한국무용과학회지, 2022, 제39권 제3호, pp.59~77
Official Journal of Korean Society of Dance Science
2022, Vol.39, No.3, pp.59~77
1229-7836/22/612
DOI http://dx.doi.org/10.21539/Ksds.2022.39.3.59

비대면 실기 수업을 위한 온라인 무용 교육프로그램 개발에 관한 기초 조사 연구

정지혜*·조남규** 상명대학교

이 연구는 COVID 19로 인해 시도된 네트워크를 활용한 비대면 온라인 무용 실기 교육프로그램을 개발에 관한 기초조사를 수행하였다. 따라서 이 연구는 기술과 융합흰 교육형태로서 온라인 무용 실기 교육프로그램 개발을 위한 방향을 제시하는데 목적을 두고 진행하였다. 그 결과는 다음과 같다. 첫째, 온라인 무용 실기 교육프로그램을 개발하기 위해서 다양한 교육 매체의 개발이 필요하다. 이 과정에서 무용 실기 내용에 필요한 스토리텔링, 레터링, 움직임 촬영 내용 구성, 교수법 개발 등이 이루어져야 한다. 둘째, 온라인 무용 실기 교육프로그램을 개발하기 위해서 교수자와 학생들의 원활한 소통을 수행할 수 있는 방법이 필요하다. 예를 들면 블렌디드 러닝과 같이 교수자가 실시간 스트리밍을 통해서 학습자와 채팅으로 만나는 방식을 도입하여 움직임을 수행하면서 학생들과 실시간 소통하는 교육 방식을 체계적으로 만드는 과정을 유도할 수 있다. 셋째, 온라인 무용 실기 교육프로그램을 개발하기 위해 영상제작의 다양화를 유도할 필요성이 있다. 즉, 에듀테크 교육 방식을 활용하여 학생들이 자신의 수준에 맞는 수업을 선택하여 수업을 들을 수 있도록 유도하는 방법이 있다. 또한 영상을 다양한 방식으로 촬영하여 한 방향에서 수행하는 동작만을 보여주는 것이 아닌 몸의 부위별 동작의 모습을 보여주고, 방향에 따라 호흡의 방식 등을 세분화하여 촬영하여 동작을 보다 정확하게 이해시킬 수 있는 방식 등을 고려할 수 있을 것이다.

주요어 : 무용예술, 무용실기교육, 코로나, 온라인 무용실기교육, 언택트 무용교육

Ⅰ. 서론

2020년 팬데믹 상황은 한국 사회뿐만 아니라 전 세계를 전염병의 공포와 일상생활이 전면적으로 차단되는 경험을 인간에게 주었다. 2022년 현재 위드 코로나를 선언하면서 일상생활로의 회복이 이루어지긴 했지만 2년 동안의 팬데믹 상황은 우리 사회에 많은 변화를 만들어갔다. 특히 무용 분야는 공연에서부터 교육에 이르기까지 모든 활동이 정지된 사태를 맞이해야만 했으며 몸으로 표현하는 예술이라는 특성에도 불구하고 서로 대면할 수 없는 상황에서 비대면으로 모든 활동을 수행해야만 했다. 그 중에서도 무용 교육의 영역에서는 한 번도 겪어보지 못한 전면적인 비대면 교육을 수행한 결과 실기 교육이 제대로 이루어지지 못하는 경우도 발생하였다.

그 동안 우리 사회는 4차 산업혁명 이후 일상생활에서 과학기술과의 융·복합으로 새로운 문화를 만들면서 디지털 기술을 활용한 다양한 활동들이 가능해졌다. 그럼에도 불구하고 무용교육의 영역은 몸에서 몸으로 교육시키는 특성으로 인해 필요성을 인식하고는 있었지만 교육 방법이나 콘텐츠 개발에는 여전히 중점을 두지 않고 있었다. 이와 같은 상황에서 발생한 비대면 교육으로의 전환은 무용교육의 어려움을 발생시킬 수밖에 없었다.

특히 무용 실기 교육은 그 어려움이 더 크게 나타났다. 왜냐하면 무용 실기 교육은 무용 교수자가 직접 학생

* 상명대학교 일반대학원 공연예술경영학과 박사과정, felicity914@naver.com
** 교신저자: 상명대학교 일반대학원 공연예술경영학과 교수, cng1222@hanmail.net

들을 가르치면서 몸으로 설명하고 몸으로 터치하면서 교육시키는 과정을 수행한다. 또한 몸의 변화를 직접 관찰하고 개선시키고 발전시키는 교육 방식을 선택하여 운영되어 왔기 때문이다. 따라서 이론 교육의 영역은 비대면 교육에 실기 교육보다는 보다 쉽게 적응한 반면 실기교육은 많은 문제점들을 초래했다. 특히 움직임에 대한 정확한 이해와 피드백이 이루어지지 않아 학생들 스스로 자신이 습득한 움직임을 정확하게 이해하지 못하는 경우가 많았으며, 또한 온라인 수업을 통해 수업에 대한 몰입도와 집중도가 떨어지는 현상을 발생시켰다.

그러나 온라인 무용 실기 수업은 비단 팬데믹이라는 특수한 상황에서만 이루어지는 것이 아니라 기술이 점차 발전하는 미래 사회에는 아마도 더 발전된 형태의 비대면 무용 실기 수업이 이루어질 수 있을 것이다. 왜냐하면 어떠한 특수한 상황에서 또 사회가 고립될 수도 있으며, 사회가 고립되지 않는다 하더라도 미래 사회 구성원들은 사람과 사람이 만나기보다는 사람과 기술 매체가 만나 생활하는 경우가 더욱 많아질 수 있기 때문이다. 특히 운동이나, 움직임을 익히는 경우에 사람들은 직접 몸으로 배우는 현장을 방문하여 교육을 받기보다는 집에서 혼자 움직임을 익히는 경우도 있을 수 있기 때문이다.

따라서 이 연구는 미래 사회에 필요한 온라인 실기 교육프로그램을 보다 체계적으로 개발해야만 한다는 문제의식에서 출발하였다. 연구의 과정은 기술과 융합한 무용 실기 교육프로그램 개발을 위해 무용 실기 교육프로그램 콘텐츠 개발에 관한 연구 동향과 실제로 온라인 무용 실기 교육 프로그램에 참여 경험을 분석한 결과를 반영하여 온라인 실기 교육프로그램 개발을 위한 기초조사를 수행하는 과정으로 기획되었다. 디지털 기술 매체는 다양하고 체계적으로 발전되어 왔다. 따라서 다양한 기술 매체 중 무용 실기 교육에 필요한 기술요소들은 무엇이며 향후 미래 사회에 보다 적극적이고 체계적인 비대면 온라인 무용 실기 교육프로그램을 개발하는데 필요한 토대 자료를 구축하고자 한다.

온라인 무용 실기 교육프로그램을 개발하기 위한 기초조사는 질적 연구 방법을 선택하여 진행하였다. 질적 연구를 위해 1차적으로 연구 동향에 대한 분석을 시도하였다. 연구 동향은 학술연구 데이터베이스 Riss, DBpia, 스콜라에서 키워드 온라인 무용교육, 비대면 무용교육, 코로나 무용교육, 팬데믹 무용교육으로 조사된 논문 중 무용 실기 교육을 포함한 논문 5건을 추출하여 논문의 구성과 결과를 분석하고 온라인 무용 실기 교육프로그램을 개발할 때 필요한 요소를 도출하였다. 2차적으로 실제로 COVID-19 팬데믹 이후 무용학과 대학생들 중 H대학과 K대학에 입학하면서 1학년부터 2년 동안 온라인 비대면 무용 실기 수업을 수강한 경험이 있는 3학년 학생들 중 인터뷰를 허락한 H대학 15명과 K대학 20명 중 답변의 성실성과 내용의 충실성을 기준으로 H대학 10명, K대학 9명의 답변을 추출하여 현장에서 온라인 무용 실기 수업을 경험한 학생들의 의견을 분석하였다. 인터뷰 항목은 수업 내용에 대한 이해도, 움직임에 대한 이해, 수업 구성에 대한 만족도, 교수자와 소통에 대한 만족도, 온라인 무용 실기 수업에 바라는 점에 대한 질문으로 구성하였다. 이와 같은 연구를 통해 본 연구는 온라인 무용 실기 수업에 나타난 한계와 문제점을 도출하고 온라인 무용 실기 수업 프로그램의 방향을 제시하는 방식으로 연구를 진행하고자 한다. 본 연구의 의의는 향후 온라인 무용 실기 교육프로그램을 개발하는데 필요한 기초 자료로 활용되어질 수 있다는 측면에서 연구의 의의가 있으며, 미래 교육으로서 무용 실기 교육프로그램이 나아갈 방향성을 제시하였다는 점에 있다.

Ⅱ. 팬데믹 이후 비대면 무용 실기 교육 변화 양상

1. 비대면 교육으로의 전환

2019년 12월에 발생하여 2020년 전 세계를 팬데믹 상황으로 만든 COVID 19 전염병은 그 동안의 일상생

Copyright© 2022 by the Korean Society of Dance Science

활을 불가능하게 만들었다. 이러한 상황에서 가장 큰 영향을 받았던 것은 그 동안 대면으로 이루어졌던 교육 현장이었다. 그 중에서 인간의 몸과 몸이 만나 교육을 진행해야 하는 무용 교육 현장에서의 비대면(언택트, Untact) 상황은 교육 자체가 마비되는 위기를 맞이하기도 하였다. 그럼에도 불구하고 전 세계가 폐쇄된 상황에서도 각 국의 상황을 실시간으로 알 수 있었던 것은 발전된 기술 문명의 힘이었다. 교육 현장의 비대면 상황도 기술 발전에 힘입어 새로운 교육 방식들이 도입되는 양상을 보이며 전면 온라인 교육으로 전환되었다.

COVID-19 이전에도 무용교육과 기술의 융합으로 새로운 교육 방법에 논의들은 지속적으로 진행되어왔다. 이러한 상황에서도 전면적인 비대면으로 이루어지는 무용 교육현장은 다양한 문제들을 발생시키기도 하였다. “코로나-19 이전부터 교육과 기술의 결합에 관한 논의가 줄곧 있었으며”(백령, 2020:2), 온라인을 통한 무용 교육 강좌들은 K-MOOC 서비스 플랫폼을 통해서 확산되기도 하였다. 이러한 온라인 무용교육 강좌 공유 서비스는 무용전공자에게 국한되었던 대학의 무용 강좌를 일반 대중들이 시공간의 제약 없이 무료로 수강할 수 있는 기회를 제공해주었다(김현정, 한석진, 2020:67 ; 이지혜, 2018:86).

