

**
진 윤 희

목차	Abstract
	I. 서론
	II. 연구 방법
	III. 연구 결과
	IV. 결론
	참고문헌

* 이 논문은 2021년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임(NRF-2021s 1A 5B5A 17055696)

** 단국대학교 음악예술대학 무용과 강사

논문투고일 : 2023.10.30

논문심사일 : 2023.11.01

게재확정일 : 2023.12.11

Exploring the online class focus group interview of teaching artist in culture and arts education

Jin, Yoon-hee · Dankook university

This study aims to explore online education experiences in non-face-to-face situations for dance majors to diagnose the use, problems, scope of application, and possibilities of online education in dance classes, and to explore alternatives and directions for culture and arts education. On December 22, 2021, a video conference through Zoom was held for two hours and participated with dance and arts education teacher, one dance education expert, and the interview was divided into three non-face-to-face video conferences with a total of eight people, including one host, dance and arts education teacher, and one observer, and was held for about 180 minutes on March 24, 2021. The entire interview process was recorded and video recorded with prior consent. This study attempted to increase the validity and reliability by conducting a samgyeok verification.

The results of the exploration and analysis of participants' online class experiences after the group interview are as follows. First, the difficulty of the online class preparation process felt like falling on a new planet of online instruction, allowing them to experience fear of insufficient information in online education, attempting to convert offline programs to non-transformation, and pre-preparation for content production. Second, the problem in the implementation process of online classes was the process of surviving on a new planet called online classes. Concerns and challenges to survive in the unfamiliar environment of online, finding small hopes to find problems and solutions, and problems of unexpected time taking appeared. Third, discoveries through online instructional experiences seemed to find light on the planet of online instruction. The vague anxiety found hope and new value, and the unexpected variables suggested new directions. In addition, we were able to discover content utilization and possibilities.

The results of these studies can enhance the direction of how to apply the contents of dance education to be implemented in an online environment, and through this process, basic data for the development of online dance education programs can be presented.

<key words> focus group interview, cultural arts education, teaching artist, experience in online education

<주요어> 포커스그룹인터뷰, 문화예술교육, 무용전공 문화예술강사, 온라인 수업경험

“누가 알겠소, 이 일이 좋은 일이 될지” 사자성어 새옹지마에서 노인의 이야기는 인생을 예측할 수 없는 우연적인 것들의 영향력을 말해주고 있다. 끝을 알 수 없는 코로나 19라는 세계적인 대 유행이 일어난 지 3년 3개월 만에 코로나 종식이 선언되었다. 낯설은 비대면 상황과 온라인 교육을 준비되지 않은 상태에서 직면할 수 밖에 없었다. 정채희(2017)는 인터넷은 세상에 존재하는 많은 것을 변화시켰고, 우리의 일상 생활에서 인터넷이 가져온 변화의 모습은 적지 않지만, 이에 비해 교육 분야는 100년 전이나 지금이나 큰 변화가 없다고 하였다. 교육현장은 변화에 뒤처져 2~3차 산업 시대 머물러(이동수, 2019)있다고도 한다. 하지만 코로나라는 세계적인 공황을 겪으면서 이제 전 세계의 교육현장은 과거의 오프라인 교육에서 벗어나 라이브 클래스(Live Class), 버추얼 클래스(Virtual Class), 이러닝(E-Learning), 플립러닝(Flipped Learning) 등의 온라인 교육 형식으로 변화하고 있으며 다양한 학습방법으로 온라인 교육의 학습 효과를 극대화시키기 위해 애쓰고 있다. 실시간 양방향 수업이나 회의, 영상매체 활용은 우리 일상에 더욱 가까이 다가온 듯 하다. 이제 비 대면은 낯설음보다는 낯익음으로 다가오고 있다.

탁지현(2020)은 “2005년 한국문화예술교육진흥원의 설립과 문화예술교육지원법의 제정은 공공 문화예술교육 실천을 위한 기폭제가 되었고, 16년이 지난 지금 큰 양적 발전을 이루었지만 세계적 대 공황 상태인 지금 문화예술교육은 변화가 절실히 필요한 시점”임을 피력하였다. 이러한 담론은 비대면 상황에서 생기는 변화에 즉각적인 적응과 유연성을 가지고 문화예술교육의 고유 가치를 바탕으로 한 문화예술 온라인 프로그램의 개발과 수업에 능동적·적극적 참여를 유도할 수 있는 교수자가 필요한 상황임을 인지하게 한다.

그러나 지금까지 문화예술교육은 대면, 현장성, 동시성이 중심적인 교육방법으로 진행되어 옴으로써 비대면 교육 현장에서는 많은 제약에 받게 된다. 이에 대해 김창환(2020)은 비대면 상황의 문화예술교육은 기존의 교육방식과는 전혀 다른 새로운 교육패러다임 이어야 한다고 하였다. 온라인 문화예술교육은 교육방법, 교육구조, 교사의 역할 등에서 차원이 다른 특성을 나타낸다. 예술은 신체로 체험하고 표현하는 활동이다. 하지만 온라인 교육은 직접적인 대면교육에서 느끼는 모든 감각과 경험의 질적 차이가 크고, 근본적으로 신체를 통한 체험과 표현의 제약이 있다. 특히 문화예술교육의 가치, 소통과 협력 등의 사회적, 관계적 측면에서 예술적 기대효과와는

어려울 것이다. 문화예술교육에서 온라인 형식이 기능적 교육에 머무르지 않으려면 대면교육 형식을 온라인에 그대로 적용시키는 것이 아닌 비대면 상황에서 예술 철학의 본질을 바탕으로 한 감각과 경험의 공유, 지속적인 상호 소통 방법 등에 대한 수업의 질 향상과 고민이 중요할 것이다.

코로나 19로 인한 정책적 논의에 의해 한정적으로 진행되었던 온라인 교육은 문화예술교육 강사들에게 갑자기 마주한 낯선 행성에서 스스로 살아남아야 하는 거 같았다. 창작활동을 중심으로 하는 문화예술교육 프로그램은 계획했던 대면교육이 온라인 교육에 적용되지 않는 사례가 많아지면서 어려움과 난관에 부딪히고 있었다. 연구자는 2020년 경기문화재단 지역특성화 교육 프로그램 컨설턴트로서 강사들의 혼란과 과거의 경험에 머물러 시도조차 못하는 안타까운 현실을 마주하였다. 하지만 온라인 수업에 대한 뚜렷한 대안이나 대책 방안이 없었기에 어디에서도 명쾌한 답을 제시할 수는 없었다. 현혜연(2020)은 꿈다락토요문화학교 프로그램에서 공동체적 삶을 중심으로 한 융합예술교육을 설계하였으나 개별 작업 방식으로 전환하였고, 2020년 유아 문화예술교육프로그램을 진행한 K강사는 Zoom을 통한 실시간 양방향 교육 과정에서 접속, 음향, 문제점 발생과 미흡한 대처, 움직임의 동시성 등의 어려움을 이야기 하였다. 이렇듯 문화예술교육 현장에서 각자의 방식으로 온라인 학습의 시행착오를 경험하면서 진행되고 있다.

이러한 상황 속에서도 한국의 문화예술계는 비대면 상황에서 이를 극복하고자 하는 움직임이 활발하게 진행되고 있었다. 홍도은(2020)의 봉산탈춤을 활용한 온라인 예술교육 설계는 유튜브 콘텐츠를 활용하였고, 권동현(2020)의 플립러닝을 적용한 애니메이션 교육 사례 연구, 김소연, 김정은(2020)의 PBL(Problem Based Learning)과 블렌디드 러닝Blended Learning을 활용한 교양무용 수업 사례 등 비 대면 상황에서 진행되고 있는 문화예술에 대한 연구가 여러 형태로 진행되고 있다. 비 대면이라는 상황은 분명 무용 분야에서도 낯설게 다가왔고 이를 극복하기 위한 노력들이 시작되고 있다.

