

| |
|----------------------|
| 발 간 등 록 번 호 |
| 11-1620000-000843-01 |

<온라인 인권교육 가이드북> 교재 개발 연구



이 보고서는 연구용역수행기관의 결과물로서,
국가인권위원회의 입장과 다를 수 있습니다.

<온라인 인권교육 가이드북>
교재 개발 연구

2021. 09. 28.

연구 수행 기관 : 인권교육센터 들



<온라인 인권교육 가이드북> 교재 개발 연구

연구용역보고서를 제출합니다.

2021. 9. 28.

연구수행기관 인권교육센터 들



책임 연구원 이 묘 랑(인권교육센터 들)

공동 연구원 고 은 채(인권교육센터 들)

김 혜 은(인권교육센터 들)

박 지 연(인권교육센터 들)

배 경 내(인권교육센터 들)

장 가 램(인권교육센터 들)

조 고 은(인권교육센터 들)

차 례

I. 서론

- 1. 연구의 목적과 필요성 9
- 2. 연구 방법 10

II. 실시간 온라인 교육 현황

- 1. 실시간 온라인 인권교육 현황 15
 - 1.1. 실시간 온라인 인권교육 경험 설문결과 15
 - 1.2. 인권교육활동가 자문회의 35
- 2. 인접교육 영역의 실시간 온라인 교육 현황과 시사점 37
 - 2.1. 민주주의기술학교 37
 - 2.2. 사회적 협동조합 빠띠 39
 - 2.3. 포이에시스(Poiesis) 40
 - 2.4. 피스모모 42
 - 2.5. 와이즈 씨클 44

III. 온라인 인권교육의 전환과제

- 1. 온라인 세계에 불시착한 인권교육가들 49
 - 1.1. 우리는 낯선 행성에 불시착했다 49
 - 1.2. 우리에게 대체 무슨 일이 생긴 것인가 50
 - (1) 상호작용이 사라진 낯선 공간 50
 - (2) 낯선 교육환경과 도구로 헤매는 시간 51
 - (3) 낯선 생태계에서 길을 잃고 헤매다 51
 - (4) 인권교육인데 온라인이라도 이래도 되나? 52
 - (5) 온라인 교육에서 소외되는 사람들 53
 - 1.3. 우리에게 새로운 지도가 필요하다 53
- 2. 온라인 인권교육과 '서로 배움' 54
 - 2.1. 원격교육의 다양한 형태들 57
 - 2.2. 인권교육과 '서로 배움'의 의미 57
 - 2.3. 온라인에서 '서로 배움'의 길을 찾는 두 가지 방법 68
- 3. 온라인 세계가 요구하는 인권교육의 전환 59
 - 3.1. 덜컥 들어온 가상공간, 여기는 어디인가? 59
 - (1) 가상공간의 특성과 실재감(presence) 59
 - (2) 가상공간의 특성이 빚어내는 가능성과 제약성 59
 - 3.2. 가상공간의 특성이 요구하는 인권교육의 전환 60

| | |
|-------------------------|----|
| (1) 교육 환경의 개념적 변화 또는 확장 | 61 |
| (2) 새로운 거리 감각의 출현 | 62 |
| (3) 달라진 연결과 소통의 감각 | 63 |
| (4) 교육가와 기획운영자의 역할 확대 | 64 |
| (5) 참여와 소통 방식의 다각화 | 65 |

IV. 온라인 인권교육의 재구성

| | |
|--|-----|
| 1. 온라인에서 참여와 상호소통 촉진하기 | 69 |
| 1.1. 교육현장과의 접속을 돕는 [교육 전 안내하기] | 69 |
| 1.2. 교육 내용과의 접속을 돕는 [사전 설문조사 진행하기] | 72 |
| 1.3. 온라인 문법에 맞는 교육 기획과 기술 역량 갖추기 | 73 |
| 1.4. 온라인 공간에 온기 불어넣기 | 75 |
| 1.5. 알아차리기와 반응하기 | 77 |
| 1.6. 참여자의 다양한 교육환경 헤아리기 | 78 |
| 1.7. 참여가 조직되는 모둠 토론 운영하기 | 80 |
| 1.8. 함께 달기(평가) 기획하기 | 81 |
| 2. 온라인에서 참여적 방법론 기획하기 | 82 |
| 2.1. 온라인 인권교육에서 ‘말 걸기’ | 82 |
| 2.2. 참여 활동 프로그램 기획하기 | 82 |
| (1) 온라인에서도 포스트잇을 받을 수 있다고? | 82 |
| (2) 온라인에서도 모둠별 전지 작성이 가능할까? | 85 |
| (3) 온라인에서도 활발한 입장 토론이 일어날까? | 87 |
| (4) 온라인에서도 생생한 상황극을 만들 수 있을까? | 91 |
| (5) 온라인에서도 촘촘한 분석을 담은 사례토론이 가능할까? | 93 |
| 3. 온라인 교육 프로그램의 실제 사례 | 101 |
| ☞ “노랑꽃이 피었습니다” - 교육의 시작을 여는 만남 기획하기 | 102 |
| ☞ “차별적 표현 찾기” - 언어를 통한 반차별감수성 엿보기 | 104 |
| ☞ “인권지도 그리기” - 학생인권 감수성 확장하기 | 107 |
| ☞ “옛이야기에 숨은 인권 이야기” - 이야기책 다시 보기 | 109 |
| ☞ “우리가 쓰는 인권교육의 정의” - 인권교육의 원칙 확인하기 | 112 |
| ☞ “라디오 드라마” - 노동현장 오디오 극 만들기 | 114 |
| ☞ “당신의 생각은 어디쯤?” - 스펙트럼 토론하기 | 117 |
| ☞ “신박한 인권경영 체크리스트” - 인권경영에 관한 창의적 생각 모으기 | 120 |
| ☞ “교육을 돌아보며” - 인권교육의 효과 확인하기 | 123 |

V. 온라인 인권교육 기획·운영을 위한 체크리스트

| | |
|-------------------------|-----|
| 1. 교육 기획 단계에서 점검해야 할 목록 | 127 |
| 1.1. 인권교육가용 체크리스트 | 127 |
| 1.2. 기획운영자용 체크리스트 | 128 |
| 2. 교육 진행 단계에서 점검해야 할 목록 | 129 |

| | |
|---|-----|
| 2.1. 인권교육가용 체크리스트 | 129 |
| 2.2. 기획운영자용 체크리스트 | 131 |
| 3. 교육 준비를 위한 저작권 이해와 자료 찾기 A to Z | 132 |
| 3.1. 안전하고 정당한 자료 사용을 위해 이해해야 할 저작권 관련 개념들 | 132 |
| 3.2. CCL(크리에이티브 커먼즈 라이선스) 파헤치기 | 133 |
| 3.3. 집필진 즐겨찾기 대방출! | 134 |
| | |
| <별첨. 실시간 온라인 인권교육 경험과 도전과제 설문지부> | 141 |
| | |
| <참고 문헌> | 147 |

〈표 차례〉

| | |
|--|-----|
| [표 1] 자문회의 참여단체 목록 | 10 |
| [표 2] 인접 교육기관 목록 | 11 |
| [표 3] 원격수업의 운영 형태 | 55 |
| [표 4] 비(非)실시간 온라인 교육과 실시간 온라인 교육의 차이 | 55 |
| [표 5] 실시간 온라인 교육의 유형 | 56 |
| [표 6] 가상공간의 특성이 교육에 미치는 영향 | 60 |
| [표 7] 온라인 교육 사전 안내 목록 | 70 |
| [표 8] 온라인 교육에서 활용하는 주요 의사소통 방식 | 82 |
| [표 9] 온라인 메모장 활용하기 | 83 |
| [표 10] 온라인 전지 활용하기 | 85 |
| [표 11] 온라인 OX 토론 | 88 |
| [표 12] 온라인 스펙트럼 토론 | 89 |
| [표 13] 온라인 상황극 | 92 |
| [표 14] 온라인 사례토론 | 94 |
| [표 15] 교육 기획 단계 인권교육가용 체크리스트 | 127 |
| [표 16] 교육 기획 단계 기획운영자용 체크리스트 | 128 |
| [표 17] 교육 진행 단계 인권교육가용 체크리스트 | 129 |
| [표 18] 교육 진행 단계 기획운영자용 체크리스트 | 131 |

〈그림 차례〉

| | |
|--|----|
| [그림 1] 실시간 온라인 교육 유형별 상호작용의 차이 | 57 |
| [그림 2] ‘민주주의기술학교’가 사용한 교육 전 안내와 실습 사례 | 71 |
| [그림 3] 잼보드(jamboard.google.com)를 활용한 브레인스토밍의 사례 | 84 |
| [그림 4] 패들렛(ko.padlet.com)을 활용한 전지 활동 사례 | 86 |
| [그림 5] 구글 프레젠테이션(docs.google.com/presentation)을 활용한 전지 활동 사례 | 87 |
| [그림 6] 잼보드(jamboard.google.com/)를 활용한 스펙트럼 토론 사례 | 90 |
| [그림 7] 줌에서 진행한 오디오 극 진행 사례 | 92 |
| [그림 8] 구글 프레젠테이션(docs.google.com/presentation)을 활용한 사례토론 진행 사례 | 95 |

1. 서론

I. 서론

1. 연구의 목적과 필요성

세계보건기구(WHO)가 코로나19의 세계적 대유행을 선언한 2020년 3월 이후, 우리는 사회생활 전반에 걸쳐 커다란 변화를 경험하고 있다. 강도 높은 사회적 거리두기 정책이 지속되면서 많은 영역에서 온라인 네트워크를 기반으로 한 비대면 모임이나 활동이 확산하고 있다. 교육 분야에서도 대면 교육이 중단 또는 축소되었고, 이를 대신해 비대면 온라인 교육이 주요한 교육 방식으로 자리 잡고 있다. 인권교육 영역에서도 비대면 온라인 교육으로의 뚜렷한 전환이 급속도로 전개되고 있는데, 코로나19 이후에도 온라인 교육의 확산세는 수그러들지 않을 전망이다. 이제는 온라인 교육이 대면 교육의 보완 수단에 그치지 않고 하나의 주요한 교육 방식으로 병행될 가능성이 크다고 예상된다.

갑작스러운 온라인 교육으로의 전환은 교육에 참여하는 모든 이들에게 만만치 않은 어려움과 부담을 안겨주었다. 특히 대면과 접촉, 대화와 토론을 통한 상호작용 속에서 배움을 일궈온 인권교육은 온라인이라는 낯선 환경에서 어떻게 상호 배움을 일구어낼 것인지 커다란 도전에 직면해야 했다. 제대로 된 논의나 준비 겨를도 없이 온라인 교육의 세계로 낯선 여행을 떠나야 했던 인권교육가, 참여자, 교육 기획운영자 모두는 '지금 이대로는 안 된다!'라는 부족함을 절감하고 있다. 녹화형 교육이 아니라 실시간으로 진행되는 교육은 더 다양한 종류의 좌충우돌을 겪을 수밖에 없었다. 온라인 교육의 세계는 대면 교육과는 다른 문법을 가지고 있었고 기존의 방식을 그대로 적용하기에는 분명한 한계가 있었다. 인권교육의 기획과 운영 전 단계의 변화뿐 아니라 각 행위자의 역할과 태도도 달라져야 했다.

무엇이 어떻게 달라져야 할까. 뚜렷한 해답을 당장 찾지는 못하더라도 온라인 인권교육의 지형이라도 제대로 그려야 하지 않을까. 온라인 교육에 대한 모든 것을 알려주겠다는 호기로운 제목을 단 책들이 서점에 깔리고 인터넷 동영상으로도 많은 자료가 제작되고 있지만, 그곳에 공유된 경험이나 안내된 해법은 인권교육의 원칙이나 조건과는 맞지 않는 내용들이 많았다. 해답을 찾기 위한 첫 번째 열쇠는 온라인 현장에서 실제 교육을 진행하고 있는 인권교육가들의 경험에서 발견할 수 있을 것이라 믿었다. 이에 인권교육가를 대상으로 한 설문조사와 활동가그룹 자문회의를 통해 현재 온라인 인권교육의 지형부터 조사해보기로 했다. 설문조사에는 전국의 인권교육단체 활동가와 국가인권위원회 위촉 인권강사 등 총 110명이 참여해주었는데, 온라인 인권교육에서의 어려움과 참여적 교육을 시도한 사례, 강화하고 싶은 교육역량 등에 관한 의견을 파악할 수 있었다. 이어서 인권교육 활동가 초청 자문회의와 인접교육 단체 활동가를 대상으로 한 포커스 그룹 인터뷰(FGI)도 진행되었다. 온라인에서 소통과 참여를 촉진하기 위해 어떤 시도들을 하고 있는지, 어떤 변화가 필요한지에 대해 구체적이고 깊이 있는 대화를 나눌 수 있는 자리였다. 민주주의기술학교, 사회적협동조합 빠띠, 포이에시스, 피스모모, 와이즈씨클과 같은 단체들의 고민과 실험은 인권교육에서도 참고할 만한 유용한 지도가 되어주었다. 이와 같은 조사와 대화를 거쳐 이 온라인 인권교육이 나아갈 방향을 가늠할 수 있었다.

온라인 인권교육이라는 낯선 세계에서 홀로 헤매거나 부족함을 느끼고 있을 인권교육가와 기획운영자들에게 본 연구가 완전하지는 않지만 유용한 지도가 되기를 기대한다. 다만 이 연구는 몇 가지 한계를 품고 있다. 이어서 소개되는 내용은 2021년 8월 현재까지의 고민과 여러 실험을 통해 얻어낸 발견이다. 온라인 교육을 지원하는 플랫폼과 기술들은 빠르게 변경·추가될 것이고, 각 영역에서 이루어지는

다양한 시도들로 온라인에서의 참여와 소통의 방법들도 매일 새롭게 갱신될 것이다. 이 연구에서는 또한 장애인, 고령자와 같이 온라인 접근이 쉽지 않거나 대안적 지원이 필요한 사람들을 위한 내용은 전혀 다루지 못하고 있다. 이에 대한 논의나 교육 실험이 아직 본격화되지 못했고(이러한 상황 자체가 차별의 결과임이 분명하다), 집필진의 경험도 거의 없어 미처 다루지 못했다. 그런 의미에서 이어지는 내용은 버전 1.0으로서의 한계와 함께 비장애인·성인 중심성이라는 한계를 동시에 지닌 제한된 지도에 불과함을 미리 밝혀둔다.

2. 연구 방법

○ [문헌 연구] 기존에도 온라인 교육은 실시되고 있었으나 인강과 같은 일방향 강의가 대다수였다. 급작스러운 교육환경의 변화 속에서 화상회의 시스템을 활용한 실시간 온라인 교육 관련한 연구와 논의가 다양해지고 있다. 온라인 교육으로의 전환이 불러온 교육환경의 변화와 관련한 선행 연구, 코로나19 이후 교육현장에서 실시되고 있는 온라인 교육의 현황과 다양한 경험 등 관련 문헌을 통하여 온라인 교육 진행 시 염두에 두어야 할 사항, 다양한 교육 방법 및 이를 위해 활용할 수 있는 웹 툴, 상호소통을 확대하기 위한 방안 등을 점검하고 온라인 인권교육을 위한 참고자료로 삼았다.

○ [인권교육활동가 대상 설문조사 및 자문회의] 전국에서 활동하고 있는 인권교육단체 및 국가인권위원회 위촉 인권강사 등 인권교육활동가들을 대상으로 실시간 온라인 인권교육의 확산 속에서 무엇을 경험하고 도전받고 있는지에 대한 설문조사를 진행하였다. 설문은 ▲온라인 교육 경험 ▲교육 플랫폼과 환경 요소 ▲교육 기획과 실행 부분으로 나누어 총 24개 문항으로 구성, 기존의 대면교육과의 차이는 무엇이며 이로 인해 어떤 어려움에 직면하고 있는지, 인권교육의 원칙을 온라인교육에서도 구현하기 위해 어떤 시도를 하고 있는지 조사하였다. 이후 설문 결과를 바탕으로 인권교육활동가들을 초청하여 보다 구체적인 온라인 인권교육의 경험과 고민, 온라인에서 새롭게 시도하고 있는 것, 참여자와의 소통을 위해 시도해 본 것, 온라인 인권교육에 대한 제안 과제 등을 추가로 파악하였다. 자문회의는 인권일반, 노동인권, 장애인권 등 각 활동영역을 고려하여 선정하였으며 참여단체 목록은 아래와 같다.

[표 1] 자문회의 참여단체 목록

| 소속 기관 | 주제 범위 |
|-------------------|------------------|
| 인권정책연구소 | 공무원인권 |
| 서울청소년노동인권지역단위네트워크 | 노동인권 |
| 인권교육 온다 | 인권 일반 |
| 국제아동인권센터 | 어린이·청소년인권 |
| 광주인권지기 활짝 | 인권 일반 / 수도권 외 지역 |
| 장애인권교육센터 나아 | 장애인권 |

○ [인접 교육 영역 면담 조사] 인권교육은 아니지만 인권교육과 마찬가지로 참여자의 참여와 상호소통을 추구하는 인접 교육기관을 조사, 선정하여 비대면으로의 전환 이후의 변화와 고민에 대해 알아보았다. 대면교육과 비대면 온라인 교육의 차이, 온라인 교육에서 느끼는 어려움이나 긴장 지점, 상호소통을 위해 온라인에서 새롭게 시도하고 있는 것, 해당 영역에서는 온라인 교육 확대에 대해 어떤 논의가 진행되고 있는지 등을 중심으로 의견을 청취하였다. 또한 참여자들의 반응에 대해서도 확인하였다. 이를 통해 인권교육에서 상호소통을 촉진하기 위해 인권교육의 설계 방향이 어떻게 달라져야 하는지를 파악하고자 했다.

[표 2] 인접 교육기관 목록

| 소속 기관 | 선정 이유 |
|------------|---|
| 민주주의 기술학교 | 사람들을 모이게 하고 대화하게 하고 토론하게 하는 기술, 내가 속한 공동체의 일에 참여하게 하고 협력하게 하는 기술, 민주주의를 촉진하는 기술을 학습하고 나누는 서로배움 수행 |
| 사회적협동조합 빠띠 | 디지털 기술을 활용해서 민주주의 기반을 구축하려는 취지에 따라 툴킷, 플랫폼, 커뮤니티 구성 온라인에서의 다양한 상호소통 방법론 활용 및 교육 진행 |
| 포이에시스 | 관객이 현장에서 소통하는 플리이백 씨어터(Playback Theater) 공연, 관객과 함께 연극적 실험을 통해 현실을 위한 대안을 찾아가는 참여 연극 진행 |
| 피스모모 | 가르치지 않는 평화교육을 통해 모두가 모두로부터 배우는 수평적 서로 배움을 실천 |
| 와이즈씨클 | 협력적 대화방법을 소개하고 직접 그 과정을 진행 대화과 소통역량 기르기 |

II. 실시간 온라인 교육 현황

II. 실시간 온라인 교육 현황

1. 실시간 온라인 인권교육 현황

1.1. 실시간 온라인 인권교육 경험 설문결과

○ 온라인 교육으로의 전환 이후 인권교육활동가들의 교육경험과 고민을 파악하고자 설문조사를 진행했다. 설문 대상은 실시간 온라인 인권교육을 진행해 본 경험이 있는 교육활동가들로 질문의 구성은 온라인 교육 경험의 정도와 대면 교육과의 차이, 참여자 반응, 활용하는 교육플랫폼과 활용 도구, 이를 선택하게 된 이유와 배경, 온라인에서 참여자와의 소통을 위한 시도, 온라인 교육의 기획과 실행에 있어서 고려하고 있는 점 등을 확인하였다. 설문 결과는 다음과 같다.

- 참여 대상: 실시간 온라인 인권교육을 진행해 본 교육활동가
- 조사 방법: 구글 폼
- 조사 결과: 총 110명의 교육활동가 응답

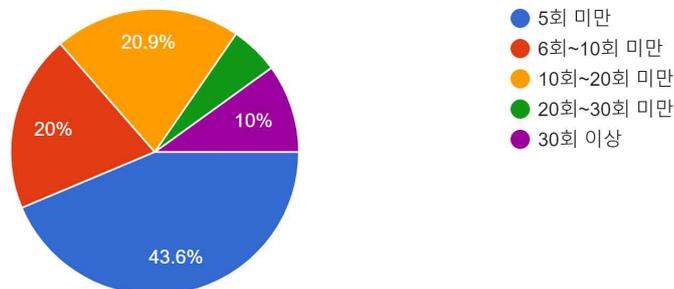
▶ 활동 지역

- 전국 19명
- 서울, 경기 등 수도권 51명
- 강원 4명
- 부산, 울산, 경상 18명
- 광주, 전라 12명
- 충남권 5명

▶ 온라인 교육 경험

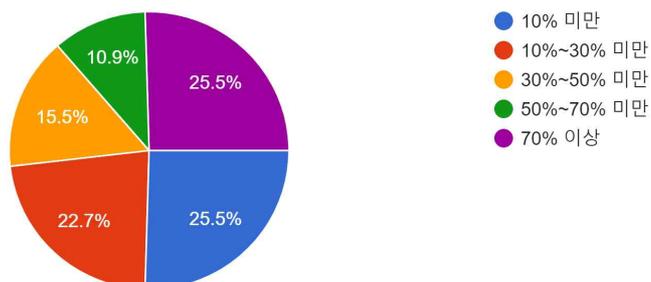
1. 실시간 온라인 교육(녹화형 강의 제외) 경험은 어느 정도 되나요?

응답 110개



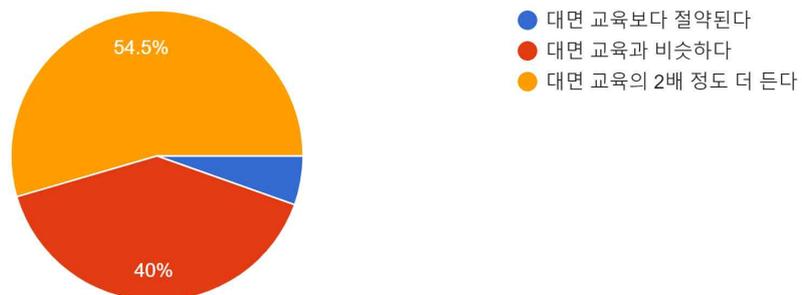
2. 지난해 2월부터 현재(2021.4)까지 진행하신 인권교육 중에 대면 교육 대비 온라인 교육의 비중은 몇 퍼센트 정도라고 생각하시나요?

응답 110개



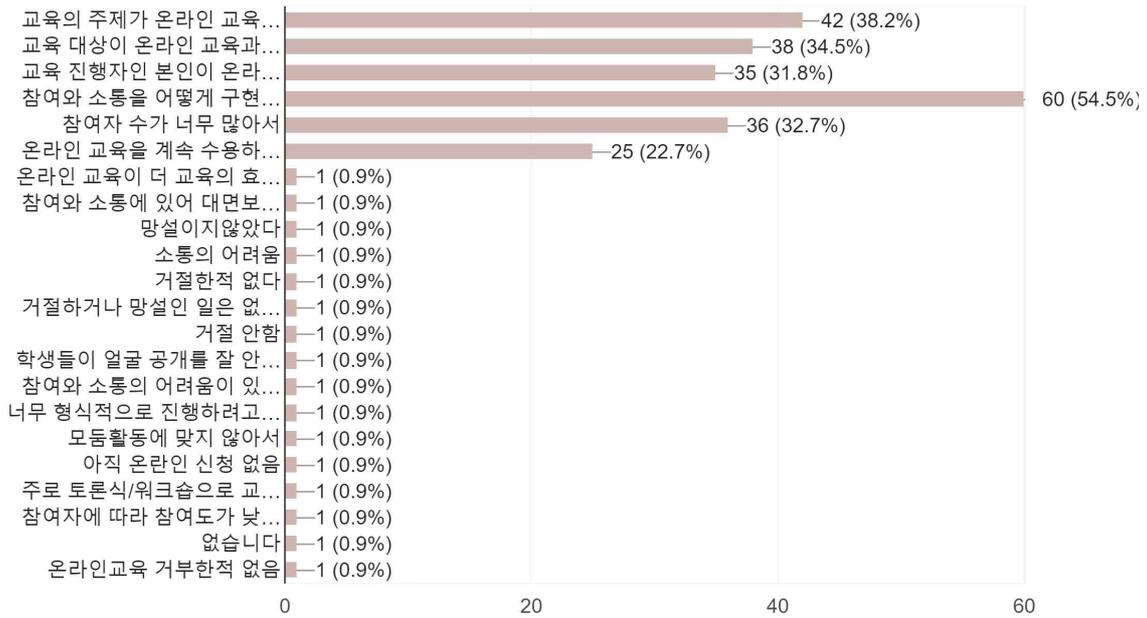
3. 대면 수업과 비교해 온라인 교육 준비에 드는 시간과 노력 정도에 차이가 있나요?

응답 110개



4. 온라인 교육 요청이 왔을 때 거절하거나 망설이게 된 이유를 ★모두★ 골라주세요

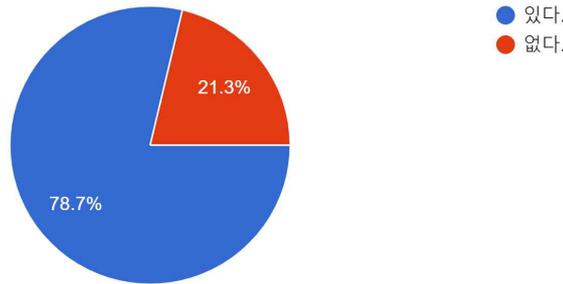
응답 110개



- ① 교육의 주제가 온라인 교육과 맞지 않다고 판단되어서
- ② 교육 대상이 온라인 교육과 맞지 않다고 판단되어서
- ③ 교육 진행자인 본인이 온라인 교육을 진행하는 데 어려움이 있어서
- ④ 참여와 소통을 어떻게 구현할 수 있을지 방법을 모르겠어서
- ⑤ 참여자 수가 너무 많아서
- ⑥ 온라인 교육을 계속 수용하다 보면 대면 교육이 없어질 거 같아서
- ⑦ 기타 _____
 - ㉠참여와 소통의 어려움이 있어서입니다. (방법을 모르는 것이 아님)
 - ㉡거절하거나 망설인 일은 없습니다.
 - ㉢참여자에 따라 참여도가 낮고 집중도가 떨어지며 비디오를 끄고 참여하는 경우도 많아서 상호작용에 어려움이 있어서
 - ㉣학생들이 얼굴 공개를 잘 안해서
 - ㉤주로 토론회/워크숍으로 교육을 진행하여 교육방법론이 온라인 환경에 부합하지 않아서
 - ㉥모듬 활동에 맞지 않아서
 - ㉦참여와 소통에 있어 대면보다는 자유롭지 않고 특히 비자발적 수업인 학교 교육에 있어서 집중도가 떨어지는 편임
 - ㉧온라인 교육이 더 교육의 효과가 떨어진다고 보기 때문에
 - ㉨너무 형식적으로 진행하려고 하거나 시간이 너무 짧을 때

5-1. 온라인으로 교육하기 적합하지 않다고 생각하는 주제나 참여자 그룹이 있나요?

응답 108개



응답 89

- 발달장애인, 유아동, 초등학생
- 상급자와 하급자가 함께 들으니 하급자들이 눈치를 본다
- 온라인에 익숙하지 않은 참여자들
- 참여나 토론이 특히 더 중요한 교육, 참여자들 사이의 소통이 잘 구현되어야 하는 교육, 온라인 매체에 접근하기 어려운 참여자와 진행하는 교육 등
- 낮은 연령이거나 반대로 나이가 많아 원격 수업에 대해 기능적 어려움이 예상되는 대상
- 장애가 있는 분들, 어르신 집단
- 돌봄기관 이용 중인 아동 청소년
- 그 집단의 분위기에 따라. 제 경험으로는 교사집단. 공무원이었다
- 노인 일자리 참여자 등 기기를 사용하기 어려운 대상
- 영유아대상교육
- 발달장애인 당사자 인권교육
- 청각장애 또는 지체 장애를 가지신 분들 중 장시간 앉아 있기 어려운 분들, 디지털 기기 사용이 어려우신 분들. 참여자의 이야기를 많이 들어야 하는 주제(혐오, 차별 등)
- 참여형 토론이 필요한 주제, 모둠토론이 필요한 주제, 초등저학년, 인원이 많은 그룹
- 예를 들어, 종사자 교육인데 상급자(관장, 원장, 시설장 등) 참여가 있으면 자유로운 의사표현에 망설임이 있습니다
- 주제나 참여자가 적합하지 않거나 제반 사항이 갖춰지지 않은 것이 문제라고 생각합니다.
- 보육원 어린이 집단(개별 컴이나 핸드폰이 없음)
- 의무교육대상자, 유치부 초등저학년, 인권교육 방법론과 실제
- 인권교육의 경우 참여자의 비언어 소통이 중요한데 온라인으로는 파악하기 쉽지 않다. 특히 청소년들의 경우 원활한 소통과 모둠활동 등을 통해 관심을 유도하고 교육에 대해 효과를 높일 수가 있는데 온라인 교육으로는 한계가 있다.
- 많은 수의 학습자
- 중고생
- 발달장애인 당사자 교육
- 다수의 불특정 대상 교육
- 온라인 강의 수강 경험이 없는 경우- 강사가 강의와 시스템을 모두 보게 하려는 경우/ 담당자는 참여형을 요구하는데 강의 진행시 카메라, 마이크 모두 사용을 안 하는 참여자들과 마주치

계 할 때/ 시설에서 거주하는 등 거주환경상 개별공간에서 강의를 듣는 것이 어려운 경우 등.

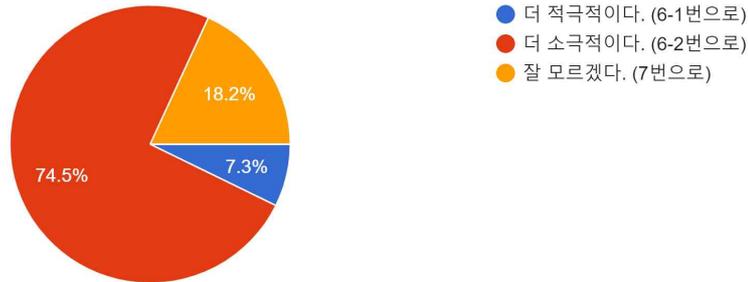
- 초등 중등
- 활동이 들어간 인권교육
- 의무로 하는 교육, 고등학생일 경우 수업을 듣지 않아서요
- 주제는 인권감수성, 그룹은 아동·청소년, 교사, 공무원 등
- 인권, 인권을 이야기하면서 교육은 강사 일방통행으로 밖에 할 수 없어서
- 토론형 수업이나 마인드맵 등 모둠 활동이 들어간 내용이 어려움
- 장애인시설 이용인, 아동·청소년
- 컴퓨터 작동이 편하지 않는 분.
- 대규모 인원, 녹화방송 정해진 기간 동안 송출하겠다는 경우, 교육대상자의 소통, 역동이 일어 나기 어려운 구조
- 장애 정도가 심한 발달장애인
- 강사양성, 감수성 증진 활동 등
- 참여식(토론식)교육 진행에 있어서 온라인으로 교육하는 것은 적합하지 않다고 생각합니다.
- 장애인, 노년층
- 노인집단 영유아집단
- 발달장애인 당사자
- 시각,청각,장애인 대상 교육
- 인권에 대한 이야기, 모든 사람들
- 아동 중 저학년.
- 움직임이 필요한 체험형 주제, 나이가 적은 참여자
- 동영상을 도구로 활용할때
- 처음 인권을 접하는 사람들, 온라인이면 소통이 떨어질 듯
- 장애인 당사자들과 함께 하는 인권교육
- 모둠활동이 필요할 때와 연령층이 어려서 보호자의 도움이 필요할 때
- IT 사용이 어려운 교육생
- 중증장애인
- 인권교육은 답을 찾아가는 과정인데~ 능숙치 않으면, 어려움 있다. 특히 노인층일 경우, 영유아 교직원일 경우, 장애인 대상일 경우
- 초등학생이나 중학생일 경우, 한 장소에 모여서(각자 컴퓨터 없이) 모니터만 쳐다봐야 하는 상황일 때 온라인 교육 적합하지 않다고 생각해요.
- 지적 장애인 발달장애인
- (주제나 내용 측면) 섬세하게 알아차리는 역량에 중심을 둔 교육, 비판적 분석과 대안 모색을 위해, 거리두고 볼 수 있을 문화예술적 경험이 꼭 필요한 교육
- (참여자 그룹 측면). 자발적으로 참여하지 못하는 경우 (오프라인도 마찬가지이지만), 기기 활용에 익숙하지 않은 경우 (자연스럽게 수동적으로 듣는 위치에 놓이게 되어서)
- 차별을 다루는 경우 참여자들과의 신뢰 구축이 중요한 요소인데 온라인에서 구현하기 어려움.
- 함께 몸 활동을 통해 관찰하고 느낀 점을 바탕으로 토론활동을 하는 주제에서 몸 활동이 온라인상으로 구현하기 어려움. 초등 저학년을 대상으로 온라인 그룹토론을 할 경우, 각 그룹에 퍼실리테이터가 있기 전에는 토론활동이 어려움
- 장애인 거주시설 장애인, 발달장애인 평생교육센터, 주간보호센터 당사자, 장애인활동지원사 교

육 등등

- 의무교육(보수교육) 참여자
- 청소년 아동
- 장애인(발달장애), 노인, 일반지역주민, 사회복지사
- 주제는 없다고 생각함. 유아 및 초등저학년. 장애인. 노인 그룹
- 적합하지 않은 주제가 있다기보단 자발성이 적은 참가자 그룹이거나 온라인 기기 사용의 어려움이 있으신 분들일 것 같습니다
- 발달장애인
- 발달장애인, 이주민, 노인
- 알:알, 일:다를 넘어 다:다 상호소통이 필요한 경우, 소리언어와 문자사용이 어려운 참여자 등
- 대상-보육교사, 사회복지 시설 종사자
- 근로계약서 작성 등 참여 수업을 진행하는데 어려움이 있다.
- 장애인
- 온라인기기에 익숙치 않은 참여자 그룹
- 활동, 체험교육
- 학생 및 청소년
- 나이 드신 대상자들이나 학생들
- 사례 중심의 인권교육/ 소통과 토론중심이어야 하는데 일방적 교육으로 진행(질문을 많이 하지 않음)
- 초등저학년 1학년
- 장애인 그룹
- 온라인 환경이 제대로 구조화되지 않은 경우가 있다. 연령대가 다양한 교육생인 경우 온라인 교육 환경을 낮설고 어려워하는 경우가 많고, 슬라이드나 패들렛 등 다양한 플랫폼 활용한 사용을 힘들어한다. 또한 현장에서 직접 의무적으로 듣는 교육생들, 예를 들어 보육교사 대상 인권교육 시 보육 중 교육에 참여하는 등 교육참여자들의 교육환경이 잘 보장되지 않는다.
- 발달장애인
- 성별, 나이 등을 고려하지 않는 교육참여자 그룹 (예)초등학교 1~6학년 전체 대상 인권교육. 장애당사자(발달장애 등) 대상 인권교육(장애인권교육) 등
- 사례 토의형. 설치운영자는 반드시 대면 교육 필요하다고 봄
- 시설입소노인
- 발달장애인, 유아, 노인, 의무교육 참여자
- 영아
- 초등저학년, 발달장애인, 법정 의무교육 중 참여자의 동기부여가 없는데다 관리자가 교육상황을 살피지 않는 경우
- 자발적 신청이 아닌 경우
- 방법론, 기획하기, 시연과 피드백
- 의무교육참여자
- 참여자는 장애인 당사자, 일회성 교육신청자 중에 청소년(의무 느낌의), 주제는 적합하지 않다기보다는 오프보다 효과(효율)가 많이 떨어진다는 느낌... 방법론?

6. 대면 교육에 비해서 온라인 교육에서 참여자들이 더 적극적 또는 소극적으로 참여한다고 느끼시나요?

응답 110개



6-1. 온라인 교육에서 참여자들이 더 적극적으로 참여한다고 느끼신다면 그 이유는 무엇인가요?

응답 14

- 강사가 참여자들의 이름을 알고 아이컨택이 가능하기 때문
- 의견을 낼 때 주변의 눈치를 덜보게 됨. 카메라가 켜져 있는 경우, 다들 강의장 맨 앞에 앉아 있는 듯한 리액션. 개별 메시지로 적극적 의견 제시.
- 대면 수업에서는 질의응답이 소극적인 학생들이 많으나 온라인으로는 채팅을 사용해서 적극적으로 질문/대답을 하는 편이다.
- 다른 사람들을 신경쓰지 않고 집중할 수 있는 환경일 때(배우고 싶은 욕구가 강할 때 집중력이 높더라구요) 그리고 강사와 개별채팅을 통해 자신의 인권침해 경험을 공유하고 익명성을 유지 하면서 대안을 모색할 때 더 심도깊은 대화가 가능했어요
- 다른 참여자 시선이나 반응이 간접적으로 받는다는 것에서 오는 시선을 덜 의식해서 그런 듯
- 고학년, 성인은 거리, 시간의 효율성
- 온라인 교육에 익숙하고, 채팅창 활용이 가능하기 때문에
- (6번 질문에 '소극적이다'를 택하긴 했는데, 전체적으로 따졌을 때 하나를 고르라면 '소극적'이 되기 쉬운 조건과 유인이 많다는 점에서 택했고, 의무교육이나 선택교육이나 처럼 교육 여건에 따라 케바케인 것 같기도 해요) / 채팅창 덕분에 강사나 다른 참여자의 말을 끊는다는 모종의 긴장/어색함 없이도 자기 질문이나 의견을 타이핑으로 남길 수 있을 때가 있는 것 같아요.
- 익숙한 듯 발표는 대면 다 적극적 참여
- 집중할 수 있기 때문인 것 같다
- 화면에 개인이 노출되어 반응관찰 용이 참여 요청 용이

6-2. 온라인 교육에서 참여자들이 더 소극적으로 참여한다고 느끼신다면 그 이유는?

응답 86개

- 화면을 끄고 있는 경우가 많고 답변을 잘 안하는 경우, 눈을 맞추고 이야기하기 어렵다 보니 더 그렇게 느낌
- 교육에서 얘기하는 것을 더 조심스럽게 하시고, 질문에 대한 응답도 더 적은 편.
- 집중도가 떨어지고 자발적 연수나 교육이 아닌 의무교육이나 연수의 경우 강의 화면만 띄우고 다른 일을 하는 참여자의 비율이 오프라인보다 높은 것 같음.
- 대체로 집중에 어려움이 있는 듯함.

- 참여의 공간마련이 안됨
- 판짚
- 일을 하면서 강의 참여
- 캠을 끌 수도 있고 훨씬 더 자유롭기 때문
- 의무교육으로 듣는 경우는 질문을 해도 아무런 반응이 없어요.
- 교육에 참여하는 자세가 오프라인보다 덜 하다.
- 업무 중에 듣다 보니 음소거 및 화면을 꺼둔 채 접속만 해 놓는 경우가 많았습니다
- 장비에 따른 접근 제한성이 있다보니 의사 표현에 한 단계를 더 거쳐야 해서 주춤하게 되는 것 같습니다.
- 집중하지 않거나 화면 닫아두면 소통이 어렵기 때문
- 온라인 교육이 익숙하지 않아서 머뭇거리거나 이야기 타이밍을 못 찾는 경우도 있다. 의무교육으로 온라인 교육을 진행할 경우 대면으로 하지 않으니 접속만 해놓고 교육에 집중을 안 하신다.
- 적극적으로 참여하지 않더라도 교육이 그대로 진행되므로 참여하지 않고 침묵하게 된다. 참여자 한두명만 질문하고 답하고 다른 대부분은 화면만 바라보고 있는 게 일반적인 온라인 교육이다.
- 참여 시간 부족
- 화면에 얼굴이 안 보여서 교육태도나 몰입도를 모르겠음. 쌍방향 소통의 어려움과 한계
- 화면을 끄고 있는 경우, 소통이 원활치 않을 경우, 교육자들의 현재 상황 파악이 안 될 경우, 교육자들이 줌 이용이 서툰 경우, 줌의 상태가 좋지 않을 경우(소리 등)
- 상호소통의 문제
- 집중하지 않는다.
- 의무교육일 때, 40여 명 중 단 세 명만 카메라를 켜 경우가 있었음.
- 비디오를 끄고 간단하고 쉬운 질문에도 그 어떤 반응이 없어서요
- 진행자는 참여자들의 비언어적 표현이나 분위기 등을 빨리 이해하고 적극적인 참여를 요청하기가 어렵고, 참여자들은 안심해도 되는 공간/시간/상황이라고 느끼지 못하는 것 같아서.
- 비디오 오프, 관찰되지 않는 참여자 반응
- 얼굴 공개를 안 해주는 학생들이 많다.
- 집중하는 데 어려움이 있는 것 같음. 업무시간 진행할 경우 대면교육보다 더 자리를 쉽게 비우는 것 같음
- 화면과 음성을 본인이 끌수 있다.
- 아이컨택을 하기 어렵고 참여자가 강의에 충실히 임하는지 알기 어려울 때(일부 참여자 음소거 상태로 화면은 응시하고 있으나 대화 중일 때, 차량 이동 상황 목격 등등)
- 집중하는 것에 어려움을 느낌
- 이야기하는 것을 꺼린다. 라포형성의 어려움.
- 질문에 대한 답변을 잘 안 한다
- 온라인교육은 대면교육과 달라서, 화면을 끄고 있는 경우가 많습니다. 그러기에 교육수강을 하고 있는 건지 전혀 확인이 안 되는 경우가 많습니다.
- 익숙지 않고 잘 모르니까
- 마이크가 음소거 되어있는 상태에서 마이크를 열고 자신의 의견을 표현하기가 쉽지 않다고 생각되.

- 소통의 어려움 - 발달장애인의 경우 참여당사자의 반응을 이끌어내는 과정이 필요한데, 그 조밀한 과정을 수행하기에 어려움이 있다. 조력자가 있는 경우 조력자의 역할이 보이지 않아 참여자의 반응이나 활동이 어떤 경로로 나온 것인지 명확하지 않다.
- 대면에서의 소통과 활동부분 참여의 비활성화
- 적극적이기도 하고 때로는 소극적인 분들도 있는데요. 관심없는 의무교육을 들어야 하거나 집중할 수 없는 환경일 때 그런듯해요
- 참여자의 반응
- 활발한 소통이 안 돼서
- 집중의 어려움
- 상호소통이 줄어드니까
- 온라인 교육에 적응이 안 돼서
- 집중도의 차이가 아닐지
- 교육환경의 자유함(집중하지 못함)
- 기기에 익숙지 않은 문제, 상호작용의 어려움 등등
- 환경적으로 적극적으로 하는 사람만 한다
- 직접 대면 상태가 아니기에 교육생이 편하게 생각함
- (실제로 소극적 참여인지는 판단하기 어렵고 더 편하게 느끼시는 분들도 많지만 진행자 입장에서는) 참여자의 미세한 신호나 온몸의 작용을 감지하기 어려워서
- 비언어적 소통 신호의 단절. 눈 마주침이 불가능함.
- 온라인상에는 익명성과 얼굴을 서로 보여주지 않음, 온라인 참여하면서 다른 활동 할 수 있음 등으로 소극적인 자세를 보이는 것 같아요.
- 장애 특성상, 또는 교연령인 경우 기계 작동에 어려움이 있어 소통에 어려움이 있음.
- 접속 공간이 독립적이지 못하거나(사무실, 집 등), 이동 중에 접속하는 사람들이 있을 때(차량 안 등) / 의무교육에서 교육 참여에 대한 동기형성이 안 됐을 때 온라인 교육은 접속은 해도 참여는 안 해도 되는, '숨어있기' 용이한 세팅인 듯해요
- 환경 자체가 수동적
- 강사와 소통하는 현장에 있지않아 자리를 뜨는 경우가 다수 이거나 다른 인터넷활동으로 관심이 낮음.
- 피로감으로 집중할 수 있는 시간이 짧고, 참여자 온라인 교육공간이 안정적이지 않아서.
- 참여도파악이 제대로 되지 않고 소통오류도 생기는 부분이 있음
- 모둠별 주제토론과 발표, 특히 낮은 대상들과 모둠이 되었을 때 특히 그러함.
- 눈앞에 강사가 없고, 업무 환경 속에서 수업을 듣게 되는 경우, 실시간 소통의 압박(?)으로부터 자유롭다. 게다가 업무도 신경 쓰느라 거의 집중 어려움
- 집중의 어려움. 상호소통으로 여겨지지 않아서. 질의응답이나 자신의 생각을 표현할 때, 참여자 간의 전반적 분위기를 살피기 어려워서 주저함. 기기조작에 익숙치 않거나 또는 번거로워함. 의무교육인 경우 온라인 상태로 다른 일과 병행하거나 부재함. 보고 듣기는 가능하지만 말하기 어려운 장소, 비독립적인 환경에서 참여하기 때문에 교육진행자가 참여를 독려하기 제한적임. 교육진행자와 참여자 모두 제한적인 상황임을 감안해 참여에 대한 상호기대치가 낮음(에 익숙해져 시도빈도 줄어들음)
- 1. 자발적 참여보다는 의무교육인 경우가 많아 참여 의지가 약하다. 2. 보육교사, 사회복지시설 종사자는 비대면 교육 시 일터에서 교육에 참여함으로 교육에 집중하지 못함

- 아무래도 집중도에서 차이가 날 수밖에 없다.
- 답변하기를 망설임
- 화면으로 했을 때 눈 맞춤 등이 되지 않아서
- 주변 소음이 있는 공간에서 강의에 참여할 때 자신의 의견을 말하기 어렵다. 핸드폰으로 연결해 참여할 때 작성하면서 진행하는 소그룹 토론도 어렵다.
- 비대면은 혼자 계속 이야기하고 바로바로 응대가 되지 않아 소통이 어렵다
- 강사와 대면할 때보다 소통 안 됨. 집중력 저하. 대면보다 강의식 수업에 재미(참여)를 덜 느낌
- 성의없이 듣거나 얼굴을 켜지 않는다
- 교육생 전체를 한 화면에 띄우지 못하니 반응을 살필 수도 없고 1회성 교육에서 아이들을 다 파악할 수도 없다. 집중도가 떨어진다.
- 질문에 답변을 하지 않는 경우가 많습니다
- 강의에 집중하지 않음
- 내가 안 해도 표시 안 나고 적극 참여 안함. 잘 몰라서 안 하기도 함
- 교육에 방해되는 환경에서 교육 듣는 경우가 많은 것 같다
- 참여하지 않아도 부담이 덜해서
- 일단 화면을 끄고 있는 상황. 참여정도를 잘 알 수가 없고 QR코드 등 참여도를 높이는 방법을 찾지만 적극적이지 않고 의무교육일 경우 교육에 참가하기보다는 시간을 채우는 방식
- 업무 중으로 화면 끄고 음소거
- 눈 맞춤이 안되고 즉각적인 소통의 어려움
- 집중력이 떨어져 다른 행동을 함
- 참여자들에게도 낯선 공간이고, 더 주목받는다는 느낌이 들어서. 건성 참여자들도 더 늘어나는 듯
- 영상이라는 매개체에 대한 거부감
- 업무 중으로 화면 끄고 음소거
- 그룹에 따라 조금씩 다르겠지만 비대면에서는 참여자들의 의견 개진이나 반응이 적다고 느껴서
- 참여자도 소극적 참여에 스스로 인정하고, 강사도 그렇게 생각할 때
- 특히 온라인이면서 수가 많이 참여할 경우, 혹은 참여자가 어떤 공간에서 참여하는가에 영향을 받음.
- 이야기해도 되는 타이밍인지 판단하기 어려워서. 이야기가 겹칠 수 있어서. '제가 말 할게요'라는 신호를 진행자에게 또는 다른 참여자들에게 주기 어려워서

7. 대면 교육에 비해 온라인 교육의 장점이 있다면 가장 큰 것은 무엇인가요?

응답 110개

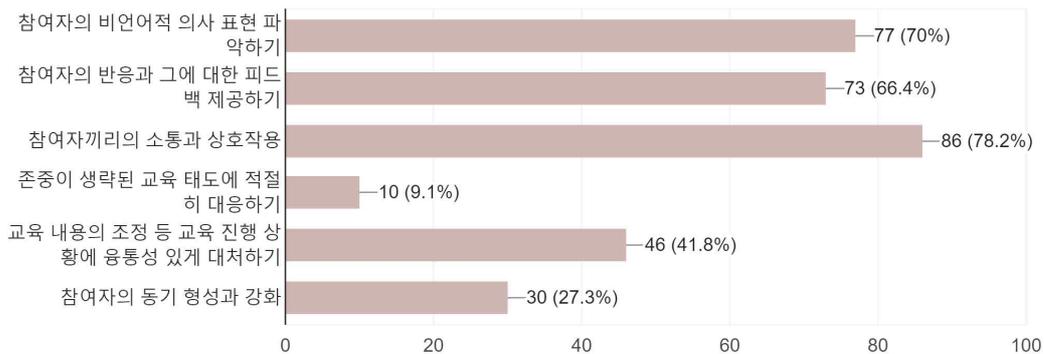


기타의견

- (개인의 공간이 있다는 전제하에) 개인에게 안전한 공간에서 소통 가능하다는 점, 인권교육은 아니나 자아탐색유형의 강의의 경우 온라인이 주는 안전함이 있다는 것을 확인하기도 함
- 대면교육에 비하면 장점이 크게 없다.

