

보편적 접근성 확대를 위한 블렌디드 문화예술교육사 교육과정 개발 방향 탐색 - ‘문화예술교육현장의 이해와 실습’ 과목을 중심으로 -*

Developing a Blended Curriculum for Art & Culture Education Instructors to Expand Universal Accessibility: Focusing on the ‘Understanding and Practice of Art & Culture Education Field’ Subject

최은아** · 임은정*** · 양소영**** · 김지현***** · 박천옥*****

Euna Choi · Eun-Jung Lim · Soh Yeong Yang · Ji Hyun Kim · Cheon Wook Park

초록 이 연구는 뉴노멀 시대에 문화예술교육의 보편적 접근성을 확보하기 위하여 문화예술교육사 2급 자격과정 중 ‘문화예술 현장의 이해와 실습 과목’의 블렌디드 교육과정을 개발하는데 목적이 있다. 연구 방법은 ‘문화예술교육사’ 자격 과정과 ‘문화예술 현장의 이해와 실습’ 과목에 관련된 문헌을 수집 및 분석하고 코로나 팬데믹 상황으로 인한 과목 운영 실태를 파악하여 문화예술 현장의 이해와 실습 과목의 단계별 블렌디드 교육과정 운영 방법과 내용을 도출하였다. 이러한 블렌디드 교육과정의 개발은 앞으로 다양한 사회적 변화를 마주할 문화예술교육의 범위를 확대하고 사회적 역할을 넓히게 되리라 기대한다.

주제어: 문화예술교육, 문화예술교육사, 문화예술교육 현장의 이해와 실습, 블렌디드 교육과정, 비대면 온라인 교육

Abstract The purpose of this study is to develop a blended curriculum of the 'Understanding and Practice of Arts & Culture Education Field' subject for the qualification course of art and culture education to secure universal accessibility in the New Normal era. The research method is to collect and analyze literature related to the qualification course of 'Art & Culture Education Instructors' and the subject of 'Understanding and Practice of Arts & Culture Education Field'. The status of the subject operation in the Covid-19 pandemic situation is identified to derive

* This study was conducted with research support from the the Korea Arts & Culture Education Service.

** First author, E-mail: eahchoi@jnue.kr

Assistant Professor, Jeonju National University of Education, Seohak-ro, Wansan-gu, Jeonju-si, Jeollabuk-do, Korea

*** Corresponding author, E-mail: ejlim@jejunu.ac.kr

Assistant Professor, Jeju National University, 61 Ilju-dong, Jeju-si, Jeju Special Self-Governing Province, Korea

**** Co-author, E-mail: pianosy@snue.ac.kr

Assistant Professor, Seoul National University of Education, 96 SeochoJoongang-ro, Seocho-gu, Seoul, Korea

***** Co-author, E-mail: jaykim@chosun.ac.kr

Professor, Chosun University, 309 Pilmun-daero, Dong-gu, Gwangju, Korea

***** Co-author, E-mail: pcw100062@snue.ac.kr

Assistant Professor, Seoul National University of Education, 96 SeochoJoongang-ro, Seocho-gu, Seoul, Korea

methods and contents of the blended curriculum at each stage. The blended curriculum developed in this study is expected to expand the scope of art and culture education that will face various social changes in the future and expand its social role.

Key words: art & culture education, art & culture education instructors, understanding and practice of art & culture education field, blended curriculum, non face to face online education

I. 서론

2020년 이후 전 세계는 COVID-19로 인하여 일상생활의 많은 부분이 비대면 방식으로 전환되는 커다란 변화를 겪고 있다. 직접 대면 중심이었던 문화예술과 문화예술교육은 코로나로 인한 사회적 변화에 영향을 받아 대부분 비대면 방식으로 서둘러 전환되었다. 전염병 확산 방지를 위해 사회적 거리 두기와 마스크 착용 등으로 사회에서 이루어지는 대부분의 문화예술교육은 중단되거나 취소되었다. 이러한 상황 속에서 예술교육 분야에서도 비대면 수업 방식이 새로운 일상이 되는 뉴노멀 시대에 접어들게 되면서(Choi, 2021), 미래의 문화예술교육을 담당할 문화예술사 교육과정의 방향 탐색이 시급한 과제로 대두되고 있다.

이와 같이 제한적 문화예술교육이 이루어지고 있는 상황에서 서울 아젠더(UNESCO, 2010) 예술교육 발전목표 중 첫 번째인 ‘보편적 접근성’은 ‘뉴노멀(New normal)시대’에 더욱 많은 문화예술 부분과 문화예술교육 요소들을 함께 고려해야 하는 핵심 과제로 적용되었다(Kim & Lee, 2010). 서울 아젠더의 ‘보편적 접근성’이란 모든 학생이 문화예술교육에 포함될 수 있는 보편교육으로서의 예술교육을 뜻한다고 해석 될 수 있으며, 대면과 비대면의 공존이 일반화가 되는 앞으로의 문화예술교육을 이끌어가기 위한 핵심 과제라 할 수 있겠다. 우리나라의 문화예술교육의 실천을 위한 국가 자격증 과정인 문화예술교육사는 문화예술 관련 교원 외에 문화예술교육에 관한 기획 · 진행 · 분석 · 평가 및 교수 등의 업무를 수행하는 사람으로서 법에 따라 자격이 부여되어 문화예술분야에 대한 전문성을 바탕으로 문화예술교육 활동에 참여하는 전문 인력을 말한다(Kim, 2018).

문화예술교육사 교육과정은 2012년에 시행 · 공포된 후 많은 개정과정을 통해 현재 운영되고 있으며, 이 가운데 ‘문화예술교육 현장의 이해와 실습’ 과목은 2016년부터 현장실습과 관련하여 신설된 현장 실천을 위한 과정이다. 그러나 코로나 사태로 인한 비대면 상황에서 문화예술교육 현장의 이해와 실습 과목의 현장 실습 활동을

대체하여 운영할 수 있는 교육과정이 아직 구체적으로 마련되지 않고 있다. 김미숙, 허수연(Kim & Huh, 2020)이 문화예술 현장의 이해와 실습 현황에 관한 연구를 했으나 코로나 사태와 실습 현장의 변화로 인한 비대면 교육현장 중심의 문화예술교육 교육과정 연구는 아직 부족한 상태이다.

이와 같이 문화예술교육사의 문화예술교육 현장의 이해와 실습 과목은 비대면 교육과정이 요구되는 시점에서 ‘블렌디드 러닝(Blended learning)’과 같은 새로운 교육과정의 적용 방안 모색이 필요하다. 블렌디드 러닝은 코로나 바이러스가 유행하기 전 학습효과의 제고 차원에서 연구되어 왔던 방식으로 코로나 상황으로 더욱 주목을 받고 있다. 대면과 비대면 문화예술교육에 효과적으로 접근할 수 있는 블렌디드 러닝은 온라인과 오프라인 수업 형태를 혼합하여 오프라인 수업에서 나타나는 한계점을 보완하되 목표 달성을 위한 테크놀로지의 사용 전략을 적절하게 융합하는 정규 교육 프로그램이다(Kim, 2021a). 따라서 블렌디드 러닝은 온라인과 오프라인의 결합만을 뜻하는 것이 아닌 다양한 학습형태를 포함하고 코로나와 포스트 코로나 시대에 문화예술교육사 양성과정을 운영하기 위한 새로운 접근 방법이 될 수 있다.

