

2024 성남문화예술교육센터 전임예술교육가(PTA) 연구 결과보고서

[보고서 순서]

1. 유아문화예술교육 PTA_윤신혜
2. 유아문화예술교육 PTA_노주연
3. 학교문화예술교육 PTA_이한숙
4. 노인문화예술교육 PTA_명진희
5. 장애인문화예술교육 PTA_이소희
6. 성남꿈꾸는예술터(공간) PTA_김미은
7. 성남꿈꾸는예술터(교육) PTA_송하나

※ 본 연구 결과보고서는 <2024 성남문화예술교육센터 전임예술교육가(PTA)로 활동했던 전임예술교육가(PTA)의 연구 결과보고서 모음집입니다.

연구 결과보고서의 저작권은 각 PTA와 성남문화재단에 있습니다.

※ 본 연구 결과보고서는 제작자와 출처를 표기하면 자유 이용을 허락합니다.
단, 영리적 이용과 2차 저작물을 작성은 허용되지 않습니다.



성남 유아문화예술교육 「그림책 예술놀이」
안정화 및 보급·확대를 위한 방안 마련 연구

유아문화예술교육 전임예술교육가
윤 신 혜

I. 연구 계획	p.3
1. 연구 배경 및 목적	p.4
2. 연구 방법 및 내용	p.10
II. 조사 및 현황 분석	p.13
1. <그림책 예술놀이> 운영 현황 분석	p.14
2. 2024년 <그림책 비엔날레> 기획, 운영을 위한 사전 연구	p.18
III. 2024년 그림책 예술놀이 안정적 운영 지원 및 방안 연구	p.28
1. 2024년 <그림책 예술놀이> 추진 현황	p.29
2. 시스템	p.32
3. 인력	p.41
4. 네트워크	p.53
5. 프로그램	p.69
6. 기타	
IV. 성남 유아문화예술교육 보급 확대를 위한 그림책 비엔날레 기획, 운영	p.70
1. 그림책 비엔날레 기획	p.71
2. 그림책 비엔날레 운영 과정	p.88
3. 그림책 비엔날레 운영 결과	p.93
V. 2024 <그림책 예술놀이> 사업 평가 및 결론	
1. 2024 <그림책 예술놀이> 사업 평가	p.97
2. 결론 및 제언	p.103

I . 연구 계획

1. 연구 배경 및 목적
2. 연구 방법 및 내용

I. 연구 계획

1. 연구 배경 및 목적

- 유아 당사자성에 기반한 130개소 <그림책 예술놀이> 프로그램의 안정적인 운영 방안 마련

2022년 1월 한국문화예술교육진흥원의 지원을 받아 시작된 성남유아문화예술교육 <그림책 예술놀이>는 2년의 기간 동안 정량적, 정성적인 측면에서 타 기관에서는 유래를 찾아볼 수 없는 성과를 달성했다. 정량적인 측면에서는 해마다 참여 기관 및 프로그램 개수의 증가를, 정성적 측면에서는 지역 인프라에 기반한 관계자 간의 협력 체계와 개별 유아의 당사자성을 반영한 프로그램 개발, 운영이라는 시스템을 구축했다.

구분	운영기간	프로그램	참여기관	참여유아 인원 수
시범사업	2022년 1월	6개	6개소(6개반)	68명
2022년	2022년 4월 ~ 11월	44개	33개소(44개반)	565명
2023년	2023년 4월 ~ 11월	90개	52개소(90개반)	1,291명
2024년	2024년 4월 ~ 11월	96개	62개소(96개반)	1,448명
총 합계		236개	153개소(236개반)	3,372명

그림책 예술놀이 2022년 - 2024년 운영현황표

구분	추진 기간	주요 추진 과정
1	2022. 1. 8. ~ 1. 28.	그림책 예술놀이 시범 사업 운영
2	2022. 2. 9.	유아문화예술교육 정책 토론회
3	2022. 5. 4.	성남시 유아문화예술교육지원협의회 구성
4	2022. 4월 ~ 11월	2022년 그림책 예술놀이 프로그램 개발 및 운영
5	2022. 11. 12.	2022년 제 1회 그림책 비엔날레 페스티벌 개최
6	2023. 4월 ~ 11월	2023년 그림책 예술놀이 프로그램 개발 및 운영
7	2023. 11. 20.	성남시 유아문화예술교육 라운드 테이블 개최
8	2024. 4월 ~	2024년 그림책 예술놀이 프로그램 개발 및 운영

그림책 예술놀이 2022년 - 2024년 주요 추진 과정

프로그램 운영 안정화를 위한 2022년, 2023년 PTA의 주요 과업을 살펴보자면, 2022년에는 운영하는 협력 주체 간의 사업 운영 기준 마련, 세부 사업 추진 방법에 대한 구체화 및 매뉴얼 구성을 중심으로, 2023년에는 2022년 사업의 평가를 반영하여 개발 과정에서의 새로운 연구 방식 도입, <그림책 예술놀이>의 철학과 방향성 마련, 운영 형태별 주요 목표 및 추진 방향성의 수정, 보완 그리고 개소 확대를 대비한 확장 방안을 마련하는 것을 주요 연구로 추진하였다.

추진년도	연구 추진 내용
2022	<ul style="list-style-type: none"> • 프로그램 개발-실행-사후 협력 단계 구조화 • 협력 체크리스트 구성 • 개발, 확장형 프로그램 운영 매뉴얼 구체화 • 그림책 예술놀이 개발 실전 가이드 제작 • 자가점검표 기준표 마련
2023	<ul style="list-style-type: none"> • 개발, 확장형 프로그램 운영 방향 구체화 • 라운드 테이블을 통한 <그림책 예술놀이> 철학과 방향성 마련 • 사업별 성과공유회 방향성 구체화 • TA 사업 참여 운영 매뉴얼 구체화 • TA 간의 장르 통합예술교육프로그램 연구 과정 마련 • 개소 확대를 위한 <꿈꾸는 그림책 극장> <전시랑 키트독> 확장 방안 마련

2022,2023년 그림책 예술놀이 PTA 프로그램 안정화 관련 주요 연구 추진 성과

2022년, 2023년이 <그림책 예술놀이>의 주요 사업의 전반적인 운영구조의 틀을 다지는 과정이었다면 2024년은 크게 2가지의 이슈를 중점으로 기존 운영 방안의 보완점을 마련하는 것에 초점이 맞춰질 예정이다. 첫째로는 유아 협의체의 운영 주체의 변화이다. 이전에는 <그림책 연구소 달달>과의 협의체를 통해 <그림책 예술놀이>의 방향성과 철학, 협력 주체인 어린이집, 예술교육가 간의 상호 이해와 소통을 도모했다면 2024년에는 성남시어린이집연합회, 유치원 등 다양한 협력 주체들 간의 소통을 바탕으로 사업이 운영될 예정으로, 어린이집뿐만 아니라 유치원의 참여 방식도 고려해야 하는 과업이 존재한다. 확장되고 성격이 다양한 협의체와의 이해와 소통을 위해 기존 프로그램의 운영 방안을 수정, 보완하고 상호 소통의 방안을 마련할 필요가 있겠다.

둘째는 지속가능한 사업 운영 체제를 위한 세부 방안 마련이다. 저출산으로 인한 참여 기관의 환경 변화, 참여 기관의 다양한 요구사항에 발맞춰 다양한 확장 방안 대안을 구상할 필요가 있으며, 현재의 공간 기반 사업을 벗어나 확장된 <그림책 예술놀이>에 대한 고려도 필요하다. 또한 순환 업무를 기반으로 하는 문화재단 산하의 사업

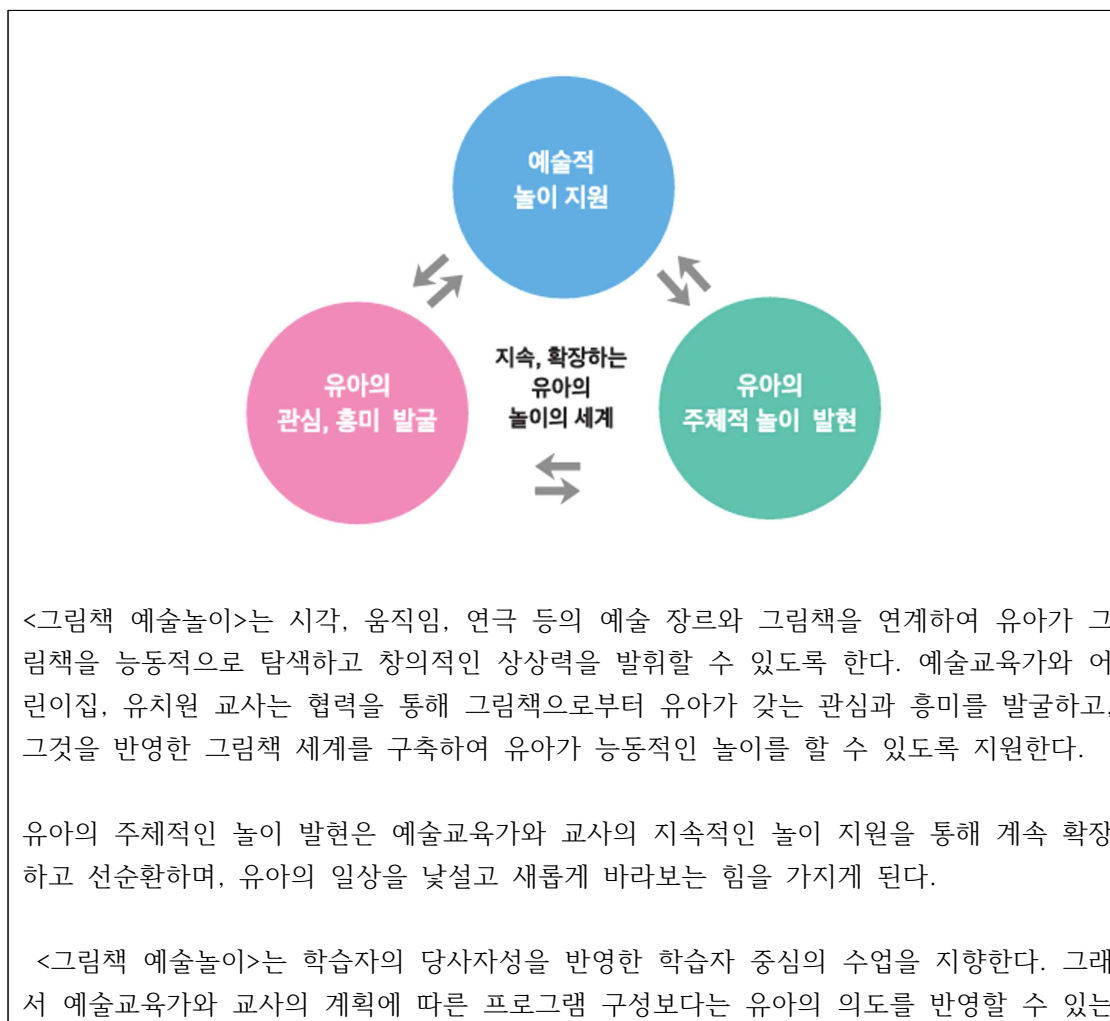
인 만큼, 담당자의 변동 등의 예기치 못한 상황에도 사업의 흐름을 지속할 수 있는 아카이빙 시스템이 체계화 되어야 한다는 점이다. 마지막으로 사업 협력 관계자(예술교육가, 교사) 모두의 지속적인 성장을 기반한 문화예술교육사업인가에 대한 점검과 보완이 필요하다.

○ 2023년 연구에서 도출된 성남형 유아문화예술교육의 철학과 방향성 내재화

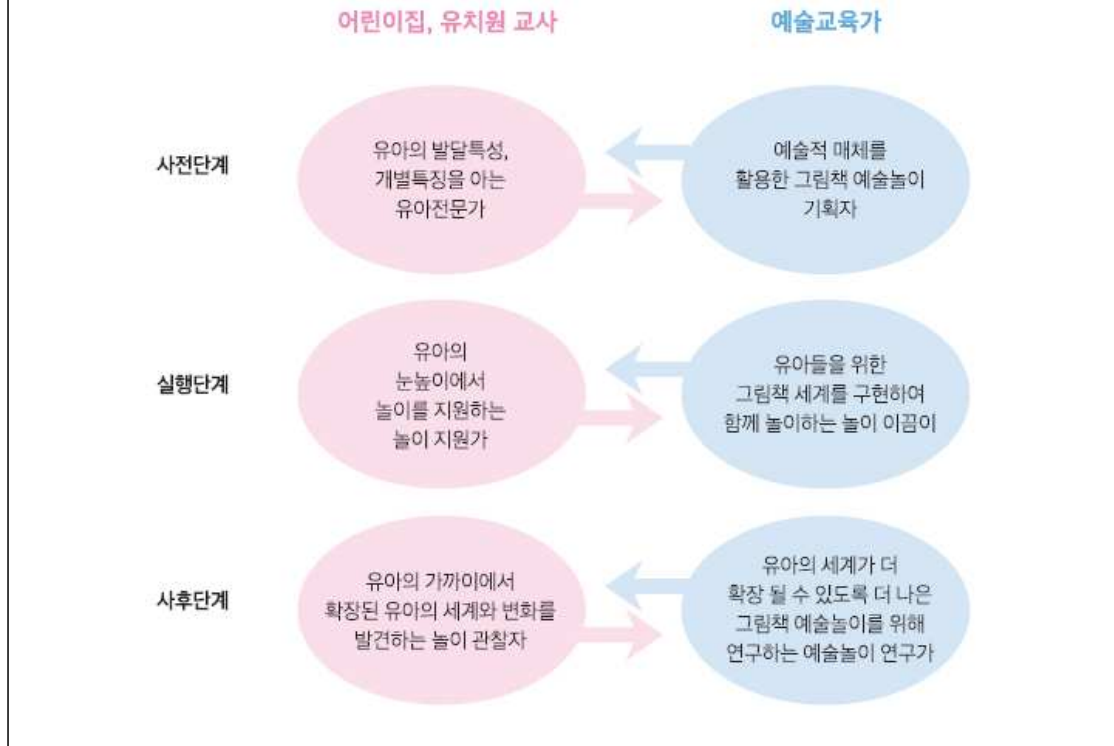
2023년 11월에는 그동안의 사업 운영을 바탕으로, 유아 협의체인 그림책 연구소 달달의 그림책 전문가 3인, 사업 참여 예술교육가 6인, 사업 담당자 2인이 모여 지속가능한 <그림책 예술놀이>를 위한 방향성에 대한 라운드 테이블을 진행하였다.

라운드 테이블에서는 ‘그림책과 예술놀이의 결합은 영·유아에게 어떤 영향을 미치는가?’에 대한 교사, 예술교육가의 관점에서 바라본 <그림책 예술놀이>의 의의를 나눌 수 있었고, 협력 과정이 필요한 까닭은 4회차의 단기적 프로그램 참여가 아니라 그림책 예술놀이가 유아의 일상으로 확장을 위한 연계 과정이 필요함을 시사하였다.

다음은 2023년 도출된 그림책 예술놀이의 철학과 방향성의 주요 내용이다.



유연함을 갖춘 프로그램을 개발, 운영하고 유아가 마음껏 상상하고 몰입하여 삶과 예술적 경험이 연결되고 지속될 수 있는 예술놀이를 지원한다.



2023년 라운드 테이블을 통해 교사와 예술교육가의 협력 체계가 강화되어야 함을 재 확인하는 계기이면서도, 개발 과정에서 교사의 사전활동과 예술교육가의 프로그램 개발의 연계성이 뚜렷하지 않다거나, 프로그램 사후 공유가 제대로 이루어지고 있지 않아 대상인 유아에게 <그림책 예술놀이>가 어떤 영향을 미쳤는가에 대한 효과성 연구의 필요성이 제기되었다. 또한 2024년에는 사전 - 4차시 프로그램 운영 - 사후 의 연계성을 강화하고, 사전, 사후 활동의 공유가 선택이 아닌 본 사업의 하나의 과정임을 인식할 수 있도록 시스템 구축이 필요하다.

○ 그림책 비엔날레를 통한 유아 당사자성을 위한 협력 기반의 <그림책 예술놀이> 가치 확산 도모

<그림책 비엔날레>는 2022년 첫 개최를 시작으로 기관, 성남문화재단, 예술교육가의 협력의 성과이자, <그림책 예술놀이>의 정체성을 잘 보여준 성공적인 사례였다. 성공적인 결과를 바탕으로 올해는 2번째 개최로 예산, 운영 기간, 추진위원회의 규모가 1 회차 사업에 비해 규모가 대폭 확장되었다. 2022년 <그림책 비엔날레> 기획안을 참조하였을 때 본 연구자가 생각하는 <그림책 비엔날레>의 기획 연구 및 목적은 다음과 같다.

	2022년 그림책 비엔날레	2024년 그림책 비엔날레
운영 기간	하루 운영	11월 1주-2주 주간 운영 계획
운영 예산	2,000만원 + α	9,000만원 + α
참여 기관	20개소(6개조)	12개소(6개조)+유치원
참여 예술교육가 및 프로그램 개수	5인 / 5개 프로그램 (일정 변경으로 인해 1인 불참)	5인 /5-10개 프로그램
추진위원회	그림책놀이연구소 달달 성남문화재단 유아문화예술교육가 네트워크 참여 어린이집	어린이집 관련 기관, 유치원 관련 기관, 성남문화재단, 유아문화예술교육가 네트워크 참여 어린이집 + 유치원
주제	책 속의 책 속의 책 속의 꿈	개발프로그램 기반한 주제 선정 예정
프로그램 구성	<ul style="list-style-type: none"> • 예술교육가 체험프로그램 • 어린이집 체험활동 부스 • 지역연계 공연 및 그림책 읽기 	<ul style="list-style-type: none"> • 예술교육가 체험프로그램 • 기관 체험활동 부스 • 꿈꾸는 그림책 극장 공연 • 기타 행사
행사 기획 용역 지원	없음	있음

그림책 비엔날레 운영 규모 비교

1) <그림책 예술놀이>의 주요 철학과 방향을 드러낼 수 있는 콘텐츠의 질적 향상

그림책 비엔날레의 운영 규모를 분석해보자면 운영 예산과 기간이 확대된 것에 비해 운영 주체인 예술교육가와 참여 기관의 수는 크게 증가하지 않았다. 그에 대비하여 일반 시민 및 비엔날레 프로그램 신청 기관의 수가 훨씬 늘어날 것이며 전시 기획 용역 지원이 포함되어 있으므로 전반적인 콘텐츠의 질적 향상이 필요할 것으로 보인다. 이는 유아 당사자성, 협력 체계, 꿈터라는 지역 기반을 드러낼 수 있는 주제와 연계성을 강화해야함을 의미한다. 2022년에는 첫 번째 시도의 과정으로서 하반기에 짧게 이루어진 행사이기에 그동안 실행해왔던 그림책의 주제를 아우를 수 있는 주제로서 <책 속의 책 속의 책 속의 꿈> 이라는 것으로 기획했다면 2024 그림책 비엔날레는 개발 프로그램의 주제 및 프로그램 운영 과정에서의 유의미한 주체들의 반응을 분석하여 유아 당사자성과 협력 주체라는 사업의 특성을 비엔날레의 주제 기획의도로 반영하고자 한다.

참여 기관의 경우 오히려 20개소에서 12개소로 줄었는데, 2022년에는 좁은 공간을 3개의 원이 1개 조가 되어 함께 기획했기 때문에, 원별 특성과 방향도 다를뿐더러 협의가 어려웠다는 부분이 있어서 오히려 집중력 있게 체험 공간을 꾸릴 수 있는 환경이 이루어졌다. 다만 하나의 주제를 가진 비엔날레라는 행사인 만큼, 단순히 각 원별 유아의 결과물 전시회로 운영되지 않도록 충분한 상호 소통이 필요할 것으로 예상된다.

2) 지역 연계 확대를 통한 성남꿈꾸는예술터 공간 홍보

주간으로 비엔날레 운영을 확대하면서 일반 시민의 참여 역시 확대되었다. 이는 단순히 <그림책 예술놀이> 사업 홍보 뿐만 아니라 성남꿈꾸는예술터라는 공간에 대한 인지도 증가와 성남 시민의 문화 향유에 기여하는 바가 있다고 생각한다. 이에 따른 홍보 대상, 홍보 방안 마련도 함께 고려해야 할 사항으로 보여진다.

2. 연구 내용 및 방법

2024년 <그림책 예술놀이> 연구는 2인의 TA가 기존 <그림책 예술놀이> 사업의 시스템 수정 보완, 각 인력별 역량강화 워크숍 운영, 협력 체계 네트워크 운영 및 의견 수렴, 프로그램 운영 지원을 공통으로 진행하며 <그림책 예술놀이> 효과성 분석과 <그림책 비엔날레> 기획, 운영으로 역할을 분담하여 개별 연구를 진행한다. 본 연구자의 경우 그림책 비엔날레 기획 및 운영 방안 연구 과업을 맡았다. 세부 연구 내용은 다음과 같다.

공통연구

시스템	○ 그림책 예술놀이 사업 운영 지원 및 평가 ○ 교육 성과 및 평가
인력	○ 보육교사, 예술교육가의 역량강화 운영
네트워크	○ 유아문화예술교육 관계자 네트워크 ○ 사업 참여 매개자 네트워크
프로그램	○ 그림책 예술놀이 확장형, 개발형 프로그램 운영 지원

개별연구

시스템	○ 개발형 프로그램 사업 운영 매뉴얼 정리 ○ 지속가능한 아카이브 DB 구축
인력	○ 보육교사, 예술교육가의 역량강화워크숍 기획
프로그램	○ 그림책 비엔날레 기획 및 운영

추진 계획 로드맵

구분	no	과제	4월					5월					6월					7월					8월					9월					10월					11월					12월										
			1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5																
1	사업운영 매뉴얼	세부추진내용																																																			
		2024년 개발형 프로그램 운영 및 배포																																																			
		통합연구개발 연구 기준 마련 및 양식 제작, 배포																																																			
		통합연구개발 현황 파악 (모니터링, 네트워크)																																																			
		통합연구개발의 유형화 및 유형별 효과성 분석																																																			
		확장형, 개발형 운영 평가 및 피드백																																																			
		2025 확장형 운영매뉴얼 및 프로그램북																																																			
2	교육 성과 및 평가	2025 최종 계획 수립																																																			
		지속가능한 아카이브 DB 시스템 점검 및 수정																																																			
		예술교육가를 위한 노선 운영 매뉴얼 제작 및 배포																																																			
		노선 아카이브 시스템 운영 및 보완																																																			
		운영 평가 및 피드백																																																			
		최종 운영매뉴얼																																																			

본 연구자의 연구 과정의 세부 내용은 다음과 같다.

1) 조사 및 현황 분석

- 2024년 <그림책 예술놀이> 연구 과업 분석
- 2024년 <그림책 비엔날레> 기획, 운영을 위한 사전 연구
 - <그림책 비엔날레> 기획, 운영 분석
 - 주제 도출을 위한 2024년 <그림책 예술놀이> 개발 프로그램 분석

2) 사업 운영 지원 및 방안 마련

- 시스템
 - 개발형 프로그램 운영 매뉴얼 수정, 보완
 - 아카이브 DB 시스템 구축 및 운영 매뉴얼 제작
 - 2024년 그림책 예술놀이 사업 운영 및 평가
- 인력
 - 역량강화 워크숍 기획을 통한 예술교육가 역량강화 기회 확대
 - 개발, 개발확장형 사전 워크숍을 통한 교사의 그림책 예술놀이 사업 이해 도모
- 네트워크
 - 유아 문화예술교육 협의회 운영 참여를 통한 사업 안정화 방안 논의 및 실행
 - 운영형태별 워크숍 공동 기획 및 참여를 통한 공유회 방향 방안 마련
- 프로그램
 - 현장 모니터링, 네트워크 의견 수렴을 통한 80개 확장형 프로그램, 12개 개발형 프로그램, 40개 개발확장형 프로그램 운영 지원
 - 그림책 극장 운영 지원
 - 운영 매뉴얼, 제출 문서 서식 수정 보완을 통한 효율적인 업무 체계 구축

3) 성남 유아문화예술교육 보급 확대를 위한 그림책 비엔날레 기획, 운영

- 그림책 비엔날레 기획, 운영계획
- 그림책 비엔날레 기획
- 그림책 비엔날레 운영
- 그림책 비엔날레 평가

Ⅱ. 조사 및 현황 분석

1. 2024년 <그림책 예술놀이> 연구 과업에 대한 분석
2. 2024년 <그림책 비엔날레> 기획, 운영을 위한 사전 연구

1. <그림책 예술놀이> 운영 현황 분석

담당자와 함께 논의하여 정한 2024년 <그림책 예술놀이> 세부 연구 과업에 대한 현황을 분석하고 세부 연구 방향을 설정하였다.

○ 시스템

시스템에서의 과업은 그림책 예술놀이 사업 운영 매뉴얼 구축, 교육 성과 및 평가로 크게 나뉜다. 그림책 예술놀이 사업 운영 매뉴얼의 과업은 예술교육가의 사업 참여 안내 관련 매뉴얼, 기관 교사를 위한 운영 형태별 참여 매뉴얼 제작이라 볼 수 있다.

다음은 2024년 <그림책 예술놀이> 사업의 연간 운영 계획으로, 확장형/개발형/개발 확장형/꿈꾸는 그림책 극장 이렇게 총 4개의 운영형태가 있다. 본 연구자의 과업은 기관 교사를 위한 개발프로그램 운영 매뉴얼 및 프로그램북 구축에 한정되어 있다.

2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월
개발형 확장형 사업 설명회	확장형 사전 워크숍 2회	개발형 사전 워크숍 1회		확장형 성과 공유회 1회		꿈꾸는 그림책 극장			그림책 비엔날레
						개발 확장형 사전 워크숍 2회		개발형 성과 공유회 1회	
		확장형 프로그램 (유아)	확장형 프로그램 (영아)	개발형 프로그램 *통합 연구 프로그램			개발확장형 프로그램		

*예술교육가 역량강화 워크숍 2회, 신규 예술교육가 역량강화 워크숍 1회 기획

기존 개발 프로그램 운영 매뉴얼은 총 3가지로 카테고리로 나뉘어진다. 첫 번째 그림책 예술놀이 운영 안내, 두 번째 그림책 예술놀이에서의 협력 수업 소개, 마지막으로 그림책 예술놀이 기관 사전 활동 사례 소개인데, 두 번째 그림책 예술놀이에서의 협력 수업이 무엇인가에 대한 안내 사항은 사전-실행-사후 단계 안에서의 예술교육가와 기관 교사의 역할을 세부적으로 안내해두었는데, <그림책 예술놀이> 사업이 처음인 기관 교사에게는 이러한 안내가 사업 참여의 부담으로 느껴질 수 있어, 기관 교사의 입장을 고려해 핵심적인 과업 안내가 필요할 것으로 보인다. 또한 부가적인 과업으로 통합 연구 방식의 개발프로그램 참여 과정을 살펴보고 또다른 매뉴얼이 필요할 것인가에 대한 검토를 진행하고자 한다.

교육 성과 및 평가로는 지속가능한 아카이빙 DB 시스템 구축과 예술교육가의 자가점 검표 활성화 방안이 있다. 첫 번째 지속가능한 아카이빙 DB 시스템의 경우 2023년까

지의 사업 운영 결과에 대한 피드백에서 서류 제출, 운영 공간 및 일정 확인, 정성적 아카이빙 공유 등 자료 공유의 목적에 따라 여러 플랫폼으로 파편화되어 있어 행정 담당자는 전임자 교체 시 사업 운영의 지속성 측면을, 예술교육가는 서류 제출 시 혼란스러움에 대한 이야기가 있었다. 그래서 우리가 필요한 아카이빙 DB를 모두 공유할 수 있는 노선 플랫폼을 활용해 시스템을 구축하고, 그에 따른 예술교육가를 위한 매뉴얼을 추가로 제작하기로 하였다.

교육 운영 평가의 두 번째는 예술교육가의 자가점검표 활용이다. 자가점검표는 2021년 이미 제작이 되었지만, 이 자가점검표의 취지는 크게 두 가지였다. 첫째로 예술교육가 스스로가 한 해 동안의 사업 운영에 대한 자가 평가를 할 수 있는 기준이 될 것, 두 번째 <그림책 예술놀이>의 사업의 방향성, 가치 공유의 측면이 있다. 하지만 당시 자가점검표에 참여했던 예술교육가들에게는 체크한 자가점검표를 기관에 제출하는 형식이 스스로의 솔직한 자가점검과는 거리가 멀고, 자가점검표의 항목이 방대하여 이러한 방향성과 가치 공유의 측면을 느끼기 어렵다는 피드백이 있었다. 그래서 2023년에는 이 자가점검표가 활용되지 않았는데, 가치 확산을 위해서는 필요한 부분이고, 어떻게 하면 예술교육가가 스스로 자가 점검을 했다고 느끼며, 그 부분을 기관 입장에서 아카이빙을 할 수 있게 할 것인가에 대한 연구를 할 필요가 있었다.

기존 자가점검표를 살펴보면, 보편적인 교육평가지표에 <그림책 예술놀이>의 방향성을 접목하여 이루어진 것이긴 하나, 중복적인 문항이나 매우 세분화한 항목을 담고 있어 참여자의 입장에서는 반복적인 질문처럼 느낄 수 있는 항목들이 있었다. 이를테면 나는 예술교육에서 아이들이 어떤 말을 할 때 행복을 느끼는가? 나는 예술교육에서 아이들의 어떤 모습을 볼 때 기쁨을 느끼는가? 등 항목이 세분화되어 있지만, 어떤 의미에서 항목이 나뉜 것인지는 참여자의 입장에서 변별력이 있지 않다. 또한 이 자가점검표가 <그림책 예술놀이>만의 철학과 방향성을 드러내는 항목이라기 보다는 과정 중심을 지향하는 예술교육의 가치를 담고 있기에 범주가 크다고 느껴진다. 이 부분에 대한 단순화 작업이 필요하다.

또한 참여 형식과 시기에 대한 것도 반드시 모든 프로그램이 종료 된 이후에 이러한 자가점검이 실질적인 도움이 될 것인가에 대한 의문이 있었다. <그림책 예술놀이>는 운영 주체 간의 협력을 통해 이루어지는 사업으로 혼자 설계하고 운영하는 것이 아니기 때문에 환경적인 요인에 의해 같은 예술교육가여도 해당 프로그램 운영을 대하는 태도가 달랐을 수 있다. 차라리 운영 형태별 프로그램 종료 직전에 자가 점검을 작성하고, 모든 사업이 종료 후 통합된 지표로 한 해 동안의 예술교육가의 사업 운영에 대한 평가로 되돌아볼 수도 있다고 생각한다. 이러한 기준을 중심으로 자가점검표를 수정, 보완할 예정이다.

○ 인력

인력 파트는 <그림책 예술놀이>를 이루고 있는 사업의 주체인 예술교육가와 기관 교사가 더 나은 <그림책 예술놀이> 프로그램 개발, 운영을 위해 스스로의 역량을 강화하는 것을 목적으로 둔다. 예술교육가의 경우 예술교육가 역량 강화 방안을 모색해야 하는데, 2023년 역량 강화 이후 참여 예술교육가들은 외부 기관에서의 그림책 또는 영, 유아 대상 프로그램 운영 사례 또는 워크숍을 경험하는 것도 좋은 경험이지만, 우리의 운영 환경에는 적용하기 어려운 부분이 있다고 보여서 상호 간의 배움의 시간을 가질 수 있는 시간이 더욱 유용할 것 같다는 의견을 주셨다. 이를 반영하여 올해는 예술교육가 간의 상호 배움의 시간을 가질 수 있도록 워크숍을 기획해 볼 예정이다.

기관 교사의 경우 운영 형태별 사전 워크숍 1회가 역량 강화의 목적으로 운영되는데, 기관 교사들이 가장 어려워하는 점은 그림책을 아이들과 어떻게 나눠야 하는지에 대한 것이다. 유아의 당사자성 반영을 목적으로 <그림책 예술놀이>에서는 프로그램 개발 또는 운영 전 해당 기관의 유아들이 그림책 감상 과정에서 어떤 반응을 보였는지, 그림책과 관련해서 어떤 경험들을 해왔는지 공유를 요청한다. 이 사전 공유에 대한 관점이 기관별로 다르고, 광범위한 범주로 느껴져서 사업 참여의 어려움을 토로하기도 한다.

2023년에는 스캠퍼 기법을 적용한 아이 중심 그림책 감상 및 활동 계획, 유아 협의체 원장선생님들 주축으로 어린이집에서 이루어진 연령별 다양한 그림책 감상 방법론 공유, 예술교육가의 <그림책 예술놀이> 프로그램 협력 개발 사례 등을 진행하였다. 스캠퍼 기법 자체가 기관 교사들이 실질적인 그림책 감상에 적용하기에는 거리가 있다는 피드백이 있었고, 2024년에는 유아 협의체의 부재로 기관의 환경 안에서 바로 적용할 수 있는 생생한 방법론 공유가 어려울 것으로 보인다.

확장형의 경우는 이미 기개발된 프로그램에 대한 그림책 감상이므로 유아의 개별 특성 공유와 구체적인 사전 활동의 방안을 예술교육가와 함께 나누는 부분이 중요할 것이고, 개발형의 경우에는 집체 회의가 함께 포함된 워크숍이므로 직접 개발하게 될 그림책을 매개로 예술교육가와 그림책 감상 방안에 대해 나누는 자리로써 워크숍이 운영되는 것이 사업 운영에 실질적인 도움이 될 것이라 보인다.

○ 네트워크

네트워크의 경우 첫 번째 예술교육가 간의 네트워크, 담당자와 PTA 간 네트워크 운영, 두 번째 사업 참여 매개자인 교사와의 성과 나눔회로 나뉜다.

예술교육가 간의 네트워크는 매주 셋째주 화요일 오후 14시-16시로 일정을 고정하여 월별 안건을 논의하기로 사전 협의가 된 상황이며, 담당자, PTA 간 네트워크 회의는 수시로 운영될 예정이다.

사업 참여 매개자 네트워크의 경우 <그림책 예술놀이> 사업에 참여한 교사들의 성과를 치하하고 함께 사업의 결과를 나누는 자리이다. 2023년 기준 확장형의 경우 53개소가 참여하였고, 참여 기관이 많은 만큼 큰 규모로 성과를 치하하고 소속감을 나눌 수 있는 이벤트성 성과공유의 측면이 있었고, 개발형, 개발확장형의 경우 28개소가 참여하였으며 주로 프로그램 개발, 운영 과정에서 유아가 아닌 교사에게 <그림책 예술놀이>가 의미 있는 순간들을 공유하는 시간을 가졌다.

이와 관련된 예술교육가, 교사들의 사후 피드백을 살펴보면, 1시간 30분이라는 짧은 시간에 성과 치하와 소속감을 위한 이벤트성 활동과 함께한 예술교육가와의 피드백을 공유하는 시간이 이루어지다보니, 프로그램에 대한 세세한 피드백을 나누기에는 시간이 매우 짧았으며, 이벤트적인 부분이 교사의 입장에서는 소속감이나 성과 치하라기 보다는 반드시 참여해야 할 행사인가에 대한 의문점과 피로감으로 작용하는 경우가 다소 있었다. 성과공유회의 가장 중요한 취지를 되돌아보고, 두 가지 모두 필요한 부분이라면 우선 순위를 정해 짧은 시간 안에서도 서로에게 필요하고 의미 있는 성과공유회로 개최되어야 할 것이다.

○ 프로그램

프로그램의 경우에는 <꿈꾸는 그림책 극장>을 제외하고 확장형, 개발형 프로그램 운영을 지원하며, 본 연구자의 경우 <그림책 비엔날레> 기획, 운영이 주 과업으로 이 부분을 따로 분리하여 다룰 예정이다. 확장형, 개발형 프로그램 운영 시스템의 경우 이미 안정화되어 운영되고 있기에 프로그램 운영 과정에서의 상호 배움이 일어날 수 있는 상호 모니터링 운영에 대한 방안을 마련하고, 현장에서 발생했던 문제에 대한 해결 방안을 모색하는 것이 주요 과업이라 판단된다.

2. 2024년 <그림책 비엔날레> 기획, 운영을 위한 사전 연구

1) 2022년 성남 <그림책 비엔날레> 기획, 운영 분석

‘비엔날레’란 2년마다 여는 대규모 미술 행사를 의미한다. 성남 <그림책 비엔날레>는 <그림책 예술놀이>라는 프로그램을 2년마다 개최하는 관내 영·유아를 위한 문화예술 교육행사로 비엔날레라는 행사의 틀 안에서 볼 수 없는 특수성을 가진다.

2021년 1회 <그림책 비엔날레>는 <그림책 예술놀이>의 유아 협의체인 그림책 연구소 달달의 <그림책 비엔날레>를 전신으로 기획되었다. <그림책 예술놀이>의 가치 확산과 성과공유의 목적으로 한 해 동안 교사와 예술교육가가 함께 협업하여 개발 운영한 예술놀이 프로그램을 매개로, 기관은 그에 따른 사전, 사후 활동을 바탕으로 한 프로그램 부스를 개설하였고, 예술교육가는 만2세-만5세의 영·유아가 함께 참여할 수 있는 단회차형 프로그램으로 개발하여 하루 동안 운영하였다. 2022년 <그림책 비엔날레>의 세부 운영 개요는 다음과 같다.

- 행 사 명 : 2022 그림책 비엔날레 ‘책 속의 책 속의 꿈’
- 행사일시 : 2022년 11월 12(토) 10:00~16:00
- 행사장소 : 성남꿈꾸는예술터
- 참여대상 : 유아 및 학부모
- 주요내용

구분	세부내용	비고
프로그램수	20개 프로그램	어린이집 체험부스 6개, 예술교육가 1일 체험부스 4개, 공연 프로그램 3개, 자유 놀이 프로그램 7개
강 사 수	7명	유아문화예술교육가 김연진, 나수아, 김지현, 이가은, 이수빈, 김민형, 박세미
참여인원 (연인원)	약 1,550명	관내 유아 750명 및 학부모 800명
연계기관	총 20개 기관	고등폴빛, 미니스쿨, 봄샘캐슬, 분당동, 백현2, 성남시청, 성남숲, 아이파랑새, 우리성남, 은성, 이매동, 위례2, 위례라온, 판교, 판교2, 판교숲속, 판교테크노2, 포레스티아, 푸른꿈, 뽕뽕이 어린이집 *프리오리, 금강, 신나는키즈 어린이집은 폐원으로 인해 참여 취소
자원봉사자	총 30명	동서울대, 을지대학교 아동학부 대학생

○ 세부 프로그램 운영

사전 신청 프로그램 : 예술교육가 체험 수업과 공연은 각 회차별 정원에 맞춰 신청자 수기 명단 작성 후 참여

구분	프로그램 (총 4개)	장소	대상 (인원 수)	진행자 수 (예술강사 및 자원봉사자)	진행회차	참여인원
예술교육가 1일 체험수업	물로 그리는 그림	1층 야외	4세 이상 어린이 15명	4명 (김지현, 김민형 외 자원봉사자 2명)	4회차	60명
	감정읽기 마음잇기	2층 미디어랩	5세 이상 어린이 1명+보호 자 1명 15팀	4명 (나수아, 박세미 외 자원봉사자 2명)	6회차	180명
	상상 구름 나라	3층 통합랩	4세 이상 어린이 20명	4명 (김연진 외 자원봉사자 3명)	6회차	120명
	줄줄이 펜 호랑이가 되어 우리랑	4층 움직임랩	5세 이상 어린이 15명	4명 (이가은, 이수빈 외 자원봉사자 2명)	6회차	90명
구분	프로그램 (총 4개)	장소	대상 (인원 수)	진행자 수 (공연 단체)	진행회차	참여인원
공연	지역인사와 함께 그림책 읽기	1층 로비	어린이 및 부모 60명	1명 (아동보육과 김순신 과장)	1회차	60명
	<1인 교사 연극> 커다란 순무	5층 강당	어린이 및 부모	1명 (이매동 서윤규 교사)	2회차	200명
	<어린이 참여연극> 해와 달이 된 오누이			3명 (어린이참여연극연구 소 공연단체)	2회차	200명
	<샌드아트> 모래가 들려주는 이야기		100명	1명 (샌드아티스트 세라킴)	2회차	200명


- 상시 운영 프로그램 : 어린이집 보육교사들이 진행하는 체험 프로그램과 놀이마당은 운영 시간과 인원수 제한 없이 참여할 수 있도록 상시 운영

구분	프로그램 (총 6개)	장소	진행자 수 (어린이집 원장 및 교사)
어린이집과 함께하는 체험부스	나처럼 해봐라 요렇게~	2층 통합랩	24명 (미니스쿨, 뽕뽕이, 우리성남, 은성, 봄샘캐슬 어린이집)
	가을로 떠나는 여행	3층 라이브러리	17명 (포레스티아, 위레라운, 푸른꿈 어린이집)
	함께여서 더 좋다	4층 로비	23명 (판교, 성남숲, 판교2어린이집)
	색과 빛으로 놀이해요	4층 뽀뽀지클래스 !	22명 (분당동, 성남시청, 판교숲속, 판교테크노2어린이집)
	끈으로 이어진 세상	4층 뽀뽀지클래스 ?	17명 (고등풀빛, 아이파랑새, 백현2 어린이집)
	무지개물고기야 반가워!	4층 뽀뽀지클래스 ,	22명 (이매동, 위레2어린이집)
구분	프로그램 (총 7개)	장소	진행자 수 (자원봉사자)
놀이마당	색깔집 꾸미기	1층 이미지랩	2명
	낙서 그림책	1층 이미지랩 앞 칠판	1명
	내가 그린 그림	1층 야외 (앞)	2명
	책 속의 책 속의 미로	1층 야외 (뒤)	2명
	상상의 공간	2층 예술가라운지	2명
	책 속의 책 속의 꿈	2층 로비	2명
	움직임 놀이터	2층 야외	3명

- 사업 전시 및 공간 디자인
- 2022 그림책 예술놀이 프로그램 진행 과정 및 결과물 전시
- 1층 로비에 책 모빌 및 책 조형물 포토존 설치
- 정문 입구 현판 및 캐릭터 등신대 설치
- 프로그램 운영 공간별, 층별 안내판 설치
- 그림책 예술놀이 캐릭터 제작 및 실내 장식

위의 프로그램 세부 운영 내용을 살펴보면 상시 운영 프로그램에 <그림책 예술놀이> 참여 기관들이 조를 이루어 상당한 기관 교사들이 참여하여 그림책 관련 부스 운영을 했음을 확인할 수 있다. 또한 운영 주체인 성남문화재단 유아문화예술교육 담당자와 예술교육가는 8명 남짓인데도 하루에 1,500여명이 참여하는 행사가 이루어질 수 있었던 까닭은 참여기관의 적극적인 협력이 밑바탕이 되었다. 기관 협력 유아문화예술교육 행사라는 것이 성남 <그림책 비엔날레>가 가진 특수성이다. 비교를 위해 일반적인 유아 문화예술교육프로그램 운영을 제외한 유아/그림책/문화예술교육을 키워드로 이루어진 규모 있는 문화예술교육 행사들을 살펴보도록 하겠다.

기관	행사명	이미지	행사 특징
인천문화재단 인천광역시 교육청 유아교육진흥원	2024 인천문화예술교육주간 유아랑 가족이랑 예술로 놀이로		인천광역시교육청유아교육 진흥원 공간에서 인천문화재단 인력풀 내 공연, 예술교육단체가 연계한 참여자 600여명 규모의 행사
한국문화예술 교육진흥원 중앙육아종합 지원센터	2021 유아문화예술교육 지원사업 아이와락 시연워크숍		일반인, 유아 교육 관련 종사자를 대상으로 하는 문화예술교육 시연 워크숍
경남문화예술 교육진흥원	2023 도지사 관사 및 도민의 집 유아 문화 예술 프로그램 <아기자기 가을 나들이>		지역내 문화예술교육가를 공모하여 운영하는 유아 대상 문화예술교육행사
문화체육관광부 한국문화예술 교육진흥원	2019 처음의 시간- 아주 어린 사람들에게 대하여 국제 심포지엄		생애주기별 문화예술교육의 흐름에 따라 영·유아, 어린이를 위한 문화예술교육이 나아가야 할 방향과 그 새로운 가능성을 모색하는 행사
원주문화재단	2022 원주 그림책프리비엔날레		그림책 도시로서 원주를 주제로 그림책 원화 전시, 시민 그림책 양성 워크숍 등의 참여 프로그램 운영

국립 드레스덴 미술관	2018 어린이 비엔날레 꿈과 이야기		싱가포르 미술관과 협업을 하여 6-13세의 어린이와의 공공 프로그래밍 협업을 통해 참여형 전시 운영
----------------	-------------------------	---	--

‘비엔날레’라는 이름을 붙여 운영하는 행사의 형태는 그림책 또는 예술가의 작품 전시 및 창작 과정 참여에 중점을 두어 이루어지는 행사가 다수였다. 또한 중앙 기관 주도하에 이루어지는 행사에서는 영,유아를 대상으로 하기보다는 유아문화예술교육의 방향성 모색, 매개자들의 참여할 수 있는 행사의 형태로 해당 분야의 전문가들의 발제와 워크숍이 주를 이루었다. 기초문화재단 인력풀에 속해 있거나 공모를 통해 예술교육가 또는 단체를 선정하여 운영하는 예술교육프로그램의 형태가 가장 보편적이었으며, 인천문화재단의 경우 인천광역시교육청 유아교육진흥원의 공간을 활용하여 해당 재단에 소속된 문화예술교육가가 프로그램을 운영했다. 기관 협력의 문화예술교육 행사의 형태를 보면, 참여자 모집, 공간 지원 등의 형태가 대다수였다.

성남문화재단처럼 참여 기관이 단순히 협력 홍보 또는 축제 참여자로서만 참여하는 것이 아니라, 축제의 한 역할로서 적극 참여하는 사례는 매우 보기 드물다고 볼 수 있다. 이러한 적극적인 참여는 해당 기관을 이용하고 있는 유아의 가족도 함께 비엔날레를 참여하는 형태로 <그림책 예술놀이>의 가치 확산과 꿈꾸는 예술터 공간 홍보로 이어졌다.

2022년 <그림책 비엔날레> 운영 결과 및 특수성을 미루어 볼 때 <그림책 비엔날레>는 3가지의 키워드로 정체성을 정의할 수 있다.

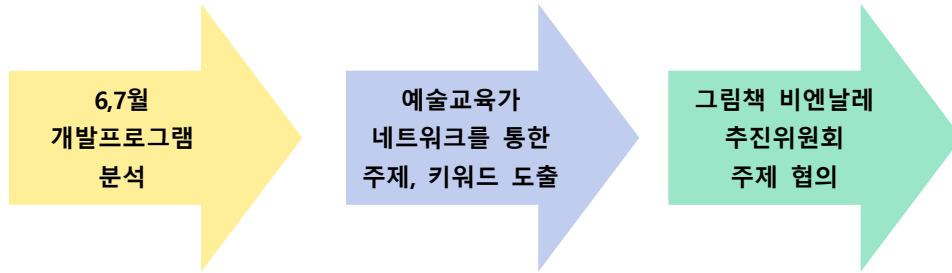
유아 당사자성, 그림책(예술), 협력

2024년 <그림책 비엔날레> 역시 이러한 정체성이 녹여진 행사가 될 수 있도록 기획, 운영의 중심을 잡아야 한다고 생각한다.

다만 사전 신청 프로그램을 빼고는 자율 참여형이다보니, 단체가 이동할 때 동선이 꼬이거나 참여 시간이 넉넉하지 못했던 점, 참여 기관을 통해 신청을 받다보니 관내 일반 시민 참여자들은 참여할 기회가 많지 않았다는 점에서 <그림책 예술놀이>의 가치 확산을 위해서 참여자 범주를 확대할 필요는 있어 보였다.

또한 시민 참여자를 고려한다면, 전시가 그림책 예술놀이 프로그램 소개 정도가 아니라 <그림책 예술놀이> 사업 소개 및 <그림책 비엔날레>의 의의와 협력의 성과를 담는 방향이 필요하다고 판단된다.

2) 주제 도출을 위한 2024년 <그림책 예술놀이> 개발 프로그램 분석



2024년 1월 마지막 유아 협의회 및 예술교육가 회의에서 2024년 <그림책 비엔날레> 주제에 대한 안건을 논의했었다. 2022년은 그림책과 그림책 사이에서 유아의 무한한 가능성을 상징하는 <책 속의 책 속의 꿈>이었다. 2024년 <그림책 비엔날레> 주제는 유아 협의회와 예술교육가가 1차로 선정하고, 참여 기관이 2차로 선정한 그림책으로 개발되는 프로그램들의 공통점을 토대로 선정하는 의견을 제시하였다.

그래서 2024년 개발된 <그림책 예술놀이>의 주제, 경험의 키워드들을 분석하고, 개발 프로그램 운영 현장도 참여하였다. 개발 프로그램 운영 기간은 6-8월 사이였으나, 추진위원회 결성 및 운영 계획 수립이 7월 말 - 8월 중순까지는 이루어져야 하는 상황이라 6,7월 개발프로그램을 중점으로 주제의 방향성을 구성하였다.

• 6월 개발프로그램 (5개소)

예술강사	김연진	김지현	나수아	노주연	윤신혜
프로그램명	농부할아버지 네 텃밭	쑥쑥 자라나는 아기채소들	색깔 마을에 무슨 일이?	지구별 상자	동그라미를 찾아서
연령	만 3세	만 3세	만 2세	만 5세	만 4세
그림책명	농부할아버지와 아기 채소들		섞어봐! 새로운 색깔의 탄생	상자 세상	미세미세한 맛 플라수프
주제	소중함, 감사함, 꿈	텃밭, 채소	색깔, 다양성	환경에 대한 감각, 관심	환경, 플라스틱
참여 어린이집	위례2	푸른꿈	하늘채별	포레스티아	중앙동

• 7월 개발프로그램 (5개소)

예술강사	김연진	김지현	나수아	노주연	윤신혜
프로그램명	밀림에서 가장 아름다운 표범	마음대로 정원	이불 속으로	쉬잇! 하나, 둘, 셋	동글, 뽀족, 네모가 만나면
연령	만 2세	만 5세	만 5세	만 3세	만 3세
그림책명	밀림에서 가장 아름다운 표범	메이의 정원	조각 이불	쉬잇! 다 생각이 있다고	모양들의 여행
주제	상상놀이	정원, 소망	상상, 꿈, 재활용	역할놀이, 친구	모양, 색
참여 어린이집	아이파랑새	이매동	은성	판교숲속	금빛아이

• 8월 개발프로그램 (2개소)

예술강사	나수아	노주연
프로그램명	나는야 카멜레온	뒤죽박죽 카멜레온
연령	만 2세	만 2세
그림책명	뒤죽박죽 카멜레온	
주제	나다움, 색깔	
참여 어린이집	위례자이더시티	위례라운

• 6,7월 개발프로그램 교안 및 현장 모니터링을 통한 키워드 조사

예술교육가가 목표로 했던 프로그램 주제, 탐색 방법론, 그에 따른 유아의 반응, 떠오르는 추가 키워드를 작성하였으며 참여 교사 설문 조사에 반영된 교사들의 반응도 키워드 별로 분류하였다.

		6월 개발프로그램			
예술강사	김연진	김지현	나수아	노주연	윤신혜
프로그램명	농부할아버지네 텃밭	쑥쑥 자라나는 아기채소들	색깔 마음에 무슨일이?	지구별상자	동그라미를 찾아서
연령	만 3세		만 2세	만 4세	
그림책명	농부할아버지와 아기채소들		섞어봐! 새로운 색깔의 탄생	상자채상	미세미세한 맛 플라스토프
주제	소중함, 감사함, 꿈	텃밭, 채소	색깔, 다양성	환경에 대해 감각 및 관심 갖기	환경, 플라스틱
예술요소	역할, 형과 색, 관찰, 탐색, 감각(촉각), 상상, 움직임, 문제해결, 변형, 이야기, 연상		관찰, 탐색, 색, 이야기 상황, 공간, 감각, 움직임, 감상(관극), 이야기, 빛과 그림자	변형, 재구성, 관찰, 탐색, 역할, 문제해결, 공간, 상상, 감정, 이야기, 연상	역할, 문제해결, 도형, 관찰과 탐색, 공간, 감각(시각+촉각), 설치, 움직임, 이야기
유아반응	채소에 대한 감각적 경험에 몰입 (촉각적인 감각으로 경험하기) 채소 재조립 과정에서 재구성과 의미화 몰입 (나는 농부할아버지를 도와주고 싶어요. 요리에 대한 구체화)	나와 관련된 다양한 채소 떠올림 채소와의 연결 감각 느끼기 나의 일상과 그림책 예술놀이 연결 (내가 평소 먹던 채소를 활용한 요리 떠올리기 - 적용하기)	빛의 움직임 신체활동, 색깔 탐색, 마스크 테이프를 활용한 공간 구획, 패턴스	네모 탐색, 상자 합체 놀이, 잡기놀이, 재활용품 줄 끈 만들기	재료에 대한 관심, 움직임, 플라스틱 나무 만들기
개발과정에서의 방향성	신체 움직임, 역할, 에너지 발산	어린 채소가 우리 식탁에 오기까지의 연결성, 자연물이 되어 움직이기, 나에게 소중한 것	다양한 색 탐색과 색깔놀이 경험	나무가 된 상자 숲 경험하기, 상자 속 상상하기, 도형 탐색	플라스틱이 환경에 좋지 않다는 인식, 재활용의 경험, 문제해결 경험
추가 키워드	생태감수성, 관계		함께, 우연		탐험
7월 개발프로그램					
예술강사	김연진	김지현	나수아	노주연	윤신혜
프로그램명	밀림에서 가장 아름다운 표범	마음대로 정원	이불 속으로	쉬잇! 하나 둘 셋	동물, 뱀죽, 네모가 만나면
연령	만 2세		만 5세	만 3세	만 3세
그림책명	밀림에서 가장 아름다운 표범	메이의 정원	조각 이불	쉬잇! 다 생각이있다고	모양들의 여행
주제	상상놀이	정원, 소망	상상, 꿈, 재활용	역할놀이, 친구	모양, 색
예술요소	상상, 공간, 움직임, 형과 색, 감각, 재료, 이야기, 숭배작질, 변형, 그림자	탐색과 관찰, 상상, 재료, 형태, 물라주, 선, 재구성	감상(관극), 문제해결, 이야기, 움직임, 재구성, 공간, 상상	움직임, 리듬, 문제해결, 역할, 설치, 재료	탐색, 재구성, 변형, 빛과 그림자, 설치, 상상
유아반응					
개발과정에서의 방향성	숭배작질 놀이, 패턴, 그림자놀이	정원 꾸미기, 그림책 이야기 따라 경험	꿈 속 여행 경험		색과 도형을 포함한 등극 경험 영아들의 상상이 반영된 여행
추가 키워드	패턴, 숭배작질, 자연		여행	동물	여행

개발 프로그램을 기반한 주제 키워드 분석표

상상력	공간	색, 재료	이야기
동물원 꾸미기, 상상의 동물 이름 짓기 다음에 또 얼마항 출가요~!! 라고 말함	유아들이 4주간 그림책 속으로 뚫 뚫 들어가서 일상생활 내내 자연스럽게 미로나 동물 이야기를 정말 많이 했었어요 덕분에 다양한 재미있는 창의성과 생각들이 풍부해진 것 같아요	빨간색은 왜 하얀거예요?? 알록달록 색깔들이 / 캣펄들이 또 하고싶어요 /	스토리를 만들어가는 아이들의 모습이 흥미로웠음
아이들의 몰입이 4주간 이어졌다. 그림책의 서사는 또 다른 상상을 불러 일으키며 교실 곳곳에서 놀이로 펼쳐졌다. 몰입(즐거움) 자유함 이 모든 단어들이 살아서 톡톡 튀는 4주간이었다.	수업 후 어린이집에 와서도 비밀통로, 보물지도를 스스로 찾고 만드는 모습 / 오늘은 뱀을 한 입물더니 뱀속의 작은 구멍들을 보면서 "선생님 뱀에도 비밀 통로가 있어요"라고 말함	변개가 빨간색이예요! 선생님 색깔이 사라졌어!! 구름이 검정색이 됐어! 구름 꼭신록신해!	마지막이어서 아쉽다 / 직접 동화책 주인공을 만나니까 너무 재밌다 / 시간이 빨리 지났다
마법 공간으로 떠나요 마법의 악을 만들 때 수리수리 마수리 변해라"	상자집을 꾸미며 자신의 사는 곳 자신의 경험한 것을 이야기(이 집은 하늘재예요, 저쪽집은 커튼이 하얀색인데 더러워지니까 빨간색으로 해요) 사전경험이 유아표현활동에 중요함을느낌	물감을 섞고, "이 보라색! 내가 만들었어요" 라고 말할 때	(간속에 들어간 뱀의 알을 손에 쥐고) "내 손이 따뜻하니까 내가 따뜻하게 해줄게" / (원숭이의 표정과 말풍선의 그림을 보고 유추하며) "기분이 어때?", "뱀이 아프가봐", "속상해?", "바나나를 먹고 싶다" / (이빨이 썩은 하마의 이빨을 뒤아준 후) "간식 먹고 나서 꼭 양치해야해~"

	가족이 함께사는 멋진 집을 만들고 싶어요. 우리집에 놀러와.	내가 좋아하는 색깔이네	수박수영장 낚시 놀이. 생선에서 수박맛 난다.		
낮잠자기 일어나 불려인드를 흘리나 눈이부시 다며 구름 우산을 써야겠다고 표현했어요	우이 더러워 지는걸 싫어하는 영아가 옷에 물감이 묻어도 즐겁 게 놀이하는 모습이 기억에 남습니다. 그리고 준비해주신 선생 님의 열정에 감사드립니다.	고구의 새로운 발견 : 숨자자의 발견- 순식간에 변화하는 재료, 색깔의 발견 종이접의 발견- 종이접으로 할 수 있는 다양한 놀이의 발견	1회차 때 공룡이가 사랑을 가져가며 마우리가 되어 아직 주인공과 친밀감이 형성이 되지 않 아서.. 빼앗긴 느낌이 들었던 것 같아요. 그후에 2회차부터는 더욱 공에 대한 긴장감이 높았어 요. 건학 가기전에도 원에서 무섭다고 표현했 어요. 기질자이었고 대부분 호기심을 갖고 공룡이와 놀이하고 만나는데 설렘있습다.		
하늘에 떠 있는 구름을 보면서 구름아저씨 구름 이네~~~숨사탕같다 구름 우산을 쓰고 산책하며 구름이 떨어졌네!!! 구름아저씨가 속상했지~~~하며 떨어진 구름을 플 스스로 주워서 정리하였다 뒷발에 수박씨를 심어보고 수박잎이 자라나는 모습에 영아들이 관심을 더 보였다	수박수영장 낚시 놀이. 생선에서 수박맛 난다.	평소 활동에 잘 집중하는 아이가 물감 놀이 시 집중을 안 해서 왜 그나 했더니 야외 공간의 휴에 집중하였 다. 그때 아이가 집중하는 것을 충분히 즐길 수 있도 록 기다려주니 이후에 휴를 활용하여 색을 칠하는 것을 볼 수 있었다. 집에 물감을 칠하는 활동에 더운 날씨에도 아이가 즐겁게 정성을 다해 칠하는 것에 인 상 깊었다.	공을 실재 공으로 생각하며 그림책 등장인물에 를 입히는 모습이 인상깊었습니다.		
예술놀이 후 하늘 위 구름을 보며 상조작을하 였더니 <구름놀이 또하고싶다> <또 하러가요> 하 고 애기환기	구름에 대한 관심이 높아지고 구름을 관찰하는 모습 발견됨.	- 유아들과 함께 놀이하는 순간 가장 즐겁하였 다. (숨자지 놀이. 물감 놀이)	버려진 상자에 공감하는 모습 (버려진 상자자 되어 <우리를 함부로 대하지마 나를 다시 써 줘!>)		
마법 : 물입해서 숨바꼭질 놀이할 때 아이들이 즐거워할 수 있는 환경이 마법 같았다. - 하마 입을 뒤는 부분에서, 열장적으로 참여하 고, 원에서는 발견하지 못했고, 생각하지 못한 부분에서 아이들이 표현력이 나옴.	-나만의 집을 만들때 예전보다 구성력이 높아남 -집의 공간을 분리하고 구제적으로 채워지며 조대하는 모습. -작은공간만 보여도 집의 형태를 만들어 놀이하는 모습 -공구놀이감을 보면 안전모를 쓰며 프로그램에서 경험한 것을 적용. -기존에는 모동활동이 힘들었다면, 지금은 모동활동이 잘 이루어 짐 -집에서 동네 만들기로 확장하여 놀이하게 됨. -만들집을 새로운 가개로 전환하여 새로운 공간을 구성하며 노는 모습 -학부모님의 만족도는 작년과 동일하게 높았으며 결과물보다 는 과정을 즐기는 모습에 만족해함	채움 : 지도그리기 활동을 통해 큰 지도를 채우 는 게 흥미로웠고 아이들이 물감을 사용하면서 관심도도 상승하고, 공간을 채우는게 즐거운 것 이이었을까. 어두웠을 때 상자속을 찾아볼때, 두려움이 불 붙 일았는데 흥미도도 높았고 적극성을 가지게 되 는 아이들의 모습에 놀림.	일상에서 레오를 떠올리고 상상하는 생각이 깊 어지는 모습이 발견됨. - <우리집에 유령이 살고 있어요> 그림책에 대 한 관심이 가정에서 높아져서 도서관에서 해당 그림책을 빌려 가정에서 서로 돌아가며 감상하 게 됨.		
그림책 속 일부를 원에서 할 수 없는 정도의 스 케일로 준비해주셔서 아이들이 호기심 가득한 눈으로 활동 참여하였고 실제 뒷발과 아기재 소가 되어 물감 맞아본 경험의 아이들 웃음이 기 억에 남는다	- 공이라는 등장인물의 등장에 아이들이 그림책을 온전히 즐 기고, 상호작용이 어려운 만2세 아이들이 역활로서 공과 상호 작용을 하는 부분에 감동하였다. - 개구리 활동에서 아이들의 부모님의 편지를 듣고 어려운 도 전을 해나가는 과정이 감동적이었다. (감동읽기 마음읽기 3차 시)	비 관찰하는 놀이, 다양한 형태로 비를 만나고 비를 관찰하면서 비와 친해지고 익숙해지는 놀 이에 즐겁었다.	해학선을 만들고 동국에 매우 즐겁었다. 이 자시가 끝난 후 아이들이 직접 밖에 가서 박스 주우려 다녔다. 박스로 통로도 만들고, 게임도 하는데, 하다가 모자라면 편의점에서 아이들이 즐거 온다.		
			형님의 성장 : 3가지 동물들 듣는 것을 할때, 아이들의 물입도를 볼 수 있었고, 표정이나 제스처를 가지고 확인하고, 하마 에게 잔소리도 하며 물입이 이뤄진것 포착적 이었다. 아이들이 서로에게 영향력을 미칠 수 있는 수 업도 있습니다.		
신체활동	감각	놀이의 반복	재활용	감정	생태
유아가 몸으로 반응을 보여서 알은 생각 가졌는지 있습니다. 예술놀이 선생님의 질문에 대답하는 유아의 호기심과 집중력이 나. 노래를 할 수 있는 시간이 부족했던 것 같 습니다. 신체적 즐거움은 있으나 언어적 표현은 없습니다.	순 탐색을 하면서 복식부신- 복음복음- 표현하 고 평가부신- 표현하며 신나게 놀이했어요.	공의 활동에는 놀이시간이 정해져 있 어 아쉬운 부분이 있는데, 원에서 비 소한 공구를 제공함으로써 충분히 놀 이 할 수 있었다. 사전 사색활동에 새 로운 것을 하는 것도 중요하지만 공 에서 하는 활동을 반복해 보는 것도 중요하다고 - 공의 활동 공구 제공을 주셔서 원 에서 새로운 놀이 발견하였다.	아이를 고구 진행 버리지는 부분에 대 한 아쉬움이 있었는데, 수박수영장 활동한 재활동 활동으로 보 충고사에게 많이 배웠다.	사전활동으로 아이들과 감정표현, 사색 활동으로 자기 감정조절하는 방법으로 통상, 뛰면서 조절하는 여러방법에 대해 나눔 학부모님 피드백에서 감정표현에 대해 많이 이야기함. 마음속 이야기를 지금도 하며, 감정의 색이 자연의 색으로 확장 됨 사색 활동으로 날씨를 보며 감정을 느 끼고 표현하면서 환경을 느끼고 표현하 는 것으로 확장됨.	사색활동으로 받은 수박씨가 자라나 박이 트 는 모습을 관찰할 수 있어서 좋았고, 수박씨 대한 관심이 높았음.
신나게 신체활동을 하는 모습과 어린이집에 와서 간단한 그림이 나와서 좋았음	전으로 돌며 뛰는게 가볍고 줄에 가락 있는게 무가운 재소예요.	- 고슴도치도 할 수 있었다만 생각과 아이 들과 이만한 활동에 대한 아이디어를 찾아할 수 있는 활동 같아서 기대가 높아 짐 <카워도아예트> - 아이들의 표현에 귀기울여서 듣게 되고 그 대를 나눠볼 수 있는 시간이 생겨 기쁨 - 아이들의 시각에서 볼 수 있는 것이 생 겨서 기쁘고 아이들의 창의성을 존중하 게 됨 <카워도아예트> - 그림책을 가지고 다양한 놀이를 할 수 있는 것에 기쁨 - 놀이하고 상상하는 것을 적극적으로 참 여해주는 것이 중요하다고 판단했고, 아 이들에 대해 다시 깨달아가는 것 같음 - <카워도 놀이하기> - 다양한 아이들을 발견하고, 아이들을 이해하게되어 기쁨<카워도 놀이>			
- 못 만들고 물감으로 칠해보는 자식, 즐 감을 중보히 활동할 수 있고, 공간에서 마음껏 표현할 수 있고, 옷에 물어도 편 찮다고 하니 아이들이 아주 즐겁게 표현 하는 모습을 보면서 모두가 즐겁었던 것 같다. 어떤 친구가 손에 물을 때마다 손 을 옷에 문질는데, 어린이집으로 돌아오 는 버스 안에서 그 친구 옷이 청량색에 물았으며 물렸어! 앞으로 다른 친구가 <나 도 옷에 문질러! 하며 부러워하고 아쉬워 하는 모습이 인상적이었.	손으로 느껴지는 촉감의 순간에, 아이들이 만 재되고 느껴보던 것이 아이들에게 영향을 미쳤다고 생 각합니다. 사색활동에 물레임을 통해서 또 영향을 받기 좋았습니다.	- 그림책과 관련한 놀이의 확장과 다 양한 재료를 지출해야겠다는 생각이 들. - 그림책 놀이를 끌어나가는 과정에 대한 생각 변화를 가짐 - 아이들에게 어떤 놀이를 지출할까? 놀이에 대한 고민과 관심이 높아짐 - 아이를 보는 모습을 보며 재료를 대 한 양과 지출방법에 대해 연구하고, 그 민행하겠다는 태도의 변화가 생김 - 아이들의 감성이 무궁무진하다는 것 을 느낀			

참여 기관 교사들의 피드백을 바탕으로 키워드 분류

• 유아 예술교육가 네트워크를 통한 주제 및 키워드 도출

유아 예술교육가 네트워크를 통해 정리된 주제 및 키워드를 도출하여 추진위원회의
안건으로 정리하였다.

- 2024년 개발프로그램별 주제 키워드, 유아 반응 등을 바탕으로 예술교육가들이 함

개발 도출한 주요 키워드 : 생태, 자연, 환경



개발 프로그램 주제 및 키워드 분석표

Ⅲ. 2024년 그림책 예술놀이 안정적 운영 지원 및 방안 연구

1. 2024년 <그림책 예술놀이> 추진 현황
 2. 시스템
 3. 인력
 4. 네트워크
 5. 프로그램
 6. 기타

1. 2024년 <그림책 예술놀이> 추진 현황

○ 실질적인 추진 일정과 내용

구분	no	과제	세부추진내용	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월
				12345	12345	12345	12345	12345	12345	12345	12345	12345
시스템	1	사업운영 매뉴얼	2024년 개발형 프로그램 운영 및 배포									
			확장형, 개발형 운영 평가 및 피드백									
			2025 확장형 운영매뉴얼 및 프로그램북									
			2025 최종 계획 수립									
	2	교육 성과 및 평가	지속가능한 아카이브 DB 시스템 점검 및 수정									
			예술교육가를 위한 노선 운영 매뉴얼 제작 및 배포									
			노선 아카이브 시스템 운영 및 보완									
			운영 평가 및 피드백									
			최종 운영매뉴얼									
	3	그림책 예술놀이 사업 성과 및 평가	전문가 자문회의 기획 및 운영									
			TA 자가점검표 마련 및 배포									
				12345	12345	12345	12345	12345	12345	12345	12345	12345
인력	1	보육교사 역량강화	개발형 워크숍 1회 기획									
			개발확장형 워크숍 1회 운영									
			개발확장형 워크숍 1회 기획									
			개발확장형 워크숍 1회 운영									
	2	예술교육가 역량강화 기회 확대	운영 평가 및 피드백									
			네트워크를 통한 의견 수렴									
			의견 수렴을 통한 실질적 방안 연구									
			워크숍 기획 및 운영									
	3	유아문화예술교육가 발굴 및 역량강화	운영 평가 및 피드백									
			성남 유아문화예술교육가 역량 및 역할 정립									
				12345	12345	12345	12345	12345	12345	12345	12345	12345
네트워크	1	유아문화예술교육가 관계자 네트워크	PTA2인 - 행정담당자 간 협력 강화									
			PTA2인 업무 협의									
			예술교육가 네트워크 구성 및 운영									
	2	사업 참여 매개자 네트워크	확장형 성과나눔회 기획/운영									
			개발형 성과나눔회 기획/운영									
			운영 평가 및 피드백									
				12345	12345	12345	12345	12345	12345	12345	12345	12345
프로그램	1	확장형	40개기관 안정적 운영 지원									
			12개기관 안정적 운영 지원 및 모니터링									
			개발 프로그램 선정 및 매칭									
			통합 연구 개발 운영 지원									
	2	개발확장형	46개기관 안정적 운영 지원 및 모니터링									
			32개기관 안정적 운영 지원									
			비엔날레 기획 관련 리서치									
			기획안 초안 마련									
	3	기획	조직위원회 구성									
			기획안 검토 및 수정 보완									
			최종 그림책 비엔날레 기획안 도출									
			그림책 비엔날레 참여원 모집 및 확정									
	4	구성	공연팀 섭외 및 운영계획 협의									
			예술교육가, 참여어린이집 운영 관련 수요조사									
			그림책 비엔날레 운영 계획 구체화									
			그림책 비엔날레 홍보 계획									
	5	운영	선정 운영업체와의 구성 논의 및 설치									
			공연팀 공간 조성 및 최종 리허설 추진									
			예술교육가, 참여어린이집 공간 조성 지원									
			예술교육가, 참여어린이집 프로그램 운영 지원									
	6	평가	조직위원회, 예술가사 네트워크를 통한 운영 평가									
			2026 그림책 비엔날레 추진 방향 마련									
				12345	12345	12345	12345	12345	12345	12345	12345	12345
기타	1	성남예술교육박물관	박물관 운영 계획 구성									
			박물관 운영									
	2	전주박물관	리플렛, 기획운영									

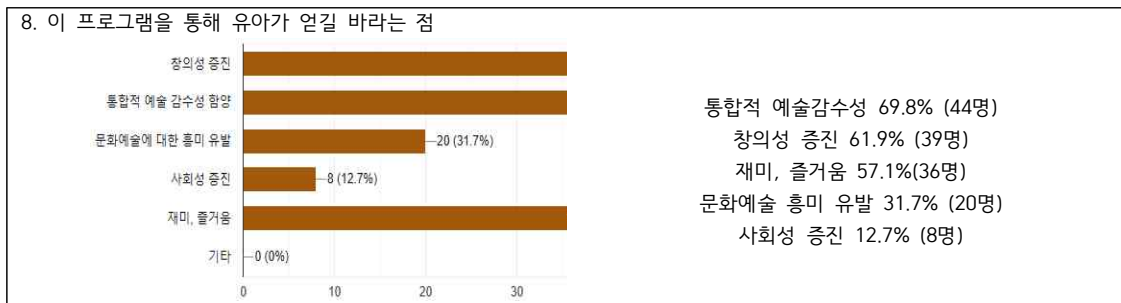
○ 정량적 평가

연도	프로그램수	유아 참여자수	교사 참여자수	교육 인원	학급수
2023년	90개	1,292명	172명	5,856명	90개
2024년	97개	2,337명	281명	6,681명	126개
	그림책 예술놀이 96개 꿈꾸는 그림책극장 1개	그림책 예술놀이 1,448명 꿈꾸는 그림책극장 889명	그림책 예술놀이 195명 꿈꾸는 그림책극장 86명	그림책 예술놀이 5,792명 꿈꾸는 그림책극장 889명	그림책 예술놀이 96개 꿈꾸는 그림책극장 30개

○ 정성적 평가

- 참여 교사 설문조사 결과

<p>1. 예술강사의 사전 교육 준비 충실도</p> <p>매우 그렇다 87.3% (55명) 그렇다 12.7% (8명)</p>	<p>2. 예술강사 · 담당교사 간 협력 및 소통</p> <p>매우 그렇다 88.9% (56명) 그렇다 11.1% (7명)</p>	<p>3. 유아와 예술강사의 소통 원활</p> <p>매우 그렇다 84.1% (53명) 그렇다 12.7% (8명) 보통이다 3.2% (2명)</p>	<p>4. 유아 발달 수준에 맞는 프로그램 내용</p> <p>매우 그렇다 84.1% (53명) 그렇다 14.3% (9명) 보통이다 1.6% (1명)</p>
<p>5. 수업 관련 자료 및 재료 지원 원활</p> <p>매우 그렇다 87.3% (55명) 그렇다 12.7% (8명)</p>	<p>6. 프로그램 활동 내용과 개수 적정</p> <p>매우 그렇다 90.5% (57명) 그렇다 9.5% (6명)</p>	<p>7. 수업 시간 적정</p> <p>매우 그렇다 74.6% (47명) 그렇다 23.8% (15명) 보통이다 1.6% (1명)</p>	<p>8. 해당 프로그램에 대한 만족도</p> <p>매우 그렇다 88.9% (56명) 그렇다 11.1% (7명)</p>



[참여 교사 의견]

- 그림책 예술놀이 활동을 진행하면 할수록 처음에 책 속에서 보이지 않았던 글과 그림을 **새롭게 발견**하였습니다.
- 유아들이 그림책으로도 놀이를 풀어나가고 **확장**해나갈수 있다는 것들을 깨달았어요.
- 유아가 자신의 생각을 몸과 예술, 언어 등으로 표현하는 데 **자신감**을 갖게 되었어요.
- 그림책 속 주인공들과 직접 만나며, 그들의 감정을 이해하고 위로나 조언, 응원의 말을 해주며 **긍정적 마음**을 갖게 되었어요.
- 평소보다 **상상력**이 좋아져 놀이 때마다 다른 놀이로 확장됨이 보였어요.
- 예술적 표현활동에 대한 **흥미와 자신감**이 높아졌어요.
- 낮가림을 하고 탐색하는것을 좋아하지 않던 영아들도 **적극적으로 탐색**하며 놀이하는 모습을 보였어요.
- 아이들이 즐거워하여 부모님들께서도 더 많이 경험했음 좋겠다고 하셨으며 책 읽을 때 **호기심**이 증가하였어요.
- 예술교육가분들이 **유아 반응에 관심갖고 잘 수용**해주시는 모습이 좋았고, 한 가지 주제로 확장되어 길게 활동하며 아이들이 꾸준히 관심과 흥미를 갖고 즐겁게 참여하는 모습이 좋았습니다.

[예술강사 의견]

- 자신을 표현하는 것을 좋아하는 **아이들의 욕구**를 예술로 채워줄 수 있어서 뿌듯한 시간이었다.
- 유아들의 상상력에 따라 각 원마다 다른 방향으로 진행되는 과정이 즉흥적이고 매력적이었으며, **유아만의 상상력이 담긴 이야기**가 흥미로웠다.
- 소극적인 아이들이 회차가 거듭되면서 **적극적으로 변화**되는 모습을 보고 뿌듯하였고 만2세는 감각적 자극을 일으키는 놀이와 원초적으로 몰입해서 놀이할 수 있는 환경을 조성해주는게 중요하다는 것을 다시 한번 느꼈다.
- 유아 스스로 **놀이의 주체**가 되고, 적극적으로 이야기 상황에 빠져들어 **몰입**하는 아이들 모습에 매우 감동받았다.
- **예술교육가간 통합 개발**로 회차별 흐름, 역할 등을 어떻게 하면 되고 아이들이 수업의 주체자가 되어 끌고 갈 수 있을지를 배울 수 있는 시간이었다.
- **연령에 맞는 그림책과 주제, 소재** 그리고 예술교육가와 유아의 **소통**이 중요하다고 느꼈다.

2. 시스템

1) 노선 아카이빙 DB 구축 및 관련 예술교육가 매뉴얼 제작 및 배포

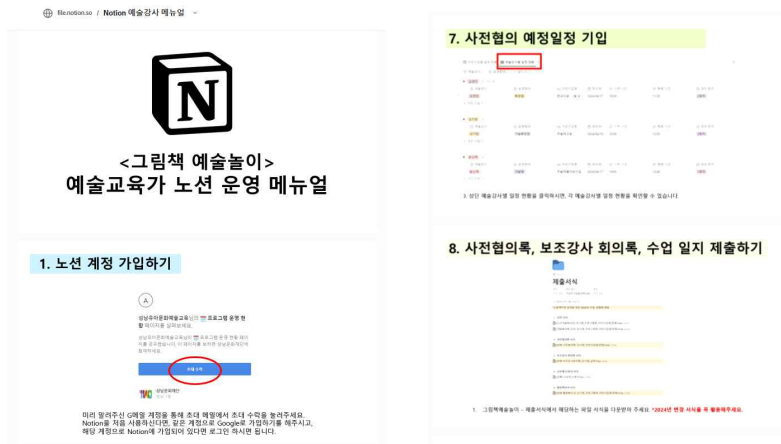
사업 담당자가 일차적인 노션 아카이빙 항목과 구조를 제작하였고, 본 연구자가 공간 및 일정, 사전협의 일정이 한 달 단위로 보일 수 있도록 캘린더 형태의 구조 개선하였다. 사전 협의 일정을 유동적으로 조율할 수 있는 것을 고려해 담당자가 사전협의 일정이 언제 진행되는지 사전에 점검할 수 있도록 사전 협의 일정을 공유할 수 있는 페이지를 따로 구성하였다. 사용 방법에 대한 자세한 운영 매뉴얼을 제작하여 확장형 프로그램 서류 제출 시기에 맞춰 안내하였다.

[illegible]

예술교육가별 수업 일정 및 공간 운영 공유 노션 페이지

[illegible]

예술교육가별 사전협의 일정 공유 노션 페이지



예술교육가 노선 운영 매뉴얼 안내 웹 책자

2) 2024년 개발형, 개발확장형 프로그램 운영 매뉴얼 수정, 보완

개발형 프로그램의 운영 매뉴얼을 2024년 그림책과 주제, 교사의 접근성을 고려하여 수정 보완하였다. 특히 그림책 예술놀이의 그림책 읽기 사전 활동의 방법은 아이파랑 새어린이집의 그림책 깊이 읽기 사례집을 바탕으로 쉽게 풀어 안내하였고, <그림책 예술놀이> 현장에서 적용된 사례를 소개하는 페이지를 추가하였다.



개발확장형 프로그램의 경우 담당자 입장에서는 사전협의 안내사항이 처음 접하는 교사가 접근하기에는 다소 어렵게 느껴진다는 것, 예술교육가 입장에서는 연휴가 많은 하반기 일정인 만큼 사유가 분명한 휴강이 아니라 기관의 행사로 인한 갑작스러운 휴

강을 방지하기 위해 휴,보강에 대한 강조된 사전 안내가 반영되길 바랐기 때문에 그와 관련된 내용을 중점으로 수정, 보완하였다.

프로그램 참여 필수사항

<그림책 예술놀이>는 **교사와 예술교육가의 협력**을 통한 유아의 **놀이**의 지속과 **확장**을 지향합니다.

4주차 프로그램 참여 뿐만 아니라, **교사의 사전·사후 활동 지원**을 통해 유아의 그림책 예술놀이가 일상으로 확대될 수 있도록 함께 해주세요.

유아의 그림책에 대한 관심과 자발적인 놀이를 지원하고, 그 내용을 예술교육가에게 공유해주세요!

단순한 교사의 지원, 유아 프로그램 전, 사후 준비도

예술교육가와의 **사전 협의**와 함께 각 활동 유아의 특성과 발달 단계를 고려한 수업 활동 내용으로 수업을 가능합니다.

그림책 예술놀이 경험 이후 확장된 유아들의 자발적인 놀이와 교사의 지원을 예술교육가에게 공유해주세요!

어린이집 사전 활동

4주차 프로그램

어린이집 사후 활동

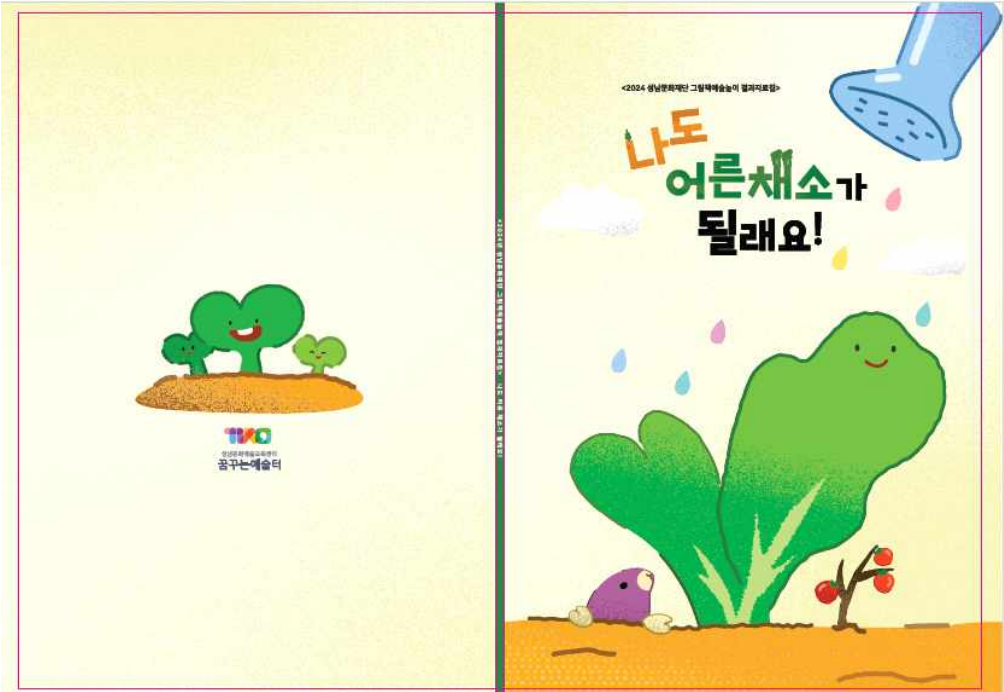
10월 프로그램 일정

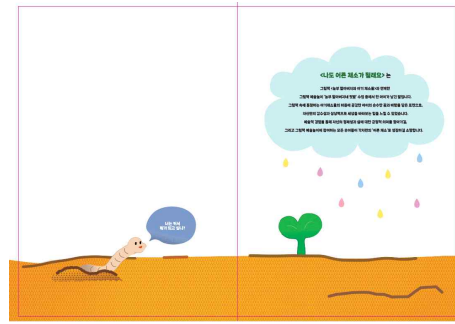
프로그램명	동작북, 달빛아파트	수상한 동물원	마음대로 정원	아름속 상상여행	지구별 상자
주제	동작북 통한 자기 표현	동물, 친구	소망, 정원	상상, 꿈, 재활동	환경
그림책	달사베트	동물원의 비밀	메이의 정원	조각 아들	상자세상
프로그램 운영 시작시간 (요일별 2개반)	매주 월, 화 ①09:50 ②11:10	매주 월, 화 ①09:50 ②11:10	매주 월, 화, 수 ①09:50 ②11:10	매주 화, 수 ①09:50 ②11:10	매주 월, 화, 수 ①09:50 ②11:10
프로그램 소요 시간	60분				
참여 인원	25명 내외				
참여 예술교육가	김연진	윤신혜	김지현	나수아	노주연

* 전래이전, 평가 인증제, 중후반 등을 제외한 생일 파티, 소풍 등 편의 행사로 인한 일정 변경은 불가합니다.
가능 일정을 확인하시고 신청해주세요. 불가하면 휴강의 경우 예술강사의 협력을 통해 보강 예정이니, 세부 일정은 상이할 수 있습니다.

3) 2024년 사전-본-사후활동 연계의 효과성 연구 아카이빙 북 표지 및 인트로 디자인 작업

노주연 PTA의 사전-본-사후활동 연계의 대한 효과성 연구 아카이빙북의 표지 및 인트로 디자인을 작업하였다.





4) 예술교육가 자가 점검표 수정, 보완

PTA 간 논의를 통해 자가점검표의 카테고리를 사전 협의 - 본 프로그램 운영 - 사후 단계로 간소화하고, <그림책 예술놀이> 방향성에 적합한 핵심 항목으로 기존 자가 점검표의 내용을 정리하였다. 또한 연말 1회의 자가점검보다는 운영 형태별 프로그램이 종료 되었을 시점에 자가점검이 이루어지고, 연말에는 이렇게 축적된 자가점검표를 방사형 그래프의 방식으로 정리하여 개별 예술교육가들에게 공유하는 방향으로 자가 점검이 이루어지는 것으로, 예술교육가들에게는 의미 있는 자가 점검을, 담당자에게는 정량, 정성적 평가 아카이빙이 가능하도록 구성하였다.

- 평가 기준 항목 재구성

: 기존 자가점검표의 평가 기준 항목을 점검하여 재구성하였고, 자가점검결과 설정을 위해 각 평가 기준별 항목 점수를 설정하였다. 새롭게 추가된 항목은 협력태도 부분으로 교사 또는 예술교육가의 협력 과정을 운영 주체인 예술교육가가 어떻게 개입하였는가를 중심으로 작성하였다.

프로그램 개발	대상 이해(10점)
	대상 맞춤(5점)
	목표적합(5점)
	동기부여(5점)
	예술철학(5점)
	예술성 자극(5점)
	장르 특성(5점)
협력 태도	계획적인(3점)
	상호보완(2점)
	참여자 중심(1점)
	협력 미흡(2점)
프로그램 운영	참여자 중심(5점)

	상호작용(5점)
	내용 적합성(5점)
	학습 가능성(5점)
	사전활동 반영(5점)
	창의성 증진(5점)
	공간 활용성(10점)
교사 역할	안전 관리(1점)
	소극적 관찰자(1점)
	적극적 실행자(1점)
프로그램 평가 및 보완	사후활동 반영(5점)
	대상 맞춤(5점)
	목표 적합(5점)

- 평가 결과에 대한 예술교육가 유형화

: <그림책 예술놀이> 예술교육가별 프로그램 운영 모니터링 및 네트워크 현장에서 나눴던 내용을 토대로 <그림책 예술놀이>의 예술교육가를 유형화하여 각 평가 기준별 항목에 대한 최고점일 경우 어느 유형에 가까운지 지표를 낼 수 있도록 구성하였다.

계획형 예술교육가	성찰형 예술교육가	소통형 예술교육가	창의형 예술교육가
대상에 대한 이해와 분석을 바탕으로 프로그램 연구부터 운영까지 체계적으로 예술교육가가 주도하여 실행하는 유형	협력 기관과 협력 예술교육가의 피드백을 반영하여 프로그램을 지속적으로 수정, 보완하여 발전시키는 유형	개발, 및 운영 단계에서 유아의 반응을 살피고 상호작용하며 유연하게 프로그램을 운영하는 유형	꿈터 공간에 대한 새로운 해석과 자신의 예술성을 발휘하여 유아에게 독창적이고 새로운 경험을 지원하는 유형
<ul style="list-style-type: none"> • 대상 이해 • 목표 적합(개발) • 내용 적합성 • 공간 활용성(1순위) • 계획적인(교사) <ul style="list-style-type: none"> • 적극적 실행자(교사) 	<ul style="list-style-type: none"> • 대상 맞춤 • 사전 활동 반영 • 사후 활동 반영 • 대상 맞춤 • 목표 적합(사후) 	<ul style="list-style-type: none"> • 동기 부여 • 참여자 중심(개발) • 상호 작용 • 참여자 중심(교사) • 참여자 중심(운영) <ul style="list-style-type: none"> • 소극적 관찰자(교사) 	<ul style="list-style-type: none"> • 예술철학 • 예술성 자극 • 장르 특성 • 학습 가능성 • 창의성 증진 • 공간 활용성(2순위) • 안전 관리(교사)

- 구글 설문폼 작성 및 데이터 자동화 구축

: 운영형태별 자가점검 설문폼을 제작하였고, 그 설문 데이터가 바로 가시적 데이터가 될 수 있도록 자동화 시스템을 구축하였다.

-자가점검 문항표

프로그램 연구, 개발 과정		
세부 평가 항목	평가 점수	해당 평가 기준
영, 유아의 보편적 발달 수준을 반영하였다.	1~5 점 정도 평가	대상 이해
해당 기관 유아의 그림책에 대한 개별적 관심사, 흥미, 이해도를 반영하였다.		대상 맞춤
유아에게 적합하고 안정적인 교보재를 활용하였다.		대상 이해
유아의 문화예술적 경험을 촉진하고, 향유할 수 있도록 목표를 설정하였다.		목표 적합
유아가 프로그램에 몰입하게 할 수 있는 적절한 동기부여를 계획하였다.		동기 부여
그림책 및 주제에 대한 예술교육가의 예술교육적 철학과 가치를 반영하였다.		예술 철학
예술교육가로서 자신만의 독창성을 발휘해서 참여자에게 적합한 예술적 경험을 구성하였다.		예술성 자극
예술교육가의 예술 언어, 장르적 특성을 반영하였다. (*통합장르 연구의 경우 해당 장르를 적절히 반영하였는지에 따라 평가)		장르 특성
프로그램 연구 과정에서의 교사와의 협력		
세부 평가 항목	평가 점수	해당 평가 기준
예술교육가의 입장에서 연구 과정에서 이루어진 교사의 사전 활동 공유의 특징		
구체적인 계획 및 목표가 있는 완성도 높은 사전활동 구성 및 결과 공유	해당 사항 체크	계획적인
그림책에 대한 열린 감상과 관련 선경험 제공의 목적		상호 보완
그림책에 대한 유아의 주체적인 놀이 구성 지원 및 공유		참여자 중심

예술교육가의 입장에서 교사의 사전 활동 평가		
본 프로그램과 연계성이 있는 다양한 활동 및 유아의 자발성을 반영한 활동을 지원하였다.	해당 사항 체크	계획적인
본 프로그램과 연계성은 낮지만, 그림책에 대한 유아의 자발성을 반영한 활동을 지원하였다.		상호 보완
사전 활동의 지원이 미흡하였다.		협력 미흡
사전 연구에서의 소극적인 교사 협력이 이루어졌을 때 예술교육가의 태도		
적극적이고 구체적인 아이디어를 제공하여 방안을 마련하였다.	해당 사항 체크	계획적인
교사 주체적으로 운영할 수 있도록 독려하고 교사의 의견을 유연하게 수용하였다.		상호 보완
예술교육가의 역량으로 대체하였다.		협력 미흡
운영 과정에서의 실행방법		
세부 평가 항목	평가 점수	해당 평가 기준
실행하는 과정에서 유아가 주도적인 놀이와 예술적 경험을 할 수 있도록 유연하게 지원하였다. (참여자의 반응 확인을 통한 운영 계획, 운영 방법 변경, 확산적 발문 등)	1~5 점 정도 평가	참여자 중심
유아와 언어적, 신체적, 정서적 측면에서 질 높은 상호작용을 하였다.		상호작용
프로그램의 목표나 방향성이 벗어나지 않게 이끌었다.		내용 적합성
활동 개수와 시간이 유아가 활동하기에 적합하였다.		학습 가능성
사전 활동의 연계성을 반영하여 프로그램을 운영하였다.		사전활동 반영
전반적인 프로그램의 운영 과정은 유아의 창의성과 상상력을 증진시키기에 적합하였다.		창의성 증진
문화예술교육 공간의 특성을 파악하고 적극적으로 활용하였다.		공간 활용성
유아에게 안전하고 프로그램을 운영하기에 적합한 공간을 선정하여 운영하였다.		공간 활용성

프로그램 운영 과정에서의 교사와의 협력		
세부 평가 항목	평가 점수	해당 평가 기준
예술교육가의 입장에서 연구 과정에서 이루어진 교사의 사전 활동 공유의 특징		
유아의 안전 관리, 개별 유아의 돌발 행동 방지의 역할	해당 사항 다중 체크	안전 관리자
프로그램 운영 과정 기록, 유아의 놀이 관찰자		소극적 관찰자
유아에게 적극적인 참여 독려, 프로그램 내에서의 적극적인 개입		적극적 개입자
프로그램 평가 및 관리		
세부 평가 항목	평가 점수	해당 평가 기준
참여 교사의 피드백 및 사전, 사후 활동을 반영하여 프로그램을 수정, 보완하였다.	1~5 점 정도 평가	사후 활동 반영
프로그램 운영 과정에서의 유아의 반응을 고려하여 프로그램을 수정, 보완하였다.		대상 맞춤
스스로 다루고자 했던 프로그램의 목적과 방향성을 재점검하였다.		목표 적합
확장형 참여기관의 유아의 개별적 특성을 고려하여 프로그램을 수정, 보완하였다. *개발형의 경우 해당		대상 맞춤
예술교육가의 자기효능감		
세부 평가 항목	평가 점수	해당 평가 기준
<그림책 예술놀이> 예술교육가로서의 나의 가장 큰 역량 1-3가지를 키워드	주관식 작성	키워드 분류
<그림책 예술놀이> 프로그램 운영을 지속할 수 있던 힘 1-3가지 키워드		

-데이터를 활용한 자가점검표 자동화 시스템

6 중 1 색인

성남유아문화예술교육 <그림책 예술놀이>

예술교육가 자가테스트 *운영형태별 참여

B I U O A T

본 설문조사는 예술교육가가 유아문화예술교육프로그램을 개발하고 운영하여 어떠한 영향성에 중점을 두고 실행하였는지를 점검해보는 자기점검표로, 내가 어떤 유형의 <그림책 예술놀이> 예술교육가에 가까운지 살펴보세요.
요, 운영형태별 프로그램 종료 후에 참여해주시면, 연간 운영 자가검점의 결과를 연말에 배포할 예정입니다.

이름*

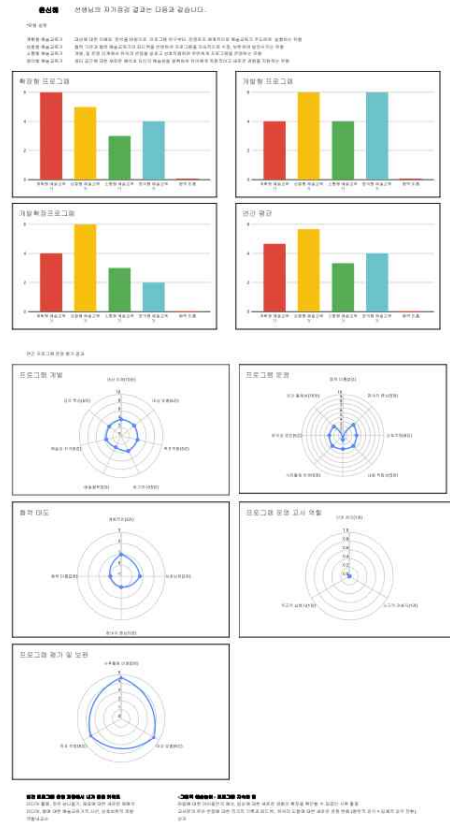
단답형 텍스트

운영 형태*

☐ 확장
 ☐ 개발형
 ☐ 개발확장형
 ☐ 기타(공무는 그림책 극장 등)

프로그램명*

장문형 텍스트



3. 인력

1) 기관 교사 대상 운영 형태별 사전 워크숍 5회 운영

사업 참여 기관 교사를 대상으로 운영 형태별 사전 워크숍을 기획하여 운영하였다. 확장형, 개발 확장형의 경우 영아, 유아를 나누어서, 개발형의 경우 영,유아를 모두 포함하여 사전 워크숍과 집체 회의를 함께 진행하였다.

○ 운영 형태별 사전 워크숍 운영 일정

운영형태	일자	주요 내용
확장형 프로그램	3/12(영아) 3/13(유아)	- 그림책 예술놀이 달달의 연령별 그림책 감상 접근 방법론 소개 - 매칭 예술교육가-기관교사 집체 회의
개발형 프로그램	4/17	- 기관 교사의 사전 활동 사례 공유 - 선정 그림책을 바탕으로 유아의 관점에서 그림책 읽기
개발확장형 프로그램	8/8(9월) 8/27(10월)	- 노주연 TA의 사전-본-사후 연계 활동 모니터링 사례 소개 - 매칭 예술교육가-기관교사 집체 회의

○ 운영형태별 사전 워크숍 세부 내용

- 확장형 프로그램 사전 워크숍



- 운영 일정 : 2024년 3월 12일 화요일, 3월 13일 월요일 16:30-18:00

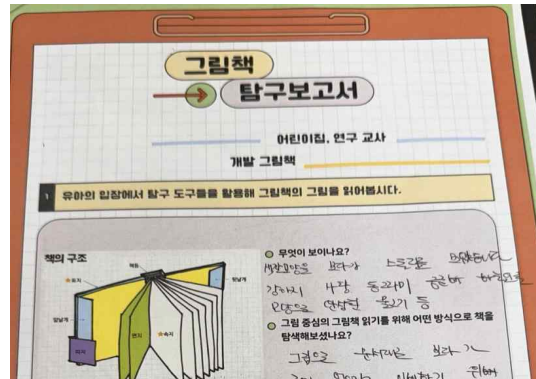
*영아, 유아 분리하여 양일 진행

- 참여자 : 예술교육가 5인 (김연진, 김지현, 나수아, 노주연, 윤신혜),
확장형 프로그램 참여 기관 40개소의 담당 교사

- 운영 내용 :

2023년 기개발된 10개의 프로그램에 참여하는 20개소의 기관을 대상으로 유아 중심의 그림책 감상이 어린이집 현장에서 어떻게 이루어지며, 그림책이란 것은 어떤 방식으로 접근할 수 있는가에 대한 안성숙 원장선생님의 강의와 매칭 팀별 집체회의로 이루어졌다.

- 개발형 프로그램 사전 워크숍 <그림책 탐구생활>



- 운영 일정 : 2024년 4월 17일 16:30-17:50
- 참여자 : 예술교육가 5인 (김연진, 김지현, 나수아, 노주연, 윤신혜),
참여 기관 12개소 담당 교사
위례라운(만2세), 판교숲속(만3세), 포레스티아(만5세), 하늘채별(만2세), 위례자이더시티(만2세), 은성(만5세), 아이파랑새(만2세), 위례2(만3세), 푸른꿈(만3세), 이매동(만5세), 금빛아이(만3세), 중앙동(만4세)
- 운영 내용 :
개발 과정에서 참여 기관 교사가 그림책에 대한 사전 활동 구성을 계획하는 것에 막막함이 있다는 피드백을 바탕으로 예술교육가와 참여 기관 교사의 그림책에 대한 예술교육의 방향성과 관점을 나누고, 연구 과정을 면밀하게 운영하기 위한 사전 단계로서 워크숍이 이루어졌다.

프로그램 목표	유아의 관점에서 그림책을 감상하는 과정을 경험함으로써 그림책 읽기 사전 활동을 계획할 수 있다.
<p>- 도입. 프로그램 취지 소개 및 그림책 사전 활동 공유 요청</p> <p>: 그림책 개발 과정에서의 교사의 사전 활동의 중요성을 소개하고, 보육교사와 예술교육가가 협력 관계로서 실제 운영할 그림책을 바탕으로 첫 번째 공통 개발 시간을 갖는다는 점을 안내한다.</p>	
<p>- 활동1. 신영미 선생님의 <색깔손님> 사전 활동 사례 공유 - 전체 (25분)</p> <p>: 어린이집 교사의 입장에서 유아의 관점에서 그림책을 감상하는 방법론 및 사례를 소개하고 Q&A 시간을 갖는다.</p> <div data-bbox="216 734 1271 1644" style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p><사전 공유></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 그림책을 아이들과 읽기 전 그림책에 대해 어떤 연구를 하시나요? 2. 만 2세의 영아와 그림책을 나눌 때 아이들만의 이야기들이 나올 수 있도록 어떤 질문과 반응을 하셨나요? 3. 하나의 그림책을 영아와 읽기 위해 어떤 방법들을 활용하셨나요? 이러한 방법을 선택하게 된 이유는 무엇일까요? <p>(*그림책 읽기가 단순히 글을 읽는 것이 아니라 유아가 온몸으로 그림책을 경험하고 만날 수 있도록 하는 그림책 읽기의 방식에 대해 선생님께서 영아의 발달단계나, 특 정 영아의 관심 등을 기반으로 읽기의 방식을 선택하셨을 것으로 보여지는데, 그런 부분에 대해 상세히 이야기 해주시면 감사하겠습니다.)</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. <그림책 예술놀이>는 대상 맞춤형 그림책 예술놀이를 통해 유아가 일상을 낯설 고 새롭게 바라보는 힘을 가지도록 지원하기 위해 어린이집 교사와 예술교육가의 협력을 중요하게 생각합니다. 사전 활동과 프로그램 종료 이후 사후 활동이 교사로 서 본 프로그램에 협력하는 방법이라고 볼 수 있는데요, 사전활동 - 본 프로그램 - 사후 활동 을 통해 참여했던 유아에게 어떤 변화가 있었는지, 이러한 과정이 필요하 다고 느끼시는지, 필요한 이유는 무엇인지 의견도 함께 나눠주시면 감사하겠습니다. </div>	
<p>- 활동2. 유아의 입장에서 그림책 읽기 -모듬 (40분)</p> <p>: 모듬별로 모여 앉아 그림책 탐구 활동지를 바탕으로 개발 그림책을 탐색하고, 유아의 입장에서 어떻게 그림책을 읽을지 예상되는 반응을 공유하고, 각자의 원에 적합한 그림책 읽기와 놀이를 계획한다.</p> <p>Q. 그림책의 그림을 읽는다는 것은 무엇인가요?</p>	

Q. 유아의 관점에서 그림책 읽기란 무엇일까요?

Q. 해당원 유아의 일상과 그림책을 연결할 수 있는 방법은 무엇인가요?

- ① 그림책 읽기와 관련된 사례 공유 (표지 제목 가리고 읽기, 그림책 장면을 복사하여 이야기 순서 상상해보기 등)를 통한 열린 질문의 중요성 이야기하기
- ② 탐구 도구를 활용한 그림책 그림 읽기를 통해 그림책에서 발견한 요소, 유아가 흥미로워할 만한 것, 함께 나눌 수 있는 질문을 포스트잇에 작성하기 (10분)
- ③ 각 보육교사가 그림책 탐구 방법을 활용하여 포스트잇에 예상되는 유아의 반응, 그림책에 대한 다양한 생각들이 나올 수 있는 열린 질문을 만들고, 서로에게 시연을 진행한다. (교사 1인, 아이 역할 3인) (15분) *시연
- ④ 질문과 답변을 토대로 두 번째 개발 이전 유아들과 나눌 수 있는 그림책 읽기와 놀이를 계획하고 상호 피드백 시간을 갖는다. (10분)

*예술교육가는 모둠별 진행 상황을 이끌고, 보육교사의 사전활동 진행에 아이디어를 덧붙이거나, 그러한 읽기 방식이 프로그램 개발에 어떤 식으로 연결될 수 있는지에 대해 나눈다.

- 활동3. 그림책 탐구생활 보고서 전시 - 전체 (10분)

: 개발 그림책과 오늘의 그림책 탐구활동지를 전시하고, 다른 원들의 사전 활동 계획을 공유하는 시간을 갖는다.

- 마무리. 소감 나누기 및 향후 계획 공유하기

: 워크숍의 전체 소감을 나누고, 계획하신 사전 계획이 추후 어떻게 프로그램 개발로 이루어졌는지 성과 공유회에서 다룰 것임을 안내한다.

Q. 모둠 안에서 흥미롭게 생각했던 질문이나 제안을 무엇이었나요?

Q. 서로 새롭게 느끼거나 영향 받았던 점은 무엇인가요?

- 운영 결과 : 각 참여 기관과 예술교육가가 함께 그림책을 살펴보고, 기관에서 할 수 있는 사전 활동 계획 초안을 세우는 계기가 되었고, 현장에서 이루어진 참여 기관별 사전 활동 운영 계획은 다음과 같다.

주요 질문	1. 유아의 입장에서 탐구 도구를 활용해 그림책의 그림을 읽어봅시다.	2. 시연 시 다른 차여자들이 보인 유아의 예상 반응을 기록해보세요.	3. 예술교육가와 의 다음 개발 회의 전까지 유아들과 함께 나눌 그림책 읽기 활동을 계획해봅시다.
금빛아이 어린이집	<p>색깔 모양을 보다가 스토리를 보았다.</p> <p>강아지, 사탕, 동그라미 모양으로 완성된 물고기 등 그림을 문서대로 보다가 글이 없어서 이해하기 위해 앞뒤 페이지 보면서 하였다.</p>	<p>강아지가 무엇을 먹고 있을까? 친구가 어디로 가는걸까? 친구 찾으러요 그림을 보니 뭐가 생각나니? 수박이요</p>	<p>그림책을 프린트해서 벽면 또는 바닥에 제시 동그라미 모양을 다양한 색 또는 그림책과 같은 색으로 만들어 제공해주고 싶어요. 동화책에 나오는 등장인물을 프린트해서 막대인형으로 만들어주고 싶어요.</p>
은성 어린이집	<p>커다란 이불, 잠옷, 다양하게 변해가는 공간</p> <p>내용을 지운 그림동화를 제공 그림동화 감상 후 토론하기 글과 함께 동화 감상</p>		<p>가정연계로 작아진 이불을 이용해서 조각이불 만들기 여행 떠나기 커다란 이불과 떠나는여행</p> <p>개별 작아진 옷들을 잘라서 미술 영역에 배치 그림책 프린트 후 벽면에 제시</p> <p>천으로 커다란 이불 만들기 이불 속에 들어가 숨바꼭질, 찾기 놀이 예상 커다란 이불 타고 여행 떠나기</p>
위례자이더시티 어린이집	<p>색깔, 표정, 모양(동물신체특징), 질감</p> <p>그림 위주의 탐색</p>		<p>색깔을 감각적으로 느껴봄 나 그대로의 모습을 제일 좋음을 느껴봄</p> <p>무지개 교실에 숨어있는</p>

		<p>카멜레온</p> <p>1. 카멜레온 되어보기- 카멜레온 부직포 옷에 숨공 부착해보며 자유롭게 자신의 색 표현해보기</p> <p>2. 색밀가루풀- 여러가지 색의 밀가루풀을 만져보고 감각적으로 색을 탐색하고 혼합된 색을 느껴봄</p> <p>3. 동물표현놀이-그림책 의 제시된 여러동물의 신체 부분을 조합한 옷이나 소품을 달고 음악적으로 표현해봄</p>
하늘채별 어린이집	<p>표지그림 색깔, 표정</p> <p>책장을 넘기며 새롭게 생기는 색깔에 대해 탐색해보기</p>	<p>여러가지 색, 색혼합, 우리가 발견한 새로운 색</p> <p>색깔들과 관련된 책들도 추가해서 지원하며 색에 관심을 갖을 수 있도록 하기</p> <p>색깔들 중에서 내가 좋아하는 색은? 내가 초대하고 싶은 색깔은? 내가 친구하고 싶은 색깔은? 여러가지 색이 등장하는 장면 내가 만든 색깔 이름 지어보기 그림배경에 손가락 또는 동그라미물건 으로 색깔 주인 꾸며보기</p>

<p>위례라온 어린이집</p>	<p>파리, 손으로 그림을 그린다, 색깔, 동물얼굴(토끼) 카멜레온 표정, 질감, 동물이 겹쳐서 신기해함</p> <p>프레임 사용</p>	<p>무슨 모양 같나요? 악어같아요. 초록색 풀이요. 무지개가 나와요. 놀이터가 있어요. 행복해보여요. 웃어요. 카멜레온이 물구나무 했어요. 나도 할 줄 알아요. 혀를 이렇게 내밀어요. 파리똥 맛이에요.</p>	<p>그림책을 통해 다양한 색깔 이름을 알아보고 색깔을 통해 신체, 미술놀이를 진행해보고 싶다.</p> <p>그림책 장면을 선택하여 벽면에 제시할 예정이며 카멜레온을 ohp에 프린트하 막대인형을 제작후 색깔&자연물에 대보는 놀이할 예정이다. 얼굴표정을 다양하게 준비하여 색깔에 맞게 표정을 만들어본다. 각 동물의 일부를 코팅하여 카멜레온에 대보며 놀이할 예정이다.</p> <p>카멜레온 동작 따라하기 카멜레온 되어보기 색깔에 맞는 여러동물을 알아보고, 동작 따라하기 라이트 테이블을 사용하여 동물 색깔 입혀주기</p>
<p>포레스티아 어린이집</p>	<p>열린결말, 발명품, 다양한 크기의 모양의 박스 , 나무생각말풍선, 숨은 그림찾기(동물)</p> <p>경험중심</p>		<p>환경, 분리수거, 재활용</p> <p>ppt(스캔후)로 감상 및 교실배치 여러 일차로 나누어 감상할 예정 열린 결말 예상해보기</p> <p>기억놀이</p>

			<p>만들고 싶은 발명품 그림, 만들기 상자가 되어 상자나무 표현하기(신체표현 택배배달놀이 상자에 그림그리기, 상자 안에 들어가기, 상자기차 상자로 씹어먹기 게임(상자로 입 만들어 진행하는 게임)</p>
이매동 어린이집1	<p>앞표지-여자아이, 강아지, 수많은 풀들 뒷표지-어느 장소에 있지 않은 화분 속 식물들 면지-식물들 사이에 숨은 동물들, 다양한 건물, 장면마다 나오는 검은 강아지</p> <p>제목 가리고 탐색하고 이야기 나누기 앞, 뒤 표지 비교해보고 이어지는 내용 상상해보기 면지 탐색하기</p>	<p>바닥에 그림을 왜 그렸을까? 스케치북이 없나봐 그림들도 친구들처럼 메이를 쳐다보고 있어요 친구들의 표정은 어때? 같이 놓고 싶어하는 것 같아.</p>	<p>도심 속에서 나만의 행복한 정원을 만들고 소품에 대해 생각해보기</p> <p>메이의 방처럼 상자에 정원을 만들어 볼 수 있도록 다양한 크기의 상자 제공 바닥에 그림을 그릴 수 있는 재료를 제공 연령에 맞게 유아들의 생각을 확장시킬 수 있도록 기회 제공</p>
이매동 어린이집2	<p>가득한 푸르름, 주인공, 유리문, 색깔 꽃 찾아보기 강아지, 열매인가? 상자가 많네, 가족이 4명이야. 길이 구불구불해, 많은 화분들</p> <p>제목을 가리고 제목 지어보기 앞뒤표지 함께 이어보며 상상하기 주인공은 무슨 생각을 할까?</p>		<p>작은 정원에서 큰 행복 찾기 장면마다 깊이 읽기, 속도보다 탐구,관찰,경험 위주로</p> <p>상자를 이용한 입체 구성놀이, 천장에 매달거나 내려오는 다른 입체 표현하기 우리가 생각하는 보물(자연속에서)을 찾아 교실에 전시, 소중히 보관하기</p>

	장면 멈추고 이야기 나누기, 뒷 내용은 다음날 읽어 흥미유발하기		교실 책상, 의자를 비우고 한쪽으로 치우고 기쁨반의 자원 숲속 구성하기 이야기 나눈 내용 쓰고 붙일 수 있도록 말놀이 영역 제공하기
푸른꿈 어린이집	<p>초록색 나뭇잎, 초록색하트, 초록색상추, 하얀 옷을 입은 할아버지, 모자를 쓴 할아버지, 춤을 추고 있는 할아버지, 상추, 웃고 있는 초록색 나뭇잎</p> <p>표지에서 느껴지는 것들, 그림, 색깔 관찰, 할아버지의 표정과 행동 야채들의 변화된 표정과 몸짓 관찰 야채들이 커진 모습관찰 야채가 트럭에 실려있는것, 가게에 진열된 야채들, 식판에 있는 음식들</p>	<p>할아버지의 움직임과 채소의 표정, 크기에 관심을 보임 채소의 변화된 색깔에 관심을 보임 뜨거운 해님과 물을 주었을때 변화된 채소의 움직임과 표정에 관심을 보임 초록 채소들이 자라서 열매를 맺고 변화된 모습에 관심을 보임 파, 가지, 토마토 상추들이 자라서 야채가게로 가서 우리 식탁에 온 것을 찾아보며 반응함</p>	<p>채소가 자라서 무엇이 될까? 채소가 우리에게 오기까지의 과정을 알고 올바른 식습관 형성을 위한 편식 개선</p> <p>그림책 제공 및 스캔하여 교실 벽면에 부착</p> <p>텃밭가꾸기, 텃밭관찰일지, 텃밭 이름 정하여 식물 기르기(가정연계) 작은채소들이 커서 무엇이 될까? 어떤 식물로 자랄까? 상상하기 할아버지와 채소역할 정하여 역할놀이하기 내가 키운 채소로 요리활동 해보기 너희는 커서 무엇이 되고 싶니?</p>
위례2 어린이집	<p>할아버지의 구부러진 팔, 할아버지의 모자 두더지의 표정 춤추는 채소들, 웃는 모습</p> <p>책장을 넘기며 변화되는 모습 관찰 모자가 벗겨졌다 써졌다 하는 모습</p>		<p>채소가 건강하게 자라려면 필요한 것들은 즐거움을 표현하는 방법 다른 사람들을 위한 배려</p> <p>그림책 읽어주기 그림책 인쇄하여 배치해주기</p>

	등장인물들의 표정들		<p>등장인물을 놀잇감으로 지원하기</p> <p>음악에 맞춰 춤추기(작고 크게 표현하기) 원내 텃밭 가꾸기 신체표현으로 빠르고 느리게 친구와 함께 표현하기</p>
아이파랑새 어린이집	강아지가 나비를 바라보는 장면 하늘 및 바깥 풍경		<p>다양한 동물을 활용한 환경 구성</p> <p>영아 개인별로 선호하는 동물을 탐색하여 놀이를 진행할 계획 흥미와 관심에 따라 놀이 지원 계획 표정의 점 떼었다 붙이기 (그림자료,표범옷) 크기의 변화 비구조화 재료를 활용한 집 만들기 표범의 점과 나비를 탐색할 수 있는 것</p>
판교숲속 어린이집	쉬잇 손동작, 채집망, 눈빛 연기		<p>다양한 신체 표현 및 그림자 놀이</p> <p>그림 먼저 탐색하기 교실에 새 그림 붙여서 구성하기</p> <p>자주가는 숲에서 무언가 탐험을 할 것 같다. 탐험도구 만들어보기(다양한 재료 활용) 협동놀이</p>

- 개발확장형 프로그램 사전 워크숍



- 운영 일정 : 2024년 8월 8일, 8월 27일 16:30-17:50
- 참여자 : 예술교육가 5인 (김연진, 김지현, 나수아, 노주연, 윤신혜),
참여 기관 44개소 담당 교사
- 운영 내용 :
사전 - 프로그램 운영 - 사후 과정에 대한 질적 연구를 진행하신 노주연 TA가 사전
활동 공유의 중요성과 운영에 대한 안내를 진행하고 각 TA별로 프로그램 소개 및 사
전 협의 내용을 공유하였다.

2) 예술교육가 역량강화 워크숍 1회 운영

예술교육가 간의 역량강화를 위해 예술강사별 장르, 방법론을 중심으로 상호 배움의
방식으로 역량강화 워크숍을 운영하였다.

- 운영 일정 : 2024년 7월 16일 14:30-20:30
- 참여자 : 예술교육가 5인 (김지현, 나수아, 노주연, 윤신혜, 조민정)



- 운영 내용 :

김지현	주제 : 미술 재료 종류 및 특성 : 다양한 지류, 드로잉 재료, 기법의 종류를 소개하고, 실제 본인의 수업에서 어떻게 적용했는지 소개하는 시간을 가졌다.
나수아	주제 : 유아문화예술교육에서의 연극분야의 활용

	: 유아문화예술교육에서 자주 활용되는 연극 놀이 관습 및 수업 사례 (마임, 해설, 역할 내 교사, 전체 그룹의 역할 연기, 전문가의 망토, 핫시팅 등)
노주연	주제 : 유아의 신체표현을 풍성하게 이끌어주는 방법 : <그림책 예술놀이> 연령별 움직임 수업 사례 공유, 풍성한 신체 표현 구성 방법론, 연극과 무용의 움직임 차이 소개
윤신혜	주제 : 영상으로 만나는 그림책 예술놀이 : 나만의 영상 제작, 프로젝터를 활용하여 환경 구성 소개
수업 현장에서의 고민점, 궁금한 점 나누기	프로그램을 운영하며 고민되었던 점, 궁금했던 것들을 서로 나누는 시간을 갖는다.

4. 네트워크

1) <그림책 예술놀이> 예술교육가 네트워크

월 1회, 정기적으로 예술교육가 네트워크를 운영했으며, <그림책 예술놀이> 프로그램 운영, <그림책 비엔날레> 기획, 운영 방안 논의 등을 진행하였다. 또한 참여 강사들끼리 성남 CoP에 지원하여 찾아가는 유아문화예술교육에 대한 방안을 마련하였다.

	일자	참여자	주요안건
1	4/19	김연진, 김지현, 나수아, 노주연, 윤신혜, 박지영, 박소현	<ul style="list-style-type: none"> • 사전,사후 활동에 기반한 개발형, 확장형 프로그램 운영 방향성 공유 • 개발형 사전 워크숍 계획 논의 • 개발형 그림책 매칭, 모니터링 팀 구성
2	5/21	김연진, 김지현, 나수아, 노주연, 윤신혜	<ul style="list-style-type: none"> • 6월 개발프로그램 공간 + 교보재 논의 • 예술교육가 상호 역량강화 워크숍 1회차 운영 논의 • 6월 확장형 성과공유회 계획 공유 및 의견 수렴 • 상호모니터링 운영 의견 수렴 및 계획
3	6/19	김연진, 김지현, 나수아, 노주연, 윤신혜	<ul style="list-style-type: none"> • 개발형, 개발확장형 프로그램 운영 계획 논의 • 개발형 운영 확정 계획 공유
4	7/16	김지현, 나수아, 노주연, 윤신혜, 조민정	<ul style="list-style-type: none"> • 개발확장형 사전 워크숍 논의 • 사전협의 일정 조율 • 개발프로그램 주제, 그림책 선정 의견 공유 • 확장형 성과 공유회 피드백
5	8/13	김연진, 김지현, 나수아, 노주연, 윤신혜	<ul style="list-style-type: none"> • 그림책 비엔날레 공간 조율 • 연휴로 인한 9월 사전회의 일정 조율 • CoP 연구 주제 방향성 구체화
7	8/28	김연진, 김지현, 나수아, 노주연, 윤신혜	<ul style="list-style-type: none"> • CoP 연구 내용 구체화
8	9/24	김연진, 김지현, 나수아, 노주연, 윤신혜,박지영	<ul style="list-style-type: none"> • 비엔날레 서브 프로그램 운영 논의 • Cop 연구 내용 구체화 및 자문 섭외 • 개발형 성과공유회 피드백
9	10/15	김연진, 김지현, 나수아, 노주연, 윤신혜	<ul style="list-style-type: none"> • 그림책 비엔날레 최종 준비사항 점검 • CoP 연구 구성 및 내용을 적용할 수 있는 그림책 선정 및 흐름 구성
10	11/19	김연진, 김지현,	<ul style="list-style-type: none"> • 그림책 비엔날레 피드백

		나수아, 노주연, 윤신혜	<ul style="list-style-type: none"> • CoP 연구 내용에 대한 판교다운어린이집 원장선생님 자문 • CoP 운영 지원 계획 변경에 따른 연구 추진 계획 변경
11	12/3	김연진, 김지현, 나수아, 노주연, 윤신혜, 박지영, 전기우, 조민정, 이지은, 이지혜, 이진선, 박지영, 박소현	<ul style="list-style-type: none"> • <그림책 예술놀이> 최종 합평회

2) 사업 참여 매개자 네트워크

사업에 참여했던 개발형, 확장형 기관 교사를 대상으로 프로그램 운영 과정을 되돌아보고 서로의 공로를 치하하는 성과공유회를 2회 운영하였다.

- 확장형 성과공유회 <그림책 예술놀이 추억현상소>



- 운영 일정 : 2024. 6. 11(화) 오후 4:30-6:00 (90분)
- 참여자 : 예술교육가 5명, 기관교사 50명, 원장선생님 30명, 담당자 2명

참여기관 (40개반)	내 비밀통로	아이파랑새 어린이집, 은성 어린이집, 야탑 어린이집, 고등동 복지관 어린이집
	수리수리마수리 마법의 병 속으로	고등동복지관 어린이집, 기쁜우리아이 어린이집, 푸른꿈 어린이집, SKT 판교행복날개 어린이집
	감정읽기 마음잇기	위례3 어린이집, 서현2 어린이집, 성남삼성 어린이집, 기쁜우리아이 어린이집
	마음샘을	포레스티아 어린이집, 이매동어린이집, 위례2 어린이집, KT꿈

	찾아서	나무 어린이집
	수상한 동물원	태평제일 어린이집, 신흥 어린이집, 리틀포레스트 어린이집, 금빛나래 어린이집
	할머니 집에 무슨 일이?!	이매동 어린이집, 야탑 어린이집, 서현2 어린이집, 럭키 어린이집
	여름엔 수박이 제일이지!	아이비키즈 어린이집, 봄샘캐슬 어린이집, 하늘채고운 어린이집, 꼬마성 어린이집
	이렇게 멋진 날	판교숲속 어린이집, 위례라온 어린이집, 봇들제1어린이집, 금빛아이 어린이집
	사탕사탕 내 사탕	신흥 어린이집, 판교다온 어린이집, 판교가온 어린이집, 고등풀빛 어린이집, 백현2 어린이집

- 운영 장소 : 1층 로비, 스튜디오실 3개, 1층 이미지랩, 1층 유아놀이실
- 운영 내용 :

그림책 예술놀이에 참여했던 순간을 되돌아보고, 사전활동-본활동-사후활동 단계로 진행되며 좋았던 점, 아쉬운 점, 그리고 사후 아이들과 보육교사들의 변화된 지점을 나누고 서로의 노고를 치하하는 자리를 만든다. 이로 인해 그림책 예술놀이 확장형 사전, 사후활동에 대한 교사들이 생각, 프로그램 사후변화, 교사들과 아이들에게 주는 긍정적 효과를 검토 및 점검한다.

1. 도입 (15분)

- 인사말

- 전시 감상 진행

① 사진 전시는 구역을 나누어서 전시한다.

프로그램 8개 섹션 사진 전시존 (사전 - 본 프로그램 - 사후 흐름으로 전시)

이꿈이 예술교육가, 보육교사 사진 전시존

② 전시된 사진을 자유롭게 돌아다니며 감상한다.

③ 사진 봉투 뒷면 4개 목록을 확인하고 목록에 해당되는 사진을 골라서 봉투에 넣는다.

✓ 나와 아이들이 인상 깊었던 순간

✓ 나와 아이들이 몰입했던 순간

✓ 나와 아이들이 변화가 있던 순간

1. 할머니집에 무슨 일이!	2. 수상한 동물원	이꿈이들(교사, TA)
사전활동사진(A3출력)	사전활동사진(A3출력)	이꿈이 사진은 필름프레임 사이즈 (작은 사이즈)
본활동사진(사진출력) + 필름프레임사이즈 (작은사이즈)	본활동사진(사진출력) + 필름프레임사이즈 (작은사이즈)	
사후활동사진(A3출력)	사후활동사진(A3출력)	

1층로비전시

- 봉투에 사진을 셀렉한 후 로비에 모여 주제별 해당 공간으로 이동한다.

- 1층 이미지랩 : 감각 (수박, 비, 사탕사탕내사탕)
- 로비룸1 : 상상(비밀통로, 마법의 병)
- 로비룸2 : 감정 (마음잇기, 마음샘)
- 로비룸3 : 상상&친구 (수상한 동물원, 유령)

2. 전개 (55분)

- 각 주제별 방에서 활동을 진행한다 (각 방별 TA 1배치)
- '그림책 예술놀이' 나의 인생 네 컷 사진첩을 만든다. (기억프레임 만들기)
- 사진 한 장씩 프레임에 붙이면서 해당 사진에 관한 주제에 대한 이야기를 나눈다.

시작 때 나의 모습	인상 깊었던 순간	아이들이 몰입한 순간	교사가 몰입(변화)했던 순간
---------------	--------------	----------------	-----------------------

스토리라인배치: 시작 때 나의 모습(before) -> 활동사진-> 참여하는 나의 모습(after)

<주제 질문>

- Q. 사전, 사후 좋았던 점, 아쉬웠던 점을 나누어주세요.
- Q. 사후 우리 아이들이 변화 및 반응을 나누어주세요.
- Q. 그림책예술놀이에 참여 후 교사 스스로 변화된 점을 나누어주세요.

3. 시상식(10분)

- 하나는 원장선생님 주시는 전체 상장(보육교사)
- 하나는 사전, 사후활동 열심히 참여한 교사를 위한 특별상 (*네트워크)
- 하나는 센터장님 주시는 상장 (예술교육가)

- 개발형 성과공유회 <예술놀이로 한뼘자람대회>



- 운영 일정 : 2024. 9. 3(화) 오후 4:30-6:00 (90분)
- 참여자 : 예술교육가 5명, 개발형 참여 기관 12개소 교사

만2세(4개 기관) / 만3세(4개 기관) / 만4세(1개 기관) / 만5세 (3개 기관)

- 1팀 김연진 / 위례2, 아이파랑새
- 2팀 나수아 / 하늘채별, 은성, 위례자이더시티
- 3팀 윤신혜 / 중앙동, 금빛아이
- 4팀 김지현 / 푸른꿈, 이매동
- 5팀 노주연 / 위례라운, 판교숲속, 포레스티아

- 운영 장소 : 5층 강당
- 운영 내용

- 예술로 한뼘 자람대회 소개

: 오늘은 우리가 개발형 프로그램에 참여하면서 어떻게 함께 성장해왔는지 나누는 자리임을 안내한다.

- 나의 성장 키재기

: 개발형 프로그램에 참여하면서 예술교육가, 교사가 어떤 부분이 성장했는지 기둥에 마스킹테이프로 표시한다.

1) 어린이집당 1인당 1가지 마스킹 테이프를 받는다.

*팀별로 색 동일

김연진-빨강/김지현-주황/나수아-노랑/노주연-초록/윤신혜-파랑

2) 그림책 예술놀이 참여 전 나의 실제 키 위치를 각 모듬별 기둥에 마스킹 테이프로 표현하고 그 위에 이름 적기

3) 그림책 예술놀이 참여 후 성장한 정도를 마스킹 테이프로 붙이고, 무엇이 성장했는지 그 키워드를 마스킹 테이프 위에 적기

*변화가 없다면 같은 위치에 표시해도 됨.

- 활동2. 그림책 예술놀이 함께 쌓기 전시

: <그림책 예술놀이> 과정 안에서의 유아의 반응/ 프로그램이 잘 개발될 수 있었던 요인/ 프로그램 개발 과정에서 아쉬운 점을 각 재료에 작성하고, 모듬별로 하나의 설치물을 쌓고 공유한다. (*예술교육가가 다음의 3가지 질문을 각 블록에 적을 때마다 잘 나눌 수 있도록 진행한다.)

Q. 우리가 개발한 프로그램을 통해 유아는 어떻게 성장했나요?

Q. 개발형 프로그램이 이루어지기까지 어떤 노력과 요인이 있었을까요?

Q. 프로그램을 함께 협력하여 개발하면서 어려운 점은 무엇이었나요?

1) EVA 블록 30개에 프로그램 사전 - 운영 - 사후 과정에서 아이들이 했던 말과 행동과 관련된 키워드를 적고 어떤 것들이 있었나 나눈다.

2) 종이컵 블록 30개에 우리의 프로그램이 유아에게 좋은 영향을 줄 수 있었던 요인에 대한 키워드를 적고 나눈다.

3) 동그란 블록 30개에 프로그램 개발 과정에서 아쉬웠던 점을 작성하고 나눈다.

4) 블록들을 활용하여 우리의 그림책 예술놀이를 상징하는 하나의 작품을 쌓아서 설치한다.

5) 설치한 작품의 제목과 작가명을 붙인다.

- 전시 공유 및 선물 수여식

: 설치 과정에서 나왔던 이야기를 예술교육가가 공유하고 전시를 관람한 뒤, 서로의 노고에 대한 감사의 말과 함께 선물의 주인을 찾아 서로 선물을 수여한다.

- 운영 결과 : 대다수의 교사들이 예상치 못한 아이들의 변화를 큰 의미로 뽑았으며, 예술교육가만의 주제와 그림책을 해석하는 능력이 프로그램을 더욱 발전시키는 요인으로 뽑았다. 아쉬운 점에 있어서는 회차가 더 많았으면 의견이 다수 있었다.

김연진- 밀림에서 가장 아름다움 표범/농부할아버지네 텃밭	
그림책예술놀이를 통해 나는 무엇이 성장했을까요?	<p>-그림책 예술놀이의 이해와 관계성</p> <p>-대상에 맞는 그림책 선정의 중요성</p> <p>-상상을 표현하는것</p> <p>-그림책 접근성</p>
우리가 개발한 프로그램을 통해 유아는 어떻게 성장했나요?	<p><아이파랑새></p> <p>-만 2세가 보기 어려운 책이었음에도, 꿈터 프로그램을 통해 그림책 보기의 즐거움이 증대됨. 하루에 2-3번 이상을 지금까지도 보고 있음. "이 그림책 또 읽어줘"</p> <p>-그림책 내용의 일부를 기억하고, 자신의 일상과 연결 지어 생각함. 예를 들어, 표범의 얼룩점이 인상 깊었는지 자신의 몸에서 점을 찾기도 하고, 친구들의 몸에서도 점을 발견하기도 함. "나도 점이 있어!"</p> <p>-그림책에 먼저 관심을 보이며 참여함. 계속해서 표범을 찾거나, 표범 책을 찾는 모습이 인상적임"그거 책 어디에 있지?"</p> <p>-아이들이 다른 놀이를 하면서도"표범이랑 비슷하다" 하며 표범을 찾음.</p> <p><위례 2></p> <p>-“농부 할아버지 보고 싶어요” 하며 역할 속 캐릭터를 다시 만나고 싶어 하는 모습을 오래 보임.</p> <p>-안전과 규칙이 매우 중요하다고 생각했는데, 굴뚝 놀이를 통해 유아들이 자유롭게 놀이하는 모습이 인상적이었고 그 부분에 있어서 보육교사 일어나 도적용 하려고 함.</p> <p>-채소를 먹지 않았던 친구들이 많았는데 꿈 강인 프로그램 참여 휴교 사가"이거 우리가 심고 키운 거잖아."라고 하면 남김없이 먹으며"이제 나도 김치 먹을 수 있어!"라고 함.</p> <p>-아이들이 꿈터 놀이를 연계하며 사후 활동으로 자연스럽게 이어가는 모습이 인상적이었음.</p>
개발형 프로그램이	<아이 파랑새>

<p>이루어지기까지 어떤 노력과 요인이 있었을까요?</p>	<p>-예술터 선생님의 준비성과 소통 -예술터 선생님의 열정 -사전협의를 통한 활동에 대한 이해 -예술터 선생님의 연기력</p> <p><위례 2> -재료에 대해 아낌없는 지원 -아이들의 자유로운 놀이 성에 대한 지지를 통해 능동적인 적극성을 끌어낼 수 있었음 -예술터 선생님의 열정</p> <p><김연진 TA> -꿈터 예술교육가의 예술적 아이디어에 대한 보육교사의 적극적 지지와 이해 -깨어 생각하려고 했던 노력 -사전협의를 통한 아이들의 관심과 반응에 대한 발견</p>
<p>프로그램을 함께 협력하여 개발하면서 어려운 점은 무엇이었나요?</p>	<p><아이 파랑새> -만 2세에게 조금 어려웠던 그림책 선정</p> <p><위례 2 > -교사인 나 자신이 안전, 규칙만을 너무 중요시했던 점. 꿈터 수업을 통해“아이들의 사고방지를 위해 또 원활한 활동 진행을 위해 아이들을 통제해야 한다고 생각했는데, 예술터 선생님처럼 자유롭게 놀 수 있도록 지지해도 아이들은 적극적으로 활동하고 흐름대로 잘 따라오면서 안전사고도 일어나지 않는구나”라는 새로운 발견을 하게 됨. 이 발견은 원장선생님도 마찬가지였음.</p> <p><김연진 TA> -나이에 맞는 그림책 선정 이중 필요로 하고 나를 느꼈음. 하지만 성과공유회에서 선생님들의 말씀을 통해 아이들의 변화를 듣게 되니 오히려 생각이 바뀌고 있음. 꿈터 프로그램경험 후 해당 그림책에 관심을 두고, 그림책의 이야기 전부를 이해할 수는 없어도 각 나이에 맞게 또 각자의 직*간접적 경험에 따라 그림책이 흥미로워하는 등 각자마다 클립 되는지 점, 발견 한 지점이 있다는 것이 매우 고무적임.</p>

	그래서 오히려 성과공유회를 통해 새로운 인식의 변화가 생겼음.
--	------------------------------------

김지현 - 마음대로 정원 /쑥쑥 자라나는 아기 채소들	
그림책 예술 놀이를 통해 나는 무엇이 성장했을까요?	<ul style="list-style-type: none"> - 놀이로 성장하기 -아이들이 만들어가는 그림책의 재구성 -사전, 사후 활동의 중요성, 재료를 제한 없이 주는 것에 대한 중요성 -놀이 흥미와 연계 활동의 확장
우리가 개발한 프로그램을 통해 유아는 어떻게 성장했나요?	<ul style="list-style-type: none"> - 그림책에 관한 관심이 높아졌다. -놀이의 주체가 되어" 이렇게 하자~,이렇게 해볼래?" 아이들끼리 놀이가 이어진다. 푸른 꿈 아이들은 소극적이고 주도적으로 활동하는 모습을 거의 보이지 않았는데 연속 2달을 참여하면서 주체적으로 놀이를 이어가는 모습이 가장 큰 변화이다. -5세임에도 미술에 관한 관심이 전혀 없었는데 본 프로그램을 통해 미술에 대한 흥미를 갖고" 꿈터에서 했던 분필로 정원 그리러 가요~" -재료를 같이 다양하게 사용하게 됐다. 원에서는 한정된 재료, 정리가 쉬운 재료만 제시했는데 다양한 재료를 경험하고 같이 사용하는 모습 -연 관 그림책을 연계하여 같이 보게 되었다. 아이들이 장면마다 깊이 있는 책 탐색을 하면서 그 장면에 연계된 그림책을 같이 보여주니 상상력이 확장되는듯하였다.<메이의정원>을보고어떤식물을심어볼까? 하며<내 마음의 정원> <내 마음의 정원> 책을 연계하여 활동하니 재밌는 생각들, 다양한 이야기를 볼 수 있었다.
개발형 프로그램이 이루어지기까지 어떤 노력과 요인이 있었을까요?	<ul style="list-style-type: none"> - 사전 사후 활동의 중요성을 알게 되고 수업 준비를 열심히 하게 되었다. -아이들이 원하는 흥미, 놀이에 관심을 두고 이를 수용하고 펼칠 수가 있도록 지원하였다. -아이들의 발 화를 모두 듣고 반영하도록 하였다. -작품 감상 후 칭찬하기 -제한된 재료를 주지 않고 다양하게 원하는 그것들을 자유롭게 사용할 수 있게 주었더니 이것저것 사용해보며

	다양하게 표현하였다.
프로그램을 함께 협력하여 개발하면서 어려운 점은 무엇이었나요?	<ul style="list-style-type: none"> - 어렵거나 아쉬운 점은 없었다. -매 이의정 원래 책 특성상 자연, 그림, 표현주제로 갔는데 움직임 같은 신체 활동을 못 한 것이 아쉽다. -자연, 환경을 주제로 한 수업이었는데 이에 대한 재료, 쓰레기 문제들, 재활용할 방법이 늘 고민이다.

나수아- 색깔마을에 무슨일이/이불 속 상상여행/ 나는야 카멜레온	
그림책 예술 놀이를 통해 나는 무엇이 성장했을까요?	<ul style="list-style-type: none"> - 생각의 확장 - 상상력, 놀이의 이해 - 창의성, 새로움 - 즐거움 놀이 F2
우리가 개발한 프로그램을 통해 유아는 어떻게 성장했나요?	<ul style="list-style-type: none"> ● 다양한 재료의 활용 및 이해가 높아짐 (만2세) 주제와 함께 다양한 재료가 활용되고, 같은 재료라도 유아들이 다양하게 활용할 수 있게되었다. ● 주제에 대한 관심이 높아짐(만2세) 색깔이라는 주제에 대한 관심이 많아지고, 꿈터에서 활용한 교구를 한 달넘게 활용하여 놀이에 활용하고, 그에 따라 다른 놀이로 확장되는 과정이 보였다. ● 혼합색에 대한 이해도가 높아짐(만2세) 주제에 대한 교육적 효과 상승 ● 느낌에 대한 다양함(만2세) 자신의 느낌을 단순하게 이야기하던 것이 예술교육과와 발문 이후 다양하게 표현하게 되었다. “오늘 기분은 빨간색이에요! ● 협력의 즐거움 알기 (만5세) 함께 하는 놀이가 쉽지 않았던 아이들이 꿈터에서 규칙에 맞추어 함께 놀이하는 놀이가 가능해지고, 함께 하는 즐거움을 알게 되었다. ● 친구에 대한 배려 상승 (만5세) 위의 내용과 같이 서로를 배려하는 모습이 돋보였다. ● 새로운 발견 (만5세) 평소 앞에 나서는 것을 부끄러워하던 유아가 앞에 나와 보여주고, 포즈를 잡고 하는 모습을 보고 감동받음. 그 이후로 원에서도 앞이나와 발표에 참여한 ● 책을 좋아함

	그림책 한 권을 여러 번 읽고, 온전히 즐기는 과정에서 유아들이 그림책을 좋아하게 됨. .
개발형 프로그램이 이루어지기까지 어떤 노력과 요인이 있었을까요?	<ul style="list-style-type: none"> ● 발달 과정에 적합했던 놀이 – 유아들의 특징에 맞는 놀이로 구성하기 위한 노력 ● 영유아 개별 성향 파악 – 사전 활동을 통한 유아들의 성향을 파악하고, 프로그램에 반영 ● 관대한 허용성 – 원에서 비해 꿈터에서 자유롭게 놀이에 몰입할 수 있도록 허용해주는 부분에서 자신과의 내적 싸움의 노력 ● 유아 이야기에 경청 – 프로그램 개발을 위해 그림책 읽기 과정부터 발문에 신경쓰고 유아들의 반응을 살피는 노력 ● 열정 ● 열린 마음 ● 너그러움 ● 건강 – 유아들과 놀이를 위한체력 비축을 위한 건강 지키기 ● 목표를 향한 협업 – 원팀이 되어 함께 노력 ● 놀이 재료의 재발견 – 다양한 재료의 재발견과 놀이 개발을 위해 평소에도 다양한 레이더를 켜고 준비하는 노력 ● 연령에 맞는 그림책 선정 – 초반에 그림책이 변경 되었을 때, 새로 선정하는 노력 ● 흥미로운 주제 선정 – 유아들에게 맞는 주제 선정을 위해 책을 여러 번 읽고, 주제를 뽑아냄. ● 사전놀이-동화책으로 이야기 만들기 : 사전활동이 중요한 프로그램이라 유아들과 본 프로그램 이전에 장면 장면에 대한 스토리를 구성해보고, 유아들과 그림으로 표현하였다. ● 예술교육가와의 적극적인 소통 – 프로그램 및 유아들과 대화 내용등 다양한 부분에서 예술교육가와 소통 하고자 노력하였다.
프로그램을 함께 협력하여 개발하면서 어려운 점은 무엇이었나요?	<ul style="list-style-type: none"> ● 회의일정 정하기 - 5월에 행사가 많은 달이라 회의 일정을 조율하는데 어려움이 있었다. ● 그림책 선정

	<p>- 초반에 그림책을 변경하면서 유아들에게 맞는 그림책을 선정하고자 어려움이 있었다. 그림책이 선정되고 난 이후에도 색깔에 대한 다양한 책을 읽고, 주제를 정한 뒤에도 다른 책을 읽으며 책을 선정했다.</p> <p>● 짧은 교육기간</p> <p>- 책이 상상 할거리가 많은 책이라 4주간의 수업내용이 부족한 느낌이다. 정해져 있는 4주라는 수업 일정이 짧게 느껴진다. 활동시간 역시 만5세에게는 짧게 느껴진다.</p>
--	---

노주연 - 지구별상자/ 쉬잇!하나.둘.셋/알록달록 카멜레온	
그림책 예술 놀이를 통해 나는 무엇이 성장했을까요?	<p>- 유아의 주도의 중요성</p> <p>- 대상에 대한 이해</p> <p>- 자유로움, 상상력</p> <p>- 즐거운 활동</p>
우리가 개발한 프로그램을 통해 유아는 어떻게 성장했나요?	<p><위례라운></p> <p>#오늘 너무 재미있었어요 #언제 또 가요? #함께하려는 태도 #자기생각표현</p> <p>- 아이들이 수업 후 돌아오는 길, 어린이집에서 너무 재미있었다고 말하면서 언제 또 가냐고 매번 물어봤어요. 프로그램이 끝난 줄 모르고 다음 주에도 가는 줄 알고 있네요. 그전에는 친구들과 함께 하는 활동을 어려워하였는데 프로그램 후 아이들이 친구와 함께하는 것에 대해 거부감이 낮아지고 곧잘 함께 노는 것을 잘하게 되었어요. 그리고 자신의 생각을 말로 표현하지 못하던 아이들이 이제는 표현을 하더라고요. 아마도 예술놀이를 하면서 친구랑 함께 하는 활동을 경험하고 표현하는 놀이를 경험해보아서 이러한 변화가 있었던 것 같아요.</p> <p><포레스티아></p> <p># 지구 베지를 가방에 달고 다녀요 #10번 넘게 읽은 그림책 #저 쓰레기 줍고 싶어요 # 환경에 대해 관심이 높아짐</p> <p>- 프로그램이 종료된지 2달이 흘렀는데 프로그램에서 했던 지구별대원을 아직도 이어나가고 있어요. 그때 받은 지구베지를 가방에 달고 다니고 있고 아이들이 "저 쓰레기</p>

	<p>줍고 싶어요” 라고 말하면서 자율놀이 시간에 밖으로 나가서 쓰레기를 줍고 다녀요. 그리고 사후에도 그림책을 10번 넘게 읽어서 책이 너덜너덜 해졌어요. 그만큼 아이들이 재미있었나봐요. 환경에 대해서 관심이 높아져서 주변에 있는 쓰레기를 일상에서도 줍고 다니고 있습니다.</p> <p><노주연TA> # 만2세 신체표현 #유아 주도적-열정</p> <p>- 만2세의 신체표현이 다양하거나 응용하기 어렵고 가장 기본은 모방인데 위례라온 아이들은 모방을 넘어 자신의 생각을 신체 움직임으로 표현하는 것을 보고 놀라웠어요. 물론 사전활동으로 카멜레온의 움직임 영상을 보고 표현해보았던 것이 큰 도움이 되었다고 생각해요. 그러한 시간이 있었기에 꿈터에서 신체표현이 확장되었다고 생각합니다. 벽을 나무로 생각하고 카멜레온이 나무에 매달려 있는 모습, 다리로 꼬리를 표현하거나, 카멜레온의 움직임도 각자 다르게 표현하게 인상깊었는데 제가 어린이집에서 모니터링때 보았던 움직임에서 더 발전한 모습이었어요. 한 남아가 “선생님 카멜레온 이렇게 움직여요” 라고 하면서 친구들과 다르게 자신만의 방법으로 표현하였는데 만2세의 움직임 확장이 가능성을 확인할 수 있었어요.</p> <p>- 만5세 아이들과 만났을 때 적극적이고 열정이 넘치는 것을 첫 수업에 느꼈는데 회차가 갈수록 그러한 열정이 수업의 주인공이 되어 주도적인 모습으로 바뀌는 것을 볼 수 있었어요. 아이들이 스스로 할 수 있는 활동과 그들의 이야기로 채워나갈 수 있다는 것을 느낀 것 같아요. 그래서 주도적으로 참여하게 되지 않았나 해요.</p>
<p>개발형 프로그램이 이루어지기까지 어떤 노력과 요인이 있었을까요?</p>	<p>● 원과 꿈터의 연계</p> <p>- 사전활동을 하고 꿈터에서 수업을 하면서 아이들이 더 확장 되서 놀이를 할 수 있었던 것 같아요. 사전활동과 본수업의 연계성이 있었고 사후에도 주제와 놀이가 이어져서 좋았어요.</p> <p>● 움직임 영상</p> <p>- 전에는 어린이집에서 사진과 이미지만 보여줬는데</p>

	<p>사전활동으로 카멜레온 영상을 보여주고 따라서 신체표현하게 한 것이 좋았어요. 우리 아이들이 카멜레온을 신체로 표현을 잘하는 것을 보고 놀라웠어요. 아무래도 영상의 힘이 있었지 않았나 생각해요.</p> <p>● 예술교육가와 보육교사의 협력 ● 유아에 대한 이해도 ● 수용 ● 아이들의 반응(즐거움) #아이들과 함께하는 배움 - 아이들의 특성이나 흥미로운 지점들을 고려해서 프로그램에 녹여낸 것과 수업에서 아이들이 반응을 수용해서 진행했던 것이 인상깊어요. 그래서 아이들이 더 즐겁게 참여할 수 있었던 것 같아요. 보육교사와 예술교육가 모두 아이들을 생각하는 마음, 이해하고 수용하려는 마음으로 하나되서 협력해서 개발하고 준비한 것이라고 생각합니다.</p> <p>● 몰입 - 아이들이 프로그램 속 상황에 몰입했던게 기억에 남아요. 꿈터에 오면 예술교육가가 바로 역할과 상황으로 들어가게 해주는 것, 자 지금부터 시작! 이라고 말하고 시작하는 것이 아니라 자연스럽게 상황과 역할로 들어가서 수업이 시작되서 아이들이 몰입할 수 있었던 것 같아요.</p>
<p>프로그램을 함께 협력하여 개발하면서 어려운 점은 무엇이었나요?</p>	<p>● 참여횟수 ● 수업시간 “벌써 가요?” “더 하고 싶어요” 라는 말을 할 정도로 수업시간이 짧게 느껴졌나봐요. “언제 또 가요” “내일 노란차 타요?” 라고 말하면서 4회의 수업이 끝난줄 모르고 꿈터에 갈 날을 기다리고 있어요. 우리 아이들이 이렇게 오래 활동을 집중해서 할줄은 몰랐어요. 만2세지만 더 길게 하고 싶네요.</p> <p>● 작품을 못 가져간 것 수업에서 상자로 만든 작품을 원으로 가져가고 싶었는데 크기와 수량 문제로 가져갈 수 없었던게 아쉬웠어요. 만약 원으로 가져갔다면 작품을 연계해서 활동을 할 수 있었을 것 같아요.</p> <p>● 예술과 환경</p>

	<p>예술교육가와 함께 개발할 때 가장 어렵고 아쉬웠던 점은 환경이라는 주제가 예술적으로 확장되서 풀기가 어렵다는 것이었어요. 환경이 교훈적이고 명확한 주제이고 상자라는 소재로 예술적으로 푸는데 제한되거나 한계성이 있었던 것 같아요.</p>
--	--

윤신혜- 동그라미를 찾아서 / 동글,뽀족,네모를 만나면	
그림책 예술 놀이를 통해 나는 무엇이 성장했을까요?	<ul style="list-style-type: none"> - 만3세 - 스토리와 놀이 (부모님의 만족도 상승) - 앙상블
우리가 개발한 프로그램을 통해 유아는 어떻게 성장했나요?	<p>● 그림책에 대한 관심 : 아이들이 초반 사전 활동을 할 때에는 그림책에 전혀 관심이 없었다가 꿈터 활동을 하고 나서 유아들이 스스로 그림책을 몇 번씩 살펴보았다.</p> <p>● 표현력의 증대 : 발달이 느린 유아가 있었는데 앞에 나와서 표현을 하는 경우를 좀처럼 볼 수 없었는데, 분필놀이를 할 때 신이 났는지 춤을 춘다거나, 애니메이션 장면이 나왔을 때 스스로 앞에 나와서 무언가를 해보려고 한다거나 해서 교사로서 놀라웠다.</p> <p>● 도형에 대한 생각의 확장 : 어린이집에서 도형 활동을 했을 때는 아이들이 익숙한 입체 블록으로만 도형 변형이 가능할 것이라 생각했는데, 선생님들의 수업이 입체와 평면이 적절하게 섞여있어서, 평면인거 같으면서도 입체적인 요소가 있고, 입체이면서도 평면적인 특성이 있는 내용이 담겨 있어 아이들의 도형 놀이가 더 다양하게 확장되고 있다.</p> <p>● 앙상블 : 만 3세 유아여서 개인활동만 가능할 것이라 예상했음에도 아이들이 함께 놀이하는 모습을 보여 인상적이었다.</p> <p>● 보호자분들의 만족도 : 보호자분들이 이번 활동 공유를 하니 꿈터에 대한 관심이 굉장히 많아져서, 그림책 극장을 보러 갔을 때도 자원에서 보호자 봉사 활동을 하시겠다고 하는 분들이 많았다. 아이들의 변화를 보호자분들도 많이 느꼈다고 피드백을 주셨다.</p>
개발형 프로그램이 이루어지기까지 어떤	<p>● 활동과 공간의 적절성 : 교사와의 관점이 다른 것 같다. 이를테면 마스킹테이프도 도형 놀이를 하는 것은 교사도</p>

<p>노력과 요인이 있었을까요?</p>	<p>할 수 있지만, 입체와 평면 중간으로 붙여주니 아이들의 인식이 달랐고, 놀이로 변형하는 방식이 아이들이 몰입하기에 더 적합했다. 공간도 활동에 맞게 이동하여 진행하니 아이들이 원보다 훨씬 흥미를 가지고 참여했다.</p> <p>● 사전 협의 내용에 대한 적극적인 반영 : 사전 협의 때 제가 원에서는 안 해본 활동들을 아이들에게 경험하게 해주고 싶다고 했고, 원에서 진행한 사전 활동을 공유드렸었는데, 정말 원에서 해보지 않은 활동으로 구성해주시게 하려고 노력은 한 것이 느껴졌고, 그것이 좋은 프로그램을 개발하는데 요인이 되었다고 생각한다.</p> <p>● 사전 협의 적극 공유 : 교사 선생님께서 사전활동을 짧은 시간에 다양하게 진행해주셨고, 그 때마다 유아의 반응을 구체적으로 이야기 해주셔서, 프로그램 계획시 어떤 방향이 적합할지 틀을 잡는데 도움이 되었다.</p> <p>● 상황에 맞는 적재적소의 음악 : 음악이 적재적소 상황에 맞게 운영되어서, 아이들이 활동에 몰입하거나, 그 음악에 춤을 추는 모습도 보였다. 음악을 세심하게 선별해주신 노력도 잊을 수 없다.</p> <p>● 편견 버리기 : 제가 도형이라는 주제를 좋아하지 않고, 아이들이 도형놀이를 하는데는 한계가 있을 것이라 생각했는데, 이번 계기를 통해 편견을 버릴 수 있었다.</p>
<p>프로그램을 함께 협력하여 개발하면서 어려운 점은 무엇이었나요?</p>	<p>● 프로그램 운영 회차 적음 : 프로그램 운영회차가 주 2회로 늘어나도 좋겠다고 개인적으로 생각했고, 운영 시간이라던가, 회차가 좀 더 길다면 유아들이 충분히 놀이할 수 있으리라 본다.</p> <p>● 유아의 몰입 더 지원하기 : 활동이 대개로 좋았는데 어떨때는 유아가 몰입한 그 상황에서 계획하신 활동을 뺏어도 좋았겠다는 생각이 들었고, 기존 분필 활동에 추가 재료를 더 더 해주셔도 좋았겠다고 느꼈다. 유아 교육의 방향 역시 유아의 몰입을 지원해주는 것이니까. 내게도 매우 어려운 것이긴 하지만 함께 고민해보면 좋겠다.</p>

5. 프로그램

1) 프로그램 안정화 지원 및 방안 마련을 위한 모니터링

<그림책 예술놀이> 프로그램 운영 안정화 지원과 <그림책 비엔날레>, 자가점검 기준 보완을 위한 프로그램 모니터링을 진행하였다.



일정	예술교육가	프로그램명
7.15 월요일	김연진	밀림에서 가장 아름다운 표범
8.5 월요일	노주연	알록달록 카멜레온
8.20 화요일	나수아	나는야 카멜레온

6. 기타

- 2024 대한민국 문화예술·관광 박람회 부스 준비

기획안 초안 작성, 부스 시트지, <그림책 예술놀이>를 홍보할 수 있는 책자 작업을 진행하였다.



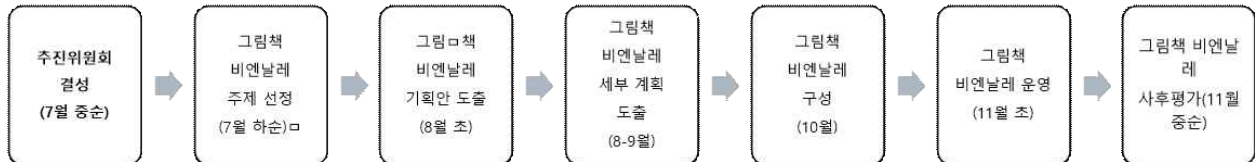
IV. 성남 유아문화예술교육 가치 확산을 위한 그림책 비엔날레 기획, 운영

1. 그림책 비엔날레 기획
2. 그림책 비엔날레 운영 과정
3. 그림책 비엔날레 운영 결과

1. 그림책 비엔날레 기획

1. 그림책 비엔날레 전시 기획 과정

: 그림책 비엔날레는 11월 초 예정으로, 약 3개월의 준비 과정을 거쳐 행사를 준비하기로 되어있었다. 그에 따른 운영 계획 초안은 다음과 같다.



하지만 올해 유아문화예술교육 <그림책 예술놀이>는 함께 비엔날레를 추진할 수 있는 협의체가 부재한 상황이었고, 적합한 협의 대상을 찾는 것이 우선이었다. 그래서 기존 <그림책 예술놀이> 참여원도 포함되어 있는 성남어린이집연합회와의 협력을 통해 추진위원회를 꾸리고자 했다. 하지만 본 행사에 대한 재단과 성남어린이집연합회와의 이견이 있어, 비엔날레의 컨셉과 운영 방향을 정리하는 것만 기존 계획 대비 1개월 반이 걸렸다. 그래서 실질적으로 운영하게 된 일정은 다음과 같다.

- 2024 그림책 비엔날레 추진위원회 구성 ----- 2024. 08. 13.
 - 구성 : 성남문화재단, 어린이집총연합회 각 분과별 회장단 총 9인
(위원장 : 성남문화재단 문화본부장 고준환, 어린이집총연합회장 김경림)
- 2024 그림책 비엔날레 추진위원 2차 회의 ----- 2024. 08. 23.
 - 행사 추진방향 변경, 주요 프로그램 구성 및 일정 등 확정
- 2024 그림책 비엔날레 추진위원 3차 회의 ----- 2024. 09. 09.
 - 2024 그림책 비엔날레 사업계획 수립 논의
- 2024 그림책 비엔날레 행사 운영 계획 수립 ----- 2024. 09. 12.
- 2024 그림책 비엔날레 안전계획 수립 ----- 2024. 10. 10.
- 체험존 구성 용역 계약 ----- 2024. 10. 23.
- 전시존(로비) 디자인 및 구성 용역 계약 ----- 2024. 10. 25.
- 2024 그림책 비엔날레 추진위원 4차 회의 ----- 2024. 10. 28.
 - 행사 진행 최종 점검
- 2024 그림책 비엔날레 행사 개최 ----- 2024. 11. 2~11.8.

행사 방향성을 결정하는데 매우 많은 시간을 소모했기 때문에 준비 기간이 짧아져, 재단 직원들을 중심으로 분업화하여 행사 준비가 이루어졌고, 본 보고서에서는 본 연구자가 맡은 과업을 중심으로 작성하고자 한다. 본 연구자는 그림책 비엔날레 기획 및 운영 계획 초안 구성 (전시, 프로그램 운영 주제) 및 지원을 주로 진행했다.

2. 주제 및 운영 방향 설정

: 2022년에 비해 주제 및 운영 방향에 있어서 많은 변화가 있었다. 2021년에는 유아 문화예술교육 <그림책 예술놀이>의 참여 매개자 모두의 성과 나눔의 장이자, 그림책 예술놀이라는 사업을 알리는 홍보의 장이기도 했다. 그래서 주요 참여 대상은 <그림책 예술놀이> 참여 기관과 관련된 가족 또는 유아였다. 그리고 행사의 방향도 서로의 노고를 치하하는 자리로, 참여 기관의 교사가 꾸리는 프로그램 존과 예술교육가가 꾸리는 프로그램 존으로 나누어져 운영되었다.

하지만 2024년 <그림책 비엔날레>는 <그림책 예술놀이> 참여 여부 상관없이 참여하고 싶은 어떤 기관이나 참여해 볼 수 있는 형태로 ‘모두, 우리들’이라는 방향성이 설정되었다. 그래서 ‘모두가 놀 수 있는 놀이동산으로서의 꿈터’를 컨셉으로 설정하고, <둥실둥실 꿈꾸는 동산>이라는 비엔날레 제목을 기획하였다.

프로그램 운영에 있어서도 2022년에는 대상을 세분화하지 않고 누구나가 참여할 수 있는 방향으로 프로그램을 구성하였으나, 이번 비엔날레에서는 <그림책 예술놀이>에 참여가 어려웠던 가정어린이집, 영아 대상 어린이집이 원활히 참여할 수 있도록 일부 공연, 프로그램 운영을 연령별로 나눠서 적용하였다.

다음은 이러한 주제 및 운영 방향을 반영한 프로그램 세부 내용이다.

말랑말랑 감각을 깨워요!

 “<그림책 예술놀이> 예술교육가들이 직접 진행하는 예술교육프로그램으로, 참여 희망자 사전 신청이 필요합니다.”

행사 당일에 선착순으로 각 체험 장소 앞 참여자 명단에 이름을 작성해주세요!

프로그램 운영 소요 시간


○30분

참여 최대 정원

○프로그램별 상이

프로그램명	연계 그림책	운영 공간	프로그램 내용	참여대상	인원 수	운영시간
1 마음대로 장원	메이의 정원	1층 이미지룸	자연 정원에 무엇이 있을지 상상해보고 다양한 자연물을 조합하여 표현해보요.	만 2세 이상 (부모 동반 가능)	20명	오전 1회차 10:20~10:50 2회차 11:10~11:40 3회차 12:00~12:30
2 함께 변신 동물가족 네요	모양들의 여행	2층 통합룸	라이프백스에 다양한 도형을 합체해보고 친구가 움직이는 도형에 따라 움직여요.	만 3세 이상	20명	
3 모이모이 숲	상자 세상	3층 라이브러리2	버려진 상자를 활용하여 놀이하고 나무숲 공간을 만들어보아요.	만 3세 이상 (부모 동반 가능)	20명	오후 1회차 13:50~14:20 2회차 14:40~15:10 3회차 15:30~16:00
4 이불 속 이야기	조각 이불	4층 소리룸	그림책 속 할머니와 함께 상상의 조각 이불 놀이를 해요.	만 3세 이상	20명	
5 농부 할아버지네 텃밭	농부 할아버지네 텃밭	4층 움직임룸	농부할아버지네 텃밭의 채소를 자르고 조합하여 나만의 새로운 채소를 텃밭에 심어요.	만 2세 이상	20명	

울랑울랑 놀이를 만나요!

 “눈앞에 펼쳐진 그림책 세계 속에서 다양한 예술놀이를 체험하는 프로그램으로, 사전 신청을 하지 않아도 누구나 참여 가능합니다.”

프로그램 운영 소요 시간

○참여 인원이 정원 이상으로 몰릴 경우 운영 시간이 제한될 수 있습니다.

참여 최대 정원

○30명

프로그램명	연계 그림책	운영 공간	프로그램 내용	소요시간
8 표범의 일복침이 사라졌다!	말뚝에서 가장 아름다운 표범	3층 통합룸	예행 재제기로 일복침이 사라진 표범을 위해 다양한 채와 도구로 말뚝에서 가장 아름다운 표범의 일복침을 만들어요.	20분
9 플라플라 숲 속	미세미세한 맛 플라수프	3층 라이브러리1	우리가 쓰고 버린 플라스틱병으로 새로운 나무를 만들어줘요.	20분
13 내 마음이 보이니?	마음샘, 마음 여행	4층 뚝뚝지름레스!	나의 마음은 어떤 걸로 가득차 있을까요? 마음샘을 돌아다보며 생애 비춰진 나의 마음 그려요.	20분
14 할머니 집에 무슨 일이?	우리 집에 유령이 살고 있어요!	4층 뚝뚝지름레스?	할머니 집에 살고 있는 보이지 않는 친구를 상상해서 그려보고 찾아봐요.	20분
15 색깔 마을을 만들자	색이백! 새로운 색깔의 탄생	4층 뚝뚝지름레스	색깔이 없는 색깔 마을에 다양한 색을 더해줘요.	20분

도담도담 뛰어놀아요!

“
다양한 놀이감과 도구로 신체감각을 깨워보는
야외 체험 프로그램으로
사전 신청하지 않아도 누구나 참여 가능합니다.
”

프로그램 운영 소요 시간

◦ 참여 인원이 정원 이상으로 몰릴 경우 운영 시간이 제한될 수 있습니다.

참여 최대 정원

◦ 30명

프로그램명	연계 그림책	운영 공간	프로그램 내용
2 색색 짝꿍 공놀이	공사냥을 떠나요!	1층 야외 (뒤)	공과 고리를 활용하여 다양한 던지기놀이를 즐겨보아요.
5 책 속의 책 속의 미로	책 속의 책 속의 책	1층 야외(데크) (뒤)	미로 속에 숨겨진 그림책을 따라 모험을 떠나요!
6 내가 그린 그림	이렇게 멋진 날	1층 야외 (앞)	분필을 사용해 공꾸는 등산 장비장에 그림을 그려요.

그림책과 함께 하는 공연

“
연극과 샌드아트 공연으로 만나는
그림책 이야기가 펼쳐집니다.
성남꿈꾸는예술터 홈페이지를 통해
온라인 사전 신청한 사람에 한해 참여할 수 있습니다.
(단, 당일 취소자 발생 시 선착순으로 참여 가능)
”

공연명 / 공연 내용	운영 요일	운영 공간	운영시간
18 모래가 들려주는 이야기 바다와 육지에 살고 있는 동물들의 이야기를 샌드아트로 만나보아요.	토요일	5층 강당	1회차 10:20~11:00 2회차 13:50~14:30
18 날아라 애벌레 아이들에게 '탈라도 괜찮아'라는 자신감과 꿈을 이야기 합니다.			1회차 11:40~12:20 2회차 15:10~15:50

프로그램의 구성은 말랑말랑/올랑올랑/도담도담/공연 이렇게 4개의 구성으로, 말랑말랑은 <그림책 예술놀이> 참여예술교육가들이 직접 운영하는 프로그램, 올랑올랑은 <그림책 예술놀이> 기획안을 바탕으로 문화예술교육사나 유아교육과 대학생들이 운영하는 프로그램, 도담도담은 자율 놀이 체험프로그램, 마지막으로 공연은 영아에서 유아가 즐길 수 있는 요일별 공연을 구성하였다. 말랑말랑과 올랑올랑을 나누게 된 까닭은 예술교육가들의 인원수가 행사 기간이나 규모에 비해 적은 것이 원인이다. 동일한 인원이 참여했던 2022년에는 이러한 부분을 협력한 참여 기관의 교사들이 그림책 예술놀이의 사전-본-사후 활동을 재해석하여 꾸렸었기 때문에 이러한 인력 부족의 상황을 체감하기 어려웠다. 이번 2024년 <그림책 비엔날레>의 경우 기관의 참여 형태가 운영 주체라기보다는 참여기관으로서 이루어졌다. 그림책 예술놀이에 대한 경험이 없는 기관까지 포함하면서 이러한 협력에 대한 동기 부여가 미약했기 때문이다. 그래서 행사 운영에 있어 이러한 공백을 재단과 예술교육가가 메워야 하다 보니 이러한 협력의 공백이 커졌다. 그래서 예술교육가가 직접 운영하지 않아도 예술교육가의 프로그램 기획을 반영하여 운영할 수 있거나 자발적인 그림책 예술놀이를 경험할 수 있는 프로그램 구성으로 기획하였다.

또한 지난번 행사 때 참여자가 한 곳으로 몰리는 등의 혼선이 있었고, 2024년의 행사 규모가 확대되어 그런 혼선을 최소화하고자 코스를 나누어서 구성하였다. 예술교육가의 참여 일정이 서로 다른 점, 요일별 운영 프로그램이 상이한 점 때문에 코스 유형이 G유형까지 나왔을 정도로 코스화하기가 까다로웠다. 본 연구자는 이렇게 복잡한

코스에 대해 참여기관이나 개인이 참여 동기를 느낄 수 있도록 홈페이지에 게시할 신청 초안을 작성하였다.

-2024년 <그림책 비엔날레> 성과 전시 초안 기획

전시 주제 : 둥실둥실 꿈동산에서 자라나는 꿈

방향 : 그림책 비엔날레가 2회차를 맞이하는 동안 그림책 예술놀이 사업은 유아의 꿈을 먹고 무럭무럭 자랐다. 21년 겨울 처음으로 시작된 그림책 예술놀이가 그동안 교사와 예술교육가의 협력으로 어떻게 자라왔는가를 살펴보는 시간이 되고자 한다.

1. 포토월
2. 전시 타이틀
3. 그림책 예술놀이 소개
4. 그림책 예술놀이를 통한 성장과 나눔
5. 그림책 예술놀이 현장

[illegible]

- **포토월**
: 구름 형태의 놀이동선에 있는 환상적인 나무 형태의 조형물 커셉



• 그림책 제목 가벽

: 포토월의 전시명이 담길 경우, 전시에 대한 소개가 있는 가벽 설치로 네모 가벽이 아니라 구름 형태의 가벽으로 구성, 층고가 높아서 기둥에 기대어 설치를 하거나, 허니콤보드 등의 재료로 자체적으로 서 있을 수 있는 형태



내용

2024년 성남 그림책 비엔날레 <동실동실, 꿈꾸는 동산>

2024년 11월 2일 토요일 오전 10:00 - 11월 8일 금요일 오후 18:00

전시 캐릭터 이미지 함께 배치

3. 그림책 예술놀이 소개

: 시트 부착 형태의 텍스트 + 사진 예상, 윈도우 뒷면에는 23년, 24년 주제 그림책 실물이 설치 되어 있고, 그림책을 읽는 방식에 대한 내용이 외부에서 보일 수 있도록 2개 가벽 설치 그림책은 유아들이 감상존으로 활용할 수 있도록 공간이 확보되면 좋겠음.



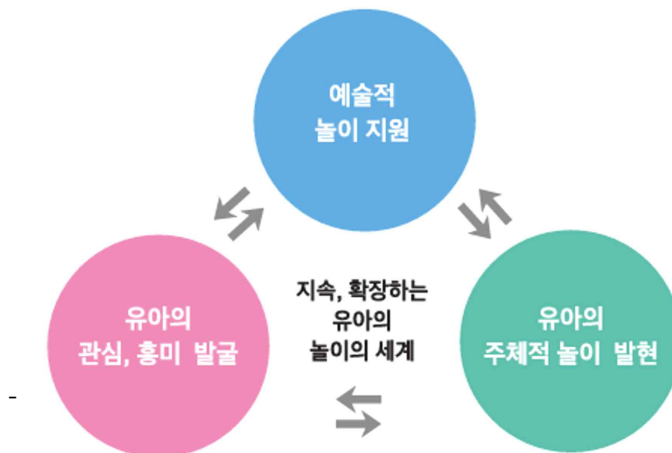
23년 두런두런 성과공유회 벽 설치 참조

1파트 내용

- 2024년 성남 그림책 비엔날레 <동실동실, 꿈꾸는 동산>

성남 그림책 비엔날레는 2021년 성남 유아문화예술교육 <그림책 예술놀이>를 시작으로 예술교육가와 교사의 협력 개발의 성과 나눔, 유아 중심, 놀이 중심의 예술교육사업의 가치 확산과 나눔을 위해 2022년 제 1회 성남 그림책 비엔날레 <책 속의 책 속의 책 속의 꿈>을 이은 두번째 그림책 비엔날레입니다. 올해는 그동안 그림책 예술놀이 사업에 참여하지 못했던 관내 기관, 성남시민을 대상으로 그림책 예술놀이 참여 기회를 확대하고 가치를 확산하는 장을 마련하고자 하였습니다. 그런 의미에서 개최 장소인 성남 꿈꾸는 예술터가 유아들의 동실동실 떠오르는 상상과 꿈으로 이루어진 꿈동산으로서 놀이의 장이 되고자 합니다.

- <그림책 예술놀이란?>

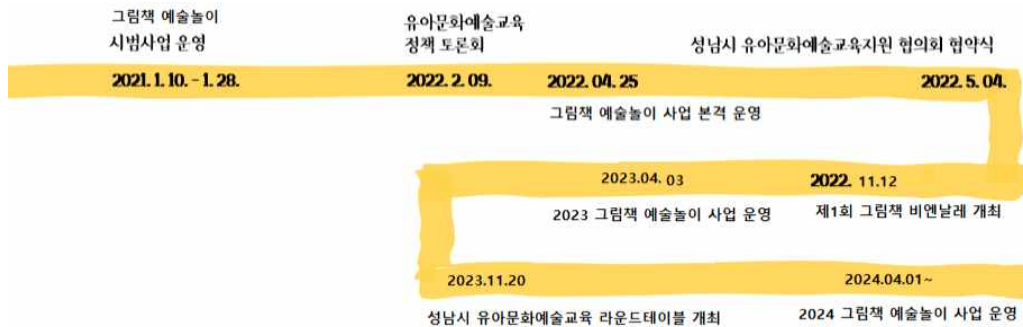


<그림책 예술놀이>는 시각, 움직임, 연극 등의 예술 장르와 그림책을 연계하여 유아가 그림책을 능동적으로 탐색하고 창의적인 상상력을 발휘할 수 있도록 합니다. 예술교육가와 어린이집, 유치원 교사는 협력을 통해 그림책으로부터 유아가 갖는 관심과 흥미를 발

굴하고, 그것을 반영한 그림책 세계를 구축하여 유아가 능동적인 놀이를 할 수 있도록 지원합니다.

유아의 주체적인 놀이 발현은 예술교육가와 교사의 지속적인 놀이 지원을 통해 계속 확장하고 선순환하며, 유아의 일상을 낫설고 새롭게 바라보는 힘을 가지게 됩니다.

- <그림책 예술놀이>가 걸어온 길



2파트 내용

- 그림책 예술놀이 정량적 수치 이미지

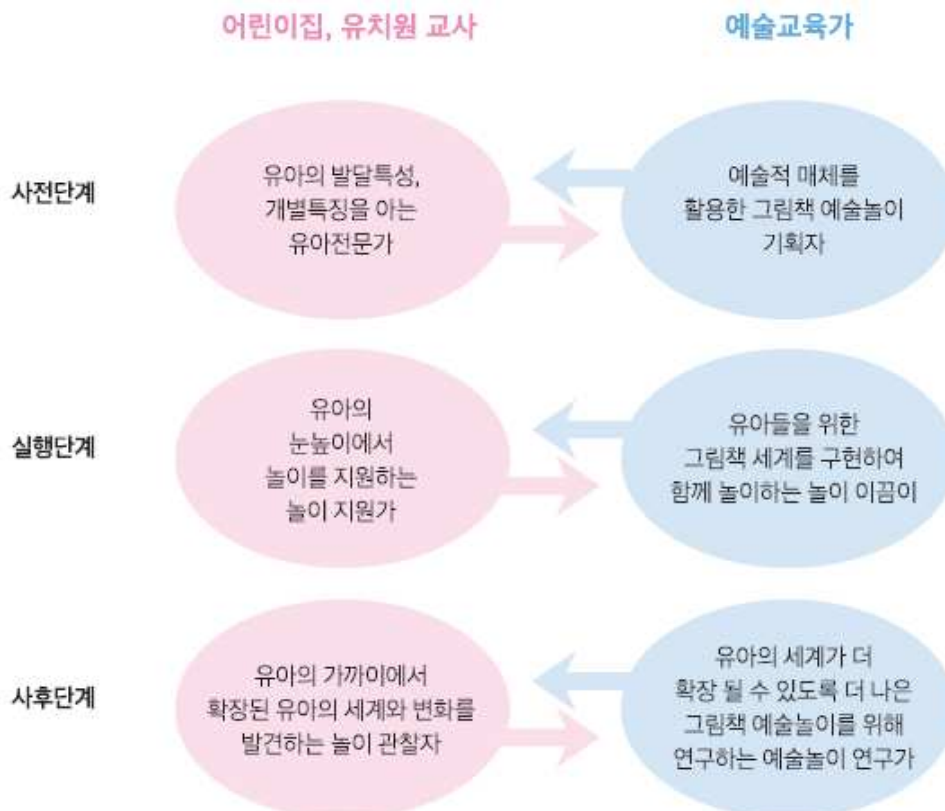


- 그림책 예술놀이 주제 키워드



- 그림책 예술놀이 예술교육가 X 교사의 협력 과정

<그림책 예술놀이>는 학습자의 당사자성을 반영한 학습자 중심의 수업을 지향합니다. 그래서 예술교육가와 교사의 계획에 따른 프로그램 구성보다는 유아의 의도를 반영할 수 있는 유연함을 갖춘 프로그램을 개발, 운영하고 유아가 마음껏 상상하고 몰입하여 삶과 예술적 경험이 연결되고 지속될 수 있는 예술놀이를 지원합니다.



교사의 교육 전문성과 예술교육가의 예술전문성 간의 상호 작용 및 협력을 통해 유아들에게 살아 있는 예술적 경험을 제공하고, 서로의 편의를 위한 것이 아닌 의미 있는 예

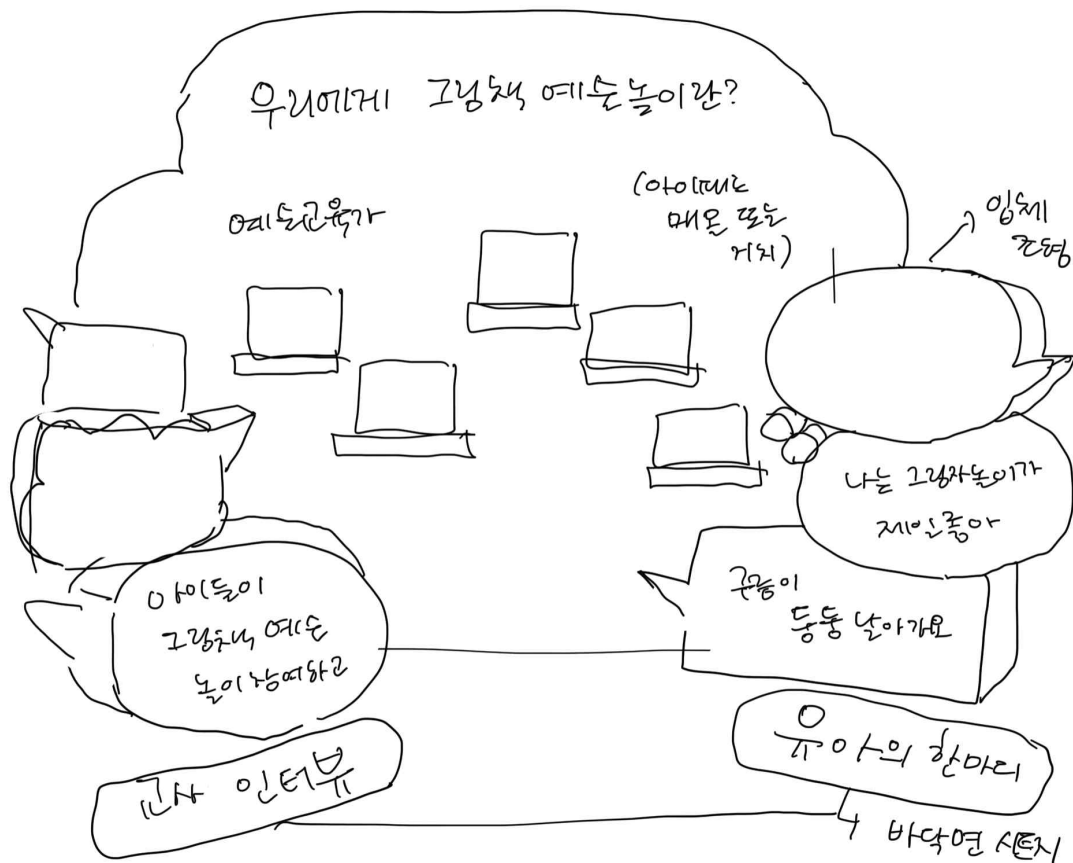
술교육, 더 나아가 유아들 개개인의 '일상 속 예술'로서 특별한 경험을 만들기 위한 것입니다.

이렇듯 지역 유아교육기관의 교사와 예술교육가의 '유아 대상 맞춤'을 위한 협력은 성남유아문화예술교육의 정체성이자 유아문화예술교육의 새로운 패러다임을 제시할 수 있다는 점에서 무한한 발전 가능성을 보이고 있습니다.

• 그림책 예술놀이를 통한 성장과 나눔

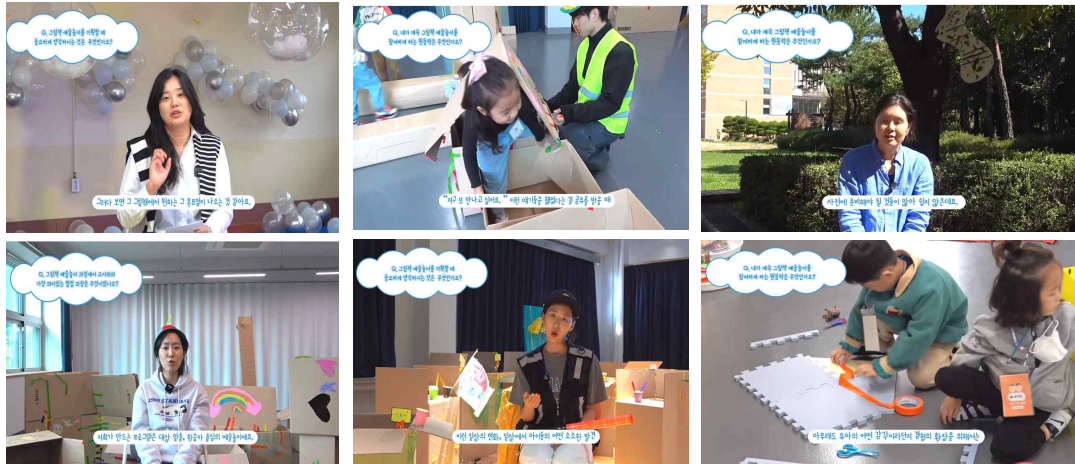
: 기둥 사이 가벽 1개를 중심으로 말풍선 형태의 조형물 구성

예술교육가 5인 인터뷰 영상 TV 화면 크게 1개, 그 주변부로 유아, 교사의 생각을 담은 말풍선 조형물 배치



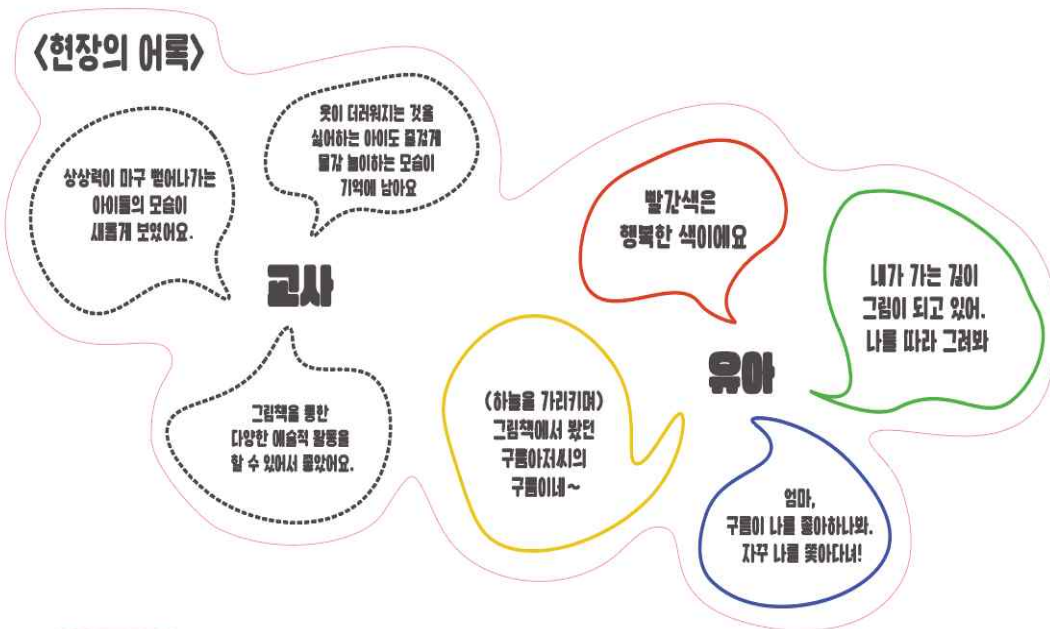
그림책 예술놀이를 성장과 나눔 내용

1) 예술교육가 영상 배치 (자막, 소리 나오게 - 아이패드 5대가 아니라 1개의 TV 영상 변경)



*인터뷰 영상은 연구자 본인이 <그림책 예술놀이> 현장을 촬영하고 편집하여 구성하였다.

2) 유아, 교사 생각을 담은 말풍선 조형물을 영상 양 옆 배치 (교사 5개, 유아 8-9개 예상)



- 그림책 예술놀이 현장

위치 : 스튜디오를 지나서 모서리 코너 방향을 활용



- 1) 곡선형 테이블의 형태 또는 개별의 프레임 형태에 다양한 구름 오브제를 구성하고 사진, 그림책, 관련 작품, 아이패드 등에 담긴 영상 등으로 구성



- 2) 큐브 형태로 활동사진과 그림책, 프로그램 내용의 텍스트가 뒤섞여 있는 형태



그림책 예술놀이 현장 내용

1) 그림책 예술놀이 프로그램 현장 영상 (큰 모니터 활용 또는 빔프로젝터)



참조링크 :

https://drive.google.com/drive/folders/1zuSqZrisTR6GWGZvRaMi--FYARYDqAI3?usp=drive_link

2) 프로그램 소개 텍스트 (24년도 프로그램만 반영)

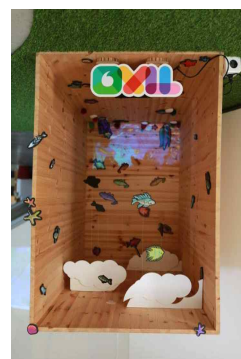
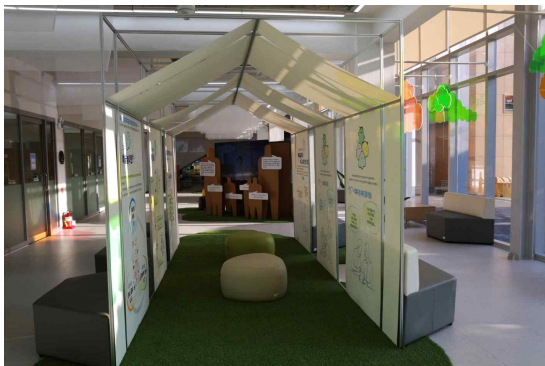
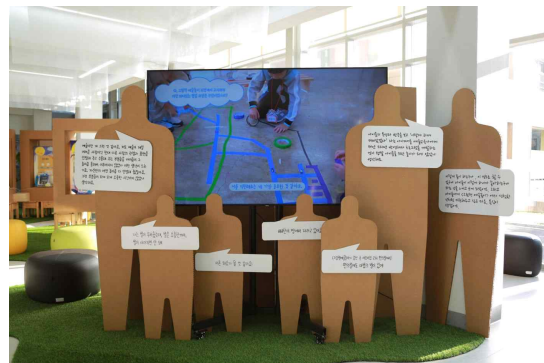
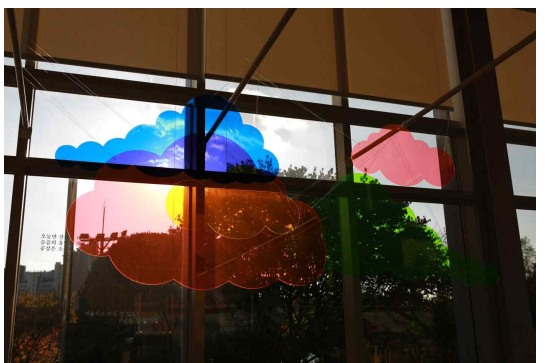
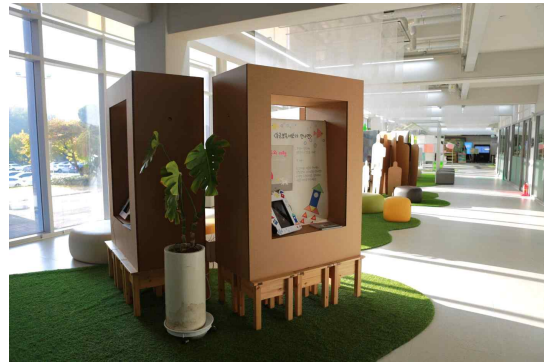
2024년 그림책 예술놀이 개발 프로그램

: 디스플레이 좌대당 2개씩 양면 구성, 총 6개 세트

	<p><쉬잇! 하나, 둘, 셋> 주강사 노주연 보조강사 천기우</p> <p>만 3세</p> <p>꼬마 부족이 되어 새소리를 따라가고, 새로 변신해서 새를 잡으려 가요. 그런데 새를 잡는 것보다 친구가 되면 어떨까요?</p>		<p><밀림에서 가장 아름다운 표범> 주강사 김민정 보조강사 김민정</p> <p>만 2세</p> <p>재채기로 날아간 표범의 얼룩무늬 다양한 모양과 색의 얼룩무늬를 찾아보고 만들어봐요. 밀림에서 가장 아름다운 표범이 되려면 어떤 얼룩무늬가 좋을까요?</p>
	<p><색칠 마술에 무슨 일이?> 주강사 나수아 보조강사 이지혜</p> <p>만 2세</p> <p>빨강이, 노랑이, 파랑이 어떤 색깔이 더 좋은 색깔일까요? 세 가지 색깔을 섞으니, 새로운 색깔들이 태어났어요. 새로운 색깔들로 색깔 마술도 만들고, 색깔 속에도 펼쳐봐요!</p>		<p><이불 속 이야기> 주강사 나수아 보조강사 이지혜</p> <p>만 5세</p> <p>할머니의 이불 조각을 찾으러 시막, 상상 속 세상, 구름나라로 떠나봐요. 우리가 찾은 상상의 천들을 가지고 커다란 이불을 만들면 무슨 일이 벌어질까요?</p>
	<p><동그라미를 찾아서> 주강사 윤신혜 보조강사 조민정</p> <p>만 4세</p> <p>동글동글 행성에서 동그라미 점들을 찾으러 온 동글동글 박사님! 알고보니 우리가 쓰는 플라스틱에 동그라미 점들이 잔뜩 있어요! 동그라미 점들이 가득한 플라스틱을 모아준 덕분에 동글동글 행성에 가서 플라스틱을 재료로 수프도 만들어보고, 플라스틱 해운대 만들어진 커다란 바다 괴물도 놀라치고 새로운 플라스틱 나무를 만들어줘요.</p>		

-2024년 <그림책 비엔날레> 전시 결과물

계원예술대학교 전시 디자인과 교수님과 학생들의 의견 및 예산 범주 내에서 기획했던 일부 내용들이 수정, 보완하여 전시를 구성하였다.



©이한숙

4. 프로그램 기획 및 구성

1) 업체 연계 상설 체험 프로그램 구성

모든 프로그램에 예술교육가 인력을 배치할 수 있는 예산이 충분하지 않았기 때문에, 참여 단체나 개인이 스스로 즐길 수 있는 상설 체험 부스도 필요했기 때문에 상설 체험 부스안을 관련 업체, 금액, 필요 자원봉사자를 포함하여 13종류의 부스 운영을 제안하였다.

6	유아놀이실	업체 대여	<p>볼풀공 놀장 볼풀 3*2m 2개 최대 16명 동시 참여 가능</p> 	<p>1일 350000원 * 7일 = 2,450,000원 참조 : https://www.noriwang.co.kr/shop/item.php?it_id=1643005097</p>	2
7		업체 대여	<p>트램폴린 2개 세트</p> 	<p>1일 200000원 * 7일 = 1,400,000원 참조 https://www.noriwang.co.kr/shop/item.php?it_id=1648188232</p>	2
8		재료 구매, 자체 설치	<p>벽면 자석 또는 일블럭 조각 합체 놀이</p>	<p>100만원 내외 참조 : https://www.edutain.co.kr/</p>	1

			<p>볼풀넣기 + 페트병에 백업 고리걸기 활동</p> 		
4		재활용, 자체 제작	<p>음악 연주존 철제, 플라스틱 바구니 등을 페인팅하고 실로폰채를 마련하여 연주하며 놀이할 수 있도록 하는 활동</p> 	80만원 내외	2
5	야외 모래놀이터	자체 제작, 재료 구매	<p>숲 속 요리사 자연물과 주방용 장난감을 비치하여 자연의 재료들로 요리 놀이를 하는 활동</p> 	50만원 내외	1

하지만 예산, 관리 문제로 채택되지 못했고, 유아 기관 환경 조성 관련 상설 업체의 기존 프로그램에서 변형하여 <그림책 비엔날레>의 결을 가져갈 수 있는 방향으로 상설체험을 구성하기로 하였다. 꿈터 창고 공간이 부족한 관계로 모든 부스는 철거를 포함하는 방향으로 진행하였다.

2) 업체 연계 상설 체험 부스 최종안

: 업체와 연계하여 다양한 공놀이를 체험할 수 있는 <색색깔깔 공놀이>, 2022년에 한번 운영했었던 <내가 그린 그림>와 <책 속의 책 속의 미로>로 최종 확정되었다.



©이한숙

3) 올랑올랑 프로그램 설치 및 운영 지원

: 예술교육가가 기획에만 참여하는 올랑올랑 프로그램의 경우 업체를 통해 공간 구성을 기획했다. 또한 운영 역시 예술교육가가 하는 것이 아니라, 문화예술교육사 양성 과정에 참여했던 타 예술교육가가 운영할 예정이라 프로그램의 방향성이나 내용에 대해 어느 정도 알고 있어야 한다는 점이 있었다. 그래서 설치에 필요한 내용을 받을 수 있는 양식을 제작하여 업체에 7개의 공간 설치를 의뢰했고, 궁금한 점이 생기면 기획한 예술교육가와 업체 사이에서 본 연구자가 중간 매개 역할을 하여 설치 작업을 보완하였다.

또한 문화예술교육사 분들이 수업 운영 기회를 확대하여 역량 개발을 목적으로 참여하는 것이니만큼 명확하게 짜여진 교안을 드리는 것보다, 이 프로그램의 취지와 목적을 제안하고 나머지 부분은 문화예술교육사 선생님들께서 역량 발휘를 하는 방향으로 프로그램 제안서 양식을 정리하여 배포하였다.

사용 공간	워든지클래스 * 입지한 TA 공간 설치 때문에 변경
회랑 설치 구성	
1) 빛이 완벽히 차단되게 모든 창문에 감광전을 커튼처럼 연출해도 좋아요. 2) 전체 공간이 오래된 저택 느낌이 들 수 있도록 거미줄, 거미, 벌레, 흰색천 설치. : 거미줄 설치: 벽, 모서리, 천장, 물건 위에 희망 : 흰색천 설치: 천장, 창문커튼연출 or 물품 뒤에 덮는 용도 3) 복도쪽 창문 입자까지 후 가랜드 설치. 4) 창가에 조 곳곳에 설치	
벽면	

- 1) 중앙에 책상을 마주보게 놓고 긴 식탁을 만들고 흰색천으로 덮어주세요.
그 위에 조를 올려놔서 식탁으로 연출해주세요.
- 2) 식탁 위에 <식탁,벌레등지> 입지에 입자 올려주세요.