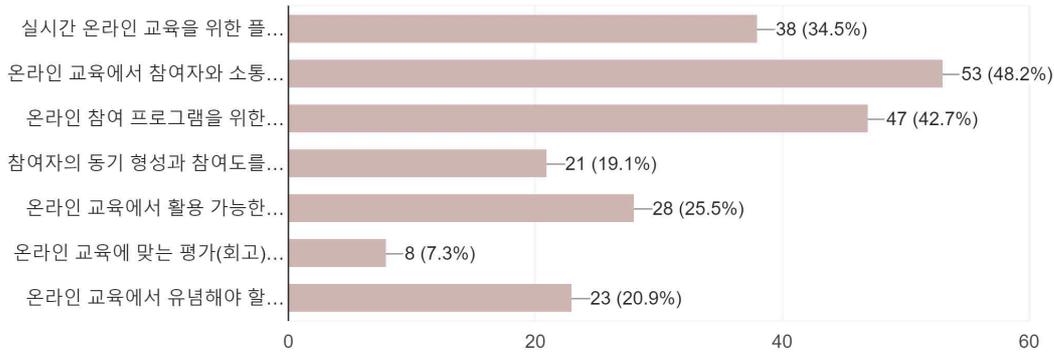
8. 온라인 교육이기에 놓치기 쉬운 혹은 더 어려워진 교육의 요소가 있다면, ★ 3가지 ★를 골라주세요.

응답 110개



9. 온라인 교육을 준비/진행하면서 우선적으로 강화하고 싶은 교육역량이 있다면, ★ 2 가지 ★ 를 골라주세요.

응답 110개

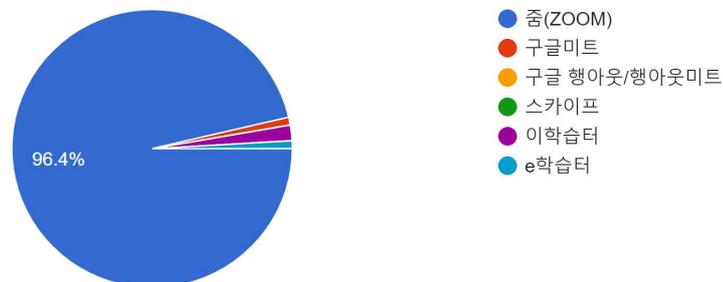


- ① 실시간 온라인 교육을 위한 플랫폼 활용 방법
- ② 온라인 교육에서 참여자와 소통하는 방법
- ③ 온라인 참여 프로그램을 위한 다양한 도구
- ④ 참여자의 동기 형성과 참여도를 높이기 위한 얼음깨기(아이스브레이킹) 방법
- ⑤ 온라인 교육에서 활용 가능한 다양한 프로그램 및 장단점
- ⑥ 온라인 교육에 맞는 평가(회고) 가이드라인 및 다양한 방법
- ⑦ 온라인 교육에서 유념해야 할 인권교육가의 자세 및 고려할 점
- ⑧ 기타 _____

▶ 교육 플랫폼과 환경 요소

1. 현재 실시간 온라인 인권교육을 위해 가장 많이 활용하는 플랫폼을 선택해 주세요.

응답 110개



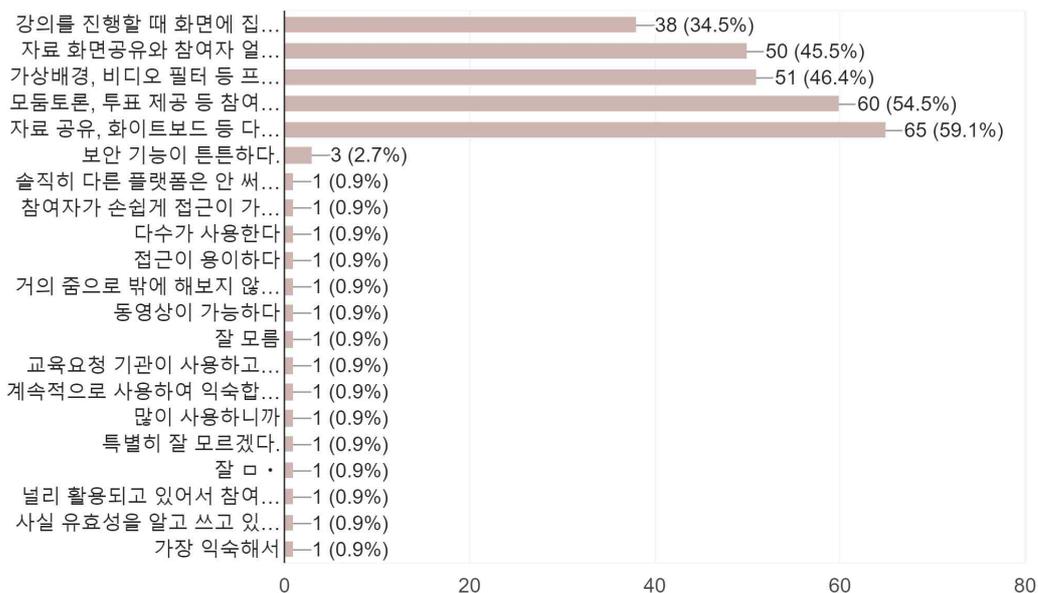
2. 선택한 온라인 교육 플랫폼을 사용하는 주된 이유는 무엇인가요?

응답 110개



3. 선택한 플랫폼에서 가장 유효하다고 판단하는 기능 ★ 3가지 ★를 골라주세요.

응답 110개



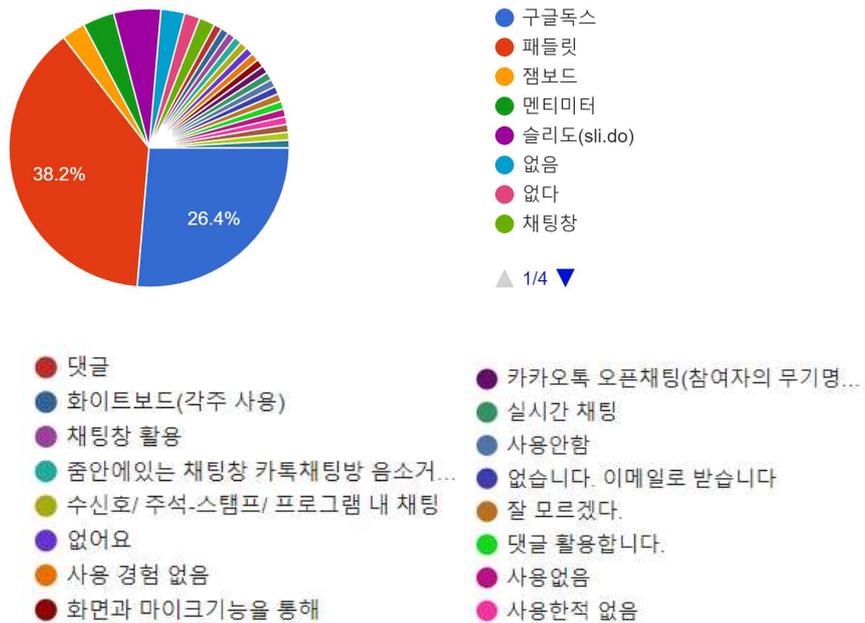
- ① 강의를 진행할 때 화면에 집중도를 부여하는 기능이 있다.
- ② 자료 화면공유와 참여자 얼굴 비율을 조정할 수 있는 UI(사용자 인터페이스)가 좋다.
- ③ 가상배경, 비디오 필터 등 프라이버시 보호가 가능하다.
- ④ 모둠토론, 투표 제공 등 참여 프로그램 진행이 가능한 기능이 내장되어 있다.
- ⑤ 자료 공유, 화이트보드 등 다양한 학습지원 도구를 제공한다.
- ⑥ 보안 기능이 튼튼하다.

⑦ 기타 _____

- ㉠ 다수가 사용한다 / 많이 사용하니까
- ㉡ 널리 활용되고 있어서 참여자에게도 진행자에게도 익숙
- ㉢ 가장 익숙해서 / 계속적으로 사용하여 익숙합니다.
- ㉣ 동영상이 가능하다
- ㉤ 교육요청 기관이 사용하고 있어서
- ㉥ 사실 유효성을 알고 쓰고 있지 못한 듯
- ㉦ 접근이 용이하다 / 참여자가 손쉽게 접근이 가능하다
- ㉧ 솔직히 다른 플랫폼은 안 써봐서 장단점을 비교하기가 어렵네요 / 거의 줌으로 밖에 해보지 않아 비교대상이 없어요.
- ㉨ 잘 모름 / 특별히 잘 모르겠다.

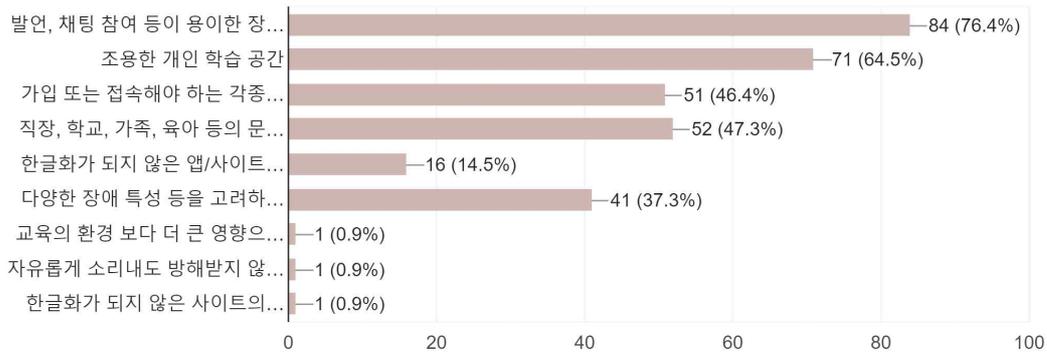
4. 참여자의 의견을 확인하기 위해 자주 활용하는 도구(Tool)는 무엇인가요?

응답 110개



5. 온라인 교육 분위기에 중대한 영향을 미치는 참여자의 교육 환경 ★ 3가지 ★를 골라주세요.

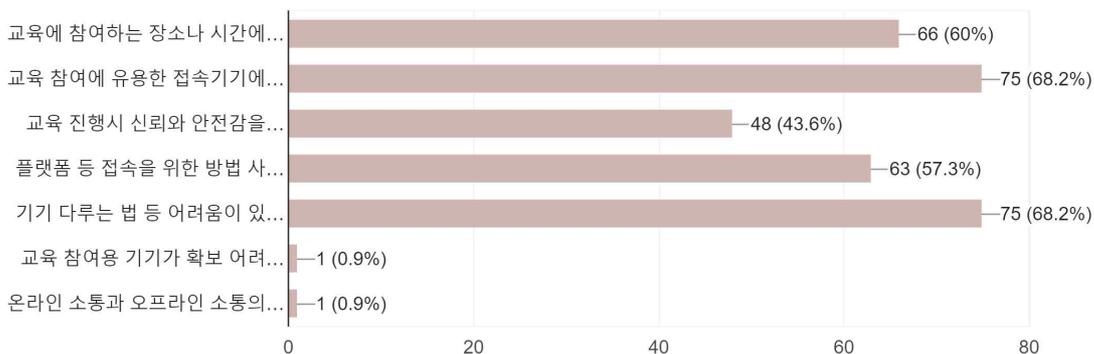
응답 110개



- ① 발언, 채팅 참여 등이 용이한 장비 소지 여부
- ② 조용한 개인 학습 공간
- ③ 직장, 학교, 가족, 육아 등의 문제로 인한 제한적인 시간
- ④ 가입 또는 접속해야 하는 각종 사이트에 대한 접근성
- ⑤ 한글화가 되지 않은 앱/사이트의 이용 매뉴얼 및 인터페이스(사용자 화면)
- ⑥ 다양한 장애 특성 등을 고려하지 않은 앱/사이트의 인터페이스
- ⑦ 기타 _____

6. 안전하고 역동적인 온라인 교육을 위해 미리 점검하면 좋은 ★3가지 요소는 무엇인가요?

응답 110개



- ① 교육에 참여하는 장소나 시간에 대한 사전 안내
- ② 교육 참여에 유용한 접속기기에 대한 사전 안내
- ③ 교육 진행시 신뢰와 안전감을 확보하기 위한 사전 약속 확인
- ④ 플랫폼 등 접속을 위한 방법 사전 안내
- ⑤ 기기 다루는 법 등 어려움이 있을 때 도움을 요청할 수 있는 존재에 대한 안내
- ⑥ 기타 _____

7. 참여자와의 소통, 참여 프로그램 진행이 원활하다고 생각하는 참여자 수는 몇 명이라고 생각하십니까?

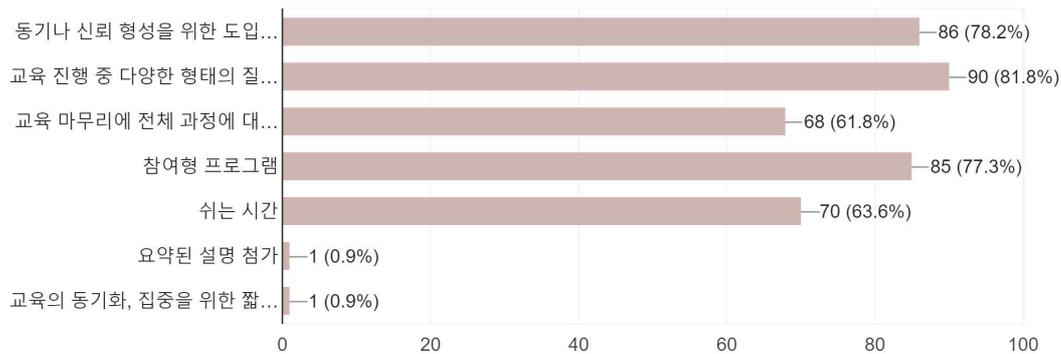
응답 110개



▶ 교육 기획과 실행

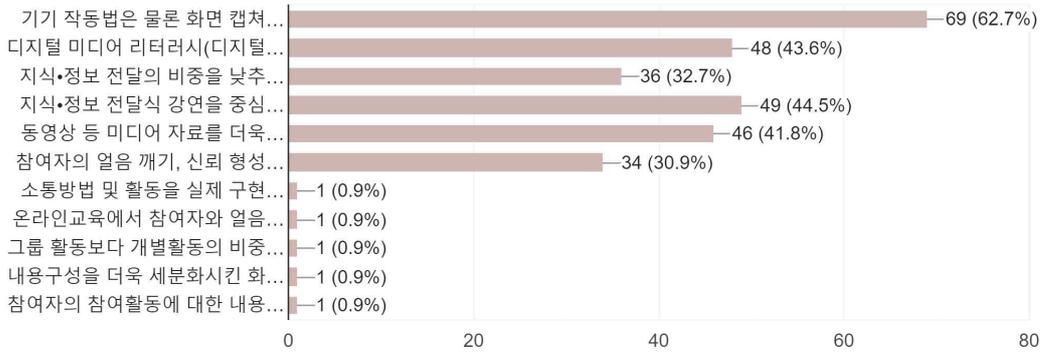
1. 다음 중 온라인 교육을 진행할 때 기획 안에 포함되는 것을 ★모두★ 고르세요.

응답 110개



- ① 동기나 신뢰 형성을 위한 도입 프로그램(아이스 브레이킹)
- ② 교육 진행 중 다양한 형태의 질의응답
- ③ 교육 마무리에 전체 과정에 대한 질의응답 시간 배치
- ④ 참여형 프로그램
- ⑤ 쉬는 시간
- ⑥ 기타 _____

2. 대면교육에 비해 온라인 교육일 때 내용의 구성에서 일어난 변화가 있다면 ★모두★ 고르세요.
 응답 110개



- ① 기기 작동법, 저작권 등 디지털 미디어 리터러시 내용을 포함한다.
- ② 화면 캡처 금지 등 교육 참여 시 주의사항이나 디지털 에티켓 등을 교육 내용에 포함한다.
- ③ 지식·정보 전달의 비중을 낮추고 질의응답 및 토론을 강화한다.
- ④ 지식·정보 전달식 강연을 중심으로 내용을 구성한다.
- ⑤ 동영상 등 미디어 자료를 더욱 적극적으로 활용한다.
- ⑥ 참여자의 얼음 깨기, 신뢰 형성 등을 위한 시간을 더 많이 배정한다.
- ⑦ 기타 _____

①소통방법 및 활동을 실제 구현하기 위한 방법 모색, 기존의 사용화면을 효과적으로 전달하기 위한 방법, 기기 이용에 대한 고려 등

①내용구성을 더욱 세분화시킨 화면으로 제공

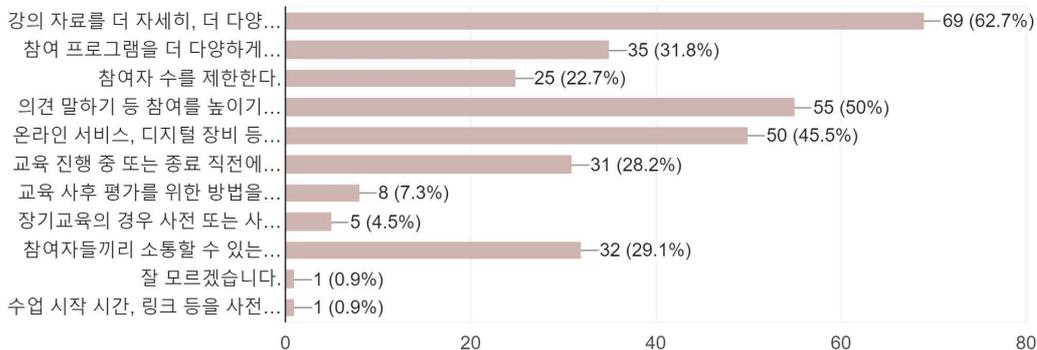
②그룹 활동보다 개별활동의 비중이 늘었다.

③온라인 교육에서 참여자와 얼음깨기를 어떻게 하는지 모름

④참여자의 참여활동에 대한 내용 축소

3. 온라인 교육의 진행 방식이나 형식 측면에서 더 주의를 기울이게 된 부분이 있다면 ★3가지★를 선택해 주세요.

응답 110개

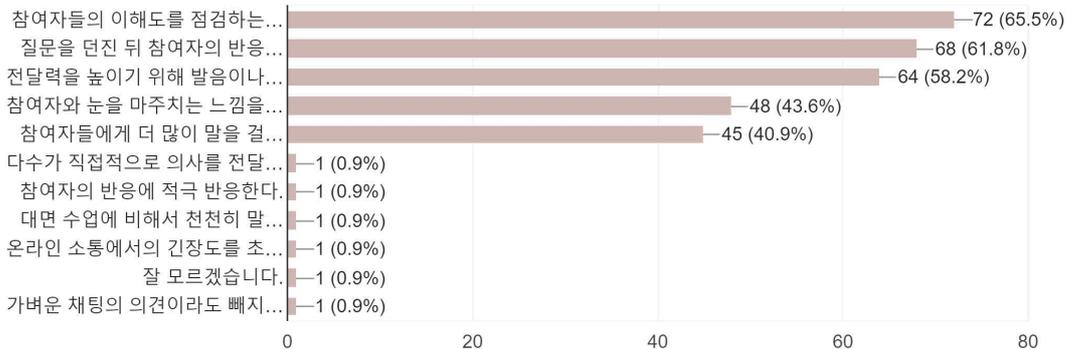


- ① 강의 자료를 더 자세히, 더 다양한 방식으로 준비한다.
- ② 참여 프로그램을 더 다양하게 준비한다.
- ③ 참여자 수를 제한한다.
- ④ 의견 말하기 등 참여를 높이기 위해 새로운 수업방식을 적용한다.
- ⑤ 온라인 서비스, 디지털 장비 등의 활용법을 더 많이 공부하고 안내한다.
- ⑥ 교육 진행 중 또는 종료 직전에 참여자의 피드백을 확인하기 위한 방안을 마련한다.
- ⑦ 교육 사후 평가를 위한 방법을 마련한다.
- ⑧ 장기교육의 경우 사전 또는 사후 과제를 더욱 적극적으로 활용한다.
- ⑨ 참여자들끼리 소통할 수 있는 방안을 마련한다.
- ⑩ 기타 _____

⑦수업 시작 시간, 링크 등을 사전 공지

4. 인권교육가의 자세 및 태도에 있어서 더 주의를 기울이게 된 점이 있다면 ★3가지★를 선택해 주세요.

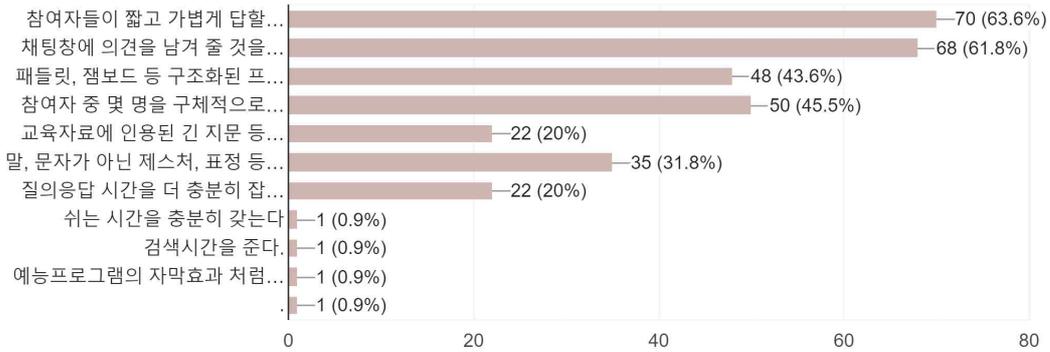
응답 110개



- ① 참여자들의 이해도를 점검하는 질문을 자주 배치하거나 중간정리 시간을 갖는다.
- ② 질문을 던진 뒤 참여자의 반응이 있기까지 오프라인 교육에 비해 조금 더 기다린다.
- ③ 전달력을 높이기 위해 발음이나 표정 등에 더 신경을 쓰게 된다.
- ④ 참여자와 눈을 마주치는 느낌을 줄 수 있는 구도나 시선 각도를 찾는다.
- ⑤ 참여자들에게 더 많이 말을 걸거나 질문을 던진다.
- ⑥ 기타 _____

5. 참여자와의 상호작용을 높이기 위해 해본 시도 ★3가지★를 선택해 주세요.

응답 110개



- ① 참여자들이 짧고 가볍게 답할 수 있는 질문을 던진다.
- ② 채팅창에 의견을 남겨 줄 것을 여러 번 요청한다.
- ③ 패들렛, 잼보드 등 구조화된 프로그램을 활용한다.
- ④ 참여자 중 몇 명을 구체적으로 지목해서 의견을 요청한다.
- ⑤ 교육자료에 인용된 긴 지문 등은 참여자에게 대독을 요청한다.
- ⑥ 말, 문자가 아닌 제스처, 표정 등 다양한 의견표현 방식을 활용한다.
- ⑦ 질의응답 시간을 더 충분히 잡는다.
- ⑧ 기타 _____

⑦ 예능프로그램의 자막효과 처럼 스케치북 등에 진행 내용을 알록달록 예쁜 색의 키워드로 사전 준비하여 시작적 효과를 보다 풍부하게 한다.

6. 상호작용을 위해 참여자에게 비디오 켜기를 요청할 때 주로 사용하는 방법은 무엇인가요?

응답 110개



- ① 비디오 참여의 의미를 간단히 설명한 뒤 켜기를 권유한다.
- ② 비디오 화면을 활용한 간단한 게임을 진행한다.
- ③ 가상배경, 비디오 필터 효과 등을 활용하여 참여하는 것을 제안한다.
- ④ 자신의 캐릭터가 될 만한 것을 비추며 참여할 것을 권유한다.

- ⑤ 끄고 있다가 필요한 순간에만 켜달라고 제안한다.
- ⑥ 비디오를 끄고 있는 참여자에게 개인 메시지를 계속 보낸다.
- ⑦ 기타 _____

①대개 비디오 켜기를 별도로 요청하지 않는다.

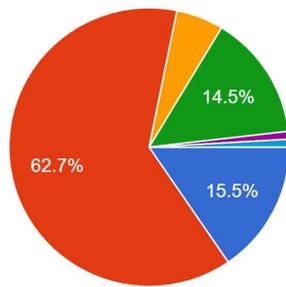
②수업 시작 전에 비디오 켜기, 오디오 끄기를 요청하고 필요한 경우 강사가 직접 프로그램 내에서 음소거한다

③카메라 켜기를 두어번 요청을 특별히 할 때도 있지만, 의무교육 참여자에게는 요청하지 않고, 장기 교육참여자는 대체로 켜는 편이고, 안 켜는 사람은 사정이 있나보다 생각했음

④교육 시 비디오 켜기는 기본사항

7. 교육 진행 후 평가나 교육 돌아보기(회고)를 진행할 때 주로 어떤 방법을 활용하시나요?

응답 110개



- 구조화된 만족도 설문 양식을 활용
- 간단한 소감이나 배운 점 등 짧게 자신의 생각을 말하거나 써달라고 요청
- 일부 참여자를 호명하여 대표로 소감을 말해줄 것을 요청
- 주로 평가를 진행하지 않는다.
- 고민하던 지점이었습니다. 간단한 소감이나 느낌 및 생각을 써달라고 슬라이드...
- 주최기관에서 평가 실시하므로 강사가 따로 하지는 않는다. 채팅창으로 피드백...

- ① 구조화된 만족도 설문 양식
- ② 간단한 소감이나 배운 점 등 짧게 자신의 생각을 말하거나 써달라고 요청
- ③ 일부 참여자를 호명하여 대표로 소감을 말해줄 것을 요청
- ④ 기타 _____

①주로 평가를 진행하지 않는다

②고민하던 지점이었습니다. 간단한 소감이나 느낌 및 생각을 써달라고 슬라이드를 사용을 준비하고 있습니다

③주최기관에서 평가 실시하므로 강사가 따로 하지는 않는다. 채팅창으로 피드백을 받는 정도

8. 온라인 교육에서 평가나 회고를 진행하지 않는 경우가 있다면 그 이유는 무엇인가요?

응답 110개



- ① 시간이 부족해서
- ② 참여자들이 평가 의견을 잘 말해주지 않아서
- ③ 온라인에서 어떻게 평가를 진행해야 할지 몰라서
- ④ 기타 _____

- ㉠ 필요할 때만 평가나 회고를 진행한다 / 언제나 평가나 회고를 진행하고 있다
- ㉡ 학교에서 따로 요청하지 않는 한 개인적으로 평가를 진행하지 않는다.
- ㉢ 상황에 따라 융통적으로 진행, 또는 사후 구글 설문지로 무기명 진행
- ㉣ 평가가 필요치 않아서
- ㉤ 평가 회고에 유의미한 질문항(들)을 마련 중에 있다.
- ㉥ 강사와 기관 설문응답이 있을 경우 참여자 이중고를 덜어주기 위해서

1.2. 인권교육활동가 자문회의

- 본 연구에서는 온라인 인권교육 진행 경험이 있는 인권교육단체 활동가를 대상으로 자문 회의를 진행하였다. 이를 통해 각 기관의 온라인 인권교육 진행 현황과 특성을 분석하고 회의 내용 중 주요 내용을 직접 인용했다. 직접 인용의 출처는 생략했다.

(1) 온라인 인권교육의 경향과 특성

- 온라인 참여의 편차 존재
 - 집단면접 참여자들은 온라인에 대한 참여자의 이해에 편차가 크다는 점을 지적했다. 온라인 시스템이나 도구에 대한 이해에도 차이가 컸고, 온라인을 편하게 여기는 참여자가 있는가 하면 말을 더 못하게 되는 참여자도 있다. 이는 참여자의 연령, 온라인교육경험, 직종 등 다양한 요소에 좌우되며 사전에 참여자 특성을 파악해둘 필요가 있다.
 - 참여자 개인의 역량 외에도 장비 및 접속 환경의 편차도 존재한다. 장비 및 접속 환경이 열악하거나 유료 플랫폼 서비스를 이용할 수 없는 경우 상호적 소통에 지장이 생기는 경우가 많고 그만큼 교육의 질이 떨어진다. 편안하고 원활한 소통을 위해서는 사전에 얘기를 더 많이 나누면서 라포를

형성하고 개인에 대해 이해하는 시간을 많이 가져야 한다.

- 특히 시설에 거주하고 있는 장애인이나 발달장애인의 경우, 이전처럼 강사 한 명에 참여자 다수인 형태의 교육은 불가능했지만, 각 참여자에게 1 대 1로 조력자가 함께하니 교육의 집중도가 매우 높아졌다. 안내 영상 제작, 교육준비물 제공 등 다양한 사전 안내가 참여자의 편차를 좁히는 방안으로 제시되었다.

○ 온라인 고유의 거리감 발생

- 물리적으로 멀리 있는 사람들도 참여할 수 있게 된다는 점에서는 거리감이 좁혀지는 측면이 있지만, 교육 전체에 몰입하고 참여하기보다는 거리를 두고 듣기만 하면서 필요한 부분만 취사선택하는 태도를 보이기 쉬운 측면도 존재한다. 따라서 집단면접 참여자들은 이러한 거리감을 좁히고 긴밀한 상호작용을 하기 위해 온라인 교육에서는 동기부여가 더 중요하다고 지적했다. 적절한 참여 인원의 제한도 함께 중요 요소로 얘기되었다.
- 이동이나 돌봄 수행, 거주 지역 등의 이유로 교육에 참여하기 어려웠던 분들의 참여가 늘어난 것은 확실히 긍정적인 효과이다. 온라인이 떨어져 있는 사람들끼리 공간을 넘나들며 관계를 맺게 해주는 계기가 되었다면, 그렇게 맺어진 관계는 꼭 온라인에 국한되지 않고 다른 방식으로 발전해 나갈 수 있다. 거리감을 좁히기 위한 시도로 인권교육활동가들은 미리 교육준비물이나 간식을 보내거나 각자 공간에서 물건을 소개하며 첫인사를 여는 등 오프라인과의 연결성을 부여하고 있었다.

(2) 집단면접을 통해 발견한 온라인 인권교육의 한계점

○ 오프라인과 별도의 준비과정 필요

- 온라인 교육을 준비하기 위해서는 준비 시간 및 비용이 이전보다 훨씬 더 많이 필요하다는 점을 강조했다. 모든 조건이 오프라인 교육과 동일한 상태에서 온라인으로만 전환될 수 있는 것이 아니라, 아예 새로운 방식을 모색하고 다양한 사전 작업이 추가로 필요하다. 따라서 기존의 비용과 인력으로 온라인 교육을 진행하기는 어렵다.
- 온라인이다 보니 저작권 문제도 더욱 중요해진다. 영화나 그림책을 같이 보고 토론을 하는 교육의 경우, 해당 콘텐츠를 온라인으로 공유하면 저작권을 침해하게 될 위험이 있다는 점을 지적했다.

○ 활발한 소통의 어려움

- 다양한 사람이 접속할 수는 있지만, 집중도나 몰입도는 오프라인 교육보다 떨어지는 것이 사실이다. 서로 고감하기 어려운 조건은 참여자 간의 관계에도 영향을 미친다. 인권교육에서는 자신에 대한 성찰이 중요한 요소이다. 하지만 온라인에서는 ‘함께하는 이들이 나를 이해하고 알아준다.’라는 안전한 감각을 느끼기가 어려운 측면이 있으므로 자기 성찰적 대화를 끌어내기 어렵다.

○ 온라인에서 구현하기 어려운 주제가 존재

- 기존에 오프라인에서 진행하던 교육의 주제 자체가 온라인 방식과 맞지 않는 경우도 있다. “현장성”을 체험하는 것 자체가 중심 내용인 교육이 주로 그러했다. 함께 모인 사람들이 나누는 공감의 시선, 그들이 동시에 형성하는 기운 등을 몸으로 체험하는 경험은 온라인 교육에서 구현하기엔 어려운 측면이 있다.

(3) 온라인 인권교육 진행의 개선 과제

○ 명확하고 구체적인 안내

- 소회의실을 활용할 때에는 주제를 명확하게 안내하고, 시간을 충분히 줘야 주제토론과 함께 자유토론이 이어질 수 있다고 지적했다. 소회의실에서 자유로운 소통 및 잡담을 할 수 있으려면 일단 토론 과제가 효율적으로 수행될 수 있어야 하고, 시간도 충분해야 한다.
- 교육 전에 참여자들이 온라인 교육에 편하게 참여할 수 있도록 충분한 사전 안내가 필요하다. 교육에 활용할 기능 등을 사전에 연습해보는 교육 전 만남을 기획하는 것도 방법이다.

○ 상호작용이 가능한 교육환경 조성

- 어떤 참여자들은 온라인 환경에서의 신상 보호 문제에 더욱 예민하고, 자유로운 상황에서 교육을 듣고 싶어 하므로 비디오를 끄는 것을 선호한다. 비디오 참여의 교육 효과를 설명하면서 안전하게 자신을 노출할 수 있는 공간을 마련하는 동시에, 참여자도 적극적으로 참여할 수 있는 시간과 자세를 준비해달라고 요청해야 한다. 배경을 바꾸는 등 신상을 보호할 수 있는 기능에 대한 안내와 녹화 및 유출을 방지하기 위한 노력에 관한 안내가 이뤄지는 것 역시 중요하다. 동시에 교육자도 당장 참여자가 화면에 보이지 않거나 반응이 없다고 불안해하지 않고 참여자에 대해 믿음을 키워가는 자세가 필요하다. 교육이 끝난 후에 피드백이 오는 경우도 많기 때문이다.
- 인권교육가들은 교육참여자가 소규모일수록 도움이 된다는 점을 다시 강조했다. 온라인이라고 해서 100명 이상의 참여자를 대상으로 하는 대규모 강의를 진행할 경우 상호작용이 불가능하다는 것이다.
- 온라인은 다양한 돌발 사태가 많이 발생하고, 그것에 교육 진행자가 빠르게 대처하는 데 한계가 있으므로 그런 문제 해결을 담당해 줄 보조 진행자가 필수적으로 필요하다. 강의 규모가 크고 모둠 활동이 많을수록 모둠 진행자가 중요 내용을 정리해서 강사에게 전해주면 큰 도움이 되기에 보조 진행자가 여러 명 필요할 수도 있다. 이를 위해서는 교육 지원자가 기술적 이해뿐 아니라 교육 내용의 차원에서도 이해가 높아야 한다.

2. 인접교육 영역의 실시간 온라인 교육 현황과 시사점

2.1. 민주주의기술학교

• 민주주의기술학교 소개

민주주의기술학교는 민주주의를 촉진하는 기술을 공부하고 나누기 위해 만들어졌다. 2011년의 첫 번째 <모떠꿈(모이고 떠들고 꿈꾸는) 워크숍>을 시작했고, <더 체인지>의 다양한 참여/소통 관련 프로젝트를 함께 기획하고 만들었다. <더 공부> 모임을 통해서 그동안 진행한 워크숍과 프로젝트에 적용해 온 대화, 소통, 참여, 협력을 위한 다양한 방법들 속에 들어있는 철학을 공유하고, 사회를 변화시키기 위한 더 나은 방법들을 찾고 있다. 민주주의 기술학교는 기술만 가지고는 현재 직면한 모든 문제를 해결할 수 없지만 기술의 역할을 중요하게 여기고 있다. '나와 내 주변을 되돌아보게 하는 기술이, 내가 속한 공동체 속의 여러 관계들에 대해 생각해보게 하는 기술이, 내 생각과 경험을 꺼내게 하는 기술이, 정보를 보다 많은 사람들과 공유하는 기술이, 사람들을 모이게 하고 대화하게 하고 토론하게 하는 기술이, 다른 촉진하는데 큰 역할을 할 수 있다'고 이야기한다.

• 온라인 교육 진행 현황과 고민

민주주의 기술학교는 민주주의 기술을 배우기도 하지만 기술을 넘어선 태도를 중요하게 생각하고 있다. 사람을 대하는 태도나 눈빛에서 환대하는 에너지를 느끼고, 자신의 말을 귀담아서 들어주는 누군가에 대한 소중한 경험이 녹아드는 분위기를 중요하게 여긴다. 이런 분위기에서 상호교류하고 에너지를 받는 것이 대면교육의 특징으로 본다. 상호소통을 기반으로 하는 워크숍을 주로 하는 기술학교의 특성상 대면과 온라인의 차이를 크게 느끼고 있으며 온라인에서 상호소통을 어떻게 구현할 수 있을지를 고민 중이다.

온라인 교육의 경우, 환경에 따라 경험에 따라 사람들의 참여 정도가 달라지기도 한다. 참여자가 경직돼 활발한 참여가 이뤄지지 않는 경우에 ‘가벼운 시도’로 참여자에게 자신감을 줄 수 있다고 본다. 민주주의기술학교에서는 처음부터 교육 프로그램 기획할 때, 일부 시간을 배치해서 온라인 툴을 재밌게 접근할 수 있도록 흥미를 부여하고 참여자들이 자신을 계속 드러낼 수 있게 하는 것을 중요하게 본다. 이후 이런 웹 툴을 통해서 참여자가 자신의 생각을 전달하게 설계하는 것이 필요한데 이런 사전 계획을 위해서는 온라인 워크숍에 맞는 준비 시간도 필요하다는 입장이다.

교육을 의뢰하는 기관에게 참여자들이 온라인 교육에 어려움을 겪을 때 어떻게 지원할 것인지 충분히 상의하고 현장 상황에 대한 준비를 담당자에게 전달하는 것도 기획이다. 현장에서 진행을 할 때 민주주의기술학교에서는 교육을 진행하는 진행자와 프로그램을 설계하고 배치하고 기술적 어려움을 해결하는 역할을 위해 담당 피디를 따로 두고 있다. 이외에 참여자의 개별 연락을 담당해야 할 경우에는 교육 의뢰처에 담당자를 두어 안내하도록 한다. 교육 진행 중 참여자가 요청하는 문제를 교육진행자가 해결할 수 없기 때문이다. 온라인 교육에서 이런 역할 나눔이 특별히 필요한 이유에 대해서 무엇보다 교육의 의뢰하는 기관에 충분히 설명하는 것이 중요하다는 것이다.

민주주의기술학교는 경험적으로 교육을 온라인으로 진행할 때 대면에 비해 나누어야 할 역할이 많다고 말한다. 참여자들의 상황을 계속 주목하며 진행하고, 다양하고 새로운 툴들을 알려주고 반응을 살펴야 하기 때문이다. 이 과정 안에서 촉진자로서 참여자들의 이야기를 듣고 그것과 관련해서 질문하고 다음의 과제를 설명해주는 역할을 하는 담당자가 있다면, 소그룹 토론에서 참여자들이 어떻게 반응하는지를 면밀하게 확인할 수도 있다. 채팅에 올라오는 질문이나 기술적인 작업이 필요한 화면 공유, 구글 시트를 활용할 때 해당 링크를 전달하는 것, 소그룹으로 나누고 그룹토론을 지원하는 것 등의 다양한 역할에 대한 이해가 교육을 의뢰하는 기관에도 필요하다고 강조한다.

새로운 기술과 낯선 환경을 고려할 때 특히 사전 안내나 워크시트 활용을 강조해서 말하고 있다. 민주주의기술학교에서는 온라인 과정의 사전교육 담당자를 별도로 두고 사전 체크인 시트를 만들어서 참여자가 편하게 연습해볼 수 있도록 제공하고 있다. 사전 체크인 시트에는 출석 체크, 웹 접속 프로그램 사용법, 웹 툴 사용법 등을 각자 점검할 수 있게 돼 있다. 체크인 시트를 가지고 사전 워크숍을 진행하면서 참여자가 어려워하는 기능은 없는지 살피고 교육을 원활히 할 수 있도록 체크하는 것이다. 또 교육 전에 사전 설문지를 참여자에게 보내서 안내되어야 할 것, 참여자의 욕구 등을 파악하고 있다. 교육 중 고른 발언 기회와 원활한 소통을 위해 사전 약속도 고려되는 점이라고 한다. 민주주의기술학교에서는 소그룹 토론을 진행할 때 지문으로 발언 시간에 대한 안내나 서로 돌봐야 할 것들을 안내하고 있다. 또 온라인 교육에서 비언어적 부분을 파악하기 위해서 비디오 화면 켜기를 요청하고 있다고 한다.

워크숍의 목표를 온라인 환경에서 구현하기 위해 다양한 시도와 기술을 적용하고 있다는 민주주의 기술학교는 새로운 환경에 맞는 기획의 중요성을 강조한다. 익숙하지 않지만 온라인이라는 것 역시 도구이고, 배움을 통해 가능하다고 말한다. 대면이든 온라인이든 관계없이 그 도구를 가지고 어떻게 사람을 만날 것인가에 대한 고민이 중요하고, 고민을 구현하기 위한 도구에 익숙해질 수 있는 학습과 자세가 중요하다고 말한다.

• **교육현황을 통해 본 시사점**

- 교육참여자가 서로 소통하면 토론하는 기존 대면 교육과정의 목표와 효과를 온라인에서 구현할 방법 모색과 기술 습득이 중요하다.
- 저마다 다른 환경에서 참여하는 교육참여자 환경이 참여에 영향을 줄 수 있고 교육의 기획에서 고려되어야 한다. 참여자의 연령, 온라인 교육경험, 참여자의 주변 환경 등.
- 낮은 기능과 환경 등을 고려할 때 온라인 교육을 위한 충분한 준비 시간과 꼼꼼한 점검이 필요하고 교육을 의뢰하는 기관을 적극적으로 설득하는 것이 필요하다.
- 대면교육과 달리 교육 진행 중 필요한 다양한 역할에 대한 이해가 필요하다. 기술지원, 토론촉진, 문제해결 지원 등 미리 고려되어야 하고 교육의뢰 기관 역시 이에 대한 이해가 필요하다.
- 참여자에게 사전 안내, 워크시트 활용 등 다양한 접근이 요구된다. 참여자의 안내를 돕는 기획이 필요하다.

2.2. 사회적 협동조합 빠띠

• **사회적 협동조합 빠띠 소개**

사회적 협동조합 빠띠(이하 빠띠)는 디지털 기술을 활용해서 민주주의 기반을 구축하려는 취지에 따라 툴킷, 플랫폼, 커뮤니티를 만드는 민주주의 활동가들의 협동조합이다. 민주주의를 혁신하고 사회의 여러 영역으로 확산한다는 목표를 갖고 이해관계자 속의 공론장, 시민주도 캠페인 등을 진행한다.

• **온라인 교육 진행 현황과 고민**

최근에는 공공기관과 계약, MOU(협약) 등을 맺고 시민협력 플랫폼을 진행하고 있다. 기존에 진행하던 시민 참여 플랫폼에서는 논의 단계에 그쳤다면, 협력 플랫폼은 논의-결정-실행까지 할 수 있는 장이 될 것을 도모한다. 공론장의 결정 내용에 행정이 답하지 않을 때 캠페인, 워킹그룹을 통해 외부로 확산시키는 것이 빠띠의 구상이다.

빠띠에서 진행하는 공론장 역시 코로나19 상황을 맞으면서 비대면 공론장으로 전환된 경우가 많았다. 비대면 공론장을 진행할 때는 의제 소개와 관련 발제를 듣고, 소그룹으로 나눠서 이야기 나눈 뒤 소그룹 토론 결과 발표하는 형식으로 진행한다. 소그룹 토론에서 제안된 것들은 온라인 논의 플랫폼에 게시하여 즉각적으로 댓글이나 공감 기능으로 참여자 간 피드백을 주고받을 수 있도록 한다. 이는 대면 공론장에서 크게 달라지지 않은 점이다.

반면 변화된 점도 발견되었다. 먼저, 인원의 변화가 있었다. 온라인에서는 조심스러워하는 참여자가 많고, 발언자에게 모든 주의가 집중되는 특성상 최대 8명으로 인원을 구성하고 있다. 주제의 변화도 있었다. 갈등 조정이 필요한 이슈들(예: 여러 지역에 걸쳐 있는 쓰레기 매립장 설치 등)은 중재가 중요한데 중재는 비대면 공론장으로 구현하기 어렵다고 판단했다. 온라인에서는 비언어적 신호를 알아차리

는 데 더 많은 집중력이 요구되기 때문에 이를 고려하여 인원수와 주제를 조정하기도 한다. 공론장 한 번으로는 논의가 충분히 이뤄지긴 어렵다는 점도 비대면 공론장의 한계이다. 특히 비자발적 참여자의 경우 당일에 충분히 의견을 청취하기 어렵다. 그래서 빠띠는 비동기 토론의 중요성을 강조한다. 실시간 공론장을 기점으로 전이랑 후에 콘텐츠를 만들면서 사전투표와 사후 후속 사업을 진행한다. 비동기 토론이 도입되고 공론장 당일에는 소극적으로 참여했던 참여자들도 공론장 이후에 의견을 제안해오는 경우들이 생겼다.

비대면 공론장 경험을 돌아보며 빠띠는 참여 연령층이 굉장히 다양하므로 디지털 리터러시가 가장 먼저 넘어야 할 산으로 꼽았다. 디지털 리터러시의 격차와 온라인 특유의 거리감이 존재하는 환경을 고려하여 불필요한 추측과 갈등을 피하고자 사전 정보 공개와 안내에 더 집중하게 되었다고 한다. 현재는 비대면 공론장 전에 디지털 리터러시 교육(기술 이용에 대한 부담 내리기 + 사용법 사전교육 + 어려움이 있을 때 응대할 스태프의 전화 알려드리기 등)을 진행하고 있다. 빠띠의 사전 안내에는 온라인 참여 방법에만 국한되지 않고 주제와 관련한 자료까지 포함하는 것이 특징이다. 공통의 자료 없이 실시간 공론장은 열기 어렵다고 생각하기 때문에 공론 주제와 관련한 정보를 미리 제공하고 읽어올 것을 제안한다.

그 외에 원활한 소통을 위해 마련한 보조장치들도 있었다. 안전한 소통을 위해선 참여자와 함께 만든 그라운드 룰(지켜야 할 약속 - 비난하지 말고 제안하기, 성별이나 나이, 정체성 등으로 차별하지 않기 등)을 소개한다. 침묵이 길어질 때 진행자가 던지는 비상용 질문을 미리 만들어두는 것도 빠띠의 방법 중 하나다. 스텝 간 소통을 충분히 하여 온라인을 이용한 공론장 진행에서 발생할 수 있는 여러 변수를 함께 대처하는 역량을 키우기도 한다. 사전 만남, 비동기 토론, 그라운드 룰 등 외에도 빠띠에서는 계속해서 비대면 환경에서도 공론장을 구축하기 위한 여러 시도를 고민 중이다.

• 교육현황을 통해 본 시사점

- 소그룹 토론을 통하여 참여자 간 피드백을 주고받을 수 있도록 한다.
- 온라인 만남에서는 참여자들의 비언어적 신호를 알아차리는 데 더 많은 집중력이 요구되기 때문에 이를 고려하여 인원수와 주제의 조정이 필요하다.
- 한 번의 만남(공론장)으로 충분한 논의가 이루어지기 어려움을 고려하여 실시간 공론장 전후 사전조사 및 사후 후속 작업을 진행할 필요가 있다.
- 참여자들의 디지털 리터러시의 격차와 온라인 특유의 거리감이 존재하는 환경을 고려하여 디지털 리터러시 교육(기술 이용에 대한 부담 내리기 + 사용법 사전교육 + 어려움이 있을 때 응대할 스태프의 전화 알려드리기 등), 사전 정보 공개와 사전 안내가 필요하다.
- 원활한 소통을 위해 함께 지켜야 할 약속(비난하지 말고 제안하기, 성별이나 나이, 정체성 등으로 차별하지 않기 등)을 소개하거나 여러 변수에 대처할 수 있는 역량을 키울 필요가 있다.

2.3. 포이에시스(Poiesis)

• 포이에시스 소개

포이에시스는 표현예술과 비폭력대화 교육을 주로 진행하는 문화예술교육단체이다. 포이에시스란 ‘주어진 조건에 반응하면서 새로운 것을 형성해가는 인간의 능력’을 의미한다. ‘즉흥공감극장’이라는 이름으로 관객이 현장에서 나누어준 이야기를 배우의 몸짓과 음악으로 형상화하는 플리이백 씨어터

(Playback Theater) 공연, 관객과 함께 연극적 실험을 통해 현실을 위한 대안을 찾아가는 참여 연극의 한 형태인 ‘토론연극’, 비폭력대화 교육을 통해 사회 변화에 동참하고 있다.

• 온라인 활동 진행 현황과 고민

코로나19 이후 연극공연이 줄줄이 취소되는 가운데 길을 찾던 포이에시스는 ‘즉흥공감극장’을 온라인으로 진행하는 실험을 진행했다. 배우들은 무대에 모여 있지만 관객들은 실시간으로 접속해서 공연을 관람하는 방식이다. 이때 관객들의 이야기를 듣고 배우들이 관객이 처한 상황과 마음을 몸짓으로 재현한 뒤, 이야기의 주인공인 관객과 다시 인터뷰를 진행하는 것이 즉흥공감극장의 방식이다. 포이에시스가 진행하는 비폭력대화 교육 역시 줌(zoom)을 활용한 온라인 교육과 방역 수칙을 준수하면서 진행되는 대면 교육을 병행하면서 진행하고 있다.

포이에시스 모미나 대표는 온라인 교육이 대면교육의 밀도를 따라올 수는 없지만, 원거리에 있는 참여자들의 참여가 원활하고 육아 중인 보호자 등 대면교육에 참여하기 힘든 여건의 사람들이 참여할 수 있는 장점이 크다는 점을 높이 평가했다. 특히 즉흥공감극장의 경우, 외국인들도 국경을 넘어오지 않은 채 온라인 공연에 참여할 수 있어서 국제적 교류가 더욱 활성화될 수 있는 계기로 받아들이고 있다. 이러한 이유로 포이에시스는 코로나 이후에도 온라인 교육이나 공연을 병행할 예정이다.

