

팬데믹 이후 대학무용교육의 변화*

서예원**

- | | |
|------------------------|------------|
| I. 연구의 필요성 및 목적 | V. 결론 및 제언 |
| II. 미래교육은 어떠한 모습인가? | 참고문헌 |
| III. 대학무용교육의 현실은 어떠한가? | Abstract |
| IV. 미래 대학무용교육의 방향 | |

I. 연구의 필요성 및 목적

코로나19 사태는 우리 일상에 큰 변화를 초래하였는데, 각 영역에서 대면으로 이루어지던 만남의 방식이 다양한 비대면(untact)의 소통 방식으로 변화했다. 비대면이 새로운 표준, 즉 ‘뉴노멀(New Normal)’이 된 것이다(이주호, 정제영, 정영식, 2021, p. 39). 또한 코로나19는 전 세계 학교교육 시스템의 균형을 한순간에 깨뜨렸다. 대면 중심 학교교육을 일시에 정지시켜버렸다. 전 세계는 기존의 균형을 깨고 디지털 대전환이라는 거대한 변화의 물결에 올라타서, 그 위에서 새로운 균형상태를 찾아야 하는 상황에 직면했다. 교육학자들은 이를 ‘뉴 이퀄리브리엄(New Equilibrium)’(정제영, 폴킴, 최재화, 조기성, 2021, p. 20).이라고 정의한다. 그러면 코로나 이후의 뉴노멀, 뉴 이퀄리브리엄 시대에 미래교육의 모습은 어떠한가?

교육환경의 급격한 변화로 인해 교육 혁신은 필연적이다. 수십년 동안 변화가 없던 교실이 코로나 19로 한순간에 변화한 지금, 지식과 정보를 넘어 새로운 학습의 장이 열리고 모든 교실이 연결되는 거대한 학교가 생긴다. 인터넷이 세계를 연결하고 SNS가 실시간 소통을 하게 한 것처럼 교육도 초연결되고 교류할 것이라고 예측된다. 그리고 이러한 변화의 중심에 있는 것이 인공지능 교육이다. 세계경제포럼에서 클라우스 슈밥(Klaus Schwab) 회장이 제4차 산업혁명을 선언한 이후 인공지능 기술의 적용이 급격하게 확대되고 있다. 2020년에 전 세계를 강타한 코로나19 팬데믹은 이러한 교육환경 변화를 가속화하는 요인으로 작용하고 있다(교육부 칼럼, 2021).

우리나라 정부에서도 여러 분야에서 인공지능 시대를 맞이하기 위한 준비를 하고 있다. 교육 분야에서는 2020년 11월에 ‘인공지능시대 교육 정책 방향과 핵심 과제’를 발표하고 교육 혁신을 위한 노력을

* 본 논문은 한국무용예술학회 제26차 학술대회 발제문을 수정한 논문임.

** 청주교육대학교 체육교육과 교수, nikia@cje.ac.kr

하고 있다. 맞춤형 교육을 위한 시스템을 공교육에서 구현하기 위해서는 이를 뒷받침할 수 있는 체계적인 준비가 필요하기 때문이다. 그래서 교육부에서는 인공지능 활용 지원을 위한 법제도를 정비할 계획이다. 또한 교육부는 2021년 4월에 인공지능 등 4차 산업혁명의 가속화로 인한 급격한 사회변화 및 교육환경에 대응하고 미래교육으로 전환하기 위해 ‘2022 교육과정’ 개정을 발표하였다.

무용교육 현장도 팬데믹 상황에서 비대면 교육으로 전환되는 과정에서 혼란에 빠졌다. 대면교육 중심의 예술교육에서 비대면으로의 전환은 학생들 뿐 만 아니라 교수자들에게는 더 큰 충격과 혼란을 야기하였다. 그러나 팬데믹 이후의 무용교육은 이전의 혼란을 많이 극복한 모습이다. 비대면 언택트 교육은 이제 일상이 된 듯하고, 이를 교육의 일상으로 받아들이는 모습이다. 무용교육에서도 어떠한 형태이든 변화의 바람이 불어오고 있다.

이러한 변화의 바람은 무용 연구동향에도 영향을 주고 있는데, 팬데믹 상황에서의 온라인 무용교육에 관한 연구들이 다수 발표되었다. 무용교육 대상자인 학생들을 대상으로 하는 연구로는 강하라(2021), 김규진(2020), 김소연, 박지연(2021), 김정은(2020 a; 2020 b), 윤소정, 신현군, 김정은(2021), 정다진, 이명현(2020), 이림하(2021) 등이 있다. 또한 교수자 대상 연구로는 김승일, 박문성(2021), 김정은, 신현군(2021), 유미희(2020) 등이 있다. 학생 대상의 관련 연구들은 대부분 코로나로 인한 원격교육의 어려움이나 불편함과 관련된 연구들이 대부분이었다. 온라인 교육의 경우, 오프라인 교실 혹은 강의실에서 체험할 수 있는 학습 몰입도, 집중력, 상호신체성, 헌신, 소통의 측면에서 어려움이 있다는 것이 논의의 쟁점이다. 교수자 대상의 연구 중 김정은, 신현군(2021), 유미희(2020)의 연구는 무용교수자의 자문화기술지 연구로서 온라인강의의 어려움과 이를 해결하기 위한 교수학습 전략을 제시하고 있다.

또한 팬데믹 이후의 미래 무용교육에 관한 제언이나 예측 등에 관한 연구들도 활발히 진행되었는데, 강수인(2020), 고경희(2021), 김서진, 문영(2020), 김설리(2019), 박영하(2021), 문영(2021), 이미영(2019), 이유리(2020) 등이 있다. 관련 논문들은 심성함양 및 인성함양으로서의 교육, 기술과의 융합, 가상과 현실세계의 융합, 타분야와의 창의적 융합 등을 제안하고 있다. 그러나 무용교육의 방향을 선도하고 교육 지도자들을 양성하는 대학무용교육의 실제적 상황을 파악하고 방향을 제시하는 연구는 부족한 현실이다.

사회는 코로나로 인해 대전환을 맞이하고, 교육현장은 새로운 뭔가를 계속 요구하는데 대학무용교육의 현실은 어떠한가 하는 성찰의 의미로 본 연구를 시작하게 되었다. 또한 미래교육 차원에서 우리는 무엇을 어떻게 준비해야 하는가 등의 문제를 논의하고자 한다. 그러므로 본 연구는 팬데믹 이후의 사회변화에 따른 미래교육의 모습을 탐색하고, 대학무용교육 현황을 살펴봄으로써 미래 대학무용교육의 방향을 제시하는데 그 목적이 있다. 이와 관련된 연구문제는 다음과 같다.

첫째, 팬데믹 이후의 미래교육은 무엇을 지향하는가?

둘째, 대학무용교육 지도자들은 팬데믹 상황을 어떻게 극복했는가?

셋째, 미래의 대학무용교육은 어떤 방향으로 나아가야 하는가?

II. 미래교육은 어떠한 모습인가?

코로나 19로 인한 팬데믹 상황에서 온라인 교육방식은 필수적인 교육방법이 되었고, 언택트 교육 환경에서 중심이 되는 교육방식은 대면과 비대면이 혼합된 블렌디드 러닝과 온라인 공개강좌이다. 블렌디드 러닝은 팬데믹 시기에 주요한 교육방식으로 주목받고 있으며, 온라인 공개강좌는 이러닝보다 시간과 공간의 제약 없이 누구나 저렴한 비용으로 들을 수 있고 개별화, 평생 교육 측면에서 중요성이 강조되고 있다.

