
학예 인력의 관점에서 바라본 미술관 온라인 프로그램 사례 연구

-서울시립 북서울미술관의 학급 대상 온라인 교육 프로그램을 중심으로

I. 서론

II. 미술관 온라인 교육과 학교 교육의 연계

1. 미술관 온라인 교육의 특성
2. 미술관 온라인 교육과 학교 교육의 연계

III. 북서울미술관의 학급 대상 온라인 프로그램

1. 북서울미술관의 학급 대상 온라인 프로그램 시리즈
2. 디지털 콘텐츠로서 북서울미술관 학급 대상 온라인 프로그램의 특성

IV. 결론

학예 인력의 관점에서 바라본 미술관 온라인 프로그램 사례 연구

-서울시립 북서울미술관의 학급 대상 온라인 교육 프로그램을 중심으로

I. 서론

감염병 유행 이후, 비대면 문화가 대면 문화를 빠르게 대체하고 있다. 어느새 다수의 미술관에서 온라인 교육을 안정적으로 운영 중이고, 나아가 교육 대상과 진행 방식에서도 다양한 확장을 시도해오고 있다. 불과 2년여 전 온라인 교육이 팬데믹에 따른 갑작스러운 임시방편으로 느껴졌던 데 비하면 큰 변화가 아닐 수 없다. 여전히 잠재된 가능성이 커 보이는 온라인 매체를 새롭게 연구해보려는 열정, 이제 어느 정도 검증된 몇몇 온라인 방식을 고수하려는 매너리즘 등 미술관의 온라인 교육을 둘러싼 서로 다른 온도차가 느껴지는 요즘은 코로나19의 파동을 거치며 숨가쁘게 진행되어온 미술관 온라인 교육 프로그램의 성과를 평가해볼 좋은 시점이라고 여겨진다.

본고에서는 서울시립 북서울미술관(이하 북서울미술관)에서 지난 2년여간 진행해온 비대면 교육 프로그램 가운데 ‘학급 대상 온라인 교육 프로그램’의 사례를 살펴보고자 한다. 북서울미술관은 코로나 시국을 헤쳐 나가며 2020년 모든 교육 프로그램을 비대면으로 전환했는데, 기존에 비대면 교육만을 운영해오던 북서울미술관에 이는 패러다임의 전면적인 수정이었다. 그

런데 한편으로는 코로나 이전부터 박물관, 미술관 등의 유관기관에서는 비대면 교육을 익히 진행해오고 있었기에 감염병 사태가 새로운 변화를 일으킨 것은 아니고, 이전부터 있었던 변화의 속도를 가속화한 셈이다. 그 가운데에서도 특히 미술관 온라인 교육과 학교 현장의 연계는 꾸준한 연구 대상이었다.

북서울미술관에서는 코로나 19의 첫 발병 직후였던 2020년 봄 첫 학급 대상 온라인 프로그램을 제작한 이후, 학교 현장의 호응에 힘입어 지난 2년여간 총 다섯 건의 학급 프로그램을 진행했다. 본고는 기존 연구를 바탕으로 북서울미술관의 학급 대상 온라인 프로그램을 분석하며 미술관 교육이 제공하는 디지털 콘텐츠의 특성을 확인하고, 이어서 학예사가 실제로 현장에서 프로그램을 기획하고 운영하며 얻은 시사점을 도출함으로써 향후 미술관 온라인 프로그램 개발에 기여하고자 한다.¹⁾

II. 미술관의 온라인 교육과 학교 교육의 연계

1. 미술관 온라인 교육의 특성

코로나19 이전부터 미술관의 온라인 교육은 꾸준한 논의 주제였다. 21세기에 진입한 이후 미술관이 비물질적·디지털 자료를 적극적으로 다루며, 미술관의 활동 영역은 더 이상 물리적인 공간에 한정되지 않는다. 이러한 변화는 온라인상의 확장된 공간에서 미술관 교육이 어떤 새로운 가능성을 발견할 수 있을지에 대한 고민으로 자연스럽게 이어졌다. 온라인 교육을 포함한 미술관 원격 교육은 2000년대 이후 미술관에 도입되어 미술관에서의 물리적 경험을 ‘대체’하거나 ‘보완’하는 것이 아니라 그 자체가 새로운 방식의 커뮤니케이션으로서 장점과 매력을 지니는 것으로 인식되는데, 이에 대해 다음의 이유가 제시된다.²⁾

1) 온라인 프로그램을 지칭하는 수많은 용어가 난무하는 가운데, 본고에서는 논의 대상인 북서울미술관의 학급 대상 온라인 교육 프로그램을 ‘온라인 교육 프로그램’으로 지칭하고, 프로그램의 일환으로 생산된 영상 및 문서 등을 ‘디지털 콘텐츠’라고 부르기로 한다.

2) Crow, W. B. & Din, H. 『Unbound by Place or Time: Museums and Online Learning』(American Association of Museums, 2009; Din, H. 『Pedagogy and Practice in Museum Online Learning』, 『Journal of Museum Education』 (2015); 양지연·손차혜, 『뮤지엄 온라인 원격교육의 의미와 방향』, 『문화예술교육연구』 (2019), pp.82-85에서 재인용. 원문에서는 온라인 교육보다 넓은 범주인 ‘원격교육’을 다루고 있다. 최근 디지털화된 환경에서 미술관의 원격 교육은 곧 온라인 교육, 디지털 교육, 이러닝 등과 동의어로 쓰이는 경우가 많기 때문에 미술관 원격 교육은 디지털·온라인 매개 기술을 통해 미술관 교육 제공자/교수자가 학습자를 비대면하여 수행하는 교육 활동을 통칭한다고 볼 수 있다고 설명한다. 원문에서 원격 교육의 장점과 매력으로 기술한 특성들은 온라인 교육에도 적용된다고 판단하여 해당 부분을 인용하였다.

