

방송콘텐츠제작 융합수업 사례 연구

A Case Study on the Convergence Class of Broadcasting
Contents Production

주 저 자 : 양소정 (Yang, So Jung)

동아방송예술대학교
sj0401@dima.ac.kr

Abstract

The latest topic that penetrates the education sector is to foster "creative talent" and "converged talent" that can actively cope with future society. Many universities are making various changes to their existing methods of education, and one of the most representative models is the curriculum, which is commonly referred to as "convergence classes." This study discussed the characteristics and potential of convergence classes in broadcasting contents production education by analyzing convergence classes conducted by Dong-Ah Institute of Media and Arts. The curriculum enabled students to achieve the following educational effects: First, creative thinking power could be developed through the transfer of existing knowledge that each other had in the process of collecting various ideas. Second, students were able to properly identify and effectively utilize each other's resources, and develop problem-solving capabilities to identify and prepare for future problems. Third, students in different majors were able to increase communication and interpersonal skills by working together to achieve one goal.

Keyword

Convergence Classes, Broadcasting Contents Production

요약

최근 교육계를 관통하는 화두는 미래 사회에 능동적으로 대처할 수 있는 ‘창의 인재’, ‘융합형 인재’를 양성하는 것이다. 많은 대학들은 기존의 교육방식에 다양한 변화를 꾀하고 있으며, 그 중 대표적인 모델이 바로 ‘융합수업’으로 통칭되는 교육과정이라 하겠다. 이에 본 연구는 D대학교에서 진행한 융합수업을 분석함으로써 방송콘텐츠제작 교육에 있어 융합수업의 특징과 그 가능성을 논의하였다. 이 교육과정을 통해 학생들은 다음과 같은 교육적 효과를 얻을 수 있었다. 첫째, 다양한 아이디어 수렴 과정에서 서로가 가지고 있던 기존 지식의 전이를 통해 창의적 사고력을 개발시킬 수 있었다. 둘째, 서로가 가지고 있는 자원을 제대로 파악하고 효과적으로 활용하며, 앞으로 발생할 수 있는 문제들을 미리 파악하고 대비할 수 있는 문제해결 역량을 기를 수 있었다. 셋째, 서로 다른 분야의 사람들이 한 가지 목표를 이루기 위해 협업함으로써 의사소통 및 대인관계 역량을 증진시킬 수 있었다.

목차

1. 서론

- 1-1. 연구 배경 및 목적
- 1-2. 연구 대상 및 방법

2. 이론적 배경

- 2-1. 융합교육의 개념 및 현황
- 2-2. 관련 선행 연구
- 2-3. D대학교 융합교육의 특징

3. 융합교육 운영사례 분석

- 3-1. 교과개요
- 3-2. 융합수업 설계 및 전략
- 3-3. 융합수업 운영 방법 및 내용
- 3-3. 교육성과 및 활용

4. 결론 및 제언

참고문헌

1. 서론

1-1. 연구 배경 및 목적

21세기 교육계를 관통하는 핵심 가치는 창의와 융합이다. 기술 발전에 따른 사회변화의 속도가 점점 가속화됨에 따라 교육현장에서는 미래 사회에 능동적으로 대처할 수 있는 인재를 길러내기 위해 학제(學制)나 학문분야를 가리지 않고 이 두 가치를 주요한 교육목표로 삼기 시작했다. 그동안 구호에만 그쳤던 ‘창의 인재’, ‘융합형 인재’ 양성이라는 교육 목표를 실현하기 위해 국가와 사회는 교육내용에서부터 평가까지 기존의 교육 방식에 많은 변화를 주문하고 있으며 이를 수용하기 위한 과정에서 나타난 것 중 하나가 바로 융합수업으로 통칭되는 교육과정이라 하겠다.

국내 최초 방송예술특성화대학인 D대학교 역시 이러한 흐름에 발 맞춰 ‘미래사회기반 융복합역량 강화’와 ‘창의인성역량 강화’를 대학의 특성화 핵심 전략으로 삼고 방송예술융합 콘텐츠제작수업을 중심으로 학생들의 창의융합 역량을 높이기 위해 노력하고 있다. 이에 본 연구에서는 미래 방송예술 산업 분야가 요구하는 인재를 양성하기 위해 방송예술콘텐츠제작교육이 나아가야 할 방향이 무엇인지 실제 융합수업의 교육적 효과를 분석함으로써 이에 대한 논의를 발전시키고자 한다.

1-2. 연구 대상 및 방법

본 연구는 경기도 소재 D대학에서 2018년 1학기에 진행되었던 방송예술융합 콘텐츠제작수업(이하 융합수업) 사례를 분석함으로써 방송예술분야에 있어 융합교육의 실질적 목표를 파악하고 향후 더욱 발전된 형태의 융합교육 커리큘럼이 개발될 수 있도록 도움을 주고자 한다. 분석 대상으로 선정한 융합수업은 제7회 전국동시지방선거를 홍보하고 국민들에게 투표를 독려하는 공익적 콘텐츠를 제작하기 위한 목적을 가지고 개설되었다. 우리대학에서는 그 이전부터 다양한 융합수업이 개설·운영되어 왔다. 하지만 이처럼 뚜렷한 목적을 가지고 실제 사회에서 요구하는 콘텐츠를 기획·제작·유통시키는 전 과정을 아우르는 융합수업은 처음 진행되었다는 점에서 융합수업 운영 사례를 분석하고 실질적 개선점 등을 논의하는데 있어 가장 적합하다고 판단되었다.

이에 서론에서는 연구의 배경 및 목적과 연구대상 및 방법에 대해 기술하고, 2장 본문에서는 문헌조사를 통한 융합교육 개념과 현황, D대학교 융합교육의 특성에 대해 고찰하였다. 이후 연구대상 교과목의 설계 및

운영 등에 대해 분석하고 이를 통한 교육성과 및 활용 등을 제시하였다. 마지막으로 결론에서는 향후 융합수업으로서 방송예술콘텐츠제작 수업의 개선 방안에 대해 제언하였다.

