

■ 논문 ■

## 영상콘텐츠 제작 수행활동을 활용한 이주-다문화 관련 교양 수업 운영 사례

- <문화다양성 공간 탐방과 디지털 노마드>의 수업 설계와 학습자의  
만족도 조사를 중심으로

홍 상 현

### I. COVID-19 상황에서 생각해보는 대학의 새로운 교육환경과 분위기

영상은 20세기 후반 인류 문화에 커다란 영향을 미치게 된 인터넷이  
라는 또 하나의 변수와 마주치게 된다. 초창기 인터넷 서비스가 기술  
적인 한계로 인해 텍스트 위주의 데이터만을 취급하였다면 현재 인터  
넷은 ADSL이나 VDSL 등 데이터 전송기술의 급속한 발전과 함께 동  
영상과 결부되어 여타의 지식전달수단을 뛰어넘는 막대한 영향력을 발  
휘하게 되었다.<sup>1)</sup>

이러한 논의가 나온 것도 벌써 꽤 오랜 시간이 흘렀다. 현재 우리의 생  
활을 보면, ‘데이터 전송기술의 발전’과 그것이 가져오는 ‘지식전달수단의  
변화’는 ‘변화’라기보다 그 자체가 너무나 자연스러운 일상의 모습이기도  
하다. 지식전달수단으로 동영상이 활용되는 것은 오늘날 더 이상 새롭거  
나 놀라운 일이 아니다. 오히려 그 방법과 범위에 대한 한계가 어디인지  
를 궁금해 해야 하는 시점에 이르렀는지도 모르겠다. 게다가 2019년에

---

\* 이 논문은 2019년 대한민국 교육부와 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연  
구임(NRF-2019082514).

1) 지명혁, 「변화되는 교육환경에서의 영상콘텐츠 활용방법론」, 『영화교육연  
구』, 제6권(2004), 194쪽.

COVID-19 팬데믹이 발발한 이후, 전통적인 ‘지식전달수단’인 교육 분야에서 디지털-온라인 기반의 환경과 영상 콘텐츠 활용에 대한 관심은 더욱 고조되었다.

COVID-19의 확산세가 급증하기 시작하면서 대학에서는 충분한 준비 과정을 거치지 못한 채 온라인에서의 수업을 진행하기 시작했다. 이전에는 강의실에 앉아서 교수자의 강의를 듣는 것이 일반적인 ‘대학수업’의 형태였다. 그러나 COVID-19로 인해서 그러한 ‘대학수업’은 불가능했으며, 모든 대학들은 온라인 수업을 시작할 수밖에 없었다. COVID-19 이전에는 “4년제 대학의 온라인 수업 비중은 전체 수업의 약 1%에 불과”<sup>2)</sup>했었다는 내용에서 알 수 있는 것처럼, 대학에서 모든 강의의 온라인 진행은 학교, 교수, 그리고 학생 모두에게 너무나 급작스러운 전환이었다. 이러한 분위기 속에서 “사이버대학은 온라인 100%를 염에 두고 생긴 학교기 때문에 질 높은 온라인 수업으로 호평”<sup>3)</sup>을 받고 있다는 이야기도 어렵지 않게 들을 수 있었고, 우리나라에서 2001년 처음 설립되기 시작한 사이버대학은 COVID-19 팬데믹이 한창이던 2020년에는 총 21개교<sup>4)</sup>로 운영되는 수가 증가했다.

이제 우리는 COVID-19가 종식된 이후의 대학 수업을 생각해야 할 단계에 와 있다. 그렇지만 이후의 대학 수업 운영을 기존의 방식으로 다시 되돌리겠다는 생각에는 무리가 있다. 다양한 입장에서의 여러 가지 이유를 생각할 수 있겠지만, 연구자가 가장 중요하게 생각하는 이유는 이번 사태를 계기로 디지털-온라인 기반의 환경에서 교육이 어떠한 변화를 맞이할지 미리 경험을 했다는 점이다. 어떻게 보면 COVID-19으로 인해서 미래의 교육 환경에 대한 경험을 예상보다 빠르게 할 수 있는 계기가 되었고,

- 
- 2) 도재우, 「면대면 수업의 온라인 수업 전환과정에서 발생하는 설계 장애물에 대한 탐색」, 『교육문화연구』, 26권 2호(2020) (김지원·박영신·김경이·양길석, 「COVID-19에 따른 온라인 수업에 대한 교수자와 학습자의 인식 및 경험 분석」, 『교육연구』, 제80집(2021), 같은 곳에서 재인용).
  - 3) 김제림, 「“비대면 수업 노하우 우리가 최고” 코로나시대 더 빛나는 사이버대」, 『매일경제』, 2021년 05월 26일, <https://www.mk.co.kr/news/special-edition/view/2021/05/504355/> (검색일: 2022.3.20).
  - 4) 김지원·박영신·김경이·양길석, 「COVID-19에 따른 온라인 수업에 대한 교수자와 학습자의 인식 및 경험 분석」, 34쪽.

그로 인해서 미래사회의 새로운 환경에서 교육에 대한 준비를 일찍 시작할 수 있었던 것인지도 모른다. 그렇기 때문에 미래의 교육환경을 ‘온라인 교육’에만 한정한다거나, 거기에 큰 비중을 두는 것 또한 잘못된 방향 설정일 수 있다. 그것보다는 이번 팬데믹 상황을 계기로 확인된, 학생들이 필요로 하는 새로운 교육의 환경과 효과적인 수업 운영 방법을 준비할 수 있는 방향으로의 전환이 더욱 발전적인 방향일 것이다.

COVID-19 상황이 장기화되면서 학생들은 온라인 수업에 적응했고, 온라인 수업을 더 많이 선호한다는 결과들이 발표되고 있다. 연세대학교 총학생회가 발표한 자료에 따르면 “10명 중 7명이 비대면 수업을 선호”<sup>5)</sup>한다고 한다. 선호하는 이유로는 ‘(녹화수업의 경우)수업을 나누어 듣거나, 편한 시간에 들을 수 있다’, ‘통학하는 시간을 절약할 수 있다’ 등이 있었다. 하지만 교수자 입장에서는 ‘학생들의 이해여부 판단 및 집중력 저하’<sup>6)</sup> 등의 이유로 비대면 온라인 수업의 한계를 지적하기도 한다. 그리고 “코로나19 종식 이후 원하는 수업의 수강 비율에서도 대면수업(59.3%)이 온라인 수업(35.7%)을 앞질렀다”<sup>7)</sup>라는 결과도 있었다. 이러한 내용들을 볼 때, 비대면 온라인 수업의 편리함과 효율성이 갖는 장점과 함께 대면수업의 장점과 기대감이 공존하고 있는 아이러니를 확인할 수 있다. 이는 이번 팬데믹 상황에서 ‘코로나 학번’, ‘사라진 캠퍼스의 낭만’ 등의 내용들이 문제로 지적된 이유를 다시금 생각해 보게 하는 지점이기도 하다.

위의 내용에서 확인할 수 있는 것처럼, COVID-19 상황에서 학생들이 온라인 수업을 선호하는 이유는 그것이 갖고 있는 편리함과 효율성이다. 하지만 학생들은 그들이 직접 수업에 ‘참여’할 수 있는 방법에 대한 요구가 남아 있으며, 그것이 대면수업에 대한 기대로 나타났다. 이러한 아이러니는 앞으로 대학의 교육이 온라인 수업과 대면수업 중에서 어떠한 것을 선택하는 것이 적합한가, 하는 문제의 설정 안에서는 해결할 수 없을

5) 이금나, 「대면수업 재개하는 대학가… 온라인 수업 선호하는 학생들?」, 『KBS』, 2021년 06월 06일, <https://news.kbs.co.kr/news/view.do?ncd=5202682> (검색일: 2022.4.3).

6) 허정윤, 「‘온라인 수업 만족도 높아졌지만 문제는 그게 아냐’… 한국공학한림원 조사 결과」, 『한국대학신문』, 2021년 10월 19일, <http://news.unn.net/news/articleView.html?idxno=517517> (검색일: 2022.4.6).

7) 허정윤, 같은 기사.

것이다. 그것보다는 이러한 내용들을 통해서 우리는 무엇을 확인할 수 있는가, 그리고 온라인 수업과 대면수업의 구분을 떠나서 더욱 효과적인 수 있는 어떠한 교육 방법을 생각할 수 있는가, 하는 것이 문제해결을 위한 바람직한 설정으로 보인다.

온라인 수업에 대한 학생들의 선호도 증가의 원인인 편리함과 효율성은 온라인 수업으로의 전환 과정에서 그들에게 익숙한 '새로운' 관계와 형태로의 변화와 관계가 있다고 생각해 볼 수 있다. COVID-19 상황 동안에 온라인에서 이루어진 수업은 학생들로 하여금 과거의 '지식전달' 방법과 관계를 넘어선 형태의 새로운 것으로 생각되었을 것이다. 그리고 온라인에서 수업은 그들에게 익숙한 오늘날의 디지털-온라인 커뮤니케이션의 방법으로 이해되어, 학생들이 스스로 수업에 '참여'할 수 있는 익숙한 형태로 여겨졌을 수도 있다. 따라서 COVID-19 이후 새로운 교육에 대한 준비는 이러한 커뮤니케이션 환경의 변화를 고려해야 할 것이다. 앞으로의 교육은 '지식전달'이라는 목적과 방법을 확장해서 학생들이 스스로 참여하고, 교수자와 함께 문제를 해결하는 '교수자 ↔ 학습자'의 방향으로의 변화가 필요하다.

