

## 시민 온라인 문화예술교육 지원사업

# 문화예술교육의 창의적 접촉을 위한 매개자들의 실험실 「아르택트 랩, Artact-lab」 참여 단체 공모 안내

만나지 않고도 가능한 예술적 접촉과 교육적 만남에 관심이 있는 문화예술교육자들을 모집합니다.

코로나 19가 지속 되고 있는 지금의 문화예술교육 현장은 모두가 처음 경험하고 마주하고 있습니다. 한국문화예술교육진흥원에서는 '온라인 문화예술교육' 및 '비대면 상황'에 대한 다양한 고민과 상상을 해볼 수 있도록 기회를 마련하고자 '문화예술교육의 창의적 접촉을 위한 매개자들의 실험실 「아르택트 랩, Artact-lab」' 공모를 진행합니다.

문화예술교육 현장에서 우리는 이제 만나지 않고도 혹은 만나지 않아서 가능한, 새롭고 다양한 방법으로 진행되는 문화예술교육의 프로그램의 방향을 상상하고 고민해야 합니다. 사람과 사람 간 '만남'을 넘어서, '사람과 사물', '사람과 소리' 등 다양한 '접촉, 만남, contact'에 대한 전환적 이해나 창의적 해석을 시도 해봤으면 합니다. 문화예술교육 현장에서 활동하고 있는 강사, 기획자뿐 아니라, 현장에서 활동하고자 하는 예비인력까지 누구나 본 사업에 참여할 수 있습니다. 「아르택트 랩, Artact-lab」에 참여하여 '비대면·온라인 문화예술교육' 환경에서 실행 가능한 다양하고 풍부한 실험들을 제안해주세요.

- ☞ 예술과 기술, 교육이 융복합된 온라인 문화예술교육의 기획에 관심이 있으신 분,
- ☞ 강의, 감상형 콘텐츠를 넘어 참여자와 다양한 활동이 가능한 온라인 프로그램 개발에 관심이 있으신 분
- ☞ 실시간 화상 혹은 비실시간, 비대면 방식으로 온라인 프로그램을 운영하는데 관심이 있으신 분들의 많은 참여를 기다립니다!

## I 사업 개요

### □ 사업개요

- 사업명: 2022 시민 온라인 문화예술교육 지원사업 - 문화예술교육의 창의적 접촉을 위한 매개자들의 실험실 「아르택트 랩, Artact-lab」

#### ※ 문화예술교육의 창의적 접촉을 위한 매개자들의 실험실, 「아르택트 랩, Artact-lab」이란?

☞ 「아르택트 랩, Artact-lab」이란 문화예술교육 현장의 매개자들의 다양하고 거침 없는, 실패를 두려워하지 않는 도전을 지원하는 실험실입니다. 그간 만나서 문화예술을 주제 및 매개로 하는 활동으로 이루어졌던 문화예술교육을 새롭게 다시 보고, 비대면 상황에서 창의적으로 추진할 수 있는 방식을 모색하기 위해 기획되었습니다. '아르택트(Artact)'란 **예술(art)과 만남(접촉, 연결, contact)**을 창의적으로 다시 생각하고 새롭게 연계하는 과정을 의미하며, 문화예술교육적으로 상호 연결된 활동을 지향합니다. 특히 올해는 2020~2021 진행한 'ArtE 아트프리즘'의 취지에 더하여 '사람'과 '매체' 두 키워드를 중심으로, 비대면 상황에서 활용가능한 '온라인' 콘텐츠를 기획/설계하여 일반 시민과 함께 다양한 상상력을 발휘해볼 수 있도록 진행하고자 합니다.

- 사업기간 : 2022년 4월 ~ 12월
- 사업목적 : 문화예술교육 매개자가 일반 시민을 대상으로 다양한 상상력을 발휘하고 주도적으로 프로젝트 주제를 정해 이를 직접 추진하여, 양질의 온라인 문화예술교육 프로그램을 활성화 하고자 함
- 추진내용
  - 문화예술교육에 관심이 있는 일반 시민을 대상으로 온라인 문화예술교육 프로그램의 기획·개발·실행 지원

- 본 사업에 참여하는 문화예술교육 매개자들이 온라인 문화예술교육을 경험하는 시간·공간·방법의 확장성과 예술교육 역량 제고 추진
- 추진방식 : 제안서 공모를 통한 선정 및 지원
- 지원규모 : 총 11개 팀, 프로젝트 유형에 따라 단체 선정, 예산 지원 예정
- 전년 대비 주요 변동사항

