

# 기숙교육 문화예술프로그램 운영방안

Management of Culture and Arts Programs for Residential Education

**백수희**

경희대학교 학부대학 문화예술영역

**Baek, Soo Hee**

Kyunghee University

## 1. 서론

- 1-1. 연구배경과 목적
- 1-2. 연구방법

## 2. 기숙교육 문화예술 프로그램의 운영사례

- 2-1. K 대학의 2008-1학기 프로그램 운영사례
- 2-2. 운영사례의 문제점

## 3. 문화예술 프로그램 만족도 조사

- 3-1. 연구사례
- 3-2. 연구대상
- 3-3. 연구도구

## 4. 연구결과 및 분석

## 5. 문화예술 프로그램 운영방안 제시

## 6. 결론

## 참고문헌

## 논문요약

본 연구는 수도권에 있는 K 대학의 2008년도 기숙교육 문화예술프로그램의 운영사례에 대한 학습자들의 만족도 조사를 토대로 기숙교육을 위한 차별화된 프로그램과 운영방안을 제시하고자 한 것이다. 문화예술 프로그램을 수강한 총 671명 중 설문에 응한 342명을 대상으로 수강동기, 수업 만족도, 수업 운영 방식에 대한 만족도, 지원 및 개선사항을 중심으로 설문한 후 분석한 결과, 다음과 같은 운영방안을 제시할 수 있었다.

기숙교육 문화예술 프로그램은 첫째, 체험 위주의 실생활에 적용할 수 있는 프로그램이어야 하며 둘째, 학점의 부여와 함께 학습자들의 참여도를 높일 수 있는 A+~F까지의 등급제도가 실시되어야 하며 셋째, 적은 수강인원과 충분한 실습시간이 고려되어야 한다. 넷째 적절한 시설과 충분한 지원뿐만 아니라 수업도우미의 지원이 필요하며 다섯째, 공연과 전시, 클럽활동을 통해 학습자들의 자아 성취감과 만족감을 높일 수 있어야 한다는 것이다.

본 연구는 국내 최초로 시도된 기숙교육을 위한

문화예술 프로그램의 운영결과로 얻어진 만큼, 앞으로 보다 개선된 효율적인 프로그램과 운영방안을 개발하는데 초석이 될 것이라 기대한다.

## 주제어

기숙교육, 문화예술교육, 디자인교육

## Abstract

The purpose of this study is to examine the satisfaction level of learners with the culture and arts programs that were offered in 2008 by K university in the metropolitan area in an attempt to seek ways of producing and managing distinctive programs for residential education. A survey was carried out to 342 students among 671 students that were enrolled in the program. The survey was conducted to find out their motivation, satisfaction with their classes and class management, needs for support, and opinions on what improvements could be made. After the collected data were analyzed, the following information was revealed.

First, culture and arts programs that focus on residential education should contain experience activities and deal with what can be applicable to real life. Second, students who participate in the programs should gain credit, and the grading system from A+ to F should be introduced to boost learner participation. Third, a small number of students should be allowed to take part in a program, and a sufficient amount of practice time should be offered. Fourth, appropriate facilities should be prepared, and there should be extensive aid for the program, including help from assistant instructors. Fifth, a variety of performance, exhibition and club activities should be utilized to bolster the self-achievement and satisfaction level of learners.

This study attempted to look into the outcome of culture and arts programs for residential education as it was the first approach in Korea and it is expected to pave the way for the development of more efficient programs.

## Keyword

residential education, culture and arts education, design education

## 1. 서론

### 1.1. 연구배경과 목적

수도권에 있는 K 대학은 1학년 학생들을 의무 기숙하여 1학년을 전담하는 기숙교육 프로그램을 개설하고 학습과 생활을 동시에 하는 학습생활 공동체를 만들었다. 이는 기숙사가 숙식을 하면서 생활하는 단순한 생활의 공간을 넘어서서 공동체 의식과 함께 다양한 학문적 경험과 학습의 기회를 갖는 것을 의미한다. 이러한 기숙 교육은 사실 K 대학 이전에 H 대학, Y 대학 등에서 먼저 시행되었다. H 대학은 창의인재 교육원에서 'Find-SELF' 프로그램을 실시하고 있는데, 이는 봉사과 탐구의 정신을 배우고 리더십과 공동체 의식을 길러 글로벌 리더로 성장할 수 있는 기초 소양을 갖추기 위해서 크게 인성 및 기본 소양 프로그램, 영어 프로그램으로 이루어져 있다.<sup>1)</sup> Y 대학은 RC(Residential College)를 이용하여 생활밀착형 전인 교육을 실시하고 있다. 이 프로그램은 전공 탐색과 리더십 개발에 중점을 두고 있으며 최근에 동아리 활동과 사회봉사, 체육활동 등을 통해 창의력 향상에도 주력하고 있다.<sup>2)</sup>