첫째, 콘텐츠에 대한 이용 접근성이다. 콘텐츠가 디지털화되어 온라인상에서 접근이 가능하기 때문에 시공간과 횡수라는 장벽 없이 많은 사람이 미술관의 콘텐츠에 접근할 수 있다. 미술관 교육이 더 이상 미술관 내에서 교수자와의 직접적인 대면으로 매개되는 형태에 한정되지 않으므로 학습자가 가능한 시간과 장소에서 반복적으로 콘텐츠에 접근할 수 있다.

이어서, 교육 콘텐츠가 디지털로 개발되며 교육에서 활용 가능한 콘텐츠가 양적·질적으로 다양해졌다.

둘째, 한 번 콘텐츠를 개발하면 최대한 많은 이용자에게 제공할 수 있다는 효율성이다. 교육 담당자가 직접 대면해 교육할 수 있는 대상의 수와 범위는 시간과 공간에 따라 제약이 있었는데 점을 비교하면 매우 경제적이다. 한 번 개발한 콘텐츠를 지속적으로 개선, 갱신함으로써 큰 추가 투자 없이 콘텐츠를 유지할 수 있다는 점에서 효율적인 가치가 더해진다.

셋째, 기록과 아카이브의 용이성이다. 온라인 교육 자료로 디지털 파일을 제작하게 되니, 관련된 자료들이 디지털 아카이브로 전환되어 장기적으로 보관이 가능하다.

넷째, 디지털 시대의 변화한 커뮤니케이션의 흐름에 적절한 방식이다. 이전엔 매스 미디어를 기반으로 한 일방적 커뮤니케이션이 주를 이루었다면, 최근에는 발달한 정보통신기술로 좀 더 작은 그룹 간, 혹은 개인 간에 양방향 커뮤니케이션이 늘어나기에 이러한 소통의 방식에 부응하는 학습 경험을 제공할 수 있다.

다섯째, 디지털 리터러시의 개발이다. 4차 산업 시대에 디지털 리터러시는 단순한 디지털 기술 활용 능력을 넘어, 정보에 대한 해석과 평가를 수행하는 비판적 사고력, 커뮤니케이션 능력, 협업 능력 등을 공통적으로 포함한다.

2. 미술관 온라인 교육과 학교 교육의 연계

미술관의 온라인 교육에 대한 논의와 함께 이를 학교 현장과 연결하려는 논의도 활발하다. 박물관(미술관)은 학교 안 교실 기반 학습의 제한적인 환경과 달리 창의적 체험활동, 프로젝트 학습, 학교문화예술교육 등과 같은 여러 형태의 대안적 교육을 제안할 수 있는 공간으로 여겨져왔다. 여기에 변화하는 디지털 환경에 발맞추어, 박물관과 학교의 협력적인 파트너십 아래 새로운 학습공간을 개발하고, 페다고지적으로 융합된 관계로 확장될 수 있다는 가능성도 제안되고 있다. 이러한 모델로 홍혜주, 강인애, 이소현은 디지털 박물관과 학교 공간이 융합된 3단계 학습 단계 모델을 제시한다. 1단계에서는 박물관 방문 이전에 학교에서 온라인 자료로 사전 학습을 수행하고, 2단계에서는 박물관에 방문해 사전 학습과 연계된 작품을 감상하며, 마지막

3단계에서 박물관 방문과 연계된 활동으로 마무리하는 것이다.³⁾

한편 코로나19 이후 원격 수업이 학교 커리큘럼의 일부가 되며, 학교와 미술관 온라인 교육을 더욱 적극적으로 연결할 수 있는 분위기가 조성되었다. 교사들이 학교에서 온라인 미술 교육을 직접 진행하게 되면서, 교수자 입장에서 학생들이 실제로 느끼는 온라인 미술교육 경험을 살펴보고, 앞으로 미술 교육의 방향을 논의하는 연구도 나오고 있다.⁴⁾

III. 북서울미술관의 학급 대상 온라인 프로그램

1. 북서울미술관의 학급 대상 온라인 프로그램 시리즈

북서울미술관이 위치한 노원구는 서울의 대표적인 베드타운이자 높은 교육열로 잘 알려져 있다.⁵⁾ 이러한 지역의 분위기에 따라 북서울미술관도 2013년 개관 당시부터 학급 프로그램을 성황리에 운영해왔고,⁶⁾ 주로 도보로 방문이 가능한 인근 학교에서 창의적 체험활동의 일환으로 프로그램에 참여했다. 팬데믹으로 학교 차원에서 외부 체험 학습이 금지되자 더 이상 학급 단체가 미술관을 직접 방문할 수 없었다. 이에 학급과 연결할 수 있는 다른 돌파구를 찾던 차에 시도한 것이 학급을 대상으로 디지털 콘텐츠를 만들어 배포하는 것이었다. 디지털 교육 콘텐츠 제작은 북서울미술관 개관 이후 처음 시도하였지만, 그 기반은 기존에 순조롭게 운영해 오던 비대면 학급 프로그램에 바탕을 두었기 때문에 그간 손발을 맞추어왔던 예술교육가와 호흡을 맞추었고, 그 외 다양하게 축적된 노하우들이 동원되었다.

지난 세 학기(2020년 봄·가을학기, 2021년 봄학기)에 걸쳐 북서울미술관에서는 다음과 같이 총 다섯 건의 학급 대상 온라인 교육 프로그램을 운영하였다.

