(2). 604-613.
- 홍명희(2007). 상상력의 교육과 교육적 상상력. 프랑스문화예술연구 21(2007). 1-21.
- Cresswell, J. W. (2007). Five Qualitative Approaches to Inquiry. In J. W. Creswell(Eds.), *Qualitative Inquiry and research Design: Choosing Among Five Approaches*(pp. 53-84). Thousand Oaks: Sage Publications.
- Darder. A.(2014). 한국교육연구네트워크(역)(2021). 사랑의 교육학: 파울로 프레이리를 재 창조하다. 서울: 살림터.
- Lederman, L.(2009). Assessing educational effectiveness: The focus group interview as a technique for data. Communication Education, 39(2), 117-127.
- Nussbaum, M. C.(2010). Not for Profit. 우석영(역)(2011). 학교는 시장이 아니다. 서울: 궁리.
- Willis. P.(1978). 김영훈(역)(2004). 학교와 계급 재생산. 서울: 이매진.
- Strauss, A., & Corbin, J. (1998). Basics of Qualitative Research: Techniques and Procedures for Developing Grounded Theory. Thousand Oaks, CA: Sage Publications, Inc.
- Hannah. A.(1981). Life of the mind. 홍원표(역)(2019). 정신의 삶: 사유와 의지. 파주: 푸른 숲.

부 록

부록

1. 2015 교육과정 2022교육과정 총론 비교

*노란색 형광펜은 본 연구 및 학교문화예술교육과 연관된 사항 표기

내용			주요내용	
			2015개정	2022개정
교육과정 개정 방향			○ 지식정보 사회가 요구하는 창의융합 인재 양성을 위한 교육기반 마련 ○ 모든 학생이 인문·사회·과학기술에 대한 기초 소양을 함양할 수 있는 문·이과 통합형 교육과정 필요 ○ 교육과정과 수능 및 대입 제도의 연계, 교원 연수 등 교육 전반을 개선하기 위한 교육과정 개정	○ 미래사회의 불확실성에 대응할 수 있는 기본 역량 및 변화대응력을 키워주는 교육 체제 구현 ○ 미래 사회 역량 함양이 가능한 교육과정 개발 및 학습자 주도성을 강화하는 모든 학생의 개별 성장 맞춤형 교육과정 구현 ○ 교육 주체 및 국민과 함께하는 현장 적용성 높은 교육과정 개발 체제 구축
총론	공동사항	① 추구하는 인간상과 교육목표	○ (추구하는 인간상) 자주적인 사람, 창의적인 사람, 교양 있는 사람, 더불어 사는 사람 ○ (교육목표) 인간상을 바탕으로 미래 사회가 요구하는 핵심역량을 함양하여 바른 인성을 갖춘 창의융합형 인재 양성에 중점 ○ 바른 인성을 갖춘 창의융합형 인재	○ (추구하는 인간상) 자기 주도성, 창의와 혁신, 포용과 시민성의 핵심가치 중심으로 인간상 재구조화 ○ (교육목표) 인간상과 핵심역량을 연계하고 시민성, 개인과 사회의 지속가능성 및 생태 감수성 등을 교육목표에 반영하여 개선 ○ 포용성과 창의성을 갖춘 주도적인 사람
		②미래사회 및 환경 변화에 대응하는 교육 내용 강화	신설	○ 여러 교과를 학습하는 데 기반이 되는 언어, 수리, 디지털 소양 등을 기초소양으로 강조하고 총론 및 교과 교육과정에 반영 ○ 생태전환교육, 민주시민교육 및 일과 노동에 포함된 의미와 가치 등을 교육목표에 반영하는 방안 추진
		③분권화를 바탕으로 한 학교 교육과정 자율성 확대	○ (초) 교과(실과) 내용을 SW 기초 소양 교육으로 전환 ○ (중) 과학/기술·가정/정보 교과 신설 ○ (고) 심화선택 '정보' 과목을 일반 선택 과목으로 전환하고 SW 중심으로 내용 개편	○ (초·중·고 공통) 모든 교과교육을 통한다 지털 기초소양 함양 기반을 마련하고 정보교육 과정과 연계하여 AI 등 신기술 분야 기초·심화 학습 내실화- (초) 실과 교과를 포함하여 학교 자율시간을 활용한 교육- (중) 학교 자율시간 및 교과(군)별 시수 증감을 활용한 정보 교육- (고) 고등학교에 정보 교과 신설하고 다양한 선택과목 신
	③분권화를 바탕으로 한 학교 교육과정 자율성 확대		신설	○ 국가 교육과정, 지역 교육과정, 학교 교육과정 간 주체별 역할 구분- 지역 연계 교육과정 개발·운영, 학교 자율시간 도입 및 교사의 교육과정 자율권 확대 ○ 지역 특성에 맞는 다양한 수업 혁신이 학교 현장에서 이루어질 수 있도록 단위학교 교육과정 편성·운영의 자율권을 확대하는 근거 총론에 마련

	④학교급 전환 시기의 진로 연계교육 강화	신설	○ 학교급 간 교과 내용 연계와 진로 설계, 학습 방법 및 생활 적응 등을 지원하기 위한 진로 연계학기 신설- 상급학교 진학하기 전(초6, 중3, 고3) 2학기 중 일부 기간을 활용하여 진로 연계학기 운영
	⑤ 창의적 체험활동 개선	○ 자율활동, 동아리활동, 봉사활동, 진로활동 4개 영역으로 구	○ 자율자치 활동, 동아리 활동, 진로 활동 3개 영역으로 재구조화 ※ 봉사활동은 동아리 및 진로 활동으로 통합
	⑥ 안전교육 개선	○ 창의적 체험활동에 안전한 생활 64시간으로 구성	64시간으로 구성 ○ (초1~2학년) 기존의 안전한 생활 성취기준, 내용 요소를 통합교과로 재구조화하여 교과와 연계한 생활 중심 안전교육 강조- 안전한 생활을 바른 생활 16시간, 슬기로운 생활 32시간, 즐거운 생활 16시간으로 재구조화○ (초3학년 이후) 과학, 체육, 실과, 보건 등 관련 교과(목)의 ‘안전’ 대단원을통해 전 학교급에 걸친 체계적인 안전교육 실
	⑦ 범교과 학습주제 개선	○ 「초·중등학교 교육과정 총론」에 별도학교급별 편성·운영 기준으로 제시- 범교과 학습 주제는 교과와 창의적 체험활동 등 교육 활동 전반에 걸쳐 통합적으로 다루도록 하고, 지역사회 및 가정과 연계하여 지도한다	○ 범교과 학습 주제는 관련 주제를 교과와 연계하여 반영○ 법령 개정 등을 통한 범교과 학습 주제 정비를 추진하여 학교 교육과정 편성·운영의 어려움 해소 도모
교과 교육과정 개발 방향		개선	○ 교과 교육과정 개정의 방향 제시- 깊이 있는 학습, 교과 간 연계와 통합, 삶과 연계한 학습, 학습과정에 대한 성찰을 강화한 역량 함양 교과 교육과정 개발- 소수의 핵심 아이디어를 중심으로 학습 내용 엄선 및 교과 내 영역 간 내용 연계성 강화- 교과 고유의 사고와 탐구를 명료화하여 ‘깊이 있는 학습’ 지원- 교과 목표, 내용체계, 성취기준, 교수·학습, 평가의 일관성 강화- 학생의 의미 있는 학습 경험을 위한 교육과정 자율화의 토대 마련 ○ 교수·학습 및 평가 개선 방향 제시- 깊이 있는 학습, 교과 간 연계와 통합, 삶과 연계한 학습, 학습과정에 대한 성찰이라는 네 가지 지향점을 구현하는 방안으로 개선 - 교과 목표(역량) 달성을 위한 교수·학습의 강조점 및 빅데이터·AI를 활용한 학생 맞춤형 수업 제시 - 창의력, 비판적 사고력 등 미래역량 함양을 위한 평가, 원격수업에서의 평가 및 다양한 학습자를 위한 평가 등 평가의 원칙과 중점 제시○ 교과 교육과정 개발을 위해 현장 교원 50% 이상 참여 등 총론과 교과 교육과정의 연계성 강
디지털 기반 교수·학습 혁신		개선	○ 획일적인 교실 수업에서 벗어나 온·오프라인 연계가 자유로운 교수·학습 및 평가 모형(학교 내, 학교 간 수업 등) 개발 적용○ 원격수업 등 교실 수업 개방성 증대와 첨단 디지털 인프

		를 활용한 다양한 교육방식의 현장 안착을 위한 교육과정 개선 및 지원 - 최적화된 교육과정 편성과 운영이 가능하도록 총론과 교과교육과정 근거 마련 및 맞춤형 원격수업 활성화※ 다양한 원격 교수·학습 및 평가 모델 구안, 원격수업에 대한 교원의 역량 강화 지원
특수교육 교육과정 개발	신설	○ 기본교육과정의 성격 확립 및 내용체계, 성취기준 적정화○ 학생별 장애 특성 및 정도를 반영한교육 활동 신설- ‘일상생활 활동’ 신설○ 특수교육 대상 학생 맞춤형 교육 지원근거를 총론에 제시○ 학생의 장애 유형과 정도를 고려한 고교학점제 운영 모형 마련

제2연구

커뮤니티(communality) 예술통합교육의 사례 및 특징

오레지나(대구가톨릭대학교 생활체육학과 교수)

오세준(성균관대학교 예술연기학과 초빙교수)

이주영(대구가톨릭대학교 무용학과 강사)

요약

□ 연구 목적 및 의의

1) 연구 목적과 내용

- 커뮤니티는 개인의 사회적 삶의 토대인 동시에 창조의 코어라고 할 수 있으며 커뮤니티는 향후 지역 예술통합교육 프로그램에서 문화적, 역사적 자원의 개념에서 지역이 주체가 되어 만들어가는 교육공동체로의 방향성을 제시함. 교육(教育, education)은 가르치는 것과 육성하는 것을 포괄하는 지적, 실천적 과정과 결과를 의미함.
- 교육은 ‘이끌어냄’이라는 어원을 갖고 있으며, 이끌어짐을 받은 개인은 집합적으로 사회를 구성하며 동시에, 집합적 개인은 사회의 내용이자 프로토콜, 즉 상호 규약으로 ‘문화(culture)’를 구성함. 개인은 교육되어, 이끌어짐을 통해 사회와 문화를 형성하고 이들은 이 방식으로 자연뿐만 아니라, 개인임과 동시에 사회인 세계를 경작(cultivate)하며 삶을 영위함.
- 커뮤니티 예술통합교육은 지역을 구성하고 있는 다양한 요소들을 이해하고 관계 맺는 과정을 통해 내면화된 커뮤니티를 삶으로 확장하는 삶의 태도를 갖출 수 있게 함.
- 본 연구는 개인의 존재적 토대로써 건강한 지역 교육공동체의 시작을 커뮤니티로 보고, 예술통합프로그램 사례를 통해 커뮤니티 통합예술교육의 특징을 밝히는 것을 목적으로 함.

2) 연구의 의의

- 문화예술교육에서 커뮤니티의 의미 고찰
- 커뮤니티 예술통합교육의 사례 분석
- 커뮤니티 통합예술교육의 특징 도출

□ 연구 절차 및 방법

1) 연구의 절차

- 본 연구는 경산지역을 기반으로 2015년부터 기획되고 실행된 커뮤니티(communality) 예술통합교육 프로그램을 중심으로 함.

- 커뮤니티 예술통합교육 프로그램의 공통점과 차이점 분석
- 경산지역을 기반으로 실행된 5개의 커뮤니티 예술통합교육 프로그램 을 KDB모형으로 분석
- KDB모형으로 분석한 결과를 기반으로 커뮤니티 예술통합교육의 특징을 도출

2) 연구의 방법

- 경산지역을 기반으로 2015년부터 기획되고 실행된 커뮤니티 예술통합교육 프로그램 5개를 분석의 대상으로 선정
- 커뮤니티 예술통합교육 프로그램의 소재, 주제, 운영방식, 체험방법 등 분석
- 커뮤니티 예술통합교육 프로그램을 KDB모형으로 분석

□ 연구 결과 및 제언

1) 연구의 결과

- 프로그램의 공통점과 차이점은 다음과 같음

<표 1> 경산지역 기반 커뮤니티 예술통합교육 프로그램의 공통점과 차이점

프로그램명	공통점	차이점	
하양이와 와촌이의 춤추는 여행	- 경산지역의 소재, 주제, 내용 - 경산지역의 역사, 생명의 역사 - 생태적 가치의 내면화 예술통합 탐구, 체험, 상상, 표현 초등학생 대상 4기수 운영	하양, 와촌의 지역여행 (역사체험, 자연체험, 관계의 의미화)	16차시, 주말형 (금토, 12주)
상상원경대 춤추는 역사여행을 떠나다		경산 압록국 역사여행 (청동거울, 청동검, 화랑, 원삼국시대)	12차시, 방학형 (수~토, 4일 3주)
생명의 돌, 춤추는 화석		화석을 통한 생명의 역사여행	6회차 방학형 (월~토, 6일 2주)
상상캠, 춤추는 스트로마		시간여행(5050년으로의 여행)	6회차 방학형 (월~토, 6일 1주, 오전, 오후), 비대면
생생 토리큐브		공간여행 (용천리, 은호리, 반곡리의 단서를 기반으로 상상의 공간 토리를 찾는 여행)	6회차 방학형 (월~토, 6일 1주, 오전, 오후)

- 경산지역 기반 커뮤니티 예술통합교육 프로그램의 KDB분석 내용

<표 2> 경산지역 기반 커뮤니티 예술통합교육 프로그램의 KDB분석 내용

프로그램명	know	do	be
하양이와 와촌이의 춤추는 여행	하양과 와촌지역 환성사, 금호강, 오행, 생명의 먹거리, 생태적 관계와 의미	환성사 탐구·표현하기, 금호강 생태계 관찰·표현하기, 만다라 만들고 표현하기	생태적 실천 (생태지킴이, 생명지킴이)
상상원정대 춤추는 역사여행을 떠나다	경산지역을 기반으로 국가를 형성한 압독국의 역사와 문화	압독국 상상여행하기 (청동거울, 철검 만들고 표현하기, 화랑의 수련법 체험하고 춤추기)	역사 속에 존재하는 나
생명의 돌, 춤추는 화석	지구 생명의 역사와 스트로마톨라이트의 이해	생명의 표본인 다양한 화석을 창의적으로 탐색하고 체험하기	생명의 정보 DNA를 갖고 있는 고유한 나
상상캠, 춤추는 스트로마	경산지역 2020년과 상상을 통한 5050년의 경산	지구 최초 생명체 화석인 스트로마톨라이트가 5050년 미래에서 보내온 생명의 메시지를 완성하기	나는 현재와 미래의 주인공
생생 토리큐브	반곡리, 은호리, 용천리 지역 자연의 이해	경산지역 상상의 공간 토리를 찾기 위해 다양한 방법으로 연구하기 (단서 찾기, 생명의 메시지 표현하기, 상상의 공간 표현하기, 연구 발표하기)	지역에 대한 이해를 기반으로 상상의 공간 토리를 탐구하는 연구자

○ 경산지역 기반 커뮤니티 예술통합교육 프로그램의 KDB분석 내용

첫째, K(know : 알기)에는 경산지역의 시간과 공간을 통해 축적된 역사와 문화를 과거와 현재, 미래를 넘나들며 다원적인 시각에서 지역을 이해할 수 있는 내용을 담고 있었다.

둘째, D(do : 하기)에는 자기 주도적으로 경산지역의 역사, 문화, 자연, 공간, 시간 등을 탐색하

고, 연구하고, 표현하고, 발표하고, 나누는 과정을 통해 지역의 주체로서 자리매김할 수 있는 다양한 ‘하기’가 포함되어 있었다.

셋째, B(be : 되기)에는 알기와 하기를 통해 어제와 오늘 그리고 내일의 나를 성찰하고 발견하는 내용으로 구성되어 있었다.

○ 커뮤니티 예술통합교육의 특징

첫째, 시간과 공간을 통해 축적된 지역의 역사와 문화자원을 다원적인 시각에서 활용한다.

둘째, 학습자를 중심으로 출발하여 지역을 기반으로 탐색하고, 연구하고, 상상하고, 체험하고, 표현한다.

셋째, 지역을 기반으로 자신과 타인 즉, 나와 너, 우리를 연결한다.

커뮤니티 예술통합교육은 지역, 공간, 장소를 통해 문화융합을 도모하고 새로운 문화예술교육의 흐름을 통해 지역문화와 다양한 문화예술자원의 상생적 관계를 도모할 수 있다. 그러므로 지역을 기반으로 하는 커뮤니티 예술통합교육은 문화예술교육에서 매우 중요한 위치를 차지한다고 할 수 있다.

Abstract

The Case of Arts Integration Program for Communality and Its Characteristics

Oh, Regina

Professor, Daegu Catholic University

Oh, Sae-joon

visiting professor, Sungkyunkwan University

Lee, Joo-young

instructor, Daegu Catholic University

This article examines “communality,” the feeling of social identity based on a certain geographic area, in terms of education as well as the characteristics of the arts integration program for communality.

Pursuing its goal, the article examines the arts integration program for communality run from 2015 to 2022 based on Kyeongsan City area. This arts integration program understands and attempts to form communality and personality through K(Knowing), D(Doing), and B(Being). Through the KDB, the students in the program formed their senses of “Eco” in themselves by knowing the geographical area where they live and doing artistic activities in the area where they live. Finally the effects of this program lead the students to making harmony with the environment in which they exist.

According to the research, the arts integration program shows its characteristics as follows. First, the K(knowing) stage includes the information about the history, geography, and natural environment of the area. Second, the D(Doing) stage let the students explore the characteristics of the history and environment of the area. At the same time, the students express what they learned and felt through their dance. Third, the B(Being) stage includes the students’ contemplation and planning for the self.

The members of the arts integration program based on the geographical area explore time and space in which they exist. Such an exploration makes new connections among individuals and environment. These new connections signify a new imagination that lets one rediscover himself or herself on a new horizon of life.

The arts integration program for communality developed in Kyeongsan City area can lead a new trend of Cultural Arts Education in which geography, space, and time are combined to address the social problems in Korea. At the same time, it can revitalize various cultural resources in such a combination. Therefore, such a “communality-arts integration program” should be considered as a very important affair of the cultural arts education in Korea.

key words : communality, Arts Integration, Integrated Arts Program, Cultural arts Education

I. 들어가며

I. 들어가며

지역은 다양한 공동체에서 새로운 관계를 맺는 사회적 시작점이자 관계 속에서 개인의 존재를 인식하고 실천의 토대로 매우 중요한 의미와 가치를 갖고 있다. 하지만 시간과 공간이 압축되고 있는 현대 사회에서는 물리적 공간과 시간에 대한 새로운 인식과 현상은 오히려 지역 고립, 지역사회 붕괴, 지역 불평등 등 지역사회의 다양한 위기를 초래하고 있으며 지역사회의 위기는 곧 개인의 삶의 질이 저하되는 문제로 발생 되고 있다.

“인간은 생물학적인 존재로 태어나지만 누구나 자기가 속한 지역사회의 일원이 되어 문화적 존재로 살아가며 일정 지역 안에서 태어난 인간은 누구나 사회적인 존재로 그 사회의 제도나 관습에 영향을 받으며 주체적 존재로 그 사회를 구성하는 존재적 특성을 가진다”(오레지나, 2018:5). 지역 기반 예술통합교육은 지역을 알고, 소중히 아끼며 개인-공동체가 함께 공생하는 유의미한 장소임을 느끼게 하는 교육이라 할 수 있다. 교육 패러다임의 전환은 세기 변화의 요구에 대한 대응임과 동시에, 인류 전체의 질문에 답하는 현실적인 대응의 시작이라 할 수 있다. “강요하는 교육이 아닌, 인간을 중심에 두고, 자연스럽게 ‘창발’로 이끌어낸이라는 본질을 구현하는 교육, 인간 고유의 역량을 강화하는 교육은 미루어질 수 없는 요구라고 할 수 있다”(오레지나, 2022:7).

이에 본 연구는 지역예술통합교육의 사례를 KDB모형으로 분석하여 커뮤니티 예술통합교육의 특징을 고찰하고자 한다. KDB모형은 “기본적으로 영속적 이해(enduring understanding)를 기반으로 하는 모형으로서”(노승환, 조덕주, 2018:3) 21세기 다원화되어가고 있는 현대사회에서 특정 역량이나 기능 중심이 아닌 지식, 기능적 교육을 포함하여 인성까지 갖추고자 하는 통합교육모형으로 지역기반 예술통합교육 사례를 분석하는 데 적합하다고 할 수 있으며 관련 연구로는 노승환, 조덕주(2018)의 ‘KDB 모형에 따른 문학, 음악, 연극 중심의 중학교 문화예술교육 통합프로그램 개발 연구’ 등 관련 연구가 매우 미비하다.