블렌디드 러닝(Blended learning)은 오프라인 수업과 온라인 학습을 혼합한 수업 형태로 규정된다(박상준, 2021, p. 138). 온라인 학습은 다음의 방식으로 주로 사용된다. 라이브영상 중계로 교수자 혼자 실시간 라이브 스트리밍을 통해 온라인으로 학습자들과 채팅으로 상호작용하는 수업 방식, 실시간 온라인 강의 방식, 교실에는 소수의 학습자들만 참석하고 일부는 온라인으로 참여하는 방식, 그리고 녹화된 영상을 온라인상에 제공하는 방식이다. 온라인 공개강좌는 OER(Open Educational Resources), MOOC(Massive Open Online Courses), OCW(Open Course Ware) 등이 있는데 MOOC는 수강인원에 제한없이 모든 사람이 수강 가능하고, 웹기반으로 사전에 제시된 학습목표를 위해 구성된 강좌를 말한다. 최근엔 MOOC 플랫폼 수도 점점 늘면서 영향력이 확장되고 있으며 2015년에는 한국형 온라인 공개강좌 K-MOOC 서비스를 시작하였다. 외국은 사설 기관이나 대학을 중심으로, 우리나라는 국가평생교육진흥원에서 사업을 위탁받아 주관 및 시행하고 있다(윤성혜, 장지은, 임현진, 임지영, 2019, pp. 124-130). 코로나로 인해 K-MOOC의 수강 신청 건수가 17만9000건으로 전년도 대비 78% 증가하였다(박상준, 2020, p. 54) 엘리트 연구중심의 대학은 살아남아서 대규모 학제간 융합연구와 과학연구를 수행하고 인맥을 구축하는 기반이 될 것이고, 대다수 대학은 대중화된 원격교육, 고등교육, 평생교육을 제공하는 MOOC와 경쟁해야 한다. 명문대학이 아닌 대학에 등록하기보다 MOOC를 통해서 학위를 취득하는 것이 합리적인 선택이기에 소수를 위한 명문대학과 대다수를 위한 가상대학의 양극화가 이루어지며, 이는 세계적인 현상으로 전파될 것이다(오세정, 2009, pp. 299-304, 이미영, 2019, p. 319에서 재인용).

교육혁신에 있어서 에듀테크의 발전과 활용은 중요한 위치를 차지한다. 에듀테크란 교육(Education)과 기술(technology)의 합성어로, 기존 e-러닝에 인공지능, 빅데이터, 가상현실(VR), 증강현실(AR) 등의 신기술을 활용한 차세대 교육을 말한다(이주호 외, 2021, p. 75).

미래교육은 다양한 에듀테크를 활용하여 지식을 학습하고, 이를 기반으로 창의적 교육이 이루어지는 하이브리드 러닝(Hybrid Learning)으로 정의할 수 있다. 하이테크 기술을 적극적으로 활용하되 창의적 교육은 교사의 주도로 학생들과 함께 이루어질 수 있도록 하는 것이다. 이것은 교사와 함께 하는 하이터치(High Touch)교육, 에듀테크 기술을 활용한 하이테크(High Tech) 교육의 결합으로 설명할 수 있다. 모든 학생이 학습에 성공하고 각자의 역량을 키울 수 있는 교육이 바로 미래 교육의 지향점이다. 현재 에듀테크 산업 분야에서 개발하여 다양한 형태로 적용되고 있는 인공지능 활용 교육의 시스템은 학생의 수준에 맞추어 성공할 때까지 학습을 지원해 준다. 인공지능 활용 교육은 다양한 에듀테크(Edu-Tech)와 접목한 인공지능을 교수의 학습 활동에 이용하는 것이다. 인공지능의 교육적 활용은 학생 개인이 필요로 하는 수준의 학습, 즉 맞춤형 개별화 학습을 적은 비용으로 구현해주는 역할을 하고

있다(교육부 칼럼, 2021).

에듀테크에서 VR, AR, 메타버스를 활용한 교육도 많이 진행되고 있다. 가상현실(VR : Virtual Reality)은 컴퓨터로 모델링한 가상 세계 안으로 들어가거나, 촬영된 360도의 가상의 환경 안으로 완전히 들어가는 것이다. 증강현실(AR : Augmented Reality)이 현실 세계와 디지털 세계를 함께 보는 것이라면, 가상현실은 내가 온전하게 가상의 세계에 들어가는 것을 말한다(윤성혜 외, 2019, pp. 75-76). 여기에 혼합현실(MR : Mixed Reality)은 홀로그램 같이 촉각, 후각 등 다양한 감각을 동시에 자극하는 실감 콘텐츠라고 할 수 있다. 이러한 실감현실의 교육적 활용은 체험적인 경험, 몰입적인 경험을 제공하며 현실적, 환경적, 비용적 문제로 실제적, 조작적인 경험을 하기 어려웠던 것을 가상으로 경험하게 해 준다는 면에서 의미가 있다.

또한 메타버스는 일상생활 뿐 아니라 교육적으로도 많이 사용되고 있는 가상현실 공간이다. 메타버스(metaverse)란 가상과 현실이 상호작용하며 함께 진화하면서 그 속에서 사회·경제·문화 활동이 이루어져 새로운 가치를 창출하는 세상을 의미한다. 메타버스는 ‘초월, 그 이상’을 의미하는 그리스어 메타(Meta)와 ‘세상 또는 우주’를 의미하는 유니버스(Universe)의 합성어이다. 이 말을 처음 만든 미국의 소설가 닐 스티븐슨은 ‘아바타’라는 용어를 사용해 인터넷으로 접속하는 3D 가상세계를 메타버스라고 명명하였다. 최근에는 메타버스를 이용해서 회의, 학회 및 강의도 활용하고 있으며, 글로벌 IT기업의 CEO 들은 모두 메타버스의 시대가 올 것이라면서 준비하라는 메시지를 던지고 있다.

미래교육에서는 혁신적인 교육기관들이 나타나고 있는데, 특정 공간에서 일정한 시간에 공통의 교육 과정에 의해 공부하는 형태가 아닌 공간과 시간의 제약없이, 개별화 학습이 가능한 형태의 학교들이다. 미래교육에서 지향하는 대학의 모습으로 ‘미네르바 스쿨(Minerva School)’이 있는데, 이 대학은 캠퍼스가 없는 대학으로 세계 7개의 도시에 기숙사를 옮겨 다닌다. 세계에 존재하는 실제적인 문제들을 찾아 해결해 나가고, 지역 사회와 커뮤니케이션 할 수 있는 융합적 수업, 프로젝트들을 매학기 해나간다. 실시간 온라인 수업으로 이루어지며 수업 전에 미리 영상 강의를 듣거나 책이나 논문을 읽고 와서 수업시간에는 토론을 하는 플립러닝 형태로 진행되며 여기서 교수자는 촉진자의 역할을 한다. 또한 에듀테크를 활용한 혁신적 교육기관의 모델로서 ‘칸랩 스쿨(Khan Lab School)’과 ‘스티브 잡스 스쿨(Steve Jobs School)’을 들 수 있다(윤성혜 외, 2019, pp. 145-155). 미국의 ‘칸랩 스쿨’은 개인 맞춤형 학습을 추구하면서도 프로젝트 중심 수업을 통해 협력을 강조한다. 정해진 커리큘럼이 없고, 학생들의 관심사에 따라서 수업을 진행한다. 정해진 학년과 학습의 구분이 없고 수준별 과제에 따라 모여서 프로젝트 중심으로 수업이 진행된다. 네덜란드의 ‘스티브 잡스 스쿨’도 학년이나 담임교사가 없고 학생들이 등하교 시간도 선택하고 원하는 시간에 공부를 한다. 아이패드를 통해 스스로 학습 계획을 세우고 그것을 코칭해주는 학습 코치가 존재한다. 학습자가 스스로 주도적으로 학습을 어떻게 해 나가야 하는가에 대한 코칭을 해준다. 두 학교 모두 개별적 학습 시간과 프로젝트 수행을 특징으로 하고 있다.

