



세계문화예술교육주간
INTERNATIONAL ARTS EDUCATION WEEK

ARTS & CULTURE EDUCATION FORUM 2024



2024 문화예술교육 국제포럼

www.arte.or.kr

5월 21일(화) - 5월 22일(수)

정동1928 아트센터





ARTS &
CULTURE EDUCATION
FORUM 2024

2024 문화예술교육 국제포럼

2024 문화예술교육 국제포럼 자료집

Arts & Culture Education Forum 2024

일시. 2024년 5월 21일(화) - 5월 22일(수), 14:00

장소. 정동1928 아트센터 (서울시 중구 덕수궁길 130)

주최. 문화체육관광부

주관. 한국문화예술교육진흥원



문화체육관광부
Ministry of Culture, Sports and Tourism



한국문화예술교육진흥원
KOREA ARTS & CULTURE EDUCATION SERVICE



세계문화예술교육주간
INTERNATIONAL ARTS EDUCATION WEEK

**ARTS &
CULTURE EDUCATION
FORUM 2024**

2024 문화예술교육 국제포럼 자료집

1일차 DAY 1	5월 21일 균등한 접근성을 보장하는 문화예술교육 Access, Inclusion and Equity in and through Culture and Arts Education	
개회식 개회사	박은실 한국문화예술교육진흥원 원장 Eunsil Park President Korea Arts & Culture Education Service(KACES)	008
Opening Ceremony 환영사	전병극 문화체육관광부 제1차관 Byeong Geuk Jeon First Vice Minister, Ministry of Culture, Sports and Tourism	010
축사	에르네스토 오토네 유네스코 문화 사무총장보 Ernesto Ottone R. Assistant Director-General for Culture, UNESCO	012
	김승수 국회의원 Seung-su Kim Member of the National Assembly, Culture, Sports & Tourism Committee	014
	김윤덕 국회의원 Yunduk Kim Member of the National Assembly, Culture, Sports & Tourism Committee	016
기조발제	뇌로 통(通)하는 미래교육 김성일 고려대학교 교육학과 교수	018
Keynote Presentation	Neuroeducational Perspective for Designing Future Education Sung-il Kim Professor Department of Education, Korea University	
발제 1	내일을 그리는 문화예술교육: 핀란드 아동·청소년을 위한 접근성 확대 한나 코스키미에스 핀란드 교육문화부 장관 수석 고문	036
Presentation 1	Shaping Tomorrow: Enhancing Accessible Arts and Culture Education for Children and Young People in Finland Hanna Koskimies Senior Ministerial Adviser, Ministry of Education and Culture, Finland	
발제 2	몽골의 문화예술교육 정책과 실천 나란체첵 다리바자르 몽골 문화부 문화정책실행 총괄	046
Presentation 2	Arts and Cultural Education Policy and Practice in Mongolia Narantsetseg Daribazar Head of Cultural Policy Implementation, Department Ministry of Culture, Mongolia	
발제 3	접근성 관점에서 바라본 한국 문화예술교육의 성과와 의미 노준석 한국문화예술교육진흥원 사회예술교육본부장	060
Presentation 3	Accessibility and Achievements of Arts and Culture Education in Korea Junseok Roh Director of Community Education Division, Korea Arts & Culture Education Service(KACES)	
종합토론	토론 및 질의응답 모더레이터 김규원 한국문화관광연구원 선임연구위원 토론참여 조원희 연세대학교 국제학대학원 조교수	076
Discussion	All Presenters and Panelist Moderator Kyuwon Kim Senior Research Fellow, Korea Culture & Tourism Institute Panelist Claire Wonnie Jo Assistant Professor, the Graduate School of International Studies at Yonsei University	

2일차 DAY 2	5월 22일 미래세대를 위한 문화예술교육 실천과 현장 강화 Practices and Program Examples for Future Generations and Professional Development	
개회사	박은실 한국문화예술교육진흥원 원장	094
Opening speech	Eunsil Park President, Korea Arts & Culture Education Service(KACES)	
발제 1	예술 기관과 현장에서 가치와 실천의 간극 좁히기 조던 라살 존 F. 케네디예술센터 부대표·교육 총괄	096
Presentation 1	Aligning Practices with Values Jordan LaSalle Vice President of Education, John F. Kennedy Center for the Performing Arts	
발제 2	모두를 위한 새로운 공간: 지역 사회를 위한 예술교육 베티나 밀즈 독일 피나 바우쉬 센터 예술 프로젝트 총괄	112
Presentation 2	New Spaces for Future Arts and Everybody Bettina Milz Artistic Coordinator, Pina Bausch Centre	
발제 3	미국의 학교 교육과정 K-12와 미디어 아트 대인 올슨 전미디어예술교육협회 대표·CEO	160
Presentation 3	Media Arts in K-12 Education Dain Olsen President·CEO, National Association for Media Arts Education	
발제 4	예술/놀이: 학교 안에서 놀이와 현대미술 연결하기 루이자 펜폴드 하버드 교육대학원 프로젝트 제로 예술/놀이 프로젝트 디렉터	176
Presentation 4	Art/Play: Connecting Contemporary Art and Children's Play in Public Schools Louisa Penfold Co-Chair of Arts and Learning & Director of Project Zero's Art/Play, Harvard Graduate School of Education	
발제 5	미래세대의 학습과 돌봄을 위한 예술교육: 실천사례와 당면과제 김재순 한국문화예술교육진흥원 학교예술교육본부장	204
Presentation 5	Practices and Challenges of Arts Education for Learning and Care for Korean Children and Youth Jaesoon Kim Director of School Education Division, Korea Arts & Culture Education Service (KACES)	
종합토론	토론 및 질의응답 모더레이터 김선아 한양대학교 응용미술교육과 교수	224
Discussion	All Presenters Moderator Sunah Kim Professor, Department of Applied Art Education, Hanyang University	



세계문화예술교육주간
INTERNATIONAL ARTS EDUCATION WEEK

2024
문화예술교육 국제포럼

ARTS &
CULTURE EDUCATION
FORUM 2024

DAY 1

2024년 5월 21일

균등한 접근성을 보장하는 문화예술교육





안녕하십니까. 한국문화예술교육진흥원장 박은실입니다.
이렇게 좋은 5월에 함께해 주셔서 매우 기쁘고 영광스럽게 생각합니다.

2024년 세계문화예술교육 주간이 시작되었습니다. 이 자리를 마련해 주신 문화체육관광부 전병극 차관님께 감사드립니다. 그리고 축사를 해 주실 문화체육관광위원회 김승수 의원님, 유네스코 에르네스토 오토네 문화사무총장보님께도 깊은 감사의 말씀을 드립니다. 해외에서 찾아오신 연사님들, 참석해 주신 모든 분들, 유튜브로 보고 계시는 많은 분께도 깊은 감사 인사를 드리겠습니다.

매년 5월 넷째 주는 유네스코가 선포한 세계문화예술교육 주간입니다. 2024년에는 문화예술 교육으로 여는 내일, 지속가능한 미래를 주제로 문화예술교육 국제포럼 제4차 미래 문화예술 교육 포럼, 또 37개 지역에서 진행되는 꿈의 오케스트라, 꿈의 향연, 21개 지역에서 진행되는 치유도 예술로 워크숍이 전국 문화예술교육 기관과 지역에서 개최됩니다.

특히 오늘부터 양일간 개최되는 문화예술교육 국제포럼은 2024년 2월 아부다비 유네스코 제3차 세계문화예술교육대회에서 최종적으로 채택된 문화예술교육 프레임워크에 의한 후속 조치로 마련되었습니다. 유네스코 프레임워크는 2010년 유네스코 제2차 세계문화예술교육 대회 서울 어젠다 이후 약 14년 만에 개정되었습니다. 국제적 공식 문서이자 변화하는 사회에 대응하는 주요 이슈를 반영한 새로운 국제 어젠다가 만들어진 것입니다.

이번 포럼은 제3차 세계대회 유네스코 프레임워크 채택 이후 후속 조치의 일환으로 마련 되었습니다. 각국의 정책 및 현장 전문가들의 의견을 모아 공동의 가치를 실현하는데 큰 뜻을 모아가기를 바랍니다. 이번 양일의 국제포럼에는 해외에서 많은 연사들이 참여해 주셨는데, 첫째 날, 특히 김성일 고려대학교 교육학과 교수님의 기초발제를 시작으로 핀란드 교육문화부의 한나 코스키미에스 장관 수석 고문님, 몽골 문화부 나란체첵 다리바자르 문화정책 실행 총괄님, 한국문화예술교육진흥원 노준석 본부장님, 모더레이터로 김규원 한국문화관광연구원 선임연구원님과 지정토론자 연세대학교 조원희 교수님께도 감사 말씀드립니다. 둘째 날인 내일은 각국의 현장 사례가 펼쳐질 예정이니까 더욱 많은 관심 부탁드립니다.

무엇보다 국가 간 경계를 넘어서 문화예술교육이라는 공통의 주제로 문화예술교육을 통한 자유, 평화, 존엄의 회복을 위한 모두의 노력을 공유하는 자리가 되었으면 합니다. 지속 가능한 미래를 꿈꾸고자 문화예술교육의 목표가 국제적으로 공조되고 확산되어 모두의 의지를 옹호하고 지지하는 자리가 되었으면 좋겠습니다.

앞으로도 이어질 세계문화예술교육 주간 행사와 문화예술교육 현장에 지속적인 관심과 성원 부탁드립니다. 감사합니다.

환영사 >> 전병극 문화체육관광부 제1차관



반갑습니다. 문화체육관광부 차관 전병극입니다.

‘2024 문화예술교육 국제포럼’과 함께 올해 세계문화예술교육주간의 시작을 알리게 되어 매우 기쁘게 생각합니다. 아울러 이번 행사를 위해 한국을 찾아주신 세계 문화예술교육 전문가분들께 깊은 감사의 인사를 드리며, 여러분 모두를 환영합니다.

지난 2011년 유네스코 총회에서는 일상생활 속에서 예술교육 실천을 촉구한 ‘서울 어젠다’를 채택하고 이를 기념하여 매년 5월 넷째 주를 ‘세계문화예술교육주간’으로 선포했습니다. 이후 대한민국이 주도한 ‘서울 어젠다’는 세계 각국에서 정책 수립 지침으로 활용하고 있습니다.

문화예술교육의 목표는 예술을 향유하는 것입니다. 예술을 접하고 자기를 표현하면서 자아를 발견하는 것, 상처받은 사람들을 치유하고, 와해된 공동체를 회복시키는 것, 인공지능이 보편화되고 인간의 경계도 모호한 오늘날, 인간만이 가질 수 있는 사회성과 창의성을 키우는 것입니다. 이는 우리 모두의 삶에 예술이 필요한 이유입니다.

특히 문화예술 향유는 어느 날 갑자기 이루어지는 것이 아니기에, 문화예술로 향하는 교육은 반드시 필요합니다. 이에 대한민국은 문화예술교육 선도국답게 정책 저변을 확대하고 있습니다.

그 결과 올해는 1만여 개 시설에서 1만여 명의 예술교육가들이 활동하고, 연간 예산은 약 900억 원, 수혜자는 270만 명에 이릅니다. 또한 지난해 문화체육관광부는 ‘누구나 일상에서 누리는 문화예술교육’을 핵심 목표로 ‘제2차 문화예술교육 종합계획’을 발표했습니다.

5개년 계획을 바탕으로 예술 전문성과 교육 역량을 고루 갖춘 ‘예술교육가’를 양성하고, 이들이 활동할 기회를 더욱 많이 제공할 예정입니다. 예술교육가를 양성할 전문 연구기관도 설치하고, 예술교육을 접하기 힘든 지역을 위주로 활동하도록 지원할 계획입니다. 이러한 노력은 국민들의 생활 속에 더 좋은 예술교육으로 돌아갈 것입니다. 이러한 맥락에서, 이번 포럼의 주제 ‘문화예술교육의 접근성과 전문인력 양성’은 대한민국 정부의 고민과 맞닿아 있습니다.

본 포럼을 통해 여러 국가와 기관의 경험을 공유하고, 더 넓은 시야로 문화예술교육을 발전시켜 나가며, 미래를 그릴 수 있기를 기대합니다. 다양한 제안과 생각을 나누어 주시기 바랍니다.

다시 한 번 문화예술교육 포럼에 참여해 주셔서 감사드리며, 앞으로 일주일간 이어지는 다양한 행사에도 많은 관심을 부탁드립니다. 함께해주신 모든 분들의 건강과 행복을 기원합니다. 감사합니다.

축사 >> **에르네스토 오토네**
유네스코 문화 사무총장보



세계문화예술교육 주간을 맞이하여 대한민국 문화체육관광부가 주최하는 2024년 문화예술교육 국제포럼인 이 자리에서 여러분께 인사드리게 되어 영광으로 생각합니다.

지난 2월 아부다비에서 열린 유네스코 세계문화예술교육대회에서 유네스코 문화예술교육 프레임워크가 채택되었는데, 올해 포럼은 위 프레임워크에 의거하여 진행된다는 점에서 특히 중요합니다. 이번 포럼은 문화예술교육을 옹호하는 대한민국의 깊은 의지를 반영합니다. 이 자리를 빌어, 저는 유네스코 프레임워크 개발 과정에서 변함없는 지지를 보내주신 여러분께 진심으로 감사의 말씀을 전하고 싶습니다.

유네스코 프레임워크는 문화와 예술의 가치에 대한 확고한 선언입니다. 이는 문화와 예술이 정신과 예술을 형성하는 데 미치는 심오한 영향력을 강조하며, 문화에 대한 접근을 촉진할 뿐만 아니라, 사람들의 삶 전반에 걸쳐 총체적인 교육을 받을 권리를 육성하는 것입니다. 문화 및 예술 교육을 커리큘럼에 통합함으로써 우리는 새로운 전문 분야의 길을 개척하고, 그 분야의 개발을 확장시키며, 크리에이티브 산업에서 청소년의 고용 가능성을 향상시키고 있습니다.

프레임워크는 단순한 문서나 가이드라인이 아니며, 이는 창의성을 키우고, 혁신을 촉진하고, 문화 간 이해를 도모하려는 우리의 공동 노력을 담대하게 선언한 것입니다. 창의성과 문화적 자원을 중요시 여기는 교육의 전략적 발전을 의미하며 모든 청년이 세계화되고 상호 연결된 세상에서 더욱 성장할 수 있게 합니다. 더 나아가, 유네스코는 문화 및 교육 부문 전반에 걸친 전문 지식을 활용하여 이 프레임워크에 대한 포괄적인 실행 전략을 고안하고 있습니다. 이 전략의 목표는 프레임워크에 요약된 원칙과 목표를 적용할 뿐만 다양한 문화 및 교육 환경에서 효과적으로 구현되도록 하는 것입니다.

이번 포럼에 참석자 여러분들 다 같이 유네스코와 함께 이러한 논의에 참여해 주시기를 바랍니다. 감사합니다.



안녕하십니까. 국회 문화체육관광위원회 소속 국민의힘 대구 북구를 국회의원 김승수입니다.

오늘 세계문화예술교육 주간을 기념해서 진행되는 문화예술교육 국제포럼 개최를 진심으로 축하드립니다. 뜻깊은 행사에 국회 문화체육관광위원회 위원으로서 직접 참석하고 싶습니다만 국회 일정상 참석하지 못해서 매우 아쉽게 생각합니다.

먼저 오늘 뜻깊은 행사를 준비해 주신 박은실 한국문화예술교육진흥원장님을 비롯한 관계자 여러분의 노고에 깊이 감사드립니다. 또한 오늘 균등한 접근성을 보장하는 문화예술교육이라는 주제로 기초연설을 해주실 김성일 교수님과 발제와 토론을 맡아주시실 관계 전문가들께도 감사의 인사를 드립니다.

최근 전 세계적으로 K-콘텐츠, 한국 문화에 대한 관심과 열풍이 대단합니다. 그럼에도 불구하고 우리나라 문화예술교육 향유 기회는 수도권과 비수도권, 도시와 농촌 지역 간의 격차가 심하고 이러한 불균형이 악화되고 있는 것이 현실입니다. 이런 상황에서 한국문화예술교육진흥원이 문화 취약지역에 거주하는 주민들을 위해 학교 예술 강사를 지원하는 등 지역 간의 문화 격차를 줄이고 미래 세대의 차별 없는 문화예술교육 활동을 위해 다양한 노력을 이어가고 있는 것은 참으로 다행스럽고 시의적절하다 생각합니다.

저도 국회 문화체육관광위원회 위원으로서 지역과 세대, 장애 여부 등과 관계없이 국민 모두가 차별받지 않고 문화예술교육을 받고 또 창작 활동을 즐길 수 있도록 더욱 관심을 갖고 입법적, 정책적 제도 개선에 앞장서겠습니다.

다시 한번 뜻깊은 행사에 함께해 주신 모든 분께 감사드리며 건강과 행운을 기원합니다. 고맙습니다.



문화예술의 발전을 위해 노고를 아끼지 않으시는 여러분, 반갑습니다. 더불어민주당 전북 전주시갑 국회의원 김운덕입니다.

먼저, <2024 세계문화예술교육주간> 개막을 진심으로 축하드립니다. 소중하고 뜻깊은 행사를 준비해 주신 문화체육관광부와 한국문화예술교육진흥원 관계자 여러분께 진심으로 감사드립니다. 아울러, 바쁜 일정에도 불구하고 함께해 주시는 국내·외 문화예술교육 전문가분들과 오늘 자리를 빛내주신 모든 분들께 진심으로 감사의 인사를 드립니다.

“꽃을 보려면 꽃나무를 심어야 한다”는 말처럼, 저는 대한민국 사회 곳곳에 문화예술교육의 씨앗이 심어져야 한다고 생각합니다. 현대사회에서의 문화예술교육은 단순한 지식 전달을 넘어, 우리의 창의성과 진취성을 일깨우는 아주 중요한 역할을 하기 때문입니다. 아이들은 문화와 예술을 통해 상상력과 창의력을 키우고, 어른들은 문화와 예술을 통해 삶의 의미와 가치를 다시금 깨닫고 있습니다.

5월 4주는 유네스코가 공표한 ‘세계문화예술교육 주간’입니다. 금년 2월에는 특별히 회원국들의 만장일치로 ‘문화예술교육 프레임워크’가 채택되어, 올해는 문화예술교육 재활성화의 원년이 될 것으로 기대됩니다.

문화예술교육 국제포럼과 미래 문화예술교육 포럼 등 지속가능한 문화예술교육의 미래를 모색하는 행사 뿐 아니라, 전국 각지에서 열린 대국민예술치유 워크숍 ‘치유도 예술로’, 꿈의 오케스트라 합동 프로젝트 ‘꿈의 향연’ 등의 다양한 프로그램들로 우리의 마음을 치유하는 소중한 시간이 되었으면 좋겠습니다.

다시 한번 행사에 함께해 주신 세계 각국의 문화·교육 부처 및 문화예술교육 전문가 여러분께 깊은 감사의 말씀을 드리며, 뜻깊은 논의와 교류가 이루어지길 바랍니다. 활기찬 봄의 끝자락에서, 여러분의 노력과 열정이 우리 사회 곳곳에 예술의 꽃을 피우길 바랍니다.

저 또한 국회 문화체육관광위원회 간사로서, 문화예술교육의 중요성이 널리 확산되고 우리 삶에 깊이 뿌리내릴 수 있도록 최선을 다하겠습니다.

감사합니다.

기조발제 >>> 김성일

고려대학교 교육학과 교수

뇌로 통(通)하는 미래교육

고려대학교 심리학과를 졸업하고 미국 유타 주립대학교에서 인지심리학으로 박사학위를 취득한 후, 미국 네브래스카 대학교 링컨 교육심리학과와 광운대학교 산업심리학과 교수를 역임하였다. 동기와 호기심에 학문적 관심을 두고, fMRI를 활용한 흥미와 동기의 신경학적 기저 탐색, 동기증진을 위한 교수에이전트 개발, 흥미기반 학습환경 설계에 관한 다양한 연구를 수행하였다. 미국심리학회(APA)의 'Edwin B. Newman Award for Excellence in Research' 및 고려대학교 '석탑연구상'을 수상하였으며, '석탑강의상'을 12년 연속 수상하였다.

한국교육심리학회, 한국인지과학회, 한국마음 두뇌교육협회 회장을 역임하였으며, 국제학술지 『Motivation and Emotion』, 『Frontiers in Educational Psychology』의 편집위원으로 활동하고 있다. 고려대학교 두뇌동기연구소장을 역임하였으며, 현재 고려대학교 교육학과 교수이다.



- #뇌발달
- #미래교육
- #청소년
- #핵심역량
- #뇌-환경 적합도
- #호기심
- #자율성

아이들이 학교를 가는 걸까요, 학교에서 나오는 걸까요? 어떻게 확신하시죠? 무엇을 가지고? 표정! 표정이 너무 밝죠? 이렇게 학교 가는 학생들은 본 적이 별로 없어서 그럴 거예요. 제 인생의 소원 중 하나가 아이들이 이렇게 학교에 놀러가듯 만드는 겁니다.

그런데 실상을 보면 아이들은 이렇게 자고 있어요. 왜 학교에서 잠을 잘까요, 아이들은? 생각을 해 보시기 바랍니다. 재미가 없어요. 학생들이 학교에서 느끼는 가장 빈번한 정서는 지루함이에요. 분노도, 좌절도, 열등감, 행복함은 더더욱 아니고 지겨움이에요. 이렇게 자는 이유는 뇌가 제대로 활동하지 않아서 그래요. 그 이유는 나한테 맞지 않는 겁니다. 너무 어렵거나 뇌를 많이 써서 힘들거나 너무 쉽거나 미리 다 선행해서 배워서 별로 없을 거예요. 뇌가 능동적으로 활동하지 않으면 우리는 지루함을 느끼게 돼 있고 자는 게 더 편하다고 생각할 수 있어요.

이렇게 자는 아이들을 바로 깨울 수 있는 활동 한 가지가 있어요. 게임이에요. 남녀의 차이도 있고, 나이가 많고 적음에 따라서 차이는 있지만 기본적으로 게임은 청소년들이 좋아할 만한 요소가 있어요. 무엇 때문에 아이들은 게임에 열광할까요? 게임을 좀 해 보셨으면 아실 텐데. 게임에 빠지는 이유는 가장 중요한 건 피드백이에요. 아주 빠른, 아주 즉각적인 그리고 긍정적인 피드백이 와요. 게임을 하면 점수, 아이템, 랭킹 같은 정보가 금방 제공돼요. 게다가 올라가요. 한 달, 두 달, 1년을 하면 1년 전보다 못할 수 없어요. 우리 학습도 대부분 그렇거든요? 그런데 속도가 타인에 비해서 느리거나 더디게 이루어지기 때문에 못하는 것 같지 다 늘어요. 게임에서는 투자한 만큼 공정한 결과를 얻어서 아주 아이들은 피드백을 이용해서 또 늘고, 또 늘고 더 늘 수 있어요. 즉각적이고 긍정적인 피드백이 크게 도움이 되는 거죠.

예를 들어 게임 회사에서 이런 피드백을 제공해 주기 어렵다는 메시지를 보내요. 사용자가 폭주하는 관계로 당신에게 '한 달 후에 게임 점수를 알려주겠다'고 하면 재미있을까요? 한 달 후에 오는 결과는 강화 역할을 하지 못해요. 중간고사 성적, 대학 갈 때 도움이 될 것이다? 먼 훗날 너의 인생에 큰 힘이 될 것이다? 하는 강화는 청소년들의 뇌에서 받아들이기 어려워요. 바로 그날, 그다음 날, 이번 달에 도움이 되는 피드백이 아니라면 긍정적이라고 하기 어렵죠. 또 하나는 게임의 중요한 요소는 게임은 자기가 결정해서 해요.

대한민국 청소년들이 자기가 결정할 수 있는 게 별로 없어요. 자율성, 자기결정성이라고 부르는 거예요. 게임을 하는 순간부터 끝 때까지 모두 자기가 결정해요. 누구랑 할지, 어디서 할지, 얼마나 할지, 이 게임이 나한테 맞는지 안 맞는지. 청소년들은 자기주도성이 생기는 시기인데 자기가 결정할 수 있는 게 많지 않으면 힘들어 하죠. 게임의 세계에서는 얼마든지 가능해서 게임에 열광하는 거예요. 게임에 너무 많이 열광한 나머지 과몰입이 문제가 돼요.

게임에 몰두하는 이런 학생들을 조금 고쳐줄 수 있는 방법이 있을까요? 간단한 방법이 있어요. 한 큐에 게임 중독을 없애는 방법. 학교에서 가르치면 돼요. 게임이라는 과목을 만들어서 경쟁시키고 시험 보고, 누가 더 잘 하나, 누가 더 빨리 하나, 방학 때 미리 전략 시뮬레이션 세우는 법을 배워서 다른 애보다 앞서 가게 선행하고, 이렇게 7년, 8년씩 배우면 게임이 재미없어요. 게임의 재미있는 요소들이 사라져요. 우리가 특정 과목을 싫어하는 이유가 있다면, 수학이든 역사가든 우리가 뭔가 내가 마음에 들지 않고 흥미를 느끼지 못한다면 이런 식의 과정이 있었을 거예요. 비교당하고 반복하고, 남들보다 느리다는 자책 때문에 그럴 거예요. 학교를 게임 환경처럼 만들 수는 없지만 그런 요소들이 들어갈 수 있는 가능성이 생겼어요. AI가 바로 그 등장이고요. 개인에게 맞는 정보를 제공할 수 있어요.

오래된 연구이기는 하지만, 사람에게 직접 할 수는 없으니까 동물 연구를 봅시다. 왼쪽에 있는 케이지의 쥐들은 장난감을 자기가 선택하고 동료 쥐와 함께 놀아요. 오른쪽에 있는 쥐는 동일한 빈도와 시간으로 장난감이 제공되는데, 실험자가 제공하고 선택권이 없어요. 우리처럼 국어, 영어, 수학 시간이 정해져 있는 거죠. 그리고 동료와 상호작용 없이 혼자 놀아요. 두 케이지에서 쥐가 몇 달 지낸 다음에 뇌에 어떤 변화가 있는지 살펴봤어요. 어느 쪽이 더 좋을까요? 뇌 발달에. 당연히 왼쪽이죠? 뇌를 많이 쓰게 하는 거예요. 타인이 존재한다는 것만으로도 타인을 관찰한다는 것만으로도, 다른 쥐가 어떻게 노는지 왜 저게 인기가 있는지, 저기 왜 줄을 서 있는지, 저게 위험하구나, 라는 판단은 타인이 존재하기 때문에 가능해요.

아무리 온라인, 아무리 AI가 등장해도 타인과 같이 학습하는 게 여전히 유효해요. 굉장히 뇌를 많이 쓰게 돼 있어요. 자율성, 어느 장난감을 가지고 놀까 이것을 결정하는 것도 뇌를 계속 써야 해요. 이전에 놀아봤더니 '재미있더라, 저건 내가 보기에는 무서웠다' 이런 기억을 가지고 판단하기 때문에 판단은 끊임없이 계속해야 하는 게 선택이에요. 선택권이 많이 주어지는 게 좋아요. 어떤 악기를 가지고 놀지, 어떤 그림을 그릴지, 어떤 스포츠를 할지, 선생님이 정하는 게 아니라 아이가 정하는 자율성이 뇌 발달에 굉장히 좋은 환경이에요.

우리가 미래의 학습 환경을 생각해볼 때 꼭 염두에 뒀야 하는 것들은 학습자의 뇌 발달 정도 예요. 뇌가 어떤 특성을 가지고 있느냐에 맞춰서 환경을 제공해야 뇌에 적합한 학습 환경이 이루어지는 거예요. 일반적으로 알려진 특성들은 뭔가 개인의 뇌는 독특한데 우리가 일대다 수업 환경에서는 비슷비슷하다고 간주하죠. 맥락에 딱딱 맞춰서 뇌는 이해하게 돼 있는데 맥락을 다 제공해줄 수 없으니, 선생님이 예시를 다 할 수 없으니 하나만 들어줄게. '컨텍스트(Context)'가 별로 제공이 되지 않고요. 뇌가 재미있는 걸 따라서 뇌는 움직이게 돼 있는데 그럴 수 없어요. 개인을 반영할 수 없으니까 다 같이 한꺼번에 관심을 가지는 것들에 초점을

맞추고요. 뇌는 자기가 주도적으로 선택해서 하고 싶어 하는데, 여기서 제공해 주는 환경은 '선생님이 하는 대로, 가르치는 방식대로 따르라'가 환경이 돼요. 이 2개가 일치하지 않으면 실제로 일치하지 않는 환경은 학습의 효율성이 떨어지게 돼있죠. 떨어질 수밖에 없어요.

그런데 AI가 등장하면서 이런 문제점들을 해결할 수 있는 가능성이 많이 높아졌어요. 기계가 인간을 대체하니까 훨씬 더 자동화되는 게 많아서 우리는 여유시간이 더 많아지겠지만, 교육에 있어서는 중요한 건 개인화예요. 학습자 개인에게 초점을 맞춰줄 수 있어요. '네가 재미있어하는 예를 들어 줄게, 네가 학습하는 속도에 맞춰줄게, 네가 알고 싶어 하는 것을 더 할게, 네가 부족한 것을 더 해 줄게'라고 친절하게 화도 내지 않고 오랫동안 아주 상세하게 제공해 줄 수 있는 가능성이 생겼어요. 이런 개별화 학습이 이루어지는 환경에서는 사실은 이전에 생겼던 뇌하고 환경하고 불일치하는 게 많이 해소될 수 있어요.

그럼에도 불구하고 여전히 생기는 문제점, 미래 사회에서 가장 큰 화두가 되는 것은 지루함과 외로움이에요. 이런 여유 시간들이 다른 사람과 놀고 싶게 만드는데 테크놀로지가 사람들과 직접 만나는 것을 대신해 주고 이렇게 되면 여전히 이 두 가지 문제가 생길 수 있어요. 이런 것을 해결하는 여러 가지가 예술 문화 체육 활동이 아닐까 싶어요.

인공지능이 등장하면서 실제로 기업들은 엄청나게 많은 투자를 하면서 학습자 개개인에게 피드백을 주는 오토튜터 시스템을 만들어요. 미국의 조지아텍이나 이런 데는 이미 코딩 수업은 전부다 기계가 대체해요. 어떤 대학원생보다 어떤 교수보다 나에게 더 잘 가르쳐 준다는 베스트 티처로 인증을 받아요.

그만큼 너무 대세가 되고 있는데 그 이유를 살펴보면 개별화되고, 자기 속도에 맞춰서, 하나를 마스터해야 넘어갈 수 있고 피드백을 너무 잘 해 줘요. 교수자가 사람인 경우에는 그 많은 사람에게 개별적으로 피드백을 주기 어렵죠. 물론 호기심이 궁금하면 그 문제를 파고들어 갈 수 있고요. 네트워크가 같이 제공될 수 있고, 내가 선택할 수 있는 것들이 많고, 가장 중요한 것 중 하나가 믿을 수 없겠지만 기계 선생님이 훨씬 더 '정신적인 지지(Emotional support)'를 잘 해줘요. '화를 내거나 왜 안 했냐, 다시 하기 싫냐'는 공갈협박도 없고 굉장히 좋은 '서포트 시스템(supportive system)'이 될 수 있어요.

그런 것을 보면 기계 환경에서는 우리가 배울 수 있는 효과성은 굉장히 늘어날 것 같아요. 이런 환경에서 '미래에 우리는 어떤 것에 초점을 맞춰야 하는가'가 화두가 될 텐데, 제가 생각하는 건 '에이전틱한 러너(Agentic learner)'가 되는 거예요. 주체성이 있는 사람들.

내가 결정하고, 내가 책임지고, 내가 나를 조절하고, 내가 관계 맺는 데 주도하는 이런 에이전틱한 마인드를 만드는 게 기계가 많은 것을 대체하는 환경에서 굉장히 좋을 텐데요. 그러려면 비판적 사고하고 창의적으로 문제를 해결하고 다른 사람과 소통할 수 있는 부수적인 능력들을 갖춰야 주체적인 학습자가 될 수 있겠죠.

뇌가 어떻게 발달하는지 보면 뇌의 앞부분이고 뒷부분이 있는데, 뒤에서 부터 앞으로 슈아내기를 시작해요. 파랗게 된 부분은 밀도가 낮은 거예요. 뇌가 더 발달한 거예요. 청소년 시기는 이런 뇌 전전두엽이 급격히 발달하는 시기예요. 판단, 의사결정, 추리가 매우 예민한 시기라는 거죠. 그 시기에 해야 하는 과업들이 있는데 재미있는 것을 찾는 거예요. 학교를 다니는 건 무조건 나한테 재미있는 걸 찾기 위한 거예요. 재미있는 것도 찾고, 감정도 조절하고 사회적 관계도 맺고 인생의 목표도 정하는 이러한 여러 가지 과업들을 하는 시기예요. 뇌는 리모델링하고 있고, 친구는 압력을 넣고 있고, 부모는 기대를 하고 있고, 이런 상황에서 아이들은 이런 걸 해결해나가야 하는 어려운 것을 멀티태스킹하고 있는 거예요. 그 환경이 이런 뇌에 맞추려면 어떻게 해야 하는지 생각해볼 수 있을 거예요.

그중 하나, 첫 번째는 재미있어야 한다는 거예요. 학교는 무조건 재미있어야 해요. 재미없는데 무조건 참고 하는 시기는 끝났어요. 어떻게 재미있게 만드는지는 아이디어가 여러 개가 있겠지만 가장 좋은 메타포는 학교를 플레이그라운드처럼, 놀이터처럼 만들어보는 거예요. 인공 튜터링 집에서 하던 혹은 학교 내 다른 부스에서 하던 학교는 친구들과 함께 놀 수 있는 공간이에요. 그 가운데 핵심 역량은 호기심이에요. 궁금하게 만들어야 해요. 개인적으로 호기심을 가지면 너무 좋은 게 많아요.

특히 최근에 나온 많은 연구들은 웰빙을 예측하는 아주 좋은 인자예요. 노인의 삶에서 가장 행복함을 예측할 수 있는 좋은 인자는 궁금증과 호기심이 많은 노인들이 가장 행복해요. 당연하겠죠? 찾고 비교하고 공부하고, 이런 것들을 계속하기 때문에 뇌에서 노화가 느려지는 것 같아요. 이런 여러 가지 특성들이 호기심을 예측하기도 하고요. 호기심을 가지면 정보를 스스로 찾고 능동적으로 학습을 하기 때문에 학습의 완성도도 굉장히 높아요. 궁금하지 않은 걸 배웠기 때문에 우리가 유용한 지식들이 별로 없는 거죠.

이 아이가 돌을 먹고 있어요. 돌을 먹는 이유는, 무엇인 가를 먹는 거 밖에 세상을 이해할 수 밖에 없어요. 스키마가 빨리 스키마밖에 없는 거예요. 이 아이가 느꼈을 심정을 한번 생각해보면, '앗 이게 뭐지' 놀람이에요. 그런데 이제 다음 다시 봐요. 먹지 말아야지. 놀람이 없고서는 학습이 일어나지 않아요. 놀람이 일어나지 않고 학습한 적이 있나요? 학습한 것처럼 착각하는 거죠.

기억한 것처럼. 진짜 학습은 놀람이 있어서 뇌가 다시 그 일을 찾아낼 때 학습이 일어나는 거예요. 이 아이가 돌을 자기가 자율적으로 골라서 먹어보고 놀라서 먹으면 안 되겠다는 이 과정이 학습이에요. 선생님이나 부모가 가르쳐 줘요. '이건 빵이고, 이건 돌이야. 이걸 먹어도 되고 이걸 안 돼' 이렇게 설명하면 아는 것 같아요. '필링 오브 노잉(feeling of knowing)' 착각이 생기는 거예요. 그렇지만 나중에 또 먹어요 돌을. 진짜 학습은 놀람이 있어야 해요. 놀라는 건 활동을 하고 예측을 해야 가능해요. 저는 예술교육 전문가가 아니지만 예술과 체육의 그런 요소에 놀람의 요소가 담겨 있다고 생각해요.

또 하나, 재미 말고 중요한 요소 중 하나는 자기조절이에요. 어떻게 조절하는가. 우리가 마시멜로 테스트를 잘 아는 것처럼 '운동할까, TV 볼까, 먹을까, 말까' 이런 모든 것들, '애들하고 놀까, 공부할까' 이 모든 것들이 갈등이에요. 먼 훗날의 보상을 위해서 이런 갈등을 만족을 지연하는 게 중요한데 이 능력은 작업 기억에 있어요. 작업 기억은 지금 내가 쓰고 있는 기억이에요. 개인이 현재 쓰고 있는 작업 기억을 의미해요, 그 능력이 바로 메타인지고, 지능이에요.

이런 작업 기억을 높이는 여러 가지 활동 중 대표적인 게 우리가 흔히 말하는 예체능 과목들에 다 있어요. 실제로 미국에서는 어린이들의 '실행기능(Executive Function)'을 키우기 위해서 '워킹 메모리 트레이닝(Working Memory training)'을 하는데 이런 메디테이션(meditation)을 하거나 움직임 하거나 태권도를 하거나 피아노를 치거나 게임을 하거나 이런 것들을 위해서 작업 능력을 향상시키면 자기를 조절하는 능력, 즉각적인 만족을 지연하는 능력도 엄청나게 늘어나요.

실제로 미래교육에서 일어나는 모든 교육 방식은 과제를 던져주고 프로젝트를 던져주고 그걸 해결하는 걸 할 거예요. 혼자 해결하지 않고 프로덕트를 만들든 프로그램을 만들든 팔러시를 만들든, 뭘 만들든 아웃풋은 이거고요. 진짜 학습이 일어나는 데 필요한 스킬들은 이런 거예요. 비판적으로 사고하고 계산하고 창의적이어야 하고 협동해야 해요. 연극을 같이하든 합주를 같이하든 공동 벽화를 같이 그리든 같이 무엇을 할 때 아이들끼리 이런 상호작용이 일어나요. 프로젝트를 던져줘야 하는 게 학교, 그게 놀이터의 역할이에요. '새로운 게임을 만들어서 놀아봐, 새로운 움직임을 하고 운동을 해봐, 연극을 해봐, 뮤지컬을 해봐' 이런 것들이에요. 그런 것들이 미래의 아이들에게 자기주도적인 삶에 크게 중요해요. 이런 스킬을 배우려면 반복이 필요해요.

이분들은 65년 결혼 생활을 하셨대요. 그런데 행복해 보이죠? 어떻게 유지할까요? 익숙하고

반복하고 똑같은 거 계속하면 지겨워지게 돼 있어요. 뇌는 아는 것 같다는 착각에 빠져서 열심히 하지 않아요. 이분들이 이렇게 행복할 수 있는 이유는 만난 지 얼마 안 된 것 같다는 분들도 있어요. 오래 살았다고 가정하면 서로가 서로에게 익숙해지고 지루함을 막는 방법은 다른 것을 하는 거예요. 대상을 바꾸지 않겠다고 했다면, 과목의 내용을, 트레이닝의 내용을, 스킬의 내용을 바꿀 수 없다면, 하는 방식, 맥락을 바꾸는 거예요. 영어 단어를 반복하고 쓰고, 악기를 똑같은 걸 계속 연주하고, 축구공을 똑같이 차는 게 아니라 다른 맥락에서 다른 방식으로, 다른 활동과 함께하는 거예요. 그러니까 과목들이 '음악은 음악이고 미술은 미술이고, 체육은 체육이고' 이런 식이 아니겠죠. 서로 융합될 거고 그런 사이에서 자기도 모르는 재미있는 반복을 계속했을 때 뇌는 훨씬 더 효과적으로 반응해요. 흥미를 잃지 않는다는 뜻이에요.

런던의 택시 운전사들의 뇌에 대한 연구인데 런던 길이 꾸불꾸불해서 악명이 높는데 택시 운전사들의 뇌를 찍어봤어요. 굉장히 획기적인 연구예요. 나이가 들면 새로운 시냅스가 생기지 않고 뇌는 발달하지 않는다는게 90년대 정석이었었는데, 이 연구를 보면 런던의 택시 운전을 하는 사람들의 뇌에서 해마라고 알려진 영역은 공간 기억을 담당하는 영역인데 부피가 더 커요. 20살 넘어서 운전을 10년, 20년씩 새로운 곳을 막 내비게이트(navigate)하면 이들의 해마라는 해부학적 구조의 부피가 달라집니다. 이 연구는 성인교육, 노년 교육에 엄청난 영향을 미쳤어요. 그래서 우리가 오래 살면서 뇌도 잘 못 쓰는데 자꾸 잊어버리는데 뭘 학습하느냐고 얘기하지만 문화예술 교육들은 저는 오히려 40대 이후에 훨씬 많이 필요하다고 생각해요.

대학을 이제는 하나로 다니지 않아요. 100살을 산다고 보면 40대 이후에 새로운 전공과 새로운 전문성을 또 갖춰야 해요. 갖추고 싶어 할 거예요. 그렇게 40년, 20년을 살았으면 나머지 20년은 다른 기자로 살든 아티스트로 살든 다른 걸로 살고 싶어 할 거예요. 실제로 40대 이상을 겨냥하는 온라인이건 오프라인이건 대학교도 생기고 있고요. 그런 대학들에서 세컨드 챌린지(second challenge)들을 만나게 되고 이것에 맞춰서 이전의 나는 요리사였지만 지금은 새로운 디자인을 배워서 두개를 새롭게 컴바인(combine)할 수 있고 문제를 해결하는데 도움을 줄 수 있어요. 노인의 뇌가 좀 더 활성화될 수 있는 다른 문화예술교육 프로그램의 대상을 아이들로 한정해서는 안 될 것 같아요.

축구 경기를 하다가 이들이 골을 미스했어요. 그런데 축구선수들은 안타까워할 수 있지만 이렇게 왜 구경하는 사람들 제스처가 같을까요? 똑같아요, 응원이 아니에요. 나도 모르게 똑같이 하는 거예요. 구경하는 사람들의 뇌를 까 보면 이들의 뇌는 축구를 보고 있는 게 아니라 하고 있는 거예요. 보는 것이 하는 것이예요. 'Seeing is doing'이죠. 본다고 하지만, 완전

똑같지 않지만 반쯤 하고 있는 거예요. 다 근육을 쓰고 있어요. 감독도 하고 있고 너무 힘든 거예요. 미러 뉴런(Mirror Neuron)이라는 시스템이 우리는 타인의 존재를 안보고 있는 것 같지만 계속 보면서 암묵적으로 학습해요.

우리 주변의 문화예술 환경이 어떤지가 관건이죠. 무엇을 즐기고 사람들이 어떤 것에 가치를 두는지 어떤 걸 아름답다고 하는지, 어떤 때 감동을 받는지, 이런 것을 지켜보고 있는 어린아이들이 컸을 때 그런 것들이 자연스럽게 익혀지는 거예요. '너는 피아노 선수가 돼야지, 너는 그림 그리는 선수가 돼야지' 선수 만들기가 아니라면 보다 많은 미러 뉴런들이 활성화될 수 있게 주변의 환경을 어떻게 디자인하는가. 여기 아까 오셨던 연사님들이랑 얘기를 해보니 독일의 어린이 뮤지엄을 어떻게 놀이터처럼 만드는지, 댄스는 아이들이 어떻게 익히는지, 쉽게 접할 수 있고 볼 수 있는 미러 뉴런의 활성화를 위한 환경 설계가 미래교육의 관건이지 않을까 싶습니다.

그래서 이걸 구글이 옛날에 꿈꿨던 지금은 AI 때문에 돈을 투자하지 않는데 플레이그라운드 처럼 학교를 만들자는 콘셉트였어요. 가서 노는 거예요. 인지적인 것들은 다른데서 하고 오지만 그것을 발현하고, 써먹고, 협동하는데 활용하기 위해서는 친구가 필요하니까. 그런 공간으로 학교를 미래에는 설계하지 않을까 싶습니다. 제 강의는 여기까지 하겠습니다.

+ 뇌로 통(通)하는 미래교육

Developing Agentic Minds

Sung-il Kim
Brain and Motivation Research Institute (bMRI)
Korea University



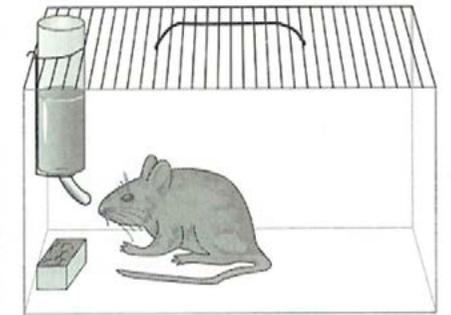
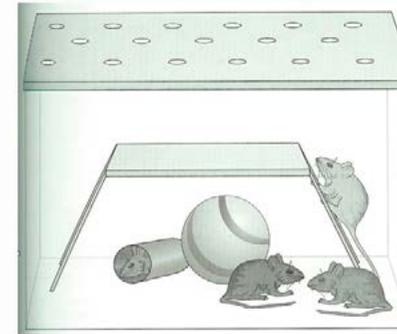
Boredom vs Interest



Developing Agentic Minds



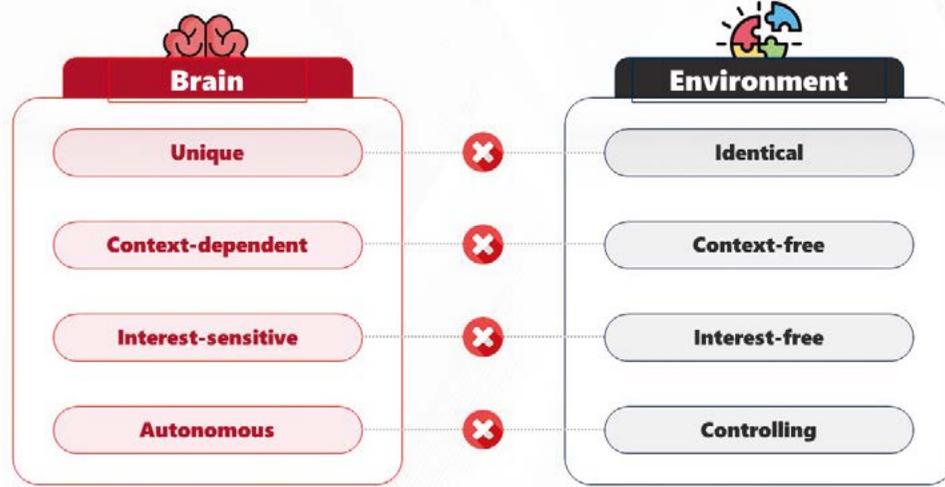
Enriched Environment



Developing Agentic Minds



Brain-Environment Misfit



Developing Agentic Minds



5

Human Teacher

VS

AI Tutor



Co-evolution with AI

Hyper-Personalization



Boredom and Loneliness



Automation



Developing Agentic Minds

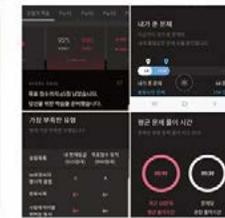


5

Intelligent Tutoring System



© Mathia | Carnegie Learning



© Santa TOEIC: Riid

Individualized learning

Self-paced

Mastery learning

Feedbacker

Curiosity resolution

Hyper network / Connection

Autonomy-supportive

Emotional support

Developing Agentic Minds



5

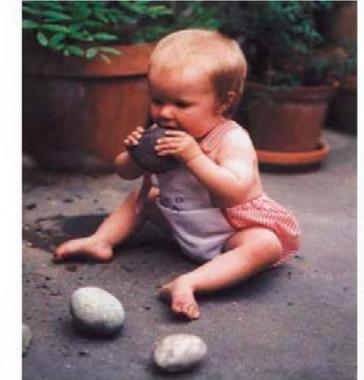
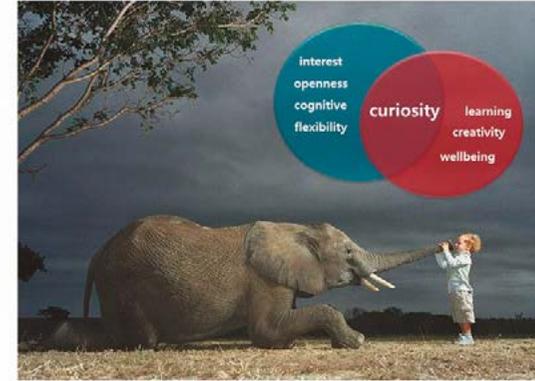
Core Competencies



Developing Agentic Minds



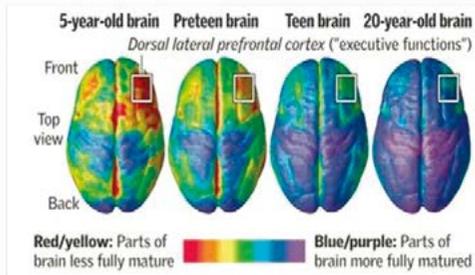
Curiosity & Surprise



Developing Agentic Minds



How does brain develop?



