2023 성남문화예술교육센터
전임예술교육가(PTA) 연구 결과보고서

[보고서 순서]

1. 유아문화예술교육 PTA_김연진
2. 유아문화예술교육 PTA_윤신혜
3. 학교문화예술교육 PTA_이한숙
4. 노인문화예술교육 PTA_명진희
5. 성남꿈꾸는예술터(어린이) PTA_김미은
6. 성남꿈꾸는예술터(청소년) PTA_임청미

※ 본 연구 결과보고서는 <2023 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 저작물의 작성은 허용되지 않습니다.

성남문화재단 성남문화예술교육센터 꿈꾸는예술터

2023년 유아전임예술교육가 연구결과보고서

성남 유아문화예술교육 안정화 및 향후 확대 방안을 위한 협력적 실행 연구

성남 유아문화예술교육 전임예술교육가(PTA)
김 연 진

목 차

Ⅰ. 서론

1. 연구 배경 및 목적 01

2. 연구 방법 및 내용 03

Ⅱ. 성남유아문화예술교육 과제 분석 및 연구 문제 도출

1. 2022년도 <그림책 예술놀이> 과제 분석 06

2. 2023년도 성남유아문화예술교육 PTA 연구 과제 15

3. 핵심 연구 문제 도출 16

Ⅲ. 성남 유아문화예술교육 PTA 협력 연구 계획

1. 성남유아문화예술교육 안정화 및 향후 확대방안 마련 18

Ⅳ. 성남 유아문화예술교육 안정화를 위한 협력적 실행 연구

1. <그림책 예술놀이> 추진 현황 및 과정 24

2. 인력 26

1) 교사 협력의지 및 주체성 확립을 위한 심층 인터뷰 26

3. 프로그램 46

1) 통합예술교육 프로그램 개발 및 운영 46

2) 프로그램 안정적 운영 지원 73

4. 네트워크 75

1) 사업주체 간 네트워크 구성 및 운영 지원 75

2) 운영형태별 사전 워크숍 및 성과 공유회 기획, 운영 78

5. 시스템 91

1) 사업 운영 매뉴얼 정립 91

2) 성남 유아문화예술교육 확장 방안 연구 96

- 체험형 공연 <그림책 예술 극장> 시범 사업 개발 및 운영
(1) 체험형 공연 시범 운영 계획 97
(2) 조사 및 연구 101
(3) 보육기관 방문형 <작은 캐리어 극장> 105
(4) 문화시설 기관형 <꿈꾸는 그림책 극장> 120

Ⅴ. 성남유아문화예술교육 <그림책 예술놀이> 성과와 과제

1. 평가 136
2. 성과와 과제 147
3. 결론 149

Ⅰ. 서론

1. 연구 배경 및 목적
2. 연구 방법 및 내용

Ⅰ. 서론

1. 연구 배경 및 목적

유아는 끊임없이 상상력과 창의력을 발휘하며, 자신의 삶을 둘러싼 주변에 대해 궁금증을 가지고 탐구한다. 따라서 유아기는 심미감과 창의성의 기초를 형성하는 데에 중요하고도 적합한 시기라고 할 수 있다. 이러한 유아기에 예술적 경험을 통하여 미적 감각을 기르고, 감성과 창의성을 개발하여 자신의 삶 속에서 예술을 즐기고 누리는 예술적 역량을 길러주는 경험들을 충분히 제공해주어야 한다.

하지만 일회성 예술 체험 혹은 기능 중심 교육으로는 유아의 내적인 경험이 되지 못한다. 유아예술교육은 유아의 일상 경험과 함께 해야 하며, 놀이로서의 예술적 경험들이 통합되어 이루어져야 한다.

그런 점에서 '그림책'은 유아의 일상과 매우 밀접한 매체이면서 유아의 동기를 유발하고, 이를 자연스럽게 놀이와 활동으로 이어주는 예술적 특성을 가진 매체라고 할 수 있다. 하지만 유아교육 현장에서 교사의 예술적 역량 및 전문성이 부족한 경우 단순한 표현 활동만이 강조되거나, 외부의 예술 강사가 이를 대체하여 유아교육 현장의 예술교육을 담당하고 있는 실정이다.

이러한 실태와 어려움에도 불구하고 일상의 활동에서 유아의 특성을 가장 잘 인지하여 유아의 자발적 놀이를 지원 해 줄 수 있는 인적 자원은 교사이기 때문에, 결론적으로 유아예술교육은 교사와 예술교육가 간의 지속적인 협력적 네트워크 속에서 건설될 필요가 있다.

그런 의미에서 성남유아문화예술교육 <그림책 예술놀이>는 그림책을 기반으로 예술교육가와 교사가 협력하여 유아의 놀이 맥락과 과정에 대한 관찰을 통해 예술 놀이를 지원하고 확장한다는 점에서 주목할 만하다.

<그림책 예술놀이>는 2021년 기초 단위 문화예술교육 거점 구축 지원 사업의 일환으로 성남시 유아의 감수성과 창의력, 소통과 공감 능력 향상을 위해 관내 유아교육기관과 협력하여 그림책 연계 유아문화예술교육 시범 사업을 운영했다. 그 후 성남시 유아문화예술교육 체계 구축을 위한 업무 협약식을 통해 성남유아문화예술교육 <그림책 예술놀이>로 공식화되었고 지역 연계 협력을 통해 현장 수요 맞춤 기획 • 실행으로 지역 유아들의 예술적 감수성과 미적체험의 기회를 제공하고, 지역 예술성 가치를 제고했다는 점에서 유의미한 성과를 거두었다. 또한 지역 예술교육가와 교사의 전문성 발휘를 통한 상호 역량 강화가 증대되었다는 평가를 얻었으며, 2022 <그림책 비엔날레> 협력 운영을 통해 지역 인프라 확장 및 지역 사회 문화적 가치 확산, 성남 유아문화예술교육의 정체성이 강화되었다.

이에 <그림책 예술놀이>에 대한 지역 사회의 관심과 어린이집 참여 수요가 급증하

여 2022년 만2-5세 대상 34개소에서 2023년 90개 기관으로 확대 운영된 바, 향후 2025년까지 지역 내 유아교육기관 180개소 참여를 목표로 하고 있다. 따라서 유아문화예술교육 전임예술교육가(이하 PTA)는 2022년 <그림책 예술놀이> 운영에 따른 과제 분석 및 2023년 성남문화예술교육센터 유아문화예술교육분야 PTA 연구 과제를 바탕으로 <그림책 예술놀이>의 질적 개선을 위한 안정화 방안을 제시하고 향후 지역 영유아의 유아문화예술교육 기회 확대를 위한 기초를 마련하고자 한다.

2. 연구 방법 및 내용

본 연구는 성남 유아문화예술교육 <그림책 예술놀이>의 PTA로 참여하며 각 협력 주체들과의 협력적 실행연구를 바탕으로 <그림책 예술놀이>의 안정화 및 확대 방안을 연구하였다. 협력적 실행연구를 수행하기 위해 실험 연구, 설문 조사, 관찰, 인터뷰 등을 활용하였고 각 내용 별 연구 목적과 질문에 따라 위의 방법을 선택하여 연구를 수행하였다.

연구는 직전년도 사업 운영 과제 분석 및 2023년도 성남 유아문화예술교육 PTA 연구 과제를 바탕으로 핵심 연구 문제를 도출하여 계획을 수립하였고 구체적인 개선 방안을 개발하고 적용하였다. 연구 내용은 다음과 같다.

1) 성남 유아문화예술교육 과제 분석을 통한 연구 문제 도출

(1) 2022년도 성남유아문화예술교육 <그림책 예술놀이> 과제 분석
- 인력, 프로그램, 네트워크, 시스템을 중심으로 한 핵심 과제 분석

(2) 2023년도 성남유아문화예술교육 PTA 연구 과제
- 행정담당자 및 PTA2인 간 네트워크를 통한 연구 과제 분석

(3) 핵심 연구 문제 도출
- 현황 분석을 통한 핵심 연구 문제 도출 및 실천적 연구 계획 수립

2) 성남 유아문화예술교육 안정화를 위한 협력적 실행 연구

(1) 인력
- 참여 교사 인터뷰 기획을 통한 협력의지 및 주체성 확립 도모, 역량강화를 위한 실질적 방안 연구
- 보조 예술교육가 시범 사업 참여 기회 확대를 통한 역량강화

(2) 프로그램
- 학습자 맞춤형 그림책 연계 프로그램 개발 및 운영
- 유아 통합예술교육 프로그램 협력 개발 및 운영
- 2023년 90개 프로그램 안정적 운영 지원

(3) 네트워크
- 유아문화예술교육 협의회 운영 지원 및 참여를 통한 사업 안정화 방안 논의 및 실행
- 현장 중심의 예술교육가 네트워크 운영을 통한 유아문화예술교육 주체성 확립 도모
- 행정담당자 - PTA 2인 네트워크를 통한 사업 운영 방향성 연구 및 실천
- 운영형태별 워크숍 공동 기획을 통한 협력 주체별 역량강회 기회 마련
- 성과 공유회 공동 기획을 통한 성과 및 과제, 방향성 연구
- 예술교육가 상호 모니터링 구축을 통한 역량강화 기회 확대

(4) 시스템

- 시범 운영을 통한 성남 유아문화예술교육 향후 확대 방안 토대 마련
- 사업 운영 매뉴얼 체계화를 통한 사업 운영의 안정화
- 사업 평가 시스템 구축을 통한 아카이브 효율성 증대 및 사업 운영 안정화
- 그림책 연계 체험형 공연 <그림책 예술극장> 개발 및 시범 운영을 통한 향후 성남유아문화예술교육 확대 방안 토대 마련
  - 보육기관 방문형 <작은 캐리어 극장>
  - 문화시설 기반형 <꿈꾸는 그림책 극장>

Ⅱ. 성남유아문화예술교육 과제 분석 및 연구 문제 도출

1. 2022년도 <그림책 예술놀이> 과제 분석
2. 2023년도 성남유아문화예술교육 PTA 연구 과제
3. 핵심 연구 문제 도출

Ⅱ. 성남유아문화예술교육 과제 분석 및 연구 문제 도출

<그림책 예술놀이>는 <2021 기초 단위 문화예술교육 거점 구축> 지원 사업의 일환으로 2021년 9월부터 2022년 2월까지 성남형 보육운영지원단과 그림책 연구소 달달, 성남지역 어린이집 6개소, 성남문화재단 성남문화예술교육센터가 협력하여 시범 사업을 운영하였다. 이후 2022년 5월 4일 성남시 유아문화예술교육 지원 협의회 협약식을 통해 공식화되었으며 2022년 12월까지 총 50개원, 영유아 633명의 참여로 확대 운영되었다.

<그림책 예술놀이>는 유아 특성을 고려한 맞춤형 예술 놀이 프로그램 협력 개발로 유아의 감수성과 창의력을 향상 시키고 지역사회의 문화예술교육의 가치를 제고하는 등 유의미한 성과를 거두었지만, 그림책 예술놀이의 철학 및 방향성 부재, 핵심 인력의 역량강화 및 협력 기준의 실효성, 향후 확대 운영을 위한 토대 마련 등 여러 한계와 과제가 남아있다.

본 연구자는 2022년 <그림책 예술놀이> 목표 대비 성과 및 과제를 살펴보고 핵심 과제를 분석하여 지속 가능한 유아문화예술교육을 구현하기 위한 협력적 실행 연구의 기초를 마련하고자 한다.

1. 2022년 <그림책 예술놀이> 과제 분석

1) 인력

<표1> 2022년 <그림책 예술놀이> 인력 부분 목표 대비 성과 및 과제

구분		내용
인력	목표	• 예술교육가와 유아교육기관 협력 시도 및 상호 역량 강화 • 예술교육가의 역량강화를 통한 대상에 대한 이해 강화 • 보육교사의 역량강화를 통한 문화예술교육에 대한 이해 강화 • 문화예술교육사 참여 기회 확대‘
	성과	• 예술교육가와 보육교사의 협력 개발 과정을 통한 상호 역량 강화 증대 (예술교육프로그램 기획 능력, 대상에 대한 이해) • 그림책 예술놀이 협력 개발 과정 구축 및 의미 발견 (사전단계-실행단계-사후단계) • 워크숍을 통한 예술교육가의 역량강화 시도 • 예술교육가-보조예술교육가 간 협력을 통해 유의미한 통합예술교육 개발
	과	• 협력 기준 및 매뉴얼 구축 • 보육교사의 협력 의지 및 주체성 확립을 도모할 수 있는 방안 마련

	제	• 예술교육가 및 보육교사를 위한 역량강화워크숍 기회 확대 • 보조강사의 역량강화와 사업 참여기회 확대

<그림책 예술놀이>의 현장 협력 인력은 유아교육기관의 교사와 예술교육가이다. 유아교육기관 교사는 영유아의 일상적인 돌봄과 교육을 담당하는 전문가로 유아의 신체적, 정서적, 인지적 발달을 지원하고 유아의 안전과 행복을 보장하기 위해 다양한 역할을 수행한다. 또한 아이중심 • 놀이중심의 교육 방법론을 바탕으로 영유아의 흥미와 호기심을 존중하고, 그들의 창의성과 상상력을 발휘할 수 있도록 기회를 제공한다. 반면 예술 교육가는 각 예술 형태를 통해 창의적인 활동과 예술적인 표현을 유도하고 개발하는 역할을 한다. 영유아의 특성과 발달 수준에 맞게 그림책 예술놀이 프로그램을 기획하고, 그들이 창의적 활동을 주도적으로 참여할 수 있도록 현장에서 지원한다.

<그림책 예술놀이> 참여 인력 역할은 상호 보완적이며, 영유아의 다양한 발달 영역을 종합적으로 지원하기 위해 두 주체 간 협력을 필수로 요한다. 따라서 각 역할의 전문성을 강화하고, 협력을 위한 상호 역량강화가 인력 부분의 가장 큰 과제라 할 수 있다.

① [핵심 과제1] 협력 기준 및 매뉴얼 구축

<그림책 예술놀이>는 유아의 특별한 예술놀이와 의미 있는 경험을 지원한다는 공통의 목표 아래 예술교육가와 유아교육기관 교사가 프로그램 계획 수립부터 사후 피드백까지 각 전문성을 발휘 한 역할과 책임 분담을 세부적으로 수행하며 지속적인 소통과 협의를 위해 노력하고 있다.

<표2> <그림책 예술놀이> 참여 인력 협력 단계 및 기준

단계	세부	보육교사	예술교육가
사전 단계	대상연구	• 유아 발달 단계 및 성향 공유	• 유아 발달 단계 및 특성 파악
	주제탐구	• 목표, 방향성 제안 • 주제관련 사전 활동 및 공유	• 주제 관련 목표, 방향성 설정 • 주제 -그림책 연계성 파악 • 주제 관련 예술요소 고민
	그림책탐구	• 그림책 연계 놀이 활동 제안 • 그림책 관련 사전 활동 및 공유	• 그림책 연계 프로그램 구상
	예술놀이 연구	• 예술 활동 아이디어 제안 • 교보재 일부 협력 제작	• 예술 프로그램 제안 • 사전 유아 반응 프로그램 반영 • 교보재 준비
	사전준비	• 프로그램 사전 안내 (가정)	• 최종 프로그램 교안 공유 • 수업 전반 최종 준비
실행 단계	예술놀이 실행	• 유아 꿈터 인솔 및 이동시 연락 • 각 차시별 필요한 사항 준비	• 프로그램 총괄 운영 • 차시별 장소 및 교보재 세팅

		• 차시 연계 활동 진행 후 공유 • 협력 운영 및 유아 맞춤 지도	• 예술 프로그램 총괄 진행
사후 단계	평가	• 프로그램 성찰 및 만족도조사 • 사후 유아 반응 공유	• 프로그램 성찰 만족도 조사 • 사후 유아 반응 공유
	연계활동	• 프로그램 사후 연계 활동	

교사는 대상을 위한 주제 및 그림책을 선정하고 유아 발달 단계 및 개인의 특성을 공유한다. 예술교육가는 이를 고려하여 예술놀이 프로그램을 계획하고 최종 협의를 통해 프로그램을 구성하고 운영한다. 이 때 교사는 아이들의 활동 전반을 지원하고, 필요한 교보재를 예술교육가와 협력 제작하는 등 프로그램 운영에 함께 참여한다. 이후 본 프로그램을 상호 평가하고 교사는 사후 연계 활동 및 유아 반응을 공유한다.

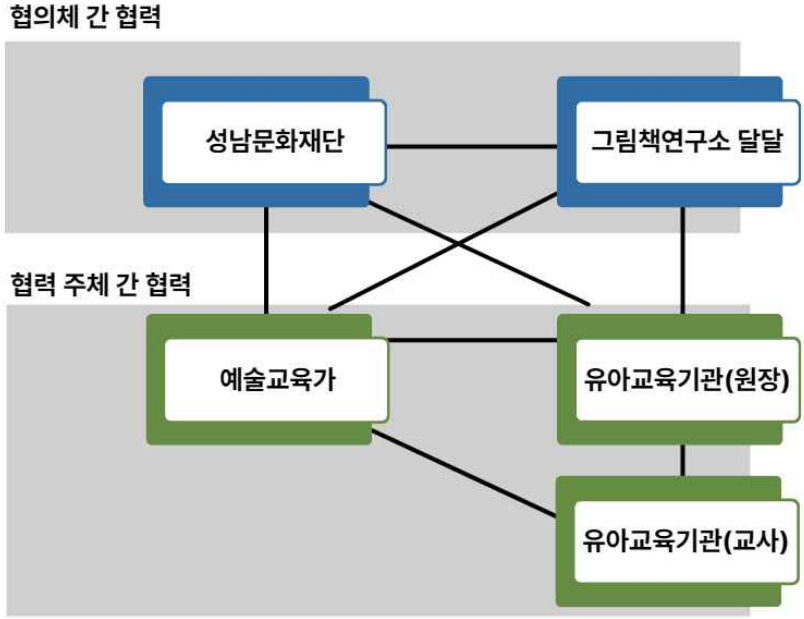
이러한 협력은 유아들에게 살아 있는 예술적 경험을 제공하기 위한 공동으로 노력으로 설명될 수 있으며, 서로의 편의를 위한 것이 아닌 의미 있는 예술교육, 유아들 개개인의 일상 속 예술로서 특별한 경험을 만들기 위함이라 할 수 있다. 따라서 대상 맞춤을 위한 양질의 협력을 위해 각 역할의 전문성을 발휘할 수 있는 기준과 역할 분담이 필수이다.

하지만 제시되어 있는 <그림책 예술놀이> 협력 기준은 <그림책 예술놀이> 운영형태 중 개발형 운영에 적합한 협력 기준으로서 기 개발 프로그램을 참여 유아에 맞게 수정・보완하여 운영하는 확장형, 개발확장형의 방향성 및 목적과는 거리가 있다. 따라서 시스템 전반을 안정적으로 운영할 수 있도록 협력 기준과 매뉴얼이 운영 형태의 목적과 방향성을 바탕으로 차별화・세분화 될 필요가 있다.

② [핵심 과제2] 보육교사의 협력 의지 및 주체성 확립을 도모할 수 있는 방안 마련

성남유아문화예술교육은 교사와 예술교육가, 유아, 지역사회, 문화예술교육 기관 등 다양한 이해 당사자들의 참여와 협력이 필요하다. 이와 같은 지역 중심의 협력 네트워크는 단지 정책의 수립과 실행구조를 갖는 것만을 의미하는 것이 아니라 지역 인적・물적 자원에 대한 연계를 통해 성남 유아문화예술교육의 발전을 도모하고 유아 예술에 대한 새로운 의미와 가치를 만들어 나가는데 의미가 있다. 특히 <그림책 예술놀이>의 참여 대상인 유아의 개별적 특성과 발달 단계, 대상 맞춤을 위한 예술 놀이 프로그램 개발을 위해 현장 보육교사의 역할과 전문성, 협력 의지는 필수이다.

<그림1> <그림책 예술놀이> 협의체 및 협력 주체 간 협력 구조도



하지만 위 그림에서 볼 수 있듯이 현재 <그림책 예술놀이>의 핵심 협력 주체인 유아교육기관 교사의 직접적 네트워크 창구가 부재한 실정이다. 지속적인 회의, 협업 플랫폼 등을 통해 의사소통과 협업 기회가 제공됨으로서 협력을 위한 의지와 역량을 발굴하고 협력의 가능성을 모색할 수 있는데 반해 현재 교사는 시스템으로서의 협력과 역할만이 강조되고 있다. 공동의 목표를 위한 양질의 협력이 되기 위해서는 각 역할과 책임에 대한 이해를 높이는 방향이 필요하며, 협력 주체의 목소리를 청취하고 그에 맞는 방안 마련을 통해 역할에 대한 역량 강화와 상호 협력 의지 방안 마련을 새롭게 고민해 볼 필요가 있다. 핵심 협력 주체인 교사 입장에서 <그림책 예술놀이>의 의미는 무엇인지, 참여를 통한 유의미한 지점은 무엇인지, 상호 협력에 대한 의지가 있는지, 협력을 위해 필요한 지원은 무엇인지 등을 청취하고 네트워크를 통한 사업 참여 기회의 활성화가 필요하다.

2) 프로그램

<표3> 2022년 <그림책 예술놀이> 프로그램 부분 목표 대비 성과 및 과제

구분		내용
프로그램	목표	• 예술교육가-보육교사의 협력을 통해 유아 맞춤형 프로그램 개발 • 기개발된 유아문화예술교육 프로그램 확산 • 통합예술교육 프로그램 시범 개발 및 운영
	성과	• 아이중심•놀이중심 그림책예술놀이의 핵심 예술 철학 발견 • 예술교육가와 보육교사의 협력을 통한 학습자 맞춤형 프로그램 개발 (성남시 유아문화예술교육만의 특수성 정립)

		• 유아 대상 맞춤 프로그램을 통해 참여자(유아)의 자기 발산, 주도적 표현, 긍정적 상호작용을 통한 성장 도모 • 유의미한 협력 개발 과정 사례 발견
	과제	• 개발형•확장형 간 사전협의 방식 및 필수 지침 내용의 차별화 필요 • 확장형 운영 목표 및 목적에 대한 재검토 필요 • 프로그램 연구 개발에 대한 시간적 • 물질적 지원 고민 • 현장 맞춤을 위한 유연한 사전협의 운영 필요 • 교보재 구입 및 활용 방식의 다양화 연구 • 그림책 탐구를 위한 공간적 • 물질적 지원 필요 • 유아의 통합적 사고를 위한 통합예술교육프로그램 개발 시범 운영 필요 • 원활한 협력 개발을 위해 개발단계 시 원장 참여 기회 확대

<그림책 예술놀이>는 그림책을 연계한 유아문화예술교육 프로그램으로 유아들이 스스로 상상력을 발휘하고 자신들만의 아이디어로 예술적 감수성을 표현하며 자유롭게 놀이할 수 있도록 지원한다. 유아 주도적 놀이를 촉진하기 위해서는 유아들에게 풍부한 자료와 자극을 제공하는 것이 중요한데, 이러한 관점에서 그림책은 일상을 잇는 매개, 예술 놀이의 매개 역할을 완벽히 수행한다. 이처럼 그림책과 예술이 융합된 <그림책 예술놀이> 프로그램은 유아의 흥미와 관심에 따라 스스로 의미를 구성하며 놀이가 확장될 수 있도록 돕는다.

③ [핵심 과제3] 운영형태별 목적 및 방향성 재검토

<그림책 예술놀이> 프로그램은 직전년도 기 개발된 프로그램을 참여 대상에 맞게 수정•보완하여 운영하는 **확장형** 프로그램, 참여 기관 유아의 개별적 특성을 반영한 일대일 맞춤 프로그램을 개발 • 운영하는 **개발형** 프로그램, 해당년도 개발형 프로그램을 새로운 참여 기관에 맞게 수정•보완 하여 운영하는 **개발확장형** 프로그램으로 구성되어 있다. <그림책 예술놀이> 프로그램 개발 및 운영 과정의 핵심 철학은 유아의 당사자성을 반영한 대상 맞춤인데 반해, 기 개발된 프로그램을 수정 • 보완하여 운영하는 확장형, 개발확장형 프로그램의 경우 참여 기관 유아의 개별적 특성을 모두 반영하기에는 한계가 있다. 하지만 확장형은 개발된 프로그램이 휘발되지 않고 같은 연령의 참여 유아에 따라 변형 • 발전하여 지속적으로 운영될 수 있으며, 이를 통해 지역사회로 빠르게 확장하여 성남의 많은 영유아가 그림책 예술놀이를 경험할 수 있다는 양적 확산의 장점이 있다.

이렇듯 프로그램의 안정적 운영을 위해 운영형태별 목적과 정의, 기준을 정립해 나가야 한다. 이 논의를 위해서는 성남유아문화예술교육 그림책 예술놀이의 철학과 방향성이 선행되어야하며, <그림책 예술놀이> 핵심 키워드인 '대상맞춤'의 명확한 정의와 세부적인 목표 공유되어야 한다.

④ [핵심 과제4] 교보재 구입 및 활용 방식의 다양화 연구

<그림책 예술놀이> 프로그램 개발이 예술교육가 – 유아교육기관 교사의 개별적 협력으로 이루어짐에 따라 프로그램별로 교보재가 중복 구입이 되는 사례가 많았다. 이는 환경적으로, 경제적으로 비효율적인 부분으로 지속 가능하고 자원의 낭비를 최소화하는 방식의 시스템 도입이 필요한 실정이다. 제로 웨이스트는 환경 보호와 자원 절약을 목표로 하는 움직임으로, 폐기물을 최소화하고 재활용, 재사용, 재생 등의 방법을 통해 자원을 효과적으로 활용하는 것을 의미하는데 교육 분야에서도 제로 웨이스트 원칙을 적용 해 몇 가지 방법을 고려해 볼 수 있다.

첫째, 예술교육가 별 현재 구비되어있는 교보재 혹은 구입할 교보재 등을 공유할 수 있는 시스템을 만들어 다양한 예술교육가가 활용할 수 있도록 할 수 있다.

둘째, 교보재를 대여 또는 교환할 수 있는 시스템을 만들어 자원의 재사용을 활성화 할 수 있다.

셋째, 프로그램 활동 중에 재료 선택에 주의하여 폐기물을 최소화 하거나, 환경 친화적인 재료를 사용하거나 재활용하여 창의적인 예술 놀이를 지원 할 수 있다.

이렇게 교보재 재사용을 고려함으로써, 예술 놀이 활동의 효과성을 유지하면서도 환경과 경제적인 측면에서도 이점을 얻을 수 있을 것이라 본다. 또한 다양한 참고 자료들을 활용할 수 있는 공동사용 접근법은 예술 놀이의 다양성과 창의성을 높이며, 영유아들로 하여금 보다 풍부하고 의미 있는 예술적 경험을 제공할 수 있다.

⑤ [핵심 과제5] 유아의 통합적 사고를 위한 통합예술교육프로그램 개발 운영 필요

<그림책 예술놀이> 프로그램 개발 시 그림책이라는 통합적 매개와 연계하고 있지만 각 전문성을 가진 예술 교육가들의 분절된 개발 구조 시스템은 변화 될 필요가 있다. 유아는 신체와 정신이 모두 변화하는 과정 중에 있고, 예술 놀이를 통해 자신의 세계와 일상을 마주할 수 있다. 따라서 예술 놀이는 유아의 경험을 중심으로 한 놀이적이고 창의적인 접근 방식에 기초해야 할 뿐 아니라, 각 예술 요소의 융합과 통합적 사고를 바탕으로 개발되어야 한다. 대상 맞춤의 당사자성을 고려한 유아문화예술교육을 실현하면서도 각 장르별로 나뉜 개발 구조를 지속하기보다 예술 교육가들의 네트워크를 통한 통합예술놀이 프로그램 시범 운영, 보조 예술교육가 참여 기회와 역할 증대를 새롭게 구축해 나갈 필요가 있다.

3) 네트워크

<표4> 2022년 <그림책 예술놀이> 네트워크 부분 목표 대비 성과 및 과제

구분		내용
네트	목표	• 유아 문화예술교육 협의회 운영 • 현장 중심의 예술교육가 간 네트워크 구축

워크		• 재단-보육기관 네트워크를 통한 사업 운영 평가 및 공유
	성과	• 예술교육가 간 월 별 네트워크 운영을 통해 성남 유아문화예술교육에 대한 주체성 확립 및 자발적 의지 도모 • 협력주체 월 정기모임을 통해 협의체간 안정화 • 협력주체 간 공동프로젝트 기획을 통해 성남유아문화예술교육의 가치 확산 및 성남시 문화적 • 인적 자원의 발견, 확대 • 상호보완이 가능한 사전 워크숍의 방식 발견
	과제	• 예술교육가 간 네트워크를 통해 유아문화예술교육을 위한 다양한 방식의 연구 개발 시도 필요 (그림책 탐구, 참여 기관과의 그룹 연구, 통합예술교육 프로그램 개발 공유, 상호 모니터링 등) • 그림책 예술놀이에 대한 지역사회의 참여 기회 확대 • 협의체 간 역할분담에 대한 기준 및 매뉴얼 재검토 • 운영형태별 시연워크숍, 성과공유회의 목적 및 방법 검토

성남유아문화예술교육은 협의체 간 네트워크는 사업 공동 운영 및 향후 과제 공유, 방향 등을 논의하며 안정화를 도모하고, 예술교육가 간 네트워크는 전문성 향상과 유아 예술에 대한 의미와 가치, 현장 이슈 등을 논의하며 성남 유아문화예술교육 주체성을 확립해 나간다.

<그림책 예술놀이>의 협력은 의미 있는 대상 맞춤 예술 놀이를 목표로 여러 문제들을 협력적 관계를 통해 공동으로 풀어나가고 있다. 따라서 각 역할간의 책임감과 의지, 노력 등 협력을 위한 개인적 노력과 함께 협력이 이루어질 수 있는 환경적 • 제도적 지원이 뒷받침 되어야 한다.

⑥ [핵심 과제6] 예술교육가 간 정성적 네트워크 필요

예술교육가의 네트워크는 예술교육가의 협력 관계가 지속되고 그에 따른 변화, 의미, 가치 등 긍정적인 효과가 느껴질 때 시간과 노력의 자발적인 투자가 가능하다. 2022년도 예술교육가 네트워크는 예술교육가 간 유의미한 네트워크 구성을 도출하기 위해 현장 유아 문화 예술 교육가들의 의견을 적극 수렴하여 운영되었으며, 4월부터 12월까지 총 10회의 공식 예술교육가 네트워크가 진행되었다. 지난 2022년 성남 유아문화예술교육가 네트워크 방향성과 세부 추진 경과는 다음과 같다.

○ 2022년 예술교육가 네트워크 방향성
- 사업운영 평가 공유
- 공동 프로젝트 기획 • 운영
- 현장 제언을 바탕으로 한 매뉴얼 수정, 보완
- 질적 네트워크 향상 (네트워크를 위한 네트워크 지양)

○ 2022년 예술교육가 네트워크 추진 과정

<표5> 2022년 예술교육가 네트워크 추진 과정

회차	일정	참여자	세부내용
1	4월 25일	김연진, 김지현, 나수아, 이가은, 윤신혜	시범사업 성과 및 기존확장형 운영 과제
2	5월 13일	김연진, 김지현, 나수아, 이가은, 윤신혜	프로그램 운영 상황 공유 및 아이디어 논의
3	5월 25일	김연진, 김지현, 나수아, 이가은	협력을 위한 고민, 매개자 워크숍 준비
4	6월 30일	김연진, 김지현, 나수아, 이가은, 윤신혜	협의회 회의 공유 및 신규개발 운영 공유
5	7월 20일	김연진, 김지현, 나수아, 윤신혜	기존확장형 성과 공유회 공유 및 피드백
6	8월 26일	김연진, 김지현, 나수아, 윤신혜, 이상훈, 박지영	2023년도 유아문화예술교육 방향성 논의
7	9월 30일	김연진, 김지현, 나수아, 이가은, 윤신혜	그림책 비엔날레 관련 아이디어 논의
8	11월 9일	김연진, 김지현, 나수아, 이가은, 윤신혜	그림책 비엔날레, 최종 성과공유회 논의
9	12월 5일	김연진, 김지현, 나수아, 이가은, 윤신혜	2023년도 운영계획 시기 및 방법 논의
10	12월 16일	김연진, 김지현, 나수아, 이가은, 윤신혜	2022년도 평가 및 2023년도 발전방향 논의

예술 교육가들은 초반 논의를 통해 단순 프로그램 내용 공유 및 개발 과정 공유가 모두에게 유의미한 방식이 아니라는 것에 공감대를 형성하였고, 역량강화를 위한 고민, 사업 전반 운영을 위한 제언, 공동 프로젝트(그림책 비엔날레) 구성을 위한 회의 등으로 네트워크 방향성을 설정하고 운영하였다. 이를 통해 성남 유아문화예술교육 사업 전반 운영을 함께 논의하며 주체성을 확립하고, 현장 이슈 및 문제 해결을 촉진하였다. 다만, 예술 교육가들의 네트워크가 시스템을 효율적으로 운영하기 위한 논의에 집중되었고, 그림책 예술놀이에 대한 의미와 가치, 상호간의 지식과 경험 공유, 상호 모니터링 및 자기 성찰 등 지속적인 자기 발전을 위한 정성적 네트워크는 부재라는 평가가 있었다.

따라서 예술교육가 네트워크 방향성이 서로 간 유익하고 효과적인 관계를 구축하기 위해 새롭게 고려될 필요가 있으며, 서로의 전문성과 강점을 살려 역할과 기여를 인정받을 수 있는 구체적인 논의가 선행되어야 한다.

4) 시스템

<표6> 2022년 <그림책 예술놀이> 시스템 부분 목표 대비 성과 및 과제

구분		내용
시스템	목표	• 꿈꾸는 예술터 공간 활성화 • 사업 매뉴얼 구축
	성과	• 성남시 유아문화예술교육 체계 구축을 위한 업무 협약식 • 종합 운영매뉴얼, 기본확장형 운영매뉴얼, 유치원 운영매뉴얼 개발을 통한 사업운영의 안정화 • 센터 내 다양한 공간 및 기자재 활용을 통한 유아문화예술교육 프로그램의 만족도 상승 • 프로그램 관련 제출서류서식 수정 • 보완을 통해 효율적인 DB 아카이브 및 사업 전반 점검 가능
	과제	• 운영기간, 운영 방법, 운영횟수 등 사업 운영에 대한 연간 계획 수립 • 매뉴얼의 세분화 • 구체화 필요 (운영형태별 운영매뉴얼, 협력가이드북, 프로그램북 등) • 보육교사 - 예술교육가의 개발형 프로젝트북 형식 개발필요 • 센터 내 유아 특화 시설 등 효율적인 운영 공간마련과 효과적인 교육 세팅 구상이 필요 • 유아기관 사전 신청을 위한 운영형태별 참여 기관 선정 기준 • 참여 보육교사 및 원장 교육 필수

⑦ [핵심 과제7] 운영 매뉴얼 세분화 및 구체화 필요

현 2022년 운영 매뉴얼은 운영 시기 및 세부 일정을 제외 하고 운영 방법, 협력 방법, 프로그램 북 등이 통합되어 있다. 개발형의 경우 사전 - 실행 - 사후의 단계별 협력을 통한 대상맞춤 프로그램 개발을 위한 매뉴얼이 주요하며 확장형의 경우 기 개발된 프로그램 소개와 수정 • 보완을 위한 협력방법, 그리고 사후 유아의 당사자성을 반영할 수 있는 연계 활동 및 피드백 공유 등이 강조되어야 한다. 따라서 그림책 예술놀이 철학 빛 방향성, 운영형태별 목적과 세부 추진 내용을 지속적으로 협의하여 안정적 운영을 위해 운영형태 별 매뉴얼이 세분화, 구체화 될 필요가 있다.

2. 2023년도 성남유아문화예술교육 PTA 연구 과제

앞서 살펴보았던 <그림책 예술놀이> 사업성과 및 과제를 바탕으로 제시 된 2023년 성남유아문화예술교육 분야 PTA 연구 과제는 다음과 같다.

<표7> 2023년 성남문화예술교육센터 유아문화예술교육 분야 PTA 연구 과제

업무명		‘그림책 예술놀이’ 개발 및 운영
구분		내용
추진 목적		1. 뇌와 정서, 사회성 발달의 가장 중요한 시기인 만2세~만5세 영유아들의 연령별 발달과정에 맞춘 문화예술교육 운영 2. 보육시설과 연계한 프로그램 개발 및 운영으로 학습자 중심 문화예술교육 확산 3. ‘그림책 예술놀이’ 프로그램 보급 및 확대
추진 방향		1. 2022년 개발된 프로그램을 기반으로 한 확장형 56개, 2023년 신규 개발 프로그램 34개 등 총 90개 프로그램 안정적 운영 2. 향후 2024년 유아문화예술교육 180개로 확대를 위한 구체적 방안 마련
추진 과제	조사 및 연구	1. 2023년 유아문화예술교육 ‘그림책 예술놀이’ 안정적 추진 계획 수립 2. 2024년 유아문화예술교육 ‘그림책 예술놀이’ 180개 확대 운영 방안 마련
	사업 운영	1. 연내 90개소 어린이집 수업의 안정적 운영을 위한 지원 및 모니터링 2. 학습자 맞춤형 그림책 연계 프로그램 개발 및 운영 3. 보육교사 문화예술교육 연수, 워크숍 개발 및 운영 4. 예술교육가 연수 및 워크숍 개발 및 운영 5. 사업 운영 매뉴얼 세분화 및 체계화 6. 교육 성과 및 평가, 환류를 위한 아카이브 7. 기타 ‘그림책 예술놀이’ 활성화를 위한 활동
	협력 체계 운영	1. 매월 정기적으로 유아문화예술교육 협의회 운영 지원 2. ‘그림책 예술놀이’ 참여 예술교육가 네트워크 구성 및 운영 3. 유아 담당 전임예술교육가(PTA) 2인의 협력 강화

본 연구 과제의 핵심은 그림책 예술놀이 사업 안정화 및 내실화를 위한 실천적 연구와 향후 그림책 예술놀이 지역사회 확대를 위한 방안 마련이라 할 수 있다.

<그림책 예술놀이> 안정화 및 질적 내실화를 위해 앞선 핵심 과제를 바탕으로 연구를 수립 및 추진하며, 향후 성남유아문화예술교육의 지역사회 확대를 위해 PTA의 예술 전문성을 발휘 한 시범 사업 개발 및 운영을 통해 그 토대를 마련하고자 한다.

3. 핵심 연구 문제 도출

본 연구의 목적을 달성하기 위한 주요 핵심 연구 문제는 다음과 같다.

1. **[인력] 그림책 예술놀이 참여 인력의 주체성 및 역량은 어떠한가?**
2. **[프로그램] 그림책 예술놀이 통합 개발 과정 및 적용 효과는 어떠한가?**
3. **[네트워크] 그림책 예술놀이 참여인력 간 협력 의지는 어떠한가?**
4. **[시스템] 성남유아문화예술교육 방향성 및 운영 과정은 어떠한가?**

Ⅲ. 성남유아문화예술교육 PTA 협력 연구 계획

1. 성남유아문화예술교육 안정화 및 향후 확대방안 마련

Ⅲ. 성남 유아문화예술교육 PTA 협력 연구 계획

1. 성남유아문화예술교육 안정화 및 향후 확대방안 마련

성남 유아문화예술교육분야 PTA 2인은 2022년 성남 유아문화예술교육 <그림책 예술놀이>의 참여 예술교육가로 사업 전반의 성과와 과제에 공감한 바 있으며, 사업의 주체로서 공동의 목적의식과 책임의식을 지니고 있다. PTA는 과제 이행을 위한 질적 연구를 위해 앞서 분석한 2022년도 운영 과제와 2023년 주요 연구 과제를 논의하였다. 그 후 연구 방향성 및 목표, 내용 및 추진방법 등을 구체적으로 설정하였고, 효율적 운영을 위해 각 업무를 분담하여 추진하는 방향으로 계획하였다. 동일한 목표 하에 이루어진 업무 분담은 PTA의 창의적이고 능동적이며 자율적으로 참여 하는 의지를 도모할 뿐만 아니라 업무 별 상호 보완이 가능하며, 정서적지지, 모델링 및 피드백을 바탕으로 한 전문성 개발 연구가 가능하다고 판단하였다.

1) 연구 목표

2022년 <그림책 예술놀이> 성과 및 과제 분석과 2023년도 PTA 주요 과제를 바탕으로 한 PTA 협력 연구의 핵심 목표는 다음과 같다.

1. 2023년 그림책 예술놀이 안정적 운영
2. 향후 유아문화예술교육 확대를 위한 구체적 방안 마련

2) 연구 내용

<표8> 2023년도 유아문화예술교육 PTA 연구 내용

구분	내 용
인력	• 보육교사 협력의지 및 주체성 확립을 도모할 수 있는 방안 마련 • 예술교육가 역량강화 기회 확대 • 전문 유아문화예술교육가 발굴 및 역량강화
프로그램	• 학습자 맞춤형 그림책 연계 프로그램 개발 및 운영
네트워크	• 사업주체 간 네트워크 구성 및 운영, 지원 • 운영형태별 성과 공유회 및 워크숍 기획 • 예술교육가 상호 역량강화를 위한 방안 마련
시스템	• 향후 성남시 유아문화예술교육 확장을 위한 구체적 방안 마련 • 사업 운영 매뉴얼 정립 • 그림책 예술놀이 사업성과 및 평가 • 환류를 위한 아카이브

3) 연구 추진 방법 및 PTA 업무 분담

(1) 인력

<표9> 인력부분 연구 추진 방법 및 업무 분담

연구 과제	세부추진 방법 및 내용	담당
보육교사 역량강화	보육교사 인터뷰 기획	김연진
	보육교사 인터뷰를 통한 의견 수렴	
	의견 수렴을 통한 실질적 방안 연구	
	역량강화 기획	
	역량강화를 위한 방안 실행	
	피드백 및 평가	
예술교육가 역량강화 기회 확대	네트워크를 통한 의견 수렴	윤신혜
	의견 수렴을 통한 실질적 방안 연구	
	워크숍 기획 및 운영	
전문 유아문화예술교육가 발굴 및 역량강화	신규 유아문화예술교육가 선정 기준 마련	공동
	세부 기획	
	인력 모집을 위한 홍보	
	인력 모집 관련 워크숍 운영	
	신규인력 평가 및 사업 참여 관련 기획	
	신규인력 사업 참여	
	피드백 및 평가	

(2) 프로그램

<표10> 프로그램 부분 연구 추진 방법 및 업무 분담

연구 과제	세부추진 방법 및 내용	담당
확장형	54개기관 안정적 운영 지원 및 모니터링	공동
	2024년 확장형 운영형태 확정	
개발형	36개기관 안정적 운영 지원 및 모니터링	공동
	개발 단계 과정 구체화 및 다양화 연구	
	개발 프로그램 선정 및 매칭	
	통합 연구 개발 및 시범 운영	

(3) 네트워크

<표11> 네트워크 부분 연구 추진 방법 및 업무 분담

연구 과제	세부추진 방법 및 내용	담당
사업주체 간 네트워크 구성 및 운영, 지원	유아문화예술교육 협의회 운영 지원	공동
	PTA2인 - 행정담당자 간 협력 강화	
	PTA2인 업무 협의	
	예술교육가 네트워크 구성 및 운영	

운영형태별 성과공유회 및 워크숍 기획	확장형 성과공유회	공동
	개발형 사업설명회 기획 및 자료 제작	
	개발형 사업설명회 운영	
	개발형 참여기관 대상 사전 워크숍	
	개발형 성과공유회	
	개발확장형 성과공유회	
	최종 사업 평가 및 피드백	
예술교육가 상호 역량강화를 위한 방안 마련	상호 모니터링 가치 및 기준, 계획 수립	공동
	상호 모니터링 진행	
	상호 모니터링 시스템 관련 평가	
	통합 프로그램 연구 개발	

(4) 시스템

<표12> 시스템 부분 연구 추진 방법 및 업무 분담

연구 과제	세부추진 방법 및 내용	담당
성남시 유아문화예술교육 확장 방안 마련	조사 및 연구	개별
	세부 추진방향 모색	
	세부 계획 및 참여 인력 기준 마련	
	2024 예산 계획 수립	
	참여 인력 섭외	
	시범 운영	
	운영 평가 및 피드백	
	2024 최종 계획 수립	
운영 매뉴얼 정립	운영 매뉴얼 방향	김연진
	확장형 운영과정 구체화	
	확장형 프로그램북	
	개발형 운영과정 구체화	
	개발형 협력가이드북	
	최종 운영 매뉴얼	
그림책 예술놀이 사업 성과 및 평가	정량적 평가 시스템 논의	공동
	정성적 평가 시스템 논의	
	정성적 평가 시스템 구축	
	적용 (DB, 만족도조사, 수업점검 등)	
환류를 위한 아카이브	아카이브 논의 및 계획 수립	윤신혜
	확장형 운영 관련 (참여 기관 연계 활동)	
	개발형 운영 관련 (협력 모델 발굴 및 유형화)	
	그림책 예술놀이 철학 및 특수성 정립	
	성남시 유아문화예술교육가 담론	
	아카이브 결과물 제작	

4) 연구 추진 일정

(1) 인력

<그림2> 인력 부분 연구 추진 일정

	4월				5월					6월				7월				8월					9월				10월					11월				12월		
세부추진내용	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3
보육교사 인터뷰 기획																																						
보육교사 인터뷰를 통한 의견 수렴																																						
의견 수렴을 통한 실질적 방안 연구																																						
역량강화 기획																																						
역량강화를 위한 방안 실행																																						
피드백 및 평가																																						
네트워크를 통한 의견 수렴																																						
의견 수렴을 통한 실질적 방안 연구																																						
워크숍 기획 및 운영																																						
신규 유아문화예술교육가 선정 기준 마련																																						
세부 기획																																						
인력 모집을 위한 홍보																																						
인력 모집 관련 워크숍 운영																																						
신규인력 평가 및 사업 참여 관련 기획																																						
신규인력 사업 참여																																						
피드백 및 평가																																						

(2) 프로그램

<그림3> 프로그램 부분 연구 추진 일정

	4월				5월					6월				7월				8월					9월				10월					11월				12월		
세부추진내용	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3
54개기관 안정적 운영 지원 및 모니터링																																						
2024년 확장형 운영형태 확정																																						
36개기관 안정적 운영 지원 및 모니터링																																						
개발 단계 과정 구체화 및 다양화 연구																																						
개발 프로그램 선정 및 매칭																																						
통합 연구 개발 및 시범 운영																																						

(3) 네트워크

<그림4> 네트워크 부분 연구 추진 일정

	4월				5월					6월				7월				8월					9월				10월					11월				12월		
세부추진내용	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3
유아문화예술교육 협의회 운영 지원																																						
PTA2인 - 행정담당자 간 협력 강화																																						
PTA2인 업무 협의																																						
예술교육가 네트워크 구성 및 운영																																						
확장형 성과공유회																																						
개발형 사업설명회 기획 및 자료제작																																						
개발형 사업설명회 운영																																						
개발형 참여기관 대상 사전워크숍																																						
개발형 성과공유회																																						
개발확장형 성과공유회																																						
최종 사업 평가 및 피드백																																						
상호 모니터링 가치 및 기준, 계획 수립																																						
상호 모니터링 진행																																						
상호 모니터링 시스템 관련 평가																																						
통합 프로그램 연구 개발																																						

(4) 시스템

<그림5> 시스템 부분 연구 추진 일정

	4월				5월					6월				7월				8월					9월				10월					11월				12월		
세부추진내용	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3
조사 및 연구																																						
세부 추진방향 모색																																						
세부 계획 및 참여 인력 기준 마련																																						
2024 예산 계획 수립																																						
인력풀 확충																																						
시범 프로그램 개발																																						
시범 운영																																						
운영 평가 및 피드백																																						
2024 최종 계획 수립																																						
사업 운영 매뉴얼 방향																																						
확장형 운영과정 구체화																																						
확장형 프로그램북																																						
개발형 운영과정 구체화																																						
개발형 협력가이드북																																						
최종 운영매뉴얼																																						
정량적 평가 시스템 논의																																						
정성적 평가 시스템 논의																																						
정성적 평가 시스템 구축																																						
적용(DB, 만족도조사, 수업점검 등)																																						
아카이브 논의 및 계획 수립																																						
확장형 운영 관련(어린이집 사전활동)																																						
개발형 운영 관련(협력모델 발굴 및 유형화)																																						
그림책 예술놀이 철학 및 특수성 정립																																						
성남시 유아문화예술교육가 담론																																						
아카이브 결과물 제작																																						

5) 기대 효과

1. 2023년 그림책 예술놀이 안정화 및 질적 내실화
2. 확대 운영 방안 마련을 통한 지역 인프라 확장 및 문화적 가치 확산
3. 성남 유아문화예술교육 철학 및 특수성 정립
4. 유아교육기관과 문화예술교육 기관의 지속적인 협력과 연계를 통해 지역 영유아의 예술적 감수성 및 미적체험 기회 확대

Ⅲ. 성남 유아문화예술교육 안정화를 위한 협력적 실행 연구

1. <그림책 예술놀이> 추진 현황 및 과정
2. 인력
3. 프로그램
4. 네트워크
5. 시스템

1. <그림책 예술놀이> 추진 현황 및 과정

협력적 실행 연구의 중심 과제인 <그림책 예술놀이> 현황 및 주요 추진 과정은 다음과 같다.

1) <그림책 예술놀이>의 추진 현황

○ 사업기간 : 2021년 11월 16일 - 2023년 11월 30일
○ 사업장소 : 성남 꿈꾸는 예술터
○ 참여대상 : 성남시 유아교육기관 만2세 - 5세 영유아
○ 주요내용 : 유아 맞춤형 문화예술교육 프로그램 개발 및 운영, 그림책 연계 프로그램 연구 및 개발 운영 기획
○ 프로그램 운영현황 :

<표13> <그림책 예술놀이> 프로그램 운영현황

구분	운영기간	프로그램	학급수	참여유아	참여교사
2022년	22년 4월 - 11월	50개	50개	633명	110명
2023년	23년 4월 - 12월	90개	90개	1,292명	172명
	총	140개	140개	1,925명	282명

2) 2023년 <그림책 예술놀이> 주요 추진 과정

<표14> <그림책 예술놀이> 주요 추진 과정

구분	추진 기간	주요 추진 과정
1	2월 16일	확장형 사업설명회
2	3월 13일	확장형 사전 워크숍
3	4월 3일-6월 28일	확장형 54개 학급 운영
4	4월 25일	개발형 사업설명회
5	5월 9일	개발형 참여기관 - 예술교육가 매칭
6	5월 25일	개발형 사전워크숍
7	6월 23일	예술교육가 역량강화 워크숍
8	7월 3일-10월 31일	개발형 20개 학급 운영

9	7월 7일	확장형 성과공유회
10	9월 12일	개발확장형 사전워크숍
11	10월 10일-12월 4일	개발확장형 16개 학급 운영
12	10월 30일-11월17일	보육교사 역량강화를 위한 현장 인터뷰
13	11월 1일-3일	체험형 공연 <작은 캐리어 극장> 시범 운영
14	11월 6일	개발형 성과공유회
15	11월 14일-25일	체험형 전시 <전시가 키득키트> 시범 운영
16	11월 20일	성남유아문화예술교육 라운드테이블
17	11월 22일-23일	체험형 공연 <꿈꾸는 그림책 극장> 시범 운영
18	12월 8일-9일	성남문화예술교육주간 박람회 참여
19	12월 15일	성남유아문화예술교육 성과 공유회

2023년 <그림책 예술놀이> 사업 참여 기관이 큰 폭으로 확대됨에 따라 운영형태별 사업설명회 2회, 사전워크숍 3회, 성과공유회 2회 등 네트워크를 통한 협력의 기회 또한 확대 운영되었다. 이를 통해 협력 주체별 사업의 전반적 이해와 협력 의지를 강화하고, 전문성을 발휘한 역할과 책임을 분담하였다. 또한 프로그램 및 운영 전반에 걸친 성과와 과제를 함께 도출하고 발전 방향에 대해 논의하는 자리를 가졌다. 동시에 유아 협의회 월 정기모임과 예술교육가 네트워크 회의를 통해 지속적인 사업 운영 평가와 공유, 기획을 도모했고 향후 성남유아문화예술교육 확대를 위한 방안 마련을 위한 그림책 연계 체험형 공연 및 체험형 전시 시범 사업을 운영하고 평가하였다.

본 연구자는 2023년 4월 4일 PTA 업무 시작으로 프로그램 개발 및 운영에 참여하는 예술교육가이자, 주요 추진과정을 협력 기획하는 기획자, 그리고 행정담당자와 예술교육가, 협의체 간 매개자 역할로 <그림책 예술놀이> 및 확대 방안을 위한 시범 사업 운영 등 성남유아문화예술교육 사업 과정에 긴밀히 참여하였다. 이를 통해 핵심과제 보완을 위한 계획을 연속적으로 실천하면서 적용해 나갈 수 있었다.

다음은 <그림책 예술놀이> 안정화를 위한 협력적 실행연구 과정을 '인력, 프로그램, 네트워크, 시스템'을 기준으로 구분하고, 핵심과제를 바탕으로 한 실행연구 중 주요 추진 과정을 공유하고자 한다.

2. 인력

1) 교사 협력의지 및 주체성 확립을 위한 심층 인터뷰

<그림책 예술놀이> 협력 주체자인 유아교육기관 교사가 가진 전문성은 영유아의 전반적인 발달 수준 및 개별적 특성을 세심하게 관찰하여 <그림책 예술놀이> 프로그램의 발달 적합성을 고려할 뿐만 아니라, 영유아의 현장 요구와 자율성을 적극 허용하며 예술놀이의 질을 향상하고 있다. 그만큼 핵심 협력 주체자로 운영에 참여하고 있는 교사의 협력 의지와 주체성, 전문성과 예술적 역량은 사업 운영에 필수요소라고 할 수 있다.

향후 교사를 위한 네트워크 기회 마련, 다양한 역량강화 워크숍 기획의 토대를 마련하기 위해 <그림책 예술놀이> 참여 교사를 대상으로 한 심층 인터뷰를 진행하였다. 협력 의지가 있는 교사를 섭외하기 위해 성남 유아문화예술교육가의 추천을 받았고, 총 6개 기관 10명의 보육교사를 섭외하였다. 2023년 10월 30일부터 11월 16일까지 각 어린이집에서 심층 인터뷰를 진행하였고, 개별 인터뷰 당 평균 1시간 정도 소요되었다.

참여 교사에게 <그림책 예술놀이>는 어떤 의미가 있는지, 향후 지속적인 참여를 위해 개인적, 제도적 차원의 요구가 있는지, 전문성을 적극 발휘하기 위한 협력 역할 갖기는 무엇인지 교사의 입장에서 다양한 의견을 청취하였다.

이 인터뷰를 통해 <그림책 예술놀이>의 협력적 실행연구의 의미를 공유하고, 지역 영유아들의 대상 맞춤 예술놀이 기회 확대와 질적 개선 방향 제고를 위한 지속적인 협력의 기틀을 마련하고자 한다.

(1) 보육교사 인터뷰 개요

<표15> 인터뷰 대상 교사 및 <그림책 예술놀이> 참여 현황 및 인터뷰 일정

어린이집	교사	형태	대상	프로그램	인터뷰 일정
아이파랑새	A	개발형	만5세	할머니 집에 유령이	10월 30일 16:30
	B	확장형	만4세	줄줄이 꿴 호랑이	
하늘채숲	C	개발형	만2세	종이가 된 아빠	11월 7일 12:30
	D	확장형			
월드비전	E	확장형	만4세	여름아 놀자	11월 7일 14:30
판교	F	개발형	만5세	똑똑똑, 달빛아파트	11월 17일 16:30
리틀포레스트	G	확장형	만4세	여름아 놀자	11월 14일 17:00
포레스티아	H	개발형	만4세	토토토 선생을 찾아서	11월 16일 17:00

	I J	확장형	만2세	안녕 또 만나	

(2) 보육교사 심층 인터뷰

(가) 아이파랑새 어린이집_ A,B 보육교사

1. 그림책 예술놀이에 참여하게 된 계기는 무엇인가요?

- 원장님 추천으로 하게 되었습니다. 본 어린이집은 그림책과 그림책 놀이에 특성화 된 어린이집이에요. 다만 어린이집의 한계가 있다 보니 보다 넓은 공간에서 예술 강사 선생님과 함께하는 놀이를 통해 보고, 배우고, 접목할 지점이 있을 수 있다고 판단하여 원장님 추천으로 하게 되었어요.

2. 그림책과 관련된 어린이집 활동, 특강, 외부 기관의 체험학습 경험이 있나요?

- 원 내 에서는 월별 주제 그림책을 선정해서 놀이를 하고 있습니다. 외부 활동으로는 이야기 할머니 사업단에서 어린이집으로 파견을 오셔서 매주 1회 20분씩 해주시고 계시고, 참여연극 팀도 매월 어린이집에서 오셔서 해주고 계십니다.

3. 참여하신 그림책 예술놀이 프로그램에 아이들의 반응 혹은 소감은 어떤가요?

- 대체적으로 즐거워하고 좋아했어요. 교실이라는 한정 된 공간이 아니라 마음껏 뛰면서 다양하게 활동했던 점이 좋았던 거 같습니다. 아무래도 어린이집 교실은 제약이 있는데 예술터에서는 제약이 없는 편이어서 아이들이 그런 부분에 있어서 신나고 자유롭게 표출하며 좋아했던 것 같아요.
- 6세가 참여했었는데, 7세가 되면 또 갈 수 있냐고 말하면서 또 갈 수 있다고 대답하니 '다행이다'라고 말했어요.
- 줄줄이 꿴 호랑이 마지막 차시에서 호랑이 뱃속으로 들어가는 장면을 예술터의 한 공간과 복도까지 연결하여 굉장히 크게 진행해 주셨어요. 보육교사로서 생각지도 못했던 스케일이었죠. 예술강사 선생님과 사전 협의 할 때 '박스 같은 것으로 크게 했으면 좋겠어요' 라고 말씀을 드렸지만 보육교사 입장에서 '과연 할 수 있을까' 의문이 들었었거든요, 이 정도로 클 거라고는 상상을 못해서 너무 놀라웠죠. 아이들도 매우 좋아했어요.
- 할머니네 집에 유령이 프로그램에서 예술강사 선생님이 아이들의 친구로 4차시를 이어가셨어요. 이야기의 흐름도 연결이 되었고, 선생님과 친구가 되어 관계를 맺어가며 아이들이 좋아했고 헤어질 때는 아쉬워하기도 했어요.

4. 그림책 예술놀이 참여 후 교사 혹은 아이들에게 변화가 있다면 어떤 변화가 있으신지?

- 교사로서 미술활동은 어린이집에서 여러 시도를 해 볼 수 있는데, 음악적 접근과 동극은 어떻게 이끌고 활동으로 연결해야 할지 어렵게 느껴져요. 그래서 아이들과 함께 해봐야지 하는데 잘 안 하게 되는 것 같아요. 그런데 예술터에서 진행 할 때는 이야기, 동극을 경험할 수 있어서 좋았어요. 다만, 원에서 이어질 수 있도록 해야 하는데 실제로 어려운 부분이 있어서 교사로서 반성되기도 해요.

– 아이들의 관심도가 증폭되었어요. 줄줄이 꿴 호랑이 프로그램 이후에 꿀떡이 쑥떡이 대문놀이를 원에서도 했었는데, 한 친구가 예술터에서 했었던 노래를 원래도 좋아했었어요. 그 친구가 노래를 부르기 시작하니 아이들도 전부다 노래를 함께 부르며 좋아했고, 원에서 하는 전래놀이로 연결되기도 했죠.

5. **그림책 예술놀이의 신청 주체가 원장님이 아닌 보육교사라고 가정한다면, 그림책 예술놀이에 자발적으로 신청 ● 참여 할 의사가 있으신가요? 그 이유는 무엇인가요?**

– 신청할 것 같아요. 저희에게는 새로운 것을 접하고 배울 수 있는 기회라고 생각해요.

– 저희 원은 그림책으로 특성화된 어린이집이기 때문에 할 수 있을 것 같은데, 사실 처음 접해본 어린이집 보육교사가 신청하기에는 어려울 것 같아요. 아이들의 바람이 들어갈 수 있도록 함께 방향성을 협의해야하는데 막연해서 접근하기 힘들어하지 않을까 생각해요.

6. **그림책 예술놀이에 참여하면서 보육교사로서 가장 의미 있었던 지점(유아 및 학부모 반응, 역량강화 등)과 가장 어려웠던 부분(예술성, 사전활동 참여, 유아 안전 케어, 워크숍 등)은 무엇인가요?**

– 유아 안전 케어 혹은 이동에서 특별히 어려웠던 부분은 특별히 없었던 것 같아요. 6-7세 연령 정도 되면 놀이에서 본인들이 해야 할 규칙과 질서를 잘 지키거든요. 다만 즐겁게 예술터에서 놀이를 하고 그 이후에 어린이집에서 사후 연계를 해야 하는데 어린이집 일정과 겹치는 경우가 많아서 사후 활동으로 연계하기에는 어려움이 있었어요.

– 확장형에 2회 정도 참여했는데 처음에 했을 때는 막연했던 것 같아요. 올해 두 번째로 해보면서 사전 사후 활동을 충분히 해보기로 다짐했었는데요. 사후 활동하면서 아이들이 예술터에서 놀았던 놀이를 다시 놀고 싶어 하는 모습을 보면서 그림책 예술놀이 참여 방향성을 잡을 수 있었던 것 같아요. 다만 혼합반일 때는 연령에 맞춰 사후 활동 맞추기가 어려운 부분이 있어요. 또 먼 거리에서 오시는 분들은 오전 일찍 오시는 게 힘들었다는 평도 있었던 것 같아요.

– 가장 의미 있었던 부분은 새로운 공간에서 보육교사가 생각하지도 못하는 발화가 예술교육가 선생님들로 인해 일어났던 지점이에요. '우리 아이들이 이런 것 까지 생각할 수 있구나' 등등, 상상력이 뻗어나가는 아이들의 모습이 새롭게 보였어요.

7. **그림책 예술놀이는 유아의 예술적 지원을 위해 보육교사와 예술교육가의 협력을 중요하게 바라보고 있습니다. 보육교사와 예술교육가가 가진 전문성이 다른데, 어떠한 부분에서 차이를 느끼시는지요?**

– 보육교사는 알고 있는 범위 내에서 꽤나 학습적으로, 배움으로 가려고 하는 부분들도 있는데, 예술강사 선생님들은 놀이를 예술과 접목하여 이끌어 나가는 점이 좋았던 것 같아요. '이야기, 스토리, 동극' 등. 작은 도화지가 아니라 온 몸으로 아이들이 놀 수 있도록 지원해주시는 부분이 좋았던 것 같아요.

– 아무래도 보육교사의 전문성은 아이들을 잘 안다는 거겠죠. 이 놀이 이후에 아이들이 어떤 반응을 보일지, 어떤 놀이로 연결시킬지를 알고 있고 또 아이들은 개별적 특성뿐만 아니라 그 날의 컨디션에 따라, 무엇을 하고 싶어 하고 안 하고 싶어 하고 어려워하고 즐거워할지를 세세하게 알 수 있는 것 같아요. 그래서 예술터에서 진행할 때 아이들을 1:1로 케어하

고, 컨디션에 따라서 조절해 주는 역할은 아무래도 보육교사가 할 수 있는 것 아닌가 생각합니다.

8. 보육교사 입장에서 협력이 필요하다고 생각하십니까?

- 아이들의 개별적 특성을 반영하기 위해 협력이 필요하다고 생각하지만, 프로그램이 예술 전공별로 다양하게 있고 그것을 선택할 수만 있다면 확장형 정도로 운영해도 즐겁고 재미있을 것 같아요.
- 긴밀한 협력의 장점은 예술적으로 통합적 접근을 시도해 볼 수 있다는 점인 것 같아요.

9. 긴밀한 협력이 되기 위해서 각 협력 주체가 상호 완 되어야 할 지점 혹은 명확한 역할은 무엇이라 생각하십니까?

- 예술적인 아이디어와 방향성은 예술가 선생님이, 그 프로그램 내에서 우리 아이들의 성향과 수준, 발달 정도를 고려하여 수정 보완하는 것은 보육교사가 할 수 있을 것 같아요.

10. 보육교사는 그림책 예술놀이의 사업의 주체자로서 본 프로그램 참여 이외에 '사업 설명회, 사전 워크숍, 사전 협의, 기관에서의 사전•사후 활동, 만족도 조사, 성과 공유회' 등에 참여하고 계십니다. 보육교사로서 각 참여 형태를 평가해주세요. (참여 여부, 과정이 어땠는지 등 전반적 평가 _ 의미 있었던 부분, 소모적인 부분 등)

- 사업설명회는 서면으로 구체적으로 나와 있기 때문에 문서만 봐도 이해 할 수 있을 것 같더라고요.
- 사전 워크숍은 있어야 한다고 보는데, 특히 그림책 예술 놀이를 처음 시작하시는 분들은 꼭 참여해야 한다고 생각해요. 다만 개별 업무 시간을 빼서 오시는 상황은 고려되어야 해요.
- 사전워크숍은 참여 해 보니 좋았던 것 같아요. 특히 그림책 놀이를 처음 시작하시는 분들은 더 좋지 않을까 생각해요.
- 사전협의는 확장형은 2회 정도 괜찮다고 보는데, 개발형은 보육교사 입장에서 4회가 부담스럽게 느껴지는 것은 사실이에요. (시간할애 부분)

11. 그림책 예술놀이에서 가장 우수 요소를 꼽는다면 무엇인가요?

- 꿈꾸는 예술터의 공간성과 예술성.

12. 그림책 예술놀이에서 가장 아쉬운 부분을 꼽는다면 무엇인가요? 그에 대한 대안은 무엇이 있을까요?

- 때로는 시각적으로 임팩트가 있는 환경구성, 혹은 화려한 볼걸이를 기대하고 오기도 해요. 그 지점에서 아쉬움을 느낄 때가 있었던 것 같아요.
- 물감놀이를 할 때 씻고 옷을 갈아입는 환경이 열악해요. 커튼이 쳐져 있는 곳도 아니고, 개방 된 공간에서 아이들이 옷을 갈아입을 때 조금 수치스러움을 느낄 수 있어요. 유아놀이실 활용이 가능하긴 하지만 수업이 중복될 경우 이용에 어려움이 있어서 꼭 개선되면 좋겠어요.

13. 그림책 예술놀이는 예술교육가 네트워크, 원장님들을 주축으로 한 협의회 등이 있습니다. 하지만 현재 보육교사 네트워크는 아직 구성 전인데요. 혹 네트워크가 구성된다면 참여하

실 의사가 있으신지? 혹은 네트워크를 구성하신다면 무엇을 중점으로 한 네트워크가 될 수 있을까요? (그림책 탐구, 예술성 강화 등)

- 보육교사의 시간이 굉장히 촉박하고 업무가 많기 때문에 어렵게 느껴지네요.

14. 그림책 예술놀이에 참여하는 보육교사에게 필요한 지원은 무엇인가요? (역량강화, 보육교사를 위한 워크숍, 참여 페이, 경력 인정 등)

- 아카이브 된 그림책 예술 놀이 자료집이 있다면 좋을 것 같아요. 주제 그림책과 프로그램 활동방법. 사전 사후 연계활동, 필요 자료 등을 모아 놓으면 처음 참여 하시는 분들도, 참여했지만 다른 프로그램이 궁금한 경우, 또 사전 사후 활동에 막막한 경우 등 매우 참고가 될 것 같습니다.

15. 보육교사를 위한 역량강화 워크숍을 개최한다면 무엇을 기획하면 좋을까요?

- 우선 주말은 거의 불가라 보면 되고요. 또 보육교사들 업무 특성 상 시간을 자유롭게 뺄 수 없기 때문에 워크숍을 가려면 바쁘게 이동해야 해요. 자발적으로 워크숍을 듣기 위해 뛰어갈 만큼 여유와 환경이 되지 않죠. 하지만 꼭 워크숍이 필요하다면 어떤 주제이든 교육의 질이 높아 시간을 할애해서 간 것이 아깝지 않고, 배움의 시간이 되면 좋겠어요.

(나) 하늘채숲 어린이집_ C, D 보육교사

1. 그림책 예술놀이에 참여하게 된 계기는?

- 원장님의 추천을 듣고 기대함으로 참여하게 되었어요. 확장형으로 참여할 때는 프로그램과 사전협의 등 모두 좋았는데 개발형 때는 사전협의 시간과 사전, 사후 활동 시간이 부족했어요. (평가인증제) 그래서 죄송한 점이 많았죠. 또한 사전협의 때 영아반의 기질과 성향, 발달 정도는 보육교사의 의견이 반영되기 어려웠어요. 원장님과 예술교육가 선생님이 주도적으로 이끌어 가셔서 난이도가 영아반과 맞지 않게 진행되었죠. 예술터에서 진행할 때는 그래도 난이도를 조금 낮춰서 진행해 주시기도 했지만, 원래 기획 의도와는 다른 방향으로 가기도 했고 그것을 우리 아이들이 다 맞추기가 어려웠던 것 같아요.

1-1. 평가 인증제는 언제 알 수 있나요?

- 평가제를 고려해서 프로그램을 선택할 수 있었으면 좋겠는데요. 평가인증을 하는 년도는 초에 알 수 있어요. 그리고 몇 월 인지는 '2-3달'전에 공지가 되고, 며칠 인지는 '일주일 전'에 나와요. 그러니 그림책 예술놀이 1년 스케줄을 기획할 때 이런 부분이 잘 반영되어 보육교사도, 예술강사도 원활히 참여할 수 있게 하면 좋겠어요.

2. 그림책과 관련된 어린이집 활동, 특강, 외부 기관의 체험학습 경험이 있는가?

- 아니요. 그림책 관련 프로그램은 그림책 예술놀이가 처음입니다.

3. 참여하신 그림책 예술놀이 프로그램에 아이들의 반응 혹은 소감은 어떤가요?

4. 그림책 예술놀이 참여 후 교사 혹은 아이들에게 변화가 있다면 어떤 변화가 있으신지?

- 이렇게 멋진 날 프로그램은 아이들이 구름을 소중히 여기거나, 자신이 주머니에 가져온 구름을 엄마에게 소개하며 좋아했어요. 또 어떤 친구는 주머니에 구름을 한 움큼 가지고 왔었는데 엄마가 모르고 세탁기에 돌린 거죠. 자신의 구름이 없다고 울고 난리가 났었다고 해

요. 그만큼 그림책의 주제와 아이들의 일상이 잘 연결 되서 좋았어요.

– 개발형 프로그램은 원에서 와서 아이들이 프로그램을 기억하거나 주제와 연계된 무언가를 하는 것을 보기는 어려웠어요.

5. 그림책 예술놀이의 신청 주체가 원장님이 아닌 보육교사라고 가정한다면, 그림책 예술놀이에 자발적으로 신청 • 참여 할 의사가 있으신가요? 그 이유는 무엇인가요?

– 고민할 것 같아요. 그림책 예술놀이 참여와 그 프로그램 내용, 활동 등은 모두 좋은데요. 개발형 때 차량 시간이 맞지 않았고, 또 영아반 이다 보니 사전 준비 할 게 매우 많아요. 학부모님과도 시간 약속을 했는데 한 어머니가 확장형 4회, 개발형 4회 모두 늦으셔서 정말 애를 먹었어요. 또 원래 아이들이 11:20분에 점심을 먹는데, 개발형은 11시–11시50분에 수업이 진행되어서 규칙적인 시간이 딜레이 돼서 그런 환경적인 부분들에 어려움이 있었어요. 그림책 예술놀이는 영아보다는 유아가 더 맞지 않나 생각합니다.

6. 그림책 예술놀이에 참여하면서 보육교사로서 가장 의미 있었던 지점(유아 및 학부모 반응, 역량강화 등)과 가장 어려웠던 부분(예술성, 사전활동 참여, 유아 안전 케어, 워크숍 등)은 무엇인가요?

– 예술 강사와 회의 할 때 그림책으로 이렇게 확장이 가능하구나하는 생각이 많이 들었고, 그런 사고의 변화에서 의미가 있었던 것 같아요. 보육교사가 해줄 수 없는 것들을 예술강사 선생님들은 제한 없이, 제약 없이 마음껏 해주시는 부분이 너무 좋았던 것 같아요. 또 종이아빠의 경우 종이로 한계가 있지 않을까 생각했는데, 다양한 종이 종류를 찾아와주시기도 하는 등 그런 새로운 발견들을 할 수 있어서 좋았던 것 같아요.

– 다만 아쉬운 점은 개발형이 영아 발달과 맞지 않았다는 거예요. 직관적인 아이들의 특성이 반영되어야 하는데 비유적이고 생각해야하고 인지적인 활동이 조금 어려웠어요. 또 종이아빠를 4회차 내내 가지고 다녀야했는데 2회차 정도 지나니 3회차 부터는 종이아빠를 밟거나, 홀대하는 모습이 많았죠. 영아들의 호기심이 끝난 거예요. 그러니 아빠의 소중함을 느낄 수가 없죠. 또 '우리아빠 아니야'하면서 울기도 했어요. 활동사진을 학부모님들께 보내드렸는데 '아이는 귀엽네요. 아빠 말고' 등의 반응 들이 많아서 조금 민망하기도 했어요.

7. 그림책 예술놀이는 유아의 예술적 지원을 위해 보육교사와 예술교육가의 협력을 중요하게 바라보고 있습니다. 보육교사와 예술교육가가 가진 전문성이 다른데, 어떠한 부분에서 차이를 느끼시는지요?

– 차이가 느껴졌어요. 특히 이렇게 멋진 날 프로그램 할 때는 충분히 느꼈던 것 같아요. 새로운 발상, 그리고 제약과 제한 없이 아이들의 놀이를 지원해주는 부분들에서 예술교육가의 전문성이 느껴졌어요. 예술터에서 활동하고 난 후 비오는 날 산책도 많이 나가고, 크레욜라로 또 활동을 연계하기도 했었어요.

8. 보육교사 입장에서 협력이 필요하다고 생각하십니까?

– 네. 아이들의 개별적 특성을 보육교사가 전달해 줄 수 있기 때문에 필요하다고 생각해요. 그리고 유아 모니터링 하실 때가 좋았던 것 같아요. 그러나 프로그램에서 연령, 발달만 맞으면 우리 아이들에게도 크게 다르지 않다고 생각해서 확장형이 좋은 것 같아요.

10. 보육교사는 그림책 예술놀이의 사업의 주체자로서 본 프로그램 참여 이외에 '사업 설명회,

사전 워크숍, 사전 협의, 기관에서의 사전•사후 활동, 만족도 조사, 성과 공유회' 등에 참여하고 계십니다. 보육교사로서 각 참여 형태를 평가해주세요. (참여 여부, 과정이 어땠는지 등 전반적 평가 _ 의미 있었던 부분, 소모적인 부분 등)

- 사전워크숍 참여는 좋았어요. 빨간 끈을 예시로 그림책에 대한 설명, 그리고 아이들의 놀이 활동 등에 대해 이야기 해주셨는데 생각지 못한 부분들을 많이 배운 것 같아요. 또 그림책 예술놀이의 의도와 취지도 알 수 있었죠. 그러나 처음 시작하는 원에 한해서 1회 정도 참여하면 좋을 것 같아요.
- 성과 공유회는 참여할 때 스케줄 조절하느라 힘들었는데 다른 어린이집의 개발 사례 등을 공유하고, 다른 프로그램을 보고, 다른 원의 보육교사와 공유하는 모둠 시간이 많이 도움이 되었어요. 성과 공유회는 프로그램을 공유하고 다른 원의 보육교사와 이야기 나누는 시간을 계속 가지면 좋을 것 같아요.

11. 그림책 예술놀이에서 가장 우수 요소를 꼽는다면 무엇인가요?

- 예술선생님이라고 생각해요. 보육교사는 할 수 없는 놀이, 그리고 제약된 환경이 있기 때문에 예술강사 선생님이 있어야 그림책 예술놀이가 계속 될 수 있을 것 같아요.

12. 그림책 예술놀이에서 가장 아쉬운 부분을 꼽는다면 무엇인가요? 그에 대한 대안은 무엇이 있을까요?

- 사전협의과정에 보육교사가 주체적으로 협력하고 논의 할 수 있는 구조라면 좋을 것 같아요. 예술놀이 자체로는 아쉬웠던 점이 없습니다. 자료와 재료 모두 풍부하게 지원해 준 것이 가장 좋았어요.

13. 그림책 예술놀이는 예술교육가 네트워크, 원장님들을 주축으로 한 협의회 등이 있습니다. 하지만 현재 보육교사 네트워크는 아직 구성 전인데요. 혹 네트워크가 구성된다면 참여하실 의사가 있으신지? 혹은 네트워크를 구성하신다면 무엇을 중점으로 한 네트워크가 될 수 있을까요? (그림책 탐구, 예술성 강화 등)

- 충분히 좋을 것 같아요. 프로그램 활동에 대한 정보 공유의 장이 있다면 좋겠어요.

14. 그림책 예술놀이에 참여하는 보육교사에게 필요한 지원은 무엇인가요? (역량강화, 보육교사를 위한 워크숍, 참여 페이, 경력 인정 등)

- 개발형 참여에 대한 경력인증(공식적인)이 되면 좋을 것 같습니다.

15. 보육교사를 위한 역량강화 워크숍을 개최한다면 무엇을 기획하면 좋을까요?

- 보육교사를 위한 역량강화가 사실 정말 많은 편이에요. 꼭 필요하지 않는 교육들은 에너지가 소진되기도 하죠. 주제를 떠나서 프로그램의 질이 알차다면 참여할 수 있다고 봐요. (토요일은 근무 외 수당이 발생됩니다.)

16. 그림책 예술놀이 가장 큰 특징은 무엇이라 생각하나요?

- 아이들을 참의적으로 이끌어주시고, 제한 없는 자유로운 놀이 지원이라 생각해요.

17. 제언 혹은 특별히 하고 싶은 말은 무엇인가요?

– 특별히 없습니다. 정말 감사해요.

(다) 월드비전 어린이집_ E 보육교사

1. 그림책 예술놀이에 참여하게 된 계기는?

– 그림책에 관심이 많은 편이에요. 또 요즘 어린이집에서 그림책과 관련한 교육활동, 문해력 등에 관심이 많은 편인데 거기에 예술놀이가 포함되다 보니 매우 좋은 기회라 생각했어요. 사업설명회가 있어서 듣게 되었고 사전워크숍까지 들으면서 그림책 예술놀이 사업 취지와 내용이 매력적으로 느껴졌습니다. 특히 그림책과 예술이 접목된다는 점이 좋았고 현재도 계속 참여하고 싶은 마음이에요.

2. 그림책과 관련된 어린이집 활동, 특강, 외부 기관의 체험학습 경험이 있는가?

– 특성화 수업으로 예전에 그림책을 이용해서 시각 활동을 하기도 하고, 원에서 주제 관련 동화책으로 아이들과 질문을 주고받는 활동을 하고 있어요.

3. 참여하신 그림책 예술놀이 프로그램에 아이들의 반응 혹은 소감은 어떤가요?

– 아이들이 6세인데 반응이 즉각적인 편이에요. 매우 재미있어했고 원래도 미술활동 좋아하는 친구들이라 여름아 놀자 프로그램을 아주 좋아했고 그 시간을 기다렸어요. 특히 물감, 물을 많이 사용해서 아이들이 더 좋아했던 것 같아요.

4. 그림책 예술놀이 참여 후 교사 혹은 아이들에게 변화가 있다면 어떤 변화가 있으신지?

– 아이들이 수업이 끝난 후 물과 물감에 몰입을 많이 했던 것 같아요. 어린이집에서 사후에 '우리 동네' 활동을 했었는데 사인펜과 물총을 활용 등 예술터에서의 활동 방식을 응용하기도 했어요.

5. 그림책 예술놀이의 신청 주체가 원장님이 아닌 보육교사라고 가정한다면, 그림책 예술놀이에 자발적으로 신청 • 참여 할 의사가 있으신가요? 그 이유는 무엇인가요?

– 저희는 신청을 보육교사가 했어요.(아이디는 원장님) 원장님께서 그림책 예술놀이 정보를 보육교사들에게 말씀해주셨고, 연령을 고민하는 찰나에 제가 먼저 신청을 하겠다고 했죠. 저희 반이 프로그램 참여 하면서 매주 활동사진을 교사 반에 공유하니까 월드 비전 보육교사 선생님들의 관심이 더 커졌죠.

– 신청은 하더라도 프로그램은 조금 고려할 것 같아요. 저희는 기독교 기관인데, 지금 '할머니 유령' 수업을 하고 있긴 하거든요. 그런데 아무래도 '유령'이 걸려서 아이들과 프로그램과 실생활을 조금 구분할 수 있도록 얘기해주고 있어요.

6. 그림책 예술놀이에 참여하면서 보육교사로서 가장 의미 있었던 지점(유아 및 학부모 반응, 역량강화 등)과 가장 어려웠던 부분(예술성, 사전활동 참여, 유아 안전 케어, 워크숍 등)은 무엇인가요?

– 의미 있었던 부분은 보육교사로서 머릿속에 '저렇게 하고 싶다' 하는 것들이 실제로 이루어지고 발현되는 지점에 있어서 굉장히 카타르시스가 느껴졌어요. 아이들과 원에서 할 때는 머릿속으로 타협하게 되는데, 센터에서는 제한과 제약이 없으니까요. 천으로 물결을 만들어 줄 수도 있고, 여러 명이 잡기도 하고. 한편으로는 부모 참여 수업 할 때 응용할 수 있다는

점에서 배움의 시간도 되었던 것 같아요.

- 재료를 활용하는 방법, 아낌없는 재료 지원, 창의적인 활동 방법 등이 가장 의미 있었던 것 같습니다. 시간만 되면 문서화 하고 싶은 생각이에요.

- 아쉬운 점은 프로그램을 선정하는데 있어서 여름이 온다 주제 책이 아이들과 원에서 나누기 어려웠어요. 글이 없어서 아이들과 무엇을 어떻게 나눌지 몰랐고, 또 계절과 맞지 않아서 조금 어려웠었죠.

7. 그림책 예술놀이는 유아의 예술적 지원을 위해 보육교사와 예술교육가의 협력을 중요하게 바라보고 있습니다. 보육교사와 예술교육가가 가진 전문성이 다른데, 어떠한 부분에서 차이를 느끼시는지요?

- 예술적으로 표현하는데 접근 방식은 예술교육가가 가진 강점이고, 아이들 케어는 보육교사에게 강점이 있는 것 같아요. 또 한편으로는 원에서는 늘 보육교사가 리드하고 진행했어야 했는데 예술터에서는 한 발짝 물러나 아이들과 함께 놀면서 함께 참여하고 추억을 쌓고 경험하는 점이 새롭고 좋았어요.

8. 보육교사 입장에서 협력이 필요하다고 생각하십니까?

- 필요하다고 생각합니다. 특별한 성향을 가진 친구들이 많기 때문에 친구들에 대한 전달도 필요하고요.

9. 긴밀한 협력이 되기 위해서 각 협력 주체가 상호 완 되어야 할 지점 혹은 명확한 역할은 무엇이라 생각하십니까?

- 저는 더 없어요. 다 좋았습니다. 미리 사전 방문해서 교실 환경도 보고 가시고, 프로그램에 대한 이야기도 나누고, 저는 아이들의 특성 전달해 드리고 궁금한 점이 있으면 실시간 문자로 나눌 수 있어서 특별히 없습니다.

10. 보육교사는 그림책 예술놀이의 사업의 주체자로서 본 프로그램 참여 이외에 '사업 설명회, 사전 워크숍, 사전 협의, 기관에서의 사전•사후 활동, 만족도 조사, 성과 공유회' 등에 참여하고 계십니다. 보육교사로서 각 참여 형태를 평가해주세요. (참여 여부, 과정이 어땠는지 등 전반적 평가 _ 의미 있었던 부분, 소모적인 부분 등)

- 전체적으로 예술터의 지리적 특성 상 접근성이 떨어져서 자차가 없으신 분들은 여러 번 방문하기에는 힘들 수 있겠다는 생각이 들었습니다. 다만 여러 번 만나니까 '이거 되게 중요한 사업이구나, 특별하구나, 큰 프로젝트구나'하는 생각도 동시에 들었어요.

- 사업설명회는 길지 않아서 좋았고, 특히 처음 참여하는 거라 공간 라운딩이 도움이 되었어요. 공간을 보면서 기대감도 커지고 그게 제일 좋았던 것 같아요.

- 사전워크숍은 그림책에 대한 설명과 원에서 실제로 이루어진 활동 등을 공유 받을 수 있어서 좋았지만 질문을 많이 하셔서 조금 부담스럽긴 했어요.

- 성과공유회는 확장형 성과공유회에 참여했었는데 되게 특이했어요. 오자마자 꽃을 꽂기도 하고요. 성과공유회가 아니라 파티 같았죠. 준비 하나하나 재미있었고 음료도 조제해서 먹어야하고요. 그런데 그것도 성향이 맞아야 할 수 있겠구나 라는 생각이 들었어요. 힘들어하시는 분들도 있겠다는 생각. 공유회라기 보다는 파티 같았어요. 상장을 주셔서 깜짝 놀랐습니다. (천사상 받았어요) 원장님이 주시는 줄 몰랐거든요. 가장 좋았던 것은 다른 원에서 참

여한 프로그램 - 사전, 사후 활동을 보든 보는 것이었어요. 많은 도움이 되거든요.

11. 그림책 예술놀이에서 가장 우수 요소를 꼽는다면 무엇인가요?

- 예술가 선생님이라고 생각해요. 재료, 활동 다 발현해 내시니까 그게 너무 크고 중요한 요소인 것 같아요.

12. 그림책 예술놀이에서 가장 아쉬운 부분을 꼽는다면 무엇인가요? 그에 대한 대안은 무엇이 있을까요?

- 안전 문제에요. 아무래도 아이들을 데리고 있다 보니까 안전에 시선이 갈 수 밖에 없더라고요. 여름이 놀자 마지막 차시에 아이들이 비누거품을 받는 활동이 있었는데 하드보드지로 받아냈어요. 하드보드지는 매우 날카롭고, 아이들의 키가 차이가 있다 보니 자칫 눈에 찔릴까 너무 걱정되었어요. 또 우비도 아이들 신체와 맞지 않게 커서 미끌리거나 하는 위험도 있었죠. 그런 안전에 있어서는 보육교사와 충분히 자세히 협의가 필요한 것 같아요. 또 센터 내 활동을 위한 시설물 안전도 주의해야 할 필요가 있고요.

13. 그림책 예술놀이는 예술교육가 네트워크, 원장님들을 주축으로 한 협의회 등이 있습니다. 하지만 현재 보육교사 네트워크는 아직 구성 전인데요. 혹 네트워크가 구성된다면 참여하실 의사가 있으신지? 혹은 네트워크를 구성하신다면 무엇을 중점으로 한 네트워크가 될 수 있을까요? (그림책 탐구, 예술성 강화 등)

- 사실 시간 여력이 없어요. 이것은 개인의 관심도에 따라서 할 수도 있고 안 할 수도 있는 문제니까요. 자기 개발의 한 부분인데 보육교사 현 상황에서는 너무 바쁘네요.

14. 그림책 예술놀이에 참여하는 보육교사에게 필요한 지원은 무엇인가요? (역량강화, 보육교사를 위한 워크숍, 참여 페이, 경력 인정 등)

- 아카이브. 자료집이 있으면 좋겠어요. 그림책과 관련한 활동, 사전 사후 연계 등을 가지고 새롭게 참여하는 원이 또 응용함으로서 또 다른 제시를 제공할 수 있다고 생각해요. 선순환이죠.

15. 보육교사를 위한 역량강화 워크숍을 개최한다면 무엇을 기획하면 좋을까요?

- 공유회처럼 프로그램을 설명해 주는 워크숍, 혹은 우리나라에서 유명한 작가 중심으로 새로운 책들을 공유하고 예술놀이 프로그램으로 발현해보는 시간, 혹은 그런 것들을 공유해주는 시간이 있으면 좋겠어요.

16. 그림책 예술놀이 가장 큰 특징은 무엇이라 생각하나요?

- 예술가 선생님이라고 생각해요. 퀄리티가 다른 것 같습니다. 부모님들도 좋아하셨어요. 요즘은 부모님들이 그림책 혹은 놀이 등에 관심이 많으셔서 문화센터에 많이 가시는 편이에요. 그런데 부모님들도 그 문화센터와 그림책 예술놀이가 어떤 차이가 있으신지 다 아시는 것 같아요. 예술터터에서 제공하는 재료와 환경을 제공받으면서 1인당 계산해 봤을 때 3만원 정도의 비용은 절대 비싼 것이 아니라고 생각 들어요. 퀄리티가 높습니다.

17. 제언 혹은 특별히 하고 싶은 말은 무엇인가요?

- 감사한 마음뿐이에요. 이런 사업이 더 커져서 더 많은 참여를 하면 좋겠어요. 그리고 참가비를 받는 것이 좋다는 생각이 듭니다. 무료로 하지 않고 참가비를 받아야 더 소중히 여기

는 것 같아요. 요즘은 '지원'이라는 말이 많은데 여기는 그러지 않았으면 좋겠어요. 왜냐하면 그 금액 이상이기 때문에요.

(라) 리틀포레스트 어린이집_ G 선생님

1. 그림책 예술놀이에 참여하게 된 계기는?

- 원장님이 추천해주셨어요. 원장님께서 다른 원에서 정보를 들으셨고, 함께 사업 설명회에 참여했는데 재미있겠다 싶어서 신청했습니다.

2. 그림책과 관련된 어린이집 활동, 특강, 외부 기관의 체험학습 경험이 있는가?

- 특별히 그림책 관련된 외부 기관 경험은 없었고요. 원에서 아이들과 그림책을 보고 자유 놀이를 진행해요.

3. 참여하신 그림책 예술놀이 프로그램에 아이들의 반응 혹은 소감은 어떤가요?

- 아주 좋아했어요. 처음에는 아이들이 긴가민가하면서 집중을 잘 못하고 그랬는데, 활동을 시작하면서 원에서 할 수 없는 다양한 체험들, 또 자유로운 운영 등을 경험하고 나니까 두 번째 부터는 예술터에 가고 싶다고 말하더라고요. 1회차 때 경험을 하고 나서 아이들 스스로 '아 미리 봤던 그 그림책으로 놀이 하는구나' 라고 생각하기 시작했고, 그 이후로 아이들이 예술놀이 프로그램을 매우 기다렸어요.

4. 그림책 예술놀이 참여 후 교사 혹은 아이들에게 변화가 있다면 어떤 변화가 있으신지?

- 보육교사로서 매우 신선했어요. 교사로서 그림책을 보며 여러 활동 등이 머릿속에 그려지지만 솔직히 원 환경 특성 상(유아 인원 대비 교사 인원, 그 밖의 업무, 어린이집 공간 등) 제약이 있어서 선뜻 활동하기 어려운 점이 있어요. 그런데 예술터에서는 다 지원이 되니까 하고 싶었던 부분들에 대한 욕구들을 해소시켜주는 느낌을 받았죠.
- 아이들은 프로그램을 하고 난 뒤 그림책을 다시 보거나 놀이를 할 때 경험했던 예술 놀이들을 자신들의 방법대로 확장해서 놀고 탐구하는 모습이 있었어요. 자연스럽게 아이들의 놀이 속에 묻어 난거죠.

5. 그림책 예술놀이의 신청 주체가 원장님이 아닌 보육교사라고 가정한다면, 그림책 예술놀이에 자발적으로 신청 ● 참여 할 의사가 있으신가요? 그 이유는 무엇인가요?

- 현재 이 사업과 프로그램이 어떤지 경험했기 때문에 원 일정이 바쁘지 않으면 신청 할 것 같아요. 그런데 보육교사에게 '신청하세요'라고 하면 하나의 업무가 추가 된다고 생각할 수 있을 것 같아요. 왜냐하면 처음에 원장님께서 해보자고 했을 때 저 또한 부담스러웠거든요. 그런데 <그림책 예술놀이> 프로그램을 경험해보니 너무 좋다는 것을 알게 되었어요. 신선하고 재미있지만 보육교사보다는 원장님이 신청해서 운영하는 방식이 더 적합할 것 같고, 그래야 오히려 더 많은 원, 교사, 아이들에게 확산이 될 것 같아요.
- 또 그림책 예술놀이는 몬테소리 같은 프로그램(조용하고 감성적인)을 좋아하시는 분들께는 부담스러울 수도 있을 것 같아요. 교사의 개인 성향에 따라서 사업에 대한 감상이 달라질 수 있을 것 같아요.

6. 그림책 예술놀이에 참여하면서 보육교사로서 가장 의미 있었던 지점(유아 및 학부모 반응, 역량강화 등)과 가장 어려웠던 부분(예술성, 사전활동 참여, 유아 안전 케어, 워크숍 등)은

무엇인가요?

– 특별히 어려운 점은 없었어요. 다만, 주제 그림책인 이수지 <여름이 온다>의 경우 페이지가 길고 글이 없어서 아이들과 사전에 탐색하기에 어려운 점이 있었어요. 음악을 듣고 그림책을 만든 작가의 의도는 좋았지만 사전에 그림책을 감상하기 위해 그 음악이 어느 페이지에 적용되는지 다 알기가 어려워서 작가의 그림책 작품을 그대로 탐색하기에는 어려운 점이 있었죠. 제일 힘든 건 '페이지가 많은 것'이었어요. 또 그 그림책이 정말 6-7세와 맞는가라는 생각도 들었죠.

7. 그림책 예술놀이는 유아의 예술적 지원을 위해 보육교사와 예술교육가의 협력을 중요하게 바라보고 있습니다. 보육교사와 예술교육가가 가진 전문성이 다른데, 어떠한 부분에서 차이를 느끼시는지요?

– 아이들을 대하는 스킬 면에서 조금 차이를 느꼈어요. 예술적인 포인트는 예술교육가 선생님이 아이들과 상호작용을 매우 잘하셨는데, 아이들이 집중을 해야 하는 순간에 한 번에 주목시키고, 또 풀어줄 때는 자유롭게 진행할 수 있도록 돕는 그런 상호작용, 약속 등에서 차이를 느낀 것 같아요.

8. 보육교사 입장에서 협력이 필요하다고 생각하십니까?

– 개발형처럼 아이들의 개별적인 특성과 주제 그림책 등을 함께 논의하고 프로그램을 개발하는 과정을 위해서라면 협력이 필요하죠. 그런데 교사 입장 조금 부담스러울 수 있을 것 같아요. 또 개별 업무, 시간 등을 조율 할 수 있도록 원에서 도움을 주시거나 허락을 해주셔야 하거든요. 확장형 정도의 협력은 크게 부담스럽지 않고 좋았던 것 같아요.

10. 보육교사는 그림책 예술놀이의 사업의 주체자로서 본 프로그램 참여 이외에 '사업 설명회, 사전 워크숍, 사전 협의, 기관에서의 사전•사후 활동, 만족도 조사, 성과 공유회' 등에 참여하고 계십니다. 보육교사로서 각 참여 형태를 평가해주세요. (참여 여부, 과정이 어땠는지 등 전반적 평가 _ 의미 있었던 부분, 소모적인 부분 등)

– 사전 워크숍은 그림책을 보는 법 등이 도움이 된 것 같아요. 또 확장형 성과 공유회에 참여했었는데 '준비를 진짜 많이 하셨다, 선생님들 많이 애쓰셨다'라는 생각이 들어서 조금 시간 때우다 가야지 했던 선생님들도 열심히 참여하셨던 모습이었어요. 즐겁긴 했지만 그룹 활동이 부담스럽기도 했죠. 또 프로그램 내용과 활동사진 등을 보면서 여러 아이디어를 얻을 수 있었고, 좋은 점 아쉬운 점 등의 평가들을 나눌 수 있어서 좋았던 것 같아요. 이렇게 프로그램 공유를 통해 다른 프로그램은 어땠는지, 어떤 활동 등을 했는지 여러 아이디어를 얻을 수 있었던 점이 가장 좋은 것 같아요.

11. 그림책 예술놀이에서 가장 우수 요소를 꼽는다면 무엇인가요?

– 예술성이라 생각해요. 예술적인 표현력과 더불어 특별한 제지와 제한이 없고, 아이들을 그대로 지지해 주시고, 예술 놀이를 위한 공간과 재료를 자유롭게 활용하시는 부분, 프로그램을 위해 많은 고민들을 하신 것 등이 좋았어요.

12. 그림책 예술놀이에서 가장 아쉬운 부분을 꼽는다면 무엇인가요? 그에 대한 대안은 무엇이 있을까요?

– 유아의 연령에 맞는 발문, 이끄는 스킬이 아쉬웠어요. 예를 들어 5세는 간단명료하게 알려

주고 자유롭게 놀이할 수 있도록 돕고, 6-7세는 자신의 생각을 자유롭게 표현할 수 있도록 돕는 등 발달적 특성에 맞는 상호작용과 이끔 등이 더 잘 이루어지면 좋을 것 같아요.

13. 그림책 예술놀이는 예술교육가 네트워크, 원장님들을 주축으로 한 협의회 등이 있습니다. 하지만 현재 보육교사 네트워크는 아직 구성 전인데요. 혹 네트워크가 구성된다면 참여하실 의사가 있으신지? 혹은 네트워크를 구성하신다면 무엇을 중점으로 한 네트워크가 될 수 있을까요? (그림책 탐구, 예술성 강화 등)

- 보육교사 선생님들은 현실적으로 어려우실 것 같아요. 왜냐하면 제2의 업무라고 생각하실 것 같아요. 원 안에서 여러 업무들이 진행되고 있는데, 또 다른 업무가 추가 되는 거거든요. 사실 개발형이 그래서 부담스럽기도 해요.

14. 그림책 예술놀이에 참여하는 보육교사에게 필요한 지원은 무엇인가요? (역량강화, 보육교사를 위한 워크숍, 참여 페이, 경력 인정 등)

- 자료집이 있다면 좋을 것 같아요. 응용해서 활동하거나. 예술적인 아이디어. 역량강화의 발판이 될 수 있을 것 같아요. 또 예술놀이에 있어서 중요한 점은 상호작용인 것 같은데, 어떤 점을 강조하고 풀어줄지 등의 상호작용을 위한 부분들을 알 수 있는 기회가 있었으면 좋겠어요.

15. 보육교사를 위한 역량강화 워크숍을 개최한다면 무엇을 기획하면 좋을까요?

- 연령에 맞는 주제와 그 주제에 맞는 추천 그림책을 알 수 있는 워크숍 등이 있으면 좋을 것 같아요. 보육교사가 참여하거나 원에서 그림책 관련 무언가를 할 때 아는 것 위주로 하게 되더라고요. 기존에 알려져 있는 추천 도서들은 제한적인 것 같아요.

16. 그림책 예술놀이 가장 큰 특징은 무엇이라 생각하나요?

- 예술성, 공간성, 자유로운 분위기 및 재료 사용.

17. 제언 혹은 특별히 하고 싶은 말은 무엇인가요?

- 참가비를 받아야 그에 맞는 책임감을 다 할 수 있는 것 같아요. 지원이 아니라 참가비는 계속 받았으면 좋겠습니다.
- 보육교사가 적극적인 참여자가 되어야 질 높은 예술놀이 프로그램이 되는 것 같아요. 이것은 보육교사들이 꼭 지키고 가야 할 지점인 것 같습니다. (뒤에서 사진 찍고, 아이들 케어만 하는 정도는 안 됨) 너무 수고하셨습니다. 정말 재미있었어요.

(마) 포레스티아 어린이집_ H, I, J 보육교사

1. 그림책 예술놀이에 참여하게 된 계기는?

- 작년에는 원장님께서 제안을 해주셔서 하게 되었고, 올해는 작년에 참여했던 과정을 바탕으로 문해력과 연계하고 싶어 개발형에 참여했습니다.
- 작년에는 꽃잎반 친구들이 못했는데 형님반 친구들이 어떻게 활동 했는지 사진으로 감상하면서 참여하면 좋겠다는 생각을 했었어요. 그런데 마침 원장님께서 꽃잎반 만2세도 올해 참여 할 수 있다고 하셔서 바로 참여하게 되었습니다. 센터와의 거리가 매우 가까운데 아이들이 버스타고 센터까지 이동하는 그 시간을 매우 즐거워했어요. 프로그램 참여 후 원에서도 책을 구매해 반복적으로 읽어주면서 바깥 놀이를 진행했는데 민들레를 보면서 '이거 거기가

서 했던 것!'이라고 하며 확장 놀이가 이루어지기도 했죠.

2. 그림책과 관련된 어린이집 활동, 특강, 외부 기관의 체험학습 경험이 있는가?

- 그림책으로 특화 된 원이라고 할 수 있어요. 올해 그림책 주제는 문해력이었죠. 문해력 관련한 프로그램 자체를 진행을 했어요. 또 계절 관련한 그림책을 바탕으로 한 아이들의 작품을 가지고 전시회를 열기도 했어요. 그 외에 외부 기관의 그림책 관련 프로그램 체험학습은 예술터 이외에는 없습니다.

3. 참여하신 그림책 예술놀이 프로그램에 아이들의 반응 혹은 소감은 어떤가요?

- 개발형 프로그램에 참여했었는데요. 사전활동으로 수궁가 토끼를 찾으러 가는 활동을 하면서 호기심을 불러일으키고 그 다음 예술터에서 프로그램을 진행하고 그 이후 사후활동도 진행했어요. 그렇게 연계가 되니 '오늘은 가서 토끼를 찾나요?' 등 호기심도 많았고, '또 가고 싶어요.'라고 많이 이야기 했어요. 그리고 마지막 수업에는 '이제 끝이에요?' 하면서 아쉬워하기도 했죠. 사전부터 사후 활동까지 이어지니까 아이들이 다른 버전의 비슷한 책만 봐도 그림책 주제와 내용, 센터 활동을 기억하기도 하고 예술터에 가는 길을 기억 하는 게 인상적이었어요. 아마 작년에도 참여했던 아이들이 그대로 했기 때문에 더 기억에 많이 남아 하는 듯 했어요.

- 확장형에 참여했는데요. 친구의 전설 책 내용도 흥미롭고 5월에 진행했을 때 계절하고도 매우 잘 맞았어요. 바깥놀이에서 민들레, 홑씨, 꼬리꽃 등 다 발견하는 모습을 보니 그 만큼 연계가 잘 되었고 우연하게도 원에서 특별활동을 하는데 친구의 전설 그림책이 나와서 같은 기간 안에 연계되어 하니까 아이들에게 훨씬 좋았던 것 같아요.

- 예술교육가와 보육교사 입장이 다른데, 선생님과 피드백을 많이 나눴어요. 이게 만4세에 어울리는 활동인지 만2세에 어울리는 활동인지요. 그런 것들을 더 자세히 볼 수 있는 눈이 보육교사인데 그런 요청들을 예술교육가 선생님이 영아가 할 수 있도록 잘 구성해주셨어요. 올해 어린이집 주력이 문해력, 그리고 미디어 교육이었는데 마지막에 빔 프로젝트로 꽃들을 날려주셨는데 '아 왜 우리가 이런 생각을 못했을까' 하면서 생각이 깨어지기도 했어요.

4. 그림책 예술놀이 참여 후 교사 혹은 아이들에게 변화가 있다면 어떤 변화가 있으신지?

- 예술터에서 감각적으로 배운 것들을 원에서 적용하고 응용하면서 다른 그림책으로 연계하고 있어요. 그림책으로 활동하는 방법들을 배운 것 같아요. 그러면서 저 또한 그림책에 대한 관심이 커진 것 같아요.

- 사실 저희가 연차라 찰수록 틀에 갇힌 보육을 하게 되는 것 같아요. 만3세는 이렇게, 만2세는 이렇게 등 알게 모르게 틀이 있는데, 그 틀을 놀이중심으로 옮기기 위해 깨는 과정이 힘들어요. 그런데 작년 올해 예술터에서 경험하면서 같은 책이라고 하더라도 확장될 수 있는 방법들을 배울 수 있었어요. 10중에 1에서 3정도까지였다면 지금은 8까지 늘릴 수 있게 되었죠.

5. 그림책 예술놀이의 신청 주체가 원장님이 아닌 보육교사라고 가정한다면, 그림책 예술놀이에 자발적으로 신청 ● 참여 할 의사가 있으신가요? 그 이유는 무엇인가요?

- (모두)네. 어린이집하고 가까운 곳에서 이런 곳이 있다는 것이 너무 좋아요. 가는 길부터 아이들이 설레여하고, 센터 가는 모든 길목, 횡단보도가 아이들에게는 미션과 놀이처럼 느껴

지는지 너무 좋아해요.

6. 그림책 예술놀이에 참여하면서 보육교사로서 가장 의미 있었던 지점(유아 및 학부모 반응, 역량강화 등)과 가장 어려웠던 부분(예술성, 사전활동 참여, 유아 안전 케어, 워크숍 등)은 무엇인가요?

- 개발형에 참여하다보니 제 의견이 많이 반영되었어요. 그림책으로 뭔가 할 수 있다는 자긍심도 생기고, 어린이집에서는 한계적이었지만 그림책으로 지원하는 방법을 배운 것 같아요. 아쉬운 것은 시간이 아쉬웠어요. 60분이 너무 아쉽고, 짧게 느껴져요. 60분에 본 활동을 충분히 하면 좋겠는데 사실 처음 시작과 마무리 시간이 긴 편이었어요. 본 활동만 60분으로 충분히 활동 할 수 있도록 하고 처음과 마무리용으로 10분을 줘서 70분으로 하면 좋겠어요.

- 아쉬운 점은 안전문제에요. 바닥이 유아가 활동하기에 적합하지 않아요. 또 계단 이용은 만2세는 어려워요. 특히 내려오는 것은 조심해야 합니다.

- 좋은 점은 공간을 많이 쓰는 것이 좋았어요. 그런데 숨바꼭질 활동이 있었는데 라이브러리1이었던 것 같아요. 아이들이 숨을 수 있는 공간들은 전부 원목이었는데, 밑에서 일어날 때마다 나무에 머리를 부딪치는 구조였죠. 공간을 많이 쓰는 것은 좋지만 만2세가 활동하기에는 적합하지 않고, 여러모로 유아를 위한 안전 대비가 필요할 것 같아요.

- 좋았던 점은 보육교사의 틀을 깰 수 있었던 점이에요. 예술교육가 선생님을 만나 풍성한 영감을 얻게 되면서 '이렇게도 할 수 있구나' 생각하게 되고, 아이들도 새로운 공간에서 새로운 선생님과 새로운 프로그램을 하게 돼서 아이들과 선생님 사이에도 새로운 영감을 주고받았다고 생각해요.

8. 보육교사 입장에서 협력이 필요하다고 생각하십니까?

- 네. 협력이 필요하다고 생각해요. 담당자와의 만남에 있어서 내가 무엇을 준비해야하는지, 내가 이 활동을 하기 위해 어떤 것을 약속하고 준비하는지 미리 알 수 있으니까요. 그래야 참여한다는 것에 대해서 주체적으로 참여할 수 있는 것 같아요. 그래야 우리도 개발하고 아이들도 즐겁게 놀 수 있고요. 꼭 협력이 필요하다고 생각해요.

- 확장형은 현재처럼 2회 정도 협력이면 충분 할 것 같아요. 선생님과 타이밍이 맞지 않아서 점심시간 때 와서 조금 그렇긴 했는데, 너무 감동 받은 것은 예술강사 선생님이 반 아이들 특징, 고려해야 될 아이들에 대해 여쭤 보시는 것이 너무 감사했어요. '아 이렇게 까지 세심하게 준비하시는구나'. 남자아이들이 많고, 여자아이들이 적은 점. 약간 요주 인물로 계속 돌아다니거나 집중하지 못하는 친구들이 있다고 말씀 드렸는데 그 부분들을 미리 알아 가시고 준비해 가시는 부분이 감사했어요. 이렇게 디테일하게 사전 협의가 이루어지는 협력이 좋았어요.

- 단발적인 참여라면 협력이 필요가 없죠. 저희가 체험학습 가듯이 참여하는 형태 라면요. 그러나 4회차 수업을 진행해야하니까 협력이 꼭 필요하다고 생각해요. 사실 4번 만나는 것도 지금은 더 해도 괜찮지 않을까, 6회도 괜찮지 않을까 생각해요. 협력하는데도 도움이 되었고 예술강사 선생님이 서로가 더 할 수 있도록 시간을 맞춰주시고 배려해주셔서 가능했던 것 같아요. 개발형은 기회가 된다면 5-6회도 좋을 것 같아요.

9. 긴밀한 협력이 되기 위해서 각 협력 주체가 상호 완 되어야 할 지점 혹은 명확한 역할은

무엇이라 생각하십니까?

- 예술놀이의 주도는 강사님, 보육교사는 안전담당을 지원해줄 수 있을 것 같아요. 그런데 지금 잘 이루어지고 있는 것 같아요.
- 확장형 수업에서 첫 회 수업, 두 번째 수업을 예술강사가 아닌 제가 아이들을 주도해서 놀았던 것 같아요. 아무래도 강사님께서 만2세를 많이 경험해 보시지 않은 것 같았어요. 아이들의 흥미의 시작점 등을 찾기 어려워하셔서 보육교사인 제가 먼저 주도해서 아이들과 놀았죠. 프로그램 운영뿐만 아니라 아이들의 흥미를 유발시키고 놀이를 이끌어주시는 부분이 더 필요하다고 생각해요.

10. 보육교사는 그림책 예술놀이의 사업의 주체자로서 본 프로그램 참여 이외에 '사업 설명회, 사전 워크숍, 사전 협의, 기관에서의 사전•사후 활동, 만족도 조사, 성과 공유회' 등에 참여하고 계십니다. 보육교사로서 각 참여 형태를 평가해주세요. (참여 여부, 과정이 어땠는지 등 전반적 평가 _ 의미 있었던 부분, 소모적인 부분 등)

- 사업설명회 : 원장님과 원감님께서 대신 가 주셨어요.
- 사전워크숍 : 1) 개발형 워크숍에 참여했었는데 성향이 극I라 조금 힘들었어요. 아이들에게 풍선을 지원해주는 건 좋았는데, 막상 제가 참여자가 돼서 풍선을 불고 활동 하는 건 조금 부담스럽더라고요. 수박수영장으로 미리 프로그램 개발을 참여해서 운영했던 것은 좋았던 것 같아요. 2) 확장형 워크숍에 참여 했었는데 원장님께서 그림책을 어떻게 바라보고 활동하면 좋을지 감상하는 것은 저희에게는 큰 도움이 되지는 않았어요. 그림책 관련한 교사워크숍을 들어왔었기 때문에 중복되는 지점이 있었던 것 같아요. 오히려 강사님들과 직접적으로 미팅하면서 4주간 어떻게 진행할지 등 현실적인 이야기를 나누는 것이 좋았어요.
- 만족도 조사 : 만족도조사는 구글 링크가 편하고 부담스럽지 않아요. 다만, 손가락 잘못 누르면 다시 처음부터 돌아가야 하더라고요. 4번이나 실수를 해서 애를 먹었어요.
- 성과공유회 : 재미있었어요. 그런데 다들 만2세 두 분씩 참여하셨던데, 저는 혼자 가서 외로웠어요. 예술 강사 선생님과 프로그램에 참여해주신 보육교사 선생님들을 축하해주는 분위기를 잘 만들어주셔서 갔을 때부터 하와이안 잔치 분위기처럼 좋고 편안했어요. 팀별로 이야기 하는 것도 좋았고 원장님들 통해서 상장을 만들어주신 것을 받았을 때 '와 진짜 준비 많이 해 주셨구나' 생각했어요. 음료를 마실 때도 하나하나에 디테일하게 '피로를 풀어주는 무엇' 등등 새겨져있고, 굉장히 세심하게 준비 했다는 것이 느껴져서 '한 명 한 명 귀하게 대접해주시는 구나' 생각하게 되었죠. 감동을 받았어요.

11. 그림책 예술놀이에서 가장 우수 요소를 꼽는다면 무엇인가요?

- 아이들이 쉽게 그림책을 이해할 수 있고, 그것이 아이들의 삶에 자연스럽게 스며드는 것이라고 생각해요.
- 예술성인 것 같아요. 한계적인 부분을 뛰어넘으니까 너무 매력적이에요.
- 어린이집에서도 예술경험이라고 해서 항상 하고 있지만 훨씬 더 뛰어넘는 예술적인 요소들이 굉장히 많이 나오니까 좋고, 원에서 사용하는 재료들을 이렇게까지 확장하며 다양하게 활용 할 수 있구나를 생각하면서 보육교사의 시각과 생각을 확장시켜 주는 부분들이 좋은 것 같아요. 예술적인 요소를 더 크게 만들어 줄 수 있어서 너무 감사한 일인 것 같습니다.

12. 그림책 예술놀이에서 가장 아쉬운 부분을 꼽는다면 무엇인가요? 그에 대한 대안은 무엇이 있을까요?

- 4회차 수업이요. 주1회 최소 6회, 최대 두 달 정도 참여하고 싶어요.

14. 그림책 예술놀이에 참여하는 보육교사에게 필요한 지원은 무엇인가요? (역량강화, 보육교사를 위한 워크숍, 참여 페이, 경력 인정 등)

- 그림책 지원이요. 미리 탐색하고 사전활동과 사후 연계활동을 할 수 있도록 참여 보육기관에 그림책이 지원되면 좋을 것 같아요. (빅북이 아이들과 활동하기에 좋아요)
- 경력인증은 수료증만으로도 충분 할 것 같아요.
- 비엔날레 힘들었는데, 만족도가 너무 높아서 그 힘듦이 씻겨 졌어요.

16. 그림책 예술놀이 가장 큰 특징은 무엇이라 생각하나요?

- 보육교사가 책에 관심을 갖고, 책을 찾게 된다!
- 예술가 선생님과 함께 한다!
- 그림책으로 놀 수 있다!

17. 제언 혹은 특별히 하고 싶은 말은 무엇인가요?

- 프로그램 6회로 늘려달라!
- 시간을 늘려달라!
- 성과공유회 자리에서 보육교사들끼리 이야기 나왔는데 만2세반은 월요일을 제외한 요일에 참여하면 좋겠다는 이야기였어요. 영아는 기본습관이 안 되어 있기 때문에 주말에 자유롭게 집에서 지내다보면 일주일 동안 길들였던 어린이집 습관이 무너져내려서 월요일에는 아이들마다 적응기가 필요해요. 유아는 습관이 다 형성되어있어서 어린이집이 지루하고 새로운 것을 찾는 아이들이라 어린이집을 왜 가야하는지 의문이 드는 아이들인데, 오히려 월요일에 프로그램을 운영하면 설레임을 가지고 어린이집에 올 것 같아요. 즉, 영아는 월요일 제외, 유아는 월요일 추천!

(바) 판교 어린이집_ F 보육교사

1. 그림책 예술놀이에 참여하게 된 계기는?

- 원장님 추천으로 하게 되었습니다. 작년 확장형 참여 후 너무 좋아서 올해는 개발형으로 신청했습니다.

2. 그림책과 관련된 어린이집 활동, 특강, 외부 기관의 체험학습 경험이 있는가?

- 그림책을 바탕으로 월안, 연안을 구성해요. 9월에는 예술터 프로그램에 맞춰서 백희나 <달샤베트>로 진행했습니다.

3. 참여하신 그림책 예술놀이 프로그램에 아이들의 반응 혹은 소감은 어떤가요?

- 너무 좋아했어요. 예술터에 가는 것을 기대하고, 다녀오는 길 버스 안에서도 이야기하고 놀기도 했어요. 작년에는 주제 그림책 4권을 가지고 한 주에 하나씩 활동을 하다 보니 원에서도 할 수 있는 폭이 넓었는데, 이번에는 주제 그림책 한권으로 활동 스케일이 크게 센터에

서 하다 보니 원에서 해줄 수 있는 것이 많이 없어서 아쉬웠어요. 작년에는 센터에서 했었던 스카프를 가지고 쉽게 활용 했는데, 이번에는 달샤베트라 채광을 어린이집에서 어떻게 더 할 수 가 없어서 조금 아쉬웠어요.

4. 그림책 예술놀이 참여 후 교사 혹은 아이들에게 변화가 있다면 어떤 변화가 있으신지?

- 보육교사 입장에서 그림책을 보면 교훈을 줘야겠다는 생각을 먼저 하곤 했어요. 작년과 올해 경험 해보면서 동화책에서 교훈보다 즐겁게 놀이할 수 있게 지원해주면 되겠다 생각을 하게 되었어요. 그래서 아이들이 활동할 수 있도록 새로운 소재를 가지고 찾아보려고 노력했던 것 같아요. 달샤베트 프로그램을 하면서 친구들이 달을 걸어보고 싶어 하더라고요. '달을 걸고 싶다'는 친구들 말에 귀 기울여서 원에서 응용해서 놀이를 진행하게 되었던 것 같아요. 예술터 활동을 통해 교사도 생각이 깨지는 계기가 되었죠

5. 그림책 예술놀이의 신청 주체가 원장님이 아닌 보육교사라고 가정한다면, 그림책 예술놀이에 자발적으로 신청 ● 참여 할 의사가 있으신가요? 그 이유는 무엇인가요?

- 이번에 만4세는 제가 신청했습니다. 원장님께 참여하고 싶다고 하게 해달라고. 했어요. 이번에 처음 하여하신 만4세반 달님반 선생님도 너무 좋았다고 하시더라고요.

6. 그림책 예술놀이에 참여하면서 보육교사로서 가장 의미 있었던 지점(유아 및 학부모 반응, 역량강화 등)과 가장 어려웠던 부분(예술성, 사전활동 참여, 유아 안전 케어, 워크숍 등)은 무엇인가요?

- 의미있던 점 : 아이들의 생각을 귀기울여듣고 그것을 현장의 놀이로 적용할 수 있게 된 점. 놀이중심 유아중심을 막연하게만 생각했는데 놀이에도 적용할 수 있게 된 마음가짐을 갖게 된 것 같아요.

- 아쉬웠던 점 : 프로그램 내용이 일상에서 쉽게 구할 수 없는 재료로 해서 원에서 재료를 가지고 놀이로 확장하지 못해 아쉬웠어요.

7. 그림책 예술놀이는 유아의 예술적 지원을 위해 보육교사와 예술교육가의 협력을 중요하게 바라보고 있습니다. 보육교사와 예술교육가가 가진 전문성이 다른데, 어떠한 부분에서 차이를 느끼시는지요?

- 예술선생님들은 멋있고. 보육교사들은 아이들을 잘 생각하는데, 예술 선생님들께서 아이들의 작은 단어에 반응을 잘해주시고 교사가 할 수 있는 것보다 더 크게 반응해주시고 다양한 표현 억양 등으로 반응해주니까 아이들이 훨씬 더 더 자신 있게 자신의 생각을 말하게 된 것 같아요. 또 아이들을 자유롭게 풀어놔 주시는 것 같고 '할 수 있어! 잘할 수 있어!'등의 격려 또한 아낌없이 해주셔서 좋았어요.

- 보육교사는 무엇보다 안전을 신경쓰는 것 같아요. 여러군데 부딪힐까봐 걱정이 되기도 했고, 계단 등 익숙하지 않은 것들이 많아서 그 지점에서 보육교사의 역할이 중요한 것 같아요.

8. 보육교사 입장에서 협력이 필요하다고 생각하십니까?

- 개인적으로는 협력이 좋았습니다. 예술강사 선생님께서 아이들 모니터링을 하며 교실에서 놀아주시는데 그 때 아이들의 새로운 모습도 보게 되었어요. 또 얼굴을 익히고 가니 친구들도 익숙하니까 프로그램 첫 시간에도 어색하지 않고 좋았던 것 같아요.

10. 보육교사는 그림책 예술놀이의 사업의 주체자로서 본 프로그램 참여 이외에 '사업 설명회,

사전 워크숍, 사전 협의, 기관에서의 사전•사후 활동, 만족도 조사, 성과 공유회' 등에 참여하고 계십니다. 보육교사로서 각 참여 형태를 평가해주세요. (참여 여부, 과정이 어땠는지 등 전반적 평가 _ 의미 있었던 부분, 소모적인 부분 등)

- 사업 설명회 : 서면으로 읽고 파악해도 되지 않을까 생각해요. 이미 그 곳까지 간 거라면 관심이 있어서, 신청하고 싶어서 가는 거니까요. 저는 일단 신청해야겠다고 생각하고 갔는데, 만약 아예 이 사업에 대해 모르는 보육교사가 방문했다고 하더라도 설명이 간단해서 무엇을 어떻게 해야 하는지 모를 수 있겠더라고요. 교사가 원하는 건 '어떻게 할 건지, 어떻게 진행되는지'에 대한 현실적인 부분들이라 생각해요. 서면으로 해도 충분하고, 또 보육교사 개인이 해야 할 역할이나 진행상황 등 현실적인 내용이 담겼으면 좋겠어요.
- 사전 워크숍 : 솔직히 말씀드리면 '이걸 해야 하나' 이런 생각이 들었어요. 수박수영장 그림책으로 미리 활동을 계획해봤는데 좋게 생각하면 미리 한번 틀을 깨야겠다 생각하면서 하기도 했어요. 하지만 교사 입장에서 원에서 정말 바쁜 생활이 이어지는데, 내가 하지 않을 그림책으로 하는 것은 '이건 굳이'라는 생각이 들면서 조금 부담되었어요. 오히려 진짜 해야 하는 것들을 실질적으로 나눴으면 좋겠어요.
- 사전, 사후 활동 : 센터에서의 활동이 자연스럽게 아이들 놀이로 이어졌고 그것을 지원해주면 되니까 많이 어렵진 않았어요.
- 성과공유회 : 개발형 성과공유회에 참여했는데 QR 온라인 전시회를 보고, 그것을 바탕으로 참여 보육교사가 자신들의 소감이나 참여 감상 등을 나눌 줄 알았어요. 그런데 그런 시간이 부족했죠. 보다 현실적으로 나눌 수 있는 자리면 좋겠어요.

11. 그림책 예술놀이에서 가장 우수 요소를 꼽는다면 무엇인가요?

- 새로운 공간에서 아이들이 새로운 재료를 가지고 익숙한 그림책을 가지고 놀이하는 것, 새로운 공간에 가는 것을 힘들어하는 친구들이 요새 굉장히 많은데 그것을 깨는 수업이다!

12. 그림책 예술놀이에서 가장 아쉬운 부분을 꼽는다면 무엇인가요? 그에 대한 대안은 무엇이 있을까요?

- 4회는 너무 짧은 것 같아요. 두 달은 해야 하지 않을까 생각합니다. 또 시간도 60분이 아니라 더 늘어났으면 좋겠어요.

13. 그림책 예술놀이는 예술교육가 네트워크, 원장님들을 주축으로 한 협의회 등이 있습니다. 하지만 현재 보육교사 네트워크는 아직 구성 전인데요. 혹 네트워크가 구성된다면 참여하실 의사가 있으신지? 혹은 네트워크를 구성하신다면 무엇을 중점으로 한 네트워크가 될 수 있을까요? (그림책 탐구, 예술성 강화 등)

- 업무로 인해 참여가 어려울 것 같아요.

14. 그림책 예술놀이에 참여하는 보육교사에게 필요한 지원은 무엇인가요? (역량강화, 보육교사를 위한 워크숍, 참여 페이, 경력 인정 등)

- 교사에게도 이런 프로그램 신청 내용과 공지, 안내 등이 직접적으로 오면 좋겠어요.
- 자료집이 있으면 도움이 많이 될 것 같습니다.

16. 그림책 예술놀이 가장 큰 특징은 무엇이라 생각하나요?

- 책을 찾는다. 예술가 선생님과 함께 한다. 그림책으로 놀 수 있다.

17. 제언 혹은 특별히 하고 싶은 말은 무엇인가요?

– 감사합니다. 시간 조금만 늘려주세요.

(3) 심층 인터뷰 분석 및 결과

보육교사 심층 인터뷰를 통해 보육교사가 바라 본 그림책 예술놀이의 유의미한 지점, 향후 수정・보완되어야 할 운영 과정, 보육교사의 주체성과 역량 강화를 위한 지원 등을 구체적으로 발견 할 수 있었다. 위의 인터뷰를 종합하여 공통적으로 언급된 내용을 아래와 같이 정리하고자 한다.

○ 성과

첫째, 협력의지 공감 : 영유아의 예술경험과 유아 당사자성을 반영한 양질의 대상 맞춤이 되기 위해 보육교사와 예술교육가의 협력은 필요하다.

둘째, 보육교사 예술적 역량 증대 : 보육교사는 예술교육가와의 협력을 통해 예술적 역량이 강화되었고, 보육교사의 한계와 틀을 벗어나 새로운 시도와 발견을 할 수 있었다.

셋째, 그림책 예술놀이 우수 요소 발견 : <그림책 예술놀이>는 영유아의 특별한 예술경험과 주도적 놀이를 위한 다양한 지원(공간 및 재료)과 예술교육가의 전문적인 예술성과 창의성이 가장 큰 특징이자 우수요소라고 할 수 있다.

넷째, 대상맞춤의 의미 : 대상맞춤 <그림책 예술놀이>는 영유아들로 하여금 그림책에 대한 관심 증대뿐만 아니라 예술 활동에 대한 즐거움과 몰입을 가져다주었다. 또한 유아 스스로 그림책의 주제 또는 경험한 예술 활동을 연계하여 자신의 세계를 확장하고 일상에 주목하는 것을 발견할 수 있었다.

○ 과제

첫째, 네트워크 재정립 : 보육교사의 유아교육 현장 본 업무를 고려하여 <그림책 예술놀이>의 사업설명회, 사전워크숍, 성과 나눔회 등 효율적인 운영을 고려할 필요가 있다. (참여 목적 및 방향성 재설정, 양질의 네트워크 방법 고민)

둘째, 공간 안전문제 : 프로그램 운영 시 영유아의 안전을 위한 장치가 필히 마련되어야 한다. (각종 공간 모서리, 탈의실, 공간별 매트 등)

셋째, 보육교사를 위한 제도적 지원 : <그림책 예술놀이> 참여 이수증 혹은 수료증, 개발형 경력 증빙 가능 서류 등 제도적 차원의 지원이 필요하다.

넷째, 보육교사의 역량강화 : 단순한 일회성 워크숍 보다는 실질적인 아카이브 자료집(프로그램 개발 과정 및 내용, 사전 사후 연계 활동 등) 공유를 통해 그림책 예술놀이 방법론과 예술놀이 사례들을 접하면서 예술적 역량 강화뿐만 아니라 사업 이해를 강화할 수 있겠다.

3. 프로그램

1) 통합예술교육 프로그램 개발 및 운영

본 연구는 그림책을 활용한 유아문화예술교육활동을 개발하고 이를 현장에 적용하여 <그림책 예술놀이>의 방법론으로서 그 실행가능성을 검증하기 위한 연구이다.

유아교육전문가 2인과 예술교육가 2인이 예술적 가치를 인정받고 있는 백희나 작가의 달샤베트 그림책을 중심 매체로 유아 당사자성을 반영하여 활동의 목적 및 목표, 방향성, 교육내용, 방법, 평가를 포함한 통합예술교육 프로그램을 최종 개발하였다.

본 연구에서 그림책을 활용한 통합예술교육활동을 개발하기 위한 단계는 다음과 같다.

첫 번째 단계는 유아교육기관 보육교사와 예술교육가의 상호 매칭을 하는 단계이다. 예술교육가는 예술교육가 네트워크를 통해 현장의 요구를 함께 분석하면서 예술교육가의 전문성을 발휘하여 통합예술교육활동 개발이 가능한 기관을 고려하여 매칭한다.

두 번째 단계는 사전협의를 통해 현장의 요구를 반영하기 위한 조사를 하는 단계이다. 참여 기관 유아의 개별적 특성 및 발달단계를 고려하고, 유아의 놀이를 관찰하여 흥미와 관심을 파악함으로서 유아의 놀이의 확장을 위한 지원의 기초를 마련한다.

세 번째 단계는 통합예술교육활동의 방향성을 설정하는 단계이다. 이는 실제적으로 현장에 적용할 프로그램 내용 개발 시 그 기반이 되는 틀을 마련하는 것이다. 현장 요구 분석에서 적용점과 시사점을 토대로 본 활동의 목적 및 목표, 내용, 방법 등을 설정하여 기본 모형을 개발한다. 이 개발된 기본 방향성의 적합성은 유아교육기관 보육교사와의 협의를 통해 수정, 보완 절차를 거친다.

네 번째 단계는 통합예술교육활동을 구성하는 단계이다. 개발된 교육활동 모형을 기반으로 활동 계획을 구성한다. 예술교육가 2인과 보육교사 2인의 협의를 통해 프로그램의 필요성과 가치, 그림책의 예술적 가치와 활용, 백희나의 달샤베트 그림책에 대한 탐구 및 활용 방향, 예술놀이 활동의 목적 및 목표, 내용, 교수-학습방법 등에 대해 논의하고 최종 프로그램을 개발한다.

다섯 번째 단계는 현장에 적용함으로서 실제 실행 단계에서의 유의미한 지점과 문제점을 분석한다.

여섯 번째 단계에서는 본 프로그램을 연계한 유아의 자발적 놀이 및 사후 연계 활동, 유아의 반응을 공유하여 예술놀이 프로그램의 의미와 가치를 발견한다.

일곱 번째 단계에서는 보완하기 위한 단계로 유아교육기관 보육교사와 예술교육가의 평가를 통해 교육 활동안 개발안을 수정 • 보완한다.

여덟 번째 단계에서는 개발확장형을 운영을 통해 앞서 개발된 프로그램을 새로운 참여기관에 적용하여 참여 기관의 유아의 특성을 고려하여 유연하게 운영하고 그 과정과 결과를 평가한다.

이상과 같은 통합예술교육 개발 단계는 다음과 같다.

<표16> 통합예술교육 개발 단계

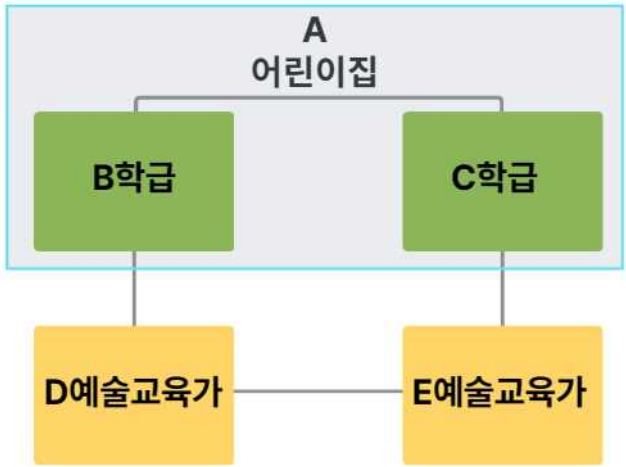
단계	절차	내용	시기
개발 단계	참여기관 - 예술교육가 매칭	• 예술교육가의 예술적 전문성 발휘 및 통합예술교육 운영 가능 기관 상호 매칭	5월 9일
	⬇		
	현장 요구도 조사	• 사전협의를 통한 참여 기관 유아 개별적 특성 및 발달단계, 관심과 흥미, 요구도 조사	8월
	⬇		
	통합예술교육 프로그램 방향성 설정	• 그림책을 활용한 통합예술교육 활동의 목적 및 목표, 내용 구성	
	⬇		
	예술놀이 개발 및 적용 가능성 검증	• 협의를 통한 예술놀이 프로그램 개발, 역할별 전문성을 발휘한 검토와 타당성 검증, 수정 및 보완	
	⬇		
실행 단계	예술놀이 실행	• 예술놀이 프로그램 현장 적용 • 활동 실행을 통한 보완점 검토	9월
	⬇		
사후 단계	사후 연계 활동	• 유아교육기관 유아의 자발적 연계활동 놀이 관찰 및 공유	
	⬇		
	피드백 및 평가	• 예술놀이 프로그램 운영 평가 • 프로그램 수정 • 보완	10월
	⬇		
확장	**개발확장형 운영 타 참여기관 적용**	• 동일 연령의 다른 유아 대상 실행 및 평가	10월 11월

(1) 통합예술교육 개발 및 운영을 위한 참여기관 - 예술교육가 매칭

개발형 참여 기관 신청 모집 전 행정담당자와 협의를 통해 통합예술교육 프로그램 개발이 가능한 유형을 다음과 같이 설정하였다.

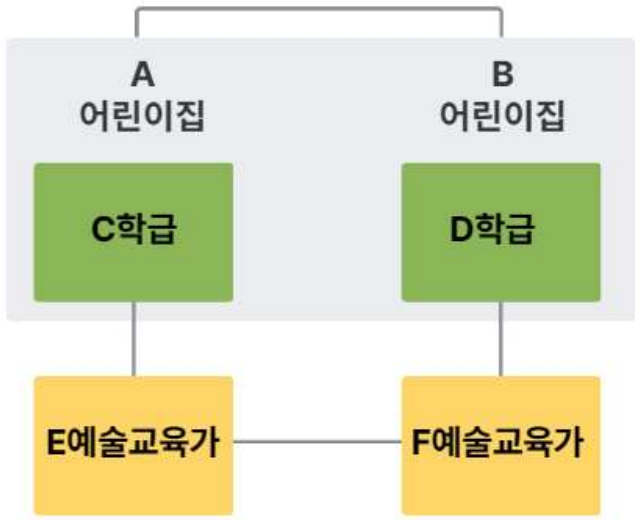
유형1. 1개 기관 2학급이 공통의 주제와 그림책을 신청한 경우
유형2. 2개 기관 2학급이 협력 의지를 갖고 공통 주제와 그림책을 신청한 경우
유형3. 2개 기관 2학급이 우연히 같은 주제 및 그림책을 신청한 경우

<그림6> 통합개발 가능 유형1



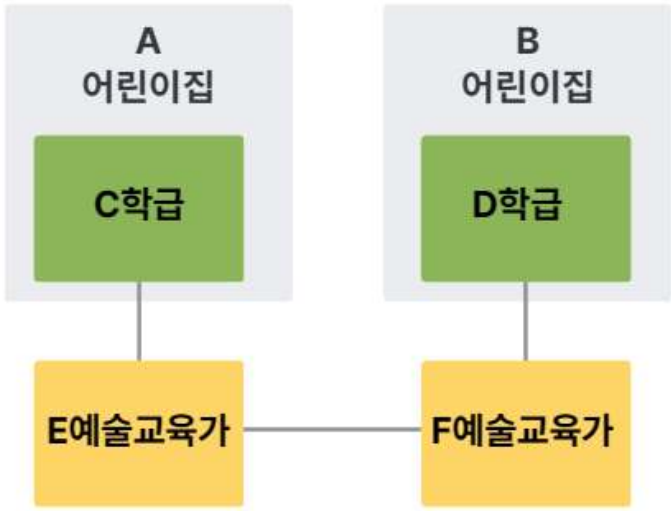
유형1은 같은 기관 두 학급이 공통으로 신청한 경우로 유아교육기관의 보육교사 간 이해관계가 형성되어있으며 기관의 운영 일정 및 방향성, 현장의 요구가 같기 때문에 공동의 목표를 가지고 통합예술교육 프로그램을 개발하는 과정이 원활하다. 또한 동일한 시간대에 프로그램을 운영하면서 유아들로 하여금 서로간의 예술과정 감상 및 공유가 가능하고, 예술교육가의 전문성에 따라 다르게 운영되는 프로그램의 방향과 방법을 상호 모니터링하며 역량 강화를 도모할 수 있다는 점이 장점이다.

<그림7> 통합개발 가능 유형2



유형2는 다른 기관 두 학급이 협력 의지를 갖고 공통 주제와 그림책을 신청한 경우로 이 또한 통합예술교육 프로그램 개발이 가능하다. 하지만 유아의 개별적 특성을 반영하기 위해 참여 유아교육기관 원장 및 보육교사 간 공감대 형성이 선행되어야 하며, 원활한 사전협의를 위해 서로 간 일정 조율이 필수이다. 유형2의 경우 두 개의 기관이 서로 다른 일정에 프로그램 운영을 설정하여 예술교육가의 역량강화를 위한 상호 모니터링 및 안정적 운영을 위한 협력 지원을 가능하게 할 수 있다.

<그림8> 통합개발 가능 유형3



유형3은 서로 다른 기관이 같은 주제 혹은 그림책을 선정하여 신청하는 경우로 해당 유형은 대상맞춤을 가장 잘 반영하면서도 통합예술교육 개발이 가능한 유형이다. 유형2와 비슷한 형태로 보이지만, 유형2는 서로 다른 유아교육기관이 참여 신청 전 협력의지를 도모하고 주제 및 그림책을 공동으로 설정하여 신청하는 구조인 반면 유형3은 사전협의 없이 개별적으로 참여 신청하는 점에서 다르다.

해당 유형은 기관 및 교사로 하여금 신청 후 통합예술교육 개발 의지와 동의를 새롭게 구해야 하는 과정이 필요하기에 현 운영 과정에 적용하기에는 한계가 있다.

2023년 <그림책 예술놀이> 통합예술교육 프로그램 개발은 유형1, 유형2로 진행되었으며, 개발형 총 20개 학급 중 4학급(4명의 보육교사) • 4명의 예술교육가가 참여하였다. 사전 상호 매칭 시 참여 기관 요구도와 예술교육가의 전문성을 고려하여 매칭 하였고, 본 연구자는 통합 유형1에 참여하여 A어린이집 보육교사 2인(B•C교사)과 움직임을 전문으로 하는 D예술교육가와 함께 통합예술교육 프로그램을 협력 개발 • 운영하였다.

다음은 A어린이집의 개발형 사전 참여 신청 내용이다.

<표17> A어린이집의 개발형 사전 참여 신청서

1. 원하는 주제와 그림책은 무엇인가요?
- 상상 속에서 만나는 친구, 백희나 작가님의 그림책으로.
2. 그림책 예술놀이 수업에서 기대하는 바는 무엇인가요?
- 그림책에서 찾을 수 있는 놀이 중 일반적인 놀이가 아닌 다양한 도구와 매체를 활용한 놀이를 해보고 싶었습니다. 지난번에 참여한 '책 속의 책 속의 책'에서 멀티화면과 백업을 이용한 활동을 할 때 유아들이 정말 책속에 들어가는 느낌을 받거나 '그림자놀이'활동 중 움직이는 기차에 달린 손전등이 유아들이 만든 구성물을 벽면에 그림자로 비추며 똑같은 구성물의 그림자가 다양한 모양의 그림자로 바뀌는 모습을 보며 유아들이 그림책과 놀이에 많은 흥미를 보였습니다. - 백희나 작가님의 작품으로 다양하고 새로운 활동을 해보고 싶습니다. - 그리고 동극도 해보고 싶습니다.

A어린이집은 백희나 작가의 그림책을 바탕으로 유아들이 상상 속에서 새로운 친구를 만나고, 다양한 도구와 매체를 활용한 활동 및 동극참여를 희망하였다. 본 연구자는 연극적인 전문성을 살려 동극을 위한 놀이 지원을 희망하였고, D예술교육가는 본 연구자와 통합 예술교육 개발 및 운영 경험이 있으며 움직임 전공으로서 그림책에 대한 새로운 시선 및 신체 움직임 활동을 지원하고자 판교 어린이집 통합개발에 함께 참여하게 되었다.

(2) 사전협의를 통한 현장 요구도 조사

본 통합예술교육 프로그램 개발을 위한 설계 과정에서 대상맞춤을 위한 현장의 상황을 반영하기 위해 현장의 요구를 조사하였고 현장 모니터링을 통해 참여 유아 발달 단계 및 특성을 파악하였다.

가. 대상

<표18> 통합개발 참여 A어린이집 현황

참여기관	A어린이집	
참여자(유아) 연령	만 4세	
반	별님반	달님반
참여자 총 인원 (특수 아동 포함)	17명	17명
참여자 중 특수아동		3명
학급 특징		장애통합반

나. 보육교사를 통한 참여자 특징 파악

<표19> A어린이집 유아 사전 조사

구분	내용
공통	- 전체적으로 자신의 이야기와 의견을 이야기하기 어려워한다. - 감정표현이 풍부하지만 '언어'로 표현하는 것을 어려워한다. 부정적인 감정, 인간의 욕구를 공격적으로 혹은 표정으로 혹은 몸으로 표현하는 아이들이 있는데, 그림책 예술놀이 활동을 통해 말로 표현하는 경험을 하길 원한다. - 놀이를 주도를 하는 아이들이 소수 있는데, 대부분 그 아이들을 따라하는 편이다. 또 좋아하는 것이 달라 그룹이 나눠져 있다. - 비 장애 아동임에도 언어적 표현보다 비언어적인 표현을 더 많이 하는 편이다. 그 지점이 매우 아쉽다.
별님반	- 대체적으로 구체화된 그림을 그리기는 아직 어렵지만, 그림 그리기를 좋아하며 그 속에 의미를 담으며 그림을 그린다. 소근육은 발달 되어있고, 가위질을 모두 다 한다. 자기주장은 강한데, '감정'을 적절한 언어로 표현하는 것이 가장 큰 이슈이다. 예를 들어 날씨 때문에 바깥 활동 여부를 정하는 과정에서 자신의 의견을 이야기 하다가도 함께 정하자라고 하면 친구들 앞에서 손들로 이야기하는 것을 대부분 아이들이 못한다. - 표현이 부정적인 아이가 한 명이 있다. 아이디어가 참신하고 창의적이나 부정적이고, 한 번 허용해주면 계속 더 심하게 하는 편이다.
달님반	- 협동놀이를 좋아하는데 무리가 나뉜다. 미술활동을 좋아하는 친구들, 블록놀이를 좋아하는 친구들로 크게 나뉘고 의견을 주도적으로 내는 친구의 말을 거의 다 따르며 놀이하는 편이다. - 장애아동 3명이 있어서 통합반으로 운영되고 있으며, 통합반 선생님이 그림책예술놀이 활동에서도 함께 하실 예정이다. - 대체적으로 아이들이 무언가를 원할 때 의견을 언어로 표현하기보다 선생님을 그저 바라보고 있거나, 알아서 해주길 기다리는 지점들이 많다.

다. 현장 모니터링을 통한 유아 특성 파악

<표20> 모니터링 목표

모니터링 목표	- 해당 유아는 역할극 몰입과 표현이 가능한가?
	- 핵심 요구인 자기표현은 현재 어떤 수준이며, 어떻게 이루어지고 있는가?
	- 언어적 상호작용, 흥미, 관심도는 어떠한가?
	- 특별히 유의해야 할 아이의 특성은 어떠한가?

<사진1> A어린이집 유아 모니터링

모니터링 결과	- 낯선 이에 대한 경계심이 없고, 보육교사의 걱정과 달리 대체적으로 자신의 의견을 적극적으로 표현했다. - 자유놀이 중인 유아의 놀잇감을 TA가 새로운 이야기로 변형하기 시작하니 쉽게 몰입하고 적극적으로 상상을 더해 덧입히는 모습이었다. - 이야기 상상하기를 즐기고 엉뚱한 소재에 관심을 보였다. - 자신들의 이야기를 들어주고 새롭게 반응해주는 상호작용을 매우 즐거워했다. - 특정 아이는 자신의 의견이 관철 될 때까지 이야기하려고 하거나, 자신의 의견이 받아들여지지 않으면 힘들어하는 등 상호작용에서 예민한 모습을 보였다. 그림책 예술놀이 활동 중 긍정적인 상호작용을 통해 상상을 확장할 수 있도록 돕고, 서로의 의견이 다를 수 있다는 것을 경험해 볼 필요가 있겠다. - 부정적으로 이야기하는 남자 친구는 자극적이고 웃긴 내용으로 자신을 집중시키는 경향이 있었다.

라. 주제 및 그림책 예술놀이에 대한 현장 요구

“ 감정과 의견을 적절한 언어로 표현하는 것을 어려워하는 우리 아이들을 위해 동극 속 새로운 역할이 되어 자신의 감정을 편안하고 자유롭게 표현할 수 있는 경험을 제공해주고 싶어요. 동극은 자기 자신이 아닌 다른 누군가로 변신하여, 자기의 내면을 편안하고 재미있게 표출하도록 도우니까요.” - A어린이집 B•C교사

(3) 통합예술교육활동 방향성 설정

가. 프로그램 전체 방향성

보육교사와 예술교육가가 현장의 요구와 예술교육가의 철학 및 방향성을 바탕으로 프로그램 전체 방향성을 설정하였다. 프로그램 전체 틀을 과정드라마 형식으로 구성하고 그림책 속 역할입기를 통해 인물의 상황을 입체적으로 경험하며, 유아 자신의 생각을 예술언어를 통해 안전하고 자유롭고 편안하게 표현할 수 있도록 설정하였다.

그림책의 예술적 요소를 역할입기로 탐색하고 이를 다양한 통합 예술 활동으로 전개하여 표현력 및 창의적 문제해결능력을 증진시키며, 그 과정과 결과의 상호 공유를 통해 공감능력을 증진시키는 것으로 방향성을 모았다.

나. 주제 그림책 선정

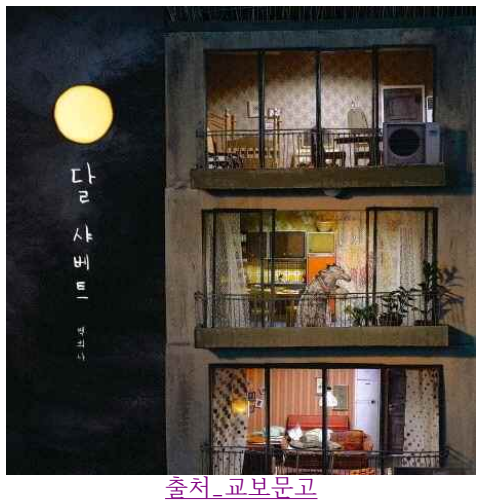
사전 신청 시 A어린이집에서 희망했던 백희나 작가 그림책을 중심으로 주제 그림책을 논의・선정하였다. 다음은 해당 통합예술교육 프로그램을 위해 고려한 주제 그림책 선정 기준이다.

<표21> 주제 그림책 선정 기준

문학적 요소	• 유아가 이해 가능한 줄거리, 주제, 어휘로 구성되어 있는가? • 유아가 상상할 여지가 있는가? • 유아가 공감하고 동일시 할 수 있는 내용인가? • 유아에게 친숙한 소재가 담겨 있는가?
예술적 요소	• 글과 그림이 조화를 이루고 있는가? • 그림책의 그림이 유아에게 매력적인가? • 유아가 그림을 탐색하고 의미를 읽는데 도움이 되는가?
교육적 요소	• 유아의 발달에 적합한가? • 유아의 놀이 주제에 적합한가? • 유아의 신체활동, 극 놀이 등 놀이 및 활동 계기가 가능한가?
놀이 확장성	• 유아가 놀이 주제를 즐길 수 있는 그림책인가? • 그림책 읽기의 과정에서 놀이로 확장이 가능한가?
상상력과 즐거움	• 유아의 상상력과 표현을 격려하는 그림책인가? • 유아가 지속적으로 재미를 느낄 수 있는 그림책인가?

해당 기준을 바탕으로 백희나 작가의 그림책 중 '달샤베트'가 최종 선정되었다.

<그림9> 백희나 작「달샤베트」



출처_교보문고

달샤베트의 중심 소재인 '달'은 유아들에게 친숙한 자연 소재이다. 자연물의 변화를 무더운 여름날 녹아버린 샤베트로 비유하여 환경 문제 뿐만 아니라 달의 자연적 현상까지 상상의 이야기로 재미있게 풀어나간다. 달의 변신을 통한 상상의 과정은 유아들로 하여금 일상을 새롭게 바라볼 수 있게 도울 뿐 아니라 예민하게 감지할 수 있게 한다. 또한 프로그램 운영과정의 계절과 적합하여 예술놀이를 통해 자신의 일상까지 연결이 가능하다. 더 나아가 이야기 스토리텔링이 탄탄하며 갈등상황과 문제 해결이 명확하고, 그림책에 드러나 있지만 상상의 여지가 가능한 역할(아파트 주민)을 활용하여 아이들만의 상상으로 새롭게 재구성 할 수 있다. '자기표현'을 능동적으로 가능하게 하는 구조로 A어린이집의 현장의 요구를 반영하기에 충분하다고 판단하였다.

(4) 통합예술교육활동 프로그램 구성

A어린이집 참여 유아들이 그림책 속 아파트 주민 역할이 되어 그림책의 이야기를 입체적이고 순차적으로 경험할 수 있도록 구성하였다. 유아의 주체적인 참여를 위해 통합예술교육프로그램 매 차시마다 <문제 상황발생 - 갈등 상황 해결을 위한 의견제시 - 예술적 표현을 통한 해결>구조로 설정하고 참여 유아들은 때마다 그림책 속 역할이 처한 문제 상황을 해결하기 위해 스스로 방법을 모색하고, 예술적으로 자기표현을 시도한다. 이 과정을 통해 자신의 생각을 창의적으로 표현하는 과정을 즐기고 더 나아가 자연과 예술, 일상에서 아름다움 수 있도록 구성하였다. 또한 다양한 예술요소 경험을 통해 보다 풍부한 통합적 사고와 감상이 가능하도록 하였다.

1차시부터 3차시까지는 그림책의 이야기 구조를 역할로서 순차적으로 경험하고, 4차시는 예술적으로 확장하여 그림책 너머의 이야기를 상상하고 표현 해 보는 차시로 구성하였다.

가. 통합예술교육활동 프로그램 구성 단계

통합예술교육활동 개발을 위해 보육교사-예술교육가 간 4회차 사전협의와 예술교육가 간 4회차 사전협의, 총 8회차의 사전협의를 진행하였다. 각 협력 주체별 전문성을 발휘하여 보육교사는 놀이 활동 아이디어와 참여 유아의 개별적 특성 반영에 주력했고, 예술교육가는 본 프로그램의 예술적 활동 개발에 주력하였다.

<표22> 통합예술교육활동 프로그램 구성 단계

단계	내용
그림책 탐구	백희나 작가「달샤베트」작품 연구
예술적 탐구	그림책 속 통합 예술 요소 발견
프로그램 목표 설정	프로그램 전체 목표 및 세부 목표 설정
프로그램 구조 정립	과정드라마 구조 및 역할, 내용 설정
활동 아이디어	통합 예술 놀이 활동 아이디어 논의
타당성 검증	참여 유아 발달단계 및 교보재 타당성 검증
최종 프로그램 개발	최종 프로그램 교안 공유 및 검토
역할 분배 및 준비	주체별 역할 및 준비사항 점검

나. 최종 통합예술프로그램 활동 요약

<표23> 최종 통합예술교육프로그램 활동 요약

차시	필수 어린이집 사전활동	차시 활동 명 · 주요내용
1	달빛 아파트 출입카드 만들어오기 (동•호수, 그림 및 꾸미기)	**<달빛 아파트, 무더위 이겨내기 대작전!>** 역할극 속 달빛 아파트 주민이 되어 역대급 무더위라는 문제 상황을 경험하고, 이를 해결하기 위해 자신만의 방법을 연극 움직임(타블로, Tableau)로 표현한다.
2	자기만의 달빛 아파트 구상하여 만들어오기 (ex. 박스 한 면 뚫어 내부 구성)	**<녹아버린 달의 변신!>** 정전이 일어난 달빛 아파트를 위해 반짝 반짝 빛나는 무언가를 찾아보고, 반장 할머니가 주신 달물(형광 물감)을 활용해 암흑이 된 달빛 아파트와 자신의 집을 밝힌다.
3		**<똑똑똑. 달이 사라졌어요.>** 살 곳이 사라진 옥토끼를 위해 자신만의 모양과 색으로 반짝이는 은박지 달을 만들고, 하늘 높이 올려 밝혀준다.
4		**<달나라의 슬기로운 생활>** 예술 확장 차시_ 달 탐색 과정을 통해 (달관찰, 달놀이, 달을 활용한 핫시팅) 달과 관계를 맺고, 내가 생각하는 달나를 구성해 동극으로 표현한다.

다. 통합예술교육 프로그램 4차시 약안

○ 1차시 요약

백희나 <달 샤베트>의 중심 배경인 무더운 여름 날 아파트 주민들의 무분별한 에어컨, 선풍기 사용을 아파트 주민 역할이 되어 직접 경험하고 그림책 속 문제 상황을 입체적으로 이해한다.

<그림9> 그림책「달샤베트」

출처_교보문고

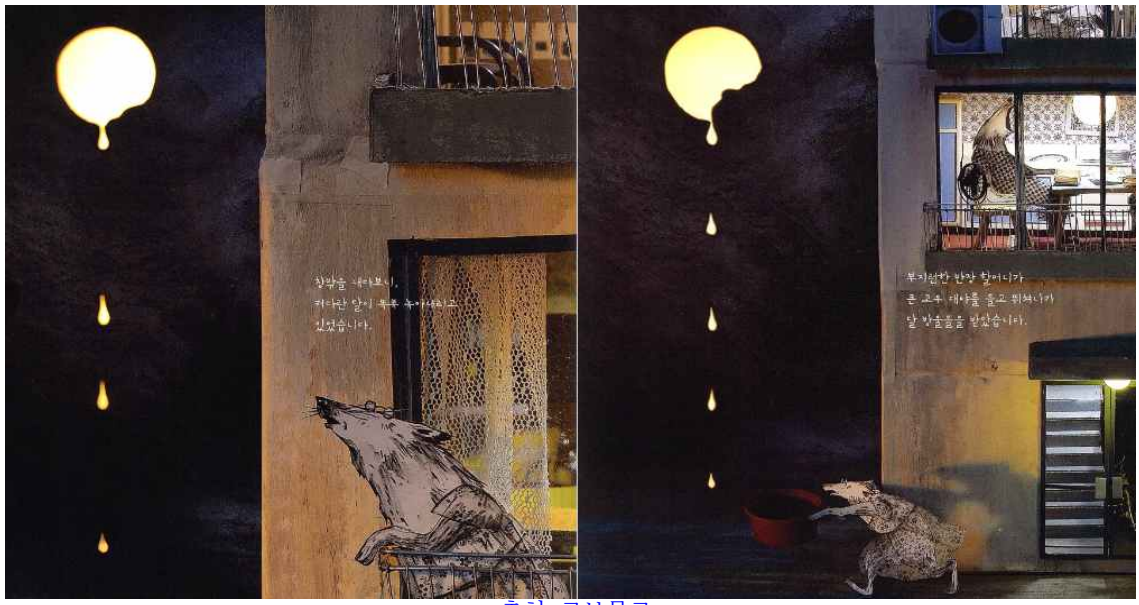
1차시		
활동명	달빛 아파트, 무더위 이겨내기 대작전!	
목표	그림책 속 역할이 되어 연극 상황에 몰입하고, 무더위를 이겨내는 나만의 방법을 연극적 움직임(타블로 기법)으로 표현한다.	
핵심발문	"무더위를 이겨내기 위한 자신만의 아주 특별한 방법이 없을까요?"	
교보재	어린이집	유아 명찰, * 달빛 아파트 출입 카드키 (1차시 전, 사전활동 필수)
	TA	역할 내 교사 소품, 음향 영상 장치, 마스킹테이프, 조명, 릴선 등
활동 공간	5층 강당	

도입	**1. 그림책 속 역할이 되어 '역대급 무더위'라는 문제 상황에 몰입한다.** 1) 아파트 단지로 입장해 슈퍼문을 감상한다. 2) 그림책 속 역할이 되어 '역대급 무더위' 뉴스를 보며 문제 상황을 이해한다. - 아파트 경비원(TA), 아파트주민(아이들), 뉴스기자(보육교사)
전개	**1. 무더위를 이겨낼 수 있는 방법에 대해 다 함께 이야기 나눈다.** 1) 역할 내 교사 경비원(TA)의 질문에 따라 무더위를 이겨낼 수 있는 방법을 즉흥 인터뷰로 나눠본다. - '몇백 몇호 사는 누구인지, 무엇을 하시는 분인지, 요즘 무더위 때문에 무엇이 힘든지, 무더위를 이겨내는 좋은 방법은 없을지' 등등 역할극을 통한 인터뷰 진행 2) 아파트의 동 대표들로서 아파트에 사는 주민들을 위해 무더위를 이겨낼 수 있는 방법을 고민해서 보여주기로 약속한다. **2. 그룹이 모여 무더위를 이겨낼 수 있는 방법을 떠올리고, 신체로 표현한다.** 1) 그룹으로 모인다. 2) 무더위를 이겨낼 수 있는 창의적인 방법을 생각한다. 3) 신체를 활용해 협동하여 표현해 본다. **3. 무더위를 이겨내는 방법을 그룹별로 발표하고, 감상한다.** 1) 무더위를 이겨내는 방법을 신체 움직임으로 표현한다. 2) 감상을 토대로 가장 재미있는 방법, 효과적인 방법, 어려운 방법 등은 무엇이었는지 함께 이야기 나눈다. 3) 찍은 사진을 감상한다.
정리	**1. 전원 코드를 꽂는 상황극으로 활동을 마무리 한다. (5분)** 1) 무더위를 이겨내는 여러 방법들을 실행하기 위해 주변 콘센트를 찾아보고, 전원을 많이 켜야 하는 상황을 이해한다.

○ 2차시 요약

무분별한 전기 사용으로 정전이 된 아파트를 위해 밝힐 수 있는 방법을 생각해 보고, 찾아 나선다. 역할 내 교사 503호 반장 할머니를 만나 녹은 달물을 얻어오고, 달물을 활용해 어두워진 아파트를 밝힌 후 할머니께서 만들어 주신 달샤베트를 맛본다.

<그림10> 그림책「달샤베트」



출처_교보문고

2차시		
활동명	녹아버린 달의 변신	
목표	어둠을 밝힐 수 있는 반짝이는 것들을 찾아보고, 자신만의 방법으로 공간을 밝혀본다.	
핵심발문	"어떻게 하면 어둠을 밝힐 수 있을까요?" "자신이 생각하는 반짝이는 것은 무엇이 있나요?" "달물로 무엇을 만들고 싶나요?"	
교보재	어린이집	* 박스로 만든 자기 아파트, 편안한 옷 혹은 미술용 방수복, 명찰
	TA	역할 내 교사 소품, 형광 물감(노랑), 붓, 블랙라이트, 종이집 등
활동 공간	2층 통합랩 립 4층 소리연습실	

도입	※ 전 차시 사진 문 앞에 전시, 아파트 출입증 찍고 들어오기 **1. 정전이 된 문제 상황을 이해한다.** 1) 확성기 안내 방송에 따라 암흑 공간에 모인다. 2) 왜 정전이 되었는지 문제원인을 파악한다. - 1차시 발표를 토대로 무분별하게 사용한 전기가 원인
전개	**1. 빛을 찾기 위해 아파트를 탐색한다.** 1) 찾아올 어둠을 밝히기 위한 방법에 대해 간단하게 이야기 나눈다. - 어떻게 하면 어둠을 밝힐 수 있을까?

	- 자신이 생각하는 진정 반짝이는 것은? 2) 아파트 단지(꿈터 공간)를 탐색하며 저마다의 빛을 발견한다. 3) 반짝 반짝 빛나고 있는 503호 반장 할머니 댁을 발견한다. **2. 503호 반장 할머니를 만나 그림책 일부를 경험한다.** 1) 할머니가 들려주시는 소리를 듣고, 무엇인지 추측 해 본다. (달물) 3) 할머니의 이야기를 듣고(그림책에 등장하는 대사 그대로) 달이 녹은 상황임을 이해한 후 녹은 달물을 받아온다. **3. 녹은 달물(형광 물감)을 활용해 어두운 공간을 자신만의 방법으로 밝힌다.** 1) 녹은 달물로 밝히고 싶은 무언가를 아파트 공간에 그려본다. 2) 녹은 달물로 정전이 된 아파트 단지를 밝게 빛낸다. (달물로 색칠) 3) 달물로 밝게 빛나는 아파트를 함께 둘러본다. (블랙라이트 활용)
정리	**1. 그림책의 '달샤베트 장면'을 경험한다.** 1) 할머니가 등장하여 달샤베트를 나눠준다. 2) 달샤베트의 맛을 상상하고 표현 해 본다.

○ 3차시 요약

녹은 달물로 살 곳이 사라진 옥토끼를 만나고, 옥토끼의 문제를 해결해 주기 위해 반짝이는 은박지로 나만의 집을 만들어 준다.

3차시		
활동명	똑똑똑! 달이 사라졌어요.	
목표	그림책 속 문제 상황을 해결하기 위해 자신만의 달을 만들고 설치한다.	
핵심발문	"옥토끼를 구해줄 수 있는 방법이 있을까요?" "옥토끼를 위한 나만의 달은 어떤 모습, 어떤 색인가요?"	
교보재	어린이집	유아 명찰, 달빛 아파트 출입증
	TA	은박지, 매직, 낚시 줄, 조명, 거치대, 지도, 음향, 등
활동 공간	2층 통합랩, 3층 통합랩, 4층 움직임랩	

도입	**1. 아파트 단지에 모여 저번 시간 이야기를 나눈다.** 1) 달빛 아파트 주문들은 의문의 전화를 받고 모두 모인다. (별님반, 달님반 한 공간에 모임_통합 운영) **2. 역할 내 교사 옥토끼를 만나 문제 상황을 이해한다.** 1) 대화를 나누고 있을 때 옥토끼 두 마리가 등장한다. 2) 달이 녹아서 사라져버린 탓에 갈 곳을 잃은 옥토끼 상황을 이해한다.
전개	**1. 옥토끼를 도와줄 수 있는 방법에 대해 이야기 나누고 재료를 찾는다.**

	1) 4층에 배치되어있는 재료들을 찾아 모인다. - 매직, 손전등, 3M장갑, 낚시줄+노끈+가위, 은박지 2) 아파트 단지별로 흩어진다. **2. 옥토끼를 위한 나만의 달을 만든다.** 1) 예시작품을 함께 만들어 본다. 2) 매직, 은박지를 활용해 구기고 덧붙이며 나만의 달을 만든다. 3) 다양한 재료를 덧입혀 은박지 달을 자신만의 방법으로 꾸민다. 4) 만든 달을 하늘에 매달아보고, 가장 반짝일 수 있는 위치도 찾아본다. **3. 반짝 반짝 빛나는 달을 감상하고, 옥토끼에게 선물한다.** 1) 옥토끼를 불러 자신의 달을 소개하고 선물한다. 2) 옥토끼를 위한 달을 공유하고 감상한다. (별님반, 달님반 상호 감상)
정리	**1. 그림책 장면의 일부를 감상한다.** 1) 1단지로 다시 돌아온다. 2) 토끼를 위해 달맞이꽃을 만드는 할머니의 모습을 감상한다.

○ 4차시 요약

옥토끼가 사는 달나라를 상상하고 구성한 후, 동극으로 표현한다.

4차시		
활동명	달나라의 슬기로운 생활	
목표	달을 탐색하며 달과 관계 맺고, 자신만의 달나라를 구성하여 동극으로 표현한다.	
핵심발문	"달에서 발견되는 것이 있나요?" "달과 놀이를 할 수 있다면 어떤 놀이를 하고 싶나요?" "달에게 궁금한 점이 있나요?" "달이라면 이 질문에 무엇이라고 답할까요?" "내가 생각하는 달나라의 모습은 어떤가요?"	
교보재	어린이집	유아 명찰, 미끄럼방지 양말
	TA	달 영상 및 사진, 젤리볼, 의자 및 조명, 다양한 일상 도구 등
활동 공간	4층 움직입랩	

도입	**1. 다양한 방식으로 달을 탐색한다.** 1) 달 사진 및 영상을 보며 달의 숨겨진 모습, 모양 등을 자세히 관찰한다. 2) 달(젤리볼)과 자유롭게 놀아보며 달과 관계 맺는다.
전개	**1. 궁금한 질문 들을 스스로 답해 본다.** 1) 달에게 궁금한 질문들, 토끼에게 궁금한 질문들을 함께 나눠본다. 2) 달 혹은 토끼가 되어 답해본다. (핫시팅 기법)

	2. 내가 생각하는 달나라의 모습을 구성한다. 1) 앞선 질문과 대답을 토대로 내가 생각하는 달나라의 모습을 떠올린다. 2) 다양한 일상 도구를 활용해 달나라의 모습을 각자 구현한다. 3) 각자 자신의 달나라를 소개한다. **3. 달나라의 모습을 동극으로 표현한다.** 1) TA의 이끔에 따라 자신의 달나라 속 생활 모습을 움직임과 대사, 소리 등 동극으로 표현한다.
정리	**1. 차시 전체를 함께 나누며, 프로그램을 마무리 한다.** 1) 가장 기억에 남는 순간, 소감 등에 대해 이야기 나눈다. 2) 달에 대한 느낌이 어떤지, 달에 대해 새롭게 느껴지는 것이 있는지 이야기 나눈다. 3) 그림책 달샤베트를 소개하고 마무리 한다.

(5) 통합예술교육 개발 <그림책 예술놀이> 실행

최종 프로그램 개발안을 2023년 9월 4일부터 25일까지 매주 월요일, 4차시 동안 A어린이집 별님반 • 달님반이 성남 꿈꾸는 예술터에서 동시간대에 실행하였다. 1,2,4차시는 각 반별로 진행하였고, 3차시의 경우 두 반이 공동으로 모여 문제 해결 방식을 도모하고 결과물을 공유하는 통합운영으로 진행하였다.

<표24> 통합예술교육프로그램 운영 개요

프로그램 명	뚝뚝뚝, 달빛 아파트	
운영 시간	오전 10:30 - 11:30 (총60분)	
참여 반	별님반	달님반
담당 예술교육가	김연진	D예술교육가
요일	월	
1회차	9월 4일 (월)	
2회차	9월 11일 (월)	
3회차	9월 18일 (월)	
4회차	9월 25일 (월)	

<사진2> 1차시, 무더위를 이겨내는 아파트 주민들만의 창의적인 방법

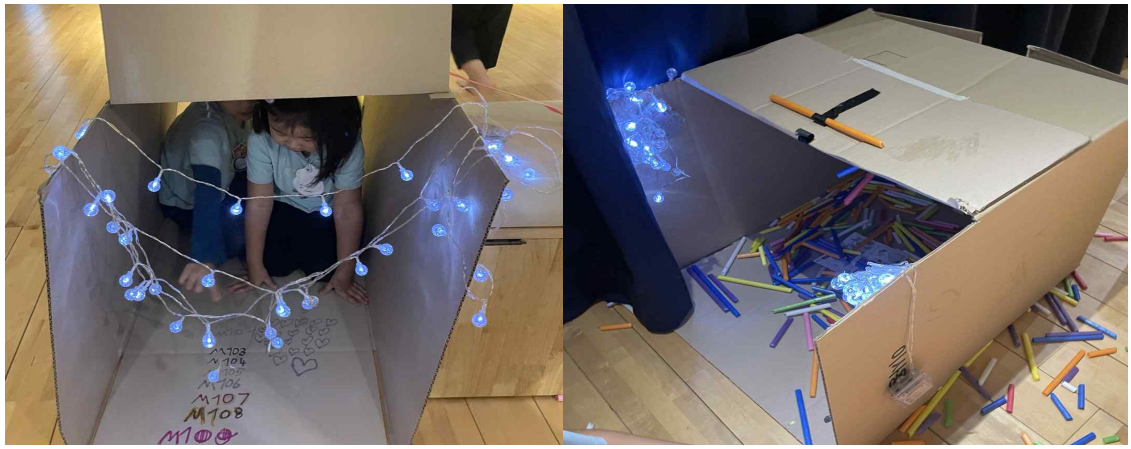
<사진3> 2차시, 녹은 달물로 정전된 아파트를 밝히는 아파트 주민들

<사진4> 3차시, 옥토끼를 위한 우리만의 은박지달 (별님반 • 달님반)

3차시의 경우 통합 운영으로 진행하였는데 각 담당 예술교육가는 1단지 경비원과

8단지 동대표로 보조예술교육가 두 명은 옥토끼 두 마리로 등장하여 이야기를 이끌어 나갔다. 옥토끼의 문제 상황을 직면한 참여 유아들은 아파트 주민 역할에 맞게 옥토끼를 도와주기로 마음을 모으고, 반짝이는 재료(은박지)와 빛을 활용하여 저마다 빛나는 달을 만들어 선물하는 과정을 경험하였다. 그 과정에서 별님반, 달님반이 전시 결과물을 상호 공유하고 감상할 수 있었는데 이는 새로운 통합 운영 시도였다.

<사진5> 4차시, 옥토끼가 살고 있는 달나라



(6) 참여 유아 사후 자발적 놀이 및 연계 활동

그림책 예술놀이 본 활동을 통해 그림책을 입체적으로 경험하며 상상력과 창의력, 즐거움과 몰입을 경험할 수 있도록 지원하였는데 본 활동과 연계하여 사후에 아이들의 자발적 놀이가 이루어졌는지, 일상에 어떠한 변화가 일어났는지 등 사후 활동 발견과 기록을 통해 개발한 프로그램의 유의미함을 발견하고자 하였다. 아이들의 일상에 일어난 자발적 놀이는 다음과 같다.

“ 달빛 아파트 주민이 되기 위해 자신만의 아파트 만들기로 열심입니다‘

<사진6> 사전활동 중인 A어린이집 참여 유아

“노란색 볼풀공을 이용해 스카프로 달물 옮기기 게임도 하고, 달물 도시락을 싸서 소풍도 가보았습니다~ 노랑 볼풀공을 주고받으며 달물 주고받기를 하다가 거미줄에 달물 통과시키기를 했는데 어느새 통과가 아니라 거미줄에 달물 붙이기가 되었어요. 그래도 제가 달물이라고 하지 않아도 아이들 스스로 녹은 달물 이야기하며 즐겁게 놀이 했었습니다~”

<사진7> 사전활동 중인 A어린이집 참여 유아

(7) 피드백 및 평가를 통한 교육 활동한 최종 수정 • 보완

가. 참여 보육교사 만족도 조사

<표25> 참여 보육교사 만족도 조사

질문		평가
1	예술강사가 사전 교육 준비에 충실하였다.	매우 그렇다
2	예술강사와 담당교사간 협력 및 소통 과정이 원활하였다.	매우 그렇다
3	수업 진행시, 유아와 강사의 소통이 원활하였다.	매우 그렇다
4	유아 발달 수준에 맞는 활동으로 구성되었다.	매우 그렇다
5	수업 관련 자료 및 재료 지원이 원활하게 이루어졌다.	매우 그렇다
6	프로그램의 활동 내용과 개수는 유아의 충분한 예술적 놀이 활동을 지원하였다.	매우 그렇다
7	수업 진행시간이 적당했다.	매우 그렇다
8	이 프로그램을 통해 유아가 무엇을 얻길 바라셨나요?	창의성 증진, 통합적 예술 감수성 함양, 문화예술에 대한 흥미 유발, 사회성 증진, 재미 및 즐거움
8-1	위에서 답변하신 내용이 달성되었다고 생각하시나요?	네
9	어린이집에서 사전 혹은 사후 연계활동을 진행하셨나요?	네
9-1	어린이집 연계 활동을 하셨다면, 어떤 활동을 진행하셨나요?	옥토끼에게 집 만들어주기, 아파트 카드키 만들기, 달샤베트가 아닌 다른 동화 이름 지어보기 등
10	수업 과정에서 보육교사는 어떤 형태로 참여하셨나요?	유아 프로그램 참여 독려, 유아 안전 관리, 수업에 방해되거나 돌발행동을 하는 유아 관리, 수업 현장 기록 및 공유
11	해당 프로그램에 전반적으로 만족한다.	매우 그렇다
12	그림책 예술놀이 수업 중, 가장 기억에 남는 아이들의 반응이나 말은 무엇인가요?	소극적인 유아가 4차시에 '달을 가지고 무엇을 하고 싶은가'라 는 질문을 듣고 손을 들어 자신의 생각을 이야기하는 모습에 놀랐습니다.
13	수업 전반적인 과정을 경험하면서 "이것만은 조금 아쉬웠다" 혹은 보완해야할 지점은 무엇이라고 생각하시나요?	유아들이 너무 즐거워하는 모습이 좋았지만, 유아들이 너무 즐거워하여 오히려 일주일에 한 번 인 점이 아쉬웠습니다.
14	기타의견	한 공간이 아닌 다양한 공간에서 유아들이 많은 경험을 할 수 있어서 교사와 유아에게 너무 좋은 경험이었던 것 같습니다. 좋은 활동 준비해주셔서 감사합니다!

나. 예술교육가 자가 평가 _예술교육가 자가점검표 활용

<표26> 예술교육가 자가점검표

1. 영역1 : 유아 문화예술교육 목표

구분	평가	점검사항	현 단계 점검		
			양호	보통	부족
1-1	목표 적합성	유아문화예술교육 프로그램의 목표는 참여자(유아)가 예술과 문화를 경험하고 향유하기에 적합하였는가? * 유아의 예술경험 (심미적 탐색, 감상, 자기표현력, 문화 수용력 등)을 촉진하고, 문화 예술 활동을 즐기고 향유하도록 촉진하였는지의 여부를 의미	0		
1-2	발달 적합성	유아문화예술교육 프로그램의 목표는 참여자(유아)의 발달 수준에 적합하였는가? * 프로그램이 유아의 연령, 개인차, 발달 수준을 반영하여 운영되었는지의 여부를 의미	0		
1-3	목표 적절성	유아문화예술교육의 목적에 맞는 차시별 목표를 설정하고 운영하였는가?	0		
1-4	예술 철학	유아문화예술교육 프로그램 운영을 통해 본인의 예술적 철학 및 교육적 가치를 실현 혹은 발견 하였는가?	0		
1-5		1-4 항목에 대한 구체적 서술 현장의 요구도를 반영하여 유아의 능동적 표현이 가능하도록 프로그램을 구성하였고 이를 통해 유아들 자발적 자기표현의 지점들을 발견할 수 있었다. 또한 주제 그림책을 입체적으로 경험할 수 있도록 지원하면서 유아들로 하여금 일상(달, 무더위, 샤베트 등)을 새롭고 낯설게 바라보는 시각 확장의 기회를 제공하였다.			

2. 영역2 : 유아 문화예술교육 내용

구분	평가	점검사항	현 단계 점검		
			양호	보통	부족
2-1	대상 맞춤	유아문화예술교육 프로그램은 해당 어린이집의 특성이 반영되어 운영되었는가?	0		
2-2	활동 연계성	유아문화예술교육 프로그램은 주제 및 그림책과 효과적으로 연계되었는가?	0		
2-3	예술 장르 특성 반영	유아문화예술교육 프로그램은 예술 장르의 특성을 반영하여 운영하였는가? * 프로그램의 내용에 문화예술장르의 특성을 반영하여 운영하였는지를 의미 (음악, 미술, 움직임, 극놀이 등), 통합예술교육의 경우에도 핵심 장르를 중심으로 각각의 예술장르의 특성을 살려서 개발하였는지 확인	0		
2-4	학습 가능성	유아문화예술교육 활동 내용은 참여자(유아)가 활동하기에 무리가 없었는가? * 프로그램 활동 내용이 유아의 발달 수준에 맞게 운영되었는지 확인		0	
2-5		유아문화예술교육 활동 개수는 참여자(유아)가 활동하기에 무리가 없었는가? * 프로그램 활동 개수가 유아의 발달 수준에 맞게 운영되었는지 확인	0		
2-6		유아문화예술교육 활동 시간은 참여자(유아)가 활동하기에 무리가 없었는가? * 프로그램 활동 시간이 유아의 발달 수준에 맞게 운영되었는지 확인	0		
의견		1차시 활동의 경우 무더위라는 문제 상황에 몰입할 수 있도록 '뉴스'상황을 도입했는데, 유아들로 하여금 공감대 형성을 불러일으키기에 적절하지 않았음. 또한 무더위를 이겨낼 수 있는 다양한 방법을 생각하고 표현하는 과정이 만4세로 하여금 다소 인지적인 활동이라 무리가 있었음. 능동적으로 반응하고 참여할 수 있는 구조로 수정 • 보완 될 필요가 있음.			

3. 영역3 : 유아 문화예술교육 방법

구분	평가	점검사항	현 단계 점검		
			양호	보통	부족
3-1	대상 이해	참여자(유아)의 발달단계 및 특성에 대해 구체적으로 이해하고 운영하였는가?	0		
3-2	참여자 중심 *	유아문화예술교육 프로그램이 참여자(유아) 중심으로 계획되고 운영되었는가? * 프로그램 계획에 나타난 문화예술교육방법이 예술 강사의 지나친 주도 하에 이루어지지 않으며, 유아의 주도적이고 적극적인 참여를 장려하였는지를 의미	0		
3-3		유아문화예술교육 프로그램의 활동 내용, 개수, 시간 등을 현장 반응에 따라 유연하게 운영하여 참여자(유아)의 충분한 예술적 활동을 지원하였는가?	0		
3-4		참여자(유아)의 예술적 확장을 돕기 위해 확산적 발문을 사용하였는가?	0		
3-5		3-2,3,4) 항목에 대한 구체적 서술 1차시부터 4차시까지의 문제 상황 발견과 해결 방식, 예술 창작 과정의 주체가 유아들에게 있었으며, 예술 교육가는 이를 적절히 지원하고 문제를 제기하는 방식으로 프로그램이 운영됨.			
3-6	예술성 자극	유아문화예술교육 프로그램의 방법은 예술적 관심과 흥미를 불러 일으켜 참여자(유아)의 예술성을 자극하였는가?	0		
3-7	동기성 유발	유아문화예술교육 프로그램의 방법은 예술적 자극을 통해 참여자(유아)의 참여동기를 유발하였는가?	0		
3-8	창의성 증진	유아문화예술교육 프로그램의 방법은 유아의 창의성과 상상력을 증진시키기에 적합하였는가?	0		
3-9	상호 작용	질적으로 우수한 상호작용이 이루어졌는가? * 프로그램 운영 시 언어적, 행동적, 정서적 측면에서 질적으로 우수한 상호작용이 이루어 졌는지를 의미	0		

4. 영역4 : 유아 문화예술교육 실행

구분	평가	점검사항	현 단계 점검		
			양호	보통	부족
4-1	사전 활동	유아문화예술교육 프로그램을 실행하는 과정에서 어린이집 사전활동이 효과적으로 작용하였는가?	0		
4-2	활동 연계	유아문화예술교육 프로그램이 사전활동과 충분한 연계성이 있었는가?			0
4-2	참여자 반응	유아문화예술교육 프로그램을 실행하는 과정에서 참여자와 다양한 방식으로 소통하고 문화예술에 대한 참여자(유아)의 반응을 확인하며 운영하였는가?	0		
4-3	활동 보완	유아문화예술교육 프로그램을 실행하는 과정에서 다양한 방식으로 프로그램을 점검하고 유연하게 수정 및 보완하였는가?	0		
의견		본 프로그램이 유아의 사전 놀이를 통한 관심을 지원하고 확장하는 방향성으로 개발되어야 하는데, 정 반대로 사전활동이 본 프로그램을 위한 준비 활동으로 계획, 진행되어 매우 아쉬웠음.			

5. 영역5 : 유아 문화예술교육 자료

구분	평가	점검사항	현 단계 점검		
			양호	보통	부족

5-1	사전 준비	프로그램 실행 전 교육 자료를 미리 준비하여 효과적으로 운영하였는가?	0		
5-2	내용 적합성	교육 자료는 프로그램 목표 및 내용과 밀접하게 연계되었는가?	0		
5-3	발달 적합성	참여자(유아)의 발달 수준을 고려한 교수 학습자료 및 키트를 사용하였는가? * 유아의 연령, 개인차, 발달 수준, 안전에 적절한 교수 학습자료 사용 여부를 의미	0		
5-4	흥미 유발성	교육 자료는 유아의 예술적 흥미를 유발하였는가?	0		

6. 영역6 : 유아 문화예술교육 공간

구분	평가	점검사항	현 단계 점검		
			양호	보통	부족
6-1	공간 적절성	문화시설의 예술 활동 공간은 해당 프로그램을 운영하기에 적절하였는가?	0		
6-2	공간 안전성	문화시설의 예술 활동 공간은 참여자(유아)가 활동하기에 안전하였는가?	0		
6-3	공간 활용성	문화시설의 예술 활동 공간을 적극적으로 활용하였는가?	0		

- 총평 (정성적 기술)

평가	점검사항
우수 요소	유아 문화예술교육 프로그램 운영 시 우수 요소는 무엇이었는가? * 프로그램의 성과 및 장점, 예술적으로 유의미한 지점 등에 대한 정성적 기술 - 그림책을 과정드라마 형식으로 입체적이고, 감각적으로 경험함으로서 그림책의 흥미가 향상됨. - 참여 유아가 그림책 속 역할로 이야기 속 문제 해결에 능동적으로 참여함으로서 현장 이슈인 '자기표현'을 가능하게 함. 이는 대상맞춤 프로그램으로서 긍정적으로 평가할 수 있음. - 예술교육가 2인의 각 전문성을 발휘한 통합 개발을 통해 다양한 예술 요소를 통합적으로 시도해 볼 수 있었으며, 이를 통해 유아들로 하여금 풍부한 감상과 표현 시도를 가능하게 함. - 통합 운영(3차시)을 통해 참여자의 극적 몰입을 높일 수 있었음.
개선 요소	유아 문화예술교육 프로그램 운영 시 개선이 필요한 요소는 무엇이었는가? * 프로그램에서 다소 미흡했던 점, 보완이 필요한 점에 대한 정성적 기술 - 1차시의 경우 만4세 연령이 참여하기에 어려움이 있었고, 아이중심의 자발적 놀이 발현이 되기 어려웠음. 보다 능동적으로 참여 가능한 구조와 이야기로 수정 • 보완 될 필요가 있음. - 향후 확장 운영될 경우 그림책에 등장하는 '무더위'상황과 계절 상황이 맞지 않을 수 있음. 유아들의 공감대 형성을 위해 이야기 구조의 변화가 필요함. - 2차시 물감활동의 경우 설치 및 해체의 효율적 운영을 위해 바닥 작업이 필요함.
제언 및 기타 의견	- 아이중심, 놀이중심의 대상맞춤 그림책 예술놀이가 되기 위해서 사전 그림책 감상을 통해 유아의 관심과 흥미도를 파악하고 그 지점을 본 프로그램에서 예술적으로 확장 운영 될 수 있도록 충분한 개발 과정이 필요하다고 생각함. - 통합 개발 후 실행까지 두 명의 예술교육가가 통합으로 운영할 경우 프로그램의 시너지와 전문성이 더 극대화 될 것으로 생각함.

위의 개발형 운영 평가를 통한 프로그램 수정 • 보완 지점은 다음과 같다.

첫째, 만4세 발달단계를 고려한 1차시 활동 안 수정

그림책에서 에어컨, 선풍기 등 무분별한 전기 사용으로 인해 달이 녹아 어려움에 봉착한 장면은 매우 중요한 부분이다. 이를 경험하기 위해 기존 활동은 아파트 주민들(참여 유아)로서의 이입과 무더위라는 상황에 공감하는 과정을 위해 '뉴스 속보'라는 연극적 장치를 활용했는데, 뉴스 언어를 만4세가 공감하기에는 어려움이 있었으며 무더위를 이겨내는 방법을 움직임으로 표현하는 과정이 다소 작위적이었다. 만4세가 보다 능동적으로 참여하고 즐기고 몰입할 수 있는 새로운 이야기 구조로 적극 수정될 필요가 있다고 판단되었다. 또한 향후 계절이 바뀌어 운영될 경우 무더위라는 현 상황을 유아가 직감적으로 느끼기 어렵기 때문에, 여러 상황에 공통적으로 활용될 수 있는 이야기 구조로 수정이 필요하다.

따라서 무더위보다 그림책의 중요 핵심 요소인 '달'에 집중하여 관계를 맺고, 아파트 주민으로서 커다란 달에 몰입하고 즐거움을 형성하는 놀이 과정으로 1차시를 수정 • 보완하고자 한다. (무더위를 이겨내는 방법 ▶ 슈퍼문이 뜬 달빛아파트를 기념하여 아파트의 축제를 여는 상황으로 수정 • 보완)

둘째, 통합 운영 시도의 활성화

기존 3차시 통합 운영 시도가 긍정적으로 평가되어, 4차시 중 두 차지 정도로 확장 운영 할 수 있는 방향을 모색하고자 한다. 1차시를 슈퍼문을 기념으로 한 아파트 축제로 수정•보완됨에 따라 각 반별로 달 축제(프리마켓)를 기획하고 상호 공유하며 경험하는 과정을 통합 운영으로 새롭게 시도하고자 한다.

셋째, 유아중심의 예술놀이 확장

기존 4차시는 그림책에서 더 나아가 옥토끼가 돌아간 달나라를 상상하고 구성하여 동극으로 표현해 보는 차시였다. 하지만 "옥토끼가 돌아간 달나라는 어떨까?"라는 한정적인 질문 대신, 유아 스스로 질문을 던지고 답해봄으로서 아이들이 원하는 놀이로 지원하는 유아중심의 확장 차시로 운영해보고자 한다. (예: 옥토끼를 만나러 가고 싶어요. 옥토끼가 먹을 것이 없대요, 달은 왜 모양이 바뀌나요? 등 아이들의 질문에 질문을 더해 공간을 구성하고 동극으로 표현하는 방식으로 진행)

<표27> 최종 수정된 프로그램 주요 내용

차시	차시 활동 명 · 주요내용
1	**<슈퍼문이 떴다!>** 역할극 속 달빛 아파트 주민이 되어 '달'을 활용해 자신만의 프리마켓을 만들고 경험하면서, 달과 관계 맺고 그림책에 몰입한다. (통합운영)
2	**<녹아버린 달의 변신!>** 정전이 일어난 달빛 아파트를 위해 반짝 반짝 빛나는 무언가를 찾아보고, 반장 할

	머니가 주신 달물(형광 물감)을 활용해 암흑이 된 달빛 아파트와 자신의 집을 밝힌다.
3	**<똑똑똑. 달이 사라졌어요.>** 살 곳이 사라진 옥토끼를 위해 자신만의 모양과 색으로 반짝이는 은박지 달을 만들고, 하늘 높이 올려 밝혀준다. (통합운영)
4	**<달나라의 슬기로운 생활>** 예술 확장 차시_ 그림책 이후의 상황에 질문하고 답하며 자신의 상상을 다양한 예술재료로 구성하고, 동극으로 표현한다.

(8) 개발확장형 운영을 통한 연령맞춤 프로그램 운영 시도

수정 • 보완 된 최종프로그램을 바탕으로 10-11월 동안 총 4개 기관, 동일 연령의 유아를 대상으로 확장 운영하였다.

<사진8>「뚝뚝뚝, 달빛아파트」확장형 운영 사진

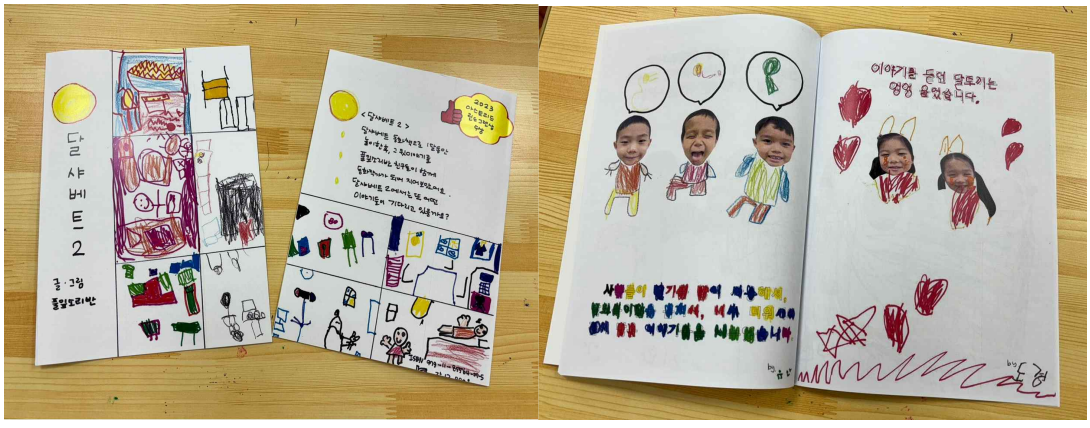
가. 확장형 참여 유아 사후 놀이 활동

“ 달 모자이크해서 달로 환경구성으로 하고, 달물이 떨어지게 하여 원하는 친구들은 달물로 놀이를 하는 중입니다.”

<사진9> 확장형 참여기관 유아의 사후 연계활동

“ 풀잎소리반 친구들 달샤베트는 추워서 못 만들고, 휴지심과 미술재료, 아이스크림 막대 및 led전구를 이용해서 달물로 아이스크림 만드는 활동도 했어요.”

“ 달샤베트2 우리 반 동화책 만들기 활동도 진행했어요. 달샤베트2 내용 ‘비가 오는 어느 날 달이 녹았고, 달빛 아파트 사람들이 깜짝 놀라서 이야기를 나눴다. 이유는 사람들이 전기를 많이 써서, 달 도둑이 달을 훔쳐서, 더워서였고, 무튼 그 달을 찾으러 로켓을 타고 비밀공간으로 떠났다. 비밀공간에서 달도둑이 달과자, 달피자, 달샤베트 등을 만들고 있어서 잠자는 동안 달빛 아파트 주민들이 그걸 다시 바닥으로 던졌더니 달이 다시 나타나서 옥토끼가 밑에서 보고 고마워했다’ 이런 내용이에요~”



(9) 성남 유아문화예술교육 통합개발 시범 운영 시사점

가. 그림책을 활용한 통합예술교육활동은 유아의 통합적 사고, 창의적 문제해결력과 공감능력 향상을 위해 지속적으로 적용할 가치가 있다.

나. 예술교육가 2인의 각 전문성을 발휘한 통합예술교육 개발은 개발과정에서 예술교육가의 상호 역량을 강화하였다.

다. 그림책의 예술적 가치, 통합적 요소를 다양한 시각에서 발견할 수 있었으며 본 교육활동의 효과에 긍정적인 영향을 주었다.

라. 보육교사 2인이 유아의 관심과 흥미를 고려하여 제안한 활동이 다양한 놀이로 파생되고 확장되는 과정을 볼 수 있었다.

마. 본 예술놀이 프로그램 실행 시 합반 통합 운영을 통해 극놀이에 더 깊이 몰입할 수 있었고, 상호 예술창작 과정을 전시 • 공유하며 예술적 감수성 증대의 가능성을 엿볼 수 있었다.

바. 동일 프로그램을 동시간대에 두 반이 운영됨으로서 교보재 및 환경 구성이 중복으로 이루어지는데, 보다 효율적인 운영 방식이 연구될 필요가 있겠다.

사. 보육교사2인과 예술교육가2인이 공동으로 계획한 만큼, 공동 운영(통합 운영)을 통해 현장에서 유아의 놀이가 전적으로 몰입될 수 있도록 실시간 지원할 필요가 있겠다.

2) 프로그램 안정적 운영 지원

(1) 교보재 활용 방식 및 대여 시스템 개발

<그림책 예술놀이> 프로그램 재료의 효율적 활용을 위한 교보재 운영 시스템을 개발하였다. 현 교보재 목록 및 수량을 실시간 공유함으로서 공용 교보재 사용 중복으로 인한 수업 운영의 차질을 최소화하고, 환경적 • 경제적으로도 효율적 운영이 가능해졌다.

교보재 목록 및 대여 시스템은 구글 엑셀을 통해 공유하고, 운영 방식은 다음과 같다.

가. 전임예술교육가(PTA) 월 말 공통교보재 목록 및 수량 파악 후 기입
나. 각 유아문화예술교육가(TA) 월 말 개별 교보재 목록 및 수량 파악 후 기입
다. 월 말 유아문화예술교육가 네트워크를 통한 기자재 대여 신청 (중복 시 논의)
라. 월 말 익월 운영에 필요한 교보재 신청 시 시스템에 실시간 입력

<그림11> 교보재 목록 및 대여 시스템 중 일부

유아 교보재 목록				본인교보재
*소모적인 교보재 사용 및 예약 후 수량이 달라질 시 빨간색으로 변경 표기				9월 사용 예정날짜
종류	품목	수량	비고	
재단▮자재	이동형 빔 프로젝터	1		링크에 대여자 및 예정▪날짜, 수량 기입 ->▪담당자에게
	스탠드 조명+▣솔(조명 2대, 콘솔 1대)	1		
	아이패드	12		
	스탠드 마이크		*수량 정확하지 않음	
	야외캐노피	2		
	호스	2		
	촬영용 카메라+삼각대	1		
	이동형 TV 모니터	1		
	포그머신	1		
	핑거페인트_빨강	5	500ml 3개, 250ml 4개	
	핑거페인트_하늘	8	500ml 3개 1000ml 1개, 250ml 4개	
	핑거페인트_파랑	8	500ml 3개 1000ml 1개, 250ml 4개	
	핑거페인트_초록	4	250ml 4개	
	핑거페인트_연두	8	500ml 4개, 250ml 4개	
	핑거페인트_형광노랑	3	1000ml 6개	
	핑거페인트_노랑	8	500ml 4개, 250ml 4개	
	핑거페인트_주황	6	500ml 3개, 250ml 4개	
	핑거페인트_갈색	9	500ml 5개, 250ml 4개	
	핑거페인트_검정	9	500ml 5개, 250ml 4개	
	핑거페인트_핑크	4	250ml 4개	
	핑거페인트_보라	4	500ml 4개	
	핑거페인트_흰색	8	500ml 3개 1000ml 1개, 250ml 4개	
	핑거페인트_와인색	4	250ml 4개	
	핑거페인트_색 섞여있음			
	네온도트마커▪분홍, 초록, 주황, 노랑, 보라)	30		
	스프레이물감 대용량	0		
	작은 사각붓+둥근붓	20		
	사각붓	10		
	빨대블럭	5		
	꼬깔콘	10		
	풍선펌프	1		
	분무기	14		
	형광조끼	16		
	미술가운	14		
	보자기_빨강	11		
	보자기_녹색	3		
	보자기_노랑	7		
	보자기_파랑	5		
	빨강 원형망바구니	5		
	마스킹테이프 흰색 넓은 것	3		
	긴 파란천	1		
	마스킹테이프 흰색 넓은 것	0		
	마스킹테이프 25mm_빨강	4		
	마스킹테이프 25mm_연두	4		
	마스킹테이프 25mm_파랑	4		

(2) <그림책 예술놀이> 공간 운영 관련 협의 시스템 마련

2023년 그림책 예술놀이 운영 기관이 90개소로 늘어남에 따라 프로그램 안정적 운영을 위한 운영 공간 협의가 필수로 요구되었다. 각 프로그램 별 차시 내용에 따라 각 예술 교육가는 희망 공간을 설정하고, 예술교육가 네트워크 협의를 통해 최정 확정한다. 이 과정에서 PTA는 행정담당자를 통해 보편적으로 유아예술교육 프로그램 운영이 가능한 공간을 예술교육가 네트워크 전 미리 대여 신청하고, 예술교육가 네트워크 운영・지원을 통해 운영 공간을 조율하고 최종 확정한다.

<그림12> 유아문화예술교육 프로그램 운영 공간 계획 시스템 중 일부

10월	김지현					나수아				
	관교 테크노2 어린이집	프로그램명	[만2세] 우리는 곰 탐험대			금빛다소니 어린이집	프로그램명	[만2세] 우리는 곰 탐험대		
		차시	일정	시간	공간		차시	일정	시간	공간
		1	10월 10일(화)	50-10:40(50분	4층 움직임랩+뭐든지클래스		1	10월 10일(화)	1:00-11:50(50분	4층 움직임랩+뭐든지클래스
		2	10월 17일(화)		이미지랩+ 뒷쪽 야외데크		2	10월 17일(화)		이미지랩+ 뒷쪽 야외데크
		3	10월 24일(화)		이미지랩+ 운동장 너머 숲		3	10월 24일(화)		이미지랩+ 운동장 너머 숲
		4	10월 31일(화)		4층 로비 - 강당		4	10월 31일(화)		4층 로비 - 강당
계발획	김지현					김연진				
	월드 비전 어린이집	프로그램명	[만3세] 위대한 건축가			기쁜 우리아이 어린이집	프로그램명	[만4세] 똑똑똑, 달빛아파트		
		차시	일정	시간	공간		차시	일정	시간	공간
		1	10월 11일(수)	:30-11:20(50분	뒷쪽 야외데크+유아휴게실		1	10월 16일(월)	9:50-10:50(60분	강당
		2	10월 18일(수)		움직임랩		2	10월 23일(월)		2층 통합랩+소리랩
		3	10월 25일(수)		이미지랩		3	10월 30일(월)		2층 통합랩
		4	11월 1일(수)		강당		4	11월 6일(월)		움직임랩
						서현2 어린이집	프로그램명	[만4세] 똑똑똑, 달빛아파트		
							차시	일정	시간	공간
							1	10월 16일(월)	1:10-12:10(60분	강당
							2	10월 23일(월)		2층 통합랩+소리랩
							3	10월 30일(월)		2층 통합랩
							4	11월 6일(월)		움직임랩
계발획	김지현					나수아				
	상탑초 병유	프로그램명	[만4-5세] 우리는 곰 탐험대			하탑초 병유	프로그램명	[만4-5세] 우리는 곰 탐험대		
		차시	일정	시간	공간		차시	일정	시간	공간
		1	11월 7일(화)	50-10:50(60분	4층 움직임랩+뭐든지클래스		1	11월 7일(화)	9:50-10:50(60분	4층 움직임랩+뭐든지클래스
		2	11월 14일(화)		이미지랩+ 뒷쪽 야외데크		2	11월 14일(화)		이미지랩+ 뒷쪽 야외데크
		3	11월 21일(화)		이미지랩+ 운동장 너머 숲		3	11월 21일(화)		이미지랩+ 운동장 너머 숲
		4	11월 28일(화)		움직임랩+소리랩		4	11월 28일(화)		움직임랩+소리랩
	상원초 병유	프로그램명	[만4-5세] 우리는 곰 탐험대			상원초 병유	프로그램명	[만4-5세] 우리는 곰 탐험대		
		차시	일정	시간	공간		차시	일정	시간	공간
		1	11월 7일(화)	:10-12:10(60분	4층 움직임랩+뭐든지클래스		1	11월 7일(화)	1:10-12:10(60분	4층 움직임랩+뭐든지클래스
		2	11월 14일(화)		이미지랩+ 뒷쪽 야외데크		2	11월 14일(화)		이미지랩+ 뒷쪽 야외데크
		3	11월 21일(화)		이미지랩+ 운동장 너머 숲		3	11월 21일(화)		이미지랩+ 운동장 너머 숲
		4	11월 28일(화)		움직임랩+소리랩		4	11월 28일(화)		움직임랩+소리랩

4. 네트워크

1) 사업주체 간 네트워크 구성 및 운영 지원

(1) 유아협의회

2022년 5월 4일 성남문화재단과 성남형보육운영지원단, 그림책 연구소 달달은 성남시 유아문화예술교육 지원 협의회 협약식을 맺고 월 정기 협의회 운영을 통해 협의체간 안정화를 도모했다. 2023년에는 성남문화재단과 그림책 연구소 달달의 양자 간 협의회로 변경 운영되었다. 본 연구자는 유아문화예술교육 PTA로서 예술교육가와 협의체 간 의견 조정이 필요할 때 조정자 역할을 해 줄 수 있는 코디네이터 역할로 참여했으며 협력주체로서 사업 운영 전반을 함께 논의하며 기획했다.

<표28> 2023년 유아 협의회 추진 과정

회차	일정	세부내용
6	1월 9일	- 2022년 그림책 예술놀이 성과 및 향후 과제 보고 - 2023년 그림책 예술놀이 사업 운영 방향 논의
7	2월 6일	- 2023년 협의회 구성 변경 - 2023년 그림책 예술놀이 확장형 운영 기간 및 세부 추진 내용 논의 - 사업설명회 진행 논의
8	3월 6일	- 2023년 그림책 예술놀이 참여 신청 현황 보고 - 3월 그림책 사전워크숍 진행 논의
9	4월 11일	- 4월 확장형 운영 보고 - 개발형 운영 논의 - 그림책 연계 유아 체험형 공연 시범 운영(안)
10	5월 17일	- 5월 확장형 운영 보고 - 개발형 참여 현황 보고 - 그림책 예술놀이 개발형 사전 워크숍 운영 논의
11	6월 14일	- 6월 확장형 운영 보고 - 개발형 사전워크숍 운영 결과 보고 - 그림책 예술놀이 확장형 성과나눔회 운영 논의 - 2024년 그림책 비엔날레 운영 논의
13	8월 17일	- 8월 개발형 운영 보고 - 기타) 성남문화재단 인사발령건_성남문화예술교육센터장 변경 안내 - 개발형 모집 방안 논의

14	9월 21일	- 9월 개발형 운영 보고 - 10월 개발확장형 신청 현황 보고 - 그림책 연계 체험형 공연 및 전시 확장 방안 논의
15	10월 27일	- 10월 개발확장형 운영 보고 - 11월 개발확장형 운영 보고 - 그림책 연계 체험형 공연 및 전시 시범 프로그램 신청 현황 보고 - 개발형 성과나눔회 운영 계획 논의 - 기타) 유아문화예술교육 라운드 테이블 진행 논의 - 기타) 그림책 예술놀이 참여 교사 대상 인터뷰 진행 안내
16	12월 15일	- 2023년 그림책 예술놀이 운영 평가(정량적 • 정성적 평가) - 그림책 연계 체험형 공연 및 전시 시범 프로그램 운영 현황 보고 - 2024년 그림책 예술놀이 운영 계획 논의

(2) 예술교육가 네트워크

유아문화예술교육가 네트워크는 유아 대상맞춤 프로그램 개발 및 운영 지원을 목표로 다양한 예술 전공자들이 모여 서로 돕고 지원하며, 함께 문제를 해결하고 아이디어를 발전시키는데 영향을 끼치고 있다. 다만, 앞선 핵심 과제로 언급했듯이 예술 교육가들의 네트워크가 시스템을 효율적으로 운영하기 위한 논의에 집중되어왔고 그림책 예술놀이에 대한 의미와 가치, 상호간의 지식과 경험 공유, 상호 모니터링 및 자기 성찰 등 지속적인 자기 발전을 위한 정성적 네트워크는 부재라는 평가가 있었다. 따라서 예술교육가의 공동의 성장과 발전을 위해 2023년 초 예술교육가 네트워크 방향성을 함께 설정하고 4월부터 12월까지 총 14회차 네트워크를 진행하였다.

<사진10> 유아문화예술교육가 네트워크 진행 사진

가. 2023년 예술교육가 네트워크 방향성

- 사업 운영 평가 및 공유
- 프로그램 안정적 운영을 위한 논의
- 공동 프로젝트 기획 및 운영 (통합예술교육프로그램 개발)
- 그림책 예술놀이 프로그램 자가 점검 및 정성적 평가
- 예술교육가 역량강화를 위한 논의

나. 2023년 예술교육가 네트워크 추진 과정

<표29> 2023년 예술교육가 네트워크 추진 과정

회차	일정	참여자	세부내용
1	4월 19일	김연진, 김지현, 나수아, 윤신혜, 이가은	- 휴•보강 문제 논의 - 개발형 추진 과정 및 일정 논의 - 예술교육가 정성적 평가 기준 논의 - 기타 운영 관련 논의
2	4월 25일	김연진, 김지현, 나수아, 윤신혜, 이가은	- 만족도 조사 항목 수정 • 보완 - 4월 운영 현황 공유 및 기관 평가 - 적극적 상호작용의 의미에 대한 연구 - 역량강화 및 상호모니터링 관련 논의
3	5월 9일	김연진, 김지현, 나수아, 노주연, 윤신혜, 이가은, 행정담당자 박지영	- 개발형 운영일정 협의 - 개발형 운영과정 공유 - 참여기관대상 사전워크숍 진행 과정 안내
4	5월 23일	김연진, 김지현, 나수아, 노주연, 윤신혜, 이가은	- 개발형 사전워크숍 준비사항 공유 - 사전협의 운영 변경 관련 논의 - 월별 제출서류 최종 안내 - 예술교육가 역량강화 워크숍 의견 수렴 - 4월 운영 관련 정성적 평가 및 자가 점검
5	6월 13일	김연진, 김지현, 나수아, 노주연, 윤신혜, 이가은	- 확장형 성과공유회 추진 일정 논의 - 프로그램 운영 관련 요청사항 및 답변 공유
6	6월 22일	김지현, 나수아, 노주연, 윤신혜, 이가은	- 7월 개발형 운영공간 및 기자재 대여 협의 - 개발 과정 이슈 공유 - 확장형 성과공유회 내용 공유 및 협조 요청
7	7월 7일	김지현, 나수아, 노주연, 윤신혜, 이가은	- 상반기 확장형 운영 평가 - 기타 프로그램 운영 관련 시스템 논의
8	7월 26일	김지현, 나수아, 노주연, 윤신혜, 이가은	- 7월 개발과정 이슈 공유 - 기타 프로그램 운영 관련 시스템 논의
9	8월 8일	김연진, 김지현, 나수아, 노주연, 윤신혜, 이가은	- 7월 개발형 운영 정성적 평가 - 8월 개발과정 이슈 공유
10	8월 29일	김연진, 김지현, 나수아,	- 9월 개발형 프로그램 운영 공간 협의

		노주연, 윤신혜, 이가은	- 9월 개발형 프로그램 기자재 대여 협의 - 기타 프로그램 운영 관련 논의
11	9월 21일	김연진, 김지현, 나수아, 노주연, 윤신혜, 이가은	- 개발형 성과공유회 및 라운드 테이블 일정 - 10월 개발형 및 개발확장형 운영공간 협의 - 보육교사 심층 인터뷰 대상 추천
12	10월 23일	김연진, 김지현, 나수아, 노주연, 윤신혜, 이가은	- 11월 개발확장형 운영 공간 협의 - 기타 프로그램 운영 관련 공유
13	11월 20일	김연진, 김지현, 나수아, 노주연, 윤신혜, 이가은, 안성숙, 권경선, 유상미, 센터 정민혁, 박지영	- 유아문화예술교육 라운드 테이블 진행 (그림책예술놀이 철학 및 방향성 제고)
14	12월 14일	김연진, 김지현, 나수아, 노주연, 윤신혜, 이가은, 행정담당자 박지영	- 2023 그림책 예술놀이 합평회 - 목표 대비 성과 및 과제 - 2024년 사업 계획 공유 및 논의

2) 운영형태별 사전워크숍 및 성과 공유회 기획, 운영

운영형태별 목적과 방향성에 따라 각 사전워크숍, 성과 공유회를 기획 • 운영하였다. 사전워크숍은 그림책 예술놀이 사업 이해도를 높이고, 상호 역량강화 기회를 마련하는데 중점을 두었으며, 성과 공유회는 그림책 예술놀이 프로그램 개발 과정 및 내용 등을 평가하여 최소한의 질적 수준을 확보하고 앞으로의 협력 과정과 프로그램 질을 제고하는데 중점을 두었다.

가. 개발형 참여기관 대상 사전워크숍

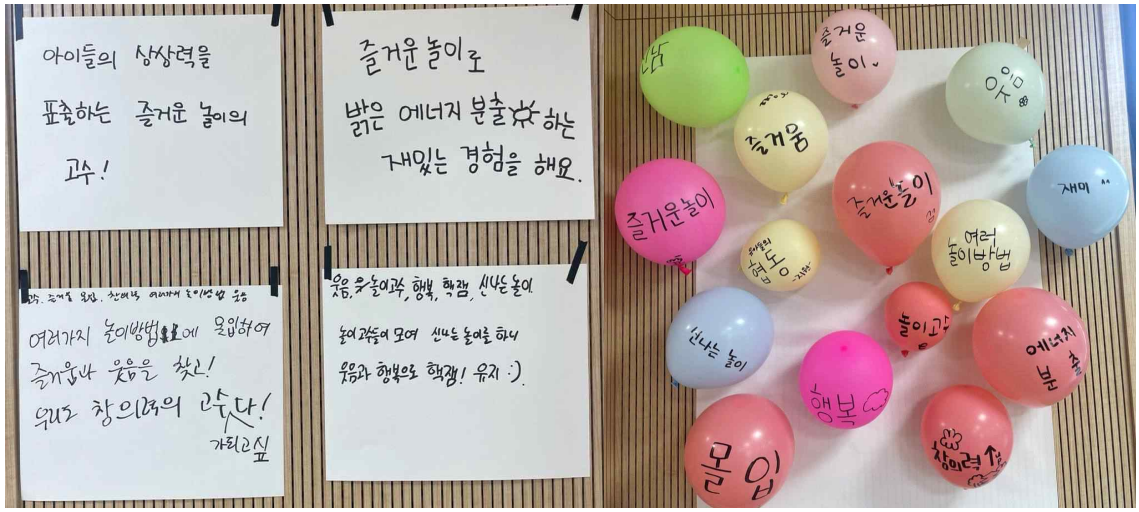
○ 진행 일정 : 2023년 5월 25일 목요일 16:30-18:00
○ 진행 장소 : 성남꿈꾸는예술터 5층 강당
○ 참여 인원 : 개발형 참여 어린이집 교사 및 원장 28명, 예술교육가 6명
○ 진행 내용 : 유아의 관점과 시선으로 그림책「수박수영장」을 감상하고, 협력 개발 과정을 경험한다.

활동 내용	도입 (5분)	- **프로그램 취지 소개 및 그림책「수박수영장」사전 감상 요청** : 본 프로그램은 유아의 관점으로 그림책을 감상하고, 유아의 놀이 지원을 위해 보육교사와 예술교육가가 어떠한 방식으로 협력 할 수 있을지 개발 과정을 미리 경험해 보는 시간임을 안내한다.
	전개 (35분)	- **활동1. 유아의 관점으로 그림책「수박 수영장」감상하기 – 개인 (15분)** : 도서 <아이중심, 놀이중심 예술수업>을 바탕으로 유아의 관점, 시선으로 그림책을 살펴보고, 질문에 맞는 답변을 포스트잇에 적어 해당 질문 폼보드에 부착한다. ① 대상 및 주제 탐구 : 아이들을 무엇을 하고 싶을까요? ② 그림책 탐구 : 아이들은 이 그림책에서 무엇을 발견할까요? ③ 예술활동 연구 : 아이들은 무엇을 궁금해할까요? ④ 예술활동 연구 : 아이들은 어떻게 놀고 싶을까요? - **활동2. 스캠퍼 기법을 적용하여 프로그램 구상 및 소개하기 – 모둠 (20분)** : 스캠퍼 기법을 소개하고, 모둠별로 스캠퍼 기법을 활용해 서로 질문을 나누며 유아에게 지원할 수 있는 창의적인 놀이 지원을 구상한다. ① 스캠퍼 기법은 유아 놀이의 동기부여 과정이자, 질문, 활동 그 자체가 될 수 있음을 안내하며 스캠퍼 기법 소개 및 예시, 유인물을 안내한다. ② 모둠별로 스캠퍼 기법을 활용해 질문을 나누고 지원할 수 있는 놀이를 구상한다. ③ 모둠별로 구상한 놀이를 바탕으로 활동을 계획한다. ④ 모둠별로 개발한 프로그램을 소개한다.
	정리 (10분)	- **워크숍 소감 나누기** : 함께 간략한 프로그램을 구상하며 느낀 점들을 나누고 마무리 한다. Q. 흥미로운 질문 혹은 제안이 있다면 무엇인가요? Q. 서로 새롭게 느끼거나 영향 받았던 점은 무엇인가요? Q. 아이의 시선으로 그림책을 바라본 소감은 어떠한가요?

○ 사진으로 보는 진행 과정

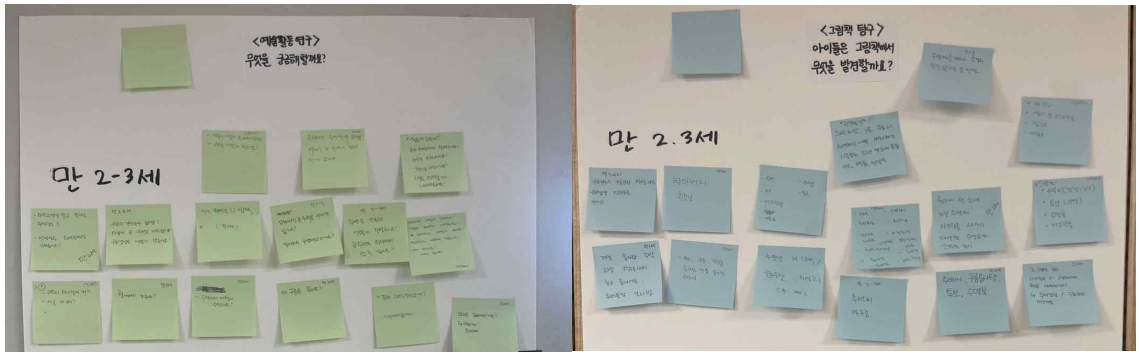
<사진11> 도입, 몸 풀기

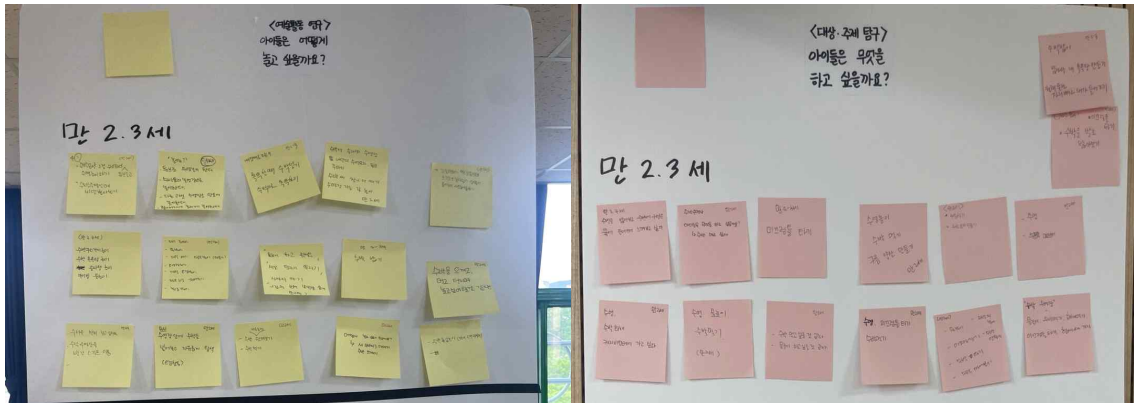
<사진12> 개발형 참여에 대한 우리의 목표, 나의 목표



“개발형을 통해 아이들의 상상력을 표출하는 즐거운 놀이의 고수가 되고 싶어요.
즐거운 놀이로 밝은 에너지를 분출하는 재미있는 경험을 해요”
“즐거움, 놀이, 몰입, 행복, 에너지 분출, 웃음 등을 기대해요”

<사진13> 유아의 관점으로 그림책「수박 수영장」감상하기





"Q.아이들은 어떻게 놀고 싶을까요?"
- 수박 목욕탕 놀이, 수박씨 던지고 뿌리기, 수박 밟기, 수박 수영장 만들기 등

"Q.아이들은 무엇을 궁금해 할까요?"
- 사람이 어떻게 작아질 수 있어요? 수박이 왜 이렇게 커요? 수박을 다 먹어서 없어지면 어떻게 해요? 수영 다 하고 샤워는 어디에서해요?

"Q.아이들은 그림책에서 무엇을 발견할까요?"
- 할아버지, 햇님, 수영장, 튜브, 수박씨, 구름 솜사탕, 구름 장수, 삽, 농부 등

"Q.아이들은 무엇을 하고 싶을까요?"
- 수박 먹기, 물놀이, 수박 발로 밟기, 씨 빼기, 수영하기 등

<사진14> 스캠퍼 기법을 활용한 협력 개발 과정 경험

나. 개발확장형 참여기관 대상 사전워크숍

○ 진행 일정 : 2023년 9월 11-12일 16:30-18:00
○ 진행 장소 : 성남 꿈꾸는 예술터 5층 강당
○ 참여 인원 : 개발확장형 참여 어린이집 11기관 교사 및 원장 , 예술교육가 6명
○ 진행 내용 : 그림책 예술놀이 사업 소개 및 확장형 운영 관련 안내, 그림책 탐구 방법 및 사전•사후 연계 활동 예시, 담당 예술교육가-보육교사 미팅을 통한 프로그램 구체적 소개 및 향후 일정 조율
○ 사진으로 보는 진행 과정

<사진15> 확장형 운영 소개 및 그림책 탐구 과정

다. 확장형 성과 공유회

○ 진행 일정 : 2023년 7월 7일 16:30-18:00
○ 진행 장소 : 성남꿈꾸는예술터 1층 로비
○ 참여 인원 : 개발확장형 참여 어린이집 11기관 교사 및 원장 , 예술교육가 6명
○ 진행 내용 : 확장형 참여기관 보육교사 및 예술 교육가를 위한 힐링 워크숍을 통해 운영과정을 상기・공유하고, 더 나은 그림책 예술놀이 확장형 프로그램 협력을 위한 방향성을 함께 모색한다.

참여대상	예술교육가	주강사 5인 (김지현, 나수아, 노주연, 윤신혜, 이가은) 및 보조강사	
	참여기관 (53개반)	만2세 (16)	고등풀빛, 금빛아이, 백현2, 봇들제1, 위례라온, 위례푸른, 중앙동, 태평1동, 판교테크노2, 포레스티아, 하늘채고운, 하늘채숲, 금빛다소니, 아이파랑새, 판교다온, 하늘채별
		만3세 (14)	백현, 수자인금광, 위례2, 판교더샵, 판교숲속, 푸른꿈, 고등동복지관, 서현2, 위례3, 위례자이더시티, 금빛모아, 금빛아이, 판교다온, 포레스티아
		만4세 (12)	성남2, 신흥제2, 중앙동, 태평제일, 금빛나래, 리틀포레스트, 서현2, 아이파랑새, 월드비전, 위례, 판교숲속, 푸른꿈

		만5세 (11)	고등동, 성남삼성, 성남시청, 우리성남, 위례3, 이매동, 판교, 판교제2, 성남삼성, 은성, 판교
목표	1. 확장형 참여기관 보육교사 및 예술 교육가를 위한 힐링 워크숍을 통해 운영과정을 상기한다. 2. 확장형 프로그램 참여 경험을 공유하고, 더 나은 그림책 예술놀이 확장형 프로그램 협력을 위한 방향성을 함께 모색한다.		
교보재	**성남시 하와이동**	**입구**	하와이안 핀, 하와이안 핀 담을 바구니, 문진표, 처방전 담을 바구니, 펜(보육교사 수량만큼), 테이블, 워크숍 포스터, 워크숍 포스터 스탠드형 팻말
		성남시 하와이동 처방 칵테일바	현수막(성남시 하와이동 처방 칵테일 바), OPEN 팻말 종이 + 나무이젤, 하와이안 가렌더, 칵테일바 이용 설명 팻말 종이 + 나무이젤, 화분, 하와이안 배경 파티 커튼, 음향(노트북, 유튜브 에센셜), 처방전 제출 가판대 (3층 라이브러리 흰색), 처방전 전시, 집게(처방전 전시 집게), 처방 칵테일 메뉴종이 + 나무이젤, 칵테일바 테이블(3층 라이브러리1 원목 전시 테이블 여러개), TV 슬라이드쇼 (프로그램 사진), 무선마이크 여러대, 플라밍고 튜브
		음료	음료청, 탄산수, 얼음 대량, 얼음 바스켓2개, 집게, 일회용 칵테일 컵, 청 네이밍 택(A4종이인쇄 + 갈색노끈), 음료 데코(과일칩), 빨대
	우리 아무튼 칭찬해	**전시 공간**	그림책, A3 플라스틱 스탠드 + 프로그램북A3, 네트망5개, 나무 팔레트 전부, 로비에 있는 사각 삼각 원목 전부, 테이블 여러개, 나무집게, 포토용지(사진 프린트)
		프로그램 성과나눔회	데코용 흰 튜브, 페르시안 러그 여러개, 네임팬 14개팀, 상장 100개(개인 상장, 수료증내용), 액자용 상장 용지(프린트), 음향(수여식), 초콜릿 목걸이(참여인원수만큼), 스케치북, 키워드 제비용지(라벨지 잘라서), 제비용지 담을 바구니
공간	**5층 강당** 1) 1부 힐링 워크숍의 경우 자유 착석. 2부 성과 공유회까지 이어갈 수 있도록 초기 세팅 필수 2) 2부에 진행하는 성과 나눔회는 프로그램별 참여 어린이집별로 14팀 구성. 3) 2부 성과 나눔회 팀 구성에서 프로그램은 같으나 연령이 다를 경우 2팀으로 나누어 진행 (ex. '안녕! 또 만나' 만2세 참여기관과 만5세 참여기관)		

	순서	제목	내용	시간
개요	1	성남시 하와이동	보육교사 및 예술 교육가를 위한 힐링 워크숍	30분
	2	우리 아무튼 칭찬해	프로그램별 성과 나눔회	30분
			'우리 아무튼 칭찬해' 상	25분
			정리 및 마무리	5분

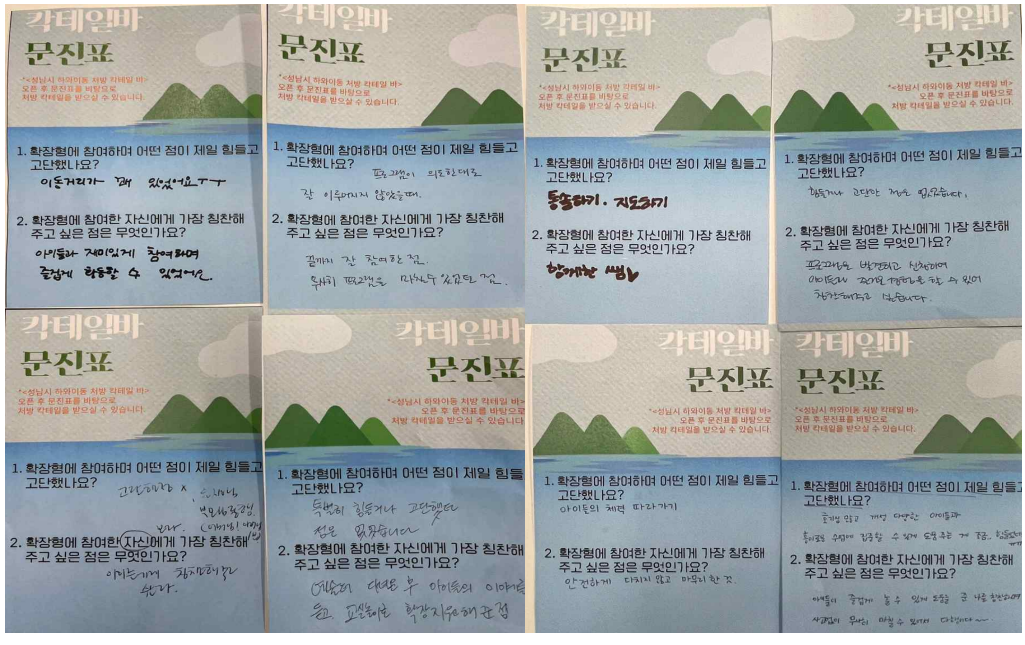
내용	**1. 성남시 하와이동 (30분)**	1. **도입) 우리를 위한 힐링 워크숍_ 성남시 하와이동 소개** : '휴식'과 '힐링'이라는 주제를 바탕으로 보육교사와 예술교육가들을 위한 처방 칵테일을 제공하고, 아이들과 다사다난한 반년의 시간을 보낸 주체자들은 함께 이야기를 나누며 휴식함을 알린다. ① 성남시 하와이동에 대해 설명 듣는다. - 4:30분 성남시 하와이동 OPEN. - 확장형 운영과정을 상기하며 '처방전'에 자신의 이야기를 기입할 것. - 2명이 짝을 지어 서로의 처방전 읽을 것. - 상대방을 위한 처방 칵테일을 나름대로 제조 (청+탄산수+얼음) - 다른 보육교사 및 예술 교육가들과 함께 어울리며 자연스레 이야기 나누고, 전시된 공간도 관람할 것. **2. 문진표 작성하기** - 처방 칵테일을 받기 위해 문진표 질문에 답변을 적는다. - 확장형에 참여하며 어떤 점이 제일 힘들고 고단했나요? - 확장형에 참여하며 스스로를 칭찬해 주고 싶은 점은 무엇인가요? **3. 문진표 제출 후 처방 칵테일 받기** - 2명이 짝을 지어 서로의 처방전을 읽어본다. - 상대방을 위한 처방 칵테일을 제조한다. □ 토닥토닥, 위로의 반창고 □ 조금만 버텨봐, 인내심 알약 □ 뿌린만큼 거두리라, 보람 링거

		□ 반짝반짝 빛나는, 창의성의 물약 □ 하하호호히히, 웃음 주사 □ 불끈불끈 지치지 않는, 에너지 파스 **4. 성남시 하와이동 즐기기** - 성남시 하와이동 속에서 편히 휴식을 취하며, 다른 보육교사 및 예술 교육가들과 함께 자유롭고 편안하게 이야기 나눈다. - 사전에 강당에 설치되어있던 확장형 프로그램 관련 활동사진 및 활동소개, 그림책 등을 감상 한다.
	2. 우리 아무튼 칭찬해 (60분)	**1. 프로그램을 통해 느꼈던 점 나누기 (30분)** : 해당 프로그램에 참여했던 어린이집끼리 모여 해당 프로그램 운영 시 좋았던 또는 아쉬웠던 경험, 관계, 의미 등을 자유롭게 나누는 시간을 갖는다. ① 그룹별로 질문지에 제비를 뽑는다. ② 제비 질문지를 스케치북에 붙이고 그 질문에 대한 답을 스케치북에 간단히 적는다. ③ 질문지가 사라질 때까지 반복한다. ***키워드*** ***프로그램, 협력, 운영 시스템, 사전 사후 활동 공유 등*** * 예술 교육가는 자신이 운영한 프로그램 모둠을 돌아다니며, 함께 나눌 수 있는 질문과 내용을 공유한다. **질문 예시** - 협력하며 예술교육가와 보육교사가 다른 점이 있다면? - 프로그램 운영 중 내용적인 측면에서 좋았던 점, 아쉬웠던 점은? - 어린이집에서 운영한 프로그램 사전, 사후 활동은? - 프로그램 운영 중 가장 기억에 남는 순간이 있다면 무엇이었나요? - 기억에 남는 아이들의 반응은 무엇이었나요? **3. '우리 아무튼 칭찬해' 상장 제작 후 전시, 감상하기** - 공통적으로 좋았던 점, 혹은 칭찬하고 싶은 점을 정리해보고 그것을 바탕으로 우리만의 상장을 만들어 본다. ① 앞에서 이야기 나누었던 바를 바탕으로 공통적으로 좋았던 점, 칭찬하고 싶은 점을 정리한다.

		② 수여할 상장 이름과 수여 이유를 창의적으로 작성한다. ③ 상장을 발표하고 서로에게 목걸이를 수여한다. ④ 공간에 전시하여 확장형 프로그램 안에서의 협력이 어떤 과정과 결과를 만들어냈는지 감상하는 시간을 갖는다. **4. '우리 아무튼 칭찬해' 개인 상장 받기** - 확장형 운영에 참여했던 보육교사, 예술교육가를 위한 상장을 수여한다. ① 2-3명 정도 대표로 수여 받는다. (안성숙 원장님 진행) ② 이름을 호명하면 자신의 상장을 받는다. **5. 정리. 성과 공유회 전체에 대한 소감 나누기** : 성과 공유회에 대한 소감을 나누고, 앞으로의 더 나은 확장형 프로그램을 운영하기 위해 예술교육가, 보육교사의 협력 관계에 대해 되짚는다. Q. 운영된 다양한 확장형 프로그램들을 살펴본 소감은 어떤가요? Q. 앞으로의 더 나은 확장형 프로그램 운영을 위해 우리는 어떻게 협력해야할까요?

○ 사진으로 보는 진행 과정

<사진16> 보육교사 작성 문진표



Q. 확장형에 참여하며 어떤 점이 제일 힘들고 고단했나요?

- 힘든 점 없이 새로운 활동에 즐겁게 참여했습니다.
- 아이들이 점심시간이 늦어져 지쳐했을 때 힘들었어요.
- 등원 후 바로 이동해야 해서 오전이 바쁘긴 했어요.
- 월요일이라서 힘들었어요. 주말 지내고 온 아이들의 컨디션.
- 어리고 예민한 연령의 아이들이 감정을 표현할 수 있도록 돕는 점.
- 원으로 돌아갈 때 아쉬워하는 발길을 돌아서게 하는 것.
- 그림책과 놀이를 접근하는 방법.
- 아이들의 에너지를 따라가지 못하는 체력 등

Q. 확장형에 참여한 자신에게 가장 칭찬해 주고 싶은 점은 무엇인가요?

- 아이들이 온전히 놀이에 집중하도록 지원한 점.
- 아이들과 사후 활동으로 즐겁게 놀이한 점.
- 예술터에서 활동한 프로그램을 바탕으로 사후활동으로 아이들에게 지원한 일.
- 이동하고 활동하며 다치지 않아서 칭찬하고 싶어요.
- 놀이 중 신나는 리액션 등

라. 개발형 성과 공유회

○ 진행 일정 : 2023년 11월 6일 16:30-18:00
○ 진행 장소 : 성남 꿈꾸는예술터 5층 강당
○ 참여 인원 : 개발형 참여 어린이집 20개기관 교사 및 원장 , 예술교육가 6명
○ 진행 내용 : 예술교육가와 보육교사의 협력을 통해 개발한 20개의 프로그램을 온라인 전시회를 통해 되돌아보며, 협력주체인 우리에게 남은 것, 혹은 나에게 남은 것, 앞으로 남기고자 하는 것 등을 되돌아보며 운영 전반을 평가한다.

도입	**활동1. 너를 알고 나를 알자_기질테스트 (30분)** : 히포클라테스 기질 테스트를 통해 자신의 협력 방식에 대해 이해하고 시각화를 통해 공 유하는 시간을 갖는다. Q. 우리 팀의 기질을 상징적으로 표현한다면? Q. 우리 팀은 어떤 방식으로 협력하나요? 1) 히포클라테스 기질 테스트를 작성하여 내가 해당하는 기질 그룹으로 모인다. 2) 기질마다 어떤 특징이 있는지 공유하는 시간을 갖는다. 3) 우리 그룹이 어떤 방식으로 교육 과정에서 협력했는지 대화를 통해 되돌아본다. 4) 그룹을 상징하는 아이콘과 협력 방식 깃발을 제작해 천장 카라비너에 건다. 5) 그룹별로 어떻게 각자의 기질과 협력 방식을 표현했는지 소개한다. *사전에 강당 천장 타일을 열고 카라비너를 미리 걸어놓는다.
전개	**활동1. 우리는 ____을 남긴다. (35분)** : 20개의 개발프로그램 전시를 되돌아보며 우리가 프로그램을 통해 함께 남긴 것이 무엇인지 키워드를 작성하고 서로가 궁금한 키워드에 대해 공유하는 시간을 갖는다. **＊ 예술강사의 역할 : 개발한 프로그램에 대한 리마인드, 키워드 작성 독려** Q. 프로그램 개발 과정에서 우리는 함께 무엇을 남겼나요? 1) 비치된 20개의 개발프로그램 전시를 살펴보며, 우리가 함께 무엇을 남겼는지, 키워드의 형식으로 포스트잇에 적고, 해당 프로그램 전시 공간에 부착한다. 2) QR코드를 스캔하여 웹 전시 사이트를 감사하며, 다른 참여자들이 적은 키워드 중 궁금하거나 관심 있는 것에 별 스티커를 부착한다. 3) 스티커가 부착된 키워드를 중심으로 왜 이런 키워드를 작성했는지, 키워드의 의미를 공유하는 시간을 갖는다. **활동2. 나는 _____을 남긴다. (20분)** : 나는 앞으로 무엇을 남기고 싶은지, 이번 과정을 통해 나에게 또는 누군가에게 무엇이 남았는지 2인 정지 조각상으로 표현하고 공유하는 시간을 갖는다. **＊ 예술강사의 역할 : 정지 조각상 표현 독려, 제안** Q. 예술교육가 또는 보육교사로서 내가 앞으로 남기고 싶은 것, 누군가가 나에게

	남긴 것이 무엇인가요? 1) 예술교육가이자 보육교사로서 '나'는 무엇을 남겼는지, 앞으로 무엇을 남길지를 생각해본다. 2) 2인씩 짝을 지어 내가 남기고 싶은 것을 정지 조각상으로 표현한다. (3그룹으로 나누어서 10명씩 한 팀으로 표현) 3) 관찰하는 참여자들을 정지 조각상의 의미를 유추하며 나누는 시간을 갖는다. 4) 진행자가 큐를 외치면, 각자가 하고 싶은 말, 행동을 표현한다.
정리	**의미는 남기지만, 쓰레기는 남기지 않는다. (5분)** : 오늘의 성과공유회를 되돌아보며, 어땠는지 소감을 나누고, 우리가 남긴 과제, 의미들을 되돌아보며 참여 기념품(대나무 칫솔 세트)를 나눈다. Q. 오늘 우리는 어떤 의미, 과제를 남겼나요? Q. 오늘 함께한 시간이 어땠나요?

○ 사진으로 보는 진행 과정

<사진16> 개발형 프로그램 웹 전시 QR

개발성과공유회 웹전시

<사진17> 개발형 참여를 통해 우리에게, 혹은 나에게 남은 것

"애정하는 프로그램, 수업에 적극적으로 참여하는 아이들 모습,
이해, 평가제로 인한 번아웃, 더 하고싶은 욕구, 상상력, 수많은 고민, 도전 등"

5. 시스템

1) 사업 운영 매뉴얼 정립

(1) 운영 형태별 목적 및 방향성 정립

<그림책 예술놀이> 프로그램은 직전년도 기 개발된 프로그램을 참여 대상에 맞게 수정•보완하여 운영하는 **확장형** 프로그램, 참여 기관 유아의 개별적 특성을 반영한 일대일 맞춤 프로그램을 개발 • 운영하는 **개발형** 프로그램, 해당년도 개발형 프로그램을 새로운 참여 기관에 맞게 수정•보완 하여 운영하는 **개발확장형** 프로그램으로 구성되어 있다. <그림책 예술놀이> 프로그램 개발 및 운영 과정의 핵심 철학은 유아의 당사자성을 반영한 대상 맞춤인데 운영형태별로 대상 맞춤의 정의와 방식에 대한 협력주체별 이해 차이가 존재하였다. 따라서 시스템의 안정적 운영을 위해 협력 주체 간 네트워크를 통하여 <그림책 예술놀이> 운영형태별 방향성을 명확하게 설정하였다.

<표30> 그림책 예술놀이 운영형태별 방향성

구분	개발형	확장형 • 개발확장형
운영 특징	참여기관 유아의 개별적 특성 및 현장의 요구도를 반영한 참여기관 1:1 **대상맞춤 프로그램**	기개발된 프로그램을 동일 연령을 대상으로 확장 운영하는 **연령맞춤 프로그램**
사전 협의	4회	1-2회
운영 과정	**사전활동**을 통해 유아의 관심과 흥미를 파악하고, 본 예술놀이 프로그램을 통해 확장 지원	본 프로그램을 통해 그림책과 예술적 요소에 관계를 맺고, 자발적 **사후활동**을 통해 유아의 삶으로 확장

(2) 운영형태별 협력 단계 및 기준 세분화

운영형태별 방향성을 고려하여 참여 인력 협력 단계 및 기준을 아래와 같이 운영형태별로 세분화하여 수정하였다.