그러나 이와 같은 무용 강좌들은 무용 실기에 관련된 교육이 아닌 무용에 관한 이론 교육에 국한되는 경우가 많았으며, 실제로 실기 교육은 비대면 교육이 불가능하다는 인식이 지배적이었다. 따라서 실제로 무용 교육 현장에서는 실기교육을 온라인으로 수행할 수 있는 콘텐츠 제작이나 교육 방식에 대한 논의들이 이루어지지 않았으며, 전면적인 비대면 상황에서 온라인 실기 교육은 사전 준비 없이 바로 실시해야하는 상황에 처하게 된 것이다.

실제로 비대면 수업을 수행한 지도자들을 인터뷰한 연구 결과(서예원, 2021:87~88)를 토대로 살펴보면, 초기 실기 수업은 대부분 줌(ZOOM)을 통한 온라인 강의와 녹화 강의로 이루어져 학생들이 강의를 보면서 연습하는 경우로 진행되었다고 한다. 그러나 이후 실시간 강의의 형태는 줌(ZOOM)을 통해 강의자가 시범을 보이면 학생들은 각자의 공간에서 따라하는 형태가 가장 많았다. 그러나 이러한 경우는 강의자가 실기를 하면서 학생들의 피드백을 줘야 하기 때문에 어려움이 많았다. 강의자가 녹화한 실기 영상을 미리 업로드 시키고 수업 시간에 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(서예원, 2021:87).

블랜디드 러닝 형태로 진행하면서 오프라인에서 실기 순서를 외워서 녹화한 후 온라인 수업을 진행하면서 교수자와 학생이 실기 수행 능력에 대한 평가 및 지적 사항을 교류하는 수업 형태로 진행되었는데, 이 경우 초기 온라인 수업에서 피드백이 이루어지지 않았다는 단점을 극복하는 방법으로 적극적으로 활용되었다. 그러나 실제로 이 방법 또한 학생들이 개인 연습실을 대여하거나 연습실을 대여하지 못하는 경우 좁은 공간에서 실기를 수행하며 녹화를 진행하여 완전한 실기 수행능력을 파악하는데 한계가 있었다.

무용 실기 교육의 경우와는 달리 이론 교육의 경우는 온라인 교육이 실기 교육과 비교할 때 보다 원활하게 진행되어졌는데 특히 Zoom을 통한 실시간 온라인 교육과 학생들의 소규모 그룹으로 프로젝트형 수업을 진행하면서 학생들과의 소통의 범위를 확장시키는 방법들을 사용하였다(서예원, 2021:88) 그러나 이 경우에도 학생들의 집중도와 몰입도에는 여전히 문제점을 나타냈다고 지적하고 있다. 특히 온라인상에서 인터넷 접속이 원활하지 않을 경우 학생들이 참여하고 있는지 참여하지 않는지를 확인하는데 한계가 있었다고 한다.

이외에 온라인 교육의 문제점으로 감정적 교류의 부재(김정은, 2020b)도 제기되었다. 온라인 강의의 낮은 만족도의 원인으로 집중도(강하라, 2021), 몰입(윤소정 외, 2021), 흥미 저하(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, 반전 효과(거울모드) 미제공, 대량과제 등의 문제로 학생들의 만족도가 낮았다고 보고(김규진, 2021)하였다.

이와 같이 준비되지 않은 상태에서의 온라인 무용교육의 한계는 미래 사회에서 무용교육이 사실상 비대면

으로 이루어질 가능성이 높아진 현실의 새로운 방안으로 온라인을 통한 무용 교육의 방법에 대한 모색이 필요함을 보여주는 상징적인 사례라고 할 수 있다.

2. 비대면 온라인 교육의 종류

비대면 상황에서 온라인 교육은 교육을 수행할 수 있는 최선의 선택이었다. 따라서 온라인 교육을 통한 언택트 교육의 다양한 방법들이 동원되었는데 그 중 하나가 블렌디드 러닝이었다. 블렌디드 러닝(Blended Learning)은 오프라인 수업과 온라인 학습을 혼합한 수업 형태로 규정된다(박상준, 2021:138). 대면과 비대면을 혼합하는 블렌디드 러닝은 실제로 비대면 수업에서 일어날 수 있는 부족한 부분을 보완할 수 있는 방법 중 하나로 적극적으로 활용되기도 하였다

온라인 학습은 다음의 방식으로 주로 사용된다. 라이브 영상 중계로 교수자 혼자 실시간 라이브 스트리밍을 통해 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 제한 없이 모든 사람이 수강 가능하고, 웹기반으로 사전에 제시된 학습 목표를 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 : 124~130).

이와 같은 온라인 교육은 에듀테크라는 용어로 사용되면서 획기적인 교육 혁신을 위한 방법으로 활용되기도 한다. 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, 2021:75). 미래 교육의 하나로 사용되는 에듀테크는 창의적인 교육으로 활용되면서 하이테크 기술을 활용하여 교사와 학생이 함께 교육에 적극적으로 참여할 수 있도록 유도하는 교육 방식 중 하나로 보인다. 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).

이와 같이 비대면 수업의 종류는 점차 다양화되는 추세다. 교육과 기술의 만남을 통해서 시간과 공간의 제약을 벗어나 새로운 방식으로 교육하는 방식들을 모두 무용교육의 영역에 적용시킬 수 있는가는 실제로 교육의 내용에 따라 그 차별성을 가질 수 있다. 그럼에도 불구하고 미래의 무용교육에서는 기술과 융합된 디지털 환경에서의 무용 실기교육을 위한 다양한 교육방법의 개발이 필요하다. 이에 비대면 온라인 무용 실기 수업 프로그램을 개발하기 위해 다양한 방법의 연구 결과와 온라인 수업 경험자들의 인터뷰 내용에 대한 기초내용을 살펴보고자 한다.

Ⅲ. 비대면 온라인 무용 실기 교육에 관한 현황

1. 온라인 무용 실기 교육에 관한 연구 현황

온라인 실기 수업 프로그램 개발을 위한 기초 조사를 수행하기 위해 우선 온라인 실기 수업에 관한 연구 현황에

Copyright© 2022 by the Korean Society of Dance Science

대하여 조사하였다. 이 연구에서 조사된 대상은 학술정보데이터베이스를 통해서 최근 3년간 논문 중 온라인 무용교육, 비대면 무용교육, 팬데믹 무용교육, 코로나 무용교육의 키워드로 조사된 논문 중 무용 전문가를 대상으로 하는 무용 실기 교육을 논의한 학위논문 1건, 학술논문 4건이 추출되었다. 선정된 논문은 다음 〈표 1〉과 같다.

표 1. 온라인 무용 실기 교육 연구 논문의 주제

년도	연구제목	발표기관	연구주제
2020	언택트 시대 가상 공간에서의 움직임과 소통: 미국 NDEO의 온라인 무용교육 사례연구	한국무용교육학회지(한국무용교육학회 제31집 제3호)	이 연구는 온라인 실기교육을 위한 무용 교육자 역량 개발 교육 및 실기와 이론을 결합한 새로운 교수-학습 방식에 대한 시도, 연구의 필요성을 인지하여 실제로 미국의 국립무용교육기구(NDEO)의 온라인 무용교육 시스템에 연구자가 학습자로 직접 참여하여 온라인 무용강좌 무용언어 접근을 통한 모티프 노테이션 리터러시:당신의 움직임과 안무의 학술내용, 교수-학습방식, 학습 성과에 대하여 분석하였다.
2021	코로나 시대 비대면 무용교육의 수업모형 개발 및 효과: 박금슬 기본무를 중심으로	예술교육연구(한국예술교육학회 제19권 제1호)	Covid-19의 특수상황 속에서 제작된 비대면 수업 모형을 중심으로 진행된 본 연구는 박금슬 기본무를 주제로 기본춤 교육의 중요성을 강조하며, 비대면 한국무용교육을 위한 플랫폼으로써의 가치를 확립하기 위한 목적에서 출발한다. 실제 온라인 무용 교육 현장에서 개발된 수업 모형을 중심으로 경기도 소재 K 예술 중학교에 재학 중인 한국무용 전공 2학년 8명의 학습자를 대상으로 10주 동안 온라인 교육을 진행하였다. 이 후 기초평가를 위한 설문과 심층 인터뷰를 실시하고 그 효과를 살펴보았다. 그 결과 대부분의 학습자는 수업의 품질과 효과 인식에 대해 긍정적이었으며, 연구자가 장점으로 인식한 박금슬 기본무의 특징에 대해 학습자들도 동일하게 장점으로 인식하였다. 비대면 무용 실기교육에서 가장 큰 장점은 반복 학습을 통한 집중 탐구 및 자기 주도 학습이었으며, 즉각적 상호작용이 원활하지 못했던 점을 단점으로 인식하였다. 또한 학습자에게 있어 학업 성취도 및 만족도의 긍정적 요인으로 평가된 항목은 한정된 공간에서의 학습이 가능, 효율적 시간 관리, 반복 학습의 장점, 과제제출 및 연습을 통한 자기 실력 파악 및 실기력 향상, 과제의 피드백을 통한 실기 향상, 자기 주도 학습을 통한 성취감 체득 등이다. 반면 반복 시청이 가능하기에 언제든 할 수 있다는 생각에 다소 게을러지는 성향과 즉각적 질의와 피드백이 어려웠던 점을 부정적 요인으로 인식하였다.
2021	키넥트와 키넥트 SDK를 활용한 스마트 무용교육 학습 콘텐츠 개발: ‘Kin-Dance’	이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문	본 연구는 키넥트 기반 스마트 무용교육 학습콘텐츠 ‘Kin-Dance’를 개발하여 비대면 한국무용 학습 프로그램을 제작하고, 한국무용 입문·초보 초등학생(한국무용 한번도 배워본 적이 없거나 학습 경험이 1년 반 미만인 초등학생)을 대상으로 모의수업을 실시하여 프로그램의 실용성을 입증하고자 하였다.
2021	트랜스리터러시 비대면 무용교육 사례를 통한 디지털 정체성 고찰	한국무용교육학회지(한국무용교육학회, 제32집 제3호)	2021-1학기 한양대학교 ERICA 학생들과 함께 University of Paris Saclay의 Sarah Fdili Alaoui 교수님의 7주 수업과 연구자의 8주, 총 15주차 국제교류 수업을 비대면으로 진행하였다. Sarah와 연구자는 비대면 수업으로 테크닉의 향상보다는 학생들이 무용을 통해 다양한 텍스트를 만들어 자유자재로 의사소통할 수 있는 능력을 기르는 수업을 진행하도록 논의하였다. 트랜스리터러시는 각각의 매체를 다룰 수 있는 능력을 의미하기도 하지만 본 연구에서는 이러한 능력을 학습하기보다는 학생들이 작업하는 과정, 고민하는 과정, 토론하고 질문하는 과정에서 한 매체에서 다른 매체로 쉽게 이동할 수 있는 여건을 조성하는 것을 중시하며 학생들은 미디어/자신, 자신/타인, 미디어/미디어, 자신/자신, 자신/디지털 세계 관객과 상호작용한다. 이를 통해 학생들은 미디어뿐만 아니라 다양한 읽기, 쓰기, 상호작용 그리고 다양한 문화를 접하고 생성하게 된다. 디지털 공간에서 제공되는 기회와 가능성에 초점을 맞추어 비대면 수업을 진행하였고, 방법론적으로 공간, 시간을 디지털과 현실세계를 넘나들며 몸으로 읽고 쓰는 습관으로 발생하는 우발적 특성보다는 맥락에 걸친 관행의 패턴적이고 지속적 특성을 추출해내기 위해 반복과 과제를 매주 추가하였다.
2021	팬데믹 이후 대학무용교육의 변화	무용예술학연구(한국무용예술학회, 제84집 제4호)	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 제시하고 있다.