영어와 리더십 프로그램이 중심이 되는 이들 대학과는 달리 K 대학의 기숙교육 프로그램은 '건전한 학습 문화의 조성'과 학습공동체의 구현을 통하여 교양 기초교육의 내실화에 기여하고, 창의적이고 글로벌 마인드를 가진 인재 육성'이라는 목적을 바탕으로 보다 다양한 프로그램을 운영한다. 공동체 의식 함양과 리더로서의 역량 강화, 학문적 탐구를 위한 기본 소양을 갖추기 위한 '신입생세미나', 국제적으로 경쟁력 있는 실력을 갖추기 위한 '실용영어' 및 외국어 능력을 배양하는 다양한 '외국어 프로그램', 그리고 정서를 함양하고 창의적 아이디어를 키울 수 있는 '문화예술 프로그램', 체계적인 건강관리와 자기 개발의 기회를 제공하는 '체육 프로그램'으로 구성되어 학생들이 지적, 국제적, 정서적 그리고 신체적으로 균형 있게 발전할 수 있도록 하고 있다. 이 중 문화예술 프로그램은 국내에서 처음 시도된 기숙교육 프로그램으로 대학교육을 처음 접하는 1학년 학생들에게 그동안 접하지 못했던 문화예술을 체험하게 하여 풍부한 감성과 정서적 안정을 도모하게 하고 창의적인 발상과

전인적인 품성을 지닐 수 있도록 하는 것에 목적을 두고 있다. 따라서 기숙교육으로서 문화예술 프로그램은 기존의 정규 문화예술 교양프로그램과는 그 목적이 다르다고 할 수 있다. 기존의 문화예술 교양 강좌가 다양한 학문적 경험에 기반을 둔 것이라면 기숙교육으로서의 문화예술 프로그램은 학생들이 문화예술을 즐기고 체험함으로써 학교생활에서의 만족감을 높이기 위함이다. 따라서 기숙교육 문화예술 프로그램은 정규 교양강좌에서의 문화예술 프로그램과는 차별화된 내용과 운영방안이 있어야 한다.

이에 본 연구자는 K 대학에서 2008학년도 1학기에 개발한 기숙교육 문화예술 프로그램의 운영상의 문제점을 부분적으로 개선하여 2008학년도 2학기에 운영한 후 그에 대한 학습자들의 만족도를 바탕으로 기숙교육을 위한 보다 개선된 문화예술 프로그램 운영방안을 제시하고자 한다.

### 1.2. 연구방법

본 연구는 크게 세단계로 구성된다.

첫째, 수도권에 소재하고 있는 K 대학의 2008년도 1학기에 개발한 기숙교육 문화예술 프로그램의 운영 사례와 그 문제점을 분석한다.

둘째, 부분적으로 개선된 문화예술 프로그램을 제시하고 이를 2008학년도 2학기에 운영한 후, 설문을 통해 학습자들의 만족도를 조사한다.

셋째, 학습자들의 만족도를 분석하고 프로그램의 개선사항과 희망사항을 수렴하여, 보다 개선된 기숙교육 문화예술 프로그램의 운영방안을 제시한다.

## 2. 기숙교육 문화예술 프로그램의 운영사례

### 2.1. K 대학의 2008-1학기 프로그램 운영사례

#### 1) 프로그램 내용

K 대학의 2008-1학기 기숙 교육을 위한 문화예술 프로그램은 문화영역 5과목, 예술영역 5과목, 디자인영역 4과목으로 총 14과목, 26강좌를 신설하여 운영하였다. 프로그램은 우선적으로 문화예술 프로그램의 목적을 고려하고, 정규교양과정과의 차별화, 학생들의 관심과 흥미, 학교 특성을 반영하였다. 문화영역은 우선적으로 학습자들이 우리나라의 역사와 문화를 시대별로 이해하기보다는 학습자들이 관심 있는 주제를 선택하여 학습한 후 온라인을 이용하여 자유롭게 토론하도록 하였다. 다른 나라의 문화는 그 나라의 특성을 반영하고 있는 '축제'를 중심으로 하고 직접적인 체험이 불가능한 관계로 비디오를 이용하여 간접체험

1) 'Find-SELF 교육프로그램은 계속된다', (2006), Weekly hanyang news, 자료검색일 2008.10.14, 자료출처 [http://www.hanyang.ac.kr/top\\_news/2006/041/cover.html](http://www.hanyang.ac.kr/top_news/2006/041/cover.html)  
2) 'Residential College 다양한 프로그램 운영', (2008), 연세대학교 원주캠퍼스 웹진 소식지, 자료검색일 2008.10.14, 자료출처 <http://dragon.yonsei.ac.kr/~external/webzine/>

[표 1] 2008-1학기 문화예술 프로그램 내용 및 과목 개요

구분	과목명	인원	강좌수	시수	수업형태	운영 및 수업방법
문화	한국역사 사랑방 I	50	1	1	이론중심	온라인 강의
	한국역사 사랑방 II	50	1	1	이론중심	온라인 강의
	한국역사 사랑방 III	50	1	1	이론중심	온라인 강의
	세계의 축제	50	2	1	이론중심	격주 2시간
	와인의 이해	50	2	1	이론중심	격주 2시간, 주말강좌
예술	영화감상과 비평	40	2	1	실습중심	격주 2시간
	뮤지컬관람과 비평	40	2	1	실습중심	격주 2시간
	연극관람과 비평	40	2	1	실습중심	격주 2시간
	재즈음악감상	40	2	1	이론중심	격주 2시간
	재즈피아노 실기	20	3	1	실습중심	격주 2시간
디자인	패션 코디네이터	40	2	1	이론중심	격주 2시간
	화훼 디자인	30	2	1	실습중심	격주 2시간, 주말강좌
	포장 디자인	30	2	1	실습중심	격주 2시간, 주말강좌
	디지털영상제작	30	2	1	실습중심	격주 2시간