Developing Agentic Minds



Self-regulation



Developing Agentic Minds



Executive Function (EF) Training & Working Memory



CogMed Game



Musical instrument



Tae-kwon-do



Walking meditation

Developing Agentic Minds



A 65-year-old Couple

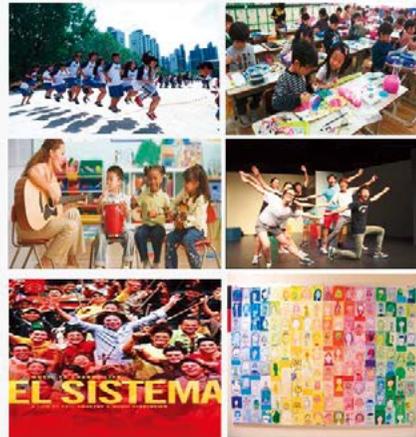


Developing Agentic Minds



Project-based Apprenticeship

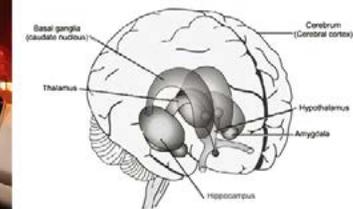
- **Learning by Designing**
- **Product/Program/Process/Policy**
- **Authentic Learning**
- **Design Thinking**
 - Critical Thinking
 - Computational Thinking
 - Creative Thinking
 - Collaborative Thinking



Developing Agentic Minds



Neural Plasticity



Developing Agentic Minds



40+ College



Searching for a second-chapter career



Staying competitive in the workforce



Creating new challenges and learning new things



Creative combination



Meeting a long-held goal

Developing Agentic Minds



Future Learning Environment



Developing Agentic Minds



Mirror Neuron



Developing Agentic Minds



발제 1 >>> 한나 코스키미에스
핀란드 교육문화부 장관 수석고문

내일을 그리는 문화예술교육: 핀란드 아동·청소년을 위한 접근성 확대

핀란드 교육문화부 예술문화정책과 장관 수석 고문 (Senior Ministerial Adviser)으로 핀란드 예술 기초교육의 전략개발을 담당하고 있다. 문화예술교육에 대한 폭넓은 전문 지식을 바탕으로 국내외를 넘나들며 다양한 활동을 전개 중이다. 시각예술 교육과 텍스타일 디자인을 공부하고 교육 분야에서 경력을 쌓아왔다. 시각예술교사, 초·중등 예술학교에서 교감으로 재직할 바 있다. 본인 스스로가 핀란드 문화예술 교육계 발전을 중요하게 생각하는 만큼, 국민 모두가 문화예술교육을 보다 가까이에서 쉽게 접할 수 있도록 많은 노력을 기울이고 있다. 현재 북유럽문화장관회의(the Nordic Council of Ministers Cultural Committee) 핀란드 대표로도 활동 중이다.

#접근성 #포용성 #형평성 #국가이니셔티브 #국가전략

UN 행복 보고서에서 세계에서 가장 행복한 나라로 선정된 북유럽 핀란드에서 이렇게 따뜻한 인사를 드리게 되어서 기쁘게 생각합니다.

지금으로부터 14년 전인 2010년, 유네스코 제2차 세계문화예술교육대회가 이곳 대한민국에서 개최되었습니다. 그 결과로 '서울 어젠다', 예술교육 발전 목표가 채택되었습니다. 서울 어젠다는 2006년 포르투갈 리스본에서 개최된 유네스코 제1차 세계문화예술교육대회 결과인 유네스코 예술교육 로드맵을 준하여 작성되었습니다. 올해 2024년 2월 유네스코는 아랍에미리트 아부다비에서 유네스코 제3차 세계문화예술교육대회를 개최했습니다. 저 또한 유네스코 세계대회에 참석할 수 있어서 기쁩니다.

세계대회의 주요 결과로 유네스코 회원국들이 새로운 문화예술교육 프레임워크를 채택하고 문화예술교육에 대한 통합적 접근 방식에 대한 의지를 더 확고히 한다는 것입니다. 서울을 다시 방문하게 되니 정말 좋군요. 각국에서 새롭게 채택된 프레임워크가 이행될 수 있도록, 이 포럼을 통해 관계를 형성하고 우수 사례를 공유해 보고자 합니다.

다음으로, 핀란드의 관점과 사례에 대해 소개해 드리겠습니다. 간략하게 국내의 전반적 상황과 미래의 기대 모습을 설명하고, 예술 교육 발전과 관련된 국가적 핵심 전략과 비전을 제시하고, 마지막으로 문화예술교육에 대한 균등한 접근성을 촉진하는 핀란드의 두 가지 사례로 발표를 마치겠습니다.

우리는 교육, 예술적 소양, 다중 문해력 증진을 도모하여 개인이 능동적으로 활약하는 사회 구성원으로 성장하고 지속 가능하고 포용적인 미래를 형성하는 데 필요한 역량을 갖출 수 있도록 하고 있습니다. 사진에 핀란드 대륙 최남단인 한코(Hanko) 반도의 발트해 여름 별장 앞에 정박해 있는 작은 배가 보이시지요. 이 프레젠테이션의 모든 사진은 우리 가족사진 앨범에서 고른 것인데요, 제가 어디에서 왔는지 보여드리고 싶었습니다.

핀란드 표면의 약 75%가 숲으로 덮여 있습니다. 핀란드는 세계에서 가장 큰 군도와 유럽에서 가장 큰 호수 지역을 보유하고 있습니다. 인구는 약 560만 명에 불과합니다. 다시 말해서, 1평방 킬로미터당 살고 있는 사람은 20명 미만입니다. 이에 비하여 한국은 27배 더 많은 515명입니다. 핀란드에서는 출생하는 사람이 줄어들기 때문에 2024년까지 핀란드 어린이와 청소년 총 인구는 감소할 것으로 예상됩니다. 동시에 젊은 연령층을 포함한 이민자의 상대적인 비율이 수도권에서 증가하고 있습니다.

그렇다면, 이러한 미래적 상황은 핀란드 문화예술교육 분야에 어떤 영향을 미치는 것일까요? 문화예술 분야 전문가와 관람객들이 여전히 충분히 존재할까요? 핀란드 전역의 모든 어린이가 양질의 예술 교육을 받을 수 있고, 삶속에서 문화예술을 누릴 수 있는 균등한 접근성을 가질까요?

이러한 질문들에 긍정적으로 대답하기 위해서 우리가 해야 할 일은 무엇일까요?
유네스코 문화예술교육 프레임워크를 핀란드에서 어떻게 이행할 수 있을까요?

최근 연구에 따르면, 대다수의 핀란드인은 미래에 대해 관심도 많고 낙관적이라고 보여줍니다. 이와 동시에 젊은 세대가 경험한 이들의 환경 우려와 전반적인 불안감도 증가했습니다. 지속 가능한 개발을 위한 유네스코 2030 어젠다의 중간 지점을 넘으면서 우리가 직면한 과제는 체계적 사고뿐만 아니라, 창의적이고 적용할 수 있는 해결책을 필요로 합니다.

잘 아시다시피, 예술과 문화는 경계를 초월하고, 다양한 사회 간의 이해, 공감, 단결을 촉진하는 놀라운 힘을 가지고 있습니다. 핀란드에서는 2030 어젠다 이행을 위한 국가 전략에서 문화, 예술, 문화유산을 지속 가능한 개발과 웰빙을 위한 자원으로 인식하고 있습니다. 사회적, 생태학적 문제들과 급변하는 기술들은 미래 교육을 향한 야심차고 광범위한 목표 설정의 필요성을 강조하고 있습니다. 급변하는 세상에 대응하여 문제 해결 능력을 갖춘 개인의 윤리관은 긍정적인 발전을 위해 꼭 필요한 전제조건입니다. 미래 세대가 과도한 쇼핑으로 만족을 얻기보다 미학적 가치를 '소비'하도록 장려함으로써 우리는 환경, 그리고 지구와 훨씬 더 조화로운 관계를 만들 수 있습니다.

핀란드에서는 예술 교육의 역할은 문화예술교육 정책과 교육 정책 분야의 교차점에 있습니다. 제 소견으로는 예술 교육 발전에 있어 이러한 포지셔닝이 매우 중요하다고 생각합니다. 또, 이 연계점은 핀란드 국가의 주요 전략 및 비전에서 잘 드러나 있습니다. 핀란드의 교육 시스템은 유아 교육 및 보육, 취학 전 교육, 기초 교육, 일반 고등 교육, 직업 교육, 고등 교육, 성인 교육 및 기본 예술 교육으로 구성됩니다. 의무교육은 6세부터 18세까지 모두에게 적용됩니다. 여기에는 취학 전 교육, 기초 교육, 고등 중등 교육이 포함됩니다. 기초 교육은 학습자 및 가정 대상의 무상 교육이며, 대부분의 학교는 지자체에 속해 있습니다.

핀란드에서는 문화예술교육이 다양한 레벨로 제공될 뿐만 아니라 공식 및 비제도권 환경에서 문화 분야 이해관계자들과의 협력으로 진행됩니다. 예술 과목의 교사들은 자격을 갖춘 전문인이며, 문화예술분야 내 교육 시스템의 견고한 기반을 형성합니다. 핀란드 문화예술 분야의 전형적인 현장을 살펴보면, 문화 기반 시설이 많고 문화 기관의 폭넓은 네트워크가 형성되어 있습니다. 예를 들어, 핀란드의 모든 지방자치단체에는 문화 관련 기능을 갖춘 도서관이 있고, 광범위하게 다양한 어린이 문화 센터가 전국에 있습니다. 핀란드에서는 문화 부문에 종사하는 사람들의 교육 수준이 높으며, 그 중 약 60%가 고등 교육 학위를 보유하고 있습니다. 최근 몇 년간, 교육문화부에서는 특히 문화 정책과 기초 예술 교육 분야 정보 및 통계 기초 자료를 개발해 오고 있습니다.

우리는 또한 교육과 문화의 미래를 형성하고 이행하는데 있어서, 리서치 자체 및 연구와 실질적 업무 간 유기적 연계가 필수적이라는 것을 인식하고 있습니다. 김성일 교수님의 발제 내용과도 관련된 연구 프로젝트의 예시가 있습니다. 몇 년 전 우리 핀란드 과학부가 헬싱키 대학의 뇌 연구자와 협력하여 시작한 큐리오스 클래스(Curious Class)라는 파일럿 연구를 말씀드리겠습니다. 위 파일럿 연구는 창의 분야 전문가(creative professionals)를 학교에 모셔와 교사와 협력도록 하는 크리에이티브 파트너십 프로그램에 기반하여 진행하였습니다.

본 연구 프로젝트의 목적 첫 번째는 해당 연구 참여가 창의적이고 비판적인 사고, 동기 부여 및 학교 생활의 즐거움에 미치는 영향을 조사하는 것이고, 둘째, 연구 참여가 공감 능력에 미치는 영향, 셋째, 공감 능력과 관련된 뇌 반응에 미치는 영향을 조사하는 것이었습니다. 결과는 긍정적이었으며 최종 보고서는 영어로 제공되고 있습니다.

또 다른 연구 이니셔티브 사례로 아트 이퀄(Arts Equal)이 있습니다. 6개 연구 그룹과 거의 100명에 달하는 연구자가 6년 동안 작업했으며, 핀란드 내 예술이 가졌던 관습적 지위를 재해석하기도 하였는데, 이는 예술이 삶의 넓은 영역에서 웰빙에 기여하며 모두가 동등하게 접근할 수 있어야 하는 기본적 분야로 해석되었기 때문입니다. 이 프로젝트는 새로운 예술 분야 서비스를 통합하고 의사 결정을 지원할 정책적 권장 사항을 제안했습니다. 최종 보고서는 영어로도 제공됩니다.

우리 정부는 그동안 축적된 지식 기반과 연구, 그리고 정치적 의지를 바탕으로 정부 주도 프로그램에 유네스코 문화예술교육 프레임워크 이행과 관련 다수의 목표를 포함시켰습니다. 현재 미래의 기초 교육을 위하여 국가 비전 수립을 진행하고 있습니다. 이 프로세스는 사회적, 경제적, 생태학적 변화로 얻게 된 국내외의 우수한 지식과 기술을 기반으로 하며, 기초 교육 시행에 수반되는 리스크와 기회도 포함됩니다.

또한 문화 정책에 관한 보고서는 정부 프로그램입니다. 보고서의 목적은 핀란드의 문화예술 정책의 장기적인 발전을 가능하게 하는 야심찬 미래 비전을 제시하는 것입니다. 이 보고서에서는 핀란드 정부가 2024년 가을의회의에 보고서로 제출하려는 목표를 달성하기 위한 주요 사항들을 간략하게 설명하고 있습니다. 현재 문화 부문의 광범위한 참여로 사전 작업이 진행되고 있습니다.

올해 3월부터 정부 프로그램 기반으로 우리는 지역 예술 학교에서 9개 예술 분야에 걸쳐 방과 후 예술 교육을 제공하는 예술 기초 교육 개혁에도 작업해 오고 있으며, 목표 지향적이며 국내 커리큘럼과 연계되어 있습니다. 우리의 목표는 법안을 포함하여 총체적 교육 방식을 개혁하는 것이며 실무의 핵심 전제는 개혁을 통해 기본 예술 교육에 대한 접근성이 향상되고

교육의 질이 개선된다는 것입니다. 또한, 우리의 업무는 가이드라인으로 수립된 문화정책에 의해 추진됩니다. 해당 문서에 예술과 문화 교육의 중요성이 반영 되어있고, 그 중요성은 그 어느 때보다 강조되고 있습니다.

핀란드 정부는 2021년에 교육 정책 보고서를 의회에 제출했습니다. 이 보고서는 교육 및 연구의 목표 사항을 제시하였습니다. 보고서에 따르면, 핀란드는 2040년대까지 효과적이고 양질의 교육, 연구 및 문화를 기초로 견고한 문화 및 교육 기반을 갖추게 될 것입니다. 예술 및 문화 교육은 핀란드의 전체적인 교육 시스템 개발에 포함되어 있기에, 우리 시스템의 필수적인 부분입니다. 문화예술교육은 다양한 학습 레벨에서 제공되며, 이 분야의 전문 인력을 양성할 뿐만 아니라 현대 사회에 필요한 능력도 제공합니다.

작년부터 음악교육, 시각예술교육, 공연예술교육에 대한 새로운 국가 비전도 수립했습니다. 비전을 위한 계획 수립은 유니아트 헬싱키(UniArts Helsinki)에 의해 시작되었으며 해당 작업은 해당 분야의 담당자들과 광범위한 범위의 이해관계자들과 협력하여 수행되었습니다.

핀란드의 많은 지방 정부에서는 아동을 가장 중요한 정책 대상으로 삼고 있습니다. 핀란드의 첫 번째 국가 아동 전략은 의회 위원회에서 준비되어 2021년 2월에 발표되었습니다. 비전은 모든 아동의 기본적 권리를 존중하는 아동 및 가정 친화 전략입니다. 모든 정부는 임기 동안 아동 전략 정책에 대한 세부 이행계획을 수립하고 실행할 책임이 있습니다. 새로운 이행 계획은 준비 중이며 2024년 겨울에 발표될 예정입니다.

사진을 보시면 제 딸이 생각하는 세상을 그리는 모습을 볼 수 있습니다. 어린이와 청소년이 스스로 다양하고 희망적이며 다채로운 미래를 상상할 수 있는 능력을 갖추는 것은 굉장히 중요합니다. 문화예술교육에 대한 접근성은 인류의 역량 강화와 사회의 번영을 위한 관문입니다. 예술 교육에 대한 균등한 접근을 제공함으로써 소외될 수 있는 이들에게도 기회를 제공합니다. 제가 간략히 소개한 국가차원의 계획들과 새로운 유네스코 프레임워크의 실행을 위해서는 협력이 필요합니다.

핀란드의 우수한 협력 모델로, 문화예술교육을 위한 옵저버토리(Observatory)가 있습니다. 2017년 설립되어, 문화예술교육의 평등한 접근성과 효과성을 강화하고, 사회적 위치와 인식 제고를 도모합니다. 이 옵저버토리는 어린이와 청소년 문화예술교육을 최우선 과제로 삼고 있고, 다양한 연령 및 대상을 위한 평생 학습과 문화예술교육을 보다 활성화하는 목표를 가지고 있습니다. 옵저버토리는 핀란드 문화예술교육의 사례 및 정책에 대한 정보를 수집, 분석, 해석 및 배포합니다. 이는 지식 기반, 연구·실무 간의 연계, 유럽 내 협력을 강화합니다. 핀란드 옵저버토리는 유럽 문화예술교육 옵저버토리 네트워크의 회원이기도 합니다.

핀란드 교육문화부는 옵저버토리의 활동을 지원하고 있습니다. 새로운 프레임워크의 초안을 함께 작업해 왔는데, 제가 귀국하는 금요일에는 프레임워크 이행을 위한 예술교육 세미나가 개최될 예정입니다.

더 많은 사례를 언급하고 싶지만 시간이 충분하지 않아 핀란드 여가 활동 모델과 문화 교육 플랜 두 가지 사례를 간단히 소개해 드리겠습니다.

문화교육 계획은 교육 및 예술·문화 분야 내 전문가 간 함께 시행하는 로컬 협약입니다. 이는 예술, 문화 그리고 문화유산이 교육의 한 일부로서 실행되는 부분에 대한 플랜이며, 각 지역 커리큘럼을 지원합니다. 이 계획을 통해 기초 교육을 받는 모든 학생들은 지역의 문화예술 기관은 물론 다양한 예술분야를 접하게 됩니다. 핀란드 지방자치단체의 80%가 문화 교육 계획을 시행하고 있습니다. 핀란드 어린이 문화센터 협회와 참여 센터들은 지방자치단체의 문화 교육 계획 초안 작성과 시행 지원에 참여하고 있습니다. 2023년부터 법에 근거한 핀란드 여가 활동 모델의 주요 목표는 어린이와 청소년의 웰빙을 향상시키는 것입니다. 또, 목표는 모든 어린이와 청소년이 학교 수업과 관련된 여가 활동을 할 수 있도록 하는 것입니다. 여가활동은 어린이와 청소년의 참여 의사에 따라 진행되며, 비용은 무료입니다.

핀란드 여가 모델을 기반으로 한 활동은 학기 중에 핀란드 지방자치단체의 85%에서 운영되었습니다. 신청에 따라 교육문화부는 2,000개 이상의 학교에서 총 11,000개 이상의 다양한 여가 활동 그룹을 조직할 수 있도록 지방자치단체에 자금을 지원했습니다. 우리는 이 여가 활동 모델을 지역에 고착시키는 데 목표를 두고 있습니다. 우리는 대표단과 국회의원들에게 기초 교육 비전과 관련하여, 과연 2035년에는 어떤 신문 헤드라인을 보고 싶은지 물었습니다. 스크린 화면에 답변의 일부를 볼 수 있습니다.

새로운 프레임워크의 시행과 문화예술교육의 개선이 이러한 헤드라인 달성으로 이끌어 줄 수 있을 것입니다. 문화적 다양성이 강점인 동시에 책임과도 같은 이 상호 연결된 세상에서, 교육과 평생 학습은 회복력을 강화하는 강력한 도구입니다. 문화예술교육은 다양성을 포용하고 모두에게 평등한 기회를 제공하는 사회적 기반을 마련합니다. 참여의 제한을 낮추고 예술교육의 효과가 전 세계적으로 닿기 위해서 국제적 협력과 우수 사례의 공유, 포용적 정책 채택은 필수적입니다.

우리는 학습자가 안정감을 느끼는데 필요한 역량과 끊임없이 변화하는 세상을 헤쳐나가기 위한 필요한 능력을 갖추는 데 기여하는 문화예술교육의 중요성을 인식해야 합니다. UN 정상회담을 앞두고, 모두를 위한 회복 탄력적이고 공정하며 지속 가능한 미래를 구축하는 데 중요한 도구인 문화예술교육에 대한 우리의 책임을 재확인합니다. 감사합니다.

Shaping Tomorrow: Enhancing Accessible Arts and Culture Education for Children and Young People in Finland

Hanna Koskimies
Senior Ministerial Adviser, Ministry of Education and Culture, Finland
Arts and Culture Education Forum 2024, Seoul

The future of children
and young people in
Finland will be
significantly different
from now, especially
due to the ongoing
rapid ecological and
social changes.



3 | Hanna Koskimies / Arts and Culture Education Forum 2024

© N. Koskimies: sy Dame Ellen, Finland



2 | Hanna Koskimies / Arts and Culture Education Forum 2024

MINISTRY OF EDUCATION AND CULTURE

KNOWLEDGE & RESEARCH

- National Vision for the future of Basic Education*
- The Cultural Policy Report*
- The Strategy for Cultural Policy*
- The Education Policy Report*
- National Visions for Music education, Visual arts education and Performing arts education*
- National Child Strategy*



4 | Hanna Koskimies / Arts and Culture Education Forum 2024

© Hanna Koskimies, Kokar, Åland Islands



Cultural education Plan

*The Finnish Model
for Leisure Activities*

함께, YHDESSÄ

© H. Koskimies: Mimosa's world

5 | Hanna Koskimies / Arts and Culture Education Forum 2024

MINISTRY OF EDUCATION AND CULTURE



감사합니다
KIITOS!

Hanna.Koskimies@gov.fi

19.7.2024

MINISTRY OF EDUCATION AND CULTURE

Which newspaper headline
would you want to see in 2035?

*"New research shows: **Joy and enthusiasm**
for learning have increased in schools!"*

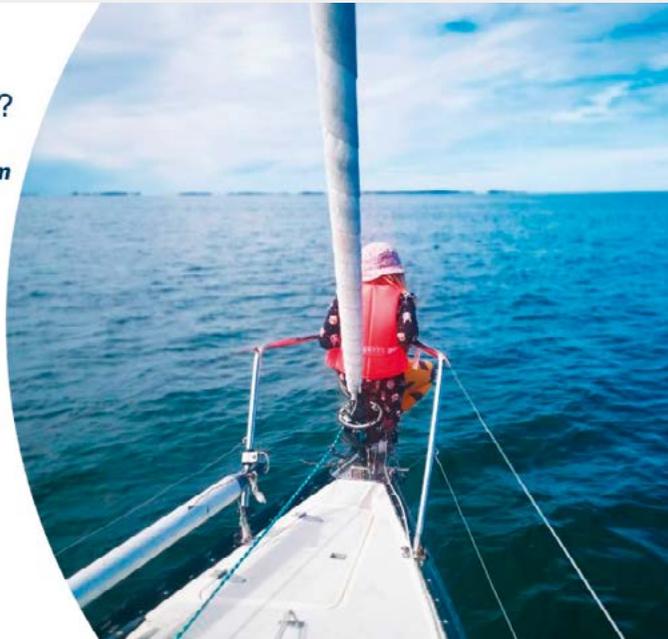
*"The world's most equal comprehensive
school creates **trust for the future.**"*

*"**Happiest** nation in the world and
one of the highest PISA results."*

*"Comprehensive school is an important
factor in **saving the climate and
democracy.**"*

*"Finland's comprehensive school pupils'
skills strengthened the most in Europe –
immigrants also manage at the same pace
as the native population."*

6 | Hanna Koskimies / Arts and Culture Education Forum 2024



발제 2 >>> 나란체첵 다리바자르

몽골 문화부 문화정책실행 총괄

몽골의 문화예술교육 정책과 실천

울란바토르 과학기술대학과 몽골대학교에서 경영학, 법학, 행정학을 공부하고 20년간 공공 기관에서 근무했다. 몽골의 사회 분야 법제 개선과 교육 및 문화 분야 관련 법안 승인에 기여했고, 수도 주지사실 대외관계국장으로 근무하면서 해외 우수사례를 현지화하고 문화예술을 통한 소프트파워 정책 기반으로 국제관계 발전에도 힘써왔다. 2020년 몽골 문화부의 출범과 함께 문화정책부서 총괄을 맡아 교육을 통해 모든 연령대 학생과 학습자의 문화 서비스 접근성을 높이고, 문화가 사회경제에 미치는 혜택을 확대하며, 종합적인 문화 시스템을 개발한다는 목표 아래, 문화교육 개선 정책을 수립하는데 노력하고 있다. 캄보디아에서 열린 '아시아 여성 지도자' 포럼(2015), 공무원협의회와 몽골 자유여성지식인 기금이 공동으로 주최한 '공직 리더십 여성 프로그램'에 여성 공무원 대표로 참석했다.



#문화교육 #문화교육정책 #설문조사 결과 #문화교육 사례

몽골은 풍부한 문화유산과 관습, 전통과 역사가 가득한 아름다운 나라입니다. 먼저 24년 만에 2020년 새롭게 재출범한 문화부의 문화 분야 발전정책을 소개하겠습니다. 몽골 개발 정책 프레임워크 내에서, 관련 법령 및 정부 시행계획, 문화부의 업무 범위, 그리고 주요 우선순위 정책 등이 수립되었습니다. 국가적 가치를 강화하고 대중문화 교육을 강화하며 문화 창조 산업을 발전시키는 것이 포함되며, 문화 관광 진흥 정책이 있습니다. 프레임워크에 준하여 우리는 문화교육의 현황을 파악하기 위하여 모든 관련 분야에서 (가능한) 모든 기초 조사 등 많은 작업을 시행해 왔으며, 이를 바탕으로 모든 분야에 대한 전략 계획을 수립했습니다.

국가적 가치를 강화하려는 큰 틀에서 지표조사를 실시하며, 이 조사는 몽골 문화가치의 기반이 되어 전략계획이 강화되고 있습니다. 우리는 국제적 어젠다를 국내에 반영하는 병행 정책을 운영하고 있습니다. 5가지 주요 가이드라인과 연계되어 이 정책은 몽골의 장기 발전 정책을 위한 기반이 됩니다. 이 5개 지침의 현황을 숫자로 보여 드리면, 몽골인과 민족에 대한 자부심은 94%, 단결은 57% 등으로 보고됩니다. 그리고 그 효과가 어느 정도인지 판단하는 것도 중요하다고 생각되는데요. 즉, 유목민 문화 진흥에 더 많은 노력을 기울이고 모두를 위한 사회 계몽과 문화 교육을 발전에 더욱 힘쓰는 것이 20%를 훌쩍 넘어 가장 높은 효과를 보입니다. 이는 우리가 해당 분야의 정책 시행이 성공적이었음을 보여줍니다.

설문조사 결과 중 일부를 보여 드리겠습니다. 대중 문화 교육 행사의 주요 개념은 지속 가능 발전목표를 바탕으로 긍정적인 태도와 창의적인 시민을 양성하는 것입니다. 이는 문화적 세계화와 화합을 위한 프로젝트입니다. 우리는 문화교육이 유네스코의 지속가능한 발전 정책을 기반으로 한 공식-비제도적 방식, 문화적 재화를 통해 이루어질 수 있다고 믿습니다.

특히 문화 정책은 타문화에 대한 포용의 원칙을 포함하고 있으며, 교육 학습 4가지 주요 원칙에 기반하고 있습니다. 이 원칙은 우리 모두가 알고 있는 4개의 주요 시스템으로, 더 잘 이해하고 더 잘하고 더 잘 일하며, 더욱 더 잘 배우기 위함이라는 원칙입니다. 이 문화 정책은 국가적 가치를 향상시키고, 확고한 지속가능한 사회발전에 기여할 것입니다.

이제 일부 설문조사 결과를 보여 드리겠습니다. 지금은 전자 활동이 주가 되는 시대로 독서율이 급격하게 줄어들었습니다. 그러면서 말하기와 쓰기 능력에 부정적인 영향을 미쳐, 모국어 사용이 감소하고 외국문화의 영향이 커지고 있습니다. 두 번째로, 바쁜 생활, 교통 체증으로 인해 자유 시간을 제대로 보내거나 취미를 개발할 시간이 없습니다. 셋째, 흥미로운 사실 하나를 발견했는데, 몽골 문화에서는 집을 장식하고자 한다는 것입니다. 예배나 예를 표할 때, 물건들을 집의 성소에 장식품으로 두어서 그 결과, 실제로 사용할 수 없게 되어 물건의 사용이 제약됩니다. 마지막으로 가족 정책의 부재인데요. 이혼율이 매우 높고, 돈을 벌기 위하여

타국 취업 등으로 별거하는 부모가 많습니다. 그리고 위 우리 몽고 사회 현황은 오늘날의 문화교육에도 영향을 미치고 있습니다. 국가와 인류의 문화적 가치와 그 결과를 습득하고 숙달하기 위한 종합적인 지식과 기술을 전달하는 문화교육 과정, 그리고 문화정책과 이행은 사회, 시민적 특성, 집권세력의 정치적 견해에 따라 다양한 단계로 이루어져 왔습니다.

모든 요소를 고려하여 사회 전체를 위한 3-필러 정책(the pillar policy)과 문화 계몽 시스템의 개념이 개발되었습니다. 정책은 3-필러 체계를 기반으로 이행 될 것이며, 먼저 가정환경, 또한 정규 교육, 그리고 비정규 교육을 제공하는 문화 예술 단체가 해당됩니다. 그리고 24년 만에 문화부가 재설립되어 2021년에 문화법을 새롭게 개정했습니다. 이제 문화 교육이 법제화 되었습니다. 그리고 위 법에 의하면 문화교육은 사람을 교육하고, 재능과 기술의 개발을 도모하고, 애국심을 함양하고, 국가의 문화적 가치를 소중히 여기고 보호하는 습관과 능력을 습득하는 것을 목표로 합니다. 또한 정부가 문화교육 지원 대책과 계획을 승인해야 한다고 명시하고 있습니다. 그리고 비전 2050(Vision 2050)의 주요 필러인 몽골의 장기 발전 정책은 국가 가치 추구입니다. 우리는 국가적 가치에 기반한 문화 공동체를 지속적으로 강화하고, 어린이와 청소년에게 전인적 교육을 제공함으로써 사회 계몽을 증진하는 것을 목표로 하고 있습니다.

따라서 모든 국민을 대상으로 한 정규 및 비정규 교육과 가정(교육) 환경을 통해 문화교육을 실시하면 시민의 재능과 창의성이 함양되고 사회적 계몽이 증진되고, 문화 활동에 적극적으로 참여할 수 있는 평등한 기회가 제공 될 것입니다. 그 결과, 국민들은 유목민의 생활방식, 국가유산, 문화와 전통, 국가의 가치에 대하여 자부심을 갖게 될 것입니다.

우리는 국가의 미래를 소중히 여기고 믿는 젊은 세대를 만드는 것을 목표로 합니다. 전국적으로 120개 이상의 문화교육 프로그램을 시행하고 200명 이상의 강사를 양성했으며, 정규 문화 예술교육을 위한 유치원 교사 연수가 시작되었고, 연수 모델 또한 새롭게 현행화되었습니다.

이제 정책과 실천에 관련하여 몽골에서 시행해온 문화교육의 문화 교육 실천 사례를 말씀드리겠습니다. 첫 번째, 지난해 문화부흥 2023(Cultural revival 2023)을 국가 차원에서 조직했습니다. 캠페인은 반년 동안 지속되었습니다. 그리고 문화부 산하의 26개 문화 예술 조직은 각 아이막들의 문화 예술부와 협력하고 있는데 각 330개 아이막(행정 주), 15개 마을, 9개 지구, 21개 주에 이르는 전국적인 조직입니다. 그리고 공공 문화교육 향상을 위해 지식인들은 국가 가치 강화를 위한 연설과 토론을 하고, 학계와 교사, 연구자들은 문화 종사자 연수 및 교육 프로그램을 구성하고 지역민들이 대중을 위한 예술가 공연 등 종합 행사에 참여할 수 있도록 합니다. 여기에는 문화 서비스에 대한 접근성 향상을 위한 문화 생산자의 전시 등이 포함됩니다. 올해 이 캠페인은 2024년 수도 울란바토르에서 시작됩니다.

두 번째는 노마드(NOMADS) 무형문화유산 대축제가 있습니다. 그리고 작년에는 축제를 유목민의 세계문화축제로 확대했습니다. 10개국이 참가하여 성공적으로 개최되었습니다. 이 축제는 몽골형 유목민의 풍부한 문화유산을 대중에 알리고, 생존에 필요한 능력을 강화하며, 문화적 독특함과 다양성을 세계에 알리고, 몽골을 찾는 관광객의 관심을 높이는 데 크게 영향을 미쳤습니다. 7만 명 이상의 사람들이 축제를 직접 관람하고, 450만 명이 온라인으로 참가했습니다.

또한, 오지의 문화예술교육 활성화를 위한 문화공간이 조성되고, 어린이 참여 기반의 예술교육 프로그램도 마련되고 있습니다. 모국어 교육을 향상시키고 유목민 문화를 교육하기 위해 캠프가 설립되고 있습니다. 지난해에는 아이막 6개소에 유목민 문화교육캠프를 설치해 해외 9개국에 거주하는 몽골 어린이 200여 명이 참여하였습니다.

지난 11월에는 문화예술 서비스에 대한 접근성을 높이기 위해 16~18세 아동 및 청소년 51,000명을 대상으로 문화패스라는 문화바우처 프로그램을 실시했습니다. 실험 결과는 지난 주 국회에서 통과된 창의 및 문화산업 지원법에 반영되었고, 한국의 문화창의산업 경험을 배우기 위해 우리 동료들이 한국을 방문하였습니다. 현재 이를 채택하게 되었고 법제화하려고 합니다. 법이 승인되면 법적 프레임워크가 마련되고, 이행이 확대될 것이며, 청소년을 위한 문화 서비스에 대한 접근성이 높아질 것입니다. 위 법제화 작업으로 청소년 행동, 예술 및 문화 프로그램의 긍정적인 참여 및 교육 성취에 영향을 미칠 것입니다.

우리는 50개 이상의 국가에서 성공적으로 구현된 경험을 현지화하기 위해 준비하고 있습니다. 그리고 지난 달 행사에 대해 간략하게 말씀드리자면, 우리는 국가적 자부심이자 유네스코 인류무형문화유산 목록에 등재된 몽골의 전통가옥을 소개하기 위하여 몽골 게르(Ger) 전시회(the Mongolian Ger exhibition)를 개최했고, 어린이와 젊은이, 관광객들이 방문하였습니다. 전시회에서는 몽골 지역의 다양한 게르를 통해 민족적 특성을 나타내며, 현대화를 위하여 향상되고 발전하는 모습을 볼 수 있습니다. 게르의 인테리어와 가구, 적합성면에서 몽골의 모든 민족을 대표하는 다양한 스타일을 보여 주고 있습니다. 몽골에는 30개 이상의 민족이 있습니다. 그리고 이들의 역사와 용도 등 전통문화와 유산을 홍보하는 것이 매우 중요합니다.

또한 정기적으로 문화예술주간을 개최하고 있습니다. 예술 주간에는 박물관 주간(museum week), 패션 주간(fashion week), 포토 주간(photo week), 문학 주간(literature week) 등이 있습니다. 예를 들어, 우리는 지난 3년 동안 예술 주간을 시행하였습니다. 아트워크, 아트페어, 포럼 등을 확대하여 문화예술 각 분야의 접근성을 높이고, 해당 분야의 기관과 예술가를 지원하여 경쟁력을 높이는 것을 목표로 하고 있습니다.

일례로 최근 열린 패션위크에서는 의류패션산업 포럼이 열렸습니다. 업계 관계자와 해외 전문가들이 참여하는 마스터클래스에서 상호간의 경험을 연구하고, 우수 사례를 소개하였으며 한국의 예술 연합 대표(한문화진흥협회) 정사무엘님, 패션 디자이너 이상봉님 등도 참여하여 몽골 참여자들에게 그간의 경험들을 나누었습니다.

몽골 전통 음악과 마두금(Morin Huur, Mongolian horse fiddle)은 몽골 대통령령으로 대중화되도록 규정되었습니다. 여러분이 보시는 것은 몽골 대통령과 총리의 모습인데요, 해당 칙령을 건네고 있습니다. 전국 곳곳에 마두금을 배울 수 있는 교육 시스템인 문화 센터가 있습니다. 그리고 이 명령을 확실하게 이행하기 위해서는 교육 프로그램에 마두금 학습이 포함되어야 하며, 중등학교에는 물론 문화센터의 예술 교육 프로그램에 마두금 교습 프로그램을 포함할 계획입니다. 또한 마두금 제작자 양성을 위한 특별 계획도 개발 중이며, 3년마다 국제 마두금 축제 개최, 마두금 주간 개최 등 정기적인 대중 행사로 마련할 계획입니다. 또한 우리는 초보 마두금 연주자로 청소년 수천 명을 대상으로 마두금 교습을 시작했습니다. 이상 지난 몇 년간 몽골 문화부의 문화 교육 정책 및 시행에 관해 전반적으로 소개해 드렸습니다.



MINISTRY OF CULTURE

ARTS AND CULTURE EDUCATION POLICY, PRACTICES IN MONGOLIA

D. NARANTSETSEG, Head of cultural policy implementation Department, Ministry of Culture

2024

Монгол соёл
Монголын баялаг

MINISTRY OF CULTURE

NATIONAL UNITED VALUE

The power of influence

Goal	Topic	Basic level
GOAL 1	NATIONAL PRIDE AND UNITY	94%, 57%
GOAL 2	MONGOLIAN NOMADIC CIVILIZATION	70%
GOAL 3	MONGOLIAN LANGUAGE	86%, 49%
GOAL 4	SCIENCE-SOCIAL ENLIGHTENMENT	56%
GOAL 5	WORLD MONGOLIA	62%

Goal 4 of objective "Being a nation unified by national culture and value" is "Science-Social enlightenment" is the most powerful goal. According to the impact increasing the level of education has a stronger impact on cultural integration than other goals.

Source: National unified value numerical survey -2021

MINISTRY OF CULTURE

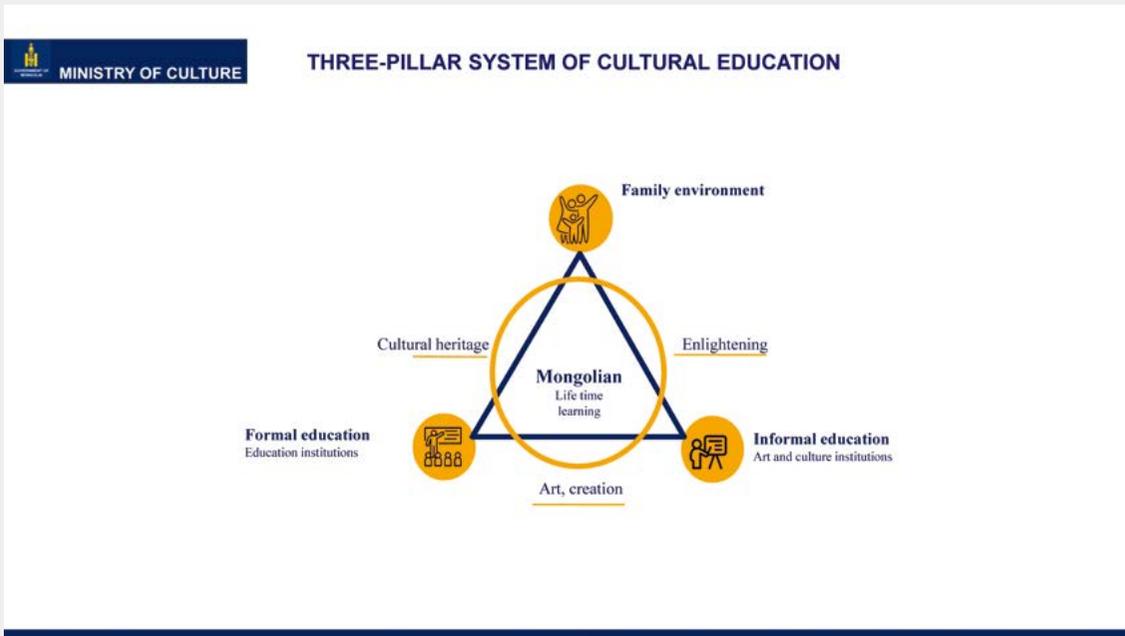
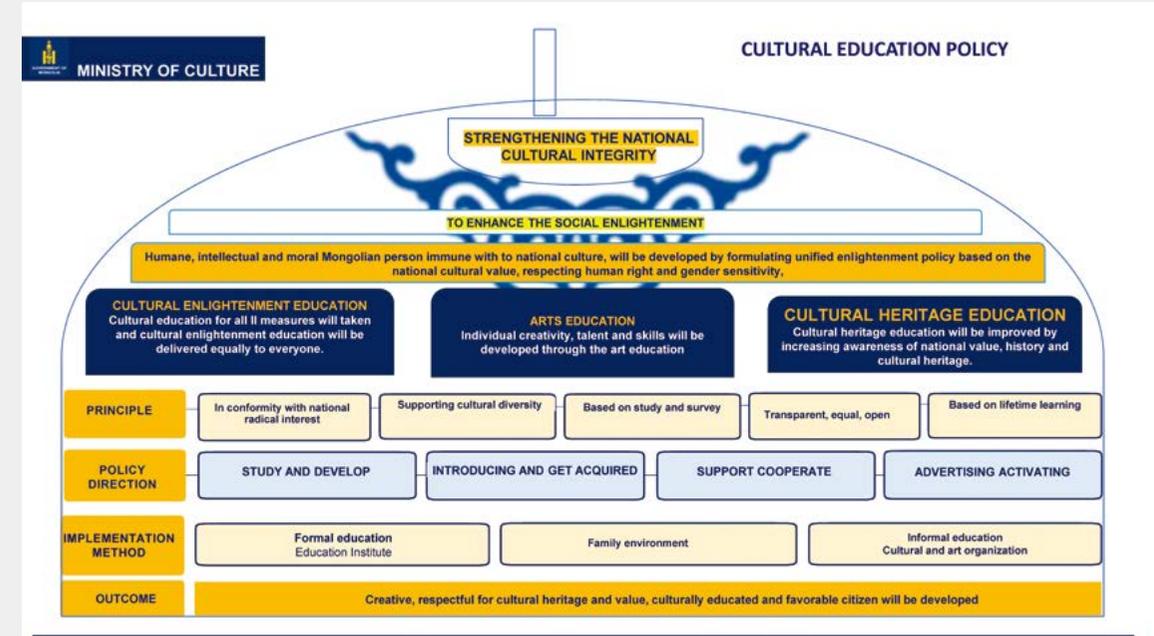
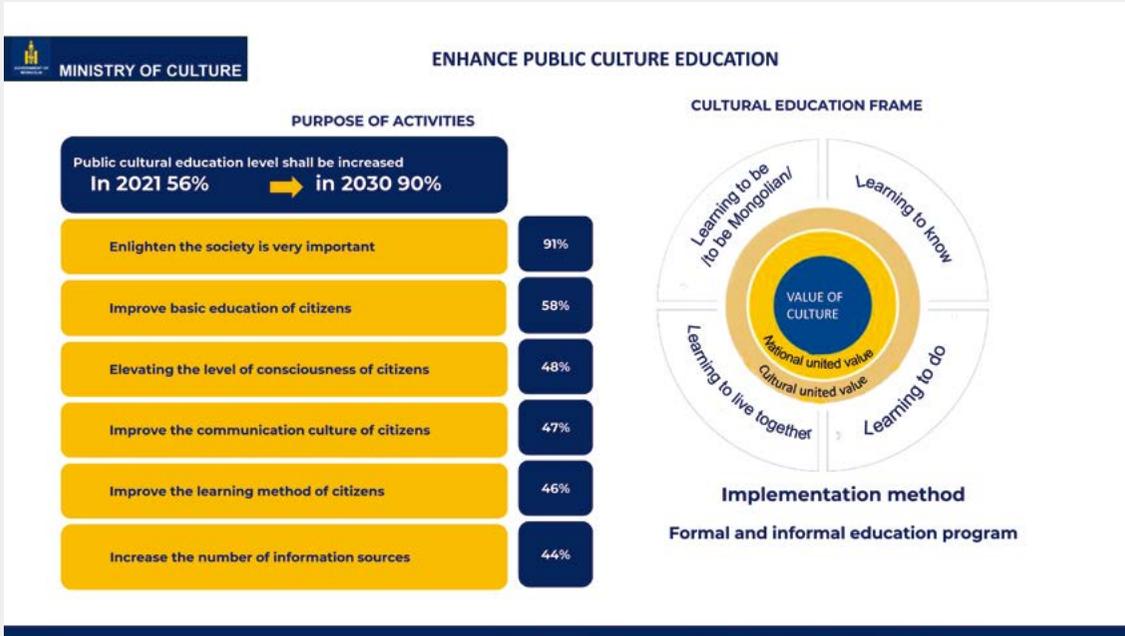
CULTURAL SECTOR DEVELOPMENT POLICY ROADMAP

- 1. STRENGTHENING UNIFIED NATIONAL VALUE**
 - Regional, local cultural revival
 - National pride and unity revival
 - National culture-unified value index study
 - National culture unified value strengthening strategy
 - National brand making key word - **Go Mongolia**
 - Program of "Mongolian heritage and world" event
- 2. PUBLIC CULTURAL EDUCATION**
 - Cultural immune revival
 - Basic study of Public cultural education
 - Action plan of "Cultural education for all"
 - "Cultural revival -2023" campaign in 21 aimags, 330 soums, 9 districts of capital city
 - Cultural voucher
- 3. CULTURAL CREATIVE INDUSTRY**
 - Cultural economy revival
 - Basic study of cultural creative industry
 - Activities supporting cultural creative industry (2022-2032)
 - Priorities of cultural creative industry supported by state (2022-2027)
 - Draft of law on cultural creative industry
 - Cultural creative industry month, forum
- 4. CULTURAL TOURISM**
 - Regional, local cultural revival
 - Mongolian National Committee International Advertisement and information
 - Welcome to Mongolia (2023-2025)
 - Strategic plan to enhance Cultural tourism
 - Mongolian Art in global stage event

MINISTRY OF CULTURE

PUBLIC CULTURE EDUCATION – ISSUES, PROBLEMS

- REGIME OF LIFE FREE TIME, HOBBY**
- MONGOLIAN FAMILY**
- ART EDUCATION AND CREATIVITY**
- READING MOTHER TONGUE**
- MONGOLIAN CULTURE ETERNAL BEAUTY**
- LACK OF HEALTH EDUCATION PREVENTION**
- TRADITIONAL CULTURE AND CUSTOMS**
- NOMADIC CULTURE PROTECTING ENVIRONMENT**



“NOMADS” WORLD’S CULTURE FESTIVAL



INTANGIBLE CULTURAL HERITAGE, INVOLVEMENT INHERITORS :

- 23 Ethnicity
- 880 inheritors
- 252 heritage species of 7 basins



CULTURAL PASS /VOUCHER/



Right to participate in cultural and artistic attractions, services, exhibitions, trainings, lectures and purchase of e-books and magazines for **Mongolian YOUTH aged 16-18**

Acculturate “Future Mongolian citizen” with cultural and art immune



“CULTURAL AND ART EDUCATION” CULTURAL SPACE



- “Mother tongue day”
- “Eternal sky script” exhibition
- “Best hand writer of Mongolia” competition
- “Double script” program
- Nomads

“MONGOLIAN GER” EXHIBITION



MINISTRY OF CULTURE

CULTURE AND ART WEEKS

ART



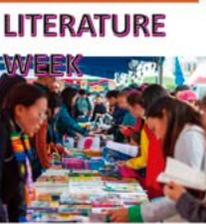

CULTURAL HERITAGE, MUSEUM




FASHION




LITERATURE WEEK




MINISTRY OF CULTURE

DECREE 59 ON PREFERENCE AND SPREAD OUT ACTIVITY OF HORSE FIDDLE /TRAINING PROGRAM/




Responsible organization:
Ministry of Science and Education

Joint organization:
Ministry of Culture, Ministry of Foreign relations

- **Include** horse fiddle training program in secondary **education curriculum** and **approve it**,
- Provide with training environment and **musical instruments and equipment** for **preparing horse fiddle trainers**

MINISTRY OF CULTURE

PREFERENCE AND SPREAD OUT OF HORSE FIDDLE




Mongolian Presidential decree number 9, on February 14, 2024

DECREE 59 ON PREFERENCE AND SPREAD OUT ACTIVITY OF HORSE FIDDLE

MINISTRY OF CULTURE

DECREE 59 ON PREFERENCE AND SPREAD OUT ACTIVITY OF HORSE FIDDLE /TRAINING PROGRAM/



To organize **"Horse fiddle international festival"** in every three years

To increase the participation of other countries to cooperate for conducting **overseas training of horse fiddle and national art education**

To **improve the legal framework for passing through borders and customs** the horse fiddle and musical instruments needed for national art training.