앞으로 뉴노멀 시대에 기존의 주요 수업 방식에서 교수자와 학습자의 접촉을 최소화한 블렌디드 수업 방식의 전환은 문화예술교육의 중추적 역할을 담당하고 있는 문화예술교육사 양성과정의 시대적 변화와 요청을 반영한 새로운 교육 형태가 될 수 있다. 특히 블렌디드 러닝은 ‘문화예술교육 현장의 이해와 실습’ 과목의 이론과 실제를 융합할 방안의 하나로 학습한 이론을 현장에 활용할 수 있는 발판을 마련하는 교육과정 구성에 도움을 줄 수 있을 것이다. 서울 아젠다에서 명시한 바와 같이 모든 학생들이 문화예술교육의 혜택을 받도록 하는 보편교육으로서의 문화예술교육 진흥을 위해서 문화예술교육을 담당하는 문화예술교육사의 블렌디드 교육과정의 개발 방향 탐색은 중요한 과정이라 하겠다.

따라서 이 연구에서는 보편적 접근성을 확보할 수 있는 문화예술교육사를 위한 문화예술교육현장의 이해와 실습 과목의 블렌디드 교육과정 개발 방향을 탐색하는 것에 목적을 둔다. 이를 위해 문화예술교육사 2급 교육과정에 구성된 문화예술 현장의 이해와 실습 과목의 2020년과 2021년의 운영 방침, 현황, 실태에 대한 문헌 자료들을 수집하여 코로나 팬데믹 상황으로 인한 해당과목 운영의 문제점을 분석하고자 한다. 또한, 분석된 문제점을 기반으로 ‘문화예술 현장의 이해와 실습’ 과목의 교육과정을 살펴보고, 대면과 비대면의 블렌디드 방식으로 운영 가능한 단계를 구성하고 단계별 운영의 중점, 운영의 방법, 운영의 내용을 선정하여 교육 활동을 구조화한다. 이를 통해 대면 실습 활동에 대한 실효성을 높이고 문화예술교육의 범위를 확대하여 사회 속에서 문화예술교육사가 중추적 역할을 할 수 있는 계기를 마련하고자 한다.

II. 문화예술교육사 교육과정

1. 문화예술교육사 교육과정

문화예술교육사는 문화예술 관련 교원 외에 문화예술교육에 관한 기획·진행·분석·평가 및 교수 등의 업무를 수행하는 사람, 법에 따라 자격이 부여된 사람(문화예술교육지원법 제2조 제5항)으로서, 문화예술분야에 대한 전문성을 바탕으로 문화예술교육 활동에 참여하는 전문인력을 뜻한다. 문화예술교육사의 역할에는 기존의 예술강사가 하던 일에 전시, 행사 기획, 프로그램 운영 및 교육생 관리, 대외 마케팅 및 경영지원 업무가 추가된다(Kang & Lee, 2012). 문화예술교육사는 문화예술가 개인 전공 예술 분야에만 국한하지 않고 예술교육 실천과 관련된 다양한 역할과 이를 수행할 역량이 요구되는 것이다.

문화예술사 교육과정은 2011년 12월 30일 ‘문화예술교육 지원법’ 개정안이 국회 본회의에서 의결되고 2012년 공포·시행된 후, 많은 개정과정을 통해 현재까지 시행 운영되고 있다. 무엇보다 문화예술사 자격제도 도입에 따라 2014년 문화예술교육 지원법이 개정되면서 문화예술교육 전문 인력에 대한 역량 및 자격기준을 보다 명확하게 제시하게 되었다.

특히 문화예술사 2급의 경우, 2016년부터 문화예술교육에 있어서 현장에 대한 이해와 연계성, 자격과정에 대한 홍보 및 타당성 검증과정을 위해 현장실습 관련 과목으로 ‘문화예술교육 현장의 이해와 실습’ 과목을 신설하여 운영하고 있다. 이러한 변화는 예술교육은 기본적으로 예술적 기술과 교육에 대한 지식을 함께 이루어져야 한다는 관점과 함께, 문화예술교육사는 예술적 전문성과 교육에 대한 지식을 바탕으로 예술교육을 실행하는 전문가로서의 교수역량과 인성과 태도를 갖추어야 한다는 요구를 반영한 것이라 하겠다.

2. ‘문화예술교육현장의 이해와 실습’ 과목의 내용 및 운영체계

문화예술교육사 2급 교육과정 중 ‘문화예술교육현장의 이해와 실습’ 과목은 ‘교육이론과 원리를 교육현장에 실제 적용해보고 그 타당성을 검증, 개선, 내면화하는 것’에 목적을 둔 것으로, 2016년부터 문화예술교육사 자격증 취득을 위한 필수과정으로 추가되었다. 이는 문화예술교육 현장에 배치되었을 때, 효과적으로 프로그램은 개발하고 수행할 수 있는 전문성을 갖추기 위한 종합적인 체험 및 실습과정이라고 볼 수

있다. 현장실습이란 학교와 현장실습기관이 공동으로 참여하여 학생에게 이론의 적용, 실무교육 및 실습 등을 실시하는 산학협력 교육과정(고등교육법 제2조)으로, 본 과목은 수강생이 향후 관련 산업에 종사하는데 필요한 지식, 기술, 태도를 습득하도록 하는 것을 목적으로 운영된다. 이와 같이, 현장실습이 포함되는 ‘문화예술교육 현장의 이해와 실습 과목’은 문화예술교육사 자격증의 공신력 확보 및 교육사의 전문성 제고 차원에서 중요한 교과이다. 문화예술교육진흥원에서 제시한 ‘문화예술교육 현장의 이해와 실습’ 과목의 주요 내용은 다음과 같다.

- **개요:** 2급 문화예술교육사가 교육이론과 원리를 교육현장에서 실제 적용해보고 그 타당성을 검증, 개선, 내면화시키는데 목적. 관찰실습 및 수업실습. 관련 법령: 문화예술교육 지원법 시행령
- **운영:** 최소 4주간(최소 4일, 총 8시간) 이상 실시. 1일 한 장소에서 2시간 인정. 실습은 필수조건이며 성적산출 및 학점부여 이전에 종료 통상적인 근무시간(9:00~18:00)내에 진행하는 것을 원칙으로 하지만, 상황에 따라 야간 및 주말 시간 가능. 교육과정은 다음과 같이 운영함: 문화예술교육현장 이해와 탐색(1-5주차), 현장실습 준비 및 계획(6-9주차), 현장실습 실행(10-13주차), 현장실습 평가(14-15주차)
- **과목개설:** 2학점으로 이루어지고, 문화예술교육현장 탐색과 사전정보 입수, 실습 허락과 교수자의 확인이 필요함. 실습기관 협약, 대학 측의 공문 및 교수실습 의뢰서 작성 등 행정적으로 지원해주며, 유의사항, 실습일지 작성, 과정 설계 등을 통해 실습을 준비하고, 현장실습 후 소감 및 실습자료를 발표하도록 함.
- **실습내용:** 실습을 위해 대학 또는 지정교육기관에서는 기관 검증, 사전교육, 협약, 공문발송, 실습의뢰서, 방문지도를 하며, 실습생은 기관섭외, 실습수행, 실습일지 제출, 일정변경에 따른 조치를 취하고, 실습기관에서는 실무능력 배양 협조, 출결확인, 실습지도, 일정변경통보 등의 역할을 함. 특히, 교육기관에서는 실습의뢰서, 문화예술교육사 현장실습 확인서, 실습일지 등 관련증빙자료를 3년동안 보관해야 함.
- **실습기관:** 기관형 실습기관(주민자치기관, 문화시설기관, 아동, 여성, 청소년 및 노인관련시설, 장애인관련시설, 다문화가족관련시설, 사회복지시설 등), 단체형 교육기관(비영리민간단체, 청소년단체, 여성단체, 노인단체, 시민단체)