[표 2] 2008-1학기 문화예술 프로그램 운영방법

구분	과목명	과목개요
문화	한국역사 사랑방 I	양성평등시대를 사는 오늘의 시각으로 근현대 여성의 삶을 살펴본다.
	한국역사 사랑방 II	민족과 민중의 거대담론을 넘어 시민의 눈으로 역사를 살펴본다.
	한국역사 사랑방 III	대한제국의 역사적 의의와 유길준의 중립론을 살펴보고 해양세력화의 가능성과 비전을 이해한다.
	세계의 축제	세계의 다양한 축제의 실례를 관찰해 보면서 현대사회 문화인으로서의 안목을 키운다.
	와인의 이해	와인을 통해 건전한 식음문화를 이해하고 국제적 감각을 지닌 문화인의 소양을 키운다.
예술	영화감상과 비평	다양한 장르의 영화를 감상하고 비평한다.
	뮤지컬관람과 비평	뮤지컬을 감상하고 비평해본다
	연극관람과 비평	연극을 감상하고 비평해본다
	재즈 음악 감상	재즈의 역사, swing ers, bebop시대의 음악 감상 및 초창기 재즈음악의 역사에 대해 공부한다.
	재즈 피아노 실기	피아노의 solo, chord, technique 등 즉흥 연주기법 들을 공부한다.
디자인	패션 코디네이터	패션 코디네이션의 기초 이론을 학습하여 실제 실습, 응용해봄으로써 토탈 패션 이미지 메이킹을 할 수 있는 능력을 함양하고자 한다.
	화훼 디자인	꽃, 나무, 다양한 장식을 이용하여 공간을 연출한다.
	포장 디자인	다양한 선물포장 방법과 리본 매기, 여러 가지 장식품을 사용하여 상품의 가치를 극대화한다.
	디지털 영상 제작	기초적인 비디오 촬영법, 편집방법을 배워 간단한 영상 스토리를 제작한다.

을 할 수 있게 하였다. 또한 요즘 학생들이 관심을 가지고 있는 ‘와인’이라는 특정한 생산물을 통해 바른 음주문화와 매너를 배울 수 있도록 하였다. 예술 영역에서는 문화예술 프로그램의 목적인 정서 함양을 위하여 학생들이 현재 상영하거나 공연하고 있는 영화, 뮤지컬, 연극을 직접 관람 한 후 이를 이해하는 능력을 키울 수 있도록 하였으며, K 대학의 특성을 반영하여 재즈라는 특정 음악 장르를 통해 학생들이 음악을 감상하고 피아노를 배울 수 있는 기회를 제공하였다. 디자인 영역은 패션 코디네이터를 통해 신입생들이 자기를 관리하는 첫 단계로 자신에게 맞는 코디법을 배우고 연출함으로써 자신 있게 자기계발을 할 수 있도록 하였다. 또한 꽃, 나무와

같은 자연 소재를 연출하면서 정서 함양은 물론 창의적인 아이디어를 증진시키고, 정성스럽게 선물을 포장해 봄으로써 남을 배려하는 마음을 기를 수 있도록 하였다. 기초적인 비디오 촬영과 편집 기술을 습득하여 학생들이 직접 UCC를 제작할 수 있는 기회를 제공하였다. 운영된 문화예술 프로그램의 과목과 개요는 [표1]과 같다.

## 2) 프로그램 운영방법

기숙프로그램의 운영 시간대를 정규 수업시간 외에 배정해야 하기 때문에 오후 6시 이후의 야간시간과 주말시간에 수업이 이루어졌다. 또한 문화예술 프로그램은 1학점이기 때문에 1시간 내에 실습과목

을 진행할 수가 없어서 격주로 2시간씩 수업을 진행하였다. 수업 형태는 과목의 특성에 따라 이론 또는 실습으로 진행하였으며 평가방법은 학습자들의 부담감을 줄이고 자율적인 학습을 권장하는 차원에서 Pass/Fail 제도를 시행하였다. [표2]

## 2.2. 운영사례의 문제점

수업을 운영한 교수자들과 학습자들의 인터뷰를 통해 몇 가지 문제점을 발견할 수 있었다. 이론과목의 경우는 학습자들이 이론중심수업 보다는 이론과 실습을 병행하는 수업, 즉 학습자들은 이론을 토대로 우리의 문화를 직접 체험하거나 와인을 직접 시음해 보기를 원했다. 또한 학생들의 수가 많아 학습의 집중력이 떨어진다는 의견을 얻었다. 실기 과목의 경우는 실습시간의 부족으로 격주제로 운영하였으나 이것이 기존 학사운영과 배치될 뿐만 아니라 강의의 연결성이 떨어지고 강의의 질이 저하되며 학습자들의 학습력 저하의 원인이 됨을 알 수 있었다.

## 3. 문화예술 프로그램 만족도 조사

본 연구자는 K 대학에서 2008학년도 1학기 기숙 교육 문화예술 프로그램의 운영상의 문제점을 고려하여 부분적으로 개선된 프로그램을 개발하였다.

### 3.1. 연구사례

#### 1) 신설 과목의 개발

2008-2학기 기숙 교육을 위한 문화예술 프로그램은 문화영역 2과목, 디자인영역 1과목을 신설하여 총 29강좌를 개설하였으나, 이 중 ‘한국역사 사랑방 II’, ‘한국역사 사랑방 III’ 과목이 폐강되고, ‘연극관람과 비평’, ‘패션 코디네이터’ 과목 중 1강좌씩이 폐강되어 총 25강좌를 운영하게 되었다. 문화영역에서는 요즘 학생들이 관심을 가지고 있는 중국문화를 영화를 통해 간접 경험하고 이해할 수 있도록 하였으며 박물관내에서 와당을 만들어 보거나 탁본을 직접 만들어 봄으로써 우리나라의 문화를 체험할 수 있도록 하였다. 디자인영역에서는 파티의 성격에 따라 이벤트와 공간을 연출하고 올바른 파티문화를 알도록 했다. 신설된 과목의 개요는 [표3]과 같다.