Performance of 1000 beginners of horse fiddle players or future inheritors /2024.06.01/

Responsible organizations:
Ministry of Culture, Ministry of Foreign relations

Joint organization:
Ministry of Science and Education

- **Morin Khuur Week**

발제 3 >>> 노준석

한국문화예술교육진흥원 사회예술교육본부장

접근성 관점에서 바라본 한국 문화예술교육의 성과와 의미

2004년부터 2013년까지 한국콘텐츠진흥원에서
문화콘텐츠산업 정책연구 및 조사를 진행하였고, 2013년부터
한국문화예술교육진흥원 사회예술교육본부에서 재직중이다.

접근성 속고교육

#접근성 #문화예술교육정책 #사회적 포용성 #보편적 문화예술교육



먼저 여러분께 질문 하나 드리겠습니다. 공정하면서도 공평한 문화예술교육이란 어떤 모습 일까요? 쉬우면서도 어려운 질문 같은데요. 먼저 힌트가 되는 공정과 공평의 차이를 말씀드리면, 공정은 모든 사람에게 동등한 기회를 제공하기 위해 일반적인 기준으로 접근하는 것이라면, 공평은 개개인의 상황과 요구에 맞게 필요한 지원으로 접근하는 것을 말합니다. 예를 들어 국민건강보험처럼 국민 모두에게 동등한 혜택을 제공하는 보편적 복지는 공정성을 강조하는 반면에 저소득층을 위한 문화바우처나 장애인복지시설 문화예술교육처럼 취약계층에게 선별적으로 지원하는 문화복지는 공평성을 강조합니다. 따라서 공정하고 공평한 문화예술 교육은 한마디로 다 아시는 것처럼 모두를 위한 문화예술교육이라고 할 수 있겠습니다. 그러면 모두를 위한 문화예술교육을 위해서 필요한 것이 무엇일까요? 바로 접근성에서 답을 찾을 수 있습니다. 접근성은 모두가 동등하게 이용하거나 참여할 수 있는 기본 권리를 말합니다.

접근성에는 여러 가지 유형들이 있는데요. 먼저 주로 장애를 가진 사람을 위한 배리어프리 (barrier free)뿐만 모두가 사용하기 편리한 유니버설 디자인이나 이동거리 등은 물리적 접근성을 필요로 합니다. 또한 소프트웨어나 하드웨어의 호환성과 같은 기술적인 접근성도 있고요. 온라인 환경의 정보 공개와 투명성뿐만 아니라 빅데이터와 같은 디지털 콘텐츠를 쉽게 접근하고 활용하거나 AI 기술로 정보를 인식하고 생성하는 등의 정보의 접근성을 획기적으로 개선하기도 합니다. 무엇보다 사회취약계층이나 소수자들의 차이와 다양성을 존중하고 배제하지 않는 사회적 포용으로서의 접근성이 가장 핵심이라고 할 수 있겠습니다. 그래서 이 시간에는 문화예술교육에서의 접근성이 어떻게 확대 또는 확장돼 왔는지 사례와 성과를 통해서 의미를 되짚어보고자 합니다.

먼저 문화예술교육 정책의 접근성입니다. 현재의 문화예술교육은 문화 다양성, 미디어 리터러시, 인문교양, 시민참여, 지역문화, 생활예술, 유아예술놀이, 예술 치유 등 다양한 인접 영역과 상호 보완하면서 개념과 범위에서 접근성을 확대하고 있습니다. 이는 2005년 제정된 문화예술교육 지원법에서 정의한 문화예술교육이 다른 정책 영역과 연계 또는 융합하면서 교육 과정에 적극적으로 활용되어 왔기 때문입니다. 실제로 문화예술교육은 기존의 문화교육과 예술교육이 갖는 한계와 장점을 포괄하는 통합적 개념으로 학교와 지역사회에서 혼용되어 왔습니다. 따라서 앞으로의 문화예술교육은 문화예술과 교육 영역을 뛰어넘어서 인간과 사회 환경을 둘러싼 모든 주제가 교육의 내용이자 가정에 활용되는 메타 개념으로써, 융합형 문화예술교육 정책으로 확장되어야 하지 않을까 생각합니다.

또한 문화예술교육지원법의 기본 원칙에서도 모든 국민은 문화권과 학습권을 통해서 보편적인 문화 예술교육을 누릴 수 있습니다. 이러한 기본 원칙은 인간의 존엄과 가치를 천명한

최상위법인 '헌법'으로부터, 또 인간다운 생활을 할 권리를 보장하는 '사회보장기본법', 문화를 향유하는 권리를 강조하는 '문화기본법' 그리고 교육받을 권리를 강조한 '교육기본법' 등의 상위법과도 매우 밀접한 관련이 있습니다.

특히 문화예술교육정책은 1990년대부터 세 가지 방향에서 확장성을 계속하고 있는데요. 첫째는 문화정책에 기반한 문화복지 관점에서 문화 향유를 통한 개인의 삶의 질 향상입니다. 두 번째는 예술정책에 기반한 예술의 감수성과 창의성 관점에서 예술교육을 통한 향유 능력의 개발입니다. 그리고 세 번째는 지역문화정책에 기반한 문화분권 관점에서 지역 생태계 조성을 통한 생활권 문화예술교육의 일상화입니다. 여기에 2000년대 초반부터 교육부와의 정책 협력을 시작으로 복지부, 여가부, 국방부, 법무부, 산업부 등 다양한 부처 협력 사업을 통해서 정책 지원 대상을 확대해 오고 있습니다. 이런 정책 방향 모두 문화예술교육지원법의 목적인 국민의 문화적 삶의 질 향상과 국가의 문화 역량 강화를 지향하고 있습니다.

이러한 정책 방향을 실현하기 위해서 국가 차원에서 문화예술교육 종합계획을 수립하였고, 이에 따라 17개 시도별 지역문화예술교육계획이 수립되면서 중앙과 지역이 포괄적이고 체계적인 역할 분담을 이어오고 있습니다. 특히 2차 종합계획에서 비전을 '누구나, 더 가까이, 더 깊게 누리는 K-문화예술교육'을 설정하고, 추진목표로 '차별 없이 자유롭게 누리는 문화예술교육, 공정한 문화예술교육의 접근 기회 보장'을 제시하기도 했습니다. 이러한 3개의 추진 전략은 정부의 국정 목표에 따라서 국정 과제인 일상이 풍요로워지는 보편적 문화복지 실현으로 집약되어 추진되고 있습니다.

그 결과 지난 19년간 중앙과 지역에서 이루어낸 문화예술교육의 주요 성과는 다음과 같습니다. 먼저 문화예술교육 활성화를 위해서 국가 재정이 1조 8,200억 원이 투입되었고, 그 결과 국민 3천 4백만 명에게 교육경험의 기회를 제공하였습니다. 또한 2013년부터 도입한 문화예술교육사 국가 자격제도는 10개 예술 분야에서 3만 2000명 정도에게 자격을 교부하였고 이 중 학교예술 강사는 4천명에 이르고 있습니다. 정보의 접근성 차원에서 보면 문화예술교육 라이브러리는 2만 7,000건의 교육 콘텐츠를 제공하고 있고, 문화예술교육 웹진 '아르떼365'는 2004년부터 현재까지 매주 15만 명에게 국내 문화예술교육 동향과 다양한 현장 이야기를 뉴스레터로 전하고 있습니다. 특히 2021년부터 서비스를 시작한 문화예술교육 자원 지도는 5만 건이 넘는 전국의 공간과 시설, 단체, 프로그램, 정보를 제공하고 있습니다. 이처럼 문화예술교육을 활성화하기 위해서 한국문화예술교육진흥원도 다양한 협력 주체들과 172건의 파트너십을 맺고 협력사업을 추진해왔습니다.

또한 지역문화예술교육의 성과로는 17개 광역 지자체에서 문화예술교육지원 조례가 제정되었고, 이와 함께 광역문화재단내에 광역 문화예술교육센터도 지정되어 현재까지 운영되고 있습니다. 또한 15개 시도교육청에서도 학교문화예술교육 지원 조례가 제정되었습니다. 기초 단위에서는 26개의 기초 지자체에서 문화예술교육 지원 조례가 제정되었고, 문화예술교육 시행 주체는 하나인 기초 문화재단은 126개로 전체 기초 단체의 55%가 설립되었습니다. 특히 지역문화예술교육 생태계 조성을 위해서 중앙과 지자체가 추진한 꿈꾸는 예술터, 꿈의 오케스트라, 꿈의 무용단 등 91개의 문화예술교육 거점이 조성되고 운영돼 왔습니다. 종합하면 지방시대에 맞게 정책과 재정의 분권화로 지방 이양됨으로써 지역에서도 자율적인 문화예술교육을 계획하고 추진할 수 있게 되었다는 점입니다.

두 번째는 문화예술교육의 물리적인 접근성입니다. 표에서 보시는 것처럼 생활기반시설, 취약계층 보호지원시설, 문화기반시설이 있는데요. 이 시설들은 문화예술교육지원법의 문화예술교육시설에 속합니다.

이 중에서 문화예술교육을 핵심적으로 추진하고 있는 문화기반시설은 2013년 2,300여개에서 2023년 3,300여 개로 지난 10년간 약 1,000개가 증가했습니다. 그럼에도 불구하고 40% 이상이 수도권에 집중되면서 농산어촌 지역에서는 여전히 접근성이 취약한 상황입니다.

그래서 사회문화예술교육 지원 방안 중 하나로 청소년 수련관이나 평생학습관 같은 생활기반 시설이나 사회 복지시설 같은 취약계층 보호지원시설에서 문화예술교육 사업을 직접 수행함으로써 기존의 수혜시설에서 운영시설로 교육 기능을 확대하고 있습니다. 예컨대 올해 예술드림사업에서 500개의 취약계층 보호시설이 문화예술교육 사업을 직접 운영하고 있는데요. 교부부터 정산까지 행정 업무를 지원하는 진흥원은 큰 도전이라고 생각하고 있습니다. 이처럼 타 부처와 지자체에서 설치한 시설까지 문화예술교육 공간으로 활용한다면 3,000개의 문화시설이 아닌 7만 개로 확대되어 문화예술교육의 국민 체감도는 훨씬 높아질 것입니다.

이와 별도로 중앙과 지자체에서 협력 추진하고 조성한 문화예술교육 거점들이 있는데요. 먼저 문화예술교육 전용시설로 조성된 꿈꾸는 예술터는 지역 내 학교나 공단 등의 유휴시설을 활용해서 지역민을 위한 생활밀착형 문화예술교육을 지원할 수 있는 전용 공간이라고 할 수 있습니다. 전체 12개소 중 현재 7개소가 개관, 운영되고 있고 내년까지 5개소가 개관될 예정입니다.

꿈꾸는 예술터가 전 지역민을 위한 공간이라고 한다면 꿈의 오케스트라, 꿈의 무용단 그리고 올해 추진하고 있는 꿈의 극단은 아동 청소년을 위한 예술 활동 특화 거점으로써, 전국에서 79개소가 운영되고 있습니다. 이 밖에도 서울에서 5개의 문화예술교육센터나 전남에서 7개의 문화예술시설들과 같이 광역 단위에서 조성하고 있는 기초거점들까지 지역 생태계가 네트워크화 되면서 전국에서 100개 이상의 문화예술교육 거점이 생김으로써 시설에 대한 접근성이 더욱 확대될 것입니다.

그림에서 보시는 것처럼 이미 많은 지자체에서는 문화도시를 비롯해서 다양한 특화 도시를 지정받고 관련 정책과 사업들을 추진해오고 있습니다. 이처럼 지역에서 문화예술교육 시설을 물리적 공간으로만 보지 않고 지속적인 문화예술교육 거점 네트워크로서 플랫폼 기능을 확장할 때 문화예술교육 거점도시로서 기능을 할 수 있을 것이라고 생각합니다.

세 번째는 문화예술교육의 사회적 포용성으로의 접근성입니다. 대표사례는 2005년부터 현재까지 진행되고 있는 취약계층 문화예술교육 지원사업입니다. 앞서 말씀드린 것처럼 초기부터 부처 간 유관기관 협력을 통해서 아동 노인 장애인 복지시설, 군부대, 소년원, 교정시설, 병무병원 등의 재소자 등을 시작으로 지역아동센터, 학교 밖 청소년센터, 청소년쉼터와 회복지원시설, 산업단지근로자, 장애인주간보호센터, 북한이탈주민, 상이군경 등으로 문화 소외층을 확대하여 문화예술 향유 기회를 제공해왔습니다. 또한 2015년부터는 파란색으로 보이는 문화예술치유 사업을 시작하면서 학교 부적응 및 폭력 피.가해 학생, 도박 중독자, 치매 안심센터, 재난사고, 폭력 및 범죄 피해자, 정신건강복지센터 상담자 등에게 심리적인 힐링과 일상 회복 지원을 위한 예술치유 사업을 추진하고 있습니다. 최근에는 사회경제 인구 환경의 변화로 새로운 취약계층과 사각지대 그리고 복합 위기층이 증가하면서 취약계층의 범위가 넓어지고 있습니다. 그래서 2023년부터 예술을 통해 즐거움을 누린다는 의미의 예술누림사업을 새롭게 시작했습니다. 기존의 특정 계층 특정 시설 중심에서 전생애 주기 취약계층 보호 시설로 접근성을 확대한 것입니다. 이에 따라 다 함께 돌봄센터, 청소년 상담복지센터, 노인요양시설 및 양로시설, 한부모 다문화 가정을 포함한 가족센터, 종합 사회복지관 등으로 외연을 확대할 수 있었습니다. 불과 2005년에 10여 개의 취약계층유형에서 현재 50여 개의 취약계층 유형으로 더 넓게 포용함으로써 사회, 경제적 불평등에 따른 문화적 불평등을 해소하는 방향으로 사회돌봄에 문화돌봄을 더하는 방향으로 나아가고 있습니다.

이처럼 예술누림 사업은 취약계층의 지원 범위만 확대하는 게 아니라 예술누림 플랫폼을 통해서 수요시설이 예술가와 예술단체가 제안한 프로그램을 자율적으로 신청하고 상호 선택하는 방식으로 수요 맞춤형 프로그램을 지원하고 있습니다. 또한 다양한 교육 회차나 장르 융복합 분야, 2인 팀티칭, 현장 체험학습 등 유연한 지원 방식을 통해서 이용자 중심으로

접근성을 확대하고 있습니다. 이를 바탕으로 향후에는 고립과 외로움을 갖거나 돌봄이 부재한 1인 가구나 디지털 전환과 격차에 따른 소외층, 특수 고용직과 플랫폼 노동자와 같은 사회 안전망의 사각지대, 다문화 이혼 가정 자녀 등의 복합 위기층까지 누구나 차별 없이 문화예술교육을 누릴 수 있도록 사회적 접근성을 확대할 것입니다.

특히 2010년부터 추진한 한국형 엘 시스템으로서 지역사회 아동 청소년의 문화예술교육의 성공모델이 되고 있는 꿈의 오케스트라는 국가주도의 정책 사업으로 시작해서 지자체 자립 모델로 전환하여 정착한 사업이라고 할 수 있습니다. 전국에서 3천 명의 단원들이 6년간의 포괄적인 음악교육을 통해서 자존감을 향상시키고, 재능을 향상시키며 지역사회에서 다양한 문화예술교육 활동을 통해서 건강한 사회 구성원으로서 성장해 가고 있습니다. 특히 5월에 전국 37개 지역에서 진행되는 꿈의 향연과 같이 다양한 소외지역에 찾아가는 지역사회 환원 프로젝트를 추진함으로써 사회적 가치를 실천하고 사회 통합에 기여하는 포용적 오케스트라 교육 플랫폼으로서의 역할을 하고 있습니다. 이를 바탕으로 꿈의 무용단과 꿈의 극단으로 분야를 확대하면서 지역사회를 변화 발전시키는데 중요한 역할을 할 것으로 기대하고 있습니다.

마지막으로 모두를 위한 문화예술교육은 일상의 문화예술교육이 되어야 합니다. 이를 위해서는 취약계층 위주에서 일반 국민으로, 아동 노인 장애인 중심에서 사각지대에 있었던 청년 중장년으로 보편적 접근성을 확대할 필요가 있습니다. 이에 따라 중앙에서는 생애주기별 꿈다락 문화예술학교를 통해서 지역과 연계한 생활권 단위의 문화예술교육을 지원하고 있고, 또 17개 광역문화예술교육지원센터에서는 지역문화예술교육 기반 구축사업을 통해서 유아부터 어르신까지 문화예술교육을 지원하고 있습니다. 또한 인구 감소지역과 도서벽지 주민을 위한 문화예술교육을 신규 사업으로 추진함으로써 일반 국민 누구나 일상 생활권에 더 가까이, 예술 체험에서 창작 활동으로 더 깊게, 문화예술교육을 보편적으로 경험할 수 있도록 지원하고 있습니다.

문화예술교육에 있어서 접근성은 예술 경험을 일상화함으로써 문화적 감수성과 창의성을 바탕으로 소통과 공감 능력을 향상시키고 자기표현과 자아실현을 촉진시킵니다. 또한 다양성과 포용성이라는 사회적 자본을 증진시켜서 국민의 더 나은 삶의 질 향상과 사회 통합에도 기여하고 있습니다. 앞으로 한국에서의 문화예술교육은 지금까지 그래왔던 것처럼 문화예술교육의 고유한 존재 가치를 더 확산하기 위해서 모두를 위한 접근성으로 계속 확장해 나갈 것입니다. 감사합니다.

한국의 문화예술교육 성과와 의미

- 접근성(Accessibility) 관점 -

사회예술교육본부장 노준석



0. 문화예술교육과 접근성

• 접근성의 유형

물리적 접근성

- 건물, 시설, 이동(교통) 등 인프라·환경에 대한 접근성
ex) Barrier-Free, Universal Design, 이동거리 등

기술적 접근성

- 디지털 기술 관련 사용 편의성 등에 대한 접근성
ex) 장애인·고령자 위한 Web접근성, SW·HW 호환성 등

정보 접근성

- 정보 공개와 투명성, 디지털 콘텐츠를 쉽게 접근하고 활용·생성하는 접근성
ex) Big data, 정보인식 및 생성형 AI 등

사회적 접근성

- 사회취약계층, 소수자들의 차이와 다양성 존중, 배제하지 않는 사회적 포용성
ex) 취약계층 유형 기준 : 경제적·신체정신적·지리적·사회적 취약성

0. 문화예술교육과 접근성

• 공정한 & 공평한 문화예술교육이란... “모두를 위한 문화예술교육”

공정성
(Fairness)

- 모든 사람에게 동등한 기회를 제공하기 위해 일관된 기준으로 접근
ex) 보편적 복지(국민건강보험) & 교육(공교육제도)

공평성
(Equity)

- 개개인의 상황과 요구에 맞게 필요한 지원으로 접근
ex) 선별적 문화복지(저소득층 대상 문화바우처, 장애인 복지시설 문화예술교육)

↓
접근성(Accessibility) 필요

: 모두가 동등하게 이용하거나 참여할 수 있는 기본 권리

1. 문화예술교육 정책의 접근성

• 문화예술교육 개념의 확장

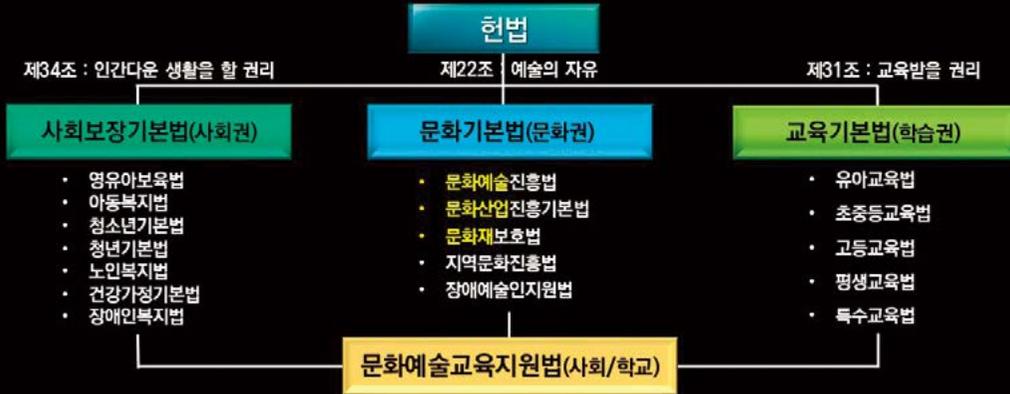
(법적 정의) “문화예술, 문화산업, 문화재를 교육내용으로 하거나 교육과정에 활용하는 교육”
→ (확장) “인간과 사회 환경을 둘러싼 모든 주제가 교육의 내용이자 과정에 활용되는 교육”



1. 문화예술교육 정책의 접근성

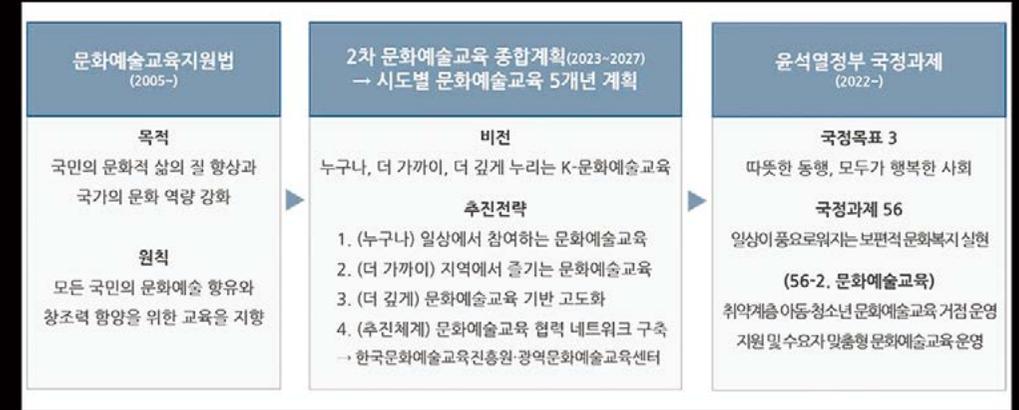
• <문화예술교육지원법> 제3조 기본원칙 : “보편적인 문화예술교육”

“문화예술 향유와 창조력 함양 위한 교육 지향(문화권) + 평생 문화예술을 학습하고 교육받는 기회 보장(학습권)”



1. 문화예술교육 정책의 접근성

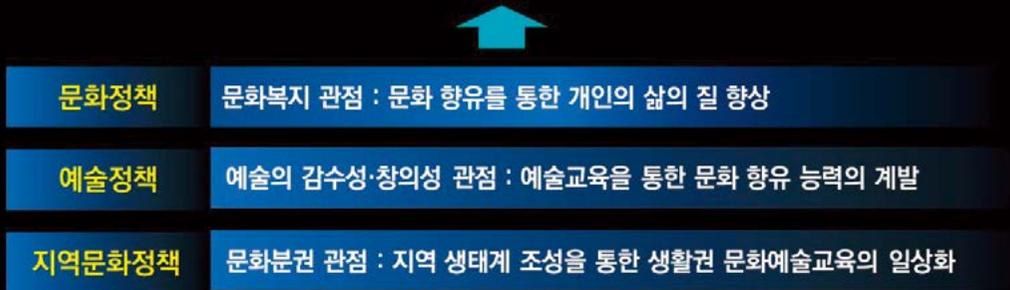
• 문화예술교육지원법(국가-지역), 문화예술교육 종합계획(국가-지역), 정부 국정목표·과제



1. 문화예술교육 정책의 접근성

• 세 가지 접근 방향 : <문화예술교육지원법> 제1조 목적

“국민의 문화적 삶의 질 향상과 국가의 문화 역량 강화”



1. 문화예술교육 정책의 접근성

• 지난 19년 간 중앙-지역이 이루어낸 문화예술교육의 주요 성과

문화예술교육 성과지표	기간	성과
• 국가재정(예산) 투입	2005~2024	1조 8,200억 원
• 국민 수혜자	2005~2023	3,400만 명
• 문화예술교육사 자격제도(2급)	2013~2023	32,184명
• 문화예술교육 라이브러리 콘텐츠 / 웹진365 구독자	2019~2023 2004~2023	26,815건 / 15만 2천명
• 문화예술교육 자원지도 정보(공간·시설/단체/프로그램)	2021~2023	50,311건
• 정부부처·유관기관 등 협력 파트너십 구축(MoU)	2005~2023	172건

1. 문화예술교육 정책의 접근성

• 지역 문화예술교육의 주요 성과 : 정책·재정 분권화로 지방화 시대 문화예술교육 역할 기대

지역	문화예술교육 성과지표	2018년	2023년
광역시·도 (17개)	• 지자체 문화예술교육 지원 조례	6개	17개
	• 광역 문화예술교육지원센터 지정('09~)	17개	17개
	• 교육청 학교 문화예술교육 지원 조례	5개	15개
기초 시·군·구 (228개)	• 지자체 문화예술교육 지원 조례	4개	26개(11.4%)
	• 기초 문화재단 설립('98~)	79개	126개(55.3%)
	• '꿈꾸는 예술터' 조성('18~'22)	-	12개(7개 개관)
	• 꿈의 오케스트라('10~)'무용단('22~) 거점기관	43 (오케스트라)	79개 (오케스트라 50, 무용 29)

2. 문화예술교육의 물리적 환경 접근성

• 전국 문화시설 현황('13~'23) : 문화예술교육시설로의 접근성 확대



2. 문화예술교육의 물리적 환경 접근성

• 문화예술교육시설 확대 : 낮은 접근성으로 문화시설 이용률 미흡 → 비문화시설(7만개)로 교육기능 연계 필요

구분	생활기반시설(생활밀착형 사회기반시설)	취약계층 보호지원시설	문화(기반)시설
유아동	• 어린이집_30,923개 • 유치원_8,562개	• 육아종합지원센터_131개 • 다함께돌봄(서울가족)센터_944개 • 지역아동센터_4,295개	• 아동보호전문기관_77개 • 아동복지시설_306개 • 지역아동센터_4,295개
청소년	• 청소년수련관_198개 • 청소년특화시설_15개 • 청소년야영장_34개 • 청소년활동진흥센터_17개	• 청소년문화의집_335개 • 청소년수련원_155개 • 청소년상담복지센터_240개 • 청소년쉼터/자립지원관_148개 • 소년원학교_11개 • wooplus/셀티/스쿨_8,873개 • 청소년비행예방센터(꿈기움)_21개	• 학교밖청소년센터(꿈드림)_221개 • 청소년상담복지센터_240개 • 청소년쉼터/자립지원관_148개 • 소년원학교_11개 • wooplus/셀티/스쿨_8,873개 • 생활문화센터_189개 • 문화의집_113개
청년	• 대학교_335개 • 청년센터_200개	• (청년)복합문화센터(산업단지)_15개	• 교정시설_55개 • 군부대(육·해·공군/해병대)_1,800여개 • 국립병무행/국군병원_18개 • 노숙인재활/자활시설_92개 • 중장년내일센터/여성새로일하기센터_190개 • 치매안심센터_255개 • 요양시설_4,057개
중장년	• 50플러스캠퍼스/센터_17개	• 평생학습관_501개 • 노인복지관_357개	• 미디어센터_57개 • 작은도서관_6,899개 • 서울창의예술교육센터(교육청)_3개 • 서울문화예술교육센터_5개 • 꿈꾸는 예술터_12개
노인	• 경로당_28,129개	• 경로당_28,129개 • 경로당_192개	• 노인복지관_357개 • 노인종합복지관_16개 • 요양시설_4,057개
전 생애	• 가족센터_244개 • 통합사회복지관_476개 • 생활체육관(시설)_712개	• 주민자치센터_3,172개 • 마을회관_8,721개 • 농촌복합서비스시설_379개	• 해바라기센터_40개 • 정신건강복지센터_257개 • 장애인복지관_261개 • 장애인주간보호센터/보호작업장_1,485개 • 하나센터(북한이탈주민)_25개

2. 문화예술교육의 물리적 환경 접근성

• 문화예술교육 전용시설 꿈꾸는 예술터 조성('18~'22, 374억원) : 12개소 중 7개소 개관, 5개소 예정



2. 문화예술교육의 물리적 환경 접근성

• 문화예술교육 지역거점 : 예술특화(꿈의 오케스트라·무용단·극단) + 공간특화(꿈꾸는 예술터)

구분	서울	부산	대구	인천	광주	대전	울산	세종	경기	강원	충북	충남	전북	전남	경북	경남	제주	계
총 계	8	1	2	2	2	1	1	1	14	8	3	6	9	4	7	6	1	75 (91)
꿈의 오케스트라 (음악특화)	상동 성북구로 중구	동구	수성구 달서구		남구 광산구	대전		세종	군포 평택 김포 연천 안산 오산 용인 하남 남양주 구리	춘천 원주 강릉 정선 안성 홍천 양양	청주 충주	아산 홍성 공주	익산 부안 장수 고창 무주 임실	목포 무안	안동 포항 영주 청송 예천	창원 통영 창원 김해		50
꿈의 무용단 (무용특화)	관악 성동 송파 은평 노원			영수구 동구	광산구		울주		안양 하남 화성 구리 오산	김천	제천 청주	공주 논산 천안	군산 부안 완주 전주	화순	영덕 칠곡	김해 사천		29
꿈꾸는 예술터 (공간특화)			수성구					성남	강릉 태백 춘천	청주		전주 장수	고흥		밀양 함안	사귀포		12

3. 문화예술교육의 사회적 접근성

• 취약계층 범위 확대에 따른 대상 확대 : 사회적 돌봄(사회안전망) → 문화 돌봄(문화안전망)

→ 2024년(185억원) : 지원시설 1,185개, 프로그램 운영 1,409개, 수혜자 3만여 명 예상

구분	2005년~ (범부처 협력사업)	2011년~ (범부처 협력사업)	2015년~ (문화예술치유사업)	2023년~ (예술누림사업)
아동 청소년	아동복지시설 (양육/보호지원/일시보호/그룹홈) 소년원학교	지역아동센터/방과 후 청소년 학교밖청소년센터(꿈드림) 청소년쉼터/회복지원시설	Wee프로젝트시설 학생 게임과몰입학생	다함께돌봄(카움)센터 청소년상담복지센터
청년 중장년	군부대 (육/해/공/예병대) 교정시설	국립병무병원/보호관찰소 산업단지 근로자/의경부대	국군병원/그린-블루캠프 도박중독자	플랫폼노동자
노인	노인복지관	-	상이군경(보훈복지지원체계) 치매안심센터(광도인지장애)	노인 요양시설/양로시설 재가노인복지시설
장애인	장애인복지관	장애인주간보호센터	장애인 보호작업장/근로사업장	장애인 직업적응훈련시설/수어통역센터/지역사회재활시설
전 생애	-	하나센터(북한이탈주민)	재난사고·성폭력·가정폭력·범죄피해자 정신건강복지센터 상담자	통합사회복지관 가족센터/다문화센터 한부모가족지원시설

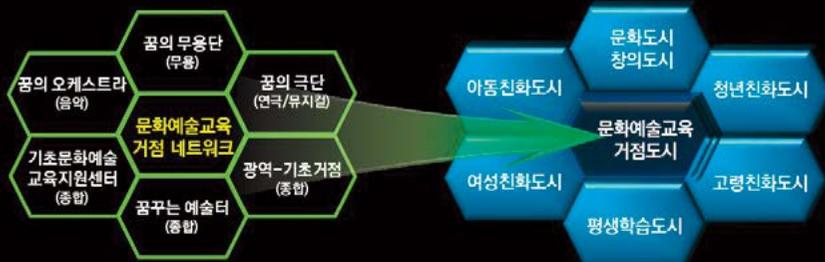
2. 문화예술교육의 물리적 환경 접근성

• 지역 문화예술교육 생태계 활성화를 통한 (가칭) '문화예술교육 거점도시' 조성 필요

⇒ 지역의 자원(인적·물적·콘텐츠)과 문화예술교육 인프라를 연계하여 지역 문화예술교육 생태계 조성

* 특화도시 : 문화도시(24), 창의도시(11), 평생학습도시(195), 아동친화도시(116), 청년친화도시(25), 여성친화도시(101), 고령친화도시(47)

* 문화예술교육 거점 : 예술특화(꿈의오케스트라, 꿈의무용단, 꿈의극단), 공간특화(꿈꾸는예술터, 광역-기초지역거점화, 기초문화예술교육센터)



3. 문화예술교육의 사회적 접근성

• 문화 돌봄이 필요한 다양한 취약계층 보호·지원시설로 범주 확대 및 수요맞춤형 지원체계 마련

→ (예술누림 플랫폼) 수요자(취약계층 보호지원시설-예술가-예술단체) 간 상호 자율선택방식으로 지원구조 전환

→ (행정 효율화) 예술가·시설·단체 등록 → 프로그램 제안·열람 → 공모신청 → 교부신청 → 추진상황보고 → 실적·정산보고

→ (유연한 방식) 5~30회차로 분반, 7개 예술장르 외 융복합분야, 2인 팀티칭 가능, 현장체험학습/결과발표회 등



3. 문화예술교육의 사회적 접근성

- **지역사회 아동청소년 문화예술교육 모델** : 꿈의 오케스트라(*10~), 꿈의 무용단(*22~), 꿈의 극단(*24~)
 → 일반/취약 아동·청소년(50~60%) 대상으로 국가지원(5~6년) 후 지자체에서 지속가능한 공연예술교육 모델로 정착
 → 2024년(107억원) : 지역사회 환원 프로젝트(전국 37개 지역 '꿈의 향연' 공연), 가족·시민 오케스트라로 확장



4. 모두를 위한 문화예술교육의 접근성

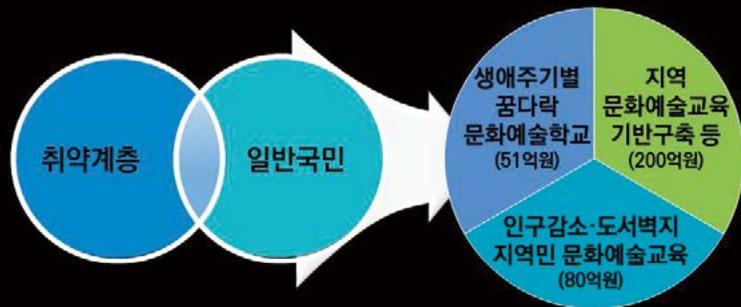
- **문화예술교육의 접근성 효과** : 문화예술교육 경험의 일상화 → 삶의 질 향상 & 문화역량 강화
 → 문화예술 감수성과 친숙성 증대, 자존감 향상에 따른 자기 표현과 자아 실현 촉진, 소통과 협업 능력 향상, 다양성과 포용성 증진, 세대 및 사회 통합에 기여



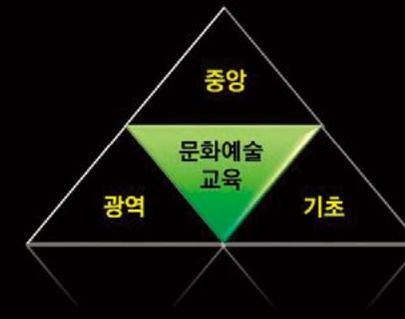
※ 한국문화예술교육진흥원(2020), 문화예술교육 효과분석 연구

4. 모두를 위한 문화예술교육의 접근성

- **보편적 접근성의 확대** : 취약계층 → 일반국민, 아동·노인·장애인 → 청년·중장년, 향유(체험) → 활동(창작)
 → 일반 국민 누구나, 일상 생활권에 더 가까이, 예술체험에서 창작활동으로 더 깊게 문화예술교육 경험 필요



감사합니다.



토론 및 질의응답

모더레이터 김규원
한국문화관광연구원 선임연구위원

토론참여 조원희
연세대학교 국제학대학원 조교수



김규원 안녕하세요. 김규원입니다. 진짜 너무 가고 싶은 아름다운 나라, 유라시아 끝에 있는 핀란드에서, 그리고 또 역시 아름답고 전통이 있는 몽골, 그리고 우리나라까지 쪽 온 것 같아요. 너무 좋은 말씀을 해 주신 노준석 본부장님까지 세 분께 다시 한 번 감사의 박수를 부탁드립니다. 특히 들어보니까 처음에 핀란드 같은 경우는 굉장히 좋은 말씀을 많이 하셨는데 마지막에 국가가 지방 정부의 여가라든지 학교의 문화예술교육에 대한 지원을 더 강화했다. 그런 부분에 감동을 받았고, 두 번째, 몽골 같은 경우는 마두금 얘기에서 다 아시겠지만, 우리나라 학교 문화예술교육이 제일 먼저 시작된 게 국악에서 시작된 거 다들 알고 계시죠? 굉장히 유사한 점을 발견할 수 있었고, 이 부분이 굉장히 재미있고 흥미롭다는 부분에서 감동을 받았습니다. 노준석 본부장님, 우리나라 사례에서는 역시 대한민국은 숫자를 좋아한다는 걸 알 수 있었고, 숫자를 통해서 보이지 않지만 문화예술교육을 해 오신 분들의 피와 땀이, 숫자 하나하나에 들어가 있는 것을 느낄 수 있었습니다. 그러면 우리가 유라시아 대륙, 우리나라, 몽골, 핀란드까지 쪽 봤는데 잠깐 미국의 사례에 대해서 들어보고 아까 질문 나온 부분에 대해서 토론을 시작하도록 하겠습니다. 조원희 교수님의 간단한 설명을 듣도록 하겠습니다.



조원희 미국의 문화예술 교육 프로그램 동향에 대해 말씀 드릴 기회를 주셔서 감사합니다. 미국은 표준화된 전국 학교 문화예술 프로그램이 부족합니다. 따라서 주와 지역, 학교에 걸쳐 다양한 프로그램이 제공되고 있으나, 일부 지역에서는 포괄적인 예술 교육 프로그램을 제공하는 반면 그렇지 못한 지역도 많습니다. 그 결과 개별 기관이나 조직에서 이니셔티브를 통해 학생들이 문화예술 활동에 참여할 수 있는 기회가 보충될 수 있도록 하는 양상을 보입니다. 전국적인 예술 프로그램은 없지만 2022년 9월에 예술, 인문학, 박물관 및 도서관 서비스

증진에 관한 조 바이든 대통령의 행정 명령이 발표되었습니다. 이 명령은 국가의 안녕과 발전을 위한 예술, 인문학, 문화 기관의 중요성을 강조합니다. 바이든 대통령은 행정부가 미국의 모든 어린이가 창의적 기술을 갖추 수 있도록 양질의 예술 및 인문학 교육에 대한 접근성을 높여야 한다는 입장을 확고히 하고 있습니다.

주 차원모델 계획 예시로는 존 F. 케네디(John F. Kennedy) 공연 예술 센터의 턴어라운드 아트(Turnaround Arts)를 말씀드리겠습니다. 2011년 대통령 예술인문위원회에서 시작되어 현재 31개 지역과 9개 주에 걸쳐 60개 학교에서 운영되고 있습니다. 턴어라운드 아트는 다양한 어려움에 직면한 학교에 예술교육을 통합하여 학생 참여와 사회적 정서적 학습 및 학업 성취도를 높이려 합니다.

보다 세부적인 단위로 내려와 LA에는 통합교육구와 지역 차터스쿨과 협력한 이너 시티 아트(Inner-City Arts) 사례가 있습니다. 이 조직은 1970년 말 예산 삭감 이후 LA 공립학교의 예술 교육 부족 문제를 해결하기 위해 1989년에 설립되었습니다. 월요일부터 금요일까지 전문예술가와 학생들은 센터에서 다양한 형태의 예술을 탐구합니다. 또 다른 좋은 예로는 뉴욕시의 브롱크스와 같이 소외된 지역사회에서 예술 교육에 대한 접근성을 향상시키는 것을 목표로 하는 '드림야드 프로젝트(DreamYard Project)'입니다.

게이츠 재단의 지원을 받는 이 조직은 음악, 연극, 무용, 시각 예술 분야의 프로그램을 제공하고 사회적 정서적 학습 및 지역 사회 참여를 강조하며 기술과 디지털 예술을 통합함으로써 학생들이 필수적인 21세기 기술을 갖추도록 합니다. 문화예술교육의 디지털 격차를 해소하려는 노력도 있습니다. 예를 들어, 21개 박물관에 광범위한 디지털 컬렉션을 제공하는 스미소니언 러닝랩에서는 교사와 학생들이 다문화 관점에서 상호작용 할 수 있습니다.



또한 MIT의 스크래치(Scratch)는 어린이들이 대화형 스토리, 게임, 애니메이션을 만들고 디지털 리터러시와 창의 기술을 육성할 수 있는 무료 온라인 프로그래밍 언어를 제공합니다.

마지막으로 현재 우리 모두가 열정적으로 관심을 갖는 국제 협력에 관하여 말씀드리겠습니다. 예술 교육 분야에서 국가 간 협력을 촉진하기 위해 개발된 원 월드 클래스룸(OneWorld Classrooms)이나 크리에이티브 커넥션스(Creative Connections)의 아트 링크(Art link)와 같은 프로그램이 있습니다. 이 프로그램들은 온오프라인 형태의 활발한 예술 교류와 온라인 소통 등을 통해 전 세계 학생들을 연결하고 다양한 문화에 대한 상호 이해와 존중을 증진합니다.

지금까지 양질의 문화예술교육 프로그램에 대한 접근성을 향상시키려는 미국의 노력이 반영된 우수 프로그램, 이니셔티브, 기관 및 단체의 몇 가지 예를 살펴보았습니다. 소개한 프로그램들은 창의성을 키우고 문화 다양성을 촉진하면서 모든 학생의 잠재력을 발휘하게 한다는 유네스코의 비전과 일치합니다. 미국과 여기 패널로 참석한 각 국가의 상황을 비교해 보면 흥미로운 것 같은데요. 표준화된 전국 단위의 프로그램이 있는지, 미국처럼 지역, 주, 학교에 따라 다양한 상황인지 등 각 국가의 예술 교육 상황 대해 듣고 싶습니다.

김규원 방금 발제를 짧게 하시면서 질문이 국가, 지역, 작은 기초 단위에서 뭐가 다른지에 대한 질문을 먼저 하셔서 그거에 대해서 간단히 몽골하고 핀란드에서 잠깐 답을 좀 듣고 정답은 없겠지만, 그 다음에 굉장히 많은 질문이 왔는데, 그 부분을 하도록 하겠습니다. 편하게 말씀 부탁드립니다.

한나 코스키미에스 핀란드에서는 다양한 교육 부문의 커리큘럼에 문화예술교육이 포함되어 있습니다. 지역 계획 아래 다양한 계획을 묶어내고자 하는 문화교육 계획에 대해서도 언급했었죠. 문화부는 지방자치단체와 지역 관계자들과 함께 이 계획을 수립하고 이행하는 것을 지원하고 있습니다.

나란체렉 다리바자르 앞서 말했듯이 몽골의 문화교육 정책은 국가 가치에 기초를 두고 있습니다. 전국적으로 30개가 넘는 민족 집단이 있습니다. 청소년들이 민족의 고유한 문화를 학습할 수 있도록 지원하고 있으며 학교와 지역 단위 문화예술교육 프로그램도 운영하고 있습니다. 몽골에는 21개의 주가 있고 다양한 문화 프로그램이 존재합니다.

김규원 방금 답에서 핀란드 같은 경우는 지역 그리고 광역 기초 쪽의 네트워크에 대해서, 정부가 지원하는 부분을 말씀하셨고 몽골 같은 경우는 여러분도 아시겠지만 여러 민족이 같이 있는 부분, 민족에 따라 다른 네트워크와 교육이 있다. 양쪽이 다르지만 우리도 굉장히

참고해 볼 수 있는 그런 사례를 말씀해 주셨습니다. 공통 질문부터 여쭙보도록 할게요.
 첫 번째는 아동 청소년 얘기만 했는데 어르신이나 노년, 장년에 대한 프로그램이 뭐가 있는지 우리나라, 핀란드, 몽골에서 구체적으로 얘기를 했으면 좋겠다는 부분을 부탁드립니다.

노준석 저희가 7, 8개 광역 센터가 2016년부터 생애전환 중장년 대상으로 문화예술 학교를 5년 정도 해오고 있다가 2022년부터 꿈다락 문화예술학교에서 중장년쪽을 넓히면서 프로그램도 개발하고 가이드북을 통해 확산을 시키고 있는데요. 지역에서도 별도로 광주 같은 경우는 중장년 대상으로 10년 가까이 해오는 걸로 알고 있는데요, 서울시 50플러스 등 재단에서 하고 있는 다양한 인생학교 등이 있고, 노년 같은 경우는 저희가 작년에 '새어른 연극 프로그램'이라고 영시니어나 올드(Yold)족들을 대상으로 60대 초반, 다양한 소비문화와 액티브 시니어 활동을 가지고 있는 분들 대상으로 프로그램을 개발해서 꿈다락 문화예술 학교에 노년 프로그램으로 가이드를 통해서 확대하고 있습니다. 그런 측면에서 저희가 점점 중장년하고 노년 대상의 일반 프로그램을 확대할 예정에 있습니다.

나란체책 다리바자르 몽골에서는 전 연령층별 특별히 디자인 된 문화교육도 실시하려고 노력하고 있습니다. 지방의 가장 작은 단위인 모든 솜(Soum) 전역에 문화 교육 공간도 있는데 주말이면 성인과 노년층을 대상으로 무용, 문학, 독서 프로그램을 진행합니다. 매 주말 서로의 경험을 공유하는 소그룹 모임이 열리고, 그 분들이 청소년들에게 강습을 하기도 합니다.

한나 코스키미에스 핀란드에서도 위 질문과 관련된 논의가 이루어지고 있습니다. 고령화 사회로 접어들고 몇 년 후에는 매년 15명 미만이 태어나는 지역도 많아지게 될 것입니다. 우리가 당면한 과제를 어떻게 해결할 수 있을지 고민하고 있습니다. 노인들을 위한 서비스는 지역 단위로 제공되고 있습니다. 지역 간 격차가 큼니다. 어디에는 사람이 더 많기도 하고



시골에 사는 사람들도 있습니다. 무엇이 제공될 수 있는지는 지역에 따라 상황이 다릅니다. 따라서 협력이 많이 이루어지죠. 예를 들어, 예술에 대한 기본 교육을 제공하는 곳은 학교도 있고 지역 양로원, 노인시설도 있습니다. 평생교육을 어떻게 개선할 것인지 많은 관심을 기울이고 있는데요. 기초 예술교육이 주로 어린이와 청소년을 대상으로 제공된다고 말씀드렸었지만 어른들이라고 예외는 아닙니다. 성인 대상 교육이 딱히 제한되고 있지는 않습니다. 성인의 예술교육 참여율이 실제 늘어나고 있고, 노인과 성인에게도 예술과 문화교육을 제공하는 교양교육 학교도 있습니다.