2. 이론적 배경

2-1. 융합교육의 개념 및 현황

융합(convergence)이라는 용어가 학계에 처음 등장한 것은 1960년대 초반이다. 나단 로젠버그(Rosenberg, N., 1963)가 그의 논문에서 융합을 ‘다양한 산업이 각자의 기술적 문제를 해결해가는 과정에서 일어나는 공동 기술혁신 활동’이라고 정의하면서 이에 대한 논의가 본격적으로 이뤄지기 시작했다.¹⁾ 이후 다양한 영역에서 차용되면서 융합이라는 개념은 그 분야에 맞게 재정의 되어왔다.

교육학에서는 융합이라는 개념을 교육에 적용하면서 ‘서로 다른 교과 간에 관련되는 요소를 새로운 교과로 조직하여 융합시킴으로서 성립하는 교육과정’이라고 정의하였다. 다시 말해 각 교과목의 성질은 유지하면서 그 사이에 내용이나 성질 면에서 공통요인을 추출하여 교과를 재조직한 것을 바로 융합교육이라고 정의하고 있는 것이다.²⁾ 이러한 융합교육의 선두주자는 바로 미국이다.

미국은 1990년대부터 융합형 인재 양성이 국가 경쟁력을 유지하는데 필수적 요소라고 보고, 융합인재교육 STEM(science, technology, engineering, mathematics)을 도입했다. 또한, 2006년부터는 미국 버지니아 주 기술교육협회장인 조렛 야크만(Georgette Yakman)이 STEM에 예술(art)을 포함한 STEAM을 제시하면서 디자인 분야와 과학 기술의 융합 인재 교육을 강조하기 시작했다.³⁾ 지금은 미국뿐만 아니라 영국 등 많은 선진국에서 이러한 교육 방식을 본받고 있다.

융합은 최근 국내 대학교육에서도 주목을 끄는 주요한 키워드 중 하나이다. 한국대학신문이 국내 4년제

1) Rosenberg, N., Technological Change in the Machine Tool Industry, 1840-1910, The Journal of Economic History, 1963, Vol.23, No.4, pp. 414-443.

2) 네이버지식백과, <https://terms.naver.com/>

3) 조준동, 창의융합 프로젝트 아이디어북: Creative Convergence Capstone Design with PBL, 한빛아카데미(주), 2015.

대학 200여 곳을 대상으로 인재상을 조사한 결과 ‘융합’, ‘통섭’, ‘융복합’은 네 번째로 자주 등장하는 인재상 키워드에 올랐다. 또한, 대학알리미에 따르면 전국 대학 중 융합이 학과나 전공명에 포함된 경우는 1100여 건에 달하는 것으로 나타났다.⁴⁾ 이렇듯 융합을 인재상과 연결시키고 교육과정에 녹여내는 노력들은 특히 4차 산업혁명의 영향으로 인해 인재가 갖춰야 할 역량과 요구되는 질적 수준이 변화하고 있기 때문이다. 모든 분야의 영역 간 경계가 허물어지고 지식반감기가 짧아지면서 전공에 한정된 단순한 지식보다는 분야별 지식의 융합 활동을 통해 얻어진 풍부한 창의력을 바탕으로 한 다양한 문제해결능력과 영역을 넘나드는 원활한 소통능력이 중요해지고 있는 것이다.

국내 대학의 융합교육과정은 [표 1]과 같이 학문 영역 내 전공 융합, 학문 영역 간 전공 융합, 전공과 교양 간 융합으로 크게 구분할 수 있다.⁵⁾ 하지만 실제 대학 내 융합교육은 아직 시작 단계로, 융합교육이 4차 산업혁명을 대비한 교육으로써 효용을 가지는지 실증하지 못한 상황이다.⁶⁾ 이는 융합이라는 것이 워낙 다양한 범주들 간에 이뤄질 수 있는 광의의 의미를 갖고 있어 융합교육 역시 그것을 적용하거나 범주화하는데 어려움이 존재하기 때문이다. 관련 연구들만 보더라도 융합교육의 개념이 대학의 특성이나 전공의 특성 또는 연구자의 시각에 따라 상당히 다양하고 유연하게 적용되고 해석되고 있음을 알 수 있다.

[표 1] 국내 대학의 융합교육과정

융합유형	교과목 구성
학문 영역 내 전공 융합	- 동일 학부(과) 내 과목 간 융합 - 동일 단과대학 내 A학과 과목과 B학과 과목 융합
학문 영역 간 전공 융합	- 서로 다른 단과대학 소속의 A학과 과목과 B학과 과목의 융합
전공과 교양 간 융합	- 계열 구분 없이 A전공과목과 B교양과목의 융합

4) 한국대학신문, <http://news.unn.net/news/>

5) 권윤경·김식, 디자인과 IT의 융합교육 현황 연구, 한국디자인문화학회지, 2018, 제24권, 제3호, pp.30-39.

6) 김정훈, 융합형 인재 양성을 위한 융합교육의 현황 및 향후 추진 방향을 위한 제언, 한국교양교육학회 학술대회 자료집, 2017, pp.116-120.