모미나 대표는 우호적인 신체 접촉, 온기, 공간의 냄새, 기운, 물리적 공명과 같은 연결감을 온라인에서는 구현하기 힘들지만, 온라인 교육이 대면교육보다 모든 면에서 취약하다는 편견을 버릴 필요가 있음을 강조한다. 온라인에서는 진정성 있는, 깊이 있는 연결감을 만들어내기가 어려운 문제가 있지만, 다른 한편 관객들의 표정을 한 명 한 명 더 자세히 볼 수 있는 새로운 장점도 있다고 강조했다. 또한 오프라인 극장 공간에서는 뒷좌석에 있던 관객이 손을 들고 무대 앞까지 나와 이야기를 하는 건 도전의 난이도가 올라가는데, 온라인에서는 균등하게 분할된 화면이 곧 좌석이 되기 때문에 좀 더 쉽게 이야기에 참여할 수 있다는 장점이 있다. 온라인에서는 관객들이 포스트잇에 써서 동시에 의견을 보여줄 수 있기 때문에 참여자 입장에서는 여러 사람이 동시에 말할 수 있는 기회를 얻게 되고, 자기표현의 용이성이 생길 수 있다는 점도 장점으로 꼽힌다. 모미나 대표는 또 관객이나 학습자들이 각자의 공간에서 접속하기 때문에 자기 공간에 있는 재료들을 예술표현이나 교육의 재료로 활용할 수 있는 장점도 있다고 덧붙였다. 각자의 공간에서 접속하는 것을 교육의 방해 요소로만 여길 것이 아니라, 그 공간을 교육 안으로 끌어안으면서 활용할 방법을 궁리할 필요가 있다는 것이다.

모미나 대표는 코로나 시대에는 신체적 안전을 확보하기 위한 거리두기가 강조되면서 오히려 정신적 건강이 악화될 위험성이 커졌다면서, 연결과 격리가 동시에 필요한 딜레마 시대에 온라인 교육에서도 사회적 연결감을 어떻게 확보할 것인가가 중요한 과제를 지적했다. “상호작용에 중요한 요소가 얼굴 표정 등의 시각 정보와 목소리 톤”인 만큼, 우호적인 표정, 우호적인 목소리, 몸짓을 온라인으로 적극적으로 개발할 필요가 있다는 것이다.

물론 다수의 참여자가 비디오를 켜지 않은 채로 참여했을 때의 어려움과 막막함은 포이에시스의 고민이기도 하다. 검은 화면으로 가득한 온라인 교육장이나 공연장에서는 서로 공명하고 있음을 느끼고 연결감을 만들어내기가 쉽지 않기 때문이다. 그러나 모미나 대표는 비디오를 끄고 싶은 사람들을 마음을 이해할 필요가 있다고 생각한다. 본인을 보호하고 싶은 참여자의 마음을 ‘허용’하면서도 진행자가 공연이나 교육 안으로 ‘초대’하고 싶은 마음 사이에 균형을 잡는 것이 필요하다는 것이다. 좋아하는 음식이나 차를 가지고 와서 공연이나 교육에 참여해도 된다는 안내는 참여자들에게도 낮설 수 있는 온

라인 세계에서 온기와 이완을 느끼는 하나의 방안이 되기도 한다. “같은 시간과 공간을 공유하지 않는다는 것은 그 사람에게 내게는 보이지 않는 사건들이 동시에 일어날 수 있는 가능성이 늘 있다는 사실에 깨어있어야 한다는 것을 의미해요. 사각의 스크린 밖에서 어떤 일이 동시에 일어나고 있는지 우리는 알 수 없죠. 특히 집은 복합적인 공간이고요. 신경 쓸 것이 많고 몰두하기 어려운 조건, 환경일 수 있다는 사실을 인정하고 시작하는 것이 중요하다고 생각해요.”

• 교육현황을 통해 본 시사점

- 포이에시스가 온라인 세계를 탐험하는 자세는 온라인 세계를 마냥 두려워하거나 대면교육에 비해 취약하다는 고정관념에서 벗어날 필요가 있음을 알려준다.
- 각자의 공간에서 접속하는 것을 교육의 방해 요소로만 여길 것이 아니라, 그 공간을 교육 안으로 끌어안으면서 활용할 방법을 궁리할 필요가 있다.
- 온라인에서의 만남이라는 변화된 조건을 고려하면서도 사회적 연결감을 생성할 방안이 없지는 않다. 그 방안은 끊임없는 도전과 새로운 실험들을 통해 더 다양한 형태로 변주되어 우리 앞에 나타날 것임을 포이에시스를 통해 전망할 수 있었다.

2.4. 피스모모

• 피스모모 소개

피스모모는 수평적 서로 배움을 통해 실천적 사유의 시민공동체를 확장해가고자 하는 평화교육단체이다. 2012년 교사를 대상으로 한 평화교육에서 시작된 피스모모는 교사뿐만 아니라 학생, 시민 등 다양한 사람들과 교육으로 만나기를 바라며 다양한 학교와 현장에서 평화감수성 교육을 펼치고 있다. 기존 교수자와 다수의 학습자를 구분하며 소수 교수자의 권력에 집중하는 교육을 넘어 배우는 공간 안에 같이 있는 사람들이 이미 ‘모두가 모두에게서 배움’을 줄 수 있다는 전제를 가지고, 교육을 만들어 나가하고자 한다. 특히 교실에만 한정하는 기존 교육과 달리, 사회나 일상에도 배우는 공간이 있다고 여기고 교육활동뿐 아니라 평화운동과 현장을 연대하는 접점을 고민하고 실천하고 있다.

• 온라인 교육 진행 현황과 고민

피스모모의 워크숍은 대부분 몸을 총체적인 도구로, 몸을 둘러싸는 대화에서 생겨나는 기운들과 몸을 활용해서 만들어내는 동작들이나 활동들을 배움의 재료로 삼는다. 하지만 온라인 교육은 주로 얼굴과 상반신만을 드러내고, 다양한 감각 중에서도 시각과 청각에만 의존하게 된다. 따라서 피스모모는 온라인교육이 인지적, 논리적, 진행자 중심적인 특징이 있는 교육이라고 말한다. 진행자들이 대면보다 배움의 형태나 내용, 관계 맺음 등 거의 모든 측면에서 제한을 느끼고 있다는 것이다. 반면에 온라인교육은 참여자 입장에서 환경에 크게 구애받지 않고 동등하게 참여할 수 있는 장점이 있다. 대면처럼 모든 몸이 드러나는 것을 부담스럽게 여기는 참여자의 경우 온라인으로 전환되면서 덜 부담을 느끼고 온라인을 오히려 안전하게 생각하게 된다는 것이다. 피스모모는 사람 사이의 특별한 기운을 되찾고자 하는 교육의 기본 취지 구현할 수 있는 온라인교육에 대한 고민을 안고 있다.

온라인에서 교감하고 서로의 마음을 내어줄 방법으로 사전에 참여자에게 보내는 메시지와 안내가 있다. 피스모모에서는 교육시간을 내어준 것에 대한 고마움과 만나게 될 사람들이 누구인지, 어떤 이야기를 나눌지 같은 소개와 인사를 담아서 소포를 보내기도 한다. 사전 메시지와 워크숍 준비물 그리고 간단한 먹거리를 담아 보낼 때는 참여자 숫자나 준비 기간 등이 고려되어야 하고 특히 교육 의뢰기관

의 이해와 협조, 예산 등도 마련되어야 한다. 교육이 진행되는 온라인에서도 교육장으로 들어선 참여자에게 환영과 인내가 필요하다. 대기화면을 따뜻하고 예쁘게 꾸미는 것, 참여자와 나누고 싶은 음악 틀기, 입장하는 참여자들과 나누는 인사, 서로의 표정을 살피며 교류하는 것 등이다. 피스모모는 온라인에서 소리를 내어 화면을 보고 말하는 것이 유일한 참여 방법이 아니라는 것을 전체에게 공유하는 것이 중요하다고 말한다. 채팅, 반응 기능, 종이에 적어서 화면에 비추는 등 의사소통의 다양한 방식을 안내하고 진행자가 미처 생각하지 못한 새로운 시도도 열어 놓는 것도 중요하다고 말한다.

피스모모는 특히 온라인에서 시간을 서로 다르게 감각하는 상황에 주목하고 있다. 대면과 달리 온라인에서는 연속으로 3~5분 발언하는 것을 길게 느끼는 특성이 있는 만큼 진행자뿐 아니라 참여자도 간결하고 짧게 표현할 수 있도록 구성하고 있다. 또 대면교육처럼 모두 말하기보다는 가능한 사람만 말할 것을 제안하고 음성화된 표현 이외에 다른 표현의 가능성도 제시하고 있다. 피스모모는 온라인에서 다양한 방식의 참여와 발표를 고려하는 것과 동시에 참여자에게 충분한 시간을 주고 생각을 정리하고 공유할 수 있도록 하는 것이 중요하다고 말한다. 개인이 공유 전에 생각을 정리할 수 있는 수단을 제시하거나, 보기 제시, 포스트잇 등 다양한 방식의 소통방법 제안하는 것이다. 온라인에서는 말하는 시간뿐 아니라 침묵의 시간도 길게 느끼는 경향을 고려해 시간감각이 다른 것을 참여자에게 안내하는 것도 필요하다.

온라인에서도 참여자의 감정 변화와 영향을 살피는 것이 중요하다. 피스모모는 소그룹을 나눌 때에도 인원이 적정인지, 친분이나 구성원 간의 감정에 영향을 미치는지 등을 고려한다. 예를 들어 학급단위 교육에서 진행자가 미처 파악하지 못했거나 의도하지 않았던 구성이 만들어졌을 때, 상처받을 가능성을 최소화하기 위한 장치를 둘 필요가 있다는 것이다. 또 소그룹 이동 시 재미요소 추가해서 모두가 함께 이동한다는 느낌을 준다면 어색함을 덜 수도 있다. 피스모모는 온라인 교육의 특성 중 하나가 조별로 시간을 가지고 협력적 작업을 하는 활동이라고 한다. 대면에서 전지를 놓고 하는 작업처럼 온라인에서는 구글 문서 등을 활용하여 조의 구성원이 모두 참여할 수 있는 방식으로 운영한다. 하지만 새로운 기술의 사용법을 익히는데 너무 많은 시간이 보내지 않도록 익숙한 툴 한두 개 정도로 제한할 것을 추천하고 있다.

대면에서는 활동과 활동 사이 혹은 쉬는 시간에 참여자와 상호작용이 가능하고 진행자가 멀리서 관찰하며 토론 진행 등을 살필 수 있다. 반면 온라인에서는 소그룹 토론방에 참여할 수는 있지만, 대면에 비해 토론의 상황이나 참여자의 반응을 면밀히 파악하기 쉽지 않다. 쉬는 시간 역시 화면을 끄는 경우가 많은 온라인 교육에서 참여자의 반응을 파악하는 것에 어려움이 있다는 피스모모는 그런 측면에서 대면보다 온라인 교육에서 평가를 더 진행하고 있다. 평가를 통해 참여자가 어떻게 느끼는지 알 수 있고 진행자들이 함께 모여 공유하는 평가도 중요한 지표로 삼고 있다.

• **교육현황을 통해 본 시사점**

- 대면보다 배움의 형태나 내용, 관계 맺음, 서로에 대한 표현 등이 제한적인 온라인에서 동일한 교육의 목표와 효과를 어떻게 만들어 낼지에 대한 고민이 필요하다.
- 온라인에서도 참여자를 환영하고 따뜻하게 맞이하고 있다는 느낌을 전달하는 방법 모색이 요구된다.
- 음성 언어뿐 아니라 온라인의 다양한 의사소통 방식을 공유하고 개발하는 것이 필요하고, 참여자의 다양한 시도를 환영하는 것도 중요하다.
- 온라인에서도 참여자의 감정변화나 반응을 세심하게 살피는 것이 중요하다. 어색함을 덜 수 있는

방법을 적극적으로 고민해야 한다.

- 다양한 도구를 활용할 수 있는 온라인이지만, 참여자의 환경과 조건에 맞게 적절한 활용이 중요하다.
- 참여자의 반응을 즉각적으로 살피기 어려운 환경인만큼 참여자 평가를 적극적으로 고민하게 된다.

2.5. 와이즈 씨클

• 와이즈 씨클 소개

와이즈 씨클은 사람들의 지혜를 모으기 위한 협력적 대화 방법을 연구하고 안내하는 단체다. 다양한 관점을 끌어안으면서도 본질을 놓치지 않는, 희생자나 얻는 자가 따로 없이 모두가 무언가를 얻어갈 수 있는 대화와 소통 역량을 기르는 것이 씨클 대화의 주요 목표다. 다양한 참여자들과 만나 회복적 씨클 진행, 협력적 대화 워크숍, 경청 워크숍 등을 진행하고 있으며, 진행자를 위한 역량강화 교육도 개최한다. 코로나 이후에는 ‘안전하고 편안한 온라인 모임’을 진행하고자 하는 이들을 위한 랜선 워크숍도 진행하고 있다.

• 온라인 교육 진행 현황과 고민

동그랗게 모여앉아 돌아가면서 얘기하고, 포스트잇으로 의견을 붙이면서 의사결정을 해오던 대면교육의 방식이 온라인으로 전환되면서 와이즈 씨클 역시 여러 가지 어려움을 경험했다. 대면교육에서는 교육가가 굳이 지정해주지 않더라도 내 옆에 앉은 사람의 이야기가 끝나면 다음이 내 차례라는 것을 자연스럽게 인지할 수 있는 반면, 온라인에서는 차례를 예상하기 힘들기 때문에 진행자가 호명하거나 자발성에 기대어 다음 이야기가 나오기를 기다릴 수밖에 없다. 진행자가 없는 듯한 진행이 가장 바람직하다고 생각하지만, 온라인에서는 아무래도 진행자의 몫이 늘어나게 된다. 온라인 교육에서는 ‘동시성’을 확보하기도 쉽지 않다. 소리가 물리기 때문에 같이 웃음이 터지거나 하는 그 순간을 경험하기가 쉽지 않고, 음식을 나눠 먹거나 쉬는 시간에 오가는 교류를 통해 공동체성을 만들어 왔던 시간도 갖기 어려워졌다. 온라인으로 접속할 수 있는 안정적인 공간이나 개인적 장비의 확보가 어려운 사람들이 소외되기 쉬운 환경이라는 조건도 감안해야 한다.

그럼에도 와이즈 씨클은 온라인 교육이 가진 장점도 적지 않다고 생각한다. 무엇보다 비수도권 지역이나 해외 거주 참여자의 교육 참여가 가능해진 점은 큰 장점이다. 비언어적 신호를 감지하기가 쉽지 않은 온라인 교육의 조건은 소통을 어렵게 만드는 요소일 수도 있지만, 반대로 비언어적 신호를 너무 많이 신경써야 하는 위치에 놓여 있는 이들에게는 더 자유롭게 이야기를 꺼낼 수 있는 우호적 환경이 되기도 한다. 특히 기업 회의의 경우, 평사원이 상사의 헛기침과 같은 비언어적 표현에 너무 많은 에너지를 쓰지 않아도 되고, 오히려 평사원이 온라인 환경이나 도구 조작에 더 수월한 경우도 많아 민주적인 소통을 연습해볼 수 있는 계기가 되기도 한다. 내가 이야기할 차례가 정해져 있다면 이야기가 파편화되기 쉬운데, 온라인에서 자발적으로 원할 때 이야기를 꺼내게 되면 앞서 사람의 이야기에서 어떤 부분이 나의 이야기와 연결되었는지를 밝히며 자연스럽게 이야기를 이어갈 수 있어서 이야기의 질이 더 높아지는 장점도 있다. 특히 오프라인에서는 도드라지거나 목소리가 큰 사람에게 눈길이 가기 쉬운데 온라인에서는 개개인에게 좀 더 동등하게 집중할 수 있는 여지도 높아졌다.

이러한 이유로 와이즈 씨클의 이은주 대표는 온라인의 특성과 개발된 플랫폼을 잘 활용하면 대면 교육과 가까운, 때로는 대면 교육보다 더 자유로운 교육이 가능할 수도 있다고 생각한다. “민주적 소통

이라고 할 때 한국사회에서 제일 필요한 게 동등한 발언권인데, 온라인 툴을 적절하게 잘 활용하면 기존보다 각자의 의견이 좀 더 잘 반영이 될 수 있어요. 온라인에서는 화면 분할을 통해 일종의 둘러앉기 효과를 맞볼 수도 있죠. MS팀즈는 화면을 공연장이나 경기장과 같은 다른 환경으로 세팅할 수도 있기 때문에 대면 교육과 가까운 교육 환경 조성이 가능하기도 하고요.” 소회의실 토론을 진행할 때는 순서와 시간 배분에 대한 자세한 안내와 공동 문서 작성 툴을 사용해서 한두 사람이 이야기를 독점하거나 토론 결과가 잘못 정리되는 일이 없도록 시스템을 갖춘다. 의사결정을 할 때도 선택 결과를 시각화할 수 있는 다양한 온라인 툴을 이용하고 있다. 감정 이모티콘을 활용한 배경화면을 만들어 참여자들에게 나누어준다거나 참여자들이 각자의 배경화면 설정을 통해 자기를 표현할 수 있도록 돕는 방법도 활용하면서 다양한 방식의 의견 표현을 장려하기도 한다.

참여자의 다수가 비디오를 끈 채 참여하는 환경은 와이즈 서클에게도 중요한 도전 과제였다. 강의식 교육이라면 비디오를 꺼도 무방하겠지만, 연결과 대화를 이어가는 와이즈 서클의 교육 방식에서는 비디오를 켜지 않기를 원하는 참여자의 존재가 부담으로 작용할 수밖에 없다. 그래서 와이즈 서클은 아예 참여자 전체가 비디오를 끈 채로 장기 교육에 참여하도록 하는 실험을 단행해보기도 했다. 라디오 처럼 목소리로만 채워진 교육에 의외로 긍정적인 반응이 많았다. 여러 사람과 어울리기를 좋아했던 사람들에게는 분명 아쉬운 조건일 수 있고 집중하기에도 쉽지 않았다는 반응도 있었지만, 또 어떤 이들에게는 더 편하게 이야기를 꺼내놓을 수 있었다는 호평을 접했다. 채팅창을 활성화하여 참여를 초대하기도 하고, 시각에 주로 의존해 왔던 감각이 청각에 집중하다 보니 숨소리나 목소리의 미세한 떨림까지 포착되는 장점도 있었다. 소리만으로 연결하는 교육도 가능하다는 소중한 경험을 얻었다. 물론 와이즈 서클의 교육에는 자발적 신청자들이 모이기 때문에 비디오를 모두 끄고도 원활한 진행이 가능했음을 감안할 필요는 있다.

온라인에서는 침묵이 이어지는 시간이 유달리 더 길게 느껴진다. 이은주 대표는 그 침묵을 어떻게 해석하고 다룰 것인지를 세심하게 고려할 필요가 있음을 강조한다. 먼저 질문을 던진 뒤 의도적으로 갖는 침묵의 시간이 있다. 사람마다 생각하는 속도가 다르기 때문에 잠시 생각할 시간을 가진 다음, 더 시간이 필요하신 분이 있는지를 물어보고 시간을 좀더 드리는 방식으로 진행한다. 이곳이 속도의 차이를 인정하는 곳임을 의도적으로 드러내기 위한 배치인 셈이다. 또 다른 하나는 교육이 진행되는 과정에서 중간중간 자연스럽게 생기는 침묵이 있다. 생각하는 속도의 차이 때문이기도 하고 감정의 여운이 남아 생기는 침묵이기도 하다. 이럴 때 진행자가 그 여운을 기다려주지 않고 답답해하거나 함부로 상황을 짐작하거나 아무 말이나 덧붙이려 하다 보면 의도치 않은 실수를 하기 쉽다. 참여자들이 지루해한다거나 참여를 꺼리고 있다고 함부로 단정하기보다는 참여자들이 지금 어디쯤 있는지 질문을 던지는 것이 좋다는 것이다.

온라인에서의 여러 실험에 도전해 보면서 대면과 온라인의 차이, 각각의 환경과 교육 목표에 맞게 효과를 얻을 수 있는 도구에 대한 이해가 높아지면서 와이즈 서클은 온라인 교육이 확대되는 지금의 환경을 ‘선택지가 더 넓어졌다’고 받아들이고 있다. 대면으로는 만나고 싶어하지 않는 갈등 관계에 놓인 사람들을 온라인으로 만나게 하면 좀 더 안전한 상태에서 대화를 해볼 기회를 갖도록 만들 수도 있다. 다양한 실험에 도전해본 와이즈 서클에게도 여전히 해결하기 힘든 고민거리가 적지 않다. 교육에서 사용하는 온라인 툴의 경우 참여자마다 친숙함의 정도에 차이가 크기 때문에 속도와 경험의 차이를 맞추는 일이 여전히 힘들다. 온라인에서는 부분적 참여만 가능해도 들어오는 사람이 많다 보니, 이야기를 이어가는 시간인데 이동 중이라 말하기가 어렵다고 하는 참여자들도 생겨난다. 그러다 보니 온전히

참여할 수 있는 환경에서 접속해 달라는 사전 요청에 더 큰 공을 들이게 된다.

• **교육현황을 통해 본 시사점**

- 와이즈 서클의 실험은 온라인 세계가 가진 또 다른 장점을 다각적으로 떠올려 볼 수 있게 만든다. 온라인 세계의 문법에 대한 이해, 참여자의 속도나 고른 의사 표현을 위한 정서적 돌봄, 다양한 의사 표현과 결정 도구의 활용, 섬세한 질서나 시간의 배분 등이 결합될 때 온라인 교육에서도 ‘서클’ 대화의 구현이 불가능하지는 않다. 특히 온라인에서 더 길게 느껴지는 침묵의 시간을 어떻게 이해하고 다루어야 하는지를 와이즈 서클의 지혜로부터 배울 수 있다.
- 온라인에서는 참여자들이 자신의 발언 기회를 자연스럽게 인지하기 어렵기 때문에 진행에 있어서 진행자의 역할이나 몫이 늘어남을 고려해야 한다.

III. 인권교육의 전환과제

Ⅲ. 온라인 인권교육의 전환과제

1. 온라인 세계에 불시착한 인권교육가들

1.1. 우리는 낯선 행성에 불시착했다

코로나19 대유행 초기만 하더라도 많은 사람이 조금만 지나면 이 재난이 끝날 것이라 믿었다. 취소되고 연기되던 인권교육이 온라인을 통한 비대면 교육으로 차츰 전환되는가 싶더니 견잡을 수 없을 정도로 전환에 가속도가 붙었다. 변화는 느닷없이 찾아왔다. 피할 수 있다면 피하고 싶었지만, 버틸 수 있는 재간도 없었다. 대면 교육으로의 전환이 가능한 상황은 쉽게 찾아오지 않았고, 그렇다고 인권교육을 멈출 수도 없는 노릇이었다. 기존의 녹화형 강의나 사이버 강의의 효과에 대해서는 부정적인 지표가 많이 생산되어 있었다. 이미 보급되어 있거나 새롭게 개발된 화상회의 플랫폼을 활용한 실시간 온라인 교육이 그나마 나은 대안이라 여겨졌다. 온라인 인권교육에 대한 논의나 준비를 할 겨를도 없이, 많은 인권교육가가 실시간 온라인 인권교육이라는 낯선 행성에 이렇게 불시착하게 되었다.

그동안 인권교육은 참여자와의 직접적인 대면과 접촉을 통한 역동 속에서 배움을 일궈왔다. 나의 의견과 다른 사람의 의견이 때론 섞이고 때론 부딪치는 가운데, 서로의 아픔에 공감하는 가운데 인권역량을 키워온 것이 인권교육이었는데, 비대면 교육으로 전환되면서는 기존의 기반이 송두리째 사라진 것처럼 느껴졌다. 온라인이라는 낯선 공간에서 인권교육은 어떻게 가능할까, 온라인에서도 전달력 있는 교육을 진행할 수 있을까, 온라인 화면으로 매개된 교육에서 상호소통이 가능하기는 한 것일까. 꼬리에 꼬리를 무는 질문을 품고 인권교육가들은 온라인 인권교육에 나섰다. 아무도 가르쳐주지 않았고 참고할 만한 선례도 없었다.

“다시 초보운전자가 된 기분이었다.”

“너무 두려웠다. 처음에는 해야 하나? 다음엔 해야겠구나. 그다음엔 어떻게 해야 하나?”

“한마디로 무한도전이였다. 우리가 뭘 더 해야 할지 끊임없이 찾아 나가야 했다.”

준비 없이 시작된 이 낯선 행성에서의 탐험에서 인권교육가들이 가진 고민은 비슷했다. ‘참여자의 몫을 열어둔 대화의 교육을 만들고 싶다’라는 인권교육의 지향을 온라인 교육에서 어떻게 담아낼 것인가. 초반에는 대면 교육에서 사용하던 프로그램을 온라인에서 구현할 방법을 찾으면 되는 줄 알았다. 포스트잇을 활용한 브레인스토밍은 채팅창을 활용하고, 모둠 토론은 소회의실 기능을 활용하면 가능하려니 했다. 그러나 차츰 교육경험이 쌓이면서 중요한 것은 ‘대면 프로그램의 단순한 온라인 재현’이 아님을 알게 되었다. 온라인에서는 참여자와 어떻게 소통해야 하는지, 어떻게 참여를 촉진할 수 있는지, ‘온라인 세계의 문법에 맞는 교육’은 어떠한지 하는지를 궁리하는 것이 중요했다. 인권교육의 전반적인 점검과 재구성이 요구되었다.

1.2. 우리에게 대체 무슨 일이 생긴 것인가

온라인 세계에서 인권교육가들이 마주한 어려움이 무엇인지부터 살펴보아야 무엇을 재구성해야 하는지도 선명해진다. 연구를 시작하며 인권교육가들을 대상으로 ‘코로나19 이후 실시간 온라인 인권교육 경험과 도전과제’에 관한 설문조사를 진행하고 이어진 인권교육가 집담회를 통해 공통으로 확인된 좌충우돌의 경험들은 우리의 출발점이 무엇인지를 잘 보여준다.

(1) 상호작용이 사라진 낯선 공간

• “첫 만남부터 숨 막힌다.”

대면 교육에서는 교육장으로 들어서는 사람들이 서로 눈을 맞추고 인사를 나누며 교감하는 마주침을 만들기 쉽다. 교육 시작 전 나누는 짧은 인사 속에서도 함께할 동료라는 감각이 형성되기도 한다. 반면 온라인 교육에서는 플랫폼에 접속해 들어온 이들에게 어떻게 인사를 건네야 할지부터가 막막한 경우가 많다. 일찍 입장한 참여자들은 조용히 화면을 끄고 있거나 멍쩍은 표정으로 화면만 바라보거나 다른 일에 열중해 있다. 어색하고 서먹하기는 교육가도 마찬가지라 조용히 분위기만 살피고 시작 시각만 기다리곤 한다. 분위기는 점점 무거워지고 경직되는데 어떤 말로 분위기를 전환할 수 있을지 교육가의 마음도 한층 더 무거워진다.

• “질문을 해도 답이 없어.”

일반적으로 인권교육가들은 참여자들이 대면 교육에 비해 온라인 교육에서 더 소극적으로 행동한다고 느낀다. 대면 교육에서는 언어적·비언어적 반응을 통해 참여자의 의사를 감지할 가능성이 컸던 반면, 온라인 교육에서는 참여자의 반응을 확인하기 어렵다(물론 채팅창을 통해 문자로 의사를 표현하는 방식을 더 편안하게 생각하는 참여자들도 있다). 아무런 반응 없이 모니터 화면만 응시하거나 화면을 끄고 참여하는 참여자는 마치 수강생이나 멀리 있는 청취자의 느낌을 주기도 한다. 참여자들과의 교감과 소통이 있어야 교육가는 설명이 충분한지, 추가적인 안내나 예시가 필요하지는 않은지, 진행 속도는 적정한지 등을 확인하며 교육을 조절해갈 수 있다. 그런데 반응이 없다 보니 자꾸만 무게 중심이 교육가에게 쏠리게 되고, 소통을 위한 질문을 건네거나 활동 프로그램을 진행할 자신감도 사라진다. 참여를 잘 해줄지 확신할 수 없으니 내용 전달식 강의가 더 안전하다는 유혹에 빠지기도 한다.

• “나, 누구랑 얘기하는 거야?”

온라인 교육 환경에서는 참여자들이 자신의 교육 참여 환경을 설정할 수 있다. 각자의 필요나 편의에 따라 화면이나 소리를 끈 상태에서 참여하는 이들도 많다. 특히 의무교육 참여자들은 화면과 소리를 모두 끈 채로 듣기만 하거나 아무런 반응 없이 시간을 채우는 정도로만 참여하기도 한다. 참여자 다수의 얼굴이 보이지 않거나 화면이 여러 참여자의 얼굴로 채워져 있어도 교육에 집중하고 있는 게 아니라는 걸 알아차릴 때, 교육가가 느끼는 부담도 커진다. 주의를 환기하려 질문도 던져보고 참여 기회도 만들어보지만, 화면 너머에 있는 참여자들이 교육에 함께하고 있다는 불투명하고 허약한 신뢰에 기대어 진행하다 보면 교육가가 느끼는 고립감도 커진다.

• “모둠 토론을 배치했는데 어색한 웃음만”

대면 교육보다 온라인 교육에서는 참여자끼리의 소통과 상호작용이 아무래도 줄어든다. 가능한 범위 내에서 참여자 간 토론을 시도해보고자 소회의실 기능을 활용해 봤는데, 온라인 환경도 낯선 데다가 낯선 사람들끼리 모이다 보니 어색한 웃음이나 침묵만 흐르는 상황이 생긴다. 토론과제가 명확히 전달

되지 않아 과제가 무엇인지를 놓고 우왕좌왕 갑론을박이 이어지기도 한다. 교육가가 메인 화면에서 소회의실 토론이 끝나기만을 기다리고 있다가 나중에서야 이 상황을 확인했을 때는 이미 수습할 때를 놓친 후다.

(2) 낯선 교육환경과 도구로 헤매는 시간

• “참여자가 자꾸 튕겨 나가는데 어찌지?”

온라인 인권교육은 기술 의존성이 높다. 온라인 교육 진행을 위한 VR 등 기술적 장비는 물론 화상회의 플랫폼, 웹 툴(web tool), 네트워크 환경에 이르기까지 교육 진행을 위한 장비들이 많다. 그런데 온라인 교육을 진행하다 보면 이 필수 기기들이 방해물로 등장하기도 한다. 어떤 이유에선지 참여자가 자꾸 튕겨 나가 퇴장과 입장을 반복하기도 하고, 공유된 교육 자료가 보이지 않는다는 참여자가 등장하기도 한다. 플랫폼 화면이 멈춘다거나 교육가의 소리가 잘 들리지 않는 경우 등 돌발상황이 계속 출현할 때, 교육을 그냥 지속하기도, 참여자의 어려움을 같이 해결하기도 어려운 난감한 상황에 빠진다.

• “교육에 대한 사전 안내가 없었나 봐.”

교육가는 물론 참여자에게도 온라인 교육은 낯설고 익숙하지 않은 경험이다. 사이버 강의와 같은 일방향 수업을 들어본 경험은 있지만, 실시간 온라인 교육은 최근에야 접한 이들이 많다. 실시간 온라인 교육에 참여할 때 어떤 환경적 요소들을 갖추어야 하는지 알지 못하는 경우도 많다. 이러한 상황을 고려하지 않고 교육을 진행하다 보면 예기치 못한 상황에 봉착하기도 한다. 특정 참여자를 호명하여 의견을 청했는데, 소리 연결이 안 된다는 메시지를 보낸다. 어떤 참여자는 웹 툴에 의견 작성이 어려워 가능한 사람들끼리만 참여하는 상황이 발생하기도 한다. 대면 교육에서는 교육 장소와 시간을 명확히 안내하는 것만으로 충분할 수 있지만, 온라인 교육에서는 접속 환경에 대한 명확한 안내나 참여자 개인의 적절한 장비를 갖추지 않으면 컴퓨터 작동에 래그(lag)가 걸리듯 교육 진행도 버벅거리게 된다.

• “혼자서 챙길 게 너무 많아.”

대면 교육에서는 빔프로젝터, 컴퓨터, 음향 연결 등에 대한 작동법만 알아도 되었지만, 온라인 교육에서는 챙겨야 할 게 한둘이 아니다. 참여자들의 접속 환경도 제각각이고 온라인 교육 경험도 저마다 다르다. 기기 조작이나 웹 툴 활용에 익숙한 교육가라 해도 교육을 병행하는 와중에 모든 상황을 조정하면서 매끄럽게 진행하기란 쉽지 않다. 토론 결과를 기록할 온라인 페이지를 미리 제작하고 사전 테스트를 해 놓기는 하지만, 참여자에게 일일이 안내하고 접속 상황을 점검하고 결과를 확인하는 일이 간단치만은 않다. 화면을 공유한 상태에서 어딘가에서 소음이 계속 유입되는데 어느 참여자에게 음소거를 요청해야 할지 파악하기도 쉽지 않다. 특히 일부 참여자가 링크된 페이지로의 이동이나 글쓰기에 문제가 발생한다 해도 이 문제를 교육가 혼자서 해결해주기에는 어려운 상황도 많다.

(3) 낯선 생태계에서 길을 잃고 헤매다

• “온라인 환경에 맞는 진행이 뭔지 몰라 한참 동안 헤맸어.”

대면 교육에서 진행하던 교육 방식을 고스란히 온라인에 적용했을 때 서걱거림을 경험한 순간들도 많다. 대면 교육에서는 참여자들이 돌아가면서 발표할 때 간단한 안내만으로도 자연스럽게 순서를 짐작할 수 있다. 참여자들의 주저함도 적은 편이고, 다른 사람의 이야기를 들으며 영감을 얻고 이야기를 보태기도 하면서 생겨나는 역동과 공감대도 크다. 그런데 온라인에서는 내가 말해도 되는 순서나 순간이 언제인지를 알아차리기가 쉽지 않다. 각자 보이는 화면이 달라서 참여자들이 각자 돌아가면서 말하

기는 불가능하다. 같은 질문이라고 해도 오프라인과는 진행방식도 다르고 같은 효과를 기대할 수 없어 난감한 순간들이 많다.

• **“채팅창 활용만으로는 뭔가 부족한 것 같아.”**

제한적이지만 온라인 교육에서도 상호작용이 가능하다. 예를 들어 채팅창을 통해서도 간단한 질의응답이나 반응 표시가 충분히 가능하지만, 참여자가 많으면 휘리릭 페이지가 넘어가 앞 내용부터 차근차근 살피기란 쉽지 않다. 교육이 진행되는 플랫폼이 제공하는 기능들이 없는 것인지, 자기만 모르는 것인지 확실치 않아 답답함을 느끼기도 한다. 한두 개의 웹 툴(web tool)을 활용해 보더라도 방식이 단순한 것 같아 왠지 부족함을 느끼는 때도 있다. 온라인 교육에서 활용할 수 있는 각종 도구의 작동법도 익히고 다양한 프로그램 기획 역량도 키우고 싶은데, 현재로서는 이런 고민을 나누고 조언을 구할 데가 마땅치 않다.

(4) 인권교육인데 온라인이라도 이래도 되나?

• **“어차피 온라인인데 500명이면 어떡냐고요?”**

인권교육가들에게 어떻게 하면 참여자와 소통하는 교육을 만들 수 있을까는 교육의 기획에서부터 평가까지 계속 이어지는 고민이다. 그래서 교육을 요청받는 단계에서부터 참여자의 규모, 교육 장소와 같은 교육환경을 꼼꼼히 살피게 된다. 교육의 목표나 참여자 특성을 잘 고려해 프로그램을 준비한다고 해도 참여 인원이 너무 많거나 혹은 그 반대일 때 목적인 효과를 불러오기 힘들다. 정해진 시간과 공간 안에서 ‘참여적’ 활동이 가능한 수준을 가늠하면서 교육을 준비하는 일은 온라인 교육이라고 다르지 않다. 인권교육가들의 경험은 온라인 교육에서는 대면 교육보다 오히려 참여자 수가 더 적어야 소통의 여지가 생김을 말해주고 있다. 그런데 종종 대규모 인원이 동시에 접근할 수 있다는 일반적인 온라인의 특점만 생각하고 ‘온라인이니까 참여자가 많아도 상관없지 않냐’며 대규모 교육을 요청하곤 한다. 참여 인원, 공간의 크기 등 물리적 환경의 제약이 없다는 것을 온라인 환경의 장점으로 꼽는 분위기에서 온라인 ‘인권교육’에서는 그렇지 않다고 설득해 내기가 쉽지 않다.

• **“비디오를 켜달라고 계속 요청해도 되나?”**

온라인 교육에서 참여자의 화면 켜기는 연결감을 확인하고 참여와 소통을 여는 중요한 통로 가운데 하나다. 그래서 교육가 대부분이 교육에 앞서 비디오를 켜고 참여해 달라고 요청한다. 그런데 한편으로는 참여자들의 상황에도 마음이 쓰인다. 참여자로서는 각자가 원하는 편안한 자세와 환경에서 교육에 접속하고 싶고, 자신의 얼굴이나 일상공간이 낯선 사람들에게 공개되는 것이 부담스러울 수도 있다. 위치나 사생활 등 개인정보가 노출될까 걱정하는 마음은 교육가라고 다르지 않다. 녹화나 화면 캡처가 쉬운 온라인 상황을 고려하면 비디오 켜기를 계속 요청해야 하는지, 이를 강제하는 게 타당한지도 헷갈린다. 참여자의 마음도 헤아리고 싶고, 연결감도 확보하고 싶은 마음에서 인권교육가는 자꾸만 선택의 갈림길에 선다.

• **“기술적 통제도 통제 아닌가?”**

디지털 기기와 플랫폼을 매개로 한 온라인 교육에서는 호스트에게 많은 권한이 주어진다. 참여자의 입·퇴장 여부를 결정할 수 있고 참여자들의 마이크를 일괄적으로 음소거하거나 어떤 정보를 송출할지도 선택할 수 있다. 교육 진행 중 참여자의 공간에서 나는 소음이 교육장에 섞여 들어올 때 음소거를 요청해 보지만 당사자의 반응이 없는 경우도 있다. 원활한 교육 진행을 위해서는 호스트가 음소거를 해 버리는 게 가장 간편하지만, 기술을 통한 일방적 통제가 인권적인지 의문도 든다. 대면 교육이라면 교

육이나 다른 참여자들의 언어적, 비언어적 메시지가 해당 참여자에게 전달되면서 쉽게 해결되었을 상황이지만, 온라인에서는 쉽지 않은 경우가 있다. 그럴 때마다 진행하던 교육을 멈추고 참여자들에게 양해를 구하거나 음소거를 요청하는 게 좋은 선택인지도 모호하게 느껴진다. 그렇다고 양해를 구하지 않고 일괄 조치를 취하는 것이 일종의 권한 남용은 아닌지 의심이 된다.

(5) 온라인 교육에서 소외되는 사람들

• “장애인 당사자 교육은 아직...”

실시간 온라인 교육은 비장애인 중심이라고 해도 과언이 아니다. 혼자서 컴퓨터 조작이 쉽지 않은 신체장애인에겐 접속 자체가 장벽이 되기도 한다. 시각장애인은 자료화면을 볼 수 없어 교육 흐름을 따라가는 데 어려움을 겪으며, 청각장애인은 자막과 수어 통역이 제공되지 않는다면 교육 내용을 알 수 없다. 발달장애인의 특성을 고려한 교육은 아직 고민의 바깥에 있다. 장애 유형에 맞는 맞춤형 콘텐츠도 필요하고 장애인들이 온라인 교육에 접근할 수 있는 기기는 물론 조력자도 있어야 하지만, 인권교육이 개개인이 이와 같은 환경을 갖추기가 쉽지 않다. 코로나19 이후 장애인 당사자가 진행하던 인권교육도 상당 부분 온라인 전환이 쉽지 않아 멈추는 결과도 마주했다.

• “온라인 교육이 적합하지 않은 사람, 주제는 어떡하지?”

안전과 공감에 중요한 교육, 온라인 경험이 낮은 참여자가 다수인 교육, 체험이나 실습 중심의 교육 등 실시간 온라인 교육으로는 진행이 어려운 참여자도, 주제도 다수 있다. 감염 위험이나 감염 시 치명성이 높은 고령자의 경우 대면 교육을 피해야 하지만, 온라인 교육 진행도 쉽지 않은 경우도 많다. 안정적인 접속이나 교육 참여 환경을 갖추기 힘든 사람들, 곧 사회적 약자들이 오히려 인권교육에서 멀어지게 되는 상황이 생겨난 것이다.

1.3. 우리에게 새로운 지도가 필요하다

온라인 인권교육은 대면 교육과는 완전히 또는 사뭇 다른 생태계를 지닌 새로운 행성이다. 마음 같아서는 원래 살던 행성으로 돌아가고 싶지만, 코로나19 이후에도 온라인 인권교육은 사라지지 않을 것으로 전망된다. 어떤 의미에서 온라인 인권교육을 더 편안하게 받아들이는 참여자도 없지 않다. 인권교육이 누군가는 피할 수 없기에 적응했고, 또 누군가는 온라인을 ‘또 다른 가능성의 땅’으로 바라보고 적극적 탐색을 이어갔다. 이곳을 여행하거나 정주하려면 새로운 걸음마와 호흡법을 익혀야 했다. 낯선 행성에서의 모험에 나설 지도도 필요했다.

“어차피 온라인 교육은 계속 남을 거다. 피할 수 없다면 즐겨야겠다는 마음으로 하고 있다.”
“온라인 교육이 대면 교육을 대체할 수는 없다. 다만, 온라인도 또 다른 가능성의 땅이 될 수도 있겠다. 누군가를 위해서는 필요할 수도 있겠다고 생각한다.”

이 행성에서의 경험과 생존법은 각기 달랐지만, 인권교육가들이 거머쥔 나침반은 하나의 방향을 가리

키며 떨리고 있었다. 이 낯선 행성에서도 ‘함께 소통하며 서로 배우는 길을 찾고 싶다’라는 것이다. 그러나 지금으로서는 마땅한 지도나 안내소를 찾기 힘들다. 미리 제작된 지도가 없다면 우리가 직접 그 지도를 새로 그릴 수밖에 없다.

“온라인이 익숙하지 않을 뿐이다. 도구는 배우면 된다. 대면이든 온라인이든 그 도구로 어떻게 사람을 만날 것인가에 대한 고민은 바뀌지 않는다.”

온라인이라는 새로운 세계를 이해하면서 그에 맞는 인권교육을 기획하기 위해 던져야 할 핵심 질문들을 따라 지도를 새로 그려갈 필요가 있다.

- 실시간 온라인 인권교육을 위해 알아야 할 온라인 환경의 특성은 무엇인가?
- 교육을 준비하는 과정에서 교육가와 기획운영 담당자의 역할은 무엇인가?
- 참여와 상호소통을 살리기 위해 교육 기획 단계에서부터 고려해야 하는 것은 무엇인가?
- 교육에 앞서 점검하거나 안내해야 할 환경적 요소는 무엇인가?
- 비대면 상황에서 현대의 분위기, 함께 있다는 감각, 신뢰할 만한 환경을 어떻게 만들 수 있을까?
- 진행자와 참여자 간의 소통과 상호작용을 위해 인권교육가가 견지해야 할 자세는 무엇인가?
- 진행 과정에서의 활발한 상호작용을 위해 무엇을 준비해야 할까? 수강생 혹은 관람자로 남아있는 참여자들을 교육 안으로 이끌어낼 수 있는 질문이나 방법은 무엇인가?
- 온라인 교육을 위한 플랫폼이나 온라인 기반 프로그램 중 내게 적합한 것은 무엇이며, 교육역량을 어떻게 키울 것인가?
- 온라인을 매개로 한 교육에서도 ‘인권을 통한 교육’이 중요하다. 이를 위해 무엇을 해야 하고 무엇을 하지 말아야 하는가?
- 온라인 교육의 마무리와 평가는 어떻게 할 수 있나?

이 질문들에 하나하나 답하기에 앞서, 가장 먼저 왜 우리가 이런 복잡한 질문을 던지고 있는가를 되새기는 일부러 시작할 필요가 있다. 일방적 강의만 하면 크게 고려하지 않아도 될 이 복잡한 질문들이 필요한 이유는 인권교육이 기존의 이러닝(e-learning)과는 다른 ‘실시간 상호 배움’이 가능한 교육을 꿈꾸기 때문이다. 다음 장에서는 바로 이 꿈에 대해 다룬다.

2. 온라인 인권교육과 ‘서로 배움’

2.1. 원격교육의 다양한 형태들

‘원격교육’은 통신망과 정보처리기술의 발달을 통해 1970년대 이후부터 관심을 모아온 교육의 한 형태다. ‘원격’이라는 단어에 포함되어 있듯이, 교육가와 참여자(학습자)가 물리적으로 떨어져 있는 환경에서 교육이 이루어진다. 2020년 코로나19 상황으로 온라인 개학을 시행하면서 교육부는 온라인에서 비

대면으로 이루어지는 교육을 원격교육이라 통칭하고, 특성에 따라 다음과 같이 구분한 바 있다. 시·공간적 특성을 기준으로는 동시적 원격(비대면, 온라인 교육)과 비동시적 원격수업(이러닝)으로, 운영 형태에 따라서는 실시간 쌍방향 수업, 콘텐츠 활용 수업, 과제수행중심 수업으로 나뉜다.¹⁾

[표 3] 원격수업의 운영 형태

| 구 분 | 운 영 형 태 |
|----------------|--|
| ① 실시간 쌍방향 수업 | -실시간 원격교육 기반(플랫폼)을 토대로 교사-학생 간 화상 수업을 하며 실시간 토론 및 소통 등 즉각적 피드백 |
| ② 콘텐츠 활용 중심 수업 | -<강의형> 학생은 지정된 녹화 강의나 학습콘텐츠로 학습하고 교사는 학습 진행도 확인 및 피드백 -<강의+활동형> 학습콘텐츠 시청 후 댓글, 답글 등으로 원격 토론 |
| ③ 과제 수행 중심 수업 | -교사는 교과별 성취기준에 따라 학생이 자기 주도적 학습 내용을 확인할 수 있도록 온라인으로 과제 제시 및 피드백 |
| ④ 기타 | -교육청, 학교 여건에 따라 별도로 정할 수 있음 |

기존에 ‘이러닝(e-learning)’이라 불리던 교육은 미리 제작되어 데이터베이스에 저장된 교육 콘텐츠를 학습자가 원하는 시간에 접속하여 활용하는 방식이었다. 질문이나 참여 활동을 포함하여 콘텐츠가 기록되더라도 참여는 제한적일 수밖에 없고 소통도 즉각적으로 이루어지지 않는다. 원격교육이 처음 시작됐을 당시에도 지식 전달을 목적으로 한 일방향 강의를 중심으로 하였다. 코로나19 초기에도 녹화된 강의 영상을 틀거나 댓글이나 답글 형식이 일부 포함되기는 했지만 콘텐츠 전달형 교육이 주를 이루었다. 그러나 교육의 질과 효과성에 대한 요구가 높아지면서 비대면 상황에서 진행자와 참여자가 온라인 화상회의 플랫폼을 통해 실시간으로 접촉(on-tact)하는 ‘실시간 온라인 교육’이 점차 보편화하기 시작했다.

[표 4] 비(非)실시간 온라인 교육과 실시간 온라인 교육의 차이²⁾

| | 교육 진행 시기 | 콘텐츠 개발 | 활용 시스템 | 상호작용 형태 |
|------------------|----------|--------|--------------------------|-------------------|
| 비실시간 온라인 교육(이러닝) | 사용자 재량 | 사전 개발 | 온라인 데이터베이스 | 예상되어 준비된 제한적 상호작용 |
| 실시간 온라인 교육 | 특정 시간 | 동시적 구성 | 온라인 화상회의 시스템이나 유튜브 플랫폼 등 | 다양하고 즉각적인 소통 |

실시간 온라인 교육이 확산하면서 교육 효과를 높이기 위한 논의도 활발히 전개되고 있다. 이때 중요하게 등장하고 있는 키워드가 바로 교육의 실재감, 상호작용, 교육 집중도이다. 이는 참여자와의 활발한 소통과 상호작용을 통한 배움을 지향하는 인권교육에서도 중요한 관심사다.

1) 2020. 3. 27 교육부 보도자료 ‘체계적인 원격수업을 위한 운영 기준안 마련’
2) 한형중(2020), 「대학 실시간 온라인 교육의 효과적인 운영을 위한 고려요소 및 개선방안 탐색: 학습자 경험과 인식을 중심으로」, 디지털융복합연구 제18권 제12호, pp. 69~79 참고.

▶ **교육의 실재감(현존감, presence)**: 디지털 기기를 매개로 한 접속은 교육가와 참여자가 인지하는 교육의 실재감을 감소시킨다. 녹화된 강의나 일방향의 사이버 강의의 효과가 적은 이유도 실재감의 부재와 무관하지 않다. 따라서 실시간 온라인 교육에서도 이 교육의 실재감을 높일 수 있는 기획과 접근이 필요하다.

▶ **상호작용**: 인권교육이 아니더라도 대다수의 교육이 교육과정에서 교육가와 참여자(학습자), 참여자와 참여자 사이의 의견 교류나 활발한 상호작용을 이론적으로는 강조하고 있다. 지속적인 의견교류와 상호작용을 통한 서로 배움이 가능한 방법을 탐색해야 한다.