김규원 어른에 대한 얘기가 나왔기 때문에 학생에 대한 질문이 어려운 게 나왔는데, 이 부분은 합쳐서 질문을 드릴 건데 네 분 모두 답을 부탁드립니다. 첫 번째가 학생들이 학교 입시 라든지 여러 여건에 대해서 우리 같은 경우는 문화예술교육을 받기 어려운데, 각 나라별로 학생들이 문화예술교육을 받게 되는 한계들이 어떤 게 있나, 그리고 어떻게 해결을 했느냐, 학생들이 문화예술교육에 접근하는 그런 부분의 한계가 무엇이고 어떻게 해결을 했느냐. 두 번째는 학교 안에 있는 학생들 외에 학교 밖에 있는 학생들에 대한 정책적인 고려가 있는지. 그러니까 학생들이 문화예술교육을 받는, 우리 같은 경우는 입시인데 어떤 한계가 있고, 어떻게 극복을 했는지, 극복을 했다면 방안은 어떻게 되는지. 두 번째는 학교 밖 청소년들에 대해서 문화예술교육을 어떻게 해결하는지. 이걸 꼭 답을 하실 부분이 있는 분만 답을 하셔도 되니까 편하게 말씀을 해 주시면 됩니다.

한나 코스키미에스 핀란드의 여가 모델 방과 후 아이들이 즐길 수 있는 것을 제공하는 것이 목적이었습니다. 취미가 없어도, 방과 후 홀로 남겨지는 일이 없도록, 곁에 어른이 없는 아이들에게까지 닿을 수 있도록 고안 되었습니다. 이것이 바로 이 핀란드 여가 모델을 개발한 이유 중 하나입니다. 입시와 관련해서는, 핀란드에서는 현재 개편 중이고 처음으로 음악, 시각 예술 및 스포츠를 포함하고자 합니다. 개편 과정 중에 있습니다만 아직 어떻게 진행될지, 결과가 어떨지, 결과를 어떻게 평가할 수 있을지는 모르겠습니다. 하지만 아동과 청소년이 문화예술교육을 통해 얻는 지식과 이를 더 잘 활용할 수 있는 방법을 이해하기 위해 많은 노력을 기울이고 있습니다. 향후 고등교육에서 예술교육을 통해 습득된 것들이 잘 활용될 수 있도록 하기 위함입니다.

김규원 일단 넘어가기 전에 핀란드의 사례는 우리도 좀 빨리 받아들였으면 좋겠다는 생각이 들면서, 마음속으로 박수를 보내드리면서 이제 몽골의 사례를 듣도록 하겠습니다.

나란체책 다리바자르 매우 중요한 질문입니다. 우리 모두가 직면한 질문일 겁니다. 문화예술 학습에 대한 개념을 설정하는 작업은 쉬운 일이 아닙니다. 한 조사에서 몽골은 문화예술 교사

교육이 충분하지 않다는 점이 지적되었고 그와 관련하여 최근 유치원 교사부터 연수를 시작했습니다. 지난주에 21개 지역의 유치원 교사 100명을 대상으로 이를 동안 현재 문화 예술교육과 문화 동향에 대한 연수를 실시했습니다. 교실 환경에서 어떻게 문화예술교육을 이행해야 하는지에 대해서도 다루었습니다. 유치원 교육과정도 업데이트할 예정인데, 미취학 아동의 연령대가 인생에서 가장 중요한 시기라고 보고 있기 때문에, 유치원 교육에서부터 시작하는 것입니다. 학교 밖 환경에서도 아이들의 참여를 증진하기 위한 콘텐츠와 문화공간을 확대하고자 노력 중입니다.

김규원 역시 생각대로 학교 밖 학생이나 청소년들이 어렸을 때부터 교육에 대해서 모든 나라가 큰 관심을 가지고 있는 부분이라고 할 수 있고, 옆에서 첨언을 하실 말씀이 있다고 해서 부탁을 드리겠습니다.

한나 코스키미에스 몽골 연사께서 유아 교육의 중요성에 대해 언급한 것처럼, 핀란드에서는 다양한 문화예술 전문가들이 유아 교육에 관련된 협력 프로젝트에 많은 노력을 기울이고 있습니다. 유아기 예술교육이 중요하다는 것을 우리는 이미 잘 알고 있습니다.

김규원 이번에는 굉장히 어려운 질문들이 합쳐졌는데요. 첫 번째가 접근성에 집중하다 보면 질이 떨어지는데, 이걸 두 개 중에 고르는 퀴즈인데, 접근성과 교육의 질을 선택한다면 무엇을 먼저 선택해야 하느냐. 이런 질문인데 사실 이걸 답은 없을 것 같아요. 혹시 얘기해 줄 수 있으면 좋겠고요. 두 번째는 접근성을 위한 시설이나 프로그램도 중요하지만 예술의 가치나 예술의 의미에 대해서 어떤 방식으로 전달할지가, 그런 방법론이 더 중요하지 않느냐에 관한 것입니다.

그러니까 사실 퀄리티하고 접근성에 대한 이야기인데 이 부분을 질문 하나하나에 답하기보다 접근성과 그리고 교육의 질과 방식에 대해서 각 나라별로 어떤 생각을 갖고 있는지 말씀해 주시면 좋을 것 같아요. 여러분도 아시겠지만 방금 나온 질문들은 사실은 답이 없거든요. 답이 없다는 것은 할 수 없다가 아니라 서로 다른 생각을 할 수 있기 때문에 접근성과 퀄리티, 그리고 예술과 교육의 관계는, 예술은 또 무엇인가, 그런 말씀에 대해서 우리나라 사례도 좋고, 미국, 몽골, 핀란드 사례를 말씀해 주시면 되겠습니다.

조원희 문화예술교육 프로그램의 개요를 토대로 앞서 말씀 드렸는데요. 미국은 양질의 예술교육 프로그램을 제공하는 동시에 양질의 교육 프로그램에 대한 접근성을 높이는 것 사이의 균형을 찾기 위해 노력하고 있다고 생각합니다. 언급한 몇 가지 사례 중, 디지털 격차 해소에 기여한 스미소니언 러닝랩을 다시 살펴보겠습니다. 21개 박물관의 디지털 컬렉션을

활용하여 접근성을 높이는 동시에 문화예술 분야에 대한 양질의 교육을 제공한 사례입니다. 미국은 전반적으로 볼 때 양질의 예술 교육과 접근성을 높이는 것 사이에서 균형을 찾으려고 노력하고 있습니다.

나란체렉 다리바자르 몽골에서는 먼저 접근성을 높여야 한다고 생각합니다. 지난 4년간 전국적으로 89개의 문화공간이 건립된 것도 이 때문인데요. 최근 수도 외곽 지역에 어린이·청소년 극장을 열었고, 다음주에는 국립도서관 신관 개관을 앞두고 있습니다. 많은 사람을 위한 문화예술에 대한 접근이 충분한 공간으로 어느 정도 마련되고 난 다음, 양질의 문화와 예술 제공에 대해 이야기해 볼 수 있을 것 같습니다.

한나 코스키미에스 접근성과 양질의 예술교육이라는 두 개념을 분리하여 생각할 수는 없을 것 같습니다. 달리 말하자면, 질 낮은 수준의 예술교육에 대한 접근성을 높이는 것이 무슨 의미가 있겠습니까. 이 두 가지는 함께 고려해야 한다고 생각합니다. 또한, 양질의 예술교육의 기초는 교육자의 전문성 강화에 있습니다. 급변하는 세상에 살고 있기 때문에 교사를 교육하고 지식을 업데이트하는 데에도 많은 노력을 기울이고 있습니다. 매우 중요하다고 생각합니다. 그리고 한국 발표에서도 다룬 학습 환경에 대해 덧붙이고 싶습니다. 김성일 교수님이 말씀하신 다양한 놀이터가 정말 흥미로웠어요. 교수님께서 놀이와 기쁨, 플레이그라운드를 언급하셨는데요. 핀란드에서는 이제 기초 교육과 취학 전 교육을 위한 새로운 학교를 '학교'라고 부르지 않는 경우가 많습니다. '러닝센터'라고 부릅니다. 학교나 러닝센터가 지역의 중심이 되는 문화센터가 되는 것이죠. 학교와 놀이터 개념처럼 지역에서 가장 거대한 문화센터 말이죠.



김규원 어려운 질문에 각자 상황에 맞는 답을 해 주고 계신데, 여기서 아동에게 접근하는 방식은 앞에 많이 말씀을 해 주셨습니다. 핀란드하고 몽골에게 질문이 2개 들어왔습니다. 어려운 질문입니다. 하나는 돈, 하나는 콘텐츠 얘기인데 돈 얘기가 핀란드 쪽입니다. 문화예술교육 관련된 예산 문제가 있는데, 핀란드는 지역과 정부가 재정적으로 어떤 식으로 협력을 하는지, 재정을 지원하는지, 아니면 방식이나 노하우까지 같이 공유를 하는지, 지역학교의 관계에 대해서 정부와 지방 지역과 그 지역의 학교들과 어떤 식으로 도움을 주고받는지 설명해 주시면 감사하겠습니다.

한나 코스키미에스 구체적으로 어떤 분야를 이야기하는지에 따라 다를 텐데요. 저는 두 가지 측면을 말씀드리겠습니다.

예술 기초 교육과 관련하여 더 자세히 알려 드리게 되어 기쁘네요. 예산은 국가가 약 9,600만 유로를, 지방자치단체도 같은 비중의 예산을 지원하며, 1/3은 부모가 충당한다고 보시면 됩니다. 지자체에서도 문화예술교육에 많은 예산을 투자하고 있습니다. 문화에 관한 법률도 있습니다. 문화적인 활동들이 지방자치단체 단위에서 이행되고 기록됩니다. 지방자치단체 문화 제반 활동들은 문화생활, 예술생활, 예술교육 등을 향상시켜야 하고, 법안에도 언급되어 있으므로 학생들에게 예산이 투입되고 있는 것입니다.

김규원 핀란드 같은 경우 예산 지원뿐만 아니라 지역에서 하고 있는 모니터링이라든지 아니면 컨설팅, 그런 건 혹시 정부에서 하는지, 그것도 알고 싶어요. 지역에서 하는 것에 대해서 평가를 하거나 도와주거나 재정뿐만 아니라, 그런 부분이 혹시 있는지요.



한나 코스키미에스 이것 역시 시스템의 어느 부분이나에 따라 다릅니다. 모든 것을 모니터링 하지는 않습니다. 핀란드에서는 지역이 자치권을 갖고 있습니다. 우리가 모든 것을 모니터링하는 것은 아니지만 서로 협력하고, 주요 전략과 계획을 함께 세우기 때문에 목표로 하는 것이 무엇인지, 왜, 어떤 일이 이루어지고 있는지에 대한 공통된 이해를 갖고 있습니다. 평가 시 외부에서 객관적으로 보고서를 작성하고 평가하기도 합니다.

김규원 사실 다 대답을 할 순 없겠지만, 처음부터 정책이나 사업을 개발할 때 코워킹한다는게 저는 부러운 부분이라고 생각을 하고요. 몽골 분께 몇 가지 질문이 있습니다.

첫 번째, 두 번째가 같아요. 몽골의 전통 음악이 참 좋는데 학생들이 거의 다 알고 배우고 있는지. 안 하고 있어서 강제로 하는 부분은 아닌지, 아니면 진짜로 몽골 전통 음악을 듣고 있는지, 많이 알고 있는지.

두 번째는 한국과 ODA를 할 때, 몽골의 전통 예술 중에서 어떤 부분을 같이 협력했으면 좋겠다고 생각하는지 개인적 의견에 대해 질문을 한 부분이 있습니다.

나란체첵 다리바자르 마두금은 몽골의 민족음악입니다. 제가 발표에서 말했던 마두금은 주로 가정의 성스러운 장소에 집 장식으로 놓아두곤 합니다. 사용을 하지 않으니 청소년이나 어린이, 가족 구성원들 중에도 악기를 연주할 줄 모르는 경우가 대부분입니다. 지난 2월에 전국의 모든 사람들이 마두금 음악을 연주하고 사용해야 한다는 대통령이 발표되었습니다. 마두금 교육은, 모든 학교, 모든 문화 장소에서 의무화되는 등 대중에게 확대 실시될 것입니다. 이것이 문화부가 관련 축제를 조직하고 커리큘럼 등을 업데이트하는 이유입니다.

김규원 몽골 입장에서 한국과 어떤 분야에서 같이 협력했으면 좋겠는지. '음악인지, 연극인지, 미술인지', 편하게 대답을 하시면 될 것 같아요.

나란체첵 다리바자르 몽골은 한국문화예술교육진흥원과 인형극으로 문화예술교육 ODA 사업을 진행하고 있습니다. 인형극 교육을 통해 궁극적으로 아이들에게 양질의 인형극도 제공됩니다. 광주 아시아문화전당과도 대중 문화교육을 위한 플랫폼과 콘텐츠 개발 ODA 사업을 기획하고 있었습니다. 몽골이 보유한 풍부한 문화유산을 아동, 청소년 포함한 모든 연령층을 위한 대중문화유산 학습 콘텐츠를 만들고 싶습니다.

김규원 마지막으로 두 질문을 뽑아서 질문을 드리려고 하는데요. 이걸 사실 누구나 대답하시면 될 텐데, 첫 번째로 우리가 문화예술교육이라고 하면 순수예술만 생각하는데, 영화라든지 아니면 대중음악이라든지 만화라든지, 그런 부분이 각 나라의 문화예술교육에 활용되고 있는지. 어떻게 활용되고 있는지에 대해서 우리 같은 경우도 있기 때문에 본부장님도 대답을 해 주셔도 되고요. 팝 컬처에서는 어떻게 활용되고 있는지.

노준석 예술의 산업화에 대해서는 기초 예술 자체가 콘텐츠라던지 대중 예술 산업 자체의 경계가 없다고 생각합니다. 왜냐하면 기반이 되고 스토리부터 초기의 문화예술 관련된 작업들이 전부 다 연결되기 때문에 하나의 가치 사슬 체계로 연결돼 있기 때문에 기초예술 자체가 대중예술이 얼마든지 될 수 있고, 연극이 되건 영화가 되었던 그런 사례들이 있는데요. 그런 부분에 대해서 경계가 없다고 생각합니다.

나란체책 다리바자르 몽골에서도 문화창의산업에 대한 기초조사를 실시했는데 유산, 문학, 영화, 예술, 마케팅, 디지털 콘텐츠, 게임 등이 12개 문화 분야에 포함된다. 언급된 모든 분야가 해당이라고 할 수 있죠.

김규원 방금 말씀하신 것처럼 몽골에서 문화산업에 대한 관심이 많고 정책도 하고 있기 때문에 그 부분이 반영되는 것을 말씀하신 것 같습니다. 핀란드의 경우는요?

한나 코스키미에스 모든 형태의 예술과 모든 예술 분야는 동등하다고 생각합니다. 핀란드 여가 모델은 아이들과 다음세대가 원하는 바를 고려하였고, 일상에서 아이들이 실제 경험하고 있는 예술, 관심 있어 하는 분야가 우리에게 조언과 힌트가 되고 있습니다. 이러한 사항들은 경청하고 고려할 수밖에 없습니다. 또한 앞서 언급했듯이 우리나라는 국가 아동 전략도 있습니다. 다음 세대의 목소리에 귀를 기울이려고 노력하고 있습니다.

김규원 마지막 질문을 드리겠는데요. 문화예술교육사라는 제도가 있는데 학교에서 예술, 음악을 가르치거나 미술을 가르치는 교사 외에 학교 밖에서, 아니면 사회에서 문화예술교육을 하는 전문가를 어떻게 양성하고 전문가를 어떻게 나라가 인정을 하는지 그런 제도가 있는지 여쭙고 싶고요. 우리 같은 경우는 전공 외에는 어려운데 문화예술교육사에 대해서 새로운 폭을 넓힐 계획이 있는지 질문은 문체부에 하면 될 것 같고요. 각 나라별로 전문가를 양성하고 어떻게 자격을 주는지에 대해서 듣고 싶습니다.

한나 코스키미에스 핀란드에도 자격 제도가 있습니다. 문화예술을 가르치기 위해 교육 섹터별 요구되어지는 다양한 자격이 존재하고, 이를 위해 정기적인 조사나 평가도 실시하며 교사의 자격을 평가합니다. 핀란드 내 교육 섹터별 문화예술 분야 교사들은 상당한 자격을 갖추고 있음을 자부합니다. 조사된 바에 따르면 기초 예술교육은 예술가가 직접 가르치기도 하지만 주로 교수법에 더 많은 노력을 투입하고 있습니다.

나란체책 다리바자르 몽골도 물론 자격제도가 있습니다. 문화부도 더 많은 예술교육자가 배출될 수 있도록 지원하고 있는데요. 현재 학교에 교사가 부족하기 때문에 문화예술교육을 가르칠 수 있는 전문인력을 지원하고 있는 것입니다.

김규원 마지막에 이 질문을 드린 이유가 주신 질문 중 많은 부분이 시설적인 접근성, 아니면 프로그램 접근성보다 가장 훌륭한 대상자하고 소통할 수 있는 훌륭한 교사들이 가장 중요한 접근성 아니냐, 그런 질문들이 있었기 때문에 마지막으로 이 질문을 드렸고, 역시 핀란드나 몽골에서도 굉장히 카테고리라든지 많이 하고 있는 부분을 저희가 들었고, 핀란드에서 말씀하신 것처럼 굉장히 훌륭한 문화예술교육하시는 분들이 계시다고 그러는데 그 부분은 저도 당당하게 대한민국에도 굉장히 훌륭한 문화예술교육을 하시는 분들이 많다고 말씀드릴 수 있고. 이 포럼이 그분들이 더 많은 활동을 해서 더 많은 학생들이 더 좋은 교육을 받을 수 있는 기회를 가지기 위한 하나의 기초가 아니었나 생각을 하면서 오늘 접근성에 대한 굉장히 어려운 거지만, '지역의 접근성, 세대의 접근성, 연령의 접근성 그리고 시설의 접근성', 이 부분을 오늘 다 해결하지는 못하지만 그런 얘기를 몽골 그리고 핀란드, 우리나라, 미국 사례에서 많이 들을 수 있는 부분에 감사드리면서. 오늘이 접근성, 어려운 얘기를 했지만 내일도 좋은 포럼을 들을 수 있도록 기대를 하면서 지금까지 제일 감사드린 건 여기 참여해 주신 분들이고, 먼 나라에서, 저 끝에서 오신 너무 멋진 핀란드, 몽골, 우리나라, 미국 사례까지 발표해 주신 모든 분께 감사드리면서 오늘의 포럼을 마치겠습니다. 감사합니다.



ARTS & CULTURE EDUCATION FORUM 2024

2024 문화예술교육국제포럼

5월 21일 14:00

균등한 접근을 보장하는

ARTS AND CULTURE EDUCATION POLICY, PRACTICES IN MONGOLIA

Dr. Naamtsavjaa, Head of cultural policy implementation Department, Ministry of Culture

2024

현장 상

저는 몽골에

문화체육관광부
Ministry of Culture, Sports and Tourism

육진흥원
EDUCATION SERVICE





2024
문화예술교육 국제포럼

ARTS &
CULTURE EDUCATION
FORUM 2024

DAY 2

2024년 5월 22일

미래세대를 위한 문화예술교육 실천과 현장 강화





안녕하십니까. 한국문화예술교육진흥원장 박은실입니다. 반갑습니다.

세계문화예술교육주간을 맞이하여 이틀간 열리는 <2024 문화예술교육 국제포럼>에 참석해 주신 여러분을 진심으로 환영합니다.

어제 <균등한 접근성을 보장하는 문화예술교육>이라는 주제로 핀란드, 몽골, 한국의 문화예술교육 전문가들이 정책 중심으로 고견과 성찰을 나누었습니다. 두 번째 날인 오늘은 보다 현장과 실천사례에 집중하고자 하며 주제는 <미래세대를 위한 문화예술교육 실천과 현장 강화>입니다.

미래를 이끌어갈 아동·청소년이 더 이상 교육 참여자, 교육 대상자가 아닌 그들이 주도하는, 미래세대 중심의 교육현장이 주목받고 있습니다. 또한 우리가 말하는 현장이 강화되기 위해서 빠질 수 없는 전문인력 양성도 화두입니다. 오늘 이 자리에 모신 전문가분들의 발제와 토론을 통해 각자가 위치한 현장에서 미래세대를 위한 노력과 전문인력 양성을 비롯한 현장 강화를 위한 다양한 시도를 나누게 됩니다.

미국의 케네디센터 부대표 조던 라살, 독일의 피나바우쉬 센터 예술 프로젝트 총괄 베티나 밀즈, 하버드 교육대학원의 프로젝트 제로의 예술/놀이 프로젝트 총괄 루이자 핀폴드, 미국의 미디어예술교육협회 대표이자 CEO 대인 올슨, 한국문화예술교육진흥원의 김재순 학교예술교육본부장을 비롯해 토론을 이끌어주실 김선아 한양대학교 응용미술교육과 교수님, 그리고 전국의 문화예술교육 관계자 분들 덕분에 오늘 이 자리가 더욱 뜻깊다고 생각합니다. 지혜와 경험, 고민과 과제를 이야기하는 의미있는 시간에 함께해 주셔서 고맙습니다.

한국문화예술교육진흥원은 문화예술교육의 방향과 역할을 끊임없이 모색하고 있습니다. 이번 포럼에서 이틀간 수렴된 전문가들의 발제와 토론, 질문과 아이디어를 면밀히 살펴보고, 양질의 교육 콘텐츠를 발굴하고 국제교류를 확대해 나가는데 활용하겠습니다. 여러분이 모아주신 소중한 의견들은 현장에 반영될 수 있도록 노력하겠습니다.

바쁘신 일정에도 문화예술교육에 대한 열정과 관심으로 자리를 빛내주신 모든 분들께 다시 한 번 감사의 말씀을 전합니다. 앞으로도 한 발 앞서 적극적으로 문화예술교육 담론을 이끌고 다양한 의견을 공유할 수 있는 양질의 장을 마련하겠습니다. 많은 성원과 관심 부탁드립니다. 감사합니다.

발제 1 >>> 조던 라살

존 F. 케네디예술센터 부대표·교육 총괄

예술 기관과 현장에서 가치와 실천의 간극 좁히기

존 F. 케네디 예술센터의 부대표이자 교육 총괄로서 누구에게나
균등하고 접근가능한 양질의 예술 교육을 제공하기 위한 여건
조성에 힘쓰고 있다. 이와 관련한 케네디 센터 전략계획 실행을
감독하고 미션·비전을 균형 있게 조율하며 전국 학교 및 지역 사회
내 2백만 명 이상을 관리하는 팀을 총괄한다.

시카고 공립학교 예술교육 부서를 관리할 당시 예술교육자 전문성
개발 및 학생 대상 프로그램을 마련했고, 해당 지역에서 처음
시도한 예술교육 계획(Arts Education Plan)을 기반으로 학교 안
예술을 위한 옹호와 지속 가능성 실현을 위해 노력해왔다.
학교 음악교사, 비영리 기관 디렉터, 경영학 및 예술행정학을
공부하는 등 다양한 경험을 갖고 있으며 시카고 신진작가협회
이사회와 콜로라도 대학교 미술센터의 자문위원회에서 활동했다.



#지속성장 #진보하는 관행 #균등성 #접근성 #과거의 체계vs혁신 #책임

안녕하세요. 미국의 수도인 워싱턴 D.C.에 위치한 케네디 센터를 대표하여 이 자리에 참석하게
되어 영광입니다. 또한 여러분과 함께하게 되어 정말 기쁩니다.

여러분 앞에 서 있는 제가 누구인지 먼저 설명 드리겠습니다. 저는 교사라는 경력을 갖고
있습니다. 저는 음악 교사에서부터 출발했습니다. 10~15세 아이들을 가르쳤습니다. 그런
아이들에게 음악을 가르치는 일은 정말 흥미진진했습니다. 그 후 미국의 여러 도시에서 비영리
단체와 함께 일했고, 시카고 공립학교 예술교육부서에서 정책을 변화시키고, 학생을 위한
프로그램을 운영하는 일을 하다가 케네디 센터에 오게 되었습니다. 케네디 센터에서는 미국
전역의 학생, 교사, 교육구 및 도시와 함께 협력하는 팀에서 일하게 되었습니다. 저는 케네디
센터에서 진행하는 일에 대한 간략한 개요를 말씀 드리고, 저희가 하는 일의 범위를 조금
언급한 다음, 오늘의 토론을 가이드 해줄 수 있는 몇 가지 구체적인 질문을 공유하고자 합니다.

케네디 센터 교육의 사명은 화면에서 보시는 바와 같습니다. 우리는 모든 연령과 능력의
학습자에게 호기심을 불러일으키고, 이해를 증진하며, 시민의 예술성을 고양하는 방식으로
예술을 제공하기 위해 존재합니다. 즉, 자신의 예술을 통해 지역사회에 환원하고, 사회적
공익을 위해 일한다는 의미이기도 합니다. 저희는 저희가 소재하고 있는 도시뿐만 아니라
전국의 각 지역과 일합니다. 학생과 청년들은 물론 교육자 및 예술교육가들과 함께 일하며,
도시 전체, 때로는 해당 도시 내에 있는 특정 학교와 함께 협력하기도 합니다.

그렇다면 누구에게 서비스를 제공하고 있는 것일까요? 저희는 매년 약 210만 명의 교육자와
학생에게 서비스를 제공하고 있습니다. 저희는 매우 다양한 프로그램을 제공하고 있습니다.
저희는 거절하는 방법을 모릅니다. 저희는 많은 국가의 학습자를 참여시키고 있습니다. 무료로
이용할 수 있는 온라인 리소스도 있습니다. 교육은 처음부터 케네디 센터의 일부였습니다.
그래서 미국의 문화센터를 건설하기로 결정했을 때, 교육이 문화센터의 일부가 되어야
한다는 것이 처음부터 법에 명시되어 있었습니다. 미국의 다른 문화센터 사례들을 보면, 항상
그렇던 것은 아닙니다. 교육이 나중에 추가되는 경우도 있습니다. 하지만 저희 같은 경우에는,
그렇지 않은 사례입니다. 그리고 그렇지 않아서 정말 다행이라고 생각하고 있습니다.

빠르게 보여드리자면, 저희 팀입니다. 저는 다양한 교육 분야에서 일하는 약 42명의 직원으로
구성된 팀을 이끌고 있습니다. 학교가 저희를 찾아올 수 있도록 이렇게 전반적으로 관리를
하고 있습니다. VSA와 접근성 분야는 다양한 능력을 가진 학생들에게 서비스를 제공하는 것을
말합니다. 저희는 장애 학생 관련 전국의 단체들과 협력하고 있습니다. 저희는 케네디 센터를
방문하는 사람들이 그 어떤 장애가 있더라도 예술을 쉽게 접하고 경험할 수 있도록 노력하고
있습니다. 또한 청년들을 위한 연극, 무용, 음악 시즌 전체를 큐레이팅하고 제작하고 있습니다.

케네디 센터의 일부 시설은 성인을 위해 운영되고 있습니다. 유명 그룹이 저희 무대에 오르기도 합니다. 저희는 교육 분야에서 청년들을 위해 이러한 일들을 하고 있습니다. 저희 프로그램과 프로덕션 그룹이 바로 이러한 역할을 하고 있습니다.

또한 앞서 말씀 드린 디지털 학습의 경우 누구나 사용할 수 있는 무료 온라인 리소스, 강의 및 미디어, 동영상 등이 많이 있습니다. 꼭 한번 방문해 보세요. 저희의 학교 및 지역사회 프로그램은 학교, 교사, 그리고 저희와 파트너십을 맺고 싶다고 신청한 도시 전체와의 협력을 통해 진행되고 있습니다. 마지막으로 교육부서 내 자체 연구 및 평가 팀을 통해 프로그램을 평가하고, 모든 사람에게 확실하게 결과를 공유하고 있습니다.

오늘 저는 우리의 실천과 우리가 추구하는 가치를 일치시키는 방법에 대해 여러분과 이야기를 나누고 싶습니다. 유네스코 프레임워크와 한국문화예술교육진흥원, 케네디 센터는 이러한 공동의 가치를 많이 공유하고 있습니다. 이러한 가치는 여러분들에게도 익숙한 모든 학습자, 포용성, 접근성, 양질과 같은 단어들에서도 볼 수 있겠지만 말입니다. 케네디 센터의 사명과 교육, 모든 학습자의 참여와 향상, 양질의 예술교육에도 이러한 단어들이 많이 공유되어 있습니다.

그렇다면 이러한 가치를 어떻게 가시화할 수 있을까요? 우선 세 가지 질문에 대해 설명해 드리겠습니다. 그리고 케네디 센터에서 현재 수행하고 있는 일들을 통해 저희가 이를 위해 어떠한 노력을 하고 있는지 예를 들어 설명해 드리겠습니다. 첫 번째 질문은 '우리의 실천이 우리가 지지하는 가치와 일치하도록 예술 기관이 어떻게 보장할 수 있을까'입니다. 그렇지 않습니까? 어떻게 하면 사람들이 그것을 볼 수 있게 할까요? 또한, 우리의 가치가 참여자 모집 방식과 평가 방식에 반영될 수 있도록 할 수 있을까요? 마지막으로 우리가 지속적으로 발전하고 있는지를 어떻게 확인할 수 있을까요? 이를 위해서는 우리 모두가 각자 자신이 갖고 있는 생각과 관습에 의문을 가지고 도전해야 합니다. 조금 불편할 수도 있겠지만, 진정으로 성장하기 위해 여러분 모두가 이러한 도전을 경험해 보시길 바랍니다. 지도의 새로운 어디엔가 도착하고 싶다면, 매번 똑같은 길로 갈 수는 없습니다. 다른 길로도 가야하고, 그 과정에서 조금 불편함을 느낄 수 있습니다.

그럼 첫 번째 질문으로 넘어가 보겠습니다. 우리의 실천과 우리가 지지하는 가치가 일치하도록 어떻게 보장할 수 있을까요? 저희 프로그램 중 학생들과 직접 협력하는 프로그램 하나가 있습니다. 워싱턴 국립 오페라 학교(Washington National Opera Institute)라는 프로그램입니다. 저희 건물에는 오페라단도 있고 오케스트라도 입주해 있으며, 이들은 케네디 센터의 일부로 저희와 함께 일하고 있습니다. 저희는 오페라에 관심이 있는 학생들, 각자 계속해서 공부를

해 오고 있는 학생들을 모집하여 오디션을 보게 합니다. 그들이 신청을 하면 저희가 선발을 해서, 학생들이 여름에 와서 3주 동안 저희와 함께 공부하고, 전문 음악가들과 만날 수 있게 해 주고 있습니다. 과거에는 매우 전통적인 방식으로, 학생들이 각각 아리아를 배우고, 다른 음악가와 함께 공부하고 연습하고, 프로그램이 끝날 때 각 학생이 일어나서 아리아를 연주했습니다. 모두 박수를 쳤고요. 그리고 모두 집으로 돌아갔습니다. 그것도 물론 좋습니다. 어쨌든 뮤지션으로서 성장하고 있는 것이니까요. 모든 것이 훌륭했습니다.

하지만 저희는 그렇게 하는 것이 실제로 포용적이지 않다는 점을 깨달았습니다. 진정으로 포용적인 프로그램을 만들기 위해서는 참가자들이 프로그램 설계 자체에 도움을 줄 수 있도록 초대해야 합니다. 그래서 저희는 학생들의 의견을 받았으며, 전체 프로그램을 재설계한 후에 학생들에게 피날레 이벤트가 어떤 모습이었으면 좋겠는지 물었습니다.

학생들이 설계한 프로세스는 과거 교육 프로세스와 전혀 다른 모습을 보였습니다. 여전히 각자가 자신의 아리아를 연습하고 배웠지만, 학생들이 직접 그룹을 만들어 서로 다른 아리아 간의 연결점을 찾았고, 오페라에서 낭독하듯 노래하는 부분인 레치타티보를 만들었습니다. 학생들 스스로가 직접 레치타티보를 쓴 것입니다. 공연도 해당 그룹별로 했는데, 작은 앙상블이 마치 작은 미니어처 오페라를 연주하는 것처럼 느껴졌습니다. 훨씬 더 매력적이고, 감정적 이었으며, 연결성이 있었습니다. 학생들은 자신이 부르는 노래와 그 노래가 다른 사람들과 어떻게 연결되는지에 대해 주인의식을 가졌습니다.

또한 저희는 단순히 오페라를 공연하는 것 이상의 진로에 대한 교육도 제공했습니다. 예술 분야에서 또 어떤 일을 할 수 있을까요? 이에 대한 이야기를 나누기 위해 저희는 사람들을 초대했습니다. 오페라 가수가 되고 싶다면, 이를 위해 생각해야 할 건강과 웰빙 문제에는 어떠한 것이 있으며, 목소리는 어떻게 관리해야 하는지, 그리고 예술계에 종사하고 싶다면 어떠한 기본적인 비즈니스 관행을 알아야 하며, 실제로 어떻게 생계를 유지할 수 있을지 등에 관한 이야기를 나누었습니다.

덧붙여 말씀 드리면, 저희는 미국의 수도에 자리하고 있습니다. 저희는 전국 각지에서 온 청년들을 도시 안에 있는 입법자와 의원들과 연결시켜 주었습니다. 그들은 항상 좋은 소식을 듣고 싶어 합니다. 그들은 항상 지역의 유권자들과 소통하기를 원하는데, 사실 이러한 교류는 저희에게도 도움이 됩니다. 저희는 그저 편안히 앉아서 '좋은 소식을 공유해 주시고, 여러분의 삶에서 예술교육이 얼마나 중요했는지를 이야기해 주세요'라고만 하면 되었습니다. 그리고 이렇게 하는 것은 큰 변화를 일으켰습니다. 각자가 자신이 이 과정을 주도했으며, 자신들을 매우 중요한 인물로 느끼게 하였습니다.

다음 질문으로 넘어가겠습니다. 이러한 가치들이 프로그램 디자인에서, 우리가 참여자들을 모집하는 방식과 평가 방법에서 어떻게 나타날까요?

케네디 센터로 오기 전에 제가 시카고 공립학교에서 일하던 시절의 한 예를 들 수 있을 것 같습니다. 현재 시카고는 미국에서 세 번째로 큰 도시입니다. 시카고 교육구에는 650개가 넘는 학교가 있습니다. 엄청난 규모입니다. 그래서 교장 선생님들, 학교를 이끄는 분들과 이야기를 나누면, 언제나 예술이 학생들의 삶의 일부가 되기를 원하지만 어떻게 해야 할지 잘 모른다는 말씀을 하시곤 했습니다. 학교를 이끌어가는 사람으로서, 여기저기서 많은 압박을 받고 있었고, 맞춰야 할 요구 사항들도 너무나 많았고, 또 너무나도 많은 것들을 동시에 처리할 수 있어야 했습니다. 이러한 일을 쉽게 만드는 것이 바로 저희의 역할이었습니다. 저희는 여러 교과목의 다양한 요구 사항을 모두 파악했고, 그에 맞는 샘플 스케줄을 만들었습니다. 예술뿐만 아니라 체육, 과학, 수학 등 다양한 요구 사항과 압박을 모두 충족할 수 있는 그런 스케줄을 만들었습니다. 그들이 추가적인 노력을 하지 않아도 되도록 모든 것을 고려한 샘플 스케줄을 제공했습니다. 예술을 도입하기 위해 저희가 제공한 방법 또는 샘플을 활용해서, 학교에 예술을 도입할 수 있었습니다.

또한 형평성을 어떻게 바라봐야 하는지에 관한 예를 들어드리고 싶습니다. 형평성은 평등이 아니라는 점을 기억해야 합니다. 형평성은 조금 더 많은 투자가 필요한 곳을 파악하고, 그 필요성이 더 강한 곳에 다른 곳보다 더 많이 투자하는 것입니다. 예를 들어, 연극의 큐레이팅을 평가한다고 가정해 보겠습니다. 우선 디자이너를 선정합니다. 그리고 작가를 선택합니다. 창의적인 팀을 구성합니다. 그리고 그들이 공연을 만듭니다. 평가자가 와서, 예를 들어 '학생들이 이 공연을 관람하면 공감 능력을 강화시킬 수 있는가'라고 물을 수 있을 것입니다. 혹은 공연 전에 우리가 제공한 학습 가이드를 공부하고, 공연 이후의 토크백 세션에 참여하면 학생들의 공감 능력이 향상되나요? 이런 질문을 할 수 있습니다. 그렇게 된다면 정말 훌륭합니다. 그렇게 하는 것을 저희는 배우고 싶습니다. 우리의 결과물을 평가자들에게 보여주고 싶습니다.

하지만 저희가 깨달은 것이 있습니다. 무작위 대조 실험을 할 때, 전통적인 방식에서는 한 그룹이 쇼를 보지 못하고 선택받은 그룹만 볼 수 있습니다. 그리고 두 그룹의 차이를 비교합니다. 저희는 이런 방식은 공정하지 않다고 말했습니다. 공평하지 않다고 말입니다. 대신에 저희는 한 그룹은 사전-사후 조사를 시행하고, 다른 그룹은 사전 조사 후 모든 형태의 서비스를 제공받게 하고 사후 측정을 했습니다. 모든 그룹이 공연을 보고 예술을 체험할 수 있었기 때문에, 저희는 모든 사람들에게 서비스를 제공하고 예술 작품을 경험할 기회를 제공한다는 측면에서 훨씬 더 공평하다고 생각했습니다. 그리고 그 결과는 정말 아름다웠습니다. 모든 예술 활동에 참여한 사람들(모든 서비스를 제공받은 사람들)의 공감 능력이 더 높아졌기 때문입니다.

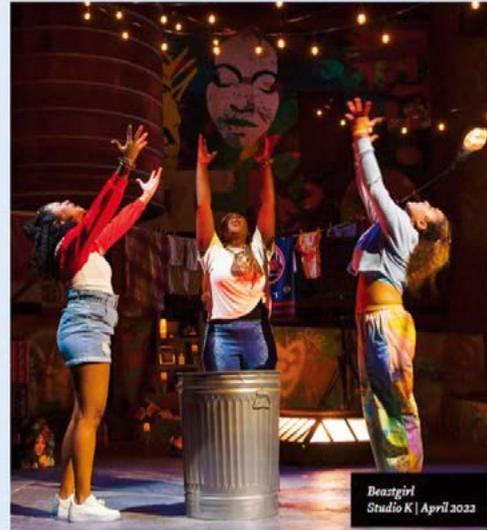
마지막으로, 예술 단체와 리더로서, 여러분이 어디에 있든, 어떤 직위에 있든, 변화를 만들 수 있다는 것을 어떻게 하면 알 수 있을까요? 어떻게 하면 우리 스스로를 발전하기 위해 지속적으로 도전하고, 기존의 생각과 관습에 도전할 수 있을까요? 여러분을 위한 이야기를 하나 해보겠습니다. 예전에 저희는 예술 통합 컨퍼런스(Arts Integration Conference)라는 것을 운영한 적이 있습니다. 예술 통합은 예술 분야에서 무언가를 공부하고, 다른 학문 분야에서 무언가를 공부하는 것입니다. 그것들을 함께 엮어내는 것입니다.

예를 들어 무용과 날씨 패턴을 배워서 수업을 진행하고, 참여자들은 수업이 끝날 때쯤에는 무용과 날씨 패턴 모두에 대해 더 많은 것을 알게 되는 것입니다. 매년 똑같은 예술교육가를 고용해 똑같은 워크숍을 진행했습니다. 사람들이 컨퍼런스에 와서 저에게 말하곤 했는데, 사실 한 동료는 저에게 "야구 경기를 보고와도 컨퍼런스의 그 어떠한 것도 놓치지 않을 수 있다. 이미 다 봤기 때문에 그렇다"고 고백한 적도 있습니다. 대단히 굴욕적입니다. 아무도 그런 걸 원하지 않습니다.

그래서 저희는 바꿨습니다. 귀를 기울였습니다. 조언을 구했습니다. 무엇을 보고 싶으세요? 여러분은 교실에서 무엇을 다루고 있나요? 어떻게 하면 사람들을 위한 정말 동시대적인 교육 실습을 위한 리소스가 될 수 있을까요? 그래서 우리는 예술 통합이 아닌 예술교육 컨퍼런스(Arts Education Conference)로 바꾸었으며, 예술 통합이라는 원칙과 요소가 있지만 그 전반에 걸쳐 특수 교육과 관련한 주제도 함께 진행하기로 했습니다. 모든 학습자들을 위한 교육이면서, 모든 형태의 예술을 포함하고, 예술을 위한 예술 전략도 이 컨퍼런스의 일부가 되게 했습니다. 그리고 매년 새롭고 흥미로운 콘텐츠를 제공하기 위해 새로운 사람들을 고용하고 있습니다. 그리고 그 결과, '오늘 정말 강력한 하루였다'는 피드백을 받았습니다. 저는 그날 밤 새로운 피드백을 받고 많은 생각을 했으며, 좋은 컨퍼런스란 참여자들에게 의미 있는 하루를 제공하는 것임을 다시 곱씹었습니다.

지속적으로 개선되고 있는지 확인하기 위해 저희는 정기적으로 토론을 진행하고 학습 내용을 점검하고, 지속적으로 개선이 되고 있는지 확인합니다. 또한 우리가 존경하는 전문가들, 즉 자문위원회를 초청하는데, 여기에는 교사와 청년도 포함되어 있습니다. 단순히 어떤 직위와 많은 학위를 가진 사람들인 것이 아닙니다. 그것도 물론 중요하겠지만, 실제로 교실에 가르치고 있는 교사와 청년들 그런 사람들을 포함시키지 않는다면 말이 되겠습니까? 저희는 어떻게 하면 더 잘할 수 있는지에 대한 조언을 그들에게 구합니다. 저는 여러분 모두에게 기존의 생각과 관습에서 벗어나 새로운 사고방식을 통해 우리의 실천이 우리가 지키고자 하는 가치에 부합하고 있는지 확인하시기를 청합니다. 감사합니다.

Aligning Practices with Values: Arts Leadership in Action



Kennedy Center Education Programming

Mission: *We exist to bring the arts to learners of all ages and abilities—in ways that spark curiosity, foster understanding, and uplift citizen artistry.*

- Local and National
- Students/Young People
- Educators and Teaching Artists
- School Districts and Communities



Introduction

Jordan C LaSalle
Vice President of Education
jclasalle@kennedy-center.org

Public School Music Educator
Non-Profit Program Director
School District Arts Department Administrator
National Cultural Center Leader



At a glance...

Kennedy Center Education annually reaches
2.1 million students and educators

Nationally, we offer
40+ programs

We engage learners in
231 countries & territories

Online, we offer
5,000+ free resources

Supporting educators
Since 1971



Visible Values?

- How can arts institutions ensure our practices are aligning with the values we espouse?
- How do our values show up in our programming design, recruitment practices, and evaluation methods?
- How can we continuously improve, which will require challenging our own assumptions and traditions?

The Kennedy Center

– Aligning Practices with Values

From UNESCO Framework: “We stress the critical need to **enable all learners** to fully benefit from the opportunities of culture and education through **inclusive access to quality education**, respecting and engaging with the diversity of peoples and cultures as a positive and transformative force, and expanding sustainable lifestyles.”

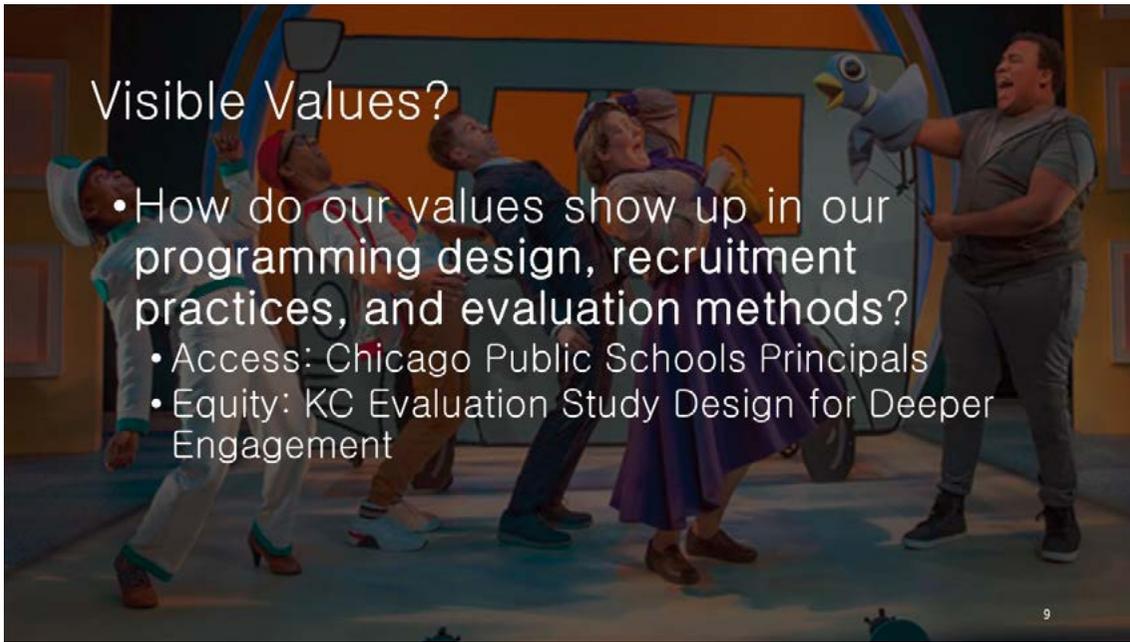
Kennedy Center Education: “At the Kennedy Center, we strive to **engage and uplift all learners** through **quality arts education**—in ways that spark curiosity, build empathy, and embolden citizen artistry.”

Visible Values?

- How can arts institutions ensure our **practices** are aligning with the values we espouse?
 - Inclusion: Washington National Opera Institute
 - Student-Centered
 - Appointments on Capitol Hill

Visible Values?

- How do our values show up in our programming design, recruitment practices, and evaluation methods?
 - Access: Chicago Public Schools Principals
 - Equity: KC Evaluation Study Design for Deeper Engagement



9

Continuous Improvement Practices

- Scheduled internal discussions to re-evaluate programming
- Advisory councils to lend external perspective



11

Visible Values?