2-2. 관련 선행 연구

대학에서 융합교육의 역사가 그리 오래되지 않았기 때문에 이에 대한 연구 역시 최근 몇 년 사이에 활발히 이뤄지고 있는 것으로 보인다. 관련 선행 연구를 조사한 결과, 연구 유형은 크게 세 가지로 구분할 수 있다. 첫째, 교육현장에서 효과적으로 활용할 만한 다양한 형태의 융합교육 모델 개발에 초점을 둔 연구이다. 예를 들어, 4차 산업혁명 시대에 지역 기반 융합교육 구현 방안을 모색하기 위해 세 가지 유형의 융합교육 모델을 제시하고 교수법, 교육콘텐츠 등을 논의한 연구⁷⁾와 컴퓨터 교과와 인터넷 마케팅 교과 간 융합 수업 모형 개발 연구⁸⁾ 등이 있다. 둘째, 다양한 학문분야의 융합을 기반으로 융합교과목을 개발하고 실제 운영 사례를 분석한 연구이다. 지역연구, 국제경영, MIS라는 상이한 학문 영역을 융합하여 융합교과목을 개발하고 운영한 사례 연구⁹⁾, 음악과 인문학을 결합한 코티칭(co-teaching) 방식의 융합수업 운영 사례 연구¹⁰⁾ 등이 있다. 마지막으로 융합수업의 효과성에 초점을 둔 연구이다. 융합수업이 학생들에게 실질적으로 어떤 도움이 되는지 융합교육의 실체를 참여관찰 및 심층면담을 통해 학습자의 관점에서 바라보고 분석한 연구¹¹⁾가 대표적이라 하겠다.

2-3. D대학교 융합교육의 특징

점차 빨라지는 방송 기술의 발전과 고도화로 인해 미디어 산업은 기존의 폐쇄적 환경에서 개방적 생태계로 근본적인 패러다임의 전환이 이뤄지고 있다. 이에 따라 과거에는 확실하게 분리되었던 방송 영역 간의 인력 교류가 활발해지고 있으며, 이러한 상황변화에 발

- 7) 노대원·김성백·염미경·이소영·김세현, 4차 산업혁명 시대 융합교육의 구현 방안 모색:지역 기반 융합교육 모델을 중심으로, 교육과학연구, 2018, 제20권, 제2호, pp.145-167
- 8) 이근수, 대학에서 컴퓨터와 인터넷 마케팅 교과간 융합수업 모형 개발에 관한 연구, 한국산학기술학회 논문지, 2018, 제19권, 제9호, pp.7-12.
- 9) 조재형·이정아, 학습자 중심의 MIS 융합 수업모형 개발, 한국지능정보시스템학회 학술대회논문집, 2015년 5월, pp.87-97.
- 10) 김혜진·황혜영, 음악과 인문학 코티칭(Co-teaching) 융합 수업 방안 모색, 문화와 융합, 2018, 제40권, 제2호, pp.111-134.
- 11) 신중호·조은별·부은주·백아롱·조수연·강미라, 융합교육 프로그램에서 학습자 경험의 특성: 대학 수업 사례를 중심으로, 교육심리연구, 2016, 제30권, 제1호, pp.111-135.

빠르게 대응하기 위해 D대학교 역시 대학특성화 사업이 시행된 2014년부터 ‘창의 인재’, ‘융합형 인재’ 양성을 교육목표로 내세우고 2016년부터 본격적으로 ‘방송예술융합 콘텐츠제작’이라는 융합수업을 정규 교육과정에 편성하여 운영하고 있다. D대학 융합교육의 특징을 정리하면 다음과 같다.

첫째, 전공(학과) 간 융합을 기반으로 한다. 융합수업 개설을 위해서는 해당 융합교육의 구체적 목표와 내용에 따라 3개 이상의 전공이 참여해야 하는데, 이는 교수뿐만 아니라 학생들도 3개 이상의 전공이 참여하는 것을 전제로 한다. 학생들은 기획단계에서부터 결과물 도출까지 주어진 주제와 관련한 콘텐츠를 제작하기 위해 아이디어를 교환하고 발전시키며, 서로의 기술적 역량을 점검하면서 이를 활용하거나 보완할 수 있는 방법을 모색하는 등 기존 지식을 서로에게 전이시키고 창의적으로 융합하는 활동을 하게 된다. 이 때, 학생뿐만 아니라 교수들도 서로 유기적으로 협업하며 수업에 공동으로 참여함으로써 학생들의 창의력과 전문역량이 극대화될 수 있도록 돕는다.

둘째, 융합수업 개설은 해당 교과목의 수업계획에 대한 운영위원회의 심의를 거쳐 이뤄진다. 융합수업을 희망하는 책임교수는 예산서를 포함한 수업계획서를 작성하여 제출해야 하며, 운영위원회는 이를 심의하여 다음 학기 개설할 융합수업을 결정한다. 특히, 운영계획 및 예산 배경의 적절성과 함께 해당 수업을 통해 융합교육과정의 결과물로서 얼마나 구체적이고 타당한 결과물이 도출될 수 있는가를 중점적으로 심사한다. 융합수업은 규정에서 요구하는 기본적인 사항들을 충족한다면 교수 누구나 개설을 신청할 수 있다. 물론 심의를 거쳐 반려되는 경우도 있으나, 이는 교육내용이 다른 계획서와 중복되거나 결과물이 융합을 통한 콘텐츠제작이라는 것에 부합되지 않는 경우가 주로 해당된다고 하겠다.

셋째, 융합수업의 수강은 신청 희망 학생의 지원서를 토대로 선발하는 절차를 거쳐 이뤄진다. 융합수업을 수강하고자 하는 학생은 해당 수업에서 구분하고 있는 지원 분야를 선택하여 신청서를 제출하며, 교수는 수업계획서에 의거, 각 지원분야별 인원 및 역량을 고려하여 학생을 선발한다. 신청자가 많은 경우에는 면접을 통하여 선발하기도 한다.

넷째, 개설 학점 및 시수는 해당 학기 내에 제작 완료할 수 있는 콘텐츠 편수에 따라 결정한다. 즉, 성과 중심 교육(outcome based education)을 지

향한다고 할 수 있다. 결과물이 방송콘텐츠로 제작된다는 것을 전제로 하여 융합콘텐츠 3편 이상은 3학점(3시수), 6편 이상은 6학점(6시수), 9편 이상은 9학점(9시수)으로 개설할 수 있다. 방송 이외 콘텐츠의 경우에는 위원회 의결과 총장의 승인을 통해 학점과 시수를 결정한다.