〈표 1〉에 제시된 논문 중 온라인 무용 실기 교육에 관련된 논문 중 실기수행능력에 관한 연구는 “코로나 시대 비대면 무용교육의 수업모형 개발 및 효과: 박금슬 기본무를 중심으로”와 “키넥트와 키넥트 SDK를 활용한 스마트 무용교육 학습 콘텐츠 개발: ‘Kin-Dance’”였다. 안무에 관한 연구는 “언택트 시대 가상 공간에서의 움직임과 소통: 미국 NDEO의 온라인 무용교육 사례연구”와 “트랜스리터러시 비대면 무용교육 사례를 통한 디지털 정체성 고찰”에 관한 연구로 나타났다. 무용교육의 현상에 관한 연구인 “팬데믹 이후 대학무용교육의 변화”에 관한 논문은 실기교육과 이론교육을 구분하고 있지는 않지만 미래 교육에 있어서 전체적으로 온라인 무용교육의 지향점을 제시하고 있었다.

“코로나 시대 비대면 무용교육의 수업모형 개발 및 효과: 박금슬 기본무를 중심으로” 연구는 박금슬이라는 무용가의 기본무를 교육하기 위한 전문 플랫폼을 만들어 교육을 직접 수행하였으며, 예술중학교 학생들에게 직접 수업을 진행한 연구 결과를 통해서 무용교육 전문 플랫폼을 활용한 교육 효과에 대한 검증을 시도하고 있었다. 구글 클래스룸을 활용한 박금슬 교육 플랫폼은 10차시로 운영되었으며, 수업의 구성은 도입, 전개(스트레칭, 매트 운동, 응용 운동, 지난 차시 수업에 대한 질의 및 과제 제출에 대한 피드백), PPT를 활용한 춤의 이론적 개념 및 춤사위 용어 해설, 시범자의 시연과 동작 학습, 반복 연습, 과제제출 및 마무리 인사로 구성되었다.

이 과정에서 온라인 무용 실기 교육의 문제점으로 대두되고 있는 피드백 문제를 해결하기 위해 학생들이 자신이 움직이는 동작을 찍어서 과제로 제출하고 다음 차시에 교수자가 피드백을 하는 형식을 취하고 있으나, 실제로 연구 논문에서도 나타났지만 자세한 설명을 하는 플랫폼의 내용에는 만족한 반면 바로바로 자신의 움직임이 맞는지 틀리는지를 알 수 없었다는 단점을 지적하는 경우도 있었다. 즉 온라인 무용 실기 교육프로그램의 경우 피드백이 직접적으로 이루어질 수 없었다는 한계는 미래 교육을 위해서 해결되어야 하는 문제로 남아 있는 것이다.

다음으로 “키넥트와 키넥트 SDK를 활용한 스마트 무용교육 학습 콘텐츠 개발: ‘Kin-Dance’”의 경우는 초등학생을 대상으로 하는 온라인 무용 실기 교육프로그램을 개발하여 실제 학생들에게 교육하여 교육 효과를 검증한 논문이었다. 이 논문의 경우 특이할만한 사항은 학습자와 교수자의 움직임을 실시간 비교하면서 관찰할 수 있도록 3D로 제작하고 있었다는 점과 실시간 피드백이 가능하도록 콘텐츠를 구성하고 있었다는 점이다. 또한 프로그램 내에 학습자가 동작을 제작할 수 있는 프로그램을 지도자용 옵션으로 구성하여 학습자 스스로 교육프로그램을 수정 보완할 수 있도록 구성하고 있었다. 교육 효과에 대한 검증에서 학습자들은 총 73.61%의 긍정적인 답변을 하여 이 프로그램에 매우 높은 만족도를 나타내고 있었다.

이와 같이 온라인 실기 교육프로그램을 개발한 연구 사례를 통해 나타난 것은 온라인 무용 실기 교육프로그램을 개발에 있어서 가장 먼저 고려되어야할 사항에 대한 이해였다. 즉 온라인 실기교육 프로그램을 개발하는데 선행적으로 고려되어야 하는 것은 무용 동작에 대한 정확한 이해를 높이기 위해 기술적 측면의 활용 방법에 대한 다양한 접근과 실기교육을 수행할 때 필요한 교수자와 학습자의 원활한 소통을 위한 피드백 방법에 대한 모색이었다.

안무에 관한 연구인 “언택트 시대 가상공간에서의 움직임과 소통: 미국 NDEO의 온라인 무용교육 사례연구”와 “트랜스리터러시 비대면 무용교육 사례를 통한 디지털 정체성 고찰”의 경우는 실제로 콘텐츠 개발의 문제가 아닌 비대면 교육의 사례를 경험한 연구자와 참여자들의 경험을 분석한 것으로 실제로 실기교육프로그램 개발에 대한 논의를 제시하지는 못하고 있었다. 다만 온라인에서 이루어지는 비대면 안무교육에서 교수자와 학습자의 소통을 위한 방법으로 트랜스리터러시 사용의 중요성에 대한 인식을 제시하고 있었다.

마지막으로 온라인 무용교육의 방향을 제시한 “팬데믹 이후 대학무용교육의 변화” 연구에서는 온라인 무용수업을 진행한 교수자들의 인터뷰를 통해서 온라인 무용수업의 단점과 장점을 도출한 후 무용 교육과 미디어 기술의 융합 교육의 확장 가능성에 대한 인식이 높아졌다는 측면을 제시하고 있었다. 이와 같은 논문을 통해

Copyright© 2022 by the Korean Society of Dance Science

서 무용 수업은 무용 실기실 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 교수 방법을 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 것이(서예원, 2021:94)라는 다양한 기술 매체 활용의 측면을 제시하고 있다.

이상과 같이 선행연구를 통해 온라인 실기교육 연구에서 나타난 특징을 정리하면 프로그램의 개발에 관련된 연구는 2건이었는데, 이 연구에서는 실기교육 프로그램을 실제로 교육현장에 적용하여 수행한 후 효과를 검증하고 있었다. 즉 프로그램의 검증에 관련된 연구로 나타났다. 각각의 실기교육프로그램에서 동작에 대한 제시는 실제로 동작을 수행하고 설명하는 방식으로 제시되고 있었으며, 효과검증의 차원에서 보면 동작의 설명이나 동작의 이해에 대한 부분은 만족한 반면 실제로 교수자와의 원활한 소통에 대한 문제점을 지적하는 경우가 나타났다.

또한 온라인 무용 실기 프로그램의 경우 안무교육에 관련된 교육프로그램의 경우는 특별한 디지털 기술의 활용보다는 교육의 내용에 관련된 부분이 중요한 것으로 나타났다. 마지막으로 온라인 무용 실기 프로그램의 개발에 관련된 무용 교육현장 연구는 발달된 과학기술의 적극적인 수용으로 개발될 수 있는 교육프로그램의 유형들을 제시하고 있는 것으로 나타났다. 이러한 연구 동향을 통해볼 때 구체적인 온라인 무용 실기교육프로그램을 개발하기 위해서 가장 중요한 것은 바로 교수자와 학습자 간의 원활한 소통을 위한 다양한 방법론에 대한 모색이었다는 점이다. 또한 무용 실기를 전달하기 위한 과학기술의 적극적인 활용의 범위와 한계에 대한 구체적인 실험이 필요하다는 점을 알 수 있었다.

이와 같이 온라인 무용 실기 교육프로그램을 개발하기 위해서는 현재까지의 온라인 무용 실기 교육이 갖는 문제점들을 해결하고 더 나아가 발전된 기술들을 보다 적극적으로 활용하여 그 한계를 극복할 수 있는 새로운 프로그램의 개발이 필요할 것이다. 또한 새로운 온라인 무용 실기 교육프로그램 개발을 위해서는 교수자 및 학습자가 쉽게 접근할 수 있는 기술력의 습득 또한 선결될 문제들이다.