이러한 변화의 필요성을 생각할 수 있는 배경에는 디지털-온라인 기반 영상 커뮤니케이션 환경의 구성이 있다. 오늘날의 학생들은 디지털-온라인 기반 영상 커뮤니케이션 환경에 누구보다 익숙한 세대이다. 과거의 영상 커뮤니케이션은 송신자로부터 수신자에게 일방적으로 정보를 전달하는 '송신자 → 수신자' 형태의 관계였는데, 디지털-온라인 환경은 송신자가 보내는 정보의 내용에 수신자가 적극적으로 개입하여 그 정보의 내용에 영향을 행사할 수 있는 '송신자 ↔ 수신자' 형태로의 관계 변화<sup>8)</sup>를 가져왔다. 이러한 '송신자 - 수신자' 관계는 대학 수업에서 '교수자 - 학습자' 관계에도 적용될 수 있다. 과거의 대학교육은 '교수자 → 학습자'의 관계 안에서 일방적인 '지식전달'의 방법이었다. 하지만 디지털-온라인 환경에 익숙한 학생들은 '교수자 ↔ 학습자' 관계를 원하고 있을 것이다.

학습자의 적극적인 참여를 중심으로 이루어지는 수업으로의 변화와 움직임은 COVID-19 이전부터 시작되었다. 문제해결중심(Project Based

---

8) 홍상현, 「디지털 노마드 시대, 디지털-온라인 환경에서의 새로운 영상 커뮤니케이션」, 『Homo Migrans』, 22호(2020), 221-222쪽.

Learning, PBL) 수업이 그 대표적인 사례이다. 이는 일방향으로 진행되는 지식전달이 아니라, 주어진 문제에 대해서 학생들이 능동적으로 참여하여 함께 문제를 해결하는 방식이다. 그리고 수업시간의 원활한 토론을 위해서 수업과 관계된 내용을 미리 학습하는 FL(Flipped Learning)을 함께 활용하기도 한다. PBL 수업은 새롭게 변화하는 교육이 분위기 속에서 능동적인 학습이 가능하다는 점에서 그 효용이 크게 기대되는 방법이다. 하지만 PBL 수업은 강의실 수업의 환경에서 등장했기 때문에 지금은 보다 새로운 형태로 운영할 수 있는 방법들을 생각할 필요가 있다. 그리고 그것은 디지털-온라인 기반의 영상 커뮤니케이션 환경 안에서 이루어질 수 있는 다양한 형태의 수업 방법에 대한 고민 안에서 이루어져야 한다. 따라서 우리는 COVID-19 상황에서 확인한, 오늘날 학생들이 원하는 새로운 학습의 형태와 디지털-온라인 환경을 활용할 수 있는 새로운 형태의 PBL 수업에 대한 시도와 가능성을 모색해 볼 필요가 있다.

지금까지의 내용을 정리해 보면, 오늘날 학생들의 시점에서 그들이 원하는 대학 수업은 '시간/장소에 구애받지 않고 학습할 수 있는 편리함과 효율성'과 '능동적으로 참여할 수 있는 수업에서의 지식 소통' 두 가지를 생각해 볼 수 있다. 그리고 그 두 가지는 새로운 커뮤니케이션 환경에 익숙한 세대의 소통 방법이며, 그러한 요구는 지금의 디지털-온라인 기반 커뮤니케이션 환경에서는 결코 무리한 것도 아니다. 어쩌면 그러한 요구에 대해서 부합하는 수업 방식을 고민하는 과정에서 앞으로의 대학 수업이 나아가야 할 방향이 설정될 수도 있을 것이다.

이러한 배경에서 본고는 2021년 2학기에 이루어진 <문화다양성 공간 탐방과 디지털 노마드> 수업을 다룬다. 2020년부터 개설한 이 교과목은 한성대학교의 글로벌역량과 글로벌 시민의식 향상을 목표로 하는 교양수업으로, 이주 및 다문화와 관련된 논의를 주제로 한다. 이주와 다문화라는 사회적인 문제를 다루기 때문에 주제의 특성상 기존의 '지식전달' 위주의 강의식 수업으로는 학생들의 호응을 얻기가 어려울 수도 있다. 따라서 위에서 COVID-19 상황에서 조사된 학생들의 요구에 부합할 수 있는 운영방식으로 수업을 설계해 보았다. 우선, 100% 온라인 환경에서 FL과 PBL의 방법을 함께 사용했으며, 녹화강의로 이루어지는 1교시와 실시간 화상 수업으로 진행하는 2교시로 구성된 블렌디드(blended, 혼합형) 수업의 형태로 운영하였다. 1교시 녹화강의는 학생들의 개인 PBL을 기반으로

FL 수업으로 구성을 했으며, 2교시에는 토론/토의와 영상 콘텐츠 제작을 중심으로 하는 팀 단위 PBL로서의 수행활동을 진행하였다. 그리고 학생들의 수행활동은 엘리엇 아이즈너(Elliott W. Eisner)의 예술적 교육과정 개발 모형을 중심으로 설계하였고, 그 내용은 온라인 환경에서 활용할 수 있는 영상콘텐츠를 팀 단위로 제작해 보는 것이다.

앞에서 살펴본 것처럼, 학생들은 디지털-온라인 환경에서의 편리함과 효율성, 그리고 스스로 적극적인 참여를 하는 수업의 형태를 원하고 있다. 따라서 <문화다양성 공간 탐방과 디지털 노마드>는 FL의 방법을 활용한 녹화강의로 편리함과 효율성을, PBL의 방법을 활용한 실시간 화상 수업으로 적극적인 참여를 기대해 보았다. 이러한 수업의 기획은 디지털-온라인 기반의 커뮤니케이션 환경 안에서 기존의 대학 수업 방식과 온라인을 중심으로 이루어지는 새로운 수업의 형태를 기대해 볼 수 있다. 그리고 온라인 수업에서도 문제해결을 위한 수행활동 중심의 PBL 수업의 운영 효과 또한 기대해 볼 수 있을 것이다. 이를 위해서 본고에서는 교과목 운영 방법의 설계에서부터 시작하여 학습자의 입장에서 바라본 수업 운영의 효용성 측면까지를 살펴본다.

## II. 수업의 주제와 예술적 교육과정 모형을 토대로 한 교과목 설계의 기본 설정

<문화다양성 공간 탐방과 디지털 노마드>는 예술 교육 분야의 창작 실기 교육에서 주로 이루어지는 방법을 중심으로, 팀 단위 영상 콘텐츠 창작 수행활동을 진행하는 형태로 교과목의 설계가 이루어졌다. 그리고 글로벌 시민의식 향상이라는 교과목의 목표를 위하여 이주/다문화 현상을 큰 범주의 주제로 설정했다. 학생들이 가장 먼저 하는 활동은 ‘다문화 한국’의 오늘을 이해하기 위하여 그들에게 친숙한 영상미디어에 비친 이주 및 다문화와 관련된 문제의식을 발견하는 것이다. 그 이후 문화다양성과 관련된 다양한 공간들을 학생들 스스로 탐방해 보면서, 문화다양성 관련 영상콘텐츠를 직접 제작하는 과정에서 문제해결을 시도하는 방법으로 이루어진다. 다음의 두 가지 주제가 교과목 운영의 큰 방향이다.

- ① 미디어를 통한 이주/다문화의 사회적 현상에 대한 문제 인식과 문화다양성 공간 탐방
- ② 디지털 노마드로서의 디지털-온라인 커뮤니케이션 환경에서의 새로운 리터러시 이해

위와 같은 설정 목표 실현을 위해서는 아이즈너의 예술적 교육과정개발 모형을 참고해 볼 수 있다. 대학에서 미술과 교육학을 전공한 아이즈너는 1962년 시카고 대학교 교육학과에서 박사학위를 취득하면서 그의 관심이 미술에서 미술교육으로 옮겨졌다<sup>9)</sup>. 이후 그는 예술에서의 창조적 표상 개발 과정을 교육 현장에서 활용하는 방법을 연구하였다. 국내의 한 연구에서는 교육 현장에서 아이즈너가 제기한 문제를 세 가지로 정리하고 있다.

- ① 화가로서의 예술성과 교육경험은 과학과 행동주의 일변의 교육학계의 풍토에 이의를 제기하기 충분함
- ② 그가 주장한 '심미적 탐구'나 '질적 평가'는 기존의 과학적 접근이 미술교육에 잘 맞지 않음
- ③ 교육현장에서 계획적으로 예단된 수업목표와 실제 교육의 과정은 완전히 맞지 않음

10)

아이즈너의 예술적 교육과정을 활용한 시도와 교과목 운용 등에 대한 연구는 국내에서도 어렵지 않게 찾아볼 수 있다. 예를 들어 신상기, 이종훈(2019)은 소셜미디어를 활용한 홍보마케팅 전략능력을 향상시키기 위한 교과목인 <소셜미디어 프로젝트>를 운용하였다. 그들은 아이즈너의 예술적 교육과정개발 모형을 중심으로 '행동목표', '문제해결 목표', '표현적 결과'로 구분하여 교과목 운용의 방법을 설계<sup>11)</sup>하였다.