가. 개발형

<표31> <그림책 예술놀이> 개발형 참여 인력 협력 단계 및 기준

단계	세부	보육교사	예술교육가
사전 단계	대상연구	• 유아 발달 단계 및 성향 공유	• 유아 발달 단계 및 특성 파악
	주제탐구	• 목표, 방향성 제안 • 주제관련 사전 활동 및 공유	• 주제 관련 목표, 방향성 설정 • 주제 -그림책 연계성 파악 • 주제 관련 예술요소 고민
	그림책탐구	• 그림책 연계 놀이 활동 제안 • 그림책 관련 사전 활동 및 공유	• 그림책 연계 프로그램 구상

	예술놀이 연구	• 예술 활동 아이디어 제안 • 교보재 일부 협력 제작	• 예술 프로그램 제안 • 사전 유아 반응 프로그램 반영 • 교보재 준비
	사전준비	• 프로그램 사전 안내 (가정)	• 최종 프로그램 교안 공유 • 수업 전반 최종 준비
실행 단계	예술놀이 실행	• 유아 꿈터 인솔 및 이동시 연락 • 각 차시별 필요한 사항 준비 • 차시 연계 활동 진행 후 공유 • 협력 운영 및 유아 맞춤 지도	• 프로그램 총괄 운영 • 차시별 장소 및 교보재 세팅 • 예술 프로그램 총괄 진행
사후 단계	평가	• 프로그램 성찰 및 만족도조사 • 사후 유아 반응 공유	• 프로그램 성찰 만족도 조사 • 사후 유아 반응 공유
	연계활동	• 프로그램 사후 연계 활동	

나. 확장형

<표32> <그림책 예술놀이> 확장형 참여 인력 협력 단계 및 기준

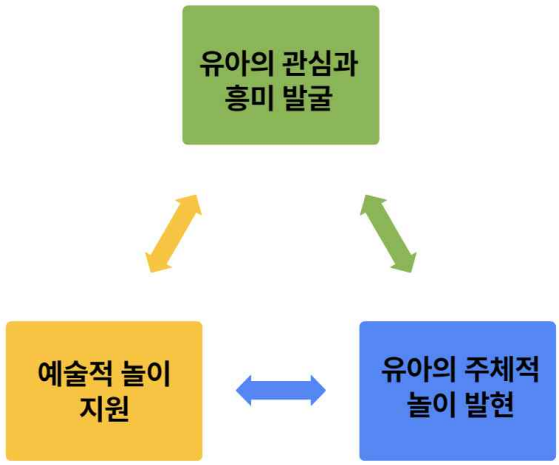
단계	세부	보육교사	예술교육가
사전 단계	대상연구	• 유아 발달 단계 및 성향 공유	• 유아 발달 단계 및 특성 파악
	주제탐구	• 주제관련 사전 활동 및 공유	
	그림책탐구	• 그림책 관련 사전 활동 및 공유	
	예술놀이 연구	• 예술 활동 아이디어 제안 • 교보재 일부 협력 제작	• 사전 유아 반응 프로그램 반영 • 교보재 준비
	사전준비	• 프로그램 사전 안내 (가정)	• 최종 프로그램 교안 공유 • 수업 전반 최종 준비
실행 단계	예술놀이 실행	• 유아 꿈터 인솔 및 이동시 연락 • 각 차시별 필요한 사항 준비 • 차시 연계 활동 진행 후 공유 • 협력 운영 및 유아 맞춤 지도	• 프로그램 총괄 운영 • 차시별 장소 및 교보재 세팅 • 예술 프로그램 총괄 진행
사후 단계	평가	• 프로그램 성찰 및 만족도조사 • 사후 유아 반응 공유	• 프로그램 성찰 만족도 조사 • 사후 유아 반응 공유
	연계활동	• 프로그램 사후 연계 활동	

(3) 그림책 예술놀이 방향성 및 철학

성남 유아문화예술교육 라운드테이블을 통해 도출된 그림책 예술놀이 방향성 및 철학을 다음과 같이 정의하고 시스템의 안정적 운영을 위해 향후 2024년 운영매뉴얼에 반영하고자 한다.

<그림책 예술놀이>는 그림책을 통해 영유아의 관심과 흥미를 발굴하고 시각, 움직임, 연극 등 다양한 예술 장르와 그림책을 연계하여 유아의 자발적 놀이를 예술적으로 확장하고 지원한다. 이 과정을 통해 영유아는 자신만의 세계를 구축하며 창의적이고 능동적인 놀이를 실행하고, 영유아 자신의 일상의 삶을 새롭고 낯설게 바라보며 의미를 만들어 나간다.

<그림13> 그림책 예술놀이 방향성 및 철학



(4) 개발형 운영 과정 구체화

2023년 개발형 운영 과정 중 주제 및 그림책 선정 관련하여 다음과 같은 이슈가 제기되었다.

첫째, 참여 기관이 신청한 주제와 그림책이 상호간 연관성이 없는 경우
둘째, 참여기관의 신청 주제와 그림책이 예술적으로 확장하기 어려운 경우
셋째, 참여 인력이 선정한 그림책 탐구 의지와 이해도가 낮을 경우

먼저 첫째로 참여 기관의 신청 주제와 그림책이 상호간 연관성이 없는 경우로 그림책을 주제를 위한 수단으로 사용하였거나, 그림책의 일부분을 전체 대주제로 선정했을 경우이다. 이 경우 예술교육가가 프로그램을 개발하는데 있어 전체 방향성을 잡기 어려울 뿐만 아니라 향후 다른 참여기관으로 확장 운영 될 때 해당 기관의

사전활동, 본 프로그램 맥락에 대한 이해 등에 있어서 어려움을 줄 수 있다. 개발형에 참여하는 기관은 현장의 요구를 반영하여 주제를 선정하고, 주제와 밀접한 그림책을 선정하여 예술작품으로서 깊이 있게 탐색하는 것이 선행되어야 한다. 또한 유아 중심의 자발적 놀이과정을 지원하기 위해 교사 개인의 바람과 인지적 학습능력을 위한 그림책 탐구는 지양하고, 유아의 그림책에 대한 관심과 흥미를 중점적으로 발견해야 한다.

둘째, 참여기관의 신청 주제와 그림책이 예술적으로 확장하기 어려운 경우로 인지적이고 교훈적인 학습 위주의 그림책으로 신청했을 경우 예술적으로 유아의 놀이를 지원하는데 어려움이 있었다.

셋째, 선정한 그림책 탐구 의지와 이해도가 낮은 경우로 보육교사가 아닌 원장이 직접 신청을 했거나, 그림책에 대한 대상의 반응보다 그림책 자체의 지명도에 따라 그림책을 선정하는 경우가 이에 해당한다. 이 경우 그림책을 단편적으로 탐구함으로 유아 중심의 그림책 사전 감상이 잘 이루어지지 않아 유아의 당사자성을 반영하기에 어려움이 있었다.

위의 현장 문제 상황들을 보완하고자 예술교육가 네트워크 협의를 통해 다음과 같은 개선 방향을 도출하였다.

○ 2024년 개발형 주제 그림책은 그림책 연구소 달달과 예술교육가가 협의하여 유아의 연령을 고려하고, 예술적으로 확장이 가능한 그림책 리스트를 선정한 후 참여 희망 기관은 현장의 요구에 맞게 선택하도록 한다.
○ 유아의 당사자성을 반영하고 자발적 놀이 과정을 지원하기 위해 참여 기관은 신청 전에 그림책 선정, 탐구, 사전 활동을 진행하고 그 결과를 공유한다.
○ 예술교육가의 예술적 목표 달성 및 전문성 발휘를 위해 위 신청서를 바탕으로 협의를 거쳐 참여기관 최종 매칭을 한다.

아래는 개선 방향을 적용한 개발형 운영 과정 안이다.

<표33> 개발형 운영 과정 구체화

단계	절차	내용
논의	2024년도 개발형 그림책 후보 선정	• 1차 그림책 연구소 달달 추천 • 2차 예술교육가 추천 • 3차 그림책 연구소 달달 추천 • 4차 최종 그림책 후보군 선정

신청	사업 설명회	• 참여 희망 기관 대상 사업설명회 진행 • 2024년도 개발형 그림책 리스트 공유
	참여기관 사업 신청	• 개발형 운영을 통해 달성하고자 하는 목표 • 사전 그림책 감상을 통한 유아 반응 공유 • 교사의 희망 활동 및 아이디어 작성 • 그림책 예술놀이 지원 동기 • 개발형 운영 희망 월 기입 (6-8월 중)
매칭	참여기관 - 예술교육가 매칭	• 주제 그림책 선택 및 현장의 요구도 확인 • 예술교육가 네트워크를 통해 최종 결정
	매칭결과 안내	• 참여기관 대상 예술교육가 매칭 안내
사전	사전워크숍	• 그림책 탐구방법 • 기관 별 주제 그림책 관련 워크숍 진행
	사전협의	• 프로그램 개발
실행	개발형 운영	• 4회차 프로그램 운영
사후	피드백 및 평가	• 예술놀이 프로그램 운영 평가 • 프로그램 수정 • 보완 • 만족도 조사 및 성과 공유회

(5) 2024년 운영 일정

사업주체별 네트워크 협의를 통해 2024년 운영 일정을 다음과 같이 구체화 하였다.

○ 사업 일정 : 2024년 4월 - 10월 (11월 그림책 비엔날레)

○ 참여 기관 : 130개반

○ 예술교육가 : 주강사 총 5명

구분	확장형		개발형			개발확장형		합계
	만4-5세	만2-3세	만2-5세			만2-3세	만4-5세	
	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	
예술놀이	20개반	20개반	5개반	5개반	4개반	20개반	24개반	98개반
	총 40개반		총 14개반			총 44개반		
예술극장					16개반	16개반		32개반

2) 성남 유아문화예술교육 확장 방안 연구

- 체험형 공연 <그림책 예술 극장> 시범 사업 개발 및 운영

본 연구의 목적은 향후 성남 유아문화예술교육 확대를 위한 유아 체험형 공연 프로그램을 개발하고 확장 방안으로서 그 효과를 검증하는데 있다. 시범 사업의 목적과 추진 방향은 다음과 같다.

o 시범 운영 명: 그림책 예술 극장

o 시범 사업 목적:

1. 2024년 그림책 예술놀이 참여 어린이집의 수요가 확장됨에 따라 성남 유아문화예술교육 사업의 안정적 운영을 위한 토대를 마련하고자 한다.
2. 그림책을 연계한 새로운 형태의 콘텐츠 개발로 지역 어린이집의 다양한 문화예술체험 기회를 제공하고자 한다.
3. 성남 지역 어린이집의 물리적 환경(센터와의 거리 • 부대비용 등)으로 인한 사업 참여 기회 제약을 보완함으로서 지역 어린이집의 참여 기회를 확대하고자 한다.
4. 그림책 예술 극장에 참여하는 전문 예술교육가를 발굴하고 사업 참여를 통해 역량 강화의 기회를 마련하고자 한다.

o 시범 사업 내용:

1. 보육기관 방문형「작은 캐리어 극장」
2. 문화시설 기반형「꿈꾸는 그림책 극장」

o 시범 사업 기간: 2023년 11월 중

o 시범 사업 개소: <꿈꾸는 그림책 극장> 6개소, <작은 캐리어 극장> 4개소

이를 위해 본 연구에서 실시한 시범 운영 개발 과정은 다음과 같다.

<표34> 체험형 공연 <그림책 예술극장> 시범 운영 개발 과정

순번	개발 과정	세부 내용
1	운영 계획	운영 기간 및 대상, 특징, 예산, 참여 내용, 참여 인력 등
2	조사 및 연구	주제 그림책 선정 및 탐구
3	체험형 공연 개발	체험형 공연 2안 개발 (보육기관방문형, 문화시설기반형)
4	홍보 및 기관 모집	2023년 그림책예술놀이 참여 어린이집 대상 홍보
5	시범 운영	적절성 검토를 위한 교육 현장 시범 적용
6	최종 평가 및 피드백	참여 교사 대상 만족도 조사 및 참여 인력 합평회

(1) 체험형 공연 시범 운영 계획

<표35> 시범 운영 개요 1. 작은 캐리어 극장

<table>
<tr><th>구분</th><th>내용</th></tr>
<tr><td>제목</td><td>○ 작은 캐리어 극장</td></tr>
<tr><td>유형</td><td>○ 보육기관 방문형</td></tr>
<tr><td>내용</td><td>○ 그림책을 연계한 유아 체험형 공연</td></tr>
<tr><td>특징</td><td>○ 유아 체험형 공연
○ 성남 지역 어린이집 내부 공간 활용</td></tr>
<tr><td>대상</td><td>○ 관내 어린이집 4개소 (만 4-5세)</td></tr>
<tr><td>기간</td><td>○ 2023년 11월 1일, 3일</td></tr>
<tr><td>공간</td><td>○ 성남 관내 어린이집</td></tr>
<tr><td>기대
효과</td><td>○ 성남 지역 어린이집 내부 공간 및 유아 놀이 도구를 즉흥 활용하여 그림책과 자신의 일상에 대한 연결 및 확장을 가능하게 한다.
○ 체험형 공연을 통해 그림책을 직 • 간접적 경험하며 그림책에 대한 자신만의 의미를 만들어 나가는 심미적 과정을 경험한다.
○ <그림책 예술놀이> 참여 예술교육가 선발을 통해 새로운 협력 기회를 도모하고, 예술교육가의 역량을 강화한다.</td></tr>
<tr><td>선발
기준</td><td>○ 2023년도 그림책 예술놀이 참여 기관
○ 시범 운영 및 피드백 관련 협력 가능한 기관
○ 공연 운영을 위해 사전 미팅 협조가 가능한 참여 기관</td></tr>
<tr><td>참여
내용</td><td>○ 사전 그림책 감상 및 기타 사전활동
○ 체험형 공연 참여 1회 (약 1시간 소요)
○ 피드백 1회</td></tr>
<tr><td>운영
인력</td><td>■ 3인 × 1개팀 (향후 2인 × 1개팀)
<table>
<tr><th colspan="2" rowspan="2">구분</th><th>A팀</th></tr>
<tr><th>8개소</th></tr>
<tr><td colspan="2">극본 • 기획 및 총괄 연출</td><td>김연진</td></tr>
<tr><td>배우</td><td>참여 예술교육가</td><td>김민형 • 조민정</td></tr>
</table></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td></td><td>
<table>
<tr><td>스태프</td><td>오퍼레이터,
음향, 의상, 소품</td><td>김연진</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>시범
운영
과정</td><td>
<table>
<tr><th colspan="2">일정</th><th>내용</th></tr>
<tr><td rowspan="4">9월</td><td>1주</td><td colspan="2">확장방안마련 ‘체험형 공연’ 계획 수립 및 확정</td></tr>
<tr><td>2주</td><td colspan="2">참여 인력 섭외 및 확정</td></tr>
<tr><td>3주</td><td colspan="2">주제 그림책 선정 및 탐구</td></tr>
<tr><td>4주</td><td colspan="2">참여 인력 네트워크 및 극본 제작</td></tr>
<tr><td rowspan="5">10월</td><td>1주</td><td rowspan="5">프로그램 제작 및 연습</td><td></td></tr>
<tr><td>2주</td><td>참여 어린이집 모집</td></tr>
<tr><td>3주</td><td>유아전문가 자문</td></tr>
<tr><td>4주</td><td>음향, 의상, 소품 등 세팅</td></tr>
<tr><td>5주</td><td>참여 어린이집 방문</td></tr>
<tr><td rowspan="4">11월</td><td>1주</td><td colspan="2">찾아가는 공연 실행</td></tr>
<tr><td>2주</td><td colspan="2">참여 어린이집 피드백 및 참여 인력 합평회</td></tr>
<tr><td>3주</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>4주</td><td colspan="2"></td></tr>
<tr><td>12월</td><td>1주</td><td colspan="2">피드백 및 합평회를 반영한 2024년도 계획 수립</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>시범
운영
과제</td><td>○ 체험형 공연과 만 4-5세 유아 발달단계 간의 적절성 파악
○ 보육기관 방문형 체험형 공연 운영 과정의 효과성 파악
○ 성남 유아문화예술교육 체험형 공연만의 차별성 정립</td></tr>
<tr><td>향후
계획</td><td>○ 2024년도 찾아가는 체험형 공연 방향성 및 프로그램 확정</td></tr>
</table>

<표36> 시범 운영 개요 2. 꿈꾸는 그림책 극장

<table>
<tr><th>구분</th><th>내용</th></tr>
<tr><td>제목</td><td>○ 꿈꾸는 그림책 극장</td></tr>
<tr><td>유형</td><td>○ 문화시설 기반형</td></tr>
<tr><td>내용</td><td>○ 그림책을 연계한 유아 체험형 공연</td></tr>
<tr><td>특징</td><td>○ 놀이중심의 체험형 공연
○ 성남 꿈꾸는 예술터 공간 및 기자재 활용</td></tr>
<tr><td>대상</td><td>○ 관내 어린이집 6개소 (만 4-5세)</td></tr>
<tr><td>기간</td><td>○ 2023년 11월 22일 – 24일</td></tr>
<tr><td>공간</td><td>○ 성남 꿈꾸는 예술터 5층 강당</td></tr>
<tr><td>기대
효과</td><td>○ 성남 꿈꾸는 예술터 내 전문 기자재 및 장치 등을 활용하여 그림책에 대한 유아의 적극적 촉진을 가능하게 한다.
○ 체험형 공연을 통해 그림책을 직 • 간접적 경험하며 그림책에 대한 자신만의 의미를 만들어 나가는 심미적 과정을 경험한다.
○ 주요 장면을 유아 스스로 구성함으로서 발달에 맞는 놀이형식을 경험하고, 참여 어린이집마다 다르게 운영되는 새로운 형식의 체험형 공연 모델을 제시한다.
○ <그림책 예술놀이> 참여 예술교육가 선발을 통해 새로운 협력 기회를 도모하고, 예술교육가의 역량을 강화한다.</td></tr>
<tr><td>선발
기준</td><td>○ 2023년도 그림책 예술놀이 참여 기관
○ 시범 운영 및 피드백 관련 협력 가능한 기관</td></tr>
<tr><td>참여
내용</td><td>○ 사전 그림책 감상 및 기타 사전활동
○ 체험형 공연 참여 1회 (약 1시간 10분)
○ 피드백 1회</td></tr>
<tr><td>운영
인력</td><td>■ 3인×1개팀
<table>
<tr><th colspan="2" rowspan="2">구분</th><th>A팀</th></tr>
<tr><th>8개소</th></tr>
<tr><td colspan="2">극본 • 기획 및 총괄 연출</td><td>김연진</td></tr>
<tr><td>배우</td><td>참여 예술교육가</td><td>김연진 • 김민형 • 조민정</td></tr>
<tr><td rowspan="2">스태프</td><td>오퍼레이터</td><td>김연진</td></tr>
<tr><td>기타 STAFF</td><td>김연진</td></tr>
</table></td></tr>
</table>

<table>
<tr><td></td><td>
<table>
<tr><td></td><td>무대디자인 및 설치</td><td>최병훈</td></tr>
<tr><td>자문</td><td>유아 참여 관련</td><td>이매동 어린이집
유상미 원장님</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>시범
운영
과정</td><td>
<table>
<tr><th colspan="2">일정</th><th colspan="2">내용</th></tr>
<tr><td rowspan="4">9월</td><td>1주</td><td colspan="2">확장방안마련 '체험형 공연' 계획 수립 및 확정</td></tr>
<tr><td>2주</td><td colspan="2">참여 인력 섭외 및 확정</td></tr>
<tr><td>3주</td><td colspan="2">주제 그림책 선정 및 탐구</td></tr>
<tr><td>4주</td><td colspan="2">참여 인력 네트워크 및 극본 제작</td></tr>
<tr><td rowspan="5">10월</td><td>1주</td><td rowspan="5">프로그램 제작 및 연습</td><td></td></tr>
<tr><td>2주</td><td>참여 기관 모집</td></tr>
<tr><td>3주</td><td>유아전문가 자문</td></tr>
<tr><td>4주</td><td>음향, 의상, 소품 등 세팅</td></tr>
<tr><td>5주</td><td></td></tr>
<tr><td rowspan="4">11월</td><td>1주</td><td></td></tr>
<tr><td>2주</td><td colspan="2">무대 셋업</td></tr>
<tr><td>3주</td><td colspan="2">리허설 및 공연 실행</td></tr>
<tr><td>4주</td><td colspan="2">참여 어린이집 피드백 및 참여 인력 합평회</td></tr>
<tr><td>12월</td><td>1주</td><td colspan="2">피드백 및 합평회를 반영한 2024년도 계획 수립</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>시범
운영
과제</td><td>○ 체험형 공연 프로그램과 만 4-5세 유아 발달단계 간의 적절성 파악
○ 문화시설 기반 체험형 공연 운영 과정의 효과성 파악
○ 성남 유아문화예술교육 체험형 공연만의 차별성 정립</td></tr>
<tr><td>향후
계획</td><td>○ 2024년도 체험형 공연 방향성 정립 및 프로그램 확정</td></tr>
</table>

(2) 조사 및 연구

가. 주제 그림책 선정

본 연구에서 공연을 위해 연구한 그림책은 총 20권이다. 기존 그림책 예술놀이 주제 그림책을 바탕으로 연구하였고, 그림책 선정은 3차에 걸쳐 이루어졌다. 1차 선정 단계에서는 좋은 그림책의 준거에 따라 예상되는 놀이주제를 중심으로 유아가 직관적으로 놀이에 참여하고 지원받을 수 있는 그림책으로 선정하였다. 2차 선정 단계에서는 사전•사후 활동에서의 유아 놀이 지원 및 극놀이 활동에 적합한 도서를 선정하여 목록화 하였다. 3차 선정 단계에서는 최종 공연 제작에 적합한 도서를 선정하였다.

<표37> 그림책 선정 기준

○ 1차 : 좋은 그림책의 준거

문학적 요소	• 유아가 이해 가능한 줄거리, 주제, 어휘로 구성되어 있는가? • 유아가 상상할 여지가 있는가? • 유아가 공감하고 동일시 할 수 있는 내용인가? • 유아에게 친숙한 소재가 담겨 있는가?
예술적 요소	• 글과 그림이 조화를 이루고 있는가? • 그림책의 그림이 유아에게 매력적인가? • 유아가 그림을 탐색하고 의미를 읽는데 도움이 되는가?
교육적 요소	• 유아의 발달에 적합한가? • 유아의 놀이 주제에 적합한가? • 유아의 신체활동, 극놀이 등 놀이 및 활동 계기가 가능한가?

○ 2차 : 놀이 지원에 적합한 그림책

놀이로의 확장성	• 유아가 놀이 주제를 즐길 수 있는 그림책인가? • 그림책 읽기의 과정에서 놀이로 확장이 가능한가?
상상력과 즐거움	• 유아의 상상력과 표현을 격려하는 그림책인가? • 유아가 지속적으로 재미를 느낄 수 있는 그림책인가?

○ 3차 : 공연 제작에 적합한 그림책

극놀이 활동	• 그림책 속 이야기가 유아의 공감대 형성을 이끌어 낼 수 있는가? • 그림책 속 이야기 및 소재가 유아의 직•간접적 경험을 이끌어 낼 수 있는가? • 기승전결이 있으며 갈등 구조가 명확한가?
무대구성	• 무대, 음향, 소품 등 공연 운영에 필요한 기자재가 성남 꿈꾸는

	예술터 5층 강당 및 보육기관 내부에서 실현 가능한 수준인가?
참여인력	• 예술교육가 참여 인력을 고려하였을 때 그림책 속 역할 인원은 적절한가?
예산비용	• 무대구성과 참여인력 운영에 따른 부대비용이 현 예산에 수용 가능하게 계획할 수 있는가?

선정 기준에 따라 공연 제작에 적합한 그림책을 우선 선발하고, 유아 교육 전문가의 자문을 받아 아래와 같이 최종 선정 하였다.

<그림14> 최종 선정 그림책 _ 백희나 작「달 샤베트」

출처_교보문고

나. 주제 그림책「달 샤베트」탐구

○ 작가 전시회 감상
- 전시 : 백희나 그림책전
- 일시 : 2023년 9월 22일
- 장소 : 예술의전당 한가람디자인미술관
- 목적 : 작가의 작품 창작 과정 탐구를 통한 공연 콘셉트 및 무대 디자인 설정

<사진18> 백희나 그림책 전

<표38> 작가 제작 방식

제작 방식	- 입체 소품과 조명 제작 기술, 그리기 및 오리기, 콜라주 촬영 등을 통해 리얼리티를 강조하고, 그림책의 장면 분위기를 쉽고 감각적으로 느낄 수 있도록 하고 있다. - 극 속 인물이 입고 있는 옷, 소품 및 배경 등은 일상에서 쉽게 볼 수 있는 디자인과 색감으로 독자로 하여금 친근하고 따뜻한 감성을 불러일으킨다.
향후 적용점	- 유아의 공감을 불러일으키고, 선지식 • 선경험이 가능한 일상의 모습으로 작품 전체를 구성한다. (인물, 무대 및 소품, 의상, 음향 등) - 작가가 설치 한 그림책 속 아파트 내부 모습을 참고하여 인물을 캐릭터화 하고, 무대(벽지 및 대도구 등)를 구성한다. - 무대를 아파트 내부로 설정하고, 역할 연기를 통해 주요 배경 및 장면을 전환한다.

○「달샤베트」그림책 탐구

<표39> 그림책 탐구

표지	- 검은 표지 배경으로 사건이 일어나는 시간을 암시하고 있으며 주된 배경이 되는 아파트와 달을 보여줌으로써 이야기의 장소와 내용을 예측해 볼 수 있는 단서 제공
면지	- 면지에서부터 서사가 시작되는 구조로 사건이 일어나는 배경인 아주 더운 여름날 부채질하고 있는 한 마리 늑대 모습으로 어떤 이야기일지 호기심을 불러일으키며 시작
속표지	- 달이 녹고 있는 그림으로 속표지에서도 연결하여 이야기 전개
타이포그래피	- 쌩쌩, 씽씽, 윙윙 등 의성어•의태어 사용으로 극적인 느낌 전달 - 똑.....똑...똑 달이 녹는 형상을 의도적으로 표현하여 글이 그림으로 작용하도록 형상화
기타요소	- 우리나라 전래동화인 달 토끼 내용과 상호텍스트성을 가짐. - 달을 보고 우는 늑대를 아파트 주민으로 형상화 함. - 주인공 503호 반장할머니와 다른 인물들 간의 차별화 (실외기 유무, 에어컨 및 선풍기 대신 부채) - 입체 인형을 만들어 3차원의 공간 속에 배치하여 사진으로 찍은 후 그림책을 만드는 독특한 형식의 그림.
내용적 측면	- 달의 변화(자연적 요인)를 무더위, 전기사용, 달맞이 꽃 등 일상적인 요인들로 연결 지어 상상을 극대화 함. - 녹은 달물로 만든 달 샤베트로 아파트 주민의 문제 상황 해결 (무더위 및 정전) - 살 곳을 잃어버린 옥토끼가 문제를 해결하기 위해 현실에서는 함께 공존할 수 없는 늑대의 집으로 찾아옴.

○ 그림책 탐구를 바탕으로 한 공연화 방향

- 그림책의 내용적 측면, 예술적 측면 등 작가의 창작 의도를 공연에 반영한다.
- 그림책에 대사로 표현되어있지 않은 인물(아파트 주민)을 캐릭터화 하여 그림책을 입체적으로 경험할 수 있도록 한다.
- 유아가 극 속 역할입기를 통하여 주체적이고 능동적으로 참여할 수 있도록 돕는다.
- 가상의 인물(아파트 주민)을 주요하게 등장시켜 통해 유아들로 하여금 그림책 너머를 상상하고, 새로운 문제 해결방식을 이끌어 낸다.
- 유아의 선지식 • 선경험이 가능한 일상의 모습으로 작품 전체를 구성하여 공감대를 형성한다.
- 표지, 면지, 타이포그래피는 조명, 음향 등 무대 장치를 통해 감각적으로 느낄 수 있도록 구성한다.

(3) 보육기관 방문형 <작은 캐리어 극장>

가. 체험형 공연 구조

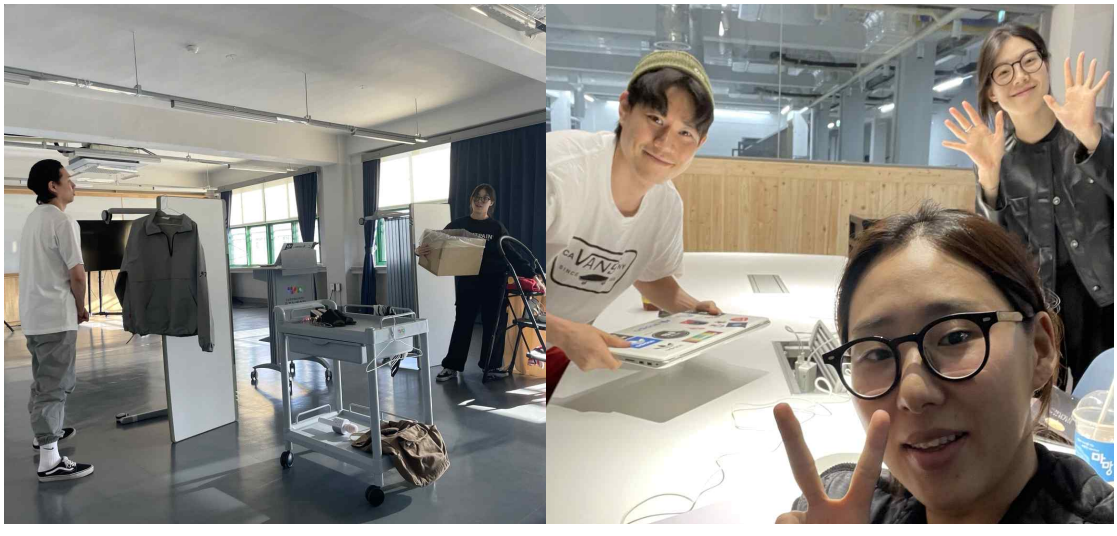
필수 사전 활동	체험형 공연
• 사전 그림책 읽기 • 그림책 속 아파트 주민 역할이 되어 자신의 아파트 상상하고 만들기	• 아파트 주민 역할이 되어 그림책에 등장하는 여러 문제(무더위 정전, 갈 곳이 없는 토끼 등)에 능동적으로 참여하기

나. 개발 추진 과정

<표40> 개발 추진 과정

회차	일정	세부내용
1	9월 18일	- 그림책 선정 및 탐구
2	9월 25일	- <그림책 예술극장> 목표 및 취지 공유 - <그림책 예술극장> 방향성 설정
3	10월 5일	- 유아협의회를 통한 그림책 예술극장 운영계획 수정 • 보완 및 컨펌
4	10월 6일	- <그림책 예술극장> 참여 기관 홍보 및 모집
5	10월 10일	- <작은 캐리어 극장> 아이디어 회의
6	10월 16일	- <작은 캐리어 극장> 장면 및 인물 구축
7	10월 23일	- <작은 캐리어 극장> 대본 구성 및 동선
8	10월 24일	- <작은 캐리어 극장> 무대 및 소품 체크
9	10월 24일	- <작은 캐리어 극장> 참여 기관 사전 방문
10	10월 28일	- 최종 리허설
11	11월 1,3일	- 체험형 공연 <작은 캐리어> 시범 운영

<사진19> 공연형 개발과정



다. 대본 _ 체험형 공연 <작은 캐리어 극장>

뚝뚝뚝, 달빛아파트

등장인물

경비아저씨
아빠
랩퍼
할아버지
엄마
초등학생
중학생
503호 반장할머니
옥토끼
아파트 주민들

무대 위에는 달빛아파트를 상징하는 사다리 두 개와 아파트 주민들의 소품이 각각 놓여있다.
사다리와 사다리 사이에는 커튼이 쳐져있고 503호 반장할머니 집을 상징하는 화분, 고무대야 등이 무대 중앙에 놓여 있다. 중앙 커튼 사이로 등퇴장이 가능하다.

아파트 주민들(유아)이 등장한다. 경비아저씨의 안내에 따라 사전활동으로 만들어 온 자신들의 아파트를 객석 뒤쪽에 위치한 후 객석에 앉는다.

경비 아저씨 무더운 여름날, 우리 달빛아파트에 이상한 일이 일어났었는데 혹시 알고 있나요? 아! 모르는 주민 분들이 계셨군요. 그래서 제가 이렇게 달빛아파트 주민 분들을 모셨습니다. 그날 무슨 일이 있었는지 궁금하시죠?

사운드_매미소리 Fade in, out

1장

늑대들의 울음소리가 들린다.
사다리 이 곳 저 곳에서 아파트 주민들이 등장한다.

아빠 여보 나왔어. 아니 집이 왜 이렇게 더워? 오늘 에어컨 안 켰어? 아니 26도? 19도로 맞춰, 19도! (늑대소리)

엄마 00아00아, 밥 먹어!! 아우 정말 더운데 이렇게 엄마 말 안 들래? 엄마 화나는 거 볼래?아우~~!! 선풍기 좀 틀어(늑대소리)

랩퍼 요요요! 너무 더워, 많이 더워, 정말 더워. 요요! 선풍기와 에어컨을 동시에 on,on! 와우 시원해! COME ON! (늑대소리)

초등학생 아 진짜 나 장난감 사주기로 했잖아! 00이 더워서 놀이터 못 간단 말이야! 엄마 그 대신 나 에어컨 틀고 과자 먹을래!! 밤새도록 틀게 해줘! 알겠지? (늑대소리)

할아버지 할멈, 오늘 날씨가 너무 더워. 등에 땀띠가 날 지경이야. 창고에서 선풍기도 좀 꺼내봐! 응? 에어컨도 강으로 틀고! 얼른! (늑대소리)

중학생 와~ 살 것 같다. 역시 여름에 선풍기도 세게 에어컨도 빵빵해야 제 맛이지!! 더 세게 틀어볼까? 강풍?! 강강 초강력 강풍! 야호! (늑대소리)

아파트 주민(배우 2인)은 객석 뒤 사전 활동으로 만든 달빛 아파트로 가서
아이들의 목소리로 무더운 주민들의 모습을 대사로 표현 한다.

반장할머니 아니, 아파트가 왜 이렇게 시끄러워? 아유~ 덥다고 난리네 난리. 꽃들도 더울텐데. 물 좀 줘볼까?(객석에 있는 아이들에게) 목말랐지? 어여들 먹어. 예쁜 장미꽃에도~ 뾰족한 선인장에도~ 다 물을 줘야겠다. 시원하지? 아유 그나저나 오늘 날씨가 정말 덥네 더워. 더 큰 부채는 없나?

사운드_똑똑똑 in

반장할머니 아니 잠깐. 이게 무슨 소리야? 집에 물이 새나? 아이고! 아까 화분에 물을 너무 많이 줬나? (객석에 있는 아이들을 들추며) 여기는 아닌데. 여긴가? 여기도 아닌데. 어디서 나는 소리지? (소리를 듣는다) 잠깐. 밖에서 나는 것 같은데?

창문을 열어 하늘에 있는 달을 발견한 반장할머니

반장할머니 어유! 이게 무슨 일이야. 달이 녹고 있네? 어유 큰일이다, 큰일이야! 이를 어쩐다! (생각에 잠기며) 이럴 때가 아니지. 대야가 어디 있었는데?

대야를 들고 밖으로 뛰쳐나간 반장할머니는 요리조리 이동하며 달물을 받는다.

사운드_똑똑똑 Fade out

반장할머니 이게 뭔 일이래. 달이 녹다니. 가만있어봐. 이 달물을 어떻게 하지? 음... 냄새도 좋고 반짝반짝 빛도 나고 오! 달달하기까지? 오! 그래! 좋은 생각이 났어! 냉장고에 얼려야겠다!

달물을 중앙 커튼 사이로 넣어 달샤베트를 만드는 퍼포먼스를 선보인다.

반장할머니 하하! 시간이 지나면 완성이 되겠지? 아우 피곤해. 잠을 좀 자야겠다.

2장

사운드_매미소리 Fade in , OFF소리 in
(off소리와 함께 매미소리 cut out)

달빛아파트 정전.
늑대들의 울음소리가 들린다.
달빛 아파트를 상징하는 사다리 이 곳 저 곳에서 나타나는 아파트 주민들.

아빠 여보 나 화장실이야. 나 똥 싸는 중인데 불을 왜 꺼? 장난치지 마! 아우~ 나 똥 닦아야 한다고! 아우~ 손에 다 묻었네 (늑대소리)

엄마 어머머! 이게 뭐야? 설마 전기가 나간거야? 못 살아! 아무것도 안보이잖아! 이게 소금인가 설탕인가?! 아우 몰라!! 콸콸콸!! (늑대소리)

랩퍼 노우! 검정검정. 아파트 전체가 정전정전. 밖은 깜깜. 어두워 어더워 아우 (늑대소리)

초등학생 흐앙! 엄마 어딨어? 엄마!아빠! 나 무서워! 갑자기 귀신 나오면 어떻게 해? 불 좀 켜줘요! (늑대소리)

할아버지 할멈, 어딨어? 할멈! 아이고! 넘어질 뻔 했네. 할멈! 어딨는 거여? (늑대소리)

중학생 꺄악! 이거 뭐야, 설마 아파트에 전기가 나간거야? 아싸! 안 그래도 공부하기 싫었는데! 쌤통이다! 오늘 공부 안하고 유튜브만 봐야겠다. (늑대소리)

아파트 주민들(랩퍼, 엄마) 무대 밖으로 나온다.

랩퍼 아니 이게 무슨 일이래? 갑자기 왜 정전이야? 그 집도 정전?

엄마 네! 혹시 그 집도 정전?

랩퍼 오 예. 정전 정전

엄마 아니 이제 어떻게 하면 좋아요?

503호 반장 할머니집(커튼 뒤)에서 희미하게 불빛이 흘러나온다.
아파트 주민들(유아)이 발견하고 랩퍼와 엄마에게 알린다.

랩퍼 어? 뭐야! 정말 불빛이네. 저기가 어디지? (아파트 주민들, 반장할머니네 집인 것과 녹은 달물이 비춘다는 것을 알려준다.)

엄마 할머니 집은 왜 빛이 나지? 안되겠다. 제가 한번 가볼게요! (퇴장)

랩퍼 잠시만, 잠시만! 어휴. 어두운데 저렇게 가다가 위험 할 텐데. 다들 다친 데는 없죠? 손전등이나 촛불 있어요? 아니 아무도 없어요? 어이고 이거 큰일이네. 날씨도 더운데 선풍기도 에어컨도 못키고. 어휴. 더워라 더워!

엄마 (목소리만) 여러분! 여기 할머니네 진짜 불빛이 있는 게 맞아요!

랩퍼 (아파트 주민들에게) 우리 한 번 같이 가볼까요?

랩퍼, 반장할머니집으로 다 같이 움직이는 퍼포먼스를 선보인다.

랩퍼 도착! 다 같이 할머니를 한번 불러봅시다! 할머니!!!!!!!! 더 크게!!! 할머니!!!!

반장할머니, 커튼 사이로 등장하여 무대 중앙에 위치한다.

반장할머니 나 귀 안 먹었어! 어? 아파트 주민들이네? 문방구아저씨 여긴 무슨 일이에요? 귀여운 강아지도 왔네? 다들 어쩐 일로 우리집에 왔어요?

이파트 주민들, 앞서 있었던 이야기를 하며 할머니와 소통 한다.

랩퍼 (이야기를 정리하며) 맞아요. 정전이 됐는데, 글쎄 할머니 집에만 불이 들어와 있지 뭐에요? 그래서 찾아왔어요!

반장할머니 우리집에 불빛이? (이상한 곳을 쳐다보며) 어디? 여기? 저기? 요기?

아파트 주민들, 불빛이 나는 곳을 가리킨다.
반장할머니, 달물로 빛이 나는 곳을 발견 한다.

반장할머니 아 저거? (웃으며) 다들 기다려 봐요!

커튼 뒤로 들어가서 달샤베트를 꺼내온다.

반장할머니 이게 뭐냐 하면? 달샤베트에요! 아니 글쎄 하늘에서 달물이 똑똑똑 떨어지길래 금 새 받아와서 어떻게 할까 고민하다가 먹어보니 맛도 좋고 냄새도 좋고 시원 한 게 샤베트로 만들기에 딱 이더라고! 그래서 달물로 샤베트를 만들어봤지. 다들 먹어보고 싶어요? 내가 나눠줄게요!

나눠주려던 찰나, 달샤베트가 아직 얼지 않았음을 발견한다.

반장할머니 아이고 이를 어쩐다. 여러분 달샤베트가 아직 꽁꽁 얼지 않아서 나눠줄 수가 없네요. 이건 꽁꽁 얼리면 내가 나눠주고, 우선 달물이라도 나눠줄까요?

할머니, 달물이 받아진 고무대야를 가지고 나온다.

경비아저씨 우리 아파트가 깜깜하게 정전이 됐는데, 이 달물로 우리가 뭘 할 수 있을까요?

아파트 주민들(유아)의 의견에 따라 달물로 아파트를 칠해 밝히기로 한다.

경비아저씨 달물이 아까우니까 최대한 바닥, 옷에 묻히지 않고 아파트를 칠해보기로해

요. 다 칠하고 나면 이 손전등을 줄테니 아파트가 정말 반짝 반짝 달처럼 빛나는지 한 번 봅시다.

체험 활동

아파트 주**민들(유아), 달물로 아파트 밝히고 블랙라이트 손전등을 활용해 비춘다.**

3장

쿵쿵쿵! 쿵쿵쿵! 쿵쿵쿵쿵쿵! 무대 뒤에서 옥토끼가 문을 두드린다.

경비아저씨 에? 무슨 일이지? 반장 할머니 집에 누가 왔나 봐요. 다들 빨리 손전등 끄고 앉으셔유! 얼른!

반장할머니 등장

반장할머니 누가 이 밤에 문을 두드리나? 누가 찾아 온 건지?

커튼 위 아래를 살핀다. 할머니와 어긋나는 형태로 토끼의 귀가 보인다.

반장할머니 누가 온거야. 아이참 무섭지만 용기를 내서 내가 한번 열어볼게요! 여러분이 하나 둘 셋하고 외쳐주세요! 자! 하나 둘 셋!

아이들과 반장할머니 소통 후 반장할머니가 커튼을 연다.
토끼 등장.

동시에 꺄악!!!!!!!!!!!!!!!!

토끼와 반장할머니는 서로의 모습을 보고 놀란 듯
소리를 지르며 뛰어 다닌다.

반장할머니 잠깐!

토끼가 멈춘다

반장할머니 너.. 너 누구야!
토끼 (지브리시어로 대화)
반장할머니 뭐라고? 다람쥐?
토끼 (지브리시어로 대화)
반장할머니 뭐? 도마뱀?

아파트 주민들(유아). 할머니에게 토끼임을 알려준다.

반장할머니 토끼?

토끼 네. 토끼요!!!! 으아아아아앙

반장할머니 아! 토끼? 아니 근데 토끼가 우리 집에는 무슨 일이야?

토끼 으아아앙! (몸짓으로 집이 없어졌음을 알린다)

반장할머니 (토끼의 몸짓을 잘못 해석하고) 뭐라고? 몸이 동그랬다가 쫙 펴졌다고?

토끼 아니요! 으아아앙! (몸짓으로 집이 없어졌음을 알린다)

반장할머니 (토끼의 몸짓을 잘못 해석하고) 아! 집에 물이 샌다고?

토끼 으아아앙! (몸짓으로 다시 설명)

반장할머니가 토끼의 몸짓을 이해하지 못한다.
이 때, 옥토끼의 상황을 이해한 아파트 주민들(유아)이 토끼의 상황을 할머니께 설명한다.

반장할머니 아! 그러니까 달이 녹아서 집이 없어졌다 이 말이지?

토끼 으아아아아앙. 네....

반장할머니 아이고..이를 어쩐다. (아파트 주민들에게) 여러분. 무슨 좋은 방법이 없을까요?

반장할머니와 아파트 주민들(유아)이 토끼를 돕기 위해 방법을 생각한다.
여러 가지 방법 중 녹은 달물을 활용해 토끼의 집을 만들어주자는 이야기가 나오면
할머니가 그 이야기를 받는다.

반장할머니 좋은 생각이에요. 토끼야. 잠시만 기다려보렴.

반장할머니, 녹은 달물을 물 조리개에 부어 가지고 나온다.
화분에 달물을 부으면 달맞이꽃이 노랗게 변하면서 하늘에 달이 생긴다.

토끼 (천장에 달을 발견하면) 집! 우리 집! 야호!

토끼가 신나서 무대를 뛰어다닌다.

토끼 고마워요! 감사해요! 이제 집으로 돌아갈 수 있겠어요! 아파트 주민여러분 모두 고마습니다. 잊지 않을게요. 안녕히 계세요.

토끼가 커튼 뒤로 퇴장하려는데 할머니가 잡는다.

반장할머니 잠깐! (토끼의 비어있는 가방을 발견한다.) 가방에 아무것도 안 들어 있는 것 같은데? 우리가 달을 만들어 주기는 했는데, 토끼야 너 달에 가면 먹을 건 있니? 입을 건 있어? 씻을 건? 그럼 이 가방에 뭐가 들어 있는거야?

가방을 열어 본다.

반장할머니 뭐야? 아무것도 없잖아. 아이 참. 여러분, 우리가 토끼를 도와줄 수 없을까요?

아파트 주민들(유아). 토끼에게 이 것 저 것 챙겨주기로 한다.
아파트 주민들이 이야기하면 할머니는 그 말을 토끼의 가방에 넣는다.

반장할머니 여러분이 이야기하면 내가 가방에 모두 다 담을게요.

봇짐을 채우는 퍼포먼스를 아파트 주민들과 함께 한다.

반장할머니 (아파트 주민들의 이야기를 다 담고 무거워하며) 아이고 무거워라. 토끼야 너무 무겁겠는데? 같이 들어볼래?

토끼 아이 할머니 참~

반장할머니와 토끼는 세 차례에 걸쳐 봇짐 드는데 실패한다.
그 때 아파트 주민들이 '영차 영차' 외치며 토끼가 봇짐을 들 수 있도록 도와준다.

토끼 으라차차. (짐을 들며) 여러분 정말 고맙습니다. 안녕히 계세요. 아 참! 깜깜한 밤하늘에 달이 뜨면 날 꼭 기억해주세요~ 안녕!

토끼 퇴장

반장할머니 토끼는 어디쯤 갔을까? (하늘을 바라보며 아이들과 함께 찾아본다) 우리 달빛아파트 사람들 덕분에 토끼가 잘 살 수 있을 거예요. 하암~ 난 이제 좀 쉬어야겠어. 오늘 너무 피곤한걸요? 그럼 모두들 조심히 가요!

경비아저씨 등장

경비아저씨 여러분. 토끼는 지금쯤 무엇을 하고 있을까요? 혹시 토끼에게 해주고 싶은 말 있나요? 지금까지 이 이야기가 무더운 여름 날 우리 아파트에 일어났던 일이에요. 들어보니 어땠나요? 혹시라도 다음에 우리 아파트에 신기하고 이상한 일이 생기거든 여러분들을 다시 이 자리로 모실게요. 그 동안 잘 지내고 계세요! 안녕!

끝

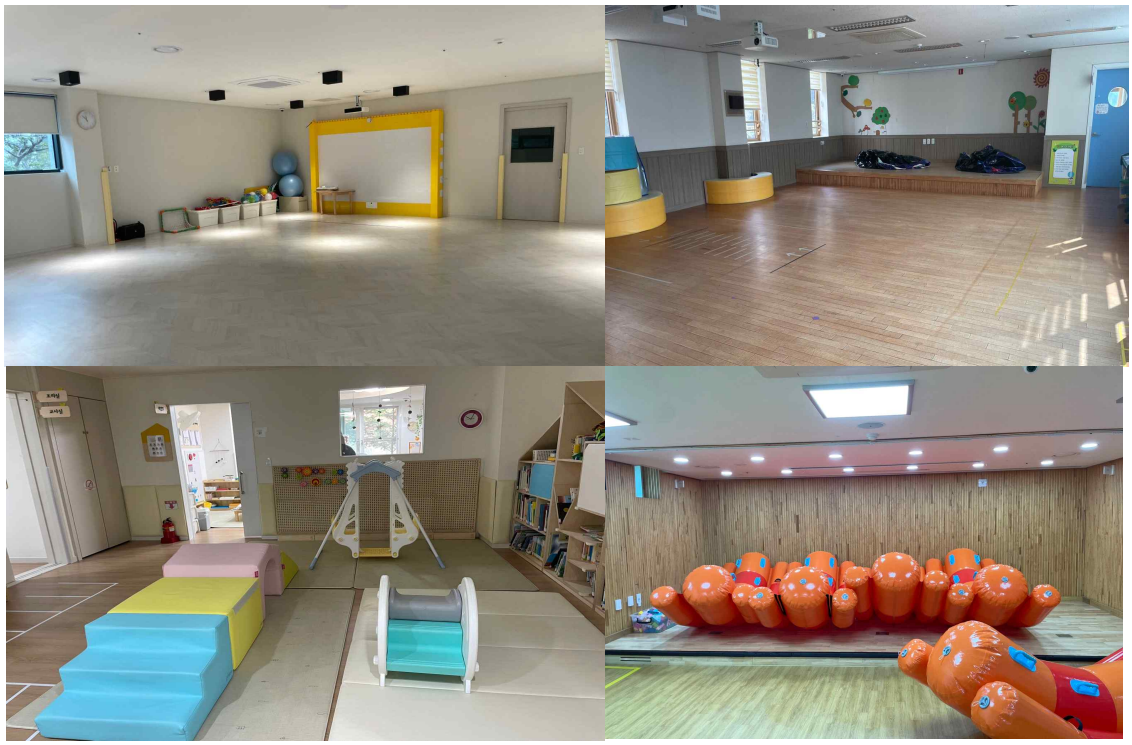
라. 무대 및 소품

○ 참여기관 공연 운영 공간

원활한 공연 진행을 위해 사전에 참여기관을 방문하여 공연 공간 및 기자재 여부 등을 확인하였다. 중앙동 어린이집, 이매동 어린이집, 판교숲속 어린이집, 위례자이더시티 어린이집 총 4개 기관을 방문하였으며 판교숲속 어린이집을 제외한 3개 기관은 모두 강당이 구비되어있었고, 판교숲속은 공용 공간이 있었다.

시범 공연 운영 공간(무대 설치 공간)은 다음과 같다.

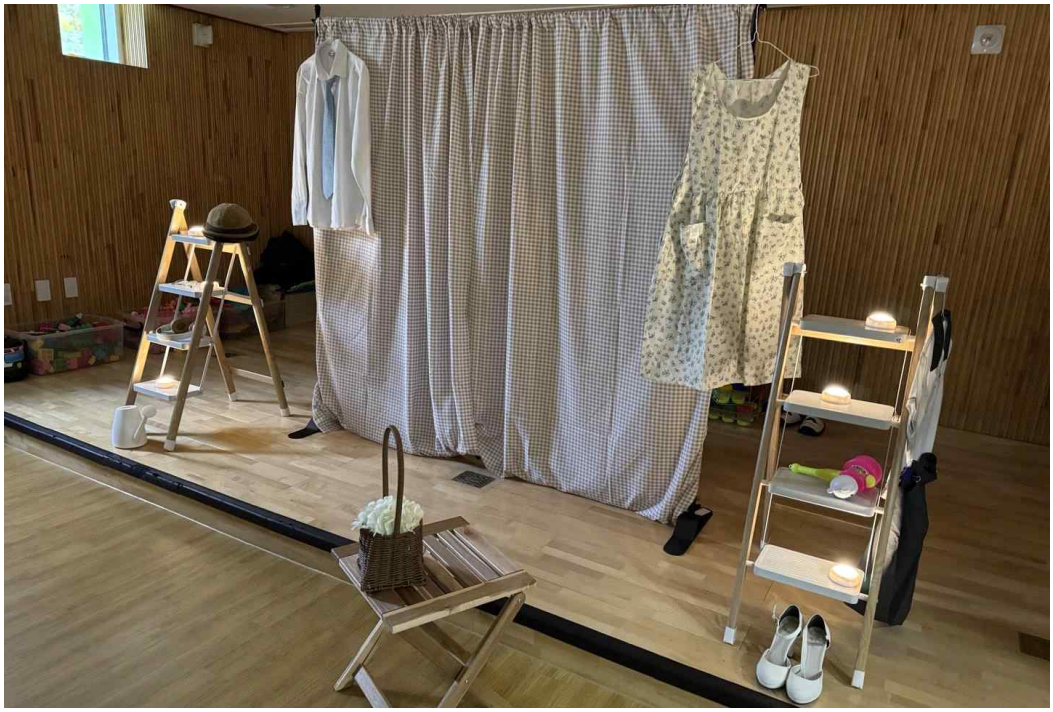
<사진20> 왼쪽 위부터 시계방향순서대로
위례 자이더시티, 중앙동, 이매동, 판교숲속 어린이집



○ <작은 캐리어 극장> 무대 디자인

<작은 캐리어 극장> 무대 및 소품은 이동 시 편리함과 최소한의 설치 및 해체가 가능한 방식으로 구성하였다. 사다리는 원작 그림책에 주 배경인 아파트를 상징하며, 사다리에 놓여있는 소품 및 의상은 층 마다 다른 주민들을 형상화 한다. 배우들은 1인 다 역을 맡아 사다리 내 소품을 활용하여 역할 변신을 시도한다. 커튼은 주 배경막 역할을 하며 주요 역할의 등•퇴장을 돕는다. 또한 커튼을 중심으로 공간 전환이 이루어지며 커튼 앞 쪽은 503호 반장 할머니 댁, 커튼 뒤쪽은 503호 할머니네 주방과 아파트 실외 복도로 활용된다. 원작 그림책의 친숙한 분위기와 일상의 느낌을 반영하기 위해 실제 배우의 의상 및 소품을 주로 활용하였으며 따뜻한 느낌을 전달하기 위해 주광색 LED 조명을 사용하였다. 해당 조명은 이야기 속 문제 상황(정전)을 나타내는 극적 장치로 활용되었다.

<사진21> <작은 캐리어 극장> 무대



그림책의 핵심 요소인 달은 휴대용 조명기로 효과를 주었으며, 효과의 극대화를 위해 운영 공간의 전등 스위치를 끄고 공연을 진행하였다.

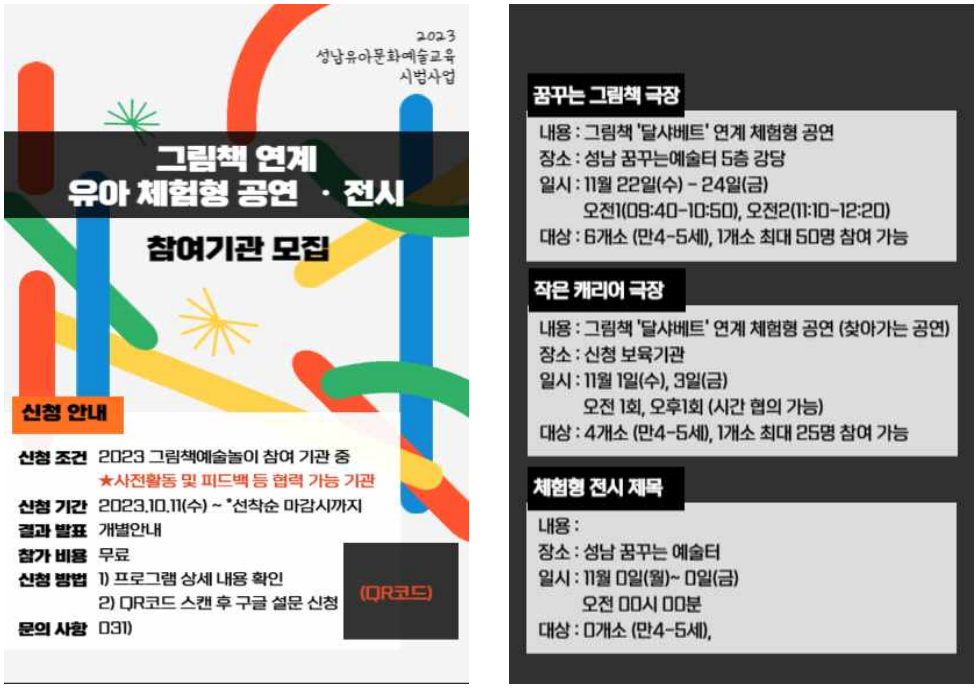
<사진22> <작은 캐리어 극장> 무대

마. 홍보 및 참여 기관 모집

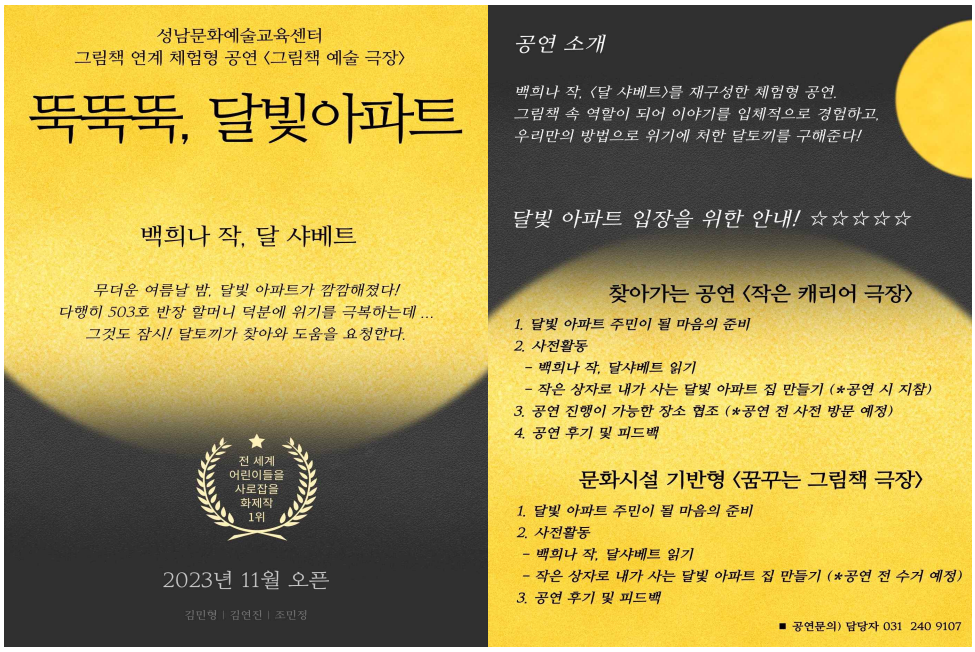
2023년 그림책예술놀이 참여 기관 중 사전활동 및 피드백 관련하여 협력이 가능한 기관을 대상으로 2023년 10월 11일부터 구글 링크를 통해 선착순 신청을 받았다.

참여 신청은 그림책 예술극장 <작은 캐리어 극장> <꿈꾸는 그림책 극장>과 체험형 전시를 동시에 모집하였으며 해당 내용은 다음과 같다.

<그림15> 그림책 연계 유아 체험형 공연 및 전시 참여 신청 포스터



<그림16> 그림책 예술극장 안내 및 홍보 포스터



바. 시범 운영

○ 운영 일정

<표41> <작은 캐리어 극장> 선정 기관 및 공연 운영 일정

날짜	시간	어린이집	연령	인원
11월 1일	오전1(10:00-11:00)	중앙동	만4세	19
	오후1(13:00-14:00)	이매동	만4세	30
11월 3일	오전1(10:00-11:00)	판교숲속	만3-5세	20
	오후1(13:00-14:00)	위례자이더시티	만4-5세	34

○ 시범 운영 현장

“ 아이고 이번 여름은 왜 이렇게 더운 거야.
등에 땀띠가 날 지경이야. 땀띠가.
할멈~ 안 되겠어. 에어컨, 선풍기 바람을 더 세게 틀어야겠어.”

“ 이 녹은 달물을 어쩌면 좋지? 맛을 보니 달콤하고, 냄새도 좋고.
그래! 냉동실에 꽁꽁 얼려 맛있는 샤베트를 만들자!“

“ 반장할머니께서 주신 달물로 어두워진 우리 달빛 아파트를 밝혀요”

“ 토끼야. 달나라에 가면 뭐 먹을 게 있니? ”

“ 우와. 달맞이 꽃이다. 이제 하늘에 달이 뜨겠지 ”

사. 시범 운영 평가

○ 참여 기관 만족도 조사

성과	- 공연에 대해 전반적으로 만족하였다. - 본 공연은 참여 유아의 발달 연령에 적합하였다. - 공연 진행시, 배우와 참여 유아 간의 소통이 원활하였다 - 공연의 내용이 참신하고 흥미로웠다. - 본 공연은 참여 유아들로 하여금 주제 그림책 '백희나 작「달샤베트」에 대한 흥미를 갖기에 충분하였다. - 향후 <작은 캐리어 극장>에 다시 신청할 의사가 있다. - 기관으로 직접 방문해주셔서 아이들이 배우와 가까운 거리에서 소통하고 함께 공연에 참여해 볼 수 있어서 좋았다. 또한 교사가 교실에서 대집단으로 진행하기 어려운 예술 활동도 모두 함께 할 수 있어서 좋았다. - 아이들이 참여할 수 있는 체험형 형태가 좋았다.
보완	- 사전 활동에 대한 구체적인 안내가 필요하다. - 부담스럽지 않은 사전 활동으로 수정이 필요하다.
참여자 반응	- "우와. 재밌어요" - "달물을 엄마에게도 주고 싶어요" - "토끼가 집이 없어지면 우리 집에 오라고 할래요" - "작은 불빛이나 그림책 속 아이스크림 관련된 소재를 보면 달샤베트를 떠올려요"

○ 참여 예술교육가 평가

성과	- 보육기관 방문형 공연으로 지역 내 유아들의 예술적 경험 기회 확대 측면에서 긍정적인 가능성을 엿볼 수 있었다. - 최소한의 무대 장치로 운영 된 본 공연이 연극적 약속을 강화함으로 보다 예술적인 소통 방식이 가능했다. - 배우와 유아들 간에 깊이있는 예술적 소통이 가능했다.
보완	- 그림책 예술놀이와 다르게 참여 기관의 담당자가 확실하지 않아 사전활동 안내 및 공연 운영에 있어서 어려움이 있었다. - 공연 내용 및 체험 활동에 대한 구체적인 안내서 제작 및 배포 방안 모색이 필요하다. - 보육기관 방문형 공연으로 편리한 이동을 위해 현 무대 및 소품 간소화와 유류비 지원이 필요하다. - 원활한 공연 운영을 위해 조명, 음향 오퍼레이터 인력 지원이 필요하다.

(4) 문화시설기반형 <꿈꾸는 그림책 극장>

<꿈꾸는 그림책 극장>은 <작은 캐리어 극장>과 동시에 개발되어 주제 그림책 조사 및 연구, 홍보 및 기관 모집, 참여 인력 등이 앞서 공유된 내용과 동일하다. 다만, <꿈꾸는 그림책 극장>은 문화시설을 기반으로 한 체험형 공연인 만큼 참여 인력 및 역할, 공연 대본, 무대 구성, 참여 기관이 상이하며 이에 따른 성과와 보완 지점에서도 차이가 있다. 따라서 <작은 캐리어 극장>과 차별화 된 부분을 중심으로 <꿈꾸는 그림책 극장> 개발 과정을 공유하고자 한다.

가. 개발 추진 과정

<표42> <꿈꾸는 그림책 극장> 개발 추진 과정

회차	일정	세부내용
1	9월 18일	- 그림책 선정 및 탐구
2	9월 25일	- <그림책 예술극장> 목표 및 취지 공유 - <그림책 예술극장> 방향성 설정
3	10월 5일	- 유아협의회를 통한 그림책 예술극장 운영계획 수정・보완 및 컨펌
4	10월 6일	- <그림책 예술극장> 참여 기관 홍보 및 모집
5	10월 24일	- <꿈꾸는 그림책 극장> 무대 제작 관련 업체 섭외
6	10월 25일	- <꿈꾸는 그림책 극장> 무대 디자인 회의
7	11월 7일	- <꿈꾸는 그림책 극장> 무대 제작 협의
8	11월 13일	- 뚝뚝뚝, 달빛아파트 대본 수정
9	11월 14일	- 소품 및 의상 체크
10	11월 15일	- 무대 및 음향 전환 큐시트 제작
11	11월 16-18일	- <꿈꾸는 그림책 극장> 무대 셋업
12	11월 20일	- 공연 연습
13	11월 21일	- 최종 드레스 리허설
14	11월 22-24일	- 체험형 공연 <꿈꾸는 그림책 극장> 시범 운영

나. 대본 _ 체험형 공연 <꿈꾸는 그림책 극장>

<꿈꾸는 그림책 극장> 공연 대본은 <작은 그림책 극장> 대본의 구성, 구조, 내용이 동일하다. 다만 <작은 캐리어 극장>은 3명의 참여 인력이 2인 배우, 1인 오퍼레이터로 구성되었다면 <꿈꾸는 그림책 극장>은 3명의 참여인력이 모두 배우로 참여하였고, 그 중 1인이 오퍼레이터 역할도 수행하였다. 또한 연극 무대를 적극적으로 활용하여 배우의 동선이 활발해지고, 배우 간 소통이 많아짐에 따라 대본의 일부 내용(1장, 2장)이 <작은 캐리어 극장>과 상이하다.

다음은 <꿈꾸는 그림책 극장>의 대본 일부분이다. <작은 캐리어 극장>과 상이한 부분을 빨간색으로 표시하고, <작은 캐리어 극장>과 동일한 3장 이하 내용은 생략하였다.

뚝뚝뚝, 달빛아파트

등장인물

경비아저씨
아빠
랩퍼
할아버지
엄마
초등학생 동생
초등학생 언니
503호 반장할머니
옥토끼
아파트 주민들

무대 위에는 501호, 502호, 503호가 벽지와 무대 장치를 중심으로 나뉘어져 있다.
501호는 덕지덕지 붙은 포스터와 음향기기, 대형 선풍기가 놓여져 있고,
502호에는 중앙에 등받이 쇼파와 책이 놓여져 있으며 교복이 벽에 걸려있다.
503호에는 커다란 화분과 선반이 벽쪽에 배치되어있고
쇼파와 빈티지한 러그가 무대 중앙에 위치해 있다.
각 호실마다 밖으로 통하는 문이 있으며, 503호는 아파트 복도가 보이는 창문이 달려있다.
501호 502호 베란다에는 실외기가 설치되어있으며, 503호 베란다에는 실외기가 없다.

아파트 주민들(유아)은 경비아저씨의 안내에 따라 사전활동으로 만들어 온 자신들의
아파트를 객석 뒤쪽에 위치한 후 객석에 앉는다.

무대 앞쪽에는 할아버지가 아파트 주민들(유아)를 맞이하고 있다.

경비 아저씨 여러분들을 이렇게 모신 이유는 아주 아주 먼 옛날, 우리 달빛아파트에 이상한 일이 일어났었다고 해서 그 이야기를 들려드리고자 여러분들을 모셨습니다. 여기 계신 할아버지가 그 이야기를 알고 계신다는데, 들어보고 싶으신가요? 할아버지를 모시겠습니다.

할아버지 여러분 반가워요. 어디보자. (아파트 주민들을 보며) 동네 슈퍼 아저씨도 오셨고, 미용실 원장님도 오셨네. 아이고 할머니 여긴 어쩐 일이에요. 잘 지냈어요? (아파트 주민들과 소통한 후) 다름이 아니라 아주 옛날 옛날 우리 달빛 아파트에 일어났던 아주 이상한 일을 여러분들에게 들려주고싶어서 이렇게 모시게 되었어요. 그 날은 매미가 맴맴 울던 아주 무더운 여름날이었어요.

무대를 가리고 있던 커튼이 양쪽으로 쳐지며 무대가 등장한다.

사운드_매미소리 Fade in, out

1장

늑대들의 울음소리가 들린다.
사다리 이 곳 저 곳에서 아파트 주민들이 등장한다.

할아버지 아이고 더워라. 왜 이렇게 더운 거야. 등에 땀띠가 나게 생겼네. 안되겠어. (어딘가 전화를 걸며) 여보세요~ 할멈~ 나야. 아니 너무 더워서 살 수가 없어. 에어컨을 좀 크게 틀어 놔줘요. 여보세요? 여보세요? 에이 끊어졌잖아. 아이고 더워라. 아이고~ (늑대소리)

초등학생 동생 무대 하수에서 등장

초등학생 언니 (극장 입구 쪽을 바라보며, 씽씽카를 타고 등장) 얘들아! 내일 또 씽씽카 타자~ 잘가~ (씽씽카를 타고 무대 앞쪽으로 오며) 너무 더워. 씽씽카를 많이 타서 그런가? 안 되겠다 아이스크림 사먹어야지. (전화를 걸며, 혀 짧은 목소리로) 엄마 저 공주에요. 저 너무 더운데 아이스크림 사먹어도 돼요? 감사합니다! (객석을 바라보며) 음 어떤 아이스크림 먹을까? (한 명을 가리키며) 사장님 안녕하세요. 아이스크림 얼마에요? 뭐라고요? 너무 비싼데요? (가격 흥정을 하며 유아와 소통한 후, 한명을 가리키며) 저 그럼 딸기 맛 아이스크림 먹을래요. 어? 잠깐잠깐 왜 딸기 맛 아이스크림이 날 보고 웃지? 나 더위 먹었나? (옆에 있는 유아를 가리키며) 사장님 저 포도 맛 아이스크림으로 바꿀게요. 어? 뭐야. 왜 포도 맛 아이스크림이 날 보며 인상을 쓰지? 나 더위먹었나봐. 으앙 무서워. (엄마에게 전화를 걸어 상황 설명을 한 뒤) 엄마 저 아무래도 더위를 먹었나 봐요. 집에 가서 에어컨 빵빵하게, 선풍기 빵빵하게 틀어주세요! (늑대소리 내며 퇴장)

초등학생 동생 502호 등장

초등학생 동생 난 이 세상에서 제일 똑똑하지~ (에어컨, 선풍기를 바라보며) 뭐야. 이렇게 세게 틀어놓으면 춥잖아! 다 꺼버려야지. (에어컨, 선풍기를 끈다) 난 똑똑하니까 책을 봐야지 ~ 으하하하

초등학생 언니 (등장) 뭐야. 분명 엄마아 에어컨 선풍기 다 틀어놓아주신다고 하셨는데. (동생 발견) 참나. 조민정 너지? (리모컨 들며) 에어컨 킴! 아 시원해~

초등학생 동생 뭐야. 내가 껐는데! 에어컨 끔!

초등학생 언니 어쭈. 에어컨 킴!

초등학생 동생 에어컨 끔

초등학생 언니 킴

초등학생 동생 끔
초등학생 언니 킴!!!!
초등학생 동생 끔!!!

초등학생 언니와 동생은 에어컨을 키고 끄고를 반복하며 신경전을 벌인다.

초등학생 동생 이 바보야!!!!!
초등학생 언니 (기가막혀서) 뭐...뭐? 언니한테 바 보?????
초등학생 동생 그래 이 바보야!!!
초등학생 언니 너 일루와

둘은 다투며 서로 잡히고 도망가고를 반복하다가, 초등학생 동생 실수로 넘어진다.

초등학생 동생 으앙. 엄마. 언니가 나 밀었어.
초등학생 언니 (기막혀하며) 내가 언제 밀었어! 너가 그냥 넘어진거잖아. 너 아주 연기자 되겠다?
초등학생 동생 엄마한테 다 이를 거야. 엄마!
초등학생 언니 엄마! 아니야! 내가 안 그랬어!
초등학생 동생 메롱! 엄마~~~ (퇴장)
초등학생 언니 너 가만 안둬! 엄마~~ 나 아니야 (퇴장)

초등학생 언니, 동생 502호로 퇴장하고 같은 문으로 아빠 등장

아빠 얘들아 너희 또 싸우니? 아빠가 싸우지 말랬잖아. 아고 더워라. 에어컨은 왜 꺼놓은 거야? (양말을 벗는다) 음 향기로워. 아고 더워. 에어컨 선풍기를 빵빵하게 틀어야겠다.

엄마, 502호 등장

엄마 00아00아, 밥 먹어!! (아빠 발견) 아오 냄새. 여보. 얼른 가서 씻어요!
아빠 알겠어. (퇴장하면서) 잠깐!
엄마 왜요?
아빠 (방구를 끼며) 뿌웅
엄마 아이 정말!!!!!

아빠. 502호 퇴장

엄마 아오 정말 날도 더운데 방구냄새까지. 우웩. 그나저나 왜 이렇게 더운거야. 선풍기 에어컨 세게 틀어야겠네. (리모콘으로 조정) 날도 더운데 카레에 소금을 확 쳐야겠다. 콸콸콸! 음~ 맛있어~ (늑대소리)

엄마, 502호 퇴장과 동시에 랩퍼, 501호 등장

랩퍼 요요요! 너무 더워, 많이 더워, 정말 더워. 요요! 선풍기와 에어컨을 동시에 on,on! 와

우 시원해! COME ON! (늑대소리)

랩퍼 501호 퇴장과 동시에 반장할머니 503호 등장

반장할머니 아니, 아파트가 왜 이렇게 시끄러워? 아유~ 덥다고 난리네 난리. 꽃들도 더울텐데. 물 좀 줘볼까?(객석에 있는 아이들에게) 목말랐지? 어여들 먹어. 예쁜 장미꽃에도~ 뾰족한 선인장에도~ 다 물을 줘야겠다. 시원하지? 아유 그나저나 오늘 날씨가 정말 덥네 더워. 더 큰 부채는 없나?

사운드_똑똑똑 in

반장할머니 아니 잠깐. 이게 무슨 소리야? 집에 물이 새나? 아이고! 아까 화분에 물을 너무 많이 줬나? (객석에 있는 아이들을 들추며) 여기는 아닌데. 여긴가? 여기도 아닌데. 어디서 나는 소리지? (소리를 듣는다) 잠깐. 밖에서 나는 것 같은데?

베란다를 통해 하늘에 있는 달을 발견한 반장할머니

반장할머니 어유! 이게 무슨 일이야. 달이 녹고 있네? 어유 큰일이다, 큰일이야! 이를 어쩐다! (생각에 잠기며) 이럴 때가 아니지. 대야가 어디 있었는데?

대야를 들고 베란다 밖으로 뛰쳐나간 반장할머니는 요리조리 이동하며 달물을 받는다.

사운드_똑똑똑 Fade out

반장할머니 이게 뭔 일이래. 달이 녹다니. 가만있어봐. 이 달물을 어떻게 하지? 음... 냄새도 좋고 반짝반짝 빛도 나고 오! 달달하기까지? 오! 그래! 좋은 생각이 났어! 냉장고에 얼려야겠다!

503호 문으로 퇴장한 할머니가 창문에서 달샤베트를 만드는 퍼포먼스를 선보인다.

반장할머니 하하! 시간이 지나면 완성이 되겠지? 아우 피곤해. 잠을 좀 자야겠다.

2장

사운드_매미소리 Fade in , OFF소리 in
(off소리와 함께 매미소리 cut out)

달빛아파트 정전.
늑대들의 울음소리가 들린다.
달빛 아파트를 상징하는 사다리 이 곳 저 곳에서 나타나는 아파트 주민들.

아빠 여보 나 화장실이야. 나 똥 싸는 중인데 불을 왜 꺼? 장난치지 마! 아우~ 나 똥 닦아야 한다고! 아우~ 손에 다 묻었네 (늑대소리 후 퇴장)

엄마 어머머! 이게 뭐야? 설마 전기가 나간거야? 못 살아! 아무것도 안보이잖아! 이게 소금인가 설탕인가?! 아우 몰라!! 콸콸콸!! (늑대소리 후 퇴장)

초등학생 언니 엄마. 엄마 어딨어? 엄마 안보여. (객석을 바라보며) 우리 엄마 봤어요? 어디에 있어요? 아무것도 안보여요. 엄마! 어마! (늑대소리 후 퇴장)

랩퍼 노우! 검정검정. 아파트 전체가 정전정전. 밖은 깜깜. 어두워 어더워 아우 (늑대소리)

랩퍼와 초등학생 언니가 서로 어둠을 헤매이다 등을 대고 놀랜다.

초등학생 언니 **아이깜짝이야. 놀랬잖아요. 아저씨**

랩퍼 누구?

초등학생 언니 (얼굴에 손전등을 비추며) 저 502호에요.

랩퍼 기절한다.

초등학생 언니 아저씨. 장난하지 말고 빨리 일어나요.

랩퍼 (일어나며)오우. 깜짝. 아니 이게 무슨 일이래? 혹시 그 집도 정전?

초등학생 언니 네! 혹시 아저씨네도 정전?

랩퍼 오 예. 정전 정전

초등학생 언니 (객석 아파트 주민들에게) 아니 이제 어떻게 하면 좋아요?

503호 반장 할머니집(창문)에서 희미하게 불빛이 흘러나온다.
아파트 주민들(유아)이 발견하고 랩퍼와 초등학생 언니에게 알린다.

랩퍼 어? 뭐야! 정말 불빛이네. 저기가 어디지? (아파트 주민들, 반장할머니네 집인 것과 녹은 달물이 비춘다는 것을 알려준다.)

초등학생 언니 할머니 집은 왜 빛이 나지? 안되겠다. 아저씨 한 번 가봐요!

랩퍼 놉

초등학생 언니 고

랩퍼 놉

초등학생 언니 (나즈막한 목소리로) 고.

랩퍼 예스~

랩퍼, 반장 할머니집으로 이동하는 퍼포먼스를 선보인다.

랩퍼 도착! 다 같이 할머니를 한번 불러봅시다! 할머니!!!!!!!! 더 크게!!! 할머니!!!!

반장할머니, 503호 문으로 등장하여 무대 중앙에 위치한다.

반장할머니 나 귀 안 먹었어! 어? 아파트 주민들이네? 문방구아저씨 여긴 무슨 일이에요? 귀여운 강아지도 왔네? 다들 어쩐 일로 우리집에 왔어요?

이파트 주민들, 앞서 있었던 이야기를 하며 할머니와 소통 한다.

랩퍼 (이야기를 정리하며) 맞아요. 정전이 됐는데, 글쎄 할머니 집에만 불이 들어와 있지 뭐에요? 그래서 찾아왔어요!

반장할머니 우리 집에 불빛이?

아파트 주민들, 불빛이 나는 곳을 가리킨다.
반장할머니, 손전등으로 창문을 비추는 탓에 달물 빛이 보이질 않는다.
아파트 주민들, 할머니에게 손전등을 치울 것을 이야기 한다.

반장할머니 아 이렇게? (달물 빛 발견) 아! 저 빛을 이야기 하는거구나. 난 또 뭐라고. 다들 기다려 봐요!

503호 문을 나가서 달샤베트를 꺼내온다.

반장할머니 이게 뭐냐 하면? 달샤베트에요! 아니 글쎄 하늘에서 달물이 똑똑똑 떨어지길래 금 새 받아와서 어떻게 할까 고민하다가 먹어보니 맛도 좋고 냄새도 좋고 시원 한 게 샤베트로 만들기에 딱 이더라고! 그래서 달물로 샤베트를 만들어봤지. 다들 먹어보고 싶어요? 내가 나눠줄게요!

나눠주려던 찰나, 달샤베트가 아직 얼지 않았음을 발견한다.

반장할머니 아이고 이를 어쩐다. 여러분 달샤베트가 아직 꽁꽁 얼지 않아서 나눠줄 수가 없네요. 이건 꽁꽁 얼리면 내가 나눠주고, 우선 달물이라도 나눠줄까요?

할머니, 달물이 받아진 고무대야를 가지고 나온다.

경비아저씨 우리 아파트가 깜깜하게 정전이 됐는데, 이 달물로 우리가 뭘 할 수 있을까요?

아파트 주민들(유아)의 의견에 따라 달물로 아파트를 칠해 밝히기로 한다.

경비아저씨 달물이 아까우니까 최대한 바닥, 옷에 묻히지 않고 아파트를 칠해보기로해요. 다 칠하고 나면 이 손전등을 줄테니 아파트가 정말 반짝 반짝 달처럼 빛나는지 한 번 봅시다.

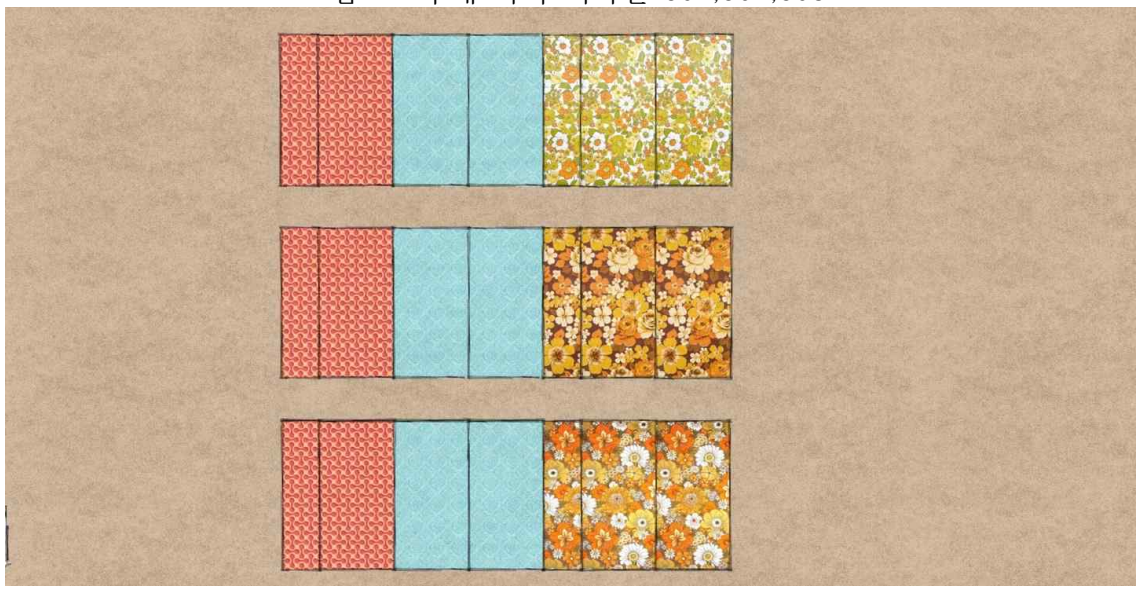
(이하 내용 생략)

다. 무대 및 환경 구성

○ 무대 디자인

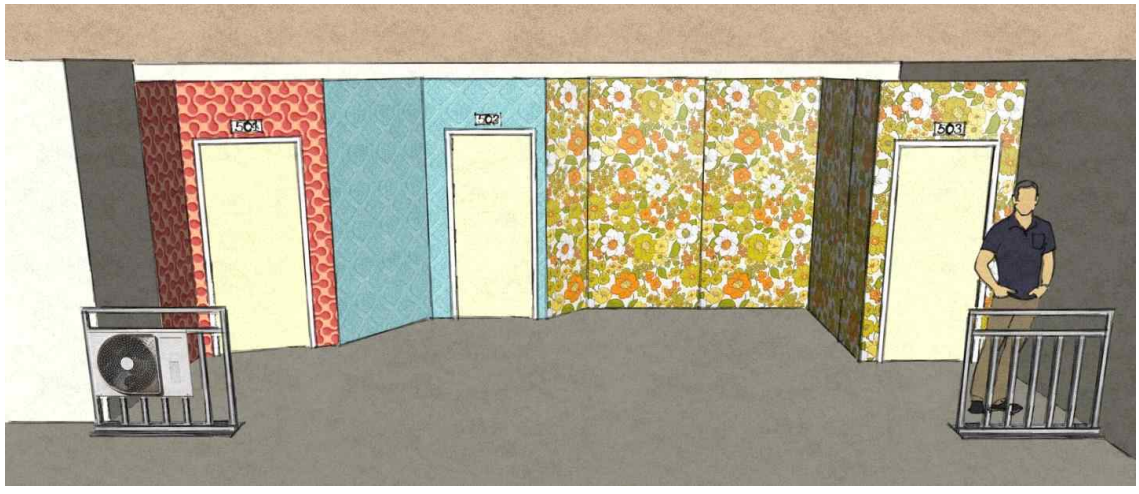
원작「달샤베트」삽화 이미지 중 아파트 내부 모습을 자세히 관찰하여 백희나 작가의 작품세계를 무대에 반영하고자 하였다. 원작의 아파트 내부 색감과 패턴을 착용하여 실제 무대 가벽을 디자인하였고, 아파트 호실 분리를 명확히 보여주고자 상호 보색으로 배치하였다. 특히 이야기 흐름의 주된 공간인 503호 반장 할머니 댁 내부 모습은 원작 작품의 노란 색감과 꽃무늬 패턴임을 고려하여 디자인하였다.

<그림17> 무대 가벽 디자인 501,502,503호



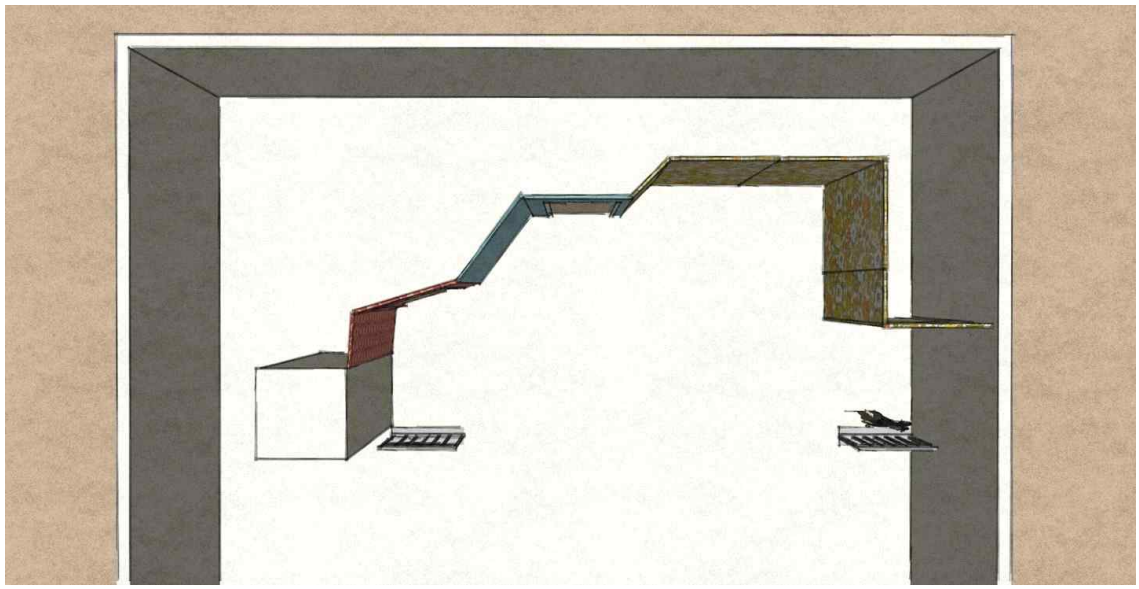
원작의 삽화 이미지를 살펴보면 503호 반장 할머니 집을 제외한 모든 호실에는 베란다에 실외기가 존재한다. 이를 단면적으로 보여주고자 501호, 502호쪽 베란다에는 실외기를 설치하였고, 503호 반장 할머니댁 베란다에는 실외기를 설치를 하지 않았다.

<그림18> 무대 정면 디자인



<꿈꾸는 그림책 극장> 공연 장소인 성남 꿈꾸는 예술터 5층 강당 무대쪽 기둥을 시작으로 각 호실마다 옆면 + 정면의 형식으로 구역을 나누어 공간을 분리한 효과를 주었다.

<그림19> 무대 평면도



○ 무대 실제 현장

501,502,503호 인물 캐릭터를 고려하여 일상 소품을 공간에 배치하였고, 효과적인 공간 분리를 위해 서로 다른 쇼파, 러그를 활용하였다.

<사진24> <꿈꾸는 그림책 극장> 무대

○ 유아 체험 활동 공간

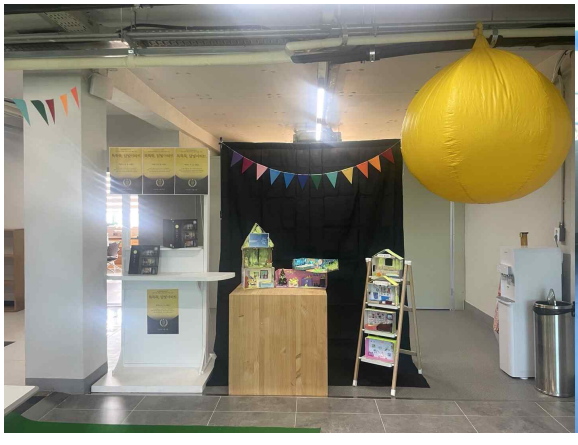
중앙 무대 반대편, 출입로 쪽에는 체험활동 공간을 설치함으로 관극과 체험이 서로 분리되어 원활하게 운영될 수 있도록 구성하였다.

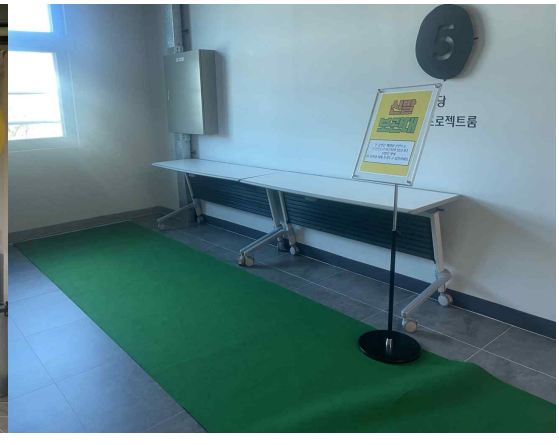
<사진25> 체험활동 존

○ 공연장 로비

공연장 로비에 원작 그림책을 전시하여 대기 시 사전 그림책 감상이 가능하도록 하였고, 공연 시작 전 신발을 벗고 이동할 수 있는 공간을 마련하여 편리한 공연감상이 될 수 있도록 구성하였다. 또한 오전1팀은 5층 대기, 오전2팀은 1층 대기로 혼잡함과 혹시 모를 안전사고에 대비하였다.

<사진26> 로비 및 대기 장소





라. 시범 운영

○ 운영 일정

<표43> <꿈꾸는 그림책 극장> 선정 기관 및 공연 운영 일정

날짜	시간	어린이집	연령	인원
11월 22일	오전1(09:40-10:50)	고등동복지관	만4-5세	34
	오전2(11:10-12:20)	포레스티아	만4-5세	40
11월 23일	오전1(09:40-10:50)	태평제일	만4-5세	11
	오전2(11:10-12:20)	성남시청직장	만4-5세	52
11월 24일	오전1(09:40-10:50)	아이파랑새	만3-5세	37
	오전2(11:10-12:20)	월드비전	만3-5세	40

○ 시범 운영 현장

“왜 이렇게 더운 거야. 아구. 내 귀한 화분들이 다 말라 가네. 물을 듬뿍 줘야지.”

“잠깐 잠깐 잠깐! 우리 집에 누가 왔다고?” “토끼요 토끼!”

“달이 녹아 우리 집이 사라졌다고요. 할머니!”

“녹은 달물로 달맞이꽃을 피우면, 하늘에 달이 환하게 뜰 거야”

“아파트 주민들이 주신 선물이 아주 많아서 너무 무거운걸. 영차 영차 영차”

“ 정전이 된 우리 달빛아파트를 할머니가 주신 달물로 밝혀요.”

“ 경비아저씨와 토끼와 503호 반장할머니”

마. 시범 운영 평가

○ 참여 기관 만족도 조사

성과	- 공연에 대해 전반적으로 만족하였다. - 본 공연은 참여 유아의 발달 연령에 적합하였다. - 공연 진행시, 배우와 참여 유아 간의 소통이 원활하였다 - 공연의 내용이 참신하고 흥미로웠다. - 본 공연은 참여 유아들로 하여금 주제 그림책 '백희나 작 「달샤베트」에 대한 흥미를 갖기에 충분하였다. - 향후 <꿈꾸는 그림책 극장>에 다시 신청할 의사가 있다. - 유료 전문 공연보다 완성도와 만족도가 높았다.
보완	- 정기적으로 공연을 볼 수 있는 시스템 마련이 필요하다. - 사전 활동에 대한 구체적인 안내가 필요하다. - 부담스럽지 않은 사전 활동으로 수정이 필요하다.
참여자 반응	- "야광물감으로 놀이한 것에 굉장히 만족해하는 모습을 보였어요." - "유아가 놀이 후 옷과 머리에 물감이 묻은 것을 정말 달물이라고 믿는 모습이 인상 깊었어요"

○ 참여 예술교육가 평가

성과	- 전문 무대 및 기자재 활용으로 원작 작품을 효과적으로 표현하였고, 전문성과 예술성이 높았다. - 3인 배우로 극 구성이 다채로웠으며 극의 구조와 흐름이 2인 체제보다 원활하였다. - 중간 해체 과정이 없어 공연에 대한 집중과 몰입이 향상되었다. - 일반 아동극과 달리 유아와 극 속에서 직접적으로 소통하는 과정을 통해 연극의 예술적 가치와 묘미를 크게 느낄 수 있었다.
보완	- 공연 시작 시간을 지키지 않는 원으로 인해 운영 시간을 때마다 조율해야 하는 점이 아쉬웠다. - 향후 새로운 프로그램 제작 시, 무대 세트 제작 및 설치를 위한 용역비용 책정이 필요하다. - 원활한 공연 운영을 위해 조명 음향 등 오퍼레이터 인력 지원이 필요하다.

Ⅴ. 성남유아문화예술교육 <그림책 예술놀이> 성과와 과제

1. 평가
2. 성과와 과제
3. 결론

Ⅴ. 성남 유아문화예술교육 <그림책 예술놀이> 성과와 과제

2023년 <그림책 예술놀이> 협력적 실행연구를 바탕으로 참여 인력 간 네트워크와 성과 공유회 등을 통해 제기 된 이슈 들을 평가 기준으로 분류하고 평가하였다. 이는 체계적인 운영 및 관리를 위한 유아문화예술교육 관련 인력들의 자체 평가로서 2023년 <그림책 예술놀이>의 목표 대비 성과와 과제를 도출하는 계기를 마련하고자 한다.

1. 평가

2023년 <그림책 예술놀이> 협력적 실행연구를 바탕으로 참여 인력 간 네트워크와 성과 공유회 등을 통해 제기 된 이슈 들을 평가 기준으로 분류하고 정리하였다. 이는 체계적인 운영 및 관리를 위한 유아문화예술교육 관련 인력들의 자체 평가로서 2023년 <그림책 예술놀이>의 목표 대비 성과와 과제를 도출하는 계기를 마련하고자 한다.

1) 평가 기준

구분	평가항목		평가지표
1-1	프로그램	개발	개발형 · 확장형이 사업목적과 부합하는가?
1-2			개발형 · 확장형의 목표가 명확하며, 질적으로 우수한가?
1-3			개발형 · 확장형에 대한 명확한 기준과 매뉴얼을 제시하는가?
1-4			운영형태 별 프로그램 운영 횟수는 적절한가? (*4회)
1-5			운영형태 별 프로그램 개발 횟수는 적절한가? (* 개발형 4회, 확장형 1-2회)
1-6			운영형태 별 프로그램 개발, 수정 및 보완을 위한 사전협의 방식은 효과적인가?
1-7			운영형태 별 업무 대비 사전협의비용은 적절하게 책정되었는가?
1-8		목표 및 내용	프로그램 재료비는 적절한가?
1-9			프로그램 별 '그림책 연계'가 어떻게 이루어지고 있는가?
1-10			운영형태 및 프로그램에 따라 개발자와 참여자의 만족도가 우수한가?
1-11			그림책 예술놀이 프로그램을 통한 유의미한 성과는 무엇인가?
1-12		개발 단계	프로그램 별 사전, 사후 연계 운영이 어떻게 이루어지고 있는가?

1-13			사전, 사후 연계 운영 방식은 사업 목적과 본 프로그램 목표를 달성하기 위해 효과적인가?
1-14		서류 서식	현 제출서류서식은 프로그램 개발 및 운영에 도움이 되는가?

구분	평가항목		평가지표(안)
2-1	시스템	운영 매뉴얼	성남유아문화예술교육 ‘그림책 예술놀이’의 사업목표 및 철학, 예술적 가치가 명확한가?
2-2			성남유아문화예술교육 ‘그림책 예술놀이’의 사업목표 및 철학, 예술적 가치가 운영매뉴얼에 잘 반영되었는가?
2-3			개발된 운영매뉴얼이 사업 운영 전반에 효과적이었는가?
2-4			운영형태 별 시기는 기관, 대상, 인력의 상황에 따라 적절히 운영되었는가?
2-5			운영형태 별 예술교육가 - 기관 매칭 방법은 ‘그림책 예술놀이’ 사업을 효과적으로 운영 할 수 있도록 구성되었는가?
2-6			협의체 간 역할 분담이 명확하게 제시되었는가?
2-7		공간 운영	프로그램 별 공간 대여 방법이 효율적인가?
2-8			공간 세팅 및 해체 등 공간 운영 방식은 효율적인가?

구분	평가항목		평가지표(안)
3-1	인력	협력	예술교육가와 보육교사의 협력 구성 및 역할 분담은 적절한가?
3-2			예술교육가와 보육교사의 협력은 어떻게 이루어졌는가?
3-3		역량 강화	예술교육가와 보육교사의 사업이해도와 참여의지가 높았는가?
3-4			예술교육가는 참여 대상에 대한 이해와 예술적 역량이 강화되었는가?
3-5			보육교사는 문화예술교육에 대한 이해와 협력 의지가 강화되었는가?

구분	평가항목		평가지표(안)
4-1	네트워크	예술 교육가	예술교육가 네트워크 모임 횟수는 적절했는가?
4-2			예술교육가 네트워크 내 회의 내용, 안건은 유의미했는가?
4-3		유아	유아협의회 간 역할 수행이 명확하게 이루어졌는가?

4-4		협의회	유아협의회 월 정기 회의의 횟수는 적절했는가?
4-5			유아협의회 월 정기 회의는 사업 전반 운영에 효과적이었는가?
4-6		사전 워크숍	운영형태별 사전 워크숍 방식은 매개자와 예술교육가에게 유의미했는가?
4-7		성과 공유회	성과 공유회 방식은 유의미 했는가?

2) 평가

구분	평가항목		평가지표
1-1	프로그램	개발	개발형 • 확장형이 사업목적과 부합하는가?
1-2			개발형 • 확장형의 목표가 명확하며, 질적으로 우수한가?
1-3			개발형 • 확장형에 대한 명확한 기준과 매뉴얼을 제시하는가?
1-4			운영형태 별 프로그램 운영 횟수는 적절한가? (*4회)
1-5			운영형태 별 프로그램 개발 횟수는 적절한가? (* 개발형 4회, 확장형 1-2회)
1-6			운영형태 별 프로그램 개발, 수정 및 보완을 위한 사전협의 방식은 효과적인가?
1-7			운영형태 별 업무 대비 사전협의비용은 적절하게 책정되었는가?
1-8			통합예술교육 개발의 성과는 무엇인가?
1-9		목표 및 내용	프로그램 재료비는 적절한가?
1-10			프로그램 별 ‘그림책 연계’가 어떻게 이루어지고 있는가?
1-11			운영형태 및 프로그램에 따라 개발자와 참여자의 만족도가 우수한가?
1-12			그림책 예술놀이 프로그램을 통한 유의미한 성과는 무엇인가?
1-13		개발 단계	프로그램 별 사전, 사후 연계 운영이 어떻게 이루어지고 있는가?
1-14			사전, 사후 연계 운영 방식은 사업 목적과 본 프로그램 목표를 달성하기 위해 효과적인가?
1-15		서류 서식	현 제출서류서식은 프로그램 개발 및 운영에 도움이 되는가?

1-1 개발형 • 확장형이 사업목적과 부합하는가?

○ ‘개발형’은 예술 전문가인 예술교육가와 대상 및 놀이전문가인 보육교사 간의 긴밀한 협력을 바탕으로 유아 개인의 특수성을 반영한 ‘대상맞춤’ 유아문화예술교육의 실현이 가능하다고 판단. 이는 성남 유아문화예술교육만의 고유한 특징으로 자리매김 할 수 있으며, 사업 목적인 ‘성남시 유아의 감수성, 창의력, 소통, 공감 능력 향상’에 효과적인 운영형태라고 보여짐.

○ ‘확장형’은 ‘대상맞춤’의 정의를 다시 정립해야 할 필요성이 있음. 운영형태의 특성(기개발 프로그램 중심, 사전협의 횟수 등)을 고려하여 대상맞춤의 정의를 동일연령에 대한 대상 맞춤, 즉 연령맞춤으로 정의하고 이에 대한 참여 인력 간 공감대 형성이 필요함.

1-2 개발형 • 확장형의 목표가 명확하며 질적으로 우수한가?

○ 개발형 • 확장형 모두 ‘대상 맞춤’이라는 지향점을 바탕으로 운영되지만, 운영 방식에는 차이가 있음. (프로그램 개발 형태, 사전협의 횟수, 보육교사의 참여도 및 역할 등)

○ ‘개발형’은 대체로 운영형태의 목표, 예술적 가치, 성과 등이 뚜렷하고 매개자 및 참여자의 만족도가 높음. 단, 2023년도 개발형의 경우 운영 개소가 늘어남에 따라 개발 과정에서 시간적 여유가 부족하여 어려움이 있었음.

○ ‘확장형’은 운영형태는 명확하지만, 이에 대한 목표와 기준이 다소 불분명함. 대상을 위한 예술교육의 가치, 아이 중심 • 놀이 중심의 예술교육을 지향하되, 확장형 운영 형태의 현장 상황을 고려하여 목적 및 방향성을 제고할 필요가 있음.

○ ‘확장형’은 개발형 운영을 통해 수정 • 보완의 과정을 거치므로 완성도 높은 프로그램으로 자리 매기함.

1-3 개발형 • 확장형에 대한 명확한 기준과 매뉴얼을 제시하고 있는가?

○ 운영형태 별 특징, 운영 방법, 프로그램 수, 운영 기간 등 운영 시스템적인 부분은 명확한 매뉴얼이 있음.

○ 단, 확장형 운영형태의 목표 및 목적을 공식적으로 재정립하고 그 기준에 맞는 매뉴얼, 협력 기준 등을 재정비 할 필요가 있음.

1-4 운영형태 별 프로그램 운영 횟수는 적절한가? (*4회)

○ 개발형 • 확장형 각 4회차 운영 횟수는 운영 기간 및 참여 기관 개소, 현장 인력 등을 고려하였을 때 적절하다고 판단.

○ 단, 4회차 이상의 운영, 혹은 사업 기간 내 다양한 참여기회에 대한 요구가 꾸준히 제기됨.

1-5 운영형태 별 프로그램 개발 횟수는 적절한가? (*개발형 4회, 확장형 1-2회)

1-6 운영형태 별 프로그램 개발, 수정 및 보완을 위한 사전협의 방식은 효과적인가?

○ 개발형 사전협의 4회차를 통해 ①본 예술놀이 프로그램 개발 ②사전활동 논의 ③대상 파악을 위한 논의 ④유아 모니터링 ⑤수업 준비 및 사후 피드백 안내 등을

모두 실행하기에는 시간적 한계가 있음. 또한 보육기관인 어린이집 현장 상황을 고려했을 때 (낮잠시간, 대체 보육 인력 가능 여부 등) 시간적 한계에 더 어려움이 있음. 양질의 개발을 위해 충분한 시간이 확보되어야함.

○ 확장형 사전 집체회의 1회, 개별적 사전협의 1회차를 통해 ①대상 파악을 위한 논의 ②기존프로그램 수정 및 보완이 이루어지고 있음. 추가 1회차 활용으로 유아모니터링을 운영할 수 있는데, 현 개발 구조상 유아모니터링 진행에는 시간적 한계가 있음. 또한 확장형 가능 사전협의 횟수로 기 개발된 프로그램을 참여 원에 맞게 전폭 수정 • 보완 하는 데 한계가 있기에, 확장형의 목표와 방향성 정립이 필수임.

○ 사전협의와 프로그램 연구 개발은 구분 될 필요가 있음.

○ 통합개발의 경우 예술교육가간 4회, 보육교사-예술교육가 간 4회가 적절함.

○ 프로그램 질적 향상 및 운영을 위해 보조예술교육가-예술교육가 간 사전협의는 운영형태별 1회가 아닌 프로그램별 1회로 변경 운영될 필요가 있음.

1-7 운영형태 별 업무 대비 사전협의 비용은 적절하게 책정되었는가?

○ 개발형의 경우 양질의 개발과 추후 사업 확장을 위해 연구비 측정에 대한 지속적인 고민과 적용이 필요함.

1-8 통합예술교육 개발의 성과는 무엇인가?

○ 예술교육가 2인의 각 전문성을 발휘한 협력 개발로 상호 역량강화의 기회 마련.

○ 통합 운영을 통해 참여 유아의 몰입을 높이며, 통합적 사고를 가능하게 함.

1-9 프로그램 재료비는 적절한가?

○ 운영형태별로 총 재료비 예산을 다르게 운영하는 것이 효과적임.

○ 교보재 적절성 판단을 위해 시연을 위한 교보재 구매 및 활용에 대한 지원이 필요함.

○ 공동 교보재 구입 지원 및 활용이 운영에 효과적이었음. (마스킹테이프, 물감 등)

○ 교보재 대여 • 반납 시스템을 도입으로 교보재 중복 구입을 줄이고, 센터 내 기존 교보재를 적극 활용 및 재사용 할 수 있어 효과적이었음.

1-10 프로그램 별 '그림책 연계'가 어떻게 이루어지고 있는가?

○ 참여자 연령 및 예술교육가 주 장르에 따라 다양한 방법론의 그림책 연계가 이루어지고 있음.

○ 영아는 그림책을 통해 오감을 깨우고, 유아는 그림책의 이야기를 입체적으로 경험하며 예술적 감흥을 공감하고 소통, 공유하는 등 깊이 있는 탐구가 이루어짐.

○ 개발형은 현장의 요구가 적극 반영되어 만족도 높은 대상맞춤형 그림책 연계가 시도되고 있으나, 선정 주제와 그림책 간 연관성이 낮거나, 보육교사의 그림책 탐구 의지가 낮을 경우 유의미한 그림책 연계가 되기 어려움.

○ 그림책을 바라보는 시선과 해석에 따라 프로그램의 방향이 달라질 수 있어서 확장형으로 확대 운영될 때 프로그램과 그림책의 상호 연계 지점, 전 개발 과정을 명

확히 공유할 필요가 있음.

○ 주제 중심의 예술놀이, 그림책 중심의 예술놀이 등 여러 방법론에 대한 논의가 있었지만 그 중심에는 유아의 놀이 지원과 예술을 통한 일상의 변화에 있다는 것에 공감대 형성을 함.

1-11 운영형태 및 프로그램에 따라 개발자와 참여자의 만족도가 우수한가?

○ 개발형의 경우 주제 및 그림책 선정, 프로그램 안 논의, 사후 피드백 등 개발 단계 전반에 걸쳐 함께 협력하기에 매개자와 참여자의 만족도가 우수한 편임. 원에서 해보지 못한 새로운 예술 경험을 했을 때, 대상의 발달 단계와 흥미, 관심도를 적극 반영했을 때 만족도가 높은 편임.

○ 다만, 2023년도 개발형의 경우 20개 프로그램 개발로 인한 시간 여유 부족으로 개발의 질적 탐구 과정이 아쉬웠다는 평가가 있음.

○ 확장형의 경우 기개발된 프로그램에 대한 목표, 개발 단계의 맥락 등 사전협의 단계에서 논의가 정확히 이루어졌을 경우, 또 예술교육가가 대상에 대한 개별적 특성과 이해를 위해 적극적으로 참여할 경우 개발형과 마찬가지로 프로그램 참여 전반의 만족도가 높았음.

○ 다만, 확장형의 경우 사전협의 때 프로그램에 대한 충분한 논의가 이루어지지 않는다면 기개발된 프로그램의 맥락을 보육교사가 이해하지 못할 가능성이 크고 이에 따른 만족도가 낮게 나타나기도 함.

1-12 그림책 예술놀이 프로그램을 통한 유의미한 성과는 무엇인가?

○ 협력적 연구와 개발과정을 통해 보육교사와 예술교육가는 예술프로그램 기획능력, 대상에 대한 이해 등 상호 역량이 강화됨.

○ 성남시 유아는 개별맞춤 예술놀이를 통해 자기 발산, 주도적 표현, 긍정적 상호작용을 통한 성장 등을 도모할 수 있었음. 또한 단기적 체험이 아닌 사전-사후 단계를 통해 유아의 삶으로 확장되는 자발적 확산을 경험할 수 있었음.

○ 협의체 협력을 통해 운영되는 그림책 예술놀이는 성남의 문화자원과 인력이 적극 참여함으로 성남시 유아문화예술교육에 이바지 할 뿐만 아니라 성남의 여러 기관들의 역량강화와 동반 성장을 불러일으킴.

1-13 프로그램 별 사전, 사후 연계 운영이 어떻게 이루어지고 있는가?

1-14 사전, 사후 연계 운영 방식은 사업 목적과 본 프로그램 목표를 달성하기 위해 효과적인가?

○ 보육교사의 사업이해도와 참여의지, 보육기관의 상황에 따라 사전-사후 연계 운영에 차이가 있음.

○ 대표적인 사례로 사전 활동은 주제탐구, 그림책탐구, 예술 활동연구, 사전 준비 등이 있고, 사후 활동으로는 본 프로그램을 연계한 유아 놀이 확장, 유아 반응에 대한 공유가 있음.

○ 유의미한 사전 활동이 되기 위해서는 프로그램 운영 전 유아의 사전 그림책 감상을 통해 흥미와 관심을 파악하고, 이를 본 프로그램에 반영하여 아이중심, 놀이중

심으로서 의미 있는 확장과 지원이 되어야 함. 따라서 사전활동과 본 프로그램 개발 사이의 시간이 여유롭게 운영될 필요가 있음.

○ 유아는 프로그램 운영 중 예술놀이 경험에 대한 본인만의 발견, 내적 의미를 예술교육가와 현장에서 상호 소통하기에는 언어발달 등 연령별 한계가 있음. 이를 사후 연계 운영방식을 통해 충분히 보완할 수 있음.

1-15 현 제출서류서식은 프로그램 개발 및 운영에 도움이 되는가?

○ 원활하고 효과적인 DB 아카이빙과 시스템 업데이트, 사업 전반의 역량강화를 위해 구글 엑셀 공유를 통한 월 말 기입하는 방식으로 수정・보완하여 사업의 안정적 운영에 기초가 됨.

○ 확장형 프로그램 참여 개소가 많아짐에 따라 활동확인서의 중복 기입 부분을 삭제함으로 소모적인 부분을 개선함.

○ 단, 예술교육가 별 월 말 제출 서류서식의 수가 많고, 파일 업로드 및 게시 방식에 있어서 효율적인 개선이 필요함.

구분	평가항목		평가지표(안)
2-1	시스템	운영 매뉴얼	성남유아문화예술교육 ‘그림책 예술놀이’의 사업목표 및 철학, 예술적 가치가 명확한가?
2-2			성남유아문화예술교육 ‘그림책 예술놀이’의 사업목표 및 철학, 예술적 가치가 운영매뉴얼에 잘 반영되었는가?
2-3			개발된 운영매뉴얼이 사업 운영 전반에 효과적이었는가?
2-4			운영형태 별 시기는 기관, 대상, 인력의 상황에 따라 적절히 운영되었는가?
2-5			운영형태 별 예술교육가 - 기관 매칭 방법은 ‘그림책 예술놀이’ 사업을 효과적으로 운영 할 수 있도록 구성되었는가?
2-6			협의체 간 역할 분담이 명확하게 제시되었는가?
2-7		공간 운영	프로그램 별 공간 대여 방법 및 매칭이 효율적인가?
2-8			공간 세팅 및 해체 등 공간 운영 방식은 효율적인가?

2-1 성남유아문화예술교육 <그림책 예술놀이> 사업 목표 및 철학, 예술적 가치가 명확한가?

○ 2023년 성남유아문화예술교육 라운드테이블을 통해 그림책 예술놀이의 철학과 방향성, 예술적 가치에 대해 논의하고 의견을 모았음. 향후 지속적인 공감대 형성과 실질적인 적용으로 정립해 나가야함.

2-2 성남유아문화예술교육 ‘그림책 예술놀이’의 사업목표 및 철학, 예술적 가치가 운

영매뉴얼에 잘 반영되었는가?

○ 현 그림책 예술놀이 운영매뉴얼은 사업의 특징과 운영 형태, 개요 등 시스템을 중심으로 개발되어있음. 그림책 예술놀이 사업의 진정한 의미와 향후 양질의 확산, 지역 연계를 위해 철학 및 예술적 가치가 운영 매뉴얼에 담겨야함.

2-3 개발된 운영매뉴얼이 사업 운영 전반에 효과적이었는가?

○ 사업 및 프로그램 이해도, 운영 형태별 이해도를 높이는데 도움이 줌.

○ 단, 지속적인 개발과정에는 실효성이 부족함.

○ 운영형태별로 구분・세분화 될 필요가 있음. (시스템 전반을 기록한 통합운영매뉴얼, 개발형 협력을 위한 협력가이드북, 확장형을 위한 프로그램 북)

2-4 운영형태 별 시기는 기관, 대상, 인력의 상황에 따라 적절히 운영되었는가?

○ 연간계획에 따라 운영이 되었지만, 개발형 운영 기간이 촉박하여 질적으로 우수한 프로그램을 개발하는데 어려움이 있었음.

○ 연간계획으로 구성되다보니 참여기관의 평가인증제와 같은 긴급 상황으로 인한 휴강 피해 사례가 발생되고, 보완 방안이 미흡한 실정임.

2-5 운영형태 별 예술교육가 - 기관 매칭 방법은 <그림책 예술놀이>사업을 효과적으로 운영할 수 있도록 구성되었는가?

○ 확장형은 기 개발된 프로그램 안내를 통해 참여 신청을 받아 참여한 원의 만족도가 높았음.

○ 개발형 매칭도 2022년과 다르게 예술교육가 네트워크 협의를 통해 전문성을 발휘할 수 있는 기관을 선택하여 운영하였으므로 작년도보다 효과적으로 운영됨. 단, 개발형의 경우 신청 기관의 주제 및 그림책 선정에 있어서 협의가 필요함.

2-6 협의체 간 역할 분담이 명확하게 제시되었는가?

○ 협의체 간 역할 분담이 명확하게 제시되어있지만, 구체적인 역할 수행 가이드와 내용 합의가 필요함. 개인적 차원에서 현장 상황에 따라 유연하게 작동할 수 있지만, 확대 운영을 고려하여 보다 공식적이고 구체적인 협력체간 역할이 필요함.

2-7 프로그램 별 공간 대여 방법 및 매칭이 효율적인가?

○ 선착순 대여였던 2022년의 방식을 개선하여 예술교육가 간 네트워크 협의를 통해 공간을 대여하는 방식이 프로그램 운영에 효과적이었음.

○ 유아의 그림책 예술놀이를 지원하기 위해 필요한 공간이 한정적이므로 향후 공간 활용도 연구 및 다양한 시도가 필요함.

○ 유아의 예술놀이 특성 상 물감활동 지원 공간이 매우 한정적임. (물감놀이 후 탈의실, 유아 전용 세면대 등이 구비된 공간). 따라서 예술교육가 간 활동 공간이 겹칠 경우 참여 유아가 불편함을 감수해야 하는 상황 발생. 이에 대한 대책 마련 시급.

2-8 공간 세팅 및 해체 등 공간 운영 방식은 효율적인가?

○ 유아의 놀이지원이라는 예술놀이 특성에 따라 공간 세팅 및 해체에 따른 많은 시간・비용 불가피. 다만 상반기 확장형 운영을 통해 보다 효율적으로 운영 가능했다는 평가가 다수.

구분	평가항목		평가지표(안)
3-1	인력	협력	예술교육가와 보육교사의 협력 구성 및 역할 분담은 적절한가?
3-2			예술교육가와 보육교사의 협력은 어떻게 이루어졌는가?
3-3		역량 강화	예술교육가와 보육교사의 사업이해도와 참여의지가 높았는가?
3-4			예술교육가는 참여 대상에 대한 이해와 예술적 역량이 강화되었는가?
3-5			보육교사는 문화예술교육에 대한 이해와 협력 의지가 강화되었는가?

3-1 예술교육가와 보육교사의 협력 구성 및 역할 분담은 적절한가?

3-2 예술교육가와 보육교사의 협력은 어떻게 이루어졌는가?

○ 사전 - 본 프로그램 - 사후 단계에 있어서 각 전문성을 발휘한 자발적 역할 갖기가 이루어지고 있지만, 이 지점에 대한 공식적인 공감대 형성이 필요함.

3-3 예술교육가와 보육교사의 사업이해도와 참여의지가 높았는가?

○ 예술교육가는 개발형 및 확장형에 대한 의미와 필요성, 참여 의지가 대체적으로 높은 편임.

○ 햇수가 거듭될수록 참여하는 보육교사의 경우 사업 이해도와 참여의지가 대체적으로 높아지고 있지만, 보육교사에 대한 사업 참여 기회 확대와 협력 보상 등 주체성 확립을 위한 과제와 요구가 꾸준히 제기됨.

3-4 예술교육가는 참여 대상에 대한 이해와 예술적 역량이 강화되었는가?

○ 예술교육가가 여러 연령을 대상으로 수업 기획・운영함으로서 만2세부터 만5세까지의 발달단계 특성 및 상호소통 능력 등 이해도가 높아진 모습 발견.

○ 유아의 발달단계를 고려하였을 때 통합적 사고를 위한 개발 과정이 요구된 바, 참여 예술교육가 및 보조강사의 통합예술교육을 시도함으로서 예술적 역량이 강화됨.

○ 다만, 대상에 대한 이해와 예술적 역량 강화, 유아와의 소통 방식 등 꾸준한 역량 강화를 위한 개인적 노력과 제도적 기회와 지원이 필요.

○ 상호모니터링 목적 및 운영 방식을 재정립하여 예술교육가 자가 점검 기회 및 역량강화의 토대가 될 필요가 있음.

3-5 보육교사는 문화예술교육에 대한 이해와 협력 의지가 강화되었는가?

○ 참여한 원의 경우 그림책관련 예술놀이에 대한 새로운 시도 및 활동, 사고의 확장이 가능해졌다는 평가가 대다수임.

○ 협력 의지의 경우 보육교사 개인, 어린이집 환경에 따라 차이가 존재 함.

○ 보육교사의 예술적 역량강화를 위한 양질의 기회 마련이 필요함.

구분	평가항목		평가지표(안)
4-1	네트워크	예술교육가	예술교육가 네트워크 모임 횟수는 적절했는가?
4-2			예술교육가 네트워크 내 회의 내용, 안건은 유의미했는가?
4-3		유아협의회	유아협의회 간 역할 수행이 명확하게 이루어졌는가?
4-4			유아협의회 월 정기 회의의 횟수는 적절했는가?
4-5			유아협의회 월 정기 회의는 사업 전반 운영에 효과적이었는가?
4-6		사전 워크숍	운영형태별 사전 워크숍 방식은 매개자와 예술교육가에게 유의미했는가?
4-7		성과 공유회	성과 공유회 방식은 유의미 했는가?

4-1 예술교육가 네트워크 모임 횟수는 적절했는가?

○ 초기 협의를 통해 월2회로 측정하였으나 프로그램 개발 및 운영으로 인해 중후반부 이후 월1회로 수정되어 운영됨. 사업 운영을 위한 공유 목적은 월1회가 적당하나, 정성적 평가 및 역량강화 목적을 위한 네트워크라면 월 1회는 부족하다고 판단. 네트워크 목적과 방향성을 재정립하고 그에 맞는 모임 횟수를 설정해야 함.

4-2 예술교육가 네트워크 내 회의 내용, 안건은 유의미했는가?

○ 예술교육가의 상호 역량강화를 위해 정성적 평가 및 자가 점검, 예술교육 현장 이슈에 대한 고민, 그림책 탐구 등을 계획하였으나 시간적 • 환경적 여건 부족으로 진행되지 못함.

○ 단, 지속적인 사업 운영 건에 대한 협의를 통해 안정적 운영을 도모할 수 있었음.

4-3 유아협의회 간 역할 수행이 명확하게 이루어졌는가?

4-4 유아협의회 월 정기 회의 횟수는 적절했는가?

4-5 유아협의회 월 정기 회의는 사업 전반 운영에 효과적이었는가?

○ 월 1회 정기 모임을 통해 사업 전반에 대한 보고, 논의, 건의 등이 원활히 이루어졌으며 사업 운영을 위한 논의로 효과적이었음.

○ 대표 보육교사의 참여로 보육교사가 사업 전반에 주체적으로 참여하는 구조를 마련할 필요가 있음.

4-6 운영형태별 사전 워크숍 방식은 매개자와 예술교육가에게 유의미했는가?

○ 확장형의 경우 그림책의 탐구 방법을 이해하고, 사전 • 사후 연계 활동에 대한 예시를 공유 받는 과정을 통해 사업 전반에 대한 이해를 높이고 역량 강화를 도모함. 단, 사전 워크숍 내용을 고려하여 사업에 처음 참여한 교사에 한해서 진행되어야 한다는 평가가 있었음.

○ 개발형의 경우 그림책 한권을 예시로 보육교사와 예술교육가가 유아의 시선으로 그림책을 바라보며 함께 협력 개발하는 과정을 통해 개발형을 이해하는 구조로 진행되었는데, 보다 실질적인 워크숍으로 운영되어야 한다는 평가가 있었음. (예 : 참여기관이 직접 신청 그림책을 활용하여 매칭 된 예술교육가와 함께 협력 개발하는 워크숍)

4-7 성과 공유회 방식은 유의미 했는가?

○ 예술교육가와 보육교사 각각의 입장에서 발견한 성과와 과제에 대해 나누는 시간이 유의미했음.

○ 하지만 보다 의미 있는 성과 공유회를 위해 프로그램 형식의 공유회가 아닌, 협력 과정 혹은 개발 및 참여 과정에서 일어난 일을 충분히 공유하고 토론하며 참여 인력의 상호간 역량 강화와 그림책 예술놀이의 예술적 가치를 함께 공감하고 논의하는 깊이 있는 대화 과정이 선행되어야 한다는 평가가 다수.

2. 성과와 과제

앞서 협력적 실행연구와 분석 및 평가를 바탕으로 2023년 <그림책 예술놀이> 목표 대비 성과와 과제를 최종 정리하였다.

<표44> <그림책 예술놀이> 목표 대비 성과와 과제

구분		내용
인력	목표	• (예술교육가) 역량강화를 통한 대상에 대한 이해 강화 • (보조강사) 역량강화 및 사업 참여 기회 확대 • (보육교사) 역량강화를 통한 문화예술교육에 대한 이해 강화 • (보육교사) 참여 의지 및 주체성을 높일 수 있는 방안 모색
	성과	• (예술교육가와 보육교사) 협력 개발 과정을 통한 상호 역량 강화 및 유아중심, 놀이중심에 대한 이해 향상 • (예술교육가) 판교현대어린이책미술관 워크숍을 통한 역량강화 시도 • (보조강사) 주강사와의 프로그램 연구 회의를 통한 역량 강화 및 그림책 연계 시범 프로그램 참여 기회 확대 • (보육교사) 인터뷰를 통해 전반적인 사업에 대한 의견 수렴 및 역량강화를 위한 방안 모색 • (보육교사) 성과나눔회 및 사전 워크샵 참여 교사 대상 수료증 및 상장 수여를 통해 주체적인 참여 의지 독려
	과제	• (예술교육가-보육교사) 그림책 예술놀이 철학과 방향 내재화 및 협력 역할 구체화 • (예술교육가-보육교사) 실질적인 역량강화워크숍 마련 (ex 그림책 워크샵, 유아에 대한 이해 향상, 문화예술 워크샵 등) • 신규 유아문화예술교육가(주,보조강사) 인력 발굴 • 현장 중심의 문화예술교육을 위한 참여 인력의 의견 청취 및 반영
프로그램	목표	• 유아 맞춤형 프로그램 개발 및 확대 운영 • 운영 형태(개발형, 확장형) 체계화 • 그림책 연계 시범 프로그램 운영 • 통합예술교육 프로그램 개발 및 운영
	성과	• 유아 맞춤형 프로그램 개발(20개반), 확대 운영(70개반) • 유아 대상 맞춤 프로그램을 통해 참여자(유아)의 자기 발산, 주도적 표현, 긍정적 상호작용을 통한 성장 도모 • 운영 형태에 따른 유연한 사전협의 진행 (확장형 2회, 개발형 4회) • 그림책 연계한 신규 프로그램 개발 및 운영 (전시랑 키득키트, 그림책 예술극장) • 예술교육가 통합예술연구 실험을 통해 새로운 협력 모델 발굴 (달샤베트/곰사냥을떠나자)
	과제	• 확장형과 개발형 운영 목적과 과정 구체화 • 교보재 구입 및 공간 활용 방식의 다양화 연구 • 그림책 및 대상에 대한 연구 지원

		• 운영 형태에 따른 사전협의 횟수 정립 • 유아의 통합적 사고를 위한 통합예술연구 지속 운영
네트워크	**목표**	• 예술교육가 네트워크 지속 운영 • 유아문화예술교육 협의회 안정화 • 운영 형태별 성과나눔회, 워크샵 목적과 방법 검토 • 유아문화예술교육가 상호 모니터링
	성과	• 예술교육가 간 월 별 네트워크 운영을 통해 사업 발전 방향 논의 및 현황 공유 • 유아문화예술교육 협의회 월별 회의 운영을 통한 안정화 • (사전워크샵 8회) 각 연령 맞춤형 그림책 워크샵 운영 • (성과나눔회 2회) 힐링과 격려, 성과 및 사례 공유를 하는 자리 마련
	과제	• 예술교육가 상호 모니터링 방안 개선 • 예술교육가 네트워크 지속 운영 • 유아문화예술교육 협의회 지속 운영 및 확대 • (사전워크샵) 확장형 및 개발형 각 운영형태를 고려한 사전 워크샵 운영 • (성과나눔회) 프로그램 활동 사례 공유 및 평가의 자리 마련
시스템	**목표**	• 꿈꾸는 예술터 공간 활성화 • 사업 매뉴얼 구축 및 운영과정 확립 • 성남시 유아문화예술교육 확장 방안 마련 • 사업 성과 평가 방법 점검 • 환류를 위한 아카이브 제작
	성과	• 수업 운영 요일(월~수)을 지정하여 운영함으로써 사전 공간 확보 및 연간 일정 계획 수립에 용이 • 사업설명 자료, 확장형 및 개발형 운영매뉴얼 제작을 통한 사업 홍보 확대 • 그림책 연계 체험형 공연 및 전시 프로그램 개발을 통해 유아문화예술교육 확장 시도 • 사전단계-실행단계-사후단계 운영 과정 확립 • 라운드테이블을 통한 그림책 예술놀이 방향성 및 철학 정립 후, 자료집 제작 및 배포
	과제	• 종합 매뉴얼 구체화 및 세분화 • 그림책 예술놀이 활동 사례(사전-본-사후)를 담은 사례집 형태의 프로젝트북 제작 연구 • 사업 운영 DB(정량적·정성적) 효율적인 아카이브 구축 방안 강구 • 운영 형태별 어린이집 참여 방법 및 선정 기준 정립

3. 결론

본 연구는 2023년 <그림책 예술놀이>의 전임예술교육가로서 성남 유아문화예술교육 사업 전반을 분석하고, 협력적 실행연구를 바탕으로 사업의 안정을 도모하며 향후 확대 방안을 마련하는 것을 목적으로 진행되었다. 성남 유아문화예술교육 그림책 예술놀이는 유아 맞춤형 예술놀이, 유아 주도적인 놀이가 강조되고 있는바 이러한 방향성을 반영하여 예술교육가와 보육교사 간의 협력 개발 운영에 대한 많은 노력을 기울이고 있다. 참여 인력 간 협력을 통해 유아의 자발적 놀이에 대한 지원이 이루어지고 있으며, 이 과정에서 유아의 즐거움과 몰입, 창의성을 발견하며 <그림책 예술놀이> 사업의 유의미한 가치를 인식하고 있다.

이러한 예술 놀이는 개정누리 과정에서 추구하는 인간상 중 하나인 '예술경험을 통해 유아가 일상과 놀이 속에서 아름다움을 발견하고 공감하며 이를 다양한 예술로 표현하면서 문화를 향유하는 사람으로 성장해 갈 수 있도록 도와 감성이 풍부한 사람이 되도록 하는 것'을 실현하는 데에 도움이 될 것이다. 즉, 그림책이라는 예술매체를 통해 예술 통합적 경험을 제공함으로서 예술 경험이 놀이가 되고 놀이가 일상으로 확장되고 있다는데서 <그림책 예술놀이>의 의의를 찾을 수 있다.

그러기 위해서 반드시 필요한 향후 필수 과제는 보육교사와 예술교육가의 전문성 역량 강화이다. 유아예술교육은 유아교육기관 교사와 예술교육가 간의 지속적인 협력 네트워크 속에서 건설될 필요가 있다. 유아교육기관 교사는 유아 발달의 적합성을 고려하고 유아의 자발적 놀이와 흥미, 관심도를 발견할 수 있다. 예술 교육가는 전문성을 발휘하여 유아의 당사자성을 반영한 예술적 확장 놀이 지원할 수 있다. 따라서 원활한 협력을 위해 역할에 맞는 태도와 주체적 의지, 역량 강화에 힘써야 한다. 또한 이를 위해 협의체에서는 지속적으로 활성화 될 수 있도록 지원하고 제도적 틀을 마련해야 한다.

이러한 과정을 통해 지역 영유아의 본성과 놀이성을 깨우고 서로에게 영향력을 끼치는 의미 있는 존재로서 지속적인 협력 관계를 유지할 수 있길 기대한다.

2023년 전임예술교육가 연구결과 최종보고서

성남 유아문화예술교육「그림책 예술놀이」 안정화 및 확장 방안을 위한 연구

유아문화예술교육 전임예술교육가
윤 신 혜

목 차

Ⅰ. 연구 계획

1. 연구 배경 및 목적 5p
2. 연구 방법 및 내용 6p

Ⅱ. 조사 및 현황 분석

1. 2023년 <그림책 예술놀이> 운영체계 및 현황 분석 10p
2. 예술교육가 및 유아 협의회 네트워크를 통한 현장 분석 15p
3. PTA 2인 논의를 통한 핵심 과제 도출 29p

Ⅲ. 2023년 그림책 예술놀이 안정적 운영 지원 및 방안 연구

1. 2023 <그림책 예술놀이> 추진 현황 38p
2. 시스템 40p
3. 인력 75p
4. 네트워크 77p
5. 프로그램 100p

Ⅳ. 성남 유아문화예술교육 전시형 확장 방안을 위한 실행 연구

1. 사전 연구를 바탕으로 한 확장 방안 계획 수립 115p
2. 전시형 확장프로그램 <전시랑 키트득> 기획 과정 126p
3. 전시형 확장프로그램 <전시랑 키트득> 운영 과정 138p
4. 전시형 확장프로그램 <전시랑 키트득> 운영 평가 및 향후 계획 수립 141p

Ⅴ. 2023 <그림책 예술놀이> 사업 평가 및 결론

1. 2023 <그림책 예술놀이> 사업 평가
2. 결론 및 제언

Ⅰ. 연구 계획

1. 연구 배경 및 목적
2. 연구 방법 및 내용

Ⅰ. 연구 계획

1. 연구 배경 및 목적

2023년 확장형, 개발형 프로그램 운영의 안정화 지원

: 2021년 한국문화예술교육진흥원의 기초 거점 문화예술교육지원 사업의 일환으로 운영되었던 파일럿 운영을 시작으로 2022년 성남문화재단-유아협의회-예술교육가의 협력 체계를 바탕으로 참여자 중심 유아문화예술교육 사업을 확장형, 개발형의 형태로 구조화하였다. 2023년에는 구조화된 확장형, 개발형 프로그램 운영을 90개소로 확대하여 운영하며 참여자 중심 유아문화예술교육이라는 목적성에 본 운영 구조가 적합한지 검토하고, 2024년 본 사업의 질적, 양적 확산을 위해 프로세스와 매뉴얼을 개발하고자 한다. 또한 90개소의 참여기관과 참여 예술교육가가 원활하게 사업에 참여할 수 있도록 지원하고자 한다.

2024년 확장 운영 방안을 위한 연구

: 유아문화예술교육의 확장은 양적 확산뿐만 아니라 질적 확산을 함께 이루고자 함에 있다. 2022년 그림책 예술놀이를 기반한 <그림책 비엔날레>를 통해 지역 인프라 확장 및 사업 홍보의 효과를 경험한 만큼 그림책 예술놀이 회차별 프로그램 운영의 형태에서 확장되어 성남 꿈꾸는 예술터에 방문한 유아와 참여 기관이 더 다양한 문화예술교육적 경험을 향유할 수 있게 하고자 한다. 이는 다수의 참여 기관이 함께 참여할 수 있는 참여 형태의 다양성을 발굴할 수 있으며, 예술교육가이자 예술가로서의 TA들의 예술적 역량을 발휘할 수 있는 기회를 만들 수 있다. 또한 성남 유아문화예술교육 사업에 진입하고자 하는 신규 예술교육가들에게 사업에 대한 이해와 경험을 제공할 수 있는 계기가 될 것이다.

성남형 유아문화예술교육만의 예술교육 철학과 방향성 확보

: 유아는 통합적인 감각을 기반으로 경험하고 배우는 존재로서 통합예술적 접근이 필요하다. 2022년까지의 성남유아문화예술교육은 개별의 예술교육가들의 그림책과 유아에 대한 이해를 바탕으로 사업을 운영하였다. 또한 협력의 가장 긴밀한 당사자인 보육교사와의 협력 역시 각자의 방식으로 운영해왔다. 2022년 유아문화예술교육의 대다수는 많은 성과를 보였지만, 예술교육가 간의 네트워크 참여에 대한 아쉬움이 있었으며 성남형 협력 관계에서 예술교육가로서 함께 가져야 가야 할 방향성이나 가치가 명확하지는 않았다. 2023년에는 성남형 유아문화예술교육가가 바라보는 유아, 그림책, 예술교육의 가치와 관점에 대해 함께 나누는 시간을 확보함으로써, 참여자 중심, 협력 관계 안에서의 성남형 유아문화예술교육의 의미와 앞으로의 방향성을 논의하는 계기가 되고자 한다.

2. 연구 내용 및 방법

2023년 유아문화예술교육 주요 연구 내용은 다음과 같다.

시스템	○ 향후 성남시 유아문화예술교육 확장을 위한 구체적 방안 마련 ○ 사업 운영 매뉴얼 정립 ○ 그림책 예술놀이 사업성과 및 평가 ○ 환류를 위한 아카이브
인력	○ 보육교사 협력의지 및 주체성 확립을 도모할 수 있는 방안 마련 ○ 예술교육가 역량강화 기회 확대 ○ 전문 유아문화예술교육가 발굴 및 역량강화
네트워크	○ 사업주체 간 네트워크 구성 및 운영, 지원 ○ 운영형태별 성과 공유회 및 워크숍 기획 ○ 예술교육가 상호 역량강화를 위한 방안 마련
프로그램	○ 학습자 맞춤형 그림책 연계 프로그램 개발 및 운영

2인 PTA 간의 협의하에 각 카테고리별 연구의 구체적인 방향성과 과제를 설정 후 공동연구와 개별 연구로 분담하여 연구를 진행하였다.

공통연구

시스템	○ 사업 운영 매뉴얼 정립 ○ 그림책 예술놀이 사업성과 및 평가
인력	○ 전문 유아문화예술교육가 발굴 및 역량강화
네트워크	○ 사업주체 간 네트워크 구성 및 운영, 지원 ○ 운영형태별 성과 공유회 및 워크숍 기획 ○ 예술교육가 상호 역량강화를 위한 방안 마련
프로그램	○ 학습자 맞춤형 그림책 연계 프로그램 개발 및 운영

개별연구

시스템	○ 향후 성남시 유아문화예술교육 확장을 위한 구체적 방안 마련(전시형) ○ 환류를 위한 아카이브 (유아문화예술교육 철학과 방향성 도출)
인력	○ 예술교육가 역량강화 기회 확대

연구 과정은 총 3단계를 거쳐 운영하였다. 첫 번째로 조사 및 현황 분석을 통해 2023년 그림책 예술놀이 사업에 대한 종합 분석, 확장 방안을 위한 사례 및 연계할 수 있는 기개발 프로그램 분석을 통해 본 연구의 핵심 과제를 도출하여, 세부 연구 계획을 수립하였다. 두 번째로 프로그램 운영 지원 및 방안에 대한 공통 연구를 시스템-인력-네트워크-프로그램 카테고리 안에서 세부 연구 내용을 중심으로 다루었다. 마지막으로 개별 연구 과업인 성남 유아문화예술교육 전시형 확장 방안을 위한 실행 연구와 아카이빙을 기반한 향후 성남시 유아문화예술교육 철학 및 방향성 확보를 각각의 파트로 나눠서 과정 및 결론을 서술하였다.

본 연구자의 연구 과정의 세부 내용은 다음과 같다.

1) 조사 및 현황 분석

○ <그림책 예술놀이> 운영 체계 및 현황 분석

- <2023 그림책 예술놀이> 운영매뉴얼을 통한 사업 종합 분석
- 2024년 성남형 유아문화문화예술교육 확장 방안을 위한 사례, 기개발 프로그램 분석(전시형)

○ 예술교육가 및 유아 협의회 네트워크를 통한 현장 분석

- 협력 주체인 유아문화예술교육가, 유아협의회 네트워크를 통한 성과 및 과제 분석

○ 2023년 그림책 예술놀이 핵심 과제 도출

-조사 및 현황 분석, PTA 2인 간의 논의를 거쳐 핵심 과제 도출 및 프로그램 운영 안정화, 사업 확장을 위한 연구 계획 수립

2) 프로그램 운영 지원 및 방안 공통 연구

○ <그림책 예술놀이> 협력 추진

• 시스템

- 프로그램 운영 및 협력 네트워크를 바탕으로 한 운영 매뉴얼 수정, 보완
- 2023년 그림책 예술놀이 사업 성과 및 평가
- 아카이빙을 기반한 향후 성남시 유아문화예술교육 철학 및 방향성 확보

• 인력

- 역량강화 워크숍 기획을 통한 예술교육가 역량강화 기회 확대
- 전문 유아문화예술교육가 발굴 및 기회 확대 방안 마련

• 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 54개 확장형 프로그램, 20개 개발형 프로그램, 16개 개발 확장형 프로그램 운영 지원
- 운영 매뉴얼, 제출 문서 서식 수정 보완을 통한 효율적인 업무 체계 구축

3) 성남 유아문화예술교육 전시형 확장 방안 실행 연구

: 연구 계획 수립 – 전시형 프로그램 기획 – 전시형 프로그램 운영 – 결과 및 평가

Ⅱ. 조사 및 현황 분석

1. 2023년 <그림책 예술놀이> 운영체계 및 현황 분석
2. 예술교육가 및 유아 협의회 네트워크를 통한 현장 분석
3. PTA 2인 논의를 통한 핵심 과제 도출

1. <그림책 예술놀이> 운영 체계 및 현황 분석

1) 2023년 확장형 프로그램 운영 체계 및 현황 분석

2023년 <그림책 예술놀이> 확장형 프로그램은 총 14개의 프로그램, 54개 반이 참여 예정 사업으로 2022년 전임예술교육가의 연구 과정을 바탕으로 이루어진 사업 개요는 다음과 같다.

☐ 사업 개요

사 업 명 2023 성남시 유아문화예술교육 '그림책 예술놀이'

사업 기간 2023년 2월 – 2023년 11월

사업 목적 유아가 창의적 융합적 사고력을 가진 인재로 성장할 수 있도록 그림책 연계 유아문화예술교육 지원

사업 내용 지역 주체의 협력(예술교육가×교사)을 통한 그림책 연계 유아문화예술교육

- 예술교육가와 교사가 협력하여 그림책을 중심으로 유아 맞춤형 문화예술 교육 프로그램을 함께 개발하고 수업을 진행합니다.

운영 형태 확장형 : 2022년 기개발 프로그램을 2023년 참여 기관 대상에 맞춰 수정·보완
개발형 : 2022년 개발에 참여했던 기관을 중심으로 대상 맞춤 프로그램 개발

☐ 추진 내용 (확장형)

참여 기관 '그림책 예술놀이' 확장형 운영에 참여 의지가 있는 기관 (총 54개반)

추진 과정 2023년 2월 – 7월

2월	3월	4월	5월	6월	7월
사업 설명회 및 참여기관 신청		수업 운영	수업 운영	수업 운영	확장형 성과 나눔회
	사전협의	사전협의	사전협의		

세부 일정

단계	일정	내용
사업 설명회 <확장형>	2.16	● <확장형> 참여 희망 기관 원장 및 교사 대상 '그림책 예술놀이' 사업소개 및 신청 방법 안내, 확장형 프로그램 소개
참여기관 신청	2.20–24	● 온라인 링크를 통한 선착순 참여신청 (보육통합정보시스템)
참여기관 선정	2.27–28	● 참여기관 선정 및 확정 후 추가 서류 작성 ● 참가비용 안내 (20만원, 추후 꿈터 홈페이지 통해 결제 진행)
참여기관 워크숍	3.13–16 중 1일	● 신청 연령별 참여기관 원장 및 교사 대상 그림책 워크숍 진행 (만2세 13일, 만3세 14일, 만4세 15일, 만5세 16일)
사전 협의 및 수업 운영	3월–6월	● 예술교육가×교사 약 2회 사전협의를 통한 수정·보완 ● '그림책 예술놀이' 실행 (사전활동 – 본 프로그램 – 사후 피드백) ● 프로그램 만족도 조사 참여

성과 나눔회 <확장형>	7월 예정	● 수업 활동 사례 및 협력 사례 공유 ● 프로그램 및 <확장형>관련 전체 평가

<참조> 2023년 <그림책 예술놀이> 확장형 프로그램 사업 설명회 자료

그림책을 연계한 문화예술교육적 융합과 꿈터 예술강사와 어린이집 교사의 지역적 협력이라는 키워드로, 2022년 기개발 되었던 5명의 프로그램을 신청원의 대상 특성을 고려하여 수정, 보완하고 운영하는 것이 확장형 프로그램의 방향이었으며, 유아가 바라본 그림책에 대한 시선을 이해하기 위해 어린이집에서는 사전 활동을 예술강사에게 공유해주고, 본 프로그램 운영 후 그림책과 연계한 예술놀이를 확장하여 운영하거나 현장의 협력자로서 프로그램의 좋았던 점과 보완점을 함께 나누는 사후 피드백 과정을 포함하였다.

사업 설명회 운영의 경우에도 2022년에는 개별 예술강사와의 사전 만남으로 프로그램 안내가 이루어졌다면, 2023년에는 연령별 그림책에 접근 방식을 중점으로 그림책연구소 달달의 강의, 개별 예술강사들의 연령별 그림책 예술놀이 프로그램 방향과 내용 소개로 집체교육의 형식으로 이루어졌다. 대상 맞춤을 위한 프로그램 수정, 보완을 위한 사전협의는 전년도와 동일하게 참여 원당 2회, 함께 참여하는 보조강사와의 회의를 확장형 프로그램 전체 2회를 운영할 수 있도록 하였다.

2022년 확장형 프로그램을 운영하였으나 기개발 프로그램은 2개월에 걸쳐 총 16개원이 참여하였고, 요일별 1개원이 참여하였다면, 2023년 확장형 프로그램 운영 요일은 월,화,수 3일 중 예술강사당 2일 운영을 원칙으로 요일별로 2개원, 총 54개반이 참여 예정이었다. 2022년에는 강사와 어린이집의 협의하에 운영 시간을 진행했다면, 2023년에는 운영 시간이 2,3세는 50분, 4,5세는 60분으로, 운영 시작 시간 역시 9시 50분, 11시로 정해져 있었다는 점에서 사업 운영의 많은 요소들이 체계화되었다.

특히 사업 운영 요일이 월, 화, 수 오전으로 확정된 것은 첫 번째 성남 꿈꾸는 예술터의 다른 예술교육사업, 대관 운영에 차질이 생기지 않도록 공간 운영을 사전에 계획해야 했다는 점으로 월요일의 경우 성남 꿈꾸는 예술터의 공식 휴관일이기 때문에 유아 문화예술교육 사업에서 여유롭게 공간 활용이 가능했다는 점, 두 번째 유아라는 특성상 예술강사가 프로그램 운영 전 사전 환경 조성에 상당한 시간이 소요되므로 최대한 여러번 해체 작업을 거치지 않도록 하여

효율적인 운영을 도모하고자 했다는 점이다. 다만 다수의 어린이집이 참여할 경우 어린이집의 일정, 공휴일로 인한 휴,보강이 예상되는 상황임에도 어린이집 사정으로 인한 휴강, 보강 불가인 상황에 대해서는 뚜렷한 지침이 존재하지 않았다.

예술강사들이 프로그램 운영 전에는 프로그램 계획이 변경되었을 시 수정된 교안을 프로그램 운영 후에는 사전협의록과 수업 운영일지를 제출하도록 하였다.

- 2023년 개발형 프로그램 초기 운영 체계 및 현황 분석

2023년 개발형 프로그램 초기 운영 체계의 경우에는 2022년 개발형 프로그램 운영 결과에 따른 예술강사 및 재단 관계자와의 내부 평가를 통해 제기된 몇 가지의 이슈를 바탕으로 다양한 유형의 <그림책 예술놀이> 프로그램 개발 형태를 시도해보고자 하는 것에 목적을 두었다.

그 때 제기되었던 이슈는 크게 2가지이다. 첫째, 유아라는 대상은 감각 기반의 놀이를 하는 존재로, 예술강사의 장르 중심 예술교육보다는 통합예술교육의 형태가 적합한데, 현재 성남문화재단에서는 팀티칭 형태로 2인 주강사가 함께 프로그램 운영하는 것이 어려운 상황이라는 점, 둘째, 성남형 유아문화예술교육의 경우 예술강사 간 네트워크가 적극적으로 이루어지지 않는다. 그 원인으로는 예술강사 간 장르가 다르고 프로그램 운영 특성상 개별의 강사들이 각자의 프로그램을 개발하여 운영하는 형태이기 때문에 사업 운영 피드백에 대한 내용 말고는 강사들이 함께 논의할 공통점이 부족하다는 점이다. 이를 해결하기 위해 개발형 프로그램 운영의 경우에는 2인 팀티칭의 형식으로 프로그램 개발 구조를 확장하고자 하였다.

또한 개발형의 경우 2022년 운영 매뉴얼을 살펴보아도 대략적인 사업 운영 형태만 있는 상태로, 유아협의회, 예술강사 네트워크 과정을 통해 구체화 과정이 필요했다. 다음은 유아문화예술교육 담당자와 전임강사 2인이 함께 논의했던 사업 운영 단계의 초안이다.

□ [개발형] 세부 운영 일정(안)

단계	일정	내용
사업설명회 (개발형)	4월 마지막 주 예정 (4월27일)	▪ 그림책 예술놀이 [개발형] 참여 희망 기관 원장 및 교사 대상 ▪ 운영 세부 내용 안내 (개발형 운영 과정 및 형태, 연령별 월 신청 가능 개소, 사업 참여 신청 방법 등)
↓		
참여 기관 신청	5월 1주 (5월3-4일)	▪ 참여 신청서 제출 (참여 신청서 : 어린이집 기본 정보, 참여 연령, 지원 동기 등) ▪ 참여 기관 확정 안내 및 23년 그림책 예술놀이 연령별 선정 그림책 소개
↓		
참여 기관 개발 협력 형태 매칭	5월 2주 (5월8-10일)	▪ 참여 기관 대상 개발 협력 형태 매칭 - A형 : 예술교육가1인 + 보육교사1인 - B형 : 예술교육가1인 + 보육교사2인 - C형 : 예술교육가2인 + 보육교사2인 - 유아 체험형 공연 시범운영 기관 (2개 기관 예정)
↓		
주제 및 그림책 선정	5월 2주 (5월10-12일)	▪ 참여기관 희망 주제 및 그림책 선정 후 제출
↓		
사전 놀이 활동	5월 3주 (5월15-22일)	▪ 선정 주제 및 그림책으로 어린이집 자율 놀이 진행 ▪ 자율 놀이 활동 내용을 기록하여 제출 (놀이 활동 진행 내용, 유아 반응, 향후 희망하는 꿈꾸는 예술터 놀이 활동 및 방향성 등)
↓		
기관-TA 매칭	5월 4주 (5월 23일)	▪ 어린이집 사전 놀이 활동을 바탕으로 각 장르별 예술교육가 매칭
↓		
참여 기관 워크숍	5월 5주	▪ 개발형 참여기관 원장 및 교사 대상 워크숍 진행 ▪ 어린이집별 매칭 예술교육가 소개 및 그룹 미팅
↓		
사전 협의 및 수업 운영	**6월~11월**	▪ 예술교육가X교사 약 4회 사전협의를 통한 프로그램 개발 ▪ '그림책 예술놀이' 프로그램 실행 ▪ 프로그램 만족도 조사 참여
↓		
성과나눔회	11월	▪ 수업 활동 사례 및 협력 사례 공유 ▪ 전반적인 프로그램 및 사업 관련 전체 평가

□ [개발형] 개발 협력 형태

○ 2023년 그림책 예술놀이 [개발형]은 3개의 개발 협력 형태로 진행됩니다.

○ 기관별 참여 신청 연령과 가능 개소에 따라 개발 협력 형태는 상이합니다.

구분	개발 협력 형태	내용
A형	TA 1명 x 교사 1명	• 프로그램 개발 및 기획 회의 진행 (사전협의 4회 진행) • 1개원에 맞춘 대상맞춤 프로그램 개발 가능
B형	TA 1명 x 교사 2명	• 강사 1명과 서로 다른 기관의 교사 2명이 한 팀이 되어 프로그램 개발 및 기획 회의 진행 (사전협의 4회 진행) • 보육교사의 협업을 통해 다양한 놀이 개발 및 확장 가능
C형	TA 2명 x 교사 2명	• 각기 다른 예술 장르의 TA 2명과 서로 다른 기관의 교사 2명이 한 팀이 되어 프로그램 개발 및 기획 회의 진행 (사전협의 최대 8회 내에서 자율적으로 진행) • 각기 다른 예술 장르 TA 2명과의 협업을 통해 양질의 통합예술놀이 프로그램 개발 가능

<참조> 2023년 <그림책 예술놀이> 개발형 프로그램 운영 계획 1차 시안

개발형 프로그램의 경우 참여 어린이집이 사전 신청 후 예술강사와 매칭이 되면, 주제 및 그림책을 선정하여 사전 활동을 진행하고 사전활동을 바탕으로 예술강사와의 프로그램 개발 후 운영하는 과정으로 이루어지며, 예술강사 개인이 프로그램을 운영하되 개인당 4회 분량의 사전 회의를 활용해 어린이집 교사들과 다양한 팀의 형태로 프로그램을 개발하는 구성으로 시안을 구성하였다. 이는 어린이집 교사와의 적극적 협력 개발을 강화하고, 통합적 언어로 세상을 감각하는 유아라는 대상의 특성을 고려하여 통합예술교육적 개발 시도를 목표로 두었다.

2) 2024년 성남형 유아문화예술교육 확장 방안을 위한 사례 리서치 및 기개발 프로그램 분석(전시형)

본 연구는 4월 초 유아문화예술교육 담당자와의 회의를 통해 2024년 성남형 유아문화예술교육 확장 방안 마련의 목표를 공유했고, 그에 따라 연구의 방향과 방법을 설정하여 진행하였다.

- 확장 방안 연구 배경

1) 2022년 그림책 비엔날레 사업을 통해 어린이집과 예술교육가의 새로운 협력 모델을 발굴하였고, 협의체 및 성남시 의회의 요청으로 인해 2년 단위로 진행하는 비엔날레와는 다른 지역내 사업 홍보 및 과정 공유를 위한 소규모 성과 공유회가 필요하다.

2) 성남 꿈꾸는 예술터를 방문하는 <그림책 예술놀이> 참여 어린이집의 유아들을 위한 상설 체험 전시 필요하다. 특히 2024년 130개소 어린이집 중 접근성이 떨어지거나 기존 프로그램 참여가 어려운 20,30개소(추후 변경 가능)의 어린이집을 대상으로 운영할 수 있는 전시형 프로젝트 운영하여 한 달의 4회차 운영을 하지 않고도 <그림책 예술놀이>라는 콘텐츠를 경험할 수 있도록 하고자 함이다.

3) 향후 성남유아문화예술교육 사업에서 운영할 수 있는 지속 가능성 수반하여야 한다. 누구나가 전시형 프로그램을 기획, 구성하고자 할 때 기획, 운영 프로세스를 바탕으로 운영 가능해야 한다.

- 확장 방안 연구 목적

1) 2023년 90개소에서 2024년 130개소로 수요가 확장될 경우 5-6인의 예술강사들이 기존 개발형, 확장형 프로그램으로 해당 개소를 수용하기에는 버거울 수 있고, 어린이집 입장에서도 일부 어린이집은 4회차 프로그램 참여가 부담스러울 수 있으니, 앞으로의 수요를 고려하여 유아 협의체와의 새로운 협력 모델 발굴한다.

2) 다수의 어린이집 동시 참여가 가능하며, 그림책 예술놀이 프로그램 운영과 상응한 경험을 제공할 수 있는 단기 운영(1-2주) 형태의 프로젝트 개발한다. 전시형의 경우 일정 기간 성남 꿈꾸는 예술터의 공간을 확보해야 하는 성격이 있기 때문에 다른 부서와의 사전 협조 요청이나 대관 사업과 겹치지 않아야 하기에 긴 일정의 전시는 불가하며 단기 운영의 형태로 공유되는 것을 목적으로 한다.

3) <그림책 예술놀이> 개발, 확장형 프로그램 운영에서는 적용할 수 없는 TA들의 예술교육적 시도와 실험 욕구 반영할 수 있다. 또한 성남형 유아문화예술교육 사업의 새로운 강사들을 발굴하고 성장하도록 하는 발판이 될 수 있는 계기가 될 수 있도록

한다.

- 확장 방안 관련 사전 연구

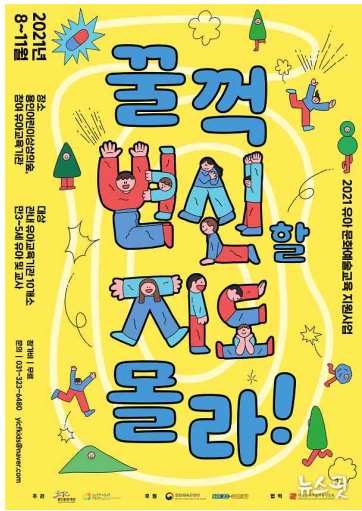
확장 방안 사전 연구는 크게 2가지로 첫째로는 국내외 유아문화예술교육기관, 유아 관련 전시 방향 및 주제에 대한 문헌 및 현장 연구, 두 번째로는 2023년 운영되고 있는 확장형 프로그램별 교안 분석 및 확장 가능성 발굴로 나뉜다.

① 국내외 유아문화예술교육기관, 유아 관련 전시 방향 및 주제에 대한 문헌 및 현장 연구

: 유아, 어린이 기반 공간에서 기획하였던 전시나 상설 공간 구성이 어떤 방식으로 이루어졌는지에 대한 조사를 통해 성남 꿈꾸는 예술터 기반 유아 그림책 예술놀이 전시는 어떤 방향과 구성으로 이루어져야 할지에 대한 연구를 구체화하고자 사전 문헌, 현장 연구를 진행하였다.

(1) 기관, 재단 유아 관련 참여형 전시

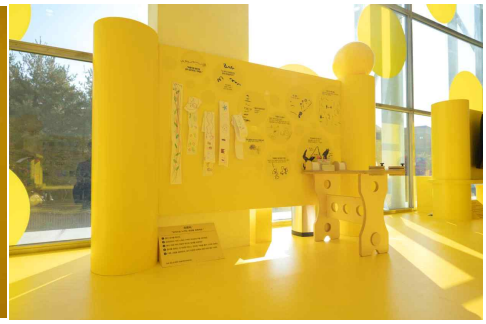
- 용인 어린이 상상의 숲



용인 어린이 상상의 숲 공간은 숲으로 조성되어 있는 야외 공간과 국제 도서관을 개조한 유아 전용 놀이터 공간이 유아 대상으로 활용되고 있으며, 18-35개월 대상의 영유아들을 대상으로 미술, 음악, 요리와 관련된 놀이 기반의 다양한 예술교육프로그램을 운영하고 있다. 보통 1회차 단기 구성이 주를 이루며 2020-2023년 유아문화예술교육 지원사업의 일환으로 상상플러스 아카데미, 관내 유아 기관, 용인어린이 상상의 숲에서 <뛰어놀면 왜 안돼?>, <꿀꺽, 변신할지도 몰라>, <상상 쑥쑥, 상상의 숲> 이라는 프로그램을 기획, 운영하였으며 두 사업 모두 관내 9-16개소 사이의 유아기관을 모집하여 운영한다.

(2) 박물관, 미술관 기반 유아 관련 체험 공간, 전시

-경기도 어린이 박물관_어린이라는 세계 오픈랩 전시
기간 : 2021.10.01.-2021.12.09
https://gcm.ggcf.kr/exhibitions/41



본 전시는 어린이에 대해 예술 영역에 연구해 온 연구자들의 연구 내용을 기반으로 어린이의 관점에서 세계를 보는 방식을 체험할 수 있는 형태로 구성하였다. 어린이가 경험할 수 있는 체험존과 어린이의 시선, 생각을 담은 질문들이 전시 곳곳에 비치되어있는 형태가 인상 깊다.

-고양어린이박물관_아기산책
https://shinarchitects.com/archives/project/bebe-flaneur-goyang-childrens-museum#photo12

36개월 이하의 영유아들이 시각, 촉각, 청각적 감각을 경험하고 놀이할 수 있도록 예술가들이 조성한 공간으로 유기적으로 공간의 설치물을 변형하거나 옮기는 형태로 구조물들이 이루어져있다. 상설 전시 공간이다.

-북서울시립미술관 어린이 전시 <터치미텔>
기간 : 2023.04.04.-2023.10.01

전시 소개
《터치미텔》은 멜라니 보나요의 2019년 동명의 작품 제목으로, 이 작품에서 보나요는 네덜란드에 거주하는 6~8세의 어린이들과 함께 놀이와 활동을 통해 몸과 사람들 사이의 접촉, 친밀감, 신체의 경계와 감정에 대해 파악하게 하였다.

어린이들은 이 놀이를 통해 자신의 필요와 욕구를 배우고, 허용 또는 거부의 감각을 개발하며 어린이가 예 또는 아니오라고 말하는 것을 자유롭고 편안한 조건에서 할 수 있도록 돕는다. 전시 공간은 권위를 지닌 학교와 같은 공간이 아닌, 아이들을 위한 그들의 공간이 된다.

북서울시립미술관은 어린이와 관련된 정기적인 전시가 개최되는 공간으로, 아이들이 자유롭게 놀 수 있는 설치물들이 곳곳에 배치되어 있었다. 작가가 다루는 주제에 대해 본 사업의 대상인 유아가 경험하기에는 전시 요소가 충분치 않았고, 글을 읽거나 영상을 감상할 수 있는 어린이를 중심으로 전시가 구성되어있음을 알 수 있었다. 전시되어 있던 구조물 등은 유아의 전시에서도 충분히 활용할 수 있는 요소가 있다고 느껴졌다.

-우양미술관
https://m.blog.naver.com/seohyun_9088/222723559664

밟으면 소리 나는 조약돌, 햄버거를 만드는 과정을 프로젝터와 인터렉티브하게 연결되는 영상을 통해 상호작용하거나, 벽면에 그려져 있는 드로잉을 색칠하는 형태의 단

순하고 명료한 전시 형태를 띈다.

-성북어린이미술관 꿈자람 플레이그라운드
https://sbnet.or.kr/37109/

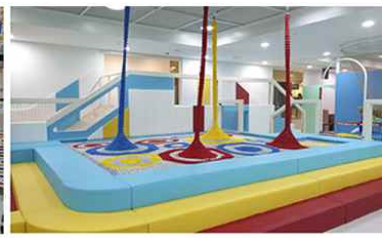
자석공간존, 화이트보드 존과 같이 어린이들이 상설로 참여할 수 있는 체험존이 있고, 작가들의 작품 전시 공간에는 아이들에게 제안해볼 수 있는 질문 등이 시트 형식으로 부착되어 있었다.

-송파책박물관 북키움 <나는 동화 마을에 살아요>
송파책박물관의 유아 전용 공간으로 영유아와 보호자만 참여할 수 있는 전시 공간이다. 우리가 익히 알고 있는 동화를 바탕으로 인터렉티브 요소를 더해 아이들이 마녀의 솥에 과일을 던지면 마녀의 목소리가 들린다거나, 화면 앞에 서면 화면에서 빨간 구두와 다른 복장을 하고 춤을 출 수 있는 등으로 체험할 수 있는 공간을 구성하였다.

(3) 기타 기관 프로젝트형 유아 관련 체험공간 및 전시
-서울상상나라

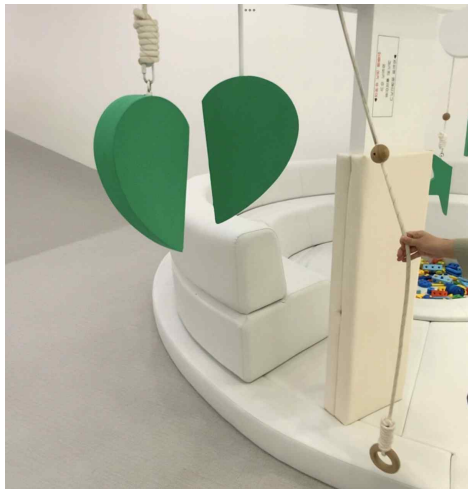
유아, 어린이를 대상으로 상설 전시 공간과 기획 전시 공간으로 구성되어있다. 관련 교육 공간이 별도로 되어 있으며, 특정 감각을 중심으로 한 소리관, 에너지의 원리를 살펴볼 수 있는 과학 관련 체험관, 환경과 관련된 기획 전시관으로 구성되어있다. 관람객들이 참여할 수 있는 인터렉티브 체험존부터, 돌리거나 끼워 맞춰보는 퍼즐 형태, 그림자 놀이를 할 수 있는 그림자 체험존 등 다양한 참여 전시들이 구성되어있었다.

- 예술의 전당 1101 라운지
http://1101.co.kr/



베이비 프로그램, 서브 프로그램, 메인 프로그램, 스페셜 프로그램 4가지로 연령과 프로그램 성격을 구분하고 있었으며, 정기적인 시간대에 특정 예술가를 중심으로 한 프로그램과 구연동화를 진행한다. 공간은 독서공간, 전시공간, 색색깔깔 놀이터 공간 3가지로 나뉘어 있어서 프로그램 참여 이외에도 공간 자체에서 경험할 수 있는 것들이 마련되어있다.

- 남양주 호평 도르르 놀이터



36개월 이상의 유아와 보호자가 예약하여 출입할 수 있다. 남양주 육아종합지원센터 주축으로 운영하는 유아 놀이터, 도르래를 컨셉으로 파이프나 도르래로 모양을 만들거나 볼풀, 담는 주머니, 빛과 그림자를 활용한 놀잇감이 있어서 아이들이 충분히 놀이를 확장 시킬 수 있도록 되어있다. 공간 자체가 다양한 가능성을 만들어서 더욱 흥미로웠다. 상설 전시일 경우 재료 소진이 많이 되지 않는 방향이면서도 아이들의 놀이로 확장될 수 있는 소재가 있어야 한다고 생각한다.

(4) 해외 관련 기관 사례 조사
-싱가포르 국립미술관 주체 어린이 비엔날레
https://designdb.com/?menuno=1283&bbsno=4661&siteno=15&act=view&ztag=rO0ABXQAOTxjYWxsIHR5cGU9ImJvYXJkIiBubz0iOTkxIiBza2luPSJwaG90b19iYnNfMjAxOSI%2BPC9jYWxsPg%3D%3D#gsc.tab=0

싱가포르국립미술관이 주최하는 어린이를 위한 비엔날레Gallery Children's

Biennale가 코로나로 인한 공백기를 보내고 새롭게 개막했다. '더 나은 장소를 만들어보자.Let's Make A Better Place.'라는 주제와 '돌봄care, 존중respect, 상상imagination, 협동collaboration'이라는 네 가지 가치를 축으로, 싱가포르, 인도네시아, 노르웨이, 말레이시아, 태국, 미국, 일본 등지에서 활동 중인 열 명의 예술가와 수많은 디자이너, 크리에이터들의 협업이 이어졌다.

바다 속 생명체를 만나거나 파도의 움직임에 따라 바다 쓰레기가 위아래로 움직이는 등의 환경의 메시지를 담은 유아, 초등 저학년 대상의 전시 공간부터 다양한 연령층의 관람객들이 전시에 참여할 수 있도록 굴릴 수 있는 공, 청각적 공간 구성 등 다양한 공간 조성을 구성하였다.

② 성남 <그림책 예술놀이> 기개발 프로그램을 바탕으로 전시 방안 분석

본 전시 확장은 성남유아문화예술교육 <그림책 예술놀이>의 연계 사업으로 단독 그림책 연계 전시를 기획, 운영하는 것이 아니기 때문에 기존 <그림책 예술놀이>에서 TA들이 지향하고 있는 키워드, 주제 등에 대한 분석을 통해 기개발된 프로그램에 연계하여 확장할 수 있는 방안이 있을지 모색해야 한다고 판단했으며, 기개발된 TA 5인의 프로그램 중 연령대가 다른 2개의 프로그램을 분석하고, 전시 확장 가능성을 살펴보았다.

- 김연진 TA

<u>이렇게 멋진 날</u>

대상 : 만 2세

그림책 : 이렇게 멋진 날

키워드 : 색깔, 물, 비구름, 여름, 자연, 날씨

그림책 <이렇게 멋진 날>은 어떤 날씨에도 자연과 관계하며 즐겁게 놀이하는 아이들의 모습을 담고 있다. 해당 TA는 이 중에서 자연 속 비가 가지고 있는 다양한 물성을 다양한 재료와 환경으로 경험해보는 서사로 프로그램을 구성한 것으로 보인다.

전시에 제안할 수 있는 TA의 질문들

구름 나라에 오니 기분이 어떤가요? 구름을 만져보니 기분이 어떤가요? 구름으로 무엇을 하며 놀아볼까요? 여긴 어디일까요? 이건 무엇일까요? 이 동네에 색깔 비가 내린다면 어떨까요? 어떤 색깔 비를 내려주고 싶나요? 어디부터 알록달록하게 만들어 주고 싶나요? 우리가 만든 색깔비 기억나나요? 색깔비가 흘러내려 온 동네가 알록달록 되었는데 그 빗방울들은 지금 어디에 있을까요? 빗방울은 톡톡톡 흐르기도하고, 데구르르 구르

기도 하고 합쳐져서 큰 바다가 되기도 하는데, 우리도 빗방울처럼 튀기고, 흐르고, 날아다니면서 즐겁게 움직이며 놀아볼까요?

참여형 전시 관련 활동 방안
TA 상주 안할 경우 : 비의 다양한 소리 경험할 수 있는 공간/ 구름에 대한 시각, 촉각적 경험을 해볼 수 있는 공간/
날씨에 따른 채색 도구를 비치하여 세상의 색 채우기(기존 프로그램보다 간소한 방식으로 적용, 파스텔 구름 / 드로잉 라인에 크레파스나 색연필로 채색하는 정도)

TA 상주 할 경우 : 구름-내리는 비-비가 내린 후 젖은 땅 이라는 TA가 구성한 날씨 변화 흐름을 바탕으로 기존 활동들을 그대로 운영도 가능할 것 같다. 비가 내리는 과정을 수관끼리 연결하는 구조물로 조작하여 내려가는 과정에 대한 흥미를 더 느낄 수 있도록 할 수 있겠다.

적합 공간 : 라이브러리 전시 공간(구름 관련) / 야외 데크+야외 잔디밭(비 관련)

<u>기분을 말해봐</u>
대상 : 만 2세
그림책 : 기분을 말해봐
키워드 : 색깔, 감정, 우연성, 거울, 표정
그림책 <기분을 말해봐>은 자신의 기분을 다양한 표정과 행동으로 표현해보는 내용을 담고 있다. 해당 TA는 감정을 색, 몸의 움직임과 연결 짓고 거울이라는 소재를 통해 자신의 표정을 탐색하고 명명되어 있지 않은 다양한 감정을 유아가 표현해볼 수 있도록 한다.

전시에 제안할 수 있는 TA의 질문들

어떤 마음이를 물감 속에서 찾고 싶은가요? 마음이랑 어울리는 색을 선택해 볼까요?
캔버스에 물감을 떨어트린 후 움직여보고, 빨대로 불면서 마음이를 발견해봐요.
마음이를 잘 발견했나요? 그럼 이번에는 어울리는 눈, 코, 입을 붙여줄게요!

고릴라에게 알려주고 싶은 내 기분을 닮은 눈, 코, 입은 다 정했는데, 몸이 없네요.
몸은 어떻게 표현할 수 있을까요?

거울이 속으로 들어가 내 숨은 얼굴 표정들을 다 발견해 보거라.

참여형 전시 관련 활동 방안
TA 상주 안할 경우 : 앤서니 브라운 <기분을 말해봐>에 등장하는 주인공의 표정에 내 얼굴 대어보기 + 거울, 간단한 색칠 도구로 참여 아이들이 만든 마음이의 색깔 채

워주기, 아이들이 누르면 물감들이 섞이는 형태의 색깔판 체험, 오늘의 기분이 어떤지 색과 표정에 어울리는 공 넣기 (투명 관으로 통계를 내볼 수 있음),

TA 상주 할 경우 : 구름 - 내리는 비 - 비가 내린 후 젖은 땅 이라는 TA가 구성한 날씨 변화 흐름을 바탕으로 기존 활동들을 그대로 운영도 가능할 것 같다. 비가 내리는 과정을 수관끼리 연결하는 구조물로 조작하여 내려가는 과정에 대한 흥미를 더 느낄 수 있도록 할 수 있겠다.
적합 공간 : 라이브러리 전시 공간(구름 관련) / 야외 데크+야외 잔디밭(비 관련)

-김지현 TA

<u>무지개 물고기</u>
대상 : 만 2세
그림책 : 무지개 물고기, 커다랗고 커다란 물고기
키워드 : 바다, 탐험, 물고기, 친구
다양한 시각적 재료들을 바탕으로 바다 속을 탐험하고 서로에게 친구가 되어주는 과정을 다루고 있다.

전시에 제안할 수 있는 TA의 질문들

흰수염고래가 무지개 옷을 갖고 싶어 하는데... 어떻게 하지?
우리는 이렇게 많은데 흰수염고래에게 나눠줄까?
우리 물고기가 되어 바다 속을 탐험해보자
어두운 곳을 지나기 위해 용기를 내볼까?

참여형 전시 관련 활동 방안
TA 상주 안할 경우 : 바다를 연상하는 비닐 바다 설치물, 무지개 물고기 비닐을 활용해 흰수염 고래에게 붙여주기

TA 상주 할 경우 : 흰수염 고래에게 도움을 요청하거나 극적 상황에 대한 제시

적합 공간 : 1층 로비, 통로 등의 공간

<u>여름아 놀자!</u>
대상 : 만 4세
그림책 : 여름아 놀자
키워드 : 물, 선, 바람, 빗방울, 신체
파도로부터 출발한 선의 형태가 바람, 빗방울 등으로 전환하여 놀이하는 과정을 담고 있다.

전시에 제안할 수 있는 TA의 질문들

파도는 어떤 모습을 하고 있을까요? 파도랑 무엇을 하고 싶나요? 내가 가는 움직임이 그림이 된다면? 어떻게 할 수 있을까? 바람은 어떻게 생겼을까요? 비는 어디에서 오는 걸까요?′

참여형 전시 관련 활동 방안
TA 상주 안할 경우 : 파도의 움직임을 연상 시키는 빔 설치, 선풍기와 실에 매달린 비닐을 설치하여 다양한 바람의 형태 표현

TA 상주 할 경우 : 비눗방울을 특정 공간에 불어 물의 다양한 형태를 채우는 참여형 전시, 바닥에 도화지 설치 후 크레용 등이 매달린 양말 신고 돌아다니기

적합 공간 : 1층 로비 빔 활용, 또는 미디어실 빔 활용

-나수아 TA

그림자놀이! In Light
대상 : 만 2세
그림책 : 그림자놀이, 내 친구 어둠, 파랑이와 노랑이, 마술 연필
키워드 : 그림자, 빛, 어둠, 색깔
빛과 어둠을 활용한 다양한 그림자 놀이를 통해 빛과 어둠의 관계에 대해 이해하고, 어둠에 대한 두려움 대신 즐거움을 경험하는 프로그램

전시에 제안할 수 있는 TA의 질문들

그림자에 색을 더한다면 어떻게 될까요? 어둠은 무서운 것이 아니라 즐거워질 수 있어요. 빛과 어둠으로 우리는 어떤 놀이를 할 수 있을까요?

참여형 전시 관련 활동 방안
TA 상주 안할 경우 : 밀폐된 공간을 활용해 조명을 활용해 다양한 빛과 어둠이 비쳐지도록 구성하거나 강당 조명을 세팅해놓을 수도 있음, 실루엣 인형이나 셀로판지가 붙은 지관통과 손전등을 활용해 불빛을 비춰볼 수 있게, 야광 불빛 공간 조성
TA 상주 할 경우 : 상주 안할 경우의 공간 활동 내용 소개 및 안전 관리 추가
적합 공간 : 암전 가능 공간 (통합랩 2층, 3층, 움직임랩 등)

감정잇기 마음읽기
대상 : 만 5세

그림책 : 나의 크레용, 색깔 손님, 바다가 보고 싶었던 개구리, 나오니까 좋다
키워드 : 색깔, 공감, 용기, 즐거움
감정과 관련된 다양한 그림책을 활용하여 움직임, 색으로 감정을 표현하고 공감하며 두려움을 극복하는 용기와 즐거움의 감정을 나누는 프로그램

전시에 제안할 수 있는 TA의 질문들

여러분이 보는 할머니는 어떤 기분일까요?
그림을 그리는 여러분들은 지금 어떤 기분인가요?
나는 어떻게 두려움을 이겨낼 수 있을까요?
혼자와 함께 했을 때 어떤 점이 다를까요?

참여형 전시 관련 활동 방안
TA 상주 안할 경우 : 할머니의 무채색의 집 채색하기, 아이들이 두려움을 느끼는 어둠, 소리 등의 공간을 구성하여 함께 탐험해보기, 빔을 활용한 색 공간에서 색과 관련된 표정 지어보기, 함께 캠핑 공간을 꾸밀 수 있는 넓은 공간

TA 상주 할 경우 : 개구리가 되어 두렵지만 모험 떠나기, 캠핑 공간을 구성하여 즐거운 캠핑 놀이터 만들기

적합 공간 : 1층 공간, 넓은 복도 필요, 이미지랩 공간

-이가은 TA
노란우산
대상 : 만 2세
그림책 : 노란우산, 기분을 말해봐
키워드 : 색깔, 환경
다양한 환경 안에서 색을 관찰하고 표현해보는 프로그램

전시에 제안할 수 있는 TA의 질문들

구름은 어떤 마음일까요?
이 곳에서 내가 좋아하는 색을 찾아볼까요?
색들이 만난다면 어떤 일이 벌어질까요?

참여형 전시 관련 활동 방안
TA 상주 안할 경우 : 구름 조형물 또는 비닐 형태로 누르면 색이 섞이는 형태의 구조물들을 활용할 수 있겠다.

TA 상주 할 경우 : 구름, 물, 빛을 기반한 공간 안에서 다양한 색 만나보는 체험형의

프로그램 운영 가능

적합 공간 : 이미지랩, 암전이 가능한 공간

동화책에서 나온 줄줄이 꿰는 호랑이
대상 : 만 5세
그림책 : 줄줄이 꿰는 호랑이
키워드 : 게으름, 동물(호랑이, 강아지), 똥, 방귀
줄줄이 꿰는 호랑이 서사를 바탕으로 다양한 신체 움직임으로 표현하고 경험하는 프로그램

전시에 제안할 수 있는 TA의 질문들

가장 게으르게 행동해볼까요? 무엇이 줄줄이 나올까?

참여형 전시 관련 활동 방안
TA 상주 안할 경우 : 다양한 끈 형태에 줄줄이 나왔다 들어가는 구조물, 공간
TA 상주 할 경우 : 미끌미끌한 공간 경험 나누기

적합 공간 : 움직임랩, 1층 복도 공간

2. 예술교육가 및 유아 협의회 네트워크를 통한 현장 분석

2023년 4월 유아협의회 및 예술교육가 네트워크를 통해 2023년 그림책 예술놀이에서 개선되어야 한다고 보여지는 사업 현황에 대해 분석할 수 있었다.

1) 4월 예술교육가 네트워크

: 4월 초 이루어진 예술교육가 간의 네트워크에서는 시스템 운영 부분에 대한 보완 사항에 대한 의견이 주를 이루었다.

- 주요 논의 사항

- 원의 사정으로 인한 휴강 문제에 따른 대처 마련 요청
- 36개 개발 프로그램 운영 부담 및 일부 프로그램을 개발 확장형으로 전환 제안
- 보조강사와의 사전협의 횟수 증가 및 사전협의비 책정 요청
- 프로그램 관련 서류 제출 및 협의사항에 대한 의견 공유

2) 4월 유아협의회

: <그림책 예술놀이>의 질적 개선을 위해 2022년 그림책 예술놀이에서 논의된 어린이집 교사의 프로그램 피드백을 공유하였고, 유아 중심 예술교육프로그램에서 예술교육가가 갖춰야 할 태도나 방향에 대해 의견을 공유하였다.

- 주요 논의 사항

- 유아의 놀이 확장을 위한 지속적이고 유연한 예술교육가의 반응 필요
- 영,유아 대상에 대한 이해 필요
- 그림책을 중심으로 개발할 때 어린이집 교사와 공통 주제와 맥락에 대한 협의 및 공유 필요

3. 2023년 그림책 예술놀이 핵심 과제 도출

2023년 그림책 예술놀이의 핵심과제는 크게 2가지로 나뉜다. 공통연구를 통해 기존 <그림책 예술놀이> 사업의 안정적 지원 및 운영 방안 수정, 보완을 개별 연구를 바탕으로 2024년 확장 운영 방안 마련이다. 세부적인 연구 과제의 경우 공통 연구는 성남유아문화예술교육 <그림책 예술놀이> 현황 분석, 현장 요구사항 반영을 바탕으로 김연진 PTA와의 논의를 거쳐 각 카테고리별 논의 안건 및 핵심 과제를 도출하였고, 그림책 또는 유아 연계 전시 프로그램 리서치 및 기개발 프로그램 분석을 통해 개별 연구 과업에 대한 방향성을 도출하였다.

1) 연구 과업별 논의 질문 도출

- 공통연구

• 시스템

Q. 확장형, 개발형의 차이는 무엇인가?

: 어린이집 교사가 주제 및 그림책을 선정하고, 다회의 개발회의를 거쳐 프로그램을 함께 개발하고 운영하는 것이 개발형 프로그램, 기개발된 프로그램을 다른 원의 유아 특성을 반영하여 운영하는 것이 확장형 프로그램으로 구조화 되었으나, 프로그램 운영 전 이루어지는 사전 협의의 과정과 내용이 각 예술교육가들의 재량으로 이루어졌기 때문에 편차가 존재했으며 목적성이 명확하지 않았다. 사전 협의 과정에서 확장형, 개발형에서 다루어져야 할 논의의 차이는 무엇이며, 어린이집에서 공유한 사전, 사후 활동이 본 프로그램들과 어떤 연계성을 갖는가에 대한 뚜렷한 방향성이 없었고, 개발형 프로그램의 경우 어린이집의 자율적인 주제 및 그림책 선택 - 예술교육가와의 협의 과정을 통한 프로그램 개발 - 프로그램 운영의 프로세스가 적절한 방향인지에 대한 확인이 필요하다. 또한 그림책 연계 예술교육프로그램 개발 및 운영이라는 목적 외에는 타 기관의 그림책 연계 유아문화예술교육과의 차별점이나 성남에서 추구하는 철학과 방향성이 정립되어 있지 않아 이러한 부분에 대한 보완이 필요하다.

Q. 유아 중심의 <그림책 예술놀이>를 위한 예술교육가, 참여원의 협력적 태도란 무엇인가?

	예술교육가	참여원 교사
사전(개발형)	• 개발회의 4회 • 그림책, 주제 연구 및 방향성 설정 • 선정 그림책 연계 예술교육프로그램 교안 구성 및 공유	• 개발회의 4회 • 연계 그림책, 주제 선정(개발형) • 유아 특성 반영한 아이디어 공유
사전(확장형)	• 사전협의회의 2회 • 프로그램 내용 및 준비사항 공유 • 해당 유아의 특성 맞게 프로그램 수정	• 사전협의회의 2회 • 프로그램 관련 수정, 보완사항 요청

	보완	
사전 (공통)	• 유아발달 특성 및 개별 특성 파악	• 그림책 관련 사전 활동 및 반응 공유 • 유아 발달 특성, 개별 특성 공유
프로그램 운영	• 프로그램 운영 주도	• 유아 참여 독려 및 안전 관리
사후(공통)	• 피드백을 반영한 프로그램 수정, 보완	• 프로그램, 그림책 관련 사후 활동

<그림책 예술놀이> 개발, 운영 과정의 예술교육가, 참여원 교사의 역할 도식

: 2022년 사업을 거쳐 예술교육가는 예술교육프로그램을 기획하고 유아들의 놀이 확장을 위한 프로그램 운영을, 참여원의 교사는 유아에 대한 전문성 발현 및 프로그램 운영 지원 및 독려를 바탕으로 협력적 관계로 본 프로그램을 운영해왔다. 하지만 예술교육가마다 협력의 기준 및 방식이 제각각이어서 서로의 역할에 대한 혼선을 빚는 경우가 더러 있었다. 이 부분에 대한 정성적 기준이 필요하다.

Q. 협력 주체간의 공통된 <그림책 예술놀이>의 철학과 방향성은 무엇인가?
개발, 확장 프로그램의 방향성, 협력 주체 간의 역할에 대한 이슈는 결국에는 공통된 그림책 예술놀이의 철학과 방향성의 부재했기 때문이라고 판단되어진다. 물론 유아의 자발적 놀이 확장을 위한 유아 당사자성 반영, 협력 체계 구축이라는 목표는 있었으나, 예술놀이를 통해 궁극적으로 사업 내 주체자들이 함께 추구하는 것이 무엇인지에 대한 논의를 공표한 적이 없기 때문에 이러한 부분한 함께 나누는 장이 필요하며 그를 통해 <그림책 예술놀이> 사업의 질적향상을 기대할 수 있으리라고 본다.

• 인력

Q. <그림책 예술놀이> 현장의 협력 주체들의 주체적 참여가 충분히 이루어지고 있는가?

: 예술교육가의 경우 월 1회 네트워크 및 연간 2회의 역량강화 워크숍을 통해 의견 수렴 및 개별 역량 강화를 도모할 수 있는데 반해 현장에서 함께 협력하는 교사의 경우 유아협의회를 통한 간접적인 의견 수렴 및 어린이집 원장의 결정권으로 프로그램에 참여하기 때문에 상대적으로 주체적 참여가 어려운 환경에 있다. 현장의 주체들의 의견 수렴을 위한 장치 마련이 필요하다.

또한 예술교육가의 경우 역량강화 관련 의견을 네트워크에서 공유했을 때 지속적인 개발 과정 안에서 개인 예술강사로서의 역량 한계를 느끼는 부분으로 인해 만나고 있는 영,유아에 대한 이해도를 높이거나 그림책 제작 과정, 그림책의 감상 방식 등에 대한 전문가와의 만남 또는 예술강사끼리의 공유회 등을 통한 역량 강화를 도모하고자 하는 의견이 있었다.

• 네트워크

Q. 예술교육가 간 네트워크를 통한 서로 간의 배움이 발현되려면 어떻게 해야할까?

: 유아문화예술교육의 네트워크의 경우 공간, 필요 교보재 협의, 프로그램 운영 현장에서의 이슈 공유 및 해결 방안 마련이 주를 이루고 있다. 2022년부터 예술교육가 네트워크가 서로 간의 배움을 발현할 수 있는 장이 되는 방향을 추구하였으나, 예술교육가 간의 장르가 다르다는 점, 수업 운영 주제가 개별적이고 운영 요일이 상이하다는 점에서 실질적인 운영 협의 사항을 제외하고는 활발하고 자발적인 네트워크가 이루어지진 않았다.

Q. 개발, 확장 성과 공유회의 방향과 목적성은 어떻게 설정해야 하는가?

: 2022년 개발, 확장 성과 공유회는 말그대로 각 프로그램별이 어떤 식으로 운영되었는지, 운영 과정에 대한 소회 공유 등의 기본적인 성과공유회의 형태였다. 올해는 참여하는 당사자들이 함께 하는 공유회의 즐거움과 상호 공유를 바탕으로 서로에 대해 배움의 기회를 만들어갈 수 있는 개발, 확장 성과 공유회의 목적성에 맞게 운영하고자 한다.

• 프로그램

Q. 올해 처음 시도하는 통합 개발 연구 및 프로그램 운영은 <그림책 예술놀이> 사업에 적합한가? 지속 가능한가?

: 통합개발연구 및 프로그램 운영은 유아의 발달 특성상 통합적 감각으로 탐색하고 경험하는 대상임에 비해 1인 예술교육가가 1개의 원과 매칭되어 프로그램을 개발하다 보니, 예술강사의 전공 장르나 경험에 따른 한정적인 프로그램 개발이 이어질 수 밖에 없고, 네트워크적인 측면에서도 예술교육가들끼리의 유의미한 교류를 통해 개인의 역량을 강화할 수 있는 계기가 필요하였다. 그래서 2인 예술교육가가 팀티칭을 통해 통합예술교육프로그램을 운영할 수 있는 체계를 사업 초기에 구축하였다. 성남문화재단 운영 시스템 안에서 본 통합프로그램의 연구와 운영이 원활히 운영될 수 있는지, 향후 지속 가능할 수 있는가에 대한 모니터링이 필요하다.

-개별연구

• 성남 유아문화예술교육 전시형 확장 방안 실행 연구

Q. 전시 확장 방안의 경우 2년마다 운영하는 <그림책 비엔날레>와 어떤 차별점을 두어야 할까?

: 2024년에는 참여원과 협력한 <그림책 비엔날레>를 개최하는 해이기도 하기 때문에 전시형 확장 방안 프로그램의 경우 <그림책 비엔날레>와는 다른 성격을 가져야 한다. 일단 인력 규모에 있어서도 전임예술교육가를 주축으로 소규모이며, 운영 예산 역시 상대적으로 적고, 참여원이 기존 <그림책 예술놀이> 참여보다는 소극적인 일회성 참여를 할 가능성이 높아 이러한 부분을 염두해 둬야 할 것이다.

Q. <그림책 예술놀이>의 기존 가치와 방향성을 어떻게 전시 확장 방안에 녹여낼까?
: 본 전시 확장 방안은 <그림책 예술놀이>와의 별도 사업이 아닌, 파생된 프로젝트이기 때문에 <그림책 예술놀이>에서 추구하고 있는 유아 당사자성, 협력 관계를 바탕으로 한 프로젝트 구성이어야 할 것이다.

2) 연구 과업별 핵심 과제 도출

-공통연구

• 시스템

- <그림책 예술놀이> 사업의 철학 및 방향성 도출

: 앞선 논의 질문의 도출은 <그림책 예술놀이>가 큰 범주 안에서 유아 중심, 주체 간의 협력 관계, 그림책 연계라는 큰 틀은 존재하지만, 함께 협의하고 지향하는 사업의 철학과 방향성이 부재했기에 참여 인력 간의 기준이 달랐다. 앞으로의 시스템의 기준을 마련하기 위해서는 공통적인 기준이 필요한 상황이다. 그래서 예술교육가와 참여원 교사들의 정성적 평가를 기준으로 <그림책 예술놀이> 사업을 통해 공통적으로 지향하는 바를 구조화하고자 한다.

- 개발형, 확장형 프로그램 시스템 안정화 및 재정립

: 현재 개발형, 확장형 프로그램의 차별점은 기개발된 프로그램의 질적 향상 및 활용도를 높이는 것에 초점이 맞춰져 있다. 2022년 개발형, 확장형의 개발-운영-사후 과정은 구조화가 되어 올해 개선된 방향으로 처음 적용해보기에 이러한 시스템이 안정적으로 운영될 수 있도록 지원할 예정이다.

다만 현재는 개발형, 확장형 프로그램의 운영과 유아 당사자성 반영, 그림책으로부터 출발한 놀이의 확장이라는 <그림책 예술놀이> 사업의 방향성이 적절한가에 대한 재고가 필요하다. 첫 번째 유아 당사자성에 대한 논의이다. 개발형의 경우 1개원과 1명의 예술교육가가 만나 4번의 개발 회의를 거쳐 그 원의 유아 특성을 반영한 프로그램을 개발한다. 특정 유아의 발달 특성을 반영한 프로그램 도출이 가능하다. 하지만 확장형의 경우 집체 교육을 포함하여 2회의 회의를 거쳐 기개발된 프로그램을 운영한다. 이때 2회의 회의는 기존 프로그램의 내용 소개와 연계 그림책에 대한 유아의 흥미나 사전 준비사항을 논의하는데 할애되는 경우가 많다. 그렇다면 이것은 개발형과 동일한 유아 당사자성의 반영이라 볼 수 있는가? 에 대한 재고가 필요하다.

두 번째로 유아의 자발적인 놀이 확장을 위해 본 프로그램 운영에서 그치는 것이 아니라 사전, 사후 활동을 참여원에서 적용해본 뒤 예술교육가와 공유하는 과정을 거친다. 하지만 이 사전, 사후 활동의 범주가 넓어 어떤 목적으로 본 활동을 운영해하는가에 대한 기준이 모호하였고, 사전, 사후 활동을 했음에도 이것이 본 활동과 어떤 연계성을 갖는가에 대한 의문점이 있었다. 따라서 개발형과 확장형 프로그램에서의 사전, 사후 활동은 어떤 의미를 갖는가에 대한 세분화가 필요하다.

- 사업 주체 간의 협력체계 구체화 필요

: 본 사업의 협력 주축인 예술교육가와 참여원 교사의 역할은 운영 프로그램별, 단계별로 구조화되었다고 볼 수 있지만, 유아의 자발적인 놀이 확장을 목적으로 왜 각 협력 주체가 이러한 역할을 수행해야 하는가에 대한 당위성을 구축하고, 운영 프로그램별 특성을 반영하여 협력체계를 세분화할 필요성이 있다.

• 인력

- 예술교육가의 실질적인 역량 강화를 위한 워크숍 추진

: 2022년, 2023년 4월 예술교육가 네트워크의 의견을 수렴하여 <그림책 예술놀이> 사업 안에서 개인적 역량 한계를 벗어나고, 방법론적인 측면보다는 그림책을 어떻게 바라보는 관점 및 기획력에 대한 것을 중심으로 전문가 강연 1회, 상호 간의 과정 공유를 통해 배움과 소통을 촉발할 수 있는 상호 역량강화 1회, 총 연간 2회의 워크숍을 기획하고자 한다.

• 네트워크

- 정성적 평가를 기반으로 한 상호 배움의 예술교육가 네트워크 형성

: 프로그램 운영 과정에서 외부 전문가나 워크숍 과정을 통해 개인의 역량 강화가 일어날 수 있도 있지만 같은 현장에서 프로그램을 진행하는 예술교육가 간의 배움이 현장과 밀접하기 때문에 훨씬 효과적임을 감안했을 때, 주로 <그림책 예술놀이> 사업 운영 현황 공유나 프로그램 운영을 위한 협의가 이루어졌던 네트워크 시간을 일부 활용하여 더 나은 유아문화예술교육 프로그램 운영을 위한 정성적 측면에 대한 논의를 적용해보고, 상호 모니터링 등으로 수업 현장 참관을 통해 상호 배움의 네트워크를 형성하고자 한다.

• 프로그램

- 2인 팀티칭 <그림책 예술놀이> 프로그램 시범 운영 및 모니터링

: 2인 팀티칭으로 구성된 <그림책 예술놀이> 프로그램은 3가지 유형으로 구성되었는데, 3가지 유형 중 상호 모니터링 및 피드백을 기반한 형태의 프로그램 운영에 참여할 예정이며, 나머지 프로그램 시범 운영의 과정을 검토 후 본 프로그램 운영 방식의 의미와 지속 가능성에 대해 연구할 예정이다.

- 90여개소 개발, 확장 프로그램 운영 지원 및 방안 마련

: 90여개소의 개발, 확장 프로그램 운영이 원활히 이루어지도록 지원 및 예술교육가 프로그램 모니터링을 진행할 예정이며 프로그램별 수정, 보완사항에 대해서도 방안 마련 연구를 진행할 것이다.

-개별연구

• 성남 유아문화예술교육 전시형 확장 방안 실행 연구

: 유아의 당사자성, 협력 관계에 기반한 일회성 참여 가능한 전시 연계 프로그램 중심의 확장 방안 마련과 시범 운영, 향후 운영 계획 마련할 예정이다.

- **환류를 위한 아카이브**

: <그림책 예술놀이> 철학과 방향성을 중심으로 향후 사업 운영시 활용할 수 있는 시선집 아카이브를 진행할 예정이다.

핵심 과제 도출에 따른 2인 PTA 연구 일정 연간계획

핵심 과제 도출에 따른 2인 PTA의 세부 과제는 다음과 같다.

• 시스템

구분	no	과제	세부추진내용	4월				5월					6월				7월				8월					9월				10월					11월				12월		
				1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3
시스템	1	성남시 유아문화예술교육 확장 방안 마련	조사 및 연구																																					
			세부 추진방향 모색																																					
			세부 계획 및 참여 인력 기준 마련																																					
			2024 예산 계획 수립																																					
			인력풀 확충																																					
			시범 프로그램 개발																																					
			시범 운영																																					
			운영 평가 및 피드백																																					
			2024 최종 계획 수립																																					
	2	사업 운영 매뉴얼 정립	사업 운영 매뉴얼 방향																																					
			확장형 운영과정 구체화																																					
			확장형 프로그램북																																					
			개발형 운영과정 구체화																																					
			개발형 협력가이드북																																					
			최종 운영매뉴얼																																					
	3	그림책 예술놀이 사업 성과 및 평가	정량적 평가 시스템 논의																																					
			정성적 평가 시스템 논의																																					
			정성적 평가 시스템 구축																																					
			적용(DB, 만족도조사, 수업점검 등)																																					
	4	환류를 위한 아카이브	아카이브 논의 및 계획 수립																																					
			확장형 운영 관련(어린이집 사전활동)																																					
			개발형 운영 관련(협력모델 발굴 및 유형화)																																					
			그림책 예술놀이 철학 및 특수성 정립																																					
			성남시 유아문화예술교육가 담론																																					
			아카이브 결과물 제작																																					

• 인력

구분	no	과제	세부추진내용	4월				5월					6월				7월				8월					9월				10월					11월				12월		
				1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3
인력	1	보육교사 역량강화	보육교사 인터뷰 기획																																					
			보육교사 인터뷰를 통한 의견 수렴																																					
			의견 수렴을 통한 실질적 방안 연구																																					
			역량강화 기획																																					
			역량강화를 위한 방안 실행																																					
			피드백 및 평가																																					
	2	교육가 역량강화기회	네트워크를 통한 의견 수렴																																					
			의견 수렴을 통한 실질적 방안 연구																																					
			워크숍 기획 및 운영																																					
	3	전문 유아문화예술교육가 발굴 및 역량강화	신규 유아문화예술교육가 선정 기준 마련																																					
			세부 기획																																					
			인력 모집을 위한 홍보																																					
			인력 모집 관련 워크숍 운영																																					
			신규인력 평가 및 사업 참여 관련 기획																																					
			신규인력 사업 참여																																					
			피드백 및 평가																																					

• 네트워크

구분	no	과제	세부추진내용	4월				5월					6월				7월				8월					9월				10월					11월				12월		
				1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3
네트워크	1	사업주체 간 네트워크 구성 및 운영, 지원	유아문화예술교육 협의회 운영 지원																																					
			PTA2인 - 행정담당자 간 협력 강화																																					
			PTA2인 업무 협의																																					
			예술교육가 네트워크 구성 및 운영																																					
	2	운영형태별 성과공유회 및 워크숍 기획	확장형 성과공유회																																					
			개발형 사업설명회 기획 및 자료제작																																					
			개발형 사업설명회 운영																																					
			개발형 참여기관 대상 사전워크숍																																					
			개발형 성과공유회																																					
			개발확장형 성과공유회																																					
			최종 사업 평가 및 피드백																																					
	3	예술교육가 상호 역량 강화를 위한 방안 마련	상호 모니터링 가치 및 기준, 계획 수립																																					
			상호 모니터링 진행																																					
			상호 모니터링 시스템 관련 평가																																					
			통합 프로그램 연구 개발																																					

• 프로그램

구분	no	과제	세부추진내용	4월				5월					6월				7월				8월					9월				10월					11월				12월		
				1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3
프로그램	1	확장형	54개기관 안정적 운영 지원 및 모니터링																																					
			2024년 확장형 운영형태 확정																																					
	2	개발형	36개기관 안정적 운영 지원 및 모니터링																																					
			개발 단계 과정 구체화 및 다양화 연구																																					
			개발 프로그램 선정 및 매칭																																					
			통합 연구 개발 및 시범 운영																																					

Ⅲ. 2023년 그림책 예술놀이 안정적 운영 지원 및 방안 연구

1. 2023 <그림책 예술놀이> 추진 현황
2. 시스템
3. 인력
4. 네트워크
5. 프로그램

Ⅰ. 2023년 그림책 예술놀이 추진 현황

1. 2023년 <그림책 예술놀이> 추진 현황

- 사업기간 : 2021년 11월 16일 - 2023년 11월 30일
- 참여대상 : 성남시 관내 어린이집, 유치원 만 2-5세 영유아
- 사업장소 : 성남 꿈꾸는 예술터
- 주요내용 : 유아 맞춤형 문화예술교육 프로그램 개발 및 운영, 그림책 연계 프로그램 연구 및 개발 운영 기획

연도	프로그램수	유 아 참여자수	교 사 참여자수	교 육 연 인 원	학급수
2022년	50개	633명	110명	2,972명	50개
2023년	90개	1,292명	172명	5,856명	90개

2. 2023년 <그림책 예술놀이> 주요 추진 과정

구분	추진 기간	주요 추진 과정
1	2월 16일	확장형 사업설명회
2	3월 13일	확장형 사전 워크숍
3	4월 3일 – 6월 28일	확장형 54개 학급 운영
4	4월 25일	개발형 사업설명회
5	5월 9일	개발형 참여기관 – 예술교육가 매칭
6	5월 25일	개발형 사전워크숍
7	6월 23일	예술교육가 역량강화 워크숍
8	7월 3일–10월 31일	개발형 20개 학급 운영
9	7월 7일	확장형 성과공유회

10	9월 12일, 10월 16일	개발확장형 사전워크숍
11	10월 10일–12월 4일	개발확장형 16개 학급 운영
12	10월 30일–11월17일	보육교사 역량강화를 위한 현장 인터뷰
13	11월 1일-3일	체험형 공연 <작은 캐리어 극장> 시범 운영
14	11월 6일	개발형 성과공유회
15	11월 14일-25일	체험형 전시 <전시랑 키득키트> 시범 운영
16	11월 20일	성남유아문화예술교육 라운드테이블
17	11월 22일-23일	체험형 공연 <꿈꾸는 그림책 극장> 시범 운영
18	12월 초	<내가 가는 길이 그림이 되고 있어> 시선집 발간
19	12월 8일-9일	성남문화예술교육주간 박람회 참여
20	12월 15일	성남유아문화예술교육 성과 공유회

본 연구자는 2023년 4월 4일 – 2023년 12월 15일 기간 동안 <그림책 예술놀이> 사업을 2인 PTA 협력 연구로 실행하였으며 PTA의 개인의 역량에 따라 공통연구와 개별 연구로 나누어 연구 과제를 실행하였다. 2023년 <그림책 예술놀이>는 54개의 확장형, 36개의 개발형 프로그램으로 운영할 예정이었으나, 53개의 확장형프로그램, 20개의 개발형프로그램, 17개의 개발확장형 프로그램으로 나눠서 운영하였다. 2023년에는 2인 예술교육가의 통합개발연구와 향후 130개소 확장 방안으로서 전시형, 공연형 시범운영을 주요 과제로 실행하였다.

본 장에서는 본 연구자가 공통 연구로서 시스템, 인력, 네트워크, 프로그램의 핵심 과제별 성취 연구 내용을 중심으로 기술할 예정이다.

2. 시스템

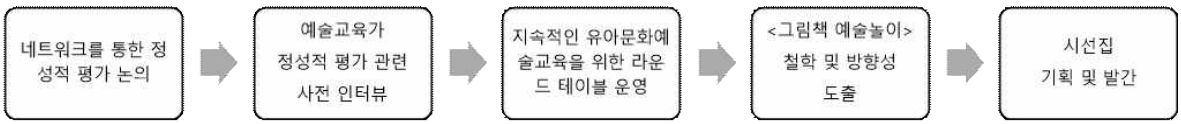
<그림책 예술놀이> 사업의 철학 및 방향성 도출 및 사업 인력 간 협력 체계 구체화

: 향후 예술놀이의 프로그램의 질적 향상 및 참여 인력 간의 <그림책 예술놀이>사업의 공통된 의미와 가치의 공론화의 필요성을 바탕으로 <그림책 예술놀이> 사업의 철학 및 방향성을 도출하고자 하였다. 특히 정성적 평가를 바탕으로 유아 전문가, 참여원 교사, 예술교육가가 본 사업을 어떤 시선으로 바라보며 그들의 공통된 방향이 어떻게 <그림책 예술놀이> 사업의 철학과 방향성으로 도출되었는지에 대한 과정을 담은 유아의 지속적인 놀이 확장을 위한 모두의 시선집 <내가 가는 길이 그림이 되고 있어>을 발간하였다.

- 추진 목표

- 참여 인력 간의 <그림책 예술놀이>의 공통 가치 및 의미 발굴 및 공론화
- 시스템 구축, 프로그램 운영, 협력체계의 주요 기준 마련
- 유아문화예술교육적 성찰 및 상호 배움의 기회 마련

- 추진 과정



- 세부 추진 내용

1) 네트워크를 통한 정성적 평가 논의

2022년 정성적 평가 기준 및 유아협의회 및 예술교육가 네트워크에서 도출된 프로그램 현장 운영에서의 발생하는 이슈 (예술교육가의 운영 방식에 대한 참여원과 유아협의회의 피드백, 예술교육가의 영유아 접근 방식에 대한 고민, 지속적인 프로그램 개발, 운영에 대한 고민 등) 들을 토대로 함께 본 사업의 정성적인 가치와 방향에 대해 나누는 자리를 가졌다. 또한 사전협의록에 정성적 평가 기준 체크리스트를 도입하여 사전협의 과정에서 각 예술교육가가 어떤 방향을 중점으로 프로그램 개발 및 운영을 하는가를 스스로 체크할 수 있도록 하였다.

- 그림책 예술놀이 프로그램의 목표는 무엇인가?
: 그림책의 주제, 맥락을 바탕으로 예술적 경험을 통해 아이들이 놀이로 확장될 수 있도록 하는 것, 행위 자체는 수단이라고 생각한다. 활동을 나열하는 것이 아니라, 왜 이런 활동을 해야하는가? 에 대한 점검이 필요하다.

- 그림책 예술놀이의 예술교육가는 프로그램 개발시 어떤 태도를 가져야 하는가?

: 피드백 과정에서 연령에 대한 이해를 통해 적합한 재료 구성이 필요하다. 대상

: 유아문화예술교육 분야가 통합적이어야 한다고 하지만 오히려 TA의 전문성을 발휘할 수 있는 구성이 필요하지 않나라는 생각을 하게 되었다.

: 예술교육가는 프로그램의 목표와 의미를 명확히 가지고 있어야 한다. 이는 발문을 통해 반영된다. 내가 같은 마블링 놀이 활동을 한다해도 그 마블링 놀이의 의미와 맥락이 그림책과 연계된다면, 활동을 동일하지만 다른 맥락으로 해석될 수 있다. 이를테면 비와 관련된 활동을 물감놀이를 했어도 우리가 색깔비를 내렸다라는 발문을 제시하면 그 활동은 아이들에게 물감놀이로 기억되는 것이 아니라 색깔비를 만든 활동으로 인지된다. 이와 같이 그림책의 주제와 맥락 안에서 TA가 하고자 하는 프로그램의 방향과 의미를 대상이 자연스럽게 인지할 수 있도록 할 필요성이 있겠다.

: 어린이집에서 원하는 방향이나 주제, 활동에 대한 제안을 할 때 어떤 놀이를 할 수 있겠다 등의 나열식 활동을 제안하기도 했었다. 예술교육가가 하는 일은 결국 이러한 나열식 활동과 그림책 주제 사이에 맥락을 만드는 것, 의미를 부여하는 것이다. 특히 만 2세의 경우 내가 맥락을 만들어도 반응을 보이지 않는 것 같지만 이야기를 다 듣고 있으므로 이 점이 매우 중요하다.

- 프로그램 구성시 반드시 서사 중심이어야 하는가? 다른 방식은 없는가?

: 스토리 중심이 아닌 책이나 서사적인 주제 중심이 아닌 방식으로 그림책을 경험하고 놀이할 수 있는 방법은 없는가에 대해 고민이 든다. 사실상 우리가 제공하는 재료가 아주 특별하다기보다는 재료를 쓰는 맥락을 창의적으로 제안하는 방식이 큰 데, 반드시 이야기 안에서 그걸 특별하게 제공하는 방식만 있을까라는 의문이 든다. 어떻게 하면 창의적으로 제공하는 재료들을 탐색할 수 있을까?

▶ 그 재료들을 어떻게 볼 것인지 정확한 목표와 방향을 안내해준다면 평소에 익숙한 재료여도 다른 시선으로 바라볼 수 있으며 그게 반드시 서사적 장치에만 국한되는 것은 아닌 것 같다. 나는 상자나 편지를 활용해 같은 재료임에도 특별하게 보이는 장치를 마련하곤 한다.

▶ 분홍줄이라는 그림책은 선에 대한 호기심을 가지고 계속 선을 따라가는 구성으로 되어있는 그림책인데, 특별히 호기심이 드는 서사 구조가 없다보니 아이들에게 선이라는 요소에 대해 끊임없이 흥미를 가지게 하는 과정이 힘들었다. 그것에 비해 무지개 물고기는 기본적인 서사가 있기 때문에 서사를 따라 아이들과 변형하고 확장하는 과정이 더 편하게 느껴졌다.

- 그림책은 다양한 방식으로 만날 수 있는 것인데, 반드시 연령 맞춤이 진행되어야 할까?

: 이번 해에는 신청 어린이집 연령 비율에 따라 개발 당시에는 만 5세였는데, 확장 프로그램을 적용할 때는 만 3세와 운영했다던가 하는 경우도 있었을 것 같다. 그런데 그림책을 바라보는 유아의 시선이 다르고, 그림책을 감상할 수 있는 방식이 연령대별로 달라서 되도록 연령대에 맞는 그림책 감상과 경험이 이루어지는 것이 해당 그림책에 대해 유아

가 심도있게 경험했다고 할 수 있는 것 같다.

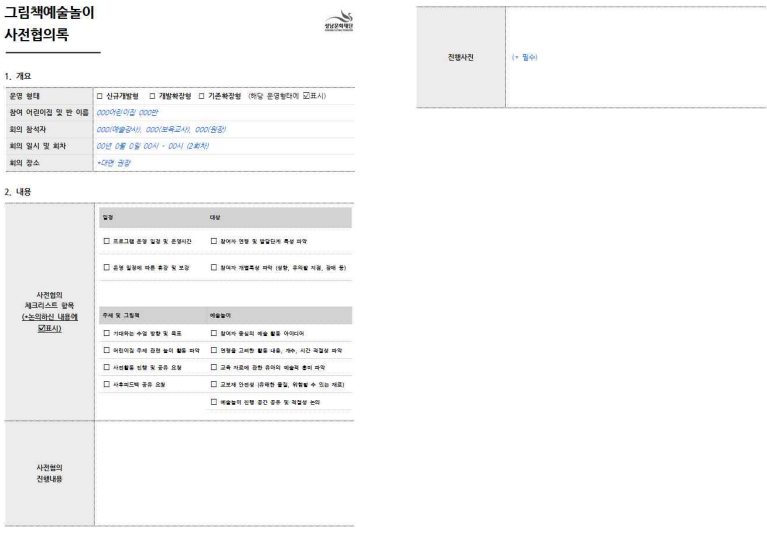
이번에 다른 연령대에게 프로그램을 운영할 때 그 아이들의 흥미도나 관심사에 대해 어린이집 선생님들과 나누고, 발문이나 접근 방식을 다르게 운영하고자 노력했다.

- 성남형 그림책 예술놀이와 어린이집에서 운영하는 그림책 놀이(외부 놀이강사 포함)는 무엇이 다를까?

: 확장형 프로그램에서 원에 사전활동을 요청했더니, 외부 놀이 강사를 섭외하여 잘 만들어진 교구와 놀잇감으로 야외, 실내에서 노는 사진을 공유해주셨다. 나는 왜 이 원은 그림책 예술놀이를 또 참여하는 것일까 하는 의문이 생기기도 하였다. 그리고 어린이집에서도 개발 과정에서 요구하는 것이 '스케일이 큰' 이라는 조건을 말씀하실 때가 많은데, 주강사 혼자 프로그램 기획, 개발에 대해 신경써야 하는 만큼 이 부분이 엄청 부담감으로 다가오는 말이긴 한 것 같다.

▶ 그림책 예술놀이는 완벽한 놀잇감이 아니라 아이들에게 상상할 수 있게 하는 것, TA와 아이들이 함께 놀이를 확장하는 방향에 초점이 맞춰져 있다고 생각한다. 어린이집에서는 그러한 놀이 전문가 방식의 놀이에 익숙한 곳도 있기에 비정형적 놀잇감을 통해 아이들의 방식으로 그림책이 예술놀이로 확장될 수 있음에 대한 사업 홍보가 더 필요할 것 같다.
▶ 가장 큰 차이는 우리가 하고 있는 놀이가 교사 중심으로 만족하는 놀이인가? 유아 중심의 놀이인가에 대한 점검이 필요하다고 생각한다. 그리고 우리가 지향해야할 것은 보기에 좋은 예술놀이가 아니라 유아가 놀이에 몰입할 수 있는 환경, 재료를 제공해주는 것이 필요할 것 같다.

예술교육가 네트워크 중 함께 나눈 정성적 평가 내용 일부


그림책예술놀이
사전협의록

1. 개요

운영 형태	□ 신규개발형 □ 개발확장형 □ 기존확장형 (하당 운영형태에 ☑표시)
참여 어린이집 및 반 이름	OOO어린이집 OOO반
회의 참석자	OOO(예술강사), OOO(보육교사), OOO(원장)
회의 일시 및 회차	00년 0월 0일 00시 - 00시 (2회차)
회의 장소	•대면 공간

2. 내용

사전협의 체크리스트 항목 (•논의하신 내용에 ☑표시)	일정	대상
	□ 프로그램 운영 일정 및 운영시간	□ 참여자 연령 및 발달단계 특성 파악
	□ 공개 일정에 따른 홍보 및 모집	□ 참여자 개별특성 파악 (성향, 주의할 지점, 장애 등)
	주제 및 그림책	예술놀이
	□ 기대하는 수업 방향 및 목표	□ 참여자 중심의 예술 활동 아이디어
	□ 어린이집 주제 관련 놀이 활동 파악	□ 전달할 그림책 활동 내용, 개수, 시간 적절성 파악
	□ 사전활동 진행 및 공유 요청	□ 교육 지표에 관한 유아의 예술적 흥미 파악
	□ 사후비드백 공유 요청	□ 교보재 안전성 (유해한 물질, 위험할 수 있는 재료)
		□ 예술놀이 진행 중간 공유 및 적절성 논의
사전협의 진행내용		

진행사진	(+ 필수)

정성적 평가 기준 체크리스트가 포함된 사전협의록

2) 예술교육가 정성적 평가 사전 인터뷰

네트워크를 통한 정성적 자체 평가 논의 결과, 네트워크 회의 과정에서 세부적인 정성적 평가 항목을 다루기에는 한계가 있어 프로그램 운영에 대한 참여원의 피드백을 바탕으로 예술교육가의 프로그램에 대한 자기 성찰 및 유아의 지속적인 놀이 확장을 위한 예술교육가가 중요하게 생각하는 가치와 방향에 대한 질문을 설문지로 배포하였으며, 예술교육가들이 공통으로 또는 매우 다른 방향으로 다룬 키워드를 중심으로 라운드테이블을 기획하고자 하였다.

<2023 유아문화예술교육 예술교육가 라운드테이블 서면 인터뷰>

설문 기간 : 10월 16일 ~ 10월 22일
설문 취지 : 본 인터뷰 질문들은 향후 성남형 유아문화예술교육의 철학과 방향성 발굴을 위한 목적으로 이루어진 질문들입니다. 그래서 프로그램의 참여 대상인 유아의 주체적 감수성 발달과 참여 예술교육가들의 예술교육적 성찰을 위한 질문들이니 본인이 그동안 실행했던 프로그램을 성찰하며 답변해주시길 바랍니다.
참여예술교육가 : 김연진, 김지현, 나수아, 노주연, 윤신혜, 이가은 (6인)

1. 그림책 연계 유아문화예술교육의 방향성과 관련된 질문

그림책 연계 문화예술교육이란 다양한 방법론을 동반할 수 있습니다. 그림책의 맥락, 요소가 중심이 되기도 하고, 주제를 위한 수단으로 활용되기도 합니다. 다음 세부 질문에 답해주세요.

1-1. 선생님은 어떠한 방법으로 그림책과 예술놀이 수업을 연계하고 계시는지 프로그램 사례를 들어 작성해주세요.

- 선정한 주제책을 중심으로 스토리를 따라 연계
- 기존에 개발했던 프로그램 모두 원에서 원하는 주제와 그림책이 말하고자 하는 중심 주제가 맥락이 같았기 때문에 개발 과정에서 주제 그림책을 보다 깊이 있게 탐구하고, 유아가 주제 그림책을 입체적으로 경험하고 이해할 수 있도록 연극적인 장치를 활용해 수업을 구성한 편이였다. ('이렇게 멋진 날', '내 비밀통로', '달 샤베트')
- 하나의 그림책을 깊게 탐구하여 진행하기도 하고, 하나의 주제를 중심으로 여러 그림책을 연계하기도 합니다.
- 그림책 연계 예술교육 사업이라는 취지에 중점을 두고 우선적으로 그림책을 탐구하여 주제와 관련 요소를 찾아 연계합니다. 하지만 때때로 여러 그림책을

연계하여 참고하는 경우도 있습니다.

- 하나의 그림책의 주제, 기법, 등장인물 등에 대해서 분석하여 연계하는 편이며 그림책이 이야기하고자 하는 부분에 가장 큰 초점을 맞춥니다.
- 두가지로 정리되는 것 같아요. 첫째, 움직임 표현이라는 주제에 맞춰 하나의 그림책에 등장하는 인물들과 그들이 겪는 사건을 더 깊게 상상해 개발한 프로그램. 줄줄이 꿰는 호랑이가 그랬습니다. 둘째, '낙엽을 보고 가을에 일어나는 재미있는 일을 상상한다.'라는 주제를 중심으로 여러 그림책을 연계해 개발한 프로그램. 가을 숲 속에서 일어나는 일이 그랬습니다.

1-2. 위와 같은 방법으로 그림책 연계 수업을 했을 때, 좋은 점과 아쉬운 점은 무엇인가요?

- 하나의 그림책을 깊이 있게 볼 수 있지만 한계가 있을 수 있다.
- 하나의 그림책을 탐구해 나가는 현 개발 방식에 아쉬움은 아직까지는 없다고 본다. 오히려 <주제중심>의 그림책 연계는 그림책의 인물, 서브텍스트, 그림 등을 단편적으로 나열하여 작가의 의도와 숨어있는 의미들을 나만의 방식으로 해석하고 찾아가는 과정이 생략 될 가능성이 있고, 오직 그림책이 주제를 위한 수단으로 활용될 가능성이 크다. 이는 향후 프로그램 활동 자체가 활동을 위한 활동, 나열식 구조의 프로그램이 될 가장 큰 요인이 된다. 또한 이 경우 굳이 '그림책'이 정말 필요하지 않을 수 있다. (다양한 곳에서 주제를 탐구할 만한 요소를 가지고 와도 되기 때문에). 그림책을 하나의 <예술>로서 받아들이고 탐구하는 과정이 예술교육가인 나에게 더 많은 영감을 주고있고, 이미 그림책 하나에 너무나 많은 이야기들을 나 뿐만 아니라 유아들이 발견하고 여러 방식들로 확장 시킬 수 있다는 점에서 많은 그림책을 가져올 필요는 없다고 생각한다.

- 위와 같은 이유는 그림책에서 나눠지는 듯합니다. 그림책 한 권으로도 깊게 탐색할 수 있는 그림책이 있는 반면 그림책 한권으로 4회기의 활동이 어려운 경우 주제와 관련된 다른 그림책을 추가적으로 활용 하여 프로그램을 운영합니다. 예) 네 기분은 어떤 색깔이니?, 비를 좋아하는 장화, 내 사탕 어디갔어?의 경우 한권의 그림책으로 진행. 우리 아빠는 책의 내용이 스토리보다는 나열식이라 추가적인 그림책이 필요했음

- 하나의 그림책을 온전히 예술적으로 경험할수 있다는 장점/ 선정된 그림책에서 예술적 요소 및 접근성이 부족할 경우 한계성의 단점

- 좋은 점은 그림책의 형식적 것인 것에 취중하지 않고 그림책 자체에 대해 심도깊게 다룰 수 있다는 점이고, 아쉬운 점은 예술놀이를 운영할 때 원에서 원하는 놀이가 그림책 주제에 적합하지 않으면 유연하게 적용하기를 어려워한다는 점 같다.
  매우 단편적인 내용이 아닌 이상 한가지 그림책을 중심으로 연구하고자 하였다.

- 첫번째 방법으로 했을 때 좋은 점은 교사가 다회차 책읽기를 반복과 연계프로그램을 했을 때, 아이들이 상상을 표현할 수 있는 틈이 많은 것 같아요. 아쉬운 점은 책을 잘 읽지 않았을 때, 책을 글자 위주로 읽어주었을 때는 아이들이 예술강사의 발문을 따라 활동을 이어가기가 어렵고, 교육이라기보다는 놀이에 더 가까운 시간이 되는 것 같습니다. 두번째 방법으로 했을 때 좋은 점은 수업목표가 좀 더 교육적인 주제를 선정할 수 있다는 점과 책을 많이 읽지 않아도 아이들이 활동에 어려움이 없다는 점인 것 같아요. 아쉬운 점은 사후활동이 충분하지 않을 때, 예술강사가 아이들이 책을 잘 읽고, 어떻게 달라졌는지에 대해 잘 이해할 수 없습니다.

-프로그램 개발 방법

그동안 본인의 그림책 연계 프로그램 개발 과정을 되돌아보았을 때, 어떤 부분에 가장 중점을 둬서 개발을 진행하였나요? 물론 그림책별로 다를 수는 있으나, 개발을 시작할 때 무엇부터 파악하는지, 어떤 것을 우선으로 프로그램의 구조를 만드는지를 중심으로, 본인의 구체적인 개발 과정 사례를 포함하여 작성해주세요.

2. 그동안 본인의 그림책 연계 프로그램 개발 과정을 되돌아보았을 때, 어떤 부분에 가장 중점을 둬서 개발을 진행하였나요? 물론 그림책별로 다를 수는 있으나, 개발을 시작할 때 무엇부터 파악하는지, 어떤 것을 우선으로 프로그램의 구조를 만드는지를 중심으로, 본인의 구체적인 개발 과정 사례를 포함하여 작성해주세요.

- 어린이집에서 제시한 주제와 그림책 작가가 전하고자 하는 메시지를 중심으로 하여 개발

- 달샤베트 - 뚝뚝뚝, 달빛 아파트 사례
  1) 원에서 원하는 주제를 고려하여 작가의 그림책을 깊이있게 탐구
  2) 그림책에서 주요 장면 혹은 다루고 싶은 예술교육가의 흥미 등 선택

3) 앞서 선택한 그림책의 요소 혹은 장면, 상상 등을 보다 설득력 있게 놀이할 수 있는 예술언어가 무엇일지 탐구
4) 해당 예술언어를 유아 연령을 고려한 예술 놀이로 전환

- 어린이집에서 제시한 그림책과 주제를 탐색 - >예술교육가가 흥미로웠거나 예술적인 발현이 가능한 부분을 논의-> 보육교사와 함께 주제 및 놀이 논의 -> 각 회차별 주제 정하고 그에 따른 활동 배치-> 유아들이 흥미로워할 메인 활동 픽스

- 그림책 탐색(저자 중심의 주제, 예술적요소 등) : 그림책을 통해 어떠한 예술적 경험을 할수 있는지 파악하고 적용할 수 있는 예술적 방법을 찾아 구조화 시킵니다.

- 주제와 해당 그림책의 연계점 분석 > 그림책 저자의 의도와 그림책 자체에 대한 개별 연구를 통한 예술교육가로서 그림책에 대한 흥미나 나눌 내용 구성 > 유아의 그림책 감상 이후 관심사를 어린이집에 공유 받은 것을 추가> 어린이집과 함께 프로그램 수정,보완
  예를 들어 동물원의 비밀은 그림책 자체를 보고 어린이집에서 미술 활동을 왜 하고 싶어할지 어떤 키워드들이 떠오르는지 분석 후 작가는 이 그림책을 통해 어떤 이야기를 하고 싶은지 찾아보았다. 그런 다음 어린이집 선생님을 만나서 아이들이 그림책을 보고 무엇을 떠올렸고 뭘하고 싶어했는지 이야기를 들었고, 나는 이런 것들을 아이들과 나눌 수 있겠다고 의견을 드린 뒤 선생님께서 보았을 때 아이들이 더 놀이를 즐겁게 할 수 있게 사전 준비를 진행해주셨다.

- 그림책과 관련해 어린이집에서 제시한 주제가 튼튼한지에 대해 살피고, 그림책에 대한 예술교육가의 흥미와 적용할 수 있는 예술언어가 자연스럽고 조화로운지에 대해 살펴보며 교육을 개발합니다.
  줄줄이 꿰는 호랑이의 그림책에서 제시주제는 국악, 움직임, 표현이었습니다. 시행착오가 많이 있었지만, 움직임의 형태별로 분류하고, 소품을 국악적인 소재로 활용했습니다.

-예술놀이 방법

성남형 유아문화예술교육은 2020 개정 누리과정의 방향인 아이중심, 놀이중심에 기반을 두고 운영되고 있습니다. 그와 관련되어 다음의 질문에 답해주세요.

3-1. 수업 도중, 예기치 않게 유아의 자발적이고 주체적인 놀이를 발견한 순간이

있으시다면, 구체적인 사례를 들어 작성해주세요.

- 위대한 건축가 3회차 공사장 활동에서 줄을 이용하여 도로를 만드는 과정에서 유아들끼리 줄을 연결하여 공간을 구성하고 줄을 이용하여 넘고 기어가는 등 주체적 놀이로 확장

- 만2세 이렇게 멋진 날 - 빗방울이 되어 다양한 움직임을 발생시킬 수 있는 공간을 여러 구역을 나눠놓았는데, 만2세 아이들이 그 공간에 설치되어있는 요소들을 결합시키기도 하고, 빼기도 하면서 자기만의 방식대로 놀이함. 빗방울들이 모인 강물(비닐을 찢어서 만든 구역)이 있었는데 던지고 놀면서 수영을 하더니 나중에는 비닐을 공간 전체에 깔고 '비는 미끄럽지'하면서 발바닥에 비닐을 타고 미끌미끌 거리며 온 공간을 돌아다니기 시작. 그래서 그 공간이 비에 미끌리는 자동차 길로 변신함.

- 다양한 사례가 있지만 최근 [우리는 곰 탐험대] 2차시 프로그램 중 모래 판 탐험에서 유아들이 모래 놀이를 하던 중 각자의 산 모양의 성을 만들고, 모래산을 연결하여 마을을 이루는 놀이의 순간이 있었음.
  그림자 놀이 수업 시 종이컵 끼워 빛을 섞을 때 종이컵을 쌓아서 한꺼번에 다양한 색이 나오게 표현하였다.

- 달나라 공간을 여러가지 재료로 만들고 달나라 사람들이 되어보는 활동을 준비하였다. 하지만 아이들은 옥토끼가 달나라에 잘 지내고 있는지 궁금하다며 발견한 재료로 우주선을 만들어 달나라에 가보자고 하였고 현장반응에 바로 수정된 경우가 있었다. 재료 사용법이나 놀이 방법 만드는 방법을 소개하지 않아도 아이들 스스로 필요한 재료를 가져가 서로 힘을 모아 만들고 상황을 만들어 놀았다

- 유아라는 대상은 어느 정도 시간적 여유가 있으면 몰입하며 주체적으로 놀이하는 본능이 있는 것 같다.
  <알록달록 감정나라>에서는 부드러운 느낌을 위해 실크천을 걸어놓은 끈을 가지고 갑자기 기차놀이를 한다거나 구름신발이라며 신발 변신하기, <수상한 동물원>에서 동물 집 꾸미라고 나눠준 막대와 종이컵이 탕후루로 변신한다거나, 특히 만 4-5세들의 경우 이러한 주체적 놀이가 강사와의 상호작용을 통해 어떤 식으로 변화되는지 알 수 있었다.

- 매 수업시간이 사실 그런 순간을 발견하고, 예술교육가는 어느정도까지 허용

하고, 다시 자기 주제로 데려올 것인가에 대한 경험인 것 같아요. 예를 들어, 지난시간 종이가 된 아빠 수업시간 2회차에 아빠의 옷을 낚시해서 가져오는 거였는데, 강의 표현을 커다란 비닐로 했는데 아이들이 물 속으로 들어간다며, 비닐 아래로 들어가 터널처럼 돌아다니며, 놀았습니다. 그래서 제가 랜턴을 가지고 왔고, 터널 안으로 들어가 길을 찾는 놀이가 되었어요.

3-2. 프로그램 개발 과정 혹은 수업 현장에서 예술교육가로서 좌절하거나 잘 이루어지지 않았다고 느낀 적이 있으신가요? 있으시다면 어떤 점인가요?

- 재료 사용 시 예상했던 범위를 넘어서는 순간

- 연극이 중심인 차시의 경우 연극적인 몰입과 관계성이 제대로 형성되지 않을 경우 이후 유아들의 놀이가 이루어지지 않음.

- 유아들과 특별히 좌절을 경험 한 점은 없지만, 가끔 찰나의 순간에 발생하는 안전 사고는 놀랄 때가 있다. 유아들과의 수업은 안전이 최고로 중요하다.

- 만2세인 경우 소통하며 진행되는 수업이기 보다 직감적이고 놀이감이 있어야 하는 특징이 있어서 예술적 활동이 제한적이고 확장이 힘들다. 예술수업이라기 보다는 어린이집에서 경험하지 못하는(스케일이 크거나 풍부한 재료) 놀이를 제공해주는 놀이 선생님으로 느껴졌고 어린이집에서 결과물을 가져가기 원하는 경우가 있어서 결과중심의 활동을 구성할 수 밖에 없었다.

- 만 2-3세 수업을 운영할 때 특히 연령이 늦은 아이들이 많아 상호작용이 원활하지 않고 계속 놀잇감을 제공하는 상황이 될 때 예술교육가로서 이 현장에서 어떤 의미를 발견해야하나, 그저 원에서 원하는 스케일이 큰 놀이말고 예술적 경험은 어떤 차별성을 만들 수 있을지 고민이 들 때가 많다.

  만 4-5세의 경우에는 안전 문제를 제외하고는 사실 예술강사가 조금의 열린 질문과 제안만 해도 충분히 다양한 놀이를 펼치고 상호작용 역시 가능하기 때문에 잘 이루어지지 않는다는 느낌을 받진 않는다.

- 개발 과정에서는 매 순간이 그런 것 같아요. 무엇을 덜어내고, 무엇을 중점으로 잡아야되느냐에 대한 고민, 수업에는 활동중심으로 셋팅해야하는데, 보여지는 것에도 욕심을 부려 활동이 명확치 않아진 수업, 아이들의 특성을 잘 파악하지 못해서 수업 운영 시, 아이들 눈높이에 맞춰진 활동이 아닐 때. 또 개

발 시 참여아이들 연령과 확장 시 참여아이들 연령이 다를 때, 그래서 프로그램이 디벨롭되지 않을 때요.

-대상에 대한 탐구

4. 유아를 만나기 위해 어떤 연구와 노력을 하시나요?

- 아이들의 개별특성을 파악, 주제책 탐구
- 해당 연령과의 직접적인 대화, 현 연령이 어린이집에서 현재 어떤 활동을 하고 어떤 것에 관심 있어 하는지 파악.
- 다양한 프로그램을 개발하고, 실제 수업을 진행하기 전에 주변의 유아들과 함께 미리 진행해본다. 또 강사 자체적인 예술성을 위해 그림책과 관련된 전시와 박람회를 관람한다.
- 연령별 발달 특징 탐구 및 관심사/ 유아 관련 예술놀이 프로그램 및 사례 리서치
- "유아를 접근하는 방식에 대한 다양한 사례 리서치,
- 유아들의 개개인 특성이나 연령별 특성에 대한 어린이집에게 질문을 진행한다.
- 이번에 하늘채고운을 했을 때 어린이집에서는 만 2세 발달 특성상 당연히 똥과 방귀를 주제로 한다라는 이야기를 했을 때 나는 이것이 어떻게 예술적인 경험으로 나아갈 수 있을지 왜 만 2세에게 똥,방귀가 의미있는 것인지 의문이 들어 교사들에게 관련성을 질문하기도 했다.
- 개발회의 시, 어린이집에 가서 아이들이 수업시간에 참여하는 모습을 참관하거나 자유놀이시간일 때에는 아이들과 함께 놀이하며 대화한다.

5. 유아가 놀이에 몰입하고 확장하기 위해서는 어떤 조건이 필요하다고 생각하시나요?

- 충분한 재료 탐색 시간
- <관계성>이 가장 중요하다고 본다. TA가 유아를 진심으로 대하고 소통하고자하는 마음, 진심으로 관심 있어 하는 마음, 유아의 이야기를 경청하고 존중하는 태도, 그리고 유연하게 받아들이는 모든 태도를 유아들이 세밀하게 읽는다.
- 유아들이 공간과 예술교육가에 대한 낯을 가리지 않아야 한다고 본다. 새로운 공간에 대한 거부감이 있는 유아들에게 보육교사가 도움이 되기도 하지만, 시간이 걸리는 유아들도 있다. 첫 시작에서 유아들에게 잘 다가가는 것이 필요하다.
- 연령에 따라 차이가 있겠다.
  만2-3세 경우 언어적 표현이 약하기에 직감적,감각적인 요소가 필요하다(재료,

공간)
만4-5세 경우 상상, 자기표현, 주도적 참여가 가능한 환경이 필요하다.

- 아이들이 경험한 것으로부터 새로운 관점을 만들어줄 수 있는 질문을 제공하는 것, 아이들은 결국 몸적으로 자신들의 생각의 확산을 표현하기 때문에 생각나는 순간 아이들이 그것에 몰입할 수 있도록 놀잇감을 제공해야 하는 때가 있는 것 같다. 아이가 몰입했다는 것을 인지하고 지원하는 것 역시 매우 필요한 것 같다.
- 보육교사가 읽어주는 즐거운 책 읽기. 아이들이 책에 대한 이해 또는 주제에 대한 이해. 몰입을 할 수 있는 예술강사의 수업의 도입부. 아이들에게 활동이 제재를 가하지 않기 위해 공간의 안전성과 노래

- 협력 관계 관련

6. <그림책 예술놀이>는 다양한 장르와 경험을 가진 문화예술교육가들이 함께 하고 있습니다. 올해는 처음으로 TA간의 통합 연구라는 협업을 시도해보기도 했습니다. 서로 간의 어떤 영향을 받으셨는지, 앞으로 예술교육가들과 어떤 시도들을 하시고 싶은지 구체적으로 작성해주세요.

- 부족하다고 생각했던 극적인 부분들을 어떻게 풀어가는지 배울 수 있었고 앞으로 이러한 통합연구 개발이 더 많았으면 좋겠다.

- 그림책에서 각 예술 전공에 따라, 혹은 TA 개인이 가지고 있는 기질과 관심에 따라 그림책을 바라보는 시선과 그것을 풀어내는 과정이 전혀 다름을 알 수 있었다. 그림책 탐구 과정에서 서로 디른 발견과 예술 전환 과정을 통해 많은 영감을 주고 받을 수 있었던 것 같다. 또 같은 기관 다른 반을 운영하다 보니 서로 상호작용하며 프로그램을 운영할 수 있었는데, 이는 아이들에게도 TA에게도 신선한 시도 였다고 본다. (뚝뚝뚝 달빛아파트 개발형 3차시, 11월 개발확장형 1차시)

- 확실히 도움이 많이 된다. 장르가 다른 예술교육가에게 장르에 대한 영감도 받고, 서로 프로그램을 진행하는 스타일을 보며 많이 배웠다. 또 프로그램 개발 시 예술교육가들끼리 상의를 할 수 있다는 점은 프로그램의 완성도를 높이는데 큰 도움이 된다.
- 혼자 고민했어야 할 부분들을 함께 고민하고 논의할 수 있었다는 점에서 좋았고 풍성하게 만들수 있었다. 차시 중에 통합 수업이 가능한 차시는 함께 수업해 보는 것도 좋을 것 같다.

- 나는 주로 개발과정에서 서로에게 의견 공유해주기, 서로 수업에 대해 모니터링 해주는 어쩌면 이번 통합 연구에서 가장 소극적인 방식으로 TA간의 협력을 진행하였다. 대상 특성상 수업 참여에 있어 많은 능동성을 발휘할 수 없기 때문에 준비량이 상당한 와중에 연속적인 프로그램 개발에서 내가 매우 소진된다는 느낌을 받고, 유아문화예술강사로서 지속할 수 있는가에 대한 의문이 들었는데, 이 통합연구를 통해 매너리즘에 빠질 수 있는 부분이 상대의 의견을 통해 환기되고 내 수업에서 이런 부분이 이렇게 느껴지고, 여기에 이런 걸 더하면 더 재밌는 수업이 되겠구나 하는 개발하는 흥미를 다시 되찾게 해주었다. 이건 이벤트적으로 이루어질 게 아니라, 서로가 소진되지 않기 위해 필수적으로 함께 연구하고 개발하는 과정이 필요하다고 생각한다.

- 저는 각자의 프로그램에 대해 주제와 부합하는 활동으로 계획하였는지, 실행시 어떠한 계획들이 실행과 달랐는지, 더 계획에 가까우려면 어떻게 수정해야 하는지, 모니터링을 통해 발문의 내용과 타이밍에 대해 협업했고, 이 협업은 주제에 관련된 컨텐츠들에 더 집중하는 개발의 형태였고, 실질적으로 적용되는 통합개발이 즐거웠습니다.

유아 맞춤형 수업을 위해 어린이집 교사와 협력하여 프로그램을 개발하고 운영하며, 어린이집 사전·사후 연계 활동을 진행합니다.

7-1. 놀이 전문가인 어린이집 교사와 예술전문가인 예술교육가의 놀이 방식은 어떠한 차이점과 공통점이 있으며, 이러한 교사와의 협력이 예술교육가에게 어떤 영향을 끼치는지, 사례를 들어 작성해주세요.

- 어린이집에서는 장소적 재료적 한계가 있다보니 활동이 1차원적으로 제한적일 수 있는데 이러한 기회를 통해 그림책을 확장해서 보려하는 듯 하다. 실제 사례에선 역시나 공간적 한계가 있다보니 본 프로그램에서 했던 활동을 다시 한번 해보는 정도인듯하다.

- 놀이를 표현하는 행위 자체는 같을 수 있으나, 예술교육가는 그 행위의 '의미'를 가지고 제시 제안한다는 점이 다르다. (예, 솜 놀이 - 보육교사는 해당 연령을 고려한 오감(촉감) 활동 / 예술교육가는 향후 '구름'에 대한 관심을 가질 수 있는 확장에 대해 생각하고 운영)

- 어떤 부분은 비슷한 부분이 꽤 있다. 오히려 어린이집이라는 공간과 꿈꾸는

예술터의 공간 자원에서 차이를 보이는 것 같다. 어린이집에서 못하는 활동을 그림책예술놀이에서 하고 싶어 하신다.

- 어린이집 교사와 가장 큰 차이점은 예술적 관점과 예술적 접근방식이다. 그림책을 해석하는 관점, 놀이의 확장 방식이 다르지만 아이들의 관점에서 생각하려고 하는 마음은 공통점이라 하겠다. 예술교육가는 결과 중심 보다는 과정중심이 중요하다고 생각하는데 이런 점에서도 다소 차이가 있는 어린이집 교사도 있다. 그러다보니 확장에 대한 제한, 단편적 놀이구성, 예술장르의 한계성(시각장르 중심)이 있다.