2. 온라인 실기 수업 참여자들의 경험 분석

COVID-19 팬데믹 이후 온라인 실기 수업 참여자들을 대상으로 실기 수업 경험에 대한 인터뷰를 하였다. 인터뷰 항목은 수업 내용에 대한 이해도, 움직임에 대한 이해, 수업 구성에 대한 만족도, 교수자와 소통에 대한 만족도, 온라인 무용실기 수업에 바라는 점에 대한 질문으로 구성하였다. 인터뷰 대상 선정은 COVID-19 팬데믹이 선언된 2020년 1학년에 입학하여 2020년과 2021년도에 실기 수업을 비대면으로 수강했던 대학교 3학년에 재학 중인 학생을 대상으로 H대학 15명과 K대학 20명 중 적극적인 답변을 한 H 대학 10명과 K대학 9명을 선정하여 답변 내용을 분석하였다. 학생들의 답변을 정리하는 과정에서 개인신상 정보를 보호하기 위해서 번호로 정리하였으며, 수업 내용에 대한 이해도, 움직임에 대한 이해도, 온라인 수업 구성에 대한 만족도, 교수자와 소통에 대한 만족도는 학생들의 의견을 번호 순으로 정리했다. 따라서 각 장의 1번~20번 학생의 답변은 동일한 학생들의 답변이다. 다만 온라인 실기 수업에 바라는 점은 작성한 학생도 있고 작성하지 않은 학생도 있어서 일괄적으로 정리하여 분석하였다.

1) 수업 내용에 대한 이해도

수업 내용에 대한 이해도는 교수자가 진행하는 온라인 수업을 학생들이 어느 정도 이해하였는가에 대한 질

문이었다. 이 질문에 대하여 학생들의 답변이 긍정과 부정이 동일하였으므로 온라인 실기 수업 내용을 이해하는데 어려웠다고 판단할 근거는 없었다. 답변의 내용을 정리하면 〈표 2〉와 같다.

표 2. 수업 내용에 대한 이해도 답변

	긍정적인 답변	부정적인 답변
1	실기 동작을 보여주기 전에 매 시간 배우는 중요한 동작에 대한 호흡, 사위 설명, 동선에 대한 정확한 설명을 자세하게 한 후 동작 영상을 보여주었다	동작 영상을 보여준 후 내가 잘 받아들였는지 지적해 주지 않는다.
2	한 학기 동안 다양한 움직임을 배울 수 있었다	동작에 대한 교수님의 설명을 잘 이해하기 어려웠다.
3	교수님이 직접 동작을 시연해 주셔서 동작의 느낌을 정확하게 이해할 수 있었다.	없음
4	수업 시간별로 움직임에 대한 설명을 자세하게 해주셔서 좋았다.	내가 이해한 동작이 맞는지 물어볼 수 없었다.
5	없음	동작을 정확하게 이해하기 어려웠다. 동영상으로 보여주는 동작을 내가 정확하게 받아들였는지 알 수 없었고 동영상을 보고 외우는 건 어렵지 않았지만 연습을 개인적으로 해야하는데 연습공간이 없어서 불편했다.
6	수업시간에 배운 것은 개인적으로 연습하여 동영상을 찍고 올리면 다음 시간에 교수님이 지적해주시는 것이 좋았다.	교수님이 바로 포즈를 교정해주시면 더 좋을 거 같다.
7	교수님이 열심히 가르쳐 주셔서 좋았고, 동영상을 반복적으로 다시 볼 수 있어서 좋았습니다.	없음
8	휴강 없이 수업이 진행되어 좋았고 동작 설명도 자세하게 해주셔서 좋았다.	없음
9	수업할 내용에 대한 이해는 잘 할 수 있었다.	수업 내용에 대한 이해는 할 수 있었지만 움직임을 직접 배우지 않으니 정확하게 움직임을 익혔다는 생각이 들지 않았다.
10	교수님의 적극적인 설명과 하나하나 이해시켜 주시려는 점이 좋았습니다.	없음
11	없음	수업의 내용을 온라인으로 듣다보니까 실기 동작을 정확하게 이해하는데 어려움이 있었다. 교수님은 열심히 설명해 주시는데 동작의 방향 호흡, 손발의 위치 등을 정확하게 파악하지 못해서 바로 따라하는데 어려움이 있었다.
12	대면으로 수업한 경험이 없어서 비교할 수는 없지만 실기 동작들을 자세하게 설명해주시고 동작들을 이해시키기 위해서 노력하시는 교수님의 모습이 좋았다.	동작이 이해되지 않을 때 바로바로 질문을 할 수 있었으면 더 좋았을 거 같았습니다.
13	강의계획서에서 보여주었던 내용과 일치된 수업을 진행해 주셨다.	없음
14	1. 수업 내용은 이해하는데 어려움이 없었다. 2. 정확한 작품 설명과 순서를 전달해 주었다. 3. 학생들에게 수업을 시작하기 전에 배워야 하는 내용을 먼저 설정해 주시는게 좋았다.	1. 교수님이 좀 더 쉽게 설명해 주셨으면 좋겠다. 어려운 단어나 우리가 쓰지 않는 말을 사용하여 무슨 의미인지 인터넷으로 찾아야하는 경우가 있었다. 2. 동작의 용어 설명이 부족했다.
15	없음	실기동작을 인터넷으로 한다는 것 자체에 거부감이 있었다. 내가하는게 맞는건지 틀린건지 알 수 없어서 실시간으로 수업을 해도 바로바로 해결되지 않는게 짜증났다.
16	없음	수업내용을 이해하는데 어려움이 있었다. 왜냐하면 교수님이 설명하는데 집중할 수 없었고 산만했으며 자유롭게 자신의 공간에서 수업을 한다고 생각하는데 실기는 움직이면서 해야하는데 움직이려면 방에서 수업을 듣을 수 없어서 수업을 듣기 위해서 준비해야할 게 많았던 거 같다
17	실시간 온라인 수업을 제외하고 녹화수업은 자유롭게 반복적으로 볼 수 있어서 내용을 이해하는데 도움을 주었다.	실시간 온라인 수업은 지나가면 보지 못한 부분을 다시 반복할 수 없어서 몸에 익히지 못하는 경우도 있어 친구들에게 다시 물어봐야 했기 때문에 불편했습니다.
18	실기수업의 내용을 이해하는데 어려움은 없었습니다.	교수님과 실기 수업시간에 배운 움직임이 우리에게 왜 필요한가에 대한 대화를 나눌 기회가 없었던거 같아서 실기 움

Copyright© 2022 by the Korean Society of Dance Science

		직임을 배우는 의미를 찾기 힘들었다.
19	없음	실기는 온라인 수업으로 진행하는데 어려움이 많았다. 우선 동작을 익히는데는 교수님의 직접 설명과 교수님이 움직임을 바로 잡아주는 절차가 필요하다고 생각하는데 전혀 그런 것을 할 수 없었고 그냥 동작에 대한 설명과 동작을 하시고 따라하는 과정으로 구성되어 실기 수업을 하는 느낌이 아니었다. 수업내용을 이해했는지 모르겠다.

〈표 2〉에서 보면 온라인 실기 수업 내용에 대한 이해의 긍정적인 답변에 중요한 측면은 교수자의 자세한 설명이 학생들의 이해도를 높일 수 있었다는 측면이며, 온라인 수업에서 피드백을 위해 자신들이 연습한 영상을 찍어서 업 로드하여 교수자에게 의견을 듣는 과정이 좋았다는 의견, 실시간 온라인 수업보다 녹화 수업의 경우 반복적으로 시청이 가능하여 수업의 내용을 보다 정확하게 이해할 수 있었다는 의견이었다. 이러한 긍정적인 답변을 통해 볼 때 온라인 수업에서 교수자의 동작 설명이 중요하다는 것이었다. 왜냐하면 대면 수업의 경우 교수자는 무용 움직임을 가르칠 때 설명뿐만 아니라 동작이 익숙할 때까지 반복적으로 보여주고 터치해주고 교정해주는 등 다양한 방식으로 가르칠 수 있는 반면 비대면 수업인 온라인 실기 수업의 경우는 교수자의 설명과 시범만이 전적으로 학생들에게 전달되어질 수 있는 교육 방식이기 때문이다. 또한 온라인 실기 수업의 경우 교수자가 가르쳐준 수업의 내용을 이해했는가 여부를 알 수 있는 방식 즉 교수자와 학생들의 소통이 문제가 되는 경우가 많다는 지적이 있었는데, 피드백의 방식으로 학생들 스스로 연습 영상을 제작하고 업로드하여 교수자와 대화를 통해 실기 동작 수행능력을 평가받는 과정을 수행함으로써 피드백의 어려움을 극복하고 있었고 학생들에게 수업 내용의 이해도를 높이는데 긍정적인 영향을 주고 있었다. 마지막으로 온라인 실기 수업의 경우 실시간 Zoom 수업이 아닌 녹화 수업의 경우 반복 시청이 학습 내용을 이해하는데 도움을 준다고 답변한 것으로 보아 미디어와 융합된 온라인 실기 수업의 반복 시청의 긍정적인 효과를 찾을 수 있었다.

그럼에도 불구하고 온라인 실기 수업에 대한 부정적인 답변 또한 존재하고 있었다. 즉 교수자의 즉각적인 피드백의 부족에 대한 지적이 가장 많았으며, 교수자의 설명이 어려웠다는 지적, 온라인 수업으로 진행하다보니 움직임 자체를 정확하게 이해하기 어려웠다는 지적, 실기 수업이라는 특성 때문에 개별 공간(개인 공간)이 아닌 연습실과 같은 공간이 없어서 실기를 따라하는데 어려움이 있었다는 답변, 학생 스스로 수업 내용을 정확하게 이해했는지 알 수 없었다는 답변이 있었다. 이와 같은 부정적인 답변 중 움직임 자체에 대한 이해가 어려웠다는 것은 수업 내용 이해에 대한 전체적인 이해가 아닌 움직임에 대한 이해도 측면에서 논의하기로 하고 이번 장에서는 수업 내용에 대한 이해도에 관련된 답변만을 정리하고자 한다. 그 중에서 수업 내용 이해도에 대한 부정적인 답변 중 중요한 것은 교수자와의 즉각적인 피드백이 어려웠다는 측면이다. 이러한 측면은 향후 온라인 실기 수업을 진행하는 과정에서 해결되어야 할 문제이며 지속적으로 온라인 실기 수업을 진행하기 위해서 기술적으로 보완되어야 할 문제이다.

또한 실기 수업이라는 특성 때문에 개인 공간 즉 방에서는 실기 수업을 진행할 수 없고 연습실 공간에서 수업을 진행해야만 실기 동작을 따라 할 수 있어서 연습실을 빌려서 수업을 들어야 했다는 측면은 무용 실기 수업에서는 해결되기 어려운 측면이다. 왜냐하면 무용 동작의 경우 동작에 따라서 움직임의 범위가 모두 다르고 움직이는 동선이 매우 다양하기 때문에 개인 방 보다는 넓은 공간이 필요하기 때문이다.