온라인이라는 교육의 새로운 공간에서 공교육에서의 빠른 대처와 개인의 역량을 바탕으로 한 다양한 시도로 수업을 진행하고 있다. 하지만 이는 개인의 주관적 관점으로 된 내러티브 형식이나 자문화기술 방식의 연구, 교육연구자들의 제언 일 뿐, 현장에서 격고 있는 문제와 시도들이 제시되어 있지 않아 온라인 교육의 기초적인 문제점들을 활용 가능한 효율적인 수업방법에 대한 제시가 나타난 연구가 부족한 상황이다. 하지만 본 연구에서 문화예술교육 강사 6명의 경험에 의한 인터뷰이므로 온라인 수업 경험 전체를 이야기할 수는 없다. 따라서 온라인 교육 기초자료의 발판을 만들어야 할 필요성이 제기되는 시점이다.

이러한 시점에서 포커스 그룹 인터뷰 방식은 비대면 상황에서 문화예술교육현장에서 직접적인 경험을 하며 좌충우돌하고 있는 무용교육자들의 다양한 경험에 대한 이야기들을 통해 서로의 의견을 교환하는 상호 소통적 관점에서 온라인 문화예술교육의 여러 형태로의 접근성을 찾아가도록 하는데 적절한 연구방법이라 할 수 있다. 포커스 그룹 인터뷰의 목적을 Khan, M. E. & Manderson, L.(1992)는 참가자들의 연구 주제에 대한 깊이 있는 의견을 이끌어 내어 경향성을 알아보고 판단하는 것이라고 하였고, Morgan, D. L.(1997, 김성재 외 역, 2007)은 연구자의 관심에 직접적으로 초점을 맞춘 자료를 확보할 수 있는 점이 장점이 있다고 하였으며 특정현상에 대하여 유의미한 이해 증진에 효과적이라고 하였다. 온라인 무용교육에서 필요한 수업내용과 교수방법에 대한 탐색을 위해 그룹 인터뷰를 통한 경험을 바탕으로 한 사례를 서로 의견을 교환함으로써 새로운 콘텐츠 구성요소를 도출하고, 비대면 온라인 현장에 적용시킬 수 있는 초석을 마련할 수 있을 것이다. 비대면 상황에서 교육에 대해 “일 방향 지식 전달 위주의 온라인 교육을 양방향 수업, 다자간 협업 수업, 프로젝트 참여 등으로 교육방법을 다양화하고, 창의적으로 함께 협력하여 프로젝트를 수행하는 역량 등 미래 역량을 제고하는 교육으로 전환하는 기회가 될 수 있다.”고 한 백령(2020:3)의 주장은 비대면 상황이 교육의 새로운 방향을 제시해 줄 수 있을 것이라는 가능성을 예상할 수 있다.

따라서 이 연구에서는 무용문화예술교육에 다가오는 개개인의 교육이 아닌 무용예술 전체에 해결해나가야 할 과제이기 때문에 그룹 상호작용에 최적화의 결과로써 자료를 생성하고 통찰력을 찾고자(Bryman, A., 2012) 질적 연구의 하나인 포커스 그룹 인터뷰를 연구의 목적에 맞게 활용하고자 한다. 이에 무용 전공 문화예술 교육 강사들을 대상으로 집단 인터뷰를 실시하고, 각자가 경험한 비대면 수업 내 온라인에서의 경험 및 활용방법을 탐색하고, 온라인 교육의 활용방안과 문제점, 적용범위와 가능성을 진단하여 이에 따른 문화예술의 온라인 교육 방향을 모색하는데 목적을 둔다. 이러한 연구는 연구주제의 심층적인 접근과 적극적인 참여와 생각을 공유할 수 있는 장으로 새로운 변화의 시대를 맞고 있는 무용 문화예술교육에서의 교수법이 나아가야 할 방향을 제시할 수 있을 것이다.

1. 연구 절차

본 연구는 무용전공 문화예술 강사의 온라인 수업 경험 탐색을 위해 포커스 그룹 인터뷰(focus group interview)를 실시하였다. 조정수(2020)은 연구 참여자들의 상호소통을 활용하는 집단 인터뷰로서 일정한 정보를 도출해내려는 뚜렷한 목적의식을 바탕으로 포커스 그룹 인터뷰가 이루어진다고 하였다. 참여자들은 공유를 통하여 심층적인 대화가 가능하고, 집단의 역동성을 통하여 보다 광범위한 주제에 접근할 수 있도록 해준다. Morgan, D. L.(1997)은 이 과정에서 예기치 못한 사실의 발견이나 새로운 아이디어를 얻을 수 있어 문제에 대한 인식과 연구를 발전시키고, 연구자의 관심에 직접적으로 초점을 맞춘 자료를 확보할 수 있다는 점이 장점이라고 하였다. 따라서 본 연구에서는 무용수업에서 온라인 교육의 활용방안과 문제점, 적용 범위와 가능성을 진단하고, 이에 따른 대안점과 문화예술교육 방향을 모색하기 위해 포커스 그룹 인터뷰를 통해 연구 데이터를 수집하였다.

1단계 : 포커스 그룹 인터뷰 계획

1) 연구 참여자

본 연구에서는 문화예술교육 온라인 수업 경험 탐색을 위해 연구대상자의 기준을 다음과 같이 선정하였다. 첫째, 문화예술 교육의 범위를 테크닉, 따라하기 수업을 배제한 창작, 즉흥을 목적으로 한 수업으로 선정, 둘째, 무용 분야의 석·박사학위 소지자나 창작, 즉흥 수업 관련 문화예술교육분야에 직접적으로 수업을 진행하거나 관련 활동을 수행하는 경력 7년 이상의 통찰력이 있는 강사 또는 현장전문가, 셋째, 연구 주제에 대해 관심을 가지고 적극적인 참여 의지와 동기를 지닌 사람을 선정 기준을 바탕으로 현직 교수 또는 무용전공 관련 전문가들의 추천으로 대상자를 선정하였다.

위의 선정기준과 편의표집방법에 따라 총 6명의 대상자를 선정하였다. 계획 단계에서 총 8명 각 4명씩 2그룹으로 진행하고자 하였으나, 참여자들간의 관계 및 시간 조절에 어려움을 느끼는 2인의 인터뷰 철회 요청으로 총 6명, 1그룹으로 계획 수정하여 진행하였다. 참여자 6명은 온라인 수업 경험 당시 각 지역 문화재단에서 진행하는 유아문화예술교육, 꿈다락 토요문화학교 등 유아, 어린이, 가족을 대상으로 한 문화예술교육 프로그램을 진행하였고, 이 과정에서 경험하였던 온라인 수업 내용을 포

커스그룹인터뷰에서 이야기 하였다. 해당 기준을 충족하는 교사들에게 우선으로 본 연구의 취지 및 목적 등을 설명하고 참여 의사를 확인한 후, 연구 방법과 참여 기간, 연구 참여에 따른 이익과 위험, 개인정보와 비밀보장 등 보다 구체적인 내용이 작성된 설명문과 동의서를 발송하여 연구참여에 대한 서면동의를 받았다. 연구참여자의 정보는 다음 <표 1>에 제시하였다.

표 1. 연구참여자의 일반적 특성

교수자	나이	성별	교육경력	온라인 수업 형태
강사 A	40	여	15	실시간양방향 교육(Zoom), 일방향 교육(컨텐츠 제작)
강사 B	40	여	17	
강사 C	40	여	16	
강사 D	37	여	13	
강사 E	32	여	7	
강사 F	32	여	7	

2) 질문지 작성 및 타당도 검증

(1) 질문지 작성

질문지 구성 절차는 온라인 수업과 관련 문헌 및 선행연구를 분석 한 후 반 구조화된 질문지를 활용하여 질문지 초안을 작성하였다. Kruger & Casey(2014)가 제시한 좋은 질문지의 특성에 따라 쉽고, 명확하게, 짧게, 개방형으로 구성하여 연구자의 주관적 편견을 배제한 참여자의 경험을 구체적으로 얻고자 유연하고 개방적으로, 일반적인 질문에서 시작해서 구체적이고 중요한 질문으로 좁혀질 수 있도록 하였다. 참여자들의 경험과 견해를 효과적으로 제시할 수 있도록 질문 문항을 구성은 Kruger & Casey(2014)가 제시한 도입질문(Opening question), 소개질문(Introductory question), 전환질문(Transition question), 주요질문(Key question), 마무리질문(Ending question)의 5 단계로 세분화하여 구성하였다.

