

# 2018 부처 간 협력 문화예술교육 지원사업(지역아동센터) 교육시설 신청 안내

한국문화예술교육진흥원과 지역아동센터중앙지원단이 주관하는 「2018 부처 간 협력 문화예술교육 지원사업(지역아동센터)」 관련, 올해 지원하는 프로그램을 아래와 같이 안내하오니 각 교육시설에서는 하단의 내용을 꼼꼼히 읽어보시고 신청해 주시기 바랍니다.

## □ 신청 시 유의사항

### ① 운영단체 프로그램 소개서 확인 후 신청

- 3페이지부터 각 지역별로 지원 예정인 프로그램 소개서가 수록되어 있습니다.
- 소개서에 기재된 프로그램으로만 지원이 가능하다는 점을 유의해주시기 바랍니다.
- 운영단체가 다수의 프로그램을 제안하더라도 그 중 한 프로그램만 선택하여 진행합니다.
- 프로그램 지망은 소개 목차(p.2)를 참고하여 신청 희망하는 단체의 번호를 기재해 주시기 바랍니다.
- 1지망과 2지망은 반드시 다른 단체를 신청하여야 하며, 2지망으로 매칭될 수도 있습니다.

### ② 해당 지역 프로그램으로만 신청

- 지역아동센터에서는 해당 교육시설이 속한 지역의 프로그램으로만 신청할 수 있습니다. (예: 강원 지역 내 지역아동센터가 경기 지역 프로그램 신청 불가)
- 최대 2순위까지 희망 프로그램을 신청하면, 심사를 통해 지원 프로그램이 확정됩니다.
- 수요조사 결과 희망하신 운영단체의 신청 수가 10개 미만인 경우에는 해당 프로그램으로 지원이 불가하여 다른 프로그램으로 대체됩니다.

### ③ 지역아동센터 시설 정보 관련

- 원활한 교육 운영을 위해 지역아동센터의 관련 정보를 정확하게 기재해주시기 바랍니다.

구분	활동 지역	프로그램 분야	단체 명	페이지
1	강원, 충북	미디어	강원문화예술교육연구소	3
2	강원	음악, 무용, 마술	예술교육연구소 ㈜팡타스틱	8
3	서울, 경기, 인천	무용, 미술	동덕여자대학교 산학협력단	11
4	경기, 인천	연극, 통합	들락날락 예술가게	14
5	서울, 경기, 인천	통합	문화예술NGO <예술과 시민사회>	18
6	서울, 경기, 인천	서예, 미술, 미디어	Art&Culture Story 문밖세상	23
7	서울, 경기, 인천	무용	설향무용단	28
8	서울, 경기, 인천	미술, 난타	색색깔깔 놀이체험단	32
9	서울, 경기, 인천	연극	아트팩토리	35
10	대구, 경북, 경남	미디어, 미술	로카	40
11	울산, 경남, 부산	음악, 통합, 미술	문화예술센터 결	45
12	대구, 경남, 부산	문학, 미디어, 미술	상상편집소 피플	49
13	대구, 경북	미술	안다미로귀때박물관	54
14	대구, 경북, 경남	음악, 마술, 무용	예술마을사람들	59
15	경남	통합	은하문화예술교육연구소	63
16	대구, 경북, 경남	음악, 미술	한국문화예술교육멘토링협회	67
17	충북, 충남, 세종	미술	공감문화예술아카데미개비	72
18	충남, 세종, 대전	음악	문화공감대	78
19	충북	통합	문화학교 숲	81
20	세종, 대전	음악	뮤직팩토리	84
21	충남, 세종, 전북	통합, 연극, 문학	(사)충남교육연구소	86
22	제주	통합	가을바람	91
23	제주	음악, 미술	제주대학교 산학협력단	95
24	전북	미술	굿붐스콜라	99
25	전북, 광주	무용	띄움	104
26	전북, 전남, 광주	음악, 미디어	문화공동체 아우름	110
27	전북, 전남, 광주	난타	(사)타악연희원 아퀴	114
28	전북, 전남, 광주	통합	야호문화나눔센터	119
29	전북, 전남, 광주	통합, 미술	㈜메이아이	124

# 2018 부처 간 협력 문화예술교육 지원사업(지역아동센터) 운영단체 프로그램 소개서

단체명 : 강원문화예술교육연구소

소재지 : 강원도 원주시

## ■ 운영단체 소개



**강원문화예술교육연구소**  
GACEI Gangwon Arts & Culture Education Institute

[미디어]를 기반으로 지역 내 다양한 계층을 위한 문화예술교육프로그램 기획, 운영

<p>2015</p> <div style="background-color: #f9c94d; padding: 10px; border-radius: 50%; width: 40px; margin: 0 auto;">  <p>시작</p> </div>	<p><b>한국문화예술교육진흥원</b> [부처간 협력 문화예술교육지원사업] 지역아동센터 _강원권 11개 센터 11개 프로그램 운영 영화제작을 통한 통합예술교육 '레디 액션 - 내가 만드는 영화' [꿈다락토요문화학교]청소년 문화예술 진로탐색 프로그램 _강원도 원주 14~19세 청소년 디자인과 미디어 "전통시장과 소통하다"</p>	<p style="font-size: 2em; font-weight: bold;">공감 = 소통</p>
<p>2016</p> <div style="background-color: #f9c94d; padding: 10px; border-radius: 50%; width: 40px; margin: 0 auto;">  <p>성장</p> </div>	<p><b>한국문화예술교육진흥원</b> [부처간 협력 문화예술교육지원사업] 지역아동센터 _강원권 18개 센터 20개 프로그램 운영 영화제작을 통한 통합예술교육 '레디 액션 - CF 만들기' [꿈다락토요문화학교]청소년 문화예술 진로탐색 프로그램 _강원도 원주 14~19세 청소년 사진과 영상으로 만나는 삶의 현장 "전통시장과 소통하다"</p>	
<p>2017</p> <div style="background-color: #f9c94d; padding: 10px; border-radius: 50%; width: 40px; margin: 0 auto;">  <p>지속</p> </div>	<p><b>한국문화예술교육진흥원</b> [부처간 협력 문화예술교육지원사업] 지역아동센터 _강원권 14개 센터 14개 프로그램 운영 미디어기반 통합예술교육 '미화원' _미디어와 과학(화학)을 융합한 예술 / '마술 같은 미술' <b>원주문화재단</b> [문화예술교육지원사업] _강원도 원주 아동보육센터 [심양원] 초등학교 미디어를 통한 통합예술교육 '광고 O'</p>	

## ■ 프로그램 소개

지난 3년(2015~2017)간 부처 간 협력 문화예술교육지원사업을 통해 지역아동센터의 아이들의 성장과 변화되는 모습을 함께 하면서 통합예술교육이 가져다주는 긍정적 효과를 알 수 있었습니다.

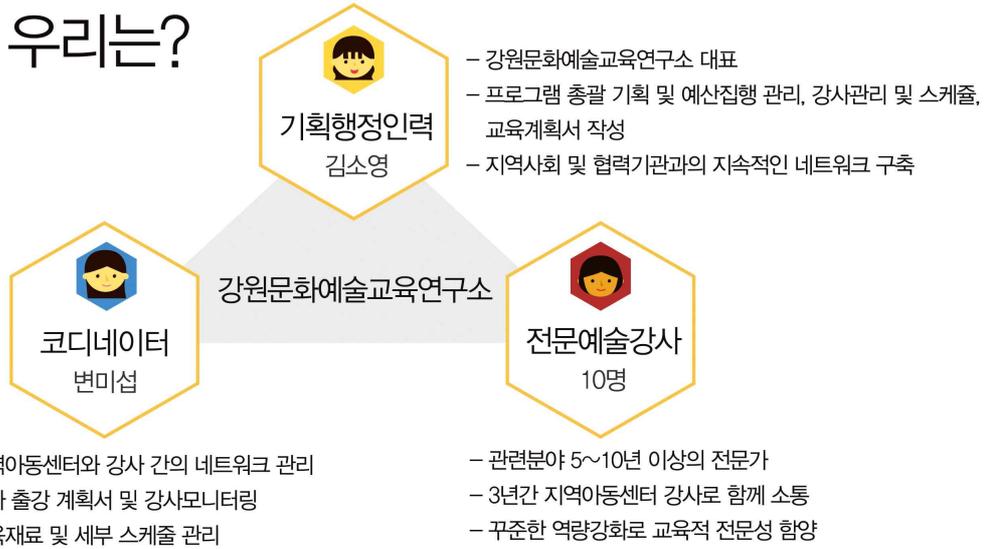
따라서 본 프로그램의 목표는,

- 정서를 함양시키고 심리적 안정감과 협동심을 기를 수 있습니다.
- 개개인의 풍부한 상상력과 열린 사고를 길러줍니다.
- 아이들 스스로 시나리오를 기획하고 소품제작(미술, 공예),

촬영 및 편집, 포스터 외 홍보물제작(디자인) 등을 스스로 진행함으로써 창의성을 개발, 자존감 형성 및 협동심, 자부심을 가질 수 있습니다.

## 함께 하는 우리는?

참여인력 구성



## 무엇을 할까?

교육 프로그램

1. 미술 처방, 애니팡!
2. 레~~~디~~~! 액션!! \_ 함께 만드는 영화

영화 / 애니메이션 한편을 만들어 가는 과정을 경험함으로써  
협업과 아이디어, 경험과 공감을 이끌어 가는 과정



문제해결이 아닌 **문제발견**

교육이 아닌 **공감**

배움이 아닌 **소통**

결과가 아닌 **과정**

# 어떻게 할까?

단계별 프로세스



- ◎ 교육일정 : 매주 1회 2시간 연간프로그램 (센터와의 협의를 통해 시간 및 요일 편성)
- ◎ 교육장소 : 지역아동센터 내(內) 교육 공간
- ◎ 영화시사회 장소 : 아동센터 내 공간

## □ 프로그램 특징

본 프로그램을 통해 아이들은 표현력이 확장되고 사교의 방식이 자유로워지며 자발적인 태도 및 풍부한 상상력을 기를 수 있습니다.

- 친구간의 함께하는 힘을 배우며, 서로를 지지하는 프로젝트
- 협동 작업을 통해 서로의 소통 능력과 친밀감 형성 중시
- 함께 작업하는 기쁨과 성취 보람을 느끼며 삶의 행복 나눔



1. 프로그램 명 : 미술 처방! 애니팡!!!

2. 분야 : 미디어 - 미술과 애니메이션 융합 프로그램

3. 세부내용 : 만화 애니메이션 공동 창작과정을 통해 조율과 협업의 과정을 배우는 문화예술교육프로그램으로 아이들과 예술강사가 서로를 이해하고 채움으로써 마음을 나누는 관계와 경험을 만들어가는 과정입니다.

회차	활동일자	활동주제(활동내용)	활동방식 및 활용 교보재
1	라포 형성 (놀이 수업)	오리엔테이션	-여러 가지 풍선놀이를 통해 유대감과 강사와 라포 형성
2		‘무궁화 꽃이 피었습니다.’	-게임으로 신체놀이를 하며 아이들과 친밀감을 향상
3		우리 밖에 나가서 놀자!	-휴 놀이를 통해 자연 속 재료를 활용한 놀이 수업
4		우리주변에??	-자연물을 이용한 입체 종이모형 만들기 및 설치
5		자연 탐험가가 되어보자1	-애니메이션 감상 한 후 자연을 위한 어떤 탐험가되기
6		자연 탐험가가 되어보자2	-핸드폰을 이용,자연물을 촬영하고 애니메이션 제작
7		자연 탐험가가 되어보자3	-자연의 색을 이용한 천연 염색하기
8	자연과 친해 지기	-자연 탐험가가 되어보자4	-자연 기록물 책 디자인한 후 만들기-탐험가가 된 나
9		사물에 표정이 있어요!	-이해하기 / 사진찍기 / 말풍선 달기
10		나의 아바타를 찾아라!	-아바타 찾기 : 자연물 중에 나와 어울리는 아바타 찾기
11		아바타 시나리오 작성하기‘꿈’	-‘꿈’을 주제로 아바타가 ‘나’라고 생각하여 시나리오 작성하기
12		아바타 만들기	-소품 만들기 : 소품디자인한 후 재료를 이용하여 만들기
13		애니메이션 촬영 배경 찾기	-촬영할 배경을 주변 공간에서 찾은 후 배경 선정하기
14		애니메이션 촬영하기	-‘꿈’을 주제로 소품을 이용하고 배경 속에서 촬영하기
15	‘꿈’ 찾기 (나만의 아바타 꿈 찾기)	애니메이션 편집하기	-컴퓨터를 활용하여 촬영한 내용을 편집하기
16		소소한 우리들의 상영회	-아바타‘꿈’을 주제로 한 애니메이션 감상하기
17		우리의 꿈 히어로!!	-애니메이션 감상 애니메이션 속 히어로 애니메이션 감상
18		나의 히어로는? -페이퍼토이	페이퍼토이를 이용한 나만의 히어로 디자인한 후 만들기
19		변신!나만의 히어로 정하기!	-코스프레 촬영을 위한 콘티제작(애니메이션)
20		코스프레 의상만들기	-여러 가지 재료로 코스프레 의상 만들기
21		코스프레 소품만들기	-여러 가지 재료를 이용한 히어로의 소품 만들기
22	우리의 꿈 (히어로 만나기)	코스프레 연습하기	-연기 수업을 받은 바탕으로 코스프레 연습하기
23		코스프레 촬영하기(블루스크린)	-촬영하기 제작한 의상과 소품을 입고 촬영하기
24		코스프레 촬영 편집하기	-블루스크린 편집방법을 활용하여 촬영 본 편집하기
25		나의 꿈 오토마타 만들기	-꿈을 주제로 오토마타를 활용하여 만들기
26		상영회 ‘우리들의 레드카펫’	-코스프레 의상을 입고 레드카펫 위를 걷고 시사회하기

1. 프로그램 명 : 레~~디~~! 액션!! - 함께 만드는 영화

2. 분야 : 미디어 - 미술과 영화 융합 프로그램

3. 세부내용 : 함께 이야기를 구성하고 그 이야기에 맞추어 시나리오를 작성하며, 무대 및 소품, 오브제활용, 촬영 및 편집 등을 직접 기획하고 창조해 나가는 과정을 통해 “서로를 이해하고 협동함으로써 함께 작품을 만든다” 라는 개념을 익힐 수 있습니다.

회차	활동일자	활동주제(활동내용)	활동방식 및 활용 교보재
1	라포 형성 (놀이 수업)	오리엔테이션	-여러 가지 풍선놀이를 통해 유대감과 감사와 라포 형성
2		'무궁화 꽃이 피었습니다.'	-게임으로 신체놀이를 하며 아이들과 친밀감을 향상
3		우리 밖에 나가서 놀자!	-휴 놀이를 통해 자연 속 재료를 활용한 놀이 수업
4		우리주변에??	-자연물을 이용한 입체 종이모형 만들기 및 설치
5		카메라와 친해지자~~	-작은 영상을 보고 나에 대해 이야기해보기
6		광고만들기	-재미있는 기법으로 다양하게 광고콘티를 만들어 본다
7		마음대로 촬영해 봐요	-주변의 자연과 친구들의 모습 등을 스마트폰으로 촬영해 본다
8	나를 알려요	편집 및 상영회	-영상을 함께 공유하고 이야기를 마음껏 펼칠 수 있는 시사회
9		주제설정	-주변의 이야기, 관심가는 이야기를 주제로 이야기를 만들어 본다
10		시나리오만들기	-이야기를 통해 시나리오를 구성하고 역할(배우)를 설정한다.
11		콘티그리기	-이야기의 흐름을 구성하기 위한 콘티 그리기
12		촬영하기	촬영계획표와 콘티에 맞추어 다양한 방법으로 촬영한다.
13	촬영하기	-촬영계획표와 콘티에 맞추어 다양한 방법으로 촬영한다.	
14	나는야 영화 감독	오토마타제작하기	오토마타를 활용한 과학놀이+영상미디어=이야기만들기
15		오토마타제작하기	오토마타촬영하기
16		블루스크린 합성하기	촬영하기(블루스크린) - 제작한 의상과 소품을 입고 촬영하기
17		특수분장을 해 보아요	영화의 꽃 - 특수분장에 대해 알아보고 실습해보기
18		영화 촬영하기	-촬영계획표와 콘티에 맞추어 다양한 방법으로 촬영한다.
19	영화 촬영하기	-촬영계획표와 콘티에 맞추어 다양한 방법으로 촬영한다.	
20	영화 촬영하기	-촬영계획표와 콘티에 맞추어 다양한 방법으로 촬영한다.	
21	영화 촬영하기	-촬영계획표와 콘티에 맞추어 다양한 방법으로 촬영한다.	
22	함께 만드는 영화	영화편집하기	원하는 장면을 골라 다양한 방법으로 편집하기
23		영화편집하기	원하는 장면을 골라 다양한 방법으로 편집하기
24		포스터만들기	- 영화의 주제에 어울리는 포스터 촬영하기
25		포스터만들기	- 영화의 주제에 어울리는 포스터 촬영하기
26		상영회 '우리들의 레드카펫'	-코스프레 의상을 입고 레드카펫 위를 걸어 영화 감상하기

<b>단체명 : 예술교육연구소 (주)팡타스틱</b>	<b>소재지 : 강원도 춘천시</b>
<b>홈페이지/블로그 등 : www.pangtastick.kr</b>	

## ■ 운영단체 소개

<p>▪ <b>설립목적</b></p> <p>- 지역 문화예술의 활성화와 보편화 실현을 목적으로 설립. 문화예술 교육 사업 기획 및 교육 프로그램 연구개발을 통해 지역 내 문화예술 편중 해결 및 보편화에 기여.</p> <p>- 장애인, 근로자, 문화소외계층(농.어촌 및 도서지역), 다문화 가정등 문화취약계층 또는 문화예술향유취약지역에 특화된 문화예술 교육 프로그램 연구 개발 및 교육 서비스를 제공하여 문화향유의 기회를 제공하고, 이를 통한 삶의 질 향상을 추구.</p>
<p>▪ <b>설립연도 : 2013년 9월</b></p>
<p>▪ <b>단체의 주요 활동영역</b></p> <p>-문화예술 교육 프로그램 연구 및 개발          -특수교육 프로그램 연구 개발 및 교육 서비스          -교육 자료집 및 교재 연구 발간          -초, 중, 고등학교 방과후 교실 또는 창의적 체험활동에 문화예술강사 파견          -문화소외지역 찾아가는 문화교육서비스 (농.어촌 및 도서지역)          -다문화가정 및 다문화가족지원센터 문화예술 교육 프로그램 참여 및 교육서비스          -문화예술 공연 및 행사개최</p>
<p>▪ <b>단체의 특징 및 장점</b></p> <p>- 지역 내 문화예술 전문 인력 인프라 보유로 다장르 다종목 교육 가능.          - 지속적인 문화예술 교육 프로그램 연구 및 개발.          - 고유 타악 기호 고안 및 교육 자료집 발간.          - 지역 내 여러 기관과의 협업으로 교육 수행능력 극대화.          - 교육 사업 외 기획공연사업으로 일반인들에게 다양한 문화향유 기회 제공.          - 문화예술교육전문 사회적기업으로의 도약(2015년 예비 사회적기업 지정).          - 다양한 교육대상의 특성에 전문화된 맞춤형교육 실시.          - 장애인 인식개선에 대한 공연 및 프로그램 운영.          - 장애인 협회 및 시설에 지속적인 자원봉사활동.              ( 춘천시각장애인협회, 춘천밀알재활원 - 2013년~현재 )          - 문화예술교육 재능기부 활동              (2014년~현재 연중 강원청소년수련관 방과후아카데미 / 춘천밀알재활원 / 다문화가족 지원센터)          - 다장르 문화예술 공연 및 기획.          - 각종 자격증 취득 및 교육을 통해 기획자와 강사들의 지속적인 역량 강화              (심리상담사2급, 심리분석사 2급, 아동심리상담사2급, 음악심리치료사2급 외다수)</p>

## ■ 프로그램 소개

1. 프로그램 명 : 두근두근! 두구두구!

2. 분야 : 음악\_연주(리듬악기)

3. 세부내용 :

다양한 리듬과 퍼포먼스 및 작품을 배우고 익힌다. 또한 연주와 발표 뿐 만이 아닌 참가자 스스로 간단한 리듬과 퍼포먼스를 만들고 음악난타를 통해 자신만의 감성이 들어간 리듬과 퍼포먼스로 개성을 표현하여 창의력 및 자기 표현력을 키우는데 중점을 둔 프로그램이다.