우리나라에서도 인공지능 등 4차 산업혁명의 가속화로 인한 급격한 사회 변화, 학령인구의 급감 등 교육환경 변화에 대응하며 미래교육으로의 대전환을 준비하기 위해서 초중고 학생들이 배우는 교육과정을 개정하려고 한다. 2025년부터 모든 고등학교에 적용될 고교학점제 도입의 기반을 준비하고, 지역의 분권화와 학교교사의 자율성 강화를 위한 것이다. 무엇보다 코로나19로 확대된 교육기술(에듀테크)

활용 연계 수업 및 그린스마트 미래학교를 구현하여, 지속가능한 미래를 준비하기 위한 기초 소양 및 역량의 함양 교육을 강조하고 있다. 이를 위해 교육과정이 새롭게 개편되어 ‘2022 개정 교육과정’이 고시되었으며, 다음의 4개의 과제를 중심으로 추진될 예정이다(교육부 홈페이지, 2021).



〈그림 1〉 2022 개정 교육과정 추진 방향 및 과제

최근 교육부가 발표한 교육정책들의 로드맵은 미래교육의 변화 방향을 제시하고 있다. 그것은 AI기반의 다양한 에듀테크 시스템을 도입하는 것으로 인공지능 시대의 미래교육을 구현하는 것이다. 이를 위해 교육부는 클라우드 기반의 K-에듀 플랫폼 개발에 착수했는데 현재 2024년까지 개발을 완료하고 2025년부터 전면 적용하는 것을 목표로 한다. 여기에 학교에서 미래교육이 시행될 수 있는 여건을 만드는 ‘그린 스마트 미래학교’와 ‘미래교육센터’를 추진하고 있다. ‘미래교육센터’는 온라인 테크놀로지를 활용하는 원격수업을 중심으로 학생들을 지원해 주는 기관이다. 미래교육센터는 전국의 대학교와 교육 기관에 세워지고 있으며, VR, AR 과 같은 AI 인공지능 교육 관련 교육활동을 지원하고 운영할 계획을 하고 있다(교육부 칼럼, 2021). ‘그린스마트 미래학교’ 사업은 「한국판 뉴딜」의 10대 대표과제 중 하나로 디지털과 그린의 융·복합 뉴딜 분야에 속해 있다. 40년 이상 노후된 학교 건물의 공간 혁신, 스마트 교실, 그린 학교, 학교 복합화를 포함한 리모델링을 주요 골자로 하고 있다. 이러한 학교 공간 혁신은 초연결성의 특징을 가지고 있어서 블렌디드 러닝의 기반이 되며, 이는 결국 수업 공간이 온라인 세계로 까지 확대가 된다(한준상, 박상봉, 2021, p. 6)는 것을 의미한다.

III. 대학 무용교육의 현실은 어떠한가?

코로나 19로 인해 우리나라 교육은 대혼란을 맞았고, 대학의 무용교육도 예외는 아니었다. 코로나 초기에는 전면 비대면 강의로 전환되었고, 이후에는 대면강의가 비수도권 대학에서 예외적으로 허용되고 위드 코로나(With Corona)가 논의되는 근래에는 대면 강의와 비대면 강의를 혼용되어 이루어지고 있다.

전술한 대로 팬데믹 시기의 무용교육의 실태와 관련해서 많은 연구가 진행되었고, 대부분이 코로나

로 인해 중등, 대학의 무용강사 뿐 아니라 학생들도 혼란과 어려움을 겪고 있다는 내용들이었다. 그러면 대학의 상황은 어떠한가? 무용가와 무용 지도자를 양성하는 기관인 대학의 무용교육 현실을 파악하고, 미래에 대한 비전과 방향을 제안하는 것은 무용교육의 방향을 선도하는 대학의 역할을 고려할 때 이 시점에서 필요한 일일 것이다.

본 연구에서는 팬데믹 시기의 대학무용교육의 현황과 문제점들을 파악하기 위해 대학 교수와 강사들을 대상으로 무용교육의 실태를 인터뷰를 통해 분석하였다.

1. 인터뷰 방법

팬데믹 상황에서의 무용교육 실태를 파악하기 위한 방법으로 대학 교수들과 강사들을 대상으로 인터뷰를 진행함으로써 질적 연구방법을 사용하였다. 보그단과 비크렌(Bogdan & Biklen)은 질적 연구의 특징으로 연구자 자신이 주된 연구의 도구라는 점, 숫자가 아니라 말이나 그림의 형태를 띠는 기술적 자료를 사용, 결과나 산물보다는 과정에 관심, 수집한 자료를 귀납적으로 분석, 의미의 발견이 중요한 관심사라는 점 등을 제시하였다(이혁규, 2005, pp. 20-21에서 재인용).

본 연구는 교육현장의 심층적 이해를 위해서는 의미를 발견하는 일이 필요하다고 생각되었다. 이를 위해 무용교육 현장에 재직하면서 온라인 무용강의를 담당했던 무용교육 지도자들을 대상으로 인터뷰를 통해 그들의 생생한 목소리를 담아내고 의미를 발견하고자 하였다.

2. 인터뷰 대상자

연구를 위해 유목적 샘플링(Purpose Sampling) 방법으로 참여 대상자들을 모집하였다. 팬데믹 상황에서 온라인 무용교육 현황을 파악하기 위해서 대학 무용과에서 강의를 담당하고 있는 교수와 강사들 8명이 인터뷰 대상자로 참여하였다. 이들은 서울, 경기, 충청권 소재의 대학에서 교수나 강사로 재직하고 있으며, 강의경력 15년 이상의 전문 지도자들이다. 인터뷰 대상자들에게 연구의 목적과 내용, 과정을 설명했고, 동의를 받은 후 인터뷰를 시작하였다. 연구에 참여한 이들의 정보는 다음과 같다.

〈표 1〉 인터뷰 대상자

	이름	나이	성별	지역	강의경력
1	A	30대 후반	여	서울	15년
2	B	40대 중반	여	미국	15년
3	C	40대 초반	여	서울	15년
4	D	40대 중반	여	경기	20년
5	E	40대 중반	여	충북	23년
6	F	40대 초반	여	충남	20년
7	G	40대 초반	여	서울	20년
8	H	50대 후반	남	경기	30년

3. 자료 수집 및 분석

인터뷰는 2021년 9월부터 10월까지 이루어졌으며 주로 줌(ZOOM)을 통해 비대면 인터뷰로 진행되었고, 이후 추가 질문은 전화나 카톡을 통해 이루어졌다. 인터뷰는 반구조화된 형식으로 팬데믹 상황에서의 무용 강의 형태, 강의에서의 어려운 점, 장점, 학생들의 반응, 문제점, 미래 무용 강의의 형태 등에 관해 이야기되었다. 인터뷰 내용은 녹음되고, 분석을 위해 전사되었다. 인터뷰 내용은 주제별 번호를 부여하고 각 번호를 해당하는 자료를 모두 한곳으로 모아서 파일을 만드는 주제별 약호화 과정을 거쳐 분석되었다. 또한 분석에 대한 타당도를 높이기 위해서 전문가 회의를 통한 삼각검증법을 적용하였다.

4. 인터뷰 결과

인터뷰 결과는 크게 3가지로 나뉜다. 첫째는, 팬데믹 상황에서 무용 강의 형태는 어떠했는가? 둘째, 온라인 강의의 어려움은 무엇인가? 셋째, 온라인 강의의 장점은 무엇인가? 등이다.

가. 팬데믹 상황에서 무용 강의 형태 : 실시간 온라인 강의

인터뷰 대상자 모두 코로나19 초반에는 비대면으로 진행되다가 최근에는 대면과 비대면을 병행하고 있다고 답하였다. 대학에서 진행되는 무용교육은 테크닉, 창작, 안무 등의 실기 교육과 무용사, 무용교육, 무용심리, 해부학 등의 이론교육으로 나뉜다. 무용예술의 특성이 기본적으로 움직임을 통해 반응하고, 의사소통하는 것이기 때문에 비대면의 상황에서는 어려울 수 밖에 없는 현실이다.

실기 수업의 경우는 대부분 실시간 줌(ZOOM)을 통해 실시간 온라인 강의 형태로 이루어지고, 녹화된 영상을 업로드 해서 학생들이 각자 연습을 하는 경우도 있었다.