마지막으로 학업성취도는 절대평가로 이뤄진다. 앞에서 언급한 바와 같이 융합수업이 일정 이상의 결과물 도출을 전제로 개설되며, 이를 위해 학생들 역시 일정 수준의 역량을 갖췄는지 변별하여 선별하기 때문에 목표 지향 평가 방식인 절대평가를 실시한다.

D대학교에서는 ‘방송예술융합 콘텐츠제작’이라는 융합교육과정을 운영하기 위해 융합교육 운영규정 및 지침을 마련하고 이를 시행하고 있다. 방송예술이라는 특화된 분야에서 선도적으로 융합교육을 시도하고 있으며, 매학기 다양한 형태의 융합수업을 진행하면서 절차나 교육내용 등을 보완·발전시켜 나가고 있다. 이를 통해 학생들이 산업 현장에서 필요로 하는 전공역량과 창작 역량뿐만 아니라 인접분야에 대한 깊이 있는 이해를 통해 취업 후 실제로 겪게 될 다양한 상황에 능동적으로 대처할 수 있는 창의역량과 문제해결역량을 기를 수 있도록 노력하고 있다.

3. 융합교육 운영 사례분석

3-1. 교과개요

본 연구는 2018년도 1학기에 방송예술융합 콘텐츠 제작으로 개설된 여러 융합 수업 중 ‘홍보A’를 대상으로 사례분석을 하였다. 마침 수업이 진행되는 1학기 말에 제7회 전국동시지방선거가 계획되어 있다는 점을 미리 인지하고 ‘선거 홍보 및 투표 독려’라는 공익적 목적을 가진 다양한 장르의 홍보콘텐츠 제작을 교육목표로 설정하였다. 이렇듯 뚜렷한 목적과 시의성 있는 콘텐츠 제작을 통해, 학생들은 실제 방송제작 현장에서 겪게 될 직무 상황을 미리 체험함으로써 방송콘텐츠 창작 직무역량을 강화할 수 있다. 또한 사회와 사회 구성원들이 필요로 하는 의미 있는 콘텐츠 제작을 통해 미래 방송콘텐츠 제작자로서 책임감을 길러줄 수 있는데 교육의 필요성이 높다 하겠다. 아울러 해당 융합수업은 NCS에서 제시하고 있는 방송콘텐츠제작 관련 능력단위를 상당부분 적용할 수 있는 교과목으로 개설

되었다. 즉, 프로그램 기획에서부터 자료조사, 아이템 선정, 캐스팅, 제작계획, 프로그램 구성, 촬영, 가편집, CG작업, 종합편집에 이르기까지 거의 대부분의 능력단위를 아우르는 종합 실무교과라 할 수 있다.

3-2. 융합수업 설계 및 전략

융합수업의 설계는 준비·실행·점검·평가 및 환류 단계로 구분할 수 있다. 학기 시작 전인 1~2월은 준비 단계로, 주제 선정, 관계기관 협의, 참여교원 및 전문가 섭외, 운영계획 수립 및 수업계획서 작성, 운영위원회 심의, 학생 선발 등이 진행되었다. 이 가운데 수업계획서 작성은 가장 중요한 절차이다. 모든 융합수업 책임교수는 융합수업을 개설하기 위해 학기 전 수업계획서를 작성하여 운영위원회의 심의를 받는다. 수업계획서에는 수강대상 및 모집분야, 참여교수구성, NCS능력단위, 교육목표 및 필요성, 수업내용, 추진방법, 기대성과, 평가방법, 예산까지 수업과 관련한 모든 내용이 담기기 때문에 융합수업을 성공적으로 운영하는데 기본이 된다. 특히, 해당 계획서가 채택되어 수업으로 개설되기 위해서는 융합수업으로서의 뚜렷한 목적성뿐만 아니라 다른 융합수업들과의 차별성이 드러나야 한다. 이에 ‘선거 홍보 및 투표 독려’라는 공익적 메시지를 담은 콘텐츠를 제작하고 관계기관과의 협력 하에 선거 전 방송채널을 통해 송출시키는 것을 교육목표로 설정함으로써 다른 융합수업과의 차별성을 피력하였다.

학생선발 또한 융합수업의 성패를 좌우하는 주요한 변수가 된다. 아무리 계획을 잘 수립하더라도 전공영역에 대한 일정 수준의 지식과 기술 그리고 인접영역이나 타 전공에 대한 이해도가 낮은 학생이 수강할 경우 여러 전공이 융합하여 하나의 완성된 결과물을 도출해 내야 하는 수업 목표를 달성하지 못할 뿐만 아니라 교수자와 학생 모두 수업 만족도가 떨어질 수밖에 없기 때문이다. 해당 융합 수업의 경우 공익적 메시지를 담은 다양한 장르의 홍보콘텐츠 제작을 위해 뮤직비디오, 다큐멘터리, 드라마, 교양, 예능 등 장르 구분과 함께 연출, 작가, 카메라, 편집, CG 등 각 직무 분야별로 지원자를 구분하여 모집하였다. 1차 서류전형은 각 분야의 참여교원들이 참여하였고, 2차 전화면접은 책임교수가 대표로 진행하였다. 선거라는 공익적 주제에 대한 관심과 포트폴리오를 통한 기존의 콘텐츠 제작 역량, 면접태도 등을 종합적으로 판단하여 학생들을 선발하였다. 이런 절차를 거쳐 방송기술과, 영상제작과 등 7개 학과 44명의 학생이 선발되었으며, 학생들의 관심 분야에 따라 6~7명씩 7개 팀으로 구성하였다.