- "만 2,3세의 프로그램에서는 아이들의 개월 수에 따라 상호작용의 정도에 따라 내가 예술교육가이고 놀이전문가랑은 다름을 느끼는 정도의 차이가 있다.

  사실 상호작용이 어려운 2,3세를 만났을 때는 나는 그저 놀 수 있는 환경을 세팅하고 아이들의 놀이에 의미부여를 하고 놀이를 지원하는 놀이 전문가랑 다를게 없다. 내가 10년 이상 예술교육현장에서 있으면서 예술교육을 하고 있구나라고 느꼈던 순간은 참여자가 예술교육현장에서 함께 있는 다른 사람들과 관계를 맺고, 예술을 통해 삶의 통찰력을 깊이 하는 순간이다. 만 4,5세한테는 이런 부분이 자주 발견된다. 함께 노는 친구들과 어린이집에서보다 더 협력하여 새로운 놀이를 발전시킨다거나 수업을 통해 주변 동물들에 애정을 갖는다거나, 작은 구멍들을 더 자세히 보거나 구멍만 보아도 무언가를 상상하는 능력 등 말이다. 놀이전문가와 예술교육가가 다른 점이라고 하면, 세상에 대한 질문을 계속 하게 만드는 것, 호기심을 갖게 하는 것, 그 아이가 그 아이의 언어로 온전히 표현하도록 지지하는 섬세함이 예술교육가가 좀 더 가진 힘이라고 생각한다.
  다만 놀이전문가인 교사는 아이의 눈높이에서 상호작용에 능통하며, 아이가 무엇을 필요로 하는지 빠르게 캐치한다. 그래서 아이와의 소통에 있어서 배울 점이 있고, 놀이의 접근 방식에 대한 스펙트럼에 대해 도움을 받을 수 있다.

- 어린이집 교사들은 그림책을 해석하는 관점, 아이들이 흥미로워하는 지점과 놀이의 형식으로 변환에 대해 대체적으로 잘 하시는 것 같아요.
  예술가는 전혀 다른 이야기, 놀이인 것 같아도 첫번째 수업에 적용해 예술언어를 만드는 것이 탁월한 것 같아요.

7-2. 어린이집에서 운영하는 사전, 사후 연계 활동은 프로그램에 어떤 영향을 미친다고 생각하시나요?

- 아이들의 관심도, 흥미를 높일 수 있고 유아들은 반복을 통해 더욱 깊게 체득하고 느끼게 할 수 있겠다.

- 사전활동은 본 프로그램을 구성하기에 앞서 아이들이 그림책에서 어떤 놀이를 발견하고, 확장하고 싶어하는지 그 대상의 관심도를 즉각적으로 발견할 수 있는 중요한 지점이다. 하지만 현재 사전활동이 본 프로그램 운영 전에 이루어지기보다 본 프로그램 운영과 동시에 이루어지다 보니 본 프로그램을 위한 사전 단계 정도로 활동이 되는 지점이 매우 아쉽다.

- 어린이집에서 운영하는 사전 사후 활동이 만 2-3세에게는 프로그램 이전 이후에 자극과 프로그램에 대한 몰입에 영향을 주는 듯하다. 영아들일 수 록 미리 경험을 하고, 이야기를 나누고 꿈터에 왔을 때 짧은 프로그램 진행 시간 동안 놀이에 몰입하는 시간이 길어진다. 영아는 완전 새로운 부분을 받아들이기에는 시간이 필요하다.
  만 4-5세의 경우 예술교육가의 프로그램 만족에 대한 부분과 연결되는 듯하다. 프로그램 이후 놀이 활동에 대한 공유가 추후 프로그램을 운영하는데 도움이 되고, 발문을 진행하는데 도움이 된다. 그리고 예술교육가로서 유아들에게 어떤 영향을 준것에 대한 뿌듯함도 생긴다.

- 프로그램을 좀 더 풍성하게 아이들이 경험할 수 있도록 도와주며 예술적 경험이 일상 생활과 연계되고 확장하는데 영향을 준다고 생각한다

- 매우 도움이 된다. 사전 연계의 경우 아이들이 입체적으로 그림책을 경험하고 1시간 이내의 예술놀이 프로그램에서 그 때의 단편적인 선경험을 바탕으로 더 확장된 표현과 놀이를 할 수 있게 된다고 생각한다. 또한 아이들이 주제에 대해 어떻게 생각하는지도 짐작할 수 있다.

  사후 연계의 경우 예술놀이 프로그램이 어떻게 아이들의 삶에 확장됐는지 볼 수 있는 예술강사로서는 프로그램의 피드백과 다름이 없다고 생각한다.

- 네, 정말 많이 영향을 미칩니다.

예술교육가 <그림책 예술놀이> 정성적 평가 관련 서면 인터뷰 질문 항목 및 결과

정성적 평가 관련 서면 인터뷰를 살펴보니 첫 번째 그림책 연계에 있어 그림책의 주제를 중심으로 프로그램 구성하는 경향이 높았고, 이러한 주제가 유아의 흥미나 이해도와 연계될 수 있도록 적용하고자 하는 시도를 주로 보였다. 하지만 주제 연계에 대

해서 주제를 중심으로 예술교육가가 다양한 그림책들을 연계하여 유아에게 적합하고, 본인이 다루고자하는 예술적 장르의 경험이 잘 드러날 수 있도록 경향과 하나의 그림책을 통해 유아가 자신만의 방식으로 그림책을 해석해볼 수 여지를 줄 수 있다는 의견으로 나뉘었다. 이러한 부분에서 유아 중심으로 그림책을 연계한다는 것은 무엇인지에 대한 추가 논의가 이루어질 필요가 있음을 느꼈다.

두 번째 프로그램 개발 프로세스에서 공통된 부분은 우선 그림책 탐색을 통해 예술교육가가 흥미 있는 예술적 소재나 주제를 파악하고 유아의 입장에서 어떤 것에 흥미를 보이는가를 바탕으로 프로그램 맥락 및 활동 구성을 이룬다는 점이라는 것을 알 수 있었다.

세 번째 예술적 놀이 방법론에 있어서는 모든 예술교육가들이 유아의 자발적 놀이 확장에 대해 의미 있게 생각하는 것을 확인할 수 있었고 다만 이러한 놀이적 확장이 이루어지지 않았을 때 혹은 영아 대상 프로그램을 운영할 때 감각 중심의 활동들로만 이루어진 프로그램 구성이 예술적 방향에서 어떤 의미를 만드는가에 대한 의문점이 있음을 발견할 수 있었다.

네 번째 유아에 대한 탐구를 위해 어린이집 유아들에 대한 현장 모니터링, 유아 발달 특성에 대한 리서치 등이 이루어지고 있음을 알 수 있었다. 유아에 대해 접근하는 방식에 있어서 유아에게 관심을 가지는 것, 유연하게 대처하는 것이 중요하다 보았고, 영아의 경우 감각적 접근, 유아의 경우 자기주도적 참여 독려 등을 제안하는 것에서 유아와 만나는 것에 차이가 있음을 이야기하였다. 또한 유아가 충분히 탐색할 수 있는 공간의 안전성과 시간도 필요함을 공유하였다.

다섯 번째 협력 관계에 있어서 2023년 실행했던 예술교육가 간의 통합연구 개발 과정에 대해 모두 긍정적인 반응을 보였다. 자신의 프로그램을 객관적인 시선에서 볼 수 있고, 프로그램의 질적 완성도를 높일 수 있다고 생각하였다. 그렇다면 놀이 전문가 입장에서 예술교육가의 프로그램은 어떤 의미가 있는지 함께 공유해볼 필요성이 있다고 판단하였다.

놀이전문가로서 참여원 교사와의 협력이 미치는 영향력이나 차이에 대해 과정 중심을 지향하는 것, 같은 주제나 소재에 의미화를 통해 다른 세상을 경험할 수 있도록 하는 것에 큰 차이가 있다는 주된 내용이었으며 다만 유아의 흥미를 잘 이끌어내는 접근 방식에 있어서 참여원 교사의 역할이 크다고 하였다. 또한 사전, 사후 활동의 공유는 프로그램에 대한 피드백과 동일한 것으로, 반드시 필요하며, 프로그램을 입체적으로 경험하고, 어떻게 확장되었는지에 대한 의미를 발견할 수 있다는 것이 주를 이루었으며, 그림책에 대한 유아들의 관심사가 어떤 식으로 변화되고 발전하는지 추이를 지켜

볼 시간이 필요함을 이야기하는 예술교육가도 있었다.

이 지점에서 사전, 사후 활동 공유에 대한 것이 피드백 이외에 유아의 발달 과정에서 어떤 의미가 있는지, 어린이집에서의 놀이와 동일한 성격의 놀이를 <그림책 예술놀이>를 통해 적용해본다는 것은 어떤 의미인지 등을 라운드 테이블에 적용해보아도 좋겠다는 생각이 들었다.

3) 지속적인 유아문화예술교육을 위한 라운드 테이블 기획 및 운영

: 성남형 유아문화예술교육 사업에 참여하고 있는 예술강사, 유아협의회 및 교사 그리고 예술교육의 대상인 유아 모두가 함께 의미를 발현할 수 있는 공통의 방향과 철학이 필요하다 판단하였고, 정성적 평가로서 크게 2가지 방향으로 예술강사들의 수업 사례와 각자가 생각하는 유아문화예술교육의 방향성을 설문하고, 이 설문의 결과를 바탕으로 라운드테이블을 꾸려서 유아의 놀이와 그림책을 매개로 한 예술교육의 궁극적 방향성에 대해 의미를 정리하는 시간을 갖기로 하였다.

- 라운드 테이블 구성 및 계획

예술교육가는 어떻게 하면 그림책 예술놀이를 통해 지속적으로 유아를 만날 수 있을까요?

- **라운드 테이블의 취지**

예술교육가	유아	교사
예술가+기획자	능동적인 놀이 주체자	안전 관리 및 놀이 지원자

성남형 유아문화예술교육이 시범 운영 사업을 포함하여 햇수로 3년차에 접어들었습니다. 유아의 당사자성과 깊이 있는 그림책 탐구를 위해 예술교육가는 그림책 예술놀이의 전체적 기획과 운영을, 유아를 누구보다 잘 이해하고 있는 어린이집 교사는 놀이의 지원자로서 함께 의견을 내고 현장에서의 유아의 안전 관리를 맡아 다양한 프로그램들의 개발과 확산을 이뤄나가고 있습니다. 이러한 협력은 어린이집에서는 경험할 수 없는 창의적이고 다양한 재료들을 활용한 놀이를 경험할 수 있다는 점에서, 예술교육가의 입장에서는 교사와의 협력을 통해 참여 대상에게 더 적합한 예술적 경험을 공유할 수 있다는 것에서 이 사업의 유의미함을 발견할 수 있었습니다.

그 과정에서 예술교육가들은 어린이집과의 다른 환경 제공에 대한 부담감, 그림책 예술놀이 과정에서 놀이 전문가와는 다른 예술교육가의 정체성은 무엇인가? 에 대한 고

민이 생겼습니다. 그림책 예술놀이의 기획자인 예술교육가가 현장에서 소모되지 않고 유아를 위한 그림책 예술놀이를 지속하기 위해 성남형 유아문화예술교육의 철학과 의미에 대해 재고해보는 시간이 필요하다고 생각하였습니다. 그래서 예술교육가와 유아놀이전문가가 만나, 그림책 예술놀이 안에서의 예술교육가의 정체성은 무엇인지, 성남형 유아문화예술교육만의 철학과 방향성에 대해 함께 이야기하는 자리를 마련하고자 합니다.

- **라운드 테이블의 방식**

라운드 테이블은 예술교육가들의 그림책 예술놀이 사업에 대한 사전 질의응답, 어린이집 교사들의 사후 설문조사 결과를 바탕으로 이루어진 4가지의 주요 주제를 중심으로 현재까지 우리가 어떤 과정을 거쳐왔는지를 되돌아보고, 각 참여자들의 주제에 대한 3분 이내의 의견을 듣고 공통된 키워드를 중심으로 토론을 진행합니다.

- **라운드 테이블 참여자**

예술교육가 : 김연진, 김지현, 나수아, 노주연, 이가은
유아놀이 전문가 : 권경선, 안성숙, 유상미
모더레이터 : 윤신혜
성남문화재단 관계자 : 정민혁, 박지영

- **라운드 테이블 운영 시간**

총 120분 (주제별로 20분 주제별 의견, 10분 토론)

- **라운드 테이블 계획**

논의 주제	현재의 우리
1. 그림책 예술놀이 사업에서 그림책을 활용한다는 의미는 무엇이고, 어떠한 방법으로 그림책과 예술을 연계할 수 있을까요?	한 권의 그림책을 중심으로 연계할 경우 그림책 자체를 심도 있게 탐구할 수 있다는 장점이 있으나, 어린이집에서 원하는 그림책이 예술적 연계를 하기에 적합하지 않을 수도 있다. 여러 권의 그림책을 중심으로 연계할 경우 그림책 자체에 대한 탐구라기보다는 그림책 간의 공통된 주제를 중심으로 확장하여 프로그램이 운영된다. 이럴 경우 그림책이 중심이라기보다는 주제를 위한 수단으로 활용될 수 있다. 그림책은 깊이 읽는다는 것은 무엇인지, 그림책 중심의 예술놀이라 했을 때 어디까지 확장 가능한 것인지 논의할 필요가 있다. (예술교육가의 관점과 상상, 주제를 중심으로 그림책 자체의 맥

	락을 벗어난 확장 등)
2. 연령별로 적합한 예술놀이는 무엇인가요?	만 2-3세 의 경우 감각 중심, 놀이할 수 있는 안전한 환경 제공이 필요하다. 교사들의 의견에서도 만 2-3세에게 적합하지 않은 교보재나 활동, 안전성에 대한 의견이 다소 있었다. 만 4-5세의 경우 유아 스스로의 상상, 자기표현, 주도적 참여가 가능하여 다양한 예술적 경험을 나누기에 용이하다. 예술교육가에게 있어 예술적 경험을 나눈다는 것은 참여 대상이 그 과정 안에서 주도적인 참여와 자기표현을 한다는 것에 큰 의미를 둔다. 유아의 경우 주도적인 놀이의 확장이 이러한 의미를 만드는데, 영아의 경우 상호작용이 원활하지 않기 때문에 어린이집과는 스케일이 다른 환경 조성에 집중하는 경우가 많은데, 이 점이 예술교육가가 소모적이라고 느끼는 경우가 더러 있다. 놀이전문가인 어린이집 교사와는 다른 예술교육가가 영아에 대한 상호작용 방식, 의미 발견은 무엇인지 나누고자 한다.
3. 예술적 경험과 놀이는 어떤 연관성을 가질까 (단순히 환경지원에서 더 나아간다면 어떤 방향으로 나아가야 할까요?)	어린이집 교사분들의 의견을 살펴보면 어린이집과는 다른 스케일의 환경 지원, 창의적 활동에 대한 이야기들이 많다. 예술교육가들 역시 유아들의 놀이의 확장을 위해 다양한 재료 및 환경 지원을 하고자 한다. 하지만 이는 어린이집 교사분들도 충분히 지원하시고 있는 부분이며 공간 특성에 다름이 그림책 예술놀이의 차별성을 만들기에는 의미가 다소 약하기에 예술교육가가 기획하는 그림책 예술놀이는 공간적 이점을 넘어서서 어떤 점이 어린이집 교사들의 놀이 지원가 다를 수 있는가에 대한 논의가 필요하다.
4. 유아의 능동적인 놀이 발현을 위해서 예술교육가는 어떤 태도를 가져야 할까요?	예술교육가들의 의견에 따르면 첫째로 어린이집 교사와 예술교육가가 제안하는 놀이의 방식은 비슷하나, 그것을 의미화하는 과정에서 차이가 있다는 의견이 있었다. 이를테면 구름을 경험하기 위해 솜으로 감각 놀이를 하는데 그치는 것인지, 아니면 솜을 구름을 그 자체로 믿게 하는 것의 차이를 들 수 있다.

	두 번째로 공간의 다름으로 인해 같은 형태의 놀이 임에도 다르게 경험한다고 하였다. 예술교육가들은 예술적 경험과 의미를 프로그램 안에 녹여낸다는 것에서 그림책 예술놀이의 특별함을 이야기하고 있는데, 우리가 말하는 예술적 경험이 어린이집 교사가 아이들의 놀이의 확장을 위해 지원하고 발화하는 부분과 어떠한 점이 다른 것인지 구체적인 의견이 더 필요할 것 같다.

- 최종 라운드 테이블 운영

: 라운드테이블은 예술교육가 뿐만 아니라 그림책 놀이 전문가로써 유아협의회에서 활동하시고 계신 그림책 달달 연구소 원장선생님 3분을 모시고, 서로의 입장에서 <그림책 예술놀이>의 과정이 어떤 의미를 가지고 있는지 자유로운 토론의 자리를 갖고자 하였다. 라운드 테이블 세부 계획안에 대해 참여자 모두에게 사전 전달하였고, 발언 내용을 정리하여 참여하였다.

일시 : 2023년 10월 20일 (월) 17:00-19:00
장소 : 성남꿈꾸는 예술터 3층 통합랩
참여자
예술교육가 : 김연진, 김지현, 나수아, 노주연, 이가은
그림책 놀이 전문가 : 권경선, 안성숙, 유상미
성남문화재단 관계자 : 정민혁, 박지영
모더레이터 : 윤신혜

Q1 그림책 예술놀이 사업에서 "그림책을 활용한다" 는 의미는 무엇이고, 어떠한 방법으로 그림책과 예술을 연계할 수 있을까요?

나수아 저는 주로 그림책 극적 요소, 텍스트, 스토리, 인물, 오브제를 극적으로 연계해서 진행합니다. 자신들의 생각을 발표할 수 있는 수업을 할 때 그림책을 활용합니다.

김지현 저는 시각 예술장르를 하다 보니까 그림책 작가에 대한 생각에서부터 접근을 하는 편이예요. 그래서 **이 작가가 그림을 왜 이렇게 그렸는지, 이 스토리를 통해서 뭘 얘기하고 싶어하는지를 좀 더 깊이 있게 읽어보는 편입니다. 그래서 그 주제를 다양한 기법으로 표지는 어떻게 했고 파라텍스트, 배치, 그림 등의 어떠한 요소들을 깊이 있게 읽어보고 아이들이랑 그것들을 확장해서 풀어가는 방식**으로 중점을 두고 있습니다.

노주연 저는 무용 전공을 해서 그림책 안에 있는 움직임적인 요소들을 보는 편인데, 올해 4권의 그림책을 연계 하면서 장르적 접근이 어려운 점도 있었지만, 제가 이전에도 통합예술 경험이 있었기 때문에 다양한 예술 장르를 녹여 내려 했습니다. 이 사업 자체가 **그림책 연계이니까 그림책 안에 있는 맥락, 안고 있는 주제, 기법 등을 중심으로 개발하면서 아이들이 그림책을 온전히 경험했으면 좋겠다는 전제하에 접근합니다. 그런데 예술적으로 접근하기 어렵거나 이야기 없이 기법과 요소들로만 구성되어있는 그림책의 경우 하나의 맥락과 서사 중심으로만 접근하기는 어려워서 어떤 그림책을 만나느냐에 따라 다를 수 있겠다는 생각이 들었어요.**

특히 주제 중심으로만 접근하고자 하다 보면 프로그램의 방향이 조금 빗나갈 수 있겠다는 생각이 든 적이 있었는데요, <바다 유니콘>이라는 그림책을 개발한 적이 있었는데, 그 그림책의 주제는 "다름의 대한 이해"였습니다. 연계한 프로그램을 그림책 안에 있는 내용, 요소에 집중해서 개발했었는데요, 주제와는 많이 빗나갔다는 생각이 들었어요.

이번에 이걸 만약에 주제 중심으로 수정한다면 어떻게 될까 생각해보니, 아이들 입장에서는 주제가 다소 무겁고 주제를 따르자니 예술가의 입장에서는 완전히 그림책 안에서 벗어나서 다른 접근 방식이 되어 결국엔 그림책이 예술놀이 안에서 사라지게 되는 것 같아요.

이가온 그림책의 교훈이 중요할까? 아이들에게 나눌 예술적 경험이 중요할까? 이런 부분을 몸으로 많이 부딪히는 경험을 했습니다. 그리고 생각한 것은 그림책 자체가 주는 메시지보다는 아이들이 이것과 연계된 경험을 함께 이야기하는 것이 중요하다고 생각해요. 그래서 메시지보다는 그림책의 대 주제가 중요하다고 생각합니다.

이번에 <가을 숲 속에서 벌어지는 일> 프로그램을 준비하면서 어린이집 선생님께서 아이들이 가을에 낙엽을 보고 쓰레기라고 생각하는 것이 아니라 재미있는 상상을 했으면 좋겠다고 하시니 저도 가을이라는 대주제를 바탕으로 다양한 그림책을 서로 읽어보고 아이들에게도 감상하게 하고 무엇이 흥미로웠는지 함께 추렸습니다.

특히 **우리 프로그램 안에서의 경험이 가치 있으려면 결국 아이들의 삶이랑 가까워야 한다고 생각해요. 이런 일이 벌어질 수 있지 않아? 너라면 어떻게 할래? 이런 식으로 아이들과 바톤을 계속 넘기면서 캐릭터나 소재를 활용했어요.** 그림책 '줄줄이 꿴 호랑이' 등 제가 다룬 그림책들이 주는 메시지가 동시대하고는 맞지 않다고 생각했기 때문에 그런 접근 방식을 더 활용해서 신규 프로그램을 개발했습니다.

김연진 이 논의 자체를 하게 된 계기는 예술교육가가 그림책 예술놀이를 개발함에 있어서 때로는 그림책이 주제를 위한 수단으로 활용되고 있는 것은 아닌가에 대한 물음, 또는 그림책을 완전하게 탐구하자니 어린이집에서 원하는 대상 맞춤의 방향(원하는 주제)과 어긋나거나 예술적 놀이지원에 한계가 있는 것은 아닌가 등 방향성 부재로 인해 혼란이 있었던 것 같아요.
이 부분에 있어서 저는 어린이집과 협의 하에 주제 관련하여 하나의 그림책을 깊이 탐구하는 방식으로 그림책 예술 놀이를 개발했고, 그 때 예술교육가로서 의미를 발견할 수 있었던 것 같아요. 그림책이 어떠한 주제를 뒷받침하는 좋은 수단이 될 수도 있지만, 그림책 자체가 예술 작품이라고 생각해요. 그래서 그림책을 예술작품으로 대하고 탐구할 때 한 권에서도 여러 주제를 아이들이 발견하고 느낄 수 있다고 생각해요. 그 시각을 확장할 수 있도록 안내하는 작업도 예술교육가의 몫이고요. 예를 들어 백희나 <달샤베트>의 경우 환경, 이웃, 달의 변화 등 다양한 주제를 발견할 수 있죠. 어린이집에서는 그 중 한 가지의 주제를 선택했을지라도 예술교육가가 유아들로 하여금 그림책을 폭넓게, 감각적으로 느낄 수 있게 안내한다면 어린이집에서 원하는 주제뿐만 아니라 예술교육가가 아이들과 나누고자 하는 것도 나눌 수 있고, 그림책을 창작한 작가의 의도 또한 여러 방면에서 탐구하는 재미를 느낄 수 있죠.
하지만 여기서 예술교육을 함에 있어 더 가치 있다고 여기는 부분은, **예술교육은 아이들의 삶과 연결되는 것으로 그 아이의 일상에 새롭고 낯선 시선을 깃들게 만드는 것이에요. 즉, 하나의 주제로 여러 그림책을 수단으로 활용하는 것이 좋은지, 한 권을 깊이 있게 탐구하여 개발하는 것이 좋은지 등 어떠한 방법론에 대한 우열보다는 결국 모든 방향성은 우리가 만나는 아이들에게 있고, 예술교육가가 그 아이들과 무엇을 나누고 싶은지, 그들은 무엇을 원하는지에 따라 방법론을 얼마든지 바뀔 수 있다고 생각합니다.**

윤신혜 선생님들의 말씀처럼 각자의 예술 장르, 그림책 접근 방식에 따라 다양한 방법론이 있을 수 있고, 결국 예술교육가는 프로그램 이후 아이들이 자신만의 의미를 만드는 것이 필요하다는 것이 공통된 시각인 것 같은데요, 안성숙 원장선생님께서 만드신 <그림책 깊이 읽기>라는 책자를 보니 하나의 그림책을 가지고 다양한 방식의 읽기를 어린이집에서 진행하더라구요, 모두가 그렇진 않겠지만 저희가 요청하는 사전 활동 안에서 어린이집에서 그러한 그림책 읽기가 어느 정도 선행될텐데, 예술교육가로서 나 혼자가 아닌, 이런 어린이집의 사전활동과 그림책 연계를 더 면밀히 연결할 수 있는 선생님들의 방법론은 없으실까요?

안성숙 예술교육가분들의 말씀이 정답은 없지만 모두 정답 같아요. 일단은 예술적 경험을 할

수 있는 그림책 선정이 가장 중요한 것 같아요. 다만 유아와 맞지 않는 그림책이 선정되는 등 문제가 생겼을 경우, 예술교육가 분들이 각자의 역량에 맞춰서 내 눈에는 보이지 않던 그림책의 다른 면을 발견하여 예술놀이 프로그램으로 개발 하셨더라구요.
참여 어린이집에 따라 그림책을 통한 다양한 예술적 경험을 좋아하는 곳이 있고, 엄마 같은 마음으로 아이들이 무언가를 느끼고 깨달았으면 하는 방향을 원하는 곳도 있기 때문에 교훈적 요소가 강한 그림책을 제안 받으셨을 때 당황스러웠을 것 같아요. 예술은 즐거움이고 즐거움은 놀이인데, 이걸 어쩌지 하면서요.
결국 그림책을 예술적으로 경험한다는 것은 앞에서 두 선생님께서 말씀하신 것처럼 그 아이의 생활 속에 예술이 녹아들어서 어떤 삶이 되어야 한다는 것, 놀이 지향 교육이 그 끝에 닿아 있다고 생각이 듭니다. 만약에 우리가 내년에 또 이렇게 그림책 연계 프로그램을 한다고 했을 때, 그림책 선정에 있어 어린이집에서 좀 더 예술적인 요소가 강조될 수 있도록 선정한다면, 예술교육가들의 고민이 적어지겠다라고 생각해요.
그래서 어린이집 교사에게도 그림책을 보는 눈을 키울 수 있는 교육이 중요해요. 다만 자신이 직접 그림책 하나를 깊이 읽으면서 그걸 경험해보기 전까지는 저희의 교육이 단순히 이론, 지식일 수 밖에 없죠. 그림책이 이렇게 놀이로 펼쳐질 수 있으려면 시간이 필요하고, 예술교육가 분들이 성장하는 것처럼 어린이집 교사들도 해를 거듭하면서 함께 성장해나가고 있는 과정이라 생각합니다. 또한 예술교육가들은 바라보는 시각이 남다르기 때문에 그림책에 대한 정기적인 교육을 진행할 때 예술교육가들이 함께 해도 좋을 것 같다고 생각합니다.
또한 그림책 자체가 예술작품이고 이 그림책으로 놀이하는 것이 예술적 논리인데, 여기에 교사의 의도가 많이 들어가서 유아에게 가르치고자 하면, 그 가르침은 멈추게 됩니다. 교사가 유아와 그림책을 감상할 때, 이 그림책의 서사적 특징과 교훈적 설명을 중심으로 읽다보면 아이들은 정답을 맞춰야 된다는 생각 속에서 그림책의 파라텍스트를 바라볼 눈이나 마음도 없게 되는 것이죠.
제가 만든 <그림책 깊이 읽기> 책의 내용을 보시면 어느 날은 표지만 갖고 깊이 있게 읽은 날이 있는데, 아이들의 이야기가 무궁무진하게 쏟아져 나오는 거예요. 그런 반응들을 짚어낼 수 있는 것이 교사의 힘인데, 대부분의 교사들이 그림책을 스토리 위주로 읽어주다 보니 이러한 경험들이 나오기 어려운 거죠.

윤신혜 예술교육가들은 아이들을 단편적으로 만나기 때문에 아이들이 그림책에 대해 어떤 부분을 흥미롭게 느꼈는지, 그림책과 관련된 선경험은 어떤 것이 있는지 파악하기 어려운데 이러한 어린이집에서의 사전 활동이 예술교육가의 프로그램 개발 과정에 더 녹여진다면 좋겠네요.

나수아 그림책마다의 경험이 다르고 어떤 프로그램의 경우에는 프로그램을 개발할 때 사전 활동을 하지 않는 편이 나았다는 생각이 들 때가 있어요. 이를테면 저는 이수지 작가님의 '그림자 놀이'를 연계하여 프로그램을 개발했었는데 어린이집 사전 활동으로써 그림책을 읽어주기보다는 그림책의 장면들을 복사해서 붙여놓아달라고 요청드렸었어요. 아이들이 본 프로그램에 참여했을 때 뭔가 더 찾아 낼 수 있는 부분들을 만들고자 했기 때문에요. 또 그림책 '곰 사냥을 떠나자' 아이들이 서사적 내용을 사전에 미리 알게 되어

버리면 수업 안에서 "과연 오늘은 곰을 만날까? 안 만날까?" 이러한 흥미 유발이 다 깨져버리게 되죠. 그래서 오히려 경우에 따라 사전 활동에서의 그림책 읽기가 독이 되기도 하지 않나 라는 생각이 들더라구요.

유상미 저는 의견 하나, 질문 하나가 있습니다. 그림책을 활용한다는 것이 무엇인가라는 논의 주제잖아요. 저희는 그림책을 연구하는 사람으로서 그림책을 활용한다는 명제에 굉장히 거부감이 있어요. 그림책이 도구가 되는 것이기 때문에 거기에 찬성할 수 없거든요. 그런데 예술교육가분들의 이야기 들으면서 어린이집에서 그림책 예술놀이 사업을 활용해서 어린이집이 이루고자 하는 어떤 교육이나 주제를 하고자 할 때 예술교육가분들이 매우 난처함을 느끼신 경험이 있구나라는 생각이 들었어요. 그림책을 선정하고 프로그램을 개발할 때, 막연하게 어린이집에서 어떤 그림책으로 하실 건지 너무 열려 있는 선택지 안에서 하라고 하면 이야기 하기 어렵잖아요. 그렇다고 딱 정해주는 것은 그들의 선택권과 주도성을 침해하는 것 같아서.. 어떤 테두리 안에서 선택할 수 있는 방법을 찾아나가면 어떨까하는 의견이 있구요,
교사와 예술교육가의 수많은 프로그램 개발 회의를 통해 4주차의 수업 활동이 계획되는데, 꿈꾸는예술터 수업 이전에 어린이집에서의 사전 활동이라는 것이 그 4주차 수업 중 어디에 녹여드나에 대한 궁금함이 생겼어요. 아이들의 사전 경험 역시 "그림책을 마음껏 다양하게 읽어오세요" 해놓고 4주간의 예술 교육에서는 전혀 반영이 되지 않는다면 그 과정 자체로 의미가 있겠지만 좀 아쉬운 것 같아요.

안성숙 저는 어린이집에서 사전 활동과 그림책 읽기가 필요하다 생각하는데요, 어떻게 읽어주느냐에 따라 아이들이 나오는 발화가 달라요. 아까 나수아 예술교육가가 말씀하신 그림책 사전 읽기가 오히려 방해가 됐다라고 하는 것들에 대해서는 스토리 위주로 읽었기 때문이에요. 표지만을 보고 아이들에게 "왜그랬을까? 어떻게 됐을까?" 궁금증을 유발하고 상상해보게 한 다음, "우리 어떻게 됐는지 예술터에 가서 알아볼까?"라고 제안할 수도 있거든요.

윤신혜 그러니까 사전 경험이라는 게 그림책 자체를 꼼꼼히 감상하는 것이 아니라, 어떤 호기심을 주는 것 역시 사전 경험이 될 수 있다는 말씀이시네요. 사전 경험에 대한 이해가 달랐던 것 같아요.

안성숙 맞아요. 교사는 프로그램 참여 전 내가 이 장면에서 무슨 질문을 하면 좋을까? 사전 발문을 생각해보는 것 역시 사전 경험이라고 할 수 있습니다. 놀이 활동을 말하는 것이 아니라 그림책 읽기의 경험이요.

유아의 지속적인 놀이 확장을 위한 모두의 시선집 <내가 가는 길이 그림이 되고 있어>
라운드 테이블 녹취록 최종본 일부 발췌

- 최종 라운드 테이블 운영 평가

: 예술교육가 뿐만 아니라 그림책 놀이 전문가로서 3분의 참여로 인해 <그림책 예술놀이>의 방향성과 의미에 대해 입체적으로 바라볼 수 있는 시간이 되었다. 본 라운드테이블에서 발견한 유의미한 지점은 다음과 같다.

첫 번째, <그림책 예술놀이>에서 그림책을 연계한다는 것은 결국 그림책의 세계가 유아들의 삶이 맞닿을 수 있도록 연결할 수 있는 과정을 만들어야 한다는 것이다. 그러기 위해서는 예술교육가의 고군분투만 있는 것이 아니라 그림책을 다양한 방식으로 읽게 해주는 교사의 역할도 필요한 것임을 확인할 수 있었다. 특히 사전, 사후 활동에 대해 단순히 그림책의 내용을 읽게 하는 것에 그치지 않고 그림책 자체에 호기심을 갖게 하는 것, 그림책과 관련하여 유아의 선경험을 넓히는 과정이 모두 포함됨을 새롭게 발견할 수 있었다.

두 번째 영아와의 <그림책 예술놀이>의 유의미한 의미에 대한 재발견이라 할 수 있다. 사전 서면 인터뷰를 통해 예술교육가로서 예술교육 현장에서 가장 유의미한 순간은 프로그램의 과정이 동기가 되어 참여자가 자신의 관점과 방식으로 삶을 바라보고 몰입하는 것인데, 영아는 소통부터 쉽지 않아 감각적 경험에서 그치는 것 같아 어떤 의미와 방향을 추구해야할지 고민이 된다고 하였는데, 영아의 발달특성이 상반기와 하반기가 다를뿐더러 단순히 예술교육가의 역량 뿐만 아니라 충분히 그림책 세계를 펼칠 수 있는 환경 조성이 중요하고, 한번의 경험으로 영아들이 이러한 발현이 불가하므로 지속적인 연계 사후 활동이 있다면 영아 역시 충분히 예술교육프로그램을 통해 의미 발현할 수 있음을 나눌 수 있었다. 또한 실질적으로 <그림책 예술놀이> 이후 영아의 변화를 발견하는 사례가 많았다는 이야기를 통해 당장의 눈 앞에 예술적 경험의 결과가 바로 발현될 순 없지만 이러한 경험의 과정을 믿고 프로그램을 기획, 운영해야함을 알 수 있었다.

또한 예술적 경험이라는 것은 예술교육가가 구성한 경험에서 그치는 것이 아니라 유아가 놀이를 통해 자신의 방식으로 재구성하는 과정까지 나아가야 한다는 것, 그러기 위해서는 예술교육가의 유연한 태도와 관찰력이 필요함을 시사하였다.

본 라운드테이블을 통해 협력 주체인 예술교육가와 그림책 놀이전문가가 함께 지향하고 있는 방향이나 예술교육가와 참여원 교사가 어떠한 협력 체계로 본 사업에 참여해야하는가, 프로그램을 기획하고 개발할 때 어떤 부분에 초점을 맞춰야 하는가 등 서로가 생각하는 방향을 함께 공유하고 공통적인 가치로 좁힐 수 있는 단초 역할이 되었다. 이를 바탕으로 그림책 예술놀이의 철학과 가치, 협력 체계 및 운영 프로그램별 방향성을 구성하고자 한다.

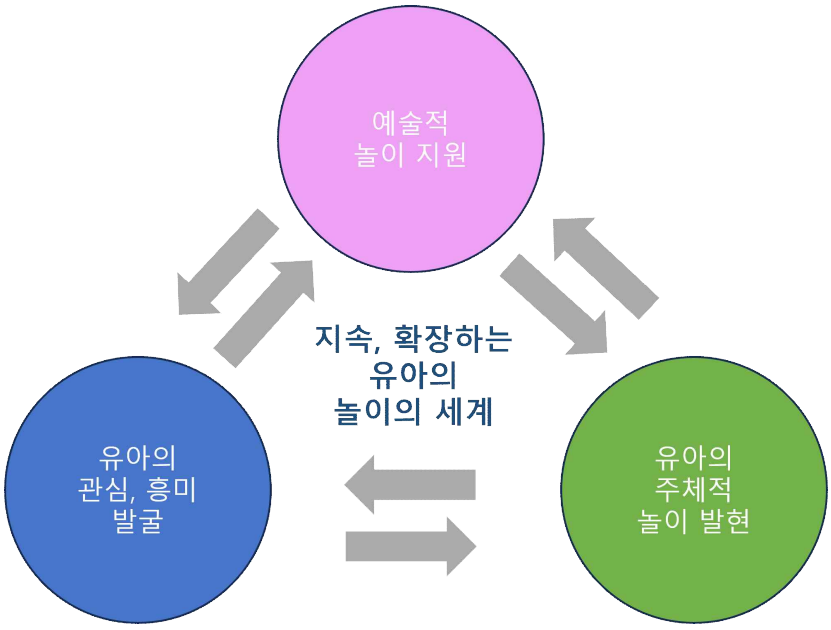
4) 그림책 예술놀이 철학과 방향성 도출

: 라운드 테이블 이후 보육교사 인터뷰, 예술교육가의 정성적 평가 인터뷰, 사전, 사후 활동 아카이빙을 토대로 유아문화예술교육 담당자와 PTA 김연진과의 회의를 통해 그림책 예술놀이의 철학과 방향성에 대해 논의하였고, 그에 따른 협력체계, 운영프로그램 간의 사전, 사후 활동에 대한 방향성 설정 등을 도출하였다. 그 결과는 다음과 같다.

2023년 <그림책 예술놀이> 사업에 참여하였던 교사 및 원장, 예술교육가가 가지고 있던 질문과 고민을 함께 공유함으로써 성남시 유아문화예술교육만의 의미와 방향성을 발견할 수 있었습니다. <그림책 예술놀이>의 주요 키워드인 '교사와 예술교육가의 협력' '그림책+ 예술놀이' '유아 중심'을 아래와 같이 정리하였습니다

이는 영·유아에게 그림책 예술놀이가 어떠한 영향을 미치는지, 교사와 예술교육가 등 우리 모두에게 어떠한 의미가 있는지에 대한 <그림책 예술놀이>의 철학과 방향성에도 맞닿아 있으며, 앞으로 <그림책 예술놀이> 사업을 지속해서 운영해나가가는 과정에 큰 밑거름이 될 것입니다.

키워드 1. '그림책+ 예술놀이'의 만남 | 영·유아에게 그림책 예술놀이는 어떤 의미인가?



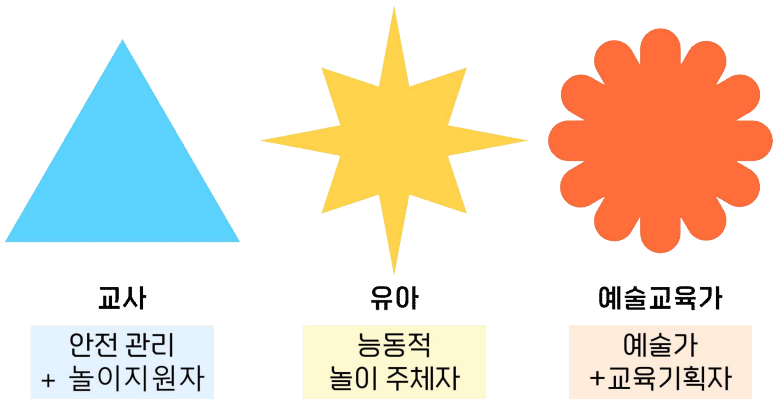
<그림책 예술놀이>는 시각, 움직임, 연극 등의 예술 장르와 그림책을 연계하여 유아가 그림책을 능동적으로 탐색하고 창의적인 상상력을 발휘할 수 있게 하고자 합니다. 그러기 위해 예술교육가와 어린이집, 유치원 교사는 협력을 통해 그림책으로부터 유아가 갖는 관심과 흥미를 발굴하고, 그것을 반영한 그림책 세계를 구축하여 유아가 능동적인 놀이를 할 수 있도록 지원합니다.

유아는 이러한 예술적 경험을 바탕으로 자신만의 시선으로 그림책을 바라보게 됩니다. 또한 이렇게 이루어진 유아의 주체적 놀이 발현은 예술교육가와 교사의 지속적인 놀이 지원을 통해 계속 확장하며 선순환합니다.

<그림책 예술놀이> 안에서는 그림책 선정에서부터 프로그램 개발, 운영까지 예술교육가와 보육교사가 함께 논의하고 협력하여 진행하는 ①**개발형 프로그램**으로부터 출발하여, 이미 경험한 유아의 반응과 놀이를 반영한 ②**확장형 프로그램**을 통해 또다른 유아들에게 그림책에 대한 새로운 관점과 놀이의 확장을 촉발합니다.

이 경험은 성남꿈꾸는예술터에서 끝나지 않고 어린이집과 유치원, 더 나아가 유아의 일상 속에서 그림책의 세계와 자신의 세계를 연결해보고, 일상을 낯설고 새롭게 바라보는 힘을 가지게 됩니다.

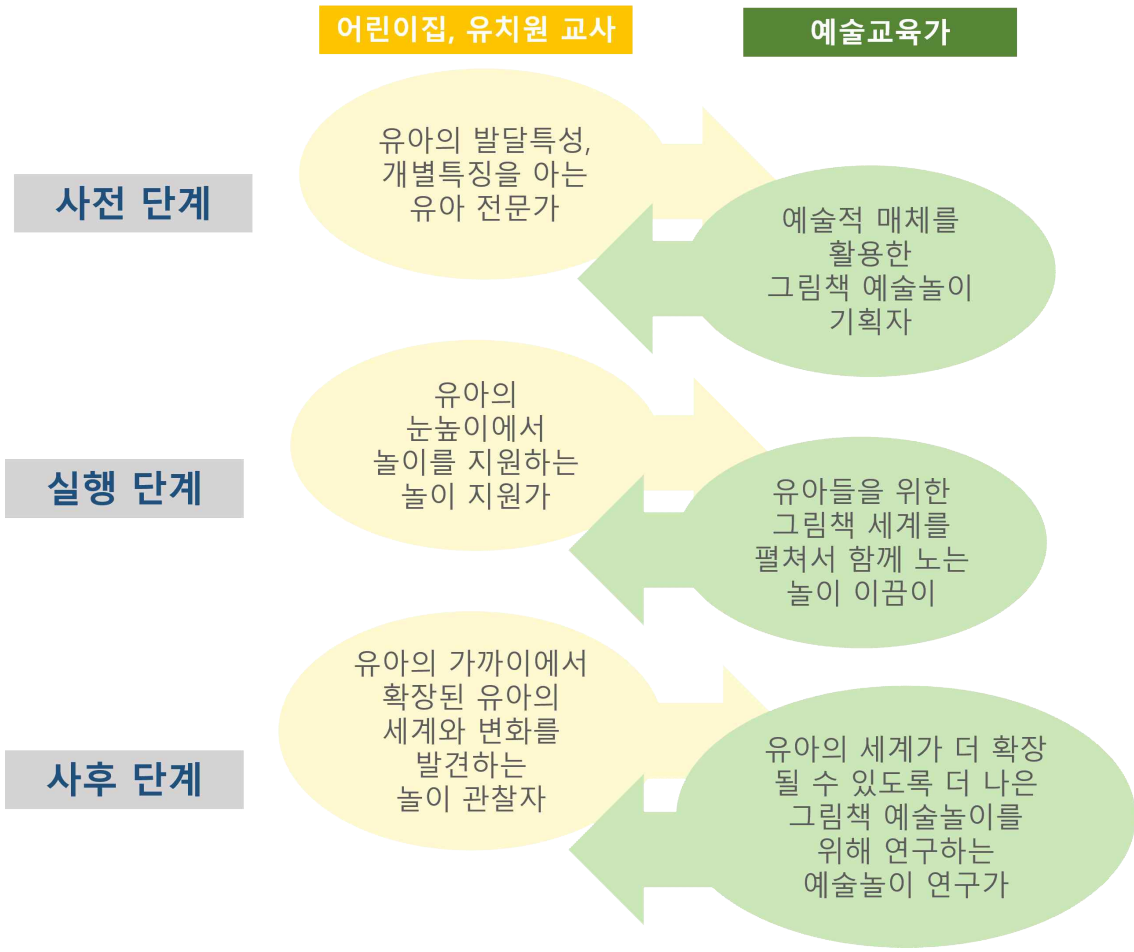
키워드 2. '교사-예술교육가의 협력' | 우리는 어떤 역할로써 서로 협력해야 하는가?



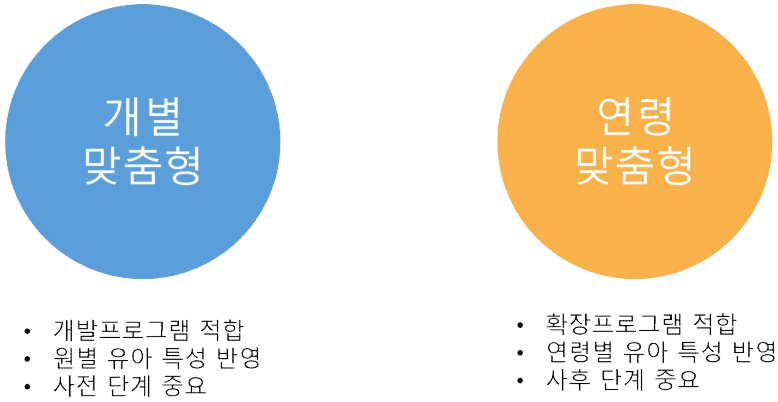
유아의 지속적인 놀이와 사고 확장을 위해 <그림책 예술놀이> 프로그램은 예술교육가와 교사가 협력하여 프로그램을 개발합니다. 그 역할을 구체적으로 살펴보자면, 교사는 유아의 발달 단계나 개별 특성에 대해 이해하고, 열린 발문을 통한 그림책 읽기를 통해 발견한 유아의 반응을 공유하고, <그림책 예술놀이> 수업에서 이루어진 예술적 경험이 원에서도 확장될 수 있도록 놀이 지원합니다.

예술교육가는 예술가로서 유아의 관심사와 그림책의 요소를 기반으로 유아 중심의 수업을 구성하고, 예술교육기획자로서 지역 현장 사례 및 자원 연계, 프로그램의 운영 전과 후의 과정을 살피는 등 프로그램 운영 전반을 관리합니다.

프로그램 사전 단계-실행 단계-사후 단계 안에서 교사와 예술교육가의 상호 보완의 역할을 다음과 같습니다.



키워드 3. 유아 중심 | 학습자 중심의 수업이란 무엇인가?



<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, 현장에서 유아가 예술놀이 안에 몰입할 수 있도록 유아의 삶 속에서 예술적 경험이 연결되고 지속될 수 있는 놀이를 지원합니다.

학습자 중심의 수업은 개별 맞춤형, 연령 맞춤형으로 두 가지로 나뉠 수 있는데, 개발형 프로그램은 유아의 개별적인 특성을 반영한 예술놀이 활동을 지원할 수 있으며, 확장형 프로그램은 연령별 유아의 특성을 반영한 예술놀이 활동을 지원할 수 있습니다.

다만 확장형 프로그램의 경우, 연령 맞춤에 초점을 두어 유아의 개별적 특성을 반영하지 않는 것이 아니라, 사전 단계에서는 회의를 통해 해당원의 유아들의 개별적 특성이 프로그램 내용과 적합한지를 살펴보고, 사후 단계에서는 교사를 통해 그림책 예술놀이로부터 확장된 놀이와 감상을 나누는 과정을 통해 유아의 개별적 특성을 반영한 그림책 예술놀이를 지속할 수 있으리라 보았습니다.

개발형 프로그램과 확장형 프로그램의 구체적인 차이는 다음과 같습니다.

	개발형 프로그램	확장형 프로그램
운영 방식	교사, 예술교육가의 사전 4회의 회의를 통한 새로운 프로그램 개발 및 운영	교사, 예술교육가의 사전 2회의 회의를 통한 기개발 프로그램 운영
사전,	• 사전단계 : 매우 중요	• 사전단계

<table>
<tr><td rowspan="2">사후
단계
방향성</td><td>열린 질문을 바탕으로 한 다양한 그림책 읽기를 통해 원별 유아의 흥미와 관심이 무엇인지 파악하는 것이 중요.

그림책의 주제를 기반으로 원별 유아의 흥미와 관심을 기반한 예술놀이 개발이 중요</td><td>기개발된 프로그램의 방향과 의미에 대한 공유

해당 원 유아에게 기개발된 프로그램 내용이 적합한지 파악

프로그램 운영을 위한 사전 준비 공유</td></tr>
<tr><td>• 사후단계
개별 맞춤형 프로그램 경험 이후 그림책의 세계가 유아의 삶에서 어떻게 연결되고 확장되었는지 공유</td><td>• 사후단계 : 매우 중요
프로그램 이후 원에서 이루어진 그림책 관련 활동 또는 그림책의 세계와 유아의 삶이 어떻게 연결되고 확장되었는지 공유</td></tr>
<tr><td>프로그램
실행
과정</td><td colspan="2">• 예술교육가나 교사의 계획에 따른 프로그램 구성보다는 유아의 의도에 따라 유연성을 발휘할 수 있는 프로그램을 구성하기

• 프로그램 참여 예술강사 및 교사 모두 유아가 예술놀이 안에서 몰입할 수 있도록, 더 나아가 유아의 삶 속에서의 예술적 경험의 연결과 확장을 위해 놀이 지원하기</td></tr>
</table>

5) 시선집 발간 및 기획

• 시선집 발간의 취지

: 본 시선집은 사업의 협력 주체인 예술교육가와 교사의 관점 및 협력 과정인 사전, 사후 활동의 사례를 통해 그림책 예술놀이의 철학과 방향성이 어떻게 도출되었는가에 대한 과정 중심의 아카이빙 북으로, 현재 사업 협력 주체 뿐만 아니라 향후 사업에 참여하고자 하는 기관 및 개인을 염두하여 제작하였다.

• 시선집 구성 계획

1) 시선집 제목 구성

: 본 시선집은 유아의 지속적인 놀이 확장을 위한 협력 주체인 예술교육가와 교사의 관점을 바탕으로 그림책 예술놀이의 철학과 방향성을 도출하였기 때문에 현장에서 우리가 발견한 유아의 주체적인 놀이가 발현되는 순간이면서도, 그림책 예술놀이를 통해 확장된 유아의 세계를 위한 협력 주체들의 노력을 담은 문장이길 바랐다.
그래서 기존 프로그램 운영 중 유아의 반응 중 이러한 취지를 반영할 수 있는 문장을 선택했는데, 김지현 예술교육가의 “여름아 놀자” 프로그램 중 한 아이가 물감을 밟으며 걸어다니는 과정에서 목격한 풍경을 보고 “내가 가는 길이 그림이 되고 있어.” 라고 말한 내용을 토대로 제목을 결정하였다.

2) 시선집 내용 구성(50페이지 내외 구성)

- 운영 기관 소개 및 2023년 기준 그림책 예술놀이 운영 현황
- 유아를 만나는 예술교육가의 시선 : 라운드 테이블 녹취록 구성
- 예술놀이를 만나는 교사의 시선 : 보육교사 인터뷰 일부 내용 발췌
- 그림책 예술놀이 사이-사이 : 그림책 예술놀이 프로그램 사전, 사후 활동
  (확장형 8개소, 개발형 8개소)
- 그림책 예술놀이란? : 그림책 예술놀이 철학과 방향성 정리글

- 시선집 구성 결과물

유아의 지속적인 놀이 확장을 위한 모두의 시선집 <내가 가는 길이 그림이 되고 있어> 표지

6

사업개요

- **사 업 명** : 성남유아문화예술교육 '그림책 예술놀이'
- **사업기간** : 2022년부터 지속 운영
- **대　　상** : 만 2~5세 유아(관내 어린이집 및 유치원 90개 학급)
- **교육장소** : 성남꿈꾸는예술터
- **주요내용**

01 그림책

그림책을 통해 아이들은 다양한 시공간을 경험하며, 자신의 경험과 연결지어 새로운 세상을 향해 나아갑니다.

02 그림책과 문학예술교육의융합

그림책의 의미를 능동적으로 탐색하고 구성해보는 놀이의 과정과 일상을 낯설고 새롭게 바라보는 예술의 융합을 통해 아이들을 미적체험의 기회로 안내합니다.

03 교사와 예술교육가의 협력 수업

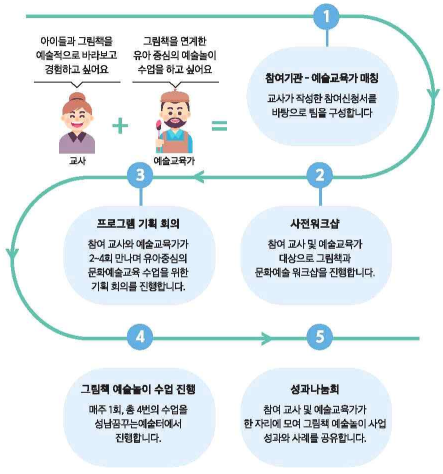
교사와 예술교육가가 개발단계부터 사후 운영까지 협력 개발운영함으로써 보다 깊이 있는 참여자 중심의 예술 놀이의 기회를 마련합니다.

- **운영형태**

구분	수업운영 기간	내용
확장형	4월~6월	• 그림책 예술놀이 사업에 참여 의지가 있는 기관 신청 • 전년도에 개발된 프로그램으로 운영 • 단, 참여 기관의 유아 특성에 맞게 프로그램 내용 수정·보완
개발형 · 개발확장형	7월~12월	• 기존에 그림책 예술놀이 사업 참여했던 기관 및 프로그램 개발 의지가 뛰어난 기관에 한해 신청 • 참여 기관의 교사가 원하는 그림책 주제로 프로그램 운영 • 단, 예술교육가와 교사가 함께 협력하여 프로그램 개발·운영

7

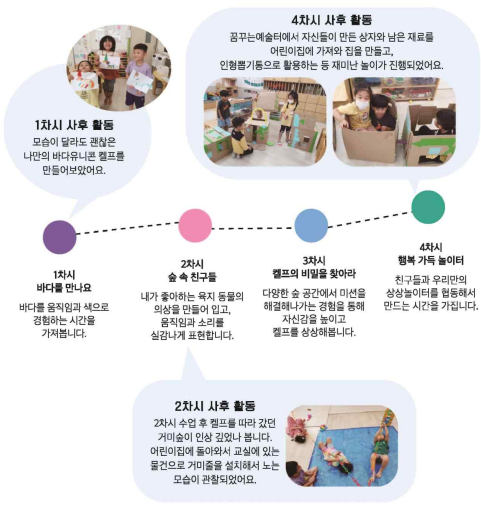
- **추진과정**



42

켈프와 떠나는 상상여행

- **예 술 교 육 가** : 노주연, 조민정
- **주 제 그 림 책** : 제시시마의 <바다 유니콘>
- **주 요 내 용** : 색깔과 움직임을 통해 바다를 표현하기도 하고, 숲 속 동물의 의상을 만들어 입고 미션들을 해결하며 자신감과 협동심을 기릅니다.
- **참여 어린이집** : 위례2 어린이집(기획 참여)



43

초록장화

- **예 술 교 육 가** : 나수아, 이지혜
- **주 제 그 림 책** : 김난지, 조은비후 <비를 좋아하는 장화>
- **주 요 내 용** : 신체와 물감을 활용하여 비 오는 날의 풍경을 그림으로 표현하고, 나만의 악기를 만들어 빗소리를 표현해봅니다
- **참여 어린이집** : 위례자이더시티 어린이집(기획 참여)

유아의 지속적인 놀이 확장을 위한 모두의 시선집 <내가 가는 길이 그림이 되고 있어> 내지 일부

3. 인력

예술교육가의 실질적인 역량 강화를 위한 워크숍 추진

: 예술교육가 네트워크를 통해 예술교육가가 필요로 하는 역량강화 워크숍을 추진하였으며, 상반기 1회차의 강연자 중심의 워크숍만을 진행하였으며, 하반기에는 성과공유회, 라운드 테이블 등의 일정으로 인해 예술교육가 간의 일정 협의가 어려워져 운영할 수 없었다.

1) 네트워크를 통한 역량강화 워크숍 현장 요구 수용

: 예술교육가들이 주로 그림책를 보는 방식이나, 그림책 연구 방법론에 대해 역량강화를 하고자 하는 의견이 많았다. 그래서 그림책 작가 또는 그림책 또는 유아 관련 연구가를 중심으로 섭외를 진행하였다. 판교현대어린이책미술관의 경우 거리상으로도 가깝고, 존 클라센& 맥 바넷 전시를 통해 서사 중심의 그림책을 전시로 어떻게 풀어냈는지, 또한 그림책 관련 키트도 제작하는데, 어떤 방식으로 그림책의 주제를 접근하는지에 대해 경험할 수 있을 것 같아 섭외를 진행하였다.

2) 역량강화 워크숍 개요

대상 : 성남 꿈꾸는 예술터 유아문화예술교육 <그림책 예술놀이> 예술교육가 7인

운영 일정 : 6월 23일 (금) 16:00-18:00

*15:00-16:00 참여 강사 전시 사전 관람 진행

운영 장소 : 판교현대어린이책미술관 교육실 2

강연자 : 정동지 (판교현대어린이책미술관 전시분야 책임학예사)

강연 주제 : 그림책을 보는 방식 - 그림책은 어떻게 공간-매체-서사로 확장되는가?

강연 내용 : 현재 판교어린이책미술관에서 개최되고 있는 존 클라센&맥 바넷 전시를 중심으로 학예사는 어떤 방식으로 그림책을 연구하고 전시를 기획, 운영하는지에 대한 과정을 나누는 시간을 통해 그림책 보는 다양한 스펙트럼을 이해하고, 그림책 연구 및 프로그램 개발 과정에 적용한다.

4. 네트워크

- 정성적 평가를 기반으로 한 상호 배움의 예술교육가 네트워크 형성

: 2023년 예술교육가 네트워크에서는 상호 모니터링 활성화, 통합연구 개발 및 사전, 사후 공유, 월별 정성적 평가 이슈에 대한 자율 토론 등 상호 배움이 이루어질 수 있는 정성적 평가 기반의 네트워크를 지속하고자 하였으나, 대면 네트워크보다 비대면 네트워크의 빈도수가 높았고, 운영 프로그램별 사업 설명회, 성과 공유회, 기타 모임 횟수의 증가로 인해 네트워크 회의에 대해 부담감을 느껴 8월부터는 월 2회에서 월 1회로 네트워크 회의 빈도수를 줄이고, 이전과 동일하게 프로그램 운영 관련 협의 및 이슈를 중심으로 운영하였다.

- **2023년 <그림책 예술놀이> 예술교육가 네트워크 운영 현황**

	일자	참여자	주요안건
1	4/19	김연진, 김지현, 나수아, 이가은, 윤신혜	• 참여원 휴보강 관련 이슈 • 개발형 프로그램 추진 계획 공유 및 수정 보완 • 확장형 프로그램 제출 서류 및 서식 공유 및 의견 수렴
2	4/25	김연진, 김지현, 나수아, 이가은, 윤신혜	• 보육교사 만족도 조사 항목 보완 • 4월 확장형 프로그램 이슈 공유 • 보육교사 피드백에 따른 정성적 평가 논의 • 상반기 예술교육가 역량강화 워크숍 의견 수렴 • 상호모니터링 운영 의견 수렴 및 계획
3	5/9	김연진, 김지현, 나수아, 노주연, 이가은, 윤신혜, 박지영	• 개발형, 개발확장형 프로그램 운영 계획 논의 • 개발형 운영 확정 계획 공유
4	5/23	김연진, 김지현, 나수아, 노주연, 이가은, 윤신혜	• 개발형 사전 워크숍 사전 준비사항 공유 • 개발형, 확장형 사전 협의 운영 방안 공유 및 의견 수렴 • 상반기 역량 강화 워크숍 일정 조율 • 4월 보육교사 피드백을 바탕으로 한 자체 정성적 평가 토론 운영
5	6/13	김연진, 김지현, 나수아, 노주연, 이가은, 윤신혜	• 확장형 성과공유회 일정 협의 • 프로그램 운영시 예술교육가 요청사항 수렴
6	6/22	김연진, 김지현,	• 7월 개발프로그램 공간 협의

		나수아, 노주연, 이가은, 윤신혜	• 6월 개발프로그램 사전 협의 이슈 공유 • 7월 확장형 성과공유회 계획 공유 • 7월 프로그램 운영 제출 서류 안내
7	7/7	김지현, 나수아, 노주연, 이가은, 윤신혜	• 개발프로그램 운영 방식에 대한 의견 수렴 (보조강사 사전회의횟수, 운영 시기 및 비율 등) • 정규 강좌 병행 운영에 대한 의견 수렴 • 확장형 성과 공유회 피드백 • 예술교육가 네트워크 월별 회의 횟수 변경
8	7/26	김지현, 나수아, 노주연, 이가은, 윤신혜	• 7월 개발프로그램 운영 이슈 공유 • 8월 개발프로그램 공간, 교보재 협의 • 개발프로그램 운영 과정 수정, 보완사항 공유 • 개발확장프로그램 운영 관련 요청사항 수렴
9	8/8	김연진, 김지현, 나수아, 노주연, 이가은, 윤신혜	• 8월 개발프로그램 운영 이슈 공유 • 개발확장형 프로그램 관련 안내 및 요청사항 공유
10	8/29	김연진, 김지현, 나수아, 노주연, 이가은, 윤신혜	• 9월 개발프로그램 공간, 교보재 협의
11	9/21	김연진, 김지현, 나수아, 노주연, 이가은, 윤신혜	• 9월 개발프로그램 이슈 공유 • 10월 개발프로그램 공간, 교보재 협의 • 개발성과공유회 일정 협의 • 라운드테이블 일정 협의 • 보육교사 인터뷰 추천 교사 수렴
12	10/23	김연진, 김지현, 나수아, 노주연, 이가은, 윤신혜	• 10월 개발프로그램 이슈 공유 • 11월 개발프로그램 공간, 교보재 협의 • 12월 내부인력 성과공유회 일정 협의 • 라운드 테이블 관련 정성적 평가 서면 인터뷰 질문 안내 • 11월 전시형, 공연형 프로그램 운영 일정 및 장소 공유
13	11/22	김연진, 김지현, 나수아, 노주연, 이가은, 윤신혜	• 12월 스탠드 교육박람회 공유 및 협조요청 • 11월 성과공유회 계획 공유 • 11월 라운드 테이블 계획 공유
14	12/15	김연진, 김지현, 나수아, 노주연, 이가은, 윤신혜, 박지영	• 2024년 예술교육가 역량강화 워크숍 의견 공유 • 2인 팀티칭 통합개발프로그램 운영 평가 • 상호모니터링 운영 활성화 방안 논의 • 2024년 그림책 예술놀이 계획안 공유 및 보완

- 그림책 연구소 달달과의 유아 협의회 참석

: 2023년 그림책 연구소 달달과의 유아 협의회에서 주요 안건은 2024년 그림책 비엔날레 운영계획 수립, 2024년 프로그램 확장 방안 시범 운영 논의, 월별 프로그램 운영 현황 공유 및 피드백 논의가 이루어졌다.

	일자	세부 운영 내용
1	4/11	-4월 확장형 프로그램 운영 보고 -개발형 프로그램 운영 논의 -프로그램 관련 보육교사 피드백 공유
2	5/17	-5월 확장형 프로그램 운영 보고 -개발형 프로그램 사업설명회 피드백 및 현황 보고 -개발형 프로그램 사전워크숍 계획 공유
3	6/14	-6월 확장형 프로그램 운영 보고 -개발형 프로그램 사전워크숍 결과 공유 -확장형 성과나눔회 운영 계획 공유 -2024년 그림책 비엔날레 운영 계획 논의
4	7/20	-확장형 성과나눔회 결과 공유 및 피드백 -7월 개발형 프로그램 운영 보고 -2024년 그림책 비엔날레 운영 및 예산 계획 논의
5	8/17	-8월 개발형 프로그램 운영 보고 -개발확장형 프로그램 모집 방안 논의
6	9/21	-9월 개발형 프로그램 운영 보고 -10월, 11월 개발확장형 신청 현황 공유 -그림책 예술놀이 공연형, 전시형 확장방안 모집 방안 논의
7	10/27	-10월, 11월 개발확장형 프로그램 운영 보고 -그림책 예술놀이 공연형, 전시형 확장방안 현황 보고 -유아문화예술교육 라운드 테이블 운영 계획 공유 -보육교사 대상 현장 인터뷰 계획 공유
8	12/15	-2023년 그림책 예술놀이 운영 평가 -그림책 예술놀이 공연형, 전시형 확장방안 시범 운영 현황 공유 및 피드백 공유 -2024년 그림책 예술놀이 운영 계획 논의

- 운영 프로그램별 사업설명회, 성과공유회 운영

: 2023년 <그림책 예술놀이>에서는 확장형, 개발형 사업설명회를 각 1회씩, 총 2회 운영하였고, 개발형 사전 워크숍 1회, 개발 확장형 사전워크숍은 월별로 2회 총 3회를 운영하였으며 확장형, 개발형+개발확장형 성과공유회를 각 1회씩 총 2회 운영하였다. 개발형 사업설명회, 개발확장형 사전워크숍은 그림책 연구소 달달에서 연령별 그림책 감상 방법론에 대한 강연 및 확장, 개발 프로그램 운영 과정 소개 및 관련 사례 발표, 담당예술교육가와의 집체 회의를 운영하였으며, 개발형 사전워크숍은 스캠퍼 기법을 활용한 프로그램 개발 방법론을 적용해보는 시간을 가졌다. 또한 확장형, 개발형 성과공유회의 경우 프로그램 운영 과정 전시, 프로그램 운영 과정 소그룹 공유, 프로그램 운영 과정에서의 서로의 노고를 되돌아보며 협력의 주체로서 생각을 나눌 수 있는 워크숍을 구성하여 진행하였다.

- **2023년 <그림책 예술놀이> 사업설명회, 성과공유회 운영 현황**

	일자	참여예술교육가	세부 운영 내용
1	4/25	김연진, 윤신혜	개발형 사업설명회 운영 -연령별 그림책 감상 방법론 강연 -개발프로그램 운영 사례 공유
2	5/25	김연진, 김지현, 노주연, 나수아, 이가은, 윤신혜	개발형 사전워크숍 <놀이의 고수가 되자> -풍선을 활용한 워밍업 -유아의 시선으로 만나는 수박 수영장 -스캠퍼 기법을 적용한 프로그램 구상 및 소개하기
3	7/7	김지현, 나수아, 노주연, 이가은, 윤신혜	확장형 성과공유회 <우리 아무튼 칭찬해> - 서로의 노고를 위한 칵테일 처방전 작성 및 칵테일 제작 - 확장형 프로그램 전시 관람 및 프로그램 운영 과정 소그룹 소감 나누기 - 우리 아무튼 칭찬해 시상식 상장 및 상품 수여
4	9/12, 10/16	김연진, 김지현, 나수아, 노주연, 이가은, 윤신혜	개발확장형 사전워크숍 운영 *9월, 10월 각각 운영 -연령별 그림책 감상 방법론 강연 -예술교육가별 프로그램 관련 개별 회의
5	11/6	김연진, 김지현, 나수아, 노주연, 이가은, 윤신혜	개발, 개발확장형 성과공유회 <호랑이는 가죽을 남기고 우리는 _____을 남긴다.> -너를 알고 나를 아는 기질테스트 -개발프로그램 웹전시 관람 후 우리가 남긴 것 공유하기

- **개발형 프로그램 사업 설명회**

: 2023년 <그림책 예술놀이> 개발형 프로그램 참여 희망원을 대상으로 개발형 프로그램 운영 과정 및 개발 과정 사례 발표를 진행하였다.

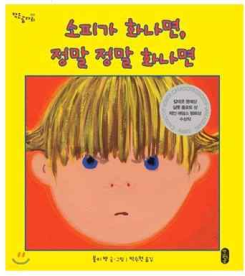
-운영일시 : 2023년 4월 25일 (화) 16:00-17:30
-참여개소 : 18개소
-개발형 프로그램 사례 발표 진행
: 원이 지향하는 주제 및 그림책에 대해 어떤 협의 과정을 거쳐 프로그램을 함께 개발하였는가를 중심으로 본 연구자의 개발형 프로그램 운영 사례를 소개하였다.

개발형 프로그램 사업 설명회 현장

프로그램 사전 협의 과정

해당 원과의 주제 및 프로그램 방향성 논의 → 그림책 연구 및 프로그램 초안 개발 → 해당 원과의 사전 회의를 통한 프로그램 수정, 보완 → 최종 프로그램 개발 완료 및 프로그램 운영

해당 원의 그림책 선정 이유 및 필요성 공유 : 감정



원 자체가 아이들, 보호자와 감정에 대해 많이 나누는 편입니다.

만 2세는 다양한 감정에 대한 이해 및 표현 과정을 통해 아이의 감정에 대해 수용 받는 것이 중요해요.

해당 어린이집의 만 2세 아동의 특징과 환경 이해하기 : 현장 방문

감정 관련 키트를 늘 사용하기 때문에 대다수의 아이들이 자신의 감정에 대해 의사표현을 할 줄 알아요.

아이들이 있는 공간이 작아서 꿈터에서는 마음껏 경험하고 크게 표현할 수 있으면 좋겠어요.

예술 교육가로서의 고민점

" 표현의 자율성을 존중하는 예술교육에서
다양한 감정의 종류를 아이들과 어떻게 나눌 수 있을까요?"

" 아이들이 감각과 표현을 통해 감정을 이해하려면
어떤 매개와 예술적 경험이 필요할까요?"

1,3차시 해당원의 유아 특성 및 의견 적용하기

유아의 발달특성, TA의 예술적 방법론과 적합한 재료, 예술놀이 탐색하기

만 2세이다 보니,
아이들이 다양한 재료의 감각들을
경험했으면 좋겠어요.
원에서 해본 활동일지라도
스케일이 다르면 경험의 차이도
있다고 생각해요.

엄마품, 인형의 포근함과 같이
아이들에게 익숙하고
긍정적인 감정의 경험을
나눌 수 있는
시간이 있으면 좋겠어요.

2차시 그림책의 표현 방식 모방하기

감정에 따라 달라지는 풍경들
: 아이들의 감정에 따른 행동이 하나의 감정 풍경 되기

쇼피의 감정에 따라 달라지는 그림책 속 풍경색들

발로 쿵쿵, 물 뿌리기, 커다란 붓으로 그리기 등 감정과 연결된
다양한 행동에 따른 물감 풍경 만들기

4차시 TA의 그림책의 서사 재구성하기

모든 상황에 화만 내는 화나 괴물 이야기
: 화나는 감정 역시 우리에게 존재하는 감정이라는 점과 긍정적인 방향으로 해소해보기

화가 난 주인공이 열을 세며 감정을 해소하는 장면

2022년 기개발된 그림책 예술놀이 프로그램 현황 : 5개의 키워드, 총 8개의 프로그램

연령	프로그램 제목	키워드	주제 그림책	내용
만 5세	웰컴투, 이상해 나라	여행, 탐험	나오니까 좋다, 레아의 여행	여행을 하며 다양한 사람들을 만나는 경험을 통해 낯선 환경을 두려워하지 않고 친구들과 용기를 가지고 탐험해본다.
	감정 읽기 마음 잇기	감정	컬러 몬스터, 나오니까 좋다, 색깔 손님, 바다가 보고 싶었던 개구리	우리가 느낄 수 있는 다양한 감정을 그림책과 연계하여 느껴본다. 그림책에 등장하는 인물의 감정을 들여다보고, 함께 표현하고 해소하는 과정을 통해 서로의 마음을 잇는다.

연령	프로그램 제목	키워드	주제 그림책	내용
만 4세	여름이 온다	여름	여름이 온다, 파도야 놀자, 선	그림책에서의 표현 기법, 보이는 이미지, 그림책 등장인물의 동작을 따라해보는 놀이를 하고, 우리들만의 새로운 소리 그림책을 만들어 본다.
만 2세	씨앗이 날아가더니, 툭	색깔	노란우산, 기분이 어때	유아가 자신이 좋아하는 색깔이 무엇이고, 이 공간에서 보이는 색깔을 다양한 방법으로 탐색해본다.
	알록달록 감정놀이	감정	나 진짜 화났어, 소피가 화나면 정말정말 화나면	유아가 느끼는 다양한 감정에 대한 감각적 경험을 하고 예술적 요소(선, 움직임, 표정 등)으로 표현한다.
	기분을 말해봐		기분을 말해봐	놀이를 기반으로 한 예술활동을 통해 '감정 ' 을 탐색하고 호기심을 갖게 한다.
	이렇게 멋진 날	비	이렇게 멋진 날	그림책 주제인 '비 ' 에 대한 감각적 경험, 예술적 경험을 중심으로 비를 의인화한 예술놀이를 한다.
	무지개 물고기	바다	무지개 물고기 시리즈	무지개 물고기 속 캐릭터가 되어 바다 속을 탐험해본다.

개발 프로그램 속 사전 협의 과정에서 이렇게 참여해주세요.

1. 개발하고자 하는 제시한 그림책 선정 이유 및 주제에 대해 자세히 나누기
2. 참여 유아의 발달 단계 및 특징, 관심사에 대해 자세히 공유하기
3. 어린이집 놀이 철학 및 추구하거나 기대하는 예술놀이의 방향을 구체적으로 설명하기
4. 개발하는 과정에서 예상되는 문제나 연계할 수 있는 어린이집 활동 등을 고려해보기
5. 풍성한 그림책 예술놀이 개발 프로그램을 위한 제안은 언제든지 가능!

개발프로그램 사례 발표 자료

• **개발형 프로그램 사전 워크숍 <놀이의 고수가 되자>**

: 2023년 <그림책 예술놀이> 개발형 프로그램 참여원을 대상으로 그림책을 기반으로 예술교육가와 함께 개발하는 방법론에 대해 경험해보는 시간을 가졌다.

-운영일시 : 2023년 5월 25일 (목) 16:00-17:30
-운영장소 : 5층 강당
-운영개소 : 19개소
-참여 예술교육가 : 김연진, 김지현, 나수아, 노주연, 윤신혜, 이가은 (6인)

-개발형 프로그램 사전 워크숍 계획안

<table>
<tr><td>참여 대상</td><td colspan="2">만2-3세(10개 기관) / 만 4-5세 (9개 기관, 10개반)
1팀(만 2-3세) : 노주연 / 판교테크노2, 금빛다소니, 이매동, 금빛아이, 중앙동
2팀(만 2-3세) : 이가은 / 하늘채별, 판교숲속, 하늘채고운, 하늘채숲, 고등풀빛
3팀(만 4-5세) : 나수아 / 포레스티아, 위례자이더시티, 판교, 위례2
4팀(만4-5세) : 김지현 / 성남시청, 위례, 푸른꿈, 아이파랑새, 백현</td></tr>
<tr><td>프로그램 목표</td><td colspan="2">유아의 시선을 중심으로 그림책을 감상하고 함께 협력하는 경험을 나눈다.</td></tr>
<tr><td>교보재</td><td colspan="2">아이패드 12대(수박 수영장 스캔본 포함), 그림책 수박 수영장,
포스트잇 4색 45세트, 질문 폼보드(만 2,3세 / 만 4,5세 나눠서 구성), 볼펜
*도서의 경우 프로그램 시작 전 사전 감상을 해달라고 요청 예정</td></tr>
<tr><td>공간</td><td colspan="2">5층 강당</td></tr>
<tr><td rowspan="2">활동 내용</td><td>도입
(5분)</td><td>- 프로그램 취지 소개 및 그림책 사전 감상 요청 및 워밍업
: 본 프로그램은 유아의 관점으로 그림책을 본다는 것, 앞으로의 개발 과정에서의 협력 관계가 어떤 것인지 개괄적으로 경험해보는 시간을 갖고자 함을 안내한다.</td></tr>
<tr><td>전개
(35분)</td><td>- 활동1. 유아의 관점으로 그림책 <수박 수영장> 감상하기 – 개인 (15분)
: 도서 <아이중심, 놀이중심 예술수업>에 나오는 질문을 중심으로 유아의 시선으로 그림책을 살펴보고, 질문에 맞는 답변을 포스트잇에 적어 해당 질문 폼보드에 부착한다.

① 대상 및 주제 탐구 : 아이들을 무엇을 하고 싶을까요?
▶ 사전 그림책 감상 후 개인별로 떠오르는 것을 포스트잇에 작성한다.
② 그림책 탐구 : 아이들은 이 그림책에서 무엇을 발견할까요?
▶ 유아의 입장에서 그림책에 가장 관심 가질만한 요소를</td></tr>
</table>

		생각하고, 그림책 장면 중 한 장면을 고른다. ③ 예술활동 연구 : 무엇을 궁금해할까요? ④ 예술활동 연구 : 어떻게 놀고 싶을까요? ⑤ 포스트잇에 작성한 답변을 해당 질문에 붙이고, 다른 참여자들의 포스트잇 감상한다. - **활동2. 스캠퍼 기법을 적용하여 프로그램 구상 및 소개하기 – 모둠 (20분)** : 스캠퍼 기법을 소개하고, 모둠별로 스캠퍼 기법을 활용해 서로 질문을 나누며 유아에게 지원할 수 있는 창의적인 놀이 지원을 구상한다. ① 스캠퍼 기법은 유아 놀이의 동기부여 과정이자, 질문, 활동 그 자체가 될 수 있음을 안내하며 스캠퍼 기법 소개 및 예시, 유인물을 안내한다. ② 모둠별로 스캠퍼 기법을 활용해 질문을 나누고 지원할 수 있는 놀이를 구상한다. ③ 모둠별로 구상한 지원할 수 있는 놀이 중 창의적이라고 느낀 것 하나를 뽑거나 합쳐서 하나의 프로그램을 계획한다. ④ 모둠별로 각자 개발한 프로그램을 소개하는 자리를 갖는다.
	정리 (10분)	- **워크숍 소감 나누기** : 함께 간략한 프로그램을 구상하며 느낀 점들을 나누고 마무리 한다. Q. 모둠 안에서 흥미롭게 생각했던 질문이나 제안을 무엇이었나요? Q. 서로 새롭게 느끼거나 영향 받았던 점은 무엇인가요? Q. 그림책을 아이 중심으로 생각해보니 어땠나요?

- **확장형 프로그램 성과공유회 <우리 아무튼 칭찬해>**

: 2023년 <그림책 예술놀이> 확장형 프로그램에 참여원들을 대상으로 프로그램 운영 과정에서의 서로의 노고를 치하하고, 예술교육가들이 사전에 설치한 성과공유 전시를 관람하며 프로그램 운영 과정에서의 유의미한 내용을 함께 나누는 자리를 마련하였다.

-운영일시 : 2023년 7월 7일 (금) 16:00-17:30
-운영장소 : 1층 복도 및 회의실 활용
-운영개소 : 53개반
-참여 예술교육가 : 김지현, 나수아, 노주연, 윤신혜, 이가은, 이지혜, 이진선 (7인)

-확장형 프로그램 성과공유회 계획안

<table>
<tr><td rowspan="4">참여 대상</td><td rowspan="4">참여기관 (53개반)</td><td>만2세 (16)</td><td>고등풀빛, 금빛아이, 백현2, 봇들제1, 위례라온, 위례푸른, 중앙동, 태평1동, 판교테크노2, 포레스티아, 하늘채고운, 하늘채숲, 금빛다소니, 아이파랑새, 판교다온, 하늘채별</td></tr>
<tr><td>만3세 (14)</td><td>백현, 수자인금광, 위례2, 판교더샵, 판교숲속, 푸른꿈, 고등동복지관, 서현2, 위례3, 위례자이더시티, 금빛모아, 금빛아이, 판교다온, 포레스티아</td></tr>
<tr><td>만4세 (12)</td><td>성남2, 신흥제2, 중앙동, 태평제일, 금빛나래, 리틀포레스트, 서현2, 아이파랑새, 월드비전, 위례, 판교숲속, 푸른꿈</td></tr>
<tr><td>만5세 (11)</td><td>고등동, 성남삼성, 성남시청, 우리성남, 위례3, 이매동, 판교, 판교제2, 성남삼성, 은성, 판교</td></tr>
<tr><td>프로그램 목표</td><td colspan="3">1. 확장형 참여기관 보육교사 및 예술 교육가를 위한 힐링 워크숍을 통해 운영 과정을 상기한다.
2. 확장형 프로그램 참여 과정에서의 서로의 경험을 공유하고, 더 나은 그림책 예술놀이 확장형 프로그램 협력을 위한 방향성을 함께 모색한다.</td></tr>
<tr><td>공간</td><td colspan="3">1층 복도 및 회의실 공간
1) 1부 힐링 워크숍의 경우 자유 착석. 2부 성과 공유회까지 이어갈 수 있도록 초기 세팅 필수
2) 2부에 진행하는 성과 나눔회는 프로그램별 참여 어린이집별로 14팀 구성.
3) 2부 성과 나눔회 팀 구성에서 프로그램은 같으나 연령이 다를 경우 2팀으로 나누어 진행
(ex. '안녕! 또 만나' 만2세 참여기관과 만5세 참여기관은 다른 팀으로 나누어 진행)</td></tr>
</table>

	순서	제목	내용	시간
개요	1	성남시 하와이동	보육교사 및 예술 교육가를 위한 힐링 워크숍	30분
	2	우리 아무튼 칭찬해	프로그램별 성과 나눔회	30분
			'우리 아무튼 칭찬해' 상	25분
			정리 및 마무리	5분

내용	**1. 성남시 하와이동 (30분)**	1. **도입) 우리를 위한 힐링 워크숍_ 성남시 하와이동 소개** : '휴식'과 '힐링'이라는 주제를 바탕으로 보육교사와 예술교육가들을 위한 처방 칵테일을 제공하고, 아이들과 다사다난한 반년의 시간을 보낸 주체자들은 함께 이야기를 나누며 휴식함을 알린다. ① 성남시 하와이동에 대해 설명 듣는다. - 4:30분 성남시 하와이동 OPEN. - 확장형 운영과정을 상기하며 '처방전'에 자신의 이야기를 기입할 것. - 2명이 짝을 지어 서로의 처방전 읽을 것. - 상대방을 위한 처방 칵테일을 나름대로 제조 (청+탄산수+얼음) - 다른 보육교사 및 예술 교육가들과 함께 어울리며 자연스레 이야기 나누고, 전시된 공간도 관람할 것. **2. 처방전 작성하기** - 처방 칵테일을 받기 위해 처방전 질문에 답변을 적는다. - 확장형에 참여하며 어떤 점이 제일 힘들고 고단했나요? - 확장형에 참여하며 스스로를 칭찬해 주고 싶은 점은 무엇인가요? **3. 처방전 제출 후 처방 칵테일 받기** - 2명이 짝을 지어 서로의 처방전을 읽어본다. - 상대방을 위한 처방 칵테일을 제조한다. □ 토닥토닥, 위로의 반창고 □ 조금만 버텨봐, 인내심 알약 □ 뿌린만큼 거두리라, 보람 링거 □ 반짝반짝 빛나는, 창의성의 물약

		□ 하하호호히히, 웃음 주사 □ 불끈불끈 지치지 않는, 에너지 파스 **4. 성남시 하와이동 즐기기** - 성남시 하와이동 속에서 편히 휴식을 취하며, 다른 보육교사 및 예술 교육가들과 함께 자유롭고 편안하게 이야기 나눈다. - 사전에 강당에 설치되어있던 확장형 프로그램 관련 활동사진 및 활동소개, 그림책 등을 감상 한다.
	2. 우리 아무튼 칭찬해 (60분)	**1. 프로그램을 통해 느꼈던 점 나누기 (30분)** : 해당 프로그램에 참여했던 어린이집끼리 모여 해당 프로그램 운영 시 좋았던 또는 아쉬웠던 경험, 관계, 의미 등을 자유롭게 나누는 시간을 갖는다. ① 그룹별로 질문지에 제비를 뽑는다. ② 제비 질문지를 스케치북에 붙이고 그 질문에 대한 답을 스케치북에 간단히 적는다. ③ 질문지가 사라질 때까지 반복한다. - **키워드 : 프로그램, 협력, 운영 및 시스템, 사전 사후 활동 공유 등** * 예술 교육가는 자신이 운영한 프로그램 모둠을 돌아다니며, 함께 나눌 수 있는 질문과 내용을 공유한다. **질문 예시** - 협력하며 예술교육가와 보육교사가 다른 점이 있다면? - 프로그램 운영 중 내용적인 측면에서 좋았던 점, 아쉬웠던 점은? - 어린이집에서 운영한 프로그램 사전, 사후 활동은? - 프로그램 운영 중 가장 기억에 남는 순간이 있다면 무엇이었나요? - 기억에 남는 아이들의 반응은 무엇이었나요? **3. '우리 아무튼 칭찬해' 상장 제작 후 전시, 감상하기** - 공통적으로 좋았던 점, 혹은 칭찬하고 싶은 점을 정리해보고 그것을 바탕으로 우리만의 상장을 만들어 본다. ① 앞에서 이야기 나누었던 바를 바탕으로 프로그램에 대해 공통적으로 좋았던 점, 칭찬하고 싶은 점을 정리한다. ② 수여할 상장 이름과 수여 이유를 창의적으로 작성한다. ③ 상장을 발표하는 시간을 갖는다.

		④ 공간에 전시하여 확장형 프로그램 안에서의 협력이 어떤 과정과 결과를 만들어냈는지 감상하는 시간을 갖는다. **4. '우리 아무튼 칭찬해' 개인 상장 받기** - 확장형 운영에 참여했던 보육교사, 예술교육가를 위한 상장을 수여한다. (*상장은 사전에 원장선생님, 센터장이 각각 해당원 교사, 예술교육가에게 상장명과 수여 이유를 작성한 것을 토대로 제작한다.) ① 2-3명 정도 대표로 수여 받는다. (안성숙 원장님 진행) ② 이름을 호명하면 자신의 상장을 받는다. **5. 정리. 성과 공유회 전체에 대한 소감 나누기** : 성과 공유회에 대한 소감을 나누고, 앞으로의 더 나은 확장형 프로그램을 운영하기 위해 예술교육가, 보육교사의 협력 관계에 대해 되짚는다. Q. 운영된 다양한 확장형 프로그램들을 살펴본 소감은 어떤가요? Q. 앞으로의 더 나은 확장형 프로그램 운영을 위해 우리는 어떻게 협력해야할까요?

[참고_ 14개 그룹]

1	2	3	4	5	6	7
내비밀통로 (만5세) 성남삼성 성남시청 고등동복지관 이매동	이렇게멋진날 (만2세) 위례푸른 판교테크노2 하늘채숲 백현2	안녕또만나 (만5세) 판교 위례3 판교2 우리성남	안녕또만나 (만2세) 포레스티아 금빛아이 봇들제1 중앙동	알록달록 감정나라 (만2세) 하늘채별 아이파랑새 금빛다소니 판교다온	씨앗이 떨어지더니, 툭 (만3세) 위례2 판고숲속 수자인금광	웰컴투, 이상해 나라 (만5세) 판교 성남삼성 은성
8	**9**	**10**	**11**	**12**	**13**	**14**
줄줄이 꿴 호랑이 (만4세) 푸른꿈 판교숲속 아이파랑새 서현2	선으로 놀아요 (만3세) 판교더샵 백현 푸른꿈	안녕, 무지개물고기 (만3세) 서현2 고등동복지관 위례3 위례자이더시티	여름아 놀자 (만4세) 금빛나래 리틀포레스트 월드비전 위례	감정읽기, 마음잇기 (만4세) 성남2 중앙동 신흥제2 태평제일	그림자놀이 (만2세) 고등풀빛 하늘채고운 태평1동 위례라온	그림자놀이 (만2세) 금빛아이 판교다온 포레스티아 금빛모아

-확장형 프로그램 성과공유회 현장

-확장형 프로그램 성과공유회 참여 교사 피드백

확장형 프로그램 관련 질문 목록 및 팀별 피드백	
Q1. 어린이집 사전, 사후 활동은?	
그림자놀이(만2세)	- 셀로판지 색깔 그림자 (사후) - 색깔렌즈, 물감섞어서 색변화 관찰 (사후) - 어둠에 적응하며 그림자 놀이 (사전) - 가정 연계 활동
내 비밀통로(만5세) 이렇게 멋진날(만2세)	- 통로찾기 - 보물 만들기, 지도 만들기, 보물찾기 등 놀이방법 창작
선으로 놀아요(만3세) 안녕, 무지개 물고기(만3세) 여름아 놀자(만4세)	- 사전에 비발디 사계 '여름' 들어보기 - 김연아 스케이팅 감상 - 파도를 그리거나 몸으로 표현해보기 - 털실 거미줄 놀이 - 마스킹테이프 놀이

	- 사인펜으로 그린 불모양 그림 물총으로 지워보기 - 바다동물 색칠 후 모빌 만들기
안녕, 또 만나 (만2세, 만5세)	- 사전에 비발디 사계 '여름' 들어보기 - 김연아 스케이팅 감상 - 파도를 그리거나 몸으로 표현해보기 - 털실 거미줄 놀이 - 마스킹테이프 놀이 - 사인펜으로 그린 불모양 그림 물총으로 지워보기 - 바다동물 색칠 후 모빌 만들기
알록달록 감정나라 (만2세)	- 사전에 그림책 보고 교실 벽면에 그림책 장면 부착 - 사전에 표정 그리기, 감정 그림책 읽기, 전지 물감놀이 등을 함 - 사후에 표정 만들기, 슬라임으로 화나 괴물 만들기 - 화나 풍선 놀이를 해봄 - 클레이 색깔 놀이, 표정 가면 놀이, 습자지 신문지 놀이를 함
웰컴투 이상해나라(만5세) 줄줄이 꿴 호랑이(만4세) 씨앗이 날아가더니,툭 (만3세)	- 사후에 미끄러운 교실 만들기, 미끄러운 강아지 되어보기, 참깨밭 만들기, 미끄러지는 자동차길 만들기, 터널 지나가기 - 동화 탐색 활동 후 의사소통 - 자동차 만들기, 동물 머리띠 만들기, 씨앗 심기, 교통질서 지키며 놀이하기
감정읽기 마음잇기, 그림자놀이(만2세)	- 그림자 만들기 놀이, 라이트 박스에 그림 따라 그리기 - 네온사인 켜고 캠핑놀이, 댄스타임 - 다시 책을 감상하고 주인공 역할놀이하기 - 그림책 읽으며 주인공에 대해 생각하고 그림자놀이하기 - 그림책 연계 자유 놀이, 개구리 집 만들기
Q2. 협력하며 예술교육가와 보육교사가 다른 점이 있다면?	
그림자놀이(만2세)	- 예술교육가는 프로그램을 진행 하고, 보육교사는 안전 관리를 하는 등 역할에 있어서 상호보완적임

	- 사전, 사후 활동의 고민을 함께 나눔
내 비밀통로(만5세) 이렇게 멋진날(만2세)	- 안전 vs 허용
선으로 놀아요(만3세) 안녕, 무지개 물고기(만3세) 여름아 놀자(만4세)	- 교사는 계획적인 반면, 예술교육가는 창의적이고 자유로움 - 예술교육가는 교사보다 제한을 많이 두지 않아 좋았음 - 같은 재료를 다른 방식으로 수업에 적용해보는 점 - 예술교육가는 공간을 아름답고 유아들이 흥미를 갖도록 구성함
안녕, 또 만나 (만2세, 만5세)	-스케일이 큰 예술놀이 -서로의 생각을 교환 할 수 있었음 -아이들이 활동하면서 한 가지 주제로 여러 활동을 하지 못했던 것을 해본 것
알록달록 감정나라 (만2세)	- 예술교육가가 큰 공간 활용과 매력적인 미술놀이 등 아이디어가 뛰어나신 듯 합니다.
웰컴투 이상해나라(만5세) 줄줄이 꿴 호랑이(만4세) 씨앗이 날아가더니,툭 (만3세)	- 교사가 상상한 것보다 훨씬 더 스케일이 큰 공간과 재료 활용 - 공간을 다양하게 활용하여 공간마다 다른 테마가 있는 것이 아이들의 몰입도를 높일 수 있었음
감정읽기 마음잇기, 그림자놀이 (만2세)	- 예술교육가가 아이들과 친구처럼 프로그램을 진행하는 것 - 예술교육가 덕분에 어둠 속에서도 충분히 즐겁게 놀이할 수 있었던 점 - 다양하고 극적인 표현으로 수업한 점 - 그림책을 연계한 예술놀이 지원 - 원에서 활동하기 쉽지 않았던 활동을 다양하게 경험할 수 있는 점
Q3. 프로그램 내용 중 참여했던 아이들의 연령, 관심사에 특히 적합하다고 생각했던 내용이 있었나요?	
그림자놀이(만2세)	- 교육환경 (재료, 아막 등) - 야광놀이 (어둠을 무서워했던 아이들이 어둠과 친해짐)

	- 색깔에 대해 인지하게 됨
내 비밀통로(만5세) 이렇게 멋진날(만2세)	- 아이들의 흥미, 관심있는 놀이를 적용할 수 있었음 - 아이들의 이야기로 만드는 창작과정
선으로 놀아요(만3세) 안녕, 무지개 물고기(만3세) 여름아 놀자(만4세)	- 물감, 물총, 큰 도화지 등 재료를 아낌없이 주었던 점 - 미술과 신체놀이를 결합한 기차놀이 등 - 동화로 접근한 점, 다양한 느낌의 재료 (블랙라이트, 물감, 끈 등) - 교실에서 하기 힘든 물감물총놀이 - 물놀이 (물총, 비눗방울, 색깔비) - 신체 활동에 관심이 많아져서 아이들이 즐겁게 참여함
안녕, 또 만나 (만2세, 만5세)	- 만2세 연령이 활동하기 적합 > 동물 꼬리잡기, 물감 표현을 특히 좋아함 - 호랑이 꼬리 꾸며보기, 호랑이 꼬리로 긴 기차놀이 - 빔 프로젝트로 민들레 찾아보기 - 바깥놀이 때도 민들레 찾기로 이어짐. 다양한 배경이 등장했을 때 민들레 홑씨를 따라다니며 너무 신나함. 만4,5세 교실 배경에서 민들레씨 퍼포먼스 놀이 & 민들레 만들기
알록달록 감정나라 (만2세)	- 아이들 스스로 부정적인 감정을 긍정적으로 표현할 수 있는 기회가 되어 좋았습니다. - 4살 영아들에게 친숙한 놀잇감(재료)으로 감정과 표정에 대해 쉽게 알려 줄 수 있어 좋았습니다. - 감정을 표현하는 방법을 잘 만들어 갈 수 있는 길잡이가 된 듯 합니다.
웰컴투 이상해나라(만5세) 줄줄이 꿴 호랑이(만4세) 씨앗이 날아가더니,툭 (만3세)	- 유아의 상상력을 발산할 수 있었던 주제와 활동적인 프로그램 - 모든 회차마다 아이들의 흥미가 상승함 - 활발한 아이들에게 큰 즐거움을 줄 수 있어서 좋았음
감정읽기 마음잇기,	- 어둠 속에서 그림자 놀이 활동이 만3세 흥미와

그림자놀이 (만2세)	맞아떨어짐. 특히 막대 인형극 - 보물찾기와 길찾기 놀이를 좋아하는 아이들에 맞는 활동 - 빛을 이용하며 놀이하고 신체놀이를 통한 에너지 발산
Q4. 프로그램 운영 중 내용적인 측면에서 좋았던 점, 아쉬웠던 점은?	
그림자놀이(만2세)	- 그림책 선정을 유아 연령에 맞게 할 수 있다는 점이 좋고, 교육 시간이 부족해서 아쉬움
내 비밀통로(만5세) 이렇게 멋진날(만2세)	- 역할내 교사 (다양한 인원) 아이들 몰입도 저하 - 사전공지 확인 필요 - 아이들의 몰입도가 높아서 좋았다
선으로 놀아요(만3세) 안녕, 무지개 물고기(만3세) 여름아 놀자(만4세)	- 인성과 관련된 요소를 다룬점 - 다양한 활동 경험 제공 - 물감사용-> 아이들이 손과 발 더러워지는 것을 싫어하는 성향
안녕, 또 만나 (만2세, 만5세)	- 물감놀이 마음껏 할 수 있어 좋았음. 다만 씻기는 게 어려웠음 - 다양한 활동, 재미있는 놀잇감, 놀이에 몰입할 수 있는 상호작용 및 리액션 - 다양한 공간 사용했다면 더 좋았을 것 같다. - 모든 프로그램이 흥미롭고 신나고 어린이집에서 해줄 수 없는 활동들을 해주셔서 감사하고 좋았습니다. - 동화책을 주제로 읽어주기만 했지, 다양한 활동들을 경험한 점이 좋았으나 바로 표현활동 시간 때문에 움직이기 바빴음
알록달록 감정나라 (만2세)	- 화나 괴물 만들기에 조금 더 다양한 재료가 있으면 좋겠습니다. - 사물에 눈,코,입을 붙여 보았던 점이 좋았고 마지막 차시 '화나 괴물' 그림자 나타나는 장면에서 아이들과 그림자 놀이로 직접 화가 난 모습을 표현하면 더 좋았을 듯 합니다. - 정해진 시간이 있다보니 충분한 놀이를 즐기지 못해 아쉬움. 원에서도, 가정에서도 협력하여 단

	발성이 아닌 지속적으로 놀이가 이루어져 좋았습니다.
웰컴투 이상해나라(만5세) 줄줄이 꿴 호랑이(만4세) 씨앗이 날아가더니,툭(만3세)	- 아이들에게 "게을러도 괜찮아, 천천히 해도 괜찮아"라고 한 점 - 동화를 읽고 연계하여 신체 활동으로 연계되어서 좋았음 - 아이들 수준과 다소 맞지 않은 책 내용이 아쉬움 - 친구는 소중하고 하나밖에 없다는 것을 활동내에서 자연스럽게 체험할 수 있어서 좋았습니다.
감정읽기 마음잇기, 그림자놀이 (만2세)	- 어둠 속에서 오리온을 위해 도와주는 놀이가 좋았지만 사전에 책을 충분히 읽지 못한 것이 아쉬움. - 타인의 감정에 관심을 갖고 두려움을 없앴던 점이 좋았음 - 평소 원에서 하지 못하는 다양한 체험을 할 수 있어 좋았고, 시간이 짧아서 아쉬웠음 - 어둠을 무서워하는 친구에게 익숙함을 만들어 준 점이 좋았음
Q5. 기억에 남는 아이들의 반응은 무엇이었나요?	
그림자놀이(만2세)	- 햇님이 없으니까 그림자가 안생겨요
내 비밀통로(만5세) 이렇게 멋진날(만2세)	- 내가 점프해서 가져온 구름이야~ - 막대놀이를 변형하고 상상해서 놀이하는 아이들'의 새로운 모습을 발견하였고 원에 돌아가서도 다른 도구로 응용 놀이를 함 - 그림책 내 비밀통로의 결말을 아이들한테는 끝까지 비밀로 해서 아이들의 궁금증과 호기심이 더 높아졌음
선으로 놀아요(만3세) 안녕, 무지개 물고기(만3세) 여름아 놀자(만4세)	- "다음에는 비 놀이를 한대! 안 늦어야지" - 무지개 물고기 활동 중 바다의 색에 대해 이야기하며 "빨,주,노란색이라며 노을진 바다를 이야기할 때 - 무지개 물고기 활동에서 했던 것처럼 간식 선물을 챙겨와서 친구들에게 나눠줌 - "동화 놀이터 가요"

	- 고무장갑에서 색깔 물감이 나올 때 색깔오줌 싼다고 이야기한 친구가 인상에 남습니다
안녕, 또 만나 (만2세, 만5세)	-바깥놀이 시 민들레만 보면 "와~ 꼬리 꽃이다. 민들레다!" 하고 민들레 홀씨를 보면 불고 싶어 했어요. 지금도 우리 아이들의 최애꽃이 민들레 랍니다. -민들레다 내가 봤던 거다!
알록달록 감정나라 (만2세)	- 화나 괴물을 잠재우고 온 날부터 화를 잘 내는 아이가 '화나 괴물' 이야기만 하면 감정을 조절하려는 노력이 엿보였습니다. - 표정놀이를 재밌게 해서인지 거울을 보며 표정놀이를 많이 함 - "오늘 예술 선생님 만나요?" 라고 궁금해함 - 이전에는 표정에 대해 정확하게 표현하지 못하던 아이들이 자신의 표정 감정에 대해 정확하게 이야기하게 됨 - "우리 또 예술터 언제 갈거야?" 질문하는 아이들 - "오늘 정말 재밌고 좋아!" 라고 웃는 아이들
웰컴투 이상해나라(만5세) 줄줄이 꿴 호랑이(만4세) 씨앗이 날아가더니,툭 (만3세)	- "우리는 하나야!" - 꼬리를 이용한 편지쓰기 (물감놀이)를 즐거워함 - "또 오고 싶어요" "친구들이랑 다음에 또 오고 싶어요"
감정읽기 마음잇기, 그림자놀이 (만2세)	- "할머니는 잘 지내고 있을까요?" - 우리 오리온 만났잖아요 - 나수아 선생님 언제 보러가요? - 어둠이가 왔나봐, 우리 예술터 언제가요? - 우리가 할머니를 행복하게 해주고 와서 뿌듯해요
Q6. 프로그램 운영을 위해 준비하는 과정에서 좋았거나 힘들었던 점은?	
그림자놀이(만2세)	- 사전협의 회의를 통해 아동성향체크를 해서 아이들이 낯선 공간에서도 적응을 금방 할 수 있고, 수업 중 교실 사진을 활용한 활동으로 연계되어서 좋았다.
내 비밀통로(만5세) 이렇게 멋진날(만2세)	- 차량 이동 시간이 길다 - 아이들 준비물

	- 사전 협의회의를 통해 아이들과 라포를 형성할 수 있어서 좋았다 - 사후 활동 진행 시 비협조적인 원장선생님
선으로 놀아요(만3세) 안녕, 무지개 물고기(만3세) 여름아 놀자(만4세)	- 교육센터와 거리가 가까운 점이 좋았습니다. - 교육 다녀와서 아이들의 낮잠과 점심식사가 원활해서 좋았습니다. - 판교에서 10시까지 오기 너무 힘들었습니다. - 수요일에 아이들에게 활력을 줄 수 있는 시간이어서 좋았습니다.
안녕, 또 만나 (만2세, 만5세)	- 비대면 협의 시간에 제약 없이 융통성 있어서 좋았어요! - 활동 시간이 타이트 했어요. 특별활동, 월요일이 힘들었습니다. - 매주 버스 타고 나간다고 하니 버스 타는 것만으로도 기대하는 것 같았어요.
알록달록 감정나라 (만2세)	- 원에서 10분 거리로 이동시간이 짧아 좋았습니다. - 먼 곳에 있는 어린이집은 예술터까지 이동 소요시간이 길어 힘들었습니다. - 넓은 공간의 활용이 좋았습니다.
웰컴투 이상해나라(만5세) 줄줄이 꿴 호랑이(만4세) 씨앗이 날아가더니,툭 (만3세)	- 어린이집에서 진행하는 놀이 주제와 프로그램 내용을 연결시키는 것이 조금 어려웠습니다. - 버스 이동거리가 길어서 힘들었습니다. - 동물 머리띠 혹은 자동차 만들기 등 사전 활동으로 만들기가 많았던 점..
감정읽기 마음잇기, 그림자놀이 (만2세)	- 사전 활동을 미리 해서 유아들의 흥미를 높일 수 있어 좋았지만, 그만큼 사전에 준비해야할 것들이 많아서 힘들었습니다. - 사후 활동으로 놀이가 확장되서 유아들의 흥미가 이어져서 좋았습니다. - 예술교육가의 충분한 발문이 좋았습니다. - 꿈꾸는 예술터 수업이 끝나고 나서 바로 원에서 다른 수업을 연달아 해야하는 점에서 시간이 촉박했습니다. - 평소 쉽게 접하지 못했던 것들을 아이들이 경험할 수 있어서 좋았어요

-참여원 교사 문진표 내용

Q. 확장형에 참여하며 어떤 점이 가장 힘들고 어려웠나요?	
1	특별히 없었음
2	정말 힘든 거 없이 새로운 활동에 즐겁게 참여했습니다.
3	아이들이 점심시간이 늦어져 지쳐했을 때 힘들었음
4	등원 후 바로 이동해야 해서 오전이 바쁘긴 했어요.
5	힘들다니요? 아이들과 정말 즐거운 기억만 생각나는데요!
6	아이들과 안전하게 놀이하도록 살피기
7	월요일이라는 요일이 제일 힘들었어요. 주말지내고 온 아이들의 컨디션
8	첫 견학에 우리 아이들이 많은 흥분상태였습니다.
9	어린이집 일정과 조율
10	어리고 예민한 연령의 아이들과 감정을 표현할 수 있도록 돕는 점
11	비가 오거나 날씨가 좋지 않아 불편했던 거 빼곤 다 좋았어요.
12	없습니다. 너무 좋았어요.
13	자유롭고 흥미로운 프로그램에 호기심 넘치는 아이들을 안전하게 통제하는 것
14	집에 돌아가기를 아쉬워할 때, 발길을 돌리게 하는 것
15	아무래도 특별활동 시간 때문에 시간을 못 맞춰서 (11시10분시작>12시>1시영어..)
16	모든 유아가 함께 참석해서 활동하고 싶었는데 결석 유아가 있었던 점
17	그림책과 놀이를 접근하는 방법
18	4월 새학기라 아이들이 적응이 덜 된 상태, 매주 월요일 오전이라 시간 맞추는것
19	특별히 힘든 점은 없었습니다.
20	아이들의 에너지를 따라가지 못하는 체력
21	영아반이다 보니 안전에 더욱 신경써야 하는 것!
22	시간적 여유가 없었던 점 (이후 활동이 있어서)
23	이동거리가 꽤 있었어요 ㅜㅜ
24	통솔하기, 지도하기

25	힘들거나 고단한 점은 없었습니다.
26	아이들의 집중력을 이끄는 것
주요 키워드	• **특별활동, 월요일 오전, 점심시간 등의 일정 조율** • **아이들의 컨디션, 적응기에 대한 조절** • **이동 거리 문제** • **안전 관련 통제** • **그림책 접근 방식**

Q. 확장형에 참여한 자신에게 가장 칭찬해주고 싶은 점은 무엇인가요?	
1	아이들이 온전히 놀이에 집중하도록 놀이를 생각하고 지원한 점
2	아이들과 함께 그림책에 빠져들기
3	아이들과 즐겁게 참여한 나 자신에 칭찬
4	활동 전 후로 그림책과 많이 가까워지고, 그림책과활동이별개가아니라연계될수있음이좋았어요.
5	아이들과 사후 활동에서도 즐겁게 참여했습니다.
6	사전, 사후 활동 해본 일
7	예술터에서 활동한 프로그램을 원에서도 사후활동으로아이들에게지원한것
8	다양한 놀이 과정에서 적극적으로 참여하였음
9	새로운 장소, 넓은 장소에서 영아들이 자유롭게놀이하면서안전하게지도
10	놀이자로 참여하는 점
11	이동하여 활동하며 다치지 않아서 칭찬하고 싶습니다.
12	아이들이 흥미를 가질 수 있도록 사전 활동을 적극적으로 진행한 점
13	활동 후 열심히 피드백 하였음. 새로운 활동에 참여한 것
14	받았던 자료를 벽에 게시하여 춤추고 캠핑 놀이를 함.
15	물통 미리 준비, 힘들거나 목마른 아이들 참여할 수 있도록 유도함
16	동화 속 내용을 어린이집에서도 연계하여 놀이했던 점
17	재미있는 그림책 감상할 수 있어 좋았습니다.
18	활동 후 책 내용에 더욱 관심을 가질 수 있도록 지원

19	놀이 중 신나는 리액션 놀이를몰입할수있도록긍정적인상호작용
20	무사히 잘 끝냈다!
21	처음에는 귀찮은 견학 하나 늘었다 생각했는데 너무 좋은 프로그램이었다. 아이들사진너무멋지게잘찍었다.
22	아이들에게 새로운 경험을 제공한 점 칭찬하고 싶어요.
23	아이들과 재미있게 참여하며 즐겁게 활동할 수 있었어요.
24	함께하신 쌤♥
25	프로그램을 발견하고 신청하여 아이들과 즐거운 경험을 할 수 있어 칭찬하고싶습니다.
26	큰 사고 없이 잘 마무리 한 것
27	좁은 공간에서 벗어나 즐겁게 참여한 것이 아이들과 교사에게는 늘 힐링이었습니다.
주요 키워드	• **사전, 사후 활동 적용** • **그림책을 이해/몰입한 것** • **프로그램 신청 자체** • **새로운 환경, 새로운 경험 제공** • **사고 없이 무사히 마무리** • **놀이자로 활동 적극 참여** • **멋진 활동 사진**

-예술교육가 문진표 내용

Q. 확장형에 참여하며 어떤 점이 가장 힘들고 어려웠나요?	
1	아침(수업준비) 셋팅
2	프로그램이 의도한 대로 잘 이루어지지 않았을 때
Q. 확장형에 참여한 자신에게 가장 칭찬해주고 싶은 점은 무엇인가요?	
1	끝냈다? 즐거웠당~
2	끝까지 잘 참여한 점, 무사히 프로그램을 마칠 수 있었던 점

-성과공유회 이후 예술교육가 피드백

- 기본적으로 설문조사, 각 예술강사들의 사후 피드백 공유에서 나올 수 있는 질문들을 반복해서 나누는 자리이긴 해서, 반복적이란 느낌은 받았지만 서로 노력을 치하하고 함께 칭찬해준다는 분위기가 좋았다. 전체 인원이 함께 마무리 짓는다는

것은 의미가 있었다.

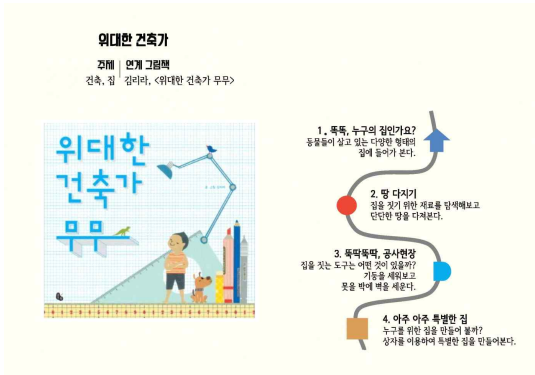
- 함께 이야기하기엔 회의실 공간이 좋았고, 바깥 테이블 공간은 서먹서먹하고 어색한 기류가 있었고, 예술강사들 입장에선 자기 담당 프로그램 개수나 참여 원수가 많을 경우 왔다갔다 하느라 제대로 대화를 나눌 수 없는 점이 아쉬웠다.
  공간 안에서는 바깥에서 말하는 소리가 잘 들리지 않았다.

- **개발확장형 사전워크숍**

: 2023년 <그림책 예술놀이> 신규 개발된 개발프로그램을 어린이집, 유치원 대상으로 운영하는 개발확장형 사업 소개 및 그림책 감상 관련 강의, 담당 예술교육가와의 집체 회의를 진행하였다. 9월, 10월로 두 번 나누어서 각각 10월, 11월 개발확장형 프로그램을 총 2회 진행하였다.

-운영일시 : 2023년 9월 12일 (월) 16:00-17:30 10월 개발확장형 프로그램
2023년 10월 16일 (월) 16:00-17:30 11월 개발확장형 프로그램
-운영장소 : 3층 통합랩
-운영개소 : 17개소 (10월 8개소, 11월 9개소)
-참여 예술교육가 : 김연진, 김지현, 나수아, 노주연, 윤신혜, 이가은 (6인)

-10월, 11월 개발확장형 프로그램북 제작



• **개발, 개발확장형 성과공유회 <호랑이는 가죽을 남기고 우리는 ___을 남긴다.>**

: 2023년 <그림책 예술놀이> 신규 개발된 개발프로그램 및 개발 확장형 프로그램 운영 성과를 공유하는 자리로 서로가 프로그램을 통해 남긴 의미, 향후 남기고자 하는 것에 대해 나누는 과정을 가졌다.

-운영일시 : 2023년 11월 6일 (월) 16:00-17:30
-운영장소 : 5층 강당
-운영개소 : 28개소 (개발형 20개소, 9월 개발확장형 8개소)
-참여 예술교육가 : 김연진, 김지현, 나수아, 노주연, 윤신혜, 이가은, 이지혜, 이진선 (8인)

-개발형, 개발확장형 프로그램 성과공유회 계획안

<table>
<tr><td rowspan="3">참여 대상</td><td rowspan="3">참여기관 (28개반)</td><td>만2세 (9)</td><td>개발형 : 금빛아이, 이매, 판교숲속, 위례, 하늘채별, 중앙동, 하늘채숲, 판교테크노2, 하늘채고운</td></tr>
<tr><td>만3세 (1)</td><td>개발확장형 : 월드비전</td></tr>
<tr><td>만4세 -5세 (16)</td><td>개발형 : 위례자이더시티, 위례2, 고등풀빛, 백현, 성남시청, 판교, 포레스티아, 푸른꿈, 위례
개발확장형 : 기쁜우리아이, 서현2, 월드비전, 위례자이더시티, 한솔, 이매동, 성남산업단지</td></tr>
<tr><td>프로그램 목표</td><td colspan="3">예술교육가와 보육교사의 협력을 통해 개발한 20개의 프로그램을 되돌아보며, 우리에게 남은 것, 앞으로 남기고자하는 것을 되돌아보는 시간을 갖는다.</td></tr>
<tr><td>교보재</td><td colspan="3">프로그램 소개 인쇄물, QR코드 인쇄물, 별모양 스티커, 포스트잇, 필기도구, 광목천 깃발, 카라비너, 밧줄, 마스킹테이프, 히포클라테스 테스트지(A4), 히포클라테스 기질 8종 이름 인쇄물, 책상, 유성매직 12색, 라벨지 1칸, 대나무 칫솔 세트 (증정용)</td></tr>
<tr><td>공간</td><td colspan="3">5층 강당</td></tr>
<tr><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td>도입</td><td colspan="3">너를 알고 나를 알자_기질테스트 (30분)
: 히포클라테스 기질 테스트를 통해 자신의 협력 방식에 대해 이해하고 시각화를 통해 공유하는 시간을 갖는다.

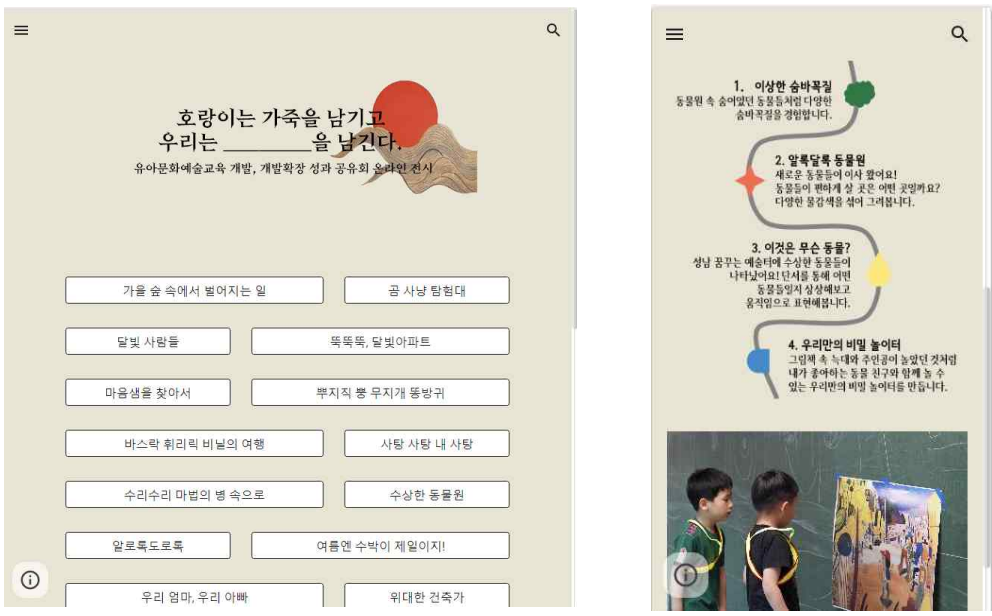
Q. 우리 팀의 기질을 상징적으로 표현한다면?
Q. 우리 팀은 어떤 방식으로 협력하나요?

1) 히포클라테스 기질 테스트 종이를 작성하여 내가 해당하는 기질 그룹으로 모인다.
2) 기질마다 어떤 특징이 있는지 공유하는 시간을 갖는다.</td></tr>
</table>

	3) 우리 그룹이 어떤 방식으로 교육 과정에서 협력했는지 대화를 통해 되돌아본다. 4) 그룹을 상징하는 아이콘과 협력 방식을 작성한 깃발을 제작해 천장 카라비너에 건다. 5) 그룹별로 어떻게 각자의 기질과 협력 방식을 표현했는지 소개한다.
전개	**활동 1. 우리는 ____을 남긴다. (35분)** : 20개의 개발프로그램 전시를 되돌아보며 우리가 프로그램을 통해 함께 남긴 것이 무엇인지 키워드를 작성하고 서로가 궁금한 키워드에 대해 공유하는 시간을 갖는다. ***예술강사의 역할 : 개발한 프로그램에 대한 리마인드, 키워드 작성 독려** Q. 프로그램 개발 과정에서 예술교육가와 보육교사인 우리는 함께 무엇을 남겼나요? 1) 비치된 20개의 개발프로그램 전시를 살펴보며, 우리가 함께 무엇을 남겼는지, 키워드의 형식으로 포스트잇에 적고, 해당 프로그램 전시 공간에 부착한다. 2) QR코드를 스캔하여 웹 전시 사이트를 감사하며, 다른 참여자들이 적은 키워드 중 궁금하거나 관심 있는 것에 별 스티커를 부착한다. 3) 스티커가 부착된 키워드를 중심으로 왜 이런 키워드를 작성했는지, 키워드의 의미를 공유하는 시간을 갖는다. **활동 2. 나는 _____을 남긴다. (20분)** : 나는 앞으로 무엇을 남기고 싶은지, 이번 과정을 통해 나에게 또는 누군가에게 무엇이 남았는지 2인 정지 조각상으로 표현하고 공유하는 시간을 갖는다. ***예술강사의 역할 : 정지 조각상 표현 독려, 제안** Q. 예술교육가 또는 보육교사로서 내가 앞으로 남기고 싶은 것, 누군가가 나에게 남긴 것이 무엇일까요? 예) 나는 영아들에게 방귀, 똥과 같은 생리현상에 대한 긍정적인 영향을 남겼다. 나는 보육교사의 사후 활동 공유를 통해 아이들이 예술놀이 더 몰입할 수 있는 주제와 방향에 대해 더 공부해야겠다고 생각했다. 1) 예술교육가이자 보육교사로서 '나'는 무엇을 남겼는지, 앞으로 무엇을 남길지를 생각해본다. 2) 2인씩 짝을 지어 내가 남기고 싶은 것을 정지 조각상으로 표현한다.

	(3그룹으로 나누어서 10명씩 한 팀으로 표현) 3) 관찰하는 참여자들을 정지 조각상의 의미를 유추하며 나누는 시간을 갖는다. 4) 진행자가 큐를 외치면, 각자가 하고 싶은 말, 행동을 표현한다.
정리	**의미는 남기지만, 쓰레기는 남기지 않는다. (5분)** : 오늘의 성과공유회를 되돌아보며, 어땠는지 소감을 나누고, 우리가 남긴 과제, 의미들을 되돌아보며 참여 기념품(대나무 칫솔 세트)를 나눈다. Q. 오늘 우리는 어떤 의미, 과제를 남겼나요? Q. 오늘 함께한 시간이 어땠나요?

-개발, 개발확장형 성과공유회 웹전시용 웹페이지 제작 (링크)
: 그동안 성과공유회를 운영할 시 전시 세팅 때문에 많은 시간 할애를 했음에도 참여자들이 전시를 충분히 관람하기엔 운영 시간의 제한이 있기 때문에, 효율적으로 전시를 관람할 수 있고, 성과공유회가 끝나고 부산물을 최대한 남기지 않는 방식으로 웹페이지를 제작하고, QR코드로 각 프로그램 내용 및 관련 활동사진을 열람할 수 있도록 구성하였다. 2023년 개발프로그램의 아카이빙이기 때문에 향후 사업에서도 활용 가능할 것으로 보인다.



개발, 개발확장형 프로그램 웹전시

-개발, 개발확장형 성과공유회 운영 현장

: 기질테스트를 통해 다른 참여원의 교사들과 섞여 앉아 아이스브레이킹하는 시간도 되었고, 개발형 프로그램을 운영할 때 도전적이었다, 프로그램 자체에 대한 애정이 생겼다. 개발 과정에서 나는 매우 열정적이었던 것 같다. 아이들의 밝은 미소 덕에 의미있는 시간이었다 등의 피드백을 공유해주셨다.

5. 프로그램

- 2인 팀티칭 <그림책 예술놀이> 프로그램 시범 운영 : 상호 모니터링 및 피드백

: 2023년 <그림책 예술놀이>에서는 참여 예술교육가의 개인 역량 강화 및 프로그램의 질적 향상을 위한 경기문화재단의 예산을 지원받아 2인 팀티칭 통합연구를 운영하였다. 통합연구를 운영할 때는 고려해야 할 3가지 조건이 있었는데 이는 다음과 같다.

1. 유아문화예술교육 프로그램 운영 내규에 따라 1개의 프로그램 실질적인 운영 주체는 주강사 1인이어야 한다. (2인 주강사가 동시간대 운영하는 1개의 프로그램을 함께 운영할 수 없다.)

2. 2개소의 참여원이 1개 프로그램 개발을 위한 사전 협의 일정을 계획한다는 것은 참여원 교사의 일정상 현실적으로 무리가 있으므로 지양한다.
   함께 협력 개발에 대한 의지가 있는 2개원의 자발적 참여일 경우 가능하다.

3. 예술교육가의 개인 역량 강화 및 상호 배움을 위해 서로 다른 장르끼리 매칭 한다.

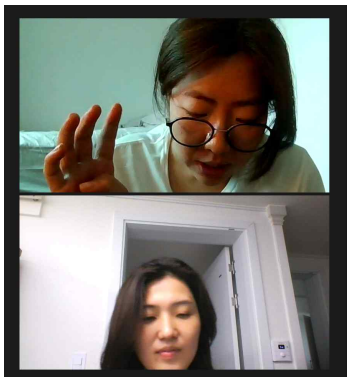
이러한 조건을 고려하여 총 3가지의 유형의 통합연구 방안을 마련하였고, 그 유형은 다음과 같다.

유형	구성	연구방식
A	1개소 2개반 교사 2인 X 장르가 다른 예술교육가 2인	1개소에 같은 연령 2개반 교사 2인과 동일한 그림책과 주제로 함께 프로그램을 개발하고 예술교육가 2인이 각 반을 맡아 따로 프로그램을 운영한다.
B	2개소 각 1개반 교사 2인 X 장르가 다른 예술교육가 2인	자발적 참여 의지가 있는 2개소 각 1반의 교사 2인과 동일한 그림책과 주제로 함께 프로그램을 개발하고 예술교육가 2인이 각 반을 맡아 따로 프로그램을 운영한다.
C	기존 개발프로그램 운영 사전, 사후 피드백 공유	기존 개발 프로그램을 운영하는 과정에서 사전, 사후 피드백과 상호 모니터링을 통해 프로그램의 질적 향상을 도모한다.

본 연구자의 경우 A,B 유형의 참여 희망원이 부족했고, 개별 신청한 참여원의 그림책 주제 및 연령이 함께 통합연구를 운영할 예술교육가의 참여원의 주제 및 연령과 상이

했기에 예술교육가 2인이 각자의 개발프로그램을 기획, 운영하는 과정에서 장르가 다른 예술교육가에게 의견을 공유 받는 형태로 운영하였다. 본 연구자는 시각예술 장르이고, 매칭된 예술교육가는 연극 특히 움직임에 특화되어 서로에게 부족하거나, 새로운 시도 적용에 대한 아이디어를 공유했다.

다음은 진행했던 상호 모니터링 및 피드백을 기반한 통합연구 현황이다.



-참여예술교육가 : 윤신혜(시각예술), 이가은(연극, 움직임)
-통합연구 운영 기간 : 2023년 6월 25일 - 9월 27일
-통합연구 목적 : 7-9월 운영하는 개발프로그램에 대한 의견 공유 및 모니터링을 통해 개발 프로그램의 질적 향상과 예술교육가 개인의 역량 강화

- 2인 팀티칭 통합연구 운영 현황

	일자	주요 연구 내용
1	6/25	• 개발형 프로그램 워크숍 이전 통합 연구 방법 논의 • 예술교육가별 그림책 및 주제 공유 및 아이디어 공유
1	7/23	• 8월 개발프로그램 계획 공유 및 상호 피드백 : <수상한 동물원> 동물 움직임 관련 방법론 논의 <종이가 된 아빠> 그림책 주제와 활동의 맥락 점검하기
2	8/7	• 만 4세 프로그램 <수상한 동물원> 1회차 모니터링 및 피드백 (이가은)
3	8/8	• 만 2세 프로그램 <종이가 된 아빠> 2회차 모니터링 및 피드백 (윤신혜)
4	8/20	• 9월 개발프로그램 계획 공유 및 상호 피드백 : <가을 숲 속에서 벌어진 일> 그림책 최종 선정 기준 및 유아 당사자성 반영 방안 모색

		<수리수리 마수리 마법의 병 속으로> 마법과 관련된 극적 상황, 움직임 활동 방안 공유
5	8/28	• 9월 개발프로그램 계획 공유 및 상호 피드백 : <수리수리 마수리 마법의 병 속으로> 병과 관련된 움직임 탐색 아이디어 공유, <가을 숲 속에 벌어지는 일> 그림책 주제와 활동의 맥락 점검하기 • 프로그램 운영시 예술교육가 요청사항 수렴
6	8/29	• 만 2세 프로그램 <종이가 된 아빠> 4회차 모니터링 및 피드백 (윤신혜)
7	9/5	• 만 5세 프로그램 <가을 숲 속에서 벌어진 일> 1회차 모니터링 및 피드백 (윤신혜)
8	9/27	• 통합 프로그램 상호모니터링 및 피드백 과정에 대한 평가

- 2인 팀티칭 통합연구 운영 평가

이가은
유아 수업이 통합적이다보니 재미있는 놀이, 경험, 체험으로 끝나버리는 위험성이 있는 것 같다. 그런데 이 수업 목적이 무엇이고, 아이들이 내 의도대로 가지 않을 때 아이들이 하고 싶은 걸 하면서 그림책 방향으로 되돌아올 수 있는 것이 좋았고, 개발할 때도 그런 부분들이 정리가 되었다. 전에는 다른 방향으로 갈까 봐 뭔가 더 제시하거나 끌고 갔는데, 지금은 수업에서 연계되어서 시작한 표현이라면 아이들에게 더 자유를 줄 수 있는 것 같다. 어떻게 가든 10이라는 목적으로 도달한다면 된다는 여유가 생겼다.

그리고 모니터링 하면서 좋았던 것은 보조강사 선생님과 이야기를 많이 나눔에도 불구하고, 이미 벌어진 것에 대해 보완하려는 회의를 자주 하는데, 질문과 목적으로 돌아오게 하는 피드백이 다르다. 내가 이것을 계획하고 운영하는 사람으로서 되돌아보게 하는 부분이 있었다.

윤신혜 TA를 모니터링 하면서 좋았던 점은 나는 성향상 일을 더 벌여보거나 시도했음 좋겠다 하는 아이디어를 공유하는 것이 좋았다. 풍부하게 흐트러뜨리는 역할이어서 즐거웠다. 모니터링을 많이 못 가서 아쉬웠고, 프로그램의 목적을 더 잘 이해하고 나서 개발 이후 확장 과정에서 더 서로 피드백을 주면 도움이 될 것 같다.

윤신혜
프로그램 운영할 때 스스로가 몸을 움직이는 것에 자신이 없고, 유아라는 대상에게 움직임의 동기를 형성하는 것이 어려운 과제였다. 이가은 TA와의 협력 연구를 통해 이러한 부분에 대한 도움을 받았다. 아이들은 몸으로 터득하면서 배우는데 요령이나 꺼내는 방법, 아이가 아이답게 움직이는 방법에 대해 이야기를 나눠볼 수 있었다. 정제되지 않은 선생님만의 방식의 발문이 흥미로웠다, 공간 구성이 하나의 연극 무대를 보는 듯했다. 모니터링을 하면서 공간 구성에 대한 아이디어도 많이 참고할 수 있었다. 그래서 다른 사람의 모니터링 하면서 배울 점이 많다고 느꼈다. 또한 프로그램 계획시 방법적인 부분에서 막힐 때 예상치도 못한 아이디어를 공유해주셔서 실질적으로 프로그램 운영 안에 적용하기도 하였다.

여러 개발 과정을 거치니 스스로의 수업에 대해 매너리즘을 가지고 있었는데, 다른 예술교육가와의 교류를 통해 내가 가지고 있던 예술교육의 틀을 깨고 새로운 시도를 하고자 하는 용기와 열정이 충전된 것 같아 의미있다.

보완 사항
- 재료 리서치 워크숍 등 단순히 프로그램 개발 내용 말고도 연구에 필요한 스터디를 함께 진행했어도 의미 있는 시간이었을 것 같다.

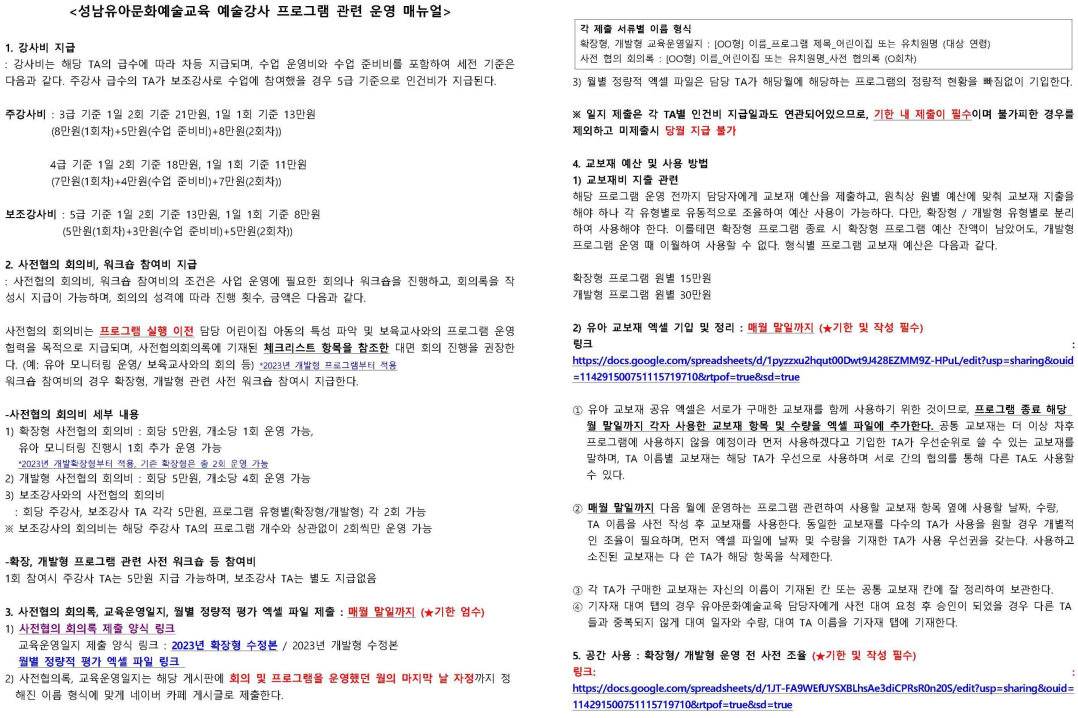
- 상호 모니터링의 비율을 이번에 운영한 것보다 늘릴 필요가 있겠다. 1개의 프로그램 4회차를 온전히 참관하여 프로그램 전반의 맥락과 프로그램 질적 보완을 함께 진행해도 좋겠다.

- 90여개소 개발, 확장 프로그램 운영 지원 및 방안 마련

: 90여개소 개발, 확장 프로그램 운영의 원활한 지원을 위해 예술교육가를 위한 간소한 운영 매뉴얼 제작과 모니터링 참관을 실행하여 예술교육가별 프로그램 운영 방식 및 개발, 확장 프로그램 운영이 원활히 이루어지고 있는지 점검하였다.

- 예술교육가의 원활한 사업 참여를 위한 운영메뉴얼 서식 마련

: 월별 제출서류 양식 및 제출 방식, 프로그램 운영시 휴보강, 사전협의 횟수 등 예술교육가들이 헷갈려서 PTA나 담당자에게 자주 문의하는 항목을 취합하여 하나로 문서화하여 예술교육가들에게 공유하였다. 현재는 간소화된 버전이지만, 2024년에는 예술교육가들이 사업 참여를 할 때 늘 활용할 수 있는 정리된 운영 매뉴얼이 제작할 예정이다.



<성남유아문화예술교육 예술강사 프로그램 관련 운영 매뉴얼>

1. 강사비 지급
: 강사비는 해당 TA의 급수에 따라 차등 지급되며, 수업 운영비와 수업 준비비를 포함하여 세전 기준은 다음과 같다. 주강사 급수의 TA가 보조강사로 수업에 참여했을 경우 5급 기준으로 인건비가 지급된다.

주강사비 : 3급 기준 1일 2회 기준 21만원, 1일 1회 기준 13만원
(8만원(1회차)+5만원(수업 준비비)+8만원(2회차))

4급 기준 1일 2회 기준 18만원, 1일 1회 기준 11만원
(7만원(1회차)+4만원(수업 준비비)+7만원(2회차))

보조강사비 : 5급 기준 1일 2회 기준 13만원, 1일 1회 기준 8만원
(5만원(1회차)+3만원(수업 준비비)+5만원(2회차))

2. 사전협의 회의비, 워크숍 참여비 지급
: 사전협의 회의비, 워크숍 참여비의 조건은 사업 운영에 필요한 회의나 워크숍을 진행하고, 회의록을 작성시 지급이 가능하며, 회의의 성격에 따라 진행 횟수, 금액은 다음과 같다.

사전협의 회의비는 **프로그램 실행 이전** 담당 어린이집 야동의 특성 파악 및 보육교사와의 프로그램 운영 협력을 목적으로 지급되며, 사전협의회의록에 기재된 **체크리스트 항목을 참조한** 대면 회의 진행을 권장한다. (예: 유아 모니터링 운영/ 보육교사와의 회의 등) *2023년 개발형 프로그램부터 적용
워크숍 참여비의 경우 확장형, 개발형 관련 사전 워크숍 참여시 지급한다.

-사전협의 회의비 세부 내용
1) 확장형 사전협의 회의비 : 회당 5만원, 개소당 1회 운영 가능,
유아 모니터링 진행시 1회 추가 운영 가능
*2023년 개발확장형부터 적용, 기존 확장협은 총 2회 운영 가능
2) 개발형 사전협의 회의비 : 회당 5만원, 개소당 4회 운영 가능
3) 보조강사와의 사전협의 회의비
: 회당 주강사, 보조강사 TA 각각 5만원, 프로그램 유형별(확장형/개발형) 각 2회 가능
※ 보조강사의 회의비는 해당 주강사 TA의 프로그램 개수와 상관없이 2회씩만 운영 가능

-확장, 개발형 프로그램 관련 사전 워크숍 등 참여비
1회 참여시 주강사 TA는 5만원 지급 가능하며, 보조강사 TA는 별도 지급없음

3. 사전협의 회의록, 교육운영일지, 월별 정량적 평가 엑셀 파일 제출 : 매월 말일까지 (★기한 엄수)
1) **사전협의 회의록 제출 양식 링크**
교육운영일지 제출 양식 링크 : **2023년 확장형 수정본** / 2023년 개발형 수정본
월별 정량적 평가 엑셀 파일 링크
2) 사전협의록, 교육운영일지는 해당 게시판에 **회의 및 프로그램을 운영했던 월의 마지막 날 자정**까지 정해진 이름 형식에 맞게 네이버 카페 게시글로 제출한다.

각 제출 서류별 이름 형식
확장형, 개발형 교육운영일지 : [OO형] 이름_프로그램 제목_어린이집 또는 유치원명 (대상 연령)
사전 협의 회의록 : [OO형] 이름_어린이집 또는 유치원명_사전 협의록 (O회차)

3) 월별 정량적 엑셀 파일은 담당 TA가 해당월에 해당하는 프로그램의 정량적 현황을 빠짐없이 기입한다.

※ 일지 제출은 각 TA별 인건비 지급일과도 연관되어있으므로, 기한 내 제출이 필수이며 불가피한 경우를 제외하고 미제출시 당월 지급 불가

4. 교보재 예산 및 사용 방법
1) 교보재비 지출 관련
해당 프로그램 운영 전까지 담당자에게 교보재 예산을 제출하고, 원칙상 원별 예산에 맞춰 교보재 지출을 해야 하나 각 유형별로 유동적으로 조율하여 예산 사용이 가능하다. 다만, 확장형 / 개발형 유형별로 분리하여 사용해야 한다. 이를테면 확장형 프로그램 종료 시 확장형 프로그램 예산 잔액이 남았어도, 개발형 프로그램 운영 때 이월하여 사용할 수 없다. 형식별 프로그램 교보재 예산은 다음과 같다.

확장형 프로그램 원별 15만원
개발형 프로그램 원별 30만원

2) 유아 교보재 엑셀 기입 및 정리 : 매월 말일까지 (★기한 및 작성 필수)
링크 :
https://docs.google.com/spreadsheets/d/1pyzzxu2hqut00Dwt9J428EZMM9Z-HPuL/edit?usp=sharing&ouid=114291500751115719710&rtpof=true&sd=true

① 유아 교보재 공유 엑셀은 서로가 구매한 교보재를 함께 사용하기 위한 것이므로, **프로그램 종료 해당 월 말일까지 각자 사용한 교보재 항목 및 수량을 엑셀 파일에 추가한다.** 공통 교보재는 더 이상 차후 프로그램에 사용하지 않을 예정이라 먼저 사용하겠다고 기입한 TA가 우선순위로 쓸 수 있는 교보재를 말하며, TA 이름별 교보재는 해당 TA가 우선으로 사용하며 서로 간의 협의를 통해 다른 TA도 사용할 수 있다.

② **매월 말일까지** 다음 월에 운영하는 프로그램 관련하여 사용할 교보재 항목 옆에 사용할 날짜, 수량, TA 이름을 사전 작성 후 교보재를 사용한다. 동일한 교보재를 다수의 TA가 사용을 원할 경우 개별적인 조율이 필요하며, 먼저 엑셀 파일에 날짜 및 수량을 기재한 TA가 사용 우선권을 갖는다. 사용하고 소진된 교보재는 다 쓴 TA가 해당 항목을 삭제한다.

③ 각 TA가 구매한 교보재는 자신의 이름이 기재된 칸 또는 공통 교보재 칸에 잘 정리하여 보관한다.
④ 기자재 대여 탭의 경우 유아문화예술교육 담당자에게 사전 대여 요청 후 승인이 되었을 경우 다른 TA들과 중복되지 않게 대여 일자와 수량, 대여 TA 이름을 기자재 탭에 기재한다.

5. 공간 사용 : 확장형/ 개발형 운영 전 사전 조율 (★기한 및 작성 필수)
링크: :
https://docs.google.com/spreadsheets/d/1JT-FA9WEfUYSXBLhsAe3diCPRsR0n20S/edit?usp=sharing&ouid=114291500751115719710&rtpof=true&sd=true

운영 매뉴얼 서식 일부 이미지

• 예술교육가별 프로그램 모니터링 진행

: 예술교육가별 프로그램 모니터링을 진행하며, 교안으로만 보았던 예술교육가들의 실질적인 수업이 어떤 방식으로 실행하고 있는지 직접 살펴보고 개발, 확장 프로그램의 운영이 원활히 이루어지고 있는지에 대해 점검하였다.

-예술교육가별 모니터링 참관 현황

	일자	예술교육가	세부 프로그램
1	7/31	노주연	켈프와 떠나는 상상여행 (만4세) 4회차
2	8/16	나수아	우리엄마, 우리아빠 (만2세) 2회차
3	9/5	나수아 김지현 이가은	사탕사탕 내사탕(만2세) 1회차 호호호선생을 찾아서(만4세) 1회차 가을 숲 속에서 벌어지는 일(만4세) 1회차

<그림책 예술놀이> 프로그램 현장

Ⅳ. 성남 유아문화예술교육 전시형 확장 방안을 위한 실행 연구

1. 사전 연구를 바탕으로 한 확장방안 계획 수립
2. 전시형 확장프로그램 <전시랑 키트득> 기획 과정
3. 전시형 확장프로그램 <전시랑 키트득> 운영 과정
4. 전시형 확장프로그램 <전시랑 키트득> 운영 평가 및 향후 계획 수립

1. 사전 연구를 바탕으로 한 확장방안 계획 수립

1) 사전 연구를 통한 전시형 확장방안 운영 기준 마련

: 본 연구자는 사전 현황 조사에서의 문헌 조사 및 리서치를 통해 성남꿈꾸는예술터의 공간에 적합한 <그림책 예술놀이>의 확장 방안으로서 전시 구성에 대한 기준을 다음과 같이 마련하였다.

- 대상 : 그림책 예술놀이 사업에 참여하는 유아에게 적합
- 공간 및 재료의 물성 탐색, 안전성을 확보한 구조물 조성
- 유아가 언제든 참여할 수 있는 참여 방식의 전시 형태일 것
- 유아의 놀이 확장을 위해 다양한 탐험이 가능하도록 구성할 것

- 운영 방식 : 일시적 기간, 일반 관람객과 참여원 참여 방식 차별화
- 전시 형태이기 때문에 성남꿈꾸는 예술터에 방문하는 일반 시민도 염두하여 전시를 구성할 것
- 전시 참여원의 경우 그림책 예술놀이 1회차 운영 시간과 동일하게 1시간-1시간 30분 이내 참여가 가능한 방식이어야 함.

- 방향성 : 그림책 예술놀이가 지향하고 있는 협력 관계 반영
- 예술교육가들의 프로그램 방향성이나 주제를 접목할 수 있음.
- PTA를 중심으로 예술교육가 또는 참여원 어린이집 교사와의 협력을 도모할 수 있음

2) 1차 전시형 확장방안 계획안 마련

: 사전 연구를 기반한 확장방안 운영 기준을 근거로 2가지의 세부 계획안을 마련하여 담당자와의 회의를 거쳐 수정, 보완을 진행하였다.

2023 성남시 유아문화예술교육 '그림책 예술놀이' 개발확장방안 <전시형> 1차 운영 계획안

Ⅰ 사업 안내

「2024 성남시 유아문화예술교육 지원사업」 '그림책 예술놀이' 전시형 확장방안은 2024년 130개소 참여 어린이집 수요 확장을 위한 성남형 유아문화예술교육 새로운 협력 모델 개발을 목적으로 제안한다.

- **사 업 명: 2024 성남시 유아문화예술교육 '그림책 예술놀이' 확장 방안 <전시형>**
- **사업목적:**
  1. 130개소 어린이집 중 거리, 일정상의 문제로 4회차 프로그램 참여가 어렵거나 프로그램 참여 뿐만 아니라 그림책 예술놀이의 다양한 콘텐츠를 경험하고자 하는 어린이집 20-30개소를 대상으로 1회차 참여로 <그림책 예술놀이>의 콘텐츠를 경험한다.

  2. 2022년 그림책 비엔날레라는 성공적인 협력 모델 발굴을 바탕으로 예술교육가X교사의 협력 모델을 다각화할 수 있는 새로운 협력 모델을 발굴하여 년 단위 소규모 성과공유회의 형태로 운영할 수 있고자 한다.

  3. <그림책 예술놀이> 4회차 프로그램 운영시 반영하기 어려운 성남형 유아문화예술교육가의 예술적 역량과 시도를 반영할 수 있으면서, 새롭게 진입하는 유아문화예술교육가를 발굴하고 성장할 수 있는 기회 마련을 목적으로 한다.

- **사업내용:** 1안. 분기별 주제 전시 유형
  2안. 개발 프로그램 연계 전시 유형
  추가 제안. 예술교육가, 참여어린이집 교사의 협력을 통한 유아놀이실 개조 유형

□ 운영 방안 1안. 분기별 주제 전시 유형

구분	내용
전시 유형 취지	○ 2022,2023년 기개발된 프로그램을 4회차 프로그램 운영 형태가 아닌 다른 형태로 여러 개소가 함께 참여할 수 있도록 운영하는 형태 지향한다. ○ 신규로 확장형에 참여하거나 기존 확장형 참여 어린이집도 자신이 참여해보지 않은 프로그램을 경험하고 향후 참여로 이어질 수 있다. ○ 전임예술교육가는 유아협의회, 예술강사 네트워크를 통해 연간 전시 주제를 선정하고 기획하는 과정을 통해 유아라는 대상에게 적합한 주제, 방법론 등을 함께 공유하는 자리를 제공할 수 있고 다른 방식의 협력 체계를 만들 수 있다.
개발 확장방안 <전시형> 사업기간	○ **2024년 4월 ~ 2024년 11월** **(전년도 전임강사가 사전 계획한 주제별 프로그램 체험 전시를 바탕으로 분기별로 2주간 운영)**
운영 장소	1층 복도홀 + 회의실 또는

	3층 라이브러리 옆 공간, 4층 교육재료실 옆 공간 + 3층 통합랩 *영상일 경우 공간 계획이 달라질 수 있음
추진과정	<table><tr><th colspan="2">2월</th><th>3월</th><th>4월</th><th>5월</th><th>6월</th><th>7월</th><th>8월</th><th>9월</th><th>10월</th><th>11월</th><th>12월</th></tr><tr><td colspan="3" rowspan="2">전시형 공연형 프로그램 참여 어린이집 분기별 모집 사업설명회 예술강사 대상 전시형 프로그램 운영 일정 수요 조사 *4회차 프로그램이랑 겹치지 않게</td><td colspan="9">개발확장방안 <전시형></td></tr><tr><td>참여 기관 신청 및 참여 방법 안내 1분기 키트 배포</td><td colspan="2">1분기 전시 운영 *5,6월 중 공간 상황에 따라 2주 운영</td><td>2분기 키트 배포</td><td colspan="2">2분기 전시 운영 *8,9월 중 공간 상황에 따라 2주 운영</td><td>3분기 키트 배포</td><td colspan="2">3분기 전시 운영 *11,12월 중 공간 상황에 따라 2주 운영 *비엔날레 시즌일 경우 생략</td></tr></table>
참여형태	1. 사전 배포한 감상 키트 지참 후 관람 신청 시간에 맞춰 보육교사가 감상 안내 가이드에 따라 유아와 함께 전시 관람 (10:00-12:00 사이 운영) : 무료 운영 (수용 인원 : 최대 40명, 동시 2개소 수용 가능, 4회차 프로그램 참여 어린이집, 1회차 전시+공연 프로그램 참여 어린이집 모두 참여 가능) <참조> 판교 온라인 전시 관련 키트 (위의 방식 적용시 간략한 질문 및 재료 구성 – 재료의 경우 어린이집에서 구매하여 지참, 교사용 가이드 따로 제공) **전시 주제 및 구상 예시** <table><tr><th colspan="5">1분기 전시 주제 : 모험</th></tr><tr><td>참여 TA</td><td>김연진</td><td>나수아</td><td>이가은</td><td>윤신혜</td></tr><tr><td>프로그램</td><td>내 비밀통로</td><td>감정읽기 마음잇기</td><td>웰컴투 이상해 나라</td><td>안녕 또 만나!</td></tr><tr><td>프로그램 별 전시 구상 계획</td><td>- 할아버지의 보물찾기 미로</td><td>-개구리들의 여행 여정 크로마키</td><td>- 입국심사대 여권 제작 공간</td><td>민들레 꽃 인터렉티브 영상 및 민들레 머리띠</td></tr><tr><td>공통 구성물</td><td colspan="4">강사별 지도안에서 발견한 주요 질문 참여 아동들의 결과물 일부 + 예술강사 프로그램 제작물 그림책 감상 공간</td></tr></table> 2. 전시 내 체험 프로그램 참여 (13:00-17:00 사이 운영) : 체험비 O (사전 참여 신청 기관 우선, 수용 인원 프로그램별로 상이, 전시 기간 중 2일 고정적으로 운영) 전시 연계 프로그램 개발 주강사 또는 주강사가 작성한 매뉴얼에 따라 보조강사가 운영하는 40-50분 단기 프로그램 참여

<table>
<tr><td></td><td>

<참조> 서서울예술교육센터_월별 다르게 운영될 수 있음</td></tr>
<tr><td>협력형태</td><td>교사 협력
사전 그림책 감상 및 전시 감상 가이드 숙지 및 유아 참여 독려 필수
성과 나눔회 참석 의무

유아문화예술교육가 간 협력
1) 전임강사가 전년도 기개발된 프로그램, 해당년도 누리과정 주제 분석을 통해 연간 전시 주제 및 운영 계획을 구상한다.
① 프로그램별 공통 주제 도출 + 프로그램별 강사 발문+ 전시 요소 키워드 도출
② 예술강사 네트워크를 통한 전시 구성 아이디어 및 피드백 취합
③ 주강사에게 사전 키트 구성, 전시형 참여 프로그램 매뉴얼 취합
④ 키트 개발 및 최종 전시 운영 계획 구성

2) 전시 설치 및 운영 시 해당 프로그램 주강사와 협력하여 함께 구성한다.
① 공유된 전시 계획을 바탕으로 해당 프로그램 주강사와 협의하여 주강사, 전임강사가 구성할 것, 전시물 제작 및 설치 용역이 필요한 부분을 나눈다.
② 전시 설치 기간에 함께 전시 설치를 진행한다. (주강사 인건비 책정 필요)
③ 프로그램 매뉴얼 기반으로 최종 운영 계획 전임 - 주강사 공유 또는 참여 보조강사와의 회의 (참여 주강사 또는 보조강사 회의비 1회 지급)</td></tr>
<tr><td>전시
구성
과정</td><td><table>
<tr><th>단계</th><th>일정</th><th>내용</th></tr>
<tr><td>전임강사
전시계획
초안 구상</td><td>2023년
하반기</td><td>▪ 강사별 기개발 프로그램 분석
▪ 예술강사 네트워크를 통한 의견 수렴
▪ 협의회를 통한 유아를 위한
전시 주제 의견 수렴</td></tr>
</table></td></tr>
</table>

단계	일정	내용
↓		
참여 기관 모집 홍보 및 예술강사 운영 관련 일정 조사	2-3월	▪ 예술강사 연간 전시 구상 및 프로그램 운영 참여 일정 조사 ▪ 전시 프로그램 연간 운영 시간표 및 사업 내용 홍보, 사업 설명회
↓		
참여 어린이집 참여 방법 안내	4월	▪ 참여 어린이집 참여 방법 안내 및 교사의 역할 안내 (사전 그림책 감상 및 전시 관람 진행)
↓		
키트 발송	전시 운영 1달 전	▪ 전시 관람시 사용할 수 있는 질문 및 키트 발송 ▪ 관련 교보재는 어린이집에서 구매하여 아동별 배포
↓		
분기별 전시 및 전시 연계 프로그램 운영	**5월~11월**	▪ 전임강사, 참여 예술강사 전시 기획 및 설치 ▪ 전시 연계 프로그램 운영
↓		
성과나눔회	11월	▪ 공연형+전시형 묶어서 사례 공유 ▪ 전반적인 프로그램 및 사업 관련 전체 평가

□ 운영 방안 2안. 개발프로그램 사후 연계 전시 유형

<table>
<tr><th>구분</th><th>내용</th></tr>
<tr><td>전시 유형
취지</td><td>○ <u>성남형 유아문화예술교육에 참여한 유아는 어떻게 상호작용하는가? 어떤 질문과 놀이로 이어지는가? 에 대한 사후 활동을 확장한 연계 전시이고자 한다.</u> 유아라는 당사자성으로부터 출발해 프로그램 과정 안에서 유아의 반응, 질문, 놀이를 수집해 새로운 전시를 구성함으로써 유아들로 인해 확장하는 놀이와 생각의 과정을 확인할 수 있다. 이를테면 예술강사 역시 프로그램 계획을 하더라도 프로그램 현장에서의 유아의 상호작용을 참고하여 다른 어린이집 유아에게 적용해보면, 훨씬 동기부여가 잘 되는 순간을 경험하는데 이런 부분을 전시에 녹이고자 한다.

○ 예술교육가와 교사의 협력 방식을 공고히 하고자 한다. 2022년 비엔날레 사례를 보면 어린이집의 경우 자신의 원의 성과 공유를 위해 열의를 가지고 성과공유회에 참여하는 모습을 볼 수 있었는데, 해당 어린이집의 아이들의 질문 / 놀이 과정 / 결과물이 예술교육가가 구성한 프로그램 내의 세계와 만나 전시로 이루어지고, 그것이 다른 원들이 참여하는 형식이 되면, 그 자체가 어린이집에서도 의미 있는 성과라 생각했으며, 예술교육가의 예술적인 경험과 의미 구성, 어린이집 교사의 대상에 대한 접근 방식, 환경 조성 등이 어우러지면 좋은 협력의 사례가 될 것이라 생각한다.</td></tr>
<tr><td>개발 확장방안 <전시형> 사업기간</td><td>○ 개발프로그램 운영 이후 진행
(2023년 기준, 10,11월 운영 가능)</td></tr>
<tr><td>운영 장소</td><td>전시 성격에 따라 공간 상이</td></tr>
<tr><td>추진과정</td><td>
<table>
<tr><th>2월</th><th>3월</th><th>4월</th><th>5월</th><th>6월</th><th>7월</th><th>8월</th><th>9월</th><th>10월</th><th>11월</th><th>12월</th></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2"></td><td colspan="9">개발확장방안 <전시형></td></tr>
<tr><td colspan="2">개발형 프로그램
사후 전시 운영
사업설명회 및
참여자 모집
(예술강사+어린이집
교사 모두)</td><td colspan="2">개발형
프로그램
사후 전시 운영
참여자 안내
(예술강사+어린
이집 교사
모두)</td><td colspan="3">개발형 프로그램
사후 전시 관련
운영 계획서 취합 및
구체화
(전임강사-신청 TA)

TA-보육교사
개발프로그램 연계
전시형 프로그램
기획 회의 3회

전시형 프로그램
참여 어린이집 워크숍</td><td colspan="2">개발형 프로그램
전시 운영
(월별 1주간
운영)</td><td></td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>참여형태</td><td>- 개발형 프로그램 참여 보육교사
개발형 프로그램 개발 회의 4회 + 프로그램 운영 이후 연계 전시 회의 2회 참석 의무
연계 전시 운영을 위한 유아의 반응 기록, 운영 및 사후 활동 관련 결과물 아카이빙
담당 TA에게 프로그램 관련 아이들의 놀이의 확장 또는 질문, 반응 등 공유
만 4,5세 반만 참여 가능
전시 기획 및 환경 구성 의사에 따라 함께 참여 가능
성과 나눔회 참석 의무

-전시형 참여 어린이집 보육교사
제공된 전시 연계 가이드를 바탕으로 유아의 눈높이에 맞춰 전시 안내
전시 연계 프로그램, 성과 나눔회 참석 의무</td></tr>
</table>

협력형태

개발 프로그램 어린이집 교사 X 예술교육가 협력

1) 개발 프로그램 개발 시 사전 안내 후 희망자에 한하여 교사와 예술교육가를 매칭한다.
2) 개발 프로그램 운영시 참여 아이들의 반응, 사전/사후 활동들을 문서화하여 기재한다.
3) 개발 프로그램 운영 이후 아이들의 유의미한 발견, 질문, 놀이의 확장을 살펴보며 전시 구성에 대한 2회의 회의를 진행한다.
4) 전시 계획서 양식을 구성하여 전임예술교육가와 3인이 모여 교사와 예술강사가 조성할 수 있는 부분, 전시 설치물 제작 또는 전시 설치 용역 제공 등에 대한 필요사항 등을 1회의 회의한다.
5) 교사용 전시 가이드, 전시 운영 시 최소 2회 이상의 40-50분 단기 프로그램 운영에 대한 계획을 마련한다. 프로그램 운영의 경우 주강사와 교사가 꼭 참여할 필요는 없고 운영 매뉴얼을 마련하여 보조강사가 운영할 수 있도록 구성한다.
6) 전시 설치 및 운영을 진행한다.

전시 구성 과정

단계	일정	내용
개발형 프로그램 전시연계 사업설명회	4-5월	▪ 개발형 전시연계 프로그램 사업 설명회 참여자 모집
↓		
참여 어린이집 예술교육가 참여 방법 안내 및 매칭	6월	▪ 전시연계프로그램 참여자 모집 및 매칭 (개발형 프로그램 참여원에 한해 운영 가능) ▪ 전시연계프로그램 개발 방식, 의무 안내
↓		
전시연계 프로그램 개발	7,8,9월	▪ 전시 운영 계획서 제출 ▪ 전임강사-TA-교사 전시 운영 계획 구체화
↓		
전시연계 프로그램 참여 어린이집 모집	8,9월	▪ 개발되고 있는 전시연계프로그램 참여 어린이집 모집 및 사업 설명회
↓		
전시 연계 프로그램 운영	**10월~11월**	▪ 월별 1회, 1주일 전시 운영 (월별 3인 TA 운영으로 한정) ▪ 전시 연계 프로그램 운영

단계	일정	내용
↓		
성과나눔회	11월	▪ 공연형+전시형 묶어서 사례 공유 ▪ 전반적인 프로그램 및 사업 관련 전체 평가

- **1차 전시형 확장 방안 계획안 피드백**

: 1안의 경우 PTA를 중심으로 예술교육가들이 함께 협력하는 형태인데, PTA가 매해 바뀌고 전시 연계에 적합한 인력이 올 수 있을지가 미지수라 지속가능할지 의문점이 있다. 2안의 경우 방향성은 <그림책 예술놀이>가 추구하는 바이기는 하나 참여원 교사가 함께 기획에 참여할 수 있게 하는 방안 마련이 필요할 것이라 판단된다.

본 기획안에서 운영하고 있는 키트 방식은 기존 비엔날레 운영 방식과는 차별화 될 수 있을 것 같고, 방문하는 일반 시민과 참여원의 프로그램 참여 역시 함께 차별화가 가능할 것으로 본다. 현재 기획안에서 개인 예술교육가이자 매개자인 본인의 프로젝트라 여기고 본 기획안의 시범운영 방안을 구체화하는 방향으로 수정, 보완하기로 하였다.

3) 최종 전시형 확장 방안 시범 운영 계획안 마련

: 1차 전시형 확장 방안 계획안 마련을 토대로, 2023년에 실질적으로 운영할 최종 시범 운영 계획안을 기획하였다. 2023년 본 연구자가 만 4세를 대상으로 개발한 <수상한 동물원>이라는 프로그램을 기반으로 해당원의 교사와의 협력 기획을 통해 시범 운영 방안을 마련하고자 했다. 세부 기획 운영안은 다음과 같다.

2023년 <그림책 예술놀이> 전시형 확장 방안
<전시랑 키트득(가제)> 시범운영 계획

- 운영 목적

1. 2024년 130개소 어린이집, 유치원 프로그램 운영을 위한 새로운 형태의 <그림책 예술놀이> 방안 마련을 위한 시범 운영 및 사후 피드백
2. 프로그램 참여의 당사자인 유아의 놀이와 질문의 확장을 반영한 전시 기획 및 구성
3. 신규 인력과의 협업을 통한 새롭게 진입하는 유아문화예술교육가를 발굴하고 성장할 수 있는 기회 마련

- 사업 취지

ㅇ 유아 당사자성 반영한 그림책 전시 구성

성남형 유아문화예술교육에 참여한 유아는 어떻게 상호작용하는가? 어떤 질문과 놀이로 이어지는가? 에 대한 사후 활동을 확장한 연계 전시이고자 한다.

유아라는 당사자성으로부터 출발해 프로그램 과정 안에서 유아의 반응, 질문, 놀이를 수집해 새로운 전시를 구성함으로써 유아들로 인해 확장하는 놀이와 생각의 과정을 확인할 수 있다. 예술교육가 역시 유아의 시선, 세계에 집중하여 프로그램을 개발하고 예술놀이를 제안하지만, 프로그램 운영 과정 안에서의 유아와의 상호작용을 반영하여 프로그램을 발전시켰을 때 다른 유아에게 더 큰 동기부여가 됨을 경험한다. 이와 같이 그림책의 저자의 세계, 유아 당사자의 확장된 세계가 만날 수 있는 전시를 기획하고자 하였다.

ㅇ 예술교육가, 유아전문가의 서로 다른 역량 협력을 기반

예술교육가와 교사의 협력 방식을 공고히 하고자 한다. 2022년 비엔날레 사례를 보면 어린이집의 경우 자신의 원의 성과 공유를 위해 열의를 가지고 성과공유회에 참여하는 모습을 볼 수 있었는데, 해당 어린이집의 아이들의 질문 / 놀이 과정 / 결과물이 예술교육가가 구성한 프로그램 내의 세계와 만나 전시로 이루어지고,

그것이 다른 원들이 참여하는 형식이 되면, 그 자체가 어린이집에서도 의미있는 성과라 생각했으며, 예술교육가의 예술적인 경험과 의미 구성, 어린이집 교사의 대상에 대한 접근 방식, 환경 조성 등이 어우러지면 좋은 협력의 사례가 될 것이라 생각한다.

- 운영 대상

유아 그림책 예술놀이 사업에 참여하는 어린이집 유아 및 일반 시민
전시랑 키트득 전시 연계 프로그램 참여 신청원 8개반 (만 4-5세)

- 운영 기간

2023년 11월 13일 (월) - 11월 24일 (금)
*전시 연계 프로그램의 경우 해당 기간 화, 수 10:20-11:00, 11:20-12:00 40분 운영

- 운영 내용

	전시 관람형	키트+전시 연계 프로그램
대상	그림책 예술놀이 참여원 유아 + 성남 꿈꾸는 예술터 방문 시민 누구나	전시랑 키트득 전시 연계 프로그램 신청원 8개소 (만 3-5세)
운영 공간	1층 로비	1층 로비
관람 및 참여 일정	11월 13일 (월) - 11월 24일 (금) 18시까지 운영	11월 14일 (화), 11월 15일 (수), 11월 21일 (화), 11월 22일 (수) 10:20-11:00, 11:20-12:00 40분 운영 해당 그림책에 대한 사전 활동을 해당원에서 진행후 참여해야 함.
참여 형식	자유 관람, 참여형 전시 참여 가능	예술강사가 운영하는 프로그램 참여 시간에 맞춰서 참여 프로그램 참여를 위한 키트 제공 키트 활용 및 프로그램 참여 결과물 일부는 전시 공간에 전시될 예정

- 사업 참여 인력

전시 기획	윤신혜 (성남문화재단 유아 PTA), 이세림 (시각예술가, 예술교육가) 민지원 (성남시청어린이집 교사)
전시 설치	윤신혜 (성남문화재단 유아 PTA), 이세림 (시각예술가, 예술교육가) 서영호 (시각예술가)
전시 프로그램 운영	윤신혜(성남문화재단 유아 PTA), 이세림 (시각예술가, 예술교육가)

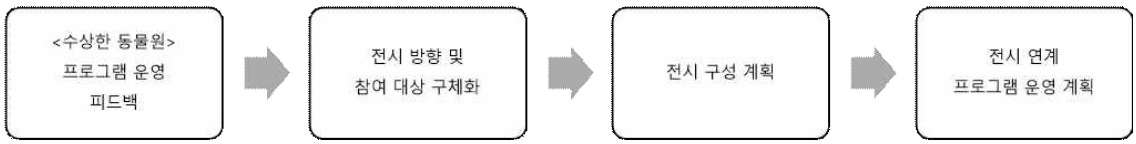
- 사업 운영 일정

8월	9월	10월	11월	12월
전시 연계 프로그램 만 4세 대상 <수상한 동물원> 운영 및 유아 반응, 연계 사후활동 등의 아카이빙	전시 운영 인력, 성남시청 어린이집 교사 1인과 전시 기획, 운영 계획 수립 전시 관련 재료 구매	10월 1주 상설 프로그램 계획 10월 2-3주 2인 전시 인력 전시 설치	11월 1주 전시 키트 구성 11월 2,3주 전시 운영 매주 화, 수 오전 어린이집 또는 유치원 8개소 대상으로 전시 연계프로그램 운영 (1일 2개소)	참여 어린이집, 유치원 대상으로 설문조사, 성과 공유

2. 전시형 확장프로그램 <전시랑 키트득> 기획 과정

1) <전시랑 키트득> 기획 운영 과정

: 전시랑 키트득은 2023년 신규 개발프로그램인 <수상한 동물원> 프로그램을 기반으로 유아가 그림책 예술놀이를 통해 확장된 유아의 관점을 포함한 그림책의 맥락을 전시 운영 방향으로 설정하여 다음의 과정을 거쳐 운영하였다.



2) <전시랑 키트특> 기획 및 설치 현황

-운영 기간 : 2023년 9월 4일 - 11월 2일

-운영 회차 : 총 21회차 (기획 관련 회의 10회차, 설치 실행 11회차)

	일자	참여인력	주요안건
1	9/4	민지원 윤신혜	• <수상한 동물원> 프로그램 이후 사후 활동 공유 • 참여원 유아들의 작품과 상상을 더할 수 있는 전시 기획 아이디어 공유
2	9/7	이세림 윤신혜	• 전시 확장 방안에 대한 소개 • 교사와 논의한 1차 전시 아이디어 공유
3	9/8	민지원 윤신혜	• 전시 프로그램 참여 대상 및 참여 방법 구체화 • 전시에 반영할 수 있는 유아의 추가 반응 공유
4	9/8	이세림 윤신혜	• 그림책과 유아 반응에 기반한 전시 구성 아이디어 공유
5	9/12	이세림 윤신혜	• 전시 공간별 구체적인 컨셉 구상
6	9/15	이세림 윤신혜	• 전시 설치 조형물 아이디어를 위한 외부 전시 관람 및 설치 아이디어 공유
7	9/19	이세림 윤신혜	• 성남꿈꾸는 예술터 공간 환경을 반영하여 전시 계획 수정 및 보완
8	9/21	이세림 윤신혜	• 전시 계획 보완 사항을 토대로 세부 설치물 재료 구성 및 설치 방식 논의

9	9/22	이세림 윤신혜	• 필요 교보재 1차 계획 • 전시 연계 프로그램 구성
10	9/28	민지원 이세림, 윤신혜	• 최종 전시 구성 및 연계 프로그램 구성안 공유 및 피드백
11	10/4	이세림, 윤신혜	• 필요 교보재 최종 계획 • 전시 연계 프로그램 구성 최종 확정 • 전시 안내사항 및 홍보물 최종 확정
12	10/10	이세림, 윤신혜	• 성남꿈꾸는 예술터 팔레트, 천 설치 테스트
13	10/14	서영호, 윤신혜	• 팔레트 활용한 언덕 카페트 깔기 1차
14	10/17	서영호, 이세림, 윤신혜	• 팔레트 활용한 언덕 카페트 깔기 및 고정
15	10/18	서영호, 이세림, 윤신혜	• 종이 미로 구조물 테스트 설치
16	10/21	서영호, 윤신혜	• 레이저컷팅으로 제작한 잎모양 천부착
17	10/24	서영호, 이세림, 윤신혜	• 창가 비밀의 숲 공간 천 설치 및 오로라지 부착
18	10/31	서영호, 이세림 윤신혜	• 종이 미로 와이어줄 설치
19	11/1	이세림, 윤신혜	• 미로 내 소파 거치대 설치 및 점검 • 창문 쪽 동물 오로라지 부착
20	11/4	서영호, 윤신혜	• 인쇄 거치대 전시 공간에 설치 및 고정
21	11/2	이세림, 윤신혜	• 전시 연계 운영 프로그램 최종 점검

3) <전시랑 키트특> 기획 운영 세부 내용

- **개발프로그램 <수상한 동물원> 프로그램 관련 유아 반응 아카이빙**

: 기존 <그림책 예술놀이>의 개발 프로그램 운영의 일환으로 그림책 <동물원의 비밀>을 바탕으로 그림책의 주요 주제 및 맥락 기반, 유아 주도의 활동 연계, 그림책 창작 기법을 중심으로 4회차의 프로그램을 개발하였으며, 보육 교사 2인과 그림책 예술 놀이 과정과 이후의 반응을 매주 카톡으로 공유했고, 3회차의 경우 어린이집에서 연계 활동을 추가로 진행하였다. <수상한 동물원>의 세부 프로그램 내용은 다음과 같다.

차시	일정	차시별 공간	어린이집 사전활동	차시 활동 명 · 주요내용
1	8월 7일 (월)	1층 복도 공간	– 그림책 속 숨겨져 있는 것, 나만이	– 이상한 숨바꼭질 : 파랑새를 만나 다양한 숨바꼭질 놀이

	10:00 −11:00	+ 이미지랩	발견한 것들 나눠보기	(OHP필름지로 그림책 장면 속에서 숨기기, 사물/자연물/동물 되어보기, 미로 속에 숨기)를 한다.
2	8월 14일 (월) 10:00− 11:00	이미지랩	−동물들의 서식지 살펴보기 −동물원에 간다면 나는 어떤 기분일지 포즈 잡아서 사진 찍고 전송 − 동물원 지도 그리기	−알록달록 동물원 : 동물원 속 다양한 동물들이 사는 장소에 따라 물감과 잡지 등을 활용한 콜라쥬 작업을 통해 커다란 대형 지도를 만든다.
3	8월 21일 (월) 10:00 −11:00	통합랩 2층 + 뭐든지 클래스 3개 장소	−다양한 동물 특징 살펴보기	−이것은 무슨 동물? : 다양한 동물들의 특징을 몸으로 표현해보고, 동물에 대한 시각,촉각,청각적으로 경험할 수 있는 단서 + 그림책 속 도구를 활용해 어떤 동물일지 조합하고 상상하여 그림으로 추리한다.
4	8월 28일 (월) 10:00 −11:00	통합랩 2층 + 라이브 러리	−어떤 동물 친구랑 함께 놀고 싶은지, 무엇을 하고 놀고 싶은지 아이들의 생각 공유 아이들이 평소에 가지고 노는 장난감 모형 준비	−우리만의 비밀 동물원 : 그림책 속 주인공처럼 어떤 동물 친구와 비밀친구를 맺고 싶은지 이야기를 나눠보고 박스를 활용해 그 동물 친구와 함께 놀 수 있는 놀이터를 꾸민다.

• 전시 방향 및 참여대상 구체화

- 전시 대상 및 방향 설정

(1) 대상 분석

: 전시 대상은 유아문화예술교육 사업에 참여하고 있는 어린이집, 유치원의 유아 그리고 성남꿈터에 방문하는 일반 시민 이렇게 두 대상 모두 참여할 수 있음을 염두한다. 향후 2024년에는 참여원의 경우 유료 1회 참여, 일반시민의 경우 무료 참여를 염두해야 하기에 두 대상 간의 차별점이 필요하다. 또한 유료로 참여하는 어린이집의 경우 유료인 만큼 그림책에 대한 경험을 1회차로 충분히 경험할 수 있도록 구성되어야 한다. 또한, 이 프로젝트에 참여하는 원은 기존 <그림책 예술놀이>처럼 사전 그림책 감상이 원활하지 않을 수 있음을 감안해야 한다.

전시를 기반한 그림책 예술놀이 프로그램 자체가 만 4세를 대상으로 하였기에, 전시 관람의 경우 만2세도 관람은 가능하나 전시 연계 프로그램, 전시 내의 참여 형태는 만3-5세를 기준으로 구성하였다.

또한 전시 연계 프로그램의 경우 공간이 크고 유아들의 안전을 관리하기 위해 2인의 전시 인력일 참여했을 때 하루 2개소, 2주간 최대 8개소를 대상으로 운영 가능하다고

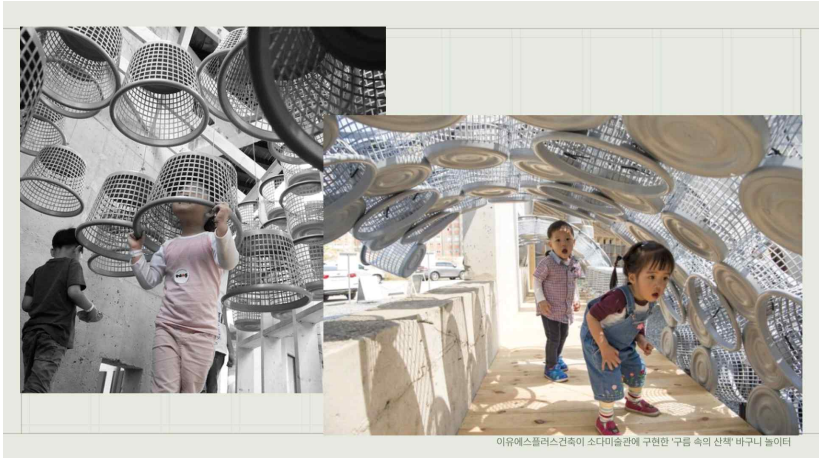
판단하였으며 보육교사가 함께 동반하는 것을 조건으로 개소당 15-20명 수용이 적절하다고 보았다.

(2) 공간 구성 방향 설정

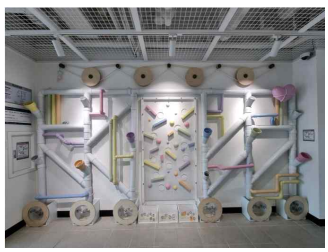
- **참여형 전시 형태**

우리가 주요 대상으로 삼고 있는 유아는 단순히 눈이나 머리로 감상하는 대상이 아니라, 온 몸으로 감각하며 그림책을 감상한다. 그 점을 고려하여 전시 구성은 유아가 감각적으로 참여할 수 있는 형태여야 하며, 여러 유아가 참여할 수 있도록 내구성과 안전성을 보장해야 한다.

고양어린이박물관 영유아 공간 아기 산책



이유에스플러스 건축이 소다미술관에 구현한 구름 속 산책 바구니 놀이터



남양주 도르르 파이프 공간

보스턴 LawnonD 도시공원

- **그림책 감상존 + 그림책 자체의 경험 포함**

8월 유아 협의회에서는 기존 그림책 예술놀이처럼 사전 활동을 통해 어린이집에서 그림책을 감상하는 것이 아니라 전시 자체에서 그림책을 감상하는 경험이 포함되어 있어야 한다는 의견을 주셨고, 보육교사와 유아들이 함께 그림책을 감상할 수 있는 그림책 감상존을 포함하였다. 또한 기획한 프로그램의 주제였던 그림책 <동물원의 비밀>의 내용과 구성을 분석하고, 전시 구성에도 이 그림책의 특성을 넣고자 하였다.

<table>
<tr><td rowspan="4">
</td><td>서사</td><td>가족과 동물원에 놀러간
주인공은 자신을 따라다니던
회색 늑대와 동물원에 숨겨진
비밀놀이터에서 함께 놀며
친구가 되는 구성</td></tr>
<tr><td>기법</td><td>색 대비 / 콜라쥬</td></tr>
<tr><td>요소</td><td>숨은 그림 찾기
(이동수단, 동물, 사물 등),
가로형 그림책 형식
지도의 변화</td></tr>
<tr><td>주제</td><td>다양한 동물, 함께 살아가기,
모험과 탐험, 환상, 비밀</td></tr>
</table>

그림책 <동물원의 비밀>, 황이원
그림책 요소, 주제, 내용 분석

- **성남시청 유아들의 경험, 확장된 놀이와 해석 반영하기**

이 전시에서 중요한 부분은 유아의 당사자성을 반영한다는 것이다. 단순히 유아가 제작한 결과물을 전시물로서 구성하는 것이 아니라 유아가 그림책 감상 및 예술놀이, 그리고 어린이집에서 연계된 사후 활동 과정에서 가장 흥미로웠던 것들, 이야기했던 내용들을 통해 이 전시를 관람하는 또다른 유아에게 더 다양한 놀이 확장의 모티브가 되길 바란다. 그래서 함께 해주셨던 민지원, 김수미 선생님께서 프로그램 운영 때는 유아의 반응을 기록해서 공유해주셨고, 프로그램 종료 이후에는 민지원 선생님과의 3번의 회의를 거쳐 그림책 예술놀이를 통해 유아들이 가장 흥미로워했던 것, 과정 속에서 유아들이 상상한 것들을 공유해주시고, 전시 구성 시 아이들의 결과물이나 이러한 반응이 어떻게 녹여질 수 있을지 의견을 주셨고, 시각예술가이자 예술교육가로 활동하는 이세림과 세 명이서 공동 기획을 하였다.

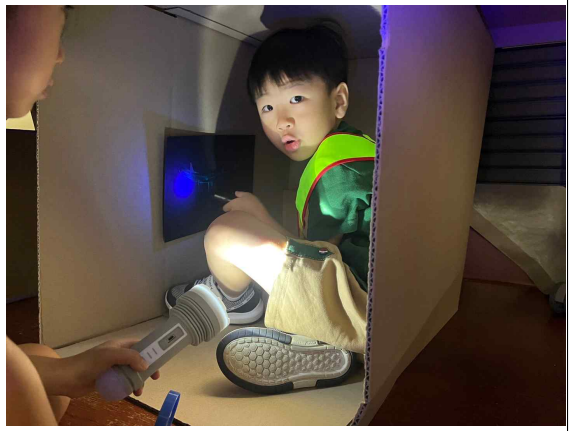
유아 반응, 피드백 내용 일부
2회차
기린 다리 밑에 황토색 유성매직으로 칠을 하는 유아에게 "기린은 어떤 곳에서 살고 있는지 알아?"라고 물어보니 "초원이요!"라고 했고, "초원에는 어떤 것들을 볼 수 있는데?"라고 하니 "풀이랑 나무요! 이거 다 풀들이에요!"라고 하면서 황토색으로 칠한 곳을 가리켰어요. 그리고 기린 옆에 유성매직으로

기린 얼굴만큼 높은 나무도 그렸어요.

동물의 서식지뿐만 아니라 다른 동물을 그리는 유아에게 "어떤 걸 그렸어?"라고 물어보니까 "토끼요. 여긴 토끼도 같이 살아요."라고 이야기해주었습니다!

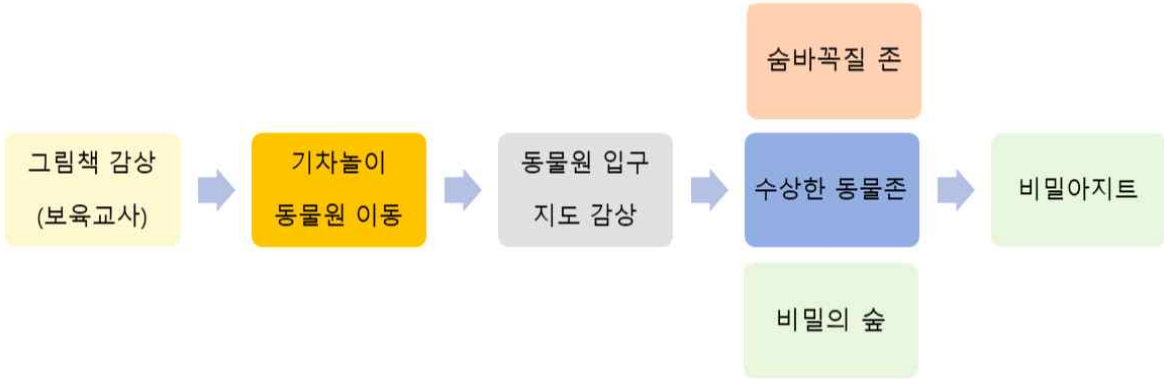
4회차
-곰을 찾아보는 것이 재미있었어요.
-개구리알 만지니까 미끌미끌했어요.
-그냥 봐도 보이는데 손전등을 비추니까 더 잘 보였어요.
-전 손전등을 비추니까 연해져서 더 잘 안 보였어요.
-합체 동물 그림 그리는 게 재미있었어요.
-상자에 꿀 그림 그려져있던 게 기억나요.
-후레쉬 비춰서 발자국을 확인하는게 재미있었어요.
-발자국을 따라가는 게 재미있었어요.
-전부 다 재미있었어요:)
-개구리 알을 만지니까 젤리같았어요.
-손전등으로 동물을 찾는 게 재미있었어요.
-친구들이 그린 그림을 보고 따라 움직인 게 재미있었어요.

-개구리알을 더 만져보고 싶었는데 아쉬웠어요.
-손전등만 많이 쓰고 돋보기는 많이 못 써서 아쉬웠어요.
-그림 그리다 잘못 그려서 속상했어요.



(3) 관람형 전시 구성 계획

그림책 분석 및 아이들의 경험을 바탕으로 전시 구성과 흐름은 다음과 같다.



그림책 원본 감상은 보육교사 주도하에 자율적으로 이루어지며, 그림책 서사의 동선을 기준으로 동물원에 들어오면 유아가 어떻게 탐색하냐에 따라 다양한 동선으로 관람을 할 수 있도록 구성하였다. 그리고 마지막엔 동물들과 다같이 어울릴 수 있는 비밀 공간으로 이동하는 것으로 마무리하였다.

전시 구성의 세부 계획 구성은 다음의 그림과 같다.

(4) 키트 + 전시 연계 프로그램 운영 계획

- 전시 연계 프로그램 대상 :
  <그림책 예술놀이> 참여 어린이집 8개소 3-5세 유아 (20명 기준)
  (추후 적극적인 피드백 참여 필수)

- 전시 연계 프로그램 운영 일정 :
  11월 14일 (화), 11월 15일(수), 11월 21일 (화), 11월 22일(수)
  10:20-11:00, 11:20-12:00 요일별 2회차, 총 8회차 운영

- 전시 연계 프로그램 운영 장소 : 전시공간 앞 계단 또는 비밀 아지트 공간

- 전시 연계 프로그램 구성
  ① 참여원은 그림책 연계 사전활동을 운영한다.
  (다양한 방식의 숨바꼭질 놀이, 무야를 쫓아오는 수상한 동물은 어떤 모습일까 상상해보기, 동물들과 함께 놀 수 있는 비밀 놀이터 상상하기)
  ② 전시 연계 프로그램 3개의 키워드 중 아이들이 가장 관심 있는 키워드를 한가지 고른다.
  ③ 현장에 방문하여 해당 키워드의 프로그램을 골라 참여한다. 이 때 해당 원의 유아 수만큼의 참여 키트를 대여한다.

  * 전시 연계 프로그램 키워드 : 숨바꼭질 / 수상한 동물 / 비밀

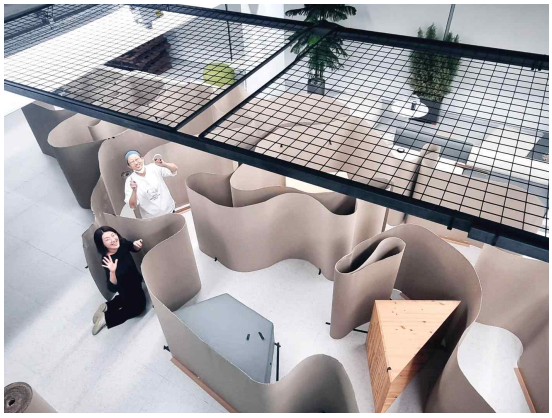
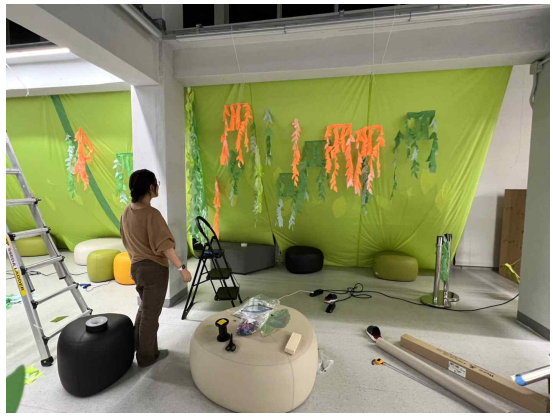
숨바꼭질	동물원에 숨기고 싶은 동물을 그리고 찍찍이 스티커를 부착해 전시존 숲 거치대에 숨기고 함께 찾아본다.
수상한 동물	나를 쫓아오는 수상한 동물이 있는데 사실 여러 동물들이 합쳐진 모양이라면? 수상한 동물존을 블랙 라이트 손전등으로 탐색하고, 동물 조각을 합체하여 수상한 동물을 만들어 공간 벽면에 전시한다.
비밀	동물원 속 비밀의 공간을 찾고, 비밀의 아지트에 있는 집을 색지와 풀, 등으로 꾸미고 동물 모형을 들고 동물들과 함께 놀이한다.

키트 구성 : 블랙라이트 손전등(대여), 자석 스티커, 풀(대여), 색지, 유성매직(대여), 돋보기(대여), 수상한 동물 활동지와 조각

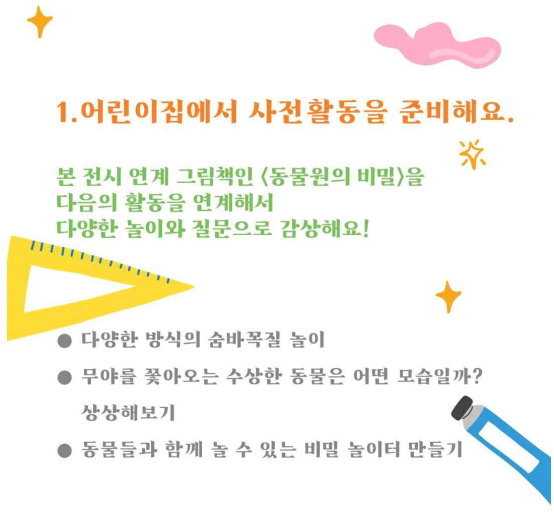
③ 참여 키트는 전시 관람 시간 동안 프로그램 이외에도 사용할 수 있으며 브로셔에 활용할 수 있는 재료들을 사전에 안내하여 용도에 맞게 활용할 수 있도록 한다.

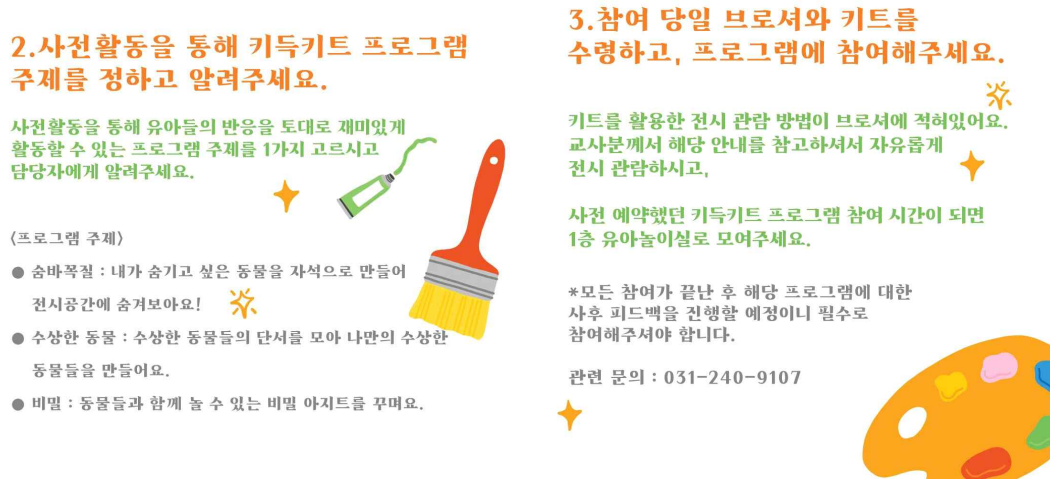
• 전시 공간 최종 설치 및 구성

(1) 전시 공간 설치 작업

(2) 전시 관련 홍보물 제작




2.사전활동을 통해 키득키트 프로그램 주제를 정하고 알려주세요.
사전활동을 통해 유아들의 반응을 토대로 재미있게 활동할 수 있는 프로그램 주제를 1가지 고르시고 담당자에게 알려주세요.
〈프로그램 주제〉
● 숨바꼭질 : 내가 숨기고 싶은 동물을 자석으로 만들어 전시공간에 숨겨보아요!
● 수상한 동물 : 수상한 동물들의 단서를 모아 나만의 수상한 동물들을 만들어요.
● 비밀 : 동물들과 함께 놀 수 있는 비밀 아지트를 꾸며요.
3.참여 당일 브로셔와 키트를 수령하고, 프로그램에 참여해주세요.
키트를 활용한 전시 관람 방법이 브로셔에 적혀있어요. 교사분께서 해당 안내를 참고하셔서 자유롭게 전시 관람하시고,
사전 예약했던 키트키트 프로그램 참여 시간이 되면 1층 유아놀이실로 모여주세요.
*모든 참여가 끝난 후 해당 프로그램에 대한 사후 피드백을 진행할 예정이니 필수로 참여해주셔야 합니다.
관련 문의 : 031-240-9107

참여 안내사항 웹전단

전시랑 키득키트란?
전시랑 키득키트는 성남꿈꾸는 예술터에서 시범 운영하는 새로운 형태의 문화예술교육프로젝트로 2개의 세부 파트로 나뉘어져 운영됩니다.
전시랑
전시 공간을 자유롭게 체험하는 방식으로 성남꿈꾸는 예술터에 오시는 누구나 참여 가능 합니다.
키득키트
유아문화예술 교육 참여 어린이집 대상으로 체험프로그램 참여 및 키트를 제공 받습니다.
기획 의도
유아문화예술교육가, 시각예술가, 유아교육가 세 사람이 만나 유아의 시선을 바탕으로 기획한 성남형 유아문화예술교육 참여형 전시입니다. 올해는 황이원의 그림책 〈동물원의 비밀〉을 주제로 프로그램에 참여한 유아들의 그림책에 대한 생각과 반응을 모아 동물원의 다양한 길들을 탐색하며 경험할 수 있는 전시와 체험 활동을 준비했습니다.
참여 기획
윤신혜 (성남유아문화예술교육 전임TA),
민지원 (성남시청직장어린이집 만 4세반 교사)
이세림 (시각예술가, 문화예술교육가)
설치 및 운영
윤신혜 (성남유아문화예술교육 전임TA)
이세림 (시각예술가, 문화예술교육가)
서영호(웹툰작가)
작품 참여 어린이
성남시청직장어린이집의 만4세 27명 유아들
운영 및 지원
성남문화재단 성남꿈꾸는 예술터
성남문화재단 전시연계 유아문화예술교육프로그램
전시랑 키득키트
〈수상한 동물원〉
일시 | 2023.11.14 (화) -2023.11.24 (토)
장소 | 성남꿈꾸는 예술터 1층 로비

〈전시존 안내〉

〈키득키트 사용 방법〉

3 내가 숨기고 싶은 동물을 그려서 찍찍이 스티커를 활용해 나무에 붙이세요.

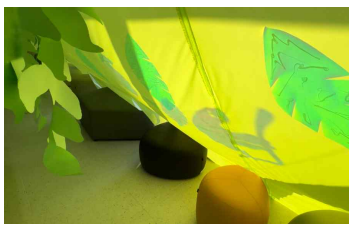
6 손전등을 활용해 통로 속 동물들을 찾아보고, 발견한 동물들을 합체해서 그려서 새로운 수상한 동물들을 만들어요.

7 키트에 포함되어 있는 풀, 가위, 색지를 활용해 우리만의 아지트를 꾸며보세요.

(3) 최종 전시 공간 구성

1. 동물원 지도

성남시청어린이집 만4세반 참여 유아들이 만든 동물들의 보금자리를 합쳐 하나의 지도로 구성하고, 전시 관람자들이 참여 유아들의 얼굴 표정을 채워서 그려보는 참여형 전시로 구성하였다.



2. 비밀통로

정글 속을 탐험하듯 헤치면서 들어가는 비밀통로, 성남꿈꾸는 예술터에 비쳐지는 빛의 각도에 따라 안보였던 동물 친구들의 그림자가 비춰진다.

3. 숨바꼭질 미로

미로 속에서 숨어 있는 동물 친구들을 탐색해보고, 동물 포토존에서 나도 동물로 변신하여 숨어보는 경험을 한다.

*전시랑 키득키트 참여원의 경우 직접 동물을 그려 미로 속에 숨겨보는 활동 진행

4. 수상한 동물 숲
수상한 동물들이 사는 숲 속으로 들어가 어떤 동물들이 있는 살펴보고, 관찰했던 동물을 밖으로 나와 자석판에 재현하거나 나만의 수상한 동물을 만드는 참여형 전시이다.
*전시랑 키득키트 참여원의 경우 동물을 더 자세히 관찰할 수 있는 손전등 제공 및 다양한 동물 자석, 분필을 제공하여 자유롭게 수상한 동물을 구성하도록 하였음.

5. 비밀 놀이터
동물들이 동물원을 빠져나와 함께 놀 수 있는 우리만의 비밀 아지트를 EVA폼과 다양한 모양의 매트로 만드는 참여형 전시이다.
*전시랑 키득키트 참여원의 경우 색지, 마스킹테이프, 매직 등의 추가 재료를 제공하여 아지트 구성을 하도록 하였고, 결과물은 전시 기간동안 지속적으로 전시하였음.

3. 전시형 확장프로그램 <전시랑 키트득> 운영 과정

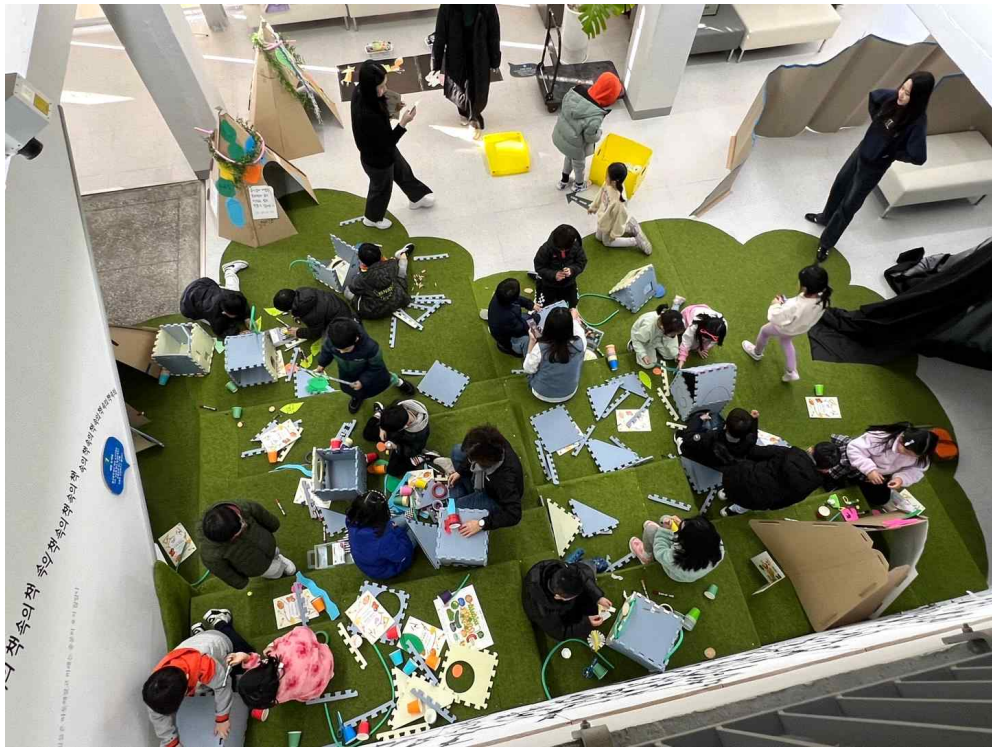
1) 참여 어린이집 운영 현황

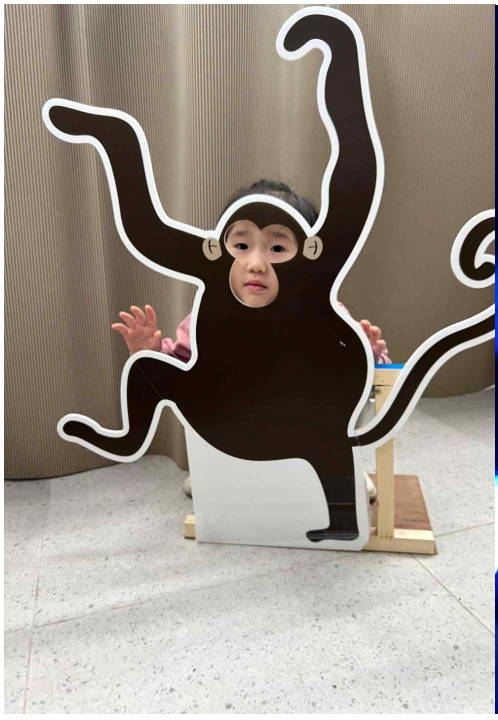
참여 일자	참여원	유아 연령	인원수
11월 14일 (화) 10:20-11:00	이매동어린이집	만 5세	23명
11월 14일 (화) 11:20-12:00	고등풀빛	만3,4세	14명
11월 15일 (수) 10:20-11:00	아이파랑새	만3,4세	23명
11월 21일 (화) 10:00-11:00	금빛아이	만 3세	15명
11월 21일 (화) 11:00-12:00	기쁜우리아이	만 4,5세	20명
11월 22일 (수) 10:20-11:00	성남시청	만 3세	20명
11월 22일 (수) 11:20-12:00	판교숲속	만 3-5세	20명

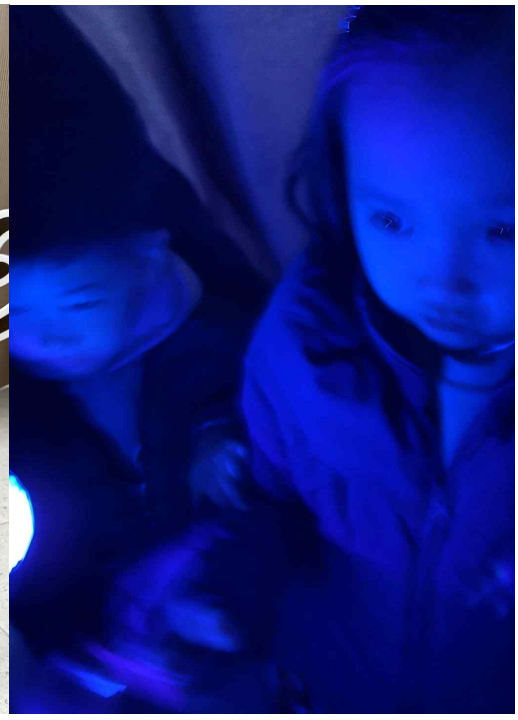
2) 운영 과정에서의 변경사항

: 40분 운영, 그림책 연계 사전 활동 진행 후 3가지 연계 프로그램 중 1가지만 진행하는 것으로 계획하였으나, 참여 유아들이 막상 전시 공간에 오니 모든 공간에 호기심을 가지고 경험해보고 싶어해서 2주차 참여원의 경우 60분 운영으로 변경할 것을 미리 공지드리고 3개 프로그램을 20분 단위로 소그룹을 나눠 경험하도록 진행하였다.

3) 프로그램 운영 현장







4. 전시형 확장프로그램 <전시랑 키트득> 운영 평가 및 향후 계획 수립

1) 참여원의 프로그램 피드백 관련 심층 인터뷰

참여 어린이집 : 총 7개소
(이매동, 고등풀빛, 아이파랑새, 금빛아이, 기쁜우리아이, 성남시청, 판교숲속)

인터뷰 방법 : 사전 인터뷰 질문 항목을 공유하고, ZOOM 일대일 화상 인터뷰 진행
(*일부 원의 경우 스케줄 상의 문제로 서면 답변)

전시형 확장프로그램 <전시랑 키트득> 프로그램 운영 피드백	
Q1. 1회차 전시 연계 그림책 예술놀이에서 좋았던 부분이나 아쉬웠던 부분은 무엇인가요?	
이매동 어린이집	좋았던 점 : 유아들과 다양한 재료로 크게 만들수 있게 구성해주신 게 좋았다. 유아들이 직접 동물을 상상해보고 아지트를 그렸다보니 흥미를 보였던 것 같다. 아지트를 꾸미는 것에서 끝나는 것이 아니라 미로나 동굴 속 동물 찾기 체험하는 것이 좋았던 것 같다. 만들기만 했다면 아이들이 심심해했을 것 같은데, 미로가 엄청 길고 참여형이여서 좋았습니다. 아쉬웠던 점 : 40분 전시 관람으로 알고 있었는데, 아지트 꾸미는 것도 시간이 오래 걸렸어서 시간이 짧다고 느꼈다. 시간이 조금 짧았다. 미로 고정력이 약해서 아쉬웠다. 단단한 재료였으면 좋았을 것 같습니다. 미로 경험을 먼저하고, 아지트 활동을 나중에 했다면 어땠을까 싶었습니다. 미로를 마지막에 하니까 아이들에게 혼돈이 있었던 것 같아서, 미로를 지나면 놀이터가 나올거야 등의 흐름을 만들어줄 수 있었을 것 같아요. 또한 전시 지도나 내용을 미리 교사에게 전달이 되었더라면, 교사들이 사전에 아이들에게 좋아하는 동물을 정해온다거나, 공간별 안내를 통해 아이들과 함께 경험할 수 있는 것들을 더 공유할 수 있었을 것 같습니다.

고등풀빛어린이집	놀이터를 만드느라 너무 고생하신 흔적이 보여서 감사했습니다. 입구에 들어갈 때 미로가 아이들의 흥미와 호기심을 불러일으켜서 너무 좋았고 동물들을 만들어 얼굴을 넣어 보며 좋아했습니다. 미로가 특히 좋았는데 쉽게 무너져서 아이들에게 조심스럽게 행동하도록 주의를 주어야 했던 부분이 놀이에 쉽게 빠져들지 못한 원인일 수 있어서 조금 아쉬웠어요. 아이들에게 많은 체험을 준비해 주시느라 고생하신 흔적이 너무 보여 아이들의 상상력과 창의력을 성장시킬 수 있다는 생각에 항상 감사드립니다.
아이파랑새어린이집	좋았던 점 만 4세 : 놀이 공간의 크기나 스케일이 커서 어린이집에서 봐왔던 그림책 공간이 아니라 무대 같이 구성되어있던 것이 놀이의 동기를 주었음. 만 3세 : 미술, 손으로 조작놀이 하는 것을 좋아하는 편, 많이 하는 편이서 아이들에게 적합했다. 아쉬웠던 점 만 4세가 단서를 찾아서 탐색하는 과정이 있었으면 어땠을까 싶고, 활동을 모든 아이들이 전부 다하지 못한 점이 아쉬웠음.
금빛아이어린이집	좋았던 점 : 전시공간이 다채롭게 꾸며져 있어서 유아들의 흥미를 돋구는게 좋았음 재미있게 놀았음. 아쉬운 점 : 종이로 되어있던 미로가 쓰러져서 아이들이 더 잘 놀이할 수 있었을 거 같은데 쓰러지고 떨어지고 해서 집중이 흩어지지 않았나 하는 아쉬움
기쁜우리아이어린이집	처음 진행하는 프로그램이다보니 어떻게 진행해야하고 준비를 해야하는지 전혀 감이 없어서 헷갈리고 어려웠고 카페에도 처음 진행하는 어린이집 위해 관련된 자료들이 올라가있었으면 하는 바램이 있습니다.
성남시청어린이집	아이들이 직접 체험할 수 있었던 존이 구성 되어있었던 부분은 좋았으나, 그룹을 3그룹으로 나뉘다 보니,

	만3세 아이들이 따라가기에는 조금 어려웠고, 아이들도 스스로 어떤 그룹에 속하는지 기억을 하지 못하다 보니, 혼동되는 과정에서 아쉬운 감이 있었습니다.
판교숲속어린이집	좋았던 점 활동들이 다양하게 계획되어있어 아이들이 지루하지 않게 활동을 할 수 있어서 좋았고 아이들 인원수가 많았는데, 반별로 따로 나눠서 소그룹을 진행해 놀이의 안정성이 있었다. 아이들이 놀이터를 좋아했음. 전반적으로 좋았음. 아쉬운 점 시작했을 때 기다리는 시간이 조금 지루해했다. 미로가 골판지로 되어 있어 안전사고가 있었던 부분이 있어 좀 더 내구성이 있었음 좋겠다. 수상한 동물을 만드는 활동에서는 만3,4세 아이들의 경우 글씨 작성이 어려운데 연령에 따라 활동 내용을 조금 달리 적용해야 할 것 같다. 또 예시가 그려져 있었으면 아이들이 더 잘 이해했을 것 같다. 미로에 그림 붙이기의 경우는 원에서 사전에 준비하고 와서 진행해도 좋았을 것 같다. 아이들이 서로 그린 것을 볼 수 있는 시간이 더 있을 것 같다. 놀이터에서는 연결할 수 있는 재료가, 특히 끈이나 붙일 수 있는 재료가 더 많았으면 좋았겠다.
Q2. 2. 전시관람+프로그램 운영 관련하여 적절한 운영 시간은 어느정도가 적합할까요? + 시간대는 어린이집 상황을 고려하여 언제가 적합할까요?	
이매동 어린이집	만 5세 기준으로는 아지트 만들기도 30-40분, 1시간 정도 적합합니다.
고등풀빛어린이집	운영 시간은 한 시간 정도가 좋을듯 합니다. 시간대는 10시부터 11시까지가 가장 좋습니다.
아이파랑새어린이집	오전 자유놀이 - 1시간이 주어짐 1시간 이상이어야 함. 멀리서 오는 어린이집은 왔다 갔다 하는 시간이 1시간이 되기 때문에 1시간 이상은 어려울 것 같고 점심시

	간 전에 종료 되어야함.
금빛아이어린이집	40분이었으면 좀 짧았을 것 같다. 1시간 했던 것이 적당했다고 생각한다. 시간대도 10시여서 - 점심시간대로 이어져서 좋았던 것 같다.
기쁜우리아이어린이집	전시 관람이든 프로그램 운영이든 모든 어린이집이 대부분 10시부터 10시 30분사이는 등원 및 간식을 먹다보니 시간을 10시 30분 이후부터 첫 수업이 진행하면 더 좋을 거 같아요.
성남시청어린이집	1시간~1시간 20분 정도가 적절 할 것 같고, 시간대는 10시 부터가 가장 적절할 것 같습니다.
판교숲속어린이집	1시간-1시간 30분 내외가 적절하다. 10시-11시, 11시반이 적절함.
Q3. 사전활동을 하고 오신 것이 프로그램 참여에 도움이 되었나요? 사전활동 안내가 더 필요한 부분이 있을까요?	
이매동 어린이집	사전활동으로 유아들과 그림책을 읽어보고 어떤 아지트를 만들거야? 유아들이 정해놓고 갔지만, 아이들이 막상 전시 공간에 와서 전혀 다른 것을 만들긴 하더라구요. 다만 저희야 다른 연령이 본 프로그램에 참여했기 때문에 다른 연령이 한 것을 참고하여 프로그램 참여가 어렵진 않았는데, 이 전시 프로그램과 그림책을 처음 접한 원이면, 이해가 좀 어려울 수 있을 것 같아서 참고용 작품 예시, 사전 안내를 구체적으로 해주시는 것이 필요하겠습니다.
고등풀빛어린이집	사전활동으로 그림책을 읽고 이야기 나누기를 해보았는데 놀이에 도움이 되었다고 생각합니다. 어린이집 수업 일정이 있어 많은 활동을 하지는 못했고요
아이파랑새어린이집	사전활동의 중요성은 알고 있지만, 해야된다고 생각하지만 부담스러워하는 선생님들이 많이 계심. 이 전시활동의 경우 교사 입장은 부담은 덜했음. 혹시 사전에 물감을 만진다거나 아이들 옷이 더럽혀지는 등의 활동이 있다면 재료 안내, 복장 관련 사전 안내 필요 만 3세는 사인펜을 사용하지 못하는 아이들도 있어서 사전 안내가 있었음 좋았겠음

금빛아이어린이집	구체적으로 프로그램 안내가 필요, 원장선생님을 통해 사전 활동 대략적으로 안내를 받으면 교사 입장에서는 막연함. 교사에게 직접 안내가 이루어지면 좋겠음 숨바꼭질, 비밀놀이터 등의 예시를 들어서 아이들하고 활동을 해서 충분히 안내가 되었다고 생각함.
기쁜우리아이어린이집	1번에 답변드린것처럼 처음이다보니 사전활동을 어떤 방법으로 진행하면 좋을지 카페에 더 많은 자료들이 올라가있으면 참고하는데 도움이 될 거 같습니다!
성남시청어린이집	사전 활동을 진행 하니, 아이들이 후 활동 진행 하는 것에 대한 접근이 더욱 쉬웠던 것 같습니다.
판교숲속어린이집	자세히 이야기 해주시는 것이 필요할 것 같다. 공연형도 마찬가지이다. 예시 작품 사진이 필요하고 원장선생님께 전달해주시는 것보다 교사에게 직접 안내해주시는 방향으로 진행해주셨음 좋겠다. (서류 등을 통해서) 책만 주시고 읽어보라고만 전달받았음.
Q4. 참여 대상에게 적합한 전시 연계였나요?	
이매동 어린이집	미로의 고정력만 제외한다면, 유아 대상으로 한다고 했을 때 아이들이 신체활동을 선호하기 때문에 미로 구성 등이 적합했던 것 같습니다. 다양한 체험이 많아서 좋았습니다.
고등풀빛어린이집	만 3세와만 4세 혼합 이었는데 만 4세 유아들에게 적합했습니다.
아이파랑새어린이집	서로 다른 동물 합체하는 것이 너무 비슷했다. 연령을 나누면 조각이 좀 더 다양했으면 좋았을 거 같다. 어린 연령은 샘플 같은 것이 필요하다.
금빛아이어린이집	만 3세 하고 잘 맞았던 것 같습니다. 그림책도 아이들이 교사와 읽을 때 재미있게 집중해서 들었는데, 전시랑 연계해서도 참여활동을 하니 아이들이 흥미롭게 참여했습니다.
성남시청어린이집	3세아이들이 체험하기에 적절하였던 것 같습니다.
판교숲속어린이집	전시가 뭐가 있었는지 모르겠다. 첫 번째 바닥에 보드마카로 그리는 공간은 시간 떼우

	는 형식으로 그린 것이라 전시라고 생각을 하지 못했음.
Q5. 전시랑 키득키트는 일반 참여자들에게도 오픈되어있지만 어린이집에게는 연계 프로그램 신청을 받고 예술강사들이 함께 전시 공간에서 참여자들을 위한 키트를 활용해 프로그램을 진행한다는 차이가 있었는데요, 예술강사와의 참여 말고도 아이들이 능동적으로 전시 안내에 따라 참여하려면, 키트 제공이 어떤 식으로 이루어지면 좋을까요? 키트가 없어도 충분히 놀이 확장이 가능했을까요?	
이매동 어린이집	키트를 보이지 않았던 것 같아 개별 제공이 필요할 것 같고 다음에 진행하게 된다면, 낮은 투명색깔 낮은 바구니에 눈으로 볼 수 있게 재료가 보이게 제공을 해주는 것이 필요합니다. 그래야 내가 뭐가 필요한데 일일히 찾아보지 않아도 되기 때문에요. 예술교육체험이 처음이라고 한다면 설명을 들었어도 키트 내 물건을 사용하는 허용범위를 정하기 어려워합니다. 어떻게 만드는지 예시를 보내주시는 편이 이해하기 편합니다. 교사의 특성상 어린이집에서 허용범위가 넓지 않기 때문에 어디까지 허용을 하게 해줘야 하나 고민을 하게 되니 이런 식으로 만드셔도 되요. 제안이 있으면 좋겠습니다. 키트를 제공해주실 때 예술강사가 없으면 처음부터 끝까지 교사가 할 경우 정리를 해야 하는지 아닌지 등의 안내도 함께 설명해주시면 좋을 것 같습니다.
고등풀빛어린이집	키트가 없을 경우 일회성으로는 확장이 안 되겠지만 시간을 두고 여러번 하면 확장도 가능해 보입니다.
아이파랑새어린이집	키트라고 느껴지지 않았었음. 미로 중간 중간에 흥미를 유발할 수 있는 질문, 지도 찾는 단서 등이 꾸러미에 구성되면 좋겠다. 우리 아이들의 경우 빨간모자라는 느낌을 받았음 -동물만 나오는게 아니라 빨간모자가 나온다던가, 어떻게 해야지 이 길을 통과할 수 있을지, 새가 있다가 사라진 것을 알았음. 수수께끼 같은 것이 있었음

	3세는 그림으로 표현하는 것, 지도 미로 지도를 해서 자기가 빨간 모자가 되어서 미로를 한번 다녀보는 것도 나쁘지 않았을 거 같다. 우리 아이들은 이 그림책을 보고 빨간 모자를 떠올렸기 때문에 공간 안내가 사전으로 이루어져서 스스로 탐색하거나 교사가 함께 탐색할 수 있게 이루어지면 좋겠음
금빛아이어린이집	그 때 제공해주신 그림 그리거나 색칠 숨바꼭질 , 수상한 동물원 두 팀으로 나눠서 진행이 되었는데, 유아들 관심이나 흥미가 아이들마다 달라서 제시됐던 활동들의 시간이 짧아서 마무리가 잘 안됐던 것 같다. 전 이 활동을 더 할래요. 선택할 수 있게 차라리 부스처럼 재료를 제공해주고 아이들이 자유롭게 놀이 공간에서 집중해서 놀 수 있게 해주었으면 놀잇감을 제공하고 아이들이 선택해서 놀 수 었었을 것 같다. 아지트 꾸미기에 집중하고 싶었던 친구도 있었고 후레쉬에 집중하고 싶었던 친구들이 있었음 상상력도 풍부해도 전시 공간에서 놀이 활동은 충분히 이루어졌지만 확장을 하는데 키트가 도움이 될 것 같다. 마스킹테이프가 붙이는 게 제공이 됐는 안 붙어서 아이들이 더 하고 싶은 잘 되지 않아서 아쉬웠다. 테이프 더 잘 붙는 걸로 제공이 되면 좋겠다. 전반적으로 자기가 만든 건 다 가지고 가고 싶어서 아이들이 살짝 아쉬워함. 작은 거라도 아이들이 자기가 만들어서 갖고 올 수 있었으면 좋겠다.
기쁜우리아이어린이집	인솔자가 어떻게 지도하고 그 흥미를 어떻게 끌어올리는지에 따라 달라지겠지만 충분하게 키트가 없어도 적극적으로 참여할 수 있을테고 충분히 확장했을거라고 생각합니다. 만약 키트제공이 되었을 때 별도로 원에서도 이루어질 수 있는 키트도 있었으면 좋겠습니다.
성남시청어린이집	자유롭게 전시 오픈을 하여도 전시된 작품만으로도 (미

	로) 충분히 아이들의 흥미를 끌 것 같습니다. 키트의 경우에도 체험존을 따로 만들어 진행 하고 싶은 유아들만 따로 신청을 받아, 진행 하면 좋을 것 같습니다. 예를 들어 전시관람 // 전시관람+키트 진행 (키즈활동이 진행 되면, 시간이 더욱 길어질 수 있다는 것을 안내드린 후,) 하면 좋을 것 같습니다. 견학을 다녀온 이후로 놀이 확장이 이루어지지는 않았습니다. 원에서의 놀이 주제와 다른 부분이 있다보니 관심이 지속되지는 않았던 것 같습니다. 팜플렛을 가정에 보내긴 했으나 가정에서도 해볼 수 있는 색칠 자료가 팜플렛에 추가되도 좋을 것 같습니다.
판교숲속어린이집	만 4,5세는 놀이터 구성하는 걸 너무 좋아해서 놀이터를 구성할 수 있는 작은 나무 판자, 상자라던지 그런 키트가 있으면 좋아했던 놀이랑 연계되어서 활동이 이루어질 것 같다. 만3세는 미로가 아이들이 그냥 통과 목적에 가까웠다. 아이들이 뒤에서 막 오니까 동물에 얼굴을 대보지 못하고 우르르 끌려가는 느낌이라 공간을 더 크게 해서 동물 스티커를 붙여본다던가, 예를 들어 토끼와 관련된 다양한 것들이 함께 놓여져 있어서 그것들을 충분히 경험할 수 있게 한다던가, 동물 파트별로 더 볼 거리가 있었으면 좋았겠다. 놀이터 키트 구성도 재활용이 주제라면 관련된 지끈, 망 등의 재료들이 함께 있어서 아이들이 더 다양한 것들을 구성할 수 있게 해주어도 좋았겠다.그래도 키트라고 해서 테이프 등도 주고 좋았다.
Q6. 전시 연계 프로그램 참여 이후 유의미한 유아의 반응이 있었을까요?	
이매동 어린이집	아이들에게 좋았던 점을 물어보았을 때 미로, 동굴 재밌었다.라는 이야기가 있었고, 1주일 동안은 관심을 안 보이더니 교실 내에서도 블럭도 쌓고 동물 모양을 쌓더니 아지트를 만들고 아지트를 만드는 놀이를 활발히 했습니다. 동물 모형을 주면서 반 잘라주면 안되냐고

	우리끼리 숨길테니까 반은 그리겠다. 라는 이야기도 나왔었습니다.
고등풀빛어린이집	동물들에 관심을 보여 동물 모형을 준비해주었더니 관련 놀이를 하는 모습도 볼 수 있었습니다.
아이파랑새어린이집	- 늑대 주변으로 분홍색 빛이 크게 퍼지는데 늑대 옷 색깔이 바뀌는 것을 신비롭게 생각을 했음. - 미로찾기가 신체놀이를 많이 좋아하고 하는 편이라 블록으로 미로를 만들어서 노는 시간을 가졌음. - 동물 반으로 잘라서 놀이함.
금빛아이어린이집	사후 활동의 경우 동물원의 비밀 책을 비치를 해뒀더니 들춰보는 친구들이 많았음 늑대만 보면 회색늑대 푸른왕관 비둘기를 좋아해서 막대 인형으로 그림책 그대로 캡쳐를 해서 역할 영역 재미있게 노는 모습을 볼 수 있었음. 평소에 듣지 못했던 단어들을 자주 얘기하고 역할놀이 확장
성남시청어린이집	원에 돌아와 동물에 관련된 그림책을 찾아 보거나, 동물 관련 놀이가 한동안 이루어지기도 하였습니다. 동물이 한 모양에 제한되지 않는 놀이를 하고 나서 부터 동물들을 보는 시각이 달라진 것 같습니다.
판교숲속어린이집	만 4,5세는 아이들이 교실에서 놀고 있던 활동이랑 많이 달라서 교실에서 큰 반응은 없었고 이게 재밌었다 정도의 수준이었음. 전시 연계 놀이 하기 전에 사전활동들을 교실에서 많이 했으면 아이들이 체험을 갔다와서 다양한 놀이들이 이루어졌을 것 같아서 아쉽다. 만3세는 다음날 아이들이 요요를 가져오고, 공에 줄을 연결해서 회색늑대 이야기 하면서 전시 관련 이야기를 했었다.

2) 전시 참여 인력 이세림과의 프로그램 피드백 관련 심층 인터뷰

- **전시 기획 과정에 대한 의견**

: 4차시 운영한 프로그램의 데이터를 가지고 전시 인력 논의하는 것은 좋았다.
그림책 안에서 정리가 금방 되었고, 그림책 컨셉 안에서 찾아내기도 쉬웠다. 그림책만 봤을 때는 발견하지 못했을 탐색. 은닉 등의 이야기를 할 수 있었다.

만약에 이것을 지금 이 그림책을 가지고 이 주제로 간다면, 다른 그림책으로 비슷한 프로젝트를 한다면, 사전 단계가 꼭 필요할 것 같다. 그림책만 가지고 구상해서 하는 것은 유아들의 행동이나 상상의 예측 자체가 안됐다. 전시 사전 단계 프로그램 운영을 전시 기획 인력도 참관했으면 좋았을 것 같다.

전시 구성의 규모는 지금이 적절하다. 이 정도여야지 유아들이 충분히 놀이할 수 있는 것 같다. 한번 참여하는 그룹이 20명-25명 이기 때문에 이거보다 좁을 경우 충분히 놀긴 어려울 것 같다.

설치 기간이 1-2달내에 끝내야 하는 상황이면, 최소 8명은 있어야 할 것 같다.
다만 전문업체와 함께 할 경우 적어도 될 것 같다. 예산이 조금 더 투자를 해서 내구성을 좋게 만들었어도 좋았겠다. 종이 미로가 메인 활동이었음에도 종이 미로가 내구성이 약하다보니, 아이들이 충분히 놀지 못하고, 흥분상태일 경우 계속 파손되는 경우가 생겨서 아쉬웠다.
환경적으로 설치 제약이 너무 많은 상황 (글루건, 천장에도 걸 수가 없고 등등)이다. 특히 전시를 구성하기엔 인력비 등의 예산 문제가 아쉽다.

- 프로그램 운영 과정

: 아이들의 호응도가 좋아서 그건 의미 있었다. 그림책하고 연계 확장이 되었을 때 잘 받아들일까 하는 부분에 대해 걱정을 했었는데, 너무 즐겁게 받아들여서 뿌듯했다. 또한 한 공간 안에서 활동을 다양하게 할 수 있었다는 것이 좋았다.

각 활동을 해보다 보니까, 활동별 흥미도가 달라서 활동 시간 분배가 어떻게 해야할지 고민이 필요하다.

프로그램은 최대 1시간 정도가 적당하다고 보였다. 1시간 반 정도면 아이들한테 조금 더 무언가를 제안해야 하지 않을까 하는 생각이 들었다. 난이도의 문제, 연령별 차이를 고려해야 할 것 같다.

사전 안내는 책 읽고 오는 정도가 적절한 것 같다. 키트는 키트로 안 느껴졌을 거 같다. 개별적으로 하나씩 무언가를 주는 것을 연상하는 것이어서 그런 것 같다.

키트를 활용해 찾아다니면서 무언가를 했으면 좋았겠다. 비밀통로 부분은 기대 이상으로 잘 만들어졌는데, 그곳에서 일어나는 활동이 없었던 게 아쉽다. 또한 동물을 찾는 미션을 구체적으로 던져주기 브로셔 지도에 따로 작성하면 좋을 것 같다.

3) 전시형 확장프로그램 <전시랑 키트득> 향후 운영 계획

- **주요 성과 및 과제**

성과	-만 3,4세 유아들이 충분히 호기심을 가지고 놀이할 수 있는 공간 접근성과 환경이었음. -성남꿈꾸는예술터를 방문하는 일반시민의 참여도 이끌었음. -본 프로그램을 충분히 경험할 수 있는 사전활동 제시 -유아들의 그림책을 보는 시선, 창작 결과물을 적절히 전시에 반영함. -프로그램 활동 내용 및 소그룹 운영의 원활함.
과제	-사전활동 안내 등이 참여원 교사에게 명확하게 전달되지 않음. 사전 안내나 구체적인 예시 등을 통해 유아들이 자유롭게 놀이를 할 수 있도록 참여원 교사에게 충분한 전달이 필요함. -일부 설치물의 내구성이 약해 유아들이 충분히 놀이를 확장할 수 없었음 -키트라고 인식되지 않아 유아들이 개별적으로 들고 다니거나 원이나 가정에서 추가적으로 활동할 수 있는 키트나 브로셔 등이 제공되면 좋겠음. -해당 키트나 활동 내용이 원에 따라 적절하지 않을 수 있으므로 사전활동 공유, 프로그램 참여원 유아 개별 특성 등을 사전 공유할 필요 있음.

- **향후 운영 계획**

- **운영 시기 및 기간 : 2년마다 1회 운영**
  (전시기간 - 1개월, 프로그램 운영 - 전시 기간 중 주당 4-6회차)

프로그램 운영 시기의 경우 운영인력 규모에 따라 다르겠지만 기획 및 설치 기간을 1개월, 프로그램 운영 기간을 1개월로 계획한다면 그림책 비엔날레가 있는 해에는 함께 운영하기에는 무리가 있을 것으로 보여진다. 그래서 전시형 확장 방안 프로그램은 그림책 비엔날레와는 격년으로 운영되는 것이 적절하다.

운영 기간의 경우 시범 운영 기간인 2주 중 예술교육가 간의 일정을 고려하여 주당 4개소씩 2주 운영하여 총 8개소를 운영하였는데, 개소 확대에 따른 확장 방안이므로, 더 많은 참여원을 수용하기 위해 전시 기간을 1개월로 늘려 16개소를 1개월 동안 운영하거나, 전시형 프로그램 운영을 <그림책 예술놀이> 본 프로그램 운영 기간을 제외하고 주당 3일, 2주를 운영하여 12개소를 수용할 수 있으리라 본다.
또한 1개월로 전시 기간을 늘리려면 각종 성과공유회가 즐비한 11,12월 기간보다는 8월부터 10월 사이에 운영되는 것이 안정적일 것 같다.

프로그램 운영 시간은 대부분의 참여원에서는 10:00-11:00 오전 시간 운영을 선호했지만, 본 사업은 확대되는 개소에 따른 확장 방안의 일환이므로, 다수의 참여원을 수용하기 위해서는 9:00-10:00, 10:20-11:20 이렇게 오전 2타임으로 운영되는 것이 적합하다고 판단하였다.

- **운영 공간 : 1층 로비 공간**

운영 공간의 경우 40여명의 유아들이 동시에 충분히 놀이에 몰입할 수 있도록 다양한 스펙트럼의 넓은 공간이면서 접근성이 좋은 곳이 1층 복도 공간이 유일무이하고 다음 회차 참여원이 사전 관람을 진행했을 때 동선이 겹치지 않도록 하기 위해서는 1층 복도 공간을 활용할 수 밖에 없을 것으로 보여진다.

- **운영 대상 : 만 3-5세 유아 개소당 20-25명 내외**

영아가 참여할 수 있는 전시형 프로그램을 운영하려면 전시 설치물의 내구성이 매우 튼튼해야 하는데, 그럴경우 설치물 제작 비용 부담, 프로그램 종료 후 보관 문제가 발생할 수 있기에 안전성을 고려했을 때 영아 대상의 전시 연계 프로그램은 어렵다고 판단된다.

- **운영 인력 : 최대 9인**

전시 기획 참여원 어린이집 교사 1인
전시 기획 및 운영 인력 3인
전시 설치 인력 5인 (전시 설치 인력이 5인일 경우 설치 규모에 따라 다르겠지만 2-3주 이내로 설치가 원활히 이루어질 것으로 예상된다.)

전시 프로그램 운영 인력의 경우 참여원 교사의 의견처럼 부스 형태로 3개의 전시 프로그램 스팟에서 참여 유아들이 원활히 참여할 수 있도록 프로그램 안내 및 활동 독려를 하는 방식이 유아들이 자유롭게 놀이를 즐길 수 있을 것으로 보여 3인 체제로 운영 시도를 해보면 좋을 것 같다. 또한 신규 인력이 이러한 일회성 프로그램 운영에 참여하여 <그림책 예술놀이> 사업의 이해도를 높이는 기회가 될 수도 있을 것이다.

프로그램 운영 인력의 경우 어떤 맥락으로 본 전시가 기획되고 운영되는지에 대해 전반적으로 이해해야 프로그램 운영을 원활히 할 수 있기 때문에 반드시 프로그램 기획 단계부터 함께 해야 한다.

- 운영 방법

① 일반 시민 대상 참여형 전시 운영

시범 운영 기간 중 성남꿈꾸는예술터에 방문하는 일반 시민들 역시 전시에 참여하고 관람하는 모습을 볼 수 있었다. 전시 기획 단계에서 불특정 다수의 참여이기 때문에 재료 소진이 적고 간단한 참여가 가능한 전시 구성을 염두한다.

② 참여원을 위한 키트 제공 전시 연계 프로그램

• 참여 전 사전활동 필수 운영

시범 운영 참여원 중 일부 참여원은 해당 그림책에 대한 감상 및 사전활동을 진행하지 않고 당일 전시 공간에 비치되어 있는 그림책 감상을 진행하였는데, 프로그램 참여 시 유아의 놀이에 대한 몰입도의 편차가 컸다. 그래서 그림책 감상 및 사전활동은 필수로 운영하는 것이 필요하다.

해당 참여원이 사전활동을 제대로 운영하지 못한 것에는 사전활동에 대한 안내가 담당 교사에게 전달된 것이 아니라 원장선생님께 전달되었기 때문에 명확한 이해를 하지 못한 상황에서 전시 연계 프로그램에 참여한 상황이었다. 차후 운영할 때에는 문서화하여 참여원의 담당자에게 전달되어야 하며, 프로그램 사전 활동에 대한 안내도 상세히 기재되어야 할 것이다. 또한 가능하다면 모집 단계에서 <그림책 예술놀이> 프로그램 소개와 더불어 해당 내용을 사업설명회에 포함 시킬 필요가 있겠다.

• 자율적인 3가지 프로그램 참여

프로그램 운영 시간은 참여원 당 1시간으로 초반 전시 소개 및 주의사항 안내를 제외하고는 3가지 프로그램 존에 전시 운영 인력이 상주하고 유아들이 참여하고자 하는 공간으로 가서 프로그램에 참여하는 형태로 운영하고자 한다. 그 이유는 유아별로 흥미도에 따라 프로그램에 참여하는 시간이 다른데, 동시에 운영하려다보니 유아별 참여 몰입도에 대한 편차가 커서 유아의 놀이 확장이 일어날 수 있도록 자율 선택으로 운영하고자 한다.

• 키트 활용

키트의 경우 전시 내용에 따라 참여원에 사전배포하여 사전활동에 활용할 수 있거나 프로그램이 모든 종료된 후 돌아갔을 때 사후활동을 염두하여 활용할 수 있는 유인물 형태, 현장에서 전시 공간을 탐색하거나 미션을 수행할 수 있는 인쇄물 형태가 유용할 것으로 보여진다. 그 이유는 키트 내용물을 다양하게 개별 구성할 경우 그에 따른 인력비와 상당한 시간이 소요되므로 간략히 개별 배포할 수 있는 것으로 구성한다.

다만 프로그램 존별로 해당 체험존에서 활용할 수 있는 그리기, 만들기 도구를 비치하여 참여원 유아들이 자유롭게 사용할 수 있도록 한다.

- **운영 일정**

<전시랑 키득키트>는 그림책 비엔날레가 운영하지 않는 해에 격년으로 운영하며, 운영하지 않는 해에 개발된 개발 프로그램을 바탕으로 전시 운영 방안을 마련 후 운영하는 해에는 그 기획안을 바탕으로 수정, 보완하여 전시를 구성하고 운영한다. 전시 운영 기간을 기준으로 구성해본 운영 일정은 다음과 같다.

단계	일정	내용
전시랑 키득키트 사업설명회	4-5월	▪ 기개발된 <전시랑키득키트> 프로그램 소개 및 참여 방법 안내
↓		
전시랑 키득키트 참여자 모집	6월	▪ <전시랑키득키트> 프로그램 참여요일, 시간 선택 및 사전안내사항 및 자료 수령 ▪ <전시랑키득키트> 프로그램 참여 인력 모집
↓		
전시랑 키득키트 전시 기획, 설치	7,8월	▪ 참여원의 그림책 연계 사전활동 결과 공유 ▪ 전시 프로그램 기획 및 설치 작업
↓		
전시랑 키득키트 운영	**8,9월**	▪ 전시 및 프로그램 운영 (3인 TA, 주당 2-3일, 최대 6개소)
↓		
전시랑 키득키트 성과공유	**10월~11월**	▪ 비대면 또는 서면 인터뷰를 통한 프로그램 운영 결과 공유

Ⅴ. 2023 <그림책 예술놀이> 사업 평가 및 결론

1. 2023 <그림책 예술놀이> 사업 평가

2. 결론

1. 2023 <그림책 예술놀이> 사업 평가

1) 핵심 과제 중심의 자체적 사업 평가

: 2023년 <그림책 예술놀이>에서 PTA 2인 협의를 통해 주요하게 다루고자 했던 핵심과제를 중심으로 주요 성과와 향후 과제에 대한 자체 평가를 진행하고자 한다.

공통 연구

- **시스템**

<그림책 예술놀이> 사업의 철학 및 방향성을 담은 시선집 발간

- 협력 주체 간의 <그림책 예술놀이> 사업의 공통 방향성을 공론화하는 계기가 되었으며, 개발형과 확장형 프로그램 운영 방향성의 차이와 본 사업에서의 유아 당사자성을 반영한다는 것의 의미를 재정립하였다. 다만 도출된 철학과 방향성에 대해 향후 사업 과정에서 충분히 공론화하여 프로그램 운영 시 협력의 주체들이 이러한 방향성을 염두해야한다.

- 향후 <그림책 예술놀이> 사업에 참여하는 협력 주체들의 이해를 돕기 위해 사전, 사후활동과 본 프로그램 간의 연계성을 다룬 아카이빙이 필요하다. 현재는 본 프로그램을 중심으로 각 원에서 어떤 사전, 사후 활동을 하였는가에 대한 나열식의 배치라면, 사전활동이 프로그램의 기획에서 어떤 맥락으로 다뤄지고, 사후활동을 통해 프로그램 경험 이후 유아의 삶에 어떤 영향을 주었는가를 맥락적으로 짚어볼 수 있는 공유를 통해 협력 주체 간의 사업에 대한 이해도를 높이고 프로그램의 질을 향상할 수 있으리라 본다.

개발형, 확장형 프로그램 운영 매뉴얼 안정화 및 재정립

- 현재 개발형, 확장형 프로그램 운영 매뉴얼은 충분히 체계적으로 구성되어 있고, 안정적으로 운영되고 있으며 2024년에는 운영 형태별, 예술교육가를 위한 운영 매뉴얼이 책자 형태로 분리하여 제작, 배포된다면 현재보다 프로그램 운영 혼선이 덜해질 것으로 예상된다.

- 사전협의 회의에 대한 시점과 목적이 프로그램 운영 전 프로그램 운영 주체 간의 프로그램 준비 과정으로 정의되면서 반드시 프로그램 운영 전 이루어지는 것을 목적을 분명히 하였다. 다만 네트워크 내에서 프로그램 운영 과정에서 이루어지는 협의는 왜 포함이 안되는가에 대한 의견도 있었다. 프로그램 운영 전 사전협의의 목적과 프로그램 운영 과정에서의 협의 과정의 목적성이 어떻게 다른지에 대해 공론화하여 예술교육가들의 사업 운영에 대한 이해를 도울 필요가 있겠다.

- 개발형의 경우 프로그램 연구 개발 기간이 프로그램을 진행하기 전 4주로 제한되어 있어 참여원에서 충분한 시간을 가지고 사전활동 진행 및 공유가 이루어지지 않거

나 일정상 문제로 개발 일정이 촉박하게 이루어지는 경우가 있었다. 그에 따른 질적 차이가 있기 때문에 사전활동 공유 및 사전협의 시점에 대한 이슈가 있는 상황이다. 2024년에는 이러한 이슈를 보완하기 위해 사전협의 일정을 예술교육가가 유연성 있게 조율할 수 있도록 하기로 하였는데, 참여원의 상황에 따라 사전협의 시점과 프로그램 운영 사이의 기간이 멀어질 경우 프로그램 운영상 이슈가 없을지는 향후 추이를 지켜봐야 할 것이다.

- 현재 개발형, 확장형 운영 과정에서 사전 워크숍, 성과공유회 등에 있어 보조강사의 참여가 소극적이라고 생각한다. 또한 보조강사와의 사전협의 회의 역시 운영형 태당 1회로 프로그램에 실질적인 운영 주체임에도 매우 적은 횟수라고 보여진다. 특히 개발형 프로그램을 운영할 때는 2-3개의 프로그램 운영 사항을 한꺼번에 공유해야하는 상황도 벌어진다. 프로그램 운영의 전반적인 맥락을 이해하고 원활한 운영을 위해서라도 사전 워크숍, 성과공유회의 참여를 독려하고 보조강사와의 사전협의 역시 프로그램 당 1회로 늘려야 한다.

- 참여원의 피치 못한 상황으로 인한 당일 취소 수업 휴강에 대한 대책이 아직까지 미비하다. 현재는 예술교육가가 따로 시간을 조율하여 보강을 해야지만 강사비를 받을 수 있다는 점에서 갑작스런 당일 휴강에 따른 강사비 일부를 지급하는 타 기관의 휴보강 대책과 차이가 있다. 이러한 부분을 참고하여 성남문화재단 내규 보완이 필요하다.