회 차	교육주제	활동내용
1	누구? 누구!	난타에 대한 이해와 기본자세 배우기
2	그림으로 배우는 악보	악보, 기호 배우기
3	한 박자에 한걸음(1)	동요와 함께 4분음표 배우기
4	한 박자에 한걸음(2)	동요와 함께 8, 16분음표 배우기
5	박자가 팡팡!	16분음표 리듬으로 악센트 연습하기

1. 프로그램 명 : 新(신)나는 댄스여행

2. 분야 : 무용\_커뮤니티댄스

3. 세부내용 :

다양하고 즐거운 신체활동으로 자신감, 표현력, 창의력 UP! UP!  
여러 장르의 댄스교육을 통하여 신체표현력과 자신감, 자존감을 동시에 높인다. 직접 표현하고 만드는 과정에서 창의력과 응용력을 키우는 프로그램이다.

회 차	교육주제	활동내용
1	오리엔테이션	교육소개 및 강사소개, 관계형성하기
2	리듬트레이닝	공간놀이 리듬 트레이닝
3	내 몸 사용법	관찰하며 움직이기
4	준비운동 댄스 만들기	음악을 선정하고 준비운동 댄스 만들기
5	춤의 종류	춤의 종류와 특징을 알아보자

1. 프로그램 명 : 머리가 좋아지는 마~~술

2. 분야 : 마술

3. 세부내용 :

마술은 미디어의 발달과 더불어 쉽게 접할 수 있는 문화컨텐츠가 되었지만, 아직까지도 상당부분의 내용이 일반인에게 공개되지 않아 다수가 참여하고 즐기는 문화로 자리잡기 보다는 보는 것으로 만족하는 공연 컨텐츠로 특화되어 있다. 현재 활동하고 있는 현직 마술사들이 ‘언제 어디서나, 누구나 쉽게’ 배우고 활용 할 수 있는 테크닉과 연출 기법, 연습 방법 등을 다년간의 경험으로 얻은 노하우를 바탕으로 맞춤형 교육을 제공한다.

회 차	교육주제	활동내용
1	마술이란?	컵스 앤 볼스
2	마술사와 비밀의 방	마술주머니를 활용한 마술
3	유명한 마술사 이야기	투시컵
4	클로즈업 마술이란?	끝어진 실 붙이기
5	돈을 이용한 마술	동전과 지폐를 이용한 마술

## ■ 운영단체 소개

- 동덕여자대학교는 예체능 분야에 특화된 대학으로 무용, 음악, 미술, 디자인, 연극, 공연 기획 등 전임교수가 전체 교수 중 절반을 차지할 정도로 문화예술분야에 전문성을 확보하고 있다. 또한 전체 입학정원의 약 48%가 예체능 분야에 집중되어 있으며 졸업생들의 대다수는 관련 분야에서 예술강사 및 전문가로 활동하고 있다. 이들 졸업생 및 석·박사생들로 구성된 역량 있는 강사진을 보유하고 있으며, 문화예술분야 교수들이 개발한 풍부한 콘텐츠를 확보하고 있다.
- 2013년 한국문화예술교육진흥원에서 주관한 ‘아동문화예술교육 시범사업’에 참여를 시작으로 2014년부터 2017년까지 ‘부처 간 협력 문화예술교육 지원사업(지역아동센터)’에 참여하여 문화예술교육 활성화에 기여하고 있다.

## ■ 프로그램 소개(1)

1. 프로그램 명 : 춤으로 알아가는 너는 내 친구

2. 분야 : 무용

3. 세부내용 :

○ 프로그램소개 : 자신의 의견(생각)과 감정을 표현할 수 있는 무용을 중심으로 다양한 메소드(음악, 미술, 연극, 문학)를 접목시켜 동작융합예술교육을 시도한 프로그램이다. 특히, 아동의 신체 성장발달별 체계에 근거를 두고, 창의력과 사회성 및 올바른 인성과 정서발달을 유도하는데 초점을 두었다. 그리고 활동을 통해 원활한 의사소통을 자연스럽게 조성하여 상호협력적인 주체로서의 성장을 돕고 자신에 대한 긍정적인 생각을 해볼 수 있는 계기를 제공한다.

○ 교육내용 : 저소득층 아동들 대상의 동작융합예술적 교육을 시도한 프로그램으로, 현대무용의 작품창작과정(관찰, 이미지 연상 등)과 다양한 교보재를 활용한 접근방식(창작, 놀이, 게임 등)의 활동과 자신의 기량을 충분히 뽐낼 수 있는 발표회를 포함한다. 이에 아동은 여러 분야의 예술활동을 자연스럽게 경험하며 자신을 표현하는 방법을 배우고, 작품을 만들어 발표하는 과정에서의 공감과 지지의 경험으로 협동심과 원활한 교우관계 형성 및 성취감 또는 자신감을 향상시키는 계기를 제공한다.

○ 프로그램 세부내용

주요 회차	교육 주제	활동 내용
1	움직임에 대한 거부감 줄이기	스스로를 움직임으로 표현하며 신체 움직임에 대한 거부감에서 벗어나 상상적 표현의 무한한 가능성 경험하기
2	관찰, 미술, 이미지를 통한	시각적으로 보이는 대상을 관찰하고 느끼며 다양하고 창의적인 움

	움직임 표현하기	직임을 쉽고 재미있게 이끌어 내고 표현하기
3	도구를 활용한 움직임 표현하기	다양한 도구를 활용하여 놀이식의 움직임 표현을 통해 거부감 없이 자신의 의견(또는 주장)과 감정표현 하기
4	역할극을 통한 움직임표현	직접 동화(이야기)를 만들고 그 동화 속 장면, 인물을 무용극으로 표현, 다양한 소품을 직접 만들어 이야기에 맞는 움직임 표현하기
5	전시 및 발표회	그 동안의 활동을 통하여 나온 결과물을 전시하고 관계자와 가족을 초대하여 발표하기(센터 상황에 맞게 진행)

## ■ 프로그램 소개(2)

1. 프로그램 명 : 미술 속에서 너를 춤추게 해

2. 분야 : 미술

3. 세부내용 :

○ 프로그램소개 : <미술 속에서 너를 춤추게 해> 교육은 예술체험을 통한 향유(즐김)에서 출발하여 감성적 인식능력의 확장, 아동 및 청소년 참여자들 간의 공감과 소통, 상호 존중의 관계 심화까지 아우르는 인성 및 사회성 함양에 중점을 두고 있으며, 수공예적이고 정형화된 표현기술과 결과만 중시하는 미술교육이 아닌 **몸과 마음으로 자신을 표현하고 타인과 상호 존중하는 관계를 형성하는 과정**을 가치 높게 상정한 다원적이고 융복합적 **예술창작수행 (Performance)** 프로그램이다.

○ 교육내용 : 미술에 대한 종합적 사고를 육성하고 자발적인 실행을 함양하기 위한 종합적 커리큘럼으로 **미술(조형감각, 창의력, 표현력), 언어(언어기술능력, 사고확장, 대화법), 몸(신체운동, 오감 느끼기, 능동적 참여), 관계(타인이해, 자기긍정, 세계의 이해) 등 다방면의 삶의 활동을 미술활동으로 전환**한다. 이를 위해 교육대상 아동이 직접 미적 행위의 주체가 되어 삶의 다양한 활동과 미술을 유연하고 창조적으로 융합할 수 있도록 진행한다.

○ 프로그램 세부내용

주요 회차	교육 주제	활동 내용
1	미술의 시작	<b>몸과 마음의 표현</b> : 자신의 몸이 표현의 매체로서 미술이 시작되고
2	우리의 미술	<b>공존과 협업</b> : 자신과 관계된 다수가 함께 하는 아트 페스티벌이며
3	우주 같은 미술	<b>미술을 통한 시공간의 이해</b> : 주변 사물, 공간, 시간, 운동, 색, 힘 등 일상을 채우고 있는 다양한 요소들을 예술적으로 표현하며
4	조형예술의 다양성	<b>삶의 색, 행위, 빛, 지각의 발전</b> : 다르게 보기를 통해 시각 경험, 촉각적 행위, 청각 인지 등의 상호작용을 극대화하고 스스로 예술로서 형상화할 수 있다.
5	미술의 기쁨, 기쁨의 미술	<b>미술을 서로 서로 나누기</b> : 궁극적으로, 미술 수행을 통한 공동체 성원 간의 미적 경험과 인식, 향유, 긍정적 도약의 삶을 지금 여기서 시작한다.

## ■ 프로그램 소개(3)

1. 프로그램 명 : 상상속속·상상발광(想像發光)

2. 분야 : 디자인

3. 세부내용 :

○ 프로그램소개 :

- '나'에 대한 표현으로 오감을 통한 자기탐색 : 오감을 통한 느낌과 감정을 표현하는 활동을 통해 스스로 자신을 탐색할 수 있도록 유도할 수 있는 내용으로 구성
- 통합적 접근을 통해 융합적 사고가 가능한 창의적 인재 양성 : 다르게 보고 느끼는 습관을 통해 일상생활에서 디자인적 사고를 기를
- 창의적인 수업방식을 통해 교육에 대한 흥미 유발 : 새롭게 보고, 새롭게 표현하는 창의적인 수업주제를 통해 호기심을 자극하고 학업에 적극 참여할 수 있도록 하는 내용으로 구성
- 다양한 개성의 존중과 사회성 함양 : 아동 및 청소년들의 다양한 개성과 사고를 수용할 수 있는 수업주제를 통해 자신의 개성을 개발하고 사회성을 기를 수 있음

○ 교육내용 :

- 재미, 창의, 감성 : 오감(시각, 청각, 후각, 미각, 촉각)을 활용한 교육도구를 중심으로 지지각적 체험학습으로 적절히 구성하여 교육적 효과가 극대화 되도록 설계된 프로그램으로 음악·과학·문학·영화 등 다양한 교과영역이 유기적으로 결합되어 있는 통합적 교육프로그램
- 오감을 통한 느낌과 감성을 표현하는 활동
- 새롭게 보고, 새롭게 표현하는 창의적인 수업주제
- 디자인 프로세스를 이해하고 체험할 수 있는 수업주제
- 통합적 접근을 통해 융·복합적 사고가 가능한 수업주제

○ 프로그램 세부내용

주요 회차	교육 주제	활동 내용
1	뮤지컬, 음악을 듣고 이야기 책 만들기, 다양한 소리를 듣고 상황을 예측하여 4컷 만화 만들기	스토리가 담긴 뮤지컬 음악을 들은 후 이야기 책을 만들고 다양한 소리를 듣고 상황을 예측하여 4컷 만화로 표현하기, 다양한 장르의 음악을 듣고 점, 선, 면, 색으로 표현하기
2	과일, 사탕 등의 맛을 시각적으로 표현하기	과일 맛을 시각적으로 표현하고 페트병이나 과자상자에 디자인하기, 다양한 맛을 시각적으로 표현하고 다른 사람과 맞추어 보기
3	보이지 않는 것을 만지고 시각적으로 구현하기	보이지 않는 물체를 촉각만으로 느끼고 시각적으로 구현하기, 우연적인 물감효과를 통해 표현된 형상을 구체화해 보기
4	사물을 거꾸로 보고 새롭게 표현하기, 평면과 입체를 이해하기	사물을 거꾸로 뒤집어 새롭게 관찰하고 새로운 아이디어를 표현하기, 그림자를 통해 평면과 입체를 추리해보고, 그 사물의 평면과 입체를 동시에 표현하기
5	나를 표현하기/나만의 작품집 만들기	상형문자로 나만의 문자를 만들고, 꼴라주 기법을 활용하여 자신을 표현하기 / 자신의 작품들을 모아 편집하고 디자인하여 자신만의 작품집을 만들어보기

단체명 : 들락날락 예술가게

소재지 : 경기도 수원시

홈페이지/블로그 등 : <https://blog.naver.com/artstorecom>

## ■ 운영단체 소개

들락날락 예술가게는 '연극, 판소리, 드라마테라피, 사진, 미술'의 다양한 장르 예술가들이 예술의 사회적역할과 사회참여예술에 뜻을 두고 2016년 수원 지동에 거점공간을 마련하여 지역안에서 일상생활에 밀착한 예술실천을 통해 예술과 비예술의 경계, 예술가와 비예술가의 경계를 넘나들며 '예술과 삶의 통합'을 목적으로 활동하고 있는 예술단체입니다.

### 주요활동

2017년 부처간 문화예술교육사업 지역아동센터에서 통합예술과 인형극 14개 프로그램 운영

2017년 정통 판소리와 스틱인형을 접목한 통합예술교육 프로그램의 개발과 실행

2017년 지역의 장·노년층 대상으로 자신과 지역의 이슈를 성찰하는 활력 마을극단 활동

2016년 지동 시민예술학교 개설 운영 (시민예술가 발굴 프로젝트)

2016-17년 홀트아동복지센터 미혼모 대안학교 연극교실 연간 운영 (엄마극단 다운다한)

2015년 GKL 사회공헌재단 전통문화치유학교 (전북소년원학교, 대전소년원학교) 운영

2016년 - 2017년 다달이 여는 지동문화살롱 개최 5회

### 들락날락 예술가게의 문화예술교육 목표와 차별성

아동특성과 심리, 정서, 사회적 발달과제를 고려한 프로그래밍  
놀이면서 성장하고 예술로 내면을 표현하는 경험적 문화예술교육  
교육의 주체, 삶의 주체, 지역의 주체로 확장

감정 인식과 변별, 적절한 방법으로 감정을 표현

감정을 스스로 통제하면서 행동조절능력을 강화

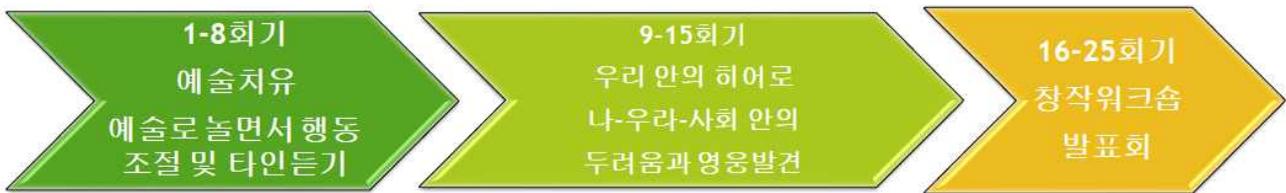
갈등을 해결하는 다양한 방법을 습득 및 협상의 기술

자기존중과 타인존중

규칙의 필요를 이해하고 자기통제와 자기책임감 강화

## ■ 프로그램 소개

1. 프로그램 명 : 연극치유통합[우리안의 히어로]
2. 분야 : 연극
3. 세부내용 : ‘영웅은 특별한 능력의 소유자가 아니다.’를 전제로 누구나의 마음에 있는 두려움과 용기, 나아가 주변 삶과 사회 속에서 히어로가 필요한 순간을 탐색하고 대안적이고 창의적인 해결방법을 찾아가는 창의적 예술 프로그램입니다.



주요 회차	교육 주제	활동 내용
3	<u>예술치유 1 : 행동조절</u> 자기 신체 조절을 통해 심리조절의 방법을 경험적으로 이해한다.	1. 감정인터뷰 모델링 2. 행동조절 놀이 ( move / stop- mirror/ stop 그룹 작업) 3. 감정변별 및 감정단계에 따른 신체변화 경험
7	<u>예술치유 5 : 효과적 의사소통</u> 소통의 필요를 이해하고 부정적 정서를 효과적으로 표현한다.	1. 감정인터뷰 2. hands up- 양 손의 다툼을 모사하고 다툼이 멈출 수 있는 방법 찾기 3. 싸움의 기술 - 연극적 방법으로 안전을 담보하면서 해소 공간을 제공 4. 공-언어 게임을 통해 효과적 의사소통 방법을 경험적으로 이해
12	<u>내 안의 히어로</u> 영웅이야기에 등장하는 두려움을 탐색	1. 영웅이야기 시청각 자료 보기 2. 내 안에서 두려움 찾아보기
16	<u>창작 워크숍1 : 스토리 구성</u>	1. 시놉시스 작성법 2. 소그룹별 시놉시스 작성
24	<u>발표회</u>	1. 테크니컬 리허설 진행 2. 작품발표

1. 프로그램 명 : 똑딱 인형극

2. 분야 : 연극/인형극

3. 세부내용 : [똑딱 인형극]은 참여 아동 스스로 인형을 제작, 창의적으로 스토리를 통해 자기표현의 기회가 제공되며 인형조정기술을 배우면서 자기조절과 타인과의 소통을 경험할 수 있는 예술교육 프로그램입니다.

주요 회차	교육 주제	활동 내용
2	+연극 놀이 상상력= 몸으로 표현하기 협동 연극적 약속만들기	*거울놀이를 통한 관찰력 키우기 *송라이팅(Over the Rainbow) *공간변형을 게임
7	+대본 리딩 읽기. 듣기. 상상하기. 표현하기. 역할극을 통한감성발달	*-이야기흐름을 파악하며 읽기 *상황에 맞는 감정표현(악기, 움직임, 소리로 표현) 상대의 대사를 들으며 반응하기 *캐스팅 :연극속의 인물별 이미지와 목소리를 매칭하여 각자 역할별 표현, 토론형식으로 역할정하기
15	+스케치 이야기속의 배경과 캐릭터 그리기 상상력, 관찰력, 표현력	* 사건별로 이야기 분할 상상하여 그림그리기 * 콜라주 기법으로 모듈별 스토리보드 만들어 발표하기
18	+인형 만들기 3 탈인형 만들기 탈 인형극	*가면처럼 쓸 수도 있고 손으로 들 수도 있는 대형 인형 만들기 *2인 1조정으로 협동하여 동작을 연구하고 음악에 맞춰 조정
24	+전시 및 발표회	*활동사진과 작품을 전시하는 포토존 만들고, 말풍선을 달아 서로 칭찬하기 *인형극 발표회

1. 프로그램 명 : 예술통합 [내 마음을 말해줘]
2. 분야 : 통합예술
3. 세부내용 : [내 마음을 말해줘]는 집단놀이, 그림, 오브제, 음악, 영상, 연극 등의 다양한 매체를 활용하여 자기 자신을 탐색하고 표현하며 치유하는 과정을 담아낸 예술통합 프로그램입니다.



주요 회차	교육 주제	활동 내용
4	내가 아는 나, 타인이 아는 나	1. 관찰게임 : 나와 타인, 공간 인지 2. 조하리의 창 open/blind/hidden/unknown 3. 자화상그리기
6	자기발견	1. 장점 발표 알아맞히기 놀이 2. 가면만들기 3. 가면들의 만남
9	감정-몸 이해하기	1. 과일샐러드 감정버전 놀이 2. “나는 때때로 이런 감정을 느껴요.” 3. 감정-몸 보기 / 상황극
15	통제/자기통제	1. leader-follower 무브먼트 2. 헨젤과 그레텔의 이야기로 연극 3. 웨어링 - 자기통제의 동기부여
24	소망발견	1. 공동화 그리기 2. 마술가게 연극 : 버리고 싶은 마음 가져 가고 싶은 마음 3. 자신의 작품 소개 영상 및 음성녹음

단체명 : 문화예술NGO <예술과 시민사회>	소재지 : 서울시 은평구
홈페이지/블로그 등 : <a href="http://www.artnsociety.net/">http://www.artnsociety.net/</a> , <a href="https://www.joshuatree.kr/">https://www.joshuatree.kr/</a>	

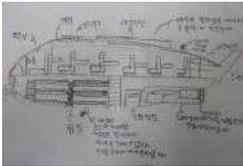
## ■ 운영단체 소개

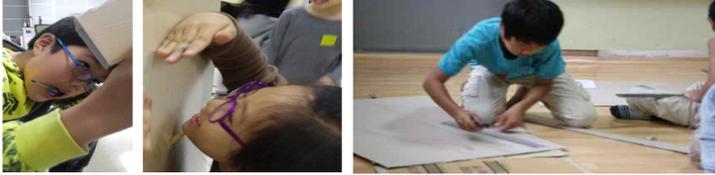
문화예술NGO<예술과 시민사회>는 서울시교육청 교육복지사업을 비롯해 문화예술위원회, 여성가족부, 문화예술교육진흥원, 서울특별시 등의 문화예술교육 사업에 참여해 오면서, 예술을 매개로 한 융합교육 콘텐츠를 개발 운영해 왔습니다. 2010년 이후 우수한 문화예술 융합교육 콘텐츠의 개발과 선진적 교수법, 표준학습지도안과 교구재 표준화, 지역강사의 발굴과 양성 등의 대안을 마련함으로써 강사 역량에 따른 교육편차를 해결하여 지역 간 교육수혜 편차의 해소에 앞장서 왔습니다.