- How can we continuously improve, which will require challenging our own assumptions and traditions?
 - Arts Education Conference
 - *“Today was a strong day. I left with much to think about and process – this evening I keep thinking...this is what a good conference does! I have a lot to chew on.”*



10



WNO Opera Institute

Kennedy Center Dance Lab

Betty Carter's Jazz Ahead

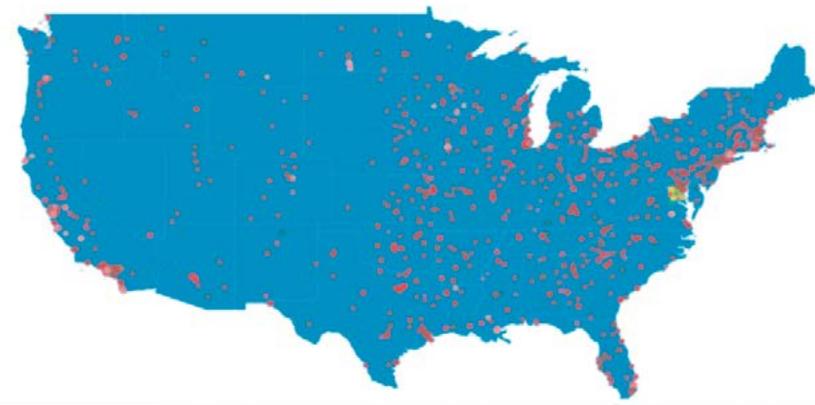
NSO Summer Music Institute

Auxiliary Resources

- <https://youtu.be/h7d6hkYdofI?si=57LsW1IN6XnbLFFQ> – Block Party 2024 Video
- <https://www.youtube.com/watch?v=LtglXbszee0> – Education General Sizzle Reel



Education Programs 1991-Present

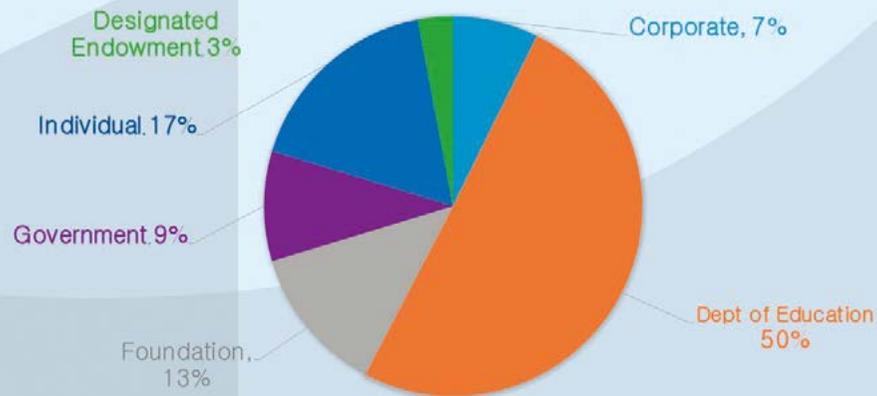


Organization

Education Operations & Administration				
School & Community Programs	Education Programs & Productions	VSA & Accessibility	Digital Learning	Research & Evaluation
<ul style="list-style-type: none"> - Local—in-school programs and partnerships - National Networks—teacher professional development, arts education collective impact, teaching artist capacity building 	<ul style="list-style-type: none"> - Theater, Dance, & Music Productions and Presentations - Audience Engagement - Moonshot Studio - Young Artist Training and Career Development 	<ul style="list-style-type: none"> - A network of National Program Sites working with students with disabilities - Making our space and experiences accessible - Creating resources and training others on Accessibility Practices 	<ul style="list-style-type: none"> - Audience preparation & enrichment - Standards-aligned, arts-based lesson plans, activities, and media for the classroom - Professional development resources for educators 	<ul style="list-style-type: none"> - Program Assessment - Progress Reporting - Guiding our opportunities for reflection and continuous improvement
Jeanette McCune & Edrick Rhodes	David Kilpatrick & Vanessa Thomas	Betty Siegel	Eric Friedman	Muna Shami

Financial Portfolio

AVERAGE DISTRIBUTION OF FUNDRAISING BY SOURCE



언론 기사 인터뷰



존 F.케네디 센터 AGC 자료

발제 2 >>> 베티나 밀즈

독일 피나 바우쉬 센터 예술 프로젝트 총괄

모두를 위한 새로운 공간: 지역 사회를 위한 예술교육

독일 기센에서 응용언극학을 공부했다. 괴테 대학교에서 연극과 영화, 미디어과학 연구소를 창립하는 데 힘썼으며, 에를랑겐 극장에서 희곡 작가, 슈투트가르트 슈타츠오페의 청소년 오페라 프로젝트 매니저, 희곡작가와 전무이사를 역임했으며, 슈투트가르트 극장의 독일 댄스 플랫폼의 예술 프로젝트 디렉터이자 노르트라인 베스트팔렌주(NRW) 독립 연극 축제 파보리텐의 책임자였다.

또한, 노르트라인베스트팔렌주 문화과학부의 연극 및 무용 책임자였고, 베를린, 뒤셀도르프, 에를랑겐, 프랑크푸르트 암 마인, 카를스루에, 라이프치히, 루드비히스부르크, 마인츠 지역 대학 및 아카데미에서 학생들에게 연극과 무용을 가르치기도 했다. 2022년 4월부터 피나 바우쉬 센터의 예술 프로젝트 총괄로 활동해 오고 있다.



#다양성 #탁월성과 참여 #모두를 위한 최우선

#참여, 커뮤니티, 지역 및 국제 사회를 위한 새로운 건축

국제포럼



여러분, 반갑습니다. 이 분야에 종사하고자 하는 많은 분들을 만나게 되어 기쁘게 생각합니다. 그리고 조던 라살 부대표님의 훌륭한 발제에 감사드립니다. 새로운 곳으로 가고 싶은데 똑같은 옛 길을 갈 수 없다는 것과 이곳이 당신의 궁전이라고 말씀하신 하신 이 두 부분이 바로 앞서 해 주신 발제와 제 발제 사이의 연결고리인 것 같습니다. 두 발제 사이에는 연관성이 있습니다. 발제에 앞서 먼저 문화체육관광부와 한국문화예술교육진흥원에 감사의 말씀을 전하고 싶습니다. 저는 한국의 아이들이 함께하는 문화예술교육 프로젝트인 꿈 시리즈 중에서도, 특히 무용을 위한 이니셔티브를 구축한 꿈의 무용단에 감명 받았습니다. 오늘 아침에 꿈의 무용단 관계자분들을 만났는데, 전국에 29개의 센터가 있고, 청소년들을 위한 무용 활성화를 위해 노력하는 모습이 정말 인상적이었습니다. 독일도 많은 것을 배울 수 있을 것 같습니다.

이제 질문을 조금 바꿔서 제 발제에 초점을 맞추겠습니다: 새로운 길을 가고자 한다면, 예술 기관은 어떤 모습이어야 할까요? 예술과 사회는 어떻게 새로운 방식으로 연결될 수 있을까요? 그리고 제 프레젠테이션의 제목은 '모두를 위한 새로운 공간: 지역 사회를 위한 예술교육'입니다. 저 스스로에게도 말하곤 하는 제목입니다.

저는 먼저 생물학을 공부했고, 생태학자가 되고 싶었습니다. 그러다 50년 전 연극을하기로 결심했습니다. 오늘날에는 무용이라고 할 수 있는 분야로, 연극 이론을 적용했고, 오페라 분야에서 일했습니다. 주로 무용 분야에서 일했습니다. 페스티벌을 연출하고 슈투트가르트의 영 오페라(Young Opera in Stuttgart), 주립 오페라를 감독했습니다. 그리고 독일에서 큰 프로젝트, 오페라 분야, 어린 아이들이 무대에 오를 수 있고, 젊은 관객을 위한 오페라를 만들었습니다. 문화부에서 14년 정도 근무하면서 노르트라인베스트팔렌주(Nordrhein-Westfalen)에서 무용과 연극을 담당했는데, 인구 1,800만 명의 거대한 지역이었습니다. 문화부에 가게 되었을 때, 피나 바우쉬(Pina Bausch)와 함께 일할 수 있기를 기대했는데, 그 해 그녀가 세상을 떠났습니다. 아마 여기서는 피나 바우쉬가 누구인지 설명할 필요가 없을 것입니다. 마치 지진과도 같았고, 예술과 무용의 위대한 작품을 어떻게 미래 세대를 위해 보존할 수 있을까 하는 의문이 들었습니다. 저는 계속해서 나아가야 했습니다. 그리고 극장 하나를 개조해야 했기 때문에 극단 하나를 달아야 했습니다.

초기에는 이 두 가지를 결합하자는 생각이 있었습니다. 그리고 무용에 초점을 맞춘 새로운 예술 기관에 대한 생각이 있었습니다. 그러나 피나 바우쉬 무용단의 집이 되어야 하는 학제 간 지향성이 있었으며, 피나 바우쉬가 사망한 직후 피나 바우쉬 재단을 위한 집을 구상했습니다. 그리고 그녀의 아들 살로몬 바우쉬(Rolf-Salomon Bausch)와 함께 아카이브를 구축하기 시작했습니다.

그 다음 국제적인 프로덕션을 위한 장소를 만들었습니다. 주로 사람들의 참여 장소이기도 합니다. 저는 미래의 프로젝트에 대해 이야기하고자 합니다. 피나 바우쉬 센터는 아직 존재하지 않습니다. 프로그램에서는 오픈 한 듯 느껴지지만, 대략 2029년, 2030년에 오픈 예정입니다. 하지만 현재에도 여러 가지 시도를 해 볼 기회가 있었습니다. 이 부분은 매우 중요하다고 생각합니다. 건물을 다 짓고 난 뒤에 모든 것을 새롭게 하자고 할 수는 없지 않습니까? 하지만 우리는 새로운 무언가를 시도해 볼 기회가 있었습니다. 그리고 어쩌면 다시 되돌릴 기회도 말입니다.

국제 프로덕션 및 참여하는 분야들도 피나 바우쉬의 작업과 매우 밀접한 관련이 있다고 생각합니다. 아시다시피 그녀는 부퍼탈(Wuppertal)에서 활동 했지만, 주로 전 세계적으로 활동을 했습니다. 가령 10년 전쯤에 서울에서 생활하면서 작품을 만들기도 했습니다. 연구를 하는 기간 동안 회사 전 직원이 다른 나라에 머무르기도 했습니다. 뭄바이와 서울, 이스탄불 등 전 세계에 걸친 국제적인 네트워크도 그녀의 작품의 일부였던 만큼, 앞으로는 이러한 환대를 전 세계 예술가들에게 돌려주고 싶습니다. 오늘 우리에게 주어진 과제는 다른 내일을 위한 장소를 만드는 것입니다. 10년 후의 예술에 대해 우리는 아무것도 모릅니다. 시간, 뛰어난 예술 작품, 참여의 장소, 다양성을 위한 장소, 우리 사회의 구조가 얼마나 빨리 변화하고 있는지를 반영하는, 그리고 주로는 모든 사람에게 열려 있는 장소를 우리는 만들어야 합니다. 모두에게 열려있다고 말하기는 쉽지만, 이를 실현하는 것은 매우 복잡하다는 것을 여러분은 아마 알고 계실 것입니다.

보시는 것은 1966년에 문을 연 아름다운 극장입니다. 리모델링이 필요했어요. 피나 바우쉬가 가장 좋아하는 장소이기도 했습니다. 두 개의 아름다운 일본 정원이 있습니다. 매우 유명한 일본 정원 건축가가 이곳을 설계했는데, 놀라운 건물이지만 리모델링을 해야 했습니다.

피나 바우쉬의 첫 번째 작품에 대해서는 말씀 드리지 않겠습니다. 저희의 새로운 감독이신 보리스 샤마츠(Boris Charmatz)입니다. 그는 프랑스인이고, 세계적인 안무가이자 예술가 중 한 명입니다. 오늘은 주로 무용 작업을 위한 공간 구축 과정과 학제 간 작업에 대해 말씀 드리겠습니다.

우선 오래된 극장이 있습니다. 사실 독일에서는 그렇게 오래된 건물은 아닙니다. 2차 세계대전 이후에 지어진 건물입니다. 하지만 매우 민주적이예요. 각 좌석에서 매우 좋은 전망과, 춤을 추기에 정말 좋은 공간, 그리고 발코니가 없으며 모든 좌석의 컨디션은 거의 동일합니다. 오래된 극장처럼 새로운 극장에도 무대와 커튼, 강당이 있지만, 미래 예술을 위해서는 더 유연한 공간이 필요하다고 생각합니다. 그래서 매우 유연한 공간을 갖춘 두 번째 새 건물을

그 옆에 지을 예정이며, 거기에는 큰 리허설 공간도 있고, 또 전체가 연결되어 새로운 상황들을 수용할 것입니다. 오전에 여기에서 학교 수업도 진행될 것이며, 모든 사람들이 하루 종일 사용하게 될 것입니다.

그리고 작년에 우리는 국제 건축 공모전을 마쳤습니다. 이 공모전을 위해 다른 사람들과 함께 문구를 작성하고, 모든 사람에게 열려있는 모습의 그런 집, 어떠한 집을 갖기를 원하는지 말하는 것은 저에게 매우 흥미로운 일이었습니다. 국제 공모전의 우승자는 뉴욕에 본사를 둔 스튜디오 딜러 스코피디오+렌프로(Studio Diller Scofidio + Renfro)였습니다. 세계 10대 건축 스튜디오 중 한 곳입니다. 여러분은 뉴욕의 하이라인, 오래된 철도를 공원으로 만든 것을 알고 계실 겁니다. 그리고 뉴욕현대미술관(MoMA)과 링컨 센터(Lincoln Center)의 리노베이션을 아실 거예요. 엘리자베스 딜러(Elizabeth Diller; 건축가, 스튜디오 딜러 스코피디오+렌프로 공동 창립자)는 훌륭한 학제적 접근방법을 가진 예술가입니다. 그래서 우리는 21세기를 위한 새로운 기관을 만들어낼 수 있는 기회를 갖게 되었습니다. 그리고 그 구조와 건축적 형태, 예술적 내용에 교육, 개방성, 참여를 반영시킬 수 있었습니다. 저희에게 매우 중요한 것은 24시간 연중무휴로 운영하는 것이었습니다. 적어도 독일에서는 대부분의 극장이 공연 한 시간 전에 문을 열기 때문입니다. 하지만 극장은 공공 공간이고, 공공 공간은 하루 종일 대중이 사용할 수 있어야 합니다. 아침에는 학교에서 극장에 와서 워크숍을 위해 리허설을 할 수 있어야 하고, 또 청소년들이 리허설을 하러 올 수도 있고요.

따라서 수월성과 참여를 연결해야 합니다. “참여”라고 할 때, 교육과 참여에는 차이가 있다는 점이 중요하다고 생각합니다. “참여”라는 말은 청소년들이 자신이 하는 일에 대해 일종의 주인 의식을 가진다는 뜻입니다. 또한 참여는 예술과 도시를 연결하고, 예술과 다른 분야를 연결한다는 점, 그리고 무용이 중심이 되어야 하고, 협력이 있어야 합니다. 저희는 이미 과학 기관, 건물, 도시 공간과도 협력하고 있습니다. 우리가 예비 단계라고 부르는 준비과정을 통해 그리고 대부분의 이벤트를 진행하며 이미 여러 가지 시도를 마쳤습니다. 새로운 기관, 전략, 콘텐츠, 그리고 구조 등에 있어서 말입니다.

기존의 극장에서 제가 처음 시작한 것을 말씀 드리겠습니다. 큰 무대를 사용할 수 없었으며, 로비만 사용할 수 있었습니다. 하지만 로비도 매우 멋진 공간입니다. 그러나 도시와 연결되고자 한다면, 밖으로 나가서 오디오 작업을 하는 것이 더 나을 수 있습니다. 전 세계적으로 유럽은 공동으로 무엇을 잘 하는 것으로 알려져 있습니다. 그래서 사람들과 함께 오디오 산책을 했습니다. 미래의 피나 바우쉬 센터에서 꽤 멀리 떨어진 공동묘지에서 시작했습니다. 우리는 해당 프로젝트를 ‘건설 중인 피나 바우쉬 센터’로 불렀습니다. 현재 건설 중임을 분명히 하기 위해서였습니다. 그리고 귀에 GPS를 꽂고, GPS를 따라 도시를 탐험했습니다. 건물 자체에만

집중하는 것이 아니라 마치 도시로 들어가는 길을 만드는 것과 같습니다. 그리고 건물 지붕 위의 큰 구름, 도시가 구름 속에서 사라지는 장면으로 산책은 끝났습니다.

잠시 스튜디오 딜러 스킵피디오+렌프로 건축으로 돌아가서 말씀 드리고 싶습니다. 도시뿐만 아니라 건물 그 자체에 대해 말씀 드리고자 합니다. 이미 이 사진을 보여드렸는데, 앞쪽에 큰 리허설 공간이 있습니다. 건물 전체가 개방성을 표현하고 있습니다. 엘리자베스 딜러는 환상적인 건축가이고 무용에 관심이 많습니다. 마치 기계를 만들어 내는 극장 같은데, 매우 개방적이고, 매우 친근하고, 커다란 리허설 공간이 있습니다.

그리고 열린 문에 대해 구체적으로 구상했으며, 새로운 공연 공간을 조성하고, 심지어 건물 뒤편에 있는 강을 향해 문을 열 수도 있습니다. 완전히 유연합니다. 따라서 완전히 유연한 상황을 만들어낼 수 있습니다. 학교에서 올 수도 있고, 젊은 교사 그룹이 올 수도 있고, 한국에서 회사가 오게 되면 언제든지 그에 맞춘 상황을 만들어낼 수 있습니다. 주로 재활용 강철과 나무로 만든 유리블록과, 매우 중요한 야외무대가 있습니다. 사람들이 낮에 와서 이 무대에서 리허설을 하거나 초록색 풍경을 바라볼 수 있습니다.

보시는 것은 안뜰입니다. 새로운 공연 상황을 다양하게 만들 수 있도록 설계되었습니다. 서커스 댄스 같은 프로젝트를 할 수도 있고, 컨퍼런스를 위한 전시회에 사용될 수도 있습니다. 그리고 하늘을 향해 열려 있습니다. 닫을 수도 있지만 열어둘 수도 있습니다. 또한 저희에게 매우 중요한 것이 있는데, 바로 문화기관이 지속가능성을 강조하는 것입니다. 그래서 이 건물은 물질 순환, 태양 에너지, 기후 활성 측면을 통해 지속가능성에 대한 모범 사례가 되어야 하고, 또 주변의 돌들을 제거하려 합니다. 많은 문화 관련 기관이 앞쪽에 큰 공간을 두고 돌들을 많이 놓고 있는데, 실제로는 그 공간을 사용하기 어렵기 때문입니다. 그리고 물속에서 춤을 추면서까지 뒤흘 강에 접근할 수 있어야 합니다.

지금 보시는 것은 아주 특별한데, 집 뒤로 이어지는 모노레일입니다. 아마 이런 모노레일은 유일할 것 같은데, 1900년경 에펠탑과 같은 시기에 만들어졌습니다. 현재 다양한 형식을 시도하고 있는 건설 단계의 준비 과정을 보여드리겠습니다. 피나 바우쉬 재단 부퍼탈 시립 무용단(Tanztheater Wuppertal Pina Bausch)의 작업 중 매우 중요한 작업이 하나 있습니다.

작년에 피나 바우쉬의 걸작 카페 뮐러(Café Müller)를 공연했습니다. 보통 예술 커뮤니티와 함께 하는 공연입니다. 이번 공연의 경우 아프리카 14개국에서 온 30명의 무용수들과 함께 파리 오페라, 베를린 오페라가 전문가 아님을 보여주기 위해 진행되었습니다. 전 세계의 다양한 커뮤니티에 위대한 예술가들의 작품을 선사하기 위해서 진행되었습니다. 이 프로젝트는

경이로움이라는 뜻을 가진 분더탈(WUNDERTAL)이라고 불리었는데, 도시 이름인 부퍼탈을 연상시킵니다.

그리고 다양한 이벤트가 있었는데, 가장 큰 이벤트는 모노레일 아래 300미터되는 거리에서 열렸습니다. 200명의 앙상블과 160명의 아마추어, 피나 바우쉬 소속 20명, 그리고 쾰른과 에세의 무용학교 학생 20명으로 구성된 무용단이 함께했습니다. 춤이 무엇인지에 대해 사람들의 마음을 열자는 취지로 진행되었습니다. 정말 놀랍고 아름다웠습니다. 매우 행복한 상황이기도 했습니다. 차도 없고, 오로지 색과 사람만 있었으며, 3시간 동안 약 6,000명의 사람들이 그곳에 모였습니다. 도시의 반응은 정말 뜨거웠습니다. 공연은 사람들이 색색의 작은 산을 뛰며 시작되었습니다. 공연은 호평을 받았습니다.

이 프로젝트에 대해 조금 더 말씀 드리겠습니다. 우리 모두에게 있어 중요한 또 다른 질문인데, 우리는 청년들과 피부색과 상관없는 다양한 사람들의 참여를 원합니다. 이것을 어떻게 실현시킬 수 있을까요? 이 질문에 대해서 저는 먼저 “제 쪽으로 오셔야 합니다”라고 말하는 것이 첫 단계가 아닐 수도 있다고 생각했습니다.

우선 다양한 커뮤니티가 있는 도시 지역으로 찾아갔습니다. 저는 아프리카 이주민이 많은 도시에서 일했습니다. 정말 멋진 일을 했는데, 가장 먼저 아이들에게 필요한 것이 무엇인지 궁금했습니다. 저희는 열린 공간을 갖추고 있었어요. 저희는 무용수만을 위한 작업 또는 시각예술만 하는 것이 아니라 아이들이 하고 싶은 것을 결정할 수 있는 열린 공간에서 일했습니다. 아이들은 그림을 그릴지, 영상이나 사진 작업을 할지, 춤을 추고 싶은지 결정할 수 있었습니다. 미래를 위한 전략 수립의 또 다른 부분은 지속가능성 전략을 수립하는 것입니다. 저희는 국제적인 싱크탱크인 부퍼탈 연구소와 협력했습니다. 한편으로는 학생들과 함께 일하며, 학생들을 프로젝트에 통합하고, 젊은 무대디자인 감독들이 지속가능성과 무대 디자인을 통합해서 생각하게 하는 것이 중요하다고 생각했습니다. 그리고 문화와 지속가능성에 대한 다양한 이니셔티브를 하나로 모으기 위해 노력했습니다.

그리고 지금 보시는 라움라보어 베를린(RaumlaborBerlin)과 같이 정말 아름다운 다양한 프로젝트를 수행했습니다. 그리고 독일에서 꽤 유명한데, 부퍼탈의 가구를 가져 왔습니다. 그리고 이 집(Simbiosen)을 지었어요. 쓰레기를 건축 자원으로 재활용했습니다. 20명의 젊은 건축가들과 예술가들로 구성된 그룹이 극장 앞에 이 집을 지어 행사, DJ, 워크숍, 토론을 위한 장소로 확장되었습니다.

심지어 재활용 섬유로 무대의상을 만들기도 했습니다. 그리고 젊은 관객을 위한 페스티벌, 청년을 위한 댄스 뮤직 극장을 만들었습니다. 저는 독일 내에서 많은 평가를 받는 것이 중요하다고 생각했습니다. 팬데믹, 우크라이나 전쟁, 기후 위기 등 모든 나쁜 소식들 때문에 젊은이들은 심각하게 우울해 했기 때문입니다. 그래서 젊은 관객들이 토론하고, 어떤 액션을 취해야 할지에 관한 긍정적인 방법을 찾을 수 있는 공간을 열어줘야 한다고 생각했습니다. 독일에 있으면서 모든 것을 그저 회피하려고만 하는 것이 능사는 아니니까요. 그리고 젊은 그룹들이 프로젝션을 내내 따라다니며 대담 진행과 준비, 작품에 대한 기록화 작업을 했습니다.

그리고 센터 내 자연의 아름다움을 중심에 둔 매우 아름다운 작품이 몇 개 있습니다. 이것은 많은 에너지를 주는 정말 멋진 서커스 댄스 작품입니다. 마치 산호초를 뜨개질 해 넣은 것 같습니다. 모든 작품이, 우리가 서로를 어떻게 대하고, 또 우리에게 매우 중요한 주변 자연을 어떻게 대할 것인가라는 질문에 대해서 서로 다른 관점을 제시했다고 생각합니다.

올해 국제 협력을 위해 상주 안무가이자, 세계에서 가장 유명한 안무가 중 한 명인 아크람 칸(Akram Khan)의 리허설을 일주일에 두 번씩, 시민들에게 개방했습니다. 주로 인도 무용수들과 함께 작업했는데, 세계가 부퍼탈로 모인, 우리의 미래를 위한 모범 사례였습니다. 대체로 전통 무용과 컨템포러리 댄스의 관계에 관한 작업들이었습니다.

또 다른 작업은 안느 테레사 드 케이르스마커(Anne Teresa De Keersmaeke), 로사스(Rosas) 소속 벨기에 출신 아티스트와 지속가능성에 의문을 던지는 작업이었습니다. 매우 젊은 앙상블이었으며, 이런 분들을 초청할 때 지역 학생들을 위한 워크숍도 같이 열었습니다. 이스라엘에서 온 젊은 안무가의 공연이 있었고 그의 가족과 함께 작업했는데, 정말 성공적이었습니다. 그의 여동생과 어머니, 아버지도 무대에 올랐습니다. 그리고 올해에는 씨클즈(CERCLES)과 아비뇽 페스티벌(Festival d'Avignon)에서 새로운 작품을 할 예정인데, 작년의 분더탈와 마찬가지로 200여 명의 사람들과 함께 무용을 통한 커뮤니티 구축 등 우리의 역할에 대해 다시 한 번 고민해볼 예정입니다. 씨클은 전통무용과 컨템포러리 댄스를 결합한 작품이라고 할 수 있습니다.

무용은 세상에 공감을 불러일으키는 아주 좋은 도구라고 생각합니다. 약 20년 전 피나 바우쉬가 첫 번째 걸작을 발표했을 때를 예로 들며 프레젠테이션을 마무리하겠습니다. 그녀는 청소년들과 함께 콘택트호프(Kontaktthof) 작품을 만들었습니다. 14살 이상의 청소년들을 위해서 말입니다. 그리고 오늘 꿈의 무용단에 대해 이야기를 나누었는데, 14세 전후의 청소년들이 춤을 춘다고 들었습니다.

약 20년 전부터 노르트라인베스트팔렌주 교육과 예술의 결합에 있어 매우 중요한 많은 이니셔티브가 시작되었습니다. 방금 몇 가지를 말씀 드렸는데, 어린 관객을 위한 미술 관람, 어린 관객을 위한 무용, 그리고 수용과 직접 체험을 결합한 것들입니다. 저희 같은 경우, 문화교육 활동을 담당하는 중앙 조직이 있습니다. 저희는 180도로 접근하려고 노력합니다. 여기서 '우리'는 지역 전체를 의미합니다. 도시 소외 지역을 위한 프로젝트도 있고, 초등학교에 다니는 모든 아이들에게 악기를 배울 수 있는 기회를 주는 야키투(JEKITS)라는 큰 프로그램이 있는데, 현재는 무용과 노래도 배울 수 있는 기회를 제공하고 있습니다.

몇 가지 다른 정보도 있지만 여기에서 발표를 멈춰야 할 것 같습니다. 학교의 경우, 문화예술에 관한 큰 프로그램이 있습니다. 그리고 저는 구조를 확립하는 것이 매우 중요하다고 생각합니다. 마치 꿈의 무용단처럼요, 왜냐하면 구조가 없으면, 예술가들의 많은 참여가 미래로까지 이어지지 않을 것이기 때문입니다. 감사합니다.



피나바우쉬 센터 공식 홈페이지



인론 기사 인터뷰



아트365 인터뷰

PINA BAUSCH ZENTRUM

A place for the art of tomorrow
is to be created today,
which at the same time enables
outstanding artistic work processes,
comprehensive participation
and diversity.
Open for everybody!

Pina Bausch Centre

- Tanztheater Wuppertal Pina Bausch
- Pina Bausch Foundation and Archive
- International Production
- Participation in all fields of work





The **Pina Bausch Centre** is being created as an international art and culture venue in the listed Wuppertal Schauspielhaus designed by Prof. Gerhard Graubner and a flexible new building. Both are to be combined into a new whole through an attractive building. With Diller Scofidio + Renfro, New York, the first prize of the international planning competition for the Pina Bausch Centre went to one of the world's leading architectural firms for cultural buildings. The centre is intended to create a new interdisciplinary art and cultural institution that will have a local and international impact and provide a strong architectural and urban development impetus.



Development of a
new, interdisciplinary art and cultural institution
for the 21st century -
with an optimal combination of
1. architectural form and
2. artistic content

open 24/7!

PRELIMINARY PHASE :

- strategy: preparing the new institution
- content: inventing formats and events
- structure: developing the logistic of the house

connecting

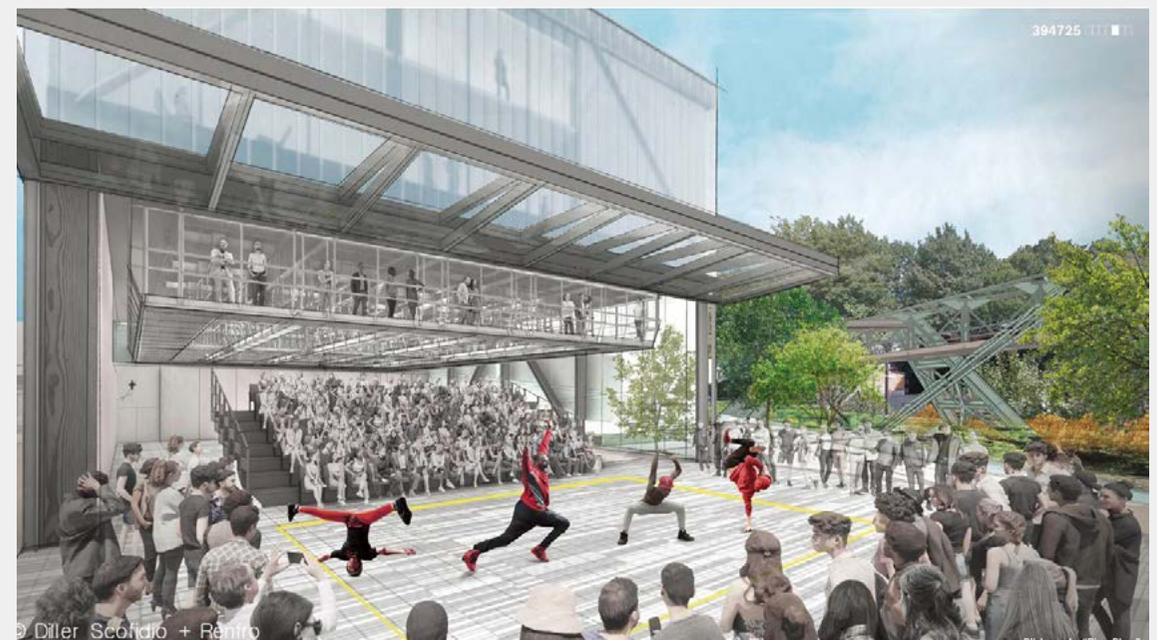
excellence and participation,
the people of the city and the world,
art & science & other disciplines,
the building and the urban space





**Winner of the
international planning competition for
the Pina Bausch-Center**

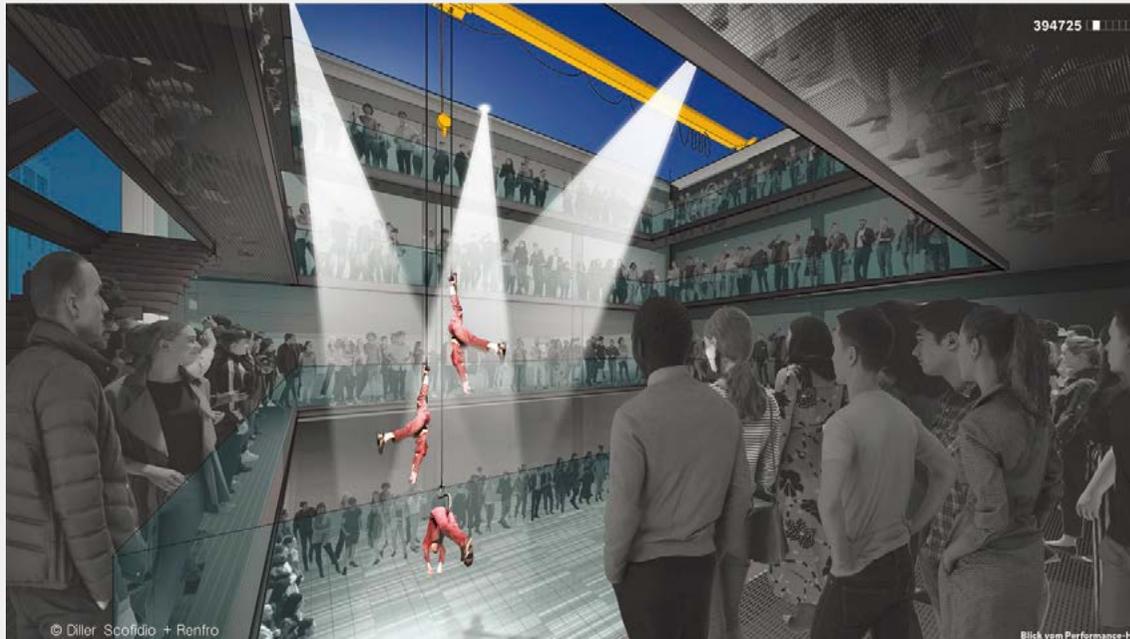
Diller Scofidio + Renfro, New York



a glass block made of recycled steel and wood with variable workspaces, indoor and outdoor stages and greenery

best-practice example of sustainability

- through material cycles,
- solar energy,
- a climate-active facade and
- unsealing of the outdoor areas





January 2023

Triple Bill

Café Müller • common ground[s] • Das Frühlingsopfer

Pina Bausch Foundation, Tanztheater Wuppertal Pina Bausch

Sinfonieorchester Wuppertal, Musical Direction Patrick Hahn

Opera Wuppertal: January 21, 22, 24, 25, 27, 28, 2023

Open rehearsal for schools with the orchestra January 19, 2023

Pina Bausch Centre

PRELIMINARY PHASE

highlights - brief review 2023



Café Müller by Pina Bausch, © Uwe Stratmann



Mai 2023

WUNDERTAL von Boris Charmatz

a series of different events and pieces, in- and outdoor

Concept Boris Charmatz

Cooperation Tanztheater Wuppertal Pina Bausch,

Pina Bausch Centre, Pina Bausch Foundation

Mai 21, 26, 27, 28, 29, 2023





WUNDERTAL © Uwe Stratmann

June – November 2023

OPEN SPACE

Pina Bausch Centre @BOB Campus

For young people from 3 to 14

Funding: The project OPEN SPACE is supported by "Zur Bühne" the support program of the German Stage Association within the framework of "Kultur macht stark. Alliances for Education". Funded by the Federal Ministry of Education and Research

Base of Pina Bausch Centre

Successfull work of

- Tanztheater Wuppertal Pina Bausch and
- Pina Bausch Foundation
- Work process international architecture competition and Realisation of the building of Diller Scofidio + Renfro
- Projects in the field of international (co-) production
- Projects in the area of participation
- Making the building available for initiatives



Open Space BOB Campus.
© Magdalena Jooss





4 central project areas 2023 - 2024

- 4 workshops on sustainability in stage design
- FRAGILE – fot young change makers - International Festival for Young DanceMusicTheatre
- FABRICA – meeting place
- Green Culture Lab Wuppertal: Networking with city institutions

Sustainability strategy Pina Bausch Center

3 cooperation partner

- Tanztheater Wuppertal Pina Bausch & Pina Bausch Centre
- Wuppertal Institute for Climate, Environment and Energy
- Szenografie-Bund

supported by the German Federal Cultural Foundation's Fonds Zero. Co-funded by the Federal Government Commissioner for Culture and the Media. Further support comes from the Ministry of Culture and Science of the State of North Rhine-Westphalia and the Sparkasse Wuppertal.





Temporary installation
Symbioses
by raumlaborberlin

in cooperation with AWG Wuppertal
(waste management company)

and 20 young artists and architects





Opening of the Festival

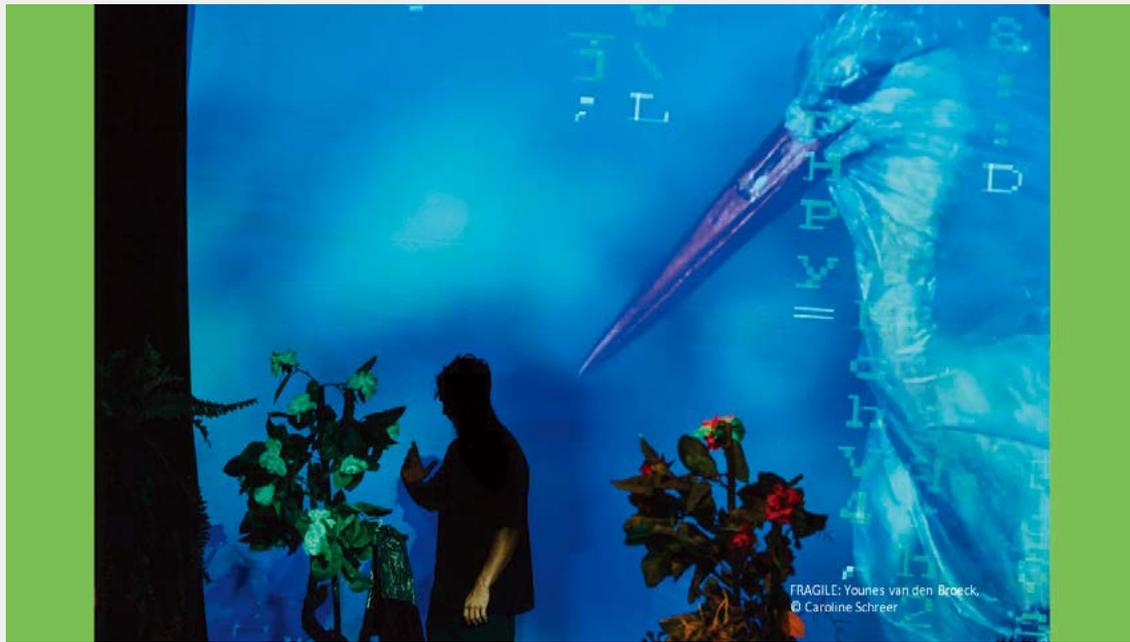
FRAGILE – for young changemakers

2023

International Festival for Young
DanceMusicTheatre







FRAGILE: Younes van den Broeck,
© Caroline Schreier

Pina Bausch Centre
PRELIMINARY PHASE
projects 2024



Compagnie Aida Colmenero Diaz, © Caroline Schreier



Jan Mollmer, Tanzstation, © Andreas Fischer

Activation of the Schauspielhaus through cooperation

- with local institutions, companies
- with the universities in the region
 - with partners in science
 - intergenerational
 - interdisciplinary
- international (co-) production and residences
 - participation

International Cooperation

Residence Akram Khan Company, London

EXIT ABOVE after the tempest
Guest performance, Opera, April 19 and 20, 2024

Rosas, Anne Teresa De Keersmaeker, Meskerem Mees, Jean-Marie Aerts, Carlos Garbin

Guest performance Amit Noy, Pina Bausch Fellow May 5 and 6, 2024



Akram Khan, © Max Barnett



Akram Khan Company, © Camilla Greenwell



CERCLES

Concept by Boris Charmatz

in Avignon June 29, 30, July 1, 2024
and
in Wuppertal 22.09.2024

cultural education
dance and performance for young
audience

Initiatives in the
„dance region“ North Rhine-Westphalia



Fous de Danse von Boris Charmatz, Foto Barbara Braun

The idea of participation is based a.o. on
Kontakthof. With Teenagers over 14.

by Pina Bausch

a masterpiece danced by young people 2008



Initiatives for Dance and Education in North Rhine-Westphalia

- take-off: Young Dance with young people and for a young audience – tanzhaus nrw and many partners Düsseldorf
- nrw landesbüro tanz: with department for cultural education
- Dynamo: festival, platform, workshops for schools
- 180 degrees – disadvantaged city areas, schools
- JEKITS: big program of the Federal State of North Rhine-Westphalia – every child in primary school can learn for free an instrument, dance or voice / singing

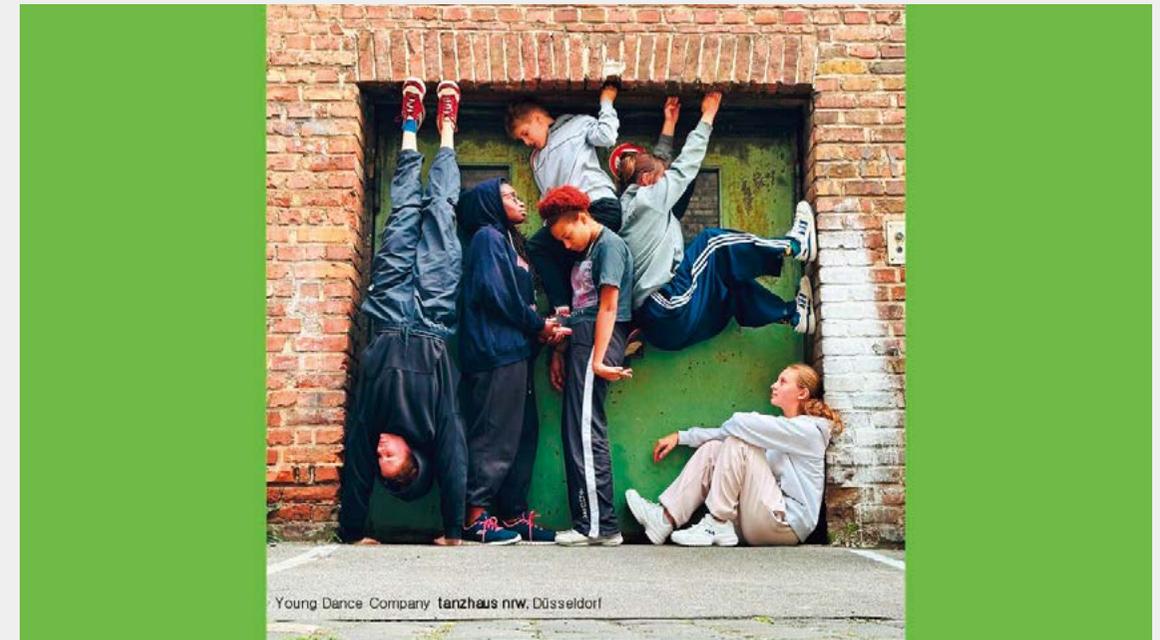


- Program Culture and School: artists teaching in all disciplines
- Aktion Tanz: Federal and Regional Association for Dance in Education and Society
- Explore Dance: Network of dance producers for young audience
- Festivals for young audience
- LAG Tanz - Landesarbeitsgemeinschaft Tanz: child and youth protection in dance education, prevention

take-off: Junger Tanz (Young Dance)

introduces children and young people aged between zero and 18 to the aesthetics and techniques of contemporary dance art.

Since 2006, a large number of Düsseldorf partners from the fields of culture, education, science and politics have been working on new and sustainable structures for young dance art under the auspices of tanzhaus nrw. As a competence network, take-off: Junger Tanz anchors the field of dance in theaters, schools and youth centers and has thus become an important educational partner for the various institutions. **take-off: Junger Tanz** increasingly focuses on connecting to the realities of life and opens up the space for young, diverse perspectives.



Dynamo

nrw landesbuero tanz invites children and young people from all over North Rhine-Westphalia to experience the diversity of dance together. Collectively taking over PACT in Essen, they attend dance workshops for three days, present their own pieces on the main stage, watch a dance performance by professional choreographers, or create an interactive exhibition. Getting to know each other and dancing together are at the heart of the young dance platform. Whether it's a school class, communal living group, dance club, sports or recreational group, inclusive dance ensemble, or the youth company of a dance school – everyone is welcome.



발제 3 >>> 대인 올슨
전미미디어예술교육협회 대표·CEO

미국의 학교 교육과정 K-12와 미디어 아트

미국 전미미디어예술교육협회 대표이자 CEO이며, 예술교육 표준 전미연합(National Coalition for Arts Standards, NCAS) 거버넌스 위원회에서 활동하고 있다. 미국 전역의 초·중·고 교육에 미디어 아트를 정착시키기 위해 국가이니셔티브를 이끄는 사람 중 하나로, 비디오·사운드·인터랙티브 기술·멀티미디어 극장 분야 인터미디어 아티스트로도 활발하게 활동 중이다. NCAS의 미디어 아트 표준 집필팀에서 의장, 캘리포니아 신규 예술표준 및 프레임워크 미디어 아트 자문위원으로 활동했다.

LA 통합 학교 교육구에서 교육학, 커리큘럼과 교육과정 등 포함한 미디어 아트 과정 개발과 확립을 주도했다(2006-2010) 해당 이니셔티브 일환으로 8개 지역별 학교 수업에서 시범 프로그램을 운영하여 미디어 아트와 STEM 분야 간 통합에 대한 연구를 진행하기도 했다.

그 밖에도 다양한 미디어 분야 및 시각예술 과정을 교육하며, 7개의 미디어 아트 프로그램과 직업 기술 교육 진로를 개발하고 관리했다. 국립예술기금, 칼리지보드, 전미 미디어 예술문화연맹 등 여러 주와 단체에서 컨설턴트 및 고문을 역임했으며, 오티스 칼리지, UCLA, 버몬트 미대에서 강의했다.

'미디어 아트 교육'에 관한 책이 오는 10월 출간될 예정이다.



ARTS &
CULTURE EDUCATION
FORUM 2024

- #미디어
- #예술
- #교육학
- #기술
- #에듀테크
- #전인적
- #다학제적
- #다양성

예술교육국제포럼



저는 현재 전미미디어예술교육협회의 대표 겸 CEO로 일하고 있는 대인 올슨입니다. 저는 이전에 교육자이자 행정가로서 미국, 특히 캘리포니아와 로스앤젤레스 통합 교육구에서 미디어 예술의 발전과 정착을 위해 다양한 리더십 역할을 수행했습니다. 저는 다양한 형식의 작업을 하는 인터미디어 아티스트이며, '미디어 아트 교육'에 관한 책을 루트리지(Routledge)에서 출판 예정입니다.

이 강의는 그 책을 바탕으로 하고 있으며, 저는 여러분에게 미디어 아트에 대한 기본적인 설명과 맥락을 제공하고자 합니다. 또한, 그것이 어떻게 가르쳐지는지와 학생들의 작품을 함께 소개하겠습니다. 마지막으로 미디어 아트 이론과 모든 학생들에게 교육적 혜택을 줄 수 있는 엄청난 잠재력에 대해 조금 설명하도록 하겠습니다. 분명히 "모든 학생"을 위한 것을 의미합니다.

미디어 아트는 매우 다양하고 복잡합니다. 그리고 꽤 많은 설명이 필요합니다. 미디어 아트는 가장 간단하게 정의 내리자면, 기술 기반의 창의적 제작이라고 할 수 있습니다. 따라서 그 중심에는 기술이 있습니다. 창의적인 제작과 디자인 말입니다. 디자인은 여기에 포함되는 매우 중요한 요소입니다. 가장 정확하게 기술적으로 정의하자면 기계 기반이라고 할 수 있습니다. 멀티모달(multimodal) 또는 멀티센서리(multisensory) 또는 멀티미디어 말입니다. 그리고 간접적입니다. 즉, 사진을 찍을 때, 기계를 사용하여 이미지를 포착합니다. 간접적인 표현 방식인 것입니다. 반면에 전통적인 예술가는 무용, 음악 등의 작품을 제작하기 위해 물리적으로 행동을 합니다.

이 정의는 AI(artificial intelligence)에도 적용됩니다. AI 역시 기계에 기반을 두고 있기 때문입니다. 물론 이 때문에 전통적인 커뮤니티에서는 이러한 형태에 대한 피로감을 느끼고 있습니다. 멀티모달이라는 용어는 사운드, 이미지, 영상과 같은 멀티미디어에 다양한 미적 요소와 미디어를 결합하는 미디어 아트 능력을 의미합니다. 여기에는 사진, 영상, 사운드 등 주요 미디어 형식이 나열되어 있습니다. 아마 대부분의 사람들에게 친숙할 것입니다. 여기서 XR은 확장 현실을 의미하며, 가상 현실 및 증강 현실과 같은 몰입형 또는 공간형 미디어로 정의됩니다. 이러한 형태는 모션 그래픽, 게임 디자인, 전자 저널리즘, 웨어러블 기술, 그리고 다시 인공지능과 같은 수많은 하위 형태를 낳습니다. 이 모든 다양한 형식의 결합은 미디어 아트에 학습과 창작을 위한 놀라운 잠재력을 제공합니다. 미디어 아트 학생들은 말 그대로 상상할 수 있는 모든 것을 제작, 디자인, 그리고 시뮬레이션할 수 있습니다.

초보자는 아마 이것이 무엇을 의미하는지 생각하기가 어려울 수도 있습니다. 하지만 어떤 현상을 형성하고 다듬을 수 있다면 역사, 과학, 언어, 수학에 관한 작품과 경험을 구성하는 데에도 사용할 수 있습니다. 저는 미디어 아트를 창의적인 탐구의 렌즈라고 생각합니다. 미디어 아트만의 독특한 점이 있는데, 학생들에게 미디어 아트의 도구와 숙련도를 제공하는

것은, 학생들이 미적 증폭기와 프로세서를 통해 자신만의 세계를 보고, 또 창조할 수 있도록 즉각적으로 힘을 실어주는 것과 같다고 생각합니다. 카메라가 있으면 카메라 렌즈를 통해 세상을 볼 줄 알게 됩니다.