개강 후 10주차까지는 실행단계로서 오리엔테이션을 시작으로 주어진 프로젝트를 수행하기 위한 제작교육 일반과 팀별 제작 활동 등이 진행된다. 특히, 프로그램기획·구성, 스토리텔링, 장면연출계획, 촬영/녹화, 영상편집, 현장녹음 등 NCS에서 제시한 방송콘텐츠제작 직무와 연계된 능력단위 12개를 적용하여 수업을 구성함으로써 학생들이 방송 산업현장에서 요구되는 실무능력을 함양할 수 있도록 설계하였다.

수업 후반부인 11주차 이후로는 1차 결과물에 대한 시사 및 피드백을 통해 작품을 발전시키는 점검단계가 진행되었다. 이 때 1차 피드백은 참여교원과 학생들의 의견까지 모두 수렴할 수 있도록 하였으며, 이에 따른 수정·보완이 완료된 팀은 전문가나 관계기관인 선관위 관계자로부터 2차 피드백을 받고 최종 수정·보완을 진행하였다. 이를 통해 학생들은 자신들의 결과물을 객관적으로 평가받을 수 있는 기회를 얻을 수 있다.

마지막으로 평가단계에서는 최종 결과물에 대한 교수자의 평가와 더불어 수업에 대한 학생 의견을 수렴하는 과정을 거친다. 구체적인 융합수업의 설계 및 단계별 세부내용은 아래와 같다.

[표 2] 융합수업 설계 및 단계별 내용

단계	시기	내용
준비	수업 전 1~2개월	교과목 개발 참여교수 및 산업체 전문가 섭외 수업 운영 논의 및 계획 수립 수업계획서 제출 및 심사(보완) 학생 면접 및 선발
실행	수업 1~10주	오리엔테이션 관련 내용 강의/전문가 특강 프로젝트 진행(기획, 분석, 제작 등) 학생 활동 관리(진행상황 피드백) 제작일지 작성
점검	11~14주	1차 시사 및 수정·보완 (교수/학생 피드백) 2차 시사 및 수정·보완 (전문가/기관 피드백) 최종결과물 제출
평가 및 환류	15주	수행평가 및 수업평가 간담회

해당 융합수업은 학습자 중심의 교수법을 채택하였다. 학습자 중심 교육은 기초 전공능력이 다른 학생들에게 교수자가 교육과정 전체를 진두지휘하면서 일방적인 설명을 통해 간접 체험을 독려하는 방식의 교수자

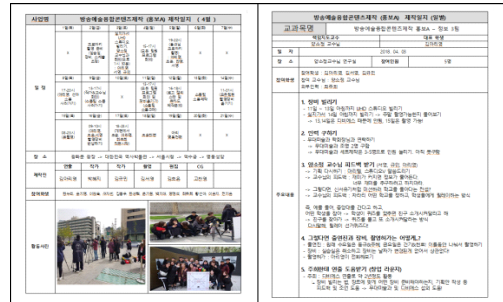
중심 교육과 달리, 교수자는 목표만 명확히 정해준 뒤, 목표달성 방법은 학생들이 스스로 선택하고 이에 따라 스스로 배우도록 하는 교수법을 의미한다. 해당 수업 역시 '선거 홍보 및 투표 독려'라는 공익적 콘텐츠를 제작하기 위해 학생들이 기본적으로 습득해야 할 이론적 지식 및 제작 기술 교육 정도만 초반에 진행하였다. 이후에는 학생들 스스로가 주어진 문제 즉, '어떻게 하면 영상콘텐츠를 통해 시민들에게 선거를 홍보하고 투표 참여를 독려할 수 있을지'를 고민하고 해결해 나갈 수 있도록 학습자 중심의 교육을 진행하였다.

이러한 방식은 융합수업에 있어 상당히 중요한 교육적 효과를 가진다. 첫째, 창의력을 신장시킬 수 있다. 서로 다른 전공을 가진 학생들이 만나 오랜 시간에 걸쳐 다양한 시각에서 자유롭게 아이디어를 내고 서로의 의견을 수렴해 가는 과정을 통해 점차 세련된 형태의 제작기획을 수립해 나가는 경험을 얻을 수 있다. 같은 전공 학생들끼리 모여 기획을 할 때보다 훨씬 다채롭고 이색적인 아이디어들이 제안되며, 이러한 환경이 서로에게 긍정적인 영향을 주어 더욱 발전된 형태의 창의적 사고력이 발휘될 수 있도록 돕는 것이다. 둘째, 문제해결 역량을 기를 수 있다. 학생들은 기획단계에서부터 스스로 각자 맡은 역할에 대한 역량을 공유하면서 계획을 세우기 때문에 실제 제작에 들어갔을 때 발생할 수 있는 다양한 문제점들을 미리 파악하고 대비할 수 있다. 서로의 역량을 고려하여 기획을 함으로써 문제 발생의 소지를 줄일 수도 있지만, 만약 더 나은 결과물을 얻기 위해 꼭 필요한 지식이나 기술이 있다면 계획을 세워 교수나 전문가를 통해 교육을 받을 수도 있다. 학생들은 이러한 과정을 통해 자신들이 가지고 있는 자원을 제대로 파악하고 효과적으로 활용할 수 있는 역량을 기르게 된다. 셋째, 의사소통 및 대인관계 역량을 증진시킬 수 있다. 학생들은 기본적으로 자신이 맡은 역할 외에도 분야를 넘나들며 다른 역할들을 수행하게 된다. 제작의 규모가 클 경우에는 개인이 아닌 팀 단위로 서로가 필요할 때 지원해주는 '품앗이'를 할 때도 있다. 이러한 활동은 학생들로 하여금 다른 분야에 대한 이해를 높이고 배려와 소통 그리고 타협의 중요성 등을 깨닫게 한다.