9) 김은정, 「아이즈너 이론의 주요 개념에 나타난 질적, 예술적 특징」, 『教育論叢』, 第55輯 2號(2018), 2쪽.

10) 김은정, 같은 논문.

11) 신상기, 이종훈, 「소셜미디어 마케팅 교육 사례 연구-브랜드 콘텐츠 제작 수업을 중심으로」, 『영상문화콘텐츠연구』, 통권 17호(2019), 195-196쪽

구분	엘리어 아이즈너	소셜미디어 프로젝트
행동 목표	학생입장 / 사전에 진술된 목표	실무교육에 대한 학생들의 니즈 파악
문제 해결 목표	조건에 충족한 문제해결	전통적인 미디어 이론에서 벗어난 지금/여기에 실제로 사용 가능한 이론 및 강의 시스템 개발 및 테스트
표현적 결과	경험과 학습자를 만족시키는 장소나 여건을 의도적으로 제공	실제로 현상에서 사용되고 있는 업무 시스템을 적용한 제작환경 제공과 학생 개인의 노력이 조화를 이루는 커리큘럼 개발

<소셜미디어 프로젝트>의 아이즈너 교육모형의 과목 적용 사례

이러한 시도는 “예술적 모형이 어떻게 하나의 접근방식, 하나의 사고로 적용될 수 있는지”에 대해 질문을 던진 아이즈너의 모형을 기반으로 한 교과목 설계이다. 여기에서는 어떤 문제와 그 문제를 해결할 때 지켜야 할 조건이 주어지면 그것을 충족하면서 자유롭게 문제해결을 하는 것으로 행동목표를 설정했으며, 학습자의 여건과 활동을 의도적으로 제공하여 학습자가 얻게 되는 교육의 결과로 표현적 결과를 선정하였다<sup>12)</sup>.

하지만 아이즈너가 주장한 방법론을 <문화다양성 공간 탐방과 디지털 노마드>의 수업 설계에 적용하기 위해서는 몇 가지 더 검토해야 할 내용들이 있다. 아이즈너는 타일러(R. W. Tyler)로 대변되는 과학적 교육과정 운동을 강도 높게 비판<sup>13)</sup>한 인물<sup>14)</sup>이다. 그는 “타일러를 비롯한 전통주의자들이 ‘교육과정 개발’에 집중한 것과는 달리, ‘교육과정 이해’에 초점을 맞추었다.”<sup>15)</sup> 그런 이유에서 아이즈너를 중심으로 하는 ‘재개념주의자’들이 등장했다.

아이즈너는 타일러처럼 학생들이 성취해야 할 것(행동적 목표)을 분명히 제시하는 것이 아니라, 학생들이 활동을 하는 과정에서 학생들이 우연히 성취하는 것을 보고 감탄하면 된다고 말한다. 학생들이 실제로 성취하는

12) 신상기, 같은 논문.

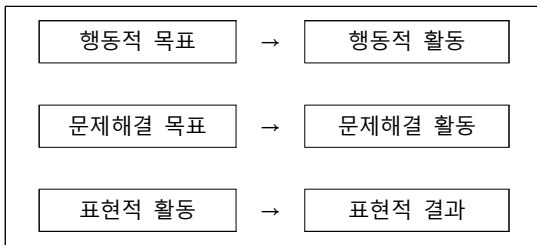
13) 김은정, 「아이즈너 이론의 주요 개념에 나타난 질적, 예술적 특징」.

14) 1966년 시카고에서 개최된 미국교육연구협회(American Educational Research Association: AERA)의 제15차 연례학회에서 발표한 논문 ‘교육 목표: 조력꾼인가 훼방꾼인가’에서 이루어졌다. (김은정, 같은 논문, 참고.)

15) 김은정, 같은 논문.



것은 참으로 다양하게 나타나므로 미리 예측하기가 어렵기 때문이다. 따라서 그는 학생들이 실제로 성취한 것을 보기 전에는 기준을 세울 수가 없다고 생각한다. 예컨대 동물원 구경하기와 같은 표현적 활동의 경우, 그러한 활동을 통해 학생들이 무엇을 어떻게 성취하게 될 지 교사의 예측은 한계가 있을 것이 분명하다. 이는 마치 뉴턴이 사과나무 옆의 벤치에 앉아 있을 때, 만유인력의 법칙을 발견하게 될 것을 알지 못했던 것과 마찬가지로이다. 혹은 영화관에 영화를 보러갈 때, 사전에 목표를 설정하고 들어가지는 않는 것과 같다. 그냥 얼마나 재미가 있을까 주인공이 얼마나 멋있을까를 기대하고 들어간다. 그러나 영화를 보고 나오면(표현적 활동이 먼저 이루어짐) 우리는 여러 가지 느낀 점에 대해 비평을 하게 된다.<sup>16)</sup>



<문화다양성 공간 탐방과 디지털 노마드>에서도 이 모델을 중심으로 수업의 운영방법 설계가 이루어졌다. 하지만 학생들의 수행활동을 중심으로 문제의 발견과 해결 과정이 이루어지는 것을 중점에 두었다. 따라서 <문화다양성 공간 탐방과 디지털 노마드>에서는 ‘행동목표’와 ‘문제해결 목표’를 ‘행동적 활동’과 ‘문제해결 활동’을 중심으로 구성을 했다.

16) 이성호, 『교육과정 개발의 원리』 (서울: 학지사, 2004), 368쪽. (김은정, 「아 이즈너 이론의 주요 개념에 나타난 질적, 예술적 특징」, 6쪽에서 재인용)

구분	소셜미디어 프로젝트	→	구분	문화다양성 공간 탐방과 디지털 노마드
행동 목표	실무교육에 대한 학생들의 니즈 파악	→	행동 적 활동	이주/다문화와 관련된 학생들의 사전 인식과 스스로 발견한 해결과제 파악
문제 해결 목표	전통적인 미디어 이론에서 벗어난 지금/여기에 실제로 사용 가능한 이론 및 강의 시스템 개발 및 테스트	→	문제 해결 활동	디지털-온라인 환경에서의 문제의식 온라인 수업의 효용성을 활용한 교과목 운영 온라인 환경 안에서의 팀 단위 수행활동
표현 적 결과	실제로 현상에서 사용되고 있는 업무 시스템을 적용한 제작환경 제공과 학생 개개인의 노력이 조화를 이루는 커리큘럼 개발	→	표현 적 결과	디지털-온라인 환경에서 소통/공유가 가능한 형태의 시각영상 콘텐츠 제작

<문화다양성 공간 탐방과 디지털 노마드>의 아이즈너 교육 모형 적용

그렇다면 앞에서 제시한 <문화다양성 공간 탐방과 디지털 노마드>의 두 가지 주제를 이 세 가지 영역에 어떻게 배치할 수 있을까? 우선 ‘① 문화다양성 공간 탐방을 통한 이주/다문화의 사회적 현상에 대한 인식’과 ‘② 디지털 노마드로서의 디지털-온라인 커뮤니케이션 환경에서의 새로운 리터러시 이해’는 ‘행동적 활동’과 ‘표현적 결과’에 배치할 수 있을 것이다. 그리고 ‘문제해결 행동’은 이 두 가지 주제가 함께 이루어지며, 행동적 활동이 표현적 결과로 이어지는 과정에서 두 가지 주제를 이어지는 연결고리의 역할을 하게 된다.

문화다양성 공간 탐방과 디지털 노마드(수업의 주제 및 목표)	구분	문화다양성 공간 탐방과 디지털 노마드(수행활동)
① 문화다양성 공간 탐방을 통한 이주/다문화의 사회적 현상에 대한 인식	행동적 활동	이주/다문화와 관련된 학생들의 사전 인식과 스스로 발견한 해결과제 파악
	문제해결 활동	디지털-온라인 환경에서의 문제의식 온라인 수업의 효용성을 활용한 교과목 운영 온라인 환경 안에서의 팀 단위 수행활동
② 디지털 노마드로서의 디지털-온라인 커뮤니케이션 환경에서의 새로운 리더십 이해	표현적 결과	디지털-온라인 환경에서 소통/공유가 가능한 형태의 시각영상 콘텐츠 제작

<문화다양성 공간 탐방과 디지털 노마드>의 수업 목표와 수행활동

### Ⅲ. <문화다양성 공간 탐방과 디지털 노마드>의 수업 진행 및 수행활동 운영

그동안 대학에서 운영하는 교과목들은 형태적인 부분에서 변화를 위한 많은 시도했다. 그리고 그것은 주로 과거 강의실에서 교수자에 의해 지식과 정보가 전달되고, 학생들이 수용하는 일방향적인 강의 형태에서 벗어나는 모습으로 이루어졌다. 학생들의 수행(acting)을 중심으로 하는 형태의 수업으로 진행되는 방법이 효과적이라는 결과들이 나오면서 일방향적인 강의식 수업으로부터 벗어나, 수행활동 중심으로의 변화가 일반적이다.