배달면

- ☑ 기존 업체 설치물(*오감온스타 홈페이지 참조)
- ☑ 신규 설치물(*그림책 관련 인쇄 이미지 업체물, 재사용 가능한 기성품)

오감온스타 홈페이지 : <http://xn--439a20x3fvd4d4.com/course/imagination.html>

*설치물이던 공간을 구성하여 재사용이 가능한 기성품을 이용합니다. 기존 업체 설치물은 오감온스타 홈페이지를 보시고, 설치물명 앞에 프로그램명을 붙이고 해당 설치물의 이름을 지정해서 작성해주시고, 신규 설치물의 경우 기성품은 관련 링크 및 수량을, 인쇄물의 경우는 관련 이미지와 실제 사이즈, 수량을 정확히 기재해주세요.

설치물

설치물 세부 항목			
	설치물명 (인쇄물의 경우 가름*세로*높이 기입)	수량	관련 이미지 또는 구매 링크
1	LED 연직 건전지 촛불 (종형)	3	https://www.coupona.com/vp/products/68812524023?itemid=18120534608&vendoritemid=83317369719&sourceType=srp_top_banner_ads&clickEventId=f5a67150-7bf3-11ef-a156-c056b541a77b&koreaplacement=190&templateId=11633baA8de5Cart=

업체 요청 의뢰서 양식 제작

- 프로그램별 세부 과업

프로그램명	표본의 일록점이 사라졌다!			
예술교육가	김연진			
주제 그림책	일원에서 가장 아름다운 표본			
프로그램 목표 및 방향	재제기로 인해 일록점이 사라진 표본을 위해 다양한 물감 도구 및 활용으로 나타낸 일록점을 표본에게 선물하여 자유로운 창작 경험, 나눔의 기쁨을 경험한다.			
교보재 리스트	교보재	수량	총 개수	활용방법
	등근붓과 납작붓(10개)	2	20개	도구 스스로 선택 *교재 관찰시 원래 사용하던 도구는 제자리에 놓는 규칙 (물감이 제외)
	평키브러쉬 4종	4	16개	
	스펀지붓	10	10개	
	파리채(6개)	2	12개	
	대용량 종이 세트	2	1000개이상	
	친환경접시(사탕수수)125개 입	7	875개	1일 사용 쓰고 폐기.
	핑거페인트 1000ML 7색 (빨강 노랑 연두 파랑 주황 보라 갈색)	12	84개	1일 사용량 물감 약 28개 * 색 구성 다양하게 배치 *디스펜서(압축)집합 후 사용
	물도화지 130G	20	20롤	1일 사용량 6롤이 직접적으로 묻는 부분, 중간 롤링 필수 (잘라서 사용X)
	다용도 수납박스 6개 세트	1	6개	붓 등 도구 담는 통
	물티슈 100개입 10개	2	20개	필요한 아이들 사용
	좌식테이블	4	4개	모든 도구 올려는

		테이블
프로그램 관련 안내사항	평일	<ul style="list-style-type: none"> - 재제기로 인해 표본의 일록점이 사라졌다! 그림책 속 문제 상황이 물수입으로 이를 실감나게 표현 혹은 이야기 해주세요. - 도구 소개와 활용방법은 아주 간략, 정확하게 해주시되, 물감 묻힌 표본이에 파리채를 쳐서 찍는 방식은 예시를 보여주세요. (사진 방식) - 중간 정리 최소화를 위해 다음과 같은 방법을 활용할 수 있습니다. 1) 물감은 디스펜서를 활용해 아이들이 접시에 조금씩 평평해서 쓰는 규칙 2) 도구를 교체하고 실을 때는 사용하던 도구는 제자리에 3) 물도화지는 말아놓은 상태 그대로 펼쳐서 필요한 부분만 쓸 수 있도록 하고, 교체 시 해당 부분만 잘라내거나 롤을 돌리는 방식으로 활용 - * 필수) 중간 정리는 다음과 같습니다. - 1) 물감 도구 손잡이에 물감이 많이 묻을 경우 다음 유아를 위해 물티슈로 닦기 2) 물도화지에 물감 작업이 많이 이루어진 경우(흰 여백이 없다면) 때) 이어진 롤을 펼쳐 흰 여백을 만들어주세요. 3)한 클래스 끝난 후 바닥에 떨어진 도구, 종이 등 정리
	토요일	

문화예술교육사 프로그램별 안내 양식

4) 프로그램 환경 조성

: 프로그램별 소개 간판, 입간판, 참여 기관별 코스 명찰 등을 디자인 작업하였다.



순번	참여 시간	프로그램명	공간
1	10:00~10:30	영아 A 코스 마을대로 정원	1층 이마지점
2	10:40~11:10	영아 A 코스 색색말말 공놀이	1층 이마지점

2. 그림책 비엔날레 운영 과정

- 운영 개요

- 행사명 : 2024 그림책 비엔날레 ‘둥실둥실 꿈꾸는 동산’
- 행사일시 : 2024. 11. 2(토) ~ 11. 8(금), 6일간(일요일 휴무)
 - 메인행사 : 11. 2(토) 10:00~16:00 (개막식 13:30)
 - 단체 관람 및 체험 : 11. 4(월) ~ 11. 8(금) 10:00~15:10
- 행사장소 : 성남꿈꾸는예술터
- 주요내용
 - 그림책 예술놀이 사업 홍보 전시
 - 영유아 맞춤형 공연 프로그램
 - 그림책 연계 예술놀이 체험 프로그램
- 참여대상 : 관내 어린이집 78개소, 유아 및 학부모

- 세부실행내용

- 전시
 - ① [환영합니다. 그림책 예술놀이]
 - 내 용 : 2024 그림책 예술놀이 주제와 참가자 환영 상징
 - 장 소 : 성남꿈꾸는예술터 로비 (입구)
 - 구 성 : 미디어를 활용한 꿈꾸는 동산 시각화, 전시타이틀 제작
 - 제 작 : 계원예술대 전시컨텐츠디자인학과
 - 운 영 : 그림책 비엔날레 전 기간 (11월 2일 ~ 11월 8일)
 - ② [그림책 예술놀이 현장]
 - 내 용 : 그림책 예술놀이 사업 경과 및 현장 사례 소개
 - 장 소 : 성남꿈꾸는예술터 1층 라운지
 - 구 성 : 허니콤보드 및 미디어 매체 활용
 - (2-1) 그림책 예술놀이 사업 소개
 - (2-2) 그림책 예술놀이 진행 결과 및 실적 인포그래픽
 - (2-3) 그림책 예술놀이 참여 교사·예술교육가 인터뷰 내용
 - 제 작 : 예술교육가 기획, 계원예술대 전시컨텐츠디자인학과 제작
 - 운 영 : 그림책 비엔날레 전 기간 (11월 2일 ~ 11월 8일)
- 행사 개막식
 - 내 용 : 문화재단, 성남시어린이집총연합회, 성남시의회, 성남교육지원청 등 행사 관련 기관 관계자들과 함께 행사의 개막을 축하
 - 일 시 : 11. 2.(토) 13:30 ~ 14:20
 - 장 소 : 성남꿈꾸는예술터 1층 로비

○ 공연 : 총 4팀, 5개 프로그램

구분	① [꿈꾸는 그림책 극장]	② [공연으로 만나는 그림책 이야기]		③ [아장아장 베이비씨어터]
내용	유아문화예술교육가가 선보이는 유아 체험형 공연	그림책 연계한 영유아 맞춤형 전문 공연 프로그램		만1~2세 영아 맞춤형 공연 프로그램
장소	5층 강당	5층 강당		5층 강당
장르	체험형 연극 공연	샌드아트 및 아동극	팝업인형극	영유아극
진행	예술교육가 김연진, 김민형, 조민정, 전기우	(주)지니어스박스	창작집단 인사리	창작불씨 치치타타
공연 일	총 4회 11월 4일 ~ 5일, 각 2회씩	총 4회 11월 2일, 각 2회씩	총 4회 11월 6일 ~ 7일, 각 2회씩	총 2회 11월 8일
유아 관람인원	총 185명	총 303명	총 224명	총 63명

○ 체험 프로그램 : 총 13개 프로그램

- 내 용 : 2023~2024년에 개발된 ‘그림책 예술놀이’ 수업 중 일부 활동을 1일 체험 프로그램으로 기획·진행
- 장 소 : 성남꿈꾸는예술터 각 LAB실 및 야외
- 제 작 : 제이키즈에듀 (성남 소재 업체)
- 구 성 : 그림책 연계 유아 맞춤형 예술놀이 환경 연출·구성

① [말랑말랑 감각을 깨워요!]

- 운영주체 : 그림책 예술놀이 유아문화예술교육가
- 참여방법 : 각 회차별 정원에 맞춰 신청자 수기 명단 작성 후참여
- 운 영 : 11월 2일 ~ 11월 7일 내 총 95회차 운영

구분	프로그램	장소	대상 (인원 수)	운영주체	진행회차
예술교육가 1일 체험수업	① 마음대로 정원	1층 이미지랩	만2세 이상 어린이	김지현 이진선	15회차
	② 모아모아숲	3층 라이브러리2	만3세 이상 어린이	노주연 전기우, 이기준	26회차

	③ 합체, 변신, 동글뽀족세모	2층 통합랩	만3세 이상 어린이	윤신혜 이지은	21회차
	④ 이불 속 이야기	4층 소리랩	만3세 이상 어린이	나수아 이지혜	19회차
	⑤ 농부할아버지네 텃밭	4층 움직임랩	만2세 이상 어린이	김연진 이예원	16회차

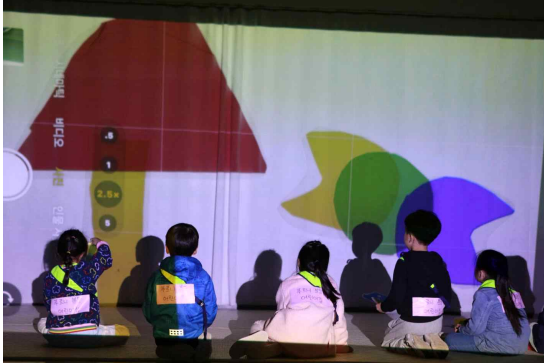
② [올랑올랑 놀이를 만나요!], [도담도담 뛰어 놀아요!]

- 운영주체 : 성남 문화예술교육사 현장중심 역량강화 수료생 및 자원봉사자
(가천대 유아교육학과 대학생)
- 참여방법 : 운영시간과 인원수 제한없이 누구나 참여
- 운영시간 : 그림책비엔날레 운영 기간 중 오전·오후 상시 운영

구분	프로그램	장소	운영주체
실내 상설 체험프로그램	① 할머니 집에 무슨 일이?	4층 뽀드지클래스 ?	이해솔, 권령은
	② 플라플라 숲 속	3층 라이브러리1	자원봉사자 (가천대 유아교육학과)
	③ 색깔 마을을 만들자	4층 뽀드지클래스 ,	김현진, 이지은
	④ 표범의 얼룩점이 사라졌다!	3층 통합랩	손아영, 전해란, 이정주, 허윤영, 최주인
	⑤ 내 마음이 보이니?	4층 뽀드지클래스 !	오송이, 장수정
야외 상설 체험프로그램	⑥ 내가 그린 그림	야외 (앞)	자원봉사자 (가천대 유아교육학과)
	⑦ 책 속의 책 속의 미로	야외 (뒤)	자원봉사자 (가천대 유아교육학과)
	⑧ 색색깔깔 공놀이	야외 (뒤)	자원봉사자 (가천대 유아교육학과)

○ 참여자 및 기관 현황

구분	토요일	평일
참여 인원 수	유아 및 학부모 597명	총 2022명 (유아 1826명, 교사 196명)
연계기관	-	국공립 어린이집 19개 민간 어린이집 20개 직장 어린이집 20개 가정 어린이집 19개
모집 방법	성남 꿈꾸는예술터 홈페이지를 통해 일부 프로그램 사전 신청	성남시어린이집총연합회를 통해 선착순 신청





©이한숙

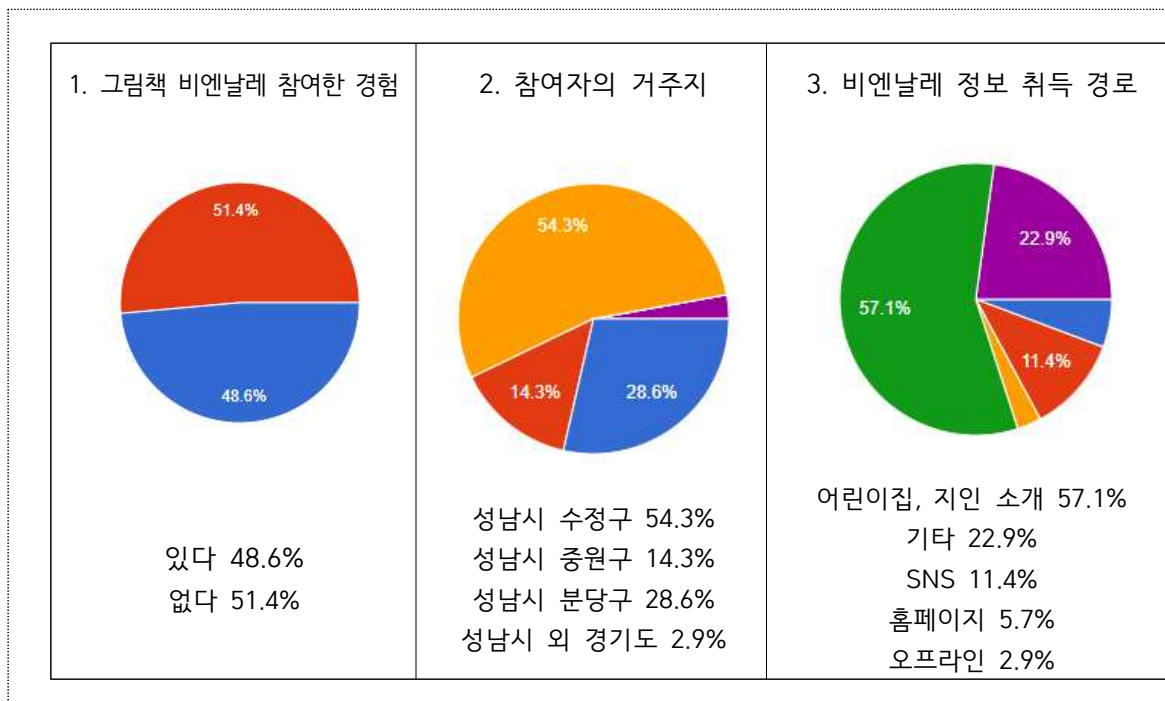
3. 그림책 비엔날레 운영 결과

- 정량지표

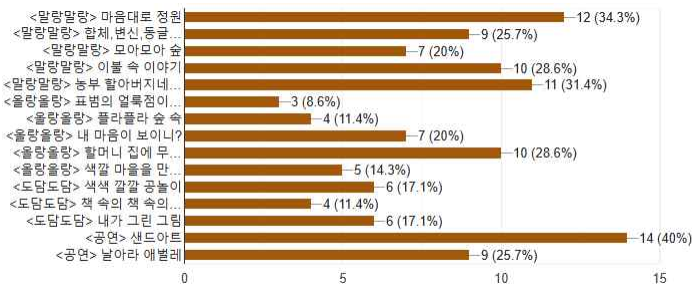
구분	내용		세부내용
프로그램수	18개 프로그램		<ul style="list-style-type: none"> · 예술교육가 1일 체험부스 5개 · 실내 및 야외 상설체험 8개 · 공연 프로그램 5개
참여인력	예술교육가	23명	<ul style="list-style-type: none"> · 그림책 예술놀이 유아문화예술교육가 (12명) <ul style="list-style-type: none"> - 김연진, 나수아, 김지현, 노주연, 윤신혜, 김민형, 조민정, 이진선, 이지혜, 이지은, 전기우, 이기준 · 성남 문화예술교육사 현장중심 역량강화 수료생 (11명) <ul style="list-style-type: none"> - 이해솔, 손아영, 오송이, 김현진, 이정주, 허윤영, 최주인, 권령은, 장수정, 전해란, 이예원
	관람객	약 2,619명	<ul style="list-style-type: none"> · 토요일 유아 및 학부모 누적인원 597명 · 월~금요일 유아 및 교사 누적인원 2,022명
	자원봉사자	104명	· 가천대학교 유아교육과 재학생
연계기관	어린이집	78개소 (98개반)	<ul style="list-style-type: none"> · 성남시 어린이집 총연합회 연계 <ul style="list-style-type: none"> - 국공립분과 19개, 민간분과 20개, 직장분과 20개, 가정분과 19개 기관 참여

2. 참여자 만족도

-토요일 일반 참여자

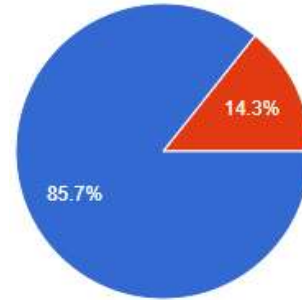


4. 참여한 프로그램 중 유아가 가장 흥미로워 했던 프로그램



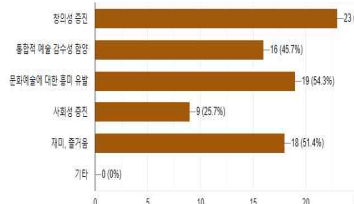
공연 32.85%
 예술교육가 1일 수업 28%
 실내 상설 놀이 16.58%
 야외 상설 놀이 15.2%

5. 해당 프로그램에 대한 만족도



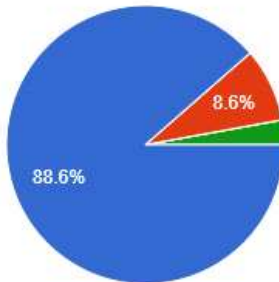
매우 그렇다 85.7%
 그렇다 14.3%

6. 성남 그림책 비엔날레의 효과



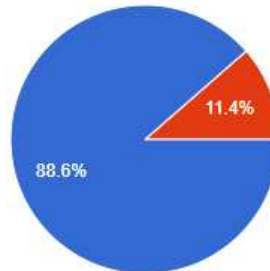
창의성 증진 65.7%
 문화예술에 대한 흥미 유발 54.3%
 재미, 즐거움 51.4%
 통합적 예술 감수성 함양 45.7%
 사회성 증진 25.7%

8. 이 프로그램을 통해 유아가 얻길 바라는 점



매우 그렇다 88.6%
 그렇다 8.6%
 기타 2.9%

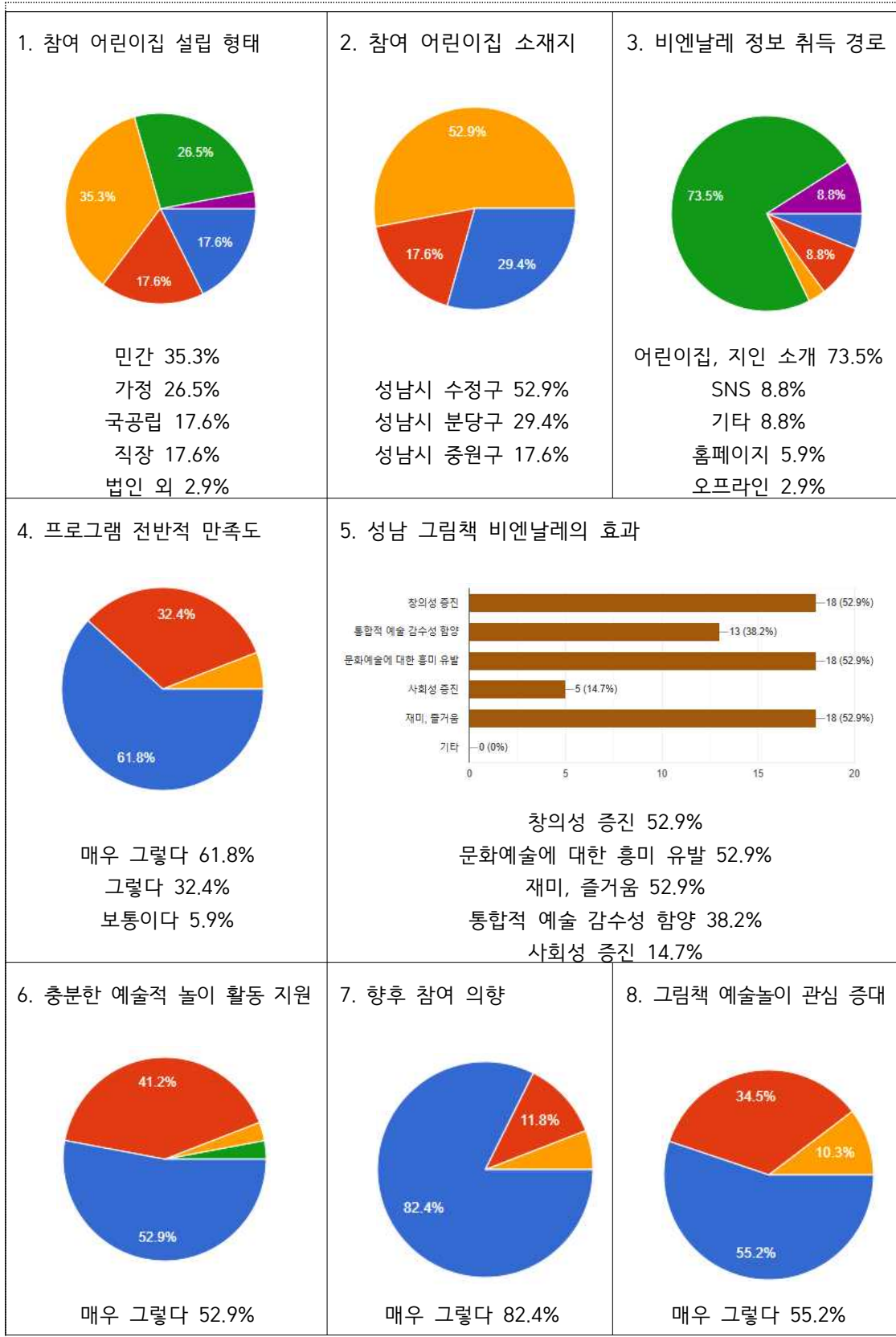
8. 향후 참여 의향



매우 그렇다 88.6%
 그렇다 11.4%

- 다양하게 즐길 수 있어서 너무 재밌었습니다. 친절하게 설명해주신 선생님들 감사합니다.
- 잘 꾸며져 있어서 잘 이용했습니다. 앞으로도 아이들을 위한 좋은 행사 부탁드립니다.
- 일반관객이 경험할 수 있는 시간이 짧게 느껴져서 아쉬웠어요. 그만큼 참여 아동의 만족도가 높았다는 뜻입니다. 즐거운 추억 쌓고 갑니다.
- 어린 연령에만 초점이 맞춰진 부분이 조금 아쉬웠어요. 초등학생 프로그램도 넓게 기획되었으면요.
- 주말에 하루 밖에 일정이 없어 아쉬워요.
- 양질의 교육 프로그램 준비하시느라 고생 많으셨던 노고가 느껴졌어요!
- 너무좋았어요 다만 시간이 조금 더 길게 했으면 좋겠습니다
- 한층 업그레이드 된 모습보며 얼마나 많은 준비를 하셨는지 알겠더라고요. 아이들 흥미유발에 너무 좋아요.

-평일 기관 참여자



그렇다 41.2% 보통이다 2.9% 그렇지 않다 2.9%	그렇다 11.8% 보통이다 5.9%	그렇다 34.5% 보통이다 10.3%
---------------------------------------	------------------------	-------------------------

- 아이들에게 다양한 체험과 생각하지 못했던 미술재료를 접할 수 있어서 좋았습니다.
- 참여형 연극은 아이들이 가까운 곳에서 공연을 관람 하며 흥미도 높고 연기력도 뛰어났습니다.
- 좀 더 그림책, 동화책을 활용한 다채로운 활동이 필요할 것 같습니다.
- 분과별로 일자가 정해져 차량 섭외 등의 이유로 많은 유아들이 참석할 수 없었던 점이 아쉬웠고, 막상 어렵게 시간을 내어 참석했는데 충분하게 경험할 수 없었던 점도 다소 아쉬웠다고 합니다. 좋은 취지의 행사인만큼 집단 진행 시 일어날 수 있는 모든 범위들을 충분히 숙지하고 진행한다면 좀 더 나은 행사가 되지 않을까 싶어요. 앞으로도 아이들에게 좋은 내용의 프로그램이 많이 나오면 좋을 것 같아요. 귀한 시간 내주셔서 감사합니다.
- 만1~2세 영아들에게도 예술적인 다양한 활동을 경험할 수 있는 기회를 만들어 주셔서 너무나 감사했습니다.
- 많은 원이 참여해야 하기에 시간이 제한적이고 빨리 공간을 옮겨야하는 점이 아쉬웠습니다.
- 공간도 넓었고, 자원봉사자님들도 많아서 안전과 위치 등 헤매지 않아서 좋았습니다. 활동도 프로그램도 체계적이고, 전문성이 드러났습니다.
- 예술경험 전 책소개를 통해 아이들의 활동 참여도를 높일 수 있어서 좋았습니다.

V. 2024 <그림책 예술놀이> 사업 평가 및 결론

1. 2024 <그림책 예술놀이> 사업 평가
2. 결론 및 제언

1. 2024년 <그림책 예술놀이> 사업 평가

• 시스템

- DB 시스템 구축을 통한 사업 운영 안정화

: 담당자와 협업하여 노선을 통한 DB 시스템을 구축함으로써 예술교육가, 행정담당자의 사업 운영 편의성이 증대되었다.

- 자가점검표 보완 및 수정

: 기존 자가점검표의 활용 방안을 높이기 위해 자가점검표 작성 방식 및 자가 점검 결과 확인을 즉각적으로 할 수 있게 되면서 자가점검이 갖는 예술교육가의 자기개발 목적이라는 조건이 충족되었다고 생각한다. 다만 자가점검을 하는 시기, 자가점검 세부 항목에 대한 담당자와의 추후 논의가 필요하다

- 개발 그림책 선정 및 예술교육가 배정에 대한 시스템 보완 필요

: 예술교육가 네트워크 때도 논의되었던 것처럼 예술교육가의 관점에서 그림책을 선정했을 때, 보육교사의 입장에서 사전 활동을 적용하기에 난이도가 어려운 사례라던가, 예술교육가 혹은 보육교사가 선정된 그림책에 대한 동기를 갖지 못하는 경우가 있었다. 그림책 선정에 있어 보육교사 당사자가 <그림책 예술놀이>에 대한 이해를 갖고, 그림책 선정에 개입할 수 있는 방안을 마련해야 될 것 같다.

• 인력

- 그림책 읽기부터 함께 하는 교사 역량 강화 필요성 확인

: 교사를 위한 역량 강화는 그동안 전문가가 그림책을 읽는 방식을 강의하거나, 예시 그림책 하나를 모두가 함께 탐구해보는 시간을 가졌었는데, 시간을 따로 내서 이 워크숍을 참여하는 교사에게는 또다른 과업을 진행해야하만 하는 부담감으로 다가오는 경우가 많아, 실질적인 수업 개발을 위해 본인들이 분석해야 할 그림책을 분석하는 방향으로 준비했다. 개인적으로는 이러한 워크숍 덕분에 교사분이 사전협의 첫 날에 좀 더 준비된 상태에서 함께 개발 회의를 논의할 수 있었다고 생각한다. 다만 예술교육가 입장에서는 2-3가지 그림책에 대한 논의를 한꺼번에 하고, 서로 관련 없는 그림책에 대한 이야기를 나누다 보니 이것을 피드백해야 하는 부담감이 클 수도 있다. 또한 사례 발표하는 교사가 <그림책 예술놀이> 프로그램 개발, 운영을 위해 사전활동을 했고 그걸 어떤 방식으로 공유했는지 실질적인 경험을 나눠야 현장의 교사들이 이해하기 쉬울 것이라 보인다.

- 예술교육가 간의 상호 역량 강화를 통해 실질적인 현장 고민 해결

: 이번 해에는 예술교육가 간의 상호 역량 강화를 할 수 있는 워크숍을 마련하였는데, 어느 때보다 선생님들께서 열정적으로 나눠주시는 현장을 만날 수 있었다. 특히 각자의 장르, 예술 언어에서 유아를 만났을 때 어떤 식으로 반응하는지에 대한 현장

감 있는 사례들이 개발 과정에 적용해 볼 수 있는 계기를 마련했다. 다만 현장에 바로 적용하는 사례 및 방법론 공유도 의미 있겠지만, 저출산 이슈, 참여 형태의 다양성 요구 등을 고려했을 때 향후 다양한 예술교육을 위해 관점을 넓히는 역량강화가 함께 병행될 필요도 있다고 생각한다.

- **네트워크**

- 운영형태별 성과공유회 목적 재고 필요

: 확장형 성과공유회의 경우 <그림책 예술놀이>의 참여 인력이 가장 대거로 참여하는 공유회이다. 성과공유회의 목적을 설정할 때 첫째는 참여 인력들의 노고 치하와 소속감 형성, 둘째는 협의체가 축소된 만큼 현장의 피드백 청취를 위한 자리 마련이다. 지난 2년간 성과공유회를 기획, 운영하면서 이러한 성과공유회의 형태가 자기 시간을 내서 1시간 30분 분량의 성과공유회 1회에 모두 달성할 수 있는 과업인가를 늘 고민해왔다. 우선 현장에서 이야기를 들어보면, 이벤트적인 요소가 교사에게 이 성과공유회를 참여해야 할 동기를 만들어주진 못한다. 오히려 굳이 이 성과공유회를 올 필요성이 있느냐 하는 의문을 남기는 경우도 있었다. 예술교육가의 입장에서 프로그램 운영이 교사와 유아에게는 어떤 변화를 일으켰는지, 프로그램이 적절한 방향으로 나아가고 있는지 피드백을 나누고자 하는데, 성과공유회 운영 진행을 해야 하는 입장이니 성과공유회에서 본인이 얻고자 하는 바를 이룰 수 없어 아쉽다는 의견이 많았다. 성과공유회를 짧은 시간 내에 하나의 운영형태가 마무리되었음에 수고를 치하하는 가벼운 마무리로 운영할 것인지, 서로가 진중한 사후 피드백을 나눌 수 있는 자리를 목적으로 할 것인지 방향성을 정리할 필요가 있다.

- 정기적 회의 일정 확정으로 인한 예술교육가 네트워킹 안정화

: 2023년의 예술교육가 네트워킹과 비교해보면 회의 일정을 사전에 협의해서, 줌보다는 대면 회의 운영 빈도가 확실히 높아졌다. 그래서 좀 더 집중도도 생겼고, 바로 적용해볼 수 있는 안건은 그 자리에서 해결하거나, 담당자와의 직접적인 소통도 할 수 있어 작년보다 횟수는 4-5회 줄었으나 효율적이라고 생각한다.

- **프로그램**

- 예술교육가 간의 통합연구 및 실행의 중요성 재확인

: 2023년부터 실행되었던 예술교육가 간의 통합 연구는 올해에도 동일하게 진행되었다. 통합연구는 올해에도 예술교육가 간의 역량 강화, 프로그램의 질적 향상이라는 중요한 목표를 달성하였고, 참여 기관 역시 만족하였다. 향후에도 예술교육가 간의 통합연구의 지속되어 예술교육가와 <그림책 예술놀이> 사업이 함께 성장할 수 있길 바란다.

- 참여 개소 수 확대 및 운영 형태 다양화

: 2024년에는 2023년에 비해 참여 개소 수가 증가하였고, 운영 형태도 2023년 PTA 방안 마련을 적용하여 다양한 운영이 이루어졌다. 사업 참여 예술교육가의 새로운 운영 방안이 실질적으로 사업에 반영되고 운영하여 성과를 만들어가는 과정이 다른 재단에서는 볼 수 없는 의미 있는 사례라고 생각한다. 향후 변화하는 참여 대상의 환경적 변화도 고려하여 다양한 프로그램 운영을 개발할 필요성이 있겠다.

- 휴, 보강 관련 예술교육가 처우 개선 필요 시급

: 2024년에는 휴, 보강 관련해서 참여기관의 갑작스러운 휴강에 대해 예술교육가가 강사비 지급을 위해 의무적으로 보강을 진행해야 하는 상황이 있었고, 연휴, 휴가 기간 등이 겹치면서 매우 어렵게 운영일 안에 보강을 잡아야 한다는 것이었다. 이에 대해 예술교육가의 과실이 아닐 경우 휴보강에 대한 선택지를 주거나 수업 운영을 위해 기존 수업 운영일에 출강하였을 경우에 대한 보상이 필요하다.

- 운영 형태 및 일정에 따른 담당자-예술교육가 간의 원만한 소통 필요

: 현재에도 담당자-예술교육가 간의 소통은 이루어지고 있으나, <꿈꾸는 그림책 극장>과 같이 새로운 운영 형태가 운영이 이루어질 때 함께 참여하는 예술교육가 간의 일정 협의가 아쉬웠다. 일정 협의가 담당자와 해당 예술교육가별로 개별적으로 이루어지거나, 기존 인력이 원래 운영했던 프로그램을 진행하지 못하게 되면서 갑작스럽게 대체 인력을 구해야 하는 상황이 <그림책 예술놀이> 프로그램의 질적 향상을 위한 방향으로 보긴 어려웠으며, 인력 양성의 측면에서도 적합하지 않다고 생각한다. 프로그램의 질적, 양적 향상을 위해 관계된 예술교육가들이 모두 참여한 상황에서 공론화 하여 논의하는 소통도 필요하다.

• 그림책 비엔날레

- 유의미한 성과

1) 참여 기관, 일반 참여자의 확대

: 2024년 그림책 비엔날레의 규모와 기간을 확대하면서 2022년 대비 67% 확대되면서 성남꿈꾸는예술터 공간, <그림책 예술놀이> 사업 가치 확산의 목적을 달성하였다. <그림책 예술놀이> 프로그램을 경험해보지 못한 기관에게 본 사업을 알릴 수 있는 계기를 마련하고, 지역민들에게도 새로운 예술교육행사를 소개하는 자리가 되었다.

2) 다양한 인력 참여로 인한 다채로운 행사 운영

: 예산이 2022년 대비 증액되었기에 다양한 인력들과 협력하여 행사를 운영 할 수 있었다. 전시 파트가 이러한 영향을 크게 받았는데, 2022년에는 예술교육가가 자체적으로 진행했던 간략한 사업 소개 및 개별 프로그램 소개에서 2024년에는 대학과의 MOU를 통해 <그림책 예술놀이>의 사업 소개 및 과정 안내를 본격적으로 구성할 수 있었다. 행사에 있어서도 가천대 유아 교육과의 일일 행사 운영, 문화예술교육사 양성

과정 참여자들의 수업 운영 등 지역 기반 다양한 인력 양성의 장으로써 본 행사의 의미를 더했다.

3) 연령별 맞춤형 행사 마련

: 2024년 <그림책 예술놀이>에는 성남어린이집연합회를 주축으로 각 분과별 어린이집 참여가 예정되어 있었고, 그 중에는 영아 중심인 가정어린이집도 포함되어 있었다. 2022년에는 행사의 일정과 규모가 상대적으로 작았기 때문에 영, 유아 전연령을 대상으로 프로그램을 운영하였다. 하지만 이번에는 영아를 대상으로 하는 공연, 프로그램 코스를 따로 구성하여, 영아 대상에게 더욱 적합한 프로그램을 제공하였다. 대상 맞춤이라는 사업의 방향성을 적절히 반영했다고 보여지며 이에 대한 호응도 좋았다.

- 보완이 필요한 부분

1) 협력 기관의 역할 축소와 협력 의미 약화

2022년, 2024년 <그림책 비엔날레> 운영 계획안으로 바탕으로 2022년, 2024년 추진 위원회에 함께 했던 협력 기관의 주요 역할을 살펴보면 다음과 같이 비교할 수 있다.

2022년 협력 기관 역할	2024년 협력 기관 역할
<ul style="list-style-type: none">• 그림책 비엔날레 주제 및 방향성 공동 기획• 참여 기관 홍보 및 모집• 부스 구성 기획 및 관리• 유아 교육 관련 현장 인력 관리• 축제 현장 관리• 사후 피드백 공유	<ul style="list-style-type: none">• 그림책 비엔날레 주제 및 방향성 공동 기획• 참여 기관 홍보 및 모집• 축제 현장 관리• 사후 피드백 공유

2022년 추진 위원회와 2024년 협력 기관의 역할을 살펴보면, 2022년 협력 기관의 경우 함께 행사를 적극적으로 운영하고 참여하는 반면, 2024년에는 참여 기관 홍보와 모집, 현장 관리를 통한 사후 피드백 공유에 중점을 두었다. 그러다 보니, 2022년 행사에서 보였던 기관과 예술교육가의 협력 체제라는 사업의 방향성이 매우 약화하였다. 협력 기관의 역할로 인해 모집한 기관은 함께 협력한 기관이라기보다는 행사에 참여 수요자로서 축제를 함께 하게 되었다. 현장의 예술교육가의 입장에서든 함께라기 보다는 <그림책 예술놀이> 사업의 연장 선상처럼 본 행사를 느끼는 경우가 많았다. 2022년의 협력이라는 정체성이 분명한 행사에서 보편적인, 2024년에는 유아 또는 예술교육가 중심의 문화예술교육 행사로 바뀌면서 지역 기반 영유아를 위한 <그림책 비엔날레>라는 특색과 가치가 약화되었다.

2022년 1회 그림책 비엔날레와는 달리 준비 기간이 3-4개월이 있었음에도, 이러한 행사의 방향성과 주제를 재단과 협의체가 함께 조율하는 것에 2개월을 소요했다. 이 결정이 조금 더 빨랐다면, 적절한 용역비 행사와 프로그램 운영 방안에 대한 모색이 이루어졌을 것이다. 또한 이와 같은 방향성, 주제 협의의 지연 및 전반적인 교체는 본 사업을 참여하고자 기존 프로그램에 적극적으로 참여했던 기관들의 운영 계획이 모두 어그러지면서, 본 사업에 대한 신뢰도도 떨어지게 하는 요인이 되었다.

2) 프로그램별 운영계획 보완

2022년, 2024년 비엔날레 운영 방식이 상이했음으로 공통적으로 프로그램 운영 시간에 대한 아쉬움이 있었다. 2022년에는 해당 기관이 참여하고 싶은 프로그램에 얼마든지 참여가 가능했기에 겹치거나 대기하는 경우가 생겼었고, 2024년에는 코스 구성이기 때문에 코스 외의 프로그램 참여가 어려워 아쉬움을 토로하는 내용이었다. 그래서 예술교육가 운영 프로그램 수 만큼 자율 예술놀이가 가능한 존이 코스 외에 존재해야 프로그램 사이 공백을 메워줄 수 있으며, 이렇게 되면 한정된 예산과 인원으로 부족하니, 이번처럼 6일 운영이 아니라, 하루 또는 이틀 운영으로 운영 기간을 단축하고, 일일 프로그램 수량을 늘릴 필요도 있겠다.

2. 결론 및 제언

1) 사업 평가 및 보완점

담당자와의 논의 및 자체 평가를 고려한 사업 평가 및 보완점은 다음과 같다.

구분	목표	성과	보완 및 과제
인력	<ul style="list-style-type: none"> 전문 유아문화예술교육가 발굴 및 역량강화 교사 역량강화 지원 예술교육가 역량 강화 지원 	<ul style="list-style-type: none"> 성남 유아문화예술교육가 역량 및 역할 정립 교사 대상으로 프로그램 개발, 사전/사후 활동 적용 등 현장에서 필요한 그림책 워크샵 지원 예술교육가 간 통합연구 및 상호 역량 강화 워크샵 지원 	<ul style="list-style-type: none"> (예술교육가-보육교사) 현실적으로 도움이 되는 역량강화 워크샵 지원 현장 중심의 문화예술교육을 위한 참여 인력의 의견 청취 및 반영
프로그램	<ul style="list-style-type: none"> 유아 맞춤형 프로그램 개발 및 확대 운영 통합예술교육 프로그램 개발 및 운영 제2회 그림책 비엔날레 운영 	<ul style="list-style-type: none"> 작년 대비 신규 개발 프로그램 수는 축소하였지만, 참여 학습 수는 증가 (2023년 기준) 총 90개반 확장형/개발확장형 (70개반), 개발형(20개반) (2024년 기준) 총 96개반 확장형/개발확장형 (84개반), 개발형(12개반) 꿈꾸는 그림책 극장 30개반 확대 운영 예술교육가 통합예술연구 실험을 통해 새로운 협력 모델 발굴 (카멜레온/농부할아버지) 제2회 그림책 비엔날레 6일간 개최 참여인원 : 유아 및 학부모, 교사 총 2,916명 참여기관 : 관내 어린이집 78개소(98개반) 	<ul style="list-style-type: none"> 변화하는 참여자 환경에 대응하는 프로그램 운영 방안 마련 유아의 통합적 사고를 위한 통합예술연구 지속 운영
네트워크	<ul style="list-style-type: none"> 예술교육가 네트워크 활성화 유아문화예술교육 	<ul style="list-style-type: none"> 예술교육가 간 월 별 네트워크 운영을 통해 사업 발전 방향 논의 및 현황 공유 	<ul style="list-style-type: none"> 예술교육가 네트워크 지속 운영 유아문화예술교육 협의회 재

	협의회 재구성	<ul style="list-style-type: none"> 성남시어린이집총연합회와 협의회 구성 논의 -성남 유아문화예술교육 간담회 (07/24) : 참여 개소 확대, 연합회를 통한 공고, 사업 참여하지 않았던 어린이집 우선 신청 접수 -그림책 비엔날레 추진위원회 구성 (08/13) 	구성 <ul style="list-style-type: none"> 사전워크숍과 성과나눔회 효율적 운영 방안 모색
시스템	<ul style="list-style-type: none"> 사업 운영 매뉴얼 세분화 사업 아카이브 체계 정립 	<ul style="list-style-type: none"> 그림책 탐구 방법 및 사전,사후 활동 참고 사례 제시를 통해 운영 매뉴얼 보완 그림책 예술놀이 참여 유아의 사전,사후 변화 사례 분석하여 사례집 형태의 프로젝트북 제작 노선을 활용한 아카이브 체계 정립 2024 대한민국관광박람회 '지역 문화우수사례' 선정 	<ul style="list-style-type: none"> 그림책 예술놀이 사업의 효과·필요성에 대한 내·외부 공감대 형성 어린이집 사전,사후 활동 적극 안내 필요 (우수 70%, 미흡 30%)

2) 소감 및 제언

주요 연구 과제에 있어서 2023년 연구에서는 확장 방안을 모색하고, 개인적인 프로젝트를 발전시켜 나가는 과정에 몰입했다면 2024년 연구는 규모 있는 행사를 꾸려나가는 일원으로서 PTA의 역할이 무엇인가에 대한 고민이 많았던 한 해였다.

<그림책 비엔날레>의 경우 재단 직원 모두가 역할을 분담하여 함께 준비한 큰 행사여서, 전체적인 기획, 운영 과정을 가늠하기에는 어려웠고, PTA 지원을 하며 머릿속으로 그렸던 기획 방향은 예산, 환경 등에 의해 실현되기 어려운 것들이 더 많아서 준비 과정에서는 아쉬움도 많았다. 하지만 전반적인 PTA 업무를 되돌아보면, 내가 참여하고 있는 사업의 관점을 다른 방향으로 볼 수 있는 시선을 형성하게 해주었고, 혼자서 활동하던 예술교육가에게 같은 사업에 참여하고 있는 모두에 대해 생각해볼 수 있는 계기를 마련해주어서, 참여 사업에 대한 애정도 생기고 상상했던 것들을 적용해볼 유의미한 시간이었다.

그래서 드리는 몇 가지의 제언은 다음과 같다.

첫째, 성남문화재단이 가지고 있는 ‘운영 당사자 간의 긴밀한 협력’이라는 방향성이 앞으로도 계속 지속되었으면 하는 바람이며, PTA를 통해 생각지 못했던 다양한 기획과 운영을 만날 기회들이 계속 생겨나길 바란다.

둘째, 유아 사업의 경우 협의체의 역할이 현재의 <그림책 예술놀이>가 지속적으로 발전하고 운영할 수 있는 동력이 되어온 만큼, 어떤 환경에서도 지속 가능한 협의체 재구성이 필요하다. 물론 PTA 회의 내에서 제 3의 영역의 협의체 구성이라는 의견을 주시기도 하셨지만, 기관 연계 사업에 있어 어떤 방향으로 이 ‘제 3의 영역’을 고려해야 할지에 대한 의문이 생긴다. 사업 특성상 누구보다 수요자의 환경을 잘 알고 있으며 문화예술교육에 대한 이해도 겸비해야 하고, 지속적으로 재단과 참여 대상인 기관과의 소통을 이끌어 나가야 하기 때문이다. 이는 PTA 개인이 해결 할 수 없는 영역이며, 재단의 적극적 지원이 매우 필요하다.

셋째, 예술교육가의 휴, 보강 이슈와 관련된 처우 개선은 2023년에는 이미 사례 조사를 취합하고, 방안 마련을 약속한 만큼, 2025년에는 이에 대한 적극적인 실행력이 필요할 때이다.

마지막으로 생애주기별 다양한 사업의 확대로, 사업별 다양한 운영 형태들이 등장했는데, 이에 따른 공간 활용이나 사업 간 연계성을 높이기 위해서는 PTA 간 소통도 중요하지만, 재단 직원 간의 긴밀한 소통이 필요하다. 이는 PTA 간 창의적 사업 기획 및 운영에 있어서도 운영 혼선을 빚지 않도록 하는 것에 중요한 역할을 제공할 수 있다.

한 해동안 고군분투하며 더 나은 성남형 문화예술교육을 만들어가기 위해 함께 애쓴 선생님들과 기관 담당자에게 감사를 표하며 PTA로서의 마지막 글을 마무리한다.

성남 유아문화예술교육 「그림책 예술놀이」
참여유아 사전·사후 변화 사례 분석 및 연구

유아문화예술교육 전임예술교육가
노 주 연

목 차

I. 연구개요

1. 연구 배경 및 목적
2. 연구 방법
3. 기대효과
4. 연구 추진 일정

II. 조사 및 현황 분석

1. <그림책 예술놀이> 운영체계 및 정량적, 정성적 분석
2. 문헌 분석
3. 영유아 발달적 특성

III. 효과 분석을 위한 모니터링 및 인터뷰

1. 2024 개발형 프로그램 참여 유아 모니터링
2. 2024 개발형 프로그램 참여 보육교사 심층 인터뷰

IV. 그림책 예술놀이의 질적 효과 분석

1. 효과 분석 핵심 지표
2. 만 2세 유아의 사전·사후 반응 및 변화
3. 만 3세 유아의 사전·사후 반응 및 변화
4. 만 5세 유아의 사전·사후 반응 및 변화

V. 연구 결과

1. 그림책 예술놀이가 유아에게 주는 효과 및 영향
2. 결론 및 제언

I . 연구개요

1. 연구 배경 및 목적
2. 연구 방법
3. 기대효과
4. 연구 추진 일정

I. 연구개요

1. 연구 배경 및 목적

○ 성남 유아문화예술교육 <그림책 예술놀이> 사업의 당위성 기반 마련

성남 유아문화예술교육 <그림책 예술놀이> 사업은 2022년부터 2023년까지 사업 확장 및 프로그램 안정화를 위한 연구를 추진하였다. 운영 형태별 추진방법, 매뉴얼 구축, 철학 및 방향성 마련, 참여 어린이집 개소 확대가 주요 연구로 진행되었다. 2022년, 2023년이 <그림책 예술놀이>의 주요 사업의 전반적인 운영구조의 틀을 다지고 양적 확산을 위한 과정이었다면 2024년은 질적 확산에 중점을 두고자 한다. <그림책 예술놀이> 효과성 분석 연구를 통해 정량적 조사에서 제한적일 수 있었던 참여 유아들의 인지, 정서, 행동적 변화를 살펴보고 검증된 자료를 바탕으로 사업의 지속 가능성과 당위성을 확보하고자 한다.

○ 성남 유아문화예술교육 <그림책 예술놀이> 가치 실현 및 확산

- <그림책 예술놀이>는 예술교육가와 보육교사가 협업하여 유아의 개별적 특성을 반영한 프로그램 개발하고 진행하는 개발형 프로그램과 개발형 프로그램을 연령별 특성에 맞춰 수정·보완하여 진행하는 확장형 프로그램의 두 가지 형태로 운영되고 있다. 개발형 프로그램과 확장형 프로그램 운영과정은 어린이집에서 사전에 그림책을 보고 유아가 갖는 관심과 흥미를 발굴하여 놀이로 지원해주는 ①사전활동, 어린이집 사전활동 놀이가 예술적 놀이로 확장될 수 있도록 지원해주는 ②4차시 프로그램, 프로그램 끝난 후 어린이집 또는 가정에서 유아의 주체적인 놀이로 발현될 수 있도록 지원해주는 ③사후활동으로 연계되어 진행된다. <그림책 예술놀이>의 가치 실현을 위한 이러한 운영과정은 성남 유아문화예술교육의 철학과 방향성을 나타내는 주요 키워드 ‘교사와 예술교육가의 협력’ ‘그림책+예술놀이’ ‘유아중심’과 맞닿아 있다.

본 연구는 그<림책 예술놀이>의 가치 실현 여부를 확인하기 위해 참여 유아의 사전·사후 반응과 변화를 분석하고, 이를 통해 <그림책 예술놀이>가 유아에게 미치는 영향과 효과를 검토함으로써 성남 유아문화예술교육의 가치를 확산하고자 한다.

- 보육교사와의 협업으로 이루어지는 그림책 예술놀이에서 교사의 역할은 매우 중요하다. 어린이집에서 제공하는 사전활동과 사후활동은 4차시 프로그램 동안 유아들이 얼마나 몰입하고 자신만의 세계를 확장할 수 있는지를 결정짓는 중요한 요소이다. 본 연구 내용을 실은 결과자료집을 제작하여 참여 보육교사들에게 <그림책 예술놀이>‘사전활동-4차시 프로그램-사후활동’의 연계 과정과 유아에게 미치는 효과를 실질적으로 안내할 수 있는 가이드를 제공하고자 한다.

○ 성남 유아문화예술교육 발전을 위한 선순환 구조 구축

- 올해 3년차에 접어든 성남 유아문화예술교육 <그림책 예술놀이>의 질적 효과 분석 연구를 통해 사업의 지속 가능 및 발전 방안을 모색할 수 있다. 2024년에 실행된 개발형 프로그램 모니터링을 통해 그림책 예술놀이에 참여한 유아의 사전·사후 반응과 변화에 영향을 미치는 요인을 파악하여 정책적 차원의 지속적 교육환경 제공 방안을 제안할 수 있다.

- 무엇보다 만2세, 만3세, 만5세 연령별 그림책 예술놀이의 효과 차이를 살펴봄으로써 연령별 유아의 특성에 맞춘 프로그램을 개발할 수 있다. 이는 연령 맞춤에 초점을 두고 있는 확장형 프로그램의 효과를 증진시키고 참여 유아들의 참여도 및 프로그램의 만족도를 향상 시킬 것으로 기대된다. 또한 개발형 프로그램을 대상으로 연구가 진행된다는 점에서 참여 어린이집 유아의 개별적 특성에 맞춘 프로그램에 대한 효과성도 함께 검토된다.

2. 연구 방법

본 연구는 그림책 예술놀이에 참여하는 유아의 사전·사후 반응 및 변화를 바탕으로 그림책 예술놀이가 유아에게 미치는 영향과 효과를 분석하기 위한 것이다. 이에 따른 구체적인 세부 연구 내용은 다음과 같다.

1) 조사 및 현황 분석

- <그림책 예술놀이> 운영 체계 및 현황 분석
 - 그림책 예술놀이 운영형태, 운영단계, 운영과정 파악
 - 2022년, 2023년 그림책 예술놀이 정량적, 정성적 조사
- 문헌 연구
 - 2020 문화예술교육 효과 분석 연구 보고서 (한국문화예술교육진흥원)
 - 영유아 예술프로그램 개발을 위한 기초 연구 (서울문화재단)

2) 정성적 조사

- 2024 <그림책예술놀이> 개발형 프로그램 모니터링
 - 모니터링 추진 계획 및 관련 문서 마련
 - 만 2세 개발형 프로그램 사전-본 활동-사후 활동 현장 모니터링 진행
 - 만 3세 개발형 프로그램 사전-본 활동-사후 활동 현장 모니터링 진행
 - 만 5세 개발형 프로그램 사전-본 활동-사후 활동 현장 모니터링 진행
 - 모니터링을 통해 관찰된 유아의 변화 및 반응 사례 정리
- 2024 <그림책예술놀이> 개발형 프로그램 참여 보육교사 1:1 심층 인터뷰
 - 인터뷰 협조문 및 질문지 마련
 - 질문지 바탕의 1:1 심층 인터뷰
- <그림책 예술놀이>에 참여한 유아의 사전·사후 반응 및 변화 분석 결과
 - 그림책 예술놀이가 참여 유아에게 어떠한 영향 및 효과를 주었는가?
 - 참여 유아의 사전·사후 반응 및 변화에 영향을 미치는 요인은 무엇인가?
 - 참여 보육교사 인터뷰를 통해 예술교육 지표의 타당도 보완 및 유아 일상 변화 파악

3) 2024 <그림책 예술놀이> 결과자료집 제작

- 그림책 예술놀이 사업소개 및 현황
- 운영과정 (사전활동-본활동-사후활동)이 보여지는 확장형 프로그램 활동 사례
- 개발형 프로그램에 참여한 유아의 사전·사후 반응 및 변화 연구 분석 내용
- 보육교사의 협업과 어린이집 놀이 지원 자료

3. 기대효과

○ 효과 검증의 타당성 및 신뢰성 증진 통한 <그림책 예술놀이>의 가치 확산

그동안 정량적 자료의 축적을 통해 그림책 예술놀이의 단기적 효과 및 변화 추이를 파악할 수 있었다. 하지만, 정량적 측면에만 초점을 맞춘 효과성 분석은 참여 유아들의 인지, 정서, 행동적 변화를 검증하는데 한계가 있었다. 이에 정성적 조사에 따른 질적 연구를 통해 그림책 예술놀이의 사전활동-4회차 프로그램-사후활동의 운영 과정 및 보육교사의 협업, 연령별, 참여 기관 유아 특성에 따른 효과성을 파악함으로써 그림책 예술놀이의 의미와 가치에 대한 타당성과 신뢰성을 높이고 가치 확산을 도모할 수 있다.

○ <그림책 예술놀이> 사업의 당위성 기반 마련을 통한 성남 유아문화예술교육 활성화

- 현재 그림책 예술놀이 프로그램은 만 2세부터 만 5세까지의 영유아를 대상으로 연령별, 개인별 특성에 맞춘 다양한 프로그램을 제공하고 있다. 유아 중심의 당사자성을 반영하기 위한 체계적인 운영이 이루어지고 있다. 참여 유아들은 발달 단계에 따라 공통된 반응이 보이며, 이에 따라 그림책 예술놀이의 효과 역시 다양한 양상으로 나타날 수 있다. 따라서 참여 유아의 특성과 연령에 따른 효과를 분석함으로써, 그림책 예술놀이의 효과를 객관적이고 타당하게 검증할 수 있다. 또한, 이를 통해 지속 가능한 사업 가치를 입증할 수 있다.

- 그림책 예술놀이에 대한 정량적 조사 및 효과에 대해서는 매년 축적되고 있다. 이에 더해 정성적 조사와 효과가 이루어지면 통합적 축적을 통한 행동적, 심리적 다양한 반응과 변화를 다각적으로 보여줄 수 있다. 즉 그림책 예술놀이의 단기적, 장기적 효과를 양적으로 검증하고, 이에 대해 질적으로 어떤 변화의 요인과 양상이 있었는지 분석함으로써 기존에 잘 드러나지 않았던 그림책 예술놀이의 효과를 명확하게 보여줄 수 있다. 객관적이고 타당한 효과 분석을 바탕으로 성남 유아문화예술교육 <그림책 예술놀이> 사업의 당위성 기반을 마련하고, 효과 증진 및 활성화에 기여할 수 있다.

○ 효과 검증의 타당성 향상을 위한 지속적 질적 조사 방안 마련 제안

2024년부터 효과성 분석을 시작으로 지속 가능한 정성적 조사 방안을 마련하는 것이 중요하다. 본 연구에서는 만 2세, 3세, 5세 유아를 대상으로 진행되어 만 4세는 제외되었으므로, 향후 연구에는 만 4세를 포함한 조사가 필요하다. 또한, 연속적으로 참여하는 유아를 대상으로 한 추적 분석도 고려해야 한다. 주제 그림책, 연령, 유아의 특성, 프로그램 및 예술 장르에 따라 나타나는 반응과 변화가 다르게 나타나므로, 이를 분석하기 위해 양적 조사와 질적 조사가 매년 이루어질 수 있는 체계적 방안이 필요하다. 이를 통해 자료를 축적하고 효과 검증, 타당성, 신뢰성을 지속적으로 확보할 수 있을 것이다.

4. 연구 추진 일정

1) 연구 추진기간 : 2024년 4월~12월 (9개월)

	4월					5월					6월					7월					8월					9월					10월					11월					12월						
세부추진내용	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5		
그림책 예술놀이 운영체계 및 현황 분석																																															
문헌연구																																															
보육교사 설문조사 수정,보완																																															
개발형 프로그램 모니터링 계획 수립																																															
모니터링 관련 문서 준비(촬영동의서,협조문,체크리스트)																																															
만3세 사전,본,사후 활동 모니터링 및 내용정리																																															
만5세 사전,본,사후 활동 모니터링 및 내용정리																																															
만2세 사전,본,사후 활동 모니터링 및 내용정리																																															
참여 보육교사 1:1 심층 인터뷰 설계 및 실시																																															
참여 보육교사 인터뷰 녹취록 작성 및 결과 분석																																															
2024년 그림책 예술놀이 사례 아카이브 및 연구결과 작성																																															
그림책 예술놀이 효과성 분석 결과자료집 기획																																															
2024 그림책 예술놀이 결과자료집 제작																																															

Ⅱ. 조사 및 현황 파악

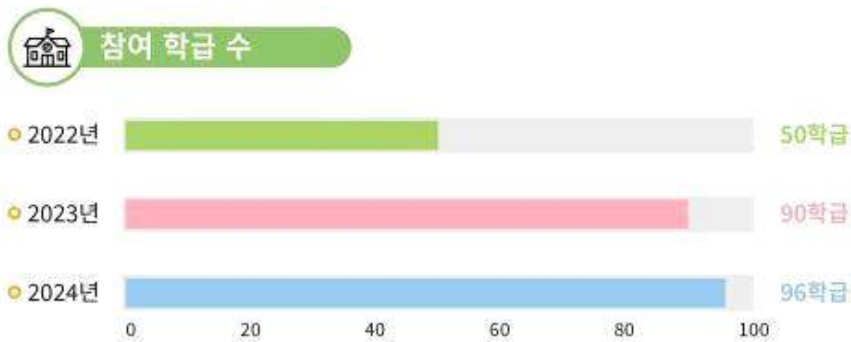
1. <그림책 예술놀이> 운영체계 및 정량적, 정성적 분석
 2. 문헌 분석
 3. 영유아 발달 특성

Ⅱ. 조사 및 현황 파악

1. 2022년, 2023년 <그림책 예술놀이> 운영 체계 및 정량적, 정성적 분석

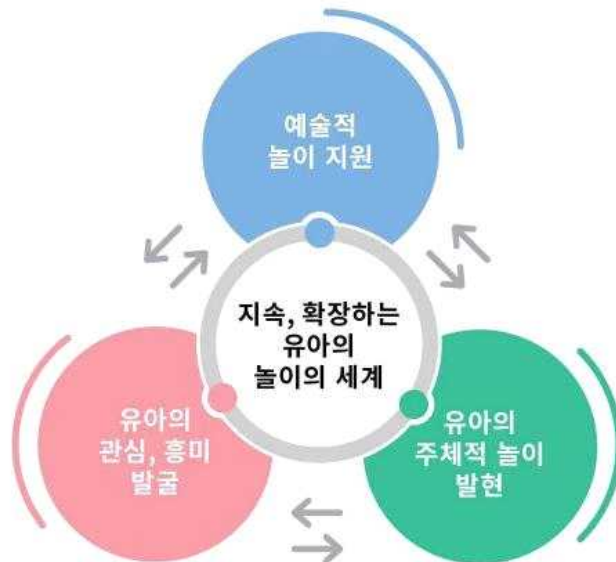
1) 2022년, 2023년 <그림책 예술놀이> 운영 체계 및 현황 분석

성남유아문화예술교육 <그림책 예술놀이>는 2022년 1월 한국문화예술교육진흥원의 지원으로 시작되어 2년간 정량적·정성적 측면에서 독보적인 성과를 달성했다. 정량적으로는 참여 기관 및 프로그램 수의 지속적인 증가를 이루었으며, 정성적으로는 지역 인프라를 기반으로 한 협력 체계 구축과 개별 유아의 당사자성을 반영한 프로그램 개발 및 운영 시스템을 확립했다.



2023년 개최된 라운드 테이블에서는 ‘그림책과 예술놀이의 결합은 영·유아에게 어떤 영향을 미치는가?’를 주제로 교사, 예술교육가의 관점에서 바라본 <그림책 예술놀이>의 의의를 나누었고, 협력 과정이 필요한 까닭은 4회차 단기적 프로그램 참여가 아니라 그림책예술놀이가 유아의 일상으로 확장을 위한 연계 과정이 필요함을 시사하였다.

다음은 2023년 도출된 그림책 예술놀이의 철학과 방향성의 주요 내용이다.



<그림책 예술놀이>는 시각, 움직임, 연극 등의 예술 장르와 그림책을 연계하여 유아가 그림책을 능동적으로 탐색하고 창의적인 상상력을 발휘할 수 있도록 한다. 예술교육가와 어린이집, 유치원 교사는 협력을 통해 그림책으로부터 유아가 갖는 관심과 흥미를 발굴하고, 그것을 반영한 그림책 세계를 구축하여 유아가 능동적인 놀이를 할 수 있도록 지원한다.

유아의 주체적인 놀이 발현은 예술교육가와 교사의 지속적인 놀이 지원을 통해 계속 확장하고 선순환하며, 유아의 일상을 넓히고 새롭게 바라보는 힘을 가지게 된다.



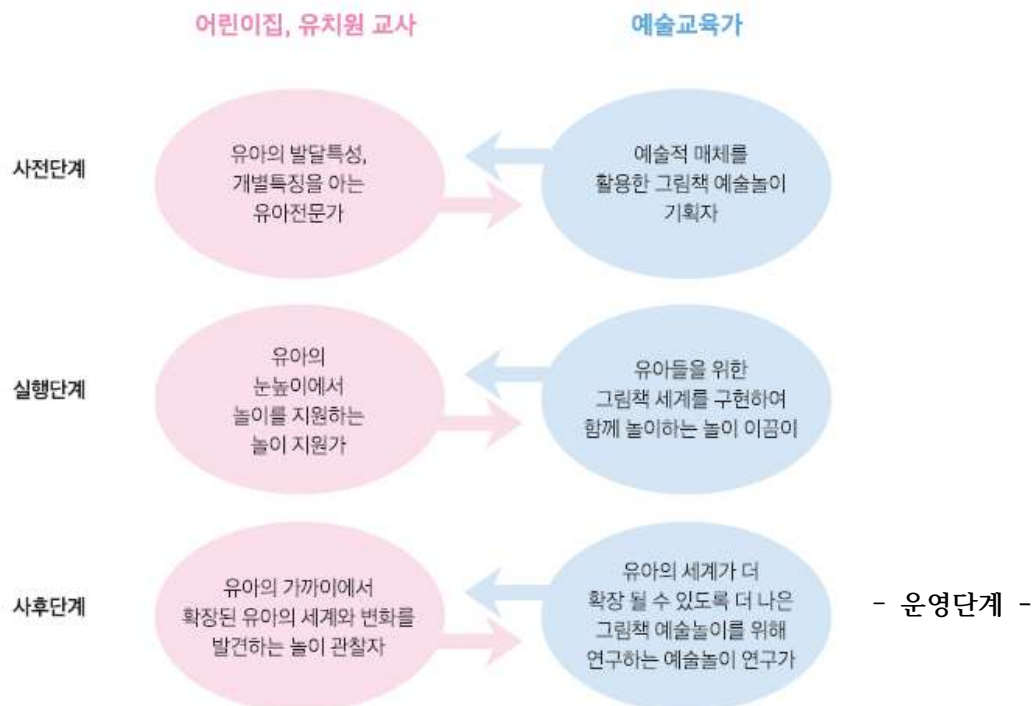
- 개별맞춤형
- 원별 유아 특성 반영
- 사전단계 중요



- 연령맞춤형
- 연령별 유아 특성 반영
- 사후단계 중요

- 운영형태 -

<그림책 예술놀이>의 운영 형태는 개별 맞춤형과 연령 맞춤형으로 나뉜다. ‘개발형 프로그램’은 유아의 개별적인 특성을 반영한 예술놀이 활동을, ‘확장형 프로그램’은 연령별 유아 특성을 반영한 예술놀이 활동을 지원한다.



<그림책 예술놀이>는 학습자의 당사자성을 반영한 학습자 중심의 수업을 지향한다. 그래서 예술교육가와 교사의 계획에 따른 프로그램 구성보다는 유아의 의도를 반영할 수 있는 유연함을 갖춘 프로그램을 개발, 운영하고 유아가 마음껏 상상하고 몰입하여 삶과 예술적 경험이 연결되고 지속될 수 있는 예술놀이를 지원한다.



<그림책 예술놀이>의 운영 과정은 ‘사전활동 - 4회차 프로그램 - 사후활동’으로 이루어진다.

본 연구의 필요성은 다음과 같은 이유에서 찾아볼 수 있다.

첫째, 2023년 11월에 진행된 지속가능한 <그림책 예술놀이>를 위한 방향성에 대한 라운드테이블을 통해 교사와 예술교육가의 협력 체계가 강화되어야 함을 재확인하는 계기이면서도, 개발 과정에서 교사의 사전활동과 예술교육가의 프로그램 개발의 연계성이 뚜렷하지 않다거나, 프로그램 사후 공유가 제대로 이루어지고 있지 않아 대상인 유아에게 <그림책 예술놀이>가 어떤 영향을 미쳤는가에 대한 효과성 연구의 필요성이 제기되었다.

둘째, 2024년에는 사전 - 4차시 프로그램 운영 - 사후 의 연계성을 강화하고, 사전, 사후 활동의 공유가 선택이 아닌 본 사업의 하나의 과정임을 인식할 수 있도록 시스템 구축의 당위성을 검증하기 위함이다.

2) 2023년 <그림책 예술놀이> 정량적, 정성적 분석

2023년 <그림책 예술놀이> 보육교사 만족도 설문지는 아래와 같이 구성되어 있다.

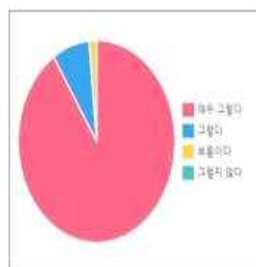
어린이집명/연령	000 어린이집(만 세)
1. 예술강사가 사전 교육 준비에 충실하였다.	매우 그렇다, 그렇다, 보통이다, 그렇지 않다, 전혀 그렇지 않다.
2. 예술강사와 담당교사간의 협력 및 소통 과정이 원활하였다.	
3. 수업 진행 시, 유아와 강사의 소통이 원활하였다.	
4. 유아 발달 수준에 맞는 활동으로 구성되었다.	
5. 수업 관련 자료 및 재료 지원이 원활하게 이루어졌다.	
6. 프로그램의 활동 내용과 갯수는 유아의 충분한 예술적 놀이 활동을 지원하였다.	
7. 수업 진행시간이 적당했다.	
8. 이 프로그램을 통해 유아가 무엇을 얻길 바라셨나요?	서술형
8-1. 위에서 답변하신 내용이 달성되었다고 생각하시나요?	예, 아니오
9. 어린이집에서 사전 혹은 사후 연계활동을 진행하셨나요?	
9-1. 어린이집 연계 활동을 하셨다면, 어떤 활동을 진행하셨나요?	서술형
10. 수업 과정에서 보육교사는 어떤 형태로 참여하셨나요?	
11. 해당 프로그램에 대해 전반적으로 만족한다	매우 그렇다, 그렇다, 보통이다, 그렇지 않다, 전혀 그렇지 않다.
12. 그림책 예술놀이 수업 중, 가장 기억에 남는 아이들의 반응이나 말은 무엇인가요?	서술형
13. 수업 전반적인 과정을 경험하면서 "이것만은 조금 아쉬웠다!" 혹은 보완해야할 지점은 무엇이라고 생각하시나요?	
14. 기타의견	

2023년 보육교사 만족도 설문조사 문항

2023년 <그림책 예술놀이>에 참여한 보육교사 대상으로 조사한 만족도 설문지 항목은 총 14개 문항으로 이루어져 있으며 객관식과 주관식으로 구성되어 있다. 설문지 항목 내용을 보면

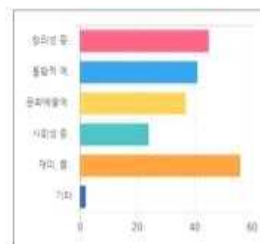
사전준비, 프로그램, 사전·사후 및 유아 반응, 교사의 변화와 관련된 질문이 되어있어 보육교사의 객관적 생각과 의견을 수렴할 수 있게 마련되어 있다. 2024년형 보육교사 만족도 설문조사 내용을 수정, 보완하고 질문 내용을 바탕으로 세부항목을 나누어 분류하였다.

1. 예술강사가 사전 교육 준비에 충실하였다.



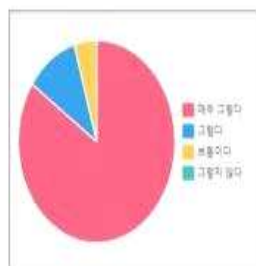
응답	응답수
<input checked="" type="radio"/> 매우 그렇다	55 90.8%
<input type="radio"/> 그렇다	3 7.7%
<input type="radio"/> 보통이다	1 1.5%
<input type="radio"/> 그렇지 않다	0 0%

4. 이 프로그램을 통해 유아가 무엇을 얻길 바라셨나요?



응답	응답수
<input checked="" type="radio"/> 창의성 증진	45 22%
<input type="radio"/> 통합적 예술 감상 능력	41 20%
<input type="radio"/> 문화예술에 대한 흥미 유발	37 18%
<input type="radio"/> 사회성 증진	34 11.7%
<input type="radio"/> 자아 발견	36 27.8%
<input type="radio"/> 기타	2 1%

2. 예술강사와 담당교사간의 협력 및 소통 과정이 원활하였다.



응답	응답수
<input checked="" type="radio"/> 매우 그렇다	55 94.6%
<input type="radio"/> 그렇다	7 10.8%
<input type="radio"/> 보통이다	3 4.6%
<input type="radio"/> 그렇지 않다	0 0%

8-1. 위에서 답변하신 내용이 달성되었다고 생각하시나요?



응답	응답수
<input checked="" type="radio"/> 예	64 98.5%
<input type="radio"/> 아니오	0 0%
<input type="radio"/> 응답 없음	1 1.5%

2023년 보육교사 만족도 설문조사 최종 데이터

2023년 <그림책 예술놀이> 보육교사 만족도 설문지 내용 전체를 도표화하여 정량화한 결과 값이다. 정량화된 데이터를 보면 <그림책 예술놀이>에 대한 긍정적 피드백과 높은 만족감을 가졌다. 특히 주관식 문항에서는 보육교사들의 생각을 구체적으로 살펴볼 수 있었다. 문항8.이 프로그램을 통해 유아가 무엇을 얻길 바라나요? 란 질문에 '재미와 즐거움'이 가장 많았고 '창의성 증진', '통합적 예술감수성 증진'이 순차적으로 많았다. 보육교사가 프로그램을 통해 유아가 얻고자 하는 내용을 확인할 수 있었으며 이러한 효과가 실질적으로 이루어지고 있는지 정성적 분석 연구를 통해 알아보았다.

2. 문헌 분석

1) 2020년 문화예술교육 효과분석 연구 (한국문화예술교육진흥원 발행)

다음 내용은 [2020년 문화예술교육 효과 분석 연구]에서 본 연구를 위한 일부 내용을 발췌하여 정리하였다. 2016년~2018년 연구된 문화예술교육이 유아에게 주는 효과 내용과 효과 지표를 살펴보았다.

「문화예술 활동은 유아의 창의성에 영향을 미침. 한 연구에서 만 5세의 유아 23명을 대상으로 유아의 통합문화예술 활동이 유아의 창의성에 변화를 주는 지 살펴본 결과, 문화예술 활동을 한 유아 집단의 유창성, 상상력, 신체 창의성이 활동을 하지 않은 유아 집단보다 더 크게 증가한 것으로 나타남(이은영, 고영미, 김은영, 2016)」

「문화예술교육을 받은 유아는 그렇지 않은 유아보다 언어 창의성, 도형 창의성, 신체 창의성이 더 높았으며, 자기인식·표현 능력, 자기조절능력, 타인인식 능력, 타인조절, 대인관계 능력과 같은 정서지능이 더 높은 것으로 나타남」

「문화예술교육은 유아의 문화예술 능력과 정서지능을 향상시키며(이채영, 박연선, 2017), 자기표현력과 행복감에도 긍정적 영향을 미치는 것으로 나타남 (박민지, 김지은, 2017). 생애주기별 문화예술 교육의 효과를 살펴본결과, 유아기 문화예술교육은 문화예술감수성, 문화예술친숙성, 문화수용력, 자기표현력, 공감능력, 창의성의 효과를 보이는 것으로 나타남(문화예술교육진흥원, 2019)」

「17년에 기 개발된 문화예술교육 효과지표를 토대로 2018년 문화예술교육 효과 분석 연구에서는 생애주기별 특수지표를 선정함. 이때, 유아기 대상 특수지표로써 개인심리적 차원의 지표인 행복감, 문화수용력, 창의성, 자기표현력을 선정함.」

〈표 II-2〉 유아기 발달 특성 및 문화예술교육 효과

생애주기	연령	생애주기 특징 및 주요 발달과업	문화예술교육 효과	
유아기	0~5세	<ul style="list-style-type: none"> 심리·사회적 발달: 부모, 어린이집 및 유치원 교사, 또래집단과의 상호작용을 통한 사회화, 자아개념 형성, 자신과 타인의 정서 이해, 기초적 도덕개념 형성 발달과업: 놀이를 통한 전인적 발달, 자율성 및 주도성 획득 	17년 개 발 효 과 지 표	<ul style="list-style-type: none"> 핵심지표: 문화예술감수성 및 친숙성 향상 특수지표Ⅰ (개인심리적 차원): 창의성, 상상력, 자기표현력, 문화수용력, 행복감 특수지표Ⅱ (대인관계적 차원): 공감능력
			그 외 효 과	<ul style="list-style-type: none"> 특수지표Ⅲ (개인심리적 차원): 자기조절력, 유창성, 상상력, 신체창의성 특수지표Ⅳ (대인관계적 차원): 정서지능-타인조절, 대인관계 능력

- 유아기 문화예술교육 효과 -



- 문화예술교육 효과 핵심 지표 -

2) 영유아 예술프로그램 개발을 위한 기초 연구 (서울문화재단)

다음 내용은 [영유아 예술프로그램 개발을 위한 기초 연구]에서 발췌한 내용이다.

이는 본 연구의 효과성 분석을 위한 핵심 지표 기준을 세우는데 참고하였다.

▶ 놀이

유희, 즐거움, 자기만의 가상세계(상상), 내적동기(흥미, 호기심, 동기유발), 과정지향성, 자유선택성

▶ 소통·공감

예술가&교사와 유아의 소통과 공감은 수평적, 협력적관계, 예술적교감, 상호의존적관계

▶ 창의성

몰입, 관계(공간, 시간, 물체:재료과의 관계속에서 창의성이 발휘 또는 창의적 현상)
(언어 창의성, 도형 창의성, 상상력, 신체 창의성)

▶ 미적체험, 심미적 태도

- ① 신체적, 감각적 체험(감각, 경험, 신체)
- ② 예술적 상상,
- ③ 주체적 삶(독립적 주체로 자신을 인식)

- 영유아 예술체험의 특징 -

3. 영유아 발달적 특성

성남 유아문화예술교육 <그림책 예술놀이>는 영·유아 중심의 대상 맞춤 프로그램을 운영하고 있다. 이에 영아에 해당되는 만2세부터 만5세까지의 유아의 특성 및 발달단계를 알아보았다. 참여 대상의 이해와 발달 수준을 파악하고 <그림책 예술놀이>를 통한 유아의 발달에 미치는 긍정적 영향을 분석하고자 한다.

만 2-3세

신체발달

- 대근육 운동: 걷기, 뛰기, 공 던지기 등의 활동이 가능해짐.
- 소근육 운동: 간단한 블록 쌓기, 그림 그리기 등의 활동에서 손의 움직임이 정교해짐.

인지발달

- 언어 발달: 기본적인 단어와 간단한 문장을 사용하여 의사소통.
- 인과 관계 이해: 간단한 원인과 결과를 이해하기 시작함.
- 상상 놀이: 모방 놀이와 상상 놀이를 통해 인지적 능력이 발달.

사회적발달

- 자아 인식: 자신에 대한 인식이 생기고, 자기 주장과 독립성을 표현.
- 타인과의 관계: 또래와의 놀이를 통해 사회적 관계 형성 시작.

정서적발달

- 감정 표현: 기본적인 감정(기쁨, 슬픔, 화남 등)을 표현하고 이해.
- 자기 조절: 감정을 조절하는 능력이 발달하지만 여전히 미숙함.

만 4-5세

신체발달

- 대근육 운동: 더 정교한 신체 조절 능력, 균형 감각 향상.
- 소근육 운동: 가위 사용, 글씨 쓰기 등 더 세밀한 손의 움직임이 가능해짐.

인지발달

- 언어 발달: 더 복잡한 문장과 이야기 구성 능력 향상.
- 논리적 사고: 문제 해결 능력이 발달하고, 간단한 논리적 사고를 할 수 있음.
- 상상력: 풍부한 상상력을 통해 창의적인 놀이를 즐김.

사회적 발달

- 협력과 규칙 이해: 다른 아이들과의 협력 놀이와 규칙을 이해하고 따르기 시작.
- 역할 놀이: 다양한 역할 놀이를 통해 사회적 규범과 역할을 배우고 이해.

정서적 발달

- 공감 능력: 다른 사람의 감정을 이해하고 공감하는 능력이 발달.
- 감정 조절: 감정을 더 잘 조절하고, 스트레스 상황에서 대처하는 능력 향상

영유아의 발달적 특성을 고려할 때, 개인적·환경적 요인에 따라 유아 간 발달적 차이가 존재하며, 한 유아 안에서도 발달 영역에 따라 차이가 나타날 수 있다. 이러한 발달적 특성은 신체적, 인지적, 사회·정서적 능력의 한계로 이해하기보다는, 영유아가 변화하는 과정속에서 예술 경험을 통해 성장하려는 존재로 바라보아야 한다.

Ⅲ. 효과 분석을 위한 모니터링 및 인터뷰

1. 2024 개발형 참여 유아 모니터링
2. 2024 개발형 참여 보육교사 심층 인터뷰

Ⅲ. 효과 분석을 위한 모니터링 및 인터뷰

1. 2024 ‘개발형 프로그램’ 참여 유아 모니터링

<그림책 예술놀이>의 가치 실현을 위한 가장 적합한 프로그램 운영형태는 개발형 프로그램이다. 보육교사와 예술교육가가 함께 협업하여 프로그램을 개발하고 유아의 개인적 특성을 적극 반영한 놀이 지원이 어린이집과 4회 프로그램에서 연계성을 가지고 이루어지기 때문에 연구 프로그램으로 적합하다.

1) 모니터링 추진 계획

○ 목 적

- ‘그림책 예술놀이’ 개발형 참여 유아 연령별 사전·사후 반응 및 변화 분석
- 사전활동-4회 프로그램-사후활동의 연계성이 유아에게 미치는 영향 및 효과 분석

○ 내 용

- 2024년 그림책 예술놀이 ‘개발형 프로그램’ 참여한 유아들의 반응과 변화 관찰
 - ① 농부 할아버지네 텃밭
 - ② 마음대로 정원
 - ③ 알록달록 카멜레온

○ 범 주

- 내용범위 : 사전활동 - 4회 프로그램 - 사후활동
- 시간범위 : 사후 활동은 프로그램 종료 후 일주일 이내
- 공간범위 : 성남시 관내 어린이집, 꿈꾸는 예술터

○ 대상 및 기간

- 기 간: 2024.05.01.~2024.09.15 (6월,7월,8월 프로그램 모니터링)
- 대 상: 성남시 관내 어린이집 3개소 연령별 전체 유아

월별	참여 어린이집	연령	인원
6월	위례2 어린이집	만 3세	13명
7월	이매동 어린이집	만 5세	15명
8월	위례라운 어린이집	만 2세	14명

* 모니터링 대상에서 만 4세는 포함하지 않았다. 대상 선정 시, 발달의 변화가 크게 보여지는 유아를 기준으로 하여 만 2세, 만 3세, 만 5세를 분석 대상으로 선정하였다. 차년도 질적 연구가 이어진다면 분석이 진행되지 않은 만 4세를 중점으로 연구가 이루어지길 바란다.

2) 운영과정별 모니터링 세부 계획

개발형의 운영과정은 사전활동-4회 프로그램-사후활동으로 이루어진다. 사전활동과 사후활동은 어린이집으로, 4회 프로그램은 꿈꾸는 예술터로 방문하여 현장에서 유아들의 반응과 변화를 살펴볼 계획이다. 프로그램별 사전활동은 3회, 4회 프로그램은 4회, 사후활동은 1회 모니터링이 이루어질 것이다. 현장에서 놓칠 수 있는 부분이 있기에 영상으로 촬영하고 차후 모니터링 영상을 보며 유아의 반응과 변화를 관찰하고 분석한다.

다음은 사전활동 - 4회 프로그램 - 사후활동 별 모니터링 세부 계획 내용이다.

< 사전활동 > 모니터링	
기 간	2024년 5월 1일 ~ 2024년 8월 30일
내 용	1. 그림책 감상하며 관찰되는 유아의 반응 2. 사전활동에서 관찰되는 유아의 반응
회 차	연령별 3회 (그림책감상1회, 사전활동 2회)
장 소	위례2 어린이집, 이매동 어린이집, 위례라운 어린이집
방 법	1. 어린이집 방문 참관 2. 영상촬영 및 기록
준 비	1. 모니터링 체크리스트 2. 초상권 동의서(유아용) 3. 어린이집 모니터링 협조문 4. 핸드폰, 삼각대, 노트북

< 4회 프로그램 > 모니터링	
기 간	2024년 6월 1일 ~ 2024년 8월 30일
내 용	1. 4회 프로그램에서 관찰되는 유아 반응 2. 사전활동과의 연계성 및 확장성
회 차	프로그램별 4회
장 소	꿈꾸는 예술터
방 법	1. 프로그램 수업 참관 2. 영상촬영 및 기록
준 비	1. 해당 프로그램 지도안 파악 2. 모니터링 체크리스트 3. 핸드폰, 삼각대, 노트북


< 사후활동 > 모니터링	
기간	2024년 7월 1일 ~ 2024년 8월 30일
내용	사후활동에 대한 유아 반응 및 일상 변화 관찰
회차	연령별 1회
장소	위례2 어린이집, 이매동 어린이집, 위례라운 어린이집
방법	1. 프로그램 종료 후 4주 이내 어린이집 현장 모니터링 진행 2. 영상 촬영 및 기록
준비	1. 모니터링 체크리스트 2. 핸드폰, 삼각대, 노트북

3) 모니터링 일정

구분: ● 그림책 감상 ● 사전활동 ● 4회프로그램(본활동 표기) ● 사후활동

	위례2 (6월-만3세)	이매동 (7월-만5세)	위례라운 (8월-만2세)
5월1주			
2주			
3주	5/17(금)10:30 그림책감상●		
4주			
5주			
6월1주	6/3(월) 10:00 본활동1●	6/7(금)10:30 그림책감상●	
2주	6/10(월)10:00 본활동2●		
	6/14(금)10:30 사전활동1●		
3주	6/17(월)10:00 본활동3●		
	6/20(목)10:30 사전활동2●		
4주	6/24(월)10:00 본활동4●	6/24(월)10:30 본활동1●	
	6/26(수)10:30 사후활동●	6/27(목)10:30 사전활동1●	
7월1주		7/1 (월)10:30 본활동2●	
2주		7/8 (월)10:30 본활동3●	7/10(수)10:30 그림책감상●
		7/11(목)10:30 사전활동2●	
3주		7/17(수)10:30 사후활동●	
4주			
5주			8/1(목)10:30 사전활동1●
8월1주			8/8(목)10:30 사전활동2●
2주			8/5(월)10:00 본활동1●
3주			8/12(월)10:00 본활동2●
4주			8/19(월)10:00 본활동3●
5주			8/26(월)10:00 본활동4●
			8/28(수)10:30 사후활동●

4) 모니터링 진행 관련 문서



'그림책예술놀이' 정성적 조사 모니터링 협조문

수 신 : 이매동 어린이집
제 목 : '그림책 예술놀이' 정성적 조사 모니터링 협조 요청

성남 유아문화예술교육 '그림책 예술놀이'는 만2~5세 영유아 대상으로 유아 중심, 놀이 중심으로 어린이집 및 유치원 교사와 예술교육가가 협력하여 그림책을 중심으로 유아 맞춤형 문화예술교육 프로그램을 함께 개발하고 진행하고 있습니다. '그림책 예술놀이'에 참여한 유아의 사진, 사후 변화 및 반응을 관찰하고 효과성을 분석 및 연구하기 위해 정성적 조사 모니터링을 진행하고자 합니다. 아래와 같이 참여 어린이집 사진·사후 활동 모니터링을 요청하오니 협조를 부탁드립니다.

- 아 래 -

- 기 간 : 2024.06.01.~2024.06.31.
- 대 상 : 이매동 어린이집 만5세 기쁨반·유아
- 장 소 : 이매동 어린이집 기쁨반
- 인 원 : 본 연구자 1명
- 내 용 : 2024 개발형 '그림책 예술놀이'에 참여한 어린이집에 직접 방문하여 사진·사후 활동 모니터링을 진행함.
- 협조사항: ① 그림책 감상 및 유아 반응 모니터링 1회
② 자사별 사전활동 모니터링 2회
③ 사후 유아 변화 및 반응 관찰 모니터링 1회
④ 어린이집 사진·사후 모니터링 일정 협의
⑤ 개인정보 수집·이용·제공 동의서 및 초상이용 동의서

붙임. 참여 유아 개인정보 수집·이용·제공 동의서 및 초상이용 동의서 1부

성남문화재단

시 행 : 성남문화예술교육센터, 꿈꾸는 예술터 (2024.05.28.)
무(13122) 경기도 성남시 수정구 수정로 386 / www.snarte.co.kr
TEL: 031-240-9107 FAX : 031-753-910

개인정보 수집·이용·제공 동의서 및 초상이용 동의서

사진 및 영상물 촬영 등 관련 초상이용 동의서

참여 유아는 성남문화재단이 주관하는 '그림책 예술놀이' 참여에 따른 사진 및 영상물 등의 촬영과 관련하여 유아의 초상이 공개되거나 사용되는 것에 동의합니다.

○ **촬영 목적**

- 성남시 유아문화예술교육 '그림책 예술놀이' 참여 전·반 기록
- 운영 현장을 기록한 사진 및 영상물 등을 사업 관계자 및 참여자와 공유
- '그림책 예술놀이' 참여 유아 사진·사후 방문 사례 조사

○ **촬영 사항**

- 성남시 유아문화예술교육 '그림책 예술놀이' 참여 전·반 활동·사진 및 영상 등
- 참여 어린이집에서 이루어지는 그림책 예술놀이 활동 사진 및 영상 등

○ **활 용 지**

- 성남꿈꾸는예술터 홈페이지, SNS, 홍보책자 등 홍보 자료, 결과보고서, 사례집 등의 기록 자료 등
- 국가와 지방자치단체, 기타 공공기관에서 공익적 목적으로 운영하는 웹사이트 및 기타 간접물 등

○ **기타 사항**

- 참여자의 초상이 도화, 사진, 영상 등 공공의 목적을 띤 매체를 통해 복제, 배포, 공중송신, 방송 기타의 방법으로 공개되거나 사용될 수 있습니다.

본인은 위와 같은 '개인정보의 수집·이용·제공 동의서 및 초상이용 동의서' 내용을 읽고 명확히 이해하였으며, 이에 동의합니다.

2024년 월 일


참여 유아 이름 :
보호자 성명 : (인 또는 서명)

성남문화재단 귀하

어린이집 모니터링 협조문

초상권 동의서

2024 그림책예술놀이 참여 유아 모니터링 일지



4. 참여 유아 반응 및 변화 체크리스트

유아의 반응 및 참여도	<ul style="list-style-type: none"> 1. 어린이집 취미의 특징 및 활동 단계 2. 유아가 보인 관심과 흥미로운 활동 무엇인가? 3. 활동에 적극적, 자발적으로 참여하였는가? 4. 활동에 몰입했던 순간이 있었는가?
활력적 표현	<ul style="list-style-type: none"> 1. 자신의 생각을 감성적으로 표현하였는가? 2. 놀이물 스스로 확장하였는가? 3. 자신의 생각과 느낌을 자유롭게 표현하였는가? 4. 기존의 틀에서 벗어난 창의적인 방법으로 활동하였는가? 5. 노래, 동작, 음악, 이야기 등 다양한 방식으로 표현하였는가? 6. 감정과 생각을 예술적으로 전달하였는가?
사회적 상호작용	<ul style="list-style-type: none"> 1. 친구들과 협력하거나 소통하며 활동에 참여하였는가? 2. 서로 의견을 나누거나 도움을 주고받았는가? 3. 다른 참여자의 의견을 경청하고 존중하였는가?
경시적 변화	<ul style="list-style-type: none"> 1. 활동을 통해 자신감, 성취감을 느꼈는가? 2. 활동 중 긍정적인 감정을 주로 표현했는가?(예: 즐거움, 흥미) 3. 활동 후 만족감을 보였는가? 4. 어려움이 있을 때 좌절하기보다 도전하려는 태도를 보였는가?
활동 환경 적응	<ul style="list-style-type: none"> 1. 제공된 도구와 재료를 적극적으로 사용했는가? 2. 활동 공간에서 안정감을 느끼고 적극적으로 움직였는가? 3. 새로운 활동과 놀이에 유연하게 반응했는가?
활동의 연계성	<ul style="list-style-type: none"> 1. 이전활동부터 이후활동까지의 연계성이 보여졌는가? 2. 그러한 연계성은 유아에게 어떤 영향을 미쳤는가?
기타 관찰 사항	<ul style="list-style-type: none"> 1. 특이적인 시도나 예상치 못한 반응이 있었는가? 2. 참여자의 상황, 감정, 약물 등을 파악할 수 있는 특별한 사례가 있었는가?

모니터링 일지 및 체크리스트

활동 내용과 유아의 반응 및 변화를 모니터링 일지에 기록하였으며, 이를 기반으로 효과 지표를 적용해 효과성 분석을 진행하였다. 다음은 진행 과정을 나타내기 위한 모니터링 일지 내용이다. 전체 연령별 모니터링 양이 많은 관계로 만 5세가 참여한 <마음대로 정원> 프로그램 모니터링 일지 일부만 첨부하였다.

1. 개요

모니터링 대상	만 5세 15명 (남12명, 여3명)
모니터링 어린이집	이매동 어린이집
모니터링 일시 및 회차	2024년 6월 27일 목요일 오전 10시30분 (사전활동 2회차)
모니터링 장소	이매동 어린이집 기쁨반
참여 프로그램 명	마음대로 정원
주제 그림책	메이의 정원

2. 모니터링 내용

○ 사전활동 주제 : 우리가 꾸미는 기쁨반 정원

○ 사전활동 내용 :

수업 전에 다양한 나뭇잎을 그림 자료로 경험하고, OHP필름에 따라 그려보기를 하였다. 원하는 색으로 그리고 칠하며 다양한 나뭇잎이 완성되었고, 그 잎은 교실 게시판에 붙여 나뭇잎의 기쁨반 정원을 구성하였다. 한 쪽에는 모루도 준비해주었는데 모루를 돌리고 꼬아 덩굴을 만들어서 게시판 위쪽에 붙여 함께 구성하였다.

○ 유아의 반응

- 그림책 <메이의 정원> 표지의 나뭇잎을 보고 무엇처럼 보이는지 생각을 나눈다.

(교사) “ 나뭇잎 모양이 다 달라요. 크기도 모양도 달라요.”

(유아) “달걀 같아요. 자두, 파, 부추, 고추, 머리카락, 덩굴, 거미줄, 사람 팔 같아요.”

- 교사가 준비한 여러 가지 나뭇잎 모양을 보고 자신들이 떠오르는 것을 말한다.

(교사) “ 나뭇잎을 보고 무엇처럼 보이는지 말해볼까요”

(유아) “ 콩나물머리, 파리지옥을 닮았어요. 지네 같아요.”

“ 블루베리, 체리, 포도, 오디, 사과, 붓, 빗자루, 물방울, 비, 뽕, 뱀이요 ”

“ 짜장면 먹을 때 나오는 야채요”

“ 밤, 손바닥, 저기 밖에 있는 갈색 고목나무가 떠올라요.”

- 식물 잎들을 서로 비교하며 다른 점을 찾아본다.

(유아) “ 뽕족해요. 양이 많아요, 색이 달라요”

- 아이들 98퍼센트가 oph필름을 대고 잎 모양을 따라 그리고 내 마음대로 색칠하기 활동을 선택하였다.

- 몇 명의 아이들은 그림을 그린 후 모루 재료를 활용해서 만들기도 했다.

- 나뭇잎 모양, 색을 다양하게 관찰하고 탐색할 수 있었던 시간이다.

1) 나의 일상과 연결 짓기

- 나뭇잎 모양이 무엇처럼 보이는지 연상되는 것을 떠올리며 나뭇잎을 탐색하였는데 아이들은 저마다 자신의 일상에서 보았던 혹은 먹었던 대상과 연결하였다. 그래서인지 소극적인 아이들도 쉽게 잘 떠올리며 대답하는 모습이였다. 아이들은 대상을 탐색하고 관찰하고 새롭게 바라보게 하는 것이 대단한 무언가로부터가 아니라 일상과 경험에서부터 시작된다고 할 수 있다.

2) 관찰과 새롭게 바라보기

- 주변에서 쉽게 만날 수 있는 나뭇잎을 관찰하다보면 새롭고 재미있게 바라볼 수 있는 힘을 갖는다. 나뭇잎의 모양과 색을 통해 또 다른 대상으로 바라보면서 재미있고 흥미롭게 만날 수 있다. 동시에 관심을 가지게 되는 태도가 생긴다.

○ 사전활동의 효과성

- 다양한 식물의 잎을 탐색하면서 나뭇잎과 식물에 대한 관심을 높여주었다.
- 관찰에서만 그치지 않고 식물의 모양과 색을 따라 그리기, 색칠하기, 형태 만들기 등의 표현방법으로 더 깊고 자세하게 대상을 만나게 해주었다.
- 이러한 사전활동을 통해 앞으로 진행되는 본 활동에서 적극적으로 참여하게 해준다. 그리고 사전활동에서 다양하게 탐색한 나뭇잎으로 나의 생각을 표현하고 활용해서 창작하면서 확장활동을 할 수 있는 자양분을 갖게 해주는 효과를 가지고 있다.



1. 개요

모니터링 대상	만 5세 15명 (남12명, 여3명)
모니터링 어린이집	이매동 어린이집
모니터링 일시 및 회차	2024년 6월 24일 월요일 오전 10시00분 (본 활동 1회차)
모니터링 장소	꿈꾸는 예술터
참여 프로그램 명	마음대로 정원
주제 및 그림책	메이의 정원

2. 모니터링 내용

프로그램 활동 내용

1차시 꿈터 정원엔 누가?!

다양한 시각으로 자연물을 탐색하고 사진으로 기록한다. 꿈터 정원엔 어떤 것들이 있을지 상상해보고 자연물을 이용해 표현한다.

참여 유아 반응

▶ 과정지향성

놀이 상황에서 무엇을 시도하고, 표현하고, 탐색하며 그 활동 자체에서 오는 즐거움을 느꼈다. 놀이에서 과정 지향적 특성이 나타났다. 독창적인 창작활동, 감상활동, 관찰, 신체표현, 감각적인 물질의 다채로운 변화 등을 경험하는 그 과정에 집중하는 모습이었다.

비정형화된 접착 우드락 판에 삼삼오오 모여서 무엇을 만들지 상의하지 않고 한 부분씩 각자만의 무언가를 표현하기 위해 자연물을 조합하여 붙였다. 어떤 아이는 조합하며 모양을 만들어 나갔고, 어떤 아이는 무심히 돌과 솔방울을 전체적으로 뿌려 붙였다. 서로 상의하지도 논의하지도 않았고 각자 자신의 작업에 몰두하였다. 하나의 판에 친구들의 작품들이 모여 하나의 자연 동물 작품이 완성되었다 “우와 코끼리 같아” (몰입,관계, 즐거움.)

그리고 자연물을 만지고 관찰하며 탐색하면서 잎새싹을 손바닥으로 잡아 밀어서 뿌리는 방법, 해체해서 재조합하는 방법 등 새로운 방법을 찾아내서 적용하였다. (나만의 새로운 방법)

▶소통과 공감

친구가 만든 자연물 형체를 보고 자신이 느끼는대로 해석한 후 필요한 것을 떠올려 덧붙여 완성해주는 모습도 관찰되었는데 한 여자 아이의 말에서 알 수 있다. (친구가 만든 것과 소통,교감)

(친구가 만든 것을 유심히 보더니) “잎사귀가 없네” 라고 말하며 자신이 가지고 있던 점토로 친구가 놓은 솔방울 밑에 점토를 더해주더니 “히히~ 입이야” 라고 반응하였다. 처음에는 잎사귀로 더해주려고 놓았는데 막상 놓고 모양을 보니 입처럼 보였던 것 같다.

이렇게 아이들은 순간순간 새로운 것을 발견하고 그 발견에 즐거움을 가졌다.

“이런 모양이 나왔네”

▶예술 감상하기

다양한 예술을 감상하며 상상하기를 즐긴다. 완성된 비정형화된 작품을 보고 무엇 같아요.

“꼬꼬닭, 민왕달팽이, 새, 부엉이, 코끼리” “날개요. 새부리같아요” “나비,새” “나방같아요”

민달팽이는 어디에 두면 좋을까요? “물기가 많은 곳이에요”

날개는 어디에 두면 좋을까? “아까 새한테 붙여주면 좋을 것 같아요”

-> 만3세와 달리 친구와 서로 생각을 나누고 소통하면서 활동 과정을 즐긴다. 친구와의 조우, 협동이 잘 이루어진다. 친구작품에 내 생각을 더해서 표현하거나, 서로의 작품에 대한

느낌을 나누거나(예술적교감)

나의 발견을 나누거나, 함께 탐색하고 관찰하면서 친구가 찾은 것에 신기해하고 내가 찾은 것을 나누며 함께하는 즐거움을 경험한다.

영유아 예술체험 특징 지표 적용

< 영유아 예술체험 특징 지표 >

- 놀이 : 즐거움, 유희, 과정, 상상, 동기, 자유, 영감
- 창의성 : 몰입, 관계, 다양한 방식과 행동
- 소통과 공간 : 수평적, 협력적 관계, 예술적 교감, 상호의존적 관계
- 미적체험과 심미적 태도 : 감각, 경험, 신체, 상상, 주체적인 삶

본 차시에서는 예술체험 특징 중 소통, 탐색, 몰입, 예술적 교감 이 두드러지게 나타남.

2. 2024 개발형 참여 보육교사 심층 인터뷰

1) 참여교사 심층 인터뷰 설계

① 인터뷰 목적

<그림책 예술놀이> 개발형 프로그램에 참여한 만 2세, 만 3세, 만 5세를 대상으로 진행된 수업 모니터링을 통해 현장에서 나타나는 유아들의 반응을 살펴보았다. 그림책 예술놀이 경험 후 일상에서 유아들은 어떤 변화와 반응을 나타내었는지 보육교사의 인터뷰를 통해 알아보고자 한다.

② 인터뷰 대상

본 연구를 위한 개발형 프로그램에 참여한 보육교사 대상으로 1:1 초점 인터뷰를 진행하였다.

③ 인터뷰 기간 및 일정

기 간 : 2024년 9월 25일 ~ 2024년 10월 7일

장 소 : 위례2 어린이집, 이매동 어린이집, 위례라온 어린이집

소요시간 : 약 60분

일 정 :

1	위례라온 어린이집	9/25 (수) 16:30	보육교사2인
		9/30 (월) 14:00	원장1인
2	위례2 어린이집	9/30 (월) 16:40	보육교사1인
3	이매동 어린이집	10/7 (월) 16:00	보육교사2인


④ 인터뷰 방법

- 1:1 초점 인터뷰
- 인터뷰 동의서
- 사전 질문지 배포
- 녹취 기록

⑤ 인터뷰 질문 내용

인터뷰 질문은 해당 어린이집 유아의 사전·사후 반응과 변화를 중심으로 구성하였으며, 그림책 예술놀이의 효과성과 향후 방향성을 제시할 수 있는 포괄적인 질문도 포함하여 준비하였다.

⑤ 인터뷰 관련 문서

<div style="text-align: center;">  <p>성남문화재단 TVO 문화예술센터</p> </div> <div style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> ‘그림책예술놀이’ 정성적 조사 교사 인터뷰 동의서 </div> <p>1. 인터뷰 목적 그림책 예술놀이에 참여한 유아를 대상으로 사전, 사후 변화 사례 분석 및 연구를 진행하고 있습니다. 이를 위하여 ‘그림책 예술놀이’ 개발팀에 참여한 어린이집 보육교사 대상으로 초창 인터뷰 (FG)를 실시하여 유아문화예술교육 ‘그림책 예술놀이’의 효과를 발달시기별, 운영 단계별 체계적으로 분석하여 ‘그림책 예술놀이’에 대한 긍정적 효과 및 사업 당위성의 근거를 마련하고자 합니다.</p> <p>2. 개인정보 수집·이용·제공 및 초상이용 참여자인 성남문화재단이 주관하는 ‘그림책 예술놀이’ 참여 유아 사전·사후 변화 사례 분석 및 연구에 따른 녹취 및 영상 촬영과 관련하여 참여자 초상권 공개되거나 사용되는 것에 동의합니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> 활영·녹취 목적 및 사항 - ‘그림책 예술놀이’ 정성적 조사 위한 교사 인터뷰 참여 전·후 영상 및 녹취 기록 - 인터뷰 내용 정리 및 분석을 위해 사용 활 용 자 - 성남문화재단 홈페이지, SNS, 홍보책자 등 홍보 자료, 결과보고서, 사례집 등의 기록 자료 중 - 국가와 지방자치단체, 기타 공공기관에서 공익적 목적으로 운영하는 웹사이트 및 기타 간행물 등 기타 사항 - 참여자의 초상이 도화, 사진, 영상 등 공공의 목적을 띤 매체를 통해 복제, 배포, 공중송신, 방송·기타의 방법으로 공개되거나 사용될 수 있습니다. <p>본인은 위와 같은 ‘개인정보의 수집·이용·제공 및 초상이용’ 내용을 읽고 명확히 이해하였으며, 이에 동의합니다.</p> <p>3. 인터뷰 참여 동의 본인은 성년시 유아문화예술교육 ‘그림책 예술놀이’ 참여 유아 사전·사후 변화 사례 분석 및 연구를 위한 교사 인터뷰에 참여하는 것을 동의합니다.</p> <div style="margin-top: 10px;"> <p>인터뷰 일행: 2024년 월 일 () 00:00 - 00:00</p> <p>인터뷰 장소: 어린이집</p> <p>인터뷰 소요시간 : 약 1시간</p> </div> <hr style="border: 0.5px solid black; margin: 10px 0;"/> <div style="text-align: center;"> <p>2024년 월 일</p> <p>참여자 성명: (인 또는 서명)</p> <p>성남문화재단 귀하</p> </div>	<div style="text-align: center; margin-bottom: 10px;"> <p>2024 그림책 예술놀이 참여교사 인터뷰 질문지</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <ol style="list-style-type: none"> 1. 간단한 자기소개와 반 아이들 소개 부탁드립니다. (성명, 소속, 아이들 연령 및 특징) 2. 본 어린이집은 그림책 예술놀이에 몇 회 참여하셨나요? (연속 참여 여부) 3. 프로그램과 연계된 그림책이 참여 유아 연령과 수준에 맞았다고 생각하시나요? 그렇게 생각한 이유에 대해 말씀해주세요. 4. 그림책 예술놀이에 참여하는 유아들에게 어떠한 기대효과를 가지셨나요? 5. 그림책 예술놀이의 사전활동·본활동·사후활동까지 매 순간 아이들과 함께하시고 가장 가까이에서 지켜보셨는데요, 아이들의 반응 중 가장 인상 깊었던 혹은 기억에 남는 반응은 무엇인지 구체적으로 이야기 해주세요. 6. 아이들이 가장 즐거워하고 몰입했던 활동은 무엇인가요? 그렇게 생각한 이유를 무엇인가요? (미적체험의 순간) 7. 본 어린이집 참여 유아의 연령이 많 .세로 그림책 예술놀이에 참여하기 전과 후의 변화가 있었나요? 어떤 변화가 있었는지 구체적으로 이야기 해주세요. 더불어 이러한 변화를 준 가장 큰 요인이 무엇이라고 생각하시나요? 8. 그림책 예술놀이가 가장 큰 변화와 영향을 받은 유아는 있었나요? 있다면 참여 전과 후의 변화에 대해 이야기 해주세요. 9. 그림책 예술놀이가 마무리 된지 2~3일이 지났습니다. 참여 유아들의 변화 및 반응이 이어지고 있나요? 참여 유아들의 일상생활 이야기를 나누어주세요. 10. 그림책 예술놀이가 공평하고 유아기관 그리고 더 나아가 가정까지 유기적 순환 구조로 아이들의 일상에서 예술적 감수성이 지속되기를 바라고 있습니다. 그림책 예술놀이에 대한 학부모님들의 관심과 반응을 나누어주세요. 11. 그림책 예술놀이 과정은 교사와 예술교육가의 협업을 통해 프로그램이 개발되는데요, 선생님 개인에게 가장 의미 있던 협업 과정은 무엇이었고, 그렇게 생각하는 이유는 무엇인가요? 또, 협업으로 개발된 프로그램이 참여 유아에게 어떠한 긍정적 효과를 준다고 생각하시나요? </div>
--	--

IV. 그림책 예술놀이 질적 효과 분석

1. 효과 분석 핵심 지표
2. 만 2세 유아의 사전·사후 반응 및 변화
3. 만 3세 유아의 사전·사후 반응 및 변화
4. 만 5세 유아의 사전·사후 반응 및 변화

IV. 그림책 예술놀이 질적 효과 분석

1. 효과 분석 핵심 지표

본 연구의 효과 분석 핵심지표는 한국문화예술교육진흥원이 문화예술교육의 효과를 체계적으로 분석하기 위해 개발한 3개 차원의 12가지 지표를 기반으로 진행되었다. 더불어 서울문화재단 「영유아 예술프로그램 개발을 위한 기초 연구」 보고서의 ‘영유아 예술체험의 특징’(보고서 16쪽 표 참고)을 참고하여 분석하였다.

핵심지표1. 문화 예술적 차원

- 문화예술 감수성: 문화예술을 다양한 감각과 인지를 통해 민감하게 지각하고, 그 체험을 통해 각자의 삶에서 영감이나 자극, 감동을 받는 정도
- 문화예술 친숙성: 문화예술에 대한 이해와 관심이 높고 거부감이 적어 친근하게 접근할 수 있는 정도

정성적 효과 지표		
문화예술 감수성	감상능력	관련분야에 대한 관심 및 이해도 증가, 삶 속에 작은 것에 감동, 감성풍부
	수행능력	관련 기술 및 특성 향상
문화예술 친숙성	거리감 해소	문화예술 향유 및 기회 확대 새로운 도구 및 재료에 대한 두려움 감소
	관심 및 이해증가	지속적 참여 의사, 문화예술에 대한 관심 유발 관련 분야(문학,연극,미술,무용,음악) 이해도 증가

핵심지표2. 개인 심리적 차원

- 자기조절: 긍정적, 부정적 감정에 대해 적절한 균형을 통해 평정심을 찾아나가는 능력
- 자기표현: 자신의 의견, 생각, 감정 등을 자신 있게 다른 사람들에게 보여줄 수 있는 능력
- 자아존중감: 자기이해를 토대로 자신에 대해 긍정적으로 생각하는 태도
- 창의성: 새롭고, 독창적이고, 유용한 것을 상상하거나 만들어 내는 능력
- 행복감: 삶 속에서 충분한 만족과 기쁨을 느끼는 상태
- 문제해결력: 문제를 발견하고 해결하기 위한 과정상의 능력
- 문화수용력: 문화의 복잡성과 특수성을 이해하고 타문화를 열린 관점에서 수용하는 능력

정성적 효과 지표		
자기조절	정서 조절	부정적 정서 표출 자제
	행동 조절	결과를 위한 인내, 숙달을 위한 연습, 집중력
자기표현	의견 및 주장	교육에 대한 의사 및 정서 표현

	자기표현	작품을 통한 자기표현
자아 존중감	자기 효능감	잠재력 발견, 자신감, 성취감, 자부심
	자기가치 확인	타인의 칭찬과 인정을 통한 자기가치 확인
창의성	사고력 확장	관점의 변화
	상상력	창의적인 생각
행복감	긍정정서 경험	즐거움, 행복, 활력, 기대감
	정서적 해소	부정적 정서 및 스트레스 해소
	삶의 의미	인생의 의미 발견
문제해결력	대처능력향상	문화예술 활동 능력, 일상생활 능력 확장, 대안 탐색
	문제해결욕구증가	끈기, 주도성
문화수용력	다양성 수용	새로운 문화에 대한 긍정 및 수용

핵심지표3. 대인 관계적 차원

- 공감능력: 다른 사람의 인식, 태도, 입장 등을 이해하고 받아들이는 능력
- 친밀감: 가족, 친구, 이웃 등 타인과 서로 연결되어 있다고 느끼고 이들에 대해 애정과 관심을 갖는 상태
- 소통능력: 다른 사람들과 의견이나 생각을 주고 받으며 조율하는 능력

정성적 효과 지표		
공감능력	수용적 태도	다양한 관점 수용, 타인의 감정에 대한 이해
	양보 및 배려	양보 및 배려
친밀감	관심사 공유	가족관계, 내집단, 새로운 집단
	유대감 증진	애정과 관심, 갈등 해소 후 유대감 증진, 집단 정체성
소통능력	대화의 기술	자신감, 대화 주제 확장, 자기개방, 정보 공유
	경청	경청 태도, 경청의 필요성

2. 만 2세 유아의 사전·사후 반응 및 변화

1) 프로그램 과정 (사전활동 - 4회 프로그램 - 사후활동)

개요	원 명	위례라온 어린이집
	프로그램명	알록달록 카멜레온
	주제 및 그림책	나다움, 색깔, 카멜레온 / 에릭 칼 <뒤죽박죽 카멜레온>

프로그램 기획내용	1. 그림책 탐구	<ul style="list-style-type: none"> - 그림책 감상 시 카멜레온 흉내내기, 색깔탐색 놀이가 자연스럽게 진행됨. - 모든 동물이 합체된 동물의 모습을 가장 흥미로워함. - 색이 변하는 카멜레온 특징을 신기해하고 흥미로워함.
	2. 참여 대상 및 주제 탐구	<ul style="list-style-type: none"> - 언어적 발달이 잘 되어 의사표현을 잘하고 활달함. - 동물과 물감놀이 하는 것을 좋아함 - 다양한 색깔을 탐색하고 다양성을 알았으면 함.
	3. 예술놀이 연구	<ul style="list-style-type: none"> - 카멜레온이 되어서 움직여보고 환경에 따라 색이 변화되는 것을 경험하면 좋을 것 같음. 또, 물감활동으로 색을 탐색하는 놀이를 구성했으면 함.

프로그램 요약	차시	일정	차시명	주요내용
	1	8/5	하얀 카멜레온	흰색 카멜레온으로 변신해서 움직여보고 퐁파리를 잡아먹는다. 영상 속으로 들어가서 다양한 색으로 변하는 카멜레온을 경험하고 보호색을 이용하여 숨바꼭질 놀이를 한다.
	2	8/12	카멜레온의 여행	카멜레온은 자신의 진짜 모습을 찾아 여행을 떠난다. 여행 중에 만난 동물들의 특징을 몸으로 표현해보고, 카멜레온과 나에게 어울리는 동물 특징 조각을 덧붙여 새로운 모습을 만들고 소개한다.
	3	8/19	알록달록 카멜레온	카멜레온에게 어울리는 색과 무늬를 찾아주는 과정에서 색깔 탐색 및 질감 표현 놀이를 경험하며 다양한 색을 감각한다.
	4	8/26	빨강딸기000 초록나무000	나의 얼굴 사진에 판화기법을 활용하여 내가 좋아하는 색과 무늬를 찍어 내 모습을 완성한다. 내가 좋아하는 것을 담은 액자를 만들어 전시하고 나 다운 나를 나타낸다.

어린이집 사전활동 <그림책감상>



유아의 반응
(말, 행동)

(교사) 나무 위로 가면 무슨 색으로 변할까?

“온도 때문에 변해” “갈색”

“빨간색으로 걸어가면 빨간색이 돼”

(교사) 카멜레온이 검은색이네~ 왜 검은색일까?

“속상해. 엄마아빠가 보고 싶어서”

“근데 말이지, 배가 고파서”

“더워서”

“과일이 먹고 싶어서”

(교사) 옆에 카멜레온은 왜 초록색일까?

“행복해서” “슬퍼서”

“오도도도독 먹고 싶었나봐”

“눈이 돌아가”

“여우! 엉덩이에 꼬리가 생겼어”

“내가 입고 있는 색깔 찾아봐”

“동물친구들이 옷을 빌려줬어”

어린이집 사전활동



▶ 카멜레온은 어떻게 움직일까?

“색깔이 변했다”

유아의 반응
(말, 행동)

“색깔이 바뀌었어, 또 바뀌었다”

“노랑색이다”

(교사) 카멜레온이 어떻게 움직였어?

(네발로 움직이는 모습 표현)

“눈이 돌아가”

▶ 동물 조각을 교실에 붙여볼까?

“발걸음이 너무 느려”
 “앙! 하고 먹었어”
 “할아버지 같이 먹어”

“몸에 날개를 달고 싶어”
 “블럭에 붙일래요”

(몸에 날개 붙인 친구) “날아서 새집에 가려고”
 (몸에 지느러미 붙인 친구) “바다 속에 가고 싶어서”
 (책꽂이 날개 붙인 친구) “물에 젖으면 안되서 날아가라고”

본 프로그램

1차시



하얀 카멜레온

흰색 카멜레온으로 변신해서 움직여보고 똥파리를 잡아먹어요. 영상 속으로 들어가서 다양한 색으로 변하는 카멜레온을 경험하고 보호색을 이용하여 숨바꼭질 놀이를 해요.

2차시



카멜레온의 여행

카멜레온은 자신의 진짜 모습을 찾아 여행을 떠나요. 여행 중에 만난 동물들의 특징을 몸으로 표현하고 나에게 어울리는 동물 특징 조각을 덧붙여 새로운 모습을 만들고 소개해요.

3차시



알록달록 카멜레온

카멜레온에게 어울리는 색과 무늬를 찾아주는 과정에서 색깔 탐색과 질감 표현 놀이를 경험하며 다양한 색을 감각해요.

4차시



빨강딸기000 초록나무000

나의 얼굴 사진에 판화기법을 활용하여 내가 좋아하는 색과 무늬를 찍어 내 모습을 완성해요.
내가 좋아하는 것을 담은 액자를 만들어 전시하고 가장 ‘나’다운 ‘나’를 표현해요.

어린이집 사후활동



유아의 반응(말, 행동)

- 손과 발로 색깔물감 바닥을 문지르고 누르고 밟으며 감각놀이 했어요.
- 감각놀이와 색깔탐색놀이를 하면서 색 아래 숨은 카멜레온을 찾았어요.
- 색깔물감 위에 손바닥, 발바닥 찍기 놀이도 함께 했어요.

“ 엇! 이것봐. 카멜레온 꼬리인 것 같아”

“ 카멜레온이 나오려고 해요”

“ 나왔다. 카멜레온이 나왔어”

“ 우와! 꼬리~ 꼬리다”

“ 카멜레온 목도 나왔어”

2) 참여 유아의 반응

■ 신체표현

만 2세 유아들을 대상으로 한 <알록달록 카멜레온> 프로그램에서는 카멜레온 움직임을 신체적 표현으로 감각하는 활동을 진행하였다. 영상 속 카멜레온의 움직임을 관찰하고 따라하는 사전 활동에서의 놀이는 본 프로그램에서 다양한 움직임으로 표현되었다. 이를 통해 아이들이 자신의 신체를 잘 인식하고, 이를 활용하여 자유롭게 표현할 수 있음을 확인할 수 있었다. 이러한 신체 표현은 예술 강사의 움직임을 모방하거나 친구의 움직임에서 영감을 받아 확장되기도 했으며, 나만의 방식으로 표현하며 적극적인 자기표현의 모습을 보여주었다.

- “난 이렇게 할래요”

아이들이 강사의 움직임을 따라할 때, 한 남자 아이가 자신만의 움직임을 과감하게 표현했다. 그 모습을 본 다른 아이들이 그 친구의 움직임을 따라했고, 그 움직임이 확장되어 각자 자유롭게 카멜레온 움직임을 신체로 표현하였다. (예술적 교감, 상상, 몰입)

- “이렇게 이렇게” “하나,둘,셋” 신체표현의 즐거움을 느끼며 저마다 제자리 돌기도 하고, 손바닥을 째 펴서 카멜레온의 발을 표현하기도 하고, 제자리에서 중심을 앞, 뒤로 옮기면서 흔들거리는 카멜레온 움직임을 표현하였다.

- 벽에 붙어서 팔, 다리를 째 벌려 붙어 있는 아이에게 뭐하고 있어? 라고 물어보니 “나무에서 쉬고 있어요” 라고 말하였다. 카멜레온이 나무에서 쉬고 있는 모습을 벽이 나무라고 상상하고 몸으로 표현한 것이다. (상상, 자기표현)

■ 창의성

만 2세의 두드러진 반응 중 하나는 창의성이다. 아이들은 함께하는 친구들, 예술교육가, 교사, 시공간, 재료들과의 관계 속에서 긴밀하고 역동적인 상호작용을 통해 창의적인 몰입의 순간을 가졌다.

- 인상 깊었던 것은 몸과 팔, 다리로 붙일 수 있게 준 검정 모양 프레임을 내 얼굴 눈에 올려서 마치 안경처럼 표현한 아이가 있었는데 그것을 본 교사들이 감탄하였다. 재료를 응용하고 나만의 방법으로 표현된 부분이었다. 옆에서 보고 있던 친구도 따라서 눈에 검정 프레임을 올려놓고 가면처럼 만들었다. (예술적 교감, 창의성)

- 카멜레온에 동물 신체 조각 카드를 재조합하여 새로운 모습을 만들어주는 놀이였는데 모든 아이들의 작품이 다르게 나왔다. 각자의 키트가 주어졌고, 재조합하여 만들어가는 과정에 몰입하고 집중하는 모습이었다. (몰입, 창작, 즐거움, 흥미)

- “미끄러워” “색이 바뀌었다” “바다예요, 여기는 상어가 있어요”

물감을 손바닥에 묻혀 손바닥 찍기, 내 손에 묻은 물감색 보기 등 나만의 방식으로 색 놀이를 하였다. 온 몸을 움직이며 큰 도화지에 물감을 섞는 감각놀이와 변화된 색을 보며 이야기와 공간을 상상하며 느낌을 말하기도 하였다. (상상, 몰입, 감각)

- 브러쉬로 무늬를 만들고 “자동차 길이 만들어졌어요” 라고 반응했다. (상상, 나만의 의미)

■ 유희와 즐거움

만 2세 유아들은 예술놀이를 통해 행복감, 성취감, 안정감, 자신감, 자존감, 즐거움 등 긍정적인 정서 뿐 아니라 도전감, 긴장감을 느끼면서 예술적 감응의 과정에 몰입하고 그 순간을 즐겼다. 이러한 즐거움은 자발적 참여와 적극적인 반응을 이끌어냈다.

- 물감이 손에 묻는 것을 싫어하는 아이들에게 “괜찮아 오늘은 손에 묻어도 되는 날이야.” 라고 말하고 기다려주고 조금씩 시도할 수 있도록 해주니깐 나중에는 모든 아이들이 손에 물감을 묻히고 색을 찍으며 노는 모습이었다. (도전감, 용기, 자신감)
- 카멜레온이 되어 코끼리나팔을 불어 곤충을 잡는 놀이를 흥미로워했다. 쉽게 잡히지 않거나 실패했을 때 포기하지 않고 다시 시도하고 성공하면 좋아하는 모습이었다. 놀이가 끝났는데도 대부분의 아이들이 계속 나팔을 불며 돌아다녔다. (뿌듯함, 도전감, 성취감, 몰입)
- “내 얼굴이다!” “내가 좋아하는 건 불가사리아”
내 얼굴 사진을 색판에 붙이는 행위, 내가 좋아하는 대상이 들어간 스티커를 붙이는 행위는 아이들에게 재미난 놀이였다. 스티커를 일렬로 나열하거나, 불규칙하게 붙이면서 각자만의 방식으로 표현하였고 몰입하여 모든 스티커를 다 붙였다. (즐거움, 행복감, 몰입)
- “나는 빨간색 카멜레온이야” “나는 무지개색 카멜레온이야” 나의 몸에 색이 입혀지는 것을 보고 신기해하면서 즐거워했다. (즐거움, 행복함)

■ 내적동기

유아들이 또 하고 싶은 마음과 반복적으로 시도하고 수행하고 싶은 내적 동기가 놀이에서 있어서 필요하다. 영유아들이 관심을 가지고, 흥미를 느끼며, 하고 싶은 마음이 들어야 한다. 위례라온 만 2세 유아들은 물감놀이를 처음 시작할 때는 경직되고 소극적인 태도를 보였으나, 시간이 지날수록 점차 유연해지는 모습을 보였다. 위례라온 만 2세 유아들은 물감놀이를 처음 시작할 때는 경직되고 소극적인 태도를 보였으나, 시간이 지날수록 점차 유연해지는 모습을 보였다.

- 양손에 붓을 들고 색을 칠하는 아이, 솔방울과 나뭇가지, 브러쉬를 번갈아 사용하며 찍기, 긁기, 문지르기, 펼치기 등 다양한 표현 방법을 탐색하는 아이, 온몸을 움직이며 색을 칠하는 아이들의 모습을 본 교사는 “예술가들 같네”라고 반응하였다. (탐색, 흥미, 호기심)
- 투명 필름지 카멜레온 종이를 물감 위에 올렸다 떼어 보며 “이것 봐 봐요. 초록색 카멜레온이 되었어요” “나는 파란색을 선물 할래요” 신기해하며 여러 가지 색깔 위에 올렸다가 떼어보는 행위를 반복하였다. (탐색, 흥미, 호기심)
- 빔프로젝트로 풍경 이미지를 벽에 비춘 영상에 들어간 친구의 모습을 보고 신기해했다. 아이들 서로 색 속으로 들어가고 싶어했다. 색 속으로 들어온 아이들은 “나도 변했어” 라고 반응하였다. 영상 속으로 들어갔다 나왔다 반복하며 자신의 몸에 나타나는 색과 그림을 보는 것을 좋아하였다. (탐색, 흥미, 호기심)

3) 참여 유아의 일상 변화

위례라운 어린이집은 2024년 확장형 수업에 이어 8월에는 개발형 수업까지 연속적으로 참여한 경험이 있다. 참여한 만 2세 유아들의 일상 변화를 원장님과 교사 인터뷰를 통해 조사하였으며, 17개의 인터뷰 항목 중 반응과 변화가 드러난 항목을 중심으로 내용을 정리하였다.

<그림책 예술놀이>에 연속 참여시 좋은 점은 무엇인가요?

그림책예술놀이 연속 참여는 아이들의 **사회성, 협동심을 좋아지게 만들어준 것 같아요.** 학기 초에는 거의 진짜 각자 놀이하고 “다 내 거야” 이런 게 많았는데 이번 개발형에 참여 할 때 보니까 아이들이 같이 하려는 모습이 보였고 교실에서 놀이할 때도 아이들이 조금씩 친구들과 함께 하려고 하는 모습이 보이더라고요.

본 어린이집 유아는 <그림책 예술놀이> 참여 전, 후 어떤 변화 및 반응이 있었나요?

① 문화예술 친숙성

확장형에서 물감활동을 하면 손과 옷에 묻는 것을 엄청 싫어하는 아이가 있었는데 프로그램을 하고 나서는 손에 다 묻히고 심지어 몸에 묻히며 놀았어요. 아마 어린이집에서만 있었다면 이러한 변화를 볼 수 없었을 것 같아요. 그림책 예술놀이를 하면서 많은 변화가 일어난 것 같아요. 물감을 손에 묻힌다? 몸에 묻힌다? 전혀 기대하지 않았던 부분인데 아이들이 변화되는 것을 보면서 ‘계속 반복적인 경험을 제공해주니 변화가 생기는구나’ 란 것을 조금 알게 된 것 같아요.

② 상상력, 표현력

지금까지도 아이들 놀이 중간 중간에 카멜레온 이야기가 나오기도 해요. 한 친구가 “여자 카멜레온이 됐어요” 라고 말했는데 아이들이 “여자 카멜레온아 이리와” 라고 소리를 고래고래 지르는 거예요. 물론 상상의 존재죠. 눈에 보이지 않은 여자 카멜레온을 만들어서 있다고 상상해서 노는 것 같아요. 모두에게 새로운 놀이가 생긴 거예요. 카멜레온을 표현하는데 흉내내는 것도, 움직임도 예전과 다르게 더 풍성해졌어요. 몇 일간 계속 ‘여자카멜레온’이 계속 출몰하고 있어요.

③ 문화예술 감수성

자극 민감성이 높고 예민한 아이들도 처음에는 낯설어서 소극적으로 참여하였는데 시간이 갈수록 예술놀이에 참여하는 모습이 적극적으로 바뀌었고 자기표현과 몰입도가 높아지는 것을 발견할 수 있었어요. 또, 한 가지 색깔을 사용하는 것이 아니라 다채롭게 그리고 공간을 활용하고 움직임으로 공간을 채워서 표현하고자 하는 모습을 보였어요. 아이들은 공간에 대해서 낯설어서 불안감을 가지고 있었는데 공간을 자주 접하면서 새로운 것에 대한 어떤 호기심이 생기고 받아들이는 마음이 조금 더 안정적으로 표현되었어요.

3. 만 3세 유아의 사전·사후 반응 및 변화

1) 프로그램 과정 (사전활동 - 4회 프로그램 - 사후활동)

개요	원 명	위례2 어린이집
	프로그램 명	농부할아버지네 텃밭
	주제 및 그림책	텃밭, 감사, 채소 /현민경 <농부 할아버지와 아기채소들>

프로그램 기획내용

1. 그림책 탐구

- 스토리대로 흐름이 이어지되, 여러 등장인물이 되어보기도 하고 신체놀이, 음악놀이, 역할 놀이 등 다양한 예술장르 연계 가능함.
- 의성어, 의태어 등 반복적인 언어로 책을 읽을 때 그림책에 더 큰 흥미를 느낌.
- 발문에 따라 그림책을 다르게 읽을 때 새로움과 흥미를 느낌.

2. 참여 대상 및 주제 탐구

- 아이들은 평소 잡기 놀이와 도구를 이용한 놀이를 좋아함.
- 교실 안에서는 각자 자기가 좋아하는 놀이만 진행함.
- 대체적으로 야외 활동을 좋아하고 모래나 흙을 좋아함.

3. 예술놀이 연구

- 그림책 속 할아버지와 아기 채소들이 춤을 추는 장면에서 즉흥적으로 춤을 추기 시작하였고, 꼭 춤을 추는 활동을 프로그램 내용에 넣어야 할 것 같음.

프로그램 요약	차시	일정	차시명	주요내용
	1	6/3	텃밭 채소들의 변신	농부 할아버지 텃밭에 방문한 꼬마 농부들이 되어 야채를 수확하고, 오감 놀이를 통해 야채의 모양, 질감, 단면 등을 탐색하며 그림책 주제와 이야기에 관심을 갖는다.
	2	6/10	오늘은 아기 채소 심는 날	‘행복한 채소 가게’에 납품할 채소가 없는 할아버지를 위해 조각난 야채들을 새롭게 조합하여 나만의 아기 채소를 만들고 텃밭에 심는다.
	3	6/17	강물 길러오기 작전!	뜨거운 햇빛으로 시들어가는 아기채소들을 위해 강으로 가는 길을 상상하고, 다양한 오브제로 설치한다. 설치한 공간을 신체 움직임으로 경험하고, 길러온 물과 바람을 온 몸으로 맞으며 역할과 이야기 상황에 몰입한다.
	4	6/24	아기두더지를 위한 변비탈출 레시피	변비에 걸린 아기 두더지를 위해 초록 채소와 다양한 자연재료로 두더지 변비탈출 레시피를 만들어 이야기 속 문제 상황을 해결한다. 행복 채소 가게에 무사히 채소를 보낸 할아버지와 감사의 인사를 나누고 오늘 우리 집 식탁을 상상하며 마무리 한다.

어린이집 사전활동 <그림책감상>



유아의 반응 (말, 행동)

“ 할아버지가 뭐하고 있었을까?”

“ 춤을 추고 있었어요.”

“ 왜 춤을 추고 있었을까?”

“ 기분이 좋아서요.”

“ 할아버지 다리가 어때?”

“ 할아버지 다리가 길어요.”

“ 우리도 다리가 길어질 수 있을까?”

(팔, 다리를 펼치며) “ 이렇게요!”

“ 우리도 뜨거운 햇님을 만나면 어떻게 돼?”

“ 아이스크림이 생각나요. 아이스크림이 녹아요.”

“ 우리도 녹아요.” “아빠 엄마도 생각나요”

(춤을 추며) “덩실덩실 들썹들썹 살금살금”

어린이집 사전활동



▶ 꿈놀이터의 숨겨진 채소를 찾아라!

▶ 두더지 집에 놀러가자!

유아의 반응 (말, 행동)

“우리는 야채탐험대예요”

“ 나는 옥수수!” “ 나는 양파!”

“찾았다. 양파. 감자” “당근 찾았어요”

“호랑이다. 악어다.” “압압압”

“오이 코! 코가 길어졌어요”

(2차시 본 수업을 떠올리며) “우리가 만난 두더지가 뭐라고 했지?”

“시끄러워! 잠을 잘수가 없자나”

“나는 집에 가서 두더지 놀이를 했어요”

“두더지 집은 어디에 있지?”
 “땅속”
 “두더지집에는 무엇이 있을까?”
 “지렁이, 자동차, 애벌레, 헬로카봇, 미니특공대”

 “지진이 났어. 무너지려고 해”
 “대왕지렁이다~~”
 “두더지가 없네? 두더지가 어디 있지?”

본 프로그램

1차시



텃밭 채소들의 변신

농부 할아버지 텃밭에 방문한 꼬마 농부들은 야채를 수확하고, 오감 놀이를 통해 야채의 모양, 질감, 단면 등을 탐색하며 그림책 주제와 이야기에 관심을 가져요.

2차시



오늘은 아기 채소 심는 날

‘행복한 채소 가게’에 납품할 채소가 없는 할아버지를 위해 조각난 야채들을 새롭게 조합하여 나만의 아기 채소를 만들고 텃밭에 심어요. 더 많은 야채를 원하는 할아버지를 위해 움직임을 통해 직접 야채로 변신하고 춤을 춰요.

3차시



강물 길러오기 작전!

뜨거운 햇빛으로 시들어가는 아기채소들을 위해 강으로 가는 길을 상상하고, 다양한 오브제로 설치해요. 설치한 공간을 신체 움직임으로 경험하고, 길러온 물과 바람을 온 몸으로 맞으며 역할과 이야기 상황에 몰입해요.

4차시



아기두더지를 위한 변비탈출 레시피

변비에 걸린 아기 두더지를 위해 초록 채소와 다양한 자연재료로 두더지 변비탈출 레시피를 만들어 이야기 속 문제 상황을 해결해요. 행복 채소 가게에 무사히 채소를 보낸 할아버지와 감사의 인사를 나누고 오늘 우리 집 식탁을 상상하며 마무리해요.

어린이집 사후활동



유아의 반응 (말, 행동)

- 야채 재료가 소개되면 야채 이름을 크게 외쳤어요.
- 야채 재료를 손으로 만져보고 냄새 맡고 살짝 뜯어서 맛을 보았어요.

“ 당근! 당근! 저 당근 좋아해요”
“ (시금치 재료를 보며) 나무요~켈리요”
“ 버섯이요. 양송이버섯!”
“ 우리가 만든 것 진짜 먹어요?” “우와~~하하하”
“ 나는 채소 다다다 넣을거야. ”

2) 참여 유아의 반응

■ 유희와 즐거움

만 3세 유아들은 <농부할아버지 텃밭> 프로그램을 참여하는 동안 즐겁게 놀이를 하였다. 놀이의 가장 핵심적인 요인은 유희와 즐거움이다. 예술놀이를 통해 행복감, 성취감, 안정감, 자신감, 자존감, 즐거움 등 긍정적인 정서 뿐 아니라 도전감, 긴장감을 느끼면서 예술적 감응의 과정에 몰입하고 그 순간을 즐길 수 있는데 이런 반응들이 참여 유아에게 발견할 수 있었다.

- 한 아이가 땅속에 심어진 대파를 한손으로 힘주어 뽑더니 "우와 대파다" "내가 뽑았어"라고 큰 소리로 외쳤다. 자신의 손으로 흙을 파서 야채를 스스로 수확했다는 것에 즐거워했다. **(뿌듯함, 성취감)**
- 텃밭에 심어있는 야채들을 찾아서 캐는데 성공했을 때 마치 보물을 찾은 것처럼 즐거워하며 더욱 더 놀이에 몰입하고 집중하였다. **(몰입)**
- 누가 시키지도 않았는데 아이들은 스스로 농작물이 담긴 무거운 바구니를 친구들과 힘을 모아 "영차영차" "아고 무거워" 하면서 서로 힘을 모아 돕는 모습이었다. **(협동심, 능동적)**
- 무를 망치로 내리치면서 "파워 파워" 라고 말하며 성공한 후에는 "역시 내가 힘이 세다니깐" **(성취감, 자신감, 도전감)**
- 내가 만든 아기채소 작품을 보고 좋아서 웃고, 만족스러워서 웃고, 작품 자랑을 하면서 즐거워하였다. **(행복감, 만족감)**
- "두더지야 나도 신났거든." "나도" "나도 신났어" **(즐거움, 행복감)**

■ 내적동기

유아들이 또 하고 싶은 마음과 반복적으로 시도하고 수행하고 싶은 내적 동기가 놀이에서 있어서 필요하다. 영유아들이 관심을 가지고, 흥미를 느끼며, 하고 싶은 마음이 들어야 한다. 본 프로그램에 참여한 위례2 어린이집 보육교사와 사전 회의에서 그림책을 감상하면서 유아들이 가졌던 관심과 흥미를 체크하고 이를 반영한 프로그램을 통해 유아들의 내적동기가 발현되었다. 아이들의 내적 동기는 자발적, 능동적 태도를 가지게 해주었고 유아 주도적 예술놀이가 이루어지게 해주었다.

- '채소 물감 찍기'와 '채소 물감 물로 씻기'는 아이들의 반복적 행위로 자연스럽게 반복놀이가 되었다. 예술강사가 개입하지 않아도 자율적으로 채소를 씻고 다시 물감 찍기를 하기도 하고, 물감 찍고 채소를 씻고.. 아이들은 저마다 흥미로운 지점에서 상당히 몰입하며 활동하였다. **(사물에 대한 호기심, 놀이의 재미와 흥미)**
- 야채를 자르거나 쪼개는 과정에서 아이들은 스스로 채소의 냄새를 맡고, 속 모양을 관찰하고, 만져보고, 눌러보고, 맛을 보면서 호기심과 흥미를 느끼며 오감으로 감각하였다. **(호기심, 흥미)**

■ 과정지향성

영유아들의 놀이는 놀이적 상황과 목적, 결과도 중요하지만, 때에 따라 놀이적 결과, 목적, 작품이 아닌 그 놀이 과정에 보다 많은 의미를 두기도 한다. 총 4회차의 모든 놀이 상황에서 유아들은 펼쳐진 상황을 해결하기 위한 새로운 방법과 방식을 찾아 시도해보고, 표현하고, 탐색하였는데 그러한 유아들의 활동 자체가 놀이였고 그 과정의 즐거움을 느꼈다.

- 자신보다 길고 커다란 비닐에 물과 바람을 담아 실어 나르는 과정에서 "물 많이 주세요 많이!" 말하며 몇 번을 오고 가면서 온 몸이 물로 젖어도 신나고 즐겁게 능동적으로 참여하였다. "애들아 내가 바람을 가져왔어" 채소를 위해 물과 바람을 실어 나르는 그 과정 자체가 아이들에게 신나는 놀이였고 눈에 보이지 않는 바람을 비닐에 넣으며 "바람이 들어왔어." "애들아 바람! 바람!" 외치면서 바람을 감각할 수 있었다. (활동의 즐거움)

■ 미적체험

유아들은 다양한 자연, 예술작품들을 통해 예술의 특정 형식을 지각하고 의식하며 이를 보고, 듣고, 만지고, 체험하며 이를 다각적으로 즐길 수 있어야 한다. 대상을 감각적으로 체험하며 자신의 주변의 다양한 물체들과 표현 재료들, 예술 작품들을 다각적으로 인지하고 몰입하고 탐구하여 자신만의 관점으로 이를 인식하고 표현할 수 있어야 한다. 감각적인 예술하기 과정 자기 자신의 능력을 긍정적으로 인식할 수 있으며 자신이 살아가는 세계를 경험할 수 있다.

- 노란색 물감을 파에 묻히는 아이에게 "뭐하는 거예요?" 라고 물어보니 "계란을 묻히는 거예요" 라는 대답했다. (색에 대한 나만의 의미, 경험)

- 애호박에 갈색 물감을 색칠한 후 "애호박이 가지가 되었어요" 라고 말하였다. (창의성)

- 아이들은 채소 뽑기 -자르기- 찌기- 씻기 과정을 경험하면서 직접 만지고, 냄새 맡고, 생김새와 색을 관찰하면서 온몸으로 채소를 감각하였다. 채소 냄새는 아이들의 경험과 연결되어 표현되었다.

"버섯은 딸기 냄새가 나요." "파프리카는 빨간 냄새가 나요"

"흰색 브로콜리는 양털이에요." " 무는 무지개떡이요" (감각적 표현)

- 채소 작품을 만들 때 채소 재료를 충분히 탐색하고 감각하였다. 탐색과 감각은 예술강사와 교사의 개입 없이 자연스럽게 아이들 스스로 행위가 이루어졌다. (탐색, 감각적체험)

- 역할 내 교사 농부할아버지가 모래밭에서 혼자 호미질을 하고 있는 남자 아이한테 다가가서 "너는 왜 거기서 그러고 있니?" 라고 물으니 "저는 농부할아버지를 도와주고 있어요. 제 나중 꿈은 농부할아버지예요" 라고 말하며 자신이 좋아하고 꿈꾸는 놀이 활동에 몰입하였다. (몰입, 나만의 세계)

- 아기 채소를 만드는 과정은 재료 탐색 → 다양한 방법으로 구성해보기 → 시도, 실패, 재구성 반복 → 완성 단계로 이루어졌는데 이러한 아이들의 자발적 행위는 예술가의 작업 과정과 같았다. 아이들에게 창작 과정은 놀이 그 자체였다. (창작작업)

- 아기 채소 만들기에 각자 집중하고 몰입하였고, 완성된 작품을 가지고 놀면서 자신만의 놀이세계로 연결되었다. 완성된 아기 채소에 나만의 의미를 넣어 표현되었다. 아기채소 이름에서 의미를 찾을 수 있다. (자신만의 놀이세계, 나만의 의미)

<애호박피물, 엄마, 아기모자꽃, 샐구마구마, 버섯가지도깨비, 자동차, 로봇야채, 가지피물...>

■ 문제해결력

연극적 상황에서 발생한 문제를 아이들 스스로 해결함으로써 문제해결 욕구가 증가하고 대처 능력도 향상되었다.

- 전 차시에 심은 아기채소들이 시든 문제적 상황에서 아이들이 물이 필요하다고 했다. 큰물이 필요하다는 농부할아버지 말에 “물을 합쳐요. 큰물을 가져와요. 물을 찾아요” 라고 반응하였다. 3개의 산을 넘어야 큰물이 있는데 아이들이 생각한 장애물 괴물, 도깨비, 호랑이이 나타나면 어떻게 할까?란 질문에 “용감하게 괴물이랑 싸워요” 라며 주먹을 휘두르는 행동을 보였다. **(문제해결욕구)**
- 아이들이 만든 큰 산을 3개를 넘고 커다란 물을 커다란 비닐에 담아 시든 채소에 물을 주고 바람도 비닐에 넣어 나르면서 문제 해결에 뿌듯함을 가졌다. **(뿌듯함, 대처능력)**
- 상상한 산속 다양한 공간을 만들고 직접 지나갈 때 "나는 안무서운데" "나는 용감하지" 말하며 용기를 갖고 자신감 있게 지나가는 아이들은 다 통과하고 나서 엄청 뿌듯해하였다. 성취감을 느끼며 행복해하였다. **(용기, 성취감, 뿌듯함, 행복함)**

■ 상상력

큰물을 찾으러 가는 산속에는 무엇이 있을지 상상해서 공간을 구성하였다. 외나무다리, 출렁이는 강물, 거미줄, 동굴, 뱀의 길을 만드는데 친구와 협동하면서 함께 만들었다. 서로의 생각과 상상이 더해지는 것은 재료를 가지고 공간을 구성할 때 친구가 만든 것에 내가 만든 것을 더해서 완성해가는 과정은 정말 자연스럽게 이루어졌다. 이야기를 상상하고 이야기 속 공간을 상상하고 상상한 공간을 구성하는 것이 만 3세 유아에게 충분히 가능하였다. 이러한 상상놀이는 아이들의 순간 몰입도를 높였다.

- “흔들거리는 다리가 있어요”
- “높은 다리가 있어요” "밧줄은 뱀이야 뱀!"
- “커다란 거미줄도 있어요” “산에는 뱀이 자고 있는 동굴이 있어요” **(공간상상)**
- “천으로 강물을 만드는데요” “물이 넘치지 않게 벽을 있어야 해요”
- “여기 다리를 만들자” “내가 도와줄게” “우리 같이 만들래?” **(협업)**

3) 참여 유아의 일상 변화

그림책 예술놀이 참여한 후 유아의 일상 변화를 교사 인터뷰를 통해 확인할 수 있었다. 채소에 대해 관심이 높아지고 특히 평소에 먹지 않았던 채소도 먹게 되는 변화를 보였다고 한다. 17개의 인터뷰 항목 중 반응과 변화가 드러난 항목을 중심으로 내용을 정리하였다.

<그림책 예술놀이>에 참여하는 유아에게 어떠한 기대효과를 가지셨나요?

만2세에서 만3세 유아로 올라오다 보니깐 아직 협동놀이가 잘 안 돼서 친구들과 협동도 했으면 좋겠다 라는 기대를 가졌습니다. 이러한 기대는 회차가 지나갈수록 조금씩 협동하는 모습이 보이더라고요. 조금씩 협동놀이가 되니까 서로 친구들 의견도 물어보면서 “이렇게 할까 이렇게 해봐” 라는 말이 오고가는 것도 들렸어요.

본 어린이집 유아는 <그림책 예술놀이> 참여 전, 후 어떤 변화 및 반응이 있었나요?

① 자발적 놀이 확장 및 성장

사실 4회차에 큰 변화를 말하기에는 기간이 짧은 것 같지만 4주 동안 놀이에 적극적으로 참여하는 모습, 협동놀이가 이루어지는 모습을 보면서 놀이에 대한 성장이 이루어졌던 것 같아요. 그리고 잠깐잠깐 자발적으로 사후 놀이들이 나타나기도 했어요. 아직 아이들이 어려서 자발적 사후놀이가 이루어지기 보다는 교사가 지원해주어야지 가능했거든요.

프로그램을 경험하면서 사전활동, 사후활동에서 놀이가 점점 자율적으로 확장되어가더라고요. 사전활동 <야채탐험대> 놀이에서 야채를 찾고 길 따라 가다 만나는 동물 친구들에게 찾은 야채를 밥으로 주는 놀이 모습을 보고 “아이들이 알아서 놀이를 만드네?” 란 생각을 했어요.

② 역할놀이

여자친구 2명이 두더지 흉내 내면서 이불 깔고 누워서 자는 척을 하는 거예요. 처음에는 무슨 놀이를 하는지 저도 궁금했어요. 그리고 일어나서 다른 놀이를 하고 있는 친구들한테 “시끄러워 잠을 잘 수가 없잖아” 라고 말하는 거예요. 2차시 본 수업에 만난 두더지 대사를 하고 다시 또 누워서 잠을 자는 척을 하는 거예요. 그러고 나서 또 일어나서 그 계속 반복을 하는 거예요. 아이들이 역할극 놀이를 알아서 하는 모습에 놀랐어요. 평소에 하지 않았거든요.

③ 새로운 시도, 관심, 호기심

가정과 어린이집에서는 물감놀이를 지원하기 어려운 환경이고 조건을 가지고 있어요. 그래서 조금씩만 지원하게 되는데 프로그램에서 마음껏 제한 없이 물감을 사용해서 표현한 다음에는 “나 이거 해보고 싶어요.” 라고 말하면서 뭔가를 해보려는 태도를 갖게 되었고 ‘내 생각대로 해보니 뭔가가 생기고 표현되네. 그리고 ‘내가 생각하대로 할 수 있고 그렇게 하니깐 재미있네’ 라는 경험을 해본 뒤에 아이들이 폭 넓게 관심을 가지게 되는 것 같아요.

4. 만 5세 유아의 사전·사후 반응 및 변화

1) 프로그램 과정 (사전활동 - 4회 프로그램 - 사후활동)

개요	원 명	이매동 어린이집
	프로그램 명	마음대로 정원
	주제 및 그림책	정원, 소망 / 안나워커 <메이의정원>

프로그램 기획내용

1. 그림책 탐구

- 메이가 생각하는 보물은 어떤 것이 있을까요?
“장난감, 당근, 참나뭇 씨앗, 반지, 반짝이는 돌멩이, 공룡, 정원의 꽃, 장미, 작물”
- 메이의 기분은 어떨까요?
“메이랑 같이 그리고 싶다. 비올 때 친구가 없어서 슬플 것 같아요. 비도 오고 그림이 지워져서 속상해요”

2. 참여 대상 및 주제 탐구

- 그림 그리는 것을 좋아하고 외부활동 적극적으로 잘 참여함.

3. 예술놀이 연구

- 그림 그리는 것을 좋아하여 넓은 면, 다양한 재료를 제시하여 마음껏 그림을 그리는 시간이 있었으면 좋겠음.
- 실제 꽃과 식물을 활용하여 정원을 꾸며보면 좋겠음.
- 스토리를 따라 프로그램 흐름을 구성하였으면 좋겠음.

프로그램 요약	차시	일정	차시명	주요내용
	1	6/24	꿈터 정원엔 누가?!	다양한 시각으로 자연물을 탐색하고 사진으로 기록한다. 꿈터 정원엔 어떤 것들이 있을지 상상해보고 자연물을 이용해 표현한다.
	2	7/1	상자정원	빈 공간에 가득 채워져 있는 상자. 찍은 사진들을 콜라주 기법으로 상자에 재배치하여 구성해보고 빈 공간은 그림으로 그려 연결한다. 상자를 돌려가며 새로운 꽃 이미지를 조합해보며 우리들의 상자 정원을 만든다.
	3	7/8	바닥정원	교실 내부에서부터 바깥으로 연결되는 선을 따라 건물 외벽, 바닥에 종이테이프, 분필로 우리들의 정원을 그린다. 그려진 그림 위로 물이 뿌려지며 번져가는 모습을 확인한다.
	4	7/16	보물이 자라나는 정원	사라지지 않을 소중한 보물을 생각해보고 화분에 보물 씨앗을 심어본다. 삭막한 담벼락에 다양한 꽃과 식물을 조합하여 우리들의 정원을 만든다.

어린이집 사전활동 <그림책감상>



“바닥에 그린 나무, 나비들이 진짜 살아나요. 마술펜으로 그렸어요.”
 “땅을 위로 올려서 진짜 살아나게 해주는 거예요.”

유아의 반응
 (말, 행동)

“식물이 아까보다 더 커지고 많아졌어요.”
 “(교사) 왜 많아졌을까요?”
 “새가 입으로 물어서 가져온 것 같아요.”
 “뒷 표지에 있는 식물들을 옮겨왔을 것 같아요.”
 “강아지가 삽을 들고 있어요. 도와줬나봐”

(그림을 보며) “어떤 느낌인가요?”
 “억지로 식물을 붙인 것 같아요.”
 “오래된 집 같아요”
 “집 안에서 식물을 많이 심어서 창문으로 넘친 것 같아요.”
 “집 밖에 있는 식물이 벽을 타고 집 안으로 들어간 것 같아요.”
 “풀잎들이 자라서 저절로 건물을 타고 올라간 것 같아요.”

(표지를 보며) 메이는 무엇을 하고 있는 것 같아요?
 “씨앗을 뿌려요”
 “나침반을 보고 있는 것 같아요”
 “그늘에서 쉬는 것 같아요”
 “풀이 시들어서 다시 심으러 가는 것 같아요”

(교사) 마지막 장면 느낌이 어떤가요?
 “정원을 못 가져와서 슬퍼요”
 “새로운 집에 와서 쑥쓰러운 것 같아요”
 “집에 정원을 지을 것 같아요”

어린이집 사전활동



▶ 우리가 꾸미는 기쁨반 정원

유아의 반응
(말, 행동)

“ 나뭇잎 모양이 달걀 같아요.”
 “ 자두, 파, 부추, 고추, 머리카락, 덩굴, 거미줄, 사람 팔 같아요.”
 “ 나뭇잎이 콩나물머리 같아요”
 “ 나뭇잎이 파리지옥을 닮았어요.”
 “ 지네 나뭇잎이에요”
 “ 빗자루, 물방울, 비, 뽕, 뱀이요 ”
 “우와! 곤충세상 같아”
 “보물 찾았어요. 새싹이요”

▶ 보물씨앗 준비하기

본 프로그램

1차시



꿈터 정원엔 누가?!

다양한 시각으로 자연물을 탐색하고 사진으로 기록한다. 꿈터 정원엔 어떤 것들이 있을지 상상해보고 자연물을 이용해 표현한다.

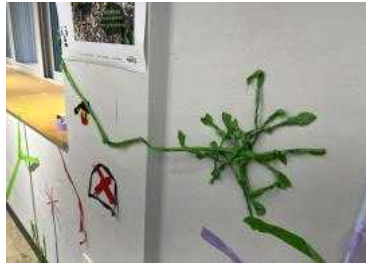
2차시



상자정원

지난 시간에 찍은 사진들을 콜라주 기법으로 상자에 재배치하여 구성하고 빈 공간은 그림으로 그려 연결한다. 상자를 돌려가며 새로운 꽃 이미지를 조합해서 우리들의 상자 정원을 만든다.

3차시



바닥정원

교실 내부에서부터 바깥으로 연결되는 선을 따라 건물 외벽, 바닥에 종이테이프, 분필로 우리들의 정원을 그린다. 그려진 그림 위로 물이 뿌려지며 번져가는 모습을 확인한다.

4차시



보물이 자라나는 정원

사라지지 않을 소중한 보물을 생각해보고 화분에 보물 씨앗을 심어본다. 삭막한 담벼락에 다양한 꽃과 식물을 조합하여 우리들의 정원을 만든다.

어린이집 사후활동



유아의 반응 (말, 행동)

- “ 메이의 정원에 있던 새가 여기로 날아왔어요 ”
- “ 옥상에 그려요, 옥상정원을 만들어요 ”
- “ 보드마카를 심으면 보드마카 나무가 자라나요 ”
- “ 엄마를 심으면 엄마 나무가 자라나요 ”
- “ 선생님 나는 이제 엄마가 3명이예요 ”
- “ 뿌리식물이에요. 포도를 심으면 뿌리에 포도즙스가 열려요 ”
- “ 유니콘 씨앗을 심으면 유니콘이 자라나요 ”
- “ 안 익은 유니콘은 노란색, 다 익은 유니콘은 분홍색이에요 ”

2) 참여 유아의 반응

■ 유희와 즐거움

<마음대로 정원> 프로그램을 참여한 만5세 유아들은 1회차~4회차 모두 즐겁고 행복한 모습이였다. 유아들의 즐거움과 행복은 놀이 활동에 몰입하며 순간과 과정을 즐기고, 긍정적인 정서를 느끼는 모습에서 드러났다. 매 회차 새로운 공간, 새로운 재료의 경험, 마음껏 표현할 수 있는 환경 조성은 아이들이 충분히 표현하고 놀 수 있게 해주었다. 이러한 경험들이 회차마다 쌓이면서 미술 예술장르에 대한 적극적 수용, 자신감을 높여주어 미술 놀이의 즐거움을 느끼게 해주었다.

꿈터 정원에서 수집한 나뭇가지, 나뭇잎, 돌, 솔방울 등의 자연물을 조합해서 새로운 모양을 만들며 "우와 나무 같다. 내가 지금 나무를 만들고 있어" 반응했다. (만족감)

- 상자로 만든 메이의 침대가 한 친구의 눈에 흔들거리고 위태롭게 보였는지 "제가 침대를 더 탄탄하게 해줄래요" 말하며 종이테이프로 상자 침대에 붙이는 작업에 몰두하였다. 완성 후 "수리끝"이라고 외치고 난 뒤 굉장히 뿌듯해하였다. (성취감, 뿌듯함)

- 1차시 야외정원, 2차시 상자정원, 3차시 바닥정원으로 다양한 공간, 재료의 만남은 매 회차 아이들이 몰입하고 미술의 즐거움과 자신감을 가지게 했다. (자신감, 즐거움)

- 비가 와서 우비를 입고 비를 맞으며 시멘트 바닥에 분필로 정원을 그리는 활동을 재미있어하였다. 오히려 비를 맞으며 하는 것을 즐거워했고, 몰두하며 좋아했다. (색다른 경험의 즐거움)

- 처음에는 타프 아래에서 작게 작게 정원을 그리더니 점차 밖으로 나가며 크고 과감하게 표현해 나갔다. (자신감, 도전감)

■ 내적동기

꿈터 정원으로 가는 길을 유심히 관찰하며 주변에 무엇이 있는지 관심을 보인 아이들은 대상에 대한 흥미와 호기심으로 스스로 탐색하고 새로운 것을 발견하며 자발적이고 능동적으로 놀이에 참여하였다. 2차시 수업에서는 지난 시간 꿈터 정원에서 유아들이 직접 찍은 자연물 사진을 활용한 활동이 유아들의 흥미를 더욱 높였다. 또한 유아들의 반응을 반영하여 상자정원 만들기 예시를 보여주자 점차 모든 유아들이 적극적으로 의견을 내고 활동에 참여하는 모습을 보였다.

- "여기 나비 있어요." "개미 찍어. 개미~개미 선생님 저 개미도 찍었어요"

"벌.벌.벌~ 꿀벌이야." "우리 꽃도 찍어보자."

"선생님 이리로 와봐요. 신기한게 있어요." (탐색을 통한 흥미와 호기심 발현)

- "두 번째 상자 위에 잘라서 붙여요" "제일 큰 해바라기를 잘라요"

"길쭉한 식물을 구멍 상자에 보관해요"

"상자 크기만큼 잘라요, 이것도 저것도 하고 싶어요" (유아 생각 반영, 놀이에 대한 흥미)

- 상자로 만들어진 메이의 가구를 보며 무엇인지 궁금해하며 자신만의 관점으로 바라보고 해석하였다. (상자를 가르키며) "이건 뭐예요? 왜 저기에 빨간 불이 있어요?" "세탁기예요?" (호기심)

■ 미적체험

유아들은 자연물을 보고, 만지고, 체험하며 이를 다각적으로 즐겼다. 대상을 감각적으로 체험하며 자신 주변의 다양한 물체들과 표현 재료들을 다각적으로 인지하고 몰입하고 탐구하여 자신만의 관점으로 이를 인식하고 표현하였다. 다양한 재료와 자유롭게 표현할 수 있는 환경조성이 제공되어 친구, 교사와의 협력적인 관계 속에서 새로운 시도와 상상을 경험하였다.

— 비정형화된 접착 우드락 판에 삼삼오오 모여서 무엇을 만들지 상의하지 않고 각자 생각한 것을 자연물을 조합하여 표현하였다. 각자 만들어진 것들이 모여 하나의 작품이 완성되었다.

“우와! 코끼리 같다. 우리 폴로 코를 더 길게 만들자” **(몰입, 창의성)**

— 잎 새싹을 손바닥으로 잡아 밀어서 뿌리는 방법, 해체해서 재조합하는 방법 등 새로운 방법을 찾아서 표현에 적극 활용하였다. **(창의성- 새로운 방법 탐구)**

— 상자에 자신만의 정원 세계를 만들어나갔다. 친구가 그린 그림에 내 그림을 더하고, 그려진 그림을 보며 이야기를 상상하였다. **(상상력, 나만의 세계 확장)**

— 꽃과 나무가 그려진 상자로 재구성한 메이의 집을 감상하며 “큰 나무 같아요” “남한산성 같아요” “고양이집 같아요” “아파트 같아요” 라고 반응하였다. **(창의성_사고의 확장)**

— 한 남자는 벽에 연두색 종이테이프를 꼬아 연결해서 덩쿨을 표현하였다. 대부분의 아이들은 종이테이프를 잘라서 붙여 모양을 만들었다. 이 남자 아이만 새로운 방식으로 재료를 사용했고, 덩쿨이 벽을 타고 자라나는 것과 덩쿨 줄기를 꼬아서 섬세하게 표현한 것이 인상 깊었다. **(경험, 감각적체험, 창의적 표현)**

— 아빠가 상자정원을 모두 치웠어. 사라지지 않은 정원을 만들려면 어떻게 해야할까? 란 발문에 대한 답으로 “아빠 키에 안 닿게 하늘에 정원을 그려요”

“우리가 그린 테이프를 자르지 않게 더 두껍게 붙여요”라고 답했다 **(창의적 사고 및 발상)**

— 특별한 씨앗을 가져왔다는 아이들에게 “어떤 씨앗을 가져왔니? 이걸 심으면 뭐가 자라나니?”라고 물으니, “이건 초콜릿나무예요.” “이건 비비탄이 자라요.” “체리가 자랄거예요.” 라고 답했다. **(상상력, 창의적 발상)**

— “메이의 정원에 있던 새가 여기로 날아왔어요” **(상상력)**

— “여기만 지나면 빗 속에서 그림을 그릴 수 있어” 라고 말하면서 새롭게 공간을 상상했다.

■ 문화예술 감수성

문화예술 감수성이란 문화예술을 다양한 감각과 인지를 통해 민감하게 지각하고, 이를 통해 삶에서 영감, 자극, 감동을 받는 정도를 의미한다. 사전활동부터 1~4회차 프로그램, 사후활동까지 아이들은 ‘정원’이라는 주제로 재료와 공간의 변화를 통해 식물을 표현하였다. 시간이 지날수록 아이들은 식물에 대한 관심이 높아졌으며, 이를 내 주변의 자연물로 확장하여 흥미를 가지게 되었다. 특히 흥미로운 점은, 여름에 경험한 그림책 예술놀이 수업의 영향으로 여름하면 떠올리던 단어가 바다에서 나무와 숲으로 바뀌었고, 파란색에서 초록색으로 감각적인 변화가 일어난 것이다. 또한, 식물을 바라보고 표현하는 과정에서 사고가 확장되고 표현이 한층 풍성해지는 모습을 보였다.

- 완성된 비정형화된 작품을 보고 “꼬꼬닭, 민왕달팽이, 새, 부엉이, 코끼리 같아요”
“날개요. 새부리 같아요” “나비, 새, 나방 같아요”
“날개는 아까 새한테 붙여주면 좋을 것 같아요”
- 또래 친구들에 비해 디테일한 표현력이 좋고 나무 위에 있는 매미, 무당벌레를 표현하고 연두, 초록색을 섞어 채색하며 색을 풍부하게 표현하였다.
- 나무, 물방울에 연결하여 빗속에 핀 무지개를 그린 그림.
- “여기서 너무 향기로운 냄새가 나요~” “잘 자랄 수 있게 물도 주고 싶어요.”
“햇빛도 잘 쬌게 해줄거예요.” 라며 각자 만든 꽃, 식물에 정성을 다하는 모습이 인상적이었다.
- “어린이집 오는 길에 바닥에 떨어진 나뭇잎을 봤어요. 가을이 아닌데 노란색 잎을 봤어요.”
“옥상에 호박꽃은 꽃은 노랑색인데 왜 잎은 왜 초록색이예요?”

■ 문화예술 친숙성

문화예술 친숙성은 문화예술에 대한 이해와 관심이 높고 거부감이 적어 친근하게 접근할 수 있는 정도를 말한다. 평소 흥미가 적었던 미술 분야에 관심을 가지게 된 아이들은 다양한 미술 재료를 경험하며 미술에 대한 자신감을 키워갔다. 회차가 거듭될수록 미술놀이에 대한 재미와 흥미를 느끼며, 과감한 표현력과 새로운 시도를 두려워하지 않는 도전적인 태도까지 보여주었다.

- 다양한 재료(상자, 매직, 종이테이프, 글라스펜, 수성분필), 다양한 공간 및 재질(바닥, 상자, 벽, 유리, 창문, 칠판, 시멘트)의 변화는 미술놀이에 대한 흥미를 높여주었고, 같은 주제로 정원을 만들어도 재료가 바뀌니깐 끊임없이 재료에 대한 탐색과 흥미가 높아졌다.
- 2회차에 아이들은 상자, 매직, 식물 사진 만으로 오랜 시간 집중하고 몰두하였다. 미술놀이에 흥미가 낮았던 아이들이 기본적인 미술 재료만으로도 집중하고 몰입한 것은 어린이집에서 경험하지 못한 큰 상자의 제공, 자유롭게 표현할 수 있는 열린 시공간, 내가 생각하는 대로 표현할 수 있는 확장의 가능성을 놀이과정에서 느꼈기 때문이다.
- 처음에는 타프 아래에서 작게 작게 정원을 그리더니 점차 밖으로 나가며 크고 과감하게 표현해 나갔다.
- 유토는 아이들이 처음 보는 재료였다. 손에 묻는 것을 싫어하는 여자 친구들도 스스럼없이 만지면서 좋아했다. 그 모습을 본 교사가 감탄했다.

■ 소통·공감

만 2세와 3세에서는 보기 어려웠던 소통과 공감력이 만 5세에서는 특별한 반응으로 나타났다. 아이들은 서로의 아이디어와 표현을 조화롭게 어우르며 독창적인 작품을 만들어냈고, 이를 감상하는 태도에서도 성숙함이 엿보였다. 언어적·비언어적 예술적 교감을 통해 기쁨과 안정을

찾고, 위로와 행복감을 느꼈다. 또한, 이러한 교감을 통해 예술적 영감을 받아 사고와 표현이 확장되는 모습을 보였다.

- 친구가 만든 자연물 형체를 보고 자신이 느끼는 대로 해석한 후 필요한 것을 떠올려 덧붙여 완성해주는 모습이 관찰되었다. 한 여자 아이의 말에서 알 수 있다.
(친구가 만든 것을 유심히 보더니) “잎사귀가 없네” 라고 말하며 자신이 가지고 있던 점토로 친구가 놓은 솔방울 밑에 점토를 더해주더니 “히히~ 입이야” 라고 반응하였다. 처음에는 잎사귀로 더해주려고 놓았는데 막상 놓고 모양을 보니 입처럼 보였던 것 같다. **(친구 것에 더해주기)**
- 나뭇잎과 나뭇가지 조합하여 모양을 만들기도 하고 무심하게 돌과 솔방울을 뿌려서 표현하기도 하였는데 각자만의 표현을 하되 아이들은 친구의 표현을 보면서 자신의 작품을 만들어갔다. 각자의 표현이 모여 하나의 작품을 완성되어졌다. “우와 우리진 코끼리 같아. 코끼리 코끼리” **(표현의 교감, 공감)**
- 매회차 완성된 작품을 함께 감상하고 생각과 느낌을 나누었다.
“남한산성 같아요” “새 날개 같아요. 아까 새에 달아줘요” “정원에 오징어도 있어요”
“우리가 그린 유리 정원이 지워지면 어떡해요?” **(작품 감상)**
- “이 상자를 맨 아래에 놓고 이걸 그 위에 올리자!”
“이렇게 하면 쓰러질 것 같아. 이렇게 하면 꽃이 보이지 않아. 돌려주자” **(협동심, 소통)**

3) 참여 유아의 일상 변화

그림책 예술놀이 참여한 후 유아의 일상 변화를 교사 인터뷰를 통해 확인할 수 있었다. 17개의 인터뷰 항목 중 반응과 변화가 드러난 항목을 중심으로 내용을 정리하였다.

본 어린이집 유아는 <그림책 예술놀이> 참여 전, 후 어떤 변화 및 반응이 있었나요?

① 나만의 의미 만들기

한 아이가 빨강, 노랑, 초록을 섞어서 모래색을 다양하게 만들어놓았어요. 그래서 왜 이렇게 만들었는지 물어보니까 내가 좋아하는 색을 다 넣었다고 하면서 단풍잎이 빨강 초록 노랑이라서 섞어서 가을이 오고 있는 거예요 라고 말하더라고요. 그러니까 그냥 예전에는 주어진 거 그대로 그냥 수용해서 했다면 이제는 자기가 생각을 하면서 자기의 느낌을 담아서 뭔가 의미를 담아서 하는 것 같아요.

② 표현력과 상상력

확실히 표현력이랑 상상력이 성장했어요. 단순히 책을 읽더라도 예전과 달리 조금 더 말하고 싶은 게 많아진게 눈에 띄었어요. 그림책의 나뭇잎을 보고 정원이라고 한명이 말하면 다 똑같

이 정원이라고 말하였는데 지금은 각자의 생각을 말하더라고요.

아이들은 각자 “동물원의 나무야” “저기 놀이터야” 라고 반응하였어요. 똑같은 걸 보고도 좀 다른 시각으로 보는 게 생긴 것 같고 그림도 조금 더 세밀하고 자세하게 표현하는 것이 많아지는 것을 봤어요.

③ 재료에 대한 흥미와 탐색

재료에 대한 과감 없는 행동들!

원래는 이거 해도 돼요? 라고 물어보면서 소극적이었는데 프로그램을 경험한 후 내가 경험하지 못한 다양한 재료가 있다는 것과 자유롭게 사용해서 표현해도 된다는 것을 알고 미술 재료에 대한 적극적 행동과 직접 실행하는 모습을 보여요. 이제는 저희 동의 없이도 그냥 미술 활동 재료만 있다면 바로 실행으로 옮기는 그런 실행력들이 되게 많아졌어요. 아이들이 재료에 대한 관심이 많아졌어요. 종이에 물감을 찍어보고 말려보고 스펀지로 찍어보기도 하면서 새롭게 뭔가를 해보려고 하는 실험적인 태도를 보여요. 미술에 대한 폭이 넓어진 것 같아요.

④ 작품 감상의 태도

미술 활동 후 전시를 해주면 전에는 “저거 내거야” 라는 반응이 다였어요.

근데 이제 내 거를 찾지 않고 다른 친구 작품을 보면서 “저건 누구 거야?” “뭔가 예쁘다 저거 누가 했어? 좀 다르다” 이런 말을 하더라고요. 다른 친구의 것을 감상하는 태도를 갖게 된 것 같아요. 무언가를 함께 구성해 봤고 새로운 것들에 대한 활동을 많이 경험해서 서로의 것에 관심을 갖게 된 것 같아요.

⑤ 작은 존재에 대한 소중함

나뭇잎 같이 작은 것에 대한 소중함을 알게 되고 스스로 나뭇잎에 “사랑해” “고마워” 라고 말했어요. 일상 속 아이들을 둘러싼 자연요소에 대한 호기심 생기고 소중함을 알고 즐거움을 알게 된 것 같아요.

V. 연구결과

1. 그림책 예술놀이가 유아에게 주는 효과 및 영향
2. 결론 및 제언

V. 연구결과

1. 그림책 예술놀이가 유아에게 주는 효과 및 영향

1) 그림책 예술놀이에 참여한 유아의 반응 및 변화

모니터링 결과, 개발 단계에서 그림책 감상을 통해 유아들의 흥미와 관심, 개별적 특징을 심층적으로 고려한 프로그램이 보육교사와 예술교육가의 협력을 통해 기획되었을 때, 사전활동에서부터 사후활동까지의 일관성과 연계성이 강화되었다. 이러한 연계된 접근은 유아들이 각 단계에서 자연스럽게 이어지는 예술적 경험을 통해 몰입도를 높이고 안정적인 참여를 유도하였으며 놀이가 점차 확장될 수 있는 환경을 제공하였다. 그 결과, 유아들은 더 활발히 반응하고 창의적인 표현을 보이며, 프로그램 전반에 걸쳐 감정적, 인지적 성장의 변화를 경험하였다.

개발형 프로그램 운영 단계			
개발단계	⇒	실행단계	⇒ 사후단계
예술교육가와 보육교사가 협업하여 프로그램을 기획 ○ 그림책 탐구 ○ 참여대상 및 주제 탐구 : 그림책 감상을 통한 유아의 흥미, 관심, 발달단계 공유 및 프로그램 주제 선정 ○ 예술놀이 연구	⇒	○ 어린이집 사전활동, 사후활동 놀이지원 ○ 꿈꾸는 예술터 1~4회차 본 프로그램 운영	⇒ 프로그램 경험 후 그림책 세계와 유아의 삶과 세계로 연결, 확장

유아의 사전·사후 반응과 변화에 대한 주요 키워드는 다음과 같이 정리할 수 있다.

연령별 주요 반응을 보면 만 2세는 표현력, 만 3세는 창의성, 만 5세는 문화예술 감수성과 문화예술 친숙성이다. 공통적 반응은 놀이의 유희성과 즐거움에서 느껴지는 긍정적 감정이었다.

<그림책 예술놀이> 참여 유아 반응·변화 키워드			
	만 2세	만 3세	만 5세
주요 반응·변화	표현력	창의성	문화예술 감수성 문화예술 친숙성
일반 반응·변화	자기표현 창의성 예술적교감	협동심 상상력 나만의 놀이세계	작품감상 상상력 소통·공감

	신체적표현 상상력 감각	새로운 시도 자발적 놀이성장 문제해결력 대처능력 역할놀이	새로운 방법 탐구 창의적 발상 사고확장 나만의 의미
공통 반응·변화	즐거움, 뿌듯함, 성취감, 행복감, 자신감, 도전감, 용기, 몰입 만족감, 탐색, 흥미, 호기심, 자존감, 문화예술 수용성		

연령별 유아의 반응과 변화는 핵심 효과 지표를 나타내며, 주요 키워드는 해당 연령에서 두드러지게 나타난 반응과 변화를 중심으로 해석할 수 있다. 일반 키워드에는 만 2세, 만 3세, 만 5세에서 공통적으로 나타나는 핵심 지표도 포함된다. 상상력과 창의성은 모든 연령에서 나타났으며, 새롭게 시도하고 탐구하는 태도와 나만의 의미를 담은 놀이 세계를 표현하는 반응과 변화는 만 3세와 만 5세에서 공통적으로 관찰되었다. 특히, 영아기인 만 2세는 놀이에서의 반응과 변화에 초점이 맞춰졌다면, 유아기로 접어들면서 예술적 경험을 통해 발현되는 반응과 변화가 더욱 두드러졌다.

2) 참여 유아 반응 및 변화에 영향을 미치는 주요 요인

"유아의 반응과 변화는 어떤 요인에서 비롯되는가?"라는 질문으로부터 다음과 같은 결과를 도출하였다. 그림책 예술놀이에 참여한 유아가 반응하고 변화를 일으키는 주요 원인과 조건, 즉 핵심적인 요인은 2024년 개발형 성과공유회에 참석한 예술교육가와 보육교사의 의견, 그리고 효과 분석 대상 어린이집 보육교사의 인터뷰 내용과 본 연구자가 진행한 현장 모니터링을 바탕으로 분석하였다.

● 유아중심, 당사자성 반영

- 연령에 맞는 그림책 선정
- 아이들의 자유로운 놀이성에 대한 지지
- 아이들이 원하는 흥미, 관심을 갖고 이를 수용하고 펼칠 수 있도록 지원
- 아이들의 발화를 모두 듣고 적극 반영
- 유아들의 특징에 맞는 놀이 구성

● 사전 사후 활동

- 사전 활동을 통한 유아들의 성향을 파악하고, 프로그램에 반영
- 사전 활동부터 사후 활동까지의 연계성을 가지고 프로그램 진행

● 열린 공간

- 꿈꾸는 예술터의 다양한 공간 활용
- 활동에 몰입하고 상상할 수 있도록 공간 구성
- 활동과 공간의 적절성
- 자유롭게 표현하고 펼칠 수 있는 큰 공간

● 다양한 재료

- 재료에 대한 아낌없는 지원
- 평소 경험하지 못한 새로운 재료 경험
- 익숙하지만 익숙하지 않고 새롭진 않지만 새로운 재료

● 예술교육가와 보육교사의 협업

- 예술교육가의 예술적 아이디어에 대한 보육교사의 적극적 지지와 이해
- 사전협의를 통한 아이들의 관심과 반응에 대한 발견
- 사전 협의 내용에 대한 적극적인 반영, 공유

● 다양한 예술 장르 경험

- 예술교육가 역량 발휘 (역할내 교사, 움직임, 영상, 설치 등..)
- 다양한 예술 장르 경험 및 관심 분야 즐기기
- 예술교육가의 열정, 준비성, 소통력, 공감력

위에 주요 요인을 보면 그림책 예술놀이의 철학과 방향성과 맞닿는 부분이 크다.

첫째, 「그림책 예술놀이의 철학과 방향성을 나타내는 주요 키워드는 ‘교사와 예술교육가의 협력’ ‘그림책+예술놀이’ ‘유아중심’이다. 성남 유아문화예술교육만의 의미와 방향성을 실현시키고자 다양한 예술장르와 연계하여 예술교육가와 보육교사의 협업을 통해 유아의 당사자성을 반영한 유아 중심의 프로그램이 개발하고 운영된다.」 (2023성남문화재단 유아문화예술교육 <그림책예술놀이> 시선집 中)

둘째, 보육교사와 협업하여 사전활동부터 사후활동까지 연계하여 운영되는 것은 유아의 특성, 흥미, 관심을 사전활동에서 반영하여 놀이로 지원해주고, 본 활동에서 사전활동에서의 놀이와 흥미가 예술적, 감각적으로 발현 시킬 수 있다. 그리고 사후활동에서 반복놀이와 확장놀이를 통해 그림책 세계와 자신의 세계를 연결하고 확장하며, 주체적인 존재로서 삶과 일상에 의미 있는 변화를 경험한다는 점에서 그림책 예술놀이의 가치 실현 여부를 확인할 수 있었다.

그 외에도 주요 요인으로 열린 공간과 풍성하고 다양한 재료가 아이들의 상상력과 창의력을 증진시키며, 다양한 예술 장르를 경험하게 함으로써 예술에 대한 흥미, 친숙성, 수용성을 높였다. 또한, 예술교육가의 소통과 공감은 아이들의 반응을 적극적으로 수용하고 공감하는 방식으로, 아이들이 더 적극적으로 참여하고 즐거운 경험을 할 수 있게 했다.

3) 2024 성남 유아문화예술교육 <그림책 예술놀이> 결과자료집 제작

2024년 성남 유아문화예술교육 <그림책 예술놀이> 결과자료집이 제작되었다.

이 자료집은 한 해 동안 진행된 프로그램과 유아들의 활동을 아카이브하고, 참여 유아의 사전·사후 반응 및 변화 사례와 함께 그림책 예술놀이 자료와 연구 결과를 담았다.

결과자료집은 보육교사, 예술교육가, 대내외 협력 전문가와 공유되어 그림책 예술놀이의 가치와 효과를 널리 알리고, 참여 교사들에게 협업의 중요성과 운영 과정에 대한 실질적인 도움 제공할 것이다.



- 2024 성남 유아문화예술교육 <그림책 예술놀이> 결과자료집 시안 -

2. 결론 및 제언

○ <그림책 예술놀이>의 가치 실현

정성적 조사에 따른 질적 연구를 통해 그림책 예술놀이의 사전활동-4회차 프로그램-사후활동의 운영 과정 및 보육교사의 협업, 연령별, 참여 기관 유아 특성에 따른 효과성을 파악함으로써 그림책 예술놀이의 의미와 가치를 검증하였다. 이에 사업에 대한 타당성과 신뢰성을 높이고 가치 확산을 도모할 수 있겠다.

○ <그림책 예술놀이> 사업의 당위성

- 참여 유아의 사전·사후 반응 및 변화는 문화예술교육 핵심 효과 지표를 바탕으로 분석하여, 그림책 예술놀이의 효과를 객관적이고 타당하게 검증하였다. 이를 통해 지속 가능한 사업 가치를 입증하고, 질적 변화의 요인과 양상을 분석하여 기존에 드러나지 않았던 효과를 명확히 보여주었다. 이러한 분석을 바탕으로 성남 유아문화예술교육 <그림책 예술놀이> 사업의 당위성을 강화하고, 효과 증진 및 활성화에 기여할 수 있겠다.

○ 지속적 질적 조사 방안 마련

2024년부터 효과성 분석을 시작으로 지속 가능한 정성적 조사 방안을 마련하는 것이 중요하겠다. 향후 연구에서는 만 4세를 포함한 전 연령에 대한 조사가 필요하겠다. 또한, 연속적으로 참여하는 유아를 대상으로 단기적 질적 조사가 아닌, 장기적 질적 조사의 방법도 고려할 수 있겠다. 주제 그림책, 연령, 유아의 특성, 프로그램 및 예술 장르에 따라 나타나는 반응과 변화가 다르게 나타나므로, 이를 분석하기 위해 양적 조사와 질적 조사가 매년 이루어질 수 있는 체계적 방안이 필요하다. 이를 통해 자료를 축적하고 효과 검증, 타당성, 신뢰성을 지속적으로 확보할 수 있을 것이다.

○ 대외적으로 알리기 위한 방안 마련

올해 본 연구를 통해 검증된 <그림책 예술놀이>의 효과성을 내부적으로 공유했다면, 차후에는 이를 대외적으로 알리는 방안을 마련되어야 할 것이다. 외부 전문가들과의 협력을 통해 신뢰성을 높이고, 사업의 가치를 널리 알리며, 참여와 지지를 확대할 수 있는 계획이 필요하다.

**2024 성남문화예술교육센터
학교문화예술교육 PTA
최종 보고서**

성남문화예술교육센터 PTA 이한숙

< 목 차 >

1. 성남 학교문화예술교육 연구 배경 및 목적	1
가. 이전 성남 학교문화예술교육 성과	1
1) 사업의 다각화와 정착	1
2) 지역협력 네트워크 구축	1
3) 학생 주도적 참여 확대	2
4) 교육의 사회적 가치 확대	3
나. 성남 학교문화예술교육 한계	3
1) 코로나19의 잔존 영향	3
2) 협력 네트워크의 축소	4
다. 2024 성남 학교문화예술교육 사업 추진 방향	4
1) 추진 목적	4
2) 추진 방향	4
3) 추진 과제	5
2. 성남 학교문화예술교육 사업 운영	6
가. 교과연계 교육연극	6
1) 사업 개요	6
2) 추진 방향	6
3) 운영 방법	6
4) 예술교육가·교사 대상 연수	7
5) 사례공유 및 평가	8
나. 중등 학교문화예술교육 : 학교에서 DoLearn 예술로 DoRun	23
1) 사업 개요	23
2) 추진 방향	24
3) 운영 방법	24

4) 프로그램 개발	30
5) 프로그램 운영	34
6) 전시 및 성과공유회 운영	45
7) 성과관리	52
8) 아카이브와 홍보 및 확산	59
9) 그 밖의 성과	61
다. 중등 맞춤형 문화예술교육	62
1) 사업 개요	62
2) 추진 방향	62
3) 운영 방법	62
4) 프로그램 운영	62
5) 프로그램 성과 전시회 운영	70
6) 아카이브와 홍보	73
7) 성과관리	74
3. 결론 및 제언	88
가. 학령별 체계화된 학교문화예술교육 방향	88
1) 초등학교 기초 단계	88
2) 초등학교 심화 단계	88
3) 중등학교 기초단계	89
4) 중등 심화단계	89
나. 학령별 연계 체계화	90
1) 주요 목표	90
2) 주요 사업	90
다. 학교문화예술교육의 성과	91
라. 학교문화예술교육의 한계	92
마. 제언	94
1) 프로그램 개선 방향	94

2) 예술의 본연의 가치와 의미 강조	94
3) 좋은 문화예술교육기획자의 필요성:	94
4) 성남문화재단 꿈꾸는예술터와 자원 활용:	95
5) 협력 체계 강화	95
6) 새로운 만족도 조사 설계 및 반영:	95
7) 모니터링, 멘토링, 컨설팅을 통한 질 관리:	97
8) 홍보와 확산 전략 강화	97
9) 안정적 예산 확보와 사업 지속성	98
10) 학생 중심 교육 강화	98
11) 성과 확산 및 지속 가능성 확보	99
4. 부록	100

1. 성남 학교문화예술교육 연구 배경 및 목적

가. 이전 성남 학교문화예술교육 성과

1) 사업의 다각화와 정착

□ 교과연계 교육연극

- 성남미래교육의 일환으로 성남교육지원청, 성남문화재단이 지역연계로 진행하는 사업으로 2015년부터 운영하여 10주년을 맞이함
- 교과에 중심에 두고 ‘교육연극’이라는 예술장르를 매개로 하여, 교사와 예술강사 협력수업으로 운영하는 것을 원칙으로 함. 교육연극을 ‘일상수업’으로 연계하여 학생들이 극적 체험을 배움의 과정으로 경험하도록 함
- 참여학교 모집 관리, 사전연수, 수업개발, 역량강화, 수업나눔, 멘토링 등 사업을 체계화로 안정된 운영과 질적 향상을 도모함.
- 지역 우수사례로 경기문화재단 공모사업으로 2021년~2023년 운영됨
- 2022년부터 예술교육가의 자발적 연구 모임 운영으로 프로그램의 질 향상과 더불어 인력자원의 성장과 양질의 문화예술교육의 토대를 마련함

□ 찾아가는 공연

- 성남미래교육의 일환으로 성남교육지원청, 성남문화재단이 성남의 초등학교로 찾아가는 공연을 통해 안전하고 질 좋은 공연으로 문화 향유 기회를 제공함

□ 목공수업

- 성남미래교육의 일환으로 초등 6학년을 대상으로 환경에 대한 기본 이해 및 직접 만지고 제작하는 과정을 통한 문제 해결 역량 함을 위한 오토마타를 제작하는 원데이클래스 형태로 운영함

□ 학교자율과정 및 위탁교육

- 학교의 수요와 요구에 따른 맞춤형 프로그램을 제공함.
- 중학교 자유학기제, 고등학교 자율과정 또는 학교특색사업 등의 여러 가지 형태로 진행됨

2) 지역협력 네트워크 구축

□ 성남미래교육

- 성남시, 경기도성남교육지원청, 성남시청소년재단이 주축이 되어, 지역교육협의체를 구성하고 성남미래교육사업을 추진함

- 성남문화예술교육네트워크는 성남교육지원청 문화예술교육 담당 장학사, 성남문화예술교육센터 센터장 및 학교사업 담당자, 성남시청소년재단 담당자 등이 모여 지역의 현안을 공유하고, 문화예술교육 사업의 확장과 발전을 도모함



출처 : 성남미래교육(<https://snedu.seongnam.go.kr/oneclick/intro/intro2.asp>)

□ 지역협력사업

- 성남문화재단(성남문화예술교육센터)와 성남시교육지원청의 협력 사업 추진과 각 기관의 역할을 정립함
- 성남의 문화예술교육의 주체, 학생, 예술교육가, 교사, 문화예술교육 행정가 등의 협력을 공고히하고, 각 주체간의 역할을 정립하고 있음

3) 학생 주도적 참여 확대

□ 학교에서 DoLearn 예술로 DoRun

- 주제중심의 중등문화예술교육을 통해서 청소년의 주도적인 참여를 확대하여 창작 프로젝트를 운영함
- 학생들이 전시와 성과공유회에 참석하여 각 학교의 프로젝트를 소개하고, 작품을 도슨트하는 활동을 통해 주도적 참여를 실현함
- 학생들은 전시 및 성과공유회의 준비와 진행 과정을 직접 준비하며 책임감을 배양함
- 각 학교의 프로젝트를 소개하고 관람객에게 작품을 설명하는 활동을 통해 학생들

의 발표 능력과 의사소통 기술이 크게 향상됨

- 학생들은 팀으로 작업하며 의견을 조율하고 협력하는 과정을 통해 협업 능력을 키움
- 작품 설명 및 도슨트 활동을 통해 자신이 참여한 프로젝트뿐만 아니라 타 학교의 프로젝트와 문화예술 전반에 대한 이해도를 높임
- 자신의 역할을 충실히 수행하며 성취감을 느끼고, 이를 통해 자기효능감이 증대됨

4) 교육의 사회적 가치 확대

- 학생들의 예술 체험을 통해 자기효능감, 협력적 의사소통 능력 증진, 정서적 안정감을 향상시키도록 함
- 문화예술교육이 지역사회와 연계되어 지역 예술 생태계 활성화에 기여함

나. 성남 학교문화예술교육 한계

1) 코로나19의 잔존 영향

□ 교육 환경의 변화

- 교과연계 교육연극 등 대면 활동 제한으로 인해 디지털 전환이 이루어졌으나 현장감 부족으로 일부 프로그램이 축소 및 중단된 사례가 존재함
- 공연, 전시, 실습 등의 직접 참여형 활동이 축소되거나 중단된 이후 문화예술교육이 점차 재개되고 있지만, 코로나 이전 수준으로 복귀하지는 못함
- 예술교육가와 학생 간, 학생 간의 상호작용 감소로 문화예술교육의 효과가 약화되고, 여전한 심리적 거리감을 가지는 경우 존재함

□ 디지털 전환의 가속화

- 에듀테크 기반의 온라인 수업과 디지털 예술 콘텐츠가 새로운 표준으로 자리잡아 메타버스, AR/VR 등 디지털 기술을 활용한 예술교육의 시도가 늘어남
- 학교 기술환경이 아직 따라가지 못하고 있는 경우가 많으며, 정서적 교류와 몰입감은 낮은 편임

□ 새로운 접근 방식의 필요성

- 예술과 기술, 다양한 학문 간의 융합된 교육이 필요하며, 활동이 위축된 학생들이 적극적으로 회복하기 위한 주도적 참여 기획을 확대하는 프로그램이 필요함
- 복구를 넘어 디지털화와 융합형 교육의 발전을 통해, 학교문화예술교육은 새로운 모습으로 진화해갈 시점으로 판단됨

2) 협력 네트워크의 축소

☐ 네트워크 필요성의 인식 부재

- 성남시, 경기도성남교육지원청, 성남시청소년재단이 주축이 되어 구성한 지역교육협의체는 성남미래교육사업 추진을 목표로 다양한 협력 구조를 운영해 옴
- 성남문화예술교육네트워크는 성남교육지원청 문화예술교육 담당 장학사, 성남문화예술교육센터 관리자와 실무자, 성남시청소년재단 담당자가 모여 지역 현안을 공유하고 문화예술교육 사업의 확장과 발전을 도모하는 데 중점을 둠
- 최근 성남교육지원청 장학사 교체로 네트워크 운영 방식에 변화가 발생함. 기존 월 1회 정기 협력 회의를 통해 각 주체별 활동 내용을 공유하던 방식이, 필요에 따라 사안별 회의를 개최하는 형태로 변경됨. 이로 인해 협력회의 빈도가 크게 줄었고, 각 주체가 활동 상황을 공유할 기회도 제한됨
- 성남 학교문화예술교육 네트워크는 실질적인 논의와 협력이 어려워졌으며, 네트워크 협의회의 기능이 축소되고 유명무실해지는 상황에 이름. 이런 변화는 지역 내 문화예술교육의 지속 가능성과 협력의 시너지 효과에 부정적인 영향을 미칠 것으로 예상됨

다. 2024 성남 학교문화예술교육 사업 추진 방향

1) 추진 목적

- ☐ 성남미래교육 연계·정책 추진 환경 변화에 따른 학교문화예술교육 방향 제고
- ☐ 중학교와 연계한 학교문화예술교육 프로그램 시범 운영
- ☐ 학교와 협력 문화예술교육 프로그램 구성 및 운영

2) 추진 방향

- ☐ 성남교육지원청(학교), 미래교육과 연계한 계획 수립 및 추진
- ☐ 학교문화예술교육 네트워크 활성화
- ☐ 지속가능한 운영 지원 강화 : 모니터링 및 유관기관 협력 강화

3) 추진과제

☐ 성남문화재단이 기 추진해 온 학교문화예술교육에 대한 평가

☐ 성남지역, 학교문화예술교육의 환경분석 및 2025년 의제 설정

☐ 아카이빙 방식 조사 및 구성

☐ 학교문화예술교육 프로그램 개발 및 운영(중등)

- 운영 목적 (현장의 요구 반영)
- 대상 연구 및 특성 반영
- 예술교육가 구성 및 주요 역할 수행
- 교육지원청(학교) 협력 파트너 형성
- 사전 교사 연수 및 예술강사 워크숍 기획·운영
- 차시별 프로그램 구체적 구성
- 교육 성과 및 품질 관리 방안
- 소요 예산 산출 및 확보 방안
- 홍보
- 운영 매뉴얼 구축
- 시범 운영
- 평가 및 수정 보완

☐ 아카이빙

- 운영 매뉴얼 작성 및 예술교육가 교육
- 데이터 취합, 2024 학교문화예술교육 자료집 제작

☐ 협력 체계 운영

- 학교문화예술교육 프로그램 참여 예술교육가 네트워크 구성 및 운영
- 학교문화예술교육 네트워크 운영 지원

2. 성남 학교문화예술교육 사업 운영

가. 교과연계 교육연극

1) 사업 개요

☐ 사업 기간

- 2024년 2월 ~ 12월

☐ 운영 장소

- 각 학교, 성남꿈꾸는예술터

☐ 운영 대상

- 성남시 초등학교 3~6학년 19개교(85학급)

☐ 운영방법 :

- 기관(성남교육지원청, 성남미래교육) 협력을 통한 사업 추진
- 1학교 당 1개 학년 전체 참여
- 동학년·동교과 협력수업으로 진행
- 수업진행 방식
 - 블록수업진행 : 1블록은 2시간(2차시)를 기준으로 운영
 - 4~5블록(8~10차시)로 구성
- 참여학교 모집 관리
 - 성남교육지원청과 협의 하에 약 20개교 선정
 - 동학년·동교과 협력수업에 따른 1학교 당 1명의 대표교사 선정 필수

2) 추진방향

- 교과에 중심에 두고 '교육연극'이라는 예술장르를 매개로 하여, 교사와 예술강사 협력수업으로 운영하는 것을 원칙으로 함. 교육연극을 '일상수업'으로 연계하여 학생들이 극적 체험을 배움의 과정으로 경험하도록 함
- 2015년에 시작하여 단위 사업 추진 10주년을 맞이하여 성과 홍보 및 기념행사 운영

3) 운영방법

☐ 사업 운영

- 성남문화재단과 성남교육지원청의 협력 운영

구분	성남문화재단	성남교육지원청
역할	<ul style="list-style-type: none"> • 예술강사 지원 관리 및 운영 • 교육부분 운영주체 • 매개자 워크숍 및 연수 총괄 기획 및 운영 • 협력수업 멘토링 운영 • 프로젝트북 발간을 통한 사례 공유 	<ul style="list-style-type: none"> • 교육연극 전문학습공동체 지원 • 운영교 대상 사전 워크숍 운영 • 교육연극 수업 나눔 수업공개 운영 • 각종 기초자료 수합 및 사례 공유 확산

□ 프로그램 운영

- 교사와 예술교육가의 사전협의를 통한 프로그램 개발 및 협력 진행

4) 예술교육가·교사 대상 연수

구분	추진일정	내용
운영대상교 워크숍	2월 26일	<ul style="list-style-type: none"> • 운영 안내 및 예술강사 소개 • 교육연극 협력수업 사례(강사: 이명주, 김현주) • 교육연극 수업계획에서 실행까지(강사: 권경희)
매개자별 연수	연 중 수시 운영	<ul style="list-style-type: none"> • 공개수업 학기별 1회씩 운영 • 예술강사 대상 역량 강화 연수 • 현장 의견을 반영한 교과 재구성 연수 진행으로 역량강화 및 신규 교사 유입

□ 성남문화재단 예술교육가 연구 모임

- 2022년부터 자발적인 예술교육가 연구 모임 운영
- 2023년 1월~2월 : 공동 프로그램 개발 및 시연
 - 그림책 <프레드릭>, 그림책 <친구와 싸웠어>, 올바른 언어습관 <욕>
- 2023년 3월~9월 : 교과연계 교육연극 수업 논의
 - 도서 <성찰하는 티칭아티스트 : 연극예술교육에서의 집단 지혜>
- 2023년 8월 : 그림책 감상 후 ‘비경쟁 토론’ 진행
 - 그림책 <소로를 보다>, <문밖에 사자가 있다>, <우산을 쓰지 않는 시란씨>
- 2023년 10월~12월 : 교과연계 교육연극 수업 논의 및 수업 공유



5) 사례공유 및 평가

구분	추진일정	내용
모니터링 및 수업나눔	학기 중	<ul style="list-style-type: none"> • 성남문화재단, 성남교육지원청 담당자가 학교별 1회 • 예술교육가와의 협력 수업사례 공유
프로젝트 북 제작	11월~12월	<ul style="list-style-type: none"> • 교육연극 수업나눔 활동 결과자료집 제작 • 우수 사례 공유 및 평가
평가	학기 중	<ul style="list-style-type: none"> • 멘토단 및 예술강사 자체 평가 • 수업나눔 공개수업 및 모니터링을 통한 공유 및 평가 • 교육 참여자, 강사 대상 설문 평가

□ 수업나눔 운영

- 2024 상반기 교육과정 연계 교육연극 수업나눔 운영
 - 일시 : 2024년 6월 28일 금요일 13:00~16:30
 - 장소 : 탄천초등학교 4층 5학년 3반 교실
 - 수업 교사 : 탄천초등학교 교사 안미리
 - 수업 예술교육가 : 성남문화재단 예술교육가 나수아
 - 수업 주제 : 지구촌 아이들
 - 수업 후 협의회 진행



- 2024 하반기 교육과정 연계 교육연극 수업나눔 운영
 - 일시 : 2024년 11월 29일 금요일 13:00~16:30
 - 장소 : 성남장안초등학교 5학년 1반 교실
 - 수업 교사 : 성남장안초등학교 교사 이준희
 - 수업 예술교육가 : 성남문화재단 예술교육가 김태임
 - 수업 주제 : 역사 속으로 탕!탕!탕!
 - 수업 후 협의회 진행





□ 교과연계 교육연극 멘토단 운영

- 구성기준
 - 교육연극 실천가 중심의 인력풀 구성
 - 교육연극 관련 활동 경력 및 열정이 있는 교원
 - 책임멘토(교장 1인), 멘토(교사 2인, 예술교육가 2인)
- 멘토단 역할
 - 교육연극 관련 교원 역량강화 기획 및 개발 지원
 - 단위학교 교육연극 수업 나눔 운영 및 연수 강사 지원 등
 - 교사와 예술교육가 협력 수업 및 교육과정 운영 방안 모색
 - 다양한 유형의 협력적 교육연극 운영 사례 발굴
 - 프로젝트북 제작 지원 등

□ 교과연계 교육연극 10주년 기념 행사 운영 준비

- 예술교육가 TF 구성
 - 2024년 8월 17일 토요일 14:00~16:00
 - 교과연계 교육연극 10주년의 의미화와 성과확산을 위한 기념행사 운영 준비 TF 구성

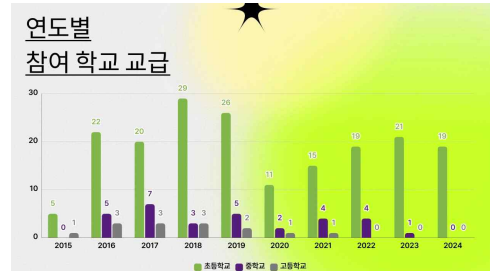
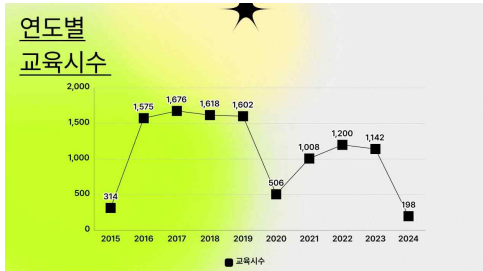
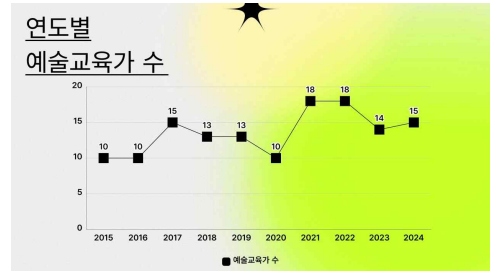
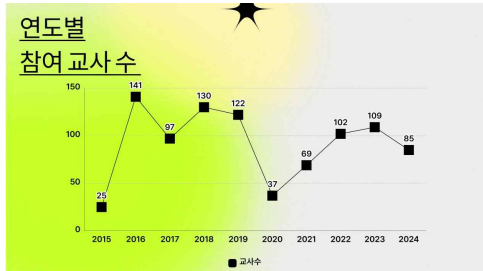
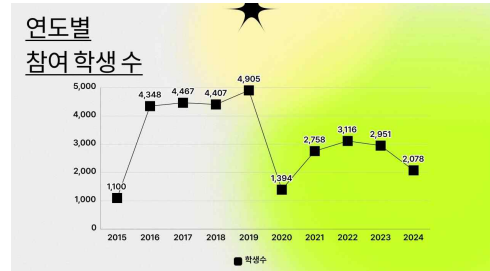
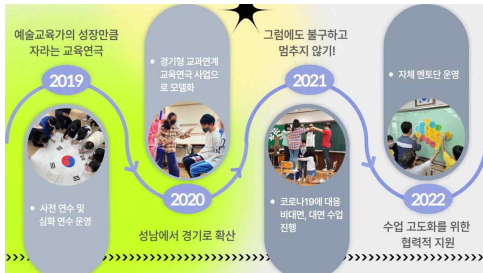


- 예술교육가 토론회 운영 <교과연계 교육연극 10년, 우리는 어디에 서 있나?>
 - 2024년 8월 14일 토요일 15:00~21:00
 - 교과연계 교육연극이 10년 동안의 지속 안에서 자기 점검과 새로운 단계를 준비하기 위한 토의 진행



□ 10년의 성과를 돌아보는 자료 정리 및 제작

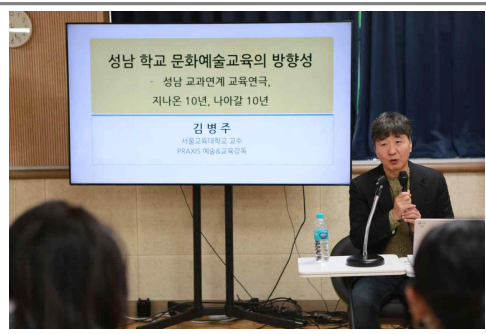




□ 교과연계 교육연극 10주년 기념 행사 운영

- 목적 : 문화예술교육 분야 전문가와 함께 성남 학교문화예술교육의 대표 프로그램인 교과연계 교육연극의 10년을 짚어보며 학교에 예술이 필요한 이유와 방향을 모색하고자 함
- 제목 : 학교문화예술교육 미래를 위한 제언
- 주제 : 예술과 교육사이-우리 함께 해볼까요?
- 장소 : 성남꿈꾸는예술터 5층 강당
- 일시 : 2024년 12월 11일 수요일 15:00~22:00
- 참여자 : 교사, 예술교육가, 문화예술교육 관계자 60여 명
- 세부일정 및 내용

	내용	담당
14:30~15:00	참여자 등록	성남문화예술교육센터 담당자
15:00~17:00	행사안내 및 개회사	성남문화예술교육센터 센터장
	예술교육가 오프닝 공연	교과연계 교육연극 예술교육가
	[기조강연] 성남에서 학교문화예술교육의 방향성	서울교대 교수 김병주
	[발제] 교과연계 교육연극이 10년 지속되는 힘	경기문화재단 황연정
		낙생초 교장 이주진
		불곡초 교사 권수정
17:00~22:00	예술교육가 네트워크 파티	교과연계 교육연극 예술교육가





- 이벤트 <포토존 운영>
 - 참여 학생 후기, 예술교육가 축하 메시지 등이 담긴 별 구조물 제작 및 설치로 포토존 구성
 - 행사에 참석자들 대상으로 축하 기념 사진 촬영 및 인화하여 증정



□ 홍보 및 확산

- 상반기 수업나눔 기사 보도

<기사본문>

성남문화재단과 성남교육지원청이 2015년부터 공동으로 진행해온 '교과연계 교육연극 협력수업'은 교사의 교육 전문성과 예술강사의 예술 전문성을 결합하여, 교실 내에서 팀티칭 방식으로 운영된다. 단순한 연극 수업이 아닌, 각 학년의 교육과정에 맞춘 주제로 프로젝트 형식의 수업을 기획해 실시하는 것이 특징이다.