(2) 타당도 검증

참여자들의 경험과 견해를 효과적으로 제시할 수 있도록 질문 문항을 구성하여 질문 문항이 연구자의 주관적 관점에 집중되지 않고 적합성 및 타당성 등을 파악하기 위해 1차로 전문가 검토를 실시하였다. 본 연구에서 질문지 분석 및 타당성 검증을 위한 전문가는 대학교수 1인, 무용교육전문가 2인, 문화예술교육 기획자 1인, 무용학 박사 1인 총 5인을 대상으로 내용 타당도 검사를 실시하였다. 1차 검증 후 주요 핵심 질문은 3개의 문항으로 도출하였다. 도출된 3개의 문항은 (1) 문화예술교육의

의미와 강사의 역할 및 위치, (2)온라인 수업 경험, 온라인 수업의 강점과 한계, (3) 온라인 교육의 방향성과 강사의 역할 및 위치, 온라인 교육의 지원이다.

3) 모의 인터뷰

(1) 질문지 사전 배포

포커스 그룹 인터뷰를 원활하게 진행하기 위해 본 인터뷰 전 4주 전에 무용전공 문화예술교육 강사 3인을 대상으로 모의 인터뷰를 진행했다. 질문지는 모의 인터뷰 일주일 전 메일 또는 SNS 전송, 직접전달을 통해 토론 주제에 관련된 참여자의 생각을 정리할 수 있는 시간을 미리 가질 수 있도록 하였다. 모의 인터뷰는 2021년 11월 24일 Zoom을 통한 화상회의를 2시간 진행하고, 이때 교육경력 10년 이상의 무용교육 전문가 1인과 함께 참여하여 인터뷰 진행 과정을 점검할 수 있도록 하였다.

(2) 질문지 2차 수정 및 최종 완성

인터뷰 진행 과정을 점검 받고, 포커스 그룹 본 인터뷰에 사용할 질문들을 전문가 2인의 자문을 받아 2차 수정·보안하여 최종 질문지 완성하였다. 최종 인터뷰 질문 내용 구성은 <표3>과 같다.

표 3. 인터뷰 핵심 질문 내용

구분	핵심질문	
문화예술 교육 현황과 지도자 (매개자)	문화예술 교육강사의 역할및위치	문화예술교육을 바라보는 관점과 철학은 무엇인가?
		교육의 의미
온라인 수업 수업 경험	온라인 수업 경험	코로나 기간 문화예술 교육 현장은 어떠했다? 코로나 19 상황에서 경험하였던 다양한 접근방법과 수업 현장 - 영상 매체, 공간 등
		대면 프로그램을 비대면 상황에 그대로 적용한 경험이 있는가? 이에 따른 적용, 부적용 사례
	문화예술 교육 온라인 수업의 강점과 한계	온라인 수업의 강점은 무엇이라고 생각하십니까?
		온라인 수업의 한계는 무엇이라고 생각하십니까?
온라인 교육 방향성과 지도자 (매개자)	온라인 교육 방향성	온라인 수업 대한 개인적 비전, 방향성 / 성공적 실천을 위한 추진 전략은 무엇인가? 무용전공 강사들이 추구해야 할 온라인 교육에 대한 비전 및 철학과 역량은 무엇입니까?
	온라인 문화예술 교육 지원	문화예술교육 현장에서 온라인 교육이 실행되기 위하여 어떠한 지원이 필요하다고 생각하십니까?

2단계 : 포커스 그룹 인터뷰 실시

1) 질문지 작성, 참여자 기본정보지 사전발송

참여의사를 밝힌 연구 참여자에게 전화로 연구목적과 주제, 연구방법을 설명하고, 1차로 구두 동의를 구했다. 2차로 E-mail을 통해 연구에 관련 반구조화된 질문지와 참여자의 사전 기본 정보지를 인터뷰 1주일 전에 발송하였다. 효율적인 진행을 위하여 인터뷰 전에 질문지를 보내어 참여자가 질문에 대한 생각과 고민, 의견을 정리할 수 있도록 하고, 연구자는 참여자의 기본 정보지를 통하여 관련 정보를 미리 파악하여 원활한 인터뷰 진행이 가능하도록 하였다.

2) 포커스 그룹 본 인터뷰

본 연구에서는 무용전공 문화예술 강사의 온라인 수업 경험에 대한 자료 수집을 위해 포커스 그룹 인터뷰를 실시하였으며, 2021년 12월 22일 인터뷰 진행자 1명과 참여 대상자 6명 그리고 관찰자 1명을 포함하여 총 8명으로 비대면 화상회의 Zoom으로 진행하였다. 인터뷰는 1회 진행, 3부로 나누어 약 180분 동안 진행하였다. 화제 전환을 위해 소 영역이 끝날 때마다 쉬는 시간을 가졌다. 인터뷰 진행자들은 참여 대상자들에게 사전에 동의를 구하고, 인터뷰의 전반적인 과정을 녹음 및 부분영상 녹화하였다. 온라인 상에서 음성이 겹칠 수 있어, 발언자의 의견에 궁금한 부분이 있으면 의견을 마친 뒤 각자 기록 후 손을 들고 인터뷰를 진행하였다. 영역별로 60분정도 예상 시간을 이야기 하였으나 흐름에 따라 축소되거나 지연될 수 있음을 미리 공지하고, 참여자들의 이야기 흐름에 맞춘 진행과 한쪽으로 집중되지 않도록 조절했다. 인터뷰 과정은 강사들이 생각하는 문화예술교육의 포괄적 질문으로 시작하여 온라인 수업의 전반적인 경험을 이야기를 시작하였고, 구체적인 상황을 풍부하게 끝내기 위하여 요인, 맥락 등을 포함한 구체적인 질문으로 이루어졌다. Catterall, M. & Maclaran, P.(1997)는 포커스 그룹 인터뷰 과정에서 동일한 질문을 통해 더 많은 정보와 풍부한 결과를 도출할 수 있다고 하여 온라인 수업 경험과 인식의 유사한 내용을 반복해서 질문하기도 하였다. 또 흐름을 바꾸거나 새로운 추가 질문 제시도 이끌어 내도록 했다. 인터뷰 시행의 중재자는 박사학위를 가진 무용교육 전문교수이다. 중재자는 모든 참여자들에게 발언 기회가 공평하게 주어질 수 있도록 노력하였으며, 토의 주제에서 벗어나지 않도록 유도하였다.

3) 추가 의견 수렴 및 확인 단계

본 연구에서 분석을 위해 수집한 자료는 진행자에 의한 현장 메모와 녹음 및 녹화된 자료이며, 포커스 그룹 인터뷰 이후 참여자들에 의해 재검토된 데이터들이 활용

되었다. 연구자는 포커스 그룹 인터뷰 종료 후 기록 및 녹음 상태를 확인하고, 과정에서 관찰되고 느낌 점을 정리하였다. 포커스 그룹 인터뷰 후, 연구자는 명확한 의미 전달과 이해의 어려움이 있는 내용들에 대해 연구 참여자들에게 재확인을 요청하였고, 필요시 내용을 부분적으로 수정, 보완 하였다. 추가 내용이 필요할 경우 전화, 이메일을 통해 인터뷰 내용을 심화, 보충하였다.