특히 1996년 국립교육평가를 통해 우리나라의 교육 현장에 부분적으로 도입된 수행평가(performance assessment)는 단편적인 지식의 습득과 암기력을 측정하는 전통적인 지필평가의 한계점을 극복할 수 있는 평가방법으로 일부 연구자들의 관심을 받으며 꾸준히 연구되고 있다.<sup>17)</sup>

PBL은 그러한 변화를 반영한 대표적인 수업의 형태이며, <문화다양성 공간 탐방과 디지털 노마드> 또한 PBL 수업을 기본적인 운영의 형태로 하고 있다. PBL은 교수자에 의해서 진행되는 일방적인 강의가 아니라, 학생들 스스로가 해당 수업의 내용과 관련 있는 주제에 대하여 문제의식을 갖고 그것을 해결하는 과정을 통하여 학습효과를 얻는 것을 목적으로 한다. 따라서 <문화다양성 공간 탐방과 디지털 노마드>에서는 학생들 스스로가 문제의식을 발견하고, 구성원들 사이에서 문제해결 과정을 함께 할 팀을 구성하여 팀 단위로 문제해결 활동을 하는 방법으로 진행이 된다. 그리고 PBL 수업의 과정에서 교수자는 가르치는 자(teacher)의 역할보다는 조언하는 자(coach)의 역할을 수행하는 것이 일반적이다.

<문화다양성 공간 탐방과 디지털 노마드>의 PBL 또한 이러한 일반적인 PBL의 형태를 기반으로 수업의 설계와 운영이 이루어졌다. 따라서 교수의 역할은 학생들의 문제인식과 문제해결의 과정에서 조력자의 역할을 수행한다. 하지만 COVID-19 확산으로 온라인에서의 비대면 형태의 수업을 진행할 수밖에 없는 한계로 인해서, 온라인에서도 효과적으로 수행할 수 있는 PBL 활동의 방법 또한 강구할 필요가 있었다. “PBL은 가능한 실세계 상황에 가까운 문제를 다뤄야 하고”, “교과를 뛰어 넘어 통합적으로 접근하고”, “학생 스스로 자신의 해결책을 검증하고 개발하는”<sup>18)</sup> 목적과 방법을 갖는다. 이러한 목적과 방법은 온라인에서의 PBL 수업에서도 동일하게 적용되어야 하며, 온라인에서의 수행활동 또한 PBL로서의 기능을 충실히 수행할 필요가 있다. 따라서 <문화다양성 공간 탐방과 디지털 노마드>의 PBL은 녹화강의와 실시간 화상수업의 방법을 효율적으로 활용할 수 있는 방법을 강구할 필요가 있었다.

이를 위해서 <문화다양성 공간 탐방과 디지털 노마드>는 팀별 문제해결과 개인별 문제해결의 두 가지 방법을 함께 사용했다. 개인별 문제해결은 ‘개인발표’의 방법으로 진행했다. 그 이후 녹화강의에서 교수자가 의견을 함께 나누고, 그 과정은 FL수업의 방법으로 활용된다. 실시간 수업에서는 발표자 이외의 학생들과 발표자, 그리고 교수자가 의견을 함께 나누

17) 신민희, 「학습성과 수행평가를 위한 루브릭 개발과 적용에 관한 연구」, 『교육공학연구』, 15권 5호(2012), 108쪽.

18) 최미나, 「COVID-19 시대 비대면 e-PBL 원격교육의 효과적 운영방안 탐색」, 『청대학술논집』, 제36집 <교육과학>(2021), 30쪽.

면서 발표자 학생들이 제기한 문제에 대한 심도 있는 주제를 만들어낸다. 그 이후 각 팀별로 그 문제를 해결할 수 있는 수행활동을 진행하는 순서로 구성했다. 이러한 기본적인 구성은 아이즈너의 교육 모형을 중심으로 설계했으며, 이는 ‘행동적 활동’, ‘문제해결 활동’, ‘표현적 결과’의 진행과 같은 순서의 단계별 진행이다.

수업의 주제 및 목표	구분	문화다양성 공간 탐방과 디지털 노마드 수행활동			
① 문화다양성 공간 탐방을 통한 이주/다문화의 사회적 현상에 대한 인식	행동적 활동	이주/다문화와 관련된 학생들의 사전 인식과 스스로 발견한 해결과제 파악	개인발표	* 개인 PBL/FL	1교시
	문제 해결 활동	디지털-온라인 환경에서의 문제의식 온라인 수업의 효율성을 활용한 교과목 운영 온라인 환경 안에서의 팀 단위 수행활동	- 강의 및 토론/토의 - 팀별 기출안 제작 - 팀별 수행 활동	- 교수 코멘트 - 주제 설정 /검토 - 팀 PBL	1교시 / 2교시
② 디지털 노마드로서의 디지털-온라인 커뮤니케이션 환경에서의 새로운 리더십 이해	표현적 결과	디지털-온라인 환경에서 소통/공유가 가능한 형태의 시각영상 콘텐츠 제작	- 영상 콘텐츠 제작 - 콘텐츠 감상 및 활용 방안 모색	* 팀 PBL	2교시

<문화다양성 공간 탐방과 디지털 노마드>의 수행활동 구성

이러한 세 단계의 진행 안에서 학생들은 다음의 세 가지 세부 내용 안에서 수행활동을 하게 된다. 첫 번째로는 영화와 드라마, 그리고 언론 등 다양한 미디어에 비친 이주/다문화 현상을 살펴보고 그에 대한 문제의식을 갖는다. 두 번째로는 교수자와 함께 논의한 현재 한국사회의 이주/다문화 문제와 문화다양성과 관련된 장소들을 찾아서 직접 방문하고, 문제 상황을 체험한다. 그리고 세 번째로는 디지털 노마드 시대의 새로운 커뮤니케이션 방식들을 찾아보고, 위의 주제들에 대한 문제 인식과 해결의 과정을 영상 콘텐츠로 만들어 본다.

수업의 주제 및 목표	구분	문화다양성 공간 탐방과 디지털 노마드 수행활동				
① 문화다양성 공간 탐방을 통한 이주/다문화의 사회적 현상에 대한 인식	행동적 활동	이주/다문화와 관련된 학생들의 사전 인식과 스스로 발견한 해결과제 파악	개인발표	* 개인 PBL/FL	1교시	① 영화, 드라마, 미디어에 비친 이주/다문화 현상
	문제해결 활동	디지털-온라인 환경에서의 문제의식 온라인 수업의 효용성을 활용한 교육 운영 온라인 환경 안에서 팀 단위 수행활동	- 강의 및 토론/토의 - 팀별 기획안 제작 - 팀별 수행 활동	- 교수 코멘트 - 주제 설정/검토 - 팀 PBL	1교시 / 2교시	② 문화다양성 공간 직접 탐방 및 체험  ③ 도출된 문제의식을 소개하고 해결방안을 모색할 수 있는 영상 콘텐츠 제작
② 디지털 노마드로서의 디지털-온라인 커뮤니케이션 환경에서의 새로운 리더십 이해	표현적 결과	디지털-온라인 환경에서 소통/공유가 가능한 형태의 시각영상 콘텐츠 제작	- 영상 콘텐츠 제작 - 콘텐츠 감상 및 활용 방안 모색	* 팀 PBL	2교시	

<문화다양성 공간 탐방과 디지털 노마드>의 세부 수행활동 내용

<문화다양성 공간 탐방과 디지털 노마드>의 PBL은 실시간 화상 수업에서 학생들이 팀을 구성하여 위의 세 가지 주제에 대해서 각 주차별로 교수자와 함께 주제에 대한 토론과 토의가 이루어진다. 그 이후 각 팀별로 추가적인 토론과 토의를 진행하면서 그 내용을 토대로 영상 콘텐츠를 제작하는 순서로 수행활동을 진행한다. 이러한 수업의 운영에서 가장 문제가 되는 것은 온라인 환경에서 수업을 진행해야 하는 점이다. 실시간 화상 수업에서 수행활동이 이루어진다고는 하지만, 온라인에서의 활동은 강의실 환경에 비해서 많은 제약이 있을 수밖에 없다. 이러한 문제를 해결하기 위해서 2교시 실시간 화상수업에서의 팀별 활동은 줌(Zoom Cloud Meeting) 프로그램을 사용하여 진행했다. 줌 프로그램에는 다른 화상수업 프로그램에는 없는 ‘소회의실’ 기능을 제공하고 있다. 그리고 이 기능은 학생들이 팀 활동을 수행하는 동안에 다른 학생들과 구분되어, 각자 팀원들끼리만 수행활동을 진행할 수 있다. 이러한 기능은 팀별 구성원들 사이에서의 수행 활동의 집중력을 높일 수 있다. PBL 팀원은 한 팀당 5명씩 구성했는데, 팀별 인원수가 너무 많거나 적으면 원활한 활동이 이

루어지기 어렵다. 따라서 일반적으로 오프라인 수업에서 팀별 PBL 수행 활동 인원을 4~5명 정도로 제한을 하는 방법을 온라인에서도 그대로 적용을 했다. <문화다양성 공간 탐방과 디지털 노마드>의 경우에는 분반별로 40명이 수강생으로 구성되기 때문에, 각 분반별로 5명씩 총 8개의 팀이 구성되었다.