시작부터 지금까지 누적 참여 학생 수는 3만 1천여 명에 달하며, 펜데믹 상황에서도 대면, 비대면, 블렌디드러닝 등 다양한 방법으로 수업을 이어왔다.

이번 행사는 28일 탄천초교에서 진행 지역 교원 및 예술 강사 등 50여 명이 참석했다. 초등학교 5학년 교과 과정 중 '나의 인권, 세상 속에 있다'라는 주제로 팀티칭 방식의 교육연극 수업을 참관하고, 다양한 의견을 나누는 자리를 가졌다.

당일 수업을 진행한 나수아 예술강사는 “교육연극을 통해 교육은 상호작용이라는 점을 깨달았다”며 “학생들과의 소통을 통해 본인도 성장하는 계기가 됐다”고 소감을 밝혔다. 탄천초등학교의 한 학생은 “연극을 통해 인물의 생각과 마음을 자유롭게 표현할 수 있었고, 친구들과의 소통과 배려를 배웠다”며, 이런 수업이 자주 있으면 좋겠다고 전했다.

재단 서정림 대표이사는 “사회 변화와 교육 현장의 요구에 부응하여 지역사회와 협력해 보편적이고 일상적인 문화예술교육을 확대하겠다”며 “성남문화예술교육센터의 정체성을 더욱 높이고, 소통과 공감의 문화예술교육을 실천하겠다”고 덧붙였다.

기획 | 사설/기고 | 사람들 | 독자공간

경기신문

뉴스 > 지역

Google 광고

의견 보내기 | 이 광고가 표시된 이유

성남문화재단, 교과연계 교육연극 수업 나눔 행사 개최

28일 탄천초 5학의 인권, 세상 속에 있다
올해 만년 19개 초교 약 2079명 학생참여

경남기 기자 jeejg@kgnews.co.kr | 등록 2024.06.30 14:05:54



▲ 지난 28일 성남 탄천초교에서 진행된 교과연계 교육연극 수업 나눔 행사. (사진 = 성남문화재단 제공)

NSP

성남문화재단, '교과연계 교육연극' 상반기 수업나눔 진행

성남문화재단, '교과연계 교육연극' 상반기 수업나눔 진행

NSP통신, 김병관 기자, 2024-06-28 19:04 KST

#성남문화재단 #교과연계교육연극 #성남초등학교 #성남교육지원청 #성남문화예술교육센터

f 페이스북 | 트윗 | 카카오톡 | 라인 | 네이버 | 블로그 | 유튜브

성남 초등학생은 연극으로 공부한다



탄천초에서 진행된 교과연계 교육연극 수업나눔 현장 모습. (사진 = 성남문화재단)

출처 : 인터넷 기사(<https://kgnews.co.kr/news/article.html?no=799300>,
<https://www.nspna.com/country/?mode=view&newsid=705783>)

연번	매체	링크
1	KUB 우리방송뉴스	http://www.wooritvnews.com/news/articleView.html?idxno=450799
2	NSP통신	https://www.nspna.com/country/?mode=view&newsid=705783
3	경기신문	https://kgnews.co.kr/news/article.html?no=799300
4	경기연합뉴스	https://www.kgyonhapnews.net/158730
5	경인종합일보	https://www.jonghapnews.com/news/articleView.html?idxno=431899
6	글로벌이코노믹	https://m.g-enews.com/view.php?ud=2024062815045542128fbfc802b3_1

7	뉴스라이트	http://newsgg.net/news/article.html?no=296896
8	매일일보	https://www.m-i.kr/news/articleView.html?idxno=1134845
9	새한일보	https://www.shilbo.kr/news/articleView.html?idxno=234447
10	서울일보	https://www.seoulilbo.com/news/articleView.html?idxno=686859
11	세계타임즈	https://m.thesegeye.com/news/view/1065618989126311
12	스카이데일리	https://www.skyedaily.com/news/news_view.html?ID=237636
13	시민일보	https://m.siminilbo.co.kr/news/newsview.php?ncode=1160287515915183
14	아시아뉴스통신	https://www.anews.com/detail.php?number=2919038&thread=09
15	아주경제	https://m.ajunews.com/view/20240628153746395
16	온라나타임즈	http://www.onaratimes.kr/h/contentxxx.html?code=newsbd&idx=402697&hmidx=8
17	이런뉴스	http://e-runnews.com/news/article.html?no=197433
18	인천일보	https://www.incheonilbo.com/news/articleView.html?idxno=1255556
19	일간투데이	https://www.dtoday.co.kr/news/articleView.html?idxno=661381
20	중도일보	https://www.joongdo.co.kr/web/view.php?key=20240628010008716
21	중부시사신문	http://gninews.co.kr/news/article.html?no=536255
22	중부일보	https://www.joongboo.com/news/articleView.html?idxno=363659776
24	탑뉴스투데이	http://www.topnewstoday.co.kr/h/contentxxx.html?code=newsbd&idx=299129&hmidx=2

• 하반기 수업나눔 기사 보도

<기사본문>

성남문화재단은 지난 11월 29일 성남 장안초등학교에서 ‘2024 교과연계 교육연극’ 하반기 수업나눔을 개최하며 10년간 이어온 문화예술교육 협력사업의 성과를 공유했다.

이날 행사에는 관내 교사와 예술강사 등 50여 명이 참석했다. 초등학교 5학년 역사 교과를 주제로 교사와 예술강사가 협업한 수업이 공개됐으며, 이후 협의회를 통해 수업 과정과 성과에 대한 논의가 이어졌다.

김태임 예술강사는 “교육연극은 단순 암기식 학습에서 벗어나 역사 속 인물과 사건을 교실로 옮겨와 학생들이 시대를 체감하며 이해하도록 돕는다”며 교육연극의 효과를 강조했다. 교사들 역시 협업 과정을 통해 수업의 질이 높아지고 학생들의 참여와 집중도가 눈에 띄게 향상됐다고 평가했다.

2015년 시작된 교과연계 교육연극은 성남문화재단과 성남교육지원청의 협력사업으로, 학년별 교육과정에 맞춘 프로젝트 수업 방식이 특징이다. 단순 연극 공연 발표를 넘어 학생들이 교과 내용을 예술적 접근법으로 학습하면서 창의적 사고를 키울 수 있도록 구성됐다.

팬데믹 시기에도 대면과 비대면, 블렌디드 러닝 등 유연한 운영을 통해 중단 없이 이어진 결과, 2023년까지 누적 참여 학생 수는 2만6673명에 이르렀다. 올해에도 성남시 19개 초등학교의 3~6학년 학생 2천여 명이 참여하며, 예술을 통한 학습 환경 개선과 학생 주도적 학습의 성과를 이어가고 있다.

이달 11일 성남문화예술교육센터(성남꿈꾸는예술터)에서 열리는 ‘2024 성남문화예술교육주간’에서는 교육연극 10년을 기념하는 특별 행사가 열린다. 이번 행사는 문화예술교육 성과를 나누고 향후 발전 방향을 모색하는 자리로, 워크숍, 성과 공유 토론, 학교예술교육 성과 전시 등 다양한 프로그램이 진행될 예정이다.

서정림 성남문화재단 대표이사는 “지난 10년간 교과연계 교육연극은 학습의 새로운 패러다임을 제시하며 교육 현장의 변화를 이끌어왔다”며 “앞으로도 지역 교육기관과 협력해 학생들이 창의적 미래 인재로 성장할 수 있도록 지속적으로 지원하겠다”고 밝혔다.

뉴스 | 지역

Google Ads

...성과를 극대화하세요

성남문화재단, 교과연계 교육연극 10년 성과 공유

교실용 무대표현 학생참여...창의적 학습 혁신 사례 조명

김정기 기자 papagom@kgnews.co.kr | 등록 2024.12.10 15:18:00



▲ 성남문화재단 예술강사들이 수업용 진행하고 있다. (사진=성남문화재단 제공)

성남문화재단, '교과연계 교육연극' 10주년... 새 교육 모델 제시

승인 2024-12-10 10:46



박용규 기자 pyk1208@kyeonggi.com
기자채널 >



최근 성남문화재단에서 진행된 교과연계 교육연극에서 학교 교사와 예술강사가 협업한 교육연극 수업을 진행하고 있는 모습. 성남문화재단 제공

출처 : 인터넷 기사(<https://www.kgnews.co.kr/news/article.html?no=821556>,
<https://www.kyeonggi.com/article/20241210580043>)

연번	매체	링크
1	경기신문	https://www.kgnews.co.kr/news/article.html?no=821556
2	경기일보	https://www.kyeonggi.com/article/20241210580043
3	시민일보	https://siminilbo.co.kr/news/newsview.php?ncode=1160294608813143
4	디스커버리뉴스	https://www.discoverynews.kr/news/articleView.html?idxno=1054886
5	신아일보	https://www.shinailbo.co.kr/news/articleView.html?idxno=1974755
6	NSP통신	https://www.nspna.com/country/?mode=view&newsid=731038
7	경인매일	https://www.kmaeil.com/news/articleView.html?idxno=484158
8	아이디위클리	http://www.idweekly.com/news/view.php?no=24197
9	서울일보	https://www.seoulilbo.com/news/articleView.html?idxno=715635
10	성남일보	https://www.snilbo.co.kr/sub_read.html?uid=47428
11	광교신문	https://www.kgnews.net/news/articleView.html?idxno=348370
12	비전21뉴스	https://vision21.kr/news/article.html?no=423054
13	새한일보	https://www.shilbo.kr/news/articleView.html?idxno=240602
14	경도신문	http://www.kyungdosinmoon.com/news/articleView.html?idxno=157588
15	경인종합일보	https://www.jonghapnews.com/news/articleView.html?idxno=444466
16	분당신문	https://www.bundangnews.co.kr/50012#google_vignette
17	KUB우리방송뉴스	http://www.wooritvnews.com/news/articleView.html?idxno=463052
18	중부시사신문	https://gninews.co.kr/news/article.html?no=601167
19	매일일보	https://www.m-i.kr/news/articleView.html?idxno=1187930
20	아시아뉴스통신	https://www.anews.com/detail.php?number=2969045&thread=09

- 10주년 행사 기사 보도(교육지원청 배포)

<기사본문>

경기도성남교육지원청은 교과연계 교육연극 10주년을 맞이하여 12월 11일 성남문화재단 꿈꾸는 예술터에서 기념행사를 개최했다. 교과연계 교육연극은 성남교육지원청과 성남문화재단이 지난 10년간 학교예술교육 활성화를 위해 협력해온 성남만의 빛깔 있는 특색사업으로 교사의 수업 전문성과 예술 강사의 예술 전문성이 접목된 대표적인 협력적 예술 수업이다.

이번 10주년 기념행사는 “학교문화예술교육 미래를 위한 제언”이라는 주제로 성남 및 인근지역의 관심 교원과 예술교육가 80여명이 참석했다. 서울교대 김병주 교수의 “성남 학교문화예술교육의 방향성”에 대한 강의를 시작으로, 지난 10년간 교과연계 교육연극 수업을 되돌아보는 사례나눔과 성찰을 통해 뜻깊고 의미 있는 시간을 가졌다.

이번 기념행사에 참가한 관내 초등학교 교사는 “교육연극이 지난 10년간 성남의 특색교육으로 내실화될 수 있었던 원동력이 바로 오늘 참석한 교사와 예술 강사의 열정이 아니었을까 생각된다. 협력 수업은 매우 어려운 과제이지만 함께 해냈던 그 순간의 감동이 고스란히 느껴졌고 앞으로 20년, 30년 꾸준히 운영되길 기대한다”라며 기념행사 참석에 큰 만족을 보였다.

성남교육지원청 한양수 교육장은 “교육연극 사업이 지난 10년 동안 성남문화재단과의 협력을 통해 지역과 함께 문화예술교육을 활성화시킨 성남의 대표적 지역협력 모델을 매우 자랑스럽게 생각하며, 앞으로도 학교문화예술교육 활성화를 위해 적극 지원하겠다”라며 교육연극 10주년 축하와 더불어 내실있는 운영을 격려했다.

연번	매체	링크
1	선데이뉴스	https://newssunday.co.kr/bbs/board.php?bo_table=news&wr_id=173719
2	비전21뉴스	https://vision21.kr/news/article.html?no=423381
3	뉴스라이트	http://newsgg.net/news/article.html?no=331211
4	웹이코노미	https://webeconomy.co.kr/news/article.html?no=1086086
5	뉴스인20	http://newsin020.com/news/article.html?no=204798
6	한국글로벌뉴스	http://kgfnews.com/news/article.html?no=357272
7	시사미래신문	https://sisamirae.com/news/article.html?no=306089
8	중앙뉴스타임즈	http://jnewstimes.com/news/article.html?no=503945
9	와이뉴스	http://whynews.co.kr/news/article.html?no=274792
10	누리일보	http://nuriilbo.com/news/article.html?no=596771
11	경기헤드라인	http://gheadline.co.kr/news/article.html?no=426040
12	중부시사신문	https://gninews.co.kr/news/article.html?no=601896
13	경기핫타임	http://ghottimenews.com/news/article.html?no=271362
14	리버럴미디어	http://liberalmedia.co.kr/news/article.html?no=252321
15	이런뉴스	https://e-runnews.com/news/article.html?no=243846
16	뉴스Q	https://www.newsq.kr/news/articleView.html?idxno=124019
17	경인투데이뉴스	https://www.ktin.net/63288716
18	미디어투데이	https://www.mediatoday.asia/sub_read.html?uid=1268096
19	미디어타임즈	https://www.mdtimes.kr/805777
20	뉴스체인지	https://www.newschange.co.kr/1324582
21	더시그널뉴스	https://www.signalnews.co.kr/1665418
22	절필	https://www.jeongpil.com/1884225
23	뉴스후	https://www.newswho.net/sub_read.html?uid=594065
24	경기인터넷신문	https://www.gginews.co.kr/1835235

25	경인굿뉴스	https://www.gigoodnews.com/sub_read.html?uid=555642
26	메트로타임즈	http://metrotimes.co.kr/View.aspx?No=3477813

26	메트로타임즈	http://metrotimes.co.kr/View.aspx?No=3477813
----	--------	---

- 지역방송 아름방송 촬영 및 송출
 - 일시 : 2024년 11월 29일 금요일 12시
 - 장소 : 장안초등학교 교내
 - 내용 : 교과연계 교육연극 하반기 수업나눔 현장 스케치 및 인터뷰
 - 교사 : 5학년 1반 이준희
 - 예술강사 : 김태임
 - 수업대주제 : 역사 속으로 탕! 탕! 탕!
 - 수업 의도 : 역사 속 인물이 되어 그들의 선택이 지금의 우리에게 주는 가치를 생각해 보게 한다. 나라를 지키고자 했던 인물들의 다양한 활동을 탐색하고 우리 민족의 노력을 소중히 여기는 태도를 기르게 한다.
 - 본수업 주제 : 일제 강점기 독립운동
 - 핵심질문 : 내가 일제 강점기에 살았다면 나라의 독립을 위해 무엇을 했을까?



- 아카이브 및 홍보용 영상 제작

- 교사용 질문지 -

본인 소개 좀 부탁드립니다.

2. 선생님께서 교육연극수업을 시작할 때 어떤 기대가 있었나요?
3. 평소수업에서 나타나지 않았던 학생의 재능이나 의외의 모습을 교육연극수업에서 발견한 경험이 있나요?
4. 혼자서 하는 일반수업과 달리, 예술강사와 함께 교육연극수업을 해서 좋았던 점은 무엇이었나요? (예: 예술강사에게 도움을 받았던 부분, 내가 도움을 준 부분 등)
5. 교육연극이 교사인 나에게 도움이 된 점은 무엇일까요?
6. 교육연극을 색깔로 표현한다면 어떤 색깔이 생각나세요?
그 이유는 무엇일까요?
7. 기타 하고 싶은 말:
예> 교육연극수업을 아직 경험하지 않은 교사에게 하고 싶은 말

- 학생용 질문지 -

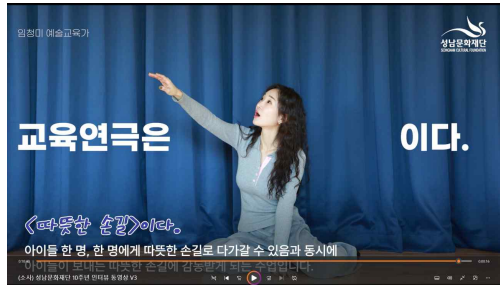
1. 본인 소개 좀 부탁드립니다.

초등학교 ○학년 ○○○입니다.

2. 교육연극수업을 한 번도 경험하지 못한 친구가 교육연극이 뭐냐고 묻는다면, 어떻게 설명하고 싶으세요?
3. 교육연극수업이 나에게 도움이 된 부분은 어떤 것인가요?
예> 새롭게 알게 된 나의 모습이나 친구들의 모습 등
3. 이전 교육연극수업에서 기억에 남는 내용이 있나요?
수업내용이나 친구들과 같이 했던 즉흥극 등
4. 다음에 다시 교육연극수업을 할 기회가 있다면, 더 잘 해 보고 싶은 부분이 있나요?
예> 자신있게 하고 싶다, 즉흥극 내용을
5. “교육연극수업은 ~ 이다.” 를 정지장면으로 표현해 주시고, 그 이유를 설명해 주세요.

(1단계: 정지장면으로 표현하기/ 2단계 그 이유 설명하기)





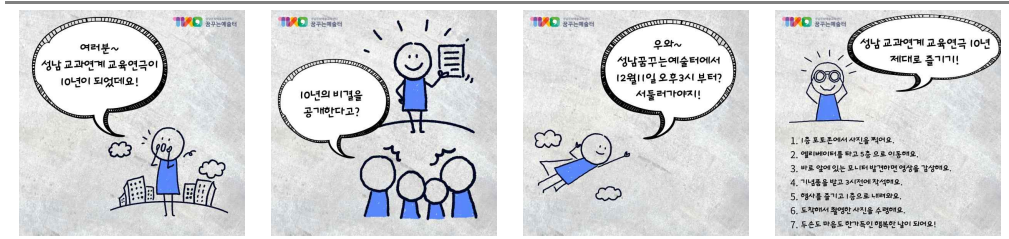
- 하반기 수업나눔 홍보용 카드뉴스



- 10주년 행사 홍보용 카드뉴스 1



- 10주년 행사 홍보용 카드뉴스 2



나. 중등 학교문화예술교육 : 학교에서 DoLearn 예술로 DoRun

1) 사업 개요

□ 기간

- 2024년 4월 ~ 2025년 1월

□ 장소

- 각 학교 및 성남꿈꾸는예술터

□ 대상

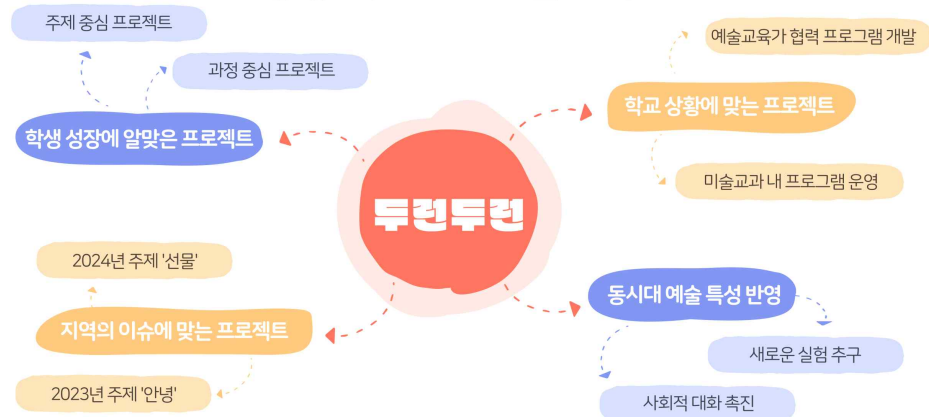
- 성남 내 중·고등학교 대상 4개교(내정중학교, 성남동중학교, 운중중학교, 정자중학교)

□ 내용

- 중등대상 미술 교과 시범 프로그램 운영
- 학교에서 DoLearn 예술로 DoRun
- 학교에서 배움 : 일상적이고 보편적인 문화예술교육을 지향
- 예술로 표현 : 예술 본연의 역할을 통하여 지역의 학생들이 감성과 생각을 시각적으로 표현하여 공유할 수 있는 장을 마련

학교에서 DoLearn 예술로 DoRun

중등 학교문화예술교육



2) 추진방향

□ 지역과 연계

- 지역사회가 갖고 있는 교육자원을 학교의 요구와 필요로 교육과 결합하여 새로운 예술적인 사고와 경험의 기회와 질을 보장

□ 삶과 연계

- 학생들이 일상에 맞닿아 있는 주제 안에서 지적 탐색과 탐구를 통해 작품 활동과 공유 과정에서 학습자와 다른 이에게 의미 있고 학교 밖에서도 가치 있도록 함

□ 성장이 있는 학습

- 교사, 예술교육가 협력하여 수업을 개발하고 운영하는 과정을 통하여 각 교육 주체의 동반 성장의 구조 마련

□ 융합

- 교과와 지식과 삶의 기술을 서로 관련지어 습득하고 적용할 수 있도록 미래 사회에 대응하는 창의적 역량을 키움

□ 확산

- 매년 개발, 운영된 프로그램을 공유하여, 학교 수업사례 및 전시 혹은 포럼 등 다각적인 소통의 장 마련



3) 운영방법

가) 운영학교 모집

□ 기 참여학교 신청

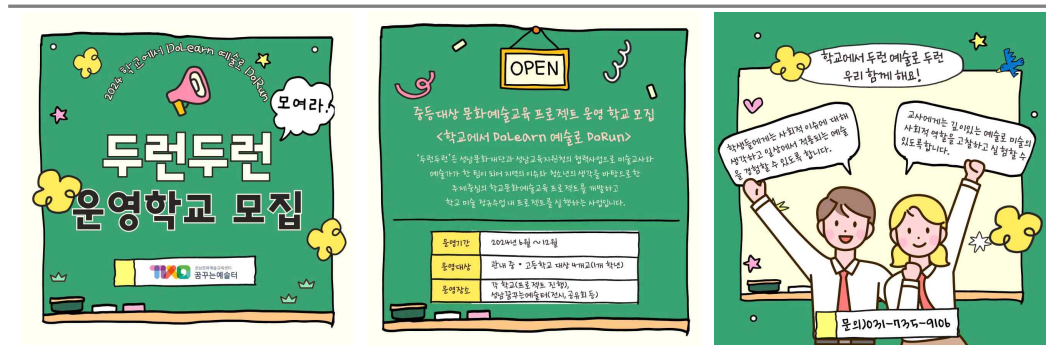
- 기존 참여학교 4개교 중 1개교(정자중) 신청, 3개교는 교사의 관외 전근, 육아휴직, 학교 중요 보직 업무 등으로 참여 불가능

□ 성남교육지원청 협력을 통한 공개모집 진행

- 2023년 섭외방식에서 2024년은 공모방식으로 전환함
- 교육지원청의 공문을 통하여 공개모집을 진행하였으나, 미술교사가 공문을 수신하지 못하거나, 교사들의 관심 부족으로 모집에 어려움
- 몇몇 신청교 중 학교 관리자의 미승인, 사업에 대한 이해 부족 등으로 사업을 협의 과정에서 중도 포기함

□ 지속적인 모집 진행

- 지역연계교육페스타에서 현장 교사들의 의견수렴 후 신규 프로그램 개발 외 23년도 프로그램 진행을 선택지로 추가하여 성남문화재단의 자체적인 공문 시행
- 교육청 메신저를 통한 섭외, 홍보물 배포, 인스타그램 홍보, 기존 네트워크를 활용한 홍보 등 다각적 접근을 시도하여 성남 관내 4개 중학교 모집 완료
- 모집 홍보물(인스타그램용)



- 모집 홍보물(인쇄용)



2023 두런두런 프로젝트 예시

안녕, 자.판.기(자기 변화 기록)

- 운영 학교: 경자중학교
- 운영 기간: 2023.09.18.-10.31.
- 운영 교사: 이경림
- 운영 예술교육가: 채다영, 박수정
- 참여 학생 수: 학급 2학년 4개 학급
- 참여 학생 수: 112명
- 프로젝트 소개

<안녕, 자·판·기(자기 변화 기록)>는 우리 삶의 안녕에 대한 청소년들의 생각과 고민을 문화 이미지로 전달하는 프로젝트이다. 학교에서 다루기 까다로운 문화 작품 제작을 통해 자연스럽게 문화의 특성과 제작 원리를 이해하고, 공공 메시지를 담은 다양한 시각적 표현을 활용하여 사회적 역할과 공공성에 대해서 학생들 스스로 생각해 볼 수 있도록 프로젝트를 운영하였다. 학생들의 작품을 통해 우리 사회에 일어나고 있는 다양한 현상과 이슈들을 생각해 볼 수 있는 계기가 되길 바란다.

2023 두런두런 프로젝트 예시

지구온도 1℃의 감각

- 운영 학교: 하림중학교
- 운영 기간: 2023.09.25.-12.04.
- 운영 교사: 권재중
- 운영 예술교육가: 주효정
- 참여 학생 수: 학급 1학년 1개 학급
- 참여 학생 수: 8명
- 프로젝트 소개

최근 전 세계적으로 이상 기후 현상이 발생하고 있다. 이러한 자연 현상은 우리의 일상에도 영향을 미치고 있어, 현재와 안전한 상태에 대해 의문을 품게 한다. 우리는 매일 아침, 서로를 마주할 때 "안녕?"이라는 인사로 인부를 묻곤 한다. 그러나 기후 변화와 관련된 안녕의 의미는 변화하고 있다. 시시때때로 하던 '안녕'의 의미에서, '지금 우리는, 안녕인가?' 주제를 통해 우리는 기후 변화에 따른 불안과 문제의식을 다시 생각해 보고자 한다. 사회 문제에 대한 청소년들의 인식을 함양할 수 있도록 다양한 데이터 분석을 통해 확인하고, 예술가의 창작 작품을 통해 사회 이슈에 대한 사고의 접근과 표현을 이해한다. 기후 온난화의 주범인 탄소 생산에 대한 위기감이 담긴 메시지를 이미지, 애니메이션 등 자신만의 표현 기법을 활용하여 시각화하여 전달하고자 한다. 두런두런 프로젝트를 통해 청소년의 시각에서 개인과 사회가 직면한 환경적 도전에 대한 새로운 인식과 통찰을 얻고자 한다.

2023 두런두런 프로젝트 예시

반짝이는 안녕

- 운영 학교: 낙원중학교
- 운영 기간: 2023.11.08.-12.15.
- 운영 교사: 김유진
- 운영 예술교육가: 이계원, 박민정
- 참여 학생 수: 학급 2학년 6개 학급
- 참여 학생 수: 190명
- 프로젝트 소개

<반짝이는 안녕>은 지금 우리는, 안녕한가요?에서 주출한 '안녕'의 의미를 개인적, 사회적, 환경적 관점에서 다양하게 해석하고 이를 문장으로 녹여내어 공공미술의 형식으로 표현하고자 하는 프로젝트이다. 그동안 살아온 환경적인 내용을 담도록 정제하여 각각의 안녕의 의미를 담은 보상들을 작성한 후 종이 세 보는 시각적 과정을 거치면서 이 디아로그리미 디지털 인디에 어떻게 배치하여 누구에게 어떤 메시지를 전달하기 원하는지에 따라 실제 학교 공간에 자유롭게 배치하고 이를 사진으로 남겨보기도 하였다. 최종적으로는 이 문장들을 롤로그램 스티커로 제작하고 학교 두리창에 부착하여 학교 공간을 활용한 공공미술로 연출하는 것을 목표로 했다. 활동한 학생에게는 보람을, 관람하는 이에게는 위로와 용기를 전했다.

2023 두런두런 프로젝트 예시

2023 프로젝트 전시운영 "지금 우리는, 안녕한가요?"

- 일시: 2023년 12월 19일 화요일 ~ 2024년 1월 16일
- 장소: 성남문화예술교육센터 공구예술터 1층 로비
- 목적: 성남문화예술교육센터 미술 시공 프로젝트 <학교에서 DoLearn 예술로 DoRun>의 프로젝트 결과 전

시공 학생들이 고민하고 생각하여 만들어진 작품들을 한 번 모아 학교라는 공간의 제자와 공계를 넘어 예술가와 학생들이 접촉하고 상호작용하며 발생하는 예술적 경험을 지역으로 확산하고자 함

전시기획: 조은하

2023 두런두런 프로젝트 예시

2023 프로젝트 공유회 운영 <두런두런 공유회>

- 일시: 2023년 12월 26일 화요일 오후 5시
- 장소: 성남문화예술교육센터 공구예술터 1층 로비
- 목적: 참여자 간 교류 및 경험 공유를 통해 교육 프로그램에 대한 평가내용과 주요 시사점을 도출하여 기획·운영에 참조하기 위함

지금 우리는 안녕한가요?

중등대상 문화예술교육 프로젝트 운영 학교 모집

<2024 학교에서 DoLearn 예술로 DoRun>

'두런두런'은 성남문화재단과 성남교육지원청이 협력하여 운영되는 미술교사와 예술가가 한 팀이 되어 지역의 이슈와 청소년의 생각을 바탕으로 한 주제중심의 학교문화예술교육 프로젝트를 개발하고 학교 미술 전문성향 내 프로젝트로 실행하는 사업으로 새로운 프로젝트를 기획하는 기획자와 새로운 프로젝트를 학교에 알리는 홍보가에 운영자는 확인하여 있습니다.

운영기간	2024년 9월 ~ 10월
운영대상	관내 중·고등학교 대상 학생(2개 학년)
운영장소	각 학교(토요일은 지정), 성남문화재단(전시, 공유회 등)

중등대상 문화예술교육 프로젝트 운영 학교 모집 중

<2024 학교에서 DoLearn 예술로 DoRun>

*두런두런은 학교에 예산(강사와 교육재료)을 지원하여 외부강사의 출장 시 교사의 행정처리의 부담을 최소화합니다.

한정된 예산에 비해 최대 10명까지의 학생을 대상으로 수업할 수 있습니다.

교사에게는 일방적인 예산을 지원하여 수업의 질을 높여줍니다.

한정된 예산에 비해 최대 10명까지의 학생을 대상으로 수업할 수 있습니다.

문의 031-240-9106
ssil76@snart.or.kr

중등대상 문화예술교육 프로젝트 운영 학교 모집

학교에서 DoLearn 예술로 DoRun(이하 '두런두런')

'두런두런'은 미술교사와 예술가가 한 팀이 되어 지역의 이슈와 청소년의 생각을 바탕으로 한 주제중심의 학교문화예술교육 프로젝트를 개발하고 학교 미술

정규수업 내 프로젝트를 실행하는 사업입니다.

○ 모집 개요

- 대상 : ‘두런두런’ 프로젝트를 개발·운영 가능한 중·고등학교 미술교사와 1개 학년
- 접수 기간 : 2024년 5월
- 접수 방법 : 구글을 통한 접수
- 선정 방법 : 신청 학교 대상 개별 인터뷰

○ 사업 개요

- 운영 기간 : 2024년 6월 ~ 12월
- 운영 장소 : 각 학교(프로젝트 진행), 성남꿈꾸는예술터(전시, 공유회 등)
- 운영 대상 : 관내 중·고등학교 대상 4개교(1개 학년)
- 운영 내용 : 미술 교과 내 예술가와 미술교사 프로그램 협력 개발 및 프로그램 운영, 운영학교 결과물 공동 전시 및 공유회 운영

- 모집 학교 현황(4개교)

운영교	프로그램 요청 내용	담당 교사	대상	기간
내정중학교	포토콜라주	박현주	2학년 11학급 (366명)	3주차
성남동중학교	지판화	김지선	2학년 8학급 (198명)	3주차
운중중학교	오목판화	이진여	3학년 7개반 (205명)	2주차
정자중학교	전통문화 상품 제작	이경림	1학년 3학급 (96명)	5주차

□ 새로운 형태의 학교 모집안 필요

- 교사와 관리자가 쉽게 이해할 수 있는 프로젝트 운영 구조와 안내자료가 필요함. 안내 내용에는 프로그램 운영 혜택, 교사와 학교에서 필요한 최소의 역할, 참여 시 예상되는 긍정적 영향을 명확히 기재
- 이전 참여 학교의 성공 사례와 긍정적 효과를 홍보 자료로 제작하여 배포
- 다양한 프로그램 참여 옵션 제공
 - 프로그램 개발에 따른 교사의 부담을 줄이기 위한 기프로그램을 활용하는 방안을 구체적으로 제시
 - 유아의 <그림책 예술놀이>의 경우 개발형과 확장형으로 나누어 사업은 운영함. 개발형은 예술교육가와 보육교사가 함께 그림책을 선정하고, 프로그램을 개발하여 운영, 확장형은 기존 개발된 프로그램을 바탕으로 기관에 맞게 수정하여 활용
 - 기존 프로그램 외에 간소화된 프로그램이나 학교별 맞춤형 모듈을 제공하여 참여 문턱을 낮춤

- 참여 학교와 교사의 네트워크 강화: 참여 경험이 있는 교사들을 중심으로 ‘두런두런 서포터즈’ 같은 자발적 네트워크를 구성하고, 신규 교사들에게 추천 및 안내 역할을 할 수 있도록 함
- 정기 간담회 개최: 학교와 교사들로부터 지속적으로 피드백을 수집하여 프로그램과 모집 방식 개선에 반영
- 포상 제도 도입: 참여 학교나 담당 교사에게 소정의 포상(인증서, 우수 사례 선정 등)을 제공하여 동기를 부여, 교사 연수 이수 시간으로 인정되거나, 학교 평가에 긍정적인 영향을 미칠 수 있는 제도를 도입

나) 예술가 모집

□ 기획자 선정 및 역할

- 2023년에는 학교문화예술교육 PTA와 지역의 기획자가 함께 공동으로 프로젝트를 기획하고 전시와 공유회를 운영하였으나, 2024년에는 담당 PTA가 전반적인 프로젝트 기획을 주도하고, 별도로 전시기획자를 섭외하여 운영함으로써 PTA의 역할을 확대함
- 이는 2023년의 프로젝트 운영 경험을 바탕으로 구조를 간소화하고, 전문성과 효율성을 강화하기 위함
- 프로젝트 기획자
 - 학교와의 협의, 예술교육가 모집 및 네트워크 운영
 - 프로젝트 개발, 프로그램 모니터링 및 질 관리
 - 아카이브 구축 및 성과공유회 운영
- 전시기획자
 - 프로젝트 기반의 전시기획 및 설치
 - 성과공유회 운영

□ 프로그램별 예술가 섭외 및 매칭

- 학교별 요구사항에 맞는 장르의 예술가(예술교육가) 섭외
- 장르의 제약이 크게 없는 경우, 2023년 프로젝트 참여 예술가를 우선하여 프로젝트의 이해도를 높혀 프로그램의 질적 향상을 도모함
- 지역 생활권의 예술가를 참여하게 함으로써 지역의 예술생태계 형성과 활성화에 기여함
- 두런두런 프로젝트의 특성상 예술가와 예술교육가의 장점을 모두 가진 예술가를 모집이 필요함. 예술교육의 경력이 있더라도 단순 체험 위주의 교육이 아닌 주제중심 문화예술교육이나, 프로젝트형 문화예술교육의 경험과 이해가 필요하다고 판단됨

운영교	프로그램 요청 내용	참여 예술가
내정중학교	포토콜라주	이한숙(4학급), 최승희(4학급), 류경아(3학급)
성남동중학교	지판화	홍승혜(8학급)
운중중학교	오목판화	김희진(6학급), 홍승혜(1학급)
정자중학교	전통문화상품 제작	송하나(2학급), 박근이(1학급)

4) 프로그램 개발

가) 주제중심 프로그램 주제 범주화

☐ 자아성찰과 성장

- 자기이해, 신체, 감정, 사춘기, 일상 등

☐ 공동체와 지역

- 지역의 이해, 지역의 이슈, 일상과 사회, 갈등과 조율, 치유와 회복 등

☐ 생태와 환경

- 환경오염, 탄소중립, 기후위기, 생물다양성, 자원과 에너지 등

☐ 세계시민

- SDGs(유엔 지속가능발전목표), 문화다양성, 난민, 평화, 인권 등

☐ 역사와 전통문화

- 역사의 이해, 전통문화 계승, 문화유산 보존 등

나) 주제별 프로그램 사례 조사

☐ 자아성찰과 성장 : 자기이해, 신체, 감정, 사춘기, 일상 등

- 내용 : 자유학기제가 시행되는 중학교 1학년을 대상으로, 자신의 적성과 욕구를 탐색하여 자기를 이해하고, 변화하는 세상을 알아가며 자신의 진로를 탐색할 수 있도록 돕는 학교 연계 진로프로그램
- 대상 : 중학교 1학년
- 운영기간 : 2024년 3월 ~ 7월 / 90분(2교시 기준)
- 운영기관 : 광주광역시 청소년 삶디자인센터

☐ 공동체와 지역 : 지역의 이해, 지역의 이슈, 일상과 사회, 갈등과 조율, 치유와 회복 등

- 내용 : 청소년 공동체 문화공간 운영, 1318 동아리(중학생), 인클루드(고등학생) 동아리, 청소년들과 세월호참사 내용을 담은 <생명의 기억> <기억과 망각 사이> <만질 수 있는 이야기>, 사리역을 품은 <나무들의 밤> 공연
- 대상 : 청소년
- 운영 : 2017년~
- 운영기관 : 청소년열정공간99°C(안세용TA)

□ **생태와 환경** : 환경오염, 탄소중립, 기후위기, 생물다양성, 자원과 에너지 등

- 내용 : '상생을 위한 상상'이라는 주제로 한 생태, 자연, 환경 특화 프로그램. 상상의 힘으로 자연과 인간이 함께하는 세상을 그림(기체 채집, 공기 탐색, 순환과 지속성, 움직임, 글쓰기)
- 대상 : 초등학교 3~6학년, 가족구성원
- 운영 : 2022년 7~8월
- 운영기관 : 서울문화예술교육센터 양천(박은주TA)

□ **세계시민** : SDGs(유엔 지속가능발전목표), 문화다양성, 난민, 평화, 인권 등

- 내용 : 예술로 탐구생활 'Our Wonderland-지구촌 친구들에게 보내는 평화의 메시지' 평화는 온 지구촌이 받아야 할 선물이며, 나아가 우리가 반드시 지켜야만 하는 소중한 자산임을 인식하고 자라나는 어린이가 평화로운 세상에서 살아가기 위해 '평화'란 무엇인지 평화를 누리기 위해서는 어떻게 해야 하는지는 모색
- 대상 : 구봉초등학교 3학년, 6학년
- 운영 : 2022년
- 운영기관 : 우리는 아트사이(한미나TA)

□ **역사와 전통문화** : 역사의 이해, 전통문화 계승, 문화유산 보존 등

- 내용 : 예술로 탐구생활 '잃어버린 것들에 대한 상상과 추적' 한국 역사와 문화의 왜곡, 가짜 뉴스 등 넘쳐나는 정보 속에서 우리의 고유문화 확립과 비판적 사고의 함양을 위해 발해의 문화 유물로 알아보고 우표 제작하여 메타버스 전시
- 대상 : 명지고등학교
- 운영 : 2022년
- 운영기관 : 한국문화예술교육진흥원_디지로그상회

다) 프로젝트 주제 선정

□ **프로젝트 주제의 의미**

- 두런두런은 학생들이 지역 사회의 의제에 공감하고, 개인의 삶과 연결된 프로젝트를 통해 실질적이고 의미 있는 경험을 쌓는 것을 목표로 함
- 따라서, 학생들이 단순한 지식 습득을 넘어 사회적 문제에 대한 관심과 해결 의지를 가질 수 있도록 유도함

□ **2023년, 삶의 '안녕'을 중심으로 한 프로젝트**

- 주제 배경 : 2023년 지역에서 발생한 사건과 사고를 반영하여 학생들이 공동체와 개인의 '안녕'에 대해 고민할 기회를 제공하고자 함
- 의미 : 학생들에게 삶의 안전, 심리적 안정, 사회적 연대 등 다층적인 '안녕'의 개념을 탐구하게 함으로써, 자신과 타인의 삶에 대한 이해를 심화함
- 성과 : 지역사회와 밀접한 연결을 통해 현재의 문제를 이해하고, 스스로 해결 방안을 모색하는 프로젝트 진행함

□ 2024년, '선물'을 중심으로 한 새 출발

- 주제 선정 이유
 - 2023년 동안 지역 사회의 사건을 다룬 이후, 학생들과 공동체가 겪은 어려움에 대한 회복과 위로가 필요하다는 판단됨
 - '선물'이라는 키워드는 새로운 희망과 기대를 상징하며, 다양한 해석의 여지를 제공함
- 운영방식
 - '선물'을 중심 주제로 설정하고, 각 학교의 요구와 환경에 맞추어 세부 주제를 다각도로 구체화함
 - '선물'을 단순한 물질적 개념에서 벗어나, 시간, 관계, 배려 등 다양한 형태로 새롭게 해석함
 - 학생들이 선물을 주고받는 과정에서 타인과의 관계, 사회적 연결성, 나눔의 가치를 탐구하고 내면의 성장을 이루도록 돕고자 함

□ 주제를 통한 프로젝트의 핵심 의미를 표현

- 두 해에 걸친 프로젝트는 지역사회 문제와 개인의 경험을 통합적으로 탐구하며, 학생들이 실천적 학습을 통해 성장할 기회를 제공함
- 2023년의 '안녕' 프로젝트는 현재를 돌아보며 문제의식을 키우는 과정이라면, 2024년의 '선물' 프로젝트는 긍정적이고 미래 지향적인 태도를 함양하는 데 초점을 맞춤



라) 예술교육가 협의회 운영

□ 일시

- 2024년 7월 27일 토요일 14:00

□ 장소

- 성남꿈꾸는예술터 1층 이미지랩

□ 참여자

- 사업담당자, PTA, 전시기획자,
프로그램 참여 예술가 외

□ 내용

- 두런두런 프로젝트 사업 진행 현황 공유
- 두런두런 주제 <선물> 공개와 프로젝트 진행 방향에 대한 의견 수렴
- 정자중학교 프로그램 한국미술사를 기반으로 한 전통문화 문화상품 만들기 수업에 대한 아이디어 수집



□ 예술교육가 네트워크 운영

- 두런두런 프로젝트의 안정적인 운영을 위해서는 사업과 프로젝트의 특성을 이해하는 예술교육가 네트워크를 구축하는 것이 효과임. 그러나 학교의 요구에 따라 주제와 매체가 선정되고, 프로젝트 운영 규모가 크지 않다는 점에서 고정적인 예술가 인력풀을 유지하는 데 어려움이 있음

- **프로젝트 기반의 예술교육가 네트워크 운영** : 정적인 인력풀 대신, 프로젝트 특성에 따라 예술교육가를 유연하게 구성할 수 있는 유연한 네트워크를 운영해야 함. 예술교육가들의 전문 분야와 관심사를 데이터베이스로 정리하고, 필요할 때마다 적합한 인력을 매칭하여 운영해야 함
- **학교와의 협력 강화** : 학교의 요구사항을 미리 파악하고 이에 맞는 주제와 매체를 함께 선정할 수 있는 협의 플랫폼을 운영이 필요함. 이를 통해 예술교육가와 학교 간의 협력 체계를 강화하고, 프로젝트 준비 시간을 단축할 수 있을 것으로 예상됨
- **학교별 수요조사 및 데이터 분석** : 학교가 요구하는 주제와 매체를 데이터화하여 예술교육가 네트워크와 공유함으로써 보다 맞춤형으로 대응할 수 있도록 함
- **예술교육가 역량 강화** : 정기적인 워크숍과 교육을 통해 예술교육가들이 다양한 주제와 매체에 대응할 수 있도록 역량을 강화함

□ 프로그램 별 협의회 운영

- 프로그램별 교사와 예술교육가는 5회 이상의 프로그램 개발 회의를 통해 프로그램의 주제를 강화하고 구체적인 세부내용을 구성, 수업자료 준비, 예시 작품 제작 등의 과정을 통해 프로그램 운영을 준비함



5) 프로그램 운영

가) 학교별 프로젝트 운영 개요

운영교	프로그램 명	예술장르	대상	기간	평가
내정중학교	<아낌없이 주는 나무>	포토콜라주	2학년 11학급 (366명)	3주차 (6차시)	수행평가
성남동중학교	<아름, 다름>	지판화	2학년 8학급 (198명)	3주차 (6차시)	무
운중중학교	<푸른 행성에게>	오목판화	3학년 7개반 (205명)	2주차 (4차시)	무
정자중학교	<선물의 탄생_The Birth of Present>	전통문화 상품제작	1학년 3학급 (96명)	5주차 (10차시)	지필평가, 수행평가

나) <학교에서 DoLearn 예술로 DoRun> 학교별 내용

□ 내정중학교 프로그램 <아낌없이 주는 나무>

운영 학교	내정중학교
프로그램 명	아낌없이 주는 나무
프로그램 운영 기간	2024년 9월 23일 ~ 2024년 11월 8일
참여 학년	2학년
참여 학급 수	11학급
참여자 수	366명
참여 교사	박현주
참여 예술가	이한숙, 최승희, 류경아
프로그램 목표	주변에 우리에게 선물을 주는 존재에 대해 알아보고 나무가 우리에게 주는 선물에 대한 고찰을 통하여 생태감수성을 기른다. 이야기를 통해 사람과 사람의 관계, 사람과 생태와의 관계에 대해 고찰하고 협력을 통한 공동체 삶을 이해한다.
프로그램 소개	동화 ‘아낌없이 주는 나무’를 통해서 나무의 쓸모와 우리가 나무를 어떻게 사용하거나 대하고 있는지 생각해 볼 수 있도록 한다. 포토콜라주를 통해서 다양한 복수의 시점을 통해 사진을 찍음으로써 사람의 눈과 다른 사진의 오류를 적극적으로 활용한다. 사진의 재현기능을 초월하는 창의적 매체 활용을 통

		해 예술적 사고를 확장하고 참신한 생각과 지속적인 관찰을 통해 피사체를 더 많이 바라보고 이해하는 경험을 할 수 있다. 복제가 아닌 해석으로 풍경의 바깥에서 구경하는 것이 아니라 궁극적으로 그곳에 있다는 것을 느낄 수 있도록 한다.
	기획 의도	나무가 가지고 있는 의미를 해석하여 이미지를 채집하고 이것을 재구성하는 과정 안에서 예술적 협업을 경험하고 나무뿐만 아니라 모듬 구성원에서 관계와 사회 구성원으로서 역할에 대해 고찰할 수 있다.
차시	수업주제	내용
1-2	사진의 시작과 개념	<ul style="list-style-type: none"> - 프로젝트 소개(주제와 매체에 대한 설명) - 사진의 역사와 사진이 가진 매체의 특성 - 데이비드 호크니의 포토콜라주 - 기초촬영실습(카메라 사용법과 기본적인 사진촬영법 실습) - 사진 촬영 및 출력
3-4	사진채집	<ul style="list-style-type: none"> - ‘아낌없이 주는 나무’를 통해 나무의 쓸모에 대한 고찰 - 안전 교육 - 모듬별 사진 촬영 계획 - 야외(인근 공원)에서 포토콜라주 재료가 될 사진 촬영 - 사진 셀렉 및 데이터 백업(모듬별 50장)
5-6	포토콜라주	<ul style="list-style-type: none"> - 전 차시에 촬영한 사진 확인 - 사진 촬영 계획에 따라 포토콜라주 - 작품 공유

**2024 성남학교문화예술교육
학교에서 DoLearn 예술로 DoRun**



폭로운 상상력이 돌아나는

아낌없이 주는 나무

TTL 문화재단 후원

**2024 성남학교문화예술교육
학교에서 DoLearn 예술로 DoRun**

아	낌	없	이		주	는	나	무	는 ♡			
---	---	---	---	--	---	---	---	---	-----	--	--	--



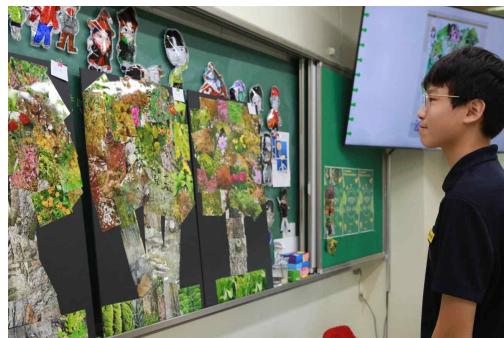
동명의 웰 실버스타인의 그림책 '아낌없이 주는 나무'에서 시작한 프로젝트입니다.

2024 두런두런의 키워드인 '선물'을 통하여 자연이 주는 선물을 통해서 생태감수성을 함양하고자 합니다.

내정중학교 2학년 11개 반의 340여명의 학생들과 데이비드 호크니의 포토콜라주 기법을 차용하여 다양한 복수의 시점을 통해 사진을 찍음으로써 사물의 눈과 다른 사진의 오류를 적극적으로 활용하려고 합니다.

사진의 재현기능을 초월하는 창의적 매체 활용을 통해 예술적 사고를 확장하고 참신한 생각과 지속적인 관찰을 통해 피사체를 더 많이 바라보고 이해하는 경험을 할 수 있습니다. 복제가 아닌 해석으로, 풍경의 바깥에서 구경하는 것이 아니라 궁극적으로 그 곳에 있다는 것을 느낄 수 있도록 합니다.

나무가 가지고 있는 역할과 의미를 해석하여 이미지를 채집하고 이것을 재구성하는 과정 안에서 예술적 협업을 경험하고 나무뿐만 아니라 모든 생물원에서 관계와 사회 구성원으로서 역할을 생애적 관점에서의 고찰합니다.



□ 성남동중학교 프로그램 <아름, 다름>

운영 학교		성남동중학교
프로그램 명		아름, 다름
프로그램 운영 기간		2024년 11월 25일 ~ 2024년 12월 13일
참여 학년		1학년
참여 학급 수		8학급
참여자 수		198명
참여 교사		김지선, 김정아
참여 예술가		홍승혜
프로그램 목표		‘내 삶에 있어 가장 소중한 나, 아껴주고 사랑하자.’ 타인과 다른 나를 알고 그것을 표현 해 봄으로서 나 자신의 행복지수 높힐 수 있다. 다른 나라와 구별된 정체성의 시작 우리나라의 한글로 표현 함으로써 그 의미와 뜻, 자부심을 느낄 수 있다.
프로그램 소개		한국인에게 가장 큰 보물이자 선물인 한글의 조형적 탐구와 한 가정의 가장 소중한 선물로 태어난 나 자신의 정체성 탐구를 통해 문자 이미지로 표현한다. 한글이 다른 나라 말과 다르듯이 나도 다른 사람들과 다른 정체성을 표현한 문자 이미지(문자도)를 지판화를 이용하여 새기고 찍어 감으로써 나 자신의 행복에 대해 느껴본다.
기획 의도		우리나라 행복지수가 낮은 이유는 무엇일까? 무엇보다도 무한 경쟁 시대 속에 1등이 아니면 상위권이 아니면 뒤쳐진 사람이라고 생각하고, 다른 사람을 의식해서 자신의 다름을 표현하지 못하고 일을 획일화된 사회 속에 나 자신을 숨기며 살아야 하는 사회현상 때문일 것이다. 그 사회 속에서 가장 나다울 때, 아름다운 나의 다름을 탐색함으로써 자신의 가치와 소중함을 알아본다. 타인과 다른 나를 생각하고 어떤 것을 나타냈을 때 가장 웃음을 띠게 하는지 표현함으로 자신의 정체성을 알고 행복을 느껴본다.
차시	수업주제	내용
1-2	판화의 이해 주제- 에스키스	- 판화의 특징 및 종류(볼록·오목·평·공판화) - 지판화 제작 방법(볼록·오목판화 방식) 및 예시작품 - 나의 정체성 단어 찾기(활동지) - 판 제작을 위한 에스키스
3-4	판 제작	- 다양한 재료를 부착한 지판화 제작 - 바니쉬로 판 코팅하여 완성하기
5-6	판 찍기 및 완성	- 지판화 찍는 방법 안내(볼록판법) - 프린팅 도구를 사용하여 잉킹 및 테스트 프린트 - 복주머니 파우치에 지판화 작품 프린팅

2024 성남학교문화예술교육
학교에서 DoLearn 예술로 DoRun

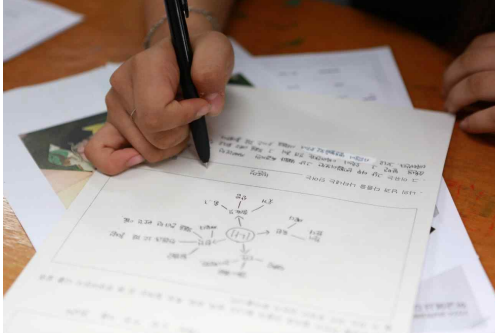
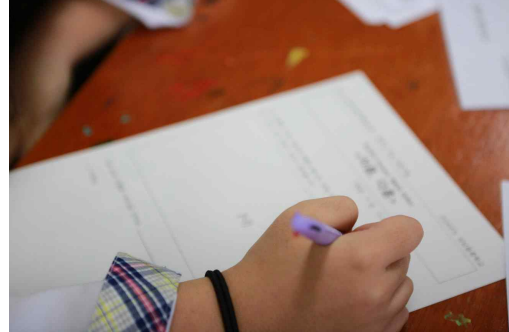
아름, 다름



2024 성남학교문화예술교육
학교에서 DoLearn 예술로 DoRun

아름, 다름은

한국인에게 가장 큰 보물이자 선물인 한글의 조형적 탐구와 함께 한 가정의 가장 소중한 선물로 태어난 나 자신의 정체성 탐구를 통해 문자이미지로 표하는 프로젝트입니다. 한글이 다른 나라 말과 다르듯이 나도 다른 사람들과 다른 정체성을 표현한 문자 이미지(문자도)를 지판화를 이용하여 새기고 찍어 감으로서 나 자신의 행복에 대해 느낄 수 있습니다. 사회 속에서 가장 나다울 때, 아름다운 나의 다름을 탐색함으로써 자신의 가치와 소중함을 알아봅니다. 타인과 다른 나를 생각하고 어떤 것을 나타냈을 때 가장 웃음을 띠는 성찰을 통해 순우리말 단어로 표현함으로 자신의 정체성을 알고 행복을 세깁니다.





□ 운중중학교 프로그램 <푸른 행성에게>

운영 학교		운중중학교
프로그램 명		푸른 행성에게
프로그램 운영 기간		2024년 11월 21일 ~ 2024년 12월 3일
참여 학년		3학년
참여 학급 수		7학급
참여자 수		205명
참여 교사		이진여
참여 예술가		김희진, 홍승혜
프로그램 목표		멸종위기종 생물에 대해 알아보고 우리가 지구에게 줄 수 있는 선물을 만드는 시간을 통해 자연환경의 위기에 대해 고찰한다.
프로그램 소개		오목판화를 이용해 멸종위기 생물을 우표로 제작해 지구에게 선물로 보내며 공존의 삶을 위한 메시지를 전달한다. 오목판을 사용한 판화 제작을 통해 판화와 인쇄에 대한 기본 개념을 배우고 활용하여, 초기 인쇄 형태의 우표를 만든다. 동물과 식물 형상을 관찰하여 선으로 표현함과 동시에 우리와 동떨어진 현상이 아닌 보다 우리의 삶에 가까운 곳으로 가져온다. 이를 통해 지구와 환경, 인간과 생물의 다양성을 보존하며 더불어 살아가는 생태 환경에 대한 중요성을 인식한다.
기획 의도		지구에 아직 존재하는 멸종위기종 생물을 알아보며 우리와 지구 환경의 연결성을 확인하고 판화로 표현함으로써 지구 생태계 안에서 우리의 위치와 역할에 대해 고찰할 수 있다.
차시	수업주제	내용
1-2	오목판화의 개념과 에스키스	<ul style="list-style-type: none"> - 프로젝트 소개(주제와 매체에 대한 설명) - 오목판화의 특성 설명 및 제작 과정 설명 - 개별 주제 및 소재 선정과 판 제작을 위한 에스키스 진행 - 모듈별로 각각 주제와 중간 작업 공유

3-4	판화 제작	<ul style="list-style-type: none"> - 안전 교육 - 판 제작 및 찍기 - 완성작 발표 및 공유
-----	-------	---

2024 성남학교문화예술교육

학교에서 DoLearn 예술로 DoRun

푸른 행성에게






2024 성남학교문화예술교육

학교에서 DoLearn 예술로 DoRun

푸른 행성에게는

지구에 아직 존재하는 멸종위기 생물들을 알아보고 우리와 지구 환경의 연결성을 탐색하는 프로젝트입니다.

아크릴판에 니틀고 세기는 오목판화를 이용하여 멸종위기 생물을 우표로 제작해 지구에서 선물로 보내며 공존의 삶을 위한 메시지를 전달합니다.

오목판을 사용한 판화제작을 통해 판화와 인쇄에 대한 기본 개념을 익히고 촬영하고 초기 인쇄형태의 우표를 제작합니다. 생물의 형상을 관찰하여 선으로 표현함으로써 우리와 동떨어진 현상이 아닌 보다 우리의 삶에 가까스로 가져옵니다. 이를 통해 지구와 환경, 인간과 생물의 다양성을 보존하며 더불어 살아가는 삶의 기술을 익힙니다.







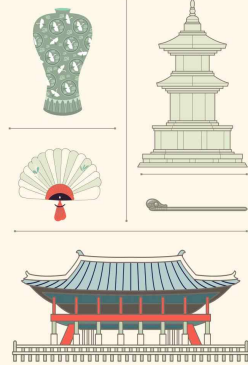





□ 정자중학교 <선물의 탄생_The Birth of Present>

운영 학교	정자중학교
프로그램 명	선물의 탄생_The Birth of Present
프로그램 운영 기간	2024년 10월 2일 ~ 2024년 11월 6일
참여 학년	1학년
참여 학급 수	3학급
참여자 수	93명
참여 교사	이경림
참여 예술가	박근이, 송하나
프로그램 목표	한국 미술사 속 작품을 단순한 과거 유물이 아닌 지금 우리가 살고 있는 동시대의 문화로, 그리고 각 개인의 감수성으로 재해석해 문화상품으로 만드는 과정이다. 본 과정을 통해 한국 문화 유산을 더욱 깊게 이해하고 미래를 이끌어갈 우리 학생들이 그 맥락을 이어가는 상상력을 통해 동시대성을 담아 창의적으로 표현할 수 있다.
프로그램 소개	<선물의 탄생>은 'The Birth of Prasent' 이라고도 할 수 있다. 이는 과거의 역사로부터 현재가 비롯됨을 함축적으로 의미한다. 한국 미술사 속 작품 중 하나의 작품을 선정해 특정 고객을 위한 문화상품으로 개발하고 제작하는 프로그램으로, 작품에 대한 배경과 이해 그리고 고객의 니즈와 성향 등을 반영해 문화상품을 디자인하는 일련의 과정에서 창의적 사고와 더불어 타당성을 가질 수 있도록 한다. 또한 스케치와 활동지, 그리고 제한된 재료 안에서 효과적으로

		표현할 수 있는 방법을 모색하고 재료의 물성을 적절하게 활용해 문화상품을 제작한다.
기획 의도		<p>미술교과의 ‘한국미술사’ 내용과 연계하여 학생들이 한국 미술사 속의 다양한 작품을 역사 속에 머물러 있는 것으로 바라보는 것이 아닌, 지금의 문화와 연결 지어 우리들의 문화, 우리들의 일상으로 가져오는 작업을 해보고자 한다. 이 과정에서 주변의 다양한 예술작품과 상품들의 예시를 경험하고 문화에 대한 관심과 연구에 관한 자연스러운 동기부여를 가지게끔 하고자 한다.</p> <p>중학생에게 문화상품이란 작품에 대한 이해를 바탕으로 고객, 즉 수요자와 함께 일종의 쓰임이 있는 것으로 문화상품을 개발하는 데 디자인에 필요한 구성요소를 다각도로 바라보고 고려해 창의적으로 구현해 가는 과정을 밝아 볼 필요가 있다.</p> <p>이는, 단순히 상품의 심미성에 머무르는 것이 아닌 상품개발의 이면에 담긴 직업적 체험 및 상품 요소들의 유기적 연결성 즉, 통합적인 디자인 사고를 경험하게 할 것이다.</p>
차시	수업주제	내용
1-2	문화란? 문화 상품이란?	<ul style="list-style-type: none"> - 프로그램 소개 - 전체의 대략적 소개 및 평가기준 안내 - 문화에 대한 정의, 개념 공유 - PPT 활용 - 고객 카드와 주문서 만들기 - 활동지 - 한국사 교과서에서 배운 유물 검색 및 활용 유물 결정
3-4	문화 상품으로 - 유물의 변신	<ul style="list-style-type: none"> - 선택한 유물에 관한 의미, 형태, 현재와의 연계 기록 - 유물의 형태 분석-해체-변형 → 문화상품으로의 스케치 - 무엇을 어떤 재료를 이용해 어떻게 작업할지 1:1 피드백 - 1, 2차시 동안이 고객 카드, 주문서, 활동지, 스케치 등 함께 감상하고 이야기 나누기
5-6	문화상품 제작 I	<ul style="list-style-type: none"> - 구체적인 스케치를 통한 본격적인 문화 상품 작업하기 - 준비된 재료를 이용해 1차 작업하기 - 작업 노트 작성 - 1:1 피드백
7-8	문화상품 제작 II	<ul style="list-style-type: none"> - 어느 정도로 완성할지 구체화를 통한 2차 작업하기 - 문화상품에 필요한 다른 요소들이 없는지 확인 - 작업 노트 작성 - 1:1 피드백
9-10	Presentation	<ul style="list-style-type: none"> - 자신의 문화상품 5분 발표 - 고객에게 문화상품을 소개하는 형식 - 상품으로서의 가치와 고객 대상의 확장성, 소비 장소 등의 구체화



선물의 탄생

The Birth of Present

문화예술교육센터
꿈꾸는예술터

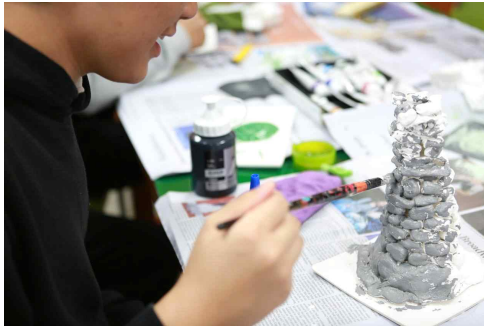
선물의 탄생은

'The Birth of Present'로 현재의 탄생이라고도 할 수 있습니다. 이는 과거의 역사로부터 현재가 비롯되었음을 함축적으로 의미합니다. 우리의 문화유산을 동시대의 문화로, 개인의 감수성으로 재해석해 창의적인 문화상품을 만들어 보는 과정을 통해 우리의 문화유산을 더욱 깊게 이해하고, 상품 디자인과 제작의 과정을 체계적으로 경험해 봅니다.

미술교과의 '한국 미술사' 내용과 연계하여 학생들이 한국 미술사 속의 다양한 작품을 역사 속에 머물러 있는 것으로 바라보는 것이 아닌, 지금의 문화와 연결 지어 우리들의 문화, 우리들의 일상으로 가져오는 작업을 진행합니다. 이 과정에서 문화유산의 이미지를 차용한 다양한 예술작품과 문화상품의 예시를 제시하며 시대를 넘나드는 문화적 현상, 문화의 계승과 전달 등 문화와 문화유산을 폭넓게 바라볼 수 있게 합니다.

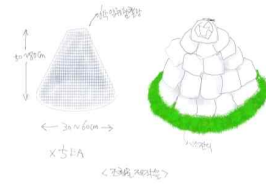
두런두런



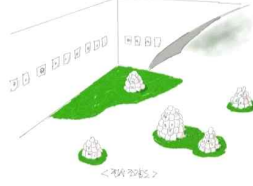


4. 성남동중학교 - 아름, 다름
작품 수 - 종이만화 150점

0 성남동중-1



0 성남동중-2

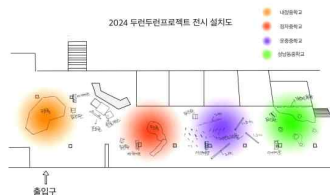


7. 일구 전시 현판 및 포스트

0 일구 포스트

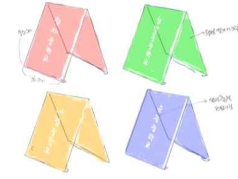


8. 전시 설치물 위치도

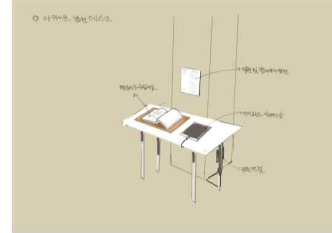


5. 일구현 (총 4가지 컬러)

0 일구현



6. 아카이브 데스크



나) 전시설치

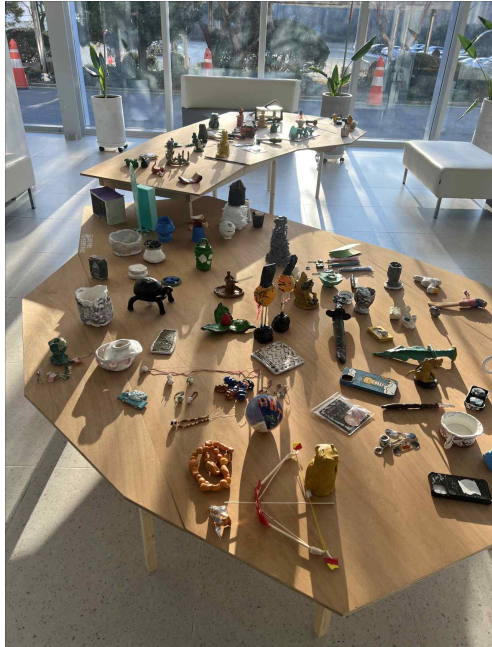
□ 일정 : 2024년 12월 20일 ~ 12월 23일

□ 방법

- 전시기획자 및 프로그램 운영 예술가 함께 설치
- 내정중학교 - 포토콜라주로 제작된 나무를 배경을 컷팅하고, 산 모양 구조물에 설치하여 숲으로 표현
- 운중중학교 - 판화 결과물을 우표 모양으로 레이저 컷팅 후, 소포 모양의 종이봉투와 편지봉투 모형 벽구조물 제작하여 와이어로 고정
- 성남동중학교 - 철망으로 대형 고깔 제작하여 파우치에 에어캡을 넣은 복주머니를 매달아 복주머니 탑으로 설치
- 정자중학교 - 작년 전시에 제작했던 테이블에 흰색 테이블보를 씌우고 작품을 리듬

감 있게 배치

- 아카이브 물 - 활동지는 철하여 배치, 학교별 결과물을 PPT 영상으로 제작하여 아이패드로 전시
- 대형 현수막과 프로그램별 포스터 및 학교 간판 설치



다) 전시 및 성과공유회 운영

(1) 전시 개요

□ 제목 : Present for Present

□ 일시 :

- 2024년 12월 23일 월요일 ~ 2025년 1월 22일 수요일 오전10시~오후6시(일요일, 월요일 휴관)

□ 장소 : 성남문화예술교육센터 꿈꾸는예술터 1층 로비

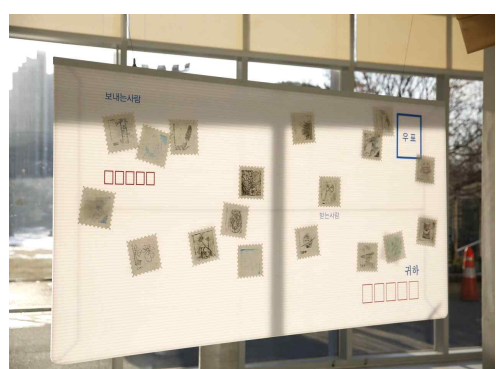
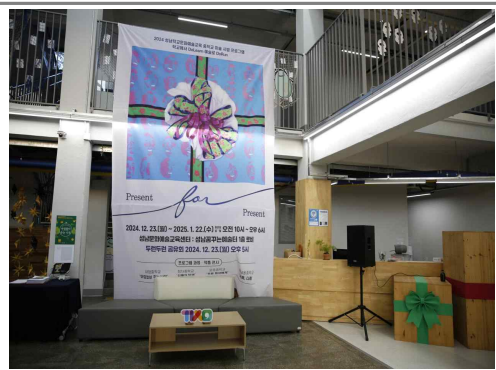
□ 목적 :

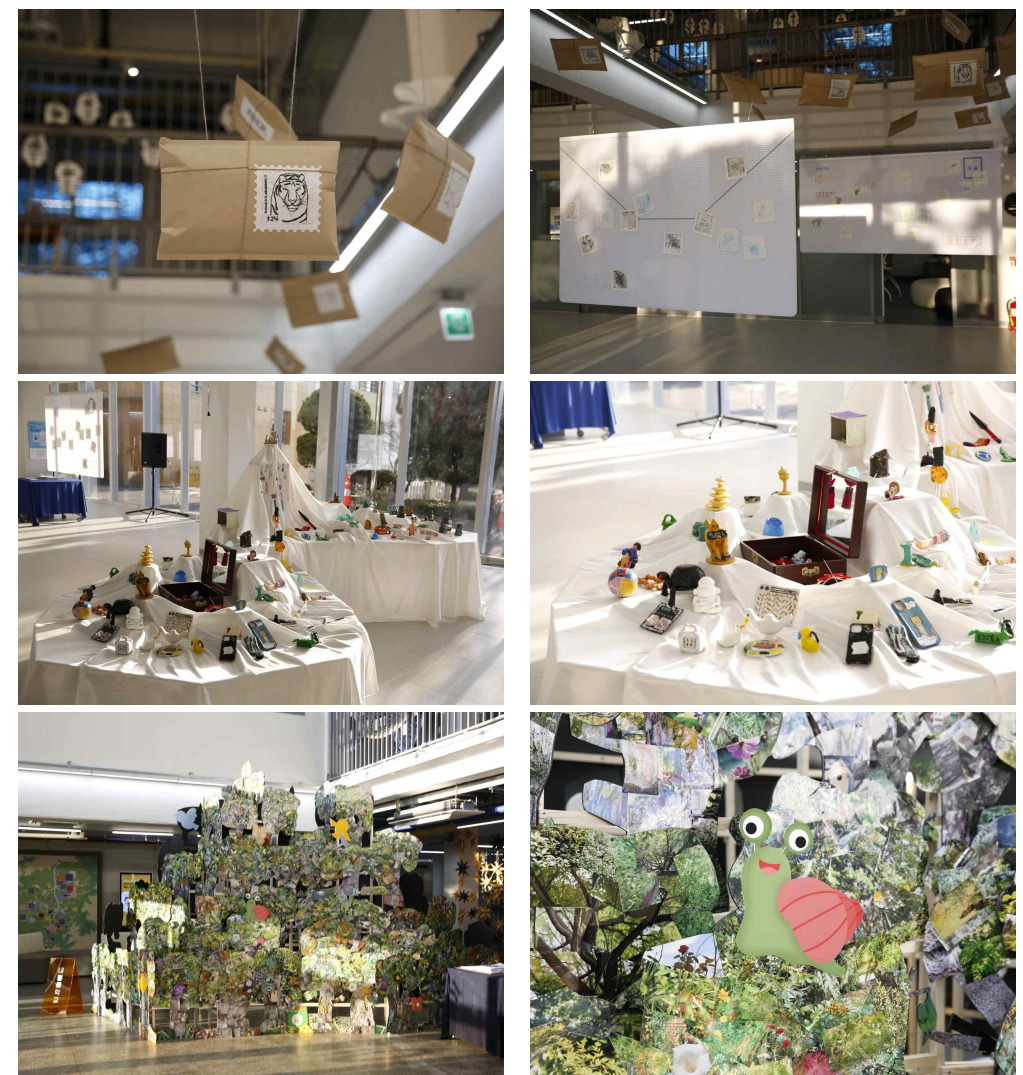
- 성남학교문화예술교육 미술 시범 프로그램 <학교에서 DoLearn 예술로 DoRun>의 프로젝트 결과 전시로 학생들이 고민하고 생각하여 만들어낸 작품들을 한 데 모아 학교라는 공간의 제약과 경계를 넘어 예술가와 학생들이 접촉하고 상호작용하며 발생하는 예술적 경험을 지역으로 확산하고자 함

□ 전시기획 : 허수빈

□ 아카이브 : 이한숙

라) 전시 전경





마) 학교에서 DoLearn 예술로 DoRun 성과 공유회 운영

□ 개요

- 제목 : 두런두런 공유회
- 일시 : 2023년 12월 26일 화요일 오후5시
- 장소 : 성남문화예술교육센터 꿈꾸는예술터 1층 로비
- 목적 : 참여자 간 교류 및 경험 공유를 통해 교육 프로그램에 대한 평가내용과 주요 시사점을 도출하여 향후 기획·운영에 참조

□ 참여자

- 시의원, 교육지원청, 재단관계자, 프로그램 참여 학교 교장, 교감, 지도 교사, 예술 교육가, 학생 등 다수 참여(60여명)

□ 세부 일정

시 간	소요시간	내용
17:00	3 ‘	▪ 행사 안내 및 참여자 소개 : 문화예술교육부장
17:03	22 ‘	▪ 전시 관람 : 각 학교 프로그램 참여 학생이 도슨트 역할 * 전시 관람 후, 로비의 ‘체험 공유’ 장소에 모임
17:25	2 ‘	▪ 단체 사진 촬영
17:27	13 ‘	▪ 축하말씀 : 내빈 - 시의원, 교장(교감), 장학사
17:40	30 ‘	▪ 참여 체험 공유 - 사회 : 이경림(교사), 이한숙(예술교육가) - 프로그램 참여 학생, 교사, 예술교육가, 학생의 체험 공유
18:10	5 ‘	▪ 주요 시사점 정리 : 이경림, 이한숙

□ 공유회 전경





7) 성과관리

가) 내정중학교 <아낌없이 주는 나무>

참여학교	프로그램	참여자 수	응답자 수	응답 비율
내정중학교	아낌없이 주는 나무	366	236	64.48%

<p>안녕하십니까?</p> <p>이 조사는 2024년 성남문화재단과 함께 내정중에서 운영한 “학교에서 DoLearn 예술로 DoRun” 프로그램의 하나인 <아낌없이 주는 나무> 프로젝트에 참여한 학생 대상 설문입니다. 수업 활동 후의 교육 만족도를 평가하고, 여러분의 다양한 의견을 모아 다음 교육 프로그램 운영에 참고하고자 하오니 솔직하게 답변해 주시면 감사하겠습니다.</p>					
문항	질문	답변	응답자		
1	'선물' 주제의 수업 활동을 통해 (나, 환경, 사회문제 등) 공공성 있는 주제를 다시 생각해 볼 수 있는 기회가 되었다.	5. 매우 그렇다 118명 50% 4. 조금 그렇다 39명 16.5% 3. 보통이다 39명 16.5% 2. 그렇지 않다 17명 7.2% 1. 전혀 그렇지 않다 23명 9.7%	118명	50%	
2	이 프로젝트를 통해 나의 생각을 미술작품으로 표현하는 과정이 흥미로웠다.	5. 매우 그렇다 122명 51.7% 4. 조금 그렇다 43명 18.2% 3. 보통이다 33명 14% 2. 그렇지 않다 18명 7.6% 1. 전혀 그렇지 않다 20명 8.5%	122명	51.7%	
3	이 프로젝트(혹은 이 수업 활동)의 결과물 완성 후 느낀 감정은?(복수선택 가능)	성취감 133명 56.4% 해방감 62명 26.3% 만족감 124명 52.5% 아쉬움 44명 18.6% 좌절감 22명 9.3%	133명	56.4%	
4	이 프로젝트에서 '예술교육가'와 함께한 미술 작업은 흥미로웠다.(또는 새로운 경험이 되었다.)	5. 매우 그렇다 118명 50% 4. 조금 그렇다 47명 19.9% 3. 보통이다 39명 16.5% 2. 그렇지 않다 13명 5.5% 1. 전혀 그렇지 않다 19명 8.1%	118명	50%	

5	이 프로젝트의 '예술교육가'와 함께한 미술수업 활동에서 흥미롭거나 새롭다고 느낀 점은?(복수선택 가능)	주제에 대한 생각	115명	48.7%	
		표현기법의 전문성	102명	43.2%	
		예술교육가와의 소통 및 피드백	54명	22.9%	
		완성된 작품	95명	40.3%	
		기타	33명	14.0%	
6	이 프로젝트의 수업횟수 및 시간이 적당하다고 생각한다.	5. 매우 그렇다	120명	50.8%	
		4. 조금 그렇다	39명	16.5%	
		3. 보통이다	35명	14.8%	
		2. 그렇지 않다	16명	6.8%	
		1. 전혀 그렇지 않다	26명	11%	
7	포토콜라주 수업활동을 통해 참여한 '학교에서 DoLearn 예술로 DoRun' 프로젝트는 전반적으로 만족스럽다.	5. 매우 그렇다	115명	49.8%	
		4. 조금 그렇다	45명	19.5%	
		3. 보통이다	41명	17.7%	
		2. 그렇지 않다	10명	4.3%	
		1. 전혀 그렇지 않다	20명	8.7%	
8	기회가 된다면 새로운 주제로 다시 참여하고 싶고, 다른 학생도 이 프로젝트 함께했으면 좋겠다.	5. 매우 그렇다	124명	52.5%	
		4. 조금 그렇다	40명	16.9%	
		3. 보통이다	39명	16.5%	
		2. 그렇지 않다	10명	4.2%	
		1. 전혀 그렇지 않다	23명	9.7%	

□ 프로젝트의 긍정적 반응:

- 학생들은 프로젝트에 대해 대체로 "매우 그렇다"와 같은 긍정적인 평가를 많이함

□ 주요 장점:

- 성취감, 만족감, 해방감 등의 긍정적인 감정을 느꼈음
- 주제에 대한 생각을 표현하는 과정을 통해 창의적인 경험을 했다는 의견 다수
- 표현기법의 전문성 및 예술교육가와의 소통을 통해 새로운 배움이 있었다는 응답
- 야외 활동에 대한 호평(프로젝트가 야외 활동을 포함하고 있어 신선하고 재미있었다는 반응)
- 사진 촬영과 관련된 활동이 특히 흥미로웠다는 응답이 많았음

□ 개선 필요 사항:

- 일부 학생들은 수업 시간이 부족하거나, 더 다양한 주제를 다루었으면 좋겠다는 의견을 제시
- 카메라 사용법에 대한 더 자세한 교육이 필요하다는 요청도 있었음

□ 기타 의견:

- 모둠 활동에 대한 선호도가 다소 나뉘었으며, 개인 작업이나 다른 방식의 편성이 필요하다는 제안도 존재

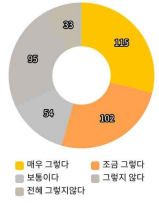
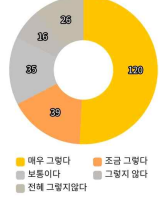
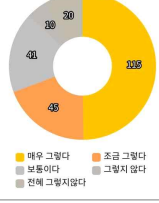
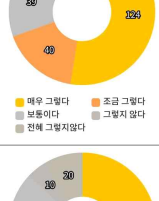

나) 정자중학교 <선물의 탄생>

참여학교	프로그램	참여자 수	응답자 수	응답 비율
정자중학교	선물의 탄생	96	84	89.36%

안녕하십니까?

이 조사는 2024년 성남문화재단과 함께 내정중에서 운영한 “학교에서 DoLearn 예술로 DoRun” 프로그램의 하나인 <선물의 탄생_The Birth of Present> 프로젝트에 참여한 학생 대상 설문입니다. 수업 활동 후의 교육 만족도를 평가하고, 여러분의 다양한 의견을 모아 다음 교육프로그램 운영에 참고하고자 하오니 솔직하게 답변해 주시면 감사하겠습니다.

문항	질문	답변	응답자	
1	'선물' 주제의 수업 활동을 통해 (우리 문화유산에 대한 계승과 확산) 공공성 있는 주제를 다시 생각해 볼 수 있는 기회가 되었다.	5. 매우 그렇다 4. 조금 그렇다 3. 보통이다 2. 그렇지 않다 1. 전혀 그렇지 않다	50명 21명 6명 3명 4명	59.5% 25% 7.1% 3.6% 4.8%
1-1	우리나라 문화유산의 형태, 기법, 문양, 가치와 고객 설정 등 다양한 요소를 생각해 문화상품을 디자인해 볼 수 있었다.	5. 매우 그렇다 4. 조금 그렇다 3. 보통이다 2. 그렇지 않다 1. 전혀 그렇지 않다	56명 16명 3명 7명 2명	66.7% 19% 13.6% 8.3% 2.4%
2	이 프로젝트를 통해 나의 생각을 미술작품으로 표현하는 과정이 흥미로웠다.	5. 매우 그렇다 4. 조금 그렇다 3. 보통이다 2. 그렇지 않다 1. 전혀 그렇지 않다	60명 11명 5명 3명 5명	71.4% 13.1% 6% 3.6% 6%
3	이 프로젝트(혹은 이 수업 활동)의 결과물 완성 후 느낀 감정은?(복수선택 가능)	성취감 해방감 만족감 아쉬움 좌절감	61명 7명 61명 18명 3명	72.6% 8.3% 72.6% 21.4% 3.6%

4	이 프로젝트에서 '예술교육가'와 함께한 미술 작업은 흥미로웠다.(또는 새로운 경험이 되었다.)	5. 매우 그렇다 4. 조금 그렇다 3. 보통이다 2. 그렇지 않다 1. 전혀 그렇지 않다	48명 21명 6명 6명 3명	57.1% 25% 7.1% 7.1% 3.6%	
5	이 프로젝트의 '예술교육가'와 함께한 미술수업 활동에서 흥미롭거나 새롭다고 느낀 점은?(복수선택 가능)	주제에 대한 생각을 펼치는 과정 표현기법의 전문성 예술교육가와의 소통 및 피드백 완성된 작품 기타	47명 25명 27명 39명 39명	56% 29.8% 32.1% 46.4% 46.4%	
6	이 프로젝트의 수업 횟수 및 시간이 적당하다고 생각한다.	매우 부족하다 조금 부족하다 적당하다 조금 길다 매우 길다	4명 19명 54명 5명 2명	4.8% 22.6% 64.3% 6% 2.4%	
7	문화상품제작 수업활동을 통해 참여한 '학교에서 DoLearn 예술로 DoRun' 프로젝트는 전반적으로 만족스럽다.	5. 매우 그렇다 4. 조금 그렇다 3. 보통이다 2. 그렇지 않다 1. 전혀 그렇지 않다	52명 18명 6명 6명 2명	61.9% 21.4% 7.1% 7.1% 2.4%	
8	기회가 된다면 새로운 주제로 다시 참여하고 싶고, 다른 학생도 이 프로젝트 함께했으면 좋겠다.	5. 매우 그렇다 4. 조금 그렇다 3. 보통이다 2. 그렇지 않다 1. 전혀 그렇지 않다	52명 18명 6명 4명 4명	61.9% 21.4% 7.1% 4.8% 4.8%	

□ 전반적인 만족도

- "매우 그렇다"라는 긍정적인 응답이 대부분의 문항에서 높은 비율로 나타남
- 학생들은 프로젝트 수업 활동과 결과물에 대해 대체로 높은 만족감을 보임

□ 프로젝트의 긍정적인 요소

- 예술교육가와의 협업, 다양한 재료 제공, 수업의 창의적인 접근이 긍정적으로 평가됨
- 주제와 관련된 활동이 흥미로웠다는 의견이 많음

□ 개선이 필요한 부분:

- 일부 학생들은 수업 시간이 부족하다고 느낌


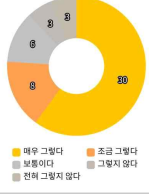
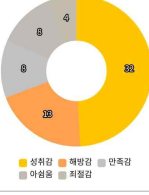
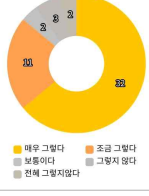

- 더 많은 재료와 추가적인 차례(시간)를 요구하는 의견이 있음

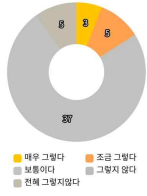
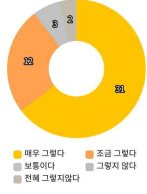
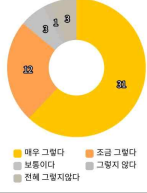
□ 주관식 응답 요약:

- 학생들은 "선물"을 사람을 행복하게 만드는 것, 자신을 표현할 수 있는 기회로 정의함
- 선생님의 친절함과 피드백을 긍정적으로 언급함

다) 운중중학교 <푸른 행성에게>

참여학교	프로그램	참여자 수	응답자 수	응답 비율
운중중학교	푸른 행성에게	206	50	24.27%

<p>안녕하십니까?</p> <p>이 조사는 2024년 성남문화재단과 함께 내정중에서 운영한 “학교에서 DoLearn 예술로 DoRun” 프로그램의 하나인 <푸른 행성에게> 프로젝트에 참여한 학생 대상 설문입니다. 수업 활동 후의 교육 만족도를 평가하고, 여러분의 다양한 의견을 모아 다음 교육프로그램 운영에 참고하고자 하오니 솔직하게 답변해 주시면 감사하겠습니다.</p>					
문항	질문	답변	응답자		
1	선물' 주제의 수업활동을 통해 (멸종위기종 등) 공공성 있는 주제를 다시 생각해 볼 수 있는 기회가 되었다.	5. 매우 그렇다 4. 조금 그렇다 3. 보통이다 2. 그렇지 않다 1. 전혀 그렇지 않다	31명 9명 5명 2명 3명	62% 9% 5% 2% 3%	
2	이 프로젝트를 통해 나의 생각을 미술작품으로 표현하는 과정이 흥미로웠다.	5. 매우 그렇다 4. 조금 그렇다 3. 보통이다 2. 그렇지 않다 1. 전혀 그렇지 않다	30명 8명 6명 3명 3명	60% 16% 12% 6% 6%	
3	이 프로젝트(혹은 이 수업 활동)의 결과물 완성 후 느낀 감정은?(복수선택 가능)	성취감 해방감 만족감 아쉬움 좌절감	32명 13명 8명 8명 4명	64% 26% 16% 16% 8%	
4	이 프로젝트에서 '예술교육가'와 함께한 미술 작업은 흥미로웠다.(또는 새로운 경험이 되었다.)	5. 매우 그렇다 4. 조금 그렇다 3. 보통이다 2. 그렇지 않다 1. 전혀 그렇지 않다	32명 11명 2명 3명 2명	64% 22% 4% 6% 4%	
5	이 프로젝트의 '예술교육가'와 함께한 미술수업 활동에서 흥미롭거나 새롭다고 느낀 점은?(복수선택 가능)	주제에 대한 생각을 펼치는 과정 표현기법의 전문성 예술교육가와 소통 및 피드백 완성된 작품 기타	22명 24명 13명 20명 4명	44% 48% 26% 40% 8%	

6	이 프로젝트의 수업 횟수 및 시간이 적당하다고 생각한다.	매우 부족하다	3명	6%	 ■ 매우 그렇다 ■ 조금 그렇다 ■ 보통이다 ■ 그렇지 않다 ■ 전혀 그렇지 않다
		조금 부족하다	5명	10%	
		적당하다	37명	74%	
		조금 길다	0명	0%	
		매우 길다	5명	10%	
7	오목판화 제작 수업 활동을 통해 참여한 '학교에서 DoLearn 예술로 DoRun' 프로젝트는 전반적으로 만족스럽다.	5. 매우 그렇다	31명	64.6%	 ■ 매우 그렇다 ■ 조금 그렇다 ■ 보통이다 ■ 그렇지 않다 ■ 전혀 그렇지 않다
		4. 조금 그렇다	12명	25%	
		3. 보통이다	3명	6.3%	
		2. 그렇지 않다	0명	0%	
		1. 전혀 그렇지 않다	2명	4.2%	
8	기회가 된다면 새로운 주제로 다시 참여하고 싶고, 다른 학생도 이 프로젝트 함께했으면 좋겠다.	5. 매우 그렇다	31명	62%	 ■ 매우 그렇다 ■ 조금 그렇다 ■ 보통이다 ■ 그렇지 않다 ■ 전혀 그렇지 않다
		4. 조금 그렇다	12명	24%	
		3. 보통이다	3명	6%	
		2. 그렇지 않다	1명	2%	
		1. 전혀 그렇지 않다	3명	6%	

□ 전반적인 만족도

- 응답 비율: "매우 그렇다"와 "그렇다"를 선택한 긍정적 응답이 대부분을 차지

□ 주요 긍정 요인:

- 성취감과 만족감: 학생들은 활동 후 높은 성취감과 만족감을 느꼈다고 응답
- 창의적 표현 기회: 주제(멸종위기종 우표 만들기 등)를 통해 자신의 생각을 창의적으로 표현할 수 있었던 점이 높이 평가됨
- 새로운 경험: 판화 활동, 이모티콘 제작 등 평소에 접하기 어려운 활동이 긍정적으로 작용
- 예술교육가와의 소통: 전문적인 피드백과 함께하는 작업이 새롭고 유익했다는 의견

□ 부정적 반응 및 개선 요구

- 시간 부족: 일부 학생들은 수업 시간이 부족하여 작품의 완성도가 떨어졌다고 느낌
- 주제의 범위 제한: 특정 주제(예: 멸종위기종)만 다룬 점에 대해 아쉬움을 표명. 범위를 전 세계적으로 확장할 필요성 제기
- 난이도 조절: 일부 활동이 어렵다고 느껴졌으며, 난이도 조정 요구가 있었음
- 도구 활용 한계: 판화 제작 등의 도구 활용 교육 및 재료 준비에 대한 개선 필요

□ 주관식 응답 요약

- 우표 제작과 판화 활동이 흥미로움
- 완성된 작품을 통해 성취감과 만족감을 느낌
- 예술교육가와의 소통을 통해 새로운 기술과 아이디어를 배울 수 있었음
- 다양한 표현 기법과 창의적인 주제를 접할 수 있어 유익함

□ 개선이 필요한 점

- 활동 시간이 부족하여 완성도가 낮아 아쉬움
- 멸종위기종 외의 다양한 주제를 추가하기 바람
- 더 많은 작품을 제작할 기회가 필요함
- 난이도를 낮추거나 설명을 더 상세히 해주면 좋겠음

라) 프로그램 운영 후, 선물에 대한 정의

□ 내정중학교

- "현재는 선물이다."
- "평생 자신의 일부를 내어주어 함께 할 수 있는 인생의 가이드이자 조력자라고 생각한다."
- "받는 사람뿐 아니라 주는 사람에게도 뿌듯함을 줄 수 있는 것."
- "선물은 행복을 주는 것."
- "나무에게 자신을 사랑하는 방법을 가르쳐주고 싶다. 내가 주고 싶은 선물은 나 자신이다."
- "자연의 아름다움과 인간의 조화."
- "선물은 받는 사람의 행복뿐 아니라 주는 사람의 뿌듯함도 포함된 것."

□ 운중중학교

- "받는 이와 주는 이 모두가 기쁨을 느낄 수 있는 것."
- "선물이란 누군가에게 주는 보상."
- "선물이란 마음을 전달하는 방법."
- "우연한 행복, 예기치 않은 기쁨."

□ 정자중학교

- "선물은 단순히 물질이 아닌 시간, 관계, 배려 등 다양한 형태로 새롭게 해석될 수 있다."
- "주고받는 과정을 통해 타인과의 관계를 탐구하고 나눔의 가치를 배울 수 있는 기회."

□ 결론

- 학생들은 선물을 단순히 물질적인 것이 아니라 감정, 관계, 배려, 행복을 공유하는 과정으로 정의함
- 특히 시간, 자연, 관계의 중요성을 강조하며, 선물이 주는 심리적, 사회적 의미를 깊이 탐구한 응답들이 다수 확인됨
- 이들의 응답은 내면적 성장과 타인과의 연결성을 중시하는 프로그램 목표와 잘 부합하며, 예술 교육에서 이러한 주제의 중요성을 다시 한번 확인할 수 있음

8) 아카이브와 홍보 및 확산

□ <두런두런> 신문기사 기재

<본문>

경기 성남문화재단(대표 서정림)이 성남교육지원청과 협력사업으로 운영하는 2024 성남 학교문화예술교육-중학교 미술교과 프로그램 ‘학교에서 두런(DOLearn) 예술로 두런(DORun)’이 새로운 형식의 학교문화예술교육으로 주목받고 있다.

‘학교에서 두런(DOLearn) 예술로 두런(DORun)’은 중등 미술교사와 지역 예술교육가가 협력해 지역의 이슈와 청소년들의 일상에 맞닿아 있는 주제를 중심으로 문화예술교육 프로그램을 개발하고 미술 교과과정의 정규 수업으로 진행하는 프로젝트다.

재단은 성남의 지역 중심 학교문화예술교육의 체계화와 활성화를 위해 기존 초등 중심에서 중등으로 학교문화예술교육을 확장했다.

사회 안에서 정체성을 확립하는 청소년들의 생애주기 특징을 반영해 일상적이고 보편적인 문화예술교육을 진행하고 학생들은 학교에서의 배움을 예술적으로 표현하고 소통하는 기회를 확대한다는 의도다.

‘두런두런’은 지난 5월 모집을 통해 선정한 관내 4개 중학교(내정중, 성남동중, 운중중, 정자중)를 대상으로 9월부터 이어지고 있다.

각 학교 미술교사와 지역의 예술교육가가 ‘선물’이란 키워드로 나의 삶과 이웃과 지역의 삶, 지구의 삶에서의 선물이 무엇인지를 학생들과 함께 탐구하며 학교별 서로 다른 주제와 방법으로 학교별 맞춤형 프로그램 콘텐츠를 운영 중이다.

내정중학교는 지난 9월부터 2학년 11개 학급에서 생태감수성 함양을 위한 포토콜라주 작업을 시작했고 정자중학교는 1학년 3개 학급에서 한국미술사를 기반으로 하는 문화상품 개발 활동을 진행한다.

오는 12월에는 성남동중학교 2학년 8개 학급과 운중중학교 3학년 7개 학급에서 각각 자판화와 오목판화를 활용한 프로젝트를 운영할 예정이다.

지난해 시범운영에 이어 올해 프로젝트에도 참여한 정자중 이경림 미술교사는 “지난 해에 프로젝트에 참여하며 학생들의 배움의 깊이와 수업의 의미가 더욱 풍성해지는 것을 체감해 올해도 참여하게 됐다”면서 “참여 학교들의 프로젝트 결과물을 함께 전시하는 과정까지도 학생들에게는 뜻깊은 시간이 될 것이다”며 기대감을 표현했다.

12월까지 이어지는 이번 ‘두런두런’은 4개 학교 총 865명의 학생, 5명의 미술교사와 6명의 예술 교육가가 함께하고 있으며 12월 26일부터는 프로젝트 결과물을 성남문화예술교육센터(꿈꾸는예술터)에 전시할 예정이다.

또한 프로젝트 과정을 담은 아카이브집도 발간해 다양한 사례 연구로 활용할 계획이다.

연번	매체	링크
1	KUB우리방송 뉴스	http://www.wooritvnews.com/news/articleView.html?idxno=458866
2	NSP통신	https://www.nspna.com/country/?mode=view&newsid=723126
3	경기신문	https://www.kgnews.co.kr/news/article.html?no=814093
4	경인매일	https://www.kmaeil.com/news/articleView.html?idxno=477163
5	국제뉴스	https://www.gukjenews.com/news/articleView.html?idxno=3116634#rs
6	매일일보	https://www.m-i.kr/news/articleView.html?idxno=1170448
7	비전21뉴스	https://vision21.kr/news/article.html?no=405705
8	새한일보	https://www.shilbo.kr/news/articleView.html?idxno=238582

9	서울일보	https://www.seoullilbo.com/news/articleView.html?idxno=706380
10	세계타임즈	https://thesegye.com/news/view/1065588165187742
11	스카이데일리	https://www.skyedaily.com/news/news_view.html?ID=250288
12	시민일보	https://www.siminilbo.co.kr/news/newsview.php?ncode=1160289894770250
13	신아일보	https://www.shinailbo.co.kr/news/articleView.html?idxno=1948394
14	아주경제	https://www.ajunews.com/view/20241022102329736
15	온나라타임즈	http://www.onaratimes.kr/h/contentxxx.html?code=newsbd&idx=427870&hmidx=8
16	일간경기	https://www.1gan.co.kr/news/articleView.html?idxno=251455
17	일간투데이	https://www.dtoday.co.kr/news/articleView.html?idxno=677070
18	전국매일신문	https://www.jeonmae.co.kr/news/articleView.html?idxno=1084746
19	중부시사신문	https://gninews.co.kr/news/article.html?no=578840
20	탑뉴스투데이	http://www.topnewstoday.co.kr/h/contentxxx.html?code=newsbd&idx=323531&hmidx=2

성남문화재단, ‘학교에서 두런(DOLearn) 예술로 두런(DORun)’ 프로젝트 운영

이영주 기자 / news@seoulilbo.com / 기사입력 : 2024-10-22 17:30

인스타그램 | 페이스북 | 유튜브 | 네이버 | 카카오 | 뉴스 | SNS

예술로 배우고 소통하는 성남 청소년

성남문화재단, ‘학교에서 두런(DOLearn) 예술로 두런(DORun)’ 프로젝트 운영

이영주 기자 | © 승인 2024.10.22 13:44 | 댓글 0

예술로 배우고 소통하는 성남 청소년

성남문화재단, ‘학교에서 두런(DOLearn) 예술로 두런(DORun)’ 프로젝트 운영

이영주 기자 / news@seoulilbo.com / 기사입력 : 2024-10-22 17:30

인스타그램 | 페이스북 | 유튜브 | 네이버 | 카카오 | 뉴스 | SNS

예술로 배우고 소통하는 성남 청소년

성남문화재단, ‘학교에서 두런(DOLearn) 예술로 두런(DORun)’ 프로젝트 운영

이영주 기자 | © 승인 2024.10.22 13:44 | 댓글 0

예술로 배우고 소통하는 성남 청소년

성남문화재단, ‘학교에서 두런(DOLearn) 예술로 두런(DORun)’ 프로젝트 운영

이영주 기자 / news@seoulilbo.com / 기사입력 : 2024-10-22 17:30

인스타그램 | 페이스북 | 유튜브 | 네이버 | 카카오 | 뉴스 | SNS

예술로 배우고 소통하는 성남 청소년

성남문화재단, ‘학교에서 두런(DOLearn) 예술로 두런(DORun)’ 프로젝트 운영

이영주 기자 | © 승인 2024.10.22 13:44 | 댓글 0

예술로 배우고 소통하는 성남 청소년

□ 정자중학교에서 교육지원청을 통하여 기사 기재

분당신문

무료 다운로드

이영주

기획

정자서리

경제

문화

생활건강

경기동부

커뮤니티

정자서리 교육청소식

성남 정자중, ‘학교에서 DoLearn 예술로 DoRun’ 프로그램 수업 운영

이영주 기자 | 기사입력 2024/10/21 11:06

인스타그램 | 페이스북 | 유튜브 | 네이버 | 카카오 | 뉴스 | SNS

반지노의 감각 그대로, 포토샵 시 무료 템플릿

자세히 보기

Adobe

- 예술적 감성과 함께 상품 개발을 체험하며 통합적인 디자인 사고 기대

2024 정자중학교 학생들의 DoLearn 예술로 DoRun

정자중학교

정자중학교

▲ 정자중학교는 5주간의 미술 수업을 통해 ‘학교에서 DoLearn 예술로 DoRun’ 프로그램을 운영한다.

9) 그 밖의 성과

□ 2023년 두런두런 참여 교사와 예술교육가가 자발적 CoP 구성

- 참여자 : 이한숙(예술교육가), 주효정(예술교육가), 박근희(예술교육가), 현선숙(교사)
- 내용 : 중등 미술 교과에 적용하기 위한 생성형 AI 활용과 디지털 리터러시에 대한 연구
- 성남문화예술교육센터 CoP모집 지원
- 목적: 중등 미술 교과에 생성형 AI와 디지털 리터러시를 활용한 교육 방안을 연구
- 기간: 2024년 7월 1일 ~ 11월 30일

□ 주요 활동 내용

- 생성형 AI 학습 및 실험: 이미지 생성 도구(DALL-E, Adobe Firefly 등)와 프롬프트 작성법 실습
- 수업 설계: AI를 활용한 문자도(전통 예술) 및 화폐 디자인 활동 연구
- 문화적 융합: 전통 예술과 현대 기술의 조화를 탐구

□ 성과

- 교육적 가능성 탐구: 생성형 AI를 통한 창의적 사고와 디지털 리터러시 향상 확인
- 전통-현대 융합: 문자도와 같은 전통적 주제를 AI로 구현하며 학습자의 흥미와 참여를 증진
- 교과 연계성 제시: AI 도구를 활용한 미술 교과 연계 수업의 구체적 방향 제안

□ 발견된 한계:

- 기술적 제약: AI가 한국적 전통 이미지를 효과적으로 생성하지 못함
- 협업의 부족: 연구 과정에서 역할 분담이 명확하지 않아 효율성이 저하됨

□ 향후 계획 및 제언:

- AI와 전통 예술의 융합 심화: 한국적 이미지 데이터 구축과 AI 학습 강화 필요
- 교사 연수 강화: AI 활용 능력 및 디지털 리터러시를 강화하는 교사 교육
- 활동 기간 및 예산 확대: 보다 심화된 연구와 실행을 위해 지원 확대 필요

□ 활동의 의의

- 생성형 AI를 활용해 창의성과 디지털 소양을 결합하는 혁신적 교육 모델을 제안

다. 중등 맞춤형 문화예술교육

1) 사업 개요

☐ 기간

- 2024년 4월 ~ 2025년 12월

☐ 장소

- 각 학교 및 성남꿈꾸는예술터

☐ 대상

- 성남 내 중·고등학교 대상

2) 추진방향

- 학교현장과 학생의 수요에 기반을 둔 문화예술교육
- 2022 개정 교육과정에 맞춰 포용성과 창의성을 갖춘 주도적인 인재 육성을 목표로 한 문화예술교육
- 지역 연계 교육 활성화를 실현하는 문화예술교육

3) 운영 방법

- 맞춤형 학교예술교육은 학교 현장과 학생의 수요에 기반을 두고 교과학점제, 학교 자율과정, 학교특색사업, 예술 동아리 등 학교의 자율적, 창의적 문화예술교육 프로그램 지원

4) 프로그램 운영

가) 연극 프로그램

☐ 의미

- 연극을 통해 학생들이 협력과 감정표현의 중요성을 배우고, 창의적 사고를 발전시킴
- 팀워크와 소통의 가치를 경험하며, 다양한 감정을 표현하는 방법을 학습

☐ 성과

- 협력과 소통 강화: 많은 학생이 친구들과 협력하는 과정에서 만족감을 느꼈으며, 팀워크가 향상됨

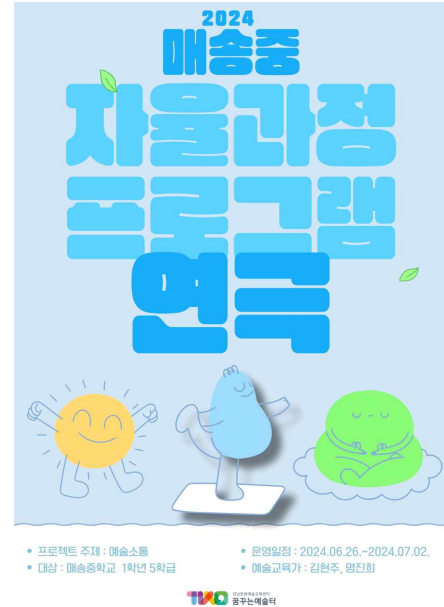
- 예술적 경험: "매우 만족" 63.5%, 새로운 체험 기회 제공에 대한 긍정적 평가가 68.2%

□ 개선점

- 연습 시간 부족과 대본 제작 관련 불만이 있었으며, 더 많은 준비 시간이 요구됨

□ 프로그램 개요

- 운영교 : 매송중학교
- 사업분류 : 자율과정 프로그램
- 프로그램 주제 : 예술과 소통
- 대상 : 1학년 5학급(162명)
- 운영일정 : 2024년 6월 26일 ~ 2024년 7월 2일
- 예술교육가 : 김현주, 명진희



나) 뮤지컬 프로그램

□ 의미

- 뮤지컬을 통해 학생들이 자신의 이야기를 예술로 표현하며, 다양성을 존중하는 법을 배움
- 창작과 공연 과정에서 자신감을 얻고, 문화예술의 가치를 재발견

□ 성과

- 자신감 향상: 학생들은 뮤지컬 제작과 공연을 통해 성취감을 느끼며, 적극적으로 참여
- 새로운 체험: 62.5%의 학생이 학교에서 경험할 수 없던 체험을 제공받았다고 응답

□ 개선점

- 준비 시간 부족과 발표 과정에서의 긴장감 해소가 필요한 것으로 평가

□ 프로그램 개요

- 운영교 : 매송중학교
- 사업분류 : 자율과정 프로그램
- 프로그램 주제 : 다양성 존중
- 대상 : 2학년 6학급(180명)
- 운영일정 : 2024년 6월 26일 ~ 2024년 7월 2일
- 예술교육가 : 고아라, 이동준



- 프로젝트 주제 : 다양성 존중
- 대상 : 매송중학교 2학년 6학급
- 운영일정 : 2024.06.26 ~ 2024.07.02.
- 예술교육가 : 고아라, 이동준

TWO 공공예술터





다) 생성형 AI 프로그램

□ 의미

- 인공지능과 예술을 접목하여 학생들에게 디지털 창작의 가능성을 탐색하는 기회를 제공
- AI 프로그램을 활용해 스토리텔링과 예술 표현 능력을 강화

□ 성과

- 흥미 유발: 75%가 프로그램을 통해 "문화예술이 더 친근해졌다"고 응답
- 새로운 기술 습득: 70%의 학생이 "학교에서 접하지 못한 체험을 경험"했다고 답변
- 창작과 소통: 55%가 자신의 생각을 창작물로 표현하며, 디지털 스토리텔링의 가능성을 탐색
- 확장 가능성: 80%의 학생이 "다른 주제로 AI 프로그램을 활용하고 싶다"고 답변

□ 개선점

- 와이파이 문제와 제한된 프로그램 활용으로 일부 학생이 불편함을 호소

□ 프로그램 개요

- 운영교 : 분당고등학교
- 사업분류 : 자율과정 프로그램
- 프로그램 주제 : AI와 디지털 스토리텔링
- 대상 : 1-2학년 24명
- 운영일정 : 2024년 7월 9일
- 예술교육가 : 주효정



라) 사진 프로그램

☐ 의미

- 카메라를 활용해 학생들이 자신의 생각과 감정을 시각적으로 표현하도록 함
- 국어와 과학을 융합하여 창의적 사고와 예술적 접근을 동시에 학습
- 사진 매체를 통해 학생들이 예술적 소통과 자기 성찰의 기회를 가짐

☐ 성과

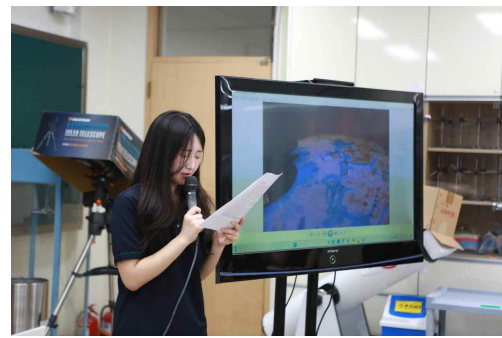
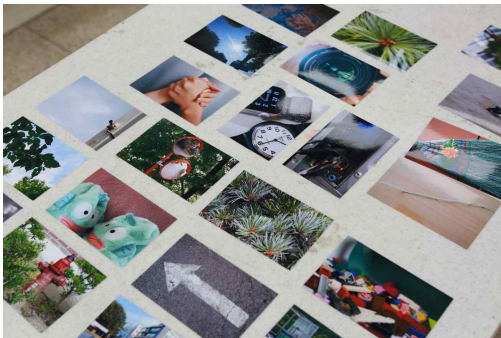
- 예술적 흥미 증가: 67.7%가 "매우 흥미로워졌다"고 답하며, 사진을 통한 예술 접근이 긍정적으로 작용
- 새로운 체험 제공: 81%의 학생이 "학교에서 경험하지 못했던 활동"이라고 응답
- 자기표현 경험: 76.2%가 "사진으로 자신의 생각을 표현"했다고 응답
- 소통의 기회: 71.4%가 "사진을 매개로 예술적 소통을 공감"했다고 평가

☐ 개선점

- 일부 학생이 다양한 촬영 도구와 준비물이 부족하다고 언급

☐ 프로그램 개요

- 운영교 : 분당대진고등학교
- 사업분류 : 자율과정 프로그램
- 프로그램 주제 : 나도 과학 커뮤니케이터
- 대상 : 1-2학년 22명
- 운영일정 : 2024년 7월 15일 ~ 7월 16일
- 예술교육가 : 이한숙



마) 작곡 프로그램

□ 의미

- 작곡 활동을 통해 학생들이 자신의 감정을 음악으로 표현하도록 지원
- 창의적 사고와 음악적 접근을 동시에 학습하며 예술적 소통의 기회를 제공

□ 성과

- 예술적 흥미 증가: 63.2%가 "문화예술에 더 흥미를 느꼈다"고 응답

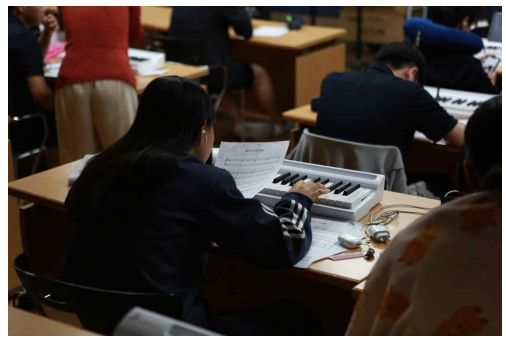
- 새로운 체험 제공: 81%가 "학교에서 경험하지 못한 활동을 했다"고 평가
- 자기표현 경험: 84.2%가 "음악으로 자신의 생각을 표현했다"고 응답
- 추천 의향: 73.7%가 "다른 친구들에게 추천하고 싶다"고 답변

□ 개선점

- 수업 시간이 부족하다는 의견(36.8%)
- BandLab 사용법 등 추가 설명 필요
- 흥미로운 음악 예시와 기자재 준비 보완 필요

□ 프로그램 개요

- 운영교 : 분당대진고등학교
- 사업분류 : 자율과정 프로그램
- 프로그램 주제 : 에듀테크를 활용한 K-POP 작곡
- 대상 : 1-2학년 22명
- 운영일정 : 2024년 7월 12일 ~ 7월 16일
- 예술교육가 : 김손영



5) 프로그램 성과 전시회 운영

- 2022년~2024년 운영한 맞춤형 프로그램 포스터 및 운영 결과물 전시
- 2024 성남문화예술교육주간 중 상시 전시로 운영
- 장소 : 성남꿈꾸는예술터 3층 라이브러리
- 기간 : 2024년 12월 10일 ~ 2024년 12월 18일
- 2022년 6개 프로그램, 2023년 6개 프로그램, 2024년 5개 프로그램 운영

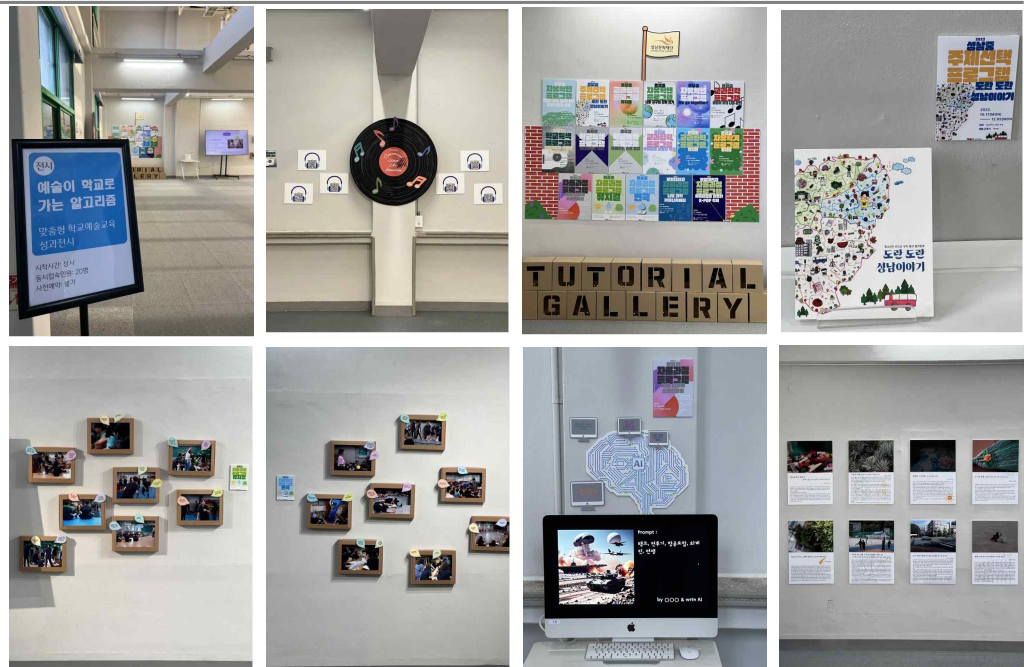
운영 연도	운영학교	운영과정	운영학년	프로그램명	운영 예술교육가
2022	성남중	자유학년	1학년	새로운 과거, 지나온 미래 미술로 만나는 성남	김지연 허수빈
	은행중	교과협력	1학년	뮤지컬	박주희 임호준 정고은 김병철
	은행중	교과협력	1학년	비트에 맞춰 나를 표현하기	김용래
	은행중	자유학년	1학년	We go together!	김지희
	은행중	자유학년	1학년	나와 지구의 관계 맺기	허수빈
2023	불곡고	학교특색	1학년	재미있는 솜품 영상	김성철
	불곡고	학교특색	1학년	애니메이션 영상	박호상
	불곡고	학교특색	1학년	에듀테크를 활용한 K-POP 작곡	박은수
	은행중	교과협력	1학년	뮤지컬	임호준
	은행중	자유학기	1학년	뮤지컬	임호준
	은행중	교과협력	2학년	에듀테크를 활용한 작곡	윤하람
2024	분당고	자율과정	1-2학년	AI와 디지털 스토리텔링	주효정
	분당대진고	자율과정	1-2학년	에듀테크를 활용한 K-POP 작곡	김손영
	분당대진고	자율과정	1-2학년	나도 과학 커뮤니케이터	이한숙
	매송중	자율과정	2학년	뮤지컬	고아라 이동준
	매송중	자율과정	1학년	연극	김현주 명진희

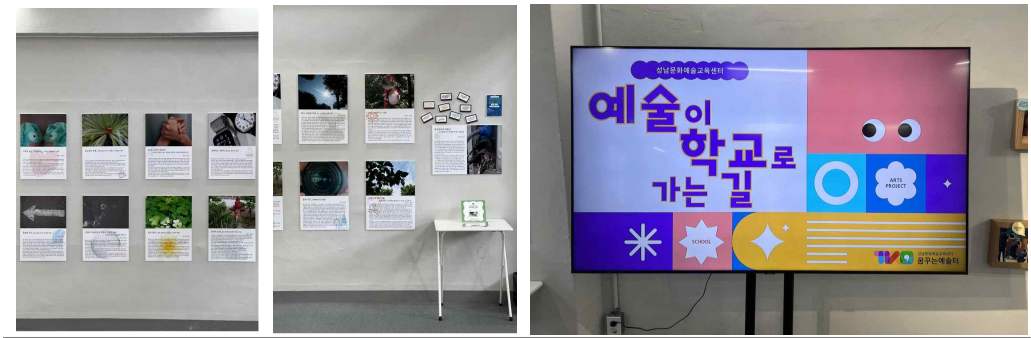
- 2022년~2024년 17개 프로그램 포스터

2022년			
2023년			



• 전시 설치 전경






6) 아카이브와 홍보

- 최근 운영 프로그램과 타 사업 개발 프로그램, 새로운 프로그램을 메뉴화한 홍보물 제작 필요함



1	성별은 무엇입니까?	남	86명	58.1%	
		여	62명	41.9%	
2	연극 수업으로 예술적 경험을 통해서 문화예술이 더 친근하고 흥미워졌다.	5. 매우 그렇다	94명	63.5%	
		4. 조금 그렇다	30명	20.3%	
		3. 보통이다	17명	11.5%	
		2. 그렇지 않다	5명	3.4%	
		1. 전혀 그렇지 않다	2명	1.4%	
3	연극 수업으로 학교에서 경험하기 어려운 새로운 체험을 할 수 있었다.	5. 매우 그렇다	101명	68.2%	
		4. 조금 그렇다	32명	21.6%	
		3. 보통이다	12명	8.1%	
		2. 그렇지 않다	2명	1.4%	
		1. 전혀 그렇지 않다	1명	0.7%	
4	연극 수업을 통해서 내 생각을 예술로 표현하는 것을 경험할 수 있었다.	5. 매우 그렇다	87명	55%	
		4. 조금 그렇다	31명	25%	
		3. 보통이다	23명	1%	
		2. 그렇지 않다	5명	1%	
		1. 전혀 그렇지 않다	2명	2%	
5	연극 수업을 통해서 예술로 소통하는 것에 공감하고 주제를 다시 생각해 볼 수 있는 기회가 생겼다.	5. 매우 그렇다	83명	70%	
		4. 조금 그렇다	39명	15%	
		3. 보통이다	17명	0%	
		2. 그렇지 않다	6명	5%	
		1. 전혀 그렇지 않다	3명	10%	
6	또 다른 주제를 가지고 연극을 해 보고 싶은 감정이 들었다.	5. 매우 그렇다	88명	80%	
		4. 조금 그렇다	21명	5%	
		3. 보통이다	30명	10%	
		2. 그렇지 않다	4명	0%	
		1. 전혀 그렇지 않다	5명	5%	
7	프로그램은 수업에 필요한 자료와 기자재 준비가 잘 되었다.	5. 매우 그렇다	91명	55%	
		4. 조금 그렇다	31명	25%	
		3. 보통이다	20명	5%	
		2. 그렇지 않다	6명	15%	
		1. 전혀 그렇지 않다	0명	0%	

8	이 프로그램 수업시간(분량)이 적당하다고 생각한다.	5. 매우 길다	5명	3.4%	
		4. 조금 길다	2명	1.4%	
		3. 적당하다	67명	45.3%	
		2. 조금 부족하다	49명	33.1%	
		1. 매우 부족하다	25명	16.9%	
9	이 프로그램은 전반적으로 만족스러웠다.	5. 매우 그렇다	91명	61.5%	
		4. 조금 그렇다	34명	23%	
		3. 보통이다	17명	11.5%	
		2. 그렇지 않다	3명	2%	
		1. 전혀 그렇지 않다	3명	2%	
10	이 프로그램에 참여하지 않은 다른 친구도 이 수업을 들었으면 좋겠다.	5. 매우 그렇다	103명	69.6%	
		4. 조금 그렇다	21명	14.2%	
		3. 보통이다	22명	14.9%	
		2. 그렇지 않다	1명	0.7%	
		1. 전혀 그렇지 않다	1명	0.7%	

□ 좋았던 점과 개선점

분류	내용
재료	<ul style="list-style-type: none"> • 음악이 좋았다. • 준비물이 별로 없었다.
방식	<ul style="list-style-type: none"> • 친구들과 같이 할 수 있어서 좋았다. • 친구들과 함께 할 수 있는 점이 좋았다. • 친구들과끼리 팀이 돼서 같이 의논해 가며 무슨 일을 한다는 게 좋았다. • 많은 친구와 협동하여 뮤지컬을 할 수 있어 좋았다. • 못할 줄 알았는데 생각보다 잘해서 좋았다. • 우리도 뮤지컬을 만들 수 있다는 것을 알게 되었다. • 뮤지컬에 대해서 더 잘 알게 되었다. • 발표는 없었으면 좋겠다. • 선생님이 밝고 좋았다. • 수업하기 전 몸풀기로 미니게임 같은 것 해서 좋았다. • 미니게임 좋았다. • 강제로 참여하게 해서 불쾌했다. • 수업에 적극적으로 참여하지 않는 학생들이 열심히 참여해 주면 좋겠다. • 강사님이 친절했다. • 선생님이 친절하고 잘 가르쳐주셔서 좋았습니다. • 선생님이 너무 좋으시고 재밌으시다. • 평소 만날 수 없던 뮤지컬 배우를 만나 뮤지컬에 대해 전문적으로 알 수 있어서 좋았다. • 처음으로 뮤지컬 같은 것을 해볼 수 있어서 좋았다. • 뮤지컬을 배울 기회가 많이 없는데 배워봐서 좋은 경험이었다. • 뮤지컬에 직접 참여함으로써 뮤지컬을 알 수 있어서 좋았다.

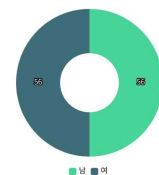
	<ul style="list-style-type: none"> • 뮤지컬을 만들어보는 경험이 새롭고 재미있었으나 준비 시간이 너무 촉박했다. • 오랜만에 잃어버렸던 재미를 찾은 느낌이다. • 우리 모두가 답이 아예 없었는데 끝까지 선생님이 봐주셔서 좋았다. • 모든 상황이 다 잘 안 풀렸을 때도 끝까지 우리를 포기하지 않으신 쌤이 좋았다. • 선생님 덕분에 저의 인생의 나침반에 바늘을 찾게 해주셨다. • 선생님께서 열정적으로 수업해 주셔서 한 번도 딴짓하지 않고 수업에 집중하여 들을 수 있었다. • 전부 다 좋았고 개선 사항은 우리 학생들이 더욱더 열심히 참여한다면 뮤지컬이라는 것이 최고의 과목이 될 수 있을 것 같다. • 선생님이 존경스러웠다.
수업시간	<ul style="list-style-type: none"> • 너무 빨리 끝났다. • 수업을 늘려주면 좋겠다. • 시간이 부족했다. • 준비 시간이 너무 짧아서 공연을 제대로 준비하지 못했다. • 더 길게 했으면 좋겠다. • 시간이 없어 분량이 짧게 나올 수밖에 없었기 때문에 좀 더 시간을 투자해서 더 긴 뮤지컬도 만들 수 있었다면 좋았을 것 같다. • 1교시부터 6교시까지 하면 좋겠다.

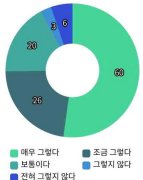
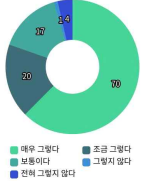
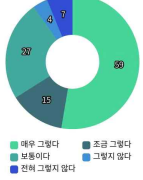
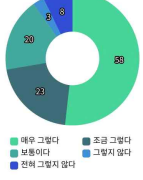
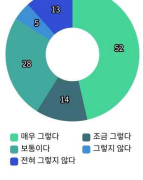
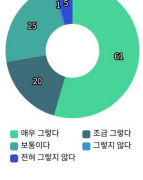
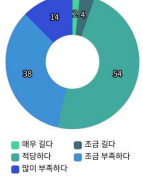
나) 뮤지컬 프로그램 만족도 조사

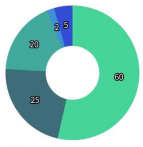

참여학교	참여자 수	응답자 수	응답 비율
매송중(뮤지컬)	180명	112명	62.22%

안녕하십니까? 본 설문 조사는 성남문화재단과 매송중학교에서 함께 운영한 학기 말 자율과정 프로그램(뮤지컬)에 참여하는 학생을 대상으로 만족도를 평가하고, 다양한 의견을 수렴하여 향후 개선 방안을 모색하는 데 목적을 두고 있습니다. 본 설문의 수집 정보는 통계분석 이외의 타목적으로 사용하지 않을 것을 약속드리며, 생각하고 느끼는 대로 솔직하게 답해 주시기를 바랍니다. 감사합니다.

문항	질문	답변	응답자	
1	성별은 무엇입니까?	남	56명	50%
		여	56명	50%



2	뮤지컬 수업으로 예술적 경험을 통해서 문화예술이 더 친근하고 흥미로워졌다.	5. 매우 그렇다	60명	53.6%	
		4. 조금 그렇다	26명	20.5%	
		3. 보통이다	20명	17.9%	
		2. 그렇지 않다	3명	2.7%	
		1. 전혀 그렇지 않다	6명	5.4%	
3	뮤지컬 수업으로 학교에서 경험하기 어려운 새로운 체험을 할 수 있었다.	5. 매우 그렇다	70명	62.5%	
		4. 조금 그렇다	20명	21.6%	
		3. 보통이다	17명	15.2%	
		2. 그렇지 않다	1명	0.9%	
		1. 전혀 그렇지 않다	4명	3.6%	
4	뮤지컬 수업을 통해서 내 생각을 예술로 표현하는 것을 경험할 수 있었다.	5. 매우 그렇다	59명	52.7%	
		4. 조금 그렇다	15명	13.4%	
		3. 보통이다	27명	24.1%	
		2. 그렇지 않다	4명	3.6%	
		1. 전혀 그렇지 않다	7명	6.3%	
5	뮤지컬 수업을 통해서 다양성을 존중하는 것에 공감하고 주제를 다시 생각해 볼 수 있는 기회가 생겼다.	5. 매우 그렇다	58명	51.8%	
		4. 조금 그렇다	23명	20.5%	
		3. 보통이다	20명	17.9%	
		2. 그렇지 않다	3명	2.7%	
		1. 전혀 그렇지 않다	8명	7.1%	
6	또 다른 주제를 가지고 뮤지컬을 해보고 싶은 감정이 들었다.	5. 매우 그렇다	52명	46.4%	
		4. 조금 그렇다	14명	12.5%	
		3. 보통이다	28명	25%	
		2. 그렇지 않다	5명	4.5%	
		1. 전혀 그렇지 않다	13명	11.6%	
7	프로그램은 수업에 필요한 자료와 기자재 준비가 잘 되었다.	5. 매우 그렇다	61명	54.5%	
		4. 조금 그렇다	20명	17.9%	
		3. 보통이다	25명	22.3%	
		2. 그렇지 않다	1명	0.9%	
		1. 전혀 그렇지 않다	5명	4.5%	
8	이 프로그램 수업시간(분량)이 적당하다고 생각한다.	5. 매우 길다	2명	1.8%	
		4. 조금 길다	4명	3.6%	
		3. 적당하다	54명	48.2%	
		2. 조금 부족하다	38명	33.9%	
		1. 매우 부족하다	14명	12.5%	

9	이 프로그램은 전반적으로 만족스러웠다.	5. 매우 그렇다	60명	53.65%	
		4. 조금 그렇다	25명	22.3%	
		3. 보통이다	20명	17.9%	
		2. 그렇지 않다	2명	1.8%	
		1. 전혀 그렇지 않다	5명	4.5%	
10	이 프로그램에 참여하지 않은 다른 친구도 이 수업을 들으면 좋겠다.	5. 매우 그렇다	67명	59.8%	
		4. 조금 그렇다	16명	14.3%	
		3. 보통이다	21명	18.8%	
		2. 그렇지 않다	4명	3.6%	
		1. 전혀 그렇지 않다	4명	3.6%	

□ 좋았던 점과 개선점

분류	내용
재료	<ul style="list-style-type: none"> 음악이 좋았다. 준비물이 별로 없었다.
방식	<ul style="list-style-type: none"> 친구들과 같이 할 수 있어서 좋았다. 친구들과 함께 할 수 있는 점이 좋았다. 친구들끼리 팀이 돼서 같이 의논해 가며 무슨 일을 한다는 게 좋았다. 많은 친구와 협동하여 뮤지컬을 할 수 있어 좋았다. 못할 줄 알았는데 생각보다 잘해서 좋았다. 우리도 뮤지컬을 만들 수 있다는 것을 알게 되었다. 뮤지컬에 대해서 더 잘 알게 되었다. 발표는 없었으면 좋겠다. 선생님이 밝고 좋았다. 수업하기 전 몸풀기로 미니게임 같은 것 해서 좋았다. 미니게임 좋았다. 강제로 참여하게 해서 불쾌했다. 수업에 적극적으로 참여하지 않는 학생들이 열심히 참여해 주면 좋겠다. 강사님이 친절했다. 선생님이 친절하고 잘 가르쳐주셔서 좋았습니다. 선생님이 너무 좋으시고 재밌으시다. 평소 만날 수 없던 뮤지컬 배우를 만나 뮤지컬에 대해 전문적으로 알 수 있어서 좋았다. 처음으로 뮤지컬 같은 것을 해볼 수 있어서 좋았다. 뮤지컬을 배울 기회가 많이 없는데 배워봐서 좋은 경험이었다. 뮤지컬에 직접 참여함으로써 뮤지컬을 알 수 있어서 좋았다. 뮤지컬을 만들어보는 경험이 새롭고 재미있었으나 준비 시간이 너무 촉박했다. 오랜만에 잃어버렸던 재미를 찾은 느낌이다. 우리 모두가 답이 아예 없었는데 끝까지 선생님이 봐주셔서 좋았다. 모든 상황이 다 잘 안 풀렸을 때도 끝까지 우리를 포기하지 않으신 쌤이 좋았다.


	<ul style="list-style-type: none"> • 선생님 덕분에 저의 인생의 나침반에 바늘을 찾게 해주셨다. • 선생님께서 열정적으로 수업해 주셔서 한 번도 딴짓하지 않고 수업에 집중하여 들을 수 있었다. • 전부 다 좋았고 개선 사항은 우리 학생들이 더욱더 열심히 참여한다면 뮤지컬이라는 것이 최고의 과목이 될 수 있을 것 같다. • 선생님이 존경스러웠다.
수업시간	<ul style="list-style-type: none"> • 너무 빨리 끝났다. • 수업을 늘려주면 좋겠다. • 시간이 부족했다. • 준비 시간이 너무 짧아서 공연을 제대로 준비하지 못했다. • 더 길게 했으면 좋겠다. • 시간이 없어 분량이 짧게 나올 수밖에 없었기 때문에 좀 더 시간을 투자해서 더 긴 뮤지컬도 만들 수 있었다면 좋았을 것 같다. • 1교시부터 6교시까지 하면 좋겠다.

다) 생성형 AI 프로그램 만족도 조사

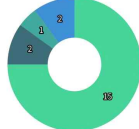
참여학교	참여자 수	응답자 수	응답 비율
분당고(AI이미지)	22명	20명	90.9%

안녕하십니까? 본 설문 조사는 성남문화재단과 분당고에서 함께 운영한 학기 말 자율과정 프로그램 <AI이미지와 스토리텔링>에 참여하는 학생을 대상으로 만족도를 평가하고, 다양한 의견을 수렴하여 향후 개선 방안을 모색하는 데 목적을 두고 있습니다. 본 설문의 수집 정보는 통계분석 이외의 타목적으로 사용하지 않을 것을 약속드리며, 생각하고 느끼는 대로 솔직하게 답해 주시기를 바랍니다. 감사합니다.

문항	질문	답변	응답자	
1	성별은 무엇입니까?	남	8명	40%
		여	12명	60%
2	AI와 디지털 스토리텔링 프로그램의 예술적 경험을 통해서 문화예술이 더 친근하고 흥미로워졌다.	5. 매우 그렇다	15명	75%
		4. 조금 그렇다	2명	10%
		3. 보통이다	1명	5%
		2. 그렇지 않다	2명	10%
		1. 전혀 그렇지 않다	0명	0%



■ 남 ■ 여



■ 매우 그렇다 ■ 조금 그렇다 ■ 보통이다 ■ 그렇지 않다 ■ 전혀 그렇지 않다

3	이 프로그램으로 학교에서 경험하기 어려운 새로운 체험을 할 수 있었다.	5. 매우 그렇다	14명	70%	
		4. 조금 그렇다	2명	10%	
		3. 보통이다	2명	10%	
		2. 그렇지 않다	0명	0%	
		1. 전혀 그렇지 않다	2명	10%	
4	이 프로그램을 통해서 내 생각을 예술로 표현하는 것을 경험할 수 있었다.	5. 매우 그렇다	11명	55%	
		4. 조금 그렇다	5명	25%	
		3. 보통이다	1명	1%	
		2. 그렇지 않다	1명	1%	
		1. 전혀 그렇지 않다	2명	2%	
5	이 프로그램을 통해서 예술로 소통하는 것에 공감하고 주제에 대해 다시 생각해 볼 수 있는 기회가 생겼다.	5. 매우 그렇다	14명	70%	
		4. 조금 그렇다	3명	15%	
		3. 보통이다	0명	0%	
		2. 그렇지 않다	1명	5%	
		1. 전혀 그렇지 않다	2명	10%	
6	또 다른 주제를 가지고 이미지 생성형 AI 프로그램을 해 보고 싶은 생각이 들었다.	5. 매우 그렇다	16명	80%	
		4. 조금 그렇다	1명	5%	
		3. 보통이다	2명	10%	
		2. 그렇지 않다	0명	0%	
		1. 전혀 그렇지 않다	1명	5%	
7	이 프로그램은 수업에 필요한 자료와 기자재 준비가 잘 되었다. 다.	5. 매우 그렇다	11명	55%	
		4. 조금 그렇다	5명	25%	
		3. 보통이다	1명	5%	
		2. 그렇지 않다	3명	15%	
		1. 전혀 그렇지 않다	0명	0%	
8	이 프로그램 수업시간(분량)이 적당하다고 생각한다.	5. 매우 길다	2명	10%	
		4. 조금 길다	4명	20%	
		3. 적당하다	8명	40%	
		2. 조금 부족하다	6명	30%	
		1. 매우 부족하다	0명	0%	
9	이 프로그램은 전반적으로 만족스러웠다.	5. 매우 그렇다	9명	45%	
		4. 조금 그렇다	6명	30%	
		3. 보통이다	4명	20%	
		2. 그렇지 않다	1명	5%	
		1. 전혀 그렇지 않다	0명	0%	

10	이 프로그램에 참여하지 않은 다른 친구도 이 수업을 들었으면 좋겠다.	5. 매우 그렇다	12명	60%	<p> 매우 그렇다 조금 그렇다 보통이다 그렇지 않다 전혀 그렇지 않다 </p>
		4. 조금 그렇다	3명	15%	
		3. 보통이다	2명	10%	
		2. 그렇지 않다	2명	10%	
		1. 전혀 그렇지 않다	1명	5%	

□ 좋았던 점과 개선점

분류	내용
재료	<ul style="list-style-type: none"> • 와이파이 문제가 있다. • 인터넷 연결이 잘 되었으면 좋겠다. • 프로그램 작동 불능 대비가 필요하다. • 학교 인터넷 연결이 불편했다. • 사이트 접속이 속도가 느렸다. • 생성형 AI 프로그램이 아직 완전히 무료로 쓸 수 없는 프로그램들이어서 활동에 제약이 있었다.
주제와 사고	<ul style="list-style-type: none"> • 평소에 하지 못한 주제로 활동할 수 있어서 좋았다.
방식	<ul style="list-style-type: none"> • 새로운 경험을 할 수 있어서 좋았다. • 생성형 AI를 활용하여 창작활동을 할 수 있던 점이 좋았다. • 여러 ai 프로그램이랑 활용 방법을 알 수 있었다. • 인공지능으로 그림그리기 무료로 해보고 싶었는데 재밌었다. • 다양한 AI 프로그램과 이를 어떻게 사용해야 하는지 알게 되어 좋았다. • 좀 더 천천히 진행된다면 좋겠다. • 이론 설명이 좋았다. • 지루하다.
수업시간	<ul style="list-style-type: none"> • 좋았던 점은 자신이 원하는 주인공의 모습으로 원하는 이야기를 자유롭게 만들 수 있었던 점이었고, 개선 사항은 시간을 좀 더 늘려야 된다는 것이다. 많은 활동을 해야 하는 반면 시간이 너무 짧아서 퀄리티 높은 작품은 만들지 못한 것 같다.

라) 사진 프로그램 만족도 조사

참여학교	참여자 수	응답자 수	응답 비율
분당대진고(사진)	22명	21명	95.45%

안녕하십니까? 본 설문 조사는 성남문화재단과 분당대진고에서 함께 운영한 학기 말 자율과정 프로그램 <나도 과학 커뮤니케이터>에 참여하는 학생을 대상으로 만족도를 평가하고, 다양한 의견을 수렴하여 향후 개선 방안을 모색하는 데 목적을 두고 있습니다.

다.
본 설문지의 수집 정보는 통계분석 이외의 타목적으로 사용하지 않을 것을 약속드리며,
생각하고 느끼는 대로 솔직하게 답해 주시기를 바랍니다. 감사합니다.

문항	질문	답변	응답자		
1	성별은 무엇입니까?	남	3명	14.3%	
		여	18명	85.7%	
2	이 프로그램으로 예술적 경험을 통해서 문화예술이 더 친근하고 흥미로워졌다.	5. 매우 그렇다	14명	67.7%	
		4. 조금 그렇다	7명	33.3%	
		3. 보통이다	0명	0%	
		2. 그렇지 않다	0명	0%	
		1. 전혀 그렇지 않다	0명	0%	
3	이 프로그램으로 학교에서 경험하기 어려운 새로운 체험을 할 수 있었다.	5. 매우 그렇다	17명	81%	
		4. 조금 그렇다	4명	19%	
		3. 보통이다	0명	0%	
		2. 그렇지 않다	0명	0%	
		1. 전혀 그렇지 않다	0명	0%	
4	이 프로그램을 통해서 내 생각을 사진으로 표현하는 것을 경험할 수 있었다.	5. 매우 그렇다	16명	76.2%	
		4. 조금 그렇다	5명	23.8%	
		3. 보통이다	0명	0%	
		2. 그렇지 않다	0명	0%	
		1. 전혀 그렇지 않다	0명	0%	
5	이 프로그램을 통해서 예술로 소통하는 것에 공감하고 사진과 예술에 대해 다시 생각해 볼 수 있는 기회가 생겼다.	5. 매우 그렇다	15명	71.4%	
		4. 조금 그렇다	5명	23.8%	
		3. 보통이다	1명	4.8%	
		2. 그렇지 않다	0명	0%	
		1. 전혀 그렇지 않다	0명	0%	
6	또 다른 주제를 가지고 사진 작업을 해보고 싶은 생각이 들었다.	5. 매우 그렇다	16명	76.2%	
		4. 조금 그렇다	3명	14.3%	
		3. 보통이다	1명	4.8%	
		2. 그렇지 않다	1명	4.8%	
		1. 전혀 그렇지 않다	0명	0%	
7	이 프로그램은 수업에 필요한 자료와 기자재 준비가 잘 되었다. 다.	5. 매우 그렇다	17명	81%	
		4. 조금 그렇다	3명	14.3%	
		3. 보통이다	1명	4.8%	
		2. 그렇지 않다	0명	0%	
		1. 전혀 그렇지	0명	0%	

		않다			
8	이 프로그램 수업시간(분량)이 적당하다고 생각한다.	5. 매우 길다	0명	0%	
		4. 조금 길다	6명	28.6%	
		3. 적당하다	15명	71.4%	
		2. 조금 부족하다	0명	0%	
		1. 매우 부족하다	0명	0%	
9	이 프로그램은 전반적으로 만족스러웠다.	5. 매우 그렇다	15명	71.4%	
		4. 조금 그렇다	6명	28.6%	
		3. 보통이다	0명	0%	
		2. 그렇지 않다	0명	0%	
		1. 전혀 그렇지 않다	0명	0%	
10	이 프로그램에 참여하지 않은 다른 친구도 이 수업을 들으면 좋겠다.	5. 매우 그렇다	14명	66.7%	
		4. 조금 그렇다	6명	28.6%	
		3. 보통이다	1명	4.8%	
		2. 그렇지 않다	0명	0%	
		1. 전혀 그렇지 않다	0명	0%	

□ 좋았던 점과 개선 점

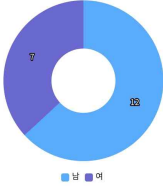
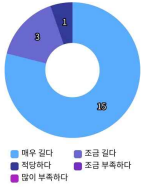

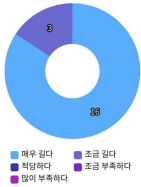
분류	내용
재료	<ul style="list-style-type: none"> 장비가 많이 있어서 더 잘 경험할 수 있었다. 장비 준비가 잘 되어 있어 색다른 체험을 해볼 수 있었다. 카메라를 써볼 수 있어서 좋았다. 카메라를 실제로 다룰 수 있다는 점이 좋았다. 카메라를 자유롭게 쓸 수 있는 점이 좋았다. 새로운 종류의 카메라를 손으로 만져보며 찍을 수 있어서 너무 신기했고 새로웠다고 생각했다. 사진촬영을 위한 다양한 준비물이 준비되었으면 좋겠다.
주제와 사고	<ul style="list-style-type: none"> 사진을 진지하게 고민하며 찍는 게 좋았다. 평소에는 자주 경험해 보지 못할 카메라를 이용해 국어와 과학을 융합해 활동한 것이 인상 깊었다. 내 생각을 사진으로, 구체적으로 표현할 수 있어서 좋았다.
방식	<ul style="list-style-type: none"> 스스로 사진을 찍고 의미를 부여하는 과정과, 다른 친구의 의견을 들어보는 것이 재미있다. 내가 찍은 사진과 내가 적은 글을 친구들과 공유하고 친구들의 다양한 관점과 생각을 듣는 것이 좋았다. 선생님들이 친절하셨고 필요한 작업을 바로 빠르게 해주셔서 수업에 차질이 없었다.
수업시간	<ul style="list-style-type: none"> 시간표를 미리 주신 점이 좋았다. 아쉬운 점은 우리 수업만 그랬는지 모르겠는데 낭비되는 시간이 많았던 것 같다. 시간이 1시간 정도 더 짧아도 될 것 같다.

마) 작곡 프로그램 만족도 조사

참여학교	참여자 수	응답자 수	응답 비율
분당대진고(사진)	22명	19명	86.36%

안녕하십니까? 본 설문 조사는 성남문화재단과 분당대진고에서 함께 운영한 학기 말 자율과정 프로그램 <에듀테크를 활용한 K-POP 작곡>에 참여하는 학생을 대상으로 만족도를 평가하고, 다양한 의견을 수렴하여 향후 개선 방안을 모색하는 데 목적을 두고 있습니다.

본 설문의 수집 정보는 통계분석 이외의 타목적으로 사용하지 않을 것을 약속드리며, 생각하고 느끼는 대로 솔직하게 답해 주시기를 바랍니다. 감사합니다.

문항	질문	답변	응답자			
1	이 프로그램으로 예술적 경험을 통해서 문화예술이 더 친근하고 흥미로워졌다.	남	12명	63.2%		
		여	7명	36.8%		
2	이 프로그램으로 학교에서 경험하기 어려운 새로운 체험을 할 수 있었다.	5. 매우 그렇다	15명	78.9%		
		4. 조금 그렇다	3명	15.8%		
		3. 보통이다	1명	5.3%		
		2. 그렇지 않다	0명	0%		
		1. 전혀 그렇지 않다	0명	0%		
3	이 프로그램으로 학교에서 경험하기 어려운 새로운 체험을 할 수 있었다.	5. 매우 그렇다	17명	81%		
		4. 조금 그렇다	4명	19%		
		3. 보통이다	0명	0%		
		2. 그렇지 않다	0명	0%		
		1. 전혀 그렇지 않다	0명	0%		
4	이 프로그램을 통해서 내 생각을 음악으로 표현하는 것을 경험할 수 있었다.	5. 매우 그렇다	16명	84.2%		
		4. 조금 그렇다	3명	15.8%		
		3. 보통이다	0명	0%		
		2. 그렇지 않다	0명	0%		
		1. 전혀 그렇지 않다	0명	0%		

5	이 프로그램을 통해서 예술로 소통하는 것에 공감하고 작곡에 대해 다시 생각해 볼 수 있는 기회가 생겼다.	5. 매우 그렇다	14명	73.7%	
		4. 조금 그렇다	3명	15.8%	
		3. 보통이다	2명	10.5%	
		2. 그렇지 않다	0명	0%	
		1. 전혀 그렇지 않다	0명	0%	
6	또 다른 주제를 가지고 작곡을 해보고 싶은 생각이 들었다.	5. 매우 그렇다	12명	63.2%	
		4. 조금 그렇다	4명	21.1%	
		3. 보통이다	3명	15.8%	
		2. 그렇지 않다	0명	0%	
		1. 전혀 그렇지 않다	0명	0%	
7	이 프로그램은 수업에 필요한 자료와 기자재 준비가 잘 되었다. 다.	5. 매우 그렇다	15명	78.9%	
		4. 조금 그렇다	3명	15.8%	
		3. 보통이다	1명	5.3%	
		2. 그렇지 않다	0명	0%	
		1. 전혀 그렇지 않다	0명	0%	
8	이 프로그램 수업시간(분량)이 적당하다고 생각한다.	5. 매우 길다	0명	0%	
		4. 조금 길다	2명	10.5%	
		3. 적당하다	10명	52.6%	
		2. 조금 부족하다	7명	36.8%	
		1. 매우 부족하다	0명	0%	
9	이 프로그램은 전반적으로 만족스러웠다.	5. 매우 그렇다	12명	63.2%	
		4. 조금 그렇다	6명	5.3%	
		3. 보통이다	1명	0%	
		2. 그렇지 않다	0명	0%	
		1. 전혀 그렇지 않다	0명	0%	
10	이 프로그램에 참여하지 않은 다른 친구도 이 수업을 들었으면 좋겠다.	5. 매우 그렇다	14명	73.7%	
		4. 조금 그렇다	4명	21.1%	
		3. 보통이다	1명	5.3%	
		2. 그렇지 않다	0명	0%	
		1. 전혀 그렇지 않다	0명	0%	

□ 좋았던 점과 개선 점

분류	내용
재료	<ul style="list-style-type: none"> • 피아노로 노래 만들 수 있어서 좋았다. • 피아노 기계가 패드에 연결이 되지 않아서 아쉬웠다.
주제와	<ul style="list-style-type: none"> • 나의 감정을 담은 음악을 만들 수 있다는 것이 좋았다.

사고	<ul style="list-style-type: none"> • 작곡을 원래 하고 있었지만, 공부 때문에 소홀해져서 마음가짐을 다시 잡아야겠다고 생각했던 중 이 프로그램에 참여하게 되어 작곡을 더 열심히 하겠다는 마음가짐을 가지게 되었다.
방식	<ul style="list-style-type: none"> • 음악을 학교 수업 외에 배워 본 적이 없어서 걱정했지만, 생각보다 잘 따라가게 도와주셔서 좋았다. • 작사, 작곡을 처음 해보는데 새로운 경험을 해봐서 좋았고 이론들도 많이 잘 설명해 주셔서 좋았습니다. • 살짝 지루했다. • 더 흥미로운 노래를 예시로 더 들려주었으면 좋겠다. • Bandlab 사용법을 조금 더 자세히 알려주셨으면 좋겠다 • 작곡을 해보고 싶었지만, 항상 미뤘었는데 한번 배워보니 생각보다 쉽고 더 재밌었던 것 같다. • 선생님이 친절해서 좋았다. • 몰랐던 코드랑 밴드랩을 활용한 점이 좋았다. • 중간중간 막막한 부분이 있었는데 그럴 때마다 선생님이 도와주셔서 잘 마무리 할 수 있었다. • 평소 쉽게 접근할 수 없었던 작곡이라는 장르를 시간이 부족함에도 불구하고 작곡에 대한 기초적인 상식을 지나 작곡이라는 걸 직접 배운다는 게 너무 보람차고 좋았다. • 음악을 만든다는 것이 처음에는 어렵게 느껴졌는데, 어느 정도 틀이 짜여 있어서 초보자가 마음만 먹으면 쉽게 음악을 만들 수 있어서 좋았다.
수업시간	<ul style="list-style-type: none"> • 시간이 좀 모자란다.

3. 결론 및 제언

가. 학령별 체계화된 학교문화예술교육 방향

1) 초등학교 기초 단계

☐ 기초적 문화예술 경험 및 창의력 개발

☐ 목표

- 양질의 문화예술 체험을 통해 창의적 사고와 표현 능력을 키우고, 협력 활동으로 사회적 기술을 함양

☐ 주요 프로그램:

- 찾아가는 공연
 - 다양한 장르(음악, 국악, 무용 등)의 공연을 통해 문화적 감수성 향상
 - 운영: 초등 30개교 대상, 양질의 공연 감상
- 목공수업
 - 손작업과 환경교육을 결합한 창의적 프로그램
 - 운영: 초등 6학년 45학급 대상, '오토마타' 제작을 통한 문제 해결 능력 향상

2) 초등학교 심화 단계

☐ 심화적 문화예술 탐구 및 표현력 강화

☐ 목표

- 교과와 연계된 심화적 문화예술 경험을 통해 문제 해결 능력과 자기 표현력을 높임

☐ 주요 프로그램

- 교과연계 교육연극
 - 고도화된 성남문화재단 대표 사업
 - 교사와 연극예술가의 협업을 통해 교과 내용을 재구성하여 창의적이고 몰입감 있는 수업 설계
 - 교육연극을 통해 학생들의 학습 동기 강화, 비판적 사고 및 문제 해결 능력 함양.
 - 운영: 초등학교 19개교, 85학급, 학교별 동학년 동일교과 주제와 연계된 맞춤형 프로그램

3) 중등학교 기초단계

☐ 맞춤형 문화예술 경험 및 사회적 기술 함양

☐ 목표

- 다양한 문화예술 경험을 통해 학생들의 잠재력을 발견하고, 사회적 기술과 자기 표현력을 기움

☐ 주요 프로그램

- 맞춤형 문화예술교육
 - 학생들의 흥미와 필요를 반영한 창작활동 중심의 교육으로 학기말 프로그램 또는 학교자율 프로그램, 고교학점에 연계 등
 - 운영: 3개 학교 12학급 대상
 - 음악, 시각예술, 공연예술, 인공지능 등 다양한 분야에서 학생 선택형 프로그램 제공
 - 예술 전문성이 강화된 예술 진로 체험 프로그램 운영

4) 중등 심화단계

☐ 프로젝트 기반 학습을 통한 창의적 성장

☐ 목표

- 심화적 문화예술 프로젝트를 통해 자기 주도적 학습 능력과 협력적 문제 해결 능력 강화

☐ 주요 프로그램

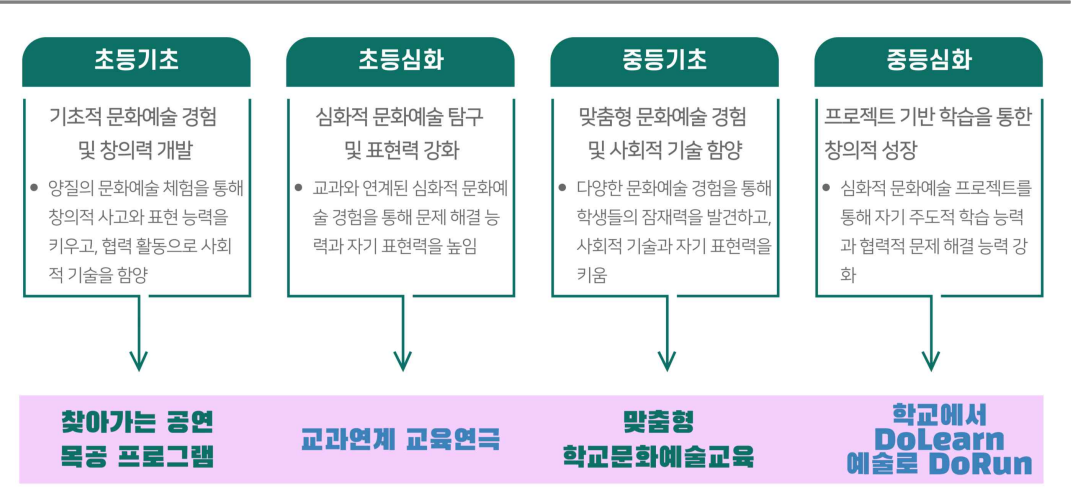
- 학교에서 DoLearn 예술로 DoRun 프로젝트
 - 학생들이 주도적으로 참여하는 문화예술 프로젝트
 - 운영: 4개 학교 29학급 대상
 - 지역사회와 연계된 주제 중심 프로젝트 기반 활동으로 창의적 작품을 통한 소통

나. 학령별 연계 체계화

1) 주요 목표



2) 주요 사업



다. 학교문화예술교육의 성과

□ 학생 중심의 창의적 경험 강화

- 학생들이 창의적이고 주도적인 학습 경험을 통해 자기 표현 능력과 문제 해결 역량을 개발함. 특히 두런두런 프로젝트를 통해 판화, 포토콜라주, 전통문화 상품 제작과 같은 활동은 학생들에게 자신의 내면과 외부 세계를 탐구할 수 있는 기회를 제공함
- 프로그램은 단순히 결과물을 만드는 데 그치지 않고, 학생들이 예술적 과정을 통해 자기 성찰과 사회적 책임감을 배양하도록 설계됨

□ 예술과 교육의 융합 모델 제시:

- 전통적 예술과 디지털 기술(예: 생성형 AI, 포토콜라주)의 결합은 학생들에게 예술적 표현력뿐만 아니라 디지털 리터러시를 강화하는 데 크게 기여함
- "선물"이라는 주제를 중심으로 진행된 프로그램은 학생들에게 예술이 단순한 기술이 아니라 가치 있는 메시지 전달의 도구임을 깨닫게 함

□ 사회적 연대와 공감 능력 함양:

- 학생들은 프로그램을 통해 타인과의 관계를 새롭게 이해하고, 공동체와 환경에 대한 책임 의식을 배움. 예를 들어, 두런두런 프로젝트의 멸종위기종 우표 제작(운중중학교)은 자연과의 공존을 탐구하는 계기를, 전통문화 상품 제작(정자중학교)은 문화적 자산의 현대적 의미를 재해석하는 기회를 제공함
- 이와 함께 예술이 사람과 사람, 사람과 자연을 연결하는 강력한 매개체임을 인식하게 됨

□ 학생들의 주도적 참여 확대:

- 학생들이 작품의 세부 주제 선정, 제작 과정, 결과 공유에 이르기까지 능동적으로 참여하며, 자신의 의견을 표현하고 협업하는 능력을 키움. 특히, 모둠 활동과 성과 공유회를 통해 학생들은 책임감과 팀워크를 실질적으로 경험함

□ 교육적·문화적 파급 효과:

- 교과연계 교육연극 프로그램은 학생들의 정서적 안정과 협력적 의사소통 능력을 증진시키며, 지역사회에서 문화예술교육의 성공적 모델로 자리매김
- 지역 예술교육 네트워크와의 협력을 통해 학교와 지역사회의 연결성을 강화했으며, 이로 인해 프로그램의 지속 가능성과 확장 가능성을 확보
- 다양한 학교문화예술교육 프로그램은 학생들의 정서적 안정과 협력적 의사소통 능력을 증진시키며, 지역사회에서 문화예술교육의 성공적 모델로 정착하고 있음
- 지역 예술교육 네트워크와의 협력을 통해 학교와 지역사회의 연결성을 강화했으며, 이로 인해 프로그램의 지속 가능성과 확장 가능성을 확보하고 있음
- 한 학생은 '예술과 기술을 함께 배우면서 창의적으로 생각하는 방법을 배웠다'고 응

답했으며, 이는 프로그램의 융합 교육 효과를 의미함

□ 미래 지향적 교육 방향성 제시:

- 프로그램은 학생들이 현재의 사회적 이슈를 예술적으로 표현하며 미래를 향한 긍정적 태도와 창의적 비전을 키울 수 있도록 설계. 이를 통해 예술교육이 미래 교육의 핵심 요소로 자리 잡을 가능성을 보여줌

□ 지역사회와의 관심 증대 및 홍보 성과:

- 지역 방송 홍보: 지역 방송을 통해 프로그램을 소개(두런두런 정자중 프로그램 아름방송, 교과연계 교육연극 수업나눔 현장 아름방송)하며, 문화예술교육에 대한 지역 사회의 관심과 인식을 높임. 방송된 내용은 학생과 학교로부터 긍정적인 반응을 받음
- 신문 기사 및 언론 보도: 지역 주요 신문에 여러 차례 기사를 게재하여 프로그램의 취지와 성과를 알렸으며, 학교 및 교육 관계자들의 참여를 유도. 언론 보도는 프로그램의 신뢰도를 높이는 데 기여
- 홍보 영상 제작: 프로그램 소개와 참여 학교의 성과를 담은 홍보 영상을 제작하여, 학교와 학부모들에게 프로그램의 효과와 중요성을 전달. 특히, 영상은 재단 홈페이지와 SNS와 지역 커뮤니티를 통해 공유

□ 홍보와 성과 연계의 구체적 효과:

- 홍보 활동을 통해 지역 내 예술교육의 필요성을 인식시키고, 학교 관리자와 교사들이 프로그램에 대해 긍정적인 태도를 유도
- 제작된 홍보 영상과 기사를 활용하여 프로그램 효과를 시각적으로 전달, 참여 학교 및 학부모들로부터 프로그램에 대한 신뢰와 호응을 기대
- 홍보를 통해 학생과 학부모의 프로그램 참여 동기를 강화하고, 지역사회 내 문화예술교육의 중요성을 재조명하고자 함

라. 학교문화예술교육의 한계

□ 시간적 제약으로 인한 몰입도 저하:

- 프로그램 운영 시간이 제한적이어서 일부 학생들이 활동의 깊이를 충분히 경험하지 못하고, 작품 완성도가 떨어졌다는 피드백 존재. 특히, 예술적 기술 습득 및 협업 과정에서 시간이 부족하다는 점이 공통적으로 지적됨
- "특히 판화 제작 과정에서 시간 부족으로 인해 학생들이 작품 완성도를 충분히 높이지 못했다고 응답."

□ 학생 맞춤형 설계 부족:

- 학생들의 다양한 흥미와 학습 수준을 충분히 반영하지 못해, 일부 학생들에게 활동이 어려운 과제로 느껴졌다는 의견이 있었음. 특히 초보 학생과 예술 경험이 많은 학생 간의 격차를 줄이는 맞춤형 접근이 부족했던 것으로 판단됨

□ 디지털 기술 활용의 한계:

- 생성형 AI, 포토콜라주 등 디지털 기술을 활용한 프로그램이 도입되었으나, 기술적인 교육과 지원이 충분하지 않아 일부 학생들이 도구 활용에 어려움을 겪음
- 디지털 기기와 기술 접근성이 학교별로 상이하여, 프로그램의 균질한 적용에 어려움이 있음

□ 교사 및 예술교육가 간 협업 부족:

- 예술교육가와 교사가 충분히 소통하고 협의할 시간이 부족하여, 프로그램의 실행 과정에서 협업이 원활하지 않았던 사례가 있음. 이는 교육 목표의 일관성을 약화시키고, 학생들에게 혼란을 줄 수 있는 요인이 됨

□ 전문 기획자 부족:

- 문화예술교육의 기획과 운영을 담당하는 기획자의 기획이 없는 일부 프로그램에서 현장 요구를 충분히 반영하지 못하거나 실행 효율성이 떨어지는 경우가 발생함

□ 홍보 및 확산 부족:

- 프로그램의 취지와 효과를 학교 측에 효과적으로 전달하지 못해, 모집 과정에서 어려움을 겪음. 특히, 학교 관리자나 담당 교사가 프로그램의 교육적 가치를 충분히 이해하지 못하거나, 기존 커리큘럼과의 연계성에 대해 의구심을 갖는 사례가 발생
- 프로그램 참여의 필요성과 차별성을 강조하는 홍보 자료와 사례 부족으로 인해, 학교나 학부모들에게 신뢰를 구축하는 데 한계가 존재

□ 만족도 조사 문항의 단순함:

- 만족도 조사 문항이 주로 정량적 평가(예: "매우 그렇다 ~ 전혀 그렇지 않다")에 치중되어 있어, 프로그램의 구체적 성과와 학생들의 심층적인 경험을 충분히 반영하지 못함
- 주관식 문항과 심화 질문이 부족하여, 학생들이 느낀 프로그램의 영향과 개선점을 심층적으로 파악하기 어려움

□ 모니터링 및 질 관리 체계의 미비:

- 프로그램의 질을 지속적으로 개선하기 위한 체계적인 모니터링과 평가, 피드백 시스템이 부족. 특히, 실행 과정에서 발생한 문제점을 즉각적으로 보완할 수 있는 체계가 미흡

□ 안정적인 예산 및 자원 확보의 어려움:

- 프로그램 운영에 필요한 예산이 단기적으로 지원되는 경우가 많아, 장기적인 계획 수립과 실행에 제한이 있음

□ 학생들의 사회적 이슈 인식 한계:

- 프로그램 주제(예: 멸종위기종, 전통문화 등)가 사회적 가치를 담고 있었으나, 일부 학생들에게는 이슈의 중요성이 충분히 전달되지 못하여 학습 효과가 제한적임

마. 제언

1) 프로그램 개선 방향

☐ 활동 시간 확대:

- 현재의 제한된 수업 시간을 늘리거나 연속성 있는 세션(블록 수업)을 추가하여 프로그램의 심화 학습을 가능하게 함

☐ 다양한 접근법 도입:

- 학생들이 참여할 수 있는 예술 장르와 도구를 다양화하고, 디지털 기술과 전통적 예술 표현 방식을 융합한 혁신적인 교육프로그램을 개발

☐ 학습 목표 명확화:

- 프로젝트별 학습 목표를 구체화하고, 각 차시의 활동이 학생들의 성취감을 극대화할 수 있도록 설계

2) 예술의 본연의 가치와 의미 강조

☐ 자기 표현과 성장의 기회 제공:

- 예술은 단순히 결과물을 창작하는 과정이 아니라 자신의 감정과 생각을 탐구하고 표현하는 고유한 장르임. 학생들이 예술을 통해 자신을 돌아보고 성장할 수 있는 프로그램을 강화

☐ 문화적 연속성과 창조성의 조화:

- 전통 문화와 현대적 표현 방식의 융합을 통해, 예술의 고유한 가치를 발견하고, 지역사회와 개인의 문화를 창의적으로 재해석하도록 유도

☐ 예술의 사회적 역할 강화

- 예술이 인간과 환경, 공동체를 연결하는 매개체로 작용한다는 점을 교육 과정에 내재화하여, 학생들이 예술을 통해 사회적 책임감과 협력 정신을 함양할 수 있도록 설계

3) 좋은 문화예술교육기획자의 필요성:

☐ 전문성 강화:

- 프로그램의 기획과 실행을 효과적으로 연결하는 능력을 갖춘 전문 문화예술교육기획자가 필수적임

☐ **현장 이해와 창의성:**

- 교육 현장의 요구와 학생들의 특성을 이해하며, 예술적 창의성을 발휘할 수 있는 기획자를 양성하고 활용

☐ **지속적 역량 강화:**

- 기획자 대상 정기 워크숍과 역량 강화 연수를 통해, 변화하는 교육 환경과 사회적 이슈를 반영한 기획 역량을 지속적으로 개발

4) 성남문화재단 꿈꾸는예술터와 자원 활용:

☐ **공간 활용:**

- 성남문화재단의 꿈꾸는예술터는 최적화된 문화예술교육 공간으로, 창작과 학습을 위한 다양한 시설과 분위기를 제공. 이를 학교 문화예술교육과 연계하여 프로그램의 질과 몰입도를 높일 수 있을 것으로 예상됨

☐ **첨단 기자재와 도구 지원:**

- 꿈꾸는예술터가 보유한 디지털 장비(예: 디지털 제작 도구, AI 활용 소프트웨어 등)를 활용해, 학교에서는 제공하기 어려운 첨단 기자재와 기술을 학생들에게 경험하도록 지원

☐ **현장 체험학습 강화:**

- 학생들이 꿈꾸는예술터를 직접 방문하여 체험학습의 일환으로 활동을 진행하고, 전문 공간에서 창작 활동을 경험함으로써 기존 학교 환경과는 차별화된 경험 제공

☐ **교육 프로그램 협력:**

- 기획자와 교육가와 협력하여, 꿈꾸는예술터의 시설과 자원을 활용한 맞춤형 프로그램을 공동 개발, 운영

5) 협력 체계 강화

☐ **사전 협의 및 연수:**

- 교사와 예술교육가 간의 사전 협의 및 정기 워크숍을 통해 프로그램 실행의 일관성과 질을 높임

☐ **지역 네트워크 활용:**

- 지역 예술 생태계와의 연계를 강화하여 예술교육가 풀(pool)을 체계적으로 관리하고, 필요 시 적합한 인력을 신속히 배치할 수 있도록 데이터베이스를 구축

6) 새로운 만족도 조사 설계 및 반영:

□ 다차원적 조사 문항 개발:

- 기존 만족도 조사 문항이 단순 정량적 평가에 치중된 한계를 극복하기 위해, 정성적 피드백과 심화 질문을 포함한 다차원적 설문지를 설계
- 예시: 학생들이 프로그램에서 가장 흥미를 느낀 부분과 학습 효과를 서술형으로 작성하게 하고, 주제와 활동이 자신의 삶에 미친 영향을 질문

□ 학생 경험 중심 조사:

- 학생 개인의 학습 성과, 정서적 변화, 사회적 책임 의식의 함양 정도를 구체적으로 평가할 수 있는 문항을 추가

□ 피드백 기반 개선 체계 구축:

- 만족도 조사 결과를 정기적으로 분석하고, 이를 기반으로 프로그램을 개선하는 체계를 도입하여, 학생들의 요구와 기대를 반영

□ 만족도 조사 문항 예시:

1. 프로그램 전반에 대한 만족도

- 이 프로그램이 재미있고 흥미로웠나요? (1점: 전혀 그렇지 않다 ~ 5점: 매우 그렇다)
- 프로그램을 통해 예술과 관련된 새로운 지식을 배웠다고 느꼈나요? (1점 ~ 5점)
- 이 프로그램이 기존의 학교 수업과는 다르게 창의적인 활동을 할 수 있는 기회를 제공했나요? (1점 ~ 5점)

2. 학습 효과와 자기 성장

- 프로그램을 통해 자신의 생각이나 감정을 표현하는 방법을 배울 수 있었나요? (1점 ~ 5점)
- 이번 활동이 협력 및 소통 능력을 향상시키는 데 도움이 되었나요? (1점 ~ 5점)
- 프로그램 주제(예: 선물, 멸종위기종 등)를 통해 사회적 이슈에 대해 더 깊이 이해할 수 있었나요? (1점 ~ 5점)
- 프로그램 참여 후 예술 활동에 대한 흥미와 자신감이 높아졌나요? (1점 ~ 5점)

3. 프로그램 운영 및 지원

- 프로그램에 제공된 자료나 도구(예: 카메라, 판화 도구 등)는 충분했나요? (1점 ~ 5점)
- 예술교육가와의 상호작용이 효과적이고 유익했나요? (1점 ~ 5점)
- 수업 시간 배분이 적절했다고 느꼈나요? (1점 ~ 5점)
- 프로그램 활동 장소(교실, 야외 등)는 적절했나요? (1점 ~ 5점)

4. 만족도를 기반으로 한 질적 평가

- 프로그램 중 가장 인상 깊었던 활동은 무엇인가요? 그 이유를 작성해주세요. (주관식)
- 프로그램에서 개선이 필요하다고 생각되는 점이 있다면 무엇인가요? (주관식)
- 프로그램을 통해 새롭게 느낀 점이나 배운 점이 있다면 자유롭게 작성해주세요. (주관식)

5. 학생 중심의 질문

- 이 프로그램이 다른 학생들에게 추천할 만하다고 생각하나요? (1점: 전혀 그렇지 않다 ~ 5점: 매우 그렇다)
- 이번 활동 중 가장 도전적이었던 점은 무엇인가요? (주관식)
- 프로그램 주제(예: 선물)가 본인의 삶이나 가치관에 어떤 영향을 미쳤는지 설명해주세요. (주관식)

6. 디지털 기술 및 창의적 활동 평가

- 디지털 도구(AI, 포토콜라주 등)를 활용한 활동이 흥미롭고 유익했나요? (1점 ~ 5점)

- 디지털 기술의 활용 방법이나 기법을 배우는 데 어려움이 있었나요? (1점 ~ 5점)
 - 전통 예술과 디지털 기술의 융합이 효과적이었다고 생각하시나요? (1점 ~ 5점)
- 7. 사회적·정서적 효과**
- 프로그램을 통해 친구들과 협력하거나 관계를 형성하는 데 긍정적인 영향을 받았나요? (1점 ~ 5점)
 - 예술 활동이 자신의 감정을 안정시키거나 표현하는 데 도움이 되었나요? (1점 ~ 5점)
 - 프로그램을 통해 사회적 책임감(예: 환경 보호, 문화 보존 등)에 대한 인식이 높아졌나요? (1점 ~ 5점)
- 8. 전반적인 피드백**
- 이 프로그램에 참여한 경험이 앞으로의 학습이나 진로 선택에 긍정적인 영향을 미칠 것 같나요? (1점 ~ 5점)
 - 이 프로그램에 대한 전반적인 만족도를 점수로 평가해주세요. (1점 ~ 5점)

7) 모니터링, 멘토링, 컨설팅을 통한 질 관리:

☐ 정기적 모니터링:

- 프로그램 실행 중 및 종료 후 정기적으로 모니터링하여, 진행 상황과 성과를 점검하고 개선 방향을 수립
- 교육과정 진행 중 학생들의 즉각적인 피드백을 수집하여, 활동 도중 문제를 보완
- 교사와 교육가들이 참여하는 정기 평가 회의를 통해 프로그램 개선 방안을 실시간으로 반영

☐ 멘토링 체계 구축:

- 경험이 풍부한 교사, 예술교육가, 기획자들로 구성된 멘토링 팀을 조직하여, 초보 기획자나 교사를 지원

☐ 전문 컨설팅 제공:

- 외부 전문가를 활용하여 프로그램의 교육적, 예술적 질을 객관적으로 평가하고, 지속적으로 개선할 수 있는 피드백 제공

☐ 성과 공유 플랫폼:

- 모니터링 및 컨설팅 결과를 공유할 수 있는 온라인 플랫폼을 구축해, 프로그램 운영의 투명성과 개선 방향을 공유

☐ 결과 분석 보고:

- 활동 종료 후 만족도 조사 결과와 학생들의 작품 분석을 통해, 프로그램의 구체적인 성과를 정리하고 다음 활동에 반영

8) 홍보와 확산 전략 강화

□ **교육적 가치와 성과 강조:**

- 프로그램이 학생들의 창의성, 협업 능력, 정서적 안정, 사회적 책임감을 함양하는데 기여한다는 점을 홍보 자료에 명확히 담아, 학교와 학부모들에게 신뢰를 제공

□ **성공 사례 홍보:**

- 성공 사례를 모아 보고서를 제작하고, 이를 통해 다른 학교 및 지역으로 확산
- 우수 사례(예: 학생 작품, 활동 후기, 정량적 성과)를 적극적으로 홍보하여, 프로그램의 효과를 입증하고 학교 참여를 유도

□ **다양한 홍보 채널 활용:**

- 학교 모집 단계에서 프로그램 브로슈어와 홍보 영상을 제작하여 관리자와 교사들에게 프로그램의 효과를 시각적으로 전달
- SNS와 지역 언론을 활용한 프로그램 홍보 캠페인 실행
- 프로그램 설명회를 통해 관리자와 교사에게 프로그램의 교육적 가치를 직접 설명
- 학부모와 학생들에게는 SNS, 지역 언론, 온라인 플랫폼 등을 통해 프로그램의 가치를 알림

□ **파트너십 강화:**

- 지역 예술 단체, 지역교육지원청, 기업 등과 협력하여 프로그램의 지원 네트워크를 확장하고, 지역사회와의 연계를 강화

9) 안정적 예산 확보와 사업 지속성

□ **장기적 예산 계획 수립:**

- 프로그램 운영에 필요한 최소 예산을 설정하고, 프로그램을 3년 단위의 장기 계획으로 설정하고, 안정적 운영을 위한 기금 확보를 추진

□ **다각적 예산 확보 전략:**

- 공공재정 지원뿐만 아니라 민간 후원, 기업의 사회공헌(CSR) 프로그램 등 다양한 자원 확보 방안을 강구

□ **성과 기반 예산 확충:**

- 프로그램의 성과와 효과를 구체적으로 측정하고 이를 홍보하여 추가적인 예산 지원을 유도

□ **지역사회 연계 강화:**

- 지역 문화재단, 기업, 학부모 단체 등과의 협력 체계를 통해 안정적인 재원을 확보하고, 예산 배분의 투명성을 확보

10) 학생 중심 교육 강화

☐ 학생 맞춤형 프로그램 설계:

- 학생들의 흥미와 요구를 반영한 주제와 활동을 구성하여 참여도를 높임

☐ 협력과 자기표현 기회 확대:

- 모둠 활동을 통해 협업 능력을 기르고, 자신의 의견과 감정을 표현할 수 있는 활동을 포함

11) 성과 확산 및 지속 가능성 확보

☐ 성공 사례 공유:

- 우수 사례와 성과를 다른 학교와 지역으로 확산하여 문화예술교육의 모범 사례로 활용.

☐ 장기적 비전 수립:

- 지역 문화예술교육의 지속 가능성을 확보하기 위해 장기적 비전을 설정하고, 관련 기관 간 협력을 강화

☐ 보편적 접근성 확대:

- 모든 학생이 일상 속에서 예술을 접하고 그 가치를 체험할 수 있도록, 보편적이고 접근 가능한 예술교육 환경을 조성

4. 부록

가. <학교에서 DoLearn 예술로 DoRun> 사진 촬영(초상권) 및 작품
(저작물) 사용동의서

나. 2024 교과연계 교육연극 설문 조사

다. 성남문화재단 중등학교문화예술교육 위탁교육 신청서

2024 성남학교문화예술교육

<학교에서 DoLearn 예술로 DoRun>

사진 촬영(초상권) 및 작품(저작물) 사용동의서

학생 성명 : (중학교 학년 반)

성남문화재단이 운영하는 성남문화예술교육센터와 성남교육지원청의 협력사업으로 2024 성남 학교문화예술교육 - <학교에서 DoLearn 예술로 DoRun>을 운영합니다.

<학교에서 DoLearn 예술로 DoRun>은 2022 개정 교육과정에 맞춘 새로운 학교문화예술교육을 발굴하기 위하여 주체성, 다양성, 창의성, 지역연계를 추구하며, 성남이라는 지역성과 고유성 이상향을 반영하여 사회 안에서 정체성이 확립되는 시기의 청소년들의 생애주기적 특징을 반영하여 학교에서 일상적이고 보편적인 문화예술교육을 실시하고자 합니다.

특히 사업 제목과 같이 학교에서 배우고, 예술적 소통을 통해 일상에서 작동하는 예술의 사회적 역할을 추구하여 관내 중학교(정자중, 내정중, 성남동중, 운중중) 미술교사와 지역의 예술교육가가 함께합니다.

청소년들이 주어진 주제에 대해서 스스로 생각하고 그 생각을 예술적 발화하는 과정을 통해 사회적 이슈를 함께 이야기할 수 있는 소통과 교류의 장을 마련하고 다시 일상에서의 삶 안에서 작동할 수 있는 교육이 되길 바라며 2024년도는 "선물"라는 키워드로 시작하여 선물에 대한 해석과 의미를 각 학교별로 미술시간을 통해서 작품으로 그 해답을 찾아갈 것입니다.

이 작품들과 수업과정은 12월 중 성남문화예술센터 꿈꾸는예술터에서 전시와 아카이브북으로 발간될 예정입니다.

본인은 성남문화재단이 운영하는 2024 성남학교문화예술교육-중학교 미술 프로그램에 참여하며 원활한 진행 및 본 교육 결과물의 공유·활용을 위하여 필요한 범위 내에서 본인의 초상, 음성 등에 관하여 아래와 같이 이용(복제, 배포, 공중송신, 방송 기타의 방법으로 공개되거나 사용되는 것을 의미합니다)을 승낙합니다.

2024년 월 일

본인(학생)	성명	(서명 or 사인)
법정대리인	본인과의 관계	
	성명	(서명 or 사인)

(재) 성남문화재단 귀중

2024 교과연계 교육연극 설문 조사 (교육매개자)

안녕하십니까? 본 설문 조사는 성남문화재단이 『2024 교과연계 교육연극』 프로그램에 참여하는 분들을 대상으로 만족도를 평가하고, 다양한 의견을 수렴하여 향후 개선 방안을 모색하는 데 목적을 두고 있습니다.
본 설문의 수집 정보는 통계분석 이외의 타 목적으로 사용하지 않을 것을 약속드리며, 생각하고 느끼는 대로 솔직하게 답해 주시기 바랍니다.

※ 다음의 질문을 읽고, 해당되는 번호에 표시(✓)하시고 의견을 작성해 주시기 바랍니다.

소 속	① 교사	② 강사	학교명	
교육학년	초등학교	① 3학년	② 4학년	③ 5학년 ④ 6학년

1. 프로그램의 적절성과 참여도에 대해 평가해 주십시오.	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
1) 파트너(예술강사·교사)의 사전 교육 준비가 충실했다.	①	②	③	④	⑤
2) 파트너(예술강사·교사)와의 협력에 만족한다.	①	②	③	④	⑤
3) 동학년 교사간 협력에 만족한다.	①	②	③	④	⑤
4) 교육연극 수업 참여 절차와 과정 만족한다.	①	②	③	④	⑤
5) 학생과의 수업 소통이 원활하였다.	①	②	③	④	⑤

2. 프로그램의 효과에 대해 평가해 주십시오.	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	약간 그렇다	매우 그렇다
1) 학생이 수업내용을 이해하는데 도움이 되었다.	①	②	③	④	⑤
2) 학생들의 예술적 감수성 향상에 도움이 되었다.	①	②	③	④	⑤
3) 학생들의 수업 참여가 활발하였다.	①	②	③	④	⑤

3. 프로그램의 만족도에 대해 평가해 주십시오.	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	약간 그렇다	매우 그렇다
1) 기회가 된다면 또 참여하고 싶다.	①	②	③	④	⑤
2) 주변 교사·연극강사에게 교과연계 교육연극 참여를 추천하고 싶다.	①	②	③	④	⑤
3) 교육연극 수업에 전반적으로 만족한다.	①	②	③	④	⑤

4. 교육연극 수업에서 만족스러웠던 부분이 있으셨다면 자유롭게 적어 주십시오.

5. 교육연극 수업에서 개선해야 한다고 생각하는 부분이 있으면 자유롭게 적어 주십시오.

2024 교과연계 교육연극 설문 조사 (학생)

안녕하십니까? 본 설문 조사는 성남문화재단에서 『2024 교과연계 교육연극』 프로그램에 참여하는 학생 대상으로 만족도를 평가하고, 다양한 의견을 모아서 다음 교육프로그램을 진행하는데 도움이 되고자 합니다.
본 설문지를 보고 생각하고 느끼는 대로 솔직하게 답해 주시기 바랍니다.

※ 다음의 질문을 읽고, 해당되는 번호에 표시(✓)하시고 의견을 작성해 주시기 바랍니다.

학교명	학년	① 3학년	② 4학년	③ 5학년	④ 6학년
-----	----	-------	-------	-------	-------

1. 수업의 운영과 방법에 대해 평가해 주십시오.	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
1) 연극 수업이 수업 내용을 이해하는데 도움이 된다.	①	②	③	④	⑤
2) 연극 수업이 교과서 내용과 잘 맞는다.	①	②	③	④	⑤
3) 나는 연극수업을 할 때 평소보다 선생님들과 이야기를 더 많이 주고받았다	①	②	③	④	⑤

2. 수업의 대한 만족도에 대해 평가해 주십시오.	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	약간 그렇다	매우 그렇다
1) 연극선생님과 담임선생님의 안내와 진행에 만족한다.	①	②	③	④	⑤
2) 교육연극 수업에 전반적으로 만족한다.	①	②	③	④	⑤

3. 2024 교과연계 교육연극 프로그램에 대해 바라는 점을 자유롭게 작성하여 주시기 바랍니다.

<성남문화재단 중등 학교문화예술교육 위탁교육 신청서>

신청학교 정보	학교명			
	학교주소			
	담당자			
	담당자 연락처			
	담당자 이메일			
운영 정보	수업 운영 학년			
	운영 학년 학급 수			
	학급 당 학생 수		총 학생 수	
	학급 당 수업 시수		총 수업 시수	
	운영 희망 기간			
	학교 운영 예산			
교육 정보	희망 예술장르			
	교과연계 여부		연계 교과	
	수업 주제			
	수업 목표			
	기대 효과			
	결과공유	1. 성남문화재단 성과공유참여 희망	교내 성과공유	2-1. 발표회(공연) 2-2. 전시

공간 정보	프로그램 운영 교실	예시) 각 교실(일반교실) 특별실(다목적실, 시청각실, 영어체험실, 어학실, 과학실, 미술 실, 도서관, 가정실습실, 문화체험실, 예술협력실, 무용실, 체육관, 강당, 실과실, 다문화학습실, 에듀케어실 등)
	교실 규모	예시) 일반교실 크기 또는 일반교실 1.5배
	책걸상 유무	
	시청각기 자재 유무 (TV, 빔프로젝트	
	예술교육가 주차가능	
	수업물품 보관 가능 여부	
요청 사항	예술교육가 요청서류	(강사이력서, 성범죄 이력조회 동의서 등)
	기자재 대여	(프로그램 상이/필요시 작성)
기타사항		

2024 성남문화예술교육센터
노인 문화 예술 교육
최종 보고서

성남문화예술교육센터 전임예술교육가 명진희

목차

I. 연구 과정

1. 연구 배경 및 목적	1
2. 사전 연구조사	3

II. 성남노인문화예술교육 운영

1. 예술로 손잡기	15
2. 예술로 가까이	38
1) <다시, 청춘!>	42
2) <즐거운 나의 집>	56
3. 함께 성장하기	91
1) 매개자를 위한 워크숍	91
2) 예술교육가를 위한 워크숍	96
3) 모두를 위한 세미나	113

III. 성남노인문화예술교육 운영결과

1. 프로그램 만족도 조사 결과	115
2. 결론 및 제언	118

I.연구 과정

1. 연구 배경 및 목적

2024년 노인복지기관과의 협력 프로그램 ‘예술로(老) 손잡기’ 안정적 운영

: 21년 <성남시 노인문화예술교육 협력 체계 구성 및 운영> 시범 사업을 시작으로 22년에는 관내 7개 기관과 연계한 협력망 구축과 문화예술교육가 네트워크를 구축하였다. 이 후 23년에는 7개의 노인복지기관과 협력하여 <예술로 손잡기> 사업을 진행하였다. 이와 함께 22년 처음 만들어진 <예술로 손잡기> 매뉴얼에 대한 수정 보완 작업을 진행하였다. 이에 수정 보완된 매뉴얼을 통해 24년 예술로 손잡기 프로그램을 운영해 보고 나아가 프로그램의 운영 구조 및 운영 대상, 또는 협력 기관의 적절성에 대해 검토하고자 한다.

· 2023년 개발된 시범사업 ‘예술로(老) 가까이’ 확대 운영

: 23년 하반기에는 문화예술교육에 대한 이해가 부족한 신규 기관 및 참여자들이 조금이나마 쉽게 문화예술교육 프로그램에 접근할 수 있기를 기대하며 성남노인문화예술교육가와 노인복지기관 실무위원들이 함께 <예술로 가까이> 파일럿 프로그램을 개발, 운영하였다. 23년 하반기 4개 기관과 함께 프로그램을 진행하였고, 프로그램 종료 후 참여자들과 매개자들의 높은 만족도를 통해 정규 프로그램 편성의 가능성을 엿볼 수 있었다. 다만, 파일럿 프로그램은 5차시의 짧은 차시 안에 본 프로그램 기획의도인 다양한 예술장르의 활동을 경험할 수 있도록 한 차시 안에서도 2가지 이상의 예술 장르 활동이 이루어지다 보니 계획된 활동을 진행하느라 참여자들과 충분한 대화를 나누지 못했다는 의견도 있었다. 이에 2024년 상반기에는 5차시로 구성된 파일럿 프로그램을 8차시로 확대 편성하고 참여자들이 좀 더 깊이 있는 이야기를 나눌 수 있는 기획을 제공하고자 한다. 또한 신규 기관을 섭외하여 운영해보고 본 프로그램의 개발 목적 중 하나인 문화예술교육 경험이 없는 기관과 매개자들이 부담 없이 문화예술교육을 진행할 수 있는지에 대한 점검을 하고자 한다. 나아가 하반기 예술로 가까이 2기 프로그램을 개발 운영함으로써 본 프로그램의 지속 가능성에 대한 검토를 하고자 한다.