- **인력**

예술교육가의 실질적인 역량 강화를 위한 워크숍 추진

역량 강화 워크숍의 경우 네트워크를 통해 현장의 예술교육가의 수요를 파악해 그와 관련된 워크숍을 기획하여 운영하였는데, 워크숍의 기획의 목표나 성취기준을 구조화 한 뒤 그에 따른 예술교육가의 필요를 반영하는 것이 필요하다. 본 연구자는 <그림책 예술놀이> 사업에서는 다음과 같이 3가지의 카테고리를 중심으로 다음과 같은 역량 강화 워크숍을 운영할 수 있다고 보았다.

프로그램 기획	• 그림책 연구 방법론, 대상에 대한 이해
현장 사례 공유	• 통합 개발 연구 및 실행 결과 공유 • <그림책예술놀이> 현장 사례 • 유아문화예술교육분야 기획자, 예술교육가 네트워킹
협력 관계에 대한 이해	• 참여원 교사와의 협력 사례 공유 • 사전, 사후 활동 사례 공유 및 의미 발견

	• <그림책 예술놀이> 협력 주체 간의 라운드테이블

2023년 역량강화워크숍의 경우 네트워킹을 통한 수요만을 반영하여 그림책 연구 방법론과 관련된 1회의 워크숍만 진행했으므로 다각적인 역량강화 워크숍 운영이라고 보기에는 어렵다고 판단하였다. 향후 역량 강화 워크숍 운영 시에는 현장 사례 공유를 통해 실질적으로 현장에 적용할 수 있거나, 유아문화예술교육을 고민하는 내,외부 관계자 간의 교류의 자리를 관점을 넓히는 예술교육가를 위한 역량 강화가 필요하며, 협력 관계에 있어서도 사전, 사후 활동 등을 예술교육가들에게 과업으로 요청하는 것이 아니라 역량강화 워크숍 과정에서 함께 공유하고 협력 관계의 의미를 발견할 수 있는 자리 마련이 필요하다고 느꼈다.

- **네트워크**

- **정성적 평가를 기반으로 한 상호 배움의 예술교육가 네트워크 형성**

예술교육가의 네트워크의 경우 <그림책 예술놀이> 사업 내에서 네트워크 외적으로 예술교육가들의 참여를 요하는 경우가 많아 초반 월 2회 네트워크에 대한 부담감을 느껴서 월 1회가 적절하다고 판단되어지며, 정성적 평가에 대한 토론을 네트워크 회의 내에서 하기에는 부피가 큰 영역이어서 역량강화 방안 내에서 이러한 논의를 펼치고, 그에 따른 사후 확장 및 방안 모색 등을 네트워크에서 다루는 것이 맞다고 보여진다. 현재와 같이 월별 프로그램 이슈나 전달사항, 원활한 프로그램의 운영을 위한 협의 등이 본 네트워크의 주요 안건으로 보여진다.

다만, 네트워크 회의 외적으로 예술교육가의 상호배움의 기반이 되는 것은 상호모니터링으로 서로의 수업 현장을 참관하는 것이 효과적이다. 다만 예술교육가가 따로 시간을 할애해야 한다는 점에서 현장 예술교육가들의 의지는 있으나 원활히 이루어지지는 않는다는 것이다. 또한 전공이 다른 예술교육가 각자가 개발한 프로그램이다보니 상호모니터링을 한다고 해도 서로에 대한 프로그램의 이해도가 높지 않다. 그래서 개별프로그램보다는 통합개발연구가 선행되어 그에 따른 서로의 프로그램과 지향점에 대한 이해가 있을 때 이에 따른 자발적인 상호모니터링 동기와 의지가 강화될 것으로 보인다.

- **유아 협의회 참여**

2023년 <그림책 예술놀이> 유아 협의회에서는 2024년 그림책 비엔날레 계획수립, 통합연구개발 방안, 프로그램 운영 확장 방안 등 <그림책 예술놀이> 사업에서의 새로운 시도들에 대해 현장의 상황을 반영한 의견 공유가 활발히 이루어졌고 실질적인 운영에 있어 큰 역할이 되었다.

- **운영형태별 사업설명회, 성과공유회 운영**

운영형태별 사업설명회 및 사전워크숍의 경우 협력주체 간의 원활한 사업 운영을 위한 연령에 따른 그림책 읽기, 프로그램 개발 워크숍 등 실질적으로 현장에서 필요한 것들을 중심으로 원활히 이루어졌다고 생각한다.

성과공유회 역시 협력 주체 간의 협력을 강화하고 <그림책예술놀이>의 의미와 방향성에 대한 생각을 공유할 수 있는 형태로 운영하고자 하였다. 특히 참여원 간의 자연스러운 교류 안에서 현장에서 발견한 의미나 어려움 등을 나눌 수 있다는 부분에서 주체적인 참여 의지를 독려하고 확인했다는 의의가 있다. 물론 설문 형식의 프로그램 운영 평가에서는 얻을 수 없는 입체적인 현장의 이야기가 나오지만하지만, 성과공유회의 경우 1시간 30분이라는 비교적 짧은 시간 내에 대규모의 인원 간의 원활한 공유를 위해 반복되는 소그룹 토론, 프로그램 사후 설문조사에 다뤄진 질문과 중복되는 피드백 공유 등이 다소 참여자의 입장에서 피로감을 주기도 했다. 그래서 제안하고자 하는 것은 설문형태의 프로그램 운영 평가를 통해 성과공유회에서 다뤄져야 할 프로그램 운영 평가와 방향이 무엇인지 좁힌 후 그에 따른 주제를 선정하여 성과공유회 때 다뤄질 필요가 있다.

- **프로그램**

- **2인 팀티칭 <그림책 예술놀이> 프로그램 시범 운영 : 상호 모니터링 및 피드백**

통합연구개발 방식에 대한 예술교육가들의 만족도는 매우 높았고, 서로의 프로그램 운영 방식에 대해 상호적 배움이 일어났다. 프로그램 역시 개별 개발프로그램일 때보다 질적으로 낫다는 평도 많았다. 본 연구자 역시 가장 소극적인 상호 모니터링과 프로그램 개발 피드백을 나누었는데 다수의 프로그램 개발에 따른 소진감을 해결하고 재충전을 할 수 있는 계기가 되었다. 예술교육가들의 만족도가 높은 만큼 지속적인 통합개발연구가 운영되었으면 한다.

개별연구

- **성남 유아문화예술교육 전시형 확장 방안을 위한 실행 연구**

전시 확장 방안 연구의 의의는 개소 확장을 위해 기존 <그림책 예술놀이>와는 다른 형태의 프로젝트를 PTA가 개인적 역량을 반영해 능동적으로 연구했다는 것에 큰 의미가 있다. 물론 <그림책 예술놀이>에서도 환경 조성을 하지만, 당일 프로그램의 주제와 방향에 따라 정해진 테마의 환경 조성 내에서 유아가 놀이를 한다면, 전시형 프로그램의 경우 다양한 환경 조성을 통해 유아의 관심과 흥미에 따라 선택을 하고 놀이에 더 몰입할 수 있다는 장점이 있다는 것을 발견할 수 있었다.

또한 그림책 예술놀이의 방향성인 교사와의 협력을 통해 기획되었다는 점, 기개발

된 프로그램을 통해 유아가 발현한 놀이와 세계가 또 다른 유아의 놀이로 확장되는 방향성의 의의가 크다고 생각한다.

다만 2024년 확장 방안 연구임에도 불구하고, 설치 및 전시 운영에 있어 그림책 비엔날레와 동시 진행하기엔 부담감이 커서 실질적인 확장 방안으로서 적용해볼 수 없다는 점의 아쉬움이 크다.

2) 성과 및 향후 과제

: 2023년 그림책 예술놀이 사업에 대한 정성적 평가 기준 성과 및 향후 과제는 다음과 같다.

시스템	**목표**	• 꿈꾸는 예술터 공간 활성화 • 사업 매뉴얼 구축 및 운영과정 확립 • 성남시 유아문화예술교육 확장 방안 마련 • 사업 성과 평가 방법 점검 • 환류를 위한 아카이브 제작
	성과	• 수업 운영 요일(월~수)을 지정하여 운영함으로써 사전 공간 확보 및 연간 일정 계획 수립에 용이 • 사업설명 자료, 확장형 및 개발형 운영매뉴얼 제작을 통한 사업 홍보 확대 • 그림책 연계 체험형 공연 및 전시 프로그램 개발을 통해 유아문화예술교육 확장 시도 • 사전단계-실행단계-사후단계 운영 과정 확립 • 라운드테이블을 통한 그림책 예술놀이 방향성 및 철학 정립 후, 자료집 제작 및 배포
	과제	• 종합 매뉴얼 구체화 및 세분화 • 그림책 예술놀이 활동 사례(사전-본-사후)를 담은 사례집 형태의 프로젝트북 제작 연구 • 사업 운영 DB(정량적·정성적) 효율적인 아카이브 구축 방안 강구 • 운영 형태별 어린이집 참여 방법 및 선정 기준 정립
인력	**목표**	• (예술교육가) 역량강화를 통한 대상에 대한 이해 강화 • (보조강사) 역량강화 및 사업 참여 기회 확대 • (보육교사) 역량강화를 통한 문화예술교육에 대한 이해 강화 • (보육교사) 참여 의지 및 주체성을 높일 수 있는 방안 모색
	성과	• (예술교육가와 보육교사) 협력 개발 과정을 통한 상호 역량 강화 및 유아중심, 놀이중심에 대한 이해 향상 • (예술교육가) 판교현대어린이책미술관 워크숍을 통한 역량강화 시도 • (보조강사) 주강사와의 프로그램 연구 회의를 통한 역량 강화 및 그림책 연계 시범 프로그램 참여 기회 확대 • (보육교사) 인터뷰를 통해 전반적인 사업에 대한 의견 수렴

		및 역량강화를 위한 방안 모색 • (보육교사) 성과나눔회 및 사전 워크샵 참여 교사 대상 수료증 및 상장 수여를 통해 주체적인 참여 의지 독려
	과제	• (예술교육가-보육교사) 그림책 예술놀이 철학과 방향 내재화 및 협력 역할 구체화 • (예술교육가-보육교사) 실질적인 역량강화워크숍 마련 (ex 그림책 워크샵, 유아에 대한 이해 향상, 문화예술 워크샵 등) • 신규 유아문화예술교육가(주,보조강사) 인력 발굴 • 현장 중심의 문화예술교육을 위한 참여 인력의 의견 청취 및 반영
네트워크	**목표**	• 예술교육가 네트워크 지속 운영 • 유아문화예술교육 협의회 안정화 • 운영 형태별 성과나눔회, 워크샵 목적과 방법 검토 • 유아문화예술교육가 상호 모니터링
	성과	• 예술교육가 간 월별 네트워크 운영을 통해 사업 발전 방향 논의 및 현황 공유 • 유아문화예술교육 협의회 월별 회의 운영을 통한 안정화 • (사전워크샵 8회) 각 연령 맞춤형 그림책 워크샵 운영 • (성과나눔회 2회) 힐링과 격려, 성과 및 사례 공유를 하는 자리 마련
	과제	• 예술교육가 상호 모니터링 방안 개선 • 예술교육가 네트워크 지속 운영 • 유아문화예술교육 협의회 지속 운영 및 확대 • (사전워크샵) 확장형 및 개발형 각 운영형태를 고려한 사전 워크샵 운영 • (성과나눔회) 프로그램 활동 사례 공유 및 평가의 자리 마련
프로그램	**목표**	• 유아 맞춤형 프로그램 개발 및 확대 운영 • 운영 형태(개발형, 확장형) 체계화 • 그림책 연계 시범 프로그램 운영 • 통합예술교육 프로그램 개발 및 운영
	성과	• 유아 맞춤형 프로그램 개발(20개반), 확대 운영 (70개반) • 유아 대상 맞춤 프로그램을 통해 참여자(유아)의 자기 발산, 주도적 표현, 긍정적 상호작용을 통한 성장 도모 • 운영 형태에 따른 유연한 사전협의 진행

		(확장형 2회, 개발형 4회) • 그림책 연계한 신규 프로그램 개발 및 운영 (전시랑 키득키트/꿈꾸는 예술극장) • 예술교육가 통합예술연구 실험을 통해 새로운 협력 모델 발굴 (달샤베트/곰사냥을떠나자)
	과제	• 확장형과 개발형 운영 목적과 과정 구체화 • 교보재 구입 및 공간 활용 방식의 다양화 연구 • 그림책 및 대상에 대한 연구 지원 • 운영 형태에 따른 사전협의 횟수 정립 • 유아의 통합적 사고를 위한 통합예술연구 지속 운영

2. 결론

전년도 사업에서는 PTA의 역할이 시스템을 구조화하는 과업이 중심이었다면, 2023년 <그림책 예술놀이> 사업은 구조화된 운영 시스템의 안정적 운영과 더불어 유아의 주체적 놀이 발현을 위한 문화예술교육적 방향과 가치 탐색에 중심이 있었다고 생각한다, 이론적 바탕을 두기보다는 협력 주체들 간의 다각적 소통을 통해 공통적 의미를 발굴했다는 것에서 큰 의의가 있다.

또한 구조화된 사업의 틀에 머물지 않고 예술교육가이자, 예술매개자로서 PTA가 개인적 역량을 발휘하여 그림책 예술놀이 사업의 다각화 방안을 시도해볼 수 있도록 지원을 통해 <그림책 예술놀이>의 또다른 가능성을 발견할 수 있었다. 이러한 결과가 향후 사업 협력 주체들에게 잘 내재화되어 그림책을 매개로 확장되는 유아의 세계를 지지하는 <그림책 예술놀이>의 여정이 계속되길 바란다.

2023 성남문화예술교육센터
학교문화예술교육 PTA
최종 보고서

2023. 12. 23.

성남문화예술교육센터 PTA 이한숙

목 차

1. 서론

가. 연구 배경 및 필요성 ····· 3

1) 2차 문화예술교육 종합계획(2023-2027) ····· 3

2) 2023 보편적 · 일상적 학교예술교육 기본계획 ····· 5

3) 2023 성남 문화예술교육 기본계획 ····· 7

4) 2023학년도 자유학기(년)제 운영 ····· 8

5) 2023학년도 고교학점제 운영 ····· 9

6) 2023 성남 특수교육 기본계획 ····· 9

7) 2022 개정 교육과정 추진계획 발표 ····· 10

8) 학교문화예술교육의 변화와 진화의 필요성 ····· 11

2. 학교문화예술교육의 이해

가. 학교문화예술교육의 개념 ····· 13

1) 문화예술교육의 정의 ····· 13

2) 학교문화예술교육 ····· 16

3) 문화예술교육의 구분 ····· 20

4) 문화예술교육의 가치 ····· 20

5) 학교교육과정과 문화예술교육 ····· 21

나. 성남의 학교문화예술교육 ····· 22

1) 성남시 학교 현황 ····· 22

2) 성남 학교문화예술교육의 연계 기관 및 관련 분야 ····· 23

3) 성남 학교문화예술교육의 추진경과 ····· 24
4) 그간의 성과 ····· 30

3. 중등 학교문화예술교육 프로그램 협력 개발
가. 중등 학교문화예술교육의 프로그램 개발 ····· 32
1) 중등 문화예술교육 프로그램 개발 목표 ····· 32
2) 학교문화예술교육 사례 ····· 33
3) 청소년의 이해 ····· 39
4) 협력 수업 ····· 42
5) 중등 학교문화예술교육 프로그램 개발 과정 ····· 44
6) 중등 학교문화예술교육 프로그램 개발 워킹그룹 구성 ····· 45
7) 중등 학교문화예술교육 프로그램 개발 프로세스 ····· 49
8) 2023 성남학교문화예술교육 시범 사업 ····· 53

4. 결론 및 제언
가. 지역사회와 함께하는 학교문화예술교육 ····· 89
나. 네트워크 중심의 학교문화예술교육 ····· 89
다. 전문가가 운영하는 학교문화예술교육 ····· 89
라. 정책과 함께 연동하는 학교문화예술교육 ····· 90
마. 보편적 학교문화예술교육 ····· 90
바. 예술의 기능을 실천하는 학교문화예술교육 ····· 90
<참고문헌>
<부록>

1. 서론

가. 연구 배경 및 목적

1) 2차 문화예술교육 종합계획(2023-2027)

■ 코로나 19 이후 국민의 우울감 및 정신건강의 악화와 사회적 거리두기 등에 따른 국민의 사회적 고립감 심화로 인하여 문화예술교육의 심리·사회적 역할 확대 필요

■ 이에, 2차 문화예술교육 종합계획(2023-2027)에서 문화예술교육의 정책방향으로 다음을 제시

□ [자유] 자유로운 문화예술교육 향유 지원
- ○ 수혜자가 자유롭게 직접 선택하는 문화예술교육 지원
- ○ 문화예술교육의 디지털화를 통한 코로나19 이후 변화된 일상에서의 문화예술교육 향유 지원

□ [공정] 모든 국민이 공평하게 누리는 문화예술교육
- ○ 모든 국민이 생활권 내에서 문화예술교육을 경험할 기회를 공평하게보장하기 위한 생활권 밀착형 문화예술교육 강화

□ [연대] 취약계층까지 누구나 함께 누리는 문화예술교육
- ○ 문화사각지대에 있는 취약계층 대상 다양한 분야에서의 문화예술교육확대
- ○ 공공·민간 협력을 통한 신규 정책 대상 발굴

□ [체감] 국민이 체감할 수 있는 문화예술교육
- ○ 대국민 문화예술교육 체감도 제고를 위한 정량적·정성적 성과관리강화

□ [환류] 성과 및 수요조사 환류를 통한 만족도 제고
- ○ 지역 내 수요에 기반한 문화예술교육 실행을 위한 지역의 자율적주도성 강화 → 지역 문화예술교육 지속성 강화
- ○ 각 대상별·지역별 수요 발굴을 위한 통계·조사·연구개발 기반고도화

■ 구체적으로 '약자 프렌들리 문화예술교육 사업 확대로 심리·정서적 장애를 겪는 사람들 대상으로 부처간협력 문화예술 치유 프로그램 지원, 대상 특화 예술치유콘텐츠개발 및 지역 자원 연계 지원을 통한 생태계 조성

- ○ (예술치유) 교육부 협력으로 Wee클래스/센터를 통해서 아동·청소년 중 학교부적응, 학폭 피·가해학생의 회복
- ○ (꿈의 오케스트라·꿈의 댄스팀) 취약계층 포함 아동·청소년의 오케스트라, 무용 교육 등 지원을 통한 건강한 다면적 성장유도
- ○ (문화취약계층) 학교 밖·가정 밖 청소년 대상 맞춤형 문화예술교육 프로그램 운영지원(학교 밖 청소년지원센터(꿈드림), 아동·청소년 복지시설(청소년쉼터 등) 등에서 문화예술교육 프로그램 운영)

■ 문화예술교육의 사회적 가치 확산을 위해 민관협력 및 콘텐츠 개발을 지원

- ○ (민관협력) 국고지원 이후 수혜시설들의 자립을 위한 기업후원연계 지원, 민간-공공 협력형 문화예술교육 사업 공동 개발

  (예시) '꿈의 오케스트라', '예술꽃 씨앗학교' 기업후원 연계 (메세나) 지원 등

○ (대학-사회 연계) 지역 아동·청소년, 일반인, 취약계층 대상 문화예술프로그램 운영 등 고등교육예술기관의 예술자원 나눔 지원

(예시) 한국예술종합학교의 '꿈그림학교' 등 대학-사회 연계형 문화예술교육지원

○ (콘텐츠 개발) 기후변화 등 사회적 수요에 대응하는 문화예술교육 프로그램 개발·보급 활성화

수요조사 → 기획 · 개발 → 보급 · 확산 → 소비 의 단계적인 콘텐츠 개발 체계도입

◆ 콘텐츠 개발 결과물 표준안 마련을 통한 매개인력 접근성 강화

(우수사례) 법무부 '법사랑 사이버랜드' 참고, 교육대상·회차별 커리큘럼·기획의도 등을 포함한 문화예술교육 콘텐츠 정보 표준화

■ 학교 연계 문화예술교육 지원으로는 아동 대상 문화예술교육을 직 · 간접적으로 지원하여 방과후 에듀케어 확대를 지원하여 문화예술 향유 기회를 확대

○ (직접지원) 아동 대상 학교 안팎의 문화예술교육 지원 확대

◆ 초등학교 대상 학교 안팎의 자원을 유연하게 연결하여 학교의 방과후 활동 등 수요에 대응한 체험·참여형 문화예술교육지원

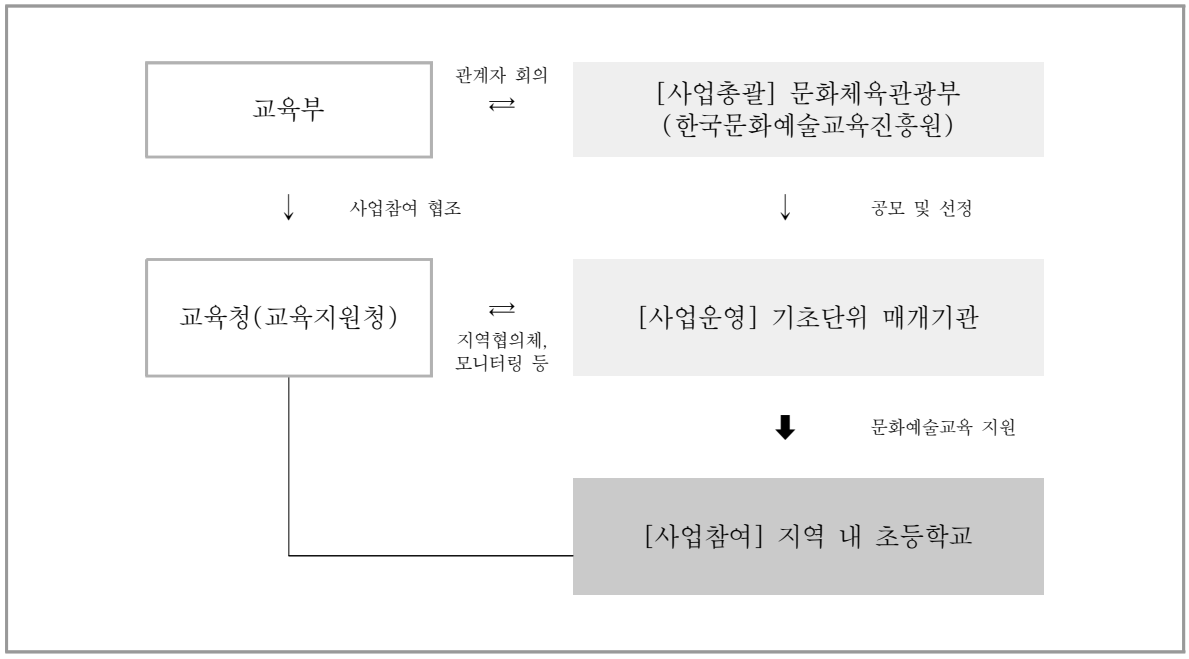
◆ 지역아동센터 등 연계, 아동 대상 방과후 문화예술교육 프로그램지원 내실화

○ (간접지원) 아동 특화 문화예술교육 프로그램 및 콘텐츠 기획·개발·보급지원

◆ 일반학교·문화기반시설·비문화시설 등이 활용할 수 있는 아동특화우수 문화예술교육 프로그램 공유 확대

◆ 학교에서 활용할 수 있는 아동 대상 온라인 예술교육 콘텐츠 지속개발 및 보급·확산

○ (자원 연계) 지역 내 문화예술교육 정보 접근성 강화를 통한 각 학교 수요에 맞는 정보 연계 지원 및 교원연수 협력 운영



■ 학교 예술활동 지원

○ (체험수업 다양화) 학생별 흥미, 소질 중심의 교육방식 개발지원

- 학생 흥미·특성 및 교육환경 변화를 반영한 창의·혁신형 문화예술교육 콘텐츠 발굴·보급 지원
- 예술교육 다각화(예술 장르 간 결합, 교육과정 간 연계, 학생-예술가 연결 등)를 통한 미래 사회에 대응하는 체험활동(교사-예술가 협력형 융복합 프로그램, 학교와 지역 문화예술자원 연계한 지역 특화형 프로그램 등 확대 · 운영 등) 범위확장

○ (학생주도 예술활동) 지역 협력 강화를 통한 학생주도 참여확대

- 학교 교육 수요 및 지역의 여건과 특성에 기반하여 다양한 분야·주제를 중심으로 학생들이 주도적으로 참여하는 예술활동 확대(지역운영기관-시도교육청 연계 학생 참여형 예술활동 발굴 · 운영)
- 지역 간 문화예술교육 격차 해소를 위한 농·어촌 소규모학교대상 문화예술교육 지원 확대
- 학교-지역 간 문화예술교육 협력체계 구축(지역문화예술교육지원센터-교육(지원)청 참여 지역문화예술교육지원협의회, 실무협의체 구성·운영)을 통한 지역 내 연계협력강화
- 1학생 1예술활동 활성화 지원을 위한 학생예술동아리 등 지원

2) 2023 보편적 · 일상적 학교예술교육 기본계획(경기도교육청)

(1) 보편적 · 일상적 문화예술교육

■ 지역과 연계한 학교예술교육 강화로 보편적 · 일상적 예술교육 실현을 위하여 다음과 같은 추진 방침을 세웠다.

- 예술교육을 강화하는 교육과정 중심의 학교예술교육 운영 지원
- 학교예술교육활성화 지원 내실화를 바탕으로 보편적·일상적인 학생의 예술활동 기회 확대를 통한 예술향유 능력 함양
- 지역기반 학교예술교육 생태계 확장을 통한 다각적 지원 및 협력체계 구축
- 학교예술교육활성화 사업 우수 운영교 및 교원 표창을 통한 예술교육 활성화
- 학교별·지역별 특성에 맞는 학생 주도 맞춤형 예술 프로그램 계획 및 추진

■ 예술교육을 강화하는 교육과정 운영지원

○ 예술중점학교(학급) 운영을 통한 학생주도 프로젝트형 예술 중점 교육과정 운영

- 일반 중·고등학교 내 진로·심화 예술교육 희망 학생을 위한 학습선택권 확대 및 예술 진로에 대한 공교육의 책무성 강화
- 2025년 고교학점제 시행 대비 고등학교 예술중점 교육과정 강화

■ 교원의 예술교육 전문성을 제고

○ 현장의 요구를 반영한 맞춤형 예술교육연수 발굴·운영

- 예술담당 교사 전문성 향상 연수 및 예술수업 역량 강화 연수 지원
- 온·오프라인 연계 예술수업에서 필요한 내용의 연수 지원 강화

◆ 융합예술교육 모델 개발로 미래 예술교육의 방향성 모색 및 사례 연구

※ 예술교육 융합모델 개발: 주제 중심, 에듀테크 기반, 융합예술교육과정, 지역 연계 학교예술교육 등

○ 학교예술교육 수업 역량강화를 위한 지원의 다양화

◆ 문화예술 이음프로젝트(예술로 행복한 수업나눔 워크숍) 운영

◆ 학교예술교육 정책 실행지원단 운영

○ 초등학교 예술교육 강화

◆ 초등 예술교육(교과) 수업 전문성 향상 및 주제 중심 융합예술교육 활성화

■ 교사와 예술교육가(예술가)의 협업을 강화

○ 학교예술교육가 지원사업을 통한 교사 · 예술교육가 협력 수업의 내실화

◆ (지원내용) 예술교육가 파견 지원을 통한 학교 문화예술교육 활성화

◆ (지원분야) 국악, 무용, 연극, 만화·애니메이션, 공예, 영화, 디자인, 사진

◆ (학교) 교사와 예술교육가의 협력 수업으로 교육과정 기반 예술 수업 권장

※ 예술교육가(예술가)와의 협력수업 실시(예술교육가 단독수업은 불가)하며, 수업 시작 전 사전협의 및 중간협의, 교사의 수업 불참 등에 대한 학교장의 관리·감독 철저

○ 예술교육가 지원사업 다각화 추진

◆ 교사와 예술교육가의 다양한 협업을 통한 학교예술교육 프로젝트 활성화

■ 디지털문화예술교육 활성화

○ 디지털문화예술교육 활성화를 위한 예술분야 에듀테크 활용

◆ (교육청) AI기반 교수학습 통합 플랫폼(교육정보담당관) 활용 예술교육 지원

◆ (학교) 미래 예술교육을 위한 디지털 기기 활용 수업 활성화

○ 미래 교육환경에 적합한 예술교육과정 운영을 위한 콘텐츠 지원

◆ 에듀테크 활용 예술교육 활성화를 위한 교육과정 지원 다양화

◆ 학교 활용도 높은 온라인 교육 콘텐츠 적시 개발 및 보급

○ 디지털 기반 학교예술교육 교원 연수 지원 강화

◆ 디지털 기반 교육 공유를 위한 교원의 자발적 참여를 통한 학교밖 전문적 학습공동체 운영(예술로 행복한 수업나눔 워크숍)

◆ 유관기관(중앙교육연수원, 경기도교육연수원, 경기도미래교육연수원, 현대경제연구원, 한국문화예술교육진흥원 등)과 연계한 교원 연수 강화

■ 지역연계 학교예술교육 협력망 구축

○ 학교예술교육지원위원(협의회 운영)

◆ 교육지원청별 지역 특성을 고려하여 협의체 자체적 구성·운영
지원협의회의 위원장은 교육지원청 교육장(경기도교육청 학교문화예술교육지원 조례 11조)

◆ 학교예술교육 활성화 업무 추진, 기획 및 프로그램 개발 등 협의

◆ 지원협의회 구성·운영을 통한 지역협력체계 구축 및 강화, 지역 학교문화예술교육 추진 협력
경기도교육청 학교문화예술교육 지원 조례 제18조(협력체계 구축)

○ 교육지원청 중심의 학교-지역 연계 학교예술교육 강화

◆ 미래교육협력지구 사업과 연계한 특색있는 예술교육 추진

◆ 지역별 수요와 여건에 기반한 맞춤형 예술교육 추진

◆ 지역의 자원을 활용한 예술 프로그램 지원 확대(교육지원청-지역사회 학교예술교육 협력 모델 개발, 지역의 예술자원지도 발굴)

○ 지역예술교육협의체 운영방안(안)

▪ 교육(지원)청이 추구하는 학교예술교육 운영 방향 설정 ▪ 지역문화예술교육지원센터, 지역운영기관과의 연계협력 강화 ▪ 지역예술자원을 활용한 교육과정 기반의 학생 예술교육 프로그램 지원 ▪ 학교별 예술단체(예술가) 네트워크 구축으로 학교·교사 예술교육 역량 강화 ▪ 지역·학교 여건 맞춤형 지역연계 모델 발굴 및 운영 지원 ▪ 지역예술자원 연계·협력 네트워크 활용 활성화 방안 ▪ 학교⇔지역 공동 예술생태계 구축 및 운영

■ 그 밖의 세부 사업

○ 예술드림거점학교 운영 : 마을과 연계하여 특색있는 학교예술교육을 운영하고 모든 학생들의 예술적 소양 및 재능 함양을 지원하기 위해 지역사회의 예술교육 거점 기능을 수행하는 학교

○ 학교갤러리 운영 확대 : 학교 유휴공간을 활용하여 지역 예술자원과 연계한 학교 내 정기적인 전시활동(2023년 10교 지원, 매년 100교씩 지원예정)

○ 예술공감터 운영 : 학교에서 누구나 참여하는 전시 · 발표의 일상적 예술활동 공간(2023년 공연터 · 전시터 120교 지원(2018년 100교, 2019년 200교, 2020년 300교, 2021년 180교, 2022년 180교 지원)

○ 온라인 예술공감터 : 온라인 예술 콘서트 운영으로 시공간을 초월하여, 함께 공감하고 즐기며 소통하는 온라인 예술향유 공간(경기도교육청 TV, 홈페이지 및 학교예술교육포털(artsedu.kofac.re.kr) 채널에 예술적 재능을 가진 학생들의 공연 및 전시 영상 공유)

○ 학생주도 예술체험 꿈이음아트 : 문화예술을 매개로 학생이 주도된 소통과 공감으로 서로의 마음을 잇고, 자존감을 향상해 삶에 대한 자긍심을 높이고자 하는 문화예술 프로젝트

3) 2023 성남 문화예술교육 기본계획(성남교육지원청)

■ 시사점

○ 교육과정 속 문화예술교육 활성화, 체험중심의 일상적 보편적 예술교육 강화

○ 관 주도가 아닌 학교 자율적으로 지역과 연계하여 예술 교육 및 발표, 전시 기회 확대

○ 교원 문화예술교육 역량 강화 대면연수 확대 실시

○ 현장중심 학교문화예술 활성화를 위한 지역 문화예술 네트워크와 학교연계 강화

■ 추진방향

○ 교육과정 연계 교육연극 수업 나눔교, 학교예술교육 활성화 사업교, 문화예술축제 참여 등 학생주도의 문화체험 예술교육 강화

○ 교육공동체의 문화예술교육 인식 공감을 위한 문화예술 연수 기회 확대

○ 지역 문화예술교육 인프라 및 네트워크와 연계한 다양한 문화예술교육 프로그램 추진

4) 2023학년도 자유학기(년)제 운영(성남교육지원청)

■ 자유학기(년)제

학생의 자기 주도적 학습 능력을 기르기 위해 중학교 과정 중 한 학기 또는 두 학기 동안 지식·경쟁 중심에서 벗어나 학생 참여형 수업과 과정중심 평가를 강화하며, 학생의 소질과 적성을 키울 수 있는 다양한 자유학기 활동을 편성·운영하는 교육과정

■ 추진방향

○ 2022 개정 교육과정 적용 기반 마련
- 2023~2025학년도 자유학기제 추진 계획 수립
- 학교와 지역사회의 연계를 통한 진로연계교육 운영

○ 학교별 특색이 살아나는 유연한 교육과정 운영 확대
- 교육공동체가 함께 만들어가는 학교 교육과정의 편성·운영 강화
- 학생 주도의 융·복합적이고 창의적인 학교자율과정 운영 내실화

○ 역량을 기르는 학생 맞춤형 학습지원 강화
- 에듀테크를 활용한 학생 주도성 기반의 수업으로 자기주도학습 역량 함양
- 성취기준 기반 과정중심 평가를 통한 맞춤형 피드백 강화
- 다중 학습안전망을 통한 촘촘한 기초학력 지원 시스템 구축

■ 자유학기 활동

주제선택 활동	▪ 교과에서 확장된 다양한 주제 중심으로 융·복합 프로젝트로 깊이있는 학습경험 제공 ▪ 실생활과 연계한 교과별 기초 학력 자원 활동 ▪ 교과와 연계한 프로젝트 수업, 범교과 학습 주제 ▪ (예) 꿈꾸는 소설쓰기, 톡톡 튀는 고전토론, 놀이로 만나는 기하의 세계, 수학으로 보는 과학과 예술 등
동아리 활동	▪ 학생들의 공통 관심 분야별과 자발성과 주도성에 기반한 동아리 조직 및 운영 ▪ 학생 자치 활동 활성화 및 특기·적성 계발 ▪ (예) 문예 토론, 라인댄스, 과학실험, 천체관측, 사진, 동영상, 항토 예술 탐방 등
예술·체육 활동	▪ 학생들의 소질과 잠재력 계발을 위한 다양한 문화예술·체육 활동 ▪ 학생의 인성, 감성 역량 함양을 통한 전인적 성장 ▪ (예시) 연극, 뮤지컬, 오케스트라, 작사·작곡, 벽화그리기, 디자인, 축구, 농구, 스포츠리그 등
진로탐색 활동	▪ 학생들이 자신의 적성과 소질을 탐색하여 스스로 미래를 설계하는 가지주도적 합습 기회 제공 ▪ 일회성 체험이 아닌 사전, 사후 활동으로 유기적으로 연계된 유의미한 학습경험 제공 ▪ (예시) 진로검사, 초청강연, 포트폴리오 제작 활동, 현장체험 활동, 직업탐방, 모의창업 등

5) 2023학년도 고교학점제 운영(성남교육지원청)

■ 고교학점제

대학처럼 학생들의 진로에 따라 다양한 과목을 선택 및 이수하고, 누적 학점이 기준에 도달할 때 졸업을 인정받는 제도

■ 추진 내용

- ○ 2023 신입생 대상으로 부분 도입 → 2025년 전면 도입
- ○ 기존 수업량 기준인 '단위'가 '학점'으로 변경
- ○ 고교 3년간 192학점을 이수
- ○ 수업 횟수는 기존보다 다소 축소되지만, 수업량 감축으로 생긴 여유시간은 진로·학업 설계 상담, 보충 지도 등으로 활용
- ○ 국어·수학·영어 등 공통과목에 대해서는 학생들이 최소 학업성취 수준에 도달할 수 있도록 학습 지도

6) 2023 성남 특수교육 기본계획(성남교육지원청)

■ 장애학생 문화예술 · 체육 지원 강화

- ○ 특수학교(급) 문화예술연계 수업 교원 역량 강화
  - ◆ 일시: 2023. 4월~ 12월
  - ◆ 대상: 유, 초, 중학교 과정 특수학교(급) 24교
  - ◆ 내용
    - · 국악&무용, 연극&영상, 음악&무용, 무용&미술 융합 수업
    - · 특수교사와 예술교육가의 협력수업을 통한 장애학생의 문화예술 역량 강화
- ○ 장애학생 문화예술 거점 교육기관 운영
  - ◆ 목적: 문화예술 활동을 위한 특수교육대상학생의 예술교육 경험 확대 및 문화예술 역량 강화
  - ◆ 장애학생 1인 1악기 교육 지원
  - ◆ 성남 특수교육대상학생 유니즌오케스트라 운영
    - · 새싹단원, 꿈나무 단원, 오케스트라 단원 3과정으로 운영
    - · 년간 1회 정기 연주회 실시(장애학생 문화예술역량 강화를 통한 장애 인식개선)
    - · 분기별 1회 찾아가는 연주회를 통한 통합학급 장애인식개선

7) 2022 개정 교육과정 추진계획 발표

■ 주요내용

○ 교육부, 국가교육회의, 전국시도교육감협의회는 '모두를 아우르는 포용 교육 구현과 미래 역량을 갖춘 자기주도적 혁신 인재 양성'을 비전으로 하는 2022 개정 교육과정 추진 계획을 발표함('21.4.20.)

○ 개정배경

- 인공지능 등 4차 산업혁명 가속화로 급격한 사회변화, 학력인구 급감 등 교육환경 변화 대응 및 미래교육으로 대전환 준비 필요
- 고교학점제 도입('25년) 기반 마련, 지역분권화와 학교·교사의 자율성 강화로 학생의 학습 경험 개선
- 코로나19로 확대된 교육기술(에듀테크) 활용 온오프라인 연계수업 및 그린스마트 미래학교 구현으로 미래 준비를 위한 기초소양 및 역량 함양 교육 강조
- 학생 개개인의 소질 및 적성, 맞춤형 교육 구현, 초중등 교육과정 전반에 걸친 미래 교육 체제로서의 혁신 기우르는 포용 교육 구현과 미래 역량을 갖춘 자기주도적 혁신 기대

○ 추진방향 및 과제

- 현재 적용 중인 2015 교육과정 정책연구, 현장과 전문가가 함께 참여한 국가교육과정포럼, 학교의 교육과정 운영 실태 및 요구에 대한 분석 등을 토대로 추진 예정

출처 : <문화예술교육정책동향 발행호 2021-01> 2022 개정교육과정 추진계획발표, 한국문화예술교육진흥원 지식정보R&D센터

과제	2022 개정 교육과정 주요 과제
미래 역량 함양을 위한 포용 교육의 기반 마련	▪ 2015 개정 교육과정에서 도입된 역량 함양 교육과정 체계적으로 개선 ▪ 생태전환교육, 인공지능(AI)과 디지털 소양, 민주시민교육 등 기초소양 교육 강화 ▪ 지역과 학교 수준에서 교육과정 운영의 자율성을 발휘할 수 있는 근거 마련, 시도교육청, 학교와 교사의 자율성을 기반으로 한 교육과정 분권화와 자율성 강화 지원 ※ 교육과정 재구성 자율성 범위 확대 등 수업 운영 다양화, 시도교육청 및 학교장 선택과목 활성화, 온오프라인 공동교육과정 활성화 등 학생 맞춤형 교육 강화, 에듀테크 활용 및 지역 연계 학교 밖 학습경험 인정 등
학생 한 명 한 명을 위한 맞춤형 교육의 기반 마련	▪ 학교 급 별 발달단계를 고려, 역량 함양 중심으로 초등학교와 중학교 교육과정을 개선, 고교학점제 기반 선택 교육과정 및 직업교육 혁신

<table>
<tr><td></td><td>
<table>
<tr><th>구분</th><th>내용</th></tr>
<tr><td>초등
학교</td><td>▪ 초등 학년군별 교육과정 연계를 위한 교육과정 재구조화 방안 마련
▪ 학생의 발달수준을 고려한 놀이연계 학습 및 놀이 중심의 공간 혁신 지원 등
▪ 현행 공통 교육과정에서 기초·기본 교육의 토대 위에 지역·마을과 연계한 교과목 신설·선택 활동 운영이 가능한 학교 자율 시간 등 제도 개선</td></tr>
<tr><td>중학교</td><td>▪ 미래 역량함양을 위한 수업방법 및 서·논술형 평가 확대 등 교실수업개선
▪ 지역 및 학교 여건에 맞는 다양한 동아리 활동 활성화, 학교스포츠클럽 활동 개선
▪ 현행 자유학기 활동을 학교급 전환 준비 프로그램 등과 연계 개선</td></tr>
<tr><td>통합</td><td>▪ 유·초 연계, 초·중 연계, 중·고 연계 등 소규모학교, 통합학교 교육과정 운영 모형 개선 방안(학교 간 공동교육과정 및 연계 교육활동 지원, 온라인 수업 등)</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>교육과정 개정 체제 개선</td><td>▪ ‘국민과 함께하는 교육과정’슬로건 아래 학생·학부모·교원과 일반 국민 대상으로 대국민의견 수렴 추진
▪ 교육과정 심의회에 학생특별위원회와 지역 교육과정 특별위원회를 신설, 참여 활성화</td></tr>
<tr><td>교육과정 안착을 위한 지원체제 구축</td><td>▪ 미래형 교과서 개발 방안(‘21.12) 및 교과용도서(국정·검정·인정)의 구분고시안 마련, 차기 교육과정에 따른 교과용도서를 연차적으로 개발 및 선정·보급 예정
▪ 개정 교육과정 구현을 위한 학교생활기록부 및 대입 제도 체제 개편, 교육과정 전문가로서의 교원 역량 강화 및 연수 제도 마련, 삶과 학습을 연계한 학교 공간 조성</td></tr>
</table>

8) 학교문화예술교육의 변화와 진화의 필요

■ 문화예술교육을 통해 추구하는 인간상

- ○ 자기 주도적인 사람
- ○ 창의적인 사람
- ○ 교양있는 사람
- ○ 더불어 사는 사람

■ 핵심역량

- ○ 자기관리 역량
- ○ 지식정보 처리 역량
- ○ 창의적 사고 역량
- ○ 심미적 감성 역량
- ○ 협력적 소통 역량
- ○ 공동체 역량

■ 교급별 교육목표

○ 초등학교 : 일상생활과 학습에 필요한 기본 습관 및 기초 능력을 기르고 바른 인성 함양

○ 중학교 : 생활과 학습에 필요한 기본 능력을 기르고 바른 인성 및 민주시민의 자질 함양

○ 고등학교 : 진로를 개척하면서 세계와 소통하는 민주시민으로서의 자질 함양

■ 우리 지역의 변화

○ 성남시는 2015년 이후 추진되어 온 성남형교육의 일몰 및 미래형교육으로 전환

○ 새로운 학교문화예술교육 세부 사업 재구성 필요

■ 추진목적

○ 지난 2015년부터 추진해온 학교문화예술교육 사업에 대한 성과와 한계점 등 평가와 개선 방안 마련

○ 새 정부 정책에 맞춘 성남시 학교문화예술교육 방향 및 계획 수립

○ 2024년~2027년까지 중장기적 발전 계획 마련

2. 학교 문화예술교육의 이해

가. 학교문화예술교육의 개념

1) 문화예술교육의 정의

■ 문화예술교육의 개념

문화예술교육이란 '문화 · 예술 · 교육'이라는 3개의 단어가 고유의 의미를 가진 채 합성된 단어이다. 따라서 이 개념의 매우 다의적으로 해석될 수 있고, 문화예술교육에 대한 개념 정의는 사회적 맥락과 문화, 역사, 개념 사용자의 주관적 해석에 따라 매우 다르게 나타날 수밖에 없다.

■ 법적 정의

> 1. "문화예술교육"이라 함은 「문화예술진흥법」 제2조제1항제1호의 규정에 따른 문화예술 및 「문화산업진흥 기본법」 제2조제1호의 규정에 따른 문화산업, 「문화재보호법」 제2조제1항의 규정에 따른 문화재 및 「자연유산의 보존 및 활용에 관한 법률」 제2조제1호에 따른 자연유산을 교육내용으로 하거나 교육과정에 활용하는 교육
>
> 문화예술교육 지원법 (약칭: 문화예술교육법)
>
> [시행 2022. 7. 19.] [법률 제18768호, 2023. 3. 21. 일부개정

■ 시대별 문화예술교육에 대한 정의

저자(연도)	문화예술교육에 대한 정의
황연주 (2004)	예술교육을 근간으로 하여 현행 예술교육이 지향하는 미적 감수성 함양이나 창의성 육성, 정서 함양을 통해 궁극적으로 예술교육을 통한 교육적 가치들이 사회/문화적 맥락에서 모든 국민의 문화적 삶의 질 향상과 국가의 문화역량 강화를 지향하는 교육
김세훈 (2004)	개인의 미적, 창의적, 성찰적, 소통적 역량들을 북돋워 줌으로써 개인 자신의 발전과 성숙은 물론, 사회의 문화적 성장과 성숙을 이끌어낼 수 있도록 하는 지향 속에 유기적으로 연계된 교육
양현미 (2004)	예술교육을 통해서 얻을 수 있는 창의성과 감수성을 중심으로 사회의 다양한 문화를 이해하고 수용하며 나아가 창조할 수 있는 문화교육을 하는 것
김정희 (2007)	문화교육을 지향하되, 그 구체적인 실천적 접근방안으로 예술교육을 중심에 두는 교육
이정화 (2014)	문화예술교육을 네 가지 층위로 제시하였는데, 첫째는 예술을 문화와 교육의 상위 개념으로 설정하여 예술의 가치를 중심에 놓는 것, 둘째는 문화와 예술을 범위에 따른 상·하위 개념이 아닌 병렬 개념으로 이해하는 것, 셋째는 문화교육을 장르, 과목 등에 구애받지 않는 학제 간 통합 교육으로 이해하는 것, 넷째는 문화예술에서 문화의 가치를 상위 개념으로 놓는 것

■ 한국문화예술교육진흥원의 문화예술교육 개념에 대한 재구성

예술교육의 문화교육적 재구성	문화예술교육의 내용은 예술적 표현과 감수성을 중심으로 하는 예술교육의 측면과 문화적 다양성과 소통을 강조하는 문화교육의 측면을 포괄한다. 소수에 의해 전유되는 폐쇄적인 개념의 예술교육을 확장하여 문화복지의 측면에서 모든 사람의 예술적 향유와 역량을 극대화하는 데 목적을 둔다. 문화예술교육을 통하여 예술은 사회적 공공성을 확보하고 개인은 미적체험 안에서 자기 성취를 이루고 사회와 소통할 수 있게 된다.
예술의 경계를 초월한 통섭 교육	지식과 경험의 통일성을 강조하고 다양한 예술 장르의 통합을 넘어 다른 학문과의 융·복합을 추구한다. 문화예술교육은 사회적 변화를 반영하여 근대적 교육에 대한 새로운 교육 패러다임을 문화예술을 통하여 구축한다.

○ 현재 문화예술교육은 디지털 사회로의 급격한 전환, 기후변화, 문화다양성과 포용성 문제, 교육 접근성과 공동체 문제 등 지속가능발전을 위한 사회적 가치의 추구와 중요성이 대두되고 있다.

○ 코로나19 이후 다시 역동하는 문화예술과 교육계에 필요한 창의적 동력, 미래 세대를 위한 문화예술교육의 해법을 탐색할 필요성이 제기되고 있다.

■ 문화예술교육의 효과측정 기본 모형 체계

<table>
<tr><td>효과영역</td><td>정서적 차원</td><td>인지적 차원</td><td>문화적 차원</td><td>사회적 차원</td></tr>
<tr><td rowspan="3">1차적 효과지표</td><td>정서적 안정</td><td>자기 효능감</td><td>문화예술 지식습득</td><td>공동체 의식</td></tr>
<tr><td>긍정적 자아</td><td>확산적 사고</td><td>문화예술 향유인식</td><td>관계능력</td></tr>
<tr><td></td><td>문제해결능력</td><td></td><td>협동/규칙 준수</td></tr>
<tr><td>↓</td><td>↓</td><td>↓</td><td>↓</td><td>↓</td></tr>
<tr><td rowspan="2">2차적 효과지표</td><td>자기조절력</td><td rowspan="2">몰입</td><td>문화예술 향유 지속성</td><td rowspan="2">적극적 참여</td></tr>
<tr><td>타인 공감능력</td><td>문화예술 향유확산</td></tr>
<tr><td>↓</td><td colspan="3">↓</td><td></td></tr>
<tr><td>최종효과</td><td colspan="4">문화예술교육을 통한 문화적 삶의 질 향상과
국가의 문화역량 강화</td></tr>
</table>

■ 문화예술교육 세부 효과지표체계[1)]

차원	측정지표	구분	내용	핵심요소
정서적 효과	즐거움	1차적 효과	교육을 통해 느끼는 기쁘고 활기찬 감정	▪ 기쁨 ▪ 활력
	자아존중	1차적 효과	자기 자신에 대한 감정을 이해하고 자아발견 및 자기 자신에 대한 긍정적 생각	▪ 자기이해 및 자아발견 ▪ 자신감

1) 2016, 문화예술교육 효과 지표 구축 기초 연구, 한국문화예술교육진흥원, 2017.02, 한국정책평가연구원, 연구책임 송재욱

				▪ 자아긍정적(자아 존중감)
	자기 조절력	1차적 효과	정서적 자기조절(의식적인 마음의 인정) 및 분노, 포기, 조급함 등 부정적 감정을 억제하는 힘	▪ 감정조절력 ▪ 부정적 감정통제력 ▪ 편안함/평정심
	타인 공감능력	2차적 효과	개인이 행복과 불행을 넘어 다른 사람(가족, 친구 등)의 감정을 이해하고 도와주려는 마음	▪ 타인에 감정에 대한 공감(이해) 정도 ▪ 타인에 대한 행동적 배려정도
인지적 효과	자기 효능감	1차적 효과	효과적으로 유능하게 활동하는데 필요한 개인의 능력과 기술들에 대한 자각, 어떤 목표 수준에서 과제를 수행하거나 학습하는데 필요한 자신의 능력에 대한 확신	▪ 자기표현 ▪ 목표완성 ▪ 자신감
	확산적 사고	1차적 효과	새로운 것에 대한 호기심을 바탕으로 다양하고 독특한 아이디어를 상상하고 창조하는 능력	▪ 호기심 ▪ 상상력/창의력
	문제해결 능력	1차적 효과	문제를 발견하고 순차적으로 해결하는 과정상의 능력	▪ 유연성(다각도에서 문제를 바라봄) ▪ 타당성(순차적 문제해결 ▪ 및 근거를 통한 접근)
	인지적 발전	2차적 효과	문화예술 교육과 현 활동(학습, 직업, 전공)의 연계를 통해 발전을 도모함 개인의 인지적 발달을 통해 개인 및 집단을 조정하며 동작하게 하는 힘(리더십 발현)	▪ 현 활동과의 연계 발전 ▪ 리더십
문화적 효과	문화예술 수용성	1차적 효과	문화예술교육을 통하여 문화 예술 전반에 걸친 표현 능력이 향상되고 어려운 예술 작품이나 문화에 대한 이해력의 증가를 통한 문화예술 수용력 증대	▪ 문화예술 표현능력(음악, 그림, 글쓰기 등) 증대 ▪ 문화예술 이해력 증가(문화예술 독해력)
	문화예술 친숙성	1차적 효과	문화예술에 대한 관심과 흥미	▪ 흥미유발 ▪ 친숙성
	문화예술 지속성	2차적 효과	개인의 문화예술 교육 및 활동에 대한 지속적이고 적극적인 참여	▪ 문화예술교육 참여 증가 ▪ 다양한 문화예술 활동 참여 증가
	문화예술 확산	2차적 효과	문화예술교육에 대한 관심을 타인과 공유하거나 적극적으로 발전시키는 욕구	▪ 문화예술 프로그램 권유 ▪ 창작발표 등에 적극적 참여
사회적 효과	공동체 의식	1차적 효과	하나의 울타리 안에서의 소속감, 규칙준수, 공동체에 대한 책임감 등을 의미하는 것으로 공통된 그룹 내에서의 작용	▪ 소속감 ▪ 공동체 규칙 준수
	관계 능력	1차적 효과	타인에 대한 이해, 소통, 등 또래 · 학교 · 사회 · 문화 속에서의 관계능력	▪ 대인관계 능력 ▪ 소통능력
	사회적 유대	2차적 효과	공동체의 목적과 목표 달성을 촉진하기 위한 사회적 결속 및 서로 도우면서 협력적인 활동	▪ 결속력(유대감) ▪ 협력
	사회적 참여	2차적 효과	지역사회(학교, 단체, 지역, 동아리) 활동에 대한 관심유발 및 지역사회 활동참여 의사 또는 지역문화예술 활동 개선 등 적극적 활동 수준	▪ 공동체 참여 증가 ▪ 공동체문화 환경 개선 의향 증가

2) 학교문화예술교육

■ 학교문화예술교육의 법적 정의

제2조(정의)가. 학교문화예술교육 : 「영유아보육법」 제2조의 규정에 따른 어린이집, 「유아교육법」 제2조의 규정에 따른 유치원과 「초·중등교육법」 제2조의 규정에 따른 학교에서 교육과정의 일환으로 행하여지는 문화예술교육

문화예술교육 지원법 (약칭: 문화예술교육법)
[시행 2022. 7. 19.] [법률 제18768호, 2022. 1. 18. 일부개정

■ 문화예술교육 지원법에 따른 학교문화예술교육의 지원

제3장 학교문화예술교육의 지원
제14조(학교의 장의 임무) 학교의 장은 문화예술교육에 관한 국가의 시책을 고려하여 학교문화예술교육의 지원을 위한 사업에 적극 협조하여야 한다. 다만, 협조의 내용에 관하여는 학교 교육과정의 운영 등 학교의 교육여건에 적합한 범위 안에서 학교의 장이 정할 수 있다.
제15조(학교문화예술교육의 지원)
① 국가 및 지방자치단체는 질 높은 학교문화예술교육을 위하여 문화예술 관련 교육과정 및 교육내용의 개발·연구 및 각종 문화예술 교육활동과 이를 위한 시설·장비를 지원할 수 있다.
② 국·공립 교육시설의 경영자는 학교문화예술교육을 위하여 대통령령이 정하는 바에 따라 시설·장비, 문화예술교육사 및 교육프로그램 등을 갖추어야 한다.<개정 2012. 2. 17.>
③ 민간 교육시설의 경영자 및 교육단체는 학교문화예술교육의 지원을 위하여 시설·장비, 문화예술교육사·프로그램 및 자료 등을 지원할 수 있다.<개정 2012. 2. 17.>
제15조의2(학교예술교육가의 지원)
① 국가 및 지방자치단체는 문화적 소양 및 예술적 감성을 갖춘 창의적 인재를 양성하기 위하여 「초·중등교육법」 제2조에 따른 학교에 교원과 협력하여 학교문화예술교육을 실시하는 강사(이하 이조에서 "학교예술교육가"라 한다)를 두는 데 필요한 지원을 할 수 있다.
② 진흥원은 학교예술교육가를 채용하여 「초·중등교육법」 제2조에 따른 학교의 장의 요청에 따라 해당 학교에서 학교문화예술교육을 실시하게 할 수 있다.
③ 학교예술교육가의 채용기준 및 채용기간 등 채용에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.
[본조신설 2022. 1. 18.]
제16조(교원의 연수기회 제공 등)
① 국가 및 지방자치단체는 질 높은 학교문화예술교육을 위하여 교원을 대상으로 문화예술교육에 대한 연수기회를 제공할 수 있다.
② 국가 및 지방자치단체는 문화예술교육과 관련하여 교원이 수행하는 연구 및 각종 활동을 지원할 수 있다.
제17조(학교문화예술 활동 및 행사의 지원) 국가 및 지방자치단체는 문화예술교육의 일환으로 이루어지는 동아리활동·축제·학예회·발표회 등 학교문화예술 활동 및 행사를 지원할 수 있다.
제18조(지역사회와의 지원체제 구축)
① 국가 및 지방자치단체는 학교문화예술교육을 위하여 학교가 교육시설 및 교육단체를 연계·활용할 수 있도록 지원할 수 있다.
② 국가 및 지방자치단체는 학교문화예술교육을 위하여 문화예술인 및 문화예술단체 등의 학교 공연·전시·상영 등 문화예술교육 관련 활동을 지원할 수 있다.
제19조(경비의 지원 및 보조) 국가 및 지방자치단체는 학교문화예술교육의 지원을 위하여 대통령령이 정하는

바에 따라 예산의 범위 안에서 그 사업비의 전부 또는 일부를 보조할 수 있다.

문화예술교육 지원법 (약칭: 문화예술교육법)

[시행 2022. 7. 19.] [법률 제18768호, 2022. 1. 18. 일부개정

■ 학교문화예술교육이란

예술적 경험을 통해 학생들에게 창의적, 성찰적 역량을 북돋워 줌으로써 개인의 성장은 물론 사회의 문화적 성장을 도모하는 교육이다.

■ 학교문화예술교육의 목적

학생 들이 일상의 삶 속에서 문화예술을 경험하고, 이를 통하여 창의적 자아 표현 능력, 통합적 사고력, 다양성과 타인에 대한 이해력 및 소통 능력을 배양함으로써 장차 미래 사회의 문화 시민으로 살아갈 수 있도록 하기 위함이다.

문화예술교육을 통해 사회의 미래형 인재이자 건강한 사회 구성원 양성한다.

■ 학교문화예술교육의 중요성

○ 학교문화예술교육은 학교라는 공간과 제도 내에서 시행하는 문화예술교육으로써 생애주기별 문화복지실현 차원에서 초기에 접하는 교육으로 그 중요성은 매우 높다. 유엔아동권리협약에서 아동과 청소년은 문화적, 예술적 생활에 완전하게 참여할 수 있는 권리를 존중받아야 한다고 명시할 정도로 문화복지정책차원에서 아동·청소년을 위한 문화예술교육은 매우 중요하게 다루어지고 있다.

○ 학교문화예술교육은 학생들의 문화예술 감수성, 자기효능감, 사회성, 행복감등의 문화예술역량과 학습에 대한 사랑, 자발적 주도성, 자기이해, 학습의 미래지향성 등의 자기 주도적 학습능력을 향상시키는 데 효과가 있다.

	문화예술역량				자기주도적 학습능력			
월	문화예술 감수성 (30)	자기 효능감 (30)	사회성 (35)	행복감 (20)	학습에 대한 사랑 (25)	자발적 주동성 (30)	자기이해 (25)	학습의 미래 지향성 (10)
3월	16.06	21.77	23.55	15.08	18.87	18.84	15.45	7
10월	23.77	25.23	27.39	17.08	21.28	22.32	18.45	8.29

출처 : <문화예술역량과 자기주도적 학습능력 증진에 대한 학교문화예술교육의 효과>
– 학교 주도형 문화예술교육 운영 효과 연구, 류기혁, 김선경(2018)

■ 학교문화예술교육 효과성 구성 요인

선행연구	효과적 차원	효과성 요인
정문성 외 (2011)	인지적 효과성	자존감, 행복감, 표현, 창의성, 협동, 사회성
	문화예술적 효과성	자기효능감, 가능, 창의성/문화예술적감성, 리더쉽, 교과학습태도, 정서통제, 자기표현/발표력, 사회성
박소연 외	학생수준	반응(만족,몰입, 효능, 가치), 학습(지식, 기능습득, 실습), 태도 및 행동(몰

(2013)		입, 참여, 즐거움, 흥미, 성적), 결과(예술적 관심, 지식, 능력, 중요성, 긍정)
	학생역량수준	예술성, 인지, 감성, 사회성
김붕년 외 (2014)	사회적 영역	협동심 대인관계, 소통, 포용력, 사회적연대, 공감
	정서적 영역	감수성, 자존감, 가치부여
	인지적 영역	지식, 적용, 분석, 판단
	뇌과학 영역	뇌 피질두께 백질연결성
	예술적 여역	표현력, 상상력, 문제해결능력, 새로운 사고방식

■ 학교문화예술교육 정책의 전개 과정

○ 2003년~2008년 학교예술교육 정책 : 정책 기반 조성기

주요정책	추진 내용	성과
문화예술교육 활성화 종합 계획(2004.11)	초·중등학교의 문화예술교육과 학교 밖 문화예술교육을 위한 교재 및 교안 등 개발·보급	학교 예술교육 정책 지원 시작
문화예술교육지원법 공포(2005)	학교 문화예술교육에 대한 정의	

○ 2008년~2013년 학교예술교육 정책 : 정책 기반 확장기

주요정책	추진 내용	성과
창의성과 인성 함양을 위한 초·중등 예술교육 활성화 기본 방안(2010.07)	다양한 예술 경험 제공을 위한 예술교육 학생 오케스트라 지원 사업(2011~) 예술 중점학교(2011~) 교과활동에서의 예술교육 강화 음악, 미술 등 정규 예술교과의 시수 확대 유도 융합, 연계 중심의 예술교과 수업 방법 개선 학교와 지역 사회 연계를 통한 연계교육 강화	예술의 본질적 가치로서의 예술경험의 강조 정책 시작 학교의 정규 교육과정을 통한 예술교육 강화 노력 시작
학교 체육, 예술교육 내실화 방안(2011.04)		
학교 폭력 근절대책 추진사업(인성 함양을 위한 예술교육 활성화 방안(2012.03)		
2012년도 하반기 예술교육 확대 방안(2012.04)		

○ 2013년~2017년 학교예술교육 정책 : 정책의 정착기

주요정책	추진 내용	성과
(2013년 국가시책 특별교부금 관	▪ 학교교육과정 운영 내실화	매년 학교예술교육 활성화 기본 계

련) 예술교육 활성화 특별교부금 사업계획 2014년 학교예술교육 활성화 기본계획안(2014.02) 2015년 예술교육 활성화 기본계획(안)(2015.02) 학교예술 체육교육 강화 지원계획(2015.10) 2016년 학교예술교육 활성화 추진계획(2016.02) 2017년 학교예술교육 활성화 추진계획(2017.01)	▪ 예술교육과정 운영 ▪ 교원의 예술교육 전문성 제고 ▪ 학생들의 다양한 예술 체험 활동 기회 확대 ▪ 학생오케스트라 운영 ▪ 학생뮤지컬 신규 지정 운영 ▪ 학생연극회 신규 지정 운영 ▪ 악기지원시범사업 운영 ▪ 예술드림거점학교 운영 ▪ 지역사회 연계를 통한 학교예술교육 활성화 ▪ 지역 단위 학교예술교육협의체 활성화 ▪ 지역 연계 협력모델 개발 ▪ 학교예술교육 지원체계 구축 ▪ 학교예술교육중앙지원단 운영	획 수립을 통한 체계적인 학교예술교육 지원 학교 교육과정 운영을 내실화하기 위한 다양한 전략 수립

○ 2017년~2022년 학교예술교육 정책 : 정책의 안정기

주요정책	추진 내용	성과
2018년 학교예술교육 활성화 기본계획(2018.02)	▪ 학교예술교육의 내실화 ▪ 학생들의 예술 체험 기회 확대 ▪ 지역사회와 함께 하는 학교예술교육 ▪ 학교예술교육 지원 체계 구축	학교예술교육에 대한 장기적인 전망을 가지고 중장기 계획 수립
학교예술교육 중장기 계획(2018.11) 2019년 학교예술교육 활성화 기본계획(2019.01) 2020년 학교예술교육 활성화 기본계획(2020.01) 2021년 학교예술교육 활성화 기본계획(2021.01) 2022년 학교예술교육 활성화 기본계획(2022.01)	▪ 학교 교육과정에서 교원과 학교의 예술교육 역량 강화 ▪ 학생의 예술교육 기회 확대 ▪ 예술 활동을 위한 지역협력 네트워크 조성 ▪ 지속가능한 학교예술교육 지원체계 구축	

3) 문화예술교육의 구분

■ 예술을 위한 교육과 예술을 통한 교육

○ 예술을 위한 교육 : 예술 장르를 중심으로 그것의 표현, 창작, 감상, 비평 등의 교육

○ 예술을 통한 교육 : 예술교과를 포함한 모든 교과 교육에 활용하는 예술교육 활동

- 교과활동에서 예술교육을 강화하기 위한 방법의 하나로 타 교과에서 예술을 교육 방법으로 활용
- 긍정적이고 수용적인 분위기, 정서적인 안정감 및 유대감, 편안함 등의 학습 환경 유지를 위해 예술 도입
- 학습 주제에 대한 흥미나 동기 유발 및 기억, 이해력 향상을 위해 예술을 활용
- 학습 내용과 연계된 예술 콘텐츠 제공

4) 문화예술교육의 가치

■ 문화예술적 차원

○ 다양한 문화예술 분야 경험을 통한 문화예술에 대한 감수성 및 친숙성 증대, 다양한 문화에 대한 이해 제고

■ 개인심리적 차원

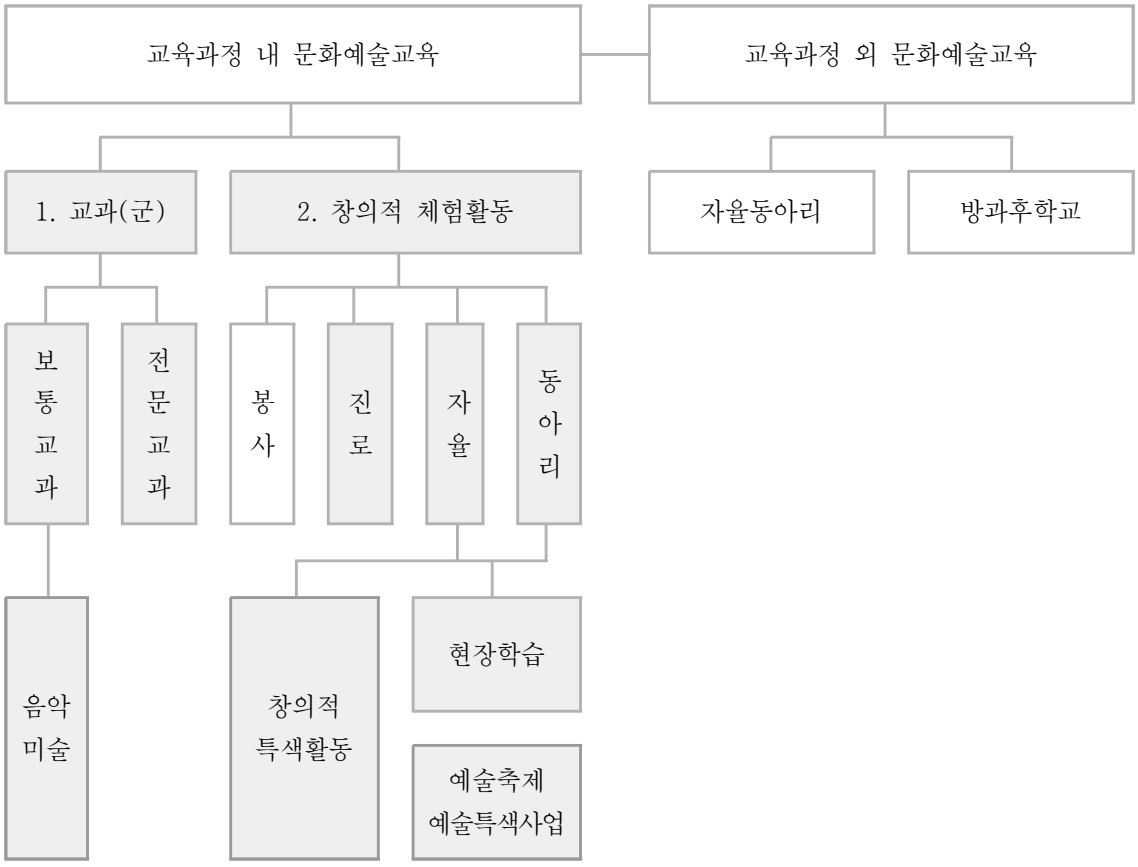
○ 일상 속 활력 제고 및 지속적인 성취를 통한 자아존중감, 문제해결력 등 정서적 안정감 및 창의성 증대

■ 대인관계적 차원

○ 다른 사람과 소통하는 문화예술교육을 통한 상호 친밀감, 공감능력 등 인적 자본 제고

5) 학교교육과정과 문화예술교육

■ 학교교육과정과 문화예술교육 구조



○ 예술교과 연계수업이란, 예술교과(음악/미술/연극) 수업과 타 교과의 내용을 연계하는 수업을 의미
(예) 음악교과(국악)와 사회/역사교과(전통문화) 연계
미술 교과(회화)와 과학교과(식물생태계) 연계
예술교과와 창의적 체험활동(자율/동아리/진로/봉사활동) 연계 등

○ 예술교과 연계수업의 운영 방법으로는
① 예술교과 수업에 타교과의 내용 연계(예술교과 교사가 독자적으로 연계수업 운영, 예를 들어 음악교사가 전통문화 일부를 수업 중 연계 등)
② 예술교과와 타 교과가 협력하여 연계
③ 타 교과수업에서 예술을 활용(예술교사 협력 없이 비예술 교과 교사가 수업 중 예술을 활용) 등이 있음

나. 성남의 학교문화예술교육

1) 성남시 학교 현황

관내학교 현황표(2023년3월1일 기준)									
학교별	설립별		학교수	학급수		학생수		교원수	비고
				일반	특수(특별)	총원	특수(특별)		
유치원	공립	단설	10	81	13	1,221	51	112	
		병설	44	63	4	624	10	76	
	사립		65	325	-	5,603	-	585	
	소계		119	469	17	7,448	61	773	
초등학교	공립		73	1,741	87	43,957	494	2,545	대원초 임시휴교
중학교	공립		40	706	34	21,023	151	1,478	
	사립		6	77	1	2,045	11	167	
	소계		46	783	35	23,068	162	1,645	
고등학교	공립		21	566	23	13,582	137	1,231	
	사립		15	454	2	11,081	18	986	
	소계		36	1,020	25	24,663	155	2,217	
각종학교	사립		1	12	-	415	-	23	계원예중
대안학교	사립		1	6	-	44	-	15	하늘꿈중고
외국인학교	사립		2	143	-	2,050	-	289	서울국제학교 한국외국인학교
특수학교	공립		2	-	77	440	440	166	
계	공립		190	3,157	238	80,847	1,283	5,608	
	사립		90	1,017	3	21,238	29	2,065	
	소계		280	4,174	241	102,085	1,312	7,673	

2) 성남 학교문화예술교육의 연계 기관 및 관련 분야

■ 성남교육지원청

- 초등 : 학교예술교육, 초등미래교육, 유아교육, 특수교육
- 중등 : 고교학점제 마을캠퍼스 지구, 경기이룸대학, 창의적체험활동
- 지역교육협력 : 방과후돌봄, 늘봄학교, 이룸학교, 미래교육협력지구
- 생활인성교육 : Wee센터, 학교밖청소년

■ 성남시청소년재단

- 미래교육실
- 6개 수련관 : 수정, 중원, 분당정자, 서현, 판교, 야탑
- 2개 문화의집 : 은행동, 양지동
- 1개 센터 : 청소년상담센터
- 2개 지역센터 : 수정, 중원

■ 성남산업진흥원 :

- 창작센터성남아티잔 : 공간에 게임·콘텐츠, 패션디자인, 그림·아트 상품, 니트 완구, 음원 제작, 프랑스 자수, 원목 가구 등 다양한 분야의 12개 독립형 문화콘텐츠 창작기업들이 입주
- 하이메이커스페이스
- 융합콘텐츠 교육
- 메타버스 컨퍼런스
- 경기콘텐츠코리아랩 : 도내 콘텐츠 창작자의 지속가능한 콘텐츠 창작·사업화를 위한 사업 운영 및 인프라 제공

■ 문화예술 단체 :

- 성남시립예술단(교향악, 합창, 국악) : 예술단 찾아가는 공연
- 성남문화원 : 내고장성남, 문화해설사, 백일장 등
- 성남예총, 성남민예총, 성남예술교육가네트워크 등 예술단체 : 각 장르별 강사 활동

■ 성남문화재단 :

- 성남문화예술교육센터 : 교과연계 교육연극, 특수학급(교), 찾아가는 공연
- 성남아트센터 아카데미 :
- 성남미디어센터 : 영상, 라디오 등 미디어교육
- 공연기획부 : 중3 오페라공연
- 무대운영부 : 백스테이지 투어
- 전시기획부 : 중1 미디어아트 전시
- 예술인지원 : 예술가 지원, 예술인창작소 운영
- 생활문화지원 : 사랑방문화클럽 등 동호회 지원, 문화공간+ 운영

3) 성남 학교문화예술교육의 추진경과

■ 1단계_모색단계

- 기간 : 2012-2014
- 내용
  - 성남지역 학교문화예술교육 현황 파악 (2013년 성남문화예술교육실태조사)
  - 한국문화예술교육진흥원 '학교문화예술교육 강사파견' 사업 검토
  - 개별 학교와 연계한 문화예술교육 프로그램 운영
  - 성남형교육지원조례 제정 및 성남형교육지원단 운영
- 추진주체
  - 성남문화재단 문화사업부 (성남아트센터 아카데미, 성남미디어센터)
- 주요 프로그램
  - 찾아가는 문화예술교육
    - 한국학중앙연구원과 연계한 다문화특강 (내정중, 영덕여고, 성남서고)
  - 찾아오는 문화예술교육
    - 성남 '어울리오' 오케스트라 교육 (도촌초등학교)

■ 2단계_준비 및 토대 마련

- 기간 : 2015-2016
- 내용
  - 성남시학교문화예술교육지원네트워크 협약 (성남문화재단, 성남교육지원청, 성남형교육지원단)
  - 성남문화재단 학교문화예술교육 전담인력 구성
  - 성남문화예술교육지원조례 제정
  - 성남형교육과 연계한 학교문화예술교육 구성
- 추진주체
  - 성남시학교문화예술교육지원네트워크
    - 성남문화재단 : 프로그램 구성 및 운영
    - 성남교육지원청 : 학교 참여 조직 및 관리
    - 성남형교육지원단 : 예산 지원
- 주요 프로그램
  - 성남형 문화예술교육
    - 교과연계 교육연극 시범사업 (2015) 및 확대 (2016)
    - 학교문화예술교육 주간행사 (2016. 5월)
      초6 '인간VS로봇 피아노 배틀', 중3 '예술을 접수하다' 오태석 <템페스트>
  - 찾아가는 교육 : 대원초, 오리초, 이매초, 중탑초, 신흥초, 검단초, 성남서고 등 운영
  - 찾아오는 교육 : 영상, 라디오 체험 등 미디어 교육
  - 학교문화예술교육주간 프로그램 : '무대는 나의꿈 - 연극 파리대왕'
  - 경기꿈의학교
    - 2015년 경기꿈의학교 '소리질러' : 영화교실, 뮤지컬 교실
    - 2016년 꿈의학교 '뮤지컬로 소리질러'

■ 3단계_확장 및 안정화

- 기간 : 2017-2019
- 내용
  - 성남시학교문화예술교육 확대
  - 성남형교육 연계 안정화
- 추진주체
  - 성남시학교문화예술교육지원네트워크
    - 성남문화재단 : 프로그램 구성 및 운영
    - 성남교육지원청 : 학교 참여 조직 및 관리
    - 성남형교육지원단 : 예산 지원
- 주요 프로그램
  - 성남형 문화예술교육
    - 교과연계 교육연극 사업 (2015-2023)
    - 특수학급 문화예술교육 (2017-2021)
    - 찾아가는 공연 (2018-2022 /2023 청소년재단 운영)
    - 중3 오페라공연 (2017년 '마술피리', 2018년 '카르멘', 2019년 '라트라비아타')
    - 중1 미디어아트 전시 및 체험 (2018-2019)
    - 성남형교육 교사 연수
  - 경기교육청 연계
    - 꿈의학교 : 2016년 '뮤지컬로 소리질러' : '무대는 나의꿈 - 연극 파리대왕'
      2019년 '드리밍씨어터-상상극장' : 뮤지컬 '소중한 꿈을 찾아서'
    - 경기도교육행정지도자과정 : 2017-2019
  - 성남문화재단 자체 사업
    - 유아문화예술교육 (2017-2018 : 한국문화예술교육진흥원 / 2019 : 경기문화재단)
    - 학교위탁교육 (개별 학교별로 신청 및 운영)
    - 공연장 백스테이지 투어 (개별 학교 신청)

■ 4단계_정리 및 새로운 모색

- 기간 : 2020-2023
- 내용
  - 코로나-19로 학교문화예술교육 중단 및 부분적 운영
  - 성남꿈꾸는예술터, 성남몽실학교 개관
  - 성남시학교문화예술교육지원협의회 구성 및 운영
    (교육지원청, 성남문화재단, 성남시청소년재단, 성남문화원, 성남시향 등)
  - 성남형교육 중단과 미래형 교육으로 전환
  - 새로운 학교문화예술교육 2.0 기획
- 추진주체
  - 성남시학교문화예술교육지원네트워크
- 주요 프로그램
  - 사업 중단
    - 성남형 교육 : 중3 오페라공연, 중1 미디어아트전시

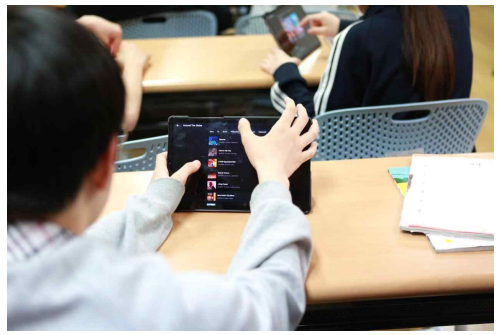
· 경기교육청 연계 : 경기도교육행정지도자 과정, 꿈의학교
– 축소 및 비대면 운영
· 성남형교육 : 찾아가는 공연(2023년 청소년재단으로 전환)
특수학급(교) 문화예술교육 (2022년 이후 중단)
· 문화재단 자체 사업 : 교과연계 교육연극, 경기교과연계 교육연극
– 새로운 시도 및 변화
· 미래형 교육 : 초6 목공수업 (2023)
· 문화재단 자체 사업
유아문화예술교육 '그림책예술놀이' 추진 (2022-2023)
중등문화예술교육 시범사업 (2022-2023)
틴즈뮤지컬 (2021-2023)
혜은학교 미디어 교육 (2022-2023)
기술입은 예술 교육 (2023)

■ 2023년 상반기 학교문화예술교육 운영(중학교 미술 프로그램 시범사업 외)

대상학교	강사	프로그램	일정	구성	대상
은행중	임호준	자유학기 예음·예체 뮤지컬반	3/9~7/31 매주 목	총17차시 차시당 2시수 블럭수업	1학년 6개 그룹
		교과협력 뮤지컬 수업	8/23~1/3 매주 수	총17차시 차시당 1시수	1학년 5학급
	윤하람	에듀테크 활용 음악	4/11~5/2	총4차시 차시당 1시수	2학년 4학급
불곡고 (학교특색프로그램)	박호상	박작가와 함께하는 슬기로운 사진생활	4/4~6/20 매수 화	총10차시 차시당 2시수 블럭수업	1학년 1개 그룹
	김성철	재미있는 숏폼 영상만들기	4/4~6/20 매주 화	총10차시 차시당 2시수 블럭수업	1학년 1개 그룹
	박은수	K-pop 작곡	4/4~6/20 메주 화	총10차시 차시당 2시수 블럭수업	1학년 1개 그룹

■ 은행중학교 학교 맞춤형 문화예술교육 프로그램 운영

프로그램	자유학기 예음 · 예체 뮤지컬반	
예술교육가	임호준	
프로그램 운영기간	2022.04.11.~2022.05.02.	
운영방법	그룹당 총17차시 차시당 2시수 블럭수업	
운영대상	1학년 6개 그룹	
활동 사진		

프로그램	에듀테크 활용 음악	
예술교육가	윤하람	
프로그램 운영기간	2023.03.09.~2023.07.31. 매주 목요일	
운영방법	학급당 총4차시 차시당 1시수	
운영대상	2학년 4개 학급	
활동 사진		

■ 불곡고등학교 학교특색프로그램 운영

프로그램	박작가와 함께 하는 슬기로운 사진 생활	
예술교육가	박호상	
프로그램 운영기간	2023.04.04.~2023.06.20. 매주 화요일	
운영방법	총 10차시 차시당 2시수 블럭수업	
운영대상	1학년 1개 그룹	
활동 사진		

프로그램	재미있는 숏폼 영상만들기	
예술교육가	김성철	
프로그램 운영기간	2023.04.04.~2023.06.20. 매주 화요일	
운영방법	총 10차시 차시당 2시수 블럭수업	
운영대상	1학년 1개 그룹	
활동 사진		

프로그램	k-pop 작곡
예술교육가	박은수
프로그램 운영기간	2023.04.04.~2023.06.20. 매주 화요일
운영방법	총 10차시 차시당 2시수 블럭수업
운영대상	1학년 1개 그룹
사진	

4) 그간의 성과

■ 지역 문화자원과 연계한 학교문화예술교육을 위한 협력체계 구성과 운영, 다양한 학령기별 프로그램 운영 등 주요 성과 도출로 경기지역 내 모범 사례로 평가

■ 성남교육지원청-성남문화재단-성남형교육지원단으로 구성된 성남시학교문화예술교육 네트워크가 형식적 회의 중심 운영이 아닌 세부 사업 및 실무 중심의 회의 운영으로 상호 협력 강화

■ 교과연계, 공연 및 전시 체험, 교사연수 등 교육 현장의 요구에 맞춘 다양한 프로그램 운영으로 누적 약150,000여명의 학생 참여

■ 교과연계 교육연극, 찾아가는 공연 등 지속적 사업을 통해 운영 매뉴얼 안정화

■ 인력의 성장

전담인력	▪ 사업 초기 모색단계부터 학교문화예술교육 전담인력 지속으로 학교 현장에 대한 이해 및 학교문화예술교육 기획과 네트워크 역량 강화 ▪ 다양한 사업을 통해 성남문화재단 직원들의 학교문화예술교육 경험 확대 (문화예술교육센터, 미디어센터, 공연기획부, 무대운영부, 전시기획부 등)
교사	▪ 교사-예술교육가 협력수업인 교과연계 교육연극 사업을 통한 교사들의 문화예술교육 이해 및 경험 확장 ▪ 교감, 교장 등 일선 학교 관리자 중 학교문화예술교육을 담당하던 성남교육지원청 문화예술교육 담당 장학사 증가 ▪ 교육과정 중 문화예술교육에 대한 요구 증가로 학교 교사들의 문화예술교육 관심 확대
예술교육가	▪ 예술교육가들의 교육과정 연계 등 학교문화예술교육 경험 증가 ▪ 9년간 교육연극 사업의 지속으로 예술교육가들의 학교에 대한 이해와 역량 축적

■ 네트워크 구축

학교문화예술교육지원 네트워크	▪ 개별학교와 문화재단 간 연계사업 추진 방식에서 성남교육지원과 성남문화재단 연계 방식 추진으로 학교의 고른 참여 보장 ▪ 네트워크를 통해 교육청과 문화재단 상호간 이해를 바탕으로 협력사업 추진으로 보다 효율적 운영 가능 ▪ 성남형교육지원단의 예산 지원으로 다양한 사업 추진 가능
사업별 네트워크를 통한 효과적 프로그램 운영	▪ 교과연계 교육연극, 특수학급문화예술교육, 유아문화예술교육 등 세부 사업별 연계를 통한 학습자 맞춤형 교육 추진
예술교육가 네트워크	▪ 특히 교과연계 교육연극 강사 네트워크를 통해 강사들의 상호협력 및 상호 역량 강

활성화	화 실현

■ 프로그램

원클릭시스템	▪ 문화예술교육 사업 홍보 및 참여 신청 시스템 운영으로 접수 및 관리 안정화
교육청 메신저	▪ 프로그램 기획, 운영, 평가 등 전 과정에서 빠른 일상적 소통 가능
사업별 매뉴얼	▪ 사업 기획, 준비, 접수, 사전교육, 운영, 모니터링, 평가등 전반 과정의 매뉴얼 ▪ 교과연계 교육연극, 특수학급 문화예술교육 등 사업별 아카이브 축적
성남꿈꾸는예술터 조성	▪ 성남교육지원청-성남시 협력으로 성남문화예술교육 전용공간 조성 ▪ 문화예술 관련 다양한 체험과 창작이 가능한 공간과 장비 확충 ▪ 문화예술교육의 질적 향상과 다양화를 위한 물적 토대 마련 ▪ 다양한 프로그램 실험과 예술교육가 발굴 및 지원을 위한 플랫폼

■ 성남학교문화예술교육 방향성 설정을 위한 SWOT분석

STRENGTHS	WEAKNESS
▪ 성남문화예술교육센터 꿈꾸는예술터 운영 강화 ▪ 교과연계 교육연극 등 지속적인 성장 사례 보유 ▪ 지역에 다양하고 우수한 예술교육가 보유 ▪ 성남 학교문화예술교육 네트워크 협의회 운영 등 큰 축의 협의체계 구축	▪ 예산 확보 어려움 ▪ 입시위주의 교과 강조하는 지역 문화 ▪ 지역 내 문화예술 격차 ▪ 사회변화 반영 부족 ▪ 교원의 예술 교육 마인드 및 역량 미흡
OPPORTUNITIES	**THREATS**
▪ 첨단 과학 기술 활용 예술교육 가능성 ▪ 멀티플랫폼 기반 교육 요구 중대 ▪ 지역사회 예술관련 인적 · 물적 자원 증가 ▪ 보편적 · 일상적 예술교육에 대한 정책 방향	▪ 예술활동의 교육과정 연계 어려움 ▪ 학생 주도적 예술체험 기회 부족 ▪ 문화예술교육의 중요성에 대한 낮은 인식

3. 중등 학교문화예술교육 프로그램 협력 개발

가. 중등 문화예술교육 프로그램 개발

1) 중등 문화예술교육 프로그램 개발 목표

■ 기존 초등 중심의 학교문화예술교육 네트워크에서 중등으로 확대

■ 우리 지역 중학교 교사와 예술가(강사) 협력을 통한 학교 맞춤형 문화예술교육 콘텐츠를 개발, 수업에 활용하여 학습 효과 제고

■ 교사-예술가 협력과 협업을 통한 우리 지역 문화예술 자원 연계 및 활용

■ 중등 문화예술교육 협력 토대 마련하고 향후 지속 가능한 중등 학교문화예술교육 협력 체계 기반 마련

■ 예술가에게 중등 교과 및 수업에 대한 이해를 높이고, 교사들에게는 문화예술에 대한 경험과 이해 제고 기회

2) 학교문화예술교육 사업 사례

■ 한국문화예술교육 진흥원, 매개자 협력 학교 문화예술교육 지원사업 「예술로 링크(Link)」

○ 사업목적 :

- 학교 문화예술교육 다각화를 통해 문화예술교육 전문인력의 활동 영역 확대 및 수요자 중심, 지역 네트워크 중심의 학교 문화예술교육으로의 전환 실현
- 늘봄학교 정책시행에 따라 방과후, 돌봄시간을 활용한 학교 문화예술교육 프로젝트 현장 수요 파악 및 확산 가능성을 고려한 지원방안 모색 및 단계적 확산 도모

○ 사업 추진체계

문화체육관광부	한국문화예술교육진흥원
사업총괄	▪ 사업 기본계획 수립 ▪ 사업 관리(컨설팅, 워크숍, 간담회, 현장 모니터링, 평가, 성과 관리 등) ▪ 매개기관 대상 예산 교부 및 정산관리

교육청 (교육지원청)	매개기관-매개자
사업 운영 협조	▪ 세부 사업계획 수립 및 운영 – 매개자 구성 및 활동 지원 – 수요 맞춤형 학교 문화예술교육 프로젝트 개발 및 운영 지원 – 지역 문화예술교육 네트워크 구축 및 운영 – 지역 문화예술교육 역량강화 기획 및 운영 – 사업 성과 관리 계획 수립 및 실행 ▪ 보조금 집행 및 정산, 실적보고

⬇

협력교사(학교)-예술가(예술교육가)
▪ 프로젝트 협력 개발 및 실행 ▪ 모니터링, 만족도, 조사 협조 등

출처 : 한국문화예술교육진흥원. <2023 매개자 협력 학교 문화예술교육 지원사업 「예술로 링크(Link)」 >매개기관 공모 안내

○ 형태

구분	지원 지역 및 내용
자율 지역 설정형	▪ 문화예술교육을 기획, 실행하고자 하는 지역을 자율적으로 설정하여 지원
늘봄학교 시범지역 연계형	▪ 늘봄학교 시범운영 5개 지역(인천, 대전, 경기, 전남, 경북) 중 사업운영이 가능한 지역을 설정하여 지원 ※ 기관 및 단체의 특성, 역량 및 보유 자원을 기반으로 지역 설정 필요 ※ 인접 지역 중복 설정 가능

■ 서울문화재단

○ 사업목적

◆ 서울문화재단의 예술교육 철학인 '미적체험'을 근간으로, 다양한 장르와 분야를 연계한 재단만의 독창적인 학교예술교육 사업

◆ 초등학교 어린이와 중학교 청소년을 대상으로 두 가지의 세부사업으로 구성되어 있으며, 학령기 어린이·청소년의 발달단계와 성장에 따른 통합예술교육 및 인문예술교육 프로그램을 개발하여 운영

○ 예술로 플러스

◆ 초등학교 어린이의 행복한 교과 수업을 위한 예술과 정규교과(국어, 수학, 사회, 과학 등)의 만남, 초등 교과연계 통합예술교육

○ 예술로 함께

◆ 중학교 청소년이 예술창작활동을 통해 인문적사고와 발상법을 키울 수 있는 정규과정(자유학기·학년제, 창의적체험활동)연계 인문예술교육

<table>
<tr><th colspan="2"></th><th>예술로 플러스</th><th>예술로 함께</th></tr>
<tr><td colspan="2">대상</td><td>서울시 초등학교 5학년</td><td>서울시 중학교 1학년</td></tr>
<tr><td rowspan="2">학기</td><td>1</td><td>5/10 ~ 6/17 (6주, 6차시)</td><td>4/26 ~ 7/8 (8주, 8차시)</td></tr>
<tr><td>2</td><td>9/20 ~ 10/28 (6주, 6차시)</td><td>8/16 ~ 10/28 (8주, 8차시)</td></tr>
<tr><td colspan="2">수업시간</td><td>학기별 6주,
주1회 80분(40+40) 블록수업</td><td>학기별 8주,
주1회 90분(45+45) 블록수업</td></tr>
<tr><td colspan="2">수업방식</td><td>TA 2인 팀티칭</td><td>TA 2인 팀티칭</td></tr>
<tr><td colspan="2">내용</td><td colspan="2">▪ 수업 환경에 특성화된 서울문화재단 고유 프로그램 연구·개발 및 수업 지원
▪ 예술 및 교육적 역량을 검증받은 TA 선발, 학교 파견
▪ 수업 진행 시 필요한 교보재 일체 지원</td></tr>
<tr><td colspan="2">프로그램 특징</td><td>▪ 정규교과(1학기 과학·2학기 국어)와 다양한 예술장르를 연계한 통합예술수업
▪ 문제에 대한 창의적인 해결능력을 발달시키는 과정중심 체험형 프로그램
▪ 인문·예술장르 학교예술교육TA 2인 팀티칭 수업운영 및 교보재 지원</td><td>▪ 정규교육과정(자유학년제 등)과 연계한 프로젝트형 인문예술교육
▪ 인문적 사고와 발상법을 더하는 다양한 예술창작·체험형 프로그램
▪ 인문·예술장르 학교예술교육TA 2인 팀티칭 수업운영 및 교보재 지원</td></tr>
<tr><td colspan="2">학교신청</td><td colspan="2">▪ 응시방법 : 서울시교육청 공문 및 서울문화재단 홈페이지 안내를 통해 희망학교 신청접수
▪ 선정기준 : 지역별 안배, 학교교육환경 및 협조도 등을 종합하여 선정</td></tr>
</table>

○ 예술로 플러스 지원기준(학교)

① 수업방식은 현장 대면 수업 또는 실시간 쌍방향 온라인 수업(ZOOM)으로 진행 예정입니다.
- 원칙적으로 실시간 온라인 쌍방향 수업을 위한 환경 제공(기자재, 교실 등)이 가능한 학교만 지원 가능합니다.

※ 실시간 쌍방향 수업 진행이 가능하지만, 환경(기자재, 교실 등) 제공이 어려운 학교의 경우 '온라인 지원신청서' 양식 내 별도 기재 바람

※ 추후 선정된 학교를 대상으로, 실시간 쌍방향 수업 진행을 위하여 재단 측 일부 지원·협조 가능

② 학교별 최소 2학급 이상 짝수단위 학급만 지원 가능합니다.
- TA의 안정적이고 효율적인 활동 체계를 위하여 하루에 2학급 이상 수업 진행을 기준으로 하는 '짝수학급 지원'을 구성하게 되었습니다.
보다 더 많은 학교에 프로그램을 제공하기 위한 지원방침이오니 학교 측의 양해 부탁드립니다.
- 2,4,6,8학급의 경우 해당학년 전 학급 지원 가능합니다.

※ 홀수 1학급에 대한 추가지원을 원하는 경우, 학교에 배치되는 TA와 학교 측이 직접 상의하여 수업여부를 결정하며, 추가학급에 대한 재단의 사전확정 및 강사비 지원은 불가합니다.

③ 합반 수업은 불가하며, 합반 시 지원이 취소될 수 있으니 양해 부탁드립니다.

④ 보다 효율적인 예술교육 활동을 위해 1학급당 학생 인원이 25명 이내인 학급을 우대합니다.

○ 예술로 플러스 선정기준(학교)

- 선정규모 : 연간 총 약 54개교 216학급(학교별 4학급 지원 시)
- 심사방법 : 서울시교육청 협조로 심사위원회 구성하고, 학교별 지원신청서 검토하여 선정
- 심사기준
  - 지원신청서 종합검토 (학교의 사업의지, 관심도 및 적극성, 협조도 등)
  - 서울 권역별 균등 안배

○ 예술로 플러스 교육운영학교 협조 사항

- 최종 선정학교 담당교사 전원은 각 학기별 교육활동 시작 전 사업관련 교사연수 필수 참석
- 학교예술교육 TA의 학교 배치는 3월 초 선정학교별 공문으로 안내 예정
- 교보재를 보관하고 수업준비를 위한 TA 준비공간 및 주차공간 사용 등의 지원이 필요
- 비대면 수업 진행 시에는 실시간 온라인 쌍방향 수업을 위한 기자재 및 교실 등 환경 제공
- 교육활동 결과물 및 재단 사업 홍보 영상·사진 촬영 시, 학부모 대상 개인정보활용동의서 수집에 협조
- 연구개발의 일환으로 수업 중 TA간 상호 모니터링이 진행되므로, 재단 관계자 및 TA의 수업 참관 협조
- 교육활동내용에 따라 기존에 구비되어 있는 교보재(풀, 가위, 색연필 등), 교내 기자재 및 특별실 사용, 주차공간사용 등의 지원이 가능해야 함 (지류, 천류, 악기 등 일반 교보재는 재단에서 지원가능)
- 정규교육과정연계 교육활동으로서 담당교사의 수업참여 및 분위기 조성 협조

구분	학급담임의 역활
교육활동 진행 전	▪ 참여 학생 대상 교육활동 결과물 기록용 사진·영상 촬영에 대한 협조 요청 – 사업홍보용으로 촬영이 필요할 시에는 별도로 각 학교에 요청 ▪ 각 학교/학급별 매칭 된 팀의 학교사전방문 운영 협조 ※ 각 학기별 교육활동 시작 전: 1학기 5월 초(예정), 2학기 9월 중순(예정) – 학사일정 및 교육일정 공유 – TA 사전 학교방문 확인 및 수업 공간·지원 가능한 기자재 공유 – 성범죄이력 및 범죄경력조회 각종 개인정보서류 작성 및 학교에서 자체 이력 조회 ▪ 학생 명렬표 준비 및 교실장소 확정 등 수업분위기 조성
교육활동 진행 시	▪ 협력교사 역할 수행 – 정규과정연계 교육활동인 만큼 TA의 수업 진행이 원활이 이루어질 수 있도록 지원 – 프로그램 성격에 따라 일부 수업의 경우 협력수업이 진행

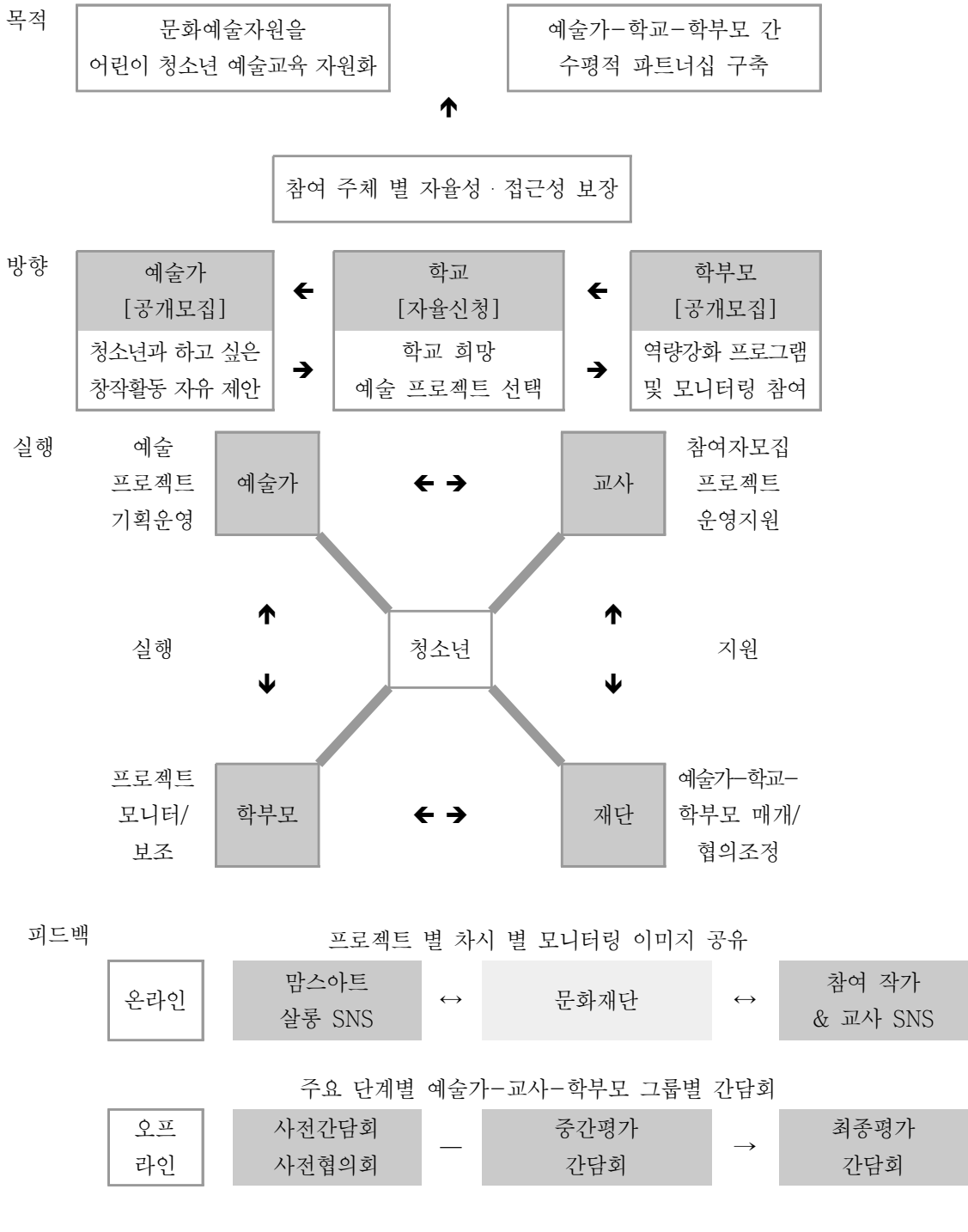
	– 학생들의 교육활동 진행정도 확인 및 지도 ◆ 모니터링 일지 작성 및 설문조사 협조 – 교육종료 후 담임교사 모니터링 일지 작성 진행(학급별 담임교사 6차시 프로그램 중 2회 작성) – 수업의 진행 내용, 학년에의 적합성, 교육에서의 긍정적 측면, 보완 필요 부분 등에 대한 의견 기재(차시별 A4 1/2페이지 내) ▪ 사업 관리를 위한 담당자 및 동료 TA, 전문가 모니터링 수업참관 협조

■ 마포문화재단, 마포 문화예술교육 꿈타래엮기 사업

○ 사업목적

- 기존 학교문화예술교육에서 담보하기 어려웠던 프로그램의 질적 문제를 개선하고 수평적 파트너십에 기반한 현장 맞춤형 기획 시도
- 학교에서 어린이·청소년이 예술을 예술답게 만나게 하는데 중점
- 온전한 예술경험은 양질의 예술가와 프로그램 뿐 아닌 이를 구현가능하게 하는 시간, 공간 등의 제반 여건의 동반 개선이 필요하기에 프로그램의 실행 전까지 여러 단위 별 논의와 협의과정을 진행함
- 어린이·청소년의 교육을 결정짓는 교사와 학부모의 역량강화 프로그램도 함께 운영

○ 사업 추진체계



만족도	전체 참여 청소년 대상	—	사전 수요조사	→	사후 만족도조사

■ 학교문화예술교육 사례1

- 사업명 : 2019 충북문화재단 '헬로우 아트랩-교강사랩'
- 예술단체 : 문화공동체 컵 CUP
- 프로그램명 : "문화공화국 BT&S 수음썸타'
- 실행학교 : 성산초등학교 6학년 7개반
- 내용 : 수학교과 중 원기둥 단원을 이해하고 원기둥의 길이와 음정이 연관된 것을 활용하여 파이프로 8음계 음정 악기를 만들고 합주를 진행
- 출처 : https://arte365.kr/?p=78611

■ 학교문화예술교육 사례2

- 사업명 : 예술로 탐구생활
- 예술가 : 여성주의 현대미술가_이충렬 / 미술기획가_장수영
- 프로그램명 : 프롬브론즈
- 실행학교 : 인천인주초등학교 6학년 5개 학급(학급당 20시수)
- 분야 : 미디어아트+인공지능+사회문화예술교육
- 과정 : 획일적인 기준에 대한 의심 → 비판적 사고와 다양성의 가치 → 의도를 표현하기 위한 고민과 시도 → 전시를 통한 효과의 점검(질문 → 각자의 답 → 표현 → 소통)
- 주제 : 동화 <백설공주>의 마법 거울이 인공지능 기술의 결과물이라면 어떤 기준과 근거로 '아름다움'을 판단하게 될까?
- 내용 : AI에 아름다움이란 무엇인가의 질문에 대답할 수 있도록 코딩과 거울을 활용한 설치물 제작. 예술가는 학생들에게 예술적 질문과 영감을 제공, 학생이 전시장에서 전시를 통해서 예술기획자의 역할을 함
- 출처 : https://www.youtube.com/watch?v=iOfUqSPqyXg

3) 청소년의 이해

가) 청소년의 성장 발달

■ 심리 · 사회적 발달

○ 청소년은 '나는 누구인가'에 대한 의문을 갖고 자기 탐색에 열중하여 자아 정체감을 형성함. 이들은 다른 사람이 자신을 어떻게 생각할 것인지에 관심이 많으며, 앞으로 어떤 교육을 받고 직업을 가질 것인지 결정해야 하는 갈등에 직면함. 에릭슨은 청소년기의 발달과업인 자아 정체감의 중요성을 강조하고, 이 시기 정체감의 위기를 제안함. 자아 정체감이란 자기의 성격, 취향, 가치관, 능력, 관심, 인간관, 세계관, 미래관 등에 대해 비교적 명료한 이해를 하고 있으며, 그런 이해가 지속성과 통합성을 갖는 상태임

○ 청소년기 도덕적 판단의 기준이 발달함. Kohlberg에 의하면 12~17세 청소년은 타인의 관점과 의도를 이해할 수 있으므로 다른 사람의 기대에 부응하는 것을 중시함. 이 시기 청소년은 타인, 특히 권위 있는 타인에게 칭찬을 받는 행위가 도덕적 행위라고 생각함. 따라서 신뢰, 의리, 충성이 대인관계를 유지하는 데 매우 중요하다고 여김. 그 다음 단계의 도덕성에 도달한 청소년은 법과 사회질서를 기준으로 도덕적 판단을 함. 법과 사회질서를 지키는 것을 자신의 의무라고 생각함

■ 사회적 관계 발달

○ 청소년기에 부모와의 갈등이 증가함. 신체적, 인지적 발달로 부모의 물리적 처벌이 어려워지고, 부모가 제시하는 규칙이나 가치관에서 발견되는 논리적 모순에 대한 설명을 요구할 수 있게 되면서 청소년들은 부모와 가족으로부터 점차 멀어지며, 점점 자기 자신과 친구에게 의존하기 시작함. 이에 따라 청소년-부모 사이의 갈등이 증가함. 이러한 갈등은 중학교 시기에 가장 높고 고등학교 시기 동안 비슷한 수준을 유지하다가 차츰 감소함. 우정은 청소년기에 급격하게 중요해짐. 친구는 아동기 가족에 의해 제공되었던 정서적 지원의 일부를 제공하여 청소년의 안녕에 기여함(Vitaro, et al., 2009). 청소년기에 친구 사이의 친밀감이 크게 증가하며, 부모보다 가까운 친구와 더 많은 시간을 보내고 더 많은 개인적 정보를 노출함(Buhrmester & Cabery, 1992). 청소년기에는 아동기와 비교하여 우정의 질이 더 중요해짐. 청소년기 가장 좋아하는 친구는 주로 동성으로 구성되며 친한 친구는 단 한 사람이거나 작은 집단인 동년배 집단을 형성함

○ 청소년은 우정을 통해 자신을 표현하고 타인을 이해함. 청소년은 동조압력의 영향으로 아동보다 동년배의 표준에 더 많이 일치하려고 하며, 동년배 집단에 가입함으로써 집단압력의 영향을 받음. 청소년은 동년배 집단이 자신에게 무엇을 기대하는지 인식할 수 있으며, 이 기대대로 행동함으로써 집단 동일시를 통해 긍정적 자기상을 형성할 수 있음. 또, 자기가치감을 확장하고 외로움으로부터 보호받을 수 있으며 정서적 지원을 받음. 즉, 친구와 함께하는 경험의 다양한 측면이 청소년기 학업 및 사회 정서적 기능과 관련되어 있음(Cynthia, & Hellen, 2017)

○ 청소년은 주로 동성 친구들과 긴밀한 관계를 형성하고 우정을 나누지만, 이성 친구도 중요한 의미를 갖기 시작함. 사춘기의 시작과 함께 호르몬 분비의 변화는 이성에 대한 관심을 불러일으키고 성적 인간으로서 자신에 대한 개념을 형성하게 함(문화예술교육진흥원, 2018, 2019).

나) 청소년기의 문화예술교육

■ 청소년기의 문화예술교육 효과

○ 청소년을 대상으로 하여 자아 정체감 형성과 관련된 문화예술교육 효과 분석 연구가 다수 존재. 김소영과 이근매(2010)는 청소년 문화예술교육이 예술적 소양을 개발하는 것뿐만 아니라 청소년의 자아형성 및 인성교육에도 효과가 있음을 밝힘. 또 청소년의 정서발달과 자아정체감 확립, 자기 이해에도 도움이 됨(맹영임,

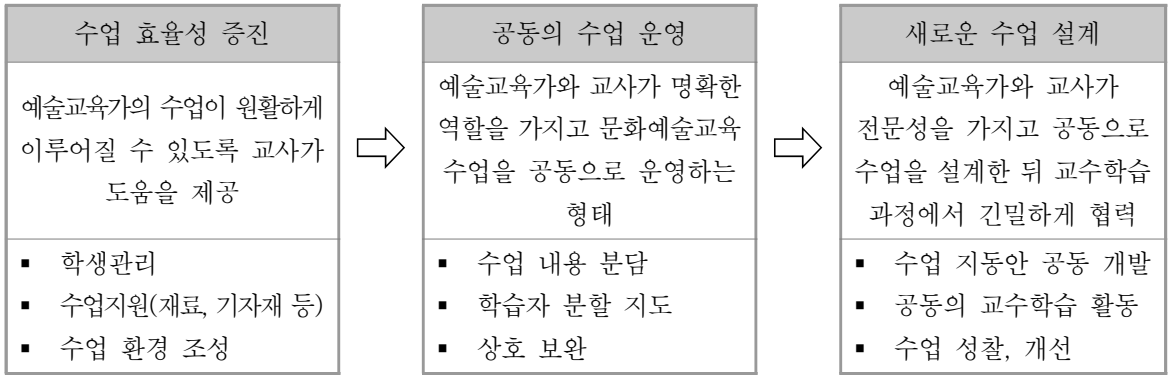
2005; 백령, 2012; 정경은, 임영식, 조영미, 2019; Hapshire & Matthijsse, 2010).

- 노승환과 조덕주(2018)는 문학, 음악, 연극을 중심으로 개발한 중학교 문화예술교육 프로그램의 효과를 양적, 질적으로 분석. 분석결과 해당 프로그램은 창의성 및 자아 정체감 향상에 긍정적 효과가 있었으며 공감능력도 긍정적인 방향으로 향상시키는 것으로 나타남. 질적인 측면에서는 창의성의 경우 감정 표현의 풍부화·구체화 및 능동적 사고의 신장, 자아정체감의 경우 자기성찰을 통한 성장, 공감능력의 경우 '나'에서 '우리'로의 성장과 공동체의 힘 깨닫기 등의 구체적인 변화를 파악할 수 있었음
- FGI와 문헌조사를 통해 청소년 문화예술교육의 사회적 효과 척도를 개발(임영식, 정경은, 2017). 문화예술교육 사회적 효과 척도는 개인적 역량(즐거움, 자존감, 창의성), 소통(가족응집력, 우정), 사회적 상호작용(유대감, 공감, 참여, 교류), 문화예술 일상화(문화 예술 태도, 문화예술 경험 변화), 여가 향유 태도(여가 태도, 여가 경험) 요인으로 구성. 실제 문화예술교육 참여 청소년과 비참여자를 비교한 결과 참여자의 개인적 역량, 소통, 사회적 상호작용, 문화예술 일상화, 여가 문화 향유의 모든 요인의 평균값이 비참여자에 비해 통계적으로 유의하게 높아 문화예술교육의 사회적 효과를 검증
- 생애주기별 문화예술 교육의 효과를 살펴본 결과, 청소년기 문화예술교육은 문화예술감수성, 문화예술친숙성, 소통능력, 자아존중감, 자기조절력의 효과를 보이는 것으로 나타남(문화예술교육진흥원, 2018, 2019).
- 17년에 기 개발된 문화예술교육 효과지표를 토대로 2018년 문화예술교육 효과 분석 연구에서는 생애주기별 특수지표를 선정함. 이때, 청소년기 대상 특수지표로써 개인심리적 차원의 효과지표인 행복감, 문제해결력, 자아존중감, 자기조절력과 대인관계적 차원의 효과지표인 소통능력을 선정함
- 청소년기 문화예술교육 관련 문헌 연구 결과, 개인심리적 차원의 효과지표로서 학습능력 향상, 창의력, 정서발달 구체적으로 정서의 순화, 감정표현의 풍부화 및 구체화, 성취감, 생활만족도 향상이 나타남. 대인관계적 차원의 효과지표로서 사회성, 공감능력이 나타났으며, 기타(사회적 효과) 효과 지표로서 '나'에서 '우리'로의 성장, 공동체의 힘 깨닫기 등 공동체 의식과 관련한 효과 변인이 추가적으로 나타났음

청소년기 발달 특성 및 문화예술교육 효과

<table>
<tr><th>생애주기</th><th>연령</th><th>생애주기 특징 및 주요 발달과업</th><th colspan="2">문화예술교육 효과</th></tr>
<tr><td rowspan="2">청소년기</td><td rowspan="2">13~18세</td><td rowspan="2">▪ 심리사회적 발달: 타인의 입장에 대한 이해 향상, 법과 사회질서 준수에 대한 의무감 형성, 부모화의 갈등과 이해를 통한 독립적 자아 형성, 친구들과의 우정 및 친밀감 형성
▪ 발달과업: 긍정적 통합적 자아정체감 확립</td><td>17년 개발 효과 지표</td><td>▪ 핵심지표: 문화예술감수성 및 친숙성
▪ 특수지표1(개인심리적 차원): 행복감, 문제해결력, 자아존중감, 자기조절력
▪ 특수지표2(대인관계적 차원): 소통능력</td></tr>
<tr><td>그 외 효과</td><td>▪ 특수지표1(개인심리적 차원): 학습능력 향상, 창의력, 정서발달–정서 순화, 감정 표현의 풍부화 및 구체화, 성취감
▪ 기타(사회적 차원): '나'에서 '우리'로의 성장, 공동체의 힘 깨닫기</td></tr>
</table>

출처 : 정태연 외. (2021). 2020 문화예술교육 효과분석 연구. 한국문화예술교육진흥원


수업 효율성 증진
예술교육가의 수업이 원활하게 이루어질 수 있도록 교사가 도움을 제공
▪ 학생관리
▪ 수업지원(재료, 기자재 등)
▪ 수업 환경 조성
공동의 수업 운영
예술교육가와 교사가 명확한 역할을 가지고 문화예술교육 수업을 공동으로 운영하는 형태
▪ 수업 내용 분담
▪ 학습자 분할 지도
▪ 상호 보완
새로운 수업 설계
예술교육가와 교사가 전문성을 가지고 공동으로 수업을 설계한 뒤 교수학습 과정에서 긴밀하게 협력
▪ 수업 지동안 공동 개발
▪ 공동의 교수학습 활동
▪ 수업 성찰, 개선

4) 협력수업

가) 협력수업의 의의

- 협력수업이란 수업이 이루어지는 하나의 교실에서 두 명 이상의 선생님(교사+예술교육가)이 협력하면서 수업을 준비하고 실행하는 것을 의미

- 예를 들어 서로 다른 전문성을 지닌 두 명의 선생님이 하나의 주제에 대하여 각자의 전문성을 발휘하여 필요한 내용을 준비한 후 공동으로 수업을 진행하는 유형

- 예술교육가와 교사의 협력은 '공동의 문제해결 과정'으로서 지식중심의 학교 문화 속에서 학생들에게 살아 있는 예술적 학습 경험을 제공하기 위한 공동의 노력으로 정의

- 협력수업은 교사와 예술교육가가 문화예술교육과 수업에 대한 책무성을 공유하고, 교실 안에서의 미적 경험을 극대화하기 위해 지속적으로 소통하고 상호작용하는 '과정'을 의미

나) 협력수업의 과정

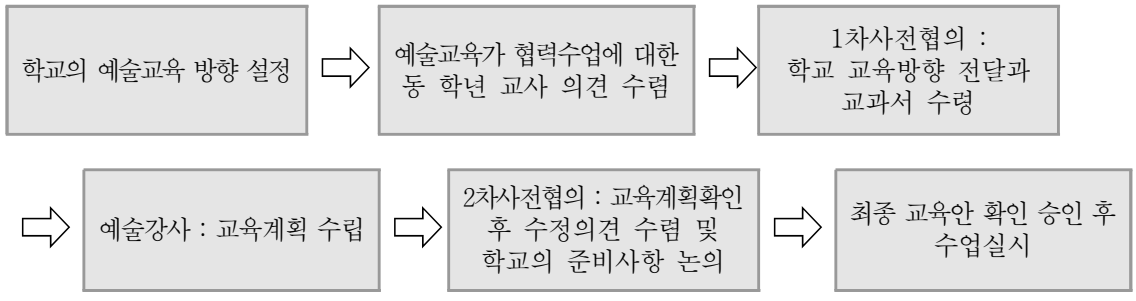
- 프로젝트 기획에서 시작하여 한해의 프로젝트가 이 마무리될 때까지 순환적으로 진행되며 지속적인 소통이 협력수업의 기초

- 교사와 예술교육가의 역할 나누기로서의 역할 분담보다는 학교 문화예술교육에 참여하는 교사 혹은 예술교육가로서의 역할을 상호적 관계에서 인식하고, 각기 전문성에서 자신의 역할을 갖고자 하는 노력이 필요

- 협력수업에서 교사와 예술교육가의 역할이 유기적으로 연결되고 통합될 때 성공적인 수업 가능

- 고정된 틀 안에서의 역할 분담이 아닌 소통을 통한 역할 인식이 더욱 중요

- (예시) 교과연계 교육연극의 협력수업의 과정



다) 협력수업의 방식

■ 협력수업 방식에 따른 유형

구분	특성
강사주도형	예술교육가가 주도하면서 현장교사가 부분적으로 협력하는 수업
예술교육가+현장교사 공동주도형	예술교육가와 현장교사가 대등한 역할 분담을 하면서 협력하는 수업
현장교사 주도형	현장교사가 주도하면서 예술교육가가 부분적으로 협력하는 수업

■ 협력수업 교수형태

교수 형태	내용
수업 지원형태	예술교육가가 주 교수자가 되고 교사는 수업의 지원자 또는 학생들의 활동을 도와주는 역할로, 수업에 임함
기능 보완형태	현장교사가 구체적인 교과 내용을 가르치는 주책임을 맡고, 예술교육가는 현장교사가 부족한 실기적인 면을 보완하여 가르치는 형태
수업 분담형태	교사와 예술교육가가 동시에 수업을 진행하는데, 필요에 따라 수업의 일정 부분을 교사와 예술교육가가 각각 역할을 분담하여 각자가 맡은 부분을 단독으로 진행하는 형태
학습자 분할형태	교사와 예술교육가 동시에 수업을 진행하는데, 필요에 따라 수업의 일정 부분을 교사와 예술교육가가 각각 역할을 분담하여 각자가 맡은 부분을 단독으로 진행하는 형태

라) 협력수업의 조건

■ 조직적 요인 : 관리자의 지지, 협력에 대한 보상, 협력 공동체가 협력을 위한 교사와 예술교육가의 노력에 추진력과 지속성을 부여

■ 개인적 요인 : 교사와 예술교육가가 개인적 혹은 대인적 차원에서 가져야 할 인식, 태도. 교사와 예술교육가의 성공 경험과 협력 의지가 필요

5) 중등 학교문화예술교육 프로그램 개발 과정

중등문화예술교육 현황 및 과제 공유

⬇

문화예술교육 추진 방향 협의

⬇

프로그램 개발

⬇

학교별, 학년별 맞춤형 중학교 문화예술교육 운영 및 평가

6) 중등 학교문화예술교육 프로그램 개발 워킹그룹 구성

■ 워킹그룹 각 주체의 역할

주체	역할
교육청	교육청은 교육정책과 교육과정을 관리하고 지원하는 기관 ▪ 문화예술교육 프로그램에 대한 정책 지침과 교육과정의 지향점 제시 ▪ 프로그램 운영 지원 ▪ 프로그램 개발 교사 모집 관리 ▪ 교육 현장의 모니터링 및 평가
학교	학교는 학생들의 교육을 담당하는 공간 ▪ 학교는 문화예술교육 프로그램을 학생들에게 제공하는데 있어서 프로그램 운영에 참여 ▪ 학생들의 참여 및 진행 상황을 모니터링 ▪ 프로그램에 필요한 시설과 장비를 제공
교사	교사는 학생들의 교육을 담당하는 주체로서 문화예술교육 프로그램의 구체적인 운영에 관여 ▪ 프로그램 개발에 참여 ▪ 프로그램의 일정을 조율 ▪ 예술교육가와 함께 학생들에게 예술 수업을 진행 ▪ 교육과정을 진행하고 평가
문화재단	문화재단은 문화예술 영역에서의 전문 지식과 자원을 보유한 기관 ▪ 문화예술교육 프로그램 개발과 운영에 참여 ▪ 문화재단은 예술가와 전문 강사를 파견 ▪ 예술 자원 및 장비를 제공하여 프로그램의 질을 향상
담당자	담당자는 정부나 지자체의 관리 및 운영 업무를 담당 ▪ 문화예술교육 프로그램의 관리와 조직 ▪ 예산 편성 및 재정 지원 ▪ 협력 주체 간의 연결과 협조를 조정
예술 교육가	예술교육가는 예술 분야에서의 전문 지식과 기술을 가진 사람 ▪ 문화예술교육 프로그램의 개발과 실행 주도 ▪ 교사와 함께 프로그램 커리큘럼을 개발 ▪ 교사와 함께 학생들에게 예술 수업을 진행

■ 워킹그룹 운영 규칙

○ 상호 존중과 평등:

◆ 중등교사와 예술교육가는 상호 존중과 평등한 관계를 유지

◆ 서로의 경험, 전문성, 아이디어를 존중하고 공평하게 대우

○ 목표 공유:

◆ 워킹그룹의 구성원들은 공동으로 목표를 설정하고 공유

◆ 문화예술교육에 대한 목표와 목적을 명확히 정의

◆ 프로그램 개발을 위한 방향성을 함께 결정

○ 역할과 책임 분담:
- 각 구성원들은 자신의 역할과 책임을 분명히 인지
- 교사와 예술교육가 각자의 전문성과 역할을 발휘
- 프로그램 개발에 필요한 업무를 분담하여 효율적으로 운영

○ 열린 소통과 의사결정:
- 워킹그룹 내에서의 열린 소통과 의사결정은 매우 중요
- 구성원들은 자유롭게 아이디어와 의견
- 서로의 의견을 존중하며 합의를 이끌어내는 과정을 진행

○ 지속적인 평가와 피드백:
- 워킹그룹은 지속적인 평가와 피드백을 수렴
- 프로그램 개발 과정과 결과물을 평가
- 피드백을 통해 개선점을 도출하고 발전

○ 유연성과 적응력:
- 문화예술교육은 창의적이고 유연한 성격
- 워킹그룹은 유연성과 적응력 발휘
- 변화에 대한 유연한 대응과 적시에 조정하는 능력이 필요

■ 문화예술교육 기획자 섭외

○ 조은하작가 : 매일연구소 대표, 아트딜리버리(https://artdelivery.kr/)

○ 아트딜리버리 프로그램 : 동시대미술 윤석남작가, 아트×아트 관계의 모양 등)

○ 역할 : 사업의 방향성 설정과 프로그램 개발 공동기획

○ 기획자 Meeting

	참여자	일시	장소	안건
기획자 Meeting1	조은하, 김환실, 이한숙	2023.05.17. 14:00	온라인 Zoom	중등 학교문화예술교육 프로그램 개발 계획 공유
기획자 Meeting2	조은하, 이한숙	2023.05.23. 14:00	111CM	중등 학교문화예술교육 프로그램 개발 방향과 일정 협의
기획자 Meeting3	조은하, 이한숙	2023.06.06. 14:00	온라인 Zoom	중등 학교문화예술교육 워킹그룹 구성 진행 현황 공유

■ 교사 섭외 및 각 프로그램 별 예술교육가 섭외 프로그램 개발 워킹그룹 구성

○ 성남교육지원청과 중등프로그램 개발(미술 교과 연계)에 대한 필요 공유 및 동의

○ 조혜진장학사 주도로 성남관내 중학교 미술 교사 4인 섭외

○ 학교의 맞춤형 예술교육가 5인 섭외

이름	소속	직위	역할
조혜진	성남교육지원청	장학사	워킹그룹 구성 지원
현선숙	야탑중학교	미술 교사	프로그램 개발

이경림	정자중학교	미술 교사	및 시범 운영
권재중	하탑중학교	미술 교사	
김유진	낙원중학교	미술 교사	
조은하	매일연구소	예술교육가	
박근이	작은우주아트스튜디오	예술교육가	
백수정	콜랍(COLAP)	예술교육가	
채다영	프리랜서	예술교육가	
주효정	아트그릿(artgrit)	예술교육가	
이한숙	성남문화예술교육센터	예술교육가/담당 PTA	
김환실	성남문화예술교육센터	대리(담당자)	행정 지원
정민혁	성남문화예술교육센터	센터장	

○ 워킹그룹 Meeting

	참여자	일시	장소	안건
워킹그룹 Meeting1	조혜진, 현선숙, 이경림, 권재중, 김유진, 조은하, 이한숙, 김환실, 이상훈	2023.06.19. 16:00	성남 미디어센터	중등 학교문화예술교육 프로그램 개발 계획 공유
워킹그룹 Meeting2	권재중, 조은하, 이한숙, 김환실, 이상훈	2023.07.04. 16:30	성남 미디어센터	중등 학교문화예술교육 프로그램 개발 방향 조율
워킹그룹 Meeting3	현선숙, 이경림, 권재중, 김유진, 이한숙, 김환실, 이상훈	2023.07.24. 10:00	성남꿈꾸는 예술터	중등 학교문화예술교육 프로그램 개발 구체화
워킹그룹 Meeting4	현선숙, 이경림, 권재중, 김유진, 조은하, 이한숙, 김환실, 이상훈	2023.08.08. 13:00	성남 미디어센터	중등 학교문화예술교육 프로그램 개발 정리
워킹그룹 Meeting5	조혜진, 현선숙, 이경림, 권재중, 김유진, 조혜진, 조은하, 주효정, 이한숙, 김환실	2023.08.28. 16:30	성남 미디어센터	<학교에서 DoLearn 예술로 DoRun> 예술교육가 매칭 및 개발 과정 공유
워킹그룹 Meeting6	현선숙, 이경림, 권재중, 김유진, 조혜진, 조은하, 주효정, 이한숙, 김환실	2023.09.22. 16:30	성남 미디어센터	<학교에서 DoLearn 예술로 DoRun> 운영 과정 공유
워킹그룹 Meeting7	조혜진, 현선숙, 이경림, 권재중, 김유진, 조은하, 이한숙, 김환실	2023.10.23. 16:30	성남 미디어센터	<학교에서 DoLearn 예술로 DoRun> 운영 과정 공유

워킹그룹 Meeting	현선숙, 이경림, 권재중, 김유진, 조은하, 주효정, 이한숙	2023.11.27. 16:30	성남 미디어센터	<학교에서 DoLearn 예술로 DoRun> 운영 과정 공유 및 전시 기획

2023.07.24.
중학교 학교문화예술교육 프로그램 개발 구체화

2023.08.08.
중학교 학교문화예술교육 프로그램 개발 정리

2023.09.22.
중학교 학교문화예술교육 프로그램 운영 과정 공유

2023.10.23.
중학교 학교문화예술교육 프로그램 운영 과정 공유

■ 시사점

- 재단의 비젼과 지역의 문화예술교육의 요구를 파악하고 미래지향적인 목표를 설정하기 위한 시간과 노력이 요구됨
- 차년도에는 현재 갖추어진 사업(프로젝트) 목적와 지향점을 토대로 새로운 주제를 전정하는 것에 집중할 필요가 있음
- 현재 워킹그룹은 섭외로 구성됨. 앞으로 워킹그룹을 어떤 방법으로 구성할 것인지 고민이 필요함. 폐쇄적 모임은 확산과 보편화에 어려움 존재, 개방형 모임은 공통의 지향점 공유와 의견 수렴에 어려움이 존재함
- 교사와 예술가가 만날 수 있는 교류의 장을 만들었다는 것에 의의가 있으며 교사와 예술교육가 가지고 있는 교육과 예술에 대한 관점의 교류와 이들 사이의 역할에 대한 고민이 더 필요하며, 누가 주도하는 것이 아니라 상호보완 협력적인 관계를 유지하도록 노력해야함
- 지역사회와 연계하고 공감대를 형성할 수 있는 사람들의 모임이 예술교육을 지속적으로 이끌어 갈 수 있는 가장 큰 원동력임을 인지하고 워킹그룹을 지속적으로 지원해야 함

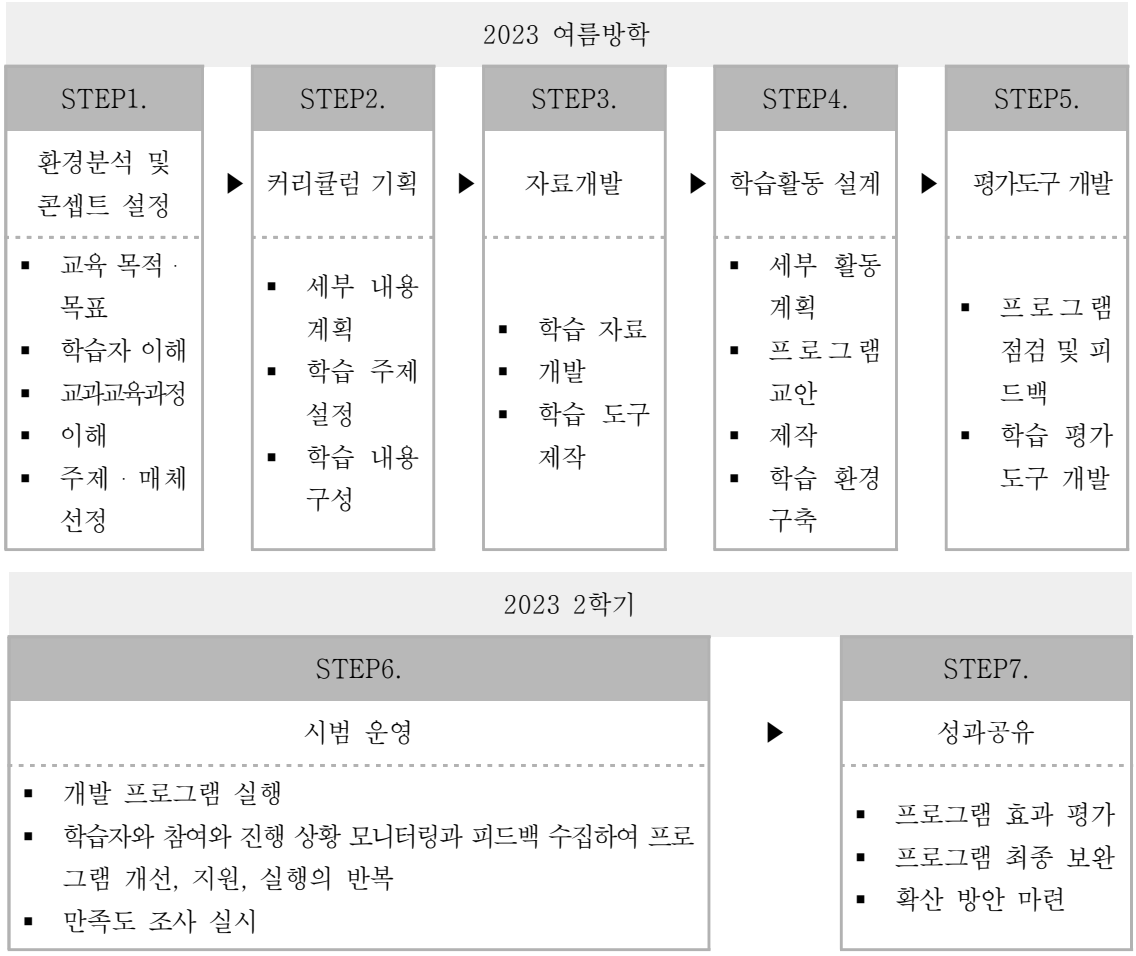
7) 중등 학교문화예술교육 프로그램 개발 프로세스

가) 고려사항

■ 중등 미술 교사와 함께 프로그램을 개발하기 위한 단계별 프로세스

단계	프로세스	내용
1단계	니즈분석	교육 프로그램을 개발하기 전에 목표를 설정하고 대상 학습자의 요구 사항과 필요성을 파악 ▪ 교육 목표 ▪ 학습자의 배경 ▪ 기존 지식 수준 ▪ 학습 목표 ▪ 학습 환경
2단계	교육 목표 설정	이 단계에서는 학습자가 달성해야 할 목표와 목표를 달성하기 위한 핵심 역량을 정의
3단계	커리큘럼 설계	커리큘럼은 교육 목표를 달성하기 위한 콘텐츠, 학습 방법, 평가 방법 등을 계획하는 단계 ▪ 학습 주제 ▪ 교재 및 자료 ▪ 수업 계획서 ▪ 학습 활동
4단계	콘텐츠 개발	커리큘럼에 따라 필요한 교육 자료와 콘텐츠를 개발 ▪ 강의 노트 ▪ 교재 ▪ 온라인 자료 ▪ 영상 자료
5단계	학습 환경 구축	학습자가 프로그램을 효과적으로 수행할 수 있는 환경을 구축 ▪ 온라인 플랫폼 ▪ 컴퓨터 랩

■ 하계 방학동한 프로그램을 완성할 수 있도록 기간과 횟수 고려



■ 교사의 역할과 예술교육가의 역할을 고려하여 협업하여 진행

주체	역할
교사	교사는 학생들의 교육을 담당하는 주체로서 문화예술교육 프로그램의 구체적인 운영에 관여 ▪ 프로그램 개발에 참여 ▪ 프로그램의 일정을 조율 ▪ 예술교육가와 함께 학생들에게 예술 수업을 진행 ▪ 교육과정을 진행하고 평가
예술 교육가	예술교육가는 예술 분야에서의 전문 지식과 기술을 가진 사람 ▪ 문화예술교육 프로그램의 개발과 실행 주도 ▪ 교사와 함께 프로그램 커리큘럼을 개발 ▪ 교사와 함께 학생들에게 예술 수업을 진행

■ 학교별 프로그램 개발 회의 운영

○ 학교별로 프로그램 개발 회의 운영, 여건에 따라서 대면회의, 온라인 회의 병행함

○ 회의뿐만 아니라 학교별 그룹메신저를 통해서 수시로 정보공유 및 의견 조율함

참여학교	참여자	일시	장소	안건
낙원중	김유진, 이계원, 박성진, 이한숙, 김환실	2023.09.08. 16:00	성남 미디어센터	낙원중 프로그램 개발 회의 프로그램 의도 및 운영상 주의사항 공유
야탑중	현선숙, 박근이, 이한숙, 조은하, 이한숙, 김환실	2023.09.04. 13:00	Zoom	야탑중 프로그램 개발 회의 프로그램 콘셉트 설정
	박근이, 이한숙, 조은하	2023.10.18. 10:00	Zoom	야탑중 프로그램 개발 회의 프로그램 구성 설정 및 구체화
	박근이, 이한숙, 조은하	2023.10.19. 18:00	작은우주 스튜디오	야탑중 프로그램 개발 회의 프로그램 구체화 및 샘플제작
정자중	백수정, 채다영, 이한숙, 조은하	2023.09.01. 10:00	Zoom	정자중 프로그램 개발 회의 프로그램 의도 및 주제 공유
	이경림, 백수정, 채다영, 이한숙	2023.09.08. 10:00	정자중	야탑중 프로그램 개발 회의 프로그램 구체화 및 샘플제작
	이경림, 백수정, 채다영, 이한숙	2023.09.15. 10:00	정자중	야탑중 프로그램 개발 회의 프로그램 구체화 및 샘플제작
하탑중	권재중, 조은하, 이한숙, 주효정, 김환실	2023.08.25. 14:00	성남꿈꾸는 예술터	하탑중 프로그램 개발 회의 프로그램 의도 및 주제 공유
	권재중, 조은하, 이한숙, 주효정	2023.08.28. 14:00	미디어센터	하탑중 프로그램 개발 회의 프로그램 구성 설정 및 구체화

2023.09.08.
낙원중학교 프로그램 개발 회의

2023.10.19.
야탑중학교 프로그램 개발 회의

2023.09.08. 정자중학교 프로그램 개발 회의	2023.10.19. 하탑중학교 프로그램 개발 회의

■ 시사점

- 교사와 예술가 사이에 소통의 한계 존재, 서로의 언어를 이해할 수 있는 시간과 공통의 경험이 필요함
- 학교 환경에서 예술교육 활동의 한계점을 파악하는 것이 우선임. 사회의 변화에 따라, 인재상의 변화에 따라 교육과정도 이에 맞춰서 개정이 되고 있지만 정작 그 안에서 움직이고 있는 관계자들이 서로 간에 입장을 이해하고 있는지, 공교육 안에서 문화예술교육이 가지는 참의미를 발휘하기 위해서 무엇을 해야 하는지 고민해봐야 하는 시점임
- 기존 학교에서 이루어지고 있는 문화예술교육의 문제점을 보완하고, 교사와 예술가의 협력을 통해 프로그램을 개발하여, 학생들의 교육 속에서 예술을 만나고 발전시켜 나가는 연구와 실험을 진행함
- 교사와 예술교육 전문인력의 협력, 더 나아가 문화·교육 정책의 개선점까지 학교문화예술교육의 정상화를 위한 과제가 다수 존재함
- 교사의 문화예술교육 실천역량을 파악하고 예술교육에 대한 공감대를 형성한 후 교육방향설정과 연수 등을 통해 협의·개선해야 함
- 저경력 예술교육가와 고경력 예술교육가의 문화예술교육에 대한 가치와 철학을 서로 공유하여, 예술교육가 간의 간극 또한 해결해야할 문제임
- 학생들의 의견을 수용하고 재능을 접목시킬 수 있는 방법을 모색해 프로그램 참여의 몰입도를 높일 수 있는 방안이 필요함

8) 2023 성남학교문화예술교육 시범 사업

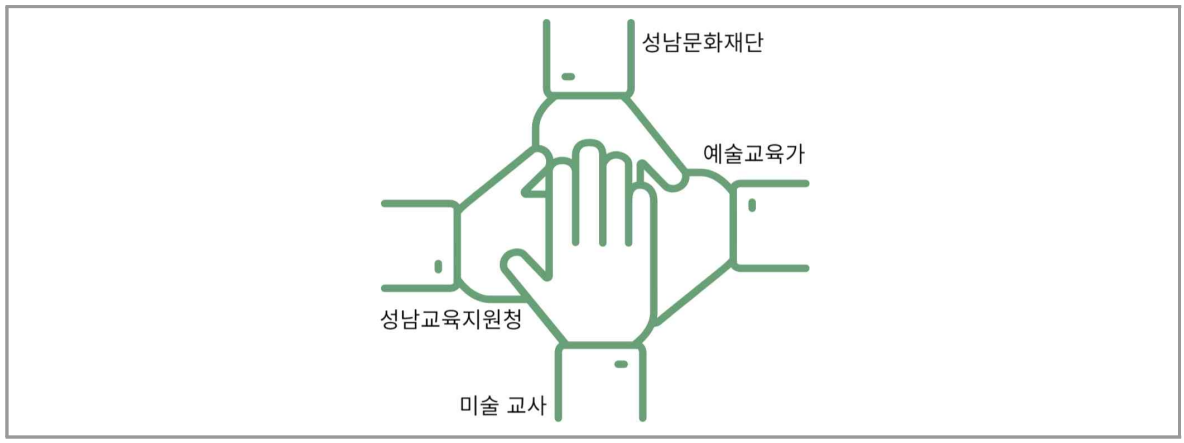
가) 성남학교문화예술교육 중학교 미술 시범 프로그램 <학교에서 DoLearn 예술로 DoRun>

(1) 사업 개요

■ 사업명 : 2023 성남학교문화예술교육_중학교 시범 프로그램 <학교에서 DoLearn 예술로 DoRun>

■ 목적 : 전임예술교육가와 함께 '중학교 미술 교과 프로그램'을 개발 및 시범운영하여 주체성, 다양성, 창의성, 지역 연계를 추구하는 2022 개정 교육과정에 맞춘 새로운 학교문화예술교육 발굴을 위함

■ 주체 : 성남문화재단, 성남교육지원청, 성남시 4개 중학교(낙원중, 야탑중, 하탑중, 정자중) 미술 교사, 지역의 예술교육가가 협력과 네트워크



■ 지역 : 성남이라는 지역의 지역성과 고유성, 이상향을 반영

○ 지역의 이슈인 '안녕'을 주제로 설정

■ 교육 대상 : 중학생

○ 학교 : 일상적이고 보편적인 문화예술교육을 지향

○ 청소년 : 사회 안에서 정체성이 확립되는 생애주기적 특정을 반영

■ 미술 교과의 목적에 기인

○ 미술은 느낌과 생각을 시각적으로 표현하여 다른 사람과 소통하고 자신과 세계를 이해

○ 미술은 그 시대의 문화를 기록하고 반영하기 때문에 우리는 미술 문화를 통해서 과거와 현재를 이해하고 나아가 문화의 창조와 발전에 공헌

■ 예술의 사회적 역할

○ 예술을 통해 동시대적 감수성을 키우고, 예술로 발화하는 지역의 청소년이 감성과 생각을 공유할 수 있는

교류의 장 마련

- 주체들간의 협력과 소통
- 생각하고, 말하고, 실천하는 일상에서 작동하는 문화예술교육 지향
- 학생(청소년)의 다양한 예술적 경험 기회
- 학생(청소년)의 주체적인 활동
- 새로운 미래 교육 문화 조성

■ 일상에서 작동하는 예술 교육

○ 주어진 주제에 대해서 스스로 생각하고 그 생각을 예술적으로 발화하는 과정을 통해서 사회적 이슈를 함께 이야기할 수 있는 소통과 교류 장을 마련하고 다시 일상생활과 삶 안에서 작동될 수 있는 교육

■ 2023년도 주제 “지금 우리는, 안녕한가요?”

○ 최근 성남에서 벌어진 사건과 사고로 시작하여, 우리의 삶이 안녕한지 생각해볼 수 있는 기회를 제공

○ 나의 삶의 안녕과 이웃의 안녕, 지역의 안녕, 사회와 지구의 안녕에 대한 고찰

○ 개인의 심리적 안정을 비롯하여, 치안과 안전, 기후위기와 환경문제까지 다양한 이야기를 청소년이 스스로 발화할 수 있도록 주제 선정

○ 각 학교별로 조금 더 구체화된 주제로 전개

(2) 프로젝트 운영 개요

■ 2023년 <학교에서 DoLearn 예술로 DoRun> 프로젝트 개요

운영교	프로그램 명	예술장르	대상	기간	평가
낙원중	<반짝이는 안녕>	설치미술 (레터링)	2학년 6개반 (194명)	5차시	무
야탑중	<아마 그럴 지구>	입체 설치미술	2학년 9개반 (273명)	5차시	정의적 영역 평가
정자중	<안녕, 자·판·기> : 자기 판화 기록	판화	2학년 4개반 (113명)	5차시	지필평가, 수행평가
하탑중	<지구 온도 1℃의 감각>	디지털 드로잉	전학년 중 신청자 (교과보충 8명)	10차시	무

■ 2023년 <학교에서 DoLearn 예술로 DoRun> 학교별 내용

운영 학교	낙원중학교
프로그램 명	반짝이는 안녕
프로그램 운영 기간	2023.11.08.~2023.12.15
참여 학년	2학년

참여 학급 수	6학급
참여자 수	194명
참여 교사	김유진
참여 예술가	이계원 · 박성진(프로그램 개발 단계 참여)
프로그램 목표	마음과 생각을 담은 문장을 생활공간에 어울리는 형식으로 설치하는 과정에서 자아의 표현 및 타인에의 공감을 유도할 수 있다. 학생들이 느끼는 다양한 고민과 걱정거리들에 대한 위로와 공감을 담은 메시지를 작성한 후 타이포그래피 홀로그램 스티커로 제작하여 학교 공간에 부착하여 생활 속에서 잠시의 여유와 우리 마음의 안녕을 느낄 수 있는 공간을 연출한다.
프로그림 의도	공공미술과 환경미술이 미치는 영향에 대해 인지하고 진로와 진학 고민, 학업에 지친 번아웃증후군, 학교폭력 및 사춘기의 갈등 등으로 쉼과 위로가 필요한 중학교 2학년 학생들에게 자신의 마음의 안녕을 돌아보고 타인에게 공감과 위로를 줄 수 있는 환경을 조성한다.

운영 학교	야탑중학교
프로그램 명	아마 그럴 지구
프로그램 운영 기간	2023.10.30.~2023.12.08.
참여 학년	3학년
참여 학급 수	9학급
참여자 수	273명
참여 교사	현선숙
참여 예술가	박근이, 이한숙, 조은하
프로그램 목표	현재의 생태는 어떻게 생태적 진화하여왔는지 생각하고, 지구의 생물들이 환경에 적응하는 모습을 입체작품으로 구현할 수 있다. 생물을 입체작품으로 제작함으로써 여러 가지 재료의 물성을 파악하고 창의적인 발상을 통해 만들어진 조형 작품으로 지역사회와 시각적으로 소통하고 교류하는 장을 마련할 수 있다.
프로그램 의도	복잡한 준비과정과 장비 재료 등의 제약으로 시도하기 어려운 조형, 설치 수업을 예술교육가와의 협업을 통해 실행함으로써 다양한 미술장르와 표현효과에 대하여 배우고 공공 메시지를 담은 작품 제작을 통해 시각예술의 사회적 역할과 이해하고 우리 일상에서 작동하는 예술을 경험한다.

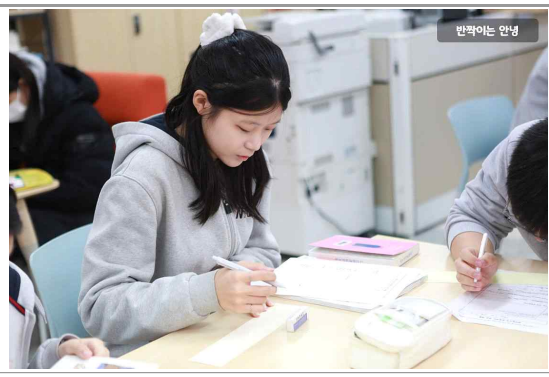
운영교	정자중학교
프로그램 명	안녕, 자.판.기(자기 판화 기록)
프로그램 운영 기간	2023.09.18.~2023.10.31.
참여 학년	2학년
참여 학급수	4학급

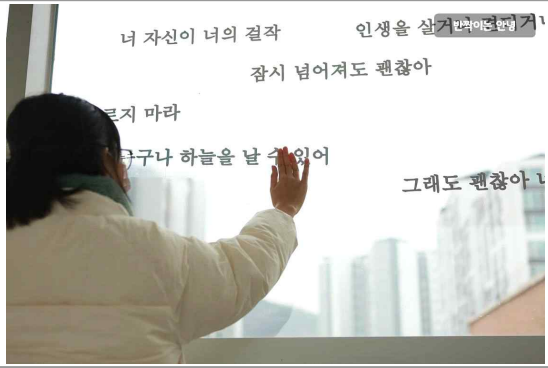
참여자 수	113명
참여 교사	이경림
참여 예술가	채다영, 백수정
프로그램 목표	<안녕, 자·판·기(자기 판화 기록)>는 판화를 매체로 활용하여 우리 삶의 안녕에 대한 학생들의 생각과 고민을 이미지로 전달하는 것을 목표로 한다. 학교에서 다루기 힘든 판화 작품 제작을 통해 자연스럽게 판화의 특징과 제작 원리를 이해하고, 공공 메시지를 담은 다양한 시각적 표현을 함으로써 시각예술의 사회적 역할과 공공성에 대해서도 이해할 수 있다
프로그램 의도	우리의 안녕이라는 주제를 통해 사회적인 이슈에 대해 생각해 볼 수 있는 기회를 제공하고, 판화 매체로 표현함으로써 다양한 시각언어를 이해하고 습득하며 학생들의 표현 영역을 넓힐 수 있다.

운영교	하탑중학교
프로그램 명	지구 온도 1℃의 감각
프로그램 운영 기간	2023.09.25.~2023.12.04.
참여 학년	1~3학년
참여 학급수	1학급
참여자 수	8명
참여 교사	권재중
참여 예술가	주효정
프로그램 목표	최근 전 세계적으로 이상 기온 현상이 발생하고 있다. 이러한 자연 현상은 우리의 일상에도 영향을 미치고 있어, 현재의 안전한 상태에 대해 의문을 품게 한다. 우리는 매일 아침, 서로를 마주할 때 "안녕?"이라는 인사로 안부를 묻곤 한다. 그러나 기후 변화와 관련된 안녕의 의미는 변화하고 있다. 시시때때로 하던 '안녕'의 의미에서, <지금 우리는, 안녕한가요?> 주제를 통해 우리는 기후 변화에 따른 원인과 문제의식을 다시 해석하고자 한다. 이 문제에 대한 청소년들의 인식을 탄소발자국을 활용한 데이터 분석을 통해 확인하고, 예술가의 창작 작품 감상을 통해 사회 이슈에 대한 사고의 접근과 표현을 이해한다. 기후 온난화의 주범인 탄소 생산에 대한 위기의식이 담긴 메시지를 이미지, 애니메이션 등 자신만의 표현 기법을 활용해 시각화하여 전달하고자 한다. <지금 우리는, 안녕한가요?> 프로젝트를 통해 청소년의 시각에서 개인과 사회가 직면한 환경적 도전에 대한 새로운 인식과 통찰을 얻고자 한다.
프로그램 의도	지구의 1℃는 무엇이고, 인류가 느끼는 것과 지구가 느끼는 것에 차이점, 환경 위기 속 실천할 수 있는 것에 대해 알아보고, 공동체적 삶의 연대의식을 함양한다.

■ 2023년 <학교에서 DoLearn 예술로 DoRun> 학교별 프로그램 운영

운영 학교	낙원중학교
프로그램 명	반짝이는 안녕
1차시	▪ 도입 : 환경 미술과 공공 미술의 개념, 발전과정 및 우리 주변에서 찾아볼 수 있는 사례에 대한 이해 및 활동지 작성 ▪ 전개 : 학교 공간에서 적용해볼 수 있는 환경 미술의 사례 안내(알투스: 은경 프로젝트) ▪ 본활동 : 어떤 주제의 문장을 어떻게 표현할 것인가에 대한 논의 및 개인별 테마 선정
2차시	▪ K-SDG(국가지속가능발전목표)관련 영상을 시청하며 안녕의 의미를 개인적, 사회적, 환경적 관점으로 확대하며 사고를 확장하기 ▪ 최종 선정된 테마에 맞는 문장을 직접 창작하거나 기존 텍스트에서 찾아 문장 수집하기(출처인용) ▪ 정제된 용어로 문장을 다듬고 적당한 길이로 정리하기
3차시	▪ 2차시에서 선정된 문장을 명조체 타이포그래피로 작성하기 ▪ 제작된 작품을 교내의 어느 위치에 부착할 것인가에 대한 논의
4차시	▪ 제작된 작품을 예정된 위치에 부착하고 사진촬영 후 보고서 작성하기(문장 선정 이유, 폰트와의 조화, 장소와 부착 형식에 대한 근거 포함) ▪ 보고서 마무리 및 작품 프레젠테이션
5차시	▪ 최종 완성된 문장을 홀로그램 스티커로 제작하여 학생들의 왕래가 많은 학교 본관과 별관 연결통로의 유리창에 부착 ▪ 작품에 대한 상호피드백 및 소감나누기





운영 학교	야탑중학교
프로그램 명	아마 그럴 지구
1차시	▪ 안녕에 대한 개념이해 ▪ 모둠별 미래에 대한 상상과 토론 ▪ 토론내용 공유
2차시	▪ 키워드를 통해 미래의 진화된 생물 상상하기 ▪ 모둠별로 상상을 통해 콘셉트 설정
3차시	▪ 재료탐색(다양한 재료와 재활용품 사용) ▪ 진화된 생명체 스케치 및 작품기획서 작성 ▪ 작품기획서 공유
4차시	▪ 다양한 재료를 혼합하여 입체작품(미래 생명체) 제작
5차시	▪ 작품사진촬영 ▪ 생명체에 대한 정보 정리 ▪ 작품 공유

아마 그럴 지구

술
실
아마 그럴 지구

운영 학교	정자중학교
프로그램 명	안녕 자.판.기
1차시	▪ 수업내용 및 강사소개 ▪ 판화의 특징과 종류 및 지판화 제작 방법 안내 ▪ ‘지금 우리는, 안녕한가요?’학습지 작성
2차시	▪ 학습지 내용을 토대로 아이디어 스케치 디벨롭 ▪ 지판화 제작(재료 콜라주)
3차시	▪ 다양한 재료를 부착하여 지판 완성하기
4차시	▪ 판코팅하기 ▪ 프린팅시연 ▪ 지판화 테스트 프린트
5차시	▪ 판화 서명 방법 안내 ▪ 지판화 작품 프린팅(에디션 만들기) ▪ 작품 완성 및 작품 설명 글 작성

운영 학교	하탑중학교
프로그램 명	반짝이는 안녕
1차시	▪ 환경 의식 고취를 위한 관련 탐구 및 감상(전체 수업 오리엔테이션)
2차시	▪ 지구 온난화의 원인과 인류의위 기 ▪ 일상생활과 탄소
3차시	▪ 미디어아트 이해
4차시	▪ 데이터를 활용한 예술작품으로 데이터아트 구상하기
5차시	▪ 아이디어 스케치 및 드로잉 채색하기 1
6차시	▪ 모션 그래픽의 의미와 활용성 이해로 나의 작품 적용하기
7차시	▪ 디지털 드로잉 기초 작업하기
8차시	▪ 디지털 드로잉 구체화하기 1
9차시	▪ 디지털 드로잉 구체화하기 2
10차시	▪ 작품 마무리

■ 시사점

- 학교별로 '안녕'에 대한 해석을 예술 매체와 결합하여 프로젝트로 승화함
- 안녕에 대한 다양한 해석과 다양한 매체가 결합하여 흥미로운 프로젝트를 운영과 작품이 제작이 진행됨
- 주로 매체 선정에는 교사가 주도적이었으며, 주제 선정에는 예술교육가가 주도적이었음. 이는 지금까지 매체 중심으로 운영되는 학교의 미술교육의 현실을 반영한 결과라 여겨짐. 하지만 프로젝트의 주제와 매체를 유기적으로 상호작용하여 결정되어야 함
- 미술 교사도 예술전공자로서 예술가로 생각할 수 있지만, 학교 교육 시스템의 관성에 의하여 실험적 프로젝트 운영에 매우 소극적이고 보수적임 편임
- 학교의 시스템 안에서 프로젝트를 운영하기 위해서는 정해진 규율과 규칙을 지키되 그 기준선을 사회 변화에 맞춰 현실화 할 수 있는 방안을 고려해야 함
- 수업시간 내 학생들을 위한 안전 지향적 태도와 다양한 경험 제공의 대립 존재, 학생들이 사용하는 도구 중 위험요소는 배제할 것인지, 도구를 안전하게 사용할 수 있도록 교육할 것인지의 문제 갈등이 있었으나 약30명의 학생의 수업에서는 안전지도가 쉽지 않음. 필요한 도구를 배제하기 보다는 또 다른 방향의 안전 대책이 필요함
- 학교에서는 미술교과의 시수와 평가량을 고려하여 5차시의 수업을 운영하는 것이 현실적인 한계이나 프로젝트 운영에 있어 5차시는 부족한 편임. 일부학교에는 작품의 완성을 위해 학생들이 점심시간을 활용하여 작업을 진행함
- 학교 정규 수업에서 평가는 불가항력적인 요소임. 또한 학생에게 평가는 성과를 향상시킬 수 있는 관점을 제공함. 본 사업에서는 평가를 진행 여부를 교사가 여러 가지 여건을 고려하여 결정하여 실행함
- 평가의 유무가 프로젝트 운영에 전반적으로 어떤 영향을 끼치는 지에 대한 심층적인 분석이 더 필요함
- 프로젝트가 보편적으로 실행, 확산되기 위해서는 프로그램 개발과 함께 평가지표 개발이 수반되어야 하고, 예술교육가도 학교의 평가체계에 대한 이해와 평가 계획을 수립할 할 수 있는 능력이 요구됨
- 프로그램이 2학기 하반기에 운영되어 운영일정에 여유가 없고, 변동에 유연하게 대응하기 어려움. 교사는 학년말 업무과중으로 프로젝트에 집중하는데 어려움이 있음. 프로젝트 운영시기에 대한 전반적인 숙고가 필요함
- 협력'은 프로젝트의 큰 이슈중 하나로 누가 누구와, 어떻게, 왜 협력할 것인가에 대한 질문이 있었음. 문화예술교육의 여러 주체가 만나서 서로 상호준중하며 자신의 역할을 하는 것이 협력이 아닌, 서로의 역할을 하는 과정에서 서로에게 변화의 지점을 주는 것이 협력이라고 생각함
- 최근 문화예술교육의 지역화로 인한 지역에 대한 문화적 정체성과 문화 생태계 구축 등이 지역의 과제로 인식되고 있음. 성남의 문화적 특성에 대한 정의가 필요한 시점이지만 쉽게 접근할 수 없는 어려움 문제임. 이에 지역에서 발생한 사회적 문제에 집중하여 학생들과 함께 예술적 사고를 통해 소통할 수 있는 기회를 제공함

(3) 프로젝트 홍보 성과

■ 프로젝트 운영 관련 기사

매체	보도일	기사제목	기사링크
헤럴드경제	2023.10.26.	성남문화재단,4개 중학교 미술 교사와 예술교육가 협력	https://n.news.naver.com/article/016/0002215788?sid=100
시민일보	2023.10.26.	성남문화재단, 2023 학교문화예술교육 중학교 미술 시범 프로그램	https://www.siminilbo.co.kr/news/newsview.php?ncode=1160288670265322
기호일보	2023.10.26.	성남문화재단-성남교육지원청, '학교에서 두런 예술로 두런' 운영	https://www.kihoilbo.co.kr/news/articleView.html?idxno=1055217
경인매일	2023.10.26.	성남문화재단, 2023 학교문화예술교육-중학교 미술 시범 프로그램 운영	https://www.kmaeil.com/news/articleView.html?idxno=422181
아주경제	2023.10.26.	성남문화재단, 2023 학교문화예술교육 중학교 미술 시범 프로그램	https://www.ajunews.com/view/20231026133407570
전국매일신문	2023.10.26.	성남문화재단 '중학교 미술 시범 프로그램' 선봬	https://www.jeonmae.co.kr/news/articleView.html?idxno=989636
신아일보	2023.10.26.	성남문화재단, '학교에서 두런(DOLearn), 예술로 두런(DORun)' 실시	https://www.shinailbo.co.kr/news/articleView.html?idxno=1777319
분당신문	2023.10.26.	낙원중·야탑중·하탑중·정자중, 2023 학교문화예술교육 진행	https://www.bundangnews.co.kr/45389
국제뉴스	2023.10.26.	성남문화재단, 2023 학교문화예술교육 중학교 미술 시범 프로그램	https://www.gukjenews.com/news/articleView.html?idxno=2840015
새한일보	2023.10.26.	성남문화재단, 중학교 미술 시범 프로그램 운영한다	https://www.shilbo.kr/news/articleView.html?idxno=219581
중부시사신문	2023.10.26.	성남문화재단, 2023 학교문화예술교육_중학교 미술 시범 프로그램	http://gninews.co.kr/news/article.html?no=444188
비전21뉴스	2023.10.26.	성남문화재단, 2023 학교문화예술교육_중학교 미술 시범 프로그램	http://vision21.kr/news/article.html?no=300841
경인종합일보	2023.10.26.	성남문화재단, 2023 학교문화예술교육_중학교 미술 시범 프로그램	https://www.jonghapnews.com/news/articleView.html?idxno=415188
온나라타임즈	2023.10.26.	학교에서 두런(DOLearn), 예술로 두런(DORun) 성남문화재단, 2023 학교문화예술교육_중학교 미술 시범 프로그램	http://www.onaratimes.kr/h/contentxxx.html?code=newsbd&idx=352451&hmidx=8
탑뉴스투데이	2023.10.26.	학교에서 두런(DOLearn), 예술로 두런(DORun) 성남문화재단, 2023 학교문화예술교육_중학교 미술 시범 프로그램	http://www.topnewstoday.co.kr/h/contentxxx.html?code=newsbd&idx=249249&hmidx=2
일간투데이	2023.10.26.	성남문화재단, 2023 학교문화예술교육_중학교 미술 시범 프로그램	https://www.dtoday.co.kr/news/articleView.html?idxno=623018
광교신문	2023.10.26.	성남문화재단, 학교에서 두런(DOLearn), 예술로 두런(DORun)	https://www.kgnews.net/news/articleView.html?idxno=304945

		운영	
KUB 우리방송뉴스	2023.10.26.	성남문화재단, 학교문화예술교육 중학교 미술 시범 프로그램	http://www.wooritvnews.com/news/articleView.html?idxno=433862
아시아뉴스통신	2023.10.26.	학교에서 두런(DOLearn), 예술로 두런(DORun) 성남문화재단, 2023 학교문화예술교육_중학교 미술 시범 프로그램	https://www.anewsa.com/detail.php?number=2843561&thread=09
매일일보	2023.10.26.	성남문화재단, 2023 성남학교문화예술교육_중학교 미술 시범 프로그램 운영	https://www.m-i.kr/news/articleView.html?idxno=1060534
세계타임즈	2023.10.26.	성남문화재단,'학교에서 두런(DOLearn), 예술로 두런(DORun)'운영	https://thesegye.com/news/view/1065581352354213
이뉴스투데이	2023.10.27.	성남문화재단, '학교에서 두런 예술로 두런' 운영	https://www.enewstoday.co.kr/news/articleView.html?idxno=2051199
서울일보	2023.10.30.	성남문화재단, 중학교 미술 시범 프로그램 운영	https://www.seoulilbo.com/news/articleView.html?idxno=641753

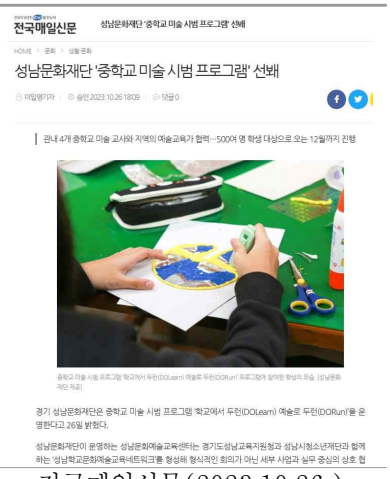
헤럴드경제(2023.10.26.)

시민일보(2023.10.26.)

기호일보(2023.10.26.)

경인매일(2023.10.26.)

아주경제(2023.10.26.)



전국매일신문(2023.10.26.)

■ 프로젝트 운영 관련 SNS 운영

- 인스타그램 <학교에서 DoLearn 예술로 DoRun> 운영
- 두런두런 프로젝트에 대한 내용을 Q&A 형식으로 업로드
- https://www.instagram.com/sndolearndorun/

나) 학교에서 DoLearn 예술로 DoRun 전시 운영

(1) 전시 개요

- 제목 : 지금 우리는, 안녕한가요?
- 일시 : 2023년 12월 19일 화요일 ~ 2024년 1월 16일 화요일 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 작품들이 한 데 모아 학교라는 공간의 제약과 경계를 넘어 예술가와 학생들이 접촉하고 상호작용하며 발생하는 예술적 경험을 지역으로 확산하고자 함
- 전시기획 : 조은하
- 공간설치 : 박인구
- 그래픽 디자인 : 주효정
- 아카이브 : 이한숙

(2) 전시 기획 의도_기획의 글

이 전시는 성남문화재단이 2023년 새롭게 시작한 성남학교문화예술교육 미술 시범 프로그램 <학교에서 DoLearn 예술로 DoRun>의 프로젝트 결과 전시입니다.
성남문화재단은 올해 새로이 중학교 대상 학교문화예술교육을 만들기 위해 경기도성남교육지원청의 협력으로 성남시 4개 중학교(낙원중, 야탑중, 정자중, 하탑중)의 미술 선생님과 학교문화예술교육에 뜻이 있는 예술가들을 모아 미술 교과 문화예술교육 사업을 지원했습니다.
우리가 찾은 <학교에서 DoLearn 예술로 DoRun>의 지향점은 단순히 지식이나 매체 교육 중심의 미술교육이 아닌, '두런두런' 이야기하며 소통하는 것을 기반으로 학교에서 학생들이 예술을 통해 동시대적 감수성을 기르고 예술적 행위로 발화하는, 삶에 기반한 문화예술교육입니다. 특별한 환경에서 개별적으로 대상에 맞게 실행되는 예술교육이기보다는, 학생들에게 일상적 공간인 학교에서 학생 모두가 참여할 수 있는 보편적 문화예술교육을 시도했습니다.
현시대의 이슈에 밀접하게 반응하며 작동하는 동시대예술은 우리에게 시간, 공간, 사건, 사회를 새로운 시선으로 바라볼 수 있도록 질문을 던지고 인식을 변화시키며, 사회 문화적 변화를 견인하는 행동과 실천을 촉구합니다. 이 프로젝트 역시 학교문화예술교육에서 미술이 아름다움을 추구하는 기술 습득의 시간을 넘어, 예술적 활동으로 사유하며 사회와 소통할 수 있는 장이 되고자 했습니다. 예술가로서 예술의 사회적 역할을 확장하는 동시에 예술교육가로서 교육의 반경을 넓혀 두 영역의 교차 지점에서 프로젝트를 기획했습니다.
이 전시의 제목인 "지금 우리는, 안녕한가요?"는 프로젝트를 진행하면서 예술교육가와 학교 선생님들이 도출해낸, 우리가 함께 학교에서 이야기해야 할 첫 번째 주제이자 질문이었습니다. 이 질문은 말 그대로 안녕하지만은 않은 지역적, 사회적 상황을 배경으로 합니다.
프로젝트는 매끈하고 잘 만들어진 하나의 결과물을 만들어내는 것을 목표로 하기보다는, 예술가와 예술교육가의 비판적인 시선을 바탕으로 우리의 주제와 질문을 다양한 관점으로 변주하고 각 학교에 알맞은 방식으로 접근하는 실험을 진행했습니다. 학교의 주제와 예술교육가의 관점이 만나 서로 다른 "안녕"을 만들어냈습니다.
낙원중학교는 <반짝이는 안녕>으로 공공미술적 맥락에서 학교에 개인과 사회의 안부를 묻는 문장을 설치하고 서로의 마음을 위로해 줍니다. 야탑중학교는 변화된 지구 환경에서 살아갈 생물들을 만들어 <아마 그럴 지구>의 모습을 그려내며 미래 지구환경의 안녕을 이야기합니다. 정자중학교는 판화라는 매체를 활용해 공적인 메세지를 담은 자기 판화 기록인 <안녕, 자·판·기> 프로젝트를 진행했습니다. 하탑중학교는 기후 위기에 대한 데이터 분석을 통해 청소년의 시각에서 환경 변화를 해석하고 이를 디지털 매체를 활용해 표현하는 <지구 온도 1℃의 감각>을

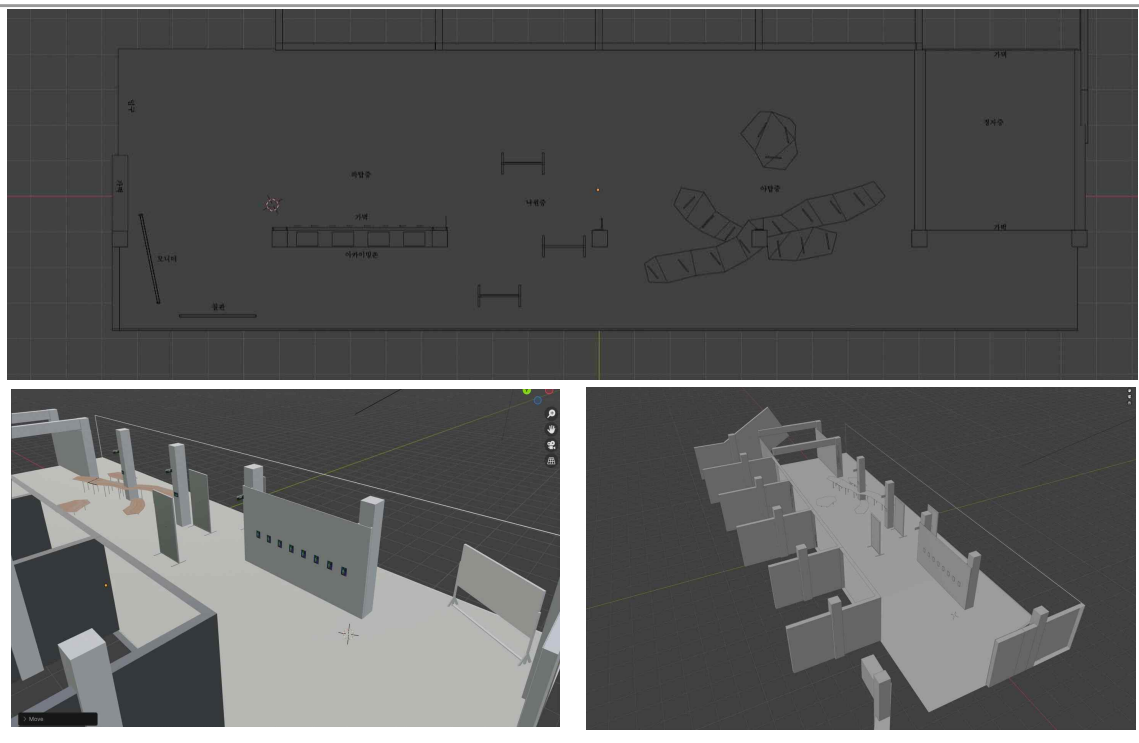
보여줍니다.
선생님과 예술가들이 함께 던진 질문에 학생들이 고민하고 생각하여 만들어낸 작품들이 한 데 모였습니다. 학교라는 공간의 제약과 경계를 넘어 예술가와 학생들이 접촉하고 상호작용하며 발생하는 예술적 경험은 이 곳 꿈꾸는 예술터에 모여 새롭게 발화하고 지역으로 스며듭니다. 학생들이 생각한 안녕을 통해 우리는 아이들의 생각을 엿보며 사회를 살아가는 우리들의 모습을 반추합니다. 아이들은 다시 여러분에게 묻습니다. 지금 우리는, 안녕한가요?

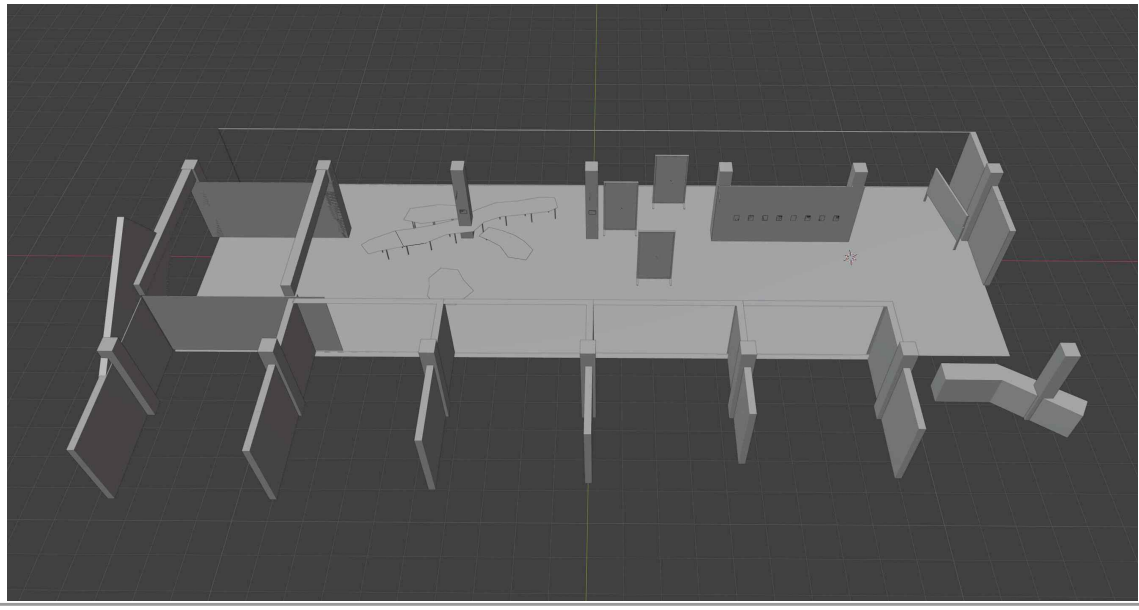
(3) 전시 계획

■ 전시 계획

- 성남문화예술교육센터 꿈꾸는예술터 1층 로비 공간 활용
- 기존에 있었던 휴게시설(쇼파), 화분, 구조물 제거
- 학교별 작품을 가장 효과적으로 전시할 수 있도록 구조물 설치
- 전면 대형 현수막 설치
- 입구 가벽 설치 : 앞면 – 전시 제목과 전시 서문
- 디지털 포스터 : 학생들이 생각하는 안녕에 대한 이야기를 영상으로 구현
- 두런두런 칠판 : 전시 관객들이 생각하는 안영에 대한 이야기 수집
- 하탑중 – 낙원중 – 야탑중 – 정자중 순서로 전시
- 하탑중 : 가벽 설치, ipad 거치대 설치하여 디지털 영상 작품 구동
- 낙원중 : 대형 아크릴 판넬 2개와 전면 전창 유리에 작품 텍스트 부착
- 야탑중 : 비정형 구조물(테이블)설치하여 작품을 올려놓거나 천정 구조물에 행잉, 조명 필요
- 정자중 : 가벽 설치하여 작품을 자석을 이용해 부착(작품(평가결과물) 은 학교로 반납해야 함. 훼손금지)
- 아카이브존 : 하탑중 가벽 뒷면, 각 학교별 활동지 비치, 디지털액자에 활동사진 영상 구동

■ 전시 설계





■ 전시 준비 및 설치

○ 전시 준비

전시 준비 회의

일시 : 2023.12.08. 13:00

장소 : 성남꿈꾸는예술터 예술가라운지

- 두런두런 전시 설계 공유 및 설계안 내용 보완
- 공사와 설치 기간, 전시기간 공유
- 꿈꾸는예술터 보유 설비 확인(목공시설)
- 꿈꾸는예술터 기자재 확인(아이패드, 조명, 대형TV, 칠판 등)
- 전시 기간 동안 사용할 수 있는 추가 공간 확보

⇩

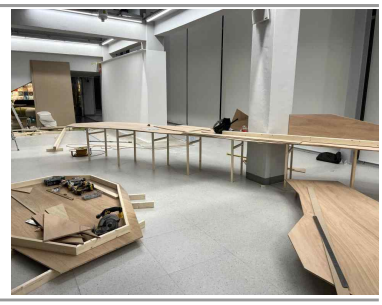
전시 공간 준비

일시 : 2023.12.10.

장소 : 성남꿈꾸는예술터 1층 공간

- 성남문화예술교육주간 – 문화예술교육박람회 이후 전시 공간 확보를 위한 정리

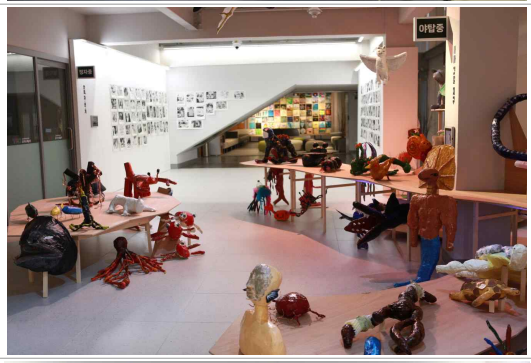
⇩

전시 공간 준비 일시 : 2023.12.11. ~ 2023.12.15. 장소 : 공간 구조물 설치	
⇩	
전시 설치 일시 : 2023.12.15. ~ 2023.12.18. 장소 : 공간 구조물 설치	

(4) 전시 운영

- 제목 : 지금 우리는, 안녕한가요?
- 일정 : 2023년 12월 19일 화요일 ~ 2024년 1월 16일 화요일 오전10시~오후6시(일요일, 월요일 휴관)
- 장소 : 성남문화예술교육센터 꿈꾸는예술터 1층 로비
- 전시 전경

그만, 힘들어하지 마
그럴 수도 있지


아맙송

아맙송

아카이브

■ 시사점

- 프로젝트 종료 후 전시 준비하는 기간이 짧아 준비에 어려움이 있었음
- 매년 연말이 되면 우리 지역사회 곳곳에서는 수많은 문화예술교육 현장의 결과와 의미를 공유하고, 더 나은 내일을 위해 고민하는 여러 개의 공연과 전시, 담론의 장이 열림
- 꿈꾸는예술터에서도 많은 성과 공유회와 연말 모임이 있어, 방문자들이 관람객으로 연결되는 효과를 볼 수 있었음
- 많은 성과공유회가 동시에 열려 전시와 공연에 대한 피로도가 존재하므로 시기적인 고려 또한 필요함
- 꿈꾸는예술터를 어엿한 전시장으로 탈바꿈할 수 있음을 증명하는 좋은 사례임
- 4개의 학교에서 각각 운영된 프로젝트를 한 곳에 모아 놓음으로써 사업을 총체적으로 이해하고 파악할 수 있음
- 중학생 청소년들의 사회를 바라보는 관점을 공유할 수 있었으며, 많은 사람들이 공감하는 주제를 통해서 지역의 이슈를 지역민들과 공유의 장을 마련함
- 아카이브 존의 활동지와 활동영상을 통해서 학생들이 어떻게 주제를 해석하고 예술적 사고를 할 수 있었는지 엿볼 수 있어서 좋았음

(5) 전시 홍보

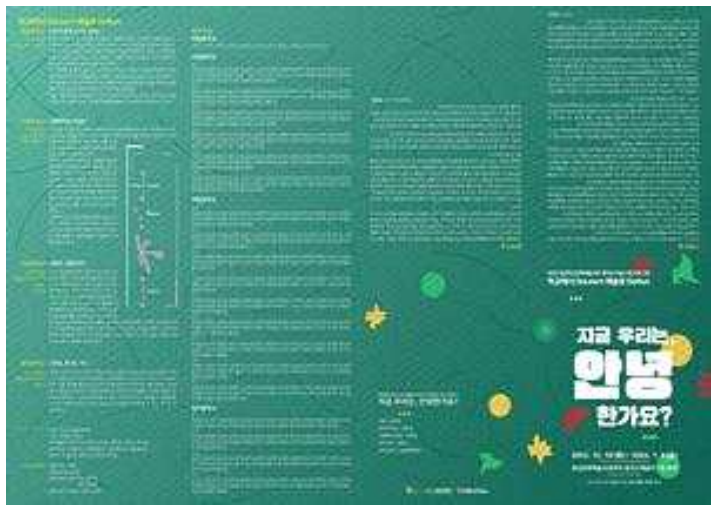
■ 전시 포스터_A2size

■ 전시 포스터 부착_지역 공공기관 게시판

■ 대형 현수막_3m×4m_꿈꾸는예술터 입구 정면 설치

■ 전시 리플릿_A2size 양면_참여 학교 배포 및 로비 안내데스크 비치

(앞면)



(뒷면)

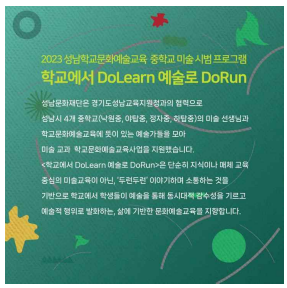
■ 온라인 웹배너

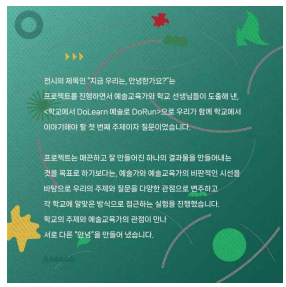
■ 온라인 홍보_홈페이지 SNS 공유 및 메신저 활용

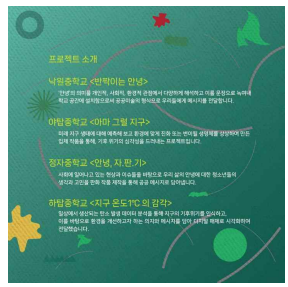
- 성남꿈꾸는예술터 홈페이지
- https://www.snarte.or.kr/user/board/view.php?sq=460&board_code=notice&search=

- 두런두런 인스타그램
- https://www.instagram.com/sndolearndoun/

- 성남꿈꾸는예술터 인스타그램
- https://www.instagram.com/sn_snarte/?img_index=1







■ 기사 홍보

매체	보도일	기사제목	기사링크
매일일보	2023.12.21.	성남문화재단, 중학교 미술 시범 프로젝트 전시	https://www.m-i.kr/news/articleView.html?idxno=1077957
인천일보	2023.12.21.	성남문화재단, 중학교 미술 시범 프로젝트 전시	https://www.incheonilbo.com/news/articleView.html?idxno=1226635
전국매일신문	2023.12.21.	성남문화재단 '중학교 미술 시범 프로젝트 전시' 내년 1월 5일까지 개최	https://www.jeonmae.co.kr/news/articleView.html?idxno=1002571
시민일보	2023.12.21.	성남문화재단, 중학교 미술 시범 프로젝트 전시	https://www.siminilbo.co.kr/news/newsview.php?ncode=1160290830455479
중부일보	2023.12.21.	성남문화재단, 내달 5일까지 '학교에서 두런 예술에서 두런' 프로젝트 결과물 전시	http://www.joongboo.com/news/articleView.html?idxno=363627245
경기신문	2023.12.21.	성남의 청소년들이 미술로 묻는다 “지금 당신은, 안녕한가요?”	https://www.kgnews.co.kr/news/article.html?no=775451
경인매일	2023.12.21.	성남문화재단, 중학교 미술 시범 프로젝트 전시	https://www.kmaeil.com/news/articleView.html?idxno=431723
신아일보	2023.12.21.	성남문화재단, 중학교 미술 시범 프로젝트 전시	https://www.shinailbo.co.kr/news/articleView.html?idxno=1804445
아주경제	2023.12.21.	성남문화재단, 내달 5일까지 성남문화예술교육센터에서 중학교 미술 시범 프로젝트 전시	https://www.ajunews.com/view/20231221103925946
세계타임즈	2023.12.21.	성남문화재단, 중학교 미술 시범 프로젝트 결과물 전시	https://www.thesegye.com/news/view/1065587784810936
중부시사신문	2023.12.21.	성남문화재단, 중학교 미술 시범 프로젝트 전시	http://www.gninews.co.kr/mobile/article.html?no=467341
비전21뉴스	2023.12.21.	성남문화재단, 중학교 미술 시범 프로젝트 전시	http://www.vision21.kr/news/article.html?no=319112
경인종합일보	2023.12.21.	성남문화재단, 중학교 미술 시범 프로젝트 전시	https://www.jonghapnews.com/news/articleView.html?idxno=419036
새한일보	2023.12.21.	성남문화재단,“지금 당신은, 안녕한가요?” 프로젝트 전시	https://www.shilbo.kr/news/articleView.html?idxno=222743
일간경기	2023.12.21.	청소년 미술로 묻다 “지금 당신 안녕한가요?”	https://www.1gan.co.kr/news/articleView.html?idxno=234036
분당신문	2023.12.21.	성남문화재단, 중학교 미술 시범 프로젝트 전시 ... 성남문화예술교육센터 1층 로비	https://www.bundangnews.co.kr/45922
광교신문	2023.12.21.	성남문화재단, 중학교 미술 시범 프로젝트 ‘학교에서 두런(DOLearn) 예술로 두런(DORun)’ 전시	https://www.kgnews.net/news/articleView.html?idxno=313262
KUB 우리방송뉴스	2023.12.21.	성남문화재단, 중학교 미술 시범 프로젝트 전시	http://www.wooritvnews.com/news/articleView.html?idxno=437892

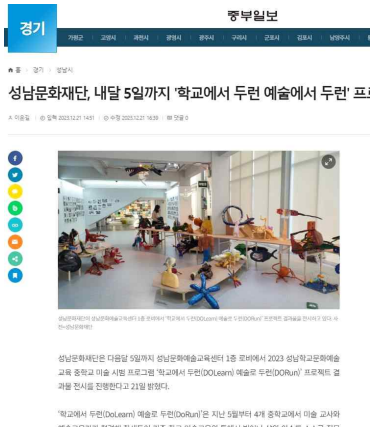
아이사뉴스통신	2023.12.21.	성남의 청소년들이 미술로 묻는다“지금 당신은, 안녕한가요?” 성남문화재단, 중학교 미술 시범 프로젝트 전시	https://www.anewsa.com/detail.php?number=2861361&thread=09
일간투데이	2023.12.21.	성남문화재단, 중학교 미술 시범 프로젝트 전시	https://www.dtoday.co.kr/news/articleView.html?idxno=631455
탑뉴스투데이	2023.12.21.	성남의 청소년들이 미술로 묻는다“지금 당신은, 안녕한가요?”	http://www.topnewstoday.co.kr/h/contentxxx.html?code=newsbd&idx=260659&hmidx=2
온라라타임즈	2023.12.21.	성남의 청소년들이 미술로 묻는다“지금 당신은, 안녕한가요?”	http://www.onaratimes.kr/h/contentxxx.html?code=newsbd&idx=363750&hmidx=8
기호일보	2023.12.22.	성남문화재단, 중학교 미술 프로젝트 ‘학교에서 두런 예술로 두런’ 결과물 전시	https://www.kihoilbo.co.kr/news/articleView.html?idxno=1064483

매일일보(2023.12.21.)

인천일보(2023.12.21.)

전국매일신문(2023.12.21.)

시민일보(2023.12.21.)



중부일보(2023.12.21.)

경기신문(2023.12.21.)

다) 학교에서 DoLearn 예술로 DoRun 성과 공유회 운영

(1) 개요

■ 제목 : 두런두런 공유회

■ 일시 : 2023년 12월 26일 화요일 오후5시

■ 장소 : 성남문화예술교육센터 꿈꾸는예술터 1층 로비

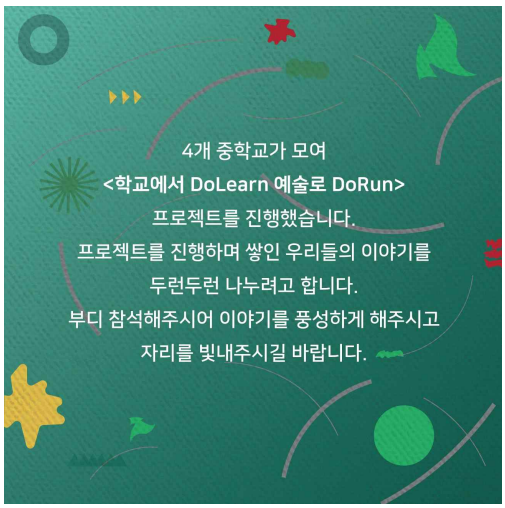
■ 목적 : 참여자 간 교류 및 경험 공유를 통해 교육 프로그램에 대한 평가내용과 주요 시사점을 도출하여 향후 기획·운영에 참조

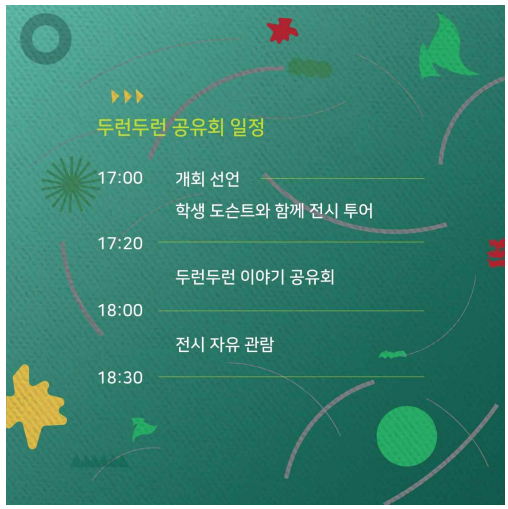
■ 참여자 : 성남문화재단, 성남교육지원청, 참여학교 교사와 학생, 예술교육가, 성남시의원, 지역주민 등 50여명 참여

■ 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‘	▪ 인사말씀 : 문화재단 대표이사
17:27	13‘	▪ 축하말씀 : 내빈 – 시의원, 교장(교감), 장학사
17:40	30‘	▪ 참여 체험 공유 – 사회 : 권재중(교사), 조은하(예술교육가) – 프로그램 참여 학생, 교사, 예술교육가의 체험 공유
18:10	5‘	▪ 주요 시사점 정리 : 권재중, 조은하

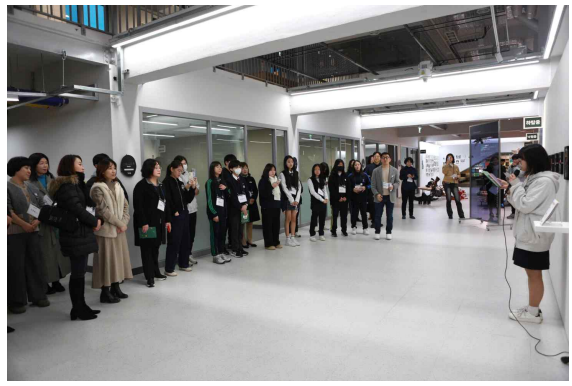
(2) 홍보물_성과 공유회 초대장 SNS 업로드 및 메신저 공유





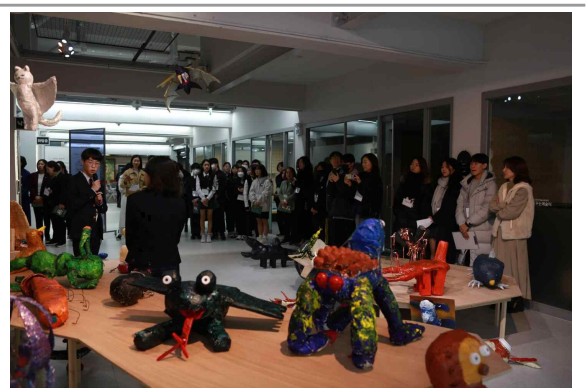
(3) 성과 공유회 현장

내빈 인사



하탑중 참여 학생 도슨트

낙원중 참여 학생 도슨트



야탑중 참여 학생 도슨트

정자중 참여 학생 도슨트

두런두런 공유회

두런두런 공유회

두런두런 공유회

기념촬영

기념촬영

■ 시사점

- ○ ‘성과 공유회’는 다른 말로 ‘결과 공유회’라하며, 최근에는 과정 중심의 교육을 강조하기 위해 ‘과정 공유회’, ‘성취 공유회’ 또는 참여자 중심의 교육을 강조하기 위해 ‘성장 공유회’라고도 함
- ○ 성과 공유회를 통해서 프로그램 실행 과정, 프로그램의 내용, 프로그램 결과, 개선 사항 등 프로그램의 성장과 확장을 위한 현장의 이야기를 수렴할 수 있음
- ○ 프로그램의 종류나 예산 규모에 따라 프로그램의 마지막 차시에 참여자 중심으로 과정과 작품, 소감을 중심으로 운영할 수 있으며, 4개의 학교의 결과물을 모아 전시나 형태로 프로젝트의 성과를 공유하면서 참여자뿐만 아니라 교사, 예술교육가, 기획자, 관계자 등이 모두 함께하는 공유의 장을 마련함
- ○ 성과 공유회에 별도의 체험 프로그램을 운영하지는 않았지만, 참여자 등이 함께 이야기할 수 있는 라운드 테이블 자리를 마련하여 문화예술교육의 성과와 가치를 이야기함
- ○ 참여자 학생들이 직접 작품을 소개하는 학생 도슨트 운영으로 관람객이 전시설명에 집중할 수 있도록 함
- ○ 프로젝트의 개선 사항 보다는 성과에 집중한 현장의 이야기를 들을 수 있었으며, 공유회 진행에 있어서 발표자의 이야기의 의미를 해석하고 정리하는 멘트가 부족했음
- ○ 지역의 인사들을 포함한 많은 관계가자 참여했으나, 학부모 참여가 없음이 아쉬움. 각 학교의 학부모회에 적극적인 홍보가 필요함
- ○ 성과 공유회 이후, 조금 더 차분하고 진지하게 다시 이 내용을 정리하는 합평회가 필요하다고 판단됨

라) 학교에서 DoLearn 예술로 DoRun 만족도 조사

(1) 만족도 조사

■ 만족도 조사 과정

- ○ 타사업 만족조 조사 질문을 바탕으로 기본 질문지 작성
- ○ 사업 참여 예술교육가에게 공유하여 의견 반영하여 수정
- ○ 사업 참여 교사에게 공유하여 의견 반영하여 수정
- ○ 학교별 링크 교사에게 전달
- ○ 교사는 가정통신문으로 작성하여 참여 학생에게 공유
- ○ 학생 만족도 조사 답변
- ○ 학생 만족도 조사 결과 참여 교사와 예술교육가에 공유

■ 만족도 조사 질문

- ○ 만족도 조사 질문은 공통으로 구성되었으나 낙원중학교의 경우 예술교육가가 협력수업하지 않아서 해당질문은 수정, 생략되었음

안녕하십니까?
이 조사는 2023년 성남문화재단과 함께 □□중학교에서 진행된 “학교에서 DoLearn 예술로 DoRun” 프로그램에 참여하는 학생들을 대상으로 교육 만족도를 평가하고, 다양한 의견을 모아서 다음 교육프로그램을 진행하는데 도움이 되고자합니다. 이 설문지를 보고 생각하고 느끼는 대로 솔직하게 답해 주시기 바랍니다.

문항	질문	답변
1	'지금 우리는, 안녕한가요?' 주제의 수업활동을 통해 (나, 환경, 사회문제 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
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
3	이 프로젝트(혹은 이 수업활동)의 결과물 완성 후 느낀 감정은?(복수선택 가능)	성취감 해방감 만족감 아쉬움 좌절감
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
5	이 프로젝트의 '예술교육가'와 함께한 미술 수업 활동에서 흥미롭거나 새롭다고 느낀 점은?(복수선택 가능)	주제에 대한 나의 생각을 펼치는 과정 표현기법의 전문성 예술교육가와의 소통 및 피드백 완성된 작품 기타
6	이 프로젝트의 수업횟수 및 시간이 적당하다고 생각한다.	5. 매우 그렇다 4. 조금 그렇다

		3. 보통이다
		2. 그렇지 않다
		1. 전혀 그렇지 않다
6-1	그렇지 않다면 적당하다고 생각하는 수업 횟수 및 시간은?	
7	<프로그램 명> 수업 활동을 통해 참여한 '학교에서 DoLearn 예술로 DoRun' 프로젝트는 전반적으로 만족스럽다.	5. 매우 그렇다
		4. 조금 그렇다
		3. 보통이다
		2. 그렇지 않다
		1. 전혀 그렇지 않다
8	기회가 된다면 새로운 주제로 다시 참여하고 싶고, 다른 학생도 이 프로젝트를 함께했으면 좋겠다.	5. 매우 그렇다
		4. 조금 그렇다
		3. 보통이다
		2. 그렇지 않다
		1. 전혀 그렇지 않다
주관식1	좋았던 점이나 개선이 필요한 사항에 대해 자유롭게 적어주세요.	
주관식2	내가 생각하는 '안녕'은 무엇인지 자유롭게 적어주세요.	

■ 만족도 조사 응답률

- ○ 만족도 조사 응답률이 저조한 편
- ○ 프로그램 운영 종료가 빠른 정자중은 응답률이 높은 반면, 프로그램 종료일이 늦은 학교는 응답률이 저조함
- ○ 학년말 시스템으로 교사 업무가 바쁘고, 학생과 만나서 만족도조사를 설명하고 참여를 독려할 수 있는 기회가 없음
- ○ 프로그램 운영 기획에 있어 만족도 조사 시기도 고려할 필요가 있음

참여학교	참여자수	응답자수	응답비율
낙원중	194명	70명	36%
야탑중	273명	43명	16%
정자중	113명	96명	85%
하탑중	8명	5명	63%
합계	588명	214명	36%

■ 낙원중학교 만족도 조사 결과(객관식 질문)

문항	질문	답변	응답자 수	
1	'지금 우리는, 안녕한가요?' 주제의 수업활동을 통해 (나, 환경, 사회문제 등) 공공성 있는 주제를 다시 생각해 볼 수 있는 기회가 되었다.	5. 매우 그렇다	34명	48.6%
		4. 조금 그렇다	12명	17.1%
		3. 보통이다	17명	24.3%
		2. 그렇지 않다	4명	5.7%
		1. 전혀 그렇지 않다	3명	4.3%
2	이 프로젝트를 통해 나의 생각을 미술 작품으로 표현하는 과정이 흥미로웠다.	5. 매우 그렇다	37명	52.9%
		4. 조금 그렇다	10명	14.3%
		3. 보통이다	15명	21.4%
		2. 그렇지 않다	7명	10%
		1. 전혀 그렇지 않다	1명	1.4%
3	이 프로젝트(혹은 이 수업활동)의 결과물 완성 후 느낀 감정은?(복수선택 가능)	성취감	34명	48.6%
		해방감	15명	21.4%
		만족감	41명	58.6%
		아쉬움	13명	18.6%
		좌절감	9명	12.9%
4	이 프로젝트에서 '도서관선생님'와 함께한 미술 작업은 흥미로웠다.(또는 새로운 경험이 되었다.)	5. 매우 그렇다	36명	51.4%
		4. 조금 그렇다	11명	15.7%
		3. 보통이다	18명	25.7%
		2. 그렇지 않다	3명	4.3%
		1. 전혀 그렇지 않다	2명	2.9%
5	이 프로젝트의 수업횟수 및 시간이 적당하다고 생각한다.	5. 매우 그렇다	40명	57.1%
		4. 조금 그렇다	10명	14.3%
		3. 보통이다	17명	24.3%
		2. 그렇지 않다	2명	2.9%
		1. 전혀 그렇지 않다	1명	1.4%
6	문장을 만들고 레터링을 설치를 하는 활동을 통해 참여한 '학교에서 DoLearn 예술로 DoRun' 프로젝트는 전반적으로 만족스럽다.	5. 매우 그렇다	37명	53.6%
		4. 조금 그렇다	10명	14.5%
		3. 보통이다	16명	23.2%
		2. 그렇지 않다	5명	7.2%
		1. 전혀 그렇지 않다	1명	1.4%
7	기회가 된다면 새로운 주제로 다시 참여하고 싶고, 다른 학생도 이 프로젝트를 함께했으면 좋겠다.	5. 매우 그렇다	35명	50%
		4. 조금 그렇다	10명	14.3%
		3. 보통이다	20명	28.6%
		2. 그렇지 않다	4명	5.7%
		1. 전혀 그렇지 않다	1명	1.4%

■ 야탑중학교 만족도 조사 결과(객관식 질문)

문항	질문	답변	응답자 수	
1	'지금 우리는, 안녕한가요?' 주제의 수업활동을 통해 (나, 환경, 사회문제 등) 공공성 있는 주제를 다시 생각해 볼 수 있는 기회가 되었다.	5. 매우 그렇다	21명	48.8%
		4. 조금 그렇다	12명	27.9%
		3. 보통이다	5명	11.6%
		2. 그렇지 않다	0명	0%
		1. 전혀 그렇지 않다	5명	11.6%
2	이 프로젝트를 통해 나의 생각을 미술 작품으로 표현하는 과정이 흥미로웠다.	5. 매우 그렇다	21명	48.8%
		4. 조금 그렇다	11명	25.6%
		3. 보통이다	5명	11.6%
		2. 그렇지 않다	0명	0%
		1. 전혀 그렇지 않다	6명	14%
3	이 프로젝트(혹은 이 수업활동)의 결과물 완성 후 느낀 감정은?(복수선택 가능)	성취감	25명	58.1%
		해방감	8명	18.6%
		만족감	19명	44.2%
		아쉬움	10명	23.3%
		좌절감	5명	11.6%
4	이 프로젝트에서 '예술교육가'와 함께 한 미술 작업은 흥미로웠다.(또는 새로운 경험이 되었다.)	5. 매우 그렇다	24명	55.8%
		4. 조금 그렇다	8명	18.6%
		3. 보통이다	5명	11.6%
		2. 그렇지 않다	1명	2.3%
		1. 전혀 그렇지 않다	5명	11.6%
5	이 프로젝트의 '예술교육가'와 함께한 미술 수업 활동에서 흥미롭거나 새롭다고 느낀 점은?(복수선택 가능)	주제에 대한 나의 생각을 펼치는 과정	27명	62.8%
		표현기법의 전문성	11명	25.6%
		예술교육가와의 소통 및 피드백	7명	16.3%
		완성된 작품	13명	30.2%
		기타	5명	9.3%
6	이 프로젝트의 수업횟수 및 시간이 적당하다고 생각한다.	5. 매우 그렇다	18명	41.9%
		4. 조금 그렇다	9명	20.9%
		3. 보통이다	11명	25.6%
		2. 그렇지 않다	3명	7%
		1. 전혀 그렇지 않다	2명	4.7%
7	입체 조형작품 만들기 활동을 통해 참여한 '학교에서 DoLearn 예술로 DoRun' 프로젝트는 전반적으로 만족스럽다.	5. 매우 그렇다	23명	53.5%
		4. 조금 그렇다	11명	25.6%
		3. 보통이다	3명	7%
		2. 그렇지 않다	1명	2.3%
		1. 전혀 그렇지 않다	5명	11.6%
8	기회가 된다면 새로운 주제로 다시 참여하고 싶고, 다른 학생도 이 프로젝트를 함께했으면 좋겠다.	5. 매우 그렇다	22명	51.2%
		4. 조금 그렇다	10명	23.3%
		3. 보통이다	4명	9.3%
		2. 그렇지 않다	1명	2.3%
		1. 전혀 그렇지 않다	6명	14%

■ 정자중학교 만족도 조사 결과(객관식 질문)

문항	질문	답변	응답자 수	
1	'지금 우리는, 안녕한가요?' 주제의 수업활동을 통해 (나, 환경, 사회문제 등) 공공성 있는 주제를 다시 생각해 볼 수 있는 기회가 되었다.	5. 매우 그렇다	33명	34.4%
		4. 조금 그렇다	31명	32.3%
		3. 보통이다	17명	17.7%
		2. 그렇지 않다	7명	7%
		1. 전혀 그렇지 않다	8명	8%
2	이 프로젝트를 통해 나의 생각을 미술 작품으로 표현하는 과정이 흥미로웠다.	5. 매우 그렇다	42명	43.8%
		4. 조금 그렇다	27명	28.1%
		3. 보통이다	14명	14.6%
		2. 그렇지 않다	7명	7.3%
		1. 전혀 그렇지 않다	6명	6.3%
3	이 프로젝트(혹은 이 수업활동)의 결과물 완성 후 느낀 감정은?(복수선택 가능)	성취감	52명	54.2%
		해방감	12명	12.5%
		만족감	52명	54.2%
		아쉬움	27명	28.1%
		좌절감	6명	6.3%
4	이 프로젝트에서 '예술교육가'와 함께 한 미술 작업은 흥미로웠다.(또는 새로운 경험이 되었다.)	5. 매우 그렇다	39명	40.6%
		4. 조금 그렇다	29명	30.2%
		3. 보통이다	17명	17.7%
		2. 그렇지 않다	8명	8.3%
		1. 전혀 그렇지 않다	3명	3.1%
5	이 프로젝트의 '예술교육가'와 함께한 미술 수업 활동에서 흥미롭거나 새롭다고 느낀 점은?(복수선택 가능)	주제에 대한 나의 생각을 펼치는 과정	40명	41.7%
		표현기법의 전문성	54명	56.3%
		예술교육가와의 소통 및 피드백	26명	27.1%
		완성된 작품	37명	38.5%
		기타	2명	2%
6	이 프로젝트의 수업횟수 및 시간이 적당하다고 생각한다.	5. 매우 그렇다	32명	33.3%
		4. 조금 그렇다	29명	30.2%
		3. 보통이다	21명	21.9%
		2. 그렇지 않다	10명	10.4%
		1. 전혀 그렇지 않다	4명	4.2%
7	지판화 수업 활동을 통해 참여한 '학교에서 DoLearn 예술로 DoRun' 프로젝트는 전반적으로 만족스럽다.	5. 매우 그렇다	39명	41.1%
		4. 조금 그렇다	35명	36.8%
		3. 보통이다	11명	11.6%
		2. 그렇지 않다	9명	9.5%
		1. 전혀 그렇지 않다	1명	1.1%
8	기회가 된다면 새로운 주제로 다시 참여하고 싶고, 다른 학생도 이 프로젝트를 함께했으면 좋겠다.	5. 매우 그렇다	43명	44.8%
		4. 조금 그렇다	26명	27.1%
		3. 보통이다	18명	18.8%
		2. 그렇지 않다	5명	5.2%
		1. 전혀 그렇지 않다	4명	4.2%

■ 하탑중학교 만족도 조사 결과(객관식 질문)

문항	질문	답변	응답자 수	
1	'지금 우리는, 안녕한가요?' 주제의 수업활동을 통해 (나, 환경, 사회문제 등) 공공성 있는 주제를 다시 생각해 볼 수 있는 기회가 되었다.	5. 매우 그렇다	4명	80%
		4. 조금 그렇다	0명	0%
		3. 보통이다	0명	0%
		2. 그렇지 않다	0명	0%
		1. 전혀 그렇지 않다	1명	20%
2	이 프로젝트를 통해 나의 생각을 미술 작품으로 표현하는 과정이 흥미로웠다.	5. 매우 그렇다	2명	40%
		4. 조금 그렇다	1명	20%
		3. 보통이다	1명	20%
		2. 그렇지 않다	1명	20%
		1. 전혀 그렇지 않다	0명	0%
3	이 프로젝트(혹은 이 수업활동)의 결과물 완성 후 느낀 감정은?(복수선택 가능)	성취감	3명	60%
		해방감	2명	40%
		만족감	3명	60%
		아쉬움	4명	80%
		좌절감	0명	0%
4	이 프로젝트에서 '예술교육가'와 함께 한 미술 작업은 흥미로웠다.(또는 새로운 경험이 되었다.)	5. 매우 그렇다	2명	40%
		4. 조금 그렇다	2명	40%
		3. 보통이다	0명	0%
		2. 그렇지 않다	0명	0%
		1. 전혀 그렇지 않다	1명	20%
5	이 프로젝트의 '예술교육가'와 함께한 미술 수업 활동에서 흥미롭거나 새롭다고 느낀 점은?(복수선택 가능)	주제에 대한 나의 생각을 펼치는 과정	3명	60%
		표현기법의 전문성	0명	0%
		예술교육가와의 소통 및 피드백	4명	80%
		완성된 작품	1명	20%
		기타	0명	0%
6	이 프로젝트의 수업횟수 및 시간이 적당하다고 생각한다.	5. 매우 그렇다	4명	80%
		4. 조금 그렇다	1명	20%
		3. 보통이다	0명	0%
		2. 그렇지 않다	0명	0%
		1. 전혀 그렇지 않다	0명	0%
7	디지털 드로잉 작품 활동을 통해 참여한 '학교에서 DoLearn 예술로 DoRun' 프로젝트는 전반적으로 만족스럽다.	5. 매우 그렇다	3명	60%
		4. 조금 그렇다	2명	40%
		3. 보통이다	0명	0%
		2. 그렇지 않다	0명	0%
		1. 전혀 그렇지 않다	0명	0%
8	기회가 된다면 새로운 주제로 다시 참여하고 싶고, 다른 학생도 이 프로젝트를 함께했으면 좋겠다.	5. 매우 그렇다	3명	60%
		4. 조금 그렇다	1명	20%
		3. 보통이다	0명	0%
		2. 그렇지 않다	1명	20%
		1. 전혀 그렇지 않다	0명	0%

■ 좋았던 점이나 개선 점

운영교	분류	내용
정자중	재료	▪ 더욱 많은 재료가 있었으면 좋겠다. ▪ 준비물들이 적은 것 같다고 느꼈다.
	주제와 사고	▪ 나에 대해서 생각해볼 수 있는 시간이 있어서 좋았다. ▪ 다른 선생님들과 함께 미술활동을 하고 주제를 선택하는 과정에서 도와주셨던 것이 기억에 남습니다. ▪ 자신이 생각한 주제로 판화를 꾸며 찍어내었을 때 완성본을 보면 뿌듯함을 느낄 수 있어 좋았다. ▪ 내 생각을 펼칠 수 있었다. ▪ 아이디어를 생각해볼 수 있어서 좋았다 ▪ 시간을 너무 오래 끌었고 주제가 조금 더 흥미로웠다.
	방식	▪ 새로운 방식의 수업이여서 재미있었다. ▪ 이론만 배우는 게 아니라 직접 참여할 수 있어서 좋은 경험이 되고 재미있었다. ▪ 앞으로도 이렇게 수업 해주세요. ▪ 내가 체험할 수 있어서 좋았다. ▪ 친구들 작품 보는 게 재밌다. ▪ 전체적으로 다 좋았고, 마지막에 친구들과 작품을 비교하는 시간이 있으면 더 좋았을 것 같다. ▪ 이론수업 그만 좀 잠 많이 옴
	매체	▪ 이번 미술 시간에서 판화기법에 대해 자세히 알게 된 것 같다. 직접 판화를 제작하고 찍으면서 흥미를 느끼고 새롭게 알게 된 판화가 더욱 재미가 있었던 것 같았다. ▪ 판화 제작하는 게 재밌었음 ▪ 판화 개념 공부에 도움이 되었다. ▪ 여러 가지 판화를 직접적으로 체험하고 싶다는 느낌이 들었다. ▪ 안 예쁘게 붙여도 예쁘게 찍혀 나와서 만족스러웠습니다.
	전문성	▪ 전문적으로 잘 가르쳐 주셨다. ▪ 전문 선생님들이랑 함께 지판화를 제작하고 만드는 활동을 해서 재밌었고 시험 공부에도 도움이 되어 좋았다. 완성된 작품을 보고 성취감이 들었다. 하지만 활동을 하기 전 진행했던 이론 수업에서 판화에 대한 설명이 너무 간결하고 내용이나 원리가 잘 전달되지 않았기 때문에 아쉬웠다. 다음에는 선생님께서 판화에 대한 설명을 더 자세하게 해주시고 이해하기 쉽게 해주시면 모든 학생들이 더 잘 집중하는 수업이 될 수 있을 것 같았다. ▪ 미술가랑 소통할 수 있어서 좀 새로운 관점에서 미술을 할 수 있어서 좋았다. ▪ 선생님들이 오셔서 판화에 대해 더 자세히 알고 직접 판화를 해보고 전시까지 되서 좋은 경험이었다. ▪ 살면서 해보기 드문 경험을 전문적인 예술가님과 함께 배워서 재밌고 의미있는 수업이었다. ▪ 예술 교육가 선생님과 수업을 하는 게 재미있었고, 보조 선생님들도 친절하셨다.
	수업시간	▪ 시수를 늘려주세요. ▪ 시간이 너무 짧아서 아쉬웠다. ▪ 만드는 시간이 부족해 작품의 완성도를 높이지 못한 부분이 아쉬웠다. 시간이 좀

		더 있었으면 하는 바람이다. ▪ 시간이 부족해 지판화를 제대로 찍지 못했던 것과 지판화 찍는 연습시간이 부족해 아쉬웠지만 지판화를 실제로 만들어 보는 것으로써 판화의 원리에 대해 이해가 쉬웠고 좋은 경험이었다. ▪ 개선할 점은 수업 횟수 늘리기와 좋았던 점은 교육하시는 선생님과의 소통이 잘되어서 좋았다.
야탑중	재료	▪ 재료가 더 좋았으면 좋겠다. ▪ 가끔 부족한 재료가 있었다. ▪ 한 팀에 인원이 적당했고 무엇보다 신문지를 주재료로 사용한 것이 신박하며 재미있게 느껴졌다. ▪ 자유로운 창작과 충분한 재료가 좋았다.
	주제와 사고	▪ 주제를 학생들이 정해서 하면 좋을 것 같다. ▪ 학생들이 흥미있는 주제를 하면 좋았을 것이라는 생각이 든다. ▪ 다양한 생각을 펼칠 수 있어서 좋았다. ▪ 상상의 나래를 맘껏 펼칠 수 있어서 좋았다. ▪ 자유롭게 생각하고 표현한 것이 좋았다. ▪ 생물을 직접 상상하고 만드는 건 처음이라서 너무 어려웠다.
	방식	▪ 친구들과 함께해서 좋았다. ▪ 색칠하는 것이 좋았다. ▪ 작품을 만들 때 전문성 있게 만들어 본 게 처음이라 너무 좋았다.
	매체	▪ 만들기에 생각보다 힘이 많이 들어 힘들었지만 재밌었습니다. ▪ 다음엔 동물이 아닌 사물로 해봐도 좋을 거 같다
	전문성	▪ 예술전문가 선생님들께서 친절히 대해주셔서 좋았습니다. ▪ 진화된 동물에 대해 생각하는 과정과 만드는 과정에서 막막한 부분이 있었는데, 그때마다 도와주셔서 잘 완성할 수 있었던 것 같다. ▪ 다른 모둠의 예를 들어주는 등 표현방법에 대해 조금 더 자세히 설명해 주셨으면 한다.
	수업시간	▪ 수업이 더 길었으면 좋았을 것 같다. ▪ 시간이 좀 더 많았으면 좋겠습니다. ▪ 시간이 부족했다.
하탑중	주제와 사고	▪ 새로운 친구들과 한 주제에 대해 소통하는 것이 즐거웠다. ▪ 중간에 주제가 바뀌어 난감했다.
	전문성	▪ 선생님께서 생각하지 못했던 생각, 아이디어 등을 떠올릴 수 있도록 여러 도움을 주셔서 좋았습니다.
	수업시간	▪ 시간이 좀 더 있었으면 하는 마음이 있다. ▪ 시간이 매우매우매우×100 부족했다.
낙원중	재료	▪ 스티커를 창문에 붙이는 게 재밌었다. ▪ 스티커 붙이는 게 너무 어려웠어요. ▪ 스티커 형식으로 주변에 장식하는 것이 흥미로웠다. ▪ 스티커가 예뻤다
	주제와 사고	▪ 삶에 대해 생각할 수 있어 좋았다. ▪ 남들에게 용기와 응원을 줄 수 있게 되었다는 점이 정말 뿌듯했다. ▪ 좋은 문구들을 읽으니 위로가 되었다.

		▪ 좋은 글귀들을 보게 되어 기분이 좋았다. ▪ 안녕이 뭔지 알 수 있었다. ▪ 일상의 안녕을 다시 한 번 생각할 수 있는 시간이었던 것 같다. ▪ 안녕의 의미에 대해 다시 생각해볼 수 있어 좋았다.
	방식	▪ 스스로 글자를 뽑아낼 수 있다는 것이 너무 좋았다. ▪ 책의 좋은 문구를 보며 정할 수 있어서 좋았다 ▪ 자유로운 수업이었던 것 같아서 너무 좋았다. ▪ 레터링을 설치하는 활동이 재미있었다.
	매체	▪ 유리창을 볼 때 마다 추억이 생각나서 좋다. ▪ 학교에 내 흔적을 남길 수 있어서 좋았습니다. ▪ 학교가 예뻐져서 좋았다. ▪ 내가 만든 글귀가 실제로 스티커로 만들어졌고 그걸 붙이니 성취감을 느낄 수 있어서 좋았다.
	참신성	▪ 생각보다 새로운 활동이라서 신기했다 ▪ 다 좋았고 새로운 경험이여서 재밌었어요.
	수업시간	▪ 너무 시간이 길어요.

4. 결론 및 제언

가. 지역사회와 함께하는 학교문화예술교육

학교문화예술교육은 지역과 학교가 함께 발맞춰야 함. 학교가 지역의 특성을 반영한 새로운 시대를 향한 전환을 시도한다면, 학교 문화예술교육도 함께 변화하여야 함. 학교의 개혁이 학생들의 삶 속에서 창조적인 에너지를 회복하는 방향으로 나가도록 예술교육이 핵심적인 역할을 해야 함.
사회 변화에 대응하기 위한 문화예술교육의 논의는 '다각화'로 귀결되고 있음. 환경이 바뀜에 따라 이전의 활동 영역이나 범위를 넘어선 변화를 추구해야 함. 사회와 교육 환경이 변화함에 따라 예술교육가 파견의 방식과는 다른 새로운 형태로 학교문화예술교육의 지평을 확장하고 자생력과 안정성을 키워야 함

나. 네트워크 중심의 학교문화예술교육

학교문화예술교육의 다양한 주체들이 존재하고 이들이 만나 교류하고 협력할 수 있는 네트워크 중심의 프로젝트로 진행될 수밖에 없음. 성남문화재단은 기존의 학교문화예술교육네트워크 운영을 통해서 성남문화예술교육센터-성남청소년재단-경기도성남교육지원청의 협력구조가 매우 단단하게 유지되고 있음. 이를 기반으로 교과연계 교육연극사업'과 '찾아가는 문화예술교육', '찾아오는 문화예술교육'을 비롯하여 2023년에는 '초등 목공 프로램'과 '에듀테크 교원연수', '공유학교 파일럿 프로그램'과 '청소년 융복합 문화예술교육' 등을 운영함
각 주체가 추구하는 변화를 공유하고 세부적인 목적을 세우는 과정이 요구됨 목적이 분명해야 협업이 이루어짐. 주체들 간의 신뢰를 바탕으로 정기적인 실무모임을 통해서 현장의 현황을 공유하고 지향점을 함께하며 새로운 실험과 시도를 지속해야할 것임.

다. 전문가가 운영하는 학교문화예술교육

행정조직의 순환보직의 문제에서 벗어나 10여년 동안 학교문화예술교육을 담당하고 있는 실무자를 통해서 빠르게 학교문화예술교육의 현황과 현장을 파악할 수 있었음. 예술과 문화예술교육에 많은 경험과 자기 철학이 분명한 기획자를 따로 두어 사업의 목적과 지향점 설정하고 유지할 수 있었음. 문화예술교육 실천 역량을 파악하고 개선하고자 하는 의지를 가진 교사와 함께하여 각자의 전문영역에서 능력을 발휘할 수 있었음
하지만 차년도 사업에서 학교교사의 변화, 프리렌서라고 불리는 방랑자 예술교육가로 워킹구릅이 구성된다면 단기간의 성장을 불가능할 것으로 판단됨. 각각의 구성원이 전문가로 성장할 수 있도록 1년 단위의 실험과 시도가 아닌 지속적인 연구와 실천이 되어야 함

라. 정책과 함께 연동하는 학교문화예술교육

국내의 문화정책과 교육정책에 대한 의미를 제고하고 지역사회와 연계한 학교 문화예술교육이 활성화됨으로써 모두가 경험할 수 있는 학교 문화예술교육 정책을 구현해야 함. 정책적 한계와는 별개로 현장에서는 학교 문화예술교육을 고민하고 개선하려는 크고 작은 실천과 움직임이 필요함.
현장에서의 이야기와 경험의 공유, 우리의 질문과 발견된 단서들의 연결로 이루어질 수 있는 온오프라인 소통의 장을 더욱 활발하게 진행하여 담론을 형성되고 이것이 정책에 반영될 수 있도록 정책 주체와의 소통도 노력해야 함

마. 보편적 학교문화예술교육

학교예술교육 인프라 구축으로 모든 학생들에게 균등한 예술교육을 제공할 수 있도록 해야 함. 초등과정에 집중해 있는 문화예술교육의 기회를 중등으로 확장하고 확산할 필요가 있음. 중등의 학교의 시스템 상 문화예술교육이 자리 잡는 것이 쉽지 않음. 다양한 형태의 문화예술교육 방법론을 연구하고 현장에 맞게 실험하여 공교육 내 예술교육의 기회를 확대할 수 있도록 지원해야 함

바. 예술의 기능을 실천하는 학교문화예술교육

코로나 19 이후 국민의 우울감 및 정신건강의 악화와 사회적 거리두기 등에 따른 국민의 사회적 고립감 심화로 인하여 문화예술교육의 심리 · 사회적 역할 확대 필요함. 학생들의 삶과 연계한 문화예술교육을 통해서 예술교육 경험 확장이 필요함.
예술을 통해 동시대적 감수성을 키우고, 예술로 발화하는 지역의 청소년이 감성과 생각을 공유할 수 있는 교류의 장 마련해야 함

<참고문헌>

- 문화체육관광부. (2023). 제2차 문화예술교육 종합계획(2023~2027). 문화체육관광부.
- 김성하 외. (2023). 경기도 문화예술교육 기본계획('23~'27). 경기문화재단
- 김태희 외. (2022). 2022 경기도 문화예술교육 현황조사 보고서. 경기문화재단.
- 이현경 외. (2017). 문화예술분야 협력수업(Co-teaching) 내실화를 위한 지원 방안.
- 서울특별시교육청교육연구정보원 교육정책연구소.
- 교육부. (2021). 2022 개정 교육과정 추진계획 발표. **문화예술교육정책동향(2021-01)**. 한국문화예술교육진흥원 지식정보R&D센터.
- 교육부. (2023). AI 디지털교과서로 1:1 맞춤 교육시대 연다. **문화예술교육정책동향(2023-06).** 한국문화예술교육진흥원 지식정보R&D센터.
- 유네스코. (2023). 인공지능:인공지능 기반 모델에 대한 유네크코 정책 보고서 발간. **문화예술교육정책동향(2023-06).** 한국문화예술교육진흥원 지식정보R&D센터.
- 민경훈. (2014). 2014 학교 문화예술교육 협력수업 유형 분석 및 모델 개발 연구. 한국문화예술교육진흥원.
- 정태연 외. (2021). 2020 문화예술교육 효과분석 연구. 한국문화예술교육진흥원.
- 김선아 외. (2023). 예술로 링크(Link)를 위한 성과 맵핑. 한국문화예술교육진흥원.
- 김선아 외. (2019). 함께 만드는 수업, 협력수업 교사와 예술강사를 위한 협력수업 길라잡이. 한국문화예술교육진흥원.
- 이경석 외. (2022). 2022 학교 문화예술교육 실태조사. 한국문화예술교육진흥원
- 강동윤. (2022). 학교문화예술교육 현황과 미래. **교육동향분석, 2022(제9호)**
- 권경희. (2017). 교육과정연계 교육연극수업 실천사례연구-성남교육지원청 **교육연극사업을 중심으로. 교육연극학**, 9(20)
- 초등교육지원과. (2023). 2023 성남 문화예술교육 기본계획. 경기도성남교육지원청
- 중등교육지원과. (2023). 2023학년도 자유학기(년)제 추진 계획. 경기도성남교육지원청
- 경기도성남교육지원청. (2023). 2023 성남 특수교육 기본계획. 경기도성남교육지원청
- 융학교육정책과. (2022). 2022년 보편적 · 일상적 학교예술교육 기본계획. 경기도교육청
- 체육예술교육지원팀. (2022). 2022년도 학교예술교육 활성화 기본계획(안). 교육부
- 한국문화예술교육진흥원. (2023). 2023 매개자 협력 학교 문화예술교육 지원사업 「예술로 링크(Link)」 매개기관 공모 안내. 한국문화예술교육진흥원
- 임재춘 외. (2023) 전체적이면서 부분적인 것들의 연결. 경기문화재단

<부록>

- 두런두런 프로젝트 활동 영상 아카이브
- 두런두런 프로젝트 결과물 영상 아카이브
- 두런두런 프로젝트 운영 매뉴얼
- 참여 학생들의 안녕에 대한 이야기

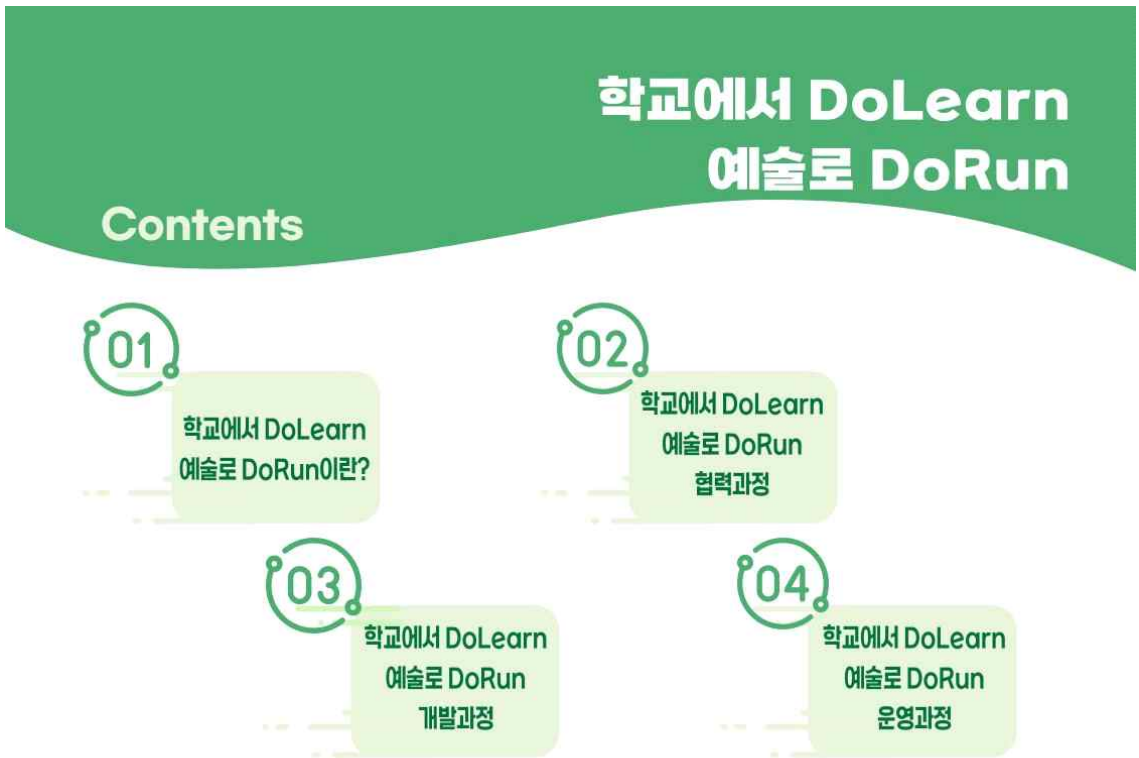
■ 두런두런 활동 영상 아카이브

학교에서 DoLearn 예술로 DoRun	
학 교 명	**영상 링크**
낙원중	https://drive.google.com/file/d/1Pg1q2Kl1M2XMFX7iatMQ-bNiIpig5brr/view?usp=sharing
야탑중	https://drive.google.com/file/d/1GhUJPYb6jLVSifZFUN-cwpSSFDAWY0a0/view?usp=sharing
정자중	https://drive.google.com/file/d/1F_DnoH7NvVLH-RKnqXDP8ssPFu8vwJnn/view?usp=sharing
하탑중	https://drive.google.com/file/d/1jFm4XBxrjTLK6HKDpbxh355tz9FcYSi2/view?usp=sharing

■ 두런두런 결과물 영상 아카이브

학교에서 DoLearn 예술로 DoRun	
학 교 명	**영상 링크**
낙원중	https://drive.google.com/file/d/1s494HqJtNpIpvWAMVnHYjzk8Eqds8Ies/view?usp=sharing
야탑중	https://drive.google.com/file/d/1EKMagyOvVE8y7GXYaAYfoFfteZcxU_D1/view?usp=sharing
정자중	https://drive.google.com/file/d/1op8r1Y12CmRXFXadNKvFfq4QwzVUFPUw/view?usp=sharing
하탑중	https://drive.google.com/drive/folders/11sBuQpCq9ShUfEbjD9ukaPIiXmD63GEP?usp=sharing

■ 두런두런 프로젝트 운영 매뉴얼



01 학교에서 DoLearn
예술로 DoRun이란

학교에서 DoLearn 예술로 DoRun

다양한 예술 장르의 예술교육가와 미술 교사 협력 프로젝트로 예술가가 사유하고 소통하는 방법으로 청소년들과 지역의 이슈를 이야기하고 예술로 구현하여, 이를 다시 지역과 이야기할 수 있는 소통의 장을 만들고자 합니다.

- 주체들 간의 협력과 소통
- 청소년의 다양한 예술적 경험
- 청소년의 주체적 활동
- 생각하고, 말하고, 실천하는 일상 속의 문화예술교육
- 새로운 미래 교육 문화 조성

01 학교에서 DoLearn
예술로 DoRun이란

학교에서 DoLearn 예술로 DoRun

학교에서 두런 예술로 두런은 '두런두런' 이야기하는 소통을 기반으로 하고
청소년들이 학교에서 DoLearn 배우고, 예술로 DoRun 실천하는
삶과 닿아있는 문화예술교육입니다.

02 학교에서 DoLearn 예술로 DoRun 협력과정

학교에서 DoLearn 예술로 DoRun

2023.05
예술가 조은하
기획자 미팅

교사 워킹그룹 구성
2023.06
미술교사 이겸림, 권재중, 현선숙, 김유진

2023.06-08
관내 4개 학교 문화예술교육 현황 및 요구조사
학교 문화예술교육 요구조사

예술교육가 매칭
2023.07-08
예술교육가 백수정, 채다영, 주효정, 조은하, 이한숙, 박근이, 이계원, 박성진

2023.08-09
미술교사-예술교육가 협력
협력 프로젝트 개발

02 학교에서 DoLearn 예술로 DoRun의 협력과정

학교에서 DoLearn 예술로 DoRun

협력주체

- 성남문화재단과 성남교육지원청의 협력 사업
- 미술 교사와 지역의 예술교육가의 협력 프로젝트

02 학교에서 DoLearn 예술로 DoRun의 협력과정

학교에서 DoLearn 예술로 DoRun

- 지역의 협력 - 지역의 자원이 협력하여 지역으로 환원하는 구조
- 중학교와의 협력 - 보편적 문화예술교육을 실현하기 위해 초등 중심의 문화예술교육을 중학교로 확장하여 실험
- 미술 교과와 문화예술교육의 협력 - 미술은 느낌과 생각을 시각적으로 표현하여 다른 사람과 소통하고 자신의 세계를 이해하며 그 시대의 문화를 기록하고 반영하기 때문에 우리는 미술 문화를 통해서 과거와 현재를 이해하고 나아가 문화 창조와 발전에 공헌한다는 미술 교과의 목적과 고유성을 강화
- 예술과 삶의 협력 - 일상에서 발견한 주제에 대해 예술적으로 발화하는 과정을 통해 사회적 이슈를 함께 이야기할 수 있는 소통의 장을 마련하고 다시 삶 속에서 반영

02 학교에서 DoLearn 예술로 DoRun의 협력과정

학교에서 DoLearn 예술로 DoRun

학교 문화예술교육 협력 매뉴얼

1. 목적 및 목표:
협력의 목적과 목표
학생들의 예술적 역량 향상, 문화예술교육의 보다 폭넓은 확산 등을 목표

2. 협력 방안:
주체 간의 협력 방안
교육 프로그램 개발, 교사 연수, 예술교육가 협업, 장비 및 자원 공유 등을 포함

3. 프로그램 개발:
프로그램 개발 단계에서의 역할과 책임
프로그램 커리큘럼 설계, 교육 자료 개발, 교육 방법론 등

4. 자원 및 장비 공유:
문화예술교육을 위해 필요한 자원과 장비의 공유 방안
학교의 교실, 필요한 교육 기자재, 재료 등

5-1. 예술교육가와 협력(선택):
예술교육가 협력에 대한 절차와 역할
예술교육가 자격 요건, 예술교육가의 선발(섭외)과 교육 방법 등

5-2. 교사 연수(선택):
교사 연수 대한 절차와 역할, 교사의 선발(섭외)과 교육 방법 등

6. 프로그램 운영:
프로그램 운영에 대한 절차와 책임
프로그램을 운영하고 평가
교육 일정 조율, 참여 학생 선발, 수업 진행 방식 등

7. 예산 및 자금:
협력 프로그램을 위한 예산 및 자금 조달 방법

8. 협력 관리:
협력 관리를 위한 절차와 책임
협력 프로젝트에 대한 의사소통 및 회의 일정, 협력 협약서 작성 등

9. 평가 및 개선:
프로그램 운영 후 함께 프로그램을 평가하고 개선하는 방안
프로그램의 성과를 평가하고 피드백을 통해 개선하는 방법

02 학교에서 DoLearn 예술로 DoRun의 협력과정

학교에서 DoLearn 예술로 DoRun

각 협력 주체의 역할

1. 교육청: 교육정책과 교육과정을 관리하고 지원하는 기관
- 문화예술교육 프로그램에 대한 정책 지침과 교육과정의 지향점 제시
- 프로그램 운영 지원
- 프로그램 개발 교사 모집 관리
- 교육 현장의 모니터링 및 평가

2. 학교: 학생들의 교육을 담당하는 공간
- 학교는 문화예술교육 프로그램을 학생들에게 제공하는 데 있어서 프로그램 운영에 참여
- 학생들의 참여 및 진행 상황을 모니터링
- 프로그램에 필요한 시설과 장비를 제공

3. 교사: 학생들의 교육을 담당하는 주체로서 프로그램의 협력 운영
- 프로그램 개발에 참여
- 프로그램의 일정을 조율
- 교육과정을 진행하고 평가

4. 문화재단: 문화예술 영역에서의 전문 지식과 자원을 보유한 기관
- 문화예술교육 프로그램 개발과 운영에 참여
- 예술교육가와 연결
- 예술 자원 및 장비를 제공하여 프로그램의 질을 향상

5. 담당자: 사업의 관리 및 운영 업무를 담당
- 문화예술교육 프로그램의 관리와 조직
- 예산 편성 및 재정 지원
- 협력 주체 간의 연결과 협조를 조정

6. 예술교육가: 예술교육가는 예술 분야에서의 전문 지식과 기술을 가진 사람
- 문화예술교육 프로그램의 개발과 실행 주도
- 예술교육가는 교사와 함께 프로그램 커리큘럼을 개발
- 학생들에게 문화예술교육 프로그램을 진행

02 학교에서 DoLearn 예술로 DoRun의 협력과정

학교에서 DoLearn 예술로 DoRun

협력의 규칙

1. 상호 존중과 평등:
- 중등교사들과 예술교육가들은 상호 존중과 평등한 관계를 유지
- 서로의 경험, 전문성, 아이디어를 존중하고 공평하게 대우

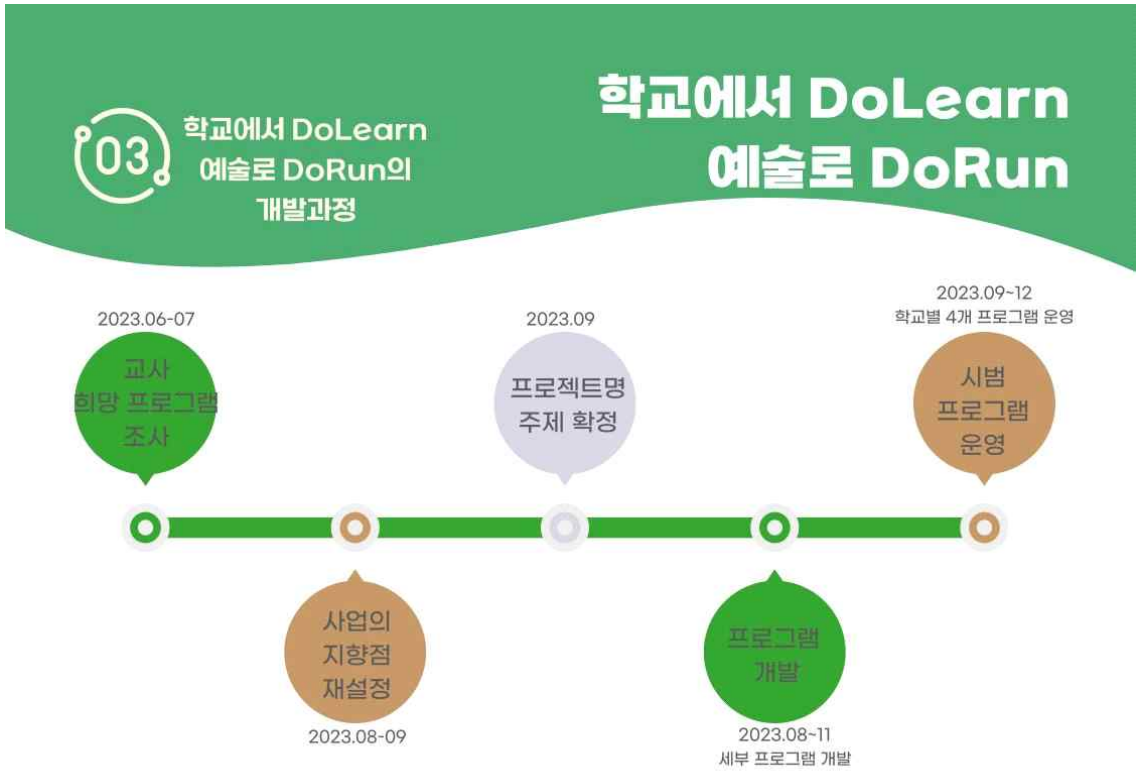
2. 목표 공유:
- 협력의 주체들은 공동으로 목표를 설정하고 공유
- 문화예술교육에 대한 목표와 목적을 명확히 정의
- 프로그램 개발을 위한 방향성을 함께 결정

3. 역할과 책임 분담:
- 각 주체들은 자신의 역할과 책임을 분명히 인지
- 교사와 예술교육가 각자의 전문성과 역할을 발휘
- 프로그램 개발에 필요한 업무를 분담하여 효율적으로 운영

4. 열린 소통과 의사결정:
- 모임 내에서의 열린 소통과 의사결정은 매우 중요
- 각 주체들은 자유롭게 아이디어와 의견
- 서로의 의견을 존중하며 합의를 이끌어내는 과정을 진행

5. 지속적인 평가와 피드백:
- 지속적인 평가와 피드백을 수렴
- 프로그램 개발 과정과 결과물을 평가
- 피드백을 통해 개선점을 도출하고 발전

6. 유연성과 적응력:
- 문화예술교육은 창의적이고 유연한 성격
- 변화에 대한 유연한 대응과 적시에 조정하는 능력이 필요



03
학교에서 DoLearn
예술로 DoRun의
개발과정
학교에서 DoLearn
예술로 DoRun

- 2023 올해의 질문

우리 삶의 안녕을 위해 성남의 청소년에게 묻습니다.