마지막으로 부정적인 답변 중 교수자의 설명에 대한 부정적인 답변이 있었는데, 실제로 교수자의 설명에 대한 긍정적인 답변도 많았던 반면 부정적인 답변도 많았다. 부정적인 답변에 특징을 살펴보면 용어가 어려워 이해하기 어려웠다는 점과 무슨 말을 하는지 알 수 없었다는 답변이었는데, 이러한 답변의 원인을 찾아보면 대면 수업의 경우 교수자는 학생들이 실기 수업을 받아들이는 과정을 직접적으로 관찰하면서 이해하지 못하면

다시 설명하고 또 다른 말로 설명하고 하는 반복과 수정을 통해 학생들을 이해시키는 반면 온라인 수업의 경우 학생들의 반응을 직접적으로 관찰할 수 없기 때문에 이해하지 못하는 학생들을 위한 반복 설명과 수정 설명이 이루어지지 않았기 때문이라고 볼 수 있다. 즉 이러한 결과는 온라인 수업에서 많은 학생들의 수준을 모두 고려할 수 없다는 측면 때문일 것이다.

이상과 같이 온라인 실기 수업 내용에 대한 학생들의 이해도에 가장 많은 영향을 미치는 것은 교수자의 설명이었다는 것을 알 수 있었다. 교수자의 자세한 설명이 수업 내용을 잘 이해하게 해주었다는 긍정적인 답변이 우세한 반면 몇몇 학생들은 교수자의 어려운 단어 사용이나 설명을 이해할 수 없었다는 점을 지적하고 있었다. 이러한 측면들은 대면 수업의 경우 교수자가 즉각적인 수업의 대처가 가능한 반면 비대면 수업의 경우 교수자의 즉각적인 수업의 대처가 어렵기 때문이라고 볼 수 있다. 이러한 측면이 바로 온라인 수업의 피드백의 문제점을 지적하게 만드는 원인으로 작용되어질 수 있다. 또한 실기 수업은 이론 수업과는 달리 몸을 움직여야 하는 수업이라는 특성을 충분히 고려한 수업 방식의 선택과 수업 내용의 구성이 필요하다는 것도 알 수 있었다.

2) 움직임에 대한 이해도

온라인 실기 수업에서 무용 동작에 대하여 얼마나 이해할 수 있었는가에 대한 질문의 답변에는 수업 내용을 정확하게 이해했다고 긍정적으로 답변한 학생들 중에서 동작을 제대로 이해할 수 없었다고 답변한 학생들이 대부분을 차지하고 있는 결과가 도출되었다. 즉 수업의 내용은 교수자의 설명으로 잘 이해하고 있었지만 움직임에 대한 이해는 정확하게 하지 못하고 있었다는 답변이 우세했다는 것을 알 수 있었다. 다음 〈표 3〉은 긍정적인 답변과 부정적인 답변을 정리한 것이다.

표 3. 수업 시간에 배운 움직임에 대한 이해도 답변

	긍정적인 답변	부정적인 답변
1	동작에 대한 이해는 교수님의 설명과 시범으로 이해할 수 있었다	내가 잘 이해했는지는 모르겠다. 영상을 찍어서 업 로드 했는데 교수님의 지적내용을 고치려고 했는데 잘 안되었다.
2	없음	무용 작품을 많이 배우기는 했는데 동작을 잘 이해했는지는 모르겠다. 실제로 해보면 잘 안 된다.
3	없음	교수님의 동작을 보고 방에서 할 때는 할 수 있을 거 같은데 연습실에서 해보면 잘 안 되었다. 영상 찍을 때 너무 힘들었다.
4	없음	나는 잘 이해했다고 생각했는데 연습이 되지를 않았다.
5	없음	교수님의 수업을 들을 때와 내가 연습할 때가 너무 달라서 무용하기 싫어졌다.
6	없음	수업 시간에 배운 순서를 업로드 하는 것은 좋은데 동작을 제대로 하는 건지 아는데 시간이 오랜 걸리는 거 같아요.
7	반복 연습을 하니까 무용 동작이 몸에 익숙하게 되는 거 같아서 좋다	없음
8	동작설명을 자세하게 해줘서 이해는 쉽게 했다.	무용 동작의 전체 구성은 이해하기 쉬웠어요. 근데 내가 할 때는 잘 안 되는데 물어볼 때가 없어서 힘들어요
9	없음	무용 동작이 몸에 익숙하게 되지 않아서 온라인 실기 수업은 실제로 도움이 되지 않는다.
10	없음	교수님의 열정적인 설명은 좋은데 내가 연습할 때도 교수님이 있었으면 좋겠다. 동작 이해는 머리로 하는게 아닌거 같다.
11	없음	무용 동작은 호흡 손, 팔, 다리, 발 등 모든 몸의 움직임을 익혀야 하는데 도무지 알 수 없는 영역이 많아서 동작을 제대로 이해하는데 어려웠다.
12	없음	교수님들이 직접 설명해 주는 실기 수업보다 동작을 이해하는데 어려움이 있다.
13	없음	실기 수업은 온라인으로 할 때 동작을 이해하는데 한계가

Copyright© 2022 by the Korean Society of Dance Science

		많았다.
14	없음	교수님의 설명 자체를 이해하는데 오래 걸리고 움직임을 제대로 하는지 알 수 없고 물어볼 때도 없고 내가 무용을 전혀 못하는 사람 같아서 좌절을 할 때가 많았다.
15	없음	동작 자체를 따라 하는 데는 어려움이 없었다. 하나하나 가르쳐 주는 수업이 아니니까 짜증이 난다.
16	없음	내 공간에서 춤을 출 수 없어서 동작을 바로 해보지 않으니 동작 자체를 다시 외워야 했는데 그것도 어려웠다.
17	반복 연습을 하는게 좋았다.	혼자 연습할 수 없어서 동작이 몸에 익숙해지는 거 같지는 않았다.
18	없음	수업의 내용은 이해했는데 동작은 익숙해지지 않았다.
19	없음	실기 수업은 무용 동작 순서를 외우고 동작을 잘 할 수 있게 만들어 주어야 한다고 생각한다. 그런데 온라인 수업만으로는 이 모든 게 잘 이루어지지 않아 동작을 정확하게 이해하는데 어려움이 있었다.

〈표 3〉과 같이 온라인 실기 수업을 경험한 학생들 19명 중 15명의 학생이 긍정적인 답변을 하지 않은 것으로 나타났고 긍정적인 답변의 경우 동작 설명을 이해하기 쉽게 해주었다는 것과 반복 연습을 할 수 있었다는 점을 긍정적으로 평가하고 있었다. 그러나 이 학생들의 경우도 혼자서 연습하거나 개인이 영상을 제작하여 업로드 하는 과정에서 동작을 수행하는데 어려움이 있었다고 진술하고 있다. 이러한 답변을 통해서 볼 때 수업을 통해서 동작을 이해하는데 어려움을 겪고 있었다고 볼 수 있을 것이다.

부정적인 답변을 하는 경우도 대부분 혼자 연습하는데 어려움을 이야기하고 있었으며, 자신이 연습하고 있는 동작이 잘하고 있는지 틀리게 연습하고 있는지를 정확하게 알 수 없었으며, 자신의 동작이 맞는지 틀린지를 아는데 시간이 오래 걸린다는 점을 문제점을 제시하고 있다. 이러한 측면은 온라인 실기수업의 피드백의 문제점에 대한 지적으로 분류할 수 있을 것이다. 또한 무용 실기 수업에 필요한 움직임 지도 방식이 단순히 설명과 시범만으로는 한계가 있음을 나타내주고 있는 측면이라고도 볼 수 있을 것이다. 즉 무용 실기 수업의 경우 수업의 방식이 단순히 움직임을 보여주고 설명해주는 것에서 더 나아가 움직임 교정해주고 잘못된 움직임을 지적해주고 포즈를 수정해주고 몸의 방향이나 시선의 방향을 교정해주고 호흡이나 위치를 교정해주는 과정이 필요하기 때문에 단순히 설명과 시범으로만 이루어진다면 교육 효과가 감소할 수 있을 것이다.

이상과 같이 온라인 실기 수업의 경우 수업의 내용에 대한 이해도는 높은 반면에 동작에 대한 이해는 상대적으로 매우 낮게 나타나고 있었다. 따라서 온라인 실기 수업의 교육 효과는 매우 낮다고 평가될 수 있을 것이며, 이러한 문제점을 해결하기 위한 방안 모색이 필요할 것이다. 물론 온라인 실기 수업에 익숙하지 않았던 학생들이라는 점도 하나의 이유이기는 하다. 지금까지 무용 수업이 대부분 대면 수업으로 이루어졌기 때문에 익숙하지 않은 온라인 실기 수업에 적응하는데 시간이 필요할 것이다. 그럼에도 불구하고 무용 동작을 보다 정확하게 이해시킬 수 있는 교육 방법에 대한 새로운 방향성을 설계할 필요는 있으며, 미디어 기술을 적극적으로 활용하여 보다 쉽게 보다 체계적인 교육 방식의 개발을 통해서 교육 효과를 높일 수 있는 방안 모색이 필요할 것이다. 왜냐하면 온라인 무용 실기 교육은 기술 매체의 발달로 교육환경의 변화에 대처하기 위한 교육의 효율성을 높이기 위한 방법이기 때문이다.

3) 수업 구성에 대한 만족도

수업 구성은 수업 시간에 교수자가 사용하는 매체들은 다양했는가에 대한 조사였다. 19명 중 온라인 수업 구성에 대한 만족도에 대하여 긍정적인 답변을 하지 않은 학생은 12명으로 과 반수가 넘었으며, 긍정적인 답

변을 한 학생들 중에서 설명을 자세하게 하거나 수업 시간에 지루하지 않게 영상을 활용하거나 배운 내용을 반복적으로 설명하는 수업에 대하여 긍정적인 만족도를 나타내고 있었다. 그러나 나머지 학생들은 온라인 실기 수업의 경우 다양성의 부재를 원인으로 불만족을 나타내고 있었다. 다음 〈표 4〉는 수업 구성에 대한 만족도 답변을 정리한 것이다.