[표 3] 2008-2학기 문화예술 프로그램 신설과목 개요

구분	과목명	과목 개요
문화	영화 속 중국문화의 이해	장르 및 주제별로 영화를 감상한 후 중국의 역사, 문화, 중국인의 가치관 등을 이해하도록 한다.
	박물관과 문화읽기	우리의 문화유산을 이해하기 위하여 박물관 자료를 중심으로 실증적 분석과 함께 살아 숨쉬는 생활문화유산에 대한 현재적인 조명을 통하여 미래에 대한 우리의 문화적인 안목을 향상시키고자 한다.
디자인	이벤트와 파티플래너	원예의 기본소양이 되는 플라워 디자인의 기초가 되는 색채학, 재료학 등의 이론 수업과 꽃다발, 부케, 꽃꽂이, 테이블데코, 공간장식 등 실기 평가를 통해 전문 인력으로서의 자질과 능력을 높일 수 있다.

[표 4] 2008-2학기 문화예술 프로그램 운영방법

구분	과목명	인원	강좌수	시수	수업형태	운영 및 수업방법	비고
문화	한국역사 사랑방 I	30	1	1	이론중심	온라인 강의와 답사	신설 신설
	세계의 축제	50	2	1	이론중심		
	와인의 이해	30	2	2	이론과 실습 병행		
	영화 속 중국문화의 이해	50	1	1	이론중심		
	박물관과 문화읽기	30	1	2	이론과 실습 병행		
예술	영화감상과 비평	30	2	2	이론과 실습 병행	단계구분 10~15분간 개인지도	
	뮤지컬관람과 비평	30	2	2	이론과 실습 병행		
	연극관람과 비평	30	1	2	이론과 실습 병행		
	재즈 음악 감상	50	2	1	이론중심		
	재즈 피아노 실기	20	3	2	실습중심		
디자인	패션 코디네이터	30	1	2	이론과 실습 병행		신설
	화훼 디자인	30	2	2	실습중심		
	포장 디자인	30	2	2	실습중심		
	디지털 영상 제작	30	2	2	실습중심		
	이벤트와 파티플래너	30	1	2	실습중심		

2) 프로그램 운영방법

1학기 운영상의 문제점을 개선하여 격주제와 주말수업을 폐지하고 이론중심과목을 실습과 병행하여 운영하며 재즈 피아노 실기와 같은 과목은 학습자들의 수준차를 고려하여 단계를 구분하여 운영하였다. 또한 이론 수업에서도 학생들의 인원수를 줄여 교수자와 학습자와의 커뮤니케이션을 보다 원활히 이루어 질수 있도록 하였으며 실기수업은 1학점, 2시수를 시행하여 학습의 질을 높이고자 하였다. 평가방법은 1학기과 같이 P/F 제도를 고수하였다. [표4]

3-2. 연구대상

본 연구자는 K 대학의 2008학년도 2학기에 운영한 기숙교육을 위한 문화예술 프로그램을 연구사례로 하여 이를 수강한 총 671명 중 설문에 응한 342명을 대상으로 문화예술 프로그램의 만족도를 조사하고 분석하였다.

3-3. 연구도구

설문 항목을 수강동기, 수업 만족도, 수업 운영방식에 대한 만족도, 지원 및 개선사항으로 나누고 수강 동기는 1문항, 수업만족도는 3문항, 수업 운영방법에 대한 만족도는 5문항, 지원 및 개선사항은 총 3문항으로 총 12문항으로 구성하였다. 수업 만족도와 수업운영방식에 대한 만족도의 각 문항은 4점 리커트 척도로 측정하여 '매우 그렇다', '약간 그렇다',

'약간 그렇지 않다', '매우 그렇지 않다'로 선택하도록 하였으며 수업운영방식에 대해서는 '약간 그렇지 않다', '매우 그렇지 않다'를 지원한 경우는 구체적인 불만족 사유를 서술하도록 하였다. 지원 및 개선사항에서 수업도우미의 필요성을 묻는 문항은 4점 리커트 척도를 이용하여 학습자들이 선택할 수 있게 했으나 마지막 두 문항인 개선되어야 할 문제점과 개설되기를 원하는 강좌는 주관식으로 서술하도록 하였다. 구성된 설문항목과 내용은 [표 5]와 같이 요약할 수 있다.

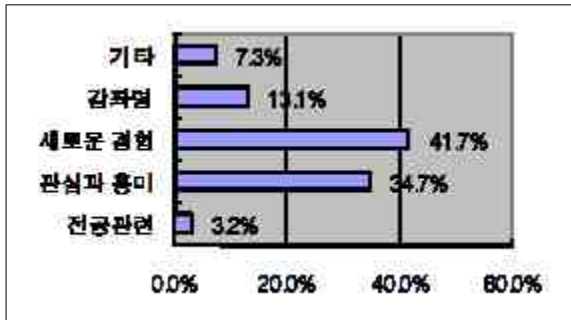
[표 5] 설문항목과 내용

항목	문항수	설문내용
수강 동기	1	이 수업을 수강 신청한 이유는 무엇입니까?
수업 만족도	3	전반적으로 수업에 대해 만족하고 있습니까?
		구체적으로 교수님의 수업준비 및 강의내용이 만족스러웠습니까?
		교수님과의 커뮤니케이션이 원활이 진행되었습니까?
운영 방식	5	수업형태에 만족합니까?
		수업시간이 적절하다고 생각합니까?
		수업장소에 대해서 만족합니까?
		수강인원이 적절하다고 생각합니까?
		Pass/Fail의 평가 방법에 만족합니까?
지원 및 개선 사항	3	이 수업에 TA(수업도우미)가 필요하다고 생각합니까?
		이 수업이 질적으로 개선되기 위해서 가장 시급히 해결되어야 할 문제는 무엇입니까?
		앞으로 개설되기를 원하는 문화예술 강좌가 있다면 적어주십시오.

