

온라인 학습생태계에 초대합니다

## 1. 온라인 학습생태계 소개

### ▶ 학습생태계: 온라인, 프로젝트를 통한 학습 그리고 네트워크

한국사회의 대안학교는 공교육이 포착하지 못했던 작지만 소중한 개인들의 욕망을 복돋아 주고, 이들을 위한 대안적인 학습공간과 커리큘럼을 제공해 왔습니다. 온라인 학습 생태계 역시 기존 공교육의 바깥에서 대안적인 학습공간을 만들어내고자 합니다. 그리고 그 시도를 온라인을 중심으로, 오프라인 활동에 기반을 둔 온라인 공간을 중심으로 실험해 보고자 합니다.

온라인을 중심으로 한다는 것은 무엇보다 학교라는 공간적 테두리를 두르지 않겠다는 것입니다. 당연히 학습내용 역시 기초과목이나 선수과목 같은 것이 없겠지요. 때문에 온라인 학습생태계의 구체적인 모습은 전적으로 이곳에서 진행되는 프로젝트들을 통해서만 파악될 수 있다고 생각합니다. 다양한 프로젝트와 참여하는 사람들이 얽혀 있는 것 자체가 온라인 학습생태계입니다.

이런 프로젝트 집합체에 학습이라는 표현을 붙이는 이유는, 이곳에서 벌어지는 일들이 '거칠지만 생생한 욕망을 가진 학생'과 '축적된 경험을 갖춘 교사/멘토'라는 두 축에 의해 진행되기 때문입니다. 보다 넓은 의미에서 보자면 스스로가 욕심내고 욕망하는 일을 하는 과정 자체가 그 어떤 수업보다 훌륭한 학습의 과정이라고 믿기 때문입니다. 또한 학습생태계에서 진행되는 프로젝트는 온라인 커뮤니티를 기반으로 만들어지고 발전합니다. 단순히 주어진 업무를 효율적으로 처리하기 위한 프로젝트들의 모임이 아니라, 경험과 정보 그리고 욕망을 가진 주체들 사이의 원활한 소통과 감정적 교류에서 출발하는 프로젝트들의 모임입니다.

그렇기 때문에 저희 학습 생태계는 오만가지 신기하고 끔찍한 욕망들이 춤추는 곳입니다. 그것들이 좋은 기획 서로 표현되거나, 통찰력 있는 경험자(멘토)를 만날 때, 또는 아무로 상상할 수 없었던 우연한 계기와 결합될 때, 새로운 날개를 달고 끊임없이 새로운 프로젝트가 만들어지는 곳입니다. 그리고 소멸하는 생태계입니다. 하지만, 사라진 줄 알았던 것은 이미 웹에 자연스럽게 축적되어 있기에 언제 되살아날지 모르며, 오래 지속되는 것은 언제 더욱 성장해서 기존 사회의 도도한 흐름을 바꾸어낼지 모릅니다.

▶ 대안학교와 학습 생태계: 현장의 경험을 살린 기초 프로젝트의 활성화

우리가 상상하는 학습생태계는 현재 진행 중인 다양한 프로젝트들이 살아 움직이며 자연스럽게 축적되고 다양한 사람들이 만나는 곳입니다. 그렇기 때문에 가장 적극적으로 학교 밖 학습공간을 만들어왔던 분들을 찾아보려고 합니다. 이들이 진행하는 프로젝트들을 온라인을 통해 엮어내는 것이 학습생태계 프로젝트의 출발점인 것 역시 이 때문입니다.

이제 온라인 학습생태계는 서로에게 도움이 될 수 있는 파트너와 프로젝트들을 찾고 있습니다. 학습생태계는 현장의 프로젝트들이 **Web2.0** 기반의 웹 기술들을 적극적으로 활용하여 보다 창의적으로 소통할 수 있도록 돕고자 합니다. 온라인을 통해 보다 많은 사람들과 교류할 수 있는 채널을 만들기를 바랍니다. 그리고 이 모든 활동의 결과물이 학습생태계의 플랫폼 위에 축적되고 재가공 되기를 희망합니다. 여러분들의 프로젝트와 저희의 온라인 기획이 접점을 찾아 서로를 업그레이드 하고, 새로운 학습 생태계를 만들기 위한 출발점을 마련하고자 초대장을 보냅니다.