문화예술교육현장의 이해와 실습 과목에서 필수적인 것은 현장실습으로, 15주차(각 2시간) 강의 중 4주가 (최소 4일, 총 8시간) 이상 실습기관 내에서 실시하도록 되어있다. 이를 위해서는 교육기관과 실습기관의 협업이 매우 중요하다. 실습기관에서는 다양한 문화예술교육 프로그램의 현장 경험 및 실습을 위하여 자체 문화예술교육 프로그램과 연계하는 한편, 학교에서는 문화예술교육 현장 사례연구, 현장 탐방 등 문화예술교육현장의 이해와 탐색, 현장실습의 목표 및 유의사항, 프로그램 설계 등을 통해 현장실습을 준비시키며 현장실습 소감 및 성찰일지 작성 등을 통해 현장 경험을 내면화하도록 돕도록 한다. 수업의 흐름은 다음과 같다(문화예술교육사).

- **문화 예술교육현장 이해와 탐색(1~5주):** 강의 소개, 문화예술교육 현장의 이해, 한국 문화예술교육 현장 사례 연구, 사회 문화예술교육 현장 사례 연구, 문화예술교육 현장 탐방
- **현장 실습 준비 및 계획(6~9주):** 문화예술교육 현장 현황, 문화예술교육 현장 실습 계획 1 (현장 실습의 목표 및 유의사항), 문화예술교육 현장 실습 계획 2 (기관 및 대상 분석), 문화예술교육 현장 실습 계획 3 (프로그램 설계)
- **현장 실습 및 성찰(10~15주):** 문화예술교육 현장 실습(1~4), 문화예술교육 현장실습 소감 및 실습 결과 발표, 기말 세미나

3. 코로나19에 따른 ‘문화예술교육현장의 이해와 실습’ 과목 운영

현장실습은 현장성이 가장 중요한 요소로서, 기관에 이루어지는 수업을 참관하고 수업을 실행하고 실무를 경험하는 것에 초점을 맞추어 진행되어야 하나, 2020년 이후 현재까지 코로나 19로 인하여 현장으로 나아가 사실상 어렵게 된 상황이다. 이에 따라 문화예술교육진흥원에서는 문화예술교육사 교육기관에 다음과 같은 공문을 통해 코로나 19 상황에서 대체 가능한 문화예술교육사 교육과정 운영지침을 다음과 같이 안내하였다.

- **대상 과목:** 문화예술교육 현장의 이해와 실습
- **추진기간:** 2021년 정규교육과정 및 계절학기 종료 때까지
- **운영방안:** 현장실습 (8시간)을 대체할 수 있는 온라인 강의 동영상 지원 영상 활용을 통한 실습 운영방안은 교육원 자율 운영
- **운영예시:** 동영상 시청(30분) ⇨ 사례 조사 및 분석(1시간) ⇨ 사례 바탕의 프로그램 기획(2시간) ⇨ 발표 및 피드백(30분)

- **운영예시2:** 동영상 사례 사전 조사(1시간) ⇨ 동영상 시청(30분) ⇨ 사례 분석 및 비평(1시간) ⇨ 프로그램 재구성(1시간30분)

문화예술교육진흥원은 이와 같은 공문과 함께 문화예술교육 현장 동영상 목록과 링크할 주소를 제공하였다. 또한 대면으로 운영되는 실습기관을 안내하였으나 문화예술교육사 과정을 수강하는 학생들을 수용하기에는 부족한 형편이었다. 이러한 상황 속에서, 코로나 19 이후 문화예술교육현장의 이해와 실습 과목 중 4주에 걸친 현장 실습활동은 동영상 시청, 사례 조사 및 분석, 사례 바탕의 프로그램 기획, 수업 시연발표 및 피드백 등으로 대체되었다. 실제로 실습을 갈 수 없는 상황 속에서 수업 영상을 통해 참관 및 분석을 하고 현장 실습기관을 선정해서 조사한 후, 대상을 선정하고 이에 따라 수업을 기획하고 실연하는 등 각 학교의 상황에 따라 강의를 진행하였다. 그러나 각자 상황에 따라 해결하는 것으로 자격증을 주는 것은 추후 논란의 여지가 있다. 따라서 원격수업이 뉴노멀이 되고 있는 상황에 현장실습을 어떻게 운영해야 보다 효과적인지 수 있는가에 논의하는 것은 매우 중요한 과제라 하겠다.

III. 블렌디드 러닝

1. 블렌디드 러닝의 개념

뉴노멀이란 ‘이전에는 비정상적인 것으로 보였던 현상이 점차 표준화 되어간다’는 뜻으로 교육에서 뉴노멀이라 불리는 블렌디드 학습은 비정상적으로 행해졌던 온라인 학습이 어느덧 2년여의 코로나 상황의 수업 현장에서 마치 당연한 듯 여겨지는 수업 방식이다(Koh, 2021). 따라서 이러한 수업 형태가 지속해서 이루어지고 있는 지금, 앞으로 포스트 코로나 상황에서 우리 교육 현장은 어떠한 준비를 해야 하고 어떻게 수업이 운영되어야 하는지에 대한 심각한 고민이 필요하다(Min & Lim, 2021).

블렌디드 러닝(Blended learning)은 온라인과 오프라인 수업 형태를 혼합하여 오프라인 수업에서 나타나는 한계점을 보완하되, 목표 달성을 위해 테크놀로지와 사용 전략을 적절하게 융합하는 정규 교육 프로그램이다(Kim, 2021a). 김정렬, 정유진(Kim & Jung, 2010)은 혼합형 학습(Blended learning)을 온라인과 오프라인의 한 가지 혼합 형태로 정의하고 수업 전, 중, 후로 나누어 구성한다. 이현영(Lee, 2018)은 교육 방법, 기술, 온라인과 면대면 수업의 결합 등에서 최근 교육에서 많이 사용되는 온라인 학습과