표 4. 온라인 수업 구성에 대한 만족도 답변

	긍정적인 답변	부정적인 답변
1	동작 설명을 먼저 해주고 시범 영상을 보여주는 실기 수업이 좋았다.	무용 동작만 보여주는 수업은 싫었다.
2	수업 시간에 작품 영상을 많이 보여주셔서 좋았다.	없음
3	없음	없음
4	실기 수업을 시작할 때 전 시간에 배운 내용을 다시 설명해 주고 다음 진도를 나가는 수업이 좋았다.	실기 수업 중에는 설명 없이 동작만 보여주고 동작을 혼자 연습해서 영상을 올리라고 하는 수업이 있었다. 그런 수업은 왜 하는지 모르겠다.
5	수업의 진행은 교수님이 열심히 준비하시는 거 같았다.	수업의 전체 진행을 체계적으로 정리하시는 거 같지는 않았다.
6	없음	온라인으로 진행하는 실기 수업은 함께 배운다는 생각이 안 들었다. 수업을 하는 동안 집중하지 못하고 딴 짓을 하는 경우도 종종 있었다.
7	없음	따라 하기 동작을 외우는 수업이라는 생각만 들었다.
8	수업의 진행이 강의계획서의 내용대로 진행되어져 좋았다.	없음
9	없음	실기 수업을 진행하는 건지 그냥 지식을 전달하는 건지 알 수 없었다.
10	없음	설명, 영상보기, 영상 업 로드한 거 이야기 해주시는 거로만 진행하다보니까 지루하다. 다양하지 않았다.
11	없음	단순하다. 영상 보는 거 말고는 없었다.
12	없음	영상을 보고 우리가 하는 동작을 보고 함께 이야기 해주거나 아니면 함께 움직이는 시간을 온라인 수업으로 진행했으면 좋겠다.
13	없음	수업 시간이 언제나 똑같았다
14	수업을 시작하면서 진행 순서를 설명해주시는 실기 수업이 좋았다.	실기 동작만 보여주는 실기 수업은 지루했고, 금방 끝났다. 동작도 이해하기 어렵다.
15	없음	수업 시간이 집중할 수 없어서 수업구성이 뭐였는지 기억나지 않는다.
16	없음	영상을 틀어만 놓고 아무 생각 없이 움직일 때도 많아서 수업 시간에 집중할 수 없다.
17	동작 연습을 위한 수업 구성이었다.	다양한 방식으로 수업을 진행하지는 않는 거 같았다.
18	없음	교수님과 배운 동작에 대하여 토론하는 시간이 있었으면 좋겠다. 대화가 없다.
19	없음	단순하다. 설명하고 동작하고 그냥 수업 구성이라고 할 수 있는게 있나?

〈표 4〉에서 보면 온라인 실기 수업의 경우 동작의 영상을 제시하는 수업은 대부분이 만족하지 못하고 있었으며, 학생들은 교수님과의 대화가 없는 단순한 실기 수업에 집중하지 못하고 수업 구성 자체가 없었다고 극단적인 답변을 하는 학생들도 있었다. 이와 같은 결과를 토대로 볼 때 온라인 실기 수업 구성 자체의 다양성이 부재하고 있으며, 체계적이지 않았으며, 교육 매체 자체가 부재하고 있다고 평가할 수 있을 것이다. 물론 온라인 실기 수업을 COVID 19에 의해 갑자기 진행한 이유 때문이기도 하지만 그동안 미디어 기술의 발달로 인해 다양한 방식으로 기술 매체와 융합된 교육을 지향했던 교육 현장에서 실기 교육이 기술 매체와의 융합을

Copyright© 2022 by the Korean Society of Dance Science

소홀히 했는가를 여실히 보여주는 사례라 할 수 있다.

4) 교수자와 소통에 대한 만족도

온라인 실기 수업에서 교수자와 소통하는데 문제가 없었는가에 대한 질문의 답변에서 소통에 전혀 문제가 없었던 학생은 19명 중 단 1명이었으며, 교수님과 개인적으로 이야기를 하거나 질문을 하고 친절하다고 생각한 학생은 3명으로 나타났다. 그러나 3명의 학생 역시 교수님과의 수업 내용을 직접 질문하지 못했다는 점, 교수님이 친절하다고 생각하지만 직접 만나지 못하니까 어려웠다는 점, 수업이 일방적으로 진행되어 완전한 만족감을 갖지 못하고 있었다는 점을 지적하고 있다. 이와 같이 교수자와의 소통에 대한 만족도는 매우 낮았던 것으로 나타났는데, 〈표 5〉는 만족도에 대한 답변을 정리한 것이다.

표 5. 교수자와의 소통에 대한 만족도 답변

	긍정적인 답변	부정적인 답변
1	교수님에게 개인적으로 질문하면 답변을 성실하게 해주셔서 좋았다.	문제없음
2	없음	온라인 실기 수업에서는 교수님께 직접 물어보는 게 쉽지 않아서 교수님께 바로 물어볼 수 있는 방법이 있었으면 좋겠다.
3	없음	교수님과 대화를 문자와 메일로 하다보니까 친근감이나 유대감이 없었다.
4	없음	교수님을 잘 모르겠다.
5	없음	교수님이 추는 춤에 대해 이야기 하고 싶은데 그런 시간이 없어서 교수님과 교류하는데 한계가 있다고 생각한다.
6	없음	영상을 보고 교수님이 내가 하는 동작을 잘 이해하고 지적해 주시는건지 믿음이 가지를 않는다.
7	없음	교수님과 나는 온라인에서만 만나는 사람인거 같아서 잘 모르겠다.
8	없음	수업을 진행하는 거에는 불만이 없지만 한 학기 동안 수업을 해도 교수님이 정확하게 누군지 잘 모르고 지나간적이 많았다.
9	없음	교수님과 교류는 없었습니다.
10	교수님께 궁금한 점은 이메일이나 전화, 문자로 해결되었다.	수업 내용에 대한 질문을 바로 할 수 없었다는 점은 불편했다.
11	교수님은 친절했다.	교수님을 직접 만나지 못하니까 어려웠다.
12	교수님께 질문하는데 어려움은 없었다.	수업시간에는 교수님이 일방적으로 수업을 진행하였다.
13	없음	교수님과 이야기를 해본 적이 없다
14	없음	교수님이랑 대화가 없었다.
15	없음	교수님이 추는 춤에 대해서 이야기할 기회가 없어서 아쉬웠습니다.
16	없음	온라인 실기 수업에서는 교수님과 직접 대화를 나눌 수 없다.
17	없음	교수님에게 질문을 할 수 없어서 잘 모르겠다.
18	없음	수업을 하는 동안 교수님과 대화를 해야 하는지 모르겠다.
19	없음	전혀 이야기해보지 않았다.

〈표 5〉에서 보면 교수님과 전혀 이야기를 해보지 않았다는 학생은 19명 중 7명이었으며, 교수님을 잘 모르겠다는 학생이 4명이었으며, 교수님과 춤에 대한 이야기를 하고 싶었는데 아쉬웠다는 답변이 2명 등으로 나타났으며, 이외에도 유대감이나 친근감이 없다는 답변이 있었다. 이와 같이 온라인 실기 수업에서 교수자와 학생의 소통은 매우 열악하게 나타났으며, 만족도 또한 낮게 나타나고 있었다. 이러한 상황은 학생들의 개인적인 성향에도 차이가 있기 때문이지만 무엇보다도 온라인이라는 매체가 직접적이지 않고 간접적이라는 점 그리고 피드백이 바로바로 이루어지지 않고 있다는 점이 그 원인이 될 수 있을 것이다.

5) 온라인 무용 실기 수업에 바라는 점

마지막으로 온라인 무용 실기 수업에 바라는 점에 대해서 자율적으로 답변하도록 유도하였는데 답변을 피하는 학생들이 더 많았다. 그 중에서 답변을 한 것만을 제시하면 다음과 같다.

- 실기 수업을 할 때는 동작을 다양한 방향에서 보여주셨으면 좋겠습니다.
- 온라인 실기 수업을 할 수 있는 장소를 제공해 주셨으면 좋겠습니다.(개인에게 또는 소규모로라도)
- 실시간 수업을 진행할 때 수업시간을 정확하게 채워서 진행해 주셨으면 좋겠습니다.
- 온라인이라도 교수님이 우리가 하는 동작들을 자세하게 보면서 지적해 주시고 틀린 부분을 직접 보여주셨으면 좋겠습니다.
- 다양한 영상을 보여주셨으면 좋겠습니다.
- 교수님들이 정확하게 설명해 주시고 우리들과 직접 대화를 나눌 수 있는 방법을 만들어 주세요
- 온라인 실기 수업이라도 동작만 하시지 마시고 춤에 대하여 자세하게 설명해주시고 우리가 잘 하고 있는지 항상 확인해 주시면 감사하겠습니다.
- 수업 시간에 집중할 수 있는 재미있는 내용들을 넣어 주세요.

학생들이 온라인 무용 실기 수업에 바라는 점을 정리해보면 기술적인 측면, 수업 내용 구성, 소통에 대한 부분으로 나누어 제시되어질 수 있을 것이다. 먼저 기술적인 측면의 답변에 대한 해결 방안을 찾기 위해 답변의 내용별 검토를 해보고자 한다. “실기 수업을 할 때 동작을 다양한 방향에서 보여주셨으면 좋겠습니다”라는 답변은 미디어 기술의 문제를 통해서 해결될 수 있는 방법이라 할 수 있다. 즉 3D기법을 활용하여 영상을 다각도에서 촬영하여 전면 동작과 후면 동작, 발 동작, 시선과 같이 중요한 동작들을 작은 화면으로 보여주는 식으로 영상을 구성하는 방식도 있을 수 있다. 또는 동작별로 부분 영상을 제작하여 동일한 무용 동작 순서를 다양한 각도로 촬영하여 영상을 편집하는 경우도 해당할 수 있을 것이다. “온라인이라도 교수님이 우리가 하는 동작들을 자세하게 보면서 지적해 주시고 틀린 부분을 직접 보여주셨으면 좋겠습니다.”라는 답변과 “교수님들이 정확하게 설명해 주시고 우리들과 직접 대화를 나눌 수 있는 방법을 만들어 주세요”라는 답변의 경우도 기술적인 측면에서 단순히 Zoom을 통한 실시간 화상 강의가 아닌 메타버스를 활용한 현실과 가상세계를 결합시키는 방식으로 움직임을 소통하는 방식을 개발하여 진행한다면 더욱 활발한 소통의 가능성으로 나아갈 수 있을 것이다.