3) 홍혜주·강인에·이소현, 「디지털 박물관 활용을 통한 학교 학습공간의 변혁적 확장」, 『한국조형교육학회』 69(2019), pp.123-150.

4) 정다운, 「온라인 미술교육을 통해 살펴본 포스트 코로나 시대 미술교육 변화에 관한 사례연구」, 『미술과 교육』 21-3(2020), pp.67-94; 조원상, 「초등학교들의 온라인 미술교육 경험에 대한 연구」, 『미술교육연구논총』 65(2021), pp.349-386.

5) 인구 54만의 노원구에는 초·중·고등학교가 94개로 25개 자치구 중 가장 많고, 대학교도 7개나 있다. 노원구에서 2007년 전국 최초로 교육 전담부서를 신설할 정도로 교육열이 높고, 해마다 명문대와 과학고 등 특목고 진학률이 전국 최고 수준이다. 서울신문 '빛나는 공교육 인프라... 노원, 브랜드가 되다' <https://go.seoul.co.kr/news/newsView.php?id=20200325021002> (검색일: 2021.9.11.)

6) 코로나 19 직전인 2019년까지 학급 단위 방문객이 북서울미술관 프로그램에 참여하는 방식은 크게 두 가지였다. 첫 번째는 교육 프로그램 참여로, 2019년 총 교육 프로그램에서 학급 프로그램의 비중은 39%였다(프로그램 총 횟수 170회, 학급 프로그램 67회). 두 번째는 교육 프로그램에 참여하지 않고 어린이 전시 도슨트 해설을 청취하는 방식이다. 2019년 어린이 전시 《소프트 카오스》의 경우 학급 단위 청취객이 전체 청취객의 48%로, 절반에 가까운 비중을 차지했다(총 청취 인원 4,497명, 학급 단위 청취 인원 2,167명).

표 1. 서울시립 북서울미술관에서 개발한 학급 대상 온라인 프로그램

대표 이미지					
제목	어떻게 그려도 틀리지 않는 그림	탐과 그림자 이야기	물체주머니 이야기	쇼핑 일기	자세히 보아야 예쁘다
콘텐츠 구성	학급 패키지: 교육 영상 + 교육 지도안 + 활동지(또는 키트)				
진행	<ul style="list-style-type: none"> · 각 학급 교사가 진행 · 교사가 학급 상황에 따라 대면/비대면(동시적/비동시적) 진행 				
배포 시기	2020년 5~7월		2020년 9~10월	2021년 3~7월	2021년 5~7월
진행 방식	<ul style="list-style-type: none"> · 행정망 공문을 통해 신청을 받은 후, 신청자에게 학급 패키지 배포 · 영상은 서울시립미술관 SNS를 통해 신청자가 아니라도 누구나 시청 가능하도록 공유 				
신청 인원	68,394명	45,793명	14,355명	2,161명	30,850명
연계 전시	레안드로 에를리치: 그림자를 드리우고		물체주머니	와당당통당	자연을 들이다: 풍경과 정물
협업자	김이령(예술교육가)	박세희(예술교육가)	오은(시인)	박세희(예술교육가)	정수정(회화 작가)

미술관이 제작하는 온라인 교육 프로그램의 콘텐츠는 다양한 방식으로 구성될 수 있을 것이다. 북서울미술관의 학급 대상 온라인 교육 프로그램의 경우, ‘학습 패키지’라는 이름 아래 세 가지 자료(교육 영상과 교육 지도안, 그리고 활동지)로 이루어져 있다. 학급 패키지에서 가장 중요한 위치를 차지하는 교육 영상은 연계 전시와 작품을 충실하게 보여주는 것을 목표로 삼았고, 온라인 전시 관람 이후에는 연계 활동의 시연이 이어진다. 교육 지도안은 전시와 작가, 작품에 대한 전문적인 자료와 더불어 수업의 시간대별로 학습 과정을 제안해 바쁜 업무에 쫓기는 교사들이 비교적 용이하게 진행할 수 있도록 준비했다.

온라인 프로그램의 난제 중 하나는 참여자와 한 공간에 있지 않기 때문에 집중도가 떨어지기 쉽다는 점이다. 이러한 맥락에서 단순한 지식과 정보의 전달보다는 학습자 간 또는 교수자와 학습자가 대화와 토론을 나누며 학습자의 동기를 유발하고 능동적으로 참여하며 의미 있는 학습 경험이 되도록 설계하는 것이 중요하다.⁷⁾ 이에 교육 영상은 학습자의 집중도가 떨어지지

7) Bontempi, E. & Nash, S. S, 「Effective Strategies in Museum Distance Education」, 『Proceedings of Informing Science & IT Education Conference』(2021), pp.13-25; Din, H. 「Pedagogy and Practice in Museum Online Learning」, 『Journal of Museum Education』 (2015); 양지연·손차예, 「뮤지엄 온라인 원격교육의 의미와 방향」, 『문화예술교육연구』 (2019), pp.82-85에서 재인용

않도록 스토리텔링 방식으로 구성해 시청자가 이야기 흐름을 따라가게 했고, 영상 길이는 15분을 넘지 않도록 계획했다. 교육지도안에는 교사가 학생들에게 던질 수 있는 다양한 이야기거리와 흥미를 끌 만한 참고자료를 포함해 소통이 일어날 수 있도록 유도했으며, 활동지는 연계활동을 마친 후에 그날의 수업을 스스로 반추하고 평가하게끔 돕는 역할을 했다.