"지금 우리는, 안녕한가요?"

애석하게도 2023년 성남에는 우리의 안녕을 위협하는 여러 가지 사회적 이슈가 있었습니다. "지금 우리는, 안녕한가요?"란 주제로 내 삶의 안녕과 이웃의 안녕은 물론 최근 범인류적인 이슈인 기후와 생태환경과 평화에 대한 문제 등을 통한 지구의 안녕까지, 학교별로 서로 다른 세부 주제와 방법으로 이루어집니다.

03 학교에서 DoLearn 예술로 DoRun의 개발과정

학교에서 DoLearn 예술로 DoRun

- 2023 올해의 대답

우리 삶의 안녕을 위해 성남의 청소년이 질문에 답합니다.

"지금 우리는, 안녕한가요?"

정자중학교는 <안녕, 자.판.기>로 우리의 안녕을 이야기합니다.

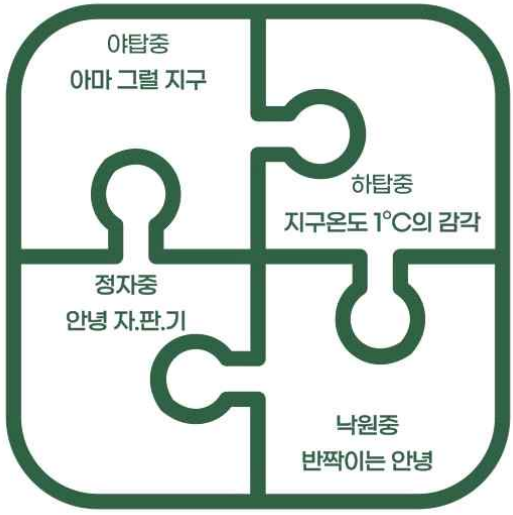
야탑중학교는 <아마 그럴 지구>로 미래의 안녕을 이야기합니다.

하탑중학교는 <지구온도 1°C의 감각>으로 지금의 안녕을 이야기합니다.

낙원중학교는 <반짝이는 안녕>으로 안녕을 위해 이야기합니다.

04 학교에서 DoLearn 예술로 DoRun의 운영과정

학교에서 DoLearn 예술로 DoRun



교사 : 현선숙
예술교육가 : 조은하
이한숙, 박근이
10/9~12/8
9개반 각 5차시 운영

교사 : 권재중
예술교육가 : 주효정
9/15~12/4
1개반(방과후프로그램)
2시간 블록 10차시 운영

교사 : 이경림
예술교육가 : 채다영, 백수정
9/18~10/31
4개반 각 5차시 운영

교사 : 김유진
예술교육가 : 이계원
박성진(기획참여)
11/8~12/15
6개반 각 5차시 운영

04 학교에서 DoLearn 예술로 DoRun의 운영과정

학교에서 DoLearn 예술로 DoRun

안녕, 자.판.기(자기 판화 기록)

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

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

04 학교에서 DoLearn 예술로 DoRun의 운영과정

학교에서 DoLearn 예술로 DoRun

아마 그럴 지구

- 운영 학교 : 야탑중학교
- 운영 기간 : 2023.10.30.-12.08.
- 운영 교사 : 현선숙
- 운영 예술교육가 : 조은하, 이한숙, 박근이
- 참여 학년 및 학급 : 3학년 9개 학급
- 참여 학생 수 : 273명
- 프로젝트 소개

여러분은 안녕하신가요? 우리는 안녕할까? 미래는 안녕할까? 그리고 지금의 안녕이 언제까지 지속될 수 있을 것인가? 지구의 안녕은 누가 것인가 궁금해졌다. 우리는 먼 훗날 지구의 생태에 대해 청소년들과 했다. 앞으로 어떤 일이 벌어져서 우리 생태는 어떤 영향을 받고 어떻게 진화될 것인지 구체적인 상상을 해 보았다. <아마 그럴 지구>에서는 미래의 환경에 적응하여 진화된 생명체들을 가시화하기 위해 입체조형물로 제작하여 새로운 생태를 직접 눈으로 보고 이야기하고자 했다. 청소년들의 상상력은 나름의 논리로 기괴한 동식물을 만들어 냈고, 만들면서 정말 우리 미래에 이런 생물이 살게 되지 않을까 변했다. 단순한 두려움이 아닌 우리의 안녕을 위한 경각심이 되어 우리의 일상을 지속할 수 있기를 바란다.

04 학교에서 DoLearn 예술로 DoRun의 운영과정

학교에서 DoLearn 예술로 DoRun

지구온도 1°C의 감각

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

최근 전 세계적으로 이상 기온 현상이 발생하고 있다. 이러한 자연 현상은 우리의 일상에도 영향을 미치고 있어, 현재의 안전한 상태에 대해 의문을 품게 한다. 우리는 매일 아침, 서로를 마주할 때 "안녕?"이라는 인사로 안부를 묻곤 한다. 그러나 기후 변화와 관련된 안녕의 의미는 변화하고 있다. 시시때때로 하던 '안녕'의 의미에서, '지금 우리는, 안녕한가요?' 주제를 통해 우리는 기후 변화에 따른 원인과 문제의식을 다시 해석하고자 한다. 사회 문제에 대한 청소년들의 인식을 탄소발자국을 활용한 데이터 분석을 통해 확인하고, 예술가의 창작 작품 감상을 통해 사회 이슈에 대한 사고의 접근과 표현을 이해한다. 기후 온난화의 주범인 탄소 생산에 대한 위기의식이 담긴 메시지를 이미지, 애니메이션 등 자신만의 표현 기법을 활용해 시각화하여 전달하고자 한다. 두런두런 프로젝트를 통해 청소년의 시각에서 개인과 사회가 직면한 환경적 도전에 대한 새로운 인식과 통찰을 얻고자 한다.

04 학교에서 DoLearn 예술로 DoRun의 운영과정

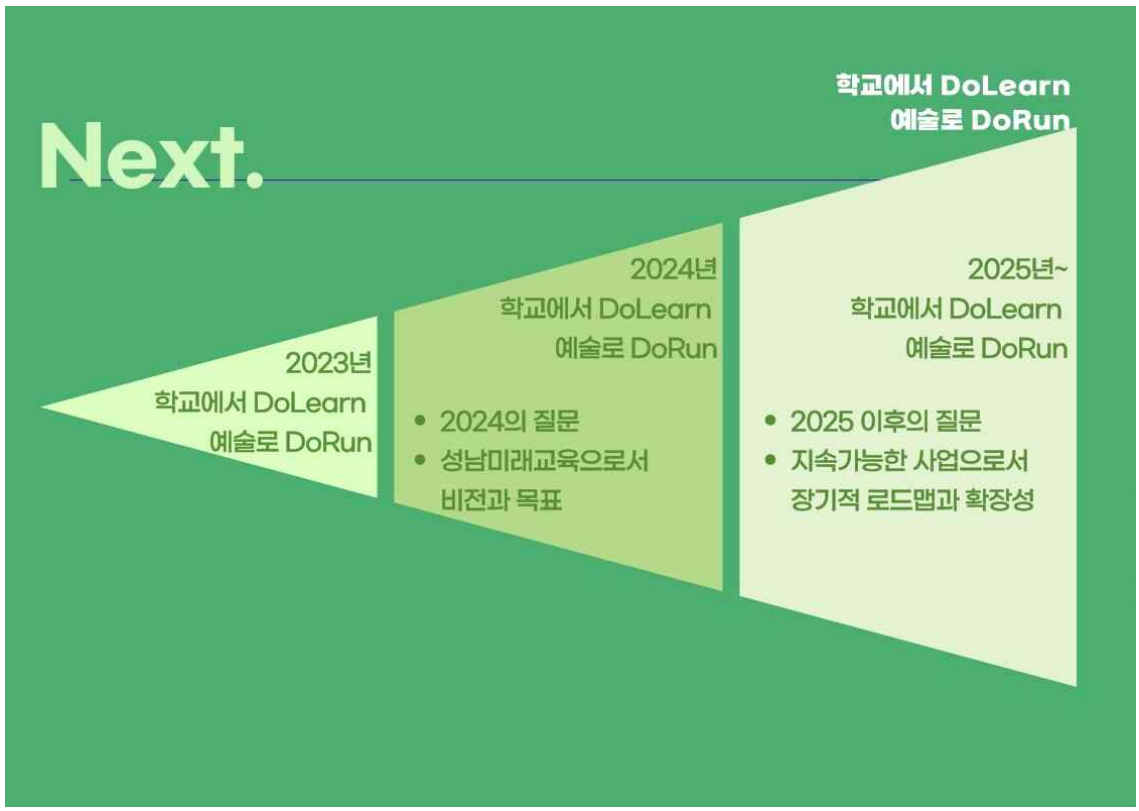
학교에서 DoLearn 예술로 DoRun

반짝이는 안녕

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

<반짝이는 안녕>은 '지금 우리는, 안녕한가요?'에서 추출한 '안녕'의 의미를 개인적, 사회적, 환경적 관점에서 다양하게 해석하고 이를 문장으로 녹여내어 공공미술의 형식으로 표현하고자 하는 프로젝트이다.
적당한 길이로 함축적인 내용을 담도록 정제하여 각각의 안녕의 의미를 담은 문장들을 작성한 후 종이에 먼저 써 보는 시각화 과정을 거쳤으며 이 타이포그래피 띠지를 어디에 어떻게 배치하여 누구에게 어떤 메지를 전달하기 원하는지에 따라 실제 학교 공간에 자유롭게 배치하고 이를 사진으로 남겨보기도 하였다. 최종적으로는 이 문장들을 홀로그램스티커로 제작하고 학교 유리창에 부착하여 학교 공간을 활용한 공공미술로 연출하는 것을 목표로 한다.

Sharing.
학교에서 DoLearn
예술로 DoRun
Archive
과정안에서
고민
두런두런의
과정
다음을 위한
제언
학생
결과물
+
질문의
대답
영상
인터뷰
Exhibition
전시장소
꿈꾸는예술터
2023.12.19.-2024.01.05.
전시형태
학생참여형
(학생도슨트,
라운드테이블)


Next.
학교에서 DoLearn
예술로 DoRun
2023년
학교에서 DoLearn
예술로 DoRun
2024년
학교에서 DoLearn
예술로 DoRun
• 2024의 질문
• 성남미래교육으로서
비전과 목표
2025년~
학교에서 DoLearn
예술로 DoRun
• 2025 이후의 질문
• 지속가능한 사업으로서
장기적 로드맵과 확장성

■ 참여 학생들의 안녕에 대한 이야기

낙원중

- 평안한 것
- 인사
- 아무 탈 없이 편안함'
- 내가 가진 책임감
- 히가세요.
- 어색함을 풀어주는 단어
- 반가울 때 하는 인사
- 잘 지내냐는 뜻
- 친근함을 표현하는 말이다
- 내 몸이 건강하고 잘 있는지
- 인간관계의 시작
- 삶의 행복
- 새로운 시작을 알리는 말
- 사람이 편하고 안정되어 있는 상태 또는 그런지 안부를 묻는 인사
- 새로운 세계를 알게 되는 능력
- 기분 좋게 시작 할 수 있고 헤어질 때도 마무리를 깔끔하게 할 수 있는 것. 암튼 누구한테는 좋은 의미에 안녕이겠지만 어떤 사람한테는 전혀 다른 의미인 안녕인 것 같다.
- 편안함의 상태
- 잘 지내시나요?
- 만났을 때 처음으로 할 수 있는 말
- 행복하고 즐겁게 잘 지내고 있는지에 대한 뜻을 담고 있는 것 같다.
- 안녕이란 새로운 시작이나 이별을 뜻하는 거 같다
- 걱정이 없고 평화롭다는 의미를 가진 현대 인사말
- 다시 만나기 위한 약속
- 첫 만남을 시작하는 말
- 평화...?
- 인사하는 거
- 상대방과 가까워지는 첫 번째 단계
- 인사말
- "내가 생각하는 안녕이란 내 마음의 상태라고 생각한다. 안좋은 상황이더라도 긍정적으로 생각 할 수 있다면, 그건 그 사람이 안녕하다는 것 같다"
- 안녕
- 안부를 묻는 것
- 인사의 종류이다
- 너와 내가 친분이 있음을 표시하는 행동
- 너와 내가 친분이 있음을 표시하는 행위
- "내 삶에 만족하는 상태. 신체, 정신적으로 건강한 상태"
- 안녕은 인사를 할 때 쓰는 말이죠.

야탑중

- 다시 만나기 위한 약속

- ㅂㅂ
- 아무 일 없다!
- 만남
- 몸과 마음이 건강한 상태
- 잘가라는 뜻
- 평안
- 시작과 끝
- 안녕은 영원한 헤어짐이 아닌 다시 만날 날을 기약하는 것이다.
- 우리들의 독특한 상상력을 맞이할 준비가 되었나요?' 라는 뜻이다.
- 다시 만나기 위한 약속
- 살기에 만족스럽고 태평한 상태
- 살아가는 환경이 안전한가?
- "상황에 따라 다르다. 만남 헤어짐 무탈함..등"
- 반가운 것
- 많은 뜻을 포함하고 있는 단어
- 이런 거 안하고 쉬는 것
- 잘지내고 있나요?
- 무탈한 것
- 다가갈 수 있는 말
- 만남과 이별이 모두 가능한 단어
- 다시 만날 수 있지만, 그 시간을 기다리는 시간
- 큰 걱정이 없고 평온하며, 건강한 상태
- 문제가 없는 상태
- 미래에 대한 만족?
- 안전
- 친구에게 하는 인사말
- 환경문제
- 생각을 물어보는 안녕
- 처음 시작하는 말
- 새로운 환경에 대한 안녕
- 지구의 환경은 우리가 생각하는 정도인지

정자중

- 진정한 평화
- 평화
- 안부인사
- 처음 만났을 때와 이별할 때에 하는 인사
- 인사
- 안녕
- 첫인상을 결정짓는 말
- 안정
- 어학사전으로는 편안함 그런 것이기에 내가 생각하는 안녕은 특별한 일 없는 일상이라고 생각한다.
- 인터넷에서 안녕이란 끝맺음이 아닌 다시 만나자라는 뜻을 가지고 있다는 걸 보았었다. 그 후 나는 안녕을 언젠가 다시 만나자는, 잠깐의 이별의 시간을 나타낸다고 생각한다.

- hello
- 편안한 것
- 편안한 일상생활이라고 생각한다.
- 어학사전으로 안녕이 편안함이므로 편안함이라고 생각한다.
- 편하고 행복한 것이다.
- 안녕이란 우리 사회에서 쉽게 볼 수 있는 친구와도 같다. 매일 사람을 만나서 인사를 하며 안녕이란 말을 친숙하게 느끼게 되고 점점 우리 삶과도 밀접한 친구가 되기 때문이다.
- 사회 문제를 다시 생각할 수 있었다.
- 잠을 자고 일어나는 감정
- 따뜻한 사회
- 사회나 국가가 안전하고 태평한 것을 뜻하는 명사
- 편안하게 살 수 있는 것은 우리의 일상이라고 생각한다.
- 편안하게 잘 지내는지
- 편안한 상태
- 안녕이란 나를 편안하게 하는 것이다.
- "진정한 평화
- 경제적 자유
- 인사의 한 종류
- 편안한 것 또는 상태를 의미한다 생각됩니다.
- 편안한 한마디이다. 모든 것이 괜찮고 지금 편안하다는 한마디.
- 안녕자판기
- 걱정 없이 사는 것
- 편안한 삶
- 편안하게 잘 지내는지
- 편안함...?
- 모두가 평화로운 상태
- 안녕은 우리가 반갑게 여기는 것
- 빈(비는) 것
- 안락한 생활
- 편안하고 안전하게 ? 모르겠다.
- 환경
- 괜찮게 살고 있는가?
- 처음이나 마지막에 하는 인사
- 모두가 안전한 것
- 안녕은 편안한지를 여쭈어보는 말로 과거에 안녕한지 물어보고 답하는 것이 지금의 '안녕'이 되었다.
- 슬픔과 호기심, 반가움, 기쁨, 도전 그런 많은 의미를 내포하는 것 같다
- 괜찮게 사는 것
- 바이바이
- 우리의 상태
- 일상의 평화 :)
- 편안하고 안정적인 상태
- 인삿말
- 전 세계가 함께 전쟁 없는 평화, 안전하고 공평한 사회, 정부가 국민을 위해 과거와 미래를 보며 지혜롭게 국

가를 이끌어나가는 나라가 점점 많아지는 것, 환경문제를 줄이고 이기적인 생각으로 동물 사냥하는 것을 줄이는 것 등..

- 현재 사회문제의 상태 등이 어떠한지 확인한다는 의미의 안녕일 것 같다
- 걱정없이 잘 지내는 것
- 편안하게 사는 것
- 타인에게 전하는 가장 쉬운 안부인사
- 친하게 지내고 싶은 마음
- 내가 괜찮은가?
- 안녕=잘 있는지에 대한 안부
- 아무 탈 없이 평화로운 상태
- 좋은지
- 꿈을 가지는 것
- 상대방의 의사를 물어보는 것이다
- 안정
- 안녕은 스스로 만족감과 행복을 느끼면서 삶에 대한 안정감이 있는 것인 것 같습니다
- 안녕이란 사회문제이다
- 색깔이라고 생각한다. 그 이유는 색깔은 어떤 색이냐에 따라 다른 느낌을 주는 것처럼 안녕이라는 말은 색깔처럼 여러 느낌을 주는 단어라고 생각하기 때문이다
- 내가 생각하는 안녕은 다른 공익광고에서도 쓰는 문구인 "당신의 생활은 안녕하십니까?" 라는 문구로 생각이 된다.
- 인생의 처음과 끝을 이끄는 매개체라고 생각한다. 처음의 불안함과 초조함을 만드는 과제들과 중간 중간에 겪는 일의 모든 것 마지막까지도 해내야하는 과제들과 시련들을 본인이 안정한지 괜찮은지 확인하는 것 이라고도 생각한다. 한마디로 본인의 내면적, 외면적인 요소들이 사람들로 인해 안전한가를 묻는 것이 안녕이다.
- 지금의 안부

하탑중

- "내가 생각하는 '안녕'이란 내 미래에 대해 묻는 말 같다.
- 내 미래에 대해 생각할 수 있는 단어이고 매개체이기 때문에 나를 물어보는 관심 같기도 하다."
- 그저 인사인 줄 알았는데 좋은 뜻을 담고 있는 예쁜 단어인 거 같다. 안녕을 말함으로써 내 주변 사람들께 항상 좋은 뜻을 전하고, 좋은 분위기를 전파하는 단어인 거 같다.
- "우리는 그저 행복한 것을 안녕이라고 부를 수 있을까? 우리는 지금 너무 행복하다. 과도하게 태평하며, 안일하다. 그렇다. 우리가 말하는 안녕 속에는 모순이 있다. 우리의 오만한 안녕은 지구와 환경을 좀먹고 있으며, 생태계를 기만하고 있다. 그래서 나는 안녕을 이렇게 정의하기로 했다. 행복보다는 평안을 추구하는, 지구와 함께 느긋하게 늙어가는, 안빈낙도의 삶으로."
- 만남이랑 작별할 때 하는 인사

2023 성남문화예술교육센터

노 인 문 화 예 술 교 육

연구 결과 보고서

2023. 12. 23

성남문화예술교육센터 PTA 명진희

목차

Ⅰ.연구 과정

1. 연구 배경 및 목적 ---------- 2

2. 사전 연구조사 ---------- 3

3. 연구계획 설정 ---------- 14

1) 인력 ---------- 14

2) 네트워크 ---------- 15

3) 프로그램 ---------- 16

4) 시스템 ---------- 18

Ⅱ. 성남노인문화예술교육 사업의 안정화와 확장성 모색을 위한 연구 실행

1) 인력 ---------- 19

2) 네트워크 ---------- 27

3) 프로그램 ---------- 29

4) 시스템 ---------- 61

Ⅲ. 성남노인문화예술교육 사업의 성과 ---------- 71

Ⅳ. 결론 및 제언 ---------- 73

■ 별첨 1. 2

Ⅰ.연구 과정

1. 연구 배경 및 목적

21년 <성남시 노인문화예술교육 협력 체계 구성 및 운영> 시범 사업을 시작으로 22년에는 관내 노인 관련 기관과 연계한 협력망 구축과 문화예술강사 네트워크 구축의 토대를 마련해 냈다. 이를 토대로 23년 상반기에는 성남시 노인들의 건강하고 행복한 노년 생활을 위해 관내 7개의 노인복지기관과 협력하여 <예술로 손잡기> 사업을 '대상별 맞춤형 문화예술교육' 형식으로 진행하고 있다.

각 사업의 주체(기관, 행정가, 예술교육가)와 참여자들의 사업에 대한 만족도와 장르에 따른 다양한 결과물의 수준이 해마다 높아지고 있다. 그러나 사업을 운영하면서 프로그램 참여자가 복지기관 기존 이용자에 집중되는 것과 같은 몇몇 한계와 맞춤형 프로그램의 특성상 참여 대상자가 특정되어 모원이 어렵거나, 기관별 사업 담당자의 협업 정도의 차이에 따른 수업 운영의 차이 등 몇몇 문제점이 발생 되고 있는 것 역시 사실이다.

이에 21년 시범 사업을 시작으로 현재 3년째 진행하고 있는 본 사업의 강점과 약점을 파악하고자 각 기관별, 사업 주체별 인터뷰, 설문조사, 사례 조사와 같은 다양한 방식으로 사업 모니터링과 개선 방안에 대한 연구를 하고자 한다.

그 결과를 반영하여 성남노인문화예술교육의 방향성 설정과 지속적이고 안정적인 사업의 진행과 확장성에 대한 제언을 하고자 한다.

이를 통해 더 많은 성남시 노인분들이 다양한 예술적 체험과 소소하지만 벅찬 성취의 기쁨을 느끼며 노년의 삶이 더욱 건강해지고 풍성해지시기를 기대한다.

2. 사전 연구 조사

본 PTA는 2023년 하반기부터 연구에 합류하게 되었다. 때문에 2023년도 사업 계획 수립을 함께 할 수 없었던 점과 기존 <예술로 손잡기> 사업을 진행하고 있는 담당 실무자 및 예술교육가들과의 교류가 없었던 점 등의 한계가 있음을 밝힌다. 이에 본 PTA는 성남문화예술교육센터 노인문화예술교육 사업인 <예술로 손잡기>의 안정적 운영 및 24년 사업 방향성 설정에 초점을 맞추어 연구를 실시하고 진행하고자 한다.

성남문화예술교육센터는 오랜 시간 다양한 사업을 진행하면서 얻게 된 사업 기획 및 평가에 대한 구분 체계를 갖추고 있었다. 인력, 프로그램, 네트워크, 시스템이라는 이 구분 체계에 맞춰 <예술로 손잡기> 22년 사업성과와 한계점, 이를 바탕으로 설계한 23년도 사업 방향을 아래의 표와 같이 잘 정리해 제시해 주었다. 이를 토대로 본 PTA는 성남 노인문화예술교육 사업에 대한 이해와 23년도 사업 방향성에 대해 이해하고 23년 하반기에 실시할 과업 설계를 위한 사전 연구 조사를 계획하고 실시하였다.

구분	인력	프로그램	네트워크	시스템
성과	- 성남노인문화예술교육 협력 체계 토대 마련 - 성남노인문화예술교육 협력 주체(행정, 예술교육가, 매개자) 전문성 신장	- 성남노인문화예술교육 정체성 수립(맞춤형, 협력) - 기관 및 대상 맞춤형 문화예술교육 시범 운영	- 성남노인문화예술교육 협의체 구성(7개 기관)	- 성남노인문화예술교육 협력 매뉴얼 구축 - 매개자 워크숍, 실무위원회의 등을 통해 꿈터에 대한 관심도 상승
한계	- 노인문화예술교육의 경험 및 대상에 대한 연구 부족 - 기관 실무위원의 변동 및 신규 직원 입사에 따라 기관에 대한 이해도 낮음	- 하반기 교육 운영으로 충분한 소통과 프로그램 개발 과정 부족	- 실무자 중심의 협력체계 구성 - 지속적 연계 협력을 위한 지원 체계 정비 필요	- 협력 매뉴얼 시스템화 필요 - 예술교육가의 자가점검표 외의 평가 체계 필요

구분	인력	프로그램	네트워크	시스템
목표	- 성남노인복지기관-성남문화재단 간 협력체계 지속 운영 - 노인문화예술교육가의 역량 및 역할 정립 - 노인문화예술교육가 발굴 - 예술교육가 성장 지원 및 노인 매개자 문화예술교육 역량강화(전문성 신장)	- 성남문화재단(예술교육가)-노인복지기관(매개자) 협력 프로그램 개발 - 각 기관별 현장 기반-대상 맞춤 프로그램 개발 운영 - 성남노인문화예술교육 프로그램 질적 제고(과정 보완, 충분한 연구 진행, 평가 체계 구축) - 기관 연속 사업을 통해 프로그램 다각화	- 성남노인문화예술교육 협력 체계 안정화 - 성남노인문화예술교육 예술교육가 네트워킹 체계 마련 - 성남노인문화예술교육 아카이브 및 가치확산 - 운영 성과에 대한 보상 고려	- 성남문화재단-노인복지기관의 지속가능한 협력을 위한 성남노인문화예술교육 협력 매뉴얼 보완 - 효율적인 협력 운영을 위한 협력 매뉴얼 시스템화 - 성남노인문화예술교육 평가 체계 구축

2-1. 노인문화예술교육의 이해

■ 문헌 연구

2020 한국문화예술진흥원에서 실시한 문화예술교육 효과분석 연구에 따르면 노인기의 발달특성과 문화예술교육 효과는 다음과 같다.

① 심리사회적 발달

- Erikson의 심리사회적 발달단계 이론에 따르면, 노인기의 발달 과제는 자아 통합(ego integrity)임. 지금까지 살아온 삶을 되돌아보고 그 의미를 생각했을 때 자부심과 보람을 느끼면 자아 통합이 성공적으로 이루어진다고 볼 수 있지만, 삶이 무의미했다고 생각하면 절망(despair)과 무력감을 경험함. 이러한 절망은 죽음에 대한 두려움과 불안을 초래함.
  반면 자아 통합을 완수하면 죽음을 수용할 수 있음. 자아 통합을 위해서는 과거에 대한 반성도 필요하지만 사회적 참여, 창조적 작업을 하는 것이 중요함(Erikson, Erikson, & Kivnik, 1986) - Levinson은 노인기에 일어나는 사회적 역할의 변화에 초점을 맞추어 노인기를 '노인기의 전환기(60~65세)'와 '노인기(65세 이상)'으로 구분하였음. 노인기의 전환기는 중년기를 정리하고 자신이 살아온 인생을 재평가하며, 자신과 주변 사람들의 노화를 확연히 인식하는 시기임. 이어지는 노인기는 사회적 권력으로부터는 멀어지지만 가정에서 손자녀에게 조부모, 자녀에게 지혜와 조력을 제공하는 지원자 역할을 하는 시기임.
- 위 이론을 정리하면 성공적 노화는 고령에 따른 신체적, 사회적 변화를 수용하고 사회적 활동을 통해 삶의 의미를 재정립하는 것이라고 할 수 있음. 성공적 노화의 요소는 크게 신체적 질병, 장애 예방, 인지적, 신체적 기능 수준 유지, 적극적 사회 참여의 세 가지로 나누어 볼 수 있음.
- 은퇴는 노인기에 경험하는 주요 생애사건 중 하나로, 은퇴 이후 삶의 만족도는 은퇴자가 은퇴를 심각한 위기로 보는지, 새로운 기회로 보는지에 큰 영향을 받음. 사회적 역할과 지위를 박탈당했다고 느끼면 자아 정체성의 위기를 겪게 되며 이는 신체적, 정신적 건강에 위협이 될 수 있으나, 새로운 역할을 탐색하면 바뀐 상황에 맞게 자아 정체성을 재정립할 수 있음. 충분한 자산, 꾸준히 유지한 좋은 부부관계, 탄탄한 사회적 관계망, 신체 및 정신 건강은 삶의 만족도에 긍정적 영향을 미침. 그러나 부양해야 할 자녀나 가족이 있는데 조기 은퇴했거나 과업 지향적으로 살아 온 경우에는 은퇴 후 삶의 만족도가 낮을 수 있음.

② 사회적 관계 발달

- 노인기의 사회적 관계는 노인의 신체적, 정신적 건강에 핵심적인 요소임. 일반적으로 노인기 대인관계의 폭은 지인의 사망, 선택적 인간관계 등으로 인해 좁아짐. 이러한 대인관계의 축소는 심리적, 사회적 위축으로 이어질 수 있음.
- 신체적 노화, 배우자 및 지인들과의 사별, 은퇴, 경제적 어려움 등 스트레스 사건 속에서 주변인들이 제공하는 정서적 지지, 생활 보조는 노인이 긍정적 자아 정체성을 유지하고 위기에 잘 대처할 수 있게 함. 지인과의 관계망이 넓고 접촉 빈도가 높을수록 노인의 사회적 상호작용이 활발하고 삶의 질이 높으며 우울감, 사망률이 낮음(김병하, 남철현, 1999; Blazer, 1982). 노인기 사회적 관계망 유지를 위해 은퇴와 사별의 부정적 영향을 보완할 수 있는 지인들과의 정기적 만남 및 연락, 단체 및 모임에 규칙적으로 참여하는 것등이 도움이 될 수 있음.
- 노인기의 전반적 부부관계 만족도는 신체적 쇠약, 질병, 수발, 은퇴, 역할 변화 등으로 인해 낮아질 수 있음. 우리나라 노인기 부부의 관계는 크게 가부장적 관계, 수정된 가부장적 관계, 평등한 관계의 세 가지 유형으로 나누어 볼 수 있음. 이 중 가부장적 관계는 남편의 가부장 위치, 부인의 종속적 위치가 확고하게 굳어져 부부 사이가 냉랭한 관계로 노인의 신체적, 심리적 건강을 저하시키는 스트레스 요인이 될 수 있음.
- 배우자와의 사별은 이혼만큼 고통스러운 스트레스 사건으로, 심각한 경우 우울증, 자살의 원인이 될 수 있으며, 극복하기 위해서는 주변의 도움이 필요함. 사별은 남은 배우자에게 큰 충격이며 무감각, 회피, 부정 등 혼돈의 시기를 지나면 죄책감, 우울, 그리움, 외로움을 느끼게 되며, 일정 시간이 지나면 사별을 받아들이고 삶을 재정비하여 새롭게 적응하려고 노력하게 됨. 이러한 사별 극복 과정에 도움이 될 수 있는 것이 비슷한 입장에 있는 사람들과 함께 슬픔을 나누고 공감대를 형성할 수 있는 모임, 만족감을 느낄 수 있는 취미 활동이나 운동, 지인과의 대화 등 사회적 교류임.
- 친구는 자기개방을 통해 관심사와 가치관을 서로 공유하고 애정, 배려, 이해, 수용, 존중, 조언, 도움을 제공하는 관계임. 노인기의 우정은 이전부터 유지해 온 것일 수도 있으나, 취미생활을 통해 새로운 우정을 쌓을 수도 있는 정서적 역량과 가능성이 있음. 친구와의 정기적 만남과 연락, 함께하는 여행이나 휴가를 통해 필요한 실질적, 정서적 도움을 주고받을 수 있음.

③ 문화예술교육 효과

- 노년기 문화예술교육 효과는 삶의 질 향상, 사회적 관계 형성 및 자기표현을 통한 사회정체성, 자아존중감 회복이었음. 삶의 질 향상에는 스트레스 및 부정 정서 해소, 생활만족 향상, 배움에 대한 욕구 충족, 예술적 취향의 발견 및 계발, 삶의 활력 및 감성 회복, 소통과 공감을 통한 치유, 사회정체성 및 자아존중감 회복에는 창조적 공동체 형성, 기존 관계에 대한 성찰 및 자신감 회복, 사회 참여에 대한 관심 등이 포함됨. 특히 경제적으로 어렵거나, 혼자 생활하거나, 문해가 불가능하거나, 질병이 있는 노인들에게 문화예술교육을 통해 심리적 자원을 제공할 수 있음(노유진, 심교린, 2019; 이송하, 안지언, 2019; 이원아, 문지영, 2019; 한수정, 한경훈, 2019; 민경숙, 2018; 정혜연, 2018) - 60대 노인을 대상으로 문화예술교육 체험 관찰, 심층 면담을 실시한 결과, 문화예술교육은 사회참여 유도, 예술을 통한 창조적 커뮤니티의 형성, 문화적 생산자로서의 역할, 감정의 정화작용을 통한 치유, 문화적 양극화 해소, 공동체 의식 형성 등에 기여(한국문화예술교육진흥원, 2019)하여 노인들의 위축된 삶을 전환시켜 사회구성원들과의 관계맺음에 도움을 줄 수 있음(민경숙, 2018) - 한국 춤 활동과 같은 노인기의 신체활동은 생리학적 측면에서 체력증진, 신체조성에 긍정적인 효과를 가져와 일상생활의 수행력을 높여 삶의 질에 긍정적인 영향을 미치며 BMI, 근육량, 체지방률, 체중, 민첩성, 동적 평형성, 평형성, 심폐지구력 향상에 긍정적인 영향을 미침(김영욱, 오수학, 2017)
- 노인기 문화예술교육은 행복감, 친밀감, 자아존중감 향상 효과가 있었음(한국문화예술교육진흥원, 2018, 2019) - 17년에 기 개발된 문화예술교육 효과지표를 토대로 2018년 문화예술교육 효과분석 연구에서는 생애주기별 특수지표를 선정함. 이때, 노인기 대상 특수지표로써 개인심리적 차원의 효과지표인 행복감, 자아존중감과 대인관계적 차원의 효과지표인 공감능력, 친밀감, 소통능력을 선정함.
- 노인기 문화예술교육 관련 문헌 연구 결과, 개인심리적 차원의 효과지표로서 스트레스 및 부정정서 해소, 생활 만족도 향상, 배움에 대한 욕구 충족이 나타났으며, 대인관계적 차원의 효과지표로서 소통과 공감을 통한 치유가 나타남. 또한, 사회적 차원의 효과지표로서 창조적 공동체 형성, 사회참여에 대한 관심 증가 효과가 나타남. - 따라서 기존지표 외 노인기의 문화예술교육 효과지표로서 스트레스 및 부정 정서 해소, 생활 만족도 향상, 배움에 대한 욕구 충족, 소통과 공감을 통한 치유, 창조적 공동체 형성, 사회참여에 대한 관심 등을 고려해 볼 수 있음.

생애주기	연령	생애주기 특징 및 주요 발달과업	문화예술교육 효과	
노인기	65세 이상	• 심리·사회적 발달: 배우자, 자녀, 친구와의 친밀한 관계의 유지 및 새로운 관계 형성, 배우자, 지인과의 사별, 직장에서의 은퇴, 자녀와의 불화 등으로 인한 스트레스 • 발달과업: 신체적 노화, 사회적 역할 변화에 대한 수용, 삶의 의미 통합	17년 개발 효과 지표	• 핵심지표: 문화예술감수성, 문화예술친숙성 • 특수지표I(개인심리적 차원): 행복감, 자아존중감, • 특수지표II(대인관계적 차원): 친밀감, 소통능력, 공감능력
			그 외 효과	• 특수지표I(개인심리적 차원): 스트레스 및 부정적 정서 해소, 생활 만족도 향상, 배움에 대한 욕구 충족 • 특수지표II(대인관계적 차원): 소통과 공감을 통한 치유 • 기타(사회적 차원): 창조적 공동체 형성, 사회 참여에 대한 관심 증가

<노인기 발달 특성 및 문화예술교육 효과>

■ 전문가 인터뷰

노인문화예술교육 사례들에 대한 이해가 필요하다는 판단에 따라 노인문화예술교육을 기획하고 진행하거나, 연구 중인 전문가 A, B와의 인터뷰를 아래와 같이 진행하였다. 내용 소개에 앞서 인터뷰이에 따라 인터뷰의 목적과 질문이 조금씩 차이가 있었다. 또한 연구에 필요한 내용을 선택적으로 기록하였음을 밝힌다.

대상	내 용
A	Q. 성동구 노인문화예술교육 프로그램 진행 사례 공유 A. 한양대학교 예술교육연구소와 성동구가 협업하여 기획하였다. 금호연극정원에서 성동연극정원으로 확대 실시하였다. 프로그램 내용 금호연극정원의 경우 금호동에 거주하시는 어르신들의 이야기를 어르신들이 직접 연극을 만들어 공연했다. 성동연극정원의 경우 성동구 거주 어르신들의 이야기를 낭독극의 형태로 진행했다. Q. 반응이 좋았음에도 불구하고 계속되지 못했던 이유는 무엇인가? A. 담당 행정가의 인사 이동으로 인해 사업이 지속될 수 없었음.

	Q. 지속성을 위한 방법은 무엇이 있을까? A. 사업을 지속하기 위해서는 사업에 대한 기관의 이해가 필요함. 행정가 1명의 기획과 노력으로 사업이 실시되거나, 수장의 지시로 사업이 진행 될 경우 담당자가 바뀌거나 수장이 바뀌면 모든 사업은 0으로 돌아간다. 담당자 이외에 사업을 지속시켜 나갈 만큼 사업에 대한 이해와 애정이 있기 어려운 구조와 현실 때문이다. 때문에 재단 측 담당자나 PTA가 꾸준히 기관을 찾아가 설명하고 설득하는 과정이 필요하다. Q. 아르떼 노인요양원 문화예술교육 컨설팅도 진행한 것으로 알고 있다. 당시 느낀 점은? A. 수업을 진행하기 위해 부득이 요양보호사와 기관 관계자들이 참여자들의 케어를 위해 함께 참여해야 했다. 그들의 입장에서는 추가 업무가 생기는 것이라 불편해하고 부담스러워 하는 모습을 보였다. 강사들에 대해서도 외부인이라는 인식이 강해 거리를 두고 대하는 모습도 볼 수 있었다. 이는 파견된 강사들이 프로그램을 진행할 때 위축되어 자신있게 진행할 수 없게 만드는 원인이 되기도 하였다. 그러나 교육이 시작되고 교육대상자 뿐만 아니라 요양보호사 분들도 함께 프로그램에 참여하면서 오히려 프로그램을 더 즐기는 모습을 볼 수 있었다. 덕분에 사업에 대한 이해도가 높아져 이후 사업 진행이 상당히 매끄러워졌었다. 때문에 **재단 측에서 담당 컨설턴트가 기관 측에 프로그램 소개와 함께 강사들에 대한 지지를 부탁하여 강사들이 자신있게 프로그램을 이끌어 갈 수 있는 유연한 분위기를 형성하는 것이 중요하다고 생각한다.** Q. 매개자 교육이 중요할 수도 있겠다. A. 현재 진행 중인 사업의 기관 담당자들은 이미 문화예술교육의 장점에 대해 이해할 것이다. 그러나 주변의 지지나 공식적인 보상이 없이는 오래 가지 못한다. Q. 기관 전체를 대상으로 하는 찾아가는 매개자 교육이 필요할 수도 있겠다. A. 좋은 방법이라고 생각한다. 잦은 이직이 발생하는 복지관 복지사들의 현실을 생각할 때 기관의 직원들 전체가 매개자 교육을 받는다면 담당자의 부재로 인한 사업의 중단은 줄일 수 있을 것으로 예상된다. 또한 복지사들의 감정 노동 강도와 업무 스트레스로 인해 지친 심신을 문화예술교육을 통해 소통하고 해소할 수 있는 기회를 주는 것은 함께 협업하는 파트너에게 주는 선물로는 최고의 선물일 수 있다. Q. 노인문화예술교육 확장성에 대한 의견 A. 기관의 종류를 추가해 보는 것도 좋은 실험이 될 수 있을 것 같다. 예를 들어 독거노인 지원센터나 경로당의 경우 어떻게 프로그램이 들어갈 수 있을지에 대해 고민해 보는 것도 좋을 듯 하다.

B	Q. 현재 진행 중인 노인문화예술교육 사업에서 통합과 융합 프로그램에 대한 예술교육가와 기관의 생각이 서로 다르다. (기관-한 명의 강사가 다양한 예술적 요소를 활용할 수 있어야 한다. 강사- 각각의 전문가가 모여 함께 수업을 해야 프로그램의 질적 하향평준화를 막을 수 있다.) 두 입장의 차이에 대해서 어떻게 생각하는가? A. 교육가들의 입장에도 어느 부분 동의한다.그러나 궁극적으로는 한 명의 강사가 다양한 장르의 예술적 요소를 결합시켜 융합 프로그램을 개발하고 진행할 수 있는 능력을 키우는 것이 맞다고 생각한다. 많은 사람들이 융합에 대해 장르와 장르 간의 결합이라고 생각한다. 장르의 형식과 형식을 섞어 프로그램을 만드는 것이 융합이라고 생각하면서 타 장르, 예를 들어 무용가가 미술적 활동을 함께 하는 것에 대한 부담감을 느끼는 것이 일반적이다. 그러나, 융합, 통합의 정도를 어떻게 볼 것인가에 따라 부담감을 느낄 필요가 없을 것으로 판단된다. **융합은 각 장르의 "예술성의 결합"**이라고 생각한다. 움직임 수업에서 다양한 음악을 활용하여 서로 다른 움직임을 해보는 것도 무용과 음악의 결합이고, 움직임 수업에서 발바닥에 물감을 찍고 발자취를 남기는 것도 일종의 무용과 미술의 결합, 융합 수업이 될 수 있다. 많은 사람들이 잘 만들어진 결과물에 집착을 하다보면 융합 수업에 대한 부담감이 늘어날 수밖에 없다. **예술교육가들부터 융합과 통합에 대한 개념을 다시 잡을 수 있는 시간이 필요**하다. 특히 인문학과의 결합과 융합에 대해서도 생각을 넓힐 필요성이 있다. 문화예술교육은 기능교육이 아니다. 질문과 대답을 통해서 사로의 확장이 이루어지지 않는다면 복지관에서 일반적으로 진행되는 예술기능수업과 차이가 없는 것이다. 예술교육가들이 각가의 장르의 예술성을 맛보는 시간들을 만들어 준다면 도움이 될 것으로 생각된다. Q. 문화예술교육을 잘하기 위해 '노인'이라는 대상에 대한 이해가 필요 하다. 이와 함께 일반적인 노인의 구분인 65세 이상을 모두 '노인'으로 묶어서 생각해야 하는 것인지 고민이 된다. 대상의 구분은 필요하지 않나? A. 노인이라는 대상 안에서 세부적인 구분이 필요하다는 것에 동의한다. 노인 세대의 구분은 2~30대와 40대의 세대 차이가 큰 것과 같이 보면 좋다. 55~69세의 경우 베이비부머 세대이자 경제 황금기에 청년 시절을 보냈다. 이와는 달리 7~80대의 경우 전쟁과 가난을 경험한 세대이다. 더 나아가면 일제 치하를 경험하신 어르신들도 계신다. 그분들이 살아온 시대와 사회의 분위기가 다른데 단지 '노인'이라는 이름으로 한 그룹으로 묶는다는 것은 무리가 있다고 본다. 나이가 들었다는 이유만으로 '노인'이라는 구분 안에 갇힌다? 일반적으로 '노인'이라는 단어를 들었을 때 사람들이 떠올리는 이미지를 생각해 보면 대부분 약자, 사회적 기능을 상실하거나 감정이 무뎌져서 느낄 수 없다고 생각하는 사람들도 있다. 그 '노인'이라는 구분 안에 들어가는 어르신들 역시 이전의 사회적 관념에 따라 본인을

	그런 사람처럼 생각 하는 경우도 있다. '노인'이라는 개념 하나로 묶기보다는 다양성을 이해하고 개인으로서 특성을 존중하고 각각의 특색을 살리는 방법을 찾는 것이 더 중요할 것으로 보인다. 결론은 대상을 연령대별로 구분하고 분석해 보는 작업도 필요할 듯하다. Q. 노인문화예술교육 확장성에 대한 의견 A. '액티브시니어'에 대한 관심을 가져보길 바란다. 지역, 나이, 경제적 여건이 복지관 어르신들보다는 좋은 편이다. 그리고 스스로 멈춰서 나이 듦을 방관하기보다는 더 나은 하루를 살기 위해 스스로 노력하는 층이다. 독서하기 좋아하고 끊임없이 배우는 분들이다. (MBTI로 설명하자면 'E' 성향이 많다고 한다.) 그렇다고 해서 은퇴 후의 쓸쓸함과 외로움의 정도가 다르지는 않다. 그 분들에게 네트워크를 형성할 수 있고, 수준 높은 문화예술교육을 진행해 보는 것도 좋을 것 같다. 그 분들은 참여 의지와 열의가 충분한 분들이라 센터 내 수업도 가능할 것이다.

2-2. 성남시 노인 관련 기관 및 협회 특성 조사

전임 PTA의 22년도 연구 결과 보고서 검토 후 22년도에 조사되지 않은 기관 또는 협회를 중심으로 네트워킹 체계의 가능성과 프로그램 진행 가능성에 대해 아래와 같이 조사하였다.

기관	특 성
경로당	- 구역별 경로당 관리 지정 복지관 소속 복지사 1명이 수십 곳의 경로당을 관리하는 형태임. - 경로당 관련 업무 또한 복지관의 업무 지침에 따라 진행되어야 하기 때문에 사업 계획부터 결과 보고까지 담당 복지사의 업무 부담이 증가됨. - 경로당의 특성상 회장, 총무 역할을 맡으신 어르신들의 의견이 중요함. 실제 진행하고 있는 프로그램들 중 회자, 총무, 오래 다니신 어르신들과 문제가 생겨 힘들어하거나 프로그램 운영이 중단된 경우도 있다고 함. - 반대로 사업 진행이 당연하다고 생각하여 10차시만 계획을 하고 실행할 경우 1년 내내 시행하지 않는 것에 민원을 제기하는 경우가 발생할 수 있다고 함.
성남치매 관련기관	- 자체 프로그램을 운영 중 - 보건소와 연계하여 운영 - 추가적 업무가 생기는 것에 대한 부담감을 가지고 있어서 참여 의지가 부족함.
성남시 사회복지사협회	- 관내 복지관 실무담당자들의 예술로 손잡기 사업 이해도를 높일 수 있다고 판단함. - 실제 복지사들을 위한 힐링 캠프와 같은 연수 프로그램을 운영함. - 복지사들을 위한 문화예술교육 프로그램을 제공하여 꿈꾸는 예술터 사업의 이해도와 예술교육가와의 친밀도를 높일 수 있을 것으로 판단하여 연락을 취했으나 근무 인력의 부족으로 추가적 사업을 진행하는 것에 어려움을 표함.
성남시 사회복지협의회	- 협회 회장 및 고문, 이사진들이 현역 복지관장으로 구성됨. - 상주 직원이 있지만 협회 관련 공문 업무 및 정기적 회의 진행 업무만 함 - 센터에서 공문 발송 의뢰를 하면 각 기관에 발송해 줄 수는 있지만 실제 협의회에서 발송하는 공문을 잘 보지는 않는다고 함. - 각 기관별로 접촉하는 것이 가장 빠르다고 조언함.
복지재단	- 우리 사업과의 연계성을 찾을 수 있을 것이라는 기대로 연락을 취했으나 물적 지원 및 공모사업 지원 등이라 사업의 연계성을 찾기 어려웠음.

2-3. 23년 <예술로 손잡기> 프로그램 운영 현황

2023년 7월 기준 현재, <예술로 손잡기> 사업은 아래와 같이 노인종합복지관 2기관, 종합사회복지관 3기관, 다목적 복지회관 2기관, 총 7개 기관이 참여 중이다. 각 기관별 담당 실무자가 프로그램 참여 대상과 주제, 원하는 장르를 제시하면 기관별 매칭된 예술교육가가 기관의 요구에 맞춰 프로그램을 공동 기획 개발, 운영하는 형태로 진행되었다.

현재 <예술로 손잡기> 사업에 속해 있는 예술교육가들은 23년 7월 기준 미술 3명, 움직임 3명, 음악 1명, 연극 1명으로 총 8명이 있는데, 반해 미술은 7개 기관 중 5개 기관이 신청하였고 움직임의 경우 1기관만이 신청하였다. 이에 따라 미술 장르 예술교육가들은 동시에 2군데 이상의 기관을 진행해야 하는 경우가 발생하였다. 반대로 움직임 전공 예술교육가의 경우 기관과 매칭이 되지 못해 프로그램을 진행하지 못하는 상황이 발생하였다. 이에 따라 프로그램이 한 장르에 치중이 되는 것을 알 수 있었다.

기관과 참여자들에게는 다양한 예술 장르를 접할 기회를 제공하고, 예술교육가에게는 안정적 프로그램 운영의 기회를 제공할 방안을 찾을 필요성이 있다고 판단되었다.

기관 분류	기관명 (지역)	장르 (차시)	대상	주제
노인 종합 복지관	**수정** (수정구 산성동)	미술 (10차시)	한글학교(문해교실) 참여 어르신	어르신들의 개성이 담긴 그림책 제작, 예술을 통한 문해교육, 자존감 회복 및 성취감 고취
	수정중앙 수정구 복정동	움직임 (8차시)	60, 80대 치매 예방과 긍정적 관계 형성에 관심 있는 복지관 이용 어르신	치매예방과 문화예술을 접목한 신체 활동 (무용, 놀이)
종합 사회 복지관	**중탑** (분당구 야탑동)	음악 (10차시)	1인 가구(독거노인), 문화예술 소외계층	스트레스 해소, 힐링, 정서 지원 및 사회관계망 형성
	청솔 (분당구 금곡동)	미술 (10차시)	"60세 이상 장애인 우울감이 높으며 신체활동에 무리가 없는 장애인	우울감 극복(힐링)
	한솔 (분당구 정자동)	연극/공예 (20차시)	5년 이내 가족, 지인의 죽음을 경험한 어르신	상반기: 과거-현재를 잇는 커넥팅 예술 활동 하반기: 웰다잉

기관 분류	기관명 (지역)	장르 (차시)	대상	주제
다목적 복지 회관	**태평1동** (수정구 태평1동)	미술 (10차시)	문해교실 참여 어르신	어르신들의 개성이 담긴 굿즈 제작, 예술을 통한 문해 교육
	하얀마을 (분당구 금곡동)	미술/음악 (16차시)	치매 예방에 관심 있는 어르신	신체 자극을 통한 인지 강화, 기분 전환 및 나들이, 공감대 형성 & 단합

3. 연구 계획 설정

노인문화예술분야 행정담당자와의 오리엔테이션을 시작으로 전임 PTA의 22년 연구 결과 보고서 검토, 전문가 인터뷰, 기관 현황 조사 등을 진행하면서 성남문화예술교육센터에서 제시한 과업의 분류 기준에 따라 연구 계획을 설정하는 것이 효율적임에 동감할 수 있었다. 이에 본 연구자는 사전 연구 조사를 바탕으로 다음과 같이 인력, 네트워크, 프로그램, 시스템 4항목 각각의 연구 계획을 수립하였다.

1) 인력

■ PTA의 성남노인문화예술교육 사업에 대한 이해 증진

○ 프로그램 운영 중인 7개 기관 현황 조사

: 위치, 규모, 시설, 인력 구성, 사용자 조사 등

○ 성남시 노인 관련 기관 조사

: 독거노인지원센터, 치매안심센터, 경로당 등 본 사업의 확장 가능성이 있는 기관 조사 - 형태, 위치, 시설, 인력 구성, 주 이용자 조사 등

○ 21년 ~ 23년 상반기 프로그램 운영 내용 조사

: 프로그램 일지, 참여자 만족도 조사, 성과공유회 자료 등 검토

■ 노인복지기관 매개자를 위한 역량 강화 방안 마련

○ 매개자 맞춤 워크숍 개발

: 현장 방문 및 매개자 인터뷰를 통한 니즈 파악

: 매개자 워크숍 프로그램 개발

: 매개자 워크숍 진행

■ 예술교육가 역량 강화를 위한 기회 확대

○ 예술교육가 역량 강화 워크숍 진행

: 예술교육가들의 의견 수렴

: 워크숍 프로그램 개발 및 계획(주제, 방식, 횟수, 강사진 구성 등)

: 역량 강화 워크숍 진행

: 성과 공유 및 프로그램 반영 아이디어 교류

구분	추 진 계 획	8	9	10	11	12
PTA	○ 프로그램 운영 중인 7개 기관 현황 조사					
	○ 성남시 노인 관련 기관 조사					
	○ 21년 ~ 23년 상반기 프로그램 운영 내용 조사					
매개자	○ 매개자 맞춤 워크숍 개발					
예술교육가	○ 예술교육가 역량 강화 워크숍 진행					

2) 네트워크

■ 사업주체 간 네트워크 구성 및 운영, 지원

○ PTA와 행정담당자 간 주간 회의(주 1회)

○ PTA, 행정담당자, 각 기관 실무위원 회의(월 1회)

■ 예술교육가 네트워크 운영 지원

○ 예술교육가 네트워크 회의 운영 (월 1회)

■ '비공식 기관 방문'을 통한 파트너쉽 형성

○ 각 기관별 월 1회 실무담당자, 팀장, 기관장 미팅

○ 각 기관별 월 1회 프로그램 진행 예술교육가와 미팅

■ 프로그램 개발을 위한 네트워크 구성 및 운영 지원

○ 파일럿 프로그램 개발을 위한 팀 구성

: 기관 실무위원, 행정담당자, 예술교육가, 노인 분야 전문가 구성/ 프로그램 개발 회의 진행

구분	추 진 계 획	8	9	10	11	12
사업 주체간 네트워크	○ PTA와 행정담당자 간 주간 회의(주 1회)					
	○ PTA, 행정담당자, 각 기관 실무위원 회의(월 1회)					
예술 교육가	○ 예술교육가 네트워크 회의 운영 (월 1회)					
비공식 기관 방문	○ 각 기관별 월 1회 실무담당자, 팀장, 기관장 미팅					
	○ 각 기관별 월 1회 프로그램 빈행 예술교육가 미팅					
프로그램개발 팀구성	○ 파일럿 프로그램 개발을 위한 팀 구성					

3) 프로그램

■ **노인문화예술교육의 방향성 설정을 위한 연구**

○ **각 기관별 프로그램 운영 모니터링 진행**

: 각 기관별 시설 현황 및 이용자 파악/예술교육가의 수업 진행 강점과 보완점 파악

○ **기관 담당자/팀장 인터뷰 진행**

: 프로그램 운영 만족도 및 수정 보완, 요청 사항에 대한 의견 청취

○ **예술교육가 인터뷰 진행**

: 프로그램 운영시 발전 방향 및 수정 보완 사항에 대한 의견 청취

○ **각 기관 주 이용자 인터뷰 진행**

: 주 이용자 분석 (성별, 연령, 거주지, 주 참여 활동, 활동 패턴, 원하는 사항 등등)

○ **사례 조사 및 연구**

: 타지역 노인문화예술교육 사례 조사 및 연구/기관별 자체 프로그램 조사 및 연구

■ **성남노인문화예술교육 방향성 설정 및 2024년 계획 반영을 위한 시범 교육 개발 및 운영**

○ **23년 하반기 파일럿 프로그램 운영 계획 구체화**

: 프로그램 형태, 운영 기관, 대상자, 개발 방법, 강사진 구성 등

(개별 or 통합 / 기존 진행 기관 or 신규 기관 섭외 여부/ 기존 참여자 대상 or 전체 참여자 대상 / 1인 운영 or 2인 운영 등등)

○ **협업을 통한 프로그램 개발**

: 프로그램 형태에 따른 개발팀 구성 / 개발 회의 진행

: (필요시 프로그램 진행을 위한 사전 워크숍 진행)

: 23년 하반기 파일럿 프로그램 시범 운영

○ **파일럿 프로그램 운영 결과 분석**

: 기관 담당자 및 팀장 인터뷰를 통한 프로그램에 관한 의견 청취

: 예술교육가 인터뷰를 통한 프로그램에 관한 의견 청취

: 학습자 만족도 조사 및 인터뷰를 통한 프로그램에 관한 의견 청취

구분	추 진 계 획	8	9	10	11	12
방향성 설정을 위한 연구	○ 각 기관별 프로그램 운영 모니터링 진행	■			■	
	○ 기관 담당자/팀장 인터뷰 진행	■			■	
	○ 예술교육가 인터뷰 진행	■			■	
	○ 각 기관 주 이용자 인터뷰 진행	■			■	
	○ 사례 조사 및 연구	■				
시범 교육 개발 및 운영	○ 23년 하반기 파일럿 프로그램 운영 계획 구체화		■			
	○ 협업을 통한 프로그램 개발		■	■		
	○ 파일럿 프로그램 운영 결과 분석			■	■	

4) 시스템

■ 성남노인문화예술교육의 효율적인 운영을 위한 매뉴얼 수정 및 보완

○ **매뉴얼에 근거하여 23년 상반기 프로그램 운영 평가**

: 매뉴얼에 의한 프로그램 개발부터 평가의 과정까지 점검함으로써 수정 보완점을 파악

○ **사업 주체별 수정 보완점에 대한 의견 청취**

○ **각 주체별 의견을 반영한 수정 매뉴얼 작성**

■ 성남노인문화예술교육 아카이브 및 가치확산

○ **23년 상반기 프로그램 아카이브**

○ **23년 하반기 파일럿 프로그램 아카이브**

○ **학습자가 함께 하는 성과공유회 계획**

: 지속적 연대의 발판 마련을 위한 장치 계획 / 각 기관별 학습자 대표 소감 청취

구분	추 진 계 획	8	9	10	11	12
매뉴얼 수정 보완	○ 매뉴얼에 근거하여 23년 프로그램 운영 평가					
	○ 사업 주체별 수정 보완점에 대한 의견 청취					
	○ 각 주체별 의견을 반영한 매뉴얼 수정 보완					
아카이브 및 가치확산	○ 23년프로그램 아카이브					
	○ 학습자가 함께 하는 성과공유회 계획					
2024 계획안	○ 프로그램 항목의 연구 결과를 반영하여 2024년 계획(안) 구성					

Ⅱ. 성남노인문화예술교육 사업의 안정적 진행과 확장성 모색을 위한 연구 실행

1) 인력

■ 노인복지기관 매개자를 위한 역량 강화 방안 마련

○ 매개자 맞춤 워크숍 개발 및 진행

성남노인문화예술교육 사업의 세 축 중 하나가 매개자, 곧 프로그램 진행 복지관의 실무 담당자이다. 주관적 지표이긴 하지만 실제 각 기관 프로그램 모니터링을 통해서 매개자의 사업 이해도와 참여도에 따라 프로그램의 성과가 달라짐을 확인할 수 있었다. 때문에 성남문화예술교육센터에서는 연 2회 <예술로 손잡기> 사업의 안정적 진행을 위해서 매개자를 위한 역량 강화 워크샵을 실시하고 있다. 올 상반기에는 노인문화예술교육 파트의 예술교육가들이 해당 장르를 활용하여 워크숍을 구성하고 진행함으로써 매개자들의 프로그램 기획시 장르에 대한 이해도를 높일 수 있도록 하였다. 하반기 매개자 워크숍의 경우 프로그램 기획 전 실무위원 협의회를 통하여 원하는 주제와 장르에 대한 사전 조사를 실시하였다.

중탑복지관의 J 복지사는 특별히 원하는 장르가 있는 것은 아니지만 '힐링'을 주제로 한 워크숍이었으면 좋겠다는 의견을 표했다. 이에 다른 복지사들 역시 예술 장르에 대한 이해도를 높이기 위한 워크숍들도 매우 좋았지만 가능하다면 '힐링'을 주제로 워크숍을 진행해 주길 원했다. 특히나 워크숍이 진행될 9월의 경우 복지사들의 업무와 피로도가 누적되어 번 아웃이 발생하기 쉬운 시기인 만큼 잠시라도 쉴 수 있는 시간을 마련해달라고 요청했다.

매개자들의 요청에 따라 '힐링'을 주제로 한 워크숍을 아래와 같이 개발하고 진행하였다.

일자	시간	장소	프로그램 명	프로그램 요약
2023년 9월 21일 (목)	14:00 ~ 17:00	5층 움직임랩	예술로 쉼	컬러테라피를 활용한 내 마음 마주보기 & 상대에게 공감의 말하기

포스터	활동사진

: 세부 진행 (수업안)

1교시	
제목	**예술로 쉼**
주제	오라소마 컬러테라피 기법을 활용한 힐링의 시간
기획의도	사회복지사의 감정노동 강도는 가늠할 수 없을 정도이다. 타인의 더 나은 삶을 위해 매순간 애쓰다 보면 정작 자신의 마음과 몸을 돌보지 못하는 경우가 발생한다. 이로 인해 어느 순간 번 아웃이 오는 경우도 있다. 그러나 번 아웃이라는 문제의 순간이 왔을 때 정작 무엇이 문제인지 모르는 경우가 발생한다. 이 때문에 몸과 마음이 이유를 알 수 없는 감정에 쌓여 불편한 상태에 놓이게 된다. 무의식에서 선택하는 컬러들이 알려주는 키워드들을 통해 자신의 마음을 돌아보는 시간을 가지고 이를 함께 나누고 응원하고 위로받는 시간을 제공하고자 한다
목표	- 매개자 개인의 이슈에 대해 돌아볼 수 있다. - 이슈를 글로 적어 표현할 수 있다. - dj 역할로 연기하며 타인의 사연을 소개할 수 있다. - 소감을 나누며 마음 속에 있던 불편함을 꺼내 말할 수 있다.

대상	노인 문화예술교육 매개자	
준비물	라벨지(이름표), 채색용 펜, 강사 개인 준비물	
주제	교육 내용	시간 (분)
# 봄	**ㅇ 컬러 선택하기** - 내 마음에 들어오는 순서대로 컬러를 선택한다. - 컬러 넘버와 이름을 워크지에 기록한다.	15
# 여름	**ㅇ 친화를 위한 워밍업** - 연극놀이 1 (박자 술래잡기) - 연극놀이 2 (악수 마피아) - 연극놀이 3 (왕의 보물을 지켜라)	35
쉬는 시간		10
# 가을	**ㅇ 컬러 호흡 & 명상** - 흥분된 신체와 정신을 차분히 가라앉힌다. **ㅇ 컬러 키워드 찾기** - 처음에 뽑았던 컬러의 키워드를 찾아본다.	25
# 겨울	**ㅇ 나의 이슈 찾기** - 키워드를 통해 본 나의 꿈, 나의 이슈, 나의 소망 떠올리기 - 결정적 한 장면을 적어보기(익명으로 적기)	25
쉬는 시간		10
# 다시, 봄	**ㅇ 보이는 라디오 '예술로 쉼'** - 다른 사람의 사연을 읽고 위로, 응원의 곡을 정한다. - 라디오 DJ가 되어 사연과 미리 정한 띄워주고 싶은 신청곡을 소개한다. **ㅇ 소감 나누기** - 개인적 소감을 나눈다.	50

이번 워크숍에는 7개 기관 중 복지관 바자회 진행 및 프로그램 진행 관계로 부득이 참여가 어렵다고 사전에 고지한 2개 기관 담당 복지사를 제외한 총 5개 기관의 복지사들이 참여하였다. 이번 워크숍에서는 주제가 '힐링'인 만큼 상반기 워크숍과는 달리 예술교육가를 제외하고 실무담당 복지사들만 참여하도록 하였다. 이는 제한된 시간과 활동 속에서 같은 분야에 종사하는 복지사들 간에 유대감 강화와 자연스러운 위로가 이루어지길 바라는 의도였다. 처음에는 예상했던 것과는 달리 참여 인원이 적은 관계로 작은 동작 하나, 말 한마디에도 개인에게 집중되는 상황을 불편해하거나 대화에 참여하지 못하고 어색하게 앉아 있는 참여자도 있었다. 워크숍 진행자 입장에서는 인원이 적어 준비한 활동이 계획보다 일찍 끝나는 관계로 현장에서 급하게 추가 활동을 진행해야 하는 어려움도 있었다. 그러나 워크숍이 진행될수록 서로 간의 어색함이 풀림과 동시에 워크숍 활동에 집중하여 참여 하고 다른 사람들의 이야기에 공감해 주는 모습을 보여 주었다.

워크숍의 마무리로 참여 소감을 묻자 대부분이 과중한 업무량에 비해 기관에서 근무하는 사람은 너무 부족하여 지치고 힘들었다면서 특히 나만 이렇게 못 견디는 것은 아닌가? 나만 이렇게 힘든 건가? 이 일을 그만둬야 하는가? 하는 고민들을 하고 있었다고 말했다. 그런데 워크숍을 통해 다른 복지사들의 이야기를 들어보니 나만 그런 것이 아니구나! 라는 생각과 함께 비슷한 고민을 가지고 있는 사람들이 서로의 상황을 공감해 주고 위로해 주어서 큰 위안을 받았다고 이야기했다. 또한 자신의 현재 상태에 대해서 미처 인지하지 못하고 있었는데 자신이 선택한 컬러를 통해 자신의 상태를 거울처럼 비춰볼 수 있는 시간이어서 신기하고 좋았다는 이야기도 했다. 끝으로 요청했던 주제인 '힐링'이 충분히 이루어졌던 시간이었음에 감사하다는 소감을 전했다.

이번 워크숍은 <예술로 손잡기> 사업의 가장 중요한 한 축인 복지사들의 지친 몸과 마음에 예술을 통해 잠시나마 휴식과 위로를 줄 수 있었던 의미 있는 시간이었다고 생각된다. 덧붙여 다양한 연극 활동(연극놀이, 이야기 쓰기, 역할 입기 등)을 활용하여 구성한 워크숍을 체험함으로써 주제, 이슈와 예술교육이 어떻게 접목되어 활용할 수 있는지 경험할 수 있는 시간이었을 것이라 생각한다.

■ 예술교육가 역량 강화를 위한 기회 확대

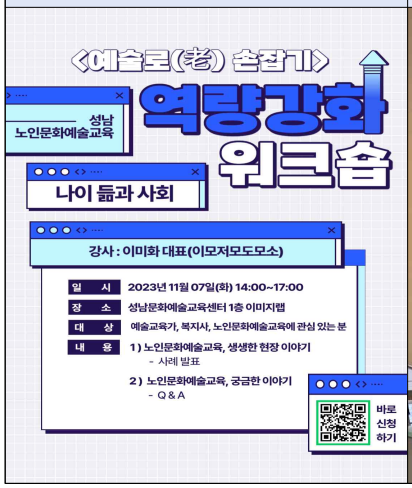
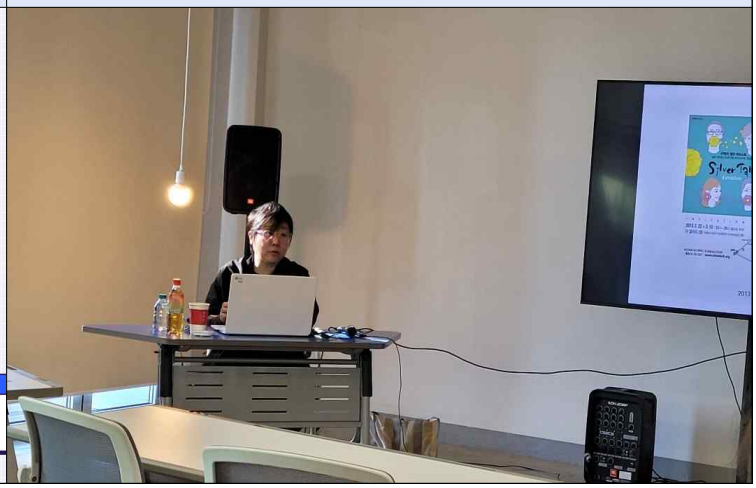
○ 예술교육가 역량 강화 워크숍 진행

매개자워크숍 준비 과정과 동일하게 예술교육가 역량 강화 워크숍을 기획하기에 앞 서 예술교육가 네트워크 회의를 통해 원하는 역량 강화 워크숍의 형식과 내용에 대한 의견을 수렴하였다. 다양한 의견들이 나왔다. 그 중에는 이번 사업에 처음 참여하는 예술교육가들(연극, 공예)의 프로그램과 진행 방식에 대해 알고 싶어 예술교육가 자체 워크숍을 기획해 보자는 의견이 있었다. 그러나 예술교육가 역량 강화 워크숍의 특성을 고려했을 때 성남노인문화예술교육센터 내의 교육 방법을 공유하기 보다는 외부의 시선으로 새로운 자극을 주입하는 것이 낫다고 판단하였다. 그러나 이 부분은 앞으로 성남노인문화예술교육의 발전을 위해 필요한 시간이라고 판단하였기에 향후 예술교육가들 간 자발적 연구 모임 또는 네트워크 모임과 연계를 통해 지속적으로 실행하고 함께 발전할 수 있는 방안을 마련할 필요가 있다고 판단 된다.

앞 선 의견과 함께 작년에 실시했던 '대상자에 대한 이해' 워크숍의 경우 너무 학술적 접근이어서 아쉬웠던 반면 올 상반기에 실시했던 신이어마켙 대표의 특강의 경우 실제 현장에서 어떤 활동을 하는지 알 수 있어서 좋았다고 했다. 특히 신이어마켙의 활동 내용에서 프로그램의 영감을 얻을 수 있었다는 반응도 있었다. 이에 하반기 예술교육가 역량 강화 워크숍 역시 현장에서 활발하게 활동하고 있는 노인문화예술교육가를 통해 요즘 노인문화예술교육의 트렌드와 활동 내용, 프로그램 기획에 대한 실질적이고 전반적인 이야기를 듣고 싶다는 의견이 나왔다. 이에 현재 활발하게 노인문화예술교육 활동을 하고 있는 '이모저모 도모소'의 이미화 대표를 섭외해 워크숍을 진행해달라는 요청을 받았다.

이에 본 PTA는 아래와 같이 하반기 예술교육가 역량 강화 워크숍을 기획, 진행하였다.

일자	시간	장소	프로그램 명	프로그램 요약
2023년 11월 7일 (화)	14:00 ~ 17:00	1층 이미지랩	나이듦과 사회	1부 - 현장 속 생생한 이야기 (사례발표) 2부 - 현장 속 궁금한 이야기 (Q & A)

포스터	활동사진
	

이번 역량강화워크숍 <나이듦과 사회>에는 현 예술교육가와 함께 노인문화예술교육에 관심 있는 사회복지사, 예술인, 일반인 등 총 13명이 참여하였다. 이미화 대표의 다양한 시도와 사례를 통해 노인문화예술교육가로 대상자를 어떻게 보고 프로그램을 기획할 것인지, 어떻게 접근하고 진행할 것인지에 대한 생생한 이야기를 전해 들을 수 있었다. 워크숍 종료 후 참여자들의 소감을 통해서 생생한 현장의 사례와 이미화 대표의 철학에 대해 이야기를 들음으로서 성남노인문화예술교육가들의 노인문화예술교육을 바라보는 시각과 접근법에 대해 더욱 확장되는 시간이었음을 확인할 수 있었다. 이와 더불어 노인문화예술교육가로서 자부심과 사명감, 책임감을 더욱 무겁게 느낄 수 있는 시간이었다.

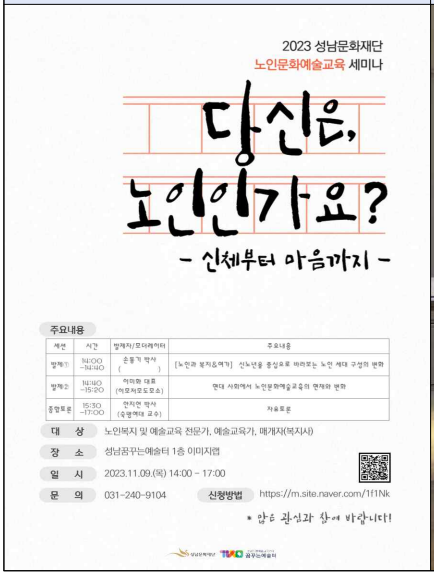
○ 성남노인문화예술교육 발전을 위한 첫 번째 세미나 진행

과거와 달리 현재는 평균 기대 수명의 연장과 함께 고령화 사회로의 진행이 매우 빨라지고 있다. 앞 서 진행했던 전문가 인터뷰에서도 나타났듯이 노인의 기준을 단순히 만 65세 이상이라는 사회적 기준에 따라 적용하는 것은 무리가 있을 수 있다. 65세 이상의 일반적 노인이라 할지라도 그들이 살아온 시대와 문화, 환경은 매우 다르다. 때문에 이로 인해 발생할 수 있는 다양한 차이에 대한 인정 없이 단순히 노인문화예술교육을 기획하고 실행한다면 그에 따른 여러 문제, 문화적 차이에 따른 공감과 소통의 부재, 신체 기능 차이에 따른 활동의 제약 등등이 발생할 수 있는 것이 현실이다.

하반기에 새로 부임한 성남문화예술교육센터장 정민혁 센터장 역시 이 부분에 대한 문제

의식이 명확하였다. 이에 성남노인문화예술교육의 방향성을 잡기 위해 대상에 대한 이해와 구분의 필요성에 대해 함께 논의할 필요가 있다는 것에 공감하여 첫 번째 노인문화예술교육 세미나를 아래와 같이 기획, 진행하였다.

일자	시간	장소	프로그램 명	프로그램 요약
2023년 11월 9일 (목)	14:00 ~ 17:00	1층 이미지랩	당신은 노인인가요? -신체부터 마음까지-	발제1 - 손동기 박사 [노인과 복지&여가] 신노년을 중심으로 바라보는 노인 세대 구성의 변화 발제2 - 이미화 대표 현대 사회에서 노인문화예술교육의 현재와 변화, 향후 노인문화예술교육을 위한 성남문화재단의 역할 등 제언 자유토론 - 안지언 교수

포스터	활동사진
	

이번 세미나는 정민혁 센터장을 포함한 성남예술교육센터 행정 담당자들과 노인문화예술교육가들, 노인문화예술교육을 공부하고 있는 일반인, 사회복지사 등 20여명이 참석을 하였다. 본 세미나를 통해서 '신노년의 정의와 특성'에 대해 알아보고 노인문화복지의 의미와 한계, 그리고 필요성에 대해 정책가적 시선과 예술교육가적 시선에 대해 의견을 나누었다.

또한 국내외 노인문화예술교육 사례를 통해서 성남시의 노인문화예술교육은 교육 대상이 여가 서비스 ‘향유자’에서 ‘주체자’가 될 수 있는 프로그램 개발이 필요함을 알게 되었다. 또한 노인문화예술교육을 기획하고 실천하는 행정가들과 노인문화예술교육가들의 사회적 역할의 중요성을 알게 되었다. 비록 제한된 시간 때문에 충분히 의견을 나누지 못한 점은 아쉽지만 그럼에도 불구하고 더 나은 성남노인문화예술교육을 위한 새로운 시도를 시작했다는 것에 높은 점수를 주고 싶다.

2) 네트워크

원활한 사업의 진행을 위해 사업 주체 간 안정적 네트워크 형성을 위한 노력은 PTA의 과업 중 가장 중요한 과업 중 하나라고 해도 무방할 것이다. 행정가와 예술교육가, 복지관 실무를 담당하는 매개자들은 서로 다른 각각의 입장이 있기에 소통이 잘 되지 않거나 PTA가 일방적으로 한쪽 입장만 대변하게 되는 경우 사업이 원활하게 진행될 수 없는 것이 현실이다. 때문에 안정적인 네트워크 구성 및 운영을 위해 행정가, 예술교육가, 매개자 세 지점 사이에서 균형점을 잘 찾는 것이 PTA에게 매우 중요한 일이라 판단된다. 이를 위해 본 PTA는 다음과 같이 과업을 실행했다.

■ 사업 주체 간 네트워크 구성 및 운영, 지원

○ PTA와 행정담당자 간 주간 회의 (최소 주 1회 실시)

행정담당자와 PTA는 본 사업에 있어서 가장 밀접하게 소통해야 할 대상이다. 특히 사업 중간에 투입된 본 PTA와 같은 경우 사업 전반에 대한 이해, 사소한 업무처리까지 행정 담당자의 도움 없이는 해결할 수 있는 일이 없었던 것이 사실이다. 때문에 정해진 회의는 주 1회지만 안건에 따라 수시로 만나 회의를 진행하고 협의하고 계획하고 과업을 실행하였다.

○ PTA, 행정담당자, 실무위워(매개자) 간 실무협의회 (월 1회 실시)

7월 20일을 시작으로 12월 성과공유회까지 총 6회의 실무협의회를 실시하였다. 실무협의회에서는 각 기관별 프로그램 진행 사항 및 수정 보완해야 할 사항에 대해 공유하였다. 실무협의회는 기관과 기관 간에 소통의 창구 역할을 함으로써 사업의 원활한 진행을 이끈 것도 맞지만, 자신이 속한 복지관, 자신이 돌보는 시설 내 어르신들 외에는 타기관과 서로 교류할 수 없었던 실무위원(복지사)들에게도 자연스러운 교류의 창구 역할을 했다. 이를 통해 서로 인간적 교류와 관계를 맺음으로서 본 사업의 취지와 효과에 대해서도 더욱 잘 이해할 수 있게 되는 시간이 되었다. 이뿐 아니라 이 협의회를 통해 PTA 개인의 생각으로 계획했던 몇몇 프로그램들의 실현 가능성과 필요성에 대해 점검할 수 있었다.

월 정기 실무협의회

■ ‘비공식 기관 방문’을 통한 파트너쉽 형성

성남노인문화예술교육의 안정적 운영을 위해 필요한 부분 중의 하나가 ‘파트너쉽’ 형성이라 판단했다. 사업의 시작부터 끝까지 사람과 사람이 만나 진행하는 문화예술교육의 특성상 파트너쉽이 없을 경우 지속적인 사업이 이루어지기 어렵다. 특히 본 성남노인문화예술교육은 단독으로 진행할 수 있는 사업이 아니다. 기관과 연계하여 협의체 구성 후 진행하기 때문에 교육 기관의 안정적인 확보 및 모원, 수업 지원 등의 여러 방면에서 도움을 받는 것이 현실이다. 때문에 기관의 실무위원-복지사의 사업 이해 정도와 예술교육가와의 친밀도에 따라 프로그램 운영에 있어서 수월성이 달라지는 것 역시 사실이다. 때문에 가능한 자주 각 기관별 실무위원들과 만남을 가지고 소통하기 위해 노력했다.

실무협의회나 모니터링과 같이 공식적인 방문은 실무위원 및 프로그램을 운영하는 예술교육가들에게 부담이 될 수 있다는 판단하에 비공식적 방문의 형식으로 만남을 진행하였다. 특히 제출 서류, 프로그램 준비물 전달과 같은 이유로 기관에 방문하여 실무위원과 예술교육가를 만났다. 이는 실무위원과 예술교육가들에게 자칫 평가나 점검의 시간으로 인식될 수 있는 심적 부담감을 줄이는데 상당히 도움이 되었다. 이를 통해 사업의 주체 간의 친밀하고 유기적인 관계 형성에 긍정적 효과가 있었다고 판단되었다.

3) 프로그램

■ 노인문화예술교육의 방향성 설정을 위한 연구

○ 각 기관별 <예술로(老) 손잡기> 프로그램 운영 모니터링 진행

2024년 성남노인문화예술교육의 방향성 설정을 위해 현재 진행되고 있는 기관별 프로그램과 이를 운영하는 예술교육가의 강점과 보완점을 파악하여 반영하는 것이 필요하다고 판단하여 기관별 모니터링을 계획하였다.

상반기 예술로 손잡기 사업을 진행했던 총 7개의 기관 중 본 PTA가 진행한 한솔종합사회복지관과 재단 측 행정담당자가 모니터링을 진행한 수정중앙노인종합복지관을 제외한 총 5개 기관의 모니터링을 실시하였다. 이번 모니터링은 프로그램 평가자 역할로 지켜보는 대신 참여자로 수업에 함께 참여하면서 프로그램과 예술교육가의 운영 방식에 대해 참여자의 입장에서 평가하려고 노력했다. 각 기관의 모니터링 내용은 아래와 같이 수업의 과정과 참여자와 실무위원 피드백, PTA로서 본 연구자의 개인적 소감으로 나누어 작성하였다.

모니터링 일지 - 수정노인종합복지관	
일 시	2023.07.24. 13:00 ~ 15:00
참 여 자	수정종합복지관 예술로 손잡기 참여자
회의주제	- 수업 진행 - 만족도 조사 - 참여자들 면담
회의내용	- 10차시 수업 진행 완성된 그림책의 띠지 만들기 (주고 싶은 사람에게 보내는 그림) - 10차시 수업 영상 스케치 만들어 함께 감상함 - 상장 수여식 - 만족도 조사 - 커피 나눔 - 독거 노인 A 님의 이야기 : 혼자 살고 있는 A님. 시간을 보내기 위해 기꺼이 회비를 지출할 정도로 집에 있는 것 보다 와서 뭔가를 배우고 이야기를 하는 것이 좋다고 함. - 전체적인 의견 : 전체적으로 만족도는 높았다. : 1주일에 1번 하는 것이 아쉽다는 의견 : 손에 익을만하니 끝나서 아쉽다는 의견이 지배적임. : 강사에 대한 호감도가 높음 : 복지사님의 업무 중복으로 인해 함께 참여하지 못해서 아쉬움. : 수업의 특성상 작업에 집중하다 보면 조용한 분위기에서 진행됨. : 분위기를 돋을 장치가 필요함. : 강사님의 컨텐츠와 준비성이 돋보임. : 복지사님과 기관장님을 설득해서 프로그램을 또 할 수 있도록 애써보겠다는 의견도 있었음. - 개인적인 생각 : 복지관 공간이 좀 어두운 느낌이 있음 : 친한 분들끼리만 이야기하는 것이 아쉬움. - 복지사님의 생각 : 모집 대상이 한정되어 있어 인원이 적은 것이 아쉽다. 이 정도 프로그램은 10명 정도 참여하게 되길 원한다.

모니터링 일지 – 청솔종합사회복지관	
일 시	2023.07.27. 14:00 ~ 15:30
참 여 자	청솔사회복지관 예술로 손잡기 참여자 및 담당 실무자
수업주제	- 전시회 및 10차시 수업 진행 - 만족도 조사 - 참여자들 소감나누기
수업내용	- 9차시동안 진행했던 결과물 전시회 - 10차시 수업 진행 - 움직임 수업 협업 : 앉아서 기쁨을 표현함 : 기쁨의 춤 (참여자 뿐만 아니라 예술교육가, 복지사님의 춤도 볼 수 있었음) (모두 너무 너무 즐거워함) - 감정의 천 그림 그리기 - 10차시 수업 영상 스케치 만들어 함께 감상함 - 만족도(우울감 변화) 조사 - 오늘은 내가 주인공! (사진 찍기) - 우울증이 심하신 독거 노인 A 님의 이야기 : 무기력증이 심해서 아무것도 할 수 없다고 앉아만 계셨음. 허리 통증이 심하다고 하심. 선생님도 좋고 참가자들도 좋은데 자신이 좋아하는 것은 음악이라고 하심. 옆에서 지켜보시던 예술교육가와 복지사님 모두 자신의 이야기를 꺼내놓으시는 A 님의 모습에 놀람. - 전체적인 의견 : 마지막 수업에 대한 아쉬움으로 모두 눈물을 흘림 : 10회 수업이 너무 짧다는 의견 : 2년 연속으로 만나니 예술교육가와 깊은 신뢰 관계 형성됨. : 우리의 작품이 새로운 공간에서 전시회로 펼쳐지니 작가가 된 것처럼 너무 기쁘다. : 다음을 기약할 수 없다는 것이 너무 안타깝고 슬프다. : 복지관 과장님께 본 프로그램의 연장을 건의하겠다. - 개인적인 생각 : 마지막 수업을 축제의 장으로 만들어 함께 즐기고 누리는 시간으로 계획한 점이 돋보임. : 전시 공간을 전체적으로 잘 활용함 : 우리만의 전시회로 끝나는 것이 아쉬움. 이 아쉬움을 해결할 수 있는 방안을 함께 모색하면 좋을 것 같음.

모니터링 일지 - 태평1동복지회관	
일 시	2023.07.28. 13:00 ~ 15:00
참 여 자	태평1동복지관 예술로 손잡기 참여자
수업내용	- 청년들에게 보내는 문해 교실 어르신들의 답변 - 실크 스크린 기법을 통해 나만의 에코백 만들기 - 나만의 에코백 베스트 오브 베스트 뽑기
진행내용	- 9차시 수업 진행 - 청년들의 질문에 대한 답을 실크 액자틀에 붓으로 글씨 씀 - 예술교육가가 실크스크린 사전 준비 작업 진행해 옴. - 실크스크린 기법 소개 - 각자의 액자에 얽힌 사연 소개 - 실크스크린 연습하기 - 실크스크린 기법으로 에코백 만들기(참여자 1인과 보조 진행자 1인이 팀으로 제작) - 건조를 위한 전시(방음벽에 전시) - 각 작품 별 베스트 오브 베스트 선정 - 참여자들 의견 : 더워도, 힘들어도 나온다는 것은 그 만큼 재미있다는 것! : 이런 다양한 활동을 할 수 있다는 것이 너무 좋다 : 복지관을 수년째 이용했지만 이번 프로그램만큼은 '평생' 기억에 남을 것 같다. : 자녀와 손자들에게 할머니의 도전을 자랑할 수 있어서 좋았다. : 손이 떨려 힘들지만 최선을 다해보겠다. : 강사와 복지사에 대한 호감도가 높음 : 좋은 수업을 진행해주어서 너무 고맙다 - 개인적인 생각 : 핵심 질문-주제가 예술 장르와 잘 어울어짐. : 비문해 학습자 분들에게 부담없이 글자를 연습할 수 있는 기회 부여 : 5명의 학습자와 강사들이 활동하면서 서로 친밀감을 느낄 수 있는 적당한 규모의 강의실과 밝은 햇살이 비추는 환경이 좋음. : 복지사님과 인턴분의 협조가 수업의 질을 향상시킴. - 복지사님 피드백 : 숨길 수 없는 굿즈 부심을 보여주심 : 하반기에 실시될 바자회와 작품의 연계성을 생각하고 활용 방안을 모색함

모니터링 일지 - 하얀마을복지회관	
일 시	2023.10.05. 13:30 ~ 15:00
참 여 자	하얀마을복지관 예술로 손잡기 참여자
수업내용	- 오감 중 '눈'을 위한 예술 수업
진행내용	- 마블링 물멍 명상 - 마블링 패턴 뜨기 - '행복' 이미지 찾기 - 마블링 패턴 위에 자신이 선택한 행복 이미지 얹기 - 눈에게 보내는 짧은 편지 쓰기 - 편지 낭독하기 - 참여자들 의견 : 어디에서 이런 활동을 할 수 있을까? : 이런 다양한 활동을 할 수 있다는 것이 너무 좋다 : 매 주 새로운 활동을 하러 오는 것이 즐겁다. : 며느리에게 자랑하고 이야기 할 것이 생겨서 좋다. : 계속 수업을 했으면 좋겠다. 끝나가는 것이 아쉽다. : 강사와 복지사에 대한 호감도가 높음 : 좋은 수업을 진행해주어서 너무 고맙다 - 개인적인 생각 : 일상에서 만날 수 없었던 다양한 재료를 활용하는 것이 좋았음 : 마블링의 특성상 실력이 아닌 우연성의 예술이기 때문에 작품 제작에 부담감을 덜 수 있어서 좋았음. (생각보다 어르신들은 제작 활동에 부담감이 높으심) : 참여자들이 서로 이야기 할 수 있는 시간이 확보되면 더 좋을 것 같음. - 복지사님 피드백 : 여러 강사님들이 다양한 장르와 활동으로 참여자들에게 다양한 자극을 제공하는 것 자체로서 본 프로그램의 취지를 잘 살려주었음. (오감두드림 사업연계) : 노인문화예술교육 전문 강사님들의 노하우가 빛을 발하였음. 참여자들이 자연스럽게 활동에 참여하실 수 있도록 유도하는 모습이 인상적이었음.)

모니터링 일지 - 중탑종합사회복지관	
일 시	2023.08.01. 14:00 ~ 16:00
참 여 자	중탑종합복지관 예술로 손잡기 참여자
회의주제	- 수업 진행 - 뮤직비디오 1차 시안 감상 - 수업을 돌아보며 느꼈던 감정 쓰고 꾸며보기 - 뮤직비디오 삽입 영상 촬영 - 웃는 사진 및 단체 사진 촬영
회의내용	가차시 수업 진행 '눈물 젖은 두만강' 함께 듣고 부르기 - 뮤직비디오 1차 시안 감상 - 뮤직비디오에 추가 삽입할 영상 촬영 전 참고 영상 시청 - 예술로 손잡기에 참여하면서 느낀 점 글로 쓰고 꾸미기 - 소감 영상 촬영 - 웃는 사진 촬영 - 단체 사진 촬영 * 참여자 인터뷰 : 함께 작사한 노래를 꿈터 스튜디오에서 녹음했던 경험이 좋았다. 덕분에 자식들에게 자랑할 것이 생겨서 좋았다. : 집에 혼자 있으면 심심한데 나와서 악기도 만져보고, 노래도 불러 보고 다양한 활동을 하니 재미있었다. : 선생님들이 칭찬을 해주니 괜히 우쭐해지고 기분이 좋아진다. * 전체적인 의견 : 휴가철인 관계로 몇몇 참여자가 결석하였음. : 1주일에 1번 하는 것이 아쉽다는 의견. : 헤어지지 말고 계속 수업했으면 좋겠다는 의견. : 담당 복지사님의 협조가 돋보임. 특히 글쓰기 활동에서는 소감문을 꾸밀 꽃장식까지 미리 준비하여 프로그램이 더욱 풍성해질 수 있도록 협조해주심. : 그 동안 벗지 못했던 마스크를 영상 및 사진 촬영으로 인해 처음으로 벗으신 분들이 계심. 처음에는 부끄러워하셨으나 곧 익숙해지심. : 영상 촬영에 매우 즐겁게 참여하심.

모니터링 일지 - 중탑종합사회복지관	
	- 개인적인 생각 : 계획한 수업안을 정해진 시간에 끝내는 꼼꼼함이 돋보임. : 예술교육가 분과 어르신들의 라포 형성은 비교적 잘 이루어진 것 같음 : 단, 프로그램을 진행하는 방식이 조금 조급한 느낌이 있었음. 어르신들에게 예술 체험을 하는 것이 더 필요한지 이를 활용하여 함께 이야기 나누며 말씀하실 기회를 만드는 것이 더 필요한지에 대한 물음표가 생겼음. : 수업 계획을 짤 때 균형을 찾는 것이 중요함을 느낌. : 복지사님의 협조가 있다면 꿈터를 활용하는 것이 어르신들에게는 새로운 체험의 기회 및 나들이가 되는 것 같았음. (꿈터에 오실 때는 중탑 어르신 모두 패셔니스타!!!)

평가자가 아닌 보조강사이자 참여자로서 진행한 이번 모니터링은 프로그램 분위기와 참여자들의 작위적이고 인위적이지 않은 반응을 볼 수 있었다. 반면에 본 연구자 역시 참여자로서 프로그램에 참석하다 보니 모니터링 종료 후 실무위원, 예술교육가에게 좀 더 객관적인 피드백을 제시하는 데는 어려움이 있었다. 앞으로 효과적이고 발전적인 모니터링을 하기 위해서는 다른 적절한 방법이 필요할 것으로 판단 된다.

○ 각 기관 실무담당자 인터뷰 진행

성남노인문화예술교육의 2024년 방향성을 설정하는 데 있어 각 기관 실무위원의 사업에 대한 평가와 의견이 무엇보다 중요한 것이다. 본 사업은 기관의 협조, 특히 실질적으로 프로그램을 진행하는 실무위원의 협조가 없으면 진행이 매우 어려운 것이 사실이다. 때문에 각 기관 담당 실무위원들이 사업을 진행함에 있어 업무가 과중 되거나, 사업 진행 단계에 이해가 되지 않아 어려움이 생기는 등의 부담이 생기지 않도록 실무위원들의 이야기를 듣고, 이를 반영하여 24년도 성남노인문화예술교육의 방향성을 설정하는 것이 중요할 것으로 판단하였다. 이에 각 기관별 실무위원들이 좀 더 편안하게 이야기하고 의견을 제시할 수 있도록 1대 1 인터뷰를 진행하였다.

인터뷰는 기관별, 실무위원별로 조금씩 다른 방식으로 진행하였고 질문의 내용도 조금씩 차이가 있었다. 그러나 사업 진행 소감, 기획 단계에서의 어려움, 건의 사항 등 24년 방향성 설정을 위한 몇 가지 공통의 질문을 준비하여 실시하였다. 실무위원들의 의견은 본 사업의 방향성을 설정하고 진행 함에 있어 중요하다고 판단되어 아래와 같이 정리하여 싣는다.

실무위원 인터뷰-수정 노인종합복지관	
일 시	2023.10.04. (수정 노인사회복지관)
참 여 자	A복지사, 명진희
회의주제	복지사 입장에서 본 예술로 손잡기 사업
회의내용	**○ 사업 진행해보시니 어떠세요?** : 올해 중간부터 담당자가 되다보니 이해가 부족해서 기획하는 것이 어려웠다. 예술교육가분이 잘 이끌어주셔서 다행이었다. 또한 다른 시각, 더 넓은 시야를 가질 수 있었던 시간이었다. 그러나 협력 메뉴얼로는 과정을 이해하기 어려웠다. 명확하게 이해할 수 있도록 내용이 좀 더 구체적이면 좋겠다.

실무위원 인터뷰-수정 노인종합복지관

특히 각 장르의 예술교육가들이 어떤 활동까지 진행하실 수 있는지에 대한 소개가 있으면 좋겠다.
대상자만 정해진 상태에서 기관에서는 기존 진행하던 스타일대로(조영희 선생님) 한차시에 한 작품으로 나오길 바라고 또 예상했던 부분이 있었다.
기존의 예술교육 프로그램과 달리 하나의 큰 줄기가 있는 프로그램을 진행해보니 이런 프로그램을 기관에서 한다고? 이렇게도 되는구나! 하는 신기한 경험을 했다.
시각 수업 만으로는 라포 형성이 어려울 것으로 예상되어 이한나 선생님이 움직임 수업을 제안해주셨을 때 바로 OK를 했다.
실제로 움직임 수업에서 참여자 분들의 긴장감이 많이 풀리는 것을 볼 수 있었다.
아쉬웠던 점은 1인 1권의 그림책이 나올 것이라고 생각했는데 통합본으로 나온 점, 스토리가 없는 앨범 형식의 그림책이었던 점이 예상과 달라 살짝 아쉬웠다.

○ 프로그램 대상자와 주제 선정하실 때 어떤 기준으로 정하셨나요? 또한 장르를 정하셨을 때 기준이 있었나요? (기획단계)

: 대리님이 대상자와 주제를 선정하고 다른 분과로 이동하셨다.
그 상태에서 받은 거라 대상 및 주제 선정에 관여하지 못했다.

○ 장르를 선정할 때 어렵지 않으세요?

: 직접 장르를 선택하지 않아서 대답하기 어렵다.
단, 장르에 대한 이해가 부족한 것은 사실이다. 사례집 만들어서 보여주면 좋을 것 같다. 장르별로 다양한 카테고리 들이 정리되면 좋을 것 같다.
예를 들어 설명하면 다음과 같다.
장르 : 시각
가능 분야 또는 가능 활동 : 굿즈 만들기, 그림책 만들기, 미술치료, 가방 만들기 등
이런 식으로 가이드 북이 나온다면 기획할 때 훨씬 도움이 될 것 같다.

○ 그렇다면 혹시 주제와 대상을 정해주시면 센터에서 강사들이 모여 프로그램 개발 회의를 통해 장르 및 예술 융합 프로그램을 역으로 복지관에 제안한다면 어떤가?

: 기관마다, 그리고 복지사마다 선호도가 다르니 뭐라고 말하기는 어렵다.
그러나 예술로 손잡기 프로그램의 특성을 살리는 현재의 시스템도 좋은 것 같다.
기존의 기술 교육과는 차별화된 의미가 들어 있는 예술교육이 장점이다.
대상에 따른 주제 찾는 것도 좋은 것 같다.
역제안의 경우 사업 담당자로서 업무가 줄어들고 다양한 장르를 체험할 수 있다는 장점이 있는 것이 사실이다. 단, 복지관 이용자 분들의 특성과 맞지 않는 경우에는

실무위원 인터뷰-수정 노인종합복지관

어쩔 수 없이 기관 사정에 따라 변경을 하거나, 사업을 진행하지 못할 수 있다는 단점이 있을 것 같다.

○ **기획회의 횟수와 방법은 적당하신가요? 재미있나요?**
: 기획회의는 개인적으로 재미있었다.
나의 생각이 예술교육가를 통해 프로그램 기획안으로 발전되는 과정을 보면서 개인적으로 많은 자극과 배움을 얻을 수 있었다.

○ **현재 예술로 손잡기 사업 진행 방식은 만족하시나요? (사업형태, 진행 방식 등등)**
: 기존 방식으로 진행하는 것에 만족한다.
공모 사업 방식으로 돈을 주는 것은 기관의 입장에서는 좋은데
진행 담당자의 입장에서는 지금보다 일이 더 많아진다.
지금은 프로그램 기획, 모원, 관리만 하면 되는데 돈을 받는 순간
일이 몇 배로 늘어나게 된다. 실적 인정면에서는 아쉬워도 담당자의 입장에서는 현재의 방식이 좋다. 그리고 지금 형식도 실적으로 잡히긴 한다.
(외부 기관과 연계 사업을 진행하는 것도 좋은 실적이 된다고 함)

○ **예술로 손잡기 내년 사업에 함께 하실건가요?**
: 네. 담당자 변동 여부는 알 수 없다.

○ **혹시 매개자 워크숍 원하는 주제나 장르가 있을까요?**
: 내려놓기 할 수 있었던 시간이었다.
: 신청서를 쓰기 전에 강사님들과 만나는 시간이 필요하다.

○ **진짜 솔직한 건의사항이나 요청 사항 있나요?**
: 이번에는 강사분의 일정에 맞춰 진행을 해야 했던 것이 불편했다.
기관의 일정 및 강의실 사정을 고려해서 강사분과 조율이 용이 하면 좋겠다.

○ 시간 내주셔서 감사하다. 우리는 앞으로 지속적으로 볼 것이므로 볼 때마다 건의사항이나 요청사항 말씀해주시면 감사한 마음으로 사업 진행시 참고하겠다.

실무위원 인터뷰-수정중앙 노인종합복지관	
일 시	2023.08.29. (수정중앙노인복지관)
참 여 자	B복지사, 명진희
회의주제	복지사 입장에서 본 예술로 손잡기 사업
회의내용	○ **사업 진행해보시니 어떠세요?** : 너무 좋았다. 특히 어르신들이 어릴 때도 이렇게 놀아본 적이 없는데 여기서 노니까 어린 시절로 돌아간 것 같다고 말씀하실 때 나 역시 기뻤다. ○ **프로그램 대상자와 주제 선정하실 때 어떤 기준으로 정하셨나요?** **또한 장르를 정하셨을 때 기준이 있었나요? (기획단계)** : 주제는 과장님의 아이디어였다. 작년에 60대 신규 이용자와 7~80대 기존 이용자의 통합을 주제로 움직임 수업을 했는데 수업의 반응이 좋아 장르는 동일하게 정했다. 현재 치매예방 관심자 대상으로 사전, 사후 척도 검사를 실시하면서 진행했다. ○ **장르를 선정할 때 어렵지 않으세요?** : 첫 움직임 프로그램이 반응이 좋아서 별다른 고민 없이 장르를 선택해서 어렵지는 않았다. 그런데 실무위원회에 참석하면서 다른 기관에서 다양한 장르의 수업을 진행하고 결과물도 보니까 호기심도 생기고, 부럽기도 했다. 잠깐 다른 수업도 해보고 싶다는 생각이 들었다. ○ **그렇다면 혹시 주제와 대상을 정해주시면 센터에서 강사들이 모여 프로그램 개발 회의를 통해 장르 및 예술 융합 프로그램을 역으로 복지관에 제안한다면 어떤가?** : 장르에 대한 이해가 부족하기 때문에 그렇게 해주시는 것도 좋을 것 같다. (PTA와 몇가지 수업 아이디어를 자유롭게 이야기 나눔) 미처 생각하지 못한 아이디어들이 나오는 것이 신기하고 재미있다. 함께 프로그램을 만드는 것도 좋은 시도라 생각한다. ○ **기획회의 횟수와 방법은 적당하신가요? 재미있나요?** : 4번 진행했다. 부담스럽지는 않았다. 강사님과 의견이 잘 통해서 회의 자체가 짧게 끝났다.

실무위원 인터뷰-수정중앙 노인종합복지관

○ **현재 예술로 손잡기 사업 진행 방식은 만족하시나요? (사업형태, 진행 방식 등등)**
: 만족한다. 강사님도 베테랑이시라 어르신들과 수업할 때 반응을 잘 이끌어 내시고 나 역시 함께 참여를 해서 어르신들과 활동을 하다 보면 더 끈끈한 관계 형성이 되어서 좋다. 물론 현실적으로 준비하고 수업에 참여하고 마무리를 하는 일련의 과정들이 업무에 부담이 되기도 한다. 그러나 너무 바빠서 부득이 참여를 하지 못할 경우를 제외하고는 참여하는 것이 나도 즐겁다.
(바쁜 시기가 언제인가요?)
예를 들어 분기별 프로그램 신청 접수 기간은 약 1주간 바쁘다. (3, 6, 9, 12월)
최소 350분이 신청을 하시기 때문에 정신없다.
그리고 10월 이후면 사업의 마무리를 해야 하는 시기라 바쁘다.
작년의 경우 하반기에 사업이 진행되서 조금 벅찼다.
올해는 미리 회의하고 미리 수업을 끝낼 수 있어서 좋았다.

○ **예술로 손잡기 내년 사업에 함께 하실건가요?**
: 당연히 진행할 것이며, 차시를 조금 더 늘여서 진행하고 싶다.

○ **혹시 매개자 워크숍 원하는 주제나 장르가 있을까요?**
: 어떤 주제여도 좋다. 새로운 체험이라 재미있다.
(다른 복지사님들께서 '힐링'을 주제로 진행하길 바라셨는데 괜찮으신가?)
좋다. 복지사들에게 힐링의 시간이 필요하다. 좋을 것 같다.

○ **진짜 솔직한 건의사항이나 요청 사항 있나요?**
: 움직임 수업을 진행하면서 성남문화재단 홈페이지를 보니 다양한 공연들이 진행되는 것을 알 수 있었다. 움직임 수업에 참여하시는 어르신들이 움직임과 연관된 공연을 보실 수 있다면 굉장히 의미 있는 시간이 될 것 같다.
센터에서 지원이 가능하다면 무료 관람의 기회가 있으면 좋겠다.
할인을 해주면 복지관에서 일부 자부담해서라도 추진해보고 싶다.

○ 시간 내주셔서 감사하다. 우리는 앞으로 지속적으로 볼 것이므로 볼 때마다 건의사항이나 요청사항 말씀해주시면 감사한 마음으로 사업 진행시 참고하겠다.

실무위원 인터뷰-중탑종합사회복지관	
일 시	2023.08.23. (중탑 종합사회복지관)
참 여 자	C복지사, 명진희
회의주제	복지사 입장에서 본 예술로 손잡기 사업
회의내용	**○ 사업 진행해보시니 어떠세요?** : 특정 대상과 그에 맞는 주제를 선정하여 특화된 사업을 진행할 수 있어서 좋았다. 특히나 올해는 독거 노인분들의 사회적 지지력을 향상시키고 네트워크를 형성하고자 하는 목표점에 잘 도달한 것 같아 만족도가 더욱 높다. 소극적이었던 어르신이 복지관을 더 잘 이용하게 되는 계기로 작용하기도 했다. 기예 교육이 아닌 정서지원으로서의 역할을 충분히 해냈다고 평가한다. **○ 프로그램 대상자와 주제 선정하실 때 어떤 기준으로 정하셨나요?** **또한 장르를 정하셨을 때 기준이 있었나요? (기획단계)** : 작년에는 '문해' 관련 주제로 시각 장르를 활용하여 수업을 진행했다. 모원의 어려움이 있었다. 자신이 글자를 모른다는 사실을 다른 사람들에게 들키는 것 같아서 일부러 참여를 하지 않으시는 분도 계셨다. 올해는 작년과 다른 대상, 다른 주제, 다른 장르를 해보자는 단순한 생각으로 시작했다. 그러나 조사하고 예술교육가와 만나면서 깊이감을 가지게 되었고 프로그램 기획에 애착이 생겨 더욱 집중해서 기획하였다. **○ 장르를 선정할 때 어렵지 않으세요?** : 처음에는 단순히 작년과 다른 장르를 해보자는 생각으로 정했다. 그러나 말씀하신 것과 같이 장르에 대한 이해가 부족하기 때문에 복지사 또는 참여자 분들이 다른 장르를 맛보고 이해할 수 있는 기회가 있어도 좋을 것 같다. 연결선상에서 건의드리면 각 장르의 샘플 영상이 있었으면 좋겠다. 어떻게 프로그램이 구성되고 운영되는지 스케치 영상이 있으면 장르 선택하고 기획할 때 도움이 될 것 같다. **○ 그렇다면 혹시 주제와 대상을 정해주시면 센터에서 강사들이 모여 프로그램 개발 회의를 통해 장르 및 예술 융합 프로그램을 역으로 복지관에 제안한다면 어떤가?** : 일반적으로는 복지사의 업무가 줄어드는 것이기 때문에 다른 기관에서는 좋아할 수도 있을 것 같다. 그러나 나의 경우 처음 기획 단계부터 마무리 단계까지 모두 관여하지 않으면 불안해서 힘들어도 같이 개발하는 것이 좋다.

실무위원 인터뷰-중탑종합사회복지관

○ 기획회의 횟수와 방법은 적당하신가요? 재미있나요?

: 5번은 조금 많은 듯 하다. 차라리 최소와 최대의 횟수를 정해주고 자유롭게 만나는 것이 좋을 것 같다. 이번 프로그램의 경우도 강사님과 몇 번 만나지 않고도 프로그램 기획을 끝냈다. 기획 횟수는 기관과 강사의 사정에 따라 자율권을 주는 것이 좋을 것 같다.

○ 현재 예술로 손잡기 사업 진행 방식은 만족하시나요? (사업형태, 진행 방식 등등)

: 비교적 만족한다. 한가지 아쉬운 점은 10차시로 운영되는 점이 아쉽다. 개인적으로는 참여자분들도 아쉬워하시지만 기관이나 복지사의 입장에서도 확실한 실적으로 잡기 애매한 부분이 있다. 해서 한솔처럼 상, 하반기 각 10차시, 총 20차시를 진행해주면 좋겠다.

(Q. 실적에 잡히기 위한 최소 차시는? 다른 기관도 그것을 원할까요?)

최소 차시는 상/하반기 각 8차시, 총 16차시 정도면 실적으로 잡을 수 있을 것 같다. 사실 이렇게 진행하는 것은 다른 복지사님들은 좋아하시지 않을 것이다. 왜나면 일이 너무 많아지고 커지니까. 내가 이렇게 생각할 수 있는 것은 이번에 예술로 손잡기 사업을 맡으면서 다른 업무 하나를 빼주셔서 나름 여유가 생겼기 때문이다.

(Q. 예술로 손잡기의 원활한 진행을 위해서 저희가 센터에 업무 조정을 말씀드리는 것이 필요할까요? 결정은 기관에서 하는 것이지만 권고할 수는 있지 않을까요?)

현실적으로 불가능 할 것이다. 복지관의 규모별로 다르지만 복지사들의 업무 강도가 생각보다 높다. 또한 내 업무를 조정하기 위해서는 다른 누군가의 업무가 늘어난다는 의미이기 때문에 현실적으로 실현 가능성이 낮다고 본다.

○ 예술로 손잡기 내년 사업에 함께 하실건가요?

: 계획 중이다.

○ 혹시 매개자 워크숍 원하는 주제나 장르가 있을까요?

: 지난 번에 말씀드린 것과 같이 '힐링'이 주제였으면 좋겠다.

○ 진짜 솔직한 건의사항이나 요청 사항 있나요?

: 예산에 대한 궁금증이 있다. 장르에 따라 재료비를 많이 사용하는 기관이 있고 우리처럼 재료비의 존재도 모르는 기관이 있을 수도 있다. 이는 형평성에 조금 어긋나지 않을까? 싶다. 재료비를 기관별 공통으로 배분하여 사용할 수 있게 한다면 어르신들에게 드릴 선물, 하다못해 간식이라도 살 수 있지 않을까 싶다. 어르신들은 시원한 비타민 음료 한 병만 챙겨드려도 본인을 생각하고 위한다고 생각하시고 매우 만족해하신다. 이런 면에서 재료비를 공평하게 나눠 쓰면 좋을 것 같다.

실무위원 인터뷰-청솔종합사회복지관	
일 시	2023.10.04. (청솔 종합사회복지관)
참 여 자	D복지사, 명진희
회의주제	복지사 입장에서 본 예술로 손잡기 사업
회의내용	**○ 사업 진행해보시니 어떠세요?** : 22년도 시작. 모집대상이 다르고 비문해-> 고령의 장애인을 대상으로 함. 미술을 해본 적이 없으신 분들이 경험한다는 자체가 의미있었다. 그러나 정작 대상들은 그림을 잘 그려야 한다는 생각이 강하시고 두려워하셨다. 이 때문에 모집이 어려웠다. 22년도는 회기가 짧아서 만족도는 높았지만 전체적으로 참여자들의 라포 형성이 이루어지기 어려웠던 것 같다. 그 점이 좀 아쉬웠는데~ 이번에는 10차시로 만나고 이야기할 수 있는 시간이 많았던 것이 좋았다. 4~5회기부터 두루 친해지셔서 수업 시작이 2시인데 1시 30분부터 모이셔서 이야기를 나눔. 회기가 늘어나서 라포 형성이 잘 되어서 좋았다. 22년도, 23년도 참여자 1분이 계신는데 수업의 방식이 다르지 않지만 그 때와 지금의 마음가짐이 다르다고 말씀해주셨다. 특히 마지막 수업에서 참여자분들의 감동의 눈물을 보면서 좋았다. 관찰자 시점으로 봤을 때는 정말 만족스러웠다. 참여자가 피동에서 능동으로 바뀌는 터닝포인트가 되어 준 것 같다. **○ 프로그램 대상자와 주제 선정하실 때 어떤 기준으로 정하셨나요?** **또한 장르를 정하셨을 때 기준이 있었나요? (기획단계)** : 현재 고령장애인 여가활동 지원 사업 담당을 하고 있다. (슐런, 커피밥 공예, 비누만들기 등등의 여가 활동을 할 수 있도록 함.) 그 사업 참여자들 중 예술에 관심이 있으신 분들로 대상으로 프로그램을 진행하면 좋겠다고 생각해서 대상을 선정했따. 처음에는 50세 이상 장애인으로 생각했는데 센터의 기준과 달라 최대한 60대 이상으로 모원을 하려고 노력했다. 장르 선정의 기준은? 조영희 선생님과 라포 형성이 되어 있고, 예술이라고 하면 대부분 미술이라 생각하니까 다른 장르를 생각해보지 않았던 부분이 있다. 그리고 고령의 장애 어르신들이라 심리적, 신체적 안전을 고려하여 활동의 제약이 적은 장르를 생각하다 보니 미술을 선택했다. 장르에 대한 이해가 부족해서 음악을 하고 싶었는데 시도를 못했다. 특히 우울감이 있는 참여자들의 성향을 고려하여 선택하였는데 이번 마지막 차시에서 움직임 수업을 통해 이 분들도 움직임이 가능하구나!를 알 수 있게 되면서 나의 편협한 시각을 돌아보는 시간이 되었다. 덕분에 시각과 함께 다른 장르를 섞여보자.라고 생각을 하게 되었다.

실무위원 인터뷰-청솔종합사회복지관

○ 장르를 선정할 때 어렵지 않으세요?
: 무지 때문에 기획하는 본인도, 참여하는 참여자도 두려움이 크리라 생각한다.
장르에 대한 이해를 높일 수 있는 기회가 있었으면 좋겠다.

○ 그렇다면 혹시 주제와 대상을 정해주시면 센터에서 강사들이 모여 프로그램 개발 회의를 통해 장르 및 예술 융합 프로그램을 역으로 복지관에 제안한다면 어떤가?
: 프로그램 구성을 봐야 알 것 같다. 노인을 대상으로 교육을 하는 전문 예술가 분들이라 어떤 프로그램이 나올지는 걱정이 되지 않는다. 그러나 막상 진행했을 때 실제 반응은 어떨지가 걱정이 되긴 한다.

○ 기획회의 횟수와 방법은 적당하신가요? 재미있나요?
: 5회는 좀 많다. 마치 할당량을 채우기 위한 만남은 의미가 없는 것 같다.
물론 매번 만날 때마다 더 나은 의견을 들을 수 있어서 좋았지만 업무 부담이 되는 것이 사실이다.
3회를 기본으로 하고 필요시 추가로 잡는 방식이 좋을 것 같다.

○ 현재 예술로 손잡기 사업 진행 방식은 만족하시나요? (사업형태, 진행 방식 등등)
: 이 방법의 장단점이 있다. 기존의 획일화 된 문화센터 프로그램과는 달리 대상자의 특성을 알고 그에 맞게 프로그램을 기획하기 때문에 좋다.
특정 대상자가 먼저 선정되고 프로그램 개발을 하는 것은 좋다.
대상자에 대한 자세한 특성을 고려하고 프로그램을 짤 수 있는 점은 좋다.
담당자의 업무 강도로 보면 기성 강사 활용이 편하기는 하지만 예술로 손잡기의 특색있는 방식도 좋다. 상호 보완적으로 프로그램 운영이 가능하다.
개인적으로는 이 방식이 좋다.

○ 예술로 손잡기 내년 사업에 함께 하실건가요?
: 계속 할 것 같아요.
센터에서 기관에 먼저 물어보고 제안해주시면 연간 사업 계획 수립할 때 용이할 것 같다.

○ 진짜 솔직한 건의사항이나 요청 사항 있나요?
: 딱히 없다.

○ 시간 내주셔서 감사하다. 우리는 앞으로 지속적으로 볼 것이므로 볼 때마다 건의사항이나 요청사항 말씀해주시면 감사한 마음으로 사업 진행시 참고하겠다.

실무위원 인터뷰-태평1동 복지회관	
일 시	2023.08.22. (태평1동 사회복지관)
참 여 자	E복지사, F복지사, 명진희
회의주제	복지사 입장에서 본 예술로 손잡기 사업
회의내용	**○ 사업 진행해보시니 어떠세요?** F : 쨘- 했다. 그림 그리고, 종이 오려 붙이는 단순한, 그리고 너무 당연했던 일들이 어르신들에게는 70평생, 80평생을 살면서 처음 하시는 일이라는 것이 너무 가슴이 아팠다. 그래도 이런 기회를 함께 했다는 것이 참 뿌듯했다. E : 복지관 운영 타 프로그램과 다르게 특정한 대상과 주제를 가지고 운영을 하는 면에서 좋은 것 같다. **○ 프로그램 대상자와 주제 선정하실 때 어떤 기준으로 정하셨나요?** **또한 장르를 정하셨을 때 기준이 있었나요? (기획단계)** : 작년에 치매예방을 주제로 박세미 선생님과 움직임 수업을 진행했었다. 기관과 참여자들의 반응 모두 좋았다. 그래서 이어서 해보는 것도 고려했으나 새로운 것을 시도해보자는 의견을 수용해서 기획하였다. 특히 태평 1동에서는 박세미 선생님과 진행했던 프로그램을 토대로 공모 사업을 신청하여 수업을 진행하고 있어서 다른 주제와 대상, 장르의 프로그램으로 기획해보자는 의견이 많았다. **○ 장르를 선정할 때 어렵지 않으세요?** : 장르에 대한 이해가 부족하기 때문에 장르 선정은 어려운 일이다. 무용이 어떻게 주제와 연결이 될지, 연극이 어떻게 연결이 될지 알지 못한다. 그래서 가장 접근하기 쉬운 시각 수업을 선호하게 되는 것도 있는 것 같다. **○ 그렇다면 혹시 주제와 대상을 정해주시면 센터에서 강사들이 모여 프로그램 개발 회의를 통해 장르 및 예술 융합 프로그램을 역으로 복지관에 제안한다면 어떤가?** : 좋은 방법이라고 생각한다. 솔직히 태평 1동은 기관에서 근무하는 인원이 적어 장르에 대해 알아보는 시간도 부족하다. 무조건적인 수용의 형태가 아니라면 그것도 좋을 것 같다. **○ 기획회의 횟수와 방법은 적당하신가요? 재미있나요?** : 사실 이번 프로그램은 2~3회 만에 결론이 나왔다. 반드시 5번이라는 규정이 있는 것이 아니라면 5회를 기준으로 삼고 그 안에 끝나는 경우도 인정해주면 좋을 것 같다. 기획회의 자체는 이한나 강사님과 이야기가 잘 통해서 재미있었다.

실무위원 인터뷰-태평1동 복지회관

○ **현재 예술로 손잡기 사업 진행 방식은 만족하시나요? (사업형태, 진행 방식 등등)**
: 비교적 만족하는 편이다. 함께 참여를 하는 시간이 힐링이 되는 시간이기도 했다(임) 그러나 솔직히 말하자면 수업을 준비하고 참여하고 마무리하는 시간까지 생각하면 하루에 4시간 이상 소요가 된다. 그렇게 되면 우리는 밀린 업무 처리를 위해 2~3일 간 추가로 야근을 해야 한다. (참고로 올해 처음 달에 5시간 야근수당 나옴-임) 특히 4명의 복지사가 전체를 운영해야 하는데 한 명이 빠지면 그 시간에 나머지 3명이 전체를 케어해야 하는 일이 생긴다. 수업 초반 라포 형성이 될 때까지는 수업에 함께 참여하도록 하되 충분한 라포가 형성이 되어 강사님이 커버가 될 정도면 요청시에만 들어갈 수 있도록 자율성을 좀 부여해줬으면 좋겠다.
사실 태평 1동은 복지사들이 너무 없다. (인턴 분도 올해 계약이 끝난다.)

복지사의 투입 시간에 비해 수혜자가 너무 적기 때문에 기관 실적으로도 충분히 잡지 못하는 어려움도 있다. '맞춤형'의 특성에 대해 잘 이해하고 있고 또한 나 역시 결과에 상당히 만족하고 있기 때문에 수혜 대상과 수혜자를 무조건 늘일 수 없다. 때문에 복지사 참여의 횟수 또는 시간의 조정이 필요하다.

○ **예술로 손잡기 내년 사업에 함께 하실건가요?**
: 너무 좋다. 당연히 함께 할 예정이다.

○ 혹시 매개자 워크숍 원하는 주제나 장르가 있을까요?
: J 복지사님이 말씀하셨던 힐링 좋은 주제인 것 같다.

○ 진짜 솔직한 건의사항이나 요청 사항 있나요?
: 12차시로 진행되면 좋겠다. 올해 10차시로 늘려 진행했다고 해도 첫 시간과 마지막 시간에는 제대로 된 수업을 진행할 수 없다는 것을 감안하면 실제 수업을 진행하는 시간은 8차시이다. 짧다고 하기도 길다고 하기도 애매한 차시인 듯 하다.
이 부분을 고려해서 최소 12차시로 진행하면 좋을 것 같다.
이 외에는 별로 없다. (그래도 복지관에서 할 수 없는 것들 중 센터에서 도와줬으면 하는 것들이 있지 않나?) 그렇다면 어르신들 문화 행사, 노인의 날 행사와 같은 특별한 날에 짧더라도 공연을 할 수 있는 사람들과 연계를 해주면 좋겠다.

○ 시간 내주셔서 감사하다. 우리는 앞으로 지속적으로 볼 것이므로 볼 때마다 건의사항이나 요청사항 말씀해주시면 감사한 마음으로 사업 진행시 참고하겠다.

실무위원 인터뷰-하얀마을 복지회관	
일 시	2023.09.09. (하얀마을복지관)
참 여 자	G복지사, 명진희
회의주제	복지사 입장에서 본 예술로 손잡기 사업
회의내용	**○ 사업 진행해보시니 어떠세요?** : 만족스럽다. 어르신들이 친구를 데리고 오신다는 것은 수업이 재미있다는 것인데 어르신들이 알아서 친구 손을 잡고 오신다. **○ 프로그램 대상자와 주제 선정하실 때 어떤 기준으로 정하셨나요? 또한 장르를 정하셨을 때 기준이 있었나요? (기획단계)** : 사실 이전 담당자가 주제와 장르를 정해놓고 가셨다. 선택권이 없었다. 그러나 세부 프로그램에 대한 기획 회의는 강사님들과 내가 함께 진행했다. (그렇다면 내년을 기준으로 기획한다면 어떻게 하고 싶으세요?) 1인 가구 대상으로 사회관계망 형성을 주제로 하고 싶다. 마음 같아서는 중장년층 대상의 1인 가구원을 대상으로 진행하고 싶다. **○ 장르를 선정할 때 어렵지 않으세요?** : 이 또한 내가 직접 정한 것이 아니라 뭐라고 답변을 못하겠다. 그런데 다른 기관에서 진행하는 프로그램이 어떻게 진행되는지 궁금하다. 특히 한솔 웰다잉은 어떻게 진행되는지, 어떤 내용으로 진행되는지 궁금하다. **○ 그렇다면 혹시 주제와 대상을 정해주시면 센터에서 강사들이 모여 프로그램 개발 회의를 통해 장르 및 예술 융합 프로그램을 역으로 복지관에 제안한다면 어떤가?** : 복지사님들의 성향에 따라 반응이 조금씩 다를 것 같다. 그래도 나쁘지 않을 것 같다. 기획 회의 업무가 줄어드는 면이 있으니 좋다. 지금까지도 강사님들의 제안에 따라 수업을 진행했는데 만족도가 높아서 믿음이 간다. 수업 시간은 온전히 강사님과 참여자들이 빛나는 시간이어야 한다. 어떤 프로그램이 와도 난 충실하게 서포트 할 생각이다. **○ 기획회의 횟수와 방법은 적당하신가요? 재미있나요?** : 강사님들과 함께 기획회의하는 것은 좋았다. 강사님들이 좋은 의견 많이 주셔서 회의 자체도 좋았다.

실무위원 인터뷰-하얀마을 복지회관

○ 현재 예술로 손잡기 사업 진행 방식은 만족하시나요? (사업형태, 진행 방식 등등)

: 만족한다.

○ 예술로 손잡기 내년 사업에 함께 하실건가요?

: 가능하다면 20차시로 운영하고 싶다. 반응이 좋다.

○ 혹시 매개자 워크숍 원하는 주제나 장르가 있을까요?

: 주제와 상관없이 그 날 수업 진행이 있어서 참석 자체가 불투명하다.
개인적으로 성향이 내가 맡은 수업은 처음부터 끝까지 함께 참여하는 것을 원칙으로 세웠다. 그 원칙 때문에 힘들기도 하지만, 그로 인해 배우는 점도 많아서 원칙을 깰 수가 없다. 최대한 노력을 하겠지만 참여가 어려울 수 있음을 이해해 주시기 바란다.

○ 진짜 솔직한 건의사항이나 요청 사항 있나요?

: 중장년 1인가구를 위한 프로그램이 있었으면 좋겠다. 가장 소외받는 계층이고 숨어있는 계층이라 그 분들이 나와서 프로그램에 참여하고 이를 통해 자조적 성격의 모임을 가질 수 있는 계기가 되었으면 좋겠다.

○ 경로당에 본 사업 실행이 가능할까요?

: 몇 년 전에 경로당 42곳을 관리해 본 적이 있다. 그 때의 경험으로 비춰 답을 하면 회장, 총무 두 분 중에 한 분을 잘 설득하면 프로그램 운영은 얼마든지 가능하다.
실제 경로당에서도 요일 마다 다른 프로그램들이 진행되고 있는 곳도 많다.
그러나 한 가지 유의할 점은 경로당에 계시는 어르신들과 복지관 어르신들의 마인드가 많이 다르다는 점이다. 복지관 어르신들은 프로그램 및 복지관 이용이 익숙하셔서 프로그램이 있다가도 없을 수 있다는 점을 인지하고 계신다.
그러나 경로당의 경우 한 번 진행하면 당연히 매년 해줘야 하는 것이라고 생각하고 사업이 종료되면 왜 선생님 안오냐고 항의 전화를 하기도 한다.
또 어떤 경우는 다른 경로당은 하는데 왜 우리는 안 해주냐고 하시는 경우도 있고 반대로 우리는 해줄 필요 없으니 전화도 하지 말라고 하시는 경우도 있다.
경로당은 그 특성상 어르신들의 텃세도 심한 편이라 진입하기 위해서는 신중한 접근이 필요하다고 생각된다.

실무위원 인터뷰-하얀마을 복지회관	
	○ **하얀마을 복지관장님께서 다목적복지관협회장이시라면서요? 예술로 손잡기 다른 기관에 추천해주실 생각이 없으실까요?** : 추천이 문제가 아니라 사업진행이 어렵다. 인력이 너무 없기 때문에 할 수가 없다. (인력이 없기 때문에 저희가 대신 프로그램을 진행해주면 실적도 잡히고 좋은 거 아닌가요?) 다목적복지관의 경우 1인 운영기관도 있다. 때문에 1인이 관리해야 하는 일이 많다. 프로그램을 진행하기 위해서는 준비 기안부터 시작해서 홍보, 모집, 결과 보고서까지 1인이 다 처리해야 하는데 실질적으로 불가능하다. ○ 시간 내주셔서 감사하다. 우리는 앞으로 지속적으로 볼 것이므로 볼 때마다 건의사항이나 요청사항 말씀해주시면 감사한 마음으로 사업 진행시 참고하겠다.

실무위원 인터뷰-한솔종합사회복지관	
일 시	2023.08.21. (한솔종합사회복지관)
참 여 자	H복지사, 명진희
회의주제	복지사 입장에서 본 예술로 손잡기 사업
회의내용	○ **사업 진행해보시니 어떠세요?** : 지금 진행 중인 상태라 확정 지어 말할 수 없으나 현재까지는 만족하고 있다. 특히 최초 정서 지원에 초점을 맞춘 목표에 따라 어르신들의 변화가 빠르게 나타나 기관에서도 놀라고 있다. ○ **프로그램 대상자와 주제 선정하실 때 어떤 기준으로 정하셨나요?** **또한 장르를 정하셨을 때 기준이 있었나요? (기획단계)** : 한솔의 경우 단위 사업으로 확장하여 진행하다 보니 여러모로 기관에서 관심을 가지고 계신다. 해서 대상자와 주제를 선정할 때는 전체적으로 팀장님과 팀원들이 모여 어떤 프로그램을 할지에 대한 대략적인 주제를 함께 정했다. 이 후 주제와 장르를 정하는 것은 담당 복지사(김남희)의 재량이 좀 더 많이 발휘되었다. 성남지역 복지관에서 시도하지 않았던 주제를 시도해보면 좋겠다는 생각으로 검색을 했는데 '웰다잉'에 대해 진행한 기관이 없다는 것을 알게 되었다. 실험하는 마음으로 시도해보자고 결정했다. 한솔복지관은 단지 내 위치하고 주 이용자도 단지 내 어르신들이 많다.

실무위원 인터뷰-한솔종합사회복지관	
	또한 치매안심센터와 방문복지기관 등이 있어서 대상 선정 후 모원을 할 때 도움을 많이 받는다. 장르는 지난 해에 음악과 움직임을 진행했기 때문에 새로운 장르를 해봤으면 좋겠다고 생각해서 연극과 공예를 접목하였다. (오해는 마셨으면 좋겠다^^) ○ **장르를 선정할 때 어렵지 않으세요?** : 사실 주제와 대상을 정하는 것은 재미있는데 이것을 어떤 장르와 어떻게 결합할 것인가는 고민이 되는 부분이다. ○ **그렇다면 혹시 주제와 대상을 정해주시면 센터에서 강사들이 모여 프로그램 개발 회의를 통해 장르 및 예술 융합 프로그램을 역으로 복지관에 제안한다면 어떤가?** : 그래주면 너무 좋겠다. 장르를 잘 모르게 때문에 또 찾아봐야 하는 어려움이 줄고 새로운 프로그램에 대한 기대감도 생길 것 같다. ○ **기획회의 횟수와 방법은 적당하신가요? 재미있나요?** : 기획회의는 3회 정도가 적당한 것 같다. 5회까지는 좀 부담스럽다. 개인적으로 회의 자체는 재미있다! ○ **현재 예술로 손잡기 사업 진행 방식은 만족하시나요? (사업형태, 진행 방식 등등)** : 비교적 만족하는 편이다. ○ **사실 원칙대로라면 복지사님이 수업에 함께 참여하시는 것이 맞는데 솔직히 우리는 그렇게 진행하지 못하는 부분이 있지 않나? 그 부분은 어떻게 생각하나?** 수업 체크나 학습자들 반응 체크 하는 것에 불편함, 또는 불안함은 없나? : 업무량이 너무 많다. 계속 참여는 부담이 되는 것이 사실이다. 강사님들 두 분이 잘 해나가주셔서 큰 도움이 된다. 학습자들의 반응 체크는 꼭 수업에서만 할 수 있는 것은 아니다. 우리 기관의 경우 참여자 분들을 하루에도 몇 번씩 만난다. 그리고 담당 복지사들이 주기적으로 어르신들을 방문하여 만난다. 식당에서, 빵을 받으실 때, 복지사가 방문해서 물어볼 때마다 어르신들이 선생님들 좋다는 소리와 친구가 생겨서 좋다는 소리를 하신다. 지치고 초라한 모습으로 기관에 찾아오시던 분들이 화장하고 예쁜 옷을 챙겨 입고 오시는 모습으로도 충분히 가늠할 수 있다. 그리고…. 생각보다 어르신들이 말씀을 많이 해주신다. ○ **상반기 수업의 경우 수업안대로 진행되지 못했다. 그 부분에 대해서는 어떤가?** : 수업안을 수정할 때마다 담당자와 협의 후 진행했으니 문제 없다고 생각한다. 또한 기관장님을 비롯하여 팀장님들도 '정서지원'이라는 큰 목표에서 벗어나지 않는다면 세부 수업안의 수정에 대해서는 크게 상관하지 않으신다.

실무위원 인터뷰-한솔종합사회복지관	
	협의 후 진행된 부분이라 괜찮다. ○ **예술로 손잡기 내년 사업에 함께 하실건가요?** : 큰 이변이 없는 한 지금과 같은 형태로 진행하고 싶다. 같은 프로그램을 1기 졸업, 2기 졸업으로 진행하고 싶다. ○ 혹시 매개자 워크숍 원하는 주제나 장르가 있을까요? : 지난 회의 때 나왔던 힐링도 좋고 어떤 것도 좋다. 장르를 맛보는 것도 좋다. 재미있다. ○ 진짜 솔직한 건의사항이나 요청 사항 있나요? : 현재까지는 특별히 없다. ○ 시간 내주셔서 감사하다. 우리는 앞으로 지속적으로 볼 것이므로 볼 때마다 건의사항이나 요청사항 말씀해 주시면 감사한 마음으로 사업 진행시 참고하겠다.

모니터링과 실무담당자와의 인터뷰를 통해 23년 상반기에 진행되고 있는 <예술로(老) 손잡기> 사업에 대한 기관과 참여자들의 반응이 상당히 좋음을 알 수 있었다. 시범 사업을 시작으로 3년 차에 접어든 예술교육가들의 수업 진행 능력 역시 전문 교육가인 만큼 매끄러웠다. 참여자들의 기분에 따라, 혹은 기관의 사정에 따라 장소가 바뀌거나 수업 인원이 바뀌는 등 돌발 상황이 발생해도 당황하지 않고 적극적으로 대응하는 모습들이 인상 깊었다. 이뿐만 아니라 참여자들의 이야기를 경청하고 공감하려고 노력하는 모습은 전체 예술교육가에게 공통으로 찾아볼 수 있었다. 이렇듯 현장에서 프로그램을 운영하는 예술교육가의 포용적이고 적극적인 자세 덕분에 기관 실무위원, 참여자들과의 관계 형성이 잘되어 있음을 알 수 있었다.

그러나 이와 더불어 더 나은 성남노인문화예술교육이 되기 위해 생각해 볼 부분도 있었다. 예를 들어 앞서 밝혔던 것과 같이 기관에서 안전상의 문제로 시각 활동(미술, 공예) 중심 프로그램을 선호하는 반면 노인 참여자들은 움직임 수업이 어려울 거라는 판단 아래 움직임 활동(무용, 연극)을 편성하지 않아 참여자들이 더 다양한 예술 장르를 접할 수 없게 되는 경우가 생겼다. 이는 참여자뿐만 아니라 예술교육가의 역량 강화에도 저해가 될 수 있다.

현시점의 문화예술교육은 통합과 융합의 키워드를 빼놓고는 설명할 수 없다. 다양한 예술

장르가 결합하여 새로운 것을 창조하고, 예술과 기술이 만나 융합이 일어나는 문화예술교육으로 나아가야 하는 이 시점에 몇몇 장르 위주의 프로그램이 기획되고 진행되는 것은 안타까운 일이 아닐 수 없다. 현재 <예술로(老) 손잡기> 사업의 프로그램 기획 방식은 자칫 예술교육가들이 자신의 전공 분야만을 활용하여 기획하고 진행하기 쉬운데 이 때문에 예술교육가들의 역량 강화에도 부정적 영향을 끼칠 수 있다고 생각된다. 실제로 이런 경향은 프로그램 모니터링이나 예술교육가 네트워크 회의를 통해서도 확인할 수 있었다.

프로그램 내 2가지 이상의 예술 장르로 프로그램을 구성한 경우 각 장르의 예술교육가가 차시를 나누어 진행을 하거나, 예술교육가가 자신의 전공 범위 외 활동은 프로그램 구성에 소극적으로 활용하는 모습을 볼 수 있었다.

물론 예술교육가들이 가장 자신 있는 활동을 주요 프로그램으로 구성하고 진행하는 것이 나쁘다는 것은 아니다. 다만, 지속적으로 이런 형식으로 프로그램을 기획하고 운영한다면 몇 가지 우려가 되는 부분이 발생할 수 있다.

예를 들어 기관 측에서 2가지 이상의 예술 장르를 통합하여 프로그램을 구성하고 진행을 요청할 경우 현재의 방식대로라면 한 기관에 2명의 예술교육가가 공동으로 진행해야 할 것이다. 한솔종합사회복지관의 경우와 같이 재단과 기관이 함께 예산을 지원하는 경우는 문제가 되지 않는다. 그러나 한정된 예산으로 사업을 운영해야 하는 재단의 지원만으로 진행하려면 다른 기관, 다른 참여자들이 노인문화예술교육을 경험할 기회를 뺏기게 되는 결과가 될 수 있다. 이는 달리 생각하면 통합 예술교육 프로그램을 요구하는 기관의 요청에 부응하지 못하는 예술교육가들은 더 이상 설 자리가 없어질 수도 있다는 이야기가 될 수 있다.

이러한 점들을 고려하여 예술교육가와 기관 및 참여자들이 모두 발전하고 만족할 수 있는 성남노인문화예술교육 사업의 확장성을 위한 다양한 실험과 시도가 필요하다는 판단 아래 다음과 같이 시범 교육 개발을 계획하였다.

■ 성남노인문화예술교육 방향성 설정 및 2024년 계획 반영을 위한 시범 교육 개발 및 운영

위에서 서술한 것과 같이 더 나은 성남노인문화예술교육을 위한 다양한 시도와 실험에 대한 논의가 있었다. 특히나 상반기에 집중되어 실시하는 <예술로(老) 손잡기> 사업의 특성상 하반기에 노인문화예술교육을 어떻게 운영해 나갈 것인가에 대한 문제가 있었다. 이와 더불어 각

기관별로 개발된 프로그램 중 우수한 프로그램들도 단 한 번만 운영되고 사라져 버리는 것에 대한 문제 제기도 있었다. 이에 각 기관별로 운영되고 있는 프로그램을 한 번 더 운영하되 참여자를 바꿔 운영을 할 것인지, 아니면 기존에 각 운영 기관에서 개발한 프로그램을 활용하되 로테이션하여 서로 다른 기관에서 운영을 할 것인지에 대한 논의가 있었다. 그러나 이는 2024년 성남노인문화예술교육의 방향성을 설정하기 위한 다양한 실험과 시도를 할 수 있는 기회를 버리는 것과 같은 일이라는 판단 아래 새로운 방식으로 새로운 형식의 파일럿 프로그램을 기획, 운영을 결정하고 아래와 같이 운영 계획을 세웠다.

○ **하반기 파일럿 프로그램 운영 계획 구체화**

- **프로그램 :** 예술로 가까이(가칭) 하반기 프로그램

- **운영기간 :** 2023.09~11.

- **운영기관 :** 5개 기관 내외
  1순위 : 기존 7개 기관 중 희망 기관 우선
  2순위 : 추가 신규 희망 기관
  (한 기관에서 2반도 운영 가능)

- **운영형태 :** '주제 특화'
  하반기 파일럿 프로그램의 '주제'를 한 가지 정하고
  주제에 맞는 예술 융합 프로그램 공동 개발 및 운영

- **공동개발진 구성 (**희망 복지사 + 희망 강사)
  1순위 : 프로그램을 직접 운영 가능한 강사와 기관
  2순위 : 프로그램 직접 운영은 사정상 불가능하지만 프로그램 개발에는
  관심이 있는 강사와 기관

- **유의사항 :** 매차시 <예술 융합 프로그램> 기획 지향
  : 대상의 구분에 대한 고려 및 세대별 구분의 필요성
  * 현재 기관 및 학습자 맞춤형 예술로 손잡기는 기본형으로 사업 지속
  하반기에 시도하는 시범 사업의 성과가 좋을 경우 노인문화예술교육
  확장보급형으로 투트랙 운영되길 기대함 (지향점)
  * 예술교육 확장보급형으로 운영될 경우 매년 다른 주제로 개발하여 운영

- 운영목적

: 현재 안정적으로 자리를 잡아 가고 있는 예술로 손잡기 사업의 확장성 고민

: 기관별 맞춤형으로 개발된 프로그램이 1회 운영되고 사장되는 상황의 아쉬움

: 센터와 예술교육가들의 지적 자산이 될 수 있도록 프로그램 북 제작하여 다양한 기관과 협업할 수 있는 자료로 활용하고자 함.(지향점)

: 사업 참여를 위한 신규 기관 진입의 장벽 낮춤 (프로그램 기획, 개발 단계에 대한 이해 부족으로 부담감을 느끼지 않아도 되도록 개발된 프로그램, 준비된 예술교육가 지원)

: 함께하는 프로그램 개발 과정을 통해 타장르에 대한 이해도를 높이고 나아가 강사 역량 강화 및 프로그램의 질적 향상을 도모하고자 함.

: 자율적, 창의적 실험의 장이 마련되길 기대함.

- 소요 예산

- 수업 진행 : 강사비 / 교육재료비
- 프로그램 개발 : 개발회의비 / 수업 시연회 시 일정 부분의 강사비 지급

- 예상 진행 일정 (※ 일정은 변경될 수 있음 ※)

Sunday	Monday	Tuesday	Wednesday	Thursday	Friday	Saturday
					1	2
3	4	5	6	7	8 네트워크 회의	9
				* 운영계획안 수립	* 강사 개발진 구성	
10	11	12	13	14	15 음 8.1	16
	*복지사 개발진 구성 및 위촉 완료					
				1차 회의 진행 : 주제 및 대상 선정		
17	18	19	20	21	22	23 추분
	기관 배포용 제안서 작성		공문발송	기관 참여 의사 조사 및 일정 조율		
	프	로	그	램	개	발
24	25	26	27	28	29 추석	음 8.15 30
	참	여	자	모	집	
	프	로	그	램	개	발
1	2	3	4	5	6	7
	참	여	자	모	집	
						1차 개발 완료

· 9월 7일 : 행정담당자 & PTA 회의 자료 준비
· 9월 8일 : 전체 네트워크 회의 진행 및 강사 개발진 구성
· 9월 11일 : 복지사 개발진 구성 및 위촉 과정 시작
· 9월 17일 이전 : 첫 개발 회의 진행 (주제 & 참여 대상 선정)
· 9월 19일 : 주제 선정에 따른 기관 배포용 제안서 작성
· 9월 20일 : 프로그램 홍보 및 참여 기관 모집(주제 및 대상 안내)
· 이후 일정 : 참여 기관 선정 및 모원 시작 (기관 및 행정담당자) /
프로그램 개발 (프로그램 개발진) 동시 진행
· 10월 7일 : 1차 프로그램 개발 완료 예정
· 운영시작 : 프로그램 개발 속도에 따라 다를 수 있음.
현재는 늦어도 10월 3주째부터는 운영되길 원함.
11월 15일 이전에 프로그램 종료 계획 (복지관 일정 고려)

○ 협업을 통한 프로그램 개발 - 공동개발진 구성

본 프로그램 개발에 있어 '협업'은 크게 두 가지로 생각할 수 있다.

첫째는 운영 기관 실무위원과 예술교육가의 협업이다.

현재 운영되고 있는 <예술로(老) 손잡기> 프로그램 개발과 마찬가지로 프로그램 수혜자이자 참여자인 복지기관 이용 어르신들의 요구와 상태를 가장 잘 아는 실무위원과 참여자들을 위한 다양한 주제를 예술로 풀어낼 수 있는 예술교육가가 함께 모여 하나의 프로그램을 개발하여 각 기관에서 운영 가능한지를 점검할 수 있다. 이뿐만 아니라 실무위원 입장에서는 다양한 장르의 예술이 어떻게 문화예술교육이 되는지에 대해 직접적으로 이해할 수 있는 시간이 될 것이다.

둘째는 예술교육가와 예술교육가의 협업이다.

지금까지 노인문화예술교육을 진행해 온 예술교육가들은 각자의 전공 분야에서 탁월한 프로그램 기획력과 운영 능력을 보여줬다. 그러나 '통합', '융합'이 문화예술교육의 키워드로 떠오르는 지금과 같은 시대에 한 장르만 활용한 프로그램은 경쟁력이 약해질 수밖에 없다. 또한 자신의 전공 장르를 주로 활용한 수업에 익숙해지면 프로그램 개발과 운영에 있어 예술교육가가 자신 없는 다른 장르와의 통합 프로그램 개발에 소극적일 수밖에 없다. 이에 서로 다른

장르의 예술교육가들이 서로의 노하우를 공유하고, 같은 주제를 어떻게 각각의 예술 장르로 풀어나갈 수 있는지 공유하면서 서로의 역량을 강화할 수 있을 것이다.

각 기관과 성남노인문화예술교육에 참여하고 있는 전체 예술교육가들에게 프로그램 개발 및 운영 취지를 설명하고 개발진 참여 의사를 물었다. 이에 실무위원 중에는 태평1동 복지회관 김서아 복지사와 중탑종합사회복지관 정효정 복지사가 개발진 참여 의사를 밝혔다.

예술교육가들의 경우 처음에는 단일 프로그램 공동 개발에 따른 전문성과 예술성의 하향 평준화에 대한 우려를 표했으나 몇 차례의 네트워크 회의를 통해 취지를 이해하고 전원 참석하기로 하였다.

○ 프로그램 개발 회의 진행

하반기 파일럿 프로그램 개발을 위해 다음의 내용으로 총 5회의 개발 회의를 진행하였다.

회기	일시	장소	회의 내용
1	23.09.25	이미지랩	- 하반기 파일럿 프로그램 취지 소개 - 상반기 노인문화예술교육 피드백 나눔 - 노인문화예술교육을 하는 이유 & 내가 생각하는 노인문화예술교육이란? (나의 교육관, 사명을 프로그램에 어떻게 녹일 것인가?) - 주제 선정을 위한 브레인스토밍 (장르, 형식, 주제 등) - 우리의 자유로운 연상, 과연 실현 가능할까? - '청춘'에 대한 이야기를 해보자!
2	23.10.04	ZOOM	- 브레인스토밍 '청춘'하면 떠오르는 키워드 - 청춘을 예술로 풀어낸다면? - 프로그램 맥락 잡기 - 대상 정하기
3	23.10.06	ZOOM	- 파일럿 프로그램 줄기 잡기 - '청춘'과 '선물'을 컨셉으로 어떤 활동을 할 수 있을까? - 릴스와 다이어리 꾸미기 - 릴스 제작과 관련한 저작권의 문제 - 프로그램을 통해 참여자들에게 던지는 질문은? - 기타 의견 나누기

회기	일시	장소	회의 내용
4	23.10.11	ZOOM	- 파일럿 프로그램 차시별 세부안 짜기 (차시별 주제, 핵심 질문, 활동 등) - 1차시 : 어르신들의 '우리 청춘'에 대한 소개 - 2차시 : '나의 청춘' 나의 리즈 시절 - 3차시 : 내 청춘의 장애물 - 4차시 : 청춘 디딤돌 - 5차시 : 다시 청춘, 청춘 입학식 - 회의 내용을 바탕으로 1차 정리 후 5차 회의는 실무위원과 함께 진행하면서 피드백 받기
5	23.10.18	ZOOM	- 1차 수업안 정리 피드백 - 대상에 따른 활동 난이도 조절 예시 - 차시별 피드백 & 활동 수정 - 수업시연회 일정 조정

다양한 장르의 예술교육활동을 통합하여 단일 주제, 단일 프로그램으로 개발하자고 처음 제안했을 때 나왔던 여러 우려와는 달리 5회차 회의를 진행하는 동안 수많은 기발하고 창의적인 아이디어들이 공유되었다. 다른 장르의 활동을 진행해야 한다는 부담감이 완전히 해소되지는 않았지만 함께 모여 프로그램을 개발하는 과정 안에서 서로 다른 장르에 대한 이해가 쌓이고 활동 난이도 조정에 대해 이야기를 나누면서 우려보다는 새로운 시도에 대한 기대감을 엿 볼 수 있었다.

5회의 개발 회의를 통해 어르신들에게 문화예술교육을 통해 무엇을 느끼시길 바라는가에 대한 물음의 답으로 어르신들에게 '청춘'을 '선물'하면 좋겠다는 의견이 모아졌다. 어르신들이 청춘이었던 시절의 소품과 사진들을 이용하여 그 시절의 추억과 감성을 떠올리게 하고, 그 때의 기분으로 활동에 참여하시길 바랐다. 이와 함께 요즘 청춘들에게 유행하는 '다이어리 꾸미기', '릴스'를 제작하는 활동을 통해 어르신들 스스로 '노인'이라는 단어가 가지는 사회적 이미지-약자, 유행에 뒤쳐진, 무기력한- 틀에서 벗어나 볼 수 있는 기회를 제공하고자 했다. 이를 위해 예술교육가들이 각자의 전문 분야에서 활용할 수 있는 다양한 활동을 제시하였고, 차시별 주제와 목표, 핵심 질문에 따라 유기적으로 진행될 수 있도록 활동을 배치하였다.

그러나 처음 본 프로그램을 계획할 때 걱정했던 것처럼 예술교육가들이 다른 장르의 활동들을 잘 진행할 수 있을 것인가에 대한 문제를 해결해야 했기에 전체 5차시를 함께 진행해 보는 시연회를 계획하였다.

○ **프로그램 시연회 진행**

앞에서 언급한 것 같이 매 차시 2가지 이상의 각기 다른 예술교육 활동을 접목하여 계획한 프로그램이라 전체 프로그램을 진행하는 것에 예술교육가들이 심리적 부담감을 가질 수밖에 없는 상황이었다. 이에 프로그램 시연회를 개최하여 1차시부터 5차시까지의 수업 활동을 함께 진행하고 각자 진행할 수 있는 수준, 또는 어르신들이 참여할 수 있는 수준인지에 대해 점검하는 시간을 가졌다. 이 시간을 통해서 매 차시 활동에 대한 이해를 높을 수 있었고, 어르신들의 상태에 따른 활동별 난이도 조정에 대한 방법도 공유하였다. 이뿐만 아니라 각자가 사용하는 다양한 재료들을 공유하고 탐색하는 시간을 통해서 재료들을 프로그램 안에 어떻게 녹일 것인가에 대한 발전적 논의를 나눌 수 있었다.

활동사진

○ **하반기 파일럿 프로그램 <예술로 가까이-다시, 청춘!>**

파일럿 프로그램명인 <예술로(老) 가까이>는 예술은 본인들과 거리가 먼 활동이며 하기 어렵고, 할 수 없는 활동이라는 선입견을 가지신 대다수 어르신들이 재미있고, 즐겁게 다양한 예술 장르를 체험하는 시간을 가짐으로서 예술을 가까이 접할 수 있는 시간이 되길 바라는 마음으로 본 사업 담당자가 생각하여 제안하였다. 이에 모두 만장일치로 동의하였다.

하반기 파일럿 프로그램 개발을 위해 공동개발진이 꾸려지고 23년 9월 25일 첫 회의를 시작으로 5차례의 개발 회의와 1차례 시연회를 통해 <예술로 가까이-다시, 청춘!> 프로그램을 개발하였다. (세부안 별첨)

- 참여 기관 모집 및 참여 대상 선정

기존 참여 기관과 성남사회복지협의회를 통해 성남시 내의 노인복지기관에 프로그램 참여 기관을 모집하였다. 상반기 <에술로(老) 손잡기> 사업을 진행했던 기관 중 중탑종합사회복지관, 태평 1동 복지회관, 수정중앙노인종합복지관에서 참여 의사를 밝혔다. 이와 더불어 분당노인종합복지관에서 참여 의사를 밝혀 기존 기관 세 곳과 신규 참여 기관 한 곳, 총 네 곳에서 파일럿 프로그램을 진행하게 되었다.

프로그램 참여 대상자는 각 기관에서 자율적으로 선정할 수 있도록 하였다. 그 대신 가능한 최연소 참여자와 최고령 참여자의 나이 차이가 10살 이상 나지 않도록 요청했다.

65세 이상은 노인이라는 일반적이고 사회적 기준을 적용하면 너무 폭넓은 범위의 연령대가 모일 수 있다. 상반기 프로그램 진행시 느꼈던 것 같이 참여자 간 나이 차이가 심하게 나는 경우 활동의 기준을 정하기도 어렵지만, 무엇보다 연령대별 무리가 지어지거나 본의 아니게 대화의 흐름에 동참하지 못해 소외당하는 참여자가 생기기도 했다. 본 프로그램의 특성상 참여자 개인의 회상 속 시공간에 대한 공감대가 형성되어 서로의 추억과 감정이 공유되고, 이해되는 것이 중요하다고 판단되어 참여자 간 나이 차이만 10살 이내로 날 수 있도록 권장하였다. 그러나 이 사항은 권장 사항일 뿐이고 대상자 선정은 전적으로 각 운영 기관의 뜻에 따랐다.

기관명	운영일자 및 시간	참여 대상
분당노인 종합복지관	11월 14일(화)~12월 12일(화) 10:00~12:00	문화예술교육에 관심 있는 70대
중탑종합 사회복지관	11월 14일(화)~12월 12일(화) 14:00~15:30	상반기 예술로 손잡기 프로그램에 참여했던 어르신 위주(독거노인 대상)
수정중앙 노인종합 복지관	11월 21일(화), 22(수), 28일(화) 29일(수), 12월 5일(화) 10:00~11:30	상반기 예술로 손잡기 프로그램에 참여했던 어르신과 희망자
태평1동 복지회관	11월 9일(목)~12월 8일(금) 1차-13:30~15:00/ 이후-10:00~11:30	움직임 수업을 참여해 본 어르신

-

- **프로그램 운영자**

프로그램 운영은 장르와 상관없이 예술교육가 1인 단독 진행을 기본으로 정했다. 그러나 이번 프로그램은 다양한 장르를 결합하여 개발하고 진행하는 첫 번째 시도이고, 짧은 안무 영상을 촬영하고 동영상을 제작하는 활동이 주요 활동 중 하나인 관계로 예술교육가 혼자서 진행하기에는 무리가 있다고 판단하였다. 이에 기관별 최대 3차시까지는 2인의 예술교육가가 함께 협업하여 프로그램을 진행할 수 있도록 하였다. 다만, 차 년도에 본 프로그램을 진행할 경우 예술교육가 1인 진행을 기본 원칙임을 안내하였다.

- **예술교육가 역량 강화 워크숍 진행 - 영상 촬영 및 편집**

본 프로그램의 주요 내용 중 하나가 안무 동영상 촬영 및 제작이므로 기본적으로 예술교육가들이 동영상 촬영 및 편집 기술을 익힐 필요가 있었다. 물론 몇몇 예술교육가들의 경우 촬영과 편집을 다룰 수 있었지만 몇몇 예술교육가들의 경우 촬영과 편집에 대한 부담감을 가지고 있었다. 또한 다양한 장르의 예술교육 활동에 대해 궁금해하는 실무위원들을 위한 동영상 가이드 북 제작을 위해서도 기본적 촬영 및 편집 기술을 익힐 필요가 있었다. 이에 예술교육가들에게 간단한 영상 촬영과 편집에 관한 워크숍을 진행하였다. 이 워크숍을 통해 습득한 기술을 활용하여 4~5차시 안무 영상 촬영 및 동영상 제작을 하였고, 마지막 5차시 수업 시간에 참여자들과 함께 관람하는 시간을 가졌다.

활동사진

- 프로그램 중간 점검 회의

각 기관별 프로그램 진행 상황을 공유하고 진행시 불편했던 사항이나 수정 보완해야 할 사항에 대한 논의를 위한 프로그램 중간 점검 회의를 실시하였다.

일시	장소	회의 내용
23.11.24	ZOOM	- 기관별 프로그램 진행 상황 공유 - 프로그램 수정 보완 사항 점검 : 다이어리 꾸미기 재료가 어르신들이 사용하시기엔 무리인 부분이 있음. 특히 스티커의 경우 너무 딱 붙어 있어서 떼어내기가 불편함. 어르신들이 사용하시기 좋도록 에폭시 스티커, 보석 스티커, 전사 스티커와 같이 입체감이 있는 스티커를 이용하는 것이 좋을 듯 함. 또한 핀셋을 한 번 사용해 보는 것도 좋을 것 같음. : 어르신들의 말씀이 길거나, 다른 분이 이야기를 하는데 다른 이야기를 하시는 경우 예술교육가는 어떤 태도를 취해야 하는지에 대한 고민이 됨. -> 타이머 활용, 경청, 퀴즈, 실무위원 협조 요청. - '릴스' 제작 관련 사항 공유

- 파일럿 프로그램 종료 후 평가회 실시

모든 기관의 프로그램 진행이 끝나고 전체 공동개발진과 함께 온라인 최종평가회를 실시하였다. 평가회는 예술교육가, 실무위원의 프로그램 운영 소감 및 참여자 피드백 공유와 프로그램 수정 보완 사항에 대해 논의하였다. 논의된 내용은 아래와 같다.

일시	장소	회의 내용
23.12.12	ZOOM	■ 예술교육가가 전하는 기관별 프로그램 참여자 피드백 - 태평 1동 복지회관 (담당 예술교육가 - 박세미. 서혜윤) : 라포 형성이 되어 있는 상태라서 매우 즐겁게 참여하심. : 기존에 다른 수업에 함께 참여했던 분들이 몇몇 분 함께 하셔서 다음에도 또 만나자고 인사하고 가셨음. : 릴스 촬영 생각보다 더 좋아하셨음.

일시	장소	회의 내용
23.12.12	ZOOM	- 중탑종합사회복지관 (담당 예술교육가 - 김민경. 조영희, 서혜윤) : 예술로 손잡기 사업에 참여하신 분들이 주로 참여하심 : 라포 형성이 되어 있으심 : 다이어리 꾸미기 활동도 좋아하셨지만 릴스도 좋아하심. : 움직임에 대한 인식 개선이 된 기회였음 : 어르신 수업의 개발 단계에서만 참여하고 단편적 수업만 진행하다가 처음으로 우리 어르신들을 만났는데, 예술교육가의 마음이 녹을 정도로 따뜻함을 보여주시고 정을 느끼게 해주셔서 오히려 배우는 시간이었음. - 분당노인종합복지관 (조은영, 명진희) : 처음 뵙는 분들, 서로 모르시는 분들과 진행한 5차시였지만 마지막에 몇 번을 함께 식사라도 해야 하는 거 아니냐고 아쉬워하시고 서로들 연락처를 교환하시며 내년에 또 프로그램에서 만나자고 하심. : 차시가 짧아서 매우 아쉬워하심. : 영상 제작을 위한 움직임 활동 매우 좋아하심. : 한 분의 소감을 함께 나누자면 다이어리를 만들면서 어릴 적부터 현재에 이르기까지 사람의 일생을 짧은 시간 안에 돌아볼 수 있는 시간이었기에 매우 의미 있었다고 하심. - 수정중앙노인종합복지관 (조영희, 문혜란, 김민경) : 처음 뵙는 어르신들이지만 적극성에서 다른 기관, 다른 프로그램 참여자들과 매우 다른 모습을 보여주셨음. : 문화예술교육에 대한 경험치가 있으신 분들이라 어떤 활동을 시도해도 어려워하거나 불편해하지 않으시고 참여해 주셨음. : 문화예술교육이 지속적으로 실시되었을 때 그들의 삶에 스며들 수 있을 것 같다는 생각이 들었음. - 담당 행정가 의견 : 이번 프로그램은 우리에게도 큰 도전과 실험의 시간이었음. : 이를 통해 우리가, 내가 잘 할 수 있는 것과 보완해야 할 부분들에 대해 이해하는 시간이 되었기를 바람. : 할 수 있다 없다의 문제로 인식되지 않기를 바람. : 핵심주제와 발문이 참여자의 입을 통해서 이야기가 나올 수 있는 시간이 이루어지길 바람. : 예술성 가미에 대해서도 함께 고민할 필요성 있음.

일시	장소	회의 내용
23.12.12	ZOOM	■ 운영 기관 담당 복지사 의견 - 중탑종합사회복지관 (정효정 복지사) : 만들고 가져가시는 것에 대한 만족감이 높으심. : 독거 어르신들이 함께 모여 만나고, 관계 맺고 이야기를 나눌 수 있는 장소가 되고 매개체가 되었던 것 같음. : 본 프로그램의 차시를 늘릴 경우 관계 형성을 위한 시간이 충분히 확보되길 바람. : 또한 차시별 주제에 대해 이야기를 나눌 수 있는 시간이 더 확보되길 바람. - 태평 1동 복지회관 (김서아 복지사) : 프로그램 개발에 함께 참여했기에 사업에 대한 이해도가 높아졌음. : 개인적인 바램은 예술로 프로그램을 다양한 어르신들이 경험하시길 바람. 참여자를 선별할 경우 혜택을 보신 분들만 보는 경우가 많아 아쉬움이 있음. : 자신들이 만든 작품이어도 퀄리티에 따라 반응이 다름. : 같은 프로그램이어도 회차가 길어질수록 더욱 깊이 있고 농익어진다는 문혜란 선생님의 말씀에 동의함. 따라서 이 프로그램이 이번 한 번 만으로 끝나는 것이 아닌, 지속적으로 활용되어 농익은 수업으로 발전되길 바람. : 다이어리 꾸미기, 릴스 제작 이 두 활동을 분리 시켜 프로그램을 개발해도 좋을 것 같음. (어르신들이 릴스 제작 너무 좋아하심) : 장기화를 위한 고민이 필요함. ■ 수정 보완 개선할 점, 생각해 볼 문제 - 다이어리 꾸미기 재료가 많다 보니 한꺼번에 꺼내놓고 사용하니 5차시 동안 반복되는 느낌이 들었음. - 매차시 새로운 경험을 하실 수 있도록, 새로운 자극을 드릴 수 있도록 차시별 재료 구분, 기법 구분이 필요할 것으로 생각됨 - 라포 형성이 어느 정도 된 상태였기에 프로그램이 잘 진행되었지만 낯선 사람들이 수업에 참여할 경우 라포 형성을 위한 충분한 시간과 활동이 필요할 것으로 보임. - 만약 지금과 같은 5차시 형태로 가게 될 경우 예술로 손잡기를 경험한 분들의 후속 심화 프로그램의 개념으로 진행되면 좋을 듯함.

일시	장소	회의 내용
23.12.12	ZOOM	- 지금은 짧은 차시 안에 많은 활동이 들어가 있다 보니 활동에 쫓기는 기분이 들어서 예술교육가 주도적으로 프로그램이 진행되었던 것 같아 아쉬웠음. - 참여자가 주도적으로 이끌고 나가면서 활동할 수 있는 내용이 필요함 - 단순 즐거움으로 끝나는 것이 아닌 예술적 체험, 심미적 경험, 삶과 예술의 결합 지점, 몰입의 즐거움을 느낄 수 있는 부분 개발 필요성 있음. - 나아가 활동 안에서 좀 더 개인의 이야기가 나눠질 수 있고, 자신의 삶에 의미를 부여할 수 있는 시간이 있기를 바람. - 영상 제작의 경우 내향적 참여자들을 위한 안전장치가 필요함. - 프로그램 이후의 관계, **지속성을 위한 고민**이 필요함.

총 4개의 기관에서 진행된 <예술로(老) 가까이> 프로그램 종료 후 실시한 평가회에서 위와 같은 의견이 나왔다. 이 외에도 예술교육가와 실무위원의 개인적인 소감 중에 어르신들은 움직임 활동, 무용 관련 활동은 좋아하시지 않으신다거나 무리가 있다고 판단했던 것이 선입견이었음을 깨닫게 되었다는 소감도 있었다. 또한 참여자들이 다이어리와 직접 출연한 영상을 보시면서 그냥 즐기는 것이었는데 무엇인가 대단한 일을 해낸 것 같은 성취감을 느꼈다는 참여자의 피드백도 있었다. 이와 같은 내용들을 고려할 때 프로그램에 대한 반응이 전반적으로 긍정적이었음을 예상할 수 있었다.

그러나 프로그램 운영에 있어 문제점도 있었다. 특히 전반적으로 프로그램 준비 과정과 운영 시작점이 너무 늦은 관계로 프로그램 구성이 5차시로 짧게 이루어지고, 촉박하게 이루어진 점은 반성할 부분이다. 또한 다이어리 꾸미기가 주요 활동으로 매 차시 진행되다 보니 활동의 특성상 소모성 재료가 많이 들어가 다른 프로그램에 비해 재료비가 많이 소비되는 점과 자칫 동일한 재료와 양식, 반복적 활동으로 인해 참여자들에게 다음 차시 활동에 대한 기대감이 감소가 될 수 있다는 점은 생각해 볼 문제라 판단 된다. 무엇보다 짧은 시간 안에 많은 활동을 진행하다 보니 참여자들의 이야기를 충분히 들어볼 시간이 부족했던 점이 아쉬웠다. 차후에 본 프로그램을 진행할 경우 이러한 내용을 바탕으로 전체적인 재검토와 수정을 거친 후 실시할 필요가 있다고 판단된다.

- **파일럿 프로그램 결과 정리**

하반기 파일럿 프로그램 <예술로(老) 가까이-다시, 청춘!>은 총 4개 기관, 34명이 참여하였다. 기관의 사정에 따라 주 1회, 또는 주 2회씩 총 5차시를 진행하였다. 참여자별 1권의 다이어리와 기관별 1편의 짧은 동영상을 제작하였다. 이와 같은 내용은 상반기 <예술로(老) 손잡기> 프로그램과 동일한 형식으로 아래와 같이 정리하였다.

4) 시스템

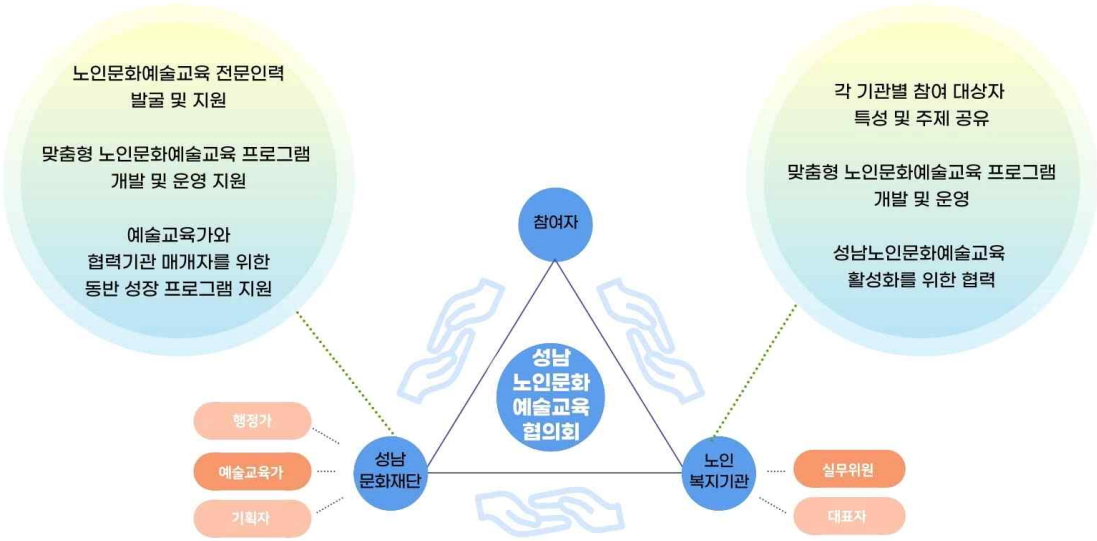
■ 성남노인문화예술교육의 효율적인 운영을 위한 매뉴얼 수정 및 보완

2022년 제작된 매뉴얼에 따라 성남노인문화예술교육 사업을 기획, 운영, 평가 과정을 거치면서 수정되거나 추가되어야 할 사항이 발생하였다. 이에 아래와 같이 매뉴얼 내용을 정리했다.

1. 성남노인문화예술교육 소개

- 성남노인문화예술교육은 성남시 노인들의 건강하고 행복한 노년생활을 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
- 참여 기관 모집 - 예술교육가 매칭 - 개발진 구성	- 기획 회의 - 장소 일정 조율 - 프로그램 기획안 작성 - 준비물 목록 작성	- 프로그램 홍보 - 참여자 모집 - 프로그램 운영 - 수업 일지 작성 - 모니터링 진행 - 주체별 정기 회의 진행	- 참여자 만족도 조사 - 성과보고회

○ 프로그램 세부일정

※ 예술로(老) 손잡기

: 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									

※ 예술로(老) 가까이

: 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

❇ 예술로 손잡기

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 지양	
		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

❇ 예술로 가까이

<table>
<tr><th colspan="3">운영 내용</th><th>복지기관 실무위원</th><th>예술교육가</th></tr>
<tr><td rowspan="5">개발
단계</td><td colspan="2">프로그램 개발진 구성</td><td>각 기관 실무위원 참여
여부 확인 & 위촉장 수여</td><td>참여 여부 확인</td></tr>
<tr><td rowspan="4">프로
그램
개발</td><td>주제탐구</td><td colspan="2">기획 의도 공유, 통합 주제 선정</td></tr>
<tr><td>활동연구</td><td colspan="2">활동별 활용 장르 선정, 참여자 실현 가능성 확인
융합 & 통합 프로그램 세부안 개발</td></tr>
<tr><td>대상연구</td><td colspan="2">기관별 참여 대상에 따른 프로그램 조정 범위 설정</td></tr>
<tr><td>환경설정</td><td colspan="2">일정 조율, 공간 설정</td></tr>
<tr><td rowspan="3">운영
준비
단계</td><td colspan="2">참여 기관 모집공고</td><td colspan="2" rowspan="3">본 단계는 성남문화재단 측 사업 담당자와
전임예술교육가(PTA)가 협의 하에 진행</td></tr>
<tr><td colspan="2">참여 기관 선정</td></tr>
<tr><td colspan="2">예술교육가 매칭</td></tr>
<tr><td rowspan="4">운영
단계</td><td colspan="2">참여자 모집</td><td>참여 기관별 진행, 참여자 명단
및 특성 공유</td><td>참여 인원 및 참여자 특성 파악</td></tr>
<tr><td colspan="2">교육재료 준비</td><td>교육재료 보관, 준비, 정리</td><td>재료 구입 리스트 작성
교육재료 준비, 정리</td></tr>
<tr><td colspan="2">프로그램 운영</td><td>프로그램 참여, 대상자 인솔</td><td>프로그램 총괄 진행</td></tr>
<tr><td colspan="2">모니터링 실시</td><td colspan="2">프로그램 전체 일정 중 1회 실시(사업 담당자, PTA)</td></tr>
<tr><td>평가
환류</td><td colspan="2">사후 평가 진행</td><td>실무위원 피드백,
참여자 피드백 수집 및 공유</td><td>예술교육가 피드백,
사후 참여자 반응 공유</td></tr>
</table>

3. 프로그램 운영 과정별 세부 내용 및 요청 사항

❇ 예술로 손잡기

<table>
<tr><th colspan="2">운영 내용</th><th>세부 내용 및 요청사항</th></tr>
<tr><td rowspan="3">준비
단계</td><td>참여 기관 모집공고</td><td rowspan="3">- 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)</td></tr>
<tr><td>참여 기관 선정</td></tr>
<tr><td>예술교육가 매칭</td></tr>
</table>

<table>
<tr><th colspan="3">운영 내용</th><th>세부 내용 및 요청사항</th></tr>
<tr><td rowspan="4">개발
단계</td><td rowspan="4">프로그램 개발</td><td>대상연구</td><td rowspan="4">- 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)</td></tr>
<tr><td>주제탐구</td></tr>
<tr><td>환경설정</td></tr>
<tr><td>활동연구</td></tr>
<tr><td rowspan="3">운영
단계</td><td colspan="2">교육재료 준비</td><td>- 예술교육가는 지정된 양식에 재료 리스트 작성 후 최소 일주일 전까지 사업 담당자에게 제출합니다.
- 예술교육가가 기관 측에 재료 보관을 요청할 경우 협조 바랍니다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">프로그램 운영</td><td>- 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.</td></tr>
<tr><td colspan="2">모니터링 실시</td><td rowspan="2">- 모니터링은 사업 담당자와 전임예술가가 1회 진행합니다.
- 프로그램에 대한 주체별 피드백을 자유롭게 공유합니다.
- 형식적인 피드백을 지양하고 발전적 피드백을 지향합니다.
- 각 기관에서는 프로그램 종료 후 만족도 조사를 진행합니다.
- 참여자들의 피드백을 공요합니다.
- 내년도 협력을 위한 요청사항, 건의사항을 제안합니다.</td></tr>
<tr><td>평가
환류</td><td colspan="2">사후 평가 진행</td></tr>
</table>

❄ 예술로 가까이

<table>
<tr><th colspan="3">운영 내용</th><th>세부 내용 및 요청사항</th></tr>
<tr><td rowspan="6">개발
단계</td><td colspan="2">프로그램 개발진
구성</td><td>- 개발진 구성을 위한 참여 공문을 발송합니다.
- 공문 내용을 확인하시고 프로그램 개발에 관심이 있는
실무위원 또는 예술교육가는 사업 담당장에게 참가신청합니다.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">프로
그램
개발</td><td>주제탐구</td><td>- 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.</td></tr>
<tr><td>활동연구</td><td>활동별 활용 장르 선정, 참여자 실현 가능성 확인
융합 & 통합 프로그램 세부안 개발</td></tr>
<tr><td>대상연구</td><td>기관별 참여 대상에 따른 프로그램 조정 범위 설정</td></tr>
<tr><td>환경설정</td><td>일정 조율, 공간 설정</td></tr>
<tr><td rowspan="3">운영
준비
단계</td><td colspan="2">참여 기관 모집공고</td><td rowspan="3">- 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)</td></tr>
<tr><td colspan="2">참여 기관 선정</td></tr>
<tr><td colspan="2">예술교육가 매칭</td></tr>
<tr><td rowspan="2">운영
단계</td><td colspan="2">참여자 모집</td><td>- 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)</td></tr>
<tr><td colspan="2">교육재료 준비</td><td>- 예술교육가는 지정된 양식에 재료 리스트 작성 후
최소 일주일 전까지 사업 담당자에게 제출합니다.
- 예술교육가가 기관 측에 재료 보관을 요청할 경우 협조
바랍니다.</td></tr>
</table>

운영 내용		세부 내용 및 요청사항
운영 단계	프로그램 운영	- 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	- 모니터링은 사업 담당자와 전임예술가가 1회 진행합니다. - 프로그램에 대한 주체별 피드백을 자유롭게 공유합니다. - 형식적인 피드백을 지양하고 발전적 피드백을 지향합니다. - 각 기관에서는 프로그램 종료 후 만족도 조사를 진행합니다. - 참여자들의 피드백을 공요합니다. - 내년도 협력을 위한 요청사항, 건의사항을 제안합니다.
평가 환류	사후 평가 진행	

4. 프로그램 운영 과정별 제출 서류

❇ 예술로 손잡기

운영 내용			복지기관 실무위원	예술교육가
준비 단계	참여 기관 모집공고		- 사업 참여 신청서 (진행 일정, 장소 등)	- 수업 가능 스케쥴 공유
	참여 기관 선정			
	예술교육가 매칭			
개발 단계	프로그램 개발	대상연구	- 참여자 명단 및 특성 공유	
		주제탐구	-	- 사전 기획회의록 - 프로그램 기획안
		환경설정		
		활동연구		
운영 단계	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

❄ 예술로 가까이

<table>
<tr><th colspan="3">운영 내용</th><th>복지기관 실무위원</th><th>예술교육가</th></tr>
<tr><td rowspan="5">개발
단계</td><td colspan="2">프로그램 개발진 구성</td><td>- 개발진 참여 신청서</td><td>- 개발진 참여 신청서</td></tr>
<tr><td rowspan="4">프로
그램
개발</td><td>주제탐구</td><td colspan="2" rowspan="4">- 사전회의록
- 시연회 일지
(전임예술교육가 작성)</td></tr>
<tr><td>활동연구</td></tr>
<tr><td>대상연구</td></tr>
<tr><td>환경설정</td></tr>
<tr><td rowspan="3">운영
준비
단계</td><td colspan="2">참여 기관 모집공고</td><td rowspan="3">- 사업 참여 신청서
(진행 일정, 장소 등)</td><td rowspan="3">- 수업 가능 스케쥴 공유</td></tr>
<tr><td colspan="2">참여 기관 선정</td></tr>
<tr><td colspan="2">예술교육가 매칭</td></tr>
<tr><td rowspan="4">운영
단계</td><td colspan="2">참여자 모집</td><td>- 참여자 명단 및 특성 공유</td><td></td></tr>
<tr><td colspan="2">교육재료 준비</td><td></td><td>- 교육재료 리스트</td></tr>
<tr><td colspan="2">프로그램 운영</td><td>- 프로그램 일지</td><td>- 활동 확인서</td></tr>
<tr><td colspan="2">모니터링 실시</td><td colspan="2">- 모니터링 일지 - 전임예술교육가 작성</td></tr>
<tr><td>평가
환류</td><td colspan="2">사후 평가 진행</td><td>- 참여자 만족도 조사
(기관별 개별 양식 사용)</td><td>- 참여자 만족도 인터뷰</td></tr>
</table>

■ 성남노인문화예술교육 아카이브 및 가치확산

○ 아카이브

성남노인문화예술교육은 행정 담당자와 예술교육가, 실무위원, 참여자가 함께 만드는 사업이다. 일반적인 결과자료집은 재단과 복지기관 실무위원들 간에는 공유가 가능하나 참여자와 함께 공유하는 것이 어렵다는 점을 고려해 2023년 결과자료집은 탁상 달력 형식으로 제작하여 참여자와 함께 나누기로 하였다.

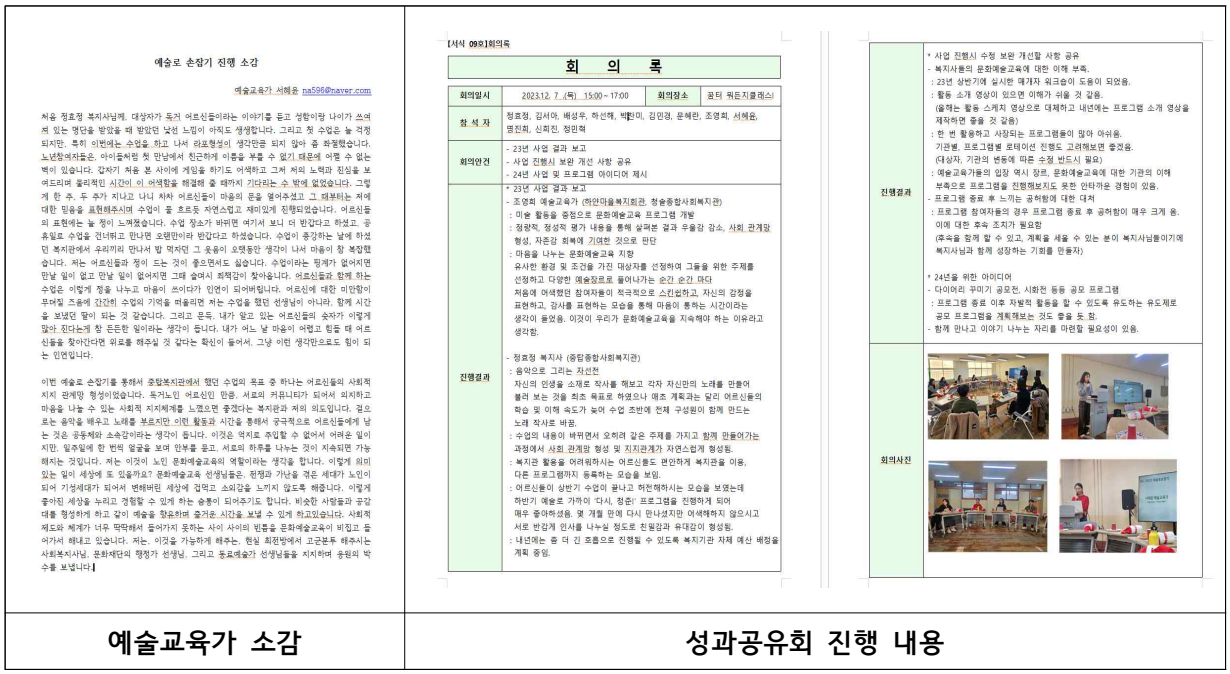
결과자료집에는 성남노인문화예술교육에 대한 소개와 각 기관별 활동 영상을 큐알 코드로 제작하여 삽입하였다. 이를 통해 이번 결과자료집이 행정 담당자와 예술교육가들에게는 활동의 기록이, 실무위원들에게는 프로그램 가이드 북이, 참여자들에게는 추억을 담은 특별한 선물이 되기를 바라는 마음을 담아 탁상달력 형식으로 제작하였다. (결과자료집 별첨)

○ 학습자와 함께하는 성과공유회 개최

- 2023 노인문화예술교육 성과공유회 '자수공방'

2023년 성남노인문화예술교육의 성과를 공유하고 2024년 사업을 준비하는 성과공유회를 진행하였다. 올해는 성남노인문화예술교육 참여 행정 담당자, 예술교육가와 각 기관의 실질적인 프로그램 운영 실무위원들이 함께 모여 편안한 분위기에서 사업에 대한 솔직한 이야기를 나누고 한 해 동안 어르신들을 위해 애 써 준 분들에게 감사를 전하는 시간으로 기획하였다.

포스터	활동사진	



예술로 손잡기 진행 소감

예술교육가 서혜윤 na596@naver.com

처음 정호정 복지사님께, 대상자가 독거 어르신들이라는 이야기를 듣고 설렘이랑 나이가 쓰여져 있는 명단을 받았을 때 받았던 낯선 느낌이 아직도 생생합니다. 그리고 첫 수업은 늘 걱정되지만, 특히 이번에는 수업을 하고 나서 라포형성이 생각만큼 되지 않아 좀 속상했습니다. 노년층여자들은, 아이돌씨랑 첫 만남에서 친근하게 이름을 부를 수 없기 때문에 어쩔 수 없는 벽이 있습니다. 갑자기 처음 본 사이에 게임을 하기도 어색하고 그게 저의 노력과 진심을 보여드리며 물리적인 시간이 이 어색함을 해결해 줄 때까지 기다리는 수 밖에 없었습니다. 그렇게 한 주, 두 주가 지나고 나니 차차 어르신들이 마음의 문을 열어주셨고 그 때부터는 저에 대한 믿음을 표현해주시며 수업이 꼴 흐르듯 자연스럽고 재미있게 진행되었습니다. 어르신들의 표현에는 늘 정이 느껴졌습니다. 수업 장소가 바뀌면 여기서 보니 더 반갑다고 하셨고, 공휴일로 수업을 건너뛰고 만나면 오랜만이라 반갑다고 하셨습니다. 수업이 종강하는 날에 하셨던 복지관에서 우리끼리 만나서 밥 먹자던 그 웃음이 오랫동안 생각이 나서 마음이 참 복잡했습니다. 저는 어르신들과 정이 드는 것이 좋으면서도 싫습니다. 수업이라는 핑계가 없어지면 만날 일이 없고 만날 일이 없어지면 그때 슬며시 희박감이 찾아옵니다. 어르신들과 함께 하는 수업은 이렇게 정을 나누고 마음이 쓰이다가 인연이 되어버립니다. 어르신에 대한 미안함이 무려질 스음에 간간히 수업의 기억을 떠올리면 저는 수업을 했던 선생님이 아니라 함께 시간을 보냈던 말이 되는 것 같습니다. 그리고 문득, 내가 알고 있는 어르신들의 숫자가 이렇게 많아 진다는게 참 든든한 일이라는 생각이 듭니다. 내가 어느 날 마음이 아팠고 힘들 때 어르신들을 찾아갔다면 위로를 해주실 것 같다는 확신이 들어서, 그냥 이런 생각만으로도 힘이 되는 인연입니다.

이번 예술로 손잡기를 통해서 중랑복지관에서 했던 수업의 목표 중 하나는 어르신들의 사회적 지지 관계망 형성이었습니다. 독거노인 어르신인 만큼, 서로의 커뮤니티가 되어서 의지하고 마음을 나눌 수 있는 사회적 지지체계를 느꼈으면 좋겠다는 복지관과 저의 의도입니다. 겉으로는 음악을 배우고 노래를 부르지만 이런 활동과 시간을 통해서 궁극적으로 어르신들에게 남는 것은 공동체와 소속감이라는 생각이 듭니다. 이것은 억지로 주입할 수 없어서 어려운 일이지만, 일주일에 한 번씩 얼굴을 보며 안부를 묻고, 서로의 하루를 나누는 것이 지속되면 가능해지는 것입니다. 저는 이것이 노인 문화예술교육의 역할이라는 생각을 합니다. 이렇게 의미 있는 일이 세상에 또 있을까요? 문화예술교육 선생님들은, 편견과 가난을 겪은 세대가 노인이 되어 기성세대가 되어서 변해버린 세상에 집먹고 소외감을 느끼지 않도록 해줍니다. 이렇게 좋아진 세상을 누리고 경험할 수 있게 하는 승풍이 되어주기도 합니다. 비슷한 사람들과 공감대를 형성하게 하고 같이 예술을 창조하며 즐거운 시간을 보낼 수 있게 하고있습니다. 사회복지도와 체계가 너무 딱딱해서 들어가지 못하는 사이 사이의 빈틈을 문화예술교육이 비집고 들어가서 해내고 있습니다. 저는 이것을 가능하게 해주는, 현실 최전방에서 고군분투 해주시는 사회복지사님, 문화재단의 행정가 선생님, 그리고 동료예술가 선생님들을 지지하며 응원의 박수를 보냅니다.

[서식 09호]회의록

회 의 록

회의일시	2023.12. 7. (목) 15:00~17:00	회의장소	꿀팁 퀴든지클래스
참 석 자	정호정, 김서아, 배성우, 하선해, 박할미, 김민경, 문혜란, 조영희, 서혜윤, 명진희, 신희진, 정민혁		
회의안건	- 23년 사업 결과 보고 - 사업 진행시 보완 개선 사항 공유 - 24년 사업 및 프로그램 아이디어 제시		
진행결과	* 23년 사업 결과 보고 - 조영희 예술교육가 (하안마을복지회관, 청솔종합사회복지관) : 미술 활동을 중점으로 문화예술교육 프로그램 개발 : 정량적, 정성적 평가 내용을 통해 살펴본 결과 우울감 감소, 사회 관계망 형성, 자존감 회복에 기여한 것으로 판단 : 마음을 나누는 문화예술교육 지향 유사한 환경 및 조건을 가진 대상자를 선정하여 그들을 위한 주제를 선정하고 다양한 예술장르로 풀어나가는 순간 순간 마다 처음에 어색했던 참여자들이 적극적으로 스킨쉽하고, 자신의 감정을 표현하고, 감사를 표현하는 모습을 통해 마음이 통하는 시간이라는 생각이 들었음. 이것이 우리가 문화예술교육을 지속해야 하는 이유라고 생각함. - 정호정 복지사 (중랑종합사회복지관) : 음악으로 그리는 자신전 자신의 인생을 소재로 작사를 해보고 작자 자신만의 노래를 만들어 불러 보는 것을 최초 목표로 하였으나 애초 계획과는 달리 어르신들의 학습 및 이해 속도가 높아 수업 조반에 전체 구성원이 함께 만드는 노래 작사로 바꿈. : 수업의 내용이 바뀌면서 오히려 같은 주제를 가지고 함께 만들어가는 과정에서 사회 관계망 형성 및 지지관계가 자연스럽게 형성됨. : 복지관 활동을 어려워하시는 어르신들도 편안하게 복지관을 이용, 다른 프로그램까지 등록하는 모습을 보임. : 어르신들이 상반기 수업이 끝나고 허전해하시는 모습을 보였는데 하반기 예술로 가까이 '다시, 청춘' 프로그램을 진행하게 되어 매우 좋아하셨음. 몇 개월 만에 다시 만나셨지만 어색해하지 않으시고 서로 반갑게 인사를 나누실 정도로 친밀감과 유대감이 형성됨. : 내년에는 좀 더 긴 호흡으로 진행할 수 있도록 복지기관 자체 예산 배정을 계획 중임.		
진행결과	* 사업 진행시 수정 보완 개선할 사항 공유 - 복지사들의 문화예술교육에 대한 이해 부족. : 23년 상반기에 실시한 매개자 워크숍이 도움이 되었음. : 활동 소개 영상이 있으면 이해가 쉬울 것 같음. (올해는 활동 스케치 영상으로 대체하고 내년에는 프로그램 소개 영상을 제작하면 좋을 것 같음) : 한 번 활용하고 사장되는 프로그램들이 많아 아쉬움. 기존별 프로그램별 로테이션 진행도 고려해보면 좋았음. (대상자, 기관의 변동에 따른 수정 보도시 필요) - 예술교육가들의 입장 역시 장르, 문화예술교육에 대한 기관의 이해 부족으로 프로그램을 진행해보지도 못한 안타까운 경험이 있음. - 프로그램 종료 후 느끼는 공허함에 대한 대처 : 프로그램 참여자들의 경우 프로그램 종료 후 공허함이 매우 크게 옴. 이에 대한 추후 조치가 필요함 (추속을 함께 할 수 있고, 계획을 세울 수 있는 분이 복지사님들이기에 복지사님과 함께 성장하는 기회를 만들자) * 24년을 위한 아이디어 - 다이어리 꾸미기 공모전, 시화전 등등 공모 프로그램 : 프로그램 종료 이후 자발적 활동을 할 수 있도록 유도하는 유도제로 공모 프로그램을 계획해보는 것도 좋을 듯 함. - 함께 만나고 이야기 나누는 자리를 마련할 필요성이 있음.		
회의사진			

예술교육가 소감 | **성과공유회 진행 내용**

- 2023 성남문화예술교육주간 '라운드 테이블'

한 해 동안 성남문화예술교육센터의 성과를 공유하고 다양한 문화예술운영단체 간 교류를 위한 성남문화예술교육주간 중 참여자가 직접 참여하여 소감을 전하는 라운드 테이블이 개최되었다. 노인문화예술교육 분야는 한솔종합사회복지관 <예술로 손잡기-한솔행복더함> 프로그램에 참여했던 김** 어르신께서 직접 참여하셔서 참여 동기와 소감을 나누어 주셨다. 남편의 죽음과 그로 인해 찾아온 우울증에서 벗어날 수 있었던 계기가 되었던 프로그램이라는 소감과 함께 프로그램이 끝난 후 찾아오는 공허함에 대한 아쉬움을 말씀해 주셨다. 제한된 시간 때문에 충분한 이야기를 듣지 못해 아쉬웠으나 노인문화예술교육을 왜 해야 하는지, 그리고 우리가 앞으로 준비해야 하는 것은 무엇인지 방향성을 짧지만 정확히 제시해 주셨던 시간이었다.

활동사진

Ⅲ. 성남노인문화예술교육 사업의 성과

○ <예술로(老) 손잡기> 성과

2021년 시범 교육을 시작으로 3년 차에 접어들면서 예술교육가와 운영 기관 실무위원들의 사업 이해도가 높아지면서 안정적 운영 국면에 들어왔다. 또한 기관에서 운영 중인 단순 기능 교육 위주의 프로그램과 달리 참여자들의 이야기를 담는 문화예술교육프로그램 개발 및 운영을 통한 차별점을 보여주었다. 각 기관에서 자체적으로 실시하여 재단에 공유한 참여자 만족도 조사를 살펴보면 우울증 감소, 자존감 향상 등과 같은 긍정적 효과가 나타난 것을 알 수 있었다. 특히 '주제 특화, 대상 맞춤'의 프로그램을 통해서 공통된 관심사와 상황에 놓인 참여자들 간의 공감대가 잘 형성되어 참여자 간 네트워크, 일종의 사회관계망 형성이 자연스럽게 형성이 되면서 일상을 함께 지낼 '친구'가 생겨 참여자들의 삶에 작지만, 직접적인 변화를 가져 온 것을 확인할 수 있었다.

뿐만 아니라 운영 기관의 입장에서 특정 대상과 주제를 선정하여 예술교육가와 함께 프로그램 개발을 해나가는 과정을 통해 복지 사각지대에 놓인 어르신들에 대한 돌아볼 기회가 되었고, 자발적으로 복지기관을 이용하기를 꺼려 하거나 어려워하는 어르신들의 복지기관 이용 장벽을 낮추는 다리 역할을 해낸 것으로 판단 된다.

○ <예술로(老) 가까이> 성과

<예술로(老) 손잡기> 사업을 진행하면서 실무위원들에게 들었던 피드백 중 하나가 개발 과정 및 운영 과정의 업무 증가에 대한 부담감이었다. 특히 예술교육에 대한 이해가 전무한 상태에서 단지 과업의 담당자로 지정되었다는 이유로 프로그램 개발부터 하는 것에 대한 부담감이 있을 수밖에 없는 것이 현실이다. 더불어 기관의 입장에서는 해마다 새로운 대상, 새로운 프로그램을 개발하여 신규 사업으로 진행하길 바라기 때문에 실무위원의 부담감이 가중될 수밖에 없다. 이러한 부분에 대한 대안으로 공동개발진 구성을 통한 주제 특화, 예술 통합 프로그램 <예술로(老) 가까이> 프로그램을 개발, 시행했다.

파일럿 프로그램 운영만으로 그 성과를 단정 짓기 어렵지만 운영 기관 실무위원들의 피드백에 의하면 개발진에 의해 개발된 프로그램을 운영하는 방식은 실무위원들이 프로그램 개발을 위한 리서치, 기획, 회의 등의 업무를 경감시켜 주고, 개발에 대한 부담감을 감소시키는 긍정

적 영향을 준 것으로 이해할 수 있었다. 전문 노인문화예술교육가들이 진행하기 때문에 이미 확정된 프로그램이라 할지라도 기관과 참여자의 사정에 따라 활동의 난이도 조정 및 변형을 통해 프로그램을 진행할 수 있었던 것 역시 실무위원에게는 운영에 대한 심리적 부담감을 줄이는 요인으로 작용한 것을 알 수 있었다. 더불어 참여대상에 대한 제한이 크지 않기 때문에 모원 과정에 대한 업무 부담감 역시 줄일 수 있었다. 나아가 개발진에 참여한 실무위원들에게는 단순히 복지사라는 역할에서 벗어나 기획자의 역할로 자리 매김할 수 있는 기회가 되었다.

예술교육가의 입장에서는 자신의 전공 분야를 활용한 프로그램 개발과 운영으로 인해 자칫 매너리즘에 빠질 수 있는 상황에서 새로운 도전과 시도라는 자극을 주었고, 개발과 운영 과정을 통해 다른 예술 장르의 예술교육에 대한 이해와 통합 예술교육 개발에 대한 부담감을 줄이는 역할을 한 것으로 판단 된다. 특히, 그동안 각자 운영 기관과 일 대 일로 프로그램을 개발하고 운영하다 보니 예술교육가 간의 네트워크가 느슨했던 부분이 이번 프로그램 개발을 통해 좀 더 탄탄하게 강화되는 측면도 있었다. 이를 통해 예술교육가 간의 프로그램 아이디어나 교육 노하우 공유가 활발하게 이루어졌을 뿐만 아니라 장르에 따른 매칭 소외 현상의 감소로 예술교육가들의 안정적 프로그램 개발과 운영의 장을 마련했다.

참여자들의 피드백을 통해서 본 프로그램이 다양한 예술 장르를 재미있고 쉽게 접할 수 있는 기회가 되었음을 알 수 있었다. 또한 '노인'이라는 사회적 인식으로 인해 스스로를 약자로 인식하고, 새로운 도전이나 시도를 할 수 없다고 생각했던 부분들이 이번 프로그램의 주요 활동인 다이어리 꾸미기, 릴스 제작 활동 등을 체험함으로서 '아직 나도 할 수 있구나! 도전할 수 있는 오늘이 청춘!'임을 알게 되었다는 피드백을 통해 어르신들의 노인에 대한 인식에 긍정적 영향을 끼쳤음을 알 수 있었다.

Ⅳ. 결론 및 제언

2023 성남노인문화예술교육은 <예술로(老) 손잡기> 프로그램의 안정적인 운영과 더 나은 노인문화예술교육을 위한 시도로 <예술로(老) 가까이> 프로그램 개발을 이루었다. 기관의 만족도 조사와 실무위원 및 참여자 인터뷰를 통해 프로그램의 수혜자이자 참여자인 어르신들의 사회관계망 형성, 삶의 소소한 변화를 통한 건강한 신체와 정신을 유지하시는데 긍정적 영향을 주었다고 판단된다. 그러나 본 PTA의 능력 부족으로 인해 더 나은 사업을 진행하지 못했다는 개인적 반성이 있다. 이에 앞으로 성남노인문화예술교육 사업을 재단의 행정담당자와 함께 논의하고 현장에서 뛰게 될 PTA에게 다음과 같은 제언을 남긴다.

○ 노인의 삶의 지속적 영향을 줄 수 있는 성남노인문화예술교육

성남노인문화예술교육은 참여자 삶의 이야기가 있는 문화예술교육이다. 2~3개월 동안 실시되는 길지 않은 프로그램이지만 많은 참여자들이 '수업 며칠 전부터 기쁘고 설레인다, 항상 기다려 진다!'고 하시는 말씀이 거짓이 아님을 알 수 있을 정도로 참여도도 높고 활동에 참여하실 때의 집중력과 몰입도도 높은 모습을 볼 수 있었다.

이 때문에 프로그램이 종료가 되었을 때 참여자들이 느끼는 상실감과 서운함이 다른 프로그램에 비해 크게 다가올 수 있다. 실제 몇몇 참여자들은 프로그램 운영 말미에 '헤어지는 것이 무서워 나올까 말까 고민할 때도 있다.' 라거나, '이렇게 서운할 줄 알았으면 시작도 하지 말 것을!' 하는 말씀도 하셨다. 바로 이 부분이 성남노인문화예술교육 뿐만 아니라 전체 노인문화예술교육이 풀어야 하는 과제가 아닌가 싶다. 프로그램이 진행되고 있을 때만 어르신들의 삶에 영향을 주고 변화시키는 것이 아닌, 프로그램 종료 이후의 삶에도 지속적이고 긍정적인 영향을 주는 방법에 대한 고민이 필요하다. 나아가 단순히 심리적, 정서적 변화에 영향을 주는 것이 아닌 삶의 행동과 태도를 변화시킬 수 있는 방법에 대한 고민이 필요하다.

○ 매뉴얼 정비를 통한 안정적 운영이 가능한 성남노인문화예술교육

성남노인문화예술교육의 지난 운영 과정을 돌아보면 각 주체별 잦은 담당자의 교체가 있었다. 특히 복지기관 실무위원의 경우 잦은 이직과 부서 이동으로 인해 한 해에도 담당자가 몇 차례 바뀌는 경우도 발생했다. 이는 성남문화예술교육 센터 역시 마찬가지다. 재단의 행정 담

당자 및 전임예술교육가 역시 부서 이동 및 업무분장, 계약 조건 등의 제약으로 인해 부득이 담당자가 변경되는 경우가 발생할 수밖에 없다. 문제는 이런 경우 각 주체별 사업 운영자들이 제로베이스에서 사업 운영에 대한 업무 파악을 해야 하는 것이다. 더 나은 노인문화예술교육을 위한 다양한 시도와 실험, 운영하는 대신 업무 파악에 상당한 시간과 노력을 투자할 수밖에 없는 것이다. 그러나 안타깝게도 이직과 부서 이동으로 인한 주체별 담당자 변동은 어찌할 수 없다. 때문에 안정적 사업 운영을 위한 매뉴얼의 재정비가 필요하다.

특히 '주체별 담당자를 위한 매뉴얼' 분리 제작이 필요하다고 생각한다. 현재의 매뉴얼은 운영기관 실무위원과 예술교육가를 위한 통합 매뉴얼이라 PTA가 참고해야 하는 내용과는 다소 차이가 있는 부분이 있어 보인다. 또한 내용과 각 단계별 제출 서류 양식의 구분이 명확하지 않아 헷갈리는 경우가 있다. 이와 같은 몇몇 문제를 보완하기 위해 최대한 세세하고 친절한 매뉴얼, 운영 주체별 매뉴얼의 분리 제작을 제안한다.

○ 참여자의 목소리를 듣는 성남노인문화예술교육

현재 성남노인문화예술교육은 별도의 만족도 조사를 실시하는 대신 각 기관별로 자체 만족도 조사지를 활용하여 조사를 실시하고 있다. 물론 기관별 맞춤 주제 특화 프로그램이라는 사업의 특성상 각 기관에서 조사하고 싶은 내용이 있겠지만, 이와는 별도로 성남노인문화예술교육이 진정한 참여자를 위한, 참여자 중심의 프로그램 개발을 위해 성남노인문화예술교육만의 만족도 조사지 작성을 비롯한 비문해 어르신들을 위한 인터뷰 진행과 같이 참여자들의 피드백을 수집할 수 있는 방식에 대한 고민이 필요하다고 생각한다.

○ 참여자, 실무위원, 예술교육가가 함께 성장하는 성남노인문화예술교육

문화예술교육은 예술교육가의 역량에 따라 그 수준이 많이 달라진다. 이를 달리 표현하자면 예술교육가들이 성장하고 발전하기를 멈춘다면 성남노인문화예술교육의 성장도 멈추게 된다는 의미이다.

프로그램을 운영하는 기관의 실무위원들도 예외는 아니라고 생각한다. 첫 번째로 제안한 노인의 삶에 지속적 영향을 미칠 수 있는 문화예술교육이 되기 위해서는 실무위원의 역할이 매우 중요하다. 프로그램 운영 기간에만 참여자들을 만날 수 있는 예술교육가들과는 달리 운영기관 실무위원들은 늘 참여자들을 만나며 생활하기 때문에 실무위원들이야말로 참여자들의 삶에 지속적인 변화와 긍정적 영향을 미치는 성남노인문화예술교육을 만드는데 중요한 한 축이

될 수 있을 것이라 믿는다. 때문에 참여자들의 삶의 질 향상과 변화, 성장을 위한 예술교육가와 실무위원의 성장은 따로가 아닌 '함께' 갈 수밖에 없는 것이다.

이를 위해 성남노인문화예술교육 사업 담당자와 전임예술교육가(PTA)는 실질적 역량 강화, 특히 참여자들의 요구와 필요를 파악하고 채워줄 수 있는 프로그램을 기획하는 기획력 강화를 위한 워크숍과 같은 실질적 역량강화워크숍 준비를 제안하고 싶다.

연구결과보고서 작성을 마침에 앞서 부족한 본 PTA의 제언이 성남노인문화예술교육 발전에 조금이나마 도움이 되길 바란다.

■ 별첨 1. <예술로(老) 가까이> 프로그램 세부 기획안

성남노인문화예술교육 예술로(老) 가까이 <다시, 청춘!>

예술교육가	성남노인문화예술교육가	실무위원	기관 담당자
기획의도	'청춘' 새싹이 파랗게 돋아나는 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, 풋풋한 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. 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 체 무기력하고 우울한 삶을 숙명인 것처럼 받아들이는 것에 대해 다시 한 번 생각해보시길 바라는 마음에서 시작되었다. 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.		
교육 대상	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.)		
대상분석	- 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, 캘리그라피, 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	- 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	- 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	2023. 10. 30.(월) ~ 11.30.(목) / 일정 및 시간 기관과 협의 하에 변경 가능
교육장소	협력 기관 지정 강의실
교육차시	5차시
준비사항	*교육재료, 장비 등

프로그램 내용		
1차시	제목	기쁜 우리 젊은 날
	key Q	**젊은 날! 당신의 심장을 뛰게했던 혹은 좋아했던 것은 무엇이었나요?**
	내용	**■ 사전 준비 : 벽면에 옛날 잡지, 옛날 사진, 소품 이미지 등을 붙여 놓기.** **■ 보물찾기** - 우리가 함께 수업할 공간 탐색, 벽에 붙어 있는 아이템들 관찰하기 - 교실에서 찾은 나의 보물 이야기 나누기(간단하게) * 신체 기능에 따라 다르지만 교실을 걸으며 관찰하기를 권장함. * 안전한 수업을 위해 주의해야 할 사항 인지하기 * 자연스럽게 다꾸 아이템 탐색 *** 다양한 보물찾기 버전 소개 *** - 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)

■ **향수 워밍업**

- 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.

■ **스카프 돌리기**

- '수건 돌리기'를 활용한 자기 소개
  * 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.
  예) 당신의 이름은?
  제일 좋아하는 음식은?
  제일 좋아하는 배우는? 등과 같이 가벼운 질문으로 대화 유도
  젊었을 때 유행했던 옷?
  젊었을 때 좋아했던 영화? 등과 같은 질문으로 과거 회상 유도
- 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.)

■ **다시 청춘 다이어리 1~2페이지 꾸미기**

- 우리가 함께 나눈 청춘 아이템 사진 가져오기
- 다이어리 꾸미기

■ **소감 나누기 & 다음 차시 준비물 예고**

- 오늘 수업 어떠셨나요?
- 다음 주에는 내 인생에서 가장 빛나던, 마음에 들었던, 평안했던 때의 사진을 가져오세요~!^^

2차시	제목	영자의 전성시대
	Key Q	당신의 전성시대를 알려주세요!
	내용	**■ 워밍업 – 연극놀이 대장찾기** **– 한 명의 술래가 눈을 가리고 있는 동안 대장을 뽑는다.** – 대장이 하는 동작을 참여자들이 따라한다. – 대장은 술래가 자신이 대장인 것을 눈치채지 못하게 동작을 바꿔준다. – 술래는 같은 동작을 하는 사람들 사이에서 제일 먼저 동작을 시작하는 대장을 찾는다. – 참여자 신체 기능에 따라 앉아서 활동할 수 있다. *** 동작을 따라 하는 것에 대한 부담감을 줄인다.** *** 4차시에 실시할 릴스 안무의 난이도 및 교육법을 미리 체크한다.** **■ 다시 청춘 다이어리 3~4페이지 꾸미기** – 내가 준비해 온 사진을 활용하여 '나의 전성시대'를 표현하기 * 내 인생의 가장 빛나는 장면이거나 그 때 느낌 표현할 수 있도록 유도. **■ 나의 전성시대 이야기 나누기** – 참여자가 만든 다이어리를 함께 감상하고 사진 속 이야기를 듣는다. * 이 활동은 시간에 따라 다이어리를 만들면서 동시에 진행해도 무방함. *** 예술교육가들은 사진 동작을 활용한 안무를 미리 계획한다.** **■ 소감 나누기 & 다음 차시 예고** – 오늘 수업 어떠셨나요? – 내 인생곡, 사연이 있는 곡, 내가 힘들 때 위로가 된 곡, 기쁠 대 부르는 곡 등 나의 최애곡을 생각해오세요~!^^ * 담당 실무자에게 미리 음악 리스트를 받아 가사를 출력할 수 있도록 작업한다.

3차시	제목	밤을 잊은 그대에게
	Key Q	밤을 잊어가며 들었던 내 인생의 대표곡은 무엇인가요?
	내용	■ 나의 인생곡 - 예술교육가의 인생곡과 이야기 먼저 나누기 ■ 신청곡과 사연 보내기 - 내 인생의 최애곡 선정하기 - 곡에 얽힌 사연 적기 * 엽서 또는 편지지를 준비해서 작성 후 다이어리에 붙이기. ■ 전화 연결하기 / 라디오 DJ - 예술교육가가 라디오 DJ가 되어 사연의 주인공과 전화 연결 상황극 하기 - 또는 참여자가 직접 라디오 DJ가 되어 소개하는 상황극 하기 ■ 다시 청춘 다이어리 5~6페이지 꾸미기 - 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. ■ 소감 나누기 & 다음 차시 예고 - 오늘 수업 어떠셨나요? - 다음 시간에는 움직이기 편한 복장 입고 오셔요~!!!^^

4차시	제목	I LOVE MY 청춘!
	Key Q	다시 한번 청춘을 느끼고 싶으신가요?
	내용	■ 워밍업 - 대장찾기 2 - 기본 대장찾기 1번 진행 - 2번째는 예술교육가가 대장이 된다. - 미리 준비한 안무를 동작으로 한다. ■ 레트로 진스 안무 배우기 - 대장찾기에서 한 동작이 우리 레트로 진스의 안무임을 안내한다. - 레트로 진스 안무 배우기 ■ 소품 고르기 & 착용하기 - 반짝이 조끼, 중절모, 대형 리본핀, 스카프, 땡땡이 패턴 아이템, 랩스커트 등 다양한 소품을 진열해 놓는다. **- 마음에 드는 소품을 한가지씩 고른다.** ■ 레트로 진스 사진 찍기 (필카 어플 등 활용- 인화지 또는 백상지) - 소품을 착용한 후 단체 사진을 찍는다. - 자유 포즈로 단체 사진 찍는다. ■ 레트로 진스 릴스 찍기 - 음악에 맞춰 신나게 춤을 춘다. * 기본 안무가 있겠지만, 꼭 칼군무는 아니어도 좋음. * 개인 자유 댄스도 대환영! ■ 소감 나누기 & 다음 차시 예고

5차시	제목	다시 청춘!
	Key Q	다시 청춘을 만난 당신! 어떤 꿈을 꾸시나요?
	내용	■ 릴스 감상 - 지난 시간에 찍었던 영상을 감상한다. ■ 큐알 코드 붙이기 & 검색 방법 안내 - 릴스 큐알 코드 붙이기 (인생곡 큐알도 이 때 붙여도 좋을 듯) - 큐알 코드 활용법 안내 및 실습 ■ 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!!! ■ 다시 청춘을 맞이한 나에게 보내는 카드 - 다시 청춘을 맞이한 자신에게 보내는 연말연시 소망 카드 적기 - 늦었다고 생각하고 아무것도 시도하지 않는 사람들, 꿈을 꾸지 않는 사람들. 어르신들 뿐만 아니라 젊은이들 사이에도 많이 존재함을 알린다. - 우리는 늦었다고 생각하지 말자! 왜냐면!! 우리는 오늘이! 지금이 청춘이니까! - 다시 청춘을 만난 우리들이 앞으로 살면서 하고 싶은, 늘~ 나를 청춘으로 살게 할 원동력이 되어줄 '소망 카드/실천 카드'를 작성해보자! ■ 다시 청춘! 청춘 입학식 - 선물상자에 다이어리를 넣는다. - 스케치 영상과 상영과 함께 선물 증정식을 갖는다.

■ 별첨 2. 성남노인문화예술교육 결과자료집

성남노인문화예술교육

2023 〈예술로(老) 손잡기 & 예술로(老) 가까이〉의 기록

성남문화재단
성남문화예술교육센터
성남시 노인복지기관

프로그램 키워드
건강한 노년 / 행복한 노년 / 예술로 / 함께 만들기

✳ 2 수정중앙노인종합복지관

감(感)동(動) 있는 예술

추억의 놀이를 이용해
참여자들의 삶의 이야기를 예술 활동으로 표현,
이를 통해 치매예방, 소통, 이해와 공감
긍정적 관계 형성을 돕는 프로그램입니다.

스케치 영상

예술교육가 박세미

실무위원 성진원 박찬미

프로그램 키워드
관계 / 소통 / 추억의 놀이 / 예술

✳ 3 중랑종합사회복지관

음악으로 그리는 자서전

자신의 인생에 대해 쓴 가사로 노래하고
그에 어울리는 그림을 그려 뮤직비디오를
만들어 봄으로써 소속감과 사회적 지지,
자존감 향상을 목표로 한 프로그램입니다.

스케치 영상

예술교육가 서혜윤 조영희

실무위원 정효정

프로그램 키워드
1인가구 / 자존감 회복 / 사회적 관계 / 인생가사 / 뮤직비디오

✳ 4 청솔종합사회복지관

너랑 나랑 예술로 어울림

다양한 예술영역을 경험하며 성취감과
즐거움을 느끼고 장애로 인해 무너진
자존감 회복을 위해 예술로 소통하고
즐거운 시간을 제공하는 프로그램입니다.

예술교육가 조영희

실무위원 김영민

프로그램 키워드
소통 / 관계 형성 / 우울증 극복 / 자존감 회복

✳ 5 태평1동복지회관

'글'로리아

삶의 지혜와 다양한 경험을 지닌
노년의 삶을 바탕으로 한 예술활동이
'디자인 굿즈'로 완성되는 프로그램입니다.

예술교육가 이한나

실무위원 김서아

프로그램 키워드
비문해 / 디자인 굿즈 / 세대공감

✳ 6 하안마을복지회관

오감으로 두드림

예술을 통해
오감을 자극하고, 모든 감각을
새로이 일깨우며 우리 안의 예술 본능을 찾아
가는 융합예술 프로그램입니다.
• 하안만을복지회관 〈똑똑한 두드림〉 연계

스케치 영상

예술교육가 조영희 이한나

실무위원 배성우

프로그램 키워드
오감자극 / 치매예방 / 관계형성 / 융합예술

✳ 7 한솔종합사회복지관

한솔행복더함

공예와 연극 활동을 통해 갑작스런
사별에서 느끼는 상실감을 극복하고
'웰다잉'을 위해 지금을 '웰빙'할 수 있도록
자조적 모임 구성을 돕는 프로그램입니다.

스케치 영상

예술교육가 조은영 명진희

실무위원 김남희

프로그램 키워드
상실감과 애도 / 아름다운 이별 / 웰다잉 / 자조적 모임

✳ 8 수정노인종합복지관

고향의 봄

'고향의 봄' 동요를 통해
옛 **추억을 반추**하고,
아름다운 과거의 기억을 떠올리며
예술의 아름다움을 통해 **자아존중감과 성취감**을 회복하는 프로그램입니다.

예술교육가 이한나 문혜란

실무위원 하선해

프로그램 키워드
비문해 / 성취감 / 그림책 제작

✳ 9 2023 성남노인문화예술교육

예술로(老) 가까이

'예술'을 어렵게 생각하시는 어르신들에게
음악, 미술, 움직임, 연극 등 **다양한 장르의 예술을 쉽고 즐겁게** 접하실 수 있는 기회를 제공하고자 개발된 **노인 맞춤형 주제특화 통합예술교육프로그램**입니다.

성남문화재단

노인복지기관

참여 기관
분당노인종합복지관 / 수정중앙노인종합복지관 / 중탑종합사회복지관 / 태평1동복지회관

✳ 10 분당노인종합복지관

다시, 청춘!

'예술로(老) 가까이' 프로그램으로
요즘 젊은이들의 유행 아이템을 통해
어르신들의 청춘을 돌아보고 풀어봄으로서
'다시, 청춘'을 선물합니다.

예술교육가
조은영
명진희

실무위원
강정선
정유선

프로그램 키워드
다이어리 꾸미기 / 랩스 제작 / 다시 청춘 / 다시 동심

✳ 11 성남문화재단 + 노인복지기관

함께 성장하기

다양한 워크숍, 노인문화예술교육
세미나 등을 개최하여
예술교육가와 노인복지기관 종사
자들이 함께 성장할 수 있는 시간
을 마련하였습니다. (연 3회 이상)

성남
문화재단

노인
복지기관

프로그램 키워드
매개자 워크숍 / 예술교육가 역량강화 워크숍 / 노인문화예술교육 세미나

✳ 12 성남문화재단 + 노인복지기관

함께 만들기

성남문화재단 노인문화예술교육 분야
예술교육가들과 복지기관 실무위원들이
함께 기획하여
주제특화 통합예술교육 프로그램
'예술로(老) 가까이' 개발을
진행하였습니다.

성남 문화재단 | 노인 복지기관

프로그램 키워드
모두 함께 / 만들고 / 모두 함께 / 진행하는 / 주제특화 통합예술교육 프로그램

회의중입니다

예술로(老) 손잡기 & 예술로(老) 가까이

성남문화재단
성남문화예술교육센터
성남시 노인복지기관

2023 성남문화예술교육센터

연구 결과 보고서

- 성남꿈꾸는예술터 어린이 예술교육 체계화-

성남문화예술교육센터
전임예술교육가(PTA) 김미은

목 차

Ⅰ. 연구 과정

1. 연구 배경
2. 사전 조사
3. 연구 계획 설정

Ⅱ. 성남꿈꾸는예술터 어린이 예술교육의 방향

1. 사례조사
2. 어린이 분야 예술교육가 네트워크 구성 및 운영
3. 성남꿈꾸는예술터 어린이 예술교육의 체계 마련

Ⅲ. 성남꿈꾸는예술터 어린이 예술교육 <2024년 계획(안)> 수립

1. 정규 프로그램 시범운영
2. 2024년 정규 프로그램 운영 계획(안) 마련
3. 상설·체험 프로그램 운영

Ⅳ. 성남꿈꾸는예술터 어린이 예술교육 <운영 매뉴얼> 구성

1. 프로그램 운영 안내
2. 예술교육가 활동 안내

Ⅴ. 결론

기타. 성남예술교육박람회

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, 지역 주민의 문화역량 강화를 목적으로 유휴공간을 활용하여 조성한 특화된 문화예술교육 전용공간이다.

성남꿈꾸는예술터는 학생 수 감소로 폐교된 구)영성여자중학교 시설을 성남시와 성남교육지원청이 협력하여 문화예술교육 전용공간으로 활용하고자 2018년 문화체육관광부「유휴공간 활용 문화예술교육센터(꿈꾸는예술터)지원사업」에 선정되어 2020년 12월 개관하였다.

▸ **주요 활동 및 프로그램**

• 배움 학습자 중심의 맞춤형 문화예술교육 프로그램 개발 및 운영	• 만남 문화예술교육 커뮤니티 문화예술교육 강사 COP	• 만들기 창작활동지원 교육연계 창작활동 등
• 나눔 학습자 공연, 전시, 상영 등 교육결과물 공유	• 함께하기 문화예술교육 정책개발, 문화예술교육 네트워크	• 보고 듣기 공연, 전시, 영화 관람, 북 카페, 예술가 오픈 스튜디오

아쉽게도 성남꿈꾸는예술터 개관은 우리의 일상을 뒤흔든 코로나19가 발생한 시기와 맞물렸다. 사회적 거리두기가 본격화되면서 어른들은 원격으로 일을 하고, 아이들은 온라인으로 교육을 받게 되었다. 이러한 상황에서 성남꿈꾸는예술터는 문화예술교육 전용공간으로서 역할을 하기는 어려웠다. 소수 인원으로 강좌를 오픈하거나 그것도 어려운 시기에는 온라인 프로그램이 진행되었다.

끝나지 않을 것 같았던 지긋지긋한 코로나19도 마스크 의무 해제를 시작으로 일상 회복을 점점 앞당기고 있다. 이제 성남꿈꾸는예술터가 지역 주민들을 맞이할 시기가 되었다. 성남시민, 누구나 일상에서 즐길 수 있는 문화예술교육 전용공간으로서 그 역할을 다해야 할 것이다.

▸ **성남문화예술교육센터 비전과 전략**

미션	누구나 일상에서 즐기는 성남형 문화예술교육		
비전	예술로 함께 나누며, 키우는 성남문화예술교육		
핵심가치	공정한 문화	공감하는 예술	공생하는 교육

성남꿈꾸는예술터를 찾아온 지역 주민들은 이 건물에 들어서는 순간 온전히 예술만이 존재하고 예술로서 가능한 새로운 세계를 경험해야 한다. 그러한 경험은 눈에 보이는 것부터 보이지 않는 것까지 모든 것에서 영향을 받을 것이다. 그러므로 성남꿈꾸는예술터 건물 안에 무엇이 어떻게 갖춰져 있는가 뿐만 아니라 지역 주민들이 이 공간에서 겪게 될 예술적 경험을 중요하게 생각해야 한다.

성남문화예술교육센터는 생애주기별 대상을 분석하여 수요 맞춤형 프로그램을 준비해야 한다. 지역 주민들에게 예술이란 무엇인지, 원하는 예술교육은 무엇인지 파악하는 단계가 우선되어야 한다. 그다음으로 그들에게 필요한 예술교육을 제시하는 방향으로 점점 나아가야 할 것이다.

이번 연구는 어린이 대상에 집중하여 성남꿈꾸는예술터의 어린이 예술교육의 체계를 마련하고자 한다. 첫 번째, 상반기에 진행한 예술교육 프로그램과 성남꿈터 공간을 조사하여 현황을 파악한다. 두 번째, 어린이 분야에서 활동하고 있는 예술교육가와 네트워크를 형성하여 어린이 예술교육이 나아갈 방향을 제시한다. 세 번째, 어린이 대상에 대한 이해를 바탕으로 예술교육 프로그램과 상설·체험 프로그램을 시범 운영한다. 네 번째, 시범 운영한 내용을 반영하여 내년도 운영 계획안을 준비한다. 다섯 번째, 어린이 예술교육 프로그램 운영 매뉴얼을 마련한다.

2. 사전 조사

2-1. 어린이 예술교육

어린이 발달 단계에 따르면 어린이란 대상은 발달 시기에 적합한 경험과 다양한 자극을 통하여 올바른 인지적 발달이 이루어지며, 어떤 다른 대상보다도 단순히 시각에 의한 1차원적 정보 인식에서 벗어나 오감과 신체를 통한 체험과 경험의 상호작용을 통하여 올바른 신체적, 정신적 발달이 일어나게 되는 특징을 가진다.

○ 어린이 대상 이해

어린이는 8~13세까지 다양한 연령대로 구성되어 있으며, 개개인의 특성이 다양하다. 급격한 신체적 성장을 경험할 뿐만 아니라 정서 성장에도 큰 변화를 겪는 단계이므로 학년에 따라 세심한 고려가 필요하다.

- 저학년(1~2학년) : 호기심이 많고 관심을 받고 싶어한다. 선생님과 긍정적인 관계를 형성하기 위해 노력한다.
- 중학년(3~4학년) : 친구 관계에 관심이 많아지기 시작한다. 선생님에게 집중되어 있던 시선이 친구에게 이동하는 시기이다.
- 고학년(5~6학년) : 혼자 하는 활동보다는 친구들과 함께하는 모둠 활동을 선호한다. 약간의 반항적 태도를 보이기 시작한다.

○ 어린이 예술교육 실태

어린이들은 다양한 기관에서 예술교육을 접하고 있다.

- 학교에서는 음악, 미술, 체육(무용)과 같은 교과목을 통해서 예술을 배우고 있다. 또한 성남문화예술교육센터에서 진행하고 있는 교육연극과 같이 예술 활동으로 교과목을 배우기도 한다. 그 외에도 한국문화예술교육진흥원의 학교예술사업에서 국악, 연극, 영화, 무용, 애니메이션, 공예, 사진, 디자인 분야를 학교 교육과정에 맞춰 배우기도 하고, 방과후 활동에서 특정 분야를 중점적으로 배우기도 한다.
- 한국문화예술교육진흥원, 문화재단과 같은 공공기관에서 이루어지는 예술교육이 있다. 예술교육가를 직접 뽑아 해당 기관에서 직접 운영하거나 예술교육 단체의 공모를 통해 진행한다. 공공기관에서 운영하는 만큼 참여 비용이 없으며 어린이들은 미래지향적인 예술교육을 경험할 수 있다.
- 사설학원, 강습소에서 이루어지는 예술교육은 해당 분야의 예술 언어를 마스터하기 위한 기술교육에 초점이 맞춰져 있다. 주로 저학년과 중학년에 집중되어 있으며, 고학년은 전공자가 아닌 경우 예술교육에 큰 관심이 없는 편이다. 학습적인 면이 우선시 되다 보니 영어로 가르치는 예술교육을 하기도 한다.
- 백화점과 같은 사설단체문화센터에서 운영되는 예술교육은 종이접기, K팝 댄스, 우쿨렐레와 같이 좀 더 구체적인 활동 중심으로 학교에서 진행되는 방과후 활동과 비슷한 프로그램이 많다.

○ 어린이 예술교육 특이점

앞에서 살펴본 거와 같이 어린이 예술교육은 크게 학교를 중심으로 학교 안에서 이루어지는가

학교 밖에서 이루어지는가로 나눌 수 있다. 학교 안에서 이루어지는 예술교육은 초등학교에 다니는 어린이 누구나 경험할 수 있으며 교과 연계 예술교육의 경우 교과 개념을 배우는 가운데 자연스럽게 예술을 접하기도 한다.
이에 반해 학교 밖에서 이루어지는 예술교육은 학부모(보호자)의 신청이 필요하다. 그렇다 보니 어린이들이 자발적으로 참여를 원하기도 하지만 여전히 학부모님의 권유나 선택에 의해 참여 여부가 결정되는 경우가 많다. 또한 예술교육을 받기 위한 교육 장소로 이동할 때에도 보호자의 동행이 필요하다. 그렇기때문에 어린이 대상 예술교육은 학부모님의 예술교육에 대한 이해를 바탕으로 그 요구를 수용하는 자세가 필요하다.

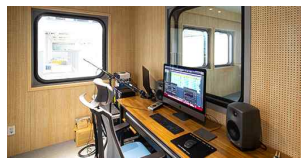
2-2. 성남꿈꾸는예술터 예술교육 현황 파악

성남문화예술교육센터는 생활문화의 주체인 성남시민의 창의적인 활동과 소통·공감을 통한 지역 공동체 활성화를 위해 '예술을 위한 교육'을 넘어 '예술을 통한 교육'과 나아가 지역사회 공동체를 위한 '문화예술교육'을 지향하고 있다.

○ 성남꿈꾸는예술터 공간 조사
성남꿈꾸는예술터는 문화예술교육 프로그램을 개발하고, 실험하고, 창작하는 공간으로 6개의 랩실로 구성되어 있다. 랩실은 연계 가능한 작업을 고려하여 위치하고 있으며, 예술 장르별로 필요한 전문 장비와 시설을 고루 갖추고 있다. 성남꿈터는 장르별로 특화된 랩실을 적극 활용하여 프로그램의 성격에 따라 교육 장소로 사용하고 있다.

▸ **성남꿈꾸는예술터 공간·시설** ⓒ 출처 성남꿈꾸는예술터 홈페이지

랩실명	위치	활동	장비	관련이미지
이미지 랩	• 1층에 위치 • 야외 활동, 다양한 공예 작업과 연계 가능	• 시각예술 교육프로그램을 연구하고 창작활동을 할 수 있도록 구성	• 교육과 협력 작업 가능한 가구와 실크스크린 등	
손기술 랩1	• 1층에 위치 • 야외 활동, 시각 작업과 연계 가능 • 복층구조로 창작 활동 공간을 넓힘	• 목공, 도예, 섬유 관련 교육프로그램을 연구하고 창작활동을 할 수 있도록 구성	• 쏘우, 각도절단기 등 목공 장비와 CNC, 레이저커팅기, 물레, 전기가마, 3D 프린터 등	
손기술 랩2	• 2층에 위치 • 시각 작업과 연계 용이		• 미싱, 자수기 등 섬유 관련 작업이 가능한 장비	

미디어 랩1	• 2층에 위치	• 영상 제작 및 온라인 방송 등 다양한 미디어 관련 교육 프로그램을 연구하고, 창작활동을 할 수 있도록 구성	• 2층 영상 스튜디오에는 카메라, 조명 등 설치가 가능한 스튜디오와 회의 및 교육이 가능한 테이블과 장비	
미디어 랩2	• 3층에 위치 • 교육실 1개, 1인 미디어실 4개		• 3층 미디어교육실에는 아이맥 16대가 설치, 1인 미디어실 4곳에는 촬영, 편집이 가능하도록 아이맥과 블루 스크린 설치 • 필요에 따라 음향, 촬영, 조명 장비 등 세팅 가능	
소리 랩	• 4층에 위치 • 교육실 1개, 소리 연습실 2개	• 악기연주, 작곡 등 다양한 음악 관련 교육 프로그램을 연구하고, 창작활동을 할 수 있도록 구성	• 피아노, 보면대, 테이블, 디제잉 장비 등	
소리 스튜디오	• 2층에 위치		• 드럼 악기, 엠프 시설, 보컬 녹음이 가능한 장비	
움직임 랩	• 4층에 위치 • 복층	• 무용, 연극, 댄스, 마임 등 움직임 관련 교육 프로그램을 연구하고, 창작활동을 할 수 있도록 구성	• 마루바닥과 거울, 암막 커튼, 탈의실, 음향, 영상 장비	
통합 랩1	• 2층에 위치	• 장르에 무관하게 다양한 교육 프로그램을 연구하고, 창작활동을 할 수 있도록 구성	• 책상과 의자, 대형 TV 등이 설치 • 1인용 책상	
통합 랩2	• 3층에 위치		• 책상과 의자, 대형 TV 등이 설치 • 2인용 책상, 전신 거울	
뭐든지 클래스	• 4층에 위치 • 교육실 3개	• 문화예술교육 관련 교육 및 모임 등 뭐든지 창작 가능하며 교실 분위기를 느낄 수 있는 공간	• 책상, 의자, 75인치 TV, 음향시스템	
강당	• 5층에 위치	• 문화예술관련 교육, 소규모 공연, 행사 등을 위한 다목적 공간	• 75인치 TV, 영상카메라, 음향 및 조명시스템, 행사용 바튼시스템	

그 외에 아동과 청소년 및 주민들의 문화예술 향유와 놀이공간인 <카페>와 <스튜디오 1~4>, 문화예술교육을 통해 변형과 창작으로 채워지며 늘 새롭게 변화하는 공간인 <라이브러리 1>, <라이브러리 2>, 예술가와 예술 강사 그리고 문화예술교육 관계자들의 교류와 협력, 연구와 개발을 통해 창의적 문화예술교육 프로그램을 생산하고 확산하는 거점 공간인 <예술가 라운지>, <R&D 라운지>로 조성되어 있다.

○ 2023년 상반기 운영 프로그램 조사

성남꿈꾸는예술터 상반기에는 융합(건축+미술) 3개, 음악 분야 2개, 디자인 분야 1개 총 6개의 예술교육 프로그램 11개 Class가 진행되었고, 여름방학에는 융합(신화+미술) 1개, 미술 분야 2개, 공예 분야 1개, 목공 분야 1개 총 5개의 예술교육 프로그램 9개 Class가 진행되었다.

<성남꿈꾸는예술터 상반기 진행 프로그램>

프로그램명	예술 교육가	교육대상	모집 정원	교육일정	교육시간	회차	교육장소
꿈의도시 아트빌드업	김지원, 이슬비	1~3학년	15명	2023.4.12.~5.31.(수)	16:00~18:00(120분)	8회차	2층 통합랩
작곡가 shy와 함께하는 음악 프로듀서	서혜윤	3~4학년	8명	2023.4.15.~5.20.(토)	10:00~12:00(120분)	6회차	4층 소리랩, 2층 소리스튜디오
		1~2학년	8명	2023.4.15.~5.20.(토)	13:00~15:00(120분)	6회차	4층 소리랩, 2층 소리스튜디오
디지털 패턴 크래프트	피경지	4~6학년	5명	2023.4.15.~6.24.(토)	10:00~12:00(120분)	10회차	2층 손기술랩
		4~6학년	5명	2023.4.15.~6.24.(토)	13:00~15:00(120분)	10회차	2층 손기술랩
건축+Drawing, 그리고.	송하나	1~2학년	10명	2023.4.22.~6.17.(토)	10:00~12:00(120분)	8회차	1층 이미지랩
		3~4학년	10명	2023.4.22.~6.17.(토)	13:00~15:00(120분)	8회차	1층 이미지랩
꿈터의 움직이는 성	김지원, 이슬비	1~3학년	10명	2023.5.13.~6.24.(토)	10:00~12:00(120분)	6회차	2층 통합랩
		1~3학년	10명	2023.5.13.~6.24.(토)	14:00~16:00(120분)	6회차	2층 통합랩
뮤키즈?+	서혜윤	3~4학년	8명	2023.6.10.~7.15.(토)	10:00~12:00(120분)	6회차	4층 소리랩, 2층 소리스튜디오
		1~2학년	8명	2023.6.10.~7.15.(토)	13:00~15:00(120분)	6회차	4층 소리랩, 2층 소리스튜디오

- **프로그램 내용**
  - <꿈의도시, 아트빌드업> : 각자가 만든 도시가 모여서 함께 만든 도시로 완성되는 과정을 경험하는 프로그램이다. 이 과정을 통해 아이들은 서로의 의견을 존중하고 소통하며 협력해 나가는 방법을 배울 수 있었다. 꿈시티의 주인공인 쭉쭉이와 꼬불이가 등장하는 스토리텔링의 수업 방식은 아이들의 흥미를 높일 수 있었다. 다만 1~3학년이 함께 수업을 진행하기에는 격차가 큰 편이다. 1, 2학년 또는 2, 3학년으로 나눠서 진행하는 것이 좋겠다. 참여 인원 또한 개개인에게 집중하기에는 다소 많았다.
  - <작곡가 shy와 함께하는 음악 프로듀서> : 음악의 3요소인 리듬, 멜로디, 화성에 대해 배운 뒤 어플리케이션을 활용해 나만의 음악을 만들어 목소리를 녹음하여 창작곡을 완성하는 프로그램이다. 1, 2학년의 경우 신체적 활동에 흥미가 높았고 3, 4학년의 경우 창작곡을 만드는 과정에 관심이 높았다. 요즘 아이들은 태블릿에 익숙하다 보니 어플리케이션 사용에도 큰 어려움 없이 진행될 수 있었다. 다만 작곡 과정은 혼자 하는 활동이다 보니 그 부분을 견디기 어려워하는 아이들이 있었다. 연령대를 고려하여 동적인 활동을 더 추가되면 좋

겠다. 아이들이 창작한 음악 외에도 작업 과정을 학부모님들에게 공유하는 방법을 고민하기로 하였다. 예술교육가는 프로그램을 진행하기에 6차시가 부족했지만 학부모님들은 적합하다는 의견을 주셨다.

- <디지털 패턴 크래프트> : 디지털 드로잉으로 나만의 패턴을 디자인하고 재봉틀로 다양한 공예 소품과 작품을 제작하는 프로그램이다. 아이패드, 재봉틀, 컴퓨터 자수기, 버튼 프레스기와 같은 장비를 직접 사용하는 경험은 어린이들의 적극적인 참여를 이끌어낼 수 있었다. 다만 아이들이 결과물에 기대가 높다 보니 잘 구현되지 않았을 때 실망하기도 하였다. 아이들에게 기계를 잘 다루기 위해서는 시간이 필요하다는 것을 이해시키기 어려웠다. 학년별로, 개인별로 활동 시간의 차이가 있었고 재봉틀은 1대만 있다보니 대기시간이 길어졌다. 또한 차시가 연계되어 구성되어 있었는데 수업에 빠질 경우 다음 시간 활동에도 영향을 주었다. 한 차시 안에 결과물을 완성하는 방식이 필요해 보인다.
- <건축+Drawing, 그리고.> : 건축을 주제로 문, 창문, 벽, 건물 외형, 정원, 도배, 커튼까지 자유롭게 드로잉하는 프로그램이다. 자신의 아이디어를 드로잉하며 그 과정을 기록하고 입체로 표현을 이어 나갔다. 개인의 작업이 다른 친구들과의 작업과 연결되면서 사회화 과정을 경험할 수 있었다. 학부모님에게 오늘 수업 관련하여 아이들과 나눌 수 있는 안내서를 제공하여 교육이 센터에서 가정으로 이어지게 하였다.
- <꿈터의 움직이는 성> : <꿈의도시, 아트빌드업> 후속 프로그램으로 타 학문인 과학과 연계한 수업이다. 키네틱을 연계하여 아이들이 상상한 것을 시각화하여 움직임을 더할 수 있도록 하였다. 특히, 루브골드버그 장치 만들기는 참여 아이들의 가장 흥미로워했다. 후속 프로그램을 통해 프로젝트의 지속 가능성을 확인할 수 있어 좋았다.

• 참여 대상 설문조사 내용

- 거주지 : 수정구, 분당구에 비해 중원구의 참여율이 저조한 편이다.
- 교육 시간대 : 토요일 오전, 오후 희망자가 많았다.
- 원하는 개설 강좌 : 악기, 목공, 드로잉, 수채, 댄스, 연극, 뮤지컬, 국악, 발레와 같이 장르를 중심으로 하는 교육 프로그램, 그림책, 과학과 같은 융합 프로그램을 원하는 경우도 있었다. 실기 수업 외에도 이론, 감상 수업에 대한 수요도 있었다.
- 바라는 점 : 개설된 수업을 미리 안내되어 연간 계획을 세울 수 있으면 좋겠다는 의견이 많았다. 일정 기간이 아닌 12개월 내내 이루어지고, 입문, 심화와 같이 단계가 있는 프로그램을 원하기도 했다. 프로그램 내용의 경우 아이들이 마음껏 표현할 수 있는 프로그램을 좋아했고, 꿈꾸는예술터 안에 놀거리가 있으면 좋겠다는 의견이 있었다.