2015-2018 서울시 교육감지정 서울교육인증기관에 선정되었으며, 2013년 문화예술교육진흥원 아동문화예술교육 사업과 2014년부터 계속 부처간협력 아동문화예술교육사업에 참여해 오면서, 서울과 경기도 일원의 지역아동센터 아동들과 선생님들로부터 높은 지지를 받아왔습니다.

## ■ 프로그램 소개

1. 프로그램 명 : 프로그램 1. <해저 2만리: 잠수함을 타고 떠나는 여행>  
 프로그램 2. <알록달록 세계여행>  
 프로그램 3. <타임머신을 타고 미래로!>
2. 분야 : 융합교육(통합)
3. 세부내용

< 예술놀이로 배우기 > 1. 해저 2만리		
교육목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 바다 속 환경과 생태계 알아보기, 상상력을 더해 조형물로 표현해 보기</li> <li>○ 평면에서 입체로 전환 경험, 길이와 넓이, 부피의 개념을 체험적으로 익히기</li> <li>○ 함께하는 활동을 통해 협동심을 기르며 성취감 높이기</li> </ul>	
주요내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 바다 속 세상을 상상하고 표현해보기</li> <li>○ 해저 탐험용 잠수함을 만들고 원리와 구조, 기능 알아보기</li> <li>○ 디자인의 원리를 배우고 적용하며 미적 감각 익히기</li> <li>○ 협업작업과 상호 긍정적 소통의 경험을 통해 관계력 및 사회성 키우기</li> </ul>	
단계	교육주제	학습목표/ 활동내용
1	"상상 잠수함!"	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 바닷속 환경과 생물 알아보기</li> <li>• 잠수함의 종류와 기능, 구조 알아보기</li> <li>• 신비한 바닷속 세상을 상상하고 나만의 잠수함 드로잉하기</li> </ul> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div>

2-3	아름다운 잠수함 조립하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 단계별 조립과정 이해</li> <li>• 평면에서 입체로 전환, 조형감각 키우기</li> <li>• 잠수함의 역할과 기능에 따른 디자인해 보기</li> <li>• 협업작업과 상호 긍정적 소통의 경험을 통해 관계력 및 사회성 증진</li> </ul> 
4	아름다운 잠수함	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 잠수함의 특징과 기능을 살려 잠수함 외관 디자인하기</li> <li>• 함께하는 과정을 통해 서로의 생각을 이해하는 긍정적 소통 경험 확대하기</li> </ul> 
5-6	바닷속 친구들아 안녕?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 깊은 바닷속 신비한 풍경에 대한 흥미로운 상상 펼치기</li> <li>• 결과물을 활용한 예술놀이_뉘시 프로그램과 어항 만들기</li> <li>• 다양한 재료를 활용한 표현법을 배우고 응용하여 표현하기</li> </ul> 
7	시원한 바다속 해저여행! - 퍼레이드	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 잠수함과 바닷속 친구들로 마을 퍼레이드 하기</li> </ul> 
8	해저 2만리 작은 전시회	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 초대장과 포스터를 만들어 성과 알리기</li> <li>• 작은 전시회를 열고 친구들과 부모님 초대하여 성취 나누기</li> </ul> 

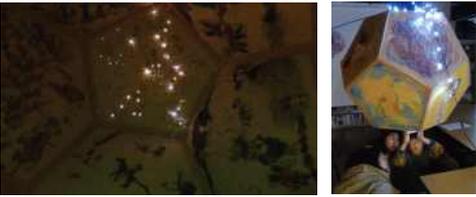
<b>&lt; 예술놀이로 배우기 &gt;</b> <b>2. 알록달록 세계여행</b>	
교육 목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 나와 주변의 세계에 대한 호기심을 키우면서, 나-우리-지역-사회로 관심과 시야를 확장하기</li> <li>○ 수학, 건축원리에 기반한 탐색과 경험을 통한 사고 확장하기</li> <li>○ 평면을 입체로 확장하는 과정을 통해 공간감각과 수학적, 논리적 사고능력 자극</li> <li>○ 함께하는 활동을 통해 협동심을 기르며 성취감 높이기</li> </ul>
주요 내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 세계여행을 테마로 내가 가고 싶은 여행지를 상상하고 리서치를 통해 구체적으로 표현하기</li> <li>○ 전개도를 바탕으로 구조화된 조형물 제작하기</li> <li>○ 세계 주요 지역의 환경과 특성을 알아보고 특성을 구현한 드로잉 워크북 제작하기</li> <li>○ 세상에 대한 관심 확장 및 구체적인 역할 참여 확대를 통해 공동체 의식을 강화</li> </ul>

단계	교육주제	학습목표/ 활동내용
1	“출발! 세계로 GO GO”	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 세계지도를 탐색하고 지역의 환경과 특성 파악하기</li> <li>• 내가 가고 싶은 여행지를 상상하고 드로잉 하기</li> <li>• 버킷리스트를 작성하여 공유하며 큰 그림 그리기</li> </ul>  
2-4	세계 주요 여행지 랜드마크 만들기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 상상 여행지도를 바탕으로 생각 펼치기</li> <li>• 지역의 특성을 보여줄 수 있는 랜드마크 제작하기</li> <li>• 전개도를 바탕으로 평면에서 입체로 전환, 조형감각 키우기</li> <li>• 협업작업과 상호 긍정적 소통의 경험을 통해 관계력 및 사회성 증진</li> </ul> 
5-6	드로잉 워크북 만들기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 함께했던 시간을 돌아보고 기억에 남는 시간 속 모습을 찾아 나누기</li> <li>• 성장 지점들을 함께 공유하고 지지하기</li> <li>• 활동과정을 정리하여 과정별 포트폴리오 보드로 구상하기</li> <li>• 생각한 내용을 효과적으로 전달하는 프레젠테이션 경험하기</li> </ul>  

### < 예술놀이로 배우기 >

#### 3. 타임머신을 타고 미래로!

교육 목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 사전지식과 경험을 재구조화하고 융합하는 구성적 사고력 향상</li> <li>○ 가슴으로 느끼고 온몸으로 공감하며 문제를 해결해 감으로써 자기 재능과 감수성 발현</li> <li>○ 자유롭게 상상하고 친구들과 토론하는 과정을 통해 세상에 대한 호기심과 탐험심 향상</li> </ul>	
주요 내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 미술의 원류인 동굴벽화 자료를 보며 원시시대로의 시간여행/원시안료 채취와 물감 만들기, 표현프로젝트</li> <li>○ 주변의 자연과 생활 이해, 시각, 촉각 등 다양한 감각 확장, 즐거운 표현 활동으로 이어가는 시간</li> <li>○ 일상의 생활들, 가족과 친구 등 소중한 사람들을 떠올리며 의미를 되새길 수 있도록 유도</li> </ul>	
단계	교육주제	학습목표/ 활동내용
1	동굴벽화 속 비밀을 찾아라!	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 원시시대의 환경을 상상하고 원시시대 유적 탐험하기</li> <li>• 원시시대의 환경과 감수성을 간접 체험하며, 상상력을 높이기</li> <li>• 원시인의 마음으로 동굴 속 보물찾기</li> </ul>  

2	<p>원시인들의 흔적 찾기 _나만의 동굴</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 암석, 동굴, 화석의 이해와 탐구심 증진</li> <li>• 나만의 동굴벽 만들기_비밀 타임캡슐</li> <li>• 지층화경에 따른 벽의 다양한 질감을 살려 표현하기</li> <li>• 비밀을 담은 화석 남기기(나뭇가지, 조개껍질, 나뭇잎 등)</li> </ul> 
3	자연색깔 채집여행	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 원시시대의 환경과 감수성을 상상하며, 자연재료로 물감만들기</li> <li>• 원시시대에 자연재료에 대한 관찰과 친화를 통해, 오감을 자극하고 공유하기</li> <li>• 미세한 색감차이에 대한 이해</li> </ul> 
4	원시벽화 그리기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 동굴벽화를 이해하고 원시재료로 동굴벽화를 제작하며, 표현력, 관찰력 기르기</li> <li>• 미세한 색감의 차이를 분별해 보고 드로잉 작업을 통해 아이디어를 구체화하기</li> <li>• 오감을 자극하고 새로운 경험 공유하기</li> </ul> 
5-6	시간여행을 위한 타임머신 만들기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 함께 작업했던 각각의 오각판을 재조립하여 시간을 담은 타임머신 제작하기</li> <li>• 각자의 역할분담을 통해 서로 협력하며, 원시인들의 가장 큰 힘이었던 협동력에 대하여 이해하기</li> </ul> 

전시 프로그램 / 마을 확장형	
<p>&lt; 예술놀이로 배우기 &gt; 지역사회와 함께하는 마을 전시회</p>	
교육 목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 한 학기 동안의 활동 작품을 모아 전시회를 열어보며 성취를 공유하고 나누기</li> <li>○ 작품을 전시하는 방법을 고민하고 시각적으로 제안하며 전시의 구조와 방법 배우기</li> <li>○ 함께하는 과정 중 새로운 모습을 발견하고 지지하며, 서로를 인정하고 존중하는 마음 기르기</li> </ul>
주요 내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 각자가 만든 작품들을 하나의 마을 / 나라로 구성하기 : 마을 속 다양한 시설과 자원들을 색 테이프로 구성해 함께 사는 공동작품으로 완성하기</li> <li>○ 친구와 부모님, 선생님을 초대한 마을 전시회 열기</li> <li>○ 우리들만의 특별한 마을 / 나라를 소개하고, 특징과 구체적인 아이디어 소개하기</li> <li>○ 그동안의 활동모습을 담은 사진을 함께 보며, 전체 마음 나누기 진행하기</li> </ul>
특징	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 융합을 기반으로 한 예술융합 프로그램을 경험한 결과물을 지역과 함께 나누는 자리를 마련함으로써 예술융합 프로그램의 성과와 효용성을 확인하고 성취를 지지</li> <li>○ 집-마을-나라로 이어지는 연간 활동 계획 속에 단계별 목표를 달성하고 점진적으로 발전하는 과정을</li> </ul>

	<p>전시함으로써 지역 내 간접체험 확대</p> <p>○ 수해 지역아동센터를 중심으로 지역 내 커뮤니티 형성과 활발한 교류의 장 마련</p> <p>문화예술교육 거점 기관의 역할 수행 및 확산의 자리 마련</p>	
단계	교육주제	학습목표/ 활동내용
1	<p><b>&lt;잠수함을 타고 떠나는 알록달록 세계여행&gt;</b></p> <p>전시회</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 결과물을 모아 전시회 디스플레이 하기 단편적인 결과물 전시에서 주제가 있는 전시로 &lt;놀이+학습+성취&gt;의 활동과정을 사진과 영상, 작품 결과물로 학습 과정별 제시</li> <li>• 학습목표와 방법론에 근거한 '배움과 성장이 있는, 함께하는' 전시 기획 집중하는 아이들의 이면에 담긴 잠재적 가능성, 아이들의 내뽐고 있는 다양한 재능과 감수성에 포커싱하고, 다양한 표현방법, 장치들의 중요성 부각</li> <li>• 전시 DP과정을 체험하며, 토론과 소통의 과정을 통해 이해와 양보, 합리적인 의사결정 과정을 방법 경험하기</li> <li>• 지역 내 문화예술 교류 활성화, 커뮤니티 공동체 마련 지역과 함께 성취를 확인하고 함께 나누기</li> </ul> 

특강 프로그램		
삶 속의 예술, 예술 속의 삶 <머그잔 핸드 페인팅>		
교육 목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 일상적 재료를 이용한 조형활동을 통해 생활 속의 예술 경험</li> <li>○ 함께하는 협동 조형활동으로 친밀감 및 사회성 키우기</li> </ul>	
주요 내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 도자기 페인팅 재료를 활용한 다양한 표현기법을 배운다.</li> <li>○ 일상 속 예술을 즐길 수 있는 나만의 디자인을 담아 본다.</li> <li>○ 친구의 특별한 표현 방법을 읽어주고 함께 나누며 공감해 준다.</li> </ul>	
특징	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 하루 방학캠프 운영으로 색다르고 활기찬 예술체험 기회 마련</li> <li>○ 일상 속 도구에 디자인을 입혀 새롭게 만드는 생활 속 예술 체험</li> <li>○ 아이들의 성취도를 높이고, 지역센터 관계자들과 함께 소통하고 어우러지는 계기 마련</li> </ul>	
단계	교육주제	학습목표/ 활동내용
1	<p><b>머그잔 핸드 페인팅</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 나만의 머그잔 디자인 디자인의 핵심 요소를 배우고 나만의 디자인으로 표현하기</li> <li>• 다양한 재료를 활용한 표현기법 배우기</li> <li>• 일상 속 예술작품의 활용을 통해 삶속의 예술을 실현하고 가치 확장하기</li> </ul> 

<b>단체명 : Art&amp;Culture Story 문밖세상</b>	<b>소재지 : 서울 성북구</b>
<b>홈페이지/블로그 등 : <a href="http://www.munbak.com">www.munbak.com</a></b>	<b>※방문 시 프로그램 관련 포스팅을 확인 가능합니다.</b>

## ■ 운영단체 소개

<b>1. 설립목적</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 문화예술로 마음의 문을 두드리다!</li> <li>- 'Art&amp;Culture Story 문밖세상'은 문화예술을 통해 사람들이 문 너머의 세상으로 나올 수 있도록 용기와 희망을 전하는 메신저가 되고자 함. 사람들과 세상의 이야기에 귀 기울여 함께 꿈꾸고, 공유하고, 즐기고, 나눌 수 있는 진정성 있는 기획과 컨설팅으로 문화예술을 통해 더불어 살아가는 행복한 세상을 구현하고자 함             <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ 문화예술교육을 통한 아동·청소년들의 창의성과 인성함양 및 소외계층 대상 문화복지 확대</li> <li>◦ 문화예술 창작 활동 지원을 위한 다양한 문화사업의 시행을 통해 문화예술 인력양성 및 지원</li> <li>◦ 전통문화예술 활성화를 위한 사업 시행을 통해 우리 고유의 문화 보존 및 융성</li> <li>◦ 문화예술을 통한 주민 소통 및 지역문화 활성화에 이바지하고, 지역재생 도모</li> </ul> </li> </ul>			
<b>2. 문화예술교육 관련 주요활동실적 (2017년 주요활동 위주)</b>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 2017. 부처 간 협력 문화예술교육 지원사업(지역아동센터) &lt;시간여행 속 예술놀이 '문밖세상의 전설'&gt;</li> <li>• 2017. 삼성꿈장학재단 배움터 교육지원사업 &lt;청소년 문화기획단 '청(靑)-놀이패'&gt;</li> <li>• 2017. 한화예술더하기 찾아가는 예술교육 &lt;상상(森森)한 프로젝트 : 붓으로 숲을 이룬다&gt;</li> <li>• 2017. 한화예술더하기 정규프로그램 &lt;꿈꾸는 붓놀이터&gt;</li> <li>• 2017. 서울문화재단 서울시민예술대학 &lt;캘리로 쓰는 시(詩)간&gt;</li> <li>• 2017. 종로도서관과 함께 하는 &lt;(가칭)붓쳐낸섭 대작전&gt;</li> <li>• 2017. 직장인 대상 문화예술교육 &lt;일곱시예술밥상-서예table&gt;</li> <li>• 2017. 성북구 소규모마을배움터 지원사업 &lt;마을에서 하는 '일상 캘리그래피'&gt;</li> <li>• 2017. 평생학습 프로그램 공모사업 &lt;먹으로 펼치는 '청춘드로잉'&gt;</li> <li>• 2017. 그룹 삼천리 임직원 대상 &lt;경영철학교육 '하늘을 닮은 나'&gt; 예술교육 기획운영</li> <li>• 2017. 인천시 공무원연수 문화예술교육과정 출강 외 다수</li> </ul>			
<b>3. 단체의 특징 및 장점</b>			
네트워크 협력망 구축	전문인력 확보	지속적인 연구·개발	체계적 관리운영 시스템
<ul style="list-style-type: none"> <li>-민·관·학</li> <li>-문화예술기관 및 단체</li> <li>-복지기관 및 단체</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-분야별 전공자 (학사, 석·박사)</li> <li>-문화예술교육사 소지자</li> <li>-문화예술교육 경력자</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-융·복합 콘텐츠의 개발</li> <li>-대상자별 프로그램 개발</li> <li>-모니터링 및 만족도조사</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-강사선발관리/역량강화</li> <li>-수혜시설 운영관리</li> <li>-사업 성과관리</li> </ul>
<b>4. 예술강사 지원관련</b>			
• 매칭 완료된 지역아동센터를 중심으로 해당 지역 내에서 우선선발 후 배치			
구분	모집인원	자격조건 및 공통사항	비고
서예 (캘리그래피)	00명	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 관련 전공 대학 및 대학원 졸업생</li> <li>- 문화예술교육사 및 관련 자격증 소지자</li> </ul>	강사연수 프로그램을 이수해야만 현장 교육 가능
미술	00명	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 해당 장르 교육 2년 이상 유경험자</li> <li>- 교육 관련 자원봉사 활동 유경험자 우대</li> <li>- 아이들을 좋아하고, 봉사정신이 투철하며 책임감 있게 교육 활동을 수행할 수 있는 자</li> </ul>	
만화·애니메이션	00명	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 성품이 온화한 자로 아이들에게 인성교육이 가능한 자</li> </ul>	

## ■ 프로그램 소개

1. 프로그램 명 : 시간여행 속 예술놀이 ‘문밖세상의 전설’ 시즌2

2. 분야 : 역사와 문화예술 중심의 융·복합 통합문화예술교육 프로그램

- 총 3개 장르 : ①서예(캘리그래피) ②미술 ③만화·애니메이션

3. 세부내용 :

○ 핵심키워드 : 역사, 전통, 문화예술, 창의, 인성, 융·복합, 스토리텔링, 서예, 캘리그래피, 미술, 만화, 애니메이션, 통합프로그램, 상황학습, 마음치유, 정서순화, 인성함양, 전인적 인재양성

○ 콘셉트

- 문화예술교육으로 지역아동센터 아동의 ‘마음의 문’을 두드리다!
- 문 밖의 새로운 세상, 문을 여는 순간 역사 속으로의 시간여행이 시작되고 융·복합 문화예술교육 활동을 통해 우리들만의 새로운 전설이 탄생한다!

○ 취지 및 특징

① 서예(캘리그래피) : 역사기반 융·복합적 체험활동을 통해 내재되어 있는 자신의 감정들을 붓글씨로 표출할 수 있도록 도와줌으로써 학습자의 감정제어를 돕고, 다양한 상황학습을 통해 자신을 둘러싼 주변상황과 사회적 현상에 대해 이해하고 사회성을 함양하며, 올바른 인성을 갖춘 인재로 성장할 수 있도록 돕고자 함

② 미술 : 역사 이야기와 한국의 명화 즉, 우리나라의 전통미술(한국화, 문화재, 민화 등)과 융합된 통합적 미술활동을 통해 아동들이 가지고 있는 내적인 감정을 예술적 활동으로 표출하고, 그 과정에서 깨달은 것들을 내제화하여 내면치유의 과정으로 이끌고자함. 뿐만 아니라 그룹별 대형 협동 작업을 통해 서로 도우며 더불어 살아가는 세상에 대한 의미를 일깨워주고자 함

③ 만화·애니메이션 : 역사 주제 중심의 만화애니메이션 융복합 문화예술교육 프로그램을 통해 문화의 다양성을 이해하고, 학습자가 가지고 있는 예술 감성을 다양한 방법으로 표현할 수 있도록 도움을 주고자 함. 만화애니메이션이라는 자유로운 틀 속에서 따로 또 같이 함께하는 과정을 통해 공동체 의식을 함양하고, 최종적으로 통합적 종합예술의 소양을 갖추 수 있도록 도움을 주는 것에 목표를 둠

○ 장르별 세부프로그램

순번	분야	세부 프로그램명	교육인원	교육내용	교육재료
①	서예 (캘리그래피)	문방사우의 전설	12명 이내	역사와 <b>서예</b> 중심의 융·복합 문화예술교육	지원
②	미술	동그라미의 전설	12명 이내	역사와 <b>미술</b> 중심의 융·복합 문화예술교육	지원
③	만화· 애니메이션	네모칸속의 전설	12명 이내	역사와 <b>만화·애니메이션</b> 중심의 융·복합 문화예술교육	지원

① 서예 : <문방사우의 전설> - 역사와 서예(캘리그래피) 중심의 융·복합 문화예술교육

○ 학습목표

- 역사적 배경(신화, 위인, 사건)을 스토리텔링해 나가는 과정과 붓글씨를 쓰는 활동을 통해, 역사와 서예를 쉽고 재미있게 익힐 수 있을 뿐만 아니라 역사에 대한 올바른 인식과 서예에 대한 편견을 해소할 수 있는 계기를 마련할 수 있다.
- 과거(역사)를 통한 현재, 또는 자신이 꿈꾸는 미래의 모습을 ‘붓(모필)과 ’문자’라는 매개체를 통해 다양한 서예적 기법으로 표현해봄으로써 창의력과 표현력을 향상하고, 자기 이해능력에 기인한 예술창작 능력을 배양할 수 있다.