· 예술교육가, 노인복지기관 매개자를 위한 역량 강화 프로그램 운영

: 성남노인문화예술교육의 지속적 성장을 위해서 문화예술교육의 두 축인 예술교육가와 노인복지기관 매개자들의 역량 강화가 반드시 동반되어야 한다고 판단된다.

노인문화예술교육의 특성상 노인복지관, 복지회관, 경로당 등 기관을 통해 운영되는 것이 현실이다. 그런데 문제는 복지기관의 특성상 복지사들의 잦은 이직과 담당 업무의 변동성으로 인해 매개자가 해마다 바뀐다는 것이다. 이 때문에 본 사업에 대해 이해를 갖고 운영하는 기관과 매개자를 찾기 어려운 것이 현실이다. 때문에 본 사업의 안정적 운영을 위해서라도 노인문화에

술교육의 필요성과 방법에 대한 매개자들의 이해를 높이는 노력이 필요하다고 판단된다. 이에 매개자들을 위한 역량 강화 프로그램의 기획 및 운영을 통해 노인문화예술교육의 필요성과 효과성에 대한 이해를 높이고, 안정적 사업의 운영의 바탕을 만들고자 한다.

문화예술교육의 흐름을 살펴 보면 융복합 수업이 주를 이루고 있음을 볼 수 있다. 이러한 흐름에 따라 성남노인문화예술교육도 기술과 예술의 결합, 장르와 장르의 결합으로 단순히 기능 위주의 예술교육이거나 한 장르를 활용한 문화예술교육에서 벗어나려는 시도가 필요하다고 판단된다. 그러나 이러한 시도는 예술교육가 한 사람의 노력으로 이루어질 수 없을 것이다. 이를 위해 전체 노인문화예술교육가들이 서로 의견을 공유하고 발전할 수 있는 다양한 역량 강화 프로그램을 기획하여 발전의 장을 마련하고자 한다.

· 참여자·매개자의 예술교육 주체적 참여 및 자율 운영 등 노인문화예술교육 지속 방안에 대한 연구

: 지난 2023년 예술로 손잡기, 예술로 가까이 프로그램 참여자들과의 진행한 인터뷰를 진행하였다. 이 인터뷰에 응하신 어르신들이 하나같이 하신 말씀은 프로그램이 끝난 뒤의 공허함과 쓸쓸함이 생각보다 크다는 것이었다. 바로 이 지점이 성남노인문화예술교육이 앞으로 풀어야 할 과제라고 생각한다. 이에 프로그램에 참여하고 있을 때만 어르신들의 삶에 영향을 주는 것이 아닌 종료 후에도 주체적으로 문화예술을 향유하며 자신들의 삶에 작은 변화를 줄 수 있는 방법을 연구하고 시도하고자 한다.

2. 사전 연구 조사

1. 노인문화예술교육 대상자 이해

문화예술교육의 개발을 위해서는 대상자에 대한 이해가 우선되어야 한다. 이에 2015 서울 예술교육포럼 노년의 삶과 문화예술교육에서 한정란 교수(한서대학교 노인복지학과)가 정리한 노인의 개념과 특징, 노인문화예술교육에서 고려되어야 할 사항에 대해 소개하고자 한다.

1. 전 생애 발달의 관점

P.B. Baltes(1987)에 의하면 전 생애 발달(life-span development)의 관점은 인간의 발달을 다음과 같이 이해한다.

첫째, 인간의 발달은 평생에 걸쳐 진행된다. 발달은 성인기에 완성되는 것이 아니라 중년을 거쳐 노년에 이르기까지 전 생애에 걸쳐 진행된다(Baltes, 1987). 발달에 있어 생애 모든 단계의 영향력은 똑같이 중요하며, 어떤 시기가 더 우월하다고 말할 수 없다. 그리고 변화의 방향, 시기, 순서 등은 개인의 발달 방식에 영향을 미치기 때문에, 그 결과 개개인의 발달이 달라진다. 따라서 노년기 역시 발달의 과정 안에 포함되며, 결국 ‘노화’는 발달의 반대말이 아니라 동의어라 할 수 있다.

둘째, 인간의 발달은 ‘다차원(multi-dimension)’적이고 ‘다방향(multi-direction)’적이다(Baltes, 1987). 다차원성이란, 인간발달에 있어서 내생적인 요인과 외생적인 요인을 총망라하여 다양한 요인들이 상호작용하며 영향을 미침을 의미한다. 즉, 인간의 발달은 어느 한 영역에서만 진행되는 것이 아니라, 외모, 신체기능, 행동, 태도, 정서, 성격, 사고, 인지, 역할, 관계 등 다양한 측면에서 상호작용하며 동시에 진행된다. 그 결과 얼굴에 주름이 들어가면서 근력도 함께 약해지는가 하면 더 신중해지고 지혜도 늘어간다. 한편 다방향성의 발달은 선형적으로 진행되는 것이 아니며, 플러스(+)-적인 성장과 마이너스(-)-적인 감소를 동시에 포함하는 과정임을 시사한다. 생애 어느 시기라도 양적인 성장만을 거듭하는 시기는 없다. 영유아기나 청소년기조차도 급격한 양적 성장 이면에 감소와 쇠퇴를 동반한다. 걸음마를 배우고 말을 익히고 기본적인 생존기술들을 습득해 나가는 시기에도 그리고 2차 성징이 발현되고 성인으로 성장해 나가는 시기에도 그 발달의 이면에는 상실과 감소가 끊임없이 일어나고 있다. 걸음마를 익힘과 동시에 기는 능력을 상실하고, 말이 능숙해져 감에 따라 웅알이가 사라지며, 성인으로서의 신체적 특징을 갖춰갈수록 귀엽고 순수한 모습과 신체적 유연성도 사라진다. 이러한 원리는 노년을 포함해 일생을 통해 적용된다. 단지 차이점이 있다면 젊어서는 눈에 두드러지게 보이는 외현적인 특성을 얻고 잘 보이지 않는 특성을 잃는 데 반해, 노년으로 갈수록 외현적인 특성을 상실하고 내면적인 특성을 획득한다는 점이다. 노년에 이르면서 외적인 아름다움이나 강한 근력, 순발력, 기억력은 쇠퇴해가는 반면, 인생의 오랜 경험에서 얻은 통찰과 포용력, 혜안(慧眼)이 쌓여간다. 따라서 전 생애 발달 관점에서 본다면 노년기 역시 끊임없는 성장과 쇠퇴가 교차하는 발달의 과정인 것이다.

셋째, 인간의 '가소성(plasticity)'은 전 생애를 통하여 열려 있다. 인간의 잠재력은 무한하지는 않지만, 적어도 우리가 살아있는 전 생애에 걸쳐 발휘되기에는 충분할 만큼 크다. 일생 중 더 이상 발달하고 성장하며 변화될 수 없는 시기는 없다. 즉, 노년에 이르러서도 새로운 것을 배우고 익힐 수 있으며, 변화를 시도할 수 있다. 71세에 고등학교를 졸업하고 89세에 학사 학위를 받아 Harvard 대학의 최고령 졸업생으로 기록된 Mary Fasano의 사례는 이를 잘 보여준다. G. Vaillant(2002) 역시 세 개의 종단연구를 종합한 그의 책 『Aging Well』에서 발달과 변화가 전 생애를 통해 일어난다고 결론내렸다

넷째, 인간의 발달에서 연령의 증가나 유전적 요인 못지않게 개인을 둘러싼 역사·사회적 맥락(historical and social context)이 중요하다. 발달에 있어서 가정이나 개인의 교육경험 같은 개인적인 환경이 중요하게 작용하는 것은 사실이지만, 그 못지않게 어떤 발달적 시기에 어떤 역사적 사건이나 사회적 환경에 놓이게 되는가도 중요하다. 예를 들어 정부의 교육개혁 조치에 의해 과외가 금지되었던 1980년대에 고등학생이었던 이들은 대부분 사교육의 도움 없이 학교교육만으로 그 이전 혹은 이후 세대들에 비해 쉽게 대학입시를 준비할 수 있었고, 졸업정원제로 대학의 정원이 대폭 증원되면서 더 많은 대학교육의 혜택을 누릴 수 있었다. 그런가 하면 1990년대 중반 이후 세대들은 국제화와 세계화의 흐름 속에 조기 영어교육과 조기유학 열풍 속에 성장하면서 국제적 감각을 길러나갔다. 이와 같이 개인이 어떤 발달단계에서 어떤 역사적·사회적 맥락 안에 놓이게 되는가는 그 개인과 그가 속한 세대의 발달적 특성에 중대한 영향을 미친다. 따라서 지금의 노년을 이해하기 위해서는 그들이 살아온 과거로부터 현재까지의 시대적·역사적 배경을 함께 이해해야 한다.

다섯째, 발달에 있어서 개인차(individual differences)가 중요하게 작용하며, 특히 노년은 그런 개인차가 가장 극대화된 시기다. 양적인 성장이 어느 정도 완성된 성인기 이후의 발달은 질적인 다양성, 즉 개별화가 확산된다. 따라서 노년은 어떤 연령집단보다도 큰 개인차를 지닌 다양성이 큰 집단이다. 노인은 타고난 유전적인 개인차뿐 아니라 살아온 인생의 시간만큼 각자 겪은 다양한 사건, 습관, 직업, 학습 등 개인의 독특한 인생 역사로 인하여 더 다양하고 큰 개인차를 지닌 존재로 이해되어야 한다. 따라서 개인의 발달을 단순히 발달단계만으로 모두 설명될 수는 없으며, 노년 역시 독특한 정체성을 지닌 개인됨을 명심해야 한다.

여섯째, 인간의 발달을 이해하기 위해서는 단일 학문이 아닌 학제적접근(interdisciplinary partnership)이 필요하다. 인간의 발달은 어느 한 측면에 국한되어 일어나는 것이 아니라 모든 측면에 걸쳐 진행된다. 발달은 신체적 영역에서만 진행되는 것이 아니라, 심리적 성숙과 사회적 역할 변화를 동시에 수반하는 과정이다. 따라서 복잡한 인간의 발달과 변화를 어느 한 학문의 시각이나 방법만으로 완전히 이해할 수는 없으며, 노년 역시 그들의 신체적 쇠퇴나 노화에만 초점을 집중시키지 말고 통합적인 노년의 삶을 이해하기 위하여 다양한 학문들 간의 상호 협력과 보완이 필요하다.

2. 전 생애 발달 관점에서 본 노화

이러한 전 생애 발달의 관점에서 볼 때 노화는 다음 세 가지 특성으로 집약될 수 있다(한정란, 2015).

첫째, 노화는 누구나 언젠가는 겪게 되는 보편적인 변화이며, 노년은 어떤 특수한 계층이나 집단만이 경험하게 되는 비정상적이고 특수한 경험이 아닌 인간 발달상의 보편적인 단계다. 노화는 인간이라면 누구나 겪을 수밖에 없는 자연스러운 인간 발달의 과정이기 때문에 어느 누구도 노화로부터 완전히 자유로울 수는 없다. 물론 노화의 속도나 구체적인 진행과정에는 개개인에 따른 차이가 있을 수 있지만, 시간의 흐름에 따라 노화를 겪게 된다는 점에서는 공통적일 수밖에 없다.

둘째, 노화는 어느 한 측면에 국한되어 일어나는 변화가 아니라 인간이 지닌 거의 모든 측면에서 동시에 진행되는 균형적이고 통합적인 변화다. 노화는 외모 뿐 아니라 신체의 각 기능, 정서, 성격, 인지, 사고, 태도, 사회적 역할, 인간관계, 행동 등 모든 영역에 걸쳐 일어난다. 성형을 통해 주름을 제거한다고 해서 혹은 화장이나 옷차림으로 젊음을 위장한다고 해서 노화를 막을 수는 없으며, 말투나 행동, 사고, 역할까지 젊게 만들 수는 없다.

셋째, 노화는 시작하는 시점은 있지만 완성은 없는 진행형의 변화다. 노화는 일반적으로 생물학적·인지적 성숙이 어느 정도 완성되는 청년기 이후부터 시작되지만, 그 완성이나 끝은 정해져 있지 않다. 노화는 개인이 생을 마감하는 순간에 이르러 비로소 완결되며, 따라서 노년기는 전 생애에 걸친 인간발달의 긴 과정 위에 존재한다. 노년은 지나온 발달의 흔적들 뿐 아니라 앞으로도 남은 발달의 과업들을 남겨 놓고 있는 진행형의 시기로 이해되어야 한다. 노년은 그 겉으로 보여 지는 모습 뒤에 노년에 이르기까지 거쳐 온 전 인생의 모습들이 누적된 결과다. 노년은 전 생애를 경험했기 때문에 모든 발달의 과정 즉 모든 연령을 그 안에 담고 있다.

2. 노년기 신체적 특성

또한 학습자로서 노인들을 이해하기 위해서는 노화를 통하여 그들이 겪는 신체적 변화를 이해해야 한다.

1) 감각의 노화

노인 대상 문화예술교육에서 가장 중요하게 고려해야 할 신체적 노화는 감각의 노화라고 할 수 있을 것이다. 인정하고 싶지 않은 사실일지 모르지만, 노화와 더불어 인간이 갖고 있는 다섯 가지 감각, 즉 시각, 청각, 미각, 후각, 촉각 모두가 쇠퇴하게 된다.

그 중에서도 가장 먼저 노화되는 감각은 시각이다. 학습에 있어 시각은 가장 중요한 감각 중하나기 때문에 교육에서 시각의 노화가 주는 의미는 매우 크다. 수정체의 탄력이 떨어져 초점 조절이 힘들어지면서 가까운 물체에 초점을 잘 맞추지 못하는 이른 바 ‘노안(老眼)’이 나타나고, 동공의 크기가 줄어들고 암순응에 어려움이 커지며, 색깔 구분이 어려워지고 눈부심 현상이 증가하고 시야도 좁아진다. 또한 각막 표면이 건조하고 두꺼워지고, 수정체가 점차 노랗게 변하는 황화(yellowing) 현상으로 인하여 마치 노란색 선글라스를 끼고 세상을 보는 것과 같이 푸른 계열의 색깔이 탁하게 보이고 구분도 어려워진다. 그 뿐 아니라 시각 자극을 처리하는 속도도 느려져 이전의 시각 자극상이 남아 있는 잔상효과가 증가하고, 시각의 민감도나 유연성, 착시감지 능력 등도 떨어지게 된다. 따라서 노인들이 같은 시각 자료를 받아들이기 위해서는 젊은 사람들보다 훨씬 더 밝은 빛을 필요로 한다. 한편, 연령이 증가할수록 임계점 멸빈도(critical flicker frequency)의 감수성이 낮아져 단절된 불빛을 연속된 하나의 불빛으로 오인하는 경향이 증가하기 때문에 빠르게 움직이는 자극을 정확히 지각해내는 역동적 시지각 능력이 떨어지게 된다.

일반적으로 시각 다음으로 진행되는 노화는 청각의 노화다. 사실상 기억이나 인지와 가장 밀접한 관련이 있는 감각이 청각이기 때문에 학습에 있어서 청각의 중요성은 시각보다 더 크다. 청력은 50대 이후부터 서서히 떨어지며, 노인성 난청은 귀가 건조해지고 주름이 생기고 소리에 대한 예민성이나 언어 구분이 둔화되기 때문으로, 특히 오른쪽 귀보다는 왼쪽 귀가, 여성보다는 남성이, 그리고 저음보다는 고음에 대해 난청이 심하다.

세 번째 미각은 혀에 분포한 맛을 감지하는 돌기, 즉 미뢰의 수가 감소하고 입과 입술의 탄력이 줄어들며 타액 분비가 감소함에 따라 맛에 대한 민감도가 저하된다. 미각의 노화는 학습과 직접적인 관련성은 없지만 미각의 즐거움이 삶의 의욕이나 활력과 깊은 관련을 갖는다는 점에서 본다면 미각의 쇠퇴 역시 학습과 전혀 무관하다고 보기는 어려울 것이다.

넷째, 후각도 콧속 후각돌기의 감소와 후각 상피세포의 퇴화, 중추신경 경로의 노화 등으로 인하여 노화가 진행된다. 후각의 노화 역시 학습과 직접적인 연관은 없지만, 후각이 미각과 밀접한 관련이 있고 또 노인의 후각 장애가 혈관성 치매의 전조증상일 가능성이 매우 높다는 점에서 후각의 노화 역시 학습에서 관심을 가져야 하는 부분이다.

마지막으로 촉각에서는 접촉에 대한 민감도가 저하되고, 열 수용기의 둔화로 체온조절 능력이 떨어지는 등의 노화가 진행된다. 또 촉각이 둔해지면서 손과 눈의 협응능력도 함께 떨어져 동작의 세밀성이 떨어지게 되므로 문화예술교육과 밀접한 관련이 있다. 따라서 이러한 촉각의 노화를 고려하여 동작을 짧게 끊어서 연습할 수 있도록 하고, 강의실의 온도를 적절히 유지하며, 야외활동 계획 시에는 추위에 철저히 대비해야 한다.

2) 수면패턴의 변화

일반적으로 사람들은 하룻밤 동안 1단계의 얇은 잠에서부터 4단계의 깊은 잠까지의 비(非)렘수면(NREM: non-rapid eye movement)과 렘수면(REM: rapid eye movement)을 4회 내지 5회 정도 반복한다. 렘수면 기간 동안은 안구가 빠르게 움직이면서 꿈을 꾸게 되는데, 이 때 뇌신경 활동은 깨어있을 때의 상태와 매우 유사하지만 몸은 깊은 수면에 빠진 것처럼 완전히 이완된 상태여서, ‘역설적 수면(paradoxical sleep)’이라고도 부른다. 나이가 들수록 렘수면과 깊은 수면에 해당하는 3, 4 단계의 수면이 줄어들면서 숙면을 취하지 못함으로써 피로도가 증가하게 된다. 일반적으로 노화에 따른 전체 수면시간에는 큰 차이가 없지만, 초저녁 잠은 늘어나는 반면 아침잠은 줄어들고 수면이 자주 끊어지는 등 수면패턴에는 상당한 변화가 있다. 이와 같은 수면 패턴의 변화는 학습의 집중도와 깊은 관련이 있어서 노인 대상 문화 예술교육에서도 수업시간 배분이나 교육내용 구성에 참고하여야 한다.

3) 기능의 노화

호흡기능에서 20세 이후부터는 일반적으로 폐의 용적이 줄어든다. 전체 폐활량은 그대로 유지되지만 실제 호흡에 쓰이는 양이 감소하기 때문에, 숨을 마음껏 내쉬었을 때 호흡 후 폐에 잔류하는 양이 증가함으로써 결과적으로는 심장 혈액 박출량이 감소된다. 따라서 노인들의 경우 빠르고 격렬한 움직임은 가급적 피하고, 호흡 기능의 저하로 호흡기 질환의 감염 위험도 높아지기 때문에 교육환경 위생에 각별히 신경을 써야 한다.

순환기능에서는 혈관벽이 두꺼워지고 단단하게 굳어지면서 혈액순환이 둔해지고, 심장박동도 점차 느리고 불규칙해지며, 동맥경화나 뇌출혈의 발생 위험도 높아진다. 특히 고혈압이 있는 경우에는 갑작스런 스트레스나 흥분에 혈관 수축이 제대로 이루어지지 않아 뇌출혈 발생 확률도 높아지므로 흥분을 자제하고 안정된 분위기에서 수업이 진행될 수 있도록 주의해야 한다.

배설기능에서는 요관이나 방광의 약화로 소변이 원활하게 배설되지 않는 소변정체(停滯)나 요석, 방광염 등의 위험이 커진다. 또 빈뇨나 요실금(尿失禁) 등 배뇨 장애가 증가하기 때문에, 수업 중 화장실에 자유롭게 출입할 수 있도록 배려하고 방광에 자극이 가는 심한 움직임이 있는 동작은 피하는 것이 좋다.

한편, 내장기관 중 간은 노화에 따라 크기가 줄어들어서 약물 분해 및 해독 능력을 저하시킨다. 따라서 나이가 들수록 피로가 잘 안 풀리고 오래 지속되는 경향이 있으므로, 너무 무리하여 피로가 축적되지 않도록 주의해야 한다.

3. 노년기 심리적 특성

노인 학습자들의 심리적 특성을 이해하는 것도 수업 운영에 도움이 된다.

1) 노년의 나잇값

인간은 전 생애에 걸친 발달과정 속에서 각 시기나 단계마다 새로운 도전에 직면하고 그 도전을 극복하는 과정을 통하여 심리적 성숙을 이루게 된다. 심리학자들은 이를 “발달과업”이라고 부르며, 우리말로는 “나잇값”이라고 바꿔도 무방할 것이다(한정란, 2008). 전 생애발달을 이러한 도전과 성취과업의 측면에서 분석한 대표적인 학자는 E. Erikson(1963)이다. 그가 제안한 여덟 단계 중 노년과 관련을 갖는 발달과업 즉 나잇값은 마지막 두 단계인 중년기와 노년기의 과제에서 찾아볼 수 있다.

Erikson(1963)은 중년기의 가장 중요한 발달과업으로 ‘생성감(generativity)’을 제안했다.

생성감이란 다음 세대를 위한 돌봄의 책임을 질 준비를 하는 것(Erikson, 1982)으로, 다음 세대를 양육, 교육, 선도하고 그들에게 진취성을 북돋우는 역할을 담당할 때 발달된다(McAdams, & de St. Aubin, 1992). 일차적으로 생성감은 부모와 자식 간의 관계에서 비롯되지만, 자녀양육이 끝나는 시기인 중년 이후에는 그 범위가 확장되어 지역사회와 후 세대에 공헌하고 지도하는 역할을 의미하게 된다(Taylor, 2006). 생성감은 후 세대가 살아가는 데 필요한 사회적 제도를 발달시키고 유지하는 데 자신의 기술과 지식을 이용하기 위해 지속적으로 노력하는 것이다. 사회적 성취가 완성되는 생애 후반부에 이르면, 자신의 능력과 자원을 자기 자신이나 가족만을 위해 사용하기보다는 더 넓은 사회와 후세를 위하여 사용함으로써 자신과 자신의 삶을 더욱 더 의미 있고 가치 있다고 느끼게 된다. 그러나 최근에 들어서는 처음 Erikson(1963)이 중년의 과제로 제안했던 생성감이 중년 이후 노년의 과제로 넘어가는 경향이 있다. 생성감은 부모-자녀 간의 관계에서 자기 자녀를 돌보는 것에 국한되는 덕목이 아니라 혈연을 넘어선 후세대에 대한 돌봄과 지도임을 감안한다면, 수명은 점차 길어지는 반면 형식적 교육연한은 물론 취업과 결혼, 출산 시기까지 점차 늦춰짐으로써 발달의 지체가 일어나고 있는 현대 사회에서 생성감은 중년보다는 노년기와 더 깊은 관련을 갖는다고 할 수 있다. 노년기에 사회나 후세를 지원하고 보살피기 위해서는 반드시 중년기까지의 성공적인 적응이 전제되어야 한다. 중년기를 거치면서 자신의 내면에 대한 깊은 탐색과 자신의 삶의 의미와 목적에 대한 실존적 영성의 깨달음을 통해서 노년으로까지 연장된 생성감의 실현이 가능하며, 이를 통해 자아통합에 이르게 되는 것이다.

Erikson도 후기 저작에서는 ‘노년의 생성감(grand-generativity)’이란 개념을 새롭게 주장한 바 있다(Erikson et al., 1986). 노년의 생성감이란 자신의 능력과 경험을 이용하여 모든 연령의 사람들에게 공헌하는 것으로, 중년의 생성감이 직접적인 책임감과 동시에 불안감(경험과 지식의 부족에서 오는)을 지니는 반면, 노년의 생성감은 더 부드럽고 간접적이며 덜 즉흥적이고 자아통합을 통해 얻은 삶에 대한 깊은 회고로부터 나오는 것이라 할 수 있다.

노년기에 이르면, 외적인 적응에 몰두하기보다 성숙과 지혜를 갖기 위한 내적인 투쟁을 시작하며, 이 투쟁의 단계는 ‘자아통합 대 절망감(ego-integrity vs. despair)’으로 나타난다. Erikson(1963)이 말한 노년기의 주된 발달과업인 자아통합(ego-integrity)의 성취는 생성감의 나잇값을 실현해야만 가능하다.

욕심에 매어서 젊은 날에 대한 후회와 질투에 발목을 잡힌다면, 살아온 삶의 의미들을 긍정적으로 재구성하고 성공적인 자아의 모습으로 통합해낼 수 없을 것이기 때문이다. 노인들에게 주어진 과제는 지난 인생의 경험을 긍정적으로 수용하고 하나의 정체감으로 통합하는 것이다 (Grotjahn, 1989).

자아통합은 죽음, 즉 인간 존재의 유한성에 대한 수용으로부터 출발한다. 그리고 자신의 인생을 돌이켜보고 검토했지만 확고하게 ‘나는 만족스럽다’라고 확신하는 데서 자아통합감이 생긴다. 인생을 마무리하는 단계에서 지난날의 갈등과 죄책감을 해결하고 걸어온 삶에 의미를 부여함으로써 자신의 삶을 정리하며, 자신이 지나간 인생 경험에 잘못이 있다 하더라도 이를 긍정적인 태도로 받아들이는 것이다. 나아가 노년에 대해 평온하게 느끼고 수용하며, 자신의 운명에 대한 사랑과 부모에 대한 감사, 그리고 모든 삶의 역경과 어려움에도 불구하고 삶의 존엄성과 가치를 믿고 확신하게 되는 태도를 갖는 것이다. 따라서 자아통합의 결여나 상실은 죽음에 대한 감추어진 두려움, 되돌릴 수 없는 실패, 희망했던 것에 대한 끊임없는 미련으로 나타나며, 자아통합은 자신의 삶을 ‘그랬어야만 했던 것’이나 ‘다른 어떤 것에 의해서도 대치될 수 없는 것’으로 받아들이는 것을 의미한다.

2) 노년기 성격 특성

노년기의 성격 특성은 성격 특질이나 성별, 환경 등에 따라 크게 차이가 있지만, 노화와 더불어 일반적으로 나타나는 특성은 다음과 같다(한정란, 2015).

첫째, 사람은 장년기에 이르면서 시간을 보는 관점이 변화하게 된다. 앞으로 살아갈 시간이 지금까지 살아온 시간보다 짧아지면서, 초점을 인생의 마지막 시점에 맞추게 되고 그 마지막 시점에서 현재까지의 시간거리를 계산하게 된다. 따라서 지금까지 몇 년 살았는가에서 앞으로 몇 년 더 살 수 있는가로 미래시간전망(future time perspective)이 변화하게 된다(Coudin, & Lima, 2011). 이는 인지적 수고를 최소화하려는 동기에서 비롯되는 것으로, 노년기에 이르면 살아온 시간보다 남은 시간을 계산하는 것이 훨씬 더 간편하기 때문이다. 미래시간전망의 변화는 제한된 남은 시간 동안에 긍정적인 정서를 맛보고자 하는 동기로 이어짐으로써 가능하면 자신에게 긍정적인 사람들만 만나고 얼마 남지 않은 시간을 더 의미 있게 보내고자 하는 경향으로 나타난다. 또 기약 없는 미래보다는 지금 당장에 더 큰 의미를 두게 되기 때문에 교육에서도 미래의 결과나 성취보다는 현재, 바로 지금 얻을 수 있는 성취에 더 큰 중요성을 두게 한다. 따라서 수업 중 보인 수행에 대해 그 자리에서 바로 칭찬을 하는 등 가능하면 즉각적인 환류를 제공하고, 교육의 효과에서도 미래의 효과보다는 바로 얻을 수 있는 즉각적인 효과를 강조하는 것이 바람직하다.

둘째, 신체적 상태나 반응에 대해 민감해진다. 신체적 노화가 진전되면서 신체에 대한 자신감이 줄어들며, 그에 대한 반응으로 자신의 신체 상태에 대하여 민감해지고 건강에 조심스럽게 된다. 심한 경우에는 신체적 증상에 과잉 반응하여 건강염려증으로 발전하기도 한다. 따라서 수업 중 신체적인 이상이나 문제를 호소할 경우에 간과하지 말고 세심하게 관심을 표현하고 필요한 경우 조치를 취해야 한다.

셋째, 나이가 들어가면서 조심성이 늘어난다. 따라서 젊었을 때는 쉽게 속단하고 과감하게 행동으로 옮길 수 있었지만 나이가 들면 그러한 과감성이 줄어들고 신중성이 늘어난다. 또한 조심성이 늘어남으로써 어떤 문제에 쉽게 답을 내지 못하여 자연히 반응시간이 길어질 뿐만 아니라, 몰라서 틀리는 실수오답(commission error)보다 답하지 않아서 틀리는 누락오답(omission error)이 많아진다. 조심성의 증가에 대하여 세 가지 설명이 가능하다. 하나는 연장자로서 체면과 지위, 연령에 대한 부담감 때문에 더 정확성을 기하려는 경향이 증가하기 때문이다. 또 감각능력과 인지능력 등 신체적, 심리적 메커니즘의 쇠퇴로 인한 불가피한 결과라는 설명도 가능하다. 그리고 마지막 가설은 노화에 따른 자신감의 감퇴로 결정에 필요한 확실성 수준이 높아지기 때문이라는 것이다. 그 이유가 무엇이든 노인들의 조심성 증가는 교육장면에서 학습자들을 위촉시키는 요인으로 작용할 수 있다. 예컨대, 아는 내용에 대해서도 대답하기를 꺼려하거나 표현이나 반응에 있어 자신감이 부족한 경우가 많다. 따라서 교수자는 칭찬과 격려 그리고 편안한 학습분위기 조성을 통하여 노인 학습자들에게 자신감을 심어줄 수 있어야 한다.

넷째, 관심이 자신의 내부로 향하는 내향성(interiority)이 증가한다. 나이가 들수록 성격이 원심성(遠心性)에서 구심성(求心性)으로 변해 가면서, 사회적 활동이 감소하고 사물의 판단과 활동 방향을 외부보다는 내부로 돌리는 경향, 즉 외부의 자극에 대한 반응보다 자신의 사고나 감정에 의해서 사물을 판단하게 되는 경향이 많아진다. 간혹 이러한 경향은 다른 사람들에 대한 배려 부족이나 자기중심적인 행동으로 나타날 수도 있다. 따라서 집단별 상호작용을 촉진함으로써 타인에 대한 관심을 불러일으키고 집단 활동 시 준수해야 할 규칙을 구체적으로 명시함으로써 불필요한 마찰을 줄이도록 노력해야 할 것이다.

다섯째, 양성화 경향이 나타난다. 인간은 누구나 남성성(masculine)과 여성성(feminine)을 동시에 가지고 있다. 이 두 측면 중 어떤 특성이 더 두드러지게 표현되는가는 개인의 성별, 부모의 양육태도, 교육환경, 개인의 경험 그리고 인생주기에 따라 달라진다. 중년기 이후 자녀 양육이 종결되고 직장에서 퇴직을 하고 나면, 에너지가 자신의 내부로 향함으로써 더 이상 강요된 남성성과 여성성이 아닌 본래 자신의 모습으로 돌아갈 수 있게 된다. 또한 갱년기를 거치면서 각 성호르몬이 감소하게 되는 것도 양성화의 중요한 원인으로 작용한다. 따라서 노인 대상 교육에서는 기존의 성역할 고정관념에만 얽매이지 말고, 더 적극적이고 공격적인 여성과 더 수동적이고 감성적인 남성의 가능성을 염두에 두어야 한다.

여섯째, 친숙한 사물에 대한 애착이 증가한다. 노인은 청년에 비해 생소한 사물에 대하여 새로운 감정을 투입하려는 경향이 감소하고, 쉽게 새로운 것에 정을 붙이지 못하는 등 감정적 탄력성이 감소한다. 이는 오랜 친숙한 것들이 유한한 인생에 일종의 계속감을 제공해 줄 뿐 아니라 과거 자신의 삶에 대한 기억을 유지하도록 도와주며, 편안함과 안정감 그리고 만족감을 제공해 주기 때문이다. 따라서 수업 중에 교수자 역시 노인 학습자들이 가지고 오는 물건들에 대해 그 가치를 존중하는 태도가 중요하며, 또 때로는 편안한 수업 분위기 조성에 학습자들에게 친숙한 물건을 활용할 수도 있다.

3) 노년기 인지 특성

인지적 노화는 특히 학습에서 중요한 영향요인으로 작용한다. 일반적으로 연령의 증가와 더불어 인지능력이 쇠퇴한다는 점은 부인하기 어렵다. 그러나 우리가 어떤 능력을 가지고 있다고 해서 모든 상황에서 항상 그 능력의 전부가 수행으로 나타나는 것은 아니다. 우리가 어떤 수행에서 나타내는 능력은 최선일 수는 있어서 반드시 능력의 전부는 아니다. 다만 연령이 증가할수록 적정수준(optimum levels)과 최대수준(maximum levels) 간의 차이는 감소한다(Bromley, 1985). 따라서 노년기 학습에서 무엇보다 중요한 것은 그들이 가진 능력을 어떻게 최대한 발휘하도록 유도하는가 하는 것이다. 학습과 관련이 깊은 인지적 특성의 노화를 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 기억의 노화는 노년기 학습에서 매우 중요한 요인이다. 일반적으로 기억능력은 청년기에 정점에 달하고 노년기에 접어들면서 서서히 감퇴하는 것은 사실이다. 그러나 기억의 노화가 갖는 다음과 같은 특징들을 이해하고 교육에 적용한다면 노년기 학습의 효과를 더 높일 수 있을 것이다. 기억에서 첫 번째로 주의할 점은 최근 기억(recent memory)의 상실이 과거 기억(remote memory)의 상실보다 크다는 사실이다. 이는 순행간섭과 관련이 있는데, 오랜 인생 경험을 통해 축적된 기억들이 많아서, 과거 기억이 새로운 정보의 기억이 방해하게 된다. 따라서 새로운 학습내용이 잘 정착될 수 있도록 하기 위해서는 노인들의 과거 경험이나 현재의 생활과 밀접히 관련된 과제를 제시하거나 실제 예시를 통해 그들의 경험과 연결시킬 수 있도록 유도해야 한다. 두 번째로 노년기 기억에서는 기계적인 암기보다 논리적인 기억능력이 더 크게 감퇴되는 경향이 있다. 기계적 기억에 비하여 논리적 기억은 복잡한 정보처리 과정을 거쳐야 하기 때문에 노화로 인한 손상이 크게 나타나는 것으로 보인다. 따라서 익숙한 노랫가락에 맞춰 기억하도록 하는 등 일정한 규칙에 의한 반복적인 학습이 효과적이다.

세 번째, 시각을 통해 들어온 정보에 대한 기억 즉 본 것에 대한 기억보다 청각을 통해 들어온 정보에 대한 기억인 들은 것에 대한 기억이 더 오래 지속된다. 이는 노화로 인해 시각의 손상이 더 빠르게 진행되기 때문이기도 하지만, 근본적으로 청각이 기억과 더 밀접한 관련을 갖는 감각체계이므로 노인의 경우 청각 기억의 손상이 느리게 진행되는 것으로 추측된다.

따라서 자료를 보여주고 혼자 읽어보도록 하는 것보다는 함께 크게 소리를 내며 읽는 것이 기억과 학습에 더 도움이 된다. 네 번째, 무의식적 혹은 습관적으로 기억하게 되는 비진술기억(non-declarative memory)보다는 어떤 사실이나 사건을 의식적으로 재조합해서 학습하는 기억인 진술기억(declarative memory)에서 노화로 인한 감퇴가 뚜렷이 나타난다. 특히 진술 기억 중에서도 교육과 경험을 통해 축적된 지식체계인 의미기억(semantic memory)보다 시간과 장소, 맥락이 연결되어 있는 일화기억(episodic memory)에서 감퇴가 더 크게 일어난다. 다섯 번째, 미래에 수행해야 할 행동을 계획, 조직하고 자기검색(self-monitoring)하는 미래계획기억 혹은 조망기억(prospective memory)이 매우 취약해진다. 이는 정보의 계획, 조직, 검색 기능을 관장하는 전두엽의 감퇴로 자기주도적 인출과 자기검색 기능이 감퇴하기 때문으로 보인다(김애순, 2002). 따라서 수업에서 필요한 과제나 계획에 대해서는 주기적으로 반복하여 공지하고 일정을 확인하는 것이 바람직하다. 또한 이러한 기억력 감퇴는 자연스런 노화 결과 이기는 하지만 전혀 회복 불가능한 것은 아니다. 정신적·신체적으로 건강을 유지하고 꾸준한 학습과 독서 등 지적 활동을 유지하며, 기억력을 향상시키기 위한 개인적인 노력 즉 메모하고 녹음하는 습관이나 반복 암기 등을 기술했다면 상당 부분 기억력을 유지하거나 망각을 늦출 수 있다.

둘째, 기억력 외에도 노년기 학습에 영향을 미치는 다음과 같은 요인들이 있다.

첫 번째는 정서유발 수준(arousal level)이다. 학습능률을 높이려면 적절한 정서유발이 필요한데, 이와 같이 학습에서 적절한 긴장과 흥분은 효과적으로 작용하지만 그 긴장의 정도가 지나치면 오히려 수행에 방해가 된다. 그런데 일반적으로 학습상황에서 노인들은 젊은이보다 더 높은 정서유발 수준을 보이며, 이러한 지나친 정서유발 즉 흥분, 긴장 불안 등으로 인해 학습에 방해를 받게 된다. 따라서 경쟁과 불안을 유발하기보다는 칭찬과 격려를 통해 지지적이고 노인 학습자들이 자신의 가치를 느낄 수 있는 학습 분위기를 조성하는 것이 중요하다.

두 번째 요인은 속도와 학습 및 반응에 허용되는 시간의 양이다. 시간이 엄격하게 제한되어 있는 학습상황에서 노인들은 학습능률이 더 떨어진다. 또한 전두엽의 기능 저하로 과제를 학습하거나 기억하는 데 필요한 학습시간(study time)이 길어질 뿐 아니라 조심성의 증가와 기억의 쇠퇴로 인하여 학습한 내용을 반응으로 이끌어내는 데 소요되는 반응시간(response time)도 길어진다(윤진, 1985; Crandall, 1980; Greenberg, & Powers, 1987). 따라서 학습과 반응에 필요한 충분한 시간을 주는 것이 필요하다.

4) 노년기 정서적 특성

노인들은 다른 연령집단에 비해 자신의 정서 상태를 잘 드러내지 않으며, 정서 표현의 강도도 더 낮다(유경 외, 2014). 그 이유에 대해서는 두 가지 해석이 가능하다. 첫째는 오랜 세월을 살아오면서 여러 가지 복잡하고 다양한 정서들을 경험하여 왔기 때문에 어떤 사건에 대해서도 복합적인 감정을 지니게 된다는 것이다.

즉 정서 복잡성의 증가로 인하여 점점 더 특정 정서를 명확하게 표현하지 않게 된다는 것이다. 또 다른 설명은 나이가 들면서 인간관계에 대한 중요성이 커지게 되는데, 주위 사람들과 원만한 대인관계를 유지하고 또 자신의 심리적 에너지를 낭비하지 않기 위해서는 자신의 감정을 있는 그대로 드러내는 것이 바람직하지 않음을 학습하게 된다는 것이다. 따라서 점차 어떤 사건에 대한 정서를 강하게 표현하는 것을 조심하게 된다는 것이다. 특히 여성 노인들보다도 남성 노인들의 경우 정서 표현에 더 인색하고 서툰 경향이 있다(유경 외, 2014). 이는 남성들의 경우 문화적으로 어려서부터 정서 표현을 제한 당해왔고 성취지향적인 청장년기를 거치면서 더욱 사적인 감정을 표현할 기회가 제한되었던 반면, 여성들의 경우에는 언어적인 표현에 익숙하고 관계지향적인 특성으로 인해 자유로운 정서 표현에 익숙해 있기 때문으로 보인다. 이러한 노년기 정서적 특성은 문화예술 활동이나 교육에 있어 노인 학습자들이 자신의 감정을 솔직하게 표현하고 드러내는 것을 방해할 수 있다. 특히 여성 노인 학습자들보다 남성 노인 학습자들의 경우에는 더욱 그렇다. 따라서 처음부터 노인들에게 강력한 정서적 표현을 요구하기 보다는 편안한 분위기에서 지속적인 연습과 교육을 통하여 점차 자신의 감정을 솔직하고 분명하게 표현할 수 있도록 기다려 주어야 할 것이다.

2-2. 24년 성남노인문화예술교육 프로그램 운영 현황

2024년 7월 기준 현재, <예술로 손잡기> <예술로 가까이> 총 10개의 기관에서 운영 중이다. <예술로 손잡기> 사업의 경우 올해도 역시 각 기관별 담당 실무자가 프로그램 참여 대상과 주제, 원하는 장르를 제시하면 기관별 매칭된 예술교육가가 기관의 요구에 맞춰 프로그램을 공동 기획 개발, 운영하는 형태로 진행되고 있다. 아래의 표와 같이 6개의 기관에서 운영 중이거나 준비 중이다.

기관 분류	기관명 (지역)	장르 (차시)	대상	주제
노인 종합 복지관	수정 (수정구 산성동)	공예 (10차시)	한글학교(문해교실) 참여 어르신	다양한 미술 활동으로 쉽고 재미있는 성인문해 흥미 유발
	수정중앙 (수정구 북정동)	공예 (8차시)	문화예술교육에 관심있는 복지관 이용 어르신	활기찬 노후생활
종합 사회 복지관	청솔 (분당구 금곡동)	움직임 (8차시)	우울감과 일상생활이 무려한 고령의 장애 어르신	우울감 극복(힐링) 건강한 노년
	한솔 (분당구 정자동)	음악/공예	건강한 노후와 웰다잉에 관심 있는 어르신	죽음에 대한 불안감 감소 죽음에 대한 인식 변화
다목적 복지 회관	태평1동 (수정구 태평1동)	움직임 (8차시)	독거 어르신	고립감, 우울감 극복
	하얀마을 (분당구 금곡동)	음악 (16차시)	치매 예방에 관심 있는 어르신	건강한 노년을 위한 치매 예방

<예술로 가까이> 프로그램의 경우 작년 하반기에 개발한 파일럿프로그램 <다시, 청춘!>을 8차시로 확장하여 기존 참여 기관 2기관(수정중앙노인종합복지관, 태평1동복지회관)과 신규 참여 기관 4기관(양지동제1복지회관, 월드비전성남종합사회복지관, 신흥1동복지회관, 산정종합사회복지관), 총 6개 기관에서 운영 중이다.

2024년 12월 24일 현재, 성남노인문화예술교육의 확장 가능성과 공공성을 가늠하기 위해 요양기관 이용자를 대상으로 한 파일럿 프로그램 <즐거운 나의 집>을 개발하여 성남요양원, 헤리티지요양원, 공생협동조합주간보호센터, 신흥1동복지회관 총 4기관에서 운영하였다.

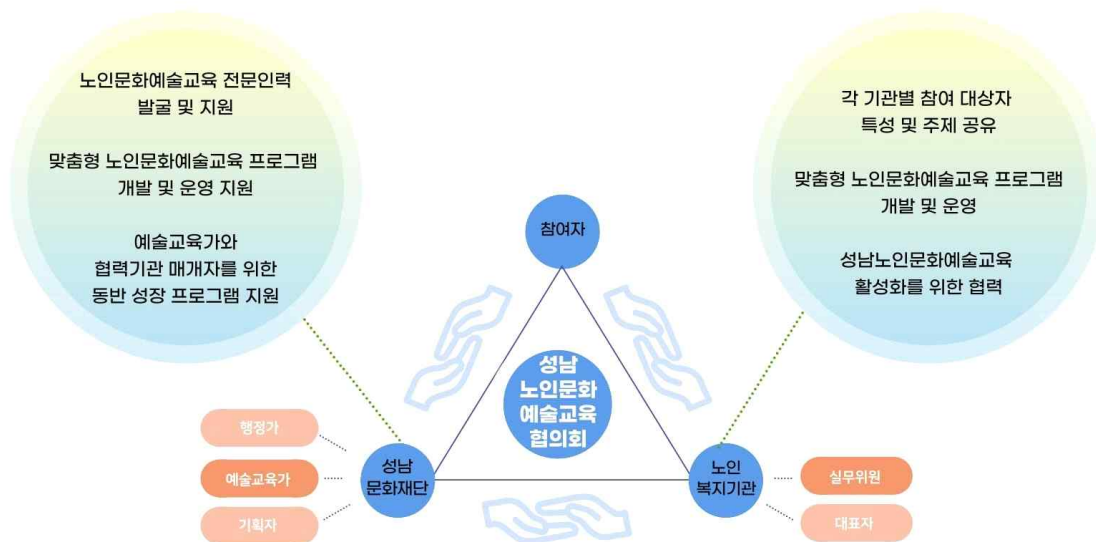
Ⅱ. 성남노인문화예술교육 운영

■ 성남노인문화예술교육 매뉴얼 - 예술로(老) 손잡기 ■

1. 성남노인문화예술교육 소개

- 성남노인문화예술교육은 성남시 노인들의 건강하고 행복한 노년 생활을 위해 노인복지기관과 성남문화재단이 함께 하는 성남노인문화예술교육 협의체 구축 특화사업입니다.

* 주체별 주요 역할



2. 프로그램 운영 과정

프로그램 준비	프로그램 개발	프로그램 운영	프로그램 평가 및 환류
<ul style="list-style-type: none"> - 참여 기관 모집 - 예술교육가 매칭 - 개발진 구성 	<ul style="list-style-type: none"> - 기획 회의 - 장소 일정 조율 - 프로그램 기획안 작성 - 준비물 목록 작성 	<ul style="list-style-type: none"> - 프로그램 홍보 - 참여자 모집 - 프로그램 운영 - 수업 일지 작성 - 모니터링 진행 - 주체별 정기 회의 진행 	<ul style="list-style-type: none"> - 참여자 만족도 조사 - 성과보고회

○ 프로그램 세부일정

: 사업 참여 희망 기관과 성남노인문화예술교육가가 1:1 매칭되어 참여 대상부터 주제, 프로그램 진행, 사후 평가까지 전 과정을 “기관별” 실무위원과 예술교육가가 함께 기획하고 운영합니다.

기관 소재지의 특색과 이용자의 특성을 고려하여 주제부터 참여 대상, 예술 장르까지 실무위원과 예술교육가가 함께 프로그램을 구성하고 운영하기 때문에 우리 기관만의 특색 있는 프로그램을 운영할 수 있습니다. <기관 맞춤 주제 특화 프로그램>

추진계획		1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월
준비단계	참여 기관 모집공고									
	참여 기관 선정									
	예술교육가 매칭									
개발단계	프로그램 개발									
운영단계	참여자 모집									
	교육재료 준비									
	프로그램 운영									
	모니터링 실시									
평가 및 환류	사후 평가 진행									

○ 프로그램 운영 과정별 역할 안내

운영 내용			복지기관 실무위원	예술교육가
준비 단계	참여 기관 모집공고		본 단계는 성남문화재단 측 사업 담당자와 전임예술교육가(PTA)가 협의 하에 진행	
	참여 기관 선정			
	예술교육가 매칭			
개발 단계	프로그램 개발	대상연구	기관별 맞춤 대상자 제안 참여 인원 및 특성 안내	기관별 맞춤 대상자 집중연구
		주제탐구	대상·지역 맞춤, 주제 중심 교육 지향 ▶ 단순 기능 교육 지향	
		환경설정	공간 설정	일정 조율
		활동연구	프로그램 공동 개발 및 세부안 작성 (성남문화예술교육센터 최대 12차시 지원 가능)	
운영 단계	교육재료 준비		교육재료 보관, 준비, 정리	재료 구입 리스트 작성 교육재료 준비, 정리
	프로그램 운영		프로그램 참여, 대상자 인솔	프로그램 총괄 진행
	모니터링 실시		프로그램 전체 일정 중 1회 실시(사업 담당자, PTA)	
평가 환류	사후 평가 진행		실무위원 피드백, 참여자 피드백 수집 및 공유	예술교육가 피드백, 사후 참여자 반응 공유

3. 프로그램 운영 과정별 세부 내용 및 요청 사항

운영 내용			세부 내용 및 요청사항	
준비 단계	참여 기관 모집공고		<ul style="list-style-type: none">- 참여 기관 모집 공문 발송시 빠른 회신 부탁드립니다.- 예산에 따라 운영 기관수는 조정될 수 있습니다.- 기관이 요청하는 장르를 고려하여 예술교육가 매칭을 실시합니다. (기관 임의 요청 지양)	
	참여 기관 선정			
	예술교육가 매칭			
개발 단계	프로 그램 개발	대상연구	<ul style="list-style-type: none">- 프로그램 개발 기획회의는 최소 3회 이상입니다.- 프로그램 개발 기획회의 중 1회는 재단 사업 담당자 또는 전임예술교육가가 함께 참석하여 진행합니다.- 주제와 참여 대상 범위 또는 참여자 명단 확정시 실무위원은 예술교육가에게 참여자 명단 및 특성 공유 바랍니다. (프로그램 세부안 계획시 중요 참고 사항임)- 한 기관당 최대 지원 가능 차시는 '12차시'입니다. (기관에서 추가 예산 집행 가능한 경우 협의 후 조정 가능)	
		주제탐구		
		환경설정		
		활동연구		
운영 단계	교육재료 준비		<ul style="list-style-type: none">- 예술교육가는 지정된 양식에 재료 리스트 작성 후 최소 일주일 전까지 사업 담당자에게 제출합니다.- 예술교육가가 기관 측에 재료 보관을 요청할 경우 협조 바랍니다.	
	프로그램 운영		<ul style="list-style-type: none">- 프로그램 운영에 필요한 공감 및 교육재료는 미리 준비 바랍니다.- 매차시 수업 전에 참여자 명찰 준비 바랍니다.- 결석자 발생시 사유 안내 바랍니다. (추후 세부 수업 및 재료 수량 수정시 필요)- 예술교육가와 상의 없이 프로그램 진행 중 인원 추가는 불가합니다.- 참여자의 안전 및 돌발 상황에 대해 고려해주시고, 실무위원은 도움이 필요한 참여자를 전담하여 진행합니다.	
	모니터링 실시		<ul style="list-style-type: none">- 모니터링은 사업 담당자와 전임예술가가 1회 진행합니다.- 프로그램에 대한 주제별 피드백을 자유롭게 공유합니다.- 형식적인 피드백을 지양하고 발전적 피드백을 지향합니다.	
평가 환류	사후 평가 진행		<ul style="list-style-type: none">- 각 기관에서는 프로그램 종료 후 만족도 조사를 진행합니다.- 참여자들의 피드백을 공유합니다.- 내년도 협력을 위한 요청사항, 건의사항을 제안합니다.	

4. 프로그램 운영 과정별 제출 서류

운영 내용			복지기관 실무위원	예술교육가
준비 단계	참여 기관 모집공고		- 사업 참여 신청서 (진행 일정, 장소 등)	- 수업 가능 스케줄 공유
	참여 기관 선정			
	예술교육가 매칭			
개발 단계	프로 그램 개발	대상연구	- 참여자 명단 및 특성 공유	- 사전 기획회의록 - 프로그램 기획안
		주제탐구	-	
		환경설정		
		활동연구		
운영 단계	교육자료 준비			- 교육자료 리스트
	프로그램 운영		- 프로그램 일지	- 활동 확인서
	모니터링 실시		- 모니터링 일지 - 전임예술교육가 작성	
평가 환류	사후 평가 진행		- 참여자 만족도 조사 (기관별 개별 양식 사용)	- 참여자 만족도 인터뷰

■ 수정노인종합복지관 프로그램 기획안 < 한글 그려보기 > ■

예술교육가	조은영	실무위원	전준상 복지사
기획의도	<p>본 수업은 비문 어르신들을 위한 수업으로 한글을 배워보자는 의미가 아닌 한글의 아름다움을 알아보자에 초점을 맞추었다. 다양한 곳에 한글 그림을 그려 보면서 성취감과 즐거움을 함께 가지고 가길 바라는 마음으로 기획하였다.</p> <p>이와 함께 매 차시 작품에 새길 글귀를 찾는 과정에서 어르신들의 인생을 돌아보고 떠올려 보는 기회와 이를 서로 이야기 나누는 시간을 제공하고자 한다.</p>		
교육 대상	60대 이상 노년층의 비문 어르신		
대상분석	비문 어르신들		
요 구	<ul style="list-style-type: none"> - 예술을 통한 정서안정 및 치유 - 손작업을 통한 뇌 활성화 및 치매 예방 - 한글의 아름다움 알기 - 공동체 활동을 통한 사회적 연결감 강화 		
목 표	<ul style="list-style-type: none"> - 한글 모르는 것이 부끄러움이 아님을 알린다. - 글씨는 종이에만 쓰는 것이 아닌 재미있는 소재 일뿐이다. - 한글을 이용해 즐거움이 있는 수업을 진행. 		
교육일시	6월11일 ~ 8월13일(화요일) 1:00~3:00		
교육장소	신관 1층 프로그램2		
교육차시	10차시		
준비사항	공예 관련 모든 재료		

회차	제목	세부목표	교육내용	준비사항(교보재 등)
1	한글 연습 이름 색칠하기	이름표 꾸미기	<ul style="list-style-type: none"> -수업 소개 및 주제설명 -각자 이름표 꾸미기 -캘리그래피 따라 쓰기 	이름표, 네임펜, 매직,테이프,A4용지



2	한지 무드등 1	캘리그래피 그리기	<ul style="list-style-type: none"> - 내 인생의 길을 밝혀준 말 서로 이야기 나누기 - 종이에 글로 써보기 - 캘리그래피로 연습하기 - 한지에 캘리그래피로 쓰기 - 무드등 완성하기 	<p>물감, 파렛트, 붓</p> 
3	한지 무드등 2			
4	석고 방향제1	석고 방향제 만들기	<ul style="list-style-type: none"> - 나와 타인 모두에게 전하고 싶은 말 이야기 나누기 - 종이에 글로 써보기 - 캘리그래피로 연습하기 	<p>석고, 오일향, 실리콘틀</p> 
5	석고 방향제2	석고 방향제에 그림 글씨쓰기	<ul style="list-style-type: none"> - 석고와 오일 섞어 판 만들기 - 방향제용 석고에 쓰기 - 방향제 완성하기 	
6	부채 꾸미기	한글을 이용한 그림 그리기	<ul style="list-style-type: none"> - 답답했던 사건, 그 사건에서 사이다 같은 한마디 떠올리기 - 부채에 그릴 그림,글씨 그리기 	부채, 물감, 파렛트, 붓
7	캔버스 액자 1	캔버스에 캘리그래피 그리기	<ul style="list-style-type: none"> - 내 인생의 명문장 & 시 (노랫말이어도 상관없음) - 종이에 써보기 - 캘리그래피로 연습하기 - 도안하기 - 캔버스에 작업하기 	<p>캔버스, 아크릴물감, 파렛트, 붓</p> 
8	캔버스 액자 2			
9	아크릴 조명 1	디자인 하기	<ul style="list-style-type: none"> - 하루를 마무리하는 나에게, 인생을 마무리하는 나에게 남기고 싶은 말 떠올리고 서로 나누기 - 디자인하기 - 아크릴판 파기 - 아크릴 조명 완성하기. 	<p>아크릴 조명, 철판</p> 
10	아크릴 조명 2	아크릴 파기		

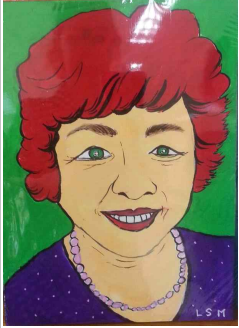




< 프로그램 활동 사진 >

■ 수정중앙노인종합복지관 프로그램 기획안 < 나를 담는 공예 > ■

예술교육가	조은영	실무위원	박찬미 복지사
기획의도	지금까지 앞만 보고 달려왔지만 이제부터는 편안하고 안락한 나 자신을 바라보며, 내 안의 숨겨진 여유와 행복을 찾는 방향으로 나아가 보자. 내 삶 속의 작은 순간들을 즐기며 나에게 더 충실하면서 온전히 내 것으로 만들어 보자.		
교육 대상	60대 이상 수정중앙노인종합복지관 이용 어르신		
대상분석	비문 어르신들		
요 구	<ul style="list-style-type: none"> - 예술을 통한 정서안정 및 치유 - 손작업을 통한 뇌 활성화 및 치매 예방 - 공동체 활동을 통한 사회적 연결감 강화 		
목 표	<ul style="list-style-type: none"> - 미술활동을 통해서 온전히 자기 바라보기를 실행한다. - 다양한 재료를 활용하여 실용적인 공예품을 만들 수 있다. 		
교육일시	10월 24일 ~ 12월12일(목요일) 1:00~3:00		
교육장소			
교육차시	8차시		
준비사항	공예 관련 모든 재료		

회차	제목	세부목표	교육내용	참고사진
1	-내 이름꾸미기 - 나의 성찰 기록지 표지만들기	내 이름을 불러줘	<ul style="list-style-type: none"> - 마분지에 흰색으로 이름이 쓰여진 각자의 명판을 받는다. - 패턴이 무엇인지 설명을 하고 각자 입고 온 옷이나 가방에 패턴이 있는지 찾아본다. - 패턴이 무엇인지 알고 내 이름에 패턴그리기 - 검정 유성펜으로 테두리 그리기 - 나의 성찰 기록지 표지 꾸미기. 	
2				
3	내 얼굴 보기 (거울 꾸미기)	내가 만든 예쁜 거울로 내 얼굴 바라보기	<ul style="list-style-type: none"> - 거울 뒷면에 올라갈 여러 가지 액세서리를 구경 한다. - 각자가 꾸미고 싶은 액세서리를 그릇에 담아 가지고 온다. - 생각 한 디자인대로 천천히 하나씩 올린다. - uv코팅제를 올린다. - uv램프서서 굳힌다. 	

4	-내 얼굴 직접 그리기 (팝아트 초상화)	자신 없어도 그려볼래	<p>지난 시간에 찍어 둔 사진을 A4용지에 흑백으로 프린트 한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 캔트지 위에 먹지를 두고, 그 위에 프린트 된 각자의 사진을 올린 후 테이프로 고정 한다. - 선생님의 사진으로 선을 어떻게 그려야 하는지 시범을 보여 준다. - 도트펜으로 보이는 선만 따라서 그린다. - 포스터 칼라 물감을 각자의 원하는 색을 파レット에 담는다. - 살구색을 칠해야 하는 부분이 어디인지 알아본다. 눈, 이마, 코, 귀, 목 부분을 얇게 칠한다. - 머리카락은 검정, 갈색이 아닌 화려한 색을 칠할 수 있도록 한다. - 눈동자(홍채)색도 머리카락과 같은 색을 칠해도 괜찮다. - 살구색을 얇게 한 번더 칠해 준다. - 옷, 액세서리등 각자가 원하는 색으로 칠한다. - 연한 색은 한번씩 더 칠해서 얼룩이 없도록 한다. - 마지막으로 검정 물감으로 선을 그린다. - 붓이 어려우면 유성메직으로 그린다. - 각자 싸인 연습을 한 후에 그림에 싸인 하기 	
5				
6	나를 향으로 표현하기 (석고 방향제)	나에게는 어떤 향이 어울릴까?	<p>-나를 대표하는 향은 어떤 향일까?</p> <ul style="list-style-type: none"> - 다양한 오일 향을 맡아 본다. - 나의 향을 결정 했으면 나를 상징하는 실리콘 틀을 찾아본다. - 석고방향제 만드는 방법에 따라 만들기. 	
7	내 마음을 밝혀줘 (LED 조명등)	여린 내 마음을 밝혀줘	<ul style="list-style-type: none"> - 나를 대표하는 글이나 그림을 한 장 선택한다. - 투명 아크릴판 뒤에 테이프로 프린트를 붙인다. - 철판으로 천천히 짧은 선으로 따라서 그린다. - 면을 채우는 부분도 차근차근 채워본다. - 보조 밧데리에 연결해서 각자가 굿어 낸 나의 이미지를 밝혀 본다. 	
8				



< 프로그램 활동 사진 >

■ 청솔종합사회복지관 프로그램 기획안 <火→花 화풀이춤> ■

예술교육가	문혜란	실무위원	김현웅 복지사
기획의도	<p>우리 선조들이 불만이나 불편한 감정을 풀어냈던 방법인 춤을 통해 내 마음의 불 화(火)를 꽃 화(花)로 풀어내는 프로그램이다.</p> <p>오랜 세월의 풍파를 겪어내시며 특히 장애로 인해 여러 가지 표현이 어렵고 타인과의 소통이 어려워 마음 깊은 곳에 묻혀있는 미해결된 감정의 응어리를 '춤'이라는 표현의 도구로 표출한 우리 선조들의 춤에서 해법을 찾고 지금을 살고 있는 어르신들이 감정을 건강한 방법으로 해소하여 행복의 시간을 함께 보내려 한다.</p> <p>또한 화풀이춤을 통해 사회성이 결여되고 타인과의 관계 맺기가 점점 어려워지는 장애를 가진 어르신들이 자신과 타인의 감정을 느끼고 건강하게 표현하는 활동의 과정에서 노년의 창의성뿐 아니라 공동체적 창의성, 협력, 소통, 창작을 해내어 표현의 과정이 결과로 이어지게 된다. 그 과정 안에 인간의 본성인 소리, 그림, 움직임의 접근을 통해 내면의 마음이 자연스럽게 꺼내어져 예술 활동으로 표현되고 승화된 감정은 다시 내면으로 들어가는 감정의 순환이 이루어지기를 기대한다.</p>		
교육 대상	65세~80세 청솔종합사회복지관 이용자		
대상분석	청각장애 3명, 보행보조기사용2명, 그 외의 장애가 있는 대상자		
요 구	<p>일상의 무료함과 우울감 극복, 건강한 노년을 위한 프로그램을 제안함.</p> <p>단순 작업을 반복하는 것을 힘들어 한다는 정보를 가지고 프로그램 구성에 참고 사항이 있음.</p>		
목 표	<p>-장애를 가진 노년의 삶이 한국의 전통춤인 '탈춤'에서 감정을 표현방법을 찾아내고 능동적인 예술 활동을 창작의 경험을 거쳐 '화풀이 춤'을 춤.</p> <p>-장애를 가진 노년까지 해결하지 못한 여러 가지 화를 탈과 한삼에 투영하고 춤과 이야기를 구성하여 불만을 선을 움직임으로 나타내서 표출하여 화를 풀어봄.</p> <p>-장애 나이와 상관없이 적극적인 예술 표현을 통해 화(火)가 꽃 화(花)로 변하는 예술의 순기능을 느끼기를 기대함.</p>		
교육일시	6월11일~7월30일		
교육장소	청솔종합사회복지관 3층 세미나실(7월2일, 7월30일- 꿈꾸는 예술터)		
교육차시	총8회 (1회당 2시수)		
준비사항	매트. 차시별 준비물, 편한 복장		

회차	제목	세부목표	교육내용	준비사항(교보재 등)
1	그림으로 나를 보아요. 그림으로 너를 보아요.	- 그림을 통해 동작을 만들 수 있다. - 그림을 보고 표현할 수 있다.	나 자신의 몸의 형태를 그림으로 그리고 그 그림은 표현한 동작으로 구성하여 입체적으로 객관화한다. 타자가 표현한 동작의 형태를 움직이는 미술관 활동으로 참여하고 재구성하여 연결하여 움직임으로 구성한다.	프로젝터, 음악, 앱 그리기도구.A4지
2	소리로 나를 보아요. 소리로 너를 보아요.	-소리를 통해 감각을 깨울 수 있다. -감정의 소리를 표현 할 수 있다.	다양한 감정의 소리에 접근하여 소 리감각을 키우고 자신을 소리매체로 표현하며 이것을 그림과 움직임으로 표현한다. 친구들의 감정의 소리를 전달하는 과정을 통해 잘 경청하는 방법을 예술적인 감각활동으로 활동한다.	프로젝터, 음악, 소리 전달도구
3	움직임을 나를 보아요. 움직임을 너를 보아요.	- 감정을 움직임으로 표현 할 수 있다. - 일상을 움직임으로 표현할 수 있다	일상을 움직임과 감정을 글로 써서 표현할 때 감상하며 다른 친구들은 그 안에서 어떤 스토리가 진행되는 지 찾아본다. 다양한 감정을 움직일 수 있는 움 직임을 찾고 알맞은 표현으로 활용 하여 춤의 시퀀스를 구성한다.	프로젝터, 음악
4	마음이 보여주는 모양	- 상상으로 마음의 공간으로 들어갈 수 있다. -그림자로 마음의 움직임을 보여 줄 수 있다.	검은 천을 활용하여 마음속으로 들 어가는 퍼포먼스를 통해 용기를 느 끼고 그 과정을 통해 스스로의 감정 을 더 깊게 들여다본다. 그림자를 사용하여 자신의 마음의 상태를 다양한 모양으로 나타내고 움직임으로 표현한다.	프로젝터, 검정 천 핑거라이트, 의자10개, 음악, 그림자막, 조명, (성남 꿈꾸는 예술터)
5	나의 마음 탈의 마음	-마음에 맞는 탈을 디 자인 할 수 있다. -탈에서 감정을 찾을 수 있다.	자신의 마음에 맞는 탈을 디자인한 다. -디장니 한 탈의 감정을 찾고 표현할 수 있다.	프로젝터, 음악 탈, 마커, 한지, 풀
6	탈이 말하는 소리(재담). 탈의 의상	-탈이 내는 싶은 감정 을 재담을 만들 수 있다. -감정을 의상으로 디 자인 할 수 있다.	전통춤인 탈춤에서 감정을 찾아내고 자신이 생각하는 탈이내고 싶은 감 정을 재담을 만든다. 두 가지 감정을 풀어낸 의상 디자인 을 한다.	프로젝터, 탈춤 영상. 의상. 패브릭마커

7	화풀이 춤 창작하기 1과장 화(火)의 춤 2과장 화(花)의춤	-화(火)의 춤을 만들 수 있다. -화(花)의 춤을 만들 수 있다	자신이 만든 탈과 한삼을 오브제로 사용하여 '화풀이 춤'을 창작한다. - 우리나라 춤의 디딤과 팔 사위로 구성한다.	프로젝터, 한삼, 탈, 음악, 의상,
8	화풀이 춤 한 판! 1과장 화(火)의 춤 2과장 화(花)의 춤	-화(火)의 춤을 출 수 있다. -화(花)의 춤을 출 수 있다	'화풀이춤'을 군무로 함께 춤춘다 1과장 화(火)의 춤 2과장 화(花)의 춤	프로젝터, 한삼, 탈, 음악, 의상 (성남 꿈꾸는 예술터)



< 프로그램 활동 사진 >

■ 태평1동복지회관 프로그램 기획안 <물로 쓴 그림> ■

주 제	물로 쓴 엽서 - 개인적인 경험과 감정을 물리적으로 기록함으로써 자아를 탐색하고, 예술을 통해 내적 경험을 표현하는 다양한 경험을 해본다.
학습목표	<ul style="list-style-type: none"> - 감정 기록: 시아노타입 엽서를 통해 개인적인 경험과 감정을 물리적으로 기록한다. - 예술적 연결: 감정의 변화와 예술적 표현의 연결을 경험하며 자아를 탐색한다. - 표현 방법: 예술을 통해 내적 경험을 표현하는 방법을 배우고, 불편함을 예술적인 성장의 출발점으로 삼는다.
핵심질문	<ul style="list-style-type: none"> - "몸의 특정 부위에서 느끼는 불편함은 무엇인가요?" - "그 불편함을 움직임으로 표현해보면 어떤 감정이 드나요?" - "시아노타입 엽서 제작 과정에서 어떤 감정을 느끼셨나요?" - "햇빛에 노출된 엽서의 변화를 보니 어떤 생각이 드셨나요?" - "이번 활동을 통해 자신에 대해 새롭게 느낀 점이 있나요?"
준비물	시아노타입 엽서, 워터브러쉬, 라텍스 장갑, 비닐

주 제	손과 발의 감정 춤 -손과 발을 활용하여 다양한 감정을 표현하는 움직임을 함께 해본다.
학습목표	<ul style="list-style-type: none"> - 감정 구체화와 표현: 다양한 감정을 구체화하여 움직임으로 표현할 수 있다. - 공감과 교류: 서로의 감정을 이해하고 공감하며 교류하는 기회를 제공한다.
핵심질문	<ul style="list-style-type: none"> - "다양한 감정을 몸의 자세와 표정으로 어떻게 표현할 수 있나요?" - "가장 자신을 잘 표현한 동작은 어떤 것이었나요? 왜 그 동작을 선택하셨나요?" - "색칠을 통해 감정을 표현하니 어떤 기분이 드셨나요?" - "석고 조각을 밟으며 어떤 감정을 느끼셨나요?" - "오늘 활동을 통해 어떤 점을 배웠나요? 어떤 감정을 느끼셨나요?"
준비물	석고봉대, 일회용 물그릇, 아크릴물감, 붓, 비닐, 물티슈

주 제	감정의 흔적 - 참여자들이 클레이를 사용하여 자유롭게 감정을 표현하고 해소하는 활동을 경험합니다.
학습목표	<ul style="list-style-type: none"> - 감정 해소: 클레이를 던지고 밟으며 스트레스를 해소하고 내적 감정을 표출한다. - 창의적 표현: 클레이를 다양한 방식으로 다루며 창의적으로 감정을 표현하고 예술 활동의 즐거움을 느낀다.

핵심질문	<ul style="list-style-type: none"> - "몸의 특정 부위에서 느끼는 불편함은 무엇인가요?" - "그 불편함을 움직임으로 표현해보면 어떤 감정이 드나요?" - "시아노타입 엽서 제작 과정에서 어떤 감정을 느끼셨나요?" - "햇빛에 노출된 엽서의 변화를 보니 어떤 생각이 드셨나요?" - "이번 활동을 통해 자신에 대해 새롭게 느낀 점이 있나요?"
준비물	클레이, 비닐, 양말, 편한 옷

주 제	물로 쓰는 이야기 - 시아노타입(청사진) 참여자들이 시아노타입과 물을 활용하여 긍정적인 감정을 표현하고, 자신만의 이야기를 시각적으로 남기는 활동을 경험합니다.
학습목표	<ul style="list-style-type: none"> - 응원의 메시지: 물을 통해 응원의 메시지를 전달하고 긍정적인 감정을 경험한다. - 창의적 표현: 시아노타입과 물을 활용하여 다양한 움직임과 물방울 모양을 . 창의적으로 표현한다. - 의미 있는 물건: 자신이 가져온 의미 있는 물건을 시아노타입에 사용하여 개인의 이야기를 시각적으로 남긴다.
핵심질문	<ul style="list-style-type: none"> - "응원의 물방울을 만들면서 느낀 감정은 무엇이었나요?" - "의미 있는 물건을 사용하면서 자신의 감정을 어떻게 표현했나요? 그 감정을 어떻게 시아노타입에 반영했나요?" - "시아노타입 작업을 통해 어떤 새로운 경험을 하셨나요? 창의적인 작업이었나요?" - "이 활동을 통해 긍정적인 감정을 경험하셨나요? 어떤 점이 가장 인상 깊었나요?"
준비물	시아노타입 시약을 바른 전지, 물통, 큰 붓, 앞치마, 라텍스장갑, 헤어 드라이기

주 제	감정의 색깔 - 오일 파스텔을 활용한 감정 표현과 해소 참여자들이 오일 파스텔을 활용하여 감정을 자유롭게 표현하고 해소할 수 있는 기회를 경험합니다.
학습목표	<ul style="list-style-type: none"> - 감정 해소: 오일 파스텔을 부수고 밟는 활동을 통해 우울감을 표현하고 해소한다. - 창의적 표현: 시아노타입 위에 오일 파스텔을 사용하여 다양한 색을 섞고 퍼트리며 예술적 표현을 경험한다. - 감정 변화 경험: 우울감을 긍정적인 감정으로 덧입히는 작업을 통해 감정 변화와 예술적 표현의 연결을 경험한다.
핵심질문	<p>"오일 파스텔을 던지고 밟으면서 느낀 감정은 무엇이었나요?"</p> <p>"오일 파스텔을 다루면서 자신의 감정을 어떻게 표현했나요? 그 감정을 어떻게 파스텔에 반영했나요?"</p> <p>"오일 파스텔 작업을 통해 어떤 새로운 경험을 하셨나요? 창의적인 작업이었나요?"</p> <p>"오일 파스텔 활동을 통해 스트레스나 감정을 해소한 점이 있으셨나요?"</p>
준비물	양말, 오일파스텔, 미술용 나이프, (시아노타입이 완성된) 전지마스크테이프, 물티슈, 편한옷

주 제	마음의 잔상 - 위로와 연결의 시간 참여자들이 자신의 어려움을 표현하고 공유하며 고립감을 해소하고, 서로 위로하고 연결하는 소중한 경험을 합니다.
학습목표	<ul style="list-style-type: none"> - 어려움 표현: 습자지를 활용해 자신의 어려움을 표현한다. - 공유와 연결: 신나는 음악 속에서 다른 참여자들과 어려움을 공유하며 고립감을 해소한다. - 감정 확인: 최종적으로 감정을 확인하고 서로 응원하며 위로의 순간을 공유한다.
핵심질문	<ul style="list-style-type: none"> - "습자지에 힘든 점을 적고 표현하면서 어떤 감정을 느끼셨나요?" - "다른 사람의 습자지를 보면서 어떤 감정을 느끼셨나요? 공유하는 과정이 어떻게 느껴지셨나요?" - "에어캡 위를 걸으면서 서로에게 어떤 위로를 받으셨나요? 스킨십을 통해 어떤 위로를 받았나요?" - "오늘 활동을 통해 느낀 점과 이 경험이 여러분에게 어떤 의미가 있었는지 나눠주세요."
준비물	에어캡, 마스킹테이프, 습자지, 매직, 편한옷

주 제	꽃 엽서 - 꽃과 엽서를 통한 감정 표현과 공유- 참여자들이 꽃과 엽서를 통해 감정을 표현하고 공유하며, 창의적인 활동을 통해 감정을 연결하는 소중한 경험을 합니다.
학습목표	<ul style="list-style-type: none"> - 감정 표현: 꽃의 이미지를 활용하여 자신의 감정을 엽서에 표현한다. - 공유와 연결: 꽃에 대한 자신의 사연과 의미를 참여자들과 공유하며 감정을 연결한다. - 창의적 표현: 냅킨아트를 통해 엽서를 예술적으로 꾸며보고, 창의적인 활동을 경험한다.
핵심질문	<ul style="list-style-type: none"> - "선택한 꽃의 사연과 의미를 공유하면서 어떤 감정을 느끼셨나요?" - "꽃말을 알아보면서 자신의 사연과 어떻게 연결되었나요?" - "꽃을 표현하는 움직임을 통해 어떤 아름다움을 발견하셨나요?" - "냅킨아트 활동을 통해 자신의 감정을 엽서에 어떻게 표현하셨나요?" - "작품을 공유하며 서로의 감정을 이해하고 공감하면서 어떤 느낌이 드셨나요?"
준비물	꽃 냅킨, 시아노 작업물, 풀, 물티슈, 라텍스 장갑, 양면테이프

주 제	우리의 이야기 - 함께한 경험을 회상하고 소감을 나누는 활동 수업을 통해 함께한 경험을 회상하고 소감을 나누며, 참여자들이 서로의 경험을 이해하고 공유할 수 있는 시간을 가집니다.
------------	--

학습목표	<ul style="list-style-type: none"> - 경험 회상: 지난 수업에서의 경험을 되돌아보고 소감을 나누며 학습 경로를 돌아본다. - 감정 표현: 각자의 가장 인상 깊었던 순간을 표현하고 함께 공유한다. - 소통과 공유: 함께한 경험을 토대로 서로의 생각과 감정을 이해하고 공유한다.
핵심질문	<ul style="list-style-type: none"> - "영상에서 가장 기억에 남는 순간은 무엇이었나요?" - "수업에서 가장 소중했던 경험은 무엇이었나요?" - "인상 깊었던 순간을 움직임으로 표현하면서 어떤 느낌이 들었나요?" - "함께한 시간 동안 서로에게 전하고 싶은 말이 있나요?" - "활동을 통해 느낀 점은 무엇인가요?"
준비물	차시별 활동 영상 및 사진



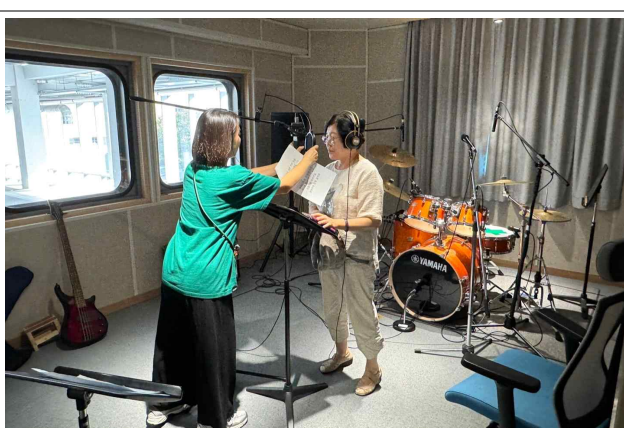
< 프로그램 활동 사진 >

■ 하얀마을 복지관 프로그램 기획안< 황혼의 멜로디 > ■

예술교육가	서혜윤	실무위원	이정민
기획의도	본 프로그램은 70대 이상의 어르신들이 치매예방을 목적으로 기획되었다. 연령대 맞춤의 교육으로서 신체적, 정신적, 사회적 요구를 고려하였다. 다양한 악기연주(칼림바, 공명실로폰, 리듬악기 등)와 작곡, 노래, 스튜디오 녹음을 통하여 정서적 안정과 성취감을 제공할 것이다. 또한 수업의 결과물과 사진을 엮어 뮤직비디오를 완성할 계획이다.		
교육 대상	70대 이상의 노인		
대상분석	음악 활동을 통한 치매 예방에 관심이 있는 여성들로 구성된 노인		
요 구	<ul style="list-style-type: none"> - 신체적 제약: 장시간 앉아있기 어려울 수 있으므로 알맞은 활동으로 구성하며 간단하고 쉬운 악기를 이용하여 신체적 부담을 줄인다. - 정서적 지원: 긍정적이고 격려하는 분위기 조성, 참가자들의 정서적 유대감을 강화할 수 있는 활동 포함 - 사회적 관계: 그룹 활동을 통해 사회적 상호작용 장려 - 개인화된 접근: 각 개인의 음악적 취향과 능력에 맞춘 활동을 제공하며 참여자의 배경과 경험을 존중하고 반영하는 프로그램 구성. 		
목 표	<ul style="list-style-type: none"> - 정서적 안녕 증진: 음악을 통해 정서적 안정을 얻고, 행복감을 증대시킨다. - 기억력 및 인지 기능향상: 음악 활동을 통해 기억력과 인지기능을 자극한다. - 사회적 교류 촉진: 음악을 매개로 사회적 상호작용을 촉진하여 고립감을 감소시킨다. - 창의적 표현 장려: 음악을 통해 창의적으로 자신을 표현할 기회를 제공한다. 		
교육일시	5월 30일 ~ 9월19일 (매주 목요일 15:00~16:30)		
교육장소	하얀 마을 복지관 작은 도서관		
교육차시	16차시		
준비사항	빔프로젝트, 스피커, 필기구		

회차	제목	세부목표	교육내용	준비사항(교보재 등)
1	이름을 불러주세요	라포형성, 수업 OT	<ul style="list-style-type: none"> -프로그램 설명 및 강사 소개 -이름 노래 만들기 -리듬 게임 	ppt, 건반, 리듬악기
2	음악의 끝을 잡고	친밀감, 유대감 형성	<ul style="list-style-type: none"> -추억의 노래 이야기하기 -다양한 소리를 듣고 그림그리기 	블루투스 스피커, 스케치북, 색연필

회차	제목	세부목표	교육내용	준비사항(교보재 등)
3	학교종이 땡땡땡	악기 연주 및 멜로디 창작	-공명실로폰 이해하기 -악기 연주하기	공명실로폰 3set
4	큰북을 울려라	리듬활동으로 음악적 재미 느끼기	-리듬악기 이해하기 -리듬 만들기	리듬악기
5	내 손끝에 멜로디	칼림바 악기와 친숙해지기	칼림바 소개하기 간단한 동요 연주하기	칼림바
6	칼림바로 연주해요	좋아하는 노래를 칼림바로 연주한다.	노래를 선정하여 칼림바로 연주하기	칼림바
7	칼림바로 만드는 멜로디	칼림바를 활용하여 작곡을 한다.	악기를 활용하여 자신의 멜로디를 만들고 연주한다.	칼림바
8	음악을 들어요	음악을 통해 공감대를 형성한다.	음악 감상 및 토론 음악 퀴즈	블루투스 스피커
9	세상에 하나뿐인 악기	미니소고를 나만의 악기로 만든다	나만의 악기 만들기 미니 소고 연주하기	미니 소고, 채색도구, 스티커
10	우리 이야기(1)	익숙한 노래의 가사를 개사할 새로운 주제를 선정한다.	곡을 선정하여 노래 연습하기 개사 주제 정하기	빔프로젝터
11	우리 이야기(2)	선정된 노래의 가사를 우리의 이야기로 개사한다.	주제에 맞춰서 개사하기 (1)	빔프로젝터
12	우리 이야기(3)	선정된 노래의 가사를 우리의 이야기로 개사한다.	주제에 맞춰서 개사하기 (2)	빔프로젝터
13	기억으로 남기기(1)	꿈꾸는 예술터의 소리스튜디오에서 노래를 녹음한다.	소리스튜디오에서 노래 녹음	꿈꾸는 예술터로 이동
14	기억으로 남기기(2)	소리스튜디오에서 칼림바를 녹음한다.	소리스튜디오에서 칼림바 녹음	꿈꾸는 예술터로 이동
15	기억으로 남기기(3)	가사에 맞춰서 장면을 만들고 촬영한다.	뮤직비디오에 활용할 장면 연출 및 촬영	시각이나 움직임 전문가 섭외 필요함
16	황혼의 멜로디	수업 평가 및 뮤직비디오 감상	완성된 뮤직비디오 감상하기 프로그램 전체 평가와 피드백	빔프로젝터, 설문지

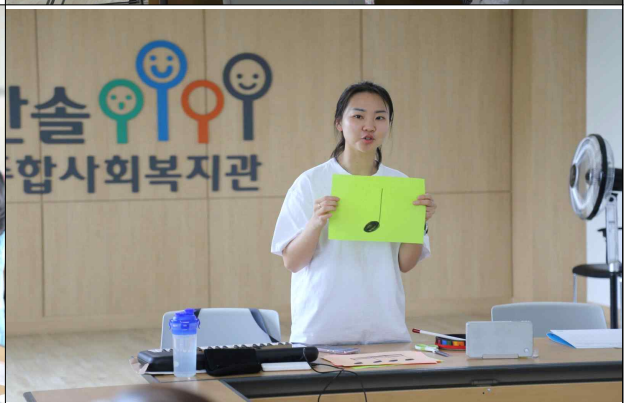


< 프로그램 활동 사진 >

■ 한솔종합사회복지관 프로그램 기획안< 한솔 멜로디상자 > ■

예술교육가	서혜윤, 조은영	실무위원	김예림복지사
기획의도	본 수업은 죽음에 대한 인식변화 및 well dying을 주제로 만들어진 수업이다. 어르신들이 칼림바 연주와 멜로디 작곡, 칼림바 보관함을 만들면서 서로 이야기를 나누는 시간을 갖는다. 음악을 통해 예술의 몰입을 경험하고		
교육 대상	60대 이상 노년층의 여성		
대상분석	-죽음에 대한 인식변화를 느끼고 싶은 어르신 -예술활동을 통해 사회적 지지망을 형성하고, 치매예방을 원하는 어르신		
요 구	<ul style="list-style-type: none"> - 예술을 통한 정서안정 및 치유 - 손작업을 통한 뇌 활성화 및 치매 예방 - 긍정적 죽음 인식을 통해 삶의 만족도 향상 - 공동체 활동을 통한 사회적 연결감 강화 		
목 표	<ul style="list-style-type: none"> - 칼림바 연주를 통하 음악적 즐거움을 제공하고, 창작활동을 통한 자기 표현을 돕는다. - 칼림바 보관상자 akasemfrl를 통해 손작업의 즐거움을 느끼고 성취감을 높인다. - 죽음에 대한 긍정적인 인식을 갖도록 돕고 삶의 의미를 재고하도록 한다. 		
교육일시	6월10일 ~7월29일 (매주 월요일 오후2시~3시30분)		
교육장소	한솔복지관 강당		
교육차시	8차시		
준비사항	차시별 준비물, 칼림바, ppt, 책상, 의자		

회차	제목	세부목표	교육내용	준비사항(교보재 등)
1	예술과 만나요	수업OT, 자기소개, 라포형성	-수업 소개 및 주제설명 -어르신간의 친목 도모 활동 -자신의 자리 정하기 -음악활동을 통한 라포 형성	이름표, PPT
2	칼림바 안녕?	칼림바 소개, 간단한 연주, 음계 연습	-칼림바 소개 및 기본 연주 방 법 배우기 -간단한 음계 연습 -칼림바 보관상자 만들기 설명 및 재료 소개 -죽음과 삶에 대한 이야기 나누 기	칼림바, 공예재료
3	나의 서랍 속 상자	-칼림바 보관상자 디자인 구상 및 스케치 -삶의 의미 재고	-칼림바 보관상자 디자인 구상 및 스케치 시작 -공예 재료 탐구하기 -삶의 의미와 감사하는 마음 나 누기	칼림바, 공예재료
4	도레미파	-칼림바 연습곡 -Well dying 개념소개	-칼림바로 동요 연습하기 -well dying 개념 소개 및 어르신 들의 생각 나누기 -공예활동으로 well dying 이해하 기	칼림바, 공예재료
5	솔라시도	-칼림바 연습 -칼림바 보관상자 제작(1)	-새로운 곡 연습 및 그룹 연주 -칼림바 보관 상자 제작하기 -인생의 중요한 순간들 이야기 나 누기	칼림바, 공예재료
6	우리의 멜로디	-칼림바 작곡 -칼림바 보관상자 제작(2)	-연주 심화 및 개인 곡 연습 -칼림바 보관 상자 장식 -기억에 남는 사람과의 이야기 나 누기	칼림바, 공예재료
7	칼림바 수다	-칼림바 연주 -보관상자 제작(3)	-새로운 곡 연습 -칼림바로 작곡하기 -삶의 가치와 목표 나누기	칼림바, 공예재료
8	한술 멜로디 상자	-완성된 곡 발표 -수업 평가	-결과물 발표 및 소감 나누기 -수업 마무리 및 평가	



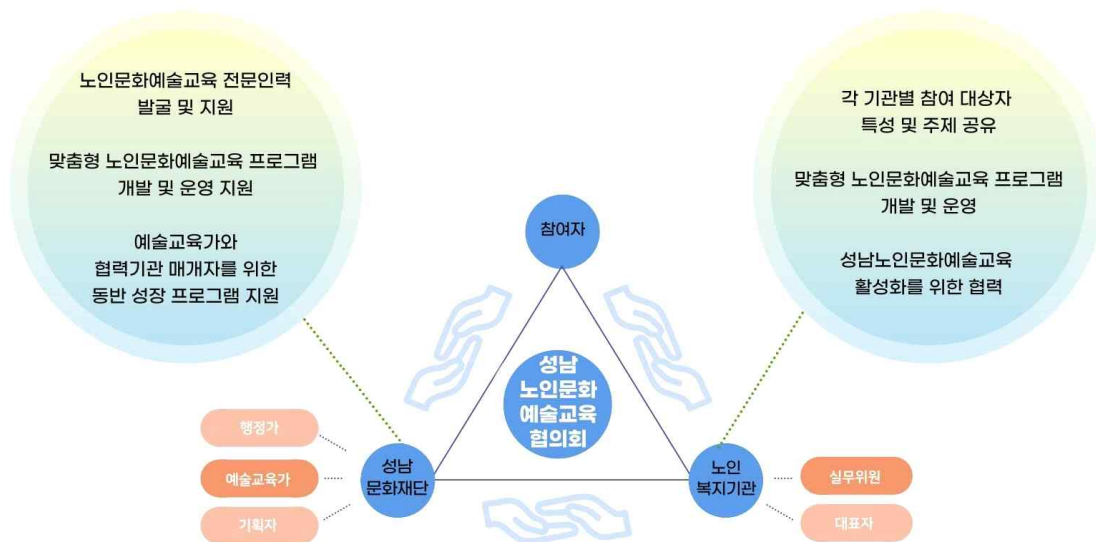
< 프로그램 활동 사진 >

■ 성남노인문화예술교육 매뉴얼 - 예술로(老) 가까이 ■

1. 성남노인문화예술교육 소개

- 성남노인문화예술교육은 성남시 노인들의 건강하고 행복한 노년 생활을 위해 노인복지기관과 성남문화재단이 함께 하는 성남노인문화예술교육 협의체 구축 특화사업입니다.

* 주체별 주요 역할



2. 프로그램 운영 과정

프로그램 준비	프로그램 개발	프로그램 운영	프로그램 평가 및 환류
<ul style="list-style-type: none"> - 참여 기관 모집 - 예술교육가 매칭 - 개발진 구성 	<ul style="list-style-type: none"> - 기획 회의 - 장소 일정 조율 - 프로그램 기획안 작성 - 준비물 목록 작성 	<ul style="list-style-type: none"> - 프로그램 홍보 - 참여자 모집 - 프로그램 운영 - 수업 일지 작성 - 모니터링 진행 - 주체별 정기 회의 진행 	<ul style="list-style-type: none"> - 참여자 만족도 조사 - 성과보고회

○ 프로그램 세부일정

: 참여를 희망하는 실무위원, 예술교육가들이 모여 프로그램 개발진을 구성하여 하나의 주제, 다양한 예술 장르를 통합한 프로그램을 개발합니다. 공동 개발진에 의해 개발된 프로그램은 참여를 희망하는 기관에 예술교육가가 방문하여 운영합니다.

예술로 손잡기 사업의 초기 기획 회의 및 프로그램 개발에 따른 기관의 부담감을 줄일 수 있습니다. 또한 참여자들로 하여금 단순 기능 교육 위주의 예술교육이 아닌 다양한 예술 장르를 하나의 주제와 참여자들의 이야기로 풀어나가는 문화예술교육 프로그램입니다.

추진계획		1월차	2월차	3월차	4월차	5월차	6월차	7월차
개발단계	프로그램 개발진 구성							
	프로그램 개발							
운영준비단계	참여 기관 모집공고							
	참여 기관 선정							
	예술교육가 매칭							
운영단계	참여자 모집							
	교육재료 준비							
	프로그램 운영							
	모니터링 실시							
평가 및 환류	사후 평가 진행							

※ 진행 단계 순서대로 표기함. 따라서 사업 시작 월에 따라 종료 월이 달라짐.

○ 프로그램 운영 과정별 역할 안내

운영 내용			복지기관 실무위원	예술교육가
개발 단계	프로그램 개발진 구성		각 기관 실무위원 참여 여부 확인 & 위촉장 수여	참여 여부 확인
	프로그램 개발	주제탐구	기획 의도 공유, 통합 주제 선정	
		활동연구	활동별 활용 장르 선정, 참여자 실현 가능성 확인 융합 & 통합 프로그램 세부안 개발	
		대상연구	기관별 참여 대상에 따른 프로그램 조정 범위 설정	
		환경설정	일정 조율, 공간 설정	
운영 준비 단계	참여 기관 모집공고		본 단계는 성남문화재단 측 사업 담당자와 전임예술교육가(PTA)가 협의 하에 진행	
	참여 기관 선정			
	예술교육가 매칭			
운영 단계	참여자 모집		참여 기관별 진행, 참여자 명단 및 특성 공유	참여 인원 및 참여자 특성 파악
	교육재료 준비		교육재료 보관, 준비, 정리	재료 구입 리스트 작성 교육재료 준비, 정리
	프로그램 운영		프로그램 참여, 대상자 인솔	프로그램 총괄 진행
	모니터링 실시		프로그램 전체 일정 중 1회 실시(사업 담당자, PTA)	
평가 환류	사후 평가 진행		실무위원 피드백, 참여자 피드백 수집 및 공유	예술교육가 피드백, 사후 참여자 반응 공유

3. 프로그램 운영 과정별 세부 내용 및 요청 사항

운영 내용		세부 내용 및 요청사항
개발 단계	프로그램 개발진 구성	<ul style="list-style-type: none"> - 개발진 구성을 위한 참여 공문을 발송합니다. - 공문 내용을 확인하시고 프로그램 개발에 관심이 있는 실무위원 또는 예술교육가는 사업 담당자에게 참가신청합니다.
	프로그램 개발	주제탐구
		<ul style="list-style-type: none"> - 프로그램 개발진은 최소 3회 이상 개발 회의를 진행합니다. - 예술을 더 가까이, 더 쉽게 참여자들에게 접할 수 있는 기회를 제공하고자 하는 목적에 맞게 다양한 예술 장르를 통합하여 구성합니다. - 구성된 프로그램은 진행 전 수업시연회를 실시합니다. - 시연회를 통해 프로그램을 점검하고, 수정 보완합니다. - 환경 및 참여 대상에 따라 활동의 난이도 및 방법을 조정할 수 있습니다.
		활동연구
		활동별 활용 장르 선정, 참여자 실현 가능성 확인 융합 & 통합 프로그램 세부안 개발
		대상연구
		기관별 참여 대상에 따른 프로그램 조정 범위 설정
	환경설정	일정 조율, 공간 설정
운영 준비 단계	참여 기관 모집공고	<ul style="list-style-type: none"> - 참여 기관 모집 공문 발송시 빠른 회신 부탁드립니다. - 예산에 따라 운영 기관수는 조정될 수 있습니다. - 기관과 예술교육가의 일정을 고려하여 매칭을 실시합니다. (기관 임의 요청 지양)
	참여 기관 선정	
	예술교육가 매칭	
운영 단계	참여자 모집	<ul style="list-style-type: none"> - 프로그램 제공시 권장 참여 대상을 안내해드립니다. - 참여 대상은 기관에서 정할 수 있습니다. - 프로그램 시작 전 참여자 명단과 특성을 예술교육가에게 공유합니다. (대상에 맞게 프로그램 세부 내용 조정시 사용)
	교육재료 준비	<ul style="list-style-type: none"> - 예술교육가는 지정된 양식에 재료 리스트 작성 후 최소 일주일 전까지 사업 담당자에게 제출합니다. - 예술교육가가 기관 측에 재료 보관을 요청할 경우 협조 바랍니다.

운영 내용		세부 내용 및 요청사항
운영 단계	프로그램 운영	<ul style="list-style-type: none"> - 프로그램 운영에 필요한 공감 및 교육재료는 미리 준비 바랍니다. - 매차시 수업 전에 참여자 명찰 준비 바랍니다. - 결석자 발생시 사유 안내 바랍니다. (추후 세부 수업 및 재료 수량 수정시 필요) - 예술교육가와 상의 없이 프로그램 진행 중 인원 추가는 불가합니다. - 참여자의 안전 및 돌발 상황에 대해 고려해주시고, 실무위원은 도움이 필요한 참여자를 전담하여 진행합니다.
	모니터링 실시	<ul style="list-style-type: none"> - 모니터링은 사업 담당자와 전임예술가가 1회 진행합니다. - 프로그램에 대한 주제별 피드백을 자유롭게 공유합니다. - 형식적인 피드백을 지양하고 발전적 피드백을 지향합니다. - 각 기관에서는 프로그램 종료 후 만족도 조사를 진행합니다. - 참여자들의 피드백을 공유합니다. - 내년도 협력을 위한 요청사항, 건의사항을 제안합니다.
평가 환류	사후 평가 진행	

4. 프로그램 운영 과정별 제출 서류

운영 내용			복지기관 실무위원	예술교육가
개발 단계	프로그램 개발진 구성		- 개발진 참여 신청서	- 개발진 참여 신청서
	프로그램 개발	주제탐구	- 사전회의록 - 시연회 일지 (전임예술교육가 작성)	
		활동연구		
		대상연구		
		환경설정		
운영 준비 단계	참여 기관 모집공고		- 사업 참여 신청서 (진행 일정, 장소 등)	- 수업 가능 스케줄 공유
	참여 기관 선정			
	예술교육가 매칭			
운영 단계	참여자 모집		- 참여자 명단 및 특성 공유	
	교육재료 준비			- 교육재료 리스트
	프로그램 운영		- 프로그램 일지	- 활동 확인서
	모니터링 실시		- 모니터링 일지 - 전임예술교육가 작성	
평가 환류	사후 평가 진행		- 참여자 만족도 조사 (기관별 개별 양식 사용)	- 참여자 만족도 인터뷰

1) 예술로 가까이-다시, 청춘!

<다시, 청춘!> 프로그램 개발 회의록																																																																																																								
일 시	2024.04.12.(금) 21:00 ~ 23:00																																																																																																							
참여자	김**, 문**, 박**, 서**, 조**, 조**, 명**(7명)																																																																																																							
회의 주제	1. 24년 성남노인문화예술교육 매칭 2. 워크숍 관련 사항 3. 예술로 가까이 다시, 청춘 수업안 관련건																																																																																																							
회의 내용	<p>1. 24년 성남노인문화예술교육 매칭(1차)</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>NO.</th><th>성명</th><th>월</th><th>화</th><th>수</th><th>목</th><th>금</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td><td>조**</td><td>12</td><td></td><td>신흥1동</td><td>13</td><td>월드비전</td></tr> <tr> <td>2</td><td>서**</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td></td><td></td><td>한솔</td><td></td><td></td><td>하얀마을</td><td></td></tr> <tr> <td>3</td><td>김**</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td></td><td></td><td>양지동1 복지</td><td></td><td></td><td>태평1동</td><td></td></tr> <tr> <td>4</td><td>문**</td><td></td><td></td><td>수정중앙</td><td></td><td></td></tr> <tr> <td></td><td></td><td></td><td>청솔</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td>5</td><td>조**</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td></td><td></td><td></td><td>수정</td><td>수정중앙</td><td></td><td></td></tr> <tr> <td>6</td><td>박**</td><td></td><td></td><td>산성</td><td></td><td></td></tr> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>태평1동</td></tr> <tr> <td>7</td><td>명**</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table> <ul style="list-style-type: none"> - 특이사항 : 신흥1동 복지관의 경우 예술로 가까이 프로그램 참여자가 많아 같은 시간 2반 운영예정. 2반은 조** 선생님이 담당함. - 수정중앙의 경우 6월에는 예술로 가까이 사업 운영 예정이고 예술로 손잡기 사업은 10월 진행 예정. 이에 기존 수정중앙 예술로 손잡기 담당이었던 문** 선생님께서 6월 예술로 가까이 다시, 청춘 사업을 담당하고, 10월에 진행할 예술로 손잡기 사업은 조** 선생님께서 담당하기로 수정 매칭함. - 1차 매칭안을 공유하고 전체 예술교육가에게 스케줄 확인 완료함. 						NO.	성명	월	화	수	목	금	1	조**	12		신흥1동	13	월드비전	2	서**								한솔			하얀마을		3	김**								양지동1 복지			태평1동		4	문**			수정중앙						청솔				5	조**									수정	수정중앙			6	박**			산성									태평1동	7	명**												
NO.	성명	월	화	수	목	금																																																																																																		
1	조**	12		신흥1동	13	월드비전																																																																																																		
2	서**																																																																																																							
		한솔			하얀마을																																																																																																			
3	김**																																																																																																							
		양지동1 복지			태평1동																																																																																																			
4	문**			수정중앙																																																																																																				
			청솔																																																																																																					
5	조**																																																																																																							
			수정	수정중앙																																																																																																				
6	박**			산성																																																																																																				
						태평1동																																																																																																		
7	명**																																																																																																							

<다시, 청춘!> 프로그램 개발 회의록

2. 워크숍 관련

- 매개자 워크숍 및 통합 워크숍 진행의 필요성.
 - : 24년 성남노인문화예술교육은 기관 운영 담당자들이 모두 신규 담당자임.
 - 때문에 복지관 실무위원들과 재단 행정담당자, 예술교육가들의 라포 형성이 필요한 상황임. 기존 5월 경 실시되었던 매개자 워크숍을 활용하여 통합 워크숍으로 진행하면 좋은 것 같다는 의견이 나옴.
 - : 현재 실무협의회 진행을 위해 전체 기관 담당 복지사님들에게 참여 가능 일정 확인한 결과 금요일 오후 4시가 가능하다는 답변을 들음.
 - : 함께 운영해야하는 사업의 특성상 사업 시작 전 예술교육가와 라포 형성이 중요하므로 통합 워크숍을 전체 예술교육가가 참여한 후 진행하기로 함.
 - : 전체 참여 가능한 일정 중 가장 빠른 일정을 체크한 결과 24년 5월 3일로 결정됨.
 - : 자세한 워크숍 내용은 추후 안내하기로 함.
- 강사 역량강화 워크숍
 - : 외부 강사를 초빙하여 새로운 자극을 받는 것도 매우 좋았으나 프로그램 기획 및 활동함에 있어 직접적이고 실제적 자극이 더 필요하다는 의견이 주를 이룸.
 - : 융복합, 통합 프로그램 개발 및 진행이 추세이므로 이에 대한 보완을 위한 워크숍을 기획해주길 바람.
 - : 움직임, 음악, 연극 분야의 예술교육가의 경우 시각적 작업을 곁들이는 것에 두려움이 있음. 표현 기법, 재료에 대한 이해 부족에서 오는 두려움을 해소하고자 이번 워크숍은 미술 기법, 재료에 대한 이해라는 큰 틀에서 기획하기로 함.
 - : 전체 예술교육가들이 참여 가능한 일정을 조율 중임.

3. 예술로 가까이 다시 청춘 수정 회의

- 23년 수업 피드백
 - : 5차시 안에 너무 많은 활동이 담겨 있음.
 - : 차시별 구성이 활동의 나열처럼 느껴진다는 피드백이 있었음.
 - : 차시별 활동 진행에 집중하다보니 정작 어르신들의 이야기를 형식적으로 듣게 되는 경우가 발생함.
 - : 반대로 너무 길고 장황하게 이야기를 나열하는 분들의 경우 다른 참여자들이 불편해 하는 경우가 있음.

과제 1. 효과적으로 어르신들의 이야기를 어떻게 나눌 수 있을까?

<다시, 청춘!> 프로그램 개발 회의록

- : 수업 재료의 정비가 필요함.
- : 특히 어르신들이 스티커를 좋아하시는데 작년의 경우 출력물이어서 사용하기 어려웠음
- : 스티커북도 사용하기 어려움
- : 핀셋 사용 가능한가?
- : 수업 진행하면서 불필요하거나 크게 의미가 없었던 재료들도 있었음.
- : 다이어리 페이지는 차시에 맞게 진행할 것인가?
- : 크리스마스 시즌이 아닌데 마지막 5차시는 부분은 어떻게 할 것인가?

과제 2. 재료 구입에 있어서 선택과 집중이 필요함. 무엇에 집중할 것인가?

- : 작년의 경우 5차시 중 3차시는 2인 주강사 체제로 진행을 할 수 있었지만 현재는 1인 주강사 체제로 운영이 되어야 함.
- : 8차시 중 3차시는 보조강사 투입될 예정임.
- : 보조강사 투입 일정에 따라 보조강사 모집이 필요함.
단, 프로그램의 특성상 현재의 노인문화예술교육 강사풀 안에서 보조강사 역할을 해주는 것이 좋을 것으로 판단됨.

과제 4. 보조강사 모집 및 배정은 어떻게 할 것인가?

- 영상 촬영 및 편집의 문제
- : 릴스 제작이라고 컨셉을 잡았지만 실제 릴스 촬영은 하지 않음.
- : 이에 기관별, 진행 예술교육가별로 컨셉, 영상의 길이, 스타일이 다름.
- : 기관이나 예술교육가 측에서 영상물에 대해 서로 비교하면서 심리적 부담감을 느낌.
- : 결과물에 대한 압박으로 변질될 우려가 있음.
- : 나아가 이로 인해 전체 프로그램이 결과물 지향적으로 진행되어 정작 어르신들의 삶의 이야기, 감정의 공유 등과 같은 핵심이 빠지는 경우가 발생함.
- : 영상물 제작의 가이드가 필요할 수도 있을 것으로 예상됨.

과제 5. 영상물의 가이드를 정할 필요가 있을까?

결정 사항 & 향후 계획

오늘 나눈 이야기와 과제들에 대한 답을 각각의 예술교육가들이 생각한 후 4월 16일(화) 21시에 2차 회의를 진행하기로 함.

<다시, 청춘!> 프로그램 개발 회의록

일 시	2024.04.16.(화) 21:00 ~ 23:00
참여자	김**, 문**, 박**, 서**, 조**, 조**, 명**(7명)
회의 주제	1. 각 기관별 일정 및 주제 확인 공지 2. 예술로 가까이 다시, 청춘 수업안 관련건
회의 내용	<p>1. 24년 성남노인문화예술교육 매칭 관련 공지</p> <ul style="list-style-type: none"> - 사업별 시작 시기 공지 (5월 3일 워크숍 이후 진행 예정) : 예술로 가까이 - 5월 2째주 : 예술로 손잡기 - 5월 3째주 이후 시작 : 실무위원과 예술교육가와 시작 일정 조율 가능 <p>2. 예술로 가까이 다시 청춘 수정 회의</p> <ul style="list-style-type: none"> - 파일럿 프로그램 차시별 수정 의견 * 1차시 <ul style="list-style-type: none"> : 파일럿 프로그램 진행시 1차시 프로그램은 동기부여 및 흥미 유발이 충분했었음. : 10명이 넘는 경우 시간이 다소 부족하였음. : 로션 및 스카프 활용 활동은 예술교육가들의 재량에 따라 선택하도록 함. 단, 활동의 나열 보다는 참여자들의 이야기를 많이 들을 수 있도록 유도함. : 다이어리 꾸미기 재료를 한꺼번에 꺼내 놓지 않도록 주의한다. : 1차시 수업안은 이대로 유지하는 것으로 진행하는 것으로 함. * 2차시 <ul style="list-style-type: none"> : 2차시의 경우 다이어리를 꾸미고 이야기를 나누는데 시간이 촉박하였음 : 참여자들의 청춘 이야기를 들을 수 있는 시간이기 때문에 2~3차시로 분리하여 2차시에는 사진을 활용하여 다이어리를 꾸미는데 집중하여 마무리함. 3차시는 꾸민 다이어리를 이용하여 자신이 이야기를 나누는 시간으로 준비함. * 3차시 <ul style="list-style-type: none"> : 파일럿 프로그램 진행시 매우 흥미 있어 하셨던 프로그램이었음. : 중첩의 경우 10명이 넘는 참여 어르신들이 자신이 좋아하는 노래를 부르는 바람에 시간이 많이 부족하였음. : 본 프로그램은 노래를 부르는 대신 신청곡을 들을 수 있도록 음악을 틀어드리는 것으로 진행함.

<다시, 청춘!> 프로그램 개발 회의록

: 신청곡과 사연 소개의 방식 및 진행 순서의 경우 엽서를 먼저 만들어도 되고, 신청곡을 먼저 들으면서 사연 소개를 나중에 할 수 있음.

: 3차시는 본 형식으로 유지함

* 파일럿 4차시

: 파일럿 프로그램 진행시 안무 배우기와 촬영하기까지 활동이 너무 많아 시간이 부족.

: 워밍업을 통해 움직임에 대해 익숙해지기는 했지만 안무를 배우는 시간이 부족함.

: 움직임이 단순 안무 익히기와 안무 영상 촬영하기로 끝나는 것이 아쉬움.

: 어르신들이 표현하고 싶은 감정, 이야기를 자신의 움직임으로 표현할 필요가 있음.

: 파일럿 4차시 프로그램을 2차시로 분리하여 구성, 운영하는 것이 좋을 것 같음.

: 파일럿 4차시 -1 은 움직임보고, 촬영하여 즉석에서 영상을 시청하면서 자신의 모습이 영상으로 어떻게 보여지는지 익숙해지는 시간이 필요함.

: 이를 통해 다음 차시 영상 촬영 때 의상, 소품 등 자신을 표현할 수 있는 것들을 미리 챙겨올 수 있도록 유도할 수 있음.

: 파일럿 4차시 프로그램은 본 프로그램 5~6차시로 나누어 구성함.

* 파일럿 5차시

: 파일럿 프로그램 진행시 자신의 생각을 정리하고, 마지막에 소감을 나눌 수 있는 충분한 시간이 없었음. 특히 미래의 나에게 보내는 편지라던지, 버킷 리스트를 적는 작업이 단순 작업을 위한 작업으로 진행되었던 것이 아쉬웠음.

: 이에 자신에게 보내는 편지 쓰는 시간과 영상을 보고 전체 프로그램에 대한 소감을 나누는 시간을 나누어 구성할 필요성이 있음.

3. 기타사항

- 준비물 관련

: 1인 키트 안에서 활동 or 원하는 재료 선택하며 활동

: 다양한 재료들이 제시가 될 경우 재료 구경 및 타인과 나의 재료 비교, 재료 욕심을 내는 경우가 발생할 수 있음. 이럴 경우 전체적인 분위기가 안좋아질 수 있음.

이에 대한 예술교육가의 대비책이 필요함.

- 준비물 구입의 선택과 집중

: 구입하지 않아도 되는 재료가 있는지 확인 필요.

: 다구 재료의 특성상 재료 구입비가 부족할 수도 있는 상황임.

이에 파일럿 프로그램 진행시 사용했던 재료 체크와 추가 구입해야 할 목록 구분 및 정리가 필요함.

- 영상 촬영 가이드 필요성

: 편집 툴과 컨셉을 통일할 것인가? 아니면 각자의 재량껏 제작할 것인가?


<다시, 청춘!> 프로그램 개발 회의록

결정 사항 & 향후 계획	오늘 나눈 이야기와 과제들에 대한 답을 각각의 예술교육가들이 생각한 후 4월 18일(목) 21시에 3차 회의를 진행하기로 함.
--	---

■ 성남문화재단 예술로(老) 가까이 프로그램 기획안 <다시, 청춘!> ■

예술교육가	성남노인문화예술교육가	실무위원	기관 담당자
기획의도	<p>‘청춘’ 새싹이 파랗게 돌아나는 봄철. [국립국어원 표준국어대사전] 일반적으로 청춘이라고 하면 10대 초반에서 20대를 떠올리기 쉽다. 그러나 청춘은 유사한 단어인 ‘젊은이’와는 달리 명확한 나이의 구간이 없다. 때문에 청춘의 기준은 신체적 젊음이 아니다. 청춘이 가지는 속성, 즉 도전 정신, 뜻깊은 사랑, 할 수 있다는 마음과 과감함, 좌절의 순간에서도 극복할 수 있는 탄력성 등 젊은 나이에 겪을 수 있는 경험들이 발생하는 그 순간 자체가 청춘의 순간인 것이다.</p> <p>본 프로그램은 어르신들 스스로가 ‘노인’이 가지는 이미지, 사회적 편견, 예를 들어 노인은 감정이 무디다, 힘이 약하다, 도전적인 활동을 하기에는 늦은 나이다 등등과 같은 생각의 틀에서 빠져 나오지 못한 채 무기력하고 우울한 삶을 숙명인 것처럼 받아들이는 것에 대해 다시 한 번 생각해보시길 바라는 마음에서 시작되었다.</p> <p>고된 삶을 사시느라 평소 잘 접해보시지 못했던 다양한 ‘예술’을 경험하는 것 자체로도 어르신들에게는 새로운 자극과 도전이 될 수 있을 것이다. 이를 통해서 도전의 기쁨, 성취감, 나아가 청춘의 감정을 다시 한 번 느끼게 되는 순간이 오시기 바란다.</p>		
교육 대상	<p>70~79세의 복지관 이용 어르신 (참여자는 복지관의 담당 실무자의 프로그램 진행 의도에 따라 변경될 수 있음. 단, 최연소 참여자와 최고령 참여자의 나이 차이가 10살 내외가 되도록 모집 권장함.)</p>		

대상분석	<ul style="list-style-type: none"> - 현재 복지관 이용 어르신들의 경우 경제적, 사회적 위치가 낮은 경우가 많음. 때문에 미술, 음악, 무용과 같은 다양한 예술 장르를 접할 기회가 거의 없었음. - 기존 복지관 프로그램을 이용하시는 어르신들의 경우 그림, 캘리그래피, 노래 교실 등과 같이 예술적 기능 습득을 위한 반복적 활동이 위주인 수업에 참여함. - 특정 주제에 대해 자신의 생각을 이야기하고 표현하는 활동을 경험해보지 못한 경우가 대다수임. - 미술, 음악, 무용 등 예술에 대한 선입견으로 인해 부담을(예-그림 못그리는데 어쩌나, 다리가 아파서 움직이지 못해. 노래 부르기 싫어, 다른 사람들한테 주목 받는게 싫어 등등) 느끼는 경우가 많음. - 1인 가구 어르신이 많음.
요 구	<ul style="list-style-type: none"> - 다양한 예술 장르를 활용하여 프로그램을 구성, 어르신들이 '예술'에 느끼는 부담감을 줄일 수 있어야 한다. - 신체적 차이(기능, 장애 등)가 있어도 진행할 수 있는 프로그램이어야 한다. - 연령대의 특성상 학력 차이가 발생할 수 있음을 감안하여 비문해 어르신도 접근할 수 있는 프로그램이어야 한다.
목 표	<ul style="list-style-type: none"> - 내 인생에서 가장 빛났던 청춘의 한 장면을 떠올릴 수 있다. - 떠올린 장면들을 다양한 예술 장르로 표현할 수 있다. - 청춘의 때가 정해져 있는 것이 아님을 알 수 있다. - '젊어지고, 예뻐지고 다시 청춘으로 사는 것'은 개인의 선택과 행동, 실천의 문제임을 인식할 수 있는 기회를 제공한다. - 릴스를 촬영할 수 있다. - 내 청춘의 다이어리를 꾸밀 수 있다. - 본 프로그램을 통해서 어르신들이 자연스러운 네트워크 형성을 할 수 있다.
교육일시	2024. 5. 29.(수) ~ 8 .30.(금) / 일정 및 시간 기관과 협의 하에 변경 가능
교육장소	협력 기관 지정 강의실
교육차시	8차시
준비사항	* 교육재료, 장비 등

프로그램 내용		
1차시	제목	기쁜 우리 젊은 날
	key Q	젊은 날! 당신의 심장을 뛰게했던 혹은 좋아했던 것은 무엇이었나요?
	내용	<p>■ 사전 준비 : 벽면에 옛날 잡지, 옛날 사진, 소품 이미지 등을 붙여 놓기.</p> <p>■ 보물찾기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 우리가 함께 수업할 공간 탐색, 벽에 붙어 있는 아이템들 관찰하기 - 교실에서 찾은 나의 보물 이야기 나누기(간단하게) <ul style="list-style-type: none"> * 신체 기능에 따라 다르지만 교실을 걸으며 관찰하기를 권장함. * 안전한 수업을 위해 주의해야 할 사항 인지하기 * 자연스럽게 다꾸 아이템 탐색 <p>*** 다양한 보물찾기 버전 소개 ***</p> <ul style="list-style-type: none"> - 사전 준비 단계에 특정 포스터나 소품 이미지를 하나 정해서 붙여 놓는다. 관찰이 끝나고 다시 모였을 때 특정 포스터가 어디있는지 찾아보도록 한다. - 벽면에 붙여 놓은 다양한 이미지들 중에 자신에게 의미가 있는 것을 한가지 마음 속으로 고른다. 사람들에게 자신의 보물을 퀴즈로 내어본다. 정답이 공개 되면 보물의 의미가 무엇인지 함께 이야기를 나눈다. - 숨은 그림 찾기 버전 몇 가지의 보물을 제시하고 숨은 그림 찾기처럼 맞출 경우 다이어리 꾸미기용 스티커 제공한다. (제시된 그림의 축소판 스티커 제공) <p>■ 향수 워밍업</p> <div data-bbox="377 1451 1182 1738">  </div> <ul style="list-style-type: none"> - 추억의 대중탕 로션 마사지 (두드리기) 로션 바르고 신체 두드리기 마사지와 보습, 향기를 통한 추억 소환 * 음악은 명화 음악 연주곡(예를 들어 문리버, 도레미송 등등)을 활용한다.

		<p>■ 스카프 돌리기</p> <ul style="list-style-type: none"> - ‘수건 돌리기’를 활용한 자기 소개 <ul style="list-style-type: none"> * 신체 능력에 따라 술래잡기 형 수건 돌리기 또는 앉아서 전달하기 선택 - ‘비바람이 치던 바다!’ 와 같은 그 시대 노래를 활동에 활용한다. - 술래는 주어진 질문에 답변을 통해 자기 소개를 한다. <p>예) 당신의 이름은? 제일 좋아하는 음식은? 제일 좋아하는 배우는? 등과 같이 가벼운 질문으로 대화 유도</p> <p>젊었을 때 유행했던 옷? 젊었을 때 좋아했던 영화? 등과 같은 질문으로 과거 회상 유도</p> <ul style="list-style-type: none"> - 주제를 제시하고 한 명이 움직임을 하면 다른 분이 따라하기. - 움직임의 주제(예-파도/내가 제일 좋았던 여행지의 바람, 기분 등등)을 제시하고 교육가가 스카프를 활용하여 움직임을 하다가 옆 사람에게 스카프를 넘기면 스카프를 받은 사람이 자신의 추억을 표현할 수 있다. - 1인 1스카프를 가지고 각자 주제에 맞는 움직임을 할 수 있다. (처음에는 제자리에서 -> 이동하며 움직임을 표현한다.) <p>■ 다시 청춘 다이어리 1~2페이지 꾸미기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 우리가 함께 나눈 청춘 아이템 사진 가져오기 - 다이어리 꾸미기 <p>■ 소감 나누기 & 다음 차시 준비물 예고</p> <ul style="list-style-type: none"> - 오늘 수업 어떠셨나요?
2차시	제목	영자의 전성시대 - 1
	Key Q	당신의 전성시대를 알려주세요!
	내용	<p>■ 워밍업 - 오늘 기분 어때요?</p> <ul style="list-style-type: none"> - 오늘 기분 또는 상태를 몸과 소리로 표현해보기 - 원으로 선다. (또는 앉아서 진행할 수 있다.) - 참여자 한 분씩 당일의 기분을 몸짓과 소리로 표현한다. - 전체 참여자가 함께 동작과 소리를 따라하며 움직인다. <p>* 예술교육가가 먼저 시범을 보인다. * 자신의 신체와 감정의 상태를 짧게나마 인식해 볼 수 있다.</p> <p>■ 인생 그래프 그리기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 오늘, 지금 우리의 기분과 나의 기분을 움직임과 소리를 통해 알아보았다. 어떤 분은 기분이 좋으시고, 어떤 분은 조금 다운이 되신 분도 계셨다.

어르신들의 삶에도 우리가 했던 활동처럼 기분이 좋았던 적도 있으셨을테고,
반대로 땅을 파고 들어가는 기분이 들 정도로 안좋았던 적도 있으실 것이다.
파란만장한 어르신들의 생생한 삶의 이야기를 듣고 싶다.
그러기 위해서 어르신들도 인생을 돌아보는 시간이 필요하지 않을까?
잠시 내 인생을 돌아보는 시간을 가져볼까 한다.

- 인생 그래프 그리기 방법 소개
(그래프 축이 그려진 종이 준비)

■ 인생 그래프 꼭지점 표현하기

- 인생 그래프 중에서 이야기하고 싶은 점 하나 찾기
- 웹업 활동에서 했던 것과 같은 방식으로 몸짓과 소리로 표현하기
- 어떤 내용인지 한 문장으로 설명하기 (길게 설명하지 않도록 주의)

■ ‘인생 그래프 꼭지점’ 벽화 그리기

- 앞 서 발표했던 동작을 벽에 붙여진 전지 위에 그리기
*** 형태를 정확하게 그릴 필요는 없음. 선으로 표현해도 되고, 색으로 표현해도
상관없다는 점을 안내하여 그림에 대한 부담감 줄이기.
*** 가능하면 얼굴은 그리지 않도록 안내하기.

■ ‘인생 그래프 꼭지점’ 벽화에 얼굴 만들어주기


- 인생 그래프 꼭지점에서 표현했던 시절 느꼈던 감정을 떠올려보고
그에 맞는 얼굴 표정을 떠올려보기.
- 종이 풍선에 얼굴 그리기
- 벽화에 종이 풍선 얼굴 붙이기

■ 예비 활동 - 벽화 속 인물이 들려주는 & 들려주고픈 이야기

- 나를 포함한 벽화 속 인물들을 보고 느낀 점 이야기하기
- 벽화 속 나는 어떤 이야기를 하고 있을까?
- 벽화 속 나는 지금의 나에게 어떤 이야기를 하고 있을까?
- 혹은 벽화 속 나에게 하고 싶은 말은 무엇일까?
각자가 하고 싶은 이야기를 한 마디씩 해보기.

■ 소감 나누기 & 다음 차시 예고

- 오늘 수업 어떠셨나요?
- 다음 주에는 내 인생에서 가장 빛나던, 마음에 들었던, 평안했던 때의
사진을 가져오세요~!^^

3 차 시	제목	영자의 전성시대 - 2
	Key Q	당신의 전성시대를 알려주세요!
	내용	<p>■ 원업 - 대장찾기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 지난 시간 우리는 어떤 활동을 했나요? (환기시키기) - 지난 시간 활동을 할 때 우리가 했던 동작들이 기억나나요? - 좀 더 재미있게 기억해볼까요? - 대장찾기 활동 소개 <p>■ 다시 청춘 다이어리 3~4페이지 꾸미기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 내가 준비해 온 사진을 활용하여 '나의 전성시대'를 표현하기 * 내 인생의 가장 빛나는 장면이거나 그 때 느낌 표현할 수 있도록 유도. <p>■ 나의 전성기 이야기 나누기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 청춘 다이어리 3~4페이지를 보여주며 이야기를 나누기. <p>■ 소감 나누기 & 다음 차시 예고</p> <ul style="list-style-type: none"> - 오늘 수업 어떠셨나요? - 내 인생곡, 사연이 있는 곡, 내가 힘들 때 위로가 된 곡, 기쁠 때 부르는 곡 등 나의 최애곡을 생각해오세요~!^^ * 담당 실무자에게 미리 음악 리스트를 받아 가사를 출력할 수 있도록 작업한다.
4 차 시	제목	밤을 잊은 그대에게
	Key Q	밤을 잊어가며 들었던 내 인생의 대표곡은 무엇인가요?
	내용	<p>■ 나의 인생곡</p> <ul style="list-style-type: none"> - 예술교육가의 인생곡과 이야기 먼저 나누기 <p>■ 신청곡과 사연 보내기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 내 인생의 최애곡 선정하기 - 곡에 얹힌 사연 적기 * 엽서 또는 편지지를 준비해서 작성 후 다이어리에 붙이기. <p>■ 전화 연결하기 / 라디오 DJ</p> 

5 차 시		<ul style="list-style-type: none"> - 예술교육가가 라디오 DJ가 되어 사연의 주인공과 전화 연결 상황극 하기 - 또는 참여자가 직접 라디오 DJ가 되어 소개하는 상황극 하기 <p>■ 다시 청춘 다이어리 5~6페이지 꾸미기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 활동에 사용된 엽서 또는 편지를 페이지에 붙이고 꾸민다. - 우표 자리는 큐알 코드 자리로 비워둔다. - 큐알 코드를 바로 만들고 붙일 수 있으면 당일에 끝내면 좋을 듯 하다. 만약 상황이 여의치 않으면 다음 차시에 붙여 준다. <p>■ 소감 나누기 & 다음 차시 예고</p> <ul style="list-style-type: none"> - 오늘 수업 어떠셨나요? - 다음 시간에는 움직이기 편한 복장 입고 오세요~!!!^^
	제목	I LOVE MY 청춘! - 1
	Key Q	다시 한번 청춘을 느끼고 싶으신가요?
	내용	<p>■ 나의 인생곡을 통해 지난 시간 돌아보기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 지난 차시 환기를 위한 나의 인생곡을 들어본다. *** 클라이맥스 부분을 맞춰 편집하면 더 좋을 듯함. <p>■ 인생곡에 맞춰 움직여 보기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 인생곡에 맞춰 자유롭게, 신나게 움직여 본다. <p>■ 단체 미러링 / 보고 움직이기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 자신의 인생곡이 나오면 신청자가 자유롭게 움직이기 - 다른 참여자는 움직임 따라 하기 <p>■ 자유 포즈 사진 & 동영상 찍기 (필카 어플 등 활용- 인화지 또는 백상지)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 소품 착용하기 - 자유 포즈 사진 (개인 & 단체) 찍기 - 동영상 찍기 <p>■ 화면 속에 보이는 나의 모습</p> <ul style="list-style-type: none"> - 찍은 사진 또는 동영상을 함께 보기 - 자연스럽게 다음 차시 (짧은 뮤직비디오 찍기) 예고하기 <p>■ 소감 나누기 & 다음 차시 예고</p> <p>*** 의상 및 소품 생각해서 가지고 오실 수 있도록 안내한다.</p>

6 차 시	제목	I LOVE MY 청춘! - 2
	Key Q	다시 한번 청춘을 느끼고 싶으신가요?
	내용	<p>■ 'I Love my body' 영상 안무 배우기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 음악에 맞춰 안무 배우기 <p>■ 소품 고르기 & 착용하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 반짝이 조끼, 중절모, 대형 리본핀, 스카프, 뽕뽕이 패턴 아이템, 랩스커트 등 다양한 소품을 진열해 놓는다. - 마음에 드는 소품을 한가지씩 고른다. - 마음껏 꾸미기 <p>■ 'I Love my body' 영상 찍기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 음악에 맞춰 신나게 춤을 춘다. * 기본 안무가 있겠지만, 꼭 칼군무는 아니어도 좋음. * 개인 자유 댄스도 대환영! <p>■ 소감 나누기 & 다음 차시 예고</p>
7 차 시	제목	다시 청춘!
	Key Q	다시 청춘을 만난 당신! 어떤 꿈을 꾸시나요?
		<p>■ 지난 차시 돌아보기</p> <p>■ 소중한 사람에게 보내는 카드 만들기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 지난 수업들이 어떠셨나요? 즐거우셨나요? <p>이렇게 즐거운 시간을 보낼 수 있도록 해 주신 분이 있습니다.</p> <p>그 분께 우리가 감사의 마음을 담아 엽서, 또는 카드를 보냈으면 좋겠습니다.</p> <p>평범하지 않은, 어르신들이 직접 만든 카드에 써서 보내면 좋을 것 같아</p> <p>오늘은 카드 만들기를 해볼까 합니다~</p> <p>■ 빛나는 청춘! 그 시절을 살아 온 소중한 나에게 보내는 카드</p> <ul style="list-style-type: none"> - 마냥 좋기만 했던 시절, <p>그렇지만 쉽지 않았던 그 인생을 살아온 나에게 감사의 메시지를 보내보아요!</p> <p>지금 내가 잘 살고 있노라 말해보아요!</p> <p>앞으로 더 잘 살겠노라고 다짐을 적어보아요!!!</p> <p>*** 글을 모르는 참여자가 계시면 그림으로 표현하거나, 도움을 원하시는 분에게는 예술교육가가 도움을 드릴 수 있다.</p>

8 차 시		<p>*** 참여자의 인생곡 또는 60~70년대 음악을 배경음악으로 들려주는 것도 좋을 것 같음.</p> <p>■ 다시 청춘을 맞이한 나에게 보내는 카드 낭독하기 - 엽서 또는 카드를 낭독한다.</p> <p>■ 소감 나누기 & 다음 차시 예고</p>
	제목	다시 청춘!
	Key Q	다시 청춘을 만난 당신! 어떤 꿈을 꾸시나요?
	내용	<p>■ 릴스 감상</p> <p>■ 큐알 코드 붙이기 & 검색 방법 안내 - 릴스 큐알 코드 붙이기 (인생곡 큐알도 함께 붙이기) - 큐알 코드 활용법 안내 및 실습</p> <p>■ 표지 꾸미기 활동 추가 여부</p> <p>■ 청춘! 뭐 별거 있나? - 우리가 함께 한 다꾸! 릴스! 큐알 코드까지!!! 요즘 가장 핫한 아이템들을 섭렵한 당신! 당신이 바로 청춘입니다!!! - 청춘은 신체의 나이가 아닌 마음의 나이입니다! - 청춘으로 살 것인가 아닌가는 ‘나의 선택’입니다! - 이 자리에 있는 여러분들이 ‘진짜 청춘’입니다!!!</p> <p>■ 다시 청춘! 청춘 입학식 - 선물상자에 다이어리를 넣는다. - 스케치 영상과 상영과 함께 선물 증정식을 갖는다.</p> <p>■ 소감 나누기 *** 전체 수업을 마치면서 각자 느꼈던 소감에 대해 충분히 이야기 나누기</p>

“즐거운 나의 집(HOME! SWEET HOME)”

2) 예술로(老) 가까이 2 <즐거운 나의 집>

□ 대상

성남시 관내 복지관 이용 어르신 + 관내 요양기관 거주 어르신

(복지관 - 신흥1동 80대 어르신 10명, 월드비전 복지관, 성남요양원, 헤리티지너싱홈(2반),
공생협동조합어르신보호센터)

□ 기획 배경

사람은 누구나 나이가 든다. 신체적, 정신적 노화로 인해 타인의 도움이 필요하게 될 때가 온다. 예전에는 그 ‘타인’이 배우자, 자녀와 같은 ‘가족’이었다. 그러나 이제 세상은 변했다. 그 타인의 역할을 마을의 복지관, 주간보호센터, 요양원이 대신하고 있다. 이제 나이가 들면 우리도 요양기관의 도움을 청해야 한다는 사실을 받아들여야 할 때가 온 것이다.

그러나 아직도 우리는 내 부모가, 우리가 요양기관의 도움을 받을 수 있다는 사실을 받아들이기 쉽지 않다. 이 때문에 요양기관은 아직도 ‘현대판 고려장’이라는 오명에서 벗어나지 못하고 있다.

요양원에 입소하시는 어르신들은 가족에게 버려졌다는 생각과 함께 죽으러 간다는 생각을 하신다고 한다. 이 때문에 심리적 박탈감과 우울감으로 더 빨리 쇠약해지고, 스스로 삶을 자포자기하며 그저 하루 하루 연명하는 삶을 살아가신다. 어르신들을 요양원에 보낼 수밖에 없는 자녀들의 죄책감 역시 상상 그 이상으로 크다.

만약, 어르신들에게 요양원(요양기관)이 노년의 “집”이 된다면 어떨까? 그렇다면 어르신들이 느끼실 박탈감과 가족들이 느낄 죄책감의 정도가 조금은 가벼워지지 않을까? 그리고 그 변화를 우리 노인문화예술 교육가들이 함께 만들 수 있지 않을까? 하는 생각에서 본 프로그램의 기획이 시작되었다.

성남노인문화예술교육의 이 작은 실험과 시도가 어르신과 가족들에게 박탈감과 상실감, 죄책감에서 벗어나 각자의 삶을 건강하고 행복하게 온전히 살아갈 수 있는 원동력이 되길 기대한다.

□ 목 적

- 성남시 거주 어르신들 누구에게나 열려 있는 문화예술교육 제공
- 수요자의 특성을 고려한 맞춤형 문화예술교육 제공

- ： 문화예술교육의 혜택을 받지 못하는 어르신들을 찾아가는 문화예술교육
- 어르신들의 삶을 변화시키는 문화예술교육 제공
- ： 단순 기능교육에서 벗어나 자신의 삶을 돌아보고 삶의 의미를 찾는 문화예술교육
- 어르신들이 이용하는 기관에 대한 긍정적 이미지 변화 기회 제공

□ 목 표

- 문화예술교육을 통해 어르신들에게 새로운 자극을 제공할 수 있다.
- 문화예술교육 활동을 통해 새로운 대인관계를 맺을 수 있다.
- 문화예술교육 활동을 통해 새로운 추억을 만들 수 있다.
- => 삶이 멈추는 공간이 아닌 삶이 진행되는 공간이 될 수 있다!

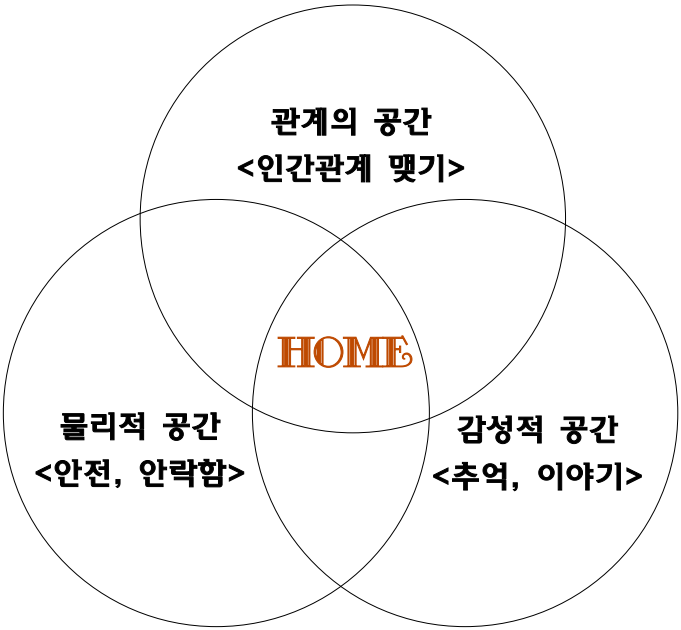
□ 기대효과

- 문화예술교육 활동을 통해 어르신들에게 다양한 자극을 제공할 수 있다.
특히, 만남 그 자체가 가지는 의미는 매우 클 것으로 예상된다. 어르신들이 생활하고, 만나는 한정된 공간(침대)과 사람(요양보호사)에서 벗어나 새로운 사람(예술교육가)을 만나는 것 자체가 새로운 자극이 될 수 있다. 나아가 함께 생활하는 어르신들과의 관계 맺을 기회를 제공함으로써 아직 다양한 사회적 관계 맺기가 가능함을 인지할 수 있다.
- 문화예술교육 활동을 통해 어르신들 각자의 삶을 돌아보고 정리할 수 있는 기회를 가질 수 있다.
나아가 서로의 추억을 이야기하고 공감하면서 심리적 지지를 받을 수 있다.
(참여자들 간의 소통과 공감은 다소 미미할지 모르지만, 예술교육가들의 공감만으로도 심리적 지지를 받을 수 있을 것으로 예상됨)
- 문화예술교육 활동을 통해 도움을 받기만 하는 수동적 행동 패턴에서 벗어나 스스로 자신의 이야기를 선택하여 나누고, 작품을 만드는 활동을 하는 등 능동적 생활의 경험을 할 수 있다.
- 문화예술교육 활동을 통해 내 부모가 새로운 자극을 받고, 즐거워하는 모습을 가족과 공유할 수 있다. 이를 통해 참여자와 가족 모두 즐거움을 느낄 수 있다.
- 요양기관에 대한 이미지를 긍정적으로 개선할 수 있다.

□ 기획 내용

- 어르신들의 생활 공간인 복지관, 요양기관이 “HOUSE”가 아닌 “HOME”으로!
： ‘HOUSE’는 물리적이고 구체적인 건물을 의미, 특정한 건물이나 임시 거처를 가리킬 때 사용
： ‘HOME’은 물리적 건물에 더해, 감정적이고 개인적인 공간을 의미함.
집 자체뿐 아니라 그곳에서 느끼는 안락함, 안전함 그리고 그곳에서 함께 사는 가족이나 추억 등을 포함한 개념이라 할 수 있음.
영구적으로 머무르는 주거지를 의미하기도 함.
- 각자 생활하시던 어르신들이 문화예술교육 활동을 통해 사회적 관계 맺기
- 단순 기술 위주의 예술교육이 아닌 삶의 이야기를 담은 문화예술교육을 통해 추억만들기

○ 본 프로그램을 통해 만들어 낸 결과물을 통해 생활 공간에 심리적 안정감, 안락함 제공 하기




□ 대상 분석

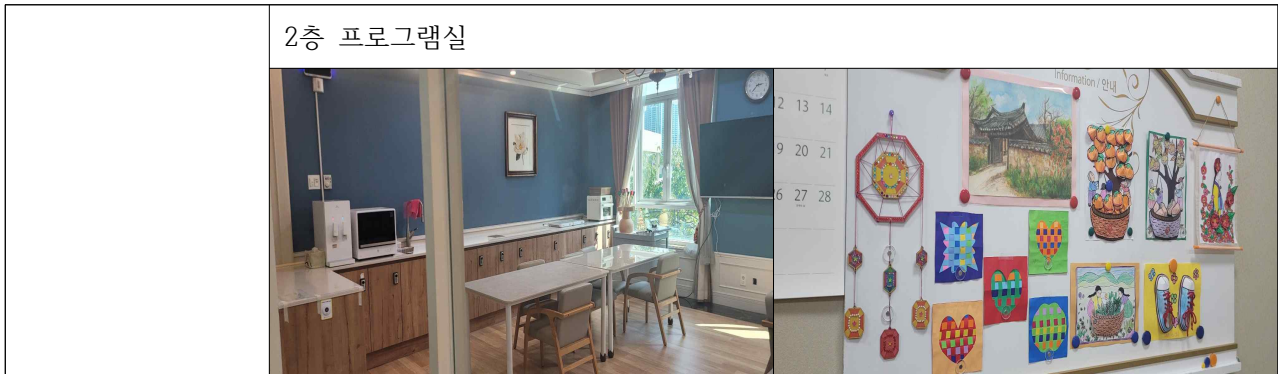
※ 성남요양원

주소	경기 성남시 수정구 수정북로 90 (성남시의료원 맞은편/ 주차 가능)
입소인원	138명
운영프로그램	인지프로그램(3), 여가 프로그램(2), 사회적응 프로그램(1) 오감놀이-종이접기 / 생활제조 / 솜씨자랑-공예 / 색칠공부(컬러링) 음악 치료(옛날 노래부르기) / 와상 거주인을 위한 아로마 테라피/ 사회적응 프로그램 - 유튜브 시청, 뉴스 읽어 드리기 운영 중
프로그램 참여예상인원	어르신 10명 + 복지사 3명 (필요시 사회복지요원 지원가능)
참여자 특성	<ul style="list-style-type: none">* 신체기능 : 워커활용 보행 가능한 어르신과 휠체어 이동 어르신이 섞여 있음.: 주로 앉아서 활동하심. 상체 움직임은 원활하신 편임: 보고 따라하기 가능. 제조 활동을 하면 잘 따라 하심.* 인지기능 : 경증 치매 어르신. (치매 경계선에 계시는 어르신으로 구성 예정)* 특이사항 (주의해야 할 점 & 참고해야 할 점) : 개인 소유의 물건을 좋아하심.: 기억력 감퇴로 연속성을 가진 활동을 진행하기 어려울 수 있음.다만, 현재 구성 예정인 분들은 비교적 인지 능력이 좋은 편이라

	<p>크게 무리가 없을 것으로 기대하고 있음.</p> <p>: 매 차시 오셔서 ‘나 처음인데?’하는 분들이 계실 수 있다.</p> <p>기억을 못하셔서 매일 매일을 새로워하는 분들이 계심.</p> <p>: 고향, 집에 대한 이야기를 자주 하심.</p> <p>(활동 중에 집에 가야 한다고 하는 어르신이 있었음)</p> <p>: 숫자를 포함한 글을 읽고 쓰지 못하는 어르신들이 많음.</p> <p>따라쓰기조차 거부하는 어르신들도 있음.</p> <p>: 그림 색칠할 때도 구역이 너무 촘촘하게 나뉘어 있으면 피곤해하시고 싫어하심.</p> <p>: 직계 가족이 있고, 면회도 자주 오시는 편임.</p> <p>(입소 기준이 직계 가족이 있는 분에 한함.)</p>
수업 계획시 고려사항	<ul style="list-style-type: none"> - 소유욕에 대한 인정 필요 : 개개인별 작품, 개개인별 재료 제공 필요 - 단순하고 반복되는 구조로 수업을 계획할 필요 : 예- 도입활동(인사하기) - 책임기 - 그림 그리기 - 인사하기 - 연속성을 가진 활동 지양 : 콩쥐팍쥐 이야기를 활용하여 5차시를 구성하면 안됨. : 지난 시간에 우리 뭐했었죠? 라는 질문은 의미 없음. - 활동에 글씨, 숫자와 관련된 내용은 제외 시킬 필요가 있음. - 가족과 연계되는 활동을 할 수 있길 바램.
장소	<p>지하 2층 프로그램실 (빔프로젝트, 피아노, 간단한 음향기기 보유)</p> <div data-bbox="417 1272 843 1570" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="876 1272 1370 1570" data-label="Image"> </div>
복지과장님 한마디	<p>요양원에 계시는 많은 어르신들은 하루 종일 그냥 계신다.</p> <p>늘 같은 침대에 앉아서, 담당 요양보호사만 볼 수 있다.</p> <p>특별한 자극이 없다. 간혹 진행되는 프로그램만 기다리는 분도 계신다.</p> <p>외부에서 오셔서 인사만 해주셔도 너무 좋아하신다.</p> <p>이런 문제는 비단 우리 기관만의 문제는 아닐 것이다.</p> <p>다른 요양원도 별 반 다르지 않을 것이다.</p> <p>때문에 더 많은 요양원에 이와 같은 기회가 퍼지길 기대한다.</p>

※ 헤리티지너싱홈

주소	경기 성남시 분당구 대왕판교로 155 헤리티지너싱홈 (주차 가능)
입소인원	67명
운영프로그램	컬러링, 종이접기, 실버제조, 음악활동 및 치료 레크레이션, 사진과 동영상을 활용한 회상 프로그램, 영화관람, 공연관람 등
프로그램 참여예상인원	1반 : 경증치매 어르신 10명 (+ 복지사 1~2명) 2반 : 일반요양 어르신 10명 (+ 복지사 1~2명)
참여자 특성	<ul style="list-style-type: none"> * 신체기능 : 주로 휠체어로 이동하시는 편임. : 하체까지 쓰는 활동은 어려움. * 인지기능 : 경증 치매 어르신. : 일반 요양반의 경우 인지 능력이 매우 좋은 편임. 학습 능력도 뛰어나시고 기본적으로 예술 활동도 경험하신 분들임. 현재 금요독서클럽에서 독서 활동도 함께 하심. * 특이사항 (주의해야 할 점 & 참고해야 할 점) : 어르신들을 어린아이처럼 대하는 태도를 매우 싫어함. : 수준에 맞는 활동을 하고자 하는 욕구가 강함. : 기본적으로 생활 수준이 높으셨던 분들이라 단순 그림 그리기를 하시더라도 매우 심혈을 기울이시고 잘 그리고 싶어 하심. 나름 작품성을 따지시는 편임. : 교육 수준도 높음. : 프로그램에 참여할 때 활동 방법에 대해 질문을 많이 하시는 편임. : 노래 부르기를 좋아하시지만 주간보호센터처럼 다같이 큰 소리로 부르는 것은 좋아하지 않으심. : 기본 예의를 지키시는 분들이라 선생님들에 대한 예우를 해주심.
수업 계획시 고려사항	<ul style="list-style-type: none"> - ‘교양’ 있는 어르신들에게 맞는 진행이 필요할 것으로 보임. - 가족과 연계되는 활동을 할 수 있길 바람.
장소	<p>1층 프로그램실</p> 



※ 공생협동조합 어르신주간보호센터

주소	성남시 중원구 도촌남로 27(도촌동, 동강프라자) 601호 (주차가능)
입소인원	38명
운영프로그램	미술회상, 인지행동테라피(체육), 음악치료(노래), 웃음치료
프로그램 참여예상인원	1안 : 참여를 원하시는 20여명 대상 2안 : 8인, 2반 운영
참여자 특성	<p>* 신체기능 : 신체 기능 양호, 혼자 보행 가능하심.</p> <p>* 인지기능 : 인지기능 양호함. 복지관 이용 어르신들 수준임.</p> <p>* 특이사항 (주의해야 할 점 & 참고해야 할 점) : 주간보호센터의 경우 대부분 프로그램실이 따로 있는 경우가 많지 않음. 공용 거실에서 극장식 배열로 자리가 정해져 있음. : 미술프로그램 기준으로 설명하면 식당 공간으로 사용하는 테이블에서 참여를 원하는 20여명 내외의 어르신들이 프로그램을 진행하면 참여를 원치 않는 어르신들의 경우 거실 공간에서 티비를 보고 계심. : 티비 소리가 크고, 분리된 공간이 없어 산만함.</p>
수업 계획시 고려사항	- 산만한 공간과 환경을 효율적으로 활용할 수 있는 방안 마련 필요

장소	주간보호센터 전체 모습(식당에서 입구 방향/ 입구 쪽 거실 모습)
	
	부분 모습(식당 공간 모습-공간 분리 안됨 / 8인 수용 가능한 상담실)
	

■ 예술로 가까이 2 <즐거운 나의 집> 프로그램 개발 회의

<즐거운 나의 집!> 프로그램 개발 회의록	
일 시	2024.09.10(화) 21:00 ~ 23:00
참 여 자	김**, 문**, 박**, 서**, 조**, 조**, 명**(7명)
회의주제	1. 사업 개요 및 대상 분석 내용 공유 2. 주제 선정을 위한 아이스브레이킹
회의내용	<p>1. 사업 개요 및 기관 인터뷰 내용 공유</p> <p><input type="checkbox"/> 사업명 : 즐거운 나의 집(HOME! SWEET HOME!)</p> <p><input type="checkbox"/> 대상 성남시 관내 복지관 이용 어르신 + 관내 요양기관 거주 어르신 (복지관 - 신흥1동 80대 어르신 10명, 월드비전 복지관, 성남요양원, 헤리티지너싱홈(2반), 공생협동조합어르신보호센터)</p> <p><input type="checkbox"/> 기획 배경 사람은 누구나 노이가 든다. 신체적, 정신적 노화로 인해 타인의 도움이 필요하게 될 때가 온다. 예전에는 그 '타인'이 배우자, 자녀와 같은 '가족'이었다. 그러나 이제 세상은 변</p>

<즐거운 나의 집!> 프로그램 개발 회의록

했다. 그 타인의 역할을 마을의 복지관, 주간보호센터, 요양원이 대신하고 있다. 이제 나이가 들면 우리도 요양기관의 도움을 청해야 한다는 사실을 받아들여야 할 때가 온 것이다.

그러나 아직도 우리는 내 부모가, 우리가 요양기관의 도움을 받을 수 있다는 사실을 받아들이기 쉽지 않다. 이 때문에 요양기관은 아직도 ‘현대판 고려장’이라는 오명에서 벗어나지 못하고 있다.

요양원에 입소하시는 어르신들은 가족에게 버려졌다는 생각과 함께 죽으러 간다는 생각을 하신다고 한다. 이 때문에 심리적 박탈감과 우울감으로 더 빨리 쇠약해지고, 스스로 삶을 자포자기하며 그저 하루하루 연명하는 삶을 살아가신다. 어르신들을 요양원에 보낼 수밖에 없는 자녀들의 죄책감 역시 상상 그 이상으로 크다.

만약, 어르신들에게 요양원(요양기관)이 노년의 “집”이 된다면 어떨까? 그렇다면 어르신들이 느끼실 박탈감과 가족들이 느낄 죄책감의 정도가 조금은 가벼워지지 않을까? 그리고 그 변화를 우리 노인문화예술교육가들이 함께 만들 수 있지 않을까? 하는 생각에서 본 프로그램의 기획이 시작되었다.

성남노인문화예술교육의 이 작은 실험과 시도가 어르신과 가족들에게 박탈감과 상실감, 죄책감에서 벗어나 각자의 삶을 건강하고 행복하게 온전히 살아갈 수 있는 원동력이 되길 기대한다.

□ 목 적

- 성남시 거주 어르신들 누구에게나 열려 있는 문화예술교육 제공
- 수요자의 특성을 고려한 맞춤형 문화예술교육 제공
 - ：문화예술교육의 혜택을 받지 못하는 어르신들을 찾아가는 문화예술교육
- 어르신들의 삶을 변화시키는 문화예술교육 제공
 - ：단순 기능교육에서 벗어나 자신의 삶을 돌아보고 삶의 의미를 찾는 문화예술교육
- 어르신들이 이용하는 기관에 대한 긍정적 이미지 변화 기회 제공

□ 목 표

- 문화예술교육을 통해 어르신들에게 새로운 자극을 제공할 수 있다.
- 문화예술교육 활동을 통해 새로운 대인관계를 맺을 수 있다.
- 문화예술교육 활동을 통해 새로운 추억을 만들 수 있다.
 - => 삶이 멈추는 공간이 아닌 삶이 진행되는 공간이 될 수 있다!

□ 기대효과

- 문화예술교육 활동으로 통해 어르신들에게 다양한 자극을 제공할 수 있다.
 - 특히, 만남 그 자체가 가지는 의미는 매우 클 것으로 예상된다. 어르신들이 생활하고, 만나는 한정된 공간(침대)과 사람(요양보호사)에서 벗어나 새로운 사람(예술교육가)을 만나는 것 자체가 새로운 자극이 될 수 있다. 나아가 함께 생활하는 어르신들과의 관계 맺을 기회를 제공함으로써 아직 다양한 사회적 관계 맺기가 가능함을 인지할 수 있다.
- 문화예술교육 활동을 통해 어르신들 각자의 삶을 돌아보고 정리할 수 있는 기회를 가질 수 있다. 나아가 서로의 추억을 이야기하고 공감하면서 심리적 지지를 받을 수 있다. (참여자들 간의 소통과 공감은 다소 미미할지 모르지만, 예술교육가들의 공감만으로도 심리적 지지를 받을 수 있을 것으로 예상됨)
- 문화예술교육 활동을 통해 도움을 받기만 하는 수동적 행동 패턴에서 벗어나 스스로 자신의 이야기를 선택하여 나누고, 작품을 만드는 활동을 하는 등 능동적 생활의 경험을

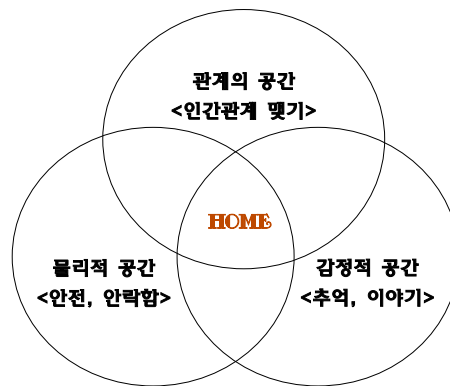
<즐거운 나의 집!> 프로그램 개발 회의록

할 수 있다.

- 문화예술교육 활동을 통해 내 부모가 새로운 자극을 받고, 즐거워하는 모습을 가족과 공유할 수 있다. 이를 통해 참여자와 가족 모두 즐거움을 느낄 수 있다.
- 요양기관에 대한 이미지를 긍정적으로 개선할 수 있다.

□ 기획 내용

- 어르신들의 생활 공간인 복지관, 요양기관이 “HOUSE”가 아닌 “HOME”으로!
: ‘HOUSE’는 물리적이고 구체적인 건물을 의미, 특정한 건물이나 임시 거처를 가리킬 때 사용
: ‘HOME’은 물리적 건물에 더해, 감정적이고 개인적인 공간을 의미함.
집 자체뿐 아니라 그곳에서 느끼는 안락함, 안전함 그리고 그곳에서 함께 사는 가족이나 추억 등을 포함한 개념이라 할 수 있음.
영구적으로 머무르는 주거지를 의미하기도 함.
- 각자 생활하시던 어르신들이 문화예술교육 활동을 통해 사회적 관계 맺기
- 단순 기술 위주의 예술교육이 아닌 삶의 이야기를 담은 문화예술교육을 통해 추억만들기
- 본 프로그램을 통해 만들어 낸 결과물을 통해 생활 공간에 심리적 안정감, 안락함 제공하기



□ 대상 분석

: 신규 기관 3기관 인터뷰 내용 공유함.

2. 예술로 가까이 2 개발을 위한 아이스브레이킹

- 프로그램 방향성에 대한 간단한 소개
: 요양기관으로 대상의 확대, 유료 교육 실시 등과 같이 우리도 처음 시도해보는 실험. 진행하면서도 두려운 것이 사실.
그러나 자발적으로 복지기관을 이용하실 수 있는 어르신의 경우, 원하는 프로그램을 찾아 여기 저기 이동할 수 있고, 자신의 삶 자체도 적극적으로 살아가는 편임.
정작, 요양원에서 생활을 하고 계시는 어르신들의 경우 누군가 찾아오지 않으면 늘 같은 사람들과 같은 공간에서 연명에 가까운 의미 없는 시간을 보내기 쉬움.
우리는 더 많은 어르신들에게 문화예술교육의 기회를 제공해야 하는 사명이 있

<즐거운 나의 집!> 프로그램 개발 회의록

기에 찾아가는 교육을 시도해 볼 필요가 있음.

: 향후 요양기관 어르신을 대상으로 사업 진행이 가능한지 여부를 판단할 수 있는 시험이기도 함. 만약 이번 시도에서 요양기관 어르신들과 프로그램 진행이 어렵다고 판단될 경우 내년 사업 방향을 다르게 잡아야 할 수 있음.

: 요양기관의 담당자들에게도 이 부분에 대해 공지하였음.

우리가 노인문화예술교육을 전문으로 진행하기는 하지만, 요양기관 어르신들을 대상으로 진행한 적이 없어 어느 정도 수준으로 어떤 활동을 해야 좋을지에 대한 기준이 없는 상태임. 때문에 기존의 기능 교육처럼 느껴지는 활동들을 할 수도 있음.

양쪽 모두에게 첫 걸음이라는 것을 인지하고, 긴 호흡으로 지켜보고 지지해 주기를 요청함.

: 5차시 결과물을 꿈터에서 전시할 수 있으면 좋을 것 같음.

- 대상에 대한 이해의 중요성

: 가족의 요양기관(요양원, 주간보호센터) 입소 경험과 예술프로그램 진행 경험에 따르면 요양기관 거주 어르신을 대상으로 프로그램을 진행한다는 것은 어려운 일임.

: 우리가 생각하는 경증 치매 어르신의 정도와 기관에서 말하는 경증 치매 어르신의 정도가 다를 수 있음. 이에 따라 조금 더 구체적이고 정확한 대상 파악이 필요함.

: 어르신 인터뷰를 요청하였으나 식사 시간 및 휴식 시간과 겹쳐 진행하지 못한 점이 많이 아쉬운 부분임. 그러나 기관에서 프로그램에 참여 가능한 정도의 신체활동능력, 인지능력을 고려하여 참여 대상을 선발해 주시기로 하신 점을 공지함.

: 다만, 어르신들이 '다시, 청춘'과 같이 일어서서 움직임을 하기는 어려운 점을 고려해 프로그램 개발할 필요가 있음. (주로 휠체어에 앉아서 이동하고 활동할 예정임.)

: 솔직히 우리가 어르신들에게 어떤 프로그램을 진행할 수 있을지 염려가 됨.

우리도 대상을 만나본 적이 없는 터라 어떤 메시지를 전달할 수 있을지 의문이 듦.

: 같은 시간에 앉아 계신 10분의 참여자들도 치매 및 신체 기능 정도가 다를 텐데 어디에 기준을 두고 활동을 진행해야 할지도 고민이 됨.

- 기능 위주의 예술교육이 아닌 문화예술교육의 특성을 살리기

: 요양기관의 프로그램을 살펴 보면 종이접기, 컬러링, 노래 부르기 등 단순 기능 위주 프로그램으로 구성된 경우가 많음.

: 우리는 문화예술교육임. 문화예술교육의 차이는 참여자들의 이야기가 있어야 된다고 생각함. 의미 없는 교육을 진행할 바에 하지 않는 것이 나을 수 있다고 생각함.

<즐거운 나의 집!> 프로그램 개발 회의록

: 인지기능이 떨어진 어르신들로부터 어떤 이야기를 끌어낼 수 있을지에 대한 고민 지점이 있음.

: 특히 대상을 잘 모르는 상태에서 어떤 활동을 구성할 수 있을지 고민됨.

- 전시와 연계된 프로그램 개발

: 전시는 누구를 위한 활동인지 생각해 보아야 함.

전시에 대한 부담감으로 강사도 참여자도 즐겁지 못한 프로그램이 될 수 있음.

또한 문화예술교육의 특성인 이야기가 사라지고 결과물만 남을 수 있음.

이런 경우 과연 누구를 위한 활동인지 생각해 볼 필요가 있음.

: 전시 연계 프로그램 개발의 필요성이 있는 것도 사실임.

노인문화예술교육팀의 성과 공유 차원에서도 필요한 작업이라 생각함.

: 노인문화예술교육이 어떻게 운영되고 있는지, 다른 기능 위주의 예술교육 프로그램과 어떤 차이가 있는지 알리고, 노인문화예술교육에 대한 인식 변화와 이해의 폭을 넓히는데 도움이 될 수 있을 것으로 기대됨. 때문에 전시연계를 찬성함.

: 개인적으로는 어르신들의 점 하나, 노랫 소리 하나가 작품이 되어 전시가 되고, 이를 어르신들의 가족 중 한 분이라도 오셔서 지켜볼 수 있다면 의미 있는 작업이 될 것으로 기대됨.

: 전시 작품에 대한 기대감을 내려놓고, 있는 그대로, 어르신들이 하신 그대로를 작품으로 인정할 수 있는 마음 가짐이 필요할 것으로 보임.

- 두려움을 내려놓기

: 전반적으로 처음 진행하는 대상이라 두려움이 매우 큰 상태임.

: 특수학생(장애 학생)을 대상으로 프로그램을 진행할 때도 어렵고 힘들었음.

그러나 해가 지날수록 노하우와 스킬이 쌓이고, 힘든 만큼 보람도 컸음.

지금 우리도 두려움을 잠시 내려놓고 담담하게 나아갈 때라고 생각함.

- 2번째 HOME이 되길 위한 프로그램 개발

: 예전에 살던 집을 기억하는 내용

: 내가 좋아했던 나의 집, 나의 동네 이야기 나누기.

: 내 기억 속 아지트 & 그 아지트와 닮은 지금 요양원 공간 찾아보기

: 과거와 현재를 믹스매치 해보자!

: 노인 사망 원인 7위가 치매. 근본적인 이유는 활동량의 감소.

어르신들을 움직이게 만들고, 근력을 유지 시킬 수 있는 프로그램 필요.

3. 기타사항

- 오늘 나눈 사업 개요와 여러 이야기를 바탕으로 9월 12일 진행할 통합워크숍에서 실제 프로그램 구성 및 세부 활동 시연을 할 예정임.

- 이를 동안 각자 아이디어 구상 바람.

<즐거운 나의 집!> 프로그램 개발 회의록

결정사항 & 향후계획

- 워크숍에서 프로그램의 큰 틀 정하기
- 2~3회 회의는 온라인에서, 마지막 4회 회의는 오프라인으로 진행
- 회의 일정은 워크숍 이후 정하기

<즐거운 나의 집!> 프로그램 개발 회의록

일 시

2024.09.23(월) 22:00 ~ 24:30

참 여 자

김**, 문**, 박**, 서**, 조**, 조**, 명**(7명)

회의주제

1. 프로그램 개발을 위한 정보 공유
2. 세부 활동 아이디어 공유 및 차시별 배치

회의내용

1. 프로그램 개발을 위한 정보 공유

: 지난 9월 12일 진행했던 워크숍 내용을 바탕으로 수업이 개발되면 좋을 듯 함.

: 워크숍에서 나왔던 내용 중 '손 없는 날'을 바탕으로 차시별 활동 생각해보기
문혜란, 김미은 <손 없는 날>

- 우리집 문패 만들기
- 집꾸미기 (침대-공간)
- 집들이(음식 나눠 먹기 예) 떡이나 경단 같은 것)
- 예술로 추억만들기=가족이 될 것이다.

: 1차시 50분 기준으로 개발

(기관 요청 사항임. 추후 재단과 협의를 해야겠지만 소수의 인원을 50분씩 진행하는 것이 더 효율적일 것으로 예상됨.)

: 도입 활동(10분) 본 활동 30분 마무리 활동 10분 총 50분으로 구성

: 인원에 따라 진행 시간이 달라질 것으로 예상됨.

복지관의 경우 참여자들과 충분히 이야기를 나눌 시간을 확보할 수 있음.

: 도입 활동은 음악과 움직임이 통합된 활동으로 구성되길 바람.

2. 예술로 가까이 2 개발을 위한 아이스브레이킹

- 예술로 가까이 2에는 어떤 이야기들을 할 수 있을까?

: 주제에 따라 <이사> 와 연관된 이야기들

: 고향에 대한 이야기?

: 깃발 & 깃발

: 첫 신혼집. 첫 동네.

: 깃발 대신 동네를 나타내는 것들 표현하기 천하대장군, 지하여장군, 보호수

<즐거운 나의 집!> 프로그램 개발 회의록

- : 성남은 허허벌판이었어. - 같이 할 수 있는 것에 대한 이야기 나누기
- : 이사하면 제일 먼저 생각나는 것이 내 집 장만!
요양원을 예술로 내 집으로 만들기
예를 들어 재산세 내기. 지로 용지 - 지로 용지에 그 날 그 날의 미션 적기
- : 이사는 짜장면, 내 집은 시루떡, 경단 만들어서 나눠 먹기.
애니클레이로 이웃에게 나눠주는 잔치상 만들기
(그리고 재단에서 떡 준비해서 나눠드리기)
- : 다식, 유과 (음식 먹는 것이 조심스러우니까~)
- : 음식 부분은 요양기관과 사전 조사 및 협의 후 진행할 것.

- : 이사하면 생각나르게 향아리, 쌀통, 밥통 먼저 들어가는 것
- : 일기 쓰기
 - 글씨 대체제 필요함. 성남 요양원의 경우 글씨 뿐만 아니라 숫자와 같은 기호만 써도 못 배운 것 티날까봐 꺼려하고 불편해하는 어르신들이 많다고 함.
 - 사전 인터뷰에서 반드시 글자를 활용하는 활동은 없도록 해달라고 요청함.

- : 복지기관 및 주간보호센터의 경우 다르게 풀어나가야 함. (두 가지 버전으로 만들기)
- 참여자들의 인지 기능과 신체 기능이 다르고, 진행 시간도 다르기 때문에 내용을 다르게 풀어 나가야 할 것 같음
- : 시간의 경우 참여자 어르신들의 이야기 시간이 더 확보된다고 생각하면 좋을 것 같음
대신 만들기나 꾸미기에서 활용하는 재료를 다양하게 바꾸거나, 스스로 하실 수 있는 범위를 조정하면 좋을 것 같음.
- : 인사하기 & 관계 맺기 활동이 중요할 것으로 보임
 - 주변인과 라포 형성을 위한 활동
(복지관 & 보호센터 주소 안에서 내 주소 만들어주기
=> 인디언 이름 만들기 형식의 별명 만들기 또는 성남 사루비아덕,
헤리티지 햇살 3집 등과 같이 좋아하는 것을 주소로 활용하거나 침대의 위치의 특징을 주소로 만들어서 표지 만들기 활동을 하는 것도 좋을 것 같음.)
새로 생긴 서로의 주소를 이야기하면서 라포 형성 활동으로 이어질 수 있음.
- : 손 없는 날 - 손에 대한 이야기
예로부터 손(-액운이나 귀신) 없는 날을 택해 이사를 갔던 이야기를 전달하고
나에게 있어서 손(액운, 나쁜일, 바꾸고 싶은 일 등)이 무엇인지 이야기 해보고,
점으로 만들어 부수기 같은 활동을 해보는 것도 좋을 것 같음.
- > 어르신들에게 좋은 기억을 회상하게 만드는 것이 회상요법에서는 더욱 효과적임.
액운이나 바꾸고 싶은 것에 대한 이야기를 나누기에는 시간과 진행 차시가 짧아서
다소 위험할 수도 있을 것 같음.
- > 이번 시범 사업에서는 긍정적 내용으로 이끌어 나가면서 전체적인 상황을 판단하고
이후 사업에 적용해보면 좋을 것 같음.

<즐거운 나의 집!> 프로그램 개발 회의록

- : 드림 캐처 만들기
- > 나쁜 꿈을 막아주는 드림 캐처 만들기.
- > 드림 캐처를 대신할 우리 나라 전통 물건을 알아보고 활용하기
- : 드림캐처는 서양 문화, 부족, 명태 명주실, 고급지게 포장해서 소형 패키지가 있음.
- : 입춘대길 & 족자, 액자, 길을 줄 수 있는 패턴 그리기, 만다라 그리기, 액막이, 수호신 개념으로 전통을 살리면 좋겠음.
- : 실팔찌 (주얼리 패키지) 물고기 실팔찌 등 연결의 의미를 넣으면 좋겠음.
- : 침대 꾸미기는 어려운 관계로 의자를 소재로 꾸밀 수 있는 방법
특히, 조은영 선생님께서 말씀하셨던 낡은 티 자르고 꼬아서 방석 만들기도 의미가 있을 것으로 보임. 워크숍에서 의견 내주신 먼티 자르고 조각 조각 난 천 귀퉁이를 잡고 하는 움직임 활동과 이후 그 천을 활용하여 다양한 소품 만들기 좋을 듯
- : 실제로 코바늘 뜨기로 만드는 것은 오랜 시간이 걸리지 않음.
- : 침대에는 방석이 필요 없으니 주간보호센터, 복지관에서 활용해도 좋을 듯 함.
- : 기관에 따라 작업 결과물은 차이를 두자!
- > 요양원은 침대에 필요한 것, 복지관과 주간보호센터의 경우는 방석도 좋음.
- : 물욕 관리. 재료의 선택의 여지를 많이 주지 말자.
- > 어르신들의 경우 재료를 다양하게 제시할 경우 쓰지 않아도 재료를 자기 앞으로 모아 놓거나, 서로 신경전을 벌이는 경우가 많음.
- 사회적 관계 맺기가 또 하나의 목표인데 반대로 갈등이 생길 수 있음.
- 때문에 재료를 제시할 때는 동일한 재료이거나 제한된 재료, 또는 개수를 정해서 제시할 필요가 있음.
- : 실패 뜨기 & 실패 감기 실패로 리본 만들기 -> 장식
- > 손운동, 관계맺기(2명이 한 팀으로 실타래 만들기), 가운데만 묶으면 리본이 되어 그 자체로 장식품이 될 수 있음.

- 우리가 지금 활동에 대한 이야기로 국한되어 이야기하는 것 같은데, 조금 더 주제적 측면에서 다가가면 좋을 것 같음.
- : 평생 살면서 거쳐온 집들에 대한 이야기.
- : 나의 첫 집! 문패를 걸었던 기억!
- : 자가를 한번도 경험하지 못한 분들의 경우 문패 걸었던 기억이 없을 수 있음.
- : 글씨를 모르는 분들이 있을 경우 우려됨.
- : 여태까지 살았던 동네의 이미지를 그려보세요.
- > 추상적 개념이라 가능할지 의문이 듦.
- : 동네 이미지가 아닌 내 생활 이야기가 생각남.
- : 거기 살던 그 이웃
- : 첫 집에 대한 기억, 아이의 성장에 대한 기억이 함께 감.
- : 애칭, 부캐 – 제주댁, 감나무집, 딸부잣집
- : 어렸을 때의 기억을 끄집어 내는 것이 좋을 것 같다.

<즐거운 나의 집!> 프로그램 개발 회의록

- : 성장에서 가족을 이루기까지~ 함께 한 곳이 집임.
- : 현재의 공간, 즉 요양원에 대한 기억이나 이야기 나누기
- : 영혼의 무게 21그램
- : 봇짐을 싼다면, 한 가지만 넣어서 간다면
- : 이사갈 때 귀중품 상자
- : 상자나 향아리 안에는 무엇을 담나? 핑크 소금,
- : 미니노리개 골라서 이야기하기(물욕 괜찮겠조?)
- : 수술 만들기, 향아리 만들기
- > 향아리 틀에 한지 막 붙여서 예쁜 향아리 만들기 활동도 좋음
결과물도 좋고, 의미를 담을 수도 있음.
- : 향아리 - 기분 좋은 감정 색으로 만든 소금 단지
- : 이사를 갈 때 제일 먼저 들고 들어가는 것이 술, 쌀통, 향아리라는 의미와 연결됨.
- : 향아리 만들기를 메인 활동으로 가져가면 어떨까?

- : 이사할 때 다른 사람에게 대부분의 짐은 맡기지만 귀중품 상자는 주인이 챙김.
내가 이사를 할 때 귀중품 상자에 넣고 싶은 것은 무엇일까?
- : 어르신들의 이야기가 녹아 있는 작품 만들어 상자에 넣으면 좋을 것 같음.
- : 가족 사진 액자 꾸미기
- : 나다움을 표현하는 - 자개 손거울 만들기
- : 목소리 녹음하기 - 자식에게 대한 한 마디
- : 자식에게 하는 한 마디도 의미가 있으나 본인한테 하는 말 또는 소망의 말 녹음하
기
- : 내가 어릴 때 들었던 자장가, 내가 첫 아이에게 불러줬던 자장가 등
어르신들의 노랫소리를 녹음하는 것도 의미가 있을 것 같음

- *** 이번 파일럿 프로그램 개발은 어르신들의 회상 기회를 제공하고, 이야기를 나누고,
관계 맺기에 초점을 맞추는 것이 중요할 것으로 보임. 그림이나 공예품 만들기의
결과물 퀄리티를 따지지 않도록 함.

- *** 대략적인 차시별 주제 구성해보기
- 1차시 : 문패 만들기
- 2차시 : 봇짐/ 향아리 또는 인테리어
- 3차시 : 향아리2 또는 이웃사촌
 - 또 하나의 가족이 되어 가는 과정
 - 예술로 추억만들기 - 관계에 대한 이야기
- 4차시 : 현재의 이웃사촌 - 현재의 공간 탐색
- 5차시 : 집들이

<즐거운 나의 집!> 프로그램 개발 회의록	
	<p>*** 차시별 주제가 정해지면 세부 활동 구성은 이 다양한 의견 중에서 구성하면 될 것 같음. 그러나 현재 손 없는 날이라는 정해진 틀 안에서 이야기를 하다 보니 생각이 제한되는 것 같음. 그리고 너무 다양한 의견이 나와 오히려 정리가 어려운 것 같음. PTA가 오늘의 의견을 종합하여 하나의 큰 맥락을 잡아서 제시하면 그것에 맞춰서 의견을 내고, 수업을 만드는 것으로 진행하면 좋겠음.</p> <p>*** 늦은 시간에 모여 너무 늦게까지 회의를 하니 다들 피곤해서 효과적이지 않은 것 같음. 다음 회의는 한 두 명이 조금 늦게 참석하더라도, 기존대로 9시에 모여서 진행하는 것이 좋을 것 같음.</p>
결정사항 & 향후계획	<ul style="list-style-type: none"> - 손 없는 날이라는 주제에서 좀 벗어나서 0인 상태에서 다시 생각해보기 - 9월 25일 오후 9시 온라인 회의 진행 예정

<즐거운 나의 집!> 프로그램 개발 회의록	
일 시	2024.09.25.(수) 21:00 ~ 22:30
참 여 자	김**, 문**, 박**, 서**, 조**, 조**, 명**(7명)
회의주제	1. 2차시 프로그램 개발 회의 내용 정리 2. 세부 활동 아이디어 공유 및 차시별 배치
회의내용	<p>1. 2차시 프로그램 개발 회의 내용 정리</p> <p>○ 수업 주제 : 즐거운 나의 집</p> <p>○ 2차 회의 내용 정리</p> <ul style="list-style-type: none"> : 손 없는 날의 컨셉을 잡고 이야기를 풀어나가는 것에 어려움을 느낌 : 활동의 연계성을 가지고, 어르신들의 이야기를 담을 수 있는 그릇을 만드는 것이 더 중요하다는 것에 동의함. : 주제에 활동을 맞추는 것이 아닌 제로 베이스에서 새롭게 볼 필요가 있음. : 현재의 요양원을 새 집으로 인식하는 작업을 먼저 하기 보다는 어르신들의 다양한 집 이야기를 먼저 꺼낼 수 있는 흐름이 필요하다고 판단함.

<즐거운 나의 집!> 프로그램 개발 회의록

- : 한 명이 큰 흐름을 제시하는 것이 더 효율적이라는 의견을 냄
- : 대략적 맥락 제시
 - 1차시 : 종이 집 만들기
 - 어르신들이 태어나서 지금까지 살아온 다양한 집들의 경험 떠올리기
 - 그 기억 중에서 인상적이었던 집을 떠올리고 이야기 나누며 집 꾸미기



- 2~4차시 : 종이집 안에 담을 인생의 기억들과 관련된 차시 진행하기
- 5차시 : 개인의 종이집이 모여 마을 만들고 잔치하기

○ 제시된 흐름에 대한 예술교육가 의견

- : 흐름은 나쁘지 않은 것 같다. 다만 단순히 종이집을 꾸미는 것처럼 활동이 진행되면 안될 것 같다. 우리가 문화예술교육 프로그램임을 잊으면 안될 것 같다.
- : 마지막에 마을이 구성되는 것은 좋은 것 같다.
- : 2~4차시 활동과 연계성을 잘 찾아야 할 것 같다.

2. 차시별 주제 찾기

- 오늘은 차시별 주제 찾기까지만 진행하고 추후 진행될 추가 회의에서 세부 활동을 정하기로 함.
- 1차시와 5차시의 활동은 고정으로 두고 2~4차시 활동에 대한 주제 잡기 필요함

○ 큐알 코드 활용에 대한 부분

- : 차시별 어르신들의 활동 모습, 음성, 노랫소리 등을 큐알 코드에 담아 집의 4면을 장식하는 것도 좋을 것 같음
- : 큐알 코드를 활용하실 수 있는 어르신들이 과연 몇이나 될지 의문임.
- : 큐알 코드 활용은 어르신들을 위한 활동이라기 보다는 어르신들의 모습과 음성을 기록하고 어르신들의 가족과 프로그램을 진행한 우리들을 위한 것, 또한 이 것이 전시를 통해 다른 사람들에게 공유가 된다면 요양기관 문화예술교육 프로그램 확대에 조금이라도 영향을 끼칠 수 있는 단초가 될 것으로 기대됨.
- : 어르신들이 활용하지 못하는 큐알 코드를 할 필요가 있을까?

<즐거운 나의 집!> 프로그램 개발 회의록

: 큐알 코드로 만들 전차시 활동 영상을 본 차시 프로그램 시작 때 함께 보고 시작하면 좋지 않을까? 어르신들은 자신의 모습을 보는 것을 좋아하기도 하시고, 자연스럽게 전차시 수업을 환기시킬 수 있어서 연계성을 가지기 좋을 것 같음.

: 일단 최대한 많은 기록을 해 놓으면 좋을 것 같음.

(개인적 일을 공유하자면 할머니가 돌아가시고 우연히 할머니가 찍힌 영상을 보게 되었는데 말씀이 없었음. 아버지가 할머니 목소리가 너무 그리운데 소리가 없어서 너무 속상하고 아쉬워 하셨음.)

○ 차시별 주제 잡기를 위한 아이스브레이킹

- ‘집’ 하면 떠오르는 것, 또는 꼭 필요하다고 생각하는 것은 무엇인가요?

: 침대. 어릴 적부터 침대를 놓을 수 있는 곳에 사는 것이 꿈. 침대는 내 공간의 상징.

: 쾌적한 환경, 내 삶을 안락하고 평화롭게 유지하기 위해 쾌적한 공간, 편안한 공간 등 모든 것이 어우러지는 쾌적한 환경이 필요함.

: 조명, 나만의 공간, 휴식의 공간이 없는 집에서도 스탠드, 혹은 작은 조명을 켜는 순간 마법처럼 나만의 공간이 생기는 기분임. 요양원에서 어르신들만의 공간이 없다고 느껴지실 수 있는데 조명을 통해 나만의 공간이 생기는 마법을 느낄 수 있을 것 같음.

: 인생을 밝혀준다. 환한 빛으로 그 사람을 지켜준다는 의미도 있고 좋음.

- 물리적 공간으로 제한하는 것이 아닌 감성적 공간, 추억의 공간까지 확대 시켜 ‘집’이라는 의미를 떠올리면 어떤 것들이 떠오르나요?

: 어르신들에게 물리적 공간의 집과 의미를 가지는 집에 대해 물어 보면 어떨까요? 예를 들어 첫차시에는 물리적 의미의 집과 두 번째 차시에는 감성적 의미의 집에 대한 이야기를 듣는 내용으로 아예 분리해서 구성하면 어떨까요?

어르신들이 집에 대한 여러 이야기를 하시는데 어떤 대답은 잘 들었다고 이야기하고 어떤 대답은 ‘그게 아니고~ 다른 의미요~’ 라고 한다면 헛갈리실 것 같음.

질문 자체를 집에서 누구랑 밥 먹었어요? 집에서 사람 말고 살아 있는 것은 뭐가 있었어요? 라고 구체적으로 물어보는 것이 좋을 것 같음.

: 누구랑 밥 먹었어요? 몇 명이서 먹었어요? 라고 물어보면 자연스럽게 식구들에 대한 이야기가 나올 것 같음. 더불어 공간에 대한 이야기도 나올 수 있을 듯.

: 그렇다면 첫 차시는 집을 만들고 그 물리적인 공간에 대한 이야기를 나누고, 이 후 세가지 카테고리를 만들어서 활동으로 풀어나가면 좋을 것 같음.

: 나와 함께 집에 있었던 생명체? 반려동물? 사람?

: 반려동물이 없는 집도 많고, 반려동물이 아닌 단지 개로 인식하는 경우도 있음.

: 감정교류를 할 수 있는 이웃 사촌은 어떤가?

<즐거운 나의 집!> 프로그램 개발 회의록

- : '집' 하면 떠오르는 이미지는 첫 째까 가족, 둘째가 이웃이었음.
- 식구에게 퍼주는 고봉밥. 이렇게 좀 더 포괄적으로 내용을 가져가면 어떨까?
- : 생명체라고 하면 단지 동물으로 국한되는 것이 아닌 식물도 가능함.
- 어르신들 화초에 대한 애착도 상당하심. 심지어 함께 하는 시간도 긴 편임.
- : 나를 행복하게 하는 것? 이렇게 접근하면 어떨까?
- : 너무 광범위하게 가는 것 같음
- 처음에 내 집, 그 다음에 옆 집, 우리 동네, 마을 형성, 마을 잔치로 가면 어떨까?
- : 나로 시작해서 점점 확대되는 것도 좋을 것 같음.
- : 얼마 전 상여 나가는 것을 본 적이 있음. 장례가 축제였음. 상여를 메는 사람도 소리를 하는 사람도 다 우리 마을 사람이었음. 우리 마을을 엮는 것으로 마을 잔치가 가는 것도 좋을 것 같음.
- : 우리 동네로 펼쳐지면 드라마 응답하라 1988에서 노래자랑 하는 장면이 떠오름. 잔치에 노래와 춤이 빠지지 않으니 동네 차시에서는 노래와 춤을 활동으로 넣는 것도 좋을 것 같음.

- *** 현재의 흐름이 우리의 원 취지에서 벗어나 확대되고 있다는 생각이 듦.
- 나와 나의 집에 대한 이야기로 더 집중할 필요가 있음.
- 개인의 공간, 개인의 이야기와 추억들이 모두 존중 받되, 그것들이 모여서 자연스럽게 마을로 형성이 됨. 중심을 좀 더 잡을 필요가 있음.
- : 너무 광범위하게 가는 것에 대한 우려에 공감함.

- 이야기의 시점에 대한 이야기
- : 이야기의 시점을 통일하면 좋을 것 같음.
- : 어렸을 때로 정하면 어떨까?
- : 경증 치매 어르신의 경우 단기 기억이 문제가 되고 장기 기억은 살아 있음.
- 따라서 어렸을 때의 기억으로 정하면 어떨까?
- : 각자 어렸을 때의 기억이 다를 수 있음을 생각해야 함.
- 요즘 어르신들과 수업을 하면서 이야기를 듣다 보면 어렸을 적에 계모 밑에서 구박 받거나, 가난해서 힘들었다는 이야기를 하시는 어르신들도 많았음.
- 가능한 긍정적 기억을 소환하는 것이 좋은데 어릴 적 기억이라고 구분 지어 놓으면 문제가 될 수도 있을 것.
- : 기관에 미리 요청하여 어르신들의 어릴 적에 대해 조사를 해보면 어떨까?

<즐거운 나의 집!> 프로그램 개발 회의록

- : 기관에서 알려주는 것도 정확하지 않을 것 같음.
- 1~2차시 안에 교육가들이 빨리 캐치하는 것이 중요할 것 같음.
- 시점을 꼭 잡고 가야한다면 어르신들과 라포가 형성된 다음에 각자 시점을 잡는게 좋을 것 같음.
- : 어린 시절을 제시한 이유는 나에게 20대 이후의 집은 잠만 자는 곳이었음.
- : 어르신들이 살아온 세월이 길이나 깊이가 다르니 다를 수 있게다는 생각이 듦.
- : 시점은 예술교육가 자율에 맡김.

- 전체 맥락 잡기 중 이웃까지의 확대는 가능할까?
- : 이웃과 사이가 좋지 않았던 사람일 수도 있음.
- : 내 보금자리에서 따뜻하게 교류했던 사람으로 정한다면? 손님?
- : '손님'의 개념은 뭔가 어렵고, 준비해야 할 사람처럼 느껴짐.
- : 나를 행복하게 하는 사람들?
- : 이웃까지로 확대하기 보다 의식주 주제를 가지고 가면 어떨까?
- 내가 제일 아끼는 옷에 대한 이야기를 들려주세요!
- 내가 제일 좋아하는 음식에 대한 이야기를 들려주세요!
- 내가 제일 좋아하는 공간에 대한 이야기를 들려주세요!
- : 공간에 대한 이야기는 어르신들마다 차이를 느낄 수 있을 것 같음.
- 복지관 수업을 하면서 들었던 어르신들은 어렸을 때 살았던 집이 전쟁 중이라 움집에서 살았다는 이야기를 하셨음. 공습 때문에 움집에서 숨어 살았던 기억들이 있었음. 그런 곳에서는 기억나는 공간을 말하기 어려울 수 있음.
- 누가 우리집에 놀러 오고, 놀러 가는 기억이 없을 수도 있음.
- 따라서 손님이나 이웃에 대한 이야기를 하기 보다는 우리 집에서 가장 기억에 남는 일을 물어보는 것이 나을 수 있음. 그게 손님이 왔던 기억일 수도 있고, 혼자 재미를 잡은 일일 수도 있으니 자유롭게 이야기를 나누도록 하면 좋을 것 같음.

- : 그렇게 이야기를 하다 보면 처음 컬러 TV를 샀던 기억이나 처음 곤로를 사용했던 기억들의 이야기도 나올 수 있을 듯.
- : 물건에 대한 이야기를 한 차시로 빼서 구성하는 것도 좋을 것 같음.
- : 물건에 얹힌 재미있는 이야기들, 또는 내 삶을 바꿔준 물건에 대한 이야기 예를 들어 전화기, 짬순이, 가스렌지와 같은 물건들은 삶 자체를 바꿨음
- 각자가 생각하는 삶을 바꿔준 물건에 대한 이야기도 재미있을 것 같음.
- : 빈부격차가 느껴질 수도 있을 것 같아 우려됨.
- : 당시의 삶은 지금처럼 크게 차이가 나지 않았음을 고려할 필요가 있음.

<즐거운 나의 집!> 프로그램 개발 회의록

	<p>: 무엇보다 삶의 고단함을 조금이나마 위로해 준 물건은 개인별로 다름. 누군가에게는 곤로에서 가스렌지로 바꿨던 기억이 좋았던 것일 수 있지만 누군가는 시어머니가 사준 부엌칼이 의미가 있을 수 있음.</p> <p>: 다른 사람들이 이야기하는 것에 공감을 할 수 있는 소재가 될 것으로 기대됨.</p> <p>: 차시를 구성할 때 가벼운 이야기로 시작하면 좋을 것 같음.</p> <p>: 처음부터 가족에 대한 이야기를 하기 보다는 물건에 대한 이야기부터 하면 좋을 듯.</p> <p>: <물건 - 사건 - 사람 - 사회적 연결> 로 진행되면 좋을 것 같음.</p> <p>: 이에 따라 차시별 주제 변경함.</p> <p>3. 추가 회의 진행건</p> <ul style="list-style-type: none"> - 회의비 지급이 되지는 않으나 추가 회의가 필요함. - 예술교육가 전원이 추가 회의에 흔쾌히 동의함.
<p>결정사항 & 향후계획</p>	<p>*** 차시별 주제</p> <p>1차시 : 내 인생에서 가장 기억에 남는 집 만들기 내 인생에서 가장 행복했던 시절을 떠올리고 이야기 나누기</p> <p>2차시 : 우리 집에 '신기한 물건'이 들어온 날 내 삶을 변화시킨 물건, 내 삶의 고단함을 위로해 주는 물건 이야기</p> <p>3차시 : 우리 집에서 생긴 일 (가장 기억에 남는 일)</p> <p>4차시 : 우리 집에서 내가 가장 사랑하고, 나를 행복하게 만드는 살아있는 것! (가족, 친구, 화초, 반려동물 등등)</p> <p>5차시 : 마을 만들기 & 잔치</p> <ul style="list-style-type: none"> - 10월 1일 오전 9시 온라인 줌으로 차시별 활동 정하기 - 오프라인 시연회 일정 정하기 - 매칭 준비하기

<즐거운 나의 집!> 프로그램 개발 회의록

<p>일 시</p>	<p>2024.10.08.(화) 17:00 ~ 20:00</p>
<p>참 여 자</p>	<p>김**, 문**, 박**, 서**, 조**, 조**, 명**(7명)</p>

<즐거운 나의 집!> 프로그램 개발 회의록

회의주제	1. 차시별 프로그램 시연 및 수정 2. 프로그램 준비물 정리 3. 보조강사 매칭 관련 건
회의내용	<p>1. 차시별 프로그램 시연 및 수정</p> <p>○ 시연에 필요한 수업 재료 배분</p> <p>○ 회의를 통해 정리된 차시별 주제 제시</p> <p>■ 1차시</p> <ul style="list-style-type: none"> * 도입 활동 * 자기 소개 * 본활동 <ul style="list-style-type: none"> - 집에 대한 질문 던지기 <ul style="list-style-type: none"> 1) 집 하면 생각나는 거? 2) 이사 다녀보셨어요? 몇 번이나 다녀보셨어요? 3) 그 중에 가장 인상적이었던 집이 있었나요? 4) 우리 집 주변 풍경은 어땠나요? 언덕이었나요? * 내 인생에서 가장 기억에 남는 집을 만들어 볼까요? (살고 싶은 집, 꿈꾸는 집) <ul style="list-style-type: none"> - 지붕 만들기 (싸인펜, 마카, 다양한 재료를 활용한 콜라주) * 우리집을 소개합니다. 영상 촬영 * 큐알 인쇄, 토퍼 만들기 * 수업 종료 인사 <p>■ 2차시</p> <ul style="list-style-type: none"> * 도입 활동 * 회상 카드 활용 - 물건에 대한 이야기 나누기(15분) * 물건에 대한 이야기를 푸는 예술 활동 (집의 벽을 세우기) 재봉틀에 관련된 실패, 천 자투리, 색스티커, 종이 스티커, 색칠. 잡지 포스터, 물건 회상 카드 * 수업 종료 인사 <p>■ 3차시</p> <ul style="list-style-type: none"> * 도입 활동 * 정원 꾸미기 * 벤취 나눠드리기 <p>질문 - 이 의자에 함께 있고 싶은 사람 혹은 동물, 혹은 의자에 함께 또는 혼자 앉아서 뭐하고 싶으세요?</p>

<즐거운 나의 집!> 프로그램 개발 회의록

* 수업 종료 인사

■ 4차시

- * 도입 활동 (10분)
- * 우리 집에서 자주 먹었던 음식 클레이로 만들기
- * 내가 만든 음식에 대한 이야기 나누기
- * 수업 종료 인사

■ 5차시

- * 도입활동
- * 마을 만들기
- * 큐알코드 집들이(길 만들면서 지나가기)
- * 마무리

○ 도입 활동 만들기

: 자유롭게 노래하기 1 (음으로만 노래하기)

- 예술교육가가 자유롭게 음을 소리낸다.
- 옆 사람이 예술교육가가 끝낸 음을 시작으로 자유롭게 음을 흥얼거린다.
- 반복한다.
- 마지막 사람이 음악의 끝내는 느낌의 음을 흥얼거린다.
- 이 때 음은 허밍으로 해도 되고, ‘랄라라’, ‘뽀뽀뽀’ 등 지브리쉬를 사용할 수 있다.

: 자유롭게 노래하기 2 (자기 이름 말하기)

- 앞의 활동과 같은 방법으로 진행하되 지브리쉬 대신 자신의 이름과 오늘의 기분을 노래한다. (예 - 나는 김철수! 오늘 기분 최고 좋아!)

: 자유롭게 노래하기 + 움직임

- 자유롭게 노래하기 활동에 자유로운 움직임을 더해 표현한다.
- 복합적인 활동이 어려운 경우 예술교육가가 움직임을 리드 한다.

*** 진행 기관의 상황에 따라 예술교육가가 활동을 수정, 보완할 수 있음

예1) 차시별 주제에 따라 노래 주제를 달리함.

- 1차시 - 자기소개 & 기분
- 2차시 - 나의 보물, 내가 제일 좋아하는 물건
- 3차시 - 내가 좋아하는 사람, 보고 싶은 사람
- 4차시 - 내가 좋아하는 음식 & 먹고 싶은 음식
- 5차시 - 우리 복지관(마을)에서 제일 좋아하는 것 등등

예2) 차시별 주제는 같게 하되, 움직임의 정도를 달리함.

주제 : 자기소개 & 기분 노래

- 1단계 : 도입 움직임 ‘오늘 기분 어때요?’ ‘내 기분은~’ 동작만 하기
- 2단계 : 내 기분을 움직임으로 표현하기

<즐거운 나의 집!> 프로그램 개발 회의록

3단계 : 내 기분을 움직임으로 표현하기 + 다른 참여자가 미러링하기

*** 본 활동은 매 차시 도입 활동으로 활용함.

○ 1차시 본활동

: 집에 대한 기억 떠올리기

- 집 하면 떠오르는 게 있나요?
- 이사 다녀보셨나요? 얼마나 자주 다녀보셨나요?
- 내 기억 속에서 제일 인상적인 집이 있나요?
- 그 집을 떠올리면 어떤 마음이 드나요?
- 그 마음을 색으로 표현한다면 어떤 색으로 표현할 수 있을까요?

: 지붕 만들기

- 내 기억에 남는 집에 대한 색을 활용해 지붕을 꾸며보기
- 우리 집 하면 빼놓을 수 없는 상징물을 만들어도 좋음 (예-꽃, 나무 등)

: 이야기 나누기

- 지붕색을 고른 이유에 대해 이야기 하기

○ 2차시 본활동

: 회상 카드를 활용하여 그 시절 물건에 얹히 기억 떠올리기

- 회상카드는 폼텍 용지에 프린트하여 벽 꾸미기 할 때 활용 가능하도록 함.
- 회상카드의 종류는 물건으로 제한함.

단, 추억이 담긴 액자의 경우는 물건으로 취급함.

예를 들어 흑백 결혼 사진 액자는 가능함.

(놀이 그림, 관혼상제 그림, 영화 포스터 등의 그림은 제외함)

: 회상 카드 고르기

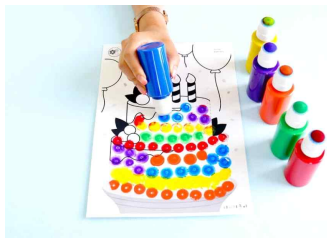
- 나의 삶을 바꿔준 물건 & 내가 가장 아끼는 물건 & 추억이 담긴 물건 등
나의 삶과 연관된 물건 카드 고르기

: 물건에 얹힌 나의 이야기 떠올리기

: 그 이야기를 떠올리면 느껴지는 감정의 색깔 찾기

: 감정의 색으로 벽 칠하기

- 도트물감 활용 (다양한 표현 가능, 악력 증진, 수업 종료 후 깔끔한 뒤처리 등)



: 색깔 벽을 통해 듣는 물건에 얹힌 나의 이야기

<즐거운 나의 집!> 프로그램 개발 회의록

○ 3차시 본활동

- : 벽 위에 지붕 얹기
- : 잔디 매트 위에 집 올리기
- : 정원 꾸미기 & 벤취
 - 벤취 자리 잡기
 - 벤취에 함께 앉아 있고 싶은 것들 (사람, 동물을 포함한 모든 것)



- : 우리 집 정원에 함께 있고 싶은 것들 그려보기(명함지 + 명함꽃이 활용)
- : 우리집에 함께 있는 것들에 대한 이야기 나누기

○ 4차시 본활동

- : 완성된 우리집 만나기
 - 창문 안 쪽으로 종이집 내부 들여다보기
- : 우리집에서 많이 먹었던, 좋아했던, 가장 잘하는 음식 떠올리기
 - 집하면 빠질 수 없는 것! 우리집에 있는 살아 있는 모든 것들을 식구로 만들어 준 음식에 관한 생각 떠올려 보기
- : 클레이 활용하여 음식 모형 만들기
- : 내가 만든 음식에 대한 또는 얹힌 이야기 나누기

○ 5차시 본활동

- : 우리가 모여 마을이 되고!
 - 참여자가 만든 집들을 모아 마을을 만들기
 - 마을에 대한 의미 생각해보기
 - 지금 모여 있는 이 곳이 새로운 마을이 되고 이웃이 되었다는 의미 나누기
- : 우리 마을 상징물 만들기
 - 우리를 하나로 이어줄 수 있는 의미를 지닌 상징물 만들기
(상징물은 예술교육가 재량으로 정할 수 있음. 예-깃발, 명패, 꽃, 나무 등등)
- : 기존 마을 잔치 테마의 음식 나누기는 외부 음식 반입으로 인한 문제 발생 우려로 상징물 만들기로 변경함.