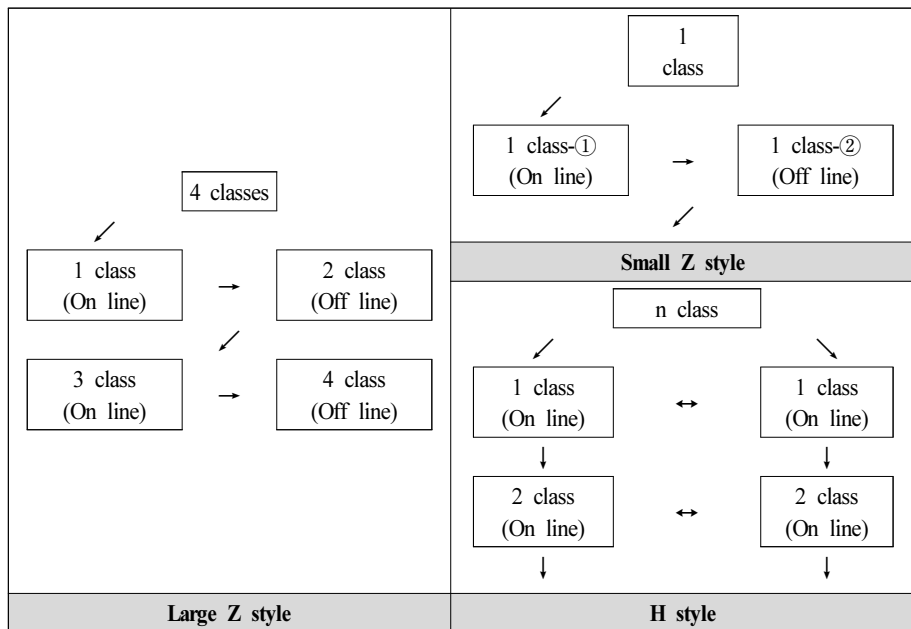
오프라인 학습의 결합을 연구의 토대로 삼고 있다. 권희림, 문은경, 박인우(Kwon, Moon, & Park, 2015)는 블렌디드 러닝을 온라인 학습과 오프라인 학습의 장점을 적절히 혼합한 수업 방식으로 학습 환경뿐만이 아닌 학습 목표, 학습 방법, 학습 시간과 공간, 학습활동, 학습 매체, 상호작용 방식 등 다양한 요소의 결합을 의미한다고 설명한다. 박하나(Park, 2020)는 ‘수업 방법의 혼합’에서 강의식 수업과 코칭 수업, 강의식 수업과 자기주도적 수업, 형식적 수업과 비형식적 수업의 혼합을 강조하고 ‘수업 전달 매체의 혼합’에는 수업을 위해 스트리밍 비디오와 온라인 시뮬레이션 등을 의미하며 온라인과 면대면 수업의 혼합이 있다고 설명하면서 블렌디드 러닝은 학습 환경의 결합뿐만이 아닌 학습 목표, 학습 방법, 학습 시간과 공간, 학습 활동 등 다양한 학습 요소들의 결합을 통해 최상의 학습 효과를 도출하기 위한 목적을 지닌다고 강조한다.

따라서 이 연구에서는 학자들의 연구에서 정의한 개념을 근거로 하여 시간과 공간의 제약을 극복하여 수업 결손을 보완하고 학습 효과를 극대화할 수 있는 온라인 학습의 장점과 서로 간 상호작용을 최대화할 수 있는 오프라인 학습의 장점을 적절히 혼합하여 다양한 소통 채널을 통한 수업 방법, 학습 매체, 학습 환경의 혼합으로 정의한다.

2. 블렌디드 러닝 수업 모형

블렌디드 러닝 수업 모형은 수업 전체를 이끌어 가는 흐름을 구성하는 틀로서 온·오프라인 수업의 다양한 연계 방법과 단계별 수업 방식, 도구 활용 등을 미리 예측하여 수업을 구성할 수 있다. 블렌디드 러닝 수업 모형은 순환(Rotation) 모델과 플렉스(Flex) 모델, 알라카르테(A la Carte) 모델, 가상학습(Enriched virtual) 강화 모델로 나누고 순환 모델은 온라인 학습, 소그룹 지도, 각자 책상에 하는 지필 과제 몇 가지 학습 형태를 순환하는 모델이고 플렉스 모델은 개별 필요에 따라 온라인 학습과 개인지도, 소그룹 토론 등의 면대면 학습 사이를 융통성 있게 활용하는 학습을 말한다(Horn & Staker, 2014). 알라카르테 모델은 오로지 온라인으로만 학습하는 과목이 있는 경우로 알라카르테가 교사를 온라인에서 만나는 데 반해 플렉스에서는 면대면으로 만나는 차이가 있다. 마지막 가상학습 강화 모델은 필수 면대면 학습 시간을 제공하되 그 외 다른 학습에 대해서는 어떤 장소이든 온라인 강의를 들을 수 있도록 하는 학습 과정이다. 김정렬, 정유진(Kim & Jung, 2010)은 혼합한 교수·학습 모형으로 수업 전 학습과 학습활동, 수업 후 학습으로 나누면서 학습활동에는 동기유발 및 학습 목표 안내로 온라인 또는 오프라인 활동의 상황 소개(Engage) 단계로 시작하고 공부하기(Study)는 본시 학습 연습 단계, 활동하기(Activity)는 게임 활동 또는 구체물로 조작 활동 단계이고 다시 공부하기(Study)는 오늘 배운 내용의 반복 연습 단계이다. 최병수,

유상미(Choi & Yoo, 2013)는 온라인과 오프라인의 수업을 혼합하는 방법에 따라, 수업 차시를 온라인과 오프라인 수업으로 나누어 적용하는 Large Z형과 한 차시의 수업 시간을 온라인과 오프라인 수업으로 분할하여 적용하는 Small Z형, 한 차시 수업에서 온라인과 오프라인 수업이 상호 연동되어 운영되도록 하는 H형으로 구분하고 있다.



[Figure 1] Blended learning model

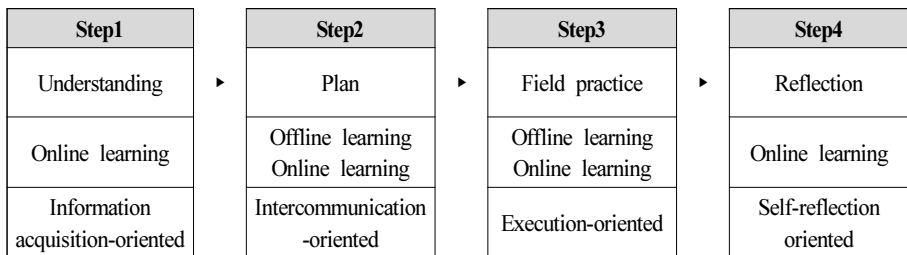
이 연구에서는 이러한 여러 모형 중 온라인과 오프라인의 수업 방법을 혼합하는 모형을 비교적 명확하게 제시하고 있는 최병수, 유상미(Choi & Yoo, 2013)의 연구를 바탕으로 모형을 재구성하고자 한다. 연구의 각 주차가 [Figure 1]과 같이 지그재그형은 아니지만, 전반적으로 차시별로 온라인과 오프라인으로 분할되는 형태로 구성하였고, 필요한 차시의 경우 오프라인으로 수업을 진행하면서 온라인과 연동하여 운영하는 형태를 적용한다.

IV. 블렌디드 문화예술교육사 교육과정

1. 교육과정 개발 전략

1) 블렌디드 교육과정의 단계 구성

블렌디드 러닝 모형을 기반으로 블렌디드 문화예술교육사 교육과정을 개발하는데 있어 앞서 살펴본 몇 가지 모델들에서 나타난 공통점은 주제에 따른 대면, 온라인 수업의 적절한 균형과 교사의 판단, 혼합 방식 등으로 융통성 있는 수업 전략을 세우는 것이었다. 따라서 이 연구에서는 문화예술교육현장의 이해와 실습 과목의 전체 한 학기 수업을 전체 <이해>, <계획>, <실습>, <성찰> 네 단계의 범주를 나누고, 4단계의 범주는 15주차로 나누어 각 학습주제를 선정한 후 대면과 비대면 수업으로 계획하였다. 전체 한 학기의 학습 단계를 포괄적으로 살펴보면 다음과 같다.