표 2. 서울시립 북서울미술관의 학급 대상 온라인 프로그램-구성

프로그램명	영상 스크린샷	교육지도안	참여자 결과물(활동지)
《레안드로 에를리치》 연계 〈어떻게 그려도 틀리지 않는 그림〉			
《레안드로 에를리치》 연계 〈탐과 그림자 이야기〉			
《물체주머니》 연계 〈물체주머니 이야기〉			

2. 디지털 콘텐츠로서 북서울미술관 학급 대상 온라인 프로그램의 특성

1) 프로그램 특성 분석-미술관 교육 이론을 바탕으로

앞서 기존의 이론이 다음과 같이 미술관 온라인 교육의 특징을 정리했음을 살펴보았다.

① 콘텐츠 접근성, ② 효율성, ③ 기록과 아카이빙의 용이성, ④ 변화하는 커뮤니케이션 방식에의 적합성, ⑤ 디지털 리터러시 개발

북서울미술관 학급 대상 온라인 프로그램에서 이러한 특징들을 찾아보며, 실제 사례에서 그 특징들이 구체적으로 나타나는 모습을 확인해보고자 한다.

지금까지 북서울미술관의 학급 대상 온라인 프로그램을 운영해오며 가장 유의미하게 느꼈던 특성은 접근성이었다. 우선, 바이러스로 인한 휴관이 장기화되었던 2020년에는 물리적인 공간을 이용할 수 없기 때문에 온라인 공간이 거의 유일한 소통 창구였다. 온라인 공간 덕분에 휴관 상황에도 불구하고 많은 학생과 교사들에게 프로그램을 제공할 수 있었다.

또한 시공간의 제약을 벗어난다는 점 역시 북서울미술관이 다른 지역과 연결될 수 있는 길을 열어주었기에 특히 의미가 크다. 북서울미술관이 위치한 서울 동북부는 거주 인구는 많으나 도심의 중심부에서 떨어져 있기 때문에 많은 관람객이 찾기에 지리적 장벽이 높은 곳이다. 랜선이라는 막강한 수단을 활용한 덕분에 물리적인 공간을 뛰어넘어 전국 단위로 프로그램의 배포가 가능했고, 덕분에 누적 신청 인원이 15만 명을 넘어서는 매우 이례적인 실적을 달성할 수 있었다.⁸⁾ 또한 학급별 신청은 신청서로 받았지만, 그와 별도로 교육 영상은 미술관의 SNS에 업로드했기 때문에 공식 배포 기간이 끝나도 언제든지 영상을 시청할 수 있어 접근이 용이하다.⁹⁾

코로나19 이전, 학급 단위의 미술관 교육을 100% 직접 방문으로 했기 때문에 도보로 이동이 가능한 학교 위주로만 진행했던 것과 비교하면 큰 변화가 아닐 수 없다. 그간 참여를 원했지만 학생들을 학교 밖으로 인솔하는 데 따르는 현실적인 어려움 때문에 포기했던 교사들도 온라인 프로그램에는 얼마든지 참여할 수 있었고, 특히 상대적으로 문화 향유 기회가 적은 지역의 학생들에게 다가간 것은 의미 있는 성과였다. 대면 수업이라면 만날 기회가 없었을 강원도 홍천, 경기도 파주의 학급이 프로그램에 참여하며 다음과 같은 피드백을 보내주었다.

8) 신청 인원 수치가 높은 이유는 신청자 한 명이 전 학년(200~300여 명) 참여를 동시에 신청하는 경우가 잦았기 때문이기도 하다. 온라인 프로그램의 특성상 하나의 콘텐츠로 여러 대상에게 활용할 수 있기 때문에, 신청자 한 명이 복수의 학급을 대표해 신청하곤 했다.

9) <탐과 그림자 이야기>의 유튜브 조회수는 35,512회로, 서울시립미술관 유튜브 채널 중 가장 높은 조회수를 기록하고 있다(2021년 9월 30일 기준).

“농촌 학생들이라 미술품 감상 및 미적 체험활동이 거의 없어서 덕분에 좋은 체험을 했습니다.”

(홍천 오안초)

“저희 지역은 문화 소외지역이라서 프로그램에 대한 기대가 큼니다.”

(파주 봉일천중)

효율성 측면에서도 장점이 두드러졌다. 기존 대면 방식에서는 프로그램 하나를 기획하면 한 번에 한 학급씩 총 세 번 내외를 진행하였고 한 수업당 총 참여 인원이 100명을 넘지 않았다. 반면, 온라인 프로그램은 하나의 기획으로 무수히 많은 학급에 배포가 가능하므로 매우 높은 효율성을 자랑한다. 가장 신청 인원이 많았던 〈탐과 그림자 이야기〉의 경우 총 68,394명이라는 신청 인원 기록을 세우기도 했다.

교육 영상은 서울시립미술관의 홈페이지와 SNS에 업로드되며 동시에 아카이빙이 되어, 많은 이들에게 유용한 자료로 기능할 수 있다. 참여한 교사 가운데 몇몇은 학생들의 결과물을 사진으로 촬영해 보내주기도 했는데, 이는 미술관 교육팀의 아카이브에 보관되어 향후 프로그램 평가와 개발에 중요한 자료로 활용될 것이다. 한편, 디지털 미디어 사용이 늘어나며 미술관 온라인 교육에서도 디지털 리터러시 능력 함양이 필요하다. 북서울미술관의 학급 대상 온라인 프로그램의 경우, 영상매체를 통해 작품을 감상하고 이에 대한 스스로의 감상과 의견을 가져 본다는 구성이 프로그램에 공통적으로 녹아 있다. 여기에 대해 콘텐츠에 대해 비판적으로 사고하거나 협업 작업을 하는 좀 더 심화된 디지털 리터러시 관련 활동은 현재까지의 프로그램에서는 기획되지 않았으며, 향후 개발 시 시도해볼 수 있는 부분이다.