구분	'21년	'22년
프로젝트 추진 방향	비대면 상황에서의 문화예술교육 매개자들의 창의적 역량강화를 위한 프로젝트 지원	일반 시민이 창의적이고 실험적인 온라인 문화예술교육을 경험할 수 있도록 이를 기획·개발·실행하는 매개자들을 지원
프로젝트 실행 기간	3개월 (2021. 10 ~ 12)	6개월 (2022. 6 ~ 11)
프로젝트 유형, 예산	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 사전 탐구 탐색형 : 최대 1000만원 지원</li> <li>○ 프로그램 개발형 : 최대 3000만원 지원</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 온라인 문화예술교육 개발형 : 3,000만원</li> <li>○ 온라인 문화예술교육 실행형 : 2,000만원</li> </ul>
지원 단체	총 17개 팀 지원 (개인, 3인 이하 팀 구성)	총 11개 단체 지원 (5인 이하 인력 구성을 한 단체)

## □ 프로젝트 기획 · 개발

- 프로젝트 주제 : 온라인 문화예술교육으로 서로를 향할 수 있는 새로운 방법
  - 상호작용, 위로, 먼 지역과의 가까운 만남, 가까운 사람들과의 온라인 만남 등 사람과 사람, 사람과 사물 등 창의적인 접촉(contact)에 대해 참여자의 새로운 관점과 이해가 담긴 주제 제시 필요
  - 온라인 환경, 포스트 코로나 등 새로운 문화예술교육 환경에 대응하기 위한 스스로의 고민과 질문을 통해 프로젝트의 방향 및 주제 설정 필요
  - 프로젝트의 세부 참여 대상은 일반 시민\*을 대상으로 설정하되, 창의적인 접촉에 대해 새롭게 경험하고 만나보고 싶은 대상으로 구체화 가능
  - 프로젝트 실행 결과를 온라인으로 기록, 정리하는 방안을 계획에 포함 필요

※ 전체 사업 내 프로젝트 주제는 전년도와 동일한 취지와 방향이나, 개발·실행할 프로그램 내 교육대상 설정 시, 다음의 내용을 고려하여 결정 필요

\* 일반 시민 : 프로젝트의 세부 교육 대상 설정 시, 일반 성인을 포함하여 설정 필요함

\*\* 디지털 취약계층(장애인, 노인) 비대면 문화예술교육 지원사업 추진에 따라, '장애인 대상', '노인 대상 시각 예술 분야' 경우 프로젝트 세부 교육 대상 제외

## ○ 프로젝트 유형 (※ 2개 유형 중 1개 유형을 선택하여 신청)

구분	① 온라인 문화예술교육 프로그램 개발형	② 온라인 문화예술교육 프로그램 실행형
내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 구체적인 교육대상을 염두에 둔 온라인 문화예술교육 혹은 블렌디드 교육(대면 교육 및 비대면 교육의 혼합형태) 기획, 관련 비대면 문화예술교육 콘텐츠 개발</li> <li>- 기존에 진행해보지 않은 아이디어의 제안이 담긴 기획서의 제출. <b>아이디어의 실행은 선택사항</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 코로나 19 이후 <u>진행해본 경험</u>이 있는 온라인 문화예술교육 혹은 블렌디드 교육을 <b>지금까지 도전해보지 않은 새로운 교육 대상 혹은 더 만나보고 싶고 구체화 하고 싶은 교육 대상을 선정하여 실행</b></li> </ul>
예시	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 강의, 감상형 콘텐츠를 넘어서 참여자와 함께 다양한 활동이 가능한 온라인 프로그램 기획/개발</li> <li>- 서로 만나지 않고도 마주할 수 있는 공간 구성 등 문화예술교육에서 유효한 새로운 접촉 방안 제안</li> <li>- 예술+기술+교육이 융복합된 온라인 문화예술교육 기획/개발</li> <li>- 영상 및 관련 어플 개발 등 온라인 문화예술교육 콘텐츠 개발하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 실시간 화상 혹은 비실시간 비대면 방식으로 온라인 프로그램을 수요자 대상으로 운영</li> <li>- 비대면이지만 새로운 접촉, 거리를 두되 새로운 시·공간 환경 구성을 통한 온라인 문화예술교육 프로그램 운영</li> <li>- 온라인 문화예술교육 프로그램 개발 내용을 실행하면서 교육 차시별 실행 보고서 정리</li> </ul>
지원 예산	5개 팀 x 30백만원 (참여 팀 기획비 포함)	6개 팀 x 20백만원 (참여 팀 기획비 미포함)
역량 강화	(필수 참여) 참여 단체-전문가 간 멘토링 추진 (선택 참여) 참여 단체 간 상호교류를 위한 학습그룹 참여	
	(필수 참여) 오프닝 워크숍 및 결과공유회 추진	
결과	결과보고서 및 프로그램 개발/실행 관련 결과물 일체 (기획서, 교안, 영상, 사진, 온라인 아카이빙 자료 등)	