[Figure 2] Blended model for arts & culture education instructor curriculum

교육과정의 구성은 각 주차별 학습주제와 내용의 특성에 따라 강의 소개, 현장의 이해, 사례연구로 묶이는 <이해> 단계, 문화예술교육 현장 조사 및 탐방, 기관 분석, 프로그램 설계 방안 탐색, 현장 실습 계획 등으로 이루어진 <계획> 단계, 문화예술교육사 교육과정의 가장 중요한 단계라 할 수 있는 현장실습으로 구성된 <실습> 단계, 마지막으로 소감 및 자기반성, 세미나의 <성찰> 단계로 구성하였다.

<이해> 단계는 현장 실습에 앞서 문화예술교육 실습의 필요성과 교육 현장을 조사, 분석하여 특성을 이해하고 교육내용과 방법을 선정하여 문화예술교육 활동가로서 자세와 태도를 탐색하는 과정이다. 이를 위해 블렌디드 수업 방식은 이론 위주의 대면과 온라인 모두 효과적이나 온라인 수업을 위해서는 해당 콘텐츠를 준비하여 제공하거나 질의응답의 원활한 상호작용 중심으로 학습을 운영하도록 한다.

<계획> 단계는 현장실습의 필요성과 목표를 이해하고 실습 방법을 선택하여 계획을 수립하는 과정이다. 학생이 배치되는 현장실습 기관과 시설의 주요 특성을 파악하고 참여 대상의 특성을 분석하여 노인 계층 또는 어린이, 중장년층의 집단 특성과 문화적 경험, 동료 관계 등을 파악한다. 또한, 이 단계는 설계한 교수-학습 과정안을 공유하고 피드백을 통해 수업 내용을 개선하는 데 있어 온라인 수업보다는 상호작용이 원활한 대면 수업 형태가 효과적일 수 있다. 다만 상황상 온라인 수업으로 운영될 때에는 온라인 소통공간을 운영하여 상호 의사소통이 활성화되도록 한다.

<실습> 단계는 지금까지 배운 이론과 원리, 현장 실습 계획을 실제 현장에 적용하는 과정으로 현장성이 매우 중요한 단계이다. 따라서 면대면 수업이 절대적으로 효과적이나 온라인 학습을 병행하여 실습상황을 공유하는 한편 전반적인 실습과정에 대한 피드백이 이루어지도록 한다. <계획> 단계와 <실습> 단계는 모두 오프라인 수업과 온라인 수업이 혼합되지만, <계획> 단계는 앞서 언급한 Large Z형으로 분할되는 반면, <실습> 단계는 오프라인이 주를 이루고, 온라인을 통해 보완하는 형태를 띠는 차이가 있다.

마지막 <성찰> 단계에서는 현장 실습 내용을 발표하고 현장별 차이점을 공유하면서 각자 소감을 발표한다. 또한, 현장 실습에 적용한 교수-학습과정안의 현장 적용 문제점 및 애로사항, 그에 따른 개선점과 보완점을 함께 나누고 자기반성을 통해 결과보고서를 정리한다.

2. 교육과정 개발 내용

각 학습 단계에 관한 자세한 설명은 다음과 같으며 첫 단계인 <이해> 단계에서는 온라인 수업 방식으로 적용할 수 있지만 <실습> 단계는 온라인보다는 대면 수업이 월등하게 효과적일 것이라는 예시와 <계획>, <성찰> 단계는 면대면과 온라인 수업의 비슷한 비중으로 구성되어 있다. 각 단계를 나타내는 표 안에 막대 바의 색깔은 대면 수업부터 온라인 수업까지 각 단계 학습주제에 더 효과적인 수업 방식을 나타낸 것이다.

1) 이해 단계

이해 단계는 문화예술교육 실습의 필요성과 교육 현장의 특성을 이해하고, 교육내용과 방법을 선정하여 문화예술교육 활동가로서 자세와 태도를 탐색하는 과정이다. 이를 위한 블렌디드 수업 방식은 다음과 같다.

Understanding		
Information acquisition-oriented learning		
Learning base		Learning mode
• Acquisition of information- understanding- cognition • Online platform • Online content	⇒	• Online pre-learning, flip learning • Online discussion learning • Self-directed learning

[Figure 3] Contents of the understanding step for arts & culture education instructor curriculum

(1) 중점 사항

이해 단계의 교육과정은 온라인 비대면 중심 학습으로 구성하도록 한다. 문화예술 교육 현장 실습의 목적과 필요성을 이해하기 위하여 문화예술교육 현장의 특징에 관한 온라인-오프라인 기초 정보를 자기주도 학습으로 탐구하여 문화예술교육 현장에 관한 지식과 개념을 습득하도록 한다. 이 단계에서는 문화예술교육 현장 실습 과목에 대한 이해를 중점으로 우리 사회에서 문화예술교육이 실행되고 있는 다양한 장소, 교육 주체, 교육 대상, 교육 계층, 프로그램의 종류 등을 알아보고, 각 문화예술 교육 실천의 특징에 따른 학교 문화예술교육과 사회 문화예술교육 현장과 교육 사례들을 알아보도록 한다. 더불어 문화예술교육 현장의 이해와 실습 과목의 내용과 학습 과정에 대한 이해를 갖도록 하며, 문화예술교육 현장의 범위와 문화예술교육사가 현장 교육을 위해 갖추어야 할 전문성과 태도에 대해 탐색하도록 한다.

(2) 운영 방법

이해 단계의 운영 방법은 지식 습득과 이해 학습을 위하여 온라인 전체 수업, 온라인 사전 학습, 온라인 제공 자료 기반 플립러닝, 소집단 오프라인-온라인 토의 등으로 운영하도록 하며, 학습자에게 다양한 정보를 제공하고 학습자 스스로 주어진 정보를 자기 주도적으로 학습하고 개념을 형성해 나갈 수 있도록 한다. 온라인 학습 플랫폼을 통해 학습자에게 관련 정보와 자료들을 제공하여 학습자 스스로 주어진 콘텐츠를 학습하도록 하며, 학습자가 학습한 내용을 온라인 전체 수업 또는 소집단 토의 과정에서 학습 내용들을 확인하고 학습과정을 기록 및 정리할 수 있도록 한다. 온라인 학습 플랫폼을 활성화 하여 교수자와 학습자 간의 질의응답과 학습자간 상호반응 및 댓글 소통 방식이 원활하게 이루어지도록 한다.

학습자들에게 우리나라 문화예술교육에 대한 전반적인 정책자료 및 정책연구 자료와 방송 및 온라인 보도자료를 제공하고, 학교문화예술교육과 사회문화예술교육에

관한 국가수준 정책자료, 전국단위 사업계획, 지역단위 문화예술교육 자료 등을 제공하도록 한다. 더불어 문화체육관광부와 교육부를 중심으로 하는 정부의 각 부처의 문화예술 증진을 위한 정책 자료, 운영 프로그램 자료와 민간단체 및 개인이 운영하는 문화예술교육 프로그램 및 봉사 활동 자료에 대한 자료도 제공한다. 또한 평생교육 측면에서 생애주기별 문화예술교육 프로그램 자료, 우리 사회의 소외계층을 위한 프로그램 자료, 해외의 문화예술교육 프로그램 자료들을 함께 자료 제공함으로써 우리 사회 구성원들을 위한 문화예술교육을 입체적으로 이해할 수 있는 기회가 될 수 있도록 한다.