이러한 KDB 교육모형을 통해 커뮤니티 예술통합교육의 사례를 분석하는 것은 전인적 인간의 존재적 기반과 바탕이 장소의 의미화에 따른 미적 경험임을 밝히고 지역 예술통합교육이 로컬리티를 넘어 커뮤니티로 나아갈 수 있는 토대를 이룬다.

커뮤니티는 개인의 사회적 삶의 토대인 동시에 창조의 코어라고 할 수 있으며 커뮤니티는 향후 지역 예술통합교육 프로그램에서 문화적, 역사적 자원의 개념에서 지역이 주체가 되어 만들어가는 교육공동체로의 방향성을 제시한다. 교육(教育, education)은 가르치는 것과 육성하는 것을 포괄하는 지적, 실천적 과정과 결과를 의미한다. 교육은 ‘이끌어냄’이라는 어원을 갖고 있으며, 가르치고 육성하는 것, 이를 통해 개인에 잠재되어 있는 가능성을 이끌어냄을 의미한다.

이끌어짐을 받은 개인은 집합적으로 사회를 구성하며 동시에, 집합적 개인은 사회의 내용이자 프로토콜, 즉 상호 규약으로 ‘문화(culture)’를 구성한다. 개인은 교육되어, 이끌어짐을 통해 사회와 문화를 형성하고 이들은 이 방식으로 자연뿐만 아니라, 개인임과 동시에 사회인 세계를 경작(cultivate)하며 삶을 영위한다.

커뮤니티 예술통합교육은 지역을 구성하고 있는 다양한 요소들을 이해하고 관계 맺는 과정을 통해 내면화된 커뮤니티를 삶으로 확장하는 삶의 태도를 갖출 수 있게 한다.

본 연구는 개인의 존재적 토대로써 건강한 지역 교육공동체의 시작을 커뮤니티로 보고, 예술통합프로그램 사례를 통해 커뮤니티 예술통합교육의 특징을 밝히는 것을 목적으로 한다.

Ⅱ. 커뮤널리티(communality)의 개념과 가치

Ⅱ. 커뮤넬리티(communality)의 개념과 가치

1. 커뮤넬리티의 의미적 범주

인간이 다른 사람과는 다른 어떤 성격적 특성(personality)을 가지듯이 같은 지역사회에 사는 주민들은 다른 지역의 주민과 다른 어떤 공동의식이나 사회적 성격을 가지는데 이를 커뮤넬리티라 한다(정지웅외 3인, 2000:253). 커뮤넬리티는 하이퍼 로컬(hyper-local)의 개념으로 ‘아주 좁은 범위의 특정 지역에 맞춘 것’, ‘가장 지역적인 것’을 의미하며, ‘철저하게 시공간을 소지역에 집중’한다는 의미이다.

미국의 사회학자 힐러리(George. A Hillery)는 지리적 커뮤니티가 형성되기 위한 필수적 요소로 “지리적 공간, 사회적 상호작용, 공동의 연대 등을 꼽았다. 전통적인 공동체는 이 요소들이 중첩되어 있었는데 비해, 최근의 공동체들은 세 요소들이 상이한 조합을 이루고 있다”(한국민족문화대백과사전).

커뮤넬리티를 통한 사회적 상호작용은 일정한 지리적 범위 내에서 교류를 통하여 사회화작용을 하며 그 과정 속에서 관계를 맺고 다양한 욕구를 실천하는 것을 의미한다. 공유와 교감이 가능한 지리적 공간 내에서 구성원들의 상호작용이 이루어질 때 공동의 유대감이 형성된다는 것이다. 이러한 공동의 연대는 그 지역의 전통, 문화, 관념, 신앙, 제도, 관습 등 여러 방면의 영향을 받기도 하지만 공동의 경험과 가치체계를 형성하면서 그 지역에 대한 개인의 감정과 의식이 변화하고, 지역의 변화에 대해 주체성을 가질 때 커뮤넬리티가 형성되는 것이다. 즉 “지리적 커뮤니티는 동질성을 갖는 공간적인 영역, 개인을 연결시켜주는 친숙함, 접촉, 주변 집단과 구별시켜주는 특별한 기반 등의 의미가 함축”(이주영, 2016:50-51)되어 있으며 이러한 지리적 커뮤니티가 강화될 때 지역의 구성원들은 커뮤넬리티가 자연스럽게 형성될 수 있다. 왜냐하면 커뮤넬리티는 ‘적극적인 구성원의 개입으로 인해 구체화되고 의미화된 공간’을 의미하기 때문이다. 구체화되고 의미화된 공간이란 외적인 지각 대상으로 존재할 뿐만 아니라 인간의 ‘삶’과 ‘기억’과 같은 내적인 심리 현상을 공유하고 포괄하여 어떤 의미와 가치가 형성됨을 의미한다. 이러한 지리적 커뮤니티가 형성되었을 때 구성원들을 자신이 존재하고 거주하는 공간과 장소에 대한 의미와 가치를 창조해낼 수 있다. “처음에는 별 특징이 없던 공간이 우리가 그곳을 더 잘 알게 되고 그곳에 가치를 부여하면서 장소가 된다”(Yi-Fu Tuan, 2020:19). 사회적 구성원인 인간은 의지와 실천을 통해 공간을 장소로 내면화하고, 의미 있는 장소의 가치를 뒀으로써 공동의 교류가 가능한 커뮤니티로 확장된다. 김성한(2019)은 “장소의 정의는 인간의 감정, 경험, 지식, 행위, 창의, 가치 등 인간 의미(human significance)로 풍부해진 공간이다”라고 하였다.

이처럼 현재까지 커뮤넬리티는 지리적 지역사회에 기반한 “지역사회의 공동체성”, “그 지역사

회의 독특한 성격내지 공통적 특성”, “그 지역의 고유성”, “그 지역의 정체성”, “구성원의 의미와 가치로 풍부해진 공간”으로 이해되어 왔다. 이때, 혹자는 우리에게 다음과 같은 질문을 던지기 쉽다. “일상 속의 이동 거리가 매우 길어진 요즘에, 그리고 코로나19가 촉진시킨 비대면의 사회생활에서 지리적 지역사회에 기반한 공동체의 범주는 어디까지일까?” 대면을 전제로 하는 지역사회의 생활과 그를 통해서 확인할 수 있는 지역적 공동체성 혹은 지역적 정체성 등에 대해 변호하는 것은 점점 더 쉽지 않아질 것이다.

비대면의 이른바 “맘카페” 같은 가상세계(혹은 메타버스)의 커뮤니티가 지역사회의 자치나 친목에서 더 큰 힘을 발휘할지 모른다. 그렇다면 커뮤니티는 우리에게 어떤 의미를 갖게 하는가?

‘인류세’는 지구 생태계 속 인류의 성과를 압축적으로 표현하는 명칭이다. 인류의 공시적·통시적 지적 협력은 과학혁명, 산업혁명, 현실과 가상을 연결 그리고 자연과 기술을 이어주며 주어진 지구를 인류의 방식으로 재구성하는 것을 가능하도록 하였다. 공간에 대한 개념이 지리적 커뮤니티 개념을 초월하면서 인간은 자유로운 듯 보여지나 인류는 의미적 커뮤니티 속에서 혁신과 성장을 지속하고 있다. 인간은 자연과 세계를 탐구하는 지적 관찰에서 만족하지 않고 지적·정신적 과정을 통합하며 공동체간 규약으로 소통하며, 물리적 세계와 전인적 소통을 추구하고 있다. 이 과정은 주어진 세계를 수용하여 새롭게 세계를 구성하는 일련의 ‘창발’이라고 할 수 있다. 그리고 그 과정의 근간에는 바로 인간이 존재하는 장소이자 인간관계의 시작점이라 할 수 있는 ‘지역’이란 공간과 장소가 자리하고 있다.

포스트 휴먼시대, 새롭게 재개념화 되어지고 있는 ‘지역’을 새로운 관계를 구축할 수 있는 ‘존재 방식’으로 커뮤니티의 개념을 지리적 커뮤니티와 의미적 커뮤니티로 확대하여 이해하는 것은 매우 중요하다 할 수 있다.

2. 커뮤니티의 가치

예술통합교육의 형태를 지향하는 우리의 문화예술교육이 탐색하는 커뮤니티는 지리적 커뮤니티를 전제로 하고 있다. 지리적 커뮤니티는, 우리의 ‘커뮤니티’ 개념이 더욱 복잡하게 진화하게 되기 전까지 모든 인간의 존재와 경험, 기억 등을 만들어내고 담아낸 환경이다. 우리 스스로가 하나의 신체를 가진 실체로서 ‘나’를 규정한다면, 지리적 커뮤니티야말로 나의 실체가 정주(定住)하는 곳, 내가 진정으로 존재하는 곳이라고 하겠다. 그러한 가운데 어떠한 자연적 환경이나 조건, 현상 등이 내가 지금 몸 담고 있는 이곳에 영향을 주어왔는가, 그리고 그 환경이나 조건, 현상 속에서 나 이전에 존재했던 인간들이 어떤 식의 생활 경험을 축적하여 왔는가를 아는 것은 당연히 나의 존재, 정체성과 행동을 설정하는 데에 있어서 가장 중요하며 본질적인 지식정보이자 자료가 될 수밖에 없다. 우리가 상정하는 커뮤니티는 이러한 교육적 가치를 함의한다.

이러한 커뮤널리티의 개념은 생태적 가치의 이해로부터 출발한다. 점점 더 많은 인공의 것들이 우리를 에워싸게 되고 있지만 그래도 인간은 생태적 환경으로부터 벗어날 수 없고, 인간은 자신이 의식하든 의식하지 못하든 간에 자연과 영향을 주고받아 왔다. 이미 19세기에 나왔던 찰스 다윈의 『종의 기원』부터도 우리가 일상의 피상적 관찰이나 관심 정도로는 알기 힘든 생태 환경 속의 다양한 영향 관계에 대하여 경종을 울리듯 지적하고 있다. 예를 들어, 그 책의 3장에서 언급되는 호박벌의 이야기는, 마치 아무런 관계가 없는 듯 보이는 자연 현상들도 사실은 서로 필연적인 영향 관계를 가지고 있음을 인식하도록 하는 것이다. 제비꽃(hearteases)과 토끼풀(red clover)은 주로 호박벌(humble-bees)에 의해서 꽃가루가 옮겨지는데, 따라서 호박벌이 없으면 그 식물들은 멸종의 위기에 처하게 될 것이다. 그런데 들쥐가 호박벌의 집을 공격하기 때문에 호박벌의 수는 들쥐의 수에 영향을 받게 될 수밖에 없게 된다. 그에 따라 제비꽃과 토끼풀의 생존과 번성이 들쥐의 영향을 받는 또 다른 관계성이 성립한다. 생태적 영향 관계는 여기서 끝나지 않는다. 들쥐에게는 고양이라는 천적이 있기 때문에, 고양이가 들쥐의 수에 영향을 주게 되어 마을 주변에서는 들쥐들의 수가 적어지게 된다. 따라서 마을 주변에는 호박벌집의 수가 다른 곳들에 비해 많아지게 된다. 결국 마을의 고양이와 들쥐의 제비꽃, 토끼풀의 사이에 매우 중대한 관계성이 성립된다.

이러한 방식으로 지역사회에는 미처 우리가 알지 못하는 매우 복잡한 방식으로 필연적 연관성을 가지면서 생태 현상들이 작용하고 있고, 인간은 그러한 조건들과 상호작용하며 오늘의 사회생활과 문명, 문화를 발전시켜 왔다고 이해할 수 있다. 그러므로 생태적 환경으로부터 출발하여 지역사회의 역사와 문화에 대한 이해와 그것과의 교감, 교류에까지 인식을 넓혀 나가는 것은 오늘의 나의 정체성을 구성하는 데에 있어서 매우 의미 있는 일이 된다. 그러한 인식은 앞으로의 격변하는 세계 속에서 나의 정체성을 구성하여 나가는 기본적 전제로서 기능하게 될 것이다.

굳이 다윈적 설명 방식을 채택하지 않더라도 기독교적 창조론이나 동양의 철학들, 한국의 전통 사상은 우리의 몸과 정신, 자연과 인공이 서로 조화를 이루는 것을 섭리나 원리로서 이해하고 있다. 이러한 맥락에서, 생태적 이해를 바탕으로 하면서 지리적 커뮤널리티와 문화예술교육(예술통합교육)을 연결시키려는 시도는 당위성을 주장할 수 있다. 또한, 우리가 알고 있는 통념적 ‘미(美)’는 자연 속의 색채나 형태, 비례 등에서 발견되는 것이라 할 때, 우리가 생태와 미적 활동, 문화예술교육을 연관시키면서 그것들에 대한 이해가 상호작용을 하거나 상호 교류되도록 하는 것은 당연한 일일 수 있다.

최근에는 포스트 휴먼이라는 개념의 대두로 인하여 나의 생물학적 정체성, 인간으로서의 정체성에 대하여도 의문을 가지게 되었으며, 우리는 기계적인 것들을 포함하는 주변의 모든 것들과 새롭게 관계성을 수립하고 그것들과 새롭게 조화하여야 할 필요성을 느끼게 되었다. 이때, 우리의 생태적 사고는 지양되고 쇠퇴하는 것이 아니라, 오히려 더욱 적극적으로 개념과 영역을 확대하여 우리 주변의 자연과 인공의 모든 것들을 망라하여 같이 조화를 이루는 방식으로 새롭게

의미나 가치를 수립하도록 요청된다고 하겠다.

Ⅲ. 커뮤니티 예술통합교육 프로그램 사례 분석

Ⅲ. 커뮤니티 예술통합교육 프로그램 사례 분석

1. 커뮤니티(communality) 예술통합교육 개념

커뮤니티는 인간이 살아가는 물리적 공간으로 지역을 이해하는 것이 아니라, 예술을 통해 나-공동체-지역으로 내면화하여 개인의 삶으로 발현된다. 커뮤니티는 결과물이 아닌 개인이 주체적으로 지역이란 공간을 인식하는 것에서 시작하여 삶을 끊임없이 창조하고, 주체적으로 구성하는 하나의 과정이다. 왜냐하면 커뮤니티는 이념적이거나 학문적 태도가 아닌 의식 있는 활동을 통해 ‘신체’로 지역을 의미있는 장소로 내면화하기 때문이다. 실천적 행위를 통해 지역의 다양한 역사성, 장소성, 문화성 등을 탐색하고, 인간에 의해 구성된 다양한 차원의 가치들이 미적 경험으로 확장 될 때 나의 존재 기반은 진정성 있는 공동체 의식으로서의 커뮤니티로 연결된다.

지역기반 문화예술교육에서 말하는 ‘지역’은 추상적인 개념이 아니며 교육프로그램의 주제나 교육 공간만을 의미하는 것이 아닌 작은 동네 안에서 무형식의 배움이 생기고 이웃과 서로 관계하며 활동할 수 있는 관계의 터전을 말한다. 커뮤니티를 통해 지역의 구성원들은 개별성을 펴고 동시에 공동체의 정체성을 형성한다. “지역들은 제각기 자기 장소의 특성을 강화하고 부각시키고 차별적인 다양한 공간을 창출할 필요성을 느끼게”(임병조, 류제헌 2007:591)된다.

지역기반의 예술통합교육은 “지역을 기반으로 해서 각각의 예술을 통합하자”라는 것이 아니라, “지역을 기반으로 해서 예술 외적인 것에 예술적인 것을 응용하자”라는 의미로 이해되어야 한다. 그것이 원래 Arts Integration이라는 용어의 의미이다. 세계 속의 자신의 존재 이유를 찾는 것이 예술의 본질이라면, 커뮤니티 예술통합교육은 삶과 연계하여 지역을 구성하는 다양한 주체들에 의해 예술의 본질을 실현할 뿐만 아니라 스스로의 삶을 주체적으로 디자인할 수 있는 개인의 고유한 정체성을 획득할 수 있게 한다.

2. 커뮤니티 예술통합교육 프로그램 사례 조사 및 분석

1) 예술통합교육 프로그램 사례

본 연구는 경산지역을 기반으로 2015년부터 기획되고 실행된 커뮤니티(communality) 예술통합교육 프로그램 5개를 선별하여 분석하였다. 특정 지역에만 존재하는 역사성, 장소성, 공동체 문화 등을 지속적으로 연구하여 예술통합교육 프로그램을 개발하고 적용한 사례는 매우 희박하며 이러한 의미에서 경상북도 경산시를 중심으로 이루어진 지역 기반의 예술통합교육 프로그램은 매우 의미 있는 사례라 할 수 있다. 경산지역 기반 커뮤니티 예술통합교육 프로그램의 개요는 아래 <표 3>과 같으며 각 프로그램별 세부 내용은 <표 4>에서 <표 8>과 같다.

〈표 3〉 경산지역 기반 커뮤니티 예술통합교육 프로그램 개요

프로그램명	핵심내용	통합분야	사업명
하양이와 와촌이의 춤추는 여행	하양과 와촌을 중심으로 지역 이해 기반의 내용	무용·음악	2015 ‘예술교육이 바뀐다’ 지원사업
상상원정대 춤추는 역사여행을 떠나다	경산지역 역사에 기초하여 압독국을 탐색하고 상상하는 내용	무용·연극	2018 꿈다락 토요문화학교 주말예술캠퍼스
생명의 돌, 춤추는 화석	지역 생명의 역사를 탐색할 수 있는 내용	무용·음악	2019 꿈다락 토요문화학교 주말예술캠퍼스
상상캠, 춤추는 스트로마	경산지역을 기반으로 한 5050년으로의 시간여행	무용·미디어	2020 꿈다락 토요문화학교 주말예술캠퍼스
생생 토리큐브	용천리, 은호리, 반곡리를 기반으로 상상의 지역 토리를 탐색하는 내용	무용·연극	2022 꿈다락 토요문화학교 주말예술캠퍼스

가. 하양이와 와촌이의 춤추는 여행

- 교육기간 : 2015. 10. 31.(토) ~ 2016. 1. 30.(토) / 16차시

금, 토요일 3시수(09:30-12:30) 진행

- 교육대상 : 초등학생 57명
- 교육내용 : 지역을 중심으로 현장체험을 통해 생명의 가치를 이해하고 예술을 통해 내면화, 관계의 춤, 자연의 춤으로 관계를 형성하고 생태의 의미를 다양한 방법으로 상징화하는 내용

〈표 4〉 ‘하양이와 와촌이의 춤추는 여행’ 프로그램 주제 및 내용

회차	교육주제	활동내용
1	방가방가!	○ 이름표 만들고 나를 표현하기 - 자기 소개하기, 몸으로 말하기 - 움직임 릴레이 : 숲 속을 걸어요 - 도깨비 방망이 - 느낌 나누기
2	생태지킴이를 찾아 떠나는 여행1 -생명의 기원편	○ 스트로마톨라이트 현장체험 - 지구 생명의 역사와 생명의 가치(특강) - 스트로마톨라이트 견학 및 주변 생태 관찰 - 상상벽화 밑그림 그리기
3	생태지킴이를 찾아 떠나는 여행1	○ 스트로마톨라이트 상상 벽화 - 상상벽화 채색 작업

		- 숲속을 걸어요~ - 발표하고 느낌나누기
4	생태지킴이를 찾아 떠나는 여행2 -역사 편	○ 역사의 공간을 찾아서(환성사 현장체험) - 우리 동네 천년고찰 환성사 견학 - 환성사 역사의 비밀 찾기(미션수행) - 발표하고 느낌나누기
5	생태지킴이를 찾아 떠나는 여행2 -역사 편	○ 하늘 높이 소원을 빌어요! - 겨울 전통놀이의 이해 - 환성사 체험을 기초로 연 만들고 날리기 - 음양무 춤추기
6	생태지킴이를 찾아 떠나는 여행3 -자연 편	○ 봄을 준비하는 생명들~ - 자연의 신비 (특강) - 금호강 현장체험 및 생태놀이 - 발표하고 느낌나누기
7	생태지킴이를 찾아 떠나는 여행3 -자연 편	○ 봄이 되면 나는! - 생태놀이, 생태 몸놀이 - 발표하고 느낌나누기
8	겨울을 선물하자	○ 에코트리로 겨울 나누기 - 소중한 사람에게 성탄 메시지 전하기(영상편지) - 테이핑 트리를 만들어 전시하기 - 소감 나누기
9	생명지킴이를 찾아 떠나는 여행4 -먹거리 편	○ 춤추는 오행주먹밥! - 음양오행 이해하기(특강) - 오행놀이, 오행춤 추기 - 오행 주먹밥 만들고 함께 나누기 - 느낌 나누기
10	오행지도	○ 오행놀이, 오행지도 - 오행기운으로 걷고 춤추기 - 청,적,황,백,흑으로 길쌈놀이하기 - 느낌나누기
11	춤추는 여행지도	○ 춤추는 여행지도 - 무브인형 만들고 움직임으로 표현하기 - 공간을 이동하면서 동작 따라하기 - circle dance : 둥글게 둥글게~ - 느낌나누기
12	생태지킴이를 찾아 떠나는 여행4 -실천 편	○ 생태 아트마켓 - 생태지킴이를 찾는 여행의 체험을 의미화하기 - 상징적 움직임 탐색하기 - 발표하기
13	생태관계 디자인	○ 춤추는 만다라 I - 만다라 의미 알기 - 자기만의 조각을 들고 춤추기

		- 느낌 나누기
14		○ 춤추는 만다라 II - 체인댄스로 함께 엮기와 풀기 - 자기 만다라 조각을 들고 상징적인 동작 만들기 - 조각을 연결하여 원형 만다라 완성하기
15	생태나눔	○ 발표전시회 준비하기 - 교육활동 결과물 전시하기 - 생명의 춤, circle dance - 워크북으로 Never ending card 만들기
16		○ 전시 발표회 - '하양이와 와촌이의 춤추는 여행' 전시 발표회 - 대동의 'circle dance' 춤추기

나. 상상원정대 춤추는 역사여행을 떠나다!