<성남꿈꾸는예술터 여름방학 진행 프로그램>

프로그램명	예술 교육가	교육대상	모집 정원	교육기간	교육시간	회차	교육대상
예술로 꿈꾸는 상상 공간, 신화 in the box	김지원, 이슬비	1학년	12명	2023.7.8.~8.26.(토)	10:00~12:00(120분)	8회차	2층 손기술랩
		2~3학년	12명	2023.7.8.~8.26.(토)	14:00~16:00(120분)	8회차	2층 손기술랩
예술로 커지고 작아지고, 타이니&자이언트	김지원, 이슬비	1~2학년	12명	2023.7.24.~8.8.(월,화)	10:00~12:00(120분)	6회차	2층 통합랩
나만의 보물지도 "보물을 찾아라!"	송하나	1~2학년	10명	2023.7.28.~7.29.(금,토)	10:00~12:00(120분)	2회차	1층 이미지랩
		3~4학년	10명	2023.7.28.~7.29.(금,토)	13:00~15:00(120분)	2회차	1층 이미지랩
		1~2학년	10명	2023.8.4.~8.5.(금,토)	10:00~12:00(120분)	2회차	1층 이미지랩
		3~4학년	10명	2023.8.4.~8.5.(금,토)	13:00~15:00(120분)	2회차	1층 이미지랩
나만의 브랜드 런칭하기	이지은, 이효광	3~6학년	12명	2023.7.29.~8.12.(토)	10:00~12:30(150분)	3회차	1층 손기술랩
캠핑 가자 GO! (우리 가족 엠블럼 테이블)		성인1명+ 1~3학년1명	6명	2023.7.29.~8.12.(토)	13:30~16:00(150분)	3회차	1층 손기술랩

• **프로그램 구성**

- 프로그램명 : 프로그램명에서 어떤 예술 장르의 프로그램인지 알 수 있었고 융합 프로그램의 경우 주제가 드러났다.
- 예술교육가 : 총 5명의 예술교육가가 프로그램을 진행하였고, 2분이 함께하는 팀티칭 수업도 진행되었다.
- 교육대상 : 초등 1학년만 대상으로 하는 프로그램도 있지만 주로 한 수업안에서 여러 학년이 함께 참여하고 있다. 1,2학년인 저학년, 3,4학년인 중학년으로 나누기도 했지만, 2,3학년 또는 3~6학년까지 다양한 연령대가 함께 하기도 한다. 성인과 함께하는 가족을 대상으로 하는 프로그램도 진행되었다.
- 모집정원 : 프로그램에 따라 4~12명까지 모집 인원이 다양하였다.
- 교육기간 : 주로 토요일에 프로그램이 운영되고, 방학 기간에는 월화, 금토와 같이 평일에도 진행되었다. 학기중에는 6~10회차의 긴 호흡 프로그램이 진행되었고, 방학 기간에는 2~3회차의 특별 프로그램이 진행되었다.
- 교육시간 : 대부분 120분씩 10:00~12:00와 13:00~14:00 or 14:00~16:00에 진행되었고, 프로그램 따라 150분이 진행되기도 했다.
- 교육장소 : 예술 장르에 따라 필요한 장비와 시설이 갖춰진 교실에서 진행되었다.

3. 연구 계획 설정

구분	추진 계획			8월	9월	10월	11월	12월
꿈꾸는예술터 어린이분야 네트워크	어린이 분야 예술교육가 네트워크 구성							
	PTA-예술교육가 네트워크 진행	어린이 예술교육 목적 및 방향성 수립						
		어린이 예술교육 단계 및 방법 계획						
시범 프로그램 운영	예술교육 프로그램	프로그램 기획	PTA-예술교육가 회의					
			홍보자료 준비					
			공간 확보 및 기자재, 교보재 지원					
		프로그램 홍보	참여자 모집					
		프로그램 운영	모니터링					
	상설·체험 프로그램	프로그램 기획	프로그램 개발					
			홍보자료 준비					
			공간 확보 및 기자재, 교보재 준비					
		공간 설치						
		프로그램 운영						
<2024 운영 계획(안)> 수립	예술교육 프로그램	프로그램 기획	PTA-예술교육가 회의					
			프로그램 정리					
운영 매뉴얼 구성	성남꿈꾸는예술터 어린이 분야 예술교육 방향성 정리							
	프로그램 운영 과정 정리							
	예술교육가 활동 안내 정리							

Ⅱ. 성남꿈꾸는예술터 어린이 예술교육의 방향

1. 사례 조사

유럽의 대표적인 예술교육 기관인 아난딸로 아트센터와 국내 최초 예술교육 전용공간인 서서울 예술교육센터, 청소년 특화시설인 광주광역시 청소년 삶디자인센터, 창의 환경을 조성하는 퓨처랩을 조사하였다.

1-1. 아난딸로 아트센터

아난딸로 아트센터는 핀란드 헬싱키에서 설립한 예술교육 기관으로 1987년 개관해 36년째 운영되고 있다. 헬싱키 시에서 3층짜리 낡은 초등학교 폐교 건물을 지원받아 리모델링하였다. 매년 운영예산의 90% 이상을 시에서 안정적으로 지원받고 있어서 양질의 프로그램이 개발되어 어린이와 청소년들에게 무상으로 제공되고 있다. 대표 프로그램으로는 학교와 협업으로 이루어지고 있는 '5×2 프로그램'이 있다. 어린이들은 초등학교 때 5주 동안 2시간씩, 총 10시간을 다양한 예술 장르의 창작활동을 직접 경험한다.

① 진짜 예술가가 되게 하는 예술교육

- 아난딸로 아트센터 예술교육의 목적은 성인 예술가들이 창작을 하듯이 모든 아이들로 하여금 진짜 예술가가 되어보는 경험을 하게 해주는 것이다.
- 진짜 예술가처럼 모든 창작 과정과 작업에 진지하게 몰두하도록 하려면 완벽한 시설과 재료를 갖추는 것이 필수적이다.
- 여기서 말하는 '진짜'는 아이들을 예술가로서 인정하여 아이들의 작업, 예술 행위에 존중을 표하는 것이다. 아이들은 무엇이든 표현해도 된다는 자유로움 가운데 진지하게 자신의 작업에 몰두하게 된다. 아이들은 자신들이 표현한 것이 얼마나 중요하다는 것을 스스로 체득하게 되며 자기표현에 대한 확신과 행위에 대한 책임을 배우게 될 것이다.
- 예술 창작 활동의 진지성을 배우기 위해서는 '공간의 분리', 즉 일상적 공간(학교)으로부터 분리하는 것이 중요하다.

② 프로페셔널 아티스트에게서 배우는 예술교육

- 현장에서 활동하고 있는 예술가들을 만나 그들의 진지한 창작 작업을 경험하게 하는 것이다.
- 예술 창작 경험을 통해 미적 경험을 가장 잘 배울 수 있고, 예술가들을 통해 예술의 기본정신을 가장 잘 배울 수 있다.
- 창작활동에 기본적으로 깔려있고 스며들어 있는 기본 예술가 정신, 아이들에게 자연스럽게

전해질 것이다.

③ 예술 정신을 교육하는 곳
- 예술 정신이란, 어떤 것을 만들기 시작할 때의 호기심, 그것을 만들어 갈 때의 탐색적 지적 활동, 그리고 자신만의 새로운 것을 만들어 내야 하는 도전정신, 또 여기서 오는 성취감이다.
- 자신을 둘러싼 세계와 자신에 대해 새롭게 이해하게 하고, 자신감뿐만 아니라 다른 내적 에너지도 생성되게 할 것이다.
- 아이들에게 창작 경험을 제공하되, 그 안에서 아이들을 자유롭고 주체적으로 만드는 내적 힘을 제공해야 한다.

④ 실패 없는 배움을 경험하는 가장 훌륭한 교육
- 예술은 배우는 경험을 장려하고, 이를 통해 자기 스스로에 대한 믿음과 성공을 느끼게 해준다.
- 학습자의 배움의 기쁨뿐만 아니라 학습자 자신의 능동적 힘을 느낄 수 있게 하여, 학습자의 자발성과 능동성을 키워주는 교육으로 발전될 수 있다.
- 평가나 점수와 상관없이 학생 개개인이 느끼고 원하는 것에 대해 각자의 목표를 만들어보고 다양한 형태로 성취를 맛보게 하는, 실패하지 않는 배움의 경험이다.
- 예술만이 모든 것에 대해 열려있는 가능성을 제시한다.

아난딸로 아트센터와 성남꿈꾸는예술터는 폐교를 리모델링 한 문화예술 전용공간으로써 비슷한 점이 많다. 공간의 구성 또한 장르(또는 활동)별로 특화되어 있으며 전문 장비와 시설들이 잘 갖춰져 있다. 이러한 풍부한 물적 자원과 환경을 통해 참여 어린이들은 진지하게 예술 창작을 경험할 수 있다. 이러한 점에서 볼 때 36년째 지속적으로 운영되고 있는 아난딸로 아트센터의 예술교육 철학은 성남꿈꾸는예술터 어린이 예술교육의 체계를 구축하는데 많은 도움이 될 것이다.

▸ **아난딸로 아트센터와 성남꿈꾸는예술터 비교**

	아난딸로 아트센터	성남꿈꾸는예술터
소재지	- 핀란드 헬싱키 소재	- 경기도 성남시 소재
개관	- 1987년에 개관	- 2020년 12월 개관
공간	- 1987년 헬싱키시에서 3층짜리 낡은 폐교를 지원받아 설립	- 폐교된 구)영성여자중학교 2018년 문화체육관광부 「유휴공간 활용 문화예술교육센터(꿈꾸는예술터)지원사업」에 선정 - 성남교육지원청에서는 학교부지 중 운동장과 본관 건물을 문화예술교육 전용공간으로 사용할 수 있도록 무상사용 허가

		- 성남시 약45억원, 문화체육관광부 30억원 등 총75억원을 지원하여 공간을 리모델링하고, 교육 장비를 구축
운영	- 공공 문화예술기관으로, 어린이와 청소년을 대상으로 각종 예술교육을 무료로 실시 - 학교라는 공교육 기관을 매개로 발생하는 모든 비용은 국가나 학교에서 지불	- 성남문화재단(성남문화예술교육센터)에서 운영 - 근거 : 문화예술교육지원법, 성남시 문화예술교육지원조례
내용	- 학교 교육과정에서 다루지 않는 예술 장르 특화 : 연극, 작곡, 무용, 시각예술(영화, 디자인, 텍스타일, 공예)	- 장르별·대상별 프로그램 - 기관연계 교육 운영 - 유아문화예술교육 (어린이집 및 유치원 연계) - 학교문화예술교육 - 성남꿈터 프로그램 : 시각예술(드로잉, 섬유디자인, 목공), 움악, 통합, 연극 분야 등

1-2. 기타 사례

서서울예술교육센터는 어린이·청소년을 시작으로 부모를 위한 예술교육 프로그램, 가족과 함께하는 프로그램까지 대상을 확장하고 있다는 점이 인상 깊었고, 광주광역시 청소년 삶디자인센터는 청소년들이 단계별로 예술교육 프로그램을 경험하여 이후 진로까지 연결될 수 있도록 체계적인 구조가 돋보였으며, 퓨처랩은 창의환경 조성이라는 목표 아래 예술철학이 명확해 보였다.

○ 서서울예술교육센터

- 김포가압장을 리모델링하여 2016년 개관한 어린이·청소년 대상의 국내 최초 예술교육 전용 공간
- 어린이들의 '예술적 놀 권리' 구현을 위해 차별화된 예술 놀이 콘텐츠를 연구·개발
- A,B,C 3개의 교육 스튜디오, 예술 놀이 연구실, 전시·체험 공간인 미디어랩으로 구성

▸ **핵심**

√ 예술, 자연, 지역과 함께하는 예술교육 공간

√ 예술놀이

▸ **프로그램** * 2023년 해당

프로그램명	내용
엄마 아빠 행복 프로젝트 : 예술 힐링 놀이터	육아에 지친 엄마, 부모를 위한 문화예술 힐링 프로그램
서울시민예술학교	다양한 장르의 예술을 경험할 수 있는 성인 대상 예술교육 프로그램
커뮤니티 LAB	지역 예술가·기관·단체와 협력하여 운영하는 문화예술 프로그램

예술놀이 LAB : 내일은 예술놀이	4명의 교육예술가들과 함께하는 놀이형 예술교육프로그램 (엄마(아빠)의 비밀상자, 꼭두미스테리 극장, 식물-되기, 뾰족하고 은은한 나뭇잎)
모두의 예술놀이	체험형 비대면 상설 프로그램
서울 스테이지	아이들의 방학 기간에 온 가족이 함께 즐길 수 있는 공연 프로그램

○ 광주광역시 청소년 삶디자인 센터

- 광주광역시가 지원하고, 전남대학교와 광주YMCA가 하자센터(서울시립청소년미래진로센터)와 협력하여 운영하고 있는 시립 청소년 특화시설
- 단순한 직업 체험 공간이 아닌 생애주기에 따라 끊임없이 학습하고 새로워지는 능력 즉, 창의적 의도를 갖고 자신의 삶을 새롭게 만들어가는 디자인 역량을 키우는 공간
- 광주 청소년이 자기 삶을 멋지게 가꾸는 디자이너(life-designer)이자 광주 사회를 아름답게 만드는 소셜 디자이너(social-designer)로 성장할 수 있도록 학습과 관계, 일을 스스로 창출하는 진로 모델을 제시하며 미래핵심역량 중심의 진로 프로그램을 개발

▸ **핵심**

√ 평등한 관계 맺기 : 삶디 스태프 '벼리', 청소년 '노리', 어른 '고리'

√ 자기 삶을 멋지게 가꾸는 디자이너(life-designer)

▸ **공간**

• 녹음스튜디오 소리를 채집하고 조합을 만드는 공간	• 몸짓작업장 몸짓 워크숍, 무용 연습, 춤 연습을 할 수 있는 공간	• 합주실 청소년 동아리, 좋아서 하는 밴드들의 연습 공간	• 시각디자인방 재미난 생각을 시각화시키는 디자인 교육 공간
• 살림공방 천과 재봉틀로 쓸모 있는 물건을 만드는 손작업 공방	• 사진방/피큐어공방 촬영부터 편집까지 가능한 사진장비를 갖춘 사진방, 피규어 가공부터 도색까지 직접 만드는 피규어 공방	• 생활목공방 이웃과 함께 목공 기술을 배우고 익히는 목공방	• 고화숲밭&도시텃논 해치지 않는 농사로 자급자족을 실험하는 먹거리 텃논

▸ **프로그램**

시작과 발견		배움과 탐색		창작 · 공방
- N과의 방과후 프로젝트 - 일들의 사전 프로젝트 - 청소년 주도 프로젝트 - [자유학기제]자기탐구생활	➜	- 피규어 제작소 - 밤의 멋쟁이 - 세상에서 가장 느린 식당	➜	- 모두의 창작 - 생활목공방 - 시각디자인방 - 음식공방 - 살림공방 - 소리작업장

○ 퓨처랩

- 2016년 ‘모든 아이는 창의적이다’라는 대전제로부터 출발한 실험
- 창의성의 씨앗이 발현될 수 있는 공간, 콘텐츠 그리고 문화적 환경의 조건 연구
- 획일화된 교육에서 벗어나 미래세대가 자신의 고유한 창의성 발견, 마음껏 발현할 수 있는 환경 조성
- 청소년 스스로 탐구하고 학습할 수 있는 장을 조성하여 미래세대가 행복한 환경을 만들고, 확산해 나감

▸ **핵심**

√ 모든 아이는 창의적이다.

√ 창의환경 조성

▸ **창의환경 조성**

• Originality 일상에서 접하기 어려운 창의적 환경에 머물며 흥미와 관심사를 발견하고, 누구나 가진 자신만의 고유한 창의성을 발현합니다.	• Peer 또래를 넘어 다양한 연령, 문화의 사람들과 수평적으로 소통하고 상호학습하며 다층위의 관계 속에서 성장합니다.	• Exploration 하나의 정답이나, 만능 매뉴얼은 존재하지 않습니다. 무수한 시도와 실험을 통해 미지의 세계를 탐구하고 스스로의 답을 찾아갑니다.	• Hands-on Future Lab의 모든 과정은 "철물점" 을 통과합니다. 다양한 도구와 장비를 활용하여 이론적 이해를 넘어 손으로 감각하는, 체화되는 지식과 경험을 쌓아갑니다.	• Play 엉뚱한 장난과 게임, 놀이는 진지한 아이디어를 위한 서곡입니다. 재미와 즐거움을 바탕으로 경계를 허무는 새로운 시도에 앞장섭니다.

▸ **프로그램**

프로그램명	내용
SEED (Self Encourage – explore Discovery)	예술, 인문, 테크 등 다양한 분야의 통섭적 학습을 지향하는 퓨처랩의 대표적인 청소년 창의 워크숍
Work2	피지컬 컴퓨팅, 게임창작, AR스토리텔링 등 특정한 분야를 집중적으로 탐구하며 완성해나가는 프로젝트
FAM school	부모와 자녀가 함께 참여하는 가족 워크숍
CLAP (Creative Learning And Play)	자유로운 발상을 통해 창의적 에너지를 환기하고, 아이디어를 펼쳐볼 수 있는 성인 대상 워크숍

2. 어린이 분야 네트워크 구성 및 운영

2-1. 어린이 분야 네트워크 구성

성남꿈꾸는예술터 어린이 예술교육 방향성을 논의하기 위해 예술교육가 네트워크를 구성하게 되었다. 성남꿈터 어린이 분야 전임예술교육가 1명, 성남꿈터 어린이 분야에서 활동하고 있는 예술교육가 5명이 참여하였다.

▸ **참여 명단**

전임예술교육가	PTA 김미은
예술교육가	김지원 선생님, 김현주 선생님, 서혜윤 선생님, 송하나 선생님, 피경지 선생님

2-2. 어린이 분야 네트워크 운영

성남꿈꾸는예술터 어린이 분야 네트워크는 총 2회로 진행되었다. 1차 네트워크는 성남꿈터 어린이 예술교육의 방향성에 대한 논의, 2차 네트워크는 1차 논의한 내용을 바탕으로 성남꿈터 어린이 예술교육을 네이밍하였다.

▸ **회차별 네트워크 주제**

1차 네트워크		2차 네트워크
성남꿈꾸는예술터 어린이 예술교육의 방향성	➜	성남꿈꾸는예술터 어린이 예술교육 네이밍

○ 1차 네트워크

성남꿈꾸는예술터 어린이 분야에서 활동하고 있는 예술교육가 네트워크 구성을 처음으로 시도해 보았다. 성남꿈터 예술교육의 경우 예술교육가별로 프로그램을 준비하고 운영하다 보니 예술교육가들이 한자리에 모인 것만으로도 큰 의의가 있었다. 먼저, 성남꿈터에서 진행한 프로그램과 함께 예술가로서 활동하고 있는 작업을 소개하며 서로에 대해 알아가는 시간을 가졌다. 같은 환경에서 예술교육가로 활동하고 있는 만큼 서로의 이야기에 공감하였고 짧은 시간 안에 네트워크를 형성할 수 있었다.

수업을 진행하며 어린이들과 겪은 일들과 경험담, 학부모님들과 나눈 대화까지 현장의 목소리를 생생하게 들을 수 있었다. 또한 예술교육가로서 활동하며 든 생각이나 고민을 나누며 연대하는 힘을 기르기도 하였다. 성남꿈터의 어린이들을 직접 만나고 있는 예술교육가들의 한 마디 한 마디는 앞으로 어린이 예술교육이 나아갈 방향성을 찾아나가는데 큰 도움이 되었다.

○ 2차 네트워크

2차 네트워크 회의에서는 지난 논의한 내용을 바탕으로 성남꿈꾸는예술터 어린이 예술교육의 방향성을 정리하여 네이밍하였다. 먼저, 성남꿈터 어린이 분야 예술교육의 구성요소인 꿈터, 예술교육가, 참여 어린이를 중요 지점으로 살펴보았다. 교육이 이루어지기 위해서 교육가와 참여자가 필수 조건이라 볼 수 있는데 여기에 꿈터 공간을 추가한 이유는 성남꿈터 어린이 예술교육의 차별점을 바로 이 공간에서 찾을 수 있기 때문이다.

성남지역의 다른 예술교육 기관과 비교해 봤을 때 전문 장비와 시설을 갖춘 성남꿈터의 특화된 랩실은 차별점이자 강점이라 볼 수 있다. 그러므로 성남꿈터의 어린이 예술교육 프로그램은 이 강점을 적극 활용해야 한다. 이러한 전문 장비와 시설을 적극 활용한 프로그램을 실행하기 위해서는 예술교육가의 역할이 크다고 할 수 있겠다. 예술교육가는 예술창작 활동을 하고 있는 예술가로서 어린이들의 창작을 강조하기보다는 창작 과정의 체험에 집중해야 한다. 그러기 위해서 예술교육가는 선생님이 아닌 함께하는 예술가로서 어린이들의 작업, 그 예술행위를 존중할 수 있어야 한다.

어린이들은 무엇이든지 가능한 자유로운 분위기 속에서 자신의 생각을 펼치며 모든 창작의 과정과 작업에 진지하게 몰두하게 될 것이다. 하지만 이 자유로움이 무엇이든 제멋대로 해도 된다는 뜻은 아니다. 어린이들은 예술교육가를 비롯한 어른들에게 자기 작업에 대한 존중을 받으며 예술적 표현에 대한 자기 확신과 행위에 대한 책임감을 배울 수 있다. 이러한 예술 창작의 경험은 나를 둘러싼 환경을 이해하고 알아나가는 여정으로 자기 자신의 삶에 대한 중요한 태도를 배워 나가게 된다.

2-3. 어린이 분야 네트워크 회의 내용

○ 성남꿈꾸는예술터 어린이 예술교육의 방향성

성남꿈꾸는예술터를 찾아온 어린이들은 다른 곳에서는 경험하지 못한 이곳에서만 가능한 예술적 체험을 해야 한다. 예술가를 만나 진지한 창작 작업을 경험하며 자기가 생각한 것을 구현하고, 스스로 상상한 것을 실현해 나갈 것이다.

① 나의 삶에 대한 태도를 기르는 예술교육
- (정답이 없는) 모든 것에 대해 열려있는 가능성을 제시한다.
- 보이지 않는 것을 보게 해주는 힘을 기른다. (개념, 태도)
- 내가 할 수 있을까 두려움에서 벗어나 성취를 맛보게 하는 경험이다.
- 창작 경험은 자신을 둘러싼 세계를 이해하고, 자신을 알아가고 찾아나가는 여정이다.

② 예술가와 함께하는 진지한 창작 작업
- 무엇이든 표현해도 된다는 자유로움 가운데에 진지하게 자신의 작업에 몰두한다.

- 자신이 표현한 것이 얼마나 중요하다는 것을 스스로 체득하며 자기표현에 대한 확신과 행위에 대한 책임을 배우게 된다.
- 이때, 진짜 예술가처럼 모든 창작 과정과 작업에 진지하게 몰입할 수 있도록 전문 장비를 제공한다.

③ 가르치는 선생님이 아닌 함께하는 예술가로서 존재
- 아이들을 예술가로서 인정하며 아이들의 예술 행위, 작업 과정을 존중한다.
- 아이들이 생각대로 잘 표현되지 않아 실패한다면 또 다시 도전할 수 있도록 용기를 북돋아 주며 새로운 방향성 제시한다.

○ 성남꿈꾸는예술터 어린이 예술교육 네이밍

① 전체 네이밍
- 성남꿈꾸는예술터에서 '예술'과 '터' 사이에 '놀이'를 넣어 <꿈꾸는 예술 \ 놀이 / 터>라는 새로운 네이밍에 대한 이야기를 나누었다. 아이들이 마치 놀 듯이 예술로 즐거움을 느끼게 해준다는 의미 전달은 되나 <꿈꾸는 예술학교>에서 전문성이 더 느껴진다는 의견으로 정리되었다.
- 이전의 슬로건은 '평일에도 주말에도 놀자'로 평일과 주말에 교육 프로그램이 진행된다는 것을 강조하였다.
- 슬로건에서 우리가 나아가고자 하는 어린이 예술교육의 방향성을 담아볼 수 있겠다. 어린이들이들이 내가 살고 있는 지역에서부터 출발하는 예술교육을 통해 생활 속에서 예술로 꿈꾸며 성장하는 것이다. 이에, 성장의 단계로 ① 예술로 자라는 ② 예술로 생각하는 ③ 예술로 말하는 것으로 나아갈 수 있다.

② 분야별 예술교육 네이밍
- 분야별로 나눠서 예술교육을 정리할 필요가 있을까에 대한 고민이 이어졌다. 우리가 나아가야 할 예술교육은 분야별 예술교육에 집중하는 것이 아니라 나의 생각을 예술을 통해 전달하는 방법을 찾아나가는 것이다. 그것이 어떤 분야의 예술인가는 사실 중요하지 않다.
- 다만, 분야별로 정리되었을 때 <꿈꾸는 예술학교>에 어떤 프로그램인지 한눈에 파악된다.
- 어린이 예술교육의 방향성을 잡아나가는 첫 번째 단계이므로 분야별 예술교육 프로그램을 소개하여 참여자들을 경험치를 늘려가는 것이 좋겠다.
- 다양한 분야의 예술교육 경험이 쌓이다 보면 이후에는 예를 들어 주제에 관한 나의 생각을 잘 전달할 수 있는 예술 분야의 언어를 직접 선택하고 표현하는 프로젝트 수업도 가능할 것이다.

▸ **꿈꾸는예술터 어린이 분야 네트워크 회의**

1차 네트워크 9/22(금)	2차 네트워크 11/2(목)

3. 성남꿈꾸는예술터 어린이 예술교육 체계 마련

문화예술교육 전용공간인 성남꿈꾸는예술터에서는 어린이를 대상으로 <꿈꾸는 예술학교>를 운영하고자 한다. 어린이들은 6개의 특화된 랩실의 장비와 시설을 적극 활용한 프로그램을 경험하며 제대로 된 환경에서 진지하게 자신의 작업 세계에 몰입할 수 있을 것이다. 내가 살고 있는 지역에서부터 출발하는 예술교육을 통해 예술로 꿈꾸고 예술로 자라는 어린이로 성장해 나가길 기대한다.

3-1. 성남꿈꾸는예술터 어린이 예술교육의 지향점

○ 자유롭게 자신의 생각을 펼치며 모든 창작 과정과 작업에 진지하게 몰두하는 예술교육
○ 예술적 표현에 대한 자기 확신과 행위에 대한 책임감을 배우는 예술교육
○ 나를 둘러싼 환경을 이해하고 알아나가는 여정으로 삶에 대한 태도를 기르는 예술교육
○ 친구들과 함께 협력하고 공존함으로써 창의성과 더불어 사회적 감수성을 증진시키는 예술교육

3-2. 성남꿈꾸는예술터 어린이 예술교육가의 역할

○ 가르치는 선생님이 아닌 함께하는 예술가로서
○ 어린이들의 작업, 예술 행위를 존중하며
○ 실패에 대한 두려움에서 벗어날 수 있도록 지지하고 이끌어주는 예술교육 전문가

3-3. 성남꿈꾸는예술터 어린이 예술교육 네이밍

예술로 꿈꾸고 예술로 자라는

꿈꾸는예술학교

<꿈꾸는예술터>

- 문화예술교육 전용공간
- 전문 장비와 시설을 갖춘 창작 환경

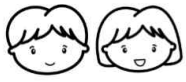
+

<예술교육가>

- 교육적 마음을 가진 전문예술가
- 어린이에 대한 관심과 애정
- 예술을 가르치지 않고 함께 나누려는 자세

+

<참여어린이>



- 진지하게 자신의 작업 세계에 몰입하기
- 자유로운 표현 속에서 책임감 배우기
- 자신의 삶에 대한 태도 기르기

Ⅲ. 성남꿈꾸는예술터 어린이 예술교육 <2024년 계획(안)> 수립

1. 정규 프로그램 시범운영

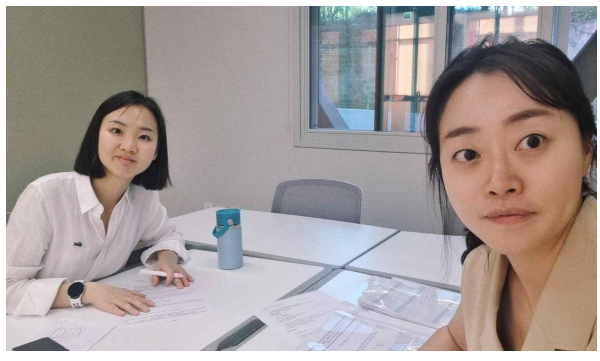
1-1. 프로그램 기획

성남꿈꾸는예술터 상반기 어린이 분야에서 활동한 예술교육가들과 미팅을 통해 시범운영을 준비하였다. 먼저 상반기에 진행한 프로그램을 검토하여 수정·보완이 필요한 부분을 확인하였고, 내년도 계획(안)을 위해 점검이 필요한 내용으로 시범 프로그램을 구성하였다. 미팅에서 논의된 내용을 바탕으로 '프로그램 기획(안)'을 작성하기로 했다.

▸ **예술교육가별 기획 회의 진행**

예술교육가	일정		내용
송하나 선생님	1차 회의	8/5(토)	기존 프로그램 방향성 및 수정·보완 논의
	2차 회의	8/28(월)	시범운영 프로그램 내용 논의
김지원 선생님	1차 회의	8/7(월)	기존 프로그램 방향성 및 시범운영 프로그램 내용 점검
서혜윤 선생님	1차 회의	8/8(화)	기존 프로그램 방향성 및 수정·보완 논의
	2차 회의	8/31(목)	시범운영 프로그램 내용 논의
원성은 선생님	1차 회의	8/24(목)	프로그램 방향성 논의
	2차 회의	9/4(월)	시범운영 프로그램 내용 논의
김현주 선생님	1차 회의	8/26(토)	프로그램 방향성 논의
	2차 회의	9/15(금)	시범운영 프로그램 내용 논의
피경지 선생님	1차 회의	8/29(화)	기존 프로그램 방향성 및 시범운영 프로그램 내용 점검

▲ **PTA 김미은 – 예술교육가 피경지 회의**



▲ **PTA 김미은 – 예술교육가 서혜윤 회의**

○ Drawing, 그리고.

예술교육가 송하나 선생님의 <Drawing, 그리고.> 프로그램을 준비하였다. 이 프로그램은 상반기에 진행한 <건축+Drawing, 그리고.>을 수정·보완하였다. 이번 시범운영에서는 건축보다는 드로잉에 초점을 맞춰 사물, 사람, 환경, 상징 4가지 요소와 융합하기로 하였다. 4가지 요소를 선정하게 된 배경은 다음과 같다. 사물을 통해 관계가 형성되고, 그 관계는 사람과 사람으로 연결된다. 사람들이 모여 환경을 만들고, 그 환경 안에서 자연스럽게 상징물이 생기게 되는 것이다. 각 요소는 나에서부터 출발하여 공동체로 귀결되는데, 프로그램 진행 과정 또한 혼자 표현한 것을 함께 나누고 만들어 나간다.

송하나 선생님께서는 참여자인 어린이뿐만 아니라 학부모님과의 소통에도 관심이 높으셨다. 어린이들의 예술적 체험이 수업안에서 끝나는 것이 아니라 가정으로 이어지는 것이 무엇보다 중요하다고 생각하셨다. 이러한 생각에 PTA 역시 적극 공감하였고, 학부모님에게 수업 내용, 자녀들과 오늘 수업에 대해 나눌 대화 주제, 공지 사항(예술교육가가 학부모님들에게 하고 싶은 말) 등을 담아 '학부모님 안내서'를 준비하기로 하였다.

또한 드로잉 프로그램인 만큼 매시간 마다 아이들이 자신의 생각이나 느낌을 자유롭게 기록할 수 있는 '드로잉북'을 제공하기로 하였다. 드로잉은 결과가 아닌 과정의 기록이자 그 과정이 결과물이다. 스마트폰에 익숙해져 있는 아이들이 '드롱잉북'에 끄적이며 나를 기록하고 나의 이야기를 만들어 나가기를 기대한다.

프로그램 운영은 초등학교 1~2학년과 3~4학년으로 저학년과 중학년으로 나눠 두 개반으로 진행하기로 하였고 모집 인원은 다른 프로그램과 동일하게 예술교육가 1명에 해당되는 8명으로 정하였다. 교육 일정은 송하나 선생님의 스케줄을 고려하여 금요일에 진행하기로 하였다. 성남꿈터에서 진행한 평일 프로그램의 경우 모집이 쉽지 않아 폐강의 위험성에 대해 예술교육가와 충분히 상의하여 결정하였다. 교육 일정은 10/27(금)을 시작으로 90분씩, 4회차로 짧게 진행하여 어린이들이 평일에 참여가 가능할 수 있도록 계획하였다. 교육 장소는 프로그램의 성격에 잘 맞는 1층 이미지랩에서 진행하기로 하였다.

○ 신화 in the box Ⅱ

예술교육가 김지원 선생님의 <신화 in the box> 프로그램을 준비하였다. 이 프로그램은 상반기에 진행한 <신화 in the box>에 새로운 신화의 내용을 넣어 구성한 후속 프로그램이다. 어린이들이 신화에 대한 호기심이 높아 반응이 좋은 프로그램으로 원래는 내년도 프로그램으로 계획할 예정이었으나 참여 어린이와 학부모님들의 요청으로 추가 개설하였다.

프로그램 운영은 상반기에 진행한 거와 같이 동일하게 진행하기로 하였다. 교육 대상은 참여율

이 높은 초등학교 1학년과 2~3학년으로 나눠 두 개반으로, 모집 정원은 김지원 선생님과 이슬비 선생님이 함께 수업하므로 12명씩이다. 교육 일정은 10/21(토)을 시작으로 120분씩, 6회차로 진행되고, 교육 장소는 프로그램 성격에 잘 맞는 2층 통합랩에서 진행한다.

○ 뮤키즈?

예술교육가 서혜윤 선생님의 <뮤키즈? Music on the kids> 프로그램을 준비하였다. 이 프로그램은 상반기에 진행한 <작곡가 shy와 함께하는 음악 프로듀서>, <뮤키즈?>를 수정·보완하였다. <뮤키즈?> 프로그램은 내년도 입문 단계로 <뮤키즈?>, 심화 단계로 <뮤키즈?+>를 준비하고 있다. 입문 단계에서는 음악의 3요소 리듬, 하모니, 멜로디를 배우고 심화 단계에서는 음악의 3요소로 작곡 활동으로 구성할 예정이다. 이번 시범운영은 내년도 입문 단계를 실험하기로 했다. 음악의 3요소인 리듬, 하모니, 멜로디를 2회차씩 총 6회차로 프로그램을 구성하였다. 각 요소를 움직임 활동으로 체득하고 악기(카주, 붐웨커, 공명실로폰)로 익힌 다음 앱(크롬뮤직랩, 개러지밴드)을 활용하여 창작까지 시도한다. 창작한 음악은 전문 스튜디오에서 직접 녹음하여 MP3 파일로 완성할 예정이다.

아이들의 창작 과정은 '뮤키즈북'을 제작하여 학부모님과 공유하기로 했다. 예술교육가는 수업에 집중할 수 있도록 PTA와 역할을 나누어 준비하기로 했다. '뮤키즈북' 안에 들어갈 내용 준비는 혜윤 선생님께서 해주시고, 구성 및 제작은 PTA가 맡아서 진행하기로 했다. 아이들이 창작한 음악은 혜윤 선생님의 유튜브 개정에 업로드하고 해당 링크를 QR코드로 생성하여 '뮤키즈북'에 넣기로 했다.

프로그램 운영은 초등학교 1~2학년과 3~4학년으로 저학년과 중학년으로 나눠 두 개반으로 진행하기로 하였다. 모집 정원은 상반기에 진행한 거와 같이 동일하게 8명으로, 교육 일정은 10/14(토)을 시작으로 120분씩 총 6회차로 진행하기로 하였다. 교육 장소는 4층 소리랩에서 주로 진행하지만 녹음 활동은 전문 장비가 갖춰진 2층 소리스튜디오에서 진행하기로 하였다.

○ 도시 나무꾼_스툴 만들기 대작전

처음 성남꿈꾸는예술터에서 가장 눈에 띄었던 공간이 바로 1층 손기술랩이었다. 초등학생을 대상으로하는 예술교육 공간이라고 보기에는 너무나 전문적이어서 마치 전문 예술가를 양성하는 예술대학의 작업실처럼 느껴졌다. 이 장비를 적극 활용하는 프로그램을 꼭 기획하고 싶다는 욕심이 생겼다. 하지만 예술교육에서 목공 분야를 접할 기회가 많지 않다 보니 예술교육가를 섭외하는 것조차 어려웠다. 꿈터 담당자의 추천으로 가제트 공방을 알게 되었고, 목공 분야 예술교육가 원성은 선생님을 섭외할 수 있었다.

예술교육가 원성은 선생님의 <도시 나무꾼> 프로그램을 준비하였다. 이 프로그램은 내년도 운영 계획을 위해서 처음 시도하였다. 그동안 성남꿈터에서 진행한 목공분야 프로그램과는 달리 모든 제작 과정을 어린이들이 직접 해보기로 하였다. 그러기 위해서 어린이들은 톱, 샌딩기, 드릴과 같은 다소 위험해 보이는 장비를 직접 다루어야 한다. 이 작업이 아이들에게 필요한 이유가 무엇일까? 왜 만드는지 그 의미가 이 프로그램의 핵심이라 볼 수 있겠다.

도구를 사용하는 방법을 알아가는 것에서부터 수업이 시작한다. 도구마다 생김새와 쓰임이 다름을 알고, 그것을 사용하기 위한 나의 신체, 근육을 이해하고, 바른 자세를 익혀나간다. 쓸모없었던 나무 팔레트가 다시 쓸모 있는 것을 만들 수 있는 재료가 되고, 그 재료로 쓸모 있는 것을 만드는 과정은 아이들에게 업사이클링 넘어서는 의미를 전달 할 수 있을 것이다.

나무로 무언가를 만들기 위해서는 많은 시간과 노력이 필요하다. 하지만 우리가 일상에서 접하는 목공은 형태가 완벽하다 보니 그것에 익숙한 어린이들이 결과물에 다소 실망하기도 한다고 하셨다. 그렇기 때문에 이 프로그램은 완벽한 결과물을 만드는 것이 아닌 작업 과정에 집중해야 한다. 만드는 과정에서부터 결과물까지 친구들과 상의하고 공유하는 시간을 갖기로 하였다. 또한 어린이들이 완성한 작품을 학부모님에게도 소개할 수 있도록 기획 의도를 넣은 '작품 안내서'를 작성하기로 했다.

프로그램 운영은 장비를 직접 다루는 만큼 고학년인 초등학교 4~6학년을 대상으로 오전, 오후 두 개반으로 진행하기로 하였다. 모집 인원은 예술교육가와 보조예술교육가가 함께 수업하기로 하여 12명으로 정하였다. 교육 일정은 목공 프로그램의 특징을 고려하여 10/28(토)을 시작으로 150분씩 총 3회차로 운영해 보기로 하였다. 교육 장소는 전문 장비와 시설이 잘 갖춰진 1층 손기술랩에서 진행하기로 하였다.

○ Book Drama: 편지가 왔어요!

상반기 성남꿈터에서 진행한 프로그램들을 살펴보면 서혜윤 선생님의 프로그램 외에는 대부분 시각예술을 기반에 두고 있었다. 연극은 상호작용하는 예술로 혼자가 아닌 친구들과 함께하는 협동이 요구된다. 어린이들의 성장 과정에 꼭 필요한 공연예술 분야의 프로그램이 꼭 필요하겠다는 생각이 들었다.

예술교육가 김현주 선생님의 <Book Drama: 편지가 왔어요!> 프로그램을 준비하였다. 이 프로그램은 내년도 운영 계획을 위해서 처음 시도하였다. <Book Drama> 프로그램은 초등학생의 필독 도서와 연계하여 문해력을 키울 수 있다는 학습적인 면도 함께 고려하였다. 편지 속 인물이 직접 되어, 나라면 어떻게 할 수 있을지 고민하고 생각하며 친구들과 이야기 나누는 과정속

에서 상황 판단, 가치 부여 등 삶에 대한 태도를 기르게 된다.
현재 성남꿈터에는 공연장, 의상, 소품 등 공연예술 분야를 위한 장비와 시설은 시각분야에 비해 다소 부족한 편이다. 매차시마다 발표회가 이루어지는데 아이들이 연극 상황에 빠져들 수 있도록 무대, 의상, 소품, 음향 등을 최대한 준비하기로 했다.

프로그램 운영은 초등학교 1~2학년과 3~4학년으로 저학년과 중학년으로 나눠 두 개반으로 진행하기로 하였다. 다른 프로그램과 동일하게 예술교육가 1명에 해당되는 8명으로 정하였고, 교육 일정은 해당 프로그램을 처음 시도하는 만큼 11/4(토)을 시작으로 120분씩 총 4회차로 짧게 운영해 보기로 하였다. 교육 장소는 마룻바닥이 갖춰진 4층 움직임랩이 적당하나 현재 다른 프로그램이 진행되고 있어 3층 통합랩으로 결정하였다.

○ 디지털 패턴 디자인, 천으로 그리는 그림
예술교육가 피경지 선생님이 준비한 프로그램이다. 이 프로그램은 상반기에 이미 계획하여 모집이 마감된 상태이다. <디지털 패턴 디자인>은 상반기에 진행한 프로그램으로 10차시에서 6차시로 축소하여 진행된다. <천으로 그리는 그림>은 <디지털 패턴 디자인> 프로그램에 참여한 어린이들의 심화 버전 요청으로 준비하게 되었다고 한다. 심화 버전이기는 하나 신규 어린이도 참여 가능하다. 이러한 상황으로 볼 때 어린이들이 관심 있는 분야의 프로그램을 지속적으로 참여할 수 있도록 연간 계획이 필요해 보인다.

프로그램 운영은 장비를 직접 다루는 만큼 고학년인 초등학교 4~6학년을 대상으로 오전, 오후 두 개반이 진행한다. 모집 정원의 경우 장비를 고려(사용 가능 재봉틀 한 대)하여 최대 4명으로 제한한다. 교육 일정은 10/7(토)을 시작으로 120분씩, 6회차로 진행되고, 교육 장소는 전문 장비와 시설이 갖춰진 2층 손기술랩에서 진행하기로 하였다.

▸ **성남꿈꾸는예술터 어린이 분야 시범운영 프로그램 계획표**

분야	예술 교육가	수업명	교육대상	모집 정원	교육기간	교육시간	교육장소
디자인 (섬유)	피경지	디지털 패턴 디자인	4~6학년	4명	2023-10-07 ~ 2023-11-11 (토)	오전 10:00-12:00 (일일 2시간/총 12시간)	2층 손기술랩
		천으로 그리는 그림	4~6학년	4명	2023-10-07 ~ 2023-11-11 (토)	오전 13:00-15:00 (일일 2시간/총 12시간)	2층 손기술랩
음악 (작곡)	서혜윤	뮤키즈 ? Music on the kids	3~4학년	8명	2023-10-14 ~ 2023-11-18 (토)	오전 10:00-12:00 (일일 2시간/총 12시간)	4층 소리랩, 2층 소리스튜디오
			1~2학년	8명	2023-10-14 ~ 2023-11-18 (토)	오전 13:00-15:00 (일일 2시간/총 12시간)	4층 소리랩, 2층 소리스튜디오

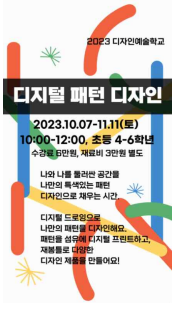
융합 (인문학)	김지원, 이슬비	예술로 꿈꾸는 상상공간 _신화 in the box Ⅱ	1~2학년	12명	2023-10-21 ~ 2023-11-25 (토)	오전 10:00-12:00 (일일 2시간/총 12시간)	2층 통합랩
			2~3학년	12명	2023-10-21 ~ 2023-11-25 (토)	오전 13:00-15:00 (일일 2시간/총 12시간)	2층 통합랩
드로잉	송하나	Drawing, 그리고. _소재와 표현	1~2학년	8명	2023-10-27 ~ 2023-11-17 (금)	오후 15:00-16:30 (일일 1시간30분 /총 6시간)	1층 이미지랩
			3~4학년	8명	2023-10-27 ~ 2023-11-17 (금)	오후 17:00-18:30 (일일 1시간30분 /총 6시간)	1층 이미지랩
목공	원성은, 외 1인	도시 나무꾼 _스툴 만들기 대작전!	4~6학년	12명	2023-10-28 ~ 2023-11-11 (토)	오전 10:00-12:30 (일일 2시간30분 /총 7시간30분)	1층 손기술랩
			4~6학년	12명	2023-10-28 ~ 2023-11-11 (토)	오전 14:00~16:30 (일일 2시간30분 /총 7시간30분)	1층 손기술랩
연극	김현주	Book Drama: 편지가 왔어요!	3~4학년	8명	2023-11-4 ~ 2023-11-25 (토)	오전 10:00-12:00 (일일 2시간/총 8시간)	3층 통합랩
			1~2학년	8명	2023-11-4 ~ 2023-11-25 (토)	오전 13:00-15:00 (일일 2시간/총 8시간)	3층 통합랩

1-2. 프로그램 홍보 및 참여자 모집

예술교육가들이 작성한 '프로그램 기획(안)' 내용을 바탕으로 홈페이지에 등록할 홍보 내용을 준비하였다. 먼저 프로그램명, 교육 대상, 모집 정원, 교육 기간, 교육 시간, 수업 장소를 확인하였다. 홍보에서 가장 중요한 것이 프로그램 소개 내용이다. 프로그램의 특징이 잘 드러나도록 어떤 활동을 하는지, 활동을 통해 무엇을 이루고자 하는지 학부모님들의 시선에서 이해하기 쉽게 정리하였다. 또한 프로그램을 좀 더 명확하게 설명하고자 예술 언어, 예술의 요소, 예술 활동, 주제, 재료, 기법 등을 키워드로 소개하였다. 홈페이지 및 DID 패널에 들어갈 이미지는 꿈터 담당자가 직접 준비해 주셨다.

○ 디지털 패턴 디자인

#디자인, #예술, #공예, #디지털, #드로잉,
#패턴, #크래프트, #재봉



나와 나를 둘러싼 공간을
나만의 특색있는 패턴
디자인으로 채우는 시간.

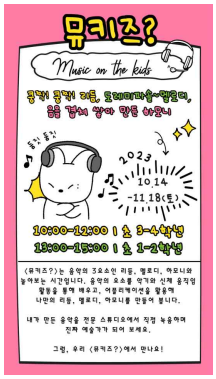
디지털 드로잉으로
나만의 패턴을 디자인해요.
패턴을 섬유에 디지털 프린트하고,
재봉틀로 다양한 디자인 제품을 만들어요!

#디자인, #예술, #공예, #디지털,
#드로잉, #섬유예술, #오브제, #자수

디지털 드로잉과
다양한 섬유공예
기법으로
부드러운 섬유예술
작품을 만들어요.

○ 뮤키즈?

#리듬, #멜로디, #하모니, #악기, #어플리케이션, #전문장비, #신체움직임, #음악적감수성, #자기표현



쿵짝! 꿍짝! '리듬', 도레미파솔~ '멜로디', 음을 겹쳐 쌓아 만든 '하모니'
<뮤키즈?>는 음악의 3요소인 리듬, 멜로디, 하모니와 놀아보는 시간입니다.

음악의 요소를 악기와 신체 움직임 활동을 통해 배우고,
어플리케이션을 활용해 나만의 리듬, 멜로디, 하모니를 만들어 봅니다.
내가 만든 음악을 전문 스튜디오에서 직접 녹음하며 진짜 예술가가 되어보세요.
그럼, 우리 <뮤키즈?>에서 만나요!

* <뮤키즈?>는 음악 창작과 더불어 신체 움직임 활동을 통해 음악적 감수성 계발, 자기 표현력을 향상시킵니다.

○ 신화 in the box Ⅱ

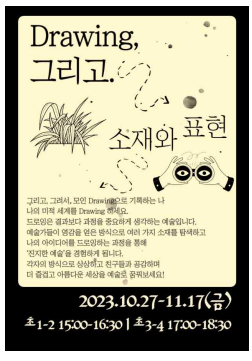
#인문, #신화, #스토리텔링, #호기심, #상상, #디자인, #메이킹, #조형놀이

㈜상상박스의 부활! 초 히트 상품이 된 신화 in the box! 1탄에 이어 2탄 출시!
신화의 스토리텔링 속에서 인문적 상상을 더해
예술 그 자체를 놀이로 즐겨보세요!

호기심 가득한 이야기를 여러 가지 예술 활동으로 체험하고,
자신만의 놀잇감을 창작하여 상자 속 공간을 시각적으로 표현합니다.

○ Drawing, 그리고.

#드로잉, #기록, #아이디어스케치, #에스키스, #영감, #나의역사, #과정의미학, #개념



그리고, 그려서, 모인 Drawing으로 기록하는 나
나의 미적 세계를 Drawing 하세요.

드로잉은 결과보다 과정을 중요하게 생각하는 예술입니다.
예술가들이 영감을 얻은 방식으로 여러 가지 소재를 탐색하고
나의 아이디어를 드로잉하는 과정을 통해 '진지한 예술'을 경험하게 됩니다.

각자의 방식으로 상상하고 친구들과 공감하며
더 즐겁고 아름다운 세상을 예술로 꿈꿔보세요!

○ 도시 나무꾼 - 스툴 만들기 대작전

#초보목수, #목공, #도구, #기술이해, #치수와도면, #업싸이클링, #메이킹, #생활창작

크고 무거운 짐을 옮길 때 받침대로 사용한 '나무 팔레트',
지저분하지만 버리기에는 아깝고, 제법 멀쩡한데?
모여라~ 도시 나무꾼! 쓸모를 다한 '나무 팔레트'를 구하자~

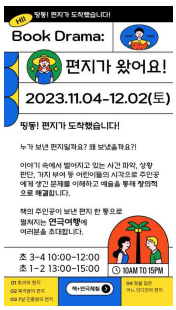
왠지 무서워 보이는 톱, 아빠만 다룰 수 있었던 전동드릴,
소리까지 무시무시한 샌딩기, 다양한 수공구들을 배우고 익혀서
뚝딱뚝딱! '나무 팔레트'에 생기를 불어 넣어보자~

도시 나무꾼이 되어 쓸모가 없어진 '나무 팔레트'를
쓸모 있는 나만의 '스툴' 의자로 만들어보세요.

* <도시 나무꾼>은 생활에 필요한 도구와 이를 다루는 기술을 배우고, 목공 기초기술을 바탕으로 업사이클링 메이킹 기초를 다지는 프로그램입니다.

○ Book Drama: 편지가 왔어요!

#연극체험, #책, #문해력, #줄거리, #인물, #말, #제츠쳐, #움직임, #상상, #상호작용



딩동! 편지 도착했습니다!
누가 보낸 편지일까요? 왜 보냈을까요?

이야기 속에서 벌어지고 있는 사건 파악, 상황 판단, 가치 부여 등
어린이들의 시각으로 주인공에게 생긴 문제를 이해하고
예술을 통해 창의적으로 해결합니다.

책의 주인공이 보낸 편지 한 통으로 펼쳐지는 연극여행에 여러분을 초대합니다.

참여자 모집을 위해 프로그램에 따라 한 달에서 두 달 전부터 홍보를 시작하였다. 프로그램 홍보는 꿈터 담당자가 성남문화예술교육센터 홈페이지, 성남꿈터 내 DID 패널, 인스타, 성남문화재단 회원 및 기존 프로그램 참여자를 대상 문자 발송 등 오프라인 및 온라인에서 진행해 주셨다. 적극적으로 홍보를 진행했음에도 불구하고 <Drawing, 그리고.>, <도시 나무꾼> 오전 타임이 폐강되었다.

<Drawing, 그리고.>의 경우 평일이다 보니 모집이 쉽지 않아 폐강의 위험성을 어느 정도 예상하고 있었다. 요즘 초등학생은 학원 스케줄이 미리 꽉 차 있는 경우가 많아 갑자기 일정을 내기는 어려웠을 것이다. 평일 프로그램은 학부모님들이 스케줄을 미리 계획할 수 있도록 학기

초에 홍보가 이뤄져야 하며, 나아가 성남꿈터에 대한 지속적인 홍보와 안정된 운영이 필요해 보인다.
<도시 나무꾼>의 경우 교육 대상이 4~6학년으로 예술교육의 참여율이 높지 않은 편이다. 게다가 예술교육가와 보조예술교육가가 함께 프로그램을 진행하는 것으로 모집 인원을 12명을 계획했었다. 모집 대상은 참여 문의가 있었던 3학년을 포함하여 3~6학년으로, 모집 정원은 원성은 선생님 혼자 수업하기로 하고 6명으로 수정하였다. 아쉽게도 수업 직전 오전 타임 1명이 취소하는 바람에 정원의 50% 미만으로 폐강되었고, 나머지 오전 타임의 2명은 오후 타임으로 이동하여 총 8명이 참여하게 되었다.

참여자 모집은 예술교육가와 긴밀하게 소통하며 상황에 따라 수정할 수 있는 유연함이 필요해 보였다. 그러한 유연함은 꿈터 담당자, 전임예술교육가(PTA), 예술교육가의 협력적 네트워크가 있기에 가능하다는 것을 이번 기회를 통해 알 수 있었다.

1-3. 프로그램 운영 및 모니터링

프로그램 운영은 꿈터 담당자, 전임예술교육가(PTA), 예술교육가가 함께 역할을 나눠맡아 진행하였다. 예술교육가는 프로그램을 실행하였고, 꿈터 담당자는 프로그램 실행에 필요한 기자재와 교육재료를 준비하였고, 전임예술교육가(PTA)는 프로그램 모니터링을 진행하였다.

모니터링은 프로그램별로 1~2회씩 예술교육가와 사전 협의하였다. 수업 내용보다는 교육환경, 참여자 반응, 운영 시스템 등 프로그램 전반에 대해 모니터링 하였다. 예술교육가들이 프로그램을 실행하는데 부족하거나 추가로 필요한 것은 없는지 체크하였고, 때론 보조예술교육가의 역할이 되어 수업 진행을 돕기도 하였다. 무엇보다 프로그램을 이해하기 위해서는 참여자의 입장이 되어보는 것이 중요하다고 생각되어 어린이들과 함께 활동에 참여하기도 하였다.
참여 어린이들의 변화를 관찰하기 위해 일정 기간을 두고 모니터링을 진행했는데 짧은 기간이었지만 예술교육가와 참여 어린이들이 빠르게 라포를 형성하며 긍정적인 관계를 맺고 있었다. 처음에는 다소 낯설어하던 어린이들도 시간이 지나자 점점 자신감을 갖고 적극적으로 활동에 참여하는 모습이 특히 인상 깊었다.

모니터링은 기획한 프로그램이 어떻게 현장에서 적용되고 있는지 가까이에서 확인할 수 있는 소중한 기회였다. 모니터링이 가능하도록 너그러이 수업을 오픈해 주신 예술교육가들 덕분에 전임예술교육가(PTA)로서 좀 더 적극적으로 역할을 해낼 수 있었다.

▸ **프로그램별 모니터링 진행**

프로그램명	일정	
천으로 그리는 그림	1차 모니터링	10/7(토)
	2차 모니터링	10/14(토)
뮤키즈 ? Music on the kids	1차 모니터링	10/14(토)
	2차 모니터링	11/11(토)
신화 in the box Ⅱ	1차 모니터링	11/4(토)
도시 나무꾼 _스툴 만들기 대작전	1차 모니터링	10/28(토)
	2차 모니터링	11/11(토)
Book Drama: 편지가 왔어요!	1차 모니터링	11/4(토)
	2차 모니터링	11/25(토)

○ 피경지T <천으로 그리는 그림> 모니터링

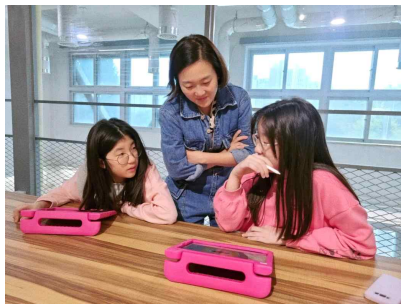
<천으로 그리는 그림>은 섬유 공예가 가능한 장비와 시설이 갖춰진 2층 손기술랩에서 진행되었다. 어렸을 때 본 재봉틀 외에는 무슨 용도인지 알 수 없는 장비들이 가득 채워져 있었고, 어른조차도 호기심이 생겼다. 아마 어린이들도 이 장소에 들어서는 순간 특별한 경험을 할 수 있을 거라는 기대가 생길 거 같았다.

참여 어린이는 4명으로 다른 프로그램에 비해 인원수가 적은 편이다. 사용 가능한 재봉틀이 1대 밖에 없다 보니 나눠 쓸 수 있는 최대 인원이다. 피경지 선생님은 어떻게 아이들이 사이좋게 장비를 나눠 쓸 수 있을지 계획하셨다. 하나의 작품이 탄생하기까지의 작업 과정인 재봉틀, 컴퓨터 자수기, 다리미 등 순서를 정해 주셨다. 아이들은 자기 차례가 되면 알아서 해당 작업을 했고, 짬짬이 다음 작품을 위한 디지털 드로잉을 하며 능동적으로 자기 작업에 몰두하였다.

이 프로그램은 태블릿에 앱을 활용하여 그림을 그리는 디지털 기술과 바늘과 실이라는 아놀로그 감성이 더해진 수업이다. 수업에서 자주 사용하는 활동지도 종이가 아닌 태블릿으로 준비하셨고, 발표는 미러링 기능으로 활동지를 공유하여 진행하셨다. 아무래도 기술을 활용하는 수업의 경우 아이들에게 방법을 알려주어야 하는데, 경험치가 다른 아이들에게 맞춤형으로 필요한 내용을 각각 알려주신 점이 인상 깊었다.

한 아이가 컴퓨터 자수기로 이니셜을 새기다 천이 기계에 끼이는 안타까운 상황이 생겼다. 선생님께서는 다음 시간에 다시 천을 프린트해 주기로 약속하시고는 기계에 낀 천의 남은 부분으

로 작품을 완성할 수 있게 제안하셨다. 몹시 속상하겠지만 이러한 경험은 예상치 못한 돌발 상황에 대처하는 방법을 아이들 스스로 체득해 나갈 것이다.



○ 서혜윤T <뮤키즈? Music on the kids> 모니터링

음악 분야 수업이라면 대부분 노래를 부르거나 악기연주를 예상할 것이다. 그러나 <뮤키즈?>는 학교의 음악 교육과정에서 잘 다루지 않는 작곡 프로그램으로 아이들은 직접 창작한 음악을 전문 스튜디오에서 녹음할 수 있는 특별한 경험을 할 수 있다.

기본적으로 작곡은 여러 가지 음악적 요소에 대한 지식이 필요하다. 6차시 밖에 되지 않는 짧은 시간 안에 아이들이 어떻게 음악을 창작할 수 있을지 반신반의하였다. 첫 시간에는 음악의 요소를 몸으로 체득하는 시간이었다. 붐웨커 리듬에 따라 걷기, 메트로놈 리듬에 맞춰 박수치기, 컵타로 리듬 표현하기, 몸타로 리듬 표현하기, 물건의 글자 수로 일상 비트 만들기 등 다양한 방법으로 리듬 익히기 활동이 진행되었다. 놀이와 같은 움직임 활동을 통해 자연스럽게 음악의 요소를 익혀나가는 모습이었다.

이번 시범운영은 내년도 입문 단계를 실험하는 프로그램으로 창작보다는 음악의 3요소 리듬, 하모니, 멜로디에 집중하기로 했었다. 서혜윤 선생님께서는 막상 프로그램을 진행하다 보니 요소마다 2차시씩 구성하기에는 어려움이 있다고 하셨다. 활동이 반복되기도 하였고, 입문 단계에서도 전문 스튜디오 경험을 위해서는 창작곡을 완성해야 하는데 시간이 부족하다고 하셨다. 이후 내년도 계획(안) 준비를 위한 회의에서 이 부분에 대해 다시 논의하기로 하였다.

빠르게 활동을 수정하여 5차시에 음악을 창작하고 녹음까지 진행하였다. 창작할 음악의 주제를 정하고 마인드맵을 통해 작사를 위한 준비를 마련하였다. 그리고 선생님이 준비해주신 활동지에 도,레,미,파,솔 중 원하는 계이름을 적어 멜로디를 만들고 마인드맵에 적힌 낱말을 활용하여 가사를 써 음악을 완성하였다. 아이들은 완성한 음악을 직접 불러보며 충분히 연습한 후 2층 소리스튜디오로 이동하였다.

막상 전문 장비를 갖춘 스튜디오에 들어가자 다소 긴장한 모습이었다. 헤드셋을 통해 들어오는 자신의 목소리에 집중하는 모습은 참 인상 깊었다. TV에서 봤던 가수들이 녹음하는 장비를 직

접 경험하니 아이들에게 특별하지 않을 수 없었다. 솔직히 말해 아이들이 창작한 음악은 특별히 잘하거나 멋진 음악은 아니었다. 아이들은 잘해야 한다는 부담감 없이 자기가 할 수 있는 수준으로 노래를 불렀다. 그리고 그 음악에 스스로 만족해했다. 결과가 아닌 창작의 과정에 집중했기 때문에 가능한 일이라 생각한다. 혜윤 선생님 역시 아이들의 창작한 음악에 진심으로 박수를 쳐주며 예술가로서 아이들을 인정해 주셨다.

○ 김현주T <Book Drama: 편지가 왔어요!> 모니터링

<Book Drama: 편지가 왔어요!>는 내년도 운영 계획을 위해서 처음으로 시도한 프로그램이다. 김현주 선생님은 성남문화예술센터의 교육연극 사업에 참여하고 있는 예술교육가로 활동 경력이 풍부하시다. 아이들을 만나자마자 빠르게 관계를 형성해 나가는 모습이 인상 깊었다. 아이들 한 명, 한 명에게 관심을 가져주셨고, 아이들의 사소한 질문에도 진지하게 친절히 답해주셨다.

연극 수업에서는 '믿어주기' 약속이 가장 중요하다. 또 그렇다고 믿기 위해서 '상상하기'가 필요하다. 김현주 선생님께서는 말이 아닌 '우주로의 여행' 활동으로 믿어주기, 상상하기 약속하셨다. 아이들은 직접 경험을 통해 연극 프로그램에 대한 이해와 더불어 기대감을 높일 수 있다.

본격적으로 편지 도착과 함께 수업이 시작되었다. 편지를 아이들과 나눠 읽으며 내용을 파악하였다. 누가 누구에게 왜 썼을지 서로의 생각을 나누는 시간을 가졌다. 그리고 편지 속 주인공에게 닥친 문제를 예술 활동으로 해결해 나갔다. 예술 활동은 교육연극의 방법인 '핫시팅', 연극 놀이 '강아지 뼈다귀' 등을 활용하여 구성해 주셨다. 놀이 형식의 활동에 아이들이 즐겁게 참여하는 모습이었다. 이번 시범운영에서는 4차시로 짧게 진행했는데 내년도에는 차시를 늘려 아이들의 직접 연기할 수 있는 역할극 활동도 추가되면 좋겠다는 생각이 들었다.

교육 장소는 마룻바닥이 갖춰진 4층 움직임랩이 적당하나 현재 다른 프로그램이 진행되고 있어 3층 통합랩에서 진행되었다. 3층 통합랩은 책상과 의자로 구성된 장소이다. 움직임 활동이 많은 연극 수업에서는 책상이 필요하지는 않아 의자에만 앉게 했는데 바퀴가 달려 있다보니 산만해지는 모습이었다. 이후 수업에서는 방석을 사용할 수 있도록 준비해 드렸다.

○ 원성은T <도시 나무꾼_스툴 만들기 대작전> 모니터링

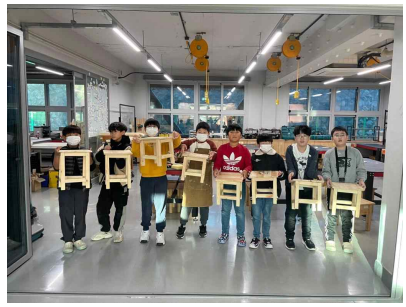
<도시 나무꾼_스툴 만들기 대작전>은 내년도 운영 계획을 위해서 처음 시도한 프로그램이다. 전문 장비들이 잘 갖춰진 손기술랩에서 아이들은 진짜 예술가가 되어보는 특별한 경험을 하게 될 것이다.

다소 무시무시해 보이는 장비와 달리 원성은 선생님은 부드러운 목소리로 '원쓰'로 자기를 소개해 주셨다. 아이들에게도 자기 이름이나 혹 불리고 싶은 애칭이 있다면 스스로 이름표에 적어보라고 하셨고 직접 적은 이름을 한 명, 한 명 불러주셨다. 아이들이 직접 장비를 다루기 때문에 이 프로그램에서 가장 중요한 것은 안전이고, 안전을 위해서는 선생님과의 라포가 먼저 형성되어야 한다.

먼저, 어떤 장비가 어디에 있는지 수업 공간을 살펴보는 것부터 시작되었다. 원성은 선생님은 장비의 이름을 단순히 알려주는 것이 아니라 생김새와 쓰임을 연결해서 소개해 주셨다. 또 아이들과 목공 작업에서 이 장비가 어떻게 쓰일 수 있을지 이야기를 나누었다. 이렇게 아이들은 자기가 사용할 장비를 직접 관찰하고 사용 방법을 익혀나갔다.

아무래도 초등학생이다 보니 힘이 부족해 2명이 한 팀이 되어 서로 도와가며 작업을 해나갔다. 톱질, 샌딩기, 전동 드라이버까지 서툴지만 땀을 뻘뻘 흘려가며 몰두하는 모습이 너무 인상 깊었다. 처음에는 서툴렀던 장비 사용이 시간이 지나자 점점 익숙해졌고 아이들도 자신감이 생긴 거 같았다. 쓸모없었던 나무 팔레트가 쓸모 있는 스툴이 되어가는 모습에 아이들 스스로 만족스러워했다. 이 프로그램에서 가장 인상 깊었던 점은 아이들 8명이 친해지는 과정이었다. 쭈뼛쭈뼛 교실에 들어오던 첫 시간과는 달리 서로의 이름을 부르며 금세 형, 동생, 친구가 되었다. 아이들은 힘든 작업 과정속에서 자연스레 누군가의 도움이 필요했을 것이다.

수업은 2시간 30분씩 3차시로 진행했는데 스툴을 완성하기에는 좀 빠듯했던 것으로 보인다. 게다가 오전 타임 폐강으로 인해 갑자기 참여 인원수가 8명으로 늘어 원성은 선생님 혼자 진행하기에는 어려움이 많았다. 수업 시간은 조금 늘리고, 모집 정원은 최대 6명이 적절하겠다.



○ 김지원T <신화 in the box> 모니터링

<신화 in the box>는 상반기에 진행한 프로그램으로 학부모님과 참여 어린이들의 요청으로 추가 개설한 프로그램이다. 새로운 프로그램을 준비하기에는 다소 빠듯한 시간이었음에도 불구하고 오랜 경력을 가진 지원선생님 덕분에 무리 없이 진행되었다.

어린 시절 화려한 그림의 그리스·로마 신화 책에 빠지지 않은 사람은 없을 것이다. 신화를 다룬 이 프로그램은 초등학생 어린이들에게 호응이 높을 수밖에 없었다. 수업이 시작되자 아이들은 자기가 알고 있는 신화 이야기를 하느라 바빴다. 신화 이야기로 이렇게 웃고 떠들 수 있는지 신기하기도 했다.

전체를 이어나가는 큰 맥락 속에 차시마다 새로운 신화의 이야기를 다루었다. 아이들이 직접 만든 오브제를 박스 안에 넣어 완성해 나가는 구조가 탄탄해 보였다. 아이들이 직접 만든 이름표 뒤에 세계 지도가 그려져 있었고, 경험한 신화의 나라 지도에 도장을 찍어 아이들에게 수업 참여에 대한 동기 부여를 주었다. 아이들은 박스 안에 직접 만든 오브제를 살펴보며 그동안 해왔던 활동을 기억해 내기도 하였다.

오늘 진행한 신화는 '트로이 목마'로 선생님들이 들려준 이야기를 바탕으로 오브제 만들기 활동이 진행되었다. 선생님이 제시한 틀에 아이들은 각자 자신의 생각이 담긴 목마를 만들었다. 여러 가지 재료를 준비해 주셔서 아이들이 맘껏 만들어 보는 시간이 될 수 있었다. 완성한 목마를 친구들에게 소개하며 수업을 마무리하였다.

2. 2024년 정규 프로그램 운영 계획(안) 마련

2-1. 프로그램 기획

예술교육가들과 미팅을 통해 2024년 정규 프로그램 계획(안)을 준비하였다. 먼저, 시범 운영한 내용을 바탕으로 프로그램의 구조를 분석하여 그 특징을 파악하였고, 이후 예술교육가들이 준비해 오신 프로그램 내용을 함께 검토하여 전임예술교육가(PTA)가 2024년 계획(안)을 완성하였다. 회의는 예술교육가별로 2회씩 진행하였다.

▸ **예술교육가별 기획 회의 진행**

예술교육가	일정		내용
김지원 선생님	1차 회의	10/10(화)	프로그램의 구조 분석 및 특징 파악
	2차 회의	11/27(월)	1~4회기 프로그램 내용 검토
피경지 선생님	1차 회의	10/14(토)	프로그램의 구조 분석 및 특징 파악
	2차 회의	11/11(토)	1~4회기 프로그램 내용 검토
김현주 선생님	1차 회의	10/27(금)	프로그램의 구조 분석 및 특징 파악
	2차 회의	12/13(수)	1~4회기 프로그램 내용 검토
서혜윤 선생님	1차 회의	10/28(토)	프로그램의 구조 분석 및 특징 파악
	2차 회의	11/17(금)	1~4회기 프로그램 내용 검토
송하나 선생님	1차 회의	11/1(수)	프로그램의 구조 분석 및 특징 파악
	2차 회의	11/17(금)	1~4회기 프로그램 내용 검토
원성은 선생님	1차 회의	11/11(토)	프로그램의 구조 분석 및 특징 파악
	2차 회의	11/29(수)	1~4회기 프로그램 내용 검토

▴ **PTA 김미은 – 예술교육가 송하나 회의**

▴ **PTA 김미은 – 예술교육가 김지원 회의**

○ 손기술랩 - 디자인분야 섬유 프로그램

▸ **프로그램 일정**

<table>
<tr><td colspan="2">1월</td><td>2월</td><td colspan="2">3월</td><td colspan="2">4월</td><td colspan="2">5월</td><td colspan="2">6월</td><td colspan="2">7월</td><td>8월</td><td colspan="2">9월</td><td colspan="2">10월</td><td colspan="2">11월</td><td colspan="2">12월</td></tr>
<tr><td colspan="3" rowspan="3">겨울방학
프로그램</td><td colspan="6">상반기</td><td colspan="3" rowspan="3">여름방학
프로그램</td><td colspan="6">하반기</td></tr>
<tr><td colspan="4">1회기</td><td colspan="4">2회기</td><td colspan="3">3회기</td><td colspan="3">4회기</td></tr>
<tr><td colspan="4">천으로 그리는
크래프트 ①</td><td colspan="4">천으로 그리는
크래프트 ②</td><td colspan="3">천으로 그리는
크래프트 ③</td><td colspan="3">천으로 그리는
크래프트 ④</td></tr>
</table>

피경지 선생님의 디지인분야 섬유 프로그램 <천으로 그리는 크래프트>를 준비하였다. 아이들이 디지털 드로잉 한 것을 천에 프린트해서 재봉틀로 실용적인 오브제, 예술적인 오브제를 만드는 프로그램이다. 크래프트란 실용적이면서 예술적 가치가 있도록 만든 오브제를 말한다.

지난 회의에서 태블릿에 앱을 활용하여 그림을 그리는 디지털 기술과 바늘과 실이라는 아날로그 감성이 더해진 수업을 강조하기 위해 프로그램명을 '천으로 그리는 디지로그'로 정했으나 '디지로그' 용어가 와닿지 않는 부분이 있어 예술교육가의 의견을 수렴하여 '크래프트'로 수정하게 되었다.

▸ **프로그램 구조**

'주제'를 모티브로 디지털 드로잉 → **패브릭 프린팅** → **재봉틀 사용** → **실용 오브제, 예술적 오브제 만들기** → **포트폴리오 전시**

회기별로 가방, 필동, 시계와 같은 실용적인 오브제와 패브릭 포스터, 섬유예술 작품, 오브제 작품과 같은 예술적인 오브제 두 개를 제작하게 된다. 이때 사용할 천의 디자인은 아이들이 직접 디지털 드로잉한 것으로 주제는 몽글몽글, 청량함, 쓸쓸함, 따뜻함과 같이 프로그램이 운영되는 계절과 연계하거나 가족, 우정, 꿈, 응원과 같이 한 번쯤 생각하고 고민해 보면 좋을 것으로 정했다.

▸ **실용 오브제**

▸ **예술적 오브제**

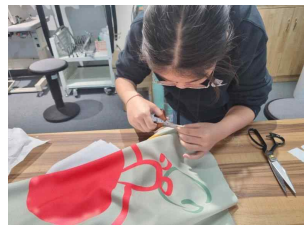
완성한 작품은 시범운영과 같이 2층 손기술랩 주변에 전시하기로 했다. 다만 아이들이 작품을 빨리 집에 바로 가져가고 싶어 한다고 하셨다. 그런 아이들의 마음이 이해되기도 해 피경지 선생님과 논의 결과 완성한 작품은 집으로 가져가게 하고, 1차시 또는 4차시에 디지털 드로잉 한 이미지를 '패브릭 포스터'로 따로 준비하여 작업 과정을 담은 QR코드와 함께 전시하기로 했다.

▸ **작업 과정**

▲ 디지털 드로잉

▲ 재봉틀

▲ 컴퓨터 자수기



▲ 다듬기

모집 대상은 겨울방학 특강 프로그램에서 2~3학년을 진행하여 재봉틀을 다룰 수 있는지 확인해 보기로 했다. 가능하다면 정규 프로그램은 3~4학년 한 타임, 5~6학년 한 타임이 좋겠다. 이 프로그램의 경우 반복해서 참여하는 아이들이 많았다. 아이들마다 수준 차이가 나다보니 개인별로 지도해야 하는 번거로움이 있다고 하셨다. 심화 단계의 프로그램도 필요하겠지만 새로운 아이들의 유입을 고려해야겠다.

현재 참여자를 대상으로 재료비 3만원을 받고 있다. 이 비용은 수업에 필요한 패브릭 프린팅을 위해 쓰인다. 수강료 외의 금액으로 최대 3만원이 넘지 않도록 계획하는 것이 좋겠다. 내년에는 재봉틀을 추가 구입한다는 반가운 소식이 있다. 재봉틀 마련에 따라 참여 인원수를 늘릴 수도 있으나 워낙 2층 손기술랩 공간이 협소하여 고민이 필요해 보인다.

○ 이미지랩 - 시각분야 드로잉 프로그램

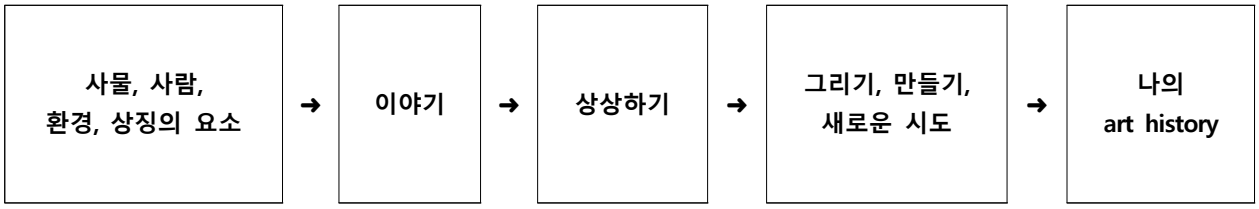
▸ **프로그램 일정**

<table>
<tr><th>1월</th><th>2월</th><th>3월</th><th>4월</th><th>5월</th><th>6월</th><th>7월</th><th>8월</th><th>9월</th><th>10월</th><th>11월</th><th>12월</th></tr>
<tr><td rowspan="3">겨울방학
프로그램</td><td colspan="4">상반기</td><td rowspan="3">여름방학
프로그램</td><td colspan="4">하반기</td></tr>
<tr><td colspan="2">1회기</td><td colspan="2">2회기</td><td colspan="2">3회기</td><td colspan="2">4회기</td></tr>
<tr><td colspan="2">Drawing +
그리고_만들고 ①</td><td colspan="2">Drawing +
그리고_만들고 ②</td><td colspan="2">Drawing +
그리고_미술사 ①</td><td colspan="2">Drawing +
그리고_미술사 ②</td></tr>
</table>

송하나 선생님의 시각분야 드로잉 프로그램 <Drawing + 그리고_만들고>, <Drawing + 그리고_미술사> 두 가지를 준비하였다. <Drawing + 그리고_만들고>는 세상을 만들어 나가는 요소인

사물, 사람, 환경, 상징을 통해 나의 art history를 그리고 만드는 프로그램이다. 참여 어린이들은 혼자 작업한 것을 친구들과 함께 나누고 만들어 나가며 공감과 소통을 통해 더 나은 예술적 환경과 사회를 만들어 나가게 된다. <Drawing + 그리고_미술사>는 세상을 만들어 나가는 요소인 사물, 사람, 환경, 상징을 통해 미술의 역사 과정을 이해하는 프로그램이다. 미술사 프로그램이 주로 감상 활동 위주인 반해 이 프로그램은 그리고, 만드는 과정이 더 강조된다. 3회기에는 고대, 중세, 근세를 다루고 4회기에는 근대, 현대를 다룰 예정이다.

▸ **프로그램 구조**



흔히 드로잉을 단순히 선을 긋는 행위 정도로 생각하기 쉽다. 하지만 이 프로그램에서 드로잉은 자신의 감정과 생각을 가장 직접적으로 드러내는 수단으로 의미를 넓힌다. 쉽게 말해 아이들이 그동안 미술 시간에 경험했던 그리기, 만들기와 같은 모든 조형 활동이 드로잉에 포함된다고 할 수 있다. 그렇다면 드로잉이 아닌 미술로 이 프로그램을 더 쉽게 설명할 수 있지 않을까 생각할 수도 있지만 결과물이 아닌 과정에서 얻는 다양한 가능성을 가치로 삼기 위해 드로잉을 내세우기로 했다.

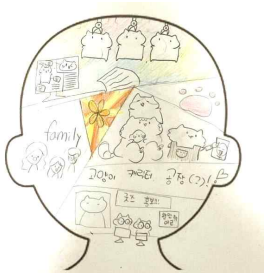
▸ **드로잉이란?**

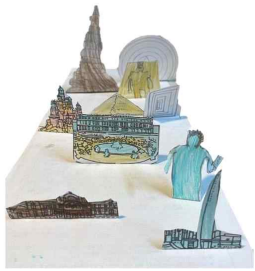
드로잉은 (그날의 소재를) 이야기하고 상상하고 시각화하는 과정입니다. 아이들은 자신의 생각을 자유롭게 드로잉하며 그리기, 만들기 또는 그 이상의 새로운 시도를 표현합니다.

아이들에게는 자신의 생각이나 느낌을 담을 수 있게 자바라 형식의 '드로잉북'이 제공되는데 기록을 습관화하는 과정 속에서 자신의 역사를 만들어 나가는 것을 목표로 하고 있다. '드로잉북'과 함께 1~4회차 프로그램의 과정물을 1층 이미지랩 주변에 전시하기로 했다. 전시는 2주간만 진행하여 6차시 수업이 마무리되면 작품을 집으로 가져가게 할 예정이다. 작품을 다시 찾으러 센터를 방문해야 하는 번거로움을 줄이기 위해서다. 또한 시범운영에서 계획했던 학부모님에게 수업 내용, 자녀들과 오늘 수업에 대해 나눌 대화 주제, 공지 사항(예술교육가가 학부모님들에게 하고 싶은 말) 등을 담아 '학부모님 안내서'를 준비하기로 하였다.

송하나 선생님의 스케줄로 고려하여 토요일 3시30분 ~ 5시30분 1회만 계획하고 있다. 현재 성남꿈터 예술교육 프로그램은 목공 분야를 제외하고는 10시~12시, 13시~15시로 일괄 진행하고 있어 다른 프로그램에 참여한 어린이들이 이어서 들을 수 있도록 했다. 모집 대상은 한 타임만 진행되는 것을 고려하여 1~3학년까지 포함하기로 했다.

▸ **참고 사진**





○ 손기술랩 - 목공 프로그램

▸ **프로그램 일정**

1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월
겨울방학 프로그램		상반기				여름방학 프로그램		하반기			
		1회기		2회기				3회기		4회기	
		도시 나무꾼 ① "나만의 비밀박스 만들기"		도시 나무꾼 ② "우리 가족을 위한 티테이블 만들기"				도시 나무꾼 ③ "나만의 스툴 만들기"		도시 나무꾼 ④ "공간의 지배자 나무 전등 만들기"	

원성은 선생님의 목공 프로그램 <도시 나무꾼>을 준비하였다. 도구의 생김새를 관찰하여 쓰임을 탐구하고, 목공 기초기술을 바탕으로 업사이클링 메이킹 기초를 다지는 프로그램이다.

시범운영을 통해 이 프로그램의 특징이자 장점은 명확해졌다. 도구의 생김새를 관찰하여 쓰임을 탐구하는 프로그램, 바른 자세로 도구를 사용하며 나의 몸을 이해하는 프로그램, 쓸모없는 재료로 쓸모 있는 것을 만들며 재료에 생명을 불어넣는 업사이클링 메이킹 프로그램, 서로 도와가며 힘을 합쳐 작품을 완성해 나가는 과정 속에서 함께하는 즐거움을 느끼는 프로그램이다.

▸ **프로그램 구조**

도구 이해하기	➜	분해, 해체하기	➜	구상, 설계하기	➜	제작, 조립, 마감하기

회기별로 쓸모없는 나무 팔레트를 쓸모 있는 비밀박스, 티테이블, 스툴, 나무 전등을 제작한다. 아이들은 여러 장비를 사용하게 되는데 길이를 재기 위해 줄자와 삼각자, 나무를 자르기 위해 톱과 퀵그립, 자른 나무를 다듬기 위해 사포와 샌딩기, 나무를 조립하기 위해 전동드릴과 나사못, 그리고 붓과 바니쉬로 마무리한다.

▸ **작업 과정**

▲ **옮기기**

▲ **톱**

▲ **샌딩기**

▲ **전동드릴**

모집 대상은 시범운영에서 4~6학년에서 3~6학년으로 수정하여 진행했을 때 충분히 가능하다는 것을 확인했으므로 3~6학년까지로 정했다. 교육 시간은 지난 프로그램에서 스툴을 완성하는데 다소 시간이 빠듯했던 것을 고려하여 10시~13시, 14시~17시 180분으로 수정하기로 했다.

현재 참여자를 대상으로 재료비 5만원을 받고 있다. 이 비용은 수업에 필요한 나무 팔레트, 목재 준비 및 재단비, 운송비 등으로 쓰인다. 목공 프로그램 특수성을 감안한다 하더라도 최대 5만원이 넘지 않도록 계획하는 것이 좋겠다. 원성은 선생님은 이후 보조예술교육가와 함께 진행하여 모집 인원을 확대하고 싶다는 의향을 갖고 계셨다.

▸ **나무 팔레트 업사이클링 과정**

➜

▲ **나무 팔레트** ▲ **스툴**

○ 소리랩 - 음악 프로그램

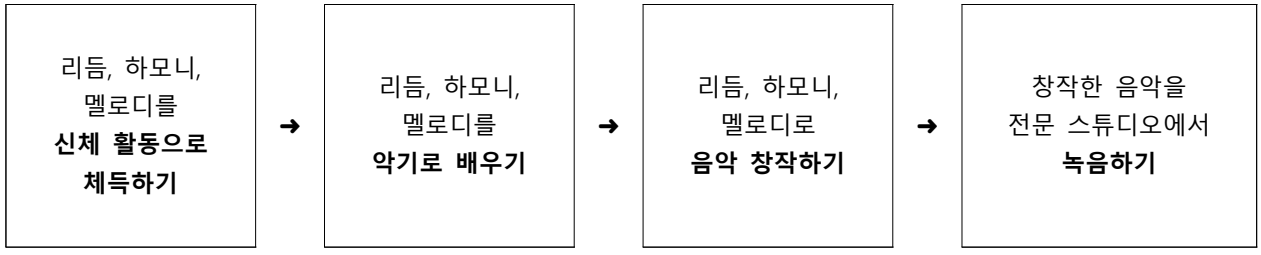
▸ **프로그램 일정**

<table>
<tr><th>1월</th><th>2월</th><th>3월</th><th>4월</th><th>5월</th><th>6월</th><th>7월</th><th>8월</th><th>9월</th><th>10월</th><th>11월</th><th>12월</th></tr>
<tr><td rowspan="3">겨울방학
프로그램</td><td colspan="4">상반기</td><td rowspan="3">여름방학
프로그램</td><td colspan="4">하반기</td></tr>
<tr><td colspan="2">1회기</td><td colspan="2">2회기</td><td colspan="2">3회기</td><td colspan="2">4회기</td></tr>
<tr><td colspan="2">뮤키즈 ?
Music on the kids ①</td><td colspan="2">뮤키즈 !
Music on the kids ②</td><td colspan="2">뮤키즈 ~
Music on the kids ③</td><td colspan="2">뮤키즈 +
Music on the kids ④</td></tr>
</table>

서혜윤 선생님의 음악 프로그램 <뮤키즈>를 준비하였다. 음악의 3요소인 리듬, 멜로디, 하모니를 배우고 음악을 창작하여 전문 스튜디오에서 녹음하는 프로그램이다.

지난 회의에서는 음악의 3요소인 리듬, 멜로디, 하모니를 배우고 앱을 활용해 음악을 창작하는 <미디어_뮤키즈?> 프로그램과 음악의 3요소인 리듬, 멜로디, 하모니를 배우고 직접 작곡한 음악을 전문 스튜디오에서 녹음하는 <어쿠스틱_뮤키즈?> 프로그램으로 창작 방법을 구분하기로 했었다. 그러나 시범운영을 진행하다 보니 미디어와 아날로그 방식 외에도 음악을 창작하는 다양한 방식을 경험해 보면 좋겠다는 생각이 들었고, 전문 스튜디오에서 녹음하는 경험은 <뮤키즈> 프로그램에서 꼭 필요해 보였다.
그래서 모든 프로그램에서 음악의 3요소인 리듬, 하모니, 멜로디를 신체 활동으로 체득하고, 악기로 배우는 과정을 거쳐 직접 자신의 음악을 창작하여 전문 스튜디오에서 녹음하는 활동을 진행하기로 하였다. 이때, 회기마다 음악을 창작하는 방법을 단계별로 업그레이드하기로 했다. 1회기에는 즉흥적인 부분을 강조하고, 2회기에는 앱을 활용하고, 3회기에는 악기를 활용하고, 4회기에는 친구와 함께 공동으로 음악을 창작하는 것이다. 이 특징을 <뮤키즈> 프로그램명 뒤에 기호(? → ! → ~ → +)를 넣어 설명하기로 했다.

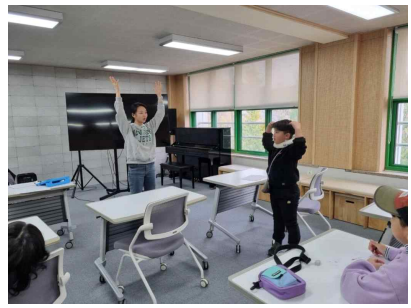
▸ **프로그램 구조**



또한 혜윤 선생님께서는 창작한 음악을 어떻게 다른 친구들과 공유할 수 있을지 고민이 많으셨다. 시범운영에서는 자기가 창작한 음악의 QR코드만 '뮤키즈북'에 넣었다. 만약 다른 친구들이 창작한 음악의 QR코드도 넣는다면 직접 노래를 불러 녹음한 음원인 만큼 창작자에게 동의가

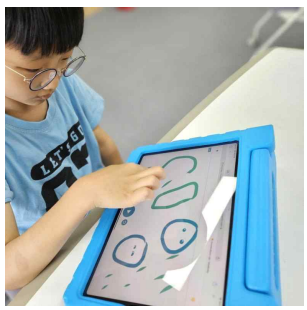
필요하지 않을까 생각이 들었다. 그래서 초상권 동의서에 저작물 동의 내용을 추가하여 함께 받기로 하였다. '뮤키즈북' 뿐만 아니라 음악을 소개하는 글과 함께 소리랩 주변에 전시해도 좋겠다는 의견이 있었다.

▸ **신체 활동**



▸ **악기 활동**

▸ **앱 활용 활동**



▸ **스튜디오 녹음 활동**

○ 움직임랩 - 연극 프로그램

▸ **프로그램 일정**

<table>
<tr><td colspan="2">1월</td><td colspan="2">2월</td><td colspan="2">3월</td><td colspan="2">4월</td><td colspan="2">5월</td><td colspan="2">6월</td><td colspan="2">7월</td><td colspan="2">8월</td><td colspan="2">9월</td><td colspan="2">10월</td><td colspan="2">11월</td><td colspan="2">12월</td></tr>
<tr><td colspan="4" rowspan="3">겨울방학
프로그램</td><td colspan="8">상반기</td><td colspan="4" rowspan="3">여름방학
프로그램</td><td colspan="8">하반기</td></tr>
<tr><td colspan="4">1회기</td><td colspan="4">2회기</td><td colspan="4">3회기</td><td colspan="4">4회기</td></tr>
<tr><td colspan="4">Book Drama:
편지 왔어요! ①
명작편</td><td colspan="4">Book Drama:
편지 왔어요! ②
셰익스피어편</td><td colspan="4">Book Drama:
편지 왔어요! ③
그림책편</td><td colspan="4">Book Drama:
편지 왔어요! ④
셰익스피어편</td></tr>
</table>

김현주 선생님의 연극 프로그램 <Book Drama: 편지가 왔어요!>를 준비하였다. 책 속의 인물이 되어 과정 드라마 형식으로 깊이 있는 예술 활동을 경험하고, 그 내용을 바탕으로 대본을 만들어 소품, 의상, 음향을 준비하여 무대 위 예술가가 되어보는 프로그램이다. 연극적 상황 속에서 입체적으로 이야기를 만나며 인물에 대한 감정을 투영하고, 인물이 겪은 문제상황을 파악하여 자기의 관점을 친구들과 공유하는 프로그램으로 연극적 요소와 교육적 요소가 모두 들어가 있다.

지난 회의에서는 인물, 말, 제스쳐, 움직임의 연극적 요소를 만나는 <Book Drama: 편지가 왔어요!> 프로그램과 이야기, 배우, 관객, 무대까지 연극의 4요소를 체험하는 <Book Drama: 무대 위 예술가>를 준비했었다. 그러나 시범운영을 진행하다 보니 두 개의 프로그램 활동을 섞어 그 장점을 극대화할 수 있겠다는 생각이 들었다. 1~4차시는 책 속의 인물이 되어 이야기를 경험하는 과정 드라마 형식으로 깊이 있는 예술 활동을 체험하고, 5~8차시는 앞 활동에서 진행한 이야기에 아이들의 경험을 담아 공연으로 준비하는 것이다. 이때, 연기를 잘하기 위한 기술이 아닌 아이들이 무대 위에 설수 있는 힘을 기르는 것에 주목하기로 했다.

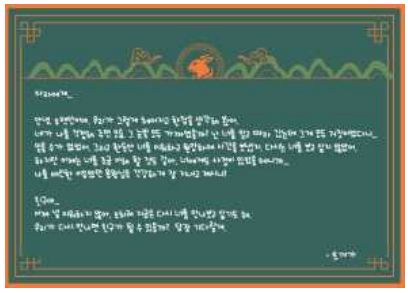
▸ **프로그램 구조**

주인공으로부터 온 편지 → **과정 드라마 경험하기** → **대본 각색하기** → **장면 만들기** → **소품, 의상, 음향, 조명 준비하기** → **공연하기**

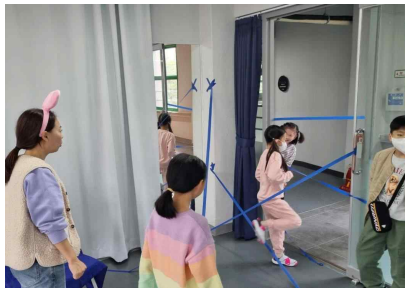
선생님과 함께 쓴 대본에 어울리는 표정과 말투, 몸짓으로 장면을 만든 다음 역할을 나누고, 역할에 맞는 의상, 필요한 소품, 어울리는 음향 및 조명까지 친구들과 함께 무대 준비하여 마지막 차시에는 학부모님을 초대하여 준비한 공연을 발표하기로 하였다. 움직임랩은 무대로 충분하며 음향 시설도 잘 갖춰져 있다. 그 외 조명, 소품, 의상, 분장 등 아이들이 공연의 준비 과정부터 무대에 섰을 때 좀 더 실감나는 경험을 할 수 있도록 준비하기로 했다. 책은 회기별로 명작 편,

셰익스피어 편, 그림책 편으로 차별점을 두기로 하였다.

▸ **편지 읽기**



▸ **연극 활동**



원래 계획했던 두 개의 프로그램 활동을 합치다 보니 6차시에서 8차시로 늘려 진행하기로 했다. 모집 인원은 친구들과 함께하는 상호작용 경험을 강조하기 위해 보조예술교육가와 함께 진행하는 것으로 하고 최대 12명까지 늘리기로 했다.

○ 통합랩 - 융합 프로그램

▸ **프로그램 일정**

<table>
<tr><th>1월</th><th>2월</th><th>3월</th><th>4월</th><th>5월</th><th>6월</th><th>7월</th><th>8월</th><th>9월</th><th>10월</th><th>11월</th><th>12월</th></tr>
<tr><td rowspan="3">겨울방학
프로그램</td><td colspan="4">상반기</td><td rowspan="3">여름방학
프로그램</td><td colspan="4">하반기</td></tr>
<tr><td colspan="2">1회기</td><td colspan="2">2회기</td><td colspan="2">3회기</td><td colspan="2">4회기</td></tr>
<tr><td colspan="2">공간 크리에이터의
상상 in the city ①</td><td colspan="2">공간 크리에이터의
신화 in the box ①</td><td colspan="2">공간 크리에이터의
상상 in the city ②</td><td colspan="2">공간 크리에이터의
신화 in the box ②</td></tr>
</table>

김지원 선생님의 융합 프로그램 <‘공간 크리에이’터의 상상 in the city>, <‘공간 크리에이터’의 신화 in the box>를 준비하였다. <‘공간 크리에이터’의 상상 in the city>는 스토리텔링 속에서 공간적 상상을 더해 나만의 건축물을 만들고 친구들과의 협업하여 도시를 탄생하는 프로

그램이다. <‘공간 크리에이터’의 신화 in the box>는 신화의 스토리텔링 속에서 인문적 상상을 더해 여러 가지 예술 활동으로 체험하고, 자신만의 놀잇감을 창작하여 상자 속 공간을 시각적으로 표현하는 프로그램이다.

두 프로그램 모두 상반기에 시범 운영하여 이미 완성도가 높다. <꿈의도시, 아트빌드업>를 수정·보완하여 1회기 프로그램으로, <꿈터의 움직이는 성> 수정·보완하여 3회기 프로그램으로 구성하고, <신화 in the box Ⅰ>을 수정·보완하여 2회기 프로그램으로, <신화 in the box Ⅱ>를 수정·보완하여 4회기 프로그램으로 구성하기로 했다.
다만, 김지원 선생님이 진행하는 프로그램을 알 수 있도록 네이밍을 통일하는 것이 좋겠다는 생각이 들었다. <신화 in the box>가 프로그램명에서 어떤 활동인지 명확하게 잘 드러나 도시 탄생 프로그램을 <상상 in the city>로 네이밍했다. 지원 선생님께서는 두 프로그램이 신화와 건축이라는 주제는 다르지만 아이들이 공간을 만드는 과정은 같다고 하셨다. 논의 끝에 건축 융합 프로그램은 <‘공간 크리에이터’의 상상 in the city>, 신화 융합 프로그램은 <‘공간 크리에이터’의 신화 in the box>로 결정했다.

▸ **프로그램 구조**

스토리텔링	➜	문제상황 파악하기	➜	디자인 트레이닝	➜	공간 디자인

아이들이 알고 있는 건물은 어떤 모양일까. 대부분 네모 모양을 떠올릴 것이다. 건물이 꼭 네모 모양이어야 할까. 가우디처럼 파도 모양의 터널, 나무 모양의 기둥, 자연을 닮은 곡선으로 된 건물도 있다. 건물의 모양이 네모가 아니어도 된다는 고정관념에서 벗어나는 것부터 이 프로그램은 시작된다. <‘공간 크리에이터’의 상상 in the city>은 스토리텔링을 통해 아이들의 몰입도를 높이고자 했다. 쭉쭉이와 꼬불이가 등장하는 이야기 상황 속에서 아이들은 문제상황을 파악하여 자신이 생각한 건물을 세우기 위해 적절한 재료를 탐색하여 공간을 디자인하게 된다. 이 프로그램은 단순히 건물을 만드는 것이 아니다. 아이들은 자신이 생각한 건물을 세우기 위해서 어떤 재료가 적절할지 여러 가지 재료를 탐색하는 과정이 필수다.

▸ **공간 크리에이터의 상상 in the city**

▸ **프로그램 구조**

스토리텔링	→	주제 파악하기	→	시각화	→	인문학적 이해

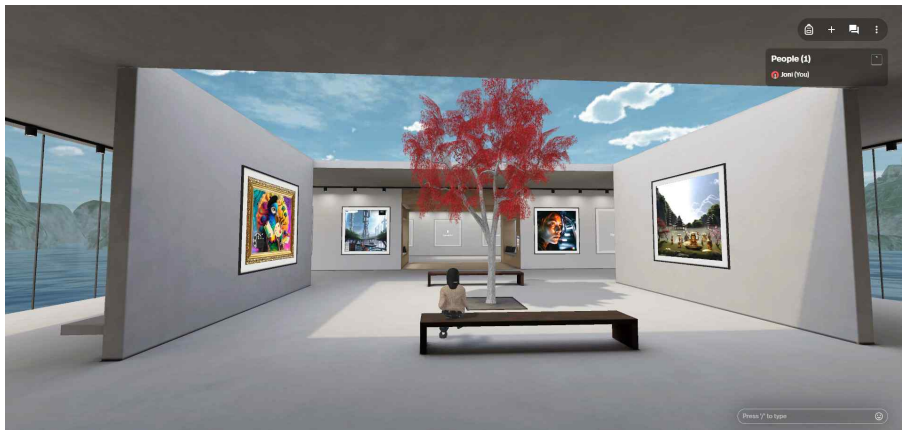
<‘공간 크리에이터’의 신화 in the box> 신화 이야기의 주제를 파악하여 선생님이 제시한 틀에 나의 생각을 담아 시각화하는 과정 속에서 인문학적 이해를 하게 된다. 과정 중심 프로그램으로 단순히 결과물을 만들어 내는 것이 목표가 아니다. 아이들이 자신의 생각을 표현하기에 적절한 재료를 탐색하는 과정이 필수다. 다양한 재료를 제시하여 탐색 과정을 진행하기로 했다.

▸ **공간 크리에이터의 신화 in the box**

놀이의 요소가 있는 지원 선생님의 프로그램은 저학년 대상에 적합하므로, 시범운영에서 진행한 거와 같이 1학년 한 타임, 2~3학년 한 타임으로 정했다. 모집 인원은 12명으로 이슬비 선생님과 함께 진행하기로 했다.

공간 크리에이터 프로그램인 만큼 결과물 또한 3D 공간에서 온라인 전시로 하기로 했다. 아이들의 작품을 가상 공간에 전시하고 해당 링크를 QR코드로 학부모님에게 전달하고 수업 공간인 통합랩 주변에도 전시하기로 하였다.

▸ **온라인 전시 예시**



2-2. 운영 계획

2024년도 어린이 예술교육 프로그램 일정을 크게 상반기(3~6월), 하반기(9~12월)로 나누고, 2개월씩 회기를 나눠 상반기에는 1회기(3~4월), 2회기(5~6월), 하반기에는 3회기(9~10월), 4회기(11~12월)로 계획하였다. 회기별로 프로그램 콘셉트를 다르게 할 수 있는데 시리즈로 진행하거나 입문·심화 단계로 구성할 수 있다.

계획한 프로그램은 운영 상황에 따라 일정 및 세부 내용이 변경될 수 있다.

▸ **2024년 운영 계획**

<table>
<tr><td>1월</td><td>2월</td><td>3월</td><td>4월</td><td>5월</td><td>6월</td><td>7월</td><td>8월</td><td>9월</td><td>10월</td><td>11월</td><td>12월</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">겨울방학
프로그램</td><td colspan="4">상반기</td><td colspan="2" rowspan="2">여름방학
프로그램</td><td colspan="4">하반기</td></tr>
<tr><td colspan="2">1회기</td><td colspan="2">2회기</td><td colspan="2">3회기</td><td colspan="2">4회기</td></tr>
</table>

▸ **2024년 운영 프로그램 계획표**

분야	예술 교육가	상반기				하반기			
		3월	4월	5월	6월	9월	10월	11월	12월
디자인 섬유	피경지T	천으로 그리는 크래프트 ①		천으로 그리는 크래프트 ②		천으로 그리는 크래프트 ③		천으로 그리는 크래프트 ④	
시각 드로잉	송하나T	Drawing + 그리고_만들고 ①		Drawing + 그리고_만들고 ②		Drawing + 그리고_미술사 ①		Drawing + 그리고_미술사 ②	
목공	원성은T	도시 나무꾼 ① "나만의 비밀상자 만들기"		도시 나무꾼 ② "우리 가족을 위한 티테이블 만들기"		도시 나무꾼 ③ "나만의 스툴 만들기"		도시 나무꾼 ④ "공간의 지배자 나무 조명 만들기"	
음악 작곡	서혜윤	뮤키즈 ? Music on the kids ①		뮤키즈 ! Music on the kids ②		뮤키즈 ~ Music on the kids ③		뮤키즈 + Music on the kids ④	
연극	김현주T 박수진T	Book Drama: 편지왔어요! ① 명작편		Book Drama: 편지왔어요! ② 셰익스피어편		Book Drama: 편지왔어요! ③ 그림책편		Book Drama: 편지왔어요! ④ 셰익스피어편	
융합	김지원T 이슬비T	공간 크리에이터의 상상 in the city ①		공간 크리에이터의 신화 in the box ①		공간 크리에이터의 상상 in the city ②		공간 크리에이터의 신화 in the box ②	

▸ **2024년 1회기(3~4월) 프로그램 계획표**

분야	프로그램명	예술 교육가	교육대상	정원	회차	교육시간		교육장소
디자인 섬유	천으로 그리는 크래프트 ①	피경지T	4-6학년	4명	6회차	토	오전 10:00-12:00 (120분) 오후 13:00-15:00 (120분)	2층 손기술랩
시각 드로잉	Drawing + 그리고_만들고 ①	송하나T	1-3학년	8명	6회차	토	오후 15:30-17:30 (120분)	1층 이미지랩
목공	도시 나무꾼 ① "나만의 비밀상자 만들기"	원성은T	3~6학년	6명	3회차	토	오전 10:00-13:00 (180분) 오후 14:00-17:00 (180분)	1층 손기술랩
음악 작곡	뮤키즈 ? Music on the kids ①	서혜윤T	1~2학년 3~4학년	8명	6회차	토	오전 10:00-12:00 (120분) 오후 13:00-15:00 (120분)	4층 소리랩 2층 소리스튜디오
연극	Book Drama: 편지 왔어요! ① 명작편	김현주T 박수진T	1~2학년 3~4학년	12명	8회차	토	오전 10:00-12:00 (120분) 오후 13:00-15:00 (120분)	4층 움직임랩
융합	공간 크리에이터의 상상 in the city ①	김지원T 이슬비T	1학년 2~3학년	12명	8회차	토	오전 10:00-12:00 (120분) 오후 13:00-15:00 (120분)	2층 통합랩

▸ **2024년 2회기(5~6월) 프로그램 계획표**

분야	프로그램명	예술 교육가	교육대상	정원	회차	교육시간		교육장소
디자인 섬유	천으로 그리는 크래프트 ②	피경지T	4-6학년	4명	6회차	토	오전 10:00-12:00 (120분) 오후 13:00-15:00 (120분)	2층 손기술랩
시각 드로잉	Drawing + 그리고_만들고 ②	송하나T	1-3학년	8명	6회차	토	오후 15:30-17:30 (120분)	1층 이미지랩
목공	도시 나무꾼 ② "우리 가족을 위한 티테이블 만들기"	원성은T	3~6학년	6명	3회차	토	오전 10:00-13:00 (180분) 오후 14:00-17:00 (180분)	1층 손기술랩
음악 작곡	뮤키즈 ! Music on the kids ②	서혜윤T	1~2학년 3~4학년	8명	6회차	토	오전 10:00-12:00 (120분) 오후 13:00-15:00 (120분)	4층 소리랩 2층 소리스튜디오
연극	Book Drama: 편지 왔어요! ② 셰익스피어편	김현주T 박수진T	1~2학년 3~4학년	12명	8회차	토	오전 10:00-12:00 (120분) 오후 13:00-15:00 (120분)	4층 움직임랩
융합	공간 크리에이터의 신화 in the box ①	김지원T 이슬비T	1학년 2~3학년	12명	6회차	토	오전 10:00-12:00 (120분) 오후 13:00-15:00 (120분)	2층 통합랩

▸ **2024년 3회기(7~8월) 프로그램 계획표**

분야	프로그램명	예술 교육가	교육대상	정원	회차	교육시간		교육장소
디자인 섬유	천으로 그리는 크래프트 ③	피경지T	4-6학년	4명	6회차	토	오전 10:00-12:00 (120분) 오후 13:00-15:00 (120분)	2층 손기술랩
시각 드로잉	Drawing + 그리고_미술사 ①	송하나T	1-3학년	8명	6회차	토	오후 15:30-17:30 (120분)	1층 이미지랩
목공	도시 나무꾼 ③ "나만의 스툴 만들기"	원성은T	3~6학년	6명	3회차	토	오전 10:00-13:00 (180분) 오후 14:00-17:00 (180분)	1층 손기술랩
음악 작곡	뮤키즈 ~ Music on the kids ③	서혜윤T	1~2학년 3~4학년	8명	6회차	토	오전 10:00-12:00 (120분) 오후 13:00-15:00 (120분)	4층 소리랩 2층 소리스튜디오
연극	Book Drama: 편지 왔어요! ③그림책편	김현주T 박수진T	1~2학년 3~4학년	12명	8회차	토	오전 10:00-12:00 (120분) 오후 13:00-15:00 (120분)	4층 움직임랩
융합	공간 크리에이터의 상상 in the city ②	김지원T 이슬비T	1학년 2~3학년	12명	8회차	토	오전 10:00-12:00 (120분) 오후 13:00-15:00 (120분)	2층 통합랩

▸ **2024년 4회기(9~10월) 프로그램 계획표**

분야	프로그램명	예술 교육가	교육대상	정원	회차	교육시간		교육장소
디자인 섬유	천으로 그리는 크래프트 ④	피경지T	4-6학년	4명	6회차	토	오전 10:00-12:00 (120분) 오후 13:00-15:00 (120분)	2층 손기술랩
시각 드로잉	Drawing + 그리고_미술사 ②	송하나T	1-3학년	8명	6회차	토	오후 15:30-17:30 (120분)	1층 이미지랩
목공	도시 나무꾼 ④ "공간의 지배자 나무 전등 만들기"	원성은T	3~6학년	6명	3회차	토	오전 10:00-13:00 (180분) 오후 14:00-17:00 (180분)	1층 손기술랩
음악 작곡	뮤키즈 + Music on the kids ④	서혜윤T	1~2학년 3~4학년	8명	6회차	토	오전 10:00-12:00 (120분) 오후 13:00-15:00 (120분)	4층 소리랩 2층 소리스튜디오
연극	Book Drama: 편지 왔어요! ④ 셰익스피어편	김현주T 박수진T	1~2학년 3~4학년	12명	8회차	토	오전 10:00-12:00 (120분) 오후 13:00-15:00 (120분)	4층 움직임랩
융합	공간 크리에이터의 신화 in the box ②	김지원T 이슬비T	1학년 2~3학년	12명	6회차	토	오전 10:00-12:00 (120분) 오후 13:00-15:00 (120분)	2층 통합랩

2-3. 프로그램 세부 내용

프로그램 세부 내용은 '2024년 운영계획(안)' 파일 일부를 첨부한다.

○ 천으로 그리는 크래프트

■ 프로그램 계획표

▶ 1회기 (3~4월) / 천으로 그리는 크래프트 ①

차시	프로그램명	활동내용
1차시	디지털 드로잉하기	어도비 프레스코 어플을 이용해서 디지털 드로잉을 익힙니다.
2차시	패턴 디자인하기	'몽글몽글'을 주제로 모티브 디자인을 하고, 패턴 디자인을 합니다.
3차시	부드러운 오브제 만들기	재봉틀 사용법을 배우고, 생활 속에서 실용적으로 쓸 수 있는 부드러운 오브제를 만듭니다.
4차시	디지털 드로잉하기	'가족'을 주제로 천에 프린팅할 그림을 디지털 드로잉 합니다.
5차시	천으로 예술적 오브제 만들기	재봉틀과 컴퓨터 자수기를 활용해서, 예술적 오브제를 만듭니다.
6차시	포트폴리오 전시하기 (작품집)	디지털 드로잉과 완성된 오브제 사진을 모아 QR코드로 디지털 포트폴리오(작품집)를 만들고 전시합니다.

▶ 2회기 (5~6월) / 천으로 그리는 크래프트 ②

차시	프로그램명	활동내용
1차시	디지털 드로잉하기	어도비 프레스코 어플을 이용해서 디지털 드로잉을 익힙니다.
2차시	패턴 디자인하기	'청량함'을 주제로 모티브 디자인을 하고, 패턴 디자인을 합니다.
3차시	부드러운 오브제 만들기	재봉틀 사용법을 배우고, 생활 속에서 실용적으로 쓸 수 있는 부드러운 오브제를 만듭니다.
4차시	디지털 드로잉하기	'우정'을 주제로 천에 프린팅할 그림을 디지털 드로잉 합니다.
5차시	천으로 예술적 오브제 만들기	재봉틀과 컴퓨터 자수기를 활용해서, 예술적 오브제를 만듭니다.
6차시	포트폴리오 전시하기 (작품집)	디지털 드로잉과 완성된 오브제 사진을 모아 QR코드로 디지털 포트폴리오(작품집)를 만들고 전시합니다.

* 본 프로그램은 운영 상황에 따라 세부 내용이 변경될 수 있습니다.

▶ 3회기 (9~10월) / 천으로 그리는 크래프트 ③

차시	프로그램명	활동내용
1차시	디지털 드로잉하기	어도비 프레스코 어플을 이용해서 디지털 드로잉을 익힙니다.
2차시	패턴 디자인하기	'쓸쓸함'을 주제로 모티브 디자인을 하고, 패턴 디자인을 합니다.
3차시	부드러운 오브제 만들기	재봉틀 사용법을 배우고, 생활 속에서 실용적으로 쓸 수 있는 부드러운 오브제를 만듭니다.
4차시	디지털 드로잉하기	'꿈'을 주제로 천에 인쇄할 그림을 디지털 드로잉 합니다.
5차시	천으로 예술적 오브제 만들기	재봉틀과 컴퓨터 자수기를 활용해서, 예술적 오브제를 만듭니다.
6차시	포트폴리오 전시하기 (작품집)	디지털 드로잉과 완성된 오브제 사진을 모아 QR코드로 디지털 포트폴리오(작품집)를 만들고 전시합니다.

▶ 4회기 (11~12월) / 천으로 그리는 크래프트 ④

차시	프로그램명	활동내용
1차시	디지털 드로잉하기	어도비 프레스코 어플을 이용해서 디지털 드로잉을 익힙니다.
2차시	패턴 디자인하기	'따뜻함'을 주제로 모티브 디자인을 하고, 패턴 디자인을 합니다.
3차시	부드러운 오브제 만들기	재봉틀 사용법을 배우고, 생활 속에서 실용적으로 쓸 수 있는 부드러운 오브제를 만듭니다.
4차시	디지털 드로잉하기	'응원'을 주제로 천에 인쇄할 그림을 디지털 드로잉 합니다.
5차시	천으로 예술적 오브제 만들기	재봉틀과 컴퓨터 자수기를 활용해서, 예술적 오브제를 만듭니다.
6차시	포트폴리오 전시하기 (작품집)	디지털 드로잉과 완성된 오브제 사진을 모아 QR코드로 디지털 포트폴리오(작품집)를 만들고 전시합니다.

* 본 프로그램은 운영 상황에 따라 세부 내용이 변경될 수 있습니다.

○ <Drawing + 그리고_만들고>, <Drawing + 그리고_미술사>

■ 프로그램 계획표

▶ 1회기 (3~4월) / Drawing + 그리고_만들고 ①

차시	프로그램명	활동내용
1차시	사물 물건 상상	주변의 다양한 물건들이 어떻게 예술 작품에서 활용되는지 감상하고, 사물을 이용하여 나만의 상상 드로잉을 작업해 봅니다.
2차시	식물 식물 이야기	내 주변에는 어떤 식물이 있을까요? 식물마다 갖고 있는 성격을 이해해 보고, 내가 식물이 된다면 어떤 잎과 열매를 가지게 될지 생각해 봅니다. 식물에 대한 나만의 이야기를 드로잉으로 만들어 봅니다.
3차시	동물 행복한 동물	동물은 다양한 생김새와 무늬가 존재해요. 우리와 함께 지구에 살고 있는 수많은 동물들에 대해 알아보고, 행복한 동물들의 모습을 드로잉해 봅니다.
4차시	사람 I 다양한 사람	그동안 우리와 함께하는 사물, 식물, 동물에 대해 드로잉으로 생각해 보는 시간을 가졌어요. 이제 우리 자신에 대해 생각해 보는 작업을 해보고자 합니다. 인류를 구분하는 여러 가지 방법에 대해 알아보고, 분류를 이용하여 가면을 만들어 봅니다.
5차시	사람II 우리 몸의 이해	오랜 시간 삶의 모습에 따라 우리 몸은 지금의 형태가 되었지요. 인체를 그리고 만드는 과정을 통해 움직임을 이해하고, 우리가 입는 의상을 작업해 봅니다.
6차시	사람III 감정 그리고 공감	우리는 다양한 감정을 가지고 표현하지요. 좋은 미술은 솔직하게 자신을 표현하는 것이라고 생각해요. 우리 친구들이 가지는 다양한 감정을 드로잉으로 표현하고, 공감하는 시간을 가져봅니다.

▶ 2회기 (5~6월) / Drawing + 그리고_만들고 ②

차시	프로그램명	활동내용
1차시	환경 I 나를 닮은 건축	건축은 우리의 역사와 함께 오랜 기간 존재해 왔어요. 그래서 들여다보면 사람과 많이 닮아있지요. 건축을 다양한 시각으로 우리와 가깝게 맘껏! 상상해 보고, 실컷! 드로잉해 보고, 느끼는 시간을 가져 봅니다.
2차시	환경II 변화하는 자연	낮과 밤, 날씨, 계절에 따라 변화하는 자연의 모습을 창과 팝업 정원으로 표현해 봅니다.
3차시	환경III 상상 마을	마을을 계획하려면 어떤 것이 필요할까요? 상상한 나만의 마을을 설계도면으로 드로잉해 보고, 그 마을에서 나타나는 상징이나 생겨나는 환경들을 구체적으로 드로잉해 봅니다.
4차시	상징 I 기호 디자인	우리 주변에는 수많은 상징이 존재하지요. 상징의 의미를 함께 해석해 보고, 우리 주변에서 상징이 담긴 것을 찾아 봅니다. 그리고 나의 상징을 담아 기호를 디자인해 봅니다.
5차시	상징II 언어 디자인	언어는 우리가 만들어 낸 약속입니다. 그 언어 속에는 나라마다의 문화와 역사, 그리고 다양한 상징이 담겨 있어요. 드로잉으로 언어를 창조하여 작품으로 표현해 봅니다.
6차시	'나' 나의 세상	여러 가지 주제로 드로잉을 하면서 이 모든 이야기를 상상하고 만들어 낸 사람이 바로 '나'라는 것을 잊으면 안 되겠지요. '나'라는 사람을 표현할 수 있는 여러 가지 소재를 이용하여 자화상을 만들고, '나'를 통한 세상의 중요한 상징을 드로잉으로 작업해 봅니다.

* 본 프로그램은 운영 상황에 따라 세부 내용이 변경될 수 있습니다.

▶ 3회기 (9~10월) / Drawing + 그리고_미술사 ①

차시	프로그램명	활동내용
1차시	미술이란 무엇인가	과연 '미술'은 무엇일까요? 미술을 각자의 태도로 정의하고, 미술사와 연결하여 이야기를 나눈 후 '아름다움'에 대해 드로잉해 봅니다.
2차시	우가우가 선사시대	언어가 없던 선사시대에는 미술이 다양한 기호와 상징을 했었지요. 선사시대의 예술에 대한 생각을 공감하며, 암벽화를 우드폼 판화로 체험해 봅니다.
3차시	자연을 따라가는 이집트	신화가 시작하는 고대 이집트 시대. 왕의 절대 권력이 예술과 함께했었지요. 자연에서 온 규칙으로 만들어진 예술을 이해하고, 함께 작업해 봅니다.
4차시	신화 속 그리스&로마	인간이 만들어 낸 상상과 경험이 신화를 만들었지요. 나만의 신을 창조하기 위한 다양한 드로잉을 작업해 봅니다.
5차시	미술의 암흑 중세	다양한 신화가 하나의 신으로 바뀐 시기인 중세 시대는 미술의 암흑기라고도 불리지요. 하지만 신을 향한 건축은 큰 발전을 하기도 했어요. 하늘을 향한 건축을 드로잉으로 설계해 보며 나만의 건축사를 만들어 봅니다.
6차시	또다시 화려한 세상 르네상스	미술의 암흑기를 지나 예술의 꽃이 피던 근세 시대에는 다양하고 화려한 작품들이 등장하지요. 친구들과 화려함에 대한 이야기를 나누고, 드로잉으로 '나만의 화려함'을 표현해 봅니다.

▶ 4회기 (11~12월) / Drawing + 그리고_미술사 ②

차시	프로그램명	활동내용
1차시	찰칵! 새로운 세상 인상주의&야수파	기술이 발달하고 카메라가 발명된 시대 '근대'에 왔습니다. 근대 인상주의, 야수파 화가들이 바라본 세상의 변화를 함께 공감하고, 드로잉해 보는 시간을 가져 봅니다.
2차시	감정을 보여주는 표현주의	자신의 감정을 직접적으로 드러내는 표현주의를 통해 자신을 드로잉으로 표현하고, 기계문명을 찬양하는 미래파의 작업을 통해 기계를 이용한 콜라주 작업을 해봅니다.
3차시	시공간을 초월하는 미래파&입체파	하나의 그림에 다양한 시간과 다양한 공간이 존재한다면 믿을 수 있나요? 큐비즘이라고 불리는 입체파 그림에는 존재한답니다. 시공간을 초월한 드로잉을 작업해 봅니다.
4차시	맘껏 상상하는 다다&초현실주의	세상에 존재하지 않는 일은 무엇이 있을까요? 영화나 만화 속 영웅들에게는 마법 같은 일들이 등장하지요. 미술 속 초현실주의 작품에는 우리가 상상하지 못한 이야기가 존재해요. 우리도 우리의 상상을 맘껏 드로잉으로 표현해 봅니다.
5차시	형태가 없는 추상&추상 표현주의	세상에는 형태가 있는 미술작품만 있지 않아요. 뭘 그렸는지 모르는 것들도 있지요. 그것을 추상 작품이라고 해요. 색과 리듬, 움직임을 이용한 예술인 '추상' 작품을 작업해 봅니다.
6차시	신나는 팝아트&퍼포먼스	현대에는 '이것도 미술인가?' 의문을 갖게하는 작품들이 많이 생겨났지요. 그런 작품에 담긴 의미를 이해해 보고, 여러 가지 재료를 이용해 새로운 드로잉을 창조해 봅니다.

* 본 프로그램은 운영 상황에 따라 세부 내용이 변경될 수 있습니다.

○ <도시 나무꾼>

■ 프로그램 계획표

▶ 1회기 (3~4월) / 도시 나무꾼 ① "나만의 비밀상자 만들기"

차시	프로그램명	활동내용
1차시	나무를 구하라!	▸1단계 : 분해, 해체 (톱, 망치, 사포, 샌딩기) 도심에서 구할 수 있는 나무들을 알아보고, 이것들의 쓸모를 살려 우리가 사용할 재료로 만든다!
2차시	나무를 살려라!	▸2단계 : 구상, 설계 (도면그리기) 우리가 구한 나무에 생기를 불어 넣어보자! 준비된 재료를 이해하고, 이를 활용하여 만들 수 있는 것들을 구상해보자!
3차시	비밀박스 만들기!	▸3단계 : 제작, 조립, 마감 (수공구세트, 전동드릴, 철물, 바니시) 나무 팔레트를 이어 붙이고, 이를 조립하여 나만의 공간 박스를 만들어보자! 네모난 박스와 책꽂이용 칸막이, 뚜껑과 손잡이를 경첩으로 달면 마무리!

▶ 2회기 (5~6월) / 도시 나무꾼 ② "우리 가족을 위한 티테이블 만들기"

차시	프로그램명	활동내용
1차시	나무를 구하라!	▸1단계 : 분해, 해체 (톱, 망치, 사포, 샌딩기) 도심에서 구할 수 있는 나무들을 알아보고, 이것들의 쓸모를 살려 우리가 사용할 재료로 만든다!
2차시	나무를 살려라!	▸2단계 : 구상, 설계 (도면그리기) 우리가 구한 나무에 생기를 불어 넣어보자! 준비된 재료를 이해하고, 이를 활용하여 만들 수 있는 것들을 구상해보자!
3차시	티테이블 만들기!	▸3단계 : 제작, 조립, 마감 (수공구세트, 전동드릴, 철물, 바니시) 침대나 거실에서 책을 읽거나 차를 마실 수 있는 티테이블 만들기! 아빠, 엄마! 내가 만든 협탁에서 같이 차 한잔 해요!!

* 본 프로그램은 운영 상황에 따라 세부 내용이 변경될 수 있습니다.

▶ 3회기 (9~10월) / 도시 나무꾼 ③ "나만의 스툴 만들기"

차시	프로그램명	활동내용
1차시	나무를 구하라!	▸1단계 : 분해, 해체 (톱, 망치, 사포, 샌딩기) 도심에서 구할 수 있는 나무들을 알아보고, 이것들의 쓸모를 살려 우리가 사용할 재료로 만든다!
2차시	나무를 살려라!	▸2단계 : 구상, 설계 (도면그리기) 우리가 구한 나무에 생기를 불어 넣어보자! 준비된 재료를 이해하고, 이를 활용하여 만들 수 있는 것들을 구상해보자!
3차시	스툴 만들기!	▸3단계 : 제작, 조립, 마감 (수공구세트, 전동드릴, 철물, 바니시) 지금까지 내 몸을 가구에 맞춰왔다면 이제는 가구를 내 몸에 맞춰보자. 안 편해도 괜찮아! 다리의 길이, 안장의 크기 내가 만들고 싶은 크기로 똑딱똑딱!

▶ 4회기 (11~12월) / 도시 나무꾼 ④ "공간의 지배자 나무 전등 만들기"

차시	프로그램명	활동내용
1차시	나무를 구하라!	▸1단계 : 분해, 해체 (톱, 망치, 사포, 샌딩기) 도심에서 구할 수 있는 나무들을 알아보고, 이것들의 쓸모를 살려 우리가 사용할 재료로 만든다!
2차시	나무를 살려라!	▸2단계 : 구상, 설계 (도면그리기) 우리가 구한 나무에 생기를 불어 넣어보자! 준비된 재료를 이해하고, 이를 활용하여 만들 수 있는 것들을 구상해보자!
3차시	나무 전등 만들기!	▸3단계 : 제작, 조립, 마감 (수공구세트, 전동드릴, 철물, 바니시) 추워지는 날씨, 따뜻한 불빛의 조명으로 공간의 분위기를 바꿔볼까? 목공 작업과 전기작업을 통해 우리 집 공간을 따뜻하게 만들어 줄 나무 전등 만들기!!!

* 본 프로그램은 운영 상황에 따라 세부 내용이 변경될 수 있습니다.

○ <뮤키즈 Music on the kids>

■ 프로그램 계획표

▶ 1회기 (3~4월) / 뮤키즈 ? Music on the kids ①

차시	프로그램명	활동내용
1차시	음악을 몸으로 느껴봐!	- 참여자 간의 라포형성 및 강사 소개를 게임으로 진행한다. - 간단한 악기 연주를 통해 음악의 3요소 리듬, 멜로디, 화음을 체험한다.
2차시	내가 만드는 박자	- 박자 활동을 통해 리듬을 창작하고 연주한다. - 나를 표현하는 리듬을 만든다.
3차시	내 이야기를 음악으로	- 짝꿍과 서로 인터뷰를 진행하며 어떤 이야기로 음악을 만들면 좋을지 논의한다. - 지난 차시에 만들었던 리듬을 활용하여 작사한다.
4차시	멜로디 만들기 (part.1)	- 멜로디를 신체 활동으로 체험하며 음의 높낮이에 대해 이해한다. - 지난 차시에 만들었던 이야기를 활용하여 가사에 멜로디를 붙여서 노래 부른다.
5차시	멜로디 만들기 (part.2)	- 가사와 어울리는 멜로디를 수정하여 소리스튜디오에서 녹음한다. - 완성한 음악을 친구들과 함께 감상한다.
6차시	뮤키즈북 만들기	- 그동안의 과정을 그림과 글로 표현한다. - 활동사진과 자작곡 링크를 QR코드 스티커로 제작하여 뮤키즈북을 완성한다.

▶ 2회기 (5~6월) / 뮤키즈 ! Music on the kids ②

차시	프로그램명	활동내용
1차시	음악이 뭘까?	- 신체 활동으로 음악의 3요소 리듬, 멜로디, 화성을 경험하고 이해한다. - 자신만의 기준으로 음악의 3요소 개념을 만든다.
2차시	화음 악기 탐구	- 여러 가지 악기 소리를 듣고 리듬악기, 멜로디악기, 화성악기로 분류하며 악기마다의 특징을 파악한다. - 어플리케이션에서 여러 가지 악기의 소리를 듣는다.
3차시	리듬 악기 탐구	- Tempo(빠르기)의 개념을 이해하고 음악에 적용한다. - 리듬악기의 용도와 사용을 이해하고 리듬을 만든다. - 리듬으로 구성된 다이나믹을 그림 악보로 그려본다. - 자작곡 음악을 다이나믹 위주로 스케치한다.
4차시	음악 만들기(1)	- 리듬, 화성, 멜로디의 파트로 악기를 구분하여 편성한다. - Loop개념을 이해하고 활용하여 음악을 만든다.
5차시	자신의 목소리와 효과음	- 목소리를 녹음하고 다양하게 활용하여 음악을 만든다. - 어플리케이션에서 목소리의 변조를 시도해보고 자신의 목소리를 음악의 일부분으로, 또는 효과음으로 사용한다.
6차시	음악 만들기(2)	- 어플을 활용해서 자신의 음악을 완성한다. - 음악의 일부분으로 사용할 자신의 목소리를 소리스튜디오에서 녹음한다. - 완성한 음악을 서로 감상하며 소감을 나눈다.

* 본 프로그램은 운영 상황에 따라 세부 내용이 변경될 수 있습니다.

▶ 3회기 (9~10월) / 뮤키즈 ~ Music on the kids ③

차시	프로그램명	활동내용
1차시	음악을 몸으로 느껴봐!	- 놀이로 음악의 요소를 경험하며 음악을 상상한다. - 나만의 도레미파솔라시도를 만들어본다. - 공명실로폰, 붐웨이커 연주로 음의 높낮이를 익히고 리듬감을 신체로 표현한다.
2차시	칼림바와 만나다(1)	- 악기의 특성을 이해하고 간단한 멜로디의 동요를 연주한다. - 8마디 구성으로 멜로디를 만든다. - 칼림바의 다양한 연주법을 익힌다.
3차시	칼림바와 만나다(2)	- 음악의 형식에 따라 멜로디를 분석한다. - 16마디로 구성된 음악을 연주한다. - 연습곡을 참고하여 즉흥 작곡을 한다.
4차시	리듬 창작	- Tempo(빠르기)의 개념을 이해하고 음악에 적용한다. - 리듬악기의 용도와 사용을 이해하고 리듬을 만든다. - 칼림바의 탭 주법을 활용하여 리듬을 창작하고 연주한다.
5차시	음악 만들기	- 멜로디와 리듬을 레이어드 하며 창작곡을 녹음한다. -멜로디, 리듬, 화음을 칼림바로 편곡하여 녹음 과정에서 음악의 3요소를 창작한다.
6차시	뮤키즈북 만들기	- 그동안의 과정을 그림과 글로 표현한다. - 활동사진과 자작곡 링크를 QR코드 스티커로 제작하여 뮤키즈북을 완성한다.

▶ 4회기 (11~12월) / 뮤키즈 + Music on the kids ④

차시	프로그램명	활동내용
1차시	음악을 몸으로 느껴봐!	- 참여자 간의 라포형성 및 강사 소개를 게임으로 진행한다. - 악기 연주를 통해 음악을 몸으로 체험한다.
2차시	내가 만드는 박자	- 박자 감각 활동을 통해 리듬을 창작하고 연주한다. - 리듬감을 익힌 후 나를 표현하는 리듬을 만든다.
3차시	우리의 이야기를 음악으로 만들면?	- 마인드맵 활동으로 서로를 알아가며 음악의 주제를 정한다. - 지난 차시에 만들었던 이야기를 활용하여 작사한다.
4차시	너와 나의 멜로디	- 멜로디를 신체 활동으로 체험하며 음의 높낮이에 대해 이해한다. - 지난 차시에 만들었던 이야기를 활용하여 가사에 멜로디를 붙여서 노래 부른다.
5차시	멜로디 릴레이	- 친구들과 정한 순서대로 멜로디를 이어 부르며 하나의 음악으로 느낄 수 있는 규칙을 만든다. - 각자 정해진 순서에 따라 그래픽 노테이션을 그려 음악의 다이나믹을 구성한다.
6차시	뮤키즈 + 레코딩하기	- 가사와 어울리는 멜로디를 수정하여 소리스튜디오에서 녹음한다. - 완성한 음악을 친구들과 함께 들으며 작곡가로서 수정, 보완한다.

* 본 프로그램은 운영 상황에 따라 세부 내용이 변경될 수 있습니다.

○ <Book Drama: 편지가 왔어요!>

■ 프로그램 계획표

▶ 1회기 (3~4월) / Book Drama: 편지 왔어요! ① 명작편

차시	프로그램명	활동내용
1차시	**<인어공주>** 바다 마녀의 편지!	"난 인어공주를 도와주고 약속을 지켰을 뿐인데 사람들이 나를 너무 미워해서 속상해. 내 얘기 좀 들어줘" 바다 마녀의 편지로 떠나는 연극여행을 떠난다.
2차시	**<미운 아기오리>** 미운 오리의 편지!	"친구들은 왜 나를 미워하는 걸까" 미운 오리의 고민이 담긴 편지로 연극여행을 떠난다.
3차시	**<장화신은 고양이>** 방앗간 집 막내아들의 편지!	"내가 장화신은 고양이를 믿어도 될까?" 방앗간 집 막내아들의 편지로 연극여행을 떠난다.
4차시	**<벌거벗은 임금님>** 임금님의 편지!	"이 망신을 어떻게 해결해야 할까?" 벌거벗은 임금님 붉으락푸르락한 마음이 담긴 임금님의 편지로 연극여행을 떠난다.
5차시	**극작** 대본 완성하기	- 명작 작품을 우리만의 공연으로 만들기 위한 과정을 거치며 우리만의 대본을 완성한다.
6차시	**무대화 1** 소품, 의상 준비하기	- 공연을 위한 장면을 구상한다. - 필요한 소품과 의상을 준비한다.
7차시	**무대화 2** 음향, 조명 준비하기	- 공연을 위한 장면을 구상한다. - 필요한 음향과 조명 디자인 구상한다.
8차시	**공연** 발표하기	- 우리 작품의 작은 발표회를 연다.

▶ 2회기 (5~6월) / Book Drama: 편지 왔어요! ② 셰익스피어편

차시	프로그램명	활동내용
1차시	**한 여름 밤의 꿈1** 숲속에 무슨 일이?!	숲속의 장난꾸러기 요정 퍼크로부터 온 편지! 퍼크의 초대로 한여름 밤의 꿈의 배경인 아테네 숲속으로 연극여행을 떠난다.
2차시	**한 여름 밤의 꿈2** 퍼크를 도와라!	아테네 청년들 그리고 숲속의 요정들 사이에 얽히고설킨 관계... 우리의 도움이 필요하다. 우리가 퍼크를 도와 오해를 풀고 행복한 결말을 맞을 수 있도록 돕는다.
3차시	**로미오와 줄리엣1** 무도회에서 무슨 일이?!	줄리엣의 유모로부터 온 편지! 베로나 가면무도회 이후로 달라진 줄리엣 때문에 걱정이라는 유모. 그 고민을 해결해 주기 위해 이탈리아 베로나로 연극여행을 떠난다.
4차시	**로미오와 줄리엣2** 비극적 결말을 막아라!	로미오와 줄리엣의 비극적인 결말을 막아야 한다. 우리가 줄리엣의 유모와 함께 그들의 사랑이 해피엔딩으로 끝날 수 있도록 돕는다.
5차시	**극작** 대본 완성하기	- 셰익스피어 작품을 우리만의 공연으로 만들기 위한 과정을 거치며 우리만의 대본을 완성한다.
6차시	**무대화 1** 소품, 의상 준비하기	- 공연을 위한 장면을 구상한다. - 필요한 소품과 의상을 준비한다.
7차시	**무대화 2** 음향, 조명 준비하기	- 공연을 위한 장면을 구상한다. - 필요한 음향과 조명 디자인 구상한다.
8차시	**공연** 발표하기	- 우리 작품의 작은 발표회를 연다.

* 본 프로그램은 운영 상황에 따라 세부 내용이 변경될 수 있습니다.

▶ 3회기 (9~10월) / Book Drama: 편지 왔어요! ③ 그림책편

차시	프로그램명	활동내용
1차시	**<파도야 놀자>** 바람의 편지	"나의 이야기를 전해줘" 메시지가 담긴 바람의 편지를 따라 연극여행을 떠난다.
2차시	**<종이 봉지공주>** 봉지공주의 편지!	"너희는 진정한 아름다움이 뭐라고 생각하니?" 물음이 담긴 편지를 따라 연극여행을 떠난다.
3차시	**<슈퍼거북>** 슈퍼거북의 편지	"나 잘하고 있는 거지?!" 뜻밖의 승리로 얻은 타인의 시선이 부담스럽기만 한 거북. 편지를 따라 연극여행을 떠난다.
4차시	**<슈퍼토끼>** 슈퍼토끼의 편지!	"짜증나, 짜증나, 짜증나" 거북에게 달리기를 지고 매사에 짜증을 내는 토끼. 거북에게 달리기를 진 토끼가 보낸 편지를 따라 연극여행을 떠난다.
5차시	**극작** 대본 완성하기	- 그림책 이야기를 우리만의 공연으로 만들기 위한 과정을 거치며 우리만의 대본을 완성한다.
6차시	**무대화 1** 소품, 의상 준비하기	- 공연을 위한 장면을 구상한다. - 필요한 소품과 의상을 준비한다.
7차시	**무대화 2** 음향, 조명 준비하기	- 공연을 위한 장면을 구상한다. - 필요한 음향과 조명 디자인 구상한다.
8차시	**공연** 발표하기	- 우리 작품의 작은 발표회를 연다.

▶ 4회기 (11~12월) / Book Drama: 편지 왔어요! ④ 셰익스피어편

차시	프로그램명	활동내용
1차시	**<베니스의 상인1>** 샤일록의 편지	"사람들은 나를 욕심 많은 자비 없는 사람이라고 손가락질을 하는데 너무 억울해" 욕심쟁이 샤일록의 편지를 따라 연극여행을 떠난다.
2차시	**<베니스의 상인2>** 안토니오를 도와라!	재산을 잃고 샤일록으로부터 위협을 받고있는 안토니오를 구하기 위해 연극여행을 떠난다.
3차시	**<말괄량이 길들이기1>** 비앤카의 편지	"제멋대로인 우리 언니 좀 말려줘!" 캐서리나의 동생 비앤카로부터 온 편지를 따라 연극여행을 떠난다.
4차시	**<말괄량이 길들이기2>** 특명: 말괄량이를 길들여라!	제멋대로인 캐서리나의 행동을 바로잡기 위해 우리가 나선다. 캐서리나에게 올바른 행동이 무엇인지 알려주기 위해 연극여행을 떠난다.
5차시	**극작** 대본 완성하기	- 셰익스피어 작품을 우리만의 공연으로 만들기 위한 과정을 거치며 우리만의 대본을 완성한다.
6차시	**무대화 1** 소품, 의상 준비하기	- 공연을 위한 장면을 구상한다. - 필요한 소품과 의상을 준비한다.
7차시	**무대화 2** 음향, 조명 준비하기	- 공연을 위한 장면을 구상한다. - 필요한 음향과 조명 디자인 구상한다.
8차시	**공연** 발표하기	- 우리 작품의 작은 발표회를 연다.

* 본 프로그램은 운영 상황에 따라 세부 내용이 변경될 수 있습니다.

○ <공간 크리에이터의 상상 in the city>, <공간 크리에이터의 신화 in the box>

■ 프로그램 계획표

▶ 1회기 (3~4월) / 공간 크리에이터의 상상 in the city ①

차시	프로그램명	활동내용
1차시	쭉쭉! 꼬불? 상상 in the city	직선동과 곡선동은 냉전 중? 예술들이 살고 있는 꿈시티 조형마을에 비상비상! 직선과 곡선이 어우러질 순 없을까? 쭉쭉이와 꼬불이 출동! 꿈시티를 상상하고 지도를 그리자! 우리 세계의 옆 흠 사이 보이지 않는 너머들에 숨겨진 상상의 세계와 꿈의 도시들을 함께 찾아보아요.
2차시	쭉쭉이와 꼬불이가 건네준 상상상자!	이제 '꿈의 도시 건설 작전' 시간입니다. 쭉쭉이와 꼬불이가 주는 상상 상자를 이용하여 꿈시티를 재건해보세요. 직선 곡선 도형들 모두 출동! 조형 요소를 사용하여 이 상상의 공간을 재구성해 보세요.
3차시	우리는 공간 크리에이터! 공간 크리에이터 트레이닝1	공간 크리에이터로서의 트레이닝을 시작해 보세요. 공간의 개념을 탐구하고 디자인의 기본을 탐구합니다. 디자인의 의미와 공간 창조에 적용되는 방식을 이해합니다.
4차시	우리는 공간 크리에이터! 공간 크리에이터 트레이닝2	공간 크리에이터로서의 여정을 계속하세요. 공간 크리에이터의 기술을 탐구하면서 공간과 디자인에 대한 이해를 심화시킵니다.
5차시	공간 크리에이터가 만드는 나만의 꿈의 도시	직선과 구불구불한 선이 조화롭게 어우러진 나만의 공간을 만들어보세요. 의뢰인들에게 맞는 특별한 공간들도 설계해 봅니다.
6차시	공간 크리에이터가 만드는 우리만의 꿈의 도시	꿈시티와 꿈의 공원, 꿈꾸는 예술터의 완공을 축하합니다. 이 공간을 소개하는 뉴스 기사를 작성해서 소식을 널리 널리 알려봐요. 공간 크리에이터 수료식으로 멋진 마무리를 합니다.
7차시	함께할 공원과 예술터 신나는 놀이동산!	지그재그 시장님의 요청! 꿈 시티에는 우리가 함께할 공원과 예술터가 필요해! 신나는 놀이동산으로 만들어 봅니다.
8차시	차곡차곡 상상 in the city! 완성	꿈의 공원, 꿈꾸는 예술터의 완공을 축하합니다. 이 공간을 소개하는 꿈시티 뉴스 기사를 작성해서 소식을 널리널리 알려봐요. 공간 크리에이터 수료식으로 멋진 마무리를 합니다.

▶ 2회기 (5~6월) / 공간 크리에이터의 신화 in the box ①

차시	프로그램명	활동내용
1차시	**<우리 신화 in the Box>** 신화 세계 출발	상상의 회사 ㈜상상 박스에서 미스터리 공간 디자이너 모집합니다! 신화와 함께 상상의 세계로 여행을 떠나요! 탄천의 이야기 속으로 함께 신화 여행을 떠납니다. 마고할미를 만나고 망을 만들어 냈지만 삼천 년간 죽지 않던 동방삭의 등장으로 저승사자와 함께 염라대왕이 있는 지옥으로 가는 위기를 겪게 됩니다. 상상력과 놀이를 통한 도전으로 위기를 극복하여 오방색과 단청 디자인을 획득하고 이를 신화 상자에 담아냅니다.
2차시	**<중국 신화 in the Box>** 달빛의 그림자들	달 속의 여인 항아의 신화 이야기를 찾아서! 달과 연관된 중국의 신화 이야기들을 만나 봅니다. 나아가 산해경 속 상상의 동물을 만나며 벌이 되어도 빛날 수 있도록 신화 이야기가 담긴 빛나는 작은 동을 만들어 봅시다.
3차시	**<그리스 신화 in the Box>** 비스킷의 미로	영웅을 만나는 상상의 모험을 떠나보세요. 다이달로스와 미노스의 흥미로운 이야기를 연계한 영웅의 원토 디자인하기와 히어로 매거진 인터뷰로 영웅이 되어봅시다. 비스킷으로 만드는 미로와 그리스 신전! 사진들을 기록하여 상자를 꾸며봅니다.
4차시	**<북유럽 신화 in the Box>** 토르의 상상 망치 뚝딱!	토르의 신화적인 망치인 묠니르를 만들어 북유럽의 오로라를 만들어 봅니다. 빛나는 색색 염음조각을 묠니르로 채면 날씨를 변화시키듯 다양한 색상의 오로라가 나타나요. 북유럽 신들의 이야기가 담긴 나만의 상상의 카드로 함께 재미있는 신화 카드놀이를 해봐요.
5차시	가문 연대기 **<켈트 신화 in the Box>**	켈트 신화의 투아하 데 다난(Tuatha Dé Danann)의 이야기 속 4가지의 보물들을 디자인해 보고 이를 지킬 수 있는 마법의 지팡이를 디자인해 봅니다. 컬러 필름지를 활용한 스테인드글라스를 만들어 봅니다. 장가의 햇빛에 비추어 켈트 신화의 이야기를 만날 수 있어요.
6차시	그림이 말하는 피라미드 **<이집트 신화 in the Box>** 나만의 신화 상자로 완성해요!	다시 살아난 오시리스 그림책 이야기를 듣고 상형문자의 비밀을 밝혀 봅시다. 생명의 열쇠인 앙크를 지킬 수 있는 목걸이와 피라미드에 영감을 받은 보물 상자를 만들어 봅니다. 마무리로 우리들의 신화를 나만의 신화로 완성하고 신상 박스 쇼케이스 발표회를 진행해요.

* 본 프로그램은 운영 상황에 따라 세부 내용이 변경될 수 있습니다.

▶ 3회기 (9~10월) / 공간 크리에이터의 상상 in the city ②

차시	프로그램명	활동내용
1차시	꿈의 도시 너머의 움직이는 꿈의 도시를 만나자	꿈의 도시는 하나의 세계가 아닙니다! 움직이는 또 다른 도시! 새로운 꿈시티의 안내자 닥터만능과 유레카를 만나러 가요. 꿈의 도시2 아키텍트라로 이동! 우리가 상상하는 아키텍트라는 어떤 곳이 될 수 있을까?
2차시	비상! 비상! 움직이는 꿈의 도시에 무슨 일이?	마법과 기계 발달이 되어있는 상상의 세계 속 '불도저 쿵쿵'은 인간세계의 건축물을 시기하는데... 이를 막고자 하는 닥터만능과 유레카와 함께 세계의 건축물과 지역의 건축물에 대해 살펴봅니다. 건축물들이 위험해 건축물들을 대피시키자!! 걸어 다니는 상상의 건축물 만들어보아요.
3차시	우리는 공간 크리에이터! 공간 크리에이터 트레이닝1	불도저쿵쿵이 무서워하는 그것! 바로 장의적이고 예술적이며 움직이는 것들! 닥터 만능과 유레카가 전달해 준 미션! 소중한 것을 지키기 위한 움직임! 공간에 움직임들이 가득하다고 하네요. 움직임의 원리 실험, 과학 원리로 작동하는 도구와 공간들 만들어 보아요.
4차시	우리는 공간 크리에이터! 공간 크리에이터 트레이닝1	움직이는 도구들을 디자인해 보자! 공간 속에 움직이는 도구들로 배치해 봅니다. 키네틱 아트로 바람에 날려 움직이는 것들을 만들어 보아요.
5차시	닥터만능의 실험실	디자인을 바탕으로 설계해 보기! 설계를 바탕으로 만들기 위한 움직임 도구 실험을 적용한 루브 골드버그 장치 만들기의 첫 번째 프로젝트를 시작합니다.
6차시	유레카와 함께 움직여보자!	디자인을 바탕으로 설계해 보기! 설계를 바탕으로 만들기 위한 움직임 도구 실험을 적용한 루브 골드버그 장치 만들기의 두 번째 프로젝트로 완성합니다.
7차시	공간 속의 움직임들	소리와 빛을 더해 움직임을 더 아름답게 만들어 봅시다. 빛과 소리로 움직이는 아름다운 아키텍투라 모습을 보게 된 불도저 쿵쿵! 과연 어떤 반응을 보이게 될까요?
8차시	드디어 완성! 우리만의 움직이는 꿈시티	또 다른 꿈의 도시는 어디에 어떻게 있을까요? 비밀 설계도를 타임캡슐에 숨겨두어 언제든지 꿈의 도시를 만날 수 있게 합니다. 완성된 움직이는 꿈의 도시를 함께 전시해 보자! 공간 크리에이터 수료식으로 마무리합니다.

▶ 4회기 (11~12월) / 공간 크리에이터의 신화 in the box ②

차시	프로그램명	활동내용
1차시	**<아틀란티스 in the Box>** 영감을 주는 수중도시	㈜상상박스의 부활! 초 히트 상품이 된 신화 in the box 1탄에 이어 2탄 출시예정! 그 여정을 시작합니다. 판화적 기법을 활용해 상상 속의 수중 도시를 만들어 신화 속 아틀란티스로 장의적인 여행을 떠나보세요. 둥실원과 바다와 연결된 독특한 아틀란티스의 연계한 신화 이야기들을 원형등과 LED 조명을 결합하여 전설의 도시의 미니어처 디자인을 해봅니다.
2차시	**<아프리카 신화 in the Box>** 아난시가 줄을 타고 올라갑니다.	아프리카 신화 속 거미 아난시의 흥미로운 이야기를 바탕으로 움직이는 거미를 만들고 실로 스트링아트를 통해 아난시의 모험을 거미줄로 엮으며 패턴과 신화 이야기 속 주인공들이 등장하는 이야기를 걸어 보며 활동합니다.
3차시	**<남아메리카신화 in the Box>** 태양의 창조신 비라코차는 어디로 갔을까?	잉카의 창조신 태양의 신 비라코차를 만나 봅니다. 지혜와 기술을 가져다준 태양의 신 비라코차 신화 이야기를 통해 자연에서 영감받은 잉카문명의 문양을 이해합니다. 문양을 활용하여 멋진 의상을 디자인하여 '잉카 패션쇼'를 완성합니다.
4차시	**<그리스 로마신화 in the Box>** 숨어있다 나타나는 예술 군단들	트로이 목마에 숨겨진 전사들처럼 비밀 공간이 숨어 있는 목마를 만들어 봅니다. 비밀 병사들을 다양한 미술 재료들을 탐구하여 재미있는 만들기를 할 수 있어요. 내가 만드는 나만의 트로이 목마!
5차시	**<인도신화 in the Box>** 가네사 신화 문방구로 오세요!	지혜와 학문의 신인 가네사의 신화 이야기에서 영감을 얻어 지혜를 발휘 할 수 있는 가네사 문방구가 있다면? 노트부터 펜까지 가네사의 상징으로 장식된 가네사 신화 문구 세트를 상상해 보세요.
6차시	**<일본신화 in the Box>** what's in my 칠복주머니? 나만의 신화상자를 완성해요!	칠복신 이야기를 바탕으로 일곱개의 행운 주머니를 받으세요. 각각에는 신들의 축복을 상징하는 아이템이 담겨 있습니다. 물건이 신들의 이야기와 어떻게 연결되는지 알아보세요. 나만의 신화 상자를 완성하고 쇼케이스로 마무리까지! 신화 in the box 완성!

* 본 프로그램은 운영 상황에 따라 세부 내용이 변경될 수 있습니다.

3. 상설·체험 프로그램 운영

3-1. 배경 및 목적

성남꿈꾸는예술터 예술교육 참여자는 성남 지역뿐만 아니라 서울, 경기 등 여러 지역에서 찾아오고 있다. 도보보다는 지하철이나 자가용을 주로 이용하다 보니 어린이들은 보호자(학부모님)의 동행이 필수다. 학부모님들은 아이를 교육 장소에 데려다주고 수업이 끝나는 시간에 맞춰 다시 데리러 오거나 수업 시간 내내 기다리기도 한다. 성남꿈터에는 카페뿐만 아니라 예술가라운지와 같은 휴게공간이 있어 편히 아이들을 기다릴 수 있다. 하지만 학부모님을 따라온 참여 어린이들의 동생은 상황이 다르다. 2시간이 넘는 시간 동안 가만히 앉아 있기는 쉽지 않을 것이다. 하지만 딱히 놀거리는 없다. 전문적인 장비와 시설은 교육에 참여하는 대상을 위해서만 갖춰져 있기 때문이다.

성남꿈꾸는예술터가 지역 주민의 문화예술 전용공간으로서 역할을 하기 위해서는 누구나 언제든지 이곳을 찾아왔을 때 예술적 체험이 가능해야 한다. 특히 신체적, 정서적 성장 단계인 어린이는 다른 어떤 대상보다도 적극적으로 체험할 수 있는 프로그램이 필요하다.

3-2. 프로그램 개발

정규 프로그램은 교육 대상, 교육 시간, 참여 인원을 정할 수 있지만 상설·체험 프로그램은 초등학생뿐만 아니라 성인, 청소년, 유아까지 모든 대상이 자유롭게 참여할 수 있다. 초등학생을 대상으로 프로그램을 개발하되 다른 대상이 참여해도 무관한 내용으로 준비하기로 했다.

성남꿈터의 첫 번째 상설·체험 프로그램의 주제를 꿈터 공간으로 정했다. 먼저, 성남꿈터를 좀 더 친근하게 소개하기 위해 캐릭터를 준비하였다. 직접 참여자들이 캐릭터를 그릴 수도 있으나 상설·체험 프로그램은 어른의 도움 없이 아이들 스스로 할 수 있는 쉽고 간단한 활동이어야 한다. 캐릭터는 완성한 형태로 제시하고 참여자들이 색칠하는 활동으로 진행하기로 했다. 하지만 단순히 색칠로는 특별한 체험을 기대하기 어려울 것이다.

앞서 말한 거와 같이 이번 상설·체험 프로그램의 주제는 공간이다. 그래서 캐릭터의 눈 분위를 뚫어놓고 참여자들이 성남꿈터 공간에서 눈이 될 수 있는 부분을 직접 찾아보게 하였다. 무엇이든지 두 개가 되면 눈이 될 수 있는 것이다. 그리고 가능하다면 참여자들이 찾은 다양한 눈을 공유하고 싶다는 생각이 들었다. 참여자들이 찾은 눈을 사진으로 찍어 오픈채팅방에 업로드하면 프린트하여 상성·체험 공간에 전시하기로 했다. 다소 까다로운 과정이기는 하나 소통과 공감으로서의 예술을 놓칠 수는 없었다. 이번 상설·체험 프로그램을 통해 성남꿈터 공간과 친해질 기회가 되었으면 좋겠다.

○ 프로그램 소개

- 제목 : 꿈꾸는예술터에 숨어있는 예리, 수리, 리리를 찾아라!
- 활동내용
  - **Step1.** 예리,수리,리리를 **색칠해요 :** 패션 감각이 뛰어난 예리, 수리, 리리에게 멋진 옷을 입혀주세요.
  - **Step2.** 예리,수리,리리를 **찾아요 :** 이제 꿈터에 숨어있는 예리, 수리, 리리의 눈을 찾아볼까요?
    무엇이든 두 개가 모이면 예리, 수리, 리리의 눈이 될 수 있어요!
  - **Step3.** 예리,수리,리리를 **나눠요 :** 찰칵! 찍은 사진은 QR코드를 인식해 업로드해 주세요.
    업로드한 사진은 체험 공간에 전시됩니다.

○ 캐릭터 소개

캐릭터는 성남꿈터의 특징을 잘 반영하기 위해 특화된 랩실과 연결하여 시각예술 분야, 공연예술 분야, 음악 분야 3가지로 개발했다. 이름은 '예술이'를 발음했을 때 나는 소리를 그대로 따와 '예리', '수리', '리리'로 정했다.

'예리'는 이미지랩과 손기술랩에서 이루어지는 시각 분야 예술 활동으로 붓, 가위를 들고 있는 모습이고, '수리'는 움직임랩과 통합랩에서 이루어지는 공연 분야 예술 활동으로 천, 슬레이트를 들고 있는 모습이고, '리리'는 소리랩과 소리스튜디오에서 이루어지는 음악 분야 예술 활동으로 헤드셋, 악기를 들고 있는 모습이다. 캐릭터의 색상은 예리는 <꿈:ㄲ>, 수리는 <예술:ㅅ>, 리리는 <터:ㅁ> 성남꿈꾸는예술터 로고를 활용하였다.

- **'예리', '수리', '리리' 캐릭터 디자인**

호기심 가득한 '예리'	상상이 가득한 '수리'	느낌이 가득한 '리리'
'예리'는 손으로 표현하는 것을 좋아해요. 하루 종일 이미지랩에서 그림을 그리고, 온갖 장비가 갖춰진 손기술랩에서 만들기를 하고 있어요.	'수리'는 몸으로 표현하는 것을 좋아해요. 전신 거울이 있는 움직임랩과 무엇이든 할 수 있는 통합랩에서 실감나는 표정으로 움직이고 있어요.	'리리'는 리듬 타는것을 좋아해요. 녹음 장비가 설치된 소리랩에서 창작한 음악을 직접 노래 부르며 음악을 즐기고 있어요.

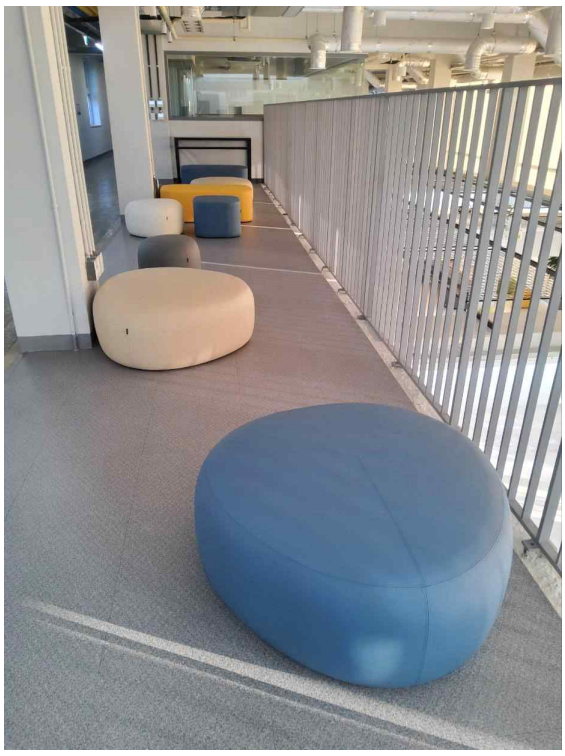
3-3. 프로그램 준비 과정

○ 공간계획

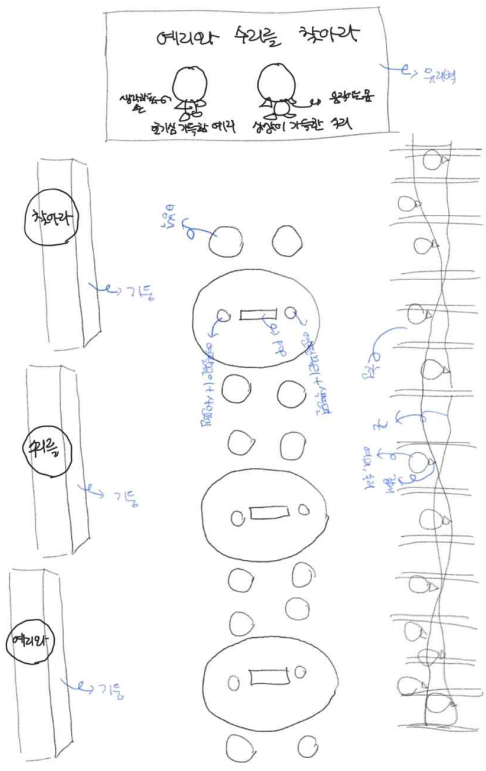
상설·체험 프로그램은 2층 예술가라운지 옆 공간에서 진행하기로 했다. 1층 로비가 넓고 유동인구는 많지만 다른 사업 운영과 겹칠 수 있으므로 단독 공간으로 정했다. 또한 2층 복도 끝에 카페가 있어 1층을 제외하고는 사람들이 가장 많이 지나가기도 한다. 하지만 쇼파 몇 개만 놓여있는 이 상태로는 상설·체험 프로그램을 진행하기는 어려워 보였다. 쇼파는 의자로 활용하고, 성남꿈터에서 보유하고 있는 책상 중 마땅한 것을 찾아보기로 했다.

상설·체험 프로그램의 제목과 캐릭터를 소개하는 내용은 예술가라운지 유리창에 레터링하고, 참여자들이 활동을 잘 이해할 수 있도록 최대한 자세하게 설명판을 준비하여 책상 위에 놓기로 했다. 유리창 아래 책상에는 '예리', '리리', '수리' 활동지를 두고, 그 옆에는 참여 후 간단한 소감을 남길 수 있는 펜과 쪽지를 준비하기로 했다. 그리기 도구는 둥근 매직, 사각 매직, 돌돌이 색연필, 연필 색연필, 손에 묻지 않는 크레용 등 다양하게 준비하여 연필꽂이에 꽂아 준비하고, 참여자들이 오픈채팅방에 업로드한 사진은 난간에 그물망을 설치하여 나무집게로 전시하기로 계획했다.

▸ **예술가라운지 옆 공간**



▸ **공간 스케치**



○ 교보재 준비

▸ **대여 교보재 리스트**

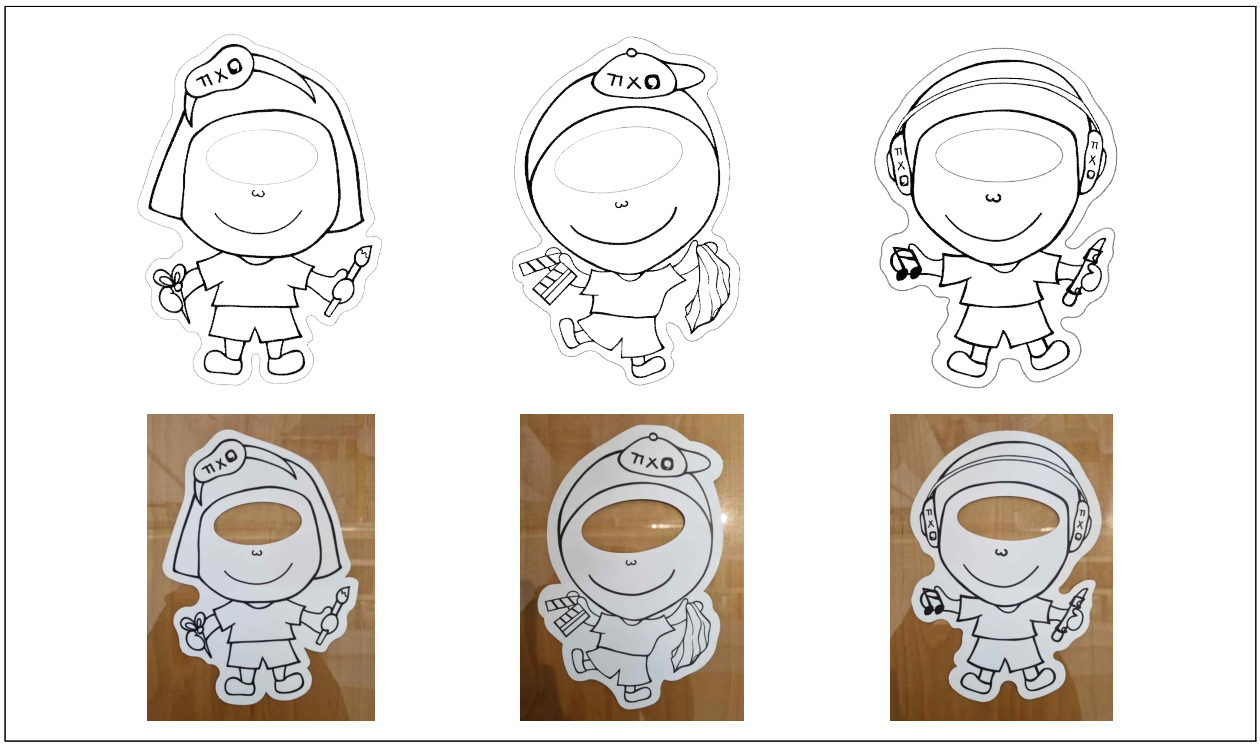
번호	품목	세부	수량		위치	비고
1	원목 테이블	210 * 68	2	개	3층 라이브러리 1개, 5층 강당 1개	
2	원목 테이블	180 * 68	1	개	3층 라이브러리 1개	
3	안내판		1	개		
4	쇼파	대	4	개	2층 공간, 예술가라운지	
5	쇼파	중	3	개	2층 공간	
6	쇼파	소	4	개	2층 공간	
7	연필꽂이	회색	3	개	4층 재료실	
8	사각 매직세트	12색	4	세트	4층 재료실	
9	둥근 매직세트	24색	4	세트	4층 재료실	
10	색연필	25색	2	세트	4층 재료실	
11	색연필	12색	2	세트	4층 재료실	
12	파스넷	18색	2	세트	4층 재료실	
13	파스넷	12색	2	세트	4층 재료실	
14	패브릭 마카	12색	4	세트	4층 재료실	
15	크레용 (손에 묻지 않는)	12색	4	세트	4층 재료실	
16	낱개 색연필		1	세트	4층 재료실	
17	마카	24색	2	세트	4층 재료실	
18	캐이블타이	검정	100개			

▸ **구입 교보재 리스트**

번호	품목	세부	수량		비고
1	예리 캐릭터 인쇄	도무송, 모조지, 260g	500	장	
2	수리 캐릭터 인쇄	도무송, 모조지, 260g	500	장	
3	리리 캐릭터 인쇄	도무송, 모조지, 260g	500	장	
4	시트 컷팅				
5	부가세				
6	그물망	아이보리	5	개	
7	그물망	블루	5	개	
8	잉크+포토용지 패키지	100장	5	세트	
9	나무집게		5	세트	
10	POP	T형 나무 A4 가로형	6	개	
11	POP	T형 나무 A3 가로형	1	개	
12	투명 매트	68cm * 210cm / 5mm	2	개	
13		68cm * 180cm / 5mm	1	개	

○ 안내 설명판 준비

○ 예리, 리리, 수리 활동지 준비



3-4. 프로그램 홍보

상설·체험 프로그램은 성남꿈터 내 DID패널과 성남꿈터 인스타로 홍보를 진행하였다. DID는 '예리', '수리', '리리' 캐릭터와 함께 눈에 잘 띄도록 큰 글씨와 선명한 컬러로 디자인했다. 인스타는 '예리', '수리', '리리' 캐릭터를 소개하는 게시물, 상설·체험 프로그램을 안내하는 게시물, 현장을 소개하는 게시물 총 3개로 준비했다.

○ DID 패널 디자인물

○ 인스타 게시물

좋아요 1개
sn_smārte 꿈꾸는예술터에 살고있는 예리,수리,리리를 소개합니다.···
더 보기

좋아요 1개
sn_smārte 꿈꾸는예술터 상설체험프로그램 <꿈터에 숨어있는 예리,수리,리리를 찾아라!>··· 더 보기

sn_smārte 3. 공간 소개

꿈꾸는예술터 상설체험프로그램 <꿈터에 숨어있는 예리,수리,리리를 찾아라!>가 진행되고 있어요~ 예리,수리,리리를 만나러 꿈터에 놀러오세요.

▶ 캐릭터 소개

꿈꾸는예술터에 살고있는 예리,수리,리리를 소개합니다. 꿈터의 마스코트 예리, 수리, 리리가 탄생했어요. 예리, 수리, 리리는 '예술이'를 발음했을 때 나는 소리를 그대로 따온 이름이에요. 호기심이 가득한 '예리'는 손으로 표현하는 것을 좋아하고요. 상상이 가득한 '수리'는 몸으로 표현하는 것을 좋아해요. 그리고 느낌이 가득한 '리리'는 리듬타는 것을 좋아한답니다. 꿈터에서 예리, 수리, 리리와 함께 예술로 신나게 놀아볼까요~

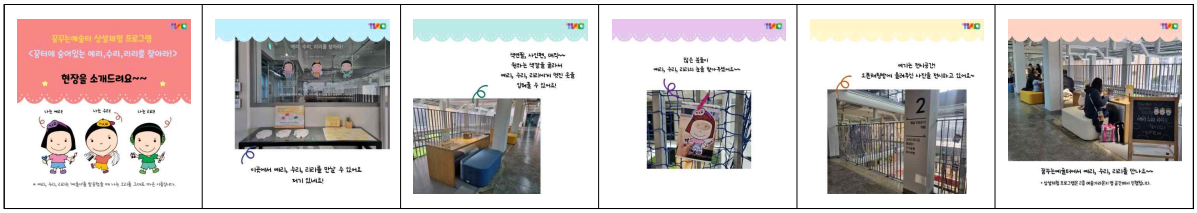
꿈꾸는예술터 상설체험 프로그램 <꿈터에 숨어있는 예리,수리,리리를 찾아라!> 2층 예술가라운지 옆 공간에서 진행됩니다!

▶ 활동 소개

꿈꾸는예술터 상설체험프로그램 <꿈터에 숨어있는 예리,수리,리리를 찾아라!>
꿈꾸는예술터에서 누구나 참여가능한 상설체험 프로그램이 진행되고 있어요. 꿈터의 마스코트 예리, 수리, 리리를 색칠하고, 뚫린 구멍으로 눈이 될 수 있는 것을 꿈터 공간에서 찾아보세요.
무엇이든 두 개가 모이면 예리, 수리, 리리의 눈이 될 수 있어요. 예리, 수리, 리리가 여러분들의 손에서 탄생됩니다!

▶ 공간 소개

꿈꾸는예술터 상설체험프로그램 <꿈터에 숨어있는 예리,수리,리리를 찾아라!>가 진행되고 있어요~
예리,수리,리리를 만나라 꿈터에 놀러오세요.

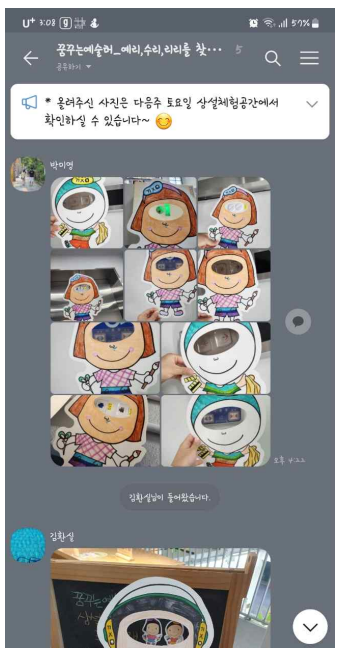


3-5. 프로그램 실행

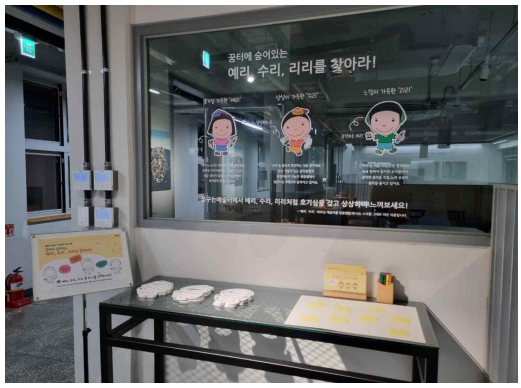
상설·체험 프로그램은 10월 28일부터 2층 예술가라운지 옆 공간에서 진행되었다. 평일보다는 예술교육 프로그램이 운영되는 토요일에 참여자가 많았다. 예상했던 거와 같이 교육 프로그램에 참여한 어린이를 기다리는 학부모님, 동생 등 가족 단위가 많았고, 성남꿈터를 찾아온 성인들도 참여하였다. 다만 참여한 비율에 비해 오픈채팅방에 업로드되는 사진은 많지 않았다. 아무래도 그 과정이 쉽지는 않았던 거 같다. 감사히 올려주신 사진은 포토 프린트기로 인쇄하여 상설·체험 공간에 전시하였다.

원래 계획은 12월 9일까지 진행하기로 했으나 겨울방학 특강 프로그램 기간까지 연장하기로 했다.

▸ **오픈채팅방**



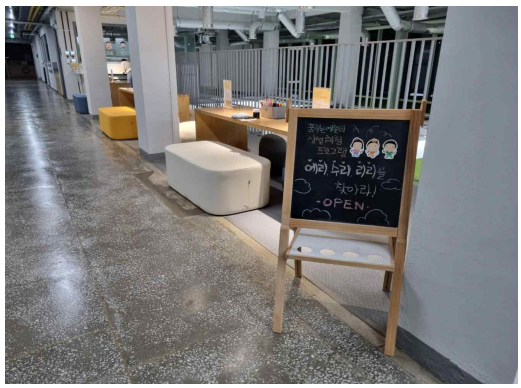
○ 상설·체험 공간

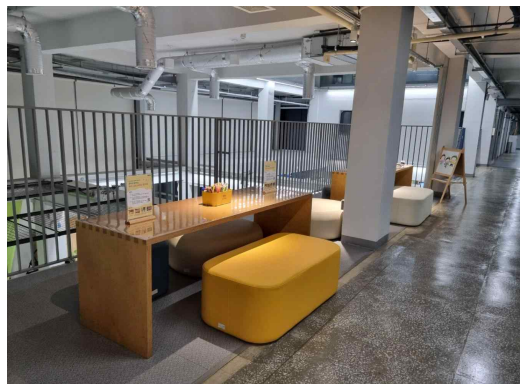

꿈터에 숨어있는
예리, 수리, 리리를 찾아라!

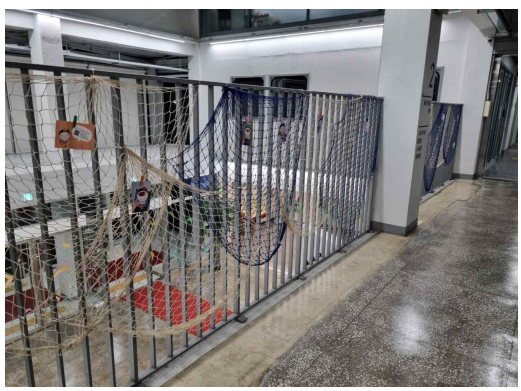
꿈터에 숨어있는
예리, 수리, 리리를 찾아라!
꿈꾸는예술터에서 예리, 수리, 리리처럼 호기심을 갖고 상상하며 느껴보세요!

꿈꾸는예술터에서 예리,

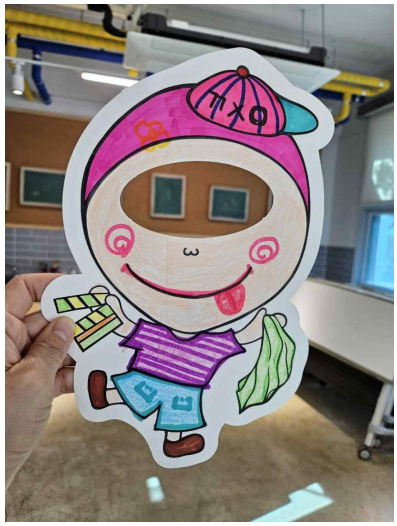
소원을 남겨주세요

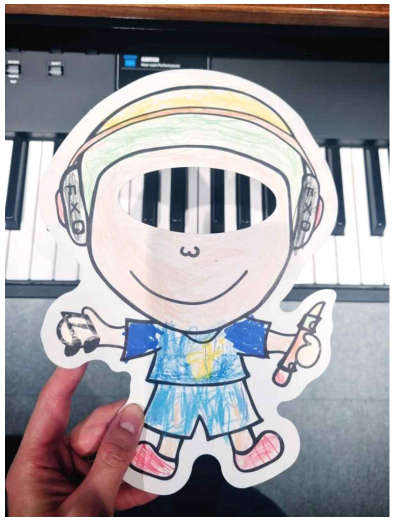

예리 수리 리리를
찾아라!
OPEN





○ 참여 사진





Ⅳ. 성남꿈꾸는예술터 어린이 예술교육 <운영 매뉴얼> 구성

<운영 매뉴얼>은 시범 프로그램 운영을 토대로 준비하였다. 원래 전임예술교육가(PTA)의 과제는 예술교육가의 활동 안내 매뉴얼 구성이었으나 담당자와 상의 후 성남꿈터 예술교육 프로그램이 운영되는 모든 과정을 추가하여 정리하기로 하였다. <운영 매뉴얼> 작성 시 예술교육가의 의견을 반영하기 위해 서혜윤 예술교육가와 회의를 거쳤다. 해당 <운영 매뉴얼>은 2024년 예술교육 프로그램 진행 시 적용하여 수정·보완 후 최종 완성하기로 하였다.

1. 프로그램 운영 안내

1-1. 주체별 주요 역할

성남문화예술교육센터 담당자

○ **사업 총괄 기획 및 운영**

- 사업 홍보
- 예술교육가 활동 관리
- 행정 지원
  - · 홈페이지 등록
  - · 참여자 모집
  - · 공간, 기자재 등 자원 제공
  - · 교육재료 구입
- 예술교육가 교육평가 실시
- 참여자 만족도 조사 실시
- 사업 아카이빙

⇄

전임예술교육가(PTA)

○ **프로그램 기획 및 운영 협조**

- PTA-예술교육가간 협력 체계 마련
- 프로그램 기획 회의 진행
- 프로그램 운영 서류 취합
- 프로그램 연구개발, 실행 과정 모니터링
- 상반기·하반기 결과공유회 준비
- 프로그램 아카이빙

↘↖ ↗↙

예술교육가

○ **프로그램 운영**

- 프로그램 연구개발
- 프로그램 실행
- 활동 성찰
- 교육평가서 작성
- 활동 아카이빙

1-2. 프로그램 운영 일정

○ 전체 일정

<table>
<tr><td>1월</td><td>2월</td><td>3월</td><td>4월</td><td>5월</td><td>6월</td><td>7월</td><td>8월</td><td>9월</td><td>10월</td><td>11월</td><td>12월</td></tr>
<tr><td colspan="2" rowspan="2">겨울방학
프로그램</td><td colspan="4">상반기</td><td colspan="2" rowspan="2">여름방학
프로그램</td><td colspan="4">하반기</td></tr>
<tr><td colspan="2">1회기</td><td colspan="2">2회기</td><td colspan="2">3회기</td><td colspan="2">4회기</td></tr>
</table>

▸ 정규 프로그램

- 회기별로 콘셉트를 다르게 시리즈나 입문·심화 단계로 구성할 수 있습니다.

▸ 방학 특강 프로그램

- 예술교육가가 도전 및 실험하는 프로그램으로 교육 일정, 교육 시간, 교육 회차 등을 자유롭게 제안할 수 있습니다.

○ 세부 일정

▶ 상반기

구분	추진 계획	1월	2월	3월	4월	5월	6월
1회기	프로그램 기획						
	일정 및 장소 조율						
	프로그램 홍보						
	참여자 모집						
	교육재료 준비						
	수업 실행						
2회기	프로그램 기획						
	일정 및 장소 조율						
	프로그램 홍보						
	참여자 모집						
	교육재료 준비						
	프로그램 실행						

▶ **하반기**

구분	추진 계획	7월	8월	9월	10월	11월	12월
3회기	프로그램 기획						
	일정 및 장소 조율						
	프로그램 홍보						
	참여자 모집						
	교육재료 준비						
	수업 실행						
4회기	프로그램 기획						
	일정 및 장소 조율						
	프로그램 홍보						
	참여자 모집						
	교육재료 준비						
	프로그램 실행						

1-3. 프로그램 준비 과정

1-3-1. 프로그램 기획

프로그램 기획은 성남문화예술교육센터 담당자, 전임예술교육가(PTA), 예술교육가가 함께 회의를 거쳐 진행합니다. 논의한 내용을 바탕으로 예술교육가는 '프로그램 기획(안)'을 작성하여 PTA에게 제출하면 PTA는 예술교육가별로 제출한 내용을 일괄적으로 수정·보완합니다.
'프로그램 기획(안)' 파일 작성 시 아래 내용을 참고합니다.

○ 프로그램 개요

▸ 교육대상

- 초등학교를 다니는 8-13세까지를 대상으로 한다.
- 신체, 인지, 정서 성장의 큰 변화를 겪는 연령대이므로 세심하게 고려한다.
- 저학년인 1-2학년, 중학년인 3-4학년, 고학년인 5-6학년으로 나눌 수 있으며 프로그램의 내용에 따라 센터와 상의하여 결정한다.

▸ 예술교육가

- 예술교육가 1명이 수업을 진행한다.
- 모집 정원에 따라 보조 예술교육가와 함께 할 수 있다.

▸ 모집정원
- 예술교육가의 인원에 따라 모집 정원이 달라진다.
- 예술교육가 1명의 경우 8명, 예술교육가+보조예술교육가 2명의 경우 12명을 기본으로 한다.
- 프로그램의 내용, 교실 환경 등 상황에 따라 정원 조율이 가능하다.

▸ 회차
- 회기별 6~8회차까지 수업을 구성한다.
- 프로그램의 내용에 따라 회차 조율이 가능하다.

▸ 교육기간
- 1회기 3~4월, 2회기 5~6월, 3회기 9~10월, 4회기 11~12월 안에 센터와 조율하여 프로그램을 진행한다.

▸ 교육시간
- 토요일 오전 타임은 10:00~12:00, 오후 타임은 13:00~15:00, 120분을 기본으로 진행한다.
- 프로그램의 내용에 따라 운영 시간, 교육 시간 조율이 가능하다.

▸ 교육장소
- 프로그램의 내용에 따라 교육 장소를 정한다.
- 한 장소에서 프로그램을 진행하되 활동에 따라 센터와 상의 후 다른 장소로 이동이 가능하다.

▸ 수강료
- 교육 시간은 120분을 기준으로 회차당 10,000원으로 책정한다.
- 프로그램의 내용에 따라 수강료 조율이 가능하다.

▸ 재료비
- 센터에서 지원하는 재료구입비 외에 참여자에게 별도의 재료비를 받을 수 있다.
- 재료비 책정 기준은 참여자가 쓰임이 가능한 결과물을 완성하는 것으로 한다.
- 재료비용은 센터와 상의하여 결정한다.
- 재료비는 예술교육가의 개인 계좌 또는 현장에서 현금으로 받을 수 있다.

○ 프로그램 내용

▸ 전체글

- 프로그램을 소개하는 글로 어떤 활동이 진행되는지 명확하게 드러나도록 작성한다.

▸ 키워드

- 프로그램의 특징이 잘 드러나도록 예술 언어, 예술의 요소, 예술 활동, 주제, 재료, 기법 등으로 작성한다.

▸ 계획표

- 표 안에 회차별 수업 진행 날짜와 요일, 수업 제목, 활동 내용을 문장으로 작성한다.
- 특별 사항은 비고 칸에 작성한다.

○ 기타

▸ 기자재

- 프로그램 운영에 필요한 기자재를 작성한다.

▸ 참고 이미지

- 홍보 자료를 제작할 때 참고할 수 있는 자료를 첨부한다.

1-3-2. 프로그램 홍보

프로그램 홍보는 성남문화예술교육센터 담당자가 진행합니다. 담당자는 예술교육가와 PTA가 함께 완성한 '프로그램 기획(안)' 파일을 참고하여 홍보 자료를 준비합니다. 홍보는 온라인, 오프라인으로 진행됩니다.

○ 홈페이지

- 홍보 자료는 프로그램의 특징이 잘 드러나는 이미지와 함께 '프로그램 기획(안)' 파일의 내용인 전체 글, 키워드, 계획표를 넣어 디자인한다.
- 성남문화예술교육센터 성남꿈꾸는예술터 홈페이지(www.snarte.or.kr) '교육신청 > 꿈터강좌'에 프로그램별 홍보 자료를 등록한다.

○ 인스타

- 카드뉴스 형식으로 디자인하여 성남꿈꾸는예술터 계정 인스타에 업로드한다.

○ DID 패널

- DID는 눈에 잘 띄는 이미지와 함께 프로그램 개요에 해당되는 내용을 넣어 디자인한다.
- 센터 로비, 각층 엘리베이터 공간 DID 패널에 올린다.

○ 문자 발송

- 성남문화재단 회원 및 기존 프로그램 참여자를 대상으로 문자를 발송한다.

○ 기타

- 그 외 온라인, 오프라인 홍보를 진행한다.

1-3-3. 참여자 모집

참여자 모집은 성남문화예술교육센터 담당자가 진행합니다. 담당자는 마감, 대기, 폐강의 모집 상황을 예술교육가와 공유합니다. 모집 상황에 따라 교육 대상, 교육 시간, 모집 인원 등을 조율할 수 있습니다.

○ 모집 기준

- ▸ 마감 : 정원 모집이 완료되면 마감한다.
- ▸ 대기 : 마감 이후 정원의 50%를 대기인원으로 모집한다. 신청자가 접수를 취소할 경우 대기 순서대로 연락하여 참여 여부를 확인한다.
- ▸ 폐강 : 정원의 50% 이하가 모집될 경우 폐강한다.

○ 참여자 안내

- 담당자는 모집이 마감된 프로그램의 경우 참여자에게 일정 안내 문자를 발송한다.
- 담당자는 프로그램 시작 하루 전 교육 시간, 교육 장소 안내 문자를 발송한다.

1-3-4. 수업 준비

수업 준비는 성남문화예술교육센터 담당자, 전임예술교육가(PTA), 예술교육가가 함께 준비합니다. 프로그램 진행에 필요한 교육재료를 구입하고 그 외 교육자료, 기자재, 출석부, 초상권 및 저작물 동의서, 이름표 등을 준비합니다.

○ 교육재료 준비

- ▸ 교육재료 구입
  - 예술교육가가 프로그램 실행에 필요한 '교육재료 구입리스트' 파일을 작성한다.
  - PTA는 센터에서 보유하고 있는 교육재료가 있는지 검토한다.
  - 공용 재료인 가위, 풀, 스카치테이프, 매직세트, 네임펜세트, 사인펜세트, 색연필세트 등은 동시 사용 여부를 확인하여 수량을 확보한다.
  - 담당자는 전달받은 교육재료를 구입한다.

▸ 교육재료 확인

- 담당자는 구입한 교육재료를 수업 2주 전까지 예술교육가에게 전달한다.
- 예술교육가는 교육재료실에 재료를 정리한다.

○ 기자재 준비

- 담당자는 예술교육가가 '프로그램 기획(안)' 파일에 작성한 기자재를 확인한다.
  ex) TV, 책상, 의자, 조명, 노트북, 태블릿, 헤드셋 등
- TV, 책상, 의자, 조명은 담당자가 수업 첫날 교육 장소에 셋팅한다.
- 그 외 기자재는 예술교육가가 직접 사무실에서 대여 및 반납한다.

○ 수업자료 준비

- 예술교육가는 3층 R&D 라운지 데스크탑 컴퓨터에서 필요한 수업자료를 프린트한다.

○ 참여자 대상 준비

▸ 출석부

- 담당자가 출석부를 준비한다.
- 예술교육가는 참여자의 출석 여부를 확인하여 작성한다.

▸ 초상권 및 저작물 동의서

- 담당자가 초상권 및 저작물 동의서를 준비한다.
- 예술교육가가 수업 첫날 학부모님 또는 참여 어린이에게 받는다.

▸ 이름표

- PTA가 참여자의 이름표를 준비하여 예술교육가에게 전달한다.
- 집게형, 라벨지형으로 선택할 수 있으며 예술교육가가 직접 준비해도 된다.

1-4. 프로그램 마무리 과정

프로그램 마무리는 성남문화예술교육센터 담당자, 전임예술교육가(PTA), 예술교육가가 함께 진행합니다. 담당자는 참여자를 대상으로 만족도 조사를 진행하고, 예술교육가는 자체 교육평가서를 작성하고, PTA는 결과공유회 자리를 준비합니다.

○ 참여자 만족도 조사 실시

- 담당자가 프로그램 종료 후 '참여자 만족도 조사' 실시 안내 문자를 발송한다.

○ 예술교육가 교육평가서 작성

- 예술교육가가 프로그램 종료 후 자체 '교육평가서'를 작성하여 제출한다.

○ 결과공유회 진행

- 담당자, PTA, 예술교육가 함께 참여하여 자리로 PTA가 준비한다.
- 프로그램 운영의 경험 및 성과를 나눈다.

1-5. 프로그램 운영 체크리스트

번호	구분	내용	담당자	PTA	예술 교육가
1	기획	프로그램 기획 회의	v	v	v
2		'프로그램 기획(안)' 파일 전송하기		v	
3		'프로그램 기획(안)' 파일 작성하기			v
4		일정 및 장소 조율하기	v	v	
5		프로그램 점검하기	v	v	
6	홍보	홍보 자료 정리하기		v	
7		홍보 자료 준비하기	v		
8		홍보 및 참여자 모집하기	v		
9	교육 재료 준비	'교육재료 구입리스트' 파일 전송하기		v	
10		'교육재료 구입리스트' 파일 작성하기, 기자재 요청하기			v
11		'교육재료 구입리스트' 검토하기		v	
12		교육재료 구입하기, 기자재 확인하기	v		
13		교육재료 확인 및 정리하기			v
14		교육자료 프린트하기			v
15	수업 준비	참여자 초상권 및 저작물 동의서 & 출석부 준비하기	v		
16		참여자 이름표 준비하기		v	
17		기자재 셋팅하기	v		
18		기자재 대여 및 반납하기			v
19		참여자 초상권 및 저작물 동의서 받기			v
20		참여자 출석부 확인 및 제출하기			v
21	수업 마무리	참여자 만족도 조사 실시	v		
22		예술교육가 교육평가서 작성			v
23		결과공유회 준비		v	

2. 예술교육가 활동 안내

2-1. 과업별 활동 내용

○ 프로그램 준비

① 꿈꾸는예술터 어린이분야의 지향점에 적합한 프로그램 개발

- 담당자, PTA와 함께하는 기획 회의에 참여합니다.
- 협의 내용을 바탕으로 '프로그램 기획(안)' 파일을 작성하여 제출합니다.

② 프로그램 실행에 필요한 교육재료 준비

• 교육재료 구입

- '교육재료 구입리스트' 파일을 작성하여 제출합니다.

※ '교육재료 구입리스트' 파일 작성시 참고 사항

· 가능한 한 사이트에서 구입할 수 있도록 합니다. ex) 쿠팡, 11번가, G마켓 등

· 특별한 물품의 경우 해당 사이트 장바구니에 넣어놓고 아이디, 비번을 공유합니다.

· 해외 배송의 경우 배송기간을 확인합니다.

- 구입한 재료는 담당자에게 전달받아 교육재료실에 관리합니다. 이때, 예술교육가의 이름을 적어 다른 사람이 사용하지 않도록 주의한다.
- 프로그램 종료 후 남은 재료는 교육재료실에 정리합니다.

• 기자재 대여

- '프로그램 기획(안)' 파일에 필요한 기자재를 작성하여 제출합니다.

ex) TV, 책상, 의자, 조명, 노트북, 태블릿, 헤드셋 등

- TV, 책상, 의자, 조명은 담당자가 수업 첫날 교육 장소에 셋팅합니다. 그 외 기자재(아이패드, 노트북, 헤드셋)는 수업 날 담당자에게 대여하고 반납합니다.

• 활동지 준비

- 3층 R&D 라운지 데스크탑 컴퓨터에서 필요한 활동지를 프린트합니다.

* 프린트 '설정 > 인쇄종류 > 단면or양면' 확인

○ 프로그램 실행

① 프로그램 실행 준비

• 초상권 및 저작물 동의서

- 수업 첫날 학부모님 또는 참여 어린이에게 받아 담당자에게 제출합니다.

• 출석부
 - 참여자의 출석 여부를 확인하여 작성한 후 담당자에게 제출합니다.
• 이름표
 - PTA에게 이름표를 전달받아 사용 및 관리합니다.

② 프로그램 실행
 - 준비한 예술교육 프로그램을 실행합니다.

③ 수업 모니터링
 - 프로그램 운영 과정 전반에 대한 담당자, PTA, 예술교육가 간의 논의 과정입니다.
 - 피드백 청취 및 의견을 반영하여 프로그램을 보완합니다.
 - 모니터링 일정은 사전 협의하여 정하게 됩니다. 프로그램 기록 및 홍보를 위한 사진·영상 촬영이 진행되니 협조 부탁드립니다.

④ 참여자들의 작업 과정, 창작물 공유 준비
 - 의무 사항은 아닙니다. 프로그램 내용에 따라 자유롭게 진행합니다.
 - 형식에 제약이 없는 자유로운 형태로 결과물을 직접 전시하거나 온라인에서 작품을 감상할 수 있는 QR코드로도 가능합니다.
 - 프로그램을 실행한 교육 장소 주변을 활용하거나 작품에 어울리는 공간을 조율하여 진행합니다.

○ 프로그램 마무리
① 프로그램 운영 자체 평가
 - 프로그램 종료 후 '교육평가서' 작성합니다.

② 상반기, 하반기 결과공유회 참석
 - 꿈꾸는예술터 어린이분야에서 활동한 예술교육가가 함께 모여 소통하는 자리입니다.
 - 프로그램 운영의 경험 및 성과를 나눕니다.

2-2. 활동지침

○ 센터에서 진행하는 기획 회의와 결과공유회는 필히 참석해 주시기 바랍니다.
○ 프로그램 운영에 관한 서류는 약속 기한 안에 작성하여 제출해 주시기 바랍니다.
○ 교육 시간은 참여자와의 약속입니다. 수업 전 교육 장소에 도착하여 수업을 준비해 주시기 바랍니다.

○ 원칙적으로 개인 사정으로 인한 휴강은 불가합니다. 불가피하게 수업 진행이 어려울 경우 그 사실을 담당자에게 알려주시고 반드시 협의해주셔야 합니다.
○ 복장은 예술 활동 진행하기 적합하도록 하며, 어린이들에게 부정적 영향을 미칠 수 있는 언행은 삼가해주시기 바랍니다.

2-3. 서류작성 및 제출

구분	작성방법	제출
프로그램 기획(안)	프로그램 개요(교육대상, 모집정원, 교육기간, 교육시간, 교육장소), 프로그램 내용(전체글, 키워드, 계획표, 기자재, 참고 이미지)을 작성	PTA
교육재료 구입리스트	프로그램 운영에 필요한 교육재료(품목, 단가, 수량, 금액, 구입링크)를 작성	PTA
프로그램 공유 준비 일지	프로그램 공유 활동을 증빙할 수 있는 내용을 일지로 작성	PTA
교육평가서	프로그램 목표, 프로그램 내용 및 방법, 프로그램 운영, 종합 내용을 자체적으로 평가하여 작성	담당자

2-4 활동비 지급

○ 강사비 지급
- 강사료는 계약서에 작성한 예술교육가의 계좌로 프로그램 종료 후 다음 달 첫 주 안에 지급됩니다.
- 강사료 지급 시 사업소득세 공제 후 지급됩니다. (3.3%)
  * 개인 사정에 의한 프로그램 중도 시 미실행 분에 대한 강사료는 발생하지 않습니다.
  * 안전관리, 사회적 요구 등 특수한 상황으로 인해 프로그램 운영이 중단될 수 있으며, 이 경우 센터와 협의하여 대처합니다.

○ 회의비 지급
- 센터에서 주관하는 회의 및 결과공유회에 참석할 경우 1회 50,000원이 지급됩니다.
- 회의록은 PTA가 작성합니다.

○ 프로그램 공유 준비비 지급
- 참여자들의 작업 과정 및 결과물 공유를 준비할 경우 회의비 2회차 비용인 100,000원이 지급됩니다.

- 예술교육가는 활동을 증빙할 수 있는 2회차 프로그램 공유 준비 일지를 작성하여 제출합니다.

○ 교육재료 지원

① 교육재료비 지급
- 프로그램 실행에 필요한 교육재료는 1Class 당 최대 15만원까지 사용 가능합니다.
- 추가로 필요한 교육재료는 담당자와 별도 협의합니다.

② 교육재료비 지급 지침
- 센터에서 보유하고 있는 교육재료를 최대한 활용합니다.
- 공용 재료인 가위, 풀, 스카치테이프, 매직세트, 네임펜세트, 사인펜세트, 색연필세트 등은 예산에서 제외하되 '교육재료 구입리스트' 품목에는 포함하여 작성합니다.
- 자산성 물품은 구입할 수 없습니다. ex) 블루투스 스피커, USB 케이블 등
- 긴급 구매가 필요한 건은 담당자와 별도 협의합니다.
- 모든 구매 물품은 센터 소유입니다.

○ 기자재 지원
- 센터에서 보유하고 있는 장비를 적극 활용합니다.
- 장비는 성남꿈꾸는예술터 홈페이지(www.snarte.or.kr) '공간·장비>장비예약'에서 확인 가능합니다.

기타. 각종서식 첨부

서식1. 프로그램 기획(안)
서식2. 교육재료 구입리스트
서식3. 프로그램 공유 준비 일지
서식4. 프로그램 모니터링 질문지
서식5. 교육평가서
서식6. 참여자 만족도 조사서
서식7. 참여자 초상권 동의서
서식8. 참여자 이름표

[서식1. 프로그램 기획(안)]

2024 성남문화예술교육센터 <어린이 꿈꾸는예술학교>

프로그램 기획(안)

■ 프로그램 개요

예술교육가	OOO
교육대상	ex) 1,2학년 / 3,4학년
모집정원	ex) 8명
교육기간	ex) 2024-03-09 ~ 2024-04-13 (토)
교육시간	ex) 오전 10:00-12:00 (120분) / 오후 13:00-15:00 (120분)
교육횟수	ex) 6회차
교육장소	ex) 4층 소리랩, 2층 소리 스튜디오

■ 프로그램 소개

* 5줄 내외로 적어주세요.

프로그램명	뮤키즈? Music on the kids
프로그램 내용	쿵짝! 꿍짝! 리듬, 도레미파솔~ 멜로디, 음을 겹쳐 쌓아 만든 하모니 <뮤키즈?>는 음악의 3요소인 리듬, 멜로디, 하모니와 놀아보는 시간입니다. 음악의 요소를 악기와 신체 움직임 활동을 통해 배우고, 어플리케이션을 활용해 나만의 리듬, 멜로디, 하모니를 만들어 봅니다. 내가 만든 음악을 전문 스튜디오에서 직접 녹음하며 진짜 예술가가 되어보세요. 그럼, 우리 <뮤키즈?>에서 만나요! * <뮤키즈?>는 음악 창작과 더불어 신체 움직임 활동을 통해 음악적 감수성 계발, 자기 표현력을 향상시킵니다.
키워드	#음악의3요소, #리듬, #멜로디, #하모니, #악기, #어플리케이션, #전문장비, #신체움직임, #음악적감수성, #자기표현, #뮤키즈북

■ 프로그램 계획표

* 필요한 만큼 칸을 추가해서 사용해주세요.

일정	수업 명	활동 내용	비고
1차시 (3/9)	**우리 신화** **in the Box** 신화 세계 출발	상상의 회사 ㈜상상 박스에서 미스터리 공간 디자이너 모집합니다! 신화와 함께 상상의 세계로 여행을 떠나요! 탄천의 이야기 속으로 함께 신화 여행을 떠납니다. 마고할미를 만나고 땅을 만들어 냈지만 삼천년간 죽지 않던 동방삭의 등장으로 저승사자와 함께 염라대왕이 있는 지옥으로 가는 위기를 겪게 됩니다. 상상력과 놀이를 통한 도전으로 위기를 극복하여 오방색과 단청 디자인을 획득하고 이를 신화 상자에 담아냅니다.	
2차시 (3/)	**중국 신화** **in the Box** 달밤의 그림자들	달 속의 여인 항아의 신화 이야기를 찾아서! 달과 연관된 중국의 신화 이야기들을 만나 봅니다. 나아가 산해경 속 상상의 동물을 만나며 밤이 되어도 빛날 수 있도록 신화 이야기가 담긴 빛나는 작은 등을 만들어 봅시다.	
3차시 (10/21)	**그리스 신화** **in the Box** 비스킷의 미로	영웅을 만나는 상상의 모험을 떠나보세요. 다이달로스와 미노스의 흥미로운 이야기를 연계한 영웅의 망토 디자인하기와 히어로 매거진 인터뷰로 영웅이 되어봅시다. 비스킷으로 만드는 미로와 그리스 신전! 사진들을 기록하여 상자를 꾸며봅니다.	
4차시 10/28	**북유럽 신화** **in the Box** 토르의 상상 망치 뚝딱!	토르의 신화적인 망치인 묠니르를 만들어 북유럽의 오로라를 만들어 봅니다. 빛나는 색색 얼음조각을 묠니르로 깨면 날씨를 변화시키듯 다양한 색상의 오로라가 나타나요. 북유럽 신들의 이야기가 담긴 나만의 상상의 카드로 함께 재미있는 신화 카드놀이를 해봐요.	* 물감 활동이 진행됩니다. 미술 가운을 준비해 주세요.
5차시 11/4	가문 연대기 **켈트 신화** **in the Box**	켈트 신화의 투아하 데 다난(Tuatha Dé Danann)의 이야기 속 4가지의 보물들을 디자인해 보고 이를 지킬 수 있는 마법의 지팡이를 디자인해 봅니다. 컬러 필름지를 활용한 스테인드글라스를 만들어 봅니다. 창가의 햇빛에 비추어 켈트 신화의 이야기를 만날 수 있어요.	
6차시 11/11	그림이 말하는 피라미드 **이집트 신화** **in the Box** 나만의 신화 상자로 완성해요!	다시 살아난 오시리스 그림책 이야기를 듣고 상형문자의 비밀을 밝혀 봅시다. 생명의 열쇠인 앙크를 지킬 수 있는 목걸이와 피라미드에 영감을 받은 보물상자를 만들어 봅니다. 마무리로 우리들의 신화를 나만의 신화로 완성하고 신상 박스 쇼케이스 발표회를 진행해요.	

■ 대여 기자재

번호	품목	상세	수량	사용 용도
1	TV		1	PPT 감상용
2	노트북		1	PPT 감상용
3	아이패드	1~5번	5	예술 활동용
4				
5				

■ 참고 이미지 * 홈페이지에 올릴 홍보 자료를 만들 때 활용할 수 있는 이미지를 첨부해 주세요.

[서식2. 교육재료 구입리스트]

2024 성남문화예술교육센터 <어린이 꿈꾸는예술학교>

교육재료 구입리스트

프로그램명 : **Book Drama: 편지왔어요!**

예술교육가 : **OOO 선생님**

No.	품목	상세	단가	수량		금액	배송료	링크
1	도화지 2절 170g	757×530mm, 50매	16,750	1	세트	16,750	0	https://www.coupang.com/vp/products/215124158?vendorItemId=4704027567&isAddedCart
2	크레용락스	32색	33,750	1	세트	33,750	0	https://www.coupang.com/vp/products/2249418927?itemId=3844420976&vendorItemId=71829227259&q=%ED%81%AC%EB%A0%88%EC%9A%A9%EB%9D%BD%EC%8A%A4&itemsCount=23&searchId=bc8327d52b564a4493bd6c4c00a90b07&rank=2&isAddedCart
3	AAA 건전지	8개입	5,480	1	세트	5,480	0	https://www.coupang.com/vp/products/5171613414?vendorItemId=74428019680&isAddedCart
4	한국화 120호 홀지(순지)	140×205cm	15,000	1	장	15,000	0	https://www.coupang.com/vp/products/1258781557?vendorItemId=70256983820&isAddedCart
5	LED미니조명 루프탑전구	블랙	1,800	1	개	1,800	2,500	https://www.coupang.com/vp/products/2256117349?vendorItemId=71845440841&isAddedCart
6								
계						**72,280**	**2,500**	
						75,780		

[서식3. 회의록]

2024 성남문화예술교육센터 <어린이 꿈꾸는예술학교>

프로그램 공유 준비일지

작성자	ex) OOO		
일 시	ex) 2024년 3월 5일 화요일 (10:00~12:00)	장 소	ex) 2층 예술가라운지
주 제	ex) 프로그램 공유 준비		
준 비 내 용			
결 과			
관 련 이미지	사진 및 결과물 첨부		

[서식4. 프로그램 모니터링 질문지]

2024 성남문화예술교육센터 <어린이 꿈꾸는예술학교>

모니터링 일지

작성자	ex) OOO	**모니터링 대상자**	ex) OOO선생님
일 시	ex) 2024년 3월 9일 토요일 (10:00~12:00)	**장 소**	ex) 2층 손기술랩
프로그램명	ex) 천으로 그리는 크래프트	**참여자수**	ex) 8명
모니터링 내 용	**■ 예술교육가 수업 실행** Q. 프로그램 운영이 잘 되었는가? Q. 프로그램 내용이 참여자 수준에 적절한가? Q. 프로그램의 도입, 전개, 결말의 구성이 적절한가? Q. 프로그램의 교육재료가 잘 준비되어 있는가? Q. 프로그램 실행 후 만족감이 있는가? **■ 참여자 반응** Q. 프로그램에 만족하고 있는가? Q. 예술 활동에 흥미를 갖고 즐겁게 참여하고 있는가? Q. 참여자들의 반응에서 변화하거나 발전한 지점이 있는가? Q. 예술교육가와 참여자 간의 관계형성은 어떻게 이뤄지고 있는가? ※ 위의 질문을 참고하여 자유 양식으로 작성합니다.		
기 타			
관 련 이미지	**사진 및 결과물 첨부**		

[서식5. 예술교육가 교육평가서]

2024 성남문화예술교육센터 <어린이 꿈꾸는예술학교>

교육평가서

프로그램명	도시 나무꾼 "나만의 비밀상자 만들기"
예술교육가	OOO

1. 프로그램 목표

1) 프로그램 목표 타당도 (프로그램 목표가 참여자의 수준에 적합하였는가?)

(매우 부적합)		(부적합)		(보통)		(적합)		(매우적합)	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

[평가내용]

2) 프로그램 목표 성취도 (처음에 세웠던 프로그램 목표를 얼마나 달성하였는가?)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

[평가내용]

2. 프로그램 내용 및 방법

3) 프로그램 분량과 횟수 (1회 교육시간 및 교육량, 전체 교육 과정 횟수는 적절하였는가?)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

[평가내용]

4) 교육 방법 및 의사소통 (교육 방법과 커리큘럼, 진행 방식이 참여자의 요구와 부합하였는가?)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

[평가내용]

3. 프로그램 운영

5) 교육 시설 및 환경 (프로그램 운영에 필요한 시설과 장비, 교육재료 등 환경은 효과적이었는가?)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

[평가내용]

6) 센터와의 관계 및 의사소통 (프로그램 진행에 있어서 센터 운영자들과의 관계와 소통은 원활했는가?)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

[평가내용]

4. 종합

7) 어려웠던 점과 향후 개선 사항

8) 센터에 하고 싶은 말

[서식6. 참여자 만족도 조사서]

2024 성남문화예술교육센터 <어린이 꿈꾸는예술학교>

참여자 만족도

1. 인적 사항
1-1. 성별 1-2. 나이 1-3. 거주지역 1-4. 가입경로
2. 프로그램 내용
2-1. 교육시설과 교육장비, 재료 등 교육환경은 만족하였습니까? 2-2. 교육시간 및 교육차시(횟수)는 적절하였습니까? 2-3. 강사의 교육방법, 커리큘럼, 교육자료는 적절하였습니까? 2-4. 강사는 교육 내용을 이해하기 쉽게 설명하고, 적극적으로 교육에 임하였습니까? 2-5. 강좌를 수강한 결과 도움이 되었습니까?
3. 프로그램 운영
3-1. 가장 선호하는 교육 시간대?(복수선택 가능) 3-2. 성남꿈꾸는예술터에서 개설 되었으면 하는 강좌 3-3. 성남꿈꾸는예술터에 바라는 점
※ 위의 내용으로 참여자에게 '구글 설문조사' 링크를 문자로 발송하여 진행합니다.

[서식7. 참여자 초상권 및 저작물 동의서]

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

- **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)**
- **기본 개인정보 수집·활용 [필수]**

수집 · 이용하려는 개인정보의 항목	개인정보의 수집 · 이용의 목적	개인정보 이용기간 및 보유기간
○ 성명, 생년월일, 성별, 거주지, 연락처, E-mail 등 ○ 활동 사진 및 영상 등	- 성남꿈꾸는예술터 교육을 위한 본인 식별 절차에 이용 - 프로그램 운영에 따른 정보 수집 및 활용 - 기타 운영과정 중 진행되는 사진, 영상물 등 촬영 진행 시 해당 내용과 관련한 사업 홍보(홈페이지, 보도자료, 홍보물, SNS 등)를 위한 목적에만 이용 ※ 사업 종료 연도 이후에도 사업 홍보를 위해 활용될 수 있음	수집된 개인정보 이용 및 보유기간은 제출일로부터 2년간 또는 삭제 신청 시 까지입니다. 보유기간 종료 시 재생이 불가능한 방법으로 즉시 파기합니다.

※ 개인정보 제공 동의 거부 권리 및 동의 거부에 따른 불이익 내용 또는 제한사항

- 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.

※ 개인정보 제공자가 동의한 내용외의 다른 목적으로 활용하지 않으며, 제공된 개인정보의 이용을 거부하고자 할때에는 개인정보 관리책임자를 통해 열람, 정정, 삭제를 요구할 수 있습니다.

동의함 □ **동의하지 않음 □**

사진 및 영상물 촬영 등 관련 초상·저작물 이용 동의서

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.

※ 귀하께서는 초상·저작물 이용에 대한 동의를 거부할 수 있습니다. 그러나 상기 동의를 거부하실 경우 성남문화재단이 주관하는 교육에 참여가 제한될 수 있는 점 양해 부탁드립니다.

동의함 □ **동의하지 않음 □**

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

[서식8. 참여자 이름표(가로집게형)]

‹뮤키즈? music on the kids› 김 문 화	‹뮤키즈? music on the kids› 김 예 술
‹뮤키즈? music on the kids› 김 문 화	‹뮤키즈? music on the kids› 김 예 술
‹뮤키즈? music on the kids› 김 문 화	‹뮤키즈? music on the kids› 김 예 술
‹뮤키즈? music on the kids› 김 문 화	‹뮤키즈? music on the kids› 김 예 술

[서식8. 참여자 이름표(라벨지형)]

<천으로 그리는 크래프트> 김 문 화	<천으로 그리는 크래프트> 김 예 술
<천으로 그리는 크래프트> 김 문 화	<천으로 그리는 크래프트> 김 예 술
<천으로 그리는 크래프트> 김 문 화	<천으로 그리는 크래프트> 김 예 술
<천으로 그리는 크래프트> 김 문 화	<천으로 그리는 크래프트> 김 예 술

Ⅴ. 결론

1. 성남꿈꾸는예술터 어린이 예술교육 지향점 제시

- 성남꿈터에서는 대상 맞춤형 프로그램을 마련하기 위해 여러 시도를 해왔다. 그동안 운영한 프로그램을 분석하여 어린이 예술교육의 지향점을 제시할 수 있었다.
- 성남꿈터를 찾아온 어린이들은 다른 곳에서는 경험하지 못한 이곳에서만 가능한 예술적 체험을 해야 한다.
- 어린이들은 6개의 특화된 랩실의 장비와 시설을 적극 활용한 프로그램을 통해 전문 예술교육가를 만나 진지하게 자신의 작업 세계에 몰입할 수 있을 것이다.
- 내가 살고 있는 지역에서부터 출발하는 예술교육을 통해 예술로 꿈꾸고 예술로 자라는 어린이로 성장해 나가길 기대한다.

▸ **성남꿈꾸는예술터 어린이 예술교육의 지향점**

○ 자유롭게 자신의 생각을 펼치며 모든 창작 과정과 작업에 진지하게 몰두하는 예술교육
○ 예술적 표현에 대한 자기 확신과 행위에 대한 책임감을 배우는 예술교육
○ 나를 둘러싼 환경을 이해하고 알아나가는 여정으로 삶에 대한 태도를 기르는 예술교육
○ 친구들과 함께 협력하고 공존함으로써 창의성과 더불어 사회적 감수성을 증진시키는 예술교육

▸ **성남꿈꾸는예술터 어린이 예술교육가의 역할**

○ 가르치는 선생님이 아닌 함께하는 예술가로서
○ 어린이들의 작업, 예술 행위를 존중하며
○ 실패에 대한 두려움에서 벗어날 수 있도록 지지하고 이끌어주는 예술교육 전문가

2. 성남꿈꾸는예술터 어린이 분야 예술교육가 네트워크 형성

- 성남꿈터 어린이 분야 예술교육가 네트워크는 전임예술교육가 1명, 어린이 분야에서 활동하고 있는 예술교육가 5명으로 구성하였다.
- 성남꿈터의 예술교육 프로그램은 강좌형식으로 운영되는 특성상 예술교육가별로 각자 프로그램을 운영하다 보니 성남꿈터 어린이 분야에서 활동하고 있는 예술교육가들이 한자리에 모인 것만으로도 큰 의의가 있었다.
- 같은 환경에서 예술교육가로 활동하고 있는 만큼 서로의 이야기에 공감하였고 짧은 시간 안에 네트워크를 형성할 수 있었다.
- 현장에서 직접 어린이들을 만나고 있는 예술교육가들의 고민과 생각을 통해 성남꿈터의 어린이 예술교육이 나아갈 지향점을 발견할 수 있다.

- 성남꿈터 어린이 분야에서 활동한 예술교육가가 함께 모여 소통하는 자리였다. 내년도에는 상반기, 하반기 프로그램 운영 시기에 맞춰 프로그램 운영의 경험 및 성과를 나누는 지속적인 네트워크 모임이 이어지기 기대한다.

3. <2024년 운영 계획(안)> 마련

- 프로그램 실행은 예술교육가의 영역이라 볼 수 있다. 하지만 성남꿈터 안에서 이루어지는 예술교육인 만큼 일맥상통이 필요한 시점이었다.
- 앞서 제시한 성남꿈터 어린이 예술교육의 지향점을 바탕으로 전임예술교육가와 예술교육가가 함께 프로그램을 논의하였다.
- 시범 운영한 내용을 바탕으로 프로그램의 구조를 분석하여 그 특징을 파악하였고, 이후 예술교육가들이 준비해 오신 프로그램 내용을 함께 검토하여 2024년 계획(안)을 완성하였다.
- 치열한 회의를 거쳐 탄생한 2024년 프로그램이 아무쪼록 잘 운영되길 기대한다.

▸ **2024년 운영 프로그램 계획표**

분야	예술 교육가	상반기				하반기			
		3월	4월	5월	6월	9월	10월	11월	12월
디자인 섬유	피경지T	천으로 그리는 크래프트 ①		천으로 그리는 크래프트 ②		천으로 그리는 크래프트 ③		천으로 그리는 크래프트 ④	
시각 드로잉	송하나T	Drawing + 그리고_만들고 ①		Drawing + 그리고_만들고 ②		Drawing + 그리고_미술사 ①		Drawing + 그리고_미술사 ②	
목공	원성은T	도시 나무꾼 ① "나만의 비밀상자 만들기"		도시 나무꾼 ② "우리 가족을 위한 티테이블 만들기"		도시 나무꾼 ③ "나만의 스툴 만들기"		도시 나무꾼 ④ "공간의 지배자 나무 조명 만들기"	
음악 작곡	서혜윤	뮤키즈 ? Music on the kids ①		뮤키즈 ! Music on the kids ②		뮤키즈 ~ Music on the kids ③		뮤키즈 + Music on the kids ④	
연극	김현주T 박수진T	Book Drama: 편지왔어요! ① 명작편		Book Drama: 편지왔어요! ② 셰익스피어편		Book Drama: 편지왔어요! ③ 그림책편		Book Drama: 편지왔어요! ④ 셰익스피어편	
융합	김지원T 이슬비T	공간 크리에이터의 상상 in the city ①		공간 크리에이터의 신화 in the box ①		공간 크리에이터의 상상 in the city ②		공간 크리에이터의 신화 in the box ②	

4. 상설·체험 프로그램 마련

- 성남꿈터가 지역 주민의 문화예술 전용공간으로서 역할을 하기 위해서는 누구나 언제든지 이곳을 찾아왔을 때 예술적 체험이 가능해야 한다. 특히 신체적, 정서적 성장 단계인 어린이는 다른 어떤 대상보다도 적극적으로 체험할 수 있는 프로그램이 필요하다.
- 상설·체험 프로그램이 처음 운영하는 만큼 어떤 주제를 다뤄야 할지 부담이 많았다. 성남꿈터의 특화된 랩실을 소개할 수 있는 공간에 집중하는 프로그램을 개발하였다.
- 성남꿈터를 좀 더 친근하게 소개하기 위해 캐릭터를 준비하였다. 캐릭터의 눈 분위를 뚫어놓고 참여자들이 성남꿈터 공간에서 눈이 될 수 있는 부분을 직접 찾아보게 하였다.
- 이번 상설·체험 프로그램을 통해 성남꿈터 공간과 친해질 기회가 되길 기대한다.

▸ **'예리', '수리', '리리' 캐릭터 디자인**

호기심 가득한 '예리'	상상이 가득한 '수리'	느낌이 가득한 '리리'
'예리'는 손으로 표현하는 것을 좋아해요. 하루 종일 이미지랩에서 그림을 그리고, 온갖 장비가 갖춰진 손기술랩에서 만들기를 하고 있어요.	'수리'는 몸으로 표현하는 것을 좋아해요. 전신 거울이 있는 움직임랩과 무엇이든 할 수 있는 통합랩에서 실감나는 표정으로 움직이고 있어요.	'리리'는 리듬 타는것을 좋아해요. 녹음 장비가 설치된 소리랩에서 창작한 음악을 직접 노래 부르며 음악을 즐기고 있어요.

5. 성남꿈꾸는예술터 어린이 예술교육 프로그램 운영 매뉴얼 구성

- 그동안 시범 운영한 자료들이 충분하여 운영 매뉴얼을 작성하는데 큰 어려움은 없었다.
- 이번 운영 매뉴얼은 완성이라기보다는 '2024년 예술교육 프로그램'을 이 매뉴얼에 맞춰 운영하며 수정·보완해 나가기로 했다.
- 예술교육 프로그램이 운영되기 위해서는 섬세한 과정이 필요하다. 프로그램을 운영하며 발생하는 모든 상황을 <운영 매뉴얼>에 따라 진행하기는 어려울 것이다. 상황에 맞게 유연하게 적용하며 성남꿈터의 예술교육이 발전하는데 도움이 되길 기대한다.

기타. 성남예술교육박람회

2023년 성남문화예술교육주간 「요즘 거기 뭐함?」은 2023년 성남문화예술교육센터를 중심으로 한 해 동안 벌어진 문화예술교육의 성과를 함께 나누고, 문화예술로 건강한 시민사회의 성장을 위해 미래를 도모하는 다양한 행사가 진행된다. 전임예술교육가로서 성남꿈터의 어린이 예술교육을 소개하기로 했다.

1. 교육박람회 준비

1-1. 운영 계획서 작성

성남예술교육박람회 부스 운영은 청소년 담당 전임예술교육가와 함께 준비하기로 했다. 성남꿈꾸는예술터 활성화를 위해 시범 운영한 어린이, 청소년 예술교육 프로그램을 소개하기로 하였다. 먼저, 스튜디오 공간을 어떻게 구성할지 논의하여 필요한 기자재와 교보재를 계획했다.

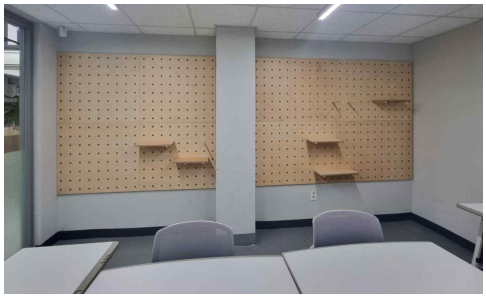
▸ **꿈꾸는예술터 어린이·청소년 예술교육**

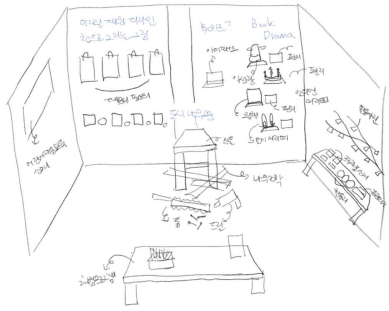
문화예술교육 전용공간인 꿈꾸는예술터에서 어린이와 청소년들이
전문예술가를 만나 진지한 창작 작업을 경험하며
전문 장비와 시설을 활용해 자신의 예술 세계를
자유롭게 펼칠 수 있는 문화예술교육 프로그램을 운영합니다.

- 대여 기자재 : 아이패트, 대형TV 모니터, 노트북, 책상 3개, 의자 4개, 선반(大3, 小4)
- 필요 교보재 : 예리,수리,리리 활동지, 그리기 도구, 포토 프린터기

1-2. 부스 계획

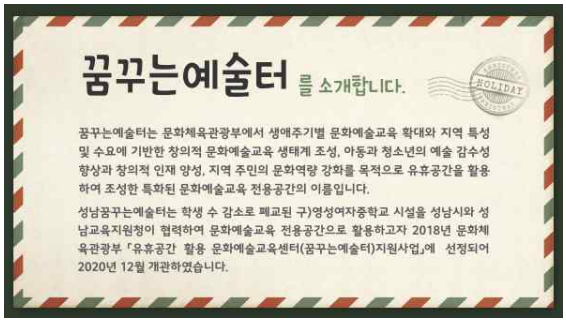
성남꿈꾸는예술터 소개하는 게시물을 준비하기로 했다. 그리고 특화된 6개의 랩실을 적극 활용한 예술교육 프로그램과 어린이 예술교육의 지향점을 소개하는 게시물을 준비하기로 했다. 10월부터 시범 운영한 프로그램은 예시 작품 또는 참여 어린이들의 결과물과 함께 전시하기로 했다. <디지털 패턴 크래프트>, <천으로 그리는 그림>은 아이들의 디지털 페인팅 작품을 패브릭 포스터로 준비하고, <뮤키즈?>는 아이들이 창작한 음악의 유튜브 링크를 아이콘으로 준비하고, <Book Drama:편지가 왔어요!>는 매 차시 진행한 편지와 소품을 준비하고, <도시 나무꾼>은 스툴과 제작할 때 사용한 도구를 준비하기로 했다. 또한 곧 운영될 겨울방학 특강 프로그램, 2024년 상반기 프로그램 홍보물을 준비하고, 마지막으로 2층에서 진행되고 있는 상설·체험 프로그램을 부스에서도 운영하기로 했다.

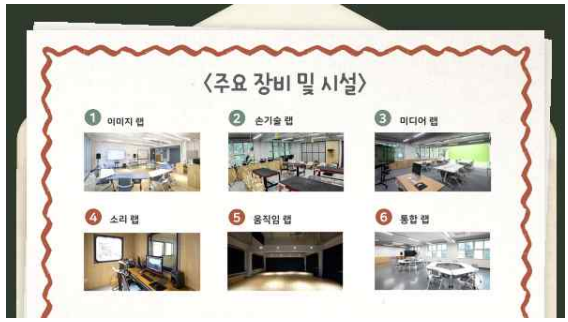


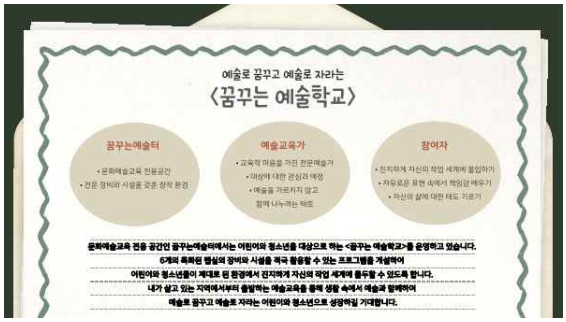


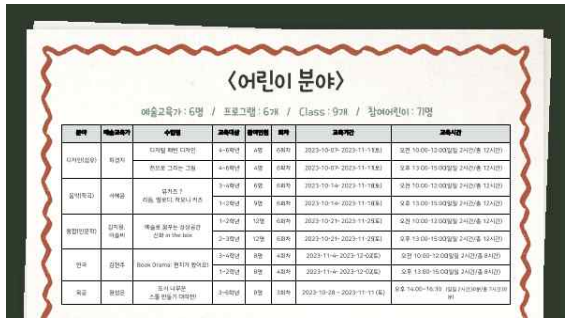
1-3. 인쇄물 제작

▸ **성남꿈꾸는예술터 소개, 꿈꾸는예술학교 소개**

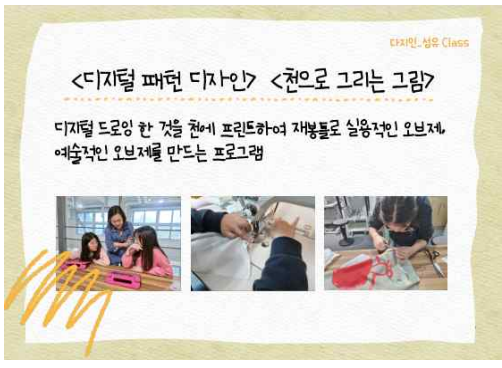


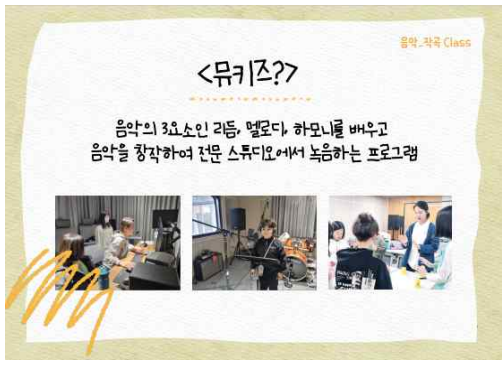


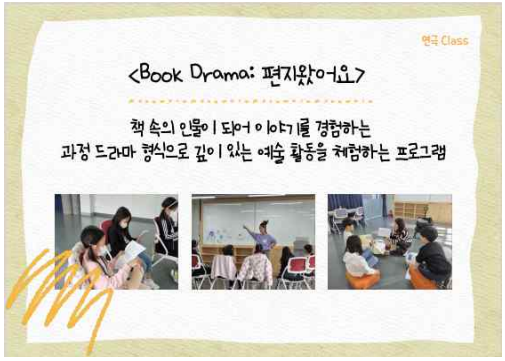


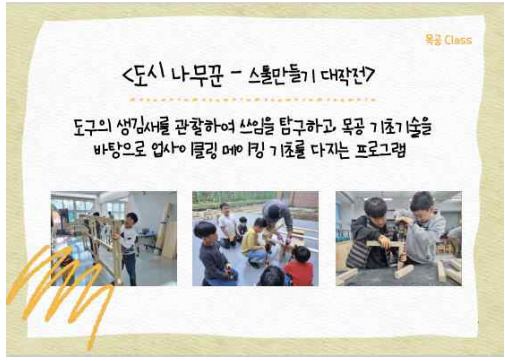


▸ **시범운영 프로그램 소개**

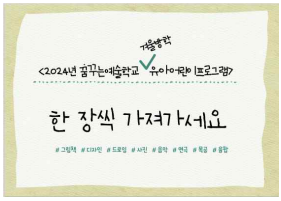


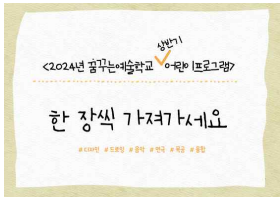






▸ **겨울방학 특강 프로그램 소개, 2024년 상반기 프로그램 소개**





1-4. 라운드테이블 준비

성남문화예술교육 프로그램 참여자를 포함한 지역의 다양한 참여 주체가 모여 각자 자리에서 경험한 문화예술교육을 회고하고, 미래를 준비하는 공론장으로 <라운드테이블>을 운영된다. 성남꿈터 어린이 전임예술교육가로서 <도시 나무꾼> 프로그램에 참여한 김건우 학생을 발표자로 섭외하였다.

2. 교육박람회 진행

2-1. 부스 운영

성남예술교육박람회는 12월 8일, 9일 이틀간 진행되었다. 방문객에게 성남꿈터의 특화된 랩실을 적극 활용한 예술교육 프로그램을 소개하였다. 학부모님의 경우 겨울방학 특강 프로그램, 상반기 프로그램에 관심을 가져주셨고, 어린이들은 상설·체험 프로그램에 즐겁게 참여해주었다.

2-2. 라운드테이블 운영

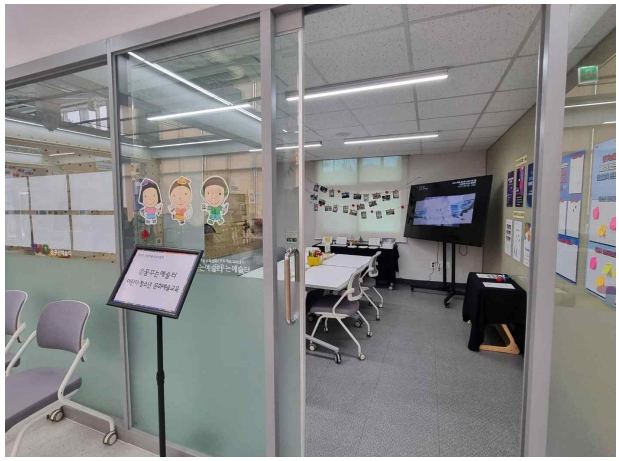
라운드테이블에 참여한 김건우 학생은 직접 장비를 다뤄 스툴을 만든 경험이 특별했다고 말했다. 톱질하느라 힘들었지만 드라이버로 조립하는 과정이 재미있었다고 한다. 완성한 스툴은 아버지에게 선물했고, 아버지가 키우시는 화분을 놓는 용도로 사용하고 있다고 했다. 건우 학생은 발표를 기다리는 동안 계속해서 스툴의 애칭을 고민하고 있었다. 톱질부터 나사못까지 손수 만든 스툴에 애정이 가득해 보였다.

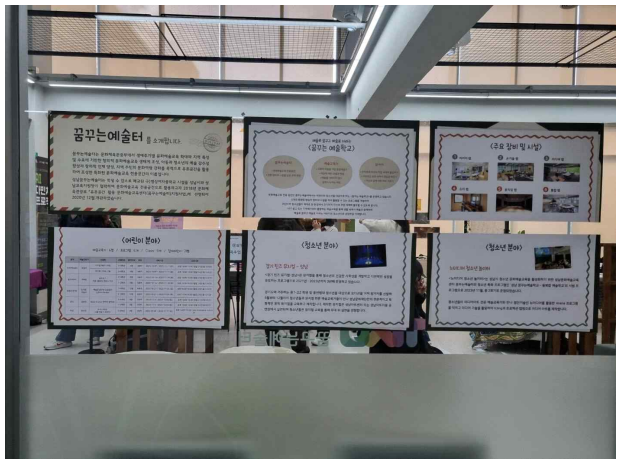
함께 자리해 주신 건우 학생의 학부모님은 예술교육에 관심이 많으셨다. 특히 성남꿈터에서 이루어지고 있는 예술교육을 높이 평가해 주셨다. 직접 아이들이 장비를 사용한다는 점에 끌려 프로그램을 신청했지만 막상 수업이 시작되니 혹여나 다치지는 않을까 걱정이 많았다고 하셨다. 교실 창문 너머로 아이를 지켜보면서 불안했던 마음이 점점 놓였고, 우리 아이를 더 크게 볼 기회가 되었다고 하셨다. 이렇게 <도시 나무꾼>에 참여한 아이들은 신체적, 정서적으로 한 단계 성장하는 기회가 되었다.

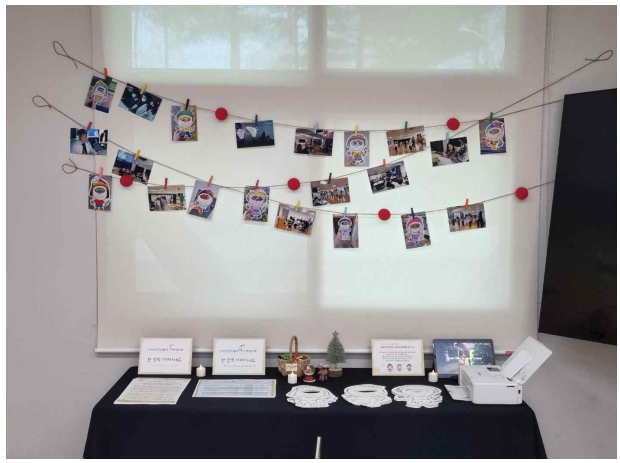
2-3. 예술교육가 네트워크 참여

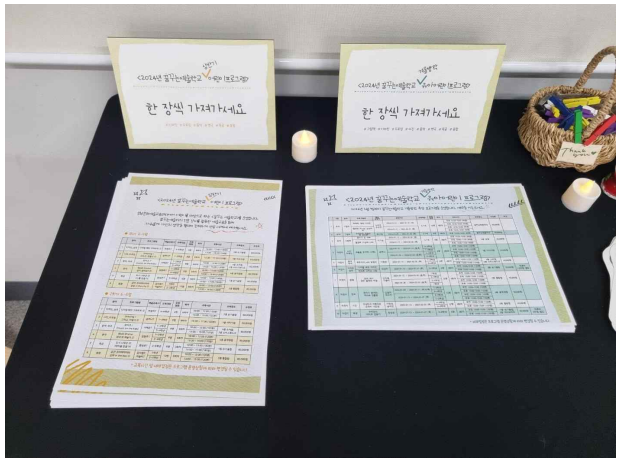
지역 문화예술교육 참여주체 간의 연결성을 회복하기 위해 마련된 예술교육가 네트워크 파티 「(성과×공유+삶)=多가치 성장해」에 참여하였다. 성남 지역에서 활동하고 있는 예술교육가들을 만나 서로의 경험을 나누며 연대하는 힘을 길렀다.

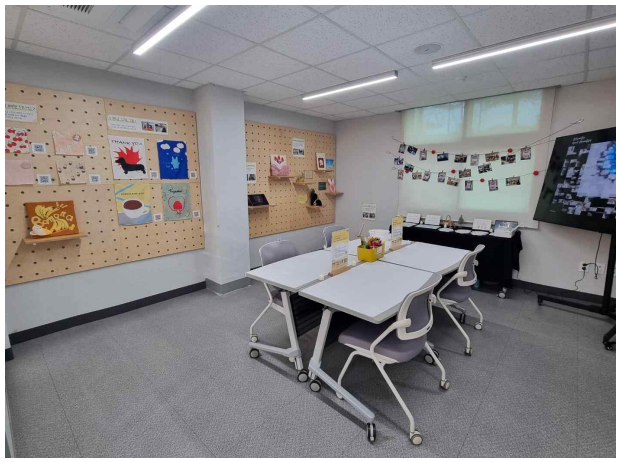
▸ **성남꿈꾸는예술터 어린이 예술교육 부스 전경**

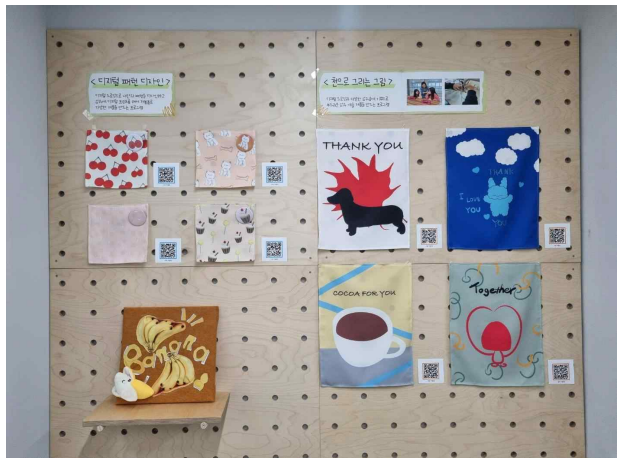


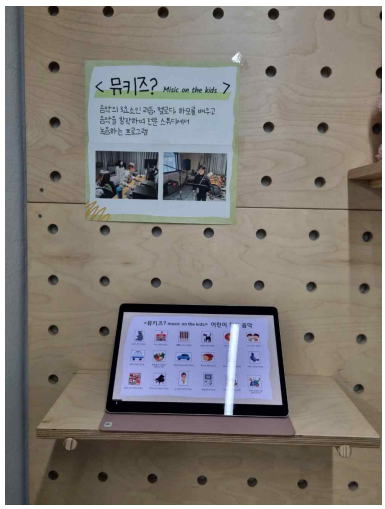


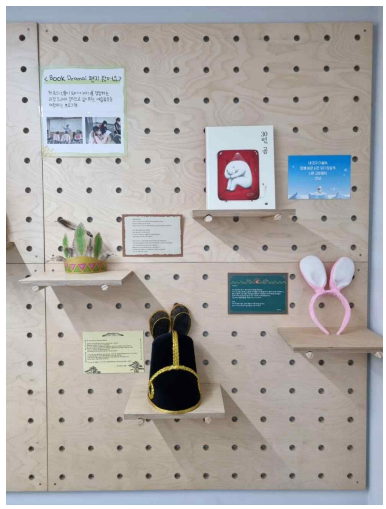












※ 연구결과보고서는 서울문화재단 총서「유럽에서 만난 예술교육」,「통합예술교육이란 무엇인가?」를 참고하였습니다.

2023 성남문화예술교육센터

꿈꾸는예술터 청소년분야 PTA 최종 연구 보고서

- 2024 성남꿈꾸는예술학교 운영 토대 마련을 위한 연구 -

2023. 12. 23

성남문화예술교육센터 전임예술교육가(PTA) 임청미

목 차

Ⅰ. 연구 배경 1
1. 청소년 문화예술교육의 목적 및 필요성 1
2. 사전 연구조사 2
1) 지역 청소년 특징 조사 2
2) 청소년 문화예술교육 사례 11
3) 꿈꾸는예술터 청소년 문화예술교육 현황 21
4) 꿈꾸는예술터 공간 및 교육기자재 조사 22

Ⅱ. 목표 28
1. 연구 필요성 28
2. 연구 목표 29
3. 기대 효과 30

Ⅲ. 성남꿈꾸는예술학교 <뮤지컬학교> 30
1. 기획 의도 30
2. 교육 목표 31
3. <뮤지컬학교> 연구 및 기획 추진 과정 31
1) 뮤지컬 관련 예술고등학교 교육과정 조사 및 분석 31
2) <경기 틴즈 뮤지컬-성남> 사업 현황 조사 및 분석 41

Ⅳ. 성남꿈꾸는예술학교 <무대예술학교> 67
1. 기획 의도 67
2. 교육 목표 67
3. 시범 프로그램 추진과정 67
1) 진행 과정 및 진행 중단 67
2) 지속의 어려움과 교육 방향 전환 75

Ⅴ. 성남꿈꾸는예술학교 <융복합 예술학교> 76
1. 기획 의도 76
2. 교육 목표 76
3. 시범 프로그램 추진과정 77
1) 인력 구성 77
2) 프로그램 개발 84
3) 참여자 모집 86
4) 프로그램 수정 88

5) 사전 워크숍 실행 92
6) 융복합 예술학교 시범 프로그램 실행 96
7) 결과 및 평가 99

Ⅵ. 성남꿈꾸는예술학교 운영 방안 113
1. 성남꿈꾸는예술학교 개요 113
2. 주체별 주요 역할 115
3. 프로그램 운영 과정 115
4. 운영 지침 116
5. 성남꿈꾸는예술학교 프로그램 운영 방안 117
1) 뮤지컬학교 운영 방안 117
2) 융복합 예술학교 운영 방안 125

Ⅶ. 종합평가 및 제언 138

참고문헌 140
부록 142

Ⅰ. 연구 배경

1. 청소년 문화예술교육의 목적 및 필요성

시대가 변화함에 따라 미래 사회에 필요한 인재를 양성하기 위해 교육의 방향은 변화하고 인류의 삶의 모습도 변화를 맞이하고 있다. 이러한 삶 속에서 인간보다 더 정확하고 많은 정보가 쌓여 있는 빅 데이터베이스가 인간의 지식적인 능력들을 보다 더욱 쉽고 정확하게 수행한다. 따라서 앞으로 미래의 인류는 기계가 하기 힘든 일, 기계보다 더 잘할 수 있는 인간 고유의 속성과 관련된 일을 해야 할 것이다. 즉 인간만이 잘하는 매우 인간적인 능력이 미래의 인류에게 요구되는 인재상이다.