## 2. 학습생태계와 함께 하는 프로젝트들

### 1) 청소년 평화베이스 캠프 만들기

▶ 프로젝트 소개:

서울시 대안교육센터와 동북아 평화연대가 함께 하는 프로젝트로서, 고려인 청소년과 러시아 청소년들을 만나 일주일 간의 캠프를 진행하고 이후 총 3차에 걸쳐 연해주와 러시아 일대를 탐사한다. 이 일정 속에서 강제이주의 경험을 가지고 있는 할아버지 할머니들을 만나 그들의 삶의 역사를 구술사 정리 방식으로 영상 인터뷰하고 기록한다. 스탈린 정권하에서 중앙아시아로 강제 이주 당했던 경험, 다시 연해주로 돌아온 사연 그리고 그 과정에서 쌓인 민족과 국가 그리고 사람 사는 이야기들 담아낼 것이다.

▶ 온라인 학습 생태계 플랫폼에서는

온라인 학습 생태계는 평화베이스 캠프 만들기 프로젝트를 통해 만난 고려인 청소년들과 러시아 청소년들 그리고 한국의 청소년들이 지속적인 네트워크를 구축하여 교류하고, 동북아 평화에 대해 함께 이야기할 수 있는 공간을 제공한다.

### 2) 하자 1일 직업체험 프로젝트 - <직업 아카이빙>

▶ 프로젝트 소개:

하자센터에서 진행되는 1일 직업체험 지원 프로젝트. DJ, VJ, Rapper, 연극, 음악, 목공, 미술, 기획, 마케팅 등 놀이-예술-공부-직업이 상호 연계되는 방식을 통해 직업 탐색에 대한 청소년의 호기심을 증가시키는 직업 탐색 프로젝트를 Class2.0 기술을 도입하여 다각도로 지원한다. 사이트에는 각 직업군에 대한 소개와 프로젝트 리뷰 UCC 등이 담기며 이후 온라인 직업 아카이빙으로 발전한다.

▶ 온라인 학습 생태계 플랫폼에서는

1일 직업체험 프로젝트 시작 전 각 직업군의 정보를 제공하고, 프로젝트 참가 신청 및 리뷰를 쓸 수 있는 온라인 커뮤니티를 제공한다. 또 1일 체험 프로젝트를 통해 결합하게 된 직업군이 어떻게 서로 연결이 되어 있으며, 연결을 통해 어떠한 시너지 효과가 나는지에 대한 이야기도 함께 전달해줄 수 있다.

### 3) 힙합 프로젝트 - <10살이 된 힙합 이야기>

▶ 프로젝트 소개:

10년간 성장해온 한국 힙합의 역사를 다양한 방식으로 정리하는 프로젝트. 전국 각지에 퍼져 있는 힙합 역사에 중요한 순간과 장면들의 구술사를 Web 2.0 기술을 활용, 온라인으로 정리하는 '책 만들기', 프로젝트에 참가하는 아이들이 멘토를 찾아 인터뷰를 다니며 힙합 장인들의 직업과 작업을 알아보는 'K-힙합 다큐 시리즈(브레스 콘트롤, 그래피티, 스크래치, 마우스 콘트롤)', K-힙합 앨범과 플라이어, 포스터 등 다양한 자료를 모이고 아카이빙하는 'K-힙합 라이브러리' 프로젝트 등의 세부 프로그램이 있다.

▶ 온라인 학습 생태계 플랫폼에서는

전국적인 인터뷰 채집 및 공동 서술을 온라인을 통해 함께 할 수 있다. 또 멘토를 찾아 힙합과 관련된 직업 아카이브를 만드는 작업은 '하자 1일 직업 체험 프로젝트'와 연결하여 내용을 풍부하게 하면서 새로운 프로젝트나 직업군의 기획/개설 하는 등 상호 시너지를 낼 수 있다. 힙합 프로젝트에 참가하여, 전국적인 규모로 진행되는 프로젝트의 참가자들을 모을 수 있다.