○ 교육특징 및 강점

- 각각 차시 별로 주제에 따른 스토리 중심의 상황학습 실시
- 다양한 역사적 배경과 연계된 융·복합 서예교육(캘리그래피, 문인화 등 포함) 프로그램 지향
- 기능 중심의 교육에서 벗어나, 다양한 체험을 기반으로 ‘감성적 쓰기’ 중심의 교육 실시
- 매 차시 또는 2~3차시마다 성취욕을 높일 수 있는 자신만의 창작결과물 도출
- 다양한 매체와 도구를 사용하여 흥미를 이끌고 창작 욕구를 높여 자신의 생각을 자유롭게 붓으로 표현할 수 있도록 함

○ 커리큘럼 <예시> ※ 커리큘럼은 총 20~22차시로 구성 예정

단원구분	주제	세부내용
열기	붓과 친해져 볼까?	• 붓 만드는 방법을 소개하고, 나만의 풀뿌리 붓 만들어 보기 • 내가 만든 붓으로 내 이름 써보고 소감 나누기
신화 - 신비스러운	비나이다! 소망을 비나이다 -반구대암각화-	• 울산 반구대암각화 속의 동물 숨은 그림 찾기 • 바위 그림 속에 그려져 있는 자연물에 담긴 소망 추측해 보기 • 나의 소망이 담긴 그림 그리고 새겨보기(우드락)
위인 - 훌륭한 인물	소리와 형태가 만난 위대한 글씨 -세종대왕-	• 세종대왕과 한글의 창제 배경알기 • 판본체의 특징 알고, 기초 획 연습하기 • 훈민정음을 따라 써보고 내 주변의 판본체 찾아보기
사건 - 특별한 사건	동동 동대문을 열어라 -조선시대 사대문-	• 조선시대 사대문에 대한 그림을 감상하고, 사대문에 관한 이야기를 알아보기(예: 남대문의 세로현판 등) • 문(門)자를 한자로 크게 쓰고 안에 판본체로 우리집 대문을 표현하는 글자를 한글로 써서 현판 만들기
전시	전시 열고, 지인 초대하기 -DP 및 초대장 만들기-	• 한지로 전시 포스터 및 초대장 만들기 • 센터 내에서 작은 전시회를 열고 자신의 작품 소개하기

○ 교육활동 사진 <예시>



## ② 미술 : <동그라미의 전설> - 역사와 미술 중심의 융·복합 문화예술교육

### ○ 학습목표

- 어렵고 재미없고, 난해하게 느껴졌던 우리의 전통미술(한국화, 문화재, 민화 등)이 담고 있는 이야기(역사적 배경)와 흥미로운 요소들을 토대로 학습자와 소통하며 다양한 상호작용을 이끌어낼 수 있다.
- 역사적 사실과 우리 고유의 문화, 전통미술을 주제로 자유롭고 다양한 체험적 활동을 통해 문화적 감수성을 일깨워 줄 수 있다.
- 역사 속 그림을 이해하고, 놀이와 활동을 통해 미술적 소양을 높일 수 있다.

### ○ 교육특징 및 강점

- ‘한국의 명화’라는 생소한 주제로 학습자와 소통하고 그림 읽는 방법에 대해 습득함
- 역사라는 무겁고 어려운 주제를 쉽고 재미있는 미술활동으로 풀어내고자 함
- 역사, 그림, 문화를 한 번에 학습함에 따라 교과연계에 따른 교육적 효과 기대
- 역사 이야기를 듣고, 그림으로 표현해내는 과정에서 자신만의 특별한 창작결과물 도출

### ○ 커리큘럼 <예시> ※ 커리큘럼은 총 20~22차시로 구성 예정

단원구분	주제	세부내용
열기	다(多)방다(多)방 우리나라의 미술 기법2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 한국미술사 속의 다양한 기법 찾기(입체)</li> <li>- 한국 미술사 속 조소 작품을 알아보고, 그에 따른 기법 알아보기</li> <li>- 흙, 온도, 기법 등에 따라 이름이 달라지는 도자기에 대해 알아보고, 실제로 토기 만들기</li> </ul>
신화 - 신비 스러움	꿈작마~!!신화동물원 -신화 속 동물들-	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 신화 속 동물과 종이접기 활동</li> <li>- 우리나라 신화 속에 있는 신비로운 동물인 해태와, 봉황새, 기린 등을 그림 사례로 알아본다.</li> <li>- 자신이 생각하는 상상 속 동물을 종이접기로 표현해보고, 플라주 작업을 통해 완성해본다.</li> </ul>
위인 - 출중한 인물	나의 죽음을 알리지 마라 -이순신-	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 바다를 호령한 거북선</li> <li>- 영화 “명량”을 통해 이순신에 대해 알아보고, 느낀점을 서로 토론하여 학습해 본다.</li> <li>- 거북선을 클레이와, 다양한 재료를 사용하여 제작하여 본다.</li> </ul>
사건 - 특별한 사건	놀이터로 모여라 -신윤복-	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 조선시대의 놀이문화</li> <li>- 조선시대의 놀이문화와 풍속을 알아보고 신윤복작품을 감상한다.</li> <li>- 조선시대의 놀이 모습을 현대화 시켜 회화로 표현한다.</li> </ul>
전시	신나는 우리들만의 전시 -똑똑똑!! 큐레이터-	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 회화, 입체작품을 점검하여 디스플레이과정을 실시한다.</li> <li>- 전시를 위한 설치 및 디스플레이 실시한다.</li> <li>- 내가 만든 작품의 큐레이팅을 통해 동선 및 진행과정 활동을 정리 기획 실행한다.</li> </ul>

### ○ 교육활동 사진 <예시>



### ③ 만화·애니메이션 : <네모칸속의 전설> - 역사와 만화·애니메이션 중심의 융·복합 문화예술교육

#### ○ 학습목표

- 역사 속 캐릭터와 이야기(역사적 배경)를 서로 다른 시선으로 바라보며 다양한 방식으로 표현하고 경험할 수 있으며 이에 자연스럽게 문화적 다양성을 이해하고 존중할 수 있다.
- 커뮤니케이션 활동을 통해 서로의 의견을 조율하고 배려하며 맞춰가는 공동작품 창작 과정에서 더불어 함께 살아가는데 필요한 공동체 의식을 함양할 수 있다.
- 활동 결과물 전시회를 통해 지역주민과 교류할 수 있으며, 보다 적극적으로 지역사회와 소통하고 그 일원으로서 당당하게 사회활동에 참여할 수 있는 기회를 확대할 수 있다.

#### ○ 교육특징 및 강점

- 만화 교구 활용을 통해 학습자에게 역사적 주제에 부담 없이 쉽게 접근할 수 있도록 함
- 매체 특성상 표현의 자율성을 주고 이를 통해 자신감을 향상할 수 있도록 함
- 미디어(스마트폰) 활용을 통해 표현의 범위와 활동의 다양성을 확대함
- 집단 과정 중심의 커뮤니케이션 활동을 통해 자연스럽게 서로를 이해하고 존중·배려함

#### ○ 커리큘럼 <예시> ※ 커리큘럼은 총 20~22차시로 구성 예정

단원구분	주제	세부내용
열기	놀아라! 만화로~!	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 역사 속 캐릭터가 되어 상상하고 경험하자</li> <li>- 앞으로 진행될 프로그램을 여행의 과정으로 보고 티켓 만들어보기</li> <li>- 이름을 한글 대신 자신의 특징을 살려서 만화로 그려보기</li> </ul>
신화 - 신비 스러운	먹고 견뎌라! (단군신화)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 한 장의 그림에 담긴 단군신화 이야기</li> <li>- 단군 신화 속에 담긴 시대적 배경, 고조선의 건국에 대해 알아보기</li> <li>- 신화 속 담겨진 의미, 상징을 만화적 연출요소를 합쳐 하나의 작품으로 완성하기</li> </ul>
위인 - 출중한 인물	저 먼 곳으로 떠나라! (정선)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 금수강산 속 나를 찾아서(포토톤)</li> <li>- 조선 예술의 시작, 겸재 정선에 대해 알아보기</li> <li>- 원근법을 이용하여 정선의 작품 속에 있는 자신의 모습을 포토톤 완성하기</li> </ul>
사건 - 특별한 사건	모든 것을 기록하라! (팔만대장경)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 삶의 지혜와 다양한 이야기가 담긴 4컷 만화</li> <li>- 국보 32호 팔만대장경의 시대적 배경과 문화재의 위대함에 대해 알아보기</li> <li>- 팔만대장경 속에 담긴 이야기를 주제로 4컷 만화 그리기</li> </ul>
전시	나도 큐레이터 - 전시 기획하고 전시작품 준비하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 전시 기획하고 작품 준비하기</li> <li>- 학습자들 간의 토론을 통해 어떤 주제를 가지고 전시를 꾸미면 좋을지 이야기 나눈 후 역할분담 하기</li> <li>- 그동안의 작품들을 모아 기획에 맞춰 보완하기</li> <li>- 전시 공간에 필요한 소품 준비하기</li> </ul>

#### ○ 교육활동 사진 <예시>



단체명 : 설향무용단	소재지 : 인천시 부평구
홈페이지/블로그 등 : <a href="http://blog.naver.com/dancesulhyang">blog.naver.com/dancesulhyang</a>	

## ■ 운영단체 소개

'설향무용단'은 2008년 예술감독 김부경과 젊은 춤꾼들이 모여 창단된 단체로써 전통예술을 보다 다각적인 시각으로 해석, 전통춤의 계승 및 재창조를 통해 누구나 쉽고 친숙하게 향유할 수 있는 전통춤의 대중화실현을 추구하는 단체입니다.

창단이후 김부경(김정선) 예술감독을 중심으로 전통춤 발굴과 더불어 창작춤 개발에 힘쓰고 있으며, 공연뿐만 아니라 인천지역주민들과 함께하는 무용교육프로그램 및 전통놀이 프로그램을 진행하고 있습니다. 이를 통해 지역주민과 함께 교감하고 지역사회의 전통문화예술 발전에 이바지하려고 합니다.

## ■ 프로그램 소개

1. 프로그램 명 : 덩덕쿵, Yo! DANCE!
2. 분야 : 커뮤니티댄스(전통예술, 미디어)
3. 세부내용 :

**【덩덕쿵, Yo! DANCE!】**는 전통예술(무용, 국악)과 미디어(영상)의 융복합체험형 교육프로그램으로 기획하였다. 일상생활의 경험을 소재로 하여 이를 예술로써 소통하고, 가치 있는 작품을 탄생시켜 의미 있는 여가활동을 전개하고자 한다. 참여자는 전문가와 함께하는 스페셜한 하루를 통해 더욱 풍요로운 감성과 확장된 의사소통을 지향해 나간다.

**덩덕쿵** - 전통국악의 가장 기본 장단이 되는 덩덕쿵은 한국적 정서를 표현하며, 신명나는 프로그램의 이미지를 부여한다.

**Yo! DANCE!** - 민요의 요(Yo)와 춤(DANCE)를 결합한 단어로 민요를 바탕으로 구성된 우리춤을 의미한다.

### ▶ 교육목표

#### **협동심과 사회성을 기를 수 있는 조별활동**

'우리'라는 인식이 강해지기 시작하므로, 수업의 일부분은 조별활동을 통해 진행된다. 각자의 의견을 조율하고 하나의 의견으로 결정하는 과정에서 학생들은 양보와 배려, 협동심을 배울 수 있다.

#### **움직임을 통한 신체활동 및 창의적 표현활동**

다양한 신체활동을 통해 활발한 전신의 움직임을 유발시켜 신체발달을 촉진시키고, 에

너지를 마음껏 발산할 수 있도록 한다. 뿐만 아니라 자신의 생각을 표현하는 매체를 몸의 움직임으로 제시하여 나의 신체에 대한 관심을 가지고 이를 창의적으로 표현할 수 있도록 유도한다. 자연스럽게 자신의 스트레스를 승화시킴과 동시에 문제해결에 대하여 한층 성숙한 방어기제를 사용할 수 있다.

**쉽고 즐거운 우리춤·우리노래**

대중가요에 익숙해져 우리나라의 민요가 어색한 학생들에게 놀이형식의 수업을 통하여 민요를 이해하고 더 나아가 우리나라의 정서를 이해시킬 수 있도록 한다. 또한 아이들의 적극적인 참여를 유도하여 교육자가 아닌 학습자들이 자율적으로 만들어갈 수 있는, 강사와 참여자가 협력관계 안에서 소통하며 프로그램을 만들어갈 수 있는 수업을 진행하고자 한다.

▶ 프로그램 내용

단계	회차	주제	활동내용
춤 맞이 하러 가세	1	인사 및 소개	오리엔테이션 - 단체 및 강사소개 - 프로그램 소개 - 몸으로 표현하는 자기소개 - 우리들만의 약속 만들기
	2	라포형성 친밀감 향상	너와 나의 연결고리 - 짝을 지어 신체의 일부분만을 접촉하여 움직이기 - 짝과 함께 몸을 치며 박자 만들고 그 박자에 맞춰 신체 움직이기
얼싸 종네 ~ 우리춤	3	민요와 가까워지기	민요 그것이 알고 싶다 - 지역 별 민요에 대해 알아보기 - 민요의 특징과 차이점 찾아보기
	4		민요의 재해석 - 전통민요 및 21세기 Remake된 민요를 듣고 자유롭게 움직여보기 ex) 윤도현의 <아리랑>, G-드래곤의 <닐리리아> 등
	5	우리춤과 가까워지기	우리춤! 그것이 알고 싶다I - 우리춤의 기본 발동작인 디딤, 겹디딤, 뽀디딤을 배우기 - 우리춤의 기본 팔동작인 감기, 메기를 배우기
6	우리춤! 그것이 알고 싶다II - 굿거리 장단, 자진모리 장단에 따른 움직임 경험하기		

	7		- 민요를 이용한 스트레칭 댄스 배우기
			우리춤에 흠뻑 빠지다
	- 설향무용단의 작은 콘서트 발표 '好樂好樂한 우리춤' (친구, 가족, 관계자 등 외부참여자 참여)		
	민요와 우리춤의 Collaboration		
8		- 민요 가사의 단어를 몸으로 표현해보기 - 조별로 민요의 분위기 및 느낌을 움직임으로 표현해보기	
아 라 리  Y O !	9	Yo! DANCE! 안무하기	민요를 파헤치다
			- 민요를 탐색하고 조별로 민요 정하기 - 민요를 바탕으로 조별로 개사하기
	우리가 만든 Yo! DANCE! I		
	- 민요를 통한 이야기에 역할 정하기 - 각자 역할 상상해보기(making image story) - 민요를 이용한 움직임 30초 만들기		
	우리가 만든 Yo! DANCE! II		
	- 민요를 통한 스토리 3~5개의 장면을 구성하기 - 구성된 장면을 움직임으로 연결하기		
	우리가 만든 Yo! DANCE! III		
	- 민요를 이용해 1분 작품 만들기 - 조별로 발표하고 피드백 받기		
10			
11			
12			
덩 덕 쿵  Y O !  D A N C E	13	Yo! DANCE! 영상 제작	Yo! DANCE! 촬영준비
			- 조별로 제작한 Yo! DANCE!를 촬영할 수 있도록 준비 - 의상, 배경 및 영상 촬영에 활용할 도구 만들기
	14	라포형성 친밀감 향상	우리가 만든 Yo! DANCE! 촬영
			- 조별 영상촬영 - 영상 편집 및 발표 준비
15	수료식 및 결과 발표		덩덕쿵, Yo! DANCE!
			- 친구, 가족, 관계자 등 관객을 초대하여 결과 발표회 진행 - 그동안의 수업과정을 담은 메이킹 영상 및 시연 - 수료식 및 소감 나눔 시간

!			
---	--	--	--

※ 센터의 운영과정에 따라 교육시수 융통성 있게 운영 가능.

▶ 연간 계획

구분	세부 계획		
<b>상반기</b>	단계	목표	내용
	춤맞이 하러 가세	- 프로그램 이해 - 아이스브레이킹	- 프로그램 소개 및 라포형성 - 자기소개 및 신체를 이용한 간단한 전 통놀이 체험
<b>중반기</b>	단계	목표	내용
	얼싸종네 우리춤	- 우리춤과 민요 이해 - 우리춤의 기본동작을 배우고 따라 하기 - 민요를 통한 움직임 찾기	- 우리춤의 기본움직임을 배운다 - 지역 별 민요를 이해하고 기본움직임 을 활용하여 자유롭게 표현한다.
	아라리 Yo!	- 조별 민요를 바탕으로 움직 임 창작 - Yo! DANCE! 비디오 제작	- 민요에 스토리를 만들어 조별만의 민 요로 개사한다. - 개사된 민요와 어울리는 움직임을 창 작한다. - 스토리를 담은 덩덕쿵 Yo! DANCE! 필 름을 제작한다.
<b>하반기</b>	단계	목표	내용
	덩덕쿵 Yo! DANCE!	- 덩덕쿵 Yo! DANCE 비디오 제작 및 발표 - 수료식 및 소감나눔	- 친구, 가족, 관계자 등을 초대하여 덩덕쿵 Yo! DANCE! 잔치를 진행한다. - 그동안의 수업과정이 담긴 메이킹 영 상 및 사진을 전시한다. - 결과발표회 및 수료식을 진행한다.

단체명 : 색색깔깔놀이체험단

소재지 : 경기도 군포시

홈페이지/블로그 등 : <https://shakeshakeplay.wixsite.com/artsplay>

## ■ 운영단체 소개



영상, 국악, 무용, 미술, 연극 등 다양한 장르에서 활동하는 예술가들과 예술 강사들이 모여 프로그램을 기획하면서 프로그램을 운영.

2013년도 문화 소외지역 초등학교 5개 학교 300여명의 학생들을 대상으로 하는 '예술체험 원정대' 사업을 시작으로, 안산지역 예술문화체험대, 예술꽃 씨앗학교 발표회 워크숍, 경기대학교 창조인재 캠프 워크숍, 부처간 학교 밖 청소년, 군부대 교육, 꿈다락 토요일학교 진로탐색등 프로그램 사업자로 선정되어 문화예술교육을 실천하고 있습니다.

2016, 2017, 2018년 지역아동 지원사업에 선정. 놀이로 특화된 단체로 발전하여 프로그램을 진행하고 있습니다.

## ■ 프로그램 소개

색색깔깔 놀이체험단의 교육 목표는 '모두가 즐거운 세상 만들기'이다.

친구들과 놀이를 통해서 교감하고 예술로 놀고 소통하면서 성장하는 시간을 갖는다.

함께 웃는다는 감성으로도 심리적인 안정의 효과도 높일 것이며 놀이를 통한 규율과 질서로 자연스럽게 사회 구성원으로서의 기본자세를 습득해 갈 수 있다. 정서적인 건강함을 바탕으로 개개인의 창의력과 상상력을 발휘하는 시간을 통해 아이들은 자신만의 개성을 찾고 미래의 꿈과 희망을 찾을 수 있다.