▶ **교육 집중도**: 실재감이나 상호작용이 줄어들수록 참여자의 교육에 대한 관심과 집중도도 떨어지게 된다. 개인 공간에서 혼자 교육에 참여하는 환경이거나 일터나 이동하는 거리 등 다양한 장소에서 접속할 수 있다 보니 집중을 방해하는 여러 요소가 등장할 수 있다. 교육에 대한 동기부여 및 관심을 불러일으킬 수 있는 전략이 필요하다.

물론 같은 실시간 온라인 교육이라고 해도 상호작용의 정도는 다를 수 있다. ‘접속’의 정도, 곧 상호작용의 정도를 기준으로 실시간 온라인 교육을 유형화하면 다시 웹캐스트(webcast), 웨비나(Webinar), 버추얼 클래스(Virtual Class, 가상수업)으로 구분될 수 있다.³⁾

[표 5] 실시간 온라인 교육의 유형

| 유형 | 특성 |
|--------------------------|---|
| ① 웹캐스트(Webcast) | -비교적 낮은 상호작용과 다수 참여 인원으로 구성 -지식 전달을 목적으로 하는 프레젠테이션 형태의 교육 |
| ② 웨비나(Webinar) | -중간수준의 상호작용과 중간 정도 참여 인원으로 구성 -전문가의 주제 발표 및 학습자와의 질의응답 형태로 진행 |
| ③ 버추얼 클래스(Virtual Class) | -높은 상호작용과 소수 참여 인원으로 구성 -교수자-학습자, 학습자-학습자 간 지속적인 의견교류 및 참여 활동을 통해 진행 |

3) 국가과학기술인력개발원(2020), 『KIRD 비대면 온라인 강의 실무가이드』, 국가과학기술인력개발원

[그림 1] 실시간 온라인 교육 유형별 상호작용의 차이



쌍방향 수업을 돕는 다양한 플랫폼과 웹 툴(web tool) 등 기술이 개발되어 있다고 해서 곧장 쌍방향 수업이 가능해지는 것은 아니다. 단지 교육의 효과나 집중도, 흥미를 높이기 위한 차원이 아니라 교육 철학의 차원에서 참여와 소통의 문제에 접근할 때 더 많은 실험이 가능해진다. 인권교육이 다양한 방식의 참여와 즉각적 소통이 가능한 실시간 쌍방향 교육을 선호할 수밖에 없는 이유이다. 아래에서부터는 실시간 쌍방향 교육, 버추얼 클래스 등 적극적 상호작용이 가능한 실시간 온라인 교육을 '온라인 교육'으로 통일하여 사용하기로 한다.

2.2. 인권교육과 '서로 배움'의 의미

함께 소통하며 서로 배운다는 것은 왜 중요한가. 2012년 유엔총회에서 채택된 「유엔 인권교육훈련선언」을 필두로 세계적으로 연거푸 강조되어온 인권교육의 원칙 가운데 하나는 '인권을 통한 교육'(Education through human rights)이다. 인권교육에서는 교육가와 참여자(학습자) 모두의 권리를 존중하는 교육 방법이 사용되어야 한다는 뜻이다. 여기에서 중요한 요소가 바로 학습자의 '참여'다. 형식적, 명목적, 장식적 참여가 아니라 학습자가 교육의 적극적 주체가 되어야 한다는 의미에서 학습자가 아닌 '참여자'로 달리 부르기도 한다. 참여는 소통으로 연결되고, 교육가도 참여자를 통해 배우는 '서로 배움'의 시간을 만든다.

인권교육에서 참여와 소통을 통한 '서로 배움'을 특별히 강조하는 이유는 다음과 같다.

- **[인권의 저자 되기]** 지식과 정보를 일방적으로 전달받다고 참여자의 삶에 변화가 일어나지는 않는다. 인권교육은 참여자들이 새로운 질문과 이야기를 만나고, 이 사회의 다양한 권력 구조를 함께 분석해보면서 더 나은 삶의 방향과 사회의 모습을 상상하는 힘을 키워가는 시간이다. 인권의 저자(著者)로 참여자를 초대하기 위해서는 함께 부딪치고 토론하고 체험하는 경험이 중요하다.
- **[생각하고 공감하는 힘]** 참여란 인권교육에서 던져진 질문에 참여자들이 주체적으로 응답하고, 참여자 스스로 새로운 질문을 만들어내는 시간을 말한다. 주체적으로 생각하고 서로에게 공감하면서 새로운 인권의 언어를 만들어보는 경험이 중요하다. 스스로 만들어본 경험은 몸에 축적되고, 몸에 축적된

지역은 사유의 지속성을 만든다.

- **[빛장 풀기]** 참여자들이 솔직한 이야기를 털어놓고 대화를 이어가기 위해서는 먼저 마음의 빗장을 풀어야 한다. 나의 이야기를 기다리고 있다는 느낌, 나의 이야기가 환대받고 있다는 느낌은 작은 참여의 경험을 통해 형성되기 시작하고, 이는 더 다양하고 깊이 있는 참여로 이어진다.
- **[독백의 교육이 갖는 한계]** '독백의 교육'에서 참여자들은 교육가가 쏟아낸 말을 소화하기에 급급하거나 체하듯 돌아간다. 교육가 역시 자신의 세계를 확장하지 못하고 제자리에 머문 채 교육이 끝난다. 참여는 교육가도, 참여자도 함께 성장하는 '대화의 교육'을 만든다.
- **[존중과 연대를 경험하기]** 인권을 가르치고 배우는 교육에서 인권을 침해하는 방법을 사용하는 것은 모순이다. 존중받는 기쁨이 있는 교육, 차이를 환대하고 공감을 주고받는 교육, 평가나 비난보다는 더 붙여 속고해보자는 제안이 있는 교육, 연대의 중요성을 알아차리는 교육의 경험은 참여자로 하여금 일상에서도 인권의 가치를 계속 궁리하게 만든다.

2.3. 온라인에서 '서로 배움'의 길을 찾는 두 가지 방법

온라인 인권교육이라는 낯선 세계에서 참여와 소통은 어떻게 가능할까. 오프라인 대면 교육과는 다른 세계에서 그동안 사용해 왔던 방법들은 모두 물거품이 되고 완전히 새로운 방법을 만들어 내야만 하는 것일까. '함께'와 '서로 배움'의 의미는 완전히 달라진 것일까. 인권교육가를 대상으로 코로나19 이후 펼쳐진 온라인 인권교육 1년의 경험을 질문한 설문조사에서도 온라인 교육에서 참여자와 소통하는 법, 참여 프로그램을 설계할 수 있는 법을 배우고 싶다는 응답이 높게 나왔다. 그만큼 온라인 인권교육에서 참여와 소통을 구현할 방법에 어려움을 느끼고 있다는 뜻이다. 그러나 '참여자와 함께 호흡하고 싶다'라는 인권교육가들의 열망은 새로운 길을 찾아내고 있다.

길을 찾는 방법은 크게 두 갈래다. 하나는 우리가 원래 걸어왔던 길과 닮은 길을 온라인 세계에서 찾아보는 것이다.

“기존에 썼던 방법들을 온라인으로도 충분히 구현할 수 있다고 생각한다. 우리가 주로 쓰는 도구가 그렇게 화려한 게 아니다. 어떻게 보면 전지와 포스트잇인데, 그걸 어떤 온라인 도구들로 대체할 수 있을지 찾아보면 된다.”

또 다른 하나는 교육가도, 참여자도 낯선 세계에 적응할 수 있도록 돕는 길을 찾아보는 것이다. 사전 안내(오리엔테이션)에 조금 더 공을 들이고, 온라인에서 조금 더 편하게 의견을 표현할 수 있는 다양한 방안을 궁리하면 조금씩 더 넓고 다양한 길로 접어들 수 있다.

“온라인 환경이 익숙하지 않은 분들은 되게 긴장한다. 간단한 것부터 차근차근 해보면 ‘해보니까 되네’라는 경험을 할 수 있다.”
 “다양한 의사 표현의 방식이 가능하다는 걸 인정하면 새로운 길이 보인다. 한 사람이 이야기의 물꼬를 터주면 다른 사람들도 나도 이야기할 수 있다고 생각하게 된다.”

온라인에서 참여와 소통을 여는 길은 어쩌면 대면으로 이루어진 인권교육에서 걸어온 길과 많이 닮았을 수도 있다. 그러나 우리에게 좀 더 세밀한 지도가 필요하다. 이 지도를 잘 읽기 위해서는 온라인 인권교육이라는 이 낯선 행성의 정체를 먼저 알아야 한다.

3. 온라인 세계가 요구하는 인권교육의 전환

3.1. 덜컥 들어온 가상공간, 여기는 어디인가?

(1) 가상공간의 특성과 실재감(presence)

가상공간이란 전 세계적으로 구축된 네트워크를 바탕으로, 컴퓨터로 대표되는 디지털 전자기기로 생성, 유지, 접근하는 인공의 가상세계다. 가상공간의 대표적인 특성 가운데 하나는 ‘몸’을 매개로 하지 않는 공간이라는 점이다. 몸을 매개로 하지 않는다는 가상공간의 특성은 ‘실재감’의 결여 또는 부족이라는 새로운 조건을 만들어낸다. 온라인 교육에서도 우리가 함께 공부하고 있으며 서로 의지하고 있다는 ‘실재감’(현존감, presence)을 구현하기가 쉽지 않다는 것은 여러 연구에서 연거푸 지적되고 있다. 이상민·한승연(2020)은 온라인 교육에서 형성되기 어려운 실재감을 네 가지 측면으로 구분하여 제시한 바 있다.⁴⁾

- ① **학습 실재감**: 학습 내용을 제대로 배우고 있는가, 수업 흐름을 잘 따라가고 있는가에 대한 감각
- ② **사회적 실재감**: 혼자가 아니며 수업을 듣는 동료들과 함께한다고 느끼며 도움을 받을 수 있다고 믿는 감각
- ③ **정서적 실재감**: 내 감정을 온라인에서도 잘 표현하고 상대를 이해할 수 있다고 생각하는 감각
- ④ **교수 실재감**: 교수자가 자신의 학습을 점검해주고 있으며, 자신의 질문이나 과제에 피드백을 해주고 있다고 믿는 감각

(2) 가상공간의 특성이 빚어내는 가능성과 제약성

가상공간은 이처럼 물질공간(현실세계)과는 다른 특성을 보이고 있고, 그에 따라 이용자가 갖게 되는 공간 개념에도 영향을 미친다. 가상공간은 경계가 고정되어 있지 않고, 콘텐츠를 중심으로 유동적으로 구성되며, 이용자와의 상호작용에 따라 변화할 가능성이 열려 있는 공간이다.⁵⁾ 가상공간에서의 경험은

4) 이상민·한승연(2020), 『온라인 수업 전략』, 종이와나무.

5) 권영결·강성중(2005), 「사이버스페이스의 공간개념과 구축공간의 상관관계 고찰」, 『造形 FORM』,

자연스럽게 이용자에게도 다양한 방식의 영향을 미치기 마련이다.

가상공간은 어떤 의미에서는 물리적 제약에 구애받지 않고 다양한 시도를 해나갈 가능성을 열어주지만, 그 이면에는 제약성 또는 위험성이 잠재해 있기도 하다. 가상공간의 특성들 가운데 교육에 크게 영향을 미치는 특성을 중심으로 가능성과 제약성을 정리해보면 다음과 같다.

[표 6] 가상공간의 특성이 교육에 미치는 영향

| 가상공간의 특성 | 가능성 | 제약성 |
|--------------|---|--|
| 비대면성/비접촉성 | 굳이 모이지 않아도 만날 수 있어 공간 접근권이 확대된다. | 물리적 접촉을 통한 교감과 온기 형성이 어렵다. |
| 익명성 | 자기 정보에 대한 통제권을 갖고 안전한 참여가 가능하다. | 교육가와 참여자, 참여자 상호 간의 연결감, 실재감, 안전감을 형성하기 어렵다. |
| 동시성/집단성 | 많은 수가 동시에 모일 수 있다. | 전달형 대형 강의의 확대 가능성이 커진다. |
| 무경계성(탈 시공간성) | 때와 장소의 제약 없이 각자의 자리에서 접속하고 상호작용할 수 있다. | 비실시간 교육에서는 다양하고도 적극적인 상호소통이 어렵다. |
| 탈중앙집중성 | 다양한 방식의 상호작용과 참여, 교육 내용의 동시 구성 등이 가능하다. | 온라인 공간이 낯설거나 기기 접근이 어려운 사람은 오히려 참여에 어려움을 겪는다. |
| 확산성 | 신속한 편집과 저장, 전송 등이 가능하다. | 저작권 분쟁, 프라이버시 침해, 디지털 폭력의 위험도 커진다. |
| 시각 중심성 | 다양한 이미지나 멀티미디어를 통한 효과적인 표현이나 학습이 가능하다. | 다감각적 인지가 어려워 비언어적 신호를 파악하기 어렵다. 노출되는 시각 정보의 양이 많아 피로도가 높다. 텍스트 전달력이 약하다. |

3.2. 가상공간의 특성이 요구하는 인권교육의 전환

위와 같은 가상공간의 특성들은 상호소통과 참여자에 대한 존중을 강조하는 인권교육에 새로운 과제들을 안기고 있다. 특히 실시간 온라인 교육에서는 아래 다섯 가지 측면에서 변화가 이루어지고 있고, 그에 따라 인권교육의 전환과 재구성이 요청되고 있다.

- ▶ 교육 환경의 개념
- ▶ 학습자와 인권교육 사이의 거리 감각
- ▶ 연결과 소통의 감각
- ▶ 인권교육가의 역할과 행위자
- ▶ 참여와 소통 방식

(1) 교육 환경의 개념적 변화 또는 확장

실시간 온라인 교육은 인권교육 기획에서 고려해야 할 ‘교육 환경’의 개념부터 변화 또는 확장한다. 달라진 교육 환경을 고려하지 않으면 인권교육의 질과 효과, 참여자의 경험에도 부정적 영향을 미칠 수밖에 없다.

① 참여자 개인의 ‘삶의 현재’도 교육환경의 일부가 되다

온라인 교육에서는 참여자들이 저마다의 자리와 다양한 상황에서 교육에 참여하게 되면서 참여자 개인의 삶의 현재가 교육환경에 보다 직접 개입하게 된다. 대면 교육의 경우, 참여자는 교육 장소로 ‘떠나온’ 순간만큼은 자신의 다양한 정체성과 지속적 삶의 배경을 제외하고는 비교적 균질한 학습자의 상태가 된다. 반면, 실시간 온라인 교육에서는 참여자의 가족 상황, 집안이나 직장의 풍경, 참여자가 머무르거나 이동하는 위치까지도 고스란히 교육 환경에 노출되고 영향을 미칠 수 있다. 가령 직장에서 업무 중인 사람, 집에서 틈틈이 가족을 돌봐야 하는 사람, 통화 중이거나 식사 중이거나 운전 중인 사람도 교육에 참여하기도 한다. 삶의 현재를 ‘깊어지고’ 교육에 참여할 수 있게 된 것이다.

그렇다면 참여자의 교육 접속 환경을 최대한 균질하게 맞추는 방향으로 교육환경을 구성해야 하는가, 아니면 각자의 접속 환경까지도 자연스럽게 교육의 일부가 될 수 있음을 인정해야 하는가. 안정적 참여와 균질적 참여는 다르다. 인권교육이라면 참여자가 각자 삶의 배경을 깊어지고 교육에 참여할 수밖에 없음을 인정하면서도 안정적 참여를 가능케 하는 사려 깊은 방안을 모색할 수밖에 없다.

② 참여자 개인의 디지털 장벽도 교육 환경의 일부가 되다

대면 교육의 경우에는 장애인 접근성, 교육 장소와의 거리나 참여 시간대와 같은 물리적 장벽, 교육장의 공간 형태나 기기 환경 등이 주로 고려 대상이었다. 반면, 온라인 교육에서는 참여자 개인이 얼마나 좋은 기기나 네트워크 환경, 기술 친화성을 갖추고 있느냐가 교육의 질에 직접적인 영향을 미친다. 디지털 기기나 온라인 환경을 접할 기회가 많지 않았던 사람들은 이 ‘디지털 장벽’을 개인적으로 해결하거나 감수해야 할 처지에 놓이게 되었다. 대면 교육에서는 하나의 교육현장에 모인 참여자들에게 직접 지원을 제공할 수 있었다면, 온라인 교육에서는 제각기 흩어져 있는 참여자들의 개별적 상황을 파악하기 힘든 데다가 지원도 개별로 제공해야 할 상황에 놓이게 된다.

③ 교육 ‘현장’의 시간적 범위가 확장되다

대면 교육의 경우에는 교육이 이루어지는 특정한 시간만이 직접적 교육 환경으로 고려되었다면, 온라인 교육에서는 교육이 이루어지기 전의 사전 준비시간도 직접적인 교육환경의 일부가 된다. 참여자 각 각이 처한 교육 참여 환경이 다른 만큼, 교육이 본격 시작되기 이전의 시간도 교육의 질에 영향을 미치게 된 것이다. 교육이나 참여자 모두에게 원활하고 안전한 교육을 진행하기 위해서는 참여자들이 처한 상황과 차이에 대한 상세한 파악과 안내, 예행연습 등이 중요해진다. 특히 온라인이라는 낯선 공간에서 처음 만나는 참여자들과 단기적인 인권교육을 진행한다면 참여자들의 ‘낯섦’을 최소화하고 ‘마음의 빗장’을 풀기 위한 사전 준비가 중요한 과제가 된다. 교육이 본격 시작되기 전부터 교육의 ‘현장’은 이미 움직이고 있는 셈이다.

《정리》

온라인 인권교육의 전환 ① : 교육 환경의 개념 변화

- ▶ 참여자 각자가 처해 있는 개별적 배경과 삶의 현재적 맥락이 교육 환경에 직접적 영향을 미친다
- ▶ 교육 장소에서 제공받던 지원을 참여자 개인이 감당해야 할 부담으로 남을 가능성이 커진다
- ▶ 디지털 장벽이 고려해야 할 새로운 교육 환경으로 대두된다
- ▶ 교육이 본격 시작되기 전부터 '교육현장'은 이미 시작되어 있고 사전 준비의 중요성이 커진다

(2) 새로운 거리 감각의 출현

실시간 온라인 인권교육은 새로운 '거리 감각'을 만들어낸다. 한편으로는 '접근 가능한 거리'의 경계가 확대되고 장소적 경계가 흐려지면서 참여자와의 거리를 좁힐 가능성이 커진다. 그러나 '같은 시공간을 공유하지 않는다'는 바로 그 점에서 오히려 모인 사람들 사이의 거리가 확대되기도 한다.

① “각자의 자리에서 교육에 참여할 수 있다”가 좁힌 거리

“각자의 자리에서 교육에 참여할 수 있는” 비대면 교육은 그동안 물리적·상황적 제약으로 인권교육으로부터 소외되었던 사람들의 접근 가능성을 높인다. 인권교육 기회가 많지 않은 지역에 살고 있거나 이동할 시간적 여유가 부족하거나 집에서 돌봄노동을 수행해야 할 사람들의 참여가 좀 더 수월해진다. 특히 대면 인권교육의 시간과 장소가 수도권·비돌봄인 중심으로 정해지는 경향을 고려할 때, 비대면 상황을 통해 인권교육에서 소외되기 쉬웠던 사람들을 좀 더 폭넓게 만날 수 있게 된 것은 매우 고무적이다. 물론 장애인들이 경험하고 있는 다양한 형태의 디지털 장벽을 고려할 때, 온라인 교육이 모든 사람의 접근성을 높인다고 말할 수는 없다.

② ‘무대’와 ‘객석’ 사이의 좁아진 거리

오프라인 교육공간은 칠판, 프로젝터 스크린, 무대 등 교육가나 발표자에게 온전히 시선과 주의가 집중되는 구조로 이루어져 있다. 당연히 참여자의 자리에서 일어나 교육가가 주도하는 ‘무대’로 나가는 일에는 긴장이 따르게 마련이다. 모둠 활동이 끝나고 앞에 나와서 활동 결과를 발표하는 일이 누군가에게는 큰 부담으로 작용하기도 한다. 반면 화상회의 플랫폼에서는 교육가와 참여자 모두에게 동일한 비율의 화면을 기본으로 제공한다. 발표자 화면을 크게 설정하거나 추가적 기능을 작동시키지 않는다면, 어디가 교육가가 선 ‘무대’이고 어디가 그 교육을 지켜보는 ‘객석’인지 구분되지 않는다. 몸을 굳이 움직이지 않고도 발표나 의견 제시가 가능하기에 ‘무대’와 ‘객석’ 사이의 거리 감각이 줄어들 수 있다. 그렇다고 해서 모든 사람의 시선각이 집중되는 발표자의 위치에 놓일 때의 긴장이 완전히 사라지는 것은 아니다. 누군가에게는 대면 교육보다 더 긴장되는 구조로 여겨지기도 한다. 반면 나의 전신이 노출되지 않는 상태에서 이루어지는 발표가 긴장을 덜어준다고 느끼는 사람들도 있다. 달라진 거리 감각과 화면 분할 방식을 잘 활용한다면, 참여자들의 고른 참여와 소통을 끌어낼 가능성이 커진다.

③ “모였지만 모인 것 같지 않은” 상황이 확대한 거리

오프라인에서 이루어지는 대면 교육은 교육가와 참여자, 참여자와 참여자 사이에 지금 여기에 함께 모

여 같은 문제를 탐구하는 동료라는 공통의 감각을 형성하기에 상대적으로 수월하다. 언어적·비언어적 인 교감을 나눌 가능성도 크다. 반면, 같은 시공간을 공유하지 않는 비대면 교육에서는 “모였지만 모인 것 같지 않은” 감각을 만들어낸다. 각자의 공간에서 화면을 통해 서로의 얼굴이나 상반신 정도의 부분적 모습만 접할 수 있고, 몇몇 참여자의 경우엔 아예 화면을 끄고 교육에 참여하기도 하기 때문이다. 비언어적 신호를 알아차리기 쉽지 않을 뿐 아니라, 인터넷 상태나 접속기기의 상태에 따라 서로의 목소리가 잘 전달되지 않는 경우도 잦다. 부분적이거나 불안한 ‘연결’ 때문이다. 이로 인해 같은 온라인 공간에 모인 사람들 사이의 거리는 오히려 멀어지는 효과도 만들어진다.

《정리》
 온라인 인권교육의 전환 ② : 새로운 거리 감각

- ▶ 물리적·상황적 제약을 겪던 사람들의 인권교육 참여가 더 수월해진다
- ▶ 교육가가 주도하는 ‘무대’와 참여자의 자리가 좀 더 가까워지기도 한다
- ▶ 온라인 공간에 모인 사람들 사이의 거리는 더 멀어지기도 한다

(3) 달라진 연결과 소통의 감각

온라인 공간에서는 ‘만났다’라는 느낌이나 ‘통했다’, ‘지지받는다’라는 교감의 확인이 쉽지 않다. 대면 교육에서도 마스크를 쓰고 거리두기를 넓게 유지해야 하는 상황이라면 비슷한 어려움이 있겠지만, 비대면 상황에서는 어려움이 더 증폭된다. 다음과 같은 물리적 감촉을 느끼기가 쉽지 않기 때문이다.

- 만지거나 닿거나 하는 우호적 신체 접촉
- 곁에 누가 있다는 감각이나 공간 전체를 감싸는 온기
- 같은 공간에 함께 있음으로 인해 이루어지는 물리적 파장이나 다감각적인 공명
- “같이 호흡하고 있다”라는 정서적 연결

이와 같은 조건은 인권교육의 맥락에서는 한층 더 중요한 파장을 만들어낸다.

① 가상적 경험이 되기 쉬운 만남과 공명

비대면 상황은 ‘만남과 공명’의 실재성을 감소시킬 우려가 있다. 가령 내 곁에 존재하고 호흡하고 있는 장애인이나 성소수자를 직접 만나는 것과 화면 너머의 존재로 만나는 것에는 분명한 차이가 있다. 사회가 강요하는 ‘정상인’ 또는 ‘보통 사람’이라는 제한적 규범과는 달리 이 사회가 매우 다양한 존재들로 이루어져 있으며, 그 다양한 존재가 자신에게 필요한 방식으로 삶을 영위하기 위해서는 존중받아야 할 가치와 보장받아야 할 권리가 있다는 점을 배워가는 것이 인권교육에서는 매우 중요하다. 교육 현장에서 이루어지는 직접적인 만남, 소통, 공명의 경험은 그 배움을 촉진한다. 그러나 비대면 상황은 함께 접속해 있다고 해도 그 모든 것이 비실재적인 가상의 경험으로 느껴질 수 있다.

② ‘드러냄’을 감수해야 할 위험의 증가

인권교육은 참여자들이 지금까지 삶에서 겪어왔던 어려움을 공유하고 그 원인을 탐색하거나 당연하다고 믿어왔던 가치관을 새롭게 점검해보는 성찰의 시간이 되기를 기대한다. 이를 위해서는 교육현장에

서 자신을 솔직히 드러내고 다른 사람의 이야기를 기꺼이 경청할 수 있는 신뢰와 안전감이 전제되어야 한다. 대면 교육에서는 비언어적 신호나 전체적인 분위기가 좀 더 직접적으로 감지되고 ‘우리가 이 자리에 함께하고 있다’라는 경험으로부터 신뢰와 안전감을 얻기가 수월하다. 반면, 비대면 교육에서는 ‘함께하고 있다’라는 감각 자체를 형성하기가 쉽지 않다. 교육 전후나 쉬는 시간에 이루어지던 교류나 상호작용, 작은 대화들이 비대면 교육에서는 거의 이루어지지 않는다. 대기시간에는 정적만이 흐르고, 쉬는 시간이 되면 모두가 화면과 소리를 끄고 사라져버리기에 서로의 존재를 확인하면서 이루어지는 편안한 소통이 오가기 어렵다. 그러다 보니 화면 너머의 사람이 어떤 사람인지 확인할 수 없다는 경계심이 높게 작동할 가능성도 크다. 나의 정체성이나 삶, 생각을 드러내는 행동이 상대에게 어떻게 가닿는지 감지하기 힘들고, 어떻게 기록되거나 유출될지도 모른다고 여겨지는 가상공간에서는 ‘드러냄과 공유’가 감수해야 할 위험 부담이 당연히 커질 수 있다. 이렇듯 비대면 상황에서 신뢰와 안전감을 어떻게 형성할 것인가가 온라인 인권교육에서는 큰 과제가 된다.

③ 단일 감각에 의존한 연결로 인한 시간 감각의 변화

대면 교육에서는 다양한 감각이 작동하기에 대화가 오가지 않는 침묵의 순간에도 무언의 토론이나 정서적 공감이나 이루어지고 있음을 감지할 수 있다. 반면, 온라인 교육에서는 시청각적 연결에만 의존하게 되면서 잠시라도 시청각적 공백이 생기면 교육의 흐름이 끊기거나 큰 문제가 발생한 것처럼 여기기 쉽다. 온라인에서는 말하는 시간뿐 아니라 침묵의 시간도 ‘더 길게’ 느껴진다. 이는 교육가와 참여자 모두에게 큰 부담으로 작용한다. 교육이 시작되기 전 대기시간의 고요함은 더 큰 긴장을 형성할 수 있다. 교육가는 참여자가 잠시 머물러서 생각하거나 마음을 가다듬을 여유를 주지 않은 채 설 새 없이 강의를 이어가야 한다는 압박을 받을 수 있다. 교육가의 질문에 참여자의 응답이 즉각 이루어지지 않을 때 흐르는 침묵의 찰나도 교육가와 참여자 모두에게 불안감을 안겨준다. 음소거 상태인지 모르고 발언을 시작한 참여자라면 기나긴 공백을 초래했다는 부담을 짊어져야 하고, 기기 조작이 능숙하지 않은 참여자는 비슷한 두려움에 계속 침묵하기를 선택하기도 한다. 활발한 상호소통이 특히 중요한 의미를 지닌 인권교육에서 이 공백에 대한 두려움은 더욱더 세심히 다뤄져야 할 문제가 된다.

《정리》
 온라인 인권교육의 전환 ③ : 달라진 연결과 소통의 감각

- ▶ 인권교육에서 중요한 의미를 지닌 직접적인 만남과 체험의 경험이 가상적 경험으로 바뀐다.
- ▶ 교육에 필요한 신뢰 형성 및 의사소통이 상대적으로 어려워진다.
- ▶ 상호교류를 시청각적 연결에만 의존하다 보니 말하고 침묵하는 시간이 더 길게 느껴진다.

(4) 교육가와 기획운영자의 역할 확대

대면 교육보다 온라인 교육에서는 교육가가 실시간으로 확인하거나 대처해야 할 일의 목록이 대폭 늘어난다. 특히 인권교육에서는 일방적 강의보다는 다양한 참여 활동 프로그램이나 대화를 통해 참여자가 주도적으로 교육에 참여하기를 기대한다. 참여자에게 수업 규칙을 일괄적으로 강제하기보다는 참여자의 다양한 상황과 의견을 존중하면서 공동의 약속을 만들어가고자 노력한다. 다음과 같은 많은 역할을 혼자서 감당하려면 더 많은 에너지가 소요될 수밖에 없고 때로는 대처에 공백이 생길 수밖에 없다.

- 비디오 켜기 등 연결을 위한 요청사항 전달
- 참여자의 언어적, 비언어적 의사 표현에 대한 즉각적 인지와 피드백
- 활용하는 웹 툴(web tool)에 대한 안내
- 소회의실을 통한 모둠 토론 운영의 경우, 활동 안내와 회의실 둘러보기
- 자료나 링크의 전달
- 소음 유입이나 참여자의 어지러운 화면 등 돌발상황에 대한 대처
- 교육 흐름에 대한 중간 정리와 반응 확인
- 기획운영자 부재시, 참여자의 접속 문제에 대한 대처나 지원

참여자의 다양한 상황을 존중하고 어려움을 헤아리면서 서로 안전하게 연결되기 위해서는 교육자 혼자에게만 책임을 떠넘겨서는 안 된다. 교육가가 감당해야 할 몫이 있지만, 혼자서 모든 상황에 대처하기란 쉽지 않다. 실시간 온라인 교육에서 교육가의 역할이 확장되고 실시간 긴장도도 높아진 만큼, 다양한 역할을 나누어 맡아줄 누군가가 '곁'에 있어야 한다. 특히 참여자의 안정적 접속을 돕고 교육가의 안정적 교육 진행을 돕는 기획운영자의 역할이 매우 중요해진다.

- 기획운영자의 역할 1(온라인 운영 담당)
 - : 대면 교육에서는 기획운영자가 주로 출결 관리, 간식 준비, 기기 상태 체크 등의 제한적 역할을 주로 담당했다. 반면 온라인 교육에서는 전체적인 교육 흐름과 참여자의 상황을 지속해서 관찰하면서 참여자와 개별적으로 소통하면서 지원하는 역할을 기획운영자가 맡아야 한다.
- 기획운영자의 역할 2(기술 지원)
 - : 교육 도중에 발생하는 다양한 기술적 문제에 시의적절하게 대처하기 위해서는 기술적 안정성을 담보해줄 역할도 중요해진다. 교육가나 참여자가 활용하는 플랫폼이나 기술에 능숙하지 않을 때는 기술 지원을 맡아줄 사람이 별도로 있다면 더 안정적 교육 진행이 가능해진다.
- 보조 진행자
 - : 참여자들이 온라인 소회의실로 흩어졌을 때 교육가가 전체적인 모둠 토론 상황을 한눈에 파악하기가 쉽지 않다. 여러 소회의실을 두루 살펴야 할 교육가가 특정 회의실만 지원하느라 한곳에 머무를 수는 없다. 토론에 어려움을 겪는 모둠이 있을 때, 토론을 활성화하고 참여자를 지원해줄 보조 진행자가 필요하다.

《정리》
 온라인 인권교육의 전환 ④ : 교육가와 기획운영자의 역할 확대

- ▶ 비대면 교육에서는 교육가가 실시간으로 확인하거나 대처해야 할 일의 목록이 대폭 늘어난다.
- ▶ 온라인 교육에서 교육가의 역할이 확장되고 실시간 긴장도도 높아진 만큼, 다양한 역할을 나누어 맡아줄 누군가가 '곁'에 있어야 한다. 특히 기획운영자의 역할이 중요해진다.

(5) 참여와 소통 방식의 다각화

실시간 온라인 인권교육에서는 참여와 소통 방식도 다양해진다. 활용 가능한 플랫폼이나 웹 툴의 선택지나 기능도 다양해지고 있다. 온라인에서의 참여와 소통 방식을 구상할 때는 두 가지 방향이 가능하

다. 하나는 오프라인 교육에서 활동하던 방식을 온라인으로 구현하는 방향이고, 또 하나는 온라인만의 고유한 방식을 창안하는 방향이다.

① 오프라인 방식을 온라인에 구현하기

인권교육 현장에서 자주 활용됐던 포스트잇 작성이나 전지에 토론 결과를 기록하여 발표하는 일들은 온라인에서도 충분히 가능하다. 소회의실 기능을 통해 모둠 토론이 가능한 화상회의 플랫폼을 활용할 수 있고, 활동 결과를 다양하게 시각화하는 다양한 웹 툴도 개발되고 있어 교육가의 부담을 덜어준다. 물론 몸의 언어와 음성 언어가 함께 결합한 연극적 방법론을 활용하기란 쉽지 않아 더 많은 공리가 필요하다. 각기 흩어져 접속한 참여자들을 연결하여 온라인상에서 하나의 무대를 만들기는 아직은 쉽지 않기 때문이다.

② 온라인만의 고유한 소통 방식 활용하기

화상회의 플랫폼과 온라인 기술의 세계가 열어주는 새로운 소통 방식들도 있다. 구글독스 등을 활용한 공동문서 작성, 실시간 채팅이나 웹 툴을 활용한 댓글 작성, 유튜브와 같은 플랫폼을 활용하여 이루어지는 실시간 피드백과 동시 소통, 아바타나 가상배경을 설정하여 또 다른 자아를 통한 참여, 문자뿐 아니라 이미지나 이모티콘을 활용한 의사 표현 등이 가능해진다.

예를 들어 온라인에서 공동으로 문서를 작성하거나 동시에 댓글을 달게 도와주는 기능은 글로 토론하는 효과, 좀 더 자유로운 형식의 글을 만들어낼 수 있는 효과, 모든 사람이 저마다의 방식으로 글쓰기에 참여할 수 있는 효과와 같은 새로운 글쓰기의 경험을 제공할 수 있다. 채팅창은 교육가가 강의를 진행하는 동안에도 참여자의 질문이나 반응을 확인할 수 있고, 참여자도 교육가의 발표를 중단시키지 않아도 되기에 비교적 부담 없이 반응을 표현하는 데 도움을 준다. 포스트잇에 적은 글자를 화면 가까이 비추면 여러 참여자가 동시에 말하는 기회도 되고, 교육가도 대면 교육에서는 알아보기 힘들었을 작은 글자를 가까이 읽을 수 있게 되기도 한다.

《정리》

온라인 인권교육의 전환 ⑤ : 참여와 소통 방식의 다각화

- ▶ 실시간 온라인 인권교육에서는 참여와 소통 방식이 다양해진다.
- ▶ 오프라인에서 진행한 프로그램을 온라인에서도 구현할 방법이 개발되고 있다.
- ▶ 온라인 기술의 도움으로 더 다양한 참여와 소통이 가능해진다.

IV. 온라인 인권교육의 재구성

IV. 온라인 인권교육의 재구성

1. 온라인에서 참여와 상호소통 촉진하기

온라인 인권교육이라는 낯선 행성의 정체를 이해했다면, 이제는 이 행성을 탐험하는 데 필요한 지도를 펼쳐 들어야 한다. 우선 고요한 검정화면으로 시작되는 온라인 인권교육에서 참여와 상호소통을 어떻게 촉진할 수 있는지에 관한 지도가 필요하다. 참여와 상호소통의 전제는 ‘서로 배움’에 대한 신뢰이다. 온라인 환경이 낯설고 긴장되고 때로는 불편하고 시간이 걸리더라도 인권교육이 펼쳐지는 이 시간, 서로를 궁금해하고 서로 배우고자 하는 의지가 다양한 시도를 낳는다. 온라인 인권교육에서 참여와 상호소통을 촉진할 방안과 교육가가 염두에 두어야 할 사항을 아래와 같이 몇 가지 안내한다.

- 교육현장과의 접속과 연결을 돕는 [교육 전 안내하기]
- 교육 내용과의 접속을 돕는 [사전 설문조사 진행하기]
- 원활한 교육 기획과 운영을 돕는 [온라인 문법에 맞는 교육 기획과 기술 역량 갖추기]
- 가상의 공간에서 실재감과 연결감을 살릴 수 있도록 [온라인 공간에 온기 불어넣기]
- 불안과 경계심 내려놓기를 돕는 [알아차리고 반응하기]
- 참여자의 마음과 다양한 접속 환경을 살피고 지원하는 [참여자의 다양한 교육환경 헤아리기]
- 적극적 참여와 참여자 간 상호소통을 조직하기 위한 [모둠 토론 운영하기]
- 서로 배움의 결실을 함께 확인하는 [함께 닫기(평가) 기획하기]

1.1. 교육현장과의 접속을 돕는 [교육 전 안내하기]

‘Zoom이 뭐예요?’ ‘회의실에 어떻게 들어가요?’ 온라인 교육현장과 어떻게 접속해야 할지 모르는 참여자가 언제든지 있을 수 있다. ‘어떻게 소리를 켜요?’ ‘채팅창이 어디 있어요?’ ‘웹 툴에 글쓰기가 안돼요’ ‘소회의실에 들어가려면 뭘 누르는 건가요?’ 이미 시작된 교육에서 참여자들이 우왕좌왕 이런 질문을 계속한다면 교육이 어디로 갈지 생각만 해도 아찔하다. 많은 이들에게 낯선 온라인 교육에서는 [교육 전 안내]가 있고 없고에 따라, 또 어떻게 안내하느냐에 따라 교육의 운영이나 참여자와의 소통의 폭이 달라진다. 충실한 [교육 전 안내]는 하면 좋은 친절의 문제가 아니라 참여와 소통의 통로를 만드는 교육 기획의 핵심적인 과정이다.

[교육 전 안내(오리엔테이션)]는 참여자의 교육에 관한 관심을 불러모으고 참여를 복돋는 주요한 기획의 한 과정이다. 특히 온라인 환경을 이해하고 활용하는 정도나 속도, 친숙도가 참여자마다 다를 수밖에 없는데, 이런 차이가 참여를 소극적으로 만드는 장벽이 되지 않도록 미리 살펴보아야 한다. 온라인 접속에 대한 부담을 내려놓고, 접속한 플랫폼이나 기기 작동 방법, 참여 방법을 익히는 시간이 준비되어 있다면, 온라인 교육이기에 머뭇거리는 부담을 조금은 덜어낼 수 있다.

[교육 전 안내]는 크게 2가지로 구성된다. 교육이 시작되기 며칠 전 참여자에게 미리 안내되어야 할 ‘사전 안내’와 교육이 시작되기 직전에 이루어지는 ‘온라인 체크인’ 모두가 필요하다.

☞ 접속을 위한 준비는 이렇게 : 사전 안내

처음 온라인 교육에 접속하는 참여자의 마음을 헤아려 보면 어떤 사전 안내가 필요한지가 금세 떠오

른다. 참여자의 접속 환경을 파악하기 위한 설문, 편안한 접속을 돕는 사전 안내글과 필요할 경우 사전 실습 시트 등을 담은 안내문을 전달할 필요가 있다. 교육 당일 사용하는 플랫폼이나 툴의 사용법을 미리 익혀볼 수 있도록 하거나 별도의 교육 준비물이 필요할 경우 미리 안내하는 것도 중요하다. 특히 장기 교육의 경우, 사전 안내는 참여자와의 '0번째 만남'인 셈이어서 작은 것 같지만 큰 차이를 가져 오기도 한다. 교육을 주최한 기관의 담당자와 협의하여 교육 진행 중 참여자에 대한 기술 지원과 같은 역할을 미리 잘 배분해두는 것도 좋다.

[표 7] 온라인 교육 사전 안내 목록

| 범주 | 사전 안내 목록 |
|----------------|--|
| 교육 환경 구성 | <ul style="list-style-type: none"> • 교육에 활용할 플랫폼/웹 툴 안내하기 - 활용할 플랫폼 설치 및 접속 방법 안내(줌 등 앱 설치와 사용법) - 활용할 웹 툴이 있다면 사용법 안내(구글독스 등 사용법) |
| | <ul style="list-style-type: none"> • 교육 진행 시 기기 및 접속 상태 안내하기 - 교육에 사용할 기기 : 비디오/오디오 사용이 가능한 기기(노트북, 데스크톱 컴퓨터 등) 사용 안내. 웹 툴이나 채팅 사용이 원활한 기기 요청 - 비디오 관련 안내 : 상호소통을 위해 비디오 켜기를 요청. 사생활 보호를 위해 필요한 경우 가상배경 설정 방법 안내 - 오디오 관련 안내 : 마이크 내장 기기나 유무선 이어폰 사용 권장 안내, 음소거/해제 방법 안내 |
| | <ul style="list-style-type: none"> • 접속 환경 안내하기 - 안정적인 인터넷 연결 안내 : 유선 연결 권장 - 교육의 집중을 돕는 환경 안내 : 비디오와 오디오 켜기가 자유로운 독립적이고 조용한 공간 권장 - 교육 중 가능한 재량 사항 안내 : 간식, 음료 섭취 등 |
| | <ul style="list-style-type: none"> • 교육 자료 제공 여부와 활용 안내하기 : 필요한 경우 미리 내려받거나 인쇄해서 보기를 요청 • 접속 시간 안내하기 : 출석 확인, 웹 툴 연습, 접속기기 확인 등을 위해 접속 가능 시각과 교육 시작 시각을 구분해서 안내 • 준비물 요청하기 : 교육에 사용되는 준비물이 있다면 미리 준비 수 있도록 안내 |
| 참여자 지원 | <ul style="list-style-type: none"> • 기술 등 지원 담당자 연락 방법 안내하기 : 교육 중 어려움이 발생했을 때 도움을 받을 수 있도록 안내 |
| | <ul style="list-style-type: none"> • 교육 전 기기 활용 연습에 관해 안내하기 : 온라인 교육이 처음인 참여자를 위한 실습시간의 필요 여부를 확인하고 시간 확보 |
| 협조 요청 | <ul style="list-style-type: none"> • 원활한 교육 진행을 위한 협조 요청하기 - 접속 시나 교육가 발언 중 음소거 유지 요청 - 의견 제시를 위한 다양한 방법 안내 : 수신호, 채팅, 발언 요청 기능 사용법 등 - 혐오발언 등에 대한 협조 및 대응법 안내 - '공동의 약속' 등 교육 중에 고려해야 할 것이나 주의가 필요한 사항 안내 |

| | |
|----|---|
| | <ul style="list-style-type: none"> • 디지털 프라이버시 관련 안내하기 : 다른 참여자들의 동의 없는 신체정보 캡처 금지, 교육 화면의 캡처 및 저장에 대한 동의 확인 등 |
| 평가 | <ul style="list-style-type: none"> • 교육 직후 평가 관련 협조 요청 및 방법 안내하기 |

☞ 온라인 체크인 : 교육 시작 전 안내

교육장 접속에 성공한 것을 환영하는 동시에 교육 진행에 필요한 사항들을 몇 가지 점검한 다음 교육을 시작할 필요가 있다. 채팅창에 글 남기기, 음소거 해제하기와 같은 간단한 기술부터 차근차근 테스트해보는 과정은 참여자에게 수월하게 참여할 수 있다는 자신감을 부여한다.

<온라인 체크인(check-in) 목록>

- 출석 확인이 필요할 경우, 확인 방법(이름 설정 등)에 대해 안내하기
- 비디오, 오디오 작동 여부 확인하기. 음소거와 음소거 해제 등 방법 익히기
- 오케이 사인 등 간단한 수신호 안내하거나 함께 정하기
- 의견 제시의 다양한 방법 안내하고 연습해보기
- 필요할 경우, 교육에서 활용할 웹 툴에 대한 사전 연습해보기
- 지원 역할을 맡은 담당자와 연락처 환기하기
- 교육시간, 쉬는 시간 등 시간 배치 안내하기
- 교육 진행 시 서로 간의 신뢰를 위해 필요한 약속 안내하기
- 소음 유입 등 돌발상황이 일정 시간 이어질 경우, 호스트에 의한 기술적 조치가 가능할 수 있음을 미리 안내하기

[그림 2] '민주주의기술학교'가 사용한 교육 전 안내와 실습 사례



1.2. 교육 내용과의 접촉을 돕는 [사전 설문조사 진행하기]

‘온라인인데 어차피 잘 안 될 거야.’ ‘온라인인데 다들 비디오 끄고 말도 안 하고 설렁설렁 참여하겠지.’ 온라인 교육에서는 교육가도 교육의 효과를 불신하거나 참여자와 교감할 수 없다고 지레짐작하기가 쉽다. 불신이 강해지면 내용 전달 위주의 교육을 진행하려는 유혹에 빠지기도 쉽다. ‘나 하나쯤이야 가만히 있어도 티 안 날 거야.’ ‘어차피 온라인인데 다른 일 하면서 귀만 열어둬야지.’ 온라인 교육에서는 참여자도 더 소극적인 자세로 교육에 참여할 가능성도 크다. 교육가도, 참여자도 낮은 기대치로 교육에서 만나게 되면 역동적인 교육을 일구어내기가 쉽지 않다. 교육에 대한 상호기대치를 높일 방안을 궁리할 필요가 있다.

온라인 인권교육의 가장 큰 난제는 교육가나 참여자의 상호기대치가 낮아질 수 있다는 데 있다. 어떻게 하면 참여자에게 새로운 이야기와의 만남에 ‘초대’받았다는 느낌을 줄 수 있을까. 어떻게 하면 참여자와의 사전 소통을 통해 교육의 내용을 함께 준비할 수 있을까. 이런 고민 속에 찾아낸 방법 가운데 하나가 참여자 대상 사전 설문조사이다.

물론 대면 교육에서도 사전 설문을 받는 일은 충분히 가능하고 참여자의 기대에 부합하는 교육 내용을 준비하는 데도 효과적이다. 그런데 막상 사전 설문조사를 진행하는 게 번거롭게 느껴지거나 다른 일들에 밀려 놓치는 경우가 많다. 반면 온라인 인권교육에서는 교육 시작 전에 며칠 말미를 두고 이메일이나 SNS 등을 활용한 사전 안내가 이루어진다. 이 기회를 잘 활용하면 참여자에게 미리 교육 내용에 대해 말을 걸고, 참여자의 응답을 기초로 내용을 보완할 계기를 만들 수 있다. 교육에 참여하게 된 동기나 교육 주제와 관련한 세부적인 관심사를 물어볼 수도 있고, 참여자의 인권감수성을 파악하는 질문을 던져볼 수도 있다. 교육가의 입장에서는 참여자의 기대나 교육에 참여하는 적극성의 정도를 파악할 수 있다. 설문 응답에 남겨진 이야기는 교육을 진행하는 과정에서 이야기의 물꼬를 트는 재료가 되기도 한다. 참여자의 입장에서는 교육에 초대받는 느낌을 받을 수 있고, 응답을 작성하는 과정에서 해당 주제와 관련한 고민을 시작하는 계기가 될 수도 있다.

[예시] 학생인권을 주제로 한 교육에서 던진 사전 질문

- 이번 교육에서 꼭 다루었으면 하는 내용이 있다면 자유롭게 적어주세요
- 학생의 입장에서 학교의 인권 점수는 100점 만점에 몇 점 정도라고 생각하시나요?
- 내가 다시 중고등학생이 된다면, 지금의 삶에서 포기해야 하는 3가지를 적어주세요
- 학교 규칙이나 문화, 학교에서 자주 사용되는 말 중에서 사라져야 할 1가지를 적어주세요

1.3. 온라인 문법에 맞는 교육 기획과 기술 역량 갖추기

대면 교육에서는 강의 진행, 질의응답, 모둠 토론, 기기 작동이나 교육장의 조명상태까지도 교육가가 필요에 따라 조정할 수 있다. 반면, 온라인 교육에서는 참여자의 개별적 접속 환경을 교육가가 모두 조정할 수는 없다. 접속이 끊기거나 의견 작성에 어려움을 겪는 참여자들을 하나 하나 챙기며 강의를 이어가기도 어렵고, 개별 참여자에게 토론과제를 여러 번 설명하기도 어렵다. 온라인에서는 시간 감각도 달라지고 텍스트 중심의 프레젠테이션 내용에 장시간 집중하기도 쉽지 않다. 교육가가 스스로 변화된 온라인 환경에 맞는 교육을 기획하는 것이 중요하다. 더불어 온라인에서의 기술지원이나 환경관리, 교육 운영 방식의 차이에 대한 이해는 교육가뿐 아니라 기획자, 참여자 모두에게 필요하다.