온라인 무용 실기 수업에서 학생들이 희망하는 수업 내용의 구성을 보면 우선 학생들은 온라인 실기 수업을 진행하는데 있어서 다양한 영상이나, 수업에 집중할 수 있는 재미있는 내용들을 삽입시켜줄 것을 희망하고 있었다. 이와 같은 측면을 볼 때 온라인 실기 수업이 단순하게 이루어지고 있어 학생들이 집중할 수 없으며 수업 내용 역시 오프라인과 차별화를 이루지 못하고 있음을 보여주는 답변이라고 볼 수 있다. 마지막으로 소통의 문제에 있어서도 학생들은 교수자들이 학생들이 동작을 잘 이해하고 있는지 실시간 지적해주고 정확하게 소통할 수 있는 방법, 춤을 잘 이해하고 있는가를 확인받기를 희망하고 있었다. 즉 학생들은 온라인 실기 수업에서도 교수자와 원활한 소통을 위한 방법이 필요하다는 것을 강조하고 있는 것이다. 즉 원활한 피드백의 방법이 필요한데 온라인 상에서 원활한 피드백은 교육환경에서 지향하고 있는 에듀테크를 활용한다면 해결되어질 수 있을 것이다. 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, 2021:75). 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(서예원, 2021:83).

이상과 같이 온라인 무용 실기 수업에 참여했던 학생들은 온라인 무용 실기 교육이 교육 내용을 다양화시키

Copyright© 2022 by the Korean Society of Dance Science

기를 희망하고 있었으며, 교수자와의 원활한 소통과 실기 교육을 수행할 수 있는 공간의 확보 등을 희망하고 있었다. 실제로 COVID-19 이전까지의 무용 실기 교육과정은 기술발전에도 불구하고 대면 교육만으로 이루어졌다. 급작스런 사회적인 변화는 온라인 무용 실기 교육에 많은 어려움을 초래했다. 그러나 미래의 무용 교육을 위해서 지속적인 온라인 무용 실기 교육을 위한 새로운 교육 방식의 모색이 필요하다는 것은 현재 무용 교육 현장의 요구사항이다. 다만 지금까지 대면 수업으로 이루어진 무용 실기 교육의 방식을 완전히 바꾸어야 하는 것이 아닌 무용 실기 교육의 방식과 기술 매체의 융합을 어떠한 방식으로 결합시켜 보다 효과적인 교육 방법을 모색할 수 있는 가에 대한 모색이 필요할 것이다. 왜냐하면 무용 행위는 인간의 몸에서 몸으로 전승되는 예술이라는 특성을 완전히 없애버릴 수 없기 때문이다. 따라서 지금까지의 무용 실기교육을 온라인으로 수행할 때 필요한 기술 매체는 무엇인가를 고민할 필요성이 있다. 이에 비대면 온라인 실기 수업 프로그램 개발을 위한 방향성을 제시하고자 한다.

Ⅳ. 비대면 온라인 실기 교육 프로그램 개발 방향

COVID-19로 인해 변화된 무용 실기 교육 현장은 갑작스런 온라인 실기 수업으로의 전환으로 한 동안 혼란을 겪어야만 했다. 현재 위드 코로나를 지향하며 일상으로 회복되고는 있지만 언제 또 이 같은 상황에서 무용 실기 교육이 온라인으로 이루어질지도 모른다. 또한 미래 사회에서 온라인으로 이루어지는 수업은 항상 이루어질 수 있도록 대비해야만 한다. 그 동안 기술 매체가 발전함에도 불구하고 무용교육 현장에서는 무용 실기가 인간의 몸에서 몸으로 전승되는 예술이라는 정체성을 강조하면서 기술 매체와의 융합을 소홀히 해왔다. 그러나 무용계 역시 미래 사회의 무용 활동을 위한 다양한 방식으로 기술 매체와의 융복합의 필요성을 인식하고 있었다. 실제로 벌어진 COVID-19는 미래 사회에 필요한 온라인 무용 실기 교육의 새로운 방법론 모색을 위한 자성의 목소리를 높이고 있다.

이 연구에서는 이러한 문제의식에서 시작하여 실제로 온라인 무용 실기 교육에 관련된 연구 동향과 비대면 시대에 온라인 실기 교육에 참여했던 학생들의 인터뷰 내용을 분석한 결과 교육 현장에서 교육을 받고 있는 피 교육자들은 온라인 무용 실기 교육에 문제점을 제시하고 있었다. 온라인 무용 실기 교육을 경험한 학생들이 제시한 무용 교육현장에서 나타난 온라인 무용 실기 교육의 문제점은 다음과 같다.

첫째, 온라인 무용 실기 교육에서 가장 크게 나타난 문제점은 무용 동작을 정확하게 이해하는데 한계가 있었다는 점이다. 즉 대면으로 교육을 받는데 익숙했던 학생들은 온라인 교육으로의 전환으로 무용 동작을 교육받을 때 동작을 정확하게 이해하는데 어려움이 있었다고 토로하였다. 교수자들의 자세한 설명과 시범에도 불구하고 교육을 받는 동안 동작을 지적받고 동작을 교정하고 반복적으로 다시 설명해 주던 대면 수업과는 다르게 진행되는 온라인 실기 수업에 적응하여 동작을 몸으로 습득하는데 어려움이 있었다.

둘째, 온라인 무용 실기 교육에 나타난 두 번째 문제점은 수업의 집중도가 떨어진다는 것이었다. 수업에 대한 집중도는 수업을 진행하는데 있어서 다양한 수업 구성이 부재하고 있었던 점과 온라인 수업에 익숙하지 않은 교수자와 학생들이 온라인 환경에 쉽게 적응하지 못하는 측면, 교수자의 설명을 학생들이 이해하는데 한계가 있다는 점, 수업을 구성하는 방식이 단순하다는 점, 피드백이 원활하게 이루어지지 않았다는 점 등이 그 원인으로 지적될 수 있을 것이다.

셋째, 온라인 무용 실기 교육에 나타난 세 번째 문제점은 교수자와의 원활한 소통의 부재였다. 교수자와의 소통 부재는 비단 실기 교육뿐만 아니라 무용 이론 교육의 경우도 마찬가지겠지만 이 연구에서 다루고 있는

실기교육의 영역만을 대상으로 하면 학생들은 동작을 바로바로 지적받을 수 없었다는 점, 교수자가 추는 춤에 대하여 심도 있는 대화를 나눌 수 없다는 점, 피드백이 직접적이지 않았다는 점, 영상을 통한 소통이기 때문에 교수자의 피드백에 대한 신뢰가 없다는 점 등이 그 원인이 될 수 있을 것이다.

넷째, 온라인 무용 실기 교육에 나타난 문제점은 무용 동작을 보여주는 영상기술의 문제점이라 할 수 있다. 갑작스런 영상제작으로 실제로 움직임을 보여주고 습득하도록 교육시키는 영상이 동작을 정확하게 이해시키는데 한계가 있었다. 따라서 다양한 기술력을 활용하여 동작을 보다 정확하게 이해시킬 수 있는 방법의 모색이 필요할 것이다.

실제로 수행된 온라인 무용 실기 교육의 문제점을 통해서 온라인 무용 실기교육 프로그램을 개발하기 위해 다음과 같은 방향성 설정이 필요하다. 이에 온라인 무용 실기 교육프로그램을 개발하기 위한 방향성을 제시하면 다음과 같다.

첫째, 온라인 무용 실기 교육프로그램을 개발하기 위해서는 다양한 교육 매체의 개발이 필요하다. 대면 교육과는 다른 온라인이라는 비대면 교육의 특성을 반영하여 현재 실시하고 있는 무용 실기 교육을 그대로 영상으로 촬영하는 것이 아닌 새로운 교육 내용을 개발할 필요성이 있다. 이 과정에서 무용 실기 내용에 필요한 스토리텔링, 레터링, 움직임 촬영 내용 구성, 교수법 개발 등이 여기에 포함된다.

둘째, 온라인 무용 실기 교육프로그램을 개발하기 위해서는 교수자와 학생들의 원활한 소통을 위한 피드백 방법의 모색이 필요하다. 현재 블렌디드 러닝과 같이 교수자가 실시간 스트리밍을 통해서 학습자와 채팅으로 만나는 방식을 도입하여 움직임을 수행하면서 학생들과 실시간 소통하는 교육 방식을 체계적으로 만드는 방식이 필요하다. 이외에도 교수자와 학습자가 교육프로그램을 원활하게 운영할 수 있는 기술에 대한 교육이 선행되어 그들이 프로그램 안에서 소통하고 교육에 필요한 내용을 교류할 수 있는 영역에 대한 세분화가 필요하다.

셋째, 온라인 무용 실기 교육프로그램을 개발하기 위해서는 영상제작의 다양화를 유도할 필요성이 있다. 현재 에듀테크를 활용한 교육산업이 활성화되고 있다. 에듀테크는 미래 교육에서 AI를 도입하여 학생들의 수준에 맞는 수업을 선택하여 수업을 들을 수 있도록 유도하는 방식으로도 이해될 수 있는데 실제로 무용 실기 수업의 경우 실기 수행능력이 다른 학생들이 스스로 자신의 실기 수행능력에 따라서 수업을 선택하여 들을 수 있도록 하는데 유용할 수 있다. 또한 영상을 다양한 방식으로 촬영하여 한 방향에서 수행하는 동작만을 보여주는 것이 아닌 몸의 부위별 동작의 모습을 보여주고, 방향에 따라 호흡의 방식 등을 세분화하여 촬영한 영상을 편집하여 동작을 보다 정확하게 이해시킬 수 있는 방식이 필요하다. 이와 같은 구성은 사실상 기술상의 문제이며 움직임 프로그램 촬영과 영상편집을 수행할 때 무용전문가와의 공동참여를 통해 현장에서 유용하게 사용되어질 수 있는 프로그램으로 만들어질 수 있다.

이상과 같이 온라인 무용 실기 교육프로그램을 개발하기 위해서는 온라인 무용 실기 교육을 위한 새로운 교육 매체 개발과 새로운 피드백 방식, 새로운 영상제작 방식의 도입의 방향을 제시하였다. 현재 온라인 무용 실기 교육프로그램을 개발하기 위한 연구가 진행되고 있으며, 실제로 무용 작품을 영상으로 제작하여 교육프로그램으로 활용하는 경우도 있다. 그러나 여전히 발전된 기술 매체를 활용하지는 못하고 있는 것으로 나타났으며 더욱 발전된 기술들을 활용하여 보다 교육적 효과를 높일 수 있는 방안에 대한 모색이 필요할 것이다.