1. 프로그램 명 : **색색깔깔깔** '고무신(Go! Go! 무진장 신나는) 놀이'

2. 분야 : 놀이, 미술, 난타 3개의 프로그램 중 택 1. (22차시)  
 + 2차시 (5개의 특강 중 택 2.)  
 + 연말 놀이마당 1차시 = 총 25차시 구성

3. 세부내용 :

선택	프로그램명	내용	예술 장르	차시
① 통합놀이	고무신(Go! Go! 무진장 신나는) _ 깔깔깔 놀이 수업	재미있는 놀이를 통해 스트레스 해소, 바람직한 인성과 태도 형성, 상호존중과 협동의 의미를 되새긴다. 	통합 놀이	22
② 미술	고무신(Go! Go! 무진장 신나는) _ 동네 한바퀴	우리 동네 바로 알기, 세상의 아름다움을 찾는 시간을 갖는다. 	미술	22
③ 난타	고무신(Go! Go! 무진장 신나는) _ 두Do, 드림Dream	너버벌 퍼포먼스를 통해 스트레스 해소, 긴장감 완화, 자유로운 사고와 창의력을 키운다. 	난타	22

공통	색색깔깔 놀이체험단 특강 (택2)	한 여름의 시원하고 신나는 물총 놀이	특강	1
		저글링		1
		전통연 만들기		1
		컵타		1
		전통 팽이 만들기		1
	연말 놀이마당	1년 동안 얼마나 재미있었는지, 보여주마! 함께 노는 즐거움을 만끽 하는 시간	연말 놀이 마당	1
종합			총 25	

## ■ 운영단체 소개

2002년 창단하여 연극으로 각계각층의 참여자와 만나 **자발적으로 자기표현**을 할 수 있도록 과정중심의 프로그램을 꾸준히 개발, 시행하고 있습니다.

예술이 인간의 삶을 풍요롭고 아름답게 향유하도록 도울 수 있다는 믿음아래, 다양한 사람들을 만나 **연극놀이**의 열린 소통의 방식으로 즐겁게 극적드라마를 체험하고, 그것이 연극예술로 완성되도록 하며 나아가 우리의 예술교육이 현대의 사람들에게 **주변을 이해하는 소통의 방식**으로 전환되는데 보탬이 되고자 합니다.

- 일방적인 주입식 교육방법을 지양하고 참여자들과의 소통을 중시한다.
- 극적 체험을 통해 머리로만 생각하는 것이 아니라 가슴으로 받아들일 수 있게 한다.
- 다양한 연극적 활동을 통해 자기표현 능력을 기른다.

### ○ 문화예술교육 관련 활동

- 2018 꿈다락 토요문화학교 프로그램 /인천문화재단
- 2018 유아문화예술교육 프로그램 기획 및 강의  
(시흥 책으로놀자어린이집/서울 미래클유치원/부천 성가정유치원)
- 2017 부처 간 협력 문화예술교육지원사업(지역아동센터)/한국문화예술교육진흥원
- 2017 공동육아나눔터 부모자녀프로그램 「엄마와 함께 하는 연극놀이」  
/인천남동구건강가정.다문화가족지원센터
- 2017 장애 청소년 연극체험/인천남동구 평생학습관
- 2017 꿈다락 토요문화학교 프로그램 /인천문화재단
- 2017 유아문화예술교육 프로그램 기획 및 강의  
(서울향동어린이집/서울미래클유치원/부천성가정유치원)

### ○ 공연 및 전시 등 단체고유 활동

- 2017 인천문화재단/마임극 '편지' 연출
- 2017 인천문화재단/인천비타민연극축제 기획
- 2017 경인지역 문화예술 창작활동 '마임쇼쇼쇼 마임 공연 /가천문화재단
- 2016 15분 연극제 '하다 이다' 연출 및 공연
- 2016 인천비타민아트페스티벌 공연 및 무대 협력 지원
- 2016 인천 꿈다락 축제 '우당탕탕!!! 3333년 우리들의 귀가 커졌어요' 공연

### 강사 소개(분야별 대표강사를 중심으로)

▪ 주장사명 : 정혜경 / 분야: 연극, 인형극 / 문화예술교육 경력연차 : 12 년

▪ 주요활동내용 :

- 2017 부처 간 지역아동센터 문화예술교육 강사
- 2017 부처 간 학교밖청소년 연극 주장사
- 2017 호원초, 내손초-창의체험활동 연극강사
- 2017 한숲지역아동센터 중.고등 연극강사
- 2016 청소년창의예술교육사업 기획 및 주장사(서울문화재단지원)
- 2016 4~12 부처 간 지역아동센터 문화예술교육 주장사
- 2016 마포해오름작은도서관 초등대상 연극놀이 강사
- 2015. 4~12 부처 간 지역아동센터 문화예술교육 주장사
- 2015 4~12 마포 공공-작은도서관 연계협력사업-독서프로그램 연극놀이 강사
- 2015.4~12 서울시교육위탁형 대안학교 <치유의 샘> 중.고등반 연극교과,  
인형극 강사

▪ 주장사명 : 한윤미 / 분야: 연극, 뮤지컬 / 문화예술교육 경력연차 : 10년

▪ 주요활동내용 :

- 2017 꿈다락 토요일문화학교 강사
- 2016 부처 간 지역아동센터 문화예술교육 주장사
- 2016 아르떼 예술강사 연극, 뮤지컬 주장사
- 2016 서울시민예술대학 보이스테라피 주장사
- 2015 부처 간 지역아동센터 문화예술교육 주장사
- 2015 꿈다락 토요일문화학교 주장사
- 2015 아르떼 예술강사 연극, 뮤지컬 주장사

▪ 주장사명 : 강연우 / 분야: 연극 / 문화예술교육 경력연차 : 20년

▪ 주요활동내용 :

- 2008~18 계수초등학교 연극 주장사
- 2014~18 인천 장애인 복지관 연극 주장사
- 2017 부처 간 지역아동센터 연극 주장사
- 2015~18 시흥 장애인 복지관 연극 주장사
- 2016 상미초등학교 연극 강사
- 2016 동미초등학교 연극 강사

## ■ 프로그램 소개

사업의 목표인 예술교육을 통한 아이들의 성장과 변화가 문화적 감수성을 높여 예술이 아이들에게 꿈꿀 수 있는 미래를 줄 수 있다고 믿고 있습니다. 모든 사업 과정 안에 아동을 제일 우선으로 생각하고 아동을 위한 교육을 하는 것입니다.

1. 프로그램 명 : 2018 타 예술장르와 연극이 만나다

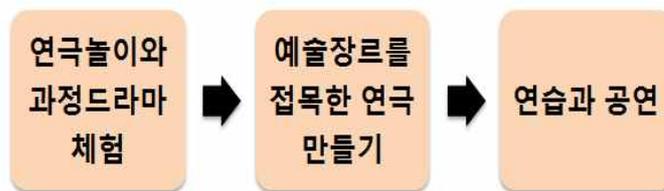
2. 분야 : 연극, 뮤지컬, 인형극

1학기: 전체 지역아동센터를 대상으로

교육연극을 교육방법으로 채택한 과정중심의 드라마 수업

2학기: 각 지역아동센터에서 한 개의 예술장르를 선택하여 수업

과정중심의 공연 만들기 과정까지 시행



3. 세부내용 :

○ 전체 프로그램의 교육방법인 교육연극에 대하여

-1, 2학기 모두 교육연극을 기본으로 한다.

-교육연극은 참여 학생들이 놀이하듯 부담감 없이 자기표현을 하도록 하며 자연스럽게 몸을 움직여 그 안의 세계에서 즐거움을 찾게 해준다.

-‘내’가 아닌 ‘다른 인물’이 되기도 하고 ‘여기’가 아닌 ‘다른 공간’으로 이동해 안전하면서도 사실적인 체험을 할 수 있게 해준다.

-극적 상황의 문제를 스스로 표현하고 판단해 봄으로써 실제 그들의 삶에도 반영될 수 있다.

-자발적이고 창의적인 수업으로 인해 참여자는 잠재력이 개발된다.

-연극 안에서 타인과 협동 작업을 해야 하므로 사회성을 기를 수 있다.

-이러한 과정을 통해 자신을 이해하게 되고 나아가 타인과 세상을 이해하게 된다.

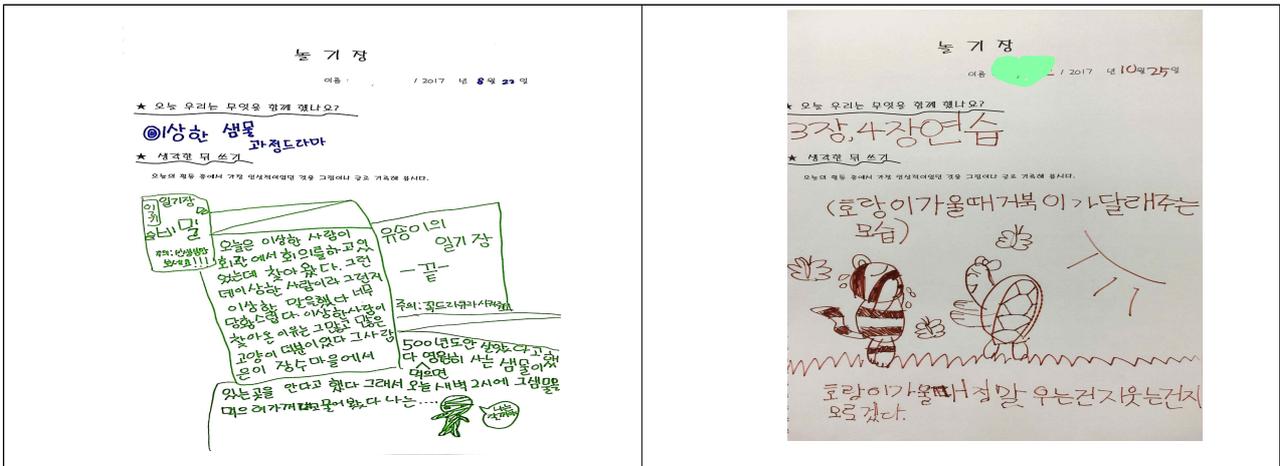
○ 프로그램의 지향하는 가치

- 결과 지향적인 프로그램이 아니라 또래끼리 같은 주제를 체험하는 과정 중심의 프로그램이다.
- 여러 가지 동화와 극적 드라마를 체험함으로써 문제 상황에 거리 두기가 가능하여 사회 속에 있는 자신을 객관적으로 바라보게 한다.
- 과정 중심의 프로그램 중 나와 관련된 이야기를 참여자가 직접 구성하고 대본화 하여 참여자 중심의 연극을 발표한다.

○ 수업 특기사항

① 놀기장 사용:

- 단체에서 아동 1인당 1권씩 지급하고 연말에 아동에게 전달함.
- 수업 과정 중 극 속의 인물에게 편지, 일기쓰기 등을 놀기장에 작성
- 수업 참여 후 참여 아동들과 수업 내용에 대해 이야기를 나눈 후 가장 인상적이었던 순간을 그림 또는 글로 표현
- 놀이장에 작성한 글과 그림은 연말 공연의 소재와 구성에 사용됨.



② 참여자 변화과정 기록

- 매회 수업 후 강사가 참여자의 변화를 기록하여 센터에 제출하고 수업에 대한 피드백을 나눈다.
- 전체 아동을 대상으로 기록하는 것을 지양하고 수업 과정 중 감정을 드러내거나 수업 참여도에 따른 변화가 있는 아동을 대상으로 기록하는 것을 지향
- 참여자의 수업 과정 참여도와 변화에 따라 다음 회차 수업 내용 보완 및 수정 가능
- 센터와 아동의 수업 과정과 상황에 대한 의견 나눔 수월

○전체 프로그램 세부내용

학기	구분	교육 주제	활동 내용																		
1 학기	1	재미있는 연극으로 놀아보기 (라포형성, 연극과 친해지기)	표현의 어색함을 줄이고 연극수업에 대한 기대감을 높여 참여자들의 자발적인 참여를 최대 목표로 두고 있다. -몸과 마음열기 준비단계 -즉흥 -이야기 꾸미기 -상상과 변형 등의 방법을 통하여 몸을 이완하고 서로 유대감 형성 및 몸과 목소리의 표현 능력을 증진하는 단계이다. <b>*프로그램 중 가장 중요한 단계로 참여자와 강사의 라포형성과 자발적인 참여를 가능하게 하기 위해 센터별로 과정을 살펴보고 회차를 조정할 수 있습니다.</b>																		
	2	과정중심의 드라마체험 (연령별, 주제별 구성)	자존감 높이기와 소통이라는 큰 주제 속에 매 회 작은 소주제를 정해 과정 중심의 연극을 체험한다. -주제(초등 저): 나, 형제, 친구, 자신감, 약속, 자존감 -주제(초등 고): 나, 친구, 가족, 외모, 인물, 환경, 꿈, 자존감  다양한 연극 형식과 관습을 적용하여 참여자가 이러한 기법들을 흥미롭게 체험하며, 연극이라는 매체에 대한 거리감을 줄이고, 성취감을 드높일 수 있다.																		
2 학기	3	예술장르 접목한 연극 수업 (대상에 맞는 프로그램 선택)	예술장르를 잘 표현할 수 있는 동화를 선택해 과정드라마로 체험해보면서 음악, 미술과 연결하여 진행한다. <b>*센터 별로 예술장르를 선택하고 주강사 외에 전문예술강사가 특강 수업을 진행합니다.</b> <table border="1" style="margin-top: 10px;"> <thead> <tr> <th>예술장르</th> <th>동화</th> <th>대상</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="2">연극+음악⇒뮤지컬</td> <td>우당탕탕 할머니 귀가 커졌어요</td> <td>초등 저학년</td> </tr> <tr> <td>브레멘 음악대</td> <td>초등 고학년</td> </tr> <tr> <td rowspan="2">연극+미술⇒인형극</td> <td>무지개물고기</td> <td>초등 저학년</td> </tr> <tr> <td>너는 특별하단다</td> <td>초등 고학년</td> </tr> <tr> <td rowspan="2">연극+과정드라마</td> <td>홍부와 놀부</td> <td>초등 저학년</td> </tr> <tr> <td>헨젤과 그레텔</td> <td>초등 고학년</td> </tr> </tbody> </table>	예술장르	동화	대상	연극+음악⇒뮤지컬	우당탕탕 할머니 귀가 커졌어요	초등 저학년	브레멘 음악대	초등 고학년	연극+미술⇒인형극	무지개물고기	초등 저학년	너는 특별하단다	초등 고학년	연극+과정드라마	홍부와 놀부	초등 저학년	헨젤과 그레텔	초등 고학년
	예술장르	동화	대상																		
	연극+음악⇒뮤지컬	우당탕탕 할머니 귀가 커졌어요	초등 저학년																		
브레멘 음악대		초등 고학년																			
연극+미술⇒인형극	무지개물고기	초등 저학년																			
	너는 특별하단다	초등 고학년																			
연극+과정드라마	홍부와 놀부	초등 저학년																			
	헨젤과 그레텔	초등 고학년																			
4	(예술장르를 접목한 연극 수업한 후) 다 같이 연극만들기	<b>*과정 중심의 연극만들기로 아동과 함께 연극을 구성하고 대본 작업을 합니다.</b> 동화 속 이야기로 수업 후 주인공의 이야기에 자신의 이야기를 대입하여 이야기를 재창조해 내어 연극 만들기를 한다. 강사와 대본 작업하기를 한다.																			
5	-연습 -공연 및 전시(파티형식)	<b>*센터와 단체가 의논한 후 공연 또는 전시를 선택하여 시행할 수 있습니다.</b> 지역주민과 친구 또는 가족을 초대하여 공연 후 품평회를 통하여 1년 과정을 되돌아보며 스스로의 성장을 느낄 수 있고, 자존감을 높일 수 있다.																			

단체명 : 로카 (Local Culture and Art)

소재지 : 대구

홈페이지/블로그 등 : [www.kunst.kr](http://www.kunst.kr) / [www.instagram.com/lo.c.a](http://www.instagram.com/lo.c.a)

## ■ 운영단체 소개

### 로카(Lo.C.A.=Local Culture&Art)는

지역 중심의 문화, 예술분야를 선도하고자 합니다.

로카는 지역과 교육 대상의 특성을 고려한 소통과 체험 중심의 교육 프로그램을 체계적으로 구성, 운영하고 있으며, 보다 나은 문화예술 교육 프로그램 개발을 위한 연구 활동을 지속하고 있습니다.

- 2018 꿈다락 토요문화학교 "찰칵 찰칵 무지개 연구소" / 대구문화재단
- 2017 교육개발연구 지원 사업 "청소년을 위한 소통 중심의 사진예술교육 연구" / 대구문화재단
- 2017 꿈다락 토요문화학교 "우리 동네 무지개 연구소" / 대구문화재단
- 2017 부처 간 협력 문화예술교육 지원 사업 보호관찰소 "착한 예술 공작소" / 한국문화예술교육진흥원
- 2017 부처 간 협력 문화예술교육 지원 사업 근로자 " 빛나는 일상을 위한 사진 찍기" / 한국문화예술교육진흥원
- 2017 부처 간 협력 문화예술교육 지원 사업 군부대 "사진, 영상으로 만나는 미디어 아트" / 한국문화예술교육진흥원
- 2017 신나는 예술여행 "이웃사촌 예술여행\_우리 동네 사진콘서트" / 대구문화재단
- 2016 대구사진비엔날레 체험행사 "포토스펙트럼큐브" / 대구사진비엔날레 조직위원회
- 2016 경북 고령 청소년 문화의 집 "사진, 마음을 읽는 프레임"
- 2016 부처 간 협력 문화예술교육 지원 사업 군부대 "진짜 사나이의 진짜 사진교실" / 한국문화예술교육진흥원
- 2016 부처 간 협력 문화예술교육 지원 사업 보호관찰소 "미술, 마음을 그리다" / 한국문화예술교육진흥원
- 2016 꿈다락 토요문화학교 "사진, 계절의 시간을 그리다" / 대구문화재단
- 2015 자율연계모임 협력기획 사업 "사진의 원리와 그림자놀이를 이용한 뮤직비디오 만들기" / 대구문화재단
- 2015 문화예술기반 융·복합 문화예술교육 "청사진을 이용한 추억 만들기" / 대구문화재단
- 2015 꿈다락 토요문화학교 "사진, 마음을 읽는 프레임" / 대구문화재단
- 2015 부처 간 협력 문화예술교육 지원 사업 보호관찰소 "사진, 마음을 읽는 프레임" / 한국문화예술교육진흥원
- 2015 세계 문화예술교육 주간 "범어아트스트리트와 함께하는 예술교육 통통통" / 대구문화재단
- 2015 세계 문화예술교육 주간 "예술 강사의 뜰\_청사진을 이용한 추억 만들기" / 한국문화예술교육진흥원



## ■ 프로그램 소개

1. 프로그램 명 : '찾아가는 미디어 예술 학교'

2. 분야 : 사진, 영상, 미디어

3. 세부내용 및 기대효과 :

IT기술과 기기에 대한 대중화가 진행되는 시대 속에서 사진, 영상과 연계된 다양한 예술 체험 활동은 시각적 인지로서의 사진, 영상 매체를 쉽고 재미있게 이해할 수 있도록 한다. 미디어 기기를 활용하여 프로그램에 대한 집중력과 흥미를 유도하고, 일상적인 풍경을 자신만의 시각에서 표현해봄으로써 아동, 청소년기의 감성 표현 증진과 자존감 향상, 적절한 사회 적응력을 함양시킨다.