3-3. 융합수업 운영 방법 및 내용

분석대상이 된 융합수업은 2018년 2월 말에서 6월까지 주 6시간씩 15회 동안 진행되었다. 수업은 책임교수를 포함하여 모두 4명의 교수가 참여하였으며 콘텐츠 제작 분야별로 기획, 연출, 촬영, 편집(cg) 등의

교육을 담당할 교수들로 구성되었다. 장르별 혹은 제작 단계별로 세밀한 지도가 요구되는 경우 현장 전문가가 특별 지도를 진행하였다. 대부분의 제작 교과목이 팀별 프로젝트 수행을 기본으로 하고 있는데, 해당 과목 역시 팀 티칭의 방식으로 진행하였다. 또한 학생들로 하여금 월별 계획서, 일별 제작일지를 작성하게 하였다.



[그림 1] 월별 계획서 및 일별 제작일지

먼저, 1주차에는 전체 학생들을 대상으로 오리엔테이션을 진행하였다. 한 학기 수업의 목표, 수업운영 방식, 평가내용, 제작비 집행 방식 등에 대해 상세히 설명하였는데, 특히 융합수업은 학과에서 진행하는 제작 수업과 운영방식에 있어 많은 차이가 있기 때문에 이에 대해 자세한 안내하였다. 또한, 공익적 콘텐츠를 제작하는 데 있어 주의해야 할 사항에 대해 설명하고, 선거·투표와 관련된 기존 영상물을 보여줌으로써 학생들 스스로가 중립성과 공익성의 중요성을 깨달을 수 있도록 유도하였다. 이후 2차 면접을 통해 직무별, 수준별 그리고 콘텐츠 관심 분야별로 조합한 팀 구성을 공시하고 팀별로 친목을 다지는 시간을 갖도록 하였다.

2~3주차에는 팀별 회의를 통한 기획구성안 및 제작 계획서 작성 그리고 발표가 이뤄졌다. 전체 교수가 참석 한 상태에서 팀별 발표가 진행됐는데, 이 때 교수자들은 내용에 대한 평가에 집중하기 보다는 학생들이 계획한 내용들이 실제로 원활하게 수행될 수 있는 방법을 모색하는데 초점을 두었다. 또한, 기획한 내용에 상당한 수준의 보완이 필요하거나 지나치게 부담이 된다고 판단되는 경우에는 계획된 일정을 넘겨서라도 기획에 많은 시간을 투자하도록 지도하였다.

4~10주차까지는 실제 제작이 이뤄졌다. 모든 팀들은 온라인상에 단체 대화방을 만들고 진행상황 및 문제점을 공유하였으며, 제작일지나 예산사용 부분도 업데이트하였다. 교수자는 교내에서의 교육은 물론, 필요

한 경우 제작현장에 직접 나가 코칭을 실시했다. 또한, 학생들 수준에서 해결하기 어려운 문제들, 예를 들어 장소섭외, 특수장비 대여, 인력 동원, 협조공문발송, 고차원적 제작기술의 필요 등이 해결될 수 있도록 최대한 도움을 줌으로써 완성도 높은 콘텐츠를 제작할 수 있는 환경을 조성하는데 신경을 썼다. 특히, 선거와 투표라는 주제로 콘텐츠를 제작함에 있어 중립성은 매우 중요하고 민감하기 때문에 대본에서부터 촬영내용까지 염려가 되는 부분은 중앙선관위 홈페이지 자료검색이나 경기도선관위 관계자 질의를 통해 이러한 문제를 해결하는데 중점을 두었다. 팀별 진행상황에 따라 달랐지만, 7주차 이후로는 1차 가편집 영상을 모든 교수들이 모여 확인하고 향후 촬영내용이나 방향을 지도하였다.



[그림 2] 콘텐츠 제작 활동 모습

11~14주차에는 두 차례의 시사가 진행되었으며, 피드백을 바탕으로 추가 촬영을 진행하거나 편집 수정 등 보완작업이 이뤄졌다. 11주차에는 모든 학생들이 참여한 가운데 이뤄지는 전체 시사가 진행되었고, 선관위나 방송사 등 관계기관 및 전문가 검토는 팀별 진행 상황에 따라 진행되었다. 뮤직비디오는 선거 한 달 전 최종 마스터를 제출할 수 있었으며, 이 외에 콘텐츠들도 선거 3주 전까지 최종 결과물을 제출하였다.

투표학개론 2화

00:21 내용 "바로 지난 선거 때 생긴 일인데요." 지방선거에 맞춰 주시기 바랍니다.
00:40 내용 "제가 만 18세 미만처럼 보이는 거죠." -> "만 18세 이하"
00:53 내용 어저께 -> 5일 전에(사전투표는 선거일 전 5일부터 이틀간 실시)
01:15 (재촬영시)책상 위 1차 투표용지 3장만 놓아주세요.
01:35 (재촬영시)책상 위 1차 투표용지 3장만 놓아주세요.
01:50 내용 생년월일, 사진이 포함된 사립학교 학생증 신분증 인정(공공기관에 포함)
03:12 자막 전국의 약 3,500여개의 -> 전국 약 3,500개의

[그림 3] 방송사 수정 요청 사항

마지막으로 15주차에는 최종 결과물에 대한 평가와 더불어 융합수업에 대한 학생들의 평가 및 간담회를 통한 의견 수렴을 실시하였다.

본 수업은 다른 융합수업에 비해 훨씬 빠르게 진행되었는데, 그 이유는 지방 선거 전에 학생들이 제작한 영상을 유통시키기 위해 처음부터 마스터 제출 기한을 학기가 끝나는 15주차보다 더 앞당겨 정했기 때문이다. 다행히 모든 팀이 적어도 선거 3주 전까지 마스터를 제출하여 심의를 받았으며, 수정·보완이 많이 필요한 팀을 제외하고 나머지 팀들은 함께 모여 투표독려 릴레이 영상을 추가로 제작하기도 했다. 이 영상물 또한 한국선거방송을 통해 송출되었다.