2) 프로그램 특성 분석-미술관 현장 운영 경험의 관점에서

위에서 살펴본 바와 같이, 북서울미술관의 학급 대상 온라인 프로그램은 높은 콘텐츠 접근성과 효율성이 큰 강점인 사례이고, 향후 과제로 디지털 리터러시를 함양할 수 있는 내용을 시도해볼 수 있을 것이다. 실제로 미술관 현장에서 학예직으로서 프로그램을 기획하고 운영하며 도출한 시사점은 이론적인 분석과는 상이한 관점에서 디지털 콘텐츠의 또 다른 측면을 발견하게 해주었다. 이론에서 제시한 온라인 교육 프로그램의 장점을 잘 살린 프로그램을 만들기 위해서는 다양한 온라인 매체의 특성과 그에 맞는 작품 선정, 수업 진행에서 교사의 역할 이해, 미술관 콘텐츠로서 교육 프로그램 기획 등 준비부터 평가에 이르기까지 다각도에서 학예적인 검토가 선행되어야 한다.

온라인 미술관 교육 프로그램은 종류가 다양하지만 본고에서는 북서울미술관의 학급 대상 온라인 프로그램의 형태(교육 영상 + 교육지도안 + 활동지)에 따른 특성을 정리했다.

① 적합한 온라인 매체 선정 및 매체의 특성을 고려한 작품 선정

온라인 매체에는 영상 제작, Zoom 등의 프로그램을 이용한 실시간 수업, VR 제작 등 다양한 방식이 있다. 본고에서 다루는 학급 대상 온라인 프로그램은 이 가운데 영상 제작을 선택했다. 이는 첫 프로그램을 만들 당시, 미술관이 가지고 있는 자원이 영상 제작에 가장 적합하다고 판단했기 때문이다. 영상을 제작하기 위해서는 스토리 보드, 영상 감독, 예술교육가가 필요했다. 북서울미술관에는 오랜 기간 협업하며 신뢰가 쌓여온 영상 감독과 교육 강사가 있었고, 스토리 보드에 포함될 작품의 정보는 전시팀으로부터 제공받을 수 있었다. 따라서 이러한 인력과 협업이 가능한 조건하에서는 다른 매체보다 영상이 유리하다고 생각했다.

예술작품 가운데는 영상으로 표현했을 때 효과적인 작품과 그렇지 않은 작품이 있기 때문에, 연계 작품 선정 시 이러한 매체의 조건을 잘 이해하고 있어야 한다. 예를 들어 《레안드로 에를리치: 그림자를 드리우고》전의 연계 교육 프로그램을 기획하는 과정에서, 관람객의 반응이 좋았던 작품(〈엘리베이터 미로〉, 〈탈의실〉, 〈잃어버린 정원〉 등)을 다루려고 했으나, 거울을 활용한 이 작품들은 거울에 카메라가 비친다는 결정적인 사실 때문에 진행할 수 없었다. 고심 끝에 선정한 작품이 〈탐의 그림자〉와 〈구름(남한, 북한)〉이었다. 〈탐의 그림자〉는 1층과 2층에 걸쳐 설치된 공간감을 영상으로 흥미롭게 담을 수 있을 것이라고 여겼고, 이에 더해 스토리텔링에 유리한 점이 있었다. 이 작품을 만들 때 레안드로 에를리치가 한국의 무영탑 설화에 영향을 받았는데, 그 설화 내용을 영상에 넣으면 스토리텔링의 구성이 더 매끄러울 것이라고 여겼다. 마찬가지로 〈구름(남한, 북한)〉의 경우에는 유리판 위 무수히 많은 흰 점이 포개지며 구름처럼 보이는 작품의 포인트를 카메라로 포착할 수 있다고 판단했다.

디지털 콘텐츠의 장점은 보통 풍부한 시청각 자료를 제공하는 것이지만 이와 같이 매체에 따라 오히려 콘텐츠 생성이 제한되는 경우도 있다. 따라서 작품의 특성과 기획 의도에 맞추어 적합한 매체를 선정해야 할 것이다.



〈탈의실〉



〈탑의 그림자〉



〈구름(남한, 북한)〉

② 영상 속 ‘스토리텔링’ 된 전시와 실제 관람 경험의 차이

교육 영상은 전시를 실제로 본 적이 없는 학습자들에게 전시 모습을 전달한다. 이는 책임감을 가져야 하는 작업이고, 따라서 전시를 충실하면서도 효과적으로 표현할 수 있는 방법을 고민해야 한다. 직접 미술관을 방문해 시간과 공간, 공기의 분위기, 작품이 뿜어내는 아우라 등을 총체적으로 느끼는 실제의 관람 경험을 그대로 영상에 옮기기란 불가능하다. 그 대신 북서울미술관의 학급 대상 온라인 프로그램에서는 높은 몰입감을 이끌어낼 수 있는 영상 매체의 장점을 살려, 관람 경험을 ‘스토리텔링’ 방식으로 구성하였다.

수많은 학생이 시청할 것을 예상해 흥미를 유지하기 위해 전시장에서의 경험은 ‘전시장 진입→작품 전경 감상→작품 세부 감상→연계 활동 시연’의 순서를 따라 일목요연한 줄거리로 구성했다. 전달력을 우선순위에 두어 부차적인 내용은 과감히 덜어내 핵심적인 포인트만을 짚어주고, 총길이도 15분을 넘지 않도록 했다. 그래서 작품의 감상과 연계 활동이 10~15분으로 압축된 교육 영상이 만들어졌다.