2. 자료분석

질적 내용분석이란 주어진 자료에 대한 총체적인 이해를 전제로 이를 체계적으로 분류하여 주제를 밝히는 분석 방법으로, 코딩을 통해 범주를 도출하고 도출된 범주의 외연적·내재적 의미를 파악하기 위해 활용되는 방식이다(최성호, 정정훈, 정상원, 2016). 이 연구에서는 지속적 비교방법인 개방코딩, 축코딩, 선택코딩의 단계적 분석 방법을 적용하여 타당성과 신뢰도를 높이고자 하였다.

본 연구에서는 포커스 그룹 인터뷰 결과를 분석하기 위하여 녹음된 자료를 모두 전사할 것이며, 클로바 노트를 앱을 활용하여 1차 전사가 이루어지게 하였다. 전사된 자료를 읽으면서 문맥이 맞지 않는 부분은 녹음내용을 재확인하였다. 반복적·지속적 비교 분석방법을 실시하였고(Ezzy, D., 2002), 귀납적 방법을 통해 자료를 분석한다. 범주화된 내용과 원 자료의 맥락적 일치, 범주화의 오류나 모순 등을 전문가 회의를 통해 도출하고자 자료 분석 과정에서의 신뢰도 및 타당도를 확보하기 위하여 분석자들 간의 삼각 검증을 실시하였다(이영희, 윤지현, 2020). 범주의 구성 과정은 유사성과 배타성을 고려하였고, 각 내용에 의미를 제공하여 이해의 수준을 높이기 위한 논의를 지속시켰다. 추상화의 과정에서는 도출된 결과에 대한 통합적 이해를 공유하고 보편적인 해석을 시도하였다(김지연, 김신혜, 양지용, 2020). 이후 추출되어진 범주화 및 주제어를 재검토하여 연구결과에 사용하였다.

3. 연구의 윤리성

본 연구에서 연구 참여자들에게 연구의 목적이 학술연구임을 충분히 설명한 후 동의를 구하고, 연구가 진행되는 동안 참여를 중단할 수 있고 그에 따른 어떠한 불이익도 없으며, 수집된 음성파일과 전사본은 연구 종료 3년 후 영구 폐기됨을 명시하고 안내하였다. 또한 개인 식별 정보를 알파벳 이니셜로 대체하여 기록하고 개별관리 함으로서 개인정보를 보호하고자 노력하였다(김슬기, 김자경, 서주영, 2021).

III 연구 결과

온라인 수업 경험 탐색을 위해 무용전공 문화예술교육 강사들의 포커스 그룹 인터뷰로 진행되었다. 이 연구는 질적 사례연구로서 그룹 인터뷰를 통해 온라인 수업 경험을 분석한 결과 온라인 수업 계획 준비 과정에서의 어려움(문제점)불안정, 온라인 수업 제작 실행 과정에서의 어려움(문제점), 온라인 수업 경험에서의 방향찾기 3개의 영역으로 범주화되었으며, 코딩된 결과는 다음 <표 4>과 같이 분류되었으며 코딩된 내용의 상위범주의 구체적인 내용은 다음과 같다.

표 4. 무용전공 문화예술강사의 온라인 수업 경험 탐색에 대한 코딩 결과

개념	하위범주	상위범주
두려움과	온라인 교육에 부족한 정보로 인한 두려움	온라인 수업 준비과정에서의 어려움 : 온라인 수업이라는 새로운 행성에 떨어지다.
막막함		
포기		
부족함		
온라인 무용수업에 대한 의구심		
수업에서는 소리 전달	오프라인 프로그램을 바탕으로 한 온라인 수업전환시도 : 비대면 모의 수업	
카메라 각도		
활동에서 사고로		
장비 부족		
콘티 제작	컨텐츠 제작을 위한 철저한 사전 준비	
영상제작 예산		
촬영 대본		
멈출 수 없는 도전	낮선 환경에서 살아남기 위한 도전	온라인 수업 실행과정에서의 문제점 : 온라인 수업이라는 새로운 행성에서 살아남다.
준비 에너지와 만족감은 비례하지 않는다.		
집중력 문제 해결	문제점 발생과 작은 희망	
강사 역할 분리		
전문영상업체		
음향의 분리		
벼랑 끝에서 만난 키워드 전달		
타이밍 차이	예상치 못한 시간 소요	
카메라 울렁증 - NG		
편집과 수정		
컨텐츠 제작 + 부교재 제작		
아마추어 컨텐츠		

느슨했던 오프라인 교육시절	불안감에서 희망과 새로운 가치발견	온라인 수업 경험을 통한 발견 : 온라인 수업이라는 새로운 행성에서 빛을 보다.
사라진 열정 찾기		
새로운 리더		
변화가 시작	발견 못한 변수가 새로운 방향발견	
생각의 틀을 깬 결과물		
매개자 발견		
춤의 목적을 잃지 말자		
새로운 기기에 대한 도전	컨텐츠 활용 발견	
오프라인 수업 활용 가능		
컨텐츠 제작과 함께 라포형성 중요		
스타강사 발굴 가능		

1. 온라인 수업 준비과정의 어려움: 온라인 수업이라는 새로운 행성에 떨어지다.

1) 온라인 교육에 부족한 정보로 인한 두려움

무용 교육은 현장성이 중요하기 때문에 온라인 수업이 선호되지 않았고, 오프라인 교육이 학습효과가 높기 때문에 대체적으로 시도하지 않았고, 따라 이와 관련된 경험을 했던 무용 강사는 거의 없었다. 온라인 수업에 대한 이해와 기초 자료 부족으로 수업을 시작하기 전 두려움과 막막함, 포기, 부족함, 온라인 무용수업에 대한 의구심에서 시작하였다. 이와 관련해서 강사들은 다음과 같이 진술하였다.

새로운 수업에 대한 두려움을 생각할 겨를도 없이 수업을 진행해야 하는 상황에 마주했는데 마치 새로운 행성에서 떨어졌는데 선택이 아니라 어떻게든 살아내야 하는 생존 미션 같았다. (강사 D)

새로운 지침이 갑자기 나오고, 지침이 수시로 변경되면서 무언가를 해야하는데, 무언가를 찾을 수 없었다. 세상은 외출금지며, 마스크에 전쟁터 같은 시간은 흐르는데 나만 정지되어 있었던 거 같은 몇 일을 보낸 기억이 난다. 이제 문화예술교육을 떠나야 하나도 생각해보았다. (강사 C)

시간은 촉박한데 비대면 진행이라는 결정 아래 경험 없는 서로가 서로에게 어떻게 하면 될지 질문을 던지고, 어느 누구하나 명쾌한 답을 어디에서도 찾지 못했던 막막했던 시간들이다. (강사 B)

4차 산업혁명 시대가 다가오면서 테크놀로지를 활용한 수업의 필요성은 나날이 강조되고 있다. 하지만 미래의 교사를 양성하는 대학과 교사 연수를 제공하는 기관에서 테크놀로지를 활용한 교육을 제공하지 못하고 있다(Baek 외, 2018; Juniu 외., 2013).

이러한 진술들은 강사들의 이전의 안정되어 있던 교육방향과 과정, 다양한 정보들이 사라지고, 새로운 교육방향 설계를 해야하기에 충분하지 않는 시간도 막막함과 불안감으로 다가왔음을 알 수 있다.

2) 오프라인 프로그램을 바탕으로 한 온라인 수업 전환 시도

: 비대면 모의 수업

강사들은 오랜 기간 문화예술교육을 경험하면서 우수하다고 인정 받은 프로그램들이 많았다. 이를 바탕으로 온라인 수업에 맞게 변형하고 계획하였지만 미디어를 통해 전달되어지는 수업에서는 소리 전달, 카메라 각도, 장비 부족 등의 한계점을 발견할 수 있었다. 이와 관련하여 강사들은 다음과 같이 진술하였다.