○ 온라인 문법에 맞는 교육 구성하기

- ☞ **[시간 감각의 변화 살피기]** 온라인에서는 교육가가 이어서 말하는 시간이나 참여자가 침묵하는 시간 모두가 길게 느껴지는 경향이 있다. 실제로 긴 시간이 아니라는 사실은 중요하지 않다. 집중을 돕는 강의 화면 구성, 참여자가 이해하고 반응할 수 있는 진행 속도, 참여와 소통을 원활하게 하는 질문이나 프로그램 구성, 참여자의 침묵을 조급하지 않게 기다리기 등의 기획과 준비가 필요하다.
- ☞ **[높아진 피로도 고려하기]** 시각 정보에 많이 노출되는 온라인 환경의 피로도를 고려할 필요가 있다. 적절한 교육시간과 쉬는 시간의 분배(대면 교육에 비해 쉬는 시간이 자주 또는 충분히 필요하다), 강의만 길게 이어가기보다 틈틈이 질문이나 반응을 확인하는 시간 배치, 시각적 피로도를 낮추는 화면 구성(텍스트가 너무 많은 화면 구성은 피하는 것이 좋다)이나 몸짓(교육가가 너무 많이 움직이면 화면이 어지럽게 느껴진다) 등을 고려할 필요가 있다.
- ☞ **[음성 전달의 한계 고려하기]** 접속 환경에 따라 교육가의 음성이 정확히 전달되지 않을 수 있다. 교육가의 말하는 속도, 이어서 말하는 시간, 문장 표현의 간결성과 명확성 등이 좀 더 고려되어야 한다. 음성 전달의 한계를 고려하여 교육 내용 및 토론과제를 명확하게 전달하는 데 도움이 되는 텍스트 화면을 함께 제시하는 것이 좋다. 사용하는 툴에서도 과제를 명확히 인지할 수 있도록 안내해야 한다.
- ☞ **[프로그램 참여 방법 꼼꼼히 안내하기]** 온라인 포스트잇 도구와 같은 웹 툴을 활용할 경우, 참여 방법을 꼼꼼하게 안내한 내용을 교육 자료에 포함하여 구성할 필요가 있다. 단지 설명만 하기보다는 웹 툴에 접속해서 의견이나 반응을 남기는 방법을 미리 보여준 다음, 의견 작성을 요청하는 것도 좋다. 참여자가 자기 생각에 집중하고 의견을 작성하는 동안, 그 시간이 어색하게 여겨지거나 혼자 어려움을 겪는 시간이 되지 않도록 진행 상황을 간간히 짚어주는 것(예: “댓글이 여러 개 달리기 시작했어요.” “의견 남기기가 어려운 분이 있다면 채팅창이나 음성으로 말씀해주시면 대신 기록해 드릴게요.”)도 좋다.
- ☞ **[화면공유 시간 고려하기]** 음성의 톤뿐 아니라 교육가의 표정이나 몸짓과 같은 비언어적 표현도 전달력을 보완하는 장치다. 그런데 온라인에서는 교육가의 비언어적 표현이 참여자에게는 잘 관찰되기 어렵다. 특히 자료화면을 길게 공유하며 진행할 경우에는 더더욱 그렇다. 화면공유가 필요한 시간과 필요하지 않은 시간을 잘 분배할 필요가 있다. 특히 참여자의 의견을 듣고 반응하는 시간에는 화면공유를 중지한 상태에서 응답하는 것이 좋다.
- ☞ **[준비시간 충분히 갖기]** 온라인의 문법에 맞게 교육안을 준비하는 과정은 어떤 의미에서 완전히 새로운 교육을 준비하는 것과 같다. 단순히 대면 교육을 온라인으로 옮겨놓은 것이 아니므로 교육안을

연구하고 준비하는 시간이 충분히 확보되어야 한다.

○ 익숙한 만큼 자유로운 기획

☞ [다양한 웹 툴 사용해보기] 온라인 도구 활용이 자유롭다면 교육가의 온라인 교육에 대한 두려움도 줄어들고 다양한 방식의 참여를 시도해보게 된다. 오디오 사용을 부담스러워하는 참여자들이 많은 교육이라면 익명으로 의견을 모으는 툴을 활용해 풍부한 의견을 모을 수 있다. 동의 여부를 표시할 수 있는 이모티콘이나 온라인 주석 기능, 차트로 표현해주는 도구 등을 사용하면 의견분포를 확인하며 논의를 이어갈 수 있다. 여러 툴을 경험해 보면 참여자와 나누고자 하는 대화의 주제나 형식에 맞는 툴을 선택하고 다양한 교육 구성을 기획하기가 좀더 수월해진다. 온라인 도구 활용이 아직은 낯선 교육가라면 다양한 도구를 활용하기보다는 한두 가지만이라도 집중적으로 익혀보면서 자신감을 가져보는 것도 좋다.

☞ [과유불급 기억하기] 새로운 도구나 기술은 참여자의 호기심이나 흥미를 쉽게 불러일으키는 데 효과적이다. 그러나 한 번의 교육에서 너무 많은 도구나 기술을 활용하는 것은 오히려 참여자의 어려움을 가중하거나 주의를 분산시킬 우려가 있다. 참여자들에게 익숙하지 않은 기술을 한 번에 여러 가지 사용하는 것은 오히려 참여에 걸림돌이 될 수 있음에 주의해야 한다.

☞ [실수와 예상치 못한 상황을 편안하게 받아들이기] 온라인 교육 환경을 구성하는 기본적인 기술 역량을 습득하더라도 접속이 불안하거나 예상치 못한 기술적 문제에 맞닥뜨리기도 한다. 동영상상을 보여 주면서 컴퓨터 소리를 공유하지 않는 실수를 저지러 수도 있고, 클릭 한 번으로 모둠 토론이 한창 진행되고 있는 소회의실을 해체해버릴 수도 있다. 자동차 경적, 휴대전화 벨 소리, 건물의 안내 방송, 천둥소리 등 난데없는 큰 소음이 교육장을 덮치기도 한다. 교육가를 진땀 나게 만드는 아찔한 순간들은 언제나 있을 수 있다. 난감하고 당황스러운 상황이 발생했을 때 교육가가 너무 당황하면 참여자도 더 혼란을 느낀다. 실수할 수 있음, 예상치 못한 상황이 덮칠 수 있음을 편안하게 받아들이고 수습해나가면 된다. 온라인 교육의 경험자이자 동료인 참여자들의 도움과 이해를 구하는 것도 한 방법이다.

○ 기획운영자의 이해와 협력

☞ [온라인 인권교육의 특성 안내하기] 교육을 기획하고 운영하는 주최 측도 온라인 교육에 대한 제대로 된 이해를 갖출 필요가 있다. 교육 담당자 중에는 대면으로 진행되던 교육을 온라인에 그대로 옮겨 놓는 것으로 온라인 교육을 오해하는 경우가 많다. 그래서 종종 ‘원래 하던 거 온라인으로 그냥 진행해 주시면 되는데…’와 같은 난처한 요청도 만나게 된다. 한편 온라인이기 때문에 ‘대규모 참여자 교육도 가능하지 않냐’면서 참여자 수를 대폭 확대하려는 제안을 해오는 때도 있다. 온라인 교육의 특성과 인권교육의 취지에 대해 교육 담당자에게 설명하고 온라인 인권교육에 대한 이해를 높이는 역할도 교육가의 몫이다.

☞ [역할 배분하기] 온라인 교육에서는 기술 지원자나 보조 진행자의 역할이 필수적이다. 교육가 1인이 강의를 진행하면서 채팅으로 실시간으로 올라오는 질문이나 반응에 모두 대응하고, 여러 개의 소그룹 토론방을 오가면서 토론 진행을 살피고, 참여자의 강의실 입장을 돕거나 출석 체크를 하고, 기술적 어려움을 겪는 분들을 개별 지원하는 일까지 모두 수행하기란 어렵다. 참여자들이 각자의 삶의 자리에서 접속하는 온라인 교육에서는 예상치 못한 상황이 언제든지 발생할 수 있기에 더더욱 분주해진다. 주최 기관과 사전에 의논하여 역할을 잘 배분하는 것이 중요하다. 보조 교육가가 필요할 때는 미리 기획과 예산에 포함하도록 요구하여야 한다.

☞ [함께 있는 장소 마련하기] 온라인 교육이 ‘편하게 하려는 교육’이 아니라는 이해가 모두에게 필요

하다. 기획운영자는 ‘온라인 교육인데 굳이 교육장을 마련해서 교육가를 오라고 해야 하나?’ 싶기도 하고, 교육가도 ‘온라인 교육인데 집에서 접속하는 게 편하고 이동시간도 줄일 수 있지’라고 생각하기 쉽다. 하지만 기술 지원이나 보조 진행, 돌발상황에 대한 대처 등을 함께 해나가려면 교육가와 보조 진행자, 또는 교육가와 기획운영자가 한 공간에서 있는 것이 조금 더 소통과 돌발상황 대처에 수월하다. 기술 지원과 교육 운영의 안정성을 도모하기 위해서는 교육현장이 별도로 마련되는 것이 좋다.

[잠깐] 교육 운영자의 협력을 요청할 때

인권교육가가 온라인 교육 환경의 특성을 잘 알고 있어야 교육 운영자를 설득하고 구체적인 협력을 요청하기도 쉽다. 온라인 교육으로 전환되던 초기에는 교육가 혼자서 참여자를 위한 기술 지원부터 소모임 운영과 출석 체크까지 도맡아 하면서 힘겹게 교육을 진행하느라 진땀을 흘려야 했던 상황이 꽤 잦았다. 기술과 운영 지원을 교육가의 역할에서 분리하고 별도의 담당자가 필요하다는 판단은 이러한 좌충우돌 경험의 결과이기도 하다. 교육 운영자가 아직 온라인 인권교육의 특성이나 지향에 대한 이해가 부족해서 잘못된 방향으로 기획을 하거나 놓치는 일들이 있을 수 있다. 인권교육이 처음 시작될 무렵 인권교육의 원칙에 대해 세심하게 설명하면서 교육 운영자의 이해를 구했던 것처럼, 온라인 인권교육에 대한 이해를 넓히고 다지는 일도 인권교육가의 역할이 아닐까 한다. 출석을 체크하는 방식, 교육 진행 시 화면 캡처나 녹화에 대해 참여자의 동의를 구하는지 여부, 교육에서 참여자가 지켜야 할 사항의 내용이나 안내 방식 등 교육 운영자가 주로 담당하는 역할에서 인권의 원칙에 어긋나는 일이 없는지를 꼼꼼하게 살피고 협의하는 것도 필요하다.

1.4. 온라인 공간에 온기 불어넣기

SNS가 시작되던 초기, 누군가 자신의 SNS에 ‘여기 누구 없어요?’라는 말을 남긴 적 있다는 우스갯소리가 있다. 실시간 온라인 교육에서도 교육가뿐 아니라 참여자도 ‘나, 누구랑 있는 건가?’, ‘누구랑 말하고 있는 건가?’라고 느끼는 순간들이 있다. 온라인 교육이 당면한 가장 큰 어려움 가운데 하나가 바로 실재감(현존감)과 연결감을 불어넣기가 쉽지 않다는 점이다. 화면 켜기를 계속 부탁하는 이유도 서로의 존재를 확인하고 연결되어 있음을 느끼기 위한 시도 가운데 하나다. 실재하고 있다는 감각은 서로 영향과 반응을 주고받는 기획을 통해 일깨워질 수 있다.

○ 공간을 채우는 환대

 **[환영의 마음 표현하기]** 온라인에서도 ‘분위기’ 형성이 필요하다. 온라인 교육과 관련한 어려움이나 교육에 대한 기대를 확인하는 사전 설문이나 초대장과 같은 안내문, 우편으로 보내준 간식과 메시지, 작동 방법에 대한 실습 등 사전에 참여자를 ‘챙기는’ 수고들이 모여 환대의 분위기를 만든다. 하지만, 막상 들어선 온라인 공간이 참여자에게는 여전히 막막하고 어색한 공간으로 느껴질 수 있음을 고려해야 한다. 낯선 환경, 낯선 사람, 낯선 방식, 낯선 분위기와 만남을 ‘그냥 견디고 버티라’고 하기보다 환대가 있는 공간으로 적극적으로 만들어가는 것이 중요하다. 참여자를 맞이하는 메시지나 음악이 함

끼하는 대기화면, “어서 오세요”와 같은 따뜻한 인사 한마디, “우리 모두 낫설고 실수할 수 있으니 언제든지 필요한 도움이 있으면 말씀해주세요”와 같은 사려 깊은 안내, 꼭 웃지 않더라도 우호적인 표정과 목소리를 지닌 교육 진행자가 기다리고 있다면 참여자도 환영받는 마음으로 교육을 시작할 수 있을 것이다.

☞ **[인사 나누기]** 시간과 조건이 허락한다면 참여자들과 인사를 나누는 프로그램을 별도로 기획해봐도 좋다. 재미난 소개를 돌아가면서 해볼 수도 있고, “밥 드셨어요?”라는 질문에 다섯 글자로 대답해 보기와 같은 프로그램을 진행해 볼 수도 있다. 이렇게 인사를 나누어보면 자연스럽게 참여자 소개와 연결 상태에 관한 확인이 동시에 가능해진다. 돌아가면서 소개할 시간이 부족하다면, 참여자가 동시에 현재의 자기 컨디션을 손가락으로 표시해보게 한다거나 잠시 음소거를 해제하고 함께 손뼉과 환호성을 치며 시작하는 방법 등을 활용해 교육의 시작을 유쾌하게 만드는 방법도 가능하다.

☞ **[환대와 소통의 연결성 기억하기]** 온라인 교육장 한구석에 어색하게 남겨진 참여자는 고개를 돌려 연결을 포기하기 쉽다. 교육에 초대받았다는 느낌, 이곳이 나를 환대하는 공간이라는 느낌이 참여자를 교육 안으로 한 걸음 더 들어오도록 만들고, 상호소통의 시작을 돕는다. 참여자가 함께 느끼는 환대의 경험은 공동의 감각으로 남고, 실제로 교육에 함께 하고 있다는 느낌과도 연결될 수 있다.

○ 함께하고 있다는 느낌 주고받기

☞ **[누가 있는지 확인하기]** ‘여기 누가 있는지’ 서로를 인식하는 과정이 필요하다. 일차적으로는 서로의 존재를 확인하고 연결과 상호작용을 위해 화면과 소리, 특히 화면을 켜 채 참여해달라고 요청할 수 있다. 인권교육에서 화면 켜기를 강제하기보다는 그 취지를 잘 설명할 도리밖에 없다. 교육시간 전체가 아니더라도 필요한 순간에 잠시라도 화면과 소리를 켜고 이야기를 주고받는 시간이 있고 없고에 따라 연결감의 정도가 달라진다.

☞ **[개별성 드러내기]** 참여자 개개인이 자신의 구체적 존재를 드러낼 방안을 찾아보는 것도 좋다. 오늘 불리고 싶은 이름으로 이름 설정을 바꿔보는 시간을 갖는다거나 채팅창에 남겨진 의견을 읽을 때 의견을 남긴 사람의 이름을 함께 밝히는 것(“OO님이 이런 의견을 남겨주셨네요.”), 모둠 토론 결과를 발표할 때 발표자 소개도 잠시 부탁드리는 것과 같은 방법도 실재감을 높이는 데 도움을 준다. 개별적 존재들을 구체적으로 인지하는 과정을 통해 함께 실재하고 있다는 감각도 높아질 수 있다.

☞ **[관찰되는 반응 공유하기]** 화면 너머에 있는 사람들과 온라인 교육장 전체에서 일어나고 있는 일을 공유하는 것도 실재감을 높이는 데 도움이 된다. 대면 교육에서는 누군가 아프다거나 사정이 있어 먼저 퇴장한다거나 누가 웃음이 터졌다와 같은 다양한 인기척을 알아차리기 쉽다. 실재감의 다른 말이 인기척인 이유다. 그런데 온라인에서는 관찰되는 반응을 음성으로 공유해야 ‘온라인 인기척’으로 변환될 수 있다. 참여자가 느끼는 감각이나 교육에서 일어나는 변화들을 잘 헤아리면서 시의적절하게 공유하면 실재감을 높이는 데 도움이 된다. (예: “방금 화면을 보고 OO님 표정이 엄청 달라지셨네요.” “☆☆님은 아직 이동 중이신가 봐요. 어서 도착하셔서 편하게 접속하시기를 바랍니다.” “지금 밖에 천둥번개가 치고 난리가 났습니다. 여러분이 계신 곳은 어떤가요?” “△△이 오늘 사정이 있어 먼저 나가셔야 한다고 해요. 손을 흔들어 안녕히 가시라고 인사드릴까요?”)

1.5. 알아차리기와 반응하기

교육가는 교육과정 중에 일어나는 작은 움직임도 놓치지 않기 위해 주의를 기울인다. 참여자의 질문이나 의견, 토론의 결과물만이 아니라 사람들의 표정 변화, 발표 중에 들리는 누군가의 작은 목소리, 혹은 가웃거리는 고갯짓도 살피려고 애를 쓴다. 온라인 교육장은 이런 참여자의 반응을 보다 가까이 볼 수 있는 조건을 갖추고 있지만, 반대로 잘 파악하기 어려운 환경이기도 하다. 화면을 채우는 개인 이미지의 집합으로 시각화되고 발언자 한 사람의 목소리에 주의를 쏠리는 온라인의 특성상 ‘들려지고 보이는 것’에 대한 긴장이 높기 때문이다. 서로의 반응을 알아차리기 위한 노력과 경계심의 문턱을 낮추는 시도가 함께 가야 한다.

○ 비언어적 요소에 주목하기

☞ [비언어적 표현 읽기] 참여자의 비언어적 표현을 교육가가 놓치지 않고 읽어내려는 노력이 중요하다. 온라인에서는 화면 속 참여자의 표정이나 몸짓을 가까이에서 볼 수 있어 고개를 가웃하거나 끄덕이는 모습, 몸을 비틀거나 턱을 괴는 모습 등이 더 잘 감지될 수 있다(되도록 모니터 두 개로 접속하면 참여자 전체를 살피기에 더 적합한 인터페이스 환경이 된다). 물론 비언어적 표현의 의미를 일방적으로 해석하기보다는 참여자의 상황을 확인해보아야 할 신호로 받아들이고 반응하는 것이 좋다.

(예: “몇몇 분이 고개를 가웃거리셨는데 설명이 좀 더 필요하신가요?” “○○님이 말씀하실 때, △△님이 모니터 앞으로 다가오셨는데요. 뭔가 하시고 싶은 이야기가 있으신가요?” “지금 쉬는 시간이 필요하다는 신호를 몇몇 분이 보내주신 것 같은데 제가 제대로 파악한 게 맞나요?”)

☞ [침묵하는 이유 살피기] 참여자가 침묵하는 이유도 돌아봐야 한다. 의견이 없는 것과 반응하기 어려운 것은 다르다. 어떤 요인이 참여자의 표현을 가로막고 있는 것은 아닌지 점검이 필요하다. 기기 작동의 어려움, 길게 느껴지는 교육시간, 주목받기 두려운 마음, 녹화가 쉬운 환경에 대한 경계심, 개인을 드러내고 싶지 않은 마음, 정리되지 않은 생각 등 다양한 마음들이 물려나 있게 만드는 요인으로 작동한다. 다양한 이유를 살펴 교육 기획이나 운영에 반영할 필요가 있다. 의사 표현에서 참여자가 조급해하거나 주저하지 않도록 분위기를 만들고 시간을 조율하는 것도 중요하다. 교육가 혼자서 길게 강연을 이어 달린 후 “질문 있으세요?”라고 물어본다면 생각을 정리할 시간이 필요한 참여자에게는 부담이 될 수도 있다. 어떻게 보면 참여자가 ‘언제나 활발히 발언하는 것’보다 침묵하는 것이 자연스러운 것일 수 있다. 참여자에게도 생각을 정리할 시간이 필요하다는 것을 인정한다면 좀 더 여유 있는 진행과 기다림이 가능해진다.

○ 망설이는 마음 불러 모으기

☞ [가벼운 의사 표현부터 시작하기] 특히 화면과 소리가 집중되는 온라인 교육에서 ‘주목받는 느낌’이 주는 긴장과 부담 때문에 의사 표현을 망설이는 참여자가 많다. 이럴 때는 비교적 가볍게 말문을 열 수 있는 질문부터 시작해보는 것도 효과적이다. “눈앞에 보이는 물건이 무엇인가요?” “점심 메뉴는 무엇이었나요?” “오늘 준비한 차는 무엇인가요?” “현재 있는 곳의 날씨는 어떤가요?”처럼 비교적 간단한 즉답이 가능한 질문으로 한마디씩 해보는 것부터 시작할 수 있다. 가벼운 퀴즈로 시작하기, 수신호 사용하기, 손들기나 감정 상태를 표현하는 반응 기능 띄워보기 등도 참여자의 긴장감을 떨어뜨리는 데 도움이 된다.

☞ [물꼬를 터줄 사람 초대하기] 교육 시작 전 음소거와 음소거 해제 방법을 연습해보는 것부터가 '당신의 의견을 기다리는 교육'이라는 메시지를 던져줄 수 있다. 그러나 막상 말문을 열기가 쉽지 않을 수 있다. "여러분 어떻게 생각하세요?"라며 전체를 향해 질문하고 대답을 기다리기보다는 물꼬를 터줄 한두 사람을 초대해서 의견을 들어보면 다른 참여자들도 '나도 이야기할 수 있겠구나' 하고 부담을 덜 수 있게 도울 수 있다.

☞ [다양한 의사 표현 통로 열어두기] 온라인 교육에서는 환경의 특성상 발표자의 발언이 잘 들려질 수 있도록 최대한 다른 소리를 제거하고 집중·주목하기 때문에 고요함을 깨우는 언어로 자신의 의견 밝히기 주저하는 참여자도 많다. 참여자의 솔직한 의견 나눔과 참여를 위해서는 별도의 기획이 필요하다. 플랫폼 내의 채팅창이나 다른 웹 툴에서 제공하는 익명 질문창, 수신호 교환, 반응 표시하기, 온라인 메모장 작성, 온라인 설문이나 퀴즈 참여 등 다양한 의사 표현의 통로를 열어두고 참여를 제안하는 것이 좋다. 교육가가 예상하지 못한 방식으로 참여하셔도 환영한다는 안내도 덧붙일 수 있다.

1.6. 참여자의 다양한 교육환경 헤아리기

'조용하게 접속할 만한 개인 공간이 없어요.' '일터에서 접속해야 해서 비디오나 오디오 켜기가 어려워요.' '사생활이 노출되는 게 부담돼요.' 참여자마다 다양한 접속 환경과 마음 상태로 온라인 교육장에 들어올 수 있다. 이런 상황을 미리 고려하지 않으면 적극적 참여를 요청하기 어렵고, 활발한 상호소통을 기대하기도 어렵다. 인권교육을 기획할 때 참여자들의 다양한 교육환경과 마음 상태를 파악하여 대비하는 것은 참여와 소통의 길을 트는 시작이다.

○ 교육환경의 다양성 고려하여 참여 제안하기

☞ [다양한 접속 환경 이해하기] 대면 교육과 달리 온라인 교육에서는 참여자의 교육환경이 저마다 다를 수밖에 없다. 독립된 공간이 아니라 다른 사람과 함께 머무는 집이나 일터, 카페나 도서관 등에서 접속했을 경우 화면 켜기나 오디오 연결이 쉽지 않다. 어려운 조건에서도 참여한 이들을 이해하는 마음이 먼저 필요하다. 가능하다면 참여 환경을 미리 파악하고 필요한 경우 다른 참여자에게도 안내하여 서로의 환경과 조건에 대한 이해를 도울 수 있도록 한다. 물론 참여자 개인의 상태를 언급할 때는 교육가가 지적을 하고 있다거나 개인 사정이 더 주목받도록 만드는 것처럼 여겨질 수 있는 만큼, 전체적인 교육 분위기나 다른 참여자들과의 관계 등을 고려하여 개별적 언급을 할지 말지를 결정하는 세심함이 필요하다.

(예: "오늘은 어린이 참여자가 있네요. ☆☆님과 함께 계십니다. 엄마가 공부에 집중할 수 있도록 많이 도와주세요." "△△님이 오늘 사정상 일터에서 참여 중이세요. 비디오를 끄고 게시지만 함께 계십니다.")

☞ [대안적 참여 열어두기] 카메라가 없는 데스크톱 컴퓨터, 웹 툴 이용이 어려운 휴대전화 등 참여자마다 접속하는 기기가 다양할 수 있다. 화면 켜기가 어려운 참여자에게는 포스트잇을 작성하여 화면에 비추는 프로그램 참여가 어렵고, 소리를 연결하기 힘든 참여자는 의견을 내놓기 어렵다. 웹 툴을 활용할 때 링크가 열리지 않거나 사용 방법을 어려워하는 참여자도 있을 수 있다. 이처럼 다양한 접속 환경을 고려해서 대안적인 참여 방식을 제안하면 좋다.

(예: "오디오 참여가 어려우신 분은 언제든지 채팅창을 활용해 의견이나 질문 남겨주세요." "메모장 작성이 어려우신 분은 음성이나 채팅창에 의견을 남겨주시면 온라인 메모장에 옮겨드릴게요.")

○ 안심할 만한 교육공간 만들기

☞ [화면 켜기의 취지 안내하기] 어쩔 수 없는 상황이 아니라면 참여자가 화면을 켜고 교육에 참여하는 것이 서로 연결됨을 확인하고 안심할 만한 온라인 교육장을 만드는 길이 된다. 교육이 시작되어도 계속 화면을 끄고 있는 참여자가 많을 때 한마디로 김이 새는 느낌이 든다. 교육가는 참여자의 적극성을 불신하게 되거나 반응을 확인하기 힘들어 갑갑해지고, 다른 참여자도 적극적 참여를 망설이거나 꺼진 화면 뒤에서 무슨 일이 일어나는지 몰라 불안해질 수도 있다. 그러나 사생활이나 신체정보 노출을 꺼려 자기를 ‘보호’하려는 마음으로 화면을 끈 채 머무르는 참여자들도 있음을 고려해야 한다. 그런 참여자에게 계속해서 화면 켜기를 요청하기는 어렵고 적절하지 않을 때도 있다. 다만 ‘당신의 존재를 확인할 수 있을 때 이 공간에 함께하는 이들이 안전감과 연결감을 느낄 수 있다’라는 점, ‘이 교육은 다른 사람과 내가 서로 의지하는 시간’이라는 점을 환기하는 일은 필요하다. 이 공간의 안전과 연결됨을 위해 어떤 노력과 시도가 서로에게 필요한지 이해를 돕고 그 시도를 응원하는 것도 교육가의 몫이다. 접속 방법 등 사전 안내를 진행할 때, 가상배경이나 배경 흐리기 설정 방법 등 사생활 노출을 최소화할 방안을 안내하는 것도 참여자가 화면을 켜는 용기를 북돋는 데 도움을 준다.

☞ [함께 지켜야 할 약속 안내하기] 동의 없는 화면 캡처나 녹화 금지, 혐오 표현이나 폭언 등에 대한 조치 등을 확인하는 것이 중요하다. 인권침해의 여지가 있는 사안에 대해서는 미리 정한 약속이 없더라도 교육가가 단호하고 분명한 태도를 보여야 한다. 서로가 안전하다고 느낄 수 있도록 분위기를 만드는 것도 교육가의 중요한 역할이다. 또 온라인 환경의 특성을 고려한 주의점도 함께 짚어볼 필요가 있다. 움직임이 많은 참여자가 있을 때 화면을 장시간 바라보는 다른 참여자들은 산만함이나 어지러움을 느낄 수 있고, 음소거 하지 않은 참여자의 소리가 겹쳐질 때 발언이 전혀 들리지 않을 수 있다는 것 등을 되도록 자세히 안내하는 것이 좋다. 장시간 교육이라면 참여자와 함께 ‘약속 만들기’부터 시작해보는 것도 좋다.

[잠깐] 인권교육에서 화면(비디오) 켜기를 강제해도 되나?

이 쟁점은 많은 인권교육가를 괴롭히는 단골 질문이다. 온라인 환경의 특성과 참여자의 마음, 인권교육의 지향 등을 헤아려 볼 때, 인권교육에서 화면 켜기를 강제할 수는 없다(출석 체크가 필요한 의무교육이나 연수의 경우 채팅창을 활용한 출석체크 등 대안적 방식이 가능하다). 그렇다고 개인의 선택으로만 남겨두기만 할 수도 없다. 화면 켜기의 취지를 ‘시간을 내어’ 공들여 설명하고 참여자의 협력을 끌어내는 것이 현재로서는 최선이 아닐까 한다.

중요한 것은 화면 켜기의 취지를 어떻게 안내하느냐다. 참여와 상호소통이 있는 교육을 경험하지 못한 참여자의 경우에는 ‘듣기만 하면 되는데 왜 굳이 화면을 켜야 하나’라는 생각을 가질 수도 있다. ‘화면이 안 보이면 제가 너무 답답해요’처럼 교육가의 입장에 한정해서 요청하는 것은 적절하지 않다. 화면 켜기가 왜 인권교육을 함께 만드는 ‘중요한 협력 과정’인지를 소개하는 것이 중요하다.

[화면 켜기를 요청하는 예시 문장]

☑ 인권교육에서는 여러분과의 소통과 연결을 중요하게 생각합니다. 온라인 교육에서는 화면을 통해 전달되는 시각적 정보와 비언어적 표현이 상호소통을 여는 중요한 통로가 되는 만큼, 되도록 화면을 켜고 참여해주세요.

- ☑ 꺼진 화면 뒤에서 무슨 일이 일어나는지 불안해하는 참여자도 있을 수 있습니다. 안전한 교육공간을 함께 만들기 위해 여러분의 협력이 필요합니다. 화면을 켜기 힘든 사정이 있는 분은 미리 진행자나 동료 참여자들에게 양해를 구해주시면 교육의 동료들이 안전감을 얻는 데 도움을 줄 수 있습니다.
- ☑ 이 시간에 함께하고 있다는 감각은 학습의 효과에도 영향을 미칩니다. 화면 켜기는 교육 진행자에게도, 동료 참여자들에게도 학습 의욕과 집중을 북돋는 긍정적 영향을 미칠 수 있습니다.

1.7. 참여가 조직되는 모둠 토론 운영하기

온라인 교육에서도 소규모 모둠 토론은 참여자의 의견을 고르게 청취하고, 쟁점에 대한 깊이 있는 토론이 이루어지는 교육 방법이다. 소규모 모둠 토론은 적극적이고 고른 참여가 이루어질 수 있는 틀이지만, 누군가에게 발언이나 주도권이 쏠릴 우려도 있다. 또 누군가는 모둠 토론과정에서 불편한 상황에 놓일 수도 있다. 대면 교육과 달리 교육가가 한 번에 전체적인 모둠 토론 진행 상황을 살필 수 없는 온라인의 특성을 고려한 준비가 뒤따라야 한다.

☞ **[섬세하게 활동 안내하기]** 온라인 교육 참여 경험이 많다고 해도 소규모 모둠 토론은 아직 경험해 보지 못한 사람이 의외로 많을 수 있다. 줌(zoom)의 소회의실 등을 활용한 모둠 토론을 진행할 때는 이동 방법, 과제 내용, 토론 시간, 결과 기록 방법, 소회의실 내에서 접속이 끊겼을 때의 대처 방법 등에 대한 충분한 안내가 필요하다. 소회의실 토론을 처음 진행할 때 교육가가 놓치는 실수 중 하나는 토론과제를 재확인할 수 있고 결과를 기록할 웹 툴의 링크를 미리 제시하지 않고 소회의실로 참여자를 이동시켜버리는 것이다. 모두 링크를 잘 열었는지 확인한 뒤 소회의실로 이동하기를 놓쳐서는 안 된다. 그렇지 않으면 소회의실로 이동된 참여자들의 우왕좌왕을 피하기 어렵다.

☞ **[이동한 사람들의 마음 살피기]** 갑작스러운 이동과 낯선 사람들과 마주해야 할 참여자의 마음을 살펴야 한다. 소회의실로 이동한 후 어색한 분위기 속에 먼저 말을 꺼내기 어려워 하는 참여자들이 많다. 그러다보면 예상치 못한 침묵이 길어지고 정작 토론 시간은 부족하게 된다. 소회의실 이동 후에 모인 사람들끼리 인사나누는 방식, 토론진행시 역할 나눔, 어려움이 있을때 도움 요청하는 방법 등을 미리 안내해주면 좋다.

(예: '소회의실 이동 후 서로 이름과 자랑할 만한 자신의 게으름 혹은 부지런함을 소개해주세요', '토론 진행자, 기록을~ 정해주세요.' 라고 안내하기. '머리카락 길이가 긴/짧은 사람부터 소개하기', '가장 어두운 화면 배경을 가진 사람이 소개하는 진행 맡기'처럼 소회의실에서 말문을 터줄 사람을 구체적으로 안내하기.)

☞ **[적절한 규모로 구성하기]** 소규모 모둠 토론에 알맞은 참여자 수, 적절한 모듬의 개수, 적절한 토론 시간 등을 고려해 기획해야 한다. '온라인인데 참여자가 많아도 상관없지 않나요?'라며 참여자 수를 키우는 일도 있지만, 모듬 토론 인원이 일정 수를 초과하면 오히려 토론 진행이 어려워짐을 염두에 두어야 한다. 모듬 개수가 너무 많아도 토론 결과를 나누고 피드백을 돌려주기 쉽지 않다.

☞ **[적절한 기록 툴 활용하기]** 소회의실에서 진행된 토론을 공동으로 기록하는 온라인 도구를 활용할 수 있다. 구글 독스(Google Docs), 패들렛과 같은 웹 툴은 공동 작업의 결과를 시각화하는 데 도움을 주고, 교육가가 소회의실에 굳이 방문하지 않더라도 토론 진행 상황을 간접적으로 확인할 수 있는 방

법이 된다. 토론 결과를 기록할 틀에는 토론과제도 미리 포함시켜 제작해 두어야 참여자들이 과제를 계속 확인하면서 토론을 진행할 수 있다. 공동 작업인 만큼 다른 모둠의 기록을 삭제하는 등의 기술적 실수가 발생하지 않도록 주의도 필요하다.

☞ **[토론 진행 상황 살피기]** 소회의실로 메시지를 보내 마치는 시간이나 요청사항 등을 공지할 수 있다. 하지만 토론을 하다 보면 참여자들이 공지된 메시지를 놓치는 때도 있음을 예상해야 한다. 소회의실에 잠시라도 방문하여 토론 진행 상황을 살필 필요가 있다. 소회의실에 보조 진행자가 있는 경우라면 진행 상황을 확인하는 방법을 미리 협의해 두면 혼란을 줄일 수 있다.

☞ **[보조 진행자 두기]** 소회의실을 운영할 때는 특히 교육가 혼자서 진행하기가 쉽지 않다. 소회의실마다 보조 진행자가 있다면 모둠 토론 활성화와 고른 참여를 복돋는 데 도움이 된다. 일부 참여자가 자기주장만 하거나 반인권적 발언을 하는 경우에 대처하기에도 상대적으로 수월하다. 그러나 소회의실마다 보조 진행자를 두는 것이 쉽지 않은 교육도 많다. 보조 진행자가 메인 공간에 남아 참여자의 접속을 돕거나 공지를 보내는 역할을 하고 교육가가 소회의실을 방문한다거나 보조 진행자와 교육가가 살필 소회의실을 나누는 것도 한 방법이다.

1.8. 함께 달기(평가) 기획하기

“참여하는 데 어려움은 없으신가요?” “오늘 교육 어떠셨나요?” 대면 교육이라면 쉬는 시간에도, 교육이 끝난 후에도 삼삼오오 모여 참여자들의 반응을 확인하는 대화를 나눌 기회를 만들기 쉽다. 참여자의 표정이나 교육장의 분위기도 더 쉽게 감지된다. 반면 쉬는 시간이면 모두 화면과 소리를 끄고 사라지고, 상대적으로 시간이 길게 느껴지는 온라인 교육에서 교육이 끝남과 동시에 다들 짧은 인사와 함께 퇴장하는 경우가 많다. 그래서 특히 더 평가를 위한 ‘시간’을 기획하고 확보하는 것이 중요하다.

☞ **[평가의 중요성과 활용 방안 기억하기]** 교육에서 평가는 교육의 효과 확인, 개선 또는 후속 과제의 발견, 참여자의 마음 살피기를 가능케 한다. ‘참여자들은 빨리 화면을 끄고 싶을 거야’, ‘평가까지 요구하기는 부담스럽다’라는 지레짐작으로 교육가가 평가를 포기하지 않는 게 중요하다. 온라인 교육에서는 교육가가 특히 언어화되지 않은 참여자의 반응을 알아차리지 못하거나 잘못 이해하는 경우도 적잖게 있다. 교육가가 기획하여 제안하지 않으면 참여자의 반응은 확인할 길이 없는 것이 온라인 교육이다. 특히 온라인 인권교육은 아직 초기 단계이기 때문에 개선해야 할 과제를 발견하는 것이 더욱 중요하다. 참여자 평가를 기반으로 교육을 기획한 기관에 필요한 개선 사항을 전달할 때도 유효한 근거가 된다.

☞ **[솔직한 평가 방법 기획하기]** 참여자가 교육에 대한 평가를 솔직하게 표현할 수 있는 도구를 활용토록 한다. 채팅이나 말, 포스트잇 작성 등으로 소감을 나눌 수도 있지만, 개인이 드러나는 평가를 주저하는 상황도 있다. 이때는 익명으로 기록이 가능한 온라인 메모장이나 설문조사 링크, 의견 게시 틀을 활용해 의견을 수집하는 것이 좋다.

2. 온라인에서 참여적 방법론 기획하기

잘 기획된 활동 프로그램은 참여자의 주체적인 생각하기를 촉진하고 안정적이고 역동적인 교육 운영도 가능케 한다. 온라인 교육에서도 구조화된 방법론을 체계적으로 활용하여 활동 과제를 설계하면 참여와 소통을 더욱 촉진할 수 있다. 새롭게 등장하는 기술과 더불어 온라인 환경과 도구들이 빠르게 변화하고 있는 만큼, 그에 따라 인권교육을 열고 지속해서 업데이트하려는 노력이 필요하다.

2.1. 온라인 인권교육에서 ‘말 걸기’

온라인 플랫폼과 웹 툴의 다양한 기능을 활용한 프로그램을 궁리하는 과정은 참여자에게 끊임없이 말을 걸고 참여를 초대하고 소통할 길을 찾고자 하는 여정이다. 현재 온라인 교육에서는 교육가와 참여자, 참여자와 참여자 사이의 상호소통을 위해 음성을 통한 대화, 문자 채팅, 모둠 토론(소회의실), 공동문서 작성 등의 기능이 주로 사용되고 있다. 줌, 구글 미트 등과 같이 실시간 온라인 교육을 가능케 하는 플랫폼에 내장된 기능 이외에도 줌보드, 구글독스, 패들렛, 멘티미터, 슬라이도와 같은 웹 툴을 활용해 구조화된 프로그램으로 참여자들의 이야기를 모으고 기록하기도 한다.

[표 8] 온라인 교육에서 활용하는 주요 의사소통 방식⁶⁾

| 구분 | 종류 | 기능 |
|---------|------------|---------------------------------|
| 온라인 플랫폼 | 설문, 퀴즈, 투표 | 주의 환기, 내용 정리, 의견 확인, 평가 |
| | 화이트 보드 | 실시간 의견 공유, 내용 설명 |
| | 소그룹 회의 | 그룹별 분임별 활동 및 토론학습 활용 |
| | 카메라, 마이크 | 강사와 학습자 간 상호작용, 자기소개 |
| | 파일, 화면공유 | 강의자료 및 웹 화면공유, 파일 공유, 과제 다운로드 |
| | 채팅 | 대화, 간단한 의견 발표, 질의응답 |
| | 손들기, 반응 | 강의내용 동의 및 확인 |
| 웹 툴 | 설문, 퀴즈, 투표 | 의견 확인 및 실시간 참여 현황 확인, 결과 리포트 제공 |
| | 공동 메모 | 학습 내용 정리 및 실시간 의견 공유 |

온라인 인권교육에서 주로 사용되는 웹 툴의 유용성에 대해서는 이 장의 부록에서 별도로 소개하고 있다. 구체적인 교육에서의 적용 사례는 VI장에서 자세히 소개하고 있다. 이 장에서는 방법론의 유형에 따라 온라인 교육을 기획할 때 참고하면 좋을 방향과 주의 사항을 중심으로 안내하기로 한다.

2.2. 참여 활동 프로그램 기획하기

(1) 온라인에서도 포스트잇을 받을 수 있다고?

인권교육에서 브레인스토밍(brain-storming)은 참여자의 생각이나 경험, 느낌 등을 불러모을 때 사

6) 국가공무원인재개발원, 『온라인 실시간교육 Virtual Class 어디까지 해봤니?』, 2021, 15p

용한다. 브레인스토밍을 통해 파악한 참여자의 생각이나 경험을 교육의 출발점으로 삼으면, 이후 교육에서 어디에 초점을 맞춰야 할지 판단에 도움이 된다. 익숙한 일상의 경험이 인권이라는 언어와 만나 어떤 이야기로 빚어지는지 발견하는 시간은 참여자들이 인권에 대한 호기심과 호감을 갖게 만드는 효과가 있다.

◎ 온라인 메모장 작성, 어떻게 하나요?

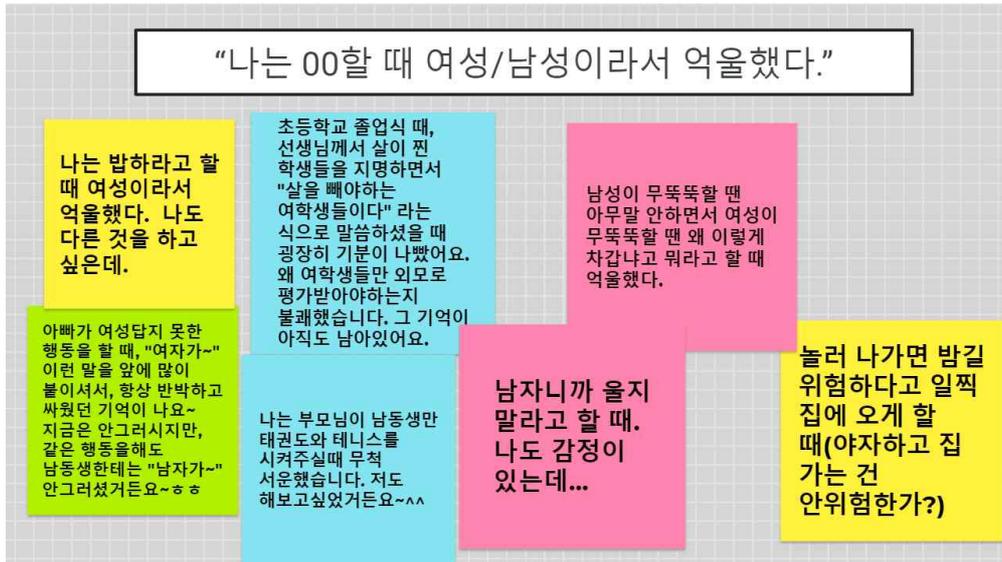
대면 교육에서 브레인스토밍을 진행할 때 가장 즐겨 사용하는 도구 중 하나가 바로 포스트잇이다. 참여자가 익명으로 안전하게 자기 생각과 경험을 풀어낼 수 있는 장점뿐 아니라 나온 의견을 그룹화 하며 정리하기에 좋은 편리성도 즐겨 사용되는 이유다. 온라인 교육에서도 참여자의 개별 의견을 익명으로 모아 분류하고 그룹화할 수 있는 브레인스토밍이 가능하다. 참여자의 생각이나 인식을 짧은 글로 확인하는 단답식 질문의 경우에는 화상회의 플랫폼의 채팅창을 활용할 수 있다. 또 의견을 좀 더 시각화하고 분류하기 위해서는 참여자가 직접 메모장을 작성하고 이동할 수 있는 기능을 지원하는 웹 툴을 사용하면 된다.

[표 9] 온라인 메모장 활용하기

| 온라인 메모장 활용하기 | |
|--------------|--|
| 활용 기능 | 채팅창 등 화상회의 플랫폼 내장 기능 잼보드, 리노, 패들렛, 멘티미터 등 웹 툴 |
| 준비 과정 | <ul style="list-style-type: none"> • 참여자를 고려하여 적절한 브레인스토밍 질문을 구성한다. • 채팅창이 아닌 별도의 웹 툴을 사용할 경우, 질문을 담은 웹 툴 페이지를 미리 만들어둔다. |
| 진행 과정 | <ul style="list-style-type: none"> • 활용할 웹 툴의 사용법을 미리 안내하고 링크를 전달한다. • 웹 툴 페이지를 화면공유 하거나 채팅창을 함께 읽으면서 참여자들의 의견을 확인하고 정리한다. • 웹 툴을 사용한 경우 제출된 메모지를 이동하며 의견을 그룹화할 수 있다. |

브레인스토밍에서 가장 중요한 것은 질문의 구성이다. 개인 활동으로 다양한 생각을 모으는 데 브레인스토밍의 목표가 있는 만큼, 너무 어렵거나 멀게 느껴지는 질문은 피해야 한다. 참여자들이 교육 주제에 대해 평소에 가진 생각은 무엇인지, 자신의 위치성을 어떻게 인식하는지, 참여자의 주요 일상이 전개되는 공간에서 주로 일어나는 인권 문제는 무엇인지, 오늘 만난 인권교육에서 무엇을 느끼거나 생각했는지 등에 주목해서 질문을 구성할 수 있다. 가령 ‘인권은 ~이다. 왜냐하면……’, ‘대한민국에서 여성/청소년/장애인 등으로 사는 것은 ~이다. 왜냐하면……’, ‘내가 만난 진상 어른 Best 3은?’, ‘오늘 교육을 돌아보며 기억에 남는 한마디는?’과 같은 질문이 가능하다.

[그림 3] 잼보드(jamboard.google.com)를 활용한 브레인스토밍의 사례



- Tip 1. 교육의 목표에 따라 적절한 질문의 내용이 달라진다. 교육의 주제와 목표, 핵심메시지를 나눌 수 있는 질문은 무엇일지, 참여자가 내용을 대답을 예상해보고 의견을 모은 다음 이를 어떻게 풀어갈지에 대한 기획이 필요하다.
- Tip 2. 참여자가 자신을 드러내도 부담이 없는 질문인지, 개인이 드러나도 괜찮은 공간인지 미리 파악해야 한다. 익명이 필요한 상황이라면, 채팅창이 아닌 별도의 온라인 메모 도구를 활용하여야 한다. 개인이 드러나도 괜찮다면, 몇몇 메모장에 적힌 주요 내용은 참여자의 의견을 직접 청해 들어봐도 좋다.

Tip 3. 작성된 메모장을 단순 나열해서 읽기만 하면 온라인에서는 특히 지루한 시간이 되기 쉽다. 또 교육의 갈피도 잡기 어렵다. 공감감이 필요한 이야기가 담겼다면 비슷한 이야기를 가진 참여자가 있는지 초대해서 들어보면서 공감대를 넓히거나 교육가의 공감을 표현하면 좋다. 쟁점을 모아 논의가 필요한 이야기가 담겼다면 후속으로 어떤 토론을 전개할지 기획부터 고려해야 한다.

(2) 온라인에서도 모둠별 전지 작성이 가능할까?

인권교육에서 가장 자주 활용되는 또 다른 도구가 바로 전지다. 전지에는 글자, 그림, 포스트잇 붙이기 등 다양한 방식의 표현이 가능하다. 전지는 참여자에게는 토론 결과를 요약화해 정리하는 캔버스가 되고, 토론 결과를 시각화하여 게시하면 듣는 이의 집중도 도울 수 있다.

◎ 온라인 전지, 어떻게 만드나요?

온라인에서도 다양한 방식으로 전지 효과를 만들 수 있다. 토론과 협업의 결과를 기록하는 온라인 캔버스(canvas)를 제공하는 웹 툴을 사용하면, 전지 효과를 충분히 구현할 수 있다. 대부분 이미지도 삽입할 수 있어 일반 전지에 비해 더 다양한 시각화가 가능하기도 하다.

[표 10] 온라인 전지 활용하기

| 온라인 전지 활용하기 | |
|-------------|---|
| 활용 기능 | <ul style="list-style-type: none"> • 화상회의 플랫폼의 소회의실 • 줌보드, 리노, 패들렛, 구글 프레젠테이션 등 웹 툴 |
| 준비 과정 | <ul style="list-style-type: none"> • 참여자를 고려하여 적절한 모둠 활동 과제를 구성한다. • 토론 결과를 정리한 웹 툴 캔버스를 미리 디자인해둔다. |
| 진행 과정 | <ul style="list-style-type: none"> • 활용할 웹 툴의 사용법을 미리 안내하고 링크를 전달한다. • 소회의실로 참여자를 이동시키고 토론 진행 상황을 살핀다. • 웹 툴 페이지를 화면공유 하면서 모둠별 토론 결과를 확인하고 정리한다. |

전지를 활용하여 학교나 집 등 여러 공간의 그림을 그려 두고 공간마다 일어나는 인권 문제를 찾아볼 수도 있다. 나에게 필요한 권리를 그림으로 표현하거나 특정 권리가 참여자의 삶과 만나는 장면을 찾아보는 작업도 가능하다.

전지를 활용할 때는 기록된 결과물을 인권의 관점이나 기준으로 재해석함으로써 인식을 끌어올리는 과정이 뒤따라야 한다. 온라인에서 전지 활동을 진행할 때는 웹 툴 화면을 참여자들과 함께 보면서 발표와 참여자 간 상호소통을 복돋는 시간이 필요하다.