- 교육기간 : 2018. 08월 1일~ 2018. 8월 18일(매주 수, 목, 금, 토)
3시수(09:30-12:30) 진행
- 교육대상 : (1, 2기) 초등 1~3학년 17명
(3기) 초등 4~6학년 17명 - 총 51명
- 교육내용 : 역사여행을 통해 유물, 유적을 창의적으로 탐색하고 체험하는 인문학 중심의 지역 기반형 문화예술교육프로그램

〈표 5〉 ‘상상원정대 춤추는 역사여행을 떠나다’ 프로그램 주제 및 내용

회차	교육주제	주요내용
1	여행을 떠나요	○ 몸으로 떠나는 여행 - 신체 각 부위 인지, 부위별 움직임찾기 - 움직임 도미노, 그대로 멈춰라 등 다양한 신체활동으로 움직이기
2	출발! 압독국 여행~	○ 함께 떠나는 여행 - 달팽이 놀이를 통해 문양 경로 이동하기 - 우리만의 문양꾸미기를 통해 문양의 특성을 이해하고 창의적으로 꾸미기 - 문양의 모양 신체로 표현하기
3	현장체험학습	○ 역사 해설가와 함께 하는 현장체험학습 - 경산지역을 기반으로 국가를 형성한 압독국의 문화 이해하기

4	압독국 상상여행~	○ 2000년 후 만나는 오늘의 유물 - 골판지를 활용하여 유적지를 만든 후 털실을 사용해 유적지의 다양한 경로 만들기 - 유적지를 탐방한 후 박물관에 도착해서 자신이 발견한 유물을 움직임으로 표현하기 - 다른 모둠이 만든 유적지 탐방을 통해 다양한 공간과 경로를 인식하며 움직이기
5	압독국 상상탐험1 -청동거울 여행	○ 거울이 살아있어요 - 청동거울의 모양과 역사적 의미, 특징을 이해하고 찰흙을 이용하여 나만의 청동거울 만들기 - 친구의 움직임을 이해하고, 나만의 미러링 움직임을 만들어 살아있는 거울 표현하기
6	압독국 상상탐험2 -철검 여행	○ 검에 생명을 불어넣어 보아요 - 압독국 시대의 철기문화를 이해하고, 마음 속의 신념을 새기며 나만의 검 만들기 - 오행의 의미를 이해하고, 검의 특성인 금의 호흡을 움직임으로 표현하고 검무 추가
7	화랑여행	○ 신라의 오악 여행 - 동서남북 화랑여행을 통해 말타는 화랑, 명상하는 화랑, 활쏘는 화랑, 검무하는 화랑을 신체움직임으로 표현하며 화랑의 수련법 표현하기 - 오악여행을 하며 골판지에 오악의 수련터 꾸미기 - 오악의 수련터를 다니며 자기만의 수련법 표현하기
8	삶의 실천, 생활오계!	○ 삶의 실천 생활오계 - 세속오계의 의미 탐구하기 - 우리만의 생활오계 작업 한 후 생활오계를 마음에 새기며 마음수련, 몸수련 명상무 추가 - 공동체 무용 씨클댄스와 쌀보리놀이, 우리집에 왜 왔니 놀이를 통해 공동체의식 함양하기
9	춤추는 화랑1	○ 화랑 깨어나다 - 축국놀이를 통해 공동체의식을 함양하고, 큰 원을 활용하여 축국 떨어뜨리지 않고 협동축국놀이 하기 - 춤추는 화랑 놀이터를 하며 다양한 수련동작 신체로 표현하고 자신만의 수련무 추가
10	춤추는 화랑2	○ 공동체 수련무 - 미로놀이를 하며 진풀이 대형 익히기 - 원진, 달팽이진, 을자진, 미지기진 등 진풀이 대형에 맞는 발디딤과 소고치기 익히기 - 진풀이를 하며 공동체 수련무 추가

11	춤추는 역사보고서	○ 춤추는 역사보고서 - 차를 마시며 명상을 통해 화랑의 정신 느끼기 - 1~11차시까지 수업한 느낀 점을 워크북에 역사보고서 작성하기 - 기차놀이, 씨클댄스, 축국놀이, 진풀이, 슬로우 라이프를 하며 춤추기
12	상상원정대 춤추는 역사여행 나눔	○ 부모님과 함께 떠나는 역사여행 - 부모님과 함께 밴드 기차놀이, 씨클댄스, 축국놀이, 진풀이 하기 - 부모님과 함께 그동안 수업을 하면서 작업한 작품들이 전시되어 있는 박물관 관람하기 - 슬로우 라이프를 하며 느낀점 교환하기

다. 생명의 돌, 춤추는 화석

- 교육기간 : 2019년 08월 05일 ~ 08월 17일 (매주 월~토 6회차)
3시수(09:30-12:30) 진행
- 교육대상 : 초등 1~5학년 총 80명
1, 3기 초등 1~2학년 20명 / 2, 4기 초등 3~5학년 20명
- 교육내용 : 지구 생명의 역사를 예술로 체험하는 지역 기반형 생태예술통합프로그램으로, 생명의 표본인 다양한 화석을 창의적으로 탐색·체험하고 표현하는 내용

〈표 6〉 ‘생명의 돌, 춤추는 화석’ 프로그램 주제 및 내용

회차	교육 주제	주요내용
1	움직이는 화석	○ 감각열기 : 신체 부위로 인사 나누기 ○ 공감하기 : 수억 년의 비밀을 간직한 ○ 탐구·상징하기 : 몸 클레이 ○ 춤추기 : 움직이는 화석 이야기 ○ 나누기 : 나의 화석은?
2	현장체험학습 (자연사 박물관)	○ 탐구하기 : 지구 생명의 역사를 만나다. ○ 공감하기 : 지구의 생명 그 역사의 시작 ○ 탐구·상징하기 : 생명의 지도 ○ 춤추기 : 생태스케치 ○ 나누기 : 내가 만난 화석
3	꿈꾸는 초록	○ 감각열기 : 들썩들썩 무럭무럭 ○ 공감하기 : 초록이의 꿈 ○ 탐구·상징하기 : 알쏭달쏭 신비한 자국 ○ 춤추기 : 생명의 춤 ○ 나누기 : 초록 나눔
4	요리조리 들쭉날쭉 영금영금 폴짝 쿵	○ 감각열기 : 감각추리 나는 누구일까요? ○ 공감하기 : 나의 움직임을 찾아줘 ~ ○ 탐구·상징하기 : 숲속의 생태 공작소

		○ 춤추기 : 자연 누리 속 축제 ○ 나누기 : 생태 나눔
5	춤추는 DNA	○ 감각열기 : 구불구불 함께 떠나는 생태 여행 ○ 공감하기 : 생명의 정보 DNA ○ 탐구 · 상징하기 : 똑딱똑딱 생태 도감 ○ 춤추기 : 춤추는 DNA ○ 나누기 : 나의 DNA보고서
6	춤추는 자연사 박물관	○ 감각열기 : 우리 모두 다 함께 ○ 공감하기 : 생명의 역사가 살아 숨 쉬는 곳 ○ 탐구 · 상상하기 : 생태 만다라 ○ 춤추기 : 부모님과 함께하는 생명의 역사 ○ 나누기 : 우리는 생태 지킴이

라. 상상캠, 춤추는 스트로마 : 비대면 교육

- 교육기간 : 2020년 08월 10일 ~ 08월 15일 (월~토 6회차)

〈1,2기〉 10:00~11:30, 〈3,4기〉 13:00~14:30

- 교육대상 : 초등 1~5학년 4기수 총 41명

- 교육내용 :

- 우리 지역의 현재와 미래를 스트로마톨라이트라는 매개체를 통해 연결하여 창의적으로 탐색, 체험하고 표현하는 활동
- 지구 최초 생명체 화석인 스트로마톨라이트가 5050년 미래에서 보내온 생명의 메시지를 완성해가는 상상 미래여행
- 상상적 사고를 통해 생태적 가치를 미디어를 활용하여 무용적, 시청각적 이미지로 상징화하고 내면화하는 프로그램

〈표 7〉 ‘상상캠, 춤추는 스트로마’ 프로그램 주제 및 내용

회차	교육주제	주요내용
1	움직이는 메시지	○ 안녕? 스트로마 - 친구들과 인사나누기 ○ 나의 행복 시그널 - 움직이는 메시지(교육키트) - 시그널 정보 찾기 ○ 수수께끼 월강달강 - 미션1) 무엇이 바뀌었나요? (컨텐츠) ○ 미래에서 온 시그널
2	월강달강 5050 땡 대굴 데구르르	○ 열러라, 00 - 내 이름 속 움직임 찾기 - 월강달강, 땡 대굴 데구르르 ○ 월강달강 연구소 - 자음모음 속 감춰진 비밀(교육키트) - 신비의 공, 타임 볼(교육키트)

		○ 땡 대굴 열러라 - 우주의 이미지 영상(컨텐츠)
3	라라팡팡!	○ 떼구르르 시간여행 - 더 빠르게, 더 느리게 ○ 신비의 터널 - 스토리보드 제작하기(교육키트) - 신비의 타임터널(교육키트) ○ 춤추는 시간여행 ○ 찰칵찰칵 렌즈속으로
4	라라 팡팡랜드	○ 라라 팡팡 랜드 상상 지도 - 상상 속 라라 팡팡 랜드 ○ 상상 프로젝트 - 생명의 설계도(교육키트) ○ 똑딱똑딱 팡팡 건설 - 라라 팡팡 랜드 건설하기 ○ 꿈꾸는 상상의 나라
5	춤추는 생생캠	○ 스트로마 퀘스트 ○ 무브무브 - 움직여라 앱(교육키트) ○ 춤추는 생생캠 - 생명의 춤 만들기 - 함께하는 생명의 춤 ○ 미스터리 시그널
6	스트로마 해피 춤다락	○ 찾아라! 움직이는 메시지 ○ 해피댄스 2020∞5050 ○ ‘춤추는 생생 캠’ 무비(컨텐츠) ○ 우리는 해피 춤다락

* 비대면 교육 : 구르미 화상수업

- 기수별 A,B조 구성, 각 조별 참여자 5명으로 소그룹 분반 운영
- 각 기수별 분반 운영 시 반별로 교육컨텐츠 및 교육키트 제공
- 각 기수별 3시간(수업:1시간~1시간 30분/ 교육 컨텐츠 및 교육키트 제작 : 1시간)

마. 생생 토리큐브

- 교육기간 : 2022년 08월 8일 ~ 08월 13일 (월~토 6회차)
<1,2기> 09:00~12:00, <3,4기> 13:00~16:00
- 교육대상 : 초등 1~5학년 총 42명
1기 초등 13명 / 2기 초등 12명
3기 초등 9명 / 4기 초등 8명
- 교육내용 : 경산에 숨겨진 비밀을 단서로 상상의 공간 토리를 찾아 떠나는 공간여행

〈표 8〉 ‘생생 토리큐브’ 프로그램 주제 및 내용

회차	교육주제	주요내용
1	특명! 상상으로 존재하는 토리를 찾아라	○ 토리를 찾아라 1) 내 이름은 상상연구원, ○○○ 2) 단서 조각 퍼즐 찾기 - 척척박사님의 이야기를 듣고 다양한 문양의 움직임 해보기 - 다양한 단서 조각 퍼즐 찾아보기 ○ 경산의 숨겨진 비밀의 맵 1) 신체 부위 인사 - 짝과 마주 보고 서서 서로 여러 신체부위 끼리 맞대기 - 특징에 해당하는 친구들끼리 신체부위로 만나기 2) 움직임 인사 - 자신을 상징할 수 있는 나만의 포즈(정지된 움직임) 만들기 3) 상상의 토리큐브 - 연구원으로 등록되어 연구원으로서의 자격이 주어졌으므로 토리에 대해 연구할 수 있는 공간인 프레임의 조립도를 부여받고 첫 번째 임무로 프레임을 조립하기 - 프레임을 조립하는 동안 선생님들은 연구원 카드 만들기 ○ 알쏭달쏭 마법진 1) 마법스케치 - 우드스틱을 활용하여 자신만의 특별한 마법진 만들기 2) 마법진 사용법 - 상상의 공간인 토리의 결계를 풀어 토리의 문을 열 수 있는 마법의 주문(메시지) 만들기 ○ 춤추는 마법진 - 모듈별로 각자 마법진을 들고 토리의 문을 열 수 있는 마법의 춤 발표하기
2	비밀의 통로, 반곡리	○ 300년 수령의 왕버들 1) 춤추는 마법진 - 전 차시에 만든 마법진을 이용하여 마법의 반곡지로 갈 수 있는 공간의 결계 풀기 2) 반곡리 움직임 대장을 찾아라! - 앉아서, 서서, 이동하면서 움직임 대장 찾기 3) 물속 탐험 - 다양한 방법으로 물속을 탐험하듯 다양하게 이동하기 ○ 거대한 반곡리의 흔적 1) 두둥실 물속으로 - 획득한 풍선(열쇠)을 머리 위에 얹은 상태에서 다양한 방법으로 이동하면서 물속의 움직임 탐색하기 : 앉기, 서기, 걷기, 돌기 등 ○ 비밀의 통로를 열어라 1) 상상의 반곡지 - 워크북에 자신이 만들고자 하는 나만의 반곡지 그리기 2) 반곡리의 은하수 3) 나만의 반곡지 만들기 ○ 반곡의 기적 1) 생명의 반곡지! 생생춤 - 모듈별로 순서에 따라 선두가 되어 이동하며 움직임 해보기 2) 다함께 생생춤 ○ 물속 숨겨진 이야기

		- 모둠별로 생생춤 발표하기
3	은호리 거북돌을 깨워라!	○ 은호리의 과거 1) 흔들흔들 쿵쿵 우르르 쿵 - 은호리의 숨겨진 비밀에 대해 이야기하기 2) 은호리의 숨겨진 비밀 찾기 - 은호리에 관련된 단서 모으기 3) 말해줘 너의 이야기 - 각자가 얻은 단서를 모둠별로 함께 공유하며 거북돌에 대해 유추하기 ○ 거북돌의 메시지 1) 은호리의 비밀 풀기 - 박사님의 음성 메시지와 단서들을 통해 거북돌이 전하고 싶은 이야기 상상하기 2) 찾아라, 거북돌의 메시지 - 거북돌의 단어나 메시지를 통해서 나를 중심으로 이야기를 만들기 ○ 비밀의 돌 깨어나랏! - 모둠별로 만든 거북돌의 메시지 연결하기 ○ 거북돌 연대기 - 거북돌의 메시지 모둠별로 발표하기 - 친구들의 발표 감상하기 - 다음 차시 예고하기
4	속닥 찌릿 용천리	○ 용천리의 비밀 1) 쭉쭉 나무 얹! - 용천리 마을을 지키는 보호수의 모습 상상하여 움직임으로 표현하기 2) 비밀의 일기장 3) 상상의 나무 - 내가 생각하는 상상의 보호수에서 생명의 문양을 워크북에 그리기 ○ 찾아라! 토리의 단서 1) 마법에 걸린 보호수 - A팀이 생명을 자라나지 못하게 방해하는 시련이 되어 B팀이 생명의 동굴로 들어가지 못하게 막고, B팀은 시련을 이겨내어 생명의 동굴로 들어가 나무의 모습을 찾아오기 2) 생명의 보호수 - 마스킹테이프를 활용하여 자신이 그린 생명의 문양을 생명의 동굴로 가는 길에 새기기 3) 신비의 보호수 - 자신이 획득한 나무의 모습(재료)을 활용하여 프레임에 입체적으로 만들기 ○ ○○신비의 숲 - 프레임 안(생명의 탄생)에서부터 시작하여 생명의 문양의 움직임과 함께 프레임 반대편 끝(온 세상)으로 이동하기 ○ 속닥속닥 나무백과 - 오늘 활동에 대해 느낀 점과 경험한 점을 함께 나누기
5	토리, 신비의 문이 열리다	○ 토리다! 1) 토리를 찾을 수 있는 단서 찾기

		○ 토리 속 상상세상 - 모듈별로 제작한 프레임 2개를 삼각형 구도로 두고 프레임 앞 부분에 마법진 연결하기 * 매직핸드 움직임 연결 *체인댄스 ○ 뭉뭉 움직이는 큐브 - 신비의 보호수 춤, 거북돌 비밀의 춤, 반곡지 춤을 모두 연결하여 우리만의 토리의 춤 만들기 ○ 나의 토리 상상 이야기 - 모듈별로 토리의 춤 발표하기
6	춤추는 토리 큐브	○ 토리 전람회 1) 움직임 인사 - 나를 상징할 수 있는 동작으로 다른 연구원들과 만나기 - 음악에 맞추어 움직이다가 음악이 멈췄을 때 만나는 친구와 인사하기 2) 토리+토리+토리=토토리 - 토리 세상 탐방하기 ○ 함께하는 춤 토리 1) 생명의 춤 - 용천리에서의 보호수의 춤 발표하기 - 은호리의 거북 돌의 춤 발표하기 - 반곡리의 물의 춤 발표하기 - 보호수의 춤, 거북 돌의 춤, 물의 춤을 연결하여 함께하는 춤 토리 발표 및 감상하기 ○ 연구보고회 1) 연구보고서 발표 * 내가 찾은 토리에 대한 보고서를 작성한다. 2) 수료식 * 상 이름: 노벨 토리상, 상상 큐브상, 척척 연구상, 생생 표현상, 쑥쑥 탐험상 - 상장 및 수료증 수여 - 기념 촬영 - 마무리 및 인사

2) 예술통합교육 프로그램 분석

가. 프로그램의 공통점과 차이점

경산지역을 기반으로 2015년부터 기획되고 실행된 5개의 커뮤니티 예술통합교육 프로그램은 경산지역의 역사, 생명의 역사 등을 소재, 주제로 설정하여, 초등학생을 대상으로 지역을 탐구하고 예술로 체험하고 상상하고 표현하는 과정을 통해 생태적 가치를 미적 체험으로 내면화하는 공통점을 가지고 있다.

각 프로그램의 차이로 발견되는 것은 운영하는 방식과 세부 소재와 주제 그리고 체험하는 방법이라고 할 수 있으며 자세한 내용은 아래의 <표 9>와 같다.

〈표 9〉 경산지역 기반 커뮤니티 예술통합교육 프로그램의 공통점과 차이점

프로그램명	공통점	차이점	
하양이와 와촌이의 춤추는 여행	- 경산지역의 소재, 주제, 내용 - 경산지역의 역사, 생명의 역사 - 생태적 가치의 내면화 - 예술통합 - 탐구, 체험, 상상, 표현 - 초등학교 대상 4기수 운영	하양, 와촌의 지역여행 (역사체험, 자연체험, 관계의 의미화)	16차시, 주말형 (금토, 12주)
상상원정대 춤추는 역사여행을 떠나다		경산 압록국 역사여행 (청동거울, 청동검, 화랑, 원삼국시대)	12차시, 방학형 (수~토, 4일 3주)
생명의 돌, 춤추는 화석		화석을 통한 생명의 역사여행	6회차 방학형 (월~토, 6일 2주)
상상캠, 춤추는 스트로마		시간여행(5050년으로의 여행)	6회차 방학형 (월~토, 6일 1주, 오전, 오후), 비대면
생생 토리큐브		공간여행 (용천리, 은호리, 반곡리의 단서를 기반으로 상상의 공간 토리를 찾는 여행)	6회차 방학형 (월~토, 6일 1주, 오전, 오후)

나. 프로그램 구성 내용의 분석

예술통합프로그램 사례를 통해 커뮤니티 통합예술교육의 특징을 밝히는 것을 목적으로 경산지역을 기반으로 진행된 5개의 커뮤니티 예술통합교육 프로그램 구성내용을 KDB(알기와 하기를 하면서 자연스럽게 되기의 상태에 이름)모형으로 분석하였다. KDB 모형은 각 분야가 지니고 있는 특성을 지식으로 암기하거나 기능적으로 습득하는 것이 아니라 예술통합교과가 지향하고 있는 상위의 가치를 발현할 수 있는 통합과정이다.