우선 기존의 우수프로그램으로 인정 받았던 프로그램들을 나름 온라인 수업에 맞게 변형하고, 계획하였다. 하지만 Zoom을 통한 모의 수업에서 설계했던 모든 계획들이 실행되고 있지 않음을 직면했다. 일단 설명을 많이 하면 할수록 전달 과정에 오류가 많이 생기고, 끊어짐 발생으로 인해 반복 설명이 지루하게 나타났다. 또 설명하는 목소리가 움직임 실현을 하면서 동시에 이루어지기 때문에 기계에 전달이 잘 안됐고, 함께 틀었던 배경음악은 소음이 되었다. 또 마이크 사용 또한 하울링이 생기기도 하였다. (강사 E)

색을 통한 움직임 수업이었는데, 바닥에 색과 모양이 다른 여러 종이를 두고 다른 움직임을 찾아가는데 화면 밖으로 나가 화면이 비어있는 줄도 모르고 열심히 진행했었고, 바닥에 붙어있는 색종이는 보이지 않았다. 카메라의 각도가 필요함을 절실히 느꼈다. (강사 A)

동적인 프로그램은 활용이 전혀 안 되었다. 참여자들이 수업을 집에서 했을 경우를 생각했을 때 공간 활용이 문제였다. 과정에 집중하고자 단계별 설명을 하고 진행했는데 주제를 주고 단계별 진행이 가장 수월했다. 그러다 보니 몸을 써야 하는 수업 시간이 생각의 시간으로 바뀌는 구나를 생각했었다. (강사 D)

이러한 진술들은 강사들은 온라인 수업을 실행하기 전 모의 수업을 경험하면서 실연과 설명이 동시 진행 될 경우 기계에 소리가 전달이 안되었고, 마이크 위치와 개수에 따라 하울링 문제 발견, 고정된 카메라로 인해 활동이 정확하게 비춰지지 않아 카메라 줌 기능이 절실히 필요함, 동적인 활동의 경우 가정에서 움직임 폭이 줄어들 수 있었기에 창작 과정에 집중하는 사고와 창의 수업만이 가능함, 장비 부족으로 수업 전 장비 전달을 해야하는 등 사전 준비 과정에서 한계점 및 문제점을 발견할 수 있었다. 이는 온라인 환경이 가지고 있는 특수성을 충분히 이해하지 못한 상태에서 기존 대면 수업의 경험과 전략을 그대로 유지하였기에 발생한 문제들로 보인다.

3) 콘텐츠 제작을 위한 철저한 사전 준비

콘텐츠 제작이 대부분 처음인 경우가 많아 대본, 콘티, 업체 선정 등 새로운 수업에 대한 새로운 경험이지만 단계별 진입을 위해 세밀히 접근하였다. 이와 관련하여 강사들은 다음과 같이 진술하였다.

개인정보나 개인 환경 노출 부담, 맞벌이 가정 등을 고려해서 콘텐츠 제작을 하기로 하였다. 자유롭게 시간을 활용하고 부모님과 가능한 시간을 선택해서 할 수 있는 최고의 선택이라는 생각으로.. 콘티가 뭔지도 잘 모르는 내가 콘티에 들어갔다. (강사 C)

영상 업체 섭외와 견적 받기, 진행 과정 등을 묻고 확인하면서 선택이었던 영상 항목이 이제는 수업의 전부가 되어 버린거 같았다. 가격차이도 너무 많았고, 어느 정도까지 하고 안하고의 판단이 중요했었다. (강사 A)

촬영대본 작성을 하고 대본 리딩을 하면서 말의 흐름, 템포, 과장된 몸짓이 필요한 부분까지 꼼꼼하게 체크하면서 방송작가처럼 열심히 했었다. 나름의 시뮬레이션도 거치면서 경솔한 완벽이라는 단어를 쓰기도 했었다. (강사 B)

일반적으로 특별 강의나 발표 외에 수업 대본에 큰 비중을 두지 않는다. 강사들은 오랜 경험으로, 즉흥적이고 유연한 대처를 하면서 수업을 진행한다. 하지만 이러한 진술에서 강사들은 새로운 교육방향의 초기 진입단계인 대본과 콘티 제작에 정확하게 접근하도록 노력하였고, 제작비용이 예산에 많은 부분을 차지함을 느끼며 수업의 목적에 대해 고민하고 있음을 알 수 있다.

2. 온라인 수업 실행과정의 문제점:

온라인 수업이라는 새로운 행성에서 살아남다

1) 낯선 환경에서 살아남기 위한 도전

온라인 수업은 새로운 교육 방식이었지만 고민하고, 흔들리기에는 시간이 너무 부족하였다. 학생들의 집중력에 대한 고민과 수업 과정과 실행에서 백프로의 만족감은 아니었지만 조금씩 여러 시행착오를 경험하면서 방향을 찾아갔다. 이와 관련하여 강사들은 다음과 같이 진술하였다.

새로운 행성의 물건들을 찾아나서는 마치 원시인같이 다시 시작하는 마음으로 멈춰있던 생각과 마음을 흔들어 깨웠다. 여지껏 잘 달려오던 문화예술교육을 멈출 수 없기에 실패해도 가보자는 마음으로 시작했다. (강사 D)

알까 같다가도 온라인 수업 현장에서 무참히 깨지고, 모의 수업 경험과 준비도 많았지만, 수업의 효과는 쏟은 에너지에 비해 큰 만족감은 아니었던거 같다. (강사 C)

참여자들이 어릴수록 나름의 집중도는 있었던 거 같다. 나이가 많은 중고등 대학생들의 경우는 화면을 키지 않거나, 집중력이 저하되는 경우가 있었다. 집중력을 위한 수업 내용에 고민을 하게 됐다. (강사 A)

이러한 진술들에서 강사들의 불안감과 막막함은 결정된 지침과 다가올 수업에 더 많은 대한 대비와 대책 그리고 실패해도 해보자는 도전으로 나아갈 수 밖에 없었다. 강사들은 많은 준비에도 불구하고 만족도가 높지 않은 온라인 수업 진행이었고, 학생들의 집중력에 대한 고민을 하고 있음을 알 수 있다.

2) 문제점 발생과 새로운 발견

비대면 온라인 수업에서 실시간 Zoom 수업을 경험한 강사들은 많은 모의 수업을 가졌지만 현장에서 새롭게 발견되는 강사의 역할 분리, 인터넷 끊김, 소리전달, 고가의 비용, 문제점들과 이를 위한 방안, 시도들을 계속적으로 진행하였다. 이와 관련하여 강사들은 다음과 같이 진술하였다.

수업의 질이 최상은 아니었지만 첫 수업을 진행하면서 목소리 겹침이 나타났고, 이후에 수업 설명하는 사람과 실연하는 사람을 따로 두어 설명자는 노트북 가까이 마이크를 대고 수업을 진행하고, 실연자는 움직임 실연을 하여 강사들의 역할을 분리하였다. 나름의 문제점들이 보안되기 시작했다. (강사 E)

영상 과정에 도저히 자신이 없어 영상 전문 업체에게 실시간 비대면 수업을 맡기고, 수업의 방향성조차 찾지 못하는 시점에서 수업에만 집중하고 싶었다. 송출을 위한 장비가 만만치 않고, 대형 티비 모니터와 많은 노트북 인터넷 연결을 원활하게 하기 위한 길이가 긴 랜선 구입, 조명 등 모든 부분을 업체 맡기니 나름의 짐을 덜 수 있었다. 하지만 고가의 비용이 문제이다. 수업을 위한 프로그램과 강사들의 인건비에 집중해야 할 예산들이 영상이라는 커다란 항목에 지출을 내줘야 했다. (강사 B)

Zoom 수업을 진행하면서 기관들과 분명 테스트를 진행했다. 마이크도 어떻게 좋을지 하나가 좋은지 두 개가 좋은지 등을 확인하고 수업에 들어가도 어김없이 찾아오는 가장 큰 문제점은 전달이었다. 설명과 배경음악의 겹침 현상은 설명은 강사선생님들이 하되 활동 시 배경음악은 기관 현장에도 음악 파일을 전달하여 그것에서 틀고 활동을 하도록 하였다. 이 또한 경험에서 생기는 문제 해결 방식이었다. (강사 A)