예를 들어 손가락으로 이 방 안의 색을 찍어보세요. 색을 찾아서 그 색을 사진으로 찍으려고 해 보세요. 한 마디로, 갑자기 색을 통해 세상을 보게 되는 것입니다. 이러한 측면은 미디어 아트의 모든 도구에도 해당이 됩니다. 다시 말해, 미디어 도구를 통해 볼 수 있는 차원과 같습니다. 카메라로는 도형을 찍을 수 있습니다. 공간 어딘가에서 자연을 찾을 수 있을까요? 공간에서 교육을 보여주는 사진을 어떻게 찍을까요? 아니면 역사. 역사는 지금 이 순간에도 일어나고 있습니다. 아니면 이 방에 수학이 있나요? 사람 수, 방에 있는 물건의 크기, 건물을 건축의 각도 등을 세어보는 것, 이것이 바로 창의적 탐구이며, 인지 및 학업 발달에 필수적인 요소입니다. 이러한 렌즈는 미디어 아트의 모든 도구에도 해당됩니다.

학생들이 기본적인 역량을 갖추면, 자신만의 독창적인 작품을 제작할 수 있게 됩니다. 카메라, 비디오 카메라 또는 음성 녹음기를 사용할 수 있게 되면 그 능력을 쉽게 확장하여 자신만의 창의적인 조사를 시작할 수 있습니다. 사진, 영화, 오디오 녹음 등을 제작하고 저널리스트 또는 다큐멘터리 작가가 되어 자신만의 표현, 비전, 목소리, 이야기, 관점을 포착하고 공유할 수 있습니다. 그렇기 때문에 미디어 아트는 학생들이 자신만의 작품을 만들고, 심지어 마인크래프트와 같은 자신만의 세계를 만들고 디자인하여 전 세계에 공유할 수 있도록 학생들에게 능력을 부여해 주고 있습니다.

미디어 아트는 이제 우리 사회에서 가장 중요하고, 또 흔히 찾아볼 수 있는 분야입니다. 아래 통계에 따르면 86%의 학생이 학습을 위해 유튜브를 사용한다는 사실은 우리 사회가 미디어 아트에 몰두했다는 것을 보여줍니다. 저는 학생들에게 휴대폰의 존재를 상기시키고, 모든 것이 미디어 아트 미학과 도구에 기반을 두고 있다고 말하곤 합니다. 미디어 아트는 디지털 사회의 커뮤니케이션 디자인과 상호 작용의 기초이며, 우리가 세상을 학습하고, 형성하며, 상호작용하는 방식에 대한 미적, 기술적으로 형성된 인터페이스입니다.

1950년대에 마셜 맥루한(Marshall McLuhan)은 지구촌이라는 말을 했습니다. 그리고 이 예언은 현실이 되었으며, 오늘날 우리는 전 세계에서 무슨 일이 일어나고 있는지를 즉시 알 수 있습니다. 따라서 모든 학생들은 이러한 새로운 멀티리터러시(multiliteracy)를 습득해야 하며, 사실과 허구를 구분하고, 잘못된 정보를 식별하는 방법을 알아야 하며, 자신과 타인의 안녕을 위해 디지털 및 기술 생활을 현명하게 관리할 수 있어야 합니다. 중요한 것은 공적 담론에서 자신의 의견과 표현을 효과적으로 제시할 수 있어야 한다는 것입니다. 수동적인 소비자가 아니라 역량 있는 미디어 생산자가 되어야 합니다. 미디어 아트 교육은 주로 시각 예술에 속한

것으로 받아들여졌고, 별도의 교과목으로 편성되어 공식적으로 체계화 된지는 얼마 되지 않았습니다.

여기서의 요점은 미디어 아트 교육의 표준이 차별화와 정착의 발판을 마련했다는 것입니다. 미디어 아트는 전통적인 예술과는 매우 다르며, 특별한 교육과 지속적인 전문성 개발이 필요합니다. 미디어 아트 교사들은 스스로 프로그램을 개발하고 복잡한 작업을 마스터하기 위해 노력해 왔습니다. 이제 미디어 아트를 공식 과목으로 지정하는 법안이 통과되었고, 미디어 아트 교사들이 미디어 아트 과정을 가르칠 수 있는 자격증을 개발하는 방향으로 나아가고 있습니다. 이제 다른 4개 예술 분야와 동등한 자격을 갖춘 전국 협회가 생겼고, 첫 번째 컨퍼런스를 준비하기 시작했습니다. 이 밴 다이어그램은 미디어 아트가 다른 분야, 무용, 음악 등, 그리고 미적 요소인 소리, 빛, 모션 텍스트와 어떻게 연관되어 있는지를 보여줍니다.

미디어 아트는 중심에 위치하며 하나의 학문으로서 뚜렷하면서도 다른 분야와 겹치는 부분이 있습니다. 우리는 미디어 아트를 위한 또 다른 사일로를 만드는 것이 아니라, 상호 연결되는 예술 전체를 만드는 것이며, 저는 이를 '인터아트(Interart)'라고 부릅니다. 미디어 아트 중심의 관점을 가진 미디어 아티스트로서, 저는 그 어떠한 요소에도 접근할 수 있습니다. 제 작품을 예로 들자면, 시 한 편으로 시작할 수 있습니다. 우선 그 시를 낭송하고 그 시의 운율과 형태를 기록할 수 있습니다. 그리고 시를 녹음하고, 음향 효과와 음악 반주로 강조점을 넣을 수 있습니다. 그런 다음 영상을 구성하기 시작하고, 빛, 색상, 모션, 이미지로 그 효과를 설명하고 증폭시킬 수 있습니다.

우리는 어떠한 요소를 사용해서 제작을 시작한 다음, 제작에 다른 요소를 추가할 수 있습니다. 이러한 미디어 아트의 특성, 인터아트, 상호 연결성, 매개성, 미디어 아트의 결과물은 모든 미학의 총체로서 완전히 총체적입니다. 실질적인 미학이자 시뮬레이션 미학도 되고, 기술 미학이자 상상 미학이 되는 것입니다. 이는 예술, 학습 및 교육에 깊은 영향을 미치는 총체적인 미학에 대한 새로운 정의입니다. 이 슬라이드는 미디어 아트, 즉 멀티미디어 디자인을 어떻게 가르칠 수 있는지를 보여줍니다.

이 수업의 목표는 여기에 나와 있듯 학생들이 여러 양식(modality)을 유창하게 활용할 수 있도록 지원하는 것입니다. 이 경우에는 구도에서부터 스토리텔링까지 기본적인 영상 제작을 가르치고 있습니다. 시각 예술과 매우 비슷해 보이지만, 분명한 차이점이 있습니다. 이러한 기술은 학생들에게 효과적인 구도를 형성하고, 아이디어를 표현하기 위한 기본적인 그림 실력을 갖출 수 있는 기초 능력을 제공합니다. 학생들은 컴퓨터와 연필과 종이 사이를 오가며, 다양한 매체를 넘나들며 빠르게 이 학문을 발전시켜 나갈 것입니다. 이 슬라이드에서 흰색 제목이 그림이고, 오른쪽 노란색이 디지털 기반의 컴퓨터 제작물입니다.

이제 컨셉 드로잉(concept drawing) 부분입니다. 이 단계에서는 미디어 아티스트와 디자이너가 그림과 페인팅을 통해 완성된 최종 이미지를 만드는 것이 아니라, 자신이 갖고 있는 아이디어를 스케치하는 방법을 배웁니다. 생각을 하고, 또 반복하기 위해 스케치를 하는 것입니다. 그리고 디자인을 개선하여 아이디어에 입체감을 부여합니다. 그 이후의 기술 처리와 제작을 위해서 말입니다. 여기 오른쪽에 있는 모델 스토리보드는 스토리 제작을 위한 영화적 컨셉에 필요한 기본 기술 다듬기와 시연을 보여주고 있습니다.

이 경우 주인공인 공, 작은 공이 도로에서 커다랗고 심술궂은 블록을 만나게 됩니다. 공은 이 장애물, 이 스토리보드 가운데에서 볼 수 있는 극적인 클라이맥스를 통해 이를 극복해야 합니다. 극적인 클라이맥스와 공이 블록을 뛰어넘는 장면을 통해 영화 제작을 연습할 수 있습니다. 아주 간단한 이야기지만, 실제로 학생들이 이를 구성하는 것은 대단히 어려운 일입니다. 움직이는 것은 카메라라는 것을 이해해야 하고, 카메라가 공간의 어느 곳에나 있을 수 있고, 가까이 있을 수도 있고, 멀리 있을 수도 있다는 것을 이해해야 하기 때문에 매우 어려운 도전입니다. 멀티버스를 주제로 한 영화처럼, 카메라는 언제 어디에는 동시에 있을 수 있다는 점이 연극에서 영화로의 전환을 만든 것입니다. 세탁소 안의 멀티버스를 볼 수 있었던 영화처럼 말입니다. 이처럼 미디어 아트는 공간과 시간을 자유자재로 다룰 수 있는 능력을 가지고 있습니다.

그 다음, 학생들은 색을 입힌 도형의 흥미로운 구도를 구성하고, 상징적인 의미를 만들며, 디지털 도구를 사용하여 감정을 표현한 다음, 손으로 직접 그려서 컴퓨터로 재현을 하는 등 감각적인 구성을 결합시켜 자신이 디자인하고 있는 활동적인 캐릭터의 배경을 만듭니다. 보시는 것은 공과 블록으로 구성된 스토리보드가 간단한 애니메이션으로 구현된 모습입니다. 3D 리얼리즘, 스토리텔링, 극적인 액션, 감정 표현, 원근법, 시퀀스, 애니메이션, 내레이션, 특수 효과, 배경 음악 등의 기술을 사용했으며, 이 목록은 더욱 길어질 수 있습니다. 이 작품은 복잡한 프로덕션이며, 학생들이 자신만의 영웅에 대한 이야기를 직접 제작하도록 합니다. 제작하는 것도 나름 쉽습니다. 어린 아이들도 이런 종류의 영화를 만들 수 있습니다. 이제 이러한 능력들의 빠른 발전을 통해 학생들은 자신만의 애니메이션을 제작할 수 있습니다. 이 애니메이션은 강렬한 영화 제작에 필수적인 편집과 동기화, 사운드 및 음악 제작 능력을 보여줍니다.

다시 벤 다이어그램으로 돌아와서 보면, 미디어 아트가 멀티모달 번역기 역할을 할 수 있다는 것을 알 수 있습니다. 즉, 미디어 아트는 미적 인터페이스입니다. 여러분의 휴대폰, 기기는 미적 인터페이스입니다. 색상, 모양, 아이콘을 볼 수 있고, 상호작용하며, 모든 예술 형식뿐만 아니라 주제, 콘텐츠 또는 개념, 그리고 미디어 아트가 우리 사회에서 어떻게 기능하는지를 통합시켜 볼 수 있습니다. 미디어 정보는 상호적 멀티미디어를 통해 처리되고 있습니다.

우리 사회는 단순한 정보화 사회가 아닙니다. 우리는 멀티미디어 정보화 사회에 살고 있습니다. 예술과 미학은 우리가 소통하고 세상을 이해하는 방법의 기본이 되어 줍니다. 연구에 따르면 멀티미디어는 사물을 더 흥미롭고 이해하기 쉽게 만든다고 합니다. 그래서 우리가 더 많은 것을 배우게 되는 것입니다.

이 도표는 미디어 아트가 미디어 아트 제작 과정을 통해 정보와 콘텐츠의 번역자이자 의미 있는 미적 문화 상품으로서 어떻게 기능하는지 보여줍니다. 따라서 지구 온난화는 말 그대로 불에 타고 있는 세상으로 표현될 수 있습니다. 제작 과정은 우리의 멀티모달 인지능력을 총체적으로 발휘하게 만듭니다. 이러한 단계가 바로, 현재 일어나고 있는 인지라는 것입니다. 연구에 따르면 우리의 인지는 주로 감각에 기반하거나 멀티모달이라고 합니다. 예술은 총체적인 인지를 개발하는 데 핵심적인 역할을 합니다. 이러한 개념은 학생들이 지구 온난화에 관한 새로운 이야기나 다큐멘터리를 제작하는 과정에 잘 드러납니다.

학생들은 내레이션을 위해 자신의 목소리를 녹음한 다음, 단어와 동기화된 이미지를 배치하기만 하면 됩니다. 매우 쉽게 제작할 수 있습니다. 추상적인 개념을 다각도로 경험하고 느끼며 공감하게 할 수 있는 미디어를 보고 배울 때, 미디어 아트는 아이디어에 생각을 붙여넣고 추상적인 개념을 미적 의미, 색의 움직임, 감정, 스토리로 구체화합니다. 이 동영상은 이론 물리학이 미디어 아트를 통해 어떻게 이해될 수 있는지 보여줍니다. 브라이언 그린(Brian Greene)이 공간이 완전히 비어 있어도 근본적인 속성을 가지고 있다는 것에 대해 설명하고 있습니다.

이제 프레젠테이션이 거의 끝났으니 결론을 말씀 드리겠습니다. 수학 통합, 게임 디자인 등이 있는데, 미디어 아트는 학생들이 기본적으로 모든 종류의 제품이나 경험을 구성하고 시뮬레이션 할 수 있는 상호적 다차원 텍스트 작업 기반 메이커스페이스의 기능을 수행할 수 있습니다. 학생들은 그 어떠한 제품이나 경험을 구성하거나 시뮬레이션할 수 있기 때문에, 상호적 및 능동적 학습 그리고 자신만의 의미를 구성한다는 측면에 있어서 게임을 바꿔 놓을 수 있습니다. 따라서 미디어 아트가 21세기 교육의 중심이 될 수 있는 이유는 미디어 아트가 이 모든 것의 매개체가 될 수 있고, 학생들이 자신이 배운 것을 보여줄 수 있게 도와주며, 학문을 넘나들고 능동적인 참여형 제작 프로젝트를 보여줄 수 있기 때문입니다. 또한 학생들의 능력에 따라 유연하게 바뀔 수 있고, 새로운 상황을 잘 수용하며, 새로운 교과과정, 새로운 아이디어를 받아들이고, 학생들이 직접 학습의 주인의 위치에 서서 학습 과정을 주도할 수 있게 하기 때문입니다. 이상으로 제 발표를 마칩니다. 감사합니다.



대원올슨 홈페이지



언론 기사 인터뷰



아르테 365 인터뷰

MEDIA ARTS EDUCATION IN K-12 EDUCATION



DAIN OLSEN
dainolsen.com
dainolsen01@gmail.com

President/CEO
National Association for Media Arts Education

28 years LAUSD Teacher/ Admin (retired)
Imaging, Animation, Graphics, Filmmaking, 3D Design, Sound, Yearbook

Intermedia Artist - installations, environments, interactive, multimedia theatre
Author, Media Arts Education - Routledge (forthcoming)

Media Artwork by Keisha Parfan, Belmont HS, LAUSD



Media Arts - prominent and paramount

- Basis of Societal Communications, Design, Interactivity
- How We Know About, Form, and Interact With Our World
- New Multi-Literacies - digital, media, tech

Internet / Device = Media Arts Interface

- 86% Use Youtube for Learning
- 93% Get Info from Internet
- 85% Get News “ “
- 66% Students have posted multimedia
- 13% have produced digital art/music

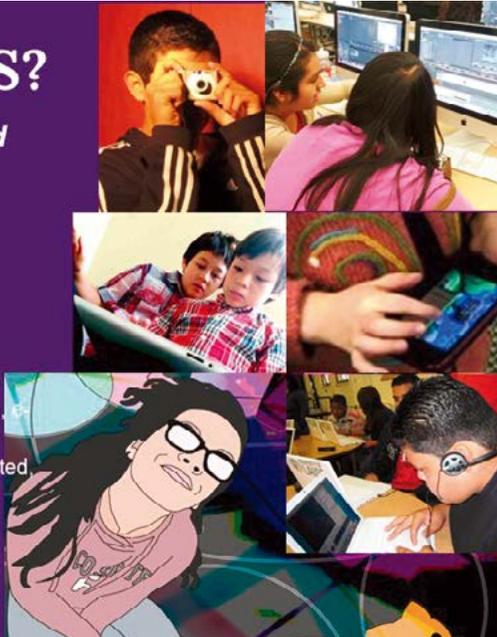
Students lack basic artistic, evaluation skills, fact vs. fiction, do not verify info



WHAT IS MEDIA ARTS?

technology-based creative production and design (i.e. indirect, machine-based, multimodal)

- **Photo, graphics, imaging, video, sound, animation, 3D, interactive design, virtual design, XR**
- **Many sub-forms....** motion graphics, visual effects, music, sound design, podcasts, app design, game design, journalism, architectural design, wear tech, entertainment design, holography, augmented and mixed reality, AI assisted
- **Lenses of Creative Inquiry**
- *Media arts sparks inquiry!*

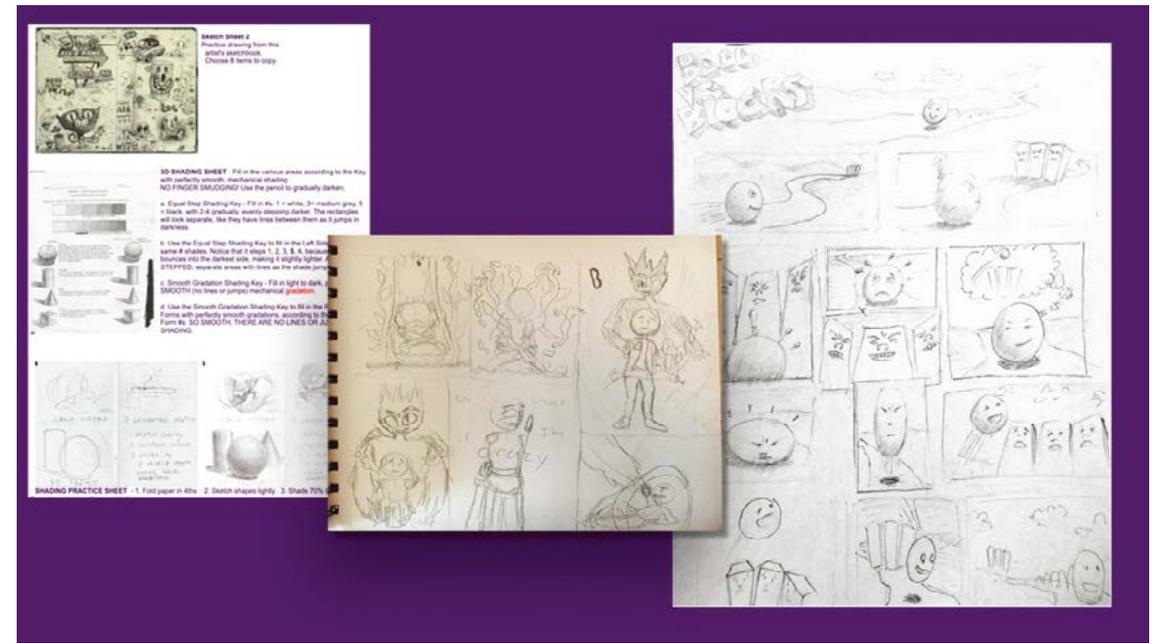
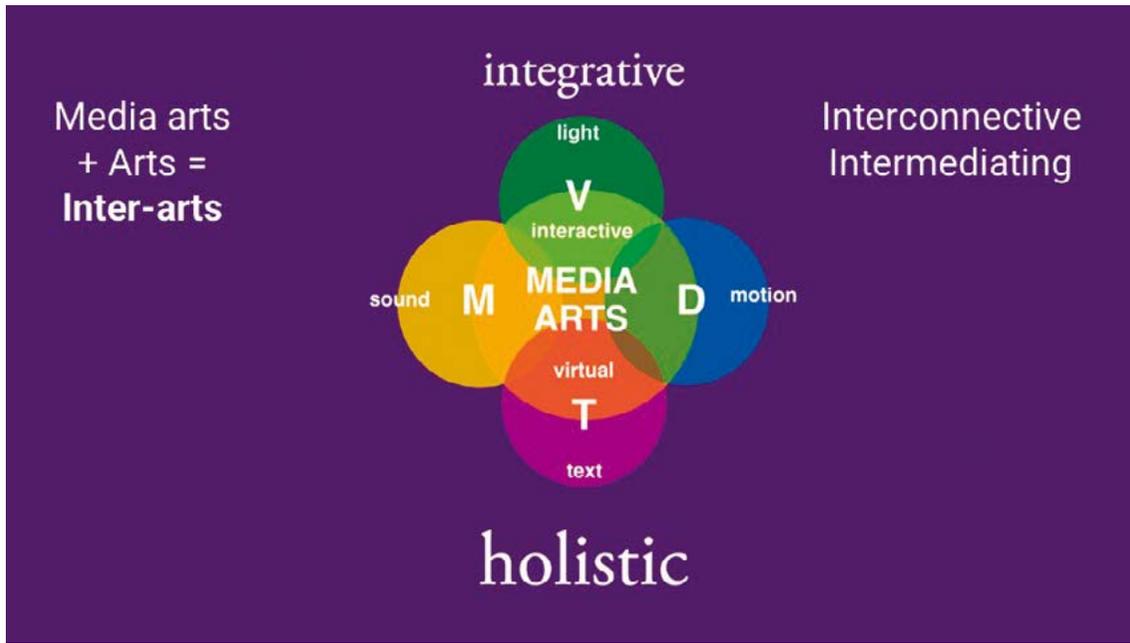


MEDIA ARTS EDUCATION

A BRIEF HISTORY:

- **Early 90's** - Minnesota Perpich Center - Standards
- **2006-10** - LAUSD Initiative - Systemic Standards - Demo Classrooms
- **2014** - NCCAS - Standards
- **2023** - 32+ States Have Adopted
National Initiative to Establish
- **2024** - National Association for MAE
CA - SB 1341 - Official in Edu Code

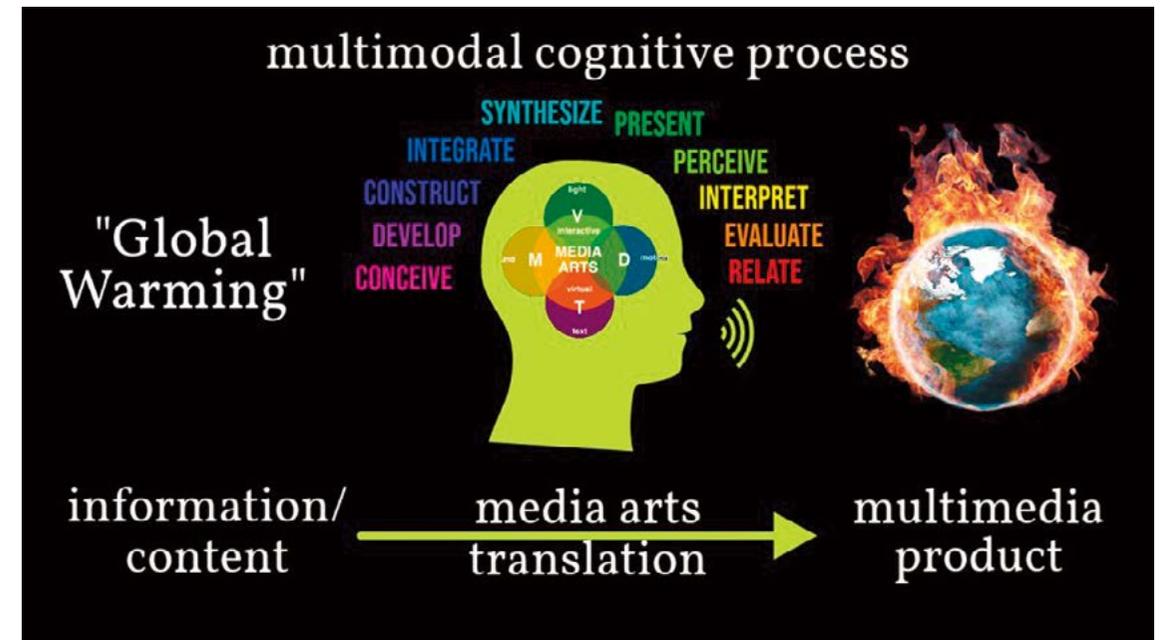
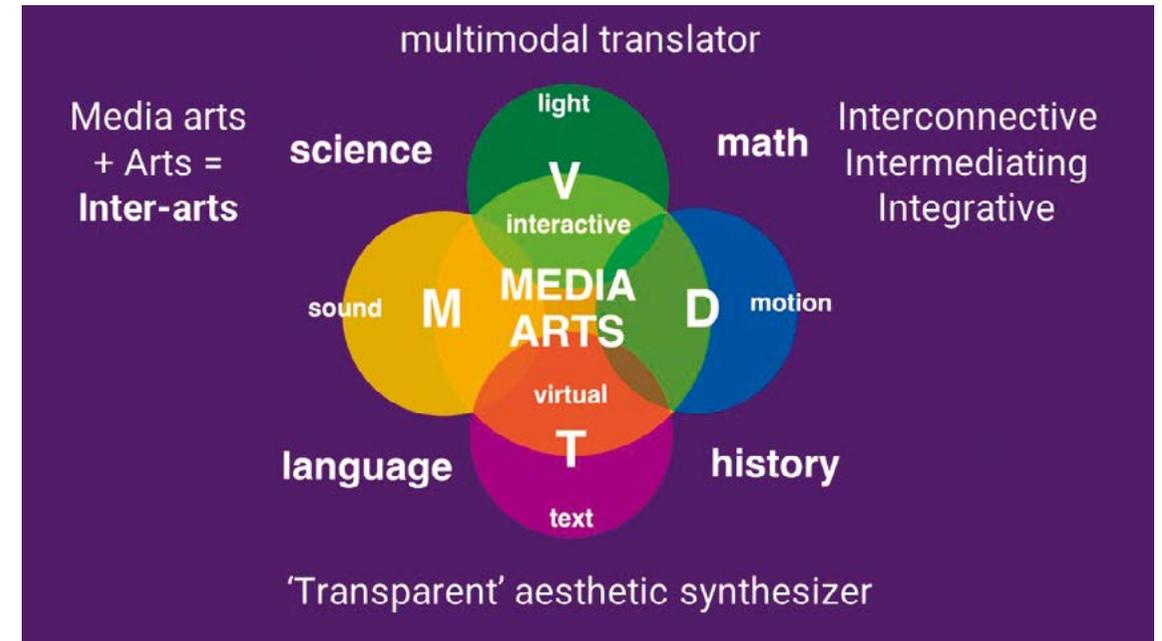
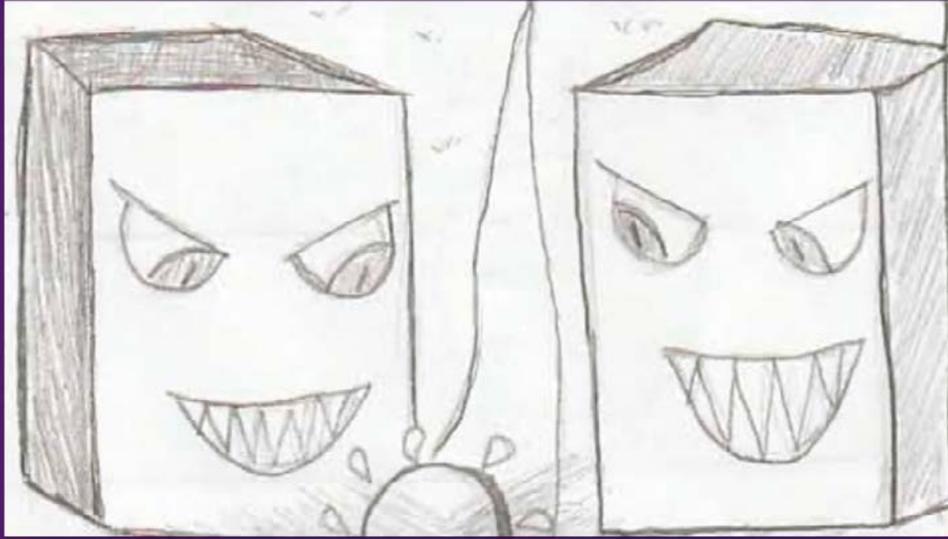




MULTIMEDIA DESIGN - Fluency across modalities, - composition to storytelling

- Draw anything
- Drawingnow.com
 - Draw 1
- Worst drawing
- Artist copy
 - Composition 1 - Boring 12+
- 3D Characters
 - Composition 2 - Symbolic 5
- Shading Sheet / Practice
 - Bomomo.com
- Emotion
 - Composition 3 - Processing
 - Animated Music Video
- Sketches - Character w Emo Background
 - Character w Emo Background
- Ball V. Blocks
 - B v B Animate (screenshots)
- Story - Unlikely Hero
 - Short Movie

Symbolic Compositions





Media Arts Integration

S
p
a
c
e



Aesthetic (embodied, cultural) Translation

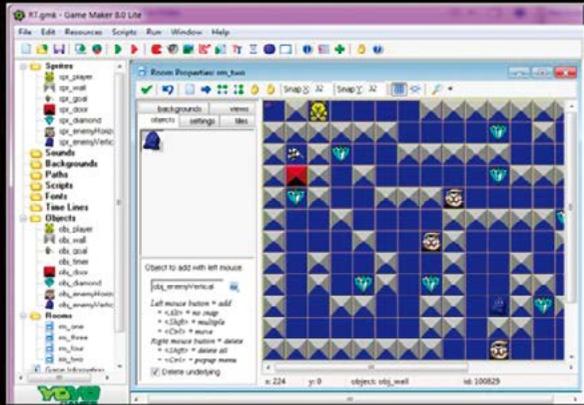
M
e
a
n
i
n
g



Minecraft Virtual World
Math Integration – Elijah Olsen (Gr 5)

- 3-Dimensional Modeling and blueprints
- Construction project estimates and costs
- Speed calculations – lava, roller coaster
- Currency exchange rates
- Treasure coordinate hunting
- Shape, form, structure - dimensions, volume
- Spawning rates
- Health and heart ratios and rates

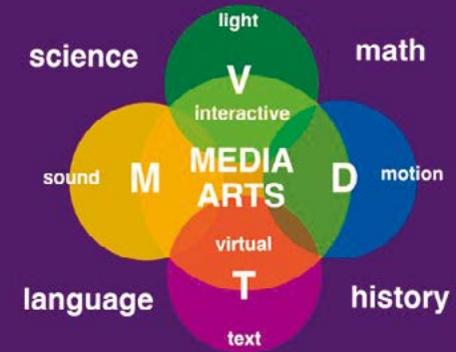
Video Game Design Pre-algebraic and Algebraic Concepts USC – Pedagogical Teknologies



Video Game Design Pre-algebraic and Algebraic Concepts USC – Pedagogical Teknologies

setting timer speeds; setting variables;
setting room and grid sizes (and animation rates); creating conditional statements of step sequences; setting player speeds;
set window scrolling rates and animation speeds; variables to store values for display;
step sizes as multiples of the grid size, then as a factor of the room size

Interdimensional, interactive
text/workbook/makerspace



aesthetic synthesizer

MAE - 21st C. CENTER OF EDUCATION

- Creatively unlimited - produce anything imaginable - transdisciplinary projects; apply core content in enriched context, deeper learning
- - alternative access and assessment of core content for all learners (e.g. socio-economically, special education)
- -Multiliteracies across media, technology, and digital culture
- -Comprehensive 21st C, workforce skill sets - multimedia production, project management, computational & design thinking, problem-solving, etc
- -Flexible learning pathways to accommodate diverse students' interests, needs and self-directed learning

발제 4 >>> 루이자 펜폴드

하버드 교육대학원 프로젝트 제로 예술/놀이 프로젝트 디렉터

예술/놀이: 학교 안에서 놀이와 현대미술 연결하기

하버드 교육 대학원 예술 학습 공동의장으로 학교, 박물관, 공공장소에서의 놀이와 현대 미술과 초기 아동 교육에 중점을 두고 연구한다.

커리큘럼 설계와 전문성 개발을 통해 보스턴의 공립학교 내 근현대 예술을 통합하는 방법을 연구하는 '예술/놀이(Art/Play)'의 기획자이자 디렉터이다. 또한 테이트, 뉴욕현대미술관 등 국제적인 예술 기관에서 자문위원 및 연구원으로 활동했다.



#초기 아동 교육 #예술교육 #학교 #놀이

지난 1년 이상 동안 동료인 스티브 사이델(Steve Seidel)과 함께 보스턴 공립학교 내 근대 및 현대 미술을 통합시키는 방법을 연구한 프로젝트인 예술/놀이(Art/Play)를 여러분에게 발표할 수 있어 매우 기쁩니다.

제 소개를 간략하게 드리겠습니다. 저는 호주 출신으로, 커리어의 첫 5년 동안 미술관에서 어린이를 위한 놀이 공간을 디자인하는 일을 했습니다. 저는 호주의 입스위치 아트 갤러리(Ipswich Art Gallery in Australia)에서 다양한 아티스트 및 디자이너와 함께 아이들을 위한 몰입형 놀이 공간을 만들었습니다. 2015년에는 런던으로 건너가 노팅엄 대학교(University of Nottingham)와 테이트 미술관(Tate) 공동 학위 프로그램 박사 학위를 받았고, 현대 미술관의 아동 학습 환경의 디자인, 특히 예술가와 디자이너가 소재를 탐구하는 다양한 방식, 그들이 사용하는 기법과 프로세스, 그들이 스스로 새로운 재료를 제작하는 방법, 그것을 가져와 아이들이 놀이와 재료와의 상호작용을 통해 배우는 놀이 공간을 디자인하는 방법에 대한 연구를 진행했습니다. 그 연구를 통해 저는 흥미로운 교육법과 놀이와 같은 학습법을 공립학교 시스템에 어떤 방식으로 통합할 수 있을지에 대해 많은 관심을 갖게 되었습니다. 2020년 초에 저는 보스턴으로 왔고, 하버드 교육대학원에서 일하기 시작했습니다. 이 연구 프로젝트는 하버드 교육대학원과 보스턴 공립학교 간의 오랜 파트너십에서 비롯된 것입니다.

예술/놀이(Art/Play)는 파트너십과 협업에 기반을 둔 프로젝트라고 말씀드릴 수 있습니다. 그리고 미술관과 예술가, 교사와 아이들 대상으로 행동 유도성(affordance)의 관계에 대해 살펴봅니다. 이 프로젝트는 보스턴 공립학교가 3, 4세 아동을 위한 커리큘럼을 재설계하고 있는 와중에 시작되었고, 두 가지 핵심 사항을 고려했습니다.

첫 번째는 커리큘럼 자체의 설계에 관한 것이었습니다. 그래서 지난 1년 동안 저는 보스턴 공립학교의 커리큘럼 설계자 및 코치들과 함께, 도시 전역의 교실에서 시행되는 예술 커리큘럼을 설계하는 데 많은 시간을 보냈습니다. 두 번째는 교사를 위한 다양한 전문성 개발 기회를 구축하는 것이었습니다. 그리고 아이들이 아티스트와 함께, 다양한 재료로 창작하고 배우는 놀이와 같은 경험을 할 수 있는 방법에 대해 고민했습니다. 이 프로젝트에서는 하버드 미술관(the Harvard Art museum), 스미소니언 연구소(Smithsonian Lab), 뉴욕현대미술관(MoMA) 등 세 곳의 문화 기관이 보유한 다양한 예술 작품과 아카이브 자료를 활용했습니다. 그래서 수업 활동과 커리큘럼 설계 자체에 통합시킨 다양한 예술가와 예술 작품들은 상기 기관들로부터 가져온 것입니다.

보스턴은 오랜 시간 동안 유아 교육에 많은 관심을 쏟아온 역사를 가지고 있습니다. 특히 지난 20년 동안 유아교육에 많은 관심이 집중되었습니다. 오른쪽 사진에서 보이는 보스턴 시

자체의 인구는 약 65만 명으로, 약 450만 명이 거주하는 보스턴 대도시권으로 향하고 있는 모습입니다. 그래서 2020년, 당시 보스턴 시장은 정부지원 유아 교육제도(Universal Pre-K)를 시행하겠다고 발표했습니다. 다른 나라에서는 이를 '무상 유치원 교육'이라고 부릅니다. 그래서 2020년부터 보스턴 시 전역의 모든 만 4세 아동을 대상으로 정부지원 유아 교육 제도가 시행되기 시작했습니다. 그런데 정규 학교에는 이 아이들을 수용할 수 있는 교실이 물리적으로 충분하지 않다는 점도 문제 중 하나였습니다. 그들은 다양한 커뮤니티 기반 조직과 긴밀하게 협력하기 시작했습니다. 예를 들어, 3~4세 아이들이 갈 수 있지만 과거에는 체계적인 커리큘럼을 사용하지 않았던 YMCA나 소년소녀 클럽과 같은 곳, 그리고 보스턴 공립학교와 협력하여 커리큘럼을 갖춘 무료 유치원 프로그램을 시작했습니다. 2022년에 이를 3세까지 확대하기 시작했고, 그때부터 예술/놀이(Art/Play)에 대한 논의가 시작되었습니다. 보스턴 공립학교가 이 연령대를 위한 커리큘럼을 설계하고 재설계할 때, 근대와 현대 예술을 통합시키는 방식으로 것을 고려하여 진행했습니다.

저는 근현대 미술이 어린이들의 학습과 발달에 정말 중요한 역할을 한다고 생각합니다. 그 이유는 현재의 예술가들이 다양한 이슈와 세상에서 일어나는 다양한 이슈와 일들을 다루고 있기 때문입니다. 따라서 아이들은 이러한 예술 작품과 실천 사례에 참여하면서 세계에서 일어나고 있는 실제 사건과 감정, 현상 등에 반응하고 참여할 수 있는 기회를 갖게 됩니다.

이 프로젝트에서 또 하나 많이 고민한 것은 어떻게 하면 백인 유럽 남성 중심의 미술사에서 벗어나 혁신의 최전선에 서 있는 현대 미술가들, 그리고 다양한 배경과 문화, 민족과 인종 출신의 예술가들을 어떻게 포함시키고, 이들을 아이들의 학습의 중심에 놓을 수 있을까 하는 부분이었습니다.

그래서 예술/놀이(Art/Play)의 핵심은 근대 및 현대 미술이 어떻게 아이들과 교사들의 창의적 학습과 보스턴 공립학교의 유아 프로그램을 지원할 수 있는지에 대한 질문을 살펴보는 것이었습니다. 그리고 다양한 창의적 학습 기회를 구축하는 것에는 두 가지 측면이 있다는 것을 알게 되었습니다. 아이들에게 항상 중점을 두어야 하지만, 동시에 교사들에게도 중점을 둬으로써 교사들이 직접 만들고, 창작하고, 예술 작품을 만드는 기쁨을 경험한 다음 아이들과 함께 그러한 경험을 할 수 있도록 해야 한다는 것이었습니다. 이러한 경험을 촉진하는 다양한 실천에는 어떤 것이 있는지 살펴보았습니다. 학교 내 실천 사례, 전문성 개발 실천, 그리고 아이들이 이를 어떻게 경험하는지, 그리고 다시 파트너십이라는 개념으로 돌아와 대학, 미술관, 예술가, 공립학교 시스템 간의 협력의 유도성이 무엇인지 생각해봤습니다.

이 프로젝트는 아동의 권리에 관한 유엔 협약, 특히 아동의 예술과 문화에 대한 권리를 강조하고

모든 주체자가 문화와 예술 생활에 완전히 참여할 수 있도록 아동의 권리를 존중하고 증진하며 문화, 예술, 여가 활동을 위한 적절하고 평등한 기회 제공을 장려해야 한다고 명시하고 있는 제31조를 전제로 하고 있습니다. 아이들이 어린 나이에 예술 활동에 참여하게 되면, 평생에 걸쳐 지속하고 이어갈 수 있는 문화적 대화로 이끄는 것과 같습니다.

이 연구는 또한 세 가지 핵심 영역의 교차점에 위치해 있습니다. 첫 번째 영역은 시각 예술이 아이들에게 창의적이고 비판적으로 생각할 수 있는 다양한 기회를 주고, 자신을 표현하고, 단어와 숫자를 넘어 다양한 방식으로 소통할 수 있는 기회를 제공한다는 그 중요성에 관한 것입니다. 이 프로젝트는 표준화된 커리큘럼으로 문해와 수리를 가르치던 시기에 시작되었습니다. 어떻게 하면 아이들이 학교에서 경험하고 얻어 가는 것이 많아질 수 있을까 고민하였고, 이는 결국 예술과 놀이 학습 기회를 아우르는 것이었습니다. 이 연구는 또한 전 세계적으로 어린이와 가족이 박물관의 중요한 관객이 되고 있으며, 박물관도 핵심 교육 제공이라는 것이 무엇인가에 대해 신중하게 고민하고 있는 시점에 시작되었습니다.

단순히 아이들을 갤러리로 데려와서 견학만 시키는 것이 좋을까요, 아니면 공연이나 레지던시 같은 훨씬 더 광범위한 것들을 제공하고, 다양한 컬렉션을 학교 커리큘럼에 들여올 수 있는 방법을 고민하는 것이 좋을까요? 이 연구를 뒷받침하는 또 다른 핵심 아이디어는 물질적 놀이의 중요성입니다.

저는 런던에서 박사 학위 연구를 하면서 근현대 미술에서 소재(materials)의 중요성과 유아기에 있어 예술 소재의 중요성에 대해 살펴보기도 했습니다. 지식 형성에 있어 소재는 매우 적극적인 역할을 한다고 저는 생각합니다. 사람들이 단순히 의미를 투사하는 것이 아니라, 아이들과 함께, 사람들과 대화하며 다양한 학습 경로를 만들 수 있는 것이 소재, 재료입니다. 각기 다른 재료는 새로운 학습으로 학생들을 초대합니다. 예를 들어, 아이가 나무 블록을 가지고 놀면 크기, 치수, 중력에 따라 다른 경험을 할 수 있는 반면, 물감을 가지고 놀면 질감, 색상, 일관성에 따라 다양한 경험을 할 수 있습니다. 앞서 언급했듯이 재료는 유아기와 현대 예술 활동 모두에 매우 중요한 역할을 합니다. 교육자로서 우리는 예술가와 디자이너가 재료를 탐구하는 다양한 방식을 살펴보고, 이를 아이들이 교실에서 재료를 가지고 놀면서 학습을 촉진하는 방법을 고안하기 위한 영감으로 삼을 수 있다고 생각합니다.

이 주제에 대해 더 자세히 알아보고 싶으시다면, 이에 관해 쓴 제 글이 있습니다: 2019년에 MIT(매사추세츠 공과대학교)의 일반 디자인과 과학(General Design and Science)에 게재된 '어린이의 창의적 학습을 위한 소재(Material Matters in Children's Creative Learning)'라는 글에서 이 이론에 대해 좀 더 자세히 살펴볼 수 있습니다.

앞서 언급했듯이 예술/놀이(Art/Plays)는 두 가지에 초점을 맞추고 있습니다. 첫 번째는 커리큘럼 자체의 설계에 관한 것입니다. 보스턴 공립학교의 커리큘럼에는 네 가지 유닛이 있습니다. 각 유닛에는 행동 연구(action research), 모래 조각, 골판지 만들기, 자연 미술, 다양한 종류의 퍼포먼스 및 움직임 활동을 포함한 한두 가지의 다양한 예술/놀이(Art/Play) 활동이 포함되어 있으며, 이러한 활동의 예를 보여드리겠습니다. 왼쪽에는 골판지 구조물이 있습니다. 오른쪽을 보시면 아이들이 액션 페인팅에 참여하고 있는 모습입니다. 이 프로젝트의 또 다른 큰 부분은 바로 교사를 위한 다양한 전문성 개발 기회를 개발하고 운영하는 것입니다.

교사들은 정말 바쁜 사람들입니다. 어깨에 짊어지고 있는 관리 업무가 너무 많고, 기대되는 것도 너무 많습니다. 그러다 보니 교사들이 직접 예술 소재들을 가지고 놀고 만들 기회를 갖지 못하는 경우가 많습니다. 그래서 이 프로젝트에서 가장 중점을 두고 싶었던 부분이 바로 이 부분이었고, 지난 12개월 동안 보스턴 공립학교 교사를 위한 5개의 전문성 개발 세션을 운영했으며, 550명이 넘는 교사가 참여했습니다. 지역 미술관과 하버드에서 대체적으로 진행된 이 세션에서 교사들은 다양한 예술가들과 협력하여 다양한 활동을 먼저 경험하고 해본 다음, 이를 교실에 도입해서 아이들과 함께 활동할 수 있도록 했습니다. 왼쪽에는 교사를 위한 액션 페인팅 전문성 개발 세션이고, 오른쪽은 교사 그룹이 함께 만들고 있는 모래 조각상입니다.

연구 질문을 더 자세히 살펴보기 위해, 저희는 프로젝트 시작과 종료 시점에 커리큘럼 디자이너, 교사, 그리고 문화 단체 파트너들과 일련의 인터뷰를 진행했습니다. 또한 아이들이 교실에서 다양한 활동을 어떻게 경험하는지 기록하고 문서로 남겼으며, 6개 학교와 긴밀히 협력하면서 전문성 개발 세션에 참여한 교사들과도 협력해서, 그들이 해당 세션을 어떻게 경험했는지에 대한 다양한 문서화 작업과 후속 인터뷰를 진행했습니다.

우리가 생각하고 있는 또 다른 핵심적인 부분은 창의적 학습을 분석하는 방법입니다. 창의적 학습은 시각 예술에만 국한된 것이 아니라, 빌 루카스(Bill Lucas)가 아이들의 학습에 관하여 말한 것처럼 다양한 성향과 습관을 고려하는, 훨씬 더 광범위한 사고방식을 포괄하는 것이라고 생각합니다. 여기 오른쪽을 보시면, 실제 세상을 통한 배움 센터(Center for Real World Learning)의 창의적 마음 습관에 대한 5차원 모델(Five Dimensional Model of Creative Habits of Mind)인 빌 루카스의 다이어그램을 보실 수 있습니다. 호기심, 끈기, 상상력, 규율, 협동심의 중요성에 대한 내용입니다. 그래서 저희는 교실에서 아이들의 학습과, 그리고 전문성 개발 세션에서 교사들의 학습을 분석할 때 이 프레임워크를 사용해서 분석했습니다.

실제로 어떻게 하는 것이고, 교내 수업에서 어떻게 운영되고 있는지 보여드리고 싶습니다. 골판지 만들기 활동부터 시작해 보면, 우선 저희는 MoMA 컬렉션에 있는 루이스 네벨슨

(Louise Nevelson)의 하늘 대성당 작품을 가져왔고, 이 작품을 어떻게 활용할 수 있을지 생각했습니다. 구성, 치수, 크기, 모양, 형태 등 다양한 개념에 대한 놀라운 탐험이 담겨 있는 작품인데, 이를 어떤 형태로 만들면 아이들이 놀이를 통해 받아들이고 탐구할 수 있을까 고민했습니다. 또한 모듈형 골판지 부품을 만들어 다양한 방식으로 재구성 할 수 있는, 샤를로트 포세넨스케(Charlotte Posenenske)의 작품도 살펴봤습니다. 건축이라는 아이디어를 탐구하는 이 흥미로운 작품들을 어떻게 하면 아이들이 사용할 수 있는 형태로 만들 수 있을까 생각해 보았습니다.

다음은 실제로 사용하고 있는 커리큘럼의 예입니다. 보스턴 공립학교는 문해력 및 책과 같은 다양한 활동을 연계하는 데 중점을 두고 있습니다. 여기 보시면 이끌어 주는 질문들과 활동을 연결시키기 위해 어떻게 구성을 하고 있는지, 아이들이 다양한 재료를 갖고 놀기도 하고 만들기도 하면서 배우게 하고 싶은 핵심 어휘, 설정 방법에 대한 지침, 그리고 활동 소개와 같은 측면들을 보실 수 있습니다. 이 교실 활동에는 다양한 예술작품들이 활용되었고, 공간에 세팅될 수 있는 다양한 예시들도 포함되었습니다. 교사가 교실에서 활용하는데 실질적인 방식을 제시하기 위함이었습니다. 이 교실 활동 계획에서도 볼 수 있는데, 다양한 연령대의 아이들을 위한 맞춤형 방법에 대한 다양한 제안과 진행 팁이 있으며, 하단에는 제가 이 프로젝트에서 가장 흥미롭다고 생각하기도 했고, 또 이 프로젝트 일부이기도 했던 매사추세츠 주(Massachusetts) 표준에 대한 링크가 있습니다. 저는 표준을 사용하는 학교 교육 시스템에서는 창의적이고 실험적인 예술을 할 수 없다는 것이 이분법적인 사고방식이라고 생각하기 때문입니다. 그러나, 이 프로젝트에서는 창의적인 예술과 학교 시스템을 연결할 수 있는 다양한 방법을 모색했습니다.