그리고 ‘표현적 결과’로서의 수행활동은 시각 영상 콘텐츠 제작과정을 통해 이루어지는데, 수강생의 대부분은 영상 콘텐츠 제작 관련 전공이 아닌 학생들이다. 따라서 비전공자 또한 디지털-온라인 기반 커뮤니케이션 환경에서 하나의 자기표현 언어로서 필요한 영상 콘텐츠 제작을 학습해 볼 수 있는 체계적인 구성이 필요하다. 학생들이 문화 다양성을 살펴볼 수 있는 공간들을 찾고, 그것을 영상 콘텐츠로 구성하여 제작하는 일련의 과정이 주차별로 제시될 필요가 있다.

<문화다양성 공간 탐방과 디지털 노마드>는 아래 표에서 볼 수 있는 것과 같은 각 주차별로 세부적인 일정과 학습 내용을 제시하였다. 5주에서부터 7주까지는 ‘기획 단계’, 9주와 10주는 ‘장소 탐방과 영상 촬영’을 중심으로 수행활동이 이루어진다. 그리고 이후에는 ‘영상 편집’의 과정을 팀원들 및 교수자와 함께 하면서 수행활동을 마무리 하는 과정으로 진행을 하였다. 영상 편집에 대한 기본적인 과정은 “연출자가 촬영된 샷(Shot)들을 선택하여 편집에 사용한 컷(Cut)을 결정한 후 기획의도에 맞게 영상과 음향을 컷(Cut), 씬(Scene), 시퀀스(Sequence)의 형태로 나열하여 하나의 완성된 영상물을 구성하는 작업”<sup>19)</sup>으로 이야기할 수 있다. 하지만 하나의 영상을 제작하는 과정에는 영상 편집의 과정 이전에 영상을 기획하는 과정과 촬영의 과정이 함께 진행된다. 따라서 문화다양성이라는 주제와 관련된 장소 선정, 그리고 스토리텔링 구성하는 것에서부터 시작하여 영상 콘텐츠의 기획 → 영상 촬영 → 영상편집의 일련의 과정을 경험해 보는 학습 일정이 필요하다.

---

19) 박성대·박성훈, 「영상콘텐츠 제작에서의 영상편집 교육 방법론」, 『한국컴퓨터정보학회논문지』, vol.19, no.12, 통권 129호(2014), 40-41쪽.

5주 팀별 탐방장소 정하기	6주 영상 스토리 구성(1)	7주 영상 스토리 구성(2)
■ 문화다양성 탐방장소 정하기	■ 준비한 자료 공유	■ 기획안 만들기
■ 관련 자료 조사	■ 각자가 구상한 스토리 공유	■ 팀원별 담당 업무 나누기
	■ 다양한 촬영 방법 학습	■ 연습 촬영 및 결과물에 대한 토의
9주 탐방 기획 및 스케치	10주 팀별 프로젝트 장소 방문 및 촬영	11주 영상 스토리 구성 및 컷 편집(1)
■ 기획안 수정 및 보완	■ 탐방장소 방문 및 촬영	■ 촬영 영상 공유
■ 참고 자료 및 연습 촬영물을 활용하여, 기획 내용에 따라 영상 구성 연습	■ 팀 전체 방문 or 팀원 일부 방문	■ 컷(cut) 나누기
		■ 씬(scene)과 시퀀스(sequence) 구성
12주 영상 스토리 구성 및 컷 편집(2)	13주 컷 편집 마무리 및 화면 효과	14주 화면 효과 마무리 및 배경 음악 설정
■ 팀원 전체가 '화면공유'를 하여 영상 스토리를 논의	■ 추가 영상 및 자료 배치	■ 다양한 배경음악을 사용하고, 가장 효과적인 배경음악 및 효과를 설정
■ 메시지와 주제가 드러날 수 있도록 영상 배치, 필요한 내용이 편집	■ 효과적인 화면 효과 및 사운드 보정	■ 인트로와 엔딩 영상/사운드 추가

<문화다양성 공간 탐방과 디지털 노마드> 팀별 수행활동(영상제작) 일정

#### IV. 학습자 입장에서 본 수업의 효과 및 효용성

2021년 2학기에 진행한 <문화다양성 공간 탐방과 디지털 노마드>의 학생들의 수업만족도는 평균 약 4.82(A반 4.84, N반 4.79)로 집계되었다. 같은 기간에 한성대학교에서 개설한 수업의 평균 만족도가 4.34인 것과 비교하면 약 0.48 정도 높은 수치이다.

구분	A반	N반	전체	교양대학
수업만족도	4.84	4.79	4.34	4.42
	4.82 (4.815)			

2021년 2학기 <문화다양성 공간 탐방과 디지털 노마드> 수업만족도

<문화다양성 공간 탐방과 디지털 노마드>가 높은 수업만족도를 보이는 이유는 앞서 논의한, 학생들이 요구하는 수업의 형태와 운영 방법에



부합했기 때문이라고 생각해 볼 수 있을 것이다. 같은 기간에 개설된 한성대학교의 수업 운영방법 및 유형별 학생들의 수업만족도 조사 결과에서도 이와 같은 내용을 확인할 수 있다. 한성대학교 교무처에서 발표한 자료에 따르면, FL과 PBL을 함께 적용하여 운영한 수업에 대한 만족도는 4.50으로 다른 방식의 수업들에 비해서 높은 수치로 나타났다. 그리고 수업의 유형별로는 동영상 녹화 강의와 대면(강의실 및 실시간 화상) 수업을 혼합한 블렌디드 수업이 다른 유형들에 비해서 높은 수치로 조사되었다. 앞에서 우리는 COVID-19 동안에 학생들이 원하는 편리함과 효율성, 그리고 스스로가 적극적으로 참여할 수 있는 수업에 대한 요구가 있는 것으로 보인다는 논의를 했다. 2021년 2학기 한성대학교에서 조사한 수업만족도 결과와 <문화다양성 공간 탐방과 디지털 노마드>에 대한 학생들의 수업만족도에서는 그러한 내용을 다시 한 번 확인할 수 있었다.

구분	수업만족도
전체 과목	4.34
캡스톤디자인	4.33
융합교과목	3.97
Micro Degree	4.48
FL 적용 과목	4.48
PBL 적용 과목	4.32
FL+PBL 적용 과목	4.50
교양과목	4.42

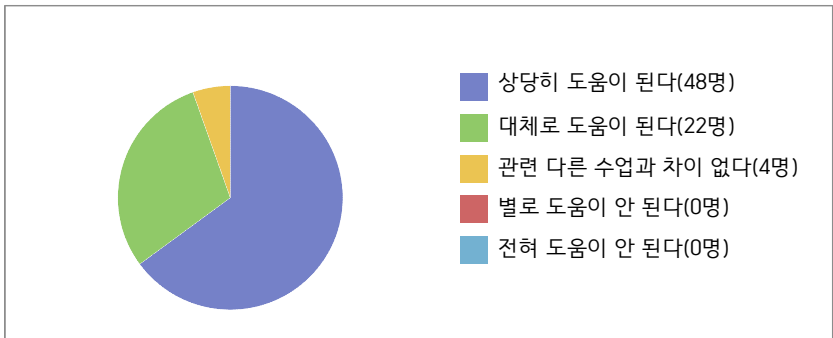
	구분	수업만족도	
		대면	4.37
수업 유형	비대면	블렌디드	4.37
		100%온라인 동영상	4.33
		100% 실시간 화상강의	4.33
		이러닝	4.06
		비대면 전체	4.33

2021년 2학기 한성대학교 개설 교과목 유형별 수업만족도 조사 결과

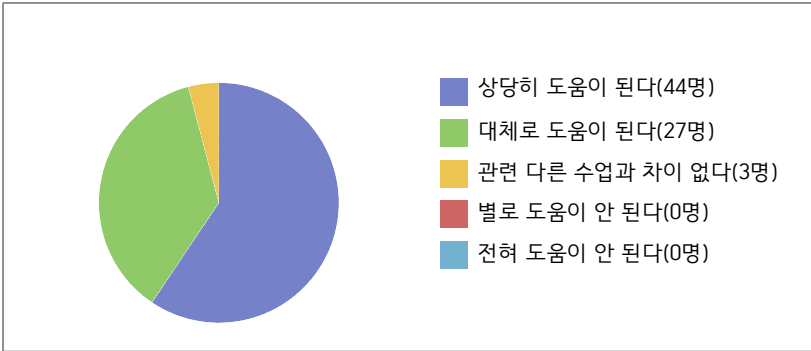
그렇다면 새로운 교육환경과 수업의 운영에 대한 학생들의 요구가 <문화다양성 공간 탐방과 디지털 노마드>에서는 구체적으로 어떠한 부분들에서 만족도가 있었는지를 알아볼 필요가 있다. 먼저, 교과목 설계와 운영의 방식이 이 수업에 참여하는 학생들에게 어느 정도 효과가 있는지를 알아보고자 수업에 참여한 학생을 대상으로 직접 설문조사를 실시했다.

설문 대상은 2021년 <문화다양성 공간 탐방과 디지털 노마드> 수업을 수강한 80명(A반 40명, N반 40명)이었으며, 이 중 74명의 학생이 응답을 하였다.