한 기관에서 잘되던 소리 전달이 갑자기 멈추고, 해결방법을 찾을 시간은 한정되어 있었기에 현장에 계신 유치원 선생님은 화면을 스크린에 틀어두고 본인의 핸드폰 아이팟으로 소리를 들으시면서 현장에서 전달하셨다. 강사들은 많은 설명을 하였지만 선생님은 현장에서 아이들과 진행하기에 강사들이 이야기 한 내용에서 키워드만을 전달하는 재미있는 상황이 연출되었다. 예로 “이제부터 한쪽 벽에 누워있다가 점점 올라오면서 반대 벽으로 가볼게요” 라고 했다면 현장 선생님은 “벽에 붙어!! 누워!! 기어!! 올라와!! 반대 벽에 붙어!! 서!!”완전 군대 대장님 같았다. 아이들은 구호에 따라 엄청난 속도

로 움직이고, 너무 신나했다. 온라인 수업 중 가장 빠르게 전달 된 수업이었다. 긴 설명과 이야기 전달의 어려움이 있었는데, 짧은 키워드 나열을 통한 효과적인 전달을 통해 온라인 수업에 대한 방향성들이 보이기 시작했다. (강사 C)

과정에 집중하여 아이들이 움직임을 만들어가는 과정에 다양성을 두었다. 나름의 성공인 듯 해서 또 다른 시도를 했었다. 릴레이로 움직임 전달이었다. 하지만 줌에서 오는 타이밍 차이는.. 실패로 끝났었다. (강사 D)

이러한 진술들은 강사들이 온라인 수업을 경험하면서 현장에서 발생하는 문제점들을 해결하고 방안을 찾아가는 과정이었다. 전달자와 실연자를 분리시켰고, 영상 전문업체를 선정하여 원활한 진행을 하였으나 고가의 비용에 예산 분포에 대한 고민이 있었다. 또 두 개의 다른 현장에 소리를 분리 시켜 음향 겹치는 부분을 현장에 음악 제공이라는 방안을 제시하였고, 음향 연결이 멈추었던 기관에 현장 선생님의 도움으로 '키워드 강의'라는 새로운 방향에 대한 방향성을 보기 시작했지만, 타이밍차이로 오는 릴레이 수업이 불가능함을 확인하며 온라인 수업 가능 범위를 확인함을 알 수 있었다.

3) 예상치 못한 시간 소요

컨텐츠 제작에 경험이 없는 경우가 대부분이기 때문에 진행 시간에 대한 계획이 부족했었다. 카메라 울렁증으로 인한 NG, 반복되는 편집과 수정, 부교재 제작, 등에 많은 시간 소요가 필요함을 경감 할 수 있었다. 이와 관련하여 강사들은 다음과 같이 진술하였다.

모의 체크도 하였기에 한번 촬영에 여러 곳에 수업을 한꺼번에 할 수 있다는 긍정적인 면을 생각하면서 시작하였다. 하지만 촬영이 들어가면서 카메라 울렁증에 빠져버렸다. 모의 체크를 카메라 테스트로 했었어야 했다. 생각지 못한 또 다른 변수 발견이다. NG 축제가 시작되고, 12시간을 촬영하면서 모두가 지치고, 마지막은 머리가 산발이 되고, 화장도 거의 지워졌지만 수업을 위한 이동시간과 수업시간 한 번에 마칠 수 있다는 생각으로 겨우 버텼다. (강사 C)

한 차시 20분 프로그램을 만드는데 초 단위로 체크하면서 삭제하고, 추가하고, 글씨 위치, 나오는 타이밍, 애니메이션 효과 등등 많은 편집 과정이 필요했다. 내가 하고 있는 컨텐츠 제작이 덩동덩 유치원 이었던가. (강사 B)

영상 작업과 함께 수업자료, 워크북, 교보재 제작을 했다. 일이 엄청나게 많아지고 확인하고 수정하는 과정에 많은 시간과 에너지가 소요됐다. (강사 F)

자체적으로 컨텐츠 제작을 해봤다. 핸드폰으로도 편집하는 앱이 나와서 해봤다. 유튜브도 보면서 나름의 스토리텔링을 기반으로 한 과정으로 선생님들의 시연, 생각하는

시간 두기 정지 몇 초 등등을 실행해보았다. 자체적으로는 뿌듯했으나 영상미 라는 걸 생각했을 때 누가봐도 아마추어라고 느껴질거 같았다. 이 또한 엄청난 시간이 필요했다. (강사 A)

이러한 진술들은 강사들이 콘텐츠를 제작하면서 동일하게 모의 준비를 경험했었다. 하지만 미디어를 배제한 생각으로 카메라 테스트가 필요함을 알아갔다. 수정과 편집시간과 이해의 차이에서 발생하는 오류들을 잡는데 시간 소요가 많았다. 또 콘텐츠 제작에는 이에 따른 부교재가 필요했기에 부교재 제작을 늦게 확인하고 급하게 해나간 경험이 있었다. 자체제작 도전은 유튜브를 보면서 도전하였지만 부족한 영상미에서 괜찮을까 라는 생각이 들었다고 한다. 이는 경험을 통해 발견하지 못한 시간과 자료를 발견하고, 나의 수업 열정이 카메라와 미디어를 통해 비춰졌을 때 온전히 담아지지 못하는 강사들의 안타까움을 알 수 있었다.

3. 온라인 수업경험을 통한 발견:

온라인 수업이라는 새로운 행성에서 빛을 보다.

1) 불안감에서 발견된 희망과 새로운 가치

강사들은 불안감과 막막함에서 시작되었던 새로운 온라인 교육을 경험하면서 움직임 수업의 근본적인 목적과 열정적이었던 시간들이 상기 되었고, 새로운 교육에 맞는 리더들이 발생될 수 있음을 발견하였다. 이와 관련하여 강사들은 다음과 같이 진술하였다.

그동안 잘 하는 것들을 반복하고, 조금씩 발전시키는 작업이 최선이라고 생각하고 노력하고 있다고 생각했는데, 새로운 시대와 시스템을 접하면서 동안 참 여유롭게, 느슨하게 수업 했음을 느꼈다. (강사 D)

문화예술교육 수업 현장 사전 방문을 하면서 공간을 살피고 담당 선생님과 이야기 하던 시절이 생각났었다. 참 열정적으로 했었는데.. 많이 편하게 지냈구나 라는 생각에 나의 모습이 조금은 나태해 보였다. (강사 B)

이전의 우수프로그램, 우수 강사의 시대는 지나갔다. 나도 끝인가..? 이제 온라인을 접할 수 있고 여기에서 방법을 찾을 수 있는 사람이 우수강사고 우수 프로그램이 될 수 있을 것이다. 모든 것이 리셋되는 시점이지만 언젠간 한번은 필요한 시기이다. 비록 준비 없이 다가온 시기이지만 무용교육은 4차혁명이며, 온라인 학습을 너무 미뤄두었다. 코로나가 사라진다고 하더라도 한번 시작된 교육을 후퇴하지는 않을 것이다. 그렇다면 준비하자!!! (강사 C)

막상 닥치면 못하는 사람은 없을 거라 생각한다. 할 수 있는 거리를 새롭게 발견해갈 수 있는 용기가 조금씩 생기기 시작했다. (강사 A)

이러한 진술들은 강사들은 그동안 익숙했던 학습 방식에서 느슨하고, 여유로워진 스스로를 발견하였고, 열정적인 시절을 회상하는 반성의 시간이 되었다. 기존의 우수한 프로그램 우수한 강사들의 개념이 사라지고 누구에게나 새로운 지도자가 될 수 있는 가능성 열린 시기임을 확인하였다. 불안하고 막막한 생각과 방향에 조금씩 구체화 되고, 새로운 에너지를 받았던 시기임을 알 수 있다.