예술체험을 통한 생태적 가치의 내면화를 K(know : 알기), D(do : 하기), B(be : 되기)로 구분하여 학습자를 중심으로 지역을 이해하고 다양한 방법으로 체험하기를 통해 커뮤니티(communality)와 퍼스낼리티(personality)를 형성하고 있는지를 분석하였다. 분석한 내용은 〈표 10〉에서 〈표 14〉와 같다.

① 하양이와 와촌이의 춤추는 여행

〈표 10〉 ‘하양이와 와촌이의 춤추는 여행’ KDB분석 내용

구분	내용
know	- 지구 생명의 역사와 생명의 가치(스트로마톨라이트의 이해) - 우리 동네 역사적 공간에 대한 이해(천년고찰 환성사의 역사) - 금호강의 자연 - 생태적 자연의 원리 음양오행 이해하기

	- 생태적 관계 및 생태지킴이의 역할
do	- 스트로마톨라이트 견학 및 주변 생태 관찰하기 - 상상벽화 그리기 - 환성사 역사의 비밀 찾기 - 환성사 체험을 기초로 연 만들고 날리기 - 금호강에서 생태 몸놀이 하기 - 소중한 사람과 예술체험 나누기 - 오행주먹방 만들고 나누기, 오행기운으로 춤추기 - 생태관계 디자인 하기(생태적 가치 만다라로 표현하고 춤추기) - 교육활동 결과물 전시하고 발표하기 - 생명의 춤추기
be	생태지킴이 되기, 생명지킴이 되기, 생태나눔 실천하기

② 상상원정대 춤추는 역사여행을 떠나다!

〈표 11〉 ‘상상원정대 춤추는 역사여행을 떠나다!’ KDB분석 내용

구분	내용
know	- 압독국의 역사 - 압독국의 문화(청동기와 철기문화) - 압독국의 유물(청동거울, 철검, 토기 등) - 화랑 정신과 수련법
do	- 압독국 역사여행 하기 - 역사 해설가와 함께하는 현장 체험 - 압독국 상상여행(유적지 만들기, 움직임으로 표현하기) - 압독국 상상탐험(청동거울 만들기, 거울 놀이하기, 검 만들기, 검무 추기 등) - 화랑여행(오악 여행하기, 화랑 수련터 꾸미기, 수련법 표현하기) - 몸 수련 명상무 추기, 자신만의 수련무 추기 - 협동축국놀이 함께하기 - 역사보고서 작성하기 - 부모님과 함께 자신들이 만들고 전시한 박물관 관람하기
be	화랑정신의 실천, 화랑정신의 내면화, 공동체의식, 역사 속의 나

③ 생명의 돌, 춤추는 화석

〈표 12〉 ‘생명의 돌, 춤추는 화석’ KDB분석 내용

구분	내용
know	- 지구 생명의 역사

	- 스트로마톨라이트(천연기념물 512호 : 지구최초 생명체인 시아노박테리아에 의해 형성된 화석)의 이해 - 식물의 성장과 성장의 몸짓 - 다양한 생명체들에 대한 이해 - 생명의 정보 DNA
do	- 자연사 박물관 현장체험하기 - 신비한 식물 성장 움직임으로 탐색하기 - 생명의 춤 추기 - 움직임으로 다양한 동물과 식물 탐색하기 - DNA 상상하고 움직임으로 표현하기 - 움직임 생태도감 만들기 - 생명의 역사 부모님과 함께 나누기
be	생명의 소중함 내면화하기, 생태 지킴이 되기

④ 상상캠, 춤추는 스트로마 : 비대면

〈표 13〉 ‘상상캠, 춤추는 스트로마’ KDB분석 내용

구분	내용
know	- 상상의 공간과 상상의 시간에 대한 이해 - 경산지역 2020년과 상상을 통한 5050년의 경산
do	- 움직임 메세지 풀기 - 미래에서 온 메세지 움직임으로 표현하기 - 시간 여행을 위한 타임볼 만들기 - 신비의 터널을 통해 시간여행하기 - 경산의 미래 '라라 팡팡랜드' 상상지도 만들고 건설하기 - 생명의 춤으로 '라라 팡팡랜드'에 생명 불어넣기 - 오늘에서 미래로 연결되는 해피댄스 추기 - 지구 최초 생명체 화석인 스트로마톨라이트가 5050년 미래에서 보내온 생명의 메시지를 완성하기
be	생명의 역사로 연결된 나, 경산의 오늘과 내일을 연결하는 나

⑤ 생생 토리큐브

〈표 14〉 ‘생생 토리큐브’ KDB분석 내용

구분	내용
know	- 반곡리와 반곡지의 이해 - 은호리와 거북돌의 이해 - 용천리와 보호수의 이해

	- 물(반곡지), 돌(스트로마 톨라이트), 나무(보호수) - 생명의 비밀과 상상의 공간 토리
do	- 연구원이 되어 상상으로 존재하는 공간 토리 찾기 - 마법진 만들기 - 상상의 반곡지를 그리고 움직임으로 표현하기 - 반곡지의 생생춤 추기 - 은호리 거북돌의 비밀 풀기 - 거북돌의 메시지를 나를 중심으로 완성하기 - 거북돌 메시지를 연결하고 입체적으로 표현하기 - 용천리 생명의 보호수, 신비의 보호수 문양으로 표현하고 입체적으로 신비의숲 만들기 - 신비의 보호수 춤, 거북돌 비밀의 춤, 반곡지 춤을 모두 연결하여 우리만의 토리의 춤 만들기 - 토리 연구보고서 발표하기
be	생명의 지킴이 되기, 나로 완성되고 열리는 토리, 나는 생명의 메시지를 탐구하는 연구원, 지역을 연구하는 연구원

위의 분석한 내용을 정리하면 아래의 <표 15>과 같다.

<표 15> 경산지역 기반 커뮤니티 예술통합교육 프로그램의 KDB분석 내용

프로그램명	know	do	be
하양이와 와촌이의 춤추는 여행	하양과 와촌지역 환성사, 금호강, 오행, 생명의 먹거리, 생태적 관계와 의미	환성사 탐구·표현하기, 금호강 생태계 관찰· 표현하기, 만다라 만들고 표현하기	생태적 실천 (생태지킴이, 생명지킴이)
상상원정대 춤추는 역사여행을 떠나다	경산지역을 기반으로 국가를 형성한 압독국의 역사와 문화	압독국 상상여행하기 (청동거울, 철검 만들고 표현하기, 화랑의 수련법 체험하고 춤추기)	역사 속에 존재하는 나
생명의 돌, 춤추는 화석	지구 생명의 역사와 스트로마톨라이트의 이해	생명의 표본인 다양한 화석을 창의적으로 탐색하고 체험하기	생명의 정보 DNA를 갖고 있는 고유한 나
상상캠, 춤추는 스트로마	경산지역 2020년과 상상을 통한 5050년의 경산	지구 최초 생명체 화석인 스트로마톨라이트가 5050년 미래에서 보내온 생명의 메시지를 완성하기	나는 현재와 미래의 주인공
생생 토리큐브	반곡리, 은호리, 용천리 지역 자연의 이해	경산지역 상상의 공간 토리를 찾기 위해 다양한 방법으로	지역에 대한 이해를 기반으로

		연구하기 (단서 찾기, 생명의 메시지 표현하기, 상상의 공간 표현하기, 연구 발표하기)	상상의 공간 토리를 탐구하는 연구자
--	--	---	---------------------------

경산지역을 기반으로 실행된 커뮤니티 예술통합교육 프로그램 구성내용을 KDB모형으로 분석한 결과, K(알기)에서는 경산지역의 시간과 공간을 통해 축적된 역사와 문화를 과거와 현재, 미래를 넘나들며 다원적인 시각에서 지역을 이해할 수 있도록 구성되어 있는 것을 확인할 수 있었다. D(하기)에서는 자기 주도적으로 경산지역의 역사, 문화, 자연, 공간, 시간 등을 탐색하고, 연구하고, 표현하고, 발표하고, 나누는 과정을 통해 지역의 주체로서 자리매김 할 수 있도록 다양한 체험으로 구성되어 있었다. B(되기)에서는 알기와 하기를 통해 지역의 연구자, 생명 지킴이, 생태 지킴이, 생태 실천가로 우뚝 설 수 있도록 안내하고 있음을 확인할 수 있었다.

IV. 결론

Ⅳ. 결론

지역은 실존적 존재로서의 인간의 삶이 영위되는 곳이자 사회적 존재로서 다양한 관계를 맺는 곳이다. 이 공간을 통해 개인은 ‘나’를 알고 실현하는 과정을 거치며 건강한 지역 공동체로 발전한다. “장소에서의 다양한 경험들 즉, 물리적 경관으로부터 사람들이나 조직 같은 사회적 관계를 통한 경험과 그 의식의 변화과정을 살피는 것은 로컬의 생성, 나아가서는 로컬의 정체성 형성 과정을 읽어내는 중요한 방법이다”(부산대학교 한국민족문화연구소, 2013:89). 커뮤니티는 이러한 지역 공동체 속에서 행위와 경험, 기억과 감각을 통해 지역에 대한 애착을 형성하고, 다양한 가치를 내면화하게 한다. 지역은 떠나야 하는 곳, 도퇴된 곳이 아니라 공동체 구성원들에 의해 새로운 가치와 창조적인 의미를 부여 받으며 생명성을 획득하고 이러한 생명성은 곧 그 지역의 역사가 되는 의미있는 곳이라 할 수 있다.

본 연구에서는 지역사회의 사회적 성격이라 할 수 있는 커뮤니티의 개념과 의미를 교육적 시각에서 살펴보고 커뮤니티 예술통합교육의 특징을 밝히는 것을 목적으로 경산지역을 기반으로 2015년부터 2022년까지 기획되고 실행된 5개의 커뮤니티 예술통합교육 프로그램을 중심으로 사례를 KDB(알기와 하기를 하면서 자연스럽게 되기의 상태에 이름)모형으로 분석하였다.

예술체험을 통한 생태적 가치의 내면화를 K(know : 알기), D(do : 하기), B(be : 되기)로 구분하여 학습자를 중심으로 지역을 이해하고 다양한 방법으로 체험하기를 통해 커뮤니티(communality)와 퍼스널리티(personality)를 형성하고 있는지를 분석한 결과는 다음과 같다.

첫째, K(know : 알기)에는 경산지역의 시간과 공간을 통해 축적된 역사와 문화를 과거와 현재, 미래를 넘나들며 다원적인 시각에서 지역을 이해할 수 있는 내용을 담고 있었다.

둘째, D(do : 하기)에는 자기 주도적으로 경산지역의 역사, 문화, 자연, 공간, 시간 등을 탐색하고, 연구하고, 표현하고, 발표하고, 나누는 과정을 통해 지역의 주체로서 자리매김할 수 있는 다양한 ‘하기’가 포함되어 있었다.

셋째, B(be : 되기)에는 알기와 하기를 통해 어제와 오늘 그리고 내일의 나를 성찰하고 발견하는 내용으로 구성되어 있었다.

커뮤니티 예술통합교육 프로그램을 통해 지역을 소재로 상상하고 그 상상을 통해 지역을 새로운 시각으로 발견하고, 새로운 가능성을 탐색하고 그러한 관점이 자신을 새롭게 바라보게 하는 것으로 연결되는 것을 확인할 수 있었다.

위의 분석을 통해 확인할 수 있듯이 커뮤니티 예술통합교육은 다음과 같은 특징을 갖는다.

첫째, 시간과 공간을 통해 축적된 지역의 역사와 문화자원을 다원적인 시각에서 활용한다.

둘째, 학습자를 중심으로 출발하여 지역을 기반으로 탐색하고, 연구하고, 상상하고, 체험하고, 표현한다.

셋째, 지역을 기반으로 자신과 타인 즉, 나와 너, 우리를 연결한다.

커뮤니티 예술통합교육은 지역, 공간, 장소를 통해 문화융합을 도모하고 새로운 문화예술교육의 흐름을 통해 지역문화와 다양한 문화예술자원의 상생적 관계를 도모할 수 있다. 그러므로 지역을 기반으로 하는 커뮤니티 예술통합교육은 문화예술교육에서 매우 중요한 위치를 차지한다고 할 수 있다.

본 연구를 통해 우리사회에서 당면해 있는 지역문화 간의 세대를 연결할 수 있는 문화의 물질 자원, 인적 자원을 적극 활용하여 프로그램의 다양성을 제고하고 개인의 문제, 지역의 문제, 사회의 문제를 해소하고, 새로운 해결방안은 제시할 수 있을 것으로 사료된다.

참고문헌

참고문헌

- 김성한(2019), 공간에서 다시 장소로: 근현대 공간론의 한 가지 흐름, 중앙대학교 중앙철학연구소, 철학탐구 제56집, 29-54.
- 노승환, 조덕주(2018), KDB 모형에 따른 문학, 음악, 연극 중심의 중학교 문화예술교육 통합프로그램 개발 연구, 문화예술연구 제13권 5호, 1-29.
- 부산대학교 한국민족문화연구소(2013), 장소경험과 로컬 정체성, 소명출판.
- 오레지나(2018), 커뮤니티(communality)를 위한 예술통합교육 프로그램의 개발 방향, 한국무용교육학회, 한국무용교육학회지 제29집 4호, 3-13.
- _____(2022), 몸성성교육의 본원성 탐색, 한국무용교육학회, 한국무용교육학회지 제33집 3호, 5-15.
- 이주영(2016), 커뮤니티 댄스 사례를 통해 본 지리적 커뮤니티 특징, 대구가톨릭대학교 석사학위논문.
- 임병조, 류제현(2007), 포스트모던 시대에 적합한 지역 개념의 모색, 대한지리학회, 대한지리학회지 제42권 제4호, 582-600.
- 정지웅, 이성우, 정득진, 고순철(2000), 지역사회학, 서울대학교출판부.
- 정지웅(2005), 지역사회 종합연구의 이론틀. 정지웅 외 공저. 지역사회 종합연구, 교육과학사. 11-26.
- 최옥채(2003), 좋은 지역사회 만들기, 학현사.
- Drake, Susan, M., (2007), 통합 교육과정 개발과 평가의 기초, 유제순, 장인한 역, 교육과학사.
- Yi-Fu Tuan(2020), 공간과 장소, 윤영호, 김미선 역, 사이.

제3연구

비대면 문화예술교육의 실습 대안 연구 - 메타버스 플랫폼을 활용한 영화 제작 교육을 중심으로

고병정(중원대학교 연극영화학과 조교수)

요약

□ 연구 목적 및 의의

1) 연구 목적과 내용

- 코로나19로 인하여 팬데믹이 선언된 이후, 사회적 거리두기가 시행되며 문화예술교육이 지체되는 현상이 발생했음. 학교문화예술교육에서는 온라인 개학을 시작으로 원격 수업 플랫폼을 활용한 비대면 문화예술교육을 진행 할 수 있었으나, 여전히 문화예술 활동이 제한된 상황이라는 측면에서 실습 교육에 어려움을 겪고 있음
- 이에 비대면 문화예술교육의 실습 대안을 마련하기 위한 다양한 원격 수업 플랫폼을 활용한 노력은 지속되고 있음. 메타버스라는 기존에 있었던 개념을 플랫폼에 적용시키는 일이 발생하는데, 궁극적으로 지향하는 메타버스 기술은 기존에 있던 게임 플랫폼이라고 봐도 무방함
- 이러한 메타버스의 최종 종착지인 게임 플랫폼을 활용한 문화예술교육은 게이미피케이션(Gamification) 활용 사례로 참여자들의 흥미를 유발시켜 자발적으로 문화예술 활동에 동기 부여의 목적을 주고자 함

2) 연구의 의의

- 메타버스 플랫폼을 활용한 영화 제작 교육 프로그램을 선행연구를 토대로 구성
- 메타버스 플랫폼을 활용한 영화 제작 교육 프로그램의 구성에서 나타난 문제점은 무엇이고 보완

□ 연구 절차 및 방법

1) 연구의 절차

- 영화제작교육과 메타버스 플랫폼 관련 선행 연구 분석을 통한 프로그램 구성을 위한 이론적 근거 마련함
- 교수-학습 과정에 대한 시사점 확인함
- 선행 연구 분석과 요구 분석을 바탕으로 프로그램 시안 개발함
- 프로그램 구성 체계 최종안 완성함
- 프로그램의 교육활동 구성을 위한 시사점 확인함

- 교수-학습 자료에 관한 시사점 확인함
- 예비검사 결과를 바탕으로 프로그램 교육 활동의 적절성 재검토함

2) 연구의 방법

- 메타버스 플랫폼을 활용한 영화 제작 교육 프로그램을 구성하기 위한 준비과정으로 영화 제작 교육과 메타버스 플랫폼 관련 선행연구 분석
- 메타버스를 활용한 영화 제작 교육 프로그램 개발을 위해 영화교육 및 영화제작교육 관련 문헌을 검토 및 연구의 필요성을 재확인 및 프로그램의 기초 방향을 설정
- 메타버스를 활용한 영화 제작 교육 프로그램의 시안을 수정·보완하고자 전문가 협의 5인의 양적, 질적 분석이 주를 이룸

□ 연구 결과 및 제언

1) 연구의 결과

- 본 연구의 전문가 협의를 통한 양적 평가 결과는 다음과 같음

〈표1〉 전문가 협의체 양적평가 결과

평가영역	구체적기준	전문가						
		A	B	C	D	E	총계	평균
교육목적	본 프로그램은 제시하고 있는 교육 목적을 달성할 수 있는가?	4	5	3	5	5	22	4.4
교육목표	본 프로그램을 통해 학습자가 영화 제작 교육을 인지할 수 있는가?	5	4	4	5	4	22	4.4
	본 프로그램을 통해 학습자가 영화 제작 소양 가치를 내면화할 수 있는가?	4	5	4	4	4	21	4.2
	본 프로그램을 통해 학습자가 영화 제작 가치를 행동으로 옮길 수 있는가?	5	4	3	4	4	20	4
교육내용	본 프로그램의 학습자인 대학생의 수준에 적합한 내용으로 구성되어 있는가?	5	5	4	4	3	21	4.2
	본 프로그램에서 추구하고자 하는 메타버스를 활용한 영화 제작교육을 위해 필요한 내용요소를 다루고 있는가?	5	4	4	4	4	21	4.2
	본 프로그램에서 제시하고 있는 문제 및 상황에 대한 질문은 본 프로그램의 학습내용에 적절한가?	4	4	4	5	4	21	4.2
학습자요구	본 프로그램에서 다루고있는 학습내용과 자료들은 대학생 학습자의 실생활과 관련이 있는 내용인가?	5	4	4	5	3	21	4.2

	본 프로그램에서 다루고있는 학습내용과 자료들은 대학생 학습자의 관심사가 반영된 내용인가?	5	5	4	5	4	23	4.6
교육방법	본 프로그램의 학습과정은 영화 제작 관련 관련 가치를 함양시키는 데에 도움이 되도록 논리적으로 타당하게 구성되고 있는가?	4	4	4	4	5	21	4.2
	학습자가 학습 주체로서 능동적으로 참여할 수 있는 학습전략을 사용하고 있는가?	5	4	4	4	4	21	4.2
교육평가	본 프로그램의 평가 질문 내용의 수준은 학습자인 대학생에게 적합한가?	5	5	4	5	3	22	4.4
	본 프로그램의 평가 질문은 학습자에게 나타난 교육효과를 평가하기에 적절한가?	5	4	3	5	3	20	4

○ 본 연구의 전문가 협의를 통한 질적 평가 결과는 다음과 같음

〈표2〉 전문가 협의체 질적평가 결과

항목	긍정적 평가	개선 및 보완점
교육목적	◆ 빠르게 변화하는 기술환경에서 학생들이 물 만난 고기가 될 수있게 잘 준비하는 것은 이 시대에 가장 중요한 교육목적이라는 주장은 타당하다 ◆ 영화교육의 본질적인 목적과 성격을 잘 포함하고 정리하고 있다 ◆ 영화 교육목적으로 적합함 ◆ 게임 플랫폼을 활용한 메타버스 문화예술교육은 게이미피케이션으로 게임적 사고와 과정을 적용하는 개념으로 사용되고 있음. 이 부분이 본 연구의 가장 유의미한 부분임. ◆ 여러 가지 이유로 비대면 교육이 활성화되고 있는 시점이다. 영화교육도 마찬가지로 다양한 비대면 플랫폼들을 활용해 그 교육과 창작 그리고 공유가 이뤄지고 있다. 이러한 시점에 메타버스 플랫폼은 새로운 가능성을 제시해주고 있다. ◆ 실재와 가상공간에서 쌍방향 소통이 가능한 메타버스 플랫폼의 이점은, 비대면과 대면 커뮤니케이션의 장점을 동시에 보유함으로써 그 가치와 활용도가 매우 높다. 따라서 영화교육이라는 실습과 감상 위주의 교육에 어찌보면 가장 적합한 플랫폼으로 자리잡을 수 있는 가능성이 있다.	◆ 본 연구의 목적에서 한 가지 아쉬운 부분은 메타버스 플랫폼을 활용한 영화교육과 메타버스 영화만들기가 혼용, 모호하게 표현돼 있다는 점이다. ◆ 메타버스를 활용한 영화창작이나 감상교육은 말 그대로 강의실을 메타버스로 옮겨온 형태일 것이기에 그에 맞는 비대면 영화창작의 형식과 내용을 고민하고, 아울러 그 실천방안을 모색해 봐야하는 것일 것이다. 반면에 메타버스 영화만들기는 메타버스라는 시공간이 영화의 주 배경이 될 것이기에 그에 맞는 영화창작의 문법과 기술 등을 공유하는데 연구의 초점이 맞춰져야 한다. ◆ 위 두 가지가 모호하게 설명되어 혼선이 발생할 염려가 있으니 구분이 되면 좋겠다. 아울러 영화교육에는 이론과 실습의 두 가지가 동시에 중요하기 때문에 그 두 부분에 역시 구별되는 메타버스 활용 교육방안이 차이나게 제시되어야 한다.