○ 마무리 활동

<즐거운 나의 집!> 프로그램 개발 회의록

- : 도입 활동처럼 마무리 활동도 반복되는 활동으로 정함.
- : 대상의 특성상 활동 시간이 짧은 관계로 짧은 모션으로 마무리 함.
- : 손동작과 함께 '즐거운!' '나의 집!'을 외치기로 함

- 영상 결과물에 대한 건
 - : 참여자 개별 영상이 나오면 의미가 있을 것 같음
 - : 그렇게 되면 4~5차시 안에 최대 10개가 넘는 영상물이 나와야 함.
보조강사와 나누어 활용한다고 해도 부담이 너무 큰 분량임.
 - : 마을별로 스케치 영상 하나를 만드는 것으로 함.
 - : 영상의 길이를 정했으면 좋겠음.
 - : 3분을 기준으로 예술교육가 재량으로 정하기로 함.
 - : 다만, 어르신들이 차시별로 나눈 이야기 영상은 개별로 촬영하고
개인 폴더를 만들어 파일로 저장, 수업 종료 후 기관과 가족에게 제공하기로 함.
 - : 매차시 활동 사진과 동영상을 촬영함.
 - : 개인별 활동 동영상 촬영함.

- 전시에 대한 건
 - : 전시는 12월 성과공유회 & 교육주간을 활용하여 추진함.
 - : 마을별로 1~2채만 뽑아서 전시함.
대신 마을 영상을 담은 큐알 코드를 마을 상징물에 부착하고
각 마을의 활동을 살펴볼 수 있도록 함.

2. 차시별 준비물 목록 정리

- 1차시
 - 종이집 (굴뚝 있는 1층집, 굴뚝 없는 2층집)
 - 마스킹테이프, 컬러 골판지, 채색도구 (마커,색연필)
 - 한지색종이, 딱풀, 오공본드, 가위

- 2차시
 - 회상카드용 폼텍 (8칸, 3114)
 - 도트물감 10명기준 3세트 6명 2세트 + 기본 재료(1차시 재료)

- 3차시
 - 정원 - 인조잔디 바닥지 30*30 각 1장씩
 - 우드락, 벤취(대), 명함지, 명함꽃이(인당 2개), 산적꽃이 + 기본재료

- 4차시

<즐거운 나의 집!> 프로그램 개발 회의록

클레이 10가지색 세트(반당 2개), 천사점토 또는 흰색 점토 + 기본재료

- 5차시
- 기본재료 + 예술교육가 재료

3. 보조강사 매칭 관련 건

- 보조강사 관련 내용
 - : 시범 사업이고, 첫 대상임을 감안하여 가능하면 노인문화예술교육팀에서 활용
 - : 신규보조강사의 경우 교육 경험이 있는 사람과 함께 하는 것이 좋을 것 같음
 - : 올해 시범 사업 이후 내년에 확대 교육을 실시할 경우 문화예술교육사 풀 안에서 보조강사를 꾸리기로 함.
 - : 보조강사의 역할은 영상촬영 및 사진촬영은 기본으로 하되 영상결과물 편집과 매차시 일지 쓰기 중 한 가지 역할을 조율하여 맡기로 함.
- 보조강사 매칭
 - : 성남요양원 (월요일 오후)
 - 주강사 - 김민경/ 보조강사 - 명진희/문혜란
 - : 헤리티지요양원 (금요일 오전)
 - 주강사 - 조영희 / 보조강사 - 이정주(문화예술교육사 역량강화팀)
 - 주강사 - 조은영 / 보조강사 - 김미은(꿈터 공간 PTA)
 - : 공생협동조합 (화요일 오전)
 - 주강사 - 박세미, 서혜윤
 - : 신흥동복지회관 (수요일 오전)
 - 주강사 - 조은영 / 보조강사 - 김미은(꿈터 공간 PTA)

결정사항 & 향후계획


- 재료비 확인
 - : 활용 가능한 예산 재확인 필요
- 준비물 링크 공유
- 회상카드 준비는 PTA가 진행함



■ 예술로(老) 가까이 2 < 즐거운 나의 집 > 프로그램 기획안 ■


예술교육가	성남노인문화예술교육가	실무위원	기관 담당자
기획의도	<p>사람은 누구나 나이가 든다. 신체적, 정신적 노화로 인해 타인의 도움이 필요하게 될 때가 온다. 예전에는 그 '타인'이 배우자, 자녀와 같은 '가족'이었다. 그러나 이제 세상은 변했다. 그 타인의 역할을 마을의 복지관, 주간보호센터, 요양원이 대신하고 있다. 이제 나이가 들면 우리도 요양기관의 도움을 청해야 한다는 사실을 받아들여야 할 때가 온 것이다.</p> <p>그러나 아직도 우리는 내 부모가, 우리가 요양기관의 도움을 받을 수 있다는 사실을 받아들이기 쉽지 않다. 이 때문에 요양기관은 아직도 '현대판 고려장'이라는 오명에서 벗어나지 못하고 있다.</p> <p>요양원에 입소하시는 어르신들은 가족에게 버려졌다는 생각과 함께 죽으러 간다는 생각을 하신다고 한다. 이 때문에 심리적 박탈감과 우울감으로 더 빨리 쇠약해지고, 스스로 삶을 자포자기하며 그저 하루하루 연명하는 삶을 살아가신다. 어르신들을 요양원에 보낼 수밖에 없는 자녀들의 죄책감 역시 상상 그 이상으로 크다.</p> <p>만약, 어르신들에게 요양원(요양기관)이 노년의 "집"이 된다면 어떨까? 그렇다면 어르신들이 느끼실 박탈감과 가족들이 느낄 죄책감의 정도가 조금은 가벼워지지 않을까? 그리고 그 변화를 우리 노인문화예술교육가들이 함께 만들 수 있지 않을까? 하는 생각에서 본 프로그램의 기획이 시작되었다.</p> <p>성남노인문화예술교육의 이 작은 실험과 시도가 어르신과 가족들에게 박탈감과 상실감, 죄책감에서 벗어나 각자의 삶을 건강하고 행복하게 온전히 살아갈 수 있는 원동력이 되길 기대한다.</p>		
교육 대상	<p>성남시 관내 복지관 이용 어르신 + 관내 요양기관 거주 어르신 (복지관 - 신흥1동 80대 어르신 10명, 성남요양원, 헤리티지너싱홈(2반), 공생협동조합어르신보호센터)</p>		
대상분석	<p>기관별 대상 및 교육 환경 분석 별도 제출</p>		
목 적	<ul style="list-style-type: none"> - 성남시 거주 어르신들 누구에게나 열려 있는 문화예술교육 제공 - 수요자의 특성을 고려한 맞춤형 문화예술교육 제공 : 문화예술교육의 혜택을 받지 못하는 어르신들을 찾아가는 문화예술교육 - 어르신들의 삶을 변화시키는 문화예술교육 제공 : 단순 기능교육에서 벗어나 자신의 삶을 돌아보고 삶의 의미를 찾는 문화예술교육 - 어르신들이 이용하는 기관에 대한 긍정적 이미지 변화 기회 제공 		

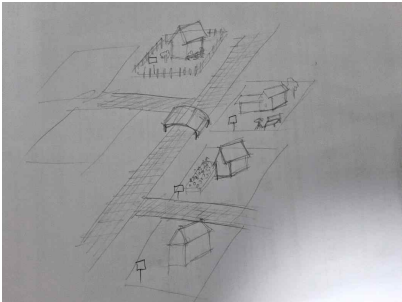
<p>목 표</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 문화예술교육을 통해 어르신들에게 새로운 자극을 제공할 수 있다. - 문화예술교육 활동을 통해 새로운 대인관계를 맺을 수 있다. - 문화예술교육 활동을 통해 새로운 추억을 만들 수 있다. <p>=> 삶이 멈추는 공간이 아닌 삶이 진행되는 공간이 될 수 있다!</p>
<p>기대효과</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 문화예술교육 활동을 통해 어르신들에게 다양한 자극을 제공할 수 있다. 특히, 만남 그 자체가 가지는 의미는 매우 클 것으로 예상된다. 어르신들이 생활하고, 만나는 한정된 공간(침대)과 사람(요양보호사)에서 벗어나 새로운 사람(예술교육가)을 만나는 것 자체가 새로운 자극이 될 수 있다. 나아가 함께 생활하는 어르신들과의 관계 맺을 기회를 제공함으로써 아직 다양한 사회적 관계 맺기가 가능함을 인지할 수 있다. - 문화예술교육 활동을 통해 어르신들 각자의 삶을 돌아보고 정리할 수 있는 기회를 가질 수 있다. 나아가 서로의 추억을 이야기하고 공감하면서 심리적 지지를 받을 수 있다. (참여자들 간의 소통과 공감은 다소 미미할지 모르지만, 예술교육가들의 공감만으로도 심리적 지지를 받을 수 있을 것으로 예상됨) - 문화예술교육 활동을 통해 도움을 받기만 하는 수동적 행동 패턴에서 벗어나 스스로 자신의 이야기를 선택하여 나누고, 작품을 만드는 활동을 하는 등 능동적 생활의 경험을 할 수 있다. - 문화예술교육 활동을 통해 내 부모가 새로운 자극을 받고, 즐거워하는 모습을 가족과 공유할 수 있다. 이를 통해 참여자와 가족 모두 즐거움을 느낄 수 있다.
<p>교육일시</p>	<p>2024.10.28.(월)~11.29(금) (기관별 요일 상이, 5주간 실시)</p>
<p>교육장소</p>	<p>신흥1동 복지회관, 성남요양원, 헤리티지너싱홈, 공생협동조합(주간보호센터)</p>
<p>교육차시</p>	<p>5차시</p>
<p>준비사항</p>	<p>종이집 모형, 채색도구, 가위, 풀, 미니LED초, 잔디, 우드락, 도트물감, 미니어쳐 벤치, 클레이 등</p>

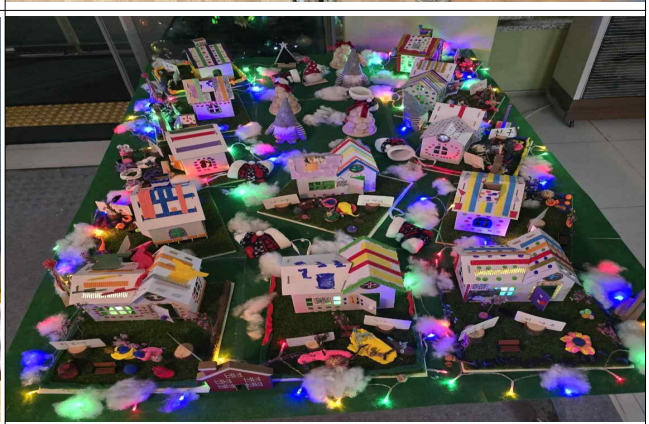
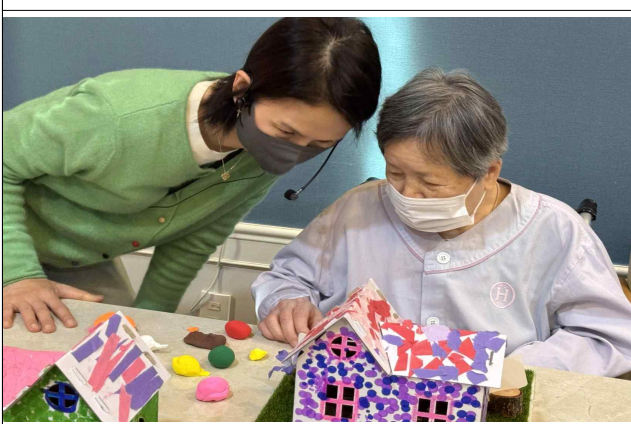
프로그램 내용		
1차시	제목	내 기억 속의 즐거운 나의 집
	key Q	내 기억 속의 집
	내용	<p>■ 1차시</p> <p>○ 도입 활동 (자기 소개 & 기분 소개)</p> <p>: 자유롭게 노래하기 1 (음으로만 노래하기)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 예술교육가가 자유롭게 음을 소리낸다. - 옆 사람이 예술교육가가 끝낸 음을 시작으로 자유롭게 음을 흥얼거린다. - 반복한다. - 마지막 사람이 음악의 끝내는 느낌의 음을 흥얼거린다. - 이 때 음은 허밍으로 해도 되고, '랄라라', '뽀뽀뽀' 등 지브리쉬를 사용할 수 있다. <p>: 자유롭게 노래하기 2 (자기 이름 말하기)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 앞의 활동과 같은 방법으로 진행하되 지브리쉬 대신 자신의 이름과 오늘의 기분을 노래한다. (예 - 나는 김철수! 오늘 기분 최고 좋아!) <p>: 자유롭게 노래하기 + 움직임</p> <ul style="list-style-type: none"> - 자유롭게 노래하기 활동에 자유로운 움직임을 더해 표현한다. <p>복합적인 활동이 어려운 경우 예술교육가가 움직임을 리드 한다.</p> <p>*** 진행 기관의 상황에 따라 예술교육가가 활동을 수정, 보완할 수 있음</p> <p>○ 1차시 본활동</p> <p>: 집에 대한 기억 떠올리기 (질문하기)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 집 하면 떠오르는 게 있나요? - 이사 다녀보셨나요? 얼마나 자주 다녀보셨나요? - 내 기억 속에서 제일 인상적인 집이 있나요? - 그 집을 떠올리면 어떤 마음이 드나요? - 그 마음을 색으로 표현한다면 어떤 색으로 표현할 수 있을까요? <p>: 지붕 만들기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 내 기억에 남는 집에 대한 색을 활용해 지붕을 꾸며보기 - 우리 집 하면 빼놓을 수 없는 상징물을 만들어도 좋음 (예-꽃, 나무 등) <p>: 이야기 나누기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 지붕색을 고른 이유에 대해 이야기 하기 <p>* 우리집을 소개합니다. 영상 촬영</p> <p>○ 수업 종료 인사</p> <p>< 즐거운! 나의 집! ></p>

2차시	제목	즐거운 나의 집을 만든 물건
	Key Q	내 삶에서 빠질 수 없는 물건
	내용	<p>■ 2차시</p> <p>○ 도입 활동 : 자유롭게 노래하기 + 움직임</p> <p>○ 2차시 본활동 : 회상 카드를 활용하여 그 시절 물건에 얹히 기억 떠올리기 - 회상카드는 폼텍 용지에 프린트하여 벽 꾸미기 할 때 활용 가능하도록 함. - 회상카드의 종류는 물건으로 제한함. 단, 추억이 담긴 액자의 경우는 물건으로 취급함. 예를 들어 흑백 결혼 사진 액자는 가능함. (놀이 그림, 관혼상제 그림, 영화 포스터 등의 그림은 제외함)</p> <p>: 회상 카드 고르기 - 나의 삶을 바꿔준 물건 & 내가 가장 아끼는 물건 & 추억이 담긴 물건 등 나의 삶과 연관된 물건 카드 고르기</p> <p>: 물건에 얹힌 나의 이야기 떠올리기</p> <p>: 그 이야기를 떠올리면 느껴지는 감정의 색깔 찾기</p> <p>: 감정의 색으로 벽 칠하기 - 도트물감 활용 (다양한 표현 가능, 악력 증진, 수업 종료 후 깔끔한 뒤처리 등)</p>  <p>: 색깔 벽을 통해 듣는 물건에 얹힌 나의 이야기</p> <p>○ 수업 종료 인사 < 즐거운! 나의 집! ></p>

3차시	제목	함께 해서 즐거운 나의 집
	Key Q	즐거운 나의 집! 함께 하고픈 것!
	내용	<p>■ 3차시</p> <p>○ 도입 활동 : 자유롭게 노래하기 + 움직임</p> <p>○ 3차시 본활동 : 벽 위에 지붕 얹기</p> <p>: 잔디 매트 위에 집 올리기</p> <p>: 정원 꾸미기 & 벤치</p> <ul style="list-style-type: none"> - 벤치 자리 잡기 - 벤치에 함께 앉아 있고 싶은 것들 (사람, 동물을 포함한 모든 것) <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> <p>: 우리 집 정원에 함께 있고 싶은 것들 그려보기(명함지 + 명함꽂이 활용)</p> <p>: 우리집에 함께 있는 것들에 대한 이야기 나누기</p> <p>○ 수업 종료 인사 < 즐거운! 나의 집! ></p>

4차시	제목	즐거운 나의 집을 가득 채운 음식 냄새!
	Key Q	식구로 만들어 준 음식
	내용	<p>■ 4차시</p> <p>○ 도입 활동</p> <p>○ 4차시 본활동</p> <p>: 완성된 우리집 만나기</p> <p>- 창문 안 쪽으로 종이집 내부 들여다보기</p> <p>: 우리집에서 많이 먹었던, 좋아했던, 가장 좋아하는 음식 떠올리기</p> <p>- 집하면 빠질 수 없는 것! 우리집에 있는 살아 있는 모든 것들을 '식구'로 만들어 준 음식에 관한 생각 떠올려 보기</p> <p>: 클레이 활용하여 음식 모형 만들기</p>  <p>: 내가 만든 음식에 대한 또는 얹힌 이야기 나누기</p> <p>○ 수업 종료 인사</p> <p>< 즐거운! 나의 집! ></p>

5차시	제목	각각의 집이 모여 마을이 되고 - 마을 만들기
	Key Q	우리 마을의 상징물
	내용	<p>■ 5차시</p> <p>○ 도입 활동</p> <p>○ 5차시 본활동</p> <p>: 우리가 모여 마을이 되고!</p> <ul style="list-style-type: none"> - 참여자가 만든 집들을 모아 마을을 만들기 - 마을에 대한 의미 생각해 보기 - 지금 모여 있는 이곳이 새로운 마을이 되고 이웃이 되었다는 의미 나누기 <p>: 우리 마을 상징물 만들기 (스케치 영상 큐알 코드 첨부)</p> <p>- 우리를 하나로 이어줄 수 있는 의미를 지닌 상징물 만들기 (상징물은 예술교육가 재량으로 정할 수 있음. 예-깃발, 명패, 꽃, 나무 등등)</p>  <p>○ 수업 종료 인사</p> <p>< 즐거운! 나의 집! ></p>



< 프로그램 활동 사진 >

3. 함께 성장하기

1) 성남노인문화예술교육 매개자를 위한 워크숍

■ 성남문화재단 노인문화예술교육 예술교육가/매개자 통합워크숍 ■ “낮설지만, 괜찮아”

* 기획의도

성남노인문화예술교육은 사업의 특성상 전체 사업을 기획하고 운영하는 행정가와 실제 기관에서 원활하게 운영될 수 있도록 지원하는 매개자(복지기관 실무위원), 프로그램을 개발하고 진행하는 예술교육가들의 관계가 매우 중요하다. 매개자는 기관 이용 참여자들의 니즈를 정확히 파악하여 문화예술교육이 필요한 대상과 주제를 제시하고, 예술교육가들은 제시된 대상과 주제, 나아가 매개자의 의도를 잘 파악하여 참여자에게 최적화된 프로그램을 기획, 개발할 수 있어야 한다. 이 과정에서 매개자와 예술교육가가 서로 친밀감과 유대감을 쌓고, 신뢰할 수 있는 관계가 형성되어 있다면 사업이 원활하게 진행될 수 있음은 당연한 일일 것이다.

그러나 안타깝게도 작년과는 달리 2024년 성남노인문화예술을 담당하여 진행할 매개자(복지기관 실무위원) 전원이 본 사업을 처음 운영해보는 신규 담당자이다. 때문에 사업에 대한 이해 뿐만 아니라 프로그램을 함께 개발하고 진행하게 될 예술교육가들에 대한 이해도 전무한 상태이다. 이에 본 워크숍을 통해 기관의 신규 담당자들이 낯선 사업의 운영, 낯선 문화예술교육, 낯선 예술교육가들에 대해 조금이나마 이해할 수 있는 시간이 되길 바란다.

* 워크숍 목표

1. 매개자와 예술교육가가 노인문화예술교육 사업에 대해 서로 협력적으로 소통할 수 있다.
2. 노인문화예술교육의 방향성에 동의하고 자신의 역할을 인식할 수 있다.
3. 수업에 활용할 수 있는 예술 활동을 체험하고, 장르별 특성에 대해 이해할 수 있다.

* 워크숍 개요

- 워크숍명 : 낮설지만, 괜찮아
- 일 시: 2024년 5월 3일 오후 4-6시
- 장 소: 꿈꾸는예술터 3층 움직임랩
- 강 사: 명진희(노인문화예술교육 전임예술교육가),
이소희(교육연극단체 드라마라운지 대표/이화여대 인문예술미디어학부 겸임교수)
- 참 여 자: 10개 기관 담당복지사(매개자) 및 노인문화예술교육가 (총 17명)

* 프로그램 내용

시 간	주 제	주요 내용	비 고
** 노인문화예술교육, 낯설지만 괜찮아 - 사업설명			
4:00-4:30	사업설명회	- (매개자를 위한) 사업설명 1) 강사 매칭 안내 (별첨1) 2) 사업별 매뉴얼 소개 (별첨 2) 3) Q&A	PPT, 핸드아웃 (실무자 매뉴얼)
** 예술교육가, 낯설지만 괜찮아 - 친화와 소통의 시간			
4:30-5:00	연극놀이를 활용한 마음 열기	- 아이스브레이킹 1) 한 문장으로 표현하는 나 : 지금 기분은? : 낯선 꿈터, 낯선 사람들의 첫인상은? : 지금, 여기 있는 나를 표현하는 한 문장! 2) 찰칵! 그리고 '우리는 패밀리' : 연극놀이를 통해 긴장된 신체를 이완시키고, 자연스럽게 스킨쉽을 유도하여 심리적 거리감을 줄이는 활동 3) 발 인사로 표현하는 나 : 박자에 맞춰 자신의 이름을 표현하는 동작 표현해보기	핸드드럼
5:00-5:25	요리조리	- 2024 성남노인예술교육을 위한 요리 (재료와 레서피 시각화 작업) : 내가 경험한 성남노인문화예술교육 : 내가 생각하는 성남노인문화예술교육의 지향점 나누기	2절지 3장, 매직, 크레파스, 색종이, 풀 등(3개조 활동)
5:25-5:45	우연히 쓰여진 시	- 단어비가 내려요 오늘 우연히 쓰여진 시 : 성남문화예술교육과 우리! 어르신들에게 이렇게 기억되길!!!	4절지 3장, 필기도구 및 딱풀 9개, 단어비 (3개조 활동)
5:45~6:00	매개자 & 예술교육가 미팅	- 프로그램 진행 일정 조율 - 프로그램 진행 협조사항 공유 - 기획 회의 방식 안내 등	

4. 통합 워크숍 사진



■ 성남문화재단 노인문화예술교육 실무위원 역량강화워크숍 ■

“ ? & ! ”

* 기획의도

성남문화재단 노인문화예술교육 사업의 한 축을 복지기관의 복지사(실무위원)들이 담당하고 있다. 복지사들의 사업에 대한 이해도의 정도에 따라 사업 진행 과정뿐 아니라 참여자와 예술교육가가 느끼는 사업의 성과 차이도 매우 크다. 이 때문에 성남문화재단에서는 각 기관에서 한 명의 복지사가 연속해서 사업의 진행을 담당해 주길 바라지만, 보직 변동과 이직이 잦은 복지기관의 특성상 거의 매해 신규 담당자가 사업을 맡고 있다. 심지어 사업 중간에 담당자가 바뀌는 일도 종종 발생하는데 올해 역시 사정이 크게 다르지 않다. 그러나 잦은 담당자의 변동에 대해 기관과 복지사를 탓하기에는 무리가 있다. 복지기관과 복지사들의 업무 강도는 일반인들의 상상을 뛰어넘기 때문이다. 대다수의 마을 복지관의 경우 기관 운영을 관장과 복지사 1~2명이 모두 맡아서 하고 있다. 복지 사각지대 어르신들의 발굴부터 시작해 생활 지원, 의료 지원, 프로그램 지원뿐 아니라 식당 운영에 이르기까지 그 업무의 범위도 상상을 초월한다. 이 때문에 많은 복지사들 신체적 심리적 피로감을 호소하고 있다. 노인문화예술교육 담당 복지사들 역시 지난 실무협의회에서 업무로 인한 스트레스와 피로감을 호소하였다. 더불어 잠시라도 업무에서 벗어나 쉴 수 있는 시간이 주어지길 원했다. 이에 복지사들의 의견을 반영하여 본 워크숍은 일상에서 벗어나 예술 활동을 통해 자신에 대해 돌아보고 위로하고, 위로받을 수 있는 시간으로 구성하였다.

이와 함께 성남노인문화예술교육을 진행하는 예술교육가(조영희)가 노인문화예술교육 프로그램에서 활용하는 활동들로 워크숍 프로그램을 구성하여 자연스럽게 문화예술교육 프로그램에 대한 이해와 참여자로서의 경험을 통해 사업의 필요성에 대한 이해도를 높이고자 하였다.

*** 워크숍 목표**

- 1. 미술 활동을 통해 자신의 감정을 자유롭게 표현할 수 있다.
- 2. 미술 치료 기법을 통해서 나를 발견하고 힐링을 경험할 수 있다.
- 3. 대화형 활동과 토론을 통해 실무위원 간 유대감을 느끼고, 위로 받을 수 있다.
- 4. 노인문화예술교육 프로그램 중 시각 분야 활동에 대한 이해를 높일 수 있다.

*** 워크숍 개요**

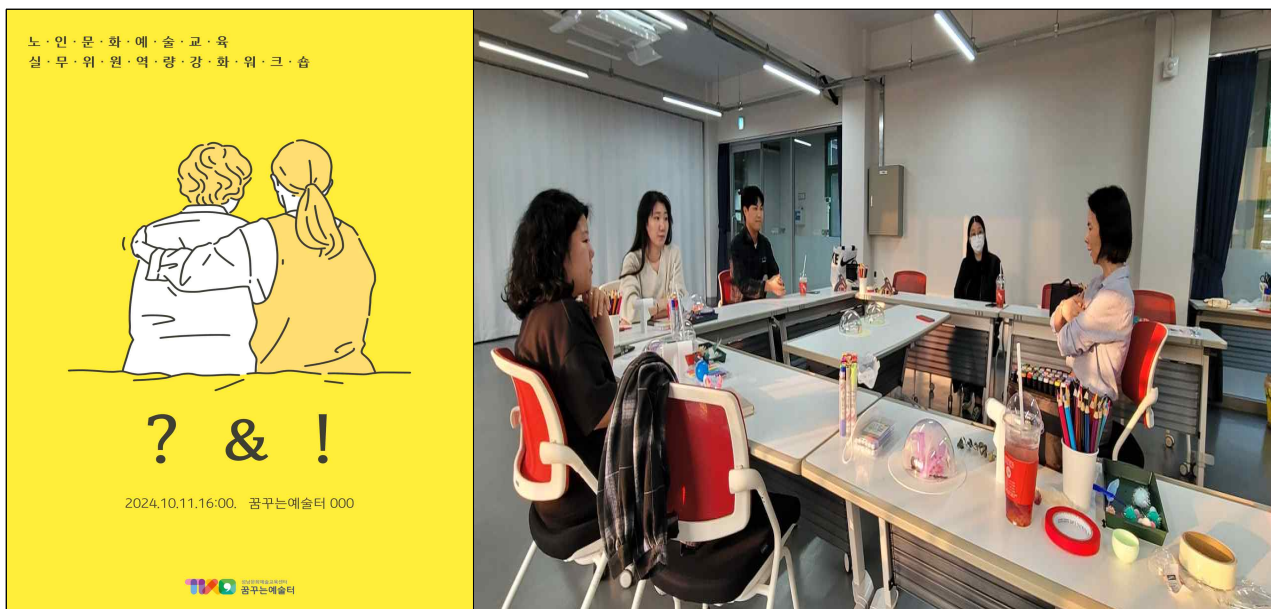
- 워크숍명 : ? & !
- 일 시: 2024년 10월 11일 금 오후 4-7시
- 장 소: 꿈꾸는예술터
- 강 사: 조영희 (성남문화재단 노인분야 문화예술교육가)
- 참 여 자: 성남노인문화예술교육 운영 기관 복지사 10명 내외

*** 프로그램 내용**

강의 개요 및 설명	미술을 통해 자신을 자유롭게 표현할 수 있고, 창의성을 발휘하고, 영감을 찾아, 창의적인 사고방식을 함양하는 것을 목표로 대화형 활동과 토론에 참여하면서 나를 발견하고 힐링을 경험하게 됩니다.		
교육 교보재	ppt, 채색도구, 각종 미술재료		
준비물, 필요사항	채색도구 (싸인펜, 크레파스, 색연필, 마커), 풀, 가위 기타 특이재료(강사 준비)		
프로그램	세부내용	키워드	교보재
? (나는 사회복지사?)	-나를 소개합니다. (각 기관별 복지사님들 각자 원하는 만큼 자기소개) -감정 카드로 현재 내 기분 알기. -PPT 자료 보며 감상	#예술 #나	ppt 자료 노트북, TV 감정카드
!	① 궁금이 박스 속 선물 뽑기(위밍업) "그 선물은 곧 나입니다."	#집중 #몰입	다양한 미술재료

(내가 느끼는 희노애락!)	<p>마음에 드는지 ?</p> <p>② 반 원형 구 안에 뽑은 선물과 다양한 재료들을 넣거나 붙여가면서 선물 (=나)을 위한 멋진 환경 만들어 주기. "내가 원하는 것 담기"</p> <p>③ 원형 종이 위에 반 원형 구 붙이기(글루건) 원형 종이 위에 "나에게 한마디" 혹은 제목, 혹은 그냥 하고 싶은 말 혹은 그림 키워드 ...꾸미기 (채색도구)</p> <p>④ 롤 바이어스 테이프 위에 롤링 페이퍼 작성 (합동 작업) 벽에 설치 후 감정 나누기.</p>	#나 #감각 #힐링	
쉬는 시간			
Critique	<p>벽에 설치 후 감정 나누기.(바이어스 테이프) 작품 제목 정하고 서로 나누고 칭찬하며 결과물 감상하기</p>	#공감 #함께 #위로	화이트보드

* 워크숍 사진



2) 성남노인문화예술교육 예술교육가를 위한 워크숍

■ 성남문화재단 노인문화예술교육 예술교육가 역량강화워크숍 ■

“ Highlight (가장 중요한, 흥미 있는 부분)”

* 기획의도

성남문화재단의 문화예술교육 지향점은 통합, 융합 문화예술교육이다. 하나의 장르로만 문화예술교육이 운영되었을 경우 발생할 수 있는 참여자들의 인식, 예를 들어 단순 기능 교육을 받고 있다는 인식에서 벗어날 수 있도록 하나가 아닌 둘 이상의 장르의 결합, 기술의 결합으로 이루어진 프로그램을 기획, 개발하여 운영하는 것을 지향점으로 삼고 있다.

사회문화예술교육 분야의 지난 몇 년 간의 융복합 프로그램 운영의 형태는 한 프로그램에 두 장르의 예술교육가가 함께 들어가 각자의 전공 분야를 운영하는 방식으로 운영되었다. 각각의 예술교육가들의 전문성을 살리면서 참여자들에게 다양한 경험을 제공한다는 점에서는 좋은 방식일 수 있으나 재단이 원하는 형태의 융복합 프로그램의 운영 방식과는 거리가 있었다.

그러나 기존의 방식으로 문화예술교육프로그램을 운영 중인 예술교육가들에게 재단의 지향점과 다르다고 해서 갑자기 통합, 융합 프로그램 운영을 요구하는 것은 무리다. 또한 수십 년간 자신의 장르만을 활용해 프로그램을 운영했다고 해서 나태하거나 의지가 없는 예술교육가라 평가할 수도 없다. 이는 마치 영어 교사에게 같은 외국어이니 영어 시간을 외국어 시간으로 이름 붙이고 영어와 독일어를 함께 활용한 수업을 계획하고 진행하라고 하는 것과 마찬가지일 수 있다.

이에 본 워크숍은 예술교육가들이 각기 다른 장르의 기법과 프로그램 기획, 운영 방법에 대해 공유하고 학습하면서 융복합 프로그램을 기획 운영할 수 있는 내용으로 진행하고자 한다. 그 첫 번째 시간으로 ‘시각’ 장르에 대한 이해와 체험의 시간을 기획하였다.

이를 통해 단일 장르만 활용해 왔던 예술교육가들이 다양한 장르를 활용하고 결합하여 더 좋은 프로그램을 기획, 개발, 운영할 수 있는 예술교육가로 성장하는 시간이 되길 기대한다.

* 워크숍 목표

1. 시각 장르의 다양한 재료들의 특성과 활용법에 대해 이해할 수 있다.
2. 시각 장르의 다양한 기법에 대해 체험하고 이해할 수 있다.
3. 참여 예술교육가의 전공 장르와 연계하여 활동을 계획할 수 있다.

* 워크숍 개요

- 워크숍명 : **Highlight** (가장 중요한, 흥미있는 부분)
- 일 시: 2024년 5월 17일 금 오후 5-8시
- 장 소: 꿈꾸는예술터 2층 미디어랩
- 강 사: 조영희, 조은영 (성남문화재단 노인분야 문화예술교육가)
- 참 여 자: 노인문화예술교육가 (총 7명)

*** 프로그램 내용**

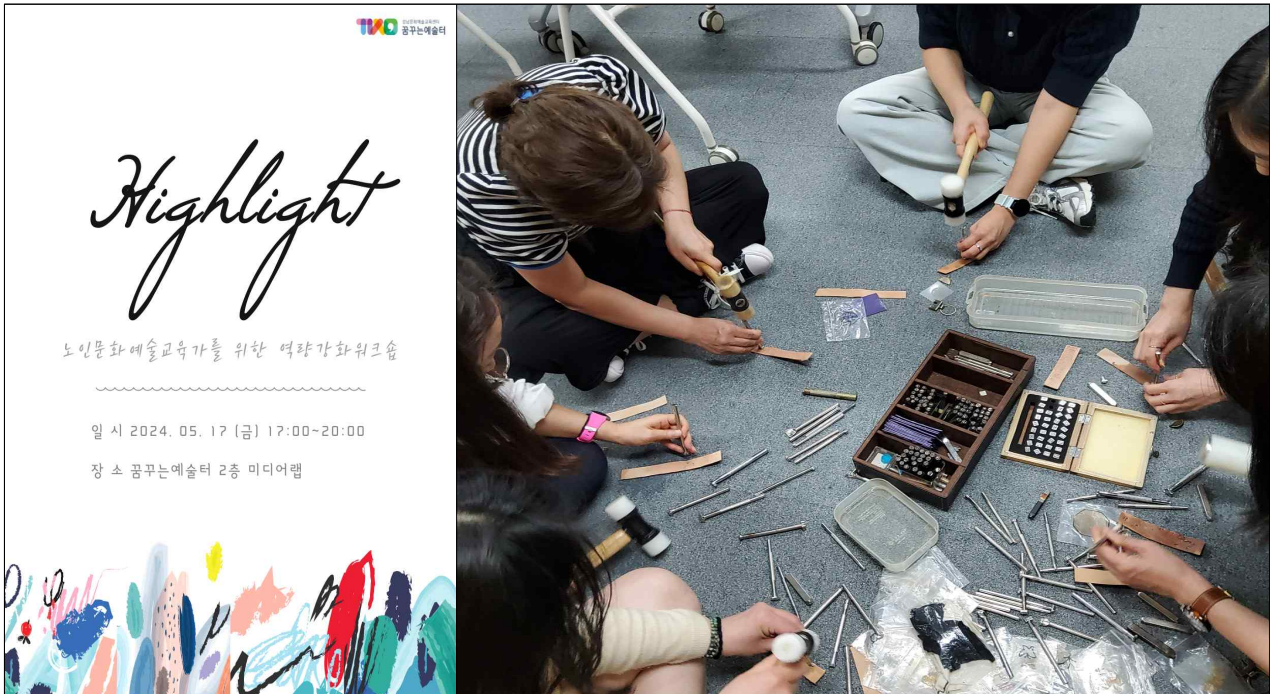
강의 개요 및 설명		<p>1차시 - 다양한 미술 재료들을 만나는 시간. 각 재료들이 가지고 있는 특성과 대상에 따른 활용법 등을 소개합니다. 실제 활동을 체험하면서 자신의 프로그램과 어떻게 접목될 수 있는지 생각하는 시간을 가집니다.</p> <p>2차시 - 시각 장르를 활용한 힐링 프로그램 한차시를 경험합니다. 도입부터 마무리까지 하나의 완성된 프로그램을 경험하고 어떤 흐름으로 프로그램이 운영되는지 경험합니다. (세부목표 : 미술을 통해 자신을 자유롭게 표현할 수 있고, 다양한 예술 형식을 탐구하고, 창의성을 발휘하고, 영감을 찾고, 창의적인 사고방식을 함양하는 것을 목표로 대화형 활동과 토론에 참여하면서 힐링을 경험하는 프로그램 운영 및 전개를 체험할 수 있다.)</p> <p>3차시 - 앞 서 참여했던 2차시의 경험을 바탕으로 자신의 프로그램과 어떻게 접목하여 프로그램을 개발할 수 있는지 서로 공유하며 강사 선생님들께 피드백 받는 시간을 가집니다.</p>		
교육 교보재		ppt, 채색도구,도화지,각종 미술재료		
준비물, 필요사항		채색도구 (싸인펜,크레파스,색연필,마커),풀,가위,전지,목탄,도화지(8절) 양말목, 홀로그램 PVC 기타 특이재료(강사 준비)		
시간	프로그램	세부내용	키워드	교보재
15분	재료 소개	<ul style="list-style-type: none"> - 다양한 재료 제시 - 재료로 놀아보기 (참여자들이 자유롭게 재료를 만지고 사용하면서 편견없이 재료를 만나는 시간) - 재료의 특성 이해 	#재료 #특성 #감정 #감각	
45분	재료를 활용한 활동 소개 및 체험하기 (별첨1)	<ul style="list-style-type: none"> - 가죽공예 (금속 스탬프 찍기) - 자개 공예 (열쇠고리) - 레진아트 (손거울) - 홀로그램 PVC (지갑 만들기) - 양말목 꽃 (열쇠고리) - 핫픽스 지갑 *** 활동을 통한 개인의 느낌 공유하기 *** 각 활동별 주제와 의미 찾아보기	#재료 활용	

10분	쉬는 시간			
10분	나 (예술교육가)	나로부터 시작하는 모든 호불호	#예술 #나 #다양성	ppt 자료
40분	내맘대로 (가장 빛나는)	①칼라(시각) -다양한 칼라 안에서 나의 영감 찾아내기 -선택한 칼라 안에서 확장 및 표현해보기 ②클레이(촉각) -클레이 선택 후 책상 위에서 거미줄 만들기 (2명씩모듬작업) -서로 교차로 혼합하기 -뭉치고 이름 만들기 -3그룹 클레이 작품 나열 ③통합 감각 - 전지 위에서 자유롭게 난화	#감각 #표현 #칼라 #다양성	다양한 미술재료
10분	Critique	작품 제목 정하고 서로 나누고 칭찬하며 결과물 감상하기	#공감 #함께	
10분	쉬는 시간			
30분	나의 장르와 결합한 시각예술	- 오늘 체험한 재료와 활동들이 자신의 장르와 접목하여 할 수 있는 활동은 무엇인지 서로 공유하고 피드백 받는 시간 (조은영, 조영희 공동 진행)	#함께 #성장	
10분	소감 나누기	- 오늘 워크숍을 마무리하면서 느낀 점 나누기	#마무리 #소감	

별첨 1. 1차시 수업 내용 예시 사진

<p>가족 공예</p> 	<p>자개 공예</p> 
<p>레진아트</p> 	<p>홀로그램 PVC</p> 
<p>양말목</p> 	<p>핫픽스</p> 

* 워크숍 사진



○ 예술교육가 역량 강화를 위한 자발적 스터디 모임

스터디 회의록	
일 시	2024.06.24.(월) 17:00 ~ 19:00
참여자	김**, 문**, 박**, 서**, 조**, 조**, 명**(7명)
회의 주제	1. 기관별 진행 상황 공유 2. 서** 선생님의 예술로 손잡기 프로그램에 대한 피드백 (칼림바 활용 수업안)
회의 내용	1. 예술교육가별 진행 상황 공유 - 문** : 수정중앙 예술로 가까이, 청솔 예술로 손잡기 프로그램 진행 중이다. 복지사님들의 참여가 작년에 비해 적극적이지 못하다. 무기력하게 앉아 있는 모습이 다른 참여자들에게 영향을 끼칠 때도 있다. : 어르신들이 왜 공예나 미술 프로그램을 하지 않느냐고 물어보신다. 기존에 하셨던 프로그램에 너무 익숙해지신 것 같다. 다른 프로그램인고,

스터디 회의록

일반적인 기능 교육과 다르다고 설명을 드리지만 문화예술교육에 대한 이해가 부족하셔서 불만을 표하는 분들도 계신다. 이 부분이 고민이다.

- 김** : 양지동 1, 태평 1동 복지회관 예술로 가까이 프로그램 진행 중이다.
양지동 1의 경우 이렇게 진행되는 문화예술교육 프로그램이 처음이라 모든 활동이 신기하고 즐거워하신다. 때문에 더 에너지를 쏟아서 해드리고 싶은 마음이 크다. 태평 1동의 경우 매차시 새로운 참여자가 생긴다.
상황에 맞춰 가며 활동을 하지만 깊은 이야기를 나눌 수 없다는 것이 아쉽다.

- 조** : 한솔, 수정 예술로 손잡기, 신흥 1동 예술로 가까이 프로그램 진행 중이다.
한솔의 경우 기존에 참여하셨던 분들도 계셨다. 대체적으로 어르신들은 잘 따라 오시는 편이다. 신흥 1동의 경우 기관의 사정상 시간이 1시간이라 활동을 하는데 촉박한 느낌이 있다.

- 조** : 신흥1동, 월드비전 예술로 가까이 프로그램 진행 중이다.
신흥 1동은 시간이 짧아져 압축적으로 활동할 수 있어서 오히려 좋은 듯 하다. 월드비전은 어르신들과 많이 친숙해졌는데, 아쉽게 날씨가 더워져 공공근로 시간이 오전으로 바뀐 탓에 참여자 중 3명이 참여를 못하게 되었다. PTA, 복지사와 협의해 기존 참여자 5명으로 운영하기로 결정하였다.

- 서** : 한솔, 하얀마을 복지관 예술로 손잡기 프로그램 진행 중이다.
두 기관 모두 칼림바를 베이스로 수업을 진행한다. 하얀마을의 경우 인원수가 너무 많아 음악 수업을 진행하는데 어려움이 있다. 현재 수업을 진행하는 공간도 음악 수업하기에 적합하지 않은 개방감 있는 공간인데다가, 산만한 분들이 몇 분 계셔서 집중시키는데 어려움이 있다. 또한 참여자 간 나이 차이와 성향 차이가 커서 화합이 되지 않는 부분도 있었다. 미술 프로그램 수업을 원하셔서 기관과 협의 후 특강을 진행하기로 결정하였다.
(하얀마을 복지관 예산 활용)

- 박** : 산성종합사회복지관 예술로 가까이 프로그램 진행 중이다.
복지관의 사정상 태평마실이라는 공간을 대여하여 프로그램을 진행하고 있는데 주로 앉아서 하는 활동을 하는 공간이라 큰 책상과 의자가 고정 셋팅 되어 있다. 때문에 움직임 활동을 할 수가 없어 어려움이 있다. 뿐만 아니라

스터디 회의록

태평마실 공간 자체가 길모퉁이의 마을 사람 사랑방 같은 역할을 하는 곳이라 수업 중에도 외부 사람들이 문을 열고 들어와 볼 일을 보고 간다. 이제는 적응이 되어 주어진 상황에서 최선을 다하고 있지만 흐름이 깨지는 점이 아쉽다.

2. 음악 장르 활용 예술로 손잡기 프로그램에 대한 의견 나누기

서** : 올해 음악 분야 예술로 손잡기 프로그램은 '칼림바'를 활용하여 음악과 친해지기, 나의 노래 만들어보기, 내가 만든 곡에 노랫말 붙여 보기 등의 활동으로 구성하였다. 특히, 칼림바라는 악기의 특성상 어르신들의 손가락을 움직이게 만드는 활동이 주가 되기 때문에 말초신경계 자극과 더불어 음악이 가지는 여러 가지 영향, 예를 들어 음계를 통한 수학적 사고력, 음표와 움직임이 동시에 일어나기 위해 다양한 자극이 발생할 수 있다. 이를 통해 어르신들의 일상에 작지만 새로운 자극이 생기길 바라는 마음으로 본 프로그램을 기획했다. 나아가 악기를 활용한 프로그램이 종료가 되면 칼림바를 어르신들에게 선물로 드릴 예정이라 어르신들의 일상에 자극이 되고 선물이 되길 바란다. 그러나 프로그램을 진행하면서 몇몇 가지 생각할 지점들이 있어 이 자리에서 함께 의견을 나누길 바란다.

** 칼림바에 숫자가 새겨져 있는데 어르신들이 잘 보이지 않아 어려워하신다.

의견 1: 스티커 붙이는 것이 좋겠다.

스틸에 음각으로 되어있지만 가시성이 떨어진다.

스티커를 지그재그로 붙이던가 계단 형식으로 붙이자.

의견 2. 크게 확대하여 그림으로 그려서 프린트해서 책상에 붙여드리자.

칼림바의 숫자를 보면서 하는 것이 아닌 익혀서 자연스럽게 움직일 수 있도록 가이드 정도로 생각하고 붙여드리는 것도 좋을 것 같다.

** 어르신들이 음악 프로그램임에도 시각 장르 프로그램을 원하신다. 나 역시도 다양한 장르의 활동을 통합하여 진행하고 싶어 몇몇 가지를 시도하려하지만 아무래도 상상의 한계가 있는 건 사실이다. 각 장르에서 좋은 아이디어 있으면 의견 내주시면 감사하겠다.

스터디 회의록

조** (시각)

칼림바 음을 듣고 생각나는 칼라(색종이) 선택하고 큰 도화지에 찢어 붙여 보기
오늘 나의 기분을 칼림바 이용하여 표현해 보고(연주가 아니어도 좋음) 원하는
색으로 그려보기 또는 실로 표현해보기.

내 인생의 네 장면 만들기(도화지 위에 자유롭게 붙여보기)

김** (움직임)

바닥에 마스킹 테이프를 활용해서 음역대를 구역으로 표시한 후 음의 높낮이를
이용해 영역 움직이기. 높은 음 연주시에 높은 영역이동 (바닥 마킹)

이동시에 움직임은 예술교육가가 제시하기부터 시작하여 자율 움직임으로 확장.
(신나는걸음. 뒷꿈치걸음...등 재미난 움직임은 이야기로 정하기)

문** (움직임)

각자 손바닥에 칼림바 음계 번호를 붙인다. 예를 들어 예술교육가 오른손바닥은
1, 왼손바닥에는 2을 붙인다. 다른 어르신들의 오른손바닥에는 3, 왼손바닥에는
4를 붙인다. 1부터 7까지(도-1, 레-2, 미-3, 파-4, 솔-5, 라-6, 시-7, 도-1) 번갈아가며
붙이면 최소 2~3인은 같은 번호를 붙이게 된다.

이 때 한 분이 칼림바 연주하며 연주 번호를 말하면 다른 분들은 자신의
손바닥에 번호가 일치되시는 분들이 손바닥을 붙여서 음의 길이를 길게 또는
짧게 연주와 일치시킨다.

공동체 작업이 자연스럽게 이루어지며 공동의 성취감을 느끼는 시간이 되고
서로 의지의 시간을 기대한다.

박** (움직임)

내 몸에 1부터 7까지 번호를 자유롭게 붙인다. 예술교육가가 칼림바 음계를
치며 숫자를 말하면 내 몸에 붙여진 번호를 찾아 몸을 터치한다. 자신의 몸을
만져주며 심리적 안정감을 가져볼 수 있는 기회가 될 것으로 기대한다.

조**(시각)

칼림바 연주 들으면서 구슬 그림 그리기, 음악에 맞춰 구슬을 빠르게, 느리게
굴러보며 우연성에 의해 완성된 그림 액자로 만들어보기

흰색 도화지에 아주 얇은 색으로 어르신들의 이름을 써드리고 칼림바 연주에
맞춰 다양한 색으로 자신의 이름을 채워본다.

스터디 회의록

음악으로 촉발된 감정, 감각들을 우연성에 의해 작품으로 만들어 보는 경험도 새로운 경험이 될 것으로 기대한다. 무엇보다 예술에 대한 거부감이 줄어들 수 있을 것 같다.

예시 사진



** 그렇다면 어르신들의 활동에서 어떤 이야기가 나오길 원하세요?
혹은 어떤 이야기를 전하고 싶은가요?

- 인생 노래와 그에 얽힌 이야기를 나눠 주세요.
- 어디택, 누구 엄마, 몇 호 아줌마가 아닌 이름으로 불러본 적이 언제인가요?
누가, 언제 내 이름을 불러주길 원하나요?
- 구슬이 만들어 낸 선과 그 선으로 만들어 낸 작품을 보면서 우연히 만난
인연들을 떠올려 보세요. 내 인생에서 우연히 찾아온 인연에 얽힌 이야기를
나눠주세요.
- 무엇이든 예술이 될 수 있어요. 예술은 어렵지 않아요!
예술 활동을 통해 이렇게 소담소담 이야기를 나눌 수 있어요!
- 연주하는 것과 연주 듣는 것 중 어느 쪽이 더 좋으신가요?
연주와 관련된 기억이 있으신가요?
- 악기를 만나는 이 순간 기분이 어떠신가요? 혹시 설레이진 않으신가요?
어르신들의 삶 속에서 잊혀 지지 않는 첫 만남의 설레임을 나눠주세요!
- 음계마다 느껴지는 감정이 달라요~ 우리 감정을 담아
인생을 담은 멜로디를 함께 만들어 보아요!

스터디 회의록	
	3. 짧은 소감 나누기 <ul style="list-style-type: none"> - 수업을 진행하면서 잘하고 있는건지 스스로 불안해질 때 서로 상황을 공유할 수 있어서 좋다. - 내가 미처 생각하지 못한 다양한 의견들을 나눌 수 있어서 좋다. - 우리가 함께 고민해 가야 할 지점이 보이는 것 같아, 또 함께 길을 찾아갈 수 있을 것이라는 생각이 들었다. - 역량강화의 필요성에 대해 다시 한 번 느꼈다.
결정 사항 & 향후 계획	<ul style="list-style-type: none"> - 시간 관계상 충분히 나누지 못한 이야기는 단톡방을 활용해서 전하기 - 7월 모임 일정은 월요일이 아닌 다른 요일로 정하기 - 단톡방에서 투표를 통해서 추후 일정은 정하기로 한다.

스터디 회의록	
일 시	2024.07.24.(수) 18:00 ~ 21:00
참여자	김**, 문**, 박**, 서**, 조**, 조**, 명**(7명)
회의 주제	1. 기관별 진행 상황 공유 2. 움직임(청술), 시각(수정) 수업안에 대한 의견 공유
회의 내용	1. 예술교육가별 진행 상황 공유 <ul style="list-style-type: none"> - 문** : 수정중앙 예술로 가까이, 청술 예술로 손잡기 진행 중 수정중앙 오늘 7차시 진행함. 초반에 그다지 흥미를 못 느끼시던 어르신들이 이제는 움직임 활동도 적극적으로 참여하시고, 무슨 활동을 하든지 재미있어 하신다. 무엇보다 처음에는 이야기를 많이 하시지 않으시던 어르신들이 스스로 이야기를 먼저 꺼내시는 모습들이 보여서 좋다. 복지사님도 처음보다 훨씬 더 적극적으로 참여해주시고 도움 주신다. 청술 예술로 손잡기 8차시 중 1차시 남음. 7월 30일 꿈터에서 마지막 수업 진행할 예정.

스터디 회의록

처음에 움직이는 것에 대한 거부감이 있으셨고 불만이 있는 분이 계셨는데 초반 수업 진행 방식의 수정을 통해서 오늘 수업은 어떻게 진행되는지 전체 수업 진행에 대한 브리핑이 들어가니 어르신들이 훨씬 더 잘 참여함. 아무래도 불안감이 높으신 대상이라 본인들이 어떤 활동을 하게 될지 예상 되는 상황을 더 안정적으로 받아들이시는 것 같다. 이번에 함께 탈을 만들고 두루마기를 입고 사진과 영상을 찍어보았는데 움직이시면서 '재미있다!'라고 이야기하시는 모습이 흐뭇했다. (사진공유)



- 김** : 양지동 1, 태평 1동 복지회관 예술로 가까이 프로그램 진행 중이다. 양지동 1의 경우 장소의 열악함이 너무 아쉽다. 공간의 구성이 경로당과 유사 수업 전에 어르신들이 모여 고스톱을 치고 계신다. 간혹 영화를 함께 보시고 계신다. 복지사님 한 분이 관리하고 있어 수업 환경 정비가 잘 이루어지지 않을 때가 많다. 수업 참여 인원도 그 날 고스톱의 결과에 따라 달라지는 웃지 못할 상황이 펼쳐지곤 한다.
(양지 1동은 앞으로 프로그램 후순위 배치하는 것이 나올 것 같냐는 PTA 물음에 대한 답) 그럼에도 불구하고 양지 1동은 반드시! 더 다양한 프로그램을 함께 진행해야 할 필요성을 느낀다. 이 분들이야말로 우리가 아니면 이런 문화예술교육 프로그램을 전혀 경험할 수 없게 된다. 우리의 역할이 바로 이런 소외 지역과 계층을 위한 기회 제공 아니겠는가?
비록 인식이 부족해 수업 환경이 잘 정비되지 않지만, 충분히 기다려 줄 필요가 있다고 생각한다. 다행히 지금까지는 프로그램 한 차시 한 차시마다 너무 즐거워하고 어린아이처럼 신기해하셔서 감사했다.
태평 1동을 뮤직비디오 영상을 찍었다. 원래 수업이 예정되었던 곳이 6층 강당이었는데 물리치료 프로그램에 밀려 당일 갑작스럽게 3층으로 장소가 변경되었다. 준비해간 벽 장식이 없었으면 썰렁할 뻔 했다.

스터디 회의록

다만, 아쉬웠던 점은 촬영을 공익요원분에게 부탁드렸는데 각도가 위에서 아래로 찍다보니 예쁘게 나오지 않아서 너무 아쉬웠다. 편집으로 최대한 다양한 효과를 내보도록 해야 할 것 같다.

- 조** : 한술, 수정 예술로 손잡기, 신흥 1동 예술로 가까이 프로그램 진행 중이다. 3기관 모두 크게 무리 없이 잘 진행되었다.
수정의 경우 프로그램 만족도가 높아 이후 프로그램에 대한 논의도 오가는 중이다.

신흥 1동의 경우 활동은 재미있게 했으나 영상의 배경이 아쉬웠다.
태평 1동의 벽장식 이야기를 들어보니 우리도 준비를 했으면 좋았을텐데 하는 아쉬움이 있다. 그래도 어르신들은 매우 좋아하셨다.
한술은 어르신들의 한 프로그램에 대한 집중력이 길지 않은 편인데 어르신들이 한 프로그램에 지루함을 느낄 때 다른 프로그램을 시작하니 지루할 시간이 주어지지 않는다. 좋아하신다.

- 조** : 신흥1동, 월드비전 예술로 가까이 프로그램 진행 중이다.
신흥 1동은 마지막 차시 영상 함께 보고 다이어리에 영상 큐알 코드 붙이기 활동까지 모두 진행하였다. 신흥 1동의 경우 핸드폰 활용법에 대한 교육을 이미 진행하면서 큐알 코드 사용법에 대해 함께 교육을 받으신 상태였다.

때문에 따로 큐알 코드 활용법에 대해 알려드리지 않아도 되었다.
대신 다이어리 표지에 1차시에 진행했던 이름 타일을 붙이고 꾸미는 활동을 진행했다. 어르신들 모두 프로그램에 대한 만족도가 높으셨다.
월드비전의 경우에도 다시 청춘 이후의 후속 프로그램에 대한 기대감을 가지고 계셨다.
개인적으로는 이번 다시 청춘 프로그램을 진행하면서 영상 촬영과 편집까지 전 과정을 진행하다보니 한 단계 업그레이드 된 느낌을 받았다.

- 서** : 한술, 하얀마을 복지관 예술로 손잡기 프로그램 진행 중이다.
한술의 경우 조은영 선생님께서 말씀하신 것처럼 2명의 서로 다른 장르의 예술교육가가 함께 수업을 진행하다보니 가지는 장점들을 잘 느낄 수 있다.
참여자들도 지루해하지 않으시고, 예술교육가 역시 수업에 대한 부담감, 참여자들의 반응에 대한 예민함과 불안도가 낮아져 더 자신있게 수업을 진행할 수 있게 되었다. 담당 복지사님 역시 다른 프로그램에 비해 2명의

스터디 회의록

예술교육가가 참여하니 프로그램 진행에 있어 유동적으로 참여할 수 있어 훨씬 부담이 덜해 좋다고 말씀해주셨다.
하얀마을의 경우 작사 활동 진행 중이다. 작사 활동이 끝나면 시각 작업을 진행할 예정이다. 이에 따른 강사비는 하얀마을에서 지원하시기로 하셨다.
조영희 선생님의 스케줄에 따라 진행할 예정이다.

- 박** : 태평1동 복지관 예술로 손잡기 진행 중이다.
다른 프로그램 진행 때문에 복지사와 자주 이야기를 나누는 편이다.
덕분에 프로그램 기획 단계부터 진행단계까지 별 무리 없이 잘 진행되고 있다.
다만, 장소가 부족한 관계로 현재 강당의 반을 나누어 사용하는데
옆에서 탁구를 치시고 계시기 때문에 수업에 집중이 잘 안되는 경향이 있다.
그럼에도 불구하고 어르신들은 시끄러운 환경에 대해 양해해주시고
수업에 집중해서 참여하려고 애써 주신다.

2. 시각 장르 활용 예술로 손잡기 프로그램에 대한 의견 나누기

조** : 현재 수정노인종합복지관에서 한글로 그려보기 프로그램을 기획하여 진행 중이다. 프로그램 기획 단계에서 기관과의 첫 회의 때 요청하신 것이 한글 교실 3반 중 1반을 대상으로 프로그램을 기획하되 한글 교육과 연계되는 예술교육을 진행해주시길 요청하셨다. 이에 한글에 대한 부담감을 줄이고, 특히 글씨를 쓰는 것에 대한 부담감을 줄이는 활동이 필요하다고 생각되었다.
이에 글씨가 작품이 되는 공예 수업을 진행하면 좋겠다는 생각을 하였고, 다양한 작품에 글씨를 쓰는 활동을 접목하였다. 특히 캘리그래피 연습을 통해 맞춤법에 대한 부담감을 줄이고, 예쁘고 반듯하게 써야 한다는 강박 관념을 벗어낼 수 있도록 프로그램을 기획하였다.
융복합 수업으로 풀어낸다면 어떻게 풀어낼 수 있을지 함께 고민해보고 싶다.

서** (음악)

- 음악이나 리듬을 들으며 한글을 직접 디자인하여 창작해본다.
- 수업 주제와 연계된 음악을 듣고 이야기를 나누고 글을 써본다.
- 단어에 감정을 넣어서 글씨를 써본다. 예를 들어 '사랑' 이라는 단어를 쓴다면 부드럽고 포근한 느낌으로 쓰고 색깔은 핑크색으로 쓴다. 이런 식으로 각자의 감정을 담아 글씨를 써본다.

스터디 회의록

조** (시각)

- 나의이름 그림으로 그려보기
(꽃, 나무, 여러가지 사물이나 자연물을 내 이름에 넣어서 문자도처럼
족자 위에 써보기)

김** (움직임)

- 컬러스카프로 모음자음 모양으로 움직이기 (리본 체조처럼)
- 미션주고 쓰기 (길게. 스타카토. 부드럽게. 2번반복해서...)

문** (움직임)

- 몸으로 자음과 모음의 형태를 만들어서 두모듬으로 단어퀴즈를 내면
한팀은 몸의 형태로 단어쓰기 (한글인지에 따라 글자수 정하기)
- 몸으로 그리는 캘리그라피
어떤 스타일의 글씨체도 작품이 되는 캘리그라피처럼 자음, 모음을 몸으로
표현해보고 사진으로 찍는다. 찍은 사진을 오려서 글씨를 만들어 본다.

박** (움직임)

- 마스킹 테이프를 활용하여 자음, 모음 모양을 바닥에 붙여놓고 강강술래의
변형인 청어엮기 놀이를 글자 모양에 따라 움직이기
- 한글 카드를 바닥에 깔아 놓고 예술교육가가 제시하는 단어에 해당하는 카드
찾기
- 약간 변형을 한다면 획득한 단어 카드를 활용하여 문장 만들기 활동

2. 움직임 장르 활용 예술로 손잡기 프로그램에 대한 의견 나누기

문** : 청솔복지관에서 화풀이춤을 기획하여 진행하고 있다.

참여자의 감정에 대해 다뤄보고, 마스크 만들기, 두루마기 만들기, 만든 마스크와
두루마기를 활용해 움직임까지 해보는 활동으로 이루어져 있다.

- 수업안을 함께 살펴 본 예술교육가들은 충분히 융복합 프로그램을 지향하고
있다는 의견을 내었다.

서**(음악)

스터디 회의록

- 2차시 수업에서 소리를 활용한 스피드게임을 진행한다.
감정을 나타내는 단어를 스케치북에 써서 A팀이 문제를 내고, B팀은 의성어와 의태어로 그 감정을 소리로 표현하고 맞춘다.
- '화' 를 나타내는 감정을 각자의 소리로 표출해본다.
- 화를 다룬 음악을 듣고 음악에 맞춰서 움직여본다.

조**(시각)

- 감정 상태를 색도화지로 선택하여 좋고 나쁨을 그 도화지 위에서 선만을 이용해 표현하도록 유도해 보기
- 흰도화지 위에 색종이만을 이용해 감정 표현보기(정형 비정형 무관)

조**(시각)

- 각자가 지금 기분 좋다고 생각 되는 단어와 행동을 한다.
그리고 3가지 정도 색을 고른다
조금 쉬었다가 기분 나쁘거나 화나는 단어를 생각하고 행동으로 옮긴다 .
그리고 3가지 정도의 색을 고른다.
탈 모양에서 반씩(기쁠때와 화날때) 각자가 고른 색으로 표현 해본다.

**결정
사항
&
향후
계획**

- 시간 관계상 충분히 나누지 못한 이야기는 단톡방을 활용해서 전하기
- 하반기 예술로 가까이 시즌2 개발 예정 공지

성남문화재단 사회문화예술교육 워크숍
< 융합예술교육에 대처하는 우리들의 자세 >

워크숍 목표

1. 성남형 사회문화예술교육(장애 및 노인 분야)을 위한 융합예술교육을 알 수 있다.
2. 융합예술교육 프로그램의 개요작성 및 활동 구성을 해볼 수 있다.

성남문화재단 사회문화예술교육			
융합예술교육에 대처하는 우리들의 자세			
일시	2024. 09. 12.(목) 16:00~19:00 (3시간)	장소	성남문화예술교육센터 꿈꾸는예술터 3층
회기	1회	강사	전효정
대상	장애인 및 노인분야 문화예술교육가 8명		
준비물	포스트잇, 사인펜, 전지1장 혹은 칠판, 조별 노트북(4대), 와이파이, 프로젝트		
과정	활동내용		시간
개요	<ul style="list-style-type: none"> ■ 전체 계획(안) -교육 현장 현황소개 및 성남형 융합예술교육의 철학세우기(30분) -노인분야 융합예술교육 프로그램 기획의 실제(120분) -프로그램 발표 및 피드백(30분) 		180분
교육철학 세우기	<ul style="list-style-type: none"> ■ 요양교육현장(요양원, 데이케어센터) 현황공유 (ppt) ■ 요양원 및 데이케어센터의 프로그램 사례공유(ppt) ■ 노인분야 성남형 융합예술교육 철학세우기(조별활동) - 노인분야 융합예술교육이란 무엇인가 - 왜 중요한가 - 무엇이 어려운가 - 어떻게 하면 잘할 수 있을까 ※ 각 항목별 문장으로 정리하여 기획의 방향성 잡기 		60분

<p>프로그램 개발</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ 다양한 질문으로 생각확장하기 <ul style="list-style-type: none"> - 요양원과 데이케어센터에서 행복한 노년을 보내려면? - 집에 가고 싶은 어르신들이 요양원이나 데이케어센터를 집처럼 생각하게 만드는 방법이 있을까? - 신체적 한계로 인한 좌절감을 해소하고 자신을 있는 그대로 수용하며 서로를 격려하게 할 수 있을까? - 데이케어센터, 요양원에서 새롭게 시작된 인간관계, 아직도 관계를 시작할 수 있다는 희망을 가질 수 있을까? - 인지적 장애(경증치매)를 가진 분들에게 어떤 포용적 예술을 시도할 수 있을까? - 예술과 복지의 경계에서 어떤 문화예술교육이 필요할까? ■ 프로그램 개요작성(대상, 주제, 목표) <ul style="list-style-type: none"> - 요양원 및 데이케어센터 어르신을 대상으로 한 5회차 프로그램 기획 - 교육철학에 근거한 회차별 키워드 도출 - 1~5회차 프로그램 단계 구성 ■ 프로그램 활동구성(조별활동, 2인1조) <ul style="list-style-type: none"> - 키워드를 중심으로 한 자료수집 및 아이디어 도출 - 각 조별 1회차(60~90분) 프로그램 활동안 구성 - 5회차 프로그램은 발표 혹은 전시형태로 가족 및 함께 생활하는 어르신 간 소통의 장 마련 	<p>90분</p>
<p>휴식</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ 휴식시간 	<p>10분</p>
<p>프로그램 발표 및 피드백</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ 조별 프로그램 발표하기 <ul style="list-style-type: none"> - 각 조별로 구성한 프로그램 발표하기 ■ 더 나은 문화예술교육을 위한 피드백 <ul style="list-style-type: none"> - 발표를 듣고 아이디어 보태기 	<p>30분</p>
<p>비고</p>		

3) 모두를 위한 세미나

<예술로(老)하우(HOW)_예술노하우(knowhow)>

■ 세미나 목표

1. 성남형 노인문화예술교육의 확장성과 방향성에 대해 함께 논의할 수 있다.
2. 요양기관과 기관이용자의 특성(문화예술교육 대상자)에 대해 이해할 수 있다.
3. 요양기관 이용자의 특성에 맞는 문화예술교육 프로그램(움직임, 국악 & 연극)을 사례 발표를 통하여 이해할 수 있다.

■ 세미나 개요

일 시 : 24년 11월 22일 (금) 16시 00분 ~ 18시 30분

장 소 : 성남꿈꾸는예술터 3층 통합랩

인사말 : 성남문화재단 정민혁 부장님

사회자 : 명진희(성남노인문화예술교육 PTA)

발제자 : 정상민(성남요양원 복지과장), 정미영(서울디지털대학교 표현예술치료 교수)

고봄이(극단 너영나영 대표)

참여자 : 성남노인문화예술교육가,

예술로 사업 진행 기관 담당 매개자(복지기관, 요양원 복지사)

노인문화예술교육에 관심 있는 문화예술교육사 또는 복지기관 관계자.

시간	세션	발제자/사회자	주제
16:00 ~ 16:10	오프닝	정민혁 부장님	인 사
16:10 ~ 16:30	발제 1	정상민 복지과장	요양기관과 이용자에 대한 이해 (요양기관 종류와 대상자 이해)
16:30 ~ 17:00	발제 2	정미영 교수님	요양기관 이용자를 위한 문화예술교육1 (움직임 활용 사례)
17:00 ~ 17:30	발제 3	고봄이 대표님	요양기관 이용자를 위한 문화예술교육2 (국악 & 연극 활용 사례)
쉬는 시간 10분			
17:40 ~ 18:20	Q & A	PTA 명진희	Q & A
18:20 ~ 18:30	클로징	정민혁 부장님	

* 세미나 사진



Ⅲ. 성남노인문화예술교육 운영 결과

1. 프로그램 만족도 조사 결과

프로그램 운영 결과를 도출하기 위해 프로그램 마지막 차시에 만족도 조사를 실시하였다. 만족도 조사 문항은 실무협의회에서 매개자(복지사)의 의견을 청취하였고, 예술교육가 네트워크 회의에서 예술교육가들의 의견을 청취하여 정리하였다.

문항을 설정할 때 다음과 같은 사항을 고려하였다.

첫째, 소요 시간이 너무 길지 않도록 문항수를 줄였다. 예술로(老) 프로그램의 운영 시간이 오전 인 경우 수업 종료 후 점심 식사 시간과 맞물려 있고, 오후 수업의 경우 기관에서 운영하는 귀가 셔틀버스 시간과 맞물려 있는 경우가 많았다. 때문에 마지막 수업 종료 후 실시해야 하는 만족도 조사에 너무 긴 시간이 할애되지 않도록 문항수를 최대한 줄여 12개로 만들었다.

둘째, 질문은 어르신들이 이해하기 쉽도록 구어체로 표기하였다. 본 프로그램에 참여하는 어르신들 중에는 생각보다 비문해 어르신들의 비중이 높다. 때문에 어려운 단어를 사용하거나, 문장이 길고 복잡한 경우 질문을 잘 이해하지 못해 설문을 중도 포기하는 경우가 종종 발생한다. 때문에 담당 복지사와 예술교육가들이 문항을 대신 읽어 드리는 경우가 있다. 이때, 전달자도 전달하기 쉽고, 설문에 참여하시는 어르신들도 대답하시기 수월 하도록 질문을 문어체가 아닌 구어체로 구성하여 표기하였다.

셋째, 문화예술교육의 특성을 살린 질문을 추가 하였다. 예를 들어 프로그램을 통해 일상이 조금이라도 즐거워지셨는지, 함께 프로그램에 참여하신 다른 분들과 이야기를 나누고 친분을 쌓음으로써 사회적 관계망 형성에 도움이 되셨는지를 묻는 항목을 추가하였다. 이와 함께 성남문화재단에서 지원하는 사업의 필요성에 대한 항목을 추가하여 공공의 영역에서 펼쳐지는 문화예술교육의 필요성과 수요에 대한 조사를 진행하였다.

이 밖에 프로그램을 참여하면서 제일 좋았던 활동 3가지와 앞으로 어떤 프로그램이 개발되었으면 좋을지에 대한 질문에 자유롭게 답하실 수 있도록 두 가지 질문에 대해서는 주관식 문항으로 구성하였다. 주관식 문항은 답변하시는 어르신들이 부담스럽지 않으시도록 단답형으로 쓰실 수 있도록 하였다. 주관식 문항에 대해서도 비문해 어르신들의 위해 담당 복지사와 예술교육가가 설문 작성에 함께 참여하여 도왔다.

프로그램 만족도 조사는 예술로 손잡기 프로그램 참여자와 예술로 가까이 <다시, 청춘> 참여자들의 대상으로 프로그램 마지막 차시가 종료된 후 실시하였다. 때문에 실제 프로그램 참여자와 설문 참여자의 수에 조금 차이가 있다. 또한, 하반기에 실시한 예술로 가까이 두 번째 프로그램 <즐거운 나의 집>의 경우 요양기관을 이용하는 어르신들을 대상으로 개발된 프로그램의 특성상 치매 어르신들이 포함되어 있는 관계로 따로 만족도 조사를 진행하지 않았음을 밝힌다.

프로그램 만족도 조사는 총 90분이 참여하셨고, 결과는 다음과 같았다.

■ <예술로(老)> 프로그램 만족도 조사 ■

번호	평가 내용	매우 그렇다	그렇다	보통이다	그렇지 않다	전혀 그렇지 않다
1	수업은 재미있으셨나요?	87	1	2	0	
2	수업하시는 장소와 수업환경은 좋으셨나요? (수업환경은 교육장비, 재료, 시설 등을 말해요)	76	9	5	0	
3	수업 시작하는 시간은 괜찮으셨나요?	79	6	3	2	
4	수업하는 횟수는 괜찮으셨나요?	68	6	14	1	1
5	강사님은 수업을 잘 진행하셨나요?	88	1	1	0	
6	수업은 이해하기 어렵지 않고 쉬웠나요?	77	9	4	0	
7	수업 시간에 어르신들 서로 충분히 이야기를 많이 나누셨나요?	75	12	3	0	
8	복지사님들은 어르신들이 수업에 잘 참여하실 수 있도록 잘 도와주셨나요?	86	3	1	0	
9	수업을 들으면서 어르신들 일상이 조금이라도 즐거워지신 것 같으신가요?	84	5	1	0	
10	우리 수업은 성남문화재단에서 지원하는데요 이렇게 어르신들에게 수업을 마련해드린 건, 성남문화재단에서 잘 한 일이라고 생각하시나요?	85	4	1	0	
11	앞으로 성남문화재단에서 또 다른 수업을 만들어 드리면 참여하실 생각이 있으신가요?	84	5	1	0	
12	본 수업을 다른 친구분들에게 추천하실 마음이 있으신가요?	81	7	1	1	

■ 이번 수업에서 제일 재미있었던 활동 3가지를 뽑아주세요!

(춤, 만들기, 다이어리 꾸미기, 사진찍기, 모두 재미있었음.)

■ 다음에는 어떤 수업, 어떤 활동을 하고 싶으세요?

(노래, 춤, 체조, 만들기(공예), 원예, 동화책 읽어주기, 시 쓰기, 사진찍기, 요리, 연극, 칼림바 연주 심화, 세제 만들기)

위의 결과에서 보는 것과 같이 전체적으로 프로그램에 대한 만족도는 상당히 높은 편이었다. 세부적인 내용을 살펴보면 프로그램과 예술교육가에 대한 만족도가 가장 높았다. 이와 함께 본 프로그램을 유치하고, 참여할 수 있도록 안내해 주고 수업 중간중간 불편 사항을 해소해 준 매개자(복지사)에 대한 만족도 역시 매우 높은 것을 볼 수 있었다.

반면에 기관에 따라서 수업 환경에 아쉬움을 표하거나, 수업 진행 시간이 어르신들의 스케줄과 맞지 않아 불편하셨다는 의견도 있었다. 특히, 전체 기관 고루 수업 횟수에 대한 아쉬움을 표현하시는 분들이 많았는데 세부 답변을 살펴보면 ‘횟수가 너무 짧아 아쉽다.’는 답변이 대부분이었다. <다시, 청춘>의 경우 8회차로 구성했다. 예술로 손잡기의 경우 16회차로 구성된 하얀마을 복지관을 제외하고 대부분 8회차로 구성되었다. 이에 참여하신 어르신들이 8주 수업이 너무 짧다는 의견을 주셨다. 익숙해질 때쯤, 그리고 참여자 간에 라포가 형성되어 이야기를 나누는 즐거움을 느낄 때쯤 프로그램이 끝나 아쉽다고 느끼시는 분들이 많으셨다. 수업 횟수에 매우 만족하신다고 답하신 68명의 어르신들 중에서도 현장에서 만나본 분 중에는 수업 횟수가 너무 짧다고 이야기하시는 분들이 많았다. 이러한 어르신들의 생각은 일곱 번째 문항, 참여자들 간 소통이 잘 이루어졌는지를 묻는 질문에 대한 답변에서도 그대로 드러남을 알 수 있었다. 사회적 관계를 맺고 소통을 시작할 때쯤 프로그램이 종료가 되어 충분히 이야기를 나누지 못했다는 의견이 많았다.

그럼에도 불구하고 성남문화재단 노인문화예술교육 프로그램을 통해 새로운 사회적 관계 형성과 프로그램을 통한 성취감을 느낄 수 있어 일상이 즐거워졌다는 답을 해주시는 분들이 많았다. 이와 함께 참여자 90%이상의 어르신들이 앞으로도 성남문화재단 노인문화예술교육 프로그램이 제공된다면 꼭 참여하겠다고 답변해 주셨다. 기존의 단순 기능 위주의 예술교육과 달리 삶을 바꾸는 문화예술교육이 지향하는 바를 상당 부분 달성했음을 알 수 있는 결과였다.

2. 결론 및 제언

성남노인문화예술교육의 효과성에 대해 만족도 조사를 비롯하여 참여자 인터뷰, 매개자 인터뷰를 진행한 결과, 프로그램이 진행되는 동안 참여 어르신들은 창의성, 자아 존중감, 사회적 관계를 강화할 수 있으며, 외로움, 우울증, 스트레스 등의 문제를 함께 나누고 해소는 시간을 가질 수 있었음을 알 수 있었다. 이처럼 성남노인문화예술교육은 노인의 삶을 풍요롭고 의미 있게 만들고자 하는 사업의 목표에 걸맞게 어르신들의 정신적, 신체적, 사회적 건강을 증진시키고, 삶의 질을 향상하는데 작지만 중요한 역할을 하고 있는 것으로 보인다. 성남노인문화예술교육을 지속적으로 유치하고자 하는 기관들과 신규 유입을 원하는 기관의 증가도 이를 방증하는 것으로 볼 수 있다.

그러나 2025년 문화예술교육 관련 예산의 삭감으로 인해 4년간 다져온, 이제야 단단하게 자리를 잡게 된 노인문화예술교육의 존폐 위기에 처했었다. 다행히 성남문화예술교육센터 행정담당자들의 노력으로 노인문화예술교육을 진행할 수 있게 되었지만, 축소 운영은 피할 수 없게 되어 안타깝다. 해마다 예산에 의해 사업의 규모가 정해지고, 존폐의 위기에 빠질 수도 있다는 불안감은 당장 지속될지, 아닐지도 모르는 상황에서 프로그램을 진행해야 하는 예술교육가들의 성장을 저해하는 원인이 될 수 있다. 이에 본 PTA는 다음과 같은 제언을 하고자 한다.

첫째, 성남노인문화예술교육의 공적 가치 확립과 확장을 위한 노력이 필요하다. 노인문화예술교육은 사회적 필요와 가치가 크지만 이를 위해 여러 가지 방안이 필요하다. 무엇보다 어르신들이 문화예술교육에 보편적으로 접근할 수 있도록 교육 기회의 평등한 제공이 필요하다. 이를 위해 2024년 하반기부터 실시한 노인요양기관으로 노인문화예술교육의 장을 확장한 것은 좋은 사례라고 볼 수 있다. 이처럼 성남시에 거주 중인 어르신들, 특히 문화예술교육의 사각지대에 놓여 있는 다수의 어르신들을 어디로 가서 어떻게 만나는 것이 효과적인 것인가에 대한 연구와 실행이 필요하다. 이와 더불어 다양한 상황 속에서 살고 계시는 다양한 어르신들을 위한 맞춤형 프로그램 개발을 위해 어디까지 지원할 것인지, 어떤 형식으로 지원할 것인지에 대한 가이드 설정이 필요하다.

둘째, 사업 운영을 위한 협의 기관(복지관 및 요양기관)의 책임감 향상을 위한 성남노인문화예술교육의 부분적 유료화가 필요하다. 현재까지는 성남시의 예산을 사용하여 참여 기관과 참여자 전액 무료로 프로그램을 진행하였다. 그러다 보니 참여기관 및 참여자들의 서비스에 대한 책임감이 줄어드는 경우가 종종 발생하였다. 성남문화재단에서 서비스를 제공함에도 불구하고 운영기관에서 운영의 어려움을 토로하거나, 본 사업의 취지에 맞게 매개자가 함께 협력하여 운영하지 않고 기존 문화강좌 운영처럼 예술교육가만 수업 진행을 하게 되는 경우가 대표적인 예다. 뿐만 아니라 월 1회 진행하기로 사전 고지하였음에도 불구하고 실무협의회에 업무를 이유로 참석하지 못하는 매개자들도 있었다. 참여 어르신의 경우 프로그램 신청은 하되 참여하지 않아 정작 진짜 참여하고 싶은 어르신들이 참여를 하지 못하게 되는 일도 발생하

였다. 이에 기관과 참여자의 적극적 참여를 위한 부분적 유료화가 필요하다고 판단된다. 현재는 강사비, 재료비 일체를 재단에서 지원하지만, 참여하고자 하는 기관이 있다면 재료비를 부담한다거나, 강사비 일부를 부담하는 식으로 일정 부분 참가비를 부과하여 본 사업의 취지에 맞게 ‘함께 협력하여 운영’할 수 있는 상황인지에 대해 기관 스스로 생각해 볼 수 있도록 한다. 참여자의 경우도 노쇼 방지를 위한 일정 금액을 참가비로 받고 80% 이상 출석할 경우 되돌려 주는 것도 검토해 볼 만하다고 판단된다. 다만, 소수의 인력으로 운영되고 있는 몇몇 마을 복지관의 경우나 직전 해에 가장 적극적으로 참여하고 협조해 준 기관을 선별하여 프로그램 우선 진행과 함께 참가비를 면제해 주는 식의 프로그램의 적극적 참여를 유도할 방안 마련이 필요하다고 판단된다.

셋째, 지속적이고 안정적인 성남노인문화예술교육의 실행을 위해 성남문화재단 문화예술교육센터의 노인문화예술교육가들을 위한 플랫폼으로서 기능 마련이 필요하다. 앞서 이야기한 것과 같이 단순 기능 습득 위주의 예술교육이 아닌 참여자들의 삶의 이야기를 녹여내는 노인문화예술교육의 필요성과 효율성에 대해 많은 사람들이 공감하고 인정하고 있다. 어르신들을 대상으로 실시하는 노인문화예술교육은 특화된 지식과 경험을 가진 전문예술교육가들이 필요하다. 또한 다양한 장르의 결합으로 다채로운 프로그램 구성을 통해 어르신들이 매 차시 흥미를 가지고 참여하실 수 있도록 융복합 프로그램 개발을 위한 노력도 지속되어야 한다. 그러나 앞서 말한 것과 같이 성남노인문화예술교육 사업의 규모와 지속성, 확장 가능성을 결정하는 것은 결국 예산이었다. 이는 노인문화예술교육가들에게 직업적 불확실성을 제공하는 원인이 된다. 문제는 이 불확실성으로 인해 성남노인문화예술교육에 대한 열정이 저하되고 참여 어르신들에게 지속적이고 안정적 심리적 지지 관계 형성의 방해 요소로 작용할 수 있다. 나아가 예술교육가가 프로그램 개발에 대한 동기 부여를 저해하여 예술교육가의 성장과 성남노인문화예술교육의 발전을 가로막는 요소가 될 수 있다. 이와 더불어 시의 예산 지원에 기대어 사업을 진행하는 경우 더 많은 어르신들에게 교육의 기회를 제공하거나, 지속적 제공이 어려워지는 측면도 있다. 이를 해결하기 위해 성남문화예술교육센터는 단순히 시의 예산을 활용하여 사업을 진행하는 일차적인 역할에서 벗어나 노인문화예술교육 전문가가 필요한 기관과 어르신들을 만날 기회가 필요한 노인문화예술교육가를 연결하는 플랫폼 역할을 하는 것이 필요하다. 또한 성남노인문화예술교육의 가치가 고루고 넓게 확산될 수 있도록 다양한 장르의 노인 전문 예술교육가를 육성하고 그들이 함께 모여 자체적으로 새로운 프로그램을 개발하는 등의 성장 동력을 제공할 수 있는 기회와 장소를 제공하는 역할을 함께 해야 할 것이다.

성남노인문화예술교육은 그동안 많은 성과를 이뤄왔고, 어르신들의 삶의 질 향상에 중요한 기여를 해왔다. 앞으로도 다양한 예술교육가와 참여자들이 함께 성장할 수 있는 환경을 조성하여 성남노인문화예술교육이 더 많은 어르신들에게 건강하고 행복한 삶을 선사할 수 있기를 기대한다.

성남 장애인문화예술교육
시범사업 운영 최종 보고서

장애인문화예술교육 전임예술교육가
이 소 희

목 차

I. 연구 계획

1. 연구 배경 및 필요성
2. 연구 목적과 방법

II. 조사 및 현황 분석

1. 성남시 장애인 현황 분석
2. 성남시 장애인복지기관 분류 및 문화예술교육 현황
3. 성남시 특수교육지원센터 예술교육 현황
4. 성남문화예술교육센터 특수학교(학급) 문화예술교육

III. 연간계획 및 운영

1. 2024 장애인문화예술교육 시범사업 개요
2. 2024 시범사업 참여기관 현황
3. 향후(2025-2026) 장애인문화예술교육을 위한 세미나 및 라운드테이블
4. 2024 장애인문화예술교육 연간 일정표

IV. 성남시 장애인문화예술교육의 지속적 운영을 위한 방안

1. 인력
2. 프로그램
3. 네트워크
4. 시스템

V. 연구결과

1. 참여자 만족도
2. 강사만족도와 자기평가
3. 매개자 인터뷰
4. 성과 공유회
5. 시범사업 결과

I. 연구 계획

1. 연구 배경 및 필요성

2018년부터 성남교육지원청과 성남문화재단의 협업을 통해 성남형교육으로 편입된 [특수교육 문화예술 연계수업]이 운영되었다. COVID19로 인한 상황에서도 특수학교, 특수학급에서의 문화예술 연계수업이 어렵게 지속되었으나 아쉽게도 2022년 이후 중단되고 말았다. 그러나, 2024년 장애인문화예술교육은 사회문화예술교육의 일환으로 다시 성남문화예술교육센터에서 시범사업이 계획되었다.

1) 누구나 누려야 하는 권리

주지하다시피, 문화예술교육은 장애 여부에 관계없이 누구나 누려야 하는 권리(“Arts for All”)이다. 한 사람의 ‘전(全)생애주기’ 문화예술교육 뿐 아니라 ‘문화취약계층’을 위한 사회문화예술교육으로서의 장애인문화예술교육은 반드시 필요하다.

문화예술교육은 그것을 함께 만들어가고 향유하는 사람들에게 몸과 마음의 양식이자, 기억과 추억의 승화이자, 평범한 ‘일상을 풍요롭게’ 만드는 것이다. 문화예술교육은 자유와 표현, 공감과 소통, 포착과 응시이며, 다양한 시각을 수용하면서 편견없는 시선으로 나아가는 발걸음이 될 것이다. 그리하여 문화예술교육은 그것을 원하는 ‘모두를 위한 것(Arts for All)’일 수 있어야 한다고 생각한다. 여기에서 지역, 경제수준, 성별, 장애여부나 성적 취향 등으로 인해 누구도 배제되어서는 안된다.

문화예술 취약계층을 위한 정책의 일환으로 장애인을 위한 문화예술교육이 시행되고 있으며, 한국장애인문화예술원의 설립으로 장애인예술가를 위한 문화예술교육의 기회도 고려되고 있다. 하지만, 전체 인구의 5%를 넘어서는 장애인들에게 이러한 영향이 미치기에는 많은 한계가 존재하고 있다. 현장에서 만난 장애인과 장애인관은 폭넓은 문화예술교육 프로그램을 원하고 있다. 모든 이를 위한 예술이 될 수 있도록, 문화예술을 누리하고자 하는 장애인들이 필요한 곳에 손이 닿을 수 있도록 확장되기를 희망하며, 특히 성남문화재단의 문화예술교육센터가 공공기관으로서 장애인문화예술교육을 품는 출발점이자 지향점이 되기를 희망해본다.

2) 발달장애 청장년을 위한 문화예술교육

본 연구자는 성남시의 장애인구 현황(발달장애 중 청년층이 47% 차지), 장애복지기관 현황 및 장애인들의 문화예술프로그램 향유 등에 대한 통계를 바탕으로, 어떤 참여자를 위한 프로그램을 하는 것이 가장 급선무일지, 성남시의 정책적 흐름과 대치되지 않을지 등을 고려하였다. 성남시 장애인구의 다수를 차지하며, 학교기관의 보호에서 벗어나 성인으로서 자립해야 하는 상황에 놓인 장애청년들이 예술경험의 기회를 갖고, 사회의 일원으로서 경험하는 이야기들을 공감과 신뢰속에서 나눌 수 있는 장이 필요한 것으로 보았다.

또한, 2023년 가을 발표된 성남시 ‘장애청년들을 위한 주택지원사업’ 외 14개 지원 정책에 따라 ‘발달장애 청장년 대상 문화예술교육 프로그램’ 신규 개발은 성남지역에 특화된 문화예술교육

의 방향성이 될 수 있을 것이다.

신체장애 인구는 감소하는 반면 발달장애 인구는 증가하고 있으며, 장애인구 중 정신장애인 발달장애인은 10%를 차지하고 있다. 또한 발달장애인 중 청장년은 50% 이상을 차지하여 이들에 대한 문화예술교육의 기회 확대가 절실하다. 성남시 장애인 인구 역시 이 통계에서 크게 벗어나지 않고 있다.

한편, 장애인 문화예술교육의 연령대에 대해 살펴보자면, 학령인구(초중고)는 학교안에서 1차적으로 교육 및 예술교육이 이루어지고 있으나, 20세 이후 발달장애인은 교육의 기회가 매우 제한된다. 발달장애 청장년의 문화예술교육은 곧 고등학교 과정을 졸업한 이들의 교육 연장선을 담보하고 있기에 예술교육의 필요성과 중요성은 더욱 크다.

어느 정도 의사소통이 되는 경증 발달장애인들은 보호작업장 및 장애인복지관 등을 통해 경제적, 신체적 자립을 꾀하고자 한다. 성인이 된 발달장애인들이 사회의 일원으로 함께 살아가면서 자신들의 삶의 이야기를 나누고 표현할 다양한 예술적 방법을 익히는 것은 정신적 자립, 정서적 만족감 등의 측면에서 매우 중요하며 이는 발달장애인의 문화예술교육에 더욱 집중하는 이유이다. 발달장애인이 문화예술을 누릴 수 있는 기회를 늘리고, 예술에 대한 재능발견 혹은 예술을 통해 그들의 삶을 나눌 수 있는 시간을 성남시 장애인문화예술교육을 통해 꾀하는 것이 시범사업의 출발이 될 수 있을 것이다.

2. 연구목적과 방법

본 연구는 2024년 신설된 성남시 문화취약계층의 문화예술 참여 확대를 위한 장애인 맞춤형 문화예술교육 운영 실재를 위한 것이다. 이에 따른 구체적인 연구과제는 아래와 같다.

- 성남시 장애인문화예술교육을 위한 협력체계 구축
- 성남예술교육센터 장애인문화예술교육가 발굴 및 양성
- 장애인문화예술교육 협력주체 전문성 신장
- 발달장애인(경증) 청장년 맞춤형 프로그램 개발 및 시범운영
- 장애인문화예술교육 평가 체계 마련
- 세미나 및 라운드테이블을 통한 성남시 장애인 문화예술교육의 방향성 관련 공유

본 연구를 진행하기 위한 연구방법은 아래와 같이 구분할 수 있다.

- 문헌 및 사례 연구: 장애인을 위한 문화예술교육 프로그램 관련 사례 및 정책 연구 등
2021년 성남형 교육 특수교육 자료집 등 참고
 - 통계조사: 성남시청 및 성남교육청 사이트를 통한 장애인구 및 특수교육 관련 통계
 - 회의 및 인터뷰: 성남시 가족지원센터장, 성남교육청(성남특수교육지원센터) 담당교사 인터뷰, 예술교육강사 및 매개자 미팅 등을 통한 참여기관 현황 파악 등
 - 답사: 기관 라운딩 외 강사의 프로그램 개발회의 동석
- 각각에 대한 내용은 다음 장에서 간략히 포함하기로 한다.

II. 조사 및 현황 분석

1. 성남시 장애인 현황 분석

경기도청 성남시 관련 통계에 따르면, 성남시 인구는 92만이고, 성남시의 장애인 인구는 36,000명(약 4%), 그 중 발달장애인은 3600명(약10%)에 달한다. 장애인 전체로 볼 때는 65세 이상이 50% 이상을 차지하나, 발달장애 유형은 노년 인구가 5%인데 비해 20-30대의 청년 장애인들이 47%로 매우 높은 비중을 차지한다. 장애복지기관과의 회의 및 인터뷰를 통해 기관 이용자들은 20대보다는 30~40대가 더 많기 때문에 2024년 시범사업의 대상은 애초 발달장애 청년에서 청장년(20~40대)까지를 포함시키게 되었다.

외부 신체기능 장애인도 문화예술체험 및 향유가 가능하나 지체장애, 시각장애, 청각장애 등 유형이 다양하고 수어 가능자 등의 요건이 추가적으로 필요하여 경도 발달장애 청년에서 중장년이 시범프로그램의 참여자로서 적절하다는 결론을 내리게 되었다.

2. 성남시 장애인복지기관 분류 및 문화예술교육 현황

1) 성남시 장애인복지기관 분류

성남시 장애인복지시설은 50여곳으로 사회재활시설 16곳, 거주시설 20곳, 직업재활시설 11곳, 기타 4곳이며 장애인이동지원센터, 수어통역센터, 점자도서관 등을 포함한다. 보통 장애인복지관 및 주간보호센터에서 교육프로그램이 운영되는데, 성남시는 구별로 성남시장래인복지관(중원구), 성남시장래인가족지원센터(수정구), 한마음복지관(분당구)이 있다. 따라서 처음에는 이 세 곳을 중심으로 협업을 제안하고자 하였다. 하지만 장애인가족지원센터는 중증장애인을 중심으로 가족프로그램을 지향하고 있고, 성남시 장애인복지관은 문화예술 프로그램 운영에 대해서는 크게 호응하지 않았다. 세 곳 중에서는 성남시 한마음복지관(밀알복지재단 위탁운영)이 가장 활발하게 프로그램을 운영하고 있었고, 이용자 역시 프로그램에 활발히 참여하는 경증장애인들로 이루어진 편이었다. 이에 성남시 한마음복지관에서 시범프로그램을 진행하기 위한 미팅을 진행하였다.

한편, 주간보호센터는 서울의 경우 평균 사용인원이 12명 이내 등으로 소규모가 많으나 성남시의 경우는 한우리, 서호, 말아톤 주간보호센터 등 이용자 30명이 넘는 주간보호센터가 6곳이나 되었다. 장애인가족지원센터장과의 미팅 전에는 이곳들이 협력주체가 될 것으로 예상하였으나 막상 주간보호센터 이용인은 중증 장애인들이 낮 시간을 보내는 곳으로의 역할을 더 많이 한다는 것을 듣게 되어 성남시범사업에서 진행하려는 환경과는 거리가 있음을 알게 되었다.

장애인들이 공동거주하는 '재활원'에서도 시설 환경에 따라서는 프로그램 운영이 가능하나, 성남시의 경우 소규모의 '공동생활가정'이 많고 거주시설에는 중증장애인이 많아 역시 우선순위가 아닌 것으로 결정하였다. 오히려 인터뷰를 통해 장애인보호작업장의 경우, 단순작업 등이 가능한 장애인들이 일하고 있다. 이곳에서는 1일 8시간 중 장애근로자들을 위한 교육(2시간)이 필수사항이기 때문에 제한적이거나 미술치료 등의 프로그램을 운영하기도 했다. 다만 예산 등의 제한으로 원하는 모든 인원이 예술 관련 프로그램을 하지는 못하고, 보호작업장의 규모가 한정적이라서 교육장소 또한 제한적이라는 어려움을 안고 있었다.

통계자료, 인터뷰, 라운딩, 회의를 통해 2024년 시범사업을 위한 문화예술교육 프로그램은 복지관 1곳, 보호작업장 1곳을 참여기관으로 삼는 것이 적절하다는 결론을 내렸다.

2) 성남시 장애시설 프로그램 통계

경기통계(2023)에 따르면, 성남시 장애시설 프로그램은 90여종으로 목록화되어 있으며, 크게 는 의료재활, (특수교육 및 부모)교육, 직업재활, 사회심리 프로그램으로 구분된다. 분석 결과, 문화예술프로그램에 근접하는 부분은 의료재활 중 미술치료 프로그램 3건이 포함되어 있고, ‘사회 심리 프로그램’ 으로 뉴스포츠 외 볼링, 트래킹 등 8건, 요리 2건, 꽃꽂이 2건, 미술(민화,캘리그 래피) 2건으로 문화체육프로그램은 전체 프로그램의 16%이지만, 실상 예술프로그램이라고 할 수 있는 것은 거의 없다. 그나마 스포츠 관련은 주로 50세 이상의 장애인을 대상으로 하고 있고, 만 15세 이상은 직업재활교육이 대부분으로 20대~40대에 이르는 장애인의 문화예술프로그램은 취약 시대라고 볼 수 있겠다. 이에 발달장애 청장년을 위한 문화예술프로그램은 매우 시급하다.

3) 성남시 프로그램 사례

성남시종합복지관은 4년 연속 우수기관으로 선정된 곳이며, 프로그램 운영이 활성화되어 있고 문화예술프로그램이 존재한다. 그 프로그램은 아래와 같이 명시되어 있다.

캘리그라피	다양한 서체를 통한 개성있는 글자표현	성인장애인
토탈미술	다양한 재료와 미술기법을 통해 나만의 작품을 제작	성인장애인
전통민화	민화 그림의 다양한 기법을 배울 수 있는 기회 제공	성인장애인
사진교실	스마트폰을 이용하여 사진 촬영의 이론 및 실습	성인장애인
우리함께 같이	생활시설을 퇴소한 중증장애인 자조모임	생활시설을 퇴소한 중증장애인
청각장애인 체육건강교실	슬런 이론 및 실기, 경기규칙 및 실전게임, 대회참가	청각장애인
웃놀이잔치(척사대회)	웃놀이, 한글, 슬런 등 전통놀이	성인장애인
시각장애인 볼링교실	볼링 이론, 기본기 훈련, 볼링게임, 볼링장 이용법 등	시각장애인
파크골프교실	파크골프 기본기 지도 및 18홀 라운딩, 대회참가	성인 지체 및 뇌병변장애
트래킹교실	성남시 둘레길, 황토길 건강걷기운동, 유명트래킹코스 체험	외부활동이 적은 중증장애인
스포츠동호회	동호회 자조모임, 게임, 교류전 등	볼링(시각, 청각, 지체장애), 슬런
홈트레이닝	집에서 할 수 있는 스트레칭 및 간단한 체조 영상 업로드(유튜브, 홈페이지)	누구나

앞서 성남시 장애시설 프로그램 통계에서도 언급했듯이, 대부분의 기관에서 문화예술교육 프로그램을 찾아보기 힘들지만, 성남시종합복지관처럼 명시되어 있는 경우에도, 캘리그래피, 토탈미술, 전통민화, 사진교실 등 대부분의 프로그램이 미술에 집중되어 있음을 알 수 있다. 미술프로

그럼에서 기법표현 외에 어떻게 참여자들의 이야기를 담을 수 있는지, 참여자들간의 소통이 이루어지는지 등 구체적 내용은 찾아보기 힘들어서 아쉬운 점이 있었다.

3. 성남시 특수교육지원센터 예술교육 현황

‘2023년 성남교육지원청 특수교육 기본계획’에 따르면, 장애학생 문화예술 및 체육활동 지원을 강화하려고 한다. 성남시 유, 초, 중학교 과정 특수학교(급)은 24교가 있으며, 이 학교(급) 문화예술연계 수업 교원 (국악&무용, 연극&영상, 음악&무용, 무용&미술 융합 수업)의 역량을 강화하며, 특수교사와 예술강사의 협력수업을 통해 장애학생의 문화예술 역량을 강화하려는 계획을 갖고 있다. 한편, 경기도에서는 각 시에 장애학생 1인 1악기 교육을 지원하는 ‘유니존오케스트라’를 운영하는데 교육청에서 이를 직접 운영하는 경우는 성남시교육청의 특수교육지원센터밖에 없다. 2024년 유니존 오케스트라 운영안을 살펴보면, 경기도 성남교육지원청 특수교육지원센터는, 장애학생 문화예술 거점 교육기관으로 특수교육 내실화를 위한 관내 특수교육대상학생의 문화예술 역량을 지원하고, 지역사회 문화예술 시설 활용 및 유관 기관, 문화예술인 재능기부 등을 통해 특수교육대상 학생의 문화예술활동 체험 기회를 제공하고자 한다.

김민진(특수교육지원센터 담당교사, 2024.7.2., 꿈꾸는 예술터 2층)과 인터뷰한 내용은 다음과 같다. ‘현재, 성남시 유니존 오케스트라는 ‘꿈꾸는 예술터’ 공간을 활용하고 있는데, 수업공간의 시설 및 주차 공간 등 쾌적하고 전문적인 환경에 음악강사, 학부모, 수업참여 학생 및 행정담당자 모두 만족하는 상황이다. 현재 바이올린, 첼로, 플루트, 클라리넷 4개 종의 악기를 19명의 초·중고 학생들이 배우고 있다. 학생들 가운데는 뇌병변이나 자폐, 청각장애 학생들도 있지만, 발달장애 학생들이 다수이다.

학교에서도 음악, 미술 시간 등이 있지만, 학교나 학원 모두 일대 다수의 학생들이 수업을 받다 보니 장애인 학생들에게는 아주 작은 시간만 할애되기도 해서 본 오케스트라 운영이 1:1 인것에 학부모님들은 매우 만족하는 편이다. 오케스트라는 예술교육 프로그램 체험의 측면이 크지만, 재능발굴을 통해서 ‘첼로’로 대학에 입학한 친구들도 있다. 참여한 친구들은 새싹단원, 꿈나무 단원, 오케스트라 단원 3과정으로 운영하여 심화해 나가고, 연간 1회 정기 연주회를 실시하며 (장애학생 문화예술역량 강화를 통한 장애 인식개선), 분기별 1회 찾아가는 연주회를 통한 통째 학급에서 장애인식개선을 하기도 한다.

한편 악기 교육은 기능위주의 교육이긴 하지만, 정서적 발달의 측면에서도 도움이 된다고 본다. 주의 집중력이 짧았던 아이들이 참을성이 생겨나고 ‘약속’을 지켜야 함을 배우면서 사회성을 기른다. 여럿이기 때문에 쉬는 시간에 서로 말도 하고 소통하는 기회를 갖기도 한다.’ 마지막으로, 성남문화예술교육지원센터에서 장애인문화예술교육이 청장년을 참여자로 하는 것에 대한 의견을 물어보았다. “지금은 초·중·고등학교라는 테두리 안에 있어서 공교육 안에서 이러한 기회가 있지만, 졸업 이후 청년들이 문화예술교육을 어디에서 접해야 하는지 늘 고민되는 지점이었기에 그 필요성에 대해 공감하며 지지한다”고 이야기를 들었다. 장애인들에게 주제중심의 문화예술교육도 기능개발의 예술교육도 모두 필요하며, 아직은 수적으로도 확장되어야 하고 교육청, 문화재단, 복지기관, 관련 문화예술협동조합 등이 서로의 지향점을 차별화하거나 연대하여, 장애인참여자의 다양한 요구를 수용할 수 있기를 더욱 희망하게 되었다.

4. 성남문화예술교육센터 특수학교(학급) 문화예술교육

1) 사업개요

- 사업기간: 2021년 2월~12월
- 교육대상: 관내 초, 중, 고등학교 특수학급(교) 중 23개교
- 교육일정: 주1회, 학기별 12회 블록수업
- 교육내용: 1학기 별주부전, 2학기 흥부와 놀부 주제로, 5개 프로그램개발, 국악무용, 연극영상, 미술무용, 연극무용, 음악무용- 5개 교과목(국어, 수학, 음악, 미술, 체육) 과 교과연계교안개발 및 수업 운영
- 운영방식: 특수교사와 예술강사의 교육과정 재구성 및 협력수업진행
- 운영주체: 성남형교육지원단, 성남교육지원청, 성남문화재단 업무협약에 따른 각 기관별 역할 수행
- 참여인력: 특수교사 62명, 예술강사 13명, 학생131명, 23개교(초등 16개교, 중학 5개교, 고등 1개교, 특수학교 1개교)

2) 특수교육대상학생을 위한 문화예술 수업의 향후 개선방안

- 장애학생을 위한 학교기반의 문화예술교육 활동 지속 효과성 검증
- 특수교육 문화예술교육의 궁극적인 목표와 방향성에 대한 명확화
- 장애학생을 위한 문화예술교육 모델개발 필요
- 참여전문가의 협력영역 전문성 강화

(출처: 2021 특수학급(교) 문화예술 연계수업 지원사업 결과자료집, 특수교육 문화예술로 춤추다)

Ⅲ. 연간계획 및 운영

1. 2024 장애인문화예술교육 시범사업 개요

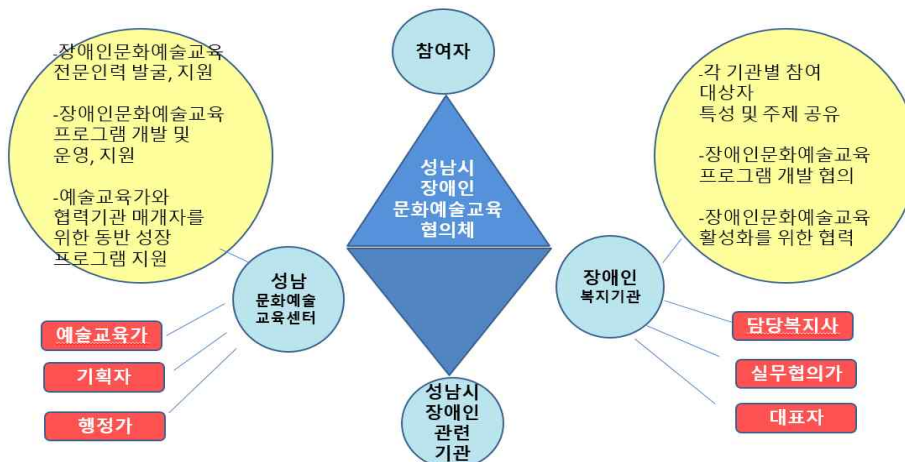
성남문화재단-성남문화예술교육센터에서는 문화예술취약계층을 위한 문화예술교육사업의 일환으로 발달장애인을 위한 문화예술교육을 펼치고자 한다.

2024년은 발달장애청장년을 중심으로 2개 기관, 총 4개반에서 시범프로그램을 운영하며 성남시 장애문화예술교육에 관한 세미나 및 라운드테이블을 통해 향후 2년(2024~2026)의 로드맵을 그릴 예정이다.

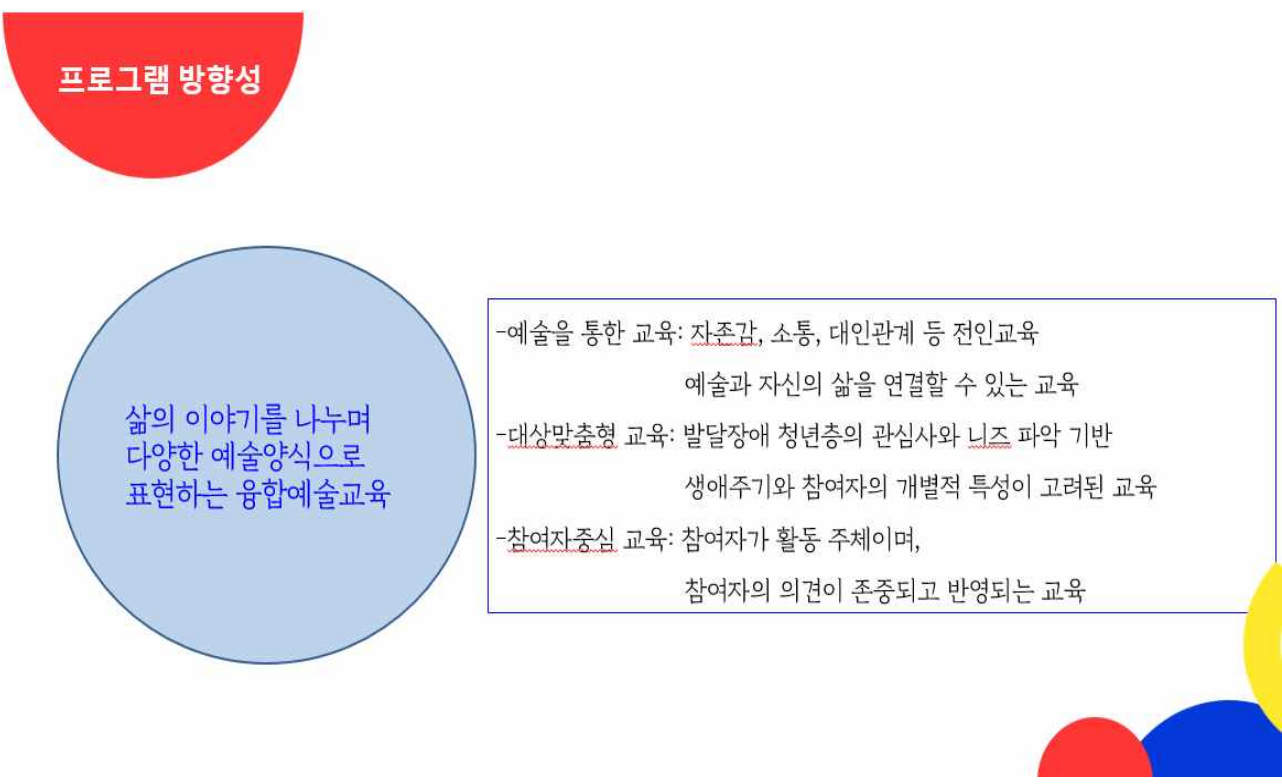
[프로그램 개요]

- 1) 운영시기: 9월 2일~10월 31일 (기관별 8회차)
- 2) 운영장소: 성남시 한마음복지관, 한가람보호작업장, 꿈꾸는 예술터
- 3) 참여기관: 성남시 한마음복지관, 한가람보호작업장
- 4) 참여대상: 발달장애 청장년(20~40대), (언어적) 의사소통이 어느 정도 가능한 사람
예술적 경험을 통해 자신의 이야기를 나누고 싶은 사람
- 5) 인 원: 1기관 2개반, 1개반 8~10명 (총 40명 이내)
- 6) 강 사: 성남문화예술교육센터 강사(2인 1팀)
문화예술교육 10년 이상, 장애인 분야 3년 이상 경력자
문화예술교육사 및 교직 등 자격증 보유자
- 7) 예술분야: 한마음복지관(음악연극/공예미술), 한가람보호작업장(미술움직임/움직임음악)

1) 시범사업 협력 주체의 역할 분담



2) 2024 장애인문화예술교육 시범사업 프로그램 방향성



3) 실무자 운영 매뉴얼

프로그램 운영과정	프로그램 운영과정			
	프로그램 준비	프로그램 개발	프로그램 운영	프로그램 평가 및 환류
	<ul style="list-style-type: none"> -참여기관 발굴 -예술교육가 모집 	<ul style="list-style-type: none"> -기획회의 -장소 일정 조율 -통합워크숍 참여 -프로그램 작성 -준비물 목록 작성 	<ul style="list-style-type: none"> -프로그램 홍보 -참여자 모집 -프로그램 운영 -수업일지 작성 -모니터링 진행 -주체별 정기회의 진행 	<ul style="list-style-type: none"> -참여자 만족도 조사 -성과 보고회

4) 프로그램 운영일정

프로그램 운영일정		추진계획	6월	7월	8월	9월	10월	11월
준비단계	강사 모집 및 기관 발굴, 매칭							
개발단계	통합워크숍1	6/18						
	프로그램 개발회의 (1, 2차)	6월~7월						
	통합워크숍2 및 프로그램 개발회의(3차)	7/22	8/10 최종안					
	성남시 장애인문화예술교육을 위한 라운드테이블			8/20				
	사회문화예술교육분야 (노인/장애인) 역량강화워크숍				9월초 예정			
운영단계	수업 운영/모니터링(각 1회+) 예술교육가 네트워크(월1회)				1회	1회		
평가 및 환류	성과공유회							

5) 기관-예술교육가 매칭

기관	프로그램명	주요분야	강사	요일/시간	참여자
성남시 한마음 복지관 (신유희 팀장)	특특! 나와 동네 이야기> - 그림책 주민이의 동네 한바퀴 -	소리와 연극	정지선, 명진희	월 10-11:40	8명
	잔재미UP, 자신감UP	공예와 시각	조은영, 김미은	월 10-11:40	8명
성남시 한가람 보호작업장 (송경진 부장)	<숨고 : 와인드와이어,DM, 덧신?>	움직임과 음악	문혜란, 강인	월 15:20-17:00	8명
	오늘도. 안녕!!!	시각과 움직임	조영희, 김민경	화 15:20-17:00	7명

3. 성남시 장애인문화예술교육을 위한 [세미나 및 라운드테이블]

일 시: 2024년 8월 20일 3시 - 6시

장 소: 꿈꾸는 예술터 3층 통합랩

인사말: 성남문화재단 고준환 본부장님, 정민혁 부장님

사회자: 이소희(성남문화예술교육센터 PTA)

발제자: 김서정(사회적협동조합 드림온 대표), 이영숙(올리브와 찐콩 대표)

토론 모더레이터: 최선영(문화예술기획자), 전효정(예술꿈학교 대표)

토론자: 성남시교육청 특수교육센터, 혜은학교, 성은학교, 성남혜은학교학부모회,

성은학교학부모회, (사)한국장애인문화협회 성남지부(전국장애인부모연대

경기지부 산하), 한국장애인부모회 성남시지부,

(사)경기장애인부모연대성남지부 (교육청/학교 및 학부모회 8곳)

성남시 장애인복지과, 성남시 장애인가족지원센터, 성남시 한마음복지관,

성남장애인종합복지관(시청 및 복지관 4곳)성남시보호작업장(11곳)

완주문화재단 정책기획팀 (장애인복지기관 16곳)- 총 24기관

시간	세션	발제자/ 모더레이터	주제
3:00-3:10	오프닝	고준환 본부장님	인사 및 내빈 소개 장애인문화예술교육 시범사업 소개
3:10-3:30	발제1	김서정 대표 (사회적 협동조합 드림온)	장애예술가 양성을 위한 예술교육이 주는 의미 와 가능성
3:30-3:50	발제2	이영숙 대표 (올리브와찐콩)	융복합 예술교육을 통한 장애인의 삶의 질 향상
쉬는 시간 10분			
4:00-5:30	라운드 테이블	최선영(문화예술기획)	발제1 관련 토론
		전효정 (예술꿈학교 대표)	발제2 관련 토론
5:30-5:50	공유	최선영, 전효정	1, 2 모두 토론 내용
6:00	클로징	정민혁 부장님	폐회사

4. 2024 장애인문화예술교육을 위한 연간 계획표

시 기	구 분	진 행 내 용
4월	리서치 및 협력기관 확정	-성남시/장애인복지기관/문화예술교육 리서치 -성남문화재단/복지관/보호작업장 미팅 등
5월	장애인문화 예술교육가 발굴 및 체계 정립	-협력기관 및 강사 선정, 기관-강사 매칭(2인1조, 융합프로그램)
6월	역량강화 및 프로그램 개발	-6/18 (1차 통합워크숍): 사업안내 및 장애인을 위한 융합예술교육 사례 워크숍(강사: 이영실), 매개자와 강사 인사 및 일정 잡기
6-7월		-1, 2차 개발회의: 강사들의 기관방문 및 담당복지사의 만 남을 통해 대상자 파악, 장르와 주제에 맞는 융합프로그램 활동 구성(PTA 1회 참석)
		-7/22 (2차 통합워크숍 & 3차 개발회의): 4개반 프로그램 공유 및 멘토링(멘토: 이영숙)
8월	세미나 및 라운드테이블	-8/15 최종 프로그램 제출 -사회(장애인, 노인) 문화예술교육 프로그램 평가 체계 구축 -8/20 성남시 장애인문화예술교육 방향성을 위한 세미나 및 라운드테이블
9-10월	프로그램 운영	-9/12 사회문화예술교육 통합 워크숍 -프로그램 모니터링 (반별 1회 이상) -10/2 예술교육가 네트워크 -10월말 참여자/강사 만족도 및 복지사 인터뷰 작성
11월	성과공유회	-프로그램 설문, 사진 등 자료 정리, 공유 -11/14 성과공유회(사업 경과공유 및 매개자와 강사 소회)
12월	최종평가 공유	성남문화예술교육주간 행사 참여 최종 결과보고서 제출

IV. 성남시 장애인문화예술교육의 지속적 운영을 위한 방안

인력	-성남 장애인문화예술교육가 발굴 및 강사체계 확립 -예술교육가 및 매개자 역량 강화 기회 확대
프로그램	-기관별 참여자 맞춤형 프로그램 개발 및 운영 -예술교육가 및 매개자를 위한 역량강화 프로그램 개발 -모니터링을 통한 프로그램 운영 지원 -참여자의 설문조사(성남문화재단 양식)를 통한 프로그램 성과 확인
네트워크	-예술교육가 회의를 통한 수업 진행 현황 공유 -예술교육가와 기관 매개자 통합워크숍을 통한 원활한 소통 지원 -성과공유회를 통한 네트워크 정립 및 의견교환 등
시스템	-2024-2026년 중기계획의 수립을 위한 세미나 및 라운드테이블 -2024 장애인문화예술교육 평가체계 마련 (강사 및 매개자 설문조사 및 인터뷰 양식 정리) -2024년 사업운영 매뉴얼 정리(사회문화예술교육 안내지 제작) -2024 사업성과 환류를 위한 아카이브

1. 인력

1) 성남 장애인문화예술교육가 발굴 및 강사체계 확립

강사공고 주요내용

● 예술교육가 자격

- 1) 구 성: 주강사, 보조강사(2인1조),
- 2) 기 준: (주강사) 문화예술교육분야 10년 이상 경력, 장애인분야 3년 이상 경력자
프로그램 방향성에 공감하며, 융합예술교육 경험이 있는 강사
문화예술교육사, 교직 이수 및 관련 자격증 우대
(보조강사) 문화예술교육분야 2년 이상 경력, 장애인분야 (봉사포함) 경력자
문화예술교육사, 교직 이수 및 관련 자격증 우대
- 3) 분 야: 음악 시각 연극 무용 (기관 요청에 따라 장르 선정)
(보조강사의 경우, 성남문화예술교육센터 강사풀에서 지원자 없을 경우
성남문화재단에서 진행하는 '문화예술교육사 역량강화 사업' 참여자'에서 선출)
- 4) 인 원: 주강사 4인, 보조강사 4인
- 5) 예술교육가 참여 일정에 성실히 임할 수 있는 자

==> 실질적으로는 10년 이상 경력의 예술교육가 2인으로 구성됨.

a) 장애인문화예술교육의 강사 구성

대상 특수성을 고려 2인1조로 구성, 주강사/보조강사 기준 및 운영체계를 마련하고 성장, 순환 등을 고려하고자 하였다.

- 주강사: 10년 이상 문화예술교육, 3년 이상 장애인 관련 경력
융합예술교육 운영경력, 문화예술교육사 자격증 등 우대
- 주강사는 STAN:D내에 공지하며, 보조강사의 경우 STAN:D에서 모집되지 않을
경우 성남문화재단 문화예술교육사 역량강화 참여자 풀을 활용한다.

b) 강사 및 매개자 역할 구분

- 주강사: 프로그램 정리, 준비물 목록 정리, 수업 주진행
- 보조강사: 수업일지와 회의록정리, 수업보조
- 담당복지사: 사진촬영 및 강사에게 전송

2) 예술교육가/매개자 역량 강화

- 사업 이해 및 문화예술교육의 필요성을 느낄 수 있는 워크숍 마련
- 예술교육가의 방향성 및 기관의 방향성 공유
- 역량강화 워크숍 및 개발(시범)프로그램 멘토링을 통한 역량 강화

위와 같은 목적으로 두 차례의 역량강화 통합워크숍(예술교육가와 매개자)이 진행되었으며 9월 12일에는 사회문화예술교육 분야 통합워크숍-융합예술교육을 주제로 워크숍이 열렸다. 역량강화 워크숍 실체는 아래 3)~5)와 같다.

3) 통합워크숍1: 시작하는 우리들을 위하여

● 워크숍 목표

1. 장애인문화예술교육 사업에 대해 이해하고 협력적으로 소통할 수 있다.
2. 장애인을 위한 융합예술교육의 사례를 알 수 있다.

● 워크숍 개요

-일 시: 2024년 6월 18일(화) 4-7시

-장 소: 꿈꾸는예술터 2층 통합랩

-강 사: 이영실(예술하는아이다 대표/예술교육가/독립공연예술가/
베를린국립예술대학교 연극교육전공MFA)

-참여자: 2개 기관 매개자 및 장애인문화예술교육가 8명(담당자, PTA 및 강사포함 총 13명)

● 프로그램

시 간	주 제	주요 내용	비 고
4:00-4:30	사업설명 및 인사 (조인국/이소희)	-성남형 장애인문화예술교육 설명 -Q&A	예술교육가 매개자
4:30-6:30	장애인 융합예술교육 사례엮보기 (이영실)	-장애인을 위한 융합예술교육 프로그램 사례 및 체험 1. 그림책/시각/연극 융합예술교육 활동 체험하기 2. 사례소개(장애인-통합예술교육가 지도/느린학습청년 프로젝트) 3. Q&A	예술교육가 매개자
6:30-7:00	교육주체간 만남	-강사와 매개자 만나기 -프로그램 목표 및 향후 일정 논의	예술교육가 매개자



<워크숍 사진: 나는 기다립니다>

4) 통합워크숍2: ‘가장 좋은 사람이고 싶은 소망’

● 워크숍 목표

- 장애인을 위한 문화예술교육 프로그램을 공유함으로써 성남형 시범프로그램의 전체 방향성을 인지한다.
- 프로그램을 일부 체험하는 경험을 통해서 서로의 노하우를 공유하며 역량 강화할 수 있다.
- 개발 프로그램 운영에 있어 궁금한 점 등을 강사의 전문성을 빌어 해소할 수 있다.

● 워크숍 개요

- 일 시: 2024년 7월 22일(월) 4-7시
- 장 소: 꿈꾸는예술터 1층 이미지랩
- 강 사: 이영숙 (올리브와 찐콩 대표/성균관대 예술학협동과정 박사 수료)
- 참여자: 2개 기관 매개자 및 장애인문화예술교육가 8명(담당자, PTA 및 강사포함 총 13명)

● 프로그램

시 간	주 제	주요 내용	비 고
4:00-6:00	프로그램 공유 및 (피드백)	4개반 개발 프로그램 공유 1. 한가람보호작업장: 움직임음악반 (강사명: 문혜란, 강인) 2. 한마음복지관: 공예시각반 (강사명: 조은영, 김미은) 3. 한마음복지관: 연극음악반 (강사명: 정지선, 명진희) 4. 한가람보호작업장: 시각움직임반 (강사명: 조영희, 김민경)	개요소개 및 가장 고민되는, 어 려움이 있을 것 같 은 (새로운) 활동 시연 및 이에 대한 피드백
		-Q&A	
6:00-7:00	3차 개발회의 및 반 별 멘토링	-프로그램 최종 수정, 보안	8월 15일까지 최종제출

5) 사회문화예술분야 통합 워크숍-융합예술교육에 관한 역량 강화
 융합예술교육에 대처하는 우리들의 자세

● 워크숍 목표

1. 성남형 사회문화예술교육(장애 및 노인분야)을 위한 융합예술교육을 알 수 있다.
2. 융합예술교육 프로그램의 개요작성 및 활동구성을 해볼 수 있다.

● 워크숍 개요

- 일 시: 2024년 9월 초 (오후 4-7시)
- 장 소: 꿈꾸는예술터 3층 움직임랩
- 강 사: 전효정(예술꿈학교 대표)
- 참여자: 장애인 및 노인분야 예술교육강사 등

● 프로그램

시 간	주 제	주요 내용	비 고
4:00-4:30	성남형 융합예술교육이란	-융합예술교육의 정의	
		-다양한 (사회문화예술분야) 융합예술교육 사례	
4:30-6:30	프로그램 작성	-프로그램 개요작성(대상,주제, 목표)	
		-프로그램 활동구성 (본활동 및 활동 아이디어 정리)	
6:30-7:00	공유	-오늘 만난 프로그램 공유하기	

2. 프로그램

1) 장애인문화예술교육 프로그램 개발 회의

- 매개자 및 예술교육가는 2회의 통합워크숍 및 3회의 프로그램 개발 회의를 통해서 프로그램을 개발했으며, PTA는 개발 회의에 1회 이상 참석하여 프로그램의 방향성이 성남문화예술교육센터에서 지향하는 전체적인 방향성과 결을 같이 하도록 조율하였다.
- 8/15일까지 3회의 회의록 및 최종 프로그램안(기획서 및 프로그램 개요, 세부 등)을 취합하였다.

<프로그램 운영과정>

프로그램 준비	프로그램 개발	프로그램 운영	프로그램 평가 및 환류
<ul style="list-style-type: none"> -참여기관 발굴 -예술교육가모집 	<ul style="list-style-type: none"> -기획회의 -장소 일정 조율 -통합워크숍참여 -프로그램 작성 -준비물 목록 작성 	<ul style="list-style-type: none"> -프로그램 홍보 -참여자 모집 -프로그램 운영 -수업일지 작성 -모니터링 진행 -예술강사 현황 공유 	<ul style="list-style-type: none"> -참여자 만족도 조사 -성과 보고회

2) 4개반 프로그램

개발된 프로그램의 최종 기획안 및 개요는 아래와 같으며, 세부 프로그램(각반 8차시)은 실지 않았다.

2024 장애인문화예술교육 프로그램 기획안

(기관명: 성남시한마음복지관) (장르:연극 음악)반

<프로그램명: 톡톡! 나와 동네 이야기> - 그림책 주민이의 동네 한바퀴

예술교육가	정지선, 명진희	실무위원	신유희 팀장
기획의도	<p>프로그램 배경)</p> <p>성남문화예술교육센터에서는 지난 2022년까지 학교 장애 학생들을 대상으로 특수학급 (교) 문화예술 연계수업 지원사업을 실시하였다. 불가피한 사정으로 인해 안타깝게 중단된 장애인 대상 문화예술교육 사업을 2024년 사회문화예술교육의 일환으로 재개하게 되었다.</p> <p>이번 장애인 문화예술교육은 지난 2022년 사업이 중단되기 이전까지 진행했던 일반 학교의 특수학급과 특수학교 학생들을 대상으로 하는 것과는 달리 정규 교육 과정을 마친 20대 이후의 청년들을 대상으로 진행하기로 했다. 이에 따라 2기관과 협약을 맺고 기관별 2반을 운영하기로 했다.</p> <p>본 프로그램이 진행될 성남시 한마음복지관은 사회복지법인 밀알복지재단이 운영하는 장애인복지시설이자 지역사회 문화공간이다. 장애인의 완전한 사회통합을 목표로 사회적 약자들의 권리와 인간다운 삶을 지원하는 복지재단의 기본정신을 바탕으로 장애인에게 맞춤 서비스를 제공하는 복지 전문기관답게 본 문화예술교육 프로그램 진행에 매우 적극적인 참여 의사를 밝혔다. 뿐만 아니라 프로그램의 주진행 장르 역시 참여자들의 의사를 적극적으로 반영하여 노래와 연극이 접목된 프로그램 기획을 요청하였다.</p> <p>기획 의도) 참여자들의 요구를 반영하는 참여자 맞춤형 문화예술교육</p> <p>앞서 밝힌 바와 같이 한마음복지관은 프로그램 주 진행 장르 선정을 참여자들의 선호도 조사를 통해 정했다. 참여자들의 선호도 1위는 '음악', 그중에서도 '노래 부르기'가 차지했다. 처음 기관과 협의했던 형태와 조금 달라졌지만 참여자 맞춤형 문화예술교육을 지향하는 성남문화예술교육센터의 기조에 따라 참여자들이 원하는 노래 혹은 주제와 연계되는 노래 부르기 활동을 매 차시에 구성하기로 하였다. 다만, 본 프로그램이 단순 기능 교육 위주의 예술교육이 아닌 참여자의 이야기를 녹여내는 문화예술교육이기에 최대한 참여자들의 삶의 경험과 그 경험에서 우러나오는 감정과 생각을 담을 수 있는 다양한 활동과 발문을 함께 구성하기로 하였다.</p>		

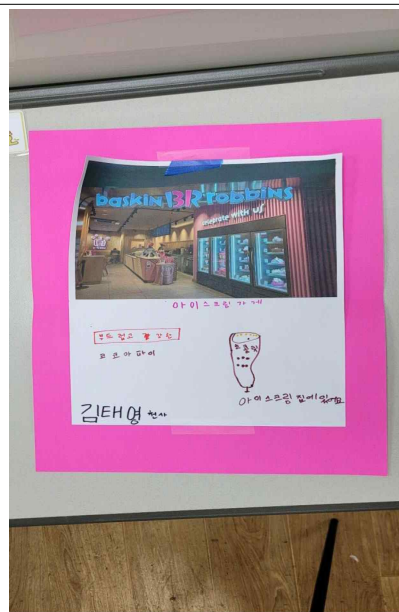
기획의도	<p>프로그램의 가치) 우리의 일상 이야기를 통해 관계의 의미를 찾아가는 시간</p> <p>참여자들의 일상에서 일어나는 다양한 일들을 떠올려 볼 수 있는 기회를 다양한 예술적 활동을 통해 제공하고자 한다. 어느 곳에 자주 가는지, 어떤 사람들과 만나는지, 어떤 이야기를 나누는지 떠올려 보면서 자신의 일상 속에서 맺어지는 사회적 관계에 대해 함께 공유해 보며 참여자들도 사회의 구성원으로써 관계 맺고 살아가고 있음을 인식할 수 있기를 기대한다. 나아가 역할 놀이를 통해서 사회적 관계 속에서 발생하는 다양한 상황을 제시하고자 한다. 각각의 참여자들이 제시된 상황을 연기하면서 어떻게 생활하고 상황에 대처하는지 서로 공유하는 시간을 가짐으로써 생활을 하면서 만나게 될 다양한 상황에 대해 대처하는 연습의 시간이 되길 기대한다.</p> <p>접근전략) 참여자에게 '안전한 즐거움'을 선사하는 문화예술교육 프로그램</p> <p>발달장애인들에게 프로그램에서 급격한 활동 변화는 참여자들을 스트레스 상황에 처하게 할 수 있다. 더불어 격한 신체 활동이나 의무적인 발표 상황 역시 참여자들로 하여금 부담감과 스트레스를 경험하게 할 수 있다. 이에 본 프로그램은 25살 발달장애인 1급 청년 이주민씨가 그린 그림책 '주민이의 동네 한 바퀴'를 통해 참여자들이 자신들의 일상을 편안하게 이야기할 수 있는 시간을 제공하고자 한다. 또한 상자로 공간 만들기, 역할 놀이 등을 통해 참여자들에게 발표에 대한 부담감을 주는 대신 '함께 놀기'로 인식하고 자연스럽게 즐겁게 활동에 참여할 수 있도록 하였다.</p>
교육 대상	<p>성남 한마음복지관 20대 남자, 8명</p>
대상분석	<ul style="list-style-type: none"> - 20대 남성 성인 발달장애인 8명 - 대부분의 참여자들이 발화가 가능함. - 읽기 능력은 있으나, 쓰기 활동은 다소 어려움. - 연극수업에 대한 경험 없음.
참 여 자 요 구	<ul style="list-style-type: none"> - 연극수업이 처음이므로 음악(노래) 움직임, 미술(공간연출) 활동을 활용한 연극 활동. - 연극수업을 통해 다양한 경험과 즐겁고 재밌는 활동 경험하기.
목 표	<ol style="list-style-type: none"> 1) 장애인들이 그림책을 기반으로 한 예술 활동을 통해 진정한 자신의 모습을 발견하고, 자신의 가치를 찾을 수 있는 시간이 될 수 있다. 2) 자신을 발견하는 과정속에서, 그림책을 통해 말하지 못했던 혹은 말할 기회가 없었던 내면의 이야기를 끌어내고 예술적 방법으로 표현할 수 있다. 3) 예술 활동을 통해 협력과 소통의 즐거움을 경험할 수 있다.
교육일시	<p>2024년 9월 6일(금)~10월 25일(금) (총 90분) 10시-10시 50분 / 11시-11시 40분 (쉬는 시간 10분)</p>
교육장소	<p>성남 한마음복지관 2층 한마음 큰나래교실</p>
교육차시	<p>주 1회 2차시X 8회=총 16차시</p>

프로그램 개요

회차	제목	세부목표	교육내용	준비사항 (교보재 등)
1	<연극과 음악으로 함께해요.>1	- 노래와 게임을 통해 활동에 흥미를 가질 수 있다. - 함께하는 즐거움을 경험하고 자기를 표현할 수 있다.	[키워드: 연극 게임과 자기소개, 노래, 율동] - 노래 부르기 - 노래 부르기, 자기소개하기 : 내가 좋아하는 노래는? - 연극게임 : 오리오리거위게임 - 연극 게임: 우리 집에 왜 왔니 - 소감 나누기	음악, 마스킹테이프, 라벨지, 네임펜
2	<연극과 음악으로 함께해요.>2	- 자신의 일상을 되 돌아보고 다양한 방 법으로 표현해 볼 수 있다. - 다른 사람의 이야 기를 이해하고 공 감할 수 있다.	[키워드: 노래, 일상, 상상변형, 연극 게임] - 노래 부르기 - 전회차에 활동 떠올리기 - 노래 부르기: 내가 좋아하는 노래는? - 연극게임: 우리 집에 왜 왔니 - 상상을 통한 변형놀이: 이것은 무엇일까? - 소감 나누기	대형상자, 음악, 마스킹테이프, 라벨지, 네임펜
3	<톡톡! 나와 동네 이야기> 과정 드라마1 *나의 동네 장소 이야기*	- 자신이 좋아하는 장소를 생각해보고 표현해 볼 수 있다. - 다른 사람들의 이야기와 경험에 공감할 수 있다.	[키워드: 편안함, 친근함, 장소, 그리기, 음악] - 노래 부르기 - 전회차에 활동 떠올리기 - 상황극: 주민이의 이야기1 주민이의 동네 한바퀴 이야기 소개 - 사진 살펴보기 : 우리 동네에 있는 여러 장소 - 그림 그리기 : 내가 자주 가는 or 좋아하는 장소	주민이 의상, 그 리 기 재 료 , 사진 자료, 음 악, 라벨지, 네 임펜

			<ul style="list-style-type: none"> - 그림 발표하기 : 내가 좋아하는 장소 이야기 -소감 나누기 	
4	<p><톡톡! 나와 동네 이야기> 과정 드라마2</p> <p>* 집에서 출발 *</p>	<p>-자신의 일상을 되돌아보고 다양한 방법으로 표현해 볼 수 있다.</p> <p>-다른 사람의 이야기를 이해하고 공감할 수 있다.</p>	<p>[키워드: 하루 일과, 외출, 좋아하는 음악, 애착 물건, 나의 이야기]</p> <ul style="list-style-type: none"> - 노래 부르기 - 전회차에 활동 떠올리기 -상황극: 주민이의 이야기2 주민의 외출 시 챙기는 물건 제시하기 - 만들기: 상자로 자기 방 꾸미기 - 노래 찾기: 내가 방에서 듣는 노래 - 물건에 담긴 이야기 나누기 : 내가 좋아하는 물건은 무엇일까? 	<p>대형상자, 그림자료 (물건예시), 음악, 마스크 테이프, 꾸미 지재료, 스티 커, 매직세트, 라벨지</p>
5	<p><톡톡! 나와 동네 이야기> 과정 드라마3</p> <p>*편의점 *</p>	<p>-음식에 대한 다양한 추억을 떠올리고 표현해 볼 수 있다.</p> <p>-미술 활동과 역할놀이 활동을 통해 수업에 흥미를 가질 수 있으며 함께하는 즐거움을 경험할 수 있다.</p>	<p>[키워드: 좋아하는 음식, 간식, 가게 놀이]</p> <ul style="list-style-type: none"> - 노래 부르기 (가요·김밥) - 전회차에 활동 떠올리기 - 상황극: 주민이의 이야기3 주인공 주민이가 좋아하는 음식 제시하기 - 이야기 나누기 : 내가 좋아하는 음식과 간식은? - 공간 만들기: 편의점에는 무엇이 있을까? : 상자로 공간 꾸미기 - 가게 놀이 - 소감 나누기 	<p>사진자료, 대 형박스, 음악, 마스크테이프, 역할놀이(의상, 소품, 모자), 라 벨지, 네임펜</p>
6	<p><톡톡! 나와 동네 이야기> 과정 드라마4</p>	<p>-참여자들이 익숙한 공간에 대해 생각해 보고 함께 역할 놀이를 통해 활동에 흥미를</p>	<p>[키워드: 병원, 의사표현, 놀이]</p> <ul style="list-style-type: none"> - 노래 부르기 - 전회차에 활동 떠올리기 	<p>대형상자, 역할 놀이(의상, 소 품, 모자, 천 등), 간식 및 차류, 감정카드,</p>

	병원	<p>가질 수 있다.</p> <p>-나의 아픈 곳이나 감정 기분을 표현할 수 있다.</p>	<p>- 상황극: 주민이의 이야기4 주민이의 병원 장면 제시하기</p> <p>- 공간 만들기 : 병원에는 무엇이 있을까?</p> <p>- 병원 놀이</p> <p>- 약국 놀이</p> <p>- 나누어 먹기</p> <p>- 소감 나누기</p>	라벨지, 네임펜
7	<p><톡톡! 나와 동네 이야기> 과정 드라마5</p> <p>집-가족</p>	<p>-자신의 가족과 가족관계에 대해 생각해 보고 표현해 볼 수 있다.</p> <p>-다른 사람들의 이야기와 경험에 공감할 수 있다.</p> <p>-평상시에 나누는 대화와 하고 싶은 말을 생각해 보면서 건강한 소통의 계기를 마련할 수 있다.</p>	<p>[키워드: 부모님, 가족, 집, 소통, 관계]</p> <p>- 노래 부르기</p> <p>- 전회차에 활동 떠올리기</p> <p>-상황극: 주민이의 이야기5 주민이의 가족에 대한 이야기 제시하기</p> <p>-이야기 나누기 : 가족이 나에게 하는 말, 내가 가족에게 하고 싶은 말은 무엇인가요?</p> <p>- 가족에게 전하고 싶은 나의 말 -발표하기</p> <p>- 소감 나누기</p>	음악, 마스크 테이프, 엄마 의상, 포스트 잇, LED초, 네 임펜, 라벨지
8	<p><톡톡! 나와 동네이야기> -우리들의 노래와 이야기</p> <p>*노래방*</p>	<p>-전체 활동을 함께 떠올려 보고 이야기 나누면서 자신의 느낌과 생각을 표현해 볼 수 있다.</p>	<p>[키워드: 활동 되돌아보기 및 소감 나누기, 스트레스 해소]</p> <p>- 노래 부르기</p> <p>- 전회차에 활동 떠올리기</p> <p>- 노래방 놀이 : 전체 활동에서 부른 노래는 무엇인가요?</p> <p>- 영상 감상하기 : 우리들의 이야기</p> <p>-전체 소감 나누기</p>	음악, 미러볼, 마이크, 활동 사진 영상, 다 과, 라벨지, 네 임펜



2024 장애인문화예술교육
프로그램 기획안

(기관명:한마음복지관) (장르:공예시각)반
<프로그램명: 잔재미UP 자신감UP>

예술교육가	조은영, 김미은	실무위원	신유희 팀장
기획의도	<p>■ 성취감을 높일 수 있는 프로그램</p> <ul style="list-style-type: none"> - <잔재미UP 자신감UP>은 일상생활에서 활용할 수 있는 예술적인 오브제를 만드는 프로그램이다. 참여자들은 완성한 오브제를 어떻게 활용할지 직접 작업 노트를 작성하며 계획을 한다. 일상생활에서 직접 사용할 수도 있지만 누구에게 선물할 수도 있고, 어딘가에 전시할 수도 있다. 이러한 과정 속에서 관계 맺는 사람들의 긍정적 반응은 참여자들의 성취감을 높여줄 것이다. - 참여자들이 혼자서도 충분히 해낼 수 있는 활동인 동시에 그 결과물을 스스로 만족할 수 있어야 한다. 참여자들이 직접 그리고 만드는 과정을 중요시하되 결과물의 완성도를 높일 수 있는 장치를 탄탄하게 준비하였다. <p>■ 참여자들의 니즈를 충족하는 프로그램</p> <ul style="list-style-type: none"> - 참여자들은 일상생활에서 사용할 수 있는 것을 만드는 것을 좋아한다. 이에 그리기와 공예반이 구성되었다. 특히 공예는 실용적인 물건의 본래의 기능과 미적 장식의 양면을 조화시켜 일상생활에 필요한 물품을 제작하는 것으로 참여자들의 니즈에 딱 맞는 예술 장르라 볼 수 있다. - 추석에 활용할 수 있는 LED등과 용돈봉투, 한글날을 기념하며 자음과 모음으로 디자인한 투명 우산, 나의 마음을 공감받을 수 있는 의자까지 참여자들의 생각과 느낌이 더한 디자인으로 공예작품을 제작하게 된다. - 뿐만아니라 한마음투게더반의 담당 복지사님께서 추천한 참여자들에게 반응이 좋았던 팝아트 초상화와 음악을 듣고 구슬을 굴려 그리는 추상화 프로그램을 추가하여 예술적인 확장까지 시도하였다. <p>■ 추석, 한글날을 연계한 의미있는 프로그램</p> <ul style="list-style-type: none"> - 한마음복지관은 참여자들의 평범한 일상생활에 대한 학습을 중요하게 생각한다. 프로그램 운영 시기에는 우리나라의 명절인 추석과 한글날이 포 		

	<p>함되어 있다. 추석과 한글날의 의미를 담은 프로그램은 단순히 예술교육 프로그램으로 끝나는 것이 아니라 참여자들의 학습으로도 이어질 수 있을 것이다.</p>
교육 대상	<p>한마음복지관 한마음투게더반 8명</p>
대상분석	<p><전반적 특성></p> <ul style="list-style-type: none"> • 어려운 활동은 금방 흥미가 떨어지고 지루해하는 경향이 있음. 혼자서도 잘 해낼 수 있어 스스로 만족감을 느끼는 프로그램으로 구성. • 선생님이 도와주는 것을 좋아하지만 너무 의지할 수 있으므로 혼자 해결할 수 있도록 유도해야 함. • 사이가 좋고 서로 도와주며 잘 지내는 편이지만 모둠활동이나 협동 프로그램 진행에는 어려움이 있어 개인 활동 위주로 진행해야 함. • 등원했을 때 기분이 수업에 영향을 끼치므로 세심하게 살필 필요가 있음. <p><개인별 특성></p> <ul style="list-style-type: none"> • 김영현 : 대화하는 것을 좋아하는 밝은 성격. 혼잣말이 많아 간혹 수업에 방해될 수 있음. • 조민석 : 색을 잘 사용하고 꼼꼼한 편. 생각하는 시간이 필요함. • 박수빈 : 눈이 잘 보이지 않아 작은 글씨는 읽기 어려워함. 손의 기민성이 떨어짐. • 윤대영 : 만들기를 좋아함. 손이 빨라 완성도가 높음. 자극적인 소리에 예민한 편. • 권하은 : 화려한 것을 좋아함. 특히 핑크색. 악세사리 만드는 것을 좋아함.
참 여 자 요 구	<ul style="list-style-type: none"> • 일상생활에 활용되는 실용적인 것을 만드는 것을 좋아함. ex) 열쇠고리, 인형 만들기, 만화 그리기, 머리끈&머리띠 만들기 등 • 그동안 경험해 보지 못한 새로운 프로그램에 대한 기대가 높음.
목 표	<ul style="list-style-type: none"> ○ 나의 예술적인 오브제를 만드는 과정속에서 몰입하는 경험을 할 수 있다. ○ 완성한 오브제를 어떻게 활용할지를 작업노트에 계획하며 실효성을 기대할 수 있다. ○ 직접 그리고 만든 예술적인 오브제를 일상생활에서 활용하며 성취감을 높일 수 있다.
교육일시	<p>2024.09.02.~10.28.(매주 월요일) / 10시-11시50분(쉬는시간 10분포함)</p>
교육장소	<p>한마음투게더반 교실</p>

프로그램 개요

회차	제목	세부목표	교육내용	준비사항 (교보재 등)
1	OO의 작업노트 '추석LED등 만들기①'	나의 이름을 패턴으 로 꾸민 명패를 만 들고, 추석에 활용 할 수 있는 LED등 을 만든다.	<잔재미UP 자신감UP> 프로그램을 소개하고, '얹'박수 놀이와 함께 마 음을 연다. 나의 이름을 패턴으로 꾸며 수업 시간에 사용할 명패를 만든다. 추석에 관한 경험을 서로 나누고 마음에 드는 이미지와 문구 를 조합하여 나만의 추석 LED등을 만든다.	PPT, 도화지, 마 카, 네임펜, 유성 펜, LED등, 철판, 테이프, 가위, 추 석관련 프린트 물, 전통문양 포 장지, 액세서리, A4용지, 포토프 린터기, 작업 노 트, 마커, 네임펜
2	OO의 작업노트 '추석LED등 만들기②'	추석에 활용할 수 있는 LED등과 용돈 봉투를 만든다.	'시장에 가면, OO도 있고' 노래를 '추석이 되면, OO도 있고,로 가사 를 바꿔 노래를 부르며 마음을 연 다. 지난 시간에 이어 추석 LED등 을 완성하고, 전통 문양 한지를 접 어 추석에 활용할 용돈 봉투를 만 든다. 완성한 오브제는 사진으로 촬영하고 어떻게 활용할지 작업 노 트에 계획한다.	
3	OO의 작업노트 '팝아트초상화 그리기①'	나의 얼굴을 팝아트 장르로 해석하여 그 림을 그린다.	거울로 나의 얼굴을 관찰하여 눈, 코,입 생김새를 글로 적는다. 팝아 트 화가의 초상화 작품을 감상한 뒤 나의 얼굴을 원래의 색이 아닌 특별한 색으로 해석하여 칠한다.	PPT, 손거울, 도 화지, 얼굴사진 흑백 프린트, 테 이프, 먹지, 도트 펜, 포스터컬러 물감, 붓(3종류), 물통, 팔레트, 포 토프린터기, 작 업 노트, 마커, 네임펜
4	OO의 작업노트 '팝아트초상화 그리기②'	나의 얼굴을 팝아트 장르로 해석하여 그 림을 그린다.	참여자의 얼굴이 조합된 사진을 보 고 누구의 얼굴인지 맞히며 마음을 연다. 지난 시간에 이어 팝아트 초 상화 작품을 완성하고 얼굴 생김새 에 대해 적은 글을 보고 어떤 초상 화 작품일지 생각하며 서로의 작품 을 감상한다. 완성한 초상화 작품 을 보고 사진으로 촬영하고 어떻게 활용할지 작업 노트에 계획한다.	
5	OO의 작업노트 '투명우산 만들기'	한글날의 의미를 생 각하며 모음과 자음 으로 디자인한 투명	한글 수수께끼 문제를 풀며 마음을 연다. 한글로 디자인한 오브제를 감상하며 한글의 아름다움에 대해	PPT, 투명 우산, A4용지, 마카, 네임펜, 유성펜,

		우산을 만든다.	알고, 투명 우산에 모습과 자음으로 디자인한다. 완성한 투명 우산은 사진으로 촬영하고 어떻게 활용할지 작업 노트에 계획한다.	포토프린터기, 작업 노트
6	OO의 작업노트 '구슬그림 그리기'	다양한 분위기의 음악과 함께 구슬을 굴려 그림을 그린다.	'생상스'의 음악 중 사자, 닭, 코끼리, 백조 테마를 듣고 어떤 동물일지 상상한 뒤 음악에 어울리는 색을 골라 점이나 선으로 표현한다. 앞 활동에서 들은 음악의 느낌을 살려 구슬을 굴려 물감을 퍼트린 후 마카로 추가 그림을 그린다. 완성한 구슬그림 작품은 사진으로 촬영하고 어떻게 활용할지 작업 노트에 계획한다.	PPT, 도화지, 수채물감, 붓, 팔레트, 물통, 액자, 아크릴판, 구슬, 아크릴물감, 포토프린터기, 작업 노트, 마커, 네임펜
7	OO의 작업노트 '스툴 만들기①'	나의 마음을 공감할 수 있는 의자를 만든다.	의자에 앉아서 하는 일상 속 동작을 '몸으로 말해요' 퀴즈로 맞히며 마음을 연다. 스톨을 물감으로 칠한 뒤 마커로 그림을 그리고, 액세서리도 붙여 꾸민다.	PPT, 스톨, 스테인 페인트, 페인트 붓, 마커, 글루건, 다양한 액세서리, 의자 사용법 활동지, 표정스티커, 포토프린터기, 작업 노트, 마커, 네임펜
8	OO의 작업노트 '스툴 만들기②'	나의 마음을 공감할 수 있는 의자를 만든다.	지난 시간에 이어 스톨을 완성하고, 나의 마음에 따라 이 의자를 어떻게 사용하면 좋을지 생각하여 의자 사용법을 작성한다. 완성한 스톨은 사진으로 촬영하고 의자 사용법을 작업 노트에 붙인다. <잔재미UP 자신감UP> 수업을 되돌아보고 소감을 이야기 나눈다.	



2024 장애인문화예술교육 프로그램 기획안

<숨고 : 와^{인드와이어} D_M 덧신?>

기 관 명	한가람 보호작업장	장 르	융합 [움직임과 소리]
예술교육가	강 인, 문혜란	실무위원	

교육 대상	성남시 한가람 보호작업장 8명
대상분석	성인 경도 발달장애인(지적장애+자폐 스펙트럼 장애)
참 여 자 요 구	- 참여자가 일상에서 문화예술을 즐길 수 있는 여가 프로그램 요청
목 표	1) 반복되는 작업의 경험을 바탕으로 일노래(작업요)를 창작할 수 있다. 2) 반복되는 작업의 경험을 바탕으로 일춤(작업춤)을 창작할 수 있다. 3) 일상에서 예술적 표현활동을 즐길 수 있다.
교육일시	2024년 9월 2일(월)~10월 28일(월) 15시 20분-16시 50분 (90분)
교육장소	성남시 꿈꾸는 예술터(8회)
교육차시	주 1회 2차시X8회=총 16차시

기획의도	<p>프로그램 배경) 2024년 성남문화예술교육센터에서 장애인을 위한 사회문화예술교육지원사업이 시작되었다. 올해에는 성남시에 있는 성인 장애인들이 이용하고 있는 한마음복지관과 성인 장애인들이 일하고 있는 한가람 보호작업장에서 시범운영을 시작하게 되었다. 프로그램을 개발하기 이전 한가람 보호작업장의 관리자인 '송경진' 부장님의 안내로 한가람 보호작업장을 방문하여 참여자들의 근무 공간을 살펴보고, 참여자들의 일상생활을 살펴보고 잠시나마 함께 공유해보았다. 이번에 기획, 개발하여 실행하는 '숨고, 와D덧'은 한가람 보호작업장의 근로자들에게 참여자들의 삶의 이야기를 문화예술교육 활동으로 풀어보는 기회를 제공하고자 한다. 그 과정에서 만들어진 문화예술창작물을 작업장의 동료들과 함께 공유함으로써 녹슨 기계에 기름칠하듯 조금은 딱딱한 업무현장에 윤활유 역할을 하길 기대한다.</p>
------	--

기획의도 1) 업무 영역의 전문성을 바탕으로 자신의 이야기를 예술로 풀기

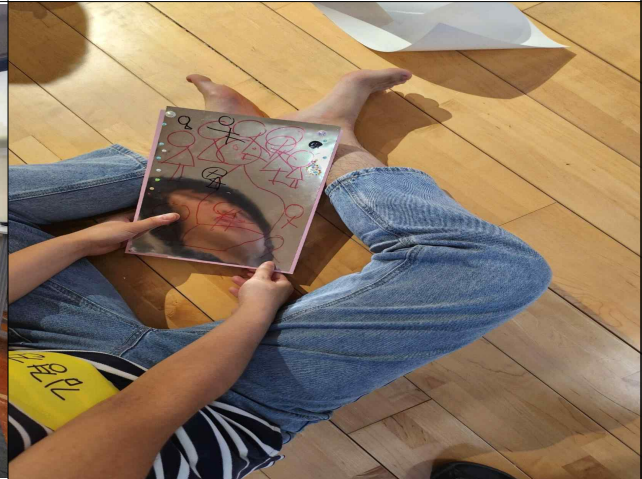
한가람 보호작업장은 장애인 노동자들이 사회로 나가기 전에 보호된 업무환경에서 자신의 업무능력을 향상하고, 직업인으로서 사회생활의 경험을 축적하는 장소이다. 위 작업장의 근로자들은 경도 발달장애(자폐 스펙트럼 장애, 지적 장애)가 있기에 개인적인 이야기를 하는 것에는 매우 제한적인 경험이 있다. 이번 프로그램에서는 자신의 속 깊은 이야기를 풀어내고 긴 시간 같은 주제를 가지고 이야기 나누기 어려운 참여자들이 일상에서 늘 함께 공유되고 있는 작업장에서의 일과와 업무에 관한 이야기를 중심으로 함께하는 작업장의 동료들과 이야기 나눠 보고자 한다. 업무의 경험과 그것에서 느낀 자신의 느낌 혹은 생각들을 함께 공유하며 이야기를 깊게 넓게 확장하며 서로에 대한 이해를 바탕으로 하나의 이야기를 만들려고 한다. 그 이야기를 움직임과 소리로 확장하고 응집시키는 과정을 통해 숨어있는 고수로서 자신의 능력을 발견하고, 업무에서 직업인으로서 자존감, 함께 일하는 동료애를 깊게 느끼는 기회를 제공하고자 한다. 자신의 이야기가 소리로 움직임으로 창작해보는 과정을 통해 표현능력을 향상하고, 자신의 이야기가 담긴 예술활동을 주도적으로 즐기는 경험을 제공하고자 한다.

기획의도 2) 프로그램에서 함께 만든 문화예술의 경험 일상(작업장)으로 확장

경도 발달장애인들은 타인과 이야기 나누기에 매우 제한적인 경험의 기회를 가지고 있으며, 장애의 특성상 자신의 이야기를 하는 것에 충분한 시간과 다양한 말하기의 방법과 지원이 필요하다. 본 프로그램에는 참여자의 특성에 맞추어 장애인 교육 대상에 대한 이해와 다년간의 교육프로그램 개발·운영 경험을 가진 전문 강사들이 직·간접적인 다양한 전략을 사용하여 지원해보고자 한다. 이러한 지원을 바탕으로 허용적인 분위기 아래에서 참여자들과 함께 이야기 나누고, 이와 병행되는 움직임과 소리의 표현활동을 통해 적극적인 표현방식에도전하고자 한다. 일상에서 보기 힘든 동료들의 움직임과 소리 활동을 통해 서로에게 긍정적인 인상과 즐거운 시간을 함께 공유한 동료와 긍정적인 관계 형성에 도움이 되길 바란다. 움직임과 소리를 이용하여 직장에서 이야기로 구성된 창작물을 촬영해 직장의 다른 동료들과 공유함으로써 재미있는 이야기 소재를 제공하고, 짧게라도 동료들과 작업 현장에서 노래로 이야기를 주고받아 즐거운 작업 분위기를 형성하는 데 도움이 되길 바란다. 또한 촬영된 움직임 활동이 작업장에서 근무 활동 전에 스트레칭이나 체조 동작으로 활용됨으로써 문화예술 교육활동이 끝나고 나서도 현장에서 꽃피고 살아 숨쉬기를 바란다.

프로그램 개요

회차	제목	세부목표	교육내용	준비 사항 (교보재 등)
1	꿈터로 출장	숨고 열기	숨고가 된 과정 나누기를 통해 자신의 숨고 부캐 소개하기 출장(프로그램) 목적 나누기	스티커 거울, 가위, 그 리기 도구, 도화지, 스 카치 테이프, 응원봉, 장구, 장구채
2	덧신	덧신 소리와 움직임	덧신 작업 과제분석을 통해 숨어있는 소리와 움직임 표현하기	여러 종류의 덧신, 무 지 덧신, 패브릭 마커, 응원봉, 장구, 장구채
3		덧신 일노래 일춤	덧신 일노래 창작하기 덧신 일춤 창작하기	여러 종류의 덧신, 무 지 덧신, 패브릭 마커, 응원봉, 장구, 장구채
4	DM	DM 소리와 움직임	DM 작업 과제분석을 통해 숨어있는 소리와 움직임 표현하기	여러 종류의 DM, 도화 지, 유성 매직, 응원봉, 장구, 장구채
5		DM 일노래 일춤	DM 일노래 창작하기 DM 일춤 창작하기	여러 종류의 DM, 도화 지, 유성 매직, 응원봉, 장구, 장구채
6	와인드 와이어	와인드 와이어 소리와 움직임	와인드 와이어 작업 과제분석을 통해 숨어있는 소리와 움직임 표현하기	장구, 장구채, 응원봉, 타악기
7		와인드 와이어 일노래 일춤	와인드 와이어 일노래 창작하기 와인드 와이어 덧신 일춤 창작하기	장구, 장구채, 응원봉, 타악기
8	와디덧!	한가람 보호작업장으로 금의환향	와디덧의 일노래와 일춤 촬영하기 촬영물 감상 및 이야기 나누기	리듬악기(와이드 와이 어), 장구, 장구채, 촬영 기기, 시청각 매체, 응 원봉



여성용 덧신 작업의 비법

- 1. 덧신 꾸러미와 속지를 가져온다.
- 2. 묶어져 있는 덧신꾸러미의 비닐을 푼다.
- 3. 덧신을 책상에 뺏는다.
- 4. 속지에 덧신을 끼운다.
- 5. 속지에 덧신을 맞춰 당긴다.
- 6. 덧신 위에 다시 덧신을 끼운다.
- 7. 덧신을 뒤집는다.
- 8. 덧신을 당긴다.
- 9. 덧신을 20개씩 고무줄로 묶는다
- 10. 덧신을 비닐로 포장한다.
- 11. 완성된 덧신비닐을 테이프로 붙인다.
- 12. 회사의 이름과 갯수를 비닐에 쓴다.

2024 장애인문화예술교육 프로그램 기획안

(기관명:한가람 보호작업장) (장르:미술·무용)반

<프로그램명: 오늘 안녕!~>

예술교육가	조영희, 김민경	실무위원	송경진 부장
기획의도	<p>본 프로그램은 지적 자아효능감을 가진 장애인을 대상으로 하여 새로운 경험의 기회를 제공하고, 외로움을 극복하며, 혼자 시간을 즐기는 데 있어 자존감을 회복하도록 돕기 위해 기획되었습니다. 이를 통해 참여자들이 자신만의 이야기를 예술적 표현을 통해 시각화하고, 몸의 움직임으로 내면의 감정을 자유롭게 표현할 수 있는 장을 마련하고자 합니다.</p> <p><필요성 및 기대 가치></p> <p>1. 필요성</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 새로운 경험의 기회: 지적 장애를 가진 사람들은 일상생활에서 경험할 수 있는 새로운 기회가 제한적입니다. 이 프로그램은 이들에게 미술과 무용이라는 새로운 분야를 경험할 수 있는 기회를 제공합니다. ■ 외로움 극복: 장애를 가진 사람들은 종종 사회적 고립을 경험합니다. 그룹 활동을 통해 다른 사람들과 소통하고 교류할 수 있는 기회를 제공함으로써 외로움을 줄일 수 있습니다. ■ 자존감 회복: 예술적 표현을 통해 자신의 이야기를 시각화하고, 이를 다른 사람들과 공유하면서 성취감을 느끼고 자존감을 회복할 수 있습니다. <p>2. 가치 공유</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 자기표현의 가치: 참여자들이 자신의 이야기를 예술적으로 표현하는 과정을 통해 자기표현의 중요성과 가치를 깨닫게 됩니다. ■ 공감과 지지: 서로의 작품을 감상하고 피드백을 주고받는 과정을 통해 공감과 지지를 얻으며, 이는 공동체 의식을 강화시킵니다. ■ 창의성 발휘: 다양한 예술적 기법을 배우고 활용하는 과정에서 창의성을 발휘하게 되며, 이는 참여자들의 문제 해결 능력과 자신감을 향상시킵니다. <p>3. 접근 방법 및 교수 전략</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 참여자 중심 교육: 프로그램은 참여자들의 삶의 이야기를 중심으로 구성되어 있습니다. 각 참여자가 자신의 경험과 감정을 표현할 수 있도록 개인화된 예술 활동을 제공합니다. ■ 예술 통합: 미술과 무용을 통합하여 다양한 예술적 표현 방식을 경험하게 합니다. 예를 들어, 한 세션에서는 그림을 그리며 자신의 이야기를 시각화하고, 다른 세션에서는 그 이야기를 무용으로 표현합니다. ■ 협력적 학습: 그룹 활동을 통해 참여자들 간의 협력과 소통을 촉진합니다. 각자의 작품을 발표하고 피드백을 주고받는 시간을 통해 서로에게서 배우고 성장할 수 있습니다. ■ 실습 중심: 이론보다는 실습에 중점을 두어 참여자들이 직접 경험하고 느낄 수 있도록 합니다. 미술 예술교육가와 무용 예술교육가의 지도를 받아 실제 작품을 		

	<p>제작하고 움직임을 익힙니다.</p> <p>■ 긍정적 강화: 참여자들의 작은 성취도 칭찬과 격려로 긍정적인 강화를 제공합니다. 이는 참여자들의 동기부여와 자존감 향상에 큰 도움이 됩니다.</p>
--	--

교육 대상	한가람 보호작업장 20-50대, 8명
대상분석	지적, 자폐성향이 있는 중.장년층 대상
참 여 자 요 구	<ul style="list-style-type: none"> - 새로운 경험을 할 수 있는 기회제공 - 외로움을 극복할 수 있는 기회제공 - 혼자만의 시간을 즐길 수 있는 자존감 회복
목 표	<p>1)새로운 경험 제공: 미술과 무용을 통해 일상에서 벗어난 새로운 활동을 경험하고, 창의성을 발휘할 수 있는 기회를 제공 받을 수 있다.</p> <p>2)외로움 극복: 그룹 활동을 통해 타인과의 소통 및 교류의 기회를 늘려 외로움을 극복할 수 있다.</p> <p>3)자존감 회복: 자신의 이야기를 예술적으로 표현하고 공유하면서 성취감을 느끼고, 자존감을 회복할 수 있다.</p>
교육일시	2024년 9월 3일(화)~10월 29일(화) 15시 20분-17시 00분(100분)
교육장소	꿈꾸는 예술터
교육차시	주1회 2차시 X 8회 = 총 16차시

프로그램 개요

회차	제목	세부목표	교육내용	준비사항 (교보재 등)
1	마음열기	라포형성, 수업소개	▶만나서 반가워요~!! - 프로그램 및 강사 소개 - 참여자 소개 및 인사 - 몸으로 인사하기 - 이름 미니 캔버스에 쓰고 꾸미기 - 알록달록 name dance - 첫 만남 느낌 나누기	미니캔버스이 젤 채색도구 컬러스카프
2	부름 뜨고 I	관찰과 모방으로 예술 경험하기	▶○○○를 찾아라! (그림이야기1) - 오늘 기분 어때요?? (관찰, 모방, 미러링) - 인체 뼈 모형으로 움직임 만들기 - 그림 감상하며 움직임 찾기 ※ 이응노 작가의 이야기와 '군상' 작품 감상 (PPT) 흑백 작품 - 그림에서 움직임의 형태 찾아서 모방하기 - 그림 속 움직임 찾아 작은 도화지(색종이)에 선으로 그려보기(붓펜) - 그린 선을 동작으로 표현해 보고 춤으로 만들기 - 각자 전지를 원하는 위치에 놓고(벽, 바닥, 창가)목탄으로 줄라맨 그리듯 동세(춤 동작) 목탄으로 그려보기 - 목탄 그림 살려 춤추기	인체뼈모형 동세그림 전지,색종이 목탄,붓펜 모니터,노트북

회차	제목	세부목표	교육내용	준비사항 (교보재 등)
3	부름 뜨고 II	관찰과 모방으로 예술 경험하기	<p>▶ ○○○를 찾아라! (그림이야기2)</p> <p>※ 이응노 작가 칼라 작품 감상(PPT)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 컬러 찾아 삼만리 (무궁화 꽃이 피었습니다!) - 알록달록 신발 신고 춤추기(신체조절) - 각자 원하는 색 도화지 선택하기 - 2명씩 짝지어서 마주 보고 얼굴을 관찰하고 색도화지에 크로키로 짝 얼굴 그려주기(단, 도화지는 보지 않고 눈을 마주 본체로 그리기) - 컬러로 이야기 만들기(내가 고른 보자기) - 보자기에 칼라 붓펜으로 짝이 그려준 곳 중에서 마음에 드는 곳 쓰거나 스스로 그려보기 - 보자기 전시하고 서로 칭찬해 주기 	컬러스카프 컬러원마크 컬러실내화 보자기, 칼라붓펜 8절 도화지 크레파스
4	손끝 I	감각 인식의 강화로 창의력 이끌기	<p>▶ 손끝에서 시작되는 일상의 예술1</p> <ul style="list-style-type: none"> - 감각 상자로 촉각 깨우기 - 뽀족뽀족 높이높이 (산가지로 놀자!) - 산가지를 이용해 합동 패턴 만들기 (세모, 네모, 동그라미 모양.) - 손발 물감 놀이(느낌 탐색) - 촉감 느끼며 손, 발 도장 찍기 (발/바닥스치기, 손/종이터치) - 발도장으로 패턴 만들어 춤추기 - 손도장으로 리듬 만들어 춤추기 - 그룹으로 손 발 도장 작품 만들기 - 그룹 그림에서 자기 그림 잘라서 산가지로 추가 그림 완성하기 	산가지, 스폰지, 모래주머니, 털뭉치, 광목천 물감 물티슈 롤비닐

회차	제목	세부목표	교육내용	준비사항 (교보재 등)
5	손끝Ⅱ	감각 인식의 강화로 창의력 이끌기	▶손끝에서 시작되는 일상의 예술2 <ul style="list-style-type: none"> - 꼬마야! 꼬마야!! 뛰어보자 팔짝!(위밍업) - 한지 탐색하기(정서, 소리, 움직임, 느낌) - 한지에 자기 이야기 담기 - 나만의 한지방 만들어 초대하기 ※ 지전 이야기 (ppt) - 나만의 종이 돈(지전) 만들기 - 한지 길게 찢어 지전 만들기 - 지전의 춤동작 만들기 - 장구 장단에 맞춰 춤추기 	컬러 고무줄 한지(창호지) 풀(양면테이프) 가위 채색도구, 색종이 스티커,풀,
6	시끌시끌Ⅰ	생활 속 리듬으로 즐거움 찾기	▶시끌시끌 리듬 속의 예술 이야기1 <ul style="list-style-type: none"> - 사라진 박자로 몸열기 - 몸으로 내는 소리 탐색하기 - 일상생활 속 소리 구별하기 - 각자 원하는 색의 마스킹테이프 고르기 - 바닥에 나의 영역을 정해 마스킹테이프로 소리와 관련된 사물 표현하기(물소리, 박수, 자동차, 새, 강아지 소리) - 나의 영역 안에서 몸과 사물 소리로 리듬 만들기 - 소리와 리듬으로 춤추기 - 벽 위로 입체적으로 표현하기.(소리가 나는 장소 표현) 	소리도구 마스킹테이프 색도화지(8절) 이미지카드
7	시끌시끌Ⅱ	생활 속 리듬으로 즐거움 찾기	▶시끌시끌 리듬 속의 예술 이야기2 <ul style="list-style-type: none"> - 대장님 댄스로 박자 몸풀기 - 컵으로 소리 탐색하기(자기소리 내기) - 각자 소리 만들어 전체 하모니 만들기 - 페트병에 다양한 재료로 꾸미기 - 난타 페트병으로 하모니 연주하기 - 페트병 안에 비즈나 알갱이 등을 넣어 소리 만들어보기 - 움직임 만들어 페트병 난타 춤추기 	난타컵 페트병, 유성매직, 모루줄,글루건 비즈,색돌

회차	제목	세부목표	교육내용	준비사항 (교보재 등)
8	마무리	참 잘 했어요!!	<p>▶ 그동안 수고하셨습니다~!!</p> <ul style="list-style-type: none"> - 수업 소감 나누기 (교육자와 대상자의 칭찬릴레이) - 8주간의 기억과 즐거웠던 것 이야기하기 - 칭찬 기분 릴레이 춤추기 - 화첩 위에 표현하기 (글, 그림, 스티커 이용) 	화첩, 채색도구, 스티커



3. 네트워크

1) 장애인문화예술교육 협의체

- 세미나 및 라운드테이블을 중심으로 하여 지역 내 장애인복지기관 대표자들을 만나보고 지역 내 관련 이슈들을 들음으로써 현황 및 방향성 공유를 위한 초석을 마련하였다.
- 성남시 내 특수학교(2곳), 장애인복지관(2곳), 장애인보호작업장(9곳), 가천대 특수치료 대학원, 장애인가족지원센터(1곳), 장애인 학부모회(5곳) 및 성남시 특수교육지원센터, 성남시 장애인복지과 등으로 협의체 구성이 가능할 것이다.

2) 예술교육가와 매개자

- 2회에 걸친 통합 워크숍을 통해서 자연스럽게 매개자 및 예술교육가가 만나고 소통하는 계기가 되었다. 또한 사업 및 성남문화예술교육센터 프로그램의 방향성에 대해 공유하는 중요한 자리였다.
- 본 장애인 분야 시범사업의 경우, 보통 참여자의 담당복지사가 매개자로서 수업운영 등을 함께 하는 협업시스템이 아니라, 참여기관의 관리자급(한마음 복지관 팀장, 한가람 보호 작업장 부장)이 각각 실무협의자의 역할을 하였다.
- 소수 인원에 2인 1팀으로 강사가 배치되기 때문에, 각 반 담당복지사에게는 수업 중 안전 등을 위한 동석 및 필요시 사진촬영 등의 역할만 주어지는 것으로 협의되었다.

3) 예술교육가 네트워크를 통해 프로그램 운영 상황 공유 및 교류 등을 지원

- 예술교육가 단체 공지방을 통한 서로 간 소통, PTA와 소통이 이루어졌다.
- PTA 모니터링을 통해 수업 운영 및 참여자에 대한 대처 등 현황 점검을 할 수 있었다.
- 프로그램 운영 중 예술교육가 네트워크 회의를 마련하여 운영되는 4개반 현황을 예술교육가들끼리도 확인하는 기회가 되었다.

4) 매개자 네트워크

- 프로그램 개발 회의시 1회 이상 PTA 참석으로 실무협의자 외 담당복지사와 인사하고 프로그램의 개발이 성남문화예술교육센터 장애인문화예술교육에서 지향하는 바와 같이 개발되는지에 대한 구체적 확인을 할 수 있었다.
- 운영 반 별 1회 이상 수업 모니터링을 하며, 매개자 애로 사항 및 진행사항 파악하고 매개자가 바라보는 프로그램의 장점, 강점, 참여자의 반응 등을 인터뷰하여 기록할 수 있었다.

4. 시스템

1) 사회문화예술교육 안내지 제작

- 2024 시범사업 성과 환류를 위한 매뉴얼 및 아카이빙을 사회문화예술교육(노인, 장애) 안내지 제작을 통해 정리함.
- 예술교육가/기관/협력단체의 업무 및 2024 프로그램 예시를 제시하고 QR로 연결

2) 사회문화예술교육 3개년 계획

- 2024년 장애인문화예술교육 세미나 및 라운드테이블 개최
 - 장애인문화예술교육의 필요성 및 방향성 공론화
 - 발달장애인(경증/청장년)맞춤형 시범프로그램 운영 안내
 - 성남형 장애인문화예술교육의 정립
- 2025년 시범프로그램 연속 운영
 - 2024년 시범프로그램의 성공적 운영으로 이를 이어나감.
 - 재료비 등 기관의 협업을 통해 위탁교육으로 유료 진행함.
 - 기관확장보다는 8회차에서 12회차로 회차 확장.
- 2026년 프로그램 확장 및 운영 안정화
 - 장애인보호작업장(성남 시내 총 9개소)을 중심으로 교육 확장
 - 발달장애 어린이/청소년 프로그램 확장 여부 타진, 모색

3) 2024 장애인문화예술교육 평가체계 마련

[프로그램 지향점]

- 예술을 통한 주제중심 예술교육
- 두 가지 이상의 예술분야를 접목시킨 융합예술교육
- 삶의 주체로서 자신의 경험을 나누는 일상 속 예술교육

[기본목표]

- 정서적으로 공감받는 교육
- 인지적으로 자극이 되는 교육
- 예술적으로 자신을 표현하는 방법을 체험하는 교육
- 사회적으로 소속감을 느끼고 공동체 규칙 준수 및 자기 역할을 찾아가는 교육

[평가지표]

a) 정량 평가

- 참여자 만족도 조사
- 강사의 프로그램 평가, 자기평가
- 동료평가(PTA 및 담당자 모니터링)
- 매개자 평가

b) 정성 평가-방향성에 맞는 구체적이고 실질적인 지표와 문항이 필요

[지향점 문항]

- 어떤 주제를 가지고 프로그램을 구성하였는가
- 어떤 예술장르들이 융합되었고 주제에 맞는 예술활동이 배치되었는가
- 참여자들의 삶의 경험을 나누는 기회가 매 회차 주어지고 있는가

[목표 관련 문항]

- 정서적 공감: 수행능력에 관계없이 참여자들의 느낌, 생각 등이 존중받고 있는가
- 인지적 자극: 소재나 주제가 연령대에 맞으며, 새로운 생각의 장을 열어줄 수 있는가
기억, 지각, 언어(및 비언어) 등에 도움을 주는가
- 예술적 체험: 다양한 장르의 예술체험이 주제 연관성을 가지고 제공되는가
- 사회적 소속감: 소그룹 형태 등으로 그 안에서의 리더쉽, 팔로워쉽 등이 자연스럽게 역동하며,
소외되는 사람없이 (각자 기여하는 바를 갖도록) 수업이 진행되고 있는가

4) 강사시스템: 2025년 이후 확장 및 안정화와 관련됨

2025년 1월 성남문화재단 강사풀 등록 후 연동하여 고려할 부분
(강사풀 등록보다는 현재 꿈터 내 사업별 강사 리스트업이 선행되는 것이
중요할 수 있다. 또한 아카데미/꿈터/미디어 센터 운영의 일원화보다는
각 파트 특성에 맞는 개별화된 시스템 운영도 여전히 고려해볼 만 하다.)
이 외 수업별 주강사와 보조강사의 역할 구분, 참여범위 정립 등이 필요하다.

V. 연구 결과

성남문화예술교육 장인문화예술교육 시범사업의 결과는 1. 참여자와 강사 만족도, 매개자 인터뷰에서 볼 수 있듯이 성공적인 시도였다고 볼 수 있다. 실시한 만족도 통계는 아래와 같다.

1. 참여자 만족도

기 관 명: 한마음복지관/한가람보호작업장(참여자 : 4개반, 31명)

==> 대부분의 항목에서 만족도가 높았으며 수업 횟수에 대해서는 더 많은 횟수를 바라는 참여자가 많았다.

번호	평가 내용	매우 그렇다	그렇다	보통 이다	그렇지 않다	1+2
1	수업은 재미있으셨나요?	87%(27)	13%(4)			100%
2	수업하시는 장소와 수업환경은 좋으셨나요? (교육장비, 재료, 시설 등을 말해요)	51%(16)	39%(12)	10%(3)		90%
3	수업 시작하는 시간은 괜찮으셨나요?	65%(20)	35%(11)			100%
4	수업 하는 횟수는 괜찮으셨나요?	51%(16)	13%(4)	7%(2)	29%(9)	64%
5	강사님은 수업을 잘 진행하셨나요?	87%(27)	13%(4)			100%
6	수업은 이해하기 어렵지 않고 쉬웠나요?	61%(19)	23%(7)	16%(5)		84%
7	수업 시간에 참여자들끼리도 이야기를 많이 나누었나요?	77%(24)	23%(7)			100%
8	복지사님들은 여러분이 수업에 잘 참여할 수 있도록 잘 도와주셨나요?	61%(19)	32%(10)	7%(2)		93%
9	수업을 들으면서 여러분의 일상이 조금이라도 즐거워지신 것 같으신가요?	74%(23)	26%(8)			100%
10	우리 수업은 성남문화재단에서 지원하는데요 이렇게 여러분에게 수업을 마련해드린 건, 성남문화재단에서 잘 한 일이라고 생각하시나요?	80%(25)	13%(4)	7%(2)		93%
11	앞으로 성남문화재단에서 또 다른 수업을 만들면 참여하실 생각이 있으신가요?	51%(16)	45%(14)	4%(1)		96%
12	이 수업을 다른 사람들에게 추천할 마음이 있으신가요?	77%(24)	19%(6)	4%(1)		96%

2. 강사 만족도와 자기평가

기 관 명: 한마음복지관/한가람보호작업장(참여강사 총 8명)

예술교육가: 강인, 문혜란, 김민경, 조영희, 명진희, 정지선, 조은영, 김미은

연번	평가 내용	매우 그렇다	그렇 다	보통 이다	그렇 지 않다	전혀 그렇 지 않다
1	성남문화예술교육이 방향성에 맞게 프로그램이 잘 개발되었나요?	7명	1명	③	④	⑤
2	역량강화 워크숍은 프로그램 개발에 도움이 되었나요?	5명	3명	③	④	⑤
3	전반적으로 프로그램 운영에 만족하시나요?	8명	②	③	④	⑤
4	프로그램 계획이 운영 도중 많이 변경되었나요? 원인은 무엇인가요?	거의 변경없이 진행, 계획한 프로그램을 무리하게 진행하기 보다는 참여자들의 이해 정도, 작업 속도에 맞게 세세하게 수정하였음. (5명) 참여자가 못한 경우 수업활동 중복이 필요했음, 참여자 반응에 따라 활동종류나 시간을 바꾸어 진행함. (3명)				
5	수업 시작하는 시간은 괜찮았나요?	4명	4명	③	④	⑤
6	수업 하는 횟수는 적절했나요?	①	3명	3명	2명	⑤
7	참여자 인원은 적절했나요?	8명	②	③	④	⑤
8	사전 정보는 대상분석에 도움이 되었나요?	8명	②	③	④	⑤
9	참여자들은 원활히(즐겁게) 참여했나요?	7명	1명	③	④	⑤
10	돌발상황이나 공유해야 할 이슈가 있나요?	-참여자가 자신의 불편한 감정에 대해 비속어를 썼고 강사가 대체활동으로 제안하여 대처함. -참여자가 자신의 성기를 만지는 행위를 보임. -사업장 문제로 수업인원이 절반으로 줄어 진행한 적이 2회 있었음(사전고지 필요) -가끔 활동에서 참여자 오반응이 나오는 경우가 있음. 2명의 강사가 대화하듯 시범을 보여주어 정반응이 나오도록 활동을 안내함.				
11	수업장소와 환경은 적당했나요?	2명	4명	2명		
12	수업재료는 필요에 맞게 지원되었나요?	4명	3명	1명		
13	복지사님들은 수업보조를 잘 해주셨나요?(참관, 기록)	5명	2명	1명		

14. 프로그램 관련 소감, 제안.

- 프로그램을 위해 여러번 만나 섬세하게 계획하여 어려움없이 진행했고, 참여자들 또한 적극적으로 었다.
- 참여자들이 대부분의 시간을 작업장에서 함께 보내고 있고 그들의 작업장 일상으로 예술이 녹아들기를 기대하며 활동을 구성하였고 잘 이루어짐
- 장애대상에 대한 이해가 좀 더 필요하고, 예술교육가와의 라포형성이 가장 중요하다는 생각을 함
- 수업회차가 더 길면 개개인의 특성이 수업에 잘 접목될 수 있겠다.
- 활동타겟 분석을 위한 기관방문 및 담당자 사전 미팅이 이루어져 참여자 니즈 및 특성 파악에 도움이 되었음.
- 미술, 공예수업에는 재료비 책정에 조금 더 신경을 써주면 좋겠다.

15. 참여자 관련 소감, 제안

- 장애인복지관이지만 소통이 원활하였다.
- 작업요와 작업춤이 완성되며 강사와 참여자가 함께 만들었고 서로 만족스러움을 느낌.
- 수업이 진행될수록 한분 한분 알아가는 과정이 즐거웠다.
- 참여자들의 적극성, 자신만의 방식으로 열심히 참여하는 모습이 좋았음.

16. 수업환경 관련 소감

- 복지관 시스템이 잘 되었고 환경도 좋았다.
- 작업장 공간이 협소하여 꿈터 공간에서 수업이 이루어져 좋았다. 하지만 교실을 계속 옮겨야 해서 안정감은 다소 부족하였다.
- 공간이 좁아서 뒤편 활동(한마음복지관)에 어려움이 있었다.

17. 기타 제안

- 진지한 수업이 될 수 있도록 20회차 정도를 기대함
- 프로그램이 지속되기를 기대합니다.
- 참여자들의 작품이 꿈터에서 전시되기를 바랍니다.
- 지속적인 예술환경 조성, 사업의 지속성 기대함.

강사만족도 또한 대부분 높은 만족도를 보였으며, 사업의 지속성, 수업회차의 장기화, 움직임 있는 수업의 공간 배려 등에 이야기함을 알 수 있었다. 매개자와 예술교육가, 참여자의 사전 만남 등은 참여자 파악 및 교육환경에 대한 이해를 높였고, 역량강화 워크숍 또한 프로그램 개발에 도움을 주었다.

3. 매개자 인터뷰

1) 한가람 장애인 보호작업장

성남문화재단 장애인문화예술교육 인터뷰 기록 (작성자 : 이소희)	
프로그램명	<오늘도 즐겁게>
기관명	성남시 한가람보호작업장(7명)
일 시	2024년 10월 22일(화) 3:20-5:00
회 차	8회차 중 7회차
장 소	꿈터 4층 뽀뽀지클래스 쉼표
분 야	시각/움직임
수업주제	시끌시끌 리듬 속의 예술 이야기2
운 영	예술교육가 : 조영희, 김민경 담당복지사 : 송경진 부장
인터뷰대상자	<ul style="list-style-type: none"> 송경진 부장
인터뷰 내용	<ul style="list-style-type: none"> 1. 프로그램에 대해(강점) <ul style="list-style-type: none"> 다른 프로그램의 경우, 공동의 주제로 모든 사람이 같은 것을 만든다. 예를 들어 미술(공예)프로그램은 틀이 같고 조금씩 꾸밈이 다른 정도이지만, 본 프로그램의 경우, 각자 자신의 소리를 내고자 하며 그것이 가능해서 좋다. 참여자들이 단순한 취미나 일회적 체험의 느낌보다는 삶속에서 접목된 윤택한 예술을 경험하고, '건강하니까 이런 것도 하고 행복하다'는 마음을 가지면 좋겠다. (프로그램 후반기로 갈수록 참여자들이 그런 이야기를 한다, 우리는 누리고, 또한 남은 친구들에게 미안한 부분이 있다고 이야기한다. 다른 이들에게 배려가 커지고 있어서 좋다) 반응: 작업장은 좁고 제한적이다. 꿈터는 공간이 넓고 자유롭다. 오가는 것은 조금 번거롭지만 2시부터 갈준비를 하면서 더 기대한다. 주입식교육이 아닌! 소소한 칭찬거리가 되는 일상의 예술을 가르쳐주신다. 예술은 전공자 아니면 돈과 시간을 들이지 않는다면 기회가 없다. 어린이청소년에게도 예술은 필요하지만, 중장년층에게 큰 도움이 된다. 어릴적 장난감이 예술의 도구가 되고 내 행동이 예술이 되고 칭찬을 받는다는 것을 너무 좋아한다. 2. 어려운점/제안점 <p>발달장애는 개인의 차가 크다 약기가 소리가 난다는 이야기를 손뼉도 되는건지, 아닌건지 구분하지 못하는 친구도 있다. 예) 이진님은 인지가 부족하여 빨강 파랑을 구분하지 못하고 다르다 정도만 안다. 그래서 수업참여의 두려움도 있었고 처음엔 스트레스를 받았지만, 이제는(다음날에는) 친구들에게 자랑을 한다.</p>

성남문화재단 장애인문화예술교육 인터뷰 기록 (작성자 : 이소희)

프로그램명	<숨고 : 와 ^{인드와이어} D _M 뎃신?>
기관명	성남시 한가람보호작업장(8명)
일 시	2024년 9월 23일(월) 3:20-5:00
회 차	8회차 중 3회차
장 소	꿈터 4층 움직임랩
분 야	움직임/음악
수업주제	뎃신 일노래 일춤
운 영	예술교육가 : 문혜란, 강인/ 담당복지사 : 송민재 대리
인터뷰대상자	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 송민재 대리
인터뷰 내용	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 1. 프로그램에 대해 ▪ 틀에 박히지 않고 자유롭고 즐겁다 ▪ 3회차가 되니 자기표현이 증가한 것이 보인다. 소극적인 경희씨의 경우도 말과 활동에 대한 참여가 높아진 것이 보인다. ▪ 정확히 따라해야 하는 다른 프로그램에 비해 참여자들이 스트레스가 없어 보인다. ▪ 2. 어려운점 ▪ 특별한 어려운 점은 없으나 청각장애인 1인(보청기를 하지만 인지는 좋다)과 ▪ 중증이어서 개별적 통제나 도움이 필요한 참여자를 동시에 도와야 할 때 ▪ 조금 어려운 부분이 있다. 즐겁게 잘 호응하지만, 활동자체의 수행에 있어서는 할 수 있도록 돕는 것이 필요하다. ▪ 꿈터로의 이동에 있어서는 큰 어려움이 없다.

2) 한마음복지관

성남문화재단 장애인문화예술교육 인터뷰 기록 (작성자 : 이소희)	
프로그램명	
기관명	성남시 한마음복지관
일 시	2024년 9월 30일(월)
회 차	8회차 중 4회차
장 소	한마음복지관 2층
참여자	이수철 과장님, 황샘이 담당자, 이소희PTA, 신유희 팀장(복지관)
인터뷰대상자	<ul style="list-style-type: none"> 신유희 팀장
인터뷰 내용	<p>1. 강사와 프로그램</p> <p>1) 큰나래반은 연극음악반으로 처음 연극수업이라 우려가 많았으나 반응은 가장 좋다.</p> <p>강사 두분으로 운영하는 것을 필수적 요소로 보임- 강사 2인이 상황을 보여주면서 진행하고 프로그램의 개연성, 에너지, 다양성이 엿보인다.</p> <p>좀 더 큰 공간에서 운영하면 좋았겠다는 생각을 한다. 미리 예약해야 하므로 11월 초까지는 내년 진행관련 결정이 되면 좋겠다.</p> <p>2) 투게더반은 공예시각반으로 미술수업이 있었으므로 거부감없이 잘 받아들였다.</p> <p>2인이 운영해서 속도를 맞출 수 있도록 독려해주고 도와주는 부분이 있어서 이용인들의 만족감과 성취감이 높다.</p> <p>다른 분야와의 융합시도(소리와 그리기 등등)도 생각해볼 만하다.</p> <p>3) 장기적 회기와 확장</p> <p>-회기가 길어지면 미술의 경우에도 로비층 활용 등등 작품전시도 가능할 것 같고, 연극의 경우에도 무대발표까지 이어지는 것도 유의미하겠다. 이런 경우 이용자의 부모님들까지도 시범프로그램에 대해 인식할 수 있는 계기가 된다.</p> <p>-4개반은 (20대~60대, 총 33명)의 연령별로 되어 있음</p> <p>반별 운영 혹은 전 연령 섞어서 3개반 정도의 주제별 운영도 고려해보는데 이 경우 금요일 오후 1-3시가 좋다.</p> <p>2. 위탁사업에 대한 이야기</p> <p>-프로그램을 유료화(상징적인 재료비를 받는 것)하면 어떠한가에 대한 한마음복지관의 입장: 제빵 수업의 경우 회기당 만원으로 유료운영하는 프로그램이다. 수요일 2-4시 운영한다.</p> <p>유료 운영할 경우에는, 인원이 얼마나 모집될지 보장할 수 없다.</p> <p>이 경우, 4개반 체계로 가는 것이 담당복지사들이 관리하기 더 용이하다.</p>

성남문화재단 장애인문화예술교육 인터뷰 기록 (작성자 : 이소희)

프로그램명	톡톡! 나와 동네 이야기
기관명	성남시 한마음복지관
일 시	2024년 9월 30일(월)
회 차	8회차 중 4회차
장 소	한마음복지관 2층 (큰나래반)
분 야	소리/연극
운 영	예술교육가 : 정지선, 명진희 / 담당복지사 : 이지현님
인터뷰대상자	<ul style="list-style-type: none"> ■ 이지현 복지사
인터뷰 내용	<p>1. 큰나래반: 20대 초반의 참여자들 전원 남자구성원이고 조용한 편이라서 연극수업을 처음하는데 잘 할 수 있을지 걱정을 했다.</p> <p>2. 수업진행 강사분들 에너지가 높아 단시간에 흥미를 최대한 이끌어주었다. 참여자들이 너무 즐거워하고 특히 역할극을 통한 소통이 집중도가 높았다. 역할극을 통해 한명씩 참여할 수 있도록 모두 유도해주었다. 오프닝을 음악으로 시작해서 어색함을 깨고 노래부르기, 율동하기 등을 하면서 워업이 되는 구성이 효과적이었다. 수업을 통해 그간 못보던 이용자들의 모습을 볼 수 있었다.</p> <p>3. 어려운 점 이용자분들의 편차가 있어서 각각 받아들이는 수준은 달랐던 것 같다. (PTA 관점에서는 당연하다고 생각됨. 장애인 뿐 아니라 어느 수업이나 다 그러함)</p> <p>단발성의 아쉬움이 있다. 한학기 전체를 하면서 마무리되거나 장기적으로 상하반기 수업으로 구성되면 더욱 좋을 것 같다.</p>

성남문화재단 장애인문화예술교육 인터뷰 기록 (작성자 : 이소희)

프로그램명	잔재미 UP! 자신감 UP!
기관명	성남시 한마음복지관
일 시	2024년 9월 30일(월)
회 차	8회차 중 4회차
장 소	한마음복지관 2층 (투게더반)
분 야	공예/시각
운 영	예술교육가 : 조은영 김미은
인터뷰대상자	<ul style="list-style-type: none"> 투게더반 복지사님
인터뷰 내용	<p>1. 투게더반: 20대 후반의 참여자들 6인으로 시작하여 3주차 수업부터 2인이 합류, 현재 총 8인이 참여중이다. 새로 합류한 2인은 2주간 평가기간으로 무리없이 투게더반에서 잘 생활해야 이후 지속적 이용이 가능해진다. (지속적 이용자만이 성남 시범사업에도 지속적으로 참여할 수 있음)</p> <p>2. 수업진행/호응도 미술전문가-그간에도 미술수업이 있었지만, 전문가들이 수업을 준비하니 재료도 다양하고 풍부하다. 강사분들이 전체적인 과정 설명과 더불어 수업을 진행하니 전체적인 이해에 도움이 된다. 참여자 반응이 좋다. 더불어 구체적으로 설명해주면서 개인적으로 어려운 분들을 도와주어 미술품의 완성도가 높으니 만족도도 높다. 이름표 만들기의 경우 아이스브레이킹도 되면서 만든 결과물도 좋아서 좋은 시작이었던 것 같다. 진행에 있어서 매일 매시간 함께 있어야 하는 복지사의 경우는 칭찬과 꾸중을 같이 하게 되지만, 강사분들이 친절하고 칭찬을 많이 해주어서 참여자들이 스트레스 받지 않고 잘 참여하는 것 같다. 성취감도 높다.</p> <p>3. 어려운 점/제안점 -용돈봉투 만들기가 있었는데, 만든 이후에 이용자들의 질문이 많았다. 어디에 써요? 어린이들께 아닌가요? 종이봉투, 편지 등으로 사용하라고 알려주었지만, 경제활동을 하지 않는 그들에게는 거기에 용돈을 받기도, 드리기도 난감한 상황이라서 이 부분이 현재 이용자들에게는 맞지 않는 활동인 점이라서 유일하게 아쉬웠다. -참여자가 기분 안 좋을때나 좋을 때 편차가 있어서 그럴 때 저지해야 할 때도 있다. (개인적으로는 복지사님이 임신중이며 만삭의 상태임)</p>

4. 성과공유회

장애인문화예술교육 성과공유회를 통해서 협력기관에서 본 시범사업의 성과를 나누고, 내년 사업에 대한 이야기를 나누는 시간을 가졌다. 문화예술교육 예산이 전반적으로 크게 삭감되는 상황에서, 협력기관은 위탁사업의 형태로 운영해도 성남문화예술교육센터의 프로그램을 도입하고 싶다는 의지를 비추어 사업의 지속성 등에 대해 긍정적인 방향으로 성과공유회가 마무리되었다.