[그림 4] 패들렛(ko.padlet.com)을 활용한 전지 활동 사례



활동 안내 : 우리가 직접 쓰는 사회권

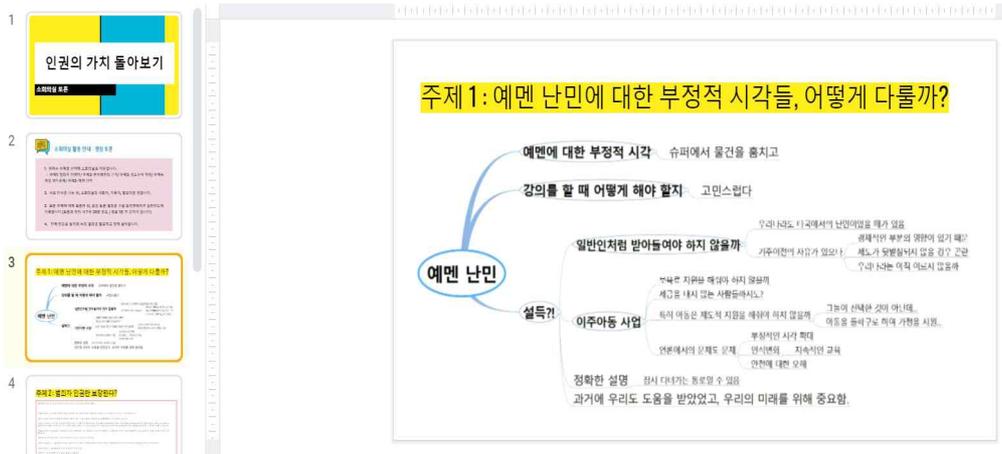


1. 잠시 후 소회의실로 이동합니다.
2. 회의실별로 '교육권'과 '주거권' 중 하나씩 주제가 배정되어 있습니다.
3. 서로 인사를 먼저 나눈 다음, 소회의실의 사회적, 기록자, 발표자를 정합니다. 오늘의 사회자는 1순위: 안경 쓰신 분, 2순위: 파마나 염색하신 분 중에 하시면 어떨까요?
4. 각자 작성하는 것이 아니라 서로 의견을 나누는 결과를 기록합니다.
5. 모둠토론 결과를 발표자가 패들렛에 작성합니다.
6. 전체 방으로 돌아와 논의 결과를 발표하고 함께 살펴봅니다.

우리가 직접 쓰는 사회권
모든별 토론 결과를 아래 메모란에 적어주세요

- 배경내 3시간**
주거권1 (1모듬)
집다운 집에는 000이 있다/없다/재운다
- 배경내 3시간**
주거권2 (2모듬)
집다운 집에는 000이 있다/없다/재운다
- 배경내 5시간**
교육권1 (3모듬)
교육다운 교육에는 000이 있다/없다/재운다
- 배경내 5시간**
교육권2 (4모듬)
교육다운 교육에는 000이 있다/없다/재운다
- 배경내 5시간**
교육권3 (5모듬)
교육다운 교육에는 000이 있다/없다/재운다

[그림 5] 구글 프레젠테이션(docs.google.com/presentation)을 활용한 전지 활동 사례



- Tip 1. 교육의 목표에 따라 적절한 모둠활동 과제를 선정해야 한다. 교육의 주제와 목표, 핵심메시지를 나눌 수 있을 질문인지, 주어진 시간 안에 달성 가능한 과제가 제시되었는지, 쟁점이 출현했을 때 이를 어떻게 풀어갈지에 대한 기획이 필요하다.
- Tip 2. 참여자들이 소그룹 회의실로 이동하기 전에 기록할 웹 툴의 링크를 공유하고 교육에서 활용할 웹 툴의 사용법을 상세히 안내한다. 말로만 설명하기보다 이미지를 보여주거나 직접 시범을 보여주면 더 좋다.
- Tip 3. 소회의실로 이동했을 때 모둠 내에서 인사 나누기, 역할 배분, 토론 기록방법 등을 충분히 안내한다. 충분한 사전설명은 소회의실에 모인 참여자들의 어색함을 줄이고 풍부한 모둠 토론을 도울 수 있다.
- Tip 4. 모둠별 과제를 확인할 수 있도록 캔버스에도 한 번 더 모둠별 과제를 안내해두는 것이 좋다.

(3) 온라인에서도 활발한 입장 토론이 일어날까?

인권교육에서는 참여자 간의 견해나 입장의 차이를 확인하며 서로 배움을 만들어가는 토론 활동을 중요한 방법으로 사용한다. 이 과정에서 교사, 보호자, 보육 종사자, 사회복지사처럼 균질적으로 보이는 집단 안에서도 다른 의견을 가진 사람들이 있고 다른 선택을 하는 이들이 있다는 게 자연스럽게 드러난다. 다른 사람들의 판단 근거를 듣고 자신의 판단에 대해서 재고하며 제시된 질문 속 쟁점에 대한 이해를 풍성하게 할 수 있다.

◎ 온라인 OX 토론, 어떻게 하나요?

OX 토론은 관련 법률에 대한 지식이나 견해를 점검하는 퀴즈식 프로그램부터 특정 쟁점에 관한 견해

차이를 묻는 토론식 프로그램에 이르기까지 다양한 활용이 가능하다. 포스트잇이나 수신호 등을 활용해 OX 의견을 간단히 제시해보라고 할 수도 있고, 멘티미터와 같은 설문조사가 가능한 웹 툴을 활용할 수도 있다. 포스트잇 종이를 카메라에 비추는 방식으로 진행하면 참여자들이 자연스럽게 카메라를 켜고 서로를 확인하며 교육에 참여하게 되는 부가적 효과가 있다.

토론을 통한 배움이 가져오는 효과는 크지만, 토론이 익숙하지 않은 참여자가 많을 때는 좀 더 꼼꼼한 준비가 필요하다. 특히 온라인 환경의 특성을 고려하여 토론을 어색하게 여기는 참여자도 의견을 낼 수 있도록 섬세한 기획이 요구된다.

[표 11] 온라인 OX 토론

| | 온라인 OX 토론 |
|-------|---|
| 활용 기능 | <ul style="list-style-type: none"> • 포스트잇, 수신호 등 화상회의 플랫폼 화면 이용 • 멘티미터, 슬라이드 등 설문조사 웹 툴 |
| 준비 과정 | <ul style="list-style-type: none"> • 참여자를 고려하여 적절한 토론 질문을 구성한다. • 포스트잇 종이를 사용하는 경우, 준비물과 카메라를 켤 수 있는 환경 조성에 대해 사전에 안내한다. • 웹 툴을 사용하는 경우, 미리 설문지를 만들어 둔다. |
| 진행 과정 | <ul style="list-style-type: none"> • 의견 분포를 확인한 다음, 각각의 근거에 대한 설명을 청한다. • 쟁점이 무엇인지를 정리한 뒤, 쟁점에 대한 이해를 도울 후속 이야기로 강의를 풀어간다. |

OX 토론이 활발하기 위해서는 풍부한 이야기가 등장할 수 있는 질문을 제시하는 것이 중요하다. 예를 들면 “모든 사람에게는 인권이 있다.”처럼 참여자들이 별다른 고민 없이 응답할 만한 질문이나 한쪽으로 답이 쏠릴 것이 예상되는 질문은 토론 진행을 오히려 어렵고 지루하게 만든다. 교육의 주제와 관련하여 참여자들이 평소에 갖고 있을 통념이 드러날 수 있는 질문을 구성해야 한다. “가난한 사람들을 나라가 지원하면 더 게을러진다”, “배달 사고는 꼭 예 하듯 오토바이를 험하게 몰기 때문에 일어난다”, “위험한 난민을 보호하는 것보다 국민이 우선이다”와 같이 쟁점이 드러나는 질문이 토론을 불러일으키는 질문이다.

Tip 1. 교육가가 원하는 답이 이미 정해져 있다는 느낌이 들면 참여자들은 말문을 닫는다. 교육가가 참여자의 의견을 정말로 궁금해하는 태도가 중요하다.

Tip 2. 찬반 자체나 어떤 견해의 '승리'가 목표가 되기보다는 참여자들이 현재 가지고 있는 견해를 솔직하게 드러내고, 무엇 때문에 그 생각의 차이가 비롯되는지를 살펴보는 데 중점을 두는 것이 좋다. 다른 판단의 이유 혹은 같은 판단을 했지만 판단의 근거는 어떻게 같고 다른지가 토론장에서 펼쳐지도록 진행하는 것이 좋다.

Tip 3. 토론에 익숙하지 않은 참여자들의 망설임을 덜어줄 수 있는 '물꼬를 터 줄 참여자' 찾는 것도 중요하다. 초기 말문을 열어 줄 사람으로 교육에 적극성을 보이는 참여자의 이름을 부르고 의견을 밝혀줄 것을 초대하면 이야기의 물꼬를 틔울 실마리를 찾기에 수월하다. 참여자의 걱정을 미리 살펴, 안전한 토론을 돕는 공동의 약속을 만드는 것도 방법이다.

◎ [변형] 온라인 스펙트럼 토론, 어떻게 하나요?

스펙트럼 토론은 주어진 질문에 대해 1~10, O~X 사이 등의 척도를 표시하며 토론하는 방법이다. 찬반 토론이 자칫 자기 의견을 고집하는 방식으로 흐를 우려가 있는 반면, 스펙트럼 토론은 다른 참여자의 의견을 듣고 자기 생각이 움직였다면 기꺼이 이동하도록 함으로써 의견을 숙성을 돕는 토론 방식이다. 이동 가능성이 열려 있을 때 타인의 의견에 좀 더 주의를 기울일 수 있고, 어떤 의견이 왜 더 설득력 있게 들렸는지도 드러날 수 있다. 스펙트럼 토론은 쟁점에 대한 참여자들의 생각 분포를 시각화할 수 있고, 왜 그 위치를 선택했는지 인터뷰하는 과정에서 참여자들이 자기 생각을 보다 명료하게 정리하도록 도울 수 있다. 비교적 동질적인 집단 안에서 생각의 차이를 드러내고 생각의 전환을 촉진하고자 할 때 유용하다. 잼보드, 멘티미터 등 척도에 자신의 위치를 선정할 수 있는 웹 툴을 활용하면 온라인에서도 스펙트럼 토론이 가능하다.

[표 12] 온라인 스펙트럼 토론

| 온라인 스펙트럼 토론 | |
|-------------|--|
| 활용 기능 | • 잼보드, 멘티미터 등 웹 툴 |
| 준비 과정 | • 참여자를 고려하여 적절한 토론 질문을 구성한다. • 웹 툴을 사용하는 경우, 미리 척도를 표시할 수 있는 게시물을 만들어 둔다. |
| 진행 과정 | • 의견 분포를 확인한 다음, 그 위치를 선정한 이유를 청해 듣는다. • 쟁점이 무엇인지를 정리한 뒤, 이동할 의사가 있다면 이동을 권한다. 이동한 이유를 물어본다. • 쟁점에 대한 이해를 도울 후속 이야기로 강의를 풀어간다. |

[그림 6] 잼보드(jamboard.google.com/)를 활용한 스펙트럼 토론 사례

스펙트럼 토론 안내

어린이들과의 소통과 글쓰기 훈련을 위해서도 일기장 검사는 필요하다

1 2 3 4 5

이 버튼을 클릭하면 포스트잇을 작성하여 움직일 수 있습니다

상단의 문장에 대해 어떻게 생각하시나요?

1점(매우 동의하지않음)
~
5점(매우 동의함)

사이에서 여러분의 위치를 표현해주세요!

홍길동

어린이들과의 소통과 글쓰기 훈련을 위해서도 일기장 검사는 필요하다

1 2 3 4 5

송이

사슴

개굴

단감

하품

연잎

Tip 1. 참여자들의 위치는 한 페이지(화면)에서 모두 확인할 수 있도록 하고, 참여 인원이 소수일 때 진행하는 것이 원활하다. 참여 인원이 많다면 몇 사람만 초대해서 대표로 진행해봐도 좋다.

Tip 2. 위치를 이동하는 참여자가 있을 때 이동하게 된 이유를 직접 듣는 과정에서 쟁점이 더 선명해지거나 새로운 쟁점이 등장할 수 있다. 교육가가 토론의 쟁점이 어떻게 전개되고 있는지 중간중간에 잘 정리하면서 진행하는 것이 중요하다.

Tip 3. 참여자의 의견 분포만 확인하고 싶을 때는 멘티미터와 같이 익명 참여가 가능한 웹 툴을 사용할 수 있다. 첫 번째 의견 분포를 확인한 다음 토론을 진행하고 다시 의견 분포를 확인하는 방식의 진행이 가능하다. 그런데 의견의 차이를 확인하며 상호 토론이 진행되는 스펙트럼 토론의 특성을 고려할 때 참여자가 드러나는 웹 툴을 사용하는 것이 훨씬 더 좋다. 참여자의 이름, 이모티콘, 이미지, 색깔 등을 구분해서 척도에 표시하면서 토론하면 토론의 진행 과정이 더 또렷하게 보일 수 있다.

(4) 온라인에서도 생생한 상황극을 만들 수 있을까?

인권교육에서는 상황극이나 정지 동작 만들기와 같은 연극적 방법론을 통해 당사자가 되어보거나 비슷한 상황에 놓여 보는 경험을 만들기도 한다. 그 과정에서 공감대를 넓히고 나면 참여자들과 나눌 수 있는 이야기의 농도나 밀도가 더 깊어진다. 참여자들이 상황극 속에서 자신도 모르게 몸에 밴 행동을 발견하거나 비언어적 표현으로 드러나는 마음을 발견하는 것도 상황극의 매력 중 하나이다. 생생한 상황극을 만들기 위해서는 참여자들의 몸짓, 손짓, 눈짓과 같은 비언어적 표현들을 잘 찾아내는 것이 중요하다.

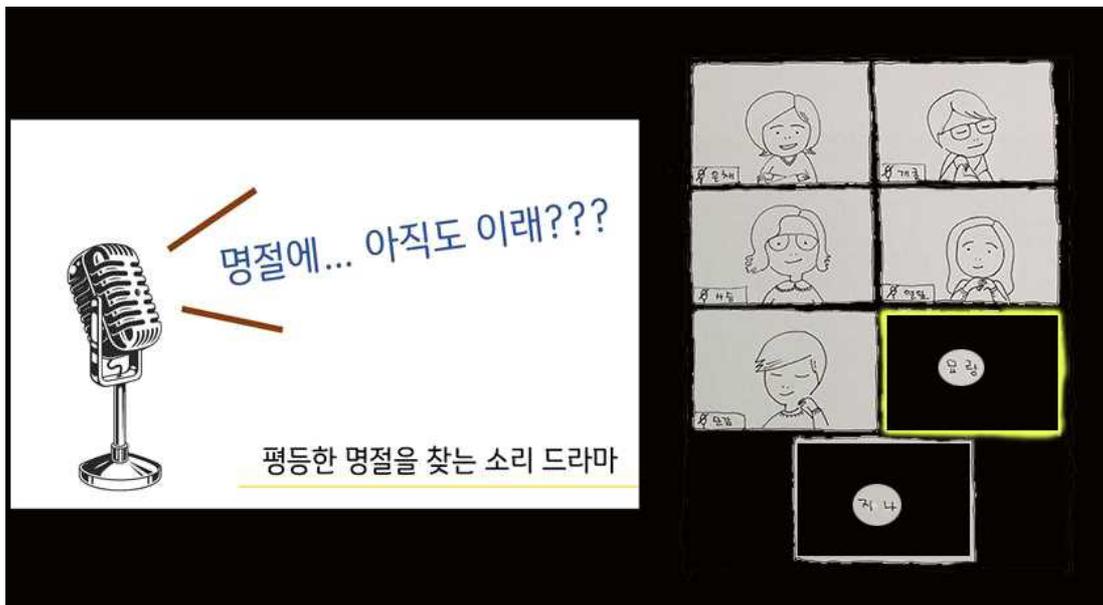
◎ 온라인 오디오 극, 어떻게 하나요?

온라인에서는 비언어적 표현을 파악하는 것은 물론, 상황극의 등장인물끼리 서로 대화를 주고받거나 하나의 무대를 만들어내기가 쉽지 않다. 그렇다면 온라인 인권교육에서는 연극적 방법론을 전혀 활용할 수 없을까? 상황극의 매력을 살리면서도 온라인 환경에 적합한 방법으로 시도해본 방법 가운데 하나가 ‘오디오 극’이다. 상황극 방식을 변형하여 만든 오디오 극은 기존의 상황극에서 이뤄지던 연기를 목소리나 음향으로만 표현하는 방식이다. 오디오 극은 온라인 환경에서 재현하기 어려운 몸짓 활동을 덜어내고, 목소리와 서사에 주목하게 만드는 장점이 있다. 참여자들이 직접 오디오 극의 주제를 담아낼 대본을 만들고 목소리 연기를 하면서 문제에 대한 이해가 깊어진다. 체험식 교육의 장점을 살릴 수 있는 오디오 극은 참여자의 공감대를 키우며 사유의 지평을 넓히는 데 도움이 된다.

[표 13] 온라인 상황극

| 온라인 상황극 | |
|---------|---|
| 활용 기능 | <ul style="list-style-type: none"> • 화상회의 플랫폼 소회의실 기능 • 마이크와 채팅창 활용 |
| 준비 과정 | <ul style="list-style-type: none"> • 참여자 특성과 교육 주제 등을 고려하여 상황극의 주제를 정한다. • 음소거를 해제하고 교육에 참여해야 한다는 것에 대해 참여자들에게 사전에 안내한다. |
| 진행 과정 | <ul style="list-style-type: none"> • 소회의실로 이동해 모둠별로 오디오 극의 대본을 직접 구성해보도록 한다. • 전체 화면으로 돌아와 화면을 끄고 목소리로 대본을 생동감 있게 연기한다. • 인물들의 마음, 대사의 이유 등을 물어보며 인터뷰를 진행한다. |

[그림 7] 줌에서 진행한 오디오 극 진행 사례



Tip 1. 오디오 극의 대본을 구성하는 과정에서 문제 상황이 희화화되지 않도록 참여자들이 진지하게 접근하도록 안내한다.

Tip 2. 음향, 접속기기, 네트워크 환경 등에 따라서 대사 전달에 차이가 있다는 점을 고려해 사전 준비를 상세히 안내한다. (예: 가능한 조용한 환경에서 접속해주세요.)

Tip 3. 화상회의 플랫폼의 가상배경 기능을 활용하여 오디오 극의 상황을 떠올리기 좋은 배경 이미지로 설정해두어도 좋다. 오디오 외에도 시각적 효과를 통해 참여자들의 몰입을 도울 수 있다.

Tip 4. 등장인물과의 인터뷰를 통해 문제 상황에 대한 심층적 분석도 가능하다. 교육자가 준비한 질문 이외에도 다른 참여자들이 궁금해하는 것을 묻고 답하는 인터뷰를 통해 더 깊은 이야기를 나눌 수 있다.

◎ [변형] 구술 기록 낭독하기

모듬별로 대본을 구성하는 것이 어려운 상황이라면, 미리 준비된 ‘구술 기록’을 제공하여 참여자가 낭독하는 방법을 활용해볼 수 있다. 참여자들이 직접 대본을 만들고 주고받는 대사를 통해 이야기에 빠져드는 매력이 오디오 극에 있다면, 구술 기록 낭독은 독백으로 진행되는 한 사람의 목소리에 주목하며 목소리 주인공의 마음의 결을 따라가 보는 매력이 있다. 채록된 구술을 낭독하는 과정은 간접적으로 당사자의 위치와 차별 상황 속으로 건너가 보는 경험을 제공하기에 인권감수성을 키우고 공감대를 넓히는 데 도움을 준다.

Tip 1. 낭독할 글의 내용이나 전체 교육의 흐름에 따라 목소리의 주인공을 미리 공개할 수도 있고, 주인공의 정보를 나중에 밝히는 것이 효과적인 경우도 있다. 이야기의 화자로 짐작되는 사람은 누구인지, 또 이 사람의 삶에는 어떤 경험이 있었을지 나누다 보면 더 많은 인권 이야기가 발견될 수 있다.

Tip 2. 낭독자는 카메라를 끈다거나 배경 음악을 제공하는 등의 장치를 통해 낭독에 집중할 수 있는 환경을 조성해도 좋다.

(5) 온라인에서도 촘촘한 분석을 담은 사례토론이 가능할까?

인권교육에서 어떤 사건이나 장면을 인권의 눈으로 분석하고 대안을 찾아보는 사례토론은 활용이 높은 방법론 가운데 하나다. 구술 기록, 옛이야기, 최근 이슈, 실제 사건 등 분석의 대상으로 제시되는 사례지도 다양하게 구성할 수 있다. 분석의 과정은 참여자가 상황을 보다 다각적으로 살펴보도록 만들고, 하나의 작용이 어떤 다른 작용으로 이어지는지 사고할 기회를 제공한다.

◎ 온라인 사례토론, 어떻게 하나요?

모둠별 사례토론을 온라인에서도 진행해볼 수 있다. 구글 프레젠테이션이나 패들렛 등 토론 결과를 모둠별로 구분하여 기록하기 쉬운 웹 툴과 모둠 구성이 가능한 플랫폼만 있으면 사례토론도 어렵지 않다.

[표 14] 온라인 사례토론

| | 온라인 사례토론 |
|-------|--|
| 활용 기능 | <ul style="list-style-type: none"> • 화상회의 플랫폼의 소회의실 • 구글 프레젠테이션, 패들렛 등 웹 툴 |
| 준비 과정 | <ul style="list-style-type: none"> • 모둠 토론을 진행할 때 활용할 사례지와 토론을 돕는 징검다리 질문을 뽑는다. • 참여자들이 토론 결과를 기록할 페이지를 만든다. • 소회의실로 이동하기 전에 사례지, 과제 제시, 기록할 페이지 링크를 참여자에게 공유한다. • 사용할 웹 툴의 이용방법을 참여자에게 미리 안내한다. |
| 진행 과정 | <ul style="list-style-type: none"> • 소회의실에 모여 인사 나누기, 역할 나누기 등을 먼저 진행한 다음 토론을 이어가도록 한다. • 모둠 토론 후 토론내용이 기록된 웹 툴을 공유하고 발표한다. |

대면 교육이든, 온라인 교육이든 어떤 의미에서 가장 중요한 것은 사례지 구성이다. 사례지를 구성할 때는 참여자들이 짧은 시간 안에 상황과 쟁점을 파악할 수 있도록 문제의 핵심과 쟁점을 간단명료하게 제시해야 한다. 교육가가 소회의실 토론 진행 상황을 계속해서 지켜보면서 지원하기 어려운 온라인 교육의 특성을 고려할 때, 사례지나 토론과제가 명확하지 않으면 토론이 제대로 이루어지기가 더더욱 어렵다. 토론의 쟁점을 명료하게 만드는 ‘징검다리 질문지’를 함께 제시하면, 토론이 엉뚱한 방향으로 흐르지 않도록 도울 수 있다.

[그림 8] 구글 프레젠테이션(docs.google.com/presentation)을 활용한 사례토론 진행 사례

2. 두 번째 이야기

규진 씨는 지난 2월부터 경기도에서 임기제 공무원으로 일하고 있습니다. 계약직이지만 공무를 담당한다는 데 자부심도 있어 어느 정도의 초과근무 노동에 불만은 없었습니다. 그런데 시간이 갈수록 규진 씨 상사인 고 과장은 곧잘 쉬는 날에 전화하여 특근을 강요하곤 하였습니다. 공무상 필요한 물품을 살 때는 예산 배정이 늦어지니 개인 돈으로 구입하고 나중에 예산이 오면 빼가라는 등의 지시를 하기도 했습니다. 규진 씨는 이런 상황은 부당하다고 느껴졌지만 관례이지 싶어 일단 지시에 따랐습니다. 4월 초 상사인 고 과장이 대뜸 “마음의 준비를 하라”고 하였습니다. 무슨 말인가 의아했는데, 업무가 변경되었다는 것이었습니다. 규진 씨는 업무 변경에 대해 아무런 설명을 듣지 못했기에 고 과장에게 항의하였습니다. 그러나 “공무원이 가라면 가라는 거지 왜 이런 것 가지고 따지려고 하냐”는 면박만 돌아왔습니다. 규진 씨는 이 상황을 누구와 논의할 수 있을지...

[사례 2 규진씨 이야기] 토론을 위한 질문

1. 위 사례에서 문제라고 생각되는 것은 무엇인가요?
•
•
•
2. 규진씨에 대해 다른 직원들이 눈치를 줄 수 있도록 허용된 관계나 문화는 무엇인가요?
•
•
•
3. 규진씨와 같은 상황의 문제를 해결하기 위해서는 인권의 관점에서 어떤 것이 변화되어야 할까요?
•
•
•

Tip 1. 모둠 토론이 진행되는 소회의실 내에서도 사례지나 토론과제를 다시 확인할 수 있도록 웹 툴 페이지를 구성해두는 것이 좋다. 모둠마다 토론과제를 여러 차례 설명하기 어려운 온라인 환경을 고려해, 토론과제를 사전에 안내하고, 소회의실에서도 계속 확인할 수 있도록 하는 것이 좋다.

Tip 2. 토론 내용을 공동으로 기록하는 웹 툴을 활용하면 토론 진행상황을 교육가가 어느 정도 확인할 수 있다. 웹 툴 상황을 확인했을 때 토론이 잘 이루어지지 않는 모둠이 있다면 소회의실을 방문해 어려움을 살피고 지원할 필요가 있다.

Tip 3. 소규모 모둠 토론에 대한 참여자들의 부담과 긴장을 고려해야 한다. 토론 시간을 넉넉히 제공하고 모인 사람들이 마음의 빗장을 푸는 시간을 초반부에 배치하면 좋다.

Tip 4. 공동 문서 작업의 경우, 다른 모둠의 토론 기록을 삭제하지 않도록 주의를 요청하는 것도 필요하다.

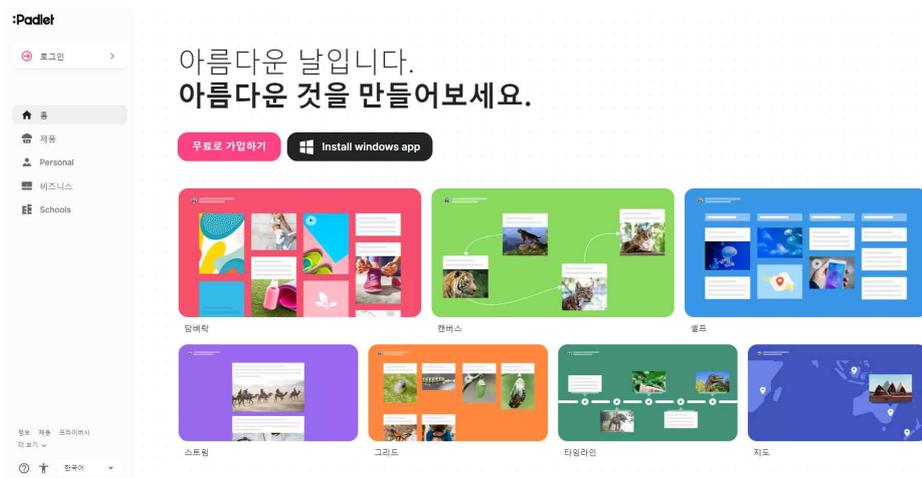
[부록]

유용한 웹 기반 툴(tool) 소개

참여 활동 프로그램을 기획할 때 즐겨 사용되는 웹 기반 툴을 몇 가지 소개한다. 각 툴의 자세한 사용법은 시중의 도서나 인터넷에 자세히 소개되어 있어 쉽게 익힐 수 있다. 여기에서는 각 툴의 유용성과 주의할 점을 중심으로 안내한다.

1. 패들렛(ko.padlet.com)

- 다양한 캔버스 디자인이 제공되어 있고 디자인 변경도 가능하다.
- 참여자의 의견을 다양하게 시각화하여 기록할 수 있다.
- GIF 이미지 삽입 등을 통해 재미나고 역동적인 캔버스 구성이 가능하다.
- 메모장 작성뿐 아니라 댓글 달기, '좋아요' 반응 기록도 가능하다.
- 기록된 내용은 이미지나 PDF 파일로 저장할 수 있다.
- 공들여 디자인한 캔버스를 주변 사람들과 공유할 수 있다.
- 단, 무료 버전에선 5개의 콘텐츠만 작성할 수 있다.

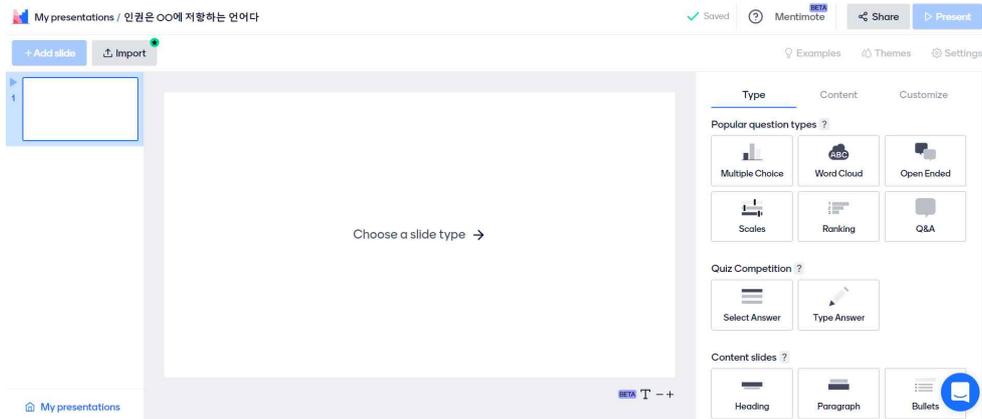


2. 멘티미터(mentimeter.com)

- 링크, QR코드, 입장번호 입력 등 다양한 방식으로 참여자가 접속할 수 있다.
- QR코드를 자동으로 만들어주는 기능이 탑재되어 있다.
- 단어 표현(word cloud), 순위, 의견 분포 차트, 메모장 작성, 주객관식 설문 등 다양한 형식의 프레젠테이션을 선택할 수 있다.
- 휴대전화로도 접근이 용이하다.
- PDF나 엑셀 문서 등으로 다운로드가 가능하다.
- 단, 영어 기반이라 페이지를 한국어로 번역하면 이상한 글자가 출현하는 때도 있다. 질문이나 문항 구성 등 한국어로 입력은 충분히 가능하다.
- 단, 교육가와 달리 참여자는 menti.com으로 접속해 기록해야 한다. 사이트가 구분되어 있어 간

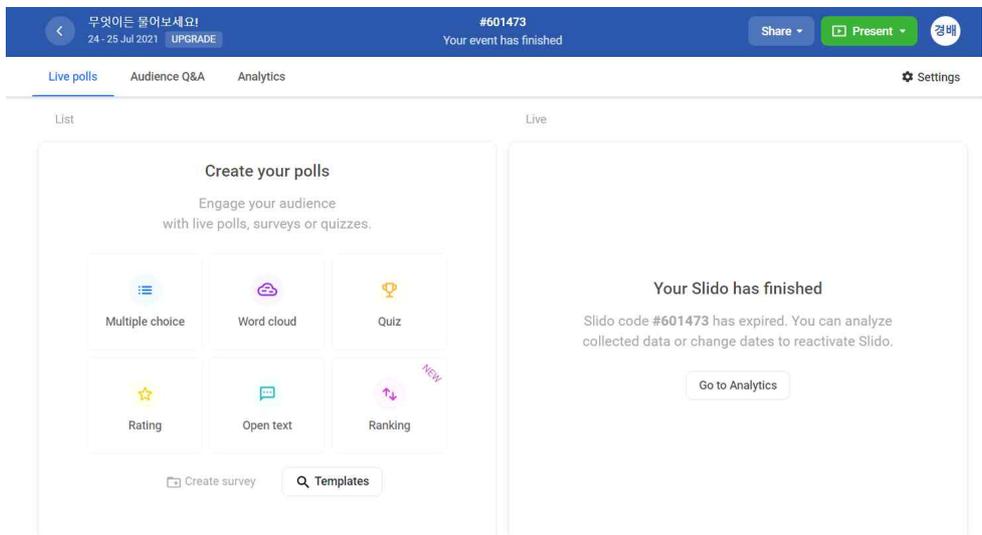
혹 헛갈리기도 한다. 참여자는 교육가가 프레젠테이션을 보여주기 전까지는 작업 결과를 볼 수 없다.

- 단, 무료 버전에선 하나의 콘텐츠당 최대 2페이지의 슬라이드만 만들 수 있다.
- 단, 무료 버전에선 QR코드의 유효기간이 이틀뿐이어서 너무 일찍 만들어 두면 링크가 열리지 않으므로 주의해야 한다.



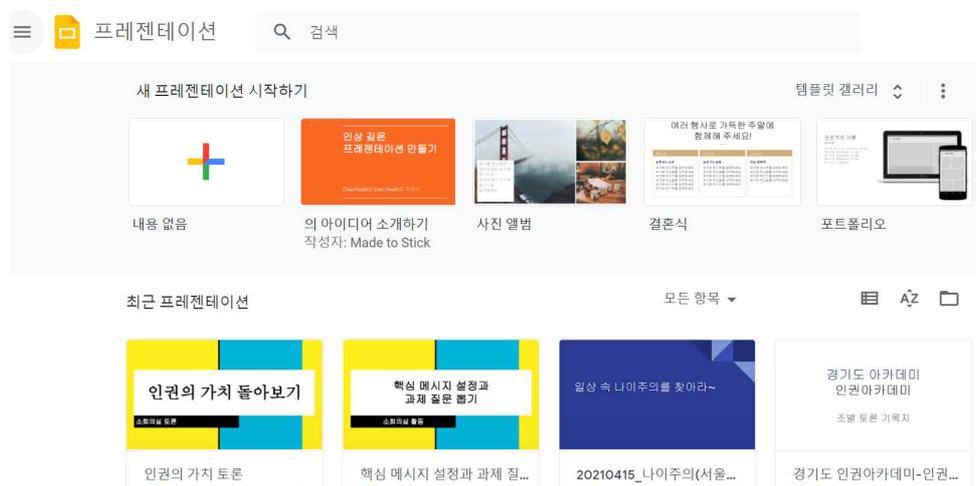
3. 슬라이드(slido.com)

- 멘티미터와 유사한 프레젠테이션과 기능을 제공한다.
- 특히 교육가에게 익명으로 질문하기에 용이하다(채팅창도 부담스러운 참여자들에게는 유용한 질문의 통로가 된다).
- 링크, QR코드, 입장번호 입력 등 다양한 방식으로 접속할 수 있다.
- 휴대전화로도 접근이 용이하다.
- 무료 버전에선 객관식 질문 문항을 3개만 선정할 수 있다.
- 단, 영어 기반 페이지다.
- 단, 무료 버전에서는 결과의 다운로드가 쉽지 않다.



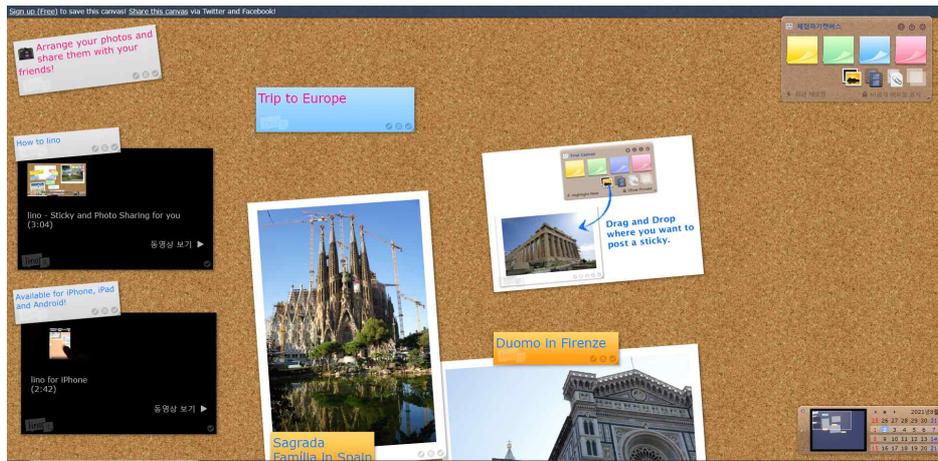
4. 구글 프레젠테이션(docs.google.com/presentation)

- 비교적 많은 내용의 모둠활동 결과를 기록하기에 적합하다.
- 슬라이드별로 일목요연한 정리가 가능하다.
- 다른 사람이나 모둠의 작업 결과를 보면서 기록할 수 있어서 자극과 활력이 된다.
- 과제 안내 슬라이드를 삽입하여 활동 과제를 놓치거나 재질문하는 수고를 덜 수 있다.
- 프레젠테이션 디자인을 미리 해두면 시각적 아름다움을 더할 수 있다.
- 단, 참여자가 잘못된 위치의 슬라이드에 기록을 남길 수 있다.
- 단, 공동 편집 형태이기에 다른 개인이나 모둠의 기록을 지울 위험이 있다.



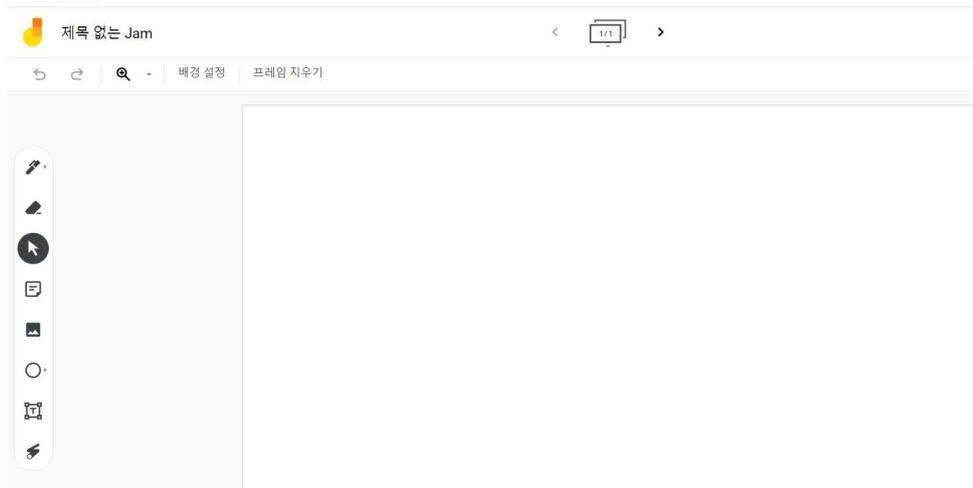
5. 리노(linoit.com)

- 그림, 동영상, 문서파일 등의 게시를 포함한 다양한 캔버스 구성이 가능하다.
- 참여자들이 포스트잇 메모를 남길 때 이모티콘 삽입이 가능해 감정을 표현하기에 좋다.
- 메모장 이동이 손쉬워 유사한 내용끼리 묶고 분류하기가 용이하다.
- 메모장의 각도를 회전시킬 수 있어 다양한 배치가 가능하다.
- 휴대전화에서도 메모장 작성이 어렵지 않다.
- 단, 캔버스의 디자인 형태가 단순한 편이다.



6. 잼보드(jamboard.google.com)

- 리노와 유사하다.
- 메모장이나 삽입된 사진과의 연결점을 선으로 표현할 수 있다.
- 메모장의 각도를 회전시킬 수 있어 다양한 배치가 가능하다.
- 여러 장의 화면을 이어서 만들 수 있다.
- 단, 메모장이나 글자의 크기가 제각각인 포스트잇이 만들어져 시각적 깔끔함이 떨어진다.
- 단, 캔버스가 작은 편이어서 한 페이지에 다양한 내용을 담기는 어렵다.



3. 온라인 교육 프로그램의 실제 사례

❖ 사례를 선정한 기준은?

- 2020년 하반기부터 2021년 상반기 동안 ‘인권교육센터 들’에서 기획하고 진행한 온라인 인권 교육 프로그램 가운데 교육의 세부 목표, 교육 방법론, 활용한 툴의 다양성 등을 고려하여 소개할 만한 사례를 선정하였다.
- 참여활동 프로그램의 세부 내용은 당연히 전체 교육의 핵심 목표, 참여자 규모나 특성, 교육의 시·공간적 조건, 선행 교육 경험 등에 따라 달리 기획되거나 변형될 수밖에 없다. 다른 인권 교육가들이 쉽게 활용해볼 만한 것들로 사례를 뽑았지만, 모두에게 유용하지는 않을 수 있다. 그럼에도 프로그램을 설계하는 데 참고할 만한 아이디어는 담겨 있을 것이라 기대해 본다.
- 사례에서 활용된 툴만이 유일하다거나 가장 효과적인 방법이라고 이야기하는 것은 아니다. 참여활동 프로그램의 성격이나 세부 목표는 무엇인지, 참여자의 교육 접속 환경은 어떠한지, 음소거를 해제하고 의견을 직접 말할 만큼 자발적인 참여자인지 아닌지, 프로그램의 방법론은 무엇인지, 교육가에게는 어떤 툴이 익숙한지 등에 따라 유용한 툴을 달리 선정하면 좋다.
- 제시된 사례는 주로 줌(zoom) 플랫폼을 통해 이루어졌다. 줌에 내장된 기능 가운데 소회의실 기능, 채팅창 등을 활용하되, 외부 툴을 적절히 혼합하여 접근해본 경험을 소개한다.
- 소요 시간은 전체 교육 진행 시간이 아니라 활동 프로그램의 소요시간을 의미한다.

☞ “노랑꽃이 피었습니다” - 교육의 시작을 여는 만남 기획하기

| | | | |
|-------|---------|----------|-------------|
| 교육 주제 | 인권감수성 | 프로그램 목표 | 얼음 깨기 |
| 참여자 | 신청자 20명 | 활동 소요 시간 | 20분 |
| 활동 유형 | 개인 활동 | 활동 도구 | 노란색 물건 아무거나 |

○ 고민의 출발

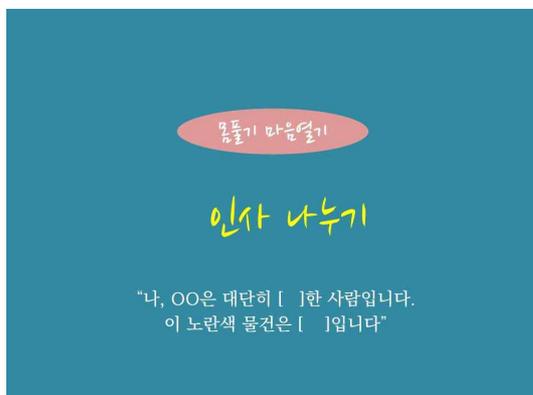
교육의 시작은 언제나 만남이다. 첫 만남에는 설렘과 긴장이 동시에 찾아든다. 낯선 온라인 환경이라면 교육가의 긴장감도 높고, 참여자들도 조용히 물러나 ‘귀’만 열어두겠다는 마음을 갖기 쉽다. 낯선 마주침이 만들어내는 얼음을 깨고, 오늘의 교육은 “당신의 존재와 이야기를 환영합니다”라는 메시지를 전하고 싶다면 다른 시작이 필요하다.

○ 기획에서 고려한 점

- 4회기 교육 중 첫 번째 교육이라 소개 시간을 충분히 가질 필요가 있다.
- 처음 만나는 사람들이 서로 궁금해하고 경청 받는 기회를 가지면 좋겠다.
- 시작에서 입을 열어야 교육과정 전반에서 좀 더 적극적인 참여가 가능하다.
- 온라인 교육에서는 교육가와 참여자의 상호기대치가 낮아질 수 있음을 고려하여, 다가올 교육에 대한 기대를 선물하고 싶다.
- 참여자가 준비하는 품을 적게 들이면서도 고민하는 기쁨이 있으면 좋겠다.
- 소개 시간을 통해 함께하는 이들의 마음이나 관심사를 조금이라도 확인할 수 있다면 이후 교육에 참고할 만한 정보를 얻을 수 있다.
- 돌아가면서 자기 이름만 말하는 방식의 식상한 소개는 피하고 싶다.
- 시각적 아름다움을 동반한 소개방식이면 더더욱 좋다.

○ 진행 방안

- 교육을 주최한 기관을 통해 참여자들에게 “집에 있는 노란색 물건 하나를 선택하시고 그 물건을 선택한 이유를 간략히 떠올려와 주세요.”라고 미리 안내했다.
- 교육을 시작할 때, 자기 이름과 한마디로 정의한 나(“대단히 ~한 사람”), 그리고 노란색 물건에 담긴 이야기의 순으로 돌아가면서 인사를 나누었다.



- 해외여행에서 선물 받은 지갑, 감명 깊게 읽은 노란색 표지의 책, 좋아하는 캐릭터가 그려진 스티커, 세월호를 기억하는 노란 우산 등 다양한 물건들이 이야기에 초대되었다.
- 소개가 끝난 후, 모두 노란색 물건을 들고 인증샷을 남겼다.

○ 활동 효과

- 등장하는 물건들과 그에 담긴 사연을 듣는 기쁨이 있었다.
- 참여자의 평소 관심사나 취향에 관한 정보를 어느 정도 파악할 수 있었다.
- 참여자들에게 고른 현대의 시간이 선사되었다.

Tip: 이렇게도 할 수 있어요

- 참여자 상호 간의 친밀도, 일회기 교육인지 다회기 교육인지 여부, 교육시간, 참여자의 접속 장소 등에 따라 구체적 진행 방법이나 소요 시간은 달라질 수 있다.
- 물건을 준비하기 어렵다면 Zoom의 참여자 이름바꾸기 기능을 활용해 '불리고 싶은 이름_나를 설명하는 한 단어'를 써달라고 하는 방식으로 소개 프로그램을 진행할 수도 있다.
- 소개 순서를 교육가가 지정하지 말고 참여자가 다음에 소개할 분을 호명하는 방식으로 진행해도 좋다.

📖 “차별적 표현 찾기” - 언어를 통한 반차별감수성 엿보기

| | | | |
|-------|---------|----------|------------------|
| 교육 주제 | 차별의 이해 | 프로그램 목표 | 언어 속에 담긴 차별 발견하기 |
| 참여자 | 신청자 25명 | 활동 소요 시간 | 30분 |
| 활동 유형 | 개인 활동 | 활동 도구 | 패들렛 |

○ 고민의 출발

언어는 세계를 반영한다. 일상에 미세먼지처럼 내려앉은 차별은 언어에도 깊이 내려앉아 있다. 대안적인 평등 언어를 만들기는 어렵지만, 차별적인 언어가 왜 문제인지를 알아차리기는 상대적으로 쉽다. 일상에서 사용하는 언어에 반영된 차별적인 생각을 찾아봄으로써 참여자의 반차별감수성을 깨울 필요가 있다.

○ 기획에서 고려한 점

- 반(反)차별 교육을 처음 받아본 사람들이 많아 좀 더 쉬운 접근이 필요하다.
- 교육시간이 2시간이고 참여자 간 상호 토론 경험이 없어 소회의실을 열어 모둠토론을 진행하기에는 시간과 여건이 마땅치 않다.
- 참여자들의 인식이 다양할 수 있으므로 차별적 표현으로 상대적으로 널리 알려진 것과 새롭게 등장한 차별적 표현을 고루 섞어 예시를 구성할 필요가 있다.
- 정치적으로 올바른 용어를 단순히 가르쳐주기보다는 참여자들 스스로 문제를 발견하는 것이 더 중요하다.
- 차별적 표현을 단순히 골라내기보다는 차별적 표현이라고 생각하는 이유를 짚는 것이 더 중요하다.

○ 진행 방안

- 차별적 표현으로 이야기되는 단어의 목록을 골라 참여자들에게 보여주었다.

다음 중 차별적인 표현이라고 생각되는 것은? 그 이유는?

| | | | |
|-------|--------|---------|---------|
| 효자산업 | 유모차 | 시댁/처가 | 도견님/아가씨 |
| 결손가정 | 자매결연 | 흑형 | 블랙리스트 |
| 저출산 | 올래카메라 | 눈먼 돈 | 암 걸리겠네 |
| 성전환수술 | 리벤지포르노 | 가사를 절었다 | 요건이/주건이 |

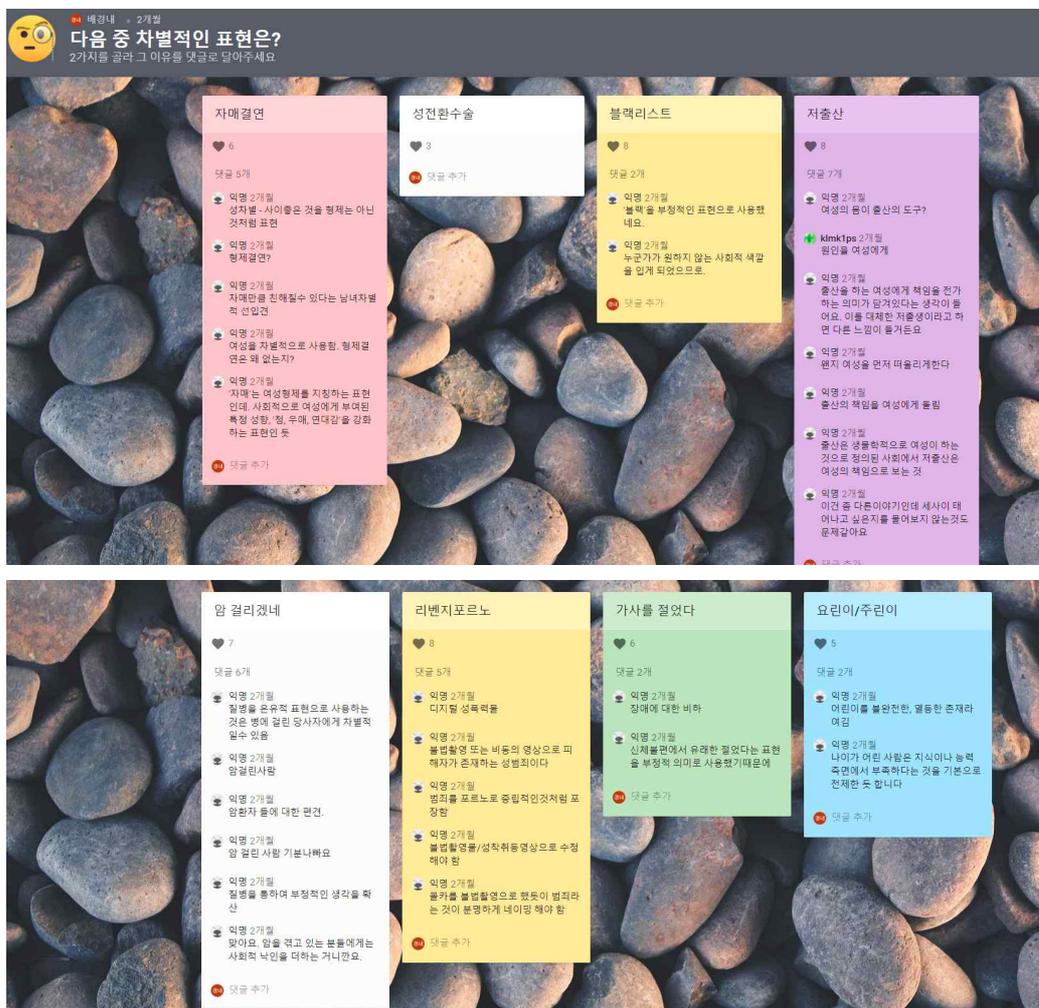
우리(개인과 국가 포함)가 차별하지 않을 가능성은 사실상 거의 없다

- 예시로 몇 가지를 골라 차별적인 표현이라 생각되는 이유를 참여자들에게 들어보았다.