비대면 강의 초기에는 코로나가 금방 끝날 줄 알고 학생들이 그동안 보지 못했던 특별한 외국 영상들을 분석하고 어떤 특징이 있는지, 세계적 경향을 설명하는 중심으로 수업을 했었어요. 그리고 실기 테크닉을 영상으로 제작해서 올리기도 했고요, 실시간 강의로 진행을 했죠(H 교수).

실시간 강의의 형태는 줌(ZOOM)을 통해 강의자가 실기를 하면 학생들은 각자의 공간에서 실기를 하는 형태가 가장 많았다. 그러나 이러한 경우는 강의자가 실기를 하면서 학생들의 피드백을 줘야 하기 때문에 어려움이 많았다. 강의자가 녹화한 실기 영상을 미리 업로드 시키고 수업시간에 화면 공유를 통해 학생들은 각자 실기를 하는 형태의 블렌디드 러닝 형태도 있었는데, 이 경우에는 비대면 강의의 가장 큰 문제로 지적되는 피드백을 주는 것의 문제를 해결할 수 있다고 하였다.

실기 순서를 녹화를 해서 먼저 올리고, 수업시간에는 그 영상을 화면 공유를 통해서 하니까 학생들이 동작을 할 때 제가 오로지 100% 피드백을 주는 방향으로 하다 보니 훨씬 수업이 수월해졌어요(H 강사).

비대면 상황에서 이론 강의는 온라인 교육의 다양한 방법을 적용하였고 실기 강의에 비해 비교적 쉽게 적응하였다고 답하였다. 주로 줌(ZOOM)을 통한 실시간 강의 형태였는데 처음에는 PPT를 이용한 강

의를 하다가 학생들의 집중력이 떨어지고 힘들어해서 소회의실 활용, 프로젝트형 수업을 도입하여 학생들의 참여도를 높일 수 있다고 하였다.

나. 온라인 무용 강의의 어려운 점 : 소통, 교감의 어려움

온라인 무용 강의의 가장 큰 단점은 우선 대면을 하지 못하니 교감, 소통이 어렵고 피드백을 주기 힘들다는 것이다. 이런 어려움은 실기수업에서 특히 두드러졌다.

창작, 안무 이런 수업들은 상호 보완적인 특성을 가지고 있어요. 학생들이 참라적이고 순간적인 상황에서 교감을 통해서 상승되는 부분이 있죠. 남이 하는 것 보면서도 상상 작용을 통해서 어떤 변화가 이루어지는데 그게 불가능하니 수업의 질이 엄청 떨어지게 되죠(H 교수).

두 번째, 집중력과 몰입도의 문제가 제기되었다. 무용실 안에서 창작을 할 때 상상, 추상화를 하는 과정에서 몰입도가 굉장히 높아지는데 비대면 상황에서는 집중과 몰입이 어렵다는 것이다. 이론 수업의 경우에는 학생들의 수업공간에 집중을 방해하는 요소들이 더 많기 때문에 집중을 안하는 경우가 많다고 하였다. 줌 수업에서 화면공유를 하게 되면 학생들 전체를 볼 수가 없어서 학생들 파악이 어렵게 된다는 점도 지적되었다. 학생들의 수업 집중도가 떨어지면 흥미를 잃게 되어 수업의 효과가 저하되는 원인이 되기도 한다.

세 번째, 공간의 제약으로 인해서 이동 움직임이 어렵다는 것이다. 학생들의 경우, 스튜디오를 빌리지 못하는 경우에는 개인 방에서 실기를 하는 경우도 있어서 제자리에서만 하는 동작들을 위주로 강의를 한다고 하였다.

네 번째, 인터넷 접속의 문제로 접속이 원활하지 않으면 학생들이 줌 수업에서 사라지는 경우가 있어서 이때에는 자의적, 타의적 상황인지 파악이 어렵다는 것이다. 또한 비대면과 대면을 동시에 하는 경우도 있었는데, 대면과 비대면 학생들을 동시에 가르치는 일은 거의 불가능한 상황이었다. 교수자가 대면으로 가르치는 학생들을 대상으로 수업을 하면 줌으로 수업을 받는 학생들은 오디오가 딜레이되고, 교수자가 이동시 웹캠이 음성송출을 못하게 되어 이동이 자유롭지 않게 되어 힘든 상황을 토로하였다.

본 연구의 인터뷰 과정에서 무용지도자들의 어려움과 힘든 상황은 학생들에게도 동일하게 나타났는데, 지도자들은 학생들이 비대면 수업에 대한 불만이 많고 대부분의 학생들이 대면을 원한다고 인지하고 있었다. 이러한 어려움은 학생들의 무용 테크닉, 창작 능력이 많이 저하되는 결과를 초래하였다는 것이다.

이러한 결과는 온라인 무용교육 관련 선행연구에서도 동일한 결과로 나타나고 있다. 피드백의 부재 문제는 대부분의 연구에서 온라인 강의의 문제점으로 제기되었으며, 감정적 교류의 부재(김정은, 2020b)도 제기되었다. 온라인 강의의 낮은 만족도의 원인으로 집중도(강하라, 2021), 몰입(윤소정 외, 2021), 흥미저하(김소연, 박지연, 2021) 등의 문제를 제시하였는데, 작은 화면으로 교사의 움직임을 보고 따라하는 것과 공간의 부족에 대한 어려움을 제기하였다. 또한 온라인 무용교육이 서버의 오류, 전송의 끊김, 반전효과(거울모드) 미제공, 대량과제 등의 문제로 학생들의 만족도가 낮았다고 보고(김규진, 2021)하였다.

다. 온라인 무용 강의의 장점 : 연구하는 지도자

대학 무용지도자들이 인지하는 온라인 무용 강의의 가장 큰 장점은 교수법에 대한 관심과 교수능력 개발이었다. 지도자들도 코로나로 인해 급작스럽게 온라인 교육을 해야 하는 상황에서 줌(ZOOM)이나 인터넷 매체, 플랫폼 등의 사용에 익숙하지 않아서 당황하였다. 그러나 시간이 지나면서 익숙해지고 나름의 방법으로 자신의 교수 방법을 개발하게 되었다. 특히 이론 강의의 경우에 이러한 점들이 제기되었다. 이전에는 교재위주의 강의, 교사가 전달하고 학생들은 적고 받아들이는 강의였다면 이제는 학생들이 스스로 탐색하게 만드는 강의로 전환되었다.

이론 강의에서 교재가 필요 없어지고 교수자의 역량이 필요하고 중요해진다는 생각이 들어요. 예전에는 책에서 답을 찾았다면 지금은 검색하면 바로 나오니까 지금은 교사는 질문하고 학생은 검색하고 무슨 차이가 있을까 해서 검색하게 하고, 교사는 다양한 영상을 보여주고 보고 느낀 점을 토론해보는 방법을 쓰게 됐어요(A 강사).

강의를 녹화해서 업로드 하다보니 계속 돌려보면서 제가 부족했던 부분들이나 아이들에게 전달되지 못했던 부분들을 한번 더 체크하는 게 가능했어요(G 강사). 다른 강의를 찾아보면서 어떤 것들을 전달할까 많이 연구하게 되었어요. 참고할 부분이나 아이디어를 계속 고민하고요(F 강사).

또한 온라인 수업 준비과정에서 인터넷 매체나 콘텐츠 제작 방법을 익히고 익숙해질 수 있다. 실기영상이나 이론 강의에서 필요한 영상을 제작하는 과정에서 다양한 기술을 익힐 수 있었다는 것이다.

실기 영상을 찍으면서 플리에와 탄주 사이에 공백을 매끄럽게 하기 위해서 곰프라는 프로그램에 대해서 공부를 하고 배우게 됐어요. 이런 것도 어떤 능력을 자기개발하는 기회가 아니었나 싶어요(A 강사). 대학에서도 비대면 강의에 대한 콘텐츠 제작에 대한 안내가 많이 오는데 그걸 보고 연구도 하고요(F 강사).