일 시: 2024. 11. 14. 오후 4:30-7:00

장 소: 꿈터 3층 통합랩2

참여자: 고준영 본부장님, 정민혁 부장님, 황샘이 담당자, 이소희 PTA,

 매개자 2인(송경진 부장, 신유희팀장), 장애인문화예술교육가 8명

시 간	진 행 내 용	발 제 자
4:30~4:40	시작인사 및 문화본부장님 소개(인사말) 장애인 문화예술교육 시범사업 추진 경과	황샘이 담당자 이소희 PTA
4:40~4:55	시범사업 운영 성과1(성남시 한마음복지관) -강사의 협업과 기관과의 협력을 통한 시너지	신유희 팀장
4:55~5:10	시범사업 운영 성과2(성남시 한가람보호작업장) -2인 강사가 진행하는 융합예술교육의 힘	송경진 부장
5:10~5:25	성남문화예술교육센터 시범사업 성과 (공예시각반 사례를 중심으로)	조은영 예술교육가
5:25~5:40	-쉬는 시간- (프로그램 사진)	
5:40~6:30	예술교육가들의 시범사업 운영 소감과 제언	사회: 이소희
6:30~7:00	네트워크 및 다과 마무리	

2024 장애인문화예술교육

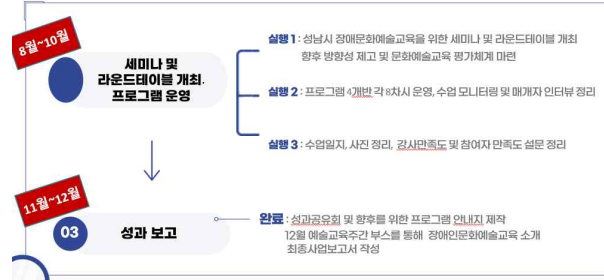
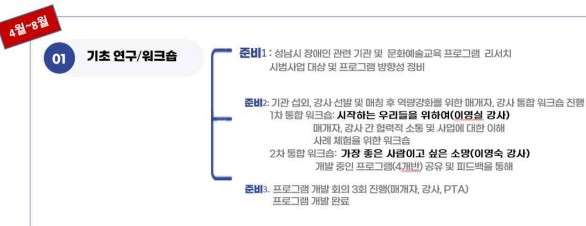
2024년 성남문화재단 문화예술교육센터에서는
문화취약계층을 위한 사회문화예술교육사업의 일환으로
발달장애 청장년을 위한 시범사업을 시작했습니다.

시범사업 방향성

발달장애 청장년들과 함께 하는



시범사업 흐름



시범사업 결과



시범사업 결과

지역 협의체의 단초

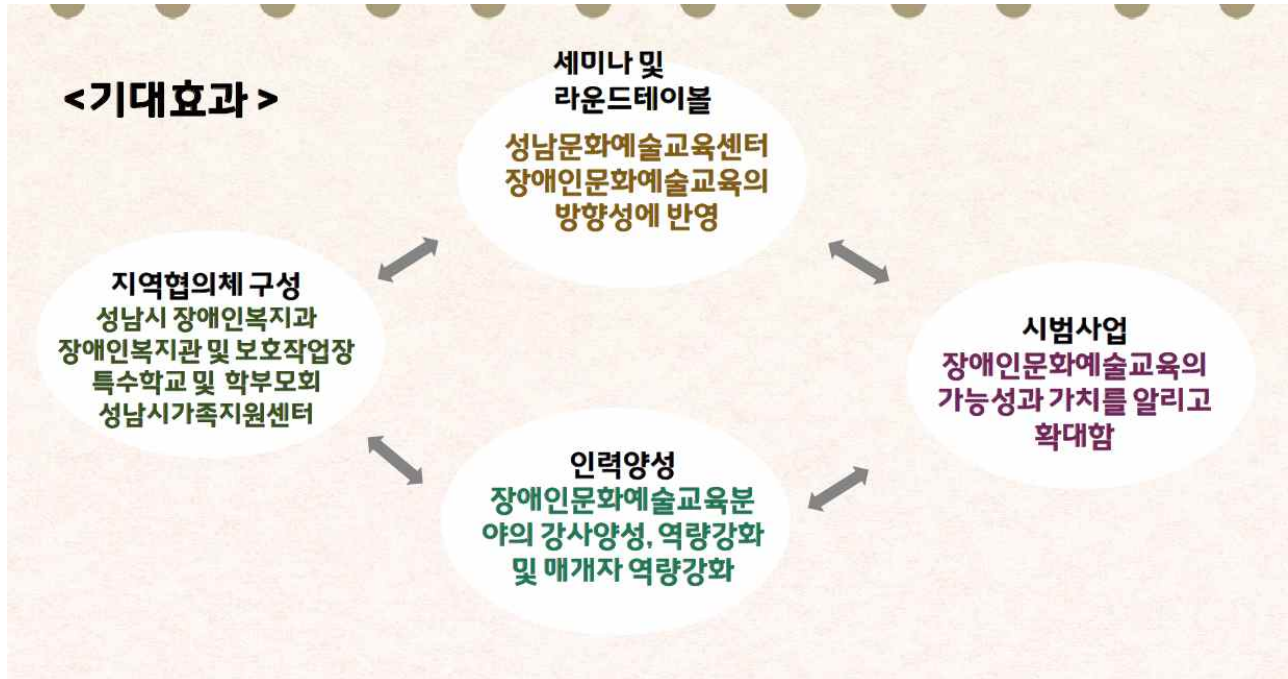
-강사,매개자 통합워크숍이 이루어졌으며, 참여기관의 소통, 협력이 잘 이루어짐
-8월 **세미나 및 라운드테이블**을 통해 성남시 복지과, 특수학교 교사 및 학부모회, 교육청 특수교육담당자 등 서로 만나고 목소리를 듣는 계기가 됨.

결과

-현장기 장애인들 뿐 아니라 청장년들에게도 문화예술교육의 기회가 주어짐.
-인지적, 정서적, 신체적인 자극을 주는 다양한 예술활동으로 삶에 풍요롭게 하는데 기여함.
-성남시 장애인문화예술교육의 가능성과 가치를 알림.

5. 시범사업 결과

2024년 성남문화예술교육센터의 장애인문화예술교육 -발달장애 청장년을 위한 융합예술교육은 아래와 같은 결과를 가져왔다고 볼 수 있다.



1) 시범사업 및 세미나/라운드테이블을 통해, 지역 내 장애인 교육 및 복지 관련기관의 의견을 수렴하고 성남시 장애인문화예술교육의 향후 방향성을 정립하며, 협의체 구축의 틀을 마련할 수 있다. 장애인프로그램의 경우, 프로그램 해당반 복지사의 역할보다는 협력 기관 관리자급이 본 기관 담당자와의 회의 및 통합워크숍에 참여함으로써 교육운영 관련 전반적인 사항이 협력 기관에 빠르게 공유되어 나갈 수 있는 장점이 있다. 이를 통해 프로그램 진행시 담당반 복지사의 추가 업무를 최소화하고 관리자급이 실무협의를 함으로써 협의체 구축 역시 수월해질 수 있을 것으로 보인다.

2) 발달장애 어린이들을 위한 프로그램에 비해서 청소년과 성인들에게 문화예술교육의 기회 및 향유의 기회가 적은 편이다. 성인 발달장애인들에게도 예술을 향유할 기회 제공이 필요함을 알릴 수 있다. 예술교육의 가치는 예술을 통해 자신이 누구인지 알고, 또한 내가 속한 사회는 어떤 곳인지 인식하도록 돕는다. **자기 탐색과 성장**은 성인에게도 여전히 중요하다. 참여자들은 자신을 돌아보는 시간을 갖고 어떠한 모습이든 있는 그대로 포용되는 프로그램 속에서 **자신을 있는 그대로 인정하는 경험**을 하게 될 것이다. 그로 인해 참여자들은 한 주체로서 일상무대에서 주인공이 될 것을 기대한다.

3) 융합문화예술교육은, 다양한 예술체험을 통해 자신이 더욱 관심있고 재능이 있는 장르를 발견할 수 있고, 특히 배울 곳이 없어서 꿈을 포기해야만했던 장애인들이 예술가로서 고유성을 가지고 다시 꿈꾸기를 바란다. (문화예술교육-전문적 예술교육의 연속성을 줄 수 있는 시발점이 될 수 있다. 이는 성남문화재단 아카데미와 문화예술교육센터 서로 다른 방향성에 있어 연결점을 제시해 줄 수 있을 것이다.)

4) 중장기적 측면에서 볼 때, 장애인문화예술교육은 수적 확산 및 프로그램의 발전단계(심화)를 거쳐야 한다. 2024년 발달장애인 프로그램으로 시작하여, 2025년에는 시범 프로그램이 안정화되어 확산되면서, 동시에 그 다음 단계의 **심화과정**이 **개발**되고, 다양한 연령대의 발달장애인을 위한 프로그램 개발, 운영도 고려되어야 할 것이다.

5) 마지막으로 2024년 다시 시작된 장애인문화예술교육분야는 장애인예술교육가 발굴 및 역량 강화 기반을 마련할 것으로 기대한다. 2024년 올해는 기존에 활동했던 특수교육 분야 강사풀을 중점적으로 활용하였으나 관련 경력이 있는 전체 강사들에게 알리기 어려운 시스템이었다. 그나마 공고를 통해서 장애인문화예술교육예술가를 모집함으로써 프로그램의 지향점이나 기준 경력을 제시하고, 금번에 선정되지 못했지만 새로운 강사들 리스트를 소수 확보한 것이 성과로 보는 정도이다. 하지만 2025년 상반기 성남문화재단 예술교육가 등록 및 신규모집을 통해서 사회문화예술교육분야 강사풀 역시 보강될 것으로 기대하며, 주강사, 보조강사의 역할 구분 및 순환체계의 기틀이 마련되어 2025년부터는 좀 더 체계적인 틀을 갖추게 될 것이다.

[행사 리플렛 모음]



2024 성남문화예술교육센터

결과 보고서

- 꿈꾸는예술터 공간 활성화를 위한 연구 -

성남문화예술교육센터
전임예술교육가(PTA) 김미은

목 차

I. 연구 과정

1. 연구 배경
2. 연구 내용 및 방법

II. 문헌 조사

1. 문화예술교육 전용공간의 필요성
2. 문화예술교육 공간 확보의 정책적 타당성
3. 문화예술교육 전용시설 지원사업 “꿈꾸는예술터”

III. 문화예술교육 관련 시설 사례 조사

1. 문화예술교육 관련 시설 사례 조사 계획(안)
2. 사례 조사
 - 2-1. 서울문화예술교육센터 양천
 - 2-2. 제2서울창의예술교육센터
 - 2-3. 경기창작센터 경기창작캠퍼스
 - 2-4. 서울상상나라
 - 2-5-1. 용인어린이상상의숲
 - 2-5-2. 용인문화도시플랫폼:공생광장

IV. 꿈꾸는예술터 공간 조사

1. 꿈꾸는예술터 공간 조사
 - 1-1. 문화예술교육 실험 및 창작 공간(랩실)
 - 1-2. 향유와 놀이 공간
2. 꿈꾸는예술터 공간 활용도 조사

V. 꿈꾸는예술터 공간에 대한 의견수렴

1. 꿈꾸는예술터 공간에 대한 의견수렴 계획(안)
2. 꿈꾸는예술터 공간에 대한 의견수렴
 - 2-1. 예술교육가
 - 2-2. 수요자
 - 2-3. 직원
 - 2-4. 용역 및 입점 업체

VI. 꿈꾸는예술터 공간 활성화를 위한 실험

1. 꿈꾸는예술터 위탁문화예술교육 ‘예술로 [+잇_다]’
2. 상설체험 프로그램
 - 2-2-1. 상설형 예술놀이 ‘꿈꾸는예술터의 두근두근 변신이야기’
 - 2-2-2. 체험형 방명록 ‘꿈꾸는예술터는 우리가 만드는 거야’

VII. 꿈꾸는예술터 공간 활성화 방안 제안

1. 예술성이 느껴지는 공간 구성
2. 홍보
3. 프로그램

I. 연구 과정

1. 연구 배경

- 꿈꾸는예술터는 문화체육관광부에서 생애주기별 문화예술교육 확대와 지역 특성 및 수요에 기반한 창의적 문화예술교육 생태계 조성, 아동과 청소년의 예술 감수성 향상과 창의적 인재 양성, 지역주민의 문화역량 강화를 목적으로 유희공간을 활용하여 조성한 특화된 문화예술교육 전용공간이다.
- 성남 꿈꾸는예술터는 학생 수 감소로 폐교된 구)영성여자중학교 시설을 성남시와 성남교육지원청이 협력하여 문화예술교육 전용공간으로 활용하고자 2018년 문화체육관광부 「유희공간 활용 문화예술교육센터(꿈꾸는예술터)지원사업」에 선정되어 2020년 12월 개관하였다.
- 그러나 개관 시기가 코로나19 발생과 맞물려 사회적 거리 두기가 본격화되면서 공간 활용이 제한되었다. 다행히 작년부터 모임 인원 제한, 마스크 착용 의무 등의 방역 수칙이 해제되면서 서서히 사람들의 발길이 달기 시작하였다.
- 현재, 꿈꾸는예술터 주변은 대규모 아파트 단지로 재개발되며 더 많은 지역 주민의 방문이 예상되는 상황이다. 이에 문화예술교육만을 위한 전용공간으로서 꿈꾸는예술터의 역할을 충실히 수행하기 위한 준비가 필요하다.
- 개관 당시 꿈꾸는예술터의 공간 구성과 현재 사용 현황을 조사하고, 앞으로의 활용 방안을 마련해야 한다. 개관 5년 차를 맞은 지금, 꿈꾸는예술터를 예술교육가의 시선에서 분석하여 공간 활성화를 위한 발전 방향을 모색하고자 한다.

2. 연구 내용 및 방법

2-1. 연구 내용

- 문화예술교육 전용시설 조성 사업 및 정책 방안을 통한 꿈꾸는예술터 설립 과정 이해
- 문화예술교육 관련 시설 탐방 조사
- 성남문화예술교육센터 전임예술교육가, 기관연계 예술교육가, 꿈꾸는예술터 강좌 참여자, 대관 수요자, 기관연계 사업 담당자, 용역 및 입점업체 관계자의 공간에 대한 의견수렴
- 꿈꾸는예술터 강좌, 성남문화재단 기관연계 사업을 중심으로 꿈꾸는예술터 공간 활용도 조사
- 차년도 꿈꾸는예술터 공간 활용도 방안 제안

2-2. 연구 방법

○ 문헌 연구와 자료 조사

- 문화예술체육관광부 및 문화기반시설 관련 문서, 연구기관 정책보고서, 포럼 자료집, 세미나 자료집
- 성남문화예술교육센터 발간자료
- 문화예술교육 관련 도서
- 웹사이트를 통한 문화예술교육 전용 시설 관련 자료

○ 탐방 조사

- 국내 문화예술교육 관련 시설

○ 심층 인터뷰

- 성남 꿈꾸는예술터에서 문화예술교육을 실행하고 있는 예술교육가 대상
- 성남 꿈꾸는예술터 문화예술교육 참여자 대상
- 성남 꿈꾸는예술터 대관 수요자 대상
- 성남문화재단 기관연계 사업 담당자 대상
- 성남꿈꾸는예술터 용역 및 입점 업체 대상

○ 꿈꾸는예술터 활성화를 위한 실험 프로젝트 운영

- 꿈꾸는예술터 위탁문화예술교육 ‘예술로 [+잇_다]’
- 상설형 예술놀이 프로그램 ‘꿈꾸는예술터의 두근두근 변신이야기’
- 체험형 방명록 ‘꿈꾸는예술터는 우리가 만드는 거야’

Ⅱ. 문헌 조사

1. 문화예술교육 전용공간

1-1. 문화예술교육 전용공간의 필요성

○ 일상생활 속 교육 공간의 요구

- 국민이 생활 속에서 문화예술교육을 쉽게 접할 수 있도록 문화예술교육 공간 구축, 일상 생활권 내 문화예술교육 체험 기회 확대의 요구
- 예술가와 수요자들이 일상적으로 문화예술교육에 참여하기 위해서는 ①예술가 인력 자원과 ②프로그램 자원의 상시적인 만남을 위한 ③상설화된 문화예술교육 전용공간 자원이 유기적으로 융합되어야 함
- 주민입장에서는 주민자치센터 등 지역 내 교육 공간이 있지만 예술가와 일상적으로 만나면서 강습강좌와 차별화된 창작중심 활동에 참여할 수 있는 전문화된 센터의 필요함

○ 공공 문화예술교육 전용 시설 부재

- 공모 지원을 통해 개발된 교육 콘텐츠를 지속적으로 운영할 수 있는 교육활동 전용공간 기반은 상대적으로 미비하여 문화예술교육 콘텐츠의 안정성과 지속성, 발전을 담보하기 어려운 상황이었음
- 문화예술교육 프로그램 공모사업의 증가로 단체 지원은 확대되었으나 안정된 공간이 없는 경우 단기적인 운영에 그치거나 창작형 교육프로그램 보다 공모 자체에 집중하게 됨
- 안정적인 공간/시설 기반 위에 제공되는 문화예술교육을 통해 일회적이고 수동적인 문화 체험을 넘어 지속 가능한 문화예술교육 기반 조성이 필요함
- 시범적이고 일회적인 공모형 프로그램에서 벗어나 예술가의 안정적인 교육활동 참여와 우수 프로그램의 지속성과 발전을 위해서는 물리적 공간 확보가 매우 필요함
- 창의성을 강조하지만, 그것을 자극하는 예술적이고 교육적으로 디자인된 전문 전용의 교육 공간 자체는 부족함. (「문화예술교육 지원법」 제정, <학교예술강사 지원사업> 등을 통해 학교문화예술교육에 대한 요구는 증가하였지만 일반 교실 환경이 예술적 감성, 창의성 개발에 미치는 효과는 의문임, 공간 환경이 문화예술에 대한 동기와 흥미 유발에 미치는 영향의 관점에서 예술적 공간의 방향을 정립하고 확보 방안을 강구해야 함)

○ 기울어진 문화예술교육

- 문화예술교육은 통합예술교육, 미적체험교육, 과정중심교육 등을 통해 참여자가 창작자가 되는 예술창작교육을 지향하지만 현실적으로 일반인들이 일상 속에서 경험하거나 참여할 수 있는 예술교육 프로그램은 창작형보다 향수 위주의 교육 경험이 다수임 (ex) 전시공연영화 관람, 예술 장르별 실기 교육, 문화예술행사 참여 등 수동적 방식)
- 문화예술회관, 박물관, 미술관, 도서관 등 다양한 문화기반시설이 있고 일부 교육 기능을 수행하지만, 설립 목적 및 운영 특성상 교육활동 자체가 고유 기능이 되기 어려움 (기능형 교육, 단기형 프로

그램)

- 문화시설에서 예술교육 프로그램을 편성하여 운영하고 있지만 문화예술교육에 최적화된 공간을 토대로 전문화된 콘텐츠를 개발하여 보급할 수 있는 시설 자원이 필요함
- 일부 시설의 수익사업형 강좌 및 기능중심 교육으로 문화예술교육을 바라보는 일반인의 시각이나 관점이 개선되지 않고, 학교 등에서도 발표와 성과 중심으로 바라보는 시각이 존재함

○ 문화예술교육의 가치 실현

- 상시적이고 지속적인 프로그램 운영이 가능한 시설 공간을 기반으로 문화공공성의 이념과 문화예술교육의 가치를 실현시키며, 지역의 문화시설과 협력하여 문화예술교육 콘텐츠를 보급지원하며 교류하는 지역중심 문화예술교육의 거점 기관이 필요함
- 문화공공성의 가치를 실제 지역사회 현장에서 실현시키고 예술 창작과 예술 향유의 과정을 결합시키는 매개 기반이며 적극적인 문화예술 향유 지원을 통해 궁극적으로 문화예술 활동 자체의 확산에 결정적 역할을 수행한다는 점에서도 타당성이 확인 됨
- 특히 지역사회의 다양한 문화시설에서 문화예술교육 프로그램을 실시하고 있지만 교육활동 전문시설이 아닌 경우 다양성 및 전문성이 부족할 수 있음. 문화기반시설의 예술교육 활동과 연계하면서 자체 개발 또는 공동 개발한 콘텐츠의 확산에도 중요한 역할을 수행해야 함
- 문화예술교육 전용공간은 또 하나의 문화공간이 아닌, 공간을 기반으로 특화된 교육 콘텐츠를 경험하는 적극적 기능을 수행하면서 거점 공간 기능 수행으로 차별화해야 함
- 전용 연구공간에서 예술가들이 교육 콘텐츠를 개발하고 직접 교육하는 선순환적 체계와 학교지역 지원을 통해 점진적으로 권역의 지원 거점 역할이 필요함

○ 문화예술교육 공간에 대한 관심

- 문화예술교육 공간 관련 연구나 사업에서 공간 중심 접근에 대한 관심은 높지 않았으며 그동안 주로 인력, 프로그램 위주의 인식과 지원의 요구가 높은 편이었음
- 정책적으로 학교 중심 문화예술교육 비중이 높은 편으로 학교와 달리 고정적으로 활용할 수 있는 전용공간이 부족한 학교밖 공간에 대한 관심은 상대적 부족했음
- 아난탈로센터가 문화예술교육 공간에 대한 관심을 촉발한 계기도 되었으나 우리나라의 경우도 이미 문화예술교육의 사회적 확산을 통해 전용공간의 중요성에 대한 인식을 바탕으로 요구가 높아졌고 이를 정책적으로 반영
- 핀란드 아난탈로 아트센터 등 외국의 사례가 바탕이 되었으나 이는 해외 사례의 무조건적 도입이라기보다 문화예술교육에 최적화된 물리적 공간의 필요성에 대한 정책담당자들과 수요자의 인식 변화에 근거하는 것으로 보아야 함
- 서서울예술교육센터는 현재 학교 연계를 중심으로 학생들의 센터 방문형 프로그램을 정착시키면서 지역주민 참여와 교육 프로그램을 운영하여 지역기반 센터로서의 성격을 강화함
- 창의적이고 예술적인 공간 환경은 문화예술교육의 효과에 영향을 미치는 중요한 요인이라는 점에서 물리적 공간을 중심으로 조성되는 문화예술교육 전용공간의 중요성 증대
- 최근에는 사람과 프로그램 있으면 가능하다는 인식에서 벗어나 안정적인 교육활동과 장르적 특성이나 활동에 적합한 환경을 필요로 하면서 전문 전용공간에 대한 인식이 달라짐
- 예술 장르적 특성을 고려할 때 공간 디자인과 설비가 적합해야 함은 물론, 동일한 프로그램도 공간

여건에 따라 운영 효과가 달라질 수밖에 없어 공간의 전문화가 중요하다는 인식이 높아지고 있음

▶ **문화예술교육 전용공간의 필요성에 대한 점검 질문**

- Q. 기존의 문화기반시설을 활용할 수 있는데 별도의 교육 전용공간이 필요한가?
- Q. 학교 교실이나 지역사회 공간, 일반 문화공간이어도 교육활동에 충분하지 않은가?
- Q. 기존에 설치된 문화예술 공간을 활용하는 것이 경제적이지 않은가?
- Q. 기존 문화시설 및 유사 기관의 문화예술교육 사업과 어떻게 차별화할 수 있는가?

1-2. 문화예술교육 전용공간의 방향성

- 지역문화예술교육 공간은 생활권 내 거점 공간으로서 지역단위 문화예술교육 생태계를 조성하고 일상 속에서 문화예술교육 운영 및 지역 문화자원과의 연계와 지역 특색을 반영하여 문화예술교육을 확대하기 위한 기능을 수행해야 함
- 지역 예술가들의 참여로 연구개발 된 다양한 문화예술교육 콘텐츠를 중심으로 어린이·청소년, 지역주민의 문화예술 창작향유를 위한 교육활동을 지원하는 지역문화예술교육의 거점 역할을 해야 함
- 전용 연구 공간에서 예술가들이 교육 콘텐츠를 개발하고 직접 교육하는 선순환적 체계와 학교지역 지원을 통해 점진적으로 권역의 지원 거점 역할을 준비해야 함
- 그동안 문화예술교육 정책에서 상대적으로 중요하게 다루어지지 못하였던 '물리적 공간 기반 문화예술교육 활동'의 필요성에 대한 공감대를 넓히고, 지역문화예술교육의 발전과 활성화를 견인할 기반이자 거점으로서 문화예술교육 전용공간의 타당성을 확보하여 문화예술교육 전용공간이 지역문화예술교육 정책의 주요 기반으로 정착하는데 기여해야 함
- 문화예술교육 전용공간은 단순한 시설 건물이 아니라 예술가와 지역주민들이 함께 어울리면서 새로운 예술교육 프로그램을 개발하고 실험하여 창작과정을 체험하는 공간이자 이를 위한 조직과 인력, 재정적 지원과 제도적 기반을 갖춘 독립 기관으로 고유한 목적과 기능을 수행해야 함
- 고유한 정체성을 토대로 지역문화예술교육 활동 거점이자 콘텐츠 플랫폼으로서 문화예술교육 전용공간이 지향해야 할 가치와 방향을 설정해야 함

○ **문화예술교육 전용공간의 특성**

- 문화예술교육에서 지향하는 가치는 ①지역의 발견, ②미적 체험, ③상상력, ④경험체험, ⑤놀이, ⑥디자인이며, 문화예술교육센터는 단순한 수동적 실습장이 아니라 예술 전문가들의 다양한 창작 작업과 교육 프로그램 참가자들이 능동적이며 창의적으로 자신의 예술적 경험을 만들어가는 거점 공간임
- 창의적 공간의 특성으로는 자유로운 표현과 활동이 가능한 공간, 그룹 활동과 사적인 활동 모두를 지원하는 공간, 상호작용을 유발하는 공간, 공간 자체가 사고와 동기 및 호기심을 자극하는 공간, 심리적 편안함을 주는 공간과 같은 요인들이 있음
- 가변성 있는 효율적 배치 설계, 정형적 구조보다는 비정형적 구조가 창의성에 긍정적 영향을 끼치는 공통적 요소로 강조됨

○ **문화예술교육 전용공간의 현안 : 공간 또는 조직**

- 물리적 시설 공간 기반의 조직체인 독립적 기관으로 접근이 필요함

- 문화예술교육 전용기관은 두 가지 성격을 ①물리적 공간 및 ②조직적 기관 통합적으로 갖고 있는 문화예술교육 시설형 조직체로 고려해야 함
- 단순한 교육용 시설 즉, 강의실, 교육실과 같은 일반적 공간이 아닌 그 자체가 예술활동에 최적화된 공간이어야 함
- 예술활동에 최적화된 물리적 시설 공간을 기반으로 인적자원과 조직이 사업을 통해 유기적으로 연계되는 시설성 기관으로 정체성을 명확히 해야 함
- 문화예술교육 전용기관은 문화예술교육 활동을 직접적으로 운영하는 시설임
- 추가적으로 지역내에서 문화예술교육 관련 기관, 예술가와의 연계를 통해 일정한 지원과 교류 기능을 담당할 경우 이 과정에서 지역센터와 기능의 중복 및 혼동을 올 수 있음
- 문화예술교육 전용공간은 직접적인 체험형 교육활동의 기반이자 거점으로 성격을 정의함
- 그 자체로 고유한 가치와 기능을 수행하는 독립적 조직체로 성격을 정립해야 하며 다른 조직의 지원 공간 수준으로 운영될 경우 존재의 필요성이 저하됨

2. 문화예술교육 공간 확보의 정책적 타당성

2-1. 문화예술교육 지원법 제 3조

「문화예술교육 지원법」

제3조(문화예술교육 기본원칙) ① 문화예술교육은 모든 국민의 문화예술 향유와 창조력 함양을 위한 교육을 지향한다.

② 모든 국민은 나이, 성별, 장애, 사회적 신분, 경제적 여건, 신체적 조건, 거주지역 등에 관계없이 자신의 관심과 적성에 따라 평생에 걸쳐 문화예술을 체계적으로 학습하고 교육받을 수 있는 기회를 균등하게 보장받는다.

- ▶ 문화공공성의 이념에 기초한 문화예술교육의 기본원칙을 실현할 체계적 교육 기반 구축
 - 문화예술교육 참여의 형평성과 문화예술활동 접근성 확보 측면에서 문화 공공성을 실천
 - 예술가들의 창작활동과 연계하여 시민들의 문화예술교육을 상시화할 수 있는 기반 역할
 - 수요자 중심의 안정적이고 지속적인 교육 참여를 위해 ‘수요자 친화형’ 정책기반 구축
 - 학교문화예술교육 확대 등 다양한 수요를 지원할 창의적·전문적 체험형 공간 기능

2-2. 문화예술교육 종합계획

▶ 제1차 문화예술교육 종합계획(2018~2022)

비전	삶과 함께하는 문화예술교육
목표	문화예술교육의 재도약 : 문화예술교육의 지속 성장과 질적 제고

추진 전략	지역기반 생태계 구축	수요자 중심 교육 다각화	문화예술교육 기반 고도화
	1-1. 지역 중심 문화예술교육 추진 체계화 1-2. 지역문화예술교육 공간 및 자원과의 연계 강화 1-3. 문화예술교육 협력망 활성화	2-1. 생애주기별 맞춤형 문화예술교육 확대 2-2. 소외계층 대상 문화예술교육 지속 확대 2-3. 문화예술교육 지원 다각화	3-1. 기획 및 연구역량 강화 3-2. 문화예술교육 전문인력 역량 강화 3-3. 문화예술교육 국제교류 활성화 3-4. 가치확산 및 홍보강화

○ 문화예술교육 종합계획(2018~2022) 수립과 관련한 정책 환경의 근거

- 문화예술교육에 대한 중요성 및 수요증대
- 문화예술교육 정책의 연계성 및 체계성 확보 필요 (부처연계, 지역분권, 향유와 창작 포괄)
- 맞춤형 문화예술교육 요구증대 (노인가구, 1인가구, 문화다양성 등)
- 교육 패러다임 변화에 따른 대응 필요 (지식에서 역량으로의 전환, 창의융합형 인재상)
- 제4차 산업혁명 시대 도래(새로운 기술변화를 활용한 문화예술교육 콘텐츠 개발)

○ 지역문화예술교육 공간 및 자원과의 연계 강화

- 유희공간을 활용하여 학교 밖 문화예술교육 공간을 조성하며 창의적 문화예술교육 운영을 통해 학교와 사회를 연계하는 모델을 구축하고자 함
- 사업의 사례로 핀란드의 아난탈로 센터 및 벨기에 어린이기초예술원 운영 방식을 참고함
- 주된 기능과 성격은 직접 서비스 사업과 간접 서비스 사업 두 가지 차원으로 볼 수 있음
- (직접사업) 지역의 아동청소년 및 주민을 대상으로 기획자, 예술가, 예술강사 등이 개발한 프로그램을 운영 (학교 연계 프로그램 포함)
- (간접사업) 지역내 문화예술교육 자원과의 협력망을 활성화하여 학교, 문화시설, 예술단체, 복지시설 등 협력망의 거점으로 연계를 강화함

▶ 제2차 문화예술교육 종합계획(2023~2027)

비전	누구나, 더 가까이, 더 깊게 누리는 문화예술교육		
목표	누구나 문화예술교육 만족도 '21년 81.4점 → 27년 90.0점	더 가까이 문화예술교육 참여율 '21년 11.4% → 27년 25.0%	누구나 재정 대비 문화예술교육 예산 '21년 1.7% → 27년 2.5%
추진 전략	누구나 : 일상에서 참여하는 문화예술교육 ① 국민 체감형 문화예술교육 지원 강화 ② 문화예술교육 가치 확산	더 가까이 : 지역에서 즐기는 문화예술교육 ③ 생활밀착형 문화예술교육 지원 ④ 지역 문화예술교육 자율성 강화	더 깊게 : 문화예술교육 기반 고도화 ⑤ 디지털 문화예술교육 환경 조성 ⑥ 문화예술교육 인력 관리 체계화 ⑦ 문화예술교육 정책기반 입체화

○ 정책 변화 내용

- 단순히 수요자 중심보다 누구나 접할 수 있는 교육, 지역 중심 체제의 자율성을 강조하고 있으며, 단순히 기반 고도화가 아닌 미래지향적 기반 고도화 강조

① 대국민 교육 강조 : 수요자 중심 교육에서 대국민 체감형 교육 서비스로 확장

② 지역 중심 강조 : 지역 생태계 구축에서 지역 자율 관점에서 내실화 및 외연확장 추진

③ 정책 기반 강조 : 미래지향적 문화예술교육을 위한 디지털 환경 및 정책수립 기반 구축을 강조

3. 문화예술교육 전용시설 지원사업 “꿈꾸는 예술터”

3-1. 추진 과정

○ 추진 근거

- 2017 국정과제 67 “지역과 일상에서 문화를 누리는 생활문화시대” 중 과제3 ‘국민의 문화예술 역량 강화-생애주기별 문화예술교육 확대’에 필요성 관련성 반영
- 「문화예술교육 종합계획(2018-2022)」 중 추진과제 1-2 “지역문화예술교육 공간 및 자원과의 연계 강화”에 유희공간 활용 문화예술교육 공간 조성 반영
- 2019년 국가균형발전위원회 생활 SOC 사업(생활문화공간 사업부문)으로 선정
- 2018년 ‘유희공간 활용 문화예술교육센터(꿈꾸는 예술터)지원’ 사업으로 진행
- ‘문화예술교육 전용시설 지원(꿈꾸는 예술터)’ 사업은 2018년 1월 발표된 <문화예술교육 종합계획(2018~2022)>에 포함되어 시작되었으며, 2019년 4월 국정과제인 생활SOC사업으로 선정되면서, 2020년 <생활SOC 3개년 계획(2020~2022)>에 의해 15개소 내외 조성을 목표로 추진되었음

○ 추진 배경

- 해외사례로 1987년 폐초등학교를 개조한 핀란드 헬싱키의 아난탈로 아트센터가 소개되었음. 아난탈로 아트센터는 학교연계 및 가족대상 예술교육활동을 운영하고 있으며 우리나라도 이 모델을 사례로 지자체에서 예술교육시설을 설치하여 운영하고 있음.
- 대표적인 국내 사례로는 서울시가 조성하고 서울문화재단이 운영하는 서서울예술교육센터와 서울시 교육청에서 설치운영하는 서울창의예술교육센터가 있음

▶ 추진 경과 및 향후 계획

- 2005년 : 문화예술교육지원법에 따른 시설의 법적 정의와 이용시설 유형 규정
- 2017년 : 12월 “2018 문화예술교육센터” 지원사업 추진계획(안) 수립
- 2018년 : 1월 「문화예술교육종합계획(2018~2022)」 수립 발표
3월 추진계획에 따라 시범 조성사업 대상 2개소 선정(성남, 전주)
5월~6월 1차 국고 보조금 신청 및 교부
- 2019년 : 4월 생활 SOC 사업(문화예술교육 전용시설) 선정
11월 5일 시범사업 1개소 개관(전주 “팔복 꿈꾸는 예술터”)
- 2020년 : 생활 SOC 사업계획에 따라 2022년까지 3년 간 총 10개소 조성 추진

3-2. “꿈꾸는 예술터”

○ “꿈꾸는 예술터” 정의

지역의 어린이, 청소년 및 주민 등 다양한 주체들이 일상생활 속에서 예술가와 함께 다양한 예술창작교육 활동에 참여하여 창의적 예술경험을 만들어가는 공간이자 예술가들의 콘텐츠 연구와 실험, 창작, 공유, 교류, 확산을 지원하는 지역 문화예술교육 콘텐츠의 플랫폼

○ “꿈꾸는 예술터” 목표

- “꿈꾸는 예술터”가 지향하는 최상의 가치는 지역중심으로 일상 속에서 모든 사람들이 원하는 문화예술교육경험을 스스로 창조할 수 있도록 다양한 주체들의 유기적, 역동적, 생산적 참여를 통한 생태계 조성
- 수요자(예술창작교육 경험 공간), 예술가(예술교육 콘텐츠 창작활동 지원), 지역사회(연계와 협력의 거점) 등 관련 주체 성격에 따라 기능 수행
- ① 문화예술교육 성장 기반 강화 : 다양한 사회문제 해결과 개인의 삶의 질 제고는 물론 문화예술 발전의 핵심 요소인 ‘창조력’ 함양을 위한 토대 마련
- ② 지속가능한 예술협력 거점 구축 : 다양한 문화자원을 개발하고 지역 문화예술교육 전문가를 양성하여 지역 문화예술 발전에 기여
- ③ 지역중심 문화예술교육 정착 : 지역과 일상에서 창의적인 생애주기별 문화예술교육 프로그램을 상시 접할 수 있는 기회 확대

○ “꿈꾸는 예술터” 방향

- 지역 문화예술교육 콘텐츠 플랫폼 구축 : 창의적인 예술교육 프로그램 연구와 개발, 시연과 공유-보급을 통한 지역 내 확산 체제 운영
- 콘텐츠웨어(프로그램)+휴먼웨어(지역 예술교육인력)+하드웨어(공간) 통한 지원
- 지역 문화예술교육의 생산과 개발-유통서비스-소비-향유기반 조성 지원
- ① 예술 창작 교육
 - 수요자 중심 예술창작 교육 공간 : 누구에게나 열린 예술창작 중심의 문화예술교육 프로그램 제공
- ② 콘텐츠 연구 및 교육의 장
 - 전문가 콘텐츠 연구와 실험, 시연 공간 : 예술(교육)가들의 문화예술교육 콘텐츠 연구,개발,실험,시연
- ③ 지역문화예술교육 콘텐츠 플랫폼
 - 교류와 협업을 위한 지원 공간 : 지역 문화자원(문화기반시설), 전문가와의 교류와 협력, 지원

○ “꿈꾸는 예술터” 기능과 역할

- ① 수요자 유형화를 통한 수요자 참여-주도형 공간 조성
 - “꿈꾸는 예술터”의 수요자는 단순한 교육의 대상이 아닌 “꿈꾸는 예술터”를 조성하고 운영하는 주체

- 일반 수요자 : 대상별 콘텐츠 개발 운영, 개인(어린이, 청소년, 주민 등)과 단체(학교, 기관 등) 수요자 유형화
- 전문 수요자 : 지역 예술가 및 유사기관 관계자 등 전문가 참여 확대, 예술(교육)가는 콘텐츠 개발의 핵심 주체로서 교육창작 활동 주도

② 기본-필수 기능 : 지역 수요자 문화예술교육 및 예술(교육)가 지원

- 창의적 창작중심의 예술교육 프로그램 운영. 예술(교육)가의 문화예술교육 관련 프로그램(콘텐츠) 연구, 개발, 실험과 시연 등 창작활동 지원

③ 연계-확대 기능 : 지역 수요자 문화예술교육 및 예술(교육)가 지원

- 지역 내 문화자원(예술가, 시설, 단체 등)간 콘텐츠 개발, 공유, 교류의 플랫폼 운영. 지역 문화자원들의 예술교육 콘텐츠 개발운영, 역량 개발을 위한 지원과 협력. 문화예술교육 전용공간을 활용한 전문가, 기관 간 지역 네트워크의 거점 운영
- 유희공간(시설)을 활용하여 지역민의 문화권 확대에 기여하는 지역 문화예술교육 거점

○ “꿈꾸는 예술터” 거점형과 밀착형

① 지역 거점형 : 광역단위 문화예술교육 활성화 거점 역할 수행

- 광역 문화예술교육지원센터와의 연계를 통해 지역 전체의 대표적인 문화예술교육 활동과 관련 콘텐츠 개발·확산의 거점으로 운영
- 일반 수요자용 예술교육 전문공간의 설치를 통한 직접적인 교육활동 필수기능으로 운영
- 예술(교육)가 및 단체 대상의 콘텐츠 개발이나 시연, 실험 공간, 교류 공간 등을 확대 조성함으로써 전문가, 단체 지원을 통해 더 많은 수요자 대상의 간접서비스 기능 확대

② 생활 밀착형 : 생활지역을 중심으로 수요자들의 일상적이고 직접적인 예술교육활동 참여 지원에 초점을 둔 공간 조성 및 운영

- 일반 수요자 참여형 문화예술교육 콘텐츠 운영 중심으로 교육공간 구성 및 프로그램 직접 운영
- 지역 예술가들의 예술교육 프로그램 개발이나 시연 지원, 시범운영을 통한 정규 프로그램 반영, 지역 내 문화시설 보유 콘텐츠의 연계와 운영유치 등 프로그램 활성화 전략 포함
- 지역의 예술(교육)가 연구 활동 지원 및 지역 단체 연계를 통한 콘텐츠 확산 등의 지원 사업은 운영 여건이나 콘텐츠 플랫폼 기능 수행을 위해 필요한 경우 사업에 반영 가능

○ 꿈꾸는 예술터 가치 요소

- 정체성 : 문화예술교육 전문·전용·특화 “공간”으로서 누구나 인식하고 필요성 인정
- 예술성 : 창의적인 예술활동 중심의 교육공간으로 예술적 가치와 경험의 확장
- 전문성 : 문화예술교육 전문성을 바탕으로 인력, 콘텐츠, 조직, 기능의 전문화
- 지역성 : 지역의 자원 및 특성을 바탕으로 지역의 문화예술교육 발전을 견인
- 차별성 : 예술교육 전문기관으로서의 차별성과 개별 공간마다 특성화 전략 추진
- 자율성 : 이용자의 자율적인 활동 및 운영기관, 지역별 창의적인 공간 모델 개발
- 주도성 : 이용자 관점에서 공간의 조성과정과 운영과정에 주도적인 참여
- 개방성 : 다양한 예술에 대한 개방적 태도와 함께 새로운 경향과 흐름에 대한 수용성
- 융합성 : 장르간 융합을 통한 새로운 예술교육의 모델화 및 다양한 주체들과의 연계융합
- 가변성 : 공간 및 콘텐츠, 조직 및 인력이 고착화되지 않고 혁신적으로 변화하고 도전

3-3. 성남문화예술교육센터 “꿈꾸는예술터”

○ 건립 배경

- 2018년 문화체육관광부가 공모하는 ‘유희공간 활용 문화예술교육센터(꿈꾸는 예술터) 지원사업’ 선정으로 본격화
- 폐교시설인 구)영성여중을 문화예술교육 전용시설로 활용하는 성남시와 성남시교육지원청과 체결한 협약을 기초로 기존의 학교 건물을 개조하여 문화예술교육에 적합하게 조성
- 1985년 성남시 수정구 ‘영성여자중학교’는 학생 수 감소로 창곡중학교, 창곡여자중학교와 통폐합되어 2017년 3월 폐교. 성남시에서 첫 폐교

○ 추진 과정

- 2012년 10월 성남시와 성남문화재단은 성남문화예술교육센터 설치에 대한 첫 업무보고
- 2013년 성남시 문화예술교육 실태조사 실시 (수많은 문화예술프로그램이 성남 곳곳에서 진행되고 있음, 중복 프로그램이 많고 체계를 갖추지 못한 채 교육이 진행)
- 2016년 정부의 문화정책공약 ‘약속 12. 문화가 숨 쉬는 대한민국’ 중, ‘일상에서 문화를 누리는 생활 문화 시대’의 기초를 담아 세부 공약을 세움
- 생애주기별 문화예술교육의 확대(한국형 아난탈로)‘로 구체화되었고 문화체육관광부의 ‘유희공간 활용 문화예술교육센터 지원사업(꿈꾸는 예술터)’로 현실이 됨
- ‘꿈꾸는 예술터 사업’은 지역에서 창의적인 문화예술교육 프로그램을 자주 접할 수 있도록 문화예술교육 특화공간 조성, 운영하는 사업. 한국형 아난탈로는 성남 민선 6기 공약(문화예술교육지원센터 설립)이기도 함

○ 성남문화예술교육센터

- 일상과 예술이 함께하는 문화예술교육 전용공간(꿈꾸는 예술터)의 의미와 함께 지역 특성을 반영하여 문화예술교육을 시행하기 위해 효율적 지원과 협의, 조정, 협력하는 지원조직(문화예술교육지원센터)라는 2가지 의미
- ‘소통과 공감’의 문화예술교육을 추구, 학교문화예술교육, 사회문화예술교육, 전문인력양성사업 3가지 방향으로 교육을 진행
- 교수-학습의 기능교육을 지양하고, 창·제작 중심의 교육으로 시민이 예술창작과정에 참여함으로써 창의성을 고양하고 삶의 질을 높이는 것에 목적

① 비전

- ‘소통과 공감’의 문화예술교육이라는 비전을 달성하기 위해, 협력의 감수성(융합적 예술 감수성과 협력적 인성 함양)과 사회적 창의성(사회적 가치 실현을 위한 창의적 활동)이라는 핵심 가치를 추구

② 미션

- 성남문화예술교육센터(꿈꾸는 예술터)는 문화예술교육을 통해 개인의 표현 능력은 물론 개인 간의 소통 능력 향상을 통해 공감 능력, 공동체 정신을 기르고, 이것을 개인을 넘어 지역과 사회로 확대하는 것을 목표
 - 문화예술교육 가치 확산 및 고도화
 - 성남시 문화예술교육 네트워크 중심의 운영

- 성남시 문화예술교육 지원 허브 시스템 구축
- 문화예술교육 전용시설 설립 및 운영
- 학습자 중심의 맞춤형 문화예술교육 프로그램 개발 및 보급

③ 의미

- 조직적 의미 : 성남지역 특성이 반영된 문화예술교육을 위한 효율적 지원 및 참여 주체의 협의·조정, 협력 증진을 위한 지원 조직
- 공간적 의미 : 시민들이 창의적인 문화예술교육 프로그램을 언제나 접할 수 있도록 특화된 문화예술 교육 전용 공간

○ 성남시 문화예술교육을 지원하는 조직으로서의 역할

- 문화예술교육 지원을 위한 연구 및 조사, 문화예술교육의 지원을 위한 계획 수립·시행, 학교·교육시설·교육단체 지원 및 상호 연계 협력망 구축·운영
- 문화예술교육 기획 및 프로그램 개발
- 문화예술교육 전문인력 양성 및 재교육
- 문화예술교육에 필요한 시설·장비 확충 및 정비

○ 문화예술교육 전용공간으로서 역할

- 문화예술교육을 통하여 시민들의 창의성을 개발하는 공간
- 다양한 문화예술교육을 실행하고, 교육 경험을 통하여 시민의 문화예술의 잠재력을 발견하고 성장하는 공간
- 문화예술교육을 매개로 새로운 문화공동체를 이루는 활동이 일어나는 공간
- 문화예술교육 활동을 위해 새로운 프로그램을 기획, 개발, 실행하는 공간

○ “성남 꿈꾸는예술터” 공간 조성의 의미

- 꿈꾸는예술터는 성남문화예술교육센터에서 운영하는 하나의 시설임
- 성남문화예술교육센터는 도심 폐교의 활용과 기초지역 거점 문화예술전용공간 조성의 최초 시도라는 점에서 많은 의미를 지닐 뿐만 아니라 성남 원도심에 자리한다는 점에서도 의미가 있음. 문화예술 기반시설이 상대적으로 부족한 원도심 지역주민들의 삶 속에서 함께할 공간이 만들어져야 함

※ 참고문헌

- 2017 문화예술교육센터 조성 및 운영방안 연구
- 2018 유휴공간 활용 문화예술교육센터 지원사업 "꿈꾸는 예술터" 평가지표 개발 연구
- 2018 문화예술교육을 위한 새로운 공간
- 2020 문화예술교육 전용시설 지원사업 "꿈꾸는 예술터" 조성 가이드
- 2020 성남문화예술교육센터 꿈꾸는예술터 건립백서
- 2021 문화예술교육 전용시설 지원 (꿈꾸는 예술터) 온라인 사업 설명회
- 2022 문화예술교육 전용시설 지원사업(꿈꾸는 예술터) 담론 형성 포럼
- 2022 문화예술교육 전용시설 지원사업 (꿈꾸는 예술터) 컨설팅 현안분석

Ⅱ. 문화예술교육 관련 시설 사례 조사

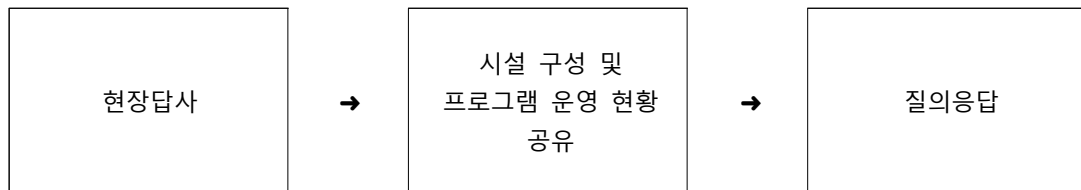
1. 문화예술교육 관련 시설 사례 조사 계획(안)

1-1. 개요

- 꿈꾸는예술터 공간 활성화 방안 연구를 위해 국내 문화예술교육 관련 시설의 사례를 조사한다.
- 사례 조사는 현장 방문하여 시설 구성 및 프로그램 운영 현황 공유, 담당자 질의응답으로 진행한다.
- 방문 장소는 총 5곳으로 문화예술교육 전용공간인 서울문화예술교육센터 양천, 서울 제2의창의예술교육센터, 최근 레지던시 기능에서 확장된 도민의 문화향유를 위한 개방된 공간으로 리모델링한 경기창작센터 경기창작캠퍼스, 문화복합공간인 서울상상나라, 용인어린이상상의숲으로 선정하였다.

1-2. 추진 계획

- 대상 : 문화예술교육 관련 시설 총 5곳
- 기간 : 6~7월
- 방식 : 시설방문-조사



○ 세부계획

MON	TUE	WED	THU	FRI
17	18	19	20	21
			<서울상상나라> <ul style="list-style-type: none">• 위치 : 서울시 광진구• 일정 : 6/20(목) 오후 2시• 방문자 : 민재홍과장님, PTA김미은▶ 담당자 : 추수지 선생님▶ 연락처 : 02-6450-9545▶ 공문발송 : 메일 suji.chu@seoulcm.kr	
24	25	26	27	28
<제2창의예술교육센터> <ul style="list-style-type: none">• 위치 : 서울시 성동구• 일정 : 6/24(월) 오후 3시• 방문자 : PTA김미은▶ 담당자 : 이상은 지원실장님▶ 연락처 : 02-6495-0107▶ 공문발송 : 전자 서울시교육청>체육건강예술 교육과		<서울문화예술교육센터 양천> <ul style="list-style-type: none">• 위치 : 서울시 양천구• 일정 : 6/26(수) 오후 2시• 방문자 : 정민혁부장님, 민재홍과장님, PTA김미은, PTA송하나▶ 담당자 : 양나래 인턴▶ 연락처 : 02-2697-2600▶ 공문발송 : 메일 wsartedu@sfac.or.kr		<경기창작캠퍼스> <ul style="list-style-type: none">• 위치 : 안산• 일정 : 6/28(금) 10시30분• 방문자 : PTA김미은▶ 담당자 : 이상민 선임▶ 연락처 : 032-890-4817▶ 공문발송 : X

1	2	3	4	5
		<p><용인어린이상상의숲/공생광장></p> <ul style="list-style-type: none"> • 위치 : 용인 • 일정 : 7/3(수) 오후 2시 • 방문자 : 민재홍과장님, PTA김미은, PTA송하나 ▶ 담당자 : 조현경 과장님 ▶ 연락처 : 031-323-6410 ▶ 공문발송 : 전자 <p>용인문화재단>용인어린이상상의 숲</p>		

1-3. 질문지

▶ 서울문화예술교육센터 양천

- Q. 서남권을 대표하는 예술교육 거점 공간으로서 어떤 노력을 하고 있는가?
- Q. 지역의 타 시설의 문화예술교육과 차별화할 수 있는 전략이나 방법은 무엇인가?
- Q. 어린이, 가족 대상을 위해 중요하게 생각하고 있는 요인들은 무엇인가?
- Q. 시설의 역사성, 공간 구조·특성을 어떻게 반영하고 있는가?
- Q. 프로그램 콘텐츠 확보 및 운영 방법의 특징은?
- Q. 프로그램 개발·운영을 위한 전문인력/예술가의 참여 방안은?

▶ 서울 제2창의예술교육센터

- Q. 학교로 찾아오는/가는 방법에 따라 프로그램 내용의 달라지는가? 무엇에 집중하는가?
- Q. 프로그램 개발단계에서 학교의 니즈는 어떻게 담아내는가?
- Q. 학교에서 프로그램을 선택하는 기준은 무엇인가?
- Q. 프로그램 콘텐츠 확보 및 운영 방법의 특징은?
- Q. 프로그램 개발·운영을 위한 전문인력/예술가의 참여 방안은?

▶ 경기창작센터 경기창작캠퍼스

- Q. 조성과 운영 과정의 방향이나 기준을 정할 때 중요하게 생각하고 있는 요인들은 무엇인가?
- Q. 시설의 중요한 기능 및 성격은 무엇인가?
- Q. 시설의 지역성과 역사성을 반영하고 있는가?
- Q. 경기창작센터의 지리적 한계점을 극복하기 위한 전략은 무엇인가?
- Q. 프로그램 콘텐츠 확보 및 운영 방법의 특징은?
- Q. 프로그램 개발·운영을 위한 전문인력/예술가의 참여 방안은?

▶ 서울상상나라

- Q. 체험전시는 교체 시기는 어떠한가?
- Q. 체험전시 운영(관리)은 어떻게 하고 있나?
- Q. 문화예술교육에서 요리를 연계한 프로그램을 하게 된 계기는 무엇인가?
- Q. 1회성 프로그램 위주로 운영하는 이유는 무엇인가?
- Q. 프로그램 콘텐츠 확보 및 운영 방법의 특징은?
- Q. 프로그램 개발·운영을 위한 전문인력/예술가의 참여 방안은?

▶ 용인어린이상상의숲

- Q. 프로그램 콘텐츠 확보 및 운영 방법의 특징은?
Q. 자율체험프로그램 프로그램 교체 시기는 어떠한가요?
Q. 자율체험프로그램 운영(관리)은 어떻게 하고 있나요?
Q. 프로그램 개발 운영을 위한 전문인력/예술가의 참여 방안은?
Q. 지역주민의 참여도는 어떠한가요?

2. 사례조사

2-1. 서울문화예술교육센터 양천

■ 개요

- ▶ 소유/운영 : 서울시 / 서울문화재단
- ▶ 위치 : 서울 양천구 남부순환로64길 2
- ▶ 개관 : 2016년 10월 8일
- ▶ 공간활용 유형 : 폐(산업)시설 이용 문화공간 설치
- ▶ 기존시설 : (구)김포가압장
- ▶ 시설구성
 - 1층 - 로비, 운영사무실, 스튜디오 A, 교보재실
 - 지하1층 - 미디어랩, 스튜디오 B/C, 수조, 로비, 수유실
- ▶ 문의 : 02-2697-2600
- ▶ 홈페이지 : www.sfac.or.kr/artspace/artspace/arteducation_main.do
blog.naver.com/wsartedu2697
- ▶ 운영 : 월~토 9:00~18:00 (휴관일 : 일요일, 법정공휴일)



■ 특성 및 프로그램

<2017년>

- ▶ 특성
 - 어린이·청소년 중심으로 지역주민까지 참여하는 문화예술교육을 목적으로 설치된 교육전문 공간임
 - 서울시의 아동청소년예술교육센터 조성 및 운영 사업의 첫 번째 공간으로 미적체험 기반의 예술공간임
 - 어린이·청소년의 예술적 놀 권리를 구현하는 문화예술교육에 전문화되고 특성화된 공간의 조성과 운영을 목표로 함
 - 아난달로센터가 참고사례가 되어 추진된 사업으로 전문화된 창의예술교육, 예술놀이 공간의 가치와 필요성을 공유하고 확산시키는 선도적 사례이자 기반으로 중요한 의미가 있음
 - 폐시설 활용에 따라 기존 공간(김포가압장으로 수조공간 보유)의 역사성과 테마로 특화한 문화예술교육 콘텐츠 개발을 통해 공간형 콘텐츠 개발의 사례도 됨

- 차별화된 예술놀이 콘텐츠 개발 확산, 생활예술활동 및 지역문화 예술교육 활성화 거점, 예술교육 전문공간 협력 네트워크 및 거버넌스 구축함
- 직접적이고 전문적인 예술교육 활동을 지역 어린이와 청소년, 주민들에게 제공하는 서비스를 기반으로 운영하되, 센터의 성격 측면에서는 강서양천 지역권역을 대상으로 전문적인 문화예술교육 활동을 지원하는 거점형 시설로 기능을 수행함
- 어린이·청소년의 예술적 놀 권리를 구현하고, 서울 서남권 지역의 자생적 커뮤니티 활동의 거점으로 역할을 수행하는 문화공간을 지향함
- 지역사회 연계를 통한 지역 친화성과 참여도 제고
- ▶ 주요 프로그램
 - TA의 예술교육 프로그램 연구창작실행의 플랫폼. 학교연계와 지역연계 프로그램을 연구개발하여 실행할 수 있도록 활동 공간과 예산 및 예술교육 기획과 교육역량 강화를 위한 전문가 멘토링을 지원함

<2024년>

- ▶ 특성
 - 어린이, 가족, 시민 모두와 함께하는 예술교육 전용공간
 - 서남권을 대표하는 예술교육 거점 공간으로, 어린이를 포함한 가족과 시민이 함께하는 ‘예술놀이’ 중심의 예술교육 프로그램 운영
- ▶ 주요 사업
 - ① 예술힐링놀이터
 - : 엄마, 아빠와 아이, 온 가족의 힐링을 위한 문화예술 프로그램을 운영하여 일상 속 예술적 휴식시간을 제공, 어린이 대상의 프로그램에 집중되어 있는 가족 대상 문화예술축제와 달리 엄마 아빠를 포함한 전 시민을 대상으로 하는 프로그램을 다양하게 운영
 - 어린이·가족·부모 등 시민 대상 공간 기반 예술놀이 (축제, 공연, 전시, 강연, 워크숍 등)
 - 프로그램 월별 정기 운영 (5월~10월 매월 마지막 주 토요일)
 - 5월 프로그램 <비보잉 공연_소울번즈>, <북토크-돌봄과작업>, <힐링음악회-프렌트오브뮤직>, <페레이드극_이상한나라의앨리스>, <워크숍_엄마아빠티클래스>, <워크숍_앨리스리본만들기>, <공연+워크숍_어린이극 달그랑달강노란양동이>, <워크숍_비보잉예술교육 프리즌브레이크>
 - ② 상설형 예술놀이 프로그램
 - <해치와 함께 상상속 동물조각 만들기>
 - : 서울의 상징인 해치 캐릭터와 함께 나만의 상상 동물조각을 만들어 보는 프로그램
 - ③ 서울시민예술학교
 - : 시민이 일상 속에서 문화예술을 접하고, 예술에 대한 지식과 사고의 폭을 넓힐 수 있는 예술교육 프로그램을 기획·운영
 - [기획형] 어린이·가족·성인(노년층 포함) 대상 예술교육 프로그램 운영(5~11월)
 - [공모형] 어린이·가족 대상 놀이형 예술교육 프로그램 신규 발굴 및 운영(7~10월)
 - 예술교양 : 예술 전 장르를 경험하는 초심자를 위한 예술 인문·교양 과정 [우리가 궁금했던 예술] <무엇이 춤추게 할까>, <어떤 공연이 내 몸에 잘 맞을까요>, <책과 함께 자라는 어린이>, <나의 첫 미술관>, <소리로 물들이는 클래식 이야기>
 - 예술체험 : 센터별 특화 프로그램

<나만의 연극 만들기_00의 비밀상자>, <엠비규어스댄스컴퍼니 워크숍_춤 파닥!>, <글과 그림 창작 워크숍_즐거운 그림책 만들기>, <벽면 드로잉 워크숍_내안의 지도-나도 어린이 예술가>, <무용&사운드 인터랙티브 워크숍_식물-되기>, <우리동네 사운드 지도 만들기_사운드 맵 in 양천>, <박다울&구민지 토크 콘서트_예술과 현실의 줄다리기>

• 마스터과정 : 적극적인 형태의 시민예술활동을 위한 전문적인 예술교육과정 [클래식], [현대미술]

■ 공간 탐방

○ 시대 변화에 따른 방향성 수정 : 학교 중심에서 시민 중심으로 전환

- 서울문화재단은 학교 중심의 예술교육에서 벗어나, 시민을 대상으로 한 학교 밖 예술교육으로 초점을 전환 함
- 기존의 4명 상주 TA 운영 방식을 프로그램 공모 방식으로 변경하여 더 많은 예술교육가에게 기회를 제공하고자 함
- 그동안 미적 체험을 목표로 예술교육을 운영해왔으나, 시대 변화의 흐름을 인지하고 자문을 통해 예술교육의 방향성을 수정하게 됨
- 참여자들이 개인의 생각을 끌어내어 자신을 표현하도록 유도하는 기존의 예술교육 방식은 공감을 얻지 못함. 이는 자칫 자기 표현을 강요하는 것으로 느껴질 수 있었음. 프로그램 참여를 통해 시민들이 자연스럽게 자신의 이야기를 끌어낼 수 있도록 노력하고 있음

○ ‘우리가 궁금했던 예술’

- 시민들이 예술에 쉽게 접근할 수 있도록 기획
- 다양한 예술 장르를 소개하며, 장르별로 1회차 프로그램을 운영하고 하반기에는 2회차로 확대 예정
- 미술관을 가게하는 것, 무용공연을 예매하는 것, 예술을 향유할 수 있는 시민이 될 수 있도록 하는 것을 목표로 함
- 무료 운영에서 노쇼 문제를 해결하기 위해 소액 유료 형태로 전환 예정
- 나를 드러내지 않고 예술을 접할 수 있는 기회를 제공하기 위해 감상 프로그램 마련
- 미술관, 공연장과는 차별화된 방식으로 기획

○ 하반기 마스터 과정

- 양천은 현대미술, 용산은 오페라를 중심 프로그램 운영 예정
- 미술관 전시 투어와 같이 현장 체험 활동(필드트립)을 4회 정도 진행할 계획

○ 기타

- 어린이는 창작을 중심으로 하는 프로그램을 운영할 예정
- 예술교육 커뮤니티 LAB인 ‘모모’를 3년째 운영 중. 올해는 8~10월 진행 예정
- 예술교육 관계자, 활동가, 기관 관계자들과 주제를 선정해 집담회를 진행

▶ 공간 사진

			
전경	야외수조	야외수조	벽면드로잉
			
상설형 예술놀이 프로그램	상설형 예술놀이 프로그램	미디어랩	스튜디오

2-2. 서울 제2창의예술교육센터

■ 개요

- ▶ 소유/운영 : 서울시교육청 / 프로그램운영 위탁(국민대학교 산학협력단)
- ▶ 공간활용 유형 : 학교 건물 활용 문화공간
- ▶ 위치 : 서울특별시 성동구 마장로29길 29(서울동명초등학교 별관동 및 유희부지 활용)
- ▶ 개관 : 2018년 4월 (7년째)
- ▶ 시설구성 / 4층 (증축동, 공연장 증축)
 - 1층 : 운영지원실, 공연장, 손기술 아뜰리에, 야외 작업장, 프로젝트룸C
 - 2층 : 소리아뜰리에, 움직임 아뜰리에A, B, 이미지 아뜰리에, 교육운영팀 사무실
 - 3층 : 프로젝트룸A, B, 기획운영팀 사무실, 구청 사무실
 - 4층 : 워크룸A, B, 옥상마당, 상담실
- ▶ 문의 : 02-6495-0111
- ▶ 홈페이지 : <https://schoolart.sen.go.kr/crezone2>

■ 특성

- ▶ 운영형태
 - 서울시교육청 산하 예술교육 전문기관임
 - 운영위탁 단체는 문화예술 기반 창의융합교육을 위한 프로그램 기획과 개발, 센터의 운영전략 수립 및 운영, 전문 예술강사 확보와 관리, 학생 안전관리 등 제반 실무를 총괄 운영함
 - 서울시 교육청 산하 기관으로서 구조적으로 직영 운영 방식을 채택, 센터장은 서울시 교육감이 맡고

있으며 시설담당 주무관과 서울시 교육청 소속 파견교사가 센터 운영을 위한 행정을 담당하고 있음.
단 프로그램 운영은 공개 입찰 과정을 통해 선정된 외부 전문기관이 담당하고 있어, 실질적으로는
직영과 위탁 절충형 방식을 적용함

- 현재 프로그램은 운영은 민간 단체인 ‘국민대학교 산학협력단’에서 담당하고 있으며, 교육청에서 인건비, 운영비, 체험활동비 등 제반 경비를 지원함
- 상주 예술교육가가 프로그램 실행함

▶ 공간구성

- 리모델링 시 약200석 규모의 공연장을 증축하여 서울시교육청 산하 학생들의 다채로운 학교예술 활동에 활용되고 있으며, 특히 동명초등학교의 경우 동명 예술제, 공연 전문 문화예술 체험공간으로 이미지를 높이고 있음
- 내부 프로그램실은 ‘손기술 아뜰리에’, ‘소리 아뜰리에’, ‘움직임 아뜰리에’ 등 감각을 활용한 명칭을 사용하여 감각 중심 융합 프로그램이 운영됨을 암시함
- 개별적인 문화체험에서부터 교육과 전시, 공연을 연계할 수 있는 복합적인 공간으로 구성되었고 특히 로비와 홀 등 이동공간을 활용한 전시를 통해 예술 공간의 이미지를 강조함
- 창의력을 돕는 제2센터 고유의 캐릭터를 만들어, 사인물로 활용, 공간 전체의 밝고 통일된 이미지를 구현하고 있음

▶ 목표

- 서울시교육청 소속 학생들을 위한 문화예술 기반의 창의예술 체험기관으로서 위상을 정립하여
 - ① 창의체험 공간 제공
 - ② 학교 문화예술교육 활성화 도모
 - ③ 학생, 교육, 학부모의 문화예술 향유 기회 제공을 주요 목표로 설정하고 있음
- 서울시교육청에서 학교의 창의성교육 지원 교육센터로 설치하여 창의적 체험활동 등 학교 교육과정을 지원하고 있으며, 시설 명칭 개칭을 통해 ‘문화예술’ 기반의 창의인성 교육 지원을 위한 창의예술 교육센터로서의 정책적 기능이 시설 조성의 목적이자 핵심 방향이며 동시에 초중등학교 학생의 센터 방문에 의해 프로그램이 운영되므로 대상자 특성도 중요한 운영 기준이 됨

▶ 전략

- 핵심 기능은 학교 교육과정(창의적 체험활동 중심)을 연계한 예술 프로그램 운영이며, 교육정책(교육과정 기반)의 목표, 미션과 방향인 창의융합 교육을 기반으로 예술교육 전문기관으로서의 성격을 보유함
- 지역민을 위한 예술교육 활성화, 예술향유 기회확대를 통해 지역의 예술문화기관으로서의 위상을 확보하고자 함

■ 주요 사업

① 학교연계 프로그램

: 서울 학생들이 마음껏 꿈과 끼를 펼칠 수 있도록 아트 앤 테크놀로지 기반 다양한 체험형 예술교

육 프로그램 제공

구분	창의예술교실	찾아가는 창의예술교실	융합예술교실	자유학년제 창의예술교실	전환기 창의예술교실	온라인 창의예술교실
대상	초4~중3	초4~중3	초4~중3	중1	초6,중3,고3	초4~중3
유형	오전/오후/전일	오전	2일/4일	오후	오전/오후	실시간 쌍방향 오전/오후
프로그램수	8종	8종 중 택4종	융합4종	8종	8종	4종
교육시수	3차시/6차시	2차시	6차시/12차시	4~16차시	3차시	2~3차시
시간	오전10:00~12:00 오후13:00~15:00	오전10:00~11:30	오전10:00~12:00 오후13:00~15:00	오후13:00~15:00	오전10:00~12:00 오후13:00~15:00	오전10:00~11:30 오후13:00~14:30
교육시기	• 상반기 4월~7월 / 하반기 9월~12월				12월	학기 중
신청방법	자료집계시스템					
기타	- 프로그램 참가비 전액 무료 (재료 및 기자재 포함) - 학교/학년단위 신청학교 차량지원					

▶ 창의예술교실

- <소리_나는야 감정을 담은 작곡가> : 영상을 보며 드는 감정들을 개러지밴드 어플과 책GPT를 사용하여 작곡 하며 나만의 배경음악을 만들어보는 프로그램
- <시각_툰니바퀴 인형극장> : 키네틱 아트를 알아보고, 자연 환경을 주제로 하여 오토마타를 이용한 움직이는 인형극장의 세트를 제작하는 프로그램 (멸종위기의 동물들의 자유로운 움직임을 만들기)
- <시각_빛을 따라 조각조각> : 스테인드 아크릴 공예 기법을 활용하여 나만의 추억이 담긴 모빌 혹은 큐브 형태의 작품을 만드는 프로그램 (테블릿 활용하여 드로잉)
- <시각_미래공간디자인 : 아낌없이 주는 나무> 폐목재와 관련된 재료를 활용해 기후 변화에 반응하는 미래의 나의 집, 우리의 공간을 만드는 프로그램 (유토를 활용, 환경에 무해한 재료를 활용, 자연과 어울리는 공간)
- <시각_Junk Art : 움직이는 소인국 세계> : 일상 속 재활용품을 활용해서 소인국 세계의 미니어처를 만들어 보고, 키네마스터를 활용하여 스톱모션 애니메이션을 제작하는 프로그램 (재활용품을 그대로 활용, 접착할 때도 클레이만 활용, 수업이 끝나면 다시 분리해서 재활용하는 것으로 마무리, 업사이클링 개념으로 재활용품을 활용한 예술작품을 만들었는데 오히려 재활용도 힘든 쓰레기가 만들어지게 되기도 함)
- <영상_AI와 함께 떠나는 인터스텔라 여행> : 생성형 AI기술을 활용해 상상 속 외계 행성의 이미지를 창작하고, 역할을 나누어 우주 S.F. 영화를 제작해보는 프로그램
- <공연_초,초,초! 뮤지컬> : 다양한 키워드를 통해 나의 모습을 찾아보고 이를 주제로 단편 뮤지컬을 만들어보는 프로그램
- <공연_몸으로 쓰는 음악극> : 연극과 음악 그리고 나의 몸의 움직임을 사용하여 우리드림이 이야기를 완성하고 무대에서 표현하는 프로그램

▶ 융합예술교실

- <모자이크 우주>, <쓰레기섬에서 온 초대장>
- '융합예술교실' 첫째날 4개의 기본형 프로그램 진행, 둘째날 공연 연습 및 발표 진행
- 150석 규모의 공연장 보유, 2틀간의 수업이지만 꽤 완성도 높은 공연이 나오며 이것이 센터만의 노하우라 볼 수 있음

② 지역연계 프로그램

: 인근 지역 학생들의 예술 활동과 예술 향유 기회를 확대하고 문화예술 지역 격차를 줄이기 위해 다양한 지역 밀착형 프로그램을 운영

구분	열린 창의예술교실	수요 창의예술교실	방학 창의예술교실	악기락낙 예술교실
대상	초4-중3	초4-중3	초4-고3	초4-고1
유형	오후	오전	여름방학/겨울방학	수요/방학
프로그램수	8종	4종	8종	국악기 4종
교육시수	3차시	2~4차시	15차시	24~30차시
시간	오후14:00~16:00	매주 수요일 오전10:00~12:00	오전10:00~12:00 오후13:00~15:00	오후15:30~17:00
운영시기	학기중	상반기 4~7월 하반기 9~10월	여름방학 8월 1~2주 겨울방학 1월 1~2주	수요 4~7월, 9~12월 여름방학 8월 1~2주 겨울방학 1월 1~2주
신청방법	홈페이지에서 개별신청 (수요창의예술교실은 학교단위 신청)			
기타	- 프로그램 참가비 전액 무료 (재료 및 기자재 포함)			

- <수요 창의예술교실>
 - 학교 동아리 활동에 전문 예술강사를 파견, 매칭을 중요시 (수락중-만화, 대신고-K POP, 방송고-뮤지컬)
- <방학 창의예술교실>
 - 10일 동안 진행 (공연팀 10일, 전시팀 5일씩 2기수 운영, 오전반 오후반 운영)
 - 학부모님 대상 프로그램도 진행 (참여하는 아이들의 학부모님 선착순 접수)
- <수요동명초 창의예술교실>
 - 동명초와 협업하여 진행, 센터에서 진행, 운동장을 공유하고 있으며 동명초의 수영장을 공연장으로 활용하고 증축한 건물
- <악기락낙 예술교실>
 - 14회차 수업 진행 후 15회차에 '너나들이' 공연 발표
 - 저학년반(초1~3학년) 고학년반(초4~중3학년)

③ 온라인 예술교육콘텐츠

: 제2서울창의예술교육센터는 교육환경 변화에 능동적으로 대응할 수 있도록 온라인 환경에 맞는 다양하고 질 높은 예술교육 콘텐츠를 제공

④ 공연/전시 프로그램

- <찾아가는 미술관> : 초·중·고·교직원을 대상, 1개월씩 총 11개 학교에서 진시, 디지털 액자로 작품 전시(한 작가당 8작품), 학교에 워크지 제공, 1회 도슨트 수업, 학교(일상)에서 자연스럽게 미술관을 경험
- <학교로 찾아가는 힐링 콘서트> : 매년 콘셉트를 다르게 해서 진행
(2023 일루션 매직쇼 : 서이초 사건을 이슈로 학생과 선생님을 위로하는 프로그램)

⑤ 예술로 하나

- <학교예술교육 페스티벌 '더불어 예술숲'> : 서울 학생들이 꿈과 끼를 마음껏 발산하는 장(場)이자 예술과 나눔의 가치를 경험할 수 있는 문화예술교육 한마당
- <교육예술교육연수> : 제2서울창의예술교육센터는 서울시 초·중·고 교원들에게 다양한 문화예술기반 예술교육 체험 기회를 제공함으로써 교원의 예술교육 역량을 강화하기 위해 교사예술교육연수 프로그램 운영

■ 공간 탐방

- 총 4개의 센터 운영 : 은평(초·중), 성동(초·중), 구로(중·고), 4센터는 서울형 메타버스 플랫폼 내 콘
 - 1센터 : 은평센터 / 초·중학생 대상, 융합예술교육 중심
 - 2센터 : 성동센터 / 초·중학생 대상, 테크&에코아트 중심
 - 3센터 : 구로센터 / 중·고등학생 대상, 동아리 활동 기반
 - 4센터 : 서울형 메타버스 플랫폼 / 메타버스 공간을 활용해 학생들이 작품을 공유하고 소통하며, 예술에 대한 깊이 있는 이해와 감각을 높이는 기회를 제공
- 운영 구조 및 협력
 - 위탁운영: 국민대 산학협력단이 2023~2025년 동안 운영
 - 8명의 상주 예술교육가: 프로그램 개발 및 실행 담당
 - 협력 : 서울문화재단과 함께 ‘현장형 창의예술교실’ 운영, 공간을 공유하는 개념이며 프로그램은 자체 개발하여 예술교육가를 파견하는 형태로 운영 (용산센터 공간 공유)
- 프로그램 구성
 - 환경과 기술 융합 예술교육 : 소리, 시각, 영상, 공연 분야 중심
 - 학교연계프로그램 : 초4~중3 / 학교, 학년, 학급 단위로 운영, 기술 및 전문 장비 활용 프로그램
 - 지역연계프로그램 : 초1~고1 / 개인 신청으로 운영, 감각을 활용한 체험 중심 활동 프로그램
 - ‘찾아가는 창의예술교실’은 코로나 시기에 운영되었고, 현재는 ‘찾아오는 창의예술교실’로만 운영 함
 - ‘창의예술교실’은 체험형(2시간), 기본형(2시간+2시간), 융합형(이틀간 기본형 프로그램 + 공연발표)
 - 전시프로그램 <자정> : 내 몸을 나뭇잎으로 감싸주는 인터랙티브 작품, 예술가와 협업, 로비에서 진행
 - ‘똑딱똑딱 Eco공작소’ : 프로그램에서 사용하는 교구재를 비치, 자유롭게 창작할 수 있는 공간
 - 운영한 프로그램의 학생 작품이 전시되는 공간이 따로 마련되어 있음

▶ 공간 사진

			
전경	똑딱똑딱 Eco공작소	전시프로그램 '자정'	공연장
			
손기술 아뜰리에	움직임 아뜰리에 A	움직임 아뜰리에 B	프로젝트룸 A

			
워크룸 A	옥상마당	전시공간	전시공간

2-3. 경기창작센터 경기창작캠퍼스

■ 개요

- ▶ 소유/운영 : 경기문화재단
- ▶ 위치 : 경기도 안산시 단원구 선감로 101-19 (선감동)
- ▶ 개관 : 2009년
- ▶ 문의 : 032-890-4800
- ▶ 홈페이지 : <http://gcc.ggcf.kr>

■ 특성

① 경기도 서부권을 대표하는 복합문화공간으로 재탄생

- (재)경기문화재단 경기창작센터는 2024년 재개관을 목표로 현재 운영 중인 경기창작센터를 복합문화 공간으로 전환하기 위해 2022년부터 2년에 걸쳐 노후시설 리모델링과 사업 고도화 작업을 추진
- (2022년 경기도·경기문화재단 <경기창작센터 생활문화센터 조성>업무대행 계약체결)
- 노후시설을 개보수하고 레지던시 기능에 생활문화센터 역할을 더해, 모두를 위한 문화예술공간으로 거듭나고자 함
- 경기문화재단의 ESG 경영 실현을 위해 수원 ‘경기상상캠퍼스’와 함께 대부도 ‘경기창작캠퍼스’가 새롭게 만들어 나갈 친환경 복합문화공간

② 추진 과정

- 1995년 설립한 도립직업전문학교를 리모델링하여 2009년에 개관
- 총 7개 건물 연면적 16,000m²의 막대한 규모를 자랑하는 곳
- 개관 이래 500명이 넘는 국내·외 예술가들의 창작활동을 지원과 다양한 국내외 프로그램, 문화행사 개최를 통해 명실상부한 한국 대표 레지던시 기관으로 기능해 오
- 예술인을 위한 레지던시 기능에서 확장된 도민의 문화향유를 위한 개방된 공간으로 기능과 역할을 확대하기 위해 2년간의 생산적 휴식기를 가지고 생활문화센터 구축, 예술공원 등의 편의시설 확충 및 기반시설 정비, 레지던시 사업 고도화 작업 등 다양한 개선사업 추진
- 창작 스튜디오 3동 건물 철거와 4개 건물(전시사무동, 공방동, 교육동, 섬마루 강당)이 새롭게 리모델

- 링 될 예정이며 창업·창작 단체 사무공간, 갤러리 카페, 생활문화 메이커 스페이스 등이 신규 조성
- 또한 문화예술 교육 확대를 위한 학습 공간, 지원 분야 다각화를 위한 공연예술 연습장 등도 함께 들어서며, 창작 스튜디오 3동 철거 자리에는 도민 여가시설 공급을 위해, 대부도 바다를 바라보는 언덕형의 예술공원이 마련될 예정
- 경기창작센터는 '경기창작캠퍼스'로 정체성을 재정립하고 경기서부 안산시 대부도의 풍부한 해양자원을 활용한 차별화와 모두의 숲을 표방하는 수원의 '경기상상캠퍼스' 두 공간이 함께 만들어 갈 모든 도민의 문화향유를 위한 친환경 복합문화공간

③ 추진 근거

- 지금의 시대적 변화 요구
- 시설의 노후화, 지원의 규모나 방식도 정제되어 있었음
- 설립 당시 다원예술·복합예술을 지향했으나 시각분야에 한정되었음
- 공간 또한 전문 레지던시 기관으로 폐쇄적으로 운영해 옴
- 시설 노후화에 따른 가용 시설 축소

<이전 사업>

① 창작지원

- 시각예술, 공연예술, 창작활동을 영위하는 국내외 작가와 관련 연구자들을 위한 공간
- 입주기간 동안 경기창작센터는 보다 활발한 창작과 연구 활동을 뒷받침하고자 멘토링, 강연, 워크숍 등 다양한 창작 지원 프로그램을 제공
- 입주 예술가 선발은 공개모집, 초청, 기관 협력, 교류 등에 의해 이루어지며, 입주 기간 또한 3개월부터 2년까지 다양
 - 창작레지던시 : 국내외 예술가를 위한 창작공간 지원 및 창작 활성화를 위한 각종 프로그램 제공
 - 기획레지던시 : 입주작가의 개별 창작활동 지원과 더불어 경기창작센터의 교육 프로그램, 예술 결합형 프로젝트 및 지역 협력 사업과 관련한 아이템과 프로그램의 개발
 - 초청레지던시 : 공모의 사각지대에 있는 국내외 영향력 있는 예술가 및 연구자를 초청하여 창작, 연구 지원 및 입주작가를 위한 멘토 역할 부여
 - 협력기관에서 선발 : 경기도 지자체 및 여타 기관 단체 간의 협력으로 운영되며, 지역 예술가와 교류를 위한 환경 제공 및 창작 활성화를 위한 각종 프로그램 제공

② 예술교육

- 입주한 예술가들이 교육프로그램을 기획하고 운영
- 대부초등학교, 대남초등학교 2010년부터 상설교육 프로그램으로 입주 작가들을 파견해서 운영
- 창의예술학교 : 경기도민이라면 누구나 예술인이 직접 기획하고 진행하는 양질의 예술교육을 경험할 수 있음. 예술인과 직접 소통하는 문화예술교육을 통해 예술 창작의 과정을 생생히 경험하고 창의력 증진을 통한 일상의 긍정적 변화를 체험 할 수 있음. (창의예술캠프)
- 2023년 창의예술학교 : 예약 상시 운영, 찾아가는 교육 진행
- '동지 청소년의 집', '어린 양의 집' 사회복지시설의 청소년과 어린이들을 대상으로 하는 <상상풍당 예술나눔> 프로그램 운영

■ 공간 탐방

○ 복합문화공간으로의 도약

- 예술가만을 위한 레지던시 공간에서 벗어나, 모두를 위한 복합문화공간으로 발전하여 경기도민뿐만 아니라 전 세계 예술가들에게 영감을 주는 창작공간이 되기를 기대함
- 미래지향적인 복합문화 공간으로 발전하여, 예술가들의 창작과 교류를 촉진하는 중심으로 자리잡기를 바람
- 예술가들의 창작물이 예술 전시뿐만 아니라 예술교육을 포함한 다양한 방식으로 제공되어야 하며, 이로써 예술이 단지 소수의 전유물이 아닌 모든 이에게 열린 기회로 확장되기를 바람

○ 지역사회와의 연계

- 지역사회의 요구와 관심을 잘 수용하고, 이를 예술적으로 어떻게 접목할 수 있을지 고민하는 과정이 중요
- 대부도의 고유한 공간적 특성과 역사적 특성을 활용하여 예술이 만들어낼 수 있는 시너지 효과를 고민하고, 이를 통해 활기찬 공간을 만들고자 함

○ 예술과 교육의 전초기지

- 예술가들의 창작물뿐만 아니라, 예술교육까지 담당하는 공간으로서 21세기 문화정책을 선도하는 최고의 전초기지가 될 것

• A 선감동

- 1층 : 설 수 있는 공간 콘셉트로 카페와 어린이 예술놀이터 조성 예정
 - ↳ 대부도 관광객들이 주로 찾기 때문에 가볍게 설 수 있는 놀이 공간 조성
 - ↳ 관광객들이 많이 찾아오게 한 다음 예술을 경험하게 하는 새로운 문화 트렌드를 만들기 위해 노력
- 2층 : 로컬 크리에이트 입주 예정, 바다, 갯벌, 항구, 해양자원, 생태관광 창업
 - ↳ 예술가만이 점유하는 공간, 섬 안의 섬 같은 공간이 아닌 주민들이 적극 활용할 수 있도록 창작센터에서 창작캠퍼스로 변경함
 - ↳ 지역 이야기와 자원을 활용하는 창업을 지원하는 실험
 - ↳ 입주 단체를 위한 설 수 있는 공간 마련 (워케이션 공간)

• B 생활동

- 1층 : 목공실
- 2층 : 동아리 연습실 3개 운영 예정 (풍물, 밴드, 댄스 연습 공간을 희망 함)
- 3층 : 동아리 입주 예정 4개 공간, 부역을 통해 서로 공유하게 하려 함

• C 교육동

- 1층 : 다목적 전시실, 영상촬영 편집실 운영
- 2층 : 조소, 도예 재료실, 세미나실 구성

- D 선감아트홀
 - 1층 : 푸드코트
 - 2층 : 공연장 / 영화 상영 가능
 - 야외 : 루프탑 파티 가능
- 야외 공원 : 대부도 바다를 바라보는 언덕형의 예술공원 마련

▶ 공간 사진

			
전경	어린이예술놀이터&카페	로컬 크리에이터실	연습실
			
동아리실	목공실	목공실	공원
			
다목적 전시실	교육실 로비	교육실	공연장

2-4. 서울상상나라

■ 개요

- ▶ 소유/운영 : 서울시 / 위탁(뮤지엄경영연구소)
- ▶ 위치 : 서울특별시 광진구 능동로 216 어린이대공원 내
- ▶ 개관 : 2013년 5월
- ▶ 시설구성 / 지상3층 지하3층
 - 옥탑층 : toy tower
 - 지상3층 : 체험관(문화놀이, 과학놀이), 식당1·2, 가족쉼터 등
 - 지상2층 : 체험관(아기놀이터, 생각놀이터, 신체놀이, 상상놀이, 서울엄마아빠VIP존), 사무실,

영유아놀이터 등

- 지상1층 : 체험관(자연놀이, 예술놀이, 공간놀이), 사무실, 카페, 매표소 등
- 지하1층 : 체험관(감성놀이), 공연장, 교육실(요리놀이실, 표현놀이실, 창의놀이실, 빛의방),

자원봉사자실 등

- ▶ 문의 : 02-6450-9500 / 담당자(추수지) 02-6450-9545
- ▶ 홈페이지 : <https://www.seoulchildrensmuseum.org/main.do>
- ▶ 운영 : 오전 10시~오후 6시 (매주 월요일, 1월 1일, 설/추석 연휴, 보수 기간)
- ▶ 요금안내 : 개인 4000원 (36개월이상 어린이,성인), 단체 2000원 (20명이상, 36개월이상 어린이,성인)
연간회원 무료 / 교육 (무료 및 수강료 수업에 따라 다름)
- ▶ 관람안내
 - 일일 입장인원 제한(최대2500명)으로 쾌적한 관람환경 유지
 - 연간회원제 및 심화교육운영으로 우호계층 지속 확보 (2,3,4인가족제(3,4,5만원))
 - 서울상상나라는 어린이를 위한 복합체험시설로, 어린이를 동반하지 않은 성인 및 청소년 관람 제한

■ 특성

- ▶ 비전과 미션
 - 어린이의 꿈과 상상력이 자라는 서울상상나라
 - 창의적인 전시와 프로그램을 제공하여 어린이와 가족의 건전한 삶을 지원하며 행복한 사회를 만드는 데 기여함
 - 전시개념 : 행복을 디자인하는 어린이
 - 교육개념 : 어린이들이 놀이를 통해 체험하고 배우며 꿈과 행복을 키울 수 있는 공간
- ▶ 전시 개념
 - '행복을 디자인하는 어린이'를 주요 개념으로 특화된 체험전시
 - 어린이 스스로 행복한 경험을 선택하고 즐겁게 놀이하고 배우면서 자기의 세계를 구성하는 독립적인 인격체로 성장해 나가기 기대
 - 예술, 문화, 과학, 사회, 환경, 영유아 주제별 체험전시
 - 어린이를 단지 결핍을 채워주고 돌봐야하는 피동적 대상으로 보지 않고, 자기 주도적으로 행복한 삶을 추구하고 만들어 나갈 수 있는 능동적인 주체로 인식하여 그 개념을 바탕으로 전시 프로그램을 설계
 - 어린이에게 놀이는 자신과 세상을 알아가는 진지한 과업이자 신체, 인지, 정서의 전인적 발달을 지원하는 학습
 - 영유아와 만 8세 이하 어린이의 발달 단계별 특성을 고려하고, 나로부터 우리, 세계로 사고를 확장시켜가는 접근 방법을 적용. 예술, 과학, 문화, 공간, 자연, 신체, 상상, 감성 등 다양한 분야의 전시 주제를 놀이와체험활동 목적에 따라 창의적으로 다루어 어린이가 행복한 전시를 제공
- ▶ 공간 구성
 - 서울상상나라는 영유아를 포함한 어린이들에게 부모와 함께 놀면서 배울 수 있는 창의적인 놀이체험

공간을 제공하기 위해 서울특별시 어린이대공원 내에 건립한 기관

- '건축화된 놀이터'라는 설계 개념을 바탕으로 어린이와 부모가 함께 신나게 놀면서 배울 수 있는 복합 체험놀이 공간
 - 영유아를 위한 아기놀이터, 장애아이들도 함께 즐길 수 있는 오감체험관 등 어린이 발달에 적합한 체험관 및 교육실 뿐만 아니라 어린이들 스스로 능동적이고 자율적으로 탐구할 수 있도록 안정적인 관람환경 제공
 - 시민들의 요구를 수렴하여 현장학습에 용이한 단체용 식당공간, 체험활동을 고려한 체험관 내 손씻기 공간, 아기들을 위한 수유실 등 실용적인 편의서비스 공간 배치
 - 공원 환경과의 조화로운 연출 : 공원과 도시의 성격을 건물에 반영하여 동측에는 체험관을, 서측에는 지원시설을 구성, 공원 대지의 녹지 흐름을 적극적으로 건물 내에 유입하고 중정과 슬로프, 외부 데크공간 등 연속성을 유지하여 공원 내 어린이 시설로서 자연과 함께하는 놀이 공간, 자연채광을 최대한 고려하여 건물 중앙에서는 하늘이 보이고, 체험 및 교육 활동시에는 빛이 들어오는 자연친화적인 공간 연출
 - 에너지 절약 및 친환경 건물 : 전동 프로젝트 환기창을 통해 단시간 내 자연환기가 가능하고 열부하를 감소, 태양광 에너지 적용, 고효율 조명기기(LED) 사용, 지열시스템 도입 등 신재생에너지를 적극적으로 활용하여 친환경 건축물로 인증, 친환경 소재의 마감 및 유니버설 디자인으로 어린이들의 안전과 편리성을 최우선적으로 반영
- ▶ 프로그램 구성
- ‘분석-설계-개발-실행-평가(ADDIE)’ 단계로 진행
 - 대상, 시기, 주제(방법), 교육실, 진행교사 등 종합고려 편성
 - 기획(담당-부서원-부서장), 자문(외부 전문가), 사전 시뮬레이션(타 부서원 참여) 등 실행 전까지 자체적으로 Cross-Check 과정을 체계적으로 추진
 - 내부 전문교육인력이 직접 기획 및 수업진행과 평가까지 수행
 - 아동발달에 적합한 놀이중심 교육 지향
 - 체험전시 주제기반의 다학문과의 융복합교육
 - 창의성과 상상력을 자극하는 미래지향적 교육

■ 주요 사업

전시	기획전시	<모두를 응원해>	1층 기획전시실
		<띠리띠리 컴퓨터 세상>	순회전시
	상설전시	<과학놀이_싸아 물놀이>	3층 과학놀이
		<문화놀이_우리, 캠핑 가요!>	3층 문화놀이
		<행복정원>	2층 서울엄마아빠VIP존
		<아기놀이터>	2층 아기놀이터

		<신체상상놀이_뽀뽀!편 에너지>	2층 신체상상놀이
		<자연놀이_별별동물퍼즐>	1층 자연놀이
		<예술놀이_이상의예술골목>	1층 예술놀이
		<공간놀이>	1층 공간놀이
		<감성놀이>	지하1층 감성놀이
	특별전시	<꿈의상상>	개관10주년 기념 로비 특별전 아트윈도우 프로젝트
		<풍경조각들>	개관5주년 특별전 아트윈도우 프로젝트
		<상상우주여행>	지하1층 로비
교육	특별	<태극기 티라미수> 가족요리 <무궁화 꽃 쿠키> 오감요리 <61기 어린이요리학교> 어린이요리학교 <44기 영유아요리학교> 영유아요리학교	지하1층 요리놀이실
		<22기 열린연극학교> 열린연극학교	지하1층 표현놀이실
	시의성	<색다른 행성이 데굴데굴> 어린이날 주간	지하1층 로비
		<색으로 만나는 감정> 어린이날 주간 <자연에서 온 색깔> 어린이날 주간 <다시 태어난 색깔> 어린이날 주간	지하1층 창의놀이실
		<일상의 빛을 모아요> 어린이날 주간	지하1층 빛의방
		<쭉쭉 색깔 탐험> 어린이날 주간	지하1층 표현놀이실
	전시연계	<알록달록 썬캐쳐> 전시더하기	지상1층 전시장
		<찰칵! 나도 사진작가!> 전시야놀자	지하1층 창의놀이실
	감성예술	<나무 한 그루> 빛으로숲으로 <파도처럼 출렁출렁> 빛으로몸짓으로	지하1층 빛의 방
	자연생태	<흙으로 그린 그림> 정원속으로	지상2층 행복 정원
		<행복 처방전> 자연속으로	지하1층 창의놀이실
	교구재	<놀이자판기> 놀이자판기	지상1층 로비
	나눔	<우리 곁에 생물자원 이야기> 함미랑 하삐랑 <누에 돌돌 명주 솔솔> 함미랑 하삐랑	지상1층 로비
		<빛의 마법사> 문화접근성 향상	지하1층 빛의 방

■ 공간 탐방

○ 1층 로비 활용

- 전시 공간으로 사용, 티켓 없이 관람 가능, 대관으로 운영하기도 함
- 상설체험 공간으로 함미와 하삐랑 프로그램을 운영함
- 전시가 아닌 공연 관람만 원할 경우 이 공간 옆의 계단을 이용해야하는데 동선이 겹치므로 이용자들이 많은 편임 (다음 달에는 올림픽 주제로 상설체험 공간을 운영할 계획임)

○ 홍보 방법

- 주로 SNS 활용 : 인스타, 페이스북, 블로그 등을 통해 주로 홍보
 - 인스타 : <https://www.instagram.com/seoulchildrensmuseum> (팔로워1,3만명)
 - 페이스북 : <https://www.facebook.com/seoulchildrensmuseum>
 - 블로그 : <https://blog.naver.com/seoulsangsangnara>
- 홈페이지와 회원 문자 발송을 통한 직접 홍보
- 언론보도는 서울시 기조에 맞을 경우 보도도 이루어짐

○ 전시 프로그램

- 전시 프로그램은 주기적으로 교체하기 위해 노력함
- 전시 운영요원은 용역으로 운영, 단기·장기 자원봉사(1365 활용)
- 어린이 큐레이터 운영 : 전시 기획 과정에 참여하여 체험 전시에 대한 생각과 의견을 자유롭게 나누는 어린이 자문단

○ 교육 프로그램

- 교육 프로그램 운영을 통해 새로운 관람객 유입을 기대할 수 있음
- 교육 담당 직원 7명이 직접 기획하여 수업을 진행, 일주일에 2~3개의 프로그램을 진행하는 정도, 교육의 질이 담보될 수 있음, 회당 12명 정원 강사 1, 보조강사 1
- 요리교실 : 수업을 진행할 때에는 교실 안을 들여다 볼 수 없게 커튼을 설치, 밖에 DID 화면을 통해 수업하는 모습을 지켜볼 수 있음
- 열린연극학교, 요리학교의 경우 용역으로 운영
- 프로그램의 모집률은 80% 이상임

▶ 공간 사진

			
전경	1층 로비	기획전시_모두를 응원해	
			
자연놀이_별별동물퍼즐		예술놀이_이상한예술골목	

			
공간놀이		신체상상놀이_뽀뽀!편 에너지	
			
문화놀이_우리, 캠핑 가요!		과학놀이_쌔아 물놀이	
			
감성놀이	상상우주여행	행복정원	아이놀이터
			
요리놀이실	빛의방	표현놀이실	창의놀이실

2-5-1. 용인어린이상상의숲

■ 개요

- ▶ 소유/운영 : 용인문화재단
- ▶ 위치 : 경기 용인시 처인구 동백죽전대로 61 (삼가동 28-6) 용인미르스타디움 內
- ▶ 개관 : 2019년 5월
 - 2019년 용인국제도서관 명칭 변경 재개관
 - 2023년 용인어린이상상의 숲 재개관 용인문화도시플랫폼 공생광장 개관
- ▶ 시설구성
 - 지상1층 <상상의숲> : 미술놀이터, 공연놀이터, 예술놀이터, 요리조리 스튜디오, 아기침터, 양금양금놀이터, 미디어숲, 아슬아슬놀이터, 손끝난장판, 피크닉존, 쉼표라운지, 천개만개놀이터, 알로록그라운드, 북그라운드, 인터랙티브아트존, 숲속무대

■ 특성 및 주요 사업

▶ 특성

- 세상 모든 어린이를 위한 문화예술 체험공간
- 숲 + 만화경 + 어린이
 - 만화경으로 바라본 시점을 표현한 심볼은 아이들과 숲을 표현하고 있으며, ‘상상의숲’의 다양한 콘텐츠들로 아이들의 창의력을 실현시켜줄을 상징
 - 숲을 만화경으로 바라봤을 때 보이는 색채들을 사용하여 친환경적인 이미지를 강조
- 어린이 문화예술 체험공간으로 어린이 공연, 체험형 전시, 요리미술 체험 등 다채로운 문화예술 콘텐츠와 무료로 즐길 수 있는 자율체험프로그램을 운영뿐만 아니라 독서와 휴식을 취할 수 있는 도서관화공간, 도심 속 피크닉을 즐길 수 있는 휴식 공간과 식음료 시설이 마련되어 있어 어린이와 가족 단위 방문객이 편안하게 방문하고 이용할 수 있음

▶ 주요 사업

① 유료 프로그램

프로그램명	기간	모집대상	참가비	소요시간
미술놀이터 '상상의 숲 지구지킴이'	5.24.(금)~12.31.(화)	24개월이상권장 (보호자1인 동반필수)	5000원 (보호자1인무료)	약40분간
공연놀이터 여름방학 가족 창작극 '무지개섬 이야기'	7.27.(토)~8.25(일)	24개월이상권장 (보호자1인 동반필수)	5000원 (보호자1인무료)	약40분간
예술놀이터 표현놀이극 '방귀쟁인 며느리'	5.2.(목)~9.1.(일)	2020년생이상관람가 (권장연령 만5-7세)	15000원	약60분간
영유아 특별요리조리 스튜디오 조물조물파시엘 I	5.5.(수)~7.17.(수)	2021년~2020년생	10000원& 재료비5000원	60분
정규 요리조리 스튜디오 상상파티시엘 I	3.2.(토)~7.28.(일)	2019년~2012년생 어린이	10000원& 재료비5000원	60분

② 자율체험 프로그램

프로그램명	내용
아기침터	아기와 가족이 편안하게 쉬었다가는 수유실
앙금앙금 놀이터	감각 놀잇감이 가득한 영유아 놀이터
미디어숲	색칠한 그림이 대형 스크린에서 3D로 구현되는 공간
아슬아슬 놀이터	아슬아슬, 쿵광쿵광 어린이들을 위한 모험&자연 놀이터
손끝난장판	알까기, 부루마블, 고무놀이 등 평상 위 감각놀이판
피크닉존	간단한 음식물을 즐길 수 있는 피크닉존
쉼표라운지	실내 캠핑장 분위기의 아늑한 휴식 공간
천개만개 놀이터	천 개 재료로 만 개의 생각이 피어나는 손작업실
알로록그라운드	몸으로 움직이는 놀이와 형형색색의 블랙라이트 조명으로 꾸며진 알록달록한 공간
인터랙티브 아트존	김태은 작가의 미디어 작품을 직접 체험할 수 있는 전시 공간

③ 북그라운드

: 어린이가 원하는 만큼 편안하게 뛰어놀며 책도 읽을 수 있는 신개념 책 놀이터

▶ 공간 사진

			
전경사진	북그라운드		
			
미술놀이터	공연놀이터		요리조리스튜디오
			
아기쉼터	양금양금 놀이터	알로록그라운드	
			
미디어숲			
			
아슬아슬 놀이터			
			

손끝난장판		천개만개 놀이터	
			
인터랙티브 아트존			
			
심표라운지		피크닉존	

2-5-2. 용인문화도시플랫폼:공생광장

■ 소개

- ▶ 소유/운영 : 용인문화재단
- ▶ 위치 : 경기 용인시 처인구 동백죽전대로 61 (삼가동 28-6) 용인미르스타디움 內
- ▶ 개관 : 2023년
 - 2023년 용인어린이상상의 숲 재개관 용인문화도시플랫폼 공생광장 개관
- ▶ 시설구성
 - 지하1층 <공생광장> : 장난감도서관상상의숲점, 모두창작실, 공생연구실, 열린작업실, 다세대라운지, 대중예술스튜디오, 웹툰창작체험관, 워크룸1, 워크룸2, 워크룸3, 식당(예정), 카페(리틀포레스트)
- ▶ 문의 : 031-323-6630
- ▶ 홈페이지 : <https://www.yicf.or.kr/ccity/mainPage.do>
- ▶ 운영 : 수~일요일 오전 10시~오후 5시 (월요일, 화요일, 공휴일)

■ 특성

- ‘용인문화도시 플랫폼’ : 문화예술교육부터 시민창작활동까지 도시의 다양한 주체가 함께 만들어가는 문화공간
- 다양한 세대가 예술교육부터 창작까지 기술과 예술을 기반으로 공생하는 경험 제공

▶ 공간 구성

구분	이용방법
모두창작실	시민들의 참여를 통해 공동의 창작물을 만들어내는 공간입니다. 여러분이 남겨놓은 작은 흔적 하나하나가 모여 만들어질 멋진 결과물을 기대해 주세요. • 주제에 따라 떠오르는 생각을 글자, 색채, 음성으로 남겨보는 시민 공동창작 프로젝트 운영(누구나 참여) * AI 기술을 통해 변환된 결과물을 갤러리에서 확인 가능 * CJ 올리브네트웍스와 함께합니다
공생연구실	시민 누구나 연구원이 되어 용인의 '공생'과 관련된 이슈를 연구하고 아카이브하는 공간입니다. 지역의 다양한 역사, 문화, 예술자원이 한데 모여 새로운 콘텐츠로 탄생 • '삶과 기술', '지역 자원', '공생도시' 북큐레이션
열린작업실	손으로 다양한 작업을 할 수 있는 열린 공간입니다. 일상 속 물건을 직접 생산하고 고치고 나누는 공유의 즐거움을 느껴보세요. • 누구나 집에서 사용하지 않는 천, 게시가 끝난 현수막, 나무 등을 활용한 손 작업 가능
다세대라운지	다양한 세대가 함께 어우러져 소통하고 교류하는 열린 공간입니다. 때때로 시민들이 직접 운영하는 프로젝트나 문화도시 행사, 포럼 등 도시를 즐겁게 만드는 일들이 펼쳐집니다. • 모두창작실의 작품이 펼쳐지고, 도시를 즐겁게 만드는 시민들의 프로젝트 운영 예정
대중예술스튜디오	2023 용인대중예술아카데미가 운영되는 공간 • 대중예술 아티스트를 꿈꾸는 용인의 청소년들이 춤도 배우고, 마음껏 연습하며 꿈을 펼칠 수 있는 프로그램 운영
웹툰창작체험관	웹툰창작체험관은 꿈을 펼치는 체험공간입니다. 전문 디지털 장비와 만화책이 준비되어 있으니 나만의 그림을 그려보세요. * 문화체육관광부, 한국만화영상진흥원 지원 • 다양한 연령대를 대상으로 한 웹툰 교육프로그램 운영, 교육 시간 외 80여종의 웹툰 단행본을 자유롭게 열람 가능
워크룸 1-5	어린이부터 성인까지 다양한 '세대'가 참여할 수 있는 예술교육 프로그램과 시민 참여가 진행되는 공간 • 용인문화도시플랫폼 아카데미 운영 * 용인문화재단 <용인문화도시> 홈페이지에서 접수 가능

■ 주요 사업

① 시민참여 프로젝트

- 2024 'OO의 상상은 현실이 된다' 문화상품 기획 프로젝트 <OO의 상상마켓>
- 문화로 다채로운 지역을 만들기 위해 시민의 상상을 실현해보는 문화 프로젝트, 올해는 30명의 시민 문화기획자분들과 다양한 세대가 소통하고 어우러질 수 있는 문화상품 기획 프로젝트
- 시민 문화기획자의 상상에서 탄생한 공생문화를 경험할 수 있는 문화콘텐츠 체험 공간, 세대 공생 미션을 수행하면 다양한 세대를 위해 준비한 전시, 체험 콘텐츠를 무료로 즐길 수 있음
- 놀이활동 : 시민 문화기획자가 직접 제작한 문화상품 기반의 체험활동
- 기획전시 : 공생문화 큐레이션, 시민 문화기획자 문화상품 소개
- 상시체험 : 다양한 세대가 함께 즐길 수 있는 상시 체험프로그램 진행

② <워크숍> 프로그램

- <플라스틱 정글 탐험대>
- : 버려진 장난감을 재활용하여 새로운 작품을 만드는 과정을 통해 현 인류의 소비방식이 지구 환경

에 끼치는 영향을 이해하고, 업사이클링의 중요성을 배우는 프로그램

③ 원데이클래스 교육 프로그램

- <뽀짝뽀짝 움직이는 이모티콘 만들기>, <깜짝발랄 움직이는 이모티콘 만들기>, <내 목소리로 애니메이션>, <모두 다 다 꽃이야>, <검정 토끼를 찾아라!>, <거미가 줄을 타고~>, <놀이로 춤추자>, <찰칵찰칵! 거울 속 사진 세상>, <찰칵찰칵! 신박한 예술 세상>, <클래식과 함께 하는 유아 오감놀이>, <연극 놀이터>, <백드롭 페이팅>, <나는야 놀이왕>, <AI 동화작가>, <마법의 숲 탐정>, <빠르게 그리자! 크로키!>, <채소와 과일로 물들이는 비단 꽃다발>

④ 공생광장 다세대라운지 7월 영화 상영

- 후속편을 기다리며 : 주토피아, 인사이드 아웃, 슈퍼배드
- 코메디 빅웃음 : 앵그리버드 더 무비, 슈렉, 미니언즈
- 시원한 액션으로 더위타파! : 카, 인크레더블1, 쿵푸팬더
- 납량특집 공포여행 : 센과 치히로의 행방불명, 꼬마유령, 코코

▶ 공간 사진

			
전경	플라스틱 정글 탐험대		
			
열린작업실			다세대라운지
			
대중예술스튜디오	워크룸		어린이라운지

■ 공간 탐방

○ 명칭 변경 및 재개관

- 2019년 용인국제도서관 명칭 변경으로 재개관
- 2023년 용인어린이상상의숲 재개관, 용인문화도시플랫폼 공생광장 개관

○ 운영

- 크게 유료로 운영되는 공연, 전시, 요리, 미술 파트와 자율체험 공간이 있음
- 기획사 분기별 협약을 통해 콘텐츠 마련

○ 북그라운드

- 대출 반납 없이 자유롭게 이용할 수 있는 공간으로 어린이 가족들이 자유롭게 놀고 쉴 수 있는 공간
- ‘킨더랜드’, ‘보림’, ‘국립생태원’ 출판사와 협약을 통해 도서 소개 및 판매 진행
- 개방감이 있는 환경으로 도서관의 조용한 분위기에서 벗어나 뛰어놀 수 있는 공간 제공
- 영화 상영, 독서 프로그램, 북콘서트, 책 관련 인형극 등의 다양한 문화 활동 제공
- 처음에는 민원이 있었으나 현재는 모두가 문화적인 활동으로 받아들이고 있음
- 장난감 살균기와 책 살균기가 마련되어 있어 위생 관리가 철저함
- 유아들을 위한 디지털북 운영
- 주말에는 약 1,500명이 방문, 6:4 비율로 용인 시민과 인근 지역 방문자가 함께 이용함

IV. 꿈꾸는예술터 공간 조사

1. 꿈꾸는예술터 공간 조사

■ 개요

- 꿈꾸는예술터의 공간별 콘셉트를 알아보고, 보유하고 있는 전문적인 장비와 시설을 조사한다.
- 성남꿈꾸는예술터 교육과 성남문화예술교육센터 기관연계 사업별 공간 사용을 조사하여 꿈꾸는예술터 공간을 효율적으로 활용하고자 한다.

■ 꿈꾸는예술터 공간 관련 ‘성남문화예술교육센터’ 제칙

○ 센터의 운영

제2조(운영시간 및 보험가입)

- ① 센터 시설의 이용 시간은 다음 각호와 같다.
 - ▶ 평일 : 화요일~금요일 : 10:00~22:00
 - ▶ 토요일 : 10:00~18:00
- ② 교육대상과 상황에 따라 제1항의 운영시간은 탄력적으로 조정할 수 있다.
- ③ 매주 월요일과 일요일 및 법정공휴일은 정기 휴무일로 하며, 이외 별도로 센터의 안정적인 운영 및 시스템 점검을 위해 임시휴무일을 정하여 휴관할 수 있다.
- ④ 센터는 센터를 사용하는 자의 안전을 위하여 영조물 손해배상 보험에 가입하여야 한다.

○ 센터 시설의 사용 운영

제10조(사용)

센터의 시설 및 장비는 일반시민 누구나 이용할 수 있다.

제11조 (센터의 시설 및 사용의 범위)

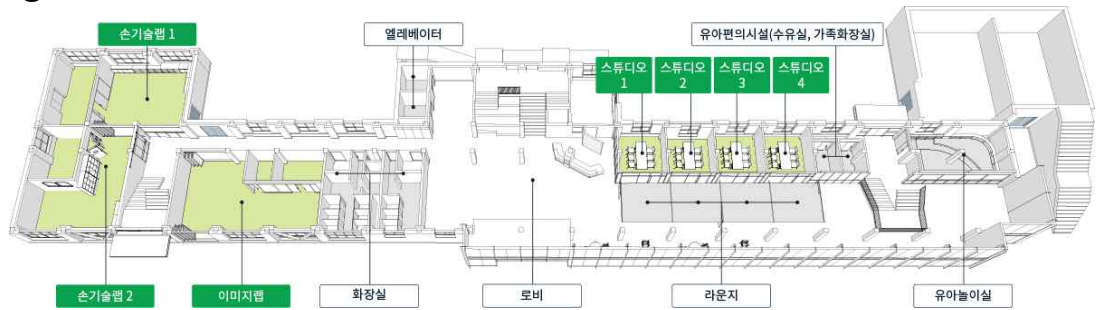
센터의 시설은 다음 각호와 같다.

- ① 삭제 <2021.9.16.>
- ② 교육·대관공간 : 손기술랩, 미디어랩, 이미지랩, 소리랩(강의실, 연습실), 움직임랩, 미디어실, 통합랩, 강 당, 소리스튜디오, 스튜디오, 뮌든지클래스, 라이브러리, 야외공간 <개정 2021.9.16.>
- ③ 부대공간 : 카페, 예술가라운지, 유아놀이실, 수유실 등
- ④ 부속시설 및 장비 : 위 시설에 부속된 장비
- ⑤ 사고의 위험이 있는 손기술랩은 안전사고 예방을 위하여 반드시 장비사용 능력이 검증된 전문강사와 보조강사가 함께 교육을 진행하여야 하며, 안전관리를 위하여 재단 소속 관리자가 입회하여야 한다. <신설 2021.9.16.>

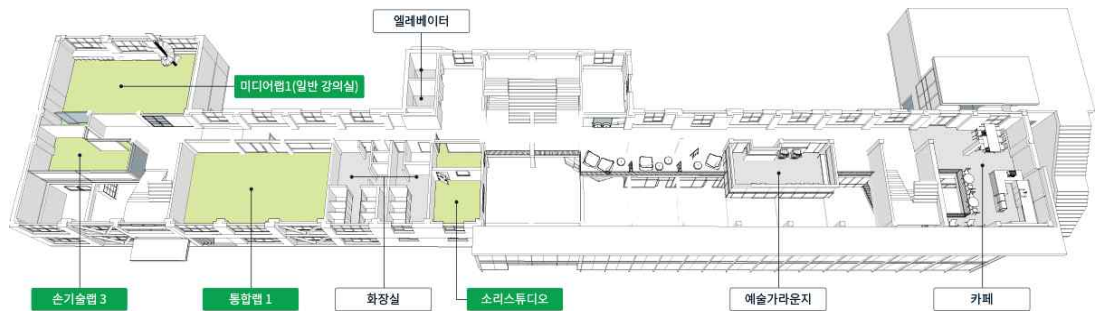
■ 꿈꾸는예술터 공간 배치도

■ 대관 가능 □ 일반 공간

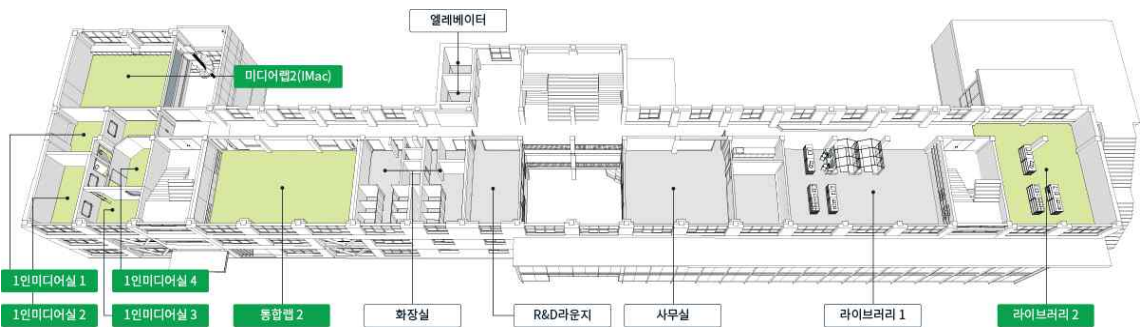
▶ 1층



▶ 2층



▶ 3층



▶ 4층







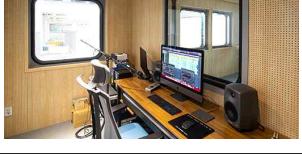



▶ 5층




1-1. 문화예술교육 실험 및 창작 공간(랩실)



○ 문화예술교육 실험 및 창작 공간(랩실)

랩실명	예술활동	장비	관련이미지
이미지랩	<ul style="list-style-type: none">시각예술 교육프로그램을 연구하고 창작활동을 할 수 있도록 구성	<ul style="list-style-type: none">교육과 협력 작업 가능한 가구와 실크스크린 등	
손기술랩1	<ul style="list-style-type: none">목공, 도예, 섬유 관련 교육프로그램을 연구하고 창작활동을 할 수 있도록 구성	<ul style="list-style-type: none">쏘우, 각도절단기 등 목공 장비와 CNC, 레이저커팅기, 물레, 전기가마, 3D 프린터 등	

손기술랩2		<ul style="list-style-type: none"> • 미싱, 자수기 등 섬유 관련 작업이 가능한 장비 	
미디어랩1	<ul style="list-style-type: none"> • 영상 제작 및 온라인 방송 등 다양한 미디어 관련 교육 프로그램을 연구하고, 창작활동을 할 수 있도록 구성 	<ul style="list-style-type: none"> • 2층 영상 스튜디오에는 카메라, 조명 등 설치가 가능한 스튜디오와 회의 및 교육이 가능한 테이블과 장비 	
미디어랩2		<ul style="list-style-type: none"> • 3층 미디어교육실에는 아이맥 16대가 설치, 1인 미디어실 4곳에는 촬영, 편집이 가능하도록 아이맥과 블루 스크린 설치(음향, 촬영, 조명 장비 등 세팅 가능) 	
소리랩	<ul style="list-style-type: none"> • 악기연주, 작곡 등 다양한 음악 관련 교육 프로그램을 연구하고, 창작활동을 할 수 있도록 구성 	<ul style="list-style-type: none"> • 피아노, 보먼대, 테이블, 디제잉 장비 등 	
소리 스튜디오		<ul style="list-style-type: none"> • 드럼 악기, 앰프 시설, 보컬 녹음이 가능한 장비 	
움직임랩	<ul style="list-style-type: none"> • 무용, 연극, 댄스, 마임 등 움직임 관련 교육 프로그램을 연구하고, 창작활동을 할 수 있도록 구성 	<ul style="list-style-type: none"> • 마루바닥과 거울, 암막 커튼, 탈의실, 음향, 영상 장비 	
통합랩1	<ul style="list-style-type: none"> • 장르에 무관하게 다양한 교육 프로그램을 연구하고, 창작활동을 할 수 있도록 구성 	<ul style="list-style-type: none"> • 책상과 의자, 대형 TV 등이 설치 • 1인용 책상 	
통합랩2		<ul style="list-style-type: none"> • 책상과 의자, 대형 TV 등이 설치 • 2인용 책상, 전신 거울 	


○ 기타 교육 공간

공간명	예술활동	장비	관련이미지
뭐든지 클래스 ! ? ,	<ul style="list-style-type: none"> • 문화예술교육 관련 교육 및 모임 등 뭐든지 창작 가능 하며 교실 분위기를 느낄 수 있는 공간 	<ul style="list-style-type: none"> • 책상, 의자, 75인치 TV, 음향시스템 	



강당	<ul style="list-style-type: none"> 문화예술관련 교육, 소규모 공연, 행사 등을 위한 다목적 공간 	<ul style="list-style-type: none"> 75인치 TV, 영상카메라, 음향 및 조명시스템, 행사용 바튼시스템 	
운동장	<ul style="list-style-type: none"> 문화예술교육 관련 대규모 공연, 행사 등을 위한 야외 공간 		

○ 열린 공간

공간명	공간소개	관련이미지
1층 라운지	<ul style="list-style-type: none"> 휴게용 	
1층 로비	<ul style="list-style-type: none"> 휴게용 	
스튜디오 1~4	<ul style="list-style-type: none"> 문화예술관련 소규모 동아리 모임, 회의 공간 	
유아편의시설	<ul style="list-style-type: none"> 수유실 및 가족화장실 공간 	
유아놀이실	<ul style="list-style-type: none"> 유아 놀이 및 교육 공간 	
카페'마망'	<ul style="list-style-type: none"> 내방객을 위한 휴게 및 식음료 공간 수정노인종합복지관 "마망베이커리&카페" 운영 **노인일자리 지원사업 연계 	
라이브러리1	<ul style="list-style-type: none"> 교육결과물 전시 및 휴게 공간 	

라이브리리2	<ul style="list-style-type: none"> 문화예술관련 교육, 전시, 행사 등 다목적 활용 공간 두 개층 오픈 공간 	
--------	---	---

○ 예술가 및 예술교육가를 위한 공간

공간명	공간소개	관련이미지
예술가라운지	<ul style="list-style-type: none"> 예술(교육)가의 일상적 교류 공간 휴게 및 교류 등 자율 이용 가능 	
R&D라운지	<ul style="list-style-type: none"> 예술(교육)가들의 프로젝트 협의 공간 	

2. 꿈꾸는예술터 공간 활용도 조사

2-1. 유아문화예술교육

- 유아문화예술교육은 그림책 예술놀이가 2024년 확장형(4,5월), 2024년 개발형(6,7,8월), 2024년 개발 확장형(9,10월)로 나눠 진행되었고, 그 외 꿈꾸는 그림책 극장, 2024 그림책 비엔날레가 진행되었음
- 공간 사용은 수업 시간과 관계없이 차시별로 횟수를 적용하였고, 그림책 비엔날레는 1일 6회차로 운영되어 공간별로 6일×6회로 산정하였음
- 교육 외 기타 사용으로는 확장형 성과공유회, 개발형 성과공유회, 역량강화 워크숍이 있음

○ 공간 이슈

- 예술교육가가 계획한 프로그램을 진행하기에 적절한 교육 공간을 선택하며, 중북 시 예술교육가의 네트워크 회의를 통해 조율하여 최종 결정함
- 유아문화예술교육은 주로 월요일과 화요일에 진행되며, 불가피한 경우 수요일, 목요일, 금요일에도 진행되기도 함
- 같은 시간대에 5개 프로그램이 동시에 운영되므로, 그림책 예술놀이가 진행되는 기간 동안 월요일과 화요일에는 이미지랩, 통합랩1, 통합랩2, 움직임랩, 강당의 경우 주로 유아문화예술교육에서 사용함
- 프로그램 특성상 공간 세팅에 많은 시간이 소요되어 월요일 수업 이후에도 세팅을 유지해야 하므로, 불가피하게 이후 다른 용도로 사용이 불가능함

▶ 유아문화예술교육 공간별 사용 횟수

공간명		4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	비엔날레	기타	합계
1층	로비	4		1			6	6	36	1	54
	유아놀이실	4	12	5	1		14	10			46
	이미지랩	12	12	6	5	4	16	14	36		105
	손기술랩1										-
2층	손기술랩2										-
	미디어랩1										-
	통합랩1	16	16	2	4	2	14	16	36		106
	소리스튜디오										-
3층	미디어랩2										-
	1인미디어실				1		4				5
	통합랩2	16	12	4	3	2	16	14	36	1	104
	라이브러리1								36		36
	라이브러리2	12		1	1		4		36		54
4층	소리랩	4						4	36		44
	움직임랩	16	16	3	5	2	10	22	36		110
	뮈든지클래스!	12		1				8	36		57
	뮈든지클래스?			1				4	36		41
	뮈든지클래스,			1	1			4	36		42
5층	강당	8	12	1	3	16	20	10	4	1	75
합계		104	80	26	24	26	104	112	400	3	879

2-2. 꿈꾸는예술터교육

- 꿈꾸는예술터교육은 꿈꾸는예술터 강좌가 1~4회기와 여름특강으로 진행되었고, 그 외 위탁문화예술 교육 예술로 [+잇_다], 연계교육 스테틀러코리아와 함께하는 예술특강이 진행되었음
- 공간 사용은 수업 시간과 관계없이 차시별로 횟수를 적용하여 산정하였음
- 교육 외 기타 사용으로는 꿈꾸는예술터 강좌 예술교육가 라운드테이블이 있음

○ 공간 이슈

- 꿈꾸는예술터 강좌의 경우 랩실의 전문적인 장비와 시설을 활용하는 프로그램이 대부분이므로 해당 공간에서만 진행이 가능한 경우가 있음

▶ 꿈꾸는예술터교육 공간별 사용 횟수

공간명		1회기(3~4월)			2회기(5~6월)			여름특강			3회기(9~10월)			4회기(11~12월)			기타	합계
		유아	어린이	성인	유아	어린이	성인	유아	어린이	성인	유아	어린이	성인	유아	어린이	성인		
1층	로비																0	
	유아놀이실																0	
	이미지랩	4	6	6	18	6	8	4		4	24		3	12		6	101	
	손기술랩1		12						8	2		6			12		40	
2층	손기술랩2		12			12						6			6		36	
	미디어랩1								2				2				4	
	통합랩1	4	16		5	12			9		12	14		16		1	2	90
	소리스튜디오		4	2		4	4					2	1		2	4		23
3층	미디어랩2			8			8						6			6		28
	1인미디어실																	0
	통합랩2	4	12		3	12			5		12	4		12	12	1		76
	라이브러리1																	0
	라이브러리2							4						8				12
4층	소리랩		12	6		12	20		2	4		8	11		12	12		99
	움직임랩	10	4		2	4					12			12				44
	뭉든지클래스!								4	2		4						10
	뭉든지클래스?									8		4	11			12		35
	뭉든지클래스,																	0
5층	강당	10																10
합계		32	78	22	28	62	40	8	30	20	60	48	34	60	44	42	2	608
		132			130			58			142			146				

2-3. 장애문화예술교육

- 장애문화예술교육은 올해 시범사업으로 진행되었고, 연계한 기관 중 한 기관만 꿈꾸는예술터로 찾아오는 형태로 진행되었음
- 공간 사용은 수업 시간과 관계없이 차시별로 횟수를 적용하여 산정하였음
- 교육 외 기타 사용으로는 1,2차 통합워크숍, 라운드테이블, 결과공유회가 있음

○ 공간 이슈

- 시범사업으로 인해 수업이 중반 이후에 시작되면서 공간이 부족해 수업마다 공간을 옮겨 다니는 상황이 발생함
- 뭉든지클래스는 비교적 여유가 있었으나, 참여자들이 제대로 된 환경이 갖춰진 랩실에서 더 몰입하는 모습을 보임

2-4. 노인문화예술교육

- 노인문화예술교육은 연계한 기관으로 찾아가는 형태로만 진행되었으나 프로그램에 따라 복지관과 조율하여 꿈꾸는예술터에서 진행한 차시가 있음
- 공간 사용은 수업 시간과 관계없이 차시별로 횟수를 적용하여 산정하였음
- 교육 외 기타 사용으로는 실무협의회, 상반기 역량강화, 사회문화예술교육 통합워크숍, 성과공유회가 있음

○ 공간 이슈

- 복지관에서 차량 지원과 복지사 동행이 어려워 꿈꾸는예술터에서 프로그램을 진행하기 어려운 상황임
- 상황이 어렵더라도 참여자들이 직접 꿈꾸는예술터를 방문했을 때 예술적 체험의 깊이가 더해지므로, 지속적으로 기회를 마련해야 함

▶ 장애문화예술교육

공간명		9월	10월	기타	합계
1층	로비				-
	유아놀이실				-
	이미지랩			1	1
	손기술랩1				-
2층	손기술랩2				-
	미디어랩1		1		1
	통합랩1			1	1
	소리스튜디오				-
3층	미디어랩2				-
	1인미디어실				-
	통합랩2	1	1	2	4
	라이브러리1				-
	라이브러리2				-
4층	소리랩				-
	움직임랩	3	1		4
	뭐든지클래스!	3	6		9
	뭐든지클래스?				-
	뭐든지클래스,				-
5층	강당				-
합계		7	9	4	20

▶ 노인문화예술교육

공간명		교육	기타	합계
1층	로비			-
	유아놀이실			-
	이미지랩		2	2
	손기술랩1			-
2층	손기술랩2			-
	미디어랩1	2	1	3
	통합랩1		1	1
	소리스튜디오	1		1
3층	미디어랩2			-
	1인미디어실			-
	통합랩2		2	2
	라이브러리1			-
	라이브러리2			-
4층	소리랩			-
	움직임랩	1		-
	뭐든지클래스!			-
	뭐든지클래스?		1	1
	뭐든지클래스,			-
5층	강당			-
합계		4	7	11

2-5. 학교문화예술교육

- 학교문화예술교육은 학교로 찾아가는 형태인 교과연계 교육연극, 학교에서 DoLearn 예술로 DoRun 이 있고, 꿈꾸는예술터로 찾아노는 형태인 성남미래교육 목공수업이 있음
 - 성남미래교육 목공수업 : 36개반
- 공간 사용은 수업 시간과 관계없이 차시별로 횟수를 적용하여 산정하였음
- 교육 외 기타 사용으로는 다음과 같음
 - 교과연계 교육연극 10주년 기념 '학교문화예술교육 미래를 위한 제언' : 12/11(수) / 강당
 - 맞춤형 문화예술교육 성과 전시 '예술이 학교로 가는 알고리즘' : 12/10(화)~14(토) / 라이브러리2
 - 성남문화예술교육 중학교 미술 시범프로그램 <학교에서 DoLearn 예술로 DoRun> 전시 : 2024.12.23.(월) ~ 2025.1.22.(수) *일,월요일 휴관 / 1층 로비

■ 사업별 문화예술교육 공간 분석

공간명		유아문화예술교육		꿈꾸는예술터교육		장애문화예술교육		노인문화예술교육		학교문화예술교육		합계	
		교육	기타	교육	기타	교육	기타	교육	기타	교육	기타	교육	기타
1층	로비	53	1								21	53	22
	유아놀이실	46										46	0
	이미지랩	105		101			1		2			206	3
	손기술랩1			40						36		76	0
2층	손기술랩2			36								36	0
	미디어랩1			4		1		2	1			7	1
	통합랩1	106		88	2		1		1			194	4
	소리스튜디오			23				1				24	0
3층	미디어랩2			28								28	0
	1인미디어실	5										5	0
	통합랩2	103	1	76		2	2		2			181	5
	라이브러리1	36										36	0
	라이브러리2	54		12							5	66	5
4층	소리랩	44		99								143	0
	움직임랩	110		44		4		1				159	0
	뭐든지클래스!	57		10		9						76	0
	뭐든지클래스?	41		35					1			76	1
	뭐든지클래스,	42										42	0
5층	강당	74	1	10							1	84	2
총합계		876	3	606	2	16	4	4	7	0	27	1,538	43
		879		608		20		11		63		1581	

V. 꿈꾸는예술터 공간에 대한 의견수렴

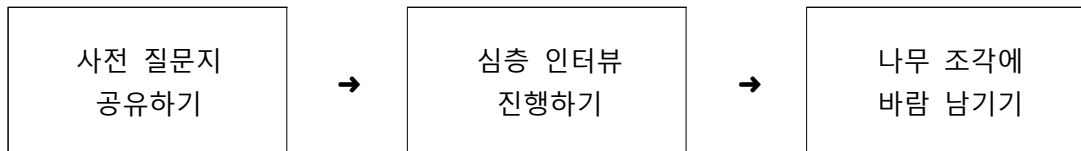
1. 꿈꾸는예술터 공간에 대한 의견수렴 계획(안)

1-1. 개요

- 꿈꾸는예술터의 주체인 수요자, 예술교육가, 직원 및 관계자로 구분하여 공간 활성화에 대한 의견을 수렴함
- 개인 또는 그룹별 심층 인터뷰 방식으로 진행하여 긴밀한 대화를 통해 의견을 담아냄
- 질문은 주체의 성격에 따라 준비하여 꿈꾸는예술터가 수행하고 있는 기능인 수요자(예술창작교육 경험 공간), 예술교육가(예술교육 콘텐츠 창작활동 지원), 직원(연계와 협력의 거점)을 점검하고자 함

1-2. 추진 계획

- 대상 : 수요자, 예술교육가, 꿈꾸는예술터 직원 및 관계자
- 기간 : 9~10월
- 방식 : 개인 또는 그룹별 심층 인터뷰



○ 방향

- 꿈꾸는예술터의 공간에 집중하여 인터뷰를 진행한다.
- 공간에서 겪은 일은 토대로 자신의 생각을 자유롭게 이야기할 수 있는 분위기를 마련한다.
- 불만을 토로하는 자리가 아닌 꿈꾸는예술터의 미래지향적인 상생을 도모할 수 있도록 한다.

○ 지원

- 예술교육가 : 회의비 50,000원 지급
- 수요자, 직원, 용역 및 입점업체 : ‘카페마망’ 다과비 지급

○ 세부 계획

구분		대상	방식
예술교육가	전임예술교육가 (PTA)	유아문화예술교육 : 노주연, 윤신혜	그룹인터뷰
		학교문화예술교육 : 이한숙 꿈꾸는예술터_교육 : 송하나	그룹인터뷰
		장애문화예술교육 : 이소희 사회문화예술교육 : 명진희	그룹인터뷰
	기관연계 예술교육가	유아문화예술교육 : 나수아 학교문화예술교육 : 김현주	그룹인터뷰
		장애&노인문화예술교육 : 문혜란, 조영희	그룹인터뷰
	성남예술교육가네트워크 STAN:D	1차 : 권소정, 윤용훈, 정고은	그룹인터뷰
		2차 : 김규진, 서혜윤, 임청미	그룹인터뷰
수요자	자율이용	움직임랩 : 강대신	개인인터뷰
		소리연습실 : 김택중	개인인터뷰
		라이브러리 : 양재광	개인인터뷰
		손기술랩 : 황지희	개인인터뷰
	강좌참여	강좌참여 학부모임 : 고새롬, 손보영	그룹인터뷰
		강좌참여 : 김정애, 이효진, 장수연	그룹인터뷰
		강좌참여 : 황현주	개인인터뷰
꿈꾸는 예술터	직원	유아문화예술교육 : 박지영사원	개인인터뷰
		학교문화예술교육 : 김환실대리	개인인터뷰
		꿈꾸는예술터(대관) : 김영관대리	개인인터뷰
		꿈꾸는예술터(교육) : 민재홍과장	개인인터뷰
		꿈꾸는예술터(시설) : 김민준차장	개인인터뷰
	용역	경비 : 김종대	개인인터뷰
		미화 : 박미자, 양은숙	개인인터뷰
	입점업체	카페'마망' : 김동숙, 최은숙	그룹인터뷰

▶ 9월 : 예술교육가 16명, 수요자 4명 / 20명

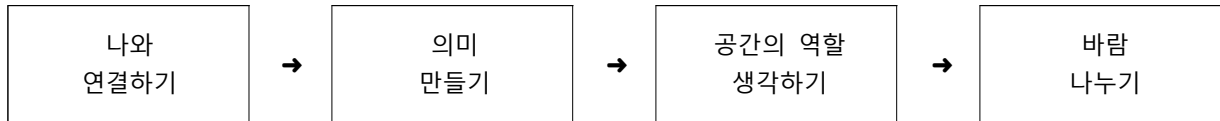
SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
			<ul style="list-style-type: none"> 유아PTA 16시 (노주연,윤신혜) 자율이용 19시 (김택중) 	<ul style="list-style-type: none"> 자율이용 14시 (양재광) 	<ul style="list-style-type: none"> 학교&꿈터PTA 13시 (이한숙,송하나) 	
15	16	17	18	19	20	21
				<ul style="list-style-type: none"> 유아&학교 14시 (김현주,나수아) 		
22	23	24	25	26	27	28
		<ul style="list-style-type: none"> 노인&장애 17시 (문혜란,조영희) 	<ul style="list-style-type: none"> STAND 1차 14시 (권소정,윤용훈,정고은) 자율이용 15시30분 (황지희) 		<ul style="list-style-type: none"> 자율이용 14시 (강대신) STAND 2차 19시 (김규진,서혜윤,임청미) 	
29	30					
	<ul style="list-style-type: none"> 장애&노인PTA 15시 (명진희T,이소희T) 					

▶ 10월 : 수요자 6명, 직원 5명, 용역 및 입점업체 5명 / 16명

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
				<ul style="list-style-type: none"> 직원 14시 (박지영사원) 직원 15시 (김환실대리) 	<ul style="list-style-type: none"> 직원 14시 (김민준차장) 직원 15시 (김영관대리) 경비 18시 (김종대) 	
13	14	15	16	17	18	19
		<ul style="list-style-type: none"> 강좌참여 학부모님 18시 (고새롬,손보영) 		<ul style="list-style-type: none"> 미화 14시 (박미자,양은숙) 직원 15시 (민재홍과장) 	<ul style="list-style-type: none"> 강좌참여 12시 (황현주) 	
20	21	22	23	24	25	26
	<ul style="list-style-type: none"> 카페'마망' 17시 (김동숙,최은숙) 	<ul style="list-style-type: none"> 강좌참여 12시 (김정애,이효진,장수연) 				

1-3. 인터뷰 질문지

○ 질문구성



○ 질문 내용

▶ 예술교육가 : 문화예술교육 프로그램 연구 및 교육의 장

① 연결

Q. 꿈꾸는예술터에서 가장 인상깊은 공간/경험을 나누어주세요.

② 의미

Q. 꿈꾸는예술터가 문화예술교육 전용공간으로서 갖고 있는 고유한 특성은 무엇이라 생각하나요?

Q. 꿈꾸는예술터의 가치를 위해 가장 중요한 요소는 무엇이라 생각하나요?

: 정체성, 예술성, 전문성, 지역성, 차별성, 자율성, 주도성, 개방성, 융합성, 가변성

③ 공간

Q. 문화예술교육과 공간은 어떤 관계가 있을까요? (공간의 역할)

Q. 창의적인 예술 활동이 이루어지기 위해서 공간은 어떤 모습일까요? (창의성 유발 수준)

④ 바람

Q. 예술교육가의 콘텐츠 창작 기회 마련을 위해 꿈꾸는예술터는 무엇을 준비해야 할까요?

Q. 향후 10년 뒤 예술교육가로서 꿈꾸는 '꿈꾸는예술터'는 어떤 모습인가요?

▶ 수요자 : 창의적 예술경험을 만들어나가는 공간

① 연결

Q. 꿈꾸는예술터에 처음 오게 된 계기는 무엇인가요? 어떤 기대를 갖고 있었나요?

Q. 꿈꾸는예술터에서 가장 인상깊은 공간/경험을 나누어주세요.

② 의미

Q. 꿈꾸는예술터의 가치를 위해 가장 중요한 요소는 무엇이라 생각하나요?

: 정체성, 예술성, 전문성, 지역성, 차별성, 자율성, 주도성, 개방성, 융합성, 가변성

③ 공간

Q. 창의적인 예술 활동이 이루어지기 위해서 공간은 어떤 모습일까요? (창의성 유발 수준)

④ 바람

Q. 꿈꾸는예술터는 누구에게나 열린 공간인가요?

Q. 시민들의 자율적 적극적 이용을 위해서 꿈꾸는예술터는 무엇을 준비해야 할까요?

Q. 수요자들의 예술창작교육 경험을 위해 꿈꾸는예술터는 무엇을 준비해야 할까요?

Q. 향후 10년 뒤 수요자로서 꿈꾸는 '꿈꾸는예술터'는 어떤 모습인가요?

▶ 직원 : 문화예술교육 연계와 협력의 거점

① 연결

Q. 꿈꾸는예술터 개관 당시(처음 왔을 때) 기대했던 바를 말씀해 주세요.

② 의미

Q. 꿈꾸는예술터가 문화예술교육 전용공간으로서 갖고 있는 고유한 특성은 무엇이라 생각하나요?

Q. 꿈꾸는예술터의 가치를 위해 가장 중요한 요소는 무엇이라 생각하나요?

: 정체성, 예술성, 전문성, 지역성, 차별성, 자율성, 주도성, 개방성, 융합성, 가변성

③ 공간

Q. 문화예술교육과 공간은 어떤 관계가 있을까요? (공간의 역할)

Q. 창의적인 예술 활동이 이루어지기 위해서 공간은 어떤 모습일까요? (창의성 유발 수준)

④ 바람

Q. 꿈꾸는예술터가 연계와 협력의 거점 역할을 하기 위해서 꿈꾸는예술터는 무엇을 준비해야 할까요?

Q. 향후 10년 뒤 직원으로서 꿈꾸는 '꿈꾸는예술터'는 어떤 모습인가요?

▶ 용역 및 입점 업체

① 연결

Q. 꿈꾸는예술터에서 가장 인상깊은 공간/경험을 나누어주세요.

Q. 꿈꾸는예술터는 본인에게 어떤 의미가 있는 공간인가요?

② 공간

Q. 창의적인 예술 활동이 이루어지기 위해서 공간은 어떤 모습일까요? (창의성 유발 수준)

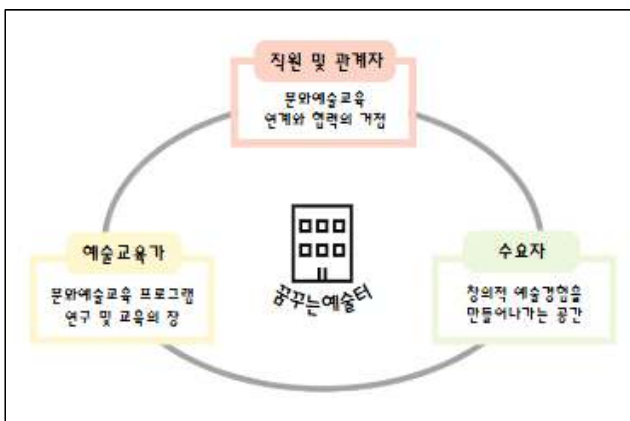
③ 바람

Q. 시민들의 적극적인 이용을 위해서 '꿈꾸는예술터'는 무엇을 준비해야 할까요?

Q. 향후 10년 뒤 관계자로서 꿈꾸는 '꿈꾸는예술터'는 어떤 모습인가요?

1-4. 인터뷰 자료 준비

○ 꿈꾸는예술터 주체



○ 꿈꾸는예술터 가치

① 정체성	문화예술교육 전문·전문·특화 “공간”으로서 누구나 인식하고 필요성 인정
② 예술성	창의적인 예술활동 중심의 교육공간으로 예술적 가치와 경험의 확장
③ 전문성	문화예술교육 전문성을 바탕으로 인력, 콘텐츠, 조직, 기술의 전문화
④ 지역성	지역의 자원 및 특성을 바탕으로 지역의 문화예술교육 발전을 견인
⑤ 차별성	예술교육 전문기관으로서의 차별성과 개별 공간마다 특성화 전략 추진
⑥ 자율성	이용자의 자율적인 활동 및 운영기관, 지역별 창의적인 공간 모델 개발
⑦ 주도성	이용자 관점에서 공간 운영과정에 주도적인 참여
⑧ 개방성	다양한 예술에 대한 개방적 태도와 함께 새로운 경향과 흐름에 대한 수용성
⑨ 융합성	장르간 융합을 통한 새로운 예술교육의 모델화 및 다양한 주체들과의 연계융합
⑩ 가변성	공간 및 콘텐츠, 조직 및 인력이 고착화되지 않고 혁신적으로 변화하고 도전

○ 꿈꾸는예술터 소개

1. 꿈꾸는예술터의 건립 배경

- ① **일상생활 속 교육 공간 요구**
- 일상 생활권내 문화예술교육 제형 기회 확대 요구 x
 - 예술가 인력 자원과 프로그램 자원의 상시적인 만남을 위한 상설화된 문화예술교육 전용공간자원이 유기적으로 융합되어야 함
 - 주민자치센터 등 지역내 교육 공간이 있지만 학습장과의 차별화된 창작활동 활동에 참여할 수 있는 전문화된 문화예술교육센터가 필요함.
- ② **공공 문화예술교육 전용시설 부재**
- 안정적인 공간 기반 위에 제공되는 문화예술교육을 통해 일회적이고 수동적인 문화 체험을 넘어 지속 가능한 문화예술교육 기반 조성의 필요성
 - 금도지원을 통해 개발된 교육 콘텐츠를 지속적으로 운영할 수 있는 교육활동 전용공간 기반은 상대적으로 미비하여 문화예술교육 콘텐츠의 안정성과 지속성 발전을 담보하기 어려운 상황
 - 창의성을 강조하지만 그것을 자극하는 예술적이고 교육적으로 디자인된 전문전용의 교육 공간 자체는 부족함
 - 공간활용이 문화예술에 대한 동기과 흥미 유발에 미치는 영향의 관점에서 예술적 공간의 방향을 정립하고 확보 방안을 연구해야 함
 - 제한적이고 한시적인 문화예술교육의 한계를 극복하고 지역 중심의 창의융합형 문화예술교육 기반 마련
 - 예술교육가의 안정적인 교육활동을 참여와 우수 프로그램의 지속성과 발전을 위해 물리적 공간 확보가 매우 필요함.

③ 문화예술교육 공간에 대한 관심

- 그동안 문화예술교육에서 주로 인력 프로그램 위주의 인식과 지원의 요구가 높은 편이었음
- 문화예술교육의 사회적 확산을 통해 전용공간의 중요성에 대한 인식을 바탕으로 요구가 높아짐
- 창의적이고 예술적인 공간 환경은 문화예술교육의 효과에 영향을 미치는 중요한 요인
- 안정적인 교육활동과 장르적 특성이나 활동에 적합한 환경을 필요
- 동일한 프로그램도 공간 여건에 따라 운영 효과가 달라질 수밖에 없어 공간의 전문화가 중요하다는 인식이 높아지고 있음

▶ 문화예술교육 전용공간의 필요성에 대한 질문 / 점검

- Q. 기존의 문화기반시설을 활용할 수 있는데 별도의 교육 전용공간이 필요한가?
- Q. 학교 교실이나 지역사회 공간, 일반 문화공간이어서 교육활동에 충분하지 않은가?
- Q. 기존에 설치된 문화예술 공간들 활용하는 것이 경제적이야 않은가?
- Q. 기존 문화시설 및 유사 기관의 문화예술교육 사업과 어떻게 차별화할 수 있는가?

* 교육기능을 문화시설의 부수적 기능으로 보는 시각이 많겨져 있음

2. 꿈꾸는예술터 추진 과정

① 추진과정

- 2012년 10월 성남시와 성남문화재단은 성남문화예술교육센터 설치에 대한 첫 업무보고
- 2013년 성남시 문화예술교육 실행조사 실시. 수많은 문화예술프로그램이 성남 곳곳에서 진행되고 있음. 중복 프로그램이 많고 제계를 갖지 못한 채 교육이 진행
- 2016년 정부의 문화정책방향 '예술 12. 문화가 숨 쉬는 대한민국' 중, '일상에서 문화를 누리는 생활 문화' 시대의 기초를 닦아 세부 공약을 세움
- 생애주기별 문화예술교육의 확대(한국형 아난달로)로 구체화되었고 문화체육관광부의 '유류공간' 활동 문화예술교육센터 지원사업(꿈꾸는예술터)로 현실이 됨
- 꿈꾸는 예술터 사업은 지역에서 창의적인 문화예술교육 프로그램을 자주 접할 수 있도록 문화예술 교육 특화공간 조성, 운영하는 사업. 한국형 아난달로는 성남 민선 6기 공약(문화예술교육지원센터 설립)이기도 함.

② 건립배경

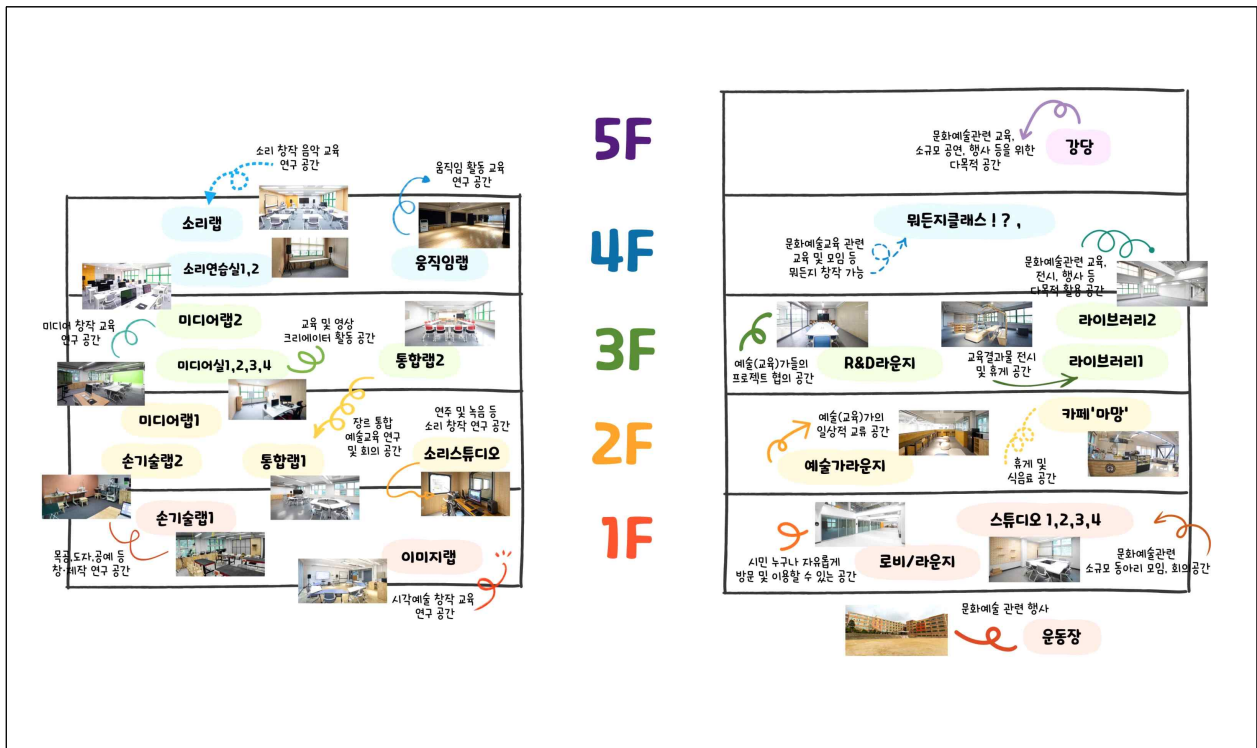
- 2018년 문화체육관광부가 공모하는 '유류공간' 활동 문화예술교육센터(꿈꾸는예술터) 지원사업 선정으로 본격화
- 1985년 성남시 수경구 '영성여자중학교'는 학생 수 감소로 한국중학교, 한국여자중학교와 통합되어 2017년 3월 폐교. 성남시에서 첫 폐교
- 2020년 12월 구(영성여자중) 문화예술교육 전용시설로 활용하는 성남시와 성남시교육지원청과 체결한 협약을 기초로 기존의 학교 건물을 개조하여 문화예술교육에 적합하게 조성

3. 꿈꾸는예술터 공간 소개

- 원동: 문화예술전문 교육 공간으로 1층부터 4층에 걸쳐 5개의 랩과 통합랩
- 오존족: 시민들과 공유하는 열린 공간으로 커뮤니티 공간(주민 공간), 라이브러리, 카페, 유아놀이실, 워드지킴이, 강당으로 구성. 교육과 함께 지역 진화적인 공간으로 구성

- * 랩: 성남형 문화예술교육의 다양한 실험을 만들어 실제 적용하는 실험실이자, 발전 및 확산의 촉진 위한 공간
- * 공간의 공유: 문화예술교육 프로그램만 본격적으로 운영되는 센터라는 의미로 해석하기 보다, 일종의 다양한 문화예술교육 프로그램의 시뮬레이션을 시도하여 지역에서 모이는 다양한 사람들의 시너지 효과를 실험해주는 공간을 의미


○ 꿈꾸는예술터 공간 소개




2. 꿈꾸는예술터 공간에 대한 위한 의견수렴

2-1. 예술교육가

○ 유아문화예술교육PTA 노주연


공간 정의	무한한 가능성이 열려있는 확장된 공간	
인상깊은 공간	움직임랩 : 마룻바닥으로 되어 있고, 또 조명이 설치되어 있어 평범한 움직임도 특별하게 느껴짐	
공간에 대한 의견	<ul style="list-style-type: none"> • 예술교육가들이 상주하는 공간 : 예술교육가가 상주하며, 공간을 안정적으로 활용할 수 있고, 공유 교육재료와 교육자료 제작 공간이 제공됩니다. 또한, 수업 전에 공간을 미리 세팅할 수 있어 편리합니다. • 확장된 활용 가능성 : 꿈터는 랩실뿐만 아니라 복도와 외부 공간까지 자유롭게 활용할 수 있어 프로그램의 질과 내용이 풍부해집니다. 예술교육가가 하고 싶은 다양한 활동을 할 수 있는 공간입니다. • 공간 활용 기준 필요 : 공간이 다소 험하다고 느껴지지만, 이는 우리가 남긴 흔적들이 사라져서일 수 있습니다. 예술교육가와 참여자들의 작품은 1~2주 안에 정리하는 기준을 마련하는 것이 필요합니다. 	
10년 뒤 모습	건물의 외관에서도 예술과 관련된 곳을 알 수 있는 매력적인 공간	

○ 유아문화예술교육PTA 윤신혜


공간 정의	예술교육가의 해석에 따라 다양하게 활용할 수 있는 공간	
인상깊은 공간	<p>통합랩 : 암막 커튼이 있어서 암전도 가능함. 빔프로젝터를 이용하면 지금과는 전혀 다른 느낌의 새로운 공간으로 바꿀 수 있어 유아 프로그램을 운영하기 효과적임</p>	
공간에 대한 의견	<ul style="list-style-type: none"> • 예술교육가들이 상주하는 공간 : 예술교육가들이 상주하고 있다는 느낌이 들며, 교육재료실이 열려 있어 아이들의 반응에 따라 즉흥적으로 새로운 것을 시도할 수 있습니다. 이로 인해 꿈터에 올 때 몸과 마음이 가벼워집니다. • 안정적이고 편안한 환경 : 다른 기관에서는 수업 후 '거쳐간다'는 느낌이지만, 꿈터에서는 '안정적'이라는 느낌을 받습니다. 유아문화예술교육에 필요한 공간 세팅에 충분한 시간이 주어지고, 예술교육가가 사용할 수 있는 넓은 랩실과 잘 갖춰진 장비가 제공됩니다. • 자유로운 창작 환경 : 예술교육가는 제약 없이 자신이 하고 싶은 것을 펼칠 수 있어야 하며, 꿈터는 구조화되어 있지만 조율의 가능성이 열려 있어 예술교육가에게 큰 지원을 아끼지 않습니다. • 공간의 활용과 해석 : 공간을 비워 놓아야 한다는 점에는 동의하지만, 지나치게 깔끔한 느낌이 듭니다. 공간을 잘 	

	<p>유지하면서도, 허용하는 공간을 마련해 다양한 해석과 활용이 가능하게 해야 한다는 의견이 있습니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 예술적 분위기 필요 : 꿈터는 학교처럼 느껴지며, 예술적인 공간으로서의 특별함이 부족합니다. 참여자의 작품을 전시할 수 있는 윈도우 갤러리 같은 요소가 있으면 좋겠다는 의견이 있습니다. 테이블 색이나 조명 색을 바꾸는 등의 작은 변화로 따뜻하고 예술적인 분위기를 조성할 수 있습니다. • 예술적인 공간으로 변화 : 이미지랩이나 움직임랩은 창작 욕구가 자연스럽게 생기지만, 그 외의 공간은 사무적 공간처럼 느껴집니다. 예술적인 공간으로 변신하면, 대관 또한 예술적인 활동으로 채워질 수 있고, 예술가들이 이곳에서 활동을 펼치게 되어 꿈터가 특별한 공간으로 변할 수 있을 것입니다.
10년 뒤 모습	예술적인 분위기가 느껴지는 공간

○ 꿈꾸는예술터_교육PTA 송하나


공간 정의	예술교육가의 아이디어를 실현할 수 있는 공간		
인상깊은 공간	<p>이미지랩 : 개수대가 있어 할 수 있는 활동이 다양해짐. 외부로 연결되는 유리문이 있음</p>		
공간에 대한 의견	<p>• 창의적인 공간 활용 가능 : 다른 기관에서는 수업 공간이 정해져 있어 그에 맞춰 수업을 계획하지만, 꿈터에서는 먼저 하고 싶은 활동을 떠올린 후, 다양한 공간을 자유롭게 활용할 수 있습니다. 다양한 성격의 랩실, 로비, 운동장, 야외 공간까지 있어 예전에 떠올렸던 아이디어들을 꿈터에서 실현할 수 있습니다.</p> <p>• 지역 사회와의 연결 : 꿈터는 문화예술 기반 시설이 부족한 원도심에 위치해 있어, 성남의 지역 문제를 문화예술을 통해 해결할 수 있는 가능성이 있습니다. 하지만 아직 꿈터를 잘 모르고 있는 사람들이 많고, 특히 근처 주민들조차 꿈터의 존재를 모르고 있습니다. 가까운 지역 주민들이 꿈터를 자부심을 가지고 이용하면 좋겠다고 생각합니다.</p> <p>• 예술적인 공간으로의 변신 : 꿈터가 예술적인 공간이 되기 위해서는 어느 정도의 실험이 필요합니다. 원상복구가 가능한 범위 내에서 다양한 시도를 하면 좋겠습니다. 예를 들어, 1층 유리문에 셀로판지를 붙여 빛의 변화를 주거나 작은 변화를 통해 꿈터를 새로운 공간처럼 느끼게 할 수 있을 것입니다.</p>		
10년 뒤 모습	다양한 세대들이 이어지는 소통의 공간		

○ 학교문화예술교육PTA 이한숙


공간 정의	무엇보다 예술교육가가 행복한 공간	
인상깊은 공간	<p>라이브러리2 : 천장이 높고 빛도 잘 들어와서 사유의 공간으로 사용</p>	

공간에 대한 의견	<ul style="list-style-type: none"> • 자부심을 느끼는 공간 : 성남 지역 주민으로서 자부심을 느끼게 하는 공간입니다. 다만, 끼니를 해결하기 어려운 점이 아쉬운 부분으로 남습니다. 그 외에는 예술교육가들이 예술교육을 하기 위한 환경이 매우 잘 갖춰져 있다고 생각합니다. • 예술교육가가 행복한 공간 : 예술교육가가 꿈터에서 재미있고 행복하다면, 그것이 수요자에게도 긍정적인 영향을 미친다고 믿습니다. 그래서 무엇보다 예술교육가가 행복한 공간이 되길 바랍니다. • 창의성을 유발하는 공간 : 꿈터는 학교와 달리 자유롭게 변화가 가능한 공간으로, 공간 그 자체만으로도 창의성을 유발할 수 있습니다. 하지만 우리가 하고 있는 활동들이 일회성으로 휘발되는 것 같아, 이제는 그 역사를 보여줄 때가 된 것 같습니다. 너무 깔끔하게만 사용하지 말고, 자유롭게 지저분하지만 창의적이고 풍부한 분위기를 만들어 나가는 것이 중요합니다. 이때 무엇을 버리고 무엇을 남길지에 대한 기준이 필요합니다. • 야외 공간의 활용 : 꿈터는 장비와 시설이 잘 갖춰져 있어 대부분의 예술교육이 실내에서 이루어집니다. 하지만 야외 공간, 예를 들어 조희대, 운동장, 텃밭, 옥상 등을 교육 공간으로 확장하면 꿈터만의 특색 있는 프로그램이 나올 수 있을 것입니다.
10년 뒤 모습	꿈터에서 예술교육으로 만났던 아이들이 성장해서 이곳을 잘 이용하고 있으면 좋겠음


○ 장애문화예술교육PTA 이소희

공간 정의	모든 세대를 아우르는 평생교육이 가능한 공간	
인상깊은 공간	움직임랩 : 전공 분야의 예술 활동이 가능함	
공간에 대한 의견	<ul style="list-style-type: none"> • 상징적인 거점 역할 : 꿈터는 성남의 신시가지와 구시가지의 균형을 기대할 수 있는 상징적인 거점 공간입니다. 지역 주민들에게 문화예술을 누릴 수 있는 기회를 제공함으로써, 동네에 자부심과 긍지를 심어줄 수 있는 존재입니다. • 다양한 공간 활용 : 꿈터는 문화예술교육 전용공간으로, 다른 기관과 달리 주어진 환경에 맞춰야 하는 제약이 없습니다. 다양한 랩실을 자유롭게 이동하며, 활동에 가장 적합한 공간을 선택할 수 있어, 그만큼 이 공간을 적극적으로 활용하고 싶다는 욕심이 생깁니다. 장비와 시설을 활용하지 않으면 아쉬운 부분이 있습니다. • 장애문화예술교육의 해결책 : 한 기관에서 프로그램을 진행할 공간이 협소했으나, 참여자들이 꿈터로 찾아오면서 모든 문제가 해결되었습니다. 복지사님의 도움이 필요했지만, 그분의 도움 덕분에 원활하게 사업을 운영할 수 있었습니다. • 세대를 아우르는 예술교육 : 꿈터는 평생교육 차원에서 어린이집부터 초중고까지 예술교육이 이루어질 수 있지만, 이후 세대에서는 공간 부족 등으로 어려운 상황이 많습니다. 꿈터 덕분에 다양한 세대가 참여할 수 있는 예술교육을 제공할 수 있게 되었다고 생각합니다. 	
10년 뒤 모습	사람들이 자유롭게 오고 가며 쉬었다 갈 수 있는 예술 놀이터	

○ 노인문화예술교육PTA 명진희


공간 정의	예술교육가의 뒷배, 든든한 버팀목이 되는 공간	
인상깊은 공간	<p>뒤편지클래스</p> <p>: 옛날 교실 모습을 그대로 유지하고 있어 따뜻함이 느껴지는 가장 편안한 공간</p>	
공간에 대한 의견	<p>• 꿈터의 접근성 문제</p> <p>: 꿈터가 아직 모두에게 열려있는 공간이 아니라, 아는 사람만 찾아가고 누릴 수 있는 공간처럼 느껴집니다. 특히 노인문화예술교육과 장애문화예술교육에 참여하면서, 이러한 문제를 더 실감하게 되었습니다. 꿈터 안에서는 모두가 평등해야 하지만, 현재로서는 그런 부분이 부족하다고 느껴집니다.</p> <p>• 예술교육가로서 존재할 수 있는 공간</p> <p>: 꿈터는 예술강사가 아닌 예술교육가로서 존재할 수 있는 공간입니다. 예술교육가는 자신이 하고 싶은 교육을 마음껏 펼칠 수 있고, 다양한 실험을 시도할 수 있습니다.</p> <p>• 예술교육가들의 연대하는 공간</p> <p>: 꿈터는 예술교육가들이 연대할 수 있는 공간입니다. 프리랜서로 활동하는 예술교육가들이 모여 그동안의 고충을 이야기하고 고민을 나누며, 서로를 지지하는 든든한 버팀목이 되어주는 곳입니다.</p> <p>• 자연스럽게 녹아드는 공간</p> <p>: 꿈터 공간을 어떻게 채울지 고민하면서, 애쓰지 않고 예술이 자연스럽게 녹아들 수 있으면 좋겠다는 생각을 하게 되었습니다. 정돈된 모습으로 공간이 구성되면 더 좋겠다는 바람이 있습니다.</p> <p>• 생애주기별 공간 구분</p> <p>: 노인문화예술교육을 담당하는 전임예술교육가(PTA)로서, 생애주기별로 공간이 구분되면 어르신들을 위한 공간을 더 자유롭게 활용할 수 있을 것이라고 생각합니다.</p>	
10년 뒤 모습	모두에게 열린 공간, 자유롭게 이용할 수 있는 사랑방 같은 공간	

○ 유아문화예술교육가 나수아


공간 정의	누구나 오고싶은 재미있는 공간	
인상깊은 공간	움직임랩 : 신발을 벗고 들어갈 수 있고 천장이 높고 안전도 가능해 조명을 쓰기에 좋음	
공간에 대한 의견	<ul style="list-style-type: none"> • 자유로운 교육재료실 이용 : 꿈터는 예술교육가가 수업을 진행하기에 가장 편한 곳으로, 교육재료실을 자유롭게 이용할 수 있습니다. 그래서 수업 중 부족한 재료도 빠르게 채울 수 있습니다. 직원들의 적극적인 지원 덕분에 교육이 원활하게 진행됩니다. • 예술적인 공간으로 느끼기에는 부족함 : 꿈터는 학교를 리모델링한 구조로 딱딱한 느낌이 있습니다. 너무 깨끗하게 유지되어 있어, 예술교육가가 깨끗하게 사용하고 원상복구해야 한다는 부담감이 느껴집니다. 또한 가구들이 사무적인 느낌을 줍니다. 공간이 좀 더 유연하고 자유로운 분위기를 갖추면 더 많은 사람들이 오고 싶어 할 것입니다. • 예술적 공간 활용 	

	<p>: 라이브러리1을 아이들이 머무는 공간으로 잘 활용하여 예술교육 관련 책들을 비치한 미니 도서관으로 활용하면 좋겠습니다. 1층 복도 끝에 전시된 예술가 작품 대신 유아 수업에 참여한 아이들의 작품으로 채우는 것도 생각해 보았습니다. 또한 야외 데크에는 그늘막과 편안한 의자를 두어 계절의 변화를 느낄 수 있는 예술적 공간으로 활용할 수 있을 것입니다. 각 랩실의 특성에 맞게 예술 활동이 가능하지만, 물감을 사용할 수 있는 개수대나 신발을 벗고 들어갈 수 있는 마룻바닥 공간이 더 많아지면 좋겠습니다. 또한, 야외 데크에 수돗가가 있으면 더 다양하게 활용할 수 있지 않을까 생각합니다.</p> <p>• 예술가를 위한 공간 필요 : 예술교육가뿐만 아니라 예술가들도 쉼터를 찾을 수 있도록, 예술가들을 위한 공간이 필요합니다. 연습실은 많지만 공연을 하기에는 다소 부족한 부분이 있습니다. 예술가들이 많이 찾을 때, 공간 자체의 예술성이 자연스럽게 채워질 것이라고 생각합니다.</p>
10년 뒤 모습	누구나 오고 싶은 재미있는 공간, 엄마들의 인스타에 올라오는 핫한 공간


○ 학교문화예술교육가 김현주

공간 정의	예술교육가가 자유롭게 쓸 수 있다는 그 자체만으로 큰 힘이 되는 공간	
인상깊은 공간	움직임랩 : 마룻바닥으로 되어 있는데 쉼터에서 신발을 벗고 들어갈 수 있는 유일한 공간	
공간에 대한 의견	<p>• 예술교육가가 수업하기 편리한 환경 : 쉼터는 예술교육가에게 매우 좋은 환경을 제공합니다. 수업하는 랩실 외에도 계단이나 로비 등 다양한 공간을 활용할 수 있으며, 직원들의 적극적인 지원 덕분에 예술교육가는 수업에만 집중할 수 있습니다. 돌발 상황이 발생해도 직원들이 도와줘서 문제를 해결할 수 있다는 믿음이 있어 편안한 마음으로 수업을 진행할 수 있습니다.</p> <p>• 예술교육가에게 힘이 되는 공간 : 예술교육가들이 자유롭게 상상하고 실현할 수 있는 공간이 있다는 것 자체가 큰 힘이 됩니다. 쉼터는 예술교육가들에게 창의적인 활동을 할 수 있는 환경을 제공합니다.</p> <p>• 학부모의 입장에서 안전한 공간 : 쉼터는 화장실을 포함해 아이들이 안전하게 뛰어놀 수 있는 쾌적한 공간을 갖추고 있어 학부모들에게 신뢰감을 줍니다. 예술적으로 자유로운 공간도 중요하지만, 쾌적한 환경을 잘 유지하는 것도 중요하다는 의견입니다.</p> <p>• 전문성을 갖춘 특색 있는 프로그램 : 쉼터의 가장 큰 장점은 전문성입니다. 쉼터는 주변에서 흔히 경험할 수 없는 특별한 예술적 체험을 제공할 수 있는 공간으로 자리 잡아야 합니다. 쉼터만의 특색 있는 프로그램을 준비한다면 참여자들이 자연스럽게 찾아올 것입니다.</p> <p>• 예술가로서 활동할 수 있는 공간 필요 : 예술교육가들이 예술가로서도 활동할 수 있는 공간이 되었으면 하는 바람이 있습니다. 특히 공연을 할 수 있는 공간과 조명 장치가 더 필요합니다. 현재 강당은 학교의 느낌이 강해 공연하기에는 적합하지 않지만, 라이브러리2에 암막 커튼을 설치하면 공연장으로서 활용도가 높아질 것으로 생각합니다.</p>	
10년 뒤 모습	편안함과 안락함과 즐거움을 동시에 느낄 수 있는 공간	

○ 장애&노인문화예술교육가 문혜란


공간 정의	낮췄고 익숙함이 공조하는 공간	
인상깊은 공간	라이브러리2 : 층고가 높아 열린 공간으로 느껴짐. 움직임 활동도 가능하고 여러 예술 활동을 시도해 볼 수 있음 이미지렙 : 실내와 야외로 연결되는 공간	
공간에 대한 의견	<ul style="list-style-type: none"> • 예술교육에서 갖는 공간의 중요성 : 예술교육에서 공간은 매우 중요한 역할을 합니다. 예술교육가는 옛 교실의 모습을 간직한 뮌치클래스에서 상상력을 자극받지만, 예술적 경험이 부족한 참여자는 전문적인 랩실에서 신선함과 몰입감을 느낄 수 있습니다. : 참여자가 꿈터로 찾아오는 수업은 이동부터 몰입감이 형성돼 안정적인 교육 환경을 제공합니다. 이동 자체가 예술에 몰입하기 위한 워업 단계로 작용하며, 꿈터의 전문적인 장비와 시설은 참여자들에게 예술가가 된 듯한 경험을 하게 해줍니다. • 참여자가 몰입할 수 있는 환경 : 참여자는 완벽하게 준비된 환경 속에서 예술에 집중하고 몰입할 수 있으며, 이러한 경험은 참여자들에게 특별한 예술적 성취감을 줍니다. 또한 꿈터에서 상주하는 예술교육가로서 안정적인 수업을 통해 참여자들의 몰입도를 더욱 높일 수 있습니다. • 모두가 협력하는 환경 : 예술교육가, 행정가, 참여자 간의 경계를 낮추고 서로 어우러지는 환경이 필요합니다. 꿈터를 관리하는 분들 또한 문화예술교육을 직접 경험할 기회를 가지면 좋습니다. 직접적인 경험은 문화예술교육에 대한 이해와 공감을 높이고, 모두가 협업 관계로 나아가는 데 기여할 것입니다. 꿈터는 단순한 교육의 공간을 넘어, 참여자와 모든 관계자가 함께 예술적 경험을 공유하고 협력하는 장소로 자리 잡아야 합니다. 	
10년 뒤 모습	많은 사람이 자유롭게 오가는 열린 공간	

○ 장애&노인문화예술교육가 조영희


공간 정의	예술교육가에게 보조예술교육가의 역할을 하는 공간	
인상깊은 공간	뮌치클래스 : 딱딱한 책상에 앉아서 수업하던 교실에서 책상 없이 자유로운 예술 활동을 한다는 것 자체만으로 자극될 수 있는 공간	
공간에 대한 의견	<ul style="list-style-type: none"> • 낯선 환경이 주는 특별함과 몰입감 : 익숙한 공간에서 진행되는 예술교육은 감흥이 떨어질 가능성이 높습니다. 반면, 꿈터와 같은 새로운 환경에서 진행되는 수업은 참여자들에게 신선함과 몰입감을 더하며 특별한 체험을 제공합니다. 참여자들이 직접 꿈터를 찾아와 경험하는 방식이 예술교육의 효과를 극대화하는 데 도움을 줍니다. • 장애문화예술교육의 문제 해결 : 한가람작업장의 경우 공간이 협소하여 활동이 제한될 수 있었으나, 꿈터에서 이 문제를 해결할 수 있었습니다. 참여자들도 익숙한 동료지만 낯선 공간에서 하는 예술적 체험을 통해서 서로를 새롭게 바라보는 색다른 기회가 되었습니다. 	

	<ul style="list-style-type: none"> • 보조예술교육가로서의 공간 : 공간은 프로그램의 질과 내용에 영향을 미치는 중요한 요소입니다. 꿈터의 라이브러리와 움직임랩과 같은 공간은 참여자들이 풍부한 예술적 감각을 경험하도록 돕습니다. 무엇보다도 꿈터는 평범한 것을 특별하게 바꾸는 힘을 가진 공간입니다. • 기획자로서 성장 : 과거에는 정해진 장소에서 수업하는 것만 생각했다면, 꿈터에서는 장비와 시설을 활용한 프로그램을 직접 기획하게 됩니다. 이는 예술교육가로서 한층 성장할 수 있는 기회가 되었습니다.
10년 뒤 모습	지역주민에게도 익숙한 공간

○ STAN:D 예술교육가 권소정


공간 정의	예술교육가가 주도적인 공간	
인상깊은 공간	R&D라운지 : 예술교육가만을 위한 공간, 예술교육가의 존재감을 인정하는 공간	
공간에 대한 의견	<ul style="list-style-type: none"> • 교보재와 지원 시스템의 강점 : 꿈터는 다른 곳과 달리 교육재료와 장비 사용이 편리하며, 직원들이 세심하게 지원해줍니다. 이는 예술교육가가 교육에만 집중할 수 있는 환경을 제공합니다. 다른 시설에서는 방문 자처럼 느껴지지만, 꿈터에서 만큼은 소속감을 느낄 수 있습니다. • 꿈터만의 차별화된 프로그램 : 꿈터는 예술교육을 하기에 완벽한 환경이 갖춰진 만큼 예술교육가의 전문성과 창의성이 더욱 발휘될 수 있어야 합니다. 난이도 높은 프로그램, 전문 장비와 다양한 교보재를 활용한 교육은 꿈터의 차별화된 경쟁력이 될 수 있습니다. • 공간의 한계와 변화 필요성 : 꿈터의 깔끔하고 정리된 공간은 장점이지만, 지나치게 경직된 분위기가 창의성과 자유로운 활동을 제약하기도 합니다. 경직된 공간에서 아무리 창의적이고 예술적인 걸 하려고 해도 한계가 있습니다. 꿈터가 정신적으로 변화하려는 의지가 필요하다고 생각합니다. • 예술교육가의 주도성과 권한 강화 : 교육박람회와 같이 예술교육가가 주도성을 갖는 활동을 늘려야 합니다. 현장에 있는 예술교육가들이 더 많은 권한과 자유를 가질 때, 공간의 분위기와 성격도 자연스럽게 예술적으로 변화할 가능성이 높습니다. 이러한 환경은 예술교육가들에게 창작과 기획의 자유를 주며, 공간을 더 유기적이고 창의적인 공간으로 변화시킬 것입니다. 	
10년 뒤 모습	예술교육가가 주체적인 공간	

○ STAN:D 예술교육가 윤용훈

공간 정의	흐트러진 들꽃처럼 예술(교육)가가 자유로운 공간	
인상깊은 공간	이미지랩 : 유리문 폴딩도어가 있어 열린 느낌이 듭니다	

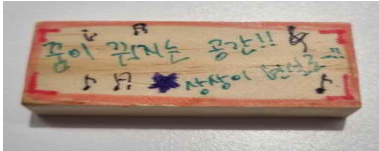
공간에 대한 의견	<ul style="list-style-type: none"> • 지속 가능한 연속성 : 꿈터의 공간을 세팅하고 장비를 마련하며 했던 고민과 노력이 이어지길 바랍니다. 담당자가 바뀌더라도 이전의 맥락과 노하우를 공유하는 체계가 필요합니다. 예술교육가와와의 정기적인 토론 시간이나 협업을 통해, 이러한 맥락을 유지하고 발전시킬 수 있을 것입니다. • 공간 변화의 한계 : 실패를 두려워하지 않고 새로운 시도를 지속하며, 변화를 통해 성장하려는 문화가 필요합니다. 공간 외부에서 꿈터를 알릴 수 있는 시각적 요소도 중요합니다. • 관 주도 예술교육의 한계 : 관 주도의 예술교육은 절대 성공할 수 없다고 생각합니다. 예술교육가와 행정가가 함께 만들어 나가는 꿈터가 되었으면 좋겠습니다. 개관 당시와 비교해 꿈터가 변화해 왔지만, 변화의 속도가 느리게 느껴집니다. 그러나 느리더라도 지속 가능하고 의미 있는 변화를 추구하는 것이 중요합니다.
10년 뒤 모습	흐트러지고 자유롭게 피어있는 들꽃이 자라는 공간. 그 들꽃처럼 예술가, 예술교육가들이 자연스럽게 자기의 꽃을 피우고 있을거라 생각함

○ STAN:D 예술교육가 정고은


공간 정의	예술적인 영감이 느낄 수 있는 공간	
인상깊은 공간	<p>움직임랩</p> <p>: 조명도 설치되어 있어 움직임에만 집중할 수 있는 분위기가 만들어짐</p> <p>라이브리리2</p> <p>: 공연을 하기에는 약간의 울림이 있긴 하지만 유동적으로 변화무쌍하게 쓸 수 있음</p>	
공간에 대한 의견	<ul style="list-style-type: none"> • 예술적 영감이 느껴지는 공간 <p>: 공간은 예술에 큰 영향을 미치며, 예술적인 환경은 참여자들의 표현 욕구와 의지를 높입니다. 꿈꾸는예술터는 외관에서 예술적인 느낌이 부족할 수 있지만, 내부의 복층 구조나 층고가 높은 공간은 예술적 감성을 자극할 잠재력을 가지고 있습니다.</p> • 잘 준비되고 정리된 공간 <p>: 꿈꾸는예술터는 잘 준비되고 정리된 공간이지만, 예술교육가가 공간을 낯설게 바라보고 다양하게 변화시킬 여지가 부족하다고 느껴집니다. 라이브러리2와 같은 가변적인 공간은 변화가 가능하지만, 소리 스튜디오와 같은 장비가 갖춰진 공간은 변화를 추구하기 어려운 상황입니다.</p> • 예술적 체험할 거리 필요 <p>: 꿈꾸는예술터에서는 방문객들이 예술적인 영감을 받을 수 있도록 작은 예술 활동이나 체험 거리가 필요합니다. 특히 학부모들이 아이를 기다리는 동안 예술적인 느낌을 경험할 수 있는 활동이 있으면 좋겠습니다.</p> • 미화여사님 대상 문화예술교육 <p>: 꿈꾸는예술터의 미화 여사님들을 대상으로 문화예술교육 프로그램을 진행하면 좋겠습니다. 직접 참여를 통해 꿈터가 나아가고자하는 예술교육의 방향성을 이해할 수 있을 것이라고 생각합니다.</p> • 예술적 공간이 느껴지는 외관 <p>: 꿈꾸는예술터는 지나치게 깔끔한 경향이 있어 예술적인 흔적이 계속 쌓이는 공간이 되면</p> 	

	좋겠습니다. 또한, 외관이 학교 건물처럼 보이고 입구에서 출입구까지 거리가 멀어 예술적 공간으로 느껴지도록 입구부터 출입구까지 연결고리가 있으면 어떨까 생각합니다.
10년 뒤 모습	시민이 들락날락할 수 있는 공간

○ STAN:D 예술교육가 김규진


공간 정의	무엇이든 시도가 가능한 공간		
인상깊은 공간	손기술랩 : 전문적인 장비와 시설이 갖춰져 있음 움직임랩 : 예술교육가의 다양한 시도가 가능한 공간		
공간에 대한 의견	<ul style="list-style-type: none"> • 다양한 공간 활용 : 꿈꾸는예술터는 참여자들이 창작한 결과물을 바로 전시할 수 있어 예술교육가 활동 진해에 제약이 없습니다. 특색 있는 공간들을 연결하여 더 풍부한 예술교육이 가능하다고 생각합니다. • 안전한 공간 : 학부모로서 꿈터는 안전한 공간입니다. 특히 화장실이 쾌적해 아이들에게 좋은 환경입니다. 하지만 접근성이 떨어지는 점이 아쉽습니다. 주변 아파트가 들어서면서 환경이 개선되고 있지만 꿈터까지 가는 길이 심리적으로 멀게 느껴집니다. • 개방적인 공간으로 필요 : 꿈터가 좀 더 개방적인 공간이면 좋겠습니다. 개방되지 않으면 예술에 대한 생각과 발전이 제한될 것이라고 생각합니다. 		
10년 뒤 모습	많은 사람이 오가는 공간		

○ STAN:D 예술교육가 서혜운

공간 정의	예술적인 가치와 경험이 확장되는 공간	
인상깊은 공간		
공간에 대한 의견	<ul style="list-style-type: none"> • 예술교육을 하기에 완벽한 환경 : 꿈터는 외부의 방해 없이 집중할 수 있는 독립된 랩실과 전문적인 장비를 갖춘 공간으로, 예술교육가들이 상상한 대로 수업을 펼칠 수 있는 환경을 제공합니다. 녹음 스튜디오, 아이패드 등의 시설도 잘 갖춰져 있으며, 주차장이 넓고 무료로 이용할 수 있어 편리합니다. • 꿈터를 알리는 정기적인 행사 : 꿈터의 존재를 알리기 위한 정기적인 기회가 필요합니다. 모든 랩실을 개방해 공간을 소개하는 것도 좋겠습니다. 또한, 소리스튜디오와 손기술랩의 이용률이 낮은 이유가 장비의 난이도 때문이므로, 장비 사용 교육을 정기적으로 운영하면 좋겠습니다. • 예술적인 가치와 경험을 확장하는 공간 : 꿈터는 예술적인 가치와 경험을 확장하는 공간으로, 다른 예술교육 기관과 차별화된 특징 	

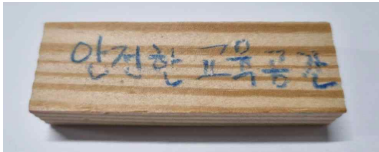
	을 갖춰야 합니다. 이를 위해 예술교육가들이 창의적이고 독특한 수업을 설계하고, 강사 풀을 모집해 꿈터만의 특별함을 만들어 나가야 합니다.
10년 뒤 모습	엄청나게 소문난 곳이었으면 좋겠음. 강좌도 무조건 마감되고 주차장은 늘 만차고.

○ STAN:D 예술교육가 임청미

공간 정의	예술교육가에게 자율성을 부여하는 공간	
인상깊은 공간	움직임랩 : 전공 분야의 예술 활동이 가능함 소리스튜디오, 미디어랩 : 전문적인 장비와 시설이 갖춰져 있음	
공간에 대한 의견	<ul style="list-style-type: none"> • 자율성이 높은 공간 : 꿈터는 예술교육가의 자율성이 높은 공간입니다. 협력 수업이나 개인적으로 기획한 예술교육을 원하는 공간을 대관하여 진행할 수도 있습니다. 모두에게 열린 공간인 만큼, 예술교육가들에게도 자유롭게 창의성을 발휘할 기회가 됩니다. • 자유로운 이용이 가능한 바람 : 현실적으로 어렵겠지만, 값비싼 장비가 있는 공간을 제외한 나머지 공간은 예약이나 대관 없이 누구나 자유롭게 이용할 수 있으면 좋겠습니다. 이미지랩에서 그림을 그리고, 움직임랩에서 춤을 추며, 소리랩에서 노래를 부르는 등 자유로운 활용 속에서 예술성과 창작성이 자연스럽게 발현될 수 있을 것입니다. • 누구에게나 열려있는 놀이터 : 꿈터가 모두에게 열린 놀이터처럼 청소년은 노래와 춤, 성인은 동호회 활동을 통해 자유롭게 활용할 수 있는 공간이 되었으면 좋겠습니다. 많은 사람들이 모여야 새로운 변화와 가능성이 생길 수 있다고 생각합니다. 	
10년 뒤 모습	여러 세대의 사람들이 자유롭게 이용하는 웃음소리가 끊이지 않는 공간	


2-2. 수요자

○ 자율이용 강대신


공간 정의	자유롭게 꿈을 펼칠 수 있는 안전한 교육공간	
인상깊은 공간	움직임랩, 통합랩 : 움직임을 편하게 할 수 있는 공간	
공간에 대한 의견	<ul style="list-style-type: none">• 안전한 공간 : 꿈터 정도 공간이라면 아이들을 마음 놓고 교육할 수 있다고 생각합니다. CCTV도 돌아가고 있어 안전한 공간입니다. 자유롭게 꿈을 펼칠 수 있는 공간이라 방문이 힘들어도 다시 오고 싶게 만듭니다.• 홍보 부족	

	<p>: 꿈터에 대한 홍보가 부족하여 근처 학교의 선생님들조차 존재를 모르는 경우가 많습니다. 홍보가 부족하다고 생각합니다. 저도 제가 체육대회를 대신할 공간을 알아보다가 우연히 알게 된 거지 그런 일이 없었다면 지금까지도 꿈터를 모르고 있을 겁니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 학교와 연계 가능성 : 꿈터는 다양한 예술 활동이 가능해 자유학기제 프로그램 운영에 적합합니다. 가까운 거리와 선택의 다양성을 활용해 꿈터 근처 학교와 연계하면 더욱 효과적으로 활용할 수 있을 것입니다. • 외관 환경 마련 : 꿈터는 내부는 잘 마련되어 있지만 외부에서 봤을 때 호기심을 자극하는 요소가 부족합니다. 주로 차로 지나가는 길이니 벽면 등에 꿈터를 표현할 수 있는 시각적 요소를 추가해 운전자들도 쉽게 인지할 수 있도록 하면 좋겠습니다.
10년 뒤 모습	구시가지에는 문화공간이 부족하므로, 꿈터를 기점으로 10년 뒤 문화예술의 붐이 일어나길 기대함

○ 자유허용 김택중


공간 정의	오로지 나를 위한 시간을 보내는 공간	
인상깊은 공간		
공간에 대한 의견	<ul style="list-style-type: none">• 홍보 부족 : 꿈터 같은 공간이 필요한 사람들이 많지만, 홍보가 부족해 잘 알려지지 않은 상황입니다. 훌륭한 공간인 만큼 더 효과적인 홍보로 이용자를 늘릴 필요가 있습니다.• 지역과의 연대 강화 : 꿈터만의 특별함을 만들어 지역 주민과 연계해 새로운 문화를 형성한다면 지역과의 연대가 강화될 것입니다. 성남 시민이 즐겁게 참여하며 행복을 느낄 수 있는 활동을 찾아 지속적으로 이어가는 것이 중요하며, 시간이 지나면 그 노력은 빛을 발할 것입니다.• 꿈터의 목적 : 꿈터는 결국 시민이 주도하는 공간이 되어야 하며, 시민이 기획하고 프로그램을 운영하고 직원은 이를 지원하는 역할을 해야 합니다. 이를 위해 직원들은 유연한 사고를 갖고 규정에 얽매이지 않고, 공간의 목적을 항상 염두에 두어야 합니다.	
10년 뒤 모습	시민들이 하고 싶은 것을 마음껏 실현할 수 있는 공간	

○ 자유허용 양재광

공간 정의	예술가들도 편히 오갈 수 있는 공간	
인상깊은 공간	운동장 : 도시에서 느끼는 한적한 공간	
공간에 대한	• 자랑스러운 공간 : 꿈터는 예술교육을 위한 공간이지만, 예술가들이 편히 오갈 수 있어야 한다고 생각합니다.	

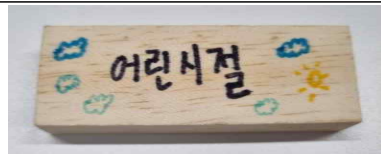
의견	<p>하지만 지역 작가들이 꿈터를 잘 모르고 있으며, 예술가들이 활용하기에는 고정된 방식이 있는 것 같습니다. 그럼에도 불구하고 꿈터를 매우 좋아하며, 성남에 이런 공간이 있다는 것이 성남 시민으로서 자랑스럽습니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 저렴한 가격에 좋은 시설 : 성남문화재단 기금으로 전시회를 하게 되었습니다. 성남의 전시장은 가격이 비쌌지만 시설이 좋지 않았습니다. 그에 비해 꿈터는 저렴한 가격에 좋은 시설을 갖추고 있어 매력적이었으나, 라이브러리2에서 전시했을 때 예상만큼 많은 사람들이 오지 않아 사실 그 기대에는 부응하지 못했습니다. • 불편한 교통과 먹거리 : 꿈터는 대중교통으로 오기 불편한 부분이 있어 산성역이 예상보다 멀게 느껴질 수 있습니다. 또한, 식사 문제도 있어 주변에 먹을거리가 부족한데, 조금만 나가면 닭죽촌과 같은 음식점들이 있어 그런 지역 정보를 제공하면 사람들이 더 편리하게 꿈터를 이용할 수 있을 것입니다. • 특색있는 프로그램 : 성남에는 신도시 이주민이 많고 흥미로운 역사가 많습니다. 꿈터에서 이러한 역사적 이야기를 예술교육 프로그램에 녹여내면 특색 있는 프로그램이 될 것입니다. 넓은 공간과 좋은 시설을 활용해 실험적인 프로그램을 운영하면 좋겠습니다.
10년 뒤 모습	사람들이 꿈터에 와서 예술이 가진 감성을 느끼고 갈 수 있길 바람

○ 자율이용 황지희


공간 정의	예술가에게 환기가 되는 공간	
인상깊은 공간	<p>이미지랩 : 문을 열면 안과 밖이 연결되고 야외 데크도 있음. 예술 공간이니깐 가능한 공간이라고 생각함</p>	
공간에 대한 의견	<ul style="list-style-type: none"> • 갤러리 같은 공간 : 꿈터는 열려있지만 닫힌 공간처럼 느껴집니다. 마치 갤러리처럼 미술과 관련된 사람이 아니면 문을 열기 어려운 느낌이 있어, 사람들이 "내가 문을 열어도 되나?" 하는 고민을 할 수 있을 것 같습니다. • 환기가 되는 공간 : 작업이 잘 안될 때는 꿈터 공간을 걸어 다니며 시선을 돌립니다. 시각 작가들은 대부분 혼자 작업하지만 꿈터에 오면 누군가와 인사하고 이야기를 나누다 보면 환기가 됩니다. • 전시에 필요한 장치 마련 : 전시 공간에 대한 아쉬움이 있으며, 현재 벽을 건드릴 수 없는 제약이 있습니다. 이를 해결하기 위해 임시 가벽 같은 대체 장치가 필요하다고 생각합니다. 전시할 때 활용할 수 있는 장치들이 마련되면 좋겠습니다. • 접근성 개선 : 꿈터에 사람이 많아지려면 시간이 필요할 것 같습니다. 꿈터 주변 아파트가 늘고 있지만, 여전히 대부분 사람들이 여가를 서울로 나가서 즐깁니다. 꿈터는 일종의 섬처럼 느껴지며, 근처 주민들도 차를 이용해 멀리 나가는 경향이 있습니다. 하지만 공사 중인 헤리티지 입주가 시작되면 사람들의 접근성이 좋아져 꿈터가 변화할 것으로 기대됩니다. • 창의적인 공간의 필요성 	

	: 꿈터가 더 예술적인 공간이 되려면 학교 구조에서 벗어나 좀 더 자유롭고 창의적인 환경이 필요합니다. 야외 공간, 예를 들어 운동장을 활용한 프로그램을 통해 꿈터를 더욱 확장된 재미있는 공간으로 만들 수 있을 것입니다.
10년 뒤 모습	꿈터에서 교육받은 아이가 여기서 강의하는 모습이 생각남. 유아놀이실에서 놀던 아가가 커서 스튜디오에서 음악을 만드는 모습이 생각남. 그렇게 꿈터가 가득 차고 있는 모습을 기대함

○ 강좌참여 학부모님 고새롬


공간 정의	어린 시절 추억을 만드는 공간	
인상깊은 공간	1층 로비 : 놀 수도 쉴 수도 있는 공간 운동장 : 아이들이 뛰어놀 수 있는 공간	
공간에 대한 의견	<ul style="list-style-type: none"> • 희망을 주는 공간 : 아이에게는 평일 유아 프로그램에 모두 참여하며 일주일에 두 번 꿈터를 방문합니다. 꿈터에 대한 만족도와 애정이 깊으며, 예술교육가들의 전문성과 훌륭한 커리큘럼에 대해 높은 평가를 하고 있습니다. 꿈터는 아이들에게 희망을 주는 공간으로 생각합니다. • 지속적인 프로그램 운영 : 아이가 프로그램에 지속적으로 참여할 수 있으면 좋겠습니다. 프로그램이 중간에 없어지거나 운영 시기가 불규칙한 점에 대해 아쉬움이 있습니다. 앞으로 꿈터가 점점 더 인기가 높아질 거 같아 프로그램이 더 늘어나면 좋겠습니다. • 참여자의 작품 전시 : 프로그램 참여자의 작품을 전시하는 것이 좋겠습니다. 도예 프로그램에서 만든 도자기를 로비에 전시하고 있는데 프로그램을 알리는데 도움이 된다고 생각합니다. 아이가 꿈터에서 1년 동안 여러 프로그램에 참여했지만 전시 기회가 없어 아쉬웠습니다. 꿈터에 빈 공간이 있어 여유 공간을 활용하면 좋겠습니다. • 예술적 공간이 느껴지는 외관 : 꿈터 입구 쪽에 예술적인 공간으로 느껴질 수 있는 시각적인 요소가 있으면 좋겠습니다. 현재 빨간 벽돌이 주는 위압감과 담으로 둘러싸인 구조, 작은 입구 때문에 외부에서 보면 학교처럼 보일 수 있어 아쉽습니다. 	
10년 뒤 모습	지금처럼 계속해서 오고 싶은 여유로운 공간. 어린 시절을 추억할 수 있는 공간	

○ 강좌참여 학부모님 손보영


공간 정의	아이를 위한 공간이자 나를 위한 공간	
인상깊은 공간	강당 : 예술교육가에 의해 색다르게 변화되는 모습이 인상깊었음	
공간에 대한 의견	• 부담없는 공간 : 평일에 주로 꿈터를 방문하는데 여유로워 좋습니다. 또한 아이를 기다릴 수 있는 여러 공간이 있어 조용히 시간을 보낼 수 있습니다. 그래서 꿈터를 올 때 부담이 없으며, 다른 곳에서는 아이를 기다릴 마땅한 장소가 없거나 여러 사람이 한 곳에 모여 있어 불편함을 느끼기도 합니다. 꿈터에서 아이를 기다리는 시간은 자신을 위한 시간이기도 합니다.	