또한, 변화하는 사회 안에서 하나의 직업이 평생의 직업이 되는 시대는 지나갔다. 자신의 적성과 흥미에 따라 다수의 직업을 선택하며 개인의 삶의 질을 우선시하는 시대가 되었다. 이제 미래 사회의 주역이 될 청소년들에게는 일상적 경험에서 발견할 수 있는 자신만의 삶의 가치를 스스로 발견해 미래를 설계할 수 있는 시간이 보장되어야 한다(장윤희, 2018). 이러한 변화에 따라 문화예술의 관심이 커지고 문화예술교육이 교육 분야에서 매우 중요해졌다.

문화예술은 교육적으로 활용될 때 기능적인 부분보다 체험을 통한 과정에서 함양되는 창의성, 인성, 소통, 공감 등의 역량을 도모한다. 또한, 사회적 관점에서는 문화 역량이 강화되는 것을 목표로 한다(장윤희, 2018). 문화예술교육은 미적인 교육과 문화 다양성 교육, 매체교육과 문화적 문해 교육 등이 포함되어 있어 이러한 요소들은 인간의 성숙과 발달에 필요한 능력들이 유기적으로 작용하며 청소년의 발달을 이끌어 낸다. 즉, 청소년들의 문화예술교육 활동은 인격적으로 성숙하며 미적 능력과 창의적 능력, 더 나아가 소통능력을 발전시켜 한 사람의 건강한 시민으로 자라날 수 있게 한다(정수기, 이병곤, 박주만, 김옥인, 유수미, 김형태, 2015).

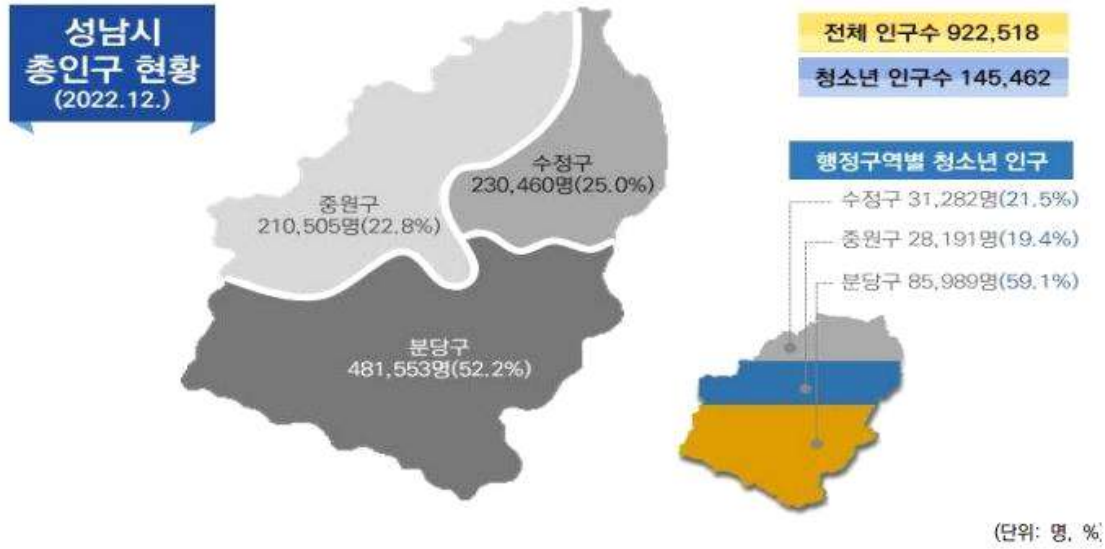
청소년 문화예술교육은 청소년의 문화예술감수성, 문화예술친숙성, 소통능력, 자아존중감, 자기조절력에 긍정적인 효과를 미치고 있다(박소연, 이진구, 2019). 청소년의 정서발달과 자아정체감 확립에 도움이 되며, 긍정적인 인간관계 형성과 감정 및 정서순화를 용이하게 하며, 자기 효능감 향상에도 도움을 준다. 더 나아가 자기 가치 향상와 성취감을 갖게 하고 자신감과 행복감 향상을 가져온다. 다양한 문화적 경험을 통해 청소년들의 동기 향상과 협력을 증진시키고 타인과의 관계에 있어서도 긍정적 변화를 가져오며 소통역량, 공감능력, 공동체 의식이 강화되고 창의성과 학습 능력 또한 높아진다(정경은, 임영식, 조영미, 2015).

미래 사회는 문화예술이 중심이 될 것이며 위의 내용처럼 문화예술교육은 청소년들의 감성과 예술적 소양을 개발하는 것 뿐만 아니라 청소년들의 정서, 사회성, 신체발달, 자아 형성, 인성교육 등에 중요한 역할을 한다. 그만큼 청소년기의 문화예술교육 경험은 청소년들에게 많은 영향을 미치므로 그 중요성은 매우 높다고 할 수 있다. 따라서 국가와 지역 단위에서 청소년 중심의 맞춤형 문화예술교육을 기획·진행할 필요가 있다.

2. 사전 연구조사

1) 지역 청소년 특징 조사

(1) 성남시 청소년 인구 현황

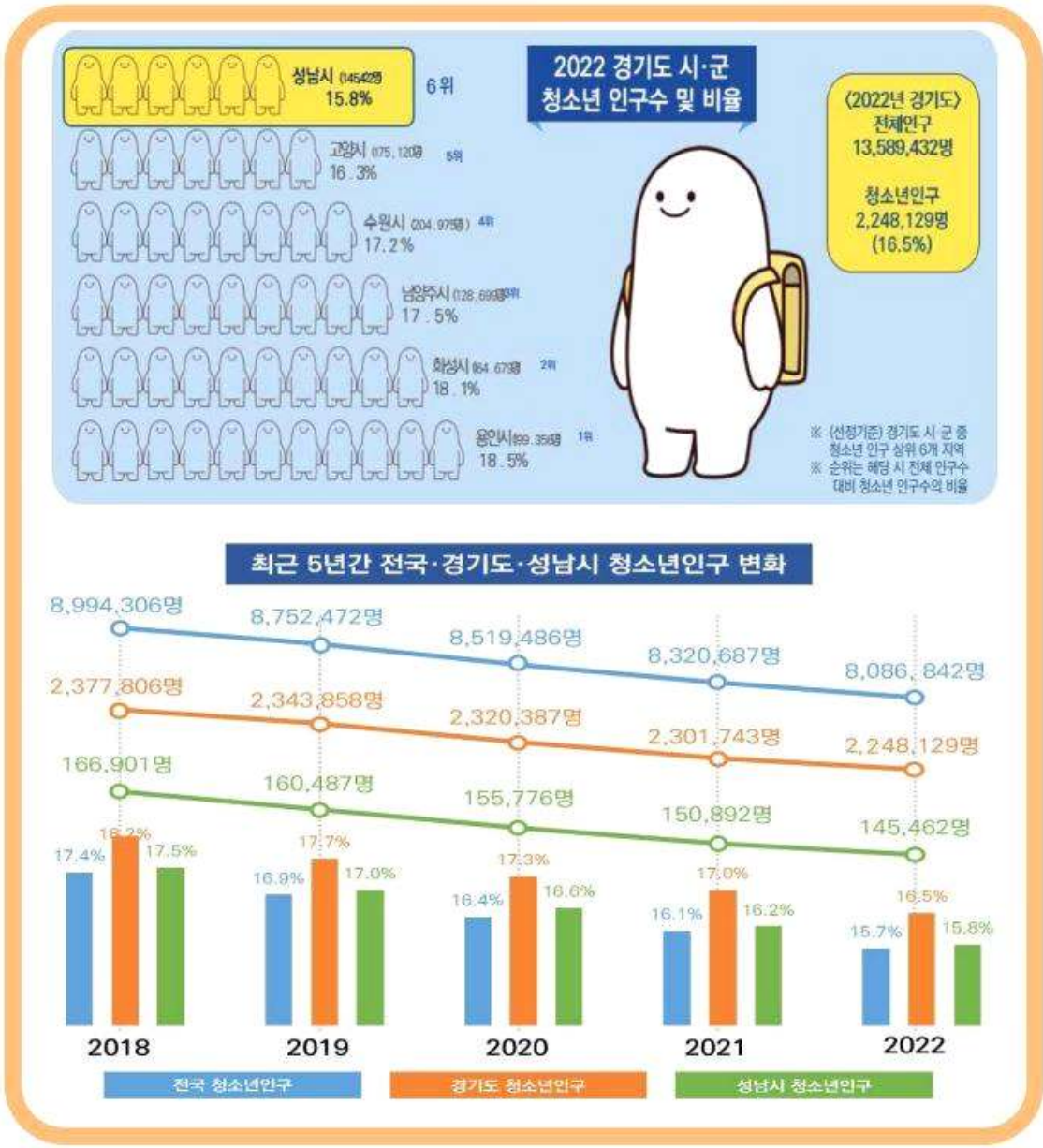


[성남시 총인구, 청소년 인구 현황 (2022년 12월 기준)]

ⓒ 출처 2023 성남시 청소년 정책을 위한 기초조사 보고, 행정안전부, 주민등록 인구통계(2022)

성남시 청소년 인구수는 총 145,462명이며 수정구 31,282명, 중원구 28,191명, 분당구 85,989명으로 분당구의 청소년 비율이 수정구, 중원구에 비해 훨씬 높다.

성남시는 분당구와 비교해 중원구, 수정구 거주민의 기본적인 소득이나 문화 향유 수요가 적다(성남문화재단, 2021). 이러한 현상은 성남지역 청소년에게도 영향을 미친다. 중원구, 수정구에 비해 분당구 지역의 교육열과 학구열이 매우 높으며 분당구에 청소년의 인구 또한 집중되어 있는 이유로 볼 수 있다.



[연도별 경기도 청소년 인구 및 비율 현황]

ⓒ 출처 2023 성남시 청소년 정책을 위한 기초조사 보고, 행정안전부, 주민등록 인구통계(2022)

성남시 청소년 인구는 시간이 갈수록 줄어들고 있으며 이는 전국의 청소년 수가 줄어드는 것과 비례하고 있다. 또한, 경기도 지역의 청소년 인구 중 타 지역에 비해 성남시 청소년 인구수가 적은 것을 알 수 있다.

〈2022년 기준〉

※ 각종학교(470명) 및 특수학교(302명)를 제외한 인원

[성남시 학년별 학생 인구 현황]

ⓒ 출처 2023 성남시 청소년 정책을 위한 기초조사 보고, 경기도 교육청 교육통계, 교육통계연보 학교기본통계(2022)

성남시 학년별 학생 인구 현황을 살펴보면 중학생 23,697명, 고등학생 25,445명이다.

(2) 성남시 청소년 시설 현황

구 분	수련시설 수(개소)	청소년인구 대비 권역별 서비스 인구(명)		비고
		청소년인구	1개 시설당 평균 청소년 서비스 인구	
성남시	**8 (수6/문2)**	**145,462**	**18,183**	**민간 문1 별도**
수원시	8 (수3/문4/유1)	204,979	25,622	-
용인시	5 (수2/문3)	199,356	39,871	민간 유4/ 야1 별도
고양시	5 (수3/문2)	175,120	35,024	민간 원1/야1 별도
화성시	3 (수1/문2)	164,679	54,893	민간 원2 별도
남양주시	3 (수1/문1/유1)	128,699	42,900	민간 원3 별도
부천시	6 (수3/문3)	118,145	19,691	-
안산시	6 (수2/문4)	109,786	18,298	도 원1, 민간 유1 별도
평택시	7 (수1/원1/문5)	94,416	13,488	민간 유1 별도
안양시	6 (수2/문4)	86,709	14,452	민간 유1 별도
시흥시	8 (수1/문7)	86,720	12,389	
김포시	6 (수1/원1/문4)	80,770	13,462	민간 원1 별도
광명시	6 (수1/문5)	48,495	9,699	

* 청소년수련시설 종류 - 수:수련관 / 원:수련원 / 문:문화의집 / 특:특화시설 / 야:야영장 / 유:유스호스텔 (청소년활동진흥법 제10조)

[경기도 내 청소년수련시설 현황 비교]

ⓒ 출처 2023 성남시 청소년 정책을 위한 기초조사 보고, 여성가족부, 2022년도 청소년 수련시설 현황

구 분	수련시설 수(개소)	청소년인구 대비 권역별 서비스 인구(명)		비고
		청소년인구	1개 시설당 평균 청소년 서비스 인구	
성남시	**8 (수6/문2)**	**145,462**	**18,183**	**구별 평균 2.67개소**
수정구	2 (수1/문1)	31,282	15,641	민간 문1 별도
중원구	2 (수1/문1)	28,191	14,096	-
분당구	4 (수4)	85,989	21,497	-
서울시	**72 (수32/문25/특8/유4/원3)**	**1,394,312**	21,786	**구별 평균 3개소**
송파구	4 (수2/문1/특1)	99,963	24,991	민간 유1 별도
강남구	3 (수3)	95,070	23,768	-
노원구	4 (수1/문2/특1)	87,296	21,824	-
은평구	4 (수1/문2/특1)	66,215	16,554	-
동작구	4 (수1/문3)	55,257	13,814	-
마포구	4 (수1/문3)	53,836	13,459	-
도봉구	5(수1/문3/원1)	43,126	10,782	민간 원1 별도
영등포구	5 (수1/문1/특2/유1)	46,668	9,334	-
중구	4 (수2/특1/유1)	13,889	3,472	-

* 청소년수련시설 종류 - 수:수련관 / 원:수련원 / 문:문화의집 / 특:특화시설 / 야:야영장 / 유:유스호스텔 (청소년활동진흥법 제10조)

[서울시 자치구와 청소년수련시설 현황 비교]

ⓒ 출처 2023 성남시 청소년 정책을 위한 기초조사 보고, 여성가족부, 2022년도 청소년 수련시설 현황

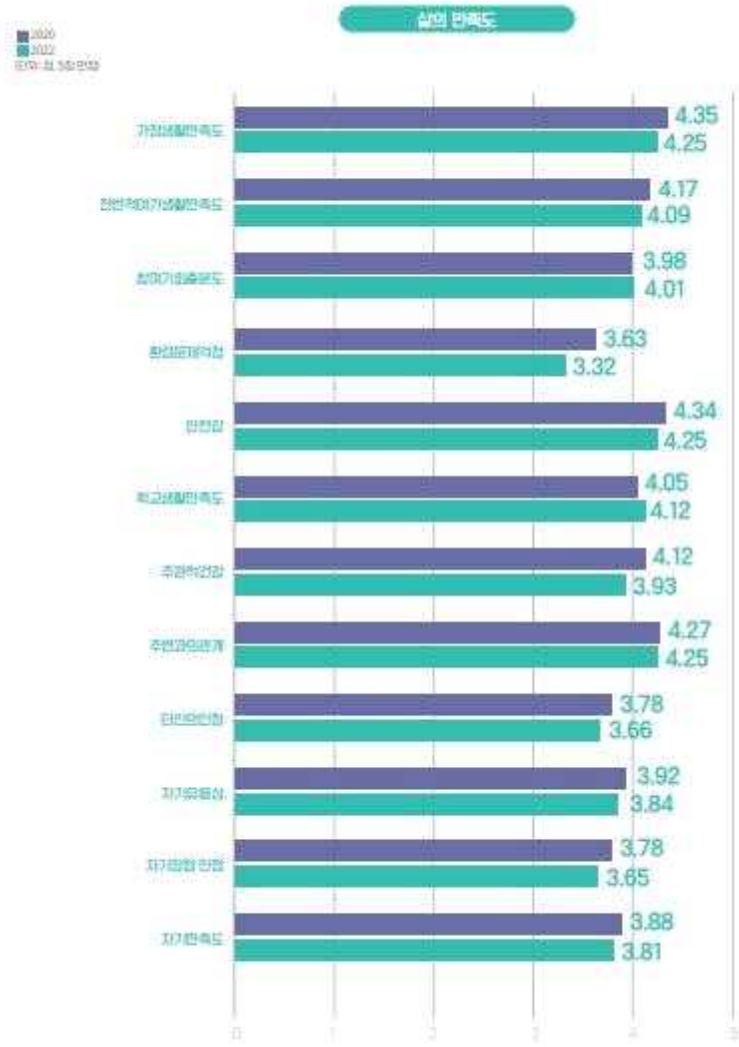
성남시 청소년 시설은 청소년 수련관 6개소, 청소년 문화의집 2개소로 총 8개소가 운영되고 있다. 성남시 청소년 인구에 비례했을 때 타 경기 지역보다 많은 청소년 시설을 운영하고 있

으며 이는 서울지역과 구별 평균 개소를 비교했을 때도 성남 평균 2.67개소, 서울 평균 3개소로 크게 차이나지 않음을 보여준다. 이러한 청소년 시설은 성남시 출연기관인 (재)성남시청소년재단에서 운영중이며 문화예술교육과 문화예술교육과 진로교육을 포함한 다양한 교육들이 청소년들을 위해 이루어지고 있다.

(3) 성남시 청소년의 삶에 대한 만족도

[성남시 청소년의 행복지수]

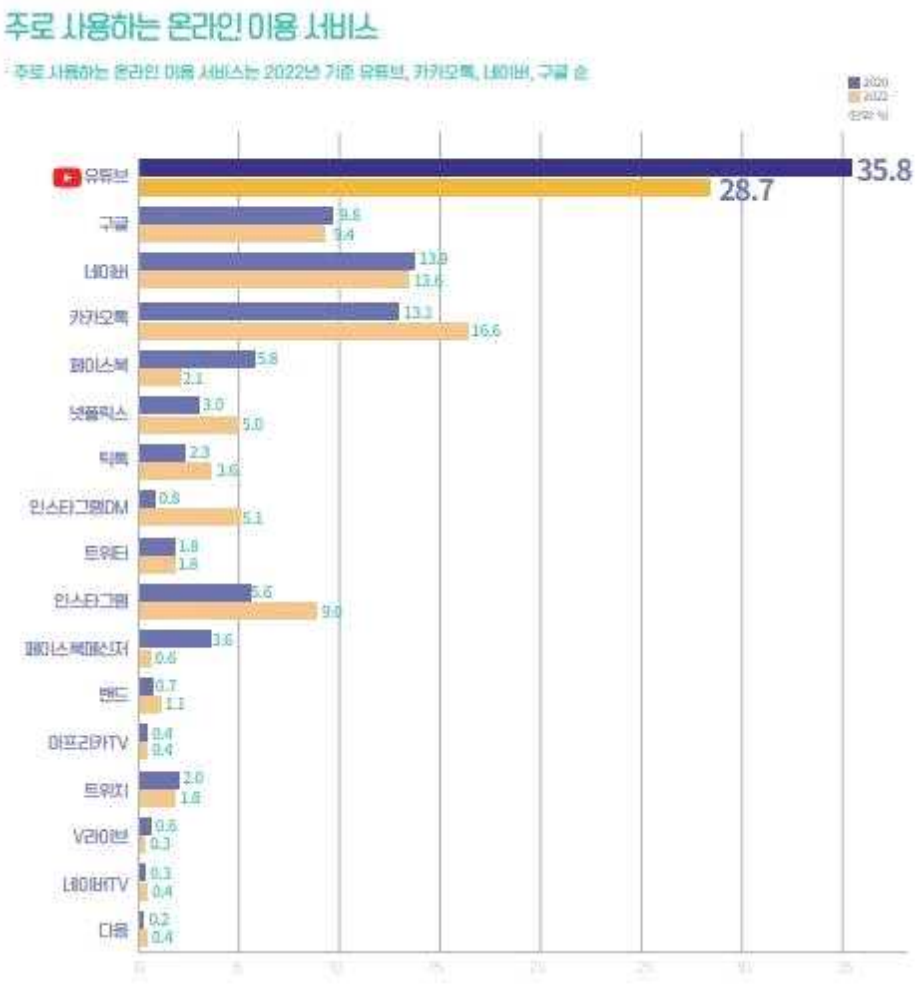
ⓒ 출처 2022 성남시 청소년 행복 실태조사 연구 인사이트



[성남시 청소년의 삶의 만족도]

ⓒ 출처 2022 성남시 청소년 행복 실태조사 연구 인사이트 보고서

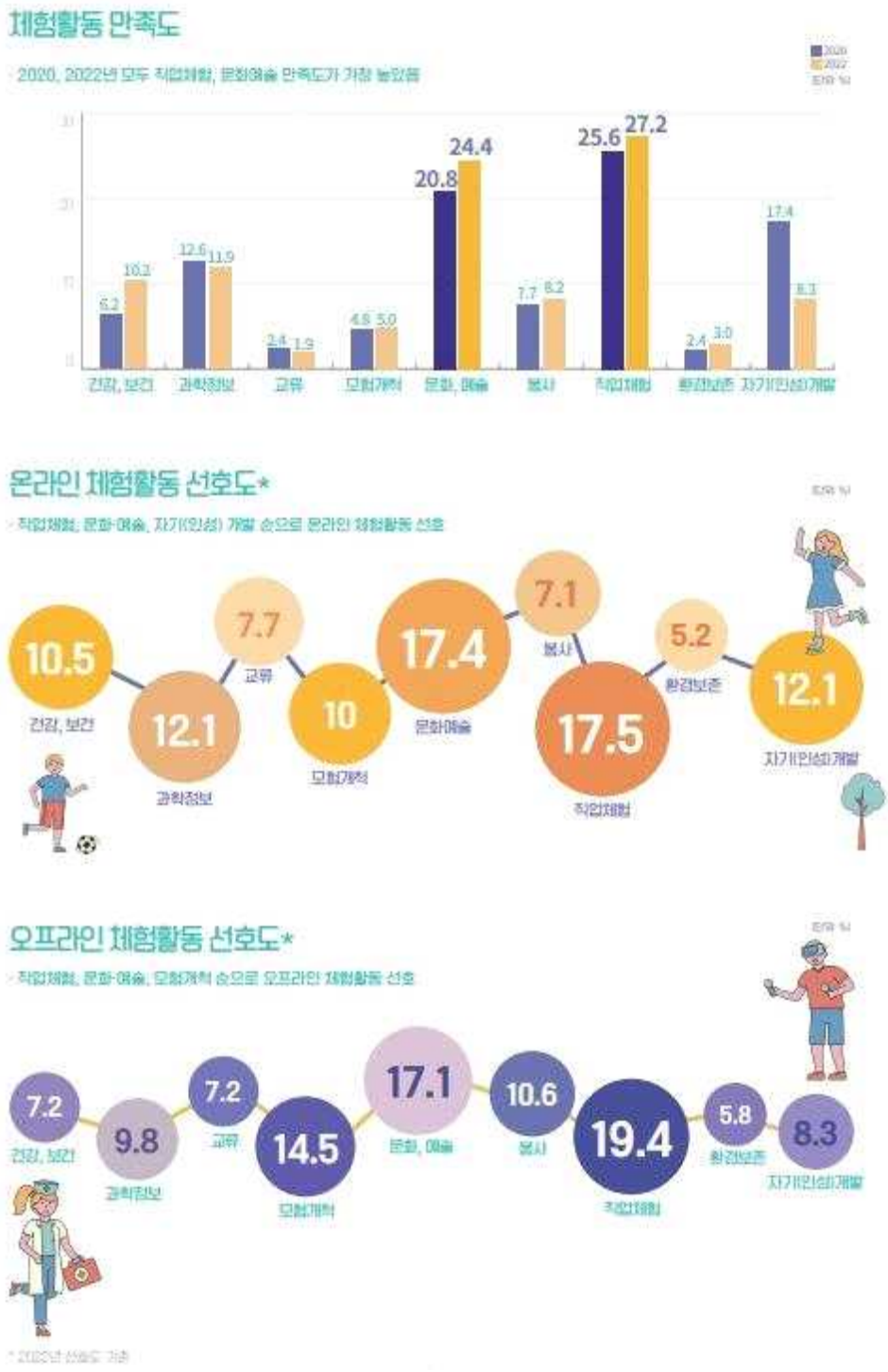
2022년 성남시 청소년의 행복지수는 0.67점으로 2020년에 비해 다소 감소 추세를 보이고 있으나 중상수준의 수치이다. 여자보다 남자가, 학교급이 낮을수록, 주관적 가정경제사정이 잘 사나고 인식할수록 행복지수가 높은 기조를 유지한다. 그러나 거주구의 경우에는 2022년에 들어 행복지수의 차이가 거의 없다. 삶의 만족도는 중상 이상 수준이지만 2022년 성남시 청소년 삶의 만족도는 감소 추세이다(성남시청소년재단, 2022).



[성남시 청소년이 주로 사용하는 온라인 이용 서비스]

ⓒ 출처 2022 성남시 청소년 행복 실태조사 연구 인사이트 보고서

성남시 청소년들이 주로 사용하는 온라인 이용 서비스는 2022년 기준 유튜브. 카카오톡, 네이버, 구글, 인스타그램 순이었으며 유튜브 사용율이 가장 높게 나타났다. 페이스북과 인스타그램 두 개의 SNS 플랫폼을 비교해보았을 때 2020년에는 인스타그램과 페이스북 사용률이 비슷했으나 2022년에는 페이스북 사용률이 감소하고 인스타그램 사용률이 높아졌다.



[성남시 청소년의 체험활동 만족도와 선호도]

ⓒ 출처 2022 성남시 청소년 행복 실태조사 연구 인사이트 보고서

성남시 청소년의 체험활동 만족도에서 2020년 대비 경험 비율이 증가한 체험활동 영역은 과학 정보, 교류, 모험개척, 직업체험, 환경, 자기(인성)개발 영역이며 큰 감소 추세를 보인 영역은 봉사이다. 2020년과 2022년 모두 만족도가 높았던 영역은 직업체험, 문화 예술, 과학정

보, 자기(인성)개발 영역이며 직업체험과 문화예술은 온/오프라인방식과 무관하게 꾸준히 선호되고 있다(성남시청소년재단, 2022).

[성남시 청소년 시설 서비스 경험 비율]

ⓒ 출처 2022 성남시 청소년 행복 실태조사 연구 인사이트 보고서

2020년과 2022년 모두 작은 도서관과 각종 강좌 수업에 대한 경험이 높게 나타났다. 성남시청소년재단(2022)는 청소년 개인의 요구와 특성에 맞는 서비스 요구가 높아지며 개별화된 서비스를 적극적으로 발굴해야 한다고 했다. 또한, 청소년 개인의 특성을 반영하고 이들의 관심사와 흥미, 경험하는 어려움 등을 고려하여 개별화, 맞춤화 된 프로그램을 일상에서 꾸준히 경험할 수 있도록 배움과 학습을 유지할 수 있는 대책 마련의 필요성을 제시했다.

2) 청소년 문화예술교육 사례

(1) 서울예술교육센터 청소년 일상상상 프로젝트 <창작지원+er>

[청소년 일상 상상 프로젝트 서울예술교육센터 X 유스보이스 프로그램 모집 포스터 (2021)]

ⓒ 출처 서울예술교육센터

서울예술교육센터의 청소년 일상상상 프로젝트 <창작지원+er> 프로그램은 청소년의 주체적인 예술창작 활동을 지지하고 응원하는 청소년 창작 아이디어 실현 프로젝트이다. 청소년이 일상에서 시도해보고 싶었던 창작 아이디어라면 주제, 장르, 형식 제한 없이 아이디어를 예술 프로젝트로 기획하여 창작하기까지의 전 과정을 직간접적으로 지원한다. 2022년 총 15팀, 31명의 청소년들이 참여했으며 '18개 자아의 프리즘'이라는 제목으로 결과공유회를 통해 청소년들의 창작작품을 전시했다(서울문화재단,2022).

(2) 한국문화예술교육진흥원 꿈다락 토요문화학교 <청소년X예술가>

[꿈다락 토요문화학교 청소년X예술가 프로그램 '얘들아! 아유 레디' 결과자료집 (2018)]

ⓒ 출처 한국문화예술교육진흥원

한국문화예술교육진흥원의 꿈다락 토요문화학교 <청소년X예술가> 프로그램은 청소년들이

예술가·예술단체와 문화예술을 매개로 활동하며 관심분야를 경험하고 성장할 수 있는 프로그램으로 '청소년 문화예술 진로탐색 프로그램'에서 출발했다. 청소년들이 학교 밖 전문 문화예술기관 및 단체에서 문화예술을 매개로 자신의 삶, 적성, 흥미 등을 탐구하고 성장을 도모할 수 있는 프로그램이다. 지역 내 문화기반시설 및 공공시설과 운영단체가 자체적으로 보유한 공간 등을 활용해 14세에서 19세까지의 청소년, 프로그램 당 약 20명의 규모로 운영되었다. 매해 주로 4월에서 11월 사이 8개월 동안의 기간 동안 연간 30회 이상의 프로그램을 운영했다. 2013년 자유학기제가 시행되며 청소년들의 진로 탐색 활동, 동아리, 예술활동의 중요성이 확대됨에 따라 청소년들에게 다양한 문화예술 분야의 전문가와 함께 경험할 수 있도록 설계했다. 프로그램 도입 초기에는 청소년들이 문화예술을 매개로 다양한 체험과 경험을 통해 스스로 성장하며 진로를 모색하되 단순히 기능 훈련이 아닌 다면적인 이해와 시각을 가질 수 있도록 유도했다. 참여자들은 미술, 음악, 무용, 연극, 뮤지컬 등의 전통적인 예술 장르와 더불어 밴드음악, 문화재 복원, 사진, 커피문화, 인형극, 잡지 제작, 문학, 애니메이션 등으로 문화와 예술의 영역을 더욱 확장시켜 다양한 분야에서 적성을 발견하고 진로를 모색한다(한국문화예술교육진흥원,2018).

(3) 부산문화예술교육지원센터 문화예술 진로융합 체험 프로그램 <움>

[문화예술 진로융합 체험 프로그램 <움> 안내 사진]

ⓒ 출처 놀이마루 홈페이지

부산문화예술교육지원센터의 문화예술 진로융합 체험 프로그램 <움>은 부산광역시교육청학생예술문화회관 놀이마루의 프로그램 중 하나로 청소년들이 문화예술과 진로융합형 체험활동을 통해 자신의 진로를 탐색하고 특기 적성을 계발할 수 있는 프로그램이다. 학교별로 참여가 가능하며 초등학교 4학년부터 중학교 3학년까지 참여가 가능하다. 놀이마루의 강좌별 특화된 14개의 체험학습실에서 이루어진다. 운영 프로그램으로는 움직임 예술(스트릿댄스, 창의연극, 타악퍼포먼스), 음악예술(뮤지컬, 미디음악, 힙합랩뮤직), 시각예술(공간디자인, 패키지디자인, 커버메이크업, 웹툰만들기), 창의융합예술(파티플래너, 목소리연기, 미디어제작, 빛그림아트)가 있다. 학생들은 4차시 수업시 1가지 수업, 2차시 수업시 2가지 수업을 선택할 수 있으며 모두 전일제 프로그램이다(부산문화재단, 2018).

(4) 한국문화예술위원회 청소년 예술 진로 체험 프로그램 <대학로 꿈잼학교>

[2017 대학로 꿈잼학교 포스터]
ⓒ 출처 한국문화예술위원회

한국문화예술위원회의 <대학로 꿈잼학교>는 자유학년제 대상 청소년에게 한국문화예술위원회 문화시설인 공연장(아르코·대학로예술극장) 및 아르코미술관을 활용하여 다양한 예술체험 및 진로탐색을 하게 하는 프로그램이다. 단순히 예술을 체험하는 것이 아닌 예술이 삶과 연결되는 지점을 경험하고, 창작 산실 대학로에서 문화적 상상력을 키우고자 기획되었다. 1회 2시간 프로그램으로 진행되며 자유학년제 시행 중학교 학생을 대상으로 운영되었다.

(5) 한국문화예술회관연합회 문화예술 직업체험 교육프로그램 <기술 입은 문화예술교육>

[2023 기술입은 문화예술교육 포스터(좌),
2023 포항문화재단 기술입은 문화예술교육 프로그램 포스터(우)]
ⓒ 출처 화성시문화재단(좌), 포항문화재단(우)

한국문화예술회관연합회의 <기술입은 문화예술교육>은 한국문화예술회관연합회가 주관한 문화예술 직업체험 교육 프로그램 지원사업이다. 4차 산업혁명에 발맞춘 예술·기술 융복합 청소년 교육을 위해 전국 31개 문예회관에서 시작되었다. 예술창작과 문화기술을 동시에 마주하고 실현해보며 문예회관을 기분으로 다양한 직업군을 탐색해 볼 수 있는 청소년 대상(초등학교 고학년 ~ 고등학생) 문화예술교육 프로그램이다.

No.	프로그램 명	진행단체	프로그램 내용
1	춘천문화예술회관 리모델링 판타지아 #무대는 살아있다	춘천문화재단	공연장과 자체 무대기술 기반으로 공간, 빛 소리를 주제로 작품의 창작 과정이 곧 인터랙티브 아트로 연출되는 프로젝트형 교육
2	공연장 무대에서 필요한 직업들	포항문화재단	평소 접하기 힘들었던 공연장 무대의 영상송출, 조명, 음향, 프로젝션맵핑 등 무대기술 관련 직업에 대한 소개와 무대에서 참여자들이 장비를 체험함으로 공연장에서 무대기술 직업의 역할에 대한 흥미를 높일 수 있는 교육
3	양1할래? 조명할래? - 인터랙티브 공연조명 메이킹	㈜그래피직	실제 공연에서 활용되는 조명과 인터랙티브 도구 중 하나인 아두이노를 활용해 직접 제작하는 과정을 경험하고 불어서 조명켜기, 진동으로 조명켜기, 소리로 조명색 바꾸기 등 아이디어를 직접 실현해 보는 프로그램, 그림자 인형극 제작 교육
4	AR로 만드는 나만의 뮤지컬	㈜아신 아트컴퍼니	AR 기술이 적용된 '뮤지컬 공연북' 제작을 통해 스토리작성, 무대디자인, 배우 수업, 음향, 조명, 의상, 분장 등 뮤지컬 공연 제작 과정을 학습하고 체험하는 교육
5	미디어아트 인형극 '금빛 물고기의 꿈'	부산 금정문화회관	지역의 설화를 바탕으로 직접 이야기를 구성하고 인형을 제작해 미디어아트 기반의 인형극을 구현하는 교육
6	Art Project A to Z	부산문화회관	인공지능 음악, 미디어 이미지를 통한 영상 제작 등 첨단 기술을 실제 공연예술에 접목하는 교육
7	구로, 메타버스에 올라타다	구로문화재단	게이미피케이션을 적용한 가상 전시/공연공간을 통해 아바타 공연 제작 과정 체험 교육, 가상 공연장 제작 교육
8	빛으로 만드는	은평문화재단	디지털 예술 작품에 빛이 활용되는 방식을 이

	나만의 무대		해하고 인터랙티브 라이트 아트를 활용한 창작 연극 제작 교육

[기술입은 문화예술교육 사례]

ⓒ 출처 한국문화예술회관연합회

(6) 서울문화재단 서울예술교육센터 청소년X예술가 공동창작 프로젝트 <아츠포틴즈>

[2022 청소년을 위한 예술교육 A14s (ARTS FOR TEENS) 봄시즌 프로젝트 포스터]

ⓒ 출처 서울예술교육센터

서울문화재단의 서울예술교육센터 청소년X예술가 공동창작 프로젝트 <아츠포틴즈(Arts For Teens)>는 일상 속 동시대 아티스트들과 함께 예술에 대한 호기심과 창작의 재미를 경험하는 프로그램으로 청소년들이 예술가와 함께하는 예술 활동, 창작 과정속에서 자기발견과 성장을 할 수 있는 프로그램이다. 청소년이 예술가들과 창의적 발상을 공유하고 사고의 시각을 넓혀 나갈 수 있도록 한다. 청소년들이 잊힌 감각의 영역을 넓혀가는 긍정의 경험을 하며 예술을 통한 융합, 창의적 발상 등을 할 수 있다. 청소년들이 자신의 생각과 표현을 확장할 수 있는 다양한 예술교육 프로그램 워크숍이 분기별로 운영 된다.

2021 서울예술교육 프로젝트 <아츠포틴즈 여름시즌 워크숍>	
프로그램명 (예술가)	프로그램 내용
청소년 철학 워크숍 (철학가)	감정공부, 감정에 휩싸이거나 집착하지 않도록 <슬기로운 청소년 생활>
사운드 아트	소리가 공기, 진동 등의 환경과 어우러져 새롭게 나만의 음악을 시도

워크숍 (작곡가)	
미디어 창작 (진 메이커)	생각, 손끝, 예술이 만나 <나만의 독립출판>을 찾아가는
도구창작 (설치미술가)	나무, 철제, 섬유(천) 등 재로를 통해 도구의 모양부터 쓰임새까지 알아가는 관찰의 시간
온라인 비대면 (웹 개발자)	뉴스레터르 ㅎ해 웹페이지 제작언어를 배우고 웹페이지 디자인 제작
요요 (원데이 클래스)	요요로 여러 과학적 근거를 탐구해 보는 원데이 워크숍
진메이커 (원데이 클래스)	폐 종이를 활용해 나만의 업사이클링 노트를 창작하며 환경문제로 생각해본다.
2021 아츠포틴즈 미디어 도구 워크숍	
프로그램명 (예술가)	프로그램 내용
진메이킹 (작가)	나의 컨텐츠로 출판하기
스페이스 오딧세이 (미디어 아티스트)	각자의 이야기를 담은 가상의 공간을 만들고 허공의 세계에서 만들어가는 또 다른 예술창작 공간. VR 드로잉과 포토스캐닝으로 나의 공간, 나의 아바타와 친구들이 신박한 장소에서 조우
무인도에서 살아남기 위한 생존도구 (설치예술가)	각자 상상하는 가상의 섬에서 생존에 필요한 가장 필요한 도구의 기능과 역할을 관찰, 재현, 추상적 상상, 감정이입, 놀이 등을 통해 생각하고 디자인.
2022 아츠포틴즈 봄 시즌 프로젝트	
프로그램명 (예술가)	프로그램 내용
영상언어 실험실 (비디오 아티스트, 영화감독)	비디오 아티스트, 영화감독과 비언어의 모든 것을 영상으로 창작
미술/회화 (조형 예술가)	유화물감으로 감각적 경험, 회화 실험 / 세계 시간을 딛고 감각시간을 연다. 감각과 사유를 통해 낯선 감각을 그림
남김없이 옷 만들기 (지향사)	남는 조각 없이 패턴으로 옷 만들기

Drawing Two + gether (미디어 아티스트)	농인청인 X 청소년이 소리가 아닌 영상언어로 꽃을 표현

[아츠포틴즈 프로그램 사례]
ⓒ 출처 서울예술교육센터

(7) 경기도평생교육진흥원 X 한국예술종합학교 예술교육 프로그램 <꿈의 예술학교>

[2017 꿈의 예술학교 포스터]
ⓒ 출처 경기도평생교육진흥원

한국예술종합학교와 경기도평생교육진흥원이 함께한 예술교육 프로그램 <꿈의 예술학교>는 경기도 지역 중학교 1학년 학생들을 대상으로 한 중학교 자유학기제 맞춤형 예술교육이다. 연극, 영상, 음악, 문학, 전통예술 등 다양한 장르의 폭넓은 예술교육 프로그램을 통해 깊이 있는 예술교육 체험과 생생한 예술 진로, 예술 직업 체험을 경험할 수 있는 프로그램으로 건축, 패션디자인 등 예술진로체험 프로그램 진행했다. 60여명의 전문 예술교육가가 지도했으며 한 학기 수업이 마무리 되는 12월에 결과발표회를 가졌다. 또한, 경기 파주 체인지업 캠퍼스(구 파주 영어마을)에서 예술진로체험 프로그램인 주말 교실로도 운영하며 진로체험 박람회도 운영했다.

(8) 춘천문화재단 지역연계 문화예술교육 지원사업 <예술로 자율주행>

[2022 예술로 자율주행 포스터]
ⓒ 출처 춘천문화재단

춘천문화재단의 지역연계 문화예술교육 지원사업 <예술로 자율주행>은 문화도시 조성사업의 일환으로 문화예술교육 확산을 통한 문화 격차 해소 및 자기 주도적 문화예술교육 실현을 목표로 하는 교육 사업이다. 강원도 교육청과 함께 다양한 문화가 꽃피는 학교로 전환하는 교육환경을 조성하기 위해 자라나는 미래 세대의 자율적 문화 활동수요에 대응하는 참여형 문화예술교육으로 운영되었다. 춘천시 관내 초·중·고등학교 학생들의 예술 활동 요구 수요를 조사하여 학교별 예술장르를 선정하고 지역 예술가와 매칭하여 다양한 예술 활동을 지원하였다. 참여자는 학교별 문화예술교육을 원하는 학생으로 자율 구성했다. 활동 유형으로는 미적 체험활동, 심리 치유 예술교육, 주제기반 예술활동, 유휴공간 활성화 등이 있다.

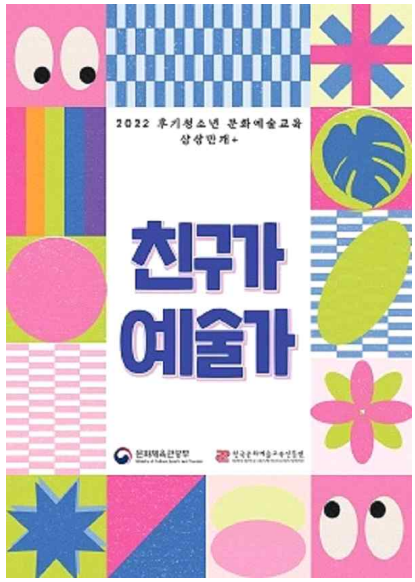
(9) 충남문화재단 청소년 문화예술진로캠프 <꿈? 꿈!>

[2017 문화예술 진로체험캠프 꿈? 꿈! 포스터]

ⓒ 출처 충남문화재단

충남문화재단의 청소년 문화예술진로캠프 <꿈? 꿈!>은 문화예술을 매개로 청소년들이 다양한 전문가를 직·간접적으로 만나고 소통하며 함께 자신의 진로를 심도 있게 탐색할 수 있도록 하며 나아가 이런 과정을 통해 삶의 원동력이 될 수 있도록 하는 2박 3일 숙박형 진로캠프이다. 문화예술을 매개로 다양한 전문가, 현장과의 가치 중심적 만남과 소통 등을 통해 다면적 경험을 하고 그 과정 속에서 주체적으로 자신의 소질, 적성 등을 탐구하고 발견할 수 있도록 한다. 문화예쑬 분야 진로체험이 가능한 예술 분야별 부스 4개를 운영하고 충남문화예술교육박람회 연계를 통해 진로 체험 기회를 제공한다.

(10) 한국문화예술교육진흥원 후기청소년 문화예술교육 상상만개+ <친구가 예술가>

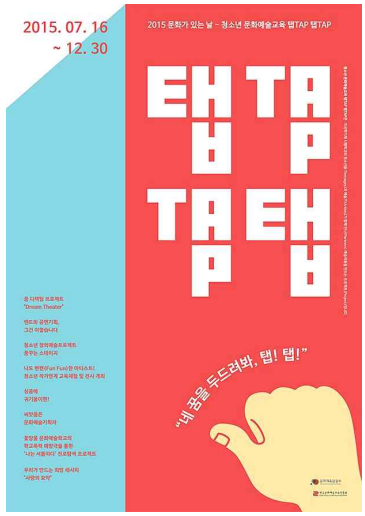


[2022 친구가 예술가 포스터]

ⓒ 출처 한국문화예술교육진흥원

한국문화예술교육진흥원의 후기청소년 문화에술교육 상상만개+ <친구가 예술가>는 청소년기에서 성인기로 전환의 시기에 있는 후기 청소년이 청년 예술가와의 만남을 통해 일상과 예술창작의 현장을 함께 공유하고, 새로운 나를 마주해볼 수 있는 비대면 문화예술교육 프로그램이다. 예술가와의 만남을 통해 일상과 예술창작의 현장을 함께 공유하고 새로운 나를 마주할 수 있다.

(11) 한국문화예술교육진흥원 청소년 문화예술교육 <탭TAP 탭TAP>



[탭TAP 탭TAP 포스터]

ⓒ 출처 한국문화예술교육진흥원

한국문화예술교육진흥원의 청소년 문화예술교육 <탭TAP 탭TAP>은 자유학기제 시행학교 학생들과 지역의 예술단체가 합작하여 문화예술을 경험하는 프로그램이다. 참가 학생들은 공연이나 전시가 진행되는 문화예술현장으로 직접 찾아가 예술가 및 전문가들과 대화를 나누며 공연 및 전시 기획을 위한 아이디어 회의를 진행하고 작품의 제작 및 설치, 홍보마케팅, 무대디자인, 음향 운영지원 등 작품이 관객에게 보여지기까지의 실제 과정을 살펴보고 각자의 역할을 정하여 체험한다. 이렇게 제작된 작품은 매월 마지막 주 수요일 '문화가 있는 날'에 일반 시민들에게 선보인다. 결과물 발표회가 마무리 된 후에는 참여 청소년들이 한 자리에 모여 경험과 소감을 공유하는 네트워킹 자리를 마련한다. 문화예술분야에 꿈을 가진 청소년들이 문화예술 현장에서 각 분야의 전문가들과 소통하고 주체적으로 직·간접적인 직업체험의 기회를 가짐으로써 문화예술에 대한 시각을 넓히며 잠재되어 있던 소질과 적성을 발견할 수 있는 기회가 되는 프로그램이다.

(12) 하자센터 청소년 교육 프로그램

[하자 오픈클래스 10월 워크숍 : 중쇄를 찍자 포스터]
ⓒ 출처 하자센터

하자센터(시립청소년미래진로센터)는 하고싶은 작업을 탐색하고, 하자(Let's)의 즐거움을 동료들과 나누는 곳으로 연세대학교가 서울시의 위탁을 받아 운영하는 서울시립 청소년 특화시설이다. '스스로 미래에 참여하는 청소년 문화'를 우리 사회에 만들어 가기 위해 대안적 진로교육 프로그램을 기획·개발·운영하고 지속 가능한 진로 생태계를 확장할 수 있는 여러 가지 다양한 청소년 교육 프로그램들을 진행하고 있다. 청소년이 다가오는 사회에 적합한 진로역량을 기르고 자유롭게 능동적으로 자신의 미래를 개척할 수 있도록 한다.

3) 꿈꾸는예술터 청소년 문화예술교육 현황

성남문화예술교육센터 꿈꾸는예술터는 2020년 12월 개관 후 청소년 대상 문화예술교육이 이루어지지 않았다. 청소년 프로그램을 개강한 경우가 있으나 대상 모집이 이루어지지 않아 폐강의 사례로 남았다. 그 후 꿈꾸는예술터에서의 청소년교육은 전무했다. 그러다 2020년 경기문화재단의 <경기 틴즈 뮤지컬> 사업을 운영하며 현재 꿈꾸는예술터에서 운영되는 청소년 대상 문화예술교육은 <경기 틴즈 뮤지컬> 프로그램이 유일하다. <경기 틴즈 뮤지컬> 프로그램은 올해까지 3년째 운영하고 있다. 하지만 타 지역의 동일한 프로그램에 참여자 수가 20-30명인 것에 비하면 성남 지역 프로그램의 참여자 수는 12~14명 내외로 현저히 적다.

꿈꾸는예술터 대상별 강좌 현황을 살펴보면 아래와 같다.

교육 대상	강좌 수
유아	4
초등	12
청소년	1
성인	7
총계	**23**

[성남문화예술교육센터 꿈꾸는예술터 대상별 강좌 현황(2023년 10월 기준)]
ⓒ 출처 성남문화예술교육센터 꿈꾸는예술터 홈페이지 꿈터 강좌

유아 4개, 초등 12개, 청소년 1개, 성인 7개로 다른 대상에 비해 청소년 대상 문화예술교육의 강좌가 현저히 작은 모습을 볼 수 있다. 이러한 현상은 타 지역의 문화예술교육 센터인 동부창고, 꿈꾸는사임당예술터, 밀양예술놀이동산 꿈꾸는예술터, 팔복예술공장 등에서 진행하고 있는 문화예술교육 프로그램에도 현재 성남문화예술교육센터와 비슷한 양상을 보인다. 초·중·고등학생 모두를 대상으로 하는 문화예술교육 지원사업의 참여자 모집 현황에서도 초등학생보다 중·고등학생의 모집률이 적게 나타난다.

이러한 현상의 이유는 유아나 초등학생과는 다르게 대학 진학을 위한 학업에 초점이 맞춰진

청소년의 특성, 학구열이 높은 성남 지역의 특징, 넓은 범위의 청소년들에게 관심을 이끌지 못하는 홍보 방법 등을 이유로 볼 수 있다. 또한, 낮은 수요 때문에 상대적으로 수요가 많은 유아와 초등, 성인을 대상으로 하는 프로그램이 주를 이루고 있다.

4) 꿈꾸는예술터 공간 및 교육 기자재 조사

(1) 꿈꾸는예술터 교육 공간

공간명	위치	용도	특징	공간 사진
손기술랩 1	1층	목공, 도자, 생활공예 등 창·제작 연구공간	작업대4개, 의자, 75인치TV, 음향시스템, 보드 보유	
손기술랩 2	1층	목공, 도자, 생활공예 등 창·제작 연구공간	작업대5개, 의자, 75인치TV, 음향시스템, 보드	
이미지랩	1층	미술, 애니매이션, 시각디자인 등 시각예술 창작교육 연구공간	책상, 의자, 75인치TV, 음향시스템, 보드, 개수대	
스튜디오 1-4	1층	문화예술관련 소규모 동아리 모임, 회의공간	책상, 의자, 보드	
손기술랩 3	2층	생활공예 창·제작 연구공간	작업용 테이블, 의자	
미디어랩 1 (일반 강의실)	2층	촬영, 제작, 편집, 미디어아트 등 미디어 창작 교육 연구 공간	책상, 의자 75인치 TV, 음향시스템, 보드, 크로마키 스튜디오	

통합랩 1	2층	장르통합예술교육연구 및 회의공간	책상, 의자, 75인치TV, 음향시스템, 보드, 벽면거울	
소리 스튜디오	2층	소규모 밴드 연주 및 녹음 등 소리 창작 연구 공간	아이맥, 드럼, 악기앰프, 녹음 및 음향 시스템	
1인 미디어실 1-4	3층	개인 또는 소모임 단위의 교육 및 영상 크리에이터 활동 공간	아이맥, 책상, 의자, 3색 배경막, 음향 시스템	
미디어랩 2	3층	촬영, 제작, 편집, 미디어아트 등 미디어 창작 교육 연구 공간	아이맥 16대, 책상, 의자, 75인치 TV, 음향시스템, 보드	
통합랩 2	3층	장르통합 예술교육 연구 및 회의공간	책상, 의자, 75인치 TV, 음향시스템, 보드, 벽면거울	
라이브러리 1	3층	교육결과물 전시 및 휴게 공간	문화예술 관련 자료 비치	
라이브러리 2	3층	문화예술관련 교육, 전시, 행사 등 다목적 활용공간	두 개층 오픈 공간	
소리랩	4층	작곡, 합창, 소리합창, 음악 교육 연구공간	책상, 의자, 75인치 TV, 음향시스템, 보드, 업라이트 피아노, 방음공간	
소리 연습실 1-2	4층	작곡, 합창, 소리창작, 음악 교육 연구공간	책상, 의자, 75인치 TV, 음향시스템, 보드, 방음공간	

움직임랩	4층	연극, 춤, 무용 등 움직임 활동 교육 연구공간	사운드조명, 플레이백 시스템, 75인치TV, 음향시스템, 보드	
뭐든지 클래스 1-3	4층	문화예술교육 관련 교육 및 모임 등 뭐든지 창작 가능 공간	책상, 의자, 75인치TV, 음향시스템 교실분위기	
강당	5층	문화예술관련 교육, 소규모 공연, 행사 등을 위한 다목적 공간	75인치 TV, 영상카메라, 음향 및 조명시스템, 행사용 바튼시스템	

ⓒ 출처 성남꿈꾸는예술터 홈페이지

(2) 꿈꾸는예술터 보유 기자재

장비 구분	보유 장비 (보유 개수)
목공 장비	▪ 4구 우드버닝펜 (6개) ▪ 1구 우드버닝펜 (2개) ▪ 스크롤쏘 (4개) ▪ CNC조각기 (1개) ▪ 3D프린터 (3개) ▪ 레이저 조각기 (1개) ▪ 목선반 (1개) ▪ 충전직쏘 (4개) ▪ 원형샌더 (8개) ▪ 전동드릴 (6개) ▪ 루터 (1개) ▪ 트리머 콤보세트 (6개) ▪ 드릴 프레스 (1개) ▪ 드레멜3000 (4개) ▪ 밴드쏘 (1개) ▪ 슬라이딩 테이블쏘 (1개) ▪ 테이블쏘 (1개) ▪ 슬라이딩 각도 절단기 (3개) ▪ 자동대패 (1개) ▪ 수업대패 (1개) ▪ 벨트샌더 (1개)

음향 장비	▪ 마이크 (20개) ▪ 무선마이크 (5개) ▪ 무선앰프내장형 스피커 : 스와니 (10개) ▪ 스피커 : 앰프 내장형_800W (3개) ▪ 블루투스 스피커 : 마샬 (4개) ▪ 포터블 스피커 (10개) ▪ 신디사이저 : 야마하 X90XS (1개) ▪ 오디오 믹싱콘솔 (2개) ▪ DJ시스템 (1개) ▪ 음성녹음기 : 메모리16GB (10개) ▪ 마이크스텐드 (24개) ▪ 마이크 스탠드 (1개)
영상 장비	▪ 360카메라 : 4K (5개) ▪ 미니드론 (11개) ▪ 짐벌액션캠 : 4K (5개) ▪ 캠코더 : 4K (5개) ▪ 미러리스 카메라 : 렌즈포함, 18-105mm (10개) ▪ 빔프로젝트 : 레이저/4K (2개) ▪ 플레이백 시스템 (7개) ▪ 영상믹서 (5개) ▪ 촬영용 샷건 붐세트 (5개) ▪ 태블릿PC : 터치펜슬 포함 (17개) ▪ 액션캠 (5개)
조명 장비	▪ 사운드 조명시스템 (1개)
공예 장비	▪ 전기가마 (1개) ▪ 토련기 (1개) ▪ 자수기 (1개) ▪ 본봉 재봉기 (1개) ▪ 총합송 재봉기 (1개) ▪ 피할기 (1개) ▪ 버튼 프레스기 (1개) ▪ 불박기 (1개) ▪ 소형탈포기 (1개) ▪ 공예 커팅기 : 실루엣 카메오4 (1개) ▪ 글라스 그라인더 (2개) ▪ 스캔앤컷 (1개) ▪ 스프레이 부스 (4개) ▪ 아크릴 절곡기 (1개)

	▪ 전기물레 (5개) ▪ 열선커터기 (4개) ▪ 디지털 스크린 재판기 (1개) ▪ 진공성형기 (1개)
기타	▪ 스캐너 (1개) ▪ A2 대형프린터 (1개) ▪ 열제본기 (1개) ▪ 일러스트용 라이트박스 (17개) ▪ 전동재단기 (1개) ▪ 코팅기 (2개)

(3) 사용 가능 공연 시설

공간명	용도	특징	공간 사진
성남아트센터 오페라하우스	공연장	- 어쿠스틱 배너 커튼(Acoustic Banner Curtain) 8조가 설치 - 무대 공연 스테이지 음향, 조명 보유 - 10개 VIP, 개인, 그룹 분장실 및 출연자 대기실, 지휘자실, 악장실, 오페라, 국악, 연극, 무용 연습실 보유 - 1,808석	
성남아트센터 콘서트홀	공연장	- 무대막이 없는 아레나형 객석 - 6개 분장실, 악기보관실, 관현악단 연습실 등 13개의 연습실 보유 - 1,102석	
성남아트센터 앙상블시어터	공연장	- 전면 무대와 객석으로 돌출하는 T자형 무대장치 (T자 무대 비사용시 단차가 없는 객석 공간으로 사용 가능) - 주무대의 회전장치 - 무대 공연 스테이지, 음향, 조명 보유 - 378석	
분당 중앙공원 야외공연장	공연장	- 대관 외 자체 기획공연 가능 - 첨단 음향, 조명시설 보유 - 480석의 고정객석, 6,600㎡의 잔디 객석, 최대 11,000명 수용 가능	

성남 아트리움 대극장	공연장	- 1층과 2층으로 객석 구성 - 전 주파수 대역의 지향성 제어가 가능한 스피커를 도입, 무대로 유입되는 소리를 최소화해 쾌적한 연주 환경을 제공할 수 있도록 음향 시스템 보유 - 독립 제어 방식인 Axis 컨트롤러 시스템을 적용해 다채로운 퍼포먼스와 완벽한 정밀 제어가 가능한 무대 기계 시스템 보유 - 무대 공연 조명 보유 - 대분장실 4개, 소분장실 3개 연습실 보유 - 645석	
성남 아트리움 소극장	공연 및 컨퍼런스 공간	- 리사이틀, 강연회 등 컨퍼런스 및 소규모 공연예술을 수용할 수 있는 공연장 - 음향 및 조명 시스템을 갖춘 다양한 용도의 다목적홀 - 분장실 2개, 대기공간 보유 - 218석	

ⓒ 출처 성남아트센터 홈페이지

(4) 꿈꾸는예술터 교육 공간 분석

No.	예술 장르	공간
1	목공	손기술랩
2	도자	손기술랩
3	공예	손기술랩
4	건축	손기술랩
5	미술	이미지랩
6	무용	움직임랩, 강당, 통합랩1,2, 뭐든지클래스, 라이브러리2
7	연극	움직임랩, 강당, 통합랩1,2, 뭐든지클래스, 라이브러리2
8	뮤지컬	움직임랩, 강당, 통합랩1,2, 뭐든지클래스, 라이브러리2
9	작곡	소리스튜디오, 소리랩
10	합창 등 음악교육	소리랩, 소리연습실1,2
11	밴드	소리 스튜디오

12	영상	1인 미디어실1,2,3,4, 미디어랩1,2,
13	미디어 아트	1인 미디어실1,2,3,4, 미디어랩1,2,

① 꿈꾸는예술터 공간의 강점

- 손기술랩과 이미지랩에서 이뤄질 수 있는 목공, 공예, 도자, 건축 프로그램 등 시각관련 프로그램을 할 수 있는 장비와 시설이 잘 갖춰져 있다.
- 작곡 프로그램과 스튜디오의 시설이 잘 갖춰져 있다.
- 음악 밴드 연주를 하기 위한 음악 장비가 잘 갖춰져 있다.
- 무용, 연극, 뮤지컬 프로그램을 운영하고 공연 연습을 하기에 좋은 넓은 장소, 거울이 있는 연습실 마련이 잘 되어있다.
- 대형 TV, 아이맥, 노트북, 태블릿 등 첨단 기술을 활용할 수 있는 장비가 다량 갖춰져 있다.
- 꿈꾸는예술터 모든 공간에서 인터넷 사용이 원활한 Wifi 시스템을 갖추고 있다.
- 보유하고 있는 대부분의 공간이 참여자들이 함께 작업하고 협력할 수 있는 공간으로 구성되어있다.

② 꿈꾸는예술터 공간의 약점

- 무용, 연극, 뮤지컬 프로그램의 교육과 연습을 운영하기에는 좋으나 공연을 올릴 수 있는 공연장이 없어 실제 무대 체험을 위해서는 성남문화재단에서 운영하는 외부공연 시설로 이동해야 하며 실제 공연이 가능한 공연장과 물리적 거리가 있다.
- 꿈꾸는예술터에서 보유하고 있는 기자재로 작은 크기의 예술 작품 창작은 원활히 이루어질 수 있으나 커다란 크기의 예술 작품 창작이 이루어지기에는 어려움이 있다.
- 책상과 의자를 사용하지 않고 마루를 사용할 수 있는 공간이 움직임랩 1개로 연극, 뮤지컬, 무용 등 움직임을 필요로 하는 다양하 문화예술교육이 동시에 운영될 경우 공간 사용에 어려움이 있다.
- 미디어 관련 기자재와 시스템이 매우 잘 갖춰져 있으나 현재 운영되는 문화예술교육 프로그램에서 활용도가 적다.

Ⅱ. 목표

1. 연구 필요성

사전 조사 내용을 토대로 보면 청소년 문화예술교육의 필요성과 효과가 높으며 성남지역 청소년들의 문화예술에 대한 관심도 또한 높다는 것을 알 수 있다. 하지만 현재 '꿈꾸는예술터'에서 운영되는 문화예술교육 중 청소년 대상 교육 프로그램은 전무한 상태이다. 따라서 '꿈꾸는예술터'는 청소년 교육 활성화가 필요하다.

2023 개정교육과정으로 가면서 개인의 과목 선택권과 학생 주도형 수업이 증가하고 스스로 진로를 설계하고 학습의 연결이 요구된다. 그렇기에 학생들은 자신의 적성과 미래를 스스로 찾고 설계할 수 있는 경험, 진로교육이 필요하다. 하지만 청소년들은 초·중·고를 거치며 상위 학교로 올라갈수록 예술 교과의 시수가 줄어든다. 예술계통의 진로를 희망하는 학생들은 학교 외의 장소에서 예술교육을 필요로 한다. 예술계통에 관심이 있거나 소질이 있는 학생들이 예술관련 진로를 선택하기 위해서는 관련 경험이 이어야 가능하다. 관심의 발견, 소질의 발견을 위한 기회가 주어지는 교육이 필요하다.

'꿈꾸는예술터' 청소년 교육의 어려움 중 가장 큰 요인은 인원 모집이다. 청소년의 특성상 유아나 초등학생과 다르게 스스로 학교 외 활동을 선택하는 경우가 많으나 입시가 중점인 청소년에게 문화예술교육의 중요도는 낮다. 따라서 청소년 교육 활성화를 위해서는 청소년들의 진로와 연계한 문화예술교육이 필요하다. 진로연계 문화예술교육을 통해 청소년들의 사회성, 예술적 감수성을 키울 뿐만 아니라 예술가를 꿈꾸는 청소년에게 예술 분야의 경험과 창작 기회를 제공하여 문화예술의 미래세대 육성이 필요하다.

현재 성남시 청소년들이 학교에서 받고 있는 진로 관련 교육은 기업 탐방 및 체험, 전문가와의 만남, 진로 관련 기관 견학, 학교에서 이루어지는 진로교욱 등이다. 이러한 활동에 문화예술 관련 진로교육은 심도 있게 이루어지지 않고 있다. 또한, 고교학점제가 시범 운영되는 과목 중에서 예술 과목은 계원예술고등학교에서 운영 중인 '기초연기' 1과목이며 지역에 예술 관련 분야를 깊이 있게 배우고 경험할 수 있는 교육 시설이 없다.

성남문화예술교육센터 꿈꾸는예술터는 미디어랩, 손기술랩, 이미지랩, 움직임랩 등 다양한 예술 교육이 이루어지는 데 특화된 시설을 갖추고 있으며 성남문화재단에서 운영하고 있는 공연장과 전시장 등과 공간연계가 가능하다. 또한, 다양한 예술 분야의 예술교육가 네트워크를 가지고 있다. 따라서 성남지역 청소년 문화예술교육을 활성화 하기 위해 '꿈꾸는예술터'의 청소년 교육을 활성화하고 진로연계 문화예술교육을 위한 청소년 전문 문화예술교육 프로그램인 '성남꿈꾸는예술학교'를 운영할 수 있는 토대 마련이 필요하다.

2. 연구 목표

본 연구는 청소년 문화예술교육의 필요성과 효과에 기반하여 성남문화예술교육센터 꿈꾸는예술터의 청소년 대상 문화예술교육 활성화와 청소년 대상 프로그램 개발이 필요한 시점이라고 판단하였다. 이에 따라 꿈꾸는예술터의 청소년 대상 프로그램으로 '성남꿈꾸는예술학교'의 운영을 위한 토대 마련을 필요로 한다. 이에 따른 연구 목표는 다음과 같다.

구분	목표
시스템	- '성남꿈꾸는예술학교' 체계화 - 2024년 '성남꿈꾸는예술학교' 운영 계획안 마련
인력	- 예술교육가(PTA) 전문성 신장 - 청소년 분야 예술교육가 발굴
네트워크	- 사업 주체 간 협업 및 네트워크 구성

	- 청소년 전문 예술교육가 네트워크 구성 및 운영 - 성남 중·고등학교 네트워크 구성
프로그램	- ‘성남꿈꾸는예술학교’ 운영 목적 및 방향성 정립 - ‘경기 틴즈 뮤지컬‘ 프로그램 체계화 - 무대예술교육 프로그램 개발 및 시범 프로그램 운영

3. 기대 효과

본 연구의 기대 효과는 다음과 같다.

1) 청소년에게 문화예술을 향유할 수 있는 삶의 기회 확대
2) 학교 교육에서 경험하지 못하는 문화예술교육 기회 조성
3) 꿈꾸는예술터의 청소년 문화예술교육 활성화 및 지속가능성 확보
4) 청소년 전문 예술교육가 발굴 및 네트워크 형성을 통해 질 높은 교육 제공
5) 미래의 성남 예술가 양성

Ⅲ. 성남꿈꾸는예술학교 <뮤지컬학교>

1. 기획 의도

성남꿈꾸는예술학교의 <뮤지컬학교>는 성남시 청소년 문화예술교육을 활성화하기 위한 성남문화예술교육센터의 청소년 특화프로그램 중 하나이다.

이시미 미치코(2019)는 청소년들이 자신을 드러내는 과정을 통해 마음의 위로를 얻고, 슬픔을 치유할 에너지와 살아갈 수 있는 용기를 얻을 수 있다고 말하며 ‘표현교육’의 중요성을 강조했다. ‘연극은 표현의 한 가지 형태’라고 정의하며 이러한 표현을 위해 ‘다른 사람과 연결되고자 하는 마인드’와 그것을 받아들이는 타인이 있어야 한다‘며 연극 교육을 통해 청소년이 창작의 주체가 될 때 스스로 성장할 수 있다고 하였다. 이를 통해 청소년의 표현 교육에 대한 중요성과 연기를 통한 효과를 알 수 있다.

꿈꾸는예술터 주변 중학교의 자유학기제 개설과목을 살펴보면 뮤지컬 과목을 많이 볼 수 있다. 또한 고교학점제 개설과목의 유일한 예술과목이 연극분야이다. 그만큼 지역 청소년들이 예술분야 중에서도 공연예술에 대한 관심과 수요가 있는 것을 알 수 있다. 또한, 현재 꿈꾸는예술터의 유일한 청소년 대상 교육이 뮤지컬 교육이다. 청소년 대상 프로그램의 참여자 모집이 어려워 청소년 프로그램 개설이 어려웠던 지점이 있었으나 현재 뮤지컬 프로그램이 3년째 지속되는 점을 보면 뮤지컬 분야에 대한 청소년들의 수요와 관심을 발견할 수 있는 지점이다.

성남문화재단이 성남아트센터와 성남아트리움의 공연장을 운영하고 있으며 공연장과 연계가

가능하다. 성남꿈꾸는예술학교의 뮤지컬학교는 학교에서 이루어지는 뮤지컬 교욱에서 경험하기 어려운 공연장 경험 또한 청소년들에게 제공이 가능하다.

꿈꾸는예술터에서 운영하는 프로그램이 가질 수 있는 이점들을 활용하여 청소년들이 종합무대예술인 뮤지컬 분야의 다양한 예술가들과 만나 공연예술에 대한 이해도를 높이며 뮤지컬 속 다양한 예술 장르의 직업을 경험하고 탐색하며 뮤지컬 교육을 통해 무대 위 실연을 경험 하는 진로연계 문화예술교육 프로그램으로 기획하였다.

2. 교육 목표

성남꿈꾸는예술학교 <뮤지컬학교>의 교육 목표는 다음과 같다.

1) 미래의 사회 구성원으로 성장할 청소년들에게 협력을 필요로 하는 뮤지컬을 통해 의사소통의 필요성을 일깨우고 자율적 활동에 대한 흥미를 유도할 수 있다.
2) 종합예술인 뮤지컬 교육을 통해 융복합적 사고를 하며 진로를 선택하고 삶을 살아갈 때 다양한 장르를 유연하게 받아들일 수 있다.
3) 뮤지컬과 관련된 예술 장르와 직업에 대한 이해를 높일 수 있다.
4) 뮤지컬을 활용한 상호학습, 소통, 공감, 협력을 통해 참여자들이 다면적으로 성장할 수 있다.
5) 참여자들의 이야기로 뮤지컬을 제작하는 창작의 기회를 제공함으로서 자유로운 창의성을 발휘하고 예술적 감수성, 창의성을 향상시킬 수 있다.
6) 노래, 연기, 춤 등 뮤지컬 배우로서의 역량 강화와 뮤지컬 연출, 안무감독, 음악감독 등 뮤지컬과 관련된 직업에 대한 이해를 높일 수 있다.
7) 전문적이고 체계적 뮤지컬 교육을 통해 무대공연의 기회를 제공할 수 있다.
8) 전문지식 습득을 희망하는 청소년을 대상으로 진학과 진로 탐구에 도움을 줄 수 있다.
9) 뮤지컬 관련 예술가를 꿈꾸는 청소년들에게 예술 분야 경험과 창작 활동 기회 제공으로 지역 문화예술 미래세대 육성 및 지역 인재 발굴할 수 있다.

3. <뮤지컬학교> 연구 및 기획 추진과정

1) 뮤지컬 관련 예술고등학교 교육과정 조사 및 분석

본 연구자는 성남꿈꾸는예술학교 뮤지컬학교만의 교육 특색을 위해 청소년 뮤지컬 교육이 이루어지고 있는 예술고등학교의 교육과정을 조사하고 분석하였다. 연구 과정 중 지역 예술고등학교인 계원예술고등학교 교과과정을 분석하려고 하였으나 외부인에게 교과과정이 공개되어 있지 않아 학교 홈페이지에 교과과정이 공개되어있는 타 지역의 예술고등학교를 중심으로 분석하였다. 또한, 예술고등학교 교육과정 분석을 위해 예술고등학교에서 근무했던 교사와 예술고등학교 졸업생과의 인터뷰를 진행하였다.

(1) 예술고등학교 교육과정

① 안양예술고등학교 - 연극영화과

■ 전공별 교육방향

<연극·뮤지컬전공>

1학년 - 연기, 성악, 신체훈련 수업을 통해 화술, 신체트레이닝, 시차엉음, 합창 등연기에 필요한 기초실기능력을 배양

2학년 - 전공 실기 수업을 통해 연극, 뮤지컬제작 시스템에 대한 이해와 무대 경험 쌓음

3학년 - 개인레슨 방식의 수업을 통해 연기 능력 심화

* 전 학년에 걸쳐 한국무용, 현대무용, 발레, 기계체조, 뮤지컬 성악 등 연기자로서 필요한 다양한 재능 교육

<영화·시나리오전공>

영화의 이해, 작품 분석, 감독 연구, 스토리 분석, 시나리오 창작, 극 창작, 영화 기술, 영상연출, 영화제작실습, 예술사, 현대(고전)문학감상 등 세분화된 이론과 실기교육을 병행하여 전문 영화인으로 갖추어야 할 기초 능력을 교육

■ 2023학년도 입학생 전공과목 교육과정 편성표

1-1	1-2	2-1	2-2	3-1	3-2
연기 Ⅰ	연기 Ⅰ	독백연기	독백연기	종합연기	종합연기
스토리 창작기초	스토리 창작기초	영화감상과 비평 Ⅰ	영화감상과 비평 Ⅰ	영화감상과 비평 Ⅱ	영화감상과 비평 Ⅱ
신체훈련 Ⅰ	신체훈련 Ⅰ	신체훈련 Ⅱ	신체훈련 Ⅱ	신체훈련 Ⅲ	신체훈련 Ⅲ
영화기술	영화기술	시나리오 Ⅰ	시나리오 Ⅰ	시나리오 Ⅱ	시나리오 Ⅱ
현대문학감상	현대문학감상	성악 Ⅱ	성악 Ⅱ	연기 Ⅲ	연기 Ⅲ
성악 Ⅰ	성악 Ⅰ	영상연출	영상연출	영화이론 및 창작	영화이론 및 창작
연극의 이해	연극의 이해	연극제작	연극제작	영화창작과 표현 Ⅱ	영화창작과 표현 Ⅱ
영화의 이해	영화의 이해	영화제작	영화제작	극창작 Ⅱ	극창작 Ⅱ
		고전 문학 감상	고전문 학 감상		

■ 교육중점
- 연암예술제(뮤지컬공연) / 연암영화제 / 여름, 겨울연극발표회 / 신입생환영공연 / 졸업공연
- 뮤지컬콘서트 / 예술인초청특강 / 중학생뮤지컬콩쿨 / 대입 실기 모의평가

② 경기예술고등학교 - 연극영화과

■ 학과 특징 및 운영 중점
체계적인 이론 및 실습교육을 통해 탄탄한 기본기는 물론 창조적 유연함을 갖춘 인재를 길러내고자 하며 연극과 영화, 장르간의 광범위한 교류를 통해 융합을 가능성과 가치를 경험하게 함.

■ 전공실기 지도
- 체계적으로 분화된 전문교과를 통한 실기력 배양
- 우수한 실기실 및 최첨단 실기 기자재 보유를 통한 현장학습의 극대화
- 정기적인 공연을 통해 기르는 협동심과 성취감
- 공연과 영상의 통합적 교육을 통한 창조적 유연함 지향
- 다양한 특기를 배울 수 있는 방과후 교육의 활성화
- 우수한 전문실기 강사 채용을 통하여 실기력의 질적 향상

■ 전공별 교육방향
<연극(연기)전공>
연극의 역사와 철학, 연기의 기초훈련, 연극제작실습 등 체계화된 수업, 다양한 워크숍을 통해 상상력과 창조력을 지닌 배우를 양성하고자 함.

<영화(이론 및 연출, 스태프) 전공>
영화 이론 및 영화연출, 시나리오, 촬영, 편집, 음향, 기획 등 영화제작의 각 분야에서 세부적이고 구체적인 제작 경험을 쌓게 하여 창의적, 예술적 감성을 지닌 영화인을 양성하고자 함.

■ 학생별 전공 프로그램

학년	강좌명
1	연기, 노래, 움직임 기초, 연극제작 기초, 영화제작 기초(화술, 뮤지컬, 발레, 한국무용, 촬영, 편집, 사운드)
2	연기, 노래, 움직임 심화, 연극제작 심화, 영화제작 심화(화술, 뮤지컬, 현대무용, 촬영, 편집, 사운드)
3	대학 진학 대비 맞춤별 수업 (연기·뮤지컬·현대무용 오디션작품, 시나리오, 자기소개서)

■ 2020학년도 1,2,3 학년 전공과목 교육과정 편성표

과목	운영 단위	1학년		2학년		3학년	
		1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기
연극의 이해	4	2	2				
영화의 이해	4	2	2				
연기 / 기초촬영	6	3	3				
연극 제작 실습 / 영화 제작 실습	7	4	4				
연기Ⅰ / 중급촬영	8			4	4		
연기Ⅱ / 중급촬영Ⅰ	4			2	2		
연극 제작 실습 Ⅰ / 영화 제작 실습 Ⅰ	8			4	4		
무대기술 / 영화기술	2					2	
연기Ⅲ / 시나리오	8					4	4
연기Ⅳ / 시나리오Ⅰ	8					4	4
연극제작실습Ⅱ / 영화 제작 실습 Ⅱ	8					4	4
연극감상과비평 / 영화감상과비평	8					4	4
연극감상과비평 / 영화감상과비평	7					3	4
이수단위 소계	**75**	**11**	**11**	**10**	**10**	**17**	**16**

■ 전문교과수업내용

학년	과목	수업 내용
1	연극의 이해	연극의 역사와 철학
	영화의 이해	영화의 역사와 철학
	연기 / 기초촬영	움직임 기초(한국무용, 발레)/촬영 및 조명의 이해와 기초 실습
	연극 제작 실습 / 영화 제작 실습	연기 및 노래 기초(시창·청음) / 시나리오 및 영상물 제작의 기초 실습
2	연기Ⅰ / 중급촬영	움직임 심화(현대무용) / 촬영 원리의 이해 및 실습
	연기Ⅱ / 중급촬영Ⅰ	호흡과 발성 / 촬영 원리의 이해 및 실습
	연극 제작 실습 Ⅰ / 영화 제작 실습 Ⅰ	연극 및 뮤지컬 장면분석과 창작 / 시나리오 및 영상물 제작의 심화과정
3	무대기술 / 영화기술	연극의 이해와 분석 / 영화의 이해와 분석
	연기Ⅲ / 시나리오	작품분석 및 표현 / 시나리오 분석 및 작성
	연기Ⅳ / 시나리오Ⅰ	상황구성 및 표현 / 영화 분석
	연극제작실습Ⅱ / 영화 제작 실습 Ⅱ	움직임 표현 및 응용 / 시나리오 분석 및 비평
	연극감상과비평 / 영화감상과비평	희곡의 이해와 분석 / 영화미학의 이해와 창작

■ 전공 활동

연기전공	영화전공	전공대회 및 진로체험활동
[1학년] 연극워크숍공연(10월) **[2학년]** 신입생환영공연 - 뮤지컬(3월) 정기공연 - 연극/뮤지컬(11월)	**[1학년]** 영화워크숍상영회(2월) **[3학년]** 졸업영화제(3월)	**[1,2,3학년]** 스토리텔링 공모전 **[1,2,3학년]** 공연·영화 감상문 공모전 **[3학년]** 테스피스 연기발표회 / 뤼미에르 영화발표회 **[2학년]** 경기아트액팅 페스티벌 / 경기아트필름 페스티벌 **[1,2,3학년]** 현장 진로체험학습 **[1,2,3학년]** 명사초청강연 **[1,2학년]** 실기수업공개

③ 고양예술고등학교 - 연기과

■ 교육목표

- 연극 전반에 관한 이론과 실습을 바탕으로 하여, 창의적인 예술활동을 위한 예술가적 소양을 기른다.
- 총체적 연극을 이해, 창조할 수 있는 예술가로서 지성과 감성, 창조적 능력을 겸비한다.

■ 중점지도내용

- Creative Acting! 창조적인 연기!
- 연극 전반에 관한 이론과 실기 훈련을 바탕으로 창의적인 예술 활동을 위한 예술가적 소양을 갖춘 공연예술분야의 인재양성
- 기초실기 및 전공실기를 중점적으로 지도한다.
- 전공에 대한 이해, 능력 등에 유의하여 학생의 수준과 목표를 고려하여 지도한다.
- 전공에 대한 전반적인 이론을 습득하여 전문인으로 활동할 수 있는 능력을 기르도록 지도한다.

■ 교육과정

과목	세부 교과목	1학년		2학년		3학년	
		1학기	2학기	1학기	2학기	1학기	2학기
연기전공	연기	8					
	연기 Ⅰ		8				
	연기 Ⅱ			4	4		
	연극제작실습			5			
	연극제작실습 Ⅰ				5		

	연기Ⅲ					6	
	연기Ⅳ						6
	연극제작실습Ⅱ					8	
	연극제작실습Ⅲ						8
	무대기술			3	3		
	연극감상과비평					3	3

■ 교육내용

- 정규수업 : 연기Ⅰ, 연기Ⅱ, 연기Ⅲ, 연극제작실습, 연극제작실습Ⅰ, 연극제작실습Ⅱ, 연극의 이해, 무대기술, 연극감상과 비평
- 실기지도 : Musical Voice Traning, 현대무용, 아크로바틱, 호흡과 발성, 즉흥연기, 분석, 발음, 신체훈련, 장면 만들기, 독백연기, 연극제작, 영화제작, 뮤지컬제작, 체계적 단계별 개인 실기 평가
- 공연제작 프로그램 : Workshop 공연, 정기공연, 뮤지컬공연, 특기발표
- 교과 외 프로그램 : 공연예술 관련 학과 교수 특강, 명사특강(유명 배우 및 연출가 초청), 외부공연 관람, 명문대학 견학
- 대외적 활동 : 전국 청소년 동백 경연대회 참가, 각 대학교 주최 연기 및 독백 대회 참가, 독립영화 출연, 상업 영화와 방송 드라마의 오디션 참가.
- 입시대비
  : 입시전략 회의(실기전문교사와 담임·연구과) 및 모의고사 후 대책 수정
  : 학기당 3회 이상의 '정기 학부모 간담회'를 통한 긴밀한 교사 학부모간의 협조
  : 학생부 및 수학능력 모의고사와 실기능력 상위 30% 학생들의 특별관리
  : 각 대학의 특성에 맞는 입시모의 훈련을 통한 완벽한 실기 준비
  : 'Mentor Ship Program'을 통한 1:1 학생 지도 및 관리

④ 한림연예예술고등학교 - 연예과

■ 학과 특징 및 운영 중점

글로벌 한류를 주도할 액터테이너(Actortainer) 양성을 목표로 전공 소양과 적성을 고려한 학년별 교육과정을 체계적으로 계획하여 성공적인 현장진출 및 대학진학을 위한 예술적 자질과 역량을 함양할 수 있는 현장 중심의 역량기반 연기예술 전공 교육을 중점적으로 실시하고 있음

■ 교육목표

- 깊이 있는 정서적 형상화, 음성적 형상화, 신체적 형상화, 파나지 에쭈드, 디지털 리터러시, 공인으로서의 에티튜드 등 동시대적 연기역량의 기본기를 체득한다.
- 단편영화, 웹드라마, 숏폼 콘텐츠 등 영상 중심의 뉴미디어 콘텐츠 제작을 통해 현장 적응 역량을 함양한다.
- 전문화된 오디션 프로그램과 프로필 촬영을 통해 연예계 현장 활동 기회를 제공하고 장려한다.

- 트렌드를 선도할 개성과 매력을 발전시키고, 공인으로서 사회적 책임을 실천하는 액터테이너를 양성한다.

■ 인재상
- 연기 기반의 연예계 활동과 콘텐츠 환경 변화에 민감한 액터테이너를 양성한다.

■ 주요과목
- 오디션 테크닉
- 스테이지 액팅 스튜디오
- 카메라 액팅 스튜디오
- 마스터 필름
- 마스터 클래스
- 어드밴스드 액팅 스튜디오
- 보이스 앤 스피치 스튜디오
- 스테이지 프로덕션
- 이미지 스튜디오
- 퍼포먼스 스튜디오
- 보컬 스튜디오 등

⑤ 한림연예예술고등학교 - 뮤지컬과

■ 학과 특징 및 운영 중점
국내 고교과정에서 유일한 뮤지컬 전문교육 학과로 개설되어 뮤지컬 분야 최고의 교·강사진과 뛰어난 커리큘럼으로 노래, 연기, 무용과 공연현장에 대한 실습까지 체계적인 교육을 제공하고 있으며 졸업 후 명문 예술 대학 진학 및 뮤지컬 현장 진출 뿐 아니라 다양한 예술 분야에서 경쟁력을 입증하고 있음

■ 교육목표
- 전문적인 뮤지컬 교육을 통해 배우로서 자신만의 캐릭터를 구축한다.
- 새로운 트랜드에 민감한 대중예술 분야인 뮤지컬을 통하여 끊임없이 배우고 도전한다.
- 공연실습, 예술제, 정기공연, 페스티벌, 오디션, 콘테스트 등 다양한 무대를 통해 대중과 소통한다.
- 꾸준한 진단과 멘토링, 상담을 통해 자신의 기량을 인지하고 체계적으로 개발한다.

■ 인재상
모든 예술 분야에서 활동할 수 있는 균형 잡힌 노래, 연기, 무용이 가능한 전문 예술인을 양성한다.

■ 주요과목
- 뮤지컬보컬

- 뮤지컬앙상블
- 뮤지컬레퍼토리
- 재즈댄스
- 발레
- 현대무용
- 탭댄스
- 시어터댄스
- 연기
- 딕션과 화술
- 호흡과 발성
- 공연실습
- 오디션테크닉
- 아크로바틱

⑥ 한림연예예술고등학교 - 영상제작과

■ 학과 특징 및 운영 중점
영상제작에 필요한 전문지식과 이론을 토대로 영화와 방송, CM, M/V 등의 영상물을 기획/제작하는 전체 과정을 실무 위주로 학습하며, 영상 관련 콘텐츠제작은 물론 뉴미디어와 온라인 플랫폼에 최적화된 크리에이터를 양성하고 있음

■ 교육목표
- 매 학기 작품을 기획하고 제작하는 활동을 반복·발전시킴으로써 다양한 영상 콘텐츠 제작이 가능하다.
- 교사, 학생 간 1대 1 멘토링으로 완전학습이 가능하고 영상 콘텐츠 제작에 대한 실전 능력을 키운다.
- 세부 전공 간의 협력 및 타 과와의 콜라보레이션을 통하여 영상콘텐츠에 대한 이해력을 높이고 현장의 문제를 창의적으로 대처할 수 있게 한다.
- 단편영화, 콘텐츠 제작, 포트폴리오 제작 활동으로 ᄂᆞᆫ인의 장점을 발견하고, 개성적이고 창의적인 영상 표현력을 개발한다.

■ 인재상
영화예술은 물론 뉴미디어 환경에 대응하며 경쟁력 있는 영상 콘텐츠 제작이 가능한 인재를 양성한다.

■ 주요과목
- 영화제작실습
- 크리에이터 실무
- 디지털 사진
- 촬영/편집실기

- 화술과 매체연기
- 보컬
- 댄스
- 스토리텔링

(2) 예술고등학교 관련 교사 및 졸업생과의 인터뷰

① 인터뷰 대상

A : 前 H예술고등학교 학과 B : J예술고등학교 졸업생 C : 前 H예술고등학교 교사, 前 S예술고등학교 교사

② 인터뷰 내용

Q1. 예술고등학교에서 이루어지는 워크샵 중 창작 공연도 있나요?
A : 예술고등학교에 다니는 재학생들의 목표는 연기력 향상이기 때문에 대부분 라이센스 공연을 합니다. B : 거의 라이센스 공연을 했습니다. 선배들 중 창작 공연을 했던 적이 있었던 것 같은데 기억이 잘 나지 않아요. C : 라이센스 공연만 했어요. 정규 교육과정을 따라야 하고 창작공연을 제작할 만큼의 인력이 없기 때문에 창작작품을 하기에는 어려운 점이 있습니다. 연극제작실습 수업에서 소규모로 시나리오 창작하는 정도는 했습니다.
Q2. 교과과정 안에 조명, 음향, 무대 스텝에 관한 수업이 있나요? 없다면 따로 배우는 시간이나 기회가 있나요?
A : 스태프적인 것은 배우지 않아요. 연극사, 연극개론 같은 연극이론은 배웁니다. B : 스태프 관련 과목은 없었어요. 따로 배우지 않아요. C : 정규 교과과정 안에는 스태프 관련 수업이 없습니다. 워크샵 공연을 하면서 배울 수 있는 기회가 있습니다.
Q3. 워크샵 공연을 올릴 때 무대 세트 제작이나 무대, 조명, 음향과 같은 스탭 파트는 누가 맡아서 하나요? 학생도 참여를 하나요?
A : 무대세트는 외주를 줍니다. 스텝은 외부 크루를 부르고 연출하는 선생님이 하십니다. 소품, 의상, 분장 정도는 학생들이 합니다. 정기공연 때는 분장팀이 따로 외부에서 옵니다. B : 선생님들이 하시거나 졸업한 선배들, 외부에서 와서 했던 것 같아요. 학생들은 배우만 했어요. 무대 셋업 할 때 간단한 것들 돕는 정도 했었어요.

C : 외부디자이너가 무대 세트를 디자인하면 학생들이 무대 제작소에 가서 디자이너가 정해준 모양대로 깎고 락커 칠하고 하는 일들을 같이 했어요. 학교와 연계해서 오랜기간 작업했던 제작소였어요. 그리고 무대 셋업이랑 해체 할 때도 학생들이 함께 했습니다. 조명 같은 경우는 디자인이나 각 잡는 것 등 전문적인 것은 전문가가 하고 학생들은 조명 셋업에서 필요한 허드렛일을 했습니다. 음향은 와이레스 채널 잡는 것, 음향 밸런스 등을 전문가가 셋팅 한 후 학생들이 콘솔을 만져볼 수 있게 해주었습니다. 스텝 분야를 배울 수 있는 교과는 없었지만 공연을 통해서 배울 수 있습니다. 무대 영상 같은 경우에는 영화과 학생들이 무대 배경을 만들어주기도 했습니다.
Q4. 예술고등학교는 신입생을 오디션을 통해 모집하는 것으로 알고 있습니다. 예술고등학교에 진학하려는 학생들은 배우라는 직업을 목표로 한 반면 성남꿈꾸는예술학교의 참여자들은 배우를 꿈꾸는 참여자들도 있겠지만 진로를 정하지 않은 채 뮤지컬이라는 예술 분야, 배우라는 직업에 대한 호기심과 경험해 보고 싶은 마음에 참여하는 참여자들도 있을 것입니다. 문화예술교육으로서 운영되는 성남꿈꾸는예술학교 참여자 모집의 방법에서 오디션 필요 여부에 대해 어떤 의견을 가지고 계신가요?
A : 예술고등학교 오디션에서 학생들이 연기를 잘하는지 못하는지의 판가름으로 합격, 불합격을 결정하지 않습니다. 학생들의 연기실력은 대부분 비슷합니다. 오디션을 통해서 보려는 부분은 사람을 보기 위함입니다. 기본적인 생활습관이 잘 잡혀있지 않는 아이들은 시간약속을 지키지 않고 책임감이 없습니다. 공연 분야에서 이러한 부분은 매우 중요한 부분입니다. 그래서 이러한 부분을 보기 위한 오디션이지 연기를 잘하고 못하고는 중요하지 않습니다. 공연을 함께 만든다는 점에서는 이러한 부분은 보아야 하지 않을까 하는 생각이 듭니다.
Q5. 문화예술교육은 예술고등학교보다는 더 넓은 범위의 청소년들에게 이루어져야 한다고 생각합니다. 그런데 오디션이라는 참여자 모집 방법이 생긴다면 뮤지컬에 관심은 있으나 소극적인 청소년들에게는 큰 허들이 될 수도 있을 것이란 생각이 듭니다. 이에 대해 어떤 생각을 가지고 계시나요?
C : 성남꿈꾸는예술학교에서의 뮤지컬 교육은 뮤지컬 공연이라는 결과물이 있는 것으로 알고 있습니다. 아이들도 공연의 경험을 통햇 성취감을 느끼고 성장할 수 있을 것입니다. 하지만 공연의 특성상 혼자서 할 수 있는 것이 아니라 함께 해야 가능한 것입니다. 공연을 준비하는 과정에서 수업에 자주 결석을 하거나 중간에 포기해버린다면 공연을 만드는 데 큰 어려움이 따를 것이고 다른 참여자들에게도 피해가 갈 것입니다. 오디션을 보러 올 의지조차 없는 참여자라면 뮤지컬을 경험하다 자신의 적성과 맞지 않다고 생각하면 쉽게 포기해버릴 수도 있을 것입니다. 그래서 오디션을 보러 올 정도의 의지는 가진 참여자들을 뽑기 위해서라도 참여자 모집 오디션은 필요할 것으로 생각됩니다.

(3) 예술고등학교 교육과정 분석을 통한 뮤지컬학교의 방향성

예술고등학교 교육과정 분석을 통해 뮤지컬학교가 가져갈 수 있는 차이점으로 두 가지를 찾을 수 있었다.

첫 번째, 학생 창작공연 제작이다. 예술고등학교에서는 라이센트 공연을 주고 하고 있었다. 혀직 프로 배우들이 무대에서 할 수 있는 라이센트 공연을 경험하는 것은 청소년들에게 값진 기회이고 의미가 있을 것이다. 하지만 예술이란 예술가가 세상에 던지고 싶은 이야기, 자신의 이야기를 예술 작품으로 풀어내는 것이다. 청소년들이 만드는 창작 작품 속에는 청소년들이 현재 하고 있는 고민, 그들의 이야기, 그들이 세상에 하고 싶은 메시지들이 담길 것이다. 창작 작업을 통해 청소년들이 배우만 경험하는 것이 아니라 연출, 작가의 분야도 경험할 수 있게 되며 예술가로서 창작 작업을 해갈 수 있을 것이다. 또한, 그렇게 만들어지는 공연이야말로 창작자인 청소년들에게는 라이센스 공연보다 훨씬 더 의미있는 공연으로 남게 될 수 있다. 창작 작품은 공연을 만드는 과정이 라이센스 공연보다 더 어렵고 복잡하며 오랜 시간이 걸린다. 라이센스 공연에 비해 완성도가 낮을 수 있다. 하지만 배우를 양성하기 위한, 연기력을 향상시키기 위한 공간이 아닌 문화예술을 통해 자신을 탐색하고, 진로를 찾아가고, 융복합적인 사고를 할 수 있는 과정을 경험하는 프로그램이라면 공연의 완성도, 청소년들의 연기력 보다는 과정 속의 의미를 찾는 것이 더 중요할 것이다. 예술고등학교에서는 배우양성, 연기력 향상, 현장 진출, 대학 진학이 목표라면 성남꿈꾸는예술학교는 이와 다른 지향점을 가지고 있기에 창작 공연을 통한 뮤지컬 교육의 방향으로 나아가는 것이 좋을 것이란 점을 찾을 수 있었다.

두 번째, 배우와 스탭 분야 모두 경험할 수 있는 구조를 마련하는 것이다. 예술고등학교의 교육과정을 살펴보면 배우, 영화연출, 영상제작 등으로 전공 분야가 나뉘어져 있다. 영상전공에서 무용이나 연기를 배우기도 하나 배우가 영상 편집이나 연출을 배우는 과정은 없다. 현재 성남꿈꾸는예술학교의 방향은 배우 파트와 무대 스태프 파트가 나뉘어 있으나 사업이 매해 진행되어가며 파트의 경계를 허물 수 있는 구조를 마련한다면 훨씬 더 넓은 범위의 융복합이 이루어질 것이고 청소년들에게 훨씬 더 다양한 예술 장르의 경험, 공연예술 관련 직업체험이 이루어질 수 있을 것을 알 수 있었다.

2) <경기 틴즈 뮤지컬-성남> 사업 현황 조사 및 분석

뮤지컬학교의 체계적인 시스템 마련을 위해 뮤지컬학교와 비슷한 성격을 가지고 있는 프로그램인 <경기 틴즈 뮤지컬> 사업을 분석하고 성남꿈꾸는예술학교 뮤지컬학교의 방향성을 모색하였다. 본 연구자의 연구기간이 7-12월인 점을 고려하여 2022년 프로그램 운영자료에 기반하되 2023년 프로그램이 운영 되어지는 내용을 반영하여 연구하였다.

(1) 2022-2023 <경기 틴즈 뮤지컬 성남> 프로그램 조사

<경기 틴즈 뮤지컬>은 경기문화재단에서 운영하는 청소년 문화예술교육 프로그램으로 경기도 각 지역에서 운영되고 있다. <경기 틴즈뮤지컬-성남>은 뮤지컬을 통해 청소년의 건강한 사회성을 개발하고 다면적인 성장을 유도하는 프로그램으로 2021년 - 2023년까지 3년째 운영하고 있다.

경기도에 거주하는 중1-고2 학생 및 동연령대 청소년을 대상으로 오디션을 거쳐 참가자를

선발해 5월부터 12월까지 청소년들과 뮤지컬 전문 예술교육가들이만나 성남문화재단만의 전문적이고 독창적인 창작 뮤지컬을 교육하고 제작한다. 제작한 뮤지컬은 성남문화재단에서 운영하는 공연장에서 실연되며 청소년들은 뮤지컬 교육을 통해 무대 위 실연을 경험할 수 있는 프로그램이다.

① 2022 프로그램 운영 내용

아래의 표는 <2022 경기 틴즈 뮤지컬-성남> 프로그램 운영 내용이다.

차시	일시	주제 / 운영 시간	주요내용
1	6/4 (토)	OT 10:00 ~ 13:00	**◆ 환영 인사 및 축하인사** **◆ 예술감독, 연출, 조연출, 음악감독, 안무, 작가 등 소개 및 인사** **◆ 아이스브레이킹(마음의 벽 허물기) - 상대방과 눈 마주치기, 인사하기(나의 이름 말하기, 악수하기, 상대방 움직임 따라하기 등** **◆ 참가자 성부 파악 (소프라노, 메조, 알토)** **◆ 파트별 아카펠라 불러보기** **◆ 아카펠라곡에 작사 해보기** **◆ 참가자 이야기 들어보기**
2	6/11 (토)	음악워크숍 1, 움직임워크숍 1 10:00 ~ 13:00	**◆ 음악워크숍1** - 지난 주 아카펠라 불러보기 - 몸으로 소리내는 리듬 배우기 **◆ 움직임 워크숍1** - 움직임의 여러 형태 설명 - 움직임을 주문하여 상황을 구체화 해보기 - 캐릭터(상황)을 정하여 움직임의 특징을 생각, 표현해보기
3	6/18 (토)	움직임워크숍 2, 작가님과의 만남 1 10:00 ~ 13:00	**◆ 움직임 워크숍2** - 한가지 상황에 대한 다섯 문장을 몸으로 표현해보기 : (학원에 왔다->시험인 걸 몰랐다->시험지에 낙서를 한다->시험을망쳤다->엄마한테 혼났다)로 각자 움직임 생각해보기 : (학원에왔다->시험인 걸 몰랐다->시험지에 낙서를 한다->시험을 망쳤다->엄마한테 혼났다)로 다같이 음악에 맞춰 연기해보기 - 선생님이 각자에게 주는 미션에 ᄯᅡ라 새로운 상황을 추가하기 **◆ 작가님과의 만남** - 움직임을 통한 공간 느끼기 : 빈 공간을 채우기 위해 움직이며 순간 멈추었을 때 자신의 자세가 어떤 상태인지 상상해보기 : 속으로 노래를 부르며 터치하면 실제로 불러보기 : 대장을 정하여 그 사람의 움직임을 ᄯᅡ라하기&대장

			이 누군지 맞추기 : 윙크게임(술래에게 윙크 당하면 죽음) : 자신의 특징을 공유 -> 상재의 특징을 말해주기 -> 팀을 나눠 공통점을 찾기 - 자신의 특기 뽐내기
4	6/25 (토)	작가님과의 만남 2 10:00 ~ 13:00	**◆ 작가님과의 만남** - 눈 감고 기억을 걸어보기 : 아침에 침대에서 일어나기 전까지 시간을 돌려보기 (초등학교 졸업식, 입학실 날) **◆ 자신의 물건/사진 이야기** - 준비해온 물건/사진에 대한 사람, 사건 등 기억해보기 - 자신이 준비한 물건/사진 이야기 하기 (감정이나 스토리 등 자세히) - 한 문장에 대한 <저속사+새문장> 이어보기 ex) 새 학기가 시작되었다 + 그래서 아침 일찍 일어났다 + ... + 왜냐하면 공부를 하기 싫었기 때문이다. - 각자의 이야기 키워드로 팀끼리 하나의 스토리 만들기
5	7/2 (토)	움직임 워크숍 3 10:00 ~ 13:00	**◆ 나만의 해시태그** - 나에 관한 #해시태그 만들기 **◆ 움직임 워크샵3** - 너 나가! 게임 : 공간 안에 있는 사람과 들어오는 사람이 정해져서 2분 30초 안에 In은 공간 안에서 버티고, Out은 상대를 내보내기 위해 설득합니다. - 팀을 나눠 주어진 대사를 가지고 상황을 만들어 발표하기 : 응/응, 응/아니, 그래/그래
6	7/9 (토)	음악 워크숍 2 10:00 ~ 13:00	**◆ 음악 맞추기** - 1초 노래 퀴즈 - 가사 보고 노래 맞추기 - '가사'가 들어간 노래 부르기 **◆ 음악 워크샵2** - We're all in this together : 팀을 나눈 후 팀별로 솔로를 정하고 음을 익힌 후 장면 만들어 보기
7	7/16 (토)	안무 워크숍 1 10:00 ~ 13:00	**◆ We're all in this together 안무** - 웜업 - 안무 배우기, 익히기

			- 대형 만들기 - 장면 만들어 완성하기
8	7/23 (토)	캠프를 준비해 봅시다 1 10:00 ~ 13:00	**◆ 조례** - 캠프 일정 및 수업 변동사항 공지 - 대본 캐릭터, 줄거리 공유 **◆ We're all in this together 안무** - 웜업 - 동선 재구성 및 솔로 픽스 - 댄스브레이크 구간 안무 배우기
9	7/30 (토)	캠프를 준비해 봅시다 2 10:00 ~ 13:00	**◆ We're all in this together 안무** - 웜업 - 안무 디테일 잡기 **◆ 캠프 노래 예습하기** - '행복이란' 음 익히기 - '댄싱퀸' 음 익히기
10	8/4 (목)	캠프를 준비해 봅시다 3 10:00 ~ 13:00	**◆ 행복이란 노래** - 솔로파트 나누기 **◆ We're all in this together 안무** - 대형 만들기 - 안무 클리닉 **◆ 댄싱퀸 안무** - 안무 익히기
11	8/6 (토)	캠프를 준비해 봅시다 4 10:00 ~ 13:00	**◆ We're all in this together 안무** - 웜업 - 최종 연습 **◆ 행복이란 노래** - 파트 확인 - 화음 음정 정확하게 익히기 - 최종연습
12	8/13 (토)	2022 <경기 틴즈 뮤지컬 썸머캠프> 10:00 ~ 19:00	**◆ 성남 아트센터 야외주차장 출발 (08:00 코로나 키트 개인별 검사 후 탑승)** **◆ 오리엔테이션, 합창곡, 댄스곡 배움 (각 지역별 스패이싱)** **◆ 우천으로 인해 '멀티 벙커'에서 6개 지역별 준비곡 진행** **◆ 경기상상캠퍼스 출발 (19:30) -> 성남아트센터 도착**

			(20:20)
13	8/20 (토)	대본 리딩 10:00 ~ 13:00	**◆ 첫 대본 리딩** - 대본 및 캐릭터 설명 - 대본에 대해 이야기 나눠보기 : 종이비행기의 의미는 무엇 같나요? - 본인이 원하는 배역 희망조사 - 작가님의 대본창작 과정 설명 - 대본 리딩 (캐스트 바꿔가며)
14	8/27 (토)	음악, 대본리딩 10:00 ~ 13:00	**◆ 음악 - M1. 안녕 친구야** - 합창곡 익히기 - 1KEY 낮추기 (D -> C) - 간주 넣기 **◆ 대본리딩 (캐스트 바꿔가며)**
15	9/3 (토)	합창, 대본 리딩 10:00 ~ 13:00	**◆ 합창 - 합격송** - 리듬 익히기 - 음 익히기 - 음을 흘리는게 아니라 꽂아서 내기 - 캐스트에 맞게 옥타브 수정 **◆ 달리는 학교** - 선생님 파트 음 익히기 - 음 익히기 **◆ 대본 리딩** - 넘버 나온 것들은 데모와 맞춰 배역 발표와 함께 리딩 진행
16	9/24 (토)	음악, 안무 익히기 10:00 ~ 13:00	**◆ 넘버 익히기 - M2 동아리 전쟁** - 음 익히기 - 곡 분위기 파악해 보기 **◆ 안무 익히기 - M7 달리는 학교** - 안무 익히기 - 동선 익히기
17	10/1 (토)	페스티벌 큰 선 만들기 9:30 ~ 15:00	**◆ 음악** - '우리는' 합창 부분 익히기 - '우리는' 솔로 파트 익히기 - '살아 살아' 솔로 파트 익히기 **◆ 씬 만들기 - 페스티벌 씬 (동아리 전쟁 + 우리는)** **◆ 안무** - '동아리 전쟁' 안무 배우기

18	10/8 (토)	페스티벌 연습을 해봅시다 2 10:00 ~ 13:00	**◆ 페스티벌 장면 정리** - 10분에 맞춰 정리된 대본으로 장면 압축하기 - 넘버 다시 복습해보기 **◆ 동아리 전쟁** - 댄스브레이크 새 안무 배우기 - 그루핑 및 동선 재정비 - 동아리 장면별로 연기 채우기 **◆ 우리는** - 대사 길이에 맞춰 위치 수정 **◆ 프로필 사진 촬영** - 각자 학교 교복 입은 후 사진 촬영
19	10/15 (토)	페스티벌 연습을 해봅시다 3 9:30 ~ 13:00	**◆ 페스티벌 장면 시연** (경기문화재단, 바이컴퍼니 방문) - 동선 수정 연습 - 솔로파트 익히기 **◆ 음악 배우기** - '종이 비행기' 음악 분위기 파악하기 - '종이 비행기' 멜로디 익히기 - '살아 살아' 코러스 멜로디 익히기 **◆ 페스티벌 연습** - '동아리 전쟁', '우리는' 안무 배우기 - 음악 분위기 파악하기 - 멜로디 익히기 **◆ 안무 복습하기** - '달리는 학교' 안무 복기 후 디테일 맞추기
20	10/22 (토)	페스티벌 연습을 해봅시다 4 10:00 ~ 14:00	**◆ 페스티벌 연습** **◆ 음악 배우기** - '동아리 전쟁' 합창 분위기 익히고 다같이 불러보기 - '동아리 전쟁' 전반적인 디테일 잡기 - '우리는' 전반적인 디테일 잡기 **◆ 동아리 전쟁, 우리는 씬&안무잡기** **◆ 안무 복습하기** - '달리는 학교' 안무 복기 후 디테일 맞추기
21	10/29 (토)	페스티벌 연습을 해봅시다 5	**◆ 페스티벌 연습** - 의상 점검 - 교복 사이즈 체크 및 수선 사항 파악

		9:00 ~ 14:00	- 페스티벌 리허설 + 당일 관련 공지 전달 **◆ 씬&안무잡기** - '동아리 전쟁' 넘버링 체크 - '동아리 전쟁' 안무 정확하게 - '우리는' 후반 음악 잘린 부분 체크 및 동선 정리
22	11/2 (수)	페스티벌 연습을 해봅시다 6 19:00 ~ 22:00	**◆ 페스티벌 연습 - 동아리 전쟁, 우리는** - 안무 정확하게 맞추고 후반 변경된 부분 동선 정리 - 무대 상, 하부 넘버링 체크 - 단체 안무 서로 격려하고 호응해주기 - 동아리 홍보판 무대에서 걸리지 않게 서로 약속한 장소 지키기
23	11/5 (토)	페스티벌 리허설 참석 10:00~16::30	**◆ 페스티벌 리허설 참석** - 구리 아트홀 - 공연 관련 점검 및 리허설 진행 (10:00~11:50) **◆ 페스티벌 관련 최종 준비 - 동아리 전쟁, 우리는** - 디테일 체크 - 안무 정확하게 - 표정 짓기 - '우리는' 후반 음악 잘린 부분 체크 및 동선 정리
24	11/12 (토)	공연 연습 10:00 ~ 15:00	**◆ 공연 연습 - 씬 만들기** - 서쪽나라 마녀 동선 - 사연2 동선 - 지도학생, 교복불량학생 동선 **◆ 안무연습 - 안무 배우기** - 서쪽 나라 마녀 동선 - 배운 것 복습해보기 **◆ 음악시간** - 서쪽나라 마녀 강·약 살리기
25	11/19 (토)	공연 연습 10:00 ~ 14:00	**◆ 공연 연습 - 씬 만들기** - 방송실, 합격송, 사연1 동선 만들기 - 사연2, 서쪽나라 동선 디테일 **◆ 안무연습 - 안무 배우기** - '안녕 친구야' 정리 - '살아 살아' 안무 - '합격송' 안무 **◆ 음악시간** - 전체 음악 불러보기 : 리듬 잘 익히기 & 살리기

26	11/21 (월)	공연 연습 19:00 ~ 22:00	**◆ 공연연습 - 씬 만들기** - 2장 방송실 동선 - 5장 합격자 발표 뒷부분부터 6장 사연1 동선 - 5장 합격자 발표 앞부분 동선 - 8장 우리들의 코너 동선 **◆ 음악시간** - 면접송, 합격송
27	11/26 (토)	씬 만들기 및 중간점검 10:00 ~ 14:00	**◆ 공연연습 - 씬 만들기** - 4장, 11장 방송부원 씬 - 9장, 12장, 13장 선생님 씬 **◆ 중간점검** - 현재까지 나간 안무, 음악, 장면 8장까지 쓰루 **◆ 음악시간** - 전체 음악 계속 불러보기 : 리듬 잘 익히기 & 살리기 **◆ 안무시간** - 면접송, 우리가 간다
28	12/3 (토)	중간점검 및 연습 10:00 ~ 14:00	**◆ 중간점검** - 현재까지 나간 안무, 음악 쓰루 - 대사, 장면, 모션 연습 **◆ 음악시간** - '종이비행기', 전체 음악 계속 불러보기 - '종이비행기' 배우기 - 리듬 잘 익히기 & 살리기 **◆ 안무시간** - 면접송, 우리가 간다
29	12/10 (토)	중간점검 및 연습 10:00 ~ 13:30	**◆ 중간점검 및 연습** - 현재까지 나간 안무, 음악, 대사 함께 진행 - 대사, 장면, 모션 연습 - 대본 보지 않고 외우기 **◆ 음악시간** - '면접송', '서쪽나라마녀' 전체음악 계속 불러보기 - '지금 우리 학교는' 배우기 - 리듬 잘 익히기 & 살리기 **◆ 안무시간** - 면접송, 서쪽나라 마녀
30	12/17 (토)	음악& 안무 마무리 및 씬 잡기	**◆ 음악 배우기** - M9. 이건 아냐 배우기

		10:00 ~ 14:00	- M10. 지금 우리 학교는 배우기 **◆ 안무 배우기** - M12. 종이비행기 배우기 - M6. 고민해결 사이다 배우기 **◆ 씬잡기** - 교장, 교사 씬 잡기 - 9씬(이건 아냐)부터 씬 잡기
31	12/24 (토)	런쓰루로 장면 익히기 10:00 ~16:00	**◆ 안무 복습** - 전체 안무넘버 안무 클리닉 - 디테일 잡으면서 안무 쓰루 **◆ 처음부터 진행하기** - 장면 속 동선 정리 - 안무 스페이싱 넘버 확인하기 - 전환 정하기 및 연습 **◆ 장면 디테일** - 연기 씬들 연출 선생님과 디테일 잡기 - 안무하면서 노래 하기
32	12/28 (수)	안무 마무리 및 씬잡기 19:00 ~ 22:00	**◆ 안무 익히기** - M6. 고민해결 사이다 - M7. 달리는 학교 - M9. 이건 아냐 - M12. 종이비행기 - 부족한 안무 익히기
33	12/31 (토)	드레스 런쓰루 10:00 ~ 16:00	**◆ 런쓰루 전 마지막 디테일** - 안무+전환+동선+처음부터 차근차근 잡아가기 - 한 두 번씩 반복해보기 **◆ 런쓰루 준비** - 의상 확인 및 셋팅 - 소품 재정비 - 음악+음향 확인 **◆ 런쓰루**
34	1/4 (수)	런쓰루 17:00 ~ 22:00	**◆ 런쓰루 전 마지막 디테일** - M1 ~M12 안무+전환+동선+음악 처음부터 차근차근 잡아가기 - 한 두 번씩 반복해보기 **◆ 런쓰루** - 소품 재정비 - 동선 일부 변경 진행 - 무대인사 연습 등

35	1/5 (목)	스페이싱 13:00 ~	◆ **스페이싱**
36	1/6 (금)	리허설 19:00 ~	◆ **리허설**
37	1/7 (토)	드레스 리허설 14:00 ~	◆ **드레스 리허설**
38	1/8 (일)	공연	◆ **공연**

② 프로그램 기간

2022년 프로그램은 6월-1월까지 총 8개월, 2023년 프로그램은 5월-12월까지 총 8개월의 기간 동안 운영되었다. 이는 <경기 틴즈 뮤지컬> 사업의 공모 기간과 운영 기간에 맞춘 시기와 기간이었다.

③ 프로그램 회차

프로그램 회차는 총 30회차로 정해져 있었으나 2022년에는 프로그램에는 <경기 틴즈 뮤지컬> 프로그램의 필수 참여 행사였던 캠프와 페스티벌 참가를 위한 준비시간으로 프로그램 운영 시간이 소요되어 공연까지 총 38회 이상의 교육 기간을 필요로 하였다. 2023년에는 캠프와 페스티벌에 참여하지 않았으나 방학 기간 참여자들의 잦은 불참과 8개월간 이어지는 장기 프로그램의 특성으로 인한 참여자들의 집중도와 참여 의지 저하로 인해 공연 제작까지 30회차 이상의 시간을 필요로 하였다. 공연 기간이 다가온 시기에는 기존의 10:00-13:00까지의 시간보다 더 긴 시간 교육을 진행하였고 평일 방과 후 시간에도 교육을 진행하였다. 추가로 진행되는 교육에는 강사비 지급이 이뤄지지 않았다.

④ 뮤지컬 작품

<경기 틴즈 뮤지컬-성남>은 참여자들의 이야기를 듣고 전문 뮤지컬 작가가 작품을 창작하는 방식으로 진행되었다. 프로그램 초반 참여자들이 작가와 만나 프로그램을 통해 참여자들의 이야기를 꺼내고 작가는 참여자들의 이야기와 참여자들의 특성을 반영하여 뮤지컬 대본을 창작했다. 대본이 창작되는 동안 참여자들은 뮤지컬 배우로서의 기본기를 익히는 시간을 가졌다. 대본이 완성되면 전문 작곡가가 작곡 작업을 진행하였고 뮤지컬 넘버가 완성되면 참여자들은 넘버를 익히고 안무를 배우는 순서로 프로그램이 진행되었다.

⑤ 참여자 모집

2021년과 2022년에는 중1~고2까지의 참여자를 모집했으며 2023년에는 중1~고3까지의 참여자를 모집했다. 2023년 현재 실제 참여자는 중2~고1로 구성되었다. 타 지역의 동일한 사업은 중·고등학생 참여자 지원이 저조하여 초등학교 5학년부터 고등학교 3학년까지로 참여대상의 범위를 확대하기도 하였다.

참여자 모집은 성남지역 청소년 전체를 대상으로 진행되었다. 2022년 참여자들의 프로그램 평가에서 타 지역 학생들과 친해질 수 있었고 새로운 친구들 사귈 수 있었다는 문항에 100%의 매우 그렇다는 응답이 나왔으며 2022년과 2023년 연이어 틴즈 프로그램에 참여하는 참여자들 중 재참여 이유로 다시 만나고 싶은 친구들이 있다는 응답이 있었다. 매일 보는 같은 학교, 학원, 동네 친구들이 아닌 새로운 지역의 친구들을 사귀는 것 또한 참여자들에게는 프로그램에서 얻게되는 긍정적인 효과가 됨을 알 수 있다.

참여자 모집 방법은 서류심사와 대면 오디션을 통해 참여자를 모집하였다. 오디션은 프로그램 운영 예술교육가들이 참여자들의 연기와 노래 등을 심사하였다.

참여자 수는 12-14명 사이의 참여자가 모집되어왔다.

⑥ 참여 예술교육가

참여 예술교육가는 예술감독의 총괄 하에 강사진과 스텝진을 꾸렸으며 예술감독, 작가, 연출, 조연출, 안무감독, 음악감독, 조음악감독 이렇게 7명의 예술가로 꾸려졌다. 그리고 주로 참여자들과 만나며 수업을 진행했던 예술가는 연출, 안무감독, 음악감독, 조연출 4명으로 진행되었다.

⑦ 프로그램 운영 장소

프로그램 운영은 성남문화예술교육센터 꿈꾸는예술터의 5층 강당과 4층 움직임랩에서 운영되었다. 리허설과 공연은 2022년에는 성남아트리움 대극장에서 2023년에는 성남아트센터 앙상블시어터에서 이루어졌다.

올해 공연 장소였던 성남아트센터 앙상블시어터는 단차가 없는 객석과 협소한 상하수 윙 스테이지, 빔프로젝터를 쓸 경우 좁아지는 무대 사용 범위 등의 불편함이 있었다.

⑧ 프로그램 홍보

프로그램 홍보는 언론, 홈페이지, SNS, 성남아트센터와 성남문화예술교육센터의 홍보 모니터 홍보물 개시를 통해 홍보하였다. 하지만 타지역 동일 프로그램 홍보에 비해 SNS를 통한 홍보가 적었으며 청소년들이 자주 접하는 유튜브 홍보는 이뤄지지 않았다.

⑨ 공연 스텝

2021-2022년의 <경기 틴즈 뮤지컬> 공연은 성남아트센터와 성남아트리움의 상주 감독이 스텝으로 참여하여 공연이 이루어졌다. 하지만 코로나 시국이 완화되고 공연장이 활성화됨에 따른 바쁜 극장 스케줄과 극장 감독 인원 부족으로 인해 2023년 공연에는 상주감독 참여가 어려워졌다. 하지만 공연스텝에 관한 예산이 계획되어 있지 않아 진행에 어려움이 존재했다.

⑩ 사업비 목록

아래의 표는 2023년 프로그램 신청 당시 계획한 사업비 목록이다.

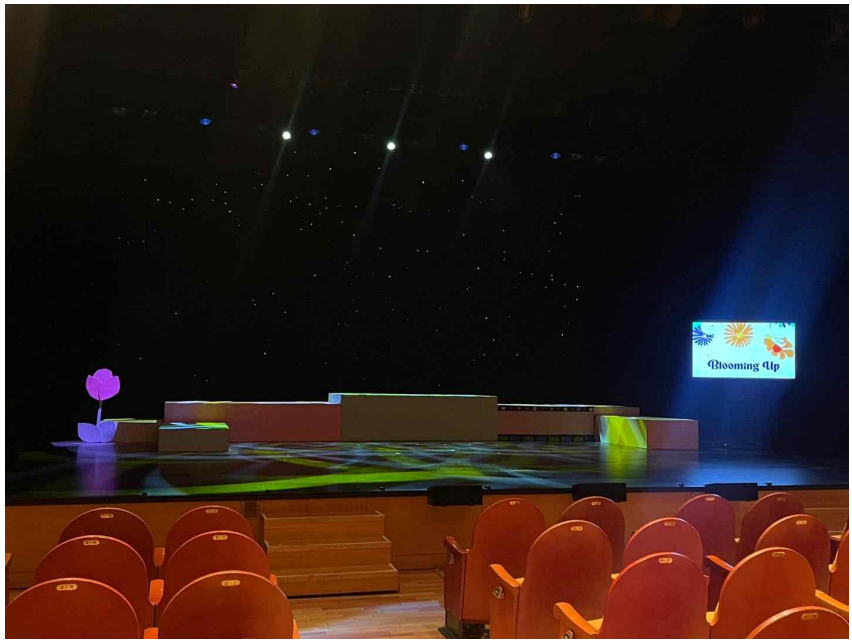
구분	사업비 구분	
교육운영	회계감사 수수료	회계감사
	인건비	심사 및 자문료

		예술감독 인건비
		강사비
		작곡 및 편곡
		창작(대본)
		공연운영
		공연분장
		공연스텝
		고용보험료
	진행비	소모품 및 기념품 제작
		소품 및 의상
		식음료비
	제작비	무대영상제작
		홍보비
		공연영상제작
기관/단체 자부담	인건비	강사비

⑪ 프로그램 사진

2022 경기 틴즈 뮤지컬 성남 <뮤지컬 종이비행기> 공연 사진

2023 <경기 틴즈 뮤지컬 성남> 프로그램 현장 사진



2023 경기 틴즈 뮤지컬 성남 <뮤지컬 Blooming up> 무대 사진

2023 경기 틴즈 뮤지컬 성남 <뮤지컬 Blooming up> 공연 사진

(2) <경기 틴즈 뮤지컬 성남> 예술교육가 회의

<경기 틴즈 뮤지컬 성남> 프로그램 조사 및 분석을 위해 2023년도 <경기 틴즈 뮤지컬 성남> 프로그램 운영 예술교육가 3명을 만나 회의를 가졌다. 회의에는 연출, 조연출, 음악감독, 성남문화예술교육센터 행정담당자, 본 연구자(PTA)가 참여하였다.

아래는 예술교육가 회의내용을 정리한 회의록이다.

1. 틴즈 뮤지컬을 운영하면서 개선이 필요한 부분

- 홍보에 대한 문제로 인한 참여 저조
  : 타지역 참여자는 적으면 20명, 많은 지역은 30-35명
  : 타 지역은 SNS 홍보가 매우 활발하게 되고 있음
  : 현재 청소년 드라마 오디션, 기획사 오디션 등 청소년 대상 홍보는 SNS로 이루어짐
  : 청소년들에게 많이 노출되는 SNS 홍보가 잘 이루어지니 청소년들의 참여 많음

- 지역 특색으로 인한 참여 저조
  : 타 지역에 비해 교육열이 높은 성남(분당구)
  : 타 지역은 끼 있는 아이들이 오는 반면 성남지역은 하고 싶은 아이들이 옴

- 모집 인원
  : 15-20명이 적당
  : 오디션 참여자가 많아서 추려서 뽑을 수 있어야 함
  : 30-35명의 참가자가 있는 타 지역은 강사가 많았음
  : 초등학생부터 고등학생까지 있는 지역은 초등학생의 참여자 수가 많으니 공연이 초등학생 위주가 되고 중·고등학생이 들러리가 됨

- 오디션
  : 오디션 공고가 많이 알려져 참여자가 많이 모인다면 창작진이 청소년에 맞는 작품을 먼저 써놓은 후 극에 잘 맞는 청소년들을 뽑는 방식 제안
  : 현재 참여자들을 뽑은 후 작품을 써야하는 부분에서 오는 어려움 존재
  : 참여자들이 뽑히더라도 이런 저런 이유로 빠지는 참여자가 많고 참여도가 적음
  : 오디션에 참여하는 참여자 수는 적고 실력이 없는 참여자들이 많은 부분에서 오는 곤란함
  : 현재는 오디션의 과정, 참여자 선정의 과정을 서류로 남겨야 하기에 정해진 오디션을 통해서만 참여자를 뽑을 수 있음.
  : 참여자들이 친구들을 데려오는 경우가 있음. 추가로 개별 오디션이 가능하도록 하는 시스템 추천. 개별 오디션을 통해 실력있는 참여자들을 추가로 뽑을 수 있길 희망.

- 창작 작품 VS 라이센스 작품
  : 라이센스를 받아서 학생 뮤지컬 작품을 올리는 사례 공유 ex) 금천 뮤지컬센터
  : 라이센스 뮤지컬을 한다고 홍보를 하면 홍보도 잘 될 수 있으며 경쟁도 생길 수 있음
  : 라이센스 뮤지컬을 한다면 그 배역에 따른 책임감도 주어지고 참여도도 더 높일 수 있지 않을까 하는 의견
  : 하지만 금천뮤지컬센터의 경우 레미제라블 공연을 함에도 불구하고 현재 틴즈에서 일어나는 문제들이 똑같이 일어나고 있음
  : 라이센스 뮤지컬 같은 경우 유튜브로 들을 수 있는 완성본의 노래가 있음. 노래를 잘

못하는 참여자들도 계속해서 들을 수 있고 따라 부를 수 있으니 연습해서 잘 따라함.
: 참여자들이 오디션에 부르는 가요들은 잘 부름. 따라할 수 있는 AR이 있다는 것이 청소년들에게는 노래를 배우는 부분에서 차이가 커짐
: 창작 작품은 가이드가 없어 어려움. 피아노로 노래를 배우면 느리지만 AR로 배우면 쉽게 배우는 아이들
: 창작작품에도 공연마다 차이가 큼. 노래까지 창작하는 경우가 있고 주크박스 뮤지컬로 가는 경우도 있음.
: 현재 창작작품을 하고 있다보니 작가와 함께 시나리오를 같이 쓰고 싶어하는 참여자, 음악감독과 함께 노래를 만들고 싶어하는 참여자 있음.
ex) 대본을 보고 이런 노래였으면 좋겠다며 자신이 생각하는 노래를 녹음해서 음악감독에게 전달, 참여자가 만든 노래의 도입부분을 살려 노래를 작곡한 음악감독
: 청소년들을 위한 작품은 창작 작품이 훨씬 좋음.
: 세대에 따른 노래의 스타일도 다르기 때문에 창작작품의 경우 참여대상에 맞춰 노래 스타일을 다르게 갈 수 있음.
ex) 청소년 - 가요, 성인 - 트로트
: 창작의 장점은 아이들에게 생각을 할 수 있게 해줌
: 뮤지컬 컴퍼니 입장에서는 청소년 공연, 청소년 버전의 라이센스 공연 등에 대해 어떻게 생각하는지 궁금함.
ex) 청소년 연령의 역할을 성인이 하는 것 vs 청소년 연령의 역할을 청소년이 하는 것

- 금천 뮤지컬센터의 사례 공유
: 사업의 시작은 연기 아카데미와 연계하여 진행. 그 후 서경대 교수진이 맡아 전문적으로 진행. 서경대 선배, 교수와 함께 할 수 있어 좋아했던 청소년도 있으나 터프한 교육방식에서 무서움과 어려움을 느끼는 청소년도 있었음.
: 청소년 파트와 성인 파트로 나눠서 진행하며 서경대가 빠짐.

- 수업 시간
: 현재 수업 시간 오전10시 - 오후1시 (3시간)
: 청소년들 시간 맞추기 가장 좋은 시간이나 아침 시간이라 참여자들의 텐션이 떨어져있음
: 평일 저녁 수업을 해본 결과 텐션이 올라와 연습이 잘 이루어지나 평일 저녁은 모두 학원 일정이 있기에 일정을 맞추기 어려움
: 현재의 오전 시간이 가장 합리적인 시간인 것으로 보임

- 수업 횟수
: 페스티벌과 캠프 때문에 많은 시간 추가 수업을 필요로 했던 작년
cf) 토요일 1시 넘어서까지 수업, 평일 저녁 수업 등
: 수업 초반 창작을 위한 시간으로 3개월 필요로 함
: 일주일에 1번 3시간 수업이니 다음 주 수업시간에 참여자들이 다 잊게 됨

: 일찍가는 참여자, 늦게 오는 참여자들이 있어 계속 연습을 반복해야 하는 상황, 디테일 잡는 것조차 힘든 상황들이 생기니 정해진 수업 시간이 부족하게 느껴짐
: 페스티벌과 캠프가 없다면 30회차가 적당, 너무 길어지면 루즈해질 수도 있음.

- 공연일정
: 현재는 12월 공연. 청소년들 기말고사가 12월 첫째주부터 마지막주까지 학교별로 다르게 있어 12월 공연준비에 참여율도 저조하고 관객 수도 저조함.
: 학교별 시험기간이 달라서 시험기간을 피해 일정을 잡는 것에는 어려움 존재
: 1,2월 방학기간을 활용해 공연 하는 것이 가장 좋으나 재단 행정상 12월까지 사업을 끝내야 한다면 공연일정을 잡아두고 맞출 수 있는 참여자들만 하는 것이 나을 것으로 보임.

- 프로필 촬영
: 프로필 촬영에 대한 예산을 마련해 제대로된 전문가가 촬영하길 바람
: 다르지역은 헤어, 메이크업까지 하고 찍음
: 프로필 촬영은 배우에게 남는 것
: 외모에 민감하고 어플 카메라에 익숙한 청소년들, 그래서 작년에는 스스로 자기 사진을 찍어서 내는 것으로 했고 만족도가 높았음. 하지만 외부에서 보았을 때 보기 좋은 팜플렛은 아니였음
: 프로필 촬영과 영상촬영 팀을 함께 묶어서 가도 좋을 듯

- 무대세트
: 무대디자인, 무대세트가 있으면 좋을 듯
: 무대 세트가 있다면 공연의 퀄리티가 더 높아보일 것.
: 무대가 입체감만 있어도 청소년들의 실수가 커버될 수 있을 것
: 작년의 경우 밴드가 무대를 채웠음
: 무대 세트를 조금이라도 제작할 수 있으면 좋겠음.

- 공연 영상 촬영에 대한 의견
: 공연실황을 촬영하는 것에 대한 필요. 공연실황으로 홍보 가능
: 타 지역 사례 공유
ex) 금천 뮤지컬센터 - 공연 실황을 클로즈업, 풀샷 등 다양하게 찍어 공연영상 SNS, 유튜브에 업로드.
: 현재 성남은 공연실황만 풀샷 촬영을 하고 동영상을 원하는 참여자 한테만 주는 방식
: 청소년 공연 영상으로 청소년들에게 관심을 얻을 수 있고 전파될 수 있음
: 영상 촬영을 위해서는 전문 영상 촬영팀이 필요
: 2024년에 영상파트의 프로그램이 이루어진다면 그 팀에서 촬영을 해도 좋을 듯

- 공연
: 극장 스텝이 우리 스텝이 아닌 점에서의 어려움 존재

cf) 2021-2022 틴즈 공연은 모두 재단 극장 상주감독이 맡아서 함. 올해는 극장 일정 과다로 어려움

: 외부 스텝을 함께 외부공연 시스템처럼 극장에 들어갈 수 있도록 시스템 마련 필요.

- 재단 담당자가 사업 중간에 바뀌는 데서 오는 혼란과 소통의 어려움
- 사업에 대한 이해와 커리어가 있는 담당자가 있어야 사업이 유연하게 흘러갈 수 있음

2. 틴즈 뮤지컬의 강점

- 쾌적한 연습환경, 다양한 공간의 연습실 보유
- 재단의 전담 담당자가 있어 아이들 관리, 물품 구매 등을 담당하는 인력이 있음
- 참여자들이 프로처럼 대우받으며 무대위에서 공연한다는 것에 대한 만족감이 굉장히 높음

3. 뮤지컬 융복합 프로그램에 관한 의견

- 융복합이라 하면 모든 파트의 전문가들이 모두 붙어야 공연의 퀄리티를 최고로 올릴 수 있음. 현재는 그렇지 못한 것이 아쉬움
- 외부 스텝을 맞춰 전부 꾸려서 오는 것이 좋을 것
- 융복합이라 하기에 현재는 너무 부족한 스텝진
- 2024년에도 모든 분야를 다 꾸려서 하기에는 어려운 지점 존재

4. 진로연계와 관련된 의견

- 꿈터에서의 경험으로 진로를 결정하게 되는 경우 생김. 좋은 선택, 좋은 계기가 될 수도 있으나 전문가가 보기에 가능성이 희박한 청소년의 경우도 있음. 그럴 경우 이 사업이 진로에 좋은 영향을 끼치고 있는 것이 맞나?에 대한 의문이 듬
  ex) 틴즈 뮤지컬을 경험하고 뮤지컬 배우를 꿈꾸는 사례 많음
- 진로 연계를 어설프게 가는 것은 위험하고 그렇게 가지 않기 위한 시스템 마련에 어려움이 있음.
- 뮤지컬컴퍼니와 연계가 된다면 다음 공연에 언더를 시키는 방향이 가능할까? 그럼 완전한 진로연계가 아닐까? 하는 의견 제시
- 부모가 자식에 대해 절대 알 수 없는 것
  : 자식이 말하는 것을 다 믿을 수 없음. 속이려면 얼마든지 속일 수 있음
  : 하고 싶은 것을 선택하는 것이 한 순간에 다 정해지지 않음
- 진로연계라는 것은 진로 선택의 폭을 좁게 만들어 주는 것이 아니라 넓게 만들어 주는 것이어야 함. 그래서 더 많은 고민 지점이 생김.
- 다른 곳에서는 하지 않는 교육을 해야 함. ex) 예고, 입시학원 등
- 프로그램에서 가장 중요한 것
  : 프로그램에서 가장 중요한 것은 아이들의 만족? 부모의 만족?
  : 아이가 만족한다면 부모도 만족하는 것 같음
  : 누구의 만족이 가장 중요한가? ex) 기업 신입사원 공연 -> CEO의 만족

5. 꿈꾸는예술터 활성화에 대한 의견
- 참여자 피드백, 부모님 피드백 받아야 함. - "예술학교 수업가!"라는 것을 자랑스럽게 생각하는 아이들 - 리뷰를 받아서 리뷰를 통해 홍보 필요

예술교육가들과의 회의를 통해서 주목할 만한 점은 총 3가지로 요약할 수 있다. 첫 번째, 더 적극적인 프로그램의 홍보이다. 현재 청소년 관련 오디션, 교육 프로그램의 홍보는 청소년들이 쉽게 접하는 SNS가 주가 되어 이루어진다. 하지만 성남지역 경기 틴즈 뮤지컬 프로그램은 타 지역에 비해 인스타그램, 유튜브를 활용한 홍보가 저조한 편이며 예술교육가와 참여자 모두 이러한 부분에 아쉬움을 느끼고 있음을 알 수 있었다.

두 번째, 무대 세트 제작 필요에 대한 의견이 제기되었다. 2022년 공연의 경우 라이브 밴드가 무대를 채웠으나 올해의 경우 무대 세트에 관한 예산이 계획되지 않은 상황에서 참여자들의 무대 만으로 큰 무대를 채우기에 어려움이 따랐다. 또한, 공연의 퀄리티 향상을 위해서도 무대 제작이 필요하다는 의견이었다. 예산 계획 부분에서는 무대뿐만 아니라 조명과 음향 등 무대 스텝에 관한 예산도 계획되어야 함을 알 수 있었다.

세 번째, 진로연계 문화예술교육에서 문화예술교육의 역할에 대한 고민이었다. 문화예술교육이 청소년들의 진로에 긍정적인 영향을 주기 위해서는 진로 선택의 폭을 좁게 만들어 주는 것이 아니라 넓게 만들어주는 방향을 만들어가야 한다는 것이었다. 또한, 프로그램에서 가장 중요하게 가져가야 하는 부분은 참여자들의 만족도라는 부분에 대한 이야기도 대두되었다.

(3) 2023 <경기 틴즈 뮤지컬-성남> 참여자 인터뷰

성남문화예술교육주간 예술교육박람회에 진행된 성남문화예술교육센터 운영 프로그램 성과 공유를 위한 라운드 테이블 진행을 위해 <경기 틴즈 뮤지컬-성남> 참여자 인터뷰를 진행하였다.

아래의 표는 <경기 틴즈 뮤지컬-성남> 프로그램에 2022년부터 2년째 참여 중인 중학생 참여자의 인터뷰 내용이다.

Q1. 프로그램 참여동기는 무엇인가요?
평소에도 뮤지컬을 좋아했고 꿈이 뮤지컬 배우였는데 인스타를 통해서 틴즈 뮤지컬이라는 게 있다는 걸 알게 되어서 지원하게 되었습니다.
Q2. 내가 참여한 프로그램을 다른 사람에게 (나만의 방식으로) 소개한다면?
틴즈 뮤지컬은 자신의 꿈을 키워나갈 수 있는 좋은 길이라고 생각되고요. 만약에 뮤지컬 배우가 꿈이 아니라도 여기 있는 사람들과 환경이 너무 좋기 때문에 기회가 된다면 꼭 한 번씩 해보라고 추천해 주고 싶습니다.
Q3. 프로그램에 참여하면서 가장 기억에 남는 순간은?
저는 공연 올라갔을 때가 제일 기억에 남는 것 같아요. 공연 때 다 같이 공연장에서 리허설 하고 하루 종일 붙어 있으면서 마지막 공연 날에 무대 올라간 그 순간이 제일 행복했

고 그것 때문에 아마 2년째 하고 있지 않나 싶습니다.
Q4. 프로그램을 접하기 전과 후 나에게(내 삶에) 달라진 점이 있나요?
일주일을 살아가는데 이유가 생긴 것 같아요. 왜냐하면 틴즈는 저한테 편하게 쉴 수 있고 가장 편안한 모습으로 행복하게 즐길 수 있는 공간인 것 같아서 아마 일주일을 살아가고 토요일을 기다리게 되는 그런 마음을 주는 곳이 아닐까 생각합니다.
Q5. 프로그램을 함께한 선생님 혹은 동료들에게 하고 싶은 말이 있다면?
항상 너무 잘 해주셔서 감사하고 또 이제 공연 얼마 안 남았는데 앞으로도 잘 준비해서 공연 잘 올렸으면 좋겠습니다.
Q6. 성남꿈꾸는예술터(공간)을 이용하며 불편했던 점이나 좋았던 점?
크게 불편했던 점은 없었던 것 같고 여기 시설이 너무 좋고 움직입랩이나 강당도 너무 잘 되어 있어서 편하게 잘 지냈던 것 같습니다.
Q7. 개선되길 바라는 점은?
좀 더 많은 사람들이 틴즈 프로그램을 알게 되었으면 좋겠어서 공지나 홍보가 좀 더 잘 되어서 많은 분들이 이 프로그램을 접할 수 있었으면 좋겠어요.
Q8. 성남꿈꾸는예술터가 어떻게 발전했으면 좋겠나요?
더 많은 학생들이 꿈을 키워나갈 수 있는 공간이 되었으면 좋겠고 저한테도 꿈을 키워나갈 수 있는 공간이 되어 주었기 때문에 이대로 쭉 더 모든 학생들이 자신의 꿈을 펼칠 수 있는 공간이 되었으면 좋겠습니다.

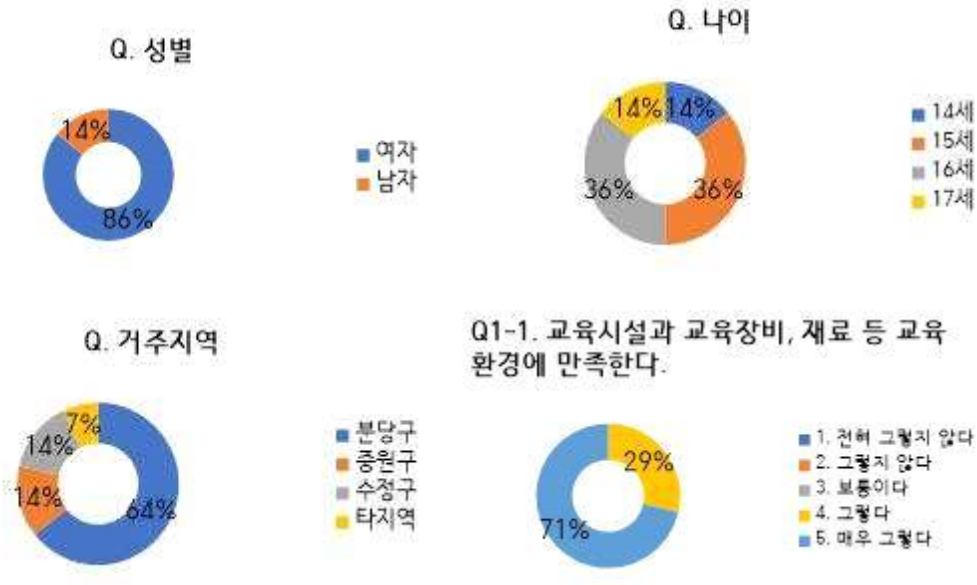
인터뷰를 통해서 참여자가 <경기 틴즈 뮤지컬-성남> 프로그램에 큰 만족도를 느끼고 있음을 알 수 있었으며 청소년의 진로에도 많은 영향을 주고 있음을 알 수 있었다. 예술교육가와의 회의에서 나왔던 의견과 동일하게 참여자들도 꿈꾸는예술터 공간과 프로그램 홍보에 대한 아쉬움을 가지고 있음을 알 수 있었다.

성남문화예술교육주간 예술교육박람회 <성과 공유 라운드 테이블> 현장 사진

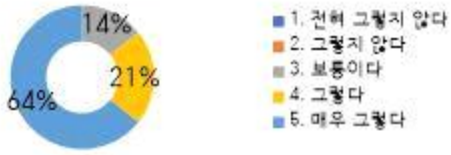
(4) 2023 <경기 틴즈 뮤지컬-성남> 참여자 설문 조사

<경기 틴즈 뮤지컬 성남> 프로그램 결과를 도출하고 뮤지컬학교 프로그램의 방향성을 찾기 위해 참여자를 대상으로 설문 조사를 진행하였다.

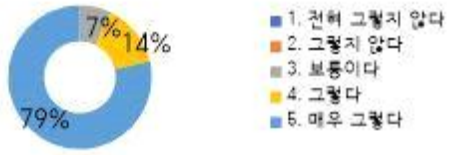
아래는 2023 <경기 틴즈 뮤지컬-성남> 참여자를 대상으로 한 설문 조사 결과이다.



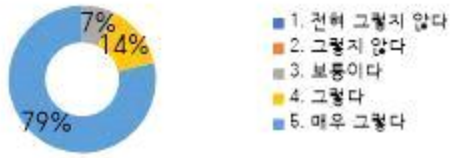
Q1-2. 교육시간 및 교육 차시(횟수)가 적절하다.



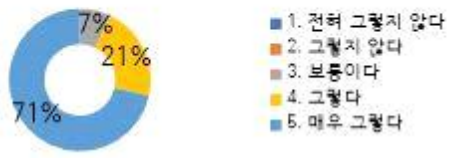
Q1-3. 예술교육가의 교육방법, 커리큘럼, 교육자료가 학생들에게 적절하다.



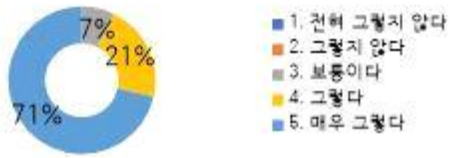
Q1-4. 예술교육가의 안내와 진행에 만족한다.



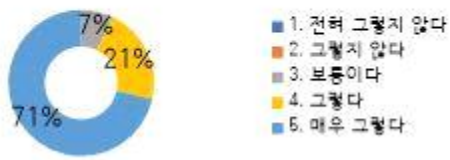
Q1-5. 참여자가 교육 내용을 잘 이해할 수 있도록 프로그램이 진행된다.



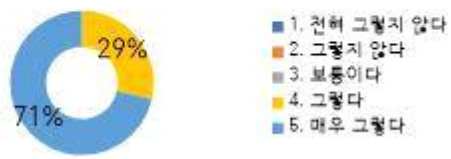
Q1-6. 참여자가 적극적으로 수업에 참여할 수 있다.



Q1-7. 프로그램의 목표를 충분히 알 수 있다.

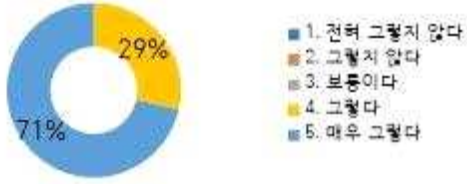


Q1-8. 뮤지컬 예술 장르를 이해하는 데 도움이 된다.

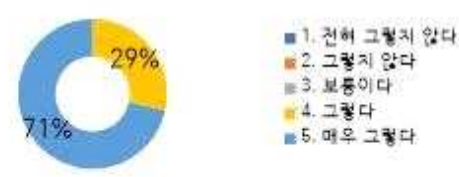


Q2-1. 프로그램에 적극적으로 참여 하였다.

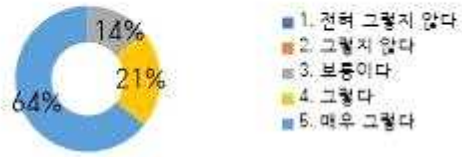
Q2-2. 뮤지컬 프로그램에 흥미를 느꼈다.



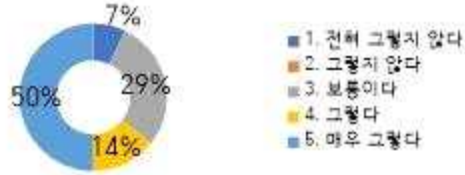
Q2-3. 뮤지컬 관련 지식과 스킬을 새롭게 얻을 수 있었다.



Q2-4. 프로그램 참여 후 개인적으로 자신감이 향상되었다.

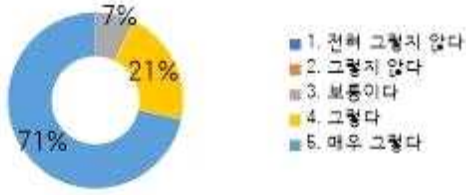


Q2-5. 내년 뮤지컬 프로그램에도 참여하고 싶다.

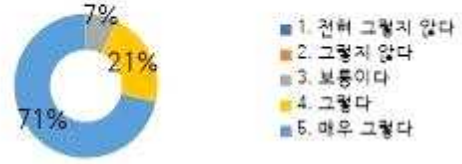


Q2-6. 주변 친구들에게 이 프로그램을 추천하고 싶다.

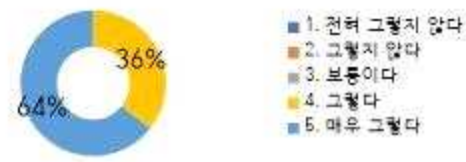
Q2-7. 프로그램에 전반적으로 만족한다.



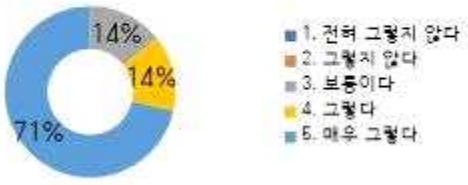
Q2-8. 프로그램 참여가 나에게 도움이 된다.



Q2-9. 프로그램이 진로를 탐색하는 데 도움이 된다.

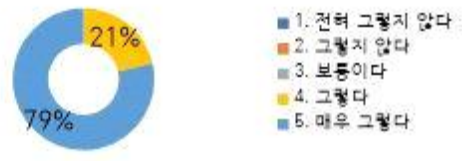


Q2-10. 프로그램 참여 후 더 행복해졌다.



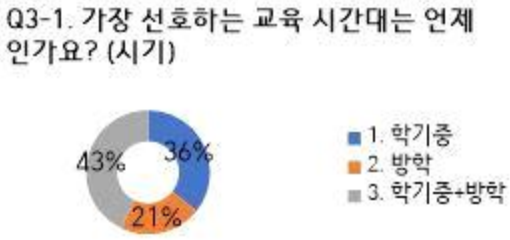
Q2-11. 다른 사라들의 관점, 입장, 문화를 배울 수 있었다.

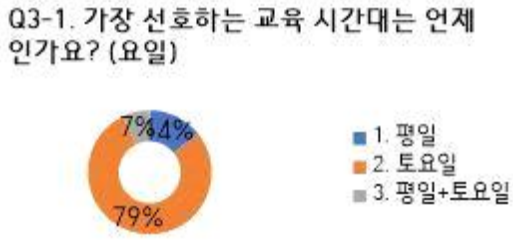
Q2-12. 성남문화재단, 꿈꾸는예술터에 대해 친근함을 가지게 되었다.



Q2-13. 개인적으로 성남꿈꾸는예술터에서 하는 다양한 청소년 문화예술교육 프로그램에 참여할 의사와 관심이 있다.

Q2-14. <경기 틴즈 뮤지컬 성남> 프로그램에 대해서 느낀 점과 바라는 점을 자유롭게 작성해 주세요.
지금 이대로
너무 행복하고 좋은 추억을 만들 수 있는 것 같다.
모두가 성장할 수 있는 좋은 경험이었습니다.
다 조아요!!
너무 좋았고 행복했습니다. 내년에 또 하고 싶습니다.
정말 좋았고 새로운 도전을 하여 새로운 경험을 할 수 있어서 유익했다.
좋은 경험을 할 수 있어서 좋았다.



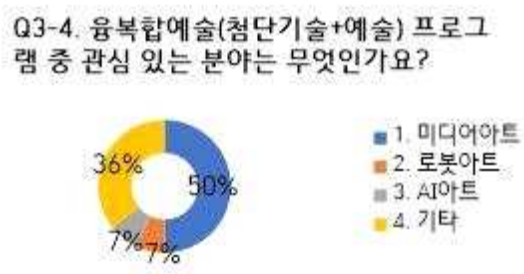


Q3-1. 가장 선호하는 교육 시간대는 언제인가요? (시간)
10-3시
10-3시
10-3시
10-1시
12-5시
9-6시
10-1시
12-9시
10-3시
10-3시
10-3시
9-2시
10-2시

Q3-2. 성남문화예술교육센터 꿈꾸는예술터에 개설되었으면 하는 예술교육 프로그램은 무엇인가요?
다 조아여

실용음악
다 좋은 것 같습니다.
연극
미술
성우

Q3-3. 뮤지컬 프로그램에서 배우 외에 경험해 보고 싶은 파트는 무엇인가요?
X
X
연출, 극작
연출
연출, 극작
뮤지컬이 좋습니다.
X
X
X
춤 / 댄스 대회
X
연출
연출
X



Q3-5. 성남문화예술교육센터 꿈꾸는예술터에 바라는 점은 무엇인가요?
없떠염
지금도 다 좋아염
식당이 있었으면 좋겠습니다.
더 꿈꾸는 공간으로 발전해주세요!!!
앞으로도 계속 이런 프로그램을 만들어주세요!

더 좋은 프로그램!

참여자 설문조사 결과 모든 문항에서 프로그램에 대한 참여자들의 만족도가 높았다. 그 중, 프로그램을 통해 성남문화재단과 꿈꾸는예술터에 친근함을 가지게 된 여부에 대한 문항에서 매우 그렇다 79%, 그렇다 21%로 가장 높은 통계 결과가 나왔다. 이를 통해 청소년들이 꿈꾸는예술터 프로그램 참여가 이뤄진 후에는 향후 성남문화재단과 꿈꾸는예술터에 좀 더 쉽게 관심을 가지게 될 것을 알 수 있었다.

청소년들은 프로그램 운영 시간 방학보다는 학기 중의 기간을 선호했으며 주말 오전 시간을 선호하는 참여자가 많았다. 뮤지컬 프로그램에서 배우 외에 경험하고 싶은 파트로 배우 외 연출 파트에 대한 응답이 많이 나타났다.

(5) 청소년 문화예술교육 네트워크

청소년 문화예술교육 네트워크는 2023년 성남문화예술교육센터에서 운영한 청소년 대상 문화예술교육에 대한 성과를 공유하고 청소년 문화예술교육에서 필요한 개선점과 향후 꿈꾸는예술터 청소년 교육의 방향을 논의하기 위해 청소년 교육 프로그램 참여 예술교육가들과 참여학교 교사, 성남교육지원청 장학사, 성남문화예술교육센터 행정 담당자들이 참여하였다.

청소년 문화예술교육 네트워크를 통해서 <경기 틴즈 뮤지컬-성남>에 대한 예술교육가의 평가와 어려운 지점, 개선방향, 청소년 문화예술교육이 향후 나아가야 할 방향성에 대해 알 수 있었다.

2022년 프로그램에서 필수로 참여해야 했던 캠프와 페스티벌의 일정이 제외되었음에도 2023년 프로그램 운영시 시간적 부족함이 나타났으며 작년과 동일하게 정규 프로그램 시간보다 더 많은 시간 교육이 진행되고 있으며 평일 방과 후 시간에도 교육이 진행되고 있었다. 이러한 이유로는 참여자들의 역량과 의지에 따라 시간적 여유의 차이가 나타남을 이야기하였으며 8개월의 장기간 프로그램으로 후반기로 갈수록 참여자들의 집중도와 의지 감소도 영향을 미침을 알 수 있었다. 참여자 모집이 오디션을 통해 이뤄지나 뮤지컬 관련 전공을 꿈꾸거나 경험을 원하는 참여자와 가볍게 놀러오는 마음으로 참여하는 참여자들이 섞여있어 이러한 부분이 수업 시간을 더 필요로 하게 만드는 부분이 된다고 하였다. 성남 지역의 오디션 지원자가 타 지역에 비해 적은 부분에 따라 참여자 모집에 오디션이 큰 영향을 미치지 못하고 대부분의 지원자를 참여시켜야 프로그램 운영이 가능하다는 부분도 어려움으로 제기되었다. 이에 따라 예술교육가는 공연 제작을 위해 참여자들의 집중력을 이끌고 가야 하는 역량이 반드시 필요했다. 참여자들의 프로그램 불참율도 시간 부족의 원인이 되었다. 특히 여름방학 기간에는 교육 진행이 어려울 정도로 불참하는 참여자 수가 많아 방학 기간 프로그램 진행에 대한 어려움을 알 수 있었다.

프로그램 진행에 이러한 어려움이 있음에도 불구하고 <경기 틴즈 뮤지컬-성남> 프로그램은 뮤지컬 제작의 모든 프로세스에서 전문가들이 붙어 뮤지컬을 제작하기에 참여 청소년들이 프로그램 경험을 커리어로 느끼며 만족도가 매우 좋다는 사실도 확인할 수 있었다

Ⅳ. 성남꿈꾸는예술학교 <무대예술학교>

1. 기획 의도

성남꿈꾸는예술학교의 <무대예술학교>는 성남시 청소년 문화예술교육을 활성화하기 위한 성남문화예술교육센터의 청소년 특화프로그램 중 하나로 기획하였다.

성남문화재단이 성남아트센터와 성남아트리움의 공연장을 운영하고 있으며 공연장과 연계가 가능하다. 성남꿈꾸는예술학교의 무대예술학교는 평소 쉽게 접하지 못하며 잘 알지 못하는 직업군인 무대 스태프 분야와 함께 공연장 경험 또한 청소년들에게 제공이 가능하다. 꿈꾸는예술터에서 운영하는 프로그램이 가질 수 있는 이점들을 활용하여 청소년들이 공연예술 전문 스태프와 만나 공연예술에 대한 이해도를 높이며 무대예술 관련 직업을 경험하고 탐색할 수 있는 진로연계 문화예술교육 프로그램으로 기획하였다.

2. 교육 목표

성남꿈꾸는예술학교 <무대예술학교>의 교육 목표는 다음과 같다.

1) 창의성이 필수인 공연예술(무대기술)을 통해 자유로운 창의성을 발휘하고 예술적 감수성, 창의성을 향상시킬 수 있다.
2) 무대감독, 조명감독, 음향감독 등 공연예술 스태프와 관련된 직업에 대한 이해를 높일 수 있다.
3) 미래의 사회 구성원으로 성장할 청소년들에게 협력을 필요로 하는 공연예술을 통해 의사소통의 필요성을 일깨우고 자율적 활동에 대한 흥미를 유도할 수 있다.
4) 학교 교육에서 경험하지 못하는 문화예술교육 기회를 조성하고 청소년에게 문화예술을 향유할 수 있는 삶의 기회를 확대할 수 있다.
5) 전문지식 습득을 희망하는 청소년을 대상으로 진학과 진로 탐구에 도움을 줄 수 있다.
6) 지역 인재를 발굴하고 꿈나무 육성을 확대할 수 있다.

3. 시범 프로그램 추진과정

1) 추진과정 및 추진 중단

(1) 관련 프로그램 조사

본 연구자는 무대예술학교 시스템을 마련하고 시범 프로그램을 진행하기 위해 무대예술 관련 문화예술교육 프로그램을 조사하였다.

① 춘천문화재단 공연예술 전문스태프 아카데미 <막>

춘천문화재단의 공연예술 전문스태프 아카데미 <막>은 문화도시 조성사업의 일환으로 문화도시 춘천 특화형 프로그램으로 운영한다. 2020년부터 4년째 운영하고 있으며 성인대상 프로그램이다. 공연예술 스태프계를 꿈꾸는 예비인력, 관련 분야 종사자들의 역량을 강화할 수 있는 체계적인 현장 실무를 지원하는 프로그램이다. 공연예술 전문스태프에 관한 직업 소개로 시작하여 극장에 대한 이해, 해당 직업의 기초적인 이론 교육을 거쳐 무대감독, 조명디자인, 음향디자인 3가지 전공분야의 실습을 통해 하나의 공연을 무대에 올리는 경험을 한다.

② 한국문화예술위원회 <아르코 무대예술학교>

한국문화예술위원회의 <아르코 무대예술학교>는 무대예술전문인의 역량 강화 및 종사자간의 관계 증진의 기회를 부여하고, 무대 분야의 발전을 도모하기 위해 추진하는 교육 프로그램이다. 무대, 음향, 조명, 영상 4개 분야를 입문, 초급, 중급, 고급 단계로 구분하여 진행하며, 예술가, 문화예술 기획자, 무대기술 입문자부터 무대기술 숙련자까지 모두 만족할 수 있는 교육으로 운영한다. 아르코 무대예술아카데미는 종사자 역량강화과정, 무대기술인턴십연계과정, 찾아가는 무대예술학교 등으로 구성되어있다.

③ 포항문화재단 기술입은 문화예술교육 <공연장 무대에서 필요한 직업들>

포항문화재단의 기술입은 문화예술교육 사업으로 진행되는 프로그램 중 하나인 <공연장 무대에서 필요한 직업들>은 평소 접하기 힘들었던 공연장 무대의 영상송출, 조명, 음향, 프로젝션맵핑 등 무대기술 관련 직업에 대한 소개와 무대에서 참여자들이 장비를 체험함으로 공연장에서 무대기술 직업의 역할에 대한 흥미를 높일 수 있는 교육이다.

④ 춘천문화재단 <예술로 자율주행 - 다양한 미적 체험활동(연극)>

춘천문화재단의 지역연계 문화예술교육 지원사업 <예술로 자율주행>의 활동 유형중 하나인 다양한 미적 체험활동으로 진행된 중학교 연극 프로그램이 진행되었다. 지역 중학교 학생들의 예술교육 요구 수요를 조사하여 연극 장르로 진행했다. 지역 극단과 연계하여 교육 참여를 원하는 학생들과 진행하였으며 참여자들은 연극 창작 과정 속에서 배우, 음향, 조명, 무대, 기획 등 다양한 연극 예술 관련 직업을 경험하고 탐색할 수 있는 프로그램으로 교육되었다.

(2) 관련 인력 미팅 및 협의

무대예술 관련 문화예술교육 프로그램 조사를 통해 춘천문화재단 공연예술 전문스태프 아카데미 <막> 프로그램을 진행한 공연예술전문스태프 협동조합 ALL 팀과 미팅을 진행하였다. ALL 팀과 미팅을 진행하며 청소년 무대예술교육에 관한 자문을 구하고 시범사업을 위해 필요한 사항을 협의하였다.

다음은 공연예술전문스태프 협동조합 ALL 팀과의 미팅에 관한 기록이다.

① 스태프 아카데미 '막'에 대한 이야기와 참여 감독들의 의견

- 공연 스태프 분야에 관심이 있는 사람은 많으나 경험을 해보아야 자신의 직업으로 선택 유무를 결정할 수 있음
- 프로덕션 관련된 프로그램을 먼저 진행 후 무대, 음향, 조명으로 파트를 나눠서 진행함
- 공연 스태프는 공연예술에 관련된 전공자들에게 더 유리한 부분이 있음
- 춘천지역에 있는 팀들과 연계하여 연극, 뮤지컬, 무용 등 공연예술의 여러 분야와 연계하여 진행해 봄.
- 경험상 지역에 있는 팀과 연계해야 시간적인 부분에 제약이 적고 많은 시간 할애할 수 있으며 배우들, 밴드들의 연습과 리허설 시간을 더 많이 만들 수 있음
- 극장이 쉬는 1,2월을 활용해 프로그램을 진행함. 하반기는 극장이 바쁜 시기라 프로그램 진행에 어려움이 있을 것으로 보임
- 참여자들이 가져가는 의미나 만족도가 굉장히 높았던 것으로 평가되는 프로그램
- 총 4기수를 운영했으며 6명의 정규직 공연 전문 스탭이 양성됨, 비정규직 인원을 포함하면 더 많은 수의 인력이 양성됨
- 막 프로그램을 진행할 때 사용했던 극장 감독들이 처음에는 프로그램에 참여하지 않았음. 하지만 프로그램이 진행되면서 극장 감독들이 먼저 함께 할 수 있는 부분들을 요구하는 경우가 생김. 내년도 프로그램부터는 사용하는 극장의 감독들과도 함께 할 예정. 참여 범위는 ALL에서 정함.

② 성남 지역 특징과 꿈꾸는 예술터의 현재 상황

- 지역의 편차, 지리적 특징과 이에 따른 현상에 관한 설명
- 꿈꾸는예술터 사업은 유료로 진행되기에 대부분 어머니들이 프로그램을 보고 선택하게 되는 경우가 많음
- 꿈꾸는예술터 주변은 재개발 지역으로 펜스가 쳐져있는 상황. 재개발이 끝나면 꿈꾸는예술터 주변으로 쳐진 펜스가 없어질 예정
- 주변 지역 아파트에는 아이들보다 어르신들의 주거비율이 더 높음. 주변 지역 시민들을 프로그램에 참여시키기에도 어려운 지점이 됨.
- 서울과 근접지역이라 송파나 강남지역에서 참여자들이 오기도 함
- 꿈터에서 학교나 학원에서 하는 것을 또 할 필요 없음. 개인의 사적 영역을 건드리지 않는 선에서 프로그램 진행.
- 꿈터에서는 협력적 감수성, 사회적 창의성이라는 단어를 사용함. 개인의 창의성은 많은 예술교육 프로그램에서 발휘될 수 있지만 함께 하면서 생기는 부분을 생각해서 네이밍함.
- 예술가를 만나고 함께 소통하면서 창의성, 창작성을 건드리고 키울 수 있는 교육을 지향함.

③ 과거 성남에서 진행한 공연예술 관련 프로그램 사례

- 과거 극장과 관련된 교육 프로그램을 진행했을 때 극장에 관심있는 사람들, 극장에서 근무하는 직종에 대한 관심 많았음

- 대학과 연결하여 프로그램 진행했을 때 대학생들은 학점과 연관되어 있으니 참여율이 높았음
  : 극장과 관련된 직업(무대, 공연, 행정 등)과 관련된 사람을 만나 질의응답, 백스테이지 투어 후 무대와 관련된 이야기 나눔, 공연 관람 후 이야기 나눔 등의 프로그램 진행
  : 성인이나 대학생에 비해 중·고등학생의 참여를 이끄는 데 어려움이 있음

④ 청소년 무대예술교육에 관한 의견

- '막' 프로그램은 성인 대상으로 진행되었으나 참여자 중 대학생이나 청소년이 참여했던 사례 있음
- ALL에 청소년 극단에 오래 있었던 인력 보유.
- 막 프로그램 진행 시 일방적인 지식은 전달 하지만 궁금한 지점들이 많이 생기므로 그런 부분을 쉽게 물어볼 수 있도록 유대감을 만드는 시간이 필요함. 청소년과 진행시 더욱 이러한 부분들 신경써야 할 것 같으며 청소년들과 많이 해본 사람들을 전담으로 붙어야 할 것 같음.
- 성인들도 관심은 있으나 직접 경험해보기 전에는 본인이 할 수 있을지 없을지 알 수 없듯 청소년은 더욱 그럴 것 같음
- 배우를 준비하는 학생들도 이러한 교육을 경험하거나 같은 또래들이 만들어가는 공연스탭 분야의 부분을 경험한다면 공연예술에 대한 이해도가 훨씬 높아질 수 있을 것으로 보임
- 기술적인 부분을 배우는 프로그램을 청소년 대상일 때는 놀이처럼 진행한다면 좋을 것 같음
- 프로그램의 초반에 진행되는 이론적인 부분(공연예술이 어떤 특성을 가지고 있는지) 외에 대부분의 수업이 협업으로 이루어지며 실습, 실기 위주가 많기에 아이들이 수업에 대한 흥미도는 높을 것으로 보임, 앉아있는 시간보다 움직이는 시간이 많음
- 대상에 대한 부분을 명확히 해야할 필요가 있음.
- 대상을 청소년으로 갈 때 중학생과 고등학생 모두 대상으로 정할지 고등학생으로 대상을 한정하는 것이 나을지 생각해봐야 할 부분, 중학생은 생각보다 어리다는 부분에 대한 염두 필요.
  : 현재 틴즈 뮤지컬 참여 대상은 중1-고2이며 올해 실제 참여자들은 중2-고1로 구성되어 있음
- 청소년 대상 프로그램은 인원 모집에 대한 어려움이 있음.
- 몽실학교에서 운영하는 프로그램들도 청소년 대상이었으나 모집에 어려움이 생기니 초등학교 5학년부터로 대상의 연령대를 확대함.
- 경기 틴즈 뮤지컬 프로그램도 타지역에서는 초등학생부터 고등학생까지로 대상을 확대해서 모집함.
- 특성화 고등학교나 하나의 고등학교와 연계하여 그 학교 학생을 타겟으로 대상을 모집하는 방법도 고려 중
- 학교 밖 청소년에 대한 부분도 생각해야 함. 학교 밖 청소년들은 출석률이 좋지 않았던 사례가 많이 있음. 학교 밖 청소년의 특성상 학교 밖 청소년들로만 대상을 정하는 것이 프로그램 진행이 좀 더 원활함. 학교 밖 청소년을 제외하고 대상을 모집하는 경우 차별

에 대한 이야기가 나올 수 있음.
- 대상에 대한 부분은 좀 더 고민이 필요한 지점.
- 청소년 무대예술교육은 성인 무대예술교육처럼 당장의 무대예술 관련 인력 양성이 이뤄지지 않을 것임. 하지만 무대예술교육을 받은 청소년들은 공연예술에 더 관심도가 생길 것이며 이들이 공연예술 산업의 미래의 관객이 될 수 있음. 공연예술이라는 것이 무엇인지 아는 것만으로도 청소년 시기에 큰 의미가 있는 교육. 삶을 살아가면서 공연을 보며 생기는 문화적 향유도 이뤄질 수 있음.
- 모집 기준을 정해서 프로그램의 장르를 한가지나 두가지 정도로 좁혀 그룹을 나누지 않고 다 같이 배울 수 있도록 하는 것도 하나의 방법. 장르를 한정하지 않고 여러 장르를 들을 수 있도록 범위를 넓혀 놓는 것이 좋음
- 참여자 수는 15명 이하로 진행
  : 이론과정은 사람 수가 많아도 괜찮으나 그룹별 실습 위주는 15명 이하로 되어야 함, 15명일시 4-5명으로 그룹을 나눠 진행함
- 결과 발표시 현재 진행하고 있는 틴즈팀과 연결하는 지점에는 프로그램 진행 상황 상 어려움이 존재함 (틴즈 런쓰루가 공연 전날 돌아가는 사례)
- 예술단체를 찾아 진행하는 방법이 현실적임. 이룸 학교의 동아리나 발표와 연결하는 것도 하나의 방법이 될 수 있음.
- 교육 기자재는 ALL 팀에서 가지고 올 수 있음. 극장은 콘솔이 하나 뿐이라 여러 참여자가 사용할 수 없으나 장비가 여러 개 있으므로 다수의 인원이 함께 사용 가능
- 무대미술, 영상미술, 분장 등으로 범위를 넓혀서 갈 수도 있음. 하지만 분장은 개인이 배워서 하는 부분이라 현재 꿈꾸는예술터 교육 방향과는 맞지 않음.
- 청소년들이 공연예술을 깊이 있게 만날 수 있는 프로그램을 지향.
- 무대예술학교 또는 공연예술 전문학교 등 네이밍은 추후 바꿀 수 있음. 공연예쑬이라는 장르 자체로 네이밍이 나오면 좋을 것 같다는 의견
- 꿈에 대해 막연한 아이들에게 이 장르, 이 직업이 어떤 것인지 알아 볼 수 있을 것.
- 무대 스텝이라는 분야가 생소한 장르라 많은 사람들이 잘 모르는 분야. 직업을 알릴 수 있는 기회가 될 수 있음.

⑤ 올해 시범 프로그램에 관한 의견 나눔
- 하반기는 극장이 가장 바쁜 시기라 극장 사용에 어려움이 있을 것. 무대예술교육 프로그램은 극장에서 이루어져야 하기에 이에 대한 어려움 존재.
- 현재 재단에서 운영하고 있는 극장 중 참여자들에게 보여주기에는 오페라 하우스가 좋으나 오페라 하우스는 극장 스케줄이 더욱 많기에 어려움. 앙상블 시어터 스케줄을 조율해볼 수 있을 듯 하나 앙상블 시어터는 무대교육을 하기에는 오페라 하우스만큼의 조건이 되지 않음.
- 현재 막 프로그램을 기준으로 볼 때 극장에서 이루어져야 하는 수업이 전체 프로그램 중 1/3정도 됨.
- 하반기에 프로그램 준비를 하고 청소년들이 개학하기 전 겨울방학을 이용해 1-2월에 프로그램을 진행한다면 극장이 비어있어서 시기적으로 좋을 것으로 보임.
- 극장의 일정 : 5,10월 쉬는 날 없음. 9-12월 스케줄 많음

- 극장이 아닌 곳에서 프로그램을 진행 한다면 극장을 사용해야 기간은 7-10일 필요.
- 두 개의 극장을 같이 사용하며 갈 수 있음.
- 극장 사용 시기가 내년이라면 지금 미리 스케줄을 조율해둘 수 있음.
- 극장 감독님들과의 협력이 필요한 프로그램. 경력이 많은 무대 스텝들이 많이 있음.
- 공연이 어렵다면 실현을 할 수 없기에 올해는 관심있는 아이들이 있는지를 알아보는 형태로 시범 프로그램이 진행될 수도 있을 것.
- 청소년들 수업은 토요일에 가능. 평일 수업은 어려움.
- 하루 6시간씩 수업으로 수업 일자를 붙여서 시범 프로그램은 1주, 내년 프로그램은 2주로 진행하는 방법 생각.
- 프로그램의 시기는 방학으로 여름(8월), 겨울(1월) 2기수로 진행. 협업과 실습 위주의 커리큘럼. 같이 움직일 수 있는 활동 위주.

⑥ 강사비 및 예산
- 한 강좌에 강사 2명, 메인 강사 1명에 보조 2명이 붙는 경우도 있음, 실습시 강사 인력 더 필요
- 현재 성남문화재단의 강사비 지급 기준과 맞지 않는 부분 발생. 예산 부분 맞출 수 있는지 확인 필요.

9. 꿈꾸는예술터 공간 투어 후 의견
- 음향을 할 수 있는 공간이 많음
- 조명은 바텐이 내려오지 않는 것들에서 어려움 지점 존재.
- 기자재들이 잘 되어 있어 세트 디자인, 영상 디자인 파트도 가능.
- 무대 디자인이나 영상 디자인은 확장형으로 가고 기존에 가능한 부분은 시범으로 하면 좋을 것.
- 영상 쪽 전문 강사진도 함께 협업 할 수 있음
- 공연영상은 맵핑하는 부분. 미디어센터에서 하고 있는데 그 수업을 듣는 성인들이 들어오는 것도 가능. 미디어에서 하고 있기 때문에 따로 셋팅하지 않고 같이 붙이는 것이 좋을 것 같음.
- 지금의 청소년들은 디지털 세대로 디지털에 익숙하여 기계를 다루는 부분이 능함. 이러한 부분을 살려 프로그램 구성 필요.
- 극장이 아닌 야외공연장에서 할 수 있다면 야외 공연장의 공간도 있음.

미팅 진행 결과 프로그램 구성 후 하반기와 1-2월 시범 프로그램 진행 가능 여부에 대한 의견을 재단과 함께 논의하기로 하였다. ALL팀의 커리큘럼과 예산 범위를 받아 내부 예산 조율 가능 여부를 확인하고 교육지원청과의 협의를 예정했다.

(3) 지역 대학 전문가와의 미팅

무대예술교육의 방향성과 진로연계 프로그램 관련 대학기관과의 연계에 관한 방향을 알아보기 위해 관련 지역 대학 전문가와 미팅을 진행했다.

다음은 지역 대학 전문가와의 미팅에 관한 기록이다.

① 공연예술전공 지역대학에서 바라보는 무대예술학교에 대한 의견

- 꿈꾸는예술터에서 조명, 무대, 음향 교육이 이루어지기에 공간의 인프라 부족
- 참여자 수요가 있을까에 대한 의문
  : 무대스태프 분야는 워낙 전문직임. 영화 프로덕션 디자인 같은 경우 영화는 많은 청소년들이 알고 있는 분야이다 보니 관심이 있지만 공연예술분야는 그렇지 못함.
  : 디자인 쪽에서도 무대디자인 전공과 조명디자인 전공의 대학이 한정되어있음. (중앙대, 한예종, 상명대, 용인대, 동아방송대, 청강문화산업대, 동서울대) 무대디자인, 무대조명 관련 학과 개설되어 있음
  : 무대음향은 학과가 없음. 무대음향은 현장에서 경험하다 그쪽 일을 하게 되는 경우가 대부분. 무대 음향을 전공으로 선택해서 하는 경우는 드뭄.
  : 무대디자인, 무대조명, 기획, 제작 까지를 무대예술로 본다면 이쪽을 수요하는 학생이 얼마나 있을지에 관한 의문이 생김

- 경기도 꿈의대학 사업에 대한 사례 공유
  : 고등학교 1-3학년을 대상으로 대학에 가거나 대학에 있는 교수가 학교에서 와서 학과에대한 교육을 선체험 할 수 있는 프로그램. 4-5년 정도 지속되고 있는 프로그램
  : 성남 인근의 연극영화과에 관심있는 청소년들이 오는 프로그램이나 수요가 많지 않았음.
  : 수정청소년수련관 주최, 성남청소년재단 주관으로 하는 성남시 연극제. 성남시 15개교가 2주동안 공연하는 연극제. 수정청소년수련관의 TA 동아리 등의 인프라가 있기에 경기꿈의학교 수요도 높을 것이라 예상했으나 수요가 적었음.
  : 배우에 대한 수요도 적기에 무대예술에 대한 수요는 더 적을 것으로 보임

- 청소년들에게 어떻게 유의미한 교육을 할 것인가에 대한 고민
- 시범사업, 2주의 임팩트 있는 교육을 준비해야 함
- 무대조명, 무대미술이라는 것은 하나의 공연이라는 전체적인 체험을 거치며 나의 디자인이 무대 위에서 상연되는 것을 보아야 재미와 의미가 생길 수 있음.
- 단순히 조명을 걸고 조명의 종류와 위치에 따른 효과들을 설명하는 기술적인 교육은 청소년들에게 재미와 진로체험까지 가기에 어려움이 있을 것으로 보임.
- 현재 기획중인 무대예술교육 프로그램은 뷔페식. 맛보기만 하고 지나가는 느낌. 견학하는 정도의 프로그램. 무대예술은 굉장히 포괄적인 장르. 장르를 특정짓는 것이 좋을 것으로 보임.
- 조명을 배우러 온 아이들이 조명만 배우는 것이 아니라 셋업 후 연기도 하며 조명 각도와 색과 온도에 따라서 어떻게 달라지는지를 경험해야 함.
- 무빙라이트와 디지털 조명으로 운영되는 대극장조명과 소극장 조명의 차이도 클 것으로 보임
- 아이들에게 어떤 관점으로 조명 교육을 할 것인가를 고민해야 할 것

ex) 기자재에 대한 정보 전달, 조명 테크닉, 콘솔 프로그램, 드라마와 연결된 조명 디자인 등

- 청소년들이 참여하고 체험해 성취감을 느낄 수 있어야 함
- 장르특화를 하면 좋을 것. 뮤지컬과 연계한다는 것은 좋은 아이디어로 보임
  : 뮤지컬은 배우는 연기만 해서는 안됨. 춤과 안무까지 함께 해야 함. 전인교육이나 마찬가지의 교육이 뮤지컬. 뮤지컬 배우가 자체가 융복합적인 성격을 가지고 있음
  : 안무, 극작, 연출적 개념도 융복합적인 사고와 접근을 해야 함. 디자인이나 기술에서도 필요한 부분.
  : 뮤지컬이라는 장르 자체가 복잡하고 융합이기에 뮤지컬 장르특화를 가져가면 뮤지컬이라는 장르적 키워드가 명확해지고 융복합과 진로연계라는 키워드가함께 갈 수 있을 것.
  : 기술적인 접근을 빼고, 디자인적 접근, 디자인을 수행해내는 방법적인 면에서 디지털적인 면을 수행해내면 어떨까 하는 생각. 시범사업에서 이러한 부분을 자극할 수 있도록 하면 좋겠음.
  : 기술적인 접근을 최대한 걷어내고 청소년들의 정서적인면과 상상력을 자극할 수 있는 프로그램으로의 접근 필요
- 학생들에게 직업을 소개하는 정도라면 프로그램에 참여하지 않더라도 접할 수 있는 경로가 많이 있음
- 현재 기획하는 부분에서 기술에 대한 부분이 애매함
- 기술을 배제 시킨다면 다시 구성을 해야 하는 상황.
- 스태프라는 직업 자체가 기술을 빼고는 이야기할 수 없는 부분. 기술에 대한 부분을 어디까지 다뤄야 하는가에 대한 고민 존재.
- 시범사업에서 직무에 대한 이해, 어떤 일을 하는가, 그 일들이 공연과 어떻게 연관이 되는가, 어떻게 하면 그 직업을 가질 수 있는가, 그러기 위해서는 어떠한 역량이 필요한가, 관련 대학은 어떻게 가야 하는가 등을 다뤄야 할 것으로 보임.
- 프로그램에 실기적인 부분이 구성될 수 있는 것은 프로그램 시간과 교육을 어떻게 구성하냐에 따라 결정되어질 수 있음.
- 실기적인 부분이 따라줘야 아이들도 흥미를 가질 수 있음
- 어떠한 기관과 약속이 되어진다면 프로그램을 운영할 인력들의 아이디어가 도움이 될 것
- 융복합 프로그램 또한 프로그램 운영하는 인력들의 역량일 것.
  ex) 무대디자인 & 안무
- 전공을 택한 아이들을 교육하는 것과 직업과 분야에 대한 관심과 호기심만 가지고 있는 청소년을 교육하는 것에는 교수법과 교육적 접근의 차이가 있을 것이지만 본질적으로 크게 다르지 않을 것.
- 우리가 원하는 방향을 이야기하고 교육자들에게 교육의 방향성을 맡겨야 함.
- 현재 청소년 전문 예술교육가 네트워크를 구성해야 함. 이 네트워크는 자문적 성격도 지니게 될 것.
- 너무 기술적으로 가지 않고 진로와 연계하는 것이 관건. 조명, 무대 뿐 아니라 작가, 연출 음악감독도 직업이라는 부분 염두.

- 뮤지컬을 큰 타이틀로 간다면 뮤지컬과 관련된 직업군 탐색으로 해서 뮤지컬 연출, 안무가, 음악감독 등으로 구성하는 방향의 아이디어 제안
- 장르특화를 확실히 하고 본 프로그램에서는 청소년들 스스로 체험할 수 있는 것들이 구성된다면 시범 프로그램에서는 자극을 많이 줄 수 있는 프로그램으로 구성되는 것이 좋을 것.
- 시범 프로그램에 참여한 청소년들이 감질나는 마음을 느끼고 내년의 본 프로그램에 관심을 가지고 참여할 수 있고 친구들에게도 추천할 수 있도록.

② 대학과의 연계 가능성에 대한 논의

- 진로연계라는 부분에서 대학과 연계할 필요성이 있어 보이나 11월 2주간은 대학에서 굉장히 바쁜 시기, 공간, 자원, 인력 등의 협조가 쉽지 않을 것으로 보임. 답사, 참관, 대화 등은 가능
- 무대미술학과(대학) 입장에서는 학과를 더 알리고 인프라를 확장하는 의미로 어떤 것을 배우는지와 전공의 비전 등에 대해 설명할 수 있을 것으로 보임.
- 주말에만 하는 프로그램이라면 대학에 유휴공간이 존재함. 대학과 산학협력을 맺고 교육공간을 사용할 수 있는 방법 존재
- 극장식구(극장 테크닉을 알고 있는 재학생)에게 페이지급이 되어 재학생들이 교육할 수 있는 기회가 생기는 부분도 대학 입장에서 환영
- 동서울대 교수들의 청소년 진로에 대한 릴레이교육은 산학협력을 맺어 진행 가능. 대학으로 청소년들이 가야함.
- 무대예술 관련 직업이라면 스태프 뿐만 아니라 무대 디자이너, 조명디자이너, 뮤지컬 연출가 등도 직업이 될 수 있음. 이러한 직업에 대한 대학 교수, 현장 예술가들의 릴레이 특강을 직업별로 할 수 있다는 아이디어 제시
- 프로그램의 한 파트 정도를 대학에 가 공연을 보고, 공연에 출연한 선배들과 이야기하는 시간을 만들 수도 있음
- 청소년들에게는 대학교수들보다도 현장 예술가들을 만나는 것이 청소년들에 더 의미가 있을 것. (동서울대 뮤지컬전공 관련 교수들은 모두 현장예술가로 구성되어 있음)

관련 지역 대학 전문가에게 자문을 구한 결과 무대 스태프 관련 직업에 대한 청소년의 관심도에 대한 의문과 무대, 조명, 음향 교육이 이루어지기에 부족한 꿈꾸는예술터의 공간과 장비에 대한 어려움이 대두 되었다.

2) 지속의 어려움과 교육 방향 전환

성남꿈꾸는예술학교 <무대예술학교>의 시범 프로그램 가능 시기는 10-11월이었다. 시범 프로그램을 진행하기 위해 재단에서 운영 중인 성남아트센터와 성남아트리움의 관계자와 극장 스케줄을 협의하였으나 공연장 특성상 하반기에 많은 공연이 올라가기에 시범 프로그램을 위한 극장 스케줄 확보가 어려웠다.

미팅을 진행했던 팀에서 시범 프로그램 계획과 예산을 받았으나 팀에서 제시하는 예산 항목들이 재단의 예산 가능 지급 항목에서 벗어난 부분들이 존재했다.

무대 예술학교의 특성상 무대를 경험하지 못한 채 프로그램을 진행한다는 점에서의 어려움이 계속해서 문제 지점이 되었으며 무대예술 관련 시설이 부족한 꿈꾸는예술터의 공간의 어려움도 존재했다. 그리하여 무대가 아닌 꿈꾸는예술터의 인프라만을 활용하여 교실 무대를 활용한 무대예술학교를 진행하기 위해 노력하였다. 이러한 과정 중 무대예술이 가진 융복합적인 특성과 청소년의 융복합 교육의 필요성이 대두되었다. 그리고 현재 꿈꾸는예술터가 가진 강점의 공간인 미디어랩과 소리랩을 활성화 시킬 수 있으며 꿈꾸는예술터의 인프라만으로 운영할 수 있는 융복합 교육으로 교육 방향이 전환되었다.

Ⅴ. 성남꿈꾸는예술학교 <융복합 예술학교>

1. 기획 의도

성남꿈꾸는예술학교의 <융복합 예술학교>는 성남시 청소년 문화예술교육을 활성화하기 위한 성남문화예술교육센터의 청소년 특화프로그램 중 하나이다.

정경은, 임영식, 조영미(2019)는 '문화예술교육'은 특정 문화예술 장르에 대한 고유한 이론과 기능을 가르치는 교육이 아닌 지식과 경험, 장르간의 통합, 타학문과의 융복합을 추구하는 예술, 문화의 경계를 초월한 교육이라 할 수 있으며 분절되어 있는 예술 및 기타 장르들을 교차시키거나 통합하고 학생 및 일반인들의 예술적 감각과 감수성을 활성화시켜 개인의 자율적인 표현과 상상력을 극대화하는 교육이라고 하였다.

이에 따라 성남문화예술교육센터 꿈꾸는예술터는 성남꿈꾸는예술학교의 <융복합 예술학교>로 미디어랩과 소리랩을 활용하여 공간을 활성화 하고 청소년들이 미디어아트와 사운드의 예술과 첨단기술, 사회적 요소가 결합된 융복합 교육을 경험하며 미래 사회를 살아갈 청소년들이 융복합 적인 사고를 할 수있도록 한다. 또한, 미디어아트에 대한 이해도를 높이고 관련 직업을 경험하고 탐색할 수 있는 진로연계 문화예술교육으로 기획하였다.

2. 교육 목표

성남꿈꾸는예술학교 <융복합 예술학교>의 교육 목표는 다음과 같다.

1) 미래의 사회 구성원으로 성장할 청소년들이 융복합 예술을 경험하며 예술적으로 창의력을 발견하고 발현할 수 있다.
2) 커뮤니케이션 요소가 중요한 미디어아트를 경험하고 실현하는 과정을 통해 개인의 세계, 내가 살고 있는 사회에 대해 생각하고 토의하며 예술 활동에 대한 흥미를 유도하고 예술로 표현할 수 있다.
3) 예술 경험을 통해 '나'를 탐구하고 '나'와 '나의 가치'를 알아가며 진로 탐구에 도움을 줄 수 있다.
4) 영상과 사운드가 가진 예술의 영역과 영상제작과 코딩의 첨단기술 융복합 교육을 통해 다양한 장르의 진로 탐색을 할 수 있다.

5) 지역 인재를 발굴하고 꿈나무 육성을 확대할 수 있다.

3. 시범 프로그램 추진 과정

융복합 예술학교의 기획은 오스트리아 린츠의 문화, 교육, 과학 재단인 아르스 일렉트로니카(Ars Electronica Linz GmbH)가 모티브가 되었다. 아르스 일렉트로니카에서는 예술, 기술, 사회의 접점을 찾는 다 학제적 뉴 미디어 아티스트를 발굴 및 지원하는 재단으로 융복합적인 사고, 창의적 인재를 교육의 목표로 둔다. 이처럼 청소년들이 융복합 예술학교를 통해 우리가 살고 있는 사회와 기술의 관계, 앞으로 맞게 될 사회의 변화적인 부분들을 예술적 체험과 상상을 통해 생각해볼 수 있도록 하며 청소년들이 느끼는 시민사회에 대한 부분을 자극하고 끌어내 예술·기술의 부분을 통해 발현될 수 있길 바라였다. 그리하여 융복합 예술학교는 꿈꾸는 예술터 공간의 강점 중 하나인 미디어랩과 소리랩을 활성화 시키며 영상과 소리를 융복합 한 프로그램으로 계획 하였고 시범 프로그램을 준비하였다.

1) 인력 구성

시범 프로그램에 준비를 위해 시범 프로그램을 함께하고 융복합교육을 할 수 있는 영상과 소리 관련 예술교육가를 조사하였다. 그리고 꿈다락 토요문화학교 청소년 문화예술진로탐색 프로그램에서 청소년 대상 뉴미디어 교육을 진행한 경험이 있으며 공연 프로젝션 맵핑 경험이 있는 미디어 작가와 미팅을 진행하였다. 미팅을 진행하며 융복합예술아카데미에 관한 조언과 예술교육가가 진행했던 청소년 교육 사례를 들을 수 있었다. 아래는 예술교육가와의 미팅 내용이다.

- 4~5년 정도 꿈다락 청소년 진로연계 예술프로그램을 진행했었음.
- 공연예술인 특성상 주말에 공연이 이루어지기 때문에 주말 시간이 자유롭지 못한데 청소년 프로그램은 토요일에 이루어져야 하는 어려움, 청소년 참여자 모집의 어려움 등으로 너무 지쳐서 그만두게 됨.

- 프로그램의 명확한 목적 설정 필요
  : 예술 체험 VS 전문인력 양성
  : 꿈다락의 경우 체험으로 진행
  : 폭넓은 교육 프로그램을 운영했으나 입시와 같은 진로에 직접적으로 연관되는 지점은 없었음.
  : 입시를 위해 청소년들이 준비해야 할 부분은 미술 또는 성적
  : 교육의 목적 자체가 진로를 결정하고 사회에 나가기 전 직업에 대한 전문 지식을 미리 전달해 주고 호기심을 자극 시키는 등의 어른들이 책임질 수 있는 부분을 다룰지 그렇지 않은 부분을 다룰지에 대한 결정 필요
  : 대학 특강의 경우 전공이 정해져 있고 관심과 목적이 있기 때문에 참여도가 굉장히 높음

: 고등학생의 경우 목적이 달라 재미와 흥미를 느끼는 정도였음. 대학생들만큼의 열정은 없음.

- 프로그램 관련 의견
: 대학로에서 연극 영상감독으로 처음 일을 시작. 극장 경험 많음 (어린이 뮤지컬 구름빵, Y시리즈 등)
: 비보이, 무용 공연의 경험 많음.
: 영상의 특성상 음악과 춤의 콜라보가 많았음
: 무대쪽의 융복합이라 했을 때, 극장에서는 사운드, 영상, 무대예술은 파트가 명확히 나뉘어져있음. 이것을 어떻게 융복합해서 진행할 것인가?
: 영상 분야의 융복합은 미디어아트(+춤). 그래서 규모가 크지 않음.
: 많은 인력이나 돈이 투자 되는 상업적인 뮤지컬과 융복합이 어떻게 섞일 것인지 풀어나가야 할 부분
: 프로그램에서 뮤지컬이 목적이라면 바텐 등을 사용할 수 있는 소규모 공연장이 사용할 수 있는 시설로 갖춰져 있다면 쉽게 할 수 있을 것으로 보이나 그게 아니라면 분절화된 교육들이 이루어질 것 같음.
: 사운드는 특수극이나 융복합 공연에서는 같이 하는 경우가 많으나 뮤지컬에서는 분절되어있는 경우가 많음.
: 미디어아트에서는 신호가 굉장히 중요. 이 신호를 다 엮을 수 있음.
ex) 사운드 이펙트로 나가는 것을 영상, 조명과 함께 엮어 큐를 합치는 사례
: 청소년들 극이니 실험적으로 접근해서 자유로운 형식 안에서 해보겠다는 도전이라면 괜찮다고 생각.
: 꿈터에서 보유하고 있는 인프라를 활성화 할 수 있게 청소년들이 꿈터의 공간을 두고 사운드아트나 맵핑으로 마음껏 시도나 실험을 해볼 수 있는 프로그램이 좋지 않을까 하는 생각
: 뮤지컬 안에서 하나의 카테고리로 묶으려고 했으나 현재는 더 열어놓아야 한다는 생각으로 바뀌고 있음
: 극을 풀어나갈 때는 스텝과 배우가 모두 합을 맞춰서 진행해 나가야 하는 부분이 있음. 이런 것을 풀어낼 수 있는 공간이 없다면 건물을 활용한 프로젝션 맵핑을 하는 것도 좋을 것 같음
ex) 작은 공간에 박스를 두고 맵핑을 한 후 마지막에 건물에 맵핑을 하는 것으로 프로그램의 결과물을 만들었던 사례
: 꿈다락에서 했던 프로그램이 있기에 그 프로그램을 실행하는 것도 가능하나 시간이 지난 현재의 눈높이에 맞을지에 대한 의문
: 요즘 아이들의 흥미나 생각이 무엇인지에 대한 리서치 결과가 있다면 프로그램을 다듬기에 더 좋을 것 같음.
: 부모의 동의가 있어야 참여자들이 참여할 수 있기에 부모의 눈높이에도 맞는 프로그램이어야 함
: 전문인력 양성이나 진로연계 쪽의 접근은 어려움. 뒤까지 책임지는 것은 어려움. 이에 대한 부분을 내려놓고 참여자들과 소통하고 참여자들의 니즈를 보는 것이 중요할 것이

란 생각으로 바뀜
: 참여자들이 너무 어렵게 느끼거나, 부모님께 어떻게 이야기할지 고민하지 않고 쉽게 접근할 수 있는 프로그램이면 좋을 것.
: 호기심에 왔다가 관심이 생기고 관련한 프로그램의 요구들이 생길 수 있는 프로그램이면 좋을 것
: 현재 미디어아트센터에서 하고 있는 부분과 다르게 갈 수 있는 부분이 실험적인 부분이었으면 좋겠음
: 프로젝션을 사용하는 미디어파사드는 우리나라에서 굉장히 빨리 받아들였고 지금 교육하는 것은 좋지 않다고 생각. 프로젝터를 건물에 쐈을 때의 목적을 현재는 건물에 LED를 다는 것, 건물에 스크린을 설치하는 것 등으로 발전한 상태.
: 미디어툴의 사용은 초등학생도 쉽게 할 수 있음. 기술적인 부분은 매우 쉬워짐. 하지만 그 뒤에 이어지는 예술적인 부분, 크리에이터로서 만들어가는 고민, 이를 위한 기초교육은 시간이 걸림. 인문학적인 교육도 필요함.
: '나도 예술가'와 같은 느낌을 받으면 좋을 것
: 예술적으로 창의력을 발견하고 발현해 내는 부분들을 우리의 과정을 통해서 알게 되면 좋겠음. 그런 체험들이 어떤 분야에 가든 발휘될 수 있도록.
: 융복합적인 사고나 창의성을 발견하고 발현을 할 수 있는 프로그램이 가장 좋을 것 같음
: 교과를 발견해내고 활용하는 기술과 접목하여 워크샵이나 실현을 할 때 다양하게 실험해 볼 수 있는 쪽으로 가면 좋을 것
: 아레나(VJ툴+맵핑)'라는 맵핑 툴을 구매해야 함 (정품 130만원, 교육용 20만원)
: 연차별로 운영하기에는 힘들겠다라는 생각이 많이 듬.
: 뮤지컬과 융복합을 어떻게 엮을 것인가가 어려울 것. 우리가 아는 많은 배우들이 나오는 그런 규모인지 작은 규모인지
: 각 프로그램에 참여했던 아이들이 추후 같이 작업할 수 있는 부분을 생각했음

- 꿈다락 사례 공유
: 30명의 참여자에 4명의 강사 투입
: VJ를 키워드로 함 (DJ가 음악을 섞는 것이라면 VJ는 영상을 섞는 것)
: 후에는 15명에 2-3명의 강사가 투입

- 참여자 모집
: 교육청과 협조해 모집을 할 예정
: 평일에 한다면 목적이 확실한 참여자들이 모일 확률이 높음

- 미디어아트의 개념은 굉장히 넓음. 프로젝션맵핑을 미디어아트로 설명하는 경우가 많으나 이 부분은 미디어아트 범위를 벗어남. 돈을 벌기 위한 사업일 뿐이라는 생각이 듬. 예술적 개념이 들어간다기 보다는 영상업체에서 만들어도 잘 만들어짐. 작가가 예술적 고민을 해서 만들어지는 시기는 지났음. 10년이 되었지만 방법론이나 새로운 지점들이 나오지 않음. 오히려 퇴보하고 있다는 느낌도 듬. 영상은 툴이 전부임.

- 공간에 대한 개념을 확장시켜서 표현하는 프로젝션 맵핑 수업.
  : 서로의 얼굴을 가린채, "얼굴이 보이니? 당연히 보이지 않지. 뒤에 얼굴이 있을까? 보이지 않는데 다르 것이 있을 수도 있지 않을까?"에서 시작함
- 미디어아트라는 것이 영상의 영역도 있으나 코딩의 영역도 강함. 사물해킹의 개념
- A의 목적으로 개발된 것을 다른 목적으로 바꾸는 것이 미디어 아트의 가장 큰 역역 중 하나였음
- 조명 무드를 여러 가지 색으로 바꾸는 전등이 10년 전에는 작품이었음. LED라는 소재가 나오며 기존의 어려운 것들의 제어가 쉬워지고 예술작품이 생활용품이 되는 사례들.
- 코딩으로 하는 것이 아직 대중화 되지 않은 것일 것. 현재 초등학생들도 코딩교육을 함.
- 지금 미디어아트가 아닌 분야로 시작하는 것이 좋지 않을까.
- 비전 단계로 시작해서 계획을 하는 것이 좋음. 사람들이 접근하기도 좋고 배우기도 쉬워졌음을 강조하는 것에 대한 의견
  cf) 끝까지 도달하기는 어려우나 코딩교육과 맞닿아있고
- 미디어라는 것은 커뮤니케이션 요소가 들어가고 가장 중요한 요소. 공연과 맞닿아 있는 요소
  ex) 남산타워의 대기질을 표시해주는 LED와는 차이가 있음
- 사회적인 이슈나 사회성, 내가 살고 있는 사회, 우리들의 이야기와 많이 맞닿아 있으면 좋겠음.
- 예중, 예고, 입시학원 등에서 하는 기능적 교육, 진로쪽 교육과는 다르게 많이 열어놓고 실험적이지만 개인의 세계, 살고있는 사회와 이슈와 연결하고 토의하며 작품으로 마련되는 퍼블릭 적인 것을 다룰 수 있으면 좋겠음
- 프로그램 결과물 제안
  : 건물에 미디어 파사드를 해서 DJ수업과 연계해 DJ 수강생분들이 DJ를 하고 건물에 프로젝터를 쏘는 것. 지역주민들과 하는 파티.

예술교육가와의 미팅 내용을 바탕으로 성남꿈꾸는예술학교 융복합 예술학교의 방향을 구체화하였다. 그리고 예술교육가와 시범 프로그램을 함께 운영하기로 결정하였다. 시범 프로그램 준비를 위해 예술교육가와 다시 만나 시범 프로그램을 위한 협의를 진행하였다. 다음은 시범 프로그램을 위한 협의 내용이다.

① 수업 전 준비되어야 할 부분
- 청소년 교육 적정 시간
  : 하루 3시간 (최대 집중 시간 2시간 + 실습 시간 1시간)
  : 최대 9시간까지 수업 진행을 해 보았으나 집중 시간이 길지 못함.
  : 실습 시간을 통해 청소년들이 가진 각자의 질문들을 화장시켜 나가는 시간 필요
- 학기 중에는 청소년들의 학원과 사교육 일정이 있어 이 부분을 고려하여 수업시간 설정 필요
- 미디 컨트롤러 AKAI

: 브이징 하는 기계
: 10만원 대 구매 가능. (독일 아마존)
: 신규빈 작가에게 대여 가능
- 암막커튼
- 빔 프로젝트 (설치 필요, 행잉에 대한 부분 생각해야 함)
- 아이맥이 사양이 좋으나 현재 미디어랩의 아이맥은 정면을 보는 책상에 고정되어있음. 자유롭지 못한 교육 분위기 연출됨. 서로 소통할 수 있는 분위기 필요. 노트북 사용을 선호하나 현재 노트북 사양이 좋지는 않은 상태.
- 서로 소통할 수 있는 공간으로 교육 장소 설정 (움직임랩 또는 통합랩)

② 수업 사례 나눔
- 청소년보다 성인들의 관심도와 참여도가 더 높은 분야
: 꿈다락 수업 진행 시 청소년 대상 프로그램임에도 불구하고 대학생들의 참여 문의가 많았음.
: 청소년과 대학생을 1:1로 관심사 연계로 매칭하여 전공분야를 선택한 대학생과 청소년이 함께 공부할 수 있게 한 사례
- 수업 준비 시 큰 틀만 준비함.
ex) 맵핑 수업 시 먼저 손으로 그림을 그린 후(잘 그리지 않아도 됨) 그 그림에 맵핑을 넣을 수 있도록
좋아하는 음악을 가지고 비쥬얼을 만들어 보기
- 첫 번째 영상 소스는 웹캠으로 사용
: XR룸, 한 프로그램에서 다른 프로그램으로 이미지를 보냄. 브로드캐스팅 가능
ex) 얼굴을 소스로 자신의 얼굴의 형태를 변화시킴으로서 친해지고 나를 소개하는 아이스브레이킹
옆 사람의 구겨진 얼굴을 받아서 내가 새로 구겨보는 (네트워킹 기능)
: 결과가 어떻게 나오던 각자 개인에게 좋은 결과
- 변하지 않는 것 위에 어떤 텍스처를 입혀 변화를 줄 것인가
: 포토샵으로 그린 그림은 바꿀 수 있으나 매직으로 그린 그림은 바꿀 수 없음
: 뒷 벽을 상상하여 영상 만들기
- '문'이라는 요소를 많이 사용하는 맵핑
: 상상력을 줄 수 있는 포인트가 됨
: 문을 열면 새로운 것이 나타날 수 있는, 원래 사람이 가지고 있는 개념을 다른 것으로 풀어낼 수 있는
cf) 연극에서의 전이공간 (분장실에서의 배우, 티켓박스에서 극장으로 들어서는 관객)
- 교육 프로그램의 제목으로 가지고 가도 좋을 것 같다는 생각
ex) Beyond the wall, Beyond the space
- 성인에게 설명은 쉬우나 청소년들에게 설명하기에는 어려운 지점들 존재
: A부터 Z까지를 설명, 다음에 어떻게 될 것인지를 설명하기 보다는 변화가 이루어 진 후 "너희가 이렇게 했네." 라고 말해주는 교육방법 필요
- 한정적인 연극의 공간, 시공간이 다른 하나의 무대 경우는 관객들과 약속을 만드는 부

분이 있음. 이러한 부분을 흡수하여 교육함
ex) 어린이 뮤지컬에서 영상속 몬스터와 대화하는 아이들
- 박스를 준비해서 박스위에 그림을 그리고 공간을 구성하고 배치하도록 함. 이 작업부터 시작
: 이 작업에서 시간이 오래 걸림
- 건물맵핑이 잘 이뤄지지는 않음. 하지만 스스로 건물에 맵핑을 했다는 것이 굉장히 큰 경험이 될 수 있음.
- 하나를 경험했을 때 얻게 되는 것. 그 다음 단계가 좋았음.
- 이러한 방식으로 한다면 10주차 정도의 수업이 됨. 이를 함축해서 한다면 실내 프로젝트에서 끝남
- 전자전기 프로젝트 교육
: 예술이라기보다는 기술이 더 초점이 맞춰져있긴 하나 미디어아트에서는 전자 전기도 중요한 파트 중 하나
: 넓은 분야의 미디어 아트 (전자전기 + 코딩)
: LED 구조와 조명을 만듬 -> 납땜 등
: 공연을 할 때는 영상만 하는 것이 아니라 무대에 들어가는 인터렉티브들도 함. 무대에서 인터렉티브는 불가능하나 현재는 픽셀 하나 하나를 제어하는 방법을 사용하기도 함.
* WUS칩, 단가가 싸지며 실생활로 많이 접근된 상황
- 공간 맵핑을 할 때 LED까지 넣어서 하는 방법도 있음. 하드코어의 교육.
- 4년제 미디어 대학의 교육에는 기술교육이 많이 없는 상태. 인문교육이 많음. 기술에 대한 공부는 각자 해야함. 2년제 미디어 대학에서는 기술교육에만 치중되어 있음. 크리에이터가 아닌 엔지니어를 키우는 교육
: 현재 표상적으로는 진로연계 프로그램이며 청소년 대상이라는 것이 전공성이 없는 상태에서 전공을 찾아가야 하는 시기이기 때문에 이러한 부분을 계속 이야기해 나가야 할 필요가 있음.
- 생각보다 청소년 작품에서는 주제가 더 잘 드러남. 표현의 욕구가 더 강함. 관련 전공자들이 더 큰 부담감에 주제를 더 드러내지 않고 숨기려고 하나 청소년의 경우 더 잘 드러내는 경우가 많았음
- 텍스처를 쉐어링 하는 등의 그룹 수업 가능
- 가장 크리에이티브 한 교육은 처음부터 벽화를 그리도록 하는 것. 벽에 그리는 것이 어렵다면 종이에 그리는 것. 평면적인 그림을 입체적으로 맵핑한다면 어떻게 할 것인지에 대한 고민을 할 수 있게 됨.
- 신규빈 예술교육가의 꿈다락 사업 관련 영상 관람
- 꿈다락 교육시 SNS로만 참여자 모집 함

③ 융복합예술 아카데미의 지향점
- 융복합예술 아카데미에 담고 싶은 의미
: 단순히 장르의 융합, 첨단기술과 예술의 융합이 아닌 사회적 요소가 결합된 교육
: 공공센터로서의 주제특화와 사회적인 부분이 고려된 교육

: 수업 과정과 내용 속에 이러한 부분이 담길 수 있도록
- 주제특화 교육
: 환경, 기후 등의 글로벌한 주제보다는 청소년들이 관심있어하는 사회적 주제, 실제 눈앞에 닥친 이야기가 소재가 되면 좋겠음
: 공통적인 고민이 있다면 그룹을 지어도 좋을 듯
: 주제특화에 관한 내용도 있었으면 좋겠음
: 청소년들이 배우고 표현하는 데 이러한 주제가 담겨야 함. 전시를 보는 관객들은 모르더라도 참여 청소년들이 느끼고 생각할 수 있도록
: 관람객들이 알아보지 못해도 재미있을 것
: 이를 통해 청소년들에게는 자기 객관화도 이루어질 수 있음
- 현재 미디어센터에서 기본적인 기술교육들은 이루어지고 있음
- 올해 시범사업을 통해 문화예술교육센터에서 하는 융복합예술교육의 방향을 잘 잡아나갈 수 있도록
- 다양한 장르를 폭넓게 받아들일 수 있는 교육
: 장르간의 벽이 있는 우리나라의 예술문화
: 내 것을 지켜야 한다는 마음을 가진 많은 예술가들
ex) 영상 때문에 무대에서 나의 춤, 노래가 보이지 않을까 걱정하는
- 성과 중심, 결과물 중심이 아닌 과정 중심의 교육
: 과정에 충실하며 교육대상과의 케미가 중요
: 다양한 실험과 시도들을 해볼 수 있는 곳이 문화예술교육센터
: 과정을 잘 기록하며 교육프로그램을 잘 만들어내고 지속할 수 있는 교육
: 현재 성과에 대한 압박 없음
- 생각의 전환을 도와줄 수 있는 교육
- 어떠한 프로그램도 좋음. 교육 안에서 센터가 가지고 가고자 하는 의미를 그대로 전달해야 하는 것도 아님. 청소년들이 체험하게 해서 느끼고 생각할 수 있게 해주고 그것을 우리가 관찰해서 기록해나가고 앞으로의 교육에 반영해 나갈 수 있도록 할 수 있다면 좋겠음
- 큰 목적을 가지고 교육을 시작하더라도 결과가 미미할 수도 있는 것
- 청소년들이 재밌고 신기해하며 실험적이고 도전을 해볼 수 있는, 자신만의 생각이나 느낌들을 표현해볼 수 있는 그런 기회를 줄 수 있는 것. 이러한 현상들을 조장하고 정리하는 역할이 우리의 역할
- 도입에서 아이스브레이킹, 공간 만든 후 맵핑을 위한 과정에서 생각하고 생각의 전환이 이루어질 수 있는 것들이 결합된 교육이 상상이 잘 되고 좋을 것으로 생각
- 협업을 느껴보는 것도 중요할 것
: 개인의 내면을 끌어낼 것 VS 협동 중에 목표를 정해야 함
: 둘을 적당히 섞는다면 두 개 다의 효과가 미비할 수도 있음
: 모두에게 개인 프로젝터가 돌아갈 수가 없어 교육 중간 그룹이 들어갈 수 밖에 없음. 협업을 위한 그룹이라기보다는 현실적인 그룹화. 느슨한 그룹이나 결과는 하나가 나옴
- '미디어 놀이터'와 같은 가벼운 느낌으로 가길 원함. 무게감을 덜고. 맵핑을 이용해 청

소년들이 재미있게 융복합으로 놀아볼 수 있도록. - 결과물 발표는 3층 라이브러리에서 할 예정

2) 프로그램 개발

협의 내용을 바탕으로 예술교육가의 프로그램 개발이 이루어졌다. 프로그램 회차는 시기적 상황과 청소년들의 시간을 고려하여 6회차로 구성하였다. 아래는 신규빈 예술교육가가 개발한 프로그램 제안서이다.

프로그램명	뉴미디어 청소년 놀이터	개발자	신규빈
수업회차	총 6회	참여 인원	10명
프로그램 운영 내용 및 특징	– 미디어아트는 이제 생활 속에서 낯선 단어가 아니다. 처음 교육을 시작했을 때는 미디어 아트가 무엇인지 설명부터 해야 했지만, 기술의 발전과 저변의 확대로 많은 사람들이 미디어 아트를 즐기고 이해하고 있다. 이를 토대로 방대한 미디어 아트에 대한 제작에 관한 것을 알아보고 직접 경험해 본다. – 짜여진 커리큘럼에 따라 '학습'하고 '공부'하는 것이 아닌 자신이 더 깊게 흥미를 가지고 놀 수 있는 것을 매 주 선택하여 그룹으로 나눠서 알려준다. 이를 통해 개개인의 배움에 대한 욕구를 더 충족시키고 흥미를 지속적으로 유발한다. – 스카트 기기의 발전과 개인주의, 입시 위주의 학습으로 소통의 방법에 미숙한 청소년들에게 자신을 표현할 수 있는 비주얼 창작 활동을 통해 자신을 드러내는 활동을 습득시킨다. 운영진과 강사의 경험의 축적에서 나온 각각의 프로그램들을 실내 교육장 수업과 야외 수업을 통해 학생들에게 공유한다.		
프로그램 세부 내용	■ VJing_브이제잉 스마트폰이나 디지털카메라로 직접 수집한 사진과 영상 편집을 배우고 미디어 디렉터로서 상상력을 표현하는 과정이다. 실시간 연추은 현재 미디어 융합공연, 미디어아트, 파사드 프로젝션 맵핑, 이벤트VJ 등의 최신 뉴미디어 예술가들과 크리에이터들이 즐겨 사용하는 방식이다. 오늘날에는 복잡하고 거대한 장비대신 개인노트북 한 대로 상상 이상의 다양한 표현이 가능하다. ■ Media Facade Play - Projection mapping 프로젝션 맵핑은 일반 극장이나 회의실에서 쓰는 프로젝터를 사용하여 대상들의 표면에 영상을 투사하는 기술이다. 현실에 존재하는 대상이 다른 성		

	격을 가진 것처럼 보이도록 하여 환상적인 효과를 보여준다. 대기업의 프로모션용 광고나 대형 이벤트 공연 등에서 자주 볼 수 있으며 광고나 홍보, 미디어 아트 등 다양한 분야에서 활용되고 있다. 미디어 파사드 플레이 교육과정에서는 제한된 장소를 넘어서 상상 이상의 꿈을 그린다. 수강생이 직접 미디어 파사드를 위한 오디오·비주얼을 만든다. 미디어 파사드는 본래 있는 장소를 대상으로 이루어지므로 이를 위해 해당 장소 / 건물에 대한 미리 이해와 이를 바탕으로 한 상상을 한다. ■ Open Work-shop Party - Exhibition 즐겁고 자유로운 분위기에서 참여자들이 준비한 미디어 아트를 음악과 함께 남다른 작품을 만들어가는 과정의 결과물을 오픈 파티를 통해 친구들과 부모님 앞에서 자신의 끼를 발표하는 시간을 가진다.
프로그램 차시별 세부 커리큘럼	
1회차 (3시간)	■ 모두 인사하기 1. 강사소개 2. 프로그램 과정 이해 및 참여자 소개 3. 자신이 좋아하는 음악 분석을 통해 박자감 익히기 4. 평소에 좋아하는 음악을 기본 도형을 활용하여 VJing세트 만들기
2회차 (3시간)	■ 스스로 만들어지는 미디어아트(Generative Media Art) 1. 자신이 좋아하는 음악에 맞춰서 제작된 영상이 아닌 실시간으로 만들어지는 이미지를 제작해 본다. 2. 자신의 얼굴을 사용하여(webcam) effect를 사용하는 법을 익히고 만들어 본다.
3회차 (3시간)	■ 새로운 형태에 도전하기 1. 가상의 공간에서 형태를 만들고 이를 실제 공간에서 출력하는 방법에 대해 알아본다. 2. 실제 공간을 조사하고 가상의 공간을 제작하는 개념에 도전한다.
4회차 (3시간)	■ 미디어 파사드와 VJing(팀작업) 1. 정육면체 상자박스를 이용하여 공간을 구성하고 미디어 파사드의 기본 개념과 원리를 깨우친다. 2. 자신이 만든 음악이나 좋아하는 음악으로 미디어 파사드를 위한 VJing세트를 만든다.
5회차	■ Big Screen Media Facade (1안)

(3-5시간)	1. 건물을 대상으로 미디어 파사드를 구성하고 직접 제작하여 투사해본다. 2. 지금까지 배운 이미지 활용. Generative Media Art를 활용한다. ■ 숨어있는 공간 확장하기 (2안) 1. 꿈꾸는 예술터의 구석구석 공간을 탐험하고 공간을 재구성하는 이미지를 만들어 본다. 2. AI Image를 사용하여(Adobe Firefly) 실제의 공간에 가상의 이미지를 만들고 이를 활용한다.
6회차 (6시간 예상)	■ 복합적인 미디어 아트 표현하기(팀작업) 1. 센터안의 공간을 활용하여 전시를 위한 작품을 구상하고 제작한다. 2. 기본적인 전시 설치를 위한 하드웨어 활용법을 배우고 직접 설치해본다.
프로그램 필요 기자재	
1. 강의용 노트북 2. 강의용 프로젝터 3. 음향기기 4. Mi야 Controller 5. 전시용 프로젝터 6. 내부 네트워크용 공유기 7. 택배 박스	

3) 참여자 모집

예술교육가가 개발한 프로그램을 바탕으로 융복합 예술학교 시범 프로그램 실행을 위한 참여자 모집을 시작하였다.

(1) 성남교육지원청과의 연계

꿈꾸는예술터의 청소년 교육의 가장 어려운 지점이었던 참여자 모집에 대한 부분을 해결하기 위하여 성남꿈꾸는예술학교 프로그램을 성남교육지원청과 연계 및 협조 받을 수 있는 방안을 모색했다. 성남교육지원청 장학사와 성남꿈꾸는예술학교 참여 학생들의 생활기록부 기록에 관한 부분에 대해 협의를 하였으나 생활기록부 등재가 가능하기 위해서는 프로그램의 주최가 교육지원청이어야 하는 부분에서 어려운 지점이 존재했다.

올해 시범 프로그램 프로그램을 위한 참여자 모집은 교육지원청의 협조로 성남지역 미술, 음악 관련 동아리를 대상으로 이루어졌다.

(2) 고등학교 미술중점반과의 연계

성남교육지원청 장학사의 도움으로 융복합 예술학교 시범 프로그램 참여자로 성남지역 위례 한빛고등학교 2학년 미술 중점반 학생 20명이 모집되었다. 미술 중점반 학생들은 미술 관련 진학을 준비하는 학생들로 구성되어 있다. 미술에 관심이 높은 학생들로 미디어 아트 장르가 향후 진로 선택과 연계될 수도 있는 대상이었으며 프로그램에 대한 관심도 상대적으로 높을 것으로 예상되었다. 하지만 학생들의 일정상 개별로 참여가 어려운 상황이라 기존의 프로그램 계획과 달리 개인 참여자로 참여하는 것이 아닌 학교와 연계한 방식으로 실행하게 되었으며 학교 교과 시간 내에 프로그램을 실행해야 했다. 학교 사정상 기존에 계획한 6회의 프로그램 참여는 어려웠고 11/9, 11/23 이틀만 참여가 가능하여 2회의 수업만 진행할 수 있었다. 또한, 기존에 10명의 참여자를 대상으로 수업 기획을 하였으나 미술 중점반 학생 모두를 대상으로 해야 하기에 총 20명의 참여자를 대상으로 진행해야 했다.

융복합 예술학교 <뉴미디어 청소년 놀이터> 참여자 모집 포스터

4) 프로그램 수정

참여자가 모집되고 프로그램 계획에 수정이 필요했다. 6회기에서 2회기 프로그램으로 참여

자 인원도 10명에서 20명을 대상으로 한 프로그램으로 수정하기 위한 예술교육가와의 회의를 진행했다.

기존에 계획했던 6회의 수업의 경우 모둠 협력 발표를 생각했으나 2회 수업으로 발표는 어렵다는 판단을 하였다. 수업이 진행되는 11/9과 11/23일은 2주의 텀이 있어 1회차 수업과 2회차 수업 사이의 기간이 길어 연속성이 있는 수업보다 각각 진행되는 수업으로 준비가 필요하여 1회차 오디오 비쥬얼, 2회차 미디어 파사드 프로그램으로 진행하는 것으로 결정하였다.

참여자들이 미술중점반인 점을 고려하여 참여자들의 작품을 활용한 프로그램으로 진행한다면 참여자들의 목표의식에도 도움이 될 것이라 논의되어 프로그램 수정에 반영하기로 하였다.

아래는 회의를 통해 나온 의견을 반영하여 예술교육가가 수정한 융복합 예술학교 시범 프로그램 계획안이다.

프로그램명	뉴미디어 청소년 놀이터	예술 교육가	신규빈
교육대상	고등학교 2학년	참여 인원	20명
교육일정	2023년 11월 9일, 2023년 11월 23일 (총 2일)	시간	9:00 - 12:00 (3시간 / 총 6시간)
프로그램 소개	미디어아트는 이제 생활 속에서 낯선 단어가 아니다. 처음 교육을 시작했을 때는 미디어 아트가 무엇인지 설명부터 해야 했지만, 기술의 발전과 저변의 확대로 많은 사람들이 미디어 아트를 즐기고 이해하고 있다. 이를 토대로 방대한 미디어 아트에 대한 제작에 관한 것을 알아보고 직접 경험해 본다.		
프로그램 특징	짜여진 커리큘럼에 따라 '학습'하고 '공부'하는 것이 아닌 자신이 더 깊게 흥미를 가지고 놀 수 있는 것을 선택하여 그룹으로 나눠서 알려준다. 이를 통해 개개인의 배움에 대한 욕구를 더 충족시키고 흥미를 지속적으로 유발한다.		
교육 목표	스마트 기기의발전과 개인주의, 입시 위주의 학습으로 소통의 방법에 미숙한 청소년들에게 자신을 표현할 수 있는 법을 익힌다.		
기대효과	자신을 표현하는 새로운 방법을 익힘으로서 확장된 사고와 새로운 표현을 한다.		

교육내용				
1일차				
회차	교육주제 / 활동내용		시간	교보재
1	교육주제	박자와 음악을 이해하고 시각화 하기		
	도입	○ 아이스 브레이킹 - 개인 작업 소개 및 수업과의 연계성 예시	30 m	노트북 / Midi Contorller

		○ 프로젝션 맵핑의 발생과 작품 예시 – 프로젝터를 활용한 미디어파사드 예시 – LED를 활용한 최신경향 미디어 파사드 예시		
	전개	○ Resolume Arena 기초 설명 – Vjing 기초 개념 설명 – Arena를 활용 작품 예시 ○ Arena 기초 패널 설명 – 각각의 기능과 활용 예시 – 기초 사용 방법 설명 ○ Effect – 실시간 효과 사용 설명과 예시 – 노트북의 웹캠을 통한 실시간으로 본인의 얼굴을 활용하여 소스 만들기 – 본인의 그림을 활용하여 활용 소스 제작 ○ Midi Controller – 컨트롤러 활성 방법과 설명 및 예시 – Vjing을 위한 노래 분석하고 나누기 – Vjing 세트 만들기	1H 30 m	노트북 / Midi Contorller
	마무리	○ 발표하기 – 직접 만든 것들을 모듬원 들과 공유하기	30 m	노트북 / Midi Contorller

교육내용				
2일차				
회차		교육주제 / 활동내용	시간	교보재
2	교육주제	공간을 이해하고 재구성하기		
	도입	○ 1회차 수업 리마인드 하기 – 기본적인 기능들과 활용방법 빠르게 다시 익히기	15 m	노트북 / Midi Contorller

	전개	○ Resolume Arena를 활용한 미디어 파사드 제작 – 실제 작업 예시를 통한 기초 제작 방법 설명 ○ Advanced Output을 통해 실전 맵핑 방법 익히기 – screen 설정 및 output monitor 설정하기 – Slice의 설정과 활용하기 – Polygon 설정과 활용하기 – 조별로 프로젝터와 함께 공간에 맵핑 하기 – 본인의 그림을 활용하여 활용 소스 제작 ○ NDI(Network Streaming)을 활용하기 – 공유된 조원의 소스를 활용하여 다시 새로운 영상 소스 만들기 – 한 컴퓨터 안에서 NDI를 통한 소스 공유를 통한 방법 예시	1h 30 m	노트북 / Midi Contorller / 프로젝터
	마무리	○ 발표하기 – 직접 만든 것들을 전체 인원들과 공유하고 이야기 나누기 ○ Q&A – 실제 현장 경험을 통해 작업하는 방식에 대해 나누기	45 m	노트북 / Midi Contorller / 프로젝터

아래의 표는 사전 워크숍과 시범 프로그램 기자재 준비 목록이다.

성남문화예술교육센터 준비 :
예술교육가 준비 :

기자재명	사전 워크숍		시범 프로그램	
	11/1 (수)	11/2 (목)	11/9 (목)	11/23 (목)
노트북	6개	6개	20개	20개
미디 컨트롤러	6개	6개	25개	25개
프로젝터 (꿈터 보유)	2개	2개	2개	2개
프로젝터 (대여)	0개	0개	3개	3개
대형모니터	1개	1개	3대	3대

책상 (2인용)	4개	4개	11개	11개
의자	7개	7개	24개	24개
멀티탭	2개	2개	5개	5개

5) 사전 워크숍 실행

융복합 예술학교 <뉴미디어 청소년 놀이터> 사전워크숍 참여자 모집 포스터

기존에 계획했던 참여자 수는 10명이었으나 고등학교의 한 반을 대상으로 진행되는 상황으로 총 20명의 참가자로 프로그램을 운영해야 했는데 미디어아트 특성상 컴퓨터 프로그램을 활용해야 하는 장르로 주강사 1명이 20명의 참여자를 교육하기에는 어려움이 있다고 판단되었다. 예술교육가의 경험상 프로그램 운영 시 가장 좋은 방법은 참여자 5명당 1명의 강사가 함께 할 수 있는 수업이라는 의견을 참고하여 3-4명의 보조강사 모집이 필요하였다. 프로그램 운영 날짜가 임박한 짧은 기간 내에 미디어아트 교육이 가능한 보조강사 모집에 어려움이 있다고 판단되었다. 그리하여 성남문화재단에서 진행한 문화예술교육사 역량강화 프로그램을 수강한 예술교육가 중 장르와 관계없이 보조강사 지원자를 모집하여 보조강사 역할을 할 수 있도록 시범 프로그램에 활용할 Arena 프로그램 사용법을 익힐 수 있는 2회의 사전 워크숍을 진행 하기로 결정하였다.

아래는 예술교육가가 계획한 보조강사 대상 사전 워크숍 프로그램 운영 계획서이다.

프로그램명	뉴미디어 청소년 놀이터	예술 교육가	신규빈
교육대상	예술교육가	참여 인원	6명
교육일정	2023년 11월 1일, 2023년 11월 2일 (총 2일)	시간	17:00 - 20:00 (3시간 / 총 6시간)
프로그램 소개	미디어아트는 이제 생활 속에서 낯선 단어가 아니다. 처음 교육을 시작했을 때는 미디어 아트가 무엇인지 설명부터 해야 했지만, 기술의 발전과 저변의 확대로 많은 사람들이 미디어 아트를 즐기고 이해하고 있다. 이를 토대로 방대한 미디어 아트에 대한 제작에 관한 것을 알아보고 직접 경험해 본다.		
프로그램 특징	예술 관련 종사자를 대상으로 한다. 본인의 분야에서 미디어 아트로의 표현의 확장 방법에 대해 연구하고 익혀 본다.		
교육 목표	툴에 대한 적응력을 높이고 이를 통해 예술 강사로서 역량을 강화한다.		
기대효과	예술 강사로서 확장된 사고방식을 가지고 본인의 분야와 융합된 결과를 만든다.		

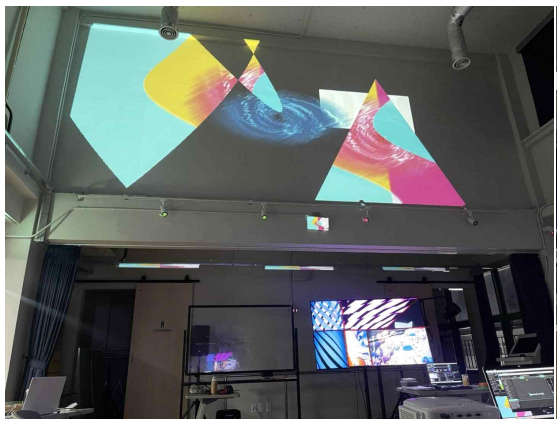
교육내용				
1일차				
회차	교육주제 / 활동내용		시간	교보재
1	교육주제	박자와 음악을 이해하고 시각화 하기		
	도입	○ 아이스 브레이킹 - 개인 작업 소개 및 수업과의 연계성 예시 ○ 프로젝션 맵핑의 발생과 작품 예시 - 프로젝터를 활용한 미디어파사드 예시 - LED를 활용한 최신경향 미디어 파사드 예시	30 m	노트북 / Midi Contorller
	전개	○ Resolume Arena 기초 설명 - Vjing 기초 개념 설명 - Arena를 활용 작품 예시 ○ Arena 기초 패널 설명 - 각각의 기능과 활용 예시 - 기초 사용 방법 설명 ○ Effect	1H 30 m	노트북 / Midi Contorller

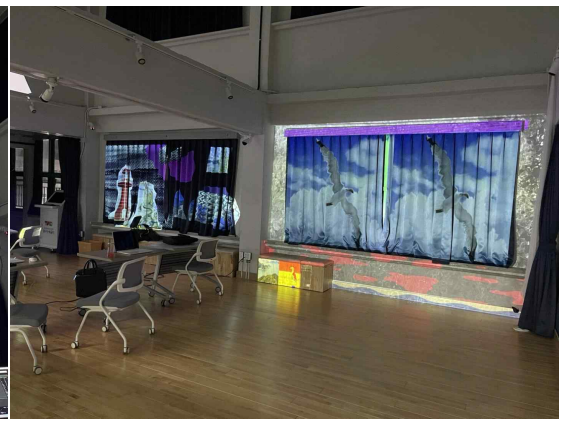
		– 실시간 효과 사용 설명과 예시 – 노트북의 웹캠을 통한 실시간으로 본인의 얼굴을 활용하여 소스 만들기 – 본인의 작업물 활용하여 활용 소스 제작 ○ Midi Controller – 컨트롤러 활성 방법과 설명 및 예시 – Vjing을 위한 노래 분석하고 나누기 – Vjing 세트 만들기		
	마무리	○ 발표하기 – 직접 만든 것들을 모듬원 들과 공유하기	30 m	노트북 / Midi Contorller

교육내용				
2일차				
회차	**교육주제 / 활동내용**		**시간**	**교보재**
2	**교육주제**	**공간을 이해하고 재구성하기**		
	도입	○ 1회차 수업 리마인드 하기 – 기본적인 기능들과 활용방법 빠르게 다시 익히기	15 m	노트북 / Midi Contorller
	전개	○ Resolume Arena를 활용한 미디어 파사드 제작 – 실제 작업 예시를 통한 기초 제작 방법 설명 ○ Advanced Output을 통해 실전 맵핑 방법 익히기 – screen 설정 및 output monitor 설정하기 – Slice의 설정과 활용하기 – Polygon 설정과 활용하기 – 프로젝터와 함께 공간에 맵핑 하기 ○ NDI(Network Streaming)을 활용하기 – 네트워크로 공유된 소스를 활용해 새로운 영상 소스 만들기 – 한 컴퓨터 안에서 NDI를 통한 소스 공유를 통한 방법 예시	1h 30 m	노트북 / Midi Contorller / 프로젝터
	마무리	○ 발표하기 – 직접 만든 것들을 전체 인원들과 공유하고 이야기 나누기	45 m	노트북 / Midi Contorller / 프로젝터

		○ Q&A – 실제 현장 경험을 통해 작업하는 방식에 대해 나누기		

사전 워크숍은 시범 프로그램 보조강사 지원 예술교육가와 성남문화예술교육센터 직원 및 전임예술교육가를 대상으로 진행되었으며 보조강사 지원 예술교육가 4명, 전임예술교육가(PTA) 2명이 사전워크숍에 참가하였다. 사전워크숍은 미디어아트에 대한 개념을 알고 Arena 프로그램 사용법 및 기능을 익혀 VJing과 미디어파사드를 창작해보는 활동으로 운영되었다. 시범 프로그램과 동일한 2회의 수업으로 청소년들이 교육받게 될 부분을 보조강사들이 먼저 경험하여 프로그램 운영시 청소년 참여자들에게 도움을 줄 수 있도록 교육하였다.





융복합 예술학교 <뉴미디어 청소년 놀이터> 사전 워크숍 현장 사진

보조강사 지원 예술교육가 4명 중 1명이 개인 사정으로 사전 워크숍 2회차 참여가 어려워

져 시범 프로그램 보조강사 참여가 어려웠다. 그리하여 사전 워크숍에 참여한 본 연구자(PTA)가 보조강사로 시범 프로그램에 함께 참여하였다.

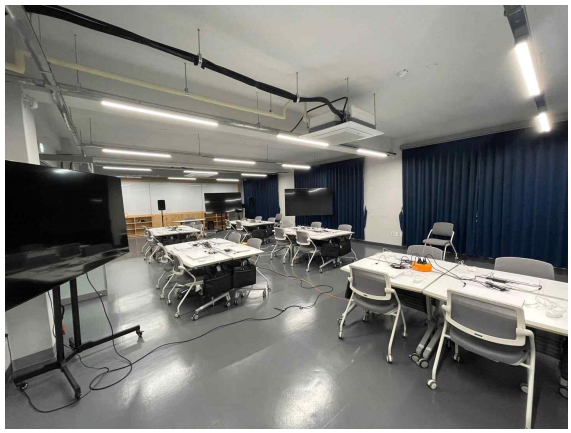
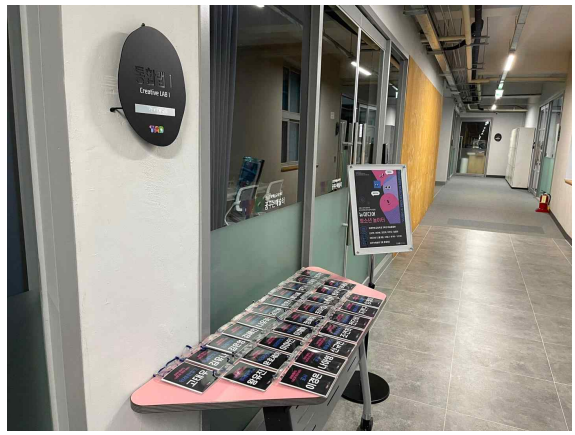
6) 융복합 예술학교 시범 프로그램 실행

(1) 프로그램 준비

융복합 예술학교 <뉴미디어 청소년 놀이터> 프로그램 포스터

기술융합 프로그램의 특성상 수업 전 준비해야 하는 기자재가 많았다. 참여자 1인당 1대의 노트북이 필요했으며 노트북의 원활한 사용을 위한 충전기를 꽂을 수 있는 다량의 멀티탭이 준비되어야 했다. Arena 프로그램을 처음 접하는 참여자들이 원활하게 교육을 따라갈 수 있도록 예술교육가의 컴퓨터 모니터를 실시간으로 확인할 수 있는 대형 모니터 3대가 수업 공간 곳곳에 배치되어야 했다. 예술교육가의 노트북 화면을 실시간으로 대형 모니터에 전송할 수 있는 5-10m 이상의 ADMI 케이블과 모니터 공유기도 준비되어야 했다. 프로그램 진행 중 참여자들끼리 서로 도움을 줄 수 있도록 모둠 구성의 테이블과 의자가 필요했다. 또한, 프로그램 중 문제가 생기지 않도록 모든 기자재 상태를 체크하고 Arena 프로그램의 원활한 실행 여부도 체크해야 했다.

이번 시범 프로그램이 오전 9시-12시 운영이라 수업 준비는 하루 전날 이루어져야 했다. 하지만 예술교육가들의 수업 준비시간으로 계약되어있는 일정은 수업 당일 수업 전의 시간으로 계약되어있었기에 수업 준비는 성남문화예술교육센터의 직원과 본 연구자(PTA)가 준비하였다. 많은 기자재들을 수업 공간으로 옮기고 설치하는 데에는 많은 시간을 필요로 했다.

융복합 예술학교 <뉴미디어 청소년 놀이터> 수업 공간 사진

(2) 프로그램 운영

① 1회차

프로그램 첫날, 보조강사들은 프로그램 시작 전 수업 장소에 도착하여 전날 준비해 놓은 기자재들의 전원을 켜고 Arena 프로그램을 실행시켜 두었다. 학교 교육과정의 1-4교시 수업시간에 맞춰진 프로그램 시간에 따라 청소년 참여자들은 학교 등교 대신 센터의 프로그램 장소로 개인적으로 왔다. 단체가 함께 오는 것이 아니라 참여자들마다 도착하는 시간이 상이하였으며 프로그램 시작시간보다 30-40분 일찍 도착하는 참여자들도 있었다. 이러한 부분을 고려하여 수업 전 공간 셋팅은 훨씬 더 일찍 완료되어야 함을 알 수 있었다.

1회차 프로그램은 예술교육가의 프로그램 계획대로 이루어졌다. 미디어아트에 대한 개념을 설명하며 주강사의 작품을 예시로 보여주었다. 수업에서 계속해서 활용하게 될 Arena 프로그램의 기본적인 설명과 함께 참여자들 각자의 얼굴사진을 활용해 effect를 사용해보며 소스를 만들었고 이를 활용해 음악에 맞춰 VJing을 하는 것으로 1회차 수업이 진행되었다. 수업 진행 시 여러 가지 기자재 문제들이 발생하였다. 컴퓨터 사용에 익숙한 청소년들의 특성상 프로그램 사용에 큰 어려움 없이 수업은 진행되었다. 하지만 노트북 설정상태, Arena 프로그램 설정 상태에 따라 생기는 문제에 수업의 진행을 따라가지 못하는 참여자들이 발생했으며 Arena 프로그램 사용이 익숙하지 않아 진행 순서를 뒤늦게 따라가는 참여자들도 있었다. 이러한 참여자들에게는 보조강사가 개인적으로 찾아가 문제를 해결해주며 수업이 원활하게 진행될 수 있도록 도왔으며 보조강사들은 계속해서 강의실을 돌아다니며 참여자들의 진행상태를 확인하였다.

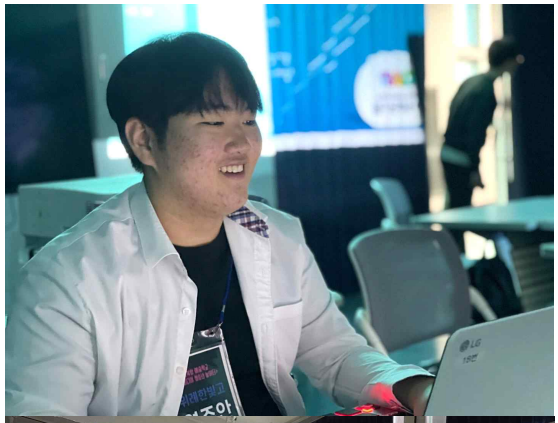
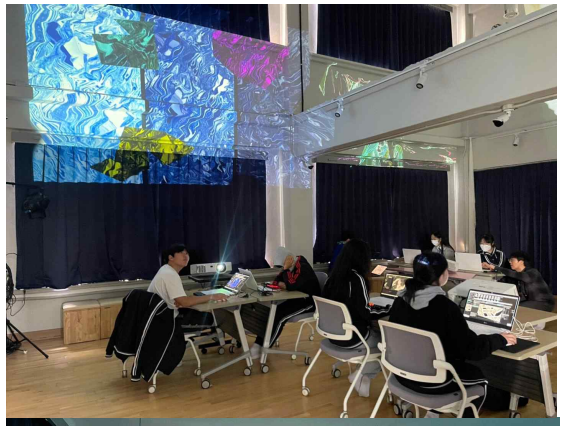
융복합 예술학교 <뉴미디어 청소년 놀이터> 1회차 프로그램 현장 사진

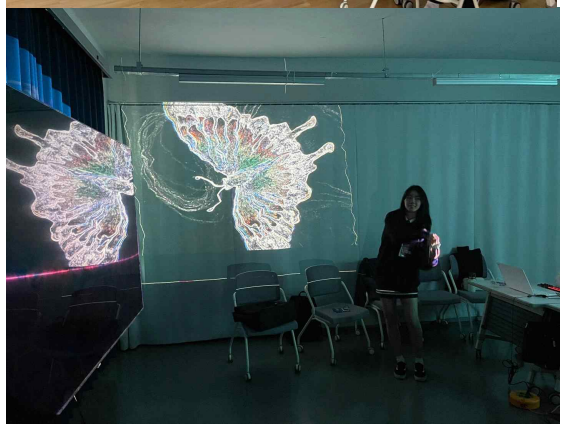
② 2회차

2회차 프로그램에서는 참여자들이 미디어 파사드를 경험하는 것으로 계획되어있었다. 미디어 파사드를 하기 위해서는 빔프로젝터가 필요했으며 기존 계획은 4인 1조로 4명이 1개의 빔프로젝터를 사용하는 것이었다. 하지만 1회차 프로그램을 진행 후 예술교육가의 의견에 따라 빔프로젝터 사용을 2인 1개로 수정하여 2회차 프로그램 전 총 10대의 빔프로젝터를 준비하였다.