둘째, 평가의 방법이 다양해졌다는 것이다. 이전에는 발표나 과제물 제출을 통해 교수자 중심의 평가였다면 온라인 수업에서는 참여를 중요시해서 참여도 평가, 동료평가, 수업소감 30초 말하기, 쓰기 과제, 리서치 과제, 소회의실 활용 토론 평가 등 다양한 방식이 도입되었다. 그리고 평가의 주체가 교수자 한사람이 아닌 여러 사람이 참여하기도 했는데, 이것은 온라인 강의이기 때문에 가능한 방법이기도 하다.

실기 강의에서 녹화해서 스트리밍, 또는 라이브 스트리밍으로 학생 한사람씩을 교수와 강사진 여러명이 동시에 평가하도록 했어요. 이론 수업의 평가는 본인들이 궁금한 질문을 가지고 구름 별로 리서치를 해서 발표하고 그것을 교수와 학생들이 같이 평가했어요(C 교수).

셋째, 수업 목표의 변화이다. 실기 수업의 경우 테크닉의 완성도와 향상을 중요시하던 이전의 목표를 수정할 수 밖에 없게 되었다.

무용 실기는 어느 정도 테크닉 향상을 목표로 하는데 그걸 포기하는 데까지 시간이 걸렸어요. 테크닉 향상보다는 원리를 이해하고 적용해서 춤을 추는 쪽으로 변화됐다고 할까요. 창작 수업에서도 결과보다는 과정에 중점을 두고 과정을 좀더 면밀하게 살펴보는 방식으로 바뀌었구요(C 교수).

실기수업에서 테크닉 향상은 어렵고해서 고민하다가 이제는 테크닉 향상보다는 근력 향상이나 발란스 축을 잡는 것으로 목표가 바뀌었어요(A 강사).

넷째, 공간의 제약, 시간의 제약이 없어졌다는 것이다. 공간의 제약은 온라인 강의의 핵심적인 단점이기도 했지만, 동시에 가장 큰 장점이기도 했다. 국내 한 대학의 경우, 외국의 무용교수를 온라인으로 초빙하여 7번의 무용 안무법 강의를 진행하였다. 인터뷰 지도자는 이번에는 교수자만 초빙했지만 다음 번에는 학생들과의 온라인상의 교류 가능성을 제기하였다.

프랑스 선생님은 온라인에서 하나도 안움직이고 언어로 학생들이 안무하도록 유도하세요. 학생들이 텍스트를 선택하고 안무하게 만들고 이것을 아카이빙하는 것까지 했어요. 7번을 하게 되니 이 선생님의 철학과 안무세계 이런 것까지 알 수 있게 하시더라고요(D 교수).

더욱이 이론 강의에서는 공간이나 시간의 제약에서 벗어나서 강의를 할 수 있고, 이동의 불편함이 없어졌다. 한 지도자는 이론 수업의 경우는 대면 강의보다 비대면 강의를 더 선호하게 되었다고 이야기 하였다.

이론 수업을 온라인으로 진행해보니 앞으로는 이론수업은 비대면 수업이 더 좋을 것 같아요(E 강사).

다섯째, 융합교육, 프로젝트 교육의 가능성을 발견하였다. 무용과 음악, 미디어와의 융합사례들은 많이 있어왔으나, 비대면 상황에서 그 가능성이 더 커졌다고 할 수 있다. 경기도의 한 대학에서는 실용음악과와 함께 PBL수업¹⁾을 융합으로 진행하였다. 또한 트랜스미디어랑 융합하여 비대면 교육을 어떻게 할 것인가를 주제로 수업을 진행하였다.

주제와 시나리오를 어떻게 할 것인지 자기들끼리 줌의 소회의실에서 그룹으로 열심히 토론을 하더라고요. 자기들끼리 토론하고 성찰지를 매주 내게 했고, 영상으로 만들어서 합치기도 하고 해서 발표를 했어요(D 교수).

이상의 대학무용교육에서 온라인 교육의 장점을 정리해보면 온라인 수업을 통해 무용 강의의 목표, 방법, 평가의 내용이 바뀌었다는 것이다. 또한 공간, 시간의 경계가 무너지고 융합교육의 가능성을 발견함으로써 무용교육 환경과 콘텐츠의 다양화와 확장의 가능성을 확인하였다. 무엇보다 교수자의 성찰,

1) PBL(Problem-Based Learning) 학습은 '문제기반학습'으로 문제를 활용해서 학습자 중심으로 학습을 진행하는 교수학습 방법이다. 전통적 방식은 문제 중심 학습으로 문제가 목적이려면 문제 기반은 문제는 수단이다. 지식의 구성과 학습자 중심의 학습을 강조하는 구성주의 패러다임과 접목되어 중요성이 강조되고 있다.

연구하는 모습을 통해 어려운 상황 속에서도 계속 변화하고 있다는 것을 인터뷰를 통해 확인할 수 있었다.

이러한 결과는 선행연구에서도 동일하게 나타났는데, 학생들이 느끼는 온라인 강의의 장점으로 시간, 장소의 구애를 받지 않는 점과 영상을 반복적으로 볼 수 있다는 점(윤소정 외, 2021), 반복학습 가능, 지식 플랫폼을 통한 다양한 자료의 활용, 독립적인 학습공간 및 학습의 자율성 등을 제시(김소연, 박지연, 2021) 하였다. 유미희(2020), 김정은, 신현군(2020)의 연구에서는 온라인 교육을 통해 교수자로서 자기성찰의 기회, 교수역할 및 교수방법의 개발, 교수역량증진 등의 긍정적 측면을 제시하였다.

이상의 결과를 통해 온라인 교육의 장점이 단점보다 논의가 많아진 것은 연구 처음에 기술했듯이 사회변화로 인한 무용교육 지도자들의 어려움과 노력의 과정에서 의미를 발견하고자 했고, 그것을 구체적으로 기술함으로써 미래 무용교육의 비전을 찾으려 했기 때문이다.

IV. 미래 대학무용교육의 방향

사회 환경의 변화는 교육에 있어서도 다양한 변화를 초래하고, 긍정적이든 부정적이든 변화를 통해 새로운 세계를 모색하게 된다. 4차 산업혁명을 통해 과학적 사고, 테크놀로지의 발전은 무용교육에 새로운 변화를 이끌었으며, 여기에 코로나 19로 인한 팬데믹 상황은 무용교육 환경에 새로운 패러다임을 요구하게 되었다.

그렇다면 무용교육의 새로운 패러다임과 미래 무용교육의 방향은 무엇인가? 본 연구자는 이러한 논의에 대하여 앞서 언급한 2장의 미래교육의 방향과 3장의 대학무용교육의 변화 양상을 통해 전개하고자 한다.

전술한 대로 미래교육은 다양한 에듀테크를 활용하여 지식을 학습하고, 이를 기반으로 창의적 교육이 이루어지는 하이브리드 러닝이며, 하이테크 기술을 적극적으로 활용하되 창의적 교육은 교사의 주도로 학생들과 함께 이루어질 수 있도록 하는 것이다. 미래교육의 방향은 개별성과 다양성, 디지털 기반 교육, 시공간 초월, 융합과 창의력 등의 키워드로 정리할 수 있다. 이러한 방향성은 미래교육 뿐만 아니라 2022 교육과정이 지향하는 것이기도 하다.