	◆ 본 연구는 위와 같은 측면에서 매우 시의 적절하고 또 미래지향적 대안을 제시할 수 있는 과제로써 연구의 의미와 중요성을 가진다고 판단된다.	
교육목표	◆ 코로나 19 팬데믹은 교육환경의 변화를 요구한다. 무엇보다 비대면 수업이 선택사항이 더 이상 아닌 현실에서 비대면이 주는 한계를 극복하려는 노력은 반드시 필요하다. 학생들은 상대적으로 낮은 집중력을 보이는데 이 문제를 해결해 줄 수 있는 방법에 대한 고민은 대단히 중요하다는데 동의한다 ◆ 메타버스를 활용한 교육의 필요성을 잘 지적하고 있으며 이에 대한 대안으로서의 교육목표가 잘 드러나고 설명하고 있다. ◆ 기존 영화 교육의 목표를 잘 반영함 ◆ 잘 반영됨 ◆ 본 연구에서 주장하는 바와 같이 메타버스를 통한 영화교육은 그 기술적 미학적 측면에서 매우 의미있고 신빙성 있는 대안으로 자리잡을 것으로 판단된다. ◆ 이미지가 중심이 되는 영화와 메타버스의 공통점이 있으며, 영화의 극장 과도 같이 다수의 사람들이 모여 하나의 영화를 감상하며 소통하는 것도 가능하기 때문이다. ◆ 아울러 메타버스의 실감 기능이 더해진다면 현재 영화가 가지고 있는 2D의 약점도 상쇄될 것이기에 더욱 기대된다고 할 수 있다. ◆ 메타버스 플랫폼을 통한 영화창작은 새로운 기술로 새로운 영화의 모습을 열어갈 수 있는 가능성이 매우 충분하다.	◆ 메타버스 활용에 특화된 목표가 부족하다고 생각됨 ◆ 교육목표에 메타버스 플랫폼 자체에 대한 내용이 많이 들어가 있는 듯 한 느낌이다. 메타버스를 활용한 영화제작 교육이 목표가 되어야하는데 주객이 전도된 느낌이 들기도 한다. 물론 메타버스 플랫폼에 대한 이해가 선행되어야 한다는 점에는 충분히 공감하기는 하지만 그 이후에 영화교육의 방법과 스타일이 어떻게 진행될 지에 대한 논의가 다소 이어지지 않는게 아쉽다. ◆ 새로운 시공간이 메타버스를 활용한 영화교육이라는 목표를 확실히 제시하고, 영화감상, 교육, 창작 그리고 상영과 공유하는 영화 교육 사이클에 맞는 목표 설정으로 보다 구체화되었으면 하는 바람이다. 메타버스 영화교육과 일반영화교육의 목표와 활용 그리고 방식은 달라야하기 때문이다.
내용 요소	◆ 영화제작교육에 필요한 내용요소가 잘 기술되고 있다. ◆ 기존 영화 교육 내용 요소가 충실하게 다루어짐 ◆ 잘 반영됨 ◆ 내용 요소 중에 다양한 메타버스 플랫폼들의 장, 단점을 분석해 최적의 영화교육 메타버스 플랫폼으로 제페토를 제시한 것이 인상적이다. ◆ 또한 실제 메타버스 공간에서의 촬영과 편집을 본 내용에 담아 그에 맞는 소품, 콘티를 구성하며 편집 등도 어플리케이션 등을 활용해 추진하고 있는 점 역시 미래지향적이라고 평가된다.	◆ 메타버스가 단순히 효과적인 비대면 수업을 위한 도구라는 생각은 조금 부족하다. 어쩌면 현재의 교육시스템을 완전히 뒤집어 엮을 지도 모를 교육혁명의 서막일 수도 있다. 이 소논문의 내용은 교육분야에 물려오는 4차 산업혁명의 쓰나미에 대한 진지한 고민과 적극적 모색으로 조금 더 체계적일 필요가 있을 것으로 보인다. ◆ 영화교육에서 제작과 이론을 구분하여 각각 메타버스를 어떻게 활용할 수 있을지 더 논했으면 좋겠다. ◆ 실습 사례의 과정과 결과가 들어갔으며 좋았을 것 같다.

		◆ 영화제작교육의 내용요소를 메타버스를 통한 교육 방식으로 적용할 때 변화되는 부분이나 추가할 수 있는 내용의 보완이 필요하다고 판단된다. ◆ 메타버스를 활용한 영화제작 교육이기에 플랫폼에 최적화된 교수법이 필요하다는 것이 자명한데 이에 대한 설명이 다소 부족하다. ◆ 교수자가 메타버스 플랫폼 기반으로 영화교육을 시행할 때 주의점과 준비사항 그리고 평가 등의 방식 등에 관해 보다 진전된 논의가 필요하다. ◆ 일예로 메타버스 플랫폼에서 촬영교육의 경우 어떠한 형식으로 앵글과 워킹을 지도할 수 있을지 등에 대한 교수자 측면에서의 고민 등이 명료하게 정리되면 좋을 듯 하다.
학습자의 요구	◆ 이런 식의 수업에 대한 학습자의 요구와 관심은 점점 커질 것으로 보인다 ◆ 메타버스에 대한 사람들의 관심과 게임 등의 트렌드에 대한 기술을 중심으로 정리되고 있다. ◆ 잘 분석되었음 ◆ MZ세대 학습자의 요구가 반영됨 ◆ 메타버스를 활용한 콘티구성, 편집 그리고 메타버스 플랫폼 상에서의 영화교육은 전반적으로 현재 대학생들의 관심사에 부합한다고 판단된다. ◆ 새로운 기술과 환경은 늘상 영화창작가들에게는 도전의 대상이었고, 새롭게 등장한 메타버스 플랫폼은 스피버그의 영화 '레디플레이어원'과 같이 또 다른 새로운 시공간을 다양화시킬 수 있는 요소이자 영화가 어떻게 변모해가고 있는 가도 설명할 수 있는 주요한 이슈이기 때문이다.	◆ 학습자들을 위한 필요성은 잘 언급되어 있으나 영화제작 교육방식에 대한 학습자의 요구는 구체화되어 기술되고 있지는 않다. ◆ 메타버스와 영화라는 키워드를 가지고 보다 철학적인 탐색의 시간도 제공할 수 있다면 좋겠다. ◆ 영화란 무엇인가? 라는 화두가 메타버스라는 새로운 기술을 만나 또 어떻게 다른 질문으로 변할 수 있는지에 대한 고민이다. 일예로 더 이상 영화란 무엇인가라는 질문보다 영화는 오늘날 어디에 있는가? 혹은 어디서 볼 수 있는가? 등의 질문으로도 교체될 수 있기 때문이다. ◆ 이러한 새로운 영화미학들 역시 메타버스 시대 영화의 주요 이론적 대상이자 지평일 것이다.
교육 방법	◆ 많은 시행착오가 발생한다 하더라도 새로운 시도는 끊임없이 모색될 필요가 있다. ◆ 기존 영화 교육에 필요한 교육 방법을 포함하고 있음 ◆ 구체적으로 제시됨 ◆ 메타버스 플랫폼 기반으로 교육방법이 제안되고 있어 현대 영화교육에 적합하다고 판단된다.	◆ 예술교육에서 무엇보다 중요한 것은 실습의 양이다. 제작비와 제작에 불편한 제작환경이 예술교육의 가장 힘든 큰 벽이 되고 있다. 학생의 금전적 여력에 따라 제작경험의 차이가 생길 수밖에 없는 구조다. 메타버스라는 가상 현실 플랫폼을 활용해서 영화를 저렴하게 제작하고 폭넓은 감상자들로부터 평가받는 방법을 제공해 준다. ◆ 연구보고서에서 가장 많이 기술되는 부분은 교육의 필요성과 메타버스에 대한 설명인데 메타버스 플랫폼에 활용된 교육프로그램에 대한 좀 더 구체적인 기술이 필요하다. 현재 2차시까지 나와

		있어서 구체적으로 교육 프로그램을 살펴보는 데에는 한계가 있지만 메타버스 환경이 영화제작교육의 다양한 측면에서 활용될 수 있는 것을 구체적으로 프로그램에 구현할 필요가 있다. ◆ 메타버스 플랫폼에 따른 변화가 무엇인지 고민이 필요하다고 생각됨 ◆ 보다 구체적으로 영화교육 분야 예를들어 촬영, 조명, 음향, 시나리오, 연기 등 각각이 메타버스 플랫폼에서 어떻게 교육될 수 있는지 모델과 제안이 추가되면 더욱 우수한 교육모델로 활용될 수 있을 듯 하다.
현장 적용 가능성	◆ 현재 플랫폼이라는 완벽한 환경이 존재하고 제작을 위한 각종 도구도 구비되어 있어 바로 적용가능하다 ◆ 비대면 교육 시대를 떠나 대면 교육이 중심이 되더라도 유용하게 교육 현장에 적용될 수 있을 것으로 판단된다. ◆ 현장에서 필요한 교육이 충실히 포함됨 ◆ 현장 적용 가능성 높음 ◆ 학생들이 온라인에 대한 습득력이 매우 높으며 메타버스 기술 또한 상당히 빠르게 업그레이드 되고 있기에 영화교육 현장에서 적용 가능성이 매우 높으며 향후 온라인강의 혹은 해외 등 지에서도 본 메타버스 활용한 영화교육이 가능하다면, 한류 등으로 인해 외국인들이 한국영화에 관심을 많이 갖고 있기에 이들 대상의 영화교육 방식으로 각광 받을 수 있을 듯 하다.	◆ 메타버스 플랫폼에서 배운 교육을 현장에서 어떻게 적용할 것인가의 내용이 있으면 도움이 될 수 있다고 생각됨 ◆ 기존에 제작돼 있는 메타버스 영화들을 예시로 활용해 교육하는 것도 하나의 좋은 방법일 될 수 있기에 제안해 본다. ◆ 또한 아바타를 활용한 캐릭터 구축, 보이스오버 등 다양한 방식을 테스트베드로 삼아 활용해도 향후 영화의 모습을 더욱 확장시키는게 일조할 수 있을 것으로 판단된다.
평가 방법의 적절성	◆ 적절한 평가 방법을 파악하지 못함 ◆ 반영되지 않음 ◆ 상영과 토론을 통해 공감능력점수와 관객수용성 점수로 평가한다고 되어 있는데 관련 내용이 구체적이지 않아 정확하게 어떤 방식인지 명확하지 않은 듯 하다.	◆ 가상현실이라는 환경은 몰입과 큰 선물을 받는 대신 액션의 주체로서 받는 평가강도는 더 클 수있다. 가상현실이 주는 익명성이 어느 정도 완충효과를 줄수 있다 ◆ 명확한 평가 방법 파악이 어려워 세부적인 내용 작성이 필요하다고 생각됨 ◆ 평가 방법에 대한 구체적인 방안을 제시해야 함 ◆ 구체적인 평가 요소를 반영하면 가능함 ◆ 일반적 영화교육 평가와 같이 학생들대상 만족도 조사 등이 수행되어도 무방할 듯 하다.

2) 연구의 제언

- 메타버스 플랫폼을 활용한 영화 제작 교육 프로그램 개발을 위해 필요한 메타버스 교육과 영화 제작 교육 관련 선행연구를 분석한 뒤, 메타버스 플랫폼 선정과 설계 방향, 목표와 내용을 설정하였고 전문가 협의를 통해 교육 프로그램 타당도 평가를 받았음. 교육 프로그램의 질적, 양적 평가 결과 공통적으로 교육 목적과 학습자 요구 및 관심에서 높게 평가 받았으나 교육 평가에서 부족한 것으로 나타났음
- 그 외에 시대에 맞는 기술 환경에서 교육 프로그램을 구성했다와 영화 교육의 본질적인 목적과 성격 그리고 게이미피케이션으로 사고하는 개념을 잘 적용했다 지점, 비대면 교육에서 쌍방향 소통이 가능하다는 커뮤니케이션의 장점을 활용하는 가치가 높다는 긍정적인 평가를 받았음. 교육 프로그램의 질적, 양적 평가 결과 공통적으로 교육 목적과 학습자 요구 및 관심에서 높게 평가 받았으나 교육 평가에서 부족한 것으로 나타났음. 그러나 메타버스 활용 교육 방안과 기존의 영화 제작 교육과의 차별점에 대한 의문, 플랫폼에 최적화된 교수법 부재, 명확한 평가 방법이 어려워 세부적인 내용 제시가 필요하다는 개선 및 보완점으로 지적되었음
- 메타버스를 활용한 새로운 교육 방안으로 보완하며 세부적인 내용 요소를 추가하고 플랫폼을 활용하는 교수법을 제시해야 한다는 가능성으로 정리할 수 있었음. 메타버스 플랫폼을 활용한 영화 제작 교육에서 프로그램만 구성만 되었을 뿐 효과성 검증까지는 진행되지 않았음. 영화 교육의 본질적인 목적과 성격을 재해석하고, 시대에 맞는 기술을 활용하는 교육 프로그램으로 재구성하여 효과성 검증까지 하는 후속 연구를 기대해 봄

Abstract

A study on alternative practices for non-face-to-face cultural arts education - Focusing on film production education using the metaverse platform

Ko, Byung Jung

Assistant Professor, Jungwon University

The purpose of this study is to construct a film production education program using the metaverse platform based on previous research, identify problems in the education program composition, and suggest supplementary possibilities.

To this end, after analyzing the metaverse education necessary for the development of a film production education program using the metaverse platform and previous studies related to film production education, the metaverse platform was selected, the design direction, goals and contents were set, and education was conducted through consultation with experts. Program validity was assessed.

All. In addition, the educational program was organized in a technological environment suitable for the times, and the essential purpose and character of film education and the concept of thinking in terms of gamification were well applied. It received positive reviews for its high value. However, it was pointed out as points of improvement and supplementation that the presentation of detailed contents was necessary due to the question of the difference between the metaverse utilization education plan and the existing film production education, the absence of a teaching method optimized for the platform, and the difficulty of a clear evaluation method.

Based on the above, it can be summarized as the possibility of supplementing with a new education method using the metaverse, adding detailed content elements, and suggesting a teaching method using the platform.

Lastly, in the film production education using the metaverse platform, only the program was composed, but the effectiveness was not verified. We look forward to follow-up research that reinterprets the essential purpose and character of film education, reorganizes it into an educational program that utilizes technology suitable for the times, and even verifies its effectiveness.

Key words : Culture and arts education, non-face-to-face education, film education, metaverse, platform, machinima, gamification

I. 연구 필요성 및 목적

I. 연구 필요성 및 목적

코로나19로 인하여 팬데믹이 선언된 이후, 사회적 거리두기가 시행되며 문화예술교육이 지체되는 현상이 발생했다. 학교문화예술교육에서는 온라인 개학을 시작으로 원격 수업 플랫폼을 활용한 비대면 문화예술교육을 진행 할 수 있었으나, 여전히 문화예술 활동이 제한된 상황이라는 측면에서 실습 교육에 어려움을 겪고 있다. 이에 비대면 문화예술교육의 실습 대안을 마련하기 위한 다양한 원격 수업 플랫폼을 활용한 노력은 지속되고 있다. 특히, 메타버스(Metaverse)¹³⁾라는 기존에 있었던 개념을 플랫폼에 적용시키는 일이 발생하는데, 궁극적으로 지향하는 메타버스 기술은 기존에 있던 게임 플랫폼이라고 봐도 무방하다. 이러한 메타버스의 최종 종착지인 게임 플랫폼을 활용한 문화예술교육은 게이미피케이션(Gamification)¹⁴⁾ 활용 사례로 참여자들의 흥미를 유발시켜 자발적으로 문화예술 활동에 동기 부여의 목적을 줄 수 있다. 여기에서 학자들은 메타버스라는 개념을 4가지 유형으로 분류하는데, 정리하면 다음의 <표>와 같다.

<표 1-1> 메타버스의 4가지 유형¹⁵⁾

구분	증강현실 (Augmented Reality)	라이프로깅 (LifeLogging)	거울세계 (Mirror World)	가상세계 (Virtual World)
정의	현실 공간에 가상의 2D 또는 3D 물체를 겹쳐보이게 하여 상호작용하는 환경	사물과 사람에 대한 일상적인 경험과 정보를 캡처, 저장, 공유하는 기술	실제 세계를 그대로 반영하되, 외부환경 정보를 통합하여 제공	디지털 데이터로 구축한가상세계
특징	위치기반 기술과 네트워크를 활용해 스마트환경 구축	사물과 사람의 정보를 기록	가상지도, 모델링 GPS 기술 활용	이용자의 자아가 투영된 아바타간의 상호작용 활동에 기반
활용 분야	Smart phone AR glass	웨어러블 디바이스, 블랙박스	지도기반 서비스	온라인 멀티플레이어 게임
사용 사례	AR applicaiton Hololens2	메타, 인스타그램, 애플워치, 삼성헬스, 트위터	구글어스, 구글맵, 네이버지도, Airbnb, Zoom, Google Meet	포트나이트, 로블록스, 제페토

13) 1992년 닐 스티븐슨(Neal Stephenson)이 저술한 SF소설 ‘스노우 크래시(Snow Crash)’에서 처음 사용된 용어.

14) 게임이 아닌 분야의 문제 해결에 게임적 사고와 과정을 적용하는 용어.

15) 계보경 · 한나라 · 김은지 · 박연경 · 조소영(2021). 메타버스(Metaverse)의 교육적 활용: 가능성과 한계. 한국교육학술정보원 연구자료 RM 2021-6. 재구성.

증강현실(Argumented Reality)이란 쉽게 말해 스마트 기기(Smart Device)를 통해 육안으로는 보이지 않았던 2D 혹은 3D 객체가 증강된 것을 일컫는다. 현실세계의 실제 지형물을 기반으로 새로운 정보가 보여주는 기술로 2016년에 마이크로소프트사(Microsoft)가 제작한 홀로렌즈(HoloLens) 이후 수많은 AR 글래스(AR glass)들이 출시 될 예정이다. 그러나 교육 플랫폼으로 도입하기에는 스마트기기의 가격이 비싸며, 인터넷 속도의 문제점이 아직 해결책이 없어 상용화까지는 시간이 걸린다. 물론 교육부에서 만든 ‘실감형 콘텐츠’ 어플리케이션과 함께 디지털 교과서가 있으나, 플랫폼으로 구축되기까지는 오랜 시간 축적된 데이터와 많은 수요자들이 확보되어야 한다.

라이프로깅(LifeLogging) 또한 일상을 기록하는 소셜미디어(Social Media)의 기능이 강하며, 가짜뉴스 분별이나 빅데이터에 의한 키워드 분석의 리터러시(Literacy)¹⁶⁾ 측면에서 교육이 이뤄지고 있다. 현재 대중적으로 상용화된 플랫폼들로 메타(Meta), 인스타그램(Instagram) 등이 있는데 현 시점에서 가상과 현실이 분간이 되지 않을 다가올 미래 세상을 대비하여 메타버스 교육으로 중요하게 활용될 기술이다.

거울세계(Mirror World)는 실제 지형이나 복제된 객체들이 데이터로 변형되고, 실시간 화상회의를 대표적인 예로 들 수 있다. 현재 문화예술교육에서 주요하게 이용하는 플랫폼으로 줌(zoom), 구글미트(google meet), 웹엑스(Webex), 마이크로소프트 팀즈(MS Teams) 등이 있다. 그러나 앞서 말한 것처럼 문화예술 활동에 제한사항이 많아 어려움을 겪고 있다.