(3) 운영 내용

이해 단계의 운영 내용은 문화예술교육의 이해와 실습 과목의 전체 개요에 대한 안내를 우선으로 학습의 범위, 주차별 학습주제, 학습 평가 방법 등 교과와 기본 사항을 안내한다. 문화예술교육이 이루어지고 있는 학교와 사회 문화예술교육 프로그램과 교육 현장의 특징을 탐구하고, 문화예술교육사가 교육을 실행하기 위하여 갖추어야 예술 전문가로서의 역량과 예술 교육가로서의 역할을 이해하고 습득하는 내용을 구성하도록 한다. 학교와 사회에서 실천되고 있는 문화예술교육 사업과 프로그램들을 살펴보고 각각의 교육 대상, 지원 범위, 지원 분야, 지원 내용들을 탐색하도록 한다. 문화예술교육 실행을 위해 학교 교육과 지역 사회의 특징을 이해하고 문화예술교육 프로그램에 적용 가능한 사회 문화예술과 교육 현장의 변화를 분석하여 문화예술교육 프로그램을 구상할 수 있는 기초 지식과 이해를 습득하도록 한다. 온라인 교육과정 구성을 위하여 각 자치도 단위 문화예술재단(www.sfac.or.kr), 한국문화예술교육진흥원(www.arte.or.kr), 문화체육관광부(www.mcst.go.kr), 한국문화예술위원회(www.arko.or.kr), 기획재정부(www.mosf.go.kr), 보건복지부(www.mohw.go.kr), 고용노동부(www.moel.go.kr), 한국문화관광연구원(www.kcti.re.kr), 국토교통부(www.molit.go.kr), 국가평생교육진흥원(www.nile.or.kr) 등 문화예술교육과 관련된 정보를 기반으로 운영하도록 한다.

2) 계획 단계

계획 단계는 현장실습의 필요성과 목표를 이해하고 설계한 교수-학습 과정안을 공유하고 피드백을 통해 수업 내용을 개선하도록 하며, 온라인 수업보다 상호작용이 원활한 대면 수업을 적용하는 것이 효과적인 단계이다. 계획 단계의 수업 방법을 살펴보면 다음과 같다.

Plan		
Intercommunication-oriented learning		
Learning base		Learning mode
• Investigation-Exploration-Analysis-Composition • Online platform • Online content • Exploring field	⇒	• Task learning • Online research learning • Online group discussion learning • Cooperative learning

[Figure 4] Contents of the plan step for arts & culture education instructor curriculum

(1) 중점 사항

계획 단계의 교육과정은 대면 활동에 비중을 두는 상호 의사소통 중심의 학습으로 구성하도록 한다. 문화예술교육 현장실습 계획은 실습 참여자들의 상호 간 온라인 및 오프라인 소집단 토의와 협력 학습을 통해 현장실습 계획을 수정하여 완성하도록 한다. 문화예술교육 현장실습 계획 수립을 위하여 문화예술교육 현장에 대한 오프라인-온라인 정보를 조사하여 수집하고 탐방하고자 하는 현장을 선정한 후 탐방을 실시하도록 한다. 탐방 활동 이후 문화예술교육 현장의 특징과 운영하고 있는 프로그램 정보를 온라인 플랫폼을 통해 공유하며, 공유된 조사 결과에 따라 실습을 실시하고자 하는 문화예술교육 현장에 적합한 실습 계획을 수립하도록 한다. 현장실습 계획은 현장실습의 목적에 대한 이해를 바탕으로 현장실습에 필요한 구성요소들을 고려하여 현장실습 계획서 작성방법을 숙지하여 과제학습으로 작성한다. 계획서는 온라인으로 공유하거나 오프라인으로 발표하도록 하며 문화예술교육이 실시되는 환경적 특성과 프로그램을 연계하고 문화예술교육 현장에서 프로그램을 운영하는데 요구되는 문화 예술교육사의 전문성을 파악하여 자신의 역량으로 실천할 수 있는 실습 계획을 구상하여 공유하여 서로의 의견이 교환될 수 있도록 한다.

(2) 운영 방법

계획 단계는 조사학습, 자기학습, 현장탐방, 온라인 학습, 온라인 의사소통, 발표학습, 토의활동 등으로 대면과 온라인 활동을 혼합하여 구성하도록 한다. 문화예술교육 현장 실습을 위한 교육현장을 선정하기 위하여 학습자의 접근 가능한 지역을 중심으로 지역 문화예술교육 현장들의 특징을 온라인 및 오프라인으로 조사하도록 한다. 과제 학습으로 실습 가능 지역의 문화예술교육 현장들을 조사하고 그 결과를 온라인 플랫폼에 공유하도록 하여 다양한 지역의 문화예술교육 현장들을 학습자들이 함께 학습할 수 있도록 한다. 문화예술교육의 현장 탐방 소감을 소집단 또는 전체 발표를

통해 공유하여 현장의 조사 내용과 직접 탐방한 결과를 비교하여 다양한 현장의 이해도를 높이도록 한다. 문화예술교육 현장 실습 계획서는 실습 지역과 현장의 특성, 조사와 탐방 결과를 함께 적용하고, 실습에 필요한 요소들을 적용하여 양식에 따라 예비 문화예술교육사가 작성하고 온라인 공유 또는 대면 발표 이후 상호 질문과 토의를 통해 수정하도록 한다.

(3) 운영 내용

문화예술교육 현장 실습 계획을 세우기 위하여 문화예술교육 현장 실습의 목표와 방법을 충분히 이해할 수 있도록 실습 기관 및 대상에 관한 자료, 현장실습 교수학습 과정안 자료, 등을 제공한다. 실습 가능 문화예술교육 현장들을 탐방하기 위하여 접근 가능한 시설 및 기관의 운영시간과 시설이용 및 프로그램에 대한 사전조사 결과에 따라 탐방 일시를 정하여 현장을 방문하도록 한다. 학습자는 지역 문화예술교육 현장 가운데 실습 기관을 선택하기 위하여 해당 문화예술교육 현장 관계자로부터 실습 허가서를 서면 또는 온라인으로 발급받은 후 실습계획서를 작성하도록 한다. 실습 허가서 발급과정에 해당 시설에서 실습 가능한 예비 문화예술교육사의 역할과 참여 범위를 담당자와 협의가 이루어지도록 하며, 실제 실습이 가능한 범위 내에서 실습계획서를 작성하도록 한다. 실습을 시행하기 위한 계획서 작성은 현장 시설의 특성, 현장 교육 참여자 특성, 교육 공간의 환경 특성 등을 고려하도록 하며, 해당 현장에서 실시 가능한 교육 주제와 목표를 실습의 구성 요소들을 고려하여 설정하고 그에 따른 교육 과정안을 설계하며 수업 자료와 기자재 등을 고려하여 계획하고 준비한다.

3) 실습 단계

실습 단계는 현장 실습 계획을 실제 현장에 적용하는 과정으로 대면 수업이 효과적이나 온라인 학습을 병행하여 실습상황을 공유하도록 한다. 실습과정에 대한 피드백이 함께 이루어지는 실습 단계의 수업 내용은 다음과 같다.