미래교육에서 지향하는 학교는 다음과 같은 변화를 추구하고 있다. 첫째, 교수, 학습의 형태가 강의식으로 수업을 진행하는 대량교육 시스템을 변화시키고 있다. 빅데이터 기반의 인공지능 기술을 활용하여 개인별 맞춤형 학습을 구현하고자 시도하고 있다. 둘째, 다양한 수준의 학생들을 국가 교육과정이라는 일정한 틀에 집어넣었던 교육과정은 개인별 학습의 속도와 수준에 맞추어 유연하게 적용하고 있다. 셋째, 지식의 암기와 이해 중심 학습법을 첨단 기술 기반의 ‘AI 튜터링 시스템’으로 전환하고 교사들은 창의적 학습이 이루어지도록 고차원적 학습을 지도하는 하이브리드 러닝 방식을 활용한다. 넷째, 기존 총괄평가와 상대평가 중심에서 과정 중심 평가, 즉 개개인의 성취에 초점을 맞춘 절대평가로의 전환이 이루어진다(교육부 칼럼, 2021).

미래의 대학무용교육은 학생들의 시공간의 제약을 초월한 수업, 에듀테크를 활용한 수업으로 학생 개인별 맞춤형 피드백 제공 등 개별화 교육의 가능성이 커질 것이다. 학생들은 자신의 수준에 따른 수업

내용을 선택할 수 있게 되고 자기주도학습 능력 및 자기관리능력도 커지게 된다. 또한 대학의 교육과정도 다양해지고, 유연해 질 것이다. 기존의 대학무용교육의 무용가, 안무가 양성이라는 획일화된 교육목표를 벗어나서 다양한 목표와 교육과정을 추구하게 될 것이다. 목표의 다양화와 함께 탈교육과정, 결과보다 과정 중심의 평가 또한 고려해야 한다. 또한 에듀테크를 이용해서 학생들의 기초적인 학습을 지원하고, 지도자들은 창의적 교육에 집중한다. 예술중심의 하이테크-하이터치 교육을 실행하는 것이다. 프로젝트 학습이나 블렌디드 러닝, 하이브리드 러닝의 방식을 사용해서 창의적 교수방법을 사용할 수 있어야 한다. 미래교육 차원에서 대학무용교육은 미래교육 시대에 필요한 핵심 역량에 초점을 맞추는 방향의 전환이 필요하다.

실제로 전세계적으로 미국, 영국, 뉴질랜드, 오스트리아 등의 많은 나라의 대학무용교육이 변화하고 있다. 우리나라와 마찬가지로 그들도 코로나 충격 속에서 원격교육을 시행하게 되었고, 이는 온라인 강의와 에듀테크의 교육적 활용을 확대하는 결과를 초래했으며, 다양한 방식으로 테크놀로지와 무용을 결합해서 교육하고 있음을 확인할 수 있었다(국제컨퍼런스 자료집, 2021). Columbia대학의 Ted Warburton은 ‘Dance Tech’라는 용어를 사용하며, 디지털 미디어와 협업하여 온라인 리소스를 발견하고 활용하는 무용교육 콘텐츠를 제시하였으며, 뉴질랜드 Auckland 대학의 Becca Weber는 ‘가상현실에서 체화된 인지(Embodied Cognition and VR)’라는 주제로 예술과학과 기술융합형 교육과정에 대해 탐구하고, 융합과 협업을 통해 지속가능한 무용예술과 교육의 가능성을 논의하였다(세계무용연맹-대한무용학회 국제컨퍼런스자료집, 2021, pp. 17-183). 그들의 디지털을 활용한 교육은 무용교육의 내연과 외연을 확장시키는 결과를 낳았으며, 이러한 디지털, 테크놀로지를 활용한 무용교육 사례들은 전세계적인 에듀테크로의 전환을 제시하고 있다고 하겠다.

미래의 대학교육은 지식 전달 중심에서 역량 함양 중심의 교육 패러다임으로 변화되고 있다. 국내의 주요기관의 연구결과를 종합하면 미래 사회가 요구하는 창의융합 인재의 핵심역량으로 복합문제 해결 능력, 창의력과 융복합 능력, 디지털 문해력, 협업능력, 감성 공감 및 소통 능력, 자기주도적 학습능력 등을 공통적으로 강조하고 있음을 알 수 있다(이성희, 2019, p. 215). 이러한 상황에서 미래의 대학무용교육에서 요구되는 핵심 역량은 무엇인가?

첫 번째는 하이브리드 역량이다. 하이브리드 러닝, 블렌디드 러닝과 같이 온,오프라인에서 필요한 교수능력을 적극적으로 수용하고 적용할 수 있어야 한다. 이것은 두 가지 이상의 학습 방법을 결합한 학습으로 대개 대면수업과 온라인 수업을 결합한 수업형태로 미래교육을 준비하는 교사가 갖춰야 할 역량이다. 기존의 지식을 소프트웨어나 테크놀로지 지식과 통합시켜 지식을 보고 설명하고 문제를 해결하는 능력이며 여러가지 테크놀로지를 활용해 온-오프라인을 오고가며 수업할 줄 아는 역량이라고 할 수 있다.

두 번째는 하이터치-하이테크 역량이다. ‘하이테크(High Tech)’는 인공지능(AI), 사물인터넷(IoT), 소프트웨어, 빅데이터, 클라우드 5가지 핵심 기술을 기반으로 교육에 활용하는 능력이다. 이때에는 개별화된 학습 과정에서 인간적인 상호작용을 중시하는 ‘하이터치(High Touch)’ 개념을 도입해야 한다(이주호 외, 2021, p. 138). ‘하이테크’ 학습에 인간적인 연결을 강화하여 학생들의 적용, 분석, 평가, 창조 역량을 키우는 보다 높은 차원의 학습에 집중하는 것이다. 나아가 학생의 창의력, 사회적, 정서적 역량을 키워주는 ‘하이터치’ 학습을 해야한다. 인공지능과 같은 에듀테크를 활용해서 개별화 교육이 실현

되면 교사는 좀 더 고차원적이고 인간적인 학습을 지도할 수 있다(이주호 외, 2021, pp. 141-143). 고도의 첨단기술이 도입될수록 인간과 인간 사이의 마음을 연결할 필요가 있고, 인간의 감성과 역량이 더욱 발달해야 한다. 인공지능으로 대체하기 어려운 정서, 심미적 감성 역량, 대인 관계 역량 등의 함양을 위한 지도 능력을 갖추어야 하는 것이다.

세 번째는 디지털 리터러시 역량이다. 교육부와 한국교육학술정보원은 디지털 리터러시를 ‘디지털 매체와 테크놀로지를 효율적으로 사용할 수 있는 기술 지식, 비판적 사고력과 함께 문제 해결 커뮤니케이션과 지식을 창출할 수 있는 능력’으로 정의하고 있다(이주호 외, 2021, p. 150). 처음에 이 용어가 등장할 때의 개념은 정보를 활용하는 능력이나 의사소통을 하기 위해 디지털 미디어를 활용하는 기술적 역량에 초점을 맞췄다. 하지만 최근 이 개념은 문제 해결력과 비판적 사고, 의사소통 능력, 태도나 관점 등을 포함하는 역량 중심으로 변화되어, 스스로 정보를 생산하고 공유하는 주체적인 역량을 좀 더 강조하는 개념이다.

네 번째, 촉진자로서의 교사 역량이다. 18세기 산업사회가 교사 중심의 수업 패러다임을 만들었다면(박상준, 2020, p. 117) 미래교육에서는 교사의 역할이 달라진다. ‘티칭’은 일방향적인 관점으로 가르치는 사람이 모든 것을 알고 있고 완벽하게 통제한다는 신념이 마음 안에 있고, 배우는 사람을 아래에 두는 수직적 관계를 바탕으로 한다. 반면 ‘코칭’은 쌍방향성을 지향하고 코칭에서는 가르치는 사람도, 배우는 사람도 불완전하기에 더 좋은 방향으로 개선한다는 마음이 있다. 존중을 바탕으로 한 수평적 관계를 맺을 수 있다. 코칭을 통해 학습자는 창의적이고 비판적이며, 다른 사람과 의사소통하고 협력하며 세상에 대해 이타심과 책임감을 느낄 줄 아는 능력을 키울 수 있다. 그리고 자신의 미래에 대한 방향성과 큰 그림을 그릴 수 있다(정제영 외, 2021, p. 50).