Copyright© 2022 by the Korean Society of Dance Science

V. 결론

이 연구에서는 COVID-19로 인해 변화된 사회에서 네트워크를 활용한 비대면으로 이루어지는 무용 실기 교육프로그램을 개발하기 위한 기초조사를 수행하였다. 따라서 이 연구는 미래 교육을 위해 온라인 무용 실기 교육프로그램 개발을 위한 방향을 제시하는데 목적을 두고 있다. 2019년 말 시작된 팬데믹 상황은 전 세계를 폐쇄시키며 무용계 역시 최초로 비대면 교육으로의 전환을 초래했다. 이와 같은 상황은 그 동안 무용 실기 교육에 있어서만큼은 대면 교육으로만 이루어졌던 상황을 완전히 뒤바꿔놓았다.

이에 이 연구에서는 COVID-19이후 팬데믹 상황에서 이루어진 온라인 무용 실기 교육에 관한 연구에서 나타난 온라인 무용 실기 교육의 특성에 대한 조사와 무용 교육현장에서 온라인 무용 실기 교육을 경험한 학생들의 경험에 대한 인터뷰 결과를 분석하여 온라인 무용 실기 교육프로그램 개발이 나아가야할 방향성에 대한 제고를 연구하였다. 그 결과 온라인 무용 실기 교육에 관한 연구에서는 다음과 같은 연구 동향을 발견하였다.

첫째, 네크워크를 통해 비대면 온라인 무용 실기 교육을 수행할 때 중요한 점은 리터러시의 중요성이었다. 즉 디지털을 통해서 교수자와 피교육자의 만남이 이루어지는 교육이라는 특성은 디지털 공간에서 이루어지는 다양한 언어들에 대한 해석력의 교육적 효과를 증가시키기도 하고 감소시키기도 하기 때문이었다. 둘째, 비대면 온라인 무용 실기 교육을 위해서는 새로운 관점의 교육 콘텐츠 개발의 필요성들을 제시하고 있었다. 즉 대면 교육을 중심으로 이루어진 실기교육프로그램을 단순히 사이버 공간에서 수행하는 것이 아니라 다양한 디지털 기술을 활용한 실기교육 콘텐츠를 제작하여 교육적 효과를 높여야 한다는 연구 결과를 발표하고 있었다. 이와 같은 연구 동향은 팬데믹 이후 비대면 무용 실기 교육을 통해서 발생한 문제점들을 해결할 수 있는 방안 중의 하나였다.

따라서 실제로 온라인 무용 실기 교육을 수행한 학생들의 경험을 인터뷰한 결과 학생들이 문제점을 지적한 결과를 제시하면 학생들 대부분이 가장 많은 지적을 한 것은 무용 동작을 정확하게 이해하는데 한계가 있었다는 점이었다. 즉 영상을 보여주고 교수자가 설명을 자세하게 해주었지만 영상만으로 동작을 정확하게 이해하는 데는 한계가 있었다는 것이다. 두 번째 문제점은 수업의 집중도가 떨어진다는 것이었으며, 세 번째 문제점은 교수자와의 원활한 소통의 부재, 마지막으로 무용 동작을 보여주는 영상기술의 문제점을 지적하고 있었다. 즉 학생들은 온라인 무용 실기 교육을 수행하면서 실기 교육을 수행하는 동안 교수자에게 직접 문의하기 어려웠으며 바로바로 피드백을 받을 수 없었다는 점이 가장 어려웠고, 더 나아가 영상을 보는 동안 끊기거나 다운이 되는 경우도 많아 기술적인 문제들이 해결되어야 한다고 지적하고 있다.

온라인 무용실기 교육에 관한 연구 동향과 온라인 무용실기교육을 경험한 학생들의 인터뷰 내용을 분석한 결과를 반영하여 비대면 온라인 무용 실기 교육 프로그램을 개발하기 위한 방향성을 다음과 같이 제시하였다.

첫째, 온라인 무용 실기 교육프로그램을 개발하기 위해서 다양한 교육 매체의 개발이 필요한데, 무용 실기 내용에 필요한 스토리텔링, 레터링, 움직임 촬영 내용 구성, 교수법 개발 등이 이루어져야 한다.

둘째, 온라인 무용 실기 교육프로그램을 개발하기 위해서는 교수자와 학생들의 원활한 소통을 위한 방법을 개발해야 한다. 즉, 블렌디드 러닝과 같이 교수자가 실시간 스트리밍을 통해서 학습자와 채팅으로 만나는 방식을 도입하여 움직임을 수행하며 학생들과 실시간 소통하는 교육 방식을 체계적으로 만드는 방식이 필요하다.

셋째, 온라인 무용 실기 교육프로그램을 개발하기 위해서 영상제작의 다양화를 유도할 필요성이 있는데, 에듀테크 교육 방식을 활용하여 학생들이 자신의 수준에 맞는 수업을 선택하여 수업을 들을 수 있도록 유도하는 방법과 영상을 다양한 방식으로 촬영하여 한 방향에서 수행하는 동작만을 보여주는 것이 아닌 몸의 부위별 동작의 모습을 보여주고, 방향에 따라 호흡의 방식 등을 세분화하여 편집하여 동작을 보다 정확하게 이해시킬 수 있는 방식이 필요하다.

온라인 무용 실기 교육프로그램은 단순히 그 동안의 무용 실기 교육을 영상으로 제작하는 것이 아니다. 온라인이라는 네트워크의 특성을 고려한 교육 방식의 모색이 필요하다. 따라서 무용 실기 교육프로그램은 다양한 방향설정이 필요한 것이다. 지금까지는 무용 예술이 갖는 정체성 때문에 실기 교육에 있어서만큼은 기술 매체와의 융·복합이 제대로 이루어지지 않았었다. 그러나 미래 교육에서는 실기교육에서도 기술 매체와의 융·복합은 피할 수 없는 교육 방식이라는 것을 팬데믹을 통해서 경험하였다.

바야흐로 무용교육 현장은 이제 온라인에서 이루어지는 무용 실기 교육을 위한 체계적인 프로그램 개발로 한 걸음 나아가야 한다. 이 연구를 통해 온라인 무용 실기 교육프로그램의 개발을 위한 단초가 마련되기를 희망하며 향후 온라인 무용 실기 교육프로그램 개발을 위한 기초자료로 활용되어질 수 있을 것이다. 다만 온라인 무용 실기 교육프로그램은 대면으로 이루어지는 무용 실기 교육과는 차별화된 교육프로그램이라는 특성을 반영해야 할 것이며 최대한 발전된 미디어 기술을 적극적으로 활용할 수 있도록 유도되어야만 할 것이다.

참고문헌

강수인(2020). 제4차 산업혁명시대의 무용교육 인식 및 방향성 제고에 대한 연구, **대한무용학회논문집, 78**(3), 1-23.

강하라(2021). **예술고등학교의 효과적인 온라인 무용 실기 수업을 위한 현황분석 및 연구: 부산, 울산예고를 중심으로**. 미간행 석사학위논문. 한양대학교 대학원.

고현정(2021), 트랜스리터러시 비대면 무용교육 사례를 통한 디지털 정체성 고찰. **한국무용교육학회지, 32**(3), 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 몸 교육에 관한 소고. **대한무용학회논문집, 78**(3), 87-100.

김소연, 박지연(2021). 교육대학 온라인 무용수업 사례와 학습자들의 학습경험에 관한 연구. **한국무용연구, 39**(1), 53-76.

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.

박상준(2020). **코로나 이후 미래교육**. 서울: 교육과학사.

박영하(2021). 메타분석을 통한 4차 산업혁명 시대 대학무용교육의 방향. **대한무용학회논문집, 79**(1), 57-71.

서예원(2021). 팬데믹 이후 대학무용교육의 변화. **무용예술학연구, 84**(4), 81-98.

유혜진(2021), 코로나 시대 비대면 무용교육의 수업모형 개발 및 효과: 박금술 기본무를 중심으로. **예술교육연구, 19**(1), 69-85.

윤소정, 신현군, 김정은(2021). 무용전공 학생들의 언택트 수업 경험에 관한 연구. **영남춤학회지, 9**(1), 139-166.

윤성혜, 장지은, 임현진, 임지영(2019), **미래교육 인사이트**. 서울: 지식과 감성.

이정민(2020). 언텍트 시대 가상 공간에서의 움직임과 소통: 미국 NDEO의 온라인 무용교육 사례 연구. **한국무용교육학회지, 31**(3), 63-81.

이주호, 정제영, 정영식(2021). **AI 교육혁명**. 서울: 시원북스.

조은정(2021). **키넥트와 키넥트 SDK를 활용한 스마트 무용교육 학습콘텐츠 개발: 'Kin-Dance'**. 미간행 석사학위논문. 이화여자대학교 교육대학원.

교육부 - 교원이라면 알아야 한다는 그것 미래교육센터 총정리. 교육부 칼럼. https://blog.naver.com/moeblog/222416230070 2022년 5월 2일 검색.

Copyright© 2022 by the Korean Society of Dance Science

ABSTRACT

A basic research study on the development of online dance education programs for non-face-to-face practical classes

Jihye Chung* · Namgyu Cho** Sangmyung University

The purpose of this study is to suggest a direction for the development of an online dance practical education program for future education through a basic investigation to develop a non-face-to-face online dance practical education program using the network changed due to COVID 19. As a result, this study suggested the following directions for developing a non-face-to-face online dance practical education program. First, the development of online dance practical training programs requires the development of various educational media. Second, in order to develop an online dance practical education program, various methodologies are needed for smooth communication between instructors and students. Third, it is necessary to induce the diversification of video production in order to develop an online dance practical training program.

Key words : dance, dance education, COVID-19, online dance education, untact dance education

논문투고일: 2022.05.31
논문심사일: 2022.06.30
심사완료일: 2022.07.15

* Sangmyung University Graduate School of Performing Arts Management Ph.D.Candidate., felicity914@naver.com
** Corresponding Author: Professor, Department of Performing Arts Management, Sangmyung University General Graduate School, cng1222@hanmail.net