2) 발견하지 못한 변수가 제시하는 새로운 방향

많은 시도들을 통해서 강사들은 발견하지 못한 변수들을 새로운 방향으로 재설정하여 또 다른 방향을 찾아가기 시작했다. 생각의 틀을 허문 결과 발표, 매개자 발견, 새로운 기기에 대한 시도들이 나타났다. 이와 관련하여 강사들은 다음과 같이 진술하였다.

무용강사2, 연극강사1인의 수업으로 결과물을 공연이 아닌 아이들의 사진전으로 온라인 전시를 만들어냈다. 무용과 연극은 과정에 흡수시켜 참여자들은 자기를 돌아보고, 관찰에 흥미를 느끼고 집중 할 수 있게 하여 예술 수업의 능동적 참여를 이루어 냈다. 코로나 기간 의외의 뜻밖의 만족을 이뤄낼 수 있었다. 그동안의 무용수업은 공연이나 오픈클래스 등등의 결과물이 대부분이었다. 하지만 온라인 수업을 통해서 수업의 목적을 다시 한번 생각해보았고, 무용의 기량 발전이 아닌 과정 중심이라 외쳤던 나의 생각을 재확인할 수 있었다. 온라인에서 아이들의 과정을 통해서 나타낼 수 있는 것에 집중하였는데 온라인에서 생기기 힘든 관계형성이 새롭게 서로에게 전달되어 졌고, 아이들의 관찰에 집중할 수 있었다. (강사 D)

유아, 아동 기관 현장에서 수업에 대한 이해가 있는 선생님이 계시면 좋을 거 같아 매개자 워크샵을 진행했다. 기관 선생님들은 4차시 수업으로 2일동안 3시간 씩 총 6시간 수업을 받는다. 기관에서 근무시간 아이들을 돌봐야 하고, 퇴근 후는 쉬고 싶고, 시간 잡기가 쉽지 않았기에 대부분의 선생님들은 준비뽀기를 하거나, 어리거나, 억지로 오는 선생님들이 다 였다. 하지만 아이들을 위한 수업이었지만 기관 선생님들의 움직임 워크샵은 개인의 마음과 생각의 변화를 느끼게 되었다고 한다. 짧은 시간 변할 수 있는 나의 몸과 마음에 놀라웠다고 한다. 이렇게 움직임의 수업 과정을 통해 그로 인해 생겨나는 에너지들을 알게 된 선생님들은 수업 현장에서 아이들의 언어로 더 잘 설명하였고, 전달해가면서 함께 수업을 이끌어 주셨다. 이런 방식이라면 온라인 수업이 가능한 부분이 될 수 있겠다 생각 들었다. (강사 E, 강사 F)

Zoom을 통해서 완벽하지 않은 소통과 관계형성이 아닐지라도 아이들은 화면을 통해 무언가를 보고 따라하고 만들고 움직여 보는 시간에 흥미를 느꼈다. 무용수업이라고 하면 현장성을 우선으로 하여 그게 최고이고 나머지는 아닌 거 같이 소홀히 했었다. 어린 아이들을 위한 한글, 수학 온라인프로그램이 너무 잘 되어 있다. 그렇다면 무용 수업도 현장성만을 주장하는 게 아닌 아이들이 움직임을 통한 사고의 시간을 마련하는 것이 더 중요할 거 같다. (강사 C)

실시간 영상을 위해 카메라와 캡처보드라를 구입했다. 이 세 기계를 연결해서 실시간 촬영이 가능하게 연습해 보았는데, 나름 큰 소득이었다. 지인의 개인지도로 할 수 있었지만, 이러한 쉬운 과정으로도 촬영의 폭을 넓힐 수 있음 더 많은 사람들이 알았음 좋겠다. 또 무선 이어폰을 각자 끼고, 수업을 진행해보면 어떻게 상상해보았다. 상상이 현실이 될 수 있는 방향 찾기!! (강사 A)

이러한 진술들은 강사들이 온라인 수업을 경험하면서 시행착오를 계속적으로 겪고 있지만 문화예술의 근본적인 목적과 움직임의 행복함을 중심에 두는 근본적인 질문에서 시작하여 나아갈 길을 발견하는 시간이 되었다. 생각을 틀을 허물어 결과가 아닌 과정에 무용을 흡수시키는 방향을 찾았고, 매개자 워크숍을 통해 현장에서 발생하는 문제들을 줄이면서 수업의 유연한 진행이 가능 할 수 있는 매개자 발견이라는 큰 대안을 찾았다. 또 우리가 일상에서 사용하는 이어폰이나 작은 장비를 통한 접근 또한 계속적으로 도전하고 있음을 알 수 있다.

3) 콘텐츠 활용성 개발의 필요

콘텐츠 보급과 확대, 실제적인 학습의 유 무 확인의 어려움은 콘텐츠 제작 후 관리와 이를 위한 방안에 대한 모색이 필요하다. 이와 관련하여 강사들은 다음과 같이 진술하였다.

코로나가 끝나고 다시 되돌아 간다 해도 제작되어진 콘텐츠는 꾸준히 사용할 수 있다. 하나의 콘텐츠 제작에 활용과 확산 시키는 데 고민을 하게 된다. 현장 대면으로 수업하더라도 콘텐츠 학습이 블렌디드 학습으로 사용할 수 있어, 수업에 대한 이해도를 높일 수 있을 거라 생각된다. (강사 C)

콘텐츠의 문제점은 보내어도 보지 않는 기관들이 많았다. 이전 영상을 봐야 다음을 진행할 수 있는 콘텐츠 제작 했던 단체들의 가장 큰 낭패였다. 그래서 콘텐츠 제작시 연결이 아닌 단편으로 가야한다는 걸 알아간다. (강사 E)

이제 무용 강사들 중에서도 콘텐츠 제작에 맞는 강사들을 발굴할 수도 있겠다 싶었다. 화려한 걸 좋아하는 강사들은 분명 이러한 역할이 잘 맞을 수 있다 싶다. 카메라 울렁증에 걸린 나를 보면서 생각들었다. (강사 A)

이러한 진술들은 강사들이 콘텐츠를 제작하여 기관에 보급하였으나 기관에서 콘텐츠를 보고 참여하는 경우가 적었다. 이는 기관 담당자들과의 협력이나 라포 형성이 중요함을 알 수 있었다. 또 추후 대면 수업이 진행되어도 제작되어진 콘텐츠와 부교재의 활용이 오프라인 수업에서도 학습 교재로 학생들에게 많은 도움이 될 수 있는 자료가 될 것으로 보인다. 새로운 형식의 교육은 무용에서도 새로운 스타 강사가 나올 수 있음을 알 수 있다.

본 연구는 무용전공 문화예술교육 강사들의 온라인 수업 경험을 탐색하기 위하여 포커스 그룹 인터뷰를 통해 수집, 분석함으로써 온라인 교육 방향을 모색하는 데 목적을 두고 있다.