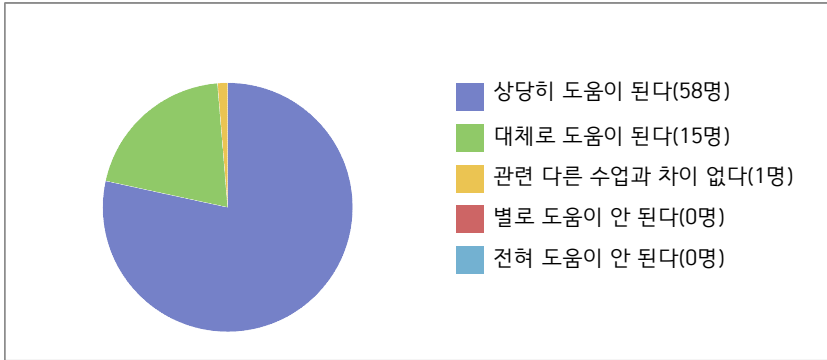
우선, 교수자가 설계한 수업의 방식이 학생들이 문제 해결을 위한 수행 활동에 도움이 되었는지에 대한 질문을 했다. 74명의 응답자 중 64.9%(48명)이 상당히 도움이 된다고 응답을 했으며, 29.7%(22명)이 대체로 도움이 된다고 답을 했다. 그리고 5.4%(4명)의 학생들은 다른 수업과 큰 차이가 없다고 응답을 했으며, 도움이 되지 않았다는 답은 없었다.



다음으로는 이러한 수업 방식이 ‘이주-다문화와 관련된 주제’에 한정했을 때에는 도움이 되는 방법인지에 대한 학생들의 인식에 대해서 알아볼 필요가 있었다. 따라서 이러한 수업 설계가 이주-다문화에 대한 문제인식과 해결의 과정에는 얼마나 도움이 되었는지를 질문해 보았다. 응답의 결과는 59.4%(44명)의 학생이 상당히 도움이 된다고 응답을 했으며, 36.5%(27명)이 대체로 도움이 된다고 답을 했다. 그리고 4.1%(3명)의 학생들은 다른 수업과 큰 차이가 없다고 응답을 했다.

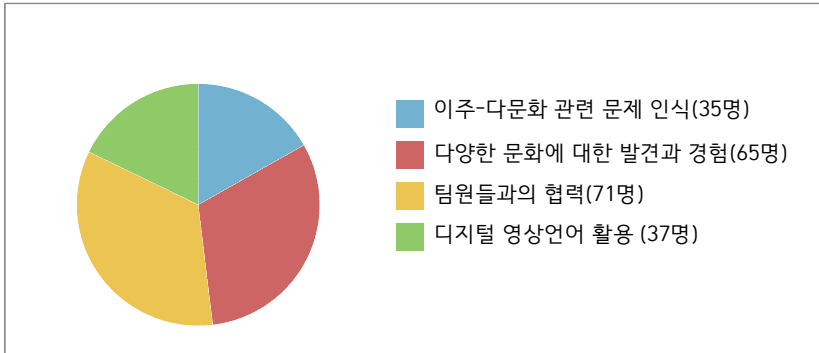


위의 두 설문 결과의 결과는 큰 차이를 보이고 있지 않았다. 여기에서 알 수 있는 것은 <문화다양성 공간 탐방과 디지털 노마드>의 교과목 운영은 학생들로 하여금 참여와 호응을 유도하기에 효과가 있었다는 점이다. 그리고 그것은 교과목이 갖고 있는 특정한 주제와는 큰 영향을 받지 않고, 이러한 방식의 교과목 설계는 학생들의 호응에 도움이 된다는 생각을 해 볼 수 있었다. 그렇다면 이 수업의 주제인 ‘이주와 다문화에 대한 인식’과 같은 사회적인 문제를 다루는 수업에서는 기존의 강의식 수업에 비해서 이러한 방식의 수업이 더 효과적이지 않을까, 하는 생각도 가능하다. 따라서 <문화다양성 공간 탐방과 디지털 노마드> 수업의 방식이 학생들로 하여금 이주와 다문화에 대한 문제 인식과 개선의 필요성을 갖는 데에 어느 정도의 도움이 되었는가에 대한 질문을 해 보았다. 총 74명의 학생 중 도움이 되지 않는다는 응답은 없었으며, 다른 수업과 차이가 없다는 응답은 1.3%(1명) 있었다. 그 외에는 거의 모든 학생들(98.7%, 73명)이 도움이 된다고 응답을 했다. 이 중 58명(78.4%)은 상당히 도움이 되었다고 응답을 했으며, 15명(20.3%)의 학생들은 대체로 도움이 된다는 답을 했다.



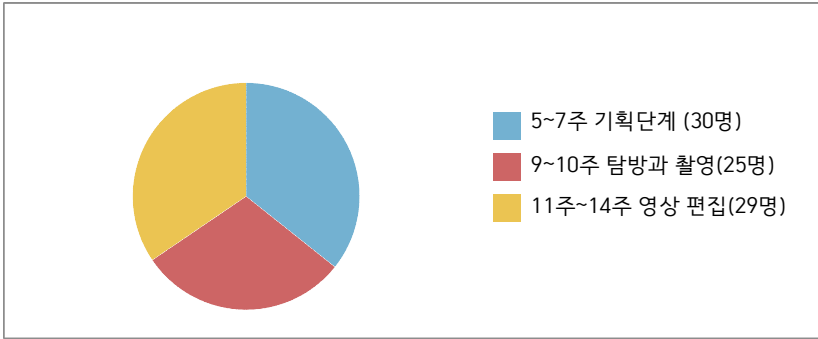
학생들의 응답에서 알 수 있는 것처럼, 이주 및 다문화와 관련된 문제 인식과 개선의 필요성을 갖게 되었다는 응답이 앞의 두 결과와 비교했을 때 차이를 보였다. 특히 ‘상당히 도움이 된다’라는 의견이 58명(78.4%)으로, 앞의 두 질문에서의 결과(64.9%, 59.4%)와 비교했을 때 눈의 띄는 차이가 있었다. 이 결과를 통해서 사회적인 문제를 다루는 수업에서는 강의식 수업에서의 문제를 보완할 수 있는 방법을 찾을 수도 있는 가능성을 이야기할 수 있을 것이다. 이 수업이 기존의 수업과 다른, 가장 큰 차이점은 ‘강의’ 형태가 아니라 ‘수행활동’을 수업의 중심으로 놓았다는 것이다. 그렇다면 이 수업에서의 방법은 학생의 호응이 부족한 수업에서도 활용할 수 있는 지점이 있을 것이다.

다음으로는 <문화다양성 공간 탐방과 디지털 노마드> 수업에서 학생들이 수행한 활동의 내용들을 살펴보고, 구체적으로 어떠한 수행활동을 선호하는지를 파악해 보았다. 우선, <문화다양성 공간 탐방과 디지털 노마드>에서의 주요한 수행활동의 주제는 ‘이주-다문화 관련 문제 인식’, ‘다양한 문화에 대한 발견과 경험’, ‘팀원들과의 협력’, ‘디지털 영상언어의 활용’ 네 가지이다. 따라서 그 네 가지 항목 중에서 구체적으로는 어떠한 항목에서 학생들은 효과를 느끼고 있는지를 선택(복수 선택 가능)하도록 질문을 했다. 그 결과, 가장 많은 응답을 한 항목은 ‘팀원들과의 협력’(71명)이 34.1%로 가장 많았으며, 그 다음으로는 ‘다양한 문화에 대한 발견과 경험’(65명)이 31.3%였다. 그리고 ‘디지털 영상언어 활용’과 ‘이주-다문화 관련 문제 인식’이 각각 35명(16.8), 37명(17.8%)의 결과를 보였다.

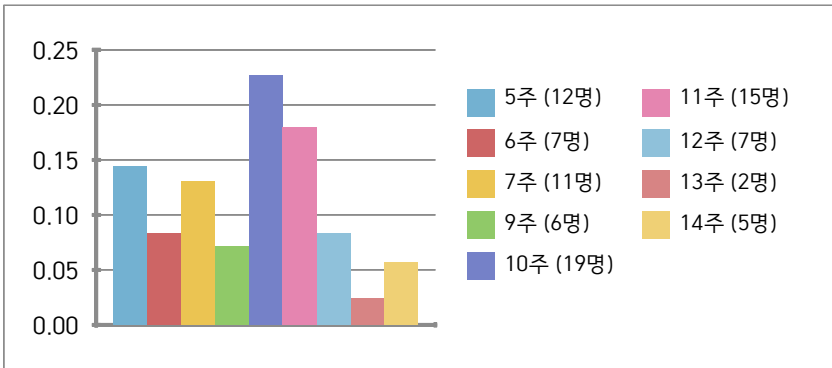


위 설문조사에서 ‘이주-다문화 관련 문제 인식’보다 ‘다양한 문화에 대한 발견과 경험’을 더 많이 선택한 것과 ‘팀원들과의 협력’을 가장 많이 선택한 결과에서 학생들은 ‘수행활동’ 자체에 대한 선호도가 높다는 것을 확인할 수 있다. 학생들은 팀 활동과 직접적인 체험활동(문화다양성 공간 탐방)을 학생들이 가장 선호하고 있었다. 그리고 각각의 수행활동 주제를 선택한 이유가 무엇인지에 대한 서술 응답에서 ‘팀 활동을 좋아하지 않았는데, 수업에서 활동이 재미있어서 자연스럽게 다문화에 관심을 갖고 체험을 할 수 있었다’, ‘코로나19로 인해 대면활동이 축소되었는데, 이 수업에서 동기들과의 교류 기회가 있었고 협업능력을 기를 수 있었다’는 등의 의견을 보였다.