## ※ 프로젝트 기획·개발 시 고려 가능한 참고 질문

- '접촉'이라는 키워드가 당신의 예술 활동에서 어떤 의미를 가지고 있는가?
- (문화예술교육 활동가의) 창의적 선택을 제한하지 않으면서 문화예술교육 활동과 관련된 재료들을 온라인, 비대면 상황에서 어떻게 작용할 수 있을까?
- 감각하는 몸의 경계는 어디일까?
  - 일반적으로 피부를 몸의 경계라고 생각하지만, 과연 그렇게 볼 수 있을까? 스마트폰을 쥐고 있는 나의 몸을 모두 경계로 인식한다면 (스마트폰과 내 몸 사이의 감각의 교류들을 어떻게 바라볼 수 있고) 어떤 고민을 해볼 수 있을까?
- 비대면 문화예술교육에서 '참여'의 의미는 무엇인가?
- 비대면 상황 속에서 어떻게 사람들을 창의적으로 보호할 수 있을까? 지금의 상황에서 생각 해볼 수 있는 문화예술교육자 간의 윤리적 책임에는 어떤 것들이 있을까?

## ○ 추진체계 및 일정

4~5월	6~10월		11월
[공모, 선정]	[프로그램 기획·개발]	[상호학습/역량강화]	[결과 공유]
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 참여자 모집 공고</li> <li>○ 사업 참여자 심사 (서류, 면접)</li> <li>○ 참여자 최종 선정</li> </ul>	⇒ <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 선정팀별 사업계획서 검토 및 확정</li> <li>○ 예산 교부 및 프로젝트 기획·개발 지원</li> </ul>	⇒ <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 참여단체-전문가 간 1대1 멘토링 참여</li> <li>○ 참여단체 간 학습그룹 구성 및 교류</li> <li>○ 전체 참여자 간 오픈 워크숍 및 결과공유회 추진</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 사업 결과공유회 추진 및 참여자별 프로젝트 내용·결과 정리</li> <li>○ 전체 사업 결과 정리 및 아카이빙 추진</li> </ul>

## ○ 참여 시 의무 사항

- 참여단체별 상호학습 및 역량강화를 위한 전문가 멘토링, 오픈 워크숍 및 결과공유회 필수 참여
- 최종 확정된 사업계획서 기반 성실한 프로젝트 기획·개발 추진
- 프로젝트 진행 과정에 대한 기록 및 결과물 제출 필수
- 기타 프로젝트의 원활한 추진을 위해 요구되는 사항에 대한 적극적 협력

## II 공모 및 지원 내용

### □ 공모개요

- 공 모 명 : 문화예술교육의 창의적 접촉을 위한 매개자들의 실험실  
「아트랙트 랩, Artact-lab」 참여단체 공모
- 공모기간 : 공고일로부터 ~ **2022.05.12.(목) 15:00까지**
- 지원대상 : 본 사업 참여 과정을 통해 비대면·온라인 문화예술교육에 다양한 상상력으로 거침없이 도전하고자 하는 문화예술교육 매개자 및 예비인력 (5인 이하의 인력 구성으로 단체 참여 가능)

- ※ 신청자격 및 유의사항 : E나라도움을 통해 사업 추진이 가능한 5인 이하의 인력을 구성한 단체 참여 가능 (사업자 등록증, 고유번호증을 소지한 문화예술교육 매개자 및 예비인력)
  - ※ 문화예술교육 매개자 및 예비인력 : 문화예술교육 현장에서 활동하고 있는 강사, 기획자, 단체 대표 및 기관 관계자, 학교 교원, 문화예술교육사 및 관련 전공자 등 참여 가능

- 지원규모 : 총 11개 팀, 프로젝트 유형에 따라 단체 선정, 예산 지원 예정

- 접수방법 : E나라도움([www.gosims.go.kr](http://www.gosims.go.kr))을 통한 온라인 접수
- 제출서류 : 지원신청서, 개인정보 활용동의서 각 1부 ※ '붙임2' 양식
- 공모절차