회차	교육주제	활동내용	참고사진
1	<b>오리엔테이션</b> : 찾아가는 미디어 예술 학교 소개 및 안내를 진행한다.	- 수업안내 및 오리엔테이션 - 감각과 경험 공유 - 미디어 아트의 개념과 활용 <b>* 야외 활동이 불가할 경우 실내 교육으로 대체됨.</b>	
2	<b>빛과 어둠, 감각경험</b> : 빛의 존재를 깨닫고, 감각을 인지한다.	- 빛과 어둠의 개념 - 감각의 종류와 활용 - 어둠상자를 통한 시각적 인지 - 빛, 종이 태우기 실험	
3	<b>빛과 시각, 시각경험</b> : 빛의 특성을 이해하고, 시각적 인지를 체험한다.	- 빛의 특성 이해 - 수조 실험을 통한 빛의 특성 : 굴절 - 시각적 경험과 인지 - 만화경 제작	
4	<b>빛과 색 1</b> : 무지개를 만들며 빛을 통한 색의 발현을 이해한다.	- 빛과 무지개의 특성 - 무지개의 조건 : 빛, 물 - 무지개 메이킹 : 프리즘, CD, 비누방울 등 - 빛과 색의 상관관계	
5	<b>빛과 색 2</b> : 색의 특성을 이해하고, 색을 활용한 기법을 체험한다.	- 색의 개념과 혼합 : CMYK 물감 섞기 - 빛의 개념과 혼합 : RGB 혼합 놀이 게임 - 스테인드글라스기법 소개 - 스테인드글라스 작품 제작	
6	<b>카메라 옵스큐라</b> : 빛의 원리를 통해 카메라의 구조와 특성을 배운다.	- 카메라 옵스큐라 체험 - 카메라의 정의 및 특성 - 카메라의 구조 : 유리, 거울 - 사진 오리가미 기법 활용 작품 제작	

7	<p><b>카메라 활용</b> : 카메라의 기본적인 조작법을 익힌다.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 픽토그램 이해</li> <li>- 셔터와 반셔터</li> <li>- 카메라 활용 기초</li> <li>- 주제별 촬영 : Roll-playing-game</li> </ul>	
8	<p><b>관찰과 촬영</b> : 일상적 대상을 관찰하여 그림과 사진으로 표현 해 본다.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 대상 관찰 : 돋보기 활용</li> <li>- 관찰 드로잉</li> <li>- 카메라 접사 기능 활용 및 촬영</li> <li>- 관찰 드로잉과 사진의 대비</li> </ul>	
9	<p><b>공간과 거리감</b> : 사진의 초점과 화각을 활용해 다양한 이미지를 표현 해 본다.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 사진의 초점 활용 촬영</li> <li>- 렌즈의 화각 활용 촬영</li> <li>- 원근감의 개념과 촬영</li> <li>- 사진 피드백 공유</li> </ul>	
10	<p><b>포토스토리텔링 1</b> : 사진을 소재로 표현하고자 하는 주제를 나타낸다.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- '사진인형' 작품 감상</li> <li>- '사진인형' 제작 과정 소개</li> <li>- 동작 및 촬영</li> <li>- 1차 사진 인화</li> </ul>	
11	<p><b>포토스토리텔링 2</b> : 사진 촬영 및 인화를 통해 자신이 표현하고자 하는 바를 완성 해 낸다.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 사진적 배경과 소재 선택</li> <li>- 스토리텔링 완성</li> <li>- 2차 동작 및 촬영</li> <li>- 사진 피드백 공유</li> </ul>	
12	<p><b>아날로그 사진 인화 1</b> : 사진 출력의 개념과 과정을 이해할 수 있다.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 아날로그 사진 인화 기법 안내</li> <li>- 청사진 제작 과정 안내</li> <li>- OHP 활용 필름 제작</li> <li>- 청사진 제작 체험</li> </ul>	
13	<p><b>아날로그 사진 인화 2</b> : 청사진 기법 공동 작품 제작을 완성 해 낸다.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 공동 작품 과정 안내</li> <li>- 청사진 기법 활용 공동 작품 제작 체험</li> <li>- 피드백 공유</li> </ul>	
14	<p><b>사진과 움직임 1</b> : 움직임 표현과 이미지 포착을 위한 다양한 시도를 경험 할 수 있다.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 사진과 셔터의 개념</li> <li>- 순간, 정지 및 동적 표현 연구</li> <li>- 움직임 표현 및 촬영</li> <li>- 고속 셔터 촬영 체험</li> </ul>	
15	<p><b>사진과 움직임 2</b> : 저속 셔터 촬영 체험을 통해 '시간' 개념을 확립할 수 있다.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 셔터의 움직임 연구</li> <li>- 저속셔터의 개념</li> <li>- 라이트페인팅 체험</li> <li>- 피드백 공유</li> </ul>	

16	<b>사진과 영상</b> : 사진과 영상의 개념과 차이를 이해할 수 있다.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 사진과 영상의 특성</li> <li>- 스토리텔링과 scene(장면) 연구</li> <li>- 콘티 작성법</li> <li>- 콘티 작성 및 개별 주제 선정</li> </ul>	
17	<b>아이패드 활용 촬영 1</b> : 아이패드를 활용한 영상 촬영 및 연습을 시도한다.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 주제선정과 촬영연습</li> <li>- 아이패드 사용방법 안내</li> <li>- 기초 촬영 및 앱 활용방법 안내</li> <li>- 피드백 공유</li> </ul>	
18	<b>아이패드 활용 촬영 2</b> : 아이패드를 활용한 영상 촬영 및 연습을 시도한다.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 세부 장면 및 내용 설정</li> <li>- 모뎀별 촬영 및 지도</li> <li>- 피드백 공유</li> </ul>	
19	<b>아이무비 활용 편집 1</b> : 아이무비를 활용하여 촬영된 영상을 편집할 수 있다.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 아이무비 활용 사례 감상</li> <li>- 아이무비 사용법 안내</li> <li>- 아이무비 활용 편집 연습</li> </ul>	
20	<b>아이무비 활용 편집 2</b> : 아이무비를 활용하여 촬영된 영상을 편집할 수 있다.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 아이무비 활용 편집</li> <li>- 제작 영상 상영회</li> <li>- 피드백 공유</li> </ul>	

## ■ 프로그램 소개

1. 프로그램 명 : '찾아가는 발도르프 예술 학교'

2. 분야 : 미술, 예술, 교육, 심리

3. 세부내용 및 기대효과 :

발도르프 학교는 일반적 요소를 통한 인지 능력 향상으로 시야를 늘리고, 보다 이타적인 사고를 가질 수 있게 하는데 적합한 교육으로 각광받고 있다. 단순히 예술적 경험을 향유하는 것이 아니라 오감을 자극하고, 다채롭게 표현할 수 있는 능력을 기른다. 예술을 다양하게 활용함으로써 획일화된 관념의 탈피와 정서적 성장을 도모한다. 더불어 감성 자극을 통해 의지와 기억력을 깨우치게 함으로써 아동, 청소년이 보다 발전된 학습 태도를 갖출 수 있게 된다.

회차	교육주제 및 활동내용		비고
1	오이리트미 (Eurhythmie)란? 아름다운 리듬이 있는 몸동작이란 뜻	<b>오이리트미 1</b> : 박수로 리듬치기와 계절노래 - 수업의 시작과 감각 열기	
2		<b>오이리트미 2</b> : 시 낭송과 리듬활동 - 감정과 자아, 사고 감각의 연결	
3		<b>오이리트미 3</b> : 미카도 게임 (발도르프 도구) - 손의 감각을 이용하여 막대를 이동 (주의 집중력과 관찰력 필요)	

4		<b>오이리트미 4</b> : 언어(Language) / 음악(Tone) ① 오각형, 원, 또는 숫자 8을 표현 ② 직선과 곡선의 차이를 경험	
5		<b>오이리트미 5</b> : Arts - 인간의 12감각을 모두 이용하여 표현	
6	<b>포르멘</b> (Formen)이란? '형태 그리기'와 기하학의 경험으로 감각과 감정 훈련을 이끌어 냄	<b>포르멘(형태) 1</b> : 기본 및 자유 형태	
7		<b>포르멘(형태) 2</b> : 문자 연계 교육 - 글자의 학습 연계성	
8		<b>포르멘(형태) 3</b> : 숫자 연계 교육 - 다양한 선에서 숫자로 연결	
9		<b>포르멘(형태) 4</b> : 수직 대칭 형태 - 좌, 우 대칭된 형태를 표현	
10		<b>포르멘(형태) 5</b> : 수평 대칭 형태 - 위, 아래 대칭된 형태 표현	
11	<b>색연계</b> (Color) 색의 유연한 활동이 가능함	<b>색깔이야기</b> : 색과 친해지기 - 삼원색과 이차색 연습, 이야기와 학습의 연계성 등	
6	<b>습식수채화 기법</b> (Watercolor) 수채화는 여러가지 감정적 요소를 표현하기에 효과적인 수단	<b>습식수채화 1</b> : 색채의 마법 - 습식 수채화 도구준비 및 지도법	
7		<b>습식수채화 2</b> : 노랑과 파랑 - 색의 양극성과 상승의 원칙 지도	
8		<b>습식수채화 3</b> : 식물화 - 백합 : 순수함과 고독의 상징 등	
9		<b>습식수채화 4</b> : 동물화 - 공기의 존재(새의 부리), (새의 깃털) 등	
10		<b>습식수채화 5</b> : 인물화 - 인간의 피부색의 원리	
11	<b>수공예기법</b> (Handmade) 수공예기법을 활용하여 신체와 의지의 향상을 이끌어냄	<b>수공예 1</b> : 발도르프 별종이 접기 : 감성과 사고 연결	
12		<b>수공예 2</b> : 목공수업 - 과잉된 신체적 에너지 조절(ex. ADHD)	
13		<b>수공예 3</b> : 손 코바늘뜨기 - 신체와 사고의 연결	
14		<b>수공예 4</b> : 대칭을 이용한 끈짜기 - 신체와 사고의 확장	
15		<b>수공예 5</b> : 동물 인형 - 스토리텔링 기법 (동물과 이야기)	
16	<b>파스텔화 기법</b> (Pastel) 파스텔 매체로부터 감정 및 감성의 섬세한 표현 유도가 가능함	<b>파스텔화 1</b> : 초록 당근과 빨간 당근 - 색에 대한 이해도 향상과 감정 연결	
17		<b>파스텔화 2</b> : 풍경화 그리기 - 자신의 주변 환경으로 감정 연결	
18		<b>파스텔화 3</b> : 이야기그림그리기 - 손의 소근육과 고관절을 자유롭게 사용 (자신만의 동화를 표현)	
19	<b>조소 기법</b> (Sculpture) 구로부터 형태를 변형하여, 수직, 수평적 방향성을 부여하며 인간(자아)의 형태와 우주를 표현 해 냄	<b>조소 1</b> : 구와 삼각뿔 - '아이들의 신체적 시각에 큰 활력' ① 원의 표현 ② 구와 삼각뿔의 대조형태	
20		<b>조소 2</b> : 오목과 볼록 - 안에서 밖으로. 밖에서 안으로	
21		<b>조소 3</b> : ① 구 ② 원기둥 ③ 입체기둥	
22		<b>조소 4</b> : 자아 표현	
23		<b>조소 5</b> : 우주 표현	
24	<b>랜드아트</b> (Land Art) 자연으로부터 얻은 재료와 영감으로 예술적 표현	<b>랜드아트 1</b> : 자연물 예술 - 자연과 하나로 연결 작업	
25		<b>랜드아트 2</b> : 풍경 속의 예술 - 본질적 존재 생성 작업	

## ■ 운영단체 소개

-2013년~2017(5년) : 지역아동센터 문화예술교육 지원사업 진행

-축적된 사업의 경험과 예술 강사들과의 다년간 사업을 통해 연구하고 완성된 문화예술교육 프로그램을 통해 지역아동센터 아동들이 스스로 할 수 있다는 믿음, 자신감, 삶의 태도를 배움으로서 세상을 살아가는 힘을 키워주고자 합니다.



-아동, 예술강사, 아동센터가 함께 활동했던 만족도 높은 프로그램의 성과들을 결과집으로 만들어 공유하고 있습니다.

### <문화예술센터 결의 수업방식>

- 정서적 빈곤을 채워주고 자신감을 심어주는 활동
  - 아이들이 주인공이 되게 하는 긍정적인 피드백 (관심, 믿음, 격려, 칭찬)
  - 자신의 감정을 표현할 수 있는 놀이활동 & 예술활동 & 바깥활동
  - 결과가 아닌 과정중심의 문화예술교육 프로그램 제시
- 즐거운 기억을 만드는 활동으로 경험의 폭을 확대
  - 놀이를 통한 몸과 마음을 움직이는 다양한 활동
  - 경쟁이 아닌 함께하는 수업 방식(놀이 및 공동체 활동)
  - 함께하는 창작활동을 통한 추억 만들기(협업의 경험)

## ■ 프로그램 소개 1.

1. 프로그램 명 : 정(情)다운 창작놀이터 : 미술놀이(Art\_play)

2. 분야 : 미술·놀이·디자인

3. 세부내용 :

아이들이 주인공이 되어 만들어가는 다양한 창작활동을 통해 정(情)이라는 단어로 표현할 수 있는 정성, 배려, 함께, 나눔의 가치를 배우고 느끼면서 정(情)다운 관계 맺기를 만들어 가는 미술·놀이·디자인 통합프로그램.

주제	활동사진	활동 내용
미술아 놀자		<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 프로그램 OT : 강사와 아동들의 관계맺기</li> <li>■ 다양한 미술놀이 : 어렵지 않게 재미있게 즐기기               <ul style="list-style-type: none"> <li>-낙서가 작품이 되는 신기한 드로잉</li> <li>-게임스토리 만들기&amp;게임보드 제작</li> </ul> </li> <li>-<b>미술놀이를 통한 배려의 관계 만들기</b></li> </ul>
나는 꼬마예술가		<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 꼬마예술가의 손끝놀이 : 숨어있는 나의 표현방법과 능력 찾기</li> <li>-내손으로 만드는 천인형/말로 표현하기 어려운 감정을 담은 이모티콘 디자인/너와 나의 캐릭터로 영상만들기</li> <li>-<b>집중과 몰입의 경험을 통한 예술적 감성 채우기</b></li> </ul>
아동센터는 예술창작소		<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 우리는 Art Player : 서로의 힘 모으기</li> <li>-‘아트포피플(ArtforPeople)’ : 집단창작, 설치미술 경험</li> <li>■ 우리는 소리 퍼포먼스 예술가 : 생각의 확장과 연결</li> <li>-소리와 리듬으로 플로워탐 만들기과 퍼포먼스</li> <li>-<b>혼자하듯 함께하는 예술활동으로 함께의 가치 배우기</b></li> </ul>
우리동네는 예술놀이터		<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Art Player, 우리동네 히어로를 찾아서 : 마음껏 꿈꾸고 상상하기</li> <li>-&lt;특강&gt; 예술가의 눈으로 세상보기</li> <li>-동네를 누비면서 만나는 스토리&amp;재료 찾기</li> <li>-길 위의 전시회 &amp; 퍼포먼스</li> <li>-<b>동네를 누비는 예술활동으로 우정&amp;추억 만들기</b></li> </ul>
예술 party		<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 서로를 격려하는 예술파티 : 서로의 마음을 이해하기</li> <li>-정(情)다운 창작놀이터 “ART PLAYER” 수료식</li> <li>-우리들의 나눔 파티</li> <li>-<b>감동이 있는 예술파티로 따뜻한 나눔&amp;자신감 채우기</b></li> </ul>

## ■ 프로그램 소개 2.

1. 프로그램명 : 노리별에서 보낸 특별한 하루: 들썩들썩 골목놀이 (Ground\_play)

2. 분야 : 놀이·문학

3. 세부내용 :

놀이를 통해 아동들의 친밀감과 관계성을 높이고 긍정적 상호작용과 규칙의 이해와 재구성 나만의 놀이북 활동으로 이루어진 프로그램. 놀이 프로그램을 통해 아이들은 친구들을 이해하고 사회성을 높이고 자기 자신을 표현하는 과정을 경험하는 프로그램

주제	활동사진	활동 내용
마음으로 놀자!		<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 마음을 나누는 실내놀이: 얼굴 들여다보기 이어그리기/ 나무탑 쌓기/ 빈 방있어요/ 무한 눈치게임/ 거머리 뒤집기/ 안대쓰고 찾기/공기놀이/ 사냥꾼 놀이</li> </ul>
함께 뛰면서 놀자!		<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 동네 길 함께 뛰어 노는 신나는 놀이: 여우길 찾기/ 제기차기/ 비눗방울/ 분필로 그리기/ 우리동네 놀이지도/ 지렁이 놀이/신발 던지기/ 말타기/ 의자 잡기 놀이/ 제기놀이 /포장이사/ 당근뽑기</li> </ul>
자연과 놀자!		<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 돌, 나무, 종이 그리고 자연 속에서 놀기 공기놀이/ 돌로 만든 성/ 나무 소리통 만들기 / 자연물로 만든 작품/ 자연 속 아지트 만들기 / 물놀이 / 보물찾기</li> </ul>
손과 소리로 놀자!		<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 손으로 만든 놀잇감! 나만의 다트판! / 연 만들기/ 새총/ 마법카드/ 우리만의 말판 만들기/ 상상 상자놀이/ 종이컵놀이</li> <li>■ 소리로 놀기 카주만들기/ 봄워커/ 생활 사물로 만든 악기연주</li> </ul>
나의 놀이북		<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 놀이 활동과 아이디어 적기, 놀이의 발견과 느낌 기록하기</li> <li>▶ 놀이 워크북 완성 및 전시</li> </ul>

## ■ 프로그램 소개 3.

1. 프로그램 명 : 꿈꾸는 노래 : 음악놀이(Music\_play)

2. 분야 : 음악·리듬놀이·아카펠라·노래창작

3. 세부내용 :

■ 다양한 미션활동을 통한 동네탐험/ 음악놀이, 리듬놀이, 작곡놀이 통해 마을이야기, 일상생활을 소재로 한 노래창작/ 창작한 노래를 직접 녹음하여 음반으로 만들고, 직접 짠 콘티로 뮤직비디오를 만드는 프로그램.

주제	활동사진	활동 내용
노래는 내 친구		<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 프로그램 OT</li> <li>■ 음악놀이</li> <li>■ 노래는 내 친구</li> </ul> (공동체 놀이, 연극놀이, 리듬놀이, 음계놀이를 하며 음악에 대한 친밀감을 높이는 과정)
음악으로 몸 깨우기		<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 음정활동/ 리듬활동/ 화음놀이</li> <li>■ 한줄송, 속담노래 창작 등 작곡놀이</li> <li>■ 아카펠라 맛보기</li> </ul> (음악놀이를 통한 아카펠라 체험을 통해 듣기와 배려 공동체를 몸에 익히는 과정)
노래창작1 (우리들의 이야기)		<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 음악놀이</li> <li>■ 노랫말 쓰기 : 주제정하기/ 가사쓰기</li> <li>■ 우리들의 노래 창작 ■ 특강: 녹음활동</li> </ul>
우리동네 탐험대		<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 몸벌레(리듬), 음악놀이</li> <li>■ 우리 동네 소리채집(소리의 재발견)</li> <li>■ 우리 동네 런닝맨(공간의 재발견)</li> <li>■ 우리 동네 소리지도 만들기</li> </ul>
노래창작2 (우리동네 이야기)		<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 음악놀이</li> <li>■ 주제 선정과 노랫말 만들기</li> <li>■ 동네탐험을 통한 리듬창작</li> <li>■ 우리 동네 노래 창작 ■ 특강: 녹음활동</li> </ul>
뮤직비디오 제작& 음반발표 &콘서트		<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 음악놀이</li> <li>■ 뮤직비디오 콘티 작성</li> <li>■ 촬영 및 편집 ■ 창작곡 연습</li> <li>■ 음반 북클릿 만들기 ■ 발표회 및 수료식</li> </ul>

## ■ 운영단체 소개

상상편집소 피플에서는  
지역의 아동, 청소년들이 창의적 인재로 성장하는  
인문예술통합교육을 실시합니다.

### 길에서 만나는 예술, 지역을 품은 문화프로젝트.

상상편집소 피플은 문화예술교육, 생활 밀착형 문화프로젝트 기획 등 전 국민 보편적 문화 향유를 위한 창조적 문화콘텐츠를 생산하고 동시대와 호흡 할 수 있는 미디어 나눔을 실천하고자 설립된 단체로 문화예술을 활용한 다양한 프로젝트를 진행합니다.



- 2017. 부처 간 협력 문화예술교육(지역아동센터) 『삶을 짓는 아이』
- 2016. 부처 간 협력 문화예술교육(지역아동센터) 『끼적끼적, 수집하는 동네』, 『작은 상상 수집가』
- 2015. 부처 간 협력 문화예술교육 인문학 시범프로그램 『소요유(逍遙遊), 산책하기 좋아하는 아이』

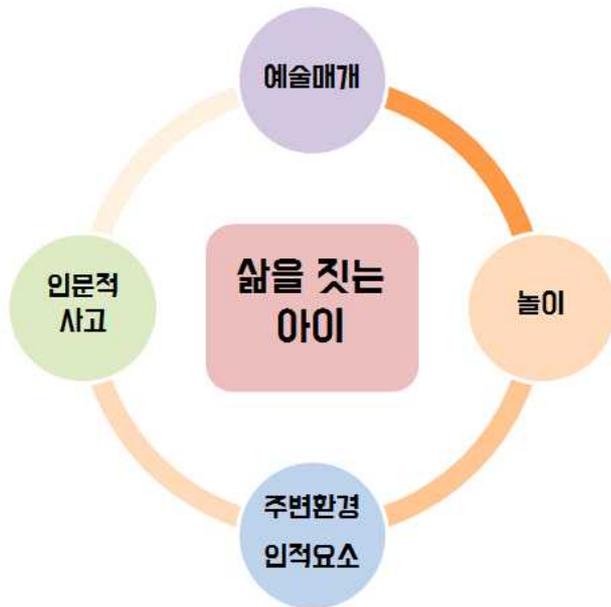
## ■ 프로그램 소개

### 1. 프로그램 명 : 삶을 짓는 아이

인문학, 놀이 기반 문화예술교육 <삶을 짓는 아이>는  
문학, 미디어, 미술, 움직임 등  
장르의 경계를 넘나드는 통합적 예술표현 활동을 통해 의사소통의 다양성을 경험하고  
문화적 감수성을 체득하는 과정에서 주체적으로 자신의 삶을 살아내는 힘을 키웁니다.