3-4. 교육성과 및 활용

총 44명의 7개 팀으로 진행된 융합수업에서는 총 9편의 홍보콘텐츠 결과물이 제작되었다. 뮤직비디오 3편, 스튜디오 종합구성물 1편, 드라마(5회차) 1개 시즌, 정보예능 1편, 다큐 1편, 투표독려 릴레이 인터뷰 1편, 메이킹 필름 1편이 완성되었다.

뮤직비디오 (타이틀ver.)	뮤직비디오 (합합ver.)	뮤직비디오 (트로트ver.)
선거인사이드 (종합구성물)	투표학개론 (드라마)	선거해울 (정보예능)
응답하라613 (다큐)	투표독려 릴레이 인터뷰	메이킹 영상

[그림 4] 융합수업 결과물

이 가운데 7편은 모두 한 개 이상의 채널에 송출이 되었다. 뮤직비디오 세 편은 선거 한 달 전 마스터를 제출하여 한국선거방송, 채널A, 연합뉴스, YTN 등 다수의 방송채널뿐만 아니라 [그림 5]와 같이 야구경기장, 축구경기장, 대형전광판, 지하철 역사 내부 LED 게

시판, 대형마트 등에도 노출되었다. 또한, 유튜브나 페이스북 등 온라인 매체를 통해 노출되기도 했다. 특히, 스튜디오에서 제작된 종합구성물 <선거 인사이드> 작품의 경우에는 한국선거방송이 주관하는 '2018 깨알영상 공모전'에서 대상을 수상하는 쾌거를 이루었다.

[표 3] 채널 송출 내용

결과물	매체명	방송횟수	방송기간
뮤직비디오 (타이틀, 합합, 트로트)	한국선거방송	113	5/15~6/12
	채널A	30	5/14~6/13
	연합뉴스	54	
	OBS경인TV	60	
	YTN	24	5/30~6/13
	YTN DMB	101	5/31~6/13
선거인사이드	브릿지TV	140	6/4~6/13
	한국선거방송	3	6/4, 6/6
응답하라613	한국선거방송	2	6/6
	티브로드	3	6/8~13
투표학개론	티브로드	3	6/8~13

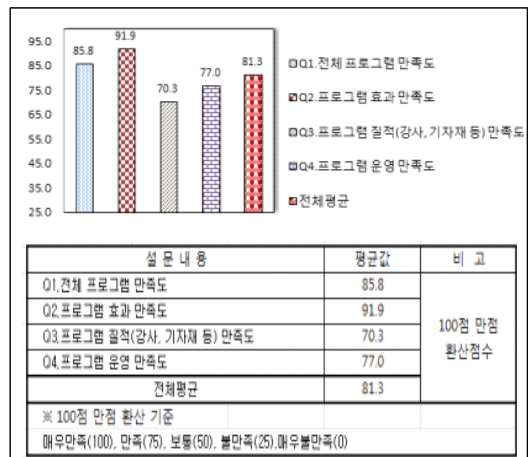


[그림 5] 각종 시설물 활용 콘텐츠 노출

15주차에 걸쳐 실시한 융합수업에 대한 학생 만족도는 다음과 같다. 총 4개의 문항에 대한 응답 결과를 분석할 결과 '프로그램 효과 만족도'는 가장 높은 91.9점으로 나타났다. 이는 앞서 제시한 바와 같이 학생들의 제작 결과물이 상당히 인지도 있는 방송사를 비롯해 여러 채널을 통해 송출이 되고 시설물을 활용해 노출되는 등 상당히 의미 있는 성과가 있었기 때문이다. 실제로 학생들 상당수는 자신들이 만든 콘텐츠가 사람들에게 정치의식을 높이고 투표참여를 독려하는 등 국가적 이벤트가 잘 치러지는데 일정 부분 기여했다는 점에 대해 자부심을 갖고 보람을 느꼈다고 응답했다. 또한, 뚜렷한 목적과 시의성 있는 방송콘텐츠 제작 경험을 통해 짧은 기간 동안 일반 제작수업보다 훨씬 더 실무능력이 향상되었음을 느끼는 것으로 조사되었다.

그러나 해당 융합수업 진행과 관련하여 문제점도 나타났다. 설문 결과 특히 프로그램의 '질적 만족도'는 70.3점으로 매우 낮게 나타났는데 이는 주로 제작지원

(장비, 시설 사용, 제작비, 전문가 활용, 수업 시수 등)에 대한 불만으로 조사되었다. 예를 들면, 원하는 기자재를 원하는 시기에 원하는 수량만큼 대여할 수 없어 제작에 차질이 생긴다거나 적은 예산으로 인해 장소 및 배우 섭외, 소품 구매 등에 제약을 받을 수밖에 없었다. 또한, 내용을 면밀히 검토하고 지도해 줄 전문작가 인력을 초빙하지 못해 <선거해설> 제작물의 경우 내용 오류로 송출불가 판정을 받는 안타까운 결과가 발생하기도 하였다. '프로그램 운영 만족도' 또한 77점으로 상대적으로 낮았는데, 이는 주로 수업시간과 제작시간 간의 괴리로 인해 발생하는 불만과 관련이 있는 것으로 나타났다. 즉, 제작이라는 것이 촬영장소나 배우가 섭외된 날짜 혹은 해당 장비 대여가 가능한 날짜에 맞춰야 하는 특수성이 있음에도 불구하고 수업시간과 출석체크라는 형식적인 제도로 인해 학생들은 불편을 겪을 수밖에 없었다. 대부분의 학생들이 다른 수업을 거의 포기해야 할 정도로 많은 시간을 융합수업에 할애했음에도 불구하고 6학점밖에 인정받을 수 없는 상황도 불만의 요인으로 분석되었다.