이에 가상세계(Virtual World)가 대안으로 제시되는데, 게임 플랫폼이 주를 이루고 있다. 로블록스(Roblox), 제페토(Zepeto) 등이 문화예술교육에 활용되고 있지만, 리그 오브 레전드(League Of Legend)나 오버워치(Overwatch)와 같은 게임을 많이하는 요즘 세대들에게는 유치하다고 느껴지는 플랫폼이다. 공공기관이나 어른들의 생각 중심으로 메타버스의 이상적인 형태라고 생각하며 교육 트렌드가 지속되고 있다.

그러나 이와 같은 행태는 1996년부터 이어져온 머시니마¹⁷⁾로 인기를 얻으며 세컨드라이프(Second Life)나 월드 오브 워크래프트(World of Warcraft) 플랫폼 등에서 지금까지도 화제가 되고 왔다. 그래서 기존에 게임을 활용한 영화 플랫폼 중 국내기업 중 무료 게임이면서, 스마트 기기에서 쉽게 접근 할 수 있는 제페토(Zepeto)를 활용하여 머시니마를 제작하는 교육 프로그램을 구성하고자 한다. 영화 제작 실습 교육의 대안으로서 ‘메타버스 플랫폼을 활용한 영화 제작 교육’이라는 명칭으로 교육 프로그램을 완성하고자 한다.

연구의 필요성 및 목적에 따른 연구 문제는 두 가지로 요약 된다.

16) “읽고 쓸 수 있는 능력”이라는 뜻으로, 한국어로는 '문해력'으로 해석 할 수 있다.

17) 머시니마(Machinima)는 기계를 의미하는 머신(machine)과 영화를 의미하는 시네마(cinema)의 합성어로, 기존의 게임이 제공하는 엔진을 이용해 만든 영화를 의미한다.

연구문제1. 메타버스 플랫폼을 활용한 영화 제작 교육 프로그램을 선행연구를 토대로 구성 할 수 있는가?

연구문제2. 메타버스 플랫폼을 활용한 영화 제작 교육 프로그램의 구성에서 나타난 문제점은 무엇이고 보완 할 수 있는가?

Ⅱ. 연구 방법 및 절차

Ⅱ. 연구 방법 및 절차

1. 이론적 배경

메타버스 플랫폼을 활용한 영화 제작 교육 프로그램을 구성하기 위한 준비과정으로 영화 제작 교육과 메타버스 플랫폼 관련 선행연구 분석을 통해 영화 제작 교육 프로그램의 특성과 메타버스 플랫폼을 활용한 영화 제작 교육 프로그램 개발의 필요성을 재확인 할 수 있다. 메타버스를 활용한 영화 제작 교육 프로그램 구성을 위한 연구 절차를 요약하여 제시하면 표와 같다.

〈표 II-1〉 메타버스를 활용한 영화 제작 교육 프로그램 구성을 위한 연구절차

선행 연구 분석	요구 분석	프로그램 시간 구성	1차 전문가 협의	예비연구	2차 전문가 협의
1단계	2단계	3단계	4단계	5단계	6단계
-영화제작교육 과 메타버스 플랫폼 관련 선행 연구 분석을 통한 프로그램 구성을 위한 이론적 근거 마련	-교수-학습 과정에 대한 시사점 확인	-선행 연구 분석과 요구 분석을 바탕으로 프로그램 시간 개발	-프로그램 구성 체계 최종안 완성	-프로그램의 교육활동 구성을 위한 시사점 확인 -교수-학습 자료에 관한 시사점 확인	-예비검사 결과를 바탕으로 프로그램 교육 활동의 적절성 재검토

첫째, 메타버스를 활용한 영화 제작 교육 프로그램 개발을 위해 2022년 8월부터 2022년 9월 까지 영화교육 및 영화제작교육 관련 문헌을 검토했다. 이 과정에서 연구의 필요성을 재확인하게 될 것이며 프로그램의 기초 방향을 설정하였다.

둘째, 메타버스를 활용한 영화 제작 교육 프로그램의 시안을 수정·보완하고자 한다. 메타버스를 활용한 영화 제작 교육 프로그램 개발을 위한 과정을 살펴보고자 한다.

Ⅲ. 선행 연구 및 요구 분석

Ⅲ. 선행 연구 및 요구 분석

먼저 메타버스 교육 관련 선행 연구를 검토했다. 나석규·김신애(2022)¹⁸⁾는 메타버스 기술을 활용하여 교육적 상호작용의 질적인 효과를 높이기 위해서는 LMS 기술을 결합하는 교육 시스템 개발에 대한 전망을 제시하였다. 학생의 학습활동을 피드백하고 평가로 연결시키는 기술과 정교하게 결합하는 것의 필요성을 강조했다. 전재천 외(2021)¹⁹⁾는 가상현실 제작 플랫폼을 활용하여 비대면 교육 방법을 탐색을 하며 학습자 참여형 수업과 급격한 기술 발전에 따른 학생들의 사회적 적응력을 향상 시킬 수 있을 것이라고 기대했다. 김현정 외(2022)²⁰⁾는 학생들이 로블록스 템플릿으로 체험 공간을 특별로 제작하게 하며 구체적인 공간을 설계 및 구축하면서 자신의 진로로 구체화 할 수 있는 가능성을 제시하였다. 이재규·김의창(2021)²¹⁾은 가상환경 기반의 비대면 교육에서 집중도 저하의 문제점을 고찰하며 몰입형 메타버스 기반의 집중도 향상 시스템 모델을 제시하였다. 이애화 외²²⁾(2022)는 메타버스 플랫폼을 활용하여 학생들로부터 수업만족도, 사회적 실재감, 수업의 유용성을 분석하여 개선점으로 디지털 리터러시 역량과 수업설계 및 교육콘텐츠 개발 그리고 기술적 발전과 실재감 확장의 필요성을 제안하였다. 손정명 외(2022)²³⁾는 메타버스 플랫폼 활용 교육 프로그램을 통해 학생들과 자연스럽게 협력적 의사소통에서 역량이 향상되는 결과를 보았으며, 창의성 및 비판적 사고 역량이 향상되는 SW 활용 교육에 가능성을 해석하였다. 황요한(2022)²⁴⁾은 이프랜드 플랫폼을 활용하여 원격교육의 틀로 활용하며 게이미피케이션과 에듀테인먼트 과정의 교육 요소들을 체험하며, 메타버스 플랫폼을 교육에 활용하는데 의의를 가졌다. 이처럼 메타버스 교육 관련 선행연구들은 메타버스 플랫폼의 효과성 및 기술을 적용한 시스템의 중요성을 강조하고 있다. 가상 공간을 직접 설계하게 하거나, 참여하게 함으로써 교육 프로그램의 설계보다는 기능적인 결합 위주의 교육이 이뤄지고 있다.

-
- 18) 나석규·김신애, 「LMS 기반 교육 분야 메타버스 개발을 위한 동향 분석. 한국통신학회지」, 『정보와통신』 제39권 제2호, 2022.
- 19) 전재천·이혜진·정순기, 「가상현실 제작 플랫폼 활용 초등 비대면 교육 방법 탐색」, 『한국정보과학회』 한국컴퓨터종합학술대회 논문집, 2021.
- 20) 김현정·원종남·이민구, 「과학 분야 진로에 초점을 둔 고교생을 대상으로 한 메타버스 콘텐츠 제작 교육」, 『한국컴퓨터교육학회』 학술발표대회논문집, 2022.
- 21) 이재규·김의창, 「교육의 집중도 향상을 위한 몰입형 메타버스 시스템 연구」, 『e-비즈니스연구』 vol.22, no.6, 2021
- 22) 이애화·박원균·박혜진, 「메타버스 기반 의료인문학 수업 운영경험과 적용 가능성 탐색」, 『인문사회 21』 13권1호, 2022.
- 23) 손정명·이시훈·한정혜, 「메타버스 기반 협력적 소통 SW 교육 프로그램의 효과」, 『정보교육학회논문지』 vol.26, no.1, 통권 101호, 2022.
- 24) 황요한, 「메타버스를 활용한 원격교육 인식 및 만족도 사전조사:이프랜드(ifland) 앱 사용을 중심으로」, 『한국콘텐츠학회논문지』 제22권 제3호, 2022.

영화 제작 교육 관련 선행연구로는 영화교육 전문학회지의 2020년 전후의 자료들을 살펴보았다. 검토한 학술지는 한국영화학회, 한국영상제작기술학회, 동국대 영상미디어센터, 한국문화예술교육학회이며 학회지에 직접 가입하여 관련 자료를 살펴보았다. 본 프로그램의 목적 및 목표 선정을 위해 문헌 분석을 한 결과, 영화 제작 교육에서는 예술 소양을 함양시키는 것을 목적으로 하며 이를 위해 영화 감상과 영화 표현 행위를 다수의 연구에서 목표로 하고 있음을 확인할 수 있었다. 특히 미국과 우리나라 표준 영화 제작 과정(한국문화예술교육진흥원)등의 국내·외 기관과 정재형 외(2011)²⁵⁾, 이아람찬 외(2018)²⁶⁾등의 문헌에서 예술 소양을 영화 제작 교육의 목적으로 직접적으로 강조하고 있다는 것과도 일치한다. 예술 소양 함양을 위해 영화 이론에서는 영화 감상과 영화 표현 행위 함양을 목표로 강조하고 있었다.

이에 메타버스 플랫폼을 활용한 영화 제작 교육 프로그램 개발을 위한 연구의 목적을 예술 소양 함양으로 정하였으며, 이를 위해 시나리오, 영화제작기술에 대한 정보를 바탕으로 ‘영화에 대한 감상을 할 수 있다’, ‘자발적으로 영화 언어를 활용하여 영화 표현 행위를 실천 할 수 있다’를 구체적인 목표로 정하였다.

25) 정재형·민경원·이아람찬(2011). 2011 문화예술교육 교육표준 개발연구-영화. 한국문화예술교육진흥원.

26) 이아람찬·이종승·오세섭·박현우·고병정(2018). 청소년 영화 공교육 활성화 방안 연구. 영화진흥위원회 KOFIC 연구 2018-07.

IV. 메타버스를 활용한 영화 제작 교육 프로그램 시안 구성

Ⅳ. 메타버스를 활용한 영화 제작 교육 프로그램 시안 구성

영화는 재현의 매체 예술이다. 인간의 삶을 프레임 속에 재현하여 영화 속에서 생명력을 유지하고 있다. 코로나19 발병 이후, 집단이 모여 영화 제작 실습을 해야하는 영화 교육에서는 큰 변화를 겪고 있다. 대면의 어려움으로 예술 교육의 실습 교육에 대한 문제점이 지적되었고, 영화 제작 교육에서는 온오프라인이 가능한 수업 설계가 필요하게 되었다.

코로나19 발병 이후, 영화 교육에서 큰 변화를 네 가지로 축약 할 수 있다.

첫 번째, MZ세대의 특징을 정의 할 수 있다.

컴퓨터, 게임기, 스마트폰에 익숙한 MZ세대는 1981년생~2010년생을 지칭한다. 어렸을 때부터 디지털 기기를 다뤘으며 지금은 인터넷을 활용한 소셜미디어, 커머스, OTT 플랫폼, 게임, 주식 및 암호화폐 투자를 주로 많이 접근한다. 전통적으로 필름을 사용하여 아날로그 영화를 찍어왔던 이전 세대들과 다르게 디지털 카메라와 컴퓨터 편집 프로그램으로 쉽게 영화를 만들어 낸다. 특히, 스마트폰이 진화하면서 애플리케이션을 활용해서 영화를 제작하기도 한다.

두 번째, 영화 제작 실습에 대한 비대면 교육에 직면하였다.

영화 교육의 특수성은 영화 제작 실습 교육이다. 그러나 방역 수칙을 지켜가며 비대면에서 영화 제작해야 하는 상황은 대면으로 제작해왔던 방식보다 수월하지 않다. 영화는 100년이 넘는 기간 동안 장편 영화 기준 1시간30분에서 2시간의 러닝타임으로 영화관에서 상영했던 것에 익숙해져있으며, 표준화된 러닝타임 안에서 스토리텔링과 영화 미학을 성취해 냈다. 그러나 OTT 플랫폼 산업에서는 영화만 전용으로 상영하고 있지는 못한 실정이다. 영화라는 정체성을 가지고 협력하여 집단으로 영화 제작을 하는 방식을 고수하며 실습 교육에 대한 새로운 대안이 필요하다.

세 번째, OTT 플랫폼이 더욱 부상 하며 영화라는 개념이 확장되었다.

넷플릭스, 디즈니, 유튜브, 트위치, 인스타그램 등 다양한 OTT 플랫폼이 산업적으로 크게 성장하면서 기존의 영화 제작 방식이 아닌 1인 미디어 제작도 손쉽게 이루어지고 있다. 극장에서 애니메이션 영화라는 개념이 있었는데, OTT 플랫폼에서 영화를 상영하며, 모든 형식들이 교차 및 융합하여 기존의 영화 개념을 탈피하고 게임과 숏폼까지도 아우르는 개념으로 확장되었다.

네 번째, 영화의 개념이 확장 되어 MZ세대들의 스토리텔링 능력이 현저히 감소하였다.

유튜브 플랫폼에서 대다수의 카테고리를 점유하고 있는 춤, 노래, 일상, 게임에서 스토리텔링을 발견하기란 쉽지 않다. 특히, 스마트폰 화면 비율인 9:16의 짧은 영화길이의 숏폼 콘텐츠가 나타나기 시작하면서 영화 스토리텔링 활용 되기가 힘들다. 물론, 일상에서 접근성이 쉬운 유튜브, 트위치, 인스타그램과 같은 소셜미디어 기능이 강한 플랫폼이 대세를 이루고는 있으나 아직까지 넷플릭스나 디즈니처럼 잘 만들어진 영화는 드물다. 영화 스토리텔링은 인간이 추구하는 본연의

가치가 고스란히 드러난다는 점을 강조하고, 나아가 캐릭터에 공감하고 스토리텔링에 몰입하며 스토리텔링을 할 수 있다면 좋은 영화 교육이 될 것이다.

그렇다면 위에 정리된 내용을 바탕으로 메타버스를 활용한 영화 제작 교육에 대한 질문으로 이 연구는 시작한다. 영화 교육 연구는 비약적으로 발전하였으나, 디지털 융합 환경에 따른 영화교육 패러다임의 변화에 대해 논한 박철(2014: 191)은 ‘디지털기술의 도입은 산업뿐만 아니라 영화 교육에 있어서도 혁명적인 변화를 가져오게 했는데 이러한 교육 환경의 변화와 영상세대라 불리는 젊은 세대의 성장 그리고 영화산업의 팽창과 같은 외부 환경의 변화는 영화학의 질적, 양적 성장을 이루기도 하였다.’고 하면서도 한편으로는 ‘급속히 변화해가는 기술 환경을 따라가지 못하는 교육시스템, 게다가 높아진 학생들의 기대치 등은 영화학뿐만 아니라 영화산업 전반에 위기로 작용할 가능성이 크다.’라고 문제 제기를 하고 있다. 이처럼 제4차 산업혁명에 관심이 높아지면서 메타버스에 대한 다양한 전망이 나타나고 있는 가운데 영화 교육의 현장에서는 적극적으로 활용해야 한다. 따라서 현 상황에서 기존의 인식을 벗어나고 영화 교육의 의미를 확장 시켜 메타버스를 적극 활용해야 하는 필요가 있다. 물론 영화 교육의 환경에서부터 극복해야 하는 문제 현상임에는 틀림이 없으나, 인식의 변화가 없지 않은 한 영화 교육의 개선은 요원하다. 왜냐하면 이러한 인식은 ‘메타버스의 제작 환경이 갖춰져 있어야 교육도 가능하다. 그렇지 않으면 딱히 교육 내용이나 방법이 없다.’라는 영화 교육관을 가져오기 때문이다. 이와 관련하여 박철(2014: 184)에서는 미디어 융합은 각 미디어들의 단순한 결합을 이끌어내는 것을 의미하지 않는 것이라는 의문을 제기하면서, 오히려 이러한 패러다임의 변화는 새로운 가치 및 새로운 영역을 출현하게하고 특히 이러한 변화가 교육의 문제에 도달했을 때 요구되는 문제들은 교육과정에 대한 단계를 뛰어넘어 영화 교육의 목표와 교육영역에까지 확대되고 있다는 점에서 이 부분에 대한 검토와 논의는 불가피한 부분이라고 하였다.²⁷⁾

이러한 관점은 영화 교육의 세부적인 계획이 마련되어야하는 중요함을 강조하고 있다.

이러한 상황에서 본 연구는 메타버스를 활용한 영화 제작 교육을 설계하는 데 목적이 있다. 이상의 내용을 정리하여 교육 프로그램의 목적을 제시하면 다음과 같다.

첫째, 영화제작 교육에서 메타버스 플랫폼 기반의 애플리케이션의 활용 가능성을 검토하고, 이를 이용한 교육 프로그램 설계 할 수 있다.

둘째, 메타버스 플랫폼 기반의 애플리케이션을 활용한 영화제작 교육에서 전문가들의 타당도 검사를 통해 교육 프로그램을 수정 및 보완 할 수 있다.

27) 박철, 「고등학교 예술 전문교과로서의 '영화'교육과정의 개선방안에 대한 연구」, 『영화연구』 제64호, 2015.

1. 영화 제작 교육 프로그램을 위한 메타버스 플랫폼 선정

영화는 재현의 매체이기 때문에 가상세계에서 현존감을 결정하게 되는 요인을 인지적 관점으로 접근하여 메타버스 플랫폼을 선정하였다. 다음 표는 메타버스 플랫폼을 비교하는 내용이다.

〈표 IV-1〉 영화 제작 교육 프로그램에 적용하기 위한 메타버스 플랫폼 비교

플랫폼	캡처사진	공간과소품	시점과비율	아바타외형	캐릭터연기
제페토	 출처 https://www.naverz-corp.com	실재하는 대 상과 유사함	1인칭과 3인 칭의 시점이 자유로움	실재하는 대 상과 유사함	실재하는 대 상과 유사함
이프랜드	 출처 https://ifland.io/ifland	실재하는 대 상과 유사함	1인칭과 3인 칭의 시점이 자유로움	실재하는 대 상과 유사함	실재하는 대 상과 유사함
게더타운	 출처 https://www.gather.town	실재하는 대 상과 유사하 지 않음	3인칭의 시 점만 자유로움	실재하는 대 상과 유사하 지 않음	실재하는 대 상과 유사하 지 않음
로블록스	 https://www.roblox.com/games/5865858426/Retail-Tycoon-2	실재하는 대 상과 유사하 지 않음	1인칭과 3인 칭의 시점이 자유로움	실재하는 대 상과 유사하 지 않음	실재하는 대 상과 유사하 지 않음

포트나이트	 출처 https://www.instagram.com/fortnite	실재하는 대상과 어느정도 유사함	1인칭과 3인칭의 시점이 자유로움	실재하는 대상과 어느정도 유사함	실재하는 대상과 어느정도 유사함
-------	---	-------------------	--------------------	-------------------	-------------------

제페토 플랫폼과 이프랜드 플랫폼을 제외하고 다른 플랫폼들은 실재하는 대상과 어느정도 유사하거나 유사하지 않았다. 그러나 이프랜드 플랫폼은 공간에 회사로고가 적혀져 있어서 로케이션 헌팅을 하는데에 제한 사항이 많다. 그에 반해 제페토 플랫폼은 공간에 회사 로고가 적혀져 있지 않고, 아바타의 닉네임도 감출 수 있으며, 동영상 녹화 및 녹화가 원활하다. 이러한 제페토 플랫폼의 특화된 현존감을 강화시키는 네 가지 요소를 적극적으로 활용하여 영화 제작 교육 프로그램을 설계하고자 한다.

첫 번째로, 영화와 같은 공간과 소품에 주목 했다.