영상콘텐츠 제작을 위한 팀별 수행활동은 기획단계(5~7주), 공간 탐방과 촬영(9~10주), 영상 편집(11주~14주)의 세 단계로 진행을 하였다. 이 세 가지 단계로 이루어진 각 프로그램에 대한 선호도 조사 결과는 큰 차이 없이 비슷하게 조사되었다. 복수응답이 가능한 설문에서 기획단계에 대한 선호도가 35.7%(30명)으로 가장 많았고, 영상 편집 단계가 34.5%(29명), 공간탐방과 촬영이 29.8%(25명) 순으로 선호도에 약간의 차이는 있었지만 큰 차이를 보이지는 않았다.



하지만 각 주차별 일정에 대한 선호도 조사에서는 차이를 보였다. 10주차 ‘팀별 프로그램 장소 탐방 및 촬영’이 22.6%(19명)으로 가장 많았고, 11주차 ‘영상스토리 구성 및 컷편집(1)’이 17.9%(15명)으로 선호도가 높았다. 그 다음으로는 5주차 ‘팀별 탐방장소 정하기’와 7주차 ‘영상 스토리 구성(2)’(기획안 만들기)가 각각 14.3%(12명), 13%(11명)으로 높은 선호도를 보였다.



각 주차별 선호도를 응답한 이유를 묻는 질문에서는 10주차를 선택한 이유는 ‘장소에 구애받지 않아서’, ‘직접 방문해 보았을 때 강의실에서 이야기했던 것보다 생생한 경험을 할 수 있어서’, 그리고 ‘팀원들과 직접 만나서 함께 할 수 있어서’ 등의 의견이 가장 많았다. 그리고 11주차를 선택한 이유는 ‘직접 방문한 이후에 수업 참여에 재미가 더 생겼다’, ‘촬영물을 함께 보면서 기획안이 더 구체적으로 수정되었다’, 그리고 ‘직접 (영

상제작)작업을 시작해 보는 재미가 있었다’라는 내용이 있었다. 5주차와 7주차를 선택한 이유는 ‘(팀원들 사이에) 업무 분담에 도움이 되었다’, ‘각 단계별로 해야 할 일을 구체적으로 기획할 수 있었다’는 내용이 가장 많았다. 이 문항에서는 학생들이 직접 방문/체험을 하고, 팀원들과 함께 할 수 있는 수행활동을 선호한다는 것을 알 수 있다. 그리고 학생들 스스로가 활동 내용을 결정하고 서로의 업무를 나누면서, 수행활동 자체를 기획하는 것에서 수업에 대한 흥미와 참여도가 높아질 수 있었다는 내용도 확인을 할 수 있다.

지금까지의 <문화다양성 공간 탐방과 디지털 노마드> 수업에 대한 설문 결과를 토대로 다음의 내용들을 확인할 수 있을 것이다. 첫째, 학생들은 이러한 활동 수업에 큰 호응을 보인다. 둘째, 직접 체험을 해 보고, 팀원들과 함께 문제해결 과정을 거치는 수행활동을 선호한다. 셋째, 수업의 주제에 큰 영향 없이 이러한 수행활동 중심 수업에 대한 선호도는 좋을 것이다. 이러한 내용들을 종합해 볼 때, 학생들은 ‘수행활동’을 통한 직접적인 참여에 대한 선호도가 높으며, 그것은 학생들이 COVID-19 상황에서 기대하는 대면수업이 중요하게 다루어야 할 내용이라고 생각할 수 있을 것이다. 그리고 사회적인 문제를 다루는, 자칫 기존의 강의식 수업에서는 따분하고 지루하게 느껴질 수 있는 수업들에서는 효과적으로 사용할 수 있는 방법이 될 것이다.

## V. COVID-19 이후를 준비하며

본 연구에서 주요하게 도출된 ‘생각’, ‘표현’과 같은 키워드가 ‘자기표현’이라는 점에서 공통된 의미를 보이고 있었다. ... (중략) ... 그 결과, 특히 ‘자유롭고 솔직한’ 자기표현의 과정이라는 점을 유의미하게 분석하였다.<sup>20)</sup>

박진영·김유정·김명희·이정숙(2020)은 “2018 다보스 포럼에서는 4차 산업혁명 시대에 학생들이 갖추어야 할 중요한 역량으로 창의력, 소통능

---

20) 박진영·김유정·김명희·이정숙, 「문화예술창작 교양수업에서 대학생이 인식하는 창의적 표현의 의미와 영향요인」, 『예술교육연구』, 제18권, 제4호 (2020), 72쪽.

력, 협업능력, 인지적 유연력, 비판적 문제해결 등을 제시”<sup>21)</sup>했고, 우리나라도 이에 발맞추어 창의력 함양을 위한 교육과정을 개발하고 운영하고 있다는 근거들을 제시하고 있다. 그리고 “문화예술창작 교양수업에서 대학생들이 인식하는 창의적 표현의 의미는 ‘자유롭고, 솔직한 자신의 생각을 다양하게 표현하는 것’으로 나타났다”<sup>22)</sup>라고 대학생이 인식하는 창의적 표현의 의미를 정리하였다. “아이즈너는 《교육적 상상력》에서 가르치는 일은 일종의 예술이라고 정의”<sup>23)</sup>하는데, 이는 교육에서의 창의성과 창의적인 문제해결의 중요성을 강조한 것이다. 그의 ‘예술적 교육 과정개발 모형’에서 볼 수 있듯이, 창의적인 교육의 방법을 예술적인 활동에서 찾고 있기도 하다. 그리고 아이즈너 이후, 기존의 일방향적인 강의식 수업이 갖는 문제를 해결하고자 노력은 계속 진행되고 있다.

<문화다양성 공간 탐방과 디지털 노마드>의 수업 설계는 그러한 문제의식 안에서 학생들이 강의실에서의 대면수업에 대해서 기대하는 것은 무엇일까, 라는 질문에서 시작하였다. 그리고 온라인 녹화수업이 갖는 편리함과 효율성, 그리고 대면수업에서의 프로젝트 수행 참여 두 가지를 함께 실현하기 위한 방법들을 설정했다. 이러한 수업의 설계와 운영 방법에 대해서 학생들은 큰 만족도와 호응을 보였다. 특히 ‘직접 참여하고 체험해보는’ 수행활동에 대한 호응이 가장 좋았다. 이는 디지털-온라인 커뮤니케이션 환경에 익숙한 세대가 가진 ‘자기표현’에 대한 요구로 생각할 수도 있다. 기존에 ‘교수자 → 학습자’ 형태의 일방향적인 강의식 수업에서는 어려웠던 ‘직접 참여’, ‘체험’, ‘자기표현’이 <문화다양성 공간 탐방과 디지털 노마드>에서는 가능하게 된 것이 중요한 원인으로 보인다. 그리고 수행활동의 과정에서 ‘팀 활동’과 ‘팀 구성원들과의 협업’ 등에 대한 호응 또한 많았다. 이는 앞에서 이야기한 4차 산업혁명시대에 학생들이 성취해야 할 중요한 역량인 ‘창의력’, ‘소통능력’, ‘협업능력’, ‘비판적 문제해결’ 등은 학생들 또한 요구하고 있는 부분이라고 생각할 수 있다. 이러한 역량 요소의 성취를 위해서 <문화다양성 공간 탐방과 디지털 노마드> FL, PBL, 블렌디드 등의 방법을 사용하여 수업의 설계하고 운영했다. 그리고 그에 대한 학생들의 만족도가 높았던 것은 학생들이 위의 역량 요소들을 체감이 있었기 때문일 것이다.

21) 박진영, 같은 논문, 57쪽.

22) 박진영, 같은 논문.

23) 김은정, 「아이즈너 이론의 주요 개념에 나타난 질적, 예술적 특징」, 16쪽.



하지만 이러한 수행활동 중심의 수업이 보다 고도화될 수 있는 지속적인 연구가 필요하다. COVID-19 상황에 많은 대학들이 온라인 중심으로 수업을 진행하는 과정에서 충분히 준비되지 않은 채로 변화된 수업 운영을 진행했다. 연구자 또한 <문화다양성 공간 탐방과 디지털 노마드>을 위한 충분한 준비를 하지 못한 점이 있다. 따라서 본고에서 확인할 수 있었던 내용들을 토대로, 보다 고도화된 형태의 수업에 대한 설계와 운영을 준비할 수 있는 몇 가지 내용을 생각해 볼 수 있다.

우선, 효율적인 FL, PBL, 블렌디드 방식의 수업 운영에 대한 준비이다. <문화다양성 공간 탐방과 디지털 노마드>이 운영된 시기에 한성대학교에서는 모든 교과목을 녹화수업과 실시간 화상수업을 50%씩 배분하는 블렌디드 방식을 일괄적으로 적용하였다. 그 과정에서 녹화수업이 갖는 시간적 제약을 받지 않는다는 편리함은 충분히 확인할 수 있었지만, 녹화수업에 50%의 시간을 배분하는 것이 적절한가에 대한 의문은 남는다. 왜냐하면 대면수업(실시간 화상)에 대한 학생들의 만족도와 호응이 높으며, 구체적으로는 '직접체험'과 '팀 협력', '수행활동'에 대한 호응이 상당히 높았기 때문이다. 따라서 녹화강의의 목적을 FL 수업을 위한 것으로 한정하고, 그 기능을 가장 효과적으로 수행할 수 있는 정도의 비율 설정이 필요한 것으로 보인다. 그렇게 하면 녹화강의의 효율성과 대면수업의 장점을 활용할 수 있는 블렌디드 수업의 구성과 운영을 고도화할 수 있는 준비가 이루어질 수 있을 것이다.