### 4) 지역/학교/기업이 함께 만드는 프로젝트 학교

▶ 프로젝트 소개:

프로젝트 학교는 쓰레기 분리수거, 수영장/문화센터 등 공공기관 운영, 건축 폐기물에서 비롯된 환경오염 등의 지역 공동체의 문제 해결을 위한 프로젝트 수행을 통해 일과 학습을 병행하는 곳이다. 양희규 간디학교 교장을 비롯하여 지역 사업과 대안교육 전문가로 구성된 팀이 프로젝트 학교를 운영한다. 일과 학습을 병행하는 학교 운영을 통해 청소년들을 위한 지역 내 안전한 일자리를 창출하고, 지역 경제와 지역 사회를 활성화할 수 있다.

▶ 온라인 학습 생태계 플랫폼에서는

금산군과 같은 소도시의 기숙형 일, 놀이, 학습이 결합된 대안학교를 온라인으로 프로모션하고, 대안적 교육을

경험하길 원하는 청소년들에게 자세한 교육 정보를 제공한다. 학교이자 역 사회를 위한 사업을 벌이는 사회적 기업인 프로젝트 학교에서는 이 온라인을 통해 직원/학생을 리쿠르트할 수 있다.

## 5) 알바 케어 커뮤니티

### ▶ 프로젝트 소개:

최근 청소년들은 이전보다 더욱 일찍 경제활동에 참여하고 있으며, 저임금, 불안정 고용상태의 일시적/단기적인 아르바이트를 하고 있다. 이에 온라인 알바 케어 커뮤니티를 구축하여 알바를 자신의 삶 속에서 맥락화하는 경험을 통해 10 대들이 일의 경험을 생산적으로 의미화, 경력화 하는 것을 돕는다. 이 온라인 시스템을 통해 일하는 청소년들이 서로 격려하고 정보를 교환하며, 일을 통해 배우고 아르바이트의 일상을 미래의 삶의 자양분으로 삼을 수 있도록 경력 설계 방법을 훈련할 수 있다.

### ▶ 온라인 학습 생태계 플랫폼에서는

청소년 알바 케어 커뮤니티를 온라인으로 구축하여 '내 카페를 차리기 위한 아르바이트 경력 설계'와 같은 프로젝트 완성형 알바를 위한 목표와 상관관계가 높은 아르바이트 정보를 제공하고, 같은 활동을 해보았던 사람들과의 커뮤니케이션 툴을 제공한다. 그리고 청소년 아르바이트 경험을 정리하는 경험 이력서 센터와 동료 추천서 센터를 운영하여 자신이 했던 아르바이트에 대한 정보와 자기 평가 및 동료 평가를 정리하여, 이를 통해 아르바이트 경력을 관리할 수 있도록 한다. 또한 아르바이트 경험자들의 솔직한 이야기가 축적되어 청소년을 위한 안전한 아르바이트 DB가 축적되도록 한다.

## 6) Classroom 2.0 프로젝트 at Yonsei Univ.

### ▶ 프로젝트 소개:

웹 2.0 기술을 비롯한 디지털 환경을 활용하여, 기존의 학부 및 대학원 수업을 실험적으로 기획해보는 프로젝트이다. 2007년도 가을학기 연세대학교 조한혜정 교수의 수업을 중심으로 시작할 예정이며, KAIST Culture Technology 대학원 수업과의 원격 강연도 추진한다. 자체적으로 기획, 개발 및 운영되는 수업 사이트를 개설하여 수업의 전 과정을 아카이빙 및 공유하며, 수강생들의 활발한 상호작용을 유도한다. 이 수업을 통해 디지털 기술을 수업을 위해 활용할 수 있는 효과적인 방안을 탐색하며, 수강생들 역시 기술을 적극적으로 활용함으로써 소통 및 학습을 극대화할 수 있는 능력을 기르게 될 것이다.

### ▶ 온라인 학습 생태계 플랫폼에서는

학습 생태계 프로젝트와 연계함으로써 기존의 형식적인 교내 강의실 사이트에서 활용할 수 없는 다양한 기술적 실험을 시도할 수 있으며, 수업의 특성에 맞게 최적화된 플랫폼을 제공받을 수 있다. 가볍고 빠른 개선이 가능한 웹 2.0 기술을 최대한 활용하여 수강생 및 교수들이 더욱 원활하게 상호작용할 수 있도록 돕는다. 또한 수업 자료 및 내용은 아카이브화 되며, 이에 맞추어 각 웹페이지들은 수업의 방향을 가장 잘 드러낼 수 있는 방식으로 구성된다.