또한 일상의 틀레를 새롭게 바라보는 지역 연계 예술활동을 통해  
다른 사람과 더불어 살아가는 공동체 의식을 형성하며,  
저마다 다른 삶의 문화를 지역 안에 펼쳐 뿌리내리는 지역의 구성원으로 성장합니다.

● 예술매개      예술활동을 통한 감각 깨우기 및 예술적 자기표현



- 인문적 사고    지속가능한 삶의 방식에 대해 함께 묻고 답하기
- 놀이            다양한 도구를 활용하여, 스스로 놀이를 만들고, 즐겁게 놀며 자립적 사고 능력 체득
- 주변환경 인적요소    주변을 이루고 있는 관계를 재정립하며 나와 우리에 대해 사유

[프로그램 구성요소]

## 2. 분야 : 문학통합, 미디어통합, 미술통합

### 3. 세부내용 :

#### 프로그램1\_문학통합

'글을 짓는 아이'에서 시작하는 문학통합장르의 문화예술교육으로 아이들이 주변을 이루고 있는 공간과 시간, 관계에 대해 사유하고 내면에 쌓여 있던 언어를 발견해 글, 움직임, 놀이 등 예술적 행위로 표현하며 자신의 둘레를 이해하고 재구성하는 인문·예술 융합프로그램입니다.



#### ▶ 차시별 세부 프로그램

주요회차	교육 주제	활동
1part (1-5)	싸우고	<b>몸으로 만나기</b> - 안 놀이, 바깥놀이, 운동장 놀이 하며 움직임 놀이 <b>글과 친해지기</b> - 그림책 읽고 함께 이야기 나누기 - 혼자 쓰기, 이어 쓰기, 함께 쓰기 등 다양한 방법으로 글 만나기
2part (6-11)	숨고	<b>숨어있는 감각 깨우기</b> - 나를 가만히 들여다보기 - 내 안에 있는 이야기 찾아보기

		<b>몸의 감각으로 표현해보기</b> - 움직임으로 '나' 나타내기 - 글, 그림 등 다양한 예술로 내 이야기 표현하기 - 나의 이야기를 들려주고 너의 이야기를 들으며 우리의 이야기 짓기
3part (12-17)	딴 짓하고	<b>나의 둘레 새롭게 보기</b> - 마을 천천히 누비며 흔적 남기기 - 마을을 누비며 나만의 언어로 마을 읽기 <b>마을 다시 만들기</b> - 나만의 느낌을 찾아 온몸으로 마을 표현하기 - 내가 원하는 대로 마을 조립해보기
4part (18-23)	어지르지만	<b>나만의 이야기 짓기</b> - 마을에서 느꼈던 시간, 공간, 사람 등을 담은 글짓기 - 지은 글을 움직임으로 엮어보기 - 몸을 움직여 글을 표현 한 순간 기록하기
5part (24-26)	반짝이는 아이	<b>공동의 기억 남기기</b> - 스스로 만든 예술작품 (글, 움직임 등) 마을과 나누기

**프로그램2\_미디어통합**

**“잘 놀다 싸우고, 어지르고, 딴 짓하지만 숨어도 반짝이는 삶을 짓는 아이”**

- 사진, 영화, 애니메이션, 스마트 미디어 등 다양한 미디어 분야를 직접 경험하고 만들기
- 공간, 시간, 사람과의 관계가 유기적으로 이어지고 흐르는 인문적 사고와 경험
- 교육주제와 활동의 범위에 따라 다양한 장르의 예술매개로 확장되고 변주하는 통합문화예술활동



▶ 차시별 세부 프로그램

주요회차	교육주제	활동내용
1part (1~5)	싸우고	- 다양한 질문과 인사들로 신나게 만나기 우리는 왜 싸울까?/잘 놀기 위해 규칙정하기/놀이로 인사하기 - 둘레 속에서 자유롭게 꽃피는 놀이 좋은 놀이터란?/내가 만든 놀이 도구로 마을 산책하며 친해지기 - 놀이의 적들과 함께하기 공간을 활용한 여러 가지 놀이로 몸 깨우기/뛰고, 고함치고, 웃으며 야성을 일깨우는 놀이
2part (6~11)	딴 짓하고	- 미디어 감각 깨우기 미디어 도구로 마을 관찰하기/사운드 수집/드로잉/그림자놀이 - 미디어 함께 읽기(리터러시)

		사진, 영상을 보며 생각 나누기/거꾸로 보기/자신의 이야기 만들기
3part (12~17)	어지르고	-찢고, 뚫고, 흐트러뜨리는 미디어 활동 마을 영웅 만들기/직접 만든 작품과 스마트 미디어를 활용하여 애니메이션 영상 제작/포스터 만들기 등 미디어 활동으로 이야기 만들기/쓰고, 그리고, 만들고, 망치고, 기록하는 활동
4part (18~23)	숨어있지만	숨 고르는 아이 나와 나의 둘레에 관한 이야기 만들기/마을에서 인터뷰하기/이야기를 미디어로 표현하기 나의 영역 만들기 비밀기지를 위한 비밀계획서 만들기/비밀기지를 위한 재료탐구하기/비밀기지, 나만의 방식으로 만들고 표현하기
5part (24~26)	반짝이는 아이	-안녕, 삶을 짓는 아이 우리를 어떻게 자랄까? 미디어로 어떻게 바뀔까? 우리가 미디어를 바꾼다면?/초대장 만들기/함께 보며 이야기 나누기/칭찬하며 행복하게 마무리하기

### 프로그램3\_미술통합

- 주변의 다양한 일상 속 재료들을 작품소재로 재해석하여 아이들의 미적 감각을 깨우고 확장시키는 통합미술활동
- 회화, 공예, 디자인 등을 기반으로 한 미적 체험 활동을 통해 필요한 것들을 스스로 만들어 삶의 기술을 익히고, 자신의 둘레와 소통하며 삶에 대한 새로운 시선을 갖는다.
- 아이들은 마을로, 내 주변의 사람들 속으로, 그리고 내 안으로 탐험을 나선다. 아이들의 시선으로 일상의 상황과 여건에서 문제를 발견하고, 참여자의 주변 환경(자연환경 및 인적요소)을 활용한 다양한 예술적 행위를 통해 구체적인 해결방안을 함께 찾는다.



#### ▶ 차시별 세부 프로그램

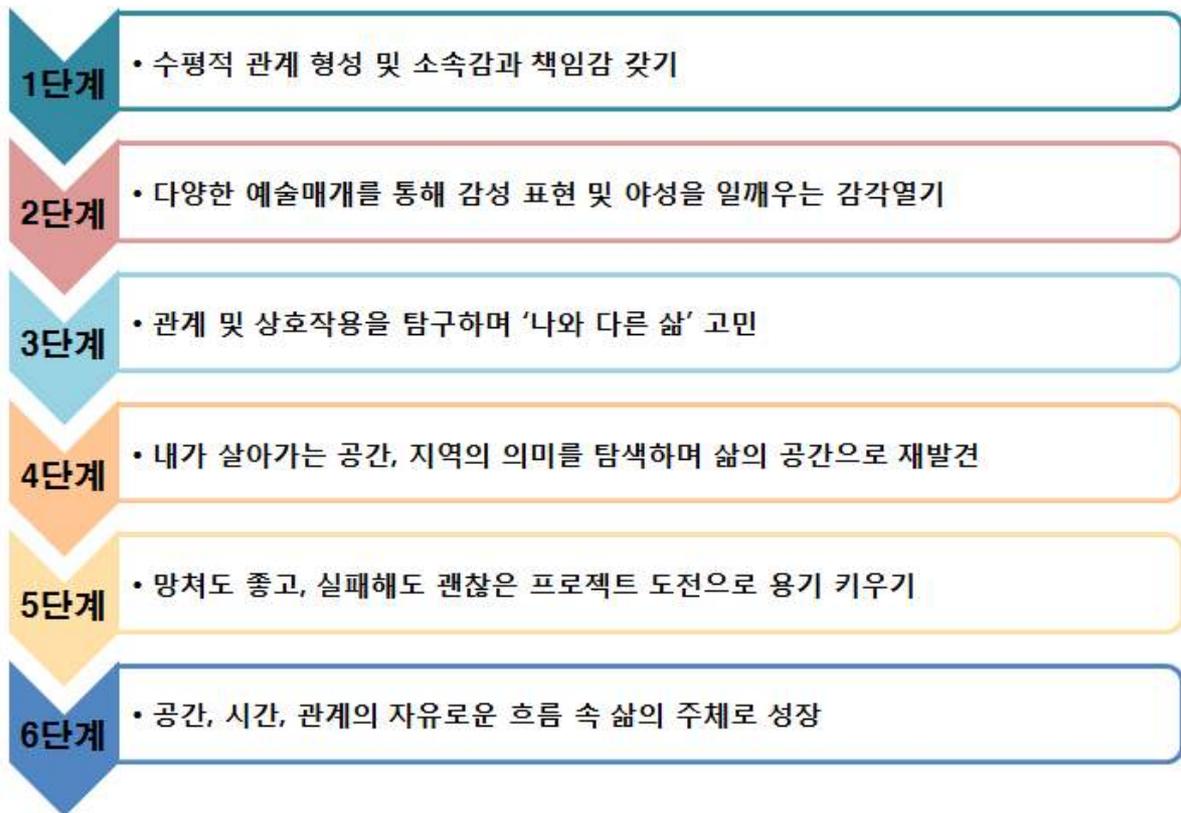
차시별	교육주제	활동 내용
1part (1~5)	숨고	-진행자와 참여자의 관계에 이름 붙이기(관계 형성) -그림책을 매개로 아이들 스스로 자신의 마음 들여다보기 -교재화 된 도구 대신 우리 주변의 재료(신문지, 고무줄, 나뭇가지 등)를 활용하여 자유롭게 나를 표현하는 미술놀이
2part (6~11)	싸우고	-친구들과 신나게 놀고 기억에 남는 장면 그림으로 남기기 -싸워도 또 같이 놀고 싶어? 우리의 대답 함께 생각하고 풀며 관계 그림책 만들기 -주변 사람들(친구, 이웃, 가족 등)의 경험, 꿈, 기억을 받아 그림으로 선물하는 '거리의 화가'

3part (12~17)	어지르고	-지역아동센터와 마을 속 공간을 탐색하고 상상의 공간으로 디자인하는 '우리 동네는 무지개' -마을 속 사물에 다양한 표정을 그리고 낙서하며 이야기 상상하기 -공간을 활용해 우리들의 메시지를 전하는 즉흥 퍼포먼스를 기획하고 직접 의상, 소품을 만들어 실행
4part (18~23)	딴 짓해도	-생활 속 아이들의 불만을 해결하는 불만상담소 개설 -하면 안 되는 것, 말도 안 되는 일에 '왜?' 질문을 던지고 구체적인 해결 방안 찾아 실행하기
5part (24~26)	반짝이는 삶을 짓는 아이	-그 동안의 과정을 자랑할 수 있는 결과공유회 -우리가 주인공인 파티 준비하고 실행하기

▶ 기대효과

- 다양한 예술 활동으로 일상 속에서 예술 안에 몰입할 수 있는 감성 및 감각을 경험, 예술에 대한 배움의 체험을 이끌어 냄
- 예술활동을 통해 나와 둘레를 탐색하며 스스로의 시각으로 익숙한 것을 새롭게 바라보고 재창조하는 즐거움 발견
- 프로그램 속에서 인문적 체험 및 예술의 놀이적 성격을 부각하여 함께 하는 미적·교육적 체험과정을 통해 사회구성원으로써의 소통능력과 조화로운 감성을 기르며, 자신의 삶을 스스로 주도함

▶ 전체 프로그램 진행단계



단체명 : 안다미로 귀때 박물관

소재지 : 경상북도 칠곡군 기산면

홈페이지/블로그 등 : andamirospout.com

## ■ 운영단체 소개

※ 본 박물관은 귀때그릇과 주전자 및 민속용품을 전시한 박물관으로 후세들에게 우리 문화의 중요성과 가치에 대한 것을 알리고, 다양하고 전문적인 문화예술교육을 통해 다양한 계층과 서로 소통하고 공감하고자 하는 것에 그 목적을 둔 단체로서 특히 미술중점 문화예술교육에 전문성을 가지고 더욱 연구하고 적용하고자 합니다. 본 박물관의 문화예술교육 경력은 아래와 같습니다.

### ■ 문화예술교육 관련 활동 경력

- 2014~2017년 부처 간 협력 문화예술교육 지원사업(교정시설)운영(문학)
- 2015~2017년 부처 간 협력 문화예술교육 지원사업(지역아동센터)운영(미술 융합)
- 2015~2017년 경북 꿈다락 토요문화학교 운영(미술 융합)
- 2015년 문학교실(재능기부) 운영
- 2016~2017년 지방보조금 지원사업(문학교실) 운영
- 2016년 지역특성화 '우리 마을, 만나서 맛나요' 운영
- 2016년 지역거점형 움직이는 예술정거장 (이동형 문화예술교육 프로그램) 운영(미술)
- 2016년 교육기부 진로체험기관 인증(교육부장관)

## ■ 프로그램 소개 (2개)

1. 프로그램 명 : ①요리조리 아트! ②우리가치 아트!

2. 분야 : ① 요리조리 아트- 미술(디자인, 요리, 문학),

② 우리가치 아트- 놀이와 공예(전통공예, 놀이, 요리, 문학)

3. 세부내용 :

### 프로그램1 : 요리조리 아트!

○ '요리조리 아트!'는 미술활동(디자인, 요리, 문학)을 소재로 의식주에 아트가 어떻게 녹아있는지 우리생활에서 알아보고 직접 창작하는 즐거운 과정입니다.

- 디자인, 요리, 문학 활동을 중심으로 그리기, 만들기, 요리하기, 꾸미기, 글짓기, 감상하기 내용으로 구성되어 있습니다.
- 미술활동을 중심으로 디자인과 요리, 문학을 가미하였으며 특히 문학은 전면으로 내세우지 않지만 은연중에 어린이들이 책과 자연스레 친해질 수 있도록 그림책 등을 활용하여 흥미있는 활동들을 진행합니다.

- '요리조리 아트!'는 다음의 그림과 표와 같이 '나는요 요리조리, 옷으로 요리조리, 음식으로 요리조리, 집으로 요리조리, 다함께 요리조리'라는 소재와 '나를 알아가요, 나의 가족과 친구들, 우리집과 동네, 다함께 요리조리'라는 주제로 점진적으로 확산되며 매칭 됩니다.



< 주제에 따른 대표 프로그램 내용 >

대 주제	교육주제	디자인, 요리, 문학통합 활동	활동/ 참고사진
I. 나는 소중한	I. 나는요! 나를 요리조리	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 긍정적인 관계형성: 나에 대해 다양한 재료와 소재를 활용하여 표현하고 긍정적인 요소들을 발견하다.</li> <li>* 별 상자 만들기 내가 올해 하고 싶은 것들을 적어 별 상자에 담아보아요. 선생님은 잘 간직했다가 수업이 마칠 때 맛있는 선물을 넣어 친구들에게 전달합니다.</li> <li>* 웃는 얼굴 놀이 -에마 에머슨작가의 그림들을 감상해보기 -행복한 감정을 이야기해보기 -웃는 표정을 지어봅니다.</li> <li>* 내가 좋아하는 동물 -내가 좋아하는 동물과 식물 등을 적고 이유를 이야기 해보기 -여리고 약한 것들도 왜 소중한지 이야기 해봅니다.</li> </ul>	
II. 나의 가족과 친구들 (1)	II. 의(依) 옷으로 요리조리	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 옷이 우리 삶에서 미치는 영향을 알아보고 다양한 재료와 소재를 통해 탐구하고 창작한다.</li> <li>* 옷은 어떤 역할을 할까? -옷의 다양한 역할을 알아본다. -내가 좋아하는 옷은 어떤 옷인가? -어떤 디자인 어떤 색의 옷인가?</li> <li>* 다양한 옷 알아보기 -신분에 따른 옷, 행사에 따른 옷, 문화가 깃든 옷, 과학을 담은 옷, 직업을 나타내는 옷 등을 알아보기</li> <li>* 세계의 의상 만들어 보기 -네델란드 전통의상 만들어 보기 -아일랜드 전통의상 만들어 보기</li> <li>* 소품 만들기 *네임(자기이름) 브로찌 만들기 *가방 디자인하기 -문양 선택하기 -도안그리기 -실생활에서 활용할 수 있는 가방 꾸미기</li> </ul>	

<p>III. 나의 가족과 친구들 (2)</p>	<p>III. 식(食) 음식으로 요리조리</p>	<p>○ 음식에 대해 요리조리 알아가며 직접 만들어 보고 나누는 기쁨을 체험한다. *샌드위치 얼굴 만들기 -식빵, 당근, 브로콜리, 치즈 등을 이용한 가족 얼굴 만들기 -다양한 모양 꾸미기 -새로운 모양과 시도해 보기 *천연재료로 꾸미기 -자연식재료는 어떻게 좋을까? -자연식재료로 무엇을 할 수 있을까? -달걀, 브로콜리, 메추리알, 당근 등을 이용하여 꾸미기 -꼬꼬가족을 꾸미기하고 도시락을 만들어 가족에게 선물하기 * 초콜릿으로 꾸미기 -사랑하는 가족이나 친구에게 초콜릿 선물하기 -초콜릿 파우더를 중탕하여 모양틀에 부어 형태를 만든다 -화이트 초코와 과자 등으로 데코레이션한다.</p>	
<p>IV. 우리 집과 우리 동네 (내가 사는 세상)</p>	<p>IV. 주(住) 집으로 요리조리</p>	<p>○ 집의 역할과 구조 등을 파악하고 자신이 살고 싶은 집, 미래의 집 세계 각국의 집 등을 표현하며 의미를 생각한다. *집이 역할은 무엇일까? -집에 대한 생각들을 이야기하기 -조명이 들어간 박스 집 만들기 -살고 싶은 집을 꾸미기 -자신의 취향에 맞게 색칠하여 꾸미기 등 *세상에 다양한 집 만들기 -나만의 특이한 집 만들어 보기 -어떤 디자인으로 만들지 생각하기 -어떤 기능이 있는 집을 만들것인지 생각하기 * 재활용을 이용한 조명 만들기 -우유곽에 한지를 활용, LED 조명 등 만들기 *우리 동네 광고하기 -우리 동네의 장점을 생각해 보아요 -우리동네 광고에는 어떤 글이 들어가는 것이 좋을까요? -우리동네를 광고해 봅시다.</p>	
<p>V. 다함께 사는 세상</p>	<p>V. 협동으로 요리조리</p>	<p>○ 함께 계획하고 만들어 보기. 함께 느끼고 나누기 * 종이컵 쌓기 -종이컵 쌓기로 다양한 모양을 만들어 본다. -함께 게임에 참여한다. * 큰 집 만들기 -냉장고 박스 등 큰 박스를 이용해 집을 만든다. -함께 놀이한다. * 전시회하기 *인디언 텐트 만들기 -우리모듬만의 인디언텐트 완성 -인디언텐트 이름 붙이기 -인디언텐트에서 놀이하기 * 다함께 전시하기</p>	

**프로그램2 : 우리가치 아트!**

○ '우리가치 아트!'는 지역아동센터아동들을 대상으로 한 놀이중점(놀이, 공예, 문학)

**활동입니다.**

- 놀이, 공예, 문학의 통합적 수업 : 놀이, 공예, 문학을 통한 상상하기, 창작하기, 놀이하기, 만들기, 읽기, 감상하기로 구성되어 있습니다. 특히 문학은 전면으로 내세우지 않지만 어린이들이 책과 자연스레 친해질 수 있는 활동들을 진행합니다.
- I. 나를 소개해요, II. 전통놀이와 공예, III. 요리놀이와 공예, IV. 우리가치 놀이 V. 우리 다함께 가치! 라는 주제로 나에서부터 세상으로 점진적으로 확산되며 매칭 됩니다.