다음으로는 주차별 수업 주제와 수행활동의 내용에 대한 구성의 고도화가 필요하다. 수강생들을 대상으로 한 설문조사에서 주차별 수행활동에 대한 만족도는 적지 않은 편차를 확인할 수 있었다. 학생들은 직접적인 수행이 이루어지는 체험과 활동을 선호했고, 팀원들과 함께하는 활동을 선호했다. 그리고 유사한 주제의 활동이 반복되는 것에는 호응이 적었으며, 중반부의 수행활동에 적극성을 보이지 않았다. 이러한 점을 보완하기 위해서 직접적인 체험 중심의 수행활동을 중반부에 배치하고, 반복되거나 이전 수행활동의 보완을 위한 내용의 경우에는 주제를 변경하는 등의 방안을 강구해 본 후 변화가 있었는지에 대한 결과 비교가 필요해 보인다.

이제 우리는 미래의 대학교육을 준비해야 할 단계에 와 있다. 그리고

COVID-19를 겪는 과정에서 미래의 대학교육에서 학생들이 요구하는 것이 무엇인지, 또 그에 대한 준비를 어떻게 할 수 있는지에 대한 다양한 고민과 실험이 함께 이루어졌다. 여러 가지 다양한 논의가 나올 수 있지만, 분명한 것은 ‘교육이 이루어지는 환경이 바뀌었다’는 점이다. 그렇기 때문에 교육의 커리큘럼과 운영 방법 또한 변화한 환경을 반영한 실험과 연구가 필요하다. 지금의 학생들은 디지털-온라인 환경과 그것을 기반으로 하는 커뮤니케이션에 익숙한 세대이다. 그리고 새로운 환경 안에서 보다 발전적인 방향을 제시하는 요구 또한 분명하게 드러내고 있다.

<문화다양성 공간 탐방과 디지털 노마드>는 지금의 학생들이 요구하는 ‘시간/장소에 구애받지 않고 학습할 수 있는 편리함과 효율성’과 ‘능동적으로 참여할 수 있는 수업에서의 지식 소통’이라는 두 가지를 실현해 보고자 하는, 수행활동 중심 수업 운영의 한 시도였다. 그리고 그 과정에서 ‘새로운 교육 환경’ 안에서 학생들이 원하는 ‘새로운 학습 방법’에 대한 내용들을 확인할 수 있었다. 그것은 또한 학생들의 원하는 수업의 형태를 보다 발전적인 형태로 운영할 수 있는 커리큘럼과 고도화된 교과 운영이라는 과제를 교수자에게 남겨주었다. 보다 효율적이고 바람직한 미래의 대학교육에 대한 관심과 연구는 앞으로 더 많이 진행될 것이다. 본고에서 다룬 수행활동 중심 수업 또한 그것을 실현하기 위한 하나의 방법으로서 보다 체계적이고 고도화된 형태의 진화를 위한 연구와 실험이 계속 이루어져야 할 것이다. 그리고 더욱 새롭고 참신한 교과목의 설계와 운영에 대한 연구들을 토대로 새로운 환경에 부합하는 미래의 대학교육을 향해 끊임없이 진화해 나아갈 필요가 있다.

한성대학교 상상력교양대학 조교수, hong@hansung.ac.kr

주제어(Key words):

코로나 이후의 교육(education after COVID-19), PBL(project based learning), 혼합형/블렌디드 학습(blended learning), 예술적 교육과정(art education)

투고일: 2022.04.13 심사일: 2022.05.05 게재확정일: 2022.05.06

<국문초록>

**영상콘텐츠 제작 체험을 활용한 이주-다문화 관련 교양  
수업 운영 사례**

- <문화다양성 공간 탐방과 디지털 노마드>의 수업 설계와 학습자의  
만족도 조사를 중심으로

홍 상 현

COVID-19으로 인해서 지난 몇 년 동안 학생들은 온라인 환경에서의 수업에 익숙해지면서 온라인 수업이 유지되기를 바라는 의견이 많아지고 있다. 그들은 디지털-온라인 환경에서의 커뮤니케이션에 익숙한 세대이다. 따라서 온라인 수업이 갖는 편리함과 효율성이 그들에게는 보다 좋은 방식으로 생각되었을 것이다. 하지만 대면수업에 대한 기대감과 요구 또한 함께 늘어나고 있다. 즉, 온라인 수업과 대면수업에 대한 요구가 함께 증가하고 있는 아이러니한 상황이다. <문화다양성 공간 탐방과 디지털 노마드>는 온라인 수업이 갖는 편리함과 효율성, 그리고 대면수업에서의 프로젝트 수행 참여 두 가지를 함께 실현하기 위한 교과목 설계를 하였다. FL, PBL, 블렌디드 방식의 수업을 함께 활용하였으며, 수업의 구성과 진행은 아이즈너의 예술적 교육과정의 방법을 중심으로 이루어졌다. 이러한 방식에 대한 학생들의 만족도는 상당히 좋았으며, 학생들의 만족도가 가장 높았던 부분은 ‘직접적인 참여’와 ‘동료들과의 협력’이었다.

<Abstract>

**Example of operation of liberal arts classes related to  
immigration and multiculturalism using video content  
production experience**

– Focusing on class design and learner satisfaction survey  
of *Multi-Cultural Spaces Exploration and Digital Nomad*

Hong, Sanghyun

Due to COVID-19, over the past few years, as students become more accustomed to teaching in an online environment, there is a growing demand for online classes to be maintained. They are a generation accustomed to communicating in a digital-online environment. Therefore, the convenience and efficiency of online classes would have been thought of in a better way for them. However, expectations and demands for face-to-face classes are also increasing. In other words, it is an ironic situation that demands for online classes and face-to-face classes are increasing together. *Multi-Cultural Spaces Exploration and Digital Nomad* was designed to realize both the convenience and efficiency of online classes and participation in project implementation in face-to-face classes. 'FL', 'PBL', and 'blended learning' were used together, and the composition and progress of classes was centered on Eisner's art education curriculum method. Students' satisfaction with this method was quite good, and the parts with the highest student satisfaction were 'direct participation' and 'collaboration with colleagues'.

## 참 고 문 헌

### 1. 논문

- 김은정, 「아이즈너 이론의 주요 개념에 나타난 질적, 예술적 특징」, 『教育論叢』, 第55輯 2號(2018).
- 김지원·박영신·김경이·양길석, 「COVID-19에 따른 온라인 수업에 대한 교수자와 학습자의 인식 및 경험 분석」, 『교육연구』, 제80집(2021).
- 도재우, 「면대면 수업의 온라인 수업 전환과정에서 발생하는 설계 장애 물에 대한 탐색」, 『교육문화연구』, 26권 2호(2020).
- 박성대·박성훈, 「영상콘텐츠 제작에서의 영상편집 교육 방법론」, 『한국컴퓨터정보학회논문지』, vol.19, no.12, 통권 129호(2014).
- 박진영·김유정·김명희·이정숙, 「문화예술창작 교양수업에서 대학생이 인식하는 창의적 표현의 의미와 영향요인」, 『예술교육연구』, 제18 권, 제4호(2020).
- 신민희, 「학습성과 수행평가를 위한 루브릭 개발과 적용에 관한 연구」, 『교육공학연구』, 15권 5호(2012).
- 신상기·이종훈, 「소셜미디어 마케팅 교육 사례 연구-브랜드 콘텐츠 제작 수업을 중심으로」, 『영상문화콘텐츠연구』, 통권 17호(2019).
- 최미나, 최미나, 「COVID-19 시대 비대면 e-PBL 원격교육의 효과적 운영 방안 탐색」, 『청대학술논집』, 제36집 <교육과학>(2021).
- 홍상현, 「디지털 노마드 시대, 디지털-온라인 환경에서의 새로운 영상 커뮤니케이션」, 『Homo Migrans』, 22호(2020).

### 2. 신문 기사

- 김제림, 「“비대면 수업 노하우 우리가 최고” 코로나시대 더 빛나는 사이버대」, 『매일경제』, 2021년 05월 26일, <https://www.mk.co.kr/news/special-edition/view/2021/05/504355/> (검색일: 2022.3.20).
- 이금나, 「대면수업 재개하는 대학가... 온라인 수업 선호하는 학생들?」, 『KBS』, 2021년 06월 06일, <https://news.kbs.co.kr/news/view.do?ncd=5202682> (검색일: 2022.4.3).
- 허정윤, 「온라인 수업 만족도 높아졌지만 문제는 그게 아냐... 한국공학한림원 조사 결과」, 『한국대학신문』, 2021년 10월 19일,

<http://news.unn.net/news/articleView.html?idxno=517517> (검색일:  
2022.4.6.).