교육 영상은 내용이 명확하고 전달력이 높은 반면, 전시장에서 관람할 때와 비교하면 각자가 스스로 생각할 여지가 많지 않을 수 있다. 일례로 실제 전시장에서는 각자가 궁금한 곳을 이곳저곳 살펴보며 스스로 끌리는 방식으로 작품을 탐색할 수 있지만, 영상은 큐레이터가 작품에서 활동과 연계성이 높다고 선택한 부분을 주로 소개하기 때문에 그 외의 측면들은 접할 기회가 없다. 미술관에서 이루어지는 교육적인 경험의 바탕은 작품에 대해 나름의 방식으로 궁리하며 일어나는 지적인 자극인데, 영상에서는 콘텐츠의 효율적인 전개가 그런 여백의 시간을 압도한다고 볼 수 있다.

디지털 콘텐츠로 원거리에 있는 학습자들까지 포용할 수 있는 것은 분명 장점이지만, 예술 작품의 다층적인 아름다움이 미디어에서 제거되는 것은 고민이 필요한 지점이다. 플립트 러닝

의 방식은 학교의 사전 학습에서 영상으로 작품을 접하고, 이어서 전시장을 방문해 실제로 작품을 관찰하는 구성으로 영상 매체의 단점을 보완할 수 있는 학습법이다.¹⁰⁾ 전시장 방문이 가능한 학급이라면 플립트 러닝 방식으로 좀 더 완성도 높은 미술관 교육을 진행할 수 있을 것이다.

③ 비동시적 매체의 일방향적 소통

본고에서 다루는 학급 대상 온라인 프로그램은 학예사가 예술교육가와 협업해 영상을 촬영하고, 이어서 완성된 영상을 신청 교사들에게 배포하는 방식으로 운영되었다. 그리고 이 과정에서 ‘예술교육가와 학생,’ ‘미술관과 교사’라는 관계에서 비동시적 방식을 따랐다.

먼저 콘텐츠 기획 단계에서 교육 강사는 학습자와 소통하지 않은 상태에서 수업 내용을 확정한다. 대면 수업에서는 교육 강사가 2회 혹은 3회 동안 같은 프로그램을 진행하는 동안 학습자들의 반응을 살피며 필요한 부분을 조금씩 보완해나갈 수 있었다. 반면, 온라인 프로그램에서는 학습자의 피드백을 알지 못한 채 콘텐츠를 확정하기 때문에 영상을 촬영할 때에도 줄곧 불확실성이 따른다. <탑과 그림자 이야기>를 기획한 박세희 예술교육가는 이에 대해 다음과 같이 기술한 바 있다.

“대면 교육에서는 정해진 연령, 인원 등을 사전에 파악하여 그에 맞게 준비할 수 있으며 실제 수업에서 아이들의 반응을 보고 방향을 조정할 수 있었다. 아이들이 흥미를 보이는 부분에서 더 깊이 있는 감상을 하기도 하고, 감상하는 과정에서 아이들이 한 이야기를 바탕으로 작품 이야기를 더 풀어내기도 하였다. 그런데 온라인 교육은 서로 주고받는 상호 소통이 이루어지지 않고, 일방향적이다보니 선생님의 설명이 정답인 것처럼 받아들이면 어떻게 할지 우려가 되기도 하였다.”¹¹⁾

미술관과 교사가 소통하는 방식도 비동시적이었다. 배포 방식은 학교 교사의 신청을 받고, 신청자에게 학급 패키지(교육 영상 + 교육 지도안 + 활동지)를 이메일로 보내는 식이었기 때문에 자료를 전송한 후에는 소통이 쉽지 않았다. 몇몇 교사들이 이후 학생들의 결과물을 사진

10) 강인애·장진혜·구민경, 「플립트 뮤지엄(Flipped Museum) 교육 프로그램 개발 및 적용 연구」, 『조형교육』 61(2017), pp.1-36; 홍혜주·강인애·이소현, 「디지털 박물관 활용을 통한 학교 학습공간의 변혁적 확장」, 『한국조형교육학회』 69(2019), pp.137-145.

11) 《물체주머니》연계 교육 자료집, 서울시립 북서울미술관, https://sema.seoul.go.kr/site/bb_programs(검색일: 2021. 9. 11.).

으로 공유해주었는데, 이외에 수업에 대한 피드백은 만족도 조사가 전부였고, 더욱 자세한 반응이 알고 싶으면 참여자에게 따로 연락을 취해야 했다.

다만, 교사가 수업을 진행하는 방식에서는 동시적/비동시적 접근이 섞여 일어났다. 교사에 따라 본 프로그램을 대면 수업에 활용하기도 하고, 동시적(실시간) 수업에 진행하기도 하고, 혹은 비동시적(숙제)으로 이용하기도 했다.

④ 교사 역할의 증대 및 미술관과 교사 간 네트워크 형성의 필요성

이전 대면 수업에서는 교사가 학생들을 미술관에 인솔해오면, 그때부터 교육 강사와 미술관 직원이 이를 이어받아 전면 진행을 맡았다. 이와 달리 온라인 교육에서는 미술관에서 받은 콘텐츠를 가지고 교사가 직접 진행을 해야 하기 때문에 교사의 비중이 커졌다. 같은 콘텐츠라 하더라도 교사의 역량 및 적극도에 따라 학습자는 매우 다른 수업을 경험할 것이다. 북서울미술관에서는 홀로 수업을 진행하는 교사를 지원하고자 교육 지도안을 제공했지만, 신청 교사들이 지도안만 읽어서는 콘텐츠에 대한 이해가 충분하지 않을 수 있다. 신청 교사들을 대상으로 사전 교육을 진행해 프로그램에 대한 이해도를 높이면, 진행 과정에서 유연하게 난이도를 조절할 수 있고, 영상에서 담지 못한 세부적인 설명도 곁들이는 등 수업의 질이 높아질 것이다.