그리고 저희는 커리큘럼을 설계했습니다. 이 프로젝트에 선생님들을 실제로 참여시키기 위해, 하버드 미술관으로 모셨습니다. 루이스 네벨슨 조각상도 있습니다. 교사들을 초대해 직접 볼 수 있도록 했습니다. 교사들이 골판지를 갖고 직접 놀고 만드는 창의적인 워크숍을 진행했고, 이 워크숍은 그들에게 다양한 아이디어와 도구를 주었습니다. 또한 교사들이 교실에서 실제로 활동을 진행할 수 있도록 이러한 재료들 중 일부는 배송해 주었습니다. 우리는 교사분들에게 사전에 재료를 분류하고 준비하는 방법에 대해서도 다양한 아이디어를 제공했습니다. 예를 들어, 지역 도서관에서 레이저 커터를 사용하여 골판지에서 도형을 잘라낸 다음, 직접 교실로 가져와서 활동을 진행했는데, 아이들이 정말 좋아했습니다. 보시는 슬라이드에서는 실제로 진행되는 모습을 확인하실 수 있습니다. 이 작품은 보스턴 차이나타운 네트워크 센터(the Boston Chinatown Network Center)에서 제작되었습니다. 그곳에는 훌륭한 중국어 몰입 프로그램이 있습니다. 그리고 아이들은 이틀에 걸쳐 서로 협력하여 이 작품을 만들었습니다.

실제 예술/놀이(Art/Play) 커리큘럼이 진행되는 모습을 보실 수 있는 또 다른 예시입니다. 매사추세츠 주 케임브리지에 거주하는 시슬리 커루(Cicely Carew)는 뛰어난 화가이자 조각가입니다. 그래서 저희는 그녀의 그림을 예술/놀이(Art/Play) 액션 페인팅 세션을 디자인하는 출발점으로 사용했습니다. 저희는 아이들이 탐구했으면 하는 주요 어휘와 개념, 교실에서 활동을 진행할 수 있는 다양한 방법을 살펴봤습니다. 아이들에게 활동을 소개하는 방법에 대한 팁과 표준에 대한 링크를 제공했습니다. 그 이후, 하버드 미술관에서 시슬리와 함께 전문성 개발 세션을 진행했는데, 교사들이 매우 좋아했습니다. 시슬리는 교사들에게 명상을 지도했는데, 사실 그녀는 요가 교사로도 일하고 있습니다. 교사들이 재료를 만들고, 가지고 놀 수 있도록 하는 모습이 마치 직관적인 방식으로 요가가 구현되는 것 같았습니다. 오른쪽을 보시면, 교사들이 재료를 가지고 노는 모습입니다. 이번에도 교실에서 어떻게 진행할 수 있는지에 대한 다양한 소재들과 제안을 교사들에게 제공했고, 확보해서 사용할 수 있는 다양한 도구에 대한 시각적 참고 자료도 제공했습니다. 그리고 나서 아이들이 가지고 놀 수 있도록 교실로 가져왔습니다. 교사들은 자칫하면 매우 지저분한 놀이 활동이 될 수도 있는 활동들을, 아주 작은 공간에서, 야외의 다양한 테이블을 활용하여 매우 창의적으로 프로젝트를 진행했습니다.

아직 프로젝트가 진행 중이고, 아직까지는 분석 작업 및 마무리 활동을 하고 있어 7월 즈음에는 구체적 내용을 공유 드리고자 합니다만, 이 작업을 통해 나타난 몇 가지 주요 부분들을 살펴보고 있기도 합니다. 첫 번째는 교사들에게 직접 재료를 만들고, 놓고, 만들면서 수업 활동을 직접 경험하고, 창작과 제작의 즐거움을 경험한 후 이를 교실로 가져올 수 있는 전문성 개발 기회가 필요하다는 것입니다. 유아 교육자에게 정말 어려울 수 있는 점은 바로 전체 교과과정을 가르쳐야 한다는 것입니다. 고등학교에서처럼 시각 예술만 가르치면 되는 교사가 아닙니다. 모든 것을 가르쳐야 하는 것입니다. 유아 교육자들이 미술에 대한 배경 지식이 없는 경우가 많기 때문에, 그들이 다양한 재료를 가지고 만들고 놀면서 다양한 예술가, 다양한 예술 기법, 교실에 이를 적용하는 다양한 방법에 대한 자신감과 지식을 쌓을 수 있도록 기회를 제공하는 것은 굉장히 중요합니다. 즉, 실제로 교실에서 이러한 활동을 진행해야 할 때 매우 중요할 수 있다는 점에서 우리가 생각해 볼만 한 문제입니다.

이런 실험적인 놀이 예술 경험과 학습 표준, 예를 들어 매사추세츠 주 학습 표준과 같은 학습 표준 사이의 상호 작용에 대해서도 생각해 보았습니다. 이들은 서로 반대되는 개념으로 존재하는 것이 아닙니다. 두 가지를 하나로 통합할 수 있는 기회와 가능성이 있습니다. 서로를 저해하는 것이 아니라, 오히려 학습을 지원하고 확장하는 데 함께 사용될 수 있습니다. 실제로 그렇게 할 수 있는 기회가 많이 있습니다. 미국의 교육 시스템에서 독특한 점은 모든 주마다 고유한 표준이 있다는 것인데, 이는 영국이나 프랑스, 호주처럼 국가 표준, 국가

커리큘럼이 있는 다른 국가와는 정말 다른 점입니다. 미국은 훨씬 더 세분화되어 있다는 점에서 정말 다릅니다. 하지만 이러한 표준들도 여전히 우리가 함께 작업해 볼 수 있는 분야이며, 또 예술과 어떻게 교차시킬 수 있을지 충분히 생각해 볼 수 있습니다.

또한 학교, 미술관, 예술가 간의 파트너십은 교실에서 지속가능한 예술 교육을 촉진하는 데 필수적입니다. 교사들과의 인터뷰에서 반복적으로 들었던 말인데, '교사들은 아이들과 함께 이러한 활동을 개발하고 촉진하기 위해서는 예술가에 대한 지식이 필요하다는 이야기를 했습니다. 미술관에 가서 다양한 재료를 가지고 놓고 만들어 봐야 하며, 다양한 예술가, 재료, 다양한 미디어에 대한 전문성을 가진 창의적인 전문가와 함께 하는 워크숍에 참여해야 한다고 합니다. 그리고 동시에 미술관도 아이들, 그리고 교사들과 소통하는 데 관심이 정말 많았습니다. 공립학교 시스템에는 다양성이 풍부하게 존재하기 때문입니다. 이미 지역사회와 밀접한 관계를 맺고 있는 학교들이 있기 때문에 어떻게 하면 이러한 관계를 더욱 촉진할 수 있을지 고민하는 것은 당연한 일인지도 모르겠습니다.

앞서 말씀 드린 것처럼 현재 최종 분석이 마무리 단계에 있으며, 결과가 나오면 빨리 모든 분들과 공유하고 싶습니다. 현재는 프로젝트 제로(Project Zero) 플랫폼에 웹사이트를 구축하는 작업을 진행하고 있습니다. 제가 세상에서 가장 좋아하는 일은 바로 어린이와 청소년의 삶에 예술을 접목하는 데 열정적인 다른 많은 사람들과 소통하는 것입니다. 컨퍼런스에서 좋은 경험을 많이 하시길 바라고, 또 조만간 여러분을 직접 만나 뵈 수 있기를 바랍니다.



프로젝트 제로 홈페이지

ART PLAY

Connecting Contemporary Art and Children's Play in Boston Public Schools

Dr Louisa Penfold, Project Zero



Art/Play: Connecting contemporary art and children's play

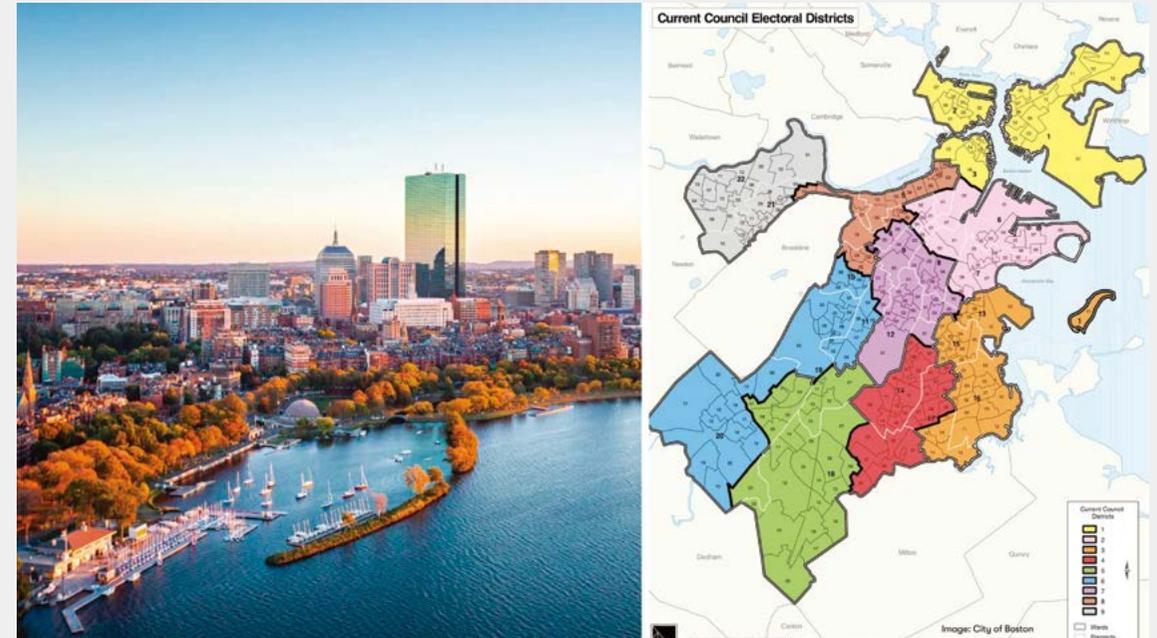
A 18-month action research project looking at the integration of modern and contemporary arts practices into Boston Public Schools 3 and 4 year old early childhood program through curriculum design and professional development. Funded by the National Endowment for the Arts and led by Dr Steve Seidel and Dr Louisa Penfold from Project Zero at the Harvard Graduate School of Education. Run in close collaboration with our partners:



Cultural Organization Partners: Harvard Art Museums, Smithsonian Learning Lab, and MoMA



Image: 'Wild Thing' (2012) at the Ipswich Art Gallery, Australia

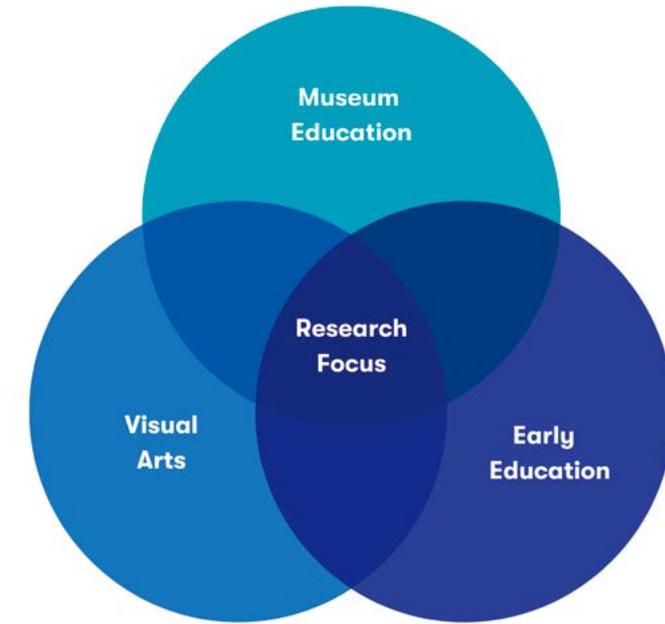


How can contemporary and modern art practices support children's and teacher's creative learning in BPS' Early Childhood program?

What are the practices that facilitate these experiences?

How do children and teachers engage with these experiences?

What are the affordances of partnerships between universities, art museums, artists, and early childhood public school programs?



Children's right to arts and culture

Article 31, UN Convention on the Rights of the Child

All parties shall respect and promote the right of the child to participate fully in cultural and artistic life and shall encourage the provision of appropriate and equal opportunities for cultural, artistic, recreational and leisure activity

Material Play

New Materialism: Materials are not just passive things that humans project meaning onto. They play an active role in thinking and learning

Different materials open up different divergent learning pathways. Wooden blocks = size, measurement, and gravity. Paint = Texture, color, consistency

Material play is central in both early childhood education and contemporary arts practice

Adults need opportunities to play with materials



Rebecca Baumann's 'Reflected Glory'

JoDS Search Dashboard Login or Signup

HOME ISSUES ABOUT

5. Essays in Exploration: Resisting Reduction Home Published on Feb 19, 2019 SHOW DETAILS

Material Matters in Children's Creative Learning

Exploring how the coming together of a new materialist approach to education with the experimental practices of artists and designers can open up expansive possibilities for children's creative learning.

by Louisa Penfold

last released 2 years ago

The age-old debate over why creativity and the arts are important in children's learning continues. Education theorists from John Dewey (1934, 1938) to Maxine Greene (2000) have argued that aesthetic experiences produced through the creative arts play an integral role in encouraging children to imagine and experience the world from new and multiple perspectives. While creativity has been flagged as a critical process to be supported in 21st century education systems (Jonas, 2009; Resnick, 2017), a

Image credit: Louisa Penfold



Sample

- 18-month action research study (Jan 23' to June 24')
- Lead researchers (n=2), curriculum designers (n=4), teachers (n=X), children (n=X), graduate student research assistants (n=X)
- 3 cultural organization partners (Smithsonian Learning Lab, Harvard Art Museums, MoMA)
- Researchers positioned as active participants in the research

Methods

- Semi-structured interviews with teachers and curriculum designs at the beginning and end of the study
- Classroom observations/documentation of classroom activities (photography, film, and field notes)
- Meeting notes from curriculum design meetings
- Observations and documentation of professional development workshops



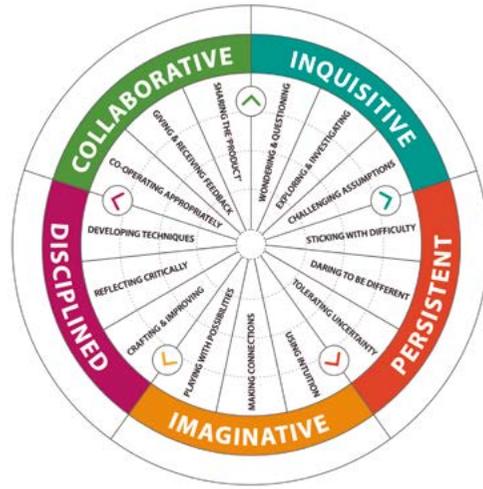
A creative PD workshop for teachers run as part of the ArtPlay study

Analyzing Creative Learning

Creative Learning is not just about developing specific skills but also about nurturing a mindset that embraces curiosity, resilience, and the willingness

Right - The Centre for Real-World Learning's five-dimensional model of creative habits of mind taken from

Lucas, B (2016) *A Five-Dimensional Model of Creativity and its Assessment in Schools*, *Applied Measurement in Education*, 29:4, 278-290



Louise Nevelson, 'Sky Cathedral (1958)', Painted wood, MoMA Collection

Classroom Activity: Cardboard Construction



Modern Art London, Galerie Mehdi Chouakri, Berlin and the Posenenske Estate. Photo: Robert Glowacki.

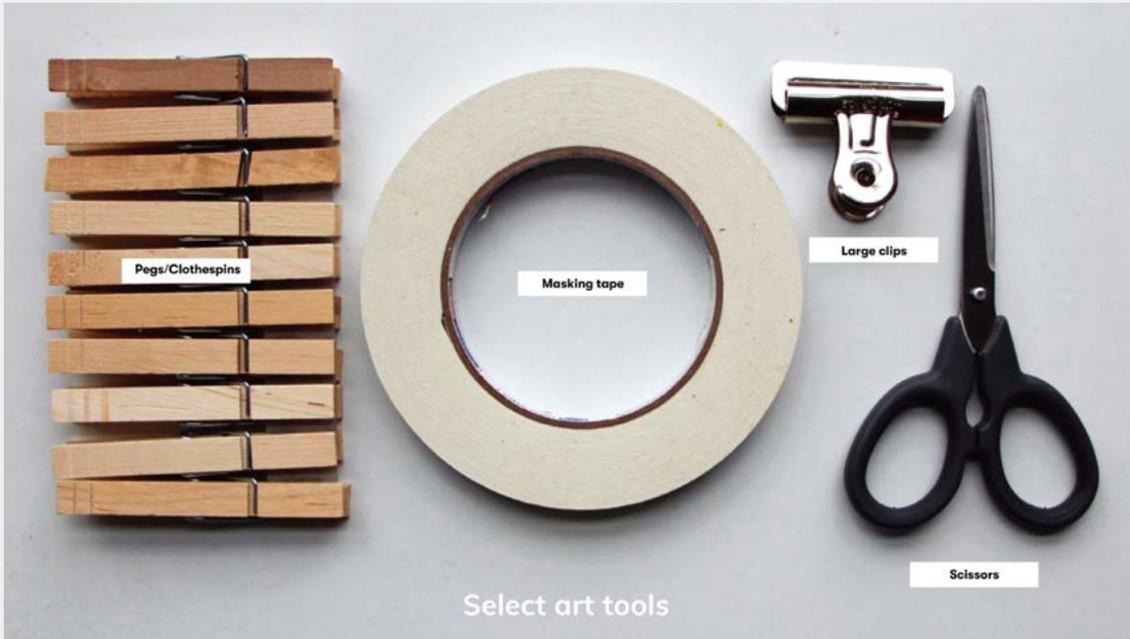


During Centers	Support children as they practice using the tools and figure out which tools work best for them to put the cardboard together. Introduce, model, and scaffold techniques such as how to rip, stack, cut, and bend the cardboard. Narrate children's actions as they work, and highlight connections or similarities among their approaches. Share the artists' images as a resource and invite children to talk about what they notice. Encourage children to share strategies and to collaborate with each other. Share images of children working with the kits. Remind children that the MakeDo's are reusable tools, and that after they have shared their first constructions, they will be taken apart to use again. Take photos of children's constructions to preserve and share them.
Differentiation ideas	<ul style="list-style-type: none"> • Provide a variety of types and sizes of cardboard. • Make holes ahead of time in some of the cardboard pieces so children can put the screws in more easily. • Invite children to just explore the cardboard at first and notice how it feels in their hands as they hold it, bend it, and stack it. • Model step by step how to use the MakeDo tools. Some children may benefit from more direct instruction on how to build something out of the cardboard.
Facilitation	<ul style="list-style-type: none"> • What can you build with cardboard? What shapes can you make? • How can you balance the cardboard pieces on top of one another? • What would you like me to notice first about your construction? • What was the trickiest part about making this? • What would you do differently next time? • How are you feeling as you are working with cardboard and tools?
Extension	Invite children to incorporate Beautiful Stuff materials with their cardboard constructions, and to decorate their constructions with markers or paint.
Standards	<p>SELL. The child will be able to recognize, identify, and express his/hers emotions</p> <p>APL2. The child will demonstrate eagerness and curiosity as a learner.</p> <p>APL3. The child will be able to maintain focus and attention, and persist in efforts to complete a task.</p> <p>APL4. The child will demonstrate creativity in thinking and use of materials.</p>

Art Studio: Cardboard Construction	
Children explore cardboard and practice using tools to build constructions.	
Big Ideas	People design and build what their community needs. People use tools and materials for specific purposes.
Guiding Questions	How can people build a city that works? What resources do we rely on to make our city work?
Vocabulary	<p>cardboard: a stiff material made of layers of paper and used to make things like boxes</p> <p>construction: something that is built</p> <p>tool: something used to do something particular, usually held in the hands</p>
Materials and Preparation	<ul style="list-style-type: none"> • Cardboard pieces and boxes of various size, thickness, and shape • MakeDo Cardboard Construction Kit • masking tape • clothes pins and/or clips • scissors • containers, to put the tools in • Constructed Artwork resource <p>This resource includes images of two artists and some of their artworks, as well as photos for setting up the activity and of children working with cardboard and MakeDo kits.</p> <p>To become familiar with the MakeDo Construction Kit, review MakeDo How To videos (https://int.make.do/pages/how-to-make-do): how to punch a hole, how to join, how to safely cut, how to fold.</p> <p>Arrange the space either on the floor or on a table—possibly in the meeting area, depending on the classroom size and design.</p> <p>Cut smaller and interesting cardboard shapes in advance by using cardboard scissors, the plastic safe saw in the MakeDo kit, electric scissors,</p>
Centers U2 W3	
Focus on Pre-K-4 Boston Public Schools Early Childhood Department P-2	

	or a laser cutter. (Many Boston Public Libraries have laser cutters available for use.)
	Organize the MakeDo's and other tools in containers easily accessible by children. Note: The MakeDo tools are reusable. Children will create something, it will remain a construction for a length of time (a week or two), and then it will be taken apart so that the MakeDo's can be used to create something else.
Intro to Centers	<p>This week in the Art Studio you are going to make constructions with cardboard. I already cut the cardboard into different shapes and sizes for you to work with. There are also some cardboard boxes you can use and cut yourself.</p> <p>Show a selection of different cardboard pieces.</p> <p>To put the pieces of cardboard together to make something, you can use different kinds of tools, such as tape, clips, or clothespins. You can also use these tools called MakeDo. I'll show you how to use them.</p> <p>Model and describe how to use the MakeDo tools, step by step.</p> <p>First, I'll choose two pieces of cardboard to put together. I'll use this yellow mini tool to poke a hole, and then I can use the screwdriver and the screws to connect the pieces of cardboard.</p> <p>Using these tools is going to be a lot of fun! You can also choose to use tape, clothespins, or clips to connect the cardboard together.</p> <p>As useful, model using any of these materials.</p> <p>We have some images of artists and their artwork to inspire you. Louise Nevelson and Charlotte Posenenske are both sculptors.</p> <p>Show the images, and facilitate a brief discussion. (The information about Louise Nevelson can be shared as children work.)</p> <p>What do you notice about these constructions? What do they remind you of? What shapes do you see in the artworks? What do these artworks make you wonder?</p> <p>We'll have these images at the Art Studio for you to look at. Remember to collaborate and to help each other with these new tools. I can't wait to see how you learn to use the tools and cardboard together.</p>
Centers U2 W3	
Focus on Pre-K-4 Boston Public Schools Early Childhood Department P-2	







Classroom Activity: Action Painting



Cicely Carew



Cicely Carew, *Resonance* (detail), 2023. Installation view, 2023 James and Audrey Foster Prize, the Institute of Contemporary Art/Boston, 2023-24. Photo by Mel Taing.

Art Easel/Art Studio: Action Painting	
Children create their own painting tools	
Vocabulary	<p>action: movement</p> <p>dab: to press lightly</p> <p>drip: to flow downward in drops</p> <p>splat: to fall or drop down fast</p> <p>swirl: to spin or twirl around</p>
Additional Material	<ul style="list-style-type: none"> all materials from Week 5 children's action paintings photos and videos of children doing action painting in the previous week Review the documentation and choose a few examples to share during the Intro to Centers meeting. materials for children to make their own painting tools, such as: <ul style="list-style-type: none"> paint brushes: clothespins, feathers, cotton balls, pom-poms, bubble wrap stamps: corks, Legos, potato mashers rollers: a rolling pin/can wrapped in bubble wrap or tin foil <p>Make a couple of painting tools with these materials, as examples.</p> <p>Cover a work space with paper (table or a 3 x 3 foot section of floor), and place cardboard boxes on top of the paper; or continue to work with the same setup from last week. See setup reference images in Action Painting Artists Resource.</p> <p>Set up the paint tool-making area with one or two pre-made clothespin 'paint brushes'. Have the paint tools from the last session available.</p> <p>Bring the samples of children's artwork and any documentation examples with technology to share them to the Intro to Centers meeting.</p>
Intro to Centers	<p>You created such interesting action paintings last week! Let's look at some of our artwork. What do you notice?</p> <p>Show the artwork and/or photos and videos of children painting. Invite children to share their observations.</p> <p>Let's look at another action painter, her name is Cicely Carew, and she lives in Boston. She loves to make big colorful paintings by dabbing, dripping, splatting, and swirling the paint.</p> <p>Show the image of the artist and Cicely's painting.</p> <p>Look closely at the painting. What do you see here? What does this painting remind you of? How is this painting similar to, or different from Kazuo's action painting?</p> <p>Turn back to the images of Kazuo Shiraga's work while children respond. How do you think the artist Cicely Carew made this painting? What do you think she was feeling as she made it?</p> <p>Harvest a couple of children's responses.</p> <p>This week you can keep creating action paintings by adding to the ones you are working on or starting a new one.</p> <p>You can also try making your own painting tools. Here are some materials you can use.</p> <p>Show some of the materials and pre-made tools and materials.</p> <p>Demonstrate how to use a clothespin to create a paintbrush.</p>
Standards	<p>SEL7. The child will demonstrate the ability to communicate with others in a variety of ways.</p> <p>SEL8. The child will engage socially, and build relationships with other children and with adults.</p> <p>APL4. The child will demonstrate creativity in thinking and use of materials.</p> <p>RI.PreK.7. With prompting and support, describe important details from an illustration or photograph.</p>

Centers U3 W6

Focus on Pre-K-4 | Boston Public Schools Early Childhood Department P-2





Emergent Findings

Teachers need professional development opportunities where they have direct experience making, playing, and creating with materials



BPS teachers play with cardboard as part of a professional development workshop run as part of the ArtPlay study



Emergent Findings

Children's experiences with contemporary arts practices do not detract from state learning standards but can both support and expand them



Emergent Findings

Partnerships between schools, art museums, and artists are essential in facilitating sustainable arts education practices in schools



BPS teachers play with cardboard as part of a professional development workshop run as part of the ArtPlay study

ARTPLAY

Dr Louisa Penfold
Co-chair of Arts & Learning, Harvard
University
Project Director at Project Zero
louisa_penfold@gse.harvard.edu

발제 5 >>> 김재순

한국문화예술교육진흥원 학교예술교육본부장

미래세대의 학습과 돌봄을 위한 예술교육: 실천사례와 당면과제

20대에는 예술교육 분야에서 기획자와 강사로 일을 하였다.
예술교육을 통해 사람들이 자신을 표현하고 타인과 소통하며
행복을 느낄 수 있는 경험을 제공한다는 것을 알게 되었다.
30대부터는 예술 행정가로 일을 하고 있다.
앞으로도 더 많은 사람들이 예술교육을 경험할 수 있도록
지원하는 역할을 할 예정이다.

#학교 기반 문화예술교육

#협력강화

#늘봄학교 지원

#맞춤형 지원체계 구축

#문화예술교육 외연확장



지금까지 미래세대를 위한 문화예술교육의 실천과 현장 강화 관련해서 미국과 독일의 각 기관에서 진행하고 있는 문화예술교육의 사례를, 다양한 이미지와 영상을 통해서 생생하게 저도 확인해 볼 수 있었는데요. 지금부터는 저희 미래세대를 위한 한국의 학교에서 진행되고 있는 문화예술교육의 현황과 향후 방향에 대해서 얘기를 해보려고 합니다. 앞에 네 가지 주제로 다소 시간도 좀 걸리고, 이미지와 영상도 있어서 그나마 집중 있게 볼 수 있었을 텐데요. 저는 문화체육관광부와 한국문화예술교육진흥원이라는 정부 기관에서 하는 정책 사업에 대한 소개니까 좀 걸이 다르긴 하겠지만 어쨌든 한국에 대한 고민을 공유한다는 차원으로 이해해 주시면 감사하겠습니다.

먼저 미래세대 관문에서부터 출발해보려고 합니다. 미래세대에 대한 주요 담론은 디지털 시대로의 전환과 급격한 환경 변화에 직면한 상황으로부터 출발을 합니다. 21세기에 들어서면서 인공지능, 빅데이터, 클라우드, 가상현실, 로봇, 사물인터넷으로 대표되는 새로운 기술 중심의 4차 산업혁명이 시작되었습니다. 기술의 급속한 발전은 우리의 삶을 변화시키고 있습니다. 날마다 새로운 정보가 쏟아지고 새로운 정보는 다른 정보로 재생산됩니다. 정보 기술의 발달로 누구나 필요한 정보를 언제 어디서든 쉽게 얻을 수 있게 되었습니다. 이러한 변화의 교육의 역할도 더 이상 기존의 정형화된 지식과 암기는 가치는 잃어가고 있습니다. 또한 우리가 모두 경험한 코로나19로 인한 재난 상황과 그로 인한 변화들은 우리에게 새로운 현실을 마주하게 하였습니다. 빈곤과 불평등 생태계의 변화, 특히 한국은 인구 감소와 지역 소멸이라는 변화도 현재 직면하고 있는 게 현실입니다. 미래세대를 위한 교육의 국제적 담론은 다양한 환경 변화에 대응하기 위한 새로운 교육의 필요성을 강조하고 있습니다. 2020년 세계경제포럼에서 발표된 미래의 학교에서는 초·중등학교 시스템이 미래를 위한 교육으로 변화가 필요함을 강조하였고, 유네스코 국제 미래교육위원회도 2021년에 발간한 교육의 미래보고서를 통해 인류 공동의 도전과제에 대응하고 상호의존적인 미래를 만들기 위해 교육을 시급히 재창조해야 한다고 언급하고 있습니다.

세계경제포럼에서 제시하고 있는 새로운 교육 모델을 구체적으로 살펴보도록 하겠습니다. 세계경제포럼에서는 제4차 산업혁명 시대의 초·중등교육의 새로운 프레임워크로 교육 4.0 모델을 제시하며 8가지의 핵심 요소를 다음과 같이 제시하고 있습니다. 미래교육이 제공해야 하는 경험으로써 '맞춤형 자기주도 학습, 접근 가능한 포괄적 학습, 문제기반협력학습, 평생 학습과 학생 중심 학습'을 제시했습니다. 그리고 미래교육을 통해 함양해야 할 역량으로 '세계 시민역량, 디지털 역량, 혁신 역량과 창의력, 대인 관계 역량'을 제시하고 있습니다. 이러한 교육의 경험과 역량 요소는 변화하는 사회 아동·청소년들이 더욱 포용적이고 생산적인 세상을 만들어 갈 수 있는 미래 인재로 잘 적응하기 위한 요소라고 할 수 있으며, 앞으로의 교육을 이러한 요소를 중심으로 교육 시스템을 업데이트하는 것이 중요하다고 할 수 있습니다.

한국의 교육 정책에서도 이러한 미래대응 방향에 대해서 준비하고 있는데요. 교육부에서는 2021년에 국가교육과정을 개정하면서 미래사회의 변화에 대응할 수 있는 역량을 체계화하여 학생의 삶과 연계한 맞춤형 교육을 강화 하는 것을 주요 방향으로 제시하였습니다. 이를 위한 핵심 역량으로 ‘자기관리 역량, 창의적 사고 역량, 협력적 소통 역량, 지식정보 처리 역량, 심미적 감성 역량, 공동체 역량’을 제시하며 학생들이 교과 및 창의적 체험 활동과 연계하여 체계적이고 실질적인 학습이 가능하도록 교육 과정을 개정하였습니다.

또한 2023년에는 디지털 시대의 변화에 대응하는 교육 혁신 방안을 발표하기도 하였습니다. AI가 대체할 수 없는 인간의 고유한 창의성과 비판적 사고, 인성과 협업 능력을 키울 수 있는 교육의 강화와 학생이 자신의 학습 목표와 역량, 속도에 맞는 맞춤형 교육을 받을 수 있는 체계를 만들겠다는 것입니다. 이를 위한 주요 과제로 AI 디지털 교과서의 개발, 디지털 역량 교원 연수 및 교수 학습법 개발, 디지털 선도 학교 운영 등을 제시하였습니다. 그림에서 보시는 것처럼 앞으로의 학교 교육은 교사 1인이 주도하는 대량 학습 체제가 아니라, 디지털 기술을 활용한 학생 개개인의 여건을 고려한 맞춤형 1:1 교육으로 전환해 나가는 게 한국 교육 정책의 방향이라고 할 수 있습니다.

문화예술교육 영역에서도 이러한 미래 변화에 대한 대응을 하고 있었는데요. 2021년에 유네스코 회원국 집행 이사회를 통해 급변하는 국제 정세에 부흥하며 문화예술교육의 국제적 옹호와 지지를 위한 새로운 프레임워크 개발을 의제화 하였습니다. 특히 한국 정부에서는 2022년 5월 세계문화예술교육주간 행사와 연계하여 유네스코 국제 전문가 회의를 개최하며 프레임워크 개정을 위한 콘셉트 노트가 작성되었고, 이후에 다양한 소통 채널을 통해 한국의 문화예술교육 정책 현안과 주요 의제가 전달될 수 있도록 하였습니다. 2023년 5월에 개최된 유네스코 다자회담에서는 한국문화예술교육원장이 직접 디지털과 AI가 문화예술교육에 미치는 영향과 혁신의 가능성을 제안하기도 했습니다. 2023년 하반기에는 유네스코 사무국에서 프레임워크 초안에 대한 회원국의 의견 제출을 요청하였는데, 한국에서는 국내 문화예술 교육 분야 전문가의 논의를 통해 K-문화예술교육 리포트를 제작하여 디지털 기술 발전에 대응 등 프레임워크 주요 사안에 대한 세부적 권고와 문화예술교육 활성화에 대해 제안하였습니다. 이런 한국 정부를 포함한 각국의 노력으로 2024년 2월, 제3차 세계문화예술 교육대회에서는 유네스코 문화예술교육 프레임워크가 정식으로 채택되었습니다. 문화적 다양성의 가치와 비판적 참여 역량, 지속가능한 미래 구축 역량, 디지털 리터러시 지원과 디지털기술의 문화예술 활용 등 핵심 의제가 담겨 있으며, 앞으로의 프레임워크 이행과 고도화를 위한 각국의 실천으로 이어질 것입니다.

다음으로는 한국의 아동·청소년을 위한 학교 문화예술교육의 추진 현황을 살펴보도록 하겠습니다.

한국의 학교 문화예술교육 정책 사업은 2000년부터 시작되었습니다. 첫 사업은 학교 교육 과정 중 음악수업에 국악 강사를 지원하는 방식이었습니다. 음악교과서의 내용은 서양악과 국악 과정으로 구성되는데요. 국악의 전문성을 가진 예술가가 수업에 참여함으로써 교육적 효과를 높일 수 있도록 지원한 것입니다. 이렇게 외부의 예술가가 학교 수업에 참여하는 방식은 점차 확대되어 왔는데요. 현재는 국악뿐만 아니라는 연극, 무용, 영화, 공예, 사진, 디자인, 만화, 애니메이션 등 8개 분야로 확대하여 지원하고 있습니다. 초·중·고등학교뿐만 아니라 장애인 대상 특수학교까지 지원하고 있는데요. 매년 학교에서 원하는 예술 분야와 교과 유형 그리고 수업시간에 따라서 저희가 맞춤형 예술 강사를 지원하고 있습니다.

학교에 예술강사를 지원하는 사업은 최근 10년간 총 9,450억 원의 예산이 투입되었고, 누적으로는 총 2,766만여 명의 학생들이 참여하였으며 매년 8개 분야의 5,000여 명의 예술강사가 참여하고 있습니다. 학교의 문화예술교육에 대한 수요는 지속적으로 증가했고요. 오른쪽 표를 보시는 것처럼 신청하는 학교는 18%가 증가하였습니다. 현재는 전국에 있는 초·중·고등학교에 70%가 이 사업에 참여하고 있는 상황입니다. 학생들의 만족도는 연 평균 100점 만점에 90점 정도로 매우 높은 수준으로 확인되고 있습니다.

두 번째 소개해드릴 사업은 예술꽃 씨앗학교 지원사업입니다. 이 사업은 2008년부터 시작 되었고요. 농산어촌 등 문화소외지역에 있는 소규모 학교 학생들이 참여하는 문화예술교육 기반의 프로젝트입니다. 학교에서는 음악이나 미술, 뮤지컬, 미디어 등의 예술 장르를 선택하게 되고요. 전교생이 참여하는 프로그램을 기획 운영하고 지역 주민들과 함께하는 마을 축제형 행사까지도 개최하고 있습니다. 2023년까지 총 174개 학교에 약 8만여 명의 학생들이 참여를 하였습니다. 예술꽃 씨앗학교를 지원받게 되면 그 학교는 최대 4년 동안 지원받을 수 있고요. 국가 단위의 지원이 종료된 후에는 기업의 후원금을 통해서 자생력을 갖출 수 있도록 추가적으로 지원을 하기도 합니다. 예술꽃 씨앗학교 사업은 2024년부터는 문화 취약지역에 사업과 연계하여 지속적으로 진행되고 있습니다.

예술꽃 씨앗학교 사업 중 2023년에는 저희가 새로운 모델 개발을 시도하기도 했습니다. ‘보다나은미래를위한 반기문재단’과 협력하여 UN의 지속가능발전목표인 SDGs 미래세대를 위한 예술기반 모델로 개발하고자 시도하였습니다. 2023년에 진행된 프로젝트는 지속가능 발전목표 중에서 지속가능한 소비와 생산이라는 주제를 음악이나 연극, 미술 등 문화예술교육 프로그램으로 기획해서 실제 가정이나 학교의 음식물이나 폐기물이 감소하는 효과도 확인할 수 있었습니다. 2023년에 진행했던 이 프로젝트는 2024년에는 저희가 기업 후원금을 확보 했고요. 확보한 후원금을 토대로 인도네시아 등 해외 모델로 확산해 나갈 예정에 있습니다. 세 번째로 소개해 드릴 사업은 주제 중심 학교문화예술교육 사업인 ‘예술로 탐구생활’입니다.

앞서 소개한 학교의 분야별 예술강사를 지원하는 방식은 장르별로 1인 강사가 지원되는 방식 인데요. 이 예술로 탐구생활이라는 프로젝트는요. 교육기획 단계부터 학교의 교사와 최소 2인 이상의 예술가가 팀을 구성해서 학교별 환경과 학생의 수요를 고려한 교육 주제 선정과 커리큘럼 개발까지 공동으로 진행하도록 하고 있습니다. 특히 미래교육 환경에 맞춘 프로그램을 강조해서 예술과 기술 융합방식을 적극적으로 도입하고 있습니다. 이 사업은 4년 동안 750여 개교, 4만 명 이상의 학생이 참여하였습니다. 학생들의 만족도도 높았고 디지털 기술 활용 등 새로운 교육 방식을 고민하고 있는 학교 선생님들의 매우 높은 만족도도 확인할 수 있었습니다.

지금 보이는 사진은 예술로 탐구생활 프로젝트의 사례 중 하나인데요. 해당 프로젝트는 연극과 미디어아트 그 다음에 메타버스 기술이 융합된 프로젝트였습니다. 기술의 발전에 따른 가상 공간에서의 범주를 연극을 통해 경험하며 가상세계의 범주에 대해 학생들이 스스로 탐구할 수 있도록 한 프로젝트입니다. 학생들은 메타버스로 구현된 가상공간을 통해 교육 주제를 탐구하고 새로운 경험과 공동의 성찰을 해볼 수 있는 시간을 가지게 되었습니다. 이러한 방식 외에도 미술과 인공지능을 접목한다든가, 국악과 무용 메타버스를 연계하는 등 다양한 방식의 프로젝트가 이 사업에서는 진행되고 있습니다.

다음 네 번째 소개해드릴 건 지역의 문화예술자원과 연계해서 진행되는 문화예술교육 사업인 '예술로 링크'입니다. 예술로 링크는 지역별로 저희가 학교문화예술교육 코디네이터를 지정하고요. 코디네이터가 지역의 다양한 자원과 학교를 연결해 주는 역할을 하는 방식입니다. 지역에 있는 학교가 직접 지역에서 예술가나 문화예술 전문 단체 시설을 다양하게 찾기는 쉽지 않습니다. 그래서 지역의 문화예술자원에 대한 충분한 정보를 보유한 코디네이터가 학교가 원하는 프로그램을 확인하고 거기에 적합한 인적 물적 자원을 연결해 줌으로써 학교가 보다 원활하게 문화예술교육을 진행할 수 있도록 지원하는 프로젝트였습니다.

마지막으로 소개해드릴 사업은 '늘봄학교 문화예술교육 지원사업'입니다. 늘봄학교가 생소하신 분들도 계실 텐데요. '늘봄학교'란 학부모들의 양육 부담을 덜어주기 위해서 국가가 지원하는 돌봄 체계라고 할 수 있습니다. 작년부터 시범으로 시작했고 올해 본격적으로 지금 진행되고 있는 돌봄 체계입니다. 초등학교 학생들이 정규 수업 시간 외에도 학교 안에서 수업을 시작하기 전이나 수업 종료 후에 돌봄 프로그램에 참여할 수 있도록 하는 것이고요. 이를 통해서 학부모의 경력단절이나 사교육비 부담을 완화하고, 아이들에게도 정규 수업 시간 외에도 양질의 놀이 체험 프로그램을 통해 성장 발달을 지원하는 체계라고 할 수 있습니다. 늘봄학교는 올해 초등학교 1학년을 시작으로 2026년부터는 전국의 모든 초등학교에 전 학년에 이용할 수 있도록 확대될 예정입니다.

한국문화예술교육진흥원은 이러한 늘봄학교 시스템 중에서도 학년별 맞춤형 프로그램을 제공하는 역할을 담당하고 있습니다. 앞서 소개한 예술로 링크 사업의 지원방식을 발전시켜서 지역별 전담기관을 지정하고, 지역의 예술대학이나 단체 예술가와 연계하여 다양한 유형의 프로그램을 개발합니다. 그리고 학교의 전담기관에서 개발한 프로그램 중에 선택하면 해당 프로그램을 진행할 수 있는 강사를 학교로 지원하고 있습니다. 이런 늘봄학교의 프로그램은 지역기관과 연계하는 방식 외에도 한국문화예술교육진흥원이 보유한 노하우와 네트워크를 활용한 특화 프로그램도 지원하고 있습니다. 진흥원에서 10년 이상 추진하면서 개발해 온 우수한 프로그램을 초등학교 1학년 맞춤형으로 재가공하여 지원하고 또한 저명 예술가와 협업을 통해 마스터클래스를 개발하여 온라인 콘텐츠로 가공해 제공하고 있습니다. 앞으로는 국립중앙박물관이나 국립극장 등 문화예술 전문기관과 협업을 통해서 우수한 프로그램을 개발하고 강사진을 양성해서 전국의 늘봄학교의 수요가 있는 학교에 다양한 프로그램을 지속적으로 지원할 예정입니다.

지금 이견 늘봄학교 문화예술교육 프로그램의 사례인데요. 지금 이때 진행된 프로그램은 환경과 생태를 주제로 한 시각 예술 프로그램이었습니다. 기후 위기 시대에 미래세대 아이들에게 스스로 실천할 수 있는 행동을 알아보고 작품으로 표현하는 수업이었는데요. 이날 수업에서는 지구를 사랑하는 마음을 담은 포스터를 만들어 보는 시간이었는데, 보시는 거에서 왼쪽에 있는 아이가 학교 앞에 건물에서 자기 포스터를 들고 있는 모습입니다. 기후 위기에 대해서 자기가 배운 거를 자기만 알면 안 되겠다. 수업 끝나고 집에 가는 아이들도 볼 수 있게 하겠다고 해서 스스로 학교 앞 현관에서 자기가 만든 피켓을 들고 저렇게 찍 서 있었다고 합니다. 사실 초등학교 1학년이면 아직 지구, 기후, 환경에 대해서는 잘 모를 수도 있는 나이일 텐데요. 문화예술교육을 통해서 자연스럽게 놀이와 체험으로 그런 것들을 체득하고 스스로 실천하는 작은 사례여서 한번 소개를 해드립니다.

한국의 학교 문화예술교육 지금까지 5가지 사업을 소개해드렸는데요. 그런 사업이 20년 동안 진행되면서 중요한 성과들에 대해서 간략하게 짚어보도록 하겠습니다. 보시는 표는 매년 진흥원에서 조사하고 있는 학교문화예술교육 프로그램에 참여하고 있는 학생들을 대상으로 효과성을 조사한 결과입니다. 2022년과 2023년에 조사 결과를 비교한 자료인데요. 보시는 것처럼 대부분의 지표가 전년 대비 효과가 상승하는 것을 보실 수 있습니다. 특히 미래세대를 위한 교육에서 강조하고 있었던 역량과 관련된 공감과 소통능력, 그리고 창의력, 그 다음에 문제 해결력 등의 지표에서도 상승하는 것을 볼 수 있는데요. 그만큼 문화예술교육이 아동·청소년 대상 교육에서도 일정한 효과를 발휘하고 있는 것을 보실 수 있습니다. 문화예술교육의 효과성 지표 외에도 크게 세 가지 지점에서의 성과를 볼 수 있습니다.

첫 번째는 보편적인 교육으로서 아동·청소년 대상 문화예술교육 향유 기회를 확대했다는 것입니다. 앞서도 설명 드렸던 것처럼 한국의 학교문화예술교육 교육은 매년 전국 학교에 한국 학교의 70% 이상의 비율로 지원되고 있고, 연평균 250만 명의 학생들이 참여하고 있습니다. 앞서 효과에서 말씀드린 것처럼 실제 창의력이나 소통 공감 능력에 대한 효과도 향상되는 것을 확인할 수 있습니다. 두 번째는 디지털 리터러시 향상을 위한 기술 기반 융복합 교육 콘텐츠의 지속적인 개발과 지원입니다. 앞서 사례로 소개해드린 것처럼 AI나 메타버스 등 기술과 예술을 접목한 프로그램을 지원하고 교사와 예술가 대상으로 기술 활용 역량 강화 연수를 제공할 예정입니다. 세 번째는 국가 돌봄 정책과 연계한 지원 체계를 구축한 것입니다. 늘봄학교의 수요를 고려한 맞춤형 프로그램을 지원하고 앞으로도 특화 콘텐츠를 지속적으로 개발하여 전국 단위로 지원할 계획입니다.

마지막으로 말씀드릴 부분인데요. 한국의 학교 문화예술교육의 미래 방향에 대해 고민하고 있는 지점을 공유 드리고자 합니다. 올해는 한국정부가 학교문화예술교육을 정책으로 시작한 지 25년째 되는 해입니다. 그리고 내년이면 한국의 문화예술교육 전문기관인, 한국문화예술교육진흥원이 설립된 지 20주년이 되는 해입니다. 앞으로의 한국 학교 문화예술교육 정책을 두 가지 관점 측면에서 미래세대를 위한 문화예술교육으로 방향을 가져갈 예정입니다.

첫 번째는 다층적인 협력 체계의 내실화와 국내외 유관기관 협력 강화를 통한 문화예술교육의 범주의 외연을 확장하는 것입니다. 기존의 학교 문화예술교육의 추진 방식은 보시는 표에, 오른쪽에 색깔로 표시된 정부 및 교육 관계자와의 협력 체계를 중심으로 학교 현장에 직접 프로그램을 지원하는 방식으로 지원되었습니다. 국회 및 정부부처, 교육청과 협력하여 정책의 중장기 방향과 종합 계획을 수립하고 공동으로 재원을 마련하였습니다. 그리고 학교 교사, 예술 강사, 지역 운영기관과는 실제 학교에 지원되는 문화예술교육 프로그램의 안정적인 운영을 위해 협력해 왔습니다. 앞으로는 이러한 직접적인 프로그램 공급을 위한 협력뿐만 아니라 문화예술교육의 질적인 고도화와 생태계 활성화를 위한 협력 체계도 강화해 나갈 예정입니다. 예술계의 다양한 조직과 대학 등과 협력하여 콘텐츠를 개발하고 전문 인력을 양성하는 것뿐만 아니라 기업과 연계한 문화예술교육 모델 개발, 국내외 전문 기관과 협력을 통한 우수 프로그램의 보급 확산 등 정책 기반 지원 외에 민간 영역으로의 문화예술교육의 자발적인 확산을 도모할 예정입니다.