## 7) 소리 아카이브

### ▶ 프로젝트 소개:

<소리 아카이브>는 누구나 쉽게 접하고 또한 생산할 수 있는 소리(mp3)를 활용한 공공 아카이브 프로젝트로서, 현재 <다음세대재단>에서 진행하고 있다. 이 사업과 연계하여 학습 생태계 프로젝트에서도 소리로 담기는 다양한 콘텐츠를 생산하고자 한다. 수업의 공공 아카이브화, 주제별 인터뷰 프로그램 등과 같은 학습 콘텐츠는 물론, 청주 중앙공원 현장 연구 등과 같은 지역의 '살아있는' 일상을 담은 구술사 프로젝트도 기획중이다. 다양한 오디오 프로그램 및 아카이브를 통해 풍요로운 콘텐츠가 확보되며, 역동적인 상호작용이 일어날 것으로 기대된다.

### ▶ 온라인 학습 생태계 플랫폼에서는

소리 아카이브와 학습 생태계 프로젝트는 함께 공공 아카이브를 만들면서 시너지 효과를 얻을 수 있다. 소리 아카이브 프로젝트의 시스템 및 아카이빙 노하우를 함께 활용하면서, 학습 생태계 프로젝트는 연계 네트워크를 통해 확보할 수 있는 다양한 소리 아이템들을 프로그램화하여 제공할 것이다. 이를 통해 보다 많은 사람들이 다양한 종류의 소리 콘텐츠를 접하게 될 것이며, 공공 아카이브도 더욱 활성화되는 결과를 얻을 것이라고 기대된다.

## 3. 개인의 커뮤니티 그리고 프로젝트의 커뮤니티

### ▶ 개인의 커뮤니티: 프로젝트 기반의 커뮤니티

하루의 일과, 좋아하는 음식, 약간은 별난 취향. 이 모든 것은 특정한 개인이 누구인지를 들어내는 하나의 지점들입니다. 그리고 커뮤니티란 이 다양한 지점 중 한 부분을 공유하는 개인들의 집합일겁니다. 그리고 우리 학습 생태계가 생각하는 커뮤니티는 바로 프로젝트를 공유하는 것을 통해 만들어가는 개인들의 집합입니다.

인터넷 시대의 일인 미디어들이 일상의 조각들과 개인적인 취향으로 얽힌 커뮤니티를 양성해 왔다면, 학습생태계는 내가 만들어가는 것과 만들고 싶은 것이 무엇인지를 공유하며 만들어가는 커뮤니티라 할 수 있습니다. 프로젝트를 공유한다는 것은 내가 우연히 접하는 일상이 아닌, 내가 손을 대고 만들어가는 세계의 일부분을 공유한다는 것입니다. 학습은, 적극적이고 자기주도적인 학습은, 바로 이런 지점에서 시작한다고 생각합니다.

### ▶ 프로젝트의 커뮤니티: 네트워크들의 네트워크

온라인과 web2.0 기술은 개개인이 보다 쉽게 모여 무언가를 함께 만들어갈 수 있는 협업의 도구를 제공해 줍니다. 하지만 온라인이 제공할 수 있는 또 하나의 가능성은 이렇게 만들어진 제작물들의 원활하고 자유로운 공유의 시스템입니다.

프로젝트를 공유하는 개인들 사이의 효율적인 의사소통 및 협업을 도와주는 것이 개인들의 프로젝트 커뮤니티라면, 그 프로젝트들 속에서 생산되고 소비되는 모든 것들을 자유롭게 엮어주는 것이 바로 프로젝트의 커뮤니티입니다. 온라인 학습생태계 속에서 프로젝트를 수행한다는 것은 주어진 업무를 효율적으로 끝내는 것을 의미하는 것을 넘어 그 과정과 결과물들의 집합을 조망할 수 있는 기회를 제공해 주리라 생각합니다.

사뭇 다른 시선과 욕망으로 시작된 다양한 프로젝트들이 모여 있을 때, 우리는 그 과정과 결과물들을 뒤돌아보고 지금 이 시대의 흐름을 읽을 수 있다고 생각합니다. 우리의 손길이 닿는 것들이 어떤 의미의 연쇄를 만들어 내는지 훑쳐 볼 수 있는 공간이 바로 프로젝트들의 커뮤니티이기 때문입니다.