- 미리 만들어 둔 패들렛 링크를 채팅창에 전달하고, 해당 페이지를 열어 2가지 단어만 골라 댓글을 남겨달라고 요청했다. 차별적 표현으로 비교적 잘 알려진 단어와 상대적으로 논의가 덜 된 단어를 골고루 섞어 제시했다.
- 패들렛에 댓글을 다는 방법을 충분히 설명한 뒤 링크로 이동하시길 요청했다.
- 휴대전화로 접속해서 댓글을 남기기 어려운 분은 채팅창에 의견을 남겨주면 패들렛에 옮겨 적어 드렸다. 채팅창 작성도 어렵다면 차별적인 표현이라고 생각되는 것에 ‘좋아요’ 표시라도 남겨달라고 부탁했다.

제시 단어: 자매결연, 성전환수술, 블랙리스트, 저출산, 암 걸리겠네, 리벤지 포르노, 가사를 절었다, 요린이/주린이

- 참여자들이 남겨준 댓글을 하나씩 공유하면서 사라져야 할 이유를 짚어보거나 대안적 표현을 함께 찾아보기도 했다.
- ‘성전환수술’에는 아무런 댓글도 달리지 않아 성소수자가 겪는 차별 경험이나 차별적 표현에 대해서는 상대적으로 논의가 부족하다는 점을 함께 짚었다.



○ 활동 효과

- 일상에서 자주 접하는 단어를 통해 차별을 환기하는 기회가 되었다.
- 단어 자체가 문제인 경우도 있지만 ‘암 걸리겠네’와 같이 사용되는 맥락이 중요한 표현들이 많다는 점을 발견할 수 있었다.
- 참여자들이 남겨준 이유들을 통해 해당 주제에 대한 참여자들의 고민 정도를 확인할 수 있었다.
- 차별 단어장 만들기와 같은 후속 활동을 해보면 좋겠다는 제안도 있었다.

Tip: 이렇게도 할 수 있어요

- 예시 단어는 참여자의 인권교육 경험이나 관심 주제에 따라 달리 구성하는 것이 좋다.
- 시간이 허락한다면, 소회의실을 만들어 모둠별로 몇 개 단어씩 나누어주고 그 이유를 함께 정리해보도록 하는 것도 좋다.
- 패들렛 외에 유사한 댓글이나 의견 작성 기능을 제공하는 다른 툴을 사용해도 충분하다.

📖 “인권지도 그리기” - 학생인권 감수성 확장하기

| | | | |
|-------|----------|----------|---------------------|
| 교육 주제 | 학생인권 | 프로그램 목표 | 학교에서의 인권침해 떠올리기 |
| 참여자 | 비청소년 30명 | 활동 소요 시간 | 40분 |
| 활동 유형 | 모둠 활동 | 활동 도구 | zoom 소회의실, 리노(Lino) |

○ 고민의 출발

사람들은 대부분 학교에 다녀본 경험이 있다. 학생의 신분이었을 때 강요되었던 부당한 경험들을 떠올려보는 일은 현재 학생들의 인권 보장 목소리에 공감하는 중요한 계기가 된다. 지금은 비청소년이 된 이들이 어릴 적 경험했던 인권침해는 이제 사라졌을까? 인권침해의 양상은 조금 변했을지라도 관계의 본질은 여전히 수 있음을 발견한다면, 학생들의 마음에 좀 더 가까이 다가갈 수 있다.

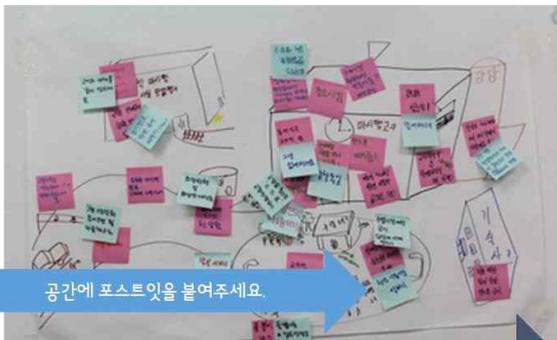
○ 기획에서 고려한 점

- 막연하게 학창시절 떠올리고 속상했던 순간들을 떠올려보라고 하면 기억을 떠올리기가 쉽지 않다. 구체적 장소를 나침반 삼아 기억의 저장소를 열어보면 놀랍게도 다양한 기억들이 찾아온다.
- 개별로 작업하기보다는 여럿이 함께 이야기를 나누다 보면 기억은 더 잘 소환되기 마련이다.
- 이야기의 다양성을 확보하기 위해 학교 안 공간을 모둠별로 나눌 필요가 있다.

○ 진행 방안

- 학교 공간 지도를 보여주면서 속상하거나 억울했던 경험을 모둠별로 이야기 나누면서 적어달라고 했다.

학교에는 어떤 ‘공간’이 있나요?



공간에 포스트잇을 붙여주세요.

학교의 공간을 떠올리며, 속상했던 순간 / 억울했던 사건을 포스트잇에 적어주세요.



- 모둠별로 상담실, 교무실, 교문, 체육관 공간을 나누어서 이야기를 나누어 달라고 요청했다.
- 미리 만들어 둔 리노(linoit.com) 메모장 링크를 전달해드리고, 작성법을 알려드린 후 소회의실로 이동해 토론을 진행했다. 그때의 기분을 나타낼 수 있는 이모티콘 삽입도 요청했다.

📖 “옛이야기에 숨은 인권 이야기” - 이야기책 다시 보기

| | | | |
|-------|-----------|----------|------------------|
| 교육 주제 | 인권감수성 | 프로그램 목표 | 이야기 속의 인권문제 발견하기 |
| 참여자 | 사회복지사 20명 | 활동 소요 시간 | 40분 |
| 활동 유형 | 개인 활동 | 활동 도구 | 멘티미터 |

○ 고민의 출발

옛이야기나 이야기책에도 수많은 인권 이야기가 숨어 있다. 많은 이들에게 익숙한 이야기를 인권의 프레임으로 다시 읽는 연습은 인권을 좀 더 가깝게 느끼는 계기가 된다. 등장인물이 처한 상황과 감정을 떠올려보는 것도 공감 역량을 높이는 데 도움이 된다.

○ 기획에서 고려한 점

- 다양한 작품을 읽어보는 것도 좋겠지만, 하나의 작품에만 집중해서 등장 인물에게 무슨 일이 일어났는지, 등장인물의 삶에는 어떤 변화가 필요한지를 찾아보는 것도 더 깊이 이야기를 나눌 수 있는 방법이다.
- 전체 교육시간이 길지 않아 참여자들이 이미 줄거리를 알고 있는 옛이야기를 선정할 필요가 있다. <해와 달이 된 오누이>, <헨젤과 그레텔>, <선녀와 나무꾼> 등이 대표적이지만, 사회복지와 관련된 이야기가 많은 <심청전>을 선택하기로 한다.
- 채팅창에 적는 것보다는 참여자의 의견을 더 시각화해서 보여주고 싶다.
- 휴대전화로 접속한 사람들도 좀 더 쉽게 작성이 가능한 툴이 필요하다. QR코드를 만들어주는 툴을 선정하기로 한다.
- 여러 기관에서 일하는 사회복지사들이 처음 만나는 교육에서 모둠활동을 하기는 쉽지 않아 개인활동으로 기획할 필요가 있다.

○ 진행 방안

- <선녀와 나무꾼> 이야기를 통해 숨어있는 인권 문제를 찾아보는 연습을 먼저 해본 다음, <심청전>의 줄거리를 간략하게 환기해 보았다.
- <심청전>의 등장인물들에 전하고픈 권리의 선물이 있는지를 떠올려 작성해달라고 요청했다.
- 링크와 QR코드를 동시에 제공하여 휴대전화로 접속한 이들의 접근성을 높였다.



심청전의 주요 인물 중 한 명에게 권리를 선물로 줄 수 있다면,
누구에게 무엇을 주고 싶나요?

아래 링크 또는 QR코드로 접속해서 여러분의 이야기를 남겨주세요

<https://www.menti.com/cgdcw6qrvt>



- 5분 정도 작성할 시간을 드린 후, 작성된 결과를 함께 살펴보았다. 글을 남겨준 분들의 의견을 초대하여 듣기도 하고, 반응이 없을 때는 교육가가 그 의미를 짚어주었다.

심청전의 등장인물들에게 권리를 선물한다면?

| | | |
|-----------------------------|--------------------------|--|
| 심봉사에게) 장애가 아니라 이름으로 불릴 권리 | 심청에게) 인신매매 없는 세상 | 용왕세계의 시민들) 여성을 취하는 독재자를 몰아낼 권리 |
| 아동복지, 장애인복지가 보장된 세상 | 동남것 없이도 자녀를 잘 키울 수 있는 뭔가 | 심청) 피해자가 살아 돌아왔는데 어린 나이에 또 결혼까지? 홀로 행복할 권리 |
| 아들이어도 인당수에 빠뜨렸을까? 성평등한 세상을! | 장애인 복지 강화 | |

Press S to show image

- 과거에는 ‘당연했던’ 일이 지금은 인권 문제로 전환하게 된 힘을 인권의 역사를 통해 짚는 후속 강연을 이어갔다.

○ 활동 효과

- 상상력의 힘을 얻은 흥미로운 권리나 문장들이 출현했다.
- 여럿이 모여 지혜를 모으는 토론활동이 부재하여 정돈된 권리의 항목들은 상대적으로 적게 출현했다.
- 사회복지사들이어서 그런지 주로 장애인이나 아동복지 관련 이야기가 많았지만, 여성인권이나 청소년인권의 관점에서 권리를 선물해준 사람들도 있어 다각적인 살핌이 가능했다.

Tip: 이렇게도 할 수 있어요

- 모둠토론이 가능한 환경이라면 소회의실 토론을 거쳐 선물할 권리를 만드는 것이 더 좋다.
- 툴에 접속해 메모를 작성하기 어렵다면, 채팅창에 기록해달라고 요청해도 된다. 가능하다면 교육가가 대신 멘티미터 링크에 기록해주어도 좋다.
- 권리 선물까지 가지 않더라도 숨어 있는 인권 문제를 찾아보는 것만으로도 충분할 수 있다. 이야기의 결말을 다시 써보거나 등장인물과 인터뷰를 진행한다면 어떤 질문을 하고 싶은지 질문의 목록을 만들어볼 수도 있다.
- 멘티미터 외에 유사한 기능을 제공하는 다른 툴을 사용해도 충분하다.

📖 “우리가 쓰는 인권교육의 정의” - 인권교육의 원칙 확인하기

| | | | |
|-------|----------|----------|---------------|
| 교육 주제 | 인권교육가 양성 | 프로그램 목표 | 인권교육 스스로 정의하기 |
| 참여자 | 신청자 30명 | 활동 소요 시간 | 60분 |
| 활동 유형 | 모둠 활동 | 활동 도구 | 패들렛 |

○ 고민의 출발

인권교육가가 되기 위한 훈련과정에 참여하는 이들에게는 인권감수성과 함께 인권교육에 대한 철학적 이해도 필수적으로 요청된다. 인권교육의 의미와 원칙을 정답처럼 일방적으로 가르쳐주기보다 참여자들이 인권교육에 대한 정의를 자기의 언어로 직접 써보고 토론해 보는 시간이 필요하다.

○ 기획에서 고려한 점

- 기본과정에서 인권의 의미, 인권의 역사, 차별, 자유권과 사회권, 인권의 가치 등을 공부한 분들이 인권교육에 관한 본격적인 학습을 시작하는 시간이다.
- 기본과정을 통해 인권교육을 경험하는 동안, 무엇을 느끼고 발견했는지를 확인해보는 기회가 되면 좋겠다.
- 인권교육의 지향 또는 인권교육이 경계해야 할 바를 다각적으로 살필 수 있도록 모둠별로 다양한 질문을 제시할 필요가 있다.
- 소회의실로 이동한 뒤 참여자들이 어색해하거나 역할 분담을 어려워하지 않도록 할 방안이 필요하다.
- 소회의실로 이동한 뒤 활동 과제가 무엇이었는지 헛갈리지 않도록 섬세한 안내가 필요하다.
- 모둠 토론의 결과가 시각적으로 잘 정리될 수 있고 다른 모둠의 댓글에도 반응을 기록할 수 있는 툴(tool)을 활용하고 싶다.

○ 진행 방안

- 교육 운영자에게 줌 소회의실 개설을 미리 요청했다.
- ‘패들렛’을 활용하여 모둠별 과제를 미리 작성해 둔 다음, 교육 당일 접속 링크를 참여자들에게 안내했다.



- ☞ 모둠1 토론과제: “인권교육은 000을 만든다/엮는다”(인권교육의 지향이나 사회적 의미를 정리하기 위한 질문)
- ☞ 모둠2 토론과제: “인권교육에는 000이 있다/없다”(인권교육의 성격이나 원칙을 고민하기 위한 질문)
- ☞ 모둠3~4 토론과제: “이렇게 하면 인권교육을 망친다”(인권교육에서 피하거나 경계해야 할 요소를 파악하기 위한 질문)
- ☞ 모둠5 토론과제: “인권교육은 []한 사람에게서는 불편하다”(인권교육에 대한 일반적인 오해를 점검하거나 인권교육가가 기억해야 할 자세를 정리하기 위한 질문)

- 소회의실로 이동한 다음 서로 인사 나누기, 사회자와 기록자의 역할 분배, 토론과제 기록방법 등에 대한 안내를 꼼꼼히 하고, 패들렛 링크를 모두 열었는지를 확인한 뒤 소회의실로 이동했다.
- 소회의실 토론이 진행되는 동안, 회의실마다 방문하여 진행에 어려움은 없는지 살폈다. 패들렛에 토론 결과가 기록되는 과정을 살펴보면서 기록이 늦어지고 있는 소회의실을 먼저 방문하여 어려움이나 쟁점이 있는지 함께 살폈다.
- 모둠별 토론 시간으로 20분, 모둠별 발표와 간단한 진행자의 피드백을 제공하는 데 40여 분이 소요되었다.
- 프로그램이 끝난 이후 인권교육의 원칙에 대한 정리 강연을 별도로 진행했다.

○ 활동 효과

- 참여자들이 가진 인권교육에 대한 생각을 확인할 수 있는 계기가 되었다.
- 인권교육은 인권을 위한, 인권에 대한, 인권을 통한 교육이어야 한다는 원칙이 참여자들의 언어를 통해 확인되었다.
- 참여자들이 꺼내놓은 언어를 재료 삼아 인권교육의 지향과 원칙을 안내함으로써 일방적 설교나 강연에 머무르지 않을 수 있었다.
- ‘인권교육가는 인권교육의 정의(definition)를 매일 다시 쓰는 사람’이라는 이야기가 교육의 과정에서 먼저 체험되었다.

Tip: 이렇게도 할 수 있어요

- 좀 더 간명하게 접근하고 싶다면 ‘인권교육에는 000이 있다/없다’나 ‘이렇게 하면 인권교육을 망친다’와 같은 문장만 주고 토론을 진행해도 좋다.
- 모둠활동이 진행되기 어려운 조건이라면, 개인활동으로 원하는 질문에 댓글을 적어보는 방식으로 진행할 수도 있다.
- 패들렛 외에 유사한 기능을 제공하는 다른 툴을 사용해도 충분하다.

📖 “라디오 드라마” - 노동현장 오디오 극 만들기

| | | | |
|-------|----------|----------|---------------|
| 교육 주제 | 청소년 노동인권 | 프로그램 목표 | 청소년노동자에 대한 공감 |
| 참여자 수 | 청소년 10명 | 활동 소요 시간 | 60분 |
| 활동 유형 | 그룹활동 | 활동 도구 | 줌 소회의실 |

○ 고민의 출발

머리로 짐작하는 것에는 한계가 있다. 아르바이트 경험이 있는 이들과 없는 이들이 섞여 있는 청소년 교육에서 연극적 방법론을 활용하여 청소년노동 현장의 경험을 더욱 생생하게 재현해본다면 더 단단한 공감대를 형성할 수 있다. 또 무엇이 변화되어야 하는지에 대한 탐구도 촉진할 수 있다. 그런데 온라인 환경에서는 상황극을 꾸미기 쉽지 않다. 그 한계를 극복하기 위한 대안이 필요하다.

○ 기획에서 고려한 점

- 아르바이트 경험이 없는 청소년 참여자들도 뉴스, 드라마 등을 통해 이미 보고 들은 정보들이 있기에 상황극 대본 쓰기가 가능하다.
- 각자의 공간에서 접속한 사람들이 하나의 무대(장면)를 만들 수 있는 연결고리는 ‘소리’다.
- 보이지 않는 라디오 드라마 형식은 모두가 지켜보는 화면 앞에서 연기해야 한다는 부담을 덜 수 있다.
- 인원이 많아지면 누구의 목소리인지, 어떤 소리인지 등 구분이 어려워질 수 있으므로 3~4명 정도의 적은 수로 모둠을 구성할 필요가 있다.
- 모둠 구성원 모두에게 역할을 주면 좋다.
- 드라마의 내용 구성과 연출, 배경 효과음 찾거나 만들기 등이 가능하도록 시간을 충분히 배정한다.
- 드라마 공연 이후에 어디에 초점을 맞춰 소감을 나누고 분석을 심화시킬지 고려하여 교육가가 예상 질문을 미리 뽑아두면 좋다.

○ 진행 방안

- 먼저 편의점, 주유소, 카페 등 청소년들이 아르바이트 현장에서 자주 겪는 사례들에 관해 이야기를 나누었다.
- 모둠을 3~4인 정도로 구성한 뒤, 사업주 1인, 청소년노동자 1인, 관찰자(고객이나 관련자 1~2인)의 역할을 나누어 맡도록 했다.
- 모둠별로 사례 하나씩을 정하고 소회의실로 흩어져 구체적인 차별의 상황과 장면, 오간 대화를 떠올리며 1~2분 정도의 대본을 작성해보도록 했다.
- 메인 화면으로 돌아와 모둠별로 발표를 진행했다. 공연자들은 비디오 화면을 끈 상태에서 목소리로만 라디오 드라마를 발표했다.



- 드라마 청취한 뒤 어디에서 일어난 어떤 상황인지를 다른 참여자들에게 2~3명 정도 물어보았다.
- 라디오 드라마 출연자의 소감, 청취자의 소감도 한두 분 요청하여 들어보았다.
- 청소년 출연자에게 다시 그 상황으로 돌아간다면 어떻게 말하거나 대응하고 싶은지 물어본 뒤, 다시 하고 싶은 말을 해보도록 했다.
(“반말하지 말아 주세요.” “돈 던지지 마세요.”와 같은 말이 등장했다.)
- 다르게 말해본 소감을 청소년 출연자에게 다시 들어보았다.
- 상황 속에 있었던 관찰자의 소감도 들어보고, 어떻게 하면 관찰자에서 상황을 변화시킬 수 있는 ‘연대자’가 될 수 있는지를 함께 짚어보았다.

○ 활동 효과

- 아르바이트 경험이 없는 청소년들도 당시 상황에서 느꼈을 청소년노동자의 마음에 공감할 수 있었다.
- 발표자들이 화면을 끈 상태에서 온전히 소리에만 집중할 수 있었다.
- 부당한 상황에 놓일 때 어떻게 대처하면 좋을지 변화를 위한 리허설을 해보는 기회가 되었다.
- 청각에 의존한 참여 교육이 갖는 장점과 어려움을 알게 되었다. 의외로 하나의 감각(목소리와 효과음 등)에 집중해보는 일이 몰입도와 생동감을 높이기도 함을 알게 되었다.

Tip: 이렇게도 할 수 있어요

- 라디오 드라마가 공연될 때 메인 화면에 띄울 ‘배경화면’(제목 등이 삽입된 이미지)을 미리 만들어 두면 현장감을 더 높일 수 있다.
- 대본을 만들기가 어렵다면, 청소년노동과 관련된 구술 기록이나 영화의 일부를 가져와 역할을 나누어 낭독을 진행해보아도 좋다.

<한 청소년 모듬이 쓴 드라마 대본>

배달이 늦은 치킨 배달 아르바이트

❶ 등장인물 : 주문자, 주문자 친구, 배달 청소년노동자

❷ 배경 : 5층 아파트의 5층. 주문자는 1시간을 기다린 탓에 화가 나 있다.

배달 청소년노동자: (5층까지 치킨을 들고 와 땀이 나고 숨이 차다. 조마조마한 마음으로 초인종을 누른다)

주문자: 누구세요?(존댓말로 이야기)

배달 청소년노동자: OO치킨입니다.

주문자: (문을 연다. 청소년노동자임을 확인한다. 갑자기 돌변한다.) 야! 왜 이렇게 늦게 오냐?(눈에 힘을 주고, 미간을 찌푸리며 반말로 소리를 지른다.)

배달 청소년노동자: 죄송합니다. 배달이 밀려서... 죄송합니다.(더 땀이 나며 눈을 마주치지 못한다)

주문자: (어이가 없다는 듯) 뭐 배달이 밀려? 그럼 주문을 받지 말든가(가까이 다가가며 꺾꺾 눌러 이야기한다)

배달 청소년노동자: 죄송합니다. (땀을 빼질빼질 흘리며 공포에 질려있다.)

주문자 친구: 얼마나? (계속 하대)

배달 청소년노동자: 18,000원이고요. 배달료는 2000원입니다.

주문자 친구: 그래? (게임을 하며) 그런데 배달도 늦었는데 2,000원 받는 건 그렇지 않나?

배달 청소년노동자: ...

주문자 친구: 배달료는 DC해 줘(쳐다보지도 않고 게임하며 얘기한다)

배달 청소년노동자: 저... 그제... 그럼 제가 배달료를 물어줘야 해서요. DC는 어...럽...습...니....다.

주문자 친구: 어쭙 이게.... 그래도 받을 건 다 받겠다?

배달 청소년노동자:(땀이 나고 공포스럽다.)

주문자 친구: 어린 게 돈만 밝혀가지고.... (거실 바닥에 돈을 던지며) 야! 여기 돈이 있으니까 가져가.

배달 청소년노동자: (현관 앞에서 신발을 신고 있는 상태. 돈을 가져다주지 않을까 하고 기다린다.)

주문자 친구: 뭐해 가져가~(소리를 지른다. 돈을 가져다줄 생각은 없고. 게임에만 시선이 고정되어 있다)

배달 청소년노동자: (쭈뼛쭈뼛 집으로 들어온다. 돈을 집는다. 수치스러움을 느낀다.) 안녕히 계세요(서럽다. 그래도 일이니 마지막까지 최선을 다한다)

주문자 & 주문자 친구: ... (대답하지 않는다. 주문자는 한심하다는 눈빛으로 쳐다본다. 주문자 친구는 웃으며 게임한다. 문이 팽하고 닫힌다.)

📖 “당신의 생각은 어디쯤?” - 스펙트럼 토론하기

| | | | |
|-------|---------|----------|---------------|
| 교육 주제 | 청소년 인권 | 프로그램 목표 | 의견의 차이를 통한 배움 |
| 참여자 | 양육자 30명 | 활동 소요 시간 | 60분 |
| 활동 유형 | 개인 활동 | 활동 도구 | 멘티미터 |

○ 고민의 출발

양육자(학부모)를 대상으로 한 청소년인권 교육에서는 청소년이란 존재와 교육에 대한 사회적 통념을 뒤흔들 필요가 있다. 교육가가 자기 생각을 설파하는 방식보다는 양육자들 사이에서도 다양한 시각이 존재함을 드러냄으로써 자기 생각을 돌아보고 자녀와 다른 만남의 가능성을 스스로 찾을 수 있게끔 안내할 필요가 있다.

○ 기획에서 고려한 점

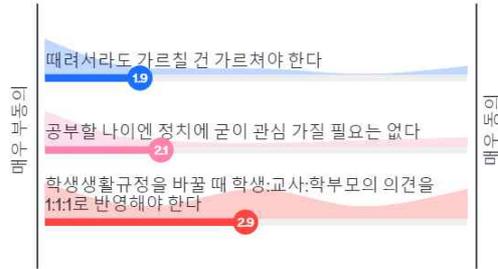
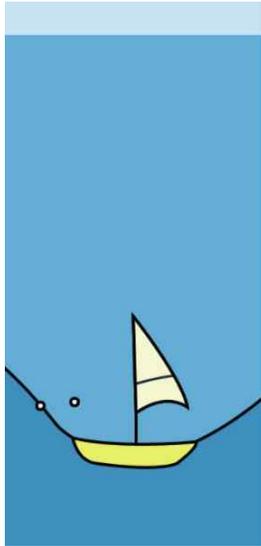
- 교육가가 판단하는 ‘정답’은 있지만, 참여자들에게 그것을 정답인 것처럼 설파하고 싶지는 않다.
- OX판을 활용하여 ‘찬성’과 ‘반대’로 의견을 물어볼 수도 있지만, 그보다는 더 넓은 분포를 드러내고 싶어 멘티미터의 ‘스케일’(scale) 타입을 활용하기로 한다.
- 한쪽으로 의견이 몰릴 법한 질문보다는 다양한 이유로 다양한 선택이 가능한 질문을 구성하는 것이 좋다.
- 1차 선택 이후에 참여자들의 의견을 들어본 뒤 다시 의견의 변화를 확인하기 위해 2개의 프레젠테이션을 준비해둔다.
- 특정 의견에 대해 비난하거나 무안을 주는 방식의 진행은 경계해야 한다.

○ 진행 방안

- 미리 만들어 둔 ‘청소년인권, 당신의 생각은?’ 프레젠테이션 접속 링크와 QR코드를 전달하면서 투표 참여를 요청했다.
- 휴대전화나 PC 등 하나의 기기에선 한 번의 투표만 가능하다는 점, 투표자의 이름이 드러나지 않는다는 점을 안내하면서 본인의 생각대로 솔직하게 투표해달라고 요청을 덧붙였다.
- 투표 결과를 참여자들과 함께 확인하면서 한 문장씩 참여자 3~4명에게 그 선택을 한 이유를 청해 들었다. 음소거를 해제하고 말하기 어려운 조건이라면 채팅창에 남겨달라고 요청하기도 했다.

Go to www.menti.com and use the code 2527 3458

청소년인권, 당신의 생각은 어디쯤?



Press S to show image

- 똑같이 '동의' 또는 '부동의'를 선택하더라도 그 이유는 다를 수 있음을 확인하면서 그 이유가 각기 지닌 의미를 정리하면서 토론을 진행했다.
(예: 학생생활규정을 왜 교사와 학부모가 정하느냐는 이유로 세 번째 질문에 동의하지 않을 수도 있고, 학생 의견을 좀 더 반영해야 한다는 정도의 이유로 동의하지 않을 수도 있고, 학생이 참여해서는 안 된다는 이유로 동의하지 않을 수도 있다.)
- 교육가가 문장마다 생각의 전환을 촉진할 수 있는 질문을 함께 던져 토론을 촉진했다. (예: “아이 키울 나이에 굳이 정치에 관심 가질 필요는 없다. 회사 다닐 나이에 굳이 정치에 관심 가질 필요는 없다”라는 이야기는 어떻게 들리는가?)
- 어느 정도 의견이 교환되고 토론이 무르익었다 싶으면, '[다시] 청소년인권, 당신의 생각은?' 2차 프레젠테이션 접속 링크와 QR코드를 보내 재투표를 요청드렸다.
- 생각이 이동한 항목이 있는지를 질문하거나 전체적인 분포의 변화 추이를 살펴보면서 무엇이 생각의 변화를 만들어냈는지 질문을 던지고 의견을 들어보았다.
- 각 문장에 담긴 쟁점, 관련된 사회 변화의 흐름, 어떤 입장을 정하기 전에 던져보면 좋을 질문들을 중심으로 후속 강연을 별도로 진행했다.

○ 활동 효과

- 참여자들이 가진 생각의 분포를 시각적으로 확인할 수 있었다.
- 토론과 후속 투표를 통해 어떤 생각의 변화가 있었는지를 추적할 수 있었다.
- 참여자들 사이의 의견 차이를 통해 같은 양육자의 위치에서도 다른 선택을 한 사람들이 있음을 확인하고 자극을 받는 기회가 되었다.

Tip: 이렇게도 할 수 있어요

- 참여자들이 1차 투표에서 입장을 정한 이유를 공개적으로 말하기 어려운 조건이라면, 공개적으로 질문하기보다는 채팅창에 이유를 적어달라고 부탁할 수 있다.

- 의견 분포를 시각적으로 확인하는 것보다 그렇게 판단한 이유를 작성하는 게 더 중요하다고 생각한다면, 패들렛 등을 활용하여 메모나 댓글을 작성해달라고 요청하는 편이 더 낫다.
- 소규모 인원이 참여한 교육이라면, 참여자가 직접 위치를 정하거나 이동하는 상황을 온라인으로 구현해 볼 수도 있다. 줌보드나 구글 문서에 참여자 이름을 기재하도록 한 다음, 매우 부동의와 매우 동의 사이의 구간에 자기 이름이 적힌 텍스트 상자를 배치하고 그 상자를 이동하면서 토론을 진행할 수 있다.

☞ “신박한 인권경영 체크리스트”-인권경영에 관한 창의적 생각 모으기

| | | | |
|-------|----------|----------|-----------------|
| 교육 주제 | 인권경영 | 프로그램 목표 | 인권경영에 관한 주체적 생각 |
| 참여자 | 공공기관 50명 | 활동 소요 시간 | 50분 |
| 활동 유형 | 모듬 활동 | 활동 도구 | 소회의실, 구글 프레젠테이션 |

○ 고민의 출발

공공기관에 근무하는 참여자들을 대상으로 한 인권경영 교육은 대부분 비자발적 참여자가 많다. 인권경영에 관한 국제기준에 대한 강의 중심의 교육만 접해본 경우도 많고, 근무하는 책상에서 휴대폰으로 접속하는 경우도 많다 보니 적극적 참여를 기대하기 힘들다. 삶과 일터에서 변화를 만들 주인공은 결국 참여자들이다. 마음과 표현의 빗장을 풀고, 인권친화적 일터와 인권경영에 관한 자기 생각을 조금이라도 풀어놓을 기회를 가질 필요가 있다.

○ 기획에서 고려한 점

- 인권이 딱딱하고 어렵지만 한 이야기가 아니라 내 삶과 연관되어 있음을 일깨울 수 있는 내용으로 교육의 앞부분을 열 필요가 있다.
- 메인 화면에서 공개적으로 소리를 켜고 자기 의견을 말하기는 쉽지 않을 것으로 예상된다.
- 참여자 수가 많은 만큼 소규모로 여러 개의 소회의실을 운영할 필요가 있다.
- 참여자가 직접 작성한 체크리스트를 한눈에 일목요연하게 살필 수 있는 툴이 적합하다.
- 체크리스트의 내용이 비교적 다각적으로 펼쳐질 수 있도록 다양한 차원의 예시가 안내될 필요가 있다.
- 소회의실 토론이 참여자들에게 부담이 될 수도 있지만, 토론하는 경험 자체가 의미가 있으므로 모험을 해볼 필요가 있다.

○ 진행 방안

- 소회의실 토론을 진행하기 전에 인권감수성이 왜 필요한지, 왜 기업도 인권을 보호, 존중, 실현의 주체인지를 먼저 안내했다(이 시간은 진행시간에서 제외).
- 국가인권위원회나 다른 공공기관이 만든 인권경영 체크리스트를 먼저 예시로 보여준 다음, 우리가 직접 체크리스트를 만들어보자고 제안했다.
- 다양한 각도에서 체크리스트가 만들어질 수 있도록 '조직문화' '협력/하청업체와의 관계' '시민과 지역사회에 미치는 영향' '노동안전' '구제절차' 등의 차원과 그 예시를 함께 제시하였다.

[활동 안내]

“인권경영을 고민하는 곳에는 00이 있다/없다”



> 우리 기관의 인권경영 체크리스트를 만든다면 어떤 내용들이 포함되어야 할까요?

- 예) 고용 및 조직 문화 차원에서 비차별: “유리천장이 없다.” “휴게 공간이 있다.” 등
- 예) 사업 진행 과정에서 만나는 협력/하청업체와의 사업방식 측면: “협력/하청업체에 6시 직전에 업무 관련 문자 보내는 경우가 없다.”
- 예) 시민 권리/지역 사회 보호 측면에서: “개인의 사적 정보 보호 원칙이 있다.”
- 예) 노동안전/직원인권 측면에서: “상사의 부당한 업무지시를 신고할 수 있는 시스템이 있다.”
- 예) 구제절차 관련: “신고자의 개인정보 및 안전보호 장치가 있다.”

모둠에서 발견한 신박한 내용 2~4개를 보내드린 링크의 슬라이드에 적어주세요.

- 미리 만들어 둔 구글 프레젠테이션 링크를 전달한 다음, 소회의실로 흩어져 토론 결과를 기록해 달라고 요청했다.
- 메인 화면으로 돌아와 기록된 결과들을 모둠별로 이어서 발표하고, 이에 대한 피드백을 제공하였다.
- 인권경영에서 무엇을 고민해야 하는지를 후속 강연을 별도로 진행했다.

○ 활동 효과

- 인권경영의 필요성에 대해 더욱 공감하는 계기가 되었다.
- 인권경영을 고민하는 동료들을 발견하는 기쁨과 놀라움이 있었다.
- 자기가 속한 조직에서 필요한 실질적인 변화를 찾는 시간이 되었다.
- 체크리스트의 내용을 통해 조직 내 인권문제가 간접적으로 드러나기도 했다.
- 일터 괴롭힘이나 일상적 조직문화 등 참여자의 생활과 밀착한 이야기는 상대적으로 많이 찾아냈지만, 하청업체와의 관계, 지역사회에 미치는 영향 등 상대적으로 자기 일이 아니라고 생각하는 문제에 대한 체크리스트는 찾아내기 어려웠다는 것을 발견할 수 있었다.
- 소회의실 토론에서는 그래도 참여자들이 토론을 활발하게 하는 경향이 있었다.
- 한편으로는 직급의 차이가 큰 참여자와 하나의 소회의실에 배치되었을 때 토론이 경직되는 경우도 있었다. 기관과 미리 상의하여 평소의 조직문화를 체크한 뒤, 소회의실 배분을 어떻게 할지 고민이 필요했다.

Tip: 이렇게도 할 수 있어요

- 소회의실 토론이 어렵다고 판단되면, 개인활동으로 체크리스트를 기록할 수도 있다.
- 개인 활동의 경우, 구글 프레젠테이션보다는 패들렛과 같은 툴을 사용하는 것이 토론 결과를 시각화하기에 더 적합하다.
- 개인 활동의 경우 체크리스트를 직접 떠올리기 쉽지 않을 수 있다. “한 조직이 인권경영에 신경쓰는지 아닌지는 ~을 보면 알 수 있다”와 같은 개방형 질문에 답을 써보도록 하는 것도 방법이다.

☞ “교육을 돌아보며” - 인권교육의 효과 확인하기

| | | | |
|-------|-----------|----------|----------------|
| 교육 주제 | 온라인 참여 촉진 | 프로그램 목표 | 교육의 핵심 메시지 재확인 |
| 참여자 | 신청자 20명 | 활동 소요 시간 | 10분 |
| 활동 유형 | 개인 활동 | 활동 도구 | 잼보드 |

○ 고민의 출발

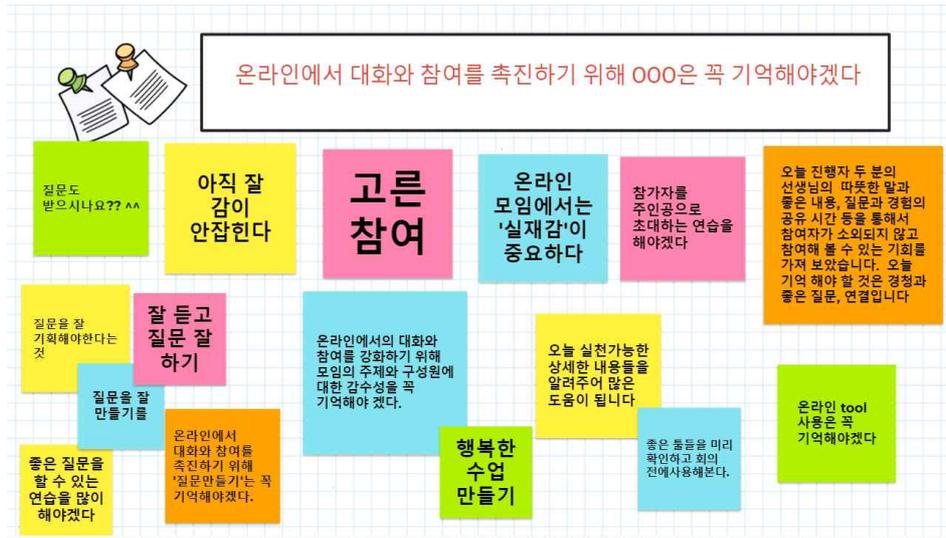
오늘 진행한 교육이 참여자들에게 어떻게 가닿을지를 확인하고 싶은 마음은 모든 교육가가 공통으로 가진 욕구다. 시간에 쫓겨 교육 돌아보기(회고)나 평가를 하지 못하고 부랴부랴 마무리한 교육은 언제나 아쉬움을 남긴다. 교육의 핵심 메시지에 다시 한번 조명을 비추고 참여자들이 어디쯤 와 있는지를 확인하기 위한 평가 시간은 교육을 함께 닫는 중요한 시간이고 교육가에게도 다음 교육을 준비할 때 유용한 정보를 제공한다.

○ 기획에서 고려한 점

- 주요 활동 프로그램으로 진행한 툴과는 다른 툴을 사용해서 참여자에게 호기심을 부여하고 싶다.
- 참여자에게 질문해서 답을 들어도 좋겠고 채팅창에 남겨달라고 할 수도 있겠지만, 좀 더 시각화할 방법을 찾아보고 싶다.
- 교육 전체에서 좋았던 점이나 아쉬운 점, 이후에 더 알고 싶은 것 등을 살펴보는 평가도 필요하지만, 교육의 핵심 내용을 참여자들이 얼마나 파악하고 수용했는지 효과를 점검하는 평가도 필요하다.

○ 진행 방안

- 온라인 참여 촉진법이 교육의 주제였으므로, 이를 확인하기 위한 질문으로 “온라인에서 대화와 참여를 촉진하기 위해 000은 꼭 기억해야겠다”를 제시했다.
- 미리 잼보드에 만들어둔 캔버스 링크를 참여자들에게 전달하고 작성 방법을 안내했다.
- 참여자들이 기록하는 동안, 크기가 제각각인 메모장 크기를 조정하고 다른 사람의 메모와 겹치지 않도록 재정렬했다.



- 모두 작성이 끝나면 한 번씩 읽은 다음, 한두 개의 눈에 띄는 메모는 좀 더 이야기를 풀어달라고 요청했다.
- 함께 수고하는 시간을 토닥이며 교육을 마무리했다.

○ 활동 효과

- 교육의 핵심 메시지를 참여자의 말로 다시 정리하는 시간이 되었다.
- 교육의 효과를 확인할 수 있었다.
- 동료 참여자의 다양한 피드백을 통해 교육에서 함께 나눈 것들이 풍성하게 조명되었다.

Tip: 이렇게도 할 수 있어요

- 평가의 핵심 목표에 따라 질문의 내용은 달라지면 좋다.
- 다시 툴을 사용하는 것이 복잡하다고 여겨지면 채팅창에 의견을 남겨달라고 하는 것도 가능하다.
- 잼보드 외에 유사한 기능을 제공하는 다른 툴을 사용해도 좋다.

V . 온라인 인권교육 기획·운영을 위한 체크리스트

V. 온라인 인권교육 기획·운영을 위한 체크리스트

이제 실시간 온라인 인권교육이라는 낯선 행성을 탐험하며 찾아온 길들을 하나의 지도로 요약해 정리할 때가 되었다. 이 장에서는 앞에서 살펴본 내용을 바탕으로 성공적인 인권교육을 기획, 운영하기 위해 점검해야 할 체크리스트를 제시한다. 체크리스트는 ‘실시간 온라인’이라는 지금까지와는 다른 특수한 환경에서 인권교육가와 기획운영자들이 새롭게 고려해야 할 요소들을 중심으로 목록화하였다. 그 외 대면 교육이든, 온라인 교육이든 상관없이 인권교육의 기획·운영·평가를 위해 일반적으로 점검해야 할 요소들에 관하여는 2019년 ‘인권교육센터 들’이 수행한 <인권교육 평가를 위한 지표 교재 개발 연구>⁷⁾와 그 내용을 바탕으로 제작된 국가인권위원회의 『인권교육의 알파와 오메가』 핸드북⁸⁾을 참고하면 도움이 된다.

1. 교육 기획 단계에서 점검해야 할 목록

성공적인 온라인 인권교육을 위해서는 단순히 대면 교육의 기존 방식을 얼마나 잘 온라인에서 구현할 것인가를 넘어서 온라인 환경의 특성을 이해하고 적극적으로 활용할 필요가 있다. 특히 물리적인 접촉이나 상호 존재감을 느끼기 어려운 온라인 환경의 특성을 고려했을 때, 온라인을 매개로 하면서도 ‘인권을 통한’ 교육을 구현하기 위해서는 조금 더 세심한 기획과 준비가 필수적이다. 아래에서는 온라인 인권교육의 기획 단계에서 인권교육가가 점검해야 할 목록과 기획운영자가 점검해야 할 목록을 나누어 제시하였다. 온라인이라는 낯선 공간에서 참여자를 잘 맞이하기 위해서는 인권교육가도 교육환경을 다각도로 고려하고 점검해야 하지만, 새로운 교육환경에 대한 기획운영자의 이해와 준비도 필수적이다. 때로는 기획운영자의 온라인 교육환경에 대한 이해도를 높이기 위한 세심한 소통이 교육가에게 새롭게 요구되는 역량이 되기도 한다.

1.1. 인권교육가용 체크리스트

[표 15] 교육 기획 단계 인권교육가용 체크리스트

| 범주 | 점검 목록 |
|--------|--|
| 자기분석 | <input type="checkbox"/> 주제, 참여자 특성, 준비시간 등을 고려할 때 내가 시도해볼 만한 교육인가? <input type="checkbox"/> 온라인 인권교육을 진행할 수 있는 기술적 역량과 여건이 준비되어 있는가? |
| 참여자 분석 | 참여자 분석(연령, 성별, 장애, 선행 온라인 교육경험, 교육 욕구 및 자발성 정도, <input type="checkbox"/> 참여자의 삶에서 핵심적인 인권 이슈, 참여자 상호관계 등)을 충실히 진행하였는가? <input type="checkbox"/> 참여자들의 접속 환경이나 디지털 문서 작성 경험 등을 고려하여 다양한 소통 및 참여 통로를 확보하였는가? |

7) 인권교육센터 들(2019), ‘인권교육 평가를 위한 지표 교재 개발 연구’. [NHRC] 국가인권위원회 발간자료.

8) 국가인권위원회(2020), 『인권교육의 알파와 오메가: 기획·운영·평가를 위한 지표』. [NHRC] 국가인권위원회 발간자료.

| | |
|--------------|---|
| 교육환경 및 내용 구성 | <input type="checkbox"/> 참여자의 교육환경을 고려한 기술적·방법적 도구를 선정하였는가? |
| | <input type="checkbox"/> 교육 참여를 위해 필요한 접속 환경 및 기술적 요소들을 기획운영자에게 정확하게 전달하였는가? |
| | <input type="checkbox"/> 활용되는 기술이나 도구는 목적이나 빈도에 있어 적절한가? |
| | <input type="checkbox"/> 기술 지원, 모뎀 활동 지원 등 원활한 교육 진행을 위해 필요한 지원 인력을 확보 하거나 주최 기관에 요청하였는가? |
| | <input type="checkbox"/> 자료 구성에서 사용하는 이미지, 음원, 폰트 등의 저작권과 출처 표기를 확인하였는가? |
| 평가 | <input type="checkbox"/> 평가를 위한 안정적인 시간을 기획에 포함하고 있는가? |
| | <input type="checkbox"/> 평가 및 평가결과 활용을 위한 적절한 계획이 수립되어 있는지를 확인하거나 요청 하였는가? |

1.2. 기획운영자용 체크리스트

[표 16] 교육 기획 단계 기획운영자용 체크리스트

| 범주 | 점검 목록 |
|---------|---|
| 기획의 적절성 | <input type="checkbox"/> 교육 내용과 방식이 교육 목표를 달성하는 데 적합한가? |
| | <input type="checkbox"/> 참여자 정보(연령, 성별, 장애, 선행 온라인 교육 참여 경험, 교육 욕구 및 자발성 정도, 참여자의 삶에서 핵심적인 인권 이슈, 참여자 상호관계 등)를 충실히 파악하고 교육가에게 안내하였는가? |
| | <input type="checkbox"/> 참여자 특성 및 인원수 등을 고려했을 때 온라인으로 진행 가능한 교육인가? |
| 교육환경 구성 | <input type="checkbox"/> 교육의 안정적 송출과 진행을 위해 필요한 사항(스튜디오 제공, 지원 인력 등)을 교육가와 협의하였는가? |
| | <input type="checkbox"/> 기술 지원, 모뎀 활동 지원 등 원활한 교육 진행을 위해 조직적 지원이 가능한 인력·예산을 확인 또는 확보하였는가? |
| | <input type="checkbox"/> 참여자의 안정적 접속과 교육 참여를 위해 필요한 사항(장비 대여, WIFI 이용 가능 장소, 사전 기술 교육 등)을 참여자와 협의하였는가? |
| 사전 안내 | <input type="checkbox"/> 참여자에게 접속 방법, 접속기기, 활용 도구 및 접속 장소, 준비물 등에 대해 충분히 안내하였는가? |
| 평가 | <input type="checkbox"/> 평가 및 평가결과 활용을 위한 적절한 계획을 수립하였는가? |

2. 교육 진행 단계에서 점검해야 할 목록

기획이 촘촘하게 잘 준비되었다면, 이제는 교육 진행의 전 과정을 꼼꼼하게 점검해야 한다. 인권교육가와 기획운영자는 교육 직전, 교육 진행 중, 교육 후 평가에 이르기까지 각 단계에서 각각 고려하고 준비해야 할 역할이 있다. 교육가는 주로 스스로가 원활하고 안정적인 진행을 위해 기술적으로 충분히 준비되어 있는지, 참여자들과의 상호소통을 위한 준비가 꼼꼼히 되어 있는지 등에 집중해야 한다. 기획운영자는 참여자들의 원활한 참여를 위한 준비, 매끄러운 기술·진행 지원을 위한 준비가 철저하게 되어 있는지에 집중하여 점검이 필요하다. 교육 후 평가 단계의 경우 교육가와 기획운영자가 함께 점검하고 준비하면 도움이 된다.