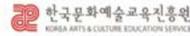
두 번째 지향점은 미래사회 환경 변화와 학교 수요에 대응하는 전문 인력 양성 지원 체계와 플랫폼을 기반으로 한 공급과 수요 지원 체계를 구축하고 강화해 나가는 것입니다. 콘텐츠 측면에서는 앞서 말씀드린 것처럼 국내외의 다양한 조직과 기관과 연계, 협력을 확대하여 R&D 기반 우수 학교 문화예술교육 개발과 아카이빙을 통해 양질의 콘텐츠를 축적하고 보급하도록 할 것입니다. 또한 전문 예술 교육가를 상시 육성할 수 있는 연수 과정과 활동

영역의 확장을 지원하기 위한 컨설팅 시스템을 구축할 것입니다. 나아가 신규 정책 수요에 대응하고 디지털 기술 관련 융복합 혁신 역량을 개발할 수 있도록 지원할 계획입니다. 이러한 콘텐츠 개발과 전문인력 양성을 통해 궁극적으로는, 문화예술교육 플랫폼을 기반으로 미래세대를 위한 학교 수요 맞춤형 상시 지원 체계를 구축하고자 합니다. 학교문화예술교육 정책의 전문기관으로서 문화예술교육 현장의 다양한 자원과 인력, 콘텐츠, 행정체계를 통합적으로 연결하는 플랫폼을 통해 학교문화예술교육과 관련된 성장 생태계가 자율적으로 활성화될 수 있도록 지원하는 역할을 해 나갈 예정입니다.

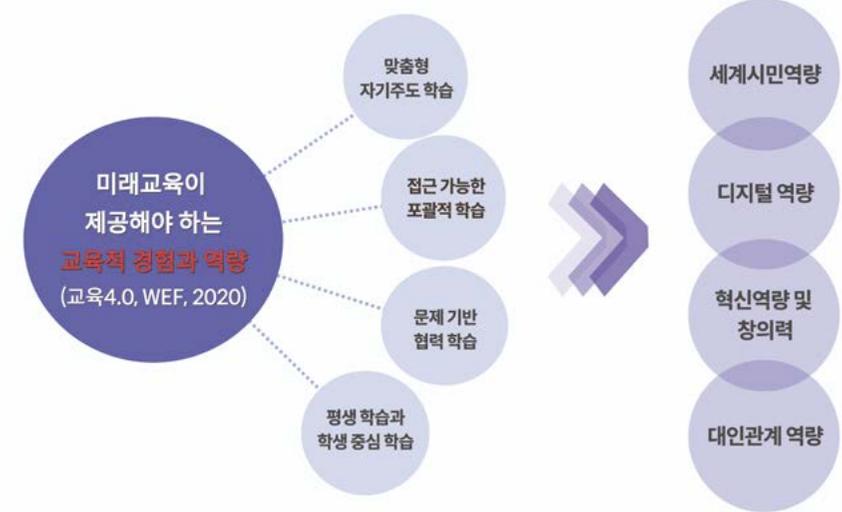
어제, 오늘 참여해 주신 각국에서 오신 기관들과도 이러한 협력을 앞으로 해 나가고자 하는 게 진흥원의 바람이자 계획이라고 할 수 있습니다. 지금까지 급변하는 사회의 미래세대를 위해 필요한 교육은 무엇이고 문화예술교육은 어떠한 역할을 할 수 있는지 그리고 한국에서 진행되고 있는 학교 문화예술교육의 실천사례와 앞으로의 방향에 대해서 얘기를 해 보았습니다. 경청해 주신 여러분 감사합니다.

아동·청소년의 학습과 돌봄을 위한 한국 문화예술교육의 실천과 과제

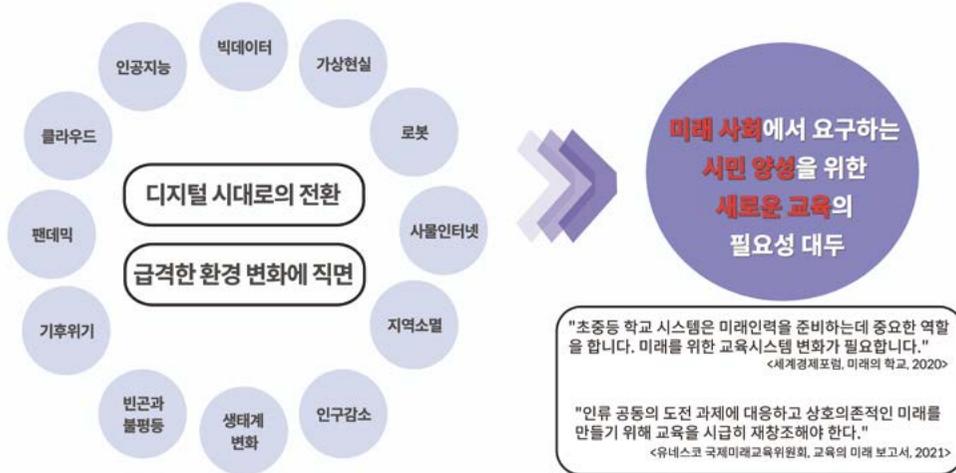
한국문화예술교육진흥원 학교예술교육본부장 김재순



미래세대 관련 주요 담론과 새로운 교육의 필요성



미래세대 관련 주요 담론과 새로운 교육의 필요성



한국 교육정책의 미래 대응을 위한 혁신 방향

미래사회 대응 역량 함양을 위한 2022 교육과정 개정 (교육부, 2021)

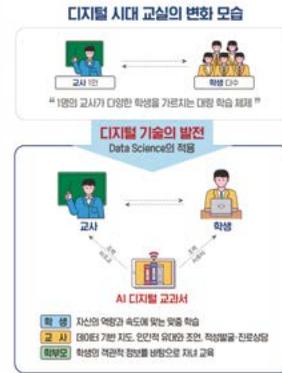


한국 교육정책의 미래 대응을 위한 교육 혁신

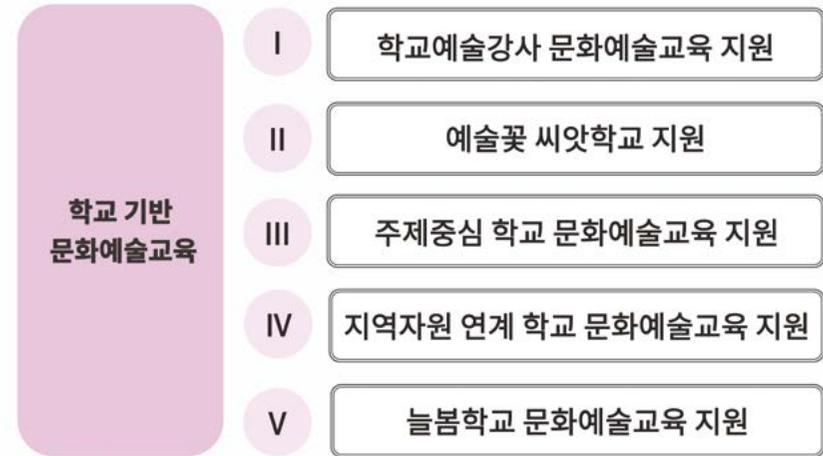
모두를 위한 맞춤 교육의 실현을 위한 **디지털 기반 교육 혁신** (교육부, 2023)

주요 과제

- AI 디지털교과서 개발
- 디지털 역량 교원 연수
- 디지털 활용 교수학습법 개발
- 디지털 선도학교 운영



한국의 학교 기반 문화예술교육 추진 현황



문화예술교육 관점에서의 미래 실천 과제

2024 유네스코 문화예술교육 프레임워크 채택

추진 경과

- 새로운 현실과 미래의 환경 변화에 대응하는 문화적 역량과 교육 필요성 인지
- 2021년 유네스코 회원국 회의 시 문화예술교육 프레임워크 개발 의제화
- 국내외 전문가 논의를 통해 2023년 K-문화예술교육 리포트 제작 및 제안
- 2024년 제3차 유네스코 세계문화예술교육 대회 채택

핵심 의제

- 1) 문화예술교육 접근성, 포용성, 형평성
- 2) 문화예술교육과 맥락적, 질적, 전생애적, 범생활적 학습
- 3) 문화적 다양성의 가치와 비판적 참여 역량
- 4) 회복탄력적이며 정서롭고 지속가능한 미래 구축 역량
- 5) 문화예술교육 생태계의 제도화 및 강화
- 6) 디지털기술과 인공지능
- 7) 연구, 데이터, 평가

I 학교예술강사 문화예술교육 지원

2000년

- ✓ 음악교과에 국악강사를 지원하는 방식으로 시작



현재

- ✓ 국악, 연극, 영화, 무용, 만화애니메이션, 공예, 사진, 디자인 등 8개 분야별 1인 강사 지원
- ✓ 초·중·고등학교 및 특수학교 대상 지원
- ✓ 학교에서 원하는 예술분야와 교과 유형, 수업시간을 신청하면 맞춤형 예술강사 지원



I 학교예술강사 문화예술교육 지원

최근 10년간

- 총 약 9,450억원 예산 투입
- 총 2,766만명의 학생 참여
- 연평균 5,000여명 예술강사 참여

10년 전 대비 2024년 학교 신청사수 비교



2023년 학생 만족도 점수

89.8점 * 21~23년 평균 점수 89.9점

II 예술꽃 씨앗학교 × SDGs 지원

SDGs 지원사업

- 유엔 지속가능발전목표(SDGs) 실천을 위한 미래 세대 대상 예술 기반 지속가능발전 교육 운영
- 반기문재단과 협력하여 문화예술교육 모델(음악, 연극, 미술 등) 개발
 - SDGs 학교 모델은 '24년 민간 재원을 확보하여 인도네시아 등 해외 교육 모델로 확산 예정
- 지속가능발전목표 중 12번 '지속가능한 소비와 생산'을 주제로 프로젝트 실행
- 프로젝트 결과 가정 또는 학교의 음식물, 폐기물 쓰레기 10~20% 감소 효과 확인



SDGs 연계 문화예술교육 모델 시범 운영 현장(충북 대제중학교)



SDGs 연계 문화예술교육 모델 시범운영 현장(경남전자고등학교)

II 예술꽃 씨앗학교 지원

예술꽃 씨앗학교

- 농산어촌 등 문화소외지역 소규모 학교 학생 대상 문화예술 향유 기회 제공
- 전교생이 함께하는 문화예술교육뿐만 아니라 지역주민과 함께하는마을축제형 행사 개최
- 2008~2023년까지 총 174개교, 80,769명 학생 참여



예술꽃 새싹학교

- 신한은행 기부금을 통해 예술꽃 씨앗학교가 자생력을 갖출 수 있도록 후속 지원

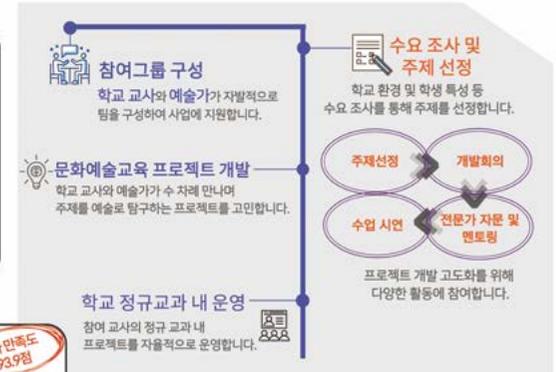
예술꽃 씨앗학교 사업은 2024년부터는 문화취약지역 문화예술교육 지원사업(예술로 어울림)과 연계하여 지원 예정

III 주제중심 학교 문화예술교육 지원 '예술로 탐구생활'

예술로 탐구생활

- 미래 교육환경에 맞춘 다양한 교과 연계, 예술 장르 간, 예술과 기술 융합 등 다양한 형태의 문화예술교육 지원
- 교사와 최소 2인 이상의 예술가 협력 프로젝트로 학교별 환경과 수요를 고려한 맞춤형 프로그램 설계

2021 ~ 2024년 사업운영 결과



늘봄학교 문화예술교육 사례 소개



<지구와 나>

<출처: 전라권 운영기관 메이이아>

기후 위기 시대 어린이들이 자발적, 실천적으로 환경행동에 앞장설 수 있도록 초1학년 눈높이에 맞는 환경 교육 프로그램을 창의미술과 신체놀이를 융합한 프로그램

- 기후변화에 따른 지구 재난, 재해 등을 배우고나, 우리, 학교가 함께 실천할 수 있는 하나 뿐인 지구의 중요성 알리기

한국 학교문화예술교육의 주요 성과

보편 교육으로서
아동청소년 대상
문화예술 향유 기회
제공을 통한 **창의력 및
소통공감능력 향상**

디지털 리터러시
향상을 위한
**기술 기반
융복합 문화예술교육**
콘텐츠 개발과 지원

국가 돌봄정책과 연계한
아동 연령별
맞춤형 문화예술교육
지원체계 구축

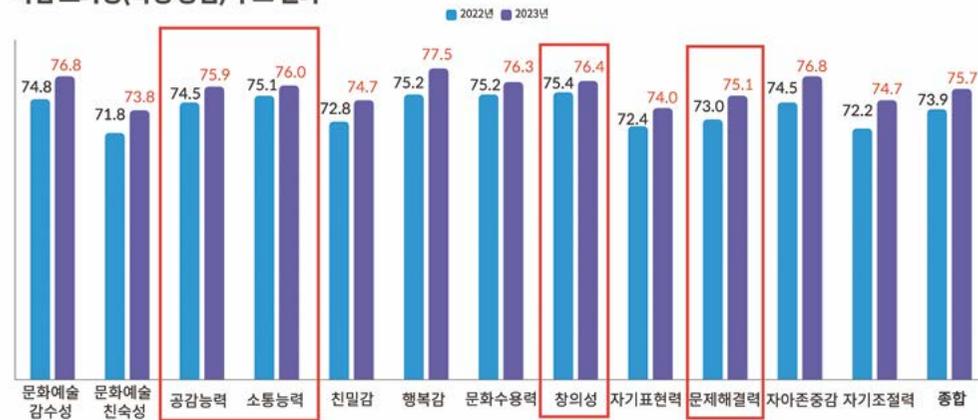
- ☑ 매년 전국 초중고등학교의 70%이상 지원
- ☑ 연평균 250만명의 학생 참여
- ☑ 창의력 향상 효과 확인

- ☑ AI, 메타버스 등 기술과 예술을 접목한 융복합 콘텐츠 개발
- ☑ 교사와 예술감사 대상 기술 기반 연수과정 제공을 통한 역량 강화 지원

- ☑ 늘봄학교 맞춤형 문화예술 특화 콘텐츠 개발과 지원
- ☑ 전국 단위 학교별 수요에 맞춤 프로그램 지원

한국 학교문화예술교육의 주요 성과

사업 효과성(학생 중심) 주요 결과



한국 학교문화예술교육의 미래 전환 방향

학교 문화예술교육 관련 **다층적 협력체계의 내실화** 및
국내외 유관기관 협력 강화를 통한 문화예술교육 **범주의 외연 확장**

- ☑ 문화예술교육 중장기 정책 방향 설계 및 종합계획 수립
- ☑ 학교 문화예술교육 추진계획 수립
- ☑ 학교 문화예술교육 공동 자원 확보

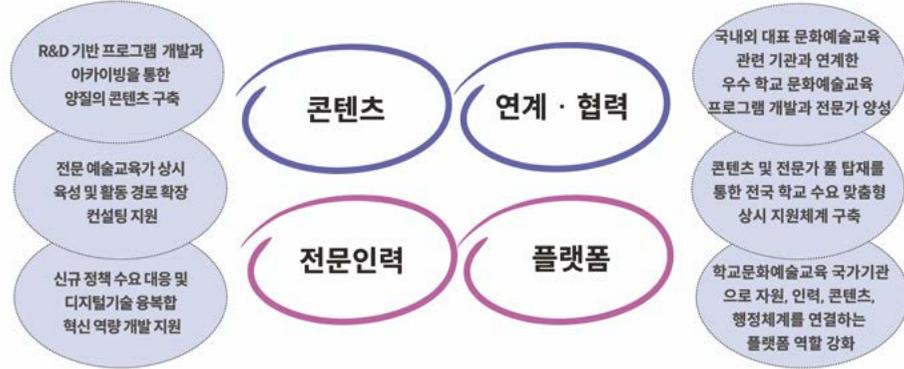
- ☑ 문화예술교육 R&D 및 프로그램 아카이빙
- ☑ 문화예술교육 전문인력 양성과정 개발 및 협력 운영
- ☑ 분야별, 주제별 문화예술교육 모델 개발 및 확산

- ☑ 학교 수요 맞춤형 문화예술교육 프로그램 지원 및 현장 관리
- ☑ 예술감사 역량 강화 지원 및 교육활동 환경 개선
- ☑ 학교 관계자 문화예술교육 인식 개선

- ☑ 기관별 협력을 통한 문화예술교육 특화 콘텐츠 개발
- ☑ 콘텐츠별 전문 강사진 양성을 위한 코스워크 개발과 운영
- ☑ 전국 단위 우수 문화예술교육 프로그램 보급, 확산 협력 운영

한국 학교문화예술교육의 미래 전환 방향

미래사회 환경변화와 학교 수요에 대응하는 역량 전환·개발을 위한
전문인력 양성·지원체계 및 플랫폼 기반 공급·수요 지원체계 구축



Thank You.

토론 및 질의응답

모더레이터 **김선아**
한양대학교 응용미술교육과 교수



김선아 너무 흥미로운 사례들을 많이 보다 보니까 시간 가는 줄 모르고 저는 듣고 있었던 것 같습니다. 저희가 저희 얘기보다는 플로어나 유튜브로 들으시는 분들 질문을 중심으로 이 토론을 진행하려고 하니까 혹시 궁금하셨는데 아직 질문 못 올리신 분들은 시작할 때 함께 올려주시면 최대한 많은 질문을 다뤄볼 수 있도록 하겠습니다. 간단하게 생각을 정리하실 수 있도록 제가 들었던 것 중에 기억에 남는 것 몇 가지만 말씀을 드리고 본격적으로 토론에 들어가려고 하는데요.

먼저 마지막에 하신 발표자 순으로 올라가자면, 한국 사회가 변화하면서 우리가 학교가 그냥 변하는 것이 아니라 변화를 요구받고 있다고 생각합니다. 변하지 않을 수 없는 그런 시점에 이르러서 문화예술교육이 어떻게 거기에 반응할 수 있는지를 구체적인 정책사례로 말씀을 주셨고요. 또 루이자 펜폴드 교수님 영상에서 제가 기억에 남는 건 '놀이가 교육 표준에 반대되는 것이 아니다. 교육 표준을 방해하는 것이 아니다.' 우리가 항상 놀이와 학업을, 예술과 학업을 이분법적으로 대립 관계에 놓고 봐왔기 때문에 그 생각부터 극복하는 것이 좋겠다는 생각도 했고요. 대인 올슨 대표님께서 미디어를 '하나의 투명한 미적 신디사이저'라고 표현 하셨습니다. 미적인 결합을 이루는 데 미디어가 어떤 역할을 할 수 있는지 저희에게 잘 보여 주신 것 같습니다. 그리고 조던 라살 부대표님의 말씀에서는 저희가 그 가치를 어떻게 보여지게 하고 들려지게 할 것인가. 이것도 저희가 앞으로 같이 고민을 해나가야 할 과제인 것 같고. 거기에 대한 질문도 올려주신 것 같아서 추가로 더 들어보도록 하겠습니다. 그리고 마지막에 베티나 밀즈 총괄님께서 말씀해 주신 것 중에 미래 예술 공간이 오늘 창조되어야 한다는 말씀이 참 많은 과제이자 숙제이자 굉장히 중요한 말씀으로 들렸습니다.

어쩌면 오늘의 예술 교육에서 저희가 미래를 생각하고 그려야 하는 시점이고, 미래를 준비하는



것이 저희의 과제라고 생각이 들기 때문에 오늘의 이런 작은 여러분의 질문 하나하나, 이런 포럼 같은 자리들이 차곡차곡 미래를 만드는 일이 아닐까 생각을 하게 되었습니다. 제가 오늘 갖게 된 키워드는 개방성하고 그런 것들 중에서 포용성을 갖는 것, 연결, 파트너십도 말씀해 주셨고 간학문적 접근에 대해서도 많이 말씀해 주셨고, 마지막으로 중요한 단어는 유연성인 것 같습니다. 유연한 공간을 만든다, 경직된 학교를 어떻게 유연하게 만들 것인가. 우리 머릿속에 박혀 있는 프로그램의 틀들을 어떻게 깨고 나올 것인가. 이것이 오늘 저희가 찾아야 답을 찾아야 하는 질문이 아닐까 생각이 듭니다.

먼저 질문을 올려주신 것에서 한 분씩 내용을 조금 더 듣고 싶어 하는 질문이 있는 것 같아서 그거 먼저 묻고 그 다음에 같이 토론해볼 수 있는 주제들이 있으면 이어서 말씀을 나눠보도록 하겠습니다. 먼저 대인 올슨 대표님께 질문이 올라왔는데요, 미디어 아트에 대해서 관심이 굉장히 많은데요, 많은 예술가들께서. 그것을 교육에 접목하고 교육에서 실천하는 데 관심이 많은데, 디지털 기기가 없다든가, 기술적 장벽을 넘어서 어떻게 미디어 아트를 폭넓게 활용할 수 있을지에 대한 질문을 주셨습니다. 그 부분에 대한 경험이나 사례가 있으면 조금 더 말씀해 주시면 감사하겠습니다.

대인 올슨 좋은 질문입니다. 처음 미디어 아트 수업을 시작했을 때는 카메라 두 대, 비디오 카메라 두 대, VHS 카메라와 대형 비디오 카메라, 편집 공간은 두 개뿐이었고, 학생은 30명 이었습니다. 그래서 학생들을 그룹으로 나눠서 단계별로 영상을 제작해야 했습니다. 한 그룹은 브레인스토밍 하고 무엇을 프로듀싱 할 것인지 결정했습니다. 또 한 그룹은 대본 작업을 하고 촬영 장소를 결정하고 콘티를 작성했고, 다른 그룹은 실제로 나가서 촬영을 했습니다. 장비는 많이 부족했지만 저는 이를 관리할 수 있었습니다. 물론 최상의 상황은 아니었습니다. 오늘 제가 발표에서 보여드린 것은 종이에 그림을 그리는, 미디어 아트에서 매우 낮은 수준의 기술을 사용하는 접근 방식이었습니다. 간단한 애니메이션을 만들 수 있습니다. 저는 애니메이션



수업 전체를 가르쳤었는데 거의 모두 종이 활동을 기반으로 했습니다. 두 대의 카메라로 이미지를 촬영한 다음 컴퓨터로 가져와서 학생들이 그룹별로 작업했습니다. 컴퓨터 5대, 학생 40명으로 구성된 수업을 진행한 적도 있습니다. 그때에도 역시 학생들을 그룹으로 나누었습니다.

따라서 장비가 적은 경우, 제작에 필요한 과정에 따라 팀을 나누어 진행할 수 있습니다. 간단한 기기를 사용한다면, 이미 학교에 있는 기기를 사용할 수 있습니다. 예를 들어 사용할 수 있는 노트북이 있다면 미디어 아트 교실에 노트북을 가져오고, 학생들은 개인 기기를 활용하게 하는 것이죠. 한국에는 어떤 규정이 있는지 잘 모르겠지만, 미국에서는 교실에 휴대폰을 반입하지 못하도록 엄격하게 규제하는 경우가 많습니다. 우리가 오늘 계속 이야기 하고 있는 ‘유연성’을 발휘할 기회가 될 지도 모르겠군요. 학생들이 가끔씩 개인 휴대폰을 사용해 제작할 수 있도록 하는 것이죠. 제 수업에서는 학생들이 작업할 때 학생들의 기기와 재료를 사용하게 하는 경우가 점점 더 많아졌고, 실제로 학생들도 그렇게 하는 것을 선호했습니다. 미디어 아트의 작업 방식, 통합 방식은 정말 다양합니다. 매우 융통성 있고, 유연합니다.

김선아 다 갖춰진 다음에 할 수는 없는 것이고, 같이 적응해나가는 시도가 필요하지 않을까 생각을 합니다. 학생들이나 학교 현장이 가지고 있는 것 중에서 출발할 수 있는 지점을 찾아야 한다는 말씀을 주신 것 같고요.

두 번째 질문으로는 베티나 밀즈 총괄님께 여쭙 보겠습니다. 공간에 대해서 굉장히 저희가 새로운 상상을 할 수 있는 많은 자료들을 보여주셨기 때문에, 지역 사회 안에서 많은 문화 기반 시설들이 있는데, 이 공간이 어떤 새로운 공간이 될 수 있는 어떤 방법이 있을지 거기에 대한 고민이 있으면 말씀을 듣고자 합니다. 완전히 새로운 공간들을 다 짓지는 못하더라도, 지역에 있는 여러 공간들을 좀 더 창의적인 예술의 공간으로 바꿔 나갈 수 있을지 말씀을 부탁드립니다.

베티나 밀즈 매우 흥미로운 질문이라고 생각합니다. 예술가들은 오래 전부터 이 작업을 해 왔습니다. 루신다 차일즈(Lucinda Childs)는 뉴욕의 고층 빌딩 사이사이에서 작업했었는데요, 어떤 면에서는 새롭지 않은 방식입니다. 이런 질문을 해봅시다. 지속 가능한 건물인데 새로운 건물을 짓는 것이 옳은 일일까요? 그래서 저는 오래된 건물을 재건축하고 새 건물을 추가하면서 보호 건물에는 설치할 수 없게 되어있는 태양열 집열판을 새 건물에 설치할 수 있어서 정말 기쁘게 생각하고 있습니다. 또한 제가 소개한 대부분이 예술가들의 작업이라는 점을 강조해야 할 것 같습니다. 제가 발명한 것은 아니지만, 저는 기관과 예술가들 사이의 촉매제 역할을 했을 뿐입니다. 무대에는 약 200명이 오르고, 6,000명 정도의 관객이 참여한 보리스 사마츠의

분더탈이나 씨클즈 같은 도시 속 작품은 하나의 가능성입니다. 훨씬 더 규모가 작은 작업도 있죠. 특히 팬데믹 이후 공공 공간은 더욱 흥미로운 곳이 되었습니다. 20년, 30년 후에 공공 공간은 어떻게 구성해야 하는가에 대한 질문이 나올 수도 있다고 생각합니다.

독일은 팬데믹 기간 동안 예술가들에게 자금을 지원하는 등 상당히 잘했다고 생각하지만, 개인적으로는 우리가 만날 수 있는 공공장소를 만드는데 있어서는 대부분 실패했다고 봅니다. 새로운 몸이 지구로 왔을 때, 아이가 태어났을 때에 해결책이 없었고, 저는 이 부분을 시급하게 생각해 봐야 한다고 느꼈으며, 무용, 연극, 시각 예술, 비디오, 공공 공간은 사람들이 모이고 진정으로 함께 할 수 있음을 제공한다고 생각합니다. 우리가 작업할 수 있는 공간은 많습니다. 꼭 극장이 아니어도 된다고 생각합니다. 극장과 같은 멋진 공간에서 작업하는 것도 매우 멋지고, 미술관에서의 무용도 매우 아름답습니다. 공간은 정원이 될 수도 있고, 축구장이 될 수도 있으며, 거리가 될 수도 있습니다.

김선아 '공공 공간, 공공장소, 퍼블릭 스페이스'라는 개념을 다시 한 번 설명해 주신 것 같은데요. 지역의 문화 기반 시설이나 여러 공간들을 공공 기관이라고 하지만 많은 분들이 행정적인 공간이라고 생각하는 경우도 많고 당연히 있는 곳으로 생각하는데, 거기를 사람들이 만나고 모이는 곳으로 전환시켜야 한다는 말씀도 주셨고, 아마 지속가능성, 새로운 공간을 지을 때도 지속가능성을 생각하지만 기존에 있는 것을 지속가능하게 만드는, 그러니까 사람들이 모임으로써 그것이 계속적인 공공의 공간으로써 기능할 수 있도록 하는 것도 굉장히 중요한 이슈가 될 거라고 생각합니다. 감사합니다.



조던 라살 교수님께 여쭙 보겠습니다. 아주 광범위한 질문일 수 있을 것 같은데요. 우리나라에서는 문화예술교육이라는 용어를 쓰고 있습니다. 지금 발표해 주실 때 예술 교육, 예술/놀이, 참여형 예술, 이런 것들을 굉장히 포괄적으로 말씀해 주셨고, 용어의 측면에서 그런 맥락 안에서 '교육'이라는 표현을 쓰실 때 어떤 범위 내에서 인식을 하시는지, 또 여기서 쓰는 교육의 의미, 그러니까 미국 같은 경우에는 또 어떻게 사용이 되고 있는지 질문을 주셨습니다. 우리가 어떻게 예술 교육을 정의할 것인가에 관한 질문인 것 같아서 굉장히 큰 질문이기는 합니다만 아마 선생님께서 갖고 계신 개념을 설명해 주셔도 충분할 거라고 생각이 됩니다.

조던 라살 답하려면 두 시간은 필요할 것 같은데요. 이 자리에 저는 케네데 센터 사람으로서 말씀드리고 있기 때문에 예술교육이라 함은 주로 학교에서의 공식적 역할을 의미할 수 있겠습니다. 접근성이라는 것이 모든 학습자가 이용할 수 있다 뿐만 아니라, 굳이 선택을 하지 않아도 이용할 수 있도록 교육의 일부가 되기를 바라고 있습니다. 그래서 예술교육이 전국과 전 세계 모든 학생들을 위한 정규 교육의 일부가 되어야 한다고 생각합니다.

우리는 예술에 관심이 많은 학생들이 해당 예술 형태에 대한 경험을 심화시키고 전문성을 쌓을 수 있는 기회만 있다고 생각하기 쉬운데, 그런 학생들 중에서도, 예를 들어 무용에 관심이 많고 무용수가 되고 싶은 학생이 저희 교육 프로그램에 참여하게 된다면, 프로그램이 끝나갈 때쯤에는 더 나은 무용수가 되어 있을 뿐만 아니라 예술 분야의 다양한 직업, 무용수로서 갖춰야 할 건강과 웰빙에 대한 고려 사항, 다양한 예술 형식을 통해 사회에 다시 기여할 수 있는 다양한 방법에 대해서도 생각하게 됩니다. 전문적이고 훌륭하게 준비된 무용수가 되는 것입니다.



하지만 꼭 그렇지 않더라도, 예술교육에 참여한 뒤 예술 애호가이자 지지자가 될 수도 있고, 직접 무대에 서는 예술가는 아니지만 저희처럼 다양한 직업을 갖고, 예술을 자신만의 동력으로 삼아 사회에 환원하는 삶을 살 수도 있습니다.

김선아 저희가 주로 말하는 예술 교육의 보편성에 대한 말씀이었던 것 같고, 모든 교육 영역에서 예술이 따로 별도의 특별한 노력을 기울이지 않아도 접근 가능하게 만드는 노력과 함께 아마 말씀하신 것처럼 전문 예술인을 위한 특정한 아카데미나 기술이 아니라 전문 예술인의 삶 자체에 스며든 예술의 속성, 건강이라든가 무용수가 가질 수 있는 여러 가지 삶의 측면에서 예술 교육을 한다고 말씀을 해 주셨던 것 같습니다. 저희가 교육이라는 개념 안에서 예술을 정의하려고 할 때 예술만 새롭게 정의되는 것이 아니라 교육 또한 새롭게 정의되어야 하기 때문에 앞으로 저희가 지속적으로 찾아나가야 하는 답이라고 생각이 들고요.

김재순 선생님께 특별히 온 것은 아니지만 아마 답을 주실 수 있을 것 같아서 질문을 드리면, 학교 안에서 또 예술 교육 특히 예술 놀이 같은 것을 진행을 하려면 여전히 학교 안에서 선생님들이 갖고 계신 거부감이라든지 예술가분들이 가지고 계시는 그런 모든 활동들을 학교에서 실천하기에는 굉장히 어렵고 관계 맺기의 문제들이 발생하고는 한다. 저희가 25년의 문화예술교육을 해왔음에도 불구하고 여전히 풀리지 않는, 그러니까 풀어가고 있지만 쉽게 풀리지 않는 부분이기도 한 것 같은데요. 외부라고 말하기는 좀 그렇지만, 학교 안에 들어가는 예술가들이 학교 안에 들어가는 과정에서 겪게 되는 이런 관계 맺기의 문제에 대해서 혹시 말씀을 주시면 감사하겠습니다.



김재순 학교 문화예술교육, 처음 소개해드렸던 학교 예술강사 사업 같은 경우가 전국에 매년 한 8,000개 이상의 학교에서 벌어지고 있습니다, 수업이. 정말 학교들 인식이 바뀌어서 좋은 공간과 협조적인 분위기로 많이 나아지고 있기는 하지만, 여전히 협조가 잘 안 되거나 하는 사례들은 빈번하게 발생을 하고, 그런 것 때문에 학교에 가셨던 예술 강사 분들이 어려움을 토로하는 일들이 많이 발생을 하고 있습니다. 사실은 제일 좋은 예술 교육을 위해서는 독립된 공간이 마련되고, 그에 따른 교사도 협력적인 역할로 같이 참여를 해 줘야 효과적인 수업이 되지만, 일부 교사들은 '예술 강사가 오니까 내 수업을 대체해 주겠구나' 하는 인식들을 간혹 하다 보니까 예술가가 혼자 수업을 하기 어려움을 겪는 일들이 발생하는데요. 그런 부분들을 개선하기 위해서 저희가 지속적으로 하고 있는 부분들은 역시나 학교 관계자들, 교사들과 교장, 교감 선생님들의 인식을 개선하기 위한 작업들을 펼쳐나가고 있고요.

아까 소개해드린 사례 중에 '늘봄학교'라고 하는 사례가 있는데 늘봄학교 같은 경우는 학교 안에 수업 전용 교실 말고 별도의 공간을 확보하는 게 중요합니다. 그런데 올해 처음 시행되는 정책이다 보니까 아직 그런 공간이 확보되지 못해서 놀이형 수업을 하고 싶지만 갔을 때, 책걸상, 의자가 있다 보니까 당초에 세웠던 목표대로 수업을 진행하지 못하는 사례도 있기는 합니다. 결국은 학교의 관계자들, 학부모들이 문화예술 교육이 중요하고 앞으로 이런 것들이 많이 도입되어야 한다는 인식과 의견들이 개선되어야 바뀔 수 있는 부분이기 때문에 아까 말씀드린 것처럼 직접적인 지원 사업 외에도 계속 관계자들의 인식을 개선하고 알릴 수 있는 작업도 병행하는 게 국가에서 해야 할 일이라고 생각하고 있습니다.

김선아 감사합니다. 저희가 미래 세대를 위한 문화 예술 교육을 이야기하고 있는데요. 오늘 질문 주신 내용도 저희가 새롭게 개념 정의도 해야 하고, 새롭게 공간도 만들어가야 하겠고, 또 새로운 매체들로 확장도 해나가야 하고, 또 새로운 협력 관계들도 맺어가야 하는 그런 네 가지의 중요한 포인트들이 오늘 다뤄지고 있는 것 같습니다.

마지막 질문은 네 분께서 다 함께 이야기해 주시면 좋을 것 같은데요. 미래에 대해서 이야기를 하지만 새롭다는 것이 옛날 것을 없던 것으로 하고, 새로 만드는 게 아니기 때문에, 이제까지 해왔던 것을 어떻게 성과들을, 영향들을, 아웃컴과 임팩트를 스스로도 분명하게 인식하고 설득하고, 이런 것들로부터 발전할 수 있는 방향성을 잡아갈 것인가가 중요한 것 같습니다. 아까 말씀해 주신 것처럼 이 가치를 어떻게 설득력 있게 할 것인가가 중요할 것 같은데요. 그런 측면에서 각국에서 혹은, 일하고 계신 기관에서는 어떻게 프로그램의 성과들을 물론 굉장히 여러 가지 디테일이 있을 거라고는 생각이 들지만 그 성과들을 어떻게 아카이빙하고, 명료화하고 또 예술 교육을 옹호하기 위한 방식으로 활용하고 계신지 한 분씩 말씀을 듣도록 하겠습니다.

조던 라살 사람들에게 예술의 가치를 어떻게 설득할 수 있을까요? 더 많은 연구가 필요할 것 같고, 이번 방문을 통해 배운 것 중 하나는, 이미 존재하고 있는 다른 연구들을 우리가 각자의 국가에서 어떻게 활용할 수 있을지 귀를 기울이고, 물어보는 것입니다. 연구결과는 의사 결정권자에게 영감을 주며 그들의 결정을 돕겠죠. 하지만 그게 전부는 아니죠. 사람들이 흥미를 갖게 하고, 이점을 보게하고, 무언가를 느끼게 하려면 연구만 가지고는 답이 나올 수 없을 것입니다. 미디어 교육을 활용하고, 미디어를 사용하는 방식을 활용하면 된다고 생각합니다. 저는 밤에 인스타그램 릴스를 스크롤하면서 편안함을 느낍니다. 정말 보편적인 방식이지요. 모든 종류의 소셜 미디어를 활용해 볼 수 있겠습니다. 아티스트의 증언을 활용할 수도 있습니다.

우리가 설계한 프로그램이 실제로 만나고자 하는 사람과 어떻게 연결되는지 보여줄 수도 있습니다. 사람들이 원하는 것을 기꺼이 경청하고, 그것이 반영된 방향으로 프로그램을 조정한다면, 결국 진정한 나의 이야기가 전달되고 그것이 다시 나에게 돌아오는 대응과 성찰을 할 수 있게 될 것입니다. 이러한 방식으로 사람들을 계속 초대하는 것이 영감이 된다고 생각합니다.

베티나 밀즈 저는 예술이 왜 중요한지를 항상 정당화해야 한다는 이 느낌에 대해 생각해 봤습니다. 그래서 더 많은 연구가 있어야 한다는 점이 중요하다고 보고요. 어제 그리고 오늘 계속해서 듣다 보니, 핀란드와 미국, 한국과 독일에 매우 비슷한 질문들이 존재한다는 느낌을 받았습니다. 17가지 지속가능발전 목표(SDGs)를 사람들의 머릿속에 각인시키는 데는 상당한 시간이 걸렸습니다. 상당히 오랜 기간 존재해온 유엔 협약을 테이블 위에 올려놓고, 이를 위해 설득이 아니라 다른 어떤 방법을 취할 것인지 함께 고민하기에 좋은 시기이지만, 우리가 처한 상황을 해결하기 위해서는 우리를 둘러싸고 있는 모든 상업적인 세계가 아닌 다른 현실이 필요하다는 점은 너무도 분명합니다. '우리가 어떻게 누군가에게 예술이 중요하다고 설득할 수 있을까'라는 생각에서 벗어나고 싶습니다. 휴대폰의 모든 소리는 현대의 새로운 음악으로 부터 나온 것이고, 컴퓨터의 시각적 도구, 이미지 제작 프로그램은 예술가들이 디지털 도구를 실험하면서 만들어집니다. 예술에서 너무나도 많은 것들이 만들어지고 있고, 이제 마치 좀 더 새로운 도구를 사용해서 예술을 해야 하는 것처럼 보입니다.

저는 예술이 사회를 위한 산업이며, 우리에게 절실히 필요한 전 세계적인 공감을 확보할 수 있는 정말 좋은 도구라고 생각합니다. 어제나 오늘 생각해 볼만 한 점은, 우리에게 가치를 논의 할 공간이 매우 필요하고, 이 세상을 바꾸기 위하여 우리의 뇌와 몸과 영혼에 여유를 줄 공간이 필요하며 전 세계적 공감대를 형성하는 것이라고 생각합니다. 그렇지 않으면 비싼 대가를 지불해야 할 것이며, 매우 어려운 상황에 처하게 될 것입니다. 예술과 과학을 함께 가게 하는 데 노력해야 한다고 생각합니다. 어느 순간부터 분리가 되었지만, 다시 하나로 연결시켜야 합니다.

대인 올슨 교사로서 우리는 우리가 설교하는 것을 실천해야 한다고 생각합니다. 예술은 학생들에게 창의력을 길러주어야 하지만, 종종 우리는 무질서하고 통제되지 않은 놀이와 같은 현장을 두려워합니다. 과한 놀이는 교사에게 두려움을 안겨줍니다. '무슨 일이지? 무슨 일이 일어나고 있는지 통제할 수 없어'라고 생각하게 되는 것입니다. 결국 통제에 관한 것이고, 교육은 매우 통제된 시스템입니다. 교육은 기계처럼 작동하도록 만들어졌습니다. 공장 같죠. 학생들은 가만히 앉아 있고요. 학생들은 수동적으로 듣죠. 하라는 대로 하는 것이 우선시 됩니다. 그래서 예술 교사들은 보셨다시피 틀을 깨고 학생들이 놀 수 있도록 허용하고 있습니다. 원하는 것은 무엇이든 할 수 있는 완전한 놀이를 말하는 것이 아니라, 매개변수를 느슨하게 하는 체계적인 형태의 놀이를 말합니다.

예를 들어, 저는 그림 그리기를 가르칠 때 가장 먼저 하는 것이 상상할 수 있는 최악의 그림을 그리게 하는 것입니다. 그래야 우승을 할 수 있습니다. 최고의 그림이 아니라 최악의 그림을 그려야 합니다. 그러면 상금이 주어집니다. 최악의 그림을 그리면 20달러를 준다고 합니다. 그러면 아이들은 모두 놀랍니다. 그리고는 '알았어요, 어떻게 하면 그림을 못 그릴 수 있나요'라고 묻습니다. 아이들이 그림을 그리면 저는 보면서 '나쁘지 않네', '그건 잘 그린 그림이야. 더 못 그려야 해'라고 말합니다. 제가 자주 말하는 것은 역발상, 즉 상자 밖에서 생각하라는 것입니다.

우리는 예술에서 어떻게 역발상 할 수 있는지, 사용하는 공간을 다른 방식으로 활용해보는 방법을 보여줄 필요가 있습니다. 학생을 조직하는 다른 방법이 있는지? 학생들이 무언가를 하기 위해 교실 밖으로 나갈 수 있는지? 제 수업에서는 가능합니다. 학교를 돌아다니는 것이 허용됩니다. 학생들은 학교 밖에서도 연구를 할 수 있습니다. 자신의 프로젝트를 스스로 주도합니다. 자신이 하고 싶은 일을 스스로 결정합니다. 그리고 전체 프로젝트도 관리합니다. 저는 주로 옆에 앉아서 코치를 하고, 진행을 돕습니다. 완전히 다른 역할인 것입니다. 더 쉬운 역할이기도 합니다. 통제를 덜 하는 역할이고, 학생들은 스스로를 통제하는 방법을 배워야 합니다. 학생들은 스스로 조직하고 추진하며 목표를 달성하는 방법을 배워야 합니다. 그저 내내 앉아서 듣기만 한다고 21세기 기술을 습득할 수 있는 것이 아닙니다. 그러니 기존의 사고에서 벗어나 생각합시다. 미디어아트를 더 융합해 봅시다. 21세기 학습자와 리더에게 필수적인 유연성과 적응력을 키울 수 있는 좋은 방법입니다.

김재순 문화예술 교육의 가치를 옹호하고 확장하는 건, 특히 한국문화예술교육진흥원 같은 정책 기관에는 매우 숙명의 과제이고 다양한 시도를 해왔습니다. 그럼에도 불구하고 앞으로도 제일 물음표가 큰 과제이기도 한데요. 아까 발표에서 소개해드렸지만 사실 문화예술교육의 정책이 얼마나 중요하고 의미 있는지에 대한 부분은 매년 저희는 다양한

연구와 조사를 통해서 실질적인 것들을 검증해내고 알리고 있었습니다. 학교 문화예술교육에 대한 효과성 조사뿐만 아니라 잠재적 수요자들에 대한 수요 조사 활동에서 문화예술 교육을 원하는 사람들이 각계각층, 전국에 이렇게 많기 때문에 더 확산을 시켜야 한다는 것도 있었고요.

그 다음에 당연히 만족도 조사뿐만 아니라 정량적인 통계 데이터를 구축하면서 이 부분들이 왜 필요한지를 알리는 작업들을 해오고 있지만, 그럼에도 불구하고 문화예술교육과 별개의 영역에 있는 재정당국이라든지 민간 영역에서는 공감이가 잘 안 되는 부분들을 종종을 확인합니다. 그래서 이걸 앞으로 저의 바람처럼 정부 정책을 기반으로 한 부분뿐만 아니라 민간 영역에서도 자발적으로 문화예술 교육이 활성화 되기 위한 새로운 가치를 알리기 위한 전략이 저희에게도 과제여서 아마 내년이나 내후년에 다시 이런 자리가 생겼을 때는 '짠 하고' 한번 얘기할 수 있는 그런 계기가 있기를 바라봅니다.

김선아 감사합니다. 공식적으로 약속을 하셨기 때문에 내년과 내후년에 좋은 결과를 기대해 보도록 하겠습니다. 아마 이 질문에 대한 답은 세 가지 정도로 정리가 되는 것 같은데요. 첫 번째는 결국은 프로그램을 하고, 그 다음에 아카이빙을 하고, 효과성 조사를 하고, 다 별개로 생각을 해왔던 것 같습니다. 정말 무슨 일이 일어났는지를 연구하는 맥락에서 통합해내면서 지속적으로 다양한 방식으로 연구해나가는 것이, 이런 아카이빙이나 성과들을 축적해나가는 굉장히 중요한 접근이 될 거라는 생각이 들고요.

또 한편으로는 저희가 생각을 거꾸로 뒤집어서, 아까 말씀해 주신 것처럼 예술의 가치를 우리 스스로 예술 안에서 다시 찾고, 예술이 갖는 전폭적인 특징들 같은 것들을 학교 안에서 더 실천해나가는 것도 또 하나의 방법이 될 거라고 생각합니다. 워낙 교육이라는 것이 하나의 통제적인 시스템이기 때문에 이런 것들을 조금 더 저희가 조직된 형태의 플레이, 놀이의 형태로 바뀌가는 과정에서도 그런 인식의 변화가 있을 거라고 생각을 하고, 저희 스스로도 예술의 가치를 다시 한 번 확인하는 지점이 될 것 같고요.

마지막으로 그런 것들이 국제적인 지구촌의 차원에서 함께 이야기되고 공유될 수 있는 공간도 필요하고, 그런 연대들이 내부적으로 가치를 옹호하는 것뿐만 아니라 국제적으로 협력하는 과정에서 강화될 수 있는 부분이라고 생각이 들어서, 말씀하신 것처럼 오늘 같은 이런 많은 자리들을 진흥원에서 마련해 주시고, 다양한 입장에서 다양한 역할을 갖고 참여하는 가운데, 우리가 새로운 가치를 발견하고 또 문화예술교육을 확산하는 일들이 계속적으로 진행될 거라고 생각을 합니다. 끝까지 참여해 주셔서 감사드리고 토론은 여기서 마치도록 하겠습니다. 감사합니다.





2024 문화예술교육 국제포럼 자료집

발행인 박은실
발행일 2024. 7
발행처 한국문화예술교육진흥원
사업기획 예술교육기본본부 장희경 본부장
국제교류팀 김소연 팀장
국제교류팀 양혜진 대리
국제교류팀 양누리 주임
국제교류팀 민지예 주임

현장 지원 국제교류팀 박은형 주임
국제교류팀 박은수 주임
국제교류팀 김다운 주임
국제교류팀 김영서 인턴

주최 문화체육관광부
주관 한국문화예술교육진흥원
운영 (주)컬처앤유
홈페이지 www.arte.or.kr (한국문화예술교육진흥원)
lib.arte.or.kr (아르떼 라이브러리)
문의 02.6209.5900
등록번호 KACES-2451-C002



문화체육관광부
Ministry of Culture, Sports and Tourism



한국문화예술교육진흥원
KOREA ARTS & CULTURE EDUCATION SERVICE

**ARTS &
CULTURE EDUCATION
FORUM 2024**

21st - 22nd MAY 14:00

Jeongdong1928 Art Center

2024

문화예술교육 국제포럼