## □ 지원내용

- 일반 시민을 대상으로 한 문화예술교육 매개자의 자율적이고 실험적인 온라인 문화예술교육 프로그램 기획·개발·실행 지원
  - 위드 코로나로 인해 전 생애 온라인 문화예술 관련 수요가 증가함에 따라 온라인 환경에서 다양한 소재와 주제가 갖는 문화예술교육 프로그램을 일반 시민이 주체적으로 참여하고 색다른 경험을 제공할 수 있도록 지원
  - 사업의 교육 대상 경우 단순히 ‘일반 시민’으로 설정하는 것이 아니라 보다 구체적인 특성을 설정하여 참여자가 주도적으로 프로젝트 내 예술 본연의 즉흥적 상황과 의외성이 드러날 수 있도록 직접 기획·개발·실행

① 온라인 문화예술교육 프로그램 개발형	② 온라인 문화예술교육 프로그램 실행형
5개 × 30백만원	6개 × 20백만원
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 프로그램 기획·개발에 초점</li> <li>○ '22년 신규 선정 및 '21년 일부 사전탐구형과 연계 추진</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 프로그램 운영·활성화에 초점</li> <li>○ '22년 신규 선정 및 '21년 일부 개발형과 연계 추진</li> </ul>

※ 참여자별 교부신청서 및 사업계획서 검토 후 최종 사업비 지원 예정

※ E나라 도움을 활용한 사업비 교부, 집행, 정산 추진 (

## ○ 참여자 간 교류 촉진, 전문가 지원 및 아카이빙 추진

- (참여자 대상 전체 오프닝 워크숍 및 결과공유회 운영) 참여자 간 상호학습 촉진 및 프로젝트 기획·개발 과정의 점검을 위해 사업 시작 단계와 마무리 단계에서 오프닝 워크숍 및 결과공유회를 운영
- (주제·유형별 전문가 멘토링 및 학습모임 운영) 참여 단체의 프로그램 진행 사항 점검을 위한 전문가 멘토링 추진. 또한 참여 단체 간 상호학습 촉진을 위한 ‘학습모임’ 운영 예정
- (사업 전 과정 아카이빙 추진) 참여자별 프로젝트 흐름, 사업 지원 과정이 잘 드러날 수 있도록 프로그램 개발 과정 및 결과의 아카이빙 및 대외공유 범위를 설정 및 대외 공유 추진

## ○ 신청자격 및 유의사항

- 신청 시 반드시 지정 양식에 작성 필요하며, 제출서류는 반환되지 않음
- 선정된 신청서는 아카이빙 자료 및 결과보고서 등 공익적 자료에 활용될 수 있음

### ※ 참여자별 프로젝트 기획·개발 내용의 관리·활용

- 본 사업에 참여하여 개발된 프로젝트 최종 결과물의 지적재산권법상 권리는 재정적 지원을 받아 기획·창작한 저작물로서 '한국문화예술교육진흥원'과 '참여자'의 공동소유로 함
- 한국문화예술교육진흥원은 「공공기록물 관리에 관한 법률」에 따라 프로젝트 개발과 관련된 제반 결과를 공개할 수 있음. 또한, 각종 학술발전 및 현장 교육자료로 활용할 수 있고, 일반인에게 원문 정보서비스(full-text service)를 실시할 수 있음
- 한국문화예술교육진흥원은 개발 결과를 공공 정책상 필요시 각종 자료로 활용 및 운영할 수 있으나, 개발진을 저자로 표기하며 상호 협의하에 결과물의 내용을 보완 또는 수정할 수 있음
- 공공기금을 통해 수행된 사업 결과물에 관해, 사업 참여자는 결과물을 비영리 목적으로 사용할 수 있으나 영리 목적으로 재가공(변형), 사용은 불가능함
- 프로젝트 개발 시 인용·활용되는 내용은 저작권 문제가 해결 완료된 것이어야 하며, 저작권에 대한 문제 발생 시 참여자가 책임을 부담함

## III 공모 설명 영상 안내

### □ 개요

- 추진방법 : 실시간 설명회 진행은 별도로 없으며, 본 공모 관련 상세 사항 경우 공모 공고 기간 내 (4.27~29) 공모 설명 영상 게시 예정 (교육진흥원 유튜브 영상으로 확인 가능)
- 대 상 : 본 사업에 관심이 있는 문화예술교육 매개자 및 예비인력 등