Field practice		
Execution-oriented learning		
Learning base		Learning mode
• Institute for practice • Online platform - Online board - Online virtual space	⇒	• Observe the class • Practice the class • Write teaching logs • Share experience on the field

[Figure 5] Contents of the field practice step for arts & culture education instructor curriculum

(1) 중점 사항

실습 단계의 교육과정은 수업 실행 중심 학습으로 구성하도록 한다. 문화예술기관 탐방, 실습 기관 선택, 실습 기관에 적용 가능한 프로그램 설계를 바탕으로 현장에서 실제적인 수업 실행 역량을 함양하는 한편 실행을 통해 실천적 지식을 습득하는 것에 중점을 둔다. 수업 참관 및 수업 실행을 통해 이론적으로 배운 교수방법이나 계획, 대상자 이해, 시간 배정, 돌발 상황에 대한 대처 등에 대해 실제적인 지식을 습득하는 것이다. 또한 실행 중 성찰을 통해 문제점을 파악하고 스스로 성장할 수 있는 발판을 만들어가도록 한다.

(2) 운영 방법

수업실행이 중심이 되는 실습단계의 운영은 오프라인을 통해 이루어지는 것이 가장 적절하다. 프로그램이 다양한 활동으로 구성되고, 논리적으로 구성되어 있다고 할지라도 예측불가능하고 다면적인 현장에서 시행착오를 겪으면서 실천적 지식을 형성하고, 전문성을 심화해갈 수 있는 것이다. 또한 이와 함께 온라인 학습을 통해 각자의 실습상황을 공유하여 서로의 어려움을 나누고 전반적인 실습과정에 대한 피드백이 이루어지도록 한다. 실습기관의 특성에 따라 실습내용, 운영방법 각자 직면한 문제점 등이 매우 다양할 텐데, 온라인 게시판, 온라인 채팅 등을 활용하여 각자의 실습 상황을 공유하고, 각자 느끼는 문제들을 함께 고민하면서 개선방법을 탐색해가는 것을 실습을 지원하는 하나의 방안이 될 것이다.

한편 코로나 19와 같은 상황으로 인하여 오프라인 수업이 어려운 경우에는, 다음과 같이 콘텐츠 제공과 실시간 비대면 수업의 블렌디드 형태로 강좌를 운영할 수 있다. 첫째, 수업 영상을 제공하고, 이를 시청한 후 소감문을 작성하기 (1주) + 2단계에서 설계한 프로그램을 실시간 비대면 방식으로 실행하고 피드백 제공하기(3주). 이러한 형태로 운영할 경우 다양한 수업 영상을 제공하여 각자 실습기관과 연관된 수업을

선택해서 참관하도록 하는 것과 수업 참관의 관점을 제공하여 일정한 관점에 따라 소감문을 작성하도록 하는 것이 필요하다. 또한 실시간 비대면 방식으로 수업을 실행할 때, 실습기관 및 대상자의 특성들을 고려하여 실제로 수업하는 것처럼 진행하는 한편 다른 수강생들은 가상의 대상이 되어 협조하도록 한다. 교수자 및 동료의 세심하고 적절한 피드백이 제공될 때, 수업 실연 능력의 향상을 기대할 수 있다.

둘째, 각자 2단계에서 설계한 프로그램을 바탕으로 수업 영상을 제작하여 업로드하기 (1주) + 실시간 비대면 방식으로 업로드된 영상을 시청하고 피드백 제공하기(3주). 이러한 방식으로 운영할 경우, 각자 자기 검토를 통해 보다 양질의 수업 영상을 제작하고, 이 과정에서 수업 실연 기술이 향상될 수 있다. 이 경우에도 교수자 및 동료의 세심하고 적절한 피드백이 제공될 때, 수업 실연 능력의 향상을 기대할 수 있다. 앞서 언급한 바와 같이, 수업 현장은 돌발적이며 우연적인 것들이 산재한 곳이기 때문에 가상의 대상으로 또는 카메라를 보면서 수업을 실행하는 것이 직접 현장에 나가서 실습을 대체하기는 어렵다. 그러나 불가피한 상황 속에서는 위에 제시한 방법에 2단계와 연계하여 수업을 실행하고, 피드백을 제공하는 한편 자기반성을 통해 수업 전문성을 향상시킬 수 있는 대안이 될 수 있을 것이다.

(3) 운영 내용

실습단계의 운영내용은 교육기관에서 습득한 이론과 원리 및 현장실습 계획을 실제 현장에 적용하고, 실제적인 경험을 통해 실습기관, 운영방식, 학습자 등 문화예술 교육 현장을 이해하는 한편 문화예술교육사로서의 역량과 적성을 파악하도록 한다. 무엇보다 수업 참관일지 및 자신의 실행한 수업에 대한 성찰일지를 작성함으로써 현장실습에서의 문제점을 스스로 파악하고 이를 개선하는 방향을 탐색하도록 한다. 또한 오프라인으로 실습이 진행되더라도 온라인 게시판의 운영을 통해, 서로 다른 현장에서 실습하고 있는 수강생들과 정보 및 문제점을 공유하고 상호 피드백하면서 함께 성장해가도록 한다.

4) 성찰단계

성찰 단계에서는 현장 실습에 적용한 교수·학습과정안의 현장 적용 문제점에 따른 개선점과 보완점을 살펴보고 자기반성을 통해 결과보고서를 정리한다. 성찰 단계의 학습 내용을 살펴보면 다음과 같다.

Reflection		
Self-reflection oriented learning		
Learning base		Learning mode
• Research-Classification-Summary • Online Zoom	⇒	• Online discussion and learning • Self-directed learning

[Figure 6] Contents of the reflection step for arts & culture education instructor curriculum

(1) 중점 사항

성찰 단계의 교육과정은 자기반성 중심 학습으로 구성하도록 한다. 온라인 실시간 쌍방향 수업을 시행하는 데 있어 현장 실습에서 나타난 다양한 현상을 공유하고 각 기관의 특징을 분석하여 시사점을 도출한다. 이 단계에서는 앞서 이해, 계획, 실습 단계에서 수행해 온 전체적인 내용을 정리하고 제시된 의견을 수렴하는 과정으로, 온라인 소집단 토의학습과 자기주도 학습을 통해 진행한다. 개별 실습내용 및 역할에 대한 평가, 실습으로 배운 점, 문제 해결을 위한 노력과 해결 방법 등 그에 따른 개선 점과 보완점을 도출하고 각자 소감을 발표한다. 더불어 기말 세미나를 통해 현장 실습 결과를 종합적으로 분석하여 상호 비평하고 자기성찰의 기회로 삼는다. 마지막으로 문화예술교육사로서의 태도 및 자기 이해와 평가의 시간을 갖고 자기 개발 할 수 있는 계기로 삼는다.

(2) 운영 방법

성찰 단계의 운영 방법은 온라인 실시간 쌍방향 수업을 기반으로 온라인 소집단 토의학습과 자기주도 학습으로 진행한다. 지금까지 현장 실습 계획과 기관 실습을 통해 정리된 자료를 바탕으로 소집단 토의학습을 실시하고 현장 실습 결과보고서를 공유하여 문화예술교육 현장의 특성과 차이점, 교육 활동을 종합적으로 정리하는 기회로 삼는다. 또한, 학습자 스스로 성찰 결과를 정리하고 실습 소감을 공유하기 위한 보고서를 작성하여 자기주도 학습을 실천하면서 자기반성의 시간을 갖는다. 또한, 실습 결과에 따른 기말 세미나에서 현장 실습 결과를 종합적으로 분석하고 상호 비평하는 시간을 마련함과 동시에 자기성찰의 결과를 토론하는 과정으로 삼는다.