이러한 연구목적을 달성하기 위하여 연구과정은 1단계에서는 전문가 검토를 통한 포커스인터뷰 질문지를 작성하여 무용 전문강사 3인에게 모의 인터뷰를 실시한 후 전문가의 자문을 받아 포커스 인터뷰 질문지를 수정하고, 2단계에서는 무용전문 강사 6명에게 포커스그룹 본 인터뷰를 실시하였다. 연구 참여자는 문화예술교육 경력 7년 이상으로 적극적인 참여가 가능한 6인이 선정되었다. 모의 인터뷰는 인터뷰 4주 전 2021년 11월 24일 Zoom을 통한 화상회의를 2시간 진행, 무용예술강사 3인과 무용교육전문가 1인과 함께 참여하였고, 본 인터뷰는 2021년 12월 22일 진행자 1명, 참여자 6명, 관찰자 1명을 포함한 총 8명의 비대면 화상회의로 3부로 나누어 약 180분 동안 진행하였다. 인터뷰 전 과정은 사전동의를 얻고 녹음 및 영상 녹화 하였다. 이 연구에서는 지속적 비교방법인 개방코딩, 축코딩, 선택코딩의 단계적 분석방법을 적용과 삼각검증을 하여 타당성과 신뢰도를 높이고자 하였다. 그룹 인터뷰 후 참여자들의 온라인 수업 경험 탐색 분석한 결과는 다음과 같다. 첫째, 온라인 수업 준비과정의 어려움은 온라인 수업이라는 새로운 행성에 떨어지는 느낌으로, 온라인 교육에 부족한 정보로 인한 두려움, 오프라인 프로그램을 비전환으로 전환 시도, 콘텐츠 제작을 위한 사전 준비 과정을 경험할 수 있었다. 둘째, 온라인 수업의 실행과정에서의 문제점은 온라인 수업이라는 새로운 행성에서 살아남기 위한 과정이었다. 온라인 이라는 낯선 환경에서 살아남기 위한 고민과 도전, 문제점 발생과 해결을 찾아 가는 작은 희망 발견, 예상치 못한 시간 소요의 문제 등이 나타났다. 셋째, 온라인 수업 경험을 통한 발견은 온라인 수업이라는 행성에서 빛을 찾아내는 거 같았다. 막연한 불안감은 희망과 새로운 가치를 발견하였고, 예상치 못했던 변수들은 새로운 방향을 제시 하였다 또 콘텐츠 활용과 가능성을 발견 할 수 있었다.

많은 교육자들은 비대면 교육환경에서 실행 가능한 양질의 프로그램 개발을 위한 준비를 해야 하는 상황을 경험하였다. 우리는 코로나와 같은 상황이 다가오지 않을 꺼라는 확신을 할 수 없을 것이다. 그렇다면 무용 교육자들은 계속적으로 발달되는 온라인 교육에 대한 준비와 방향에 대한 실질적인 자료가 필요하다. 본 연구는 무용교육 현장에서 무용전공 문화예술 강사들의 수업 과정에 대한 경험을 그룹 인터뷰

를 통해 연구 참여자들의 상호소통을 활용하여 온라인 상황에서의 무용 교육에 대한 변화와 문제점 등을 분석하였다. 의견을 교환하는 과정안에서 온라인 교육 현장에서 발생하는 교수 상황의 문제점을 파악하고 이에 대한 해결점에 대한 의견 도출을 통해 온라인 수업의 정답을 제시할 수 없지만, 실질적인 경험과 도전에 따른 다양한 시행착오에 대한 자료를 얻을 수 있었다. 이는 온라인 수업의 가능성과 실질적인 문제점들을 정리 할 수 있었다. 문화예술교육 강사들은 현장에서 대상과 환경에 맞게 쌍방향 수업과 일방향 수업을 준비하였고, 느슨해졌던 교육 과정 준비에 대해 절실히 고민하는 시기가 되었다. 이는 현장에서 적용할 수 있는 매개자 교육과 영상분야와의 협력과 새로운 기기에 대한 도전 가능성, 콘텐츠 제작에 대한 고민을 할 수 있는 새로운 지점이 되었다. 계속되는 새로운 프로그램과 창작의 고민에 많은 노력과 열정을 쏟고 있지만, 이제는 변화되는 현실을 바라보면서 이에 맞는 교육 또한 준비되어야 한다. 코로나가 끝나고 일상으로 돌아온 우리는 또 여전히 과거의 교육의 연장선에서 서 있는 듯하다. 이에 우리는 온라인 수업에 대한 미디어의 활용과 가능성, 실질적인 사용에 대해 준비해야 함을 이야기 하고자 한다.

이러한 연구의 결과는 온라인 환경에서 실행하기 위한 무용교육의 내용을 어떻게 적용할 것인지에 대한 방향성을 제고할 수 있고, 또한 이러한 과정을 통해 온라인 무용교육프로그램 개발을 위한 기초자료를 제시할 수 있을 것이다. 이러한 과정들을 통해 살아 있는 현장의 목소리를 통해 온라인 교육을 준비해야하는 급변하는 교육환경에서 무용교수법의 새로운 패러다임을 창출할 수 있는 목소리를 담아낼 수 있기를 바란다.

참고문헌

- 권동현(2020), “플립러닝을 적용한 애니메이션 교육 사례 연구-VFX교육을 중심으로”, 한국만화애니메이션학회, **만화애니메이션연구** 59, 101-132.
- 김슬기, 김자경, 서주영(2021), “학습장애 진단 의뢰 과정에 대한 초등학교 일반교사의 인식 포커스 그룹 인터뷰를 중심으로”, 학습자중심교과교육학회, **학습자중심교과교육학회** 21(1), 107-132.
- 김소연, 김정은(2020), “PBL과 블렌디드 러닝(Blended Learning)을 활용한 교양무용 수업 사례연구”, 한국무용연구학회, **한국무용연구학회** 38(3), 1-31.
- 김지연, 김신혜, 양지웅(2020), “융합수업에 대한 현직교사의 인식, 융합수업의 개념, 어려움 및 지원방안을 중심으로”, 학습자중심교과교육학회, **학습자중심교과교육연구** 20(12), 373-400.

- 김창환(2020), “온라인 문화예술교육의 현황과 과제”, 한국문화예술교육진흥원 지식정보 R&D 센터, **문화예술교육 이슈분석**, 26-31.
- 백령(2020), “미래교육을 위한 온라인 문화예술교육의 고찰”, 한국문화예술교육진흥원 지식정보 R&D센터, **문화예술교육 이슈분석**, 1-6.
- 이영희, 윤지현 (2020), “교육주체 및 국내·외 교육전문가의 FGI를 통한 미래교육 방향 탐색”, 인하대학교 교육연구소, **교육문화연구 26(3)**, 143-162.
- 조정수(2020), **교육의 초보자를 위한 질적 연구방법론의 기초**, 서울: 경문사.
- 탁지현(2020), “포스트코로나 시대 문화예술교육 향유 쟁점”, 한국무용교육학회, **한국무용교육 학회지 31(4)**, 49-64.
- 현혜연(2020), “팬데믹 시대 온라인 비대면 문화예술교육의 가능성과 과제: 꿈다락 토요문화학교 사례를 중심으로”, 한국예술교육학회, **예술교육연구 18(4)**, 99-118.
- 홍도은(2020), “봉산탈춤을 활용한 온라인 예술교육 콘텐츠 설계 : 유튜브 콘텐츠를 중심으로”, 미간행, 석사학위논문, 국민대학교 종합예술대학원.
- Baek, J. H., Ke-ath, A. & Elliot, E.(2018), “Physical education teachers' technology practices and challenges”, *International journal of human movement science 12(2)*, 27 - 42.
- Bryman, A.(2012), *Social research methods (4th ed)*, Oxford university press.
- Catterall, M. & Maclaran, P.(1997), “Focus group date and qualitative analysis program: Coding the moving picture as well as the snapshots”, *Sociological research online vol2, no1*.
- Ezzy, D.(2002), *Qualitative analysis: Practice and innovation*, London: Routledge.
- Juniu, S., Shonfeld, M. & Ganot, A.(2013), “Technology integration in physical education teacher education programs: A comparative analysis”, *Actualidades investigativas educación 13*, 218 - 240.
- Khan, M. E. & Manderson, L.(1992), “Focus groups in tropical diseases Research”, *Health policy and planning 7(1)*, 56-66.
- Kruger, R. A. & Casey, M. A.(2014), *Focus group : A practical guide for applied research(5ed)*, Sage publications, Inc.
- Morgan, D. L.(1997), *Focus groups as qualitative research*, 김성재, 오상은, 은영, 손행미, 이명선(역, 2007), **질적 연구로서의 포커스 그룹 : 질적연구방법 총서 6**, 서울: 군자출판사.
- 이동수(2019.04.22.), 교육현장 변화 뒤처져 2~3차 산업 시대 머물러, <https://www.segye.com/newsView/20190418517079>
- 정채희(2017.02.20.), ‘무크(MOOC)’ 교육 혁명인가, 한때의 유행인가, 매거진한경, <https://magazine.hankyung.com/business/article/201702202179b>