### ※ 참고 가능한 2021년 온라인 문화예술교육 지원사업 내용 살펴보기

- 2021 온라인 문화예술교육 콘텐츠 개발 사업 성과 자료 정리 ([바로가기](#))
  - 2021 아르텍트 랩 아카이빙 페이지 ([바로가기](#))
  - 2021 아트 프리즘 아카이빙 페이지 ([바로가기](#))
  - 2021 기술융합 미래형 문화예술교육 콘텐츠 개발 아카이빙 페이지 ([바로가기](#))

## IV 참여자 심사 및 선정

### □ 심사개요

- 심사기간 : 2022년 5월 3~4주 중 예정
- 심사방법 : 심사 기준에 따른 서류·면접 심사 추진

구분	내용
서류심사	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 지원자의 적격 여부 심사 (모든 신청 서류 지원 적합도 평가)</li> <li>- 필수구비 서류 제출을 완료한 자에 한해 1차 서류심사 진행</li> <li>※ 사업 이해도, 프로젝트 내용 등 고려 1.5배수 내외 선발</li> </ul>
면접심사	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 서류심사에 합격한 자를 대상으로 개별 인터뷰 형식 진행</li> <li>※ 코로나 19 상황에 따라 심사 운영 방식은 비대면 추진 예정</li> </ul>

- 심사기준 ※ 세부 심사 기준은 추후 변경될 수 있음

#### - 서류심사 기준 및 배점

구분	배점	세부 심사 내용
사업의 이해도	40	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 본 사업의 취지, 목적을 잘 이해하고 신청서를 작성하였는가?</li> <li>○ 프로젝트 설정 주제가 사업 중점방향과 부합한가?</li> </ul>
프로젝트 내용의 구체성	20	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 프로젝트 주제에 따른 기획 의도 및 내용이 고유하고 구체적인가?</li> <li>○ 세부 추진 일정이 적절하게 계획되었는가?</li> <li>○ 내용, 방법, 기간 등을 고려할 때, 세부 예산이 합리적으로 책정되어 있는가?</li> </ul>
프로젝트 주제의 실험성	40	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 참신하고 독창적인 프로젝트 주제를 제안하였는가?</li> <li>○ 주제어와 프로젝트 간 연계성이 있는가?</li> </ul>
합계	100	

#### - 면접심사 기준 및 배점

구분	배점	세부 심사 내용
사업 참여 동기	30	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 문화예술교육에 대한 방향성과 주관을 갖추고 있는가?</li> <li>○ 비대면 상황에 대한 지원자의 해석과 문제의식이 포함되어 있는가?</li> <li>○ 본 사업에 대한 관심과 프로젝트 추진 의지가 높은가?</li> </ul>
발전가능성	40	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 신청자가 지향하는 가치가 프로젝트에 적절히 반영되었는가?</li> <li>○ 프로젝트의 발전 가능성이 있는가?</li> </ul>
상호 협력 및 결과 공유 의지	30	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 오프닝 워크숍 및 결과공유회에 참여하여 다른 팀과 열린 태도로 적극 협력할 의지가 있는가?</li> <li>○ 프로젝트 진행을 통해 얻은 결과물을 다른 이들과 온·오프라인으로(개방적으로) 공유하고자 하는 의지가 있는가?</li> </ul>
합계	100	

- 심사 결과 발표 : 5월 5주 예정 (5.30~6.3)

## V 추진 일정

### □ 추진 세부 일정

구분	일정	내용
참여자 모집	~ 5월 12일(목) 15:00까지	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 사업 공고 및 참여자 모집·홍보</li> <li>○ 사업신청서 접수 및 마감</li> </ul>
참여자 심사 및 선정	5월 3~4주 예정	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 서류 심사 및 면접 심사 추진</li> </ul>
프로젝트 기획·개발	6월~10월	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 세부 프로젝트 주제·유형 및 사업 계획서 확정</li> <li>○ 프로젝트 주제·유형에 따른 기획·개발 추진</li> </ul>
프로젝트 결과 제출	11월 이내	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 참여자별 프로젝트 기획·개발 활동 등 추진 내용, 결과 정리</li> </ul>

※ 세부 추진 일정은 추후 변경될 수 있음

## VI 공모 문의

### □ 공모 관련 문의처

- 공모문의 : [online@arte.or.kr](mailto:online@arte.or.kr) / 02-6209-5991
- 문의시간 : 10:00~11:30 / 13:30~17:00 (평일 근무시간 기준)

※ 상세내용 경우 '공모요강 및 공모신청서'를 참고 바랍니다.