#### 4. 연구결과 및 분석

##### 1) 수강동기

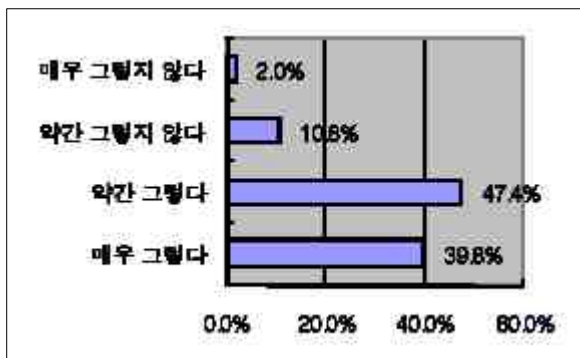
수강 동기에 대해서는 '전공과 관련 있는 분야이기 때문에'가 3.2%, '평소 관심과 흥미분야이기 때문'에'가 34.7%, '경험하지 못한 분야라 새로운 경험을 가지고 싶어서'가 41.7%, '강좌명에 끌려서'가 13.1%, '기타'가 7.3%였다.[그림1] 이를 보면, 학습자들이 전공과는 무관하게 자신의 관심과 흥미, 또는 새로운 경험에 대한 도전의식이 수업을 선택하는 주요 요인인 것으로 보인다.



[그림 1] 수강동기 (단위:%)

##### 2) 수업만족도

'전반적으로 수업에 대해 만족하고 있습니까?'라는 질문에 대하여 [그림 2]에서 볼 수 있듯이 전체 응답자의 39.8%가 '매우 그렇다', 47.4%가 '약간 그렇다'라고 응답하였고 '약간 그렇지 않다'라고 응답한 학생은 10.8%, '매우 그렇지 않다'는 '2.0%'였다. 평균 81.3%로 학습자들이 문화예술 프로그램에 상당히 만족하고 있음을 알 수 있었다.



[그림 2] 수업만족도 (단위:%)

여기서 흥미로운 것은 이론중심과목과 이론과 실기 혼합과목, 그리고 실기중심과목의 만족도를 비교해 보았을 때 평균이 이론중심과목(72.0%) < 혼합과

목(81.5%) < 실기중심과목(83.5%)의 순으로 나타났다. 이는 학습자들이 실기중심수업에 더 만족하고 있음을 보여준다. '구체적으로 교수님의 수업준비 및 강의내용이 만족스러웠습니까?'라는 질문에는 평균 85.5%로 학습자들이 강의 내용에 대한 만족도가 매우 컸음을 알 수 있었다. '교수자와의 커뮤니케이션이 원활히 진행되었습니까?'의 질문에도 평균 78.5%로 대체로 원활한 커뮤니케이션에 의해 수업이 진행된 것으로 보인다.

##### 3) 운영방식에 대한 만족도

[표6]을 살펴보면 과목의 특성에 맞게 수업의 형태(이론중심, 이론과 실기혼합, 실기중심)와 수강 인원이 적절했는지에 대한 결과는 4점 리커드 척도에 의한 평균값 3.30, 3.20으로 만족도가 높았고, 특히 Pass/Fail 평가방법에 대해서는 평균 3.60으로 학습자들의 만족도가 상당히 높았음을 알 수 있다. 이에 반해 수업시간(2.89)과 장소(2.95)에 대한 만족도는 다소 낮음을 알 수 있었다.

[표 6] 과목별 운영방식에 대한 만족도 분석결과 (4점 리커드 척도에 의한 평균값, N=342)

구분	과목명	수업 형태	수업 시간	수업 장소	수강 인원	평가 방법
문화	한국역사 사랑방 I	2.55	2.73	2.91	3.09	3.82
	세계의 축제	3.28	3.28	3.24	3.41	3.62
	와인의 이해	3.32	2.63	3.09	2.97	3.69
	영화 속 중국문화의 이해	2.69	2.66	2.97	3.13	3.69
	박물관과 문화읽기	3.60	2.20	2.80	3.40	3.70
예술	영화감상과 비평	3.45	2.97	3.18	3.43	3.57
	뮤지컬관람과 비평	3.47	3.00	2.84	3.32	3.58
	연극관람과 비평	3.18	2.24	2.88	3.06	3.24
	재즈 음악 감상	3.48	3.32	2.16	3.35	3.70
	재즈 피아노 클래스	3.35	2.53	2.71	2.65	3.53
디자인	패션 코디네이터	3.38	2.69	2.92	2.67	3.42
	화훼 디자인	3.32	2.72	3.40	3.44	3.60
	포장 디자인	3.45	2.97	3.19	3.07	3.68
	디지털 영상 제작	3.57	3.00	3.57	3.54	3.57
	이벤트와 파티플래너	3.31	3.53	2.76	3.18	3.29
총 평균		3.30	2.89	2.95	3.20	3.60

과목별로 구체적으로 분석해 보면, 수업형태별 평균은 이론중심과목이 2.84, 이론과 실기 혼합과목이 3.36, 실기중심과목이 3.40으로, 이론보다는 실기 형태의 수업을 학습자들이 더 선호한다는 것을 알 수 있었다. 특히 낮은 평균(2.55)을 얻은 '한국역사

사랑방'은 온라인 수업으로 진행되었는데, 교수자와의 원활한 커뮤니케이션<sup>3)</sup>(평균 2.27)이 진행되지 못한 것에 큰 요인이 있었으며 이론 중심보다는 답사를 통한 체험중심의 수업이 진행되기를 학습자들은 원했다.