	<ul style="list-style-type: none"> • 참여자의 전시 기회 : 참여자들의 작품을 전시할 기회가 있으면 좋겠다고 생각합니다. 참여자들에게는 작품을 소개할 기회가 되고, 다른 사람들은 프로그램에서 무엇을 하는지 알 수 있습니다. 특히, 부모들은 아이들이 수업 시간에 무엇을 했는지 잘 모르기 때문에, 결과뿐만 아니라 진행 과정도 알 수 있으면 좋겠습니다. 또한, 꿈터의 예술교육가들을 소개하는 프로그램이 있으면 도움이 될 것 같습니다. • 아이의 모든 것을 충족하는 공간 : 유아 시기에 문화, 예술, 창의적인 활동이 가장 중요하다고 생각합니다. 아이가 꿈터에서 그 모든 것을 충족하고 있습니다. 그래서 무리해서라도 일주일에 두 번 유아 프로그램에 모두 참여하고 있으며, 아이가 꿈터에서 중요한 것을 배우고 있기 때문에 책임감을 가지고 아이를 데려오고 있습니다.
10년 뒤 모습	더 사람 냄새가 나는 공간

○ 강좌참여 김정에

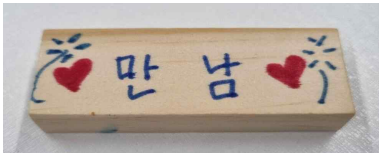
공간 정의	아이와 엄마가 따로 같이 예술교육을 경험할 수 있는 공간	
인상깊은 공간		
공간에 대한 의견	<ul style="list-style-type: none"> • 강좌 안내 책자 필요 : 꿈터에서 진행하는 프로그램을 한눈에 볼 수 있는 안내 책자가 있으면 좋겠습니다. 또한, 분기별로 시작과 종료 일정이 미리 정해지면 계획을 세우는 데 도움이 될 것 같습니다. • 성인 프로그램 다양화 : 도예 프로그램에 참여해 보니 정말 좋았습니다. 저처럼 성인이 참여할 수 있는 프로그램이 더 다양해지면 좋겠습니다. 도예처럼 직접 표현하는 활동도 좋지만, 미술사와 같이 예술을 쉽게 접할 수 있는 프로그램도 있으면 좋겠습니다. 	
10년 뒤 모습	아이들이 창작 활동을 자유롭게 할 수 있는, 우리가 알고 있는 놀이터가 아닌 예술 놀이터	

○ 강좌참여 이효진


공간 정의	여유를 가질 수 있는 공간	
인상깊은 공간	1층로비 : 밖이 잘 보이는 통유리창을 통해 여유롭게 시간을 보낼 수 있는 공간	
공간에 대한 의견	<ul style="list-style-type: none">• 지역사회 연계 : 2층 카페에 가면 여사님들이 계신데, 꿈터가 지역사회와 연계한다는 점이 정말 좋았습니다. 가격도 저렴하고, 빵과 커피도 맛있어 만족스럽습니다.• 강좌의 안정적 운영 꿈터 뒤쪽에 공사 중인 아파트가 입주하면 더욱 활성화될 것 같아요. 하지만 이미 인기 있는 시간대나 프로그램은 수강 신청이 쉽지 않아서, 프로그램과 시간대가 더 다양해지면 좋겠습	

	<p>니다.</p> <p>: 강좌가 정착되어 정기적으로 열리면 좋겠다는 생각이 듭니다. 성남아트센터 아카데미처럼 정기적으로 열리는 것 같지는 않아서, 꿈터의 프로그램은 항상 열리기를 기다려야 하는 점이 아쉽습니다. 오늘도 다음 분기 강좌 등록이 시작된 것을 우연히 복도 화면을 통해 알게 됐어요. 이런 점은 개선되었으면 합니다. 모든 사람에게 홍보하기는 어렵겠지만, 최소한 프로그램에 참여 중인 수강생들에게는 미리 공지해 주면 좋겠습니다. 또한, 프로그램 접수가 자정에 열리는 경우, 은행 점검 시간 때문에 압금이 어려웠던 경험이 몇 번 있었습니다. 꿈터도 프로그램이 정기적으로 열린다는 믿음이 생긴다면 더 바랄 게 없을 것 같아요.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 빈 공간으로서 여유 <p>: 꿈터를 채워야 한다는 생각은 들지 않습니다. 제가 도예 프로그램에 참여한 이유도 쉬고 싶어서였거든요. 그래서 이 빈 공간이 너무 좋습니다. 여유롭게 책을 읽을 수 있는 점도 마음에 들어요. 개인적으로는 독서대가 몇 개 있으면 좋겠다는 생각을 해봤습니다. 또한, 예술 관련 책을 볼 수 있는 작은 도서관이 있다면 더욱 좋을 것 같습니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 다양하게 활용되고 있는 공간 <p>: 이 공간이 이미 다양하게 활용되고 있는 것 같습니다. 유아들은 보물찾기 활동도 하고, 그런 방식으로 활용하면 충분하다고 생각합니다. 공간이 정해져 있지 않아야 더 자유롭게 활용할 수 있고, 필요에 따라 성격을 계속 바꿀 수도 있을 테니까요.</p>
10년 뒤 모습	더 많은 사람이 바글바글한 공간

○ 강좌참여 장수연


공간 정의	지역의 대표적인 만남의 공간	
인상깊은 공간	<p>이미지랩</p> <p>: 문을 열면 안과 밖이 연결되고 야외 테크도 있음.</p> <p>예술 공간이니깐 가능한 공간이라고 생각함</p>	
공간에 대한 의견	<p>• 여유로운 공간</p> <p>: 저는 공간이 복잡하지 않아서 만족스럽습니다. 주차도 어렵지 않아서 꿈터에 오면 여유를 느낄 수 있습니다.</p> <p>• 꿈터 공간 수정 제안</p> <p>: 꿈터 외관이 예술 관련 공간처럼 보이지 않아 처음에는 어떻게 활용되는지 궁금했습니다. 내부에 들어가 보니 1층은 전면 유리창으로 밝고 깨끗하며 개방감을 느꼈으나, 2~4층은 상대적으로 어두운 느낌이 들었습니다. 특히, 4층 교육재료실 옆 물건이 적재되어 있어 바리케이트 등으로 구분하면 좋겠습니다.</p> <p>• 강좌의 안정적 운영</p> <p>: 꿈터 강좌의 일정이 정해져 있지 않아 아쉬움을 느끼고, 특히 유아 프로그램의 경우 예상하기 어려운 일정 때문에 참여가 어렵습니다. 요일이 맞지 않거나 학원을 옮겨야 할 때도 있고, 방학 동안 강좌가 없으면 흐름이 끊겨 꾸준히 참여하기 어려운 상황입니다. 그럼에도 불구하고 꿈터를 너무 좋아해서 너무 많이 알려지지 않기를 바라기도 합니다.</p>	
10년 뒤 모습	<p>약속을 잡을 때 거기서 만나자고 하면 모두가 알 정도로 인지도가 올라가지 않을까 생각함</p>	

○ 강좌참여 황현주

공간 정의	예술적인 가치와 경험이 확장되는 공간	
인상깊은 공간	미디어랩 : 전문적인 장비와 시설이 갖춰져 있음	
공간에 대한 의견	<ul style="list-style-type: none"> • 설레는 공간 : 손주를 돌보기 위해 직장을 그만두었고, 그 결정은 큰 변화였습니다. 직장을 다닐 때와 달리 자투리 시간이 생기지만, 처음에는 그 시간을 허비하며 혼란스러웠습니다. 요즘은 손주를 유치원에 보내고 나면 신나고 설레며, 꿈터에 가는 걸 기대하고 즐겁습니다. 미리 가방을 챙겨 놓기도 합니다. • 세대를 아우르는 프로그램 : 세대를 아우를 수 있는 다양한 프로그램이 필요하다고 생각합니다. 은퇴 후에는 그동안 관심 있던 분야나 해보고 싶었던 일을 시도할 기회가 생기죠. 하지만 예술만을 다루는 프로그램은 조금 부담스러울 수 있으니, 예술과 인문학이 결합된 미술사 같은 프로그램이 좋습니다. 이런 프로그램은 예술에 더 가까이 다가갈 수 있는 계기가 되었습니다. • 예술적인 공간으로 느껴지는 조형물 설치 : 꿈터에 들어섰을 때 학교처럼 느껴졌습니다. 사실 학교는 규율이 강한 곳이라 꿈터도 조금 딱딱한 느낌이 들었습니다. 처음 꿈터에 올 때는 입구가 어디인지 잘 몰라서 조금 혼란스러웠고, 입구를 찾는 것도 어려웠습니다. 그래서 예술적인 공간으로 느껴지도록 입구에 조형물을 설치하면, 아이들도 더 재미있어하지 않을까 생각합니다. 	
10년 뒤 모습	애들은 여기저기 뛰어다니고, 젊은이들은 스튜디오에서 창작 활동을 하고, 나이가 있는 사람들은 벤치에 앉아서 쉬기도 하고. 시민들이 많이 찾아오는 곳	


2-3. 직원

○ 박지영 사원


공간 정의	지역의 거점 역할을 하는 문화발전소	
인상깊은 공간	<p>움직임랩 : 천장이 틈여있어 개방감이 좋고, 마룻바닥으로 되어 있어 아이들이 무장 해제됨</p> <p>미디어랩 : 안과 밖의 개방감을 느낄 수 있음</p>	
공간에 대한 의견	<p>• 재미있는 공간 활용 가능</p> <p>: 성남 꿈터는 이전에 학교였기 때문에 예술 창작공간으로는 처음에 삭막한 느낌이 있었으나, 사업을 진행하면서 예술교육가들이 공간을 재구성함에 따라 분위기가 달라졌습니다. 현재는 삭막한 느낌이 거의 사라졌고, 공간을 재미있게 활용하기 위해 지속적으로 노력하고 있습니다.</p> <p>• 전략에 따른 자연스러운 변화</p> <p>: 꿈터는 특별한 기대감과 목적이 특화되면 좋겠다고 생각하며, 한때 건축학교나 디자인스쿨로 특화하려는 시도도 있었다고 합니다. '그곳에 가면 이런 걸 경험할 수 있다'는 전략에 따라 공간도 자연스럽게 변화할 것이라고 봅니다.</p> <p>• 지역 거점 역할</p> <p>: 꿈터는 지역 거점 역할을 위해 문화 발전소가 되어야 한다고 생각하며, 이를 위해 '랩실'이</p>	

	<p>라는 이름이 지어졌습니다. 랩실은 예술교육가들이 자유롭게 창작하고 실험하는 공간으로, 잘된 프로그램은 외부로 확산시켜야 한다는 목표가 있습니다. 또한, 유아 사업에서도 꿈터의 프로그램을 어린이집으로 찾아가는 형태로 확산하려는 시도를 하고 있습니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 예술교육가와 협업 : 유아 사업은 예술교육가와 함께 모든 시스템을 만들어가고 있으며, 이로 인해 예술교육가와 더 끈끈한 관계가 형성되고 있습니다. 유아 예술교육가는 제도와 정책을 만들어가는 일원으로 참여하며, 중장기적인 방향을 함께 고민하고 있습니다. • 협의체 구성 : 예술교육가는 수업에서 아이들과 예술적으로 나누고 싶은 목표를 설정하는 것이 중요하며, 아이들이 무엇을 원하는지 파악해 반영해야 합니다. 유아 사업에서는 예술교육가와 어린이집 교사가 협력 회의를 진행하고, 행정가는 기관의 요구를 파악하기 위해 원장님들과 협의회를 꾸려 만나고 있습니다. 이러한 파악한 사항은 사업에 지속적으로 반영되며, 그 과정을 반복하는 것이 중요하다고 생각합니다.
10년 뒤 모습	아이들이 재미있던 시절을 추억할 수 있는 공간

○ 김환실 대리

공간 정의	예술(교육)가와 지역 주민간 교류가 이루어지는 공간	
인상깊은 공간	라이브러리1 : 교육하고 난 결과물을 공유하는 마지막 단계	
공간에 대한 의견	<p>• 제3의 강사 역할을 위한 공간 : 꿈터는 창의적인 공간으로서 제3의 강사 역할을 해야 한다고 생각합니다. 우리는 기획한 예술교육을 바로 실현할 수 있는 공간을 갖고 있기 때문에, 예술가, 기획자 등 다양한 분야의 사람들이 모여 교류하고 나누며 실현하는 역할을 꿈터가 해야 한다는 바람을 가지고 있습니다.</p> <p>• 예술(교육)가와 지역 주민 간의 교류 : 꿈터는 성남 지역의 문화예술교육 발전을 이끄는 역할을 해야 하며, 이를 위해 재단의 지원이 필요하다고 생각합니다. 지역 주민들이 창작하고 발표하며 교육에 참여하는 것보다는 워크숍 형태의 교류가 이루어지는 것이 중요하고, 예술가와 예술교육가, 지역 주민 간의 교류가 꿈터의 최종 지향점입니다. 그러나 '그게 하세요'라고 말한다고 해서 바로 이루어지지 않으므로, 재단이 지원하고 경험의 장을 마련한 후 자발적인 참여가 가능할 것입니다. 이를 위해서는 우선 자금을 마련하는 것이 필요하다고 생각합니다.</p> <p>• 기관연계 사업과 꿈터의 연결 : 저는 꿈터가 학교에서 진행하는 보편적인 교육 사업과 연결될 수 있다고 생각합니다. 학생들이 꿈터에 관심을 가지고 자발적으로 찾아오는 공간이 되었으면 좋겠어요. 예를 들어, '학교에서 두런 예술로 두런' 사업에서는 학교에서 진행한 학생들의 작품을 꿈터에서 전시하여, 학생들이 꿈터를 찾아오는 계기가 됩니다. 그들이 꿈터에서 다른 예술교육 현상을 우연히 보고 관심을 가지면, 다시 꿈터를 방문할 가능성이 높아집니다. 이렇게 꿈터를 방문하는 사람들에게 더 넓은 스펙트럼을 제공해야 한다고 생각합니다.</p>	
10년 뒤 모습	지역주민이 사랑하는 공간	

○ 김영관 대리


공간 정의	사람들의 흔적이 남아있는 공간	
인상깊은 공간	손기술랩 : 전문적인 장비와 시설이 갖춰져 있음	
공간에 대한 의견	<p>• 미디어랩 활용도 개선</p> <p>: 1인미디어실은 원래 1인 방송용으로 계획되었으나, 개인적으로 녹음 방송이나 내레이션 녹음용으로 사용하는 사람 외에는 잘 사용되지 않고 있습니다. 요즘은 집에서도 방송과 녹음이 가능하기 때문에, 꿈터까지 장비를 챙겨 와서 필요한 프로그램이 있는지 확인하는 번거로움을 감수하고 오지 않는다는 점이 문제입니다.</p> <p>미디어랩의 활용도를 높이기 위해서는 크리에이터 양성 과정 프로그램이 필요하다고 생각합니다. 장비가 좋아도 사용하는 방법을 모르기 때문에, 중고급 과정으로 촬영부터 편집까지 실습을 통해 배울 수 있는 프로그램이 필요합니다. 꿈터는 실습 환경이 잘 갖춰져 있어 이를 실현할 수 있습니다. 미디어랩뿐만 아니라 1인미디어실도 4개가 있어, 교육 후 참여자들이 자발적으로 사용할 수 있을 것입니다. 하지만 이를 현실화하려면 강좌 형식보다는 더 큰 규모의 프로그램이 필요하며, 선뜻 시작하기는 쉽지 않을 것 같습니다.</p> <p>• 대관 활용도 주목</p> <p>: 꿈터를 대관해서 사용하는 사람들은 정말 절실한 이유로 사용하는 경우가 많습니다. 이런 공간이 잘 없기 때문에 한 번 오면 계속 꾸준히 이용하게 됩니다. 성남 외의 먼 곳에서 오는 사람들도 있으며, 대관의 양도 중요하지만 그 공간이 어떻게 활용되는지에도 주목해야 합니다. 꿈터는 누군가에게 든든한 기둥이 될 수 있습니다.</p> <p>• 계속 오고싶은 계기 마련</p> <p>: 유아문화예술교육에 참여한 아이들이 꿈터에서 재미있는 경험을 했다면, 초등학생이 되어도 꿈터에 다시 오고 싶어할 것입니다. 꿈터는 본능적으로 재미있는 공간으로 기억되며, 아이들이 계속해서 오고 싶은 계기를 지속적으로 만들어줘야 한다고 생각합니다.</p>	
10년 뒤 모습	직접 만지고 해볼 수 있는 신기한 체험이 가능한 공간	

○ 민재홍 과장

공간 정의	성남 시민의 정서가 담긴 동시대 문화를 반영하는 공간	
인상깊은 공간	손기술랩, 미디어랩 : 전문적인 장비와 시설이 갖춰져 있음 뭐든지 클래스 : 리모델링하기 전 옛 모습이 그대로 남겨져 있음	
공간에 대한 의견	<ul style="list-style-type: none"> • 전임예술교육가(PTA) 시스템 : 전임예술교육가(PTA) 시스템은 꿈터의 가장 큰 자원으로, PTA와 협업하면서 업무를 이해하고 진행하는 데 큰 도움이 되었습니다. 성남문화재단의 순환보직 구조 속에서 PTA는 꿈터의 문화예술교육 목표를 이어나가는 중요한 역할을 한다고 생각합니다. • 연구 기능 강화 : 꿈터의 공간 이름이 모두 '랩실'인 만큼, 이곳은 문화예술교육 프로그램을 개발하고 실험하며 창작하는 공간으로 기대하고 있습니다. 연구 기능이 더 강화되어야 하지만, 연구가 결과로 직결되지 않기 때문에 성남 시민들이 잘 이용하는 공간을 만드는 것이 더 중요한 목표라고 생각하며, 그로 인해 연구가 후순위로 밀리는 경향이 있다고 느낍니다. • 성남 시민의 정서를 반영한 예술교육 	

	<p>: 성남시에 맞는 꿈터만의 색깔을 위해 중장기 발전계획을 구축해야 한다고 생각합니다. 문화예술은 오랜 기간 쌓여야 결과를 만들 수 있으나, 현실적으로 상황이 여의치 않습니다. 중장기 발전계획은 교육 전문가에게 맡겨야 하며, 현재는 합의가 우선이지만, 현실적인 어려움이 있습니다. 따라서, 멀리 바라보는 것보다 성남 시민의 정서를 반영한 동시대 문화와 본질을 지키는 예술교육이 중요하다고 봅니다. 꿈터의 하드웨어는 잘 갖춰졌으니, 이제 정리가 필요하고, 성남시 문화예술교육의 거점으로서 역할을 하려면 예산과 인력이 뒷받침되어야 하며, 그렇지 않으면 현실을 직시하고 원도심이나 수정구에 집중하는 방향도 고려할 필요가 있습니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 꿈터의 지속가능성 <p>: 꿈터는 접근성이 떨어져 많은 사람이 찾아오지 않는 점이 아쉽지만, 주변 개발과 위례의 근접성 덕분에 환경이 점점 좋아지고 있다고 생각합니다. 하지만 성남교육지원청에서 무상으로 사용 허가를 내준 만큼, 다른 목적으로 바뀌는 건 아닌지에 대한 우려가 들며, 앞으로 꿈터를 잘 지켜나가야 한다고 생각합니다.</p>
10년 뒤 모습	<p>궁금한 호기심 정도로 편히 자주 올 수 있는 공간 문화예술이 주는 기쁨도 느끼고, 스트레스도 풀고, 그런 힐링의 공간</p>

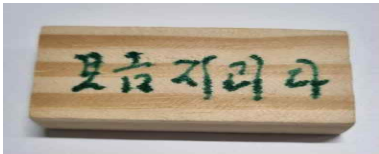
○ 김민준 차장

공간 정의	사람들의 흔적이 남아있는 공간	
인상깊은 공간	<p>예술가라운지</p> <p>: 휴식 개념의 공간이라 누구나 사용이 가능함</p>	
공간에 대한 의견	<p>• 꿈터의 방향성</p> <p>: 꿈터는 기능적인 부분보다는 예술교육가들이 다양한 분야를 융합하여 프로그램을 개발하고 창작하는 공간입니다. 하지만 처음 접하는 시민들에게는 그런 점이 와닿을지 고민이 되고, 꿈터를 바라보는 사람들의 관점이 달라 아카데미처럼 될 가능성에 대한 우려도 있습니다.</p> <p>• 문화예술 공간으로 인식되기 위한 리모델링</p> <p>: 꿈터는 기존 학교 건물을 리모델링했는데, 학교의 전형적인 이미지를 벗어나 문화예술 공간으로 인식되도록 하는 것이 중요하다고 생각했습니다. 이를 위해 입구와 1층 로비 공간을 개선했습니다. 입구는 1, 2, 3층 천장을 개방하고, 1층 로비를 넓히기 위해 건물 앞쪽으로 6m를 증축했습니다. 학교 건물의 붉은 벽돌과 중압감 있는 권위적인 느낌을 없애고자 입구를 통유리로 구성하여 자유로운 분위기를 만들어내려 했습니다.</p> <p>• 이미지랩 외벽 리모델링</p> <p>: 한때 유행했던 수경식물을 이미지랩 외벽에 설치했으나, 사업이 중단되면서 식물이 흉물스럽게 변해 철거되었습니다. 이후 흰색 집 모양으로 변경되었으나, 4계절 내내 노출되기 때문에 보수가 필요하고, 재료 선정에 한계가 있습니다. 그래서 주기적인 교체와 보수가 필요하며, 이번에도 예술교육가들이 함께 고민하고 아이디어를 제공하면 좋겠다고 생각합니다.</p> <p>• 아쉬운 점</p> <p>: 아쉬운 점은 2층 소리스튜디오와 4층 소리랩의 거리가 너무 멀다는 것입니다. 옆에 붙어 있는 것이 더 자연스러울 것이며, 욕심을 더 부린다면 소리스튜디오 크기가 좀 더 컸으면 하는 바람도 있습니다.</p> <p>: 손기술랩은 목공, 도예, 섬유 등 3가지 예술 활동을 할 수 있는 공간으로 구성되어 있지만, 현재는 목공실처럼 사용되고 있습니다. 도예도 수요가 많을 텐데, 손기술랩의 성격을 잘 드러내는 예술 활동이 이루어지지 않는 점이 아쉽습니다.</p>	

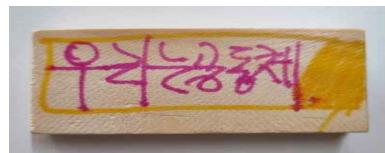
10년 뒤 모습	더 많은 사람이 와서 이 공간을 잘 활용하는 낭만이 가득한 공간
----------	-------------------------------------

2-4. 용역 및 입점 업체

○ 경비 김중대

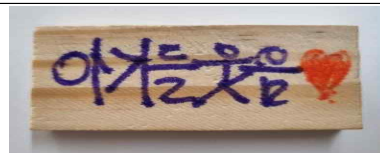
공간 정의	능동적으로 일하는 공간	
인상깊은 공간	<p>예술가라운지</p> <p>: 자유롭게 차를 마시고 이야기를 나눌 수 있음</p> <p>스튜디오</p> <p>: 개인적으로 사용할 수 있음</p>	
공간에 대한 의견	<p>• 능동적으로 일하는 공간</p> <p>: 근무 환경에 대해 100% 만족하는 사람은 없습니다. 전 직장과의 비교하면 좋은 점과 나쁜 점이 모두 있지만 깨달은 점은 아무리 좋은 환경이라도 소극적으로 일하면 만족하기 어렵다는 것입니다. 능동적으로 대처하며 일할 때 만족감을 얻을 수 있다는 생각합니다.</p> <p>: 꿈터는 조용해 보이지만 예상치 못한 질문이 들어오는 등 변수가 많습니다. 그래서 저는 꿈터에 오신 분들께 적극적으로 대하며, 그 덕분에 만족도가 90점 정도 된다고 생각합니다. 또한, 꿈터에 오시는 분들, 일하시는 분들 모두 형식적으로 대하지 않고 자연스럽게 부담 없이 잘 어우러지는 분위기인 것 같습니다.</p> <p>• 안내 책자 필요성</p> <p>: 남한산성으로 등산 가는 분들이나 2층 카페를 이용하는 중장년층이 종종 꿈터 프로그램에 대해 문의합니다. 홈페이지를 통해 정보를 찾으라고 하거나 직접 사무실을 방문하라고 안내 하지만, 많은 분들이 그냥 지나쳐버립니다. 프로그램 안내 책자가 있으면 좋겠다고 생각합니다. 꿈터가 다소 전문적이라는 인상을 주기 때문에 일반 시민들이 쉽게 접근할 수 있도록 간단하고 이해하기 쉬운 안내가 있으면 좋겠습니다.</p> <p>• 부드러운 이미지</p> <p>: 꿈터 공간이 수직적인 느낌이 듭니다. 직사각형보다는 둥글고 부드러운 이미지가 더 적합할 것 같다는 생각이 들었습니다. 로비에 있는 소파도 장식용으로 보이는데, 실제로 사람들이 "여기 앉아도 되나요?"라고 물어볼 정도로 누구나 쉽게 편하게 사용할 수 있는 공간으로 느껴지지 않는 것 같습니다.</p>	
10년 뒤 모습	예술교육가, 직원뿐만 아니라 꿈터를 위해 일하는 모든 사람의 생각이 함께 맞물려 나가서 더 발전하길 바람	

○ 미화 박미자


공간 정의	함께 협력해나가는 공간	
인상깊은 공간	손기술랩 : 아이들이 즐겁게 활동하는 공간	
공간에 대한	<ul style="list-style-type: none">• 신중한 대처 : 처음에는 꿈터가 어떤 곳인지 정확히 몰랐지만, 3개월 동안 일을 하면서 돌아가는 흐름을	

의견	<p>알게 되었습니다. 그러면서 다양한 사람들이 오가는 곳이다 보니 행동을 조심해야 한다는 생각이 들었습니다. 특히 말 한마디도 인터넷에서 잘못 퍼지면 큰일이 될 수 있기에 신중하게 대처해야 한다고 느꼈습니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 협력을 위한 노력 : 꿈터에서 활동하는 예술교육가들이 매우 열정적이며, 큰 종이를 바닥에 깔고 그림을 그리고 랩실뿐만 아니라 복도와 야외에서도 다양한 활동을 합니다. 그들을 조금이라도 도울 수 있다면 좋겠다는 마음으로 '열심히 하자'는 생각 외에는 다른 특별한 것은 없습니다. • 안전한 공간 : 꿈터에 온 사람들이 '쾌적하다'는 인상을 받기를 바라며, 특히 학부모들이 아이들을 데리고 올 때 안전한 공간이었으면 좋겠다는 생각입니다. 아이들이 뛰어놀아도 걱정 없고, 화장실에 혼자 보내도 괜찮은 안전한 공간을 만들고자 합니다.
10년 뒤 모습	지금 모습이 잘 유지되었으면 하는 바람

○ 미화 양은숙

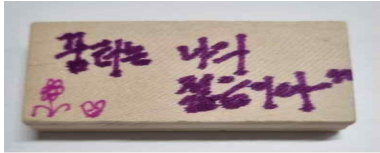
공간 정의	웃음이 끊이지 않는 공간		
인상깊은 공간	움직임랩 : 여러 세대가 다양하게 활용하는 공간		
공간에 대한 의견	• 아이들이 성장하는 공간 : 코로나 시기 동안 통 프로그램이 없었지만, 작년부터 프로그램이 많아지고 아이들이 점점 늘어났습니다. 아이들이 즐겁게 참여하는 모습을 보니 기쁩니다. 최근에는 아이들이 야외에서 통에 물을 담고 조심스럽게 들고 가는 활동을 했는데, 그 모습이 너무 예쁘고 재미있었습니다.		
10년 뒤 모습	더 많은 사람이 이용하는 발전한 공간		

○ 카페 '마망' 김동숙

공간 정의	직업의식을 갖고 일하는 공간	
인상깊은 공간	스튜디오 : 개인적으로 무료로 이용할 수 있음	
공간에 대한 의견	<ul style="list-style-type: none"> • 긍정적인 평가를 받는 곳 : 꿈터는 직업의식을 가지고 일하는 곳으로, 커피 맛에도 자부심이 있습니다. 좋은 원두를 사용해 가성비 좋은 커피를 제공합니다. 꿈터는 학부모님들이 환경, 예술교육, 커피 맛에 대해 긍정적으로 평가하는 곳입니다. • 카페와 함께 꿈터 홍보 : 매출만으로는 어려운 상황이지만, 입구에 작은 카페 '마망' 간판을 세워 사람들이 쉽게 찾을 수 있도록 하면 좋겠다고 생각합니다. 토요일에는 아이들을 위한 프로그램이 많고, 부모들이 카페에서 차를 마시며 운동장을 돌기도 하며 좋다는 반응이 있습니다. 예술교육을 홍보할 때 카페도 함께 홍보하면 좋겠습니다. • 성인 강좌의 다양화 주변 사람들이 꿈터에 올 일이 적어 성인 프로그램이 다양해지면 좋겠다는 생각이 있습니다. 	

	또한 운동장이 비가 오면 진흙탕이 되므로 정비가 필요하고, 나무를 심고 산책할 수 있는 공간을 만들면 사람들이 꿈터를 더 자주 방문하게 될 것 같습니다.
10년 뒤 모습	더 많은 사람이 오가는 만남의 장

○ 카페‘마망’ 최은숙

공간 정의	함께하는 일원으로서 젊음을 느끼는 공간	
인상깊은 공간		
공간에 대한 의견	<ul style="list-style-type: none">• 사람이 더 많아지면 좋겠다는 바람 : 집에서만 있으면 무료함을 느끼지만, 카페에서 일하면서 사회생활을 하고 있어 좋다고 생각합니다. 요즘 매상이 꾸준히 오르고 있어 보람을 느끼고 있습니다. 하지만 더 바빠졌으면 좋겠다는 바람이 있습니다. 사람들이 많아지면 음료 종류와 빵류도 더 다양하게 준비할 수 있습니다. 꿈터는 시설이 좋고 쾌적하지만, 사람이 더 많아지면 더 좋겠습니다.	
	<ul style="list-style-type: none">• 카페와 함께 꿈터 홍보 : 꿈터가 어떤 곳인지 사람들이 잘 알지 못하고, 위치가 안쪽이라 프로그램이 있는지 잘 모르는 경우가 많다고 느낍니다. 홍보가 부족한 것 같고, 꿈터에 카페가 있다는 것을 알릴 수 있는 간판이 있으면 좋겠다는 생각입니다. 사람들이 카페는 많이 찾아다니니깐 카페를 들렀다가 여기가 어떤 곳인지 궁금할 수도 있다고 생각합니다. 선순환이 이루어질 수 있을 것 같습니다.	
	<ul style="list-style-type: none">• 이해하기 쉬운 소개 : '꿈꾸는예술터'라는 이름만으로는 어떤 곳인지 감이 잘 잡히지 않는다고 느끼고 있습니다. 꿈터의 존재와 기능에 대해 더 쉽게 설명될 필요가 있다고 생각합니다.	
	<ul style="list-style-type: none">• 다가가기 쉬운 프로그램 : 사람들이 쉽게 이해하고 부담 없이 참여할 수 있는 프로그램이 필요합니다. 꿈터에서는 주변에서 접하기 어려운 특색 있는 프로그램이 필요하다고 생각합니다. 특히, 엄마와 아이들이 함께 참여할 수 있는 프로그램이 좋고, 꿈터의 야외 공간에 아이들이 놀 수 있는 시설이 추가되면 더 많은 사람들이 찾을 것 같습니다.	
	<ul style="list-style-type: none">• 여러 개의 입구 : 꿈터의 규모에 비해 입구가 하나뿐이라 불편함을 느끼고 있습니다. 공사 중인 아파트가 완성되면 뒤쪽 담이 없어져서 입구가 확장될 것으로 기대하고 있으며, 가능하면 여러 개의 입구가 생기기를 바랍니다.	
10년 뒤 모습	사람들이 많이 오는 활성화된 모습	

VI. 꿈꾸는예술터 공간 활성화를 위한 실험

1. 꿈꾸는예술터 위탁문화예술교육 ‘예술로 [+잇_다]’

1-1. 사업 개요

○ 사업명 : 예술로 더하고, 예술로 연결하는 ‘예술로 [+잇_다]’

○ 목적

- 지역주민들이 생활 속에서 문화예술교육을 상시 접할 수 있는 기회 확대
- 지역문화예술교육 활동 거점이자 콘텐츠 플랫폼으로서 문화예술교육 전용공간의 기능 수행
- 문화예술교육의 가치를 확산하는 건강한 문화예술교육 생태계 구축

○ 방향

- 예술교육가와 지역주민들이 일상적으로 문화예술교육에 참여할 수 있는 매개 역할로서의 지원
- 성남문화재단의 예술교육가 인력풀을 대상으로 꿈꾸는예술터 교육활동 참여 기회 제공
- 수요자의 특성과 요구에 따라 맞춤형 프로그램 제안을 통한 실효성 강화
- 강습강좌와 차별화된 꿈꾸는예술터의 전문적인 장비와 시설을 활용한 창작중심의 문화예술교육 지향

1-2. 사업 운영

○ 운영 단계



○ 단계별 세부계획

단계	주요 내용	결과물
1단계 : 만남	① 수요 모임 의뢰 - 대상 : 유아, 아동, 청소년, 성인, 어르신 - 인원 : 최소 2인 이상 - 교육 횟수 : 1회 이상 - 교육 시간 : 60분 이상 - 교육 내용 Q. 어떤 예술 분야의 교육을 받고 싶나요? Q. 이 교육을 받고 난 후 어떤 기대가 있나요? ② 수요 모임의 특성과 요구 파악 - 수요 모임에 대한 이해 - 원하는 교육 내용 파악 - 교육 횟수, 교육 시간, 교육 인원 확인 ③ 예술교육가 섭외 - 수요 모임의 니즈에 맞는 프로그램 실행이 가능한 예술교육가 섭외 - 예술교육가 : 대략적인 프로그램 구성	
2단계 : 연결	① 프로그램 제안 - 전임예술교육가 : 프로그램 제안서 작성 ② 프로그램 확정 ③ 프로젝트 운영비 예산 책정 - 예술교육가 : 교육재료 구입리스트 작성 ④ 프로젝트 운영비 결제 - 프로그램 실행 2주 전까지 결제 완료	• 프로그램 제안서 • 교육재료 구입리스트
3단계 : 준비-시작	① 세부 프로그램 설계 - 예술교육가 : 프로그램 계획(안) 작성 - 전임예술교육가 : 프로젝트 기획(안) 완성 ② 프로그램 준비 - 공간예약 - 교육재료 구입 - 교육 공간 셋팅 ③ 프로그램 실행	• 프로그램 계획(안) • 프로젝트 기획(안)
4단계 : 돌아봄	① 프로그램 환류 - 교육 사진 공유 - 수요 모임 설문조사 진행 ② 결과보고서 작성	• 설문조사 결과서 • 결과보고서

○ 예산 책정

항목	기준	산출내역	비고
기획비	• 전체 예산의 10% 책정	(강의비+교육재료비+대관비) ÷ 10%	
강의비	• 교육 인원과 프로그램의 내용에 따라 예술교육가 인원 수 결정	80,000원(1시간) + 50,000원(0시간) × 0인	주강사 : 3급 강사 기준 (최고 1시간 80,000원, 초과 매시간당 50,000원)
		50,000원(1시간) + 30,000원(0시간) × 0인	보조강사 : 5급 강사 기준 (최고 1시간 50,000원, 초과 매시간당 30,000원)
교육재료비	• 예술교육가가 산정한 교육 재료비의 총 금액에서 참여인원수를 나눈 후 천원 단위로 책정	교육재료비 ÷ 참여인원수 (천원 단위)	
대관비	• 공간 대관료와 교육 시간에 따라 책정	대관료 × 교육시간	이미지랩 10,000원 손기술랩1,2 10,000원 미디어랩1 10,000원 미디어랩2 40,000원 1인미디어실 4,000원 통합랩1,2 10,000원 움직임랩 10,000원 소리랩 10,000원 소리랩연습실1 4,000원 소리랩연습실2 8,000원 소리스튜디오 20,000원 라이브러리2 20,000원 뽀뽀지클래스!?, 10,000원 * 1시간 사용료 기준

○ 운영 지침

- 최소 프로그램 실행 2주 전에 프로젝트 운영비 결제가 완료되어야 차질 없이 진행됩니다.
- 프로젝트 운영비는 총금액으로 카드 결제만 가능합니다. 꿈꾸는예술터를 방문하여 결제해 주시기 바랍니다.
- 교육재료는 꿈꾸는예술터에서 구입 진행하며 사용하고 남은 재료는 모임에서 가져가셔도 됩니다.
- 원칙적으로 운영비 결제 이후 모임 사정으로 인한 취소는 불가합니다. 불가피하게 프로젝트 진행이 어려울 경우 그 사실을 담당자에게 알려주시고 조율해 주시기 바랍니다.

○ 꿈꾸는예술터 프로그램 제안

예술분야	예술활동	참고 이미지
드로잉 프로그램	<ul style="list-style-type: none"> 여러 가지 재료를 경험하고 드로잉을 일상 기록하기 ex) 연필, 펜, 오일파스텔 등 앱을 활용하여 사용한 디지털 이미지 제작하기 	
목공 프로그램	<ul style="list-style-type: none"> 생활에 필요한 도구를 다루는 기술을 배우고 목공 기술을 바탕으로 한 물건 만들기 ex) 우드카빙(나이프, 숟가락), 도마 만들기 등 	 
섬유공예 프로그램	<ul style="list-style-type: none"> 디지털 드로잉한 천을 프린트하여 재봉틀을 활용한 예술적이고 실용적인 오브제 만들기 ex) 패브릭 포스터, 에코백, 파우치, 시계 등 자연물 재료로 직접 만든 친환경 플라스틱을 활용하여 예술적이고 실용적인 공예품 만들기 ex) 키링, 시계 등 패턴을 디자인한 자수를 넣어 소품 만들기 ex) 티코스터, 비스꼬뉴 키링, 와펜, 자수카드 등 	   
판화 프로그램	<ul style="list-style-type: none"> 직접 만든 이미지를 실크스크린 기법으로 판화하여 예술적이고 실용적인 오브제 만들기 ex) 에코백, 패브릭 포스터, 티셔츠 등 	 
도예 프로그램	<ul style="list-style-type: none"> 흙의 물성을 활용한 작은 기물 만들기 ex) 컵, 그릇 등 	 
사진 프로그램	<ul style="list-style-type: none"> 클로즈업, 하이·로우앵글 구도를 알아보고, 나를 주제로 이미지메이킹한 예술적 의미가 담긴 (디지털 카메라, 스마트폰 사진 촬영하기 AI를 사용하여 내가 상상하는 이미지 만들기 	 
영화 프로그램	<ul style="list-style-type: none"> 감정과 움직임에 따른 촬영법을 배우고 스마트폰으로 영상을 촬영, 편집하여 우리들의 단편 영화 만들기 	
연극 프로그램	<ul style="list-style-type: none"> 기초연기 요소 훈련(화술, 움직임 등)을 통해 장면 표현하기 연극적 활동을 통한 자기 발견 경험하기 	
무용 프로그램	<ul style="list-style-type: none"> 힘과 에너지에 반응하는 나의 몸을 움직임으로 감각하기 무용의 요소(신체, 동작, 공간 등)를 알아보고, 나의 일상 이야기를 춤으로 창작하기 ex) 산책춤, 운동춤, 요리춤 	
음악 프로그램	<ul style="list-style-type: none"> AI 작곡 기술을 사용하여 만든 음악을 전문 스튜디오에서 녹음하기 	

○ 사업 운영 체크리스트

순서	내용	일정	담당			
			수요자	꿈터 담당자	PTA	예술 교육가
1	수요모임 의뢰	~ 3주전	√			
2	수요모임 파악 및 이해				√	
3	예술교육가 섭외				√	
4	프로그램 제안					√
5	프로그램 확정		√			
6	프로젝트 비용 결제 완료	~ 2주전	√	√		
7	세부 프로그램 설계				√	√
8	프로젝트 기획(안) 작성				√	
9	프로젝트 기획(안) 수요자 공유		√			
10	공간 예약			√		
11	교육재료 구입			√		
12	교육재료 준비	~ 1일전				√
13	안내판, 이름표 준비				√	
14	공간 셋팅			√	√	
15	교육 실행	당일		√	√	√
16	설문조사 실시	수업 후			√	
17	설문조사 결과 정리				√	
18	결과보고서 작성			√		

○ 각종 서식

- 서식1. 프로그램 제안서 - 전임예술교육가
- 서식2. 프로젝트 기획(안) - 전임예술교육가
- 서식3. 프로그램 계획(안) - 예술교육가
- 서식4. 교육재료 구입리스트 - 예술교육가
- 서식5. 참여자 만족도 설문조사 - 수요자
- 서식6. 참여자 초상·저작물 동의서 - 수요자



<꿈꾸는예술터> 위탁문화예술교육 '예술로 [+잇_다]'

프로그램 제안서

■ 전체 개요

기 간	2024.00.00.()
시 간	○회차 / ex) 오전 10:00~12:00, 오후 13:30~15:30 (총 ○○분)
대 상	○○○
인 원	○○명
프로그램	드로잉

■ 프로그램 개요

프로그램명	ex) <Drawing, 그리고>
프로그램 소개	ex) 잘 그려야 한다는 부담감은 잠시 내려놓고, 어린 시절 자유롭게 그림을 그리던 순간을 떠올려볼까요? 기술보다는 그림을 그리는 과정에 더 집중해 보는 시간입니다. 핸드폰 속 애정하는 사진을 나만의 드로잉으로 남겨 보세요.
참고 사진	

■ 예술교육가 소개

■ 소요예산

항목		산출내역	금액(원)
① 기획비		전체 예산 000,000원 10%	
② 강의비	주강사	80,000원(1시간) + 000,000원(0시간) x 0인	
	보조강사	50,000원(1시간) + 000,000원(0시간) x 0인	
③ 교육재료비		0명 x 000,000원	
④ 대관비		000,000원(1시간 기준) x 0시간	
합계			0

<예산 책정기준>

① 기획비

- 전체 예산의 10%로 산정됩니다.

② 강의비

- 프로그램의 내용, 참여자 인원수에 따라 주강사 외 보조강사가 함께 진행됩니다.
- 강의비는 성남문화재단의 지급 기준에 의해 책정됩니다. (단, 보조강사는 5급 기준)

▶ 지급기준

구분	기준	강사료
3급강사	해당 문화예술분야에서 7년 이상 활발한 활동으로 인해 그에 준하는 경력, 수상 등이 인정되는 문화예술인 및 전문 강사	최고 1시간 80,000원 초과 매시간당 50,000원
4급강사	해당 문화예술분야에서 3년 이상 활발한 활동으로 인해 그에 준하는 경력, 수상 등이 인정되는 문화예술인 및 전문 강사	최고 1시간 70,000원 초과 매시간당 40,000원
5급강사	해당 문화예술분야에서 3년 이하의 문화예술인 및 전문 강사 강좌진행 시 보조 진행자 (실기 및 강습 보조)	최고 1시간 50,000원 초과 매시간당 30,000원

③ 교육재료비

- 예술교육가가 프로그램 실행에 필요한 교육재료비의 총금액에서 참여 인원수를 나눈 후 천원 단위로 책정됩니다. (교육재료비 ÷ 참여인원수 (천원 단위))

④ 대관비

- 공간 대관료와 교육 시간에 따라 책정됩니다.

* 1시간 사용료 기준

위치	랩실명	대관비
1층	이미지랩	10,000원
	손기술랩1	10,000원
2층	손기술랩2	10,000원
	미디어랩1	10,000원
	통합랩1	10,000원
	소리스튜디오	20,000원
3층	미디어랩2	40,000원
	통합랩2	10,000원
	라이브러리	20,000원
4층	움직임랩	10,000원
	소리랩	10,000원
	뽀뽀지클래스 !?	10,000원







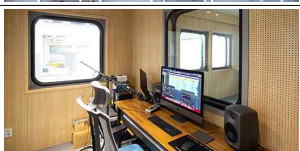
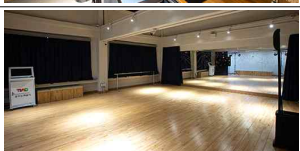




■ 운영 지침

- 계약은 최소 프로그램 실행 2주 전에 완료되어야 차질 없이 운영됩니다.
- 교육재료는 꿈꾸는예술터에서 구입 진행하며 사용하고 남은 재료는 모임에서 가져가셔도 됩니다.
- 프로젝트 운영비는 총금액으로 카드 결제만 가능합니다. 교육 일주일 전까지 결제해 주시기 바랍니다.
- 원칙적으로 계약서 작성 이후 모임 사정으로 인한 취소는 불가합니다. 불가피하게 프로젝트 진행이 어려울 경우 그 사실을 담당자에게 알려주시고 기획비를 지급해 주셔야 합니다.

■ 기타 협의 내용

- 꿈꾸는예술터 내에서 점심 식사가 가능합니다. 도시락을 준비해 주시고, 담당자와 장소를 협의해 주시기 바랍니다. ex) 예술가라운지, 스튜디오1~4
- 카페 '마망'에서 음료와 베이커리 구입이 가능합니다. 참여자들이 수업에 집중할 수 있도록 미리 준비해 주시기 바랍니다.
- 주차비는 무료입니다. 만차일 경우 운동장을 이용해 주시기 바랍니다.

■ 기타. <꿈꾸는예술터> 공간 소개

랩실명	예술활동	장비	관련이미지
이미지 랩	<ul style="list-style-type: none"> 시각예술 교육프로그램을 연구하고 창작활동을 할 수 있도록 구성 	<ul style="list-style-type: none"> 교육과 협력 작업 가능한 가구와 실크 스크린 등 	
손기술 랩1	<ul style="list-style-type: none"> 목공, 도예, 섬유 관련 교육프로그램을 연구하고 창작활동을 할 수 있도록 구성 	<ul style="list-style-type: none"> 쏘우, 각도절단기 등 목공 장비와 CNC, 레이저커팅기, 물레, 전기가마, 3D 프린터 등 	
손기술 랩2		<ul style="list-style-type: none"> 미싱, 자수기 등 섬유 관련 작업이 가능한 장비 	
미디어 랩1	<ul style="list-style-type: none"> 영상 제작 및 온라인 방송 등 다양한 미디어 관련 교육 프로그램을 연구하고, 창작활동을 할 수 있도록 구성 	<ul style="list-style-type: none"> 2층 영상 스튜디오에는 카메라, 조명 등 설치가 가능한 스튜디오와 회의 및 교육이 가능한 테이블과 장비 	
미디어 랩2		<ul style="list-style-type: none"> 3층 미디어교육실에는 아이맥 16대가 설치, 1인 미디어실 4곳에는 촬영, 편집이 가능하도록 아이맥과 블루 스크린 설치(음향, 촬영, 조명 장비 등 세팅 가능) 	
소리 랩	<ul style="list-style-type: none"> 악기연주, 작곡 등 다양한 음악 관련 교육 프로그램을 연구하고, 창작활동을 할 수 있도록 구성 	<ul style="list-style-type: none"> 피아노, 보면대, 테이블, 디제잉 장비 등 	
소리 스튜디오		<ul style="list-style-type: none"> 드럼 악기, 앰프 시설, 보컬 녹음이 가능한 장비 	
움직임 랩	<ul style="list-style-type: none"> 무용, 연극, 댄스, 마임 등 움직임 관련 교육 프로그램을 연구하고, 창작활동을 할 수 있도록 구성 	<ul style="list-style-type: none"> 마루바닥과 거울, 암막 커튼, 탈의실, 음향, 영상 장비 	
통합 랩1	<ul style="list-style-type: none"> 장르에 무관하게 다양한 교육 프로그램을 연구하고, 창작활동을 할 수 있도록 구성 	<ul style="list-style-type: none"> 책상과 의자, 대형 TV 등이 설치 1인용 책상 	
통합 랩2		<ul style="list-style-type: none"> 책상과 의자, 대형 TV 등이 설치 2인용 책상, 전신 거울 	
뒤편지 클래스	<ul style="list-style-type: none"> 문화예술교육 관련 교육 및 모임 등 뒤편지 창작 가능 하며 교실 분위기를 느낄 수 있는 공간 	<ul style="list-style-type: none"> 책상, 의자, 75인치 TV, 음향시스템 	
강당	<ul style="list-style-type: none"> 문화예술관련 교육, 소규모 공연, 행사 등을 위한 다목적 공간 	<ul style="list-style-type: none"> 75인치 TV, 영상카메라, 음향 및 조명 시스템, 행사용 바튼시스템 	



<꿈꾸는예술터> 위탁문화예술교육

예술로 [+잇_다] 기획(안)

■ 전체 개요

기 간	2024.00.00.()
시 간	○회차 / ex) 10:00~12:00, 13:30~15:30 (총 ○○분)
대 상	○○○
인 원	○○명
프로그램	드로잉

■ 프로그램 개요

예술교육가	○○○ 외 1인	예술분야	○○○												
프로그램명	ex) <Drawing, 그리고>														
프로그램 소개	ex) 잘 그려야 한다는 부담감은 잠시 내려놓고, 어린 시절 자유롭게 그림을 그리던 순간을 떠올려볼까요? 기술보다는 그림을 그리는 과정에 더 집중해 보는 시간입니다. 핸드폰 속 애정하는 사진을 나만의 드로잉으로 남겨 보세요.														
세부내용	<table><tr><th>시간</th><th>주제</th><th>활동</th><th>재료</th></tr><tr><td>10:00 ~ 12:00 ('120)</td><td>유성펜 드로잉</td><td>드로잉 전문 스테들러 피그먼트 펜을 활용하여 원하는 사물, 인물, 풍경을 드로잉한 후, 워터브러쉬로 은은하게 색칠한다.</td><td>펜, 종이, 워터브러쉬</td></tr><tr><td>13:30 ~ 15:30 ('120)</td><td>오일파스텔 드로잉</td><td>여러 가지 색감이 풍부한 풍경화를 드로잉한다.</td><td>오일파스텔, 종이</td></tr></table>			시간	주제	활동	재료	10:00 ~ 12:00 ('120)	유성펜 드로잉	드로잉 전문 스테들러 피그먼트 펜을 활용하여 원하는 사물, 인물, 풍경을 드로잉한 후, 워터브러쉬로 은은하게 색칠한다.	펜, 종이, 워터브러쉬	13:30 ~ 15:30 ('120)	오일파스텔 드로잉	여러 가지 색감이 풍부한 풍경화를 드로잉한다.	오일파스텔, 종이
시간	주제	활동	재료												
10:00 ~ 12:00 ('120)	유성펜 드로잉	드로잉 전문 스테들러 피그먼트 펜을 활용하여 원하는 사물, 인물, 풍경을 드로잉한 후, 워터브러쉬로 은은하게 색칠한다.	펜, 종이, 워터브러쉬												
13:30 ~ 15:30 ('120)	오일파스텔 드로잉	여러 가지 색감이 풍부한 풍경화를 드로잉한다.	오일파스텔, 종이												
일 정	2024.00.00.() ex)10:00~12:00, 13:30~15:30 (총 ○○분)														
장 소	○○○ (3층)														
소요예산	○○○,000원														

■ 예술교육가 소개



■ 프로그램 참고사진



■ 소요예산

항목		산출내역	금액(원)
기획비		전체 예산 000,000원 10%	
강의비	주강사	80,000원(1시간) + 000,000원(○시간) x ○인 (3급강사기준 : 최고 1시간 80,000원 매초과 시간당 50,000원)	
	보조강사	50,000원(1시간) + 000,000원(○시간) x ○인 (5급강사기준 : 최고 1시간 50,000원 매초과 시간 당30,000원)	
교육재료비		○명 x 000,000원 ex) (사쿠라 피그마 마이크론 망가 젤잉크펜, 원형 종이 액자, 16절 종이미색 도화지, 워터브러쉬, 모나미 플러스펜, 오일파스텔 등)	
대관비		000,000원(1시간 기준) x ○시간	
합계			0

■ 안내 사항

- ex) 드로잉 수업의 경우 참여자들이 준비한 사진으로 진행됩니다. 미리 사진을 받아서 전달부탁드립니다. 사진이 없을경우 예술교육가가 준비한 것으로 대체됩니다.
* A반은 7/26(금)까지, B반은 8/2(금) 부탁드립니다.
- 카페 '마망'에서 9시30분부터 음료 주문 가능합니다. 참여자들이 수업에 집중할 수 있도록 음료는 미리 준비 부탁드립니다. (사전에 주문할 음료를 조사해 주시면 카페에 전달 가능합니다)
- 주차장이 만차일 경우 운동장을 이용해 주차해 주세요.
- 교육비는 카드로 결제 가능합니다. 교육일 1주일 전 미리 결제 부탁드립니다.



<꿈꾸는예술터> 위탁문화예술교육 - 예술교육가용

예술로 [+잇_다] 프로그램 계획(안)

■ 전체 개요

기 간	2024.00.00.()
시 간	○회차 / ex) 10:00~12:00, 13:30~15:30 (총 ○○분)
대 상	○○○
인 원	○○명
프로그램	드로잉

■ 프로그램 개요

예술교육가	OOO 외 1인															
프로그램명	ex) <Drawing, 그리고>															
프로그램 소개	ex) 잘 그려야 한다는 부담감은 잠시 내려놓고, 어린 시절 자유롭게 그림을 그리던 순간을 떠올려볼까요? 기술보다는 그림을 그리는 과정에 더 집중해 보는 시간입니다. 핸드폰 속 애정하는 사진을 나만의 드로잉으로 남겨 보세요.															
세부 내용	<table><tr><th>시간</th><th>주제</th><th>활동</th><th>재료</th></tr><tr><td>10:00 ~ 12:00 ('120)</td><td>유성펜 드로잉</td><td>드로잉 전문 스테들러 피그먼트 펜을 활용하여 원하는 사물, 인물, 풍경을 드로잉한 후, 워터브러쉬로 은은하게 색칠한다.</td><td>펜, 종이, 워터브러쉬</td></tr><tr><td>13:30 ~ 15:30 ('120)</td><td>오일파스텔 드로잉</td><td>여러 가지 색감이 풍부한 풍경화를 드로잉한다.</td><td>오일파스텔, 종이</td></tr></table>				시간	주제	활동	재료	10:00 ~ 12:00 ('120)	유성펜 드로잉	드로잉 전문 스테들러 피그먼트 펜을 활용하여 원하는 사물, 인물, 풍경을 드로잉한 후, 워터브러쉬로 은은하게 색칠한다.	펜, 종이, 워터브러쉬	13:30 ~ 15:30 ('120)	오일파스텔 드로잉	여러 가지 색감이 풍부한 풍경화를 드로잉한다.	오일파스텔, 종이
시간	주제	활동	재료													
10:00 ~ 12:00 ('120)	유성펜 드로잉	드로잉 전문 스테들러 피그먼트 펜을 활용하여 원하는 사물, 인물, 풍경을 드로잉한 후, 워터브러쉬로 은은하게 색칠한다.	펜, 종이, 워터브러쉬													
13:30 ~ 15:30 ('120)	오일파스텔 드로잉	여러 가지 색감이 풍부한 풍경화를 드로잉한다.	오일파스텔, 종이													
교육재료비	000,000원 * 세부항목은 '교육재료구입리스트' 파일로 제출															
기자재	ex) 책상, 의자, TV, 노트북, 아이패드, 블루투스 스피커															

■ 예술교육가 소개



■ 프로그램 참고사진



<꿈꾸는예술터> 위탁문화예술교육 '예술로 [+잇_다]
교육재료 구입리스트

프로그램명 : 000

예술교육가 : 000

No.	품목	상세	단가	수량		금액	배송료	링크
1	펜	사쿠라 피그마 마이크론 망가 젤잉 크펜 4set	22,500	3	세트	67,500	0	https://www.coupang.com/vp/products/66254902?itemId=2230090061&vendorItemId=90665068901&q=SAKURA+%ED%94%BC%FA%B7%B8%EB%A7%88+%EB%A7%8C%ED%99%94+%EA%B7%B8%EB%A6%AC%EA%B8%B0%EC%9A%A9+%EC%98%A4%EB%A6%AC%EC%A7%80%EB%84%90+%EC%A0%A4%EC%9E%89%ED%81%AC%ED%8E%9C&itemsCount=36&searchId=aba1f816090b42868d4281cc0968ee4e&rank=2&isAddedCart
2	원형 종이	900g 원형 종이 액자 10개 1set	9,000	12	세트	108,000	0	
3	16절 종이	900g 19x27cm 10장 1set	6,000	12	세트	72,000	0	
4	미색도화지	200g 16절 250장	10,000	1	묶음	10,000	0	
5	워터브러쉬	M사이즈	700	33	개	26,100	3,000	
6	오일파스텔	12색	4,600	17	세트	78,200	0	
7	모나미 프러스펜 3000	검, 파, 빨, 초	2,430	17	세트	41,310	0	
계						403,110	3,000	
						406,110		



<꿈꾸는예술터> 위탁문화예술교육 '예술로 [+잇_다]' 참여자 만족도

'OOO'와 함께하는 <꿈꾸는예술터> 문화예술교육 의견 수렴

안녕하세요. <꿈꾸는예술터> 입니다.

오늘 진행한 <OOO> 프로그램에 대한 의견을 듣고자 설문을 준비하게 되었습니다.

본 설문을 통해 수집된 내용과 기타 개인 정보는 모두 안전하게 보호되며, 설문 결과는 연구 목적으로만 사용됩니다.

응답(객관식 6문항)에는 3분 정도 소요될 예정이며, 작성해 주신 의견은 향후 <꿈꾸는예술터>의 맞춤형 문화예술교육 프로그램 구성에 활용될 예정입니다.

<꿈꾸는예술터> 발전을 위한 'OOO'분들의 소중한 의견 부탁드립니다.

1. 본인의 성별은? *

- ① 남
- ② 여

2. 본인의 연령은? *

- ① 40대
- ② 50대
- ③ 60대
- ④ 70대

3. 오늘 참여한 <OOO> 프로그램에 대해 전반적으로 만족하셨나요?

- ① 매우 만족해요
- ② 만족해요
- ③ 보통이요
- ④ 불만족해요
- ⑤ 매우 불만족해요

4. 프로그램 참여하면서 가장 인상깊었던 점은 무엇인가요? * 중복 가능

- ① 전문 예술교육가 수업 진행
- ② 모임의 요구에 따른 맞춤형 프로그램
- ③ 프로그램 진행 장소와 관련 시설
- ④ 프로그램 운영 횟수 및 시간
- ⑤ 프로그램 참여 비용

기타 :

5. 다음 기회에 참여하고 싶은 분야의 프로그램은 무엇인가요? * 중복 가능

- ① 드로잉 ex) 어반스케치, 그림책 그리기
- ② 목공 ex) 목공 기초기술로 도마, 의자 만들기
- ③ 섬유공예 ex) 디지털 드로잉으로 나만의 오브제 만들기
- ④ 도예 ex) 흙으로 작은 기물(컵,그릇) 만들기
- ⑤ 음악 ex) 앱으로 작곡한 음악을 스튜디오에서 녹음하기
- ⑥ 무용 ex) 나의 몸과 움직임 감각하기
- ⑦ 연극 ex) 과정드라마로 이야기 경험하기
- ⑧ 뮤지컬 ex) 나의 이야기를 뮤지컬로 표현하기
- ⑨ 사진 ex) 시아노타입 사진찍기
- ⑩ 영화 ex) 스마트폰으로 단편 영화 만들기

기타 :

6. 맞춤형 문화예술교육 프로그램 운영을 위해 가장 중요한 점은 무엇일까요? * 중복 가능

- ① 모임의 요구 파악 및 이해
- ② 모임의 요구에 맞는 프로그램 구성
- ③ 전문 예술교육가 매칭
- ④ 프로그램 운영에 적절한 공간 책정
- ⑤ 풍부한 교육자료 활용
- ⑥ 적절한 예산 책정
- ⑦ 편의시설 준비 ex) 주차장, 휴식 공간, 카페

기타 :

※ 설문이 종료되었습니다. 참여해 주셔서 감사합니다.

<꿈꾸는예술터>에 대한 의견(칭찬할 점, 개선할 점)이 있다면, 자유롭게 남겨주세요.

개인정보 수집·이용·제공 동의서 및 초상·저작물 이용 동의서

성남문화재단은 「성남꿈꾸는예술터 교육」과 관련하여 「개인정보보호법」 등 관련 법규에 의거하여 귀하의 개인정보를 아래와 같이 수집·이용 하고자 합니다.

개인정보 수집·이용·제공 동의서		
<p>■ 관련법규 : 개인정보 보호법 제15조(개인정보의 수집·이용), 제18조(개인정보의 이용·제공 제한), 제22조(동의를 받는 방법), 제24조 표준 개인정보 보호지침, 제9조(개인정보의 목적 외 이용 등)</p> <p>■ 기본 개인정보 수집·활용 [필수]</p>		
수집 · 이용하려는 개인정보의 항목	개인정보의 수집 · 이용의 목적	개인정보 이용기간 및 보유기간
<ul style="list-style-type: none">성명, 생년월일, 성별, 거주지, 연락처, E-mail 등활동 사진 및 영상 등	<ul style="list-style-type: none">성남꿈꾸는예술터 교육을 위한 본인 식별 절차에 이용프로그램 운영에 따른 정보 수집 및 활용기타 운영과정 중 진행되는 사진, 영상물 등 촬영 진행 시 해당 내용과 관련한 사업 홍보(홈페이지, 보도자료, 홍보물, SNS 등)를 위한 목적에만 이용 <p>※ 사업 종료 연도 이후에도 사업 홍보를 위해 활용될 수 있음</p>	수집된 개인정보 이용 및 보유기간은 제출일로부터 2년간 또는 삭제 신청 시 까지입니다. 보유기간 종료 시 재생이 불가능한 방법으로 즉시 파기합니다.
<p>※ 개인정보 제공 동의 거부 권리 및 동의 거부에 따른 불이익 내용 또는 제한사항</p> <p>- 귀하는 개인정보제공 동의를 거부할 권리가 있으며, 동의 거부에 따른 불이익은 없습니다. 다만 위 제공사항은 본인 식별에 이용되는 정보로 반드시 필요한 사항입니다. 거부하실 경우 교육 참여가 불가능함을 알려드립니다.</p> <p>※ 개인정보 제공자가 동의한 내용외의 다른 목적으로 활용하지 않으며, 제공된 개인정보의 이용을 거부하고자 할 때에는 개인정보 관리책임자를 통해 열람, 정정, 삭제를 요구할 수 있습니다.</p> <p style="text-align: right;">동의함 <input type="checkbox"/> 동의하지 않음 <input type="checkbox"/></p>		

사진 및 영상물 촬영 등 관련 초상·저작물 이용 동의서	
<p>본인은 성남문화재단에서 『성남꿈꾸는예술터 교육』 관련 사진·영상 촬영에 동의하고, 본인의 초상 및 교육의 결과물이 성남문화재단에서 운영하는 웹사이트 또는 발간하는 간행물에 도화, 사진, 영상 등의 매체를 통해 복제, 배포, 공중송신, 방송 기타의 방법으로 공개되거나 사용되는 것에 동의합니다.</p>	
<p>※ 귀하께서는 초상·저작물 이용에 대한 동의를 거부할 수 있습니다. 그러나 상기 동의를 거부하실 경우 성남문화재단이 주관하는 교육에 참여가 제한될 수 있는 점 양해 부탁드립니다.</p> <p style="text-align: right;">동의함 <input type="checkbox"/> 동의하지 않음 <input type="checkbox"/></p>	

본인은 위와 같이 『개인정보의 수집·이용·제공 동의서 및 초상·저작물 이용 동의서』 내용을 읽고 명확히 이해하였으며, 이에 동의합니다.

2024년 월 일

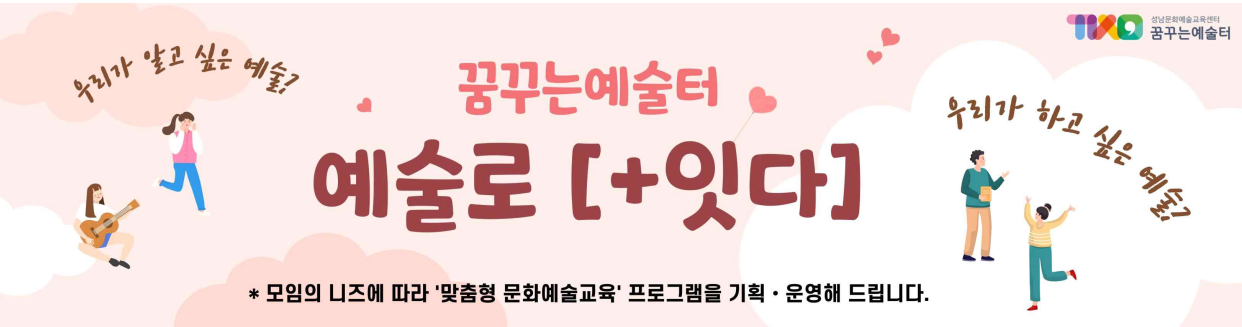
성 명 :

(인 또는 서명)

성남문화재단 귀하

1-3. 홍보물

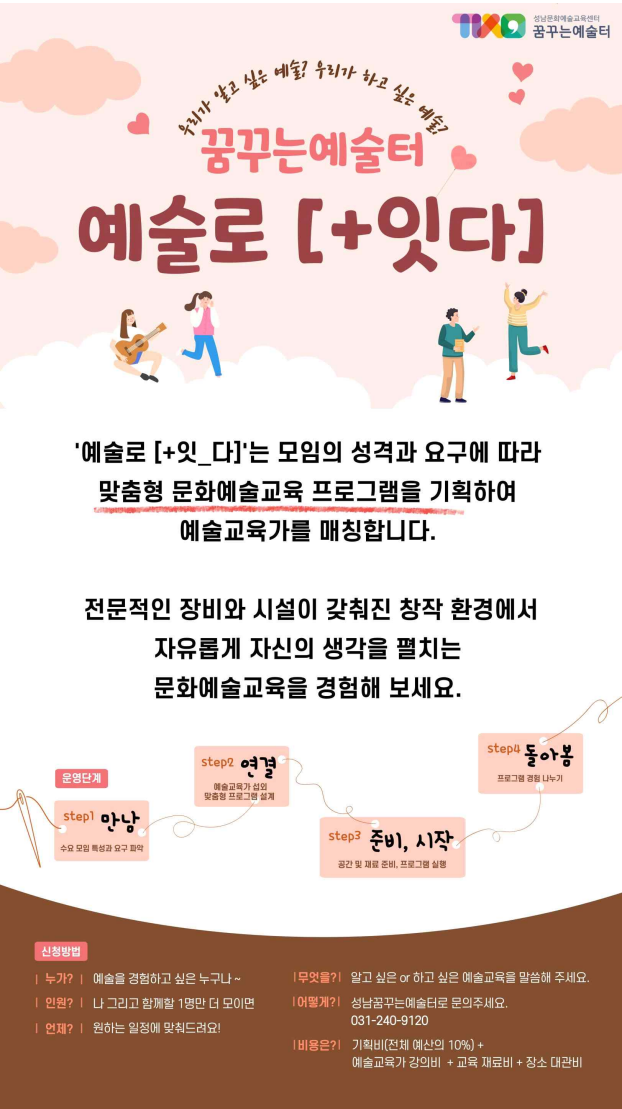
○ 홈페이지 웹 배너



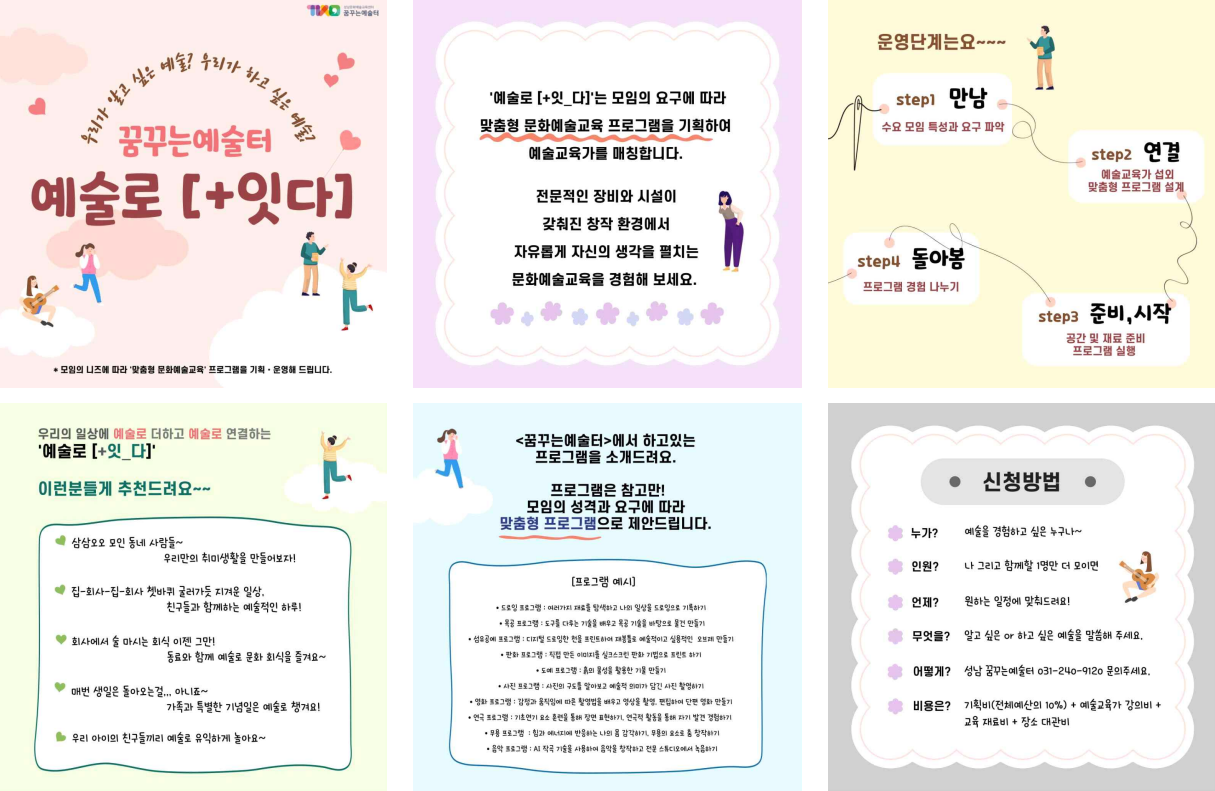
○ 홈페이지 내용



○ 꿈꾸는예술터 내 DID



○ 꿈꾸는예술터 인스타



1-4. 실행

○ 1차

- 일정 : 2024년 7월 31일(수)
- 시간 : 오전 10:00~12:00 / 오후 13:30~15:30
- 대상 : 우리역사연구회 24명
- 프로그램 : 드로잉 <Drawing, 그리고>

○ 2차

- 일정 : 2024년 8월 7일(수)
- 시간 : 오전 10:00~12:00 / 오후 13:30~15:30
- 대상 : 우리역사연구회 33명
- 프로그램 : 드로잉 <Drawing, 그리고>

▶ 프로그램 개요

예술교육가	송하나	예술분야	시각예술_드로잉
프로그램명	<Drawing, 그리고>		
프로그램 소개	잘 그려야 한다는 부담감은 잠시 내려놓고, 어린 시절 자유롭게 그림을 그리던 순간을 떠올려볼까요?		

	기술보다는 그림을 그리는 과정에 더 집중해 보는 시간입니다. 핸드폰 속 애정하는 사진을 나만의 드로잉으로 남겨 보세요.																			
세부내용	<table><tr><td>시간</td><td>주제</td><td>활동</td><td>재료</td></tr><tr><td>10:00 ~ 12:00 (120)</td><td>유성펜 드로잉</td><td>드로잉 전문 스텔러 피그먼트 펜을 활용하여 원하는 사물, 인물, 풍경을 드로잉한 후, 워터브러쉬로 은은하게 색칠한다.</td><td>펜, 종이, 워터브러쉬</td></tr><tr><td>12:00 ~ 13:30 (90)</td><td colspan="3">점심시간</td></tr><tr><td>13:30 ~ 15:30 (120)</td><td>오일파스텔 드로잉</td><td>여러 가지 색감이 풍부한 풍경을 드로잉한다.</td><td>오일파스텔, 종이</td></tr></table>				시간	주제	활동	재료	10:00 ~ 12:00 (120)	유성펜 드로잉	드로잉 전문 스텔러 피그먼트 펜을 활용하여 원하는 사물, 인물, 풍경을 드로잉한 후, 워터브러쉬로 은은하게 색칠한다.	펜, 종이, 워터브러쉬	12:00 ~ 13:30 (90)	점심시간			13:30 ~ 15:30 (120)	오일파스텔 드로잉	여러 가지 색감이 풍부한 풍경을 드로잉한다.	오일파스텔, 종이
	시간	주제	활동	재료																
	10:00 ~ 12:00 (120)	유성펜 드로잉	드로잉 전문 스텔러 피그먼트 펜을 활용하여 원하는 사물, 인물, 풍경을 드로잉한 후, 워터브러쉬로 은은하게 색칠한다.	펜, 종이, 워터브러쉬																
	12:00 ~ 13:30 (90)	점심시간																		
13:30 ~ 15:30 (120)	오일파스텔 드로잉	여러 가지 색감이 풍부한 풍경을 드로잉한다.	오일파스텔, 종이																	
※ 참여자의 인물, 풍경(전체, 작은 정물) 사진 파일을 A반은 7/26(금)까지, B반은 8/2(금) 부탁드립니다.																				
일 정	A반	7/31(수) 10:00~12:00, 13:30~15:30(240분)		B반	8/7 (수) 10:00~12:00, 13:30~15:30(240분)															
장 소		통합랩2 (3층)			통합랩2 (3층)															
소요예산		715,000원 * 참여인원 24명으로 주강사1인 + 보조강사 1인			968,000원 * 참여인원 33명으로 주강사1인 + 보조강사2인															

▶ 수업 사진



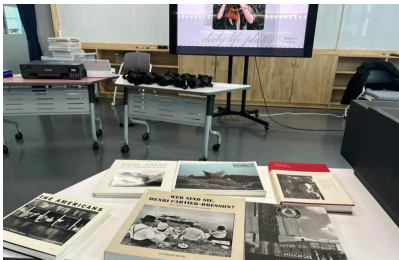
○ 3차

- 일정 : 2024년 11월 27일(수)
- 시간 : 오전 10:00~12:00 / 오후 13:30~15:30
- 대상 : 우리역사연구회 10명
- 프로그램 : 사진 <일상이 역사가 되는 순간>

▶ 프로그램 개요

예술교육가	이한숙	예술분야	사진
프로그램명	일상이 역사가 되는 순간		
프로그램 소개	사진탄생과 의미를 알아보고, 남한산성 출사 트레킹으로 지역 문화유산을 기록하고, 더불어 사적 기록이 역사로서의 가치를 인지하여 일상의 기록이 예술적 역사가 되는 순간을 경험합니다.		
세부내용	시간	주제	활동
	10:00 ~ 11:00 ('60)	사진의 탄생과 기초촬영	사진의 탄생과 기록과 예술사진의 사례를 감상하고, 사진촬영을 위한 기본적인 카메라의 기능을 학습
	11:00~12:30	남한산성 출사	산성로터리→영월정(0.4km)→수어장대(0.5km)→서문(0.5km)→국청사(0.2km)→송렬전(0.8km)→산성로터리(0.6km) 트레킹 및 촬영
	14:30 ~ 16:00 ('90)	셀렉 및 출력	사진 감상과 셀렉하고 사진에 담긴 이야기 공유
인원	10명		
장소	통합랩2		
소요예산	517,000원		

▶ 수업 사진



○ 4차

- 일정 : 2024년 11월 27일(수)
- 시간 : 오전 10:00~12:00 / 오후 13:30~15:30
- 대상 : 우리역사연구회 20명
- 프로그램 : 사진 <나만의 감성 사진 스케치>

▶ 프로그램 개요

예술교육가	안선경	예술분야	사진	
프로그램명	나만의 감성 사진 스케치			
프로그램 소개	다양한 사진 구도 표현 방법을 알아보고, 주변을 돌아보면서 나만의 피사체를 찾아 가을 이미지를 촬영합니다. 촬영한 사진은 나의 글과 함께 <투명 포토 압화 액자>작품으로 완성됩니다.			
세부내용				
	시간	주제	활동	재료
	10:00 ~ 1100 ('60)	사진의 이해	- 사진의 이해 및 사진작가의 세계 - 9가지 사진 구도 팁(다양한 사진 구도 표현 방법 습득하기)	
	11:00~12:30 ('90)	남한산성 출사	- 피사계심도를 활용한 클로즈업 사진 촬영	스마트폰
	14:30 ~ 16:00 ('90)	압화 액자 작품 완성	- 사진리뷰 및 인화 - 사진과 함께하는 포토메세지 작성하기 - 사진, 글과 함께 압화액자 완성하기	압화액자, 포토프린터기, 도화지, 펜, 가위
인원	20명			
장소	통합랩1			
소요예산	924,000원			

▶ 수업 사진



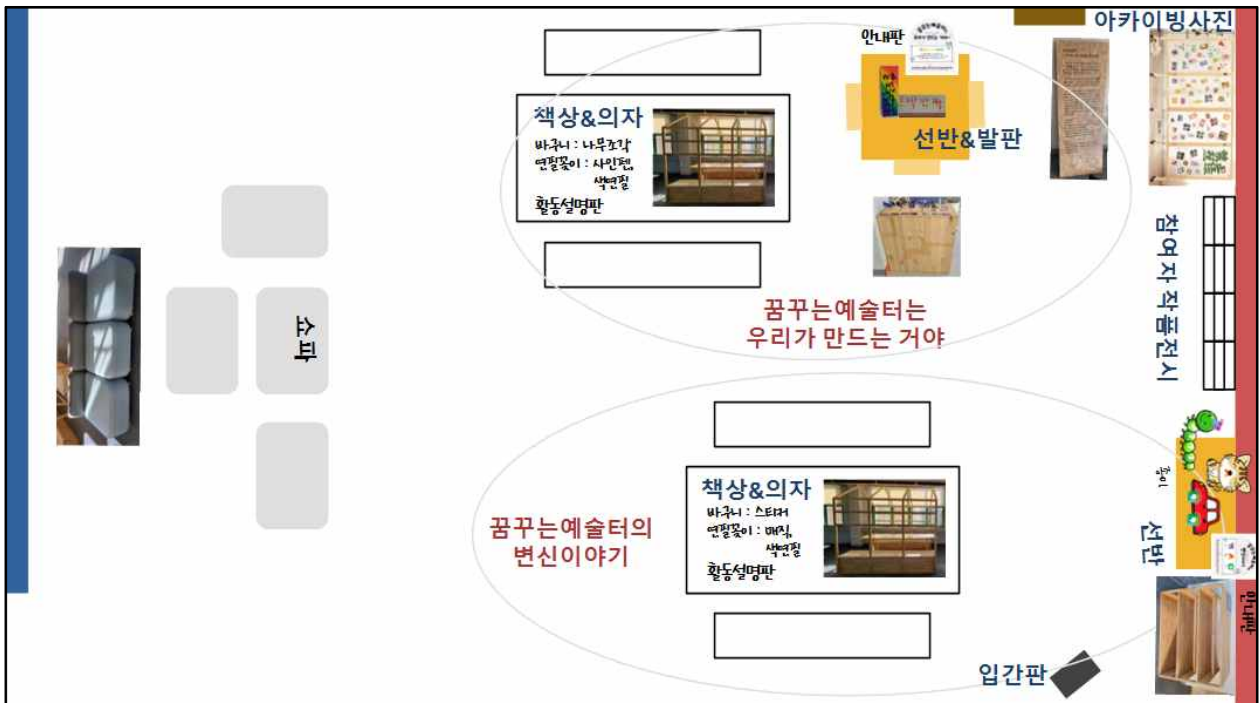
2. 상설체험 프로그램

2-1. 프로그램 개요

○ 목적

- 꿈꾸는예술터가 지역 주민의 문화예술 전용공간으로서 역할을 하기 위해서는 누구나 언제든지 이곳을 찾아왔을 때 예술적 체험이 가능해야 한다.
- 예약을 통해 참여하는 강좌 형식 외에도 자유롭게 예술적 체험을 할 수 있는 상설형 체험프로그램을 준비하고자 한다.
- 상설체험은 유아부터 초등학생뿐만 아니라 청소년, 성인까지 모든 대상이 참여할 수 있어야 하므로, 초등학생 대상의 예술놀이 프로그램으로 개발하고자 한다.
- 내년 꿈꾸는예술터는 상설체험 프로그램 확대 운영을 계획하고 있다. 이번 프로그램을 시작으로 상설체험 공간 선정, 공간별 콘셉트 지정, 연령대별 프로그램 개발을 준비하고자 한다.

○ 공간구성



2-2. 프로그램 내용

2-2-1. 상설형 예술놀이 ‘꿈꾸는예술터의 두근두근 변신이야기’

○ 활동 : 꿈꾸는예술터의 BI에 나만의 상상을 더해 그림그리기

- ① BI 스티커 선택하기
- ② BI 스티커 종이에 붙이기

③ 연상 그림 그리기

④ 작품 전시하기

○ 재료

① BI 스티커 3종 : 소, 대 사이즈

② 정사각형 켄트지 종이

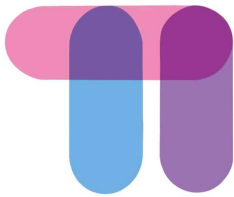
③ 그리기 도구(매직세트, 색연필세트 등)

④ 책상&의자 : 바구니(스티커용), 연필꽂이, 쓰레기통, 활동설명판, 투명매트

⑤ 선반 : 예시그림 POP 3종, 안내판 POP

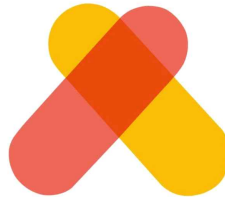
⑥ 작품거치대 : 나무집게

○ 프로그램 예시



꿈 : ㄷ

교차하여 서로 이어지면서
함께 문화예술을 공유함



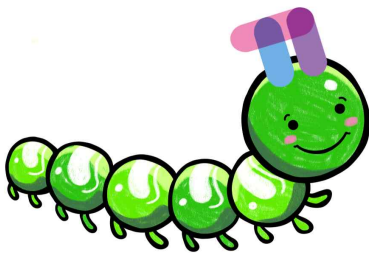
예술 : ㅅ

함께 기대고 어울리는 사람,
공유를 상징화 함



터 : ㅁ

새로운 터(공간)의 창조



2-2-2. 체험형 방명록 ‘꿈꾸는예술터는 우리가 만드는 거야’

○ 활동 : ‘꿈꾸는예술터는 OO이다’ OO에 들어갈 낱말을 나무조각에 꾸며쓰고 쌓아올리기

① ‘꿈꾸는예술터는 OO이다’ 어울리는 낱말 생각하기

Q. 꿈꾸는예술터는 어떤 모습인가요?

Q. 꿈꾸는예술터하면 어떤 생각이나 느낌이 드나요?

Q. 꿈꾸는예술터에 어떤 바람이 있나요?

② 생각한 낱말을 나무조각에 쓰기

③ 꿈꾸는예술터에 어울리는 색깔로 색칠하고 꾸미기

○ 재료

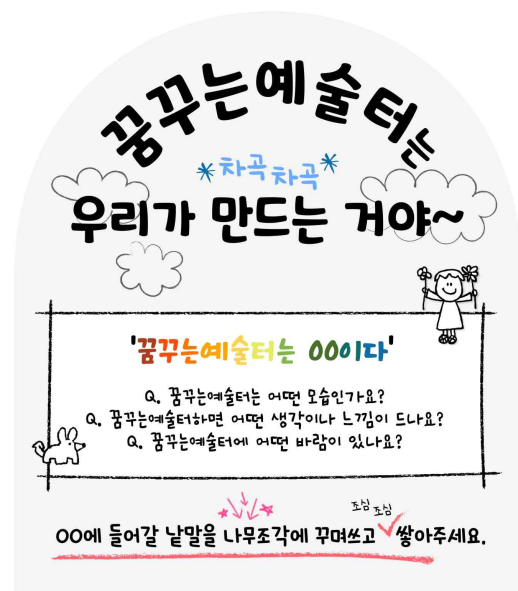
- ① 나무조각
- ② 그리기 도구(사인펜세트, 색연필세트 등)
- ③ 책상&의자 : 바구니(나무조각용), 연필꽂이, 활동설명판, 투명매트
- ④ 선반 : 안내판 POP
- ⑤ 발판 3개

○ 프로그램 예시

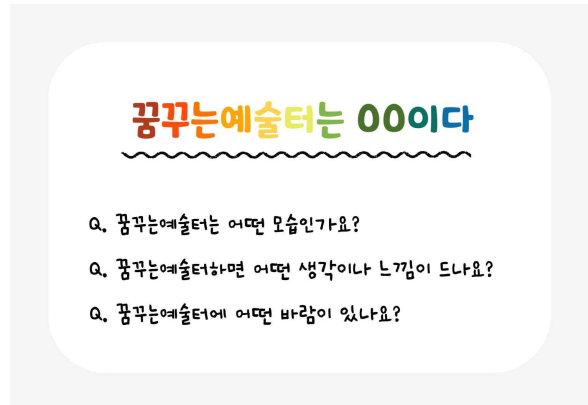
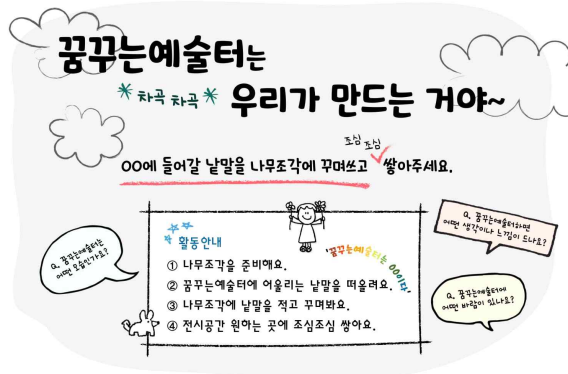
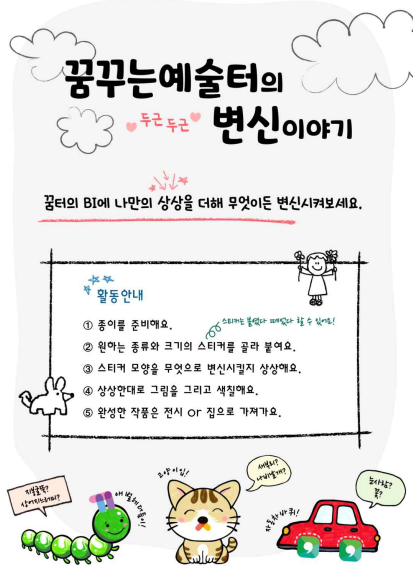


2-3. 프로그램 디자인물

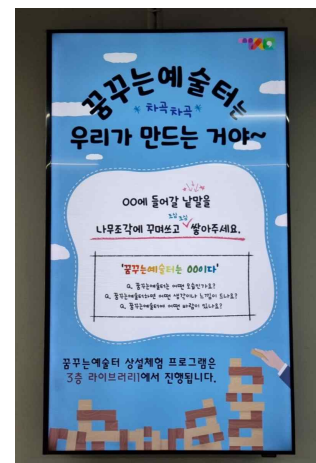
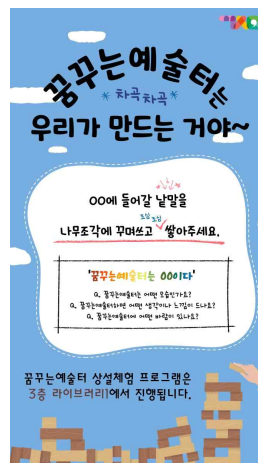
○ 프로그램 안내판



○ 활동 안내판

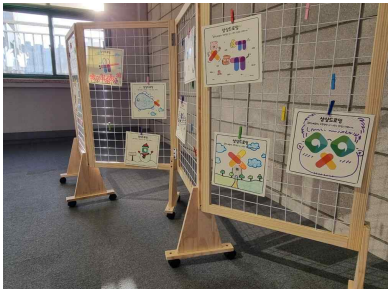
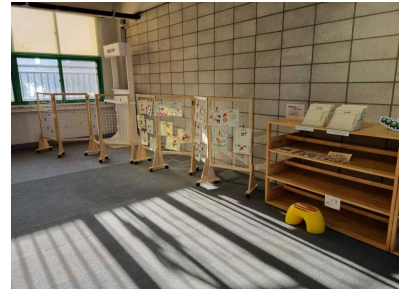
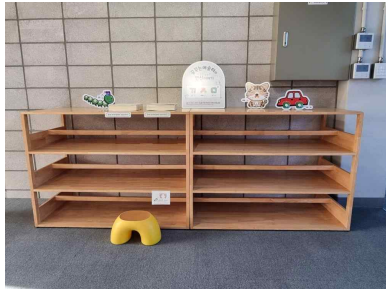


○ 꿈꾸는예술터내 DID

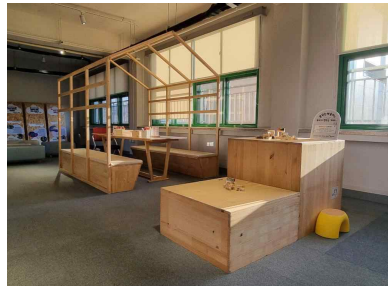


2-3. 공간 셋팅

○ 상설형 예술놀이 ‘꿈꾸는예술터의 두근두근 변신이야기’



○ 체험형 방명록 ‘꿈꾸는예술터는 우리가 만드는 거야’



VII. 꿈꾸는예술터 공간 활성화 방안 제안

1. 예술성이 느껴지는 공간 구성

1-1. 내부

○ 꿈꾸는예술터 프로그램 소개 공간 마련

- 꿈꾸는예술터 강좌 프로그램, 성남문화예술교육센터의 기관연계 사업 프로그램을 소개하는 전용 공간을 마련한다. 이 공간은 단순히 프로그램을 나열하는 방식이 아니라, 상설·체험 프로그램 형식으로 구성하여 예술교육 전용공간인 꿈꾸는예술터의 특색을 강조한다.
- 상설·체험 프로그램으로 공간을 구성함으로써, 세팅한 구조물과 참여자의 결과물이 어우러져 예술적 감성을 담은 공간으로 채워질 수 있다.
- 이를 통해 꿈꾸는예술터 강좌 프로그램, 성남문화예술교육센터의 기관연계 사업 프로그램을 자연스럽게 홍보할 수 있으며, 특히 꿈꾸는예술터 밖에서 이루어지는 사업을 연결하는 고리가 될 수 있어 보인다.

○ 문화예술교육관련 ‘작은 도서관’ 운영

- 꿈꾸는예술터에 찾아오는 지역 주민들의 주된 목적은 예술교육을 경험하기 위함이다. 단순히 교육의 공간을 넘어 지역 주민들이 자유롭게 이용할 수 있는 개방형 공간이 되기 위해서 ‘작은 도서관’ 운영한다.
- 이 도서관은 예술교육 전용공간으로서의 역할을 강조하기 위해 문화예술교육관련 도서로 구성한다. 또한 지역 예술(교육)가의 자료집, 간행물 등을 비치하여 지역문화예술교육 콘텐츠 플랫폼으로서 역할을 기대할 수 있다.
- 학부모의 경우 아이들을 수업에 참여시킨 후 대기하는 동안 흥미로운 볼거리를 제공하여 기다리는 시간을 의미있게 할 수 있다. 특히 유아문화예술교육 기관연계 사업인 그림책 예술놀이의 도서를 비치하고, 상설·체험 프로그램을 마련하여 좀 더 많은 아이들이 개인적으로도 경험할 수 있는 기회를 제공한다.

○ 재료 공유 플랫폼 : 아름다운 예술가게

- 꿈꾸는예술터가 성남지역의 문화예술교육 거점 역할을 하기 위해서는 예술교육가들이 콘텐츠를 개발하고 공유하며 교류할 수 있는 장이 되어야 한다. 이에 재료 공유 플랫폼 ‘아름다운 예술가게’를 제안한다.
- 예술교육가들은 대부분 프리랜서 활동하며 교육재료를 해당 기관의 상황에 맞춰 준비하게 된다. 간혹 구입하기 어려운 교육재료가 1회성으로 필요한 재료가 생길 때도 있다. 이때, 꿈꾸는예술터가 보유하고 있는 재료를 대여해준다면 예술교육가들에게 큰 도움이 될 것이다. 또한 예술교육가들의 집에 쌓여있는 재료를 필요로 하는 다른 예술교육가들에게 전달하는 플랫폼으로써의 역할도 기대할 수 있다.

1-2. 외부

○ 예술공원, 예술놀이터 조성

- 꿈꾸는예술터는 야외 데크, 모래놀이장, 조희대, 운동장 등 넓은 야외 공간을 갖추고 있다. 이러한 공간을 활용하여 꿈꾸는예술터를 찾아오는 지역 주민들이 쉴 수 있는 예술공원, 놀 수 있는 예술놀이터를 조성한다.
- 흔히 볼 수 있는 공원이나 놀이터의 모습이 아닌 예술적 감성과 감각을 깨우는 디자인적 요소가 필요하다. 공간 자체가 예술적 호기심과 상상을 자극하는 창의적인 꿈을 꿀 수 있는 공간이어야 한다.
- 그동안 지역 주민들이 예술교육을 경험하기 위해 꿈꾸는예술터를 찾았다면 예술공원, 예술놀이터는 누구나 쉽게 방문할 수 있는 계기를 제공할 것이다.

○ 조형물 설치

- 산성역을 기준으로 볼 때 꿈꾸는예술터 방향으로 이동하는 사람들은 대부분 도보보다 차량을 이용하는 경우가 많다. 따라서 차량 안에서 눈에 띄도록 시각적인 임팩트를 주는 조형물 설치가 필요하다.
- 기존 학교 건물을 리모델링한 구조로 인해 붉은 벽돌이 주는 다소 딱딱하고 위압적인 분위기가 느껴질 수 있다. 이를 보완하기 위해 예술적 정체성을 드러내는 조형물을 설치해 공간의 특성을 강조할 필요가 있다.

2. 홍보

○ 꿈꾸는예술터 소개 리플렛 제작

- 현재 꿈꾸는예술터를 소개하는 리플렛은 꿈꾸는예술터의 건립배경과 성남문화예술교육센터에서 진행 중인 사업들을 함께 소개하는 3단 형태로 제작되어 있다.
- 리플렛에 포함된 문화예술교육 프로그램들이 모두 꿈꾸는예술터에서 진행되는 것으로 오해하기 쉬우며, 꿈꾸는예술터의 자랑인 전문적인 장비와 시설이 충분히 부각되지 않아 아쉬움이 있다. 성남문화예술교육센터의 사업을 소개하는 리플렛과 꿈꾸는예술터를 소개하는 리플렛을 별도로 제작할 필요성이 있어 보인다.
- 리플렛의 형태는 익숙한 3단 형태에서 벗어나 예술적 감성이 느껴지는 디자인적 요소를 가미해야 한다. 특히 꿈꾸는예술터의 랩실의 장비와 시설만 소개하는 것에 그치지 않고, 이를 통해 가능한 다양한 예술적 체험도 함께 소개하는 것이 좋겠다.

○ 인근 아파트 커뮤니티 형성 (소통-홍보 창구 마련)

- 꿈꾸는예술터 주변에는 대단지 아파트인 포레스티아, 자이푸르지오 그리고 27년 입주가 시작되는 헤리스톤이 있다. 특히 헤리스톤은 현재 꿈꾸는예술터의 뒷 담벼락을 공유하고 있는데 공사가 끝나면 담벼락을 철거할 예정이다.
- 꿈꾸는예술터는 지역 주민들이 주인의식을 가지고 자유롭게 이용할 수 있는 지역 중심의 문화예술이

정착할 수 있도록 해야 한다.

- 이를 위해 인근 아파트의 입주자 대표와 지속적인 네트워크를 형성하고 입주자 커뮤니티 카페를 통해 주민들과 소통하며 꿈꾸는예술터에 대한 정보를 지속적으로 제공한다.

○ 꿈꾸는예술터 인스타그램, 유튜브 활성화

- 요즘 대부분의 생활 정보는 인스타그램, 유튜브를 통해 얻고 있다. 그에 반해 꿈꾸는예술터의 인스타그램의 활동은 부족하고 따로 유튜브 채널도 따로 운영되지 않는 것으로 보인다.
- 꿈꾸는예술터의 정체성을 반영하는 색상, 스타일을 일관되게 유지하여 명확하게 인식시킬 수 있다. 프로그램은 사진, 동영상, 스토리 등으로 소개하고 참여자의 작품을 공유하는 것도 좋겠다. 또한 팔로워들이 참여할 수 있는 콘텐츠(챌린지)를 통해 더 많은 사람들의 관심을 유도한다. 무엇보다 댓글, DM, 스토리 답변 등을 통해 팔로워와 소통을 강화하고 지속적으로 업로드하여 노출을 자주 시키는 것이 중요하다.
- 여기에서 중요한 것은 교육이 지닌 가치를 훼손하지 않도록 신중을 가해야 한다.

○ 성남 꿈꾸는예술터 검색어 가능

- 인터넷에 성남 꿈꾸는예술터를 검색하면 문화예술교육센터로 결과가 나타난다. 꿈꾸는예술터가 성남 문화예술교육센터에서 운영하는 공간이라는 이해가 없다면 다소 혼란스러울 수 있는 결과이다. 네비게이션 또한 마찬가지며 이용자들에게 혼동이 있을 수 있다.

3. 프로그램

○ 안정적인 꿈꾸는예술터 강좌 운영

- 꿈꾸는예술터 강좌가 이제 어느 정도 안정적으로 운영되고 있다. 참여자들이 꿈꾸는예술터의 강좌를 인지할 수 있도록 지속적인 운영이 중요하다. 또한 진행되는 프로그램에 대해 미리 알 수 있도록 일정과 내용을 포함한 책자를 마련하는 것이 좋겠다.

○ 지역사회 네트워크 활성화 프로젝트 (커뮤니티, 동호회 공간지원 프로젝트)

- 지역 주민들의 주체적 모임인 커뮤니티, 동호회에 공간을 지원하여, 취미 생활로 예술을 나누고 즐길 수 있는 기회를 마련한다. 이때, 공간뿐만 아니라 필요에 따라 기획 및 예술교육가 연결 등도 제공할 수 있다.
- 이를 통해 지역 주민들이 주인이 되는 공간으로 자리잡을 수 있을 뿐만 아니라 추후 꿈꾸는예술터 문화예술교육의 잠재적 이용자가 될 수 있다.

○ 위탁문화예술교육 : 예술로 [+잇_다]

- 꿈꾸는예술터 공간 활성화를 위한 실험으로 모임의 요구에 따라 맞춤형 문화예술교육 프로그램을 기획하여 예술교육가를 매칭하는 예술로 [+잇_다]를 운영하였다.
- 예술로 [+잇_다]는 지역주민들이 생활 속에서 문화예술교육을 상시 접할 수 있는 기회 확대하고 지역

문화예술교육 활동 거점이자 콘텐츠 플랫폼으로서 문화예술교육 전용공간의 기능 수행하며 문화예술 교육의 가치를 확산하는 건강한 문화예술교육 생태계를 구축할 수 있다.

- 올해 운영하며 드러난 내부적인 문제점을 보완하여 더 활성화되길 기대한다.

○ 상설체험 프로그램

- 꿈꾸는예술터는 지역 주민들의 문화예술 전용공간으로서 누구나 언제든지 예술적 체험을 할 수 있어야 한다. 이를 위해 강좌 외에도 누구나 언제든지 자유롭게 참여할 수 있는 상설·체험 프로그램을 준비해야 한다.
- 내년에는 상설·체험 프로그램을 확대 운영할 계획을 갖고 있다. 상설·체험 프로그램 전용공간을 확보하고, 공간별로 콘셉트를 지정하여 연령대별 프로그램을 다양하게 준비하는 것이 좋겠다. ·

○ 공간 투어 및 장비&시설 체험 프로그램

- 꿈꾸는예술터는 전문적인 장비와 시설이 갖춰진 창작 환경을 제공한다. 실제로 이러한 장비와 시설을 구경하는 것만으로도 방문객들은 설레어한다.
- 공간 투어와 함께 간단히 장비와 시설을 체험할 수 있는 프로그램을 마련하여 초등학교 체험학습, 모임, 동호회, 커뮤니티, 기업내 직장인 동아리 등과 연계할 수 있다.

2024 성남문화예술교육센터

꿈터(교육) PTA 보고서

성남문화예술교육센터 PTA 송하나

목 차

I. 서론

1. 연구 배경 및 필요성

- 1) 생애주기 예술 교육이란
- 2) 생애주기 예술 교육의 필요성

2. 생애주기별 예술 교육과 관련한 사례

- 1) 2024 문화예술교육 국제포럼 발취
- 2) 국내·외 사례

II. 본론

1. 성남지역 중심 생애주기 예술 교육 방안

- 1) 성남지역에 대한 이해와 지역주민의 정의
- 2) 성남지역주민을 위한 현 생애주기 예술 교육

2. 성남 꿈꾸는 예술터 생애주기 계획 및 실행

- 1) 이전 강좌 현황 및 분석.
- 2) 꿈터 현 교육 예술 강사 회의 Round Table '동탁회의'
- 3) 생애주기를 위한 강좌 개발
- 4) 실행에 따른 모니터링 및 생애주기 가능성
- 5) 꿈터 생애주기 강좌 업무 및 일정표

3. 성남 꿈터 생애주기 예술교육 활성화를 위한 단계적 계획

- 1) 다양한 홍보 방법 연구
- 2) 지역 아파트 커뮤니티 및 주변 복지재단 연계
- 3) 홈페이지를 이용한 강좌 아카이브

4. 성남 꿈터 생애교육 활성화를 위한 상설 프로그램 조성

- 1) 꿈터 상설 프로그램의 필요성
- 2) 꿈터 상설 프로그램

III. 결론

I. 서론

1. 연구 배경 및 필요성

1) 생애주기 예술 교육이란

2024년 현재 우리나라에서는 문화체육관광부와 한국문화예술교육진흥원이 생애주기별 문화예술교육 지원 사업 225개를 운영하고 있다. 이렇게 많은 공적 예산이 생애주기별 문화예술교육에 투입되는 이유는 무엇일까? 무엇 때문에 우리의 지금 시기에 생애주기 예술 교육이 이토록 필요한가에 대해 생각해 볼 시점이라고 생각한다. 특히 코로나 이후 많은 사람은 병으로 신체적인 아픔도 있었지만, 고립감, 불안감 등으로 정서적 어려움을 더 많은 후유증으로 갖고 있다. 이러한 시기에 생애주기 예술 교육은 정서적인 안정감을 위해 무엇보다 필요하리라 생각이 든다. 그러한 면에 있어 생애주기 예술 교육은 무엇이며 왜 필요한지를 논의해 보고자 한다.

생애주기 예술 교육을 정의하기 전에 과연 지금 현재의 예술이란 무엇인가, 우리에게 어떤 모습으로 존재하는지를 생각해 볼 필요가 있다. 그러한 정의에 따라 필요한 예술 교육의 형태는 시대에 따라 변하기 때문이다. 전반적인 예술의 이해를 통해 우리는 생애주기 예술 교육의 정의와 필요성을 올바르게 생각할 수 있다고 본다. 과거에는 예술 교육이 장인을 만드는 기술자와 같았던 때가 있었고 또 다르게는 예술 교육이 다른 분야와 융합의 필요 형태로 존재하기도 했다. 앞으로 삶 속의 문화 예술의 가치는 더 커지리라 본다. 그러한 측면에서 봤을 때 예술 교육의 목표가 작가양성이라는 소수를 위하기보다는 다수의 사람들의 역할인 '좋은 관람자'를 만드는 것에 그 교육의 가치가 있을 수 있다고도 본다. 문화 예술을 향유하는 좋은 관람자는 삶의 질이 달라질 수 있기 때문이다. 그러한 관점에서 생애주기 예술 교육이 어떠한 방향성을 가져야 하는지에 대해서도 논의해 보려 한다.

요즘의 예술은 어쩌면 '새로운 것 없는 새로움'이 쉴 새 없이 나오는 시대에 있다. 선사 시대부터 포스트모더니즘을 거쳐 예술은 시대의 새로운 기술이나 이슈가 예술의 모습으로 튀어나온다. 꼭 그리거나 만들지 않아도 내 집안에 흔하게 있던 '무엇'이 전시장 속에 들어가 특별한 예술작품으로의 가능성을 잠재하고 있기도 하다. 그래서 요즘의 예술가는 직접적인 기술을 보여주는 것이기보다 작가의 직관으로 선택된 소재나 세계관, 철학이 작품의 주요한 요소가 되기도 한다. 그렇다면 예술 교육에 있어서 무엇이 제공되어야 할지 다시금 생각해 볼 필요가 있다. 그저 보고 따라 그리거나 똑같이 잘 만들고 그리는 재현이 예술 교육의 목표가 된 것은 일부 미대 입시를 위해 존재하긴 하지만 더 많은 사람에게 필요한 예술 교육은 그저 이미지를 재현만 하는 것에 그치는 것은 아닐 것이다. 어쩌면 요즘 필요로 하는 것은 예술은 교육가들의 기술보다는 그들이 참여자에게 제공해 줄 수 있는 이슈나 가치, 즉 예술의 태도가 더 중요한 요소가 된다. 그러므로 작품의 결과물보다는 과정 중에 느껴지는 가치나 내가 느끼는 경험이 더

중요해지는 것이다. 결국 우리가 추구해야 할 예술 교육은 좋은 작가를 만들어 내는 것이 아니라 좋은 관람자를 만드는 것에 목표 지점을 두어야 좀 더 의미 있는 성과를 낼 수 있다고 생각한다. 좋은 관람자는 좋은 작가뿐만 아니라 다양한 분야에서 좀 더 의미 있게 예술을 응용하여 확장할 수 있고 또한 예술을 통해 자기만의 방식으로 삶을 만들어 내는 취향을 가질 수 있다고 본다.

그러한 예술 교육이 생애주기에 있어 어떤 식으로 적용될 수 있을지 생각해 볼 수 있다. 생애주기 예술 교육이란 나이와 대상별로 필요한 예술 교육을 자신이 속한 곳에서 자연스럽게 제공받는 것을 의미한다. 기본적으로 유치원, 학교, 센터, 학원 등에서 예술 교육을 받을 수 있다. 유치원에서는 누리과정 속 포함된 예술 교육을 진행하고 있고 학교에서도 음악, 미술 수업을 통해 교육받고 한국에서는 일반적으로 피아노, 바이올린 등의 악기, 보컬, 작곡 등을 학원, 센터를 통해 배운다. 성인의 경우도 다양한 기관을 통해 예술 교육을 접하고 노인의 경우 복지관 등을 통해 예술 교육을 받고 있다. 이미 이루어지고 있는 이러한 상황에서 생애주기 예술 교육이 최근 화두가 되는 이유는 무엇일까? 여전히 많은 사람에게 예술 교육이란 꼭 필요하지 않다고 생각하거나, 거리감을 느끼거나, 돈이 많이 든다거나 하는 식의 다소 진입장벽을 높게 느끼는 경우가 있다. 사실 생애주기 예술 교육이란 전 생애에 걸쳐 문화권과 예술 학습권의 기회를 자연스럽게 제공받고 문화예술교육을 통한 국민의 문화적 삶의 질을 향상을 추구하는 공적인 영역에 속한다. 개인적으로 다양한 연령대를 수업하면서 미술을 잘 못하고 좋아하지 않고 하지 않은 지 오래되었다는 이야기를 듣곤 한다. 사실 우리는 평생에 걸쳐 미술을 한다. 사소하게 물건의 모양과 색을 고르는 것도 미술의 일부일 수 있고 나의 예술적 취향의 한 단면을 보여주는 일이기도 하다. '이왕이면 다홍치마'라는 이 오래된 속담은 우리에게 예술이 늘 존재했음을 이야기하는 것일 수 있다. 자신이 속해있는 곳에서의 기능적인 일을 해내는 것도 중요하지만 예술은 자신을 바라보게 해주는 기회를 준다. 내가 무엇을 좋아하는지, 어떤 것을 하고 싶어 하는지를 들여다보는 시간을 주는 것이다. 아름답다는 '나'답다는 뜻과도 통한다고 한다. 그렇다면 아름다움 美를 가진 미술, 그리고 예술은 어쩌면 다른 사람이 정해준 아름다움이 아닌 나다운 아름다움을 찾는 과정일 것이다. 생애주기 예술 교육이란 결국 삶 속에서 문화예술을 통해 자신의 감정을 발견하고 찾아가는 자아를 성장시키는 것이라고 할 수 있다.

2) 생애주기 예술 교육의 필요성

생애주기의 예술 교육은 나이별, 대상별 필요성에 조금씩의 차이점이 있다. 우선 생애주기 예술 교육의 나이별 예술 교육의 필요성과 효과에 관해서 이야기해 보고 대상별과 전 연령별 예술 교육에 대한 인식변화를 통한 생애주기 예술 교육의 필요성에 대해 논해보고자 한다. 예술 교육이 다른 타 분야에 비해 그 성과를 수치상으로 알기 어렵고 인식에 있어서 다양한 선입견이 존재하므로 이 교육의 필요성을 자세히 분석하는 것은 나름의 의미 있는 일이라고 생각한다.

• 연령별

①유아 (7세 이하)

유아의 경우 보통 7세 이하를 한국에서 지칭하며 문화예술교육을 통해 다양한 문화를 수용하는 힘을 키우고 또래의 친구들과 교육을 하면서 공감과 소통의 능력을 상승시켜 줄 수 있다. 특히 코로나를 겪은 유아의 경우 상대적으로 공감력이나 남을 이해하는 사회성 능력이 떨어지는 경우를 흔히 볼 수 있다. 이런 경우 특히 예술 교육은 자연스럽게 다른 사람의 작업을 보고 느끼는 경험을 통해 좋은 사회화를 만들어 갈 수 있다는 장점을 가지고 있다. 특히 유아기의 예술교육은 잘 그리고 못 그리고의 우열을 가리는 것이 아닌 다양한 사람들의 이야기를 듣고 공감할 수 있는 기회를 예술로 제공해 주는 것이 중요하다. 이러한 유아기 문화예술교육의 중요성에 대한 것들은 현재 다양한 국가 정책을 통해서도 얼마나 필요하고 중요한지를 보여주고 있다. 특히 올해 2024년 5월 21, 22일에는 한국문화예술교육진흥원 국제교류팀<2024 문화예술교육 국제포럼>이 서울시 중구 소재의 '정동1928 아트센터'에서 개최되었다. 이번 국제포럼의 주제는 "균등한 접근성을 보장하는 문화예술교육", "미래세대를 위한 문화예술교육 실천과 현장 강화"로 생애주기 관련한 예술 교육에 대한 심도 있는 국가별 정책, 사례, 과제가 논의되었다. 특히 초반 포럼 발표자인 김현철 경제학 교수와 신의진 정신건강의학과 교수는 유아기의 비인지 기능에 대한 중요성을 강조하였는데 이 기능을 발전시킬 수 있는 교육이 문화예술교육이라고 강조하였다. 비인지 기능이란 공부 잘하는 능력인 인지기능 외에 사회성, 자존감, 자신감, 참을성, 성실성, 개방성 등을 뜻한다. 실제 사회에서 보다 만족감을 가지며 살게 하는 기능은 이 비인지 기능이며 이것은 유아기에 크게 형성이 된다고 한다. 또한 재료적인 측면에서도 문화예술을 통해 오감을 만족하는 다양한 예술 소재와 관련한 재료를 경험해 볼 수 있다. 특히 유아기에는 문화예술 작업이 세분화 되기보단 통 감각적인 접근이 중요한 시기이다. 다양한 감각을 이용해 문화예술에서 갖는 즐거움과 감동을 경험하는 것이 이후에 오랫동안 나에게서 예술이 '즐거움'이라는 것을 내재 하는 계기가 되어준다.

② 아동(8-13세)

아동으로도 표현되는 어린이는 보통 8-13세는 기억되는 유년기로 이 당시의 주변환경과 경험이 성인기에까지 큰 영향을 끼친다고 한다. 이 시기에 한국의 많은 부모들은 인지기능 발달에 많은 경제적, 정신적 투자가 이루어진다. 신의진 정신분석학 교수는 이 시기의 어린이들에게 가장 필요한 건 주 양육자와의 애착 관계라고 한다. 그것이 두뇌에 끼치는 영향이 크며 인지기능과 더불어 비인지 기능이 특히 성장하지 못한다고 이야기한다. 영어나 발레 등의 기술적인 교육이 아닌 부모 참여 교육이나 함께 활동하고 공감하고 서로 이해하는 과정을 통해 다양한 뇌 발달을 자극할 수 있다고 이야기한다. 특히 이 시기에는 자신에 대한 관심이 적극적으로 생기면서 자아를 만들어 나가는 중요한 시기라고 할 수 있다. 예술 교육은 특히 이러한 자아를 성장시키는 데 중요한 역할을 한다. 예술을 통해 자기 표현력을 키우고 감정적인 행복함이라는 것을 많이 축적하는 것이다. 예술을 통해 자신의 존재 가치를 깨닫게 하는 것은 실제 많은 예

에서 찾을 수 있다. 이번 2004 문화예술 국제포럼에 참여한 콜롬비아 메데진 지역 시립 대학 알렉산드로 총장이 들어준 예에 의하면 1980년대 콜롬비아의 상황은 매우 좋지 않았다고 한다. 마피아가 지배하고 마약유통 중심지가 메데진이었다. 당시 마피아 활동을 하는 전문 킬러의 평균나이가 11-12살 어린이였다. 그들에게 일반적인 선과 악을 구분하는 정규 교육은 통하지 않았다고 한다. 가정교육이 없었고 마피아가 돈으로 가르치는 악한 걸 숨긴 친절함이 그들에게 있어서 장시간 주입되었으며 인격교육보다는 코카인을 통해 죽이고 즐기고 쉽게 돈을 버는 것이 입력되어 있는 아이들이었다. 국가에서 마피아 소탕작전 이후 어린 킬러들의 사회 회기를 위한 교육 문제는 큰 과제였다. 그래서 지금까지와 다른 새로운 환경에서 살 수 있게 기회를 제공하는 것에 필요함을 느꼈다. 젊은 아동들에게 '진정한 기회'에 대한 개념 먼저 제공하는 것이 필요했다. 이때 생긴지 얼마 안된 메데진 전철을 이용해 이동하면 다운타운에 시내 전통 극장에 가깝게 닿을 수 있었다고 한다. 이곳에서 첫 교육은 '연극'이었다. 연극을 통한 자아 발견을 경험으로 변화를 시도하였다. 예술이 갖는 특성 중 하나가 자아에 대한 질문이라고 생각했기 때문에 그 교육을 먼저 도입해 자신이 자신을 바라보고 관찰할 수 있는 연극을 통해 자신을 변화시키는 큰 성과를 얻게 되었다고 한다. 특히 어린이들의 경우 다양한 관심사와 개인차가 심하기 때문에 예술 교육에 있어서 다양성과 융합적인 측면을 고려해야 할 필요가 있다. 이렇게 자신을 알아가는 어린이 시기에 예술 교육은 자아를 찾는 중요한 도구가 된다는 것을 알 수 있다.

③ 청소년(14-19세)

한국에서 아동기와 청소년기는 특히 스마트폰, 게임, SNS등의 디지털 관계망 등에 중독되기 쉬운 시기이다. 이 시기의 중독성은 성인이 되어서까지 자기 조절 능력에 큰 영향을 끼칠 수 있다. 이 시기에 가장 중요한 감정은 행복감과 자아존중감이라고 많은 전문가들은 이야기 한다. 한국의 경우 이 시기에 대부분의 청소년들은 국어, 영어, 수학 등의 성적 관련 학원을 많이 다닌다. 상대적으로 점차 예체능에 대한 지원도 줄어드는 시기이기도 하다. 무한 경쟁 속에서 성적으로 스스로의 위치를 구분 짓는 시대 속에서 자아존중감과 행복감을 갖기란 쉽지 않다. 여기서 예술교육은 그들에게 자신이 좀 더 가치 있는 사람이고 경쟁과 무관하게 하나의 다른 사람임은 인식하게 하는 좋은 도구가 되어 줄 수 있다. 하지만 이 시기의 한국의 예술 교육은 자주 채점화 되거나 경쟁하는 도구로 쓰이는 경우가 많다. 과연 미술이 어떤 기준으로 채점화 될 수 있을까? 현대미술 속 작품들을 보면서 여전히 똑같이 재현하는 그림을 가장 높은 점수를 주는 것이 옳은가?라는 질문에 대해 함께 심도있게 논의해 볼 필요가 있다. 실제로 미술에 거리를 두게 된 많은 사람들은 스스로가 재능이 없다고 생각하는 이유가 크다. 여기서 재능이란 대부분은 실제처럼 그리는, 재현하는 능력에 대한 것이다. 실제 성남시에 위치한 수정 청소년 수련관에서 중등 아이들에게 예술교육을 할 때 아이들은 그 시간을 다른 공부 시간들에 비해 결석을 해도 된다고 쉽게 생각하는 경향을 볼 수 있었고 그렇기 때문에 수련관 쪽에서도 아이들이 흥미를 갖고 좋아할 공예 쪽으로 수업의 방향을 잡아주길 원했다. 당시 개인적으로는 미술사와 연계해 다양한 수업을 준비했고 아이들이 처음에는 반응하지 않던 미술사에 자신의 의

견을 말하고 반응하며 자신만의 작업을 만들어 내는 모습을 볼 수 있었다. 또한 미술사 속 작가들에게 공감하면서 자신의 꿈을 이야기하는 친구들을 볼 수 있었다. 그렇게 미술 속 자신의 작업이 스스로가 원하는 지향점을 향해가는 좋은 도구가 되는 것을 발견했다. 이 시기의 예술 교육은 자기 동기화가 가장 필요하다. 성인이 되어가는 아이들에게 다른 사람이 원하는 교육을 무조건 주입하는 것은 폭력적일 수 있다. 예술 교육 또한 다양한 플랫폼을 이용해 자기 동기화를 만들어 스스로가 주인이 되는 자기 존엄에 대한 인식이 필요하다. 실제 이 나이의 한국 아이들의 자살 비율은 OECD 최고에 속한다. 저출산과 더불어 '있는' 아이들까지 제대로 키우지도 못하는 실정이라 할 수 있다. 특히 한국의 교육 특성상 청소년 시기에는 큰 방향이 '입시'로 향해있다. 대학입시에 모든 우열과 경쟁이 있는 사이에서 자존감을 찾고 유지하기란 쉽지 않다고 본다. 이와 같은 상황에서 많은 어른들이 입시를 위해 예체능 시간을 없애자는 이야기까지 나오는 실정이다. 대입개편은 대학에 초점을 가지기 보다는 행복한 유년기, 청소년기에 그 방향성을 가져야 한다고 생각한다. 그러한 것을 위해 스스로의 몸과 맘을 다지는 예체능에 대한 국가의 적극적인 정책이 필요한 시점이라고 생각된다.

④ 성인(20-64세)

성인의 경우 보통 19세 이상을 뜻하는데 생애주기별 예술 교육을 위해선 연령별, 대상별 등 다양한 구분이 필요하다. 우선 대표 연령별 구분은 크게 청년과 시니어층으로 구분할 수 있다. 세부적 구분으로는 성인에서 직업적 분류가 가능하다. 이 시기의 예술 교육은 공교육 안에서 이루어지던 정규과정에서 벗어나 스스로 자신의 취향을 찾고 예술에 대한 관심을 만들어 가는 시기라고 할 수 있다. 실제로 50대 이상의 성인의 경우 기술 중심의 예술교육을 통한 성장 세대로 예술에 대한 관심을 재능과 연결시키는 경우가 많다. 그래서 50대 이상의 세대에게 예술이란 예술에 대한 선입견에서 벗어나 보다 자유롭게 자신을 표현하고 행복감을 갖는 것이 이 시기의 중요한 생애 예술 교육 과정이라 할 수 있다. 청년 시기의 경우 자신의 전공이나 직업과 연결해 예술을 경험하려는 성향과 아예 반대로 자신과 대립되는 분야로서의 예술을 경험하고자 하는 이들이 많다. 이를 통해 소통 능력을 키우고 또 다른 자신의 예술적 경력을 쌓음으로서 인해 스스로에 대한 가치를 더 높게 만들 수 있으며 자아존중감을 키우는데 생애주기별 예술 교육의 성과가 크다고 볼 수 있다. 실제로 코로나 시기에 청년들의 경우 젊은이들이 많이 모였던 곳에 모이지 못하자 자신이 사는 주거지에 대한 관심이 높아지면서 자체적으로 동네모임을 만들고 문화지도를 만든 예가 있다. 실제 2021년 태평동 공공예술창작소 입주작가로 있을 당시 동네 공원에서 야외스케치 프로젝트를 했을 때 청년 친구들이 함께해 작업을 한 적이 있다. 당시 8-80세까지의 동네 주민 10명 정도가 일요일마다 모여 작업을 했다. 코로나 시기에 실내나 멀리 가기 어려운 상황이었기에 주민들의 참여가 보다 적극적으로 이루어진 셈이었다. 당시 판교에 회사를 다니는 두 청년이 자주 참여했는데 코로나로 인해 모임이 줄면서 집에 있다 보니 자연스레 동네에 대한 관심을 갖게 되었고 안 배우던 것을 온라인을 통해 배워보고자 하다가 이 동네 스케치 홍보를 보고 참여하게 되었다고 이야기하였다. 특히 현 청년들의 경우 온라인을 쉽게 접하는 세대로 그들에게는 예술 교육에 있어 그런 작업을 할 수 있는

공간만 쉽게 제공된다면 예술 교육이 보다 쉽게 이루어질 수 있으리라 본다.

⑤ 노인(65세 이상)

위에 언급한 태평동 공공예술 창작소에서 동네 주민과 함께하는 야외스케치 프로젝트 때 동네의 다양한 전통 무늬를 모티브로 한 컬러링을 만들어 미술 작업이 어렵게 느껴지는 분들이 옆에서 색칠하는 것을 할 수 있게 제공했었다. 당시에 80대 할머니 한 분이 몇장을 챙겨가셨고 다음 일요일에 색칠한 것을 가지고 오셔서 말씀을 하셨다. “몇 십년 만에 내가 딸에게 칭찬을 받았어!” 컬러링 색칠을 본 딸이 자신에게 칭찬을 했다는 것이었다. 나이가 들어도 칭찬을 통해 자신을 존중하고 싶어한다. 노인 시기의 삶은 스스로가 보다 더 적극적으로 만들어야 정서적으로 안정감을 가질 수 있는 시기이기도 하다. 가족을 위해 일하거나 젊은 시절의 일들을 더 이상 할 수 없다는 것에서 오는 다양한 감정들을 스스로 바꿔서 온전히 자신에게 집중할 수 있도록 하는 것이 필요하다. 이 과정에서 문화예술교육은 자신이 살아온 것을 기록하고 또 앞으로 살아갈 삶에 대해 자신을 바라다보는 경험을 만들 수 있다. 정서적인 것 뿐만 아니라 예술활동에서 오는 다양한 치유적인 기능들 또한 노인의 생애주기에서는 크게 작용한다. 여러 사람들과 함께 활동하면서 고립감에서 치유되고 공감과 소통을 통한 감정적 안정감을 줄 수 있다. 또한 다양한 색채와 기법 등 예술을 통한 새로운 배움이 뇌의 자극에도 큰 영향을 미친다는 보고가 있다. 실제로 본인이 수업하는 미술사 강좌에는 65세 이상의 많은 은퇴자가 수강생으로 참여한다. 이 시기에 갖는 다양한 감정들중에 공허함이나 스스로의 정체성에 대한 혼돈을 겪기도 한다. 우리는 사회 속에서 수많은 과제를 해결하며 산다. 대부분은 남이 주는 과제이거나 남을 위한 과제를 하며 산다. 어쩌면 이 성숙한 나이가 드디어 나 스스로 과제를 내야하는 시기일 수 있다. 문화예술은 기술이 아닌 아름다움에 대한 태도의 방향을 가이드 해주는 일이라고 생각한다. 그런 면에 있어 이 시기의 문화예술은 좋은 질문을 스스로에게 만들 수 있는 계기를 만들어 줄 수 있으리라 생각한다.

• 대상별

다양한 직업군이나 사회적 위치에 따라 대상 설정을 나누어 볼 수 있다. 여기서는 주요 대상으로 뽑히는 학생, 주부, 직장인, 은퇴자, 문화 취약 계층을 예로 들어보고자 한다.

① 학생

학생 시절을 생각해 본다면 다양한 성격의 사람들이 한 공간에서 같은 교육을 받으며 다소 획일적인 수업을 받는 시기이기도 하다. 초, 중, 고, 대학 시절을 보내면서 자신과 취향이 맞는 친구를 찾고 많은 부분 문화예술을 함께 경험하고 기억한다. 쉬운 예로 좋아하는 음악을 찾아 듣고 콘서트를 찾아가는 것도 일정의 문화예술이라고 볼 수 있다. 또한 학생시절 다양한 자기개발로서 예술 취미를 선택하기도 하고 그러한 예술 작업들을 SNS나 다양한 인터넷상 도구에 자신을 보여주는 것으로 활용하기도 한다. 다양한 것을 경험하고 받아들이고 보여주고 싶어하는 시기인 만큼 일일특강이나 단기 프로그램을 통해 성취감이나 자신을 표현하는 도구로의 문

화예술교육을 활용하는 것도 큰 가치가 있다고 생각한다. 더불어 소통과 감정적 치유 수단으로도 예술교육이 큰 영향을 차지하는 시기이기도 하다.

② 주부

대상 중 문화예술 교육의 가장 큰 실효를 거두는 대상이 주부이기도 하다. 육아, 살림 등으로 자아를 상실한다고 느낄 때 예술적 취미는 자신에 대한 큰 가치를 찾는 큰 역할을 한다. 주부의 역할은 사회에서 너무나 중요한 역할이지만 실제로의 인식은 사소하거나 하찮게 여기는 경우가 많다. 많은 주부들은 경력단절이나 육아로 인한 스트레스로 정서적 불안감을 얻게 되기도 한다. 주부대상 수업의 경우 오전 10-12시에 이루어지는 경우가 많은데 단 두시간이지만 자신을 위해 쓰는 온전한 시간에 많은 힐링을 얻고 간다. 특히 문화예술 작업의 경우 자신이 무언가를 만들어 낸다는 성취감과 과정에서 느끼는 자존감 그리고 비슷한 상황들의 사람들과 만나면서 얻는 동질감을 통한 소속감 등이 긍정적인 영향을 끼친다. 또한 문화예술교육 중 가족을 생각하며 작업하는 많은 주부들을 인터뷰한 적이 있는데 미술사를 배우면서 아이와 가족과 대화하기도 하고 자수, 도예 등을 통한 자신의 예술이 삶에 녹아들게 하면서 성취감을 느낀다고 대답한 주부들도 많았다.

③ 직장인

직장인 중 많은 대상자들은 의외로 문화예술과 전혀 관련없는 직업을 가지고 있는 수강생들이 많다. 실제로 자기개발로의 예술을 취미로 가진 사람들이 많고 사회적인 일과 구분되는 문화예술활동을 선호하는 경우가 많았다. 직장을 다니면서 문화예술 활동을 하는 교육참여자들은 나름의 목적성을 구체적으로 가지고 있는 경우가 많았다. 즉 드로잉, 소묘, 악기 등 구체적인 기술적 예술활동을 선호하고 직장내 병행해 중·장기적 프로그램을 선호하는 경향이 높았다. 직장인의 바쁜 일상에서 예술활동을 찾는다는 것은 스스로에게 다른 가능성을 개발하고 그것이 자신의 가치를 보다 높이는 계기가 될 수 있다고 생각한다. 자신의 삶을 다양한 가능성으로 확장하는 데 있어 직장인에게 문화예술활동 필요한 요소라 볼 수 있다. 실제 많은 회사에서 술을 먹는 회식문화에서 문화예술 회식으로 변화를 가지고 있다고 한다. 즉 같이 영화, 연극을 보거나 다양한 예술체험을 하는 회식도 생겨나고 있다. 최근 수요일은 직장인을 위한 문화예술의 날로 많은 미술관이 시간을 연장하거나 문화와 관련한 많은 이벤트를 열고 있다.

④ 은퇴자

은퇴자의 경우 문화예술 수업에 가장 관심이 많은 대상 중에 하나이다. 이전까지 가족과 회사를 위해 남이 원하는 일이나 주어지는 과제를 해결했다면 이 시기는 스스로 나의 과제를 만드는 시기이기도 하다. 제2의 인생에 대한 기대감과 함께 새롭게 도전하고 예술에 대한 다양한 로망을 실행에 옮길 수 있는 시기이기도 하다. 특히 여행에 대해 많은 관심이 생기면서 해외 박물관, 미술관등의 관람 전 인문학이나 미술사에 대한 관심도 높고 그러한 문화예술에 대한

지식의 배경이 스스로의 삶을 더 풍족하게 해준다는 걸 아는 대상이기도 하다. 특히 이시기에는 기존에 사회적 역할을 하던 전문지식 외에 새로운 지식에 대한 욕구가 많을 때이기도 하다. 그러한 면을 충족하기 위한 문화예술활동은 스스로에 대한 자존감과 성취감을 높일 수 있는 좋은 도구가 되기도 한다. 또한 사회에서 가졌던 동료나 관계들이 은퇴로 인해 좁아지거나 고립되었다는 생각을 하기 쉬운 시기이기도 한데 그러한 면에서 문화예술활동은 사회적 소통에 대한 갈증을 해소하는 역할을 해 줄 수 있다.

⑤ 문화 취약계층

한국에서는 문화예술 교육이 다소 돈이 있어야 배울 수 있거나 경험할 수 있는 것으로 인식되는 경우가 많다. 그래서 문화예술 경험의 부족이 사회적 소외감이나 또 다른 계급의식을 생기게 하기도 한다. 현재 많은 국가에서는 이러한 면을 해소하기 위해 다양한 공적 자본을 투입해 문화 소외 계층이나 학교 밖 청년, 독거노인 등에게 다양한 문화예술 지원 사업을 계획하고 투자하고 있다. 다른 분야에 비해 문화예술 수업의 경우 공감과 자기표현이 중요한 요소를 차지한다. 균등한 문화예술 공급은 다양한 계층에게 서로를 소통할 수 있는 기회를 제공할 수 있으며 또한 자칫 느끼기 쉬운 소외감을 예술을 통해 정신적 건강을 도모할 수 있다. 특히 문화예술을 통한 새로운 경험으로 호기심과 자아 성취감을 높이는 계기가 될 것이다.

2. 생애주기별 예술교육과 관련한 사례

1) 2024 미래 문화예술 교육 국제 포럼 발췌 (2024년 유네스코 문화예술 주관)

① 발췌 목적 :

2024년 유네스코 문화예술 주관으로 한국에서 열린 미래 문화예술 교육 국제포럼은 생애주기 및 시대 반영 맞춘 예술 교육에 대한 다양한 예시 수집을 할 수 있는 내용이었다. 특히 다양한 세대를 대표해 지금껏 해온 사례와 해외에서 다양한 세대의 지역주민에게 생애주기 예술교육이 어떻게 반영되었고 성공했는지를 보여주는 내용이 있었다. 이러한 내용은 현재 산성역 주변에 일어나고 있는 지형의 변화와 연계해 다양한 시도를 예상해 볼 수 있는 것으로 발췌의 중요한 가치가 있다고 볼 수 있다. 또한 현재 한국에서 생애주기 예술 교육과 연계해 돌봄, 놀봄 정책에서 이루어지고 있는 예술교육의 방향성에 대해서도 생각해 볼 기회가 될 것이다.

*돌봄 경제 : 사회적 비용을 낮추는 역할 및 치료, 의학적 역할로서 지속 가능한 방법

•돌봄 경제란?

- 최근 돌봄의 개념이 확장, 복지 차원을 넘어 새로운 패러다임의 경제적 효과를 가져올 수 있다는 의미에서 '돌봄경제'라는 용어가 등장.
- 전통적인 복지 개념을 넘어 돌봄 활동이 경제 전반에 걸쳐 가지는 중요성과 영향을 강조하는 개념. 단순한 가사나 개인적 서비스에 그치지 않고 사회와 경제에 필수적이며 큰 영향을 미치는 요소로 인식하는 것을 의미. 예) 부모가 일을 하는 동안 아이를 돌봐주는 돌봄.

예) 보육교사, 요양보호사, 간병인 등

- 경제 활성화에 기여. 돌봄 활동은 사회적 연대와 공동체 의식을 강화.
사회적 안정성과 지속 가능성은 높이는 데 기여.
- 디지털 기술과 인공지능의 발전으로 돌봄 서비스의 질이 향상.
물리적 돌봄을 넘어서 정서적 지지와 사회적 관계 형성을 포함.
개인과 가족을 넘어서 사회와 경제 전반에 걸쳐 중요한 역할을 한다는 인식 바탕.
- 돌봄에 대한 새로운 시각
 - 인간을 인간답게 하는 가장 중요한 특성
 - 타인이 건강하게 생존할 수 있도록 도움을 제공하는 행위
- AI와 디지털 발전으로 돌봄의 변화
- 배려 돌봄-아이 돌봄 연결 플랫폼 '맘시터' 2022년 기준 연간 거래액이 2,400억원
삼성전자 출시 예정 웨어러블 로봇 '봇핏'은 거동이 불편한 사람의 보행을 보조, 근력 강화와 신체 관리 기능을 제공
- 정서 돌봄-SK텔레콤의 AI스피커 'NUGU'고령자의 발화를 분석해 정서적 어려움이 있다고 판단되면 심리상담을 제공, 지자체와 연결,
- 관계 돌봄-편의점 CU는 2017년부터 지역 사회의 파출소 역할, 길잃은 아동을 긴급 보호, 빠른 신고 가능, 지역 커뮤니티의 역할)

② 발표 :

김현철 경제학 교수, 신의진 정신의학과 교수, 이두희 명예교수, 콜롬비아 알렉산드로 대학 총장

A. 김현철 교수 경제학자

<국가가 아동 돌봄에 투자해야 하는 이유와 문화예술 교육의 중요성>

- 돌봄을 받지 못하는 아이들 불평등의 되물림
- 불우한 어린 시절은 '불평등의 씨앗'
(임신기간 포함) 5세 미만 환경의 지대한 중요성
- 영유아기와 성인기 사이의 인과성과 연관성을 증명
어릴 때 보건 환경이 더 나은 삶을 영위하게 하는가

: 공중보건, 공기질, 의료서비스 등의 진보가 아동기 건강환경의 영향 측정

1920년대 미국, 1950년대 브라질, 콜롬비아, 멕시코 등의 남미 국가에서 대대적인 'DDT' 살충제가 새로 개발된 덕분에. 이 박멸을 통해 당시의 아이들이 성인이 되었을 때 임금이 크게 오른 사례.

- 양질의 영유아 교육에 대한 실험
- 헤드 스타트 프로그램 : 유아 3-5세 제공 프로그램, 영양/보건/보육의 문제, 부모 참여, 가정방문 결과적으로 학업성취도에 미치는 영향은 제한적이었지만 청소년기 범죄 가담 확률

을 낮추었고 비만, 우울증 등의 건강 문제가 줄어듬(우리나라 2007 드림스타트-부산 기초
수급 대상자의 아동들에게 실시한 맞춤 보육과 교육-와 유사)

- 페리 프리스쿨 프로그램

- ABC/CARE 프로그램

위에 프로그램 중 페리 프리스쿨와 ABC는 사회적 실험으로 무작위적 실험

양질의 영유아 경험을 제공(프로그램에 참여할 사람을 제비 뽑아 결정)

40년 이상 추적 조사. 페리스쿨 효과는 상당히 높았다. 수혜자는 학업성취, 취업여부, 소득, 결혼 여부, 건강, 범죄 등 모든 영역에서 훨씬 나은 삶을 영위(헤크만 2010)

• 비인지 기능의 중요성

여기서 양질의 영유아 교육에 속하는 것이 문화예술교육

영유아 조기교육 프로그램은 성적 개선 효과가 비교적 제한적, 유일하게 성적 향상이 있었던 것은 ABC/CARE 프로그램인데, 이마저도 단기에만 나타나는 비교적 작은 효과. 그렇다면 임금과 건강에 미치는 상당한 효과는 어디서 왔을까? 사람을 성공적인 삶으로 이끄는 중요한 요소가 무엇인지 헤크만 교수의 연구를 살펴 볼 필요가 있다. 성공적인 삶을 몇 개의 변수로 간단히 정의하는 것은 어려운 일이지만 임금 수준, 교육 연한, 건강, 안정적 가정생활 등을 그 척도로 잡았다.

실제로 부모들은 자녀가 우수한 대학에 진학하고 좋은 직장을 갖기를 위해 자녀에 대한 투자는 학원이나 과외같이 아이들의 인지능력(Cognitive skill)을 높이는데 집중, 그런데 그의 연구 결과는 인지 능력과 더불어 그동안 우리가 소홀히 여겼던 자존감, 자기 효능감, 참을성, 성실성, 개방성, 정서적 안정, 개인이 자신의 삶을 통제할 수 있다는 믿음과 같은 비인지 능력(Non-cognitive skill)의 중요성을 보여주었다.

영유아 조기 교육 프로그램의 효과는 상당부분 비인지 능력의 향상에서 왔다. 모든 영유아 프로그램에서 공통을 발견되는 비인지 능력 개선이 장기 효과의 비결이다. 문화예술 교육은 바로 비인지 기능을 개선할 수 있는 좋은 방법이 될 수 있다.

실제 빈민가나 슬럼가에 목회를 하러 간 사람들이 교육을 한 것은 공부가 아니라 오케스트라나 밴드 등의 문화예술 교육이었고 이를 통해 범죄 예방과 사회성과 비인지기능의 성장으로 빈민을 탈출하는 계기를 마련해주었다.

영유아 프로그램부터 직업교육까지 평생 인적자본을 연구한 헤크만 교수는 사람의 주기에 따른 인적 자본 투자의 비용 효과성을 살펴보았다. 그것이 유명한 헤크먼 곡선. 헤크만 곡선은 임신기 및 아동에 대한 초기 투자가 직업교육과 같은 성인기 투자에 비해 더 비용효과적이라는 사실을 보여준다. 여기서 다양한 관점에서 문화예술교육은 국가의 투자가 가장 효율적인 순간을 뜻한다. 성인은 복지 차원의 지원, 영유아기는 비인지 기능을 높이는 것이 경제 가능성이 높다.

저소득층의 아이들은 가나의 대물림을 어린시절부터 시작한다. 양질의 영유아 프로그램을 제공하는 것은 아이들을 보호하고 불평등을 개선 할 수 있다. 아이들을 위한 투자에는 정치적 견해 차이가 적은 편으로 우리 사회가 비교적 쉽게 합의할 수 있는 가치 있는 투자다. 국가는 아이들의 미래에 우선적으로 투자해야 한다.

B. 신의진 정신 건강의학과 교수

<미래 인적 자원 돌봄 체계 완성과 문화예술교육 정책> “문화예술교육은 마음, 뇌를 발달”

• 지속가능한 미래

- 현재 한국은 저출산의 문제 1인당 0.7인구로 대한미국의 소멸시기를 예측할 수 있다.
인적 혁신 돌봄, 지속 가능, 지식 산업혁신 이 3가지가 함께 발전해야 한다.

예시. 2012년 영유아 지원이 낮았다. 꼴찌

2020년에도 한국 OECD 평균이 안된다. 뒤에서 두번째

• 아이 두뇌와 심리 발달 (0-3세 획기적)

- 비인지적 역량, 자기 주도적 세상 다양, 탐색 능력
- 애착 관계가 가장 중요한 시기
- 무상교육, 임신 교육은 퀄리티가 낮은 아동 지원이다.

예) 원숭이로 실험(엄마와 원숭이, 애기 원숭이들끼리, 아기 원숭이 혼자)

뇌발달 조사 결과 위의 순서대로 마지막으로 뇌발달이 현저히 낮은 모습을 볼 수 있다.

- 유아 수업 시 부모님의 “이거 뭐야?” 금지법을 주장.

2살 이하. 1988년부터 영어 조기 교육 금지를 주장

- 교육현장에서 자기 조절력이 없는 애들이 급증하고 있다.

특히 코로나 시기를 거친 아이들이 학교에 입학하는 시기에 분명 사회적 문제로 대두
(정서 조절력 부족과 공감을 못하는 집중을 못하는)

- 캘리포니아 대학 유아교육 수업 ‘얼리 브레인 러너’ 뇌자극 교육 수업으로 부모가 참여
- 아트에드케이션을 통한 내적 주관성과 정서 조절력 애착(0-3세) 성립

• 사회와 개인이 위험하다.

- 정신건강 문제 급증
- 영유아 발달 지연, 청소년 자해, 청년, 성인 우울증, 사람을 물질적으로 다룬다.

엠비티아이에 미치는 이유는 자기 스스로 자기 정의를 못한다.

자아의 존재와 의미 상실 에리히 프롬-소극적 자유,

• 예술이란 나다움을 창조

제임스 헤크만-비인지 능력 강화

해외의 비인지적 역량 함양 프로그램-돌봄+예술 경영

- 한국에서 악기교육, 입시 교육을 너무 어린 시절부터 가르치는 것을 강제적이다.

3살 아이에게 움직이는 자유를 먼저 알려주는 것이 아닌 기술의 발레를 가르치는 것은 좋지 않다. 독심, 자제력, 열정, 사회지능, 감사하는 마음, 낙관성, 호기심 유발 교육에 집중해야 한다. 국가가 단순 양육비를 제공하는 것은 무성의한 조치이다. 국가가 돈을 써야 한다.

- 해외에서는 2022 팬데믹 영유아 상태를 조사했으며 결과가 33% 아기가 정신발달에 문제가 있다고 밝혀졌다. (그 중 약 48% 심각한 상황). 한국은 아직 제대로 표본조사가 이루어지지 않은 상태이다.

- 신의진 교수는 성폭력 해바라기 재단을 만든 사람

2017-2018 복합 외상 피해 문화예술 치유 프로그램(친족 성폭력 피해) 자해 자살이 1/4

- 진단(검사 거부)

- 예술 심리 치료(아이들 대부분이 그림그리거나 뭔가를 만들고 싶다. 난타, 뮤지컬, 합창..)

- 주말 예술 교육을 통한 효과

: 신뢰 형성, 이완&일산, 스트레스 극복, 정서 조정, 대인관계 기술 증진, 자기 효능감 증진

- 회복형 예술 교육

:디지털 게임 등을 활용, 융합한 문화예술교육, 예술 강사와 전문인 협업

C. 이두희 마케팅 연구 고려대학교 명예교수 '시니어(노년)층 액티브 시니어 스타트업'

- 어떻게 매력적인 인간으로 남을 수 있을 것인가, 노년층 서로도 다가가지 않으려는 대상

50대 초반 은퇴. 두번 째 직장에서는 내리막길. 평균 수명 80세 남은 30년을 어떻게 살 것인가 사회에서는 이 사람들을 어떻게 먹여 살리나?라는 걱정하고 복지 차원에서 돈을 받으면서도 시니어 계층은 자존감 상실 등의 이유로 좋아하지 않는다. 일본에서는 시니어층 복지 지원에 대해 이것을 '악어입'으로 표현

예) 사회인 야구 홈런을 친 사람이 63세 4년 전 홈런 친 이두희 교수 스스로 강의에서 써먹고 있는데 젊은 친구들과 소통하고 함께 만들어가고 싶은 세대이기도 하다. 또 만 80세 이상 노랑 완장(80세 이상 노인들에게 제공) 용평스키장에 60명 이상 있다. 이 분들중 대다수가 스키를 만 60세 때 배움.

이 시니어층 사람들을 위해서 무엇을 해야 하나?

시니어를 신청년으로 분류. 생산자이고 미래 산업을 위한 원동력

시니어 신청년은 3대 부자: 시간, 경륜, 자유

취미, 여가, 미모에 가장 큰 관심이 있는 것으로 설문조사 결과가 나왔다.

예) 40-70대 함께 연극활동으로 다양한 세대가 만나 서로를 이해하고 무언가 만들어 내는.

- 문화예술통합 온라인 플랫폼 – 시니어들이 온라인을 잘 쓸 수 있으나 걱정하지만 현재 50대 이상 시니어들은 모두 온라인 플랫폼을 더 많이 사용한다. 배달앱 등등 70대 이상은 간단한 온라인 플랫폼 교육만으로 이용 가능하다. 이러한 플랫폼은 실제 교육 개발 홍보 간소화를 통해 비용 절감의 효과가 있고 또한 자신이 원하는 구체적인 교육을 스스로 찾거나 만들 수 있다. 현재 노인은 돌봄이 아니라 다른 식으로 접근해야 효과와 지지를 얻을 수 있다.

D. 알렉산드로 대학 총장

: 콜롬비아 지역의 도시 차원 지속 가능하고 공정한 미래 교육

메데진 지역의 변화 (보고타에 이어 2번째로 큰 도시)

80-90년대 메데진 상황: 콜롬비아 전체가 마피아가 점령했던 시기로 마약의 과거 역사로 전세계 유통 중심지가 메데진이었다. 공권력, 치안력의 부재로 도시를 걷는다는 것이 무서운 사회로 이야기되는 시대였다. 이것을 90년대 들어서서 사회문제에 대한 자각

- 2018-2020년 노력

1995년부터 전철이 메데진시에 연결

전철은 단순한 교통수단이 아니라 주변을 연결시켜주는 역할로 분지 지역 주변부와 중심부를 잇는 역할을 하였다. 이때부터 정치, 기업, 대학이 함께 일을 하게 되면서 삼자 시민사회가 교육의 변화를 이끌어내기 시작하였다.

메데진 교육은 정규 교육을 말하는 것이 아니라 가정, 동네, 지역 사회적인 합으로서의 교육 중심이 필요한 것을 뜻한다. 마피아 활동 당시 전문 킬러 평균나이가 11-12살이었다. 냉철한 전문 킬러가 된 아이들에게 시민사회나 대학이 줄 수 있는 대안은 일반적인 것으로는 불가능하였다. 그런 마피아, 마약 문화에 젖어있는 아이들에게 선과 악을 구별할 수 있는 교육은 의미가 없었다. 가정교육이 없었고 마피아가 돈으로 가르치는 악한 걸 숨긴 친절함이 그들에게 있어서 장시간 주입되었으며 인격교육보다는 코카인을 통해 죽이고 즐기고 쉽게 돈을 버는 것이 입력되어 있는 아이들이었다. 그래서 지금과 다른 또 하나 다른 새로운 환경에서 살 수 있게 기회를 제공이 필요함을 느꼈다. 메데진에서 살면서 다른 환경에서 사는 것처럼 할 수 있는가. 젊은 아동들에게 '진정한 기회'에 대한 개념 먼저 제공하는 것이 필요했다.

이때 메데진 전철을 이용해 이동하면 다운타운에 시내 전통 극장이 있다. 이곳에서 연극을 통한 자아 발견을 경험으로 변화를 시도하였다. 예술이 갖는 특성 중 하나가 자아에 대한 질문이라고 생각했기 때문에 그 교육을 먼저 도입하게 된 것이다.

또 다르게는 메데진 보테로(페르난도 보테로 1932. 4. 19-2023. 9. 15 향년 91세) 박물관, 보테로 광장으로부터 시작해서 자아를 회복하는 예술의 의미 찾아보는 시도를 했다. 박물관과 광장은 외부 관광객들이 새로운 활력을 찾는 곳이다. 특히 보테로라는 화가가 광장에 조각도 많이 있는데, 전시를 미술관이라는 닫혀있는 공간에서만 하는 것이 아니라 오픈된 광장에서 하

는 것에 대한 개념이 중요한 역할을 한다고 믿는 작가였다. 그래서 많은 관광객과 사람들이 예술을 공유하는 환경을 메데진에서 경험할 수 있게 한 것이다.

또한 메데진 지역의 작은 간이 도서관을 만들기 시작. 특히 제13지역 공권력에 국가폭력이 있었던 곳인데, 야외 변방 지역 마약 관련자를 색출한다는 명목으로 많은 공권력이 투입되어 상처입은 지역의 상징이기도 하다. 아이러니하게 이 지역은 현재 화합의 상징 지역으로 원래 이 지역은 대중교통 도로가 없었다. 그래서 에스컬레이터를 이용해 다른 지역으로 이동이 가능하게 설치하고 소통을 꾀했다. 그리고 새롭게 태어난 이 지역에 상공인, 지역 주민 등이 힘을 합쳐 경제 활성화와 외부 관광을 위해 축제를 열었다.

그가 총장을 맡고 있는 시립대에서는 이 지역 주민에게 제공할 수 있는 것들을 논의한다. 교육은 이미 정해진 것을 어떤 지역에 넣는 것이 아니라 그 지역의 니즈를 파악해 필요한 교육을 넣는 것이다. 요즘 우리는 평화에 대한 새로운 개념 교육에 초점을 맞추고 있다. 21세기에 있어 교육의 필요성은 그전의 교육 목표에서 담아낼 수 없는 것이 많다. 그래서 우리 교육자들이 먼저 한 것인 실내, 교실이 아닌 현장에 가서 고민하는 것이었다. 우리가 공부하는 그전의 패러다임은 현장 마피아 폭력을 거친 젊은이들에게는 소용이 없었다. 그것뿐 아니라 5, 4년 동안 인문 사회교육을 받기에는 젊은이들이 기다리기가 어렵다. 새로운 교육의 패러다임이 필요했다. 정규교육 기관이 젊은이들의 니즈를 파악하고 사회적인 관계와 디지털 교육, 개인적인 인성교육을 연구하고 유연하게 투입해야 한다.

어린이들 교육 늘 듣고 청취하는 맞춤 교육

생후 9개월-5살 : 유아원 유아를 위탁하기 어려운 가정을 첫 타겟으로 삼아 부모가 없고 떨어져 있는 애들에게 애정을 줄 수 있는 교육이 있는가 초점을 맞추었다. 신교수가 말한 것처럼 사랑을 갖고 애정으로 위탁교육을 맡은 사람이 아이들에게 교육을 전해줄 수 있는가에 대한 고민이 있었다. 시가 유치-초등-중등-고등 무료교육에 힘썼고 살아있는 교육기관이 아이들을 지킬 수 있는 최전선이라는 것이 찾은 것이다. 그래서 지금 현재 유아원~대학까지 가장 중요하게 생각하는 것은 '학교에서의 폭력 제로'이다! 중요한 것은 산학재단과 연계해 젊은이들의 취업을 제시하고 아이티 산업 이런 프로그램을 통해 취업 성과 일자리 창출해 문화를 향유할 수 있는 또 다른 가능성을 제시해 주고 있는 것이다.

메데지 지역은 음악 창의 도시, 영화 촬영소 제공 창의 문화 콘텐츠 비즈니스를 발전시키고 있다. 예전 여성들 수감 감옥을 일반 대학으로 변화시키기도 했는데 수용소를 대학 캠퍼스로 바꾸어 시립 주립 대학 국립대학과 함께 강의를 제공하고 공동 학점제를 운영한다. 오픈 캠퍼스와 연결된 중고등 교육 또한 하고 있다. 그래서 이 과정에서 절실하게 느낀 것은 문화예술의 중요성 인지한 것이다. 13지역은 힙합, 그래비티 등의 젊은이의 메카로 지난 80년대의 아픔이 있던 곳이 문화 창작의 공간으로 재탄생하였다. 이런 것들이 일어난 것은 시민사회 정부 대학이 합의체를 이루었기 때문에 가능했다.

우리나라 도시지역 안에서 입체적인 돌봄의 위치를 생각해 보게 되는 시간이었다.

③ 종합토론

: 지정 토론 – 앞 발표자에게 질의 응답

변화하는 환경에서의 문화예술 교육의 가치, 문화예술교육의 외연을 확장하기 위한 방법.

돌봄경제에서 국가의 사회적 비용을 낮추기 위한 문화예술 교육 사업

생애주기별 돌봄 상황

어린이 돌봄 및 지역청년 사례

A. 김현철 교수 질문 경제학 측면

사람을 어떻게 살리는가. 문화예술교육 20년 정책으로 개인적, 사회적, 국가적 성과를 규명하는 연구를 해왔다. 연관성만 갖고 인과성을 정의하지 못하지 않았나 하는 측면과 경제적 가치와 사회적 비용 공감대 확장을 위한 방안은 무엇이 있는가?

→ 일반인들에게 스토리텔링이 필요한데 정책적으로 어프로치 이미 잘하고 있다.

돈을 집행하는 사람 입장에서 증거가 있어야 하는데. 증거 마련. 실험적, 준실험적, 데이터로 접근 문화예술 하는 사람들이 직접적으로 하는 것이 아니라 행정가와 협업해서 증거를 마련하는 사람들은 따로 두고 조직적으로 데이터를 축적해야 한다. 콘텐츠를 잘 만들고 증거를 잘 만들어 정부, 국회를 설득하는 작업이 필요하다. 미국은 40년 전에 실험해 만든 것을 이제 따라가고 있다.

∴ 문화예술교육의 전문가들을 보다 다각적으로 접근하여
많은 분야의 전문가가 고려되어야 한다.

B. 신의진 교수

늘봄학교 등 국가 차원에서 돌봄 체계를 셋팅하고 있다. 공적 돌봄 체계에서 고려해야 할 측면은 무엇이고 누가 어떻게 어떠한 접근해야 하는가? 다학문 간의 접점으로 모델가를 구현하는데 있어 고견을 해달라

→ 모든 사람들이 자기만의 시각이 있다고 생각한다. 수혜자를 고려해 어른들의 시각이기보다는 그걸 받는 아이들의 시각으로 본다면 욕구나 불만을 보다 정확히 알 수 있다. 그걸 알아낼 수 있는 어른들이 필요하다. 그걸 잡아낼 때만 정확히 알 수 있다.(스스로 번역 가능하다고 자칭) 64년 생 유신 세대 아이들이 입을 다물고 살아야 된다는 시대였는데 나는 그런 시대를 살았다. 정책이 잘못된 그룹에게 포커싱을 맞춰야 한다. 아이들에 대해서 즉 전통적으로 잘못하는 그룹에 대한 인지와 사회적 제도가 필요하다.

아이들의 레벨에 맞는 효과성을 내는 교육인지를 정확히 조사해야하는데 모든 일에 있어서

예비타당성 조사가 필요하다. ex) 김대중 대통령 시대에 갑자기 도시락을 싸지 말라했다. 학교에서 모두 급식을 먹는 것으로 바뀌었는데, 부모의 편리성을 위해서 학교에서 급식을 먹는 걸로 갑자기 변경한 부분이 예비타당성 조사를 거치 것이지. 가족에서 도시락이 갖는 의미와 가치를 조사했는지 의문스럽다.

미래 세대 육성 마련 기금이 필요하다. 일이 터져서 문제가 생겼을 때 기금을 주는 것이 아니라 미래 세대를 위한 기금이 있어야 한다. 현재 그 기금이 없다. 재원은 가능하다. 미래 세대 육성 기금의 많은 비용이 예술교육에 비중이 실릴 것으로 본다.

C. 프로그램 사례

• 박지원 대표 프로젝트 플래닛 '내일의 세상'

미래세대 융합 프로젝트로 적극적 자유를 실천하는 프로젝트이다.

챗 GPT AI기술 이후 내일의 교육이 달라져야 한다.

THINK	ACT	CONNECT
스스로 질문 생각함	직접실행&경험	진짜 세상 Real World와 연결
생각하는 힘 리터러시 능력	실행하는 힘 프로젝트 근력	연결하는 힘 글로벌 커뮤니케이션

17가지 SDGs 다양한 글로벌 주제 프로젝트 콘텐츠를 갖추고 있다.

아이들이 직접 선택해 프로젝트를 실행할 수 있다. 또한 이 프로젝트는 전 세계 사람들과 소통하고 연결되고 실천된다.

- 기후 행동 프로젝트

Climate Action School

환경운동으로 오늘 할 수 있는 액션으로 함께 토의하고 기후 행동의 날에 글로벌 친구들에게 하고 있는 환경운동을 소개했다. 골즈 프로젝트로 영상 제작에 직접 참여해 송출하는 방식.

"나"->세상 시선의 확장 더 넓은 관점에서 세상을 바라보고 스스로 목소리를 내는 연습

- 원더러스 프로젝트

차별, 혐오를 없애자는 캠페인으로 풀무원 재단의 도움으로 프로젝트를 실행했다. <원더>라는 영화를 보고 서로의 다름을 이해하고 주변 차별 혐의 예를 찾고 토론해 본다. 디자인 싱크 과정을 거쳐 문제해결 방법들을 다양하게 찾고 스스로가 체인지 메이커로 성장 할 수 있다고 믿는 프로젝트이다.

- Meet your Beauty 프로젝트

우리나라대표 화장품 회사인 아모레퍼시픽과 함께한 프로젝트로 나만의 아름다움을 찾는 프로

젝트이다. 나를 바라보는 시선, 서로를 바라보는 시선 등 다양한 시선에 대해 이야기하고 나다운 아름다움을 찾는 방법을 알고 실천하는 프로젝트이다.

- AI & Ethics

디지털 문명 시대에 갖추어야 할 윤리적 문제에 대해 토론한 것이다.



9살 한아가 중국에서 AI 헤드밴드를 끼고 있는 아이의 모습을 보고 이야기 한 것이다. “인간은 가끔 멍을 때리기도 하고 상상을 하는데 중국 헤드밴드를 착용하면 그러한 것들이 차단되는 것인데...”라고 이야기를 했다.

*AI 헤어밴드 : 중국 치맛바람에서 시작되었다고도 하는 기기로 이 밴드를 도입한 초등학교 5학년 교실에 들어가보면 학생

들이 모두 이 헤어밴드를 착용하고 하루를 시작한다. 양귀와 이마에 세개의 전극이 설치되어 있고, 이를 통해 뇌신경에서 나오는 전파를 감지해 교사의 컴퓨터로 전달하고 수집된 데이터를 바탕으로 집중도가 평가되고, 10분 간격으로 새롭게 학생들의 상태를 파악하여 부모에게 전달된다.

실제 지금 우리세상은 인풋(input)은 넘치게 많은데 생각을 정리하고 내 방식대로 표현할 수 있는 기회가 적다. 우리가 기대하는 인재상은 책임감이 강하고 소통, 창의, 사회공헌에 가치를 두는 인재일 것이다. 정답을 빨리 찾아내는 인재가 아니라 미래 세대에게 진짜 필요한 교육은 서로 다른 분야를 융합하고 같이 잘되고자 하는 사회성을 만드는 것이라 생각된다.

이러한 융합 프로젝트는 교육 인지와 비인지 교육을 넘나드는 것으로 융합적 교육에 있어 예술적 교육은 언제나 들어가는 요소이다.

D. 이두희 대표

국가 정책의 70-80% 아동 청소년 대상이 수혜자이다.

신중년 노년에 대한 수해를 위한 것은 어떻게 해야 하는지에 대한 질문

→ 마케팅의 중점은 시장을 나누는 것이다. 세대나 대상이 다를음을 인정해야 한다.

63+세대는 술로 푸는 문화였다. 일을 해야 하는 세대였고 일 말고 할 수 있는 일이 없었다.

국가가 이들에게 행복해지고 새롭게 할 수 있는 액티브한 활동을 제공하는 것이 필요하다. 그리고 이들 세대들은 교육 수준이 높은 사람들이 많아서 서로 가르칠 수 있다는 것이 큰 장점이다. 일의 기회를 줘라! 정보를 통합해 신청년 세대들이 투입될 통합 플랫폼을 만들고 신청년들과의 트랜잭션 효율을 계산해봐야 한다. 플랫폼을 기반으로 많은 신청년들이 자존감을 회복하고 자신의 두번째 직장을 가질 수 있을 것이다.

E. 프로그램 사례

• 이학준 '청년채움' 대표

본인은 2000년생이다. MZ 청년들이 동네에서 예술로 안정감을 줄 수 있는지에 대한 고민이 많았다. 보통 동네에서 청년들은 오래 거주하지 않고 쉽게 이사를 한다.

2030 세대들 중 서울 청년들은 43.5% 지방 출신이고 주거 지속기간은 2년 미만 청년 70.9% 전세/월세 거주자이다. 의외로 공동체를 그리워하는 나노세대로 많은 젊은이들이 <응답하라 1988>에 열광했다. 그것은 현재 무너진 돌봄 공동체와 동네에 대한 그리움 일 수 있다.

이러한 해결 방법은 의외로 코로나 19때 실천되었다. 그 시기에 많은 사람들이 모이는 장소에 가지않고 많은 사람들은 동네에서 많은 걸 해결하려고 했다. 이 당시 청년들고 마찬가지로였다. 9명의 노인이 오랫동안 살았다는 전설로 붙여진 동네가 구로동이다. 이 동네의 가치를 찾기 시작하고 청년들이 뭉치면서 동네의 커뮤니티를 만들고 프로그램 기획해 소셜 살롱을 만들어 청년들의 동네 적응을 도왔다. '틈과 틈이 만나다'라는 동네 모임을 기획하고, 회복과 돌봄(정서적 안정을 주는 만들기 키트를 제작하고 미술 테라피 책 만들기도 진행) 프로그램을 진행하였으며 '틈만나면'이라는 소셜 살롱으로 동네 다양한 사람들이 서로 만나고 또래 이웃 공동체를 회복하는 계기도 만들었다. 또한 '동네지도' 만들기를 이용해 다양한 상권들을 소개하고 청년들의 1인가구가 문화예술 경험할 수 있는 물리적 공간 필요이 필요했다. 그래서 공간거점이 필요하다는 생각이 들었다. 그리고 청년들은 대부분 집에 돌아오면 8시다. 이후에 할 취미를 찾는 경우가 많은데 문을 연 곳이 없다. (이두진 명예교수 "이럴 때 신청년층과 함께 만들어 낼 수 있다. 젊은이들에게 가르칠 역량이 많은 신청년층들이 있다. 이것을 이어줄 플랫폼이 필요하다.")

F. 알렉산드로 총장

→ 대학의 역할로 먼저 문제를 풀어가야 한다고 생각했다. 다세대 프로그램 0세부터 요람에서 무덤까지의 프로그램을 실행하였는데, 대학하면 특정 세대 나이의 젊은이가 교육받는 것이라고 생각하는 경우가 많다. 메데진 시립대학의 경우 '요람에서 무덤까지' 다양한 연령대의 사람들이 교육을 받는다. 우리 대학에는 재교육. 대학교수들, 직원들, 학생들, 학생들의 가족이 참여하는 다양한 프로그램이 존재한다.

시간이 없어서 일을 못한다. 모든 문제점이 시간에서부터 출발한다고 생각했다. 학습 교실이라는 프로그램을 통해서 현재 임신 중인 학생, 대학교 25%가 아이를 가진 어머니들이기도 한데 아이들의 부모가 교육을 받는 동안 자녀들도 그 대학에서 같이 공부를 할수 있는 기회 제공했다. 그들의 대학이 자녀를 보호하는 역할을 하는 것이다. 안심 교육 제공으로 10-14살 정도 아이들도 대학에서 제공하는 여러 예술 프로그램을 제공 받는다. 500만 인구가 학교 내에서의 프로그램을 진행하고 제공받을 수 있다. 대학은 60세가 넘는 학생들도 많고 전 세대 연령 예술 프로그램을 대학, 학교에서 제공한다.

④ 제언

현재 한국에서는 유아, 초등과 연계한 돌봄 이슈가 예술교육 안에서도 있었다. 또한 놀봄이나 돌봄교실에서의 예술활동으로 아이들의 일상을 다채롭고 풍부하게 하기위해 노력하고 있다. 증등의 경우 자유학기제 안에서 많은 예술 교육가와 연합해 문화예술의 깊이를 더하고자 하고있

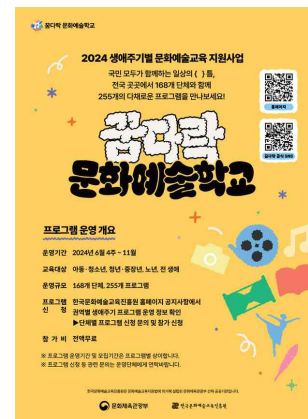
다. 고등학교의 경우 대입으로 인해 예체능의 역할이 많이 퇴화되어 있지만 최근 사회정서학습으로의 예체능에 대한 필요가 대두되면서 다시금 아이들에게 중요한 과정으로 자리를 잡는 시도가 이루어지고 있다. 성인의 경우 퇴근 후 다른 삶의 취미를 꿈꾸는 이들을 위해 공익차원에서 수요일을 문화의 날로 지정해 미술관등이 늦게까지 하거나 공연이나 관람을 할인하는 등의 시도를 하고 있다. 실제 근처 아카데미나 다양한 문화센터에서 직장인을 위한 문화예술 강좌가 늘어나고 있는 추세이다. 주부나 다양한 성인들도 자신의 다양한 가능성을 도모하고자 문화예술에 대한 경험을 갖고자 하는 많은 관심들을 쉽게 찾아 볼 수 있다. 노인의 경우 기대수명이 늘어난 만큼 신중년이라는 이름으로 많은 문화예술 활동을 하며 자신의 능력치를 확장하고 있다. 또한 반드시 강좌 형태가 아니더라도 경륜이 많은 노인들이 자신들의 시간에서 강사 역할을 하며 다양한 경험치를 공유하고 있는 모습도 있다. 생애주기 예술교육은 한사람이 살면서 문화예술을 경험하는 것으로 일대기로 볼 수도 있지만 더 중요한 것은 다양한 세대가 공유하고 공감하며 서로간의 스파크를 통해 세대간의 격차를 줄이고 더 나아가 공감각적인 문화예술을 함께 경험하면서 다양성을 서로 이해하는 라포 형성에도 큰 도움이 될 수 있다는 것이다.

2) 국내·외 사례

① 국내 생애주기를 위한 문화예술 교육프로그램 사례

- 아르떼 꿈다락 생애주기 문화예술교육 프로그램

: 문체부와 한국문화예술교육진흥원의 주도하에 운영되는 꿈다락 문화예술학교는 올해로 2년차를 맞고 있다. 올해 <꿈다락 문화예술학교>는 생애주기별 문화예술 교육 지원 사업으로 연간 5천명의 국민을 대상으로 한다. 전체 255개 프로그램 중 아동·청소년 30%(77개), 청년, 중장년 44%(112개), 노년 16%(41개), 전 생애 10%(25개)로 운영되었다고 한다. 운영방식은 공모를 통해 예술교육 강사와 시민이 모집되면 예술교육 뿐만 아니라 집단가의 조화를 추구하는 구도심과 신도심 아동, 청소년의 소통 프로그램, 환경, 사회적 고립감 등의 사회적 이슈, AI를 이용한 다양한 프로그램이 운영되었다.



- 서울문화재단 서울시민예술학교

: 서울에 있는 문화예술교육센터를 거점으로 시작하는 서울시민예술학교는 초심자를 위한 교양과정부터 전문가 수준의 예술 교육까지 프로그램화 되어있는 것이 특징이다. 또다른 특징으로 유명 예술가 등과 토크 콘서트 형식으로 직접 만나 시민들의 참여를 유도하고 있다. 연극, 무용, 문학, 시각등의 장르를 가지고 시민 생활권 내 예술 교육 문화 향유권을 상승하게 하고자 노력한다는 취지를 밝혔었다. 특히 서울시민예술학교의 모든 프로그램은 무료로 경험할 수 있다.

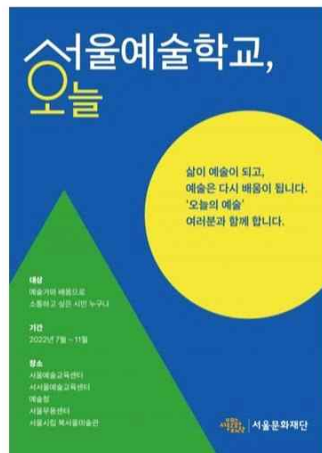
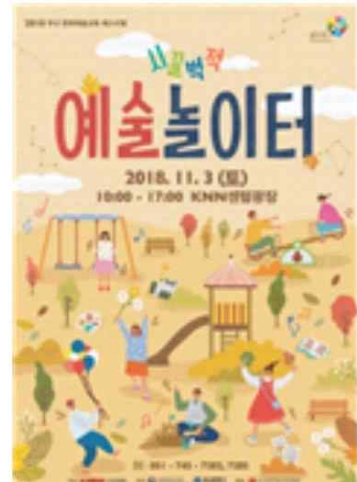
- 제주도 선흘법씨마을 협동조합과 소셜 뮤지엄 추진 예술프로젝트 “할머니의 예술창고”

- 생애주기에서의 에코 생활미술 “수리상점 곰손”
- 이미지로 보는 타기관 문화예술 강좌



여행의 하이라이트' 북 만들기
나만의 캐릭터 만들기
매듭달, 시나브로(드로잉)
어른들의 흥놀이:무용의 가치(도예)







서울예술교육센터

출판서기

당신을 쓰고, 읽고, 읽는 시간

감정출판

<일상에서의 시> 시즌 2

『서울예술고독선』

일상에서 만나는 예술 경험

작업의 감(感)

여름:채집

1년을 4계절로 나누었을 때 둘레 지경.
남의 물에서 얻거나 캐거나 잡아 모으는 일.

표면의 무게

2024 여름철문화축제 상설

風流 풍류

喜喜樂樂 이이

나락 낙

장소 국립중앙박물관 야외전시장 (서울시 서울문화재단 2025)

모집기간 2024. 7. 1. ~ 2024. 7. 14 (매주 화요일 휴무)

모집대상 일반인 (초·중·고생)

접수방법 온라인 접수 (www.kmfa.or.kr)

QR코드

정음예배, 오목과 얹메 (글라스메이)

3.11-4.15 (매주 화요일)

10:30 - 12:30
*연인 2명 이상
*입장료 30,000원

플러스벤 수생의 생애그리머 (전하수정)

3.13-4.24 (매주 화요일)

10:30 - 12:30
*연인 2명 이상
*입장료 30,000원

전도면의 글래스 (박기남, 김민정)

3.14-4.16 (매주 화요일)

10:30 - 12:30
*연인 2명 이상
*입장료 30,000원

자세한 신청 후 접수에 대한 안내사항은 홈페이지를 방문하십시오.

문의 070-4492-8907

② 국외 생애주기를 위한 문화예술 교육프로그램 사례

A. 덴마크 창의학교 'Kaospilots'



덴마크 오희스에 위치한 카오스필롯은 창의적이고 실험적인 프로그램으로 유명한 세계적인 비즈니스 스쿨이다. 카오스 필롯은 '혼돈 속에서도 항해를 할 수 있는 조종사를 키우고자 하는 의미'를 담고 있다. 형식을 깨고 자유롭게 사고하는 가치와 문화를 바탕으로 1991년에 설립되었으며, '창의적 인재를 양성하여 사회의 긍정적인 변화를 이끌어낸다'라는 목표와 정신을 갖고 있다고 한다. 3년 과정으로 다음의 4가지 과정을 거치게 되

는데 Personal Leadership, Dynamic Project Leadership, Creative Business Design, Inclusive Process Design의 분야를 학습하게 되며 학생의 선택에 따라 팀제로 수업을 하고 전공이 따로 정해져 있지는 않다고 한다. 매년 소규모의 학생들을 선발해 문화적, 사회적, 경제적 트렌드를 읽어낼 수 있는 기업인으로 성장하는 훈련을 받는다고 한다. 특히 창의적인 아이디어를 원하는 기업들과의 협업을 통해 다양한 기획을 성공적으로 이끌어 냈다고 한다. 알라 푸드와 협업을 통해 슬라이스 치즈 아이디어를 제공하거나 TDC 덴마크의 통신회사와 소통과 지식공유를 위한 아이디어 제공 그래픽 디자인 회사와 브랜딩과 커뮤니케이션을 도와주는 일을 협업하는 등 문화예술교육과 기업과의 협업을 통한 다양한 성공사례를 만들었다고 한다.

B. 뉴욕 필하모니 프로그램 'Very Young Composer'

뉴욕 필하모니는 미국에서 가장 전통있는 오케스트라다. 뉴욕필은 1962년부터 어린이를 위한 음악회를 모색했다. 미국출신 지휘자 레너드 번스타인(1918-1990)에 의해 시작된 영 피플스 콘서트도 지금까지 그 역사를 이어오고 있다고 한다. 이 음악회는 만 6세 이상의 어린이를 대상으로 하고 있다. 연극·문학을 융합한 음악회이며, 클래식 음악 개념과 역사를 쉽고 유쾌하게 설명한다. 차후 각 연령대에 적합한 음악회의 길이와 이해력을 고민해 만3-6세가 즐길 수 있는 베리영 피플스 콘서트도 개최해 다양한 나이의 대상을 위한 행사를 기획하였다. 이를 위해 아동 전문작가에게 의뢰해 대본을 만들고 사회자를 두었다. 음악교육 전문가의 자문을 받고 어린이와 연주자의 상호 소통이 많도록 구성하였다고 한다. 특히 어린이들이 직접 작곡하고 뉴욕필이 연주하는 베리영 컴포저 프로그램이 주목할 만하다. 어린이 음악회를 기획할 때 가장 중요하게 생각하는 부분은 아이들에게 진입점을 만들어 주는 것이라고 한다. 아이가 어느 한 모티브를 시작으로 음악에 몰두하는 환경을 만드는 것이다. 소리, 리듬의 음악요소를 모티브로 아이들이 음악을 즐기며 배우게 된다. 관련 예술 교육 기획자는 아이들이 음악을 즐길 수 있는 연결점을 찾기 위해 음악에 관한 깊은 이해가 필요하다 이 프로그램은 한국문화예술교육진흥

원에서 진행하는 '꼬마 작곡가' 프로그램의 모태가 되었다고 한다.

C. 카네기 홀 음악 프로그램

임산부와 엄마를 대상으로 한 자장가 프로젝트

얼리 차일드후드 콘서트(만0-2세)

뮤지컬 익스플로러스 (만 4-8세)

패밀리 콘서트(만4-8세)

패밀리 데이(만4-10세)

링크업(초등3-5학년)

:연령별로 나눠 각 나이에 맞는 세심한 음악회를 제공하는 것이 가장 큰 특징이라고 한다.

특히 이중 자장가 프로젝트는 한부모 가정, 미혼모, 저소득층 엄마들과 임산부를 대상으로 하며, 엄마와 음악가가 짝을 이루어 새롭게 작곡을 시도한다고 한다. '뮤지컬 익스플로러스'의 경우는 카네기 홀에서 제공하는 디지털 자료를 활용해 각 유치원에서 기본적인 음악적 지식을 가르친다고 한다. 음악을 주제로 뉴욕시의 지도를 공부하고, 각 지역의 다문화를 경험하도록 한다. 이 프로그램의 가장 큰 특징은 교실에서 배운 음악을 카네기 홀에서 다시 즐기는 기회를 가질 수 있다는 것이다. '링크업'은 아동이 객석에서 리코더·바이올린 등의 악기를 연주하며 전문 오케스트라와 함께 공연하는 음악회이다. 이 프로그램은 현재 120여개의 오케스트라와 미국 전역의 학교, 캐나다, 스페인, 일본, 중국 등과 파트너십을 맺고 진행중이라고 한다.

D. 베를린 필 하모니 프로그램

유치원 콘서트 (만2-5세)

클랑키즈 프로그램 (유치원)

패밀리 콘서트 (만6-12세)

보컬 히어로 (만 6-18세)

오픈 리허설(만10-12세)

영 컴포저 워크숍 오푸스 원 (만19세 까지)

음악 실험실 (만 16세 이상)

스쿨 브레이크 프로젝트 (만14-19세)

: 연령별로 체계적인 프로그램을 구성하고 있다. 이중 눈에 띄는 프로그램은 '오픈 리허설'이다. 오픈 리허설이 펼쳐지기 3-4주 전에 학교로 연주 프로그램 및 곡 해설을 제공한다. 이를 참고하여 아이들은 미리 프로그램을 공부하고 리허설을 관람하게 된다. '보컬 히어로'는 노래를 배운 아이들이 문대에서 합창을 한다. 이외에 10대를 위한 창작 중심의 프로그램 '영 컴포저 워크숍 오푸스 원', '음악 실험실', '스쿨 브레이크 프로젝트'도 주목할 만한 프로그램으로 뽑힌다.

E. 뉴욕 아트 스튜던트 리그

Art Student League of New York (ASLNY)는 1875년 설립된 순수미술 교육기관이다. 센트럴파크 서남단 57st.에 자리잡고 있으면 아트교육의 평생교육화를 위해 큰 기여를 하고 있는 곳이기도 한다. 실제 뉴욕시에서 직접 재정지원을 하는 등 교육적 가치에 인정을 받은 기관이기도 하다. 학교의 모토는 “No Day Without a Line”으로 선이 없는 하루는 존재하지 않는다는 직역으로 하루라도 예술이 없는 날은 없다라는 뜻 정도로 해석된다. 역사적으로 아마추어와 전문 예술가 모두에게 폭넓은 호응을 얻었으며, 150년 가까이 되는 시간동안 합리적인 가격대의 수업을 일정으로 제공하여 모든 학생의 생활을 지원할 수 있는 전통을 유지해 왔다고 한다. 예술가들은 풀타임으로 공부할 수도 있지만, 학위 프로그램이나 성적 수여는 없다. 실제 지원 자격이 없는 것이 특징이며 인종, 국가, 성별, 장애에 대한 차별을 두지 않는다는 조항이 명시되어 있다. 오픈 클래스는 선착순으로 지원을 받아 운영되면 정규 특별과정은 정해진 2주 기간만 접수를 받는다. 지원방법은 간단하고 온라인으로 지원서를 작성한 뒤 전화로 확인하거나 직접 방문하면 되는 방식으로 우리나라 센터 신청방식과 유사하다. 등록금은 수업일수와 과목 성격에 따라 과목당 100달러 이하에서 300달러까지 다양하며 장학금도 지원한다고 한다. 19세기부터 현재까지 역사적으로 중요한 많은 예술가를 배출했고, 또한 예술 교육의 새로운 시스템을 제시했다고 볼 수 있다. 학생과 교수진의 지속적인 관계유지 또한 중요하게 생각하고 LINEA라는 제목의 미술 관련 주제에 대한 온라인 저널을 발간하고 있다. 누구나 입학 할 수 있고 정규 학위가 없다고 해서 이 기관의 수업의 양을 무시할 수가 없다. 정규 수업도 있지만 원하는 클래스만 들을 수도 있다고 한다. 수채화, 조각, 드로잉 그리고 다시 그 안에서 세부적으로 진흙조각, 나무조각, 초상화, 크로키 등으로 구분되어 나누어진다고 한다. 출신 작가들로는 잭슨 폴록, 물방울 작가로 유명한 김창열(1966-1967수강). 팝아트의 대가 리히텐 슈타인, 노먼 락웰, 알렉산더 칼더, 조지아 오키프 등이 있다. 처음 컴퓨터를 접하고 실제 본인이 맨 처음 성인 강좌의 생애주기 프로그램의 이상향으로 생각한 곳이 ‘아트스튜던트리그’이기도 하였다.

II. 본론

1. 성남 지역 중심 생애주기 예술교육 방안

1) 성남지역에 대한 이해와 지역주민의 정의

성남 지역은 서울과 거리가 가까우면서도 한편으로는 서울과 심리적 거리가 있는 지역이기도 하다. 성남 지역은 중원구, 수정구, 분당구로 나누어져 있고 이 세 지역은 각각의 지역적 특성을 가지고 있다. 성남시는 처음 수정구 태평동을 중심으로 생겨났는데 그 이전에는 경기도 광주에 속하는 지역이었다. 서울의 개발로 쫓겨난 철거민들에게 태평동에 땅을 주면서 성남의 역사가 시작된 것에 대한 배경은 많은 곳에서 알 수 있다. 영장산을 중심으로 성장한 태평동의 경우는 여전히 많은 빌라가 시간을 담고 자리 잡고 있다. 태평동이 속한 수정구 지역은 지하철역을 중심으로 개발에 관한 많은 이슈를 가지고 있다. 개인적으로 성남에 처음 이사 온 시기가



94년도였다. 그 당시 지금의 신흥역 주변에는 천이 있었고 이 천은 지금의 탄천과 연결되었다. 천 주변으로는 포장마차가 있고 시장과 성매매업소, 호텔 등이 즐비해 있었다. 90년 중반부터 도로나 지역개발이 되면서 천이 도로로 덮히고 지금의 넓은 차로가 되었다. 현재는 아파트 단지들이 들어서면서 오래된 성호시장이 철거되고 재개발과 지역의 특성이 변모되는 양상을 발견할 수 있다. 실제 지역주민의 인식은 수정구의 경우 주변 교육환경을 낙후되었다 느끼는 성향이 많았다.

실제 성남꿈꾸는예술터는 수정구에 속한 지역으로 주변 거주환경이 불과 몇년 동안 크게 변화한 지역에 속해있다. 산성역을 중심으로 2020년에 입주

를 시작한 포레스티아 아파트 4,089세대와 23년부터 입주를 시작한 자이푸르지오 4,774세대 그리고 2027년 입주를 앞두고 있는 헤리스톤 3,487세대로 만세대가 넘는 아파트 단지가 성남꿈꾸는 주변 환경으로 변화할 예정이다. 실제 올해 생애주기 문화예술 교육 활성화를 위해 지역주민 연계를 하면서 주변 아파트 단지를 다니면서 다양한 변화를 체감할 수 있었다. 현재 수정구는 개발된 곳과 개발되지 않은 곳 사이의 이슈가 많고 문화예술에 대한 다양한 인식 차이가 존재한다고 볼 수 있다.

중원구의 경우는 가장 특징적인 부분이 산업단지이다. 판교 이전에 다양한 아파트형공장이 중원구 상대원동에 있었고 여전히 많은 중소기업이 입주하고 있다. 산업단지와 판교를 잇는 트램 이슈가 있고 새로운 아파트형 공장이 기숙사와 함께 많이 들어서면서 다양한 노동자와 일자리를 위해 온 많이 해외 체류자 등이 존재한다. 중원구에서 크게 차지하고 있는 상대원동은 최근 상대원 2구역으로 지정된 곳이 모두 철거되었고 아파트 단지로 재개발 공사중에 있다. 또한 아파트형 공장과 붙어 있는 상대원 3구역도 최근 2024. 12에 재개발 계획이 공포되어 2034년 9,000세대가 넘는 대단지로 완공할 예정이라고 한다. 분당구와 근접한 중원구의 여수동이나 도촌동의 경우는 분당구 편입을 요구하는 이슈가 있었고 고등학교가 분당권에 속하면서 학구열이 높은 특징 또한 있다.

분당구의 경우 1989년 정부의 분당신도시 개발계획 수립 이후 1992년부터 개발된 계획형 신도시이다. 판교의 경우는 2000년대부터 개발하여 지금의 모습이 된 곳이기도 하다. 상대적으로 성남시에서의 역사가 가장 짧은 곳이지만 학구열이나 교통, 부동산 가치 등으로 가장 큰 이슈가 있는 곳이 분당구이기도 하다. 처음에는 모두 중원구에 속해 있었으나 1991년을 시작으로 모두 분당구로 전화되었다. 탄천이 잘 정비 되어 있어 시민들의 삶의 만족도가 높고 율동공원이나 중앙공원이 크게 자리잡고 있으며 계획형 신도시이다 보니 각 아파트 단지들이 각각의 공원과 상가 등이 편리하게 구성되어 있다. 문화예술에 대한 시민들의 필요로 2005년 분당구 성남대로 808에 위치한 성남아트센터가 개관하였다. 성남아트센터에는 광장과 오페라하우스, 콘서트홀, 앙상블시어터, 미술관, 미디어센터가 운영되고 있으며 성남아트센터 아카데미가 운영

되면서 유아부터 성인까지 다양한 문화예술을 쉽게 배우고 경험할 수 있다.

성남시 지역주민은 이렇듯 3개구의 시민들로 정의할 수 있으며 각 구의 환경에 따라 문화예술에 대한 다른 경험치를 가지고 있다. 성남꿈꾸는예술터의 경우 이 3개구 외에도 가까운 위례 지역 주민들도 많이 이용하고 있는 것을 볼 수 있다.

2) 성남지역 주민을 위한 현 생애주기 예술교육

지금껏 성남 꿈꾸는 예술터의 경우 기관 연계에 집중해 프로그램을 개발하고 자체 강좌의 경우는 토요일 어린이 강좌 정도가 있었다. 실제 꿈터 개관 이후 닥친 코로나로 꿈터 자체 강좌를 활성화시키는 것에는 무리가 있었으며 개관 당시 문화예술교육의 거점으로서의 역할에 대한 목표가 더 강하다고 할 수 있었다.

다양한 생애주기 예술교육이 성남시에서 활성화되고 있지만 보다 진입 장벽을 낮춘 다양한 문화예술 교육이 필요하다는 생각이 든다. 특히 3개구의 다양한 협업 된 공공예술과 화합 지점이 가능한 문화예술 경험도 있어야 한다고 본다.

현재 분당구의 경우 성남아트센터를 중심으로 문화예술을 향유하고 아카데미를 이용해 생애주기 예술교육이 실천되어 오고 있다. 또한 다양한 갤러리들이 위치해 있고 세미나나 포럼을 통해 문화예술 활동에 대한 경험치를 높일 수 있다. 또한 동마다 도서관이 있고 도서관에 다양한 지역주민을 위한 문화 프로그램이 열리고 많은 호응 또한 있다. 복지센터에서도 다양한 예체능을 경험할 수 있다.

수정구의 경우는 성남꿈꾸는예술터와 성남아트리움으로 문화예술 교육과 경험을 제공하고자 하고 있다. 특히 수정구의 경우 현재 재개발로 대형 아파트 단지로 바뀌면서 교육에 대한 욕구가 커지는 곳이기도 하다. 많은 지역주민들이 분당이나 가까운 송파 쪽의 문화예술 교육 체험을 선호하기도 한다. 복지관이 지역 아파트 단지와 연계해 실용미술 쪽의 강좌를 제공하고 있다.

중원구의 경우는 아직 다양한 예술 시설이 들어와 있지 않은 상태이다. 하지만 상대원 2, 3구역 재개발로 공원과 문화시설에 대한 계획을 가지고 있다. 하지만 꾸준히 작은 도서관이나 청소년 수련관 시설에서 문화예술관련 강좌를 개설해 지역주민의 경험치를 높이고 있다.

2. 성남 꿈꾸는 예술터 생애주기 계획 및 실행

1) 이전 강좌 현황 및 분석

① 유아와 성인을 중심으로 한 2024년 이전 강좌 상황

기존 유아 강좌는 그림책의 형태로 기관 연계와 연결해 전문 셋트와 내용을 기반으로 한 용

합 예술교육이었다. 현 유아 시기의 화두인 코로나로 인한 소통 부재와 공감 부족을 다양한 책을 기반으로 자연스럽게 극복 가능하고 또한 코로나 시기 청결에 인한 강박으로 이어진 유아 시기의 촉각에 대한 두려움을 다양한 재료의 체험으로 자연스럽게 변화가능하게 만들었다고 본다. 또한 스마트폰으로 인한 수동적 이미지 과다 시기에 그림책을 이용한 적극적 개입을 마련했다는 점에 큰 강점이 있었다 생각된다.

성인 강좌에서는 드로잉과 음악 중심의 예술교육이 이루어졌다. 본 강좌를 통해 성인 예술 교육에 대한 관심과 충분한 수요가 있음을 알 수 있는 계기가 되었다. *어린이의 경우 2023 별도 PTA 기획하에 강좌가 이루어져 유아, 성인에 비해 체계적이며 현재 활성화 단계임

•기존 프로그램 현황표

대상	기존 프로그램		시간	문화예술 분류
성인	살롱 드 그림책(입문)		24. 3. 20 - 5. 8	드로잉 (그림책 기반)
			오전 10:00-12:00 (총 12시간) 수요일	
	살롱 드 그림책(심화)		24. 5. 22-7. 10	
			오전 10:00-12:00 (총 16시간)	
	Logic Pro를 이용한 프로듀싱(기초)		24. 3. 21 - 5. 9	음악 (디지털)
			오후 19:00-22:00 (총 24시간)	
	Logic Pro를 이용한 프로듀싱(심화)		24. 5. 23-7. 18	
			오후 19:00-22:00 (총 27시간) 목요일	
	어쩌다 작곡가(고급)		24. 4. 3 - 7.10	음악
			오후 19:00-21:00 (총 24시간) 수요일	
	어쩌다 작곡가(중급)		24. 6. 5 - 7. 24	
			오후 15:00-17:00 (총 16시간) 수요일	
	어쩌다 작곡가(입문)		24. 4. 3 - 5. 29	
			오후 15:00-17:00 (총 12시간) 수요일	
유아	만3세	여름엔 수박이 제일이지!	24. 5. 7 - 5. 28	융합 (그림책 기반)
			오후 14:30-16:00 (총 6시간) 화요일	
	만3세	여름엔 수박이 제일이지!	24. 5. 7 - 5. 28	
			오후 17:00-18:00 (총 4시간) 화요일	
	만4-5	수리수리 마수리 마법의 병 속으로	24. 5. 7 - 5. 28	
			오후 15:30-16:30 (총 4시간) 화요일	
	만4-5세	할머니 집에 무슨 일이?	24. 4. 2 - 4. 23	
			오후 14:30-16:00 (총 6시간) 화요일	
	만4-5세	동화책 밖으로 나온 줄줄이 뽀랑기	24. 3. 23 - 4. 13	
			오전 10:30-12:00 (총 6시간) 토요일	

	만4-5세	동화책 밖으로 나온 줄줄이 펜 호랑이	24. 3. 23 - 4. 13 오후 13:00-14:30 (총 6시간) 토요일	
	만4-5세	춤추는 뭉뭉과 수상한 꿀벌	24. 3. 28 - 4. 18 오후 16:30-18:00 (총 6시간) 목요일	

2) 꿈터 현교육 예술강사 회의

: 꿈터 교육 발전을 위해 현 강좌 예술 교육가들과 라운드 테이블 자리를 마련해 상반기, 하반기 두번에 걸쳐 전체 회의를 하였고 다양한 분야의 예술교육가들이 의견을 교류하고 현 강좌의 문제점이나 꿈터와의 협업에 대한 상태나 방향성 등을 편하게 이야기하는 자리였다. 이와함께 모든 예술 교육가들과 개별 회의를 통해 전체 회의에서 하지 못한 이야기와 다양한 예술교육의 융합이나 교육 방향에 대해서도 심도있게 대화를 할 수 있었다.

① Round Table '2024 상반기 동탁회의'

꿈터 교육 발전을 위한 현 강좌 운영자인 예술교육가를 초대해 다양한 의견을 듣고 생애주기 예술 교육의 가능성과 개선되어야 할 부분 등의 이야기를 듣는 시간을 개최했다. 2024년 상반기 '동탁!회의' 이름은 라운드 테이블을 한글로 풀이해 둥근 탁자에서 따온 것으로 라운드 테이블에서 중요시 여기는 수평적 관계로 대화와 협의를 강조한 본 회의의 성격을 대변해 이름을 지었다.

- 일정 : 2024. 7. 9.(화) 14~16시 장소 : 2층 통합랩
- 참여자 : 총 11명

담당 분야	담당 참여자			
강좌 담당	민재홍 과장님	송하나PTA(교육)	김미은T&PTA(공간)	
유아	윤신혜T	노주연T	이가은T	
어린이	김지원T	박수진T	원성은T	피경지T
성인		박영균T		

■ 목적

- 상반기 강좌에 대한 담당 예술 강사의 의견을 듣고 앞으로 꿈꾸는 예술터 강좌가 나아갈 방향성을 함께 도모하기 위한 자리로 주요 안건을 중심으로 예술 교육가들의 의견을 들어보기 위해 준비하였음
- 꿈터 예술 교육가들에 대한 합당한 처우 의문으로 직접적인 이야기를 듣는 자리
- 성남문화재단 문화예술교육 협의회 중심으로 예술교육가들의 안정된 환경 마련 위해 노력 ex) 급수가 아닌 시간 단위로 강의로 지급, 연구비 지급 등
- 지속적인 강좌 회의를 통한 성과 공유와 다양한 대안 제시가 가능한지를 알아보는 목적

■ 안건

A. 꿈터에서의 강의를 타기관과 다른 점과 장점

- 유아

- 다양한 공간 활용의 장점. 지정된 공간에서만 수업하는 게 아니라 야외나 입체적으로 수업을 진행할 수 있어 좋음. 유아를 위한 편의시설이 부족하지만 꿈터가 유아만을 위한 예술 교육 기관이기 때문에 불편하지 않음.
- 계속해서 참여하는 고정 수요자가 있음. 고정 아이들의 성향을 파악해 유연하게 수업 가능
- 좋은 재료를 다시 재활용할 수 있어 좋음. 풍성한 재료 지원이 있어 좋음.
- 재료를 다양하게 활용하게 사용할 수 있어 좋음.

- 어린이

- 연극 수업의 경우 꿈꾸는예술터의 공간을 자유롭게 활용할 수 있어 좋았음. 예술 강사들이 꿈터 전체 공간을 유연하게 활용하게 역할극도 하면서 참여자와 다양하게 연기가 가능함
- 공간 자체가 '새로운 곳에 왔다'는 호기심을 갖는 유발하는 요소가 있음.
- 주제가 오픈되어 있어서 예술교육가가 자유롭게 프로그램을 구성할 수 있어 좋음.
- 단순 창작이 아니라 자신의 생각을 표현하는 창작을 목표.
- 센터의 조건에 맞춰서 진행하는 경우가 많은데 예술교육가가 최대한 할 수 있는 프로그램을 진행할 수 있도록 조율해 주는 점이 최대 장점임
- 전문적인 장비가 잘 갖춰져 있음. 기자재와 교육재료를 나눠서 진행되어서 좋았음.
- 고정된 아이들이 계속해서 참여하여 프로그램의 질이 높아지고 있음.
- 계속해서 참여하는 대상의 경우 확장성과 지속성의 장점이 보임.