다섯 번째, 창의적 교수 역량이다. 최근 교육계에서는 ‘소통, 협업, 비판적 사고, 창의성’을 일컫는 4C 또는 21세기 역량에 대한 논의가 활발하다. 그리고 이런 미래 역량을 효과적으로 키워줄 수 있는 교육 방법으로 ‘프로젝트 학습(PBL : Project-based learning)’이 떠오르고 있다. 이 학습은 하이터치-하이테크에서 대표적인 하이터치 학습방법이다. 프로젝트 학습은 스스로 제안한 과제를 다른 친구들과 서로 협력하고 해결하는 과정에서 자연스럽게 학습이 되도록 유도하는 교육 방법이다. 스스로 문제를 제시하고 해결하는 과정의 수업은 비판적 사고와 창의성을 길러주는 데 도움이 된다. 또한 다른 친구들과 대화하며 문제를 풀어가는 법을 경험하면서 소통과 협업 능력도 키울 수 있다. 프로젝트 학습 외에도 블렌디드 러닝 교수법, 메이커 교육 등을 사용해서 학생들의 창의력을 함양할 수 있다.

V. 결론 및 제언

본 연구는 팬데믹 이후의 사회변화에 따른 미래교육의 모습을 탐색하고, 무용교육지도자를 대상으로 대학무용교육 현황을 살펴봄으로써 미래 대학무용교육의 방향을 제시하는데 그 목적이 있다.

팬데믹 상황에서 무용교육지도자가 인식하는 대학무용교육 현황은 다음과 같다. 무용강의 형태는 실시간 온라인 강의형태이며, 이러한 온라인 강의의 단점으로 교감, 소통의 어려움, 집중력과 몰입도의 문제, 공간의 제약, 인터넷 관련 문제 등이 제기되었다. 장점으로는 안내자로서의 교수역할 및 교수방법

의 개발, 평가방법의 다양화, 수업목표의 변화, 시공간의 제약이 사라짐, 융합·프로젝트 교육의 가능성 발견 등이 제시되었다.

이상의 인터뷰에서 드러난 대학무용 지도자들의 반성과 성찰 그리고 노력을 바탕으로 해서 미래교육 차원에서 대학무용교육에서 요구되는 핵심 역량을 다음의 다섯가지로 제시하였다. 에듀테크를 활용해 온·오프라인을 오고가며 수업할 줄 아는 하이브리드(블렌디드) 역량, 인공지능을 활용해서 교육하고 이를 기반으로 창의적 교육이 이루어지는 하이터치-하이테크 역량, 디지털 리터러시 역량, 촉진자로서의 교사역량, 창의적 교수 역량 등이다. 이것은 미래교육에서 지향하는 개별성과 다양성, 디지털 기반 교육, 시공간 초월, 융합과 창의력 등의 방향과 그 맥을 같이 한다.

대학의 무용교육 지도자들은 팬데믹 상황에서 온라인 강의를 하면서 겪는 어려움에도 불구하고, 융합교육의 가능성을 발견함으로써 무용교육환경과 콘텐츠의 다양화와 확장의 가능성을 발견하였으며 교수능력의 개발을 확인하였다. 그들은 연구하는 지도자로서 기술의 발전을 적극적으로 수용하고 그 안에서 새로운 가능성을 탐색하고 발견하고자 끊임없이 노력하는 모습을 보이고 있었다. 그들의 모습에서 발견된 가능성과 미래교육에서 지향하는 바는 공통된 것일 수도 있다. 전통적인 교육 패러다임인 일방적 지시형식의 교수가 아닌 맞춤형 개별화 교육을 통해 개별성과 다양성이 존중되는 교육, 시공간을 초월한 디지털 기반 교수법을 사용해서 학생들의 문제해결력과 창의력을 개발하는 것이다.

교육에 지각변동이 일어나고 있다. 코로나19가 교육의 급격한 변화를 촉발한 첫 지진현상이라면, 인공지능은 본격적인 대지진을 일으킬 폭발적인 힘을 축적하고 있다. 인공지능 교육은 4차 산업혁명 시대, 특히 코로나19 이후 전세계 교육의 판도를 완전히 뒤바꿀 것으로 예상된다(이주호 외, 2021, pp. 234-235). AI의 교육적 활용은 공연 예술, 순수 미술 분야에도 적용되고 있다. 서드아이(THIRD EYE)라는 회사는 딥러닝, 기계학습을 활용한 다양한 솔루션을 보유하고 있으며, 이 회사의 인공지능은 춤을 추는 동작을 보고 어디가 틀렸는지 교정해주고 심지어 요가를 가르치는 인공지능 강사도 만들었다(정재영 외, 2021, p. 47)는 것이다.

이러한 상황에서 첨단 디지털 세계에 맞서서, 또는 외면하고 나갈 것인가? 아니면 공존하는 것을 택할 것인가? 변화를 거부하고 나갈 수도 있지만 새로운 기준, 뉴노말에 맞는 교육환경은 변화를 요구하고 있다. 뉴노말 시대의 무용교육 방향에 대해서 여러 담론이 있지만 포스트 코로나를 대비하는 몸 교육은 가상과 현실세계가 함께 소통하는 상태로의 교육으로 나아가야 한다(김서진, 문영, 2020, p. 98)는 것에 동의한다. 이 시대의 무용교육은 예술과 기술의 융합, 기술적 네트워크 연결망의 활용, 몸을 기반한 교육내용 등으로 교육적, 철학적 사고를 바탕으로 한 무용콘텐츠 개발(이유리, 2020, p. 16)이 필요할 것이다.

앞으로의 무용 수업은 무용실기실 뿐만 아니라 가상현실, 증강현실 등 다양한 환경에서 이루어질 것으로 예측된다. AI 인공지능을 이용해서 학생들은 자신의 수준에 맞는 무용 테크닉 원리를 이해하고 연습할 수 있다. 또한 이를 피드백 받을 수 있다. 실제 수업에서는 교사들의 창의적 교수방법을 통해 새롭게 창작, 변형, 발전시킬 수 있다. 창의적 블렌디드, 하이러닝 학습이 일어나는 것이다. 또한 360 비디오 카메라로 촬영된 VR 공연을 감상하며 세계의 무용공연을 보고 체험할 수 있다. 더 나아가 다른 지역, 공간의 학생들이 온라인 가상공간에서 모여 무용을 창작할 수 있다. 그러나 이러한 상상이 현실로 구현되기 위해서는 테크놀로지 활용이 가능한 환경이 조성되어야 할 것이다. 대학에는 그와 관련된 자원이

나 기술이 부족한 상황이므로, 관련 자원과 디지털 매체의 조성, 타분야와 협업 그리고 무엇보다 관련 콘텐츠의 개발이 필요하다.

대학의 무용교육도 새로운 인재상에 맞추어 새로운 방식으로 전환되어야 한다. 예술분야 특히 현대면 교육을 중요시하고, 지도자의 정신과 철학의 전수를 중요시하는 예술풍토에서 인정하기 싫은 부분도 많지만 변해가는 사회, 교육 환경을 외면할 수는 없을 것이다. 뉴노말 시대에는 새로운 기술을 창의적 도구로 활용할 수 있는 능력을 교육하고 더불어 창의융합 교육을 더욱 확대해야 한다. 온라인과 오프라인의 융합, 예술과 기술의 융합, 기술과 인간의 융합, 시공간의 융합되는 시기에 창의적 융합에 대한 도전이 계속될 것이다. 다니엘 핑크(Daniel H. Pink)는 ‘새로운 미래가 온다’라는 저서에서 창조하고 공감하는 사람들, 패턴을 인식하고 의미를 만들어 내는 사람들이 이 시대의 핵심 인재가 될 것이라고 말하고 있다. 예술가, 발명가, 디자이너, 스토리텔러 뿐 만 아니라 다른 사람을 돌보고 돕는 사람들, 통합하는 사람들이 살아남는 것이다(윤성혜 외, 2019, p. 21). 예술과 기술의 창의적 융합을 통해 인간과 윤리가 중심이 되는 가치관을 만들고, 이를 활용하는 방향으로 나아가야 한다.