2.1. 인권교육가용 체크리스트

[표 17] 교육 진행 단계 인권교육가용 체크리스트

| 교육 직전 | |
|---------------------|---|
| 범주 | 점검 목록 |
| 기술 | <input type="checkbox"/> 교육 진행에 필요한 기술이나 도구를 충분히 익히고 연습해 보았는가? |
| | <input type="checkbox"/> 동영상 재생, 외부 페이지 링크로의 이동 등을 활용할 경우, 실제로 교육이 진행될 환경에서 작동되는지 확인하였는가? |
| 참여 및 상호소통 | <input type="checkbox"/> 각자의 환경에서 접속한 참여자들이 관심을 갖고 집중할 수 있는 전략을 전 교육과정에 세우고 있는가? |
| | <input type="checkbox"/> 교육 목표, 참여자 특성, 참여자의 기술 친밀도, 비대면 상황에서의 주의집중 가능 시간 등을 고려하여 교육의 흐름과 방법을 배치 또는 조정하였는가? |
| | <input type="checkbox"/> 사회의실 기능 등을 활용한 모둠 활동을 진행한다면, 원활한 토론이 이루어질 수 있는 분류 기준(각 참여자의 나이, 성별, 직급, 관심사 등) 및 방법(수동 할당, 자동 할당, 참여자의 주제별 선택 등) 등에 대한 계획을 세웠는가? |
| | <input type="checkbox"/> 교육 자료는 전달의 효과성과 시각적 피로도를 고려하여 구성하였는가? |
| | <input type="checkbox"/> 기술 지원, 모둠활동 지원 등을 맡은 이들과 진행 중 소통 방식에 대하여 사전 협의를 하였는가? |
| 진행 중 | |
| 범주 | 점검 목록 |
| 참여 및 상호 소통 | <input type="checkbox"/> 환대하는 교육 분위기와 교육 실재감을 위해서 지속적이고 다양한 노력(참여자 이름 부르기, 눈맞춤 등)을 하고 있는가? |
| | <input type="checkbox"/> 교육가의 발언 시간, 속도, 발음이 참여자의 이해를 돕기에 적절한가? |
| | <input type="checkbox"/> 참여자의 표정이나 몸짓, 플랫폼의 참여 기능(Zoom의 손들기 기능 등) 등을 통한 비언어적 표현이나 채팅창 반응 등에 대한 충실한 확인, 피드백 제공, 지속적인 참 |

| | |
|----------------|--|
| | <p>여 격려 등이 이루어지고 있는가?</p> <p><input type="checkbox"/> 혐오발언, 동의를 구하지 않은 촬영 등 교육과정에서 발생하는 반인권적 상황에 대처하기 위한 사전 약속이나 즉각 대응이 이루어지고 있는가?</p> <p><input type="checkbox"/> 모둠 활동을 진행할 때 소회의실 이동 전에 토론 주제, 역할 배분, 과제, 기록방법 등을 명확히 제시하고 있는가?</p> <p><input type="checkbox"/> 소그룹 토론 등을 활용한 모둠 활동을 진행할 때 원활한 토론이 이루어지고 있는지 확인하고 지원하고 있는가?</p> <p><input type="checkbox"/> 기술 지원 등 원활한 운영을 위해 보조 진행자와 지속적으로 소통하고 있는가?</p> <p><input type="checkbox"/> 교육시간과 쉬는 시간을 진행 상황에 맞게 적절히 조율하고 있는가?</p> |
| 참여자 평가 | <p><input type="checkbox"/> 참여자의 평가 의견을 수렴하기 위한 시간을 충분히 배정하고 있는가?</p> <p><input type="checkbox"/> 교육의 효과, 교육 내용, 온라인 기술이나 도구 활용, 교육 분위기 등에 대한 평가를 골고루 진행하고 있는가?</p> |
| 교육 후 평가 | |
| 범주 | 점검 목록 |
| 목표 분석 | <p><input type="checkbox"/> 교육 내용은 교육 목적을 달성하는 데 적합하였는가?</p> <p><input type="checkbox"/> 교육 방법 또는 진행방식은 교육 목적을 달성하는 데 적합하였는가?</p> <p><input type="checkbox"/> 새로운 기술이나 웹 툴을 활용하는 경우 그 목적이나 빈도에 있어서 적절하였는가?</p> |
| 참여 및 상호소통 | <p><input type="checkbox"/> 교육가의 언어, 태도, 반응은 교육 내용을 전달하기에 적합하였는가?</p> <p><input type="checkbox"/> 참여자들의 교육 참여도와 협력성을 고려한 교육이었던가?</p> <p><input type="checkbox"/> 참여자들의 이해를 돕기 위해 교육 자료를 미리 제공하였는가?</p> |
| 교육 운영 지원 | <p><input type="checkbox"/> 실시간 온라인 교육 진행을 위한 안내가 충분하였는가?</p> <p><input type="checkbox"/> 기획운영 담당자는 교육의 원활한 운영을 위해 충실히 지원하였는가?</p> <p><input type="checkbox"/> 기획운영 담당자는 참여자의 요구사항에 충실한 피드백을 제공하였는가?</p> <p><input type="checkbox"/> 기술 지원 및 보조 진행자가 적절히 배치되었는가?</p> |
| 교육환경 | <p><input type="checkbox"/> 교육 환경(단말기, 미디어 장치, 네트워크 등)은 본 교육에 적합했는가?</p> <p><input type="checkbox"/> 교육이 진행되는 시기나 시간, 장소 등은 적절하였는가?</p> <p><input type="checkbox"/> 교육 인원은 적당하였는가?</p> |
| 교육평가 | <p><input type="checkbox"/> 평가의 기준이나 활용계획은 적절한가?</p> |

2.2. 기획운영자용 체크리스트

[표 18] 교육 진행 단계 기획운영자용 체크리스트

| 교육 직전 | |
|-----------|---|
| 범주 | 점검 목록 |
| 참여자 지원 | <input type="checkbox"/> 교육 진행에 필수적인 환경적 요소 및 기술에 관하여 참여자들에게 충분한 사전 안내를 제공하였는가? |
| | <input type="checkbox"/> 참여자들에게 교육 전 접속 방법이나 툴의 활용 등을 안내하거나 필요할 경우 예행 연습을 진행하였는가? |
| | <input type="checkbox"/> 교육 자료를 미리 배포하고 인쇄 등 활용에 대해 안내하였는가? |
| 교육가 지원 | <input type="checkbox"/> 교육가의 접속과 사전 점검을 위한 방안과 시간을 제공하였는가? |
| | <input type="checkbox"/> 교육의 원활한 운영을 위해 사용될 기술이나 툴을 확인하고 지원하였는가? |
| 디지털 프라이버시 | <input type="checkbox"/> 교육 영상의 기록 또는 화면 캡처 등에 관하여 교육가 및 참여자와 안내하고 협의하였는가? |
| 교육 지원 | <input type="checkbox"/> 기술 지원 및 보조 진행 등 원활한 교육 진행을 위한 조직적 지원 인력을 적절히 배치하고 교육가와 소통하였는가? |
| | <input type="checkbox"/> 교육 진행을 위해 필요한 물리적·기술적 환경이 구축되었는가? |
| 교육 진행 중 | |
| 범주 | 점검 목록 |
| 모니터링 및 지원 | <input type="checkbox"/> 교육의 안정적 진행 여부 등을 살피고 있는가? |
| | <input type="checkbox"/> 참여자의 실시간 반응이나 요청사항, 질문 등에 적절하게 대처하고 있는가? |
| | <input type="checkbox"/> 기술 지원, 운영 지원, 돌발상황 대응 등 조직적 지원 활동이 원활하게 이루어지고 있는가? |
| 교육 후 평가 | |
| 범주 | 점검 목록 |
| 교육 목표 | <input type="checkbox"/> 교육 기획 취지와 목표에 맞게 교육이 진행되었는가? |
| 평가·계획 | <input type="checkbox"/> 교육가, 참여자, 교육기획운영자를 위한 평가 지표 및 계획이 명확하게 수립되어 있는가? |
| 후속 조치 | <input type="checkbox"/> 참여자의 반응 및 평가결과를 교육가와 공유하였는가? |
| | <input type="checkbox"/> 평가결과를 활용하여 교육을 개선하기 위한 구체적 계획을 수립하고 있는가? |

3. 교육 준비를 위한 저작권 이해와 자료 찾기 A to Z

교육 자료를 준비할 때 참여자들의 집중과 이해를 돕거나 자료의 가독성을 높이기 위해서와 같은 다양한 이유로 이미지나 동영상, 음원, 폰트, 기사 등을 활용한다. 그런데 내가 직접 제작한 콘텐츠가 아니라면, 저작권 문제를 꼼꼼하게 확인하는 것이 필수적이다. 누군가가 어떤 자료를 창작하면, 자동으로 저작권법에 따라 해당 창작물에 대한 권리를 보호받기 때문이다. 특히 온라인 인권교육에서는 자료의 캡처나 녹화가 이루어지기 쉽고 2차 가공이나 유출의 우려가 큰 만큼 저작권에 대한 꼼꼼한 사전 확인이 중요하다.

‘비영리이고 교육적 목적이면 괜찮은 것 아닌가?’ 하고 가볍게 생각하기 쉽지만, 안타깝게도 꼭 그렇지 않다. ‘출처 표기를 하면 되는 거 아닌가?’하고 생각할 수도 있지만, 그것도 꼭 그렇지 않다. 물론 비영리나 교육용 등의 조건, 출처 표기 여부 등은 저작권 침해 여부를 따질 때 참작요건은 될 수 있다. 그러나 가장 바람직하고 안전한 방법은 사전에 내가 사용하고자 하는 자료의 저작권 관련 정보를 확인하거나, 저작권자에게 동의를 구하는 것이다. 그렇지 않으면 나도 모르게 타인의 저작물을 도용하거나 저작권을 침해하는 결과가 초래될 수도 있다.

3.1. 안전하고 정당한 자료 사용을 위해 이해해야 할 저작권 관련 개념들

- **퍼블릭 도메인(public domain)** : 자유 이용 저작물이라고도 불린다. 법으로 정해진 저작권 보호 기간이 만료되어 저작권이 소멸하였거나 저작자가 저작권을 포기한 저작물을 말한다. 한국의 경우 저작권법 제39조와 제40조에서 저작권 보호 기간을 “저작자가 생존하는 동안과 사망한 후 70년 간”으로 규정하고 있다. 즉 저작자 사망 후 70년이 지난 저작물이라면 공공 영역에 귀속되기 때문에 누구나 별도의 허가를 받는 절차 없이 자유로운 활용이 가능하다.
- **로열티 프리(Royalty Free)** : ‘로열티’는 어떤 저작물이 사용되거나 판매되는 수량만큼 저작권자에게 지급되는 요금, 즉 사용료이다. ‘로열티 프리’에서의 ‘프리’는 ‘무료’라는 의미가 아니라 ‘어떠한 권리에서 자유롭다’는 의미로 해석되어야 한다. 따라서 ‘로열티 프리’라는 것은 종종 오해되는 것처럼 사용료가 무료라는 뜻이 아니라, 저작물에 대한 라이선스 구매를 통해 로열티로부터 자유롭게 해당 저작물을 사용할 수 있는 권한을 얻는 것을 의미한다. 즉, 여러 번 사용 예정인 특정 저작물이 있을 경우, 이에 대한 라이선스 구매를 통해 사용 기간이나 횟수 등에 대한 로열티를 반복적으로 지급하지 않고 라이선스 구매 시 설정된 범위 안에서 자유롭게 해당 저작물을 사용할 수 있는 권한을 갖는 것이다. 만약 ‘로열티 프리’로 검색해서 나온 자료에 ‘무료&상업적 사용 가능’이라고 표기되어 있다면 설명대로 사용이 가능하지만, 저작권자의 설정에 따라 저작권자/링크 표기, 상업적 사용 금지, 2차 수정 금지 등이 조건으로 명시된 경우도 있어서 이 부분을 면밀하게 확인해야 한다. 기억하자, 로열티 프리의 ‘프리’는 무조건 ‘무료’가 아니다!
- **카피레프트(Copy Left)** : 카피레프트 역시 흔히 저작권이 없는/포기된 자료로 오해받기도 하지만, 이는 사실이 아니다. 카피레프트는 그 명칭에서도 유추할 수 있듯이, 저작권(Copy Right) 개념에 기반을 두되, 그 취지를 역으로 이용하여 지식·정보의 공유 수단으로 활용하고자 하는 일종의 저작권 공유 운동이다. 즉 저작권 소유자가 자신의 창작물에 대한 이용·복제·배포·수정을 허용함으로써 지식·정보의 자유로운 공유 및 효과적 확산을 도모하는 것이다.

- **CC0(Creative Commons 0)** : 크리에이티브 커먼즈 0, 보통 CC0이라고 약어로 부르며, ‘무료’ 등의 키워드로 자료를 검색할 때 CCL과 함께 가장 많이 만날 수 있는 자료 유형이다. CC0은 저작권자가 해당 저작물에 대해 자신이 갖는 일체의 권리를 포기함으로써 ‘퍼블릭 도메인’으로 양도한 저작물을 의미한다. 즉 저작권 정보에서 CC0이라고 표기된 자료라면 위에서 살펴본 ‘퍼블릭 도메인(Public Domain)’ 영역의 자료에 해당하므로 별도로 저작권자의 허락을 구하지 않고 상업적 목적을 포함하여 모든 목적으로 이용·복제·배포·수정 등이 가능하다!
- **CCL(Creative Commons License)** : 크리에이티브 커먼즈 라이선스, 보통 CCL이라고 약어로 부르며 ‘저작물 자유 이용 허락 표시’를 의미한다. 누군가가 자신이 창작한 자료를 많은 이들이 사용하거나 활용하여 2차 저작물을 만들 수 있도록 하고자 할 때 사용하는 방법으로, 인터넷에서 이미지 등 자료를 찾아서 활용하고자 할 때 가장 많이 만나게 되는 자료 유형도 이것이다. 즉 CCL 표기가 된 저작물은 저작자가 설정한 일정한 조건으로 자유로운 이용이 가능하다. CCL은 저작자가 허락한 이용방법 및 조건에 따라 설정된 6가지 유형으로 구성되어 있으며, 각 유형에 대하여는 다음 항목에서 자세히 다루고 있다.

3.2. CCL(크리에이티브 커먼즈 라이선스) 파헤치기

앞서 설명한 바와 같이, 크리에이티브 커먼즈 라이선스(이하 ‘CCL’)는 저작자가 설정한 일정한 조건에 따라 자유로운 이용이 가능한 저작물을 의미한다. 4가지의 이용 허락 조건과 각 조건의 조합으로 도출 가능한 6가지 라이선스 유형으로 구성되어 있다. 이 기준은 전 세계 공통이다.

● 이용 허락 조건

| | |
|---|--|
|  | Attribution (저작자 표시) 저작자의 이름, 출처 등 저작자를 반드시 표시 해야 한다는, 라이선스에 반드시 포함하는 필수조항입니다. |
|  | Noncommercial (비영리) 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다. 영리목적의 이용을 위해서는, 별도의 계약이 필요하다는 의미입니다. |
|  | No Derivative Works (변경금지) 저작물을 변경하거나 저작물을 이용한 2차적 저작물 제작을 금지한다는 의미입니다. |
|  | Share Alike (동일조건변경허락) 2차적 저작물 제작을 허용하되, 2차적 저작물에 원 저작물과 동일한 라이선스를 적용해야 한다는 의미입니다. |

*이미지 출처: 크리에이티브 커먼즈 코리아

● 라이선스

| 라이선스 | 이용조건 | 문자표기 |
|---|---|-------------|
|  | 저작자표시 저작자의 이름, 저작물의 제목, 출처 등 저작자에 관한 표시를 해주어야 합니다. | CC BY |
|  | 저작자표시-비영리 저작자를 밝히면 자유로운 이용이 가능하지만 영리목적으로 이용할 수 없습니다. | CC BY-NC |
|  | 저작자표시-변경금지 저작자를 밝히면 자유로운 이용이 가능하지만, 변경 없이 그대로 이용해야 합니다. | CC BY-ND |
|  | 저작자표시-동일조건변경허락 저작자를 밝히면 자유로운 이용이 가능하고 저작물의 변경도 가능하지만, 2차적 저작물에는 원 저작물에 적용된 것과 동일한 라이선스를 적용해야 합니다. | CC BY-SA |
|  | 저작자표시-비영리-동일조건변경허락 저작자를 밝히면 이용이 가능하며 저작물의 변경도 가능하지만, 영리목적으로 이용할 수 없고 2차적 저작물에는 원 저작물과 동일한 라이선스를 적용해야 합니다. | CC BY-NC-SA |
|  | 저작자표시-비영리-변경금지 저작자를 밝히면 자유로운 이용이 가능하지만, 영리목적으로 이용할 수 없고 변경 없이 그대로 이용해야 합니다. | CC BY-NC-ND |

*이미지 출처: 크리에이티브 커먼스 코리아

※ 신문기사·논문·책 등 타인이 작성한 글에서 내용 일부를 발췌하여 제시하는 경우에도 출처 표기는 필수다. 일반적으로 원 글의 작성자(조직명), 작성 일자, 제목, 온라인 자료의 경우에는 URL 주소, 책 등 오프라인 자료의 경우에는 해당 페이지 수 등의 정보가 표기되어야 한다.

3.3. 집필진 즐겨찾기 대방출!

- 저작권에서 (비교적) 자유로운 검색 사이트 총집합

저작권 문제없이 사용할 수 있는 이미지나 폰트, 음원 등을 찾기 위해 더이상 헤매지 말자! 아래의 사이트들은 2021년 8월 기준으로 활용이 가능한 곳들이다. 사이트에 따라 가입이 필요한 경우도 있지만, 대부분 무료이므로 가입 후 자유롭게 이용할 수 있다. 또한 사이트에 따라 CC0, CCL 상세정보를 통해 사용 가능 범위나 조건을 규정하는 경우도 있으므로, 위에서 알아본 CC0, CCL 관련 지식을 십분 활용하여 사용 전 상세 정보를 반드시 확인하자. 마지막으로 이미지나 음원/영상 등을 검색하는 경우에는 한글보다는 영어로 키워드를 사용하면 더 다양한 자료를 찾을 수 있는 경우가 많다.

<폰트>

- NGO/NPO에서 사용할 수 있는 무료폰트 안내 (작성일 2017.07.11.)
서울시 NPO 지원센터에서 무료폰트 133종을 모아서 정보를 제공한다.

http://www.snpo.kr/bbs/board.php?bo_table=npo_aca&wr_id=2934&sfl=wr_2&sst=wr_datetim&e&sod=desc&sop=and&page=43

● **눈누**

다양한 폰트가 라이선스 정보와 함께 제공된다.

<https://noonnu.cc/>

● **네이버 한글한글아름답게**

네이버에서 오픈라이선스로 제작, 배포하는 글꼴 모음

<https://hangeul.naver.com/2017/nanum>

● **서울시 서울서체**

서울시에서 제작, 배포하는 글꼴 모음

* 이외에도 지자체에서 제작, 배포하는 글꼴들이 있으므로 필요하면 검색해보자!

<https://www.seoul.go.kr/seoul/font.do>

● **기타 무료사용 가능 폰트**

기업(구글 '노토산스 CJK', 어도비 '본고딕' 등), 언론사(한겨레 '한결체', 조선일보 '조선일보 명조체') 등에서도 폰트를 제작하여 배포하는 경우가 많다. 괄호 안의 키워드로 검색하면 쉽게 찾아서 내려받을 수 있다. 무료 폰트를 검색해서 활용할 때에도 당연히 상업/비상업적 용도의 사용 가능 범위 등 저작권 관련 세부 정보를 잘 확인해야 한다.

<이미지>

● **저작권 걱정 없는 이미지 검색 사이트**

아래의 검색 사이트들에서는 CC0 자료를 포함하여, 다양한 조건에서 활용이 가능한 이미지 자료를 제공한다. 무료사용을 위한 세부 조건을 최종적으로 확인하는 것을 잊지 말자.

<아이콘 및 벡터 이미지>

<https://iconmonstr.com/>

<https://publicdomainvectors.org/ko/>

<https://thenounproject.com/>

<https://www.flaticon.com/>

<고화질 사진 및 제작 이미지>

<https://pixabay.com/ko/>

<https://unsplash.com/>

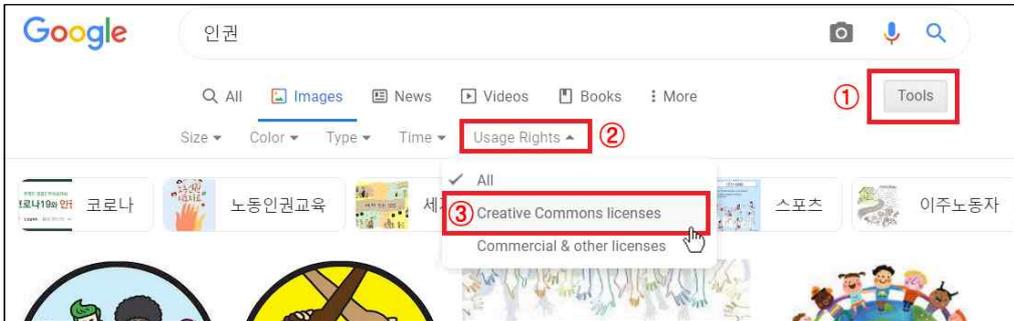
<https://www.pxfuel.com/>

<https://www.pikrepo.com/>

Tip: 구글, 네이버 등 검색엔진에서 이미지 검색할 때 저작권 필터링 설정하기

- 교육 자료에 삽입할 이미지를 찾을 때 필터링 기능을 활용해서 검색 효율을 더욱 높여 보자!

<구글 | Google.com>



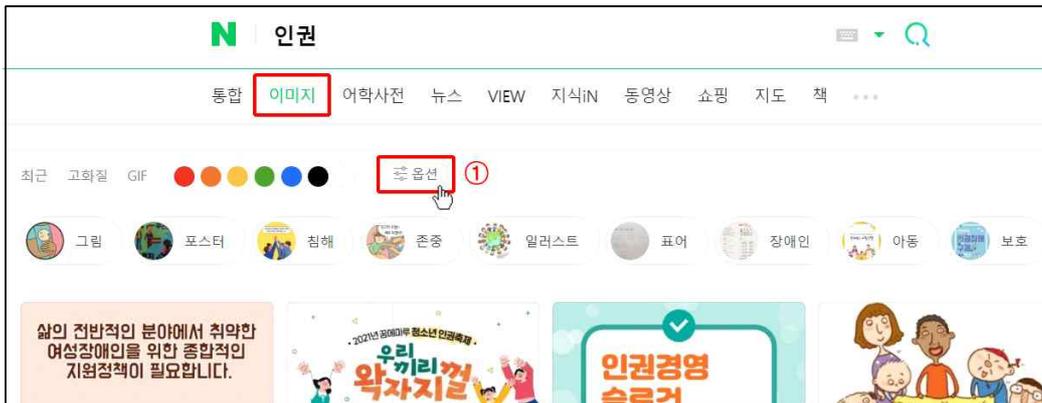
- ① 도구(tool) 선택 : 구글 창에서 키워드를 검색하고 '이미지' 탭을 누른 후, 오른쪽 상단에 보이는 '도구(tools)' 버튼 클릭
- ② 사용권(usage rights) 선택 : 도구 버튼을 누르면 검색 범주 아래 '크기(size), 색상(color), 유형(type), 시간(time), 사용권(usage rights)'이라는 추가 메뉴가 활성화된다. 여기서 오른쪽 끝에 위치한 '사용권(usage rights)' 클릭
- ③ 크리에이티브 커먼즈 라이선스(creative commons licenses) 선택 : CCL을 클릭하여 검색 결과를 필터링하자!



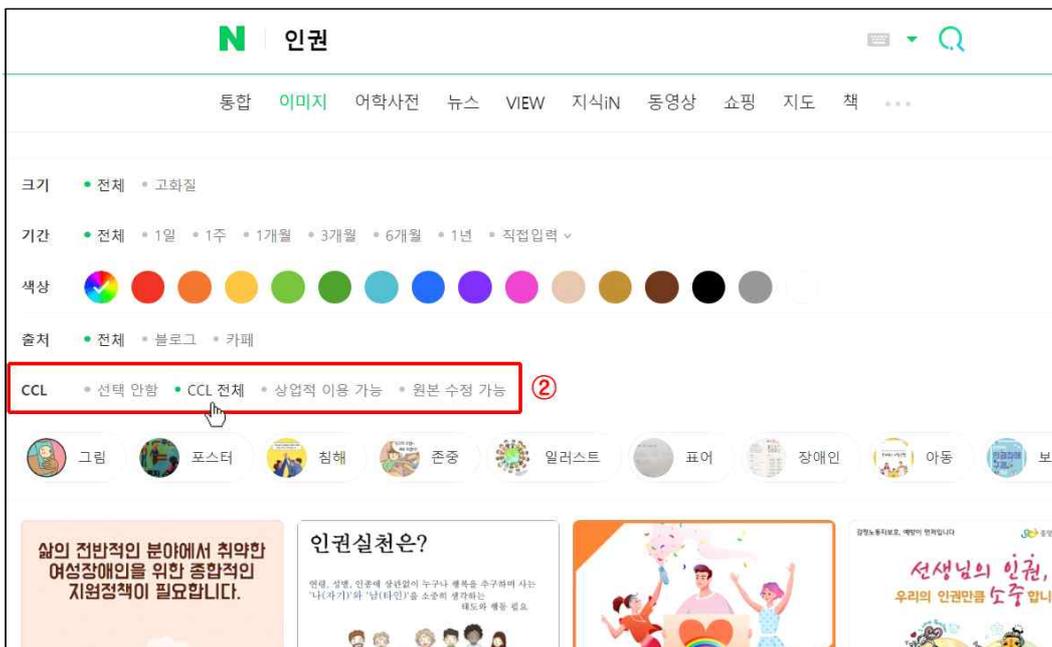
- 위의 방법으로 CCL 필터링을 하여 나온 검색 결과라도, 반드시 미리보기 창에서 '라이선스 세부정보(License details)'를 클릭하여 상세정보를 확인해야 한다.

- ‘사용권’ 필터링 이외에도, 해당 도구 메뉴의 ‘크기(size), 색상(color), 유형(type), 시간 (time)’ 필터링 옵션을 활용하면 누구나 검색의 고수가 될 수 있으므로 적극적으로 활용해보자!

<네이버 | Naver.com>



- ① 옵션 선택 : 네이버 창에서 키워드를 검색하고 ‘이미지’ 탭을 누른 후, 하단 우측에 보이는 ‘옵션’ 버튼 클릭



- ② CCL 항목에서 원하는 검색조건 선택 : ‘옵션’을 클릭하면 하단에 새로운 검색조건 설정 메뉴가 나타나며, ‘CCL’ 항목에서 원하는 검색조건을 클릭

- 다음(daum.net)도 비슷한 방법으로 검색에 필터링을 적용할 수 있다.

<음원/영상>

● 저작권 걱정 없는 음원 및 영상 검색 사이트

아래의 검색 사이트들에서는 CC0 자료를 포함하여, 다양한 조건에서 활용이 가능한 음원 및 영상 자료를 제공한다.

<음원>

<https://freesound.org/>

<https://freemusicarchive.org/home>

유튜브 오디오 라이브러리 (하단의 Tip 박스 참고)

<영상>

<https://www.pexels.com/videos/>

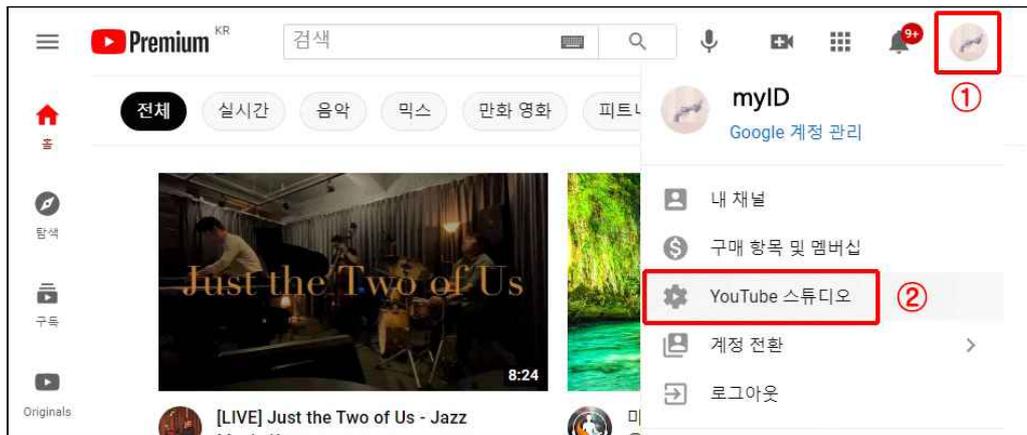
<https://www.videvo.net/>

<https://www.vidsplay.com/>

<https://www.videezy.com/>

Tip: 유튜브 '오디오 보관함'을 활용해서 무료 음원 찾기

- 교육 PPT 등에 저작권 걱정 없이 삽입할 수 있는 오디오 음원을 찾을 때 유용하다.



- ① 유튜브 계정 접속 : 유튜브에 접속하여 로그인한 후(유/무료 계정 모두 가능), 오른쪽 상단의 내 계정 이미지 클릭
- ② 'YouTube 스튜디오' 선택 : 하단에 나타난 드롭다운 메뉴에서 'YouTube 스튜디오' 클릭

오디오 보관함

이 오디오 보관함을 사용하면 YouTube 오디오 보관함 이용약관에 동의하는 것으로 간주됩니다.

무료 음악 음향 효과 별표표시

☰ 보관함 검색 또는 필터링 ④

| 검색 | 장르 | 분위기 | 아티스트 | 길이 |
|--------------------|----------|-----|--------------|-------|
| ▶ 트랙 제목 | 댄스/일렉... | 영감 | Unicorn H... | 5:06 |
| ▶ 장르 | 댄스/일렉... | 밝음 | Unicorn H... | 7:08 |
| ▶ 분위기 | 앰비언트 | 차분함 | Unicorn H... | 23:00 |
| ▶ 아티스트 이름 | 댄스/일렉... | 평기 | Unicorn H... | 9:55 |
| ▶ 길이 | 댄스/일렉... | 영감 | Unicorn H... | 7:50 |
| ▶ 저작자 표시 필요 없음 ⑤ | | | | |
| ▶ 저작자 표시 필요 | | | | |
| ▶ ☆ Digital Ghosts | 댄스/일렉... | 밝음 | Unicorn H... | 7:12 |
| ▶ ☆ Wolf Moon | 댄스/일렉... | 극적 | Unicorn H... | 7:51 |

③ '오디오 보관함' 선택 : 왼쪽 메뉴바를 제일 아래까지 스크롤 다운하여 '오디오 보관함' 클릭

④ '필터링' 선택 : '보관함 검색 또는 필터링'이라고 적힌 부분 클릭

⑤ 저작자 표시 관련 원하는 조건 선택 : 저작자 표기 없이 자료를 활용하고 싶다면, 하단에 나타난 드롭다운 메뉴에서 '저작자 표시 필요 없음' 클릭

- 이렇게 검색해서 나온 음원들은 저작권 걱정 없이 자유롭게 내려받아서 활용할 수 있다!

※ 저작권 관련해서 더 자세히 알고 싶다면 아래의 사이트들을 참고해보자!

<크리에이티브 커먼스.org>

“CC0 1.0 보편적 (CC0 1.0) 퍼블릭 도메인 기증”

<https://creativecommons.org/publicdomain/zero/1.0/deed.ko>

<크리에이티브 커먼스 코리아>

“CCL 라이선스”

<http://cckorea.org/xe/ccl>

“CCL 적용하기“

<http://cckorea.org/xe/condition>

“알기 쉬운 CCL”

<http://cckorea.org/xe/easyguide>

“CCL 콘텐츠 사용법”

<http://cckorea.org/xe/using>

<서울시 NPO 지원센터 홈페이지>

“저작권 확인하기” (작성일 2018.10.02.)

http://www.snpo.kr/bbs/board.php?bo_table=npo_aca&wr_id=3863

“[실무팁] 저작권_ 자유이용허락표시제도_ CCL 1부” (작성일 2018.08.21.)

http://www.snpo.kr/bbs/board.php?bo_table=npo_aca&wr_id=3743

“[실무팁] 저작권_ 자유이용허락표시_이미지검색_2부” (작성일 2018.08.29.)

http://www.snpo.kr/bbs/board.php?bo_table=npo_aca&wr_id=3755

[별첨] 실시간 온라인 인권교육 경험과 도전과제 설문지

실시간 온라인 인권교육의 확산 속에서 인권교육가들이 무엇을 경험하고 도전받고 있는지를 알기 위한 설문조사를 진행합니다. 조사 결과는 인권교육가들을 위한 <온라인 인권교육 가이드북>(8월 발간 예정) 제작의 밑자료를 활용될 예정입니다. 이 연구는 국가인권위원회 위탁 사업으로 진행됩니다. 많은 관심과 참여를 부탁드립니다.

- 문의: 인권교육센터 들(02-365-5412/dlhredu@gmail.com)
- 본 조사는 통계법 제33조 및 제34조에 의거하여 실시·관리되며, 응답하신 설문 내용은 연구 목적으로만 사용됨을 알려드립니다.

<응답자 기본 사항>

1. 이름 (실명 또는 불리고 싶은 이름)*
2. 소속 단체나 교육활동 단위*
3. 활동 지역*
4. 연락처(000-0000-0000 형식으로 입력)
- 연락처를 남겨주신 분들 중 일부는 추첨을 통해 쿠폰 선물을 보내드릴 예정입니다^^
5. 개인정보 활용에 동의하시나요?*(
남겨주신 정보는 조사 결과 취합 후 폐기될 예정입니다)

일회성, 실시간 인권교육 경험을 중심으로 대답해주세요.

▶ 온라인 교육 경험

1. 실시간 온라인 교육(녹화형 강의 제외) 경험은 어느 정도 되나요?*(
① 5회 미만
② 6회~10회 미만
③ 10회~20회 미만
④ 20회~30회 미만
⑤ 30회 이상
2. 지난해 2월부터 현재(2021.4)까지 진행하신 인권교육 중에 대면 교육 대비 온라인 교육의 비중은 몇 퍼센트 정도라고 생각하시나요?*(
① 10% 미만
② 10%~30% 미만
③ 30%~50% 미만

- ④ 50%~70% 미만
- ⑤ 70% 이상

3. 대면 수업과 비교해 온라인 교육 준비에 드는 시간과 노력 정도에 차이가 있나요?*

- ① 대면 교육보다 절약된다
- ② 대면 교육과 비슷하다
- ③ 대면 교육의 2배 정도 더 든다
- ④ 대면 교육의 3배 이상 더 든다

4. 온라인 교육 요청이 왔을 때 거절하거나 망설이게 된 이유를 모두 골라주세요*

- ① 교육의 주제가 온라인 교육과 맞지 않다고 판단되어서
- ② 교육 대상이 온라인 교육과 맞지 않다고 판단되어서
- ③ 교육 진행자인 본인이 온라인 교육을 진행하는 데 어려움이 있어서
- ④ 참여와 소통을 어떻게 구현할 수 있을지 방법을 모르겠어서
- ⑤ 참여자 수가 너무 많아서
- ⑥ 온라인 교육을 계속 수용하다 보면 대면 교육이 없어질 거 같아서
- ⑦ 기타 _____

5. 온라인으로 교육하기 적합하지 않다고 생각하는 주제나 참여자 그룹이 있나요?

- ① 있다. (주제) _____ 참여자 그룹) _____
- ② 없다.

6. 대면 교육에 비해서 온라인 교육에서 참여자들이 더 적극적 또는 소극적으로 참여한다고 느끼시나요? 그 이유는 무엇인가요?

- ① 더 적극적이다. 이유) _____
- ② 더 소극적이다. 이유) _____

7. 대면 교육에 비해 온라인 교육의 장점이 있다면 가장 큰 것은 무엇인가요?*

- ① 교육가 입장에서 오가는 시간이나 수고를 줄일 수 있다.
- ② 먼 거리의 참여자 등 오프라인이면 참여가 힘든 이들이 교육에 접근하기 수월하다
- ③ 자신을 드러내지 않고 질문이나 의견을 밝히기에 더 자유롭다.
- ④ 참여자가 자료화면을 더욱 선명하고 가까이 볼 수 있다.
- ⑤ 참여자의 혐오 발언 등 부담스러운 상황을 직접 대면하지 않아 덜 부담스럽다.
- ⑥ 기타 _____
- ⑦ 대면교육에 비하면 장점이 크게 없다

8. 온라인 교육이기에 놓치기 쉬운 혹은 더 어려워진 교육의 요소가 있다면, 3가지를 골라주세요.*

- ① 참여자의 비언어적 의사 표현 파악하기
- ② 참여자의 반응과 그에 대한 피드백 제공하기
- ③ 참여자끼리의 소통과 상호작용
- ④ 존중이 생략된 교육 태도에 적절히 대응하기

- ⑤ 교육 내용의 조정 등 교육 진행 상황에 융통성 있게 대처하기
- ⑥ 참여자의 동기 형성과 강화
- ⑦ 기타 _____

9. 온라인 교육을 준비/진행하면서 우선적으로 강화하고 싶은 교육역량이 있나요?*

- ① 실시간 온라인 교육을 위한 플랫폼 활용 방법
- ② 온라인 교육에서 참여자와 소통하는 방법
- ③ 온라인 참여 프로그램을 위한 다양한 도구
- ④ 참여자의 동기 형성과 참여도를 높이기 위한 얼음깨기(아이스브레이킹) 방법
- ⑤ 온라인 교육에서 활용 가능한 다양한 프로그램 및 장단점
- ⑥ 온라인 교육에 맞는 평가(회고) 가이드라인 및 다양한 방법
- ⑦ 온라인 교육에서 유념해야 할 인권교육가의 자세 및 고려할 점
- ⑧ 기타 _____

▶ 교육 플랫폼과 환경 요소

1. 현재 실시간 온라인 인권교육을 위해 가장 많이 활용하는 플랫폼을 선택해 주세요.*

- ① 줌(ZOOM) ② 구글미트 ③ 구글 행아웃/행아웃미트 ④ 스카이프
- ⑤ 기타 _____

2. 선택한 온라인 교육 플랫폼을 사용하는 주된 이유는 무엇인가요?*

- ① 교육 요청 기관이 선정한 플랫폼이라서
- ② 본인의 교육을 위해 적절한 기능들을 지원해서
- ③ 참여자들이 가장 익숙하게 사용하는 플랫폼이라서
- ④ 교육을 진행하는 나에게 익숙한 플랫폼이라서
- ⑤ 기타 _____

3. 선택한 플랫폼에서 가장 유효하다고 판단하는 기능 3가지를 골라주세요.*

- ① 강의를 진행할 때 화면에 집중도를 부여하는 기능이 있다.
- ② 자료 화면공유와 참여자 얼굴 비율을 조정할 수 있는 UI(사용자 인터페이스)가 좋다.
- ③ 가상배경, 비디오 필터 등 프라이버시 보호가 가능하다.
- ④ 모둠토론, 투표 제공 등 참여 프로그램 진행이 가능한 기능이 내장되어 있다.
- ⑤ 자료 공유, 화이트보드 등 다양한 학습지원 도구를 제공한다.
- ⑥ 보안 기능이 튼튼하다.
- ⑦ 기타 _____

4. 참여자의 의견을 확인하기 위해 자주 활용하는 도구(Tool)는 무엇인가요?*

- ① 구글독스
- ② 패들릿
- ③ 잼보드

- ④ 멘티미터
- ⑤ 슬리도(sli.do)
- ⑥ 기타 _____

5. 온라인 교육 분위기에 중대한 영향을 미치는 참여자의 교육 환경 3가지를 골라주세요.*

- ① 발언, 채팅 참여 등이 용이한 장비 소지 여부
- ② 조용한 개인 학습 공간
- ③ 직장, 학교, 가족, 육아 등의 문제로 인한 제한적인 시간
- ④ 가입 또는 접속해야 하는 각종 사이트에 대한 접근성
- ⑤ 한글화가 되지 않은 앱/사이트의 이용 매뉴얼 및 인터페이스(사용자 화면)
- ⑥ 다양한 장애 특성 등을 고려하지 않은 앱/사이트의 인터페이스
- ⑦ 기타 _____

6. 안전하고 역동적인 온라인 교육을 위해 미리 점검하면 좋은 3가지 요소는 무엇인가요?*

- ① 교육에 참여하는 장소나 시간에 대한 사전 안내
- ② 교육 참여에 유용한 접속기기에 대한 사전 안내
- ③ 교육 진행시 신뢰와 안전감을 확보하기 위한 사전 약속 확인
- ④ 플랫폼 등 접속을 위한 방법 사전 안내
- ⑤ 기기 다루는 법 등 어려움이 있을 때 도움을 요청할 수 있는 존재에 대한 안내
- ⑥ 기타 _____

7. 참여자와의 소통, 참여 프로그램 진행이 원활하다고 생각하는 참여자 수는 몇 명이라고 생각하십니까?*

- ① 10명 이내
- ② 20명 이내
- ③ 30명 이내
- ④ 50명 이내
- ⑤ 참여자 수는 온라인 교육에서 크게 상관이 없다.

▶ 교육 기획과 실행

1. 다음 중 온라인 교육을 진행할 때 기획 안에 포함되는 것을 모두 고르세요.*

- ① 동기나 신뢰 형성을 위한 도입 프로그램(아이스 브레이킹)
- ② 교육 진행 중 다양한 형태의 질의응답
- ③ 교육 마무리에 전체 과정에 대한 질의응답 시간 배치
- ④ 참여형 프로그램
- ⑤ 쉬는 시간
- ⑥ 기타 _____

2. 대면교육에 비해 온라인 교육일 때 내용의 구성에서 일어난 변화가 있다면 모두 고르세요. *

- ① 기기 작동법, 저작권 등 디지털 미디어 리터러시 내용을 포함한다.
- ② 화면 캡처 금지 등 교육 참여 시 주의사항이나 디지털 에티켓 등을 교육 내용에 포함한다.
- ③ 지식·정보 전달의 비중을 낮추고 질의응답 및 토론을 강화한다.
- ④ 지식·정보 전달식 강연을 중심으로 내용을 구성한다.
- ⑤ 동영상 등 미디어 자료를 더욱 적극적으로 활용한다.
- ⑥ 참여자의 얼음 깨기, 신뢰 형성 등을 위한 시간을 더 많이 배정한다.
- ⑦ 기타 _____

3. 온라인 교육의 진행 방식이나 형식 측면에서 더 주의를 기울이게 된 부분이 있다면 3가지를 선택해 주세요.*

- ① 강의 자료를 더 자세히, 더 다양한 방식으로 준비한다.
- ② 참여 프로그램을 더 다양하게 준비한다.
- ③ 참여자 수를 제한한다.
- ④ 의견 말하기 등 참여를 높이기 위해 새로운 수업방식을 적용한다.
- ⑤ 온라인 서비스, 디지털 장비 등의 활용법을 더 많이 공부하고 안내한다.
- ⑥ 교육 진행 중 또는 종료 직전에 참여자의 피드백을 확인하기 위한 방안을 마련한다.
- ⑦ 교육 사후 평가를 위한 방법을 마련한다.
- ⑧ 장기교육의 경우 사전 또는 사후 과제를 더욱 적극적으로 활용한다.
- ⑨ 참여자들끼리 소통할 수 있는 방안을 마련한다.
- ⑩ 기타 _____

4. 인권교육가의 자세 및 태도에 있어서 더 주의를 기울이게 된 점이 있다면 3가지를 선택해 주세요.*

- ① 참여자들의 이해도를 점검하는 질문을 자주 배치하거나 중간정리 시간을 갖는다.
- ② 질문을 던진 뒤 참여자의 반응이 있기까지 오프라인 교육에 비해 조금 더 기다린다.
- ③ 전달력을 높이기 위해 발음이나 표정 등에 더 신경을 쓰게 된다.
- ④ 참여자와 눈을 마주치는 느낌을 줄 수 있는 구도나 시선 각도를 찾는다.
- ⑤ 참여자들에게 더 많이 말을 걸거나 질문을 던진다.
- ⑥ 기타 _____

5. 참여자와의 상호작용을 높이기 위해 해본 시도 3가지를 선택해 주세요.*

- ① 참여자들이 짧고 가볍게 답할 수 있는 질문을 던진다.
- ② 채팅창에 의견을 남겨 줄 것을 여러 번 요청한다.
- ③ 패들렛, 잼보드 등 구조화된 프로그램을 활용한다.
- ④ 참여자 중 몇 명을 구체적으로 지목해서 의견을 요청한다.
- ⑤ 교육자료에 인용된 긴 지문 등은 참여자에게 대독을 요청한다.
- ⑥ 말, 문자가 아닌 제스처, 표정 등 다양한 의견표현 방식을 활용한다.
- ⑦ 질의응답 시간을 더 충분히 잡는다.
- ⑧ 기타 _____

6. 상호작용을 위해 참여자에게 비디오 켜기를 요청할 때 주로 사용하는 방법은 무엇인가요?*

- ① 비디오 참여의 의의를 간단히 설명한 뒤 켜기를 권유한다.

- ② 비디오 화면을 활용한 간단한 게임을 진행한다.
- ③ 가상배경, 비디오 필터 효과 등을 활용하여 참여하는 것을 제안한다.
- ④ 자신의 캐릭터가 될 만한 것을 비추며 참여할 것을 권유한다.
- ⑤ 끄고 있다가 필요한 순간에만 켜달라고 제안한다.
- ⑥ 비디오를 끄고 있는 참여자에게 개인 메시지를 계속 보낸다.
- ⑦ 기타 _____
- ⑧ 대개 비디오 켜기를 별도로 요청하지 않는다.

7. 교육 진행 후 평가나 교육 돌아보기(회고)를 진행할 때 주로 어떤 방법을 활용하시나요?*

- ① 구조화된 만족도 설문 양식
- ② 간단한 소감이나 배운 점 등 짧게 자신의 생각을 말하거나 써달라고 요청
- ③ 일부 참여자를 호명하여 대표로 소감을 말해줄 것을 요청
- ④ 기타 _____
- ⑤ 주로 평가를 진행하지 않는다.

8. 온라인 교육에서 평가나 회고를 진행하지 않는다면 그 이유는 무엇인가요?*

- ① 시간이 부족해서
- ② 참여자들이 평가 의견을 잘 말해주지 않아서
- ③ 온라인에서 어떻게 평가를 진행해야 할지 몰라서
- ④ 기타 _____

<참고 문헌>

- 교육부(2020). 『도전이 만든 미래 2020 원격수업 운영사례집』. 교육부
- 국가공무원인재개발원 연구개발센터(2020). 「온라인 실시간 교육, 어디까지 해봤니?」. 국가공무원인재개발원
- 국가과학기술인력개발원(2020). 「KIRD 비대면 온라인 강의 실무가이드」. 국가과학기술인력개발원
- 권정민(2020). 『최고의 원격수업 만들기 (학생도 즐겁게 참여하는 온라인수업 디자인)』. 사회평론아카데미
- 김란, 이슬기, 장세영, 황성환(2020). 『Zoom 수업에 날개를 달아 줌: Zoom 기초부터 학생 중심 온라인 수업까지 | 온라인 수업 사례 90』. 테크빌교육(즐거운학교)
- 김서영, 김재현, 박종필, 홍지연(2020). 『스마트 클래스를 위한 즐거운 온라인 수업』. 뜨인돌출판사
- 김윤경, 차경환(2020). “행위 주체성(agency)과 동기(motivation) 활성화를 위한 대학 온라인 강좌 운영 방안: 교육참여자 인식 조사”. *Multimedia-Assisted Language Learning*. Vol. 23(3). pp. 300-319
- 김지숙, 박아영(2020). “코로나19(COVID-19) 비대면 온라인 학습 참여자의 자기통제력 예측 요인”. *디지털융복합연구*. 제18권 제9호. pp. 453-461
- 김형욱, 김병룡 외(2020). 『온라인 수업의 모든 것: 온라인 수업 모델 개발부터 역동적 피드백까지!』. 지식프레임
- 박미희(2020). “코로나19 시대의 교육격차 실태와 교육의 과제: 경기 지역을 중심으로”. *교육사회학연구*. 제30권 제4호. pp. 113-145
- 박선호, 최희경(2020). “코로나19 시대의 비대면 온라인 교육에 대한 초등영어교사들의 목소리”. *문화교류와 다문화교육*. 제9권 제4호. pp. 273-295
- 박재우(2020). “장애대학생의 관점에서 살펴본 코로나 사태에 따른 비대면 수업의 실태와 문제점”. *특수교육*. 제19권 제3호. pp. 31-53
- 박제원(2020). “코로나19 이후, 초·중·고 수업에 대한 기대와 우려 -블렌디드 러닝과 플립 러닝을 중심으로-”
- 박치관, 박준병, 이준우(2007). “사이버강의 참여자들의 상호작용이 교육효과에 미치는 영향 연구”. *한국데이터베이스학회*. 제14권 제3호. pp. 179-197
- 서원석, 신원석(2012). “온라인 토론의 참여환경과 토론집단 크기에 따른 사회연결망 분석 (Social Network Analysis)”. *교육공학연구* 제28권 제4호. pp. 757-779
- 손지선, 고유라 외(2020). 『교사가 진짜 궁금해하는 온라인 수업: 실시간 수업에서 온라인 학습 운영까지 | 포스트 코로나 교육을 위한 친절한 안내서』. 학교도서관저널
- 손지선, 김연수, 오소정, 윤효성(2021). 『교사가 진짜 궁금해하는 온라인 수업. 2: 실천사례편 상호작용과 학습 동기를 끌어올리는 범교과 온라인 수업 활동』. 학교도서관저널
- 송수연, 김한경(2020). “언택트 시대의 대학교육: 코로나19에 따른 비대면 강의 만족도와 수

강지숙 의사에 영향을 미치는 요인에 관한 연구”. 아시아교육연구 제21권 제4호. pp. 1099-1126

이상민, 한승연(2020). 『온라인 수업 전략: 언택트 시대의 교수법』. 종이와나무
진 레와, 대니얼 헌터(2020). 「온라인에서 그룹 이끌기: 코로나19를 대처하는 온라인 교육, 회의, 트레이닝, 이벤트를 위한 실용 가이드북」. 희망제작소 번역
최형미, 이동국(2020). “COVID-19에 따른 중등 교사의 원격수업에 대한 경험 탐색”. 학습자
중심교과교육연구. 제20권 제16호. pp. 1047-1071
한국U러닝연합회(2020). 『온라인 완전학습: 비대면 수업 성공 전략』. 콘텐츠미디어

<온라인 인권교육 가이드북> 교재 개발 연구

인쇄일 : 2021. 9. 28.

발행일 : 2021. 9. 28.

발행처 : 국가인권위원회

주소 : 04551 서울시 중구 삼일대로 340 나라키움 저동빌딩

<https://www.humanrights.go.kr>

문의전화 : (02)2125-9857

F A X : (02)2125-0916

ISBN 978-89-6114-835-1 93370

<비매품>

이 저작물은 국가인권위원회가 저작권을 전부 소유하지 아니한 저작물이므로 자유롭게 이용(무단 변경, 복제·배포, 상업적인 용도 사용 등)하기 위해서는 반드시 해당 저작권자의 허락을 받으셔야 합니다.



ISBN 978-89-6114-835-1 93370