그중에 메타버스 플랫폼에서 지각적 사실성은 가상세계에서 표현되고 있는 형상이 실재하는 대상과의 공통된 외형을 가지고 이것이 미디어 사용자에게 현실이라 믿게 하는 것을 의미한다. 제페토에는 실재하는 재화와 공간이 유사한 형태로 제공되며 지각적 사실성을 띄고 있다. 재화는 제페토의 가상 아이템으로 나타난다. 실재하는 브랜드인 폴로 랄프로렌에서 제작한 카라 케이틀 니트는 제페토에서 디자인, 색상, 마크의 색과 위치, 옷의 깃이 유사하게 묘사된 가상 아이템으로 제공되고, 브랜드 MLB에서 제작한 모자 또한 색상, 마크의 위치, 디자인이 유사하게 묘사된 가상 아이템으로 제공되고 있다. 또 제페토의 여러 테마 공간인 월드에는 현실에 존재하는 한강 공원과 롯데 월드가 제공되고 있는데 제페토 한강 공원은 다리, 한강, 자전거 도로, 계단 등이 실제와 유사하게 나타나고 있고, 제페토의 롯데월드는 실제 롯데월드에서만 탈 수 있는 놀이기구, 롯데월드의 상징인 성, 롯데월드의 다리 등이 실제와 유사하게 나타나고 있다. 사회적 사실성은 지각적 사실성을 기반으로 나타나게 되는데 사용자는 가상세계에서 실재하는 대상과 공통된 외형을 가지는 요소를 기반으로 실제 현실에서 일어날 법한 활동을 할 수 있게 된다. 제페토는 구찌, 디즈니, 폴로 랄프로렌 등 현실에 존재하는 브랜드와 협업을 진행하고 있다. 사용자는 실제 한강 공원에서 친구를 만나고 편의점을 방문하고 라면을 먹는 것과 같이 현실에서 이루어지던 활동을 제페토의 한강 월드에서 할 수 있게 된다. 제페토에 나타나고 있는 사회적 사실성의 또 다른 사례에는 댄스 챌린지가 있다. 현실에서 사람들은 음악 아티스트의 댄스를 따라 추고 SNS에 게시하며 댄스 챌린지에 참여하는 모습을 보이는데, 제페토에서도 이와 같은 활동이 사용자의 아바타를 통해 나타나고 있다. 제페토의 실시간 추천 피드에는 사용자가 포토 부

스에서 제작한 이미지 또는 1분 길이의 영상을 게시할 수 있는데 여기에는 아이돌 댄스 챌린지 콘텐츠가 게시되고 있으며, 제페토는 사용자의 캐릭터가 아이돌 댄스 동작을 따라 할 수 있는 모션을 제공해 사용자에게 댄스 챌린지에 참여하도록 이끌고 있다.

두 번째로, 기존의 영화의 촬영에 해당하는 화면의 시점과 비율을 분석 했다.

제페토에서 사람과 매체의 상호작용성은 사용자가 자신의 활동을 통제할 수 있는 정도를 의미한다. 제페토 사용자가 월드를 활동할 때 직접 통제할 수 있는 항목에는 음성 및 배경음 듣기 유무, 말풍선, 이름 표시 및 방 초대받기 유무, 그리고 시점이 있다. 그중 시점 설정은 사용자의 제페토 활동에 크게 영향을 미치는 요소로 주목되는데, 앞선 논의에서 살펴보았듯이 3D 기반에 의존하기 때문이다. 제페토 월드 내에서 시점은 1인칭과 3인칭, 가로 모드와 세로 모드로 각각 사용자가 원하는 대로 설정할 수 있는데 시점에 따라 스크린 내에 보이는 월드의 범위가 다르게 나타나기 때문에 시점에 따라 사용자의 경험은 다르게 나타날 수 있다. 이러한 시점 설정을 통해 사용자는 1인칭 가로 모드, 1인칭 세로 모드, 3인칭 가로 모드, 3인칭 세로 모드로 총 4가지의 시점으로 제페토 월드를 활동할 수 있게 된다. 사용자가 각 시점에 따라 제페토 월드를 활동할 때 보이는 스크린 속 장면을 나타낸다.

세 번째로, 영화 속 캐릭터에 주목하여 제페토의 아바타를 살펴 봤다.

월드의 비언어적 요소는 월드의 테마에 따라 다르게 제공되는 캐릭터의 제스처와 포즈를 통해서도 나타나는데, 사용자가 제스처와 포즈 기능이 설정된 곳에 가까이 가면 버튼이 나타나고, 사용자가 선택함에 따라 제스처를 실행하게 된다. 예를 들면, 사용자가 제페토의 폴로 랄프로렌 월드 내의 카페 트럭 앞 의자에 가까이 가자 버튼이 나타났고, 버튼을 실행하면 그와 같이 캐릭터가 턱을 괴고 있는 모습과 웃고 있는 모습이 나타난다. 제페토는 월드 내에 설정된 것 외에도 사용자가 어떤 월드에서든지 자유롭게 선택할 수 있는 사용자 개인 캐릭터의 제스처와 포즈도 제공하고 있다.

네 번째로, 영화 배우들의 연기의 가능성을 확인 했다.

대학생을 위한 공감 스토리텔링 영화 제작 교육 프로그램을 설계하기 위해 공감 관련 교육 프로그램과 영화 제작 교육 프로그램의 문헌 검색을 하였다. 여러 선행 연구를 고찰한 결과를 바탕으로, 공감 능력을 향상 시키는 공감 교육 프로그램을 스토리텔링으로 재구성하고, 기존의 영화 제작 교육 프로그램 안의 사전 준비 단계에 차시를 넣었다.

그러므로 영화 제작 도구로서 메타버스 플랫폼 중에 제페토를 활용하고자 한다. 그 이유는 대면과 비대면 상황에서도 언제든지 활용가능한 장점이 있고, 제페토라는 가상세계가 현실과 유사하여 실재감이 있다. 또한, 등장인물을 활용해 스토리텔링을 통한 공감이 가능하다. 게다가 1인 영화 제작까지 가능하여 기존의 협업으로서의 영화 제작 방식과는 다르게 모든 역할을 다 담당해야하는 차별화 과정이 있다.

2. 메타버스 플랫폼을 활용한 영화 제작 교육 프로그램 설계 방향

본 연구의 방향은 메타버스 플랫폼을 활용한 영화 제작 교육 프로그램을 개발하는데 있다. 이를 위해 본 장에서는 교육 프로그램 개발하기 위한 연구 절차를 소개하고 구성 체계를 제시하려고 한다.

영화 제작 교육의 목표는 영화 제작 능력을 제고하고 카메라와 편집 프로그램을 활용하여 역량 증진을 할 수 있다. 그리고 영화 제작 교육은 다양한 창작과정으로 공감능력을 향상시킨다. 그 이유는 영화 제작의 주요 요소인 시나리오 작성에서 등장인물에 공감하여 스토리텔링을 할 수 있는 능력이 중요하기 때문이다. 또한, 완성된 영화를 관객이 등장인물에 몰입 할 수 있고, 스토리텔링을 감상했을 때 수용성이 높은 영화가 공감 능력이 잘 반영된 영화이다.

영화 제작 교육은 실습 중심 수업이다. 그러나 코로나19 발병 이후로 대면형 실습 수업이 쉽지 않았고, 대안이 필요한 실정이다. 그래서 대면 수업과 실시간 화상회의를 활용한 비대면 수업이 혼용되는 블렌디드 수업과 같은 효과적인 수업 방법이 필요하다.

디지털 시대로의 전환에 의해 누구나 손쉽게 영상물을 접하는 시대가 되었다. TV 뿐만 아니라 스마트폰으로도 언제 어디서든 영상을 볼 수 있다. 영상을 보는 것에 만족하지 않고 간단한 촬영과 편집 프로그램 등을 활용하여 직접 영상을 제작하여 사이버 공간에 탑재하는 경우도 어렵지 않게 볼 수 있다. 바야흐로 영상 매체의 시대이다. 텍스트보다 영상 매체에 익숙한 학생들을 대상으로 학교에서는 영화 수업을 진행하고 있지만 체계적인 교육과정의 부재로 인해 가르치는 교수와 강사의 역량에 따라 서로 다른 교육과정이 운영되고 있는 실정이다.

3. 메타버스 플랫폼을 활용한 영화 제작 교육 프로그램 구성 초안

대학교를 기준으로 한 학기 16차시 2학점 2시간 실습 강의 시간 기준으로 구성하였다.

〈표 IV-2〉 메타버스 플랫폼을 활용한 영화 제작 교육 프로그램 구성 초안

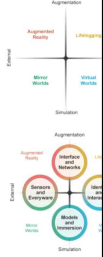
차시	프로그램명	내용	교수학습 방법
1	메타버스의 이해	메타버스의 개념, 현황, 전망	이론
2	메타버스 어플리케이션의 실습	메타버스 어플리케이션의 종류, 차이점 이해	이론, 실습
3	메타버스 영화 기획	소재, 주제, 컨셉 선정	이론, 실습
4	메타버스 영화 시나리오 작성	시놉시스, 트리트먼트, 시나리오 작성	이론, 실습
5	메타버스 영화 사전 제작	캐릭터 제작, 로케이션 헌팅, 소품 선정, 콘티 구성	이론, 실습
6	메타버스 영화 제작	제페토 어플리케이션을 활용한 촬영	이론, 실습
7	메타버스 영화 후반 제작	블로 어플리케이션을 활용한 편집	이론, 실습

8	상영 및 토론	전반부 공감능력점수 & 관객수용성 점수로 평가(측정)	실습
9	공감 스토리텔링의 이해	공감 스토리텔링의 개념, 구성 요소 이해	이론
10	공감 스토리텔링의 실습	공감 스토리텔링 습작	이론, 실습
11	메타버스 영화 기획	소재, 주제, 컨셉 선정	실습
12	공감 스토리텔링을 활용한 메타버스 영화 시나리오 작성	공감 스토리텔링을 활용한 시놉시스, 트리트먼트, 시나리오 작성	실습
13	메타버스 영화 사전 제작	캐릭터 제작, 로케이션 헌팅, 소품 선정, 콘티 구성	실습
14	메타버스 영화 제작	제페토 어플리케이션을 활용한 촬영	실습
15	메타버스 영화 후반 제작	블로 어플리케이션을 활용한 편집	실습
16	상영 및 토론	후반부 공감능력점수 & 관객수용성 점수로 평가(측정)	실습

4. 메타버스 플랫폼을 활용한 영화 제작 교육 프로그램 지도안 예시

〈표 IV-3〉 교육 프로그램 지도안 예시(1차시)

주제		메타버스의 이해		차시	1/16
목표		메타버스의 개념을 이해 할 수 있다. 메타버스의 유형을 이해 할 수 있다.			
단계		시간 (분)	교수-학습 내용		교수-학습자료
			교수자활동	학습자활동	
도입	학습동기유발	10	• 동영상에 나오는 PPT 제작 • 실시간 피드백	• 메타버스 관련 용어를 OTT 플랫폼에 검색 및 감상	(수업자료 캡처 이미지)
			증강현실, 가상현실, 융합현실, 확장현실, 홀로렌즈, 오쿨러스 퀘스트, NFT, 블록체인, 암호화폐, 소셜미디어 개념 검색		
전개	개념 정리	30	• 동영상 및 PPT 내용 상기시키기 • 학습 내용에 대한 질문하기	• 메타버스의 개념	(상동)
			미국미래학협회는 메타버스로드맵 발표 이후, 메타버스에 대한 많은 논의가 있었으나 최근 로블록스나 제페토 등이 선풍적인 인기를 끌면서 메타버스가 재조명되고 있다. 특히, 코로나19로 인하여 비대면 활동에 대한 관심이 증가하면서 가상세계에 대한		

			관심은 폭발적으로 증가하였으며 메타버스에 대한 관심도 증가하였다.	
	현황 분석	40	• 메타버스의 핵심 내용으로 간추려 간략하게 설명 • 학습자들의 질문을 중심으로 이끌어 가기 • 메타버스의 현황 메타버스란 “현실의 나를 대리하는 아바타를 통해 일상 활동과 경제생활을 영위하는 3D 기반의 가상세계”로 “메타버스란 가상과 현실이 상호작용하며 공진화 하고 그 속에서 사회·경제·문화 활동이 이루어지면서 가치를 창출하는 세상”을 의미하기도 한다. 포스트 인터넷 시대를 주도하는 새로운 패러다임으로써 메타버스가 논의되고 있다.	
	전망 토론	30	• 학습내용 정리하기 • 학습자들의 질문에 적절한 피드백 제공하기 • 다음 차시 수업 내용 및 과제 안내하기 • 메타버스의 전망 로블록스는 만13세 이상이면 누구나 ‘로블록스 프리미엄’ 멤버도 등록할 수 있는데, 이용자가 로블록스 활동을 통해 10만 로벅스(약 350달러)이상 모으게 되면 로벅스를 모바일 금융서비스를 통해 실제 현금으로 환전할 수 있다.	(수업자료 캡처 이미지)
정리	공유	10	• 메타버스 관련 자료 링크 공유 • 제안된 의견을 수렴하여 다음 수업에 반영하기 • 실시간 피드백 • 수업에 대한 의견 공유 가상세계는 시작적으로 표현되고 2D나 3D환경에서 구현되어야 하며, 이용자들 간 상호작용은 실시간으로 발생하여 다양한 콘텐츠이다. 또한, 개별 이용자들은 접속과 상관없이 가상세계는 유지되고, 다양한 사회적인 행위가 가능한 커뮤니티가 형성된다.	(상동)

〈표 IV-4〉 교육 프로그램 지도안 예시(2차시)

주제	메타버스 어플리케이션의 실습		차시	2/16	
목표	메타버스 어플리케이션의 종류를 이해 할 수 있다. 메타버스 어플리케이션의 차이점을 이해 할 수 있다.				
단계		시간 (분)	교수-학습 내용		교수-학습자료
			교수자활동	학습자활동	
도입	학습동기유발	10	• PPT 제작 • 실시간 피드백	• 전 차시에서 배웠던 메타버스의 현황에 4가지 유형 점검	(수업자료 캡처 이미지)
			증강현실, 라이프로그, 거울세계, 가상세계		
전개	가상세계 이해	30	• 전 차시 동영상 및 PPT 내용 상기시키기 • 학습 내용에 대한 질문하기	• 가상세계의 개념	(상동)
			가상세계란 내부세계를 시뮬레이션하는 유형이다. 종종 가상현실은 증강현실과 함께 혼합현실의 다른 한쪽 끝으로 설명되고는 하는데, VR은 우리 눈의 작동원리를 토대로 평면의 이미지를 입체로 보게 만든다. VR체험은 기술적 구현d 따른 세가지로 구분된다. HMD(Head Mounted Display) 기기를 활용하여 컴퓨터 그래픽을 조작하여 입체감을 느끼는 방식과, 프로젝터를 통해 사용자가 위치한 공간의 모든 면은 영상으로 비춰 몰입감을 느끼는 Cave 방식으로 살펴볼 수 있도록 하는 방식이다. 가상세계 메타버스는 이러한 VR기술이 비디오 게임에 적용된 경우와 그렇지 않은 경우로도 나눌 수 있다. 이러한 가상세계 메타버스에는 현실과 이질적인 공간과 시대 문화적 배경, 등장인물, 제도들이 설계되고, 그 속에서 사용자를 대신하는 아바타가 인공지능 캐릭터 및 다른 플레이어들과 상의 공간을 탐색하고, 소통하며, 성취한다는 특징이 있다. 가상의 공간에서 실제 몸을 움직이기도 하고, 무엇을 만지기도 하며, 그 안에서 일상적이고 경제적 활동이 이루어진다는 점에서 가상세계는 좁은 의미의 메타버스로도 불린다. 여기서는 생활형 가상		

			세계의 초기 모델에 해당하는 세컨드 라이프, 최근 등장한 3D 아바타 기반 상호작용 서비스인 제페토, 가상세계를 창조하고 게임을 스스로 만들어 친구들과 즐기며 다양한 창의체험 활동을 할 수 있는 로블록스를 살펴해보도록 하겠다.	
	가 상 세 계 플랫폼 종 류	40	• 메타버스의 어플리케이션 내용을 간추려 간략하게 설명 • 학습자들의 질문을 중심으로 이끌어가기 • 가상세계 플랫폼의 종류 세컨드 라이프, 제페토, 로블록스	
	가 상 세 계 플랫폼 차 이점	30	• 학습내용 정리하기 • 학습자들의 질문에 적절한 피드백 제공하기 • 다음 차시 수업 내용 및 과제 안내하기 • 가상세계 플랫폼의 차이 제페토의 특징 영화, 드라마의 경우 인물, 사건, 배경을 중심으로 전달되는 하나의 서사이며, 영화, 드라마의 서사가 현실에서 일어날 법한 사실성을 띠게 될 때 시청자는 실재감을 경험하게 된다. 이때 시청자는 미디어의 내용을 일방향으로 수용하며 미디어를 경험한다. 이와 달리 메타버스 플랫폼은 미디어 사용자의 참여를 통해 경험되며 쌍방향의 관계를 형성하는데, 메타버스 플랫폼과 같이 3D 가상세계 형태를 가진 게임형 가상세계의 경우 미디어는 인물, 사건, 배경을 제공하지만, 그 미디어의 내용은 사용자에게 일방향으로 전달되는 구조를 갖지 않고 사용자의 능동적인 활동을 통해 경험된다. 영화나 소설의 주된 몰입 기제인 내러티브 요소를 공간 인식이 대체하기 때문이다. 메타버스 플랫폼 또한 사용자에게 직접 참여할 수 있는 공간을 제공하기 때문에 그 미디어의 내용은 사용자의 능동적인 활동을 통해 경험된다 볼 수 있다. 즉 메타버스 플랫폼에서 미디어 내용은 사용자의 활동을 의미하며 사회적 사실성은 사용자의 가상세계 활동 양상이 실제 현실에서 일어날 수 있는 활동처럼 사실성을 띠는 것을 의미한	(상동)

		다 볼 수 있다. 또한 3D 기반 컴퓨터 게임에서 공간을 구성하는 요소의 사실성은 중요하다. 이에 미디어가 매개한 환경을 구성하는 요소의 사실성을 의미하는 지각적 사실성을 메타버스 플랫폼의 실재감 결정요인으로 제안한다. 지각적 사실성은 미디어의 형식 측면을 강조한 것으로, 미디어 요소에 의해 결정되며 사실주의적인 묘사를 의미한다. 3D 기반 가상세계에서 사실주의적인 묘사는 어떻게 나타나는가? 사실성이란, 현실 세계의 재현을 의미하는 것이 아닌 관객의 시각 경험에 기반한 핏진성을 추구하며 이때 핏진성은 의미하는 것이 아니며, 현실(사실)과의 관계가 아닌 대부분의 사람들이 현실이라 믿는 것을 의미한다고 하였다. 그리고 이때 3D 콘텐츠는 이미지가 그 형상을 나타내고 있는 대상과의 공통된 외형을 필요로 한다고 하였다. 다시 말해 3D 기반 콘텐츠를 구성하는 이미지가 표현하고 있는 형상이 실재하는 대상과의 공통된 외형을 가지고 있고, 이것이 미디어 사용자에게 현실이라 믿게 하는 것이 지각적 사실성을 형성함을 의미한다. 3D 콘텐츠를 이루는 이미지가 행위, 인물 및 그 밖의 요소의 개연성 있음을 독자에게 납득시키는 것은, 이미지가 미디어 내용의 개연성 형성에 영향을 미치게 됨을 의미한다. 즉 메타버스 플랫폼의 공간을 구성하는 이미지가 사용자에게 현실이라 믿게 할 때, 사용자의 활동 양상이 개연성을 형성하며 사실성을 띠게 된다. 위의 논의를 종합하면, 메타버스 플랫폼이 지각적 사실성을 기반할 때 사회적 사실성이 작동함을 의미한다 볼 수 있다.	
정리	공유	- 가상세계 플랫폼 자료 링크 공유 - 제안된 의견을 수렴하여 다음 수업에 반영하기 - 실시간 피드백 - 수업에 대한 의견 공유 10 메타버스 플랫폼의 실재감을 결정요인 사용자의 가상세계 활동 양상이 실제 현실에서 일어날 수 있는 활동처럼 사실성을 띠는 것 가상세계를 구성하는 이미지가 표현하고 있는 형상이 실재하는 대상과의 공통된 외형을 가지고 있고, 이것이 미디어 사용자에게 현실이라 믿게 하는 것	(상동)

V. 전문가 협의

V. 전문가 협의

메타버스 플랫폼을 활용한 영화 제작 교육 프로그램에 대한 평가를 위해 전문가 협의를 진행하였다. 전문가 5명에게 검토를 받았으며, 서울시 영화과 전임교수 2명, 서울시 소프트웨어학과 전임교수 1명, 충청남도 영화과 전임교수 1명, 충청북도 영화과 전임교수 1명을 대상으로 총 5명의 전문가를 협의체로 선정하였다. 1차 전문가협의를 2022년 10월 3일부터 14일까지 12일간 서면으로 평가를 실시하였다. 1차 전문가협의를 5점 척도 기준의 양적 평가로 이루어졌다. 평가를 위한 내용으로는 교육 프로그램의 목적과 목표, 교육내용, 학습자의 요구 및 관심에 대한 적합성, 교육 방법 및 평가 방법으로 리커트 척도를 사용하였다. 2차 전문가협의를 2022년 11월 7일부터 16일까지 10일간 서면으로 평가를 실시하였다. 전문가 협의 구성은 다음 표와 같다.