- 박상준(2020). **코로나 이후 미래교육**. 교육과학사.
- 윤성혜, 장지은, 임현진, 임지영(2019). **미래교육 인사이드**. 지식과 감성.
- 이주호, 정제영, 정영식(2021). **AI 교육혁명**. 시원북스.
- 이혁규(2005). **교과교육 현장의 질적연구**. 학지사.
- 정제영, 풀김, 최재화, 조기성(2021). **뉴 이퀄리브리엄**. 테크빌교육.
- 강수인(2020). 4차 산업혁명시대의 무용교육 인식 및 방향성 제고에 대한 연구. **대한무용학회논문집**, 78(3), 1-23.
- 강하라(2021). **예술고등학교의 효과적인 온라인 무용 실기수업을 위한 현황분석 및 연구-부산, 울산 예고를 중심으로**. 미간행. 석사학위논문. 한양대학교.
- 고경희(2021). AI와 인간, 무용 패러다임의 변화가능성. **한국무용연구**, 39(1), 1-25.
- 고현정(2020). 트랜스리터러시 비대면 무용교육 사례를 통한 디지털 정체성 고찰. **한국무용교육학회지**, 32(2), 19-29.
- 김규진(2020). 온라인 무용교육의 유형 분석 및 교육효과 차이 연구. **대한무용학회논문집**, 78(5), 21-35.
- 김서진, 문영(2020). 포스트 코로나를 대비하는 예술교육: 언택트 시대의 몸교육에 관한 소고. **대한무용학회논문집**, 78(3), 87-100.
- 김동호(2021). 코로나시대 대학 언택트 무용 수업에 대한 고찰. **대한무용학회논문집**, 78(5), 37-61.
- 김설리(2019). 인공지능 시대의 인재양성과 무용교육. **한국무용과학회지**, 36(4), 81-93.
- 김소연, 박지연(2021). 교육대학 온라인 무용수업 사례와 학습자들의 학습경험에 관한 연구. **한국무용연구**, 39(1), 53-76.
- 김승일, 박문성(2021). 예술고등학교 무용강사의 온라인 수업 활동 탐색. **한국무용학회지**, 21(1), 29-39.
- 김정은(2020a). 온라인 무용수업에 있어 학습자들의 비언어적, 언어적 커뮤니케이션 방식에 따른 유형별 특성에 관한 연구. **한국무용학회지**, 20(3), 135-146.
- 김정은(2020b). 온라인 무용실기 수업에 있어 '원격현전'에 대한 학습자의 '공간감 체험'에 관한 연구. **대한무용학회논문집**, 78(4), 27-43.
- 김정은, 신현군(2021). 온라인 무용창작수업에 대한 교수 경험 연구. **영남춤학회지**, 8(2), 83-101.
- 박영하(2021). 메타분석을 통한 4차 산업혁명 시대 대학무용교육의 방향. **대한무용학회논문집**, 79(1), 57-71.
- 박정선(2020). 플립러닝을 적용한 대학 교양 무용 수업 개발 및 적용 전략 연구. **대한무용학회논문집**, 78(3), 123-143.
- 문영(2021). 미래 무용교육의 대안-메타 프락시스. **대한무용학회논문집**, 79(1), 1-14.
- 유미희(2020). 교육대학 온라인 무용수업경험에 대한 자문화기술지연구. **무용예술학연구**, 79(3), 1-13.
- 윤소정, 신현군, 김정은(2021). 무용전공 학생들의 언택트 수업 경험에 관한 연구. **영남춤학회**, 9(1),

- 윤정옥, 황현, 황지현(2021). 포스트코로나, 온오프 블렌디드 게이미피케이션 적용에 관한 가능성 고찰. **창의융합연구**, 1(1), 83-99.
- 이미영(2019). 4차 산업혁명이 대학무용교육생태계에 미치는 영향. **한국무용연구**, 37(1), 301-330.
- 이림하(2021). 비대면(온라인) 무용교육에서 실시간 쌍방향 교육에 대한 수업만족도 조사 연구. 미간행. 석사학위논문. 중앙대학교.
- 이성희(2019). 교육 패러다임 변화에 따른 대학무용교육의 방향. **대한무용학회논문집**, 77(4), 211-227.
- 이슬, 정다진(2021). 발레 실기 수업에서의 플립러닝 경험을 통한 현상학적 탐색. **우리춤과 과학기술**, 17(1), 99-120.
- 이유리(2020). 언택트 시대, 무용교육의 새로운 방향성에 관한 문화적 해석. **문화예술교육연구**, 15(6), 79-97.
- 이정민(2020). 언택트 시대 가상공간에서의 움직임과 소통 : 미국 NDEO의 온라인 무용교육 사례 연구. **한국무용교육학회지**, 31(3), 63-81.
- 이정연(2021). 언택트 수업환경의 초등교사가 경험한 교육대학원 온라인 무용강좌-문화자본론 함의. **대한무용학회논문집**, 79(1), 141-155.
- 이지혜(2019). 블렌디드 러닝을 활용한 대학의 무용 교수학습내용 구성에 관한 연구. **한국무용교육학회지**, 30(1), 9-28.
- 정다진, 이명현(2020). covid-19를 경험한 무용전공자의 신체컨디션과 정서적 변화. **우리춤과 과학기술**, 52, 79-96.
- 주리아(2021). 그것을 통한 초등학교 온라인 무용교육 프로그램 탐색. 미간행. 석사학위논문. 한양대학교.
- 최은영(2020). 키넥트와 스마트 미래의 무용교육 적용 방안. 미간행. 석사학위논문. 한양대학교.
- 한준상, 박상봉(2021). 미래사회의 초등체육수업 양상 예측. **한국초등체육학회지**, 27(1), 1-15.
- 세계무용연맹-대한무용학회 국제컨퍼런스자료집, 2021, 17-183.
- 정제영(2021. 7. 7.). 미래교육칼럼 2, 사회 변화에 대처하는 미래 교육 방향. **교육부 칼럼**. <<http://naver.me/F6mTSaIT>, 2021. 9. 14.>
- 정제영(2021. 7. 23.). 미래교육칼럼 3, 인공지능 시대의 미래교육은 어떤 모습일까?. **교육부 칼럼**. <<http://naver.me/G0fM90D9>, 2021. 9. 15.>
- 교육부(2021. 4. 20.), 국민과 함께하는 미래 교육과정 논의 본격 착수. **교육부 홈페이지**. <<https://blog.naver.com/moeblog/222316454381>, 2021. 9. 18.>
- 교육부(2021. 7. 1.), 교원이라면 알아야 한다는 그것 미래교육센터 총정리. **교육부 칼럼**. <<https://blog.naver.com/moeblog/222416230070>, 2021. 9. 19.>

논문투고일 2021. 11. 12.

심사일 2021. 11. 19.

심사완료일 2021. 11. 28.

Changes in College Dance Education after the Pandemic

Suh, Ye-won

Professor, Cheongju National University of Education

The purpose of this study is to suggest the direction of future college dance education by exploring the shape of future education following the social change after the pandemic and examining the current status of college dance education for dance education leaders.

Based on the reflections and efforts of the college dance leaders revealed in the above interview, the following five core competencies required for college dance education are presented in terms of future education. Hybrid (blended) ability to teach online and offline using edutech, high-touch-high-tech competency that educates using artificial intelligence and creative education based on it, digital literacy competency, teacher competency as a facilitator, creative teaching skills. This is in line with the directions of individuality and diversity, digital-based education, space-time transcendence, convergence and creativity, etc., which are pursued in future education.

Keywords: Pandemic(세계적 유행 감염병), College Dance Education(대학무용교육), Future Education(미래교육), Dance Education Instructor(무용지도자), Artificial Intelligence(인공지능)