'수업시간이 적절했나?'는 질문은 수업시간의 의미를 이론인 경우 1주일에 50분, 실기인 경우 1주일에 1시간 20분임을 충분히 설명하였으나 많은 학습자들이 질문의 내용을 정확히 이해하지 못하고 선택한 것으로 보인다. 왜냐하면 '약간 그렇지 않다' 또는 '매우 그렇지 않다'를 선택한 학습자들의 의견을 살펴보면 대부분이 야간시간에 수업이 진행된 것에 대한 불만을 기술하였다. 특히 수업시간의 만족도가 낮은 '연극 감상과 비평'(2.24)과 수업의 만족도(3.31)가 높았던 것에 비해 수업시간의 만족도(2.69)는 낮았던 '패션 코디네이터'인 경우, 학습자들이 '시간대 변경', '금요일 수업의 폐지'를 많이 기술한 것을 보면 학습자들이 금요일 야간수업을 가장 기피하는 것을 알 수 있었다. 사실 이 과목들은 금요일 야간에 2 강좌를 개설하였으나 수강인원이 적어 1 강좌가 폐강되었는데 이 또한 같은 원인이라고 할 수 있겠다. 그러나 정확히 질문을 이해한 학습자들 중에는 실기 중심 과목인 경우 1시간 20분의 시간이 다소 짧다는 의견들이 있었으나 '박물관과 문화일기'는 이론과 실기 혼합 수업이나 '50분 수업이 적당하다'는 의견이 응답한 학습자의 70%를 차지했다. 수업시간의 만족도에서 특히 주목해야 될 과목은 1:1 개인수업으로 진행했던 '재즈 피아노 클래스' 과목이었는데, 개인지도이다 보니 1시간 20분에서 학습자들에게 할당되는 시간이 너무 짧다는 의견이 많이 나왔다.

수업장소에 대한 설문 결과에서 의외로 수업만족도(3.50)가 높았던 '재즈음악감상'이 가장 낮은 2.16의 결과를 얻었는데, 그 이유는 강의실에 방음 장치가 되지 않아 다른 수업시간의 강의 목소리나 아래층의 휘트니스실의 음악소리가 들려 재즈 음악을 감상하기에 커다란 지장이 있었다는 의견이었다. 이는 사운드와 관련된 '재즈 피아노 클래스', '뮤지컬 감상과 비평', '연극관람과 비평' 과목에서도 같은 의견을 얻을 수 있었다. 또한 실기 과목인 '이벤트와 파티플래너'는 다른 요소에 비해 수업장소에 대한 만족도가 낮는데, 강의실 공간이 실습공간으로 적절하지 못하다는 것이 그 이유였다.

수강인원에 있어서는 '재즈 피아노 실기'(2.65)와

'패션 코디네이터'(2.67)가 평균이 낮은 결과를 얻었는데 '재즈 피아노 실기'는 수강인원이 20명 내외인데도 불구하고 '수업시간 만족도'의 원인과 마찬가지로 수강인원이 많으면 개인당 할당되는 시간이 적은 관계로 학습자들이 수강인원을 더 줄이기를 희망하였다. '패션 코디네이터'의 낮은 평균은 예상외의 결과로, 학습자들이 기술한 내용을 살펴보면 이 수업이 이론과 실기 혼합 형태로 진행되는 것에는 만족하지만 개인적 피드백을 더 많이 받기를 원한다는 것을 알 수 있었다.

Pass/Fail 평가방법에 있어서는 학습자들의 만족도가 높은 반면에, 교수자들은 다른 의견을 가지고 있었다. 문화예술프로그램이 1학점으로 다른 과목에 비해 비중이 낮은 점과 Pass/Fail 평가방법이 학습자의 결석률을 높이고 수업에 대한 충실도도 낮게 만드는 원인임을 인터뷰를 통해 얘기하였다. Pass/Fail 평가방법에 대해 불만을 가지고 있는 학생들도 이 같은 의견을 기술한 것으로 보아 평가방법에 있어 학습자들의 만족도는 높으나 학습자들이 수업을 대하는 태도나 충실도를 감안한다면 그에 대한 대응책이 있어야함을 알 수 있었다.

#### 4) 지원 및 개선 사항

'수업도우미가 필요하나?'는 질문에 본 연구자의 기대와는 달리 대부분의 학습자들이 필요성을 느끼지 못하다는 결과(2.25)를 얻었다. 그러나 '이벤트와 파티플래너'는 3.35, '포장디자인'은 2.87, '화훼디자인'은 2.56으로 실기 중심의 과목들에서는 학습자들이 수업도우미가 절실히 필요함을 알 수 있었다. '포장디자인'과 '화훼디자인'인 경우는 이미 수업에서 보조 교수자와 함께 진행되었기 때문에 '이벤트와 파티플래너'에 비해 낮은 결과를 얻었던 것으로 보인다.