소통의 일방향성을 보완하기 위해 가장 중요한 것은 교사와의 긴밀한 소통으로 보인다. 미술관 교육에 관심이 있는 교사들과 네트워크를 형성해 프로그램 기획 단계에서의 교사 자문과 진행 후의 평가를 장기적인 체계를 갖춰 정착시키면 큰 도움이 될 것으로 보인다. 또 하나의 제안은 ‘학습 패키지’와 함께 실시간 원격 수업을 병행하는 것이다. 교육을 기획한 예술교육가가 직접 학생들과 영상을 시청하고, 영상의 내용에 대해 쌍방향으로 소통한다면 영상을 활용하기 때문에 효율적이면서도 내용상으로도 심화된 프로그램이 가능할 것으로 보인다. 그 외에 다양한 연계 활동을 난이도별로 제공하는 방법도 생각해볼 수 있다. 교사들에게 다양한 난이도별 활동을 제안하면, 교사들은 각자 학급의 상황에 따라 필요한 것들을 선택하고 조합해 활용할 수 있을 것이다.

⑤ 온라인 교육 콘텐츠의 전면화에 따른 기획 강화

미술관 교육이 온라인화되면서 유통되는 방식도 달라졌다. 이전에는 프로그램이 미술관의 교육실에서 조용히 진행되었기 때문에 미술관의 다른 구성원의 눈에 띄일 기회가 많지 않았고 따라서 논의될 기회가 적었는데, 영상 콘텐츠로서 미술관 홈페이지와 SNS에 올라가며 더 많은

이들에게 노출되고, 자연스럽게 미술관 내 존재감도 커졌다. 그리고 서울시립미술관이라는 맥락에서 생산되는 콘텐츠가 되니, 기획의 중요성 또한 높아졌다.

이에 북서울미술관에서는 다양한 외부 협업자를 초청하며 콘텐츠의 참신함을 꾀하고 있다. 지금까지 제작한 총 5건의 학급 대상 온라인 프로그램 가운데 박세희와 김이령은 코로나19 이전에도 활동했던 전문 예술교육가이다. 전문 예술교육가 외에도 오은 시인과 정수정 작가와 같이 각자의 분야에서 전문가로 활동하는 외부인을 프로그램에 초청했다. 학급 프로그램이 아닌 다른 사례에서는 요리사, 디자이너, 연구자 등 좀 더 다양한 분야의 창작자와 협업을 진행했다. 자신의 활동 영역이 확고한 창작자들은 자신의 세계를 관점으로 삼아 연계 전시를 바라보기 때문에 그 과정에서 도출되는 전시에 대한 고유한 해석이 교육 프로그램의 내용으로 흘러들어오며 콘텐츠의 완성도를 높였다.¹²⁾

IV. 결론

갈수록 디지털과 현실의 경계가 흐려지는 세상의 흐름에 발맞추어 미술관 교육의 온라인화에 관한 논의는 그간 꾸준히 진행되어왔다. 그리고 그 일환으로 디지털 미술관/박물관을 활용해 학교에서 유의미한 수업을 만들기 위한 시도 역시 지속적으로 있어왔다. 디지털화의 물결 한 가운데 포스트 코로나 시대를 맞이하며 이러한 변화의 흐름은 한 단계 다른 차원으로 이동하고 있는 듯이 보인다. 디지털화, 온라인화는 단순히 양적으로 증가하는 데 머물지 않는다. 새로운 세대는 어린 시절부터 미디어와 함께 성장하기에 디지털과 온라인은 그들의 정체성을 반영하는 필수적인 언어이다. 비대면 문화는 코로나19 이후 본격적으로 확산되었지만, 그 추세는 그 이전부터 꾸준히 이어져오고 있었던 것이다.

디지털화되는 세상, 그리고 그러한 세상을 살아갈 미래의 세대들을 맞이하는 포스트 코로나 시대, 미술의 온라인 교육의 중요성은 한층 더해진단다. 온라인 문화는 갈수록 복잡해지고 있고, 이를 활용하는 어린이, 청소년들도 그에 맞추어 새로운 방식으로 자신의 문화를 만들어나간다. 따라서 미술관 온라인 교육에 대한 현재의 논의에서 나아가, 다각화되는 온라인 문화와 그 주체들에 대한 심도 있는 연구가 필요하다.

12) 다양한 분야의 협업자들과 진행한 교육 프로그램의 사례는 《물체주머니》연계 교육 자료집에서 열람할 수 있다. 《물체주머니》연계 교육 자료집, 서울시립 북서울미술관, https://sema.seoul.go.kr/site/bb_programs(검색일: 2021. 9. 11.).

서울시립 북서울미술관에서 운영해온 학급 대상 온라인 프로그램 시리즈는 이러한 시대의 흐름에 발맞추어 기획된 사례로, 현재의 흐름을 진단해줄 수 있는 다양한 시사점을 가지고 있다. 우선, 해당 프로그램은 디지털 콘텐츠로가 가진 장점의 효과를 실제로 증명하였다. 디지털 콘텐츠의 특성 가운데 접근성, 효율성, 그리고 아카이빙의 용이성은 북서울미술관의 사례에서 특히 효과적임을 확인할 수 있었고, 이러한 장점은 앞으로 미술관 교육이 디지털 콘텐츠를 계속해서 활용해야만 하는 근거를 제시해 주었다. 한편 또한 디지털 콘텐츠는 영상, 실시간 워크숍처럼 널리 쓰이는 방식 외에 다양한 매체가 꾸준히 등장하고 있으므로 이에 대해 촉각을 곤두세울 필요가 있다.