[그림 6] 융합수업 만족도 조사 결과

그럼에도 불구하고 융합수업을 통해 학생 수준에서 일반적으로 이뤄내기 힘든 수준의 결과를 도출해 냈다는 점만큼은 부인할 수 없는 사실이다. 선관위를 비롯해 졸업 후 취직하게 될 많은 방송사에 학생들의 방송콘텐츠 제작역량을 보여주는 좋은 계기가 되었을 뿐만 아니라 학생 개개인으로서도 훌륭한 포트폴리오를 마련할 수 있는 기회가 되었기 때문이다.

4. 결론 및 제언

학령인구가 줄고 대학 구조개혁이 불가피해짐에 따라 많은 대학들이 앞 다투어 다양한 방식의 교육 혁신을 시도하고 있다. 지식 위주, 주입식 암기 위주, 교수자 위주에서 벗어나 역량 중심, 자기주도식, 수행평가와 과정평가 등을 강조하고 학사제도 유연화를 내세우며 교육 개혁에 열을 올리고 있다. 유의할 점은 어떤 혁신적 형태의 교육방식이라 할지라도 학문분야나 교수, 학생, 수업 환경, 대학과 사회의 지원 등에 따라 그 교육 효과가 항상 달라질 수 있다는 점이다. 때문에 일반적 인식을 토대로 새로운 방향을 제시하는 것이 오히려 더 많은 문제점을 발생시킬 수 있다. 대학마다 교육 환경이 다르고 교육목표를 달성하기 위한 전략이 다를 수 있기에 그 대학이 지금까지 해왔던 교육내용과 평가 방식, 교수법 등을 면밀히 분석해야 하며, 만약 문제점이 발견된다면 문제점이 나타난 원인에 대한 분석과 대안이 함께 모색될 때 그동안 이러한 교육적 성과와 경험이 축적되고 올바른 미래 교육 전략을 세우는 것이 가능해 진다.

D대학교에서 운영 중인 융합수업의 최종 목표는 학생들이 졸업 후 현장에서 겪게 될 실무 과정을 미리 경험함으로써 전공역량 강화뿐만이 아니라 인접분야에 대한 깊이 있는 이해를 통해 주어진 과제를 창의적으로 설계하고 다양한 문제 상황에 능동적으로 대응할 수 있는 융합적 사고력을 기르도록 하는 것이다. 실제로 본 연구에서 분석한 융합수업을 통해 학생들은 짧은 시간 내에 실무능력을 높일 수 있었을 뿐만 아니라 여러 전공의 친구들과 함께 주어진 문제를 해결하기 위해 소통하면서 창의적이고 유연한 사고력을 키울 수 있었다. 또한, 목적 달성을 위해 협력하고 타협하는 과정을 겪으며 상대방을 배려하고 이해하며 존중할 줄 아는 태도를 기를 수 있었다. 그러나 높은 성과만큼이나 학생들의 부담 또한 매우 높았고, 학생들의 열의에 비해 제작에 필요한 행정적, 물질적 지원 등이 부족했다는 점은 향후 개선해야 할 점으로 나타났다.

융합수업은 기존의 수업과 많은 부분에서 차이가 있다. 교육 목표나 효과의 정도에도 차이가 있고 운영방식도 까다로우며 교수법 등에도 많은 신경을 써야만 한다. 특히 콘텐츠제작이라는 분야의 특성상 매주 예상치 못한 상황이 전개되기 때문에 교수자의 역할은 더욱 중요할 수밖에 없다. 제작에 있어 기획단계가 가장 중요하듯이 융합수업에 있어서도 수업설계 단계가 가장 중요하다. 학생들이 융합수업을 통해 얻고자 하는 것이 무엇인지 수요자 니즈를 정확히 파악함과 동시에 학생

들로 하여금 무엇을 경험하게 해야 하는지 교육적 목표를 명확히 설정하고 계획하는데 많은 시간을 할애한다면 콘텐츠제작 분야에서의 융합교육이 더욱 발전된 형태로 정립될 수 있을 것이다.

참고문헌

1. 조준동, 창의융합 프로젝트 아이디어북 : Creative Convergence Capstone Design with PBL, 한빛아카데미(주), 2015.
2. 이근수, 대학에서 컴퓨터와 인터넷 마케팅 교과간 융합수업 모형 개발에 관한 연구, 한국산학기술학회 논문지, 2018, 제19권, 제9호.
3. 권윤경·김식, 디자인과 IT의 융합교육 현황 연구, 한국디자인문화학회, 제24권, 제3호.
4. 신종호·조은별·부은주·백아롱·조수연·강미라, 융합교육 프로그램에서 학습자 경험의 특성: 대학 수업 사례를 중심으로, 교육심리연구, 2016, 제30권, 제1호.
5. 김정훈, 융합형 인재 양성을 위한 융합교육의 현황 및 향후 추진 방향을 위한 제언, 한국교양교육학회 학술대회 자료집, 2017.
6. 김혜진·황혜영, 음악과 인문학 코티칭(Co-teaching) 융합 수업 방안 모색, 문화와융합, 2018, 제40권, 제2호.
7. 조재형·이정아, 학습자 중심의 MIS 융합 수업모형 개발, 한국지능정보시스템학회 학술대회논문집, 2015년 5월.
8. 노대원·김성백·염미경·이소영·김세현, 4차 산업혁명 시대 융합교육의 구현 방안 모색:지역 기반 융합교육 모델을 중심으로, 교육과학연구, 2018, 제20권, 제2호.
9. Rosenberg, N., Technological Change in the Machine Tool Industry, 1840-1910, The Journal of Economic History, Vol.23, No.4, pp. 414-443, 1963.
10. <https://terms.naver.com/>
11. <http://news.unn.net/news/>