문화예술 프로그램의 질적 개선을 위한 학습자들의 주관식 서술은 수업의 특성에 따라 다르게 나타났으나, 이를 종합해 보면 '수업환경', '수업지원', '수업방법', '평가방법'의 항목으로 나눌 수 있었는데 구체적 내용은 [표 7]과 같다. 대부분의 학습자들이 개선하기를 원하는 부분을 살펴보면 '실습비에 대한 재정적 지원', '실습하기 위한 적절한 장소', '실습 시설의 개선 및 확충', 'P/F 제도의 개선', '수업시간대의 변경', '실기와 체험 학습 중심의 수업'으로 나타났다.

3) 수업만족도에서 특히 '교수자와의 커뮤니케이션이 원활히 진행되었나?'는 질문에 평균 2.27이라는 낮은 평가가 나왔다.



[표 7] 지원 및 개선사항

분류	내용
시설	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 난방시설 개선</li> <li>· 멀티미디어 시설개선</li> <li>· 스크린, 음향시설의 개선</li> <li>· 컴퓨터 속도 개선</li> <li>· 연습실이 너무 작음</li> <li>· 피아노 수 증가</li> <li>· 적절한 실습공간과 실습용 탁자</li> </ul>
지원	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 실습비 및 재료비 지원</li> <li>· 실습에 필요한 도구 지원</li> <li>· 주말에 피아노실 개방</li> <li>· 관람비용 지원</li> <li>· 다양한 경험을 할 수 있는 지원금</li> <li>· 수업도우미 필요</li> </ul>
수업 방법	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 온라인보다는 온오프 병행강의</li> <li>· 교수자와의 원활한 커뮤니케이션</li> <li>· 수업 참여도 증가를 위한 피드백 필요</li> <li>· 다양한 경험을 할 수 있는 문화 활동 중심의 수업</li> <li>· 실기 중심 수업</li> <li>· 체험 학습</li> <li>· 보다 흥미로운 소재 발굴</li> </ul>
시간 · 인원	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 수업 인원 수 감소</li> <li>· 개인 레슨 시간 늘림</li> <li>· 야간 수업시간대 개선</li> <li>· 금요일 수업 폐지</li> </ul>
평가 방법	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Pass/Fail제도가 학생들의 참여도와 의욕을 떨어뜨리므로 개선되어야 함</li> <li>· 1학점이라 수업의 중요성이 떨어지므로 기숙프로그램의 이수과목을 줄이고 학점을 올려야 함</li> </ul>

다음으로 학습자들이 앞으로 개설되기를 바라는 문화예술 강좌를 분야별로 종합하면 [표8]과 같다.

[표 8] 개설 희망 강좌

분야	주 제
문화	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 역사적인분야, 세계역사, 일본문화 이해</li> <li>· 다양한 나라의 문화 소개</li> <li>· 흑인문화</li> <li>· 칩테일과 술 문화</li> </ul>
예술	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 다양한 장르의 음악 감상 (클래식, 뉴에이지, 힙합, 가요 등)</li> <li>· 그림의 이해(그림을 감상하는 방법)</li> <li>· 미술 배우기</li> <li>· 악기를 연주할 수 있는 강의 (클래식피아노, 오카리나, 바이올린, 가야금, 통기타)</li> <li>· 연극실기</li> <li>· 미국이나 일본 대중가요의 이해</li> <li>· 가창실기</li> </ul>
디자인	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 자동차디자인, 의복디자인</li> <li>· 포토샵, 그래픽 영상, 애니메이션, 만화 그리기</li> <li>· 메이크업</li> <li>· 사진관련 강좌 (현상, 인화 등)</li> <li>· 네일아트, 비즈공예, 와이어공예</li> <li>· 한지공예, 십자수, 뜨개질</li> <li>· 도예, 소가구 제작</li> <li>· 드로잉 수업, 그림그리기</li> </ul>

이를 보면 학습자들이 미국, 일본 등 다양한 나라의 문화 뿐 아니라 특정 인종에 대한 특히 흑인문화, 힙합에 대한 관심이 있는 것을 알 수 있었고, 예술 분야에서는 다양한 장르의 음악 감상도 원했지만 많은 학생들이 실제 악기를 다루는 수업, 또한 실제 연기를 하거나 가창을 할 수 있는 수업을 원했다. 디자인 부분에서는 사진이나 드로잉 같은 기초적인 예술디자인 영역도 있지만 네일, 비즈, 십자수 등 구체적으로 요즘 실생활에 적용할 수 있는 부분들을 학습자들이 많이 원함을 알 수 있었다.

### 5. 문화예술 프로그램 운영방안 제시

본 연구자는 설문을 통해 학습자들의 만족도와 의견을 수렴하여 다음과 같은 기숙교육을 위한 문화예술 프로그램과 운영방안을 제시할 수 있었다.

#### 1) 이론과 실기를 병행한 프로그램

정규교양과목과의 차별화를 위해 이론중심수업보다는 실기를 병행한 수업이 적절하다. 기숙 프로그램에서는 학문적인 탐구나 지식 습득보다는 관심과 흥미 위주로 실생활에 적용될 수 있어야 한다. 이는 교수자와의 커뮤니케이션을 높일 수 있을 뿐만 아니라 학습자들의 수업 참여도를 높일 수 있는 방법이기도 하다.

#### 2) 체험 위주의 참여형 프로그램

문화수업에서도 이론적인 설명보다는 학습자들이 직접 현장에서 체험하고 다양한 경험을 할 수 있는 참여형 수업이 이루어야 한다. 학습자들이 직접 보고 느끼며 문화예술을 체험하면서 즐길 수 있는 수업이 기숙프로그램으로 적절하다.