〈표 V-1〉 전문가 협의체 구성

전임교수	기관구분	교육경력	최종학력
A	서울시 영화과 교수	26년	석사 졸업
B	서울시 영화과 교수	25년	석사 졸업
C	서울시 소프트웨어학과 교수	20년	박사 졸업
D	충청남도 영화과 교수	23년	박사 졸업
E	충청북도 영화과 교수	25년	박사 졸업

1차 전문가협의 평가 결과 평균 4.2점으로 산출되었으며 프로그램의 교육 목적과 학습자 요구에서 높게 평가 되었다. 그러나 프로그램의 교육 목표와 교육 평가가 부족한 것으로 평가되었다. 양적 평가 결과는 다음의 표와 같다.

〈표 V-2〉 전문가 협의체 양적평가 결과

평가영역	구체적기준	전문가						
		A	B	C	D	E	총계	평균
교육목적	본 프로그램은 제시하고 있는 교육 목적을 달성할 수 있는가?	4	5	3	5	5	22	4.4
교육목표	본 프로그램을 통해 학습자가 영화 제작 교육을 인지할 수 있는가?	5	4	4	5	4	22	4.4
	본 프로그램을 통해 학습자가 영화 제작 소양 가치를 내면화할 수 있는가?	4	5	4	4	4	21	4.2
	본 프로그램을 통해 학습자가 영화 제작 가치를 행동으로 옮길 수 있는가?	5	4	3	4	4	20	4
교육내용	본 프로그램의 학습자인 대학생의 수준에 적합한 내용으로 구성되어 있는가?	5	5	4	4	3	21	4.2
	본 프로그램에서 추구하고자 하는 메타버스를 활용한 영화 제작교육을 위해 필요한 내용요소를 다루고 있는가?	5	4	4	4	4	21	4.2
	본 프로그램에서 제시하고 있는 문제 및 상황에 대한 질문은 본 프로그램의 학습내용에 적절한가?	4	4	4	5	4	21	4.2
학습자요구	본 프로그램에서 다루고있는 학습내용과 자료들은 대학생 학습자의 실생활과 관련이 있는 내용인가?	5	4	4	5	3	21	4.2
	본 프로그램에서 다루고있는 학습내용과 자료들은 대학생 학습자의 관심사가 반영된 내용인가?	5	5	4	5	4	23	4.6
교육방법	본 프로그램의 학습과정은 영화 제작 관련 관련 가치를 함양시키는 데에 도움이 되도록 논리적으로 타당하게 구성되고 있는가?	4	4	4	4	5	21	4.2
	학습자가 학습 주체로서 능동적으로 참여할 수 있는 학습전략을 사용하고 있는가?	5	4	4	4	4	21	4.2
교육평가	본 프로그램의 평가 질문 내용의 수준은 학습자인 대학생에게 적합한가?	5	5	4	5	3	22	4.4
	본 프로그램의 평가 질문은 학습자에게 나타난 교육효과를 평가하기에 적절한가?	5	4	3	5	3	20	4

2차 전문가협의의 평가 결과 교육목적과 교육목표 그리고 학습자의 요구 및 관심에 긍정적 평가를 받았다. 그러나 내용요소와 교육방법 그리고 평가 방법의 적절성에서 개선 및 보완점으로 평가 받았다. 질적평가 결과는 다음의 표와 같다.

〈표 V-3〉 전문가 협의체 질적평가 결과

항목	긍정적 평가	개선 및 보완점
교육목적	◆ 빠르게 변화하는 기술환경에서 학생들이 물 만난 고기가 될 수있게 잘 준비하는 것은 이 시대에 가장 중요한 교육목적이라는 주장은 타당하다 ◆ 영화교육의 본질적인 목적과 성격을 잘 포함하고 정리하고 있다 ◆ 영화 교육목적으로 적합함 ◆ 게임 플랫폼을 활용한 메타버스 문화예술교육은 게이미피케이션으로 게임적 사고와 과정을 적용하는 개념으로 사용되고 있음. 이 부분이 본 연구의 가장 유의미한 부분임. ◆ 여러 가지 이유로 비대면 교육이 활성화되고 있는 시점이다. 영화교육도 마찬가지로 다양한 비대면 플랫폼들을 활용해 그 교육과 창작 그리고 공유가 이뤄지고 있다. 이러한 시점에 메타버스 플랫폼은 새로운 가능성을 제시해주고 있다. ◆ 실재와 가상공간에서 쌍방향 소통이 가능한 메타버스 플랫폼의 이점은, 비대면과 대면 커뮤니케이션의 장점을 동시에 보유함으로써 그 가치와 활용도가 매우 높다. 따라서 영화교육이라는 실습과 감상 위주의 교육에 어찌보면 가장 적합한 플랫폼으로 자리잡을 수 있는 가능성이 있다. ◆ 본 연구는 위와 같은 측면에서 매우 시의 적절하고 또 미래지향적 대안을 제시할 수 있는 과제로서 연구의 의미와 중요성을 가진다고 판단된다.	◆ 본 연구의 목적에서 한 가지 아쉬운 부분은 메타버스 플랫폼을 활용한 영화교육과 메타버스 영화만들기가 혼용, 모호하게 표현돼 있다는 점이다. ◆ 메타버스를 활용한 영화창작이나 감상교육은 말 그대로 강의실을 메타버스로 옮겨온 형태일 것이기에 그에 맞는 비대면 영화창작의 형식과 내용을 고민하고, 아울러 그 실천방안을 모색해 봐야하는 것일 것이다. 반면에 메타버스 영화만들기는 메타버스라는 시공간이 영화의 주 배경이 될 것이기에 그에 맞는 영화창작의 문법과 기술 등을 공유하는데 연구의 초점이 맞춰져야 한다. ◆ 위 두 가지가 모호하게 설명되어 혼선이 발생할 염려가 있으니 구분이 되면 좋겠다. 아울러 영화교육에는 이론과 실습의 두 가지가 동시에 중요하기 때문에 그 두 부분에 역시 구별되는 메타버스 활용 교육방안이 차이나게 제시되어야 한다.
교육목표	◆ 코로나 19 판데믹은 교육환경의 변화를 요구한다. 무엇보다 비대면 수업이 선택사항이 더 이상 아닌 현실에서 비대면이 주는 한계를 극복하려는 노력은 반드시 필요하다. 학생들은 상대적으로 낮은 집중력을 보이는데 이 문제를 해결해 줄 수 있는 방법에 대한 고민은 대단히 중요하다는데 동의한다 ◆ 메타버스를 활용한 교육의 필요성을 잘 지적하고 있으며 이에 대한 대안으로서의 교육목표가 잘 드러나고 설명하고 있다. ◆ 기존 영화 교육의 목표를 잘 반영함 ◆ 잘 반영됨 ◆ 본 연구에서 주장하는 바와 같이 메타버스를 통한 영화교육은 그 기술적 미학적 측면에서 매우 의미있고 신빙성	◆ 메타버스 활용에 특화된 목표가 부족하다고 생각됨 ◆ 교육목표에 메타버스 플랫폼 자체에 대한 내용이 많이 들어가 있는 듯 한 느낌이다. 메타버스를 활용한 영화제작 교육이 목표가 되어야하는데 주객이 전도된 느낌이 들기도 한다. 물론 메타버스 플랫폼에 대한 이해가 선행되어야 한다는 점에는 충분히 공감하기는 하지만 그 이후에 영화교육의 방법과 스타일이 어떻게 진행될 지에 대한 논의가 다소 이어지지 않는게 아쉽다. ◆ 새로운 시공간이 메타버스를 활용한 영화교육이라는 목표를 확실히 제시하고, 영화감상, 교육, 창작 그리고 상영과 공유하는 영화 교육 사이클에 맞는

	있는 대안으로 자리잡을 것으로 판단된다. ◆ 이미지가 중심이 되는 영화와 메타버스의 공통점이 있으며, 영화의 극장과도 같이 다수의 사람들이 모여 하나의 영화를 감상하며 소통하는 것도 가능하기 때문이다. ◆ 아울러 메타버스의 실감 기능이 더해진다면 현재 영화가 가지고 있는 2D의 약점도 상쇄될 것이기에 더욱 기대된다고 할 수 있다. ◆ 메타버스 플랫폼을 통한 영화창작은 새로운 기술로 새로운 영화의 모습을 열어갈 수 있는 가능성이 매우 충분하다.	목표 설정으로 보다 구체화되었으면 하는 바람이다. 메타버스 영화교육과 일반영화교육의 목표와 활용 그리고 방식은 달라야하기 때문이다.
내용 요소	◆ 영화제작교육에 필요한 내용요소가 잘 기술되고 있다. ◆ 기존 영화 교육 내용 요소가 충실하게 다루어짐 ◆ 잘 반영됨 ◆ 내용 요소 중에 다양한 메타버스 플랫폼들의 장, 단점을 분석해 최적의 영화교육 메타버스 플랫폼으로 제페토를 제시한 것이 인상적이다. ◆ 또한 실재 메타버스 공간에서의 촬영과 편집을 본 내용에 담아 그에 맞는 소품, 콘티를 구성하며 편집 등도 어플리케이션 등을 활용해 추진하고 있는 점 역시 미래지향적이라고 평가된다.	◆ 메타버스가 단순히 효과적인 비대면 수업을 위한 도구라는 생각은 조금 부족하다. 어쩌면 현재의 교육시스템을 완전히 뒤집어 엮을 지도 모를 교육혁명의 서막일 수도 있다. 이 소논문의 내용은 교육분야에 몰려오는 4차 산업혁명의 쓰나미에 대한 진지한 고민과 적극적 모색으로 조금 더 체계적일 필요가 있을 것으로 보인다. ◆ 영화교육에서 제작과 이론을 구분하여 각각 메타버스를 어떻게 촬영할 수 있을지 더 논했으면 좋겠다. ◆ 실습 사례의 과정과 결과가 들어갔으며 좋았을 것 같다. ◆ 영화제작교육의 내용요소를 메타버스를 통한 교육 방식으로 적용할 때 변화되는 부분이나 추가할 수 있는 내용의 보완이 필요하다고 판단된다. ◆ 메타버스를 활용한 영화제작 교육이기에 플랫폼에 최적화된 교수법이 필요하다는 것이 자명한데 이에 대한 설명이 다소 부족하다. ◆ 교수자가 메타버스 플랫폼 기반으로 영화교육을 시행할 때 주의점과 준비사항 그리고 평가 등의 방식 등에 관해 보다 진전된 논의가 필요하다. ◆ 일예로 메타버스 플랫폼에서 촬영교육의 경우 어떠한 형식으로 앵글과 워킹을 지도할 수 있을지 등에 대한 교수자 측면에서의 고민 등이 명료하게 정리되면 좋을 듯 하다.
학습자의 요구	◆ 이런 식의 수업에 대한 학습자의 요구와 관심은 점점 커질 것으로 보인다 ◆ 메타버스에 대한 사람들의 관심과 게임 등의 트렌드에 대한 기술을 중심	◆ 학습자들을 위한 필요성은 잘 언급되어 있으나 영화제작 교육방식에 대한 학습자의 요구는 구체화되어 기술되고 있지는 않다.

	으로 정리되고 있다. ◆ 잘 분석되었음 ◆ MZ세대 학습자의 요구가 반영됨 ◆ 메타버스를 활용한 콘티구성, 편집 그리고 메타버스 플랫폼 상에서의 영화 교육은 전반적으로 현재 대학생들의 관심사에 부합한다고 판단된다. ◆ 새로운 기술과 환경은 늘상 영화창작자들에게는 도전의 대상이었고, 새롭게 등장한 메타버스 플랫폼은 스피버그의 영화 '레디플레이어원'과 같이 또 다른 새로운 시공간을 다양화시킬 수 있는 요소이자 영화가 어떻게 변모해가고 있는 가도 설명할 수 있는 주요한 이슈이기 때문이다.	◆ 메타버스와 영화라는 키워드를 가지고 보다 철학적인 탐색의 시간도 제공할 수 있다면 좋겠다. ◆ 영화란 무엇인가? 라는 화두가 메타버스라는 새로운 기술을 만나 또 어떻게 다른 질문으로 변할 수 있는지에 대한 고민이다. 일례로 더 이상 영화란 무엇인가라는 질문보다 영화는 오늘날 어디에 있는가? 혹은 어디서 볼 수 있는가? 등의 질문으로도 교체될 수 있기 때문이다. ◆ 이러한 새로운 영화미학들 역시 메타버스 시대 영화의 주요 이론적 대상이자 지평일 것이다.
교육 방법	◆ 많은 시행착오가 발생한다 하더라도 새로운 시도는 끊임없이 모색될 필요가 있다. ◆ 기존 영화 교육에 필요한 교육 방법을 포함하고 있음 ◆ 구체적으로 제시됨 ◆ 메타버스 플랫폼 기반으로 교육방법이 제안되고 있어 현대 영화교육에 적합하다고 판단된다.	◆ 예술교육에서 무엇보다 중요한 것은 실습의 양이다. 제작비와 제작에 불편한 제작환경이 예술교육의 가장 힘든 큰 벽이 되고 있다. 학생의 금전적 여력에 따라 제작경험의 차이가 생길 수밖에 없는 구조다. 메타버스라는 가상 현실 플랫폼을 활용해서 영화를 저렴하게 제작하고 폭넓은 감상자들로부터 평가받는 방법을 제공해 준다. ◆ 연구보고서에서 가장 많이 기술되는 부분은 교육의 필요성과 메타버스에 대한 설명인데 메타버스 플랫폼에 활용된 교육프로그램에 대한 좀 더 구체적인 기술이 필요하다. 현재 2차시까지만 나와 있어서 구체적으로 교육 프로그램을 살펴보는 데에는 한계가 있지만 메타버스 환경이 영화제작교육의 다양한 측면에서 활용될 수 있는 것을 구체적으로 프로그램에 구현할 필요가 있다. ◆ 메타버스 플랫폼에 따른 변화가 무엇인지 고민이 필요하다고 생각됨 ◆ 보다 구체적으로 영화교육 분야 예를들어 촬영, 조명, 음향, 시나리오, 연기 등 각각이 메타버스 플랫폼에서 어떻게 교육될 수 있는지 모델과 제안이 추가되면 더욱 우수한 교육모델로 활용될 수 있을 듯 하다.
현장 적용 가능성	◆ 현재 플랫폼이라는 완벽한 환경이 존재하고 제작을 위한 각종 도구도 구비되어 있어 바로 적용가능하다 ◆ 비대면 교육 시대를 떠나 대면 교육이 중심이 되더라도 유용하게 교육 현장에 적용될 수 있을 것으로 판단된다. ◆ 현장에서 필요한 교육이 충실히 포함됨	◆ 메타버스 플랫폼에서 배운 교육을 현장에서 어떻게 적용할 것인가의 내용이 있으면 도움이 될 수 있다고 생각됨 ◆ 기존에 제작돼 있는 메타버스 영화들을 예시로 활용해 교육하는 것도 하나의 좋은 방법일 될 수 있기에 제안해 본다. ◆ 또한 아바타를 활용한 캐릭터 구축,

	◆ 현장 적용 가능성 높음 ◆ 학생들이 온라인에 대한 습득력이 매우 높으며 메타버스 기술 또한 상당히 빠르게 업그레이드 되고 있기에 영화교육 현장에서 적용 가능성이 매우 높으며 향후 온라인강의 혹은 해외 등 지에서도 본 메타버스 활용한 영화교육이 가능하다면, 한류 등으로 인해 외국인들이 한국영화에 관심을 많이 갖고 있기에 이들 대상의 영화교육 방식으로 각광 받을 수 있을 듯 하다.	보이스오버 등 다양한 방식을 테스트베드로 삼아 활용해도 향후 영화의 모습을 더욱 확장시키는게 일조할 수 있을 것으로 판단된다.
평가 방법의 적절성	◆ 적절한 평가 방법을 파악하지 못함 ◆ 반영되지 않음 ◆ 상영과 토론을 통해 공감능력점수와 관객수용성 점수로 평가한다고 되어 있는데 관련 내용이 구체적이지 않아 정확하게 어떤 방식인지 명확하지 않은 듯 하다.	◆ 가상현실이라는 환경은 몰입과 큰 선물을 받는 대신 액션의 주체로서 받는 평가강도는 더 클 수있다. 가상현실이 주는 익명성이 어느 정도 완충효과를 줄수 있다 ◆ 명확한 평가 방법 파악이 어려워 세부적인 내용 작성이 필요하다고 생각됨 ◆ 평가 방법에 대한 구체적인 방안을 제시해야 함 ◆ 구체적인 평가 요소를 반영하면 가능함 ◆ 일반적 영화교육 평가와 같이 학생들대상 만족도 조사 등이 수행되어도 무방할 듯 하다.

VI. 결론 및 제언

Ⅵ. 결론 및 제언

본 연구의 목적은 메타버스 플랫폼을 활용한 영화 제작 교육 프로그램을 선행연구를 토대로 구성하는 것과 교육 프로그램 구성에서 나타난 문제점을 파악하고 보완 가능성을 제시하는 것이다.

이를 위해 메타버스 플랫폼을 활용한 영화 제작 교육 프로그램 개발을 위해 필요한 메타버스 교육과 영화 제작 교육 관련 선행연구를 분석한 뒤, 메타버스 플랫폼 선정과 설계 방향, 목표와 내용을 설정하였고 전문가 협의를 통해 교육 프로그램 타당도 평가를 받았다.

교육 프로그램의 질적, 양적 평가 결과 공통적으로 교육 목적과 학습자 요구 및 관심에서 높게 평가 받았으나 교육 평가에서 부족한 것으로 나타났다. 그 외에 시대에 맞는 기술 환경에서 교육 프로그램을 구성했다와 영화 교육의 본질적인 목적과 성격 그리고 게이미피케이션으로 사고하는 개념을 잘 적용했다 지점, 비대면 교육에서 쌍방향 소통이 가능 하다는 커뮤니케이션의 장점을 활용하는 가치가 높다는 긍정적인 평가를 받았다. 그러나 메타버스 활용 교육 방안과 기존의 영화 제작 교육과의 차별점에 대한 의문, 플랫폼에 최적화된 교수법 부재, 명확한 평가 방법이 어려워 세부적인 내용 제시가 필요하다는 개선 및 보완점으로 지적되었다.

위 내용을 토대로 메타버스를 활용한 새로운 교육 방안으로 보완하며 세부적인 내용 요소를 추가하고 플랫폼을 활용하는 교수법을 제시해야 한다는 가능성으로 정리할 수 있다.

마지막으로 메타버스 플랫폼을 활용한 영화 제작 교육에서 프로그램만 구성만 되었을 뿐 효과성 검증까지는 진행되지 않았다. 영화 교육의 본질적인 목적과 성격을 재해석하고, 시대에 맞는 기술을 활용하는 교육 프로그램으로 재구성하여 효과성 검증까지 하는 후속 연구를 기대해 본다.

참고문헌

참고문헌

1. 논문

- 김현정, 원종남, 이민구(2022). 과학 분야 진로에 초점을 둔 고교생을 대상으로 한 메타버스 콘텐츠 제작 교육. 한국컴퓨터교육학회 학술발표대회논문집.
- 나석규, 김신애(2022). LMS 기반 교육 분야 메타버스 개발을 위한 동향 분석. 정보와통신. 제39권 제2호.
- 박철(2015). 고등학교 예술 전문교과로서의 '영화'교육과정의 개선방안에 대한 연구. 영화연구. 제64호.
- 손정명, 이시훈, 한정혜(2022). 메타버스 기반 협력적 소통 SW 교육 프로그램의 효과. 정보교육학회논문지. vol.26, no.1.
- 이애화, 박원균, 박혜진(2022). 메타버스 기반 의료인문학 수업 운영경험과 적용 가능성 탐색. 인문사회 21. 13권1호.
- 이재규, 김의창(2021). 교육의 집중도 향상을 위한 몰입형 메타버스 시스템 연구. e-비즈니스연구. vol.22, no.6.
- 전재천, 이혜진, 정순기(2021). 가상현실 제작 플랫폼 활용 초등 비대면 교육 방법 탐색. 한국정보과학회 한국컴퓨터종합학술대회 논문집.
- 황요한(2022). 메타버스를 활용한 원격교육 인식 및 만족도 사전조사:이프랜드(ifland) 앱 사용을 중심으로. 한국콘텐츠학회논문지. 제22권 제3호.

2. 보고서

- 계보경, 한나라, 김은지, 박연경, 조소영(2021). 메타버스(Metaverse)의 교육적 활용: 가능성과 한계. 한국교육학술정보원 연구자료 RM 2021-6.
- 이아람찬, 이종승, 오세섭, 박현우, 고병정(2018). 청소년 영화 공교육 활성화 방안 연구. 영화진흥위원회 KOFIC 연구 2018-07.
- 정재형, 민경원, 이아람찬(2011). 2011 문화예술교육 교육표준 개발연구-영화. 한국문화예술교육진흥원.