1회차 프로그램 종료 전 2회차에 각자의 미술작품을 준비할 수 있도록 참여자들에게 전달하였다. 2회차 프로그램에 참여자들 대부분이 실제 작품을 들고 오기 보다 작품을 촬영해서 사진 파일로 준비해 왔다. 1회차 수업 후 2주의 시간이 흐른 상황이라 참여자들이 Arena 프로그램 사용법과 effect들을 상기시킬 수 있도록 프로그램을 익히는 시간을 가진 후 각자 가져온 작품 사진을 활용하여 영상 소스를 만들었다. 그리고 강의실 1곳을 더 준비해 10명씩 2팀으로 나뉘어 강의실 벽에 빔프로젝터를 활용해 미디어 파사드를 만들었다. 참여자들이 창작작업을 하는 동안 주강사를 포함한 보조강사들은 참여자들의 작업 상황을 확인하며 문제 상황들을 해결하고 어려운 부분들을 개인적으로 교육했다. 또한, 참여자들의 창작작업의 퀄리티를 올려줄 수 있는 방법들도 제안해주었다.

융복합 예술학교 <뉴미디어 청소년 놀이터> 2회차 프로그램 현장 사진



7) 결과 및 평가

융복합 예술학교 시범 프로그램 결과를 도출하고 평가를 하기 위해 참여자, 참여학교 교사, 예술교육가를 대상으로 설문 조사를 실시하였으며 주강사는 결과보고서를 작성했다. 그리고 프로그램 종료 후 청소년 문화예술교육 네트워크 회의를 통해서 결과를 나누는 시간을 가졌다.

(1) 사업 결과보고서

아래는 시범 프로그램을 운영했던 주강사가 작성한 <뉴미디어 청소년 놀이터> 결과보고서이다.

1. 프로그램 평가
프로그램은 크게 툴을 다루는 법과 툴을 활용하여 표현하는 데 중점이 있다. 위례한빛고 2학년 미술 중점반 대상으로 금번 교육은 예술 과정을 이해하는 학생들에게 이론적인 배경 설명보다 실제 자신의 작품을 디지털로 구성하는 법을 배움으로서 생각의 확정을 돕는다.

1주차	ㅇ Resolume Arena 기초 설명 – Vjing 기초 개념 설명 – Arena를 활용 작품 예시 ㅇ Arena 기초 패널 설명 – 각각의 기능과 활용 예시 – 기초 사용 방법 설명 ㅇ Effect – 실시간 효과 사용 설명과 예시 – 노트북의 웹캠을 통한 실시간으로 본인의 얼굴을 활용하여 소스 만들기 ㅇ Midi Controller – 컨트롤러 활성 방법과 설명 및 예시 – Vjing을 위한 노래 분석하고 나누기 – Vjing 세트 만들기
2주차	ㅇ Resolume Arena를 활용한 미디어 파사드 제작 – 실제 작업 예시를 통한 기초 제작 방법 설명 ㅇ Advanced Output을 통해 실전 맵핑 방법 익히기 – screen 설정 및 output monitor 설정하기 – Slice의 설정과 활용하기 – Polygon 설정과 활용하기 – 조별로 프로젝터와 함께 공간에 맵핑 하기

2. 향후 꿈꾸는예술터 청소년 융복합 예술교육에 대한 제안

1. 청소년을 대상으로 한 예술교육은 전문성을 가진 교육을 할지 체험으로 할 것인가에 따라 많은 것이 달라질 것으로 생각한다.

2. 특히 융합한 예술과정은 예술의 한 가지를 다른 가지와 결합하는 과정으로서 한 가지 장르를 연마하며 입시 위주의 목표를 가지고 예술 교육에 임하는 대다수의 청소년을 생각해 본다면 아직 전문성을 가지지 못한 인원에게 융합을 시도하는 것 자체가 버거울 수 있다.

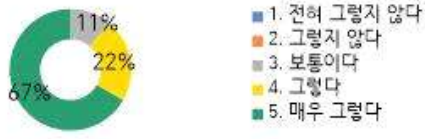
3. 따라서 프로그램에서는 확실한 결과보다 융합의 과정을 체험하는 기회가 다양하게 주어지면 좋다. 무조건적인 융합이 아닌 생각과 시야의 확장을 돕는 기회로서 프로그램을 개발하고 진행한다면 그 결과는 바로 눈에 보이지 않더라도 반드시 효과가 있을 것이다.

(2) 참여자 설문 조사

아래는 융복합 예술학교 시범 프로그램 <뉴미디어 청소년 놀이터> 참여자를 대상으로 한 설문 조사 결과이다.

Q1-1. 교육시설과 교육장비, 재료 등 교육환경에 만족한다.

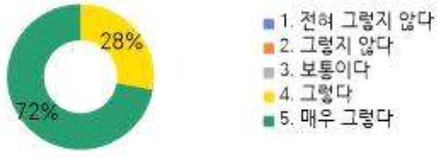
Q1-2. 교육시간 및 교육 차시(횟수)가 적절하다.



Q1-3. 예술교육가의 교육방법, 커리큘럼, 교육자료가 학생들에게 적절하다.

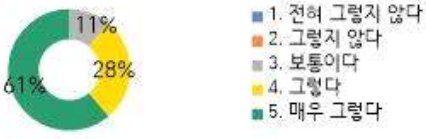
Q1-4. 미디어아트 예술 장르를 이해하는 데 도움이 된다.

Q2-1. 프로그램에 적극적으로 참여 하였다.

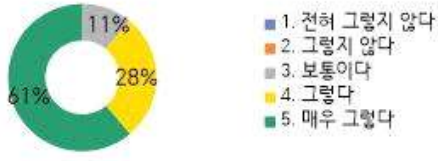


Q2-2. Arena를 사용해 내가 표현하고 싶은 것을 VJing으로 표현할 수 있다.

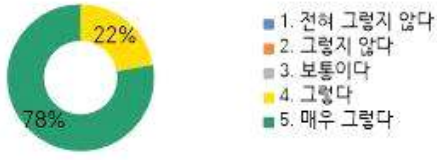
Q2-3. Arena를 사용해 내가 표현하고 싶은 것을 프로젝션 맵핑으로 표현할 수 있다.



Q2-4. 미디어아트 프로그램에 흥미를 느꼈다.

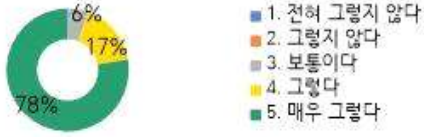


Q3-1. 예술교육가의 안내와 진행에 만족한다.

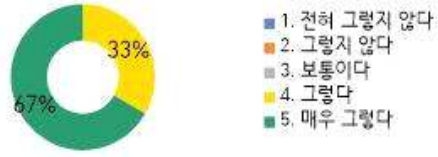


Q.3-2. 참여자가 교육 내용을 잘 이해할 수 있도록 프로그램이 진행된다.

Q3-3. 참여자가 적극적으로 수업에 참여할 수 있다.



Q3-4. 프로그램의 목표를 충분히 알 수 있다.



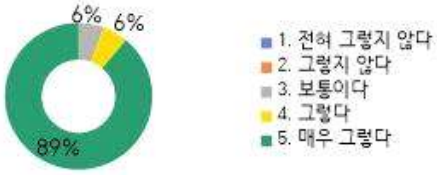
Q4-1. 미디어아트 관련 지식과 스킬을 새롭게 얻을 수 있었다.

Q4-2. 기회가 된다면 혼자서 미디어아트를 만들어 볼 의향이 있다.

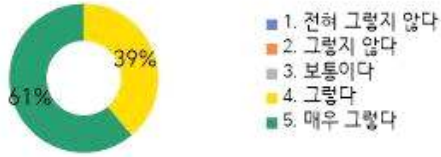
Q4-3. 향후 비슷한 프로그램이나 심화 프로그램이 생긴다면 참여하고 싶다.

Q4-4. 주변 친구들에게 이 프로그램을 추천하고 싶다.

Q4-5. 프로그램에 전반적으로 만족한다.



Q4-6. 프로그램 참여가 나에게 도움이 된다.



Q4-7. 프로그램이 진로를 탐색하는 데 도움이 된다.

Q4-8. 성남문화재단, 꿈꾸는예술터에 대해 친근함을 가지게 되었다.

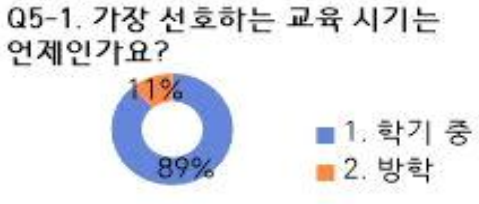
Q4-9. 학교 수업 외에 개인적으로 꿈꾸는예술터에서 하는 다양한 청소년 문화예술교육 프로그램에 참여할 의사와 관심이 있다.

Q4-10. <뉴미디어 청소년 놀이터> 프로그램을 진행하며 어려웠던 점과 향우 개선사항에 대해 자유롭게 작성해주세요.
집에서도 이용할 수 있는 프로그램을 사용했으면 좋겠다
새로운 매체를 사용하여 나의 예술활동을 할 수 있어서 재미가 있었다.
재미있었다. Arena 프로그램의 효과를 사용해 내 작품을 더 만들고 싶다고 느꼈다.

완벽했다.
Arena라는 프로그램을 처음 써보는 거라 미숙했지만 설명을 잘 해주셔서 이해하기 쉬웠고 미디어아트를 직접 해볼 수 있어서 좋은 경험이었다.
활동을 하면서 평소에 배우지 못할만한 걸 많이 배우고 알게 되어 좋았다.
미디어아트를 항상 보기만 했었는데, 직접 프로그램을 만들어 보고 직접 빔프로젝트를 쏴서 전시할 수 있어서 좋았다.
흔치 않은 프로그램을 사용하는 방법과 미디어 아트에 대해 배울 수 있어 유용하고 귀중한 시간이었다고 생각했습니다.
미디어아트라는 새로운 분야에 대해서 잘 이해할 수 있었고 앞으로 할 미술활동들과 진로에 도움이 많이 될 것 같습니다.
선생님들께서 친절하고 명확하게 가르쳐주시고 한 명, 한 명 막히는 부분을 도와주셔서 편하고 즐겁게 할 수 있었습니다. 앞으로도 많은 학생들에게 미디어아트에 대해 가르쳐 주셨음 합니다. 감사합니다.
평소에 배울 수 없고 쉽게 접할 수 없던 활동을 할 수 있어서 재미있었다. 생각보다 복잡한 면이 있었지만 그것마저 재미있었다.
선생님들(강사님)이 너무 친절하고 좋았다.
교육 자료 및 예시가 적절했다.
완전 처음 경험해 보는 분야여서 굉장히 많은 것을 알았다.
매우 만족했다.
맛있는 것도 많았고 시설이 되게 쾌적하고 좋아서 좋았다.
새로운 프로그램을 접한다는 것 자체가 나에게 새로운 경험으로 다가왔고 배움의 폭을 더 넓혀줘서 좋았고 다음에 비슷한 앱을 접하면 더 쉽게 이해할 수 있을 것 같다.
프로그램이 좀 더 간략하고 함축적이게 잡았으면 한다.

Q5-1. 가장 선호하는 교육 시간은 언제인가요?
학기중 / 평일 / 9-12시
학기중 / 평일 / 9-16시
방학 / 토요일 / 10-3시
학기중 / 평일 / 10-12시
학기중 / 평일 / 9-12시
학기중 / 평일 / 9-12시
학기중 / 평일 / 9-12시
학기중 / 평일 / 9-12시
방학 / 평일 / 10-13시

학기중 / 평일 / 13-16시
-
학기중 / 평일 / 9-11시
학기중 / 평일 / 9-12시
학기중 / 평일 / 6-9시
학기중 / 평일 / 9-12시
학기중 / 평일 / 9-16시
학기중 / 평일 / 9-16시
학기중 / 평일 / 9-12시



Q5-2. 성남문화예술교육센터 꿈꾸는예술터에 개설 되었으면 하는 예술교육 프로그램은 무엇인가요?
AI 아트
음악관련 예술프로그램이 개설 되었으면 좋겠다.
딱히 없다. 전시 등 프로그램이 아니더라도 가볍게 와서 감상하는 등의 활동을 할 수 있으면 좋겠다.
포토샵 이용방법 + 그림체험
3D 프린트
3D 프린팅
3D 프린팅
미디어아트를 적용한 공간 디자인
가상공간 디자인
미디어아트 외에도 직접적으로 체험할 수 있는 활동이 생겼으면 좋겠습니다.
로봇과 예술이 융합된 프로그램
미디어아트
AI 이용한 디지털 아트
음악 분야
만족스러웠다.
웹툰, 만화, 애니메이션 등

영상 편집 관련된 프로그램도 있으면 재미있을 것 같다.
애니메이션

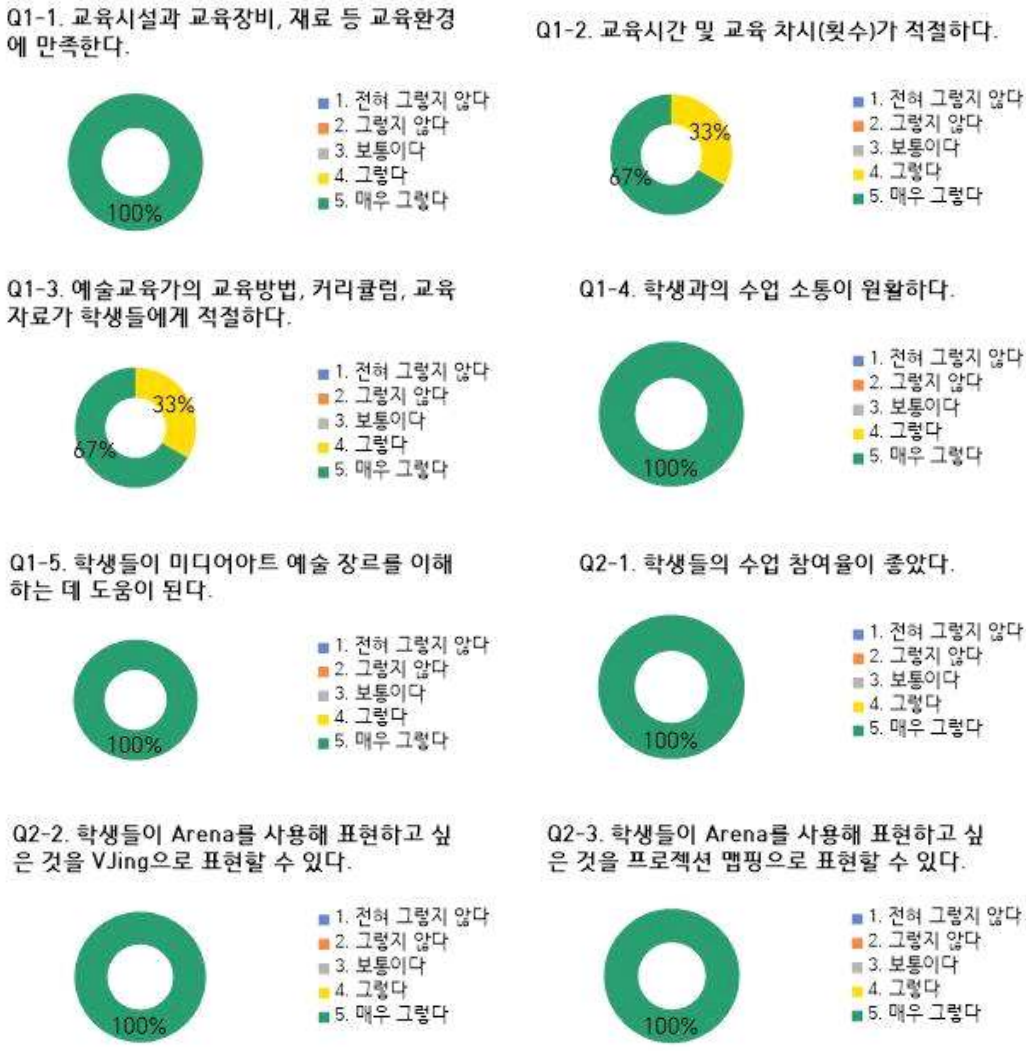
Q5-4. 성남문화예술교육센터 꿈꾸는예술터에 바라는 점은 무엇인가요?
만족스러웠다.
더욱 재미있는 활동으로 가보자고~요
홍보가 더 잘 이루어지면 좋겠다. 처음 알게 된 곳인데 지금까지 모르고 있었던 것이 아쉽게 느껴졌다.
뚝히 없지만 컴퓨터마다 단계 진행시 막히는 부분들이 덜했음 좋겠습니다.
학교를 통해 처음 알게 되었는데 시서과 프로그램도 좋았다. 근데 홍보가 좀 더 되어서 더 많은 사람이 체험할 수 있으면 좋겠다.
바라는 점이 없을 정도로 친절히 가르쳐 주셨다!
너무 완벽한 수업이였습니다.
성남문화예술교육센터에서 배우고 직접 작업한 결과물 전시를 하여 더 많은 사람에게 미디어아트를 알리고 홍보할 수 있는 기회
현재 꿈꾸는예술터 시설도 편리했고 프로그램도 잘 짜여져있어서 만족스러웠습니다.
항상(언제나) 지금처럼 많은 학생들에게 예술에 대하여 배움을 주시면 좋겠습니다.
다양한 나이대의 학생들이 즐길 수 있는 공간
너무 만족해서 없음
너무 만족해서 지금처럼 하면 좋겠다. 더 넓은 교실에서 하고 싶다.
더 많은 아이들이 이 곳을 찾아왔으면 좋겠다.
만족스러웠다.
너무 만족스러웠고 딱히 부족한 건 없었다. 수업이 좀 촉박했다.
다양한 프로그램이 있어서 충분히 만족합니다.
바라는 점이 없을 정도로 좋았다.

융복합 예술학교 시범 프로그램 <뉴미디어 청소년 놀이터> 참여자 만족도 조사 중 교육환경에 대한 만족도가 매우 그렇다 항목에 94%로 가장 높았으며 프로그램에 대한 만족도가 89%로 두 번째로 높았다. 프로그램 참여가 진로 탐색에 도움이 되었다는 문항에 매우 그렇다 67%, 그렇다 17%로 과반수 이상의 학생이 시범 프로그램을 통해 진로 탐색에 도움이 된다고 답했다. 시범 프로그램을 경험하며 향후 꿈꾸는예술터 문화예술교육 프로그램 참여 의사에 대

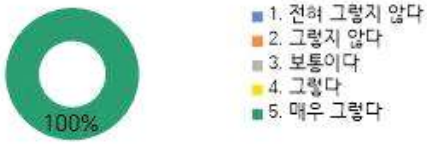
한 문항에는 매우 그렇다 50%, 그렇다 33%로 시범 프로그램을 경험하며 다수의 청소년들이 꿈꾸는예술터 문화예술교육 프로그램에 관심이 생긴 것을 알 수 있었다.

설문 조사에서 주목할 만한 부분은 참여자들이 선호하는 교육 시간이었다. 시범 프로그램이 학교 수업 시간에 운영되었던 부분이 설문조사에 영향이 있었던 것으로 보이나 대부분의 참여자들이 학교 외의 시간보다 학기 중 학교 수업 시간 내에 교육이 이루어지기를 선호하였다. 또한, 꿈꾸는예술터에 추가 개설을 희망하는 문화예술교육 프로그램으로 3D 프린트를 활용한 수업에 대한 다수의 요구가 조사되었다.

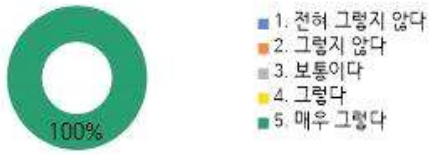
(3) 참여 학교 교사 설문 조사



Q2-4. 학생들이 미디어아트 프로그램에 흥미를 느꼈다.



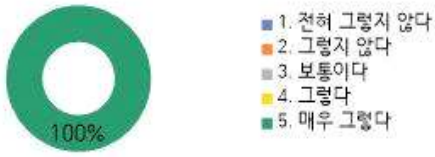
Q3-1. 예술교육가의 안내와 진행에 만족한다.



Q3-2. 학생들이 교육 내용을 잘 이해할 수 있도록 프로그램이 진행 된다.

Q3-3. 참여자가 적극적으로 수업에 참여할 수 있다.

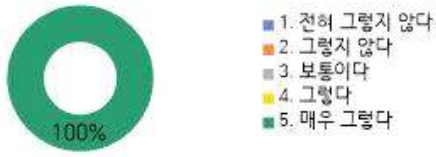
Q3-4. 프로그램의 목표를 충분히 알 수 있다.



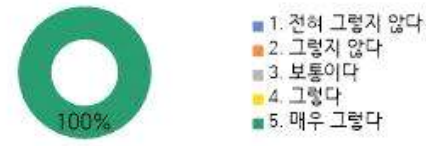
Q4-1. 향후 비슷한 프로그램이나 심화 프로그램이 생긴다면 참여하고 싶다.

Q4-2. 주변 학교와 교사, 학생들에게 이 프로그램을 추천하고 싶다.

Q4-3. 프로그램에 전반적으로 만족한다.

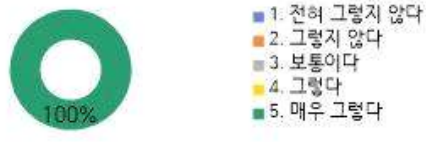


Q4-4. 프로그램 참여가 학생들에게 도움이 된다.

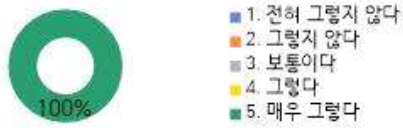


Q4-5. 프로그램이 학생들의 진로 탐색에 도움이 된다.

Q4-6. 성남문화재단, 꿈꾸는예술터에 대해 친근감을 가지게 되었다.



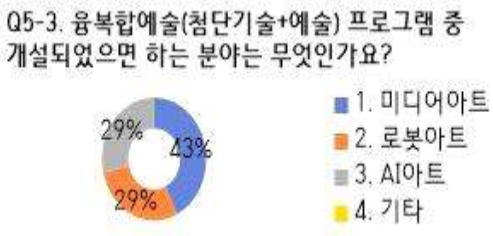
Q4-7. 꿈꾸는예술터에서 운영하는 다양한 청소년 문화예술교육 프로그램에 참여할 의사와 관심이 있다.



Q4-8. <뉴미디어 청소년 놀이터> 프로그램을 진행하며 어려웠던 점과 향우 개선사항에 대해 자유롭게 작성해주세요.
운영진과 강사님 보조강사님의 준비와 수업에 대한 열의가 학생들에 대한 이해와 더불어서 학생들과 교사에게 의미있고 실질적인 교육과 경험의 기회가 되었고 앞으로도 지속되길 희망합니다.

Q5-1. 가장 선호하는 교육 시간대는 언제인가요?
학기 중 평일 9-12시 (*학교 학급 수업과 연계시에 한하여)
2학기 / 9-12시
1학기 / 9-12시

Q5-2. 성남문화예술교육센터 꿈꾸는예술터에 개설 되었으면 하는 예술교육 프로그램은 무엇인가요?
디지털 프린팅을 활용한 텍스타일 디자인과 페브릭 공예 실습(가방, 앞치마 등)
다양한 미디어 아트 수업, 3D 프린트 수업

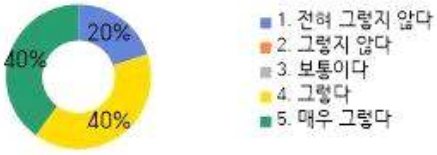


Q5-4. 성남문화예술교육센터 꿈꾸는예술터에 바라는 점은 무엇인가요?
성남지역 중등교사(교과 무관) 대상 꿈꾸는 예술터 소개(프로그램, 활용시설)를 겸한 직무연수(단기 또는 일회성)운영
개인들이 참여할 수 있는 프로그램이 활성화 되었으면 좋겠습니다.
홍보가 더욱 더 많이 이루어졌으면 좋겠습니다.

융복합 예술학교 시범 프로그램 <뉴미디어 청소년 놀이터> 참여 학교 교사를 대상으로 한 설문 조사에서 대부분의 설문 문항이 만점 수준으로 통계되었다. 참여 학교 교사들은 프로그램 참여 기회가 주어진 부분에 대해 만족도가 높았으며 지속적인 프로그램 운영을 원했다. 참여자 조사에서 추가 개설 희망 프로그램으로 나왔던 3D 프린팅 프로그램을 교사 대상 설문에서도 볼 수 있었다. 또한, 꿈꾸는예술터 시설과 프로그램을 소개하여 꿈꾸는예술터에 대한 교사들의 이해도를 높일 수 있는 직무연수 운영을 희망하였다. 꿈꾸는예술터 홍보와 활성화에 대한 요구도 조사되었다.

(4) 예술교육가 설문 조사

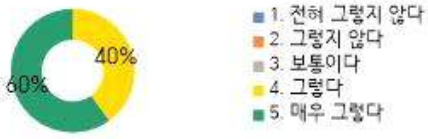
Q1-1. 예술교육가의 사전 준비가 충실하였다.



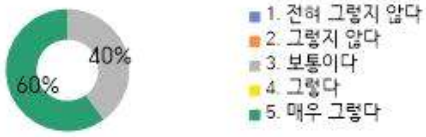
Q1-2. 교육 시설과 교육 장비, 재료 등 교육환경에 만족한다.

Q1-3. 교육시간 및 교육 차시(횟수)가 적절하다.

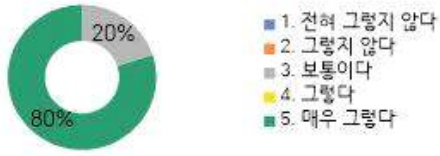
Q1-4. 프로그램의 목표가 참여자의 수준과 목적에 적합하다.



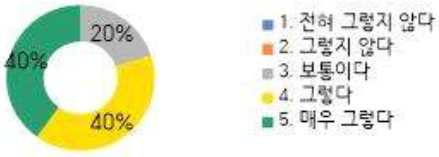
Q1-5. 예술교육가의 교육방법, 커리큘럼, 교육자료가 학생들에게 적절하다.



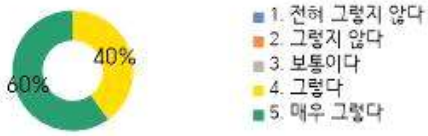
Q1-6. 학생과의 수업 소통이 원활하다.



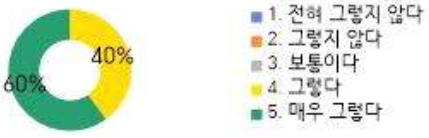
Q2-1. 학생들의 수업 참여율이 좋았다.



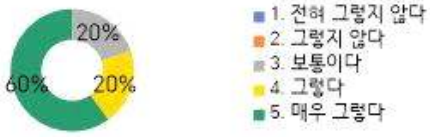
Q2-2. 학생들이 Arena를 사용해 표현하고 싶은 것을 VJing으로 표현할 수 있다.



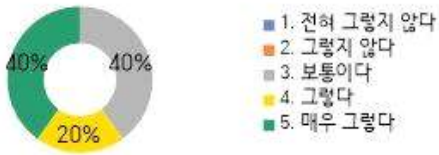
Q2-3. 학생들이 Arena를 사용해 표현하고 싶은 것을 프로젝션 맵핑으로 표현할 수 있다.



Q2-4. 학생들이 미디어아트 프로그램에 흥미를 느꼈다.



Q3-1. 예술교육가의 안내와 진행에 만족한다.



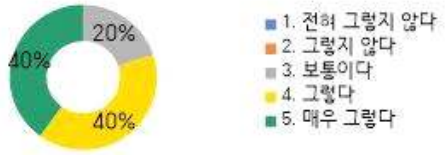
Q3-2. 학생들이 교육 내용을 잘 이해할 수 있도록 프로그램이 진행 된다.

Q3-3. 참여자가 적극적으로 수업에 참여할 수 있다.

Q3-4. 학생들이 프로그램의 목표를 충분히 알 수 있다.

Q3-4. 학생들이 프로그램의 목표를 충분히 알 수 있다.

Q4-1. 처음에 세웠던 교육 목표를 달성했다.



Q4-2. 프로그램을 통해 학생들의 예술적 관심과 흥미를 불러 일으켜 예술성을 자극했다.

Q4-3. 학생들에게 미디어아트 제작에 대한 이해가 충분히 이루어졌다.

Q4-4. 학생들이 미디어아트를 통해 확장된 사고와 새로운 표현으로 자신을 표현할 수 있었다.

Q4-5. 프로그램이 학생들의 진로 탐색에 도움이 된다.

Q4-6. <뉴미디어 청소년 놀이터> 프로그램을 진행하며 어려웠던 점과 향우 개선사항에 대해 자유롭게 작성해주세요.
새로운 기술을 습득해서(학습해서) 자신들이 원하는 바를 표현하기에는 수업시간이 짧았던 것 같습니다. 조금 더 여유있는 시간을 갖고 진행한다면 더욱 효과적일 것 같습니다.
융복합 공연이다 보니 장비의 수량이 많이 소요된다. 따라서 수업 준비에 더 많은 시간이 할애되어야 할 것 같다.
아침 시간이...
학생들이 메일 보내기 등의 기본적인 내용이 생각보다 진행이 느려 세심하게 더 신경써야 겠다고 느꼈다.
기술을 활용한 프로그램이다 보니 많은 장비 사용을 필요로 하는 데 수업 전 장비 컨디션을 정확히 체크할 수 있어야 할 것 같다. 기능 중심이 아닌 청소년들이 기능을 예술로 표현할 때 고민해야 하는 지점들을 충분히 할 수 있는 프로그램이 되면 좋겠다.

Q5-1. 성남문화예술교육센터 꿈꾸는예술터에 개설 되었으면 하는 예술교육 프로그램은 무엇인가요?
미디어 아트를 활용한 창작극
건물 미디어 파사드 디자인
이와 같은 청소년을 위한 프로그램이 더 생기면 좋겠다.
릴스, 쇼츠 등 청소년 사이에서 유행하는 영상을 다양한 예술과 접목하여 제작하는 프로그램을 통해 영상교육 및 홍보효과도 함께 창출하면 좋을 것 같다.

Q5-2. 성남문화예술교육센터 꿈꾸는예술터에 바라는 점은 무엇인가요?
지속적인 사업이 진행되면 좋을 것 같습니다.
지금도 훌륭하지만 더 훌륭한 공간으로 남길...
프로그램 홍보가 더 많이 되면 좋겠다.
더 적극적인 홍보와 다양한 프로그램 개설이 이루어져 많은 시민들이 다양한 문화예술교육을 받을 수 있는 공간이 되면 좋겠다.

융복합 예술학교 시범 프로그램 <뉴미디어 청소년 놀이터> 참여 예술교육가를 대상으로 한 설문 조사에서 수업 전 사전 준비에 대한 문항과 교육 시간 및 차시에 대한 부분에서 전혀 그렇지 않다는 답변이 나왔다. 이는 프로그램 운영 전 좀 더 세밀한 기자재 상태 체크를 하지 못한 부분에서 나타난 운영 중 문제 상황들에 대한 부분이 반영된 답변이었다. 수업 전 준비 시간 또한 더 많이 확보되어야 한다는 의견도 있었다. 교육시간 및 교육 차시에 대한 부분은 더 많은 차시의 수업 구성으로 좀 더 천천히 참여자들이 학습할 수 있는 시간이 주어지며 창작 활동이 일어날 수 있는 프로그램을 바라는 답변이었다.

(5) 청소년 문화예술교육 네트워크

청소년 문화예술교육 네트워크는 2023년 성남문화예술교육센터에서 운영한 청소년 대상 문화예술교육에 대한 성과를 공유하고 청소년 문화예술교육에서 필요한 개선점과 향후 꿈꾸는예술터 청소년 교육의 방향을 논의하기 위해 청소년 교육 프로그램 참여 예술교육가들과 참여학교 교사, 성남교육지원청 장학사, 성남문화예술교육센터 행정 담당자들이 참여하였다.

청소년 문화예술교육 네트워크를 통해서 시범 프로그램에 대한 평가와 청소년 문화예술교육이 향후 나아가야 할 방향성에 대해 알 수 있었다. 시범 프로그램 참여 학교 교사의 프로그램 만족도는 매우 높았다. 꿈꾸는예술터 공간에 대한 만족도도 높았으며 향후 다른 수업들도 함께 연계하고 싶어하는 의사를 보였다. 많은 기자재를 요하는 최첨단 기술을 활용하는 프로그램으로 학교에서는 진행할 수 없는 환경을 제공하는 부분에서의 만족도도 굉장히 높았으며 다수의 보조강사가 함께 진행하며 운영되는 방식에 대한 만족도도 높았다.

현재 성남지역 중·고등학교 다수의 교사들이 꿈꾸는예술터 공간과 꿈꾸는예술터에서 운영되는 프로그램에 대한 정보를 알고 있지 못한 경우가 많았다. 학교 공문을 통해 이러한 정보가

올 경우 청소년들이 개인으로 참여하는 것인지 단체로 참여하는 것인지 가늠이 어려우며 큰 관심을 가지고 보게 되는 경우가 적다는 사실을 알 수 있었다. 교사들이 꿈꾸는예술터에 대한 이해도가 높다면 성남문화예술교육센터에서 운영하는 청소년 문화예술교육이 활성화 되는데 많은 도움이 될 것이라는 의견도 있었으며 교사 대상 체험 프로그램이나 직무연수에 대한 바램이 있었다.

학교와 연계하지 않고 청소년 개인이 프로그램에 참여하는 방향에는 어려움이 많이 있음을 알 수 있었다. 방과 후 학원 스케줄이 1년 내내 계획되어 있으며 방학 기간에 학기 중 보다 더 바쁜 스케줄을 소화하고 있어 꿈꾸는예술터에서 운영하는 개인적인 참여도를 높이기 어려운 지점을 발견했다. 이러한 지점을 고려하여 성남지역의 청소년들 중 문화예술교육에 관심이 많지만 여건이 어려운 학생들을 대상으로 하는 교육제공에 대한 필요성도 대두되었다.

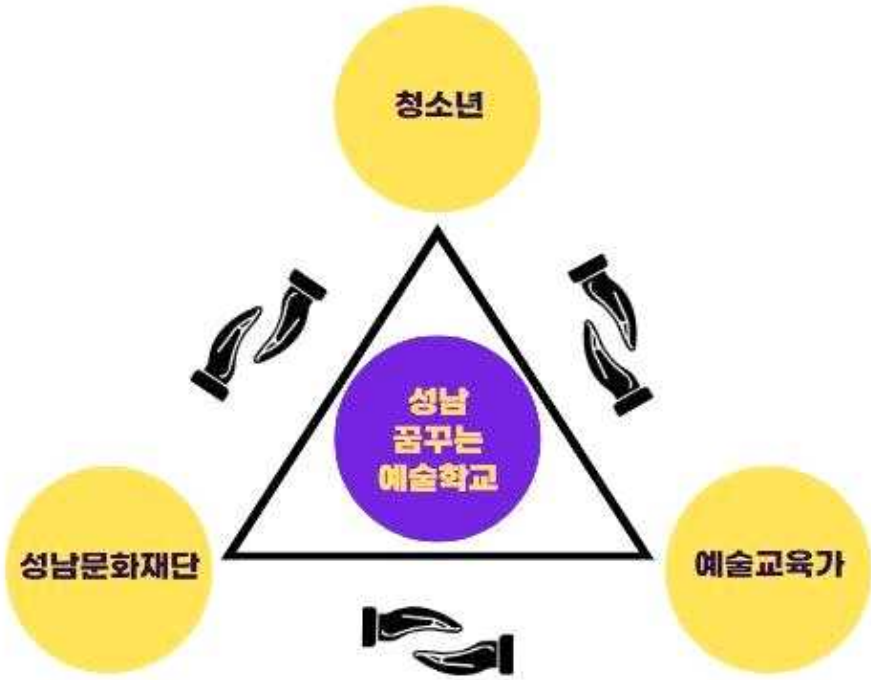
학교와 연계할 경우 학교 수업 시간에 타 공간으로 가는 것은 학교 입장에서 부담이 되는 일이었다. 더욱 1년의 교과과정이 모두 계획되어 있는 학기 중간에 이런 프로그램에 대한 제안이 올 경우 학교에서는 긍정적인 협조에 대한 어려움이 있었다. 따라서 학교와 연계할 경우 연초 학교 교육과정이 계획되기 전 연계가 이루어지는 것이 학교의 더 많은 협조와 유연한 연계가 이루어질 수 있음을 확인했다.

프로그램에 대한 청소년들의 의지와 참여도를 높이기 위한 방법으로 교육지원청과 연계한 생활기록부 등재, 프로그램을 통한 수행평가, 성남문화예술교육센터에서 발급하는 교육 수료증 등에 대한 의견도 나왔다.

Ⅵ. 성남꿈꾸는예술학교 운영 방안

본 연구자(PTA)는 연구 내용을 토대로 2024년 성남꿈꾸는예술학교 운영 방안을 제안하고자 한다.

1. 성남꿈꾸는예술학교 개요



‘성남꿈꾸는예술학교’는 성남시 청소년 문화예술교육을 활성화하기 위한 성남문화예술교육센터의 청소년 특화 프로그램이다.

- 청소년들이 전문 예술가와 함께하는 예술창작을 통해 예술 분야에 대한 이해도를 높이고 자신을 알아간다.
- 청소년들의 사회성, 예술적 감수성을 향상 시키고 문화예술을 향유 할 수 있는 삶의 기회를 확대한다.
- 예술 장르를 경험하며 진로를 탐색하는 지역 청소년 대상 진로연계 문화예술교육으로 운영된다.
- 청소년 스스로 탐색, 연구, 체험을 통해 진로를 모색할 수 있도록 참여자 중심형, 맞춤형으로 프로그램을 운영한다.
- 예술중학교, 예술고등학교, 민간 예술 관련 학원 등에서 경험하지 못하는 차별화된 문화예술교육 기회를 제공한다.

성남꿈꾸는예술학교에는 뮤지컬의 다양한 예술분야를 경험할 수 있는 뮤지컬학교와 최첨단 기술을 융합한 예술을 경험할 수 있는 융복합 예술학교 2개의 프로그램이 있다.

2. 주체별 주요 역할

성남문화예술교육센터

행정가, 기획자

- 사업 총괄 기획 및 운영
- 사업 주체 간 협력 체계 마련
- 프로그램 운영 예술교육가 선임
- 공간, 기자재, 수업 재료 등 자원 제공
- 프로그램 홍보, 참여자 모집

전임예술교육가(PTA)

매개자, 기획자

- 사업 운영 내용 아카이빙 및 연구

↔

예술교육가

실행자

- 예술교육 프로그램 개발
- 예술교육 프로그램 운영

3. 프로그램 운영 과정

프로그램 준비 → **프로그램 개발** → **프로그램 운영** → **프로그램 평가 및 환류**

4. 운영 지침

1) 프로그램 개발 활동

개발 활동은 성남문화예술교육센터 담당자와 전임예술교육가(PTA), 참여 예술교육가가 함께 프로그램 개발 회의를 통해 사업의 취지와 방향성에 맞춰 개발한다. 프로그램 개발 회의는 프로그램 운영 전 3회 진행하며 회의는 1회 2시간으로 진행되고 1회의 회의비가 지급된다.

2) 프로그램 운영

프로그램 운영 시간은 성남문화예술교육센터, 참여자, 예술교육가 상호간의 약속이므로 운영 시간을 엄수 해야 하며 예술교육가는 교육 전 교육 장소에 미리 도착하여 수업을 준비 한다. 프로그램 운영시 복장은 창의적 예술 활동에 적합하고 프로그램 진행에 무리가 없도록 하며 과도한 노출, 흡연, 부정적 언행 및 불필요한 신체접촉 등 청소년 참여자들에게 부정적 영향을 미칠 수 있는 행동은 하지 않는다.

3) 프로그램 장소

회의와 프로그램 운영은 성남문화예술교육센터 꿈꾸는예술터에서 진행되며 상황에 따라 장소는 변경될 수 있다.

4) 교육 재료 및 기자재

프로그램에 필요한 교육 재료와 기자재는 프로그램 계획서 제출 시 작성하며 추가로 필요한 기자재는 예술교육가는 사업 담당자와 협의를 할 수 있다. 성남문화예술교육센터의 기자재 사용시에 예술교육가는 최소 1주 전 사업 담당자에게 요청 후 수업 당일 예술교육가가 기자재 보관 장소에서 대여하고 수업 종료 후 보관 장소에 반납한다.

5) 프로그램 운영 회의

프로그램 운영 회의는 프로그램 진행 상황과 예정된 상황을 공유하고 사업의 원활한 진행과 발전 방향을 모색하기 위한 회의이다. 프로그램 운영 회의는 월 1회 진행하며 성남문화예술교육센터 사업 담당자, 전임예술교육가(PTA), 프로그램 운영 예술교육가가 참석한다. 부득이하게 불참하게 될 경우 상호 협의를 거쳐 조율한다. 회의는 1회 2시간으로 진행되며 1회의 회의비가 지급된다.

6) 저작권 및 초상권

프로그램 운영 과정, 결과물 (프로그램 계획서, 영상자료, 이미지, 대본, 음악, 안무 등) 결과물을 활용하여 제작한 2차 저작물(영상, 사진, 포스터, 팜플렛 등)의 저작권은 성남문화예술교육센터가 소유한다. 프로그램 결과물에 대한 이용권은 성남문화예술교육센터와 예술교육가에게 있으며 예술교육가는 사전에 성남문화재단과 협의하면 결과물 이용이 가능하다. 예술교육가는 프로그램 운영과 관련하여 프로그램이 운영되는 과정의 기록(영상자료, 사진) 수집에 얼굴이 보여질 수 있고, 이에 대해 인지한다는 사실을 확인하고 동의한다.

7) 요청 서류 작성 및 제출

프로그램 운영 시 예술교육가는 프로그램 계획서, 초상권 및 저작물 사용 동의서, 출강확인서, 결과 보고서 총 4개의 서류를 성남문화예술교육센터 사업 담당자에게 제출해야 하며 제출 서류 양식은 성남문화예술교육센터에서 제공 한다. 제출서류는 향후 청소년 문화예술교육의 연구개발 및 교육 운영자료로서 아카이빙 한다. 프로그램 계획서는 프로그램 개발 회의를 통해 나온 의견들을 수렴하여 사업을 함께 운영하는 협력 주체들이 이해할 수 있도록 예술교육가가 자세히 성의있게 작성해야 한다.

수업에 참여하는 청소년, 예술교육가, 교사는 프로그램 시작 전 초상권 및 저작물 사용 동의서를 작성하고 프로그램 진행 상황을 기록하는 사진, 동영상, 창작작품은 성남문화예술교육센터에서 청소년 문화예술교육 활성화를 위해 사용한다.

프로그램을 운영한 후에 예술교육가는 반드시 출강확인서를 작성하여 성남문화예술교육센터 사업 담당자에게 제출 한다. 출강확인서에는 교육 내용, 계획 대비 교육 프로그램 평가의 내용을 포함하여 상세히 기록하며 정확한 참석자와 운영 시간을 객관적인 사실을 토대로 기입하고 불필요한 내용은 기입하지 않는다. 출강확인서는 매 차시 자체 평가와 교육 운영을 발전시켜 나가는 연구개발을 위한 기록 자료로서의 의미를 가진다. 모든 출강확인서는 매달 말일까지 제출을 원칙으로 하며 출강확인서에 따라 강사비가 산정되므로 예술교육가는 제출 기한을 반드시 지켜야 한다. 만약 제출이 지체될 경우 강사비 산정에 불이익이 있을 수 있다는 점을 인지해야 한다. 출강확인서는 예술교육가 1인이 작성 후 상호 확인하여 기일 내 제출 완료될 수 있도록 한다.

결과 보고서는 사업 성과파악과 평가 및 환류를 위해 진행된다. 프로그램 종료 후 프로그램 진행 내용과 의견을 담아 예술교육가 1인이 작성하며 프로그램 종료 후 일주일 이내로 제출한다.

5. 성남꿈꾸는예술학교 프로그램 운영 방안

1) 뮤지컬학교 운영 방안

본 연구자(PTA)는 연구 내용을 토대로 뮤지컬학교 운영 방안을 제안한다. 제안하는 운영 방안은 현재 예산 계획이 세워진 2024년 뮤지컬학교 운영에는 반영되기 어려울 것이다. 하지만 향후 뮤지컬학교의 개선과 발전을 위해 아래 내용의 운영 방안을 제안한다.

(1) 뮤지컬학교 특징

- 뮤지컬 전문 예술교육가의 전문적이고 체계적인 뮤지컬 교육을 통해 성남문화재단이 운영하는 전문 극장에서의 무대 실연 기회를 제공한다.
- 참여자들의 이야기로 뮤지컬을 제작하는 창작 기회를 제공함으로서 창의성을 발휘하고 예술적 감수성을 향상 시킬 수 있다.
- 뮤지컬을 활용한 상호학습, 소통, 공감, 협력을 통해 다면적으로 성장할 수 있는 교육을 제공한다.
- 노래, 연기, 안무 등 뮤지컬의 다양한 예술장르 융합교육을 통해 융합적인 사고를 할 수 있

는 교육을 제공한다.
- 뮤지컬 창작 과정을 통해 연출, 안무 감독, 음악 감독, 무대 스텝 등 뮤지컬과 관련된 직업에 대한 이해를 높일 수 있는 교육으로 운영된다.

(2) 프로그램 운영 과정

프로그램 기획	프로그램 개발 및 준비	프로그램 운영	프로그램 평가 및 환류
○ 운영 예술교육가 선발 ○ 꿈꾸는예술터 청소년 분야 PTA 모집	○ 프로그램 개발 회의 ○ 프로그램 계획서 작성	○ 프로그램 홍보 및 참여자 모집 ○ 참여자 선발 오디션 ○ 초상권 동의서 작성 (예술교육가, 참여자) ○ 프로그램 운영 ○ 출강 확인서 작성 ○ 프로그램 운영 회의 ○ 뮤지컬 공연	○ 참여자 만족도 조사 ○ 결과보고서 작성 ○ 합평회

(3) 프로그램 주요 일정

내용	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월
운영 예술교육가 선발												
꿈꾸는예술터 청소년 분야 PTA 모집												
프로그램 개발 회의												
프로그램 계획서 작성												
프로그램 홍보 및 참여자 모집												
참여자 선발 오디션												
초상권 동의서 작성 (예술교육가, 참여자)												
프로그램 운영												
출강확인서 작성												
프로그램 운영 회의												

뮤지컬 공연												
참여자 만족도 조사												
합평회												
결과보고서 작성												

일정	내용
1월	- 성남꿈꾸는예술학교 뮤지컬학교 추진 인력 구성 - 뮤지컬 프로그램 계획 - 프로그램 연간 계획안과 세부 계획안 제출
2월	- 참가자 모집 관련 홍보 및 오디션 진행
3월	- 상반기 교육 프로그램 운영 - 오리엔테이션 (교육일정, 장소, 내용 안내 및 동기부여, 비전 공유) - 참여자 간의 라포 형성과 팀워크 강화 - 운영 예술교육가와 기획자간의 추진과정 공유 및 평가를 위한 네트워크 회의 진행
4월	- 상반기 교육 프로그램 운영 - 운영 예술교육가와 기획자간의 추진과정 공유 및 평가를 위한 네트워크 회의 진행
5월	- 상반기 교육 프로그램 운영 - 운영 예술교육가와 기획자간의 추진과정 공유 및 평가를 위한 네트워크 회의 진행
6월	- 상반기 교육 프로그램 운영 - 뮤지컬 대본, 뮤지컬 악보 완성 - 운영 예술교육가와 기획자간의 추진과정 공유 및 평가를 위한 네트워크 회의 진행
7월-11월	- 오디션 진행 - 하반기 교육 프로그램 운영 - 운영 예술교육가와 기획자간의 추진과정 공유 및 평가를 위한 네트워크 회의 진행
12월	- 공연 - 뮤지컬학교 평가회 진행

(4) 프로그램 내용

구분	차시	주제	교육 장소
상반기 (뮤지컬에 대한 이해, 대본 창작)	0	오디션	꿈꾸는예술터 (강당 or 움직임랩)
	1	- 뮤지컬 노래, 안무, 연기 기본기 배우기 - 참여자들의 이야기로 대본 창작 - 뮤지컬 스텝 분야(무대, 조명, 음향, 의상, 소품, 분장) 배우기	
	2		
	3		
	4		
	5		
	6		
	7		
	8		
	9		
	10		
	11		
	12		
	13		
	14		
	15	공연관람 + 백스테이지 투어	성남아트센터 (오페라 하우스) or 성남아트리움 (대극장)
하반기 (뮤지컬 준비 및 공연)	16	대본 리딩	꿈꾸는예술터 (강당 or 움직임랩)
	17	오디션	
	18	- 공연연습 - 명사와의 만남 (1회)	
	19		
	20		
	21		
	22		
	23		
	24		
	25		
	26		
	27		
	28		
	29		
	30		
	31		
	32		
	33		
	34		
	35	디테일 연습	
	36	연습실 리허설	
	37	무대 셋업 + 테크 리허설	성남아트리움 (대극장)
	38	드레스 리허설	
	39	공연	
	40		

(5) 프로그램 기간 및 운영 회차

프로그램 기간은 3월부터 12월까지 총 40회차의 프로그램을 제안한다. 뮤지컬은 연기, 노래, 무용 3가지의 예술 장르가 함께 이루어지는 종합예술인 만큼 뮤지컬 무대를 만들기 위해서는 참여자들이 교육받아야 할 부분이 많으며 그만큼 많은 프로그램 시간을 필요로 한다.

청소년들의 원활한 프로그램 참여를 위해서도 1년의 스케줄을 계획하는 새학기에 프로그램이 홍보되고 시작되는 것이 도움이 될 것이다. 향후 교육지원청과 연계하여 생활기록부 등재나 학교와의 협력을 진행하게 될 경우에도 학교의 교육과정 계획 시기에 맞춰 프로그램이 진행되는 것이 원활한 진행에 도움이 될 것이다.

프로그램 운영 요일은 기존 <경기 틴즈 뮤지컬-성남> 프로그램과 동일하게 토요일 10-13시까지의 시간으로 운영하되 참여자들의 참여율이 저조한 여름방학 기간은 참여자들의 스케줄을 고려하여 유연하게 운영하는 방법이 필요하다. 뮤지컬은 단체 예술이다. 공연 제작을 위해서는 모두가 참여해야 연습이 원활하게 이루어질 수 있다. 참여자 수가 적어 진행이 어려운 회차를 최대한 줄여야 한다.

대부분의 공연 예술은 공연이 임박한 기간에는 연습율을 더 올릴 수 밖에 없다. 따라서 참여자들과 운영 예술교육가의 스케줄을 고려하여 공연이 임박한 시기에는 평일 방과후 시간에 프로그램을 진행하는 시스템이 필요하다. 하반기 프로그램 진행은 참여자와 예술교육가가 상황에 맞춰 유연하게 프로그램을 진행할 수 있도록 성남문화예술교육센터의 이해와 지원이 필요하다. 이를 통해 강사비를 받지 않고 프로그램을 추가 운영해야 하는 예술교육가의 부담 또한 줄어들 수 있을 것이다.

(6) 프로그램 내용

참여자들이 프로그램 속에서 직접 작품 내용을 만들고 1개의 뮤지컬 넘버 작곡에 참여, 1개의 뮤지컬 안무 창작에 참여할 수 있는 방향을 제안한다. 또한, 무대 스텝 분야에 대한 프로그램과 뮤지컬 관람, 백스테이지 투어, 명사와의 만남이 프로그램에 추가되기를 바란다. 또한, 참여자들이 뮤지컬 제작 스텝 파트를 한 분야씩 맡아 역할을 진행하며 각 분야를 경험할 수 있도록 한다.

<경기 틴즈 뮤지컬-성남> 참여자들의 설문 조사에 따르면 참여자들은 배우 외 연출 분야를 배우고 싶어하는 참여자가 많았다. 연출 외에도 작가나 안무에 대한 요구도 있었다. 운영 예술교육가의 경험에 의하면 참여자들 중 뮤지컬 넘버 작곡을 함께 하고 싶어하는 참여자도 있었다. 이러한 부분을 반영하여 뮤지컬학교는 단순히 배우만 경험하는 프로그램이 아닌 뮤지컬 예술의 다양한 분야를 경험할 수 있는 프로그램으로 나아갈 필요가 있다. 이러한 프로그램 방향은 청소년들의 진로 선택 폭을 좁게 만드는 진로 탐색 교육이 아닌 진로의 폭을 넓혀줄 수 있는 교육이 될 것이다. 따라서 배우, 연출, 음악감독, 안무감독, 무대 스텝 등 다양한 분야의 경험이 프로그램 속에서 이루어져야 한다.

뮤지컬 교육에서 실제 뮤지컬 공연을 관람하는 것, 실제 공연 무대의 백스테이지를 투어하는 것은 다른 곳에서는 접하기 어려운 교육이지만 매우 가치있는 경험을 주는 교육이다. 성남문화재단은 여러 공연장을 운영하고 있으며 뮤지컬 단체관람, 뮤지컬 백스테이지 투어의 경험을 줄 수 있기에 프로그램과 함께 진행되길 제안한다.

참여자들이 뮤지컬을 공연을 준비해 가는 중 뮤지컬 관련 명사와의 만남은 공연에 대한 이해도를 높이고 프로그램 참여에 더 의지를 가질 수 있는 계기가 될 것이다.

(7) 작품 선정

작품은 청소년 참여자들의 이야기로 창작하고 대본 작업은 참여 청소년들과 연출이 함께 만들어 간다. 청소년 뮤지컬의 경우 기존에 있는 라이센스 공연을 하는 것보다 창작 공연을 하는 것이 참여자들에게 더 의미 있는 공연으로 남게 된다. 창작 공연은 작품을 만들어 가는 사람들이 하고 싶은 이야기, 그들이 공감하는 이야기가 담기기에 작품을 만드는 사람들, 공연하는 사람에게 더욱 의미가 생긴다. 특히 청소년들이 만드는 공연일 경우 더욱 작품 속에 그들의 이야기가 담기고 같은 공감대가 있어야 참여하는 청소년들도 창작의 시간에 의미가 생기고 즐거움이 생긴다. 또한, 그들의 이야기로 그들이 만들어 낸 배역에 더 이해도가 높고 애착이 가게 된다.

창작 뮤지컬의 경우 참여자의 이야기를 듣고 작가가 대본을 창작하는 것보다 참여자들이 직접 자신들이 하고 싶은 주제, 하고 싶은 이야기로 장면을 만들고 구성하며 대본을 완성해간다면 청소년들이 배우의 경험뿐만 아니라 연출과 작가의 경험도 할 수 있게 된다.

작품 창작에는 더 시간이 많이 소요되며 아이들이 직접 대본을 창작한다 하더라도 연출진이 수정 보완, 뮤지컬 넘버를 작곡할 수 있는 시간이 확보되어야 한다.

(8) 참여 대상

참여대상은 중학교 1학년부터 고등학교 3학년까지 제안한다. 현재 꿈꾸는예술터에서 3년째 경기 틴즈 뮤지컬 사업을 운영한 결과 뮤지컬에 관심있는 중·고등학생들이 10명 이상 꾸준히 모집 되었다. 하지만 중학생 또는 고등학생으로 참여 대상을 제한한다면 참여자 모집에 어려움이 있을 것으로 보이며 초등학생까지 범위를 확대하는 것은 교육의 원활한 진행에 어려움이 있을 것이다.

고등학교 3학년의 경우 뮤지컬 관련 진로를 희망하고 있다면 본 프록그램 참여를 희망할 수 있기에 고2까지로 대상의 문을 좁히지 않고 기회를 열어주는 것이 좋을 것으로 보인다.

(9) 참여자 모집방법

참여자 모집은 지원서류를 받아 오디션을 진행하며 오디션은 참여자의 실력보다 참여 의지를 보기 위한 방식으로 진행한다. 오디션을 통한 참여자 모집은 청소년들이 실제 뮤지컬 배우들이 뮤지컬 작품에 참여하기 위해 오디션에 참여하는 것부터 경험할 수 있다. 또한, 오디션을 통한 참여자 모집 방식은 오디션을 준비할 만큼 뮤지컬 프로그램에 참여 의지가 있는 참여자들이 모집되며 이를 통해 참여자의 의지를 볼 수 있다. 오디션을 통한 모집 방법이 뮤지컬을 경험해 보고는 싶으나 소극적인 성향을 가진 청소년들에게 접근하기 어려운 높은 문턱으로 작용할 수도 있다. 하지만 청소년 참여자의 경우 뮤지컬이 궁금하고 단순히 잠깐 경험해 보고 싶은 적은 의지로 프로그램에 참여하는 참여자는 배역에 대한 불만, 기술적인 부분에 대한 어려움 등을 느낄 경우 쉽게 프로그램에서 이탈하는 경우가 생긴다. 뮤지컬 공연을 실연하는 프로그램에서 참여자의 이탈이 생길 경우 공연의 진행은 물론 다른 참여자에게도 피해가 갈 수 있다. 뮤지컬 작품을 실연하는 프로그램에서는 뮤지컬을 단순히 경험해보고 싶은 참여자들에게 열려있으나 오디션을 준비하고 도전할 만큼의 프로그램에 대한 참여 의지가 있는 참여자들로 모집해야 원활하게 운영될 수 있을 것이다.

(10) 참여자 수

참여 인원은 총원 15명이다. 참여 인원이 많을 경우 작품 창작을 위한 의견 수렴에 어려움이 있다. 또한, 배역 없이 앙상블만 해야 하는 참여자가 생길 수도 있다.

본 연구자(PTA)는 2023 경기 틴즈 뮤지컬 성남 <뮤지컬 Blooming up> 공연을 보고 돌아가는 관객에게 의미있는 이야기를 접할 수 있었다. 청소년 관객이었는데 2022년 경기 틴즈 뮤지컬 성남 <뮤지컬 종이 비행기> 공연도 관람한 관객이었다. 그 관객은 “주인공이 없는 것이 가장 좋았어.”라는 후기를 친구들과 공유했다. 1-2명의 주인공에게 비중이 큰 공연은 주인공을 맡은 배우의 역량이 공연에 큰 영향을 미친다. 청소년 공연에서는 무대 위에서 청소년 한명, 한명이 모두 빛날 수 있는 공연에 의미가 크다. 그러한 공연일수록 배우로 참여한 참여자에게도 가족과 친구의 공연을 보러 온 관객에게도 의미가 크다.

인원이 15명 이상 넘어가면 참여자들이 예술교육가와 좀 더 긴밀이 만날 수 있는 시간이 줄어들게 되기도 한다. 따라서 한 클래스에서 원활히 뮤지컬 수업이 가능한 인원은 15명 내외이다.

(11) 참여 예술교육가

참여 예술교육가는 연출, 음악감독, 안무감독 3명으로 제안하며 연출의 총괄하에 음악감독과 안무감독의 팀을 구성한다. 프로 뮤지컬 공연과 비교하면 뮤지컬학교의 예산은 매우 적다. 따라서 청소년들에게 더 질 높고 많은 기회를 제공하기 위해서는 꼭 필요한 예산 목록을 잘 계획하는 것이 필요하다. 문화예술교육 프로그램에서 큰 부분을 차지하는 예산 중 하나는 인력 부분이다. 청소년 공연에서 연출은 많은 역할을 할 수 있다. 주로 참여자들과 만나고 프로그램을 운영하며 공연을 만들어 가는 연출이 프로그램을 총괄해서 운영하는 것이 프로그램 운영에 원활하다.

조연출의 역할은 참여자 중 리더를 선정하여 참여자들을 이끌 수 있도록 역할을 부여하는 것이 참여자들에게 공연을 만들어가는 과정에 책임감을 줄 수 있으며 참여자들의 자발적인 연습을 이끌어 낼 수 있다.

청소년 창작 작품의 경우 참여자들이 직접 대본을 만들어 가는 과정을 경험할 수 있도록 하는 것이 참여자들에게 공연예술의 더 폭넓은 경험을 줄 수 있다. 이 과정에서 대본의 수정과 보완은 참여자들과 지속적으로 프로그램을 함께 하는 연출의 역할이 되어야 한다. 또한, 청소년 공연의 경우 공연을 만들어가는 과정 속에서 대본에 잦은 변화가 일어난다. 학생들과 함께 연출이 대본을 창작해 가는 과정이 있어야만 연출이 작품을 자유롭게 연출 할 수 있다.

음악을 작곡하는 작곡가가 음악감독 역할까지 함께 하며 참여자들과 계속 만나며 소통할 수 있어야 한다. 작곡이 시작되기 전부터 참여자들과 만나고 참여자들의 이야기를 직접 듣고 참여자들이 작품을 만들어가는 과정을 모두 함께 하며 그 속에서 작곡을 해야한다. 참여자들을 잘 이해하고 있어야 참여자들에게 잘 어울리며 참여자들의 음역대에 맞는, 참여자들이 만들어낸 작품에 잘 맞는, 이해 높은 음악을 만들어 낼 수 있으며 참여자들을 잘 지도할 수 있다.

학생이 할 수 없는 조연출과 조음악감독의 역할은 연출과 음악 감독이 행할 수 있어야 한다. 프로 뮤지컬 작품이 아닌 청소년 공연의 특성상 공연의 결과보다 교육의 과정 속에 더 큰 목적이 있다. 이에 따라 프로그램을 운영하는 예술교육가는 청소년 교육에 사명감과 이해도가 있어야 하며 교육에 대한 의지가 우선으로 참여자들과 함께해야 한다.

(12) 프로그램 운영 장소

프로그램 운영은 꿈꾸는예술터에서 진행하고 리허설과 공연은 성남아트리움 대극장에서 진행한다. 성남문화재단 공연장의 특성상 성남아트리움이 실제 프로그램이 운영되는 꿈꾸는예술터와 가장 근접한 곳에 위치해 있어 이동이 편하다. 성남아트센터 앙상블시어터는 단차가 없는 객석과 협소한 상하수 윙 스테이지, 빔 프로젝터를 쓸 경우 좁아지는 무대 사용 범위 등의 불편함이 있다. 좀더 원활한 공연, 청소년들이 더 넓은 무대를 사용하며 공연할 수 있는 기회를 주기 위해서는 성남아트리움의 대극장에서의 공연이 진행에 원활할 것으로 보인다.

성남문화재단에서는 실제 프로 배우들이 공연하는 여러 공연장을 운영하고 있으며 재단에서 운영하는 프로그램은 공연장 이용이 가능하다. 공교육이나 뮤지컬 학원들에서 이루어지는 뮤지컬 교육 현장에서는 성남문화재단에서 운영하는 규모의 극장에서 공연을 할 수 있는 기회가 적다. 뮤지컬 실연을 하는 본 프로그램의 특성상 재단이 운영하는 공연장에서 공연을 해보는 경험은 다른 곳에서 운영되는 뮤지컬 교육과는 큰 차별점이 될것이며 참여자들에게 쉽게 해보지 못하는 경험을 줄 수 있다. 또한, 프로그램의 큰 특징이자 참여자들이 느끼는 프로그램의 장점이 된다.

(13) 프로그램 홍보

연극부, 뮤지컬부, 댄스부, 밴드부 동아리나 자유학기제 참여 학생들은 뮤지컬 프로그램에 관심이 많을 확률이 높다. 성남교육지원청과 연계하여 이러한 동아리나 자유학기제가 있는 성남지역 중·고등학교를 조사하여 대상화하여 홍보할 경우 뮤지컬에 관심이 많고 의지가 많은 참여자가 모일 확률이 높다.

청소년들은 SNS에 익숙하며 SNS를 가장 많이 접한다. 현재 아이돌 오디션, 청소년 대상 배우 오디션 모집 공고들은 모두 SNS를 통해 이루어진다. 또한, 타 지역의 참여자 모집과 작품 홍보 방법 또한 SNS를 통한 홍보가 주를 이루고 있다. 이러한 지점을 보아 청소년 프로그램 관련 홍보는 SNS를 적극적으로 활용해야 한다.

청소년들은 인스타그램 릴스나 유튜브 쇼츠에 관심이 많고 흥미를 많이 느낀다. 이러한 부분을 활용하여 릴스와 쇼츠로 프로그램 광고를 재미있게 제작하여 홍보할 수 있으며 공연 영상을 활용한 홍보도 이루어질 수 있을 것으로 보인다. 또한, 프로그램 활동들을 영상으로 만들어 주기적으로 업로드 한다면 향후 프로그램 홍보에도 더욱 도움이 될 것이다.

(14) 공연 스텝

리허설과 공연의 원활한 진행을 위해 작품을 충분히 이해하고 함께 움직일 수 있는 스텝을 고용해야 하며 이 부분은 프로그램 기획 단계에서부터 계획되어야 한다. 공연 스텝은 예술교육가가 함께 협력할 수 있는 인력으로 구성하는 것이 좋다.

(15) 무대 세트

무대의 완성을 돕는 요소 중 의상과 조명의 역할도 크지만 무대 세트의 역할 또한 매우 크다. 텅 빈 무대는 전문 배우도 채우기 어렵다. 꿈나무인 청소년들이 텅 빈 커다란 무대를 가득 채우기에는 어려움이 많다. 청소년들이 좀 더 퀄리티 높은 공연 체험을 경험할 수 있도록 무대 세트가 제작될 수 있도록 준비되어야 한다.

(16) 필요 사업비 목록

사업비 구분	
인건비	오디션 심사비
	연출 강사비
	음악감독 강사비
	음악감독 작곡비
	안무감독 강사비
	공연 스텝
	예술교육가 회의비
	특강비
제작비	무대영상제작
	공연분장
	홍보비
	외주업체용역비
진행비	소품 및 의상
	식음료비(교육)
	식음료비(공연)
수수료	회계감사

2) 융복합 예술학교 운영 방안

본 연구자(PTA)는 연구 내용을 토대로 융복합 예술학교 운영 방안을 제안한다.

(1) 융복합 예술학교 추진방향
- 청소년에게 다양한 문화예술 체험기회 제공하고 청소년의 감성과 창의성을 함양시킨다.
- 청소년에게 첨단 기술과 예술이 융복합하는 분야의 진로를 모색할 수 있는 기회를 제공하여 미래 창의인재 육성에 기여한다.

(2) 융복합 예술학교 특징
- 다양한 기자재와 소프트웨어를 필요로 하는 첨단 기술 프로그램을 꿈꾸는예술터의 다양한 장비와 공간을 활용하여 학교 교육에서 경험하기 어려운 차별화된 교육을 제공한다.

- 기술적인 기능 교육을 활용해 예술가로서 창작작업을 할 수 있도록 기능적, 예술적 경험을 체험하고 창작 작품을 통해 사회적인 부분도 함께 생각할 수 있도록 한다.
- 청소년들의 삶 속에서 발휘될 융복합적 사고 역량을 키울 수 있다.
- 청소년들이 기술과 예술의 융복합 체험을 통해 관련 분야에 대한 이해를 높이며 문화예술 분야 진로 모색의 기회를 제공한다.

(3) 프로그램 운영 과정

프로그램 기획	프로그램 개발 및 준비	프로그램 운영	프로그램 평가 및 환류
- 청소년 문화예술 교육 네트워크 구성 - 융복합 예술교육 관련 수요 조사 - 청소년 융복합 예술학교 추진인력 구성	- 프로그램 개발 회의 - 프로그램 계획서 작성	- 프로그램 홍보 및 참여자 모집 - 프로그램 운영 - 프로그램 운영 회의	- 참여자 만족도 조사 - 결과보고서 작성 - 합평회

① 프로그램 기획

■ 사전 조사

사업 기획의 처음 사전 조사가 필요하다. 융복합 예술학교에서 지향하는 첨단 기술을 활용한 기술융합 융복합 예술교육에는 다양한 종류와 방향성이 있다. 하지만 청소년을 대상으로 이루어진 기술융합 융복합 예술교육의 사례는 매우 적다. 따라서 사전 조사는 현재 융복합 예술의 트렌드와 성남지역 청소년 대상 융복합 예술교육 관련 수요조사로 이루어질 수 있다. 프로그램을 기획하기에 앞서 청소년들이 어떠한 기술융합 융복합 교육에 관심이 있는지에 관한 수요조사는 프로그램의 기획단계에서 꼭 필요할 것이다. 그리고 이를 토대로 논문조사와 전문가의 자문을 얻을 수 있는 시간도 필요하다.

■ 청소년 문화예술교육 네트워크 구성

청소년 문화예술교육을 운영하기 위해서는 다양한 시각에서 바라보는 생각들을 함께 나누고 연구할 수 있는 청소년 문화예술교육 네트워크 구성이 필요하다. 사업을 추진하는 행정가, 문화예술교육을 실행하는 예술교육가, 청소년과 가장 맞닿아 있는 학교 교사와 교육청 관련 인력, 기술융합 융복합 관련 인력 등으로 네트워크를 구성하여 현재 청소년들에게 필요한 문화예술교육과 방향성을 연구하고 정립해 나가는 것이 필요하다.

■ 교육청, 학교와의 연계

현재 우리나라 청소년들의 교육은 대학 입시, 학생들의 진로와 밀접하게 연결되어 있다. 또

한, 청소년들의 학교 교육과정 외의 방과후 시간이나 방학기간은 입시 준비와 학원에서의 시간으로 채워져 있다. 청소년들의 학교 교육과정 외의 시간이 자유롭거나 여유롭지 않으며 문화예술교육에 할애할 수 있는 시간적 여유가 부족하다. 특히 성남지역의 특성상 학구열이 높은 지역으로 이러한 현상은 더욱 강하게 나타난다. 이러한 현상으로 인해 청소년 문화예술교육 프로그램이 개설되더라도 참여자 모집에 어려움을 겪는 경우가 많이 발생한다. 따라서 청소년들에게 다양한 문화예술교육을 제공하기 위해서는 학교 교육과 연계하는 지점을 마련해야 한다. 청소년들이 꿈꾸는예술터로 와서 다양한 시설을 활용한 예술교육을 경험할 수 있도록 하되 예술교육의 시간이 학생들의 교육과정과 연결될 수 있는 시스템을 마련할 수 있도록 교육청, 학교와 연계하여 준비해야 한다.

교육청, 학교와 연계하는 지점은 프로그램의 기획단계에서부터 시작되어야 한다. 학교 교육에서 교육과정과 평가기준은 연초에 모두 계획 되어지고 학생, 학부모에게 공지된다. 교육과정 중간 계획을 수정하는 것은 학교 교사 입장에서는 쉽지 않은 일이다. 성남문화예술교육센터에서 프로그램 기획·개발 후 학교 교육으로 들어가려고 한다면 이미 계획되어 있는 교육과정으로 인해 겪는 어려움이 있을 것이다. 따라서 교육청을 통한 문화예술교육 수요조사를 통해 참여 학교, 교사를 모집하고 프로그램 기획 단계에서부터 함께 협력하는 구조가 필요하다.

■ 생활기록부 연계 & 수료증 마련

자발적인 관심 또는 자신의 진로를 위한 참여로 이루어지는 성인 대상 문화예술교육과 다르게 진로가 선택되지 않은 청소년들의 특성상 문화예술교육 참여 의지와 관심이 다른 대상에 비해 낮다. 참여자들이 프로그램에 대한 의지가 없다면 어떠한 교육도 성공적으로 이루어지기 어렵다. 입시가 중요시되는 청소년들의 특성을 고려하여 프로그램 기획시 교육청과 연계하여 생활기록부와 연계하거나 또는 재단측에서 발급하는 수료증 시스템을 마련한다면 청소년들의 프로그램 참여 의지를 더 북돋을 수 있을 것이다.

■ 성남지역 중·고등학교 교사 대상 연수 진행

학교와 연계하기 위해서는 학교 교사들의 의지 또한 중요하다. 꿈꾸는예술터에서 교육이 이루어지기 위해서는 교사들이 학교 밖인 꿈꾸는예술터로 학생들을 인솔해서 와야 한다. 이는 참여 교사의 의지가 있어야만 가능하다. 교사들에게 프로그램 참여 의사를 만들기 위해서는 꿈꾸는예술터가 가진 시설의 장점과 예술교육 프로그램에 대한 교사들의 이해가 필요하다. 교사들이 꿈꾸는예술터의 시설과 예술교육을 직접 경험하여 이해도를 높이고 그들의 교육과정에 연계할 필요성을 느낄 수 있도록 교사 대상 연수를 진행해야 한다.

■ 운영 예술교육가 선정

수요조사와 기획단계를 통해 프로그램의 장르와 방향성이 선정되었다면 예술교육 프로그램을 함께 개발하고 운영할 수 있는 예술교육가를 선정해야 한다. 예술교육가 선정을 위해 성남문화예술교육센터는 좋은 예술교육가를 선정 해야한다. 곽덕주, 남인우, 임미혜(2015)는 성공적인 예술가라고 해서 모두 좋은 예술교육가가 되는 것은 아니라고 했다. 오히려 자신의 경력에서 성공적인 예술가는 좋은 예술교사가 되지 못할 가능성이 더 높으며 좋은 예술교육가는 '뛰어난 경력을 소유한 예술가가 아니라 좋은 인성을 가진 예술가'라고 했다. 청소년들을 좋아하며 청소년 교육에 대한 이해도가 높고 교육적 소양과 인품을 갖춘 교육적 마음을 가진 전문

예술가를 선정해야 한다. 기본 예술가 정신을 갖추고 있으며 아이들로 하여금 예술창작 과정과 경험을 통해 교육적으로 의미 있는 성장을 할 수 있는 교육이 가능한 예술교육가를 선정해야 한다.

② 프로그램 개발 및 준비

■ 프로그램 개발 회의

프로그램 개발은 프로그램 개발 회의를 통해 이루어져야 한다. 프로그램 개발 회의는 프로그램 실행 전 최소 3개월 전부터 이루어져야 하며 행정가, 전임예술교육가(PTA), 프로그램 운영 예술교육가, 교사로 구성될 수 있다.

■ 프로그램 개발의 방향성

프로그램 개발은 참여 대상의 특성을 고려해 참여자 중심, 참여자 맞춤형으로 진행되어야 한다. 청소년의 특성, 기술융합 교육의 특성상 예술창작을 위한 기본적인 예술기능 수업은 필수로 이루어져야 한다. 하지만 기능 교육만이 중심이 되어서는 안되며 학습한 기능 교육을 통해 청소년들이 자신의 예술창작을 위해 충분한 생각과 고민, 설계를 할 수 있도록 해야 한다.

■ 프로그램 계획서 작성

프로그램 개발 회의를 통해 나온 의견들을 수렴하여 예술교육가는 프로그램 계획서를 작성해야 한다. 프로그램 계획서는 성남문화예술교육센터에서 제시하는 계획서 서식에 맞춰 작성하며 전체 운영계획서와 차시별 운영계획서를 자세히 성의있게 작성해야 하며 이 자료는 향후 청소년 문화예술교육의 연구개발 및 교육운영을 위한 자료로서 기록될 것이다.

■ 기능 교육을 위한 교재 개발

기술융합 예술교육을 위한 기능 교육 단계에서 청소년들이 프로그램의 이해도를 높이고 좀 더 쉽게 참여할 수 있도록 기능 교육을 위한 교재가 필요하다. 기술융합 교육은 컴퓨터 프로그램을 활용하는 경우가 많다. 교재가 없을 경우 참여자들이 프로그램이나 기술을 충분히 익히기 위해서는 모든 프로그램의 탭을 다 눌러보고 직접 경험해야 한다. 하지만 프로그램의 시간은 늘 한정되어 있으며 청소년 문화예술교육에서 긴 시간을 확보하기에는 어려움이 있다. 따라서 청소년 교육에서는 좀 더 친절할 필요가 있다. 어떠한 기능과 효과를 교재를 통해 가시적으로 볼 수 있고 자신의 창작 활동을 위해 매뉴얼로 참고할 수 있고 프로그램의 단계를 보다 쉽게 따라가고 기억할 수 있는 교재가 필요하다.

■ 기자재 및 기능 교육을 위한 소프트웨어 준비

기술융합 프로그램의 경우 다른 예술교육 프로그램들 보다 많은 기자재와 소프트웨어를 필요로 한다. 성남문화예술교육센터는 이를 위한 예산을 사전에 준비해야 하며 소프트웨어의 경우 교육 프로그램 여부를 확인하고 센터에서 보유하고 있는 기자재에 정품 소프트웨어를 준비하도록 해야 한다. 기능교육에서 기자재에 문제가 생길 경우 교육 진행이 어려워진다. 따라서 기자재와 소프트웨어는 참여 청소년 수보다 조금 더 여유있게 준비해야 한다.

■ 보조강사 선발

기술융합 프로그램의 특성상 참여자 수와 강사 수가 비례해야 한다. 기능 교육, 창작작업 중 예술교육가가 참여자와 가까이 있으며 직접적인 도움을 주어야 프로그램이 원활히 진행 될 수 있다. 따라서 많은 보조강사를 필요로 한다. 보조강사의 수는 주강사인 예술교육가가 정하며 보조강사 모집 또한 주강사인 예술교육가가 함께 원활히 협력 가능하고 수업에 대한 이해도와 관련 융복합 예술에 대한 이해도가 높은 예술교육가로 구성하고 총괄한다.

③ 프로그램 운영

■ 프로그램 홍보 및 참여자 모집

교육청, 학교와 연계한 프로그램으로 진행한다면 프로그램 홍보와 참여자 모집은 교육청을 통한 참여 학교 모집으로 이루어져야 한다. 프로그램 개발 단계에서 참여 학교 교사가 함께 하게 된다면 프로그램 홍보는 프로그램 개발에 들어가기 전 기획단계에서 이루어져야 할 수도 있다.

성남문화예술교육센터는 향후 청소년 문화예술교육을 더욱 활성화 시키기 위해 청소년들에게 가장 접근성이 쉬운 SNS를 통해서도 프로그램을 홍보하고 아카이빙 해야 한다.

■ 프로그램 진행 전 준비

다양한 기자재와 소프트웨어를 사용하는 기술융합 융복합 예술교육의 특성상 프로그램 시작 전 준비 시간이 확보되어야 한다. 프로그램 당일 참여 예술교육가들은 필요 기자재를 셋팅하고 수업이 원활히 진행될 수 있도록 소프트웨어 상태도 정검해야 한다. 성남문화예술교육센터는 예술교육가들이 원활히 수업 준비를 할 수 있도록 공간과 보유 기자재를 제공하여야 한다. 수업 종료 후 기자재 정리 및 반납, 수업 공간 정리 또한 예술교육가들이 진행해야 하며 주강사의 총괄하에 이루어져야 한다.

■ 초상권 동의서 작성

수업에 참여하는 청소년, 예술교육가, 교사는 프로그램 시작 전 초상권·저작물 사용 동의서를 작성한다. 프로그램 진행 상황을 기록하는 사진, 동영상, 창작 작품은 성남문화예술교육센터에서 청소년 문화예술교육 활성화를 위해 사용한다.

■ 프로그램 운영

프로그램 운영은 꿈꾸는예술터 공간 안에서 이루어지며 전체 프로그램 진행은 예술교육가가 총괄하여 진행한다. 예술교육가는 사전에 프로그램 계획서에 제출한 내용으로 수업을 진행한다.

■ 프로그램 운영 회의

프로그램 운영 중 중간 정검을 위해 참여 예술교육가, 행정가, 전임예술교육가(PTA), 참여 학교 교사가 함께하는 프로그램 운영 회의를 진행한다. 운영 회의에서는 프로그램 진행 상황을 공유하고 추후 수업에서 개선해야 할 점을 모색하고 추후 방향을 공유한다. 운영 회의의 횟수는 전체 수업 회기가 정해지면 그에 맞춰 결정한다.

④ 프로그램 평가 및 환류

■ 참여자 만족도 조사

프로그램 종료 후 참여 청소년을 대상으로 만족도 조사를 실시하여 참여 청소년들의 프로그램에 대한 생각을 기록하고 향후 프로그램에 반영할 수 있도록 한다.

■ 결과보고서 작성

프로그램 종료 후 주강사 예술교육가는 프로그램 진행 내용과 의견을 담아 결과보고서를 작성한다. 결과보고서는 프로그램 종료 후 일주일 이내로 제출한다.

■ 합평회

프로그램 종료 후 합평회를 진행한다. 합평회에는 융복합 예술학교에 참여했던 모든 예술교육가와 교사, 행정가와 전임예술교육가가 참석하며 프로그램의 진행 상황과 결과를 나누고 향후 융복합 예술학교의 방향성을 도모한다.

(4) 프로그램 내용 제안

아래는 융복합 예술학교 프로그램을 위해 현재 융복합 예술의 동향과 분야를 조사한 내용이다.

① 미디어아트

■ 미디어아트의 의미

매체를 사용하는 미술의 형태를 의미한다. 다양한 기술의 발전에 따라서 미술의 형태에서 확장되어 다양한 예술의 형태를 포함하고 있다.

뉴미디어아트의 이전 형태, 미디어아트의 출발점으로는 20세기 중반 플럭서스(Fluxus)그룹의 설치예술, 행위예술과 같은 실험적 예술과 백남준을 중심으로 한 비디오아트를 기점으로 보고 있다. 이렇게 출발된 미디어아트는 현재도 계속적으로 발달되고 있는 디지털 매체와 결합하며 뉴미디어아트라는 새로운 예술의 형태로 나타났다. 따라서 1990년대 이후 매체 환경의 변화로 인해 비디오아트의 영향력은 감소하고 컴퓨터를 기반으로 한 뉴미디어아트의 영향력이 증가하며 조명 시스템도 예술 작품에 사용되기 시작하였으며 컴퓨터를 활용한 예술작업이 시각 미디어와 함께 뉴미디어 아트의 주요 경향으로 자리 잡게 되었다. 디지털 매체의 발달에 따라 더욱 심화되고 분화되어 여러 가지 명칭으로 불리어지고 있으며 최근 뉴미디어아트라는 큰 틀로 통칭되고 있다.

■ 미디어아트 사례

▷ 호주 비비드 시드니

세계 최대의 빛, 뮤직, 아이디어 축제로 미디어 아트를 활용한 빛 축제이다. 빛에 첨단 기술

을 접목하여 조명 장식, 조각품, 벽화, 3D 프로젝션 등으로 도시 곳곳을 빛으로 물들인다. 오페라 하우스의 경우 다양한 색깔을 입혀 마치 건물이 살아있는 듯한 느낌을 준다.

▷ 오스트리아의 쿤스트 하우스

오스트리아 그라츠에 위치한 현대미술관이다. 건물 외부에 930개의 조명이 컴퓨터와 연결되어 각 조명의 밝기를 조절하여 애니메이션과 영화 등 동적인 이미지를 연출한다.

▷ 독일의 알리안츠 아레나

2006년 월드컵 개최를 위해 지은 경기장이다. 두 팀이 홈구장으로 사용하기 위해 경기장의 외부에 다양한 빛을 낼 수 있는 ETFE 쿠션으로 덮어 경기팀에 맞춰 건물색이 바뀐다.

▷ 독일의 포츠담 플랫 10빌딩 파사드인 스팟스

세계적인 초대형 미디어 파사드 중 하나이다. 건물의 11개 층의 메인 유리 파사드에 조명이 설치되어 미디어아트 구현한다. 1800개의 형광램프 매트릭스로 구성된 조명이 중앙컴퓨터와 연결되어 각 조명의 조도 등을 제어하여 그래픽, 애니메이션 등을 동적으로 표현한다.

▷ 미국 시카고 밀레니엄 파크의 크라운 분수대

시카고 시민들의 아이디어에 의해 스페인 바르셀로나 출신 예술가 하무에 플렌자(Jaume Plensa)가 제작했다. LED 화면에서 분수가 뿜어져 나오는 형태이다. LED 화면은 시민 1000여명의 얼굴이 13분마다 교체되는 참여형 예술로 사회와 공공장소 사이의 대화를 강조하는 새로운 공공미술이다.

▷ 국내 사례

미디어아트는 첨단스럽고 새로워서 한류의 일환으로 지자체(서울시립미술관, 금천예술공장, 백남준아트센터, 경기도미술관, 국립아시아문화전당 등)에서 많이 다룬다. 또한, 몰입형 미디어아트 전시관 빛의 벙커 또한 유명하다. 이외에도 연극, 뮤지컬, 콘서트 등의 공연에도 많이 활용되고 있다. 랜드마크 급 건물, 특히 백화점 건물 외벽과 내부에 미디어아트를 많이 활용하고 있으며 연말 연초에 백화점 외벽에 미디어 파사드가 설치된다. 건물 외벽을 미디어 아트로 활용하기 좋은 패널을 달기도 한다(현대백화점 무역센터점 외벽 H-wall). 패션, 퍼퓸 브랜드도 플래그십 스토어에 미디어아트를 전시하며 마케팅에 적극 활용한다(젠틀몬스터, 아더에러 등).

▷ 추가 사례

미디어아트 분야에서 앞서 나가는 국가는 미국이다. 실제 MIT에는 미디어랩이라고 하는 미디어아트 관련 연구소가 있다.

한국에서도 대규모 미디어아트 전시가 열리기 시작하고 미디어아트를 공간 디자인 및 마케팅에 적극 활용하는 사례가 증가하며 인지도가 높아짐에 따라 미디어아트를 가르치는 교육기관이 늘어났다. 대학의 경우 미대 영상 관련, 공대나 음대 커리큘럼의 일부로만 교육이 진행되었으나 현재는 미디어아트 학과라고 부를 수 있을 융합 학과들이 생긴 상태이다. 서울문화재단이 비정기적으로 교육을 하기도 한다.

■ 미디어아트의 평론과 예측

AI, 빅데이터, 클라우드 컴퓨팅 등의 기술이 미디어아트의 미래를 더욱 밝게 만들 것이며 미디어아트가 사회 전반에 다양한 영향을 미칠 것으로 보고 있다. 특히 사회적 이슈에 대한 더 깊은 이해와 해결책 제시에 기여할 것으로 본다. 미디어아트는 지속적으로 변화하고 성장하는 분야로 항상 뜨거운 관심을 받고 있으며 누구나 쉽게 접근하고 참여할 수 있어 더욱 가치 있는 예술 분야로 평가되고 있다.

하지만 미디어아트는 역사가 길지 않아 익숙하지 않고 내용이 난해한 경우가 많아 이해하기 어렵다는 평을 받고 있기도 하다. 미디어아트가 사람들에게 제시하는 관점과 표현 방식은 새롭고 무한한 가능성을 지니고 있지만 앞으로 나아갈 방향에 대해 더 진지한 고민이 이어져야 하며 좀 더 새로우면서도 모두가 쉽게 즐길 수 있는 것이 필요하다. 이러한 것이 미디어아트가 풀어나가야 할 과제이다.

② 로봇 아트

■ 로봇 아트의 의미

로봇 또는 자동화 기술을 이용해 만든 다양한 예술 작품을 의미한다. 많은 로봇 설치 작품들은 컴퓨터, 센서, 작동 장치, 프로그래밍을 통해서 관객과 상호 작용 한다.

로봇은 처음 생산공장에서의 사용을 위해 디자인되었다가 선도적인 연구자들과 예술가들이 로봇과 예술을 접목시키기 이해 노력해왔다. 로봇을 구성하는 세가지 요소인 센서, 판단장치, 실행기관은 현재 문화·예술계에 많이 도입되어 있다. 로봇 아트의 초기에는 로봇이 추상회화를 그리거나 퍼포먼스를 선보이는 정도였으나 최근에는 가상현실, 인공지능 등의 새로운 기술과 결합하며 예술의 주제와 표현이 다채로워졌다. 과거의 데이터를 축적하고 학습시키는 인공지능의 발달은 로봇과 융합을 활발하게 촉진하며 음악, 연극, 무용, 회화, 다양한 영역에서 예술작품의 경계를 넓히고 있다.

■ 로봇아트 사례

▷ 독창적인 그림을 그리는 로봇

2019년 영국 로봇기업 엔지니어드아츠(Engineered Arts)와 옥스포드대 알고리즘개발자, 그리고 리즈대 인공지능 엔지니어가 함께 개발한 아이다(Aida)를 세계 최초의 로봇 화가로 부르지만 실제 세계 최초 로봇화가는 따로 있다. 바로 '아론(Aaron) 이라는 로봇이다. 헤럴드 코헨(Harold Cohen) 예일대 교수가 1974년 처음 선보인 아론은 코헨교수가 사망하기까지 40년 동안 진화를 거듭하였다. 초기에는 추상적인 형태가 어우러진 그림을 그리다가 80년대에 들어서면서 대상을 보다 구체적으로 묘사하는 드로잉이 가능한 전문가 수준의 로봇 화가가 되었으며, 마침내 1995년에 채색까지 할 수 있는 단계로 업그레이드 되었다. 아론은 그림의 처음부터 끝까지 모든 것을 스스로 선택한다. 아론은 이미 저장되어 있는 정보를 바탕으로 스스로 색과 모양을 판단하여 그림을 그린다. 실제로 아론이 그린 그림을 보면 상당히 강렬한 인상을 준다.

국내에서 이화아트센터 로보틱아트 ‘CO-DRAW’ 전시가 있었다. 이화여대 송다은 박사 & 코드로 그림을 그리는 이주행 작가 협업을 통해 진행된 디지털 전시로 코드로 그린 ‘디지털 그림’과 로봇으로 그린 ‘물리적 그림’을 선보이며 현시대의 디지털 공간과 물리 공간의 공존을 이야기 한다. ‘사람의 팔’이 아닌 디지털적인 ‘코드와 로봇’을 활용해 그림을 그리는 두 명의 작가가 함께 만들어 낸 결과물이라는 것이 중요한 특징이다.

* 로봇으로 그림을 그리고 표현하는 두 가지의 방식
- 소프트웨어로 작동된 그림을 명령을 통해 작업하는 방식
- 인간의 직접적 참여로 이루어지는 방식으로 인간이 움직이면 로봇이 이 동작을 그대로 모방해 실제로 작품을 만드는 방법

▷ 산업용 로봇을 이용한 예술

산업용 로봇이라고 하면 팔의 형태를 지니는 로봇팔(Robot Arm)을 이용해서 다양한 설치 작업을 하거나, 퍼포먼스 등을 행하는 예술을 말한다. 2008년에 제작된 골란 레빈(Golan Levin)의 <Double Taker(Snout)>가 유명하다. 돼지코, 주둥이라는 뜻을 가진 Snout 작품은 겉보기에는 원통형의 외눈박이 괴물처럼 보이지만, 내부에는 ABB사의 산업용 로봇이 들어가 있다. 지나가는 사람과 인터렉션하면서 강렬한 느낌을 전달한다. 또한, 로봇 퍼포먼스 작품으로 윌리엄 포사이스(William Forsythe)의 <Black Flags>가 있다. 축구 경기장에서 커다란 깃발을 흔들며 응원하는 모습을 인상 깊게 보고, 그 모습을 조각처럼 작업하여 표현한 작품은 감상자에게 지치지 않는 웅장한 힘을 느낌을 전달한다.

▷ 지휘하는 로봇

2023년 6월 30일 서울 장충동 국립극장 해오름극장에서 공연을 기획하고 있는, 국립국악관현악단의 지휘자는 사람이 아니라 로봇이었다. 한국생산기술연구원과 협업해 개발 중인 로봇이 관현악을 지휘했다. 서양 클래식 음악 연주회에서 로봇 지휘자가 포디엄에 오른 적은 있지만, 국악관현악을 지휘한 적은 없었다. 공연 제목 '부재'는 인간 지휘자의 부재를 뜻한다. 인공지능(AI)을 탑재한 로봇이 악보를 학습하고 연주자들의 표정 과 움직임을 살피면서 곡의 시작부터 끝까지 지휘했다.

▷ 연극하는 로봇

일본의 연출가 히라타는 로봇 연극 프로젝트를 인공지능 로봇 권위자인 이시구로 히로시와 함께 2008년에 시작하여, 2010 - 2012년에 작품을 완성해 세계 최초로 안드로이드 로봇을 연극에 출연시켰다. 2013년에는 국내에서도 공연돼 화제를 모았다. 사요나라라는 이 작품에는 인조인간 "제미노이드F가 로봇으로 등장해, 불치병에 걸린 여자를 위해 그를 위로하는 시를 읽어준다. 또 다른 에피소드는 제미노이드F가 한 남자로부터 대 지진과 원전 사고가 난 후쿠시마 지역으로 이동해야 하는 사실을 전해 듣는 과정의 대화를 담고 있다. 제미노이드F는 인간의 모습을 닮은 안드로이드 로봇으로, 실제 20대 여성의 생김새를 모델로 제작됐으며 65가지의 표정 연기가 가능하다. 하지만 눈을 깜빡이고, 말할 때 입을 움직이고 표정 짓는 모습은 여전히 어색하다. 직접 움직일 수는 없으며, 컴퓨터를 이용한 원격조종으로 작동한다.

한국에서는 서울대 공대 출신 3인으로 구성된 아티스트 그룹 팀보이드가 2015년 선보인 <Malfunction(오작동)이란 작품이 있다. 3D 애니메이션에서 보이는 비현실적인 로봇의 움직임을 현실 공간에서, 항상 동일한 움직임으로 끝없이 반복하여 상영(공연)하는 약 3분 정도의

단편 로봇극이다. 자아 인식을 하게 된 로봇과 이를 막으려는 로봇간의 갈등과 화합을 다룬 로봇 공연으로 의의가 있다.

로봇 연극의 향후 도전영역은 즉흥 공연이다. 즉흥 공연은 연출가가 캐릭터, 목표 상태, 방해물, 주어진 상황과 같은 요소들을 포함하여 시나리오를 형식화한 후에 이러한 변수에 따라 로봇 캐릭터가 즉흥적으로 새로운 공연을 하는 것이다. 2000년에 카네기 멜론 대학에서 아주 기초적인 수준의 즉흥 공연을 시도한 바는 있으나 아직까지 별다른 진화는 없는 상태이다.

▷ 무용하는 로봇

저명한 스웨덴 안무가 프레드릭 벤키 리드만(Fredrik Benke Rydman)은 2018년 스톡홀름에서 900kg ABB 산업용 로봇 IRB 6620과 섬세한 듀엣을 공연했다. 공연은 기술, 자동화 및 인공지능(AI)에 따른 역할 변화와 인간과 로봇 사이에 가능한 협업과 진보된 상호작용을 묘사하고 있다. 벤키 안무가와 함께 공연한 ABB 로봇 IRB 6620은 자동차 생산 공장과 같은 중공업 분야에서 사용되는 모델로, 공장 작업자와 함께 긴밀하게 작업이 필요한 용접 및 복잡한 조립 공정에 적용되는 것으로, ABB 산업용 로봇 중 가장 크고 무거운 대형 로봇이다.

▷ 추가 사례

최근에는 심층학습과 인공지능, 피드백 루프를 활용해 컴퓨터 학습 창의력을 작동할 수 있도록 진화하며 이외에도 여러 개의 팔과 맞춤형 3D 프린트된 물감을 활용해 독립적인 미적 판단을 내릴 수 있는 로봇도 있다.

■ 로봇아트의 평론과 예측

로봇 공학과 물리적인 붓의 활용으로 아름다운 무언가를 창조함으로써 예술을 발전시킨다고 평가한다. AI가 인간의 모방으로부터 어떻게 발전하느냐는 예술 작품과 상호 작용하는 사람들은 물론 예술 작품 자체 관계에 영향을 미칠 수 있다고 한다. 반면 알고리즘이나 로봇 아티스트가 인간의 창의성을 대체할 수는 없다는 것이 정론이다. 오히려 일반적인 디지털카메라의 제작과 더 관련성이 깊다. 사진 촬영이 이미지를 포착하는 예술의 한 부분이라면, 로봇이 만든 예술 역시 그런 방식으로 보일 수 있다는 것이다. 하지만 로봇의 작품이 예술영역에서 다른 접근과 기술을 가져올 수 있을 것이라는 예측도 있다.

현재 로봇 기술은 다른 기술들과 접목되면서 폭발적으로 진화하고 있지만 여전히 예술과 기교의 경계에 있다. 로봇 아트가 일부 자율성을 가진 즉흥적인 퍼포먼스의 가능성도 선보이지만, 여전히 미리 정해진 목표를 달성하기 위해서 움직인다는 점에서는 스스로 의도성을 가진다고 말하기는 어렵다. 인간을 뛰어넘는 인공지능 기술이 등장하여 로봇과 결합한다면 완전한 자율성과 의도성을 지닌 로봇 아티스트가 나오겠지만 그런 특이점의 등장 시기는 전문가들 사이에서도 여전히 논란 중이다. 현재 단계에서 로봇은 인간 예술가와 협업을 통해 완성도 있는 작품을 구현하는 정도이다. 여전히 기계라는 선입견이 예술 감상자에게 크게 자리 잡고 있기 때문에 표현의 한계도 뚜렷하다. 하지만, 로봇은 인간의 훌륭한 파트너로 인간 예술가의 창의적인 다양한 시도를 구현하도록 도움을 준다. 예술가가 얻은 영감을 표현해주는 로봇 예술가의 시도는 계속될 것이고 협업의 방식도 크게 진화할 것이다.

③ AI아트

■ AI아트의 의미

AI 아트는 현대 예술의 혁신적인 영역 중 하나로, 기계 학습 및 딥러닝과 같은 인공지능 기술을 활용해 창작된 예술 작품과 창작물을 의미한다. AI아트는 기존 예술의 경계를 넘어 예술 작품, 음악, 문학, 디자인 등 다양한 분야에서 활용되고 있으며 다양한 인공지능 기술과 알고리즘의 조합을 통해 이루어진다.

* AI 아트의 주요 기술

▷ 생성적 적대 신경망 (GAN)
: 생성자(Generator)와 판별자(Discriminator) 두 부분으로 이루어진 딥 러닝 모델
: 서로 경쟁하며 학습. 높은 품질의 이미지, 음악, 텍스트 등을 생성할 수 있음
: 주로 이미지 생성에 사용. 실제 화가의 작품과 구별하기 어려운 고품질 작품 생성 가능

▷ 변이형 오토인코더 (VAE)
: 데이터의 잠재적 표현을 학습하는 모델로 이미지, 음악, 텍스트 등의 창작물에 활용
: 데이터를 압축하고 다시 생성하며 창작물 만듬
: 잠재적 표현을 통해 창작물의 특성 탐색
: 다양한 유형의 창작물 생성이 가능해 예술가들에게 다재다능한 창작기회 제공

▷ 자연어 처리(NLP)
: 텍스트 기반의 AI Art에 주로 사용
: 예술가나 작가들은 자연어 처리 모델을 사용해 텍스트 생성 및 수정. 다양한 글쓰기 작업에 활용됨.
: AI가 시나리오, 시, 소설, 논문 등 다양한 텍스트 생성
: 다국어 작품을 손쉽게 번역하고 다양한 언어로 작성된 창작물을 이해할 수 있음
: 텍스트의 감정과 감정을 나타내는 작품을 분석하고 생성

▷ 스타일 전이(Style Transfer)
: 한 작품의 스타일을 다른 작품에 적용하는 기술
: 예술가가 새로운 시각적 스타일을 탐색하고 작품을 개선할 수 있음 (유명 화가의 그림 스타일을 자신의 사진에 적용하여 독특한 작품 창작 가능)

▷ 자율 주행 차량 (Autonomous Vehicles)와의 결합
: AI Art는 자율 주행 차량의 센서 데이터와 결합해 도로 위에서 생성된 작품을 만듬.
: 도로, 차량의 움직임 및 주변 환경과 상호 작용하는 창작물 생성

■ AI아트의 사례

▷ AI 작곡가 - 에밀리 하웰(Emily Howell)

여러 위대한 작곡가들의 작품을 학습하여 이를 토대로 화음, 박자 등 수많은 요소를 조합해 새로운 음악을 창조했다.

▷ 그림 그리는 인공지능 로봇 - 아이다(Ai-Da)

2019년 탄생한 휴머노이드 로봇으로 세계 최초 로봇 아티스트로 인정 받은 인공지능 로봇이다. 사람과 비슷한 외형과 인체공학적인 손을 가지고 있으며 눈은 카메라로 되어있다. 카메라로 본 것을 연필로 스케치하면서 그릴 수 있는 능력이 있어 그동안 학습된 데이터를 기반으로 적합한 이미지를 만들어 내는 인공지능과는 다른 능력으로 주목 받는다.

▷ AI 아트 갤러리 - 아이아

그래픽 AI 전문기업 펄스나인의 AI 화가 '이메진 AI'와 상업 AI 아트툴 '페인틀리 AI'의 작품을 중심으로 하는 국내 최초의 AI 아트 전문 갤러리이자 예술 플랫폼. AI와 화가의 협업으로 붓이 아닌 AI를 도구로 사용하여 그림을 그렸다.

■ AI 아트의 평론과 예측

인공지능이 만든 작품의 예술성에 대한 평가는 엇갈린다. 인간이 어려서부터 보고 듣고 경험하면서 학습하고 또 영감을 얻는 것과 같이 AI가 인간과 다르지 않은 AI만의 창의성을 증명할 시대가 왔다고 환호하는 사람이 있는 반면, AI 아트는 인간이 선택한 학습 데이터를 학습할 뿐이고 AI 스스로의 창의성으로는 볼 수 없다고 말하는 사람도 있다. 그리고 이 사이의 논쟁은 뜨겁게 현재까지 이어지고 있다.

하지만 처음 사진기가 나왔을 때 사람들의 반응도 지금과 비슷했다. 19세기 사진기가 발명되며 세상에 보이는 대상을 그대로 재현할 수 있는 것은 오직 화가만의 가능 영역이라 생각했던 믿음이 뒤집혔고 당시 많은 사람들이 화가의 기술이 사진의 기술을 따라가지 못해 사라질 것으로 예측했으나 화가의 영역은 사진의 영역과 다르다는 것이 증명되었다. 화가는 인간만이 느낄 수 있는 심상에 집중했고 형상을 분해, 결합, 파괴해가며 새로운 미술사조를 이끌어 현대 미술이 출발하는 계기가 되었다.

AI 아트가 독창성과 창의성에 있어 인간을 뛰어넘는 발전을 이룬다고 하더라도 인간 예술가의 고유 영역인 호기심을 대체하지는 못할 것이라 예측한다. 호기심은 불완전하지만 끊임없이 새로운 도전을 해야 하는 인간의 운명이다. AI 아트는 이러한 인간 예술가의 운명을 조력하고 협업하는 형태로 진화할 것으로 예측하고 있다.

사진이 특별한 예술 장르로 정착했듯 학습 알고리즘 기반의 AI아트 역시 인간의 혼과 생명을 표현하는 혹은 흉내 내는 예술 장르로 안착할 것이다. 그런 측면에서 AI 아트는 새로운 매체로서 예술가에게 창의적 발상을 돕는 신선한 자극제이자 창작 노동을 줄여주는 조력자가 될 것이며 앞으로 AI 예술가와 인간 예술가가 서로 경쟁하는 것이 아니라 상생하며 만든 예술 작품이 더욱 많아질 것이다.

융복합 예술학교가 운영될 성남꿈꾸는예술터는 대형 TV 모니터와 아이맥, 노트북, 태블릿이 다량 갖춰져 있으며 인터넷 사용이 매우 원활한 시스템을 갖추고 있다. 미디어랩, 손기술랩, 통합랩, 움직임랩 등 참여자들이 함께 작업하고 협력할 수 있는 다양한 공간도 가지고 있다. 또한, 라이브러리, 로비, 각 층의 복도에서 작품 전시도 이루어질 수 있다.

꿈꾸는예술터의 공간과 융복합 예술에 관한 조사내용을 참조하여 미디어아트, 로봇아트, AI아트 3가지 분야를 융복합 예술학교 프로그램으로 제안한다. 위 3가지의 장르는 꿈꾸는예술터의 다양한 기자재와 공간 활용을 활성화 시킬 것이며 첨단 기술에 익숙한 청소년들의 예술교육 활성화에도 영향을 줄 수 있을 것이다.

또한, 현재는 미디어아트, 로봇아트, AI아트가 경계 없이, 각 분야의 예술을 서로 활용하고 융합하여 작품이 이루어지는 경우가 많다. 이러한 현상도 고려하여 개별화된 융복합 예술 장르가 아닌 융복합 예술 장르끼리의 융합된 교육도 융복합 예술학교의 프로그램으로 좋을 것이다.

(5) 프로그램 운영 추가 제안 사항

① 청소년 문화예술교육 SNS 개설

현대사회에서 청소년들이 가장 쉽게 매일 접하는 것이 SNS이다. 현재 청소년 관련 정보들은 대부분 SNS를 활용해 제공 되어지고 있다. 성남문화예술교육센터는 청소년 문화예술교육을 활성화시키기 위해서는 이러한 부분을 활용할 수 있어야 한다. 청소년 문화예술교육 SNS(인스타그램, 유튜브)를 개설하고 활발하게 정보를 제공해야 한다. 프로그램 홍보 뿐만 아니라 프로그램 진행 현장, 프로그램을 통한 작품, 참여자들의 인터뷰 등 다양한 컨텐츠들을 만들어 주기적으로 자료를 업로드 하고 SNS를 관리해야 한다. 프로그램에 청소년들이 흥미있어하는 릴스, 쇼츠 만들기 등을 활용한다면 더 많은 컨텐츠들이 생기고 꿈꾸는예술터 청소년 문화예술교육 활성화에 큰 도움이 될 수 있을 것이다.

② 융복합 예술교육의 방향성

기술융합 교육의 특성과 청소년 예술교육이 가지는 특성상 유아, 어린이 교육과는 달리 기능 교육이 반드시 이루어질 수 밖에 없다. 하지만 기능만이 중심이 되는 교육은 타 기관에서 하는 예술교육과 차별성을 가지기 어렵다. 기능 교육은 예술창작이 이루어지기 위한 정도로 이루어지고 예술창작을 위한 작업이 좀 더 심도 있게 계획되어야 한다. 예술창작 또한 단순히 배운 기술을 늘어놓는 것이 아니라 청소년들이 관심 있는 주제와 소재를 찾아 참여자들이 함께 생각하고 이야기 나누고 그것을 통해 자신의 생각을 예술로 표현할 수 있어야 한다. 작품 창작 또한 작품 완성에서 끝나는 것이 아니라 참여자들이 작품을 보고 작품에서 더 나아가서 생각할 수 있는 시간을 가지는 것이 필요하다. 이러한 부분을 예술교육가는 프로그램에 녹여내고 청소년들에게 발문할 수 있어야 한다. 청소년들은 이러한 시간을 통해 단순히 기술과 예술의 융복합 교육이 아닌 현재 살아가고 있고 앞으로 살아가게 될 사회에 대해 생각하고 대응하는 사고를 키울 수 있는 기술+예술+사회 융복합 교육이 이루어질 수 있을 것이다.

③ 심화 과정 개설

현재 꿈꾸는예술터에 청소년들의 발걸음은 타 대상에 비해 현저히 적다. 그래서 더욱 청소년 문화예술교육 활성화가 필요하지만 청소년들이 가진 특성상 청소년들을 개인적인 의지로 꿈꾸는예술터로 오게 만드는 것에는 어려움이 많이 따른다. 그래서 청소년 문화예술교육의 시작은 교육청·학교와 연계하는 것이 필요하다. 하지만 학교와 연계되어 청소년들이 꿈꾸는예술터를 방문하게 되는 경험이 많아지고 학교 연계교육이 활성화 된 시기에는 수요조사를 통해 학교 연계 과정에서 더 나아간 심화 과정을 꿈꾸는 예술터에 개설하는 것이 필요할 것이다.

심화 과정을 통해 청소년들은 개인적으로 꿈꾸는예술터의 프로그램에 관심을 가질 수 있게 될 것이고 관심있는 분야를 더 알아볼 수 있는 기회도 제공받을 수 있으며 꿈꾸는예술터의 청소년 문화예술교육은 더욱 활성화 될 수 있을 것이다.

Ⅶ. 종합평가 및 제언

본 연구자(PTA)는 2023년도 7월부터 12월까지 성남문화예술교육센터 꿈꾸는예술터 청소년 문화예술교육 활성화를 위한 성남꿈꾸는예술학교 토대 마련을 위한 연구를 진행했다. 성남꿈꾸는예술학교 실행을 위해 뮤지컬학교, 무대 예술학교, 융복합 예술학교 3가지 프로그램을 연구하였다. 뮤지컬학교 운영 방안을 마련하기 위해 기존에 3년째 운영해오던 <경기 틴즈 뮤지컬-성남> 프로그램을 토대로 연구를 진행하고 2024년 운영을 위한 운영 매뉴얼을 제작했으며 향후 운영 방안을 제안하였다. 꿈꾸는예술터에서 처음 시도되는 청소년 문화예술교육 프로그램으로 무대예술교육을 연구 및 준비, 시범 프로그램을 기획하려 하였으나 무대 예술에 대한 청소년 참여자들의 수요 부족, 재단의 담당자 변경 등의 상황으로 인하여 무대예술학교 시범 프로그램 실행이 중단되었고 융복합 예술학교 프로그램으로 방향을 전환하여 진행하였다. 융복합 예술학교 시범 프로그램 실행을 위해 융복합 예술에 관한 조사 및 운영 인력을 구성하였고 미디어아트 프로그램으로 시범 프로그램 개발 및 운영을 하였다. 이를 토대로 융복합 예술교육 프로그램의 운영 방안을 제안하였다. 또한, 청소년 문화예술교육 활성화를 위해 예술교육가, 고등학교 교사, 교육지원청 장학사와 함께 청소년 문화예술교육 네트워크 회의를 진행하였다.

본 연구 내용을 바탕으로 향후 성남문화예술교육센터 꿈꾸는예술터 청소년 문화예술교육 활성화를 위한 방안을 모색할 수 있었다. 다음은 연구를 통해 나타난 3가지의 방안이다.

첫째, 청소년 문화예술교육 활성화를 위한 다양한 위치의 청소년 교육 관계자들과의 네트워크를 구성하고 함께 방향을 논의할 수 있는 협력체계를 지속 발전시켜야 한다. 본 연구자는 연구 기간 내에 청소년 문화예술교육 네트워크 협력체를 구성하고 여러 번의 회의를 마련하려 노력하였으나 짧은 연구 기간의 시간 부족으로 1회의 회의만 진행할 수 있었다. 하지만 1회의 회의만으로도 다양한 시각에서 바라보는 청소년 문화예술교육에 대한 생각과 현장에서 발생하는 문제점, 개선 방향을 알 수 있었으며 청소년 문화예술교육 활성화를 위한 방안들도 찾을 수 있었다. 이러한 협력체계를 계속해서 이어간다면 꿈꾸는예술터의 청소년 문화예술교육 활성화에 많은 도움을 가져올 수 있을 것이다.

둘째, 성남지역 청소년들의 문화예술교육 현황과 수요조사가 필요하다. 현재 성남지역 청소년들의 문화예술교육 관련 현황이나 수요조사가 제대로 이뤄진 자료를 찾기 어려웠다. 하지만 청소년 문화예술교육을 활성화 시키기 위해서는 청소년들의 니즈를 정확히 파악하고 접근할 필요가 있다.

셋째, 청소년 문화예술교육은 학교 교육과 연계하여 시작해야 한다. 청소년들의 특성상 입시와 맞닿아 있기 때문에 개인적으로 문화예술교육을 찾는 참여자를 모집하는데에는 많은 어려움이 따른다. 따라서 꿈꾸는예술터의 공간과 프로그램을 알리며 청소년들의 발길을 이끌기

위해서 학교 교육과 연계하여 꿈꾸는예술터의 공간을 활성화 하는 것이 청소년 문화예술교육을 활성화 시킬 수 있는 초기 방법으로 나타났다. 또한, 학교와 연계하여 청소년들의 관심도와 의지를 높일 수 있는 생활기록부 등재, 수료증 등의 가시적으로 청소년들이 성취를 느낄 수 있는 방법의 마련도 필요하다.

본 연구를 마치며 성남문화예술교육센터에 청소년 문화예술교육에 대한 3가지의 제언을 남긴다.

첫째, 청소년 문화예술교육의 성과와 평가가 눈에 보이는 결과물이 아닌 청소년들이 경험하는 과정과 만족도에 초점이 맞춰지기를 바란다. 문화예술교육의 특성상 참여자들에게 나타나는 교육의 결과는 짧은 기간 내에 가시적으로 보여지기 매우 어렵다. 문화예술교육을 경험한 청소년들이 삶을 살아가면서 몇 년 후, 몇 십년 후에 과거 경험했던 문화예술교육 경험을 떠올릴 수 있고 그들의 삶에 영향을 미치게 될 수 있으며 그것이 문화예술교육이 가진 긍적적인 효과이자 큰 힘이다. 따라서 프로그램을 통한 결과물의 완성도에 대한 비중을 내려놓고 프로그램 과정 속에 더욱 비중을 높이며 초점을 맞춰 프로그램을 바라보기를 바란다.

둘째, 프로그램 운영 예술교육가 선정 시 뛰어난 경력의 예술가보다 좋은 인성을 가진 예술교육가를 선정하길 바란다. 여기서 말하는 좋은 인성의 예술교육가란 청소년교육에 대한 이해도가 높고 성실하며 교육적 소양과 인품, 교육적 마음을 가진 사람을 의미한다. 예술가 정신을 갖추고 있으면서 성실한 자세로 청소년들의 교육적으로 의미 있는 성장을 고민하며 프로그램 속에 이러한 고민이 담길 수 있는 예술교육가와 함께 하기를 바란다. 또한, 예술교육가의 평가가 프로그램의 결과물로 이루어지지 않고 프로그램 과정 안을 들여다 볼 수 있기를 바란다.

셋째, 꿈꾸는예술터에 공연기반 예술교육을 운영할 수 있는 공간이 마련되길 바란다. 꿈꾸는예술터는 현재 공연기반 프로그램 운영을 할 수 있는 움직임랩, 통합랩, 강당 등의 공간은 마련되어 있으나 공연을 올리기 위해서는 외부 장소로 이동해야 한다. 큰 규모의 공연장이 아닌 소극장 정도의 무대시설이 갖춰져 있다면 공연기반 예술교육 프로그램이 더욱 활성화 될 수 있을 것으로 보인다.

본 연구를 통해 청소년 문화예술교육이 겪고 있는 어려움과 청소년 문화예술교육의 큰 필요성을 알 수 있었다. 성남문화예술교육센터에서 시도하고 있는 청소년 문화예술교육 활성화를 향한 많은 노력이 성남지역 청소년들에게 닿아 경기 틴즈 뮤지컬 참여자의 인터뷰 내용처럼 머지 않아 꿈꾸는예술터가 많은 청소년들이 꿈을 키워 나갈 수 있는 공간, 꿈을 펼칠 수 있는 공간이 되기를 희망 한다.

참고문헌

교육부(2022). **2022 개정 교육과정 총론.** 교육부

김재은 (2014). **아이들에게 예술을: 21세기 교육의 화두 <예술교육>.** 교육과학사.

박소연, 이진구 (2019). **생애단계별 문화예술교육 효과지표 개발.** 문화예술교육연구 제14권 제3호 21-45.

부산문화재단 (2018) **2018 놀이마루 결과자료집.** 부산문화재단

부산문화재단 (2018). **부산문화예술교육지원센터 결과자료집.** 부산문화재단.

서울문화재단 (2022). **2022 청소년 일상상상 프로젝트 창작지원터 기록집 18개 자아의 프리즘.** 서울문화재단.

성남문화재단 (2021). **성남문화예술비전 2040.** 성남문화재단

성남시청소년재단 (2022). **2022 성남시 청소년 행복 실태조사 연구 인사이트 보고서.** 성남시청소년재단

성남시청소년재단 (2023). **2023 성남시 청소년정책을 위한 기초조사 보고.** 성남시청소년재단

오지연, 김영순 (2015). **청소년 미술교육프로그램에 참여한 학습자의 문화예술활동 경험의 의미.** 문화예술교육연구. 제10권 제4호. 33-57.

이시미 미치코(2019). **청소년을 살게 하는 연극교육.** 커뮤니케이션북스

장윤희 (2018). **유희적 미술체험을 통한 학교급 전환기 학교문화예술교육 활성화 방안 연구.** 미술교육연구논총, Vol.53. 159-190.

정경은, 임영식, 조영미 (2019). **청소년의 문화예술교육 경험 차이와 효과 연구: 학생 청소년과 학교 밖 청소년 비교.** 한국청소년문화연구소 청소년문화포럼. VOL.58. 116-143.

정수기, 이병곤, 박주만, 김옥인, 유수미, 김형태 (2015). **학교 주도 문화예술교육 활성화 방안.** 경기도교육연구원

한국문화예술교육진흥원 (2018). **꿈다락 토요문화학교 청소년X예술가 프로그램 결과자료집 얘들아! 아유 레디.** 한국문화예술교육진흥원.

한국문화예술교육진흥원 (2021). **꿈다락 토요문화학교 10년을 말하다.** 한국문화예술교육진흥원.

곽덕주, 남인우, 임미혜(2015). **예술이 교육이다 유럽에서 만난 예술교육.** 서울문화재단 예술교육총서3.

김희대 (2022). **기획 연재-예술,기술⑦ | 인공지능 아트(A.I in Art).** 월간 대구문화 블로그.

디자이너 미르 (2023). **로봇으로 만드는 예술.** 브런치 스토리.

김은영 (2022). **로봇, AI로 '예술'을 창조하는 시대가 왔다.** 사이언스 타임즈.

김태훈 (2019). **인공지능과 로봇이 예술을 만났을 때.** 경향신문.

방제일 (2018). **기술과 만난 예술, 새로운 무용 파트너로 산업용 로봇 선택.** FA저널.

이슬기 (2015). **사람처럼 작곡하고 그림 그리는 로봇.** 사이언스타임즈.

전명훈 (2020). **로봇예술의 가능성.** Mind Journal

송준봉 (2016). **예술과 IT - 로봇(Robot).** LG CNS.

유원준 (2022). **로보틱아트의 태동과 전개.** 유원준의 미디어 문화/예술 비평.

장희수 (2021). **작품 경매로 100만달러 벌었던 AI 예술 로봇 '아이다'**. A타임즈.

부록

<부록1> 2023 경기 틴즈 뮤지컬 성남 초상권 및 저작권 동의서 (참여자)
<부록2> 2023 경기 틴즈 뮤지컬 성남 초상권 및 저작권 동의서 (예술교육가)
<부록3> 2023 경기 틴즈 뮤지컬 성남 참여자 만족도 설문지
<부록4> 2024년 뮤지컬학교 운영 매뉴얼
<부록5> 융복합 예술학교 <뉴미디어 청소년 놀이터> 초상권 및 저작권 동의서 (참여자)
<부록6> 융복합 예술학교 <뉴미디어 청소년 놀이터> 초상권 및 저작권 동의서 (예술교육가)
<부록7> 융복합 예술학교 <뉴미디어 청소년 놀이터> 만족도 설문지 (참여자)
<부록8> 융복합 예술학교 <뉴미디어 청소년 놀이터> 만족도 설문지 (참여 학교 교사)
<부록9> 융복합 예술학교 <뉴미디어 청소년 놀이터> 만족도 설문지 (예술교육가)
<부록10> 청소년 문화예술교육 네트워크 회의록
<부록11> 2023 성남문화예술교육주간 예술교육박람회 운영 사진
<부록12> 뮤지컬학교 프로그램 계획서 서식
<부록13> 뮤지컬학교 초상권 및 저작물 사용 동의서 서식
<부록14> 뮤지컬학교 출강 확인서 서식
<부록15> 뮤지컬학교 결과 보고서 서식
<부록16> 융복합 예술학교 프로그램 계획서 서식
<부록17> 융복합 예술학교 초상권 및 저작물 사용 동의서 서식
<부록18> 융복합 예술학교 출강 확인서 서식
<부록19> 융복합 예술학교 결과 보고서 서식

<부록1> 2023 경기 틴즈 뮤지컬 성남 초상권 및 저작권 동의서 (참여자)

<경기 틴즈 뮤지컬 성남>

사진 촬영(초상권) 및 작품(저작물) 사용동의서

<2023 경기 틴즈 뮤지컬 성남>은 성남문화재단이 운영하는 성남문화예술교육센터의 청소년 문화예술교육으로 종합 예술 장르인 뮤지컬을 통해 청소년의 사회성 개발 및 성장을 유도하고 창작 뮤지컬 개발과 무대 실연의 모든 과정을 체험할 수 있는 기회를 제공합니다.

이번 프로그램을 통해 창작된 뮤지컬 작품과 수업의 과정, 참여자 인터뷰 자료는 12월 8~9일에 성남문화예술교육주간 문화예술교육박람회 전시와 성과공유회, 꿈꾸는예술터 청소년 문화예술교육 연구자료로 사용될 예정이며 향후 청소년 문화예술교육 기획, 개발에 참조될 예정입니다.

본인은 성남문화재단이 운영하는 <2023 경기 틴즈 뮤지컬 성남>에 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.

2023년 _____월 _____일

본인(학생)	성 명	(서명 or 사인)
법정대리인	본인과의 관계	
	성 명	(서명 or 사인)

(재) 성남문화재단 귀중

<부록2> 2023 경기 틴즈 뮤지컬 성남 초상권 및 저작권 동의서 (예술교육가)

성남문화예술교육센터 꿈꾸는예술터

<경기 틴즈 뮤지컬 성남>

사진 촬영(초상권) 및 작품(저작물) 사용동의서

<2023 경기 틴즈 뮤지컬 성남>은 성남문화재단이 운영하는 성남문화예술교육센터의 청소년 문화예술교육으로 종합 예술 장르인 뮤지컬을 통해 청소년의 사회성 개발 및 성장을 유도하고 창작 뮤지컬 개발과 무대 실연의 모든 과정을 체험할 수 있는 기회를 제공합니다.

이번 프로그램을 통해 창작된 뮤지컬 작품과 수업의 과정, 참여자 인터뷰 자료는 12월 8~9일에 성남문화예술교육주간 문화예술교육박람회 전시와 성과공유회, 꿈꾸는예술터 청소년 문화예술교육 연구자료로 사용될 예정이며 향후 청소년 문화예술교육 기획, 개발에 참조될 예정입니다.

본인은 성남문화재단이 운영하는 <2023 경기 틴즈 뮤지컬 성남>에 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.

2023년 _____월 _____일

성 명	(서명 or 사인)

(재) 성남문화재단 귀중

<부록3> 2023 경기 틴즈 뮤지컬 성남 참여자 만족도 설문지, p.1

성남문화예술교육센터 꿈꾸는예술터

<경기틴즈뮤지컬 성남> 설문 조사 (참여자용)

안녕하십니까? 본 설문조사는 2023 경기틴즈뮤지컬 성남 프로그램에 참여하는 분들을 대상으로 교육 만족도를 평가하고, 다양한 의견을 모아서 다음 교육 프로그램을 진행하는데 도움이 되고자 합니다. 본 설문지를 보고 생각하고 느끼는 대로 솔직하게 답해주시길 바랍니다.

※ 다음의 질문을 읽고, 해당되는 번호에 표시(V)하시고 의견을 작성해 주시기 바랍니다.

성별	① 여자 ② 남자
나이	( ) 세
거주지역	( )시 ( )구 ( )동

1. 프로그램의 전달 수준과 방법, 만족도에 대해 평가해 주십시오.	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
1) 교육 시설과 교육 장비, 재료 등 교육환경에 만족한다.	①	②	③	④	⑤
2) 교육시간 및 교육 차시(횟수)가 적절하다.	①	②	③	④	⑤
3) 예술교육가의 교육방법, 커리큘럼, 교육자료가 적절하다.	①	②	③	④	⑤
4) 예술교육가의 안내와 진행에 만족한다.	①	②	③	④	⑤
5) 참여자가 교육 내용을 잘 이해할 수 있도록 프로그램이 진행 된다.	①	②	③	④	⑤
6) 참여자가 적극적으로 수업에 참여할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
7) 프로그램의 목표를 충분히 알 수 있다.	①	②	③	④	⑤
8) 뮤지컬 예술 장르를 이해하는 데 도움이 된다.	①	②	③	④	⑤

2. 프로그램의 성과에 대해 평가해 주십시오.	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
1) 프로그램에 적극적으로 참여 하였다.	①	②	③	④	⑤
2) 뮤지컬 프로그램에 흥미를 느꼈다.	①	②	③	④	⑤
3) 뮤지컬 관련 지식과 스킬을 새롭게 얻을 수 있었다.	①	②	③	④	⑤
4) 프로그램 참여 후 개인적으로 자신감이 향상되었다.	①	②	③	④	⑤
5) 내년 뮤지컬 프로그램에도 참여하고 싶다.	①	②	③	④	⑤
6) 주변 친구들에게 이 프로그램을 추천하고 싶다.	①	②	③	④	⑤
7) 프로그램에 전반적으로 만족한다.	①	②	③	④	⑤

<부록3> 2023 경기 틴즈 뮤지컬 성남 참여자 만족도 설문지, p.2

8) 프로그램 참여가 나에게 도움이 된다.	①	②	③	④	⑤
9) 프로그램이 진로를 탐색하는 데 도움이 된다.	①	②	③	④	⑤
10) 프로그램 참여 후 더 행복해졌다.	①	②	③	④	⑤
11) 다른 사람들의 관점, 입장, 문화를 배울 수 있었다.	①	②	③	④	⑤
12) 성남문화재단, 꿈꾸는예술터에 대해 친근함을 가지게 되었다.	①	②	③	④	⑤
13) 개인적으로 성남꿈꾸는예술터에서 하는 다양한 청소년 문화예술교육 프로그램에 참여할 의사와 관심이 있다.	①	②	③	④	⑤
14) <성남 틴즈 뮤지컬> 프로그램에 대해서 느낀 점과 바라는 점을 자유롭게 작성해 주세요.					

3. 성남문화예술교육센터 꿈꾸는예술터 청소년 프로그램의 향후 방향에 대한 생각을 작성해 주십시오.	
1) 가장 선호하는 교육 시간대는 언제인가요?	
시기	① 학기 중 ② 방학
요일	① 평일 ② 토요일
시간	( )시 ~ ( )시
2) 성남문화예술교육센터 꿈꾸는예술터에 개설 되었으면 하는 예술교육 프로그램은 무엇인가요?	
3) 뮤지컬 프로그램에서 배우 외에 경험해 보고 싶은 파트는 무엇인가요?	
4) 융복합예술(첨단기술+예술) 프로그램 중 관심 있는 분야는 무엇인가요?	
① 미디어아트 ② 로봇아트 ③ AI아트 ④ 기타 ( )	
5) 성남문화예술교육센터 꿈꾸는예술터에 바라는 점은 무엇인가요?	

● 설문에 응답해 주셔서 대단히 감사합니다. ●

<부록4> 2024년 뮤지컬학교 운영 매뉴얼

목차

01 사업 소개

1. 성남꿈꾸는예술학교 소개 및 특징
2. <뮤지컬 학교> 소개 및 특징

02 프로그램 운영 안내

1. 주체별 주요 역할
2. 프로그램 운영 과정
3. 프로그램 주요 일정
4. 프로그램 실행 계획

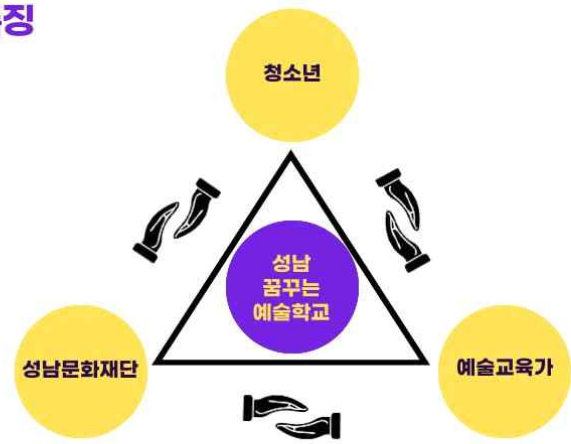
03 예술교육가 활동 안내

1. 운영 지침
2. 강사비 및 회의비 지급 기준
3. 제출 서류 서식

성남꿈꾸는예술학교
<뮤지컬 학교>

01

1. 성남꿈꾸는예술학교 소개 및 특징



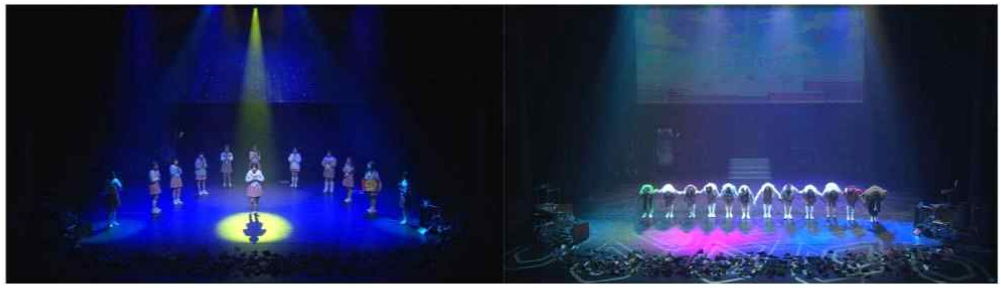
' 성남꿈꾸는예술학교'는 성남시 청소년 문화예술교육을 활성화 하기위한 성남문화예술교육센터의 청소년 특화 프로그램입니다.

- 청소년들이 전문 예술가와 함께하는 예술창작을 통해 예술분야에 대한 이해도를 높이고 자신을 알아갑니다.
- 청소년들의 사회성, 예술적 감수성을 향상 시키고 문화예술을 향유할 수 있는 삶의 기회를 확대합니다.
- 예술장르를 경험하며 진로를 탐색하는 지역 청소년 대상 진로연계 문화예술교육으로 운영됩니다.
- 청소년 스스로 탐색, 연구, 체험을 통해 진로를 모색할 수 있도록 참여자 중심형, 맞춤형으로 프로그램을 운영합니다.
- 예술중학교, 예술고등학교, 민간 예술관련 학원 등에서 경험하지 못하는 차별화된 문화예술교육 기회를 제공합니다.

성남꿈꾸는예술학교

'성남꿈꾸는예술학교'에는 뮤지컬의 다양한 예술분야를 경험할 수 있는 뮤지컬학교와
최첨단 기술을 융합한 예술을 경험할 수 있는 융복합 예술학교 2개의 프로그램이 있습니다.

2. <뮤지컬 학교> 소개 및 특징



성남문화예술교육센터의 청소년 특화프로그램인 성남꿈꾸는예술학교 프로그램 중 하나로 청소년이 뮤지컬 전문예술가와 만나 뮤지컬 교육을 통해 무대 위 실연을 경험하는 프로그램입니다.

- ☑ 뮤지컬 전문 예술교육가의 전문적이고 체계적인 뮤지컬 교육을 통해 성남문화재단이 운영하는 전문 극장에서의 무대 실연 기회를 제공합니다.
- ☑ 참여자들의 이야기로 뮤지컬을 제작하는 창작 기회를 제공함으로서 창의성을 발휘하고 예술적 감수성을 향상 시킬 수 있습니다.
- ☑ 뮤지컬을 활용한 상호학습, 소통, 공감, 협력을 통해 다면적으로 성장할 수 있는 교육을 제공합니다.
- ☑ 노래, 연기, 안무 등 뮤지컬의 다양한 예술장르 융합교육을 통해 융합적인 사고를 할 수 있는 교육을 제공합니다.
- ☑ 뮤지컬 창작 과정을 통해 연출, 안무 감독, 음악 감독, 무대 스텝 등 뮤지컬과 관련된 직업에 대한 이해를 높일 수 있는 교육으로 운영됩니다.

프로그램 운영 안내

02

1. 주체별 주요 역할

성남 문화예술교육 센터

행정가, 기획자

- 사업 총괄 및 기획 운영
- 뮤지컬 제작을 위한 예술교육가 선임
- 공간, 기자재, 소업재료 등 자원 제공
- 프로그램 홍보, 참여자 모집

전임예술교육가 (PTA)

매개자, 기획자

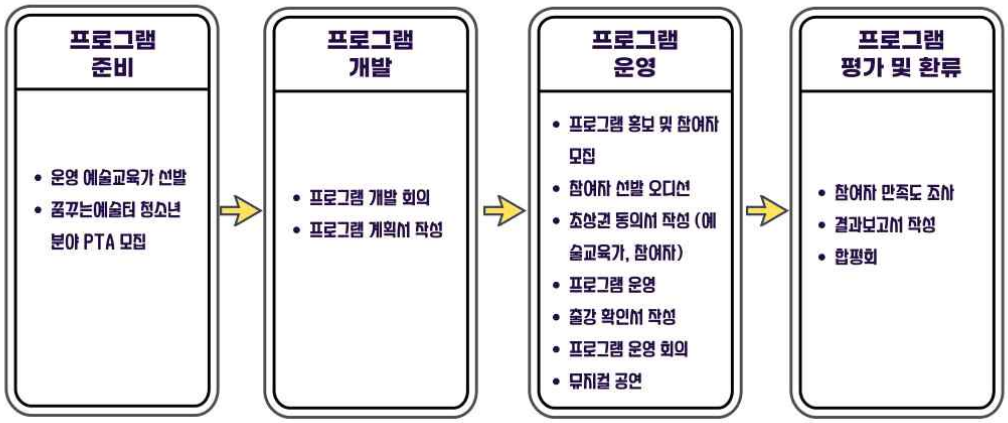
- 사업 운영 내용 아카이빙 및 연구

예술교육가

실행자

- 프로그램 실행
- 공연 제작을 위한 총괄 수행 및 운영

2. 프로그램 운영 과정



3. 프로그램 주요 일정

내용	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월
운영 예술교육가 선발	■									
꿈꾸는예술터 청소년 분야 PTA 모집		■								
프로그램 개발 회의		■								
프로그램 계획서 작성		■								
프로그램 홍보 및 참여자 모집		■								
참여자 선발 오디션		■								
초상권 동의서 작성 (예술교육가, 참여자)			■							
프로그램 운영			■	■	■	■	■	■	■	■
출강확인서 작성			■	■	■	■	■	■	■	■
프로그램 운영 회의			■	■	■	■	■	■	■	■
뮤지컬 공연										■
참여자 만족도 조사										■
합평회										■
결과보고서 작성										■

4. 프로그램 실행 계획

프로그램 기간 3월 ~ 12월

프로그램 회차 33회

프로그램 장소 꿈꾸는예술터 (프로그램 운영)
성남아트리움 (뮤지컬 공연)

참여 대상 중1 ~ 고2

참여 인원 15명 내외

참여자 선발 방법

1차 서류 심사 (참가신청서, 자기소개서)
- 참가신청서 : 지원자 인적사항, 활동경력, 관심분야, 개인정보동의서
- 자기소개서 : 자기소개, 참가 동기, 이루고자 하는 목적 등 자유기술

2차 대면 심사 (지정연기, 자유연기, 지정노래, 자유노래, 움직임)

*** 선발기준**
기능적 우수성이 아닌 참여 의지와 관심도

예술교육가 활동안내

03

1. 운영 지침

프로그램 개발 활동

- 개발 활동은 성남문화예술교육센터 담당자와 전임예술교육가(PTA), 참여 예술교육가가 함께 프로그램 개발 회의를 통해 사업의 취지와 방향성에 맞춰 개발합니다.
- 프로그램 개발 회의는 프로그램 운영 전 3회 진행하며 회의는 1회 2시간으로 진행되고 1회의 회의비가 지급됩니다.

교육 활동

- 교육 활동 시간은 성남문화예술교육센터, 참여자, 예술교육가 상호간의 약속입니다. 프로그램 운영 시간을 엄수해 주시길 바라며 교육 전 교육 장소에 미리 도착하여 수업을 준비해 주시기 바랍니다.
- 교육 활동 시 복장은 창의적 예술 활동에 적합하고 프로그램 진행에 무리가 없도록 하며 과도한 노출, 흡연, 부정적 언행 및 불필요한 신체접촉 등 청소년 참여자들에게 부정적 영향을 미칠 수 있는 행동은 삼가합니다.

근무 장소

- 회의와 프로그램 운영은 성남문화예술교육센터 꿈꾸는예술터에서 진행되며 상황에 따라 장소는 변경될 수 있습니다.
- 뮤지컬 리허설 및 공연은 성남아트리움에서 진행됩니다.

수업 재료 및 기자재

- 수업에 필요한 수업재료와 기자재는 프로그램 계획서 제출시 작성하며 추가로 필요한 기자재는 사업 담당자와 협의 할 수 있습니다.
- 성남문화예술교육센터의 기자재 사용시에는 최소 1주 전 사업 담당자에게 요청 후 수업 당일 예술교육가가 기자재 보관 장소에서 대여 한 하고 수업 종료 후 보관 장소에 반납합니다.

프로그램 운영 회의

- 프로그램 운영 회의는 필수로 참석해야 하며 부득이하게 불참하게 될 경우 성남문화예술교육센터 사업담당자에게 알려야 합니다.
- 프로그램 운영 회의는 프로그램 진행 상황과 예정된 상황을 공유 하고 사업의 원활한 진행과 발전 방향을 모색하기 위한 회의로 진행됩니다.
- 프로그램 운영 회의는 월 1회 진행하며 성남문화예술교육센터 사업담당자, 전임예술교육가(PTA), 예술교육가가 참여합니다.
- 회의는 1회 2시간으로 진행되며 1회의 회의비가 지급됩니다.

저작권 및 초상권

- 프로그램 운영 과정, 결과물 (프로그램 계획서, 영상자료, 이미지, 대본, 음악, 안무 등) 결과물을 활용하여 제작한 2차 저작물(영상, 사진, 포스터, 팜플렛 등)의 저작권은 성남문화예술교육센터가 소유합니다.
- 프로그램 결과물에 대한 이용권은 성남문화예술교육센터와 예술교육가에게 있으며 예술교육가는 사전에 성남문화재단과 협의하면 결과물 이용이 가능합니다.
- 예술교육가는 프로그램 운영과 관련하여 프로그램이 운영되는 과정의 기록(영상자료, 사진) 수집에 얼굴이 보여질 수 있고, 이에 대해 인지한다는 사실을 확인하고 동의합니다.

요청 서류 작성 및 제출

- 프로그램 운영 예술교육가는 프로그램 계획서, 초상권 및 저작물 사용 동의서, 출강확인서, 결과보고서 총 4개의 서류를 성남문화예술교육센터 사업담당자에게 제출해야하며 제출서류 양식은 성남문화예술교육센터에서 제공합니다.
- 제출 서류는 향후 청소년 문화예술교육의 연구개발 및 교육운영 자료로서 기록됩니다.
- 프로그램 계획서는 프로그램 개발 회의를 통해 나온 의견들을 수렴하여 예술교육가가 자세히 성의있게 작성합니다.
- 수업에 참여하는 청소년, 예술교육가, 교사는 프로그램 시작 전 초상권 및 저작물 사용 동의서를 작성하고 프로그램 진행상황을 기록하는 사진, 동영상, 창작 작품은 성남문화예술교육센터에서 청소년 문화예술교육 활성화를 위해 사용합니다.
- 프로그램을 운영한 후에 예술교육가는 반드시 출강확인서를 작성하여 성남문화예술교육센터 사업담당자에게 제출해야합니다.
- 출강확인서에는 교육 내용, 계획 대비 교육 프로그램 평가의 내용을 포함하여 상세히 기록하며 정확한 참석자와 운영 시간을 객관적인 사실을 토대로 기입하고 불필요한 내용은 기입하지 않습니다.
- 출강확인서는 매 차시 자체 평가와 교육 운영을 발전시켜 나가는 연구개발을 위한 기록 자료로서의 의미를 갖습니다. 또한, 예술교육가 강사비 지급에 중요한 근거로 사용되오니 성의있게 작성해 주시기 바랍니다.
- 모든 출강확인서는 매달 말일까지 제출을 원칙으로 하며 출강확인서에 따라 강사비가 산정되므로 제출 기한을 반드시 지켜야 합니다. 제출이 지체될 경우 강사비 산정에 불이익이 있을 수 있습니다.
- 출강확인서는 예술교육가 1인이 작성 후 상호 확인하여 기일 내 제출 완료될 수 있도록 합니다.
- 결과보고서는 프로그램 종료 후 프로그램 진행 내용과 의견을 담아 예술교육가 1인이 작성합니다.
- 결과보고서는 프로그램 종료 후 일주일 이내로 제출합니다.

2. 강사비 및 회의비 지급 기준

강사비		
구분	기준	강사료 정액제
특별 강사	① 명사급에 해당하는 저명인사, 학자, 기업인 및 관료 원로 문화예술인, 대중적 인지도가 높은 문화예술인 ② 문화예술 관련 전문단체 또는 전문가(예술인)가 고유한 콘텐츠에 의해 교육공연, 교육전시, 체험형태 등 다양한 교육 프로그램을 개발하여 시행할 경우, 뛰어난 대중적 호응이 있는 문화예술관련 단체나 개인일 경우	문화예술 부분에 대한 특성을 고려하여 사례비 책정 및 지급
1급 강사	① 해당 문화예술분야에서 15년이상 활발한 활동으로 인해 그에 준하는 지명도, 경력, 수상 등이 인정되는 문화예술인 및 전문 강사 ② 대학(전문대학) 부교수 이상	- 최고 1시간 250,000원 - 초과 매시간당 120,000원
2급 강사	① 해당 문화예술분야에서 10년 이상 활발한 활동으로 인해 그에 준하는 경력, 수상 등이 인정되는 문화예술인 및 전문 강사 ② 대학(전문대학) 전임강사 또는 조교수 ③ 판·검사·변호사·기업인·컨설턴트 등 해당분야 전문자격증 소지자 ④ 3, 4급 이상 공무원 및 박사학위를 소지한 공무원	- 최고 1시간 13,000원 - 초과 매 시간당 80,000원
3급 강사	① 해당 문화예술분야에서 7년 이상 활발한 활동으로 인해 그에 준하는 경력, 수상 등이 인정되는 문화예술인 및 전문 강사 ② 해당 문화예술분야의 석사이상 학위소지자로 5년 이하 3년 이상 활동으로 인해 그에 준하는 경력, 수상 등이 인정되는 문화예술인 및 전문 강사 ③ 대학 시간강사, 겸임, 초빙 교수 ④ 5, 6급 공무원 중 특정 분야의 전문성을 인정받은 경우	- 최고 1시간 80,000원 - 초과 매 시간당 50,000원
4급 강사	① 해당 문화예술분야에서 3년 이상 활동으로 인해 그에 준하는 경력, 수상 등이 인정되는 문화예술인 및 전문 강사 ② 해당 분야 비전공자 교육 경험 3년 이상이거나 해당분야 관련 경력 3년 이상 현업에 종사한자	- 최고 1시간 70,000원 - 초과 매시간당 40,000원
5급 강사	① 해당 문화예술분야에서 3년 이하의 문화예술인 및 전문 강사 ② 강좌 진행 시 보조 진행자 (실기 및 강습 보조)	- 최고 1시간 50,000원 - 초과 매시간당 30,000원
회의비		
회당 50,000원		

3. 제출서류 서식 (프로그램 계획서)

개발 단계

꿈꾸는예술터

<프로그램 계획서>

프로그램명			
교육대상		참여인원	
교육일정		시간	
프로그램 소개			
프로그램 특징			
교육 목표			
기대효과			

회차	일시	주제	주요 내용	교육재료

(초상권 및 저작물 사용 동의서)

실행 단계

꿈꾸는예술터

성남꿈꾸는예술학교 <뮤지컬 학교>

사진 촬영(초상권) 및 작품(저작물) 사용동의서

성남꿈꾸는예술학교 <뮤지컬 학교>는 성남문화재단이 운영하는 성남문화예술교육센터의 청소년 문화예술교육으로 종합 예술 장르인 뮤지컬을 통해 청소년의 사회성 개발 및 성장을 유도하고 창작 뮤지컬 개발과 무대 실연의 모든 과정을 체험할 수 있는 기회를 제공합니다.

이번 프로그램을 통해 창작된 뮤지컬 작품과 수업의 과정, 참여자 인터뷰 자료는 꿈꾸는 예술터 청소년 문화예술교육 연구자료로 사용될 예정이며 향후 청소년 문화예술교육 기획, 개발에 참조될 예정입니다.

본인은 성남문화재단이 운영하는 성남꿈꾸는예술학교 <뮤지컬 학교>에 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.

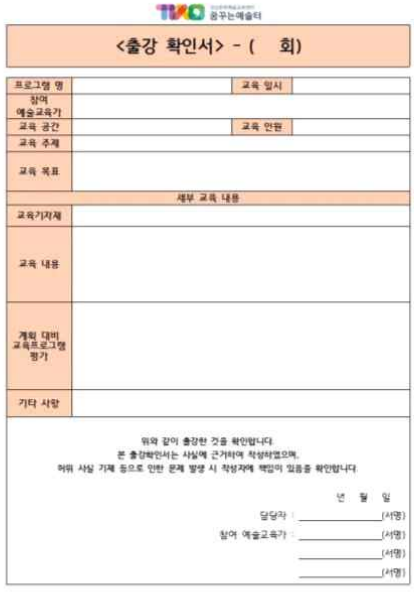
_____년 _____월 _____일

성 명	(서명 or 날인)

(재) 성남문화재단 귀중

(출강 확인서)

실행 단계



<출강 확인서> - (회)

프로그램 명		교육 일시	
참여 예술교육가			
교육 공간		교육 인원	
교육 주제			
교육 목표			
세부 교육 내용			
교육기자재			
교육 내용			
계획 대비 교육프로그램 평가			
기타 사항			

위와 같이 출강한 것을 확인합니다.
본 출강확인서는 사실에 근거하여 작성하였으며,
허위 사실 기재 등으로 인한 문제 발생 시 작성자에 책임이 있음을 확인합니다.

년 월 일

담당자 : _____(서명)
참여 예술교육가 : _____(서명)
_____(서명)
_____(서명)

활동 이미지 - (회)

(결과 보고서)

사후 단계

<결과 보고서>

작성 일자			작성자	
교육 개요	프로그램명			
	교육 대상		참여 인원	
	예술교육가			
	교육 일시		교육 장소	
1. 프로그램 평가				

2. 현장 모니터링
3. 향후 프로그램에 대한 제안

<부록5> 융복합 예술학교 <뉴미디어 청소년 놀이터> 초상권 및 저작권 동의서 (참여자)

2023 성남문화재단 성남문화예술교육센터 – 청소년 융복합 예술학교 시범 프로그램

<뉴미디어 청소년 놀이터>
사진 촬영(초상권) 및 작품(저작물) 사용동의서

학생 성명 : _____ (위례한빛고등학교 _____학년 _____반)

성남문화재단이 운영하는 성남문화예술교육센터의 청소년 문화예술교육으로 **2023 성남문화재단 성남문화예술교육센터 – 청소년 융복합 예술학교 시범 프로그램 <뉴미디어 청소년 놀이터>**를 운영합니다.
<뉴미디어 청소년 놀이터>는 청소년에게 다양한 문화예술 체험기회를 제공하고 청소년의 감성과 창의성을 함양시키며 청소년에게 첨단기술과 예술이 융복합하는 분야의 진로를 모색할 수 있는 기회를 제공하여 미래 창의인재를 육성하기 위한 문화예술교육을 실시하고자 합니다.
특히 뉴미디어의 예술과 기술의 융복합을 통해 사회적 역할을 추구하며 전문 예술교육가와 함께 합니다. 청소년들이 뉴미디어의 기술을 배우고 기술을 예술적으로 발화하는 과정을 통해 사회적 이슈를 함께 이야기할 수 있는 소통과 교류의 장을 마련하고 다시 일상에서의 삶 안에서 작동할 수 있는 교육이 되길 바라며 학생들의 작품으로 그 해답을 찾아갈 것입니다.
이 작품들과 수업 과정은 12월 8~9일에 성남문화예술교육센터 꿈꾸는예술터에서 진행될 박람회 전시와 꿈꾸는예술터 청소년 문화예술교육 연구자료로 사용될 예정이며 향후 청소년 문화예술교육 기획, 개발에 참조될 예정입니다.

본인은 성남문화재단이 운영하는 2023 성남문화재단 성남문화예술교육센터 – 청소년 융복합 예술학교 시범 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.

2023년 ____월 ____일

본인(학생)	성 명	(서명 or 사인)
법정대리인	본인과의 관계	
	성 명	(서명 or 사인)

(재) 성남문화재단 귀중

<부록6> 융복합 예술학교 <뉴미디어 청소년 놀이터> 초상권 및 저작권 동의서 (예술교육가)

2023 성남문화재단 성남문화예술교육센터 – 청소년 융복합 예술학교 시범 프로그램

<뉴미디어 청소년 놀이터>
사진 촬영(초상권) 및 작품(저작물) 사용동의서

성남문화재단이 운영하는 성남문화예술교육센터의 청소년 문화예술교육으로 **2023 성남문화재단 성남문화예술교육센터 – 청소년 융복합 예술학교 시범 프로그램 <뉴미디어 청소년 놀이터>**를 운영합니다.
<뉴미디어 청소년 놀이터>는 청소년에게 다양한 문화예술 체험기회를 제공하고 청소년의 감성과 창의성을 함양시키며 청소년에게 첨단기술과 예술이 융복합하는 분야의 진로를 모색할 수 있는 기회를 제공하여 미래 창의인재를 육성하기 위한 문화예술교육을 실시하고자 합니다.
특히 뉴미디어의 예술과 기술의 융복합을 통해 사회적 역할을 추구하며 전문 예술교육가와 함께 합니다. 청소년들이 뉴미디어의 기술을 배우고 기술을 예술적으로 발화하는 과정을 통해 사회적 이슈를 함께 이야기할 수 있는 소통과 교류의 장을 마련하고 다시 일상에서의 삶 안에서 작동할 수 있는 교육이 되길 바라며 학생들의 작품으로 그 해답을 찾아갈 것입니다.
이 작품들과 수업 과정은 12월 8~9일에 성남문화예술교육센터 꿈꾸는예술터에서 진행될 박람회 전시와 꿈꾸는예술터 청소년 문화예술교육 연구자료로 사용될 예정이며 향후 청소년 문화예술교육 기획, 개발에 참조될 예정입니다.

본인은 성남문화재단이 운영하는 2023 성남문화재단 성남문화예술교육센터 – 청소년 융복합 예술학교 시범 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.

2023년 _____월 _____일

성 명 (서명 or 사인)

(재) 성남문화재단 귀중

<부록7> 융복합 예술학교 시범 프로그램 만족도 설문지 (참여자), p.1

성남문화예술교육센터 꿈꾸는예술터

2023 꿈꾸는예술터 청소년 융복합 예술학교
<뉴미디어 청소년 놀이터> 설문 조사 (참여자용)

안녕하십니까? 본 설문조사는 2023 꿈꾸는예술터 청소년 융복합 예술학교 <뉴미디어 청소년 놀이터> 프로그램에 참여하는 분들을 대상으로 교육 만족도를 평가하고, 다양한 의견을 모아서 다음 교육 프로그램을 진행하는데 도움이 되고자 합니다.
본 설문지를 보고 생각하고 느끼는 대로 솔직하게 답해주시길 바랍니다.

※ 다음의 질문을 읽고, 해당되는 번호에 표시(V)하시고 의견을 작성해 주시기 바랍니다.

성별	① 여자 ② 남자
나이	( ) 세
거주지역	( )시 ( )구 ( )동

1. 프로그램의 전달 수준과 방법에 대해 평가해 주십시오.	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
1) 교육 시설과 교육 장비, 재료 등 교육환경에 만족한다.	①	②	③	④	⑤
2) 교육시간 및 교육 차시(횟수)가 적절하다.	①	②	③	④	⑤
3) 예술교육가의 교육방법, 커리큘럼, 교육자료가 적절하다.	①	②	③	④	⑤
4) 미디어아트 예술 장르를 이해하는 데 도움이 된다.	①	②	③	④	⑤

2. 본인의 프로그램 참여에 대해 평가해 주십시오.	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
1) 프로그램에 적극적으로 참여 하였다.	①	②	③	④	⑤
2) Arena를 사용해 내가 표현하고 싶은 것을 VJing으로 표현할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
3) Arena를 사용해 내가 표현하고 싶은 것을 프로젝션 맵핑으로 표현할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
4) 미디어아트 프로그램에 흥미를 느꼈다.	①	②	③	④	⑤

3. 프로그램에 대한 만족도에 대해 평가해 주십시오.	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
1) 예술교육가의 안내와 진행에 만족한다.	①	②	③	④	⑤
2) 참여자가 교육 내용을 잘 이해할 수 있도록 프로그램이 진행 된다.	①	②	③	④	⑤
3) 참여자가 적극적으로 수업에 참여할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
4) 프로그램의 목표를 충분히 알 수 있다.	①	②	③	④	⑤

<부록7> 융복합 예술학교 시범 프로그램 만족도 설문지 (참여자), p.2

4. 프로그램의 성과에 대해 평가해 주십시오.	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다
1) 미디어아트 관련 지식과 스킬을 새롭게 얻을 수 있었다.	①	②	③	④	⑤
2) 기회가 된다면 혼자서 미디어아트를 만들어 볼 의향이 있다.	①	②	③	④	⑤
3) 향후 비슷한 프로그램이나 심화 프로그램이 생긴다면 참여하고 싶다.	①	②	③	④	⑤
4) 주변 친구들에게 이 프로그램을 추천하고 싶다.	①	②	③	④	⑤
5) 프로그램에 전반적으로 만족한다.	①	②	③	④	⑤
6) 프로그램 참여가 나에게 도움이 된다.	①	②	③	④	⑤
7) 프로그램이 진로를 탐색하는 데 도움이 된다.	①	②	③	④	⑤
8) 성남문화재단, 꿈꾸는예술터에 대해 친근함을 가지게 되었다.	①	②	③	④	⑤
9) 학교 수업 외에 개인적으로 꿈꾸는예술터에서 하는 다양한 청소년 문화예술교육 프로그램에 참여할 의사와 관심이 있다.	①	②	③	④	⑤
10) <뉴미디어 청소년 놀이터> 프로그램에 대해서 느낀 점과 바라는 점을 자유롭게 작성해 주세요.					

5. 성남문화예술교육센터 꿈꾸는예술터 청소년 프로그램의 향후 방향에 대한 생각을 작성해 주십시오.	
1) 가장 선호하는 교육 시간대는 언제인가요?	
시기	① 학기 중 ② 방학
요일	① 평일 ② 토요일
시간	( )시 ~ ( )시
2) 성남문화예술교육센터 꿈꾸는예술터에 개설 되었으면 하는 예술교육 프로그램은 무엇인가요?	
3) 융복합예술(첨단기술+예술) 프로그램 중 관심 있는 분야는 무엇인가요?	
① 미디어아트 ② 로봇아트 ③ AI아트 ④ 기타 ( )	
4) 성남문화예술교육센터 꿈꾸는예술터에 바라는 점은 무엇인가요?	

● 설문에 응답해 주셔서 대단히 감사합니다. ●

<부록8> 융복합 예술학교 시범 프로그램 만족도 설문지 (참여 학교 교사), p.1

성남문화예술교육센터 꿈꾸는예술터

2023 꿈꾸는예술터 청소년 융복합 예술학교
<뉴미디어 청소년 놀이터> 설문 조사 (참여학교 교사)

안녕하십니까? 본 설문조사는 2023 꿈꾸는예술터 청소년 융복합 예술학교 <뉴미디어 청소년 놀이터> 프로그램에 참여하는 분들을 대상으로 교육 만족도를 평가하고, 다양한 의견을 모아서 다음 교육 프로그램을 진행하는데 도움이 되고자 합니다.
본 설문지를 보고 생각하고 느끼는 대로 솔직하게 답해주시길 바랍니다.

※ 다음의 질문을 읽고, 해당되는 번호에 표시(V)하시고 의견을 작성해 주시기 바랍니다.

1. 프로그램의 전달 수준과 방법에 대해 평가해 주십시오.	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
1) 교육 시설과 교육 장비, 재료 등 교육환경에 만족한다.	①	②	③	④	⑤
2) 교육시간 및 교육 차시(횟수)가 적절하다.	①	②	③	④	⑤
3) 예술교육가의 교육방법, 커리큘럼, 교육자료가 학생들에게 적절하다.	①	②	③	④	⑤
4) 학생과의 수업 소통이 원활하다.	①	②	③	④	⑤
5) 학생들이 미디어아트 예술 장르를 이해하는 데 도움이 된다.	①	②	③	④	⑤

2. 학생들의 프로그램 참여에 대해 평가해 주십시오.	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
1) 학생들의 수업 참여율이 좋았다.	①	②	③	④	⑤
2) 학생들이 Arena를 사용해 표현하고 싶은 것을 VJing으로 표현할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
3) 학생들이 Arena를 사용해 표현하고 싶은 것을 프로젝션 맵핑으로 표현할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
4) 학생들이 미디어아트 프로그램에 흥미를 느꼈다.	①	②	③	④	⑤

3. 프로그램 운영에 대한 만족도에 대해 평가해 주십시오.	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
1) 예술교육가의 안내와 진행에 만족한다.	①	②	③	④	⑤
2) 학생들이 교육 내용을 잘 이해할 수 있도록 프로그램이 진행 된다.	①	②	③	④	⑤
3) 참여자가 적극적으로 수업에 참여할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
4) 프로그램의 목표를 충분히 알 수 있다.	①	②	③	④	⑤

<부록8> 융복합 예술학교 시범 프로그램 만족도 설문지 (참여 학교 교사), p.2

4. 프로그램의 성과에 대해 평가해 주십시오	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다
1) 향후 비슷한 프로그램이나 심화 프로그램이 생긴다면 참여하고 싶다.	①	②	③	④	⑤
2) 주변 학교와 교사, 학생들에게 이 프로그램을 추천하고 싶다.	①	②	③	④	⑤
3) 프로그램에 전반적으로 만족한다.	①	②	③	④	⑤
4) 프로그램 참여가 학생들에게 도움이 된다.	①	②	③	④	⑤
5) 프로그램이 학생들의 진로 탐색에 도움이 된다.	①	②	③	④	⑤
6) 성남문화재단, 꿈꾸는예술터에 대해 친근함을 가지게 되었다.	①	②	③	④	⑤
7) 꿈꾸는예술터에서 운영하는 다양한 청소년 문화예술교육 프로그램에 참여할 의사와 관심이 있다.	①	②	③	④	⑤
8) <뉴미디어 청소년 놀이터> 프로그램에 대해서 느낀 점과 바라는 점을 자유롭게 작성해 주세요.					

5. 성남문화예술교육센터 꿈꾸는예술터 청소년 프로그램의 향후 방향에 대한 생각을 작성해 주십시오.	
1) 가장 선호하는 교육 시간대는 언제인가요?	
시기	① 1학기 ② 2학기 ② 방학
시간	( )시 ~ ( )시
2) 성남문화예술교육센터 꿈꾸는예술터에 개설 되었으면 하는 예술교육 프로그램은 무엇인가요?	
3) 융복합예술(첨단기술+예술) 프로그램 중 개설되었으면 하는 분야는 무엇인가요?	
① 미디어아트 ② 로봇아트 ③ AI아트 ④ 기타 ( )	
4) 성남문화예술교육센터 꿈꾸는예술터에 바라는 점은 무엇인가요?	

● 설문에 응답해 주셔서 대단히 감사합니다. ●

<부록9> 융복합 예술학교 시범 프로그램 만족도 설문지 (예술교육가), p.1

성남문화예술교육센터 꿈꾸는예술터

2023 꿈꾸는예술터 청소년 융복합 예술학교
<뉴미디어 청소년 놀이터> 설문 조사 (예술교육가)

안녕하십니까? 본 설문조사는 2023 꿈꾸는예술터 청소년 융복합 예술학교 <뉴미디어 청소년 놀이터> 프로그램에 참여하는 분들을 대상으로 교육 만족도를 평가하고, 다양한 의견을 모아서 다음 교육 프로그램을 진행하는데 도움이 되고자 합니다.
본 설문지를 보고 생각하고 느끼는 대로 솔직하게 답해주시길 바랍니다.

※ 다음의 질문을 읽고, 해당되는 번호에 표시(V)하시고 의견을 작성해 주시기 바랍니다.

1. 프로그램의 전달 수준과 방법에 대해 평가해 주십시오.	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
1) 예술교육가의 사전 준비가 충실하였다.	①	②	③	④	⑤
2) 교육 시설과 교육 장비, 재료 등 교육환경에 만족한다.	①	②	③	④	⑤
3) 교육시간 및 교육 차시(횟수)가 적절하다.	①	②	③	④	⑤
4) 프로그램의 목표가 참여자의 수준과 목적에 적합하다.	①	②	③	④	⑤
5) 예술교육가의 교육방법, 커리큘럼, 교육자료가 학생들에게 적절하다.	①	②	③	④	⑤
6) 학생과의 수업 소통이 원활하다.	①	②	③	④	⑤

2. 학생들의 프로그램 참여에 대해 평가해 주십시오.	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
1) 학생들의 수업 참여율이 좋았다.	①	②	③	④	⑤
2) 학생들이 Arena를 사용해 표현하고 싶은 것을 VJing으로 표현할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
3) 학생들이 Arena를 사용해 표현하고 싶은 것을 프로젝션 맵핑으로 표현할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
4) 학생들이 미디어아트 프로그램에 흥미를 느꼈다.	①	②	③	④	⑤

3. 프로그램 운영에 대한 만족도에 대해 평가해 주십시오.	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
1) 예술교육가의 안내와 진행에 만족한다.	①	②	③	④	⑤
2) 학생들이 교육 내용을 잘 이해할 수 있도록 프로그램이 진행 된다.	①	②	③	④	⑤
3) 참여자가 적극적으로 수업에 참여할 수 있다.	①	②	③	④	⑤
4) 학생들이 프로그램의 목표를 충분히 알 수 있다.	①	②	③	④	⑤

<부록9> 융복합 예술학교 시범 프로그램 만족도 설문지 (예술교육가), p.2

4. 프로그램의 성과에 대해 평가해 주십시오	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다
1) 처음에 세웠던 교육 목표를 달성했다.	①	②	③	④	⑤
2) 프로그램을 통해 학생들의 예술적 관심과 흥미를 불러 일으켜 예술성을 자극했다.	①	②	③	④	⑤
3) 학생들에게 미디어아트 제작에 대한 이해가 충분히 이루어졌다.	①	②	③	④	⑤
4) 학생들이 미디어아트를 통해 확장된 사고와 새로운 표현으로 자신을 표현할 수 있었다.	①	②	③	④	⑤
5) 프로그램이 학생들의 진로 탐색에 도움이 된다.	①	②	③	④	⑤
6) <뉴미디어 청소년 놀이터> 프로그램을 진행하며 어려웠던 점과 향우 개선사항에 대해 자유롭게 작성해 주세요.					

5. 성남문화예술교육센터 꿈꾸는예술터 청소년 프로그램의 향후 방향에 대한 생각을 작성해 주십시오.
1) 성남문화예술교육센터 꿈꾸는예술터에 개설 되었으면 하는 예술교육 프로그램은 무엇인가요?
4) 성남문화예술교육센터 꿈꾸는예술터에 바라는 점은 무엇인가요?

● 설문에 응답해 주셔서 대단히 감사합니다. ●

<부록10> 청소년 문화예술교육 네트워크 회의록

회의록

일 시	2022. 11. 23 (목) 12:00-14:00
참 여 자	A예술교육가(미디어분야), B예술교육가(사진분야), C예술교육가(연극분야), D예술교육가(뮤지컬분야), E예술교육가(음악분야), F예술교육가(미술 예술교육가), G장학사(성남교육지원청 중등 장학사), H교사(위례한빛고 교사), I행정담당자, J행정담당자, K행정담당자, PTA(꿈터 청소년 전임예술교육가)
회의주제	- 참여자들의 2023년 주요 활동 및 성과 공유 - 청소년 문화예술교육에서 필요한 개선점 및 꿈터 청소년 교육 방향 논의
회의내용	<D예술교육가 (2022-2023 틴즈 뮤지컬 성남 연출)> - 1시간짜리 뮤지컬을 창작으로 제작하기에는 매주 토요일, 하루 3시간이 시간적으로 부족함. 현재 공연에 임박한 시기로 매주 정해진 시간보다 더 수업을 진행하며 참여자들에게 채찍과 당근을 주며 이끌어가고 있음. - 작년과 비교해 페스티벌과 캠프 등의 행사에 참여하지 않아 시간적 여유가 있을 줄 알았으나 시간이 많이 부족함. 참여자들의 역량과 열심히 하려는 의지에 따라 시간적 여유는 달라질 것 같음. 지금의 상태로는 수업 시수를 더 늘린다 하더라도 공연에 임박해 시간이 부족해 지는 것은 똑같을 것으로 예상. - 오디션을 봐서 참여자 모집을 진행하지만 뮤지컬 관련 전공을 꿈꾸거나 경험을 원하는 참여자도 있으나 가볍게 놀러오는 마음으로 참여하는 참여자들도 있음. 이러한 부분이 수업 시간을 더 할애하게 만드는 부분이 되기도 함. - 또한, 성남은 오디션 지원자가 타 지역에 비해 적은 편. 홍보의 문제인지 지역의 특성인지는 정확히 가늠하기 어려움. - 뮤지컬 제작의 모든 프로세스에서 전문가들이 붙어 뮤지컬을 제작하기에 참여 청소년들이 틴즈 프로그램을 경험함으로서 하나의 커리어가 쌓인다고 생각하며 참여자들의 만족도가 매우 좋음. - 내년에 경기 틴즈 뮤지컬로 진행되지 않고 성남 자체 사업으로 뮤지컬 프로그램이 진행된다는 점에 기대를 가지고 있음. *I행정담당자: 지원금을 받아서 하다 보니 정해진 조건(행사 참여, 예산 변경의 정해진 횟수, 의사결정의 딜레이 등)들이 많이 있었다. 내년에는 사업이 하나로 진행되다 보니 그 안에서*

	다양한 변수들에 대한 의사결정도 빨리 진행될 수 있을 것. 내년도 회차를 늘리고 프로그램 시작 시기도 당기려는 계획도 있으나 참여자들의 참여가 느슨하면서도 꾸준하게 잘 갈 수 있을까가 관건이 될 것 같음. *D예술교육가: 참여자들의 집중도가 시간이 지속될수록 떨어짐. 10-16시까지 수업을 진행 할 경우 13시만 되어도 참여자들의 집중력이 흐트러짐. 하지만 진도를 나가야 하기에 끌고가고 있으나 참여자들의 집중력을 잡고 가기에 어려운 지점 존재. 참여자들의 끈기가 부족.* *I행정담당자: 끝까지 달려간 참여자들에게는 보람이 있을 것.* *D예술교육가: 중간에 지치는 아이들이 더 달릴 수 있도록 하는 것이 예술교육가들의 역할이나 쉽지 않음.* <F예술교육가 (2023 학교문화예술교육 Do Run Do Run 시범사업 참여-미술)> - 8-9월 정자중 미술교사와 미팅 진행 후 9-10월 중학교 2학년 5차시 미술 프로그램 운영. - 정자중 미술교사가 판화 수업 요청에 따라 판화 전공 예술교육가와 함께 분반으로 판화 수업 진행. - 진행한 수업이 학생 미술 수업 수행평가에 들어간다는 지점이 예술교육가에게 부담감을 주는 지점이 되기도 함. - 판화 매체가 학교에서 쉽게 다룰 수 있는 매체가 아니다 보니 판화에 대해 알 수 있는 이론적인 부분과 전시를 할 수 있는 작품이 함께 나올 수 있는 수업을 학교에서 원했으나 5차시라는 정해진 수업 시간 부족의 어려움 존재. 판화 수업의 경우 준비시간과 정리 시간에 많은 시간이 소요 되어 45분 수업에서 실제 프로그램은 30분 이내로 진행되어 짧게 느껴짐. 블록 수업으로 진행되었다면 조금 더 깊이 있는 이야기들을 할 수 있을 것 같다는 생각이 들었음. 5차시의 수업이 매우 정신없이 진행되었으나 참여자들의 작업은 잘 마무리가 됨. - 처음 예상했던 부분은 판화라는 매체의 특성이 여러개의 복수적인 이미지를 만들어낼 수 있는 장점이 있어 여러개의 판화 에디션을 전시하기를 예상했으나 시간상 어려운 부분이 있어 수업 시간이 조금씩 변경되었던 부분. - 수행평가라 참여자들이 열심히 집중해서 참여한 학생들도 많이 만날 수 있었으나 집중도가 떨어지는 학생들도 있었기 때문에 힘들었던 기억도 있음. 하지만 생각보다 학생들의 참여도도 괜찮았고 심하게 장난치는 학생은 없어 원만히 프로그램을 마무리 했음. *I행정담당자: 수행평가에 대한 부분은 누가 담당하나?*

	F예술교육가: 미술 선생님이 평가 기준을 정함. 교사와의 호흡은 좋았음. *I행정담당자: 수행평가는 학생 성적에 어느 정도 반영되나?* *H교사: 미술과목은 시험이 없고 수행평가 100%. 4-5가지 영역 중 하나일 것. 한 영역당 20-30점짜리.* *G장학사: 예술교육가가 투입되는 사업이라면 학교의 틀을 깨기 위한 사업인데 예술교육가분들이 너무 협조적이셨다는 생각이 듬. 교사도 교육과정에 들어가다 보니 평가도 해야 하고 예술교육가와 협력도 해야 하기에 그 절충안으로 수행평가에 맞는 주제를 셋팅 한 것으로 보임. 굉장히 협조적이고 바람직한 예술수업이나 본연의 취지에서는 아쉬운 지점이 있음. 학교 미술은 너무 틀에 갇혀있음. 사실 예술은 표출하는 것만으로도 의미가 있으며 평가가 중요시 되는 것을 지양하나 지역 특성상 고등학교 진학 문제가 굉장히 중요하기 때문에 미술 과목에서도 성적에 대한 불만이 있을 수 있어 아쉬운 지점 존재. 이 틀을 깨야 한다고 생각함.* *H교사: 주당 배정된 시간이 1시간인데 5주에 걸쳐 프로그램이 진행된다고 하면 미술 수업의 1/4을 차지하고 있기에 교사 입장에서는 수행평가에 반영하지 않을 수 없었을 것.* *G장학사: 연초나 연말쯤 조금 빨리 협의 시점을 당겨 내년 계획을 할 수 있다면 교사들이 평가에 구애받지 않고 프로그램을 진행할 수 있게 되어 좋을 것 같음.* <E예술교육가 (2023 학교문화예술교육 Do Run Do Run 시범사업 참여-음악)> - 은행중 2학년 5차시 음악 프로그램 운영. - 블록 피아노 1인 1악기로 이론을 습득할 수 있는 스마트 기기와 연결하여 창작 수업으로 진행 - 참여자들이 집중할 수 있도록 하는 것이 어려웠음. - 어플을 사용해 이론을 습득하기에 좋은 프로그램이었다는 교사의 평가가 있었음. - 학교별, 학급별로 참여자들이 피아노를 칠 수 있는지, 음악 이론을 얼만큼 알고 있는지에 따라 수업의 방향의 차이가 생김. 이론 수업을 하였음에도 다시 이론 수업을 진행해야 하는 경우 창작 수업이 미뤄지게 됨. 이론을 몰라도 창작할 수 있는 방향으로 프로그램을 진행 하였지만 수업의 목표가 운동회에 사용하는 음원을 제작하는 것이었고 그렇기에 어느 정도의 박자를 가지고 가야 하기 때문에 어려운 지점이 있었음. - 참여자들의 집중도가 떨어지다 보니 수행평가를 위해 3-5차시는 집에서 각자 창작해서 결과물을 제출하도록 하였으나 참여율이 높지는 않았음.

	- 참여자들에게는 좋은 경험이었다고 생각. - 8월 초등교사 대상 연수 진행에서 받은 피드백 : 학생들이 처음 한다면 어려울 것 : 2인 1조로 창작을 진행하면 잘 진행 될 수도 있을 것. *I행정담당자: 함께 기획하고 진행했던 K행정담당자님 첨언 하실 부분이 있을까요?* *K행정담당자: 예술교육가가 각자 본인의 영역에서의 특장점이 있음. 하지만 대상이 청소년이 되다 보면 청소년에 대한 이해가 필요로 되어지고 학교에서 이루어지는 프로그램에서 오는 한계가 있음. 꿈터 프로그램의 경우 창작 수업은 2-3시간을 기본으로 셋팅하지만 학교 수업일 경우 45분. 이러한 시간적 부분은 우리가 조정하기에 어렵기에 수업 시간이 짧지만 짧은 시간 안에서 이루어져야 함. 그래서 중등을 시범사업으로 돌려가며 예술교육가분들께서도 학교 교육의 생리를 알고 경험치를 쌓아야 한다고 생각함. 중등에서 새롭게 시도한 것은 주제 중심. 청소년이라는 연령대에서 학교 밖으로 나가 사회에서 자신의 정체성을 어떻게 찾아갈 것인지에 집중하여 성남 지역에서 하나의 주제로 내가 어떤 목소리를 낼 수 있는지를 미술이라는 장르를 통해 구현해보려고 했었음. 이 결과물이 12월에 진행될 것. 문화예술교육이 가장 보편적으로 진행될 수 있는 것은 학교 교과과정으로 들어가는 것이 가장 좋은 방식이라 생각되며 그것을 구현할 수 있는 재단의 파트너는 교육지원청과 교사라 생각하며 호흡을 맞춰가려고 함. 학생, 예술교육가, 교사, 교육지원청 모두 재단 입장에서 고객. 하지만 이분들이 있는 환경들은 다 다름. 같은 프로그램을 진행하더라도 설정하고 있는 목표는 미세하게 다르고 구현하려는 것들이 다름. 그러한 것들을 서로 어떻게 이해하고 합의하며 나아가는지에 따라 프로그램의 성패가 결정되는 것 같음* *I행정담당자: 현재 재단측에서도 청소년 교육의 진로연계라는 미션이 주어져 있음. 재단에서의 문화예술교육은 학교 교과과정에 들어가는 부분, 꿈꾸는예술터의 인프라를 활용해 학교 등 단체로 오는 부분, 개인적으로 오는 부분이 있음. 청소년들의 문화예술교육은 학교 생활이나 학교 외적인 생활 모두를 통틀어 시간 싸움인 것 같음. 이러한 부분에 대해 청소년 문화예술교육을 어떻게 진행하면 좋을지 의견이 필요함.*

<H교사 (2023 청소년 융복합예술교육 시범 프로그램-뉴미디어 청소년 놀이터 참여학교 교사)>

- 우리는 이런 좋은 프로그램이 있는지 잘 몰랐음. 공문으로 이러한 정보가 올 경우 개인으로 진행 하는 것인지 단체로 하는 것인지 가늠이 어려움.
- 학교 수업 시간에 이 곳으로 오는 것은 학교 입장에서 굉장히 부담스러운 일. 하지만 우리는 미술 중점반이라 실기 시간으로 하루가 통으로 잡혀 있기 때문에 오전 시간을 여유롭게 운영할 수 있어 이 곳으로 올 수 있었으며 장학사님이 우리 학교로 프로그램에 관한 소스를 주셨기에 수업 과정 중간에 계획에 없었던 활동을 할 수 있었음. 좋은 기회였다고 생각함.
- 꿈터에 와서 보니 생각했던 것 보다 훨씬 여건이 좋아 앞으로 다른 수업들을 같이 연계 할 수 있겠다는 생각이 듬. 시각예술, 공예, 디자인 쪽으로 다양하게 활용 가능 할 것 같다는 생각.
- 교사를 대상으로 체험 프로그램들을 운영하면 교사들의 아이디어나 접근성을 높일 수 있는 기회가 될 수 있을 것.
- 이번 기회로 프로젝션 맵핑이라는 최첨단 수업을 함. 이런 수업은 학교에서 진행할 수 없음. 학생 수만큼 컴퓨터가 지급되어야 하며 대형 모니터가 3-4대가 준비되어 학생들이 선생님이 하는 것을 실시간으로 볼 수 있으야 함. 또한, 주강사 외 3-4명의 강사가 추가로 붙어 팀별로 맞춤 지도를 해야 진행이 가능한 수업이기에 주강사 혼자 할 수 있는 것도 아님.
- 이번 기회로 저도 많이 배웠으며 학생들도 많이 배웠다고 생각함.

I행정담당자: 학생들에게 개인적으로 수강신청을 받게 되면 시기적으로 언제 해야 하나?
H교사: 방학때나 주말.
I행정담당자: 보통 여름방학 기간은 언제인가?
H교사: 7월 하순 ~ 8월 초중순
I행정담당자: 정말 짧다는 생각이 듬.
H교사: 3-4주. 진로에 대해 생각을 한 학생들은 학원 스케줄이 방학 때 더 바쁨. 성남지역 학생들 중 적극적이면서 여건이 어려운 학생들에게 이러한 환경이 제공된다면 좋을 것 같음.
I행정담당자: 대상에 대해 이해를 하고, 청소년 문화예술교육이 시간과의 싸움이라는 특성을 잘 활용해야 청소년들에게 더 많은 기회를 줄 수 있을 것 같음.

<A예술교육가 (2023 청소년 융복합예술교육 시범 프로그램-뉴미디어 청

	소년 놀이터 운영)> - 처음에 이야기를 했다면 가감없이 이야기 했을 것 같으나 이야기를 듣다보니 고충들이 있기에 정제해서 이야기를 해야 할 것 같음. - 저는 미디어아트 베이스이며 시작은 그림과 글이였고 영상으로 와 현재 프로그래밍과 공작까지 하고 있음. - 현재 하고 있는 분야 자체가 대학이나 고등학교에 커리큘럼이 있는 분야가 아님. 지금까지의 내가 쌓여서 현재의 일을 하고 있음. 그렇다 보니 이러한 것들을 쉽게 교육할 수가 없고 기존에 있는 예술 분야들처럼 쌓여 있는 것이 없어 나의 교육을 통해 학생들을 정량화해 평가하는 것이 어렵다고 생각함. - 2014-2018년도에 꿈다락 프로그램을 통해 청소년 교육을 진행했었음. 이때 오늘 거론된 문제들을 동시에 경험했음. 청소년들은 학교에서의 교과과정 수업이 있고 예술쪽 진로에 관심있는 학생들은 진로를 위한 공부도 해야하며 진로를 선택한 학생들은 방학에 더 바빴음. - 청소년 대상 교육을 진행할 때 가장 중요한 부분이 점수, 스펙이었음. 이러한 지점에서 수료증, 교육이수증 발급을 원하는 참여자도 있었음. 그래서 청소년의 시기는 진학문제와 뗄 수 없는 시기임. - 어떻게 하면 청소년에게 도움이 될 수 있을지에 관해 생각을 하고 예술교육가가 프로페셔널 한 각자의 위치에서 그것을 제공하려 하더라도 학생들은 목적이 없기에 이것이 좋은 기회라는 것을 잘 알지 못함. - 대학생만 되더라도 목적이 있으나 청소년들은 입시에 매몰되어 있어 문화예술교육을 받는 목적이 없음. 그래서 가진 목표는 청소년들이 문화예술교육을 받은 후 '나중에 생각 날 수 있은 기억을 주는 것'이었음. 공연을 할 수 있고 설치예술을 할 수 있는 능력을 키워주는 것이 아니라. 청소년들의 진로는 고등학교때 결정되지 않기에 10명중 1명에게라도 나중에 도움이 될 수 있는 기억을 주자는 것을 목표로 가지고 갔었음. - 이번 프로그램은 20명의 인원으로 진행됨. 20명의 인원은 세세하게 진행되기 어렵기에 이렇게 많은 인원은 진행하지 않음. 하지만 센터의 도움으로 보조강사 워크샵 진행 후 총 5명의 강사가 진행할 수 있었기에 가능. - 입시와 예술교육을 어떻게 분리할 것인가가 가장 큰 문제라고 생각됨. 분리할 수 없으나 최소한의 분리를 하는 것. 현재 청소년 문화예술교육들은 방학, 주말 등 학생들의 여가 시간을 활용해 프로그램을 운영하고 있는데 그러지 않고 학교 수업 속에 들어갈 것인가 아예 분리하여 점수와 상관없는 활동으로 진행하며 예술적 영감이나 경험을 줄 것인가의 두 가지가 상충되는 문제이고 고민할 지점이라 생각됨. *I행정담당자: 본인은 연극을 전공하였는데 기획 파트에 들어와서는 계속 해서 가치를 증명해보라는 요구를 받고 있음. 굉장히 어려*

		운 부분. '청소년들에게 기억을 주자'라는 말이 정말 좋은 말이라 생각됨. 그 말씀을 잘 새겨서 나아가고 싶으나 의회같은 곳에 가서 어떤 효과가 있는지 설명할 때 '기억을 줄 것입니다'라고 하기에 굉장히 어려움. 우리는 기능교육을 하거나 성적을 주는 곳이 아니기에 '기억'이라는 것은 우리가 줄 수 있는 최고의 가치라 생각됨. 유아 라운드 테이블에서 유아 교육이 힘들다 라는 이야기가 나왔을 때 원장님께서 '유아는 시간이 걸린다', '유아 교육이 잘 이루어지려면 강사 수가 많으면 된다'라는 답변을 줬음. 우리가 여러 가지 문제를 해결하는 방법들이 어렵지는 않으나 그만큼 충분한 인프라를 제공하려면 우리에게 예산을 주거나 인프라를 만들 수 있도록 하는 분들을 설득해야 하는 부분이 있음. 세금으로 운영되는 곳이기에. 그래서 이러한 회의나 프로그램을 통해서 저희가 준비하게 되는 부분들이 많은 것 같음. 또한, 이번 시범 프로그램을 굉장히 촉박하게 진행했는데 응해주시고 잘 진행해주신 A예술교육가 작가님께 감사하며 참여자를 모집할 수 있게 도와주신 G장학사님과 H교사에게 감사함. 원래 6회기(18시간)을 기획한 프로그램이었으나 6시간에 맞춰 축약해야 하는 어려움이 있었는데 잘 마무리 된 것 같음. <G장학사 (성남지원청 중등 장학사)> - 교육청에서도 행정감사를 받고 나면 예산대비 어떤 효과가 있었는지를 증명해야 하는 상황. 하지만 그분들의 접근 방식은 예술가적인 접근 방식이 아님. 본인도 미술 교사였으며 작가를 했기 때문에 예체능 교과가 표현·표출 자체로 의미가 있는 것인데 한국 사회는 그것을 이해하지 못하는 부분이 답답함. - 현재 학교에서의 문화예술교육은 두 가지의 방향으로 가고 있음 : 예술 교육을 복지 차원에서 해석하려 함. 경험이 없는 학생들에게 경험의 장을 열어주는 통로. : 학교 폭력이 계속해서 가장 큰 이슈이기 때문에 학생들의 감정표출을 통해서 인성을 함양한다는 것에 가닥을 잡고 감. - 현재 진행되는 뮤지컬 프로그램 또한 부적응 학생 등을 대상으로 예술이 복지 차원에서 진행되고 있음. 세금을 통해 이루어 지는 부분이라 어쩔 수 없기에 이러한 부분이 안타까움. - 예체능에 관심있는 학생들은 입시로 진학을 하기 때문에 스펙이 되어야 관심을 가지고 그렇지 않으면 무관심 한 상황이라 학교에서도 분절적으로 교육이 이루어짐. 예술을 '한번 해봤다'에 의미가 둠. 또한, 편의적으로 가 예술을 이론화 시켜 페이퍼를 쓰는 논술형이 됨. 이것은 한국사회의 문제점. 이러한 부분을 깨트려야 하며 인식 개선이 필요하다 생각

	됨. *I행정담당자: 고교학점제는 청소년들의 자기 주도적인 진로 선택과 그에 맞는 과목을 선택하고 자기개발을 주도적으로 한다는 취지로 알고 있음. 이와 관련해 재단에서 하는 문화예술교육이 자연스럽게 결합이 되거나 아니면 오히려 재단의 문화예술교육 본연의 부분들을 접목할만한 제도적이거나 사업적인 부분들이 있을까?* *G장학사: 위례한빛고처럼 예술중점학교는 선생님 자체가 교육과정을 구성함. 선생님이 전문적으로 구성하고 계시기 때문에 어떠한 주제가 투입되었을 때 선생님들이 유연하게 반영 가능. 하지만 대부분 중학교의 경우 블록 수업도 운영하지 않음. 따라서 고등학교에 문화예술교육이 투입되기에 가장 좋음. 일반고 같은 경우도 학생들이 추가로 원해서 예술 과목을 심화 과목으로 만든 곳들이 있음. 학교 교육과정은 홈페이지에 다 나와 있기 때문에 고교학점제 홈페이지를 만들고 나면 학교 교육과정을 지켜볼 수 있을 것. 예술중점학교가 아니더라도 어떤 학교가 어떤 예술 과목의 심화 활동을 하고 있는지 파악한다면 그에 맞는 예술교육가과 문화예술교육 프로그램이 투입되기에 좋음. 고교학점제의 취지에서 가장 걸림돌은 교원. 자격증을 가진 사람만이 법적으로 수업을 할 수 있음. 예술교육가가 자격증이 없기 때문에 협력 수업 밖에 되지 않음. 이런 부분에서 완화되기가 쉽지 않음. 제도적으로 교사로 인정되는 범위로 법적인 제한을 하나 이러한 부분에서 조금 유연한 곳이 특성화고등학교임. 예술고등학교나 대안적인 특성학교 등. 성남지역에 6개 특성화고가 있는데 예술 관련 고등학교가 많음 영상 제작 고등학교의 경우는 미디어 수업이 들어갈 수 있는 가능성이 있다고 보임. 사실 예술 작가로서의 작업을 미디어만으로, 간접적으로라도 경험해 보지 못한 학생들이 굉장히 많음. 많은 학생들이 참여하는 행사가 많은데 그런 행사에서 서두에 학생들에게 보여주면 참 멋질 것 같다는 생각이 듬. 참여자들에게 계속해서 노출시켜서 보여주면 좋겠음* *I행정담당자: 그렇게 한다면 청소년 또래들과 공유도 되고 행사에 오는 많은 분들에게 표현될 수 있어 좋을 것 같음. 고교학점제 수업에 문화예술교육사들이 결합되어 일자리도 창출되고 예술적인 영향이나 내용들이 청소년들과 같이 공유될 수 있으면 좋을 것 같음.*

	< C예술교육가 (2023 청소년 융복합예술교육 시범 프로그램-뉴미디어 청소년 놀이터 운영)> - 연극 전공자이며 2회의 미디어 워크샵 후 보조강사로 수업에 참여함. 미디어 분야는 낯선 경험이다 보니 버거움이 있었음. - 예술이 주는 큰 힘은 내가 무언가를 해냈을 때 오는 쾌감과 만족감에서 비롯되는 것이 큰 것 같음. 워크샵 당시 내가 버벅대는 순간, '참여자들에게 내가 힘이 될 수 있을까?', '실력이 안되고 부족한데 무엇을 줄 수 있을까?' 라는 생각이 들었는데 내가 기술을 습득해서 무언가를 표현하게 되었을 때 '아, 이것이 문화예술교육사지!'라는 생각이 들며 자신감도 생기고 참여자들을 만나서 더 적극적으로 표현하려고 했음. - 짧은 수업 시간에 대해 아쉬운 점이 있었는데 6회차 수업이 2회차 수업이 되었다는 것을 이 회의를 통해 처음 알게되었고 6회로 진행되었다면 참 좋았겠다는 생각이 듬. 짧은 수업 시간으로 참여자들이 촉박하게 배워야 하고 강사들도 참여자들을 등떠밀 듯 해야 하는 것이 많이 아쉬웠음. 자연스럽게 경험하고 충분히 놀아보고 표현할 수 있도록 하고 싶으나 계속해서 진도는 나가야 하고 다음으로 넘어가야 했으며 흥미를 가지려 하면 다음으로 넘어가야 했음. 그러다 보니 시간이 지나며 참여자들이 지치는 것도 보이고 표현하는 것에 대해 자극을 주지 못하는 부분이 생겼음. 자신들이 원하는 것을 더 표현할 수 있도록 도와줬다면 좋았을 것이란 생각이 듬. *I행정담당자: 이 곳을 발령을 받아 처음 왔을 때 무대기술학교를 해야 했음. 하지만 청소년들이 무대 기술에 대한 관심도가 적을 것이 뻔했기에 융복합으로 방향을 변경함. 그래서 시범 프로그램이 촉박하게 진행될 수 밖에 없었던 지점이 있음. 이번 시범 프로그램은 다시 이 프로그램을 진행하게 된다면 어떻게 프로그래밍을 하고 어떠한 방법으로 참여자들을 모집하고 홍보할 것인지에 대한 시사점을 얻는 것에 목적을 두었기에 이번 프로그램을 통해 느끼신 아쉬운 점들이 생겨 난 것 같음.* *C예술교육가: 최근 문화예술교육 포럼들에 많이 참석했었음. 그런데 오늘 회의에서 나온 이야기들이 공통적으로 거론되고 있으며 전반적으로 같음. 국가의 지원, 시스템적인 체계의 문제, 부처간의 문제, 지원금의 출처에 따라 예술교육가를 예술가로 바라봐야 하는지 교육가로 바라봐야 하는지에 대한 지점 등.* <B예술교육가 (2023 청소년 융복합예술교육 시범 프로그램-뉴미디어 청소년 놀이터 운영)>

	- K행정담당자께서 말씀하신 재단의 고객중 '충성 고객'의 한 사람이 본인임. 고등학교 1학년 때 DMZ 페스티벌 참여를 통해 처음 성남문화재단과의 인연이 시작되었음. - 성남문화재단 미디어센터의 교육을 통해 진로를 사진으로 설정하게 되었음. 학교 밖에서 받은 교육에서 자기 효능감이라는 걸 느낄 수 있었음. - 사진 분야로 문화예술교육사를 취득해서 활동하며 음악 밴드 활동도 하고 있고 학업도병행하고 있음. - 뉴미디어 사전 워크샵을 듣고 밴드 공연을 하는 홍대 공연장에서 프로젝션맵핑 기술을 활용해 공연을 진행했고 반응이 굉장히 좋았음. - 바로 활용할 수 있는 좋은 재료를 단기간에 배울 수 있는 기회였음. 이런 프로그램 자체는 양질의 자원이 없으면 불가능하다고 생각함. - 시범 프로그램에서 2인 1조로 프로젝터를 사용할 수 있었는데 미술중점반 학생들이 자신의 진로에서 더 나아가서 이러한 분야도 있다는 것을 체득할 수 있는 시간이 되었다고 생각함. - 주변에 미술대학을 간 친구들이 많이 있지만 고등학교 때 하던 미술을 대학에 가서 그대로 하는 친구들은 많이 없음. 파생된 어떠한 것들을 베이스로 해서 한다. 이러한 점에서 이번 시범 프로그램은 대상 타겟팅이 잘 되었다고 생각함. - 아쉬웠던 점은 이번 학업을 병행하며 우연히 시간이 맞아 이 프로그램을 참여할 수 있었는데 이러한 프로그램들이 장기적으로 예상이 가능하고 더 크게 운영이 된다면 예술가 수급 문제에서도 예상이 가능하지 않을까 하는 생각이 듬. I행정담당자: 말씀을 들어보니 고등학교 때부터 대학원까지 꽤 긴 시간을 재단의 다양한 프로그램을 잘 활용해 소화하신 좋은 사례여서 고등학교 학생들에게도 많이 이야기 하고 싶음. 다양하게 경험한 소스들을 자기화해서 잘 활용했다고 생각함. K행정담당자: 이번 시범 프로그램에 참여하신 H교사도 학교에서 하라고 해서 한 것이 아니라 본인의 열정과 희생으로 오셨음. 문화예술교육에서는 예술교육가나 교사들 본인을 갈아 넣게 만드는 현실이 아직 있음. 그리고 어떠한 장르나 기술보다 사람이 주는 것이 큼. B예술교육가의 경우에도 재단의 스텝과의 관계가 있었음. 단순히 프로그램을 넘어 사람과의 관계에서 더 지속될 수 있었던 것이 있는 것 같음. H교사: 그런 부분에 붙여서 말씀드리면 A예술교육가 작가님의 말씀을 듣고 계속 생각하고 있었는데 청소년들에게 의미있는 기억을 만들어 주자는 것은 너무 좋음 하지만 가시적으로 아이들의 손에 쥐어주는 것이 있는 것도 나쁘지 않은 것 같음. 시간이 오래

	지났을 때 '아, 그 때의 경험이 의미있는 기억이었구나, 소중한 경험이었구나.'를 알게 되지만 단기적으로 보았을 때는 '이수증'과 같은 눈에 보이는 것을 이용하는 것도 하나의 방법이 되지 않을까 하는 생각이 듬. 고등학생들도 진로나 성적, 스펙과 관련이 되지 않으면 어렵다는 말씀을 하셨는데 이수증과 같은 것을 통해 스펙으로 끌어들이는 방법도 있음. I행정담당자: 재단에서 제공할 수 있는 스펙이 있나? H교사: 이수증이라는 스펙이 있음. K행정담당자: 청소년 교육이 계속해서 교육지원청과 협력해 가야 하는 것이 생기부에 기재될 수 있는 지점을 활용할 수 있다는 점. G장학사: 생기부 기재는 교육지원청 공동 주최·주관이 되어야 하며 재단에서 이러한 점을 활용할 필요가 있음. I행정담당자: 이룸학교 장학사님께 생기부 등재에 관한 이야기를 전달한 지 꽤 되었으나 지자체와 교육청의 공동주최로는 생기부 등재가 어렵다는 답변을 받음 H교사: 생기부 등재 유무와 관련없이 이수증은 청소년들에게 하나의 자부심이 될 수 있음. '이러한 과정을 내가 끝냈어!' 라는 성취감을 줄 수 있음. 또한, 중간에 사라지는 아이들을 잡을 수 있고 지속력을 발휘 할 수 있는 장치가 될 것. G장학사: 오해하실 수 있는 것이 교육청이 처음 기획단계부터 같이 시작하는 것과 재단에서 원래 하던 것인데 학생들에게 좋으라고 같이 하는 것은 다름. 후자의 경우 교육지원청의 업무에도 과부화가 있음. 재단의 주력사업 하나 정도는 교육지원청과 함께 간다면 좋을 것. 궁여지책이라고 학생들에게 도움이 되도록 하고 유도하기 위해 기관에서 발행하는 증서와 교육지원청의 공문을 통해 생기부에 등재하는 등의 장치들이 필요할 것 같음. H교사: 아까도 말씀드린 것처럼 교사들은 항상 이런 프로그램에 목말라 함. 지역에 연결될 수 있는 것들이 없나 늘 눈여겨 보고 생각을 가진 교사들이 있음. 교사들에게 이러한 것을 많이 노출시켜 준다면 교사들에게서도 좋은 아이디어들이 나올 것. G장학사: 사진분야도 교육과정에 있으나 사진 분야를 모르는 교사가 많이 있기에 교사들의 관심이 높을 것. 학생들을 위해서라면 우리가 노력해야 함. <PTA (2023 꿈꾸는예술터 청소년 분야 전임예술교육가)> - 처음 예술교육을 시작할 때는 주로 중·고등학생을 대상으로 교육을 많이 진행했음. 대학원에서 중등교원자격증도 받고 청소년교육에 관심이

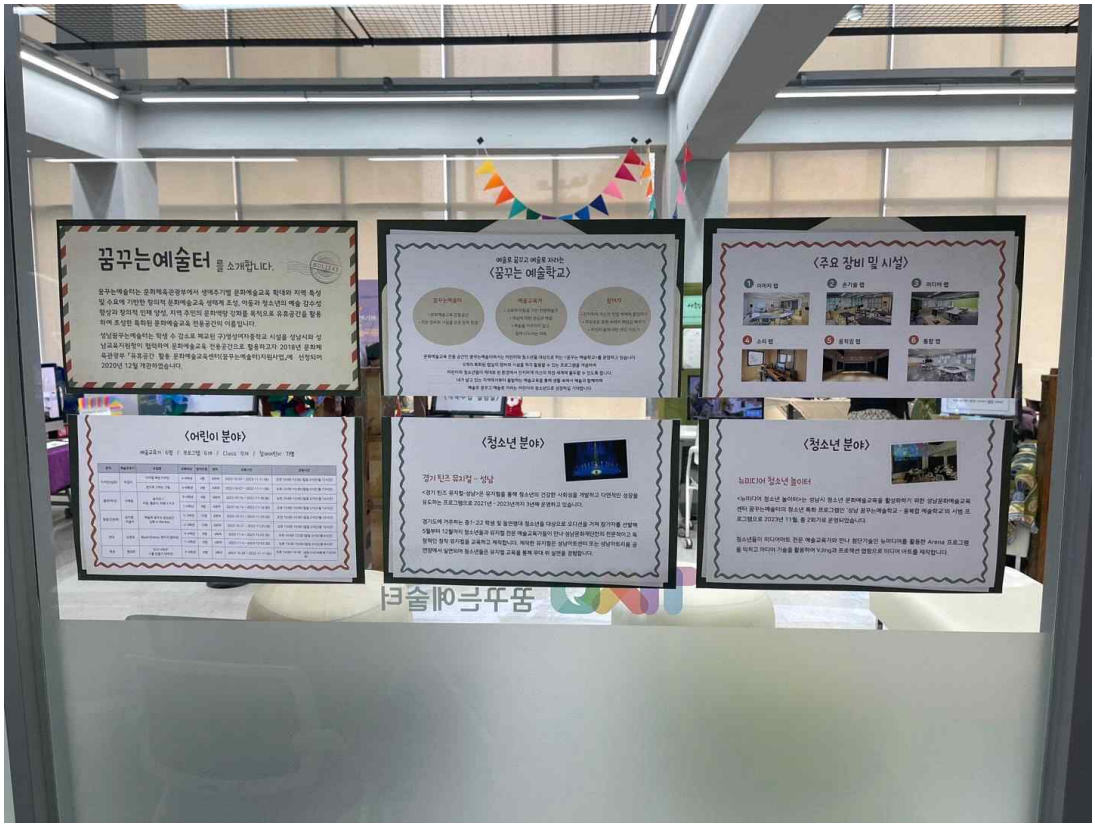
	많았었으나 코로나 이후로 초등학생들을 주로 만나며 현재까지도 주로 만나는 대상이 초등학생임. 청소년 교육을 한동안 쉬다가 올해 PTA업무를 맞게 되며 다시 청소년 교육을 들여다 보게 됨. - 청소년 예술교육에서는 기능교육을 뺄 수는 없다는 생각이 듬. 당연히 예술에는 기능이 따라야 하는 부분이 있기는 하나 기능에 너무 치중되어서는 안 된다는 생각이 있었는데 청소년 교육은 초등학생들보다는 기능적인 부분이 좀 더 있어야 참여자들이 관심을 가지고 기능적인 부분들을 수행해 내며 얻을 수 있는 뿌듯함도 가질 수 있다는 생각이 듬. 그래서 지금까지 봤던 청소년 교육들도 기능적인 부분에 더 초점이 맞춰져 있는 것 같음. - 어떠한 예술 작품이 예술이냐 아니냐의 기준은 예술가의 기획력과 예술가가 작품을 만든 의도의 유무라고 생각함. 학생들이 기능을 배우고 예술로 표현을 할 때 기획이 되고 의도와 생각을 가지고 충분한 고민과 함께 의논하는 시간이 이루어진 후 표현되어야 한다고 생각함. 하지만 기능에 초점이 맞춰져 있다 보니 지금 이루어지는 청소년 교육에서 그러한 부분이 잘 이뤄지지 않는 것 같아서 아쉬운 마음이 많이 듬. - 하지만 현실적으로 이러한 부분이 이루어지기 어려운 이유 중 하나가 청소년들이 시간이 부족. 그럼에도 교육은 이뤄져야 하니 현재 연구를 하면서도 계속되고 있는 고민지점. - 내년 뮤지컬 프로그램을 계획 하면서도 참여자들이 나누고 싶은 주제를 함께 토론하고 나누면서 자신들의 이야기를 만들어갈 수 있으면 좋겠으나 그럼 시간이 많이 필요함. 참여자들의 시간은 한정되어 있음. 그래서 고민이 됨. - 융복합 시범 프로그램을 하면서도 기능적인 부분을 아이들이 더 잘 배워야 예술적으로 더 잘 표현할 수 있기 때문에 당연히 배워야 했음. 2회기라 전체적으로 시간이 많이 부족한 것이 현실이었지만 자신의 작품에 대해 고민할 수 있는 지점이 없는 것이 아쉬웠음. 이러한 부분을 많이 넣으려고 하니 방학기간에 주어진 3주라는 짧은 시간 내에 프로그램이 이루어지려면 같은 현상이 반복될 것 같음. 그래서 내년도 셋팅과 제시를 어떻게 해야 하는지에 대한 고민이 많음. *D예술교육가: 여름방학은 수업을 빼야 할 정도로 아이들이 많이 빠짐. 여행, 연수를 많이 가고 그래서 5-12월 중 시험기간에도 많이 빠지지만 결석률이 제일 높은 시기가 여름방학.* *PTA: 청소년들을 강제로 붙잡고 있을 수 없음. 아이들이 안 오면 예술교육가로서는 어쩔 수가 없음. 준비는 다 해놓았는데 난감한 상황이 벌어짐. 참 어려운 지점인 것 같음.* *A예술교육가: 예술가는 직업인가? 아니면 행위인가? 우리는 예술가라고 통칭하나 본인은 미디어 영상, 미디어 제작 관련 일을 해야 돈을 벌고 음악을 만드시는 분은 예술가라 통칭되어 있지만 음악*

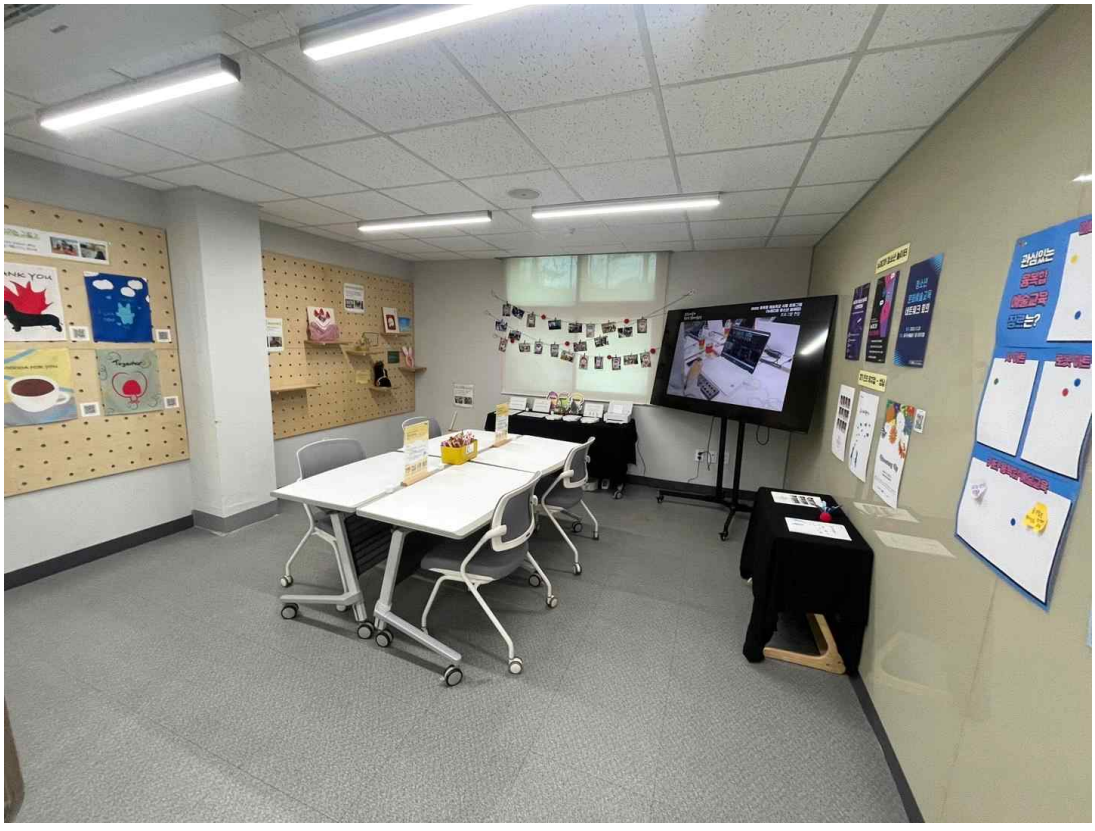
	믹싱일수도 작곡일수도 있음. 우리는 예술가라고 이야기 하지만 예술가는 일종의 행위인 것 같음. 청소년들에게 "예술가가 될 거야?"를 묻는 것은 직업적인 것을 묻는 것인지 에티튜드를 말하는 것인지를 정립해줘야 하냐고 묻는다면 나는 아니라고 생각함. 왜냐하면 청소년들은 방향이 너무 달라질 수 있음. 나 스스로도 만화를 하겠다고 하다가 하나, 하나의 경험이 쌓여서 지금 이 자리에 온 것처럼 예술가라는 행위를 하기 위해 여러 가지 과정이 있을 수 있음. 고등학생들에게 예술가의 에티튜드를 가르쳐줄 수는 없는 것 같음. 그림을 그리는 사람들도 각자 자신만의 방식이 있고 스타일이 다른 것처럼 예술을 하는 사람들은 시간이 지나면서 행위를 함으로서 정립이 되는 것. 어떻게 보면 미디어는 기술과 맞닿아 있는 부분이니까. 아까 좋았던 것은 선생님이 계속 계시니까 이거 만들어서 제출해야해. 라는 목표가 있으니 그 목표를 달성하기 위해 완성을 시켰고 그렇게 완성이 되니 "이 정도 했네?"라는 성취감이 생기고 사진을 찍곤 하는 모습이 나타났음. 그 정도가 내가 할 수 있는 최대치라고 생각함. 그것을 통해 참여자들이 미디어 쪽으로 할 수도 있고 그림을 그리는 데 이것에서 영감을 받아서 확장 시킬 수도 있다고 생각하기에 저는 참여자들에게 기대하는 것을 많이 뺌. 그래서 나는 참여자들에게 프로의 환경은 줄 수 있으나 프로의 결과물을 기대할 수는 없다고 생각함. H교사: 사실은 그것도 필요없음. 그렇게 퀄리티를 낮출 필요도 없고. 음악에서도 멜로디라던지 아이들의 수준이 너무 달라서 결과물이 나오기 어려웠다고 하셨는데 음원이 안되더라도 결과물을 뽑아낼 수 있는 것이 중요한 성취인 것 같음. 그것을 통해 공연을 올린 다는 것. 어떤 계획이 있고 과정이 있고 평가가 이루어지는 과정이 자체만으로도 큰 경험을 할 수 있을 것이라고 생각함. 그것의 퀄리티가 좋고 안좋고에는 별로 큰 의미가 없다. 위례한빛고에서 매년 학교에서 조형물을 제작하고 있는데 올해는 벽화를 제작함. 5-6개월 이상 진행하는 프로젝트인데 학생들이 1시간씩 일찍 등교를 하곤 함. 디자인을 2번 변경하고 아이들마다 안이 다 나오고 디자인이 나오기까지의 토의과정을 오랫동안 거쳤음. 말씀하신 것처럼 아이들이 작품을 위한 생각을 하는 과정은 굉장히 중요한 것 같음. A예술교육가: 학교와 연계하는 교육은 처음이었음. 꿈다락의 경우는 관심있는 학생들만 지원하는 것이었음. 이번 프로그램은 2회기로 짧았지만 수행평가 이야기를 통해 연기가 되었다고 생각함. 프로그램 구성을 할 때 사전에 이러한 부분이 함께 이야기 된다고 하면 교과과정이 여기까지 왔는데 여기에 어떠한 미디어 수업을 이렇게 더해서 나온 결과물을 가지고 또 한번 더 더할 수

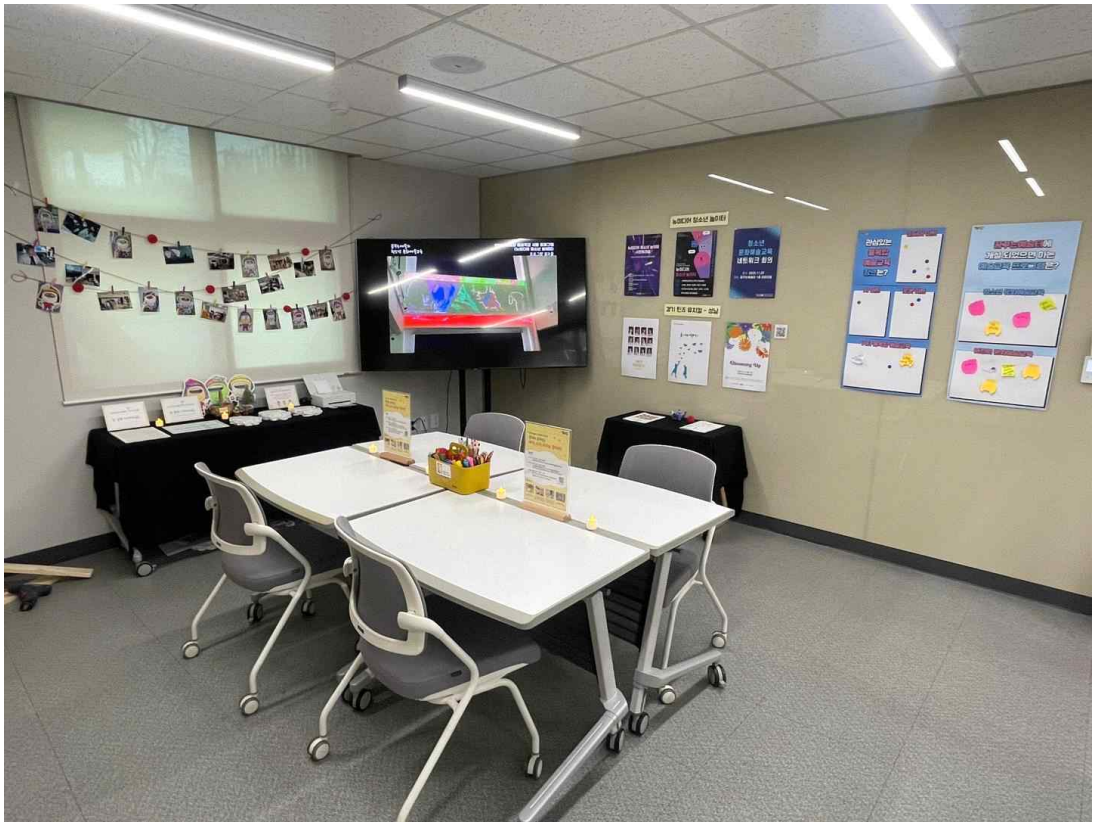
	있음. 벽화라면 벽화의 일부분. 또는 벽화 전체에 미디어 파사드를 하는 등, 학교와 협력이 가능한 수준이라면 시도해볼 수 있음. 이번 시범 프로그램과 같은 여러 방면에서의 풍부한 지원이 지속될 수는 없다고 생각함. 학교측과 미리 이야기를 할 수 있다면 중간고사 전까지 만든 작품을 미디어와 연결시키고 그것을 기말까지 연결 시키는 등으로 한다면 선순환이 될 수 있을 것. 본인이 수업할 때 끊임없이 이야기를 하는 이유는 재미있으라고 하는 것. '나'라는 캐릭터를 재미있게 포장이 되도록 하기 위함인데 이렇게 학교와 연계가 된다면 이러한 과정이 덜 들어갈 수도 있음. 참여자들도 목적이 있는 상태에서 교육에 참여하게 될 것. 청소년들은 입시 말고는 목적이 없는데 교과과정과 연계 된다면 바로 앞에 목적이 더해진 교육이 될 수 있을 것 같음. *H교사: 참고로 말씀을 드리자면 학기 초에 다 설정을 함. 학생들에게 학부모한테 공문을 통해 픽스를 함. 그래서 중간에 교육과정을 바꾼다는 것은 어려운 점이 있음.* *I행정담당자: 우리가 각각 다른 단위에서 청소년 대상 문화예술교육을 진행하다 지금의 자리가 만들어졌는데 각자의 이해하는 정보들이 협력했을 때 나오게 됨. 협력할 때도 서로에 대한 이해가 매우 중요하기에 이러한 자리를 만들어 보았음. 12월까지가 재단이 가장 바쁜 시기. 내년 1월에 숨을 고른 후 2월 쯤 이러한 회의를 한번 더 개최할 예정. 모두 참여해주면 좋을 것 같음. 그 때는 초청하는 사람들이 더 많을 것 같음. 함께 모여 이러한 이야기들을 쌓아간다면 좋겠음. 2월에 만나야 3월에 진행할 것을 공략할 수도 있을 것 같음.* <J행정담당자 (성남문화재단 꿈꾸는예술터 문화예술교육 행정 담당)> - 어린이 분야 교육에 집중하고 있었는데 청소년 분야 네트워크에 참석을 하게 되었음. - 청소년을 키우는 입앙에서 집중을 잘 하고 역량이 받쳐주는 특성은 청소년이 가지기 어렵다고 생각함. 부모의 이야기에 아예 방문을 잠궈버리는 경우도 흔하게 있기에 집중해서 들어주는 것만으로도 착한 아이라고 생각함. 소통이 굉장히 중요하다는 생각이 듬. - 본인은 대학에서 미술을 공부하고 대학원에서 미술 이론을 공부했기에 기능 위주의 교육에 길들여져 있었음. 방학에는 특강으로 8시간 동안 아그리파 등의 석고를 그리기 위해 석고를 외워 그림. 석고가 없어도 그림자까지 외워서 그릴 수 있음. 그야말로 기능주위에 물들어 있었음. 대학에 가서도 작가로서 가져야할 샛각들을 1-2학년 때는 하지 못함. 3학년 정도 되었을 때 '과연 내가 작가로서 살아갈 정도로 나만의 것을

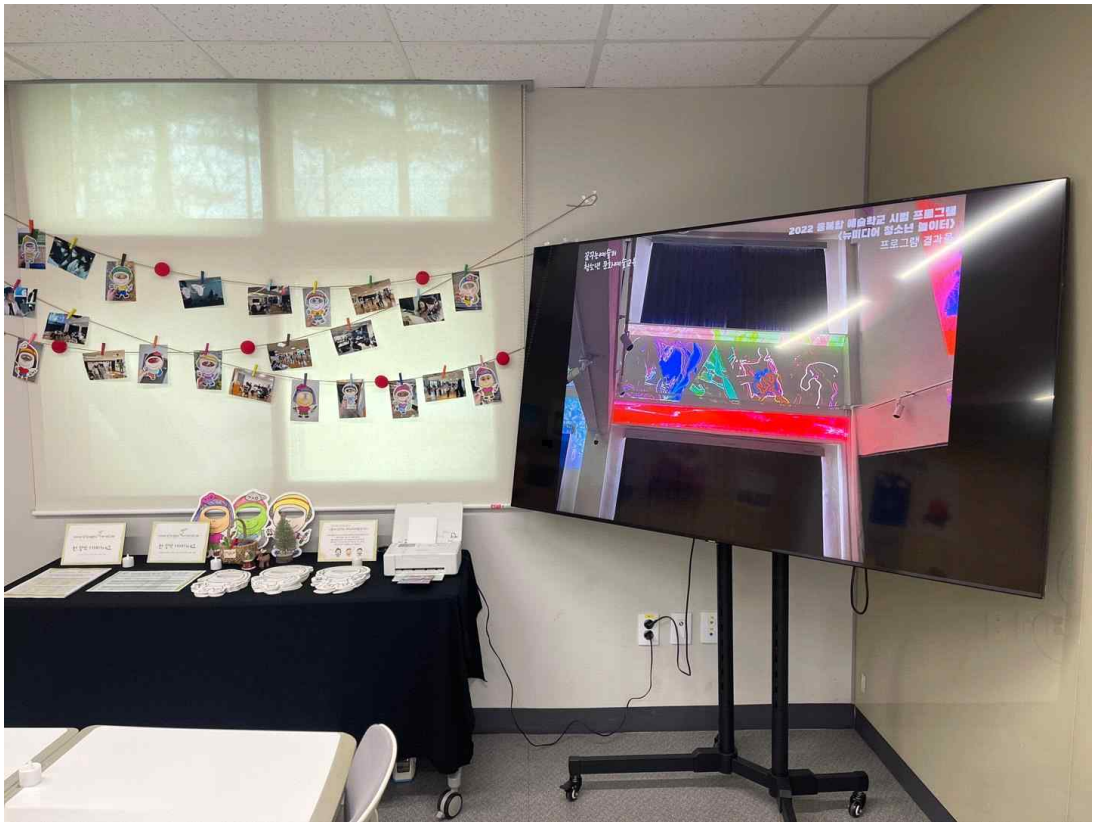
	표출할 것이 있나?'라는 생각을 하며 나를 들여다보게 되었음. 그러면서 사물을 표현하는 기능적으로는 우수하나 세상에 없던 나만의 시선으로 무언가를 분석하고 바라보며 표출하는 능력이 떨어진다는 생각이 듬. 막상 부딪히고 깨져보며 나는 작가가 아니면 살아갈 수 없는 사람이라는 정도는 아니였음. 그래서 학부에서 디자인 수업을 배울 수 있었고 더 기능적으로 가게 됨. - 이 곳으로 발령받은지 한 달이 된 지금. 기능적인 것도 중요하지만 어릴 때부터 이러한 문화예술교육이 병행 되었다면 좀 더 유연하게 생각하고 나 자신을 다양하게 표현할 수 있지 않았을까 하는 생각이 듬. 어짜피 기능은 내가 붓을 어떻게 쓰느냐, 컴퓨터 장비를 어떻게 쓰느냐와 같은 손과 발과 같은 것이라고 생각 함. 기능적인 부분은 나의 생각을 표현하는 도구. 예술가는 결국 어떻게 생각하고 세상을 어떻게 바라보는지가 전부라고 생각함. - 짧은 시간 이 곳에서 경험을 하며 예술가들을 양성할 수 있는 공간이기도 하다는 생각이 듬. 18년 동안 미술계에 있었기에 아직까지도 나는 미술쪽 사람. 교육을 보아도 미술과 연계해서 생각하게 되고 내가 해왔던 일들과 중첩지켜 생각하고 판단하게 됨. - 지금 자라나는 청소년들도 기능적인 부분을 하고 있지만 대학 입시에서도 포토폴리오를 필수로 보고 있음. 따라서 기능적인 부분보다 얼마나 유연한 생각을 할 수 있냐가 중요하지 않나라는 생각이 듬. *I행정담당자: 저도 비슷한 과정을 겪었음. 지나온 저희의 삶을 보면 그러한 아쉬운 점이 있음. 기능교육이나 도식화 된 교육을 받았던 우리는 왜 이런 경험이 없었나 하는 아쉬움. 이러한 우리의 경험이 지금 자라나는 청소년들에게는 유연한 사고와 폭넓은 시각과 접근을 할 수 있도록 하는 지점을 제공해줄 수 있었으면 좋겠음.* *다음에 이런 자리가 또 있을 때 시간을 내주셔서 아낌없는 조언과 질타를 아끼지 말고 주신다면 청소년 문화예술교육을 하는 데 많은 도움이 될 수 있을 것 같음.*

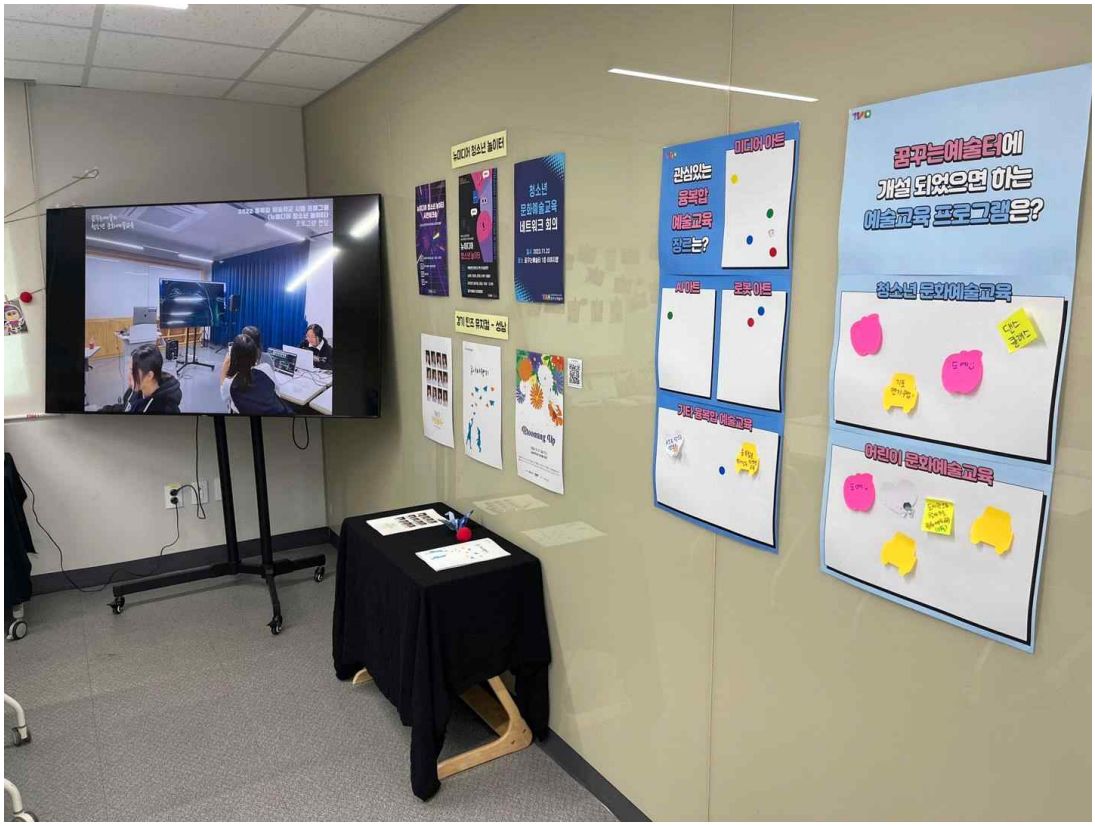
<부록11> 2023 성남문화예술교육주간 예술교육박람회 부스 운영 사진

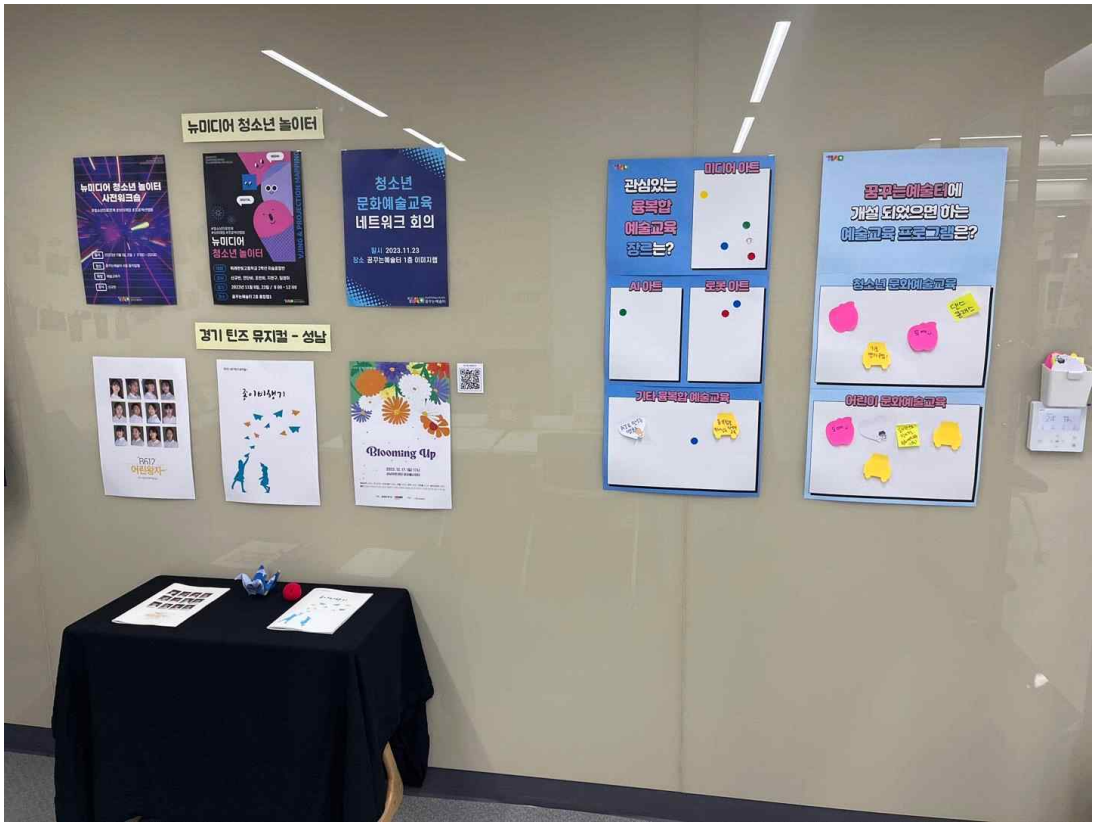


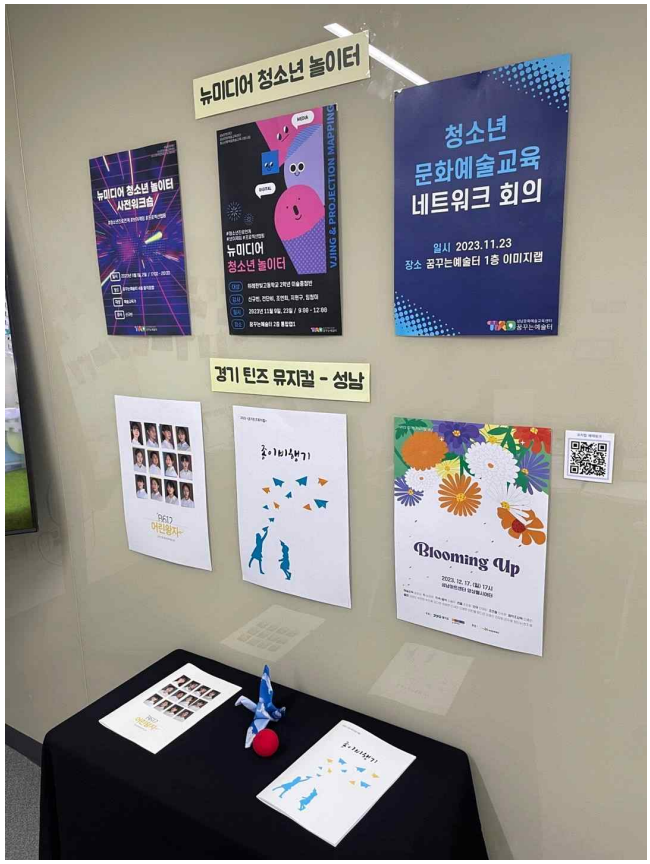


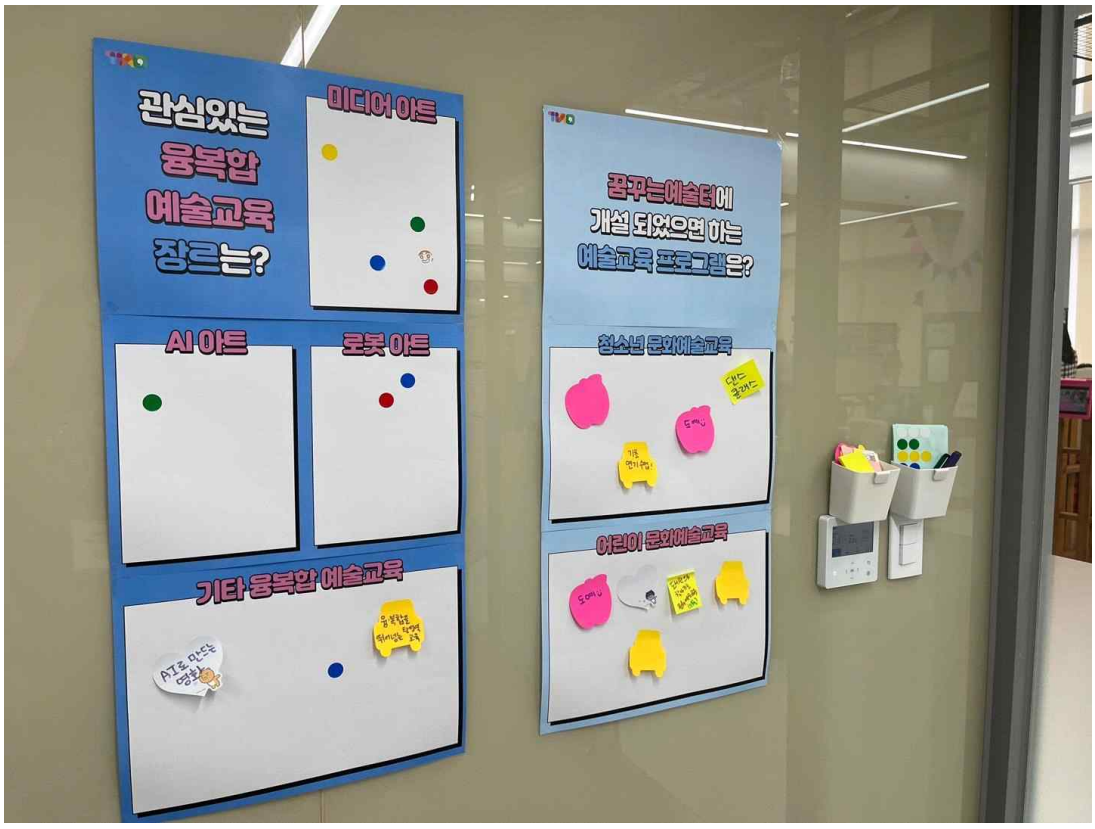





뉴미디어 청소년 놀이터
청소년 문화예술교육 네트워크 회의
경기 틴즈 뮤지컬 - 성남
Blooming Up
관심있는 융복합 예술교육 장르는?
미디어 아트
사이트
로봇 아트
기타 융복합 예술교육
꿈꾸는예술터에 개설 되었으면 하는 예술교육 프로그램은?
청소년 문화예술교육
어린이 문화예술교육


뉴미디어 청소년 놀이터
뉴미디어 청소년 놀이터 사진워크숍
청소년 문화예술교육 네트워크 회의
일시 2023.11.23
장소 꿈꾸는예술터 1층 이미지업
경기 틴즈 뮤지컬 - 성남
Blooming Up
관심있는 융복합 예술교육 장르는?
미디어 아트
사이트
로봇 아트
기타 융복합 예술교육
꿈꾸는예술터에 개설 되었으면 하는 예술교육 프로그램은?
청소년 문화예술교육
어린이 문화예술교육


뉴미디어 청소년 놀이터
청소년
문화예술교육
네트워크 회의
일시 2023.11.23
장소 꿈꾸는예술터 1층 이미지랩
뉴미디어
청소년 놀이터
VJING & PROJECTION MAPPING
경기 틴즈 뮤지컬 - 성남
Blooming Up


관심있는
융복합
예술교육
장르는?
미디어 아트
AI 아트
로봇 아트
기타 융복합 예술교육
꿈꾸는예술터에
개설 되었으면 하는
예술교육 프로그램은?
청소년 문화예술교육
어린이 문화예술교육

<부록12> 뮤지컬학교 프로그램 계획서 서식, p.1

성남문화예술교육센터 꿈꾸는예술터

<프로그램 계획서>

프로그램명			
교육대상		참여인원	
교육일정		시간	
프로그램 소개			
프로그램 특징			
교육 목표			
기대효과			

<부록12> 뮤지컬학교 프로그램 계획서 서식, p.2

회차	일시	주제	주요 내용	교육재료

<부록13> 뮤지컬학교 초상권 및 저작물 사용 동의서 서식

성남꿈꾸는예술학교 <뮤지컬 학교>

사진 촬영(초상권) 및 작품(저작물) 사용동의서

성남꿈꾸는예술학교 <뮤지컬 학교>는 성남문화재단이 운영하는 성남문화예술교육센터의 청소년 문화예술교육으로 종합 예술 장르인 뮤지컬을 통해 청소년의 사회성 개발 및 성장을 유도하고 창작 뮤지컬 개발과 무대 실연의 모든 과정을 체험할 수 있는 기회를 제공합니다.

이번 프로그램을 통해 창작된 뮤지컬 작품과 수업의 과정, 참여자 인터뷰 자료는 꿈꾸는 예술터 청소년 문화예술교육 연구자료로 사용될 예정이며 향후 청소년 문화예술교육 기획, 개발에 참조될 예정입니다.

본인은 성남문화재단이 운영하는 성남꿈꾸는예술학교 <뮤지컬 학교>에 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.

_____년 _____월 _____일

성 명	(서명 or 사인)

(재) 성남문화재단 귀중

<부록14> 뮤지컬학교 출강 확인서 서식, p.1

성남문화예술교육센터 꿈꾸는예술터

<출강 확인서> - (회)

프로그램 명		교육 일시	
참여 예술교육가			
교육 공간		교육 인원	
교육 주제			
교육 목표			
세부 교육 내용			
교육기자재			
교육 내용			
계획 대비 교육프로그램 평가			
기타 사항			

위와 같이 출강한 것을 확인합니다.
본 출강확인서는 사실에 근거하여 작성하였으며,
허위 사실 기재 등으로 인한 문제 발생 시 작성자에 책임이 있음을 확인합니다.

년 월 일

담당자 : _____(서명)

참여 예술교육가 : _____(서명)

_____(서명)

_____(서명)

<부록14> 뮤지컬학교 출강 확인서 서식, p.2

활동 이미지 - (회)

<부록15> 뮤지컬학교 결과 보고서 서식, p.1

성남문화예술교육센터 꿈꾸는예술터

<결과 보고서>

작성 일자			작성자	
교육개요	프로그램명			
	교육 대상		참여 인원	
	예술교육가			
	교육 일시		교육 장소	
1. 프로그램 평가				

<부록15> 뮤지컬학교 결과 보고서 서식, p.2

2. 현장 모니터링
3. 향후 프로그램에 대한 제안

<부록16> 융복합 예술학교 프로그램 계획서 서식, p.1

성남문화예술교육센터 꿈꾸는예술터

<프로그램 계획서>

프로그램명			
교육대상		참여인원	
교육일정		시간	
프로그램 소개			
프로그램 특징			
교육 목표			
기대효과			

<부록16> 융복합 예술학교 프로그램 계획서 서식, p.2

회차	일시	주제	주요 내용	교육재료

<부록16> 융복합 예술학교 프로그램 계획서 서식, p.3

교육내용				
1일차				
회차	교육주제 / 활동내용		시간	교보재
1	교육주제			
	도입			
	전개			
	마무리			

<부록17> 융복합 예술학교 초상권 및 저작물 사용 동의서 서식

성남꿈꾸는예술학교 <융복합 예술학교>

사진 촬영(초상권) 및 작품(저작물) 사용동의서

성남꿈꾸는예술학교 <융복합 예술학교>는 성남문화재단이 운영하는 성남문화예술교육센터의 청소년 문화예술교육으로 기술융합 융복합 문화예술교육을 통해 청소년에게 첨단기술과 예술이 융복합 하는 분야이 진로를 모색할 수 있는 기회를 제공하고 청소년들이 융복합적인 사고를 할 수 있는 예술교육의 기회를 제공합니다.

이번 프로그램을 통해 창작된 작품과 수업의 과정, 참여자 인터뷰 자료는 꿈꾸는예술터 청소년 문화예술교육 연구자료로 사용될 예정이며 향후 청소년 문화예술교육 기획, 개발에 참조될 예정입니다.

본인은 성남문화재단이 운영하는 성남꿈꾸는예술학교 <융복합 예술학교>에 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.

_____년 _____월 _____일

성 명	(서명 or 사인)

(재) 성남문화재단 귀중

<부록18> 융복합 예술학교 출강 확인서 서식, p.1

성남문화예술교육센터 꿈꾸는예술터

<출강 확인서> - (　회)

프로그램 명		교육 일시	
참여 예술교육가			
교육 공간		교육 인원	
교육 주제			
교육 목표			
세부 교육 내용			
교육기자재			
교육 내용			
계획 대비 교육프로그램 평가			
기타 사항			

위와 같이 출강한 것을 확인합니다.
본 출강확인서는 사실에 근거하여 작성하였으며,
허위 사실 기재 등으로 인한 문제 발생 시 작성자에 책임이 있음을 확인합니다.

년　월　일

담당자 : _____(서명)

참여 예술교육가 : _____(서명)

_____(서명)

_____(서명)

<부록18> 융복합 예술학교 출강 확인서 서식, p.2

활동 이미지 - (　　회)

<부록19> 융복합 예술학교 결과 보고서 서식, p.1

<결과 보고서>

작성 일자			작성자	
교육개요	프로그램명			
	교육 대상		참여 인원	
	예술교육가			
	교육 일시		교육 장소	
1. 프로그램 평가				

<부록19> 융복합 예술학교 결과 보고서 서식, p.2

2. 현장 모니터링
3. 향후 프로그램에 대한 제안