- 성인

- 음악 로직프로그램의 경우 이렇게 컴퓨터가 마련되어 있는 다른 기관이 없어 타기관과 비교 불가함. 대학교 이상의 장비가 잘 갖춰져 있어서 가장 큰 장점으로 보임. 대학의 경우 피드백에 신경을 많이 쓰는데, 꿈터는 피드백 보다는 배우는 것에 집중하는 편임.
- 일반 PC로 할 수 있는 작곡 프로그램이 있었으면 좋겠다는 문의가 많음.
- 윈도우 프로그램은 사야 하는데 맥 중고가랑 비슷함.
- 지역 주민들이 오다 보니 수강자들의 커뮤니티가 형성되기도 함.
- 성인의 경우 입문 심화 과정으로 나뉘지는 것이 효과가 좋음.
- 파일럿 프로그램으로 정규 프로그램을 운영하기 전에 테스트해 볼 수 있어 좋음.
- 성인의 경우 전문 프로그램을 저렴한 금액으로 참여할 수 있어 좋음.

B. 문화예술교육센터에서 예술교육가에게 취해야 할 태도, 상호보완적인 요소

- 유아

- 강의 평가나 설문조사를 통한 현 강좌의 지표를 예술강사와 공유
- 다음 강의를 준비하는데 도움이 될 수 있어 보임.
- 연간 메뉴얼이 필요. 대략의 일정과 과정을 예술강사, 참여자가 파악 할 수 있는 부분 필요.
- 홍보, 마케팅에 좀 더 힘을 써야 할 듯
- 꿈터와 예술강사가 협력해 한해 프로젝트를 하듯 강좌를 만드는 부분 필요(연구비 지급)

- 어린이

- 지역 수요보다 서울쪽 수요가 제법 있고, 프로그램 경쟁력도 꿈터에 있다고 생각

- 특정 수요자에게도 집중하는 마케팅도 필요
- 회차의 경우 모든 강좌를 동일시 하기가 어렵지만 조율을 통해 어느 정도 맞추는 것이 필요.
목공의 경우 동일 회차가 작업수행 상 긴회차가 어려운 부분이 있음
- PTA가 예술교육가의 이해를 바탕으로 매개 역할을 해 주셔서 도움이 많이 되었음.

• 성인

- 좀 더 다양한 수업을 파이럿으로 해보고 함께 조율 및 구성
- 평일을 활용한 다양한 시간, 다양한 대상, 꿈터 공간을 다양하게 활용

C. 인원, 재료비, 공간 등 실제 강좌 시 현 상황 분석

• 유아

- 화장실용 계단 발판이 있으면 좋겠음.
- 영아 대상(만3세)으로 수업 할 경우 시설에 어려움이 있을 수 있음.
현재는 다행히 현재 6-7세 대상으로 하고 있어 크게 문제는 없음.
- 일층 이미지랩 데크 공간이 교육 공간이라고 한다면 차 때문에 위험할 때가 있음.
차량 금지 라바콘이나 데크에 가변 가능한 울타리(단순한 스티로폼이 아니라 예쁜 다회용)
- 각 공간중 아이들 프로그램을 활용가능한 곳에는 완충제 필요
- 유아용 책상&의자 필요.

• 어린이

- 책상이 흔들리고, 의자가 계속 움직여서 어려움 있음.
- 책상 위에 깔 수 있는 다회용 투명 매트 필요.
- 각 교실 의료용품 비치가 필요해 보임. 연고는 어렵다면 메디폼 구입
- 프로그램 상황에 따라 강의실 구성을 고려해 주면 좋겠음
- 새로운 유입과 계속해서 참여하는 대상을 어떻게 해야 할지.
매번 새로운 프로그램을 해야하는 지에 대한 고민이 있음.
- 교육재료의 경우 다른 예술 교육가가 사용하고 있어 당황스러운 경우가 있음.

• 성인

- 다양한 프로그램이 없음
- 성인 직장인을 대상으로 하는 프로그램의 경우 출석율이 좋지 않음.

D. 폐강 관련해 대안이나 좋은 타 기관의 사례

- 유아의 경우 세팅 시간이 오래 걸리는데, 당일 폐강 통보는 예술교육가에게 불합리
- 연극의 경우 성인 공모를 통해 수업의 기회를 얻었음에도 불구하고 폐강이 되어
아무런 보상 없이 계획안이 무산됨
- 홍보가 적극적으로 되어야 폐강의 위험이 없어 보임. 내규이므로 바꾸는 것에 한계가 있음
- 참여자가 미리 계획 가능하게 강좌 계획을 미리 볼 수 있는 연간 계획 홍보물 제작이 필요
- 홍보는 미리 빠르게 진행하는 거는 맞으나 접수를 미리 할 경우 또 변수가 많이 생김
- 시작 지점이 동일 되는 것이 필요해 보임.
기간 안에만 운영된다면 차시가 다른 것은 상관없어 보임

- 프로그램이 보다 경쟁력이 있어야 함
- 오전 오후 수업을 모두 참여하는 대상들이 있기 때문에 시작 지점이 같은 것이 중요해 보임
특히 먼 곳에서 오는 참여자의 경우 두개의 수업 참여
- 폐강되었을 때 최소한의 예술 교육가를 위한 보상이 필요해 보임 ex)연구비
- 연구비가 폐강의 보상이 아닌 예술교육가에게 필요한 프로그램 연구가 목적이었으면 좋겠음
- 성과공유회를 전시로 운영하여 연구비가 책정하는 것도 하나의 대안
- 폐강된 프로그램을 다시 파일럿 프로젝트로 진행하는 기회가 제공
- 현장 접수를 받는 경우도 있었음
- 1번 수업할 수 있는 무료 수업이 있으면 좋겠음. 많은 사람들이 경험할 수 있는 기회 제공

E. 꿈꾸는예술터에서 생애주기 예술프로그램으로서의 가능성 조망 및 필요 부분 제시

- 강사 각 생애주기 관한 제안서를 메일로 보내주기로 함.
차후 정리해서 가을학기, 내년 생애주기에 하반기 동탁!회의를 통해 반영

F. 꿈꾸는예술터 예술 교육가와 함께하는 정기적인 동탁!회의에 대한 의견

- 유아, 어린이, 성인 담당 예술 교육가가 모두 만나 서로 공유하고 연계하는 회의 필요
정규 강좌 연령별로도 개별 회의 필요
- 본 회의를 통해 메뉴얼 공유가 필요해 보임
- 동탁 회의를 통해 다음 해의 이슈나 카테고리를 예상하여 변화에 맞는 큰 주제 선정
- 강좌에 대한 성과 공유회 형식이나 전시에 관한 주제로 회의



② 2025년 꿈터강좌 개발을 위한 강좌별 개별 예술교육가 회의

: 회의록을 통해 구체적인 내용을 정리하였다. 월별 보고서에는 간략한 안건 주제와 정리 정도를 첨부하고자 한다. 하반기 예술강사와의 연구개발은 개별 회의와 하반기 동탁회의인 예술강사 전체 회의를 통해 진행되었다. 개별 회의를 통해 예술강사가 각자가 가진 자신의 분야에 대한 개념 정리와 융합에 관련한 질문을 통한 꿈터에서의 다양한 예술강좌 시도를 계획할 수 있는 프로그램 설정이 가능했다.

A. 유아(움직임) 예술 강사 이가은

: 회의 주제

- 유아 움직임 수업의 필요성
- 유아 움직임 수업의 이상적인 형태
- 유아 융합 수업에서 중요하게 여겨야 할 부분
- 성남 꿈터 유아 움직임 수업의 지향점
- 생애주기 움직임 수업으로의 가능성

→ 개인적으로 움직임, 무용, 연극 수업에 대한 개념정리가 필요했다. 유아 시기에 실제로 많이 배우는 수업이기도 한데 이번 회의를 통해 움직임 수업때 거울을 쓰지 않으며 스스로의 움직임을 느끼는 '나'를 찾는 것에서 시작하는 것에 대한 개념이 움직임 수업에 대한 좀더 분명한 정의가 되기도 했다. 특히 움직임과 다양한 공간을 융합하고 싶다는 예술 강사의 의도는 꿈터가 가장 부합하는 느낌이 들었다.

B. 어린이(목공) 예술 강사 원성은

: 회의 주제

- 목공 수업이 가진 장점
- 연령별 목공 수업의 가능성
- 지역 특성과 목공 강좌의 연계
- 꿈꾸는예술터에서 목공 수업의 이상적 지향점 제시
- 목공 수업의 융합이나 다양한 연계 가능성

→ 목공 수업의 경우 학부모들 인터뷰를 하면서 안전성 문제와 재료비에 대한 문의가 가장 많았다. 그래서 그러한 부분을 함께 정리하고 뭔가 목공 수업을 듣기 전 보호자들을 위한 메뉴얼이 필요하다는 생각을 하게 되었다. 그래서 수강 신청 전에 수업의 안전성과 보호자가 수업 전 수강생들에게 메뉴얼 숙지를 사전에 인지하게 하는게 중요하다는 이야기를 나누었다. 다른 의견없이 꿈터에서의 목공 수업은 문화예술에서 중요한 수업 중 하나일 것이다. 목공을 장인(제품)과 예술가(작품)의 사이에서 생각해 보고 개념을 만들어 보는 좋은 회의였다. 또한 의외의 '움직임'이라는 융합에 관련해 연구개발을 생각해 보는 계기도 되었다.

C. 디자인·공예 예술강사 피경지

: 회의 주제

- 공예 수업의 특징 및 정의
- 환경과 공예의 연계 강좌의 가능성
- 지역 특성과 공예·디자인의 연계
- 꿈터에서 공예 수업의 이상적 지향점 제시
- 공예를 통한 융합이나 다양한 연계 가능성

→ 본 예술강사 수업의 모니터링을 하면서 환경과 공예의 가능성을 생각해 보곤 했는데 이번 연구개발 회의를 통해 다양한 의견을 주고 받을 수 있었다. 모든 미술작품이 환경에선 쓰레기라는 이슈가 있기도 했었는데 물질적인 것조차도 바이오 플라스틱 등을 개발해 미술재료에서의 사용을 실험하고 있다는 것이 매우 흥미로웠다. 또한 공예와 개념적 융합을 시도한다면 어떤 주제가 가능하냐는 질문에 본 예술강사는 '돈'을 이야기하였는데 돈의 가치와 공예를 연결한 수업을 계획해 보는 것에 대한 이야기를 나누었는데, 어린이를 대상으로 작품과 제품의 가

치에 대한 것을 생각해보는 좋은 강좌로 개발 가능하지 않을까하는 생각을 하였다.

D. 연극 예술강사 김현주

: 회의 주제

- 연극 수업이 가진 장점
- 연령별 연극 수업의 가능성
- 지역 특성과 연극강좌의 연계
- 꿈터에서 연극 수업의 이상적 지향점 제시
- 연극 수업의 융합이나 다양한 연계 가능성

→ 코로나 이후 문화예술 교육 중 큰 화두가 된 분야가 연극이었다. 코로나 세대에서 나타나는 대인관계의 어려움을 연극을 통해 서로를 이해하는 계기가 될 수 있다는 생각 때문이기도 하였다. 그러한 면에 있어서 연극의 장점에 대해 서로 이야기하는 기회가 되기도 하였고 지역특징의 경우 분당구와 수정구 중원구의 교육수준과 아이들이 받아들이는 것에 대한 차이점에 대해 이야기해 주었다. 그리고 성남시의 아이들이 함께 연극을 통해 자연스런 소통과 융합이 가능할 것인가라는 것에 대한 지역적인 프로젝트에 대해서도 이야기를 나누는 시간이었다. 연극과의 개념적 융합 주제에 대한 질문에서 본 예술강사는 지금 자신에게는 자신의 초등 아이들을 어떻게 잘 키울 수 있을지가 가장 크게 고민하는 부분으로 내 아이들에게 해주고 싶은 교육을 연극 수업과 융합해서 만들고 싶다는 생각이 들었다고 한다.

E. 도예 예술 강사 정지희

- 도예가 가진 장점
- 성인 도예 수업에서 중요점 및 지향점(연령별 지향점)
- 성남 꿈터 도예 수강생과 타지역 수강생과의 차이점
- 꿈터에서 도예 수업의 지향점 제시
- 도예 수업의 융합이나 다양한 연계 가능성

→ 올해 꿈터에서 성인 수업 중 처음으로 여름특강부터 시도했던 것이 도예수업이었다. 실제 꿈터에는 좋은 공간과 기자재가 많이 있다. 그러한 기자재를 잘 활용하는 것이 강좌 활성화에 큰 도움이 될거라는 생각을 했었다. 그중 꿈터 오픈 후 한번도 쓰지않았던 가마를 올해부터 사용하게 되었다. '흙'이라는 원재료를 사용하는 예술교육은 재료 자체에서 확장된 개념이 있고 과정의 미학이 포함되어 있다. 예술강사는 도예는 어쩌면 교육의 측면에서 문화예술교육 중 가장 오래된 강좌일 거라며 웃었다. 실제 수강생들의 만족도가 매우 높았고 종강 후 전시를 통해 꿈터에서 재방문하는 효과도 있으며 쉽게 수강하기 어려운 강좌를 꿈터에서 들을 수 있어서 좋았다는 의견이 많았다. 생애주기별로 도예 수업이 가능해서 그러한 부분에 대해서 회의록에 구체적으로 적어놓았다.

F. 유아(통합) 예술 강사 시각 윤신혜

- 유아 시각 수업의 필요성
- 유아 수업의 융합 형태에서 중요하게 여겨야 할 부분
- 성남 꿈터에서 하고 싶은 유아 수업

→ 본 예술강사는 시각분야의 수업을 주로 하는데 전공했던 미디어와 연결해서 다양한 융합의

형태로 수업하는 것이 인상적이었다. 라이트 박스를 이용해 아이들이 자신의 작업이 큰 영상에서 재현되는 것에 매우 흥미를 느낀다는 생각이 들었다. 아이들이 시각 수업을 통해 다양하게 이미지화 될 수 있는 가능성을 즐겁게 알아가는 것이 매우 재미있었다. 또한 강사는 아이들과 유아 친구들과 꿈터 구석구석을 다양하게 사용하는 방식으로 수업을 하는데 다른 강좌를 투어하며 개입하는 프로젝트 형 수업 개발에 관해서도 이야기를 나누었는데 매우 즐겁게 느껴졌다. 다양한 프로젝트를 예술강사 실천해 볼 수 있는 꿈터가 된다면 원래 이상적으로 생각하던 지향점의 씨앗, 좋은 예술 강좌의 거점 역할을 할 수 있을거라는 생각이 들었다.

G. 유아(통합) 예술 강사 무용 노주연

- 유아 연극·무용 수업의 필요성
 - 유아 수업의 융합 형태에서 중요하게 여겨야 할 부분
 - 유아 '연극'수업의 이상적인 형태
 - 성남꿈터에서 유아 수업의 지향점 제시
- 그림책을 활용해 자기 표현을 하고 역할극 또한 이루어지는 수업은 모니터링과 함께 직접 참여도 하면서 유아 시기의 상태에 대한 고찰 또한 이루어졌다. 곰인형을 뒤집어 쓴 선생님을 곰이라고 믿고 진심으로 다하는 모습에서 그 시기의 감성과 공감하는 마음을 잘 지켜주면 좋겠다고 생각했던 시간이기도 하였다. 특히 이 수업에 들어오는 아이들은 강사를 "대장"이라고 부르기도 하였다. 유아 시기에 다양한 역할에 대해서 이야기하다가 꿈터 공간 소개를 각각의 연령별로 도슨트 녹음이 되면 좋겠다는 이야기를 나누었다. 쉽게 큐알코드를 이용해 공간에 대한 연령별 도슨트를 통해 꿈터를 소개하는 것에 대한 이야기였는데 이것이 실현된다면 다양한 세대가 꿈터를 이용하고 서로를 이해하는 도구로도 사용될 수 있겠다는 생각이 들었다.

H. 그림책(성인) 예술 강사 김지원·이슬비

- 성인 그림책 수업이 가진 장점
 - 꿈터에서 그림책 수업의 지향점 제시
 - 그림책 외 성인 '시각' 수업 가능성
 - 기타
- 작년부터 시작된 성인의 그림책 수업 '살롱드그림책'은 꿈터에서 성인에게 문화예술강좌의 진입장벽을 낮추고 성인에게도 꿈터의 강좌를 제공하는 목적으로 개설되었었다. 실제로 쿠키와 차를 마시며 수업이 진행되어 수강생들은 좀더 편하게 자신의 이야기를 풀어 놓을 수 있는 환경이 제공되었다. 이번 그림책 기초-심화를 거치면 E-Book의 형태로 책이 나오게 되는데 실제로 수업을 듣고 그림책 작가로 데뷔하는 분들도 있다고 한다. 실제 본 수업의 경우 근처 성남 지역주민이 많고 올해 아파트 커뮤니티 활성화를 통해 연결되어 수업을 들으러 오시는 분들도 많았다. 이번 수업이 끝나면 지금까지 대략 10권의 책이 만들어 지는데 꿈터에서 개발된 책이 꿈터의 공간에서 볼 수 있는 작은 서재가 있으면 좋겠다는 이야기를 했다. 책을 만든 작가들은 꿈터 명예의 전당(가칭)을 만들어 이름을 넣어주고 비영리로 공동제작으로 제공되면 좋겠다는 이야기를 나누었다. 꿈터에서의 예술도서관이나 자료집을 볼 수 있는 장소에 대한 의견은 꾸준히 나왔던 것 중 하나이다. 작더라도 책장하나부터 그 서재의 역할을 할 수 있길 기대해보는 맘이 들었다.

I. 작곡 예술 강사 서혜윤

- 작곡 수업이 가진 장점
- 꿈터에서 작곡 수업의 생애주기 강좌로서의 방향성
- 작곡 수업을 의외의 것과 연결해 융합 수업을 만들어 본다면
- 기타

→ 꿈터에서의 어린이와 성인 작곡 수업을 담당하고 있는 예술강사로 다소 어려울 수 있는 작곡을 '어쩌다'라는 이름을 붙여서 누구나 작곡을 할 수 있다는 제목으로 강좌를 구성하였다. 실제 수업에 참여해보면 시로 접근하면 음계를 몰라도 내가 원하는 음악을 만들 수 있는 세상에 있구나라는 생각이 들었다. 특히 융합 수업에서 지역과 연계해 문화지도를 만들고 각 가게의 로고송을 만들면 어떨까하는 이야기를 나누었다. 또한 지역주민이 어렵게 느끼는 작곡 수업을 내 아이의 '자장가' 만들거나 우리 아이 응원 로고송등으로 보다 접근성을 쉽게 하여 만드는 강좌에 대한 이야기를 나누었다. 실제 꿈터에 작곡관련 스튜디오나 기자재 시설이 매우 잘되어 있다. 다소 어려울 수 있는 기계를 강좌를 듣고 맘껏 활용 가능하게 만들 수 있지 않을까 기대해보게 되는 회의였다.

J. 미디어 예술강사 윤신혜

- 3층 미디어실 맥 컴퓨터 활용 강좌 개설
- 직장인을 위한 미디어 활용 강좌
- 가능한 강좌의 정규 편성 가능성
- 2층 미디어실과 연계한 융합

→ 저번 학기까지 3층 미디어실에 로직수업을 열었는데 실제 수강생 반응이 썩 좋지는 않았다. 그래서 3층 미디어실의 맥 컴퓨터를 활용한 강좌가 가능하지 알아보고 실제 성남 아트 미디어 센터 강사에게도 연락을 취해보았으나 맥 컴퓨터를 활용한 수업이 쉽지는 않다고 이야기를 하였다. 그래서 꿈터에 있는 윤신혜 예술강사의 전공이 미디어라 이야기해보았고 가능한 부분을 함께 연구해보자고 회의를 하게되었다. 우선 맥에 깔려있는 앱을 알아보아야하지만 인쇄를 목적으로 하는 웹툰, 일러 그림일기 등을 하는 수업이 가능하다는 이야기를 하였다. 현재 꿈터에서 가지고 있는 아이패드로 그림을 그리고 맥을 이용해 인쇄 가능하게 편집하는 과정을 강좌로 열 수 있을 거 같다. 아직 구체적으로 수업계획이 있지는 않지만 꿈터의 좋은 기자재를 활용해 수준 높은 강좌를 만들 수 있는 계획을 마련했다는 생각이 든다.

K. 유아(통합) 미술 예술 강사 김미은

- 유아 미술 수업 장점
- 꿈터에서의 유아 미술의 특징과 지향점
- 융합형태의 수업에서 갖춰야 할 연구 개발
- 유아 미술 수업에서 의외의 개념과 융합을 시도해 본다면

→ 미술 수업의 경우 올해 평일 1, 2교시 수업중 유치원 누리과정을 연계해 만든 수업이었다. 첫회 개설되었을 때는 한반만 2교시 수업 운영이 될 정도로 모원이 되었지만 예술강사의 노력으로 하반기때는 두반 모두 열릴 수 있게 되었다. 평일 유아의 모원이 쉽지는 않지만 2회기만에 반응도 좋고 평일에 잘 정착되어간다는 생각이 들었다. 실제로도 평일 유아 수업은 1, 2교시 2시간 수업으로 돌봄의 역할 또한 하면서 보호자에게도 충분한 시간을 제공해주는 역할을

하기위해 만들어졌었다. 또한 요즘 일어나는 개념없이 무분별하게 만들어지는 융합 수업이 아니라 각각의 전공 수업을 듣고 유아 스스로가 융합하는 태도를 만들고 싶었다. 이번 유아 융합 수업을 통해 그 가능성을 충분히 알게 되었고 내년에는 좀더 1, 2교시의 주제를 연결하고 유아들이 수업이후 보다 적극적으로 융합을 할 수 있는 능력을 만들어 주는 수업을 구성해 보고자 하는 연구개발 회의를 하여서 더 의미있었다.

L. 유아(통합) 음악 예술 강사 박선영

- 유아 음악 수업의 필요성
- 꿈터에서 유아 수업의 특징
- 음악 수업에서 의외의 개념을 융합해 본다면
- 음악을 통한 유아들의 변화

→ 음악은 소리에서 시작해 인간만이 하는 문화활동 중 하나라고 할 수 있다. 음악처럼 들리는 생명체의 소리는 있지만 규칙과 기록을 통해 음악을 만드는 생명체는 인간이 유일하다고 할 수 있다. 본 수업의 모니터리 중 이번에 꿈터에서 두꺼비 악기를 샀는데 나무로 된 두꺼비 모양의 악기로 등을 굽으며 연주하는 것으로 사이즈가 다른 5개가 있었다. 아이들이 생소해 하면서도 재미있게 연주를 하며 다른 친구들과의 조화로운 모습을 만들어 가는 것이 인상적이었다.



M. 사진 예술 강사 이한숙

- 사진이 가진 특징 및 장점
- 사진의 생애주기 강좌 가능성
- 전시점의 사진매체 이슈와 학습
- 사진 강좌와 특별한 융합
- 기타. 사진 보관법

→ 현재 꿈터에는 정규강좌로 사진수업은 없다. 하지만 다양한 기관 연계 수업에서 사진 수업을 하고 있고 생애주기별로 사진 강좌의 필요성 또한 느끼고 있었다. 또한 사진 수업을 다양한 수업과의 융합이나 연계도 가능한 지점이어서 앞으로의 강좌 연구개발에 큰 도움이 되는 회의였다는 생각이 들었다. 모두 핸드폰을 들고 아주 쉽게 사진을 찍을 수 있는 세상이다. 하지만 간혹 가장 손쉽고 어렵지 않다고 여기는 것 안에는 우리가 간과하고 있는 태도들이 있곤 한다. '진심', '진실'이라는 키워드를 갖고 사진을 통해 다시금 세상을 바라보는 태도를 예술교육을 통해 실현될 수 있지 않을까하는 기대를 해보게 되는 회의였다.

N. 인문학 (미술사 수업) 파일럿 진행 예술강사 송하나

-결석생들을 위한 오픈 채팅방에 내용 정리

: 본 인문학 수업은 연대기순으로 진행되어 수강생들이 결석시 앞부분을 못들었을 때 연결지점을 꼭 알고 싶어하는 부분이 있었다. 그래서 고민하다 오픈 채팅방에 이미지와 내용을 요약해서 정리해서 사조별로 올리는 작업을 하였다. 수강생들의 반응이 좋았고 따로 보강이 없는 컴퓨터 시스템에서 보완하는 효과가 있는 듯하다. 오픈 채팅방은 인문학 수업의 과제를 제출하는 것으로 쓰이는데 여기에서 모인 글을 모아 제본으로 제작하여 종강때 가지고 가고자 계획하고 있다.

③ 컴퓨터 교육 발전을 위한 현 강좌 예술 교육 강사 Round Table '2024 하반기 동탁회의

A. 회의 들어가는 말

:올해 컴퓨터 강좌는 공간 활성화가 목표였다. 평일 활성화. 평일 유아와 성인 강좌를 시작해서 어린이와 함께 생애주기 예술 강좌를 시작하였다. 처음 시작하는 시기에 시간과 공간에 다양한 문제점이 있었지만 예술 교육가의 협조로 잘 이루어지게 되었다. 특히 올해는 지역에 필요한 공간이 되고자 근처 아파트 커뮤니티와 연대하여 주민, 시민과 함께 자생적 힘을 기르고자 하는 목표를 가지게도 되었다. 지역 연대 중 하나로 근처 아파트 입주자 대표를 만나 니즈 파악을 하고 같이 도움이 되고자 다양하게 노력하는 한해가 되었다. 지역주민과의 연대를 위해 예술 교육가에게도 컴퓨터의 진입장벽을 낮추기 위한 교육 개발과 다양한 융합을 요구하였고 그에 따른 다양한 결과물이 나온 해라고 할 수 있다.

결과적으로 접수현황으로 보면 폐강이 되거나 출석률이 다소 저조한 강좌도 있었지만 수강생들의 만족도나 개설에 대한 전체적인 안정감 있게 이루어졌다고 생각한다. 올해 각각의 수업에 대한 이야기를 통해 다른 강좌와의 연계지점이나 유의 할 점을 함께 생각해 보는 시간이다.

B. 각 강좌별 안건이나 제안

-연극(어린이)_김현주 예술강사

: 연극 강좌의 경우 6차시가 짧다는 생각이 들었다. 12차시를 수강 신청할 수 있으면 좋겠다. 연극 수업의 경우 공연을 올리는 것이 학부모 만족도나 수강생의 성취감면에서 중요한 역할을 한다. 공연을 위해서는 연극 강좌의 경우 12차시로 모원이 이루어지면 좋겠다는 생각이 든다. 주말 강좌의 경우 초등1, 2학년/3, 4학년이 교차로 수업을 들을 수 있게 강의가 개설되었으면 좋겠다.

-작곡(성인)_서혜윤 예술강사

: 오전반은 다양한 연령대가 수강하였는데 지각률이나 출석률이 높은게 단점이었다. 저녁 직장 인반의 경우 좀 더 열정적이고 오히려 일찍 오는 경우가 많은데 처음 개설된 오전 작곡반의 경우 아침 변수가 많다는 생각이 들었다. 그래서 각 수업별 카테고리를 만드는 일이 필요할 거라는 생각이 들었다. 특히 중급반 개설과 관련해서 재단에서 고민해 주길 바란다. 중급반의 경우 자체 라포가 형성되어 취미생활의 영역을 넓히는 모습도 발견할 수 있었다. 가능하다면 초

급 두개 중급 하나로 강좌를 열 수 있었으면 좋겠다. 실제 어쩌다 작곡가 성인 수강생 중에 2집 앨범을 내고 정식 활동을 하는 사람도 있다. 기타 의견으로 와이파이가 불안정하다. 검수가 필요한 부분이라고 생각한다.

-살롱 드 그림책_김지원, 이슬비 예술강사

: 살롱 드 그림책의 경우는 재료비로 간식비가 많이 소진되었는데, 미술재료라고 생각하는 부분에 있어 많은 이야기가 나왔는데, 실제 그림책이라는 부분이 자신의 이야기를 자연스럽게 끌어 내야하는 경우가 많아서 차와 간식은 그 간극을 매끄럽게 해주는 역할을 하였다. 그림책의 경우 기초과정이 지금 5차시 혹은 6차시가 너무 짧다. 그래서 글쓰기 과정 수업이 따로 있으면 좋겠다는 제안을 해주기도 하였다. 재료를 익히는데 시간이 오래걸려 올해서 기초-심화과정으로 나누어 수업을 했는데 수강생이나 강사 만족도가 높았다고 생각한다. 대화를 잘 끌어내서 힐링을 하는 강좌의 역할을 잘하고 있다고 생각한다. 또한 결과물도 성취감을 가질 수 있는 그림책 E-book의 형태가 컴퓨터에 잘 맞는 강좌라고 생각된다.

-신화 인 더 박스_김지원, 이슬비 예술강사

: 신화 인 더 박스 연구 개발을 통해 다양한 수업을 준비해 놓았다. 또한 AI를 이용한 2, 3층 미디어실을 활용한 수업 또한 내년에 기획하여 할 수 있다. 컴퓨터에서는 예술강사가 뭐든지 실험해 볼 수 있는 장이었으면 좋겠다.

-유아_윤신혜 예술강사

: 유아 1, 2교시가 구성적인 면에서는 좋았으니 내년에 중간 쉬는 시간 돌봄을 봐주던 PTA가 없어지는 부분이 있지만 그 부분은 청년인턴이나 담당 직원이 수업관련 기본 숙지를 통해 해결하기로 하였다. 또한 그림책 기반으로 하는 강좌에서 어떤 식으로 주제를 접근해야 하는지 고민스러웠다. 결과적으로는 주제가 문제 되는 것이 아니라 기관과 강좌의 접근방식을 다르게 만들어 수업하는 것이 중요하다. 같은 주제로 수업을 하더라도 기관에서 경험한 것과 강좌에서 경험한 것이 유아 스스로 다르다라고 생각하면 문제가 없다고 생각한다.

-유아_이가은 예술강사

: 수업을 해보니 연령도 연령이지만 아이들 각자 가진 체력이나 성격이 달라서 수업이 좀더 다양해질 필요가 있다는 생각이 들었다. 움직임이라는 주제로 강좌를 해보니 유아 시기에 반드시 해야할 움직임을 필요하다는 생각이 들었고 어떻게 더 재밌게 해야 좋을지 강사 스스로 숙고하고 연구해보는 한해가 되었다.

-유아_김미은 예술강사

: 이번 평일 유아 1, 2교시 수업 형태는 좋은데 앞반 지각률이 높은게 단점이었다. 강사로서 제대로 수업을 못하고 올려보내는 거 같은 죄책감이 들기도 하였다. 하지만 평일 강좌의 가능성을 느끼고 수강생이나 학부모 모두 만족감이 높았던 시간이었다고 생각한다.

C. 맺음말

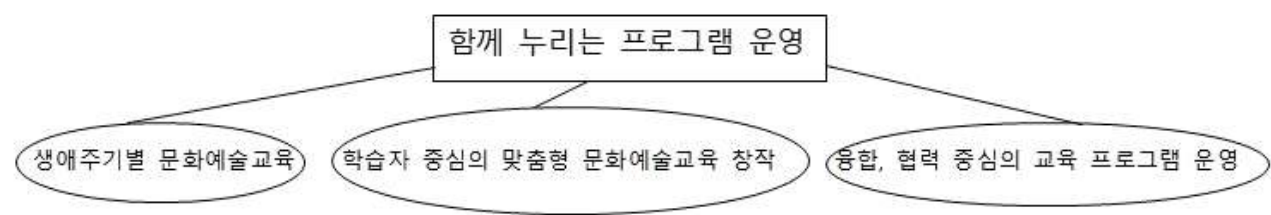
: 내년에는 컴퓨터에서 다양한 공모사업과 더불어 자체 힘을 기르는데 주력하면 좋겠다는 생각을

하였다. 그래서 많은 예술강사들이 하고 싶은 강좌를 재밌게 할 수 있는 실험의 장과 기회를 주고 싶다. 올 한해 진심으로 강좌를 해준 꿈터 교육가들에게 진심으로 감사를 드리면 결국엔 모두가 잘되길 서로 응원해 보면 회의를 마쳤다.



3) 생애주기를 위한 강좌 개발

① 꿈터의 교육 지향점



꿈터의 교육은 공기관의 전문적 ‘문화예술’ 역할을 하는 것으로 기술적 교육방식이 아닌 ‘과정 중심의 교육’을 지향하고 있다. 예술 거점형 공간으로 다양한 예술의 구현이 가능한 상징적인 장소를 추구하고 있다. 예를 들어 바이올린, 발레 수업이 아닌 소리, 움직임 교육 시간을 구성 하는 예술 교육의 초기 터의 씨앗같은 역할이라고도 할 수 있다. 지역의 문화예술 교육 센터가 타 예술 학원과 경쟁구도에 있는 것이 아니라 예술 교육에 대한 태도와 철학을 만드는 곳으로 자리 잡고 있는 것이다. 이러한 지향점은 꿈터의 공간과 설비, 강좌의 형태와 예술 교육가, 참여자를 대하는 방식에서 발견될 수 있다.

② 개발 예시 프로그램 구성 (*빨간색은 필요 프로그램)

대상	프로그램	문화예술 분류	
성인	살롱 드 그림책	드로잉 I	순수미술
	재료 중심의 다양한 스케치 및 어반 스케치	드로잉 II	
	어쩌다 작곡가	음악	음악

	Logic Pro를 이용한 프로듀싱	음악(디지털)	
	예술 표현, 체조, 퍼포먼스	몸짓	개념예술
	자수, 디지털 프린팅 / 도자기 / 목공	공예	디자인
		도예	
	미술사 / 미술 치료·심리	감상	철학·인문
심리·치료			
포트폴리오 만들기. 자신의 기존 작업들을 기반으로 만든 포트폴리오를 이용해 미술 심리			
유아	만3세	그림책	융합
	만4-5세		
	누리과정과 연계한 조형예술 활동	드로잉/만들기/공예	조형활동
	소리, 움직임과 연계한 음악예술 활동	소리·움직임	음악
	재료를 이용해 모든 문화예술의 가능성을 만들어 줄 수 있는 ART Market(특강, 이벤트 형식)	재료	예술 기본
어린이 프로그램과의 연계 가능성을 고려. 유아•성인 강좌와 카테고리를 맞추어 구성			

A. 생애주기로서 꿈터 성인 강좌 개발 연구

Category

예술	세부	비고
드로잉	그림 일기	
	그림책	
공예	목공	우드카빙
	도예	소품 도자
	섬유	자수, 주머니
음악	작곡	
	Logic Pro 프로듀싱	
감상	미술사 입문과정	
심·리치유	미술치료	

예시 1.



“잘 차려놓았습니다. 좋은 음식을 먹을 사람은 좋은 맛을 알지요.
좋은 예술을 경험한 사람은 자신의 취향을 알겠지요.”

예시 2.

성남 꿈터 성인을 위한 생애주기 예술 한 상 (주부대상) “세상에서 가장 맛있는 남이 해준 예술 한 상! 예술로 한끼”	
드로잉	어반 스케치, 감정 기록, 종이 만들기
· 그림책, 그림일기+차	· 풍부한 맛 드로잉 “살롱 드 그림책”
	그림일기 드로잉
· 꼬들꼬들 음악 “어쩌다 작곡가”	· 어울리는 음악을 만들고

· 쓱쓱 들어오는 목공	· 목공으로 우드컷팅→작은 쟁반, 도마를 만들고 "나를 닮은 나무" 우드카빙+읽어주는 소설
· 꾸덕꾸덕 도예	· 도예+향기 도예로 작은 그릇
· 꼭꼭 자수&천	· 상큼한 섬유 "자수", "천""나만의 자기에 글 한모금" 섬유에서 그곳에 깔 천을 만들고 자수+디저트+주제가 있는 이야기
· 미술사 감상+여행	· 기분 좋은 포만감 힐링 "미술사와 함께하는 여행",
· 미술 심리·치료+수다	· 만든 것을 이용해 미술 심리 상담사와 수다 들여다보는 미술 심리·치료
예술활동을 통한 자신의 내러티브 만들기	

- 성인 프로그램 강좌별 연대 차시와 연계수업 구성
- 향후 3-5년을 바라본 현 시대의 화두를 통한 필요 문화예술 주제 잡기
다양한 수업들을 한 카테고리로 보여질 수 있는 주제, 홍보 필요
- 스마트폰으로 인한 정보 과다, 진정한 휴식의 부족
("괜찮아"시간-스마트하지 않아도 괜찮아, 유치해도 솔직할 수 있다면)
- 예술을 통한 자기 표출, 자기계발이 사회적 참여 가능성으로 연계
(:있다-경력, 관계, 예술을 이어주는 시간)
- 지역 연계 가능성 - 성인의 경우 자기가 사는 곳에 대한 정보와 이슈에 관심
- 유아-어린이-청소년-성인으로 연결 가능한 프로그램으로 개발
- 각 대상별 예술을 통한 힐링



생애 주기 연계 가능표

B. 지역 생애주기로서 꿈터 유아 예술교육 강좌 개발

- 생애주기 가능성으로의 초석("어른이 되어서 같은 곳에 예술 수업을 들으러 온다면")
- 현 유아 수업의 경우 다양성 부족
- 오감에 대한 다양한 긍정적 자극과 재료에 대한 탐구
- 유치원의 누리과정과 연계해 꿈터의 예술 창작 심화
- 꿈꾸는예술터 공간 활용을 통한 타 기관과 차별화 된 강좌

- 도보 접근성이 떨어지므로 수업 시간을 단시간보단 2시간 정도로 구성
- 2시간 구성 시 유아 집중시간(20-30분)을 고려하여 두개의 강좌를 교차수업으로 개발 (시간 유연성)
- 지역·가족 연계 가능성으로 발전
- 그림책 수업 강좌 기획 강좌 형태로 존치

C. 꿈터 생애주기 예술교육을 위한 2024 여름 특강 개발

- 여름 특강의 목표 및 내용
 - 성남 꿈터에 대한 인지도 향상과 방문에 대한 진입장벽 낮추기
 - 여름 특강을 이용해 생애주기 프로그램에 적용될 전 연령의 기호 여부 및 지역 연계 가능성
 - 지역 커뮤니티 게시판을 이용한 홍보의 효과성
 - 9월 가을학기 생애주기 관련해 데이터 수집 및 동시 홍보

• 이전 특강 현황

- 2023 여름 방학 특강

	대상	수업명	담당강사	회차	시간	기간
1	초등	예술로 꿈꾸는 상상 공간	김지원·이슬비	8	16	2023. 7. 8 - 8. 26
2	초등	예술로 커지고 작아지고	김지원·이슬비	6	12	2023. 7. 24 - 8. 8
3	초등	보물을 찾아랏!	송하나	4	8	2023. 7. 28 - 8. 5
4	초등	나만의 브랜딩 런칭	이지은, 이효광	3	7.5	2023. 7. 29 - 8. 12
5	가족	캠핑가자 GO	이지은, 이효광	3	7.5	2023. 7. 29 - 8. 12
총		5개 프로그램		24	51	2023. 7. 8- 8. 26

- 2023 • 2024 겨울 방학 특강

	대상	수업종류	담당강사	회차	시간	기간
1	유아	그림책	노주연, 조민정	12	24	2024. 1. 10- 2. 1
2	유아		윤신혜	4	6	2024. 1. 9 - 1. 30
3	유아		이가은	12	18	2024. 1. 12 - 2. 3
4	초등	드로잉	송하나	8	16	2024. 1. 12 - 1. 20
5	초등	음악	서혜윤	8	16	2024. 1. 13- 2. 3
6	초등	디자인	피경지	6	12	2024. 1. 13 - 1. 27
7	초등	융합	김지원, 이슬비	16	32	2024. 1. 12 - 2. 3
8	초등	연극	김현주, 박수진	12	24	2024. 1. 9 - 1. 27
9	초등	사진	이한숙, 송지민	8	16	2024. 1. 13- 2. 3
10	초등	목공	원성은	6	18	2024. 1. 13 - 1. 27
총		8개 프로그램		92	182	2024. 1. 9 - 2. 3

- 2024 여름방학 특강 구성 일정 계획

기한	내용	비고
~5월 23일 목요일 까지	여름 특강 목차	
~5월 30일 목요일 까지	여름 특강 확정	
~6월 7일 금요일 까지	컨셉 확정, 수업 제시 요청, 강사 섭외 완료	
6월 17일 ~ 6월 21일	신규 강좌 강사 회의	
6월 21일	1차 여름특강 교안 마감 (기존 강좌)	
6월 25일	2차 여름특강 교안 마감 (신규 강좌)	
7월 초	배너 작업, 홍보 및 모원 시작	
7월 중순	수업 확정 및 재료 청구	
7월 말	재료 준비 및 수업 관련 필요 조사	
8월	강좌 시작 및 모니터링	
	강의 만족도 및 설문	

- 2024 여름특강 네이밍. <예술로 풍당! 예술로 한 모금!>
 : 여름 특강의 주제는 “예술로 풍당!(유아/어린이 해당) 예술로 한 모금!(성인에 해당)”으로
 여름 특강이라는 짧고 맛보는 수업의 의미를 담고 있다.
- 2024. 8월 여름특강 강좌 달력

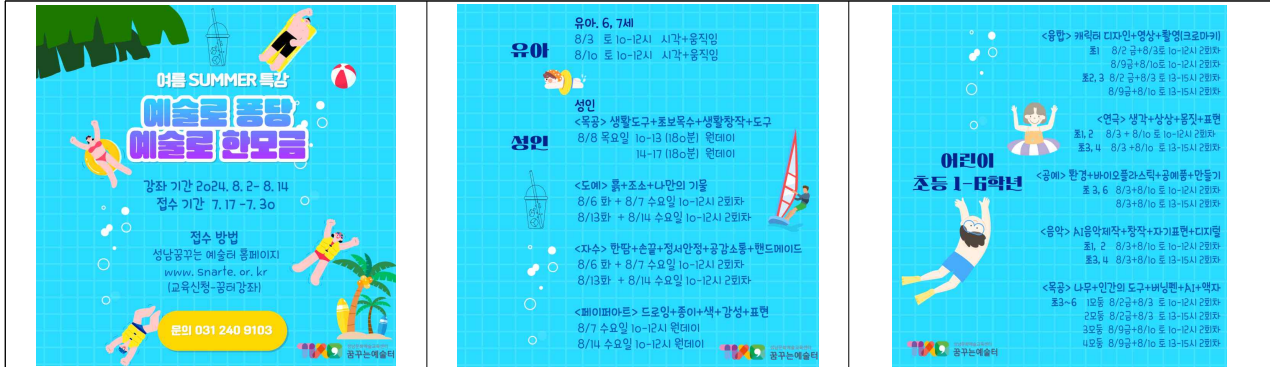
	화	수	목	금	토
1 주			1	2	3
					(유아-시각-조형) 김미은(오전)
					(유아-움직임-소리) 이가은(오전)
					(초등-목공) 원성은(오전/오후)
					(초등-목공) 원성은(오전/오후)
					(초등-융합) 김지원(오전/오후)
					(초등-융합) 김지원(오전/오후)
					(초등-연극) 김현주(오전/오후)
2 주	6	7	8	9	10
	(성인-도예) 정지희(10-12)	(성인-도예) 정지희(10-12)	(성인-목공) 원성은(10-1/13-16)	(초등-목공) 원성은(오전/오후)	(유아-시각-조형) 김미은(오전)
					(유아-움직임-소리) 이가은(오전)
					(초등-목공) 원성은(오전/오후)
					(초등-목공) 원성은(오전/오후)
					(초등-융합) 김지원(오전/오후)
					(초등-융합) 김지원(오전/오후)
					(초등-연극) 김현주(오전/오후)
					(초등-연극) 김현주(오전/오후)
3 주	13	14	15	16	17
	(성인-자수) 강주은(10-12)	(성인-자수) 강주은(10-12)			(초등-목공) 원성은(오전/오후)
	(성인-도예) 정지희(10-12)	(성인-도예) 정지희(10-12)			(초등-목공) 원성은(오전/오후)
		(성인-시각) 윤병은(10-12)			(초등-융합) 김지원(오전/오후)
					(초등-융합) 김지원(오전/오후)
					(초등-연극) 김현주(오전/오후)
					(초등-연극) 김현주(오전/오후)
					(초등-디자인) 박경지(오전/오후)
					(초등-디자인) 박경지(오전/오후)

- 강좌를 통한 꿈터의 다양한 공간 활용

	랩실	분야	대상 연령	담당 강사
1층	손기술랩	목공	초등/성인	원성은
	이미지랩	시각	유아	김미은

			성인	윤병은
			성인	정지희
2층	통합랩	융합	유아	이가은
	손기술랩	공예	초등	피경지
	미디어랩	미술(융합)	성인	강주은
3층	통합랩	연극, 움직임, 무용	초등	김현주
4층	소리랩	음악(소리)	초등	서혜운

• 여름 특강 배너 -지역주민 카페 게시용 포스터(자체 제작)



<p align="center">유아 (6, 7세 2018. 1. 1-2019. 12. 31생)</p> <p align="center">“8/3, 8/10 토요일 각 2반 모집. 4반 모집! 각반 수강료 1만원!”</p> <p align="center">가을에 있을 유아 정규강좌 맛보기로 여름 특강을 준비했습니다!!</p> <p>2시간 충분한 예술 활동을 즐겁게 집중할 수 있도록 “50분 시각 조형 활동! 플러스+ 움직임·소리를 기반으로 한 예술 활동! 50분”을 함께 준비했어요. 중간 20분 휴식 및 이동 시간도 우리 선생님들이 친구들의 안전을 책임져 줄 거예요.</p> <p align="center">유아 친구들의 2시간 시원한 예술 돌봄! 꿈터에서 먼저 맛보시면 어떨까요?</p> <table border="1"> <tr> <th align="center" colspan="3">시간 구성 총 120분!!!</th></tr> <tr> <td align="center">50분 시각 기반 조형 예술 활동</td><td align="center">20분 휴식 및 이동</td><td align="center">50분 움직임·소리 기반 예술 활동</td></tr> </table> <p>7년 이상 유아 미술 경험을 가지고 계신 시각 전공 예술 강사님과 연극 강사님이 우리 친구들의 행복하고 기쁘게 예술을 즐기는 시간을 열심히 준비하고 계십니다.</p> <p>2024. 8. 3 토</p> <p>A반 : 10 - 12(120분) 각 12명 (예술강사 2명 주강사&보조강사)</p> <p>B반 : 10 - 12(120분) 각 12명 (예술강사 2명 주강사&보조강사)</p> <p>2024. 8. 10 토</p> <p>C반 : 10 - 12(120분) 각 12명 (예술강사 2명 주강사&보조강사)</p> <p>D반 : 10 - 12(120분) 각 12명 (예술강사 2명 주강사&보조강사)</p> <p>*9월 본 유아 정규과정은 평일 목, 금 16-18시를 계획하고 있습니다. 이는 변경될 수 있습니다.</p>			시간 구성 총 120분!!!			50분 시각 기반 조형 예술 활동	20분 휴식 및 이동	50분 움직임·소리 기반 예술 활동
시간 구성 총 120분!!!								
50분 시각 기반 조형 예술 활동	20분 휴식 및 이동	50분 움직임·소리 기반 예술 활동						

어린이 (초등 1-6학년)

“상상 큐브, 주머니 K-몬스터 대개봉!” 금, 토 2회 각반 수강료 2만원!!

8. 2. 금 + 8. 3. 토 2차시 초 1학년 10-12시 / 초 2, 3학년 13-15시 12명

8. 9. 금 + 8. 10. 토 2차시 초 1학년 10-12시 / 초 2, 3학년 13-15시 12명

<캐릭터 디자인> 남이 만든 게임이나 유튜브만 보는 건 이제 따분한 일이에요. 내가 창작해 만든 디지털 세상!! 패드를 이용한 우리 전통 몬스터 캐릭터 탄생! 진화! AR 상상 큐브! 크로마키를 이용한 촬영까지! 두 명의 전문 예술강사 선생님과 경험하는 캐릭터 디자인! 그리고 더 나아가 미션 수행과 스토리 메이킹! 그것을 이용한 영상! 촬영! 이보다 멋진 순 없는 융합 경험!

“Book Drama: 편지 왔어요! 생각의 소리” 토 2회 각반 수강료 2만원!!

8. 3 + 8. 10 토 2차시 오전 초 1, 2학년 10-12시 12명

8. 3 + 8. 10 토 2차시 오후 초 3, 4학년 13-15시 12명

<연극> 우리친구들 중 ‘감정이입’, ‘공감’에 대한 예술적 체험을 즐기거나 필요한 친구들에게 추천합니다. 더불어 나를 표현하는 자신감도 쌓을 수 있을 거예요. 다른 이를 이해하는 배우 체험과 함께 생각한다는 것에 대해 깊고 의미있게 생각해 보는 예술 경험! 두 명의 전문 예술 강사 선생님들이 우리 친구들을 자연스럽게 움직이고 표현하는 방법들을 함께 해 줄거예요. 친구들과 다양하게 상상하고 공감하며 함께 만드는 연극! 그리고 우리 세상!

“푸릇 푸릇(fruit) 초록 플라스틱” 토 2회 각반 수강료 2만원!

8. 3 + 8. 10 토 초 3-6학년 10-12시 8명

8. 3 + 8. 10 토 초 3-6학년 13-15시 8명

<공예> 환경에 관심이 많은 우리 친구들! 지구를 살리고 싶은 친구들이 모여 만드는 초록을 담은 친환경 플라스틱을 활용한 예술품!! 멋지지 않나요?! 우리 주변에 버려지는 플라스틱을 다르게 생각해 보고 창의적으로 만들어보는 어디서도 해보기 어려운 예술적 경험이 될거예요. 더운 여름 싱그러운 초록의 색과 연결되는 식물, 암석을 이용해 멋진 친환경 예술품을 만들어 봅니다. 우리는 지구를 살리는 히어로!

“(AI로 만드는) 뮤토피아” 토 2회 각반 수강료 2만원!

8. 3 + 8. 10 토 초 3-6학년 10-12시 8명

8. 3 + 8. 10 토 초 3-6학년 13-15시 8명

<음악> 우리의 세상은 수많은 소리와 함께 존재하지요! 내가 꿈꾸는 세상에 어울리는 음악을 만들고 싶은 친구들 모두 모이세요~~~~ AI를 이용해 AI를 뛰어넘는 나만의 음악 창작! 꿈터의 전문 소리랩에서 이루어지는 음악 수업! 우와! 헤드폰 쓰고 아이패드를 이용해 프로듀싱하는 나의 멋진 모습! 나만의 음악을 이렇게 창작하는구나 자유롭게 경험하는 그 어디에도 없는 음악 예술 수업! 이번 여름방학에 함께 해 보세요!

“사피엔스의 도구 : 수공구에서 AI까지 <미래의 나를 담은 나무 액자 만들기>”

금, 토 2회 각반 수강료 3만원!별도 재료비 3만5천원!(나무 액자 관련 재료)

8. 2 금 + 8. 3 토 초 3-6학년 10-12시 6명

8. 9 금 + 8. 10 토 초 3-6학년 13-15시 6명

<목공> 똑딱똑딱!! 만들기 좋아하는 친구들 다 모이세요~~ 전문 설비를 갖춘 넓은 목공실(1층 손기술랩)에서 즐기는 목공수업! 우리 인류가 도구를 이용해 다른 생명체보다 지구를 많이 차지하고 살고 있지요! 바로 사피엔스의 도구! 톱, 전동드릴, 샌딩기 그리고 버닝펜까지! 여러분의 지금과 미래

가 담길 나무 액자를 처음부터 끝까지 쏘고 끼우고 만져 만드는 수작업의 성취감을 만나는 귀한 경험이었지요. 안전한 수업을 위해 넓은 교실에 단 6명의 친구들과 전문 목공 선생님과 이루어지는 예술수업입니다. 목공으로 만나는 액자는 과거-현재-미래를 담은 우리의 창일 수 있을 거예요.

어린이에게 예술 교육이란 무엇일까요? 과연 예술을 교육할 수 있을까요? 초등 친구들에게 예술이란 자신을 표현하고 공감하는 과정을 통해 스스로 가치있는 '자아'를 만드는 일이겠지요. '과정'에서 만드는 예술의 귀한 경험 이번 '여름 특강' 꿈터에서 함께 만들어 보시면 어떨까요?

독일의 화가이며, 미술 교육자인 막스 베크만의 말을 떠올려 봅니다.

"미술은 가르칠 수 없다. 하지만 미술의 길은 가리킬 수 있다."

여기 좋은 예술의 방향을 가리켜주는 꿈터 + 예술강사와 함께 만들어 보세요.

- 여름 특강 유아-어린이-성인 지역주민 카페에 세부 소개 (예술 강사 교안을 중심으로)

D. 꿈터 생애주기 예술교육을 위한 2024 하반기 정규 강좌 개발

- 하반기 수업을 위한 예술 강사 수요조사
- 하반기 강좌 지역주민 연계를 위한 주제 "다정다감한 美"
- 기본적으로 생애주기 과정을 위해 성인의 경우 시각-조형-인문의 카테고리는 만들어져야하지 않을까 하는 생각이 들었다. 그래서 시각은 드로잉을 기반으로 한 그림책, 조형은 흙을 중심으로 한 도예, 인문학의 시도는 미술사로 시작하는 것으로 큰 틀을 잡아보고자 계획했다. 유아는 문화예술을 세분화하기보다는 크게 두종류로 시각-소리, 움직임으로 나누어 두개의 수업을 교차로 두시간 구성하는 것을 유지해 정규강좌에 넣기로 했다.



하반기 강좌 로고 연구 (*실제 활용되지는 않았다.)

	교육명	강사	정원	차시	일정	요일	시간1	시간2	총시간	강의실
1	Kids-on 아틀리에	김미은T	8	6	9/24-10/29	화	16:00-16:50 17:10-18:00	1 1	12	1층 이미지랩
				6	11/12-12/17	화	16:00-16:50 17:10-18:00	1 1	12	
2	Kids-Move Sound (키즈 무브 사운드)	박선영T	8	6	9/24-10/29	화	16:00-16:50 17:10-18:00	1 1	12	4층 움직임랩
				6	11/12-12/17	화	16:00-16:50 17:10-18:00	1 1	12	
3	등글, 뽀족, 네모가 만나면	윤신혜T	6	6	9/19-10/31	목	16:00-16:50 17:10-18:00	1 1	12	3층 통합랩 (2, 3회차 외 브 테크 사 용)
	수상한 동물원			6	11/14-12/19	목	16:00-16:50 17:10-18:00	1 1	12	
4	지구별 상자	노주연T	6	6	9/19-10/31	목	16:00-16:50 17:10-18:00	1 1	12	2층 통합랩
	쉬이! 1. 2. 3			6	11/14-12/19	목	16:00-16:50 17:10-18:00	1 1	12	
5	해볼까? 이렇게, 저렇게, 그렇게!	이가은T +보조강사	12	6	9/21-10/26	토	10:30-12:00 13:00-14:30	1.5 1.5	20	3회기 1층 이미지랩
				6	11/9-12/14	토	10:30-12:00 13:00-14:30	1.5 1.5	24	4회기 3층 라이브러리2
6	천으로 그리는 크래프트 (초등3-6학년)	피경지T	4	6	9/21-10/26	토	13:00-15:00	2	12	2층 손기술랩
				6	11/9-12/14	토	13:00-15:00	2	12	
7	스물 만들기	원성은T	6	3	9/21-10/5	토	10:00-13:00	3	18	1층 손기술랩

							14:00-17:00	3		
8	나만의 비밀 박스 만들기			3	11/9-11/23	토	10:00-13:00 14:00-17:00	3 3	18	
9	우리가족 티테이블 만들기			3	11/30-12/14	토	10:00-13:00 14:00-17:00	3 3	18	
10	Book Drama 편지 왔어요! 그림책을 만나다	김현주T +보조강사	12	6	11/9-12/14	토	10:00-12:00 13:00-15:00	2 2	24	3층 통합랩
11	공간 크리에이터의 상상 in the city 2	김지원T +보조강사	12	4	9/21-10/12	토	10:00-12:00	2	28	2층 통합랩
	고정 속으로, 스텝오프! 아트 닥터스 2(초등1-3학년)		12	3	10/19-26, 11/9		13:00-15:00	2		
12	<뮤키즈> 친구와 함께 작곡하기	초 1, 2 초 3, 4 초 1, 2 초 3, 4	8	4	10/5-10/26	토	10:00-12:00 13:00-15:00	2 2	16	2층 소리 스튜디오
			8	6	11/9-12/14	토	10:00-12:00 13:00-15:00	2 2	24	4층 소리랩
13	반짝반짝 술가락	김정희 김현진 이정주	12	4	9/21-10/12	토	10:00-11:00	1	4	4층 뭉든지!
14	어느 별에서 왔니?(다 다른별에서 온 우리)	손아영 허운영			9/21-10/12	토	11:00-12:00	1	4	3층 통합랩
15	호랑이 생일파티	조경미 이예원 오송이	12	2	10/5, 10/12	토	10:00-12:00	2	4	4층 뭉든지?
16	웃음과 재미 : 출동! 어린이 해방단	이해솔			10/19, 10/26	토	10:00-12:00	2	4	4층 뭉든지?

		손다현								
17	동·화(우리들의 이야기)	박수희 이기준 전혜란	12	4	9/21-10/12	토	15:10-16:10	1	4	4층 움직임랩
18	실롱 드 그림책(tea&brush)_입문	김지원T +보조강사	8	5	9/25-10/30	수	10:00-12:00	2	10	1층 이미지랩 (10월 23일 미디어랩)
	실롱 드 그림책(tea&brush)_심화	(회차 4 6회 참여)	8	6	11/13-12/18	수	10:00-12:00	2	12	
19	<어쩌다 작곡가_ai와 영상음악>	서혜윤T	8	5	9/25-10/30	수	10:00-12:30	2.5	15	2층 소리 스튜디오
			8	6	11/13-12/18	수	10:00-12:30	2.5	18	4층 소리랩
20	<어쩌다 작곡가_고급>		8	6	9/19-10-31	목	19:00-21:30	2.5	18	(10월 31일 4층 움직임랩)
			8	6	11/14-12/19	목	19:00-21:30	2.5	18	
21	손끝에서 흙으로 만나는 힐링	정지희T	8	6	9/24-10/29	화	10:00-12:00	2	12	4층 뭉든지?
			8	6	11/12-12/17	화	10:00-12:00	2	12	
22	beat과 소금! - AI 기능을 활용한 작곡 비트메이킹(Logic Pro)	기초 심화	8	6	9/19-10/31	목	19:00-22:00	3	18	3층 미디어실
			8	6	11/14-12/19	목	19:00-22:00	3	18	
23	Art+My History 세계 미술관 산책	송하나 PTA	10	6	9/20-10/25	금	10:00-12:00	2	12	4층 뭉든지?
			6	6	11/15-12/20	금	10:00-12:00	2	12	
2024년 하반기 정규 강좌			3회기	9/19-10/31						
			4회기	11/9-12/20						

2024 하반기 강좌 일정(*문예사 강좌 포함)

4) 실행에 따른 모니터링 및 생애주기 가능성

① 여름특강

: 유아 (6, 7세) 강좌

A. 수업 주제

- 한여름이 좋아하는 색깔 - 김미은T
- 췌! 여기에 우리들만 있는 게 아닌 것 같아! - 이가은T

B. 기획 의도

이번 유아 강좌의 경우는 가을학기 정규 강좌의 파일럿으로 지역주민 연계와 유아들이 보육 기관 생활 이후 일주일에 한번 문화예술로 마음 편히 2시간 돌봄을 목표로 기획하였다. 이를 위해 주변 지역 아파트 커뮤니티에 가입하고 입주민 대표와 작은 도서관 사서님 등을 만나서 정보를 공유하였으면 모원 과정에서도 지역주민에게 더 많은 수업 관련 정보를 제공하였다. 실제 이번 수업 참여 친구들의 약1/3정도는 모두 처음 꿈터를 방문한 지역 주민이었다. 우리나라 아이들의 경우 유아기에 문화예술을 참부터 세부적인 기술로 접근하는 경우가 흔하다. 예를 들어 발레, 미술, 피아노 등이 대표적이 예라고 할 수 있다. 하지만 실제로 문화예술은 오감을 기억하고 느끼는 분야이다. 결국 모든 예술의 목표는 스스로를 표현하고 공감받으며 크고 작은 감동을 경험하는 것이라고 할 수 있다. 그래서 꿈터에서는 유아들을 위한 공감각적 강좌를 이용해 아이들에게 자신 안의 넓은 예술터를 긍정적으로 시작하는 계기를 만들어 보고자 한다.

C. 수업 구성

반	1교시 (10-10:50)	휴식&이동시간	2교시(11:10-12:00)
A•C반	한여름이 좋아하는 색깔	20분	췌! 여기에 우리들만 있는 게 아닌 것 같아!
B•D반	췌! 여기에 우리들만 있는 게 아닌 것 같아!	20분	한여름이 좋아하는 색깔

토요일 오전 10-12시 2시간 수업 설정으로 두 개의 다른 장르를 교차 수업으로 구성했다. 12명의 유아 친구들은 각반 앞 50분 시각을 중심으로 한 색에 대한 이해 이야기 체험 후 물감을 이용한 채색 활동을 하고 20분 라이브러리 공간에서 정리하고 휴식 후 뒤 50분 움직임과 소리를 중심으로 한 수업에서 맘껏 표현하는 수업으로 구성하였다. 움직임과 소리 수업을 먼저 한 친구들은 반대로 2교시 때 시각 수업이 이루어졌다.

D. 수업별 모니터링

-시각 중심의 유아 수업 "한 여름이 좋아하는 색깔" 50분

12명의 아이들과 2명의 선생님의 수업으로 이루어진 본 수업은 두 명의 선생님이 위 주제와 관련해 아이들에게 상상을 할 수 있도록 연극적인 요소도 많이 가미했다. 리그를 텐트로 설정하고 두 명의 아이들이 한 텐트의 일원이 되어 아무것도 없는 교실을 한 여름의 풍경으로 만드는 모습이 매우 인상적이었다. 처음 초록천으로 이용하여 산을 만드는 과정에서 아이들이 많은 성취감을 느끼고 두명이 한 조가 되어 같이 세운 산을 공감하며 빈 교실에 처음 산이 세워졌다. 긴 파란색 계열 얇은 천을 이용하여 계곡의 느낌을 아이들과 여름을 상상하며 나누는 이야기들이 매우 구체적이었다. 한 아이는 계곡에서 다슬기를 잡았던 것을 기억하고 수영하고 물에 손을 넣었던 다양한 기억들을 친구들과 공유했다. 예술 강사 선생님들은 아이들의 이야기를 기억하고 다음 단계로 넘어갈 때 그것들을 다른 아이들과 함께 경험하는 것으로 유도했다. 짧은 색끈을 이용해 물고기를 상상해 모양을 만들어 계곡에 놓고 아이들과 계곡에서 노는 상상과 함께 퍼포먼스가 이루어졌다. 이 과정에서 아이들은 실제 자신이 했던 경험들을 떠올리고 '시냇물은 졸졸졸' 노래를 따라 부르며 여름에 대한 스스로의 경험을 환기하고 작업에 대한 동기부여를 갖게 했다고 생각한다. 색을 연상하며 공간구성을 한 작업들을 물감 작업으로 이어졌다.



***공간에 산을 만드는 과정**



***계곡과 끈을 이용해 물고기의 형태를 만들어 보는 과정**

물감작업의 경우 삼원색(빨•노•파)을 이용한 혼합색 경험을 유도하는 작업이었다. 아이들 대부분이 색에 대한 풍부한 경험을 가지고 있어서 세가지 색을 이용해 다양한 색을 만들어 내고 여름 활동과 연결해 내용을 담아내었다. 작업이 끝나고 작은 메모지에 여름에 대한 이야기를 짧게 써서 작업과 함께 붙여 1층 로비 계단에 말렸다. 이 과정이 작은 전시처럼 되어 학부모님들이 작업 앞에서 아이들의 그림을 찾고 사진을 찍는 모습도 많이 관찰되었다.



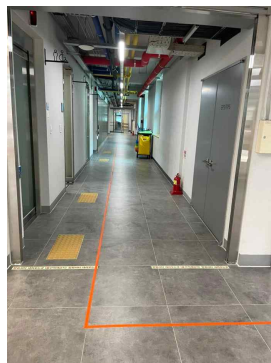
수업 전반적으로 12명의 아이와 예술 강사 2명의 수는 적절해 보였다. 50분 수업 동안 이탈하거나 집중하지 않는 아이들이 없었으며 보호자를 찾는 경우 또한 없었다. 아이들의 연령별 집중도를 생각하면 적당한 시간 구성이었다고 생각한다. 아쉬운 점이 있다면 50분 수업에 시각관련 미술수업을 충분히 할 시간이 부족했다는 생각이 든다. 몇몇 아이들은 남아서 완성할 때까지 자신의 작업을 더 했다. 이러한 부분은 원데이가 아닌 정규 강좌로 구성되었을 때 각 수업마다 작업 시간 배분을 할 수 있기에 해소될 수 있는 부분이라고 생각한다.

* 휴식&이동 시간 20분

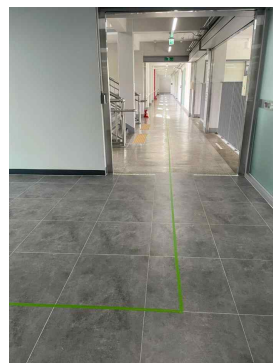
각 수업이 1층과 3층에서 이루어지기 때문에 안전하게 교차하는 것이 큰 과제 중 하나였다. 이번 여름 특강에서는 본 PTA와 보조강사가 교차 과정을 협력하는 것으로 이루어졌다. 1층 수업 교실 이미지랩 입구에서 엘리베이터까지 3층 엘리베이터에서 수업교실 라이브러리 2까지 초록색 테이프를 이용해 유도선을 만들었고 유아 아이들이 이탈없이 선을 따라 순조롭게 이동했다. 보조강사가 1층 엘리베이터 앞까지 이동 시켜주면 본 PTA가 아이들을 엘리베이터에 태워 3층으로 이동해 초록색 선을 따라 라이브러리2 옆 라이브러리 휴식공간에서 24명의 아이들이 만나고 간단한 휴식과 율동을 통해 각자의 교실로 이동하기 위한 준비시간을 가졌다. 첫 주차 때 3층 수업 후 1층으로 이동하는 시간이 있어서 1층 시각 수업시 앞치마를 착용하는데 휴식 시간에 아이들 앞치마를 미리 입히기를 요청하셔서 다음 수업 시간에는 휴식 시간에 앞치마 착용을 하였다. 앞으로 본 수업이 정규로 갈 경우 안전한 교차를 위해 이동 관리 교사가 지속적으로 필요하리라 생각된다.



교차 진행 모습



1층 주황 유도선



3층 초록 유도선

- 움직임·소리 중심의 유아 수업 "췌! 여기에 우리들만 있는 게 아닌 것 같아!" 50분

유아 움직임 수업은 입구부터 아이들에게 자신의 움직임에서 소리가 나는 경험을 할 수 있도록 구성되었다. 신발을 벗고 수업이 진행되었는데 들어가는 입구를 통로로 설치하고 그 밑에



에어캡(일명 뽕뽕이)을 깔고 커튼처럼 만들어 놓았다. 들어갈 때부터 아이들은 자신의 발이 닿는 곳에서 나오는 소리와 느낌을 관찰하고 즐거워하는 모습을 발견할 수 있었다.

라이브리리2 공간의 특색은 일단 천정이 높고 폭신한 바닥으로 공간자체가 상상하기에 매우 유연하다는 생각이 들었다. 예술강사가 설치한 작은 이끼와 어항만으로도 아이들은 다양한 상상을 하며 자신의 움직임을 즐기는 모습을 발견할 수 있었다. 첫 시작은 아이들이 작은 녹음기를 찾는 것부터 시작하였다. 기본 녹음과 플레이 기능을 가지고 있는 콤팩트 기기를 활용하여 아이들이 작은 소리를 듣고 추측하고 그 소리를 다른 친구들과 함께 공유하며 추리해 나가는 과정은 매우 흥미로웠다. 아이들이 소리를 수집하고 그 공간을 바다 속으로 상상하며 자신의 역할을 스스로 설정하여 움직임을 만드는 과정이 평소에 경험하기 어려운 활동이었을 것이라는 생각이 든다.

어항 속의 물고기는 마트에서 태어난 생명이라는 설정이 있었다. 아이들은 그 물고기에게 인사하고 바다를 소개해 줄 수 있는 다양한 역할 설정과 소리를 만들어 내었다. 그 과정에서 각자 만든 바다 생명체를 통해 게임을 만들어 내어 서로를 소통하는 과정이 있었다. 미역은 연약한 생명체인지만 작은 물고기를 숨겨주는 역할을 했다. 특히 미역의 역할을 한 아이들은 열심히 미역의 움직임을 표현하는 것이 인상적이었다. 그런 동기부여를 위해 예술강사는 자신의 몸짓으로 다양한 표현을 아이들에게 선보였고 아이들은 그 모습을 보고 자신의 동작을 상상과 함께 확장시켜 나가는 활동을 이어갔다.



공간탐색 및 녹음기 사용 장면



녹음 소리 공유 장면 및 바다생물 역할 표현

마지막으로 아이들과 마트에서 태어난 물고기에게 자연을 선물하고 각자 바다속 소리를 녹음



해서 어항 곁에 두고 한마디씩 하는 따뜻한 풍경이 연출되었다. 6, 7세 아이들의 경우 초기 소통의 시기를 코로나로 보낸 세대들이기도 하다. 그래서 다른 대상과의 공감에 대해 무관심하거나 스스로가 하는 행동에 대한 관찰이 부족한 경우가 많다. 아이들은 이러한 몸의 움직임과 작은 소리를 관찰하는 활동을 통해 다른 대상을 이해하고 또한 소리의 다양성을 이해하는 좋은 경험이 될 것이라는 생각이 들었다. 수업시간에 쓰인 돌맹이를 몇몇 남

자 아이들이 던지는 과정이 조금 위험한 부분이 있었지만, 그것을 마트 물고기에게 선물하는 과정에서 아이들이 바로 돌을 귀하게 다루는 모습을 보면서 예술로 아이들의 행동을 긍정적으로 변화시킬 수 있음을 확인하는 계기가 되기도 하였다.

대부분은 문화예술 활동은 키트나 미리 세트를 준비하는 것이 많은 편인데 연극적인 수업은 높고 넓은 공간만으로도 충분히 아이들의 상상으로 채울 수 있다는 것을 발견한 것이 매우 고무적이었다. 다만 안전을 위한 몇몇 설치가 필요하다고 느꼈고 50분이라는 시간이 상대적으로 부족하다보니 마지막에 아이들이 각자의 안전한 공간에서 마음껏 움직임을 발산하는 시간이 부족한 것이 아쉬웠다.

* 학부모 인터뷰

총 10분의 유아 학부모를 대상으로 수업을 듣게 된 경로와 수업 만족도나 느낌에 대한 질문을 드렸다. 유아 학부모의 경우 이번 지역 아파트 커뮤니티 홍보를 통해 첫 꿈터 방문이 많았다. 처음 50분 수업 후 아이들을 데리고 있다가 다음 수업을 들어간다고 생각하신 보호자도 많았는데 2시간 수업이라는 이야기를 듣고 만족도가 더 높아지는 분위기였다. 몇몇 분은 3교시까지 만들어달라는 의견을 내놓으셨다. 평일 2시간 교차 수업에 대해서도 긍정적인 반응이 많았다. 방문하신 보호자들 대부분이 유아기에 다양한 것을 경험하게 해주고 싶어하는 니즈를 발견할 수 있었고 결과물 보다는 아이들이 어떻게 활동하고 느꼈는지를 더 중요하게 여긴다고 말씀해주셨다. 더불어 안전하게 말기고 자신의 시간을 활용할 수 있는 점에서 다른 장르, 2시간 교차 수업은 매우 좋은 호응을 끌어내었다는 생각이 든다. 다른 장르를 아이들이 경험하다 보니 아이들이 보호자에게 하고 싶은 이야기가 많고 수업이 끝난 후 꽤 오래 꿈터 여기저기에서 아이들이 더 놀다가는 모습을 발견할 수 있었다. 대부분의 유아 보호자들은 1층 로비나 2층 커피숍 근처에서 기다리는 경우가 많았다. 커뮤니티에 첫 방문에 대한 소감을 댓글로 써주신 분도 있었다.



우리나라지도 🌱

오늘 꿈꾸는예술터를 처음 방문했는데 카페에 글을 보니 반갑네요.^^ 너무 멋진 공간으로 리모델링 되었네요.💖 아이 수업을 기다리며 책을 읽고 있는데 힐링되고 카페의 커피도 넘 맛있는데 저렴해서 놀랐어요. 다른 수업도 듣고 싶어서 검색중입니다. 공공기관에서 운영하니 가능한 것 같습니다. 감사한 마음이 들어서 남깁니다. 🌱 🌱

2024.08.03. 14:41 답글쓰기 💖 1

커뮤니티 댓글

: 어린이 (초등) 강좌

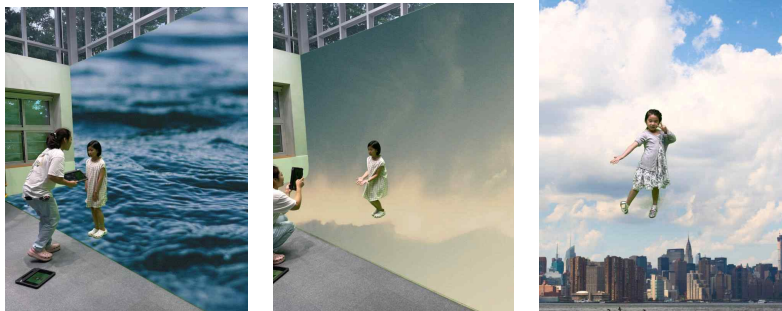
어린이 강좌의 경우 본 PTA의 본격 과업(유아/성인)은 아니지만 생애주기 예술강좌의 연령별 연계를 위해 기존 수업의 모니터링이 필요했다. 또한 수업을 준비하면서 여름특강에 맞춘 기획과 교안, 재료 준비 등의 예술 강사와의 상호협력이 필요함에 따라 어린이 강좌의 준비 단계를 유아, 성인과 함께 진행하게 되었다. 어린이 여름 특강의 경우 기존 겨울학기를 참고해 진행하였는데 여름방학이 짧은 것을 감안해 특강의 수가 좀 많고 휴가 기간으로 인해 모원이 쉽지 않았다. 어린이 수업의 경우 초1-3학년까지 주를 이루고 목공과 디자인 수업만 고학년 수업이 이루어졌다. 어린이 여름 특강의 경우 수를 늘리는 것보다는 좀 더 기획된 주제로 꿈터의 특색을 살려 이벤트나 강좌 외에 즐길 수 있는 것들이 많아지면 더 좋지 않을까하는 생각이 들었다. 어린이의 경우 꿈터 예술 강좌 참여자의 큰 부분을 차지하는 만큼 꼭 수업이 아니더라도 다양한 예술 체험의 기회를 마련해야겠다는 생각이 들었다. 이러한 부분은 여름특강 기획에 대한 제시 및 대안 등에 더 다루고자 한다.

A. 초등 1학년, 2-3학년 상상 큐브, 주머니 - K몬스터 대개봉!

포켓몬스터가 익숙한 현 초등 또래에게 K-몬스터를 생각해 볼 수 있는 좋은 수업이라고 생각한다. 어른 세대들에게 익숙한 배추도사, 무도사 등의 이야기를 연계해 떠올려볼 수도 있고 작업 후 보호자와 몬스터를 통해 다양한 세대 간의 이야기가 소통 가능하리란 생각이 들었다.



강사는 흥길동 머리띠를 하고 아이들과 다양한 몬스터에 관한 무기 이야기도 하고 작업을 하는 과정에서 다양한 스토리텔링이 되도록 호응하는 모습이 인상적이었다. 특히 이번 여름방학 특강은 꿈터에 설치되어 있던 크로마키를 이용해 보고자 기획되었는데 본 수업의 내용과 크로마키를 연결하는 과정이 매우 자연스럽게 의미있어 보였다고 생각한다. 아이들은 단순한 연두색 배경이 사진이미지로 바뀌는 것에 매우 흥미를 느끼고 자신이 상상한 K-몬스터 이야기를 재현하는 것에 매우 재밌어하는 모습을 발견할 수 있었다.



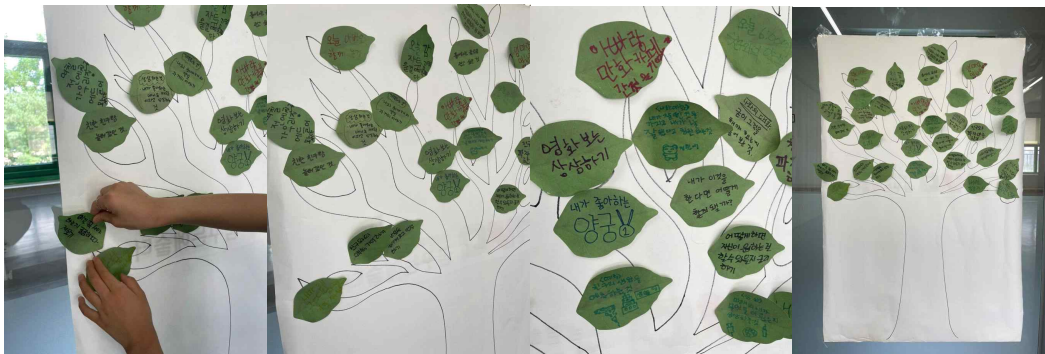
아이들이 드로잉을 통해서도 K-몬스터를 디자인했지만 그밖에도 클레이, 특히 과자를 이용하 K-몬스터 만들기를 하면서 특별한 형태의 작업이 나오기도 하였다. 상대적으로 클레이는 기존

포켓몬스터나 아이들이 영향받은 캐릭터들이 나온 반면 과자는 좀더 독특한 형태의 작업이 나오게 되었고 아이들도 좀더 다양한 상상력을 통해 몬스터를 제작하는 모습이었다.

아이들이 몬스터 제작을 하고 크로마키에서 자신과 연결해 제작할 것을 감안해 포즈를 취하고 차후 동영상으로 본 작업이 완성되어 아이들에게 보내졌다. 다양한 재료와 수업과정이 들어간 본 수업은 다소 산만해질 수 있는 부분을 전체적인 스토리텔링 안에서 아이들 스스로 맥락을 끌고 가려는 모습에서 가치 있는 수업이라는 생각이 들었다.

B. <Book Drama: 편지 왔어요! 생각의 소리>

아이들에게 연극수업이란 스스로를 표현하는 좋은 도구라는 생각이 들었다. 두명의 강사가 서로 '생각'에 대해 이야기하고 남자 보조강사에게 무언가를 깨닫게 해주는 역할을 참여자 친구들이 하는 식의 스토리텔링이 있는 수업이었다. 연극수업의 경우 아파트 커뮤니티에 홍보할 때 발표나 스스로를 표현하는 것을 어렵게 느끼는 친구들에게 추천하여 주었고 네 개의 수업 모두 개설 인원을 채웠다. 출석부 학교를 참고해 참여자 및 보호자 인터뷰를 해보니 1/3정도 친구들이 처음 꿈꾸는예술터에 방문했고 아파트 커뮤니티를 통해 참여하게 되었다고 한다. 또한 현 예술 강사에 대한 신뢰가 높아 지속적인 참여자도 많다는 것을 알 수 있었다. 참여자가 나뭇잎에 자신이 기억해야 하는 것들을 스스로 쓰고 표현해 나무의 잎이 되어 푸르른 나무를 만들어 내는 과정 하나하나가 인상적이었다. 마지막에 아이들 모두 나무의 내용을 읽으며 서로 공감하며 즐겁게 다른 사람을 이해하는 방식이 '연극'이라는 예술이 갖는 소통의 방법을 맘껏 느낄 수 있는 강의였다고 생각한다.



C. 푸릇 푸릇(fruit) 초록 플라스틱<바이오플라스틱>자연재료 배합 공예품

환경에 대한 예술적 입장을 알 수 있는 좋은 수업이라는 생각이 들었다. 참여자 입장에서는 분야가 확실하지 않아 모원에 어려움이 있기도 하였지만 수업을 들은 친구들과 인터뷰해보니 혼



하지만 새롭게 안 사실들이 많았다는 이야기를 했다. 우선 본 수업에 쓰이는 모든 재료들은 썩는 것들이다. 그것과 마지막 결과물이 시계인 것도 환경을 생각하는 전체적인 맥락과 매우 어울리는 수업이었다는 생각이 든다. 아이들이 무언가를 관심있게 '들여다본다는 것'이 요즘은 매우 어려운 일중 하나가 되었다. 핸드폰이나 동영상의 이미지 홍수 속에서 아이들이 자신이

선택한 사물(실물)을 관심있게 들여다본다는 것 자체가 귀한 일이 된 것이다. 움직이지 않는 무언가를 바라보고 자신의 머리 속에서 상상하고 생각한다는 것이 어쩌면 예술 속 자신의 태도를 갖출 수 있는 중요한 경험일 것이다. 실제 본 수업의 경우 2차시에 만들어질 시계를 모두 썩는 것이 가능하고 자연에서 만든 재료를 이용해 만들었다. 우선 아이들과 '살아있다'는 것에 대한 개념을 생각하게 하여 환경에 대한 생각을 하게 한 것 또한 매우 흥미로웠다.



이후 식물성 글리세린을 이용해 잎사귀나 자연에서 얻은 재료를 이용해 녹여 틀에 넣고 장식물을 만들어 2차시에 그것들을 관찰하는 방법으로 이어졌다.



1차시에 다양한 재료를 섞어 만든 것을 한 주 지나와서 굳힌 걸 보고 아이들은 매우 신기해했으면 곰팡이 또한 관찰의 대상이 되었다. 특히 굳은 걸 만져 보는데 일회용 비닐장갑을 끼고 작업을 하는데 예술 강사가 그 비닐장갑도 사탕수수로 만들어 썩는 것으로 준비했다는 것이 사소한 것도 전체적인 맥락을 생각하는 것으로 느껴졌다. 기존에 공업용으로 만들어진 재료가 아닌 이렇게 자연에서 추출한 재료를 이용해 시계를 만들고 아이들은 그 흘러가는 시간을 통해 본 경험이 환경에 대한 생각으로 오래 남을 것이라는 생각이 들었다. 아쉬운 점은 본 수업의 가치가 매우 높은데도 불구하고 홍보가 제대로 되지 못한 점이 컸다. 본 모니터링을 통해 유사한 수업 시 참여자를 유도할 수 있는 꾸준한 홍보가 필요하리란 생각이 들고 모원 시 이용했던 아파트 커뮤니티에 모니터링 자료를 정리해 수업 내용을 게시하고자 한다.

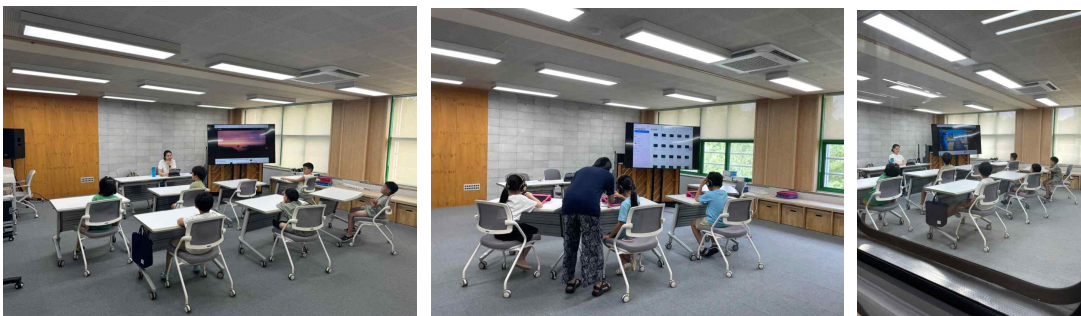


시계 밑작업을 하는 것으로 글리세린의 특성상 시간에 따라 변하는 것을 관찰하여 작업할 수 있다. 또한 원하는 형태를 만들어지지 않는 것도 예술 작업에서 느끼는 다양한 경험 중 하나가 될 수 있다는 생각이 들었다.



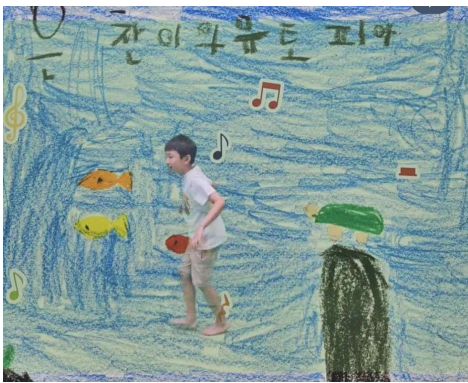
D. AI로 만드는 뮤토피아

음악을 작곡한다는 것에 대해 많은 이들은 우선 악보나 작곡에 대해 알고 있는 것이 있어야 하지 않나 하는 생각을 하게 된다. 하지만 음악이라는 것이 한편으로는 우리가 이미 알고 있는 것이지 않았을까 라는 생각 또한 하게 되었다. 우리는 악보를 볼 줄 몰라도 노래를 듣고 즐기고 따라 부르고 심지어 휘파람도 부를 수 있다. 꿈터에서의 '과정'중심의 문화예술 교육에 있어서 과연 악보를 다르거나 악기전에 할 수 있는 음악 작업이 있다면 무엇이 있을까하는 부분에 있어 고민한 수업이었다고 생각한다. 음악을 만드는 앱과 꿈터의 아이패드를 이용해 작업하는 본 수업은 아이들이 앱 속 리듬과 악기 등을 익히고 쉽게 자신의 취향을 담은 것들을 조합해 음악을 만들 수 있다. 그렇다고 그 과정이 단순한 것이 아니라 스스로가 어떤 음악과 소리를 좋아하는지 관찰하는 과정이 필요하다. 헤드셋을 쓰고 자신의 음악을 위해 요소요소를 들어보고 생각하고 결정하는 과정들이 매우 진지하고 즐거워 보였다.



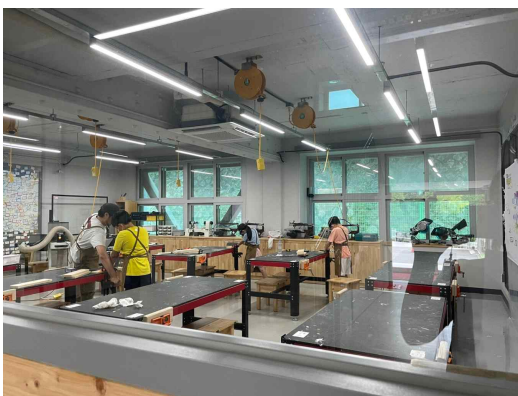
예술강사는 참여자 개개인에게 맞는 음악을 만들 수 있도록 격려하고 다양한 실험 과정을 제시하는 모습을 보여주었다. 개인적으로 모니터링하면서 본 수업이 다른 수업과 융합으로 만들어져도 흥미롭겠다는 생각이 들었다. 그림책, 영화 만들기, 시 등등에 자신이 만든 음악을 넣어가 만든 음악으로 율동과 뮤직비디오를 만들어도 재밌을 거 같다는 생각을 했다. 실제 본 수업은 음악을 만들고 크로마키를 이용해 간단한 뮤직비디오를 만들기도 하였다. 좀 더 시간을 들

여 함께 작업하고 연말 상연도 하는 기회를 만들어도 특별한 예술 과정을 경험할 수 있지 않을까하는 생각을 하였다.



E. 사피엔스의 도구 <수공구에서 AI까지> “미래의 나를 담은 나무 액자 만들기”

본 어린이 여름 특강 목공수업은 4개중 3개가 열렸는데 모원에 있어 많은 어려움이 있었다. 개인적으로 목공에 대한 이해가 부족해 담당 예술강사와 사전에 많은 이야기를 나누었음에도 불구하고 단순 DIY를 통한 목공이 아닌 제대로 된 목공 수업의 가치를 홍보하고 이해시키는 것에 부족함을 느꼈다. 주변에 홍보를 하면서 이야기를 해보니 수업료와 재료비를 합친 비용이 투데이 수업으로 다소 비싸게 느끼는 듯 했다. 몇몇분들은 단순 액자값과 비교해 생각하는 경우도 있었다. 목공을 모니터링 해보니 온전히 나무를 첨부터 다듬는 과정부터 시작한다는 것이 매우 인상적이었다. 보통의 목공의 경우 다 다듬어진 DIY를 나사정도 돌리는 것으로 끝나는 경우가 많은데 아이들이 톱질을 하면서 집중하는 모습을 통해 목공 수업의 가치를 크게 느낄 수 있었다. 핸드폰으로 모든 정보를 얻고 알고 있다는 많은 부분들이 사실은 막연히 머리속 이미 지일뿐 스스로 할 수 있는 것들은 많지 않다. 목공 수업은 인간이 자연을 예의있게 다룰 수 있는 방법이라는 생각이 든 수업이었다. 또한 아이들이 자신의 미래의 직업과 모습을 상상하며 만든 이미지를 액자에 넣음으로서 스스로를 관찰하는 다양한 모습들을 발견할 수 있었다. 참여자 아이들 대부분 처음에는 조금 힘들었지만 성취감을 크게 느꼈다고 인터뷰할 때 말해주었다.



또한 수업이 끝나고 예술강사가 이번 수업에 대한 모니터링을 포함한 학부모님께 강좌내용을 전달하고 소개하는 파일을 보내주었다.

: 성인 강좌

성인 강좌의 경우 지역 연계와 생애주기 강좌와 연결해 많은 가능성을 두고 설문조사를 하였다. 두개의 아파트단지 카페의 경우 30-50대 연령대가 많았고 유아나 어린이를 둔 젊은 부모 세대가 많았다. 아이 교육에 대한 관심만큼이나 스스로 배울거리나 성장할 거리를 찾는 지역주민이 많은 설문을 통해 알 수 있었다. 수업을 준비하고 지역주민을 만나고 개설하는 과정을 거치면서 아이에게 쓰는 경비에는 너그러운 반면 성인 스스로에게 쓰는 교육비용에는 인색한 면을 발견할 수 있었다. 꿈터의 경우 수업료가 지원을 받아 저렴함에도 불구하고 성인 스스로 신청은 적극적이지 않은 측면이 있었다. 여름 특강을 준비하면서 특히 성인 대상 시범강좌를 위해 많은 연구와 조사를 하였다. 미래를 위한 유아와 어린이 강좌도 물론 중요하지만 현재를 위한 성인 예술 강좌 또한 매우 중요하다고 생각한다. 특히 예술의 진입장벽을 낮춰 현재의 삶을 좀 더 가치있게 스스로를 발견하게 해줄 수 있는 것이 꿈터 성인 강좌의 현재 중요한 역할일 것이다. 특히 예술 활동은 개인에게도 지역에게도 크게 보면 한 나라의 삶의 질을 높일 수 있는 가치있는 경험이라고 생각한다. 그런 가치를 목적으로 여름특강을 개설하였다.

A. 목공. 쓸모를 살리는 기술 <업사이클링 목공기초>

아파트 커뮤니티를 통해 사전 조사를 하고 입주자 대표를 만났을 때 성인 목공에 대한 관심이 높아서 강좌로 개설했지만 모원이 매우 저조했다. 모원에 최선을 다했지만 성인 두 수업 모두 폐강하게 되었다. 폐강에 관한 주된 요인을 찾고자 다양한 방법으로 인터뷰를 시도했다. 우선 성별 중 남성이 관심이 많은 경우가 많았는데 평일 목요일 오전에 시간이 맞지 않는다는 의견이 많았고 실제 수강료에 비해 재료비가 비싸다고 느끼는 경우가 많았다. 아파트 커뮤니티와 주변 홍보를 하면서 약 20명 가량의 본 수업 참여 가능 대상자를 인터뷰를 통해 얻은 데이터이다. 목공 수업의 경우 사전조사가 부족했던 탓도 있다는 생각이 들었다. 목공 수업의 경우 특강과 정규가 재료비가 차이가 많이 나지 않는다. 정규는 기본 나무 재료로 보통 3회차에 걸쳐 공정작업을 거치기 때문이다. 정규일 경우 5만원 가량의 재료비가 부담스럽지 않을 수 있으나 특강 2회차에서 같은 재료비는 부담스럽게 느낀다는 생각이 들었다. 또한 목공 수업에 대한 기본적인 인식의 전환도 필요하다는 생각이 들었다. 참여 가능 대상자 중 5-6명의 경우는 다이소나 대량 생산품과의 가격을 비교하는 경우도 많았다. 그래서 목공 수업에 대한 예술적 가능성이나 과정에서 생기는 다양한 교감과 공감을 좀 더 설명하고 이해시켜야 할 필요를 느끼기도 하였다.

B. 도예. 예술로 '흙' 한줌_핸드빌딩

이번 여름 특강에 유아 강좌 외에 가장 뚜렷한 지역주민의 선호 취향을 발견할 수 있었던 것이 도예 수업이었다. 특히 도예수업은 정규 수업으로도 큰 가능성을 갖게 하였다. 실제 도예의 경우 모니터링을 해보니 단순히 흙으로 기물을 만드는 과정 외에 자연건조 일주일 건조 후 물로 닦아 틈이 벌어지지 않게 해주고 관찰하는 과정이 있다. 또 가마에 구운 후 완성이 아니라 유약을 바르고 두번을 굽고 채색하는 과정도 있다. 특강을 이틀에 끝내다 보니 예술강사가 나머지 작업을 많이 하게 되었다. 정규로 할 경우 그 과정을 온전히 느낄 수 있는 수업이라는 큰 장점이 있었다. 특히 세상에 하나뿐인 나만의 기물을 만든다는 것에 큰 성취감을 느끼는 분위기였다. 예를 들어 자신의 31살 생일을 기념하는 그릇을 만들기도 하고 자신이 좋아하는 꽃이

나 무늬를 정성스럽게 색토로 만들어 넣고 밑대로 미는 반복되는 과정을 통해 자신이 만들고 있는 기물에 대한 애정을 더 담는 모습이였다.



이들의 특강 동안 트레이와 컵을 백토로 만들었다. 백토가 만들때는 흰색이 아니였지만, 구워지만 하얗게 변한다고 하니 다음에 꿈터에 오는 것을 기대하는 모습이였다.

참여자자는 모두 여성이였고 연령대는 비교적 다양했다. 이번 커뮤니티 홍보를 통해 온 참여자들도 많았으며 딸과 듣거나 친구와 함께 듣는 참여자도 있었다. 현재 꿈터에는 가마가 있고 예술

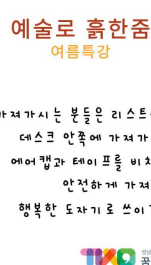


강사가 모두 살펴본 결과 사용하는데 문제는 없어 보인다고 했다. 도예 수업의 경우 성인 수업 구상 중에 주력으로 생각한 예술분야 중 하나였다. 여러 이유가 있었지만 꿈터의 경우 지리적으로 대중교통이 좋은 여건을 아니다. 그래서 주변 문화센터에서 쉽게 들을 수 없는 수업을 생각했고 그 중 하나가 도예였다. 특히 나무와 유사하게 흙이 갖는 예술적 정서가 있다고 생각한다. 꿈터의 과정 중심과 재료가 갖을 수 있는 다양한 상상과 예술적 가능성이 도예의 상징성과 맞는 부분이 많다고 생각했다.

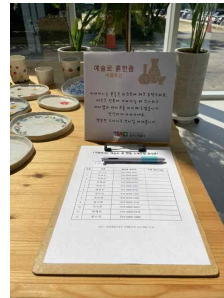


도예 완성품 전시 및 수강생에게 문자 발송

: 재벌을 통해 완성된 도예 작품들을 로비 일층에 전시하였다. 소박하면서도 세상 하나뿐인 다정한 작품들이 매우 따뜻한 느낌이 들었고 문자 발송 후 금요일에 수강생 3명이 찾아갔고 그 중 2명을 인터뷰하였다. 모두 만족스러워했고 집안에서 사용하고자 한다고 이야기 하셨다. 가져가기 용이하도록 도자기 숫자만큼 에어캡을 잘라 테이프와 함께 전시 데스크 하단에 비치해 두었으며 담당자가 리스트를 만들어 가져가는 수강생들이 표시하게 준비해 놓았다.



가져가시는 분들은 리스트에 체크 부탁드립니다.
데스크 안쪽에 가져가실 때 쓰시라고
에어캡과 테이프를 비치해 두었습니다.
안전하게 가져가세요.
행복한 도자기로 쓰시길 바랍니다.



C. 자수. 한 모금 청량함, 한 땀의 예술 <자수 티코스티 만들기> <비스꼬뉴 키링 만들기>

성인 수업을 생애주기와 성남꿈꾸는예술터의 시설과 관련해 고민할 때 가능성있는 강좌 중 하나로 생각한 것이 바느질, 재봉틀, 자수 분야였다. 특히 바느질을 통한 자수는 과정 중심의 예술강좌와 다양한 연계지점이 있을 수 있다고 생각하고 실제 아파트 커뮤니티에 수업 개설 희망에도 자수에 대한 설문 결과가 많았다. 하지만 막상 특강에서는 모원이 쉽지 않았다. 여러 이유 중 지역 아파트 주민분들 의견은 특강이 같은 날 화, 수, 목에 집중 되어 있어서 신청하기 어려웠다는 의견이 있었고 실제 젊은 층이 많이 사는 현 지역주민들에게 자수가 좀 부담스럽게 느껴지는 지점도 있다는 의견이 있었다. 또한 자수가 큰 기술이 필요하다고는 생각하지 않아서 강좌보다는 동영상 강의나 관심있는 지인들이 모여 하는 취미 정도로 만족한다는 의견도 있었다. 결국 강좌개설을 위한 반 이상의 수가 신청을 하여 오픈은 할 수 있었다.



티코스터 자수의 경우 찾잔 받침을 만드는 것이었는데 쉽고 예쁘게 만들면서도 다양한 이야기를 나누는 모습을 발견할 수 있었다. 특히 두번째 날은 수업 시간이 끝나고도 만든 결과물과 차를 마시며 이야기를 나누는 모습이 예술강좌의 이상적인 모습을 보여준다는 생각도 들었다.



비수꼬뉴 키팅의 경우 모원이 부족해 직접 수강생으로 참여하여 더 정확한 모니터링을 할 수 있는 좋은 기회였다. 예술강사로서 많은 경력을 갖고 있지만 막상 예술 강좌 참여자의 입장이 되어본게 너무 오래되었기 때문이다. 다양한 연령대의 참여자가 바다를 주제로 자신과 닮은 이야기를 풀어놓는 과정이 인상적이었다. 자수를 단순히 바느질 정도로만 알았던 본인의 경우 수학적 도안을 만들고 바느질로 실천하는 과정도 매우 흥미로웠다.

특히 같이 수업에 참여하였던 참여자의 말이 매우 인상적이었다. 첫날 자기소개를 할 때 이번 아파트 커뮤니티 홍보로 며느리가 이 수업을 신청해 주었다는 참여자는 근처 자이푸르지오 주민이었다. 맞벌이 부부를 대신해 아이를 어린이집에 맡기고 10분 정도를 걸어서 수업에 참여하게 되었는데 너무 덥고 걸어 오는데 짜증이 나셨다고 했다. 도안을 만들때까지도 왜 이런걸 하시던 분이 바느질에 집중하고 함께 이야기를 나누면서 “언제 내가 이런 젊은 사람들과 함께 수업을 듣겠냐”며 좋아하셨다. 예술 수업은 공감과 교감을 중요하게 여기는 분야라고 할 수 있다. 다양한 연령대가 서로를 공감하고 이해를 할 수 있는 예술강좌에 진정한 의미가 있다고도 볼 수 있다. 자수 수업의 경우 이를 동안 진행되었는데 다음날 위에 참여자 분이 오자마자 이런 이야기를 하셨다. “어제랑 똑같이 손주를 어린이집에 데려다 주고 10분을 걸어왔는데 이거 할 생각에 여기 오는 길이 내내 행복했어요. 지나가는 사람들 표정도 다 밝은 것 같고 길이 달라 보이더라구요.” 참여자의 그 말에 지역주민에게 문화예술의 좋은 영향력이 이것이 아닐까하는 생각이 들었다. 꿈터는 2027년이 되면 세 개의 주요 아파트 단지(산성역 헤리스톤(27년 완공), 산성역 포레스티아, 자이 푸르지오-꿈터와 근거리순)에서 주요 문화예술 공간으로 지역주민 연계가 이루어지리라고 본다. 생애주기별 예술교육에 있어 지역주민의 연계는 중요하며 그 지역의 삶의 루틴과 큰 연관성을 가지고 계획해야 한다고 생각한다. 그다지 완벽한 키팅은 아니겠지만 자신만의 이야기를 담고 세상을 다르게 볼 수 있는 바느질 한땀의 위력을 체험하게 되었다.

D. 페어퍼 아트. 알록달록 종이 위 감성 한 모금 <싱그러운 초록세상> <풍성한 꽃다발>

아이와 함께 수업에 참여한 참여자가 아파트 커뮤니티 홍보를 통해 왔는데 정보를 보다 자세히 알 수 있어서 좋았다고 이야기한 수업 중 하나였다. 예술강사의 배려와 수업특성 상 종이를 이용한 수업이여서 아이가 옆에서 엄마의 작업을 함께 보고 남은 재료를 이용해 즐기는 모습

도 확인 할 수 있었다. 여름 특강을 준비할 때 실용미술에 대한 안건이 많이 나왔었다. 그동안 과정중심의 예술교육을 지향하는 꿈꾸는예술터에서 성인강좌에 기술 중심의 실용미술 수업을 개설하는 것에 대한 이야기였다. 특히 본 수업이 그런 우려가 많은 강좌였다. 실제 캘리그래피 경력이 많은 예술 강사를 섭외하면서 그동안의 수업 중 종이에 관한 수업을 중심으로 특강을 열었으면 한다고 제안을 했었다. 실제 여름특가의 성인의 경우 예술 입문자가 가볍게 접근할 강좌가 하나정도 있으면 좋겠다는 생각을 했다. 그래서 선택한 수업이 페이퍼 아트였다. 스스로가 자신만의 색을 입혀 색종이를 만들고 종이를 펴고 마는 행위를 통해 다양한 종이의 형태가 갖춰지는 과정을 경험할 수 있었다.



페이퍼 아트에서 쓰이는 이미지 커팅기에 대한 관심도 높았고 결과물에 대한 만족도도 높았다. 특히 미술에 대해 어렵게 느끼고 다가가기 어렵다고 느끼는 대상자들에게는 다음 예술강좌로 넘어가기 위한 스텝으로 경험하기 수월했다는 생각이 들었다. 또한 본 수업을 통해 카드를 만들거나 다양한 방식으로 간단하게 응용가능했다. 페이퍼 아트의 경우 수업의 만족도도 좋았고 모원률도 좋은 편이었지만 특강이 아닌 꿈터의 정규수업으로 편성하기엔 의문점이 몇 있었다. 우선 과정에서 다 다른 색을 쓰지만 색을 만드는 과정이 모두 같고 개인의 취향이 반영되기 어렵다는 점이였다. 다른 문화예술(에세이 글쓰기, 드로잉 등)과 융합을 하거나 기본적으로 '나'를 관찰하는 과정의 예술적 태도가 있어야 기술이 태도로 변화할 수 있는 시너지가 더 생길 수 있지 않을까 하는 생각이 들었다.

② 하반기 정규 강좌 모니터링

유아:

4분기 유아·성인 수업 모니터링이 이루어졌다. 이번 학기 유아의 경우 A/B/C/반중 세개반이 열렸으며 그에 따라 목요일반 경우 두반의 교차 수업이 이루어졌다. A/B반의 경우도 정원을 채워 수업하였고 신규 유입도 이루어졌다. 학부모들과 인터뷰를 통해 지역주민 연계로 오게된 친구들도 있고 화, 목의 다른 커리큘럼을 듣고 두개가 신청한 친구들도 있었다. 2교시의 각분야 전문 예술강사로 이루어지는 수업에 대한 이해도와 만족도가 높아졌음을 보호자와의 인터뷰를 통해 발견할 수 있었다.

A. 화요 유아 그림책 교차 수업 모니터링

• 1교시 그림책 관련 '형태'

유아 도형을 기본으로 구성한 본 강좌는 예술강사의 전체 수업의 맥락이 돋보이는 강좌였다.

아이들이 5명으로 개설 요건은 갖추었으나 본 수업의 성격상 아이들이 더 많아도 좋을 거 같다는 생각이 들었다. 수업 전 복도에 색테이프를 이용해 도형 모양을 만들어 놓고 술래잡기를 했는데 아이들이 자연스럽게 도형과 색을 이해하고 게임의 규칙과 공동체 의식을 느끼기에 좋은 수업이었다. 아이들이 서로 함께 모양을 만들고 조건을 이해하는 과정이 수업 전체의 주제를 몸과 시각으로 이해하기 훌륭한 방식이었다는 생각이 들었다. 몸으로 느낀 도형 수업 이후 1층 로비에서 강사가 미리 숨겨놓은 다양한 도형을 자신의 나이 수만큼 찾아내는 과정도 아이들이 매우 적극적이었다. 찾은 색도형과 연결해 모빌을 만드는 과정도 매우 자연스럽게 연결되었다. 이 수업을 통해 아이들이 자신의 주변에 다양한 도형들을 찾아내고 그 과정이 예술을 통한 창의적이고 즐겁게 삶을 바라보는 태도에 도움이 될 것이라는 생각이 든 강좌였다.



• 2교시 그림책 관련 '연극'



유아 수업의 경우 교차 수업으로 인해 중간 체크가 필요한 경우가 많고 매번 수업 진행이 다

양하게 진행됨에 따라 재료및 공간 체크가 매주 다르게 운영이 된다. 또한 교실 변동도 가능해서 출입구 안내 게시가 중요한 역할을 하기도 한다. 보호자 분들에게도 유아 수업의 경우 공간 변동은 정문 게시에서 체크해 달라고 요청드렸다. 중간 쉬는 시간에 예술 강사가 다음 수업을 준비하거나 유아 수강생들의 휴식 시간을 관리해 주는 역할이 필요하다. 그러한 역할을 현재는 PTA 본인과 담당자가 나누어서 하고 있는데 하후 역할 분담을 지정하는게 효율적이라는 생각이 든다.

유아 수업의 경우 움직임이 많고 수강생들의 에너지가 높은 편이다. 꿈터 평일의 경우 주말보다 상대적으로 사람이 적고 위험 요소가 적어서 예술강사들이 꿈터 전체를 적극적으로 사용하는 점이 인상적이었다. 연극적인 수업의 경우 보조역할이 필요해서 곰역할로 참여했는데 3층 통합랩에서 시작한 수업이 복도를 따라 라이브러리 1, 2층 공간 등을 누비며 움직임 수업을 하는 것이 매우 인상적이었다. 성남꿈꾸는예술터 공간 활용은 평일 유아 수업의 큰 장점이 될 수 있을 거라는 생각이 들었다.

B. 목요일 누리과정 연계 유아 수업 개강 모니터링

• 1교시 음악 수업 Kids-Move Sound

예술강사가 아이들 이름표 달아줄 때부터 소리의 볼륨을 조절하여 노래로 아이의 이름표를 달아주는 것이 인상적이었다. 그것을 다른 친구들과 노래로 따라 부르며 같이 수업할 친구들의 이름을 아름답게 기억한다는 느낌이 들었다.

큰북과 다양한 사이즈의 북을 아이들에게 나누어주고 다양한 방식으로 연주할 수 있는 가능성을 보여주었다. 그 과정에서 소극적인 친구들에게도 단계적으로 참여할 수 있게 동기부여를 해주는 강사의 스킬이 매우 세련된 보였다.



• 2교시 수업 시각 수업 Kids-on 아뜰리에

모루라는 재료를 이용해 캐릭터화해서 아이들과 친해지고 다양하게 형태를 만들어가는 과정이 수업 전체에 맥락있게 진행되어 인상적이었다. 아이들이 친근하게 느끼게 하기 위해 수업시간 내내 음악이 흘렀고 강사는 아이들 한명 한명 충분히 교감하고 피드백 해주는 모습을 보여주었다. 결과물 또한 아이들이 즐겁게 작업했음을 알 수 있었다.



→ 교차 유아 수업의 경우 유아들의 평균 집중력 시간과 비교해 볼 때 두시간을 모두 집중력 있게 참여하고 과정과 결과물을 만들었다는 걸 확인할 수 있었다. 특히 음악과 시각 수업이라는 차별성 때문에 아이들이 참여하는 태도도 다르고 두시간을 충분히 즐기고 경험하는 것을 확인할 수 있었다.

보호자 인터뷰 : 수업 시간과 관련해 근처 유치원은 크게 두가지 종류로 하원을 하는데 3시이후와 4시 이후가 있다. 4시의 경우는 유치원 내 방과후를 하나 하는 경우이다. 그래서 2명 정도의 수강생이 4:30에 도착할 수 밖에 없다고 했다. 학부모들은 교차 수업에 매우 긍정적이지만 거리가 의외로 가깝지 않다고 느꼈다. 실제로 본 수업은 근처 아파트 커뮤니티를 통해 주변 지역주민을 흡수하고자 기획되었다. 생애주기 강좌 개설에 있어 평일 활성화를 위해서는 근처 지역주민의 참여가 필수적이다. 유아의 경우 주변 포레스티아와 자이푸르시오 주민에게 물어보면 대부분 워킹맘이 많고 현재 주변 공사가 있어 심리적 거리감이 크게 느껴진다고 하였다.

성인:

A. 화요일 도예 강좌 모니터링

6주차 수업 동안 전체 가마는 초벌, 재벌로 2번을 사용했다. 기물을 만들고 말리는 과정이 각 일주일 이상씩 소요되며 6주 작업 완료 후 초벌과정을 거치고 유약을 발라 재벌하는 과정으로 진행되며 수업 종료 후 약 2주 정도 후에 작업을 찾아가는 기간 설정이 가능하다. 완성된 작업은 반출을 위해 전시도 할 수 있고 자연스럽게 홍보의 역할도 할 수 있었다.



* 3분기 도예작업 전시 및 수강생 작품 반출

수강생 인터뷰 : 작품을 찾으러 온 수강생분과 인터뷰를 통해 도예수업의 만족도를 알 수 있었다. 일인당 최소 3-5개정도를 가져가며 일반적으로 중간 이상 기물2-3개, 수저받침, 작은 잔 등을 가지고 가셨다. 도예를 하면서 세상에 하나뿐인 기물이라는 것이 매력적이고 집에서 활용할 것을 생각하면서 작업하니 더 뿌듯하다고 이야기하였다. 3분기에서는 백토를 이용해 기물을 만들었고 4분기에서는 흑토를 이용해 작업을 할 예정이라고 했다. 도예수업의 경우 모니터링을

통해 기존수강생과 신규 수강생을 비교해보니 2명이 기존 수강생이었고 나머지 6분이 신규 수강생이었다. 신규 수강생 중 3분은 지난 분기 대기자였다고 하신다. 도예 수업이 근터 지역에 점차 인지도가 생겨서 이번에 위례에서 온 신규 수강생의 경우 관심을 갖고 있는 지역주민이 많다고 이야기를 전해 주셨다.

B. 수요일 그림책 강좌 모니터링

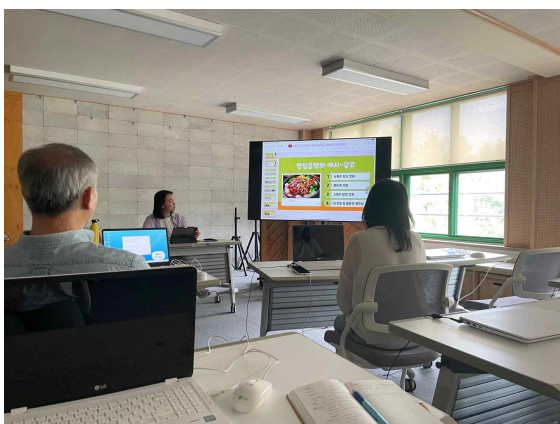


수요일은 그림과 음악이 있는 요일로 정해 수업을 정하였다. 실제 직장인들 사이에서 수요일은 문화의 날로 다양한 문화혜택이 가능한 날이라고도 한다. 그림책 수업의 경우 참여자 대부분이 지역주민이 많았고 한분은 금요일 인문학 수업도 참여하는 분이었다. 첫날 예술 강사는 소개와 그림책 관련한 이력과 진행될 수업에 대해 PPT를 진행하였다. 더불어 수강자에게 이 수업의 참여동기와 목표에 대해 물었는데 다양한 이야기가 나온 부분들이 인상적이었다. 그림

책을 좋아하는 손주를 위해 신청했다는 수강자도 있었고 다른 곳에서 그림책 관련 인문 수업을 들었는데 그것과 연계해 직접 그림책을 만들어 보고 싶다는 생각에 신청했다는 수강생도 있었다. 수업 내용에 있어 존 세스카, 크베타 파코브스카, 레오 리오니 등의 작가들을 예로 들어 수강생들에게 동기부여를 주었다. 첫날 차와 함께 하는 그림책 수업은 전형적인 동화의 이야기를 현대적인 이야기로 바꾸어 보는 과제로 시작되었다.

C. 수요일 성인 AI영상음악 강좌 모니터링

AI로 만드는 영상음악 수업은 처음 평일 오전에 개설되는 성인 강좌였다. 개설인원을 충족하였고 수업 모니터링을 통해 좀 더 홍보를 해보고자 한다. 처음 영상음악에 대한 소개와 유명한 광고영상과 음악을 소개해 주었다. 소개해 주는 과정에서 수강생들이 소감을 이해하고 소통하는 것이 인상적이었다. 각자 그동안 인상적이었던 영상, 광고, 음악을 찾아서 강사의 메일로 보내주어 함께 공유하고 보는 시간이 있었다. 오드리 햅번, 일본 광고, 시네마 천국 등의 각자의 취향에 맞는 영상음악들이 공유되고 공감하는 시간이었다. 그리고 SUNO라는 사이트를 통해 AI를 이용한 작곡 경험이 있었다. 간단한 구글 로그인이나 애플의 경우 애플 아이디를 이용해



접속할 수 있었다. 신청한 수강생들 모두 접속 완료하고 AI 작곡을 경험하였다.

본 사이트의 경우 검색창에 본인이 작곡하고 싶은 내용을 적으면 AI가 그것을 파악해 노래로 만들어 주는 서비스이다. 노래또한 AI가 부르며 다양한 음색을 정할 수도 있다. 수강생 중 한명이 저작권에 관련해 물어보니 본 노래가 비슷한 노래가 없을 경우 몇가지 절차를 걸쳐 저작권을 낼 수 있다고 한다. AI의 성장을 작곡을 통해서 크게 느낄 수 있었다. 앞으로 진행하면서 약 3개의 사이트를 더 접속해 경험 후 자신에

게 맞는 프로그램을 선택할 수 있다고 한다. 수강생 한분은 AI가 너무나 만들어 주는 것이 아

니니 스스로 작업하는 것을 경험해 보고 싶다고 했다. 그것또한 본 과정을 거치면서 가능하다고 예술강사가 이야기 해주었다. 작곡이 기존에 어렵게 느껴졌는데 악보를 읽거나 리듬, 음감이 있어야 한다고 생각했는데 그것이 아닌 구글 아이디와 패스워드만 있으면 이런 작곡이 가능하다는 것이 매우 놀라웠다. 그리고 수강해들이 이렇게 만든 음악을 자신의 여행 음악이나 앨범의 한 카테고리 등 다양하게 사용하고자 목적이 있는 부분들도 매우 인상적이었다.

D. 목요 직장인 작곡•Logic 강좌

목요일은 성인 저녁반 강좌가 운영되는 날이다. 현재 가능한 강좌가 기존 있었던 작곡 수업뿐이라는 것이 아쉽긴 하지만 로직 강좌의 경우 3층 미디어실을 활용 할 수 있는 것이고 다른 곳에서 저렴하게 들을 수 있는 수업이 아니였고 어느정도 문외와 모원이 가능한 강좌여서 유지했다. 3분기에 기본 과정을 신청한 수강생이 4분기에 심화 수업으로 연결해야 했는데 올해의 경우 강사와 수강생의 커뮤니케이션 부족으로 기존 수강생 중 극히 일부만 신청을 하여 4회기에 폐강되었다. 이 강좌 외에 작곡 강좌의 경우 고급 수업으로 개강한 부분은 기본 수업을 수강한 사람들이 배운 것에 대한 관심을 심화 과정으로 옮기기에 좋은 강좌라고 생각했다. 하지만 목요 직장인 강좌의 경우 위에 언급했듯 음악에 치중되어 있는 부분을 해결하고자 많은 시간 담당자와 회의를 했지만 정확한 답을 찾기가 어려운 점이 있었다. 앞으로 직장인 반의 수강니즈가 계속된다면 꿈터에서 보다 적극적으로 직장인 반에 대한 리서치가 필요할 것으로 보여진다.

E. 금요 인문학 미술사 강좌 '세계 미술관 산책' Art+My History

강좌 실행과 4분기 강좌 계획 외에 본인의 과업인 (성남)지역 연계 생애주기 관련 리서치와 프로그램 구성을 연구했다. 현 꿈터의 위치와 연결해 향후 3-4년간의 생애주기 관련 예술 교육에 초석이 될 프로그램을 만들어 놓고자 했다. 3분기 수업의 모니터링을 통해 평일 수업의 수요가 충분함을 인지할 수 있었으며 인문학 수업의 경우 본인이 처음 꿈터에서 시도한 강좌였는데 모원이나 반응 또한 좋았다. 특히 인문학 수업의 경우 오시는 수강생의 2/3이 모두 꿈터에 처음 온 성인 수강생들이었다. 이러한 점은 인문학 수업이 예술에 관한 접근성이나 진입장벽을 낮추는 역할을 할 수 있다는 것에 대해 예시 일 수 있다는 생각이 든다.

성인뿐만 아니라 아동 인문학이나 세계사와 연결한 미술 프로그램을 생애주기로 계획해 보는 것도 긍정적일 것이라고 본다. 융합 수업이 많아지면서 각 분야의 연계성과 가능성에서 나오는 다양한 시너지도 가치가 있지만 그 안에 맥락을 찾고 역사 속에서 문화 예술이 어떠한 역할을 했는지를 아는 것은 예술 활동 속에서 무엇보다 중요하다고 생각한다. 예술은 결국 공감과 감동의 영역이기 때문이다. 이번 수업 마지막에는 수업 중에 미술사와 연계해 썼던 글을 모아 강사가 직접 스프링 제본을 해서 나누어 주었다.



PTA로서 예술강사와 수강생 간의 서로의 필요 요건을 살피고 수업을 기획하는 일도 기본적으로 이 공감과 감동이 기본이 되어야 한다고 생각한다. 많은 수강생들과 보호자들과 대화를 나누면서 그러한 예술의 가치를 꿈터에서 실현하는 것에 큰 가능성을 여겼고 유지되기를 기대하는 맘을 발견할 수 있었다. 강좌 모니터링을 통해 기존의 수업의 장단점을 생각해보고 앞으로의 생애주기 프로그램에 대한 계획을 세우게 되었다. 특히 요일별 꿈터의 수업 특색을 만들고자 화요 도예, 수요일 그림책, 목요일 작곡, 금요일 인문학 등의 요일별 장르를 지정해 보았다.

5) 꿈터 생애주기 강좌 업무 및 타임테이블

*현재 꿈터 가을 강좌 28개 (28개中 6개 수업 오전·오후 12개) 총 40강좌				
	내용		업무 분담	비고
1	강좌 전체 일정 조율		PTA & 담당자	
2	예술 강사 섭외 및 일정 조율		PTA	
3	교안	① 예술 강사 강좌별 교안 접수·정리 및 1차 검수	PTA	
		② 강좌별 교안 접수-각 교실과 시간 확인	PTA & 담당자	
		③ 시간별 교실 예약	담당자	
		④ 상위 보고 및 결제	담당자	
4	교육 재료	① 예술 강사 강좌별 교육재료 접수·정리 - 각 강좌별 재료 기존 꿈터 비치 상황 확인 - 교안과 재료 비교, 예술강사에게 확인·조율 - 교육재료 링크 확인	PTA	
		② 주문	담당자	
		③ 서류별 분류 및 검수	PTA & 담당자	
		④ 서류별 사진 및 정리	PTA	
		⑤ 강좌별 분류	PTA & 담당자	
5	모원	① 접수를 위한 강좌별 홈페이지 내용 제작 - 배너, DID, 강좌별 내용 게시물 제작	PTA & 담당자	
		② 지역 주민 아파트 게시판 및 커뮤니티 홍보	PTA	

	③ 접수 전 강좌별 예술강사에게 검수 요청	PTA	
	④ 접수 및 문의, 환불	담당자	
	⑤ 접수 현황 공유 및 강좌 개설 유무 회의	PTA & 담당자	
6	강좌 셋팅을 위한 프로그램 공유일지 작성	PTA	
7	각 강좌별 개강 전 문자 서비스	담당자	
8	각 강좌별 셋팅	PTA & 담당자	
9	각 강좌별 모니터링 및 사진 촬영	PTA & 담당자	
10	강좌별 분석 자료 및 일지 정리	PTA	
기 타	<ul style="list-style-type: none"> • 꿈터 강좌 발전을 위한 예술강사 등락 회의 개최 (연 2회) • 틈바구니 : 게릴라형 강좌 		

• 6주차 4회기 강좌를 위한 타임 테이블 예시

10월	월-토	내용	
1주차	1-5일	강좌별 예술 강사 교안 접수	
2주차	7-12일	강좌별 교실 배정 및 시간 확인	접수 배너 작업
3주차	14-19일	교육재료 접수 및 검수	
4주차	21-26일	교육재료 주문 및 모원	홈페이지 배너 오타 확인 (날짜, 시간, 교실, 정원, 내용 등)
5주차	28-31일	교육재료 검수 및 분류, 사진 촬영, 모원 현황 파악	
11월	9일 개강, 개강 전 문자 서비스		

3. 성남 꿈터 생애주기 예술교육 활성화를 위한 단계적 계획

1) 다양한 홍보 방법 연구

처음 성남꿈꾸는예술터에서 생애주기 예술교육을 구체화하기 위해서는 이 교육을 활용할 대상을 파악하는 일이 필요했다. 주변을 걸어다니면서 도보권 지역을 살피고 꿈터 앞을 지나다니는 사람들이 얼마나 되는지 살펴보았다. 실제 창성중이나 폴리텍 대학 관계자, 등산객 등이 있고 그렇게 많은 사람들이 다니는 거리는 아니었다. 가장 가까운 아파트 단지인 포레스티아의 경우도 보 10분이 걸리지 않는 거리에 있다. 2020년에 입주를 시작한 이 아파트를 조사하기 위해 온라인상의 아파트 커뮤니티를 찾아보았다. 본 아파트의 경우 아파트내에서 실용문화예술과 일본어 등의 강좌를 작은 도서관 등에서 열고 있었다. 그 강좌의 매개자 역할을 산성종합사회복지관에서 주관하고 있었다. 실제 아파트 커뮤니티의 옆 메뉴에 산성종합사회복지관 폴더가 따

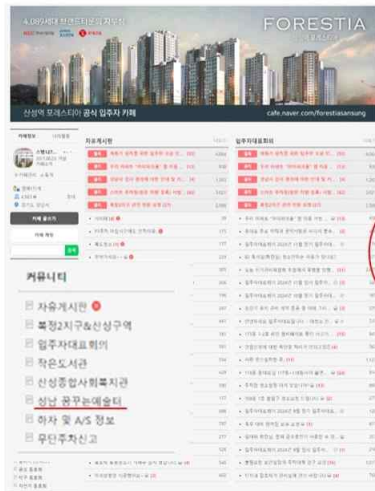
로 있었다. 이와 관련해 알아보고자 포레스티아 작은 도서관 주관리자인 사서분에게 메일을 보내 성남꿈터를 소개하고 미팅을 부탁했고 전화 통화후 포레스티아 작은 도서관에서 첫번째 회의를 할 수 있었다. 포레스티아 지역주민이 어떤 예술활동 강좌를 하고 있고 문화예술 관련 어떤 필요성을 느끼고 있는지 성남꿈꾸는예술터의 인지도에 관해서도 알 수 있었다. 첫 회의후 이미 문화예술 매개자 역할을 하고있는 산성종합사회복지관 관리자에게 몇 번의 메일을 본 후 회의를 성사시킬 수 있었다. 사전에 복지관을 탐방했는데 어르신들이 주로 많이 이용하고 있고 주차가 상대적으로 열악해 보였다. 바로 앞 빌라에서 나오는 학부모로 보이는 어머님 인터뷰를 통해 복지관에서 지역 아동 돌봄의 역할을 충실히 하고 있다는 것도 알 수 있었다.

복지관 관리자와 미팅을 하면서 아이와 지역주민을 위해 다양하게 노력하고 연대하는 복지관 관리의 열성에 배울 점이 많았다. 올 한해로 마무리하여 복지관과 좀더 밀접한 일을 하기는 어려웠지만 상대적으로 빌라에 부족한 넓은 공간을 꿈터에서 제공하는 등의 연대가 필요하다는 생각을 하였다. 그리고 온라인 아파트 커뮤니티에 성남꿈꾸는예술터 게시판이 괜찮은지 양해를 구했고 흔쾌히 동의해주었다.

그 다음 작은 도서관 사서님과 아파트 입주민 대표분을 꿈터에 초대해 공간투어를 했고 지역주민과의 다양한 연대에 대한 이야기를 나누었다. 그러한 모든 과정을 거쳐 포레스티아의 아파트 커뮤니티에 성남꿈꾸는예술터의 게시판이 생기게 되었다. 이후 23년 입주를 시작한 자이 푸르지오의 아파트 커뮤니티 매니저와 채팅을 통해 소통하였고 동별 입주자 대표를 초대해 꿈터 공간투어를 하였고 문화예술 폴더를 아파트 커뮤니티에 생기게 하였다.

요즘 신생 아파트들을 네이버 카페에서 커뮤니티를 만들고 적극적으로 자신의 의견을 어필한다. 실제 회원수도 많고 글을 읽는 사람들의 카운팅 숫자도 많다. 그곳에 당당하게 성남꿈꾸는 예술터의 이름을 넣기까지 이미 문화예술 수업 매개자 역할을 하고 있던 산성사회 복지관 담당자와 여러번 메일을 통해 만남을 성사해서 이야기 했던 일, 포레스티아의 작은 도서관 사서를 만나 협의를 꾀하고 입주자 대표를 꿈터에 초대하고 자이 푸르지오까지 이후 연계해 입주자 대표를 초대해 연계했던 일련의 과정들이 떠올랐다. 그러한 과정들을 소개하지 못한 점이 매우 특히나 아쉬웠다. 또한 지속적인 연계를 위해 강좌 신청뿐 아니라 문화예술 관련 전시, 책, 개념들을 소개했고 이제는 글을 올리기만 해도 좋아요를 눌러주면서 지지해주는 지역주민들이 많이 생겼다. 조회수 또한 79-297회였다. 또한 커뮤니티의 소개를 보고 꿈터를 찾아보신 분들이 쪽지나 댓글을 남겨주시는 경우도 있었다.

크게 보이지 않을지 모르지만 지역주민과 이런 연대의 시작은 결코 사소한 일이 아닐 것이라 생각된다. 꿈터 뒤 공사하고 있는 아파트가 2027년 입주를 하면 꿈터 주변에는 만세대 이상의 지역주민이 거주하게 된다. 꿈터의 힘은 정책이나 정치에 따라 나오거나 변하는 것이 아니라 이곳을 이용하는 주변 지역의 '사람'에서 그 힘이 나온다고 생각한다. 2027년까지 지역주민과의 연대를 위한 크고 작은 노력들을 꿈터에서는 해야하지 않을까 생각해본다.



포레스티아 4,089세대
자이푸르지오 4,774세대
헤리스튼(2027년 입주예정) 3,487세대

아파트 커뮤니티에 강좌소개, 접수 일정으로 올리고 주기적으로 문화예술 관련한 정보로 전시 소개나, 책, 미술 사조 등등을 올리고 소통하고자 노력하였다. 그 결과 조회수가 70에서 300회 가까이 나오고 주민들의 좋아요도 늘기 시작했다. 또한 강좌 조회수도 예전과 비교해 많이 늘었고 실제 강좌를 들으러 오는 지역주민이 많아졌다. 강좌 조회수만큼 모원이 빠르게 마감이 되진 않은 부분도 있지만 생애주기를 처음 시작한 2024년에 눈에 띄는 성장이라고 보여진다. 특히 성남꿈꾸는예술터에 대한 인지도가 많이 높아졌으며 찾아오는 지역주민이 눈에 띄게 많아졌다.

2) 지역 아파트 커뮤니티 및 주변 복지재단 연계

- 성남 꿈꾸 주변 아파트 온라인 카페나 소식 접근 가능 사이트 검색•가입
- : 지역 온라인 카페 가입 전 사전조사
- 하루 접속자 수 최근 게시글 많은 활성화 된 카페
- 카페 매니저 사전 조사 및 개별 접촉
- 문화 관련 콘텐츠 관련 복지관과 수업 내용

커뮤니티 회원 가입및 글쓰기 등업을 위한 내용

"안녕하세요. 저는 ○○○○ 가까이 위치한 성남문화예술센터(구 영성여중) 교육담당 송하나 라고 합니다. 성남문화예술교육센터 꿈꾸는 예술터는 수정구 수정로 386으로 산성역 가까이 에 위치한 지역주민의 생애주기 예술프로그램과 다양한 문화예술교육의 활성화를 위해 만들어진 곳입니다.

평생 반려예술을 꿈꾸는 지역주민들을 위한 한층 수준 높은 예술교육 기회를 제공하는 여러분의 장소입니다. 지역주민들의 문화예술 교육 기회를 위해 7월 성인 예술 프로그램 원데이 클래스를 기획하고 있습니다.

현재 계획하고 있는 성인 프로그램은 드로잉(그림책), 도예, 목공, 자수, 작곡, 미술 심리.치료 등이 있고 유아의 경우 그림책 연계 융합수업과 유치원 누리과정과 연계한 조형예술활동, 움직임 등을 계획하고 있습니다. 어린이 수업이나 기타 열리는 강좌는 성남 꿈꾸는예술

터 snarte.or.kr를 검색하시면 참고하실 수 있습니다. 이와 관련해 자유 게시판에 개설 강좌 소개나 필요 강좌 설문에 게시할 수 있도록 카페 가입에 도움 주시길 부탁드립니다."

A. 산성역 포레스티아 <https://cafe.naver.com/forestiasansung>

- 포레스티아 작은 도서관 사서님과 사전 접촉
현 포레스티아 문화 교실 담당 산성종합 사회복지관 사전 접촉 후 정식 가입
'성남 꿈꾸는 예술터 [교육]' 6월 4일 승인
- 산성종합사회복지관(2017. 5월 개관) 단지 내 작은 도서관 및 공간에서 '포레문화교실' 진행
(관리비에서 강좌비 결재) - 산성역포레스티아 입주자대표회의와 산성종합사회복지관 협업
- 산성종합사회복지관은 올해 성남시 우수평생학습지원사업에 선정되어 전액무료로 생활미술 강좌를 5. 8 - 11. 27까지 강의 제공 (무료 전에는 월 5만원으로 2개월-8회차-강좌)
- 산성종합사회복지관 제공 문화강좌

성인 : 생활미술(수채화, 아크릴, 초상화, 드로잉, 캘리, 카드, 코바늘 수세미, 캘리 무드등), 힐링 원예(식탁 캔들링, 화기 꽃꽂이), 방송댄스, 친환경생활용품, 식물 세밀화, 풍경 드로잉 (어반스케치) 아동·유아 : 음악 줄넘기, 코앰코뮤직, 플레이키즈, 축구교실

산성종합사회복지관 & 산성역포레스티아입주자대표회의

“포레문화교실”
7-8월(2개월) 회원모집

신청기간: 6월 15일 ~ 17일

7-8월 2개월 단과 프로그램

구분	강좌명	강사명	강좌비(월)	강좌비(2개월)	강좌비(3개월)	강좌비(4개월)	강좌비(5개월)	강좌비(6개월)	강좌비(7개월)	강좌비(8개월)	강좌비(9개월)	강좌비(10개월)	강좌비(11개월)	강좌비(12개월)
화	초상화	정민정	15,000	30,000	45,000	60,000	75,000	90,000	105,000	120,000	135,000	150,000	165,000	180,000
	아크릴	정민정	15,000	30,000	45,000	60,000	75,000	90,000	105,000	120,000	135,000	150,000	165,000	180,000
수	캘리	정민정	15,000	30,000	45,000	60,000	75,000	90,000	105,000	120,000	135,000	150,000	165,000	180,000
	수채화	정민정	15,000	30,000	45,000	60,000	75,000	90,000	105,000	120,000	135,000	150,000	165,000	180,000
목	꽃꽂이	정민정	15,000	30,000	45,000	60,000	75,000	90,000	105,000	120,000	135,000	150,000	165,000	180,000
	줄넘기	정민정	15,000	30,000	45,000	60,000	75,000	90,000	105,000	120,000	135,000	150,000	165,000	180,000
금	코바늘 수세미	정민정	15,000	30,000	45,000	60,000	75,000	90,000	105,000	120,000	135,000	150,000	165,000	180,000
	캘리 무드등	정민정	15,000	30,000	45,000	60,000	75,000	90,000	105,000	120,000	135,000	150,000	165,000	180,000
토	식물세밀화	정민정	15,000	30,000	45,000	60,000	75,000	90,000	105,000	120,000	135,000	150,000	165,000	180,000
	풍경드로잉	정민정	15,000	30,000	45,000	60,000	75,000	90,000	105,000	120,000	135,000	150,000	165,000	180,000
일	어반스케치	정민정	15,000	30,000	45,000	60,000	75,000	90,000	105,000	120,000	135,000	150,000	165,000	180,000
	소통교실	정민정	15,000	30,000	45,000	60,000	75,000	90,000	105,000	120,000	135,000	150,000	165,000	180,000
화	가족상담	정민정	15,000	30,000	45,000	60,000	75,000	90,000	105,000	120,000	135,000	150,000	165,000	180,000
	노년상담	정민정	15,000	30,000	45,000	60,000	75,000	90,000	105,000	120,000	135,000	150,000	165,000	180,000
수	청소년상담	정민정	15,000	30,000	45,000	60,000	75,000	90,000	105,000	120,000	135,000	150,000	165,000	180,000
	성인상담	정민정	15,000	30,000	45,000	60,000	75,000	90,000	105,000	120,000	135,000	150,000	165,000	180,000
목	가족상담	정민정	15,000	30,000	45,000	60,000	75,000	90,000	105,000	120,000	135,000	150,000	165,000	180,000
	노년상담	정민정	15,000	30,000	45,000	60,000	75,000	90,000	105,000	120,000	135,000	150,000	165,000	180,000
금	청소년상담	정민정	15,000	30,000	45,000	60,000	75,000	90,000	105,000	120,000	135,000	150,000	165,000	180,000
	성인상담	정민정	15,000	30,000	45,000	60,000	75,000	90,000	105,000	120,000	135,000	150,000	165,000	180,000
토	가족상담	정민정	15,000	30,000	45,000	60,000	75,000	90,000	105,000	120,000	135,000	150,000	165,000	180,000
	노년상담	정민정	15,000	30,000	45,000	60,000	75,000	90,000	105,000	120,000	135,000	150,000	165,000	180,000
일	청소년상담	정민정	15,000	30,000	45,000	60,000	75,000	90,000	105,000	120,000	135,000	150,000	165,000	180,000
	성인상담	정민정	15,000	30,000	45,000	60,000	75,000	90,000	105,000	120,000	135,000	150,000	165,000	180,000

신청방법

1. 신청기간: 6월 15일 ~ 17일

2. 신청대상: 산성종합사회복지관 회원(산성역 7단지)에 거주하는 주민 18세 이상

3. 신청방법: 월 1회로 신청한 강좌 수를 초과 2회 이상 수강은 불가함

4. 신청장소: 신청기간에 해당하시는 주소로 1회 방문하여 신청

(신청 가능하신 해당 강좌 신청하신 후 해당 강좌에 대한 신청서 양식과 신청비 납부 영수증에 대한 안내를 받으실 수 있습니다.)
(신청 가능하신 해당 강좌 신청하신 후 해당 강좌에 대한 신청서 양식과 신청비 납부 영수증에 대한 안내를 받으실 수 있습니다.)
(신청 가능하신 해당 강좌 신청하신 후 해당 강좌에 대한 신청서 양식과 신청비 납부 영수증에 대한 안내를 받으실 수 있습니다.)
(신청 가능하신 해당 강좌 신청하신 후 해당 강좌에 대한 신청서 양식과 신청비 납부 영수증에 대한 안내를 받으실 수 있습니다.)

신청서 양식: 신청기간에 해당하시는 주소로 1회 방문하여 신청
(신청 가능하신 해당 강좌 신청하신 후 해당 강좌에 대한 신청서 양식과 신청비 납부 영수증에 대한 안내를 받으실 수 있습니다.)
(신청 가능하신 해당 강좌 신청하신 후 해당 강좌에 대한 신청서 양식과 신청비 납부 영수증에 대한 안내를 받으실 수 있습니다.)
(신청 가능하신 해당 강좌 신청하신 후 해당 강좌에 대한 신청서 양식과 신청비 납부 영수증에 대한 안내를 받으실 수 있습니다.)
(신청 가능하신 해당 강좌 신청하신 후 해당 강좌에 대한 신청서 양식과 신청비 납부 영수증에 대한 안내를 받으실 수 있습니다.)

신청비: 신청기간에 해당하시는 주소로 1회 방문하여 신청
(신청 가능하신 해당 강좌 신청하신 후 해당 강좌에 대한 신청서 양식과 신청비 납부 영수증에 대한 안내를 받으실 수 있습니다.)
(신청 가능하신 해당 강좌 신청하신 후 해당 강좌에 대한 신청서 양식과 신청비 납부 영수증에 대한 안내를 받으실 수 있습니다.)
(신청 가능하신 해당 강좌 신청하신 후 해당 강좌에 대한 신청서 양식과 신청비 납부 영수증에 대한 안내를 받으실 수 있습니다.)
(신청 가능하신 해당 강좌 신청하신 후 해당 강좌에 대한 신청서 양식과 신청비 납부 영수증에 대한 안내를 받으실 수 있습니다.)

신청처: 신청기간에 해당하시는 주소로 1회 방문하여 신청
(신청 가능하신 해당 강좌 신청하신 후 해당 강좌에 대한 신청서 양식과 신청비 납부 영수증에 대한 안내를 받으실 수 있습니다.)
(신청 가능하신 해당 강좌 신청하신 후 해당 강좌에 대한 신청서 양식과 신청비 납부 영수증에 대한 안내를 받으실 수 있습니다.)
(신청 가능하신 해당 강좌 신청하신 후 해당 강좌에 대한 신청서 양식과 신청비 납부 영수증에 대한 안내를 받으실 수 있습니다.)
(신청 가능하신 해당 강좌 신청하신 후 해당 강좌에 대한 신청서 양식과 신청비 납부 영수증에 대한 안내를 받으실 수 있습니다.)

신청비: 신청기간에 해당하시는 주소로 1회 방문하여 신청
(신청 가능하신 해당 강좌 신청하신 후 해당 강좌에 대한 신청서 양식과 신청비 납부 영수증에 대한 안내를 받으실 수 있습니다.)
(신청 가능하신 해당 강좌 신청하신 후 해당 강좌에 대한 신청서 양식과 신청비 납부 영수증에 대한 안내를 받으실 수 있습니다.)
(신청 가능하신 해당 강좌 신청하신 후 해당 강좌에 대한 신청서 양식과 신청비 납부 영수증에 대한 안내를 받으실 수 있습니다.)
(신청 가능하신 해당 강좌 신청하신 후 해당 강좌에 대한 신청서 양식과 신청비 납부 영수증에 대한 안내를 받으실 수 있습니다.)

신청처: 신청기간에 해당하시는 주소로 1회 방문하여 신청
(신청 가능하신 해당 강좌 신청하신 후 해당 강좌에 대한 신청서 양식과 신청비 납부 영수증에 대한 안내를 받으실 수 있습니다.)
(신청 가능하신 해당 강좌 신청하신 후 해당 강좌에 대한 신청서 양식과 신청비 납부 영수증에 대한 안내를 받으실 수 있습니다.)
(신청 가능하신 해당 강좌 신청하신 후 해당 강좌에 대한 신청서 양식과 신청비 납부 영수증에 대한 안내를 받으실 수 있습니다.)
(신청 가능하신 해당 강좌 신청하신 후 해당 강좌에 대한 신청서 양식과 신청비 납부 영수증에 대한 안내를 받으실 수 있습니다.)

위에서 성남 꿈꾸는 예술터의 멋진 공간 잘 보셨나요?
 그런 공간에서 하는 교육, 어떤 모습일까요? 높은 천장과 넓고 다양한 공간,
 자유로운 예술학교에서 맘껏 이루어지는 예술교육! 눈치채셨나요?
 ‘소통과 공감’ 넓은 마음으로 시작하는 '과정 중심'의 문화예술 교육 꿈터에서 시작합니다!
 우선 과정 중심의 교육? 과정이 없는 교육은 없지요.
 과정 중심이라는 것은 문화예술을 시작할 때 ‘왜’에서 시작하는
 자기 질문을 통해 예술로 자신을 표현해 나가는 과정을 이야기 합니다.
 이 과정을 통해 개인에 대한 질문이 나아가 소통으로 이어지고 공감을 통해
 지역 사회까지 이어져 예술적 소통 능력을 확장 시킬 수 있는 것이지요.
 꿈터 강좌의 특징은 문화예술의 기본 개념을 생각해 보고
 과정에서 기술보다는 자신의 생각이 확장시켜 나가는 방향들을
 관찰하는 것에 큰 가치를 두고 있습니다.
 내가 만들어 내고 있는 작업의 단계와 기록들, 내가 내고 있는 소리,
 내가 표현하는 몸짓의 의미 등의 과정 속에 있는 ‘나’를 관찰하고 발견하는 것이지요.



지금까지 꿈터에서는 기관 연계를 통해 유치원에서 그림책을 통한 융합예술 교육,
 학교에서의 예술을 통한 환경과 관계 보기, 복지관 연계를 통한 예술로 스스로 바라보기 등을 실천
 해왔고 개별 강좌로 어린이들의 다양한 오감 관련 수업이 이루어졌습니다.
 올해부터는 이것이 더 확장되어 생애주기형 전연령대의 문화예술 교육의 가능성을 엿보고자 하는데요.
 지역주민 여러분들이 더욱 관심을 가져 준다면 우리가 배운 좋은 문화예술 교육이 이곳의 다음
 세대들도 함께해 예술로 세대 간 공감하는 시간을 맞이할 수도 있겠지요.
 예술 교육은 문화예술이 우리 삶을 얼마나 다채롭고 즐겁게 바꿀 수 있는지의 가능성을 발견하는
 것이기도 합니다. 문화예술교육의 좋은 지향점은 좋은 작가를 만드는 것이라기 보다는 좋은 관람자를
 만드는 것에 있다고 생각합니다. 좋은 관람자는 좋은 작가뿐만 아니라 스스로를 위로하고 삶의 미학,
 아름다움을 찾는 좋은 사람도 될 수 있으니까요. 앞으로 꿈터 게시판에 이용해 꿈터 [교육]관련 하여,
 예술 교육 소개 및 에세이, 강좌 설문 및 설명 등 다양한 소식으로 함께 하도록 하겠습니다.

이상 꿈터 [교육]인사 소개였습니다~!

성인 강좌 소개

안녕하세요~ 오늘은 지역 주민을 위해 준비한 여름특강 세부 소개 3탄 성인편입니다.

코로나로 인해 나를 위해 무언가 배우고 경험한다는 게 좀 멀게 느껴지셨었지요.

이제 드디어 지금 아니면 언제 경험하랴~의 시기가 돌아왔습니다.

좋은 공간과 시설을 이용할 수 있는 강좌로 꼭꼭 눌러 담아 기획하였습니다.

특히 이번 성인 수업의 경우 가을학기 파일럿으로 활용하고자 준비한 수업이에요. 평일 뿐 아니라 토요일 아이들 수업에 오실 때 기다리는 동안 활용할 만한 성인 수업도 구상 중입니다.

또한 성인 강좌의 수업 수요가 충분할 경우 다양한 시간대를 이야기 해 볼 수 있을거예요.

여러분들의 많은 관심 부탁드립니다~!

자~ 그러면 성인을 위한 여름 특강 소개해 드리겠습니다.

<목공>“쓸모를 살리는 기술_업사이클링 목공 기초”

원데이 3시간 수강료 2만원! 별도 재료비 5만원!

8. 8	목	원데이	오전 10-13(180분)	성인 8명
8. 8	목	원데이	오후 14-17(180분)	성인 8명

쉽게 배우기 어려운 목공, 나무를 예술과 함께 다뤄보는 시간입니다. 쓸모를 다한 나무 팔레트를 다듬어 창의적으로 생각해보고 인간이 만들어 낸 다양한 도구를 전문가와 함께 다루는 방법을 배워보는 시간. 한번 배우면 도구에 대한 자신감이 뿔뿔이겠지요. 톱, 전동드릴, 샌딩기 등등 초보 목수 시간 어떠세요. 이런 경험이 일상에서도 다양한 생활 기술로 이용, 응용 가능하실 거예요. 모두 다 같은 물건을 쓰는 지금 이 시대에 목공 기초 기술을 바탕으로 나만의 특별한 물건을 만들어 보는 목공 입문 시간! 꿈터의 성인 목공 기초 첫 도전 파일럿 프로그램입니다. 많은 성원 부탁드립니다~!!

<도예>“예술로 흙한춤(핸드빌딩)_나만의 기물”

수강료 3만원! 놀랍게도 별도 재료비가 없어요!!

8. 6 + 8. 7	화+수	2차시	오전 10-12(120분)	성인 8명
8. 13 + 8. 14	화+수	2차시	오전 10-12(120분)	성인 8명

목공실과 더불어 꿈터에는 도예시설도 갖추고 있어요. 즉 가마가 있어요!! 그동안 코로나로 설비를 사용할 일이 없었습니다. 드디어! 여러분을 위해 도예수업을 가까운 곳에서 열 수 있게 되었어요. 특별히 이번 파일럿에서는 재단의 후원을 받아 별도 재료비 없이 여름특강을 열어 보기로 결정했습니다. 짹짹!!! 어른이 되어 흙을 만지는 일은 정말 특별한 일이지요. 그리고 내 손의 움직임을 따라 무언가 만들어진다는 의미는 참 커요. 두 번의 수업을 통해 작은 나만의 기물을 만드는 경험! 특별한 예술 경험이 될 거예요!

<자수>“한 모금 청량함, 한 땀의 예술”

수강료 3만원! 집에서 계속 쓰실 수 있는 동그란 자수틀 5,500원(별도 재료비)

8. 6 + 8. 7	화+수	2차시	오전 10-12(120분)	성인 8명
8. 13 + 8. 14	화+수	2차시	오전 10-12(120분)	성인 8명

한땀 한땀 바느질을 통해 손을 움직이고 마음을 움직여 행복한 시간을 만들 수 있는 예술로의 자수 강좌입니다. 바느질을 못해도 상관없어요! 한땀 한땀 실 색을 즐기고 모양을 만드는 창의적인 시간이 될 거예요. 아끼는 옷인데 작은 구멍이 나서 입지 못하거나 심심한 내 옷에 뭔가 포인트를 주고 싶다!!할 때, 이번 자수 시간에 경험한 것이 일상에서도 빛을 발할 거예요. 마음 맞는 이웃들과 함께 한다면 더 즐거운 시간이 되겠지요. 프랑스 자수로도 유명한 전문 예술 강사에게 제대로 배우는 자

수! 함께 시작해 보시지요!

<페이퍼 아트> "알록달록 종이 위에 감성 한 모금"

수강료 1만 오천원! 1차시! 재료비가 없어요!

8. 7	수	원데이	오전 10-12(120분)	성인 8명
8. 14	수	원데이	오전 10-12(120분)	성인 8명

많은 예술 강좌가 있지만 아직 경험이 많지 않으시다면 이번에 접근하기 쉬운 페이퍼 아트를 추천해 드리고 싶어요! 흰종이가 두려운 분들이 의외로 많아요. 사실 작가들도 흰 캔버스를 보면 두려워하는 경우가 많데요. 흰종이에 쓱쓱 색을 만들어 세상 하나뿐인 나만의 색종이를 만들고 연필이 아닌 가위로 쓱쓱쓱 드로잉을 하고 겹쳐 붙여 완성해 보는 페이퍼 아트! 거기에 나만의 손글씨를 넣어 세상 하나뿐인 카드도 만들 수 있구요. 종이 아트 작품을 전시할 수도 있어요. 핸드폰으로 인해 마음을 보여주는 일이 문자나 톡이 된 세상에 정말 귀한 누군가 혹은 나 자신에게 만들어 보는 페이퍼 아트! 숙련된 기술이 없어도, 특별하게 비싸고 큰 도구 없이도 나만의 예술 작품을 만들어 볼 수 있어요. 종이가 가까워지는 시간 '페이퍼 아트'와 함께 해 보시지요!

미국에 엘리자베스 레이튼(1909-1993)이라는 68세에 미술을 시작한 할머니 화가가 있어요. 우울증과 뇌졸중으로 힘들어 하다 자신을 치유할 목적으로 미술을 시작했지요. 할머니의 그림은 결국 다른 사람들을 치유하는 예술작품으로 남았답니다. '나' 자신으로 살기 어려운 '어른'이라는 이름, 예술로 나를 찾아보는 시간을 가져보시면 어떨까요?

- 꿈터 강좌 지역 니즈 파악을 위해 커뮤니티를 이용한 설문
-신흥 포레스티아 & 자이 푸르지오 설문 결과

*구글 설문폼 1차 (교육) 응답 57명

문화 예술 교육을 받은 경험이 있으십니까?

- 전혀 없음 21명
- 가끔 참여 14명
- 기회가 있다면 참여 16명
- 주기적으로 참여 6명

문화예술 교육 관련해 관심 있는 대상은? (중복 가능)

- 유아 23명
- 어린이 25명
- 청소년 15명
- 성인 42명
- 어르신 7명

문화예술 교육 관련해 배워보고 싶은 분야는? (중복 가능)

- 글+그림 (그림책, 그림일기, 다양한 에세이) 34명
- 공예 (도예, 목공, 자수 등) 42명
- 움직임·소리 (연극, 작곡 등) 33명

○ 인문(미술사·음악사 감상, 미술 치료·심리 등) 18名

문화예술 교육 관련 선호하는 연령대별 요일 및 시간은? (관심 연령대 중복 체크 가능)

유아

○ 화~금 15-18시 사이 19名 (아이들 하원 시간을 고려하면 4시나 4시반 선호)

○ 토 10-12시 사이 18名

○ 토 13-18시 사이 5名

어린이

○ 화~금 15-18시 사이 15名

○ 토 10-12시 사이 23名

○ 토 14-16시 사이 11名

성인

○ 화~금 10-12시 사이 31名

○ 화~금 13-18시 사이 12名

○ 화~금 18-21시 사이 17名

○ 토 10-12시 사이 14名

○ 토 13-15시 사이 12名

-결과 분석 : 현재 꿈터 최근접 두 단지인 신흥 포레스티아와 자이푸르지오의 설문 결과 문화 예술 교육에 관해 경험이 없는 주민들이 많으면 상대적으로 성인들이 예술 교육을 경험해 보고 싶어하는 니즈가 많다는 것을 설문으로 알 수 있었다. 공예에 대한 관심이 많으며 강좌 개설시 유아, 어린이, 성인 참여율이 높은 요일과 시간대를 분석 할 수 있었다.

• 지역 주민의 문화예술 교육에 대한 관심도를 높이기 위한 취향 설문지 게시

[교육] “취향 맞춤” 나에게 맞는 예술 교육은 무엇이 있을까?

안녕하세요! 여러분의 꿈세권 꿈터 교육입니다. 여러분이 주신 설문을 통해 강좌와 시간을 구성하고 있습니다. 설문 종료 후 7월 중순에는 여름 특강 프로그램 소식을 소개해 드릴 수 있을거 같아요. 지역 주민 여러분들의 적극 참여 덕분입니다. 계속 많은 의견 주실거지요? 여름특강 프로그램 접수 관련 정확한 일정 및 방법은 미리 게시판에 올릴 예정이니 걱정 뚫!하세요. 주신 의견을 토대로 차후 생애주기 정규 프로그램도 함께 계획하고 있습니다.

오늘의 두번째 교육 에세이! 나에게 맞는 예술 교육에 대한 취향 찾기를 준비해 보았습니다. 예술교육! 해보고는 싶지만, 왠지 거리감이 느껴지고 어떤 것이 있는지 정보가 없을 때가 많지요. 오늘 한번 나의 예술 취향 살펴보면 어떨까요? 이곳의 예술교육 종류가 다는 아니지만 첫발을 내딛으시기에 조금이라도 도움이 되었으면 하는 맘으로 준비해 보았습니다.

행운의 '7'! 간단하게 일곱가지 질문을 보시고 스스로를 생각해 보는 짧지만 좋은 시간 되길 희망해 봅니다. 이 설문은 모두 아시겠지만, 절대적인 것이 아니고, 대부분의 경우 ①, ②번 명확히 구분하기 힘들 수도 있을 거예요. 단지 지금의 여러분의 위치에서 필요한 부분을 찾는 정도로 생각하셔도 좋겠지요. 나의 취향이 ①번이 많은지, ②번이 많은지 표시해 보세요.

1. 나의 평소 성향

- ① 비교적 내향적
- ② 비교적 외향적

2. 내가 생각하는 예술교육은?

- ① 여유를 찾고 힐링, 쉼
- ② 해보지 않은 것에 대한 도전

3. 나의 충전 방식은?

- ① 나는 스스로에 집중할 때 에너지를 더 충전하는 편
- ② 다른 사람들과 교류·소통 할 때 에너지를 더 충전하는 편

4. 내가 선호하는 나의 위치는?

- ① 조력자로서 다른 것에 도움을 주는 위치
- ② 리더로서 사람들을 이끌고 같은 방향으로 나아가게 하는 위치

5. 내가 무언가를 느끼는 방법은?

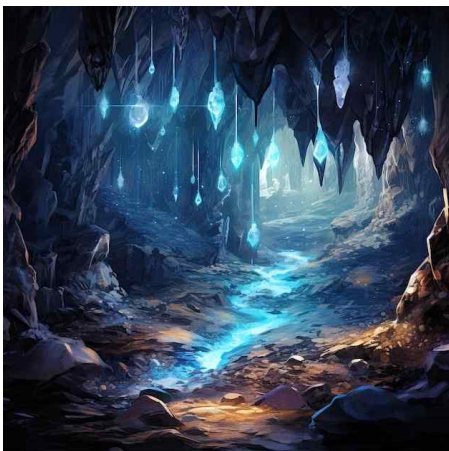
- ① 직관적, 감각적, 유연한
- ② 분석적, 계획적, 객관적

6. 내가 지향하는 예술 취미의 방향?

- ① 주어진 시간 동안 충분히 나에게 집중하고 즐기는 경험
- ② 누구에겐가 도움이 되고 경제적으로도 쓸모 있는 것

7. 예술 교육 후 만족감은?

- ① 보이진 않지만 예술에 대해 느낀 성취감
- ② 발전된 기술을 통한 보여줄 수 있는 결과물



①번이 5개 이상이라면~!나만의 상상의 마법 동굴로~

자신에게 집중할 수 있는 예술교육이 좋겠지요.

그리는 종류라면 실내에서 완성하는데 어느 정도 시간이 걸리는 작업이 좋을거예요. 소묘, 아크릴, 유화 등도 즐겁게 집중해서 작업할 수 있겠지요.

나의 이야기를 담을 수 있는 그림책이나, 수필 쓰기도 좋을 거예요. 만드는 공예 종류라면 집중해 나무를 깎고 사포질하는 우드커빙, 레이저 커팅을 이용한 조형물 만들기, 물레를 이용해 집중하는 도예, 실하나 하나가 선과 색이 되는 자수도 추천드릴 수 있을 거 같아요. 작곡도 어울리시겠지요.

요즘은 앱을 이용해서 전문적인 음악 지식이 아니더라도 자신의 음을 녹음해 나만의 노래를 만들 수

있어요. 더불어 예술에 관해 이론적으로는 미술 치료나 미술 심리도 관심있는 분야가 될 거예요. 예술로 '나' 스스로를 관찰하는 일! 정말 멋지지 않나요!

②번이 5개 이상이라면~!무언가를 향해가는 길 위해서~



같은 취향을 가진 사람들과 함께 공유하며 작업할 수 있다면 더 즐겁겠지요. 그리는 종류라면 함께 여행가는 기분의 어반 스케치, 다양한 것과 융합할 수 있는 드로잉도 좋을 거예요. 그리기를 발전시켜 스토리 보드 작업이나 웹툰, 일러스트를 작업해도 좋겠지요. 공예 쪽이라면 집에서 사용할 수 있는 가구를 만들어 보거나 음악의 경우 함께 연주나 합창, 작곡을 통해 데모 테이프를 만드는 등의 프로젝트를 계획해도 좋을 거 같아요. 미술 감상이나 연극 경험도 좋은 예술 활동이 되실 거 같습니다. 미술사나 미학 수업을 통해 도슨트에 도전하실 수도 있어요.

예술로 '나'를 더 넓은 세계로 확장시키는 일! 생각만해도 가슴이 벅차지요! 잠깐이지만 나의 예술 취향에 대해 생각해 보는 시간 되셨을까요? 이것 외에도 궁금하신 다양한 예술 종류에 대해 문의해 주셔도 됩니다. 꿈터의 좋은 예술 교육가들과 여러분의 궁금증을 풀어보겠습니다. 그럼 이상 꿈터 교육이었습니다. 세 번째 시간으로 또 찾아뵙게요!

•기타 게시글

안녕하세요~ 산자푸 이웃 여러분!

꿈터 여름특강에 관심보여주신 모든 이웃분들께 진심으로 큰 감사드립니다.
덕분에 유래없던 강좌 조회수도 보고 실제 주민 여러분들을 만나 담소도 나누어서 너무 좋았습니다. 아직은 덥지만 가을되면 꿈터 마실 오시기 더 좋을 거예요.

오늘은 그동안 강좌 소개와 달리 책소개를 해드리고자 합니다.
이번 여름특강 강좌를 통해 보니 특히 유아*유치*초등을 둔 학부모님들이 많았고 뭔가 작은 도움이라도 되고자 이거저거 뒤적뒤적 책을 살펴보았습니다.
읽어보신 분들도 있겠지만 그동안 예술교육을 위해 읽어본 책 4권을 우선 소개해 드리고자 합니다.

참고로 책은 사기전에 여기저기 도서관에서 빌려보신 후
엇! 이건 소장각!이란 생각이 드실 때 사시는 걸 조심스럽게 추천해봅니다.



미술 교육에 고민이 있으신 분들이라면 <인간을 위한 미술교육> 추천드려요. 글씨가 작고 양이 좀 많아 마음 맞는 분들과 같이 읽고 생각한 것을 공유해도 좋을 거예요. 좋은 미술학원이라고 소문난 곳의 원장님이라면 한번씩은 꼭 읽어봤을 법한 책입니다. 또 읽으면서 한국의 미술교육의 방향성에 대해서도 생각해 보게 되었어요. 책 내용 중 하나를 공유해보자면 "미술교육에 있어서 최종작품은 창조과정의 부수적인 결과라고 할 수 있다. 어린이의 전반적인 성장에 의미있는 것은 이러한 과정이 가져다주는 효과이다."입니다. 꿈터의 과정 중심의 예술교육과도 지향점이 같다고 할 수 있지요. 실제로도 많은 학부모님들이 우리친구들에 교육 과정에서 느낀점을 더 많이 묻고 궁금해하는 경우를 요즘은 볼 수 있기도 합니다. 과정에서 동기부여가 잘되어 하고 싶은 작업을 하는 친구들은 고학년이 되고 커서도 미술을 기술적으로 받아들이지 않고 다양한 부분으로 가능성을 확장하는 것을 많이 볼 수 있었어요. 또한 하고 싶은 작업이 생기면 기술이 저절로 그에 맞추어 발전하는 모습도 많이 발견 하였습니다.

다음책은 저또한 여러번 읽은 책이기도 한데요. 아이가 어릴 수록 언어에 대한 호기심이 많다는 거 아실거예요. 아이의 언어를 이해하는데 도움이 되어주는 책입니다. 글밥도 작지 않고 정말 빠르게 잘 읽히는 책이기도 해요. 책 내용 중 "<두살에서 다섯 살까지>의 아이들은 삶은 오직 즐거움과 끝없는 행복을 위한 것이라고 믿는다(믿고 싶어 한다). 이런 믿음은 아이의 심리가 정상으로 발달하는 데 가장 중요한 조건이 된다. 세계의 지적 유산을 익히는 엄청난 과업은 아이가 주변 세계에 만족감을 느낄 때에만 이를 수 있는 것이다. 이런 만족감이 살면서 아무리 힘든 일이 있더라도 행복한 삶을 위해 계속 싸워나갈 수 있게 하는 동력이자 자극제가 된다." 이 행복을 위해 보호자와 함께하는 '언어'는 정말 중요하겠지요.

세번째 책은 <내 사진을 찍고 싶어요> 책 내용 중 "우리는 누구나 다른 사람의 삶에 대한 뉴스나 기사를 본 적이 있지요. 하지만 우리와 관계가 있는 누군가가 자기 어머니와 어머니 남자친구, 또는 자기 남동생 두 명과 함께 쓰는 방 사진을 보여준다면 이야기는 달라지겠죠. 부정할 수 없는 개인적인 경험이 됩니다." 요즘 아이들은 남의 이미지나 영상을 정말 많이 보고 있지요. 사실 그것은 자신의 경험은 아니지요. 예전에 여행을 가면 보호자가 아이들을 배경에 두고 사진을 찍곤 하는데 아이들은 좋은 풍경을 기억하기보단 사진 찍고 있는 보호자를 기억한다고 하더라구요. 그래서 읽었던 책이기도 했어요. 사진은 프레임이 있지요. 핸드폰도 일종의 사각 프레임 이지요. 우리 친구들이 그 프레임을 어떻게 생각하게 하면 좋을지 우리에게 팁을 주는 책입니다.

마지막으로는 뜬금없는 수학?!하시겠지만, 사실 예술과 수학은 둘다 증명하는 분야이기도 합니다. 이게 왜 아름다운지 증명하고 공식을 증명하기도 하구요. 그외에도 우리가 보는 많은 아름다움은 수학을 기반으로 하고 있기도 합니다. 책이 많이 두꺼워요. 목차를 보시고 관심있는 부분을 보셔도 좋을 거 같아요. 이책을 저자가 자기 아이들과 아이의 친구들과 수학으로 과외를 하면서 적어놓은 것

을 쓴 책이에요. 특히 교집합을 아이들과 생각하는 부분이 수학과 삶에서의 선택과 태도가 참 닮았구나하는 생각을 하기도 하였습니다.

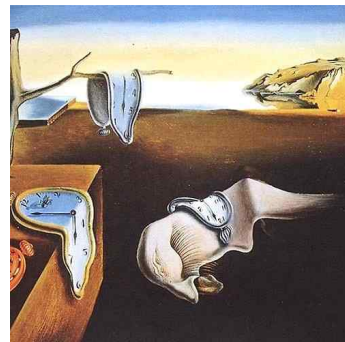
9월 가을에 꿈터로 마실 오실만한 정규프로그램을 준비하고 있습니다. 곧 새소식 안고 방문하겠습니다. 끝을 향해 달려가는 8월 여름 건강 잘 챙기시고 또 뵙겠습니다. 감사합니다. 꾸벅!

안녕하세요~ 성남 꿈꾸는 예술터입니다.

지역주민 여러분 덕분에 2024년 꿈터를 방문해 주시는 분들도 많았고
마지막 4분기 강좌까지 잘 개강하였습니다. 짹짹!!!
너무나 큰 감사드립니다. 꾸벅!

오늘은 재밌는 미술용어 한마디를 소개해 보고자 합니다.

'추방하다'라는 뜻에서 온 데페이즈망은 익숙한 환경과 전혀 다른 이질적인 것이
함께 있는 작업방식을 이야기 합니다. 주로 초현실주의에서 많이 사용한 기법 중 하나이지요. 실제로
키리코, 마그리트, 달리 등이 많이 사용하였답니다.

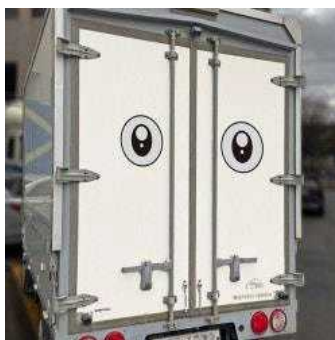


쉬운 예로 우리가 흔히 부르는 노래 가사 중 "니가 왜 거기서 나와~~~~?"가
이해하기 쉬운 데페이즈망 상황이기도 하지요.

이런 데페이즈망 기법을 아이들과 놀이로 사용해보실 수도 있어요.

예를 들어 아이들과 다양한 눈, 코, 입을 그리고 오려 집안에 붙여보는 거지요.

눈이 생긴 냄비나 드라이기, 밥솥 등등 그들의 이름을 지어보고 이야기를 만들고 상상해 볼 수 있
요. 배게에 붙이면 인형같이 보이기도 한답니다. 실제로 자동차 뒤에 눈을 붙이면 사고량이 준다고도
하지요. 많은 예술가들도 실제로 눈코입을 이용해 낯선 형태를 만드는 작업도 하였답니다.



추워지고 집안 활동이 많이 질때쯤 아이들과 사물에 눈코입을 달아주는 '데페이즈망 놀이' 어떠실까
요? 웃음소리만큼이나 따뜻한 연말을 맞이하실 수 있을거예요. 지금까지 늘 지역 주민을 응원하는
성남꿈꾸는예술터였습니다.

C. 위례맘홀릭 <https://cafe.naver.com/bbbx> (2011년 개설)

안녕하세요~ 꿈터 교육!입니다.

오늘은 전시관람에 대한 이야기를 해드리고자 왔습니다.

미술관, 갤러리가 대표적인 전시 공간이지요.

두개의 차이점은 많은 분들이 아시겠지만

미술관은 주제를 중심으로 기획하여 입장권으로 수익을 얻는 곳이지요.

그래서 미술관에서는 기본적으로 그림을 판매하지 않습니다.

혹여 그림을 사고 싶은 작가가 미술관에 있는 경우 작가에게 연결을 시켜주긴 하지요.

대표적인 미술관으로는 예술의 전당 한가람, 과천, 서울 국립현대, 덕수궁, 서울시립,

성남 큐브, 송파 소마, 리움 미술관이 있지요. 아트센터도 미술관에 속해요. 삼성동 아트선재센터가 있습니다.

갤러리는 그림을 사고파는 곳으로 그림을 팔아 수익을 내는 곳이에요.

그래서 보통의 경우 갤러리는 무료 입장을 기본으로 한답니다.

물론 입장료를 받는 갤러리가 있기도 한데요. 한남동 알부스 갤러리라고 일러스트 전문 갤러리가 그래요.

기본적으로 그림을 팔아 수익내기 어렵거나 기획전시의 경우 갤러리에서도 입장료를 받긴합니다.

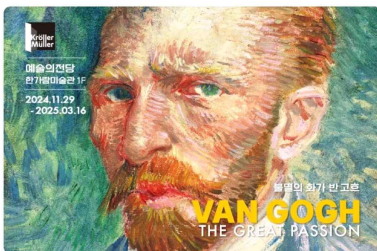
한남동 페이스 갤러리, 삼성동 국제 갤러리, 학고재, 가회동 이목화랑, 인사동 통인화랑, 선화랑 등은 모두 무료랍니다. 근처 가실일 있으면 편하게 미술 관람해보셔도 좋을 듯해요.

전시장 정보를 알려드리면서 한가지 Tip!

요즘은 전시 한두달 전에 티켓을 저렴하게 살 수 있는 '얼리버드'기간이 있습니다.

예를 들어 11월에 있을 예술의 전당 '반고흐' 전시의 경우 35%할인 된 티켓을 현재 팔고 있지요.

좋은 전시를 저렴한 가격에 보면 좋겠지요~ 전시종료전이나 해당 기간 전까지는 100%환불 받을 수 있습니다.



[\[슈퍼 얼리버드\] 불멸의 화가 반 고흐 - 인터파크 \(interpark.com\)](https://interpark.com)

[슈퍼얼리버드 티켓] 불멸의 화가 반 고흐

15,600원 35%
24,000원

장소명 예술의전당 한가람미술관
이용연령 전체이용가능
이용기간 2024.11.29(금) ~ 2024.12.31(화)

추가로 하나 더! 현재 성남 꿈꾸는예술터 가을 강좌 접수 중에 있습니다. 열심히 준비했지만 평일 유아 강좌와 초3-6 오후 목공 수업이 개설 최소인원에 부족한 상태랍니다. 혹여라도 주저하고 계시다면 꿈터 이번 기회에 발돋워 보시면 어떨까요?

기다리고 있겠습니다~!!

- 위례맘 소모임 운영(여자만 가입 가능, 지역 주민의 재능기부와 소모임 모집 형태)

: 그림책꽃, 영어회화스터디, 독서, 힐링 스케치, 육아 품앗이, 띠별 모임, 생화트리,
메이크업&방향제 원데이 클래스

- 원데이 클래스 등은 카페 스태프가 담당에 관할 소개, 모집하는 형태
- 마천종합사회복지관 산하 "위례소담소담" 송파구 위례동 199, 성희프라자 5층 501-1호
: 복지관과 거리가 먼 위례 지역 주민들을 위한 지역 거점 공간으로 마련
(비누 만들기, 공간 대관&복지상담, 보드게임, 도서, 프린터기, 주민 모임 공간 이용 가능)
- 카페 가입 승인, 글쓰기 조건 위해 3회 이상 방문 및 댓글 5회 작성

D. 기타 강좌 설문 및 꿈터 소개를 위한 가입 카페

- 성남시시민카페
https://cafe.naver.com/rerrr55?iframe_url=/MyCafeIntro.nhn%3Fclubid=23837443
- 컬처블룸 (성남/분당/판교) <https://cafe.naver.com/culturebloom>
- 부동산 스터디 <https://cafe.naver.com/jaegebal>
- 분당맹모 <https://cafe.naver.com/endudfun>

E. 지역 연계 기관 <산성종합사회복지관> 환경 분석



- 차로 2분, 도보 10분 거리
- 종합사회 복지관과 꿈터 사이에 공사 중.
- 공사 후, 운동장 옆 담이 없으면 더 가깝게 느껴질 것임



*사단법인 새날 복지회 산하 산성종합사회복지관



- 빌라 사이에 있어서 차로 접근성이 좋지 않음

- 주차장 여건이 열악
- 오전 시간 때 어르신들 다수
- 어르신들 점심 급식 제공
- 지역 거점형 돌봄교실 운영
- 근처 주민분과 대화 : 아이 어릴 때 자주 이용. 보통 근처 아이들이 이용. 수업료 저렴
- 실제 신흥 포레스티아 예술 수업 '포레문화교실'은 단지 내 작은 도서관 및 공간 사용 복지관 내에서 하는 수업을 신흥 포레스티아 주민들이 이용하지는 않는 거 같음



E. 신흥동 포레스티아 <포레문화교실> 포레 작은 도서관 담당자 미팅

- 2024. 5. 14 14시 포레 작은 도서관 담당자 이지인 사서, 송하나PTA, 김미은PTA
- 포레문화교실에 주민 참여도·연령대(예술 관심도나 참여도 예측 가능)
 - 유아 축구교실 및 유아, 어린이 방학프로그램(7, 8월) 활성화
 - 주부 40대, 50-60대 주류, 캘리 수업 등 입주민 강사 강좌-폐강률 적음
 - 문화예술 프로그램 외에 지역주민 재능기부 형태 수업(일본어, 세무관련 수업 활성화)
 - 세무관련(상속 증여, 경제 수업 4주차) : 중등, 성인 남성 참여도 활발
- 성남꿈꾸는예술터의 인지도

→기관연계 교육 시설 정도로 인지

→지역주민이 사용 할 수 있는 교육기관이라는 인식 부족

→주차 소개나 대관 공간 소개 등을 쉽게 정보 인식 할 수 있는 게시 및 대표 글 필요
(꿈터 공간 김미은 PTA와 논의)

• 현재 커뮤니티 게시판에 꿈터 소식이나 교육 글 게시 가능 문의

→현재 문화교실은 산성종합사회복지관과 관리사무로 연계 체계로 되어 있음

방안 1. 게시판 게시 여부는 입주자 대표와 회의 후 협의 (on-line)

2. 작은 도서관 주체 계정으로 꿈터 소식 및 교육 내용 게시 가능 (on-line)

3. 작은 도서관 게시판에 소식 게시 가능 (off-line)

• 산성종합사회복지관 외에 문화교실 강좌 연계가 가능한지

→공간과 설비를 이용한 수업의 경우 주민 수요 충분할 것이라고 이야기 함

(도예, 목공, 재봉에 적극적 관심/강좌 및 강사 소개도 가능하다 전달했음, 단지

내 커뮤니티 공간에서 이루어지는 수업의 경우 소개 외에 강사비의 경우 주민 자치적으로 협의해야 한다고 이야기했음)

• 커뮤니티 내에 주민 동아리의 활성화를 꿈터 공간과 연결 가능하지

→가능할 것으로 보임, 다양한 LAB실 소개를 통해 단지 내 각 동아리 대표 연계

→주민 커뮤니티 on-line 카페 게시가 가능하면 보다 유연하게 소개 가능할 것으로 보임

• 포레스티아와 꿈터가 협력한다면 어떤 부분을 제공하면 좋을지

→공간과 쉽게 접하지 못하는 교육 프로그램 소개, 성남시 지원에 대한 소개

(저렴한 공간 사용과 수업료, 재료비 지원 부분 소개함)

→단지내 운동회나 기타 세대 내에서 민원이 많은 부분 행사를 꿈터에서 공간 대여

• 주민들에게 다양한 설문, 혹은 교육 관련 효과적인 홍보 방법

→작은 도서관과 입주자 대표와 협의 된 이후 on-off-line 이용

F. 입주자 대표회의 위원회 회장 박상훈 꿈꾸는 예술터 공간 투어

- 2024. 5. 31. 14:30 꿈터 담당자(민재홍 과장) 포함 꿈터 PTA

Q. 회의 시 질문

• 문화·예술 관련 프로그램이 아파트 커뮤니티에 필요하다고 느끼는지

→매우 필요하다 느끼며 현 산성 종합 사회 복지관과 더불어 꿈터의 좋은 공간과 설비를 사용해서 예술교육을 할 수 있다면 좋을 것 같다.

• 현 프로그램 개발과 필요한 강좌가 있다면

→목공, 공예 등 주민들이 시설을 충분히 사용할 수 있는 프로그램이 필요하며 공간 대여도 적

극적으로 이루어졌으면 좋겠다.

- 꿈터 공간을 보시고 이곳에 공간·시설 활용 프로그램을 만든다면 지역주민 활용 가능성
→매우 높다고 본다. 지역주민에게 홍보해서 다양하게 활용 할 수 있다고 본다.

- On-Off-Line 교육 개발·홍보 협력이 가능하지,

카페에 산성 복지관처럼 성남꿈꾸는 예술터 전용 게시판이 가능한지.

→다양한 홍보가 가능하다. 또한 전용 게시판도 가능하다.

(참고로 신흥 포레스티아 카페의 경우 성남꿈꾸는예술터 전용 게시판 공간이 있다.)

- 기타 교육 관련 조언

→꿈터의 근교 지역주민 연계 관련해 그동안의 사업이 전무함을 확인

지역 연계, 생애주기 프로그램 시범 사업을 올해 과업으로 소개하였고 포레스티아 근처 지역 주민 이용 활성화 할 수 있는 다양한 방법과 대안이 있다고 보여짐

G. 산성 종합 사회 복지관 담당자 박정원 사회복지사님 미팅

(회의 날짜 2024. 5. 24 금요일 11시)

- 복지관 문화예술 교육 참여 연령대와 관심도

→노인 비중이 높고 아동, 성인 근처 지역주민 중심, 문화예술 관련 관심도는 낮다.

- 복지관 근처 주민들의 성남 꿈꾸는 예술터에 대한 인지도

→몽실학교 인지도는 그전 프로젝트로 인해 높은 반면 꿈터에 대한 인지도는 전무하다.

복지사님도 꿈터와 몽실학교가 같은 곳으로 인지. 이전 사업까지는 지역주민 연계 강좌프로그램이 없었다는 것을 확인

- 복지관 문화예술 수업과 다른 예술 수업 중 근처 지역 주민에게 필요한 수업이 있다면 무엇이라고 생각하는지 그리고 꿈터에서 문화예술 수업 개설 시 복지관에 홍보 가능한지.

→시설·공간 연계 프로그램이 필요. 도예, 목공 등의 시설 관련 수업에 관심도가 높았으면 특히 공간투어 프로그램을 개발하여 지역주민 아이들(새싹 돌봄 초등 저학년) 꿈터를 방문하면 좋겠다는 아이디어 제시. 예를 들어 공간을 조금씩 체험 해 볼 수 있는 프로그램, 무료 나눔 특강이나 맛보기 수업 등을 이용해 홍보 및 니즈 파악, 익명으로 만족도 조사

- 현재 포레스티아 문화예술관련 수업은 산성 종합 사회 복지관과 협약을 맺어 진행되고 있는데 초기 협약이 어떻게 진행되었는지.

→1차적 접근은 복지관측에서 했고 2차적으로 포레스티아에서 정식 담당자 간 회의를 통해 협약되었음.

- 성남 꿈터의 설비와 공간 활용을 위해 복지관과 협력한다면 어떤 부분이 필요하신지

(이 부분은 미팅 당일 날 저희 공간 설명 듣고 이야기)

→공간대관의 협력 및 돌봄 교실및 다양한 활동 연계 가능성 모색

이를 위해 6월 둘째주 공간 투어 오시기로 구두로 약속함

- 기타(프로그램 결정 과정, 강사 섭외, 급여 등등)

→주민 리서치를 통해 수요조사 후 프로그램을 결정하는 편. 대부분 생활미술과 연계.

복지사님 개인역량으로 이루어지는 것이 많은 편이라고 느껴짐. 공모 따내고 주변

문화숨, 수정1, 2 주민센터, 태평 1,2 주민센터 및 수정구 도서관, 수정 청소년 수련관, 신흥 2동 행정복지센터, 산성동 행정 복지센터, 위례종합 행정 복지관 등에 복지사 간에 네트워크가 활발히 연결되어 있음. 수업 개설시 맛보기 (무료 나눔 특강)를 하는 편임.

이를 통해 홍보 및 익명을 통한 만족도 조사가 이루어지고 있음.

- 기관들을 만나면서 꿈터의 교육 대표로 만나지만 행정적인 부분에 대해 제안, 제시를 하는 어려움이 있어서 세부적으로 협력하는 이야기가 나왔을 때 올해는 제안서를 만드는 정도로 이야기를 했음. 본인이 구체적이진 않아도 기본 협약 가능한 정도를 인지하고 있으면 좋겠다는 생각
- 공간 견학 프로그램에 대한 문의가 있었음. 흡사 잡월드나 키자니아처럼 공간을 견학하고 짧게 체험할 수 있는 것이 있으면 좋겠다고 이야기함. 또한 운동장이나 로비 등을 이용하는 것에 매우 긍정적으로 반응함. 상설 체험에 대한 수요가 있음을 발견.
- 7월 말~8월 말 방과 후 새싹 교실 운영 이때 꿈터와 연계해 이동 활동이 있으면 좋겠다고 제시. 방과후 · 돌봄의 경우 복지관에 10만원을 내고 다양한 활동을 구성, 참여하는 시스템
- 산성종합사회복지관은 현재 포레스티아 커뮤니티 카페에 전용 게시판이 있는데, 입주자 쪽에서 허락하면 커뮤니티 카페에 꿈터 게시판을 넣어도 된다고 구두로 허락하셨음. 허락하에 차후 성남꿈꾸는예술터 전용 게시판가 생김

3) 홈페이지를 이용한 강좌 아카이브

홈페이지를 이용한 강좌 자료 데이터 수집에 관한 이야기는 오래전부터 있어 왔다고 들었다. 실제 올 한해 모니터링과 회외 및 사진 자료만 해도 개인 노트북이 꽉 찰 정도로 양이 많다. 아카이브가 어렵다보니 반복되는 안건들이 존재하고 다른 강좌와의 연계에 어려움이 있다. 각각 수업에 대한 예술강사 간의 정보 공유를 통해 꿈터에서 다양한 융합이나 실험이 가능할 수 있을 것이다. 또한 과정중심의 수업이다보니 제목이 무엇을 배우는지 명확하지 않은 경우가 있다. 그러한 점에 있어 수강생에게 미리 정보를 제공하는 면에 있어서도 홈페이지에 아카이브 폴더가 필요하다 생각이 든다. 그에 관해 문제점의 안건이 계속해서 그 데이터를 아카이브 할 일손이 없다는 문제점이 제기되었다. 일손이 없다는 것은 상대적으로 중요성이 없다고 여겨지는 것에도 있다는 생각이 든다. 한 기관의 역사는 기록, 다큐멘타 없이는 단단해지지 않는다. 지금부터라도 각 부서별 지금까지의 성남 꿈터의 문화예술 스토리를 가치있게 아카이브 하길 제안해본다.

4. 성남꿈터 생애교육 활성화를 위한 상설 프로그램 조성

1) 꿈터 상설 프로그램의 필요성

강좌와 연관해 꿈터에 오는 많은 사람들이 다양한 문화예술의 경험을 하는 상설 프로그램이

필요하다는 생각이 든다. 그중 아이들 수업하는 동안 기다리는 보호자가 잠깐 즐길 수 있는 문화예술이 가능하다면 좀 더 보호자 스스로도 문화예술에 가까워지는 경험을 가질 수 있을리라는 생각이 든다. 또한 꿈터의 다양한 공간을 투어하거나 모험하듯 즐길 수 있기를 바라는 상설 체험도 있었으면 한다. 꿈터 활성화를 위해 누구나 들어올 수 있는 진입장벽을 낮추고 개방하는 문화예술 형태를 위해 상설 프로그램을 시도하였다.

2) 꿈터 상설 프로그램

① 톱바구니

이번 여름 특강에는 다양한 이벤트나 상설체험의 가능성을 시험해 보고자 했는데 그중에 하나가 톱바구니이다. 톱바구니는 기존 수업 시 남은 재료들을 정리하면서 담에 활용이 어렵거나 기한이 있거나 많이 있는 재료 등을 이용해 자녀들이 강좌를 듣는 동안 기다릴 때 보호자가 해볼 수 있는 잉여의 시간을 예술로 다루어 보고자 기획한 것이다. 꿈터에서 기다리거나 쉬는 동안 누구나 '사부작' 참여 가능한 게릴라형 ART체험 프로젝트로 소개하였다.

첫 시도 되는 톱바구니는 슈링클페이퍼를 이용한 이름 키링 작업이었다. 자녀들의 이름을 이용하거나 이미지를 이용해 기다리는 동안 키링을 만들어 보는 것이었는데, 대략 40-50인분의 양을 준비해갔는데 한시간 반만에 모두 소진될 정도로 반응이 좋았다. 만들면서 나누는 이야기들에는 아이 이름이 지어지게 된 계기, 아이가 좋아하는 캐릭터, 집에서 키우는 거미, 곤충, 동물 이야기, 곧 여행을 가게 되어 아이들 캐리어에 다는 이름 이니셜을 부모가 함께 웃으면 만드는 모습 등이 특히 인상에 많이 남았다. 꿈터(교육)PTA로서 기획한 톱바구니를 이용해 다양한 강좌의 가능성을 실험해 볼 수 있으며 예술강사로서 순수하게 수업을 진행하면서 자연스럽게 보호자들에게 강좌관련 인터뷰를 할 수 있었다.



10월 31일 할로윈을 앞두고 10월 26일 토요일 종강에 맞추어 아이들을 위한 작은 이벤트를 톱바구니를 활용해 개최하였다. "SO小" 소소한 해피 할로윈을 테마로 빛과 어둠의 경계의 날 할로윈을 나쁜 마음을 멀리두고 좋은 마음은 가까이 두는 날로 함께 해보자는 취지를 담았다. 아이들에게 줄 사탕 하나하나 유령을 그리고 작업해 소박하지만 손그림의 느낌을 선물하고 싶었다.



11월 틀바구니는 초록 식물 나눠주기로 실행하였다. 유아 수업 보호자를 대상으로 이루어졌으며 준비한 10개가 모두 새주인을 찾아갔다. 이번 틀바구니에서 나누어 준 초록 식물의 경우 나비란으로 보호, 행운, 건강, 번영을 상징하며 새가구 냄새, 페인트 냄새제거 등에 탁월하다고 한다. 다양한 공기정화 식물 중 한종이다. 이번 틀바구니로 나비란 식물을 나누어주는 것을 택한 이유는 주변을 정화하고 키우고 관찰하고 마음을 써주는 행위가 예술교육과 매우 유사한 점이 있기 때문이었다. 특히 나비란의 경우 새롭게 잎이 달리고 분양하기 수월한 특징이 있는데 꿈터가 생각하는 예술교육의 거점역할과도 유사한 맥락을 가지고 있다고 생각했다. 처음에는 받기를 어려워하던 꿈터 방문객이 의의와 기능을 설명해 드리니 한두분이 적극적으로 가져가지 시작하니 소극적이었던 다른 분들도 모두 가져가게 되었다. 이번 틀바구니를 통해 예술교육가의 역할이 이러한 부분이 아닌가라는 생각을 하게 되었다. 예술이 삶에 자연스럽게 좋은 영향력을 가질 수 있도록 가이드 하는 것 말이다.



12월 4번째 틀바구니

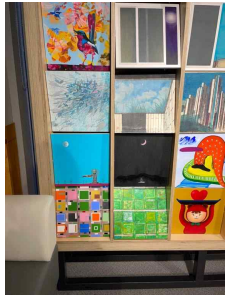
“가족을 향한 메시지를 담은 크리스마스 오너먼트 만들기”

: 올해 마지막 틀바구니 행사로 오너먼트 만들기를 하였다.

틈바구니 행사는 꿈터에 오는 모두에게 열려있는 게릴라 형태의 아트 프로젝트이다. 꿈터의 재료실에서 수업 후 남은 많은 재료들이 사용되지 않고 버려지고 있다. 이러한 재료들을 잘 활용해 틀바구니 프로젝트를 운영하면 좋겠다는 생각으로 시작된 것이었다. 이번 틀바구니는 마지막 프로젝트여서 오너먼트 재료를 30개 주문하였다. 많은 사람들이 함께 작업하였고 가족을 위해 쓰는 메시지 속에서 서로 간 공감이 감동으로 이어지기도 하였다.



② 책장형 갤러리 소개



*지역작가 허수빈 작가 소개

10월부터 1층 로비에서 책장형 갤러리에 전시 되어있는 성남 작가들을 한명씩 소개하고 있다. 첫번째 송하나 작가를 시작으로 두번째 성남에서 다양한 공공예술과 문화예술교육을 하고 있는 스탠드 소속 허수빈 작가를 선택하였다. 섭외할 때 작가는 꿈터의 좋은 의도에 적극 호응해 주었고 그동안 전시 관련 인쇄물을 주어 진열하였고 책장형 갤러리에 걸려있는 허수빈작가의 작품 뒤에 Today Artist 스티커를 부착해 놓았다. 수업 모니터링을 통해 친해진 수강생들에게 오늘의 작가 관련해 소개하고 몇몇 수강생들은 이미 보았고 느낌을 전해주기도 하였다. 큰 상설체험은 아니더라도 꾸준히 이루어지면 점점 바라보는 사람들이 늘어나고 그 증가가 성남의 작가에 대한 관심 더 나아가 지역에 대한 관심으로 이어질 수 있는 가능성을 엿볼 수 있었다.

③ 꿈터 운동장 드로잉

: 꿈터 PTA 초기에 운동장을 활용한 상설 체험을 해보고 싶었다. 하지만 운동장 흙에서 비가 오면 검정 물질이 나오는 등 공사를 통한 개선이 필요해 보였다. 또한 작년에 비해 꿈터 방문객이 많아지면서 올해 여러 번 주차의 난이 있기도 하였다. 그래서 운동장을 주차장으로 사용해야 하는 경우 또한 많았다. 그래도 그 가능성을 연구해 보고자 운동장 라인기로 트리를 그려보았다. 생각보다 예쁘게 나오지 않았고 눈에 띄지도 않아서 성과를 보기 어려운 프로젝트라는

생각이 들었다. 그래도 트리를 만들고 좀 더 두꺼운 라인기가 있고 운동장을 조금만 더 평지로 구성해서 만든다면 꿈터의 행사 때 제목이나 캠페인 문구도 가능하지 않을까하는 생각을 하였지만 활용이 쉽지는 않아보였다. 그렇지만 며칠 뒤 토요일 아이들 수업이 많았던 날 운동장을 보니 아이들이 그 트리에서 놀고 있었다. 아이들이 트리 이곳저곳을 다니며 웃고 달리는 모습을 발견할 수 있었다. 놀던 아이들을 인터뷰 해보았는데 크리스마스 트리가 있어서 마치 자신이 장신구가 된 것처럼 친구들과 놀았다고 했다. 전문적이지 않아보이는 운동장 그림에서도 아이들이 즐겁게 상상하고 노는 모습을 보면서 어쩌면 운동장 드로잉을 좀 더 적극적으로 실천해 보아도 좋겠다는 생각이 들었다.



Ⅲ. 결론

- 생애주기 예술교육의 지속성이 관건

올해 PTA를 하면서 많은 예술강사와 수강생들을 만나고 인터뷰하면서 다양한 라포형성을 하였다고 생각한다. 그중 지역주민들과 만나면서 다양한 에피소드가 생겼었다. 그중 하나는 근처 포레스티아에 사시는 손주를 돌보는 외할머니이신데 딸이 아이 어린이집 가고 취미 가지시라고 자수 수업을 신청해 주었다고 한다. 첫날 아이를 어린이집에 맡기고 꿈터에 오는데 오르막이 너무 높고 생각보다 멀어서 짜증이 나셨다고 했다. 첫날 수업 후 두번째 오는 날 할머니는 첫날 수업이 너무 재밌고 언제 당신이 이렇게 다양한 사람들과 이야기를 하고 이렇게 예쁜 자수를 하겠냐며 시간이 기다려지고 오르막이 하나도 힘들지 않으셨다고 한다. 예술의 힘은 이렇게 아닌가라는 생각이 들었다. 다양한 세대가 함께 모여 하나에 집중하면서 그 안에 담는 자신의 이야기를 다른 사람들과 이야기하며 공감하는 일이라는 생각이 든다.

올 한해 그동안 기관연계에 집중되어있던 성남꿈꾸는예술터의 사업을 이제 보다 꿈터 자체와 연계해 확장하는 생애주기 예술 교육과정을 시도 하였다. 생애주기 예술 교육 과정은 무엇보다 그 교육을 받게 되는 대상을 파악하는 것이 가장 중요하다. 그에 따라 성남전체를 연구해보았고 가까운 지역주민을 분류하여 대상을 세분화 하는 연구 작업을 통해 대상성을 명확하게 할 수 있었다. 그에 따라 다양한 지역주민과 연계한 사람들과 기관을 만나고 한 지역에서 어떻게 예술교육이 생겨나고 이루어지면 무엇을 필요로 하는지 알 수 있었다. 성남꿈꾸는예술터에서의 생애주기 예술교육을 위해서는 지역주민과의 연대는 반드시 필요해 보인다.

실제 성남꿈꾸는예술터는 주변의 다양한 변화를 경험하고 있으며 앞두고 있다. 꿈터가 생애주기 예술 교육을 오래 동안 유지 하기 위해서는 그 주변의 변화를 관찰하고 좋은 문화예술 교육을 준비해야 한다. 27년에 완공되는 꿈터 최근접 아파트 대단지의 지역주민에게 성남꿈꾸는 예술터가 다양한 문화예술의 가능성을 가진 곳으로 비춰지길 바란다.

수업과 관련해서는 모원이 가장 크게 걱정하는 부분이었다. 하지만 꿈터에서의 이용자는 수강생뿐만 아니라 예술교육가도 포함된다고 생각한다. 이미 완전한 강좌에만 집중하기 보기보다는 새로운 변화를 수용하는 강좌를 실험하면서 예술 교육가들도 즐거운 곳이 되어야 한다. 그래서 좀 더 유연하게 강좌를 만들고 실험하는 일들이 필요하며 2024년 생애주기로 만들어진 이 강좌들이 살을 더해 유아, 어린이, 성인 등의 다양한 세대가 문화예술을 즐기고 또한 함께하는 경험이 꿈터에서 이루어졌으면 한다.

- 지역주민 연계에 관한 확실한 방향성

올해 처음 지역주민과 연대해 많은 교류가 이루어졌다. 꿈터를 알리고 커뮤니티에 지속적인 홍보와 문화예술 관련 글, 강좌 소식을 알렸다. 꿈터가 유지되는 것은 다른 어떤 것보다 '사람'이 있기 때문일 것이다. 지역주민과의 지속적인 연대가 꿈터의 가치를 보다 높일 것이다.