이와 함께 미술관 콘텐츠에 기반한 온라인 프로그램을 제작하는 데 있어 학예적인 전문성이 요구된다는 점도 도출할 수 있었다. 미술 작품을 디지털 미디어로 다루는 일은 실제 전시 공간에 전시하는 것과는 또 다른 전문성이 필요하다. 작품, 그리고 디지털 미디어 양자에 대해 잘 이해하고 있어야 가장 적절한 연계 작품 및 미디어를 선택하고, 연계하는 작품을 디지털 미디어로 효과적으로 표현할 수 있다. 더불어, 작품에 대한 이해를 기반으로 교육 프로그램을 기획하고, 이를 참여자에게 효과적으로 전달하고 소통하는 과정, 그리고 이를 평가해 다음 프로그램에 반영하는 과정까지가 업무를 구성한다.

기존의 연구들이 주장하듯이 미술관과 학교는 상호적인 관계를 맺었을 때 즐겁고 유익한 교육 모델을 만들 수 있는 기관이다. 미술관과 학교가 더욱 긴밀한 파트너십을 형성하는 데 있어서 변화하는 디지털 기술이 큰 역할을 해줄 것이라고 기대한다. 디지털 미디어에 대한 꾸준한 연구, 그리고 작품과 전시, 교육 프로그램, 학교와의 소통 등에 필요한 학예적인 경험이 탄탄히 갖추어진 상황에서 좋은 선례가 만들어질 수 있을 것이다. 북서울미술관의 온라인 교육 프로그램을 다룬 본고가 이러한 긍정적 변화의 흐름을 만들어가는 데 기여하기를 바란다.

참고문헌

〈단행본〉

Crow, W. B. & Din, H. 『Unbound by Place or Time: Museums and Online Learning』(American Association of Museums, 2009)

〈연구논문〉

강인에·설진성, 「가상박물관을 활용한 학교문화예술교육 수업사례연구」, 『한국교육방법학회』 22-1(2010)

강인에·이현민·김양수, 「온라인 박물관을 활용한 시각문화미술교육의 수업사례: 맥락적 학습과 자기주도적 학습을 중심으로」, 『조형교육』 56(2015)

강인에·장진혜·구민경, 「플립트 뮤지엄(Flipped Museum) 교육 프로그램 개발 및 적용 연구」, 『조형교육』 61(2017)

양지연·손차혜, 「뮤지엄 온라인 원격교육의 의미와 방향」, 『문화예술교육연구』 14-2(2019)

이주연, 「포스트 코로나 시대 학교 연계 미술관교육의 미래와 방향」, 『조형교육』 76(2020)

이주연, 「학교미술교육에서 동시대 미술에의 접근 방안 모색」, 『조형교육』 72(2020)

이현민·김미수, 「온라인 교육을 위한 디지털콘텐츠 활용 수업 개발 및 운영 사례-가상박물관을 중심으로」, 『교양 교육 연구』 14-4(2020)

정다운, 「온라인 미술교육을 통해 살펴본 포스트 코로나 시대 미술교육 변화에 관한 사례연구」, 『미술과 교육』 21-3(2020)

조원상, 「초등학생들의 온라인 미술교육 경험에 대한 연구」, 『미술교육연구논총』 65(2021)

홍혜주·강인에·이소현, 「디지털 박물관 활용을 통한 학교 학습공간의 변혁적 확장」, 『한국조형교육학회』 69(2019)

Bontempi, E. & Nash, S. S, 「Effective Strategies in Museum Distance Education」, 『Proceedings of Informing Science & IT Education Conference』(2021)

Din, H 「Pedagogy and Practice in Museum Online Learning」, 『Journal of Museum Education』 40-2(2015)

〈웹사이트〉

“빛나는 공교육 인프라… 노원, 브랜드가 되다”, 서울신문, 2020. 3. 24. <https://go.seoul.co.kr/news/newsView.php?id=20200325021002>

Abstract

Analysis on Museum School Programs Online from the Curatorial Perspective - Case Study of Buk-Seoul Museum of Art's E-Learning Resources for Schools

Hanna L. Yoo
Curator, Buk-Seoul Museum of Art

Museums strive to find new opportunities to reach a broader public. Examples in this attempt to engage audience could include online learning programs as well as partnership-building with schools. The COVID-19 pandemic has forced virtually all schools to at least partly switch to online education. As school teachers now look for a range of high-quality online educational resources to support their students remotely, museums need to offer programs customized with school curriculum in response. Hence, extensive studies are necessary with focuses on different types of museum online programs as well as a new nature of museum-school relationship as it has changed with the pandemic.

Buk-Seoul Museum of Art(Buk-SeMA) as a community museum has very actively run in-person educational programs for schools before COVID-19. Responding to the pandemic, Buk-SeMA chose to move online and newly developed online learning resource for school. Among many different options in designing educational resources online, Buk-SeMA offers programs that consist of 1) educational video 2) teacher's guide (mostly text) 3) hand-out.

This paper first examines Buk-SeMA's online learning resource in terms of its general characteristics as content that is created and distributed online. Analysis of a content creation process from conception, production, and assessment from the curatorial perspective follows to discuss a range of curatorial issues including choice of effective digital media, presentation of art works through video, collaboration with exhibition curator and video director, communication with teachers and students. For this purpose, a set of analytical tools for online content has been borrowed from the previous research, and five programs made by Buk-SeMA have been thoroughly

investigated.

The sudden transition of everyday life to online space has been a great pressure. Looking on the bright side, the crises encourages museums to show creativity and resilience by harnessing the power of online media to connect to schools. This paper aims to lay out findings and implications of the Buk-SeMA's case, as one of most distributed online educational programs in recent years, hoping to expand understanding possibility of online media in museum-school relationship and help creating better programs in the field.