#### 3) 실생활과 연결된 프로그램

디자인 영역에서는 요즘 학습자들의 관심과 흥미를 적극 반영해야 하며 특히 실생활에 적용할 수 있는 프로그램이어야 한다.

#### 4) 평가방법

학습자들의 수업에 대한 부담감을 줄이기 위해 시행된 Pass/Fail 제도는 학습자들의 만족도는 높으나 수업의 참여도를 떨어뜨리는 요인이 되기도 한다. 학습자들의 적극적인 수업 태도와 수업의 질을 높이기 위해서는 A+ ~ F까지의 등급으로 분류하여 산정하는 것이 바람직하다.

#### 5) 시설과 지원

실기 중심의 수업인 경우 적절한 실습공간과 시설이 완비되어야 하며 과목의 특성에 따라 재료비, 실습비에 대한 부분적 지원을 고려해야 한다. 특히 음악과 관련된 수업에서는 당연한 얘기이겠지만 일

반 강의실 보다는 방음에 대한 시설과 음향 시설에 대한 고려가 반드시 필요하다.

#### 6) 수강 인원과 시간

기숙 프로그램의 수업이 실기와 체험 위주의 수업이므로 대단위 교양 강좌와 같은 많은 인원은 적절하지 못하다. 특히 악기를 다루는 과목인 경우는 소규모의 인원이어야 하며 개인레슨이 1:1 커뮤니케이션으로 수업의 집중력은 있으나 한정된 시간 내에 진행해야 하므로 그룹레슨을 하면서 레슨실을 개방하여 학습자들이 언제나 연습을 할 수 있도록 지원해야 한다. 과목의 특성에 따라 수강인원과 수업시간이 정해져야 하며 기숙사내에서의 학습자들의 생활 패턴도 고려해야 될 사항이다. 예를 들어 금요일 야간부터 학습자들이 집으로 귀가하기 때문에 금요일 강좌는 수업 참여도가 다른 요일에 비해 많이 떨어진다.

#### 7) 수업도우미 지원

수업도우미 지원은 실기 강좌에 한해 필요하다. 비전공 학생들로 구성되어 있기 때문에 수업의 이해도를 높이기 위해서는 수업 활동을 적극적으로 도와줄 수 있는 도우미가 필요하다.

#### 8) 공연과 전시, 클럽활동으로 연계

수업의 성취도를 높이는 방법으로 수업에 대한 결과를 공연 또는 전시를 통해 발표하는 기회를 가진다. 또한 클럽활동으로 연계함으로써 심화학습으로 발전할 수 있도록 한다. 이는 학습 효과뿐만 아니라 학습자들의 자아 성취감과 학교생활의 만족감을 높이는 결과를 가질 수 있다. 학기말에 축제 행사로 가질 수도 있겠지만 주말 문화제를 이용하여 공연하거나 또는 상시 전시 장소를 두어 기숙사내에서의 문화 활동을 일상화 할 수 있는 기회를 제공하는 것도 바람직하다.

## 6. 결론

기숙사가 이제는 더 이상 생활만을 위한 공간이 아닌 기숙교육 프로그램을 통해 생활과 교육이 함께하는 학습생활 공동체가 되어가고 있다. 기숙교육은 다른 교양 프로그램과는 다른 특성화된 프로그램과 운영방안이 필요하다. 이에 본 연구자는 기숙교육을 위한 문화예술 프로그램을 다양한 학문적 경험에 목적을 두기 보다는 학생들이 문화예술을 즐기고 체험함으로써 기숙생활의 만족감을 높이는 것에 목적을 두고 차별화된 프로그램과 운영방안을 제시하고자 한다.

기숙교육 문화예술 프로그램은 첫째, 체험 위주

의 실생활에 적용할 수 있는 프로그램이어야 하며 이는 이론과 실기가 적절히 병행되어야 한다. 둘째, 학점의 부여와 함께 학습자들의 높은 참여도와 적극적인 수업태도를 위해 A+ ~ F까지의 등급 제도가 실시되어야 하며 셋째, 적은 수강인원과 충분한 실습시간이 고려되어야 한다. 넷째 적절한 시설과 충분한 지원뿐만 아니라 수업도우미의 지원이 절실히 필요하며 다섯째, 공연과 전시, 클럽활동을 통해 학습자들의 자아 성취감과 만족감을 높일 수 있어야 한다.

본 연구는 국내 최초로 시도된 기숙교육을 위한 문화예술 프로그램의 운영결과로 얻어진 만큼, 앞으로 보다 개선된 효율적인 기숙교육 문화예술 프로그램과 운영방안을 개발하는데 초석이 될 것이라 기대한다. 후속 연구로는 기숙교육의 특성을 살린 문화예술프로그램의 창의적인 교수법 개발에 초점을 두어 연구할 필요가 있을 것이다.

## 참고문헌

- 'Find-SELF 교육프로그램은 계속된다', (2006), Weekly hanyang news, 자료검색일 2008.10.14, 자료출처 [http://www.hanyang.ac.kr/top\\_news/2006/041/clover.html](http://www.hanyang.ac.kr/top_news/2006/041/clover.html)
- 'Residential College 다양한 프로그램 운영', (2008), 연세대학교 원주캠퍼스 웹진 소식지, 자료검색일 2008.10.14, 자료출처 <http://dragon.yonsei.ac.kr/~external/webzine/>