(3) 운영 내용

성찰 단계의 운영 내용은 현장 실습 내용과 과정을 발표하고 결과를 정리하여 상호 토론한다. 상호 토론에서는 동료 컨설팅을 진행하고 실습을 통해 배운 점, 어려웠던

점, 현장실습에 적용한 교수·학습 과정안의 현장 적용 문제점 및 애로사항을 파악하여 그에 따른 개선점과 보완점을 정리하도록 한다. 세미나에서는 문화예술교육 전문가가 되기 위한 자기성찰의 결과를 토론하고 필요한 역량을 종합적으로 분석하여 내실화할 수 있는 기반을 마련한다.

V. 요약 및 제언

블렌디드 러닝은 코로나 바이러스가 유행하기 전부터 학습효과의 제고 차원에서 연구되어왔던 방식이지만, 코로나 상황으로 인해 온라인수업이 뉴노멀이 되면서 더욱 주목을 받고 있는 상황이다. 오프라인 수업의 한계를 보완해주는 점도 발견되면서 각각의 장점을 혼합한 블렌디드 러닝 방식을 통해 학습의 효과를 높이고자 하는 방향으로 나아가고 있는 것이다. 본 연구는 특히 블렌디드 러닝이 이론과 실제를 융합할 수 있는 방안의 하나로 여겨지고 있는 것에 주목하여, 예비 문화예술교육사를 위한 ‘문화예술교육현장의 이해와 실습’ 과목의 블렌디드 교육과정 개발 방향을 탐색하였다. 본 연구 결과가 시사하는 바를 정리하면 다음과 같다.

첫째, 온라인 플랫폼을 통해 제공한 강의 영상 및 자료는 자기 주도적 학습의 기반이 되는 한편 전통적인 오프라인 수업이 갖는 일회성의 한계를 넘어 이후의 실습 계획 및 실행과정에서 지속적인 비계 역할을 할 것이다.

둘째, 온-오프라인을 통해 다양해진 소통 채널은 보다 역동적인 상호작용을 가능케 할 것이다. 온-오프라인을 병행할 때, 오프라인에서 이루어지는 상호작용에 더하여 실시간 채팅 등을 통한 동시적 온라인 상호작용과 이메일 게시판 사용 등의 비동시적 온라인 상호작용을 함께 경험할 수 있다. 이와 같이 소통 채널들은 학습자들이 보다 다양한 방식으로 보다 활발하게 상호작용에 참여하도록 이끌 수 있을 것이다.

셋째, ‘문화예술교육현장의 이해와 실습’의 핵심인 현장실습 과정에서 온라인 학습을 병행하는 것은 그동안 제한적으로 이루어진 실습지도 및 피드백, 상호 협력과 소통의 범위를 확대시켜 줄 것이다. 문화예술교육은 그 특성상 대상이 매우 다양하고 실습 양상도 매우 다양하다. 따라서 오프라인 실습기간 동안 온라인을 통해 지속적으로 교류하는 것은 서로의 상황을 공유하는 한편 전반적인 실습과정에 대한 지도 및 피드백을 제공하는 토대를 마련해 줄 것이다.

블렌디드 러닝을 성공적으로 수행하기 위해서는 단순한 온오프라인 혼합이 아니라 적절한 수업 주기의 선택에서부터 혼합 방식, 혼합 도구 등에서 해당 수업의 효과성

을 향상시키기 위한 최적화된 교수 설계가 전제되어야 한다는 것이 중요하다. 그럴 때야 비로소 블렌디드 러닝의 장점을 충분히 살려 최적화된 교수학습 전략으로 적용할 수 있을 것이다. 본 연구에 이어 문화예술교육사 양성을 위한 블렌디드 교육과정 개발 및 적용에 대한 연구가 이어지고, 이를 통해 문화예술교육사 교육과정의 내용이 질적으로 제고되길 기대한다.

References

- Arts and Culture Education Instructor (2005). Retrieved November 10, 2021, from <https://ac.ei.arte.or.kr/index.do>
- Choi, B. S., & Yoo, S. M. (2013). Investigation of H model blended e-learning technique in enhanced effectiveness of class learning. *The Journal of Korean Association of Computer Education*, 16(3), 49-60.
- Choi, J. K. (2021). Tasks of music education for post-digital era: Focusing on philosophical considerations about technology and art. *Korean Journal of Research in Music Education*, 50(4), 175-197.
- Horn, M. B., & Staker, H. (2014). *Blended: Using disruptive innovation to improve schools*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Im, T. B. (2021). The relationship between policy and arts and culture: Focusing on post COVID-19 changes. *Interdisciplinary Research in Arts and Culture*, 2(1), 5-25.
- Kang, S. R., & Lee, K. H. (2012). Culture & art educator's competency and creativity. *Korean Society for Creativity Education*, 12(3), 5-27.
- Kim, J. R., & Jung, E. G. (2010). Development of a blended learning model for teaching lower leveled students in elementary English education. *Primary English Education*, 16(1), 7-30.
- Kim, J. W., & Song, D. K. (2021). A discussion on the research direction of culture and arts in the public health crisis. *Culture and Convergence*, 43(3), 519-535.
- Kim, K. H. (2021). *A study on the design of blended learning class model in liberal writing education for foreign students*. Master thesis, Dongguk Univerisy.
- Kim, M. S. (2018). A direction of arts and cultural education at school based on the music education. *Korean Journal of Research in Music Education*, 47(4), 1-20.
- Kim, M. S., & Huh, S. Y. (2020). A survey on the field practice of preliminary arts

- and cultural educators. *Journal of Music Education Science*, 42, 89-106.
- Kim, S. H. (2021). An example of a blended learning educational program: Simultaneous singing and playing piano for preparatory music teachers. *Journal of Music Education Science*, 48, 77-97.
- Kim, Y. Y., & Lee, Y. A. (2010). The 2nd world conference on arts education 2010 and Korean music education. *Korean Journal of Research in Music Education*, 39, 209-221.
- Koh, S. M. (2021). A review on non-contact vocal ensemble activity using BandLab. *Korean Journal of Research in Music Education*, 50(4), 25-44.
- Kwon, H. L., Moon, E. K., & Park, I. W. (2015). A meta-analysis on effects of blended learning in Korea. *The Journal of Educational Information and Media*, 12(3), 333-359.
- Lee, H. Y. (2018). *An analysis of the effects of the blended learning model for an English writing of elementary school learners*. Master thesis, Seoul National University of Education.
- Min, K. H., & Lim, E. J. (2021). A study on the development direction of online music class based on FGI basic research. *Korean Journal of Research in Music Education*, 50(3), 35-55
- Park, H. N. (2020). Social studies blended PBL instruction model design and development. *Theory and Research in Citizenship Education*, 52(2), 197-227.
- UNESCO (2010.05.28). *The Seoul Agenda: Goals for the development of arts education*. Retrieved August 20, 2021, from http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/CLT/CLT/pdf/Seoul_Agenda_EN.pdf