< 주제에 따른 대표 프로그램 내용 >

대 주제	교육주제	놀이, 공예, 문학통합 활동	활동/ 참고사진
I. 나는 소중한	I. 나는요! 나를 놀이로 표현해요	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 긍정적인 관계형성: 나에 대해 다양한 재료와 소재를 활용하여 표현하고 긍정적인 요소들을 발견하다.</li> <li>* 별 상자 만들기 -내가 올해 하고 싶은 것들을 적어 별 상자에 담아보아요. -선생님은 잘 간직했다가 수업이 마칠 때 맛있는 선물을 넣어 친구들에게 전달합니다.</li> <li>*웃는 얼굴 놀이 -소리내어 웃어봅니다. -함께 웃어 봅니다. -하하하, 호호호, 히히히,깔깔깔, 킁킁킁</li> <li>* 내가 좋아하는 동물 -내가 좋아하는 동물과 식물 등을 적고 이유를 이야기 해보기 -여리고 약한 것들도 왜 소중한지 이야기 해봅니다.</li> </ul>	  
II. 나의 가족과 친구들 (1)	II. 전통놀이와 공예	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 가족과 친구들이라는 주제로 전통놀이를 하며 필요한 도구를 직접 만들고 놀이해요.</li> <li>* 나의 가족의 구성원은 어떤가요? -나의 가족 중 나랑 가장 친한 사람은 누구인가요? -내가 돌봐줘야 할 가족은 누구인가요? -나와 형제자매가 할 수 있는 게임은 어떤 것들이 있을까?</li> <li>* 죽방울놀이 -죽방울놀이는 무엇일까? -죽방울을 만들어 누가 더 많이 시간 안에 넣는지 게임</li> <li>* 청사초롱 만들기 우유곽으로 청사초롱 만들기 청사초롱의 의미는 무엇일까 꾸미기 설치하기</li> </ul>	 

		<p><b>*오재미 만들기</b> -곡식을 넣은 오재미 만들기 -어떤 소리가 나나요? -어떤 놀이를 할 수 있나요?</p> <p><b>*우리집에 왜 왔니 놀이</b> -우리집에 왜왔니 놀이규칙을 알려준다. -놀이를 한다. -놀이 후 어땠는지 이야기 나눈다.</p>	
<p><b>III.</b> <b>나의 가족과 친구들 (2)</b></p>	<p><b>III.</b> <b>요리놀이와 공예</b></p>	<p>○ 음식에 대해 요리조리 알아가며 직접 만들어 보고 나누는 기쁨을 체험한다.</p> <p><b>*샌드위치 얼굴 만들기</b> -식빵, 당근, 브로콜리, 치즈 등을 이용한 가족 얼굴 만들기 -다양한 모양 꾸미기 -새로운 모양과 시도해 보기</p> <p><b>*천연재료로 꾸미기</b> -자연식재료는 어떻게 좋을까? -자연식재료로 무엇을 할 수 있을까? -달걀, 브로콜리, 메추리알, 당근 등을 이용하여 꾸미기 -꼬꼬가족을 꾸미기하고 도시락을 만들어 가족에게 선물하기</p> <p><b>*주걱을 꾸며 보아요</b> 요리에 쓰이는 도구는 어떤 것들이 있나요? 주걱을 어떻게 꾸며 볼까요?</p> <p><b>*재활용재료를 활용하여 요리 도구 꾸미기</b> -주걱과 도마, 주전자 등 -오래된 요리도구들을 활용하여 새롭게 만들어 보기</p>	
<p><b>IV.</b> <b>함께 사는 세상</b></p>	<p><b>IV.</b> <b>우리 가치 놀이</b></p>	<p>○ 함께 살아가는 세상에서 서로 돕고 배려하는 마음을 가진다. -고마워, 미안해, 괜찮아!를 연습해 본다. -우와~ 멋진데! 칭찬한다. -협동학습을 하며 서로에게 격려한다.</p> <p><b>* 큰 집 만들기</b> -냉장고 박스 등 큰 박스를 이용해 집을 만든다. -의자와 식탁 등을 만든다. -함께 놀이한다.</p> <p><b>* 종이컵 쌓기</b> -종이컵 쌓기로 다양한 모양을 만들어 본다. -함께 게임에 참여한다.</p>	
<p><b>V.</b> <b>함께 나누어 요</b></p>	<p><b>V.</b> <b>우리가 함께 가치</b></p>	<p><b>*소원카드 나눔놀이</b> - 지금까지 활동하면서 가장 친해진 친구는 누구인가요? - 친구나 선생님에게 고마움과 사랑의 메시지를 전해요 - 자신의 소원도 적어 봅니다.</p> <p><b>* 전시회</b> -지금까지 작품들을 전시하기 -지금까지의 활동들 돌아보기 -전시 초대하기 -서로 느낌 나누기</p>	

단체명 : 예술마을사람들	소재지 : 대구광역시 수성구
홈페이지 : 예술마을사람들.한국	블로그 : <a href="http://blog.naver.com/jihun3120">http://blog.naver.com/jihun3120</a>

## ■ 운영단체 소개

본 단체는 전문예술가와 전문예술치료사가 함께 활동하고 있는 단체입니다. 본 사업에 파견되는 모든 예술 강사들은 여러 가지 문화예술교육사업에 참여함으로써 사업 기간 중 발생하는 여러 가지 정서·행동적 문제점을 누구보다 빠르게 진단하고 대처할 수 있는 역량을 가지고 있습니다. 그 누구보다 아동들과 센터의 실정을 잘 이해하고 함께 어울리며 예술을 통한 전인적인 발달과 회복을 추구하고 있습니다. 한편으로는 예술적인 부분이 소홀해지지 않도록 수준 높은 음악과 마술, 무용 등의 교육을 시행하여 소규모 공연을 개최할 수 있는 힘을 길러줌으로써 지원 사업이 끝난 후에도 자체적인 활동이 가능하도록 힘쓰고 있습니다.

저희 단체만의 특징은 “문화예술심리교육”입니다. 예술교육을 심리적으로 적용하여 아동·청소년들의 닫힌 마음을 자연스럽게 풀어내가고, 예술과 함께 소통하고 회복하도록 노력하고 있습니다.

사람을 사랑하고 예술을 사랑하는 예술마을사람들……!

저희에게 있어 가장 소중한 가치입니다.

### <문화예술교육 주요 연혁>

- 2013~2018 지역아동센터 문화예술교육지원사업 ‘행복한 문화! 신나는 예술’ 진행
- 2014~2018 가족합창단 ‘사운드 오브 패밀리’ 운영
- 2016~2018 대구문화재단 청소년 1318 힐링콘서트 ‘매직컬’ (마술+뮤지컬) 운영
- 2016~2017 교정시설 문화예술교육지원사업 ‘오카리나 뮤직 스쿨’ 운영 (대구구치소)

### <해시태그로 보는 예술마을사람들>

#예술심리교육 #따뜻한선생님 #실력보다인성 #치료보다예방 #5년연속사업선정  
 #내인생선생님 #아이가달라졌어요 #선생님언제와요 #나도마술사 #처음보는수업  
 #2시간달려서가는선생님 #감동주는수업 #슬플때위로 #따뜻한목소리 #좋은추억  
 #세계악기체험특강 #오카리나 #무용 #마술 #악기만들기특강 #정직 #성실  
 #유연한대처능력 #상상력과창의성 #아이들눈높이 #실력100%인성100% #배려심

# ■ 프로그램 소개 1

1. 프로그램 명 : 비타 오카리나      2. 분야 : 음악

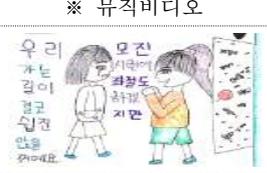
3. 세부내용 :

**'비타 오카리나' = '오카리나를 중심으로 한 예술심리체험활동'**

【 A. (오카리나 연주) + B. (예술심리체험) ⇒ C. (연주회) 】

- 연합 및 자체 연주회 · 지역사회 재능기부
- 콩쿨 참가 · SNS 콘테스트

## - 프로그램 세부 내용

오카리나	예술심리체험(예술융합을 통한 심리적 접근)	연주회	
<p>○ 독주, 앙상블, 합주</p> <p>○ 초급, 중급, 고급 실력 파악 후 수준별 교육 실시</p>	<p>♣ 음악에 미술·문학·동작·영상 등 다양한 예술분야와의 융합을 통해 동기 부여 및 흥미 유도, 강사와 참여 아동간의 긍정적 관계 향상, 아동들의 잠재력 발현의 기회 제공</p>	<p style="color: red; font-weight: bold;">★[연합 연주회]</p> <p>-연합 (또는 자체)발표회 -재능기부, 콩쿨 참가, SNS 콘테스트 (센터에 따라 선택 가능)</p> <div style="display: flex; flex-direction: column; align-items: center;">     </div> <p style="font-size: small; text-align: center;">* 지역아동센터 총 연합 콘서트 (연주회 대관) (2013~2018년 진행)</p>	
	<p>○ [음악으로 하나되기]</p> <p>가. 타악기 그룹연주(드럼 씨클)</p> <p>나. 북채이커, 톤차임, 자일로폰 등의 공동연주</p>		<p style="text-align: center;">※ 타악기 연주</p> 
	<p>○ [음악과 다양한 예술분야와의 만남]</p> <p>가. 음악과 동작</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 동작을 통한 신체적·심리적 이완</li> <li>- 음악에 따른 즉흥동작 창작</li> </ul>		
	<p>나. 음악과 과학·미술</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 과학적 원리에 따른 악기제작,</li> <li>- 미적 디자인을 접목한 악기 꾸미기</li> </ul>		<p style="text-align: center;">※ 악기제작</p> 
	<p>다. 음악과 영상</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 영화·드라마·뮤지컬 등 다양한 음악영상을 통해 만나는 클래식</li> <li>- 우리들의 뮤직비디오 제작하기</li> </ul>		<p style="text-align: center;">※ 뮤직비디오</p> 
	<p>라. 음악과 문학</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 우리들의 주제가 만들기</li> <li>- 라디오 DJ체험 등의 나와 관련된 노래 찾기</li> </ul>		<p style="text-align: center;">※ 우리들의 주제가 만들기</p> 
<p style="color: red; font-weight: bold;">★ SNS 콘테스트 '1인 미디어 예술가'</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 아동의 연주 영상을 페이스북과 유튜브를 활용하여 SNS 콘테스트 개최</li> <li>- 자신의 끼를 발산할 수 있는 SNS 공간에 참여함으로써 미디어 예술가로서 첫발을 내딛고 화합의 주제를 통하여 긍정적인 활동을 도모 / ※ 센터 홍보 영상으로 사용 가능</li> </ul>			

## ■ 프로그램 소개 2

1. 프로그램 명 : 상상 프로젝트

2. 분야 : 통합 미술

3. 세부내용 :

### '상상 프로젝트' = 통합 미술

< A. 미술 + B. (음악, 미술, 문학, 영상)의 융합 프로그램 >

<p><b>I. 우리자신</b></p>	<p>○ 마음 열기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 마음 열기 및 흥미 유도, 관계 형성 및 신뢰감 형성</li> </ul> <p>○ 나를 표현하고 너를 알아가기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 나 사용설명서, 나의 인생그래프, 나의 소중한 보물 미술 상자 만들기, 나만의 마술도구 만들기, 마술게임 활동을 통해 친구들과 관계 형성하기 등</li> </ul> <p>○ 우리의 꿈과 희망 찾기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 과자로 그리는 우리가 바라는 세상, 꿈과 희망을 주제로 매직컬러아트 뮤직비디오 만들기 등</li> </ul>	 
<p><b>II. 문제해결</b></p>	<p>○ 사고와 문제해결(창의적 사고, 과학적 사고, 공간지각)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 심리미술을 중심으로 과학의 원리로 사고하고 상상하는 마술도구 제작하기, 과학적·수학적 사고로 연상하는 마술 배우기 등</li> </ul>	
<p><b>III. 공동체</b></p>	<p>○ 우리는 하나, 서로 협력하고 소통하기 (스토리텔링)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 배운 마술을 활용하여 우리들의 스토리로 재탄생하여 개인 및 공동작품으로 만들기</li> </ul> <p>· <b>[이야기가 있는 마술극]</b></p> <p>스토리 만들기(문학의 적용) → 시나리오에 따른 마술선택 → 배경음악 선곡(음악의 적용) → 미술로 만드는 마술소품 (미술의 적용) → 공동의 마술 작품 연출 및 제작</p>	
<p><b>V. 상실과 회복</b></p>	<p>○ 긍정적 상실 경험과 회복, 서로를 축복하기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 이별과 상실의 내면의 상처를 극복하고, 밝은 우리들의 미래에 대한 희망과 변화된 우리들의 모습을 지지하고 응원하는 활동</li> <li>· 우리들의 희망의 시, 매직 희망 나무 만들기, 미래의 나에게 보내는 편지 등</li> </ul>	



### ★ SNS 콘테스트 '1인 미디어 예술가'

- 아동의 연주 영상을 페이스북과 유튜브를 활용하여 SNS 콘테스트 개최
- 자신의 끼를 발산할 수 있는 SNS 공간에 참여함으로써 미디어 예술가로서 첫발을 내딛고 화합의 주제를 통하여 긍정적인 활동을 도모
- ※ 센터 홍보 영상으로 사용 가능

## ■ 프로그램 소개 3

1. 프로그램 명 : 춤추는 아티스트

2. 분야 : 무용

3. 세부내용 : 핸드폰, 컴퓨터와 책상 위에서의 공부로 인해 아동·청소년들의 몸과 마음이 지쳐가고 병들어가고 있다. 그리하여 본 프로그램은 이들에게 **땀 흘리는 즐거움을 알고 건강을 되찾게 도와주고자 한다.** 몸을 움직이고 땀 흘리다 보면 서로의 동작을 맞추게 되고, 음악 리듬 속에서 움직이는 손짓 발짓에 강약이 조절되며, 선생님과의 호흡을 통해 만들어지는 안무는 새로운 기쁨과 보람으로 변화되길 기대한다.

<b>A. 무용</b>	+	<b>B. 다양한 예술분야와의 융합</b>	=	<b>C. 자체 발표회</b>
실행(춤추기), 창작(춤 만들기) 감상(춤 읽기), 소통(춤 나누기)		음악, 문학, 미술, 사진 및 영상		공동 무용작품

<b>I. 우리자신 (나와 너)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 몸과 마음 열기 가. 몸으로 마음열기(스트레칭), 움직임을 통해 관계 형성 및 신뢰감 형성하기, 몸의 인식 나. 몸으로 표현하는 나의 인생그래프, play 댄스(놀이의 규칙을 통해 움직이거나 표현) 나의 몸 관찰하기, 신체 중심점 찾기, 나의 마음을 움직임으로 표현하기 등</li> <li>○ 몸으로 감정 나타내기 가. 나의 감정표현, 너의 감정표현 : 우리의 감정열매 나. 감정단어를 표정, 몸짓, 표정&amp;몸짓으로 표현하기, 감정에 대한 움직임에 박자와 방향을 넣어 움직임 창작하기 등</li> <li>○ 우리의 미래의 꿈과 희망 (무용 작품 만들기) - 우리의 무한한 가능성에 대해 음악 선곡 및 즉흥 동작 창작하기</li> </ul>	
<b>II. 문제해결</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 걸림돌을 디딤돌로, 용기와 자신감 기르기 가. 분노조절, 긴장이완, 갈등해결 나. 부정적 상황에 반응하는 나의 몸의 변화 살펴보기 다. 걸림돌이 되는 상황을 움직임으로 표현하고 해소하기 - 탄성을 이용한 band댄스 등 다양한 무용 활동으로 문제해결하기</li> </ul>	
<b>III. 공동체</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 나를 둘러싸고 있는 공동체의 모습 돌아보기</li> <li>○ 벽을 넘어 벽이 되어주기</li> <li>○ 우리는 한 공동체 ('공동 무용 작품' 만들기) 가. 음악 선곡 및 <b>방송 댄스</b> 안무 배우기 나. <b>우리들의 센터</b> 주제가 <b>안무 창작</b>하기</li> </ul>	
<b>V. 상실과 회복</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 상실의 경험나누기, 공감, 수용, 보듬어주기</li> <li>○ 나에게 보내는 응원 메시지</li> <li>○ 새로운 나로 거듭나기</li> </ul>	
<p><b>★ SNS 콘테스트 '1인 미디어 예술가'</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 아동의 연주 영상을 페이스북과 유튜브를 활용하여 SNS 콘테스트 개최</li> <li>- 자신의 끼를 발산할 수 있는 SNS 공간에 참여함으로써 미디어 예술가로서 첫발을 내딛고 화합의 주제를 통하여 긍정적인 활동을 도모 / ※ 센터 홍보 영상으로 사용 가능</li> </ul>		

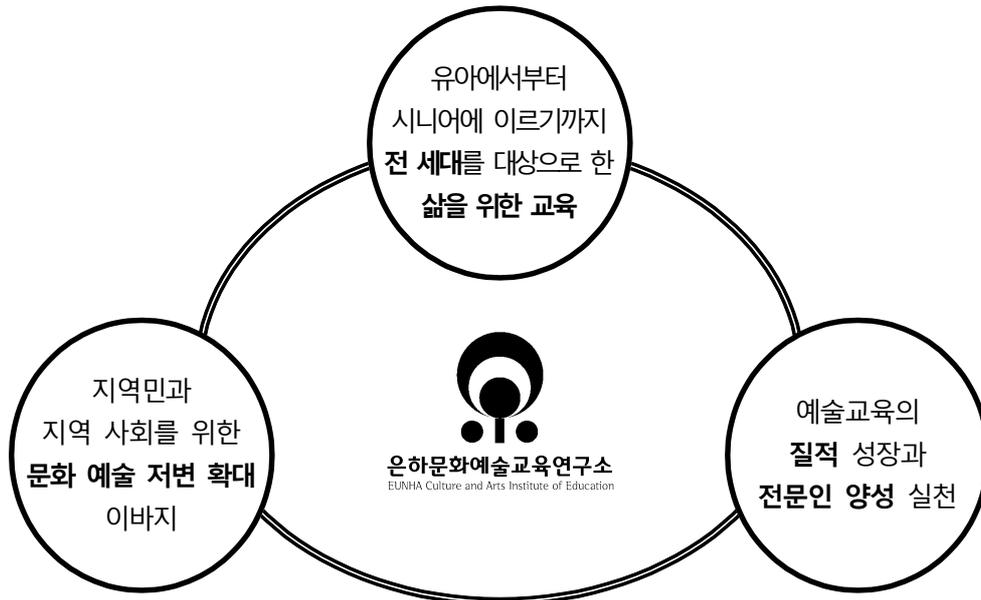
단체명 : 은하문화예술교육연구소

소재지 : 경상남도 창원시

홈페이지/블로그 등 : <http://cafe.naver.com/skjmusee>

## ■ 운영단체 소개

### □ 설립 목적



### □ 주요 활동 영역

사회문화예술교육 사업	예술강사 양성 사업	지역 문화 교류 사업
<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 풍부한 문화적 감성 발달을 위한 대상 맞춤형 체험교육 프로그램 기획 운영</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 문화유산을 활용한 교육 콘텐츠 개발</li> <li>■ 예술강사 양성과정 운영</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 지역 축제 전시기획 운영</li> </ul>
14~17년 지역특성화 문화예술교육 사업 17년 꿈다락토요문화학교 사업 17년 군부대 문화예술교육 사업	17년 자율연구모임 ArtLAB : 샘 16년 예술강사 역량강화 워크샵 15년 예술강사 네트워크 파티	14~17년 경남문화예술교육축제 참여 16년 하동시장 축제 체험참여 15년 하동시장 축제 체험참여

## ■ 프로그램 소개

### I. 프로그램 명 : 좀 놀아본 아트씨

#### 1. 프로그램 소개

“창의적 사고와 감수성이 자라는 놀이 공작소”

아트씨와 함께 우리가 얼마나, 어디까지 놀 수 있을까?

움짤움짤 감각놀이, 엄마가 알면 화내는 놀이, 우리의 상상이 현실이 되는 놀이 등 친구들과 함께 다양한 놀이과정을 문화예술로 표현해보는 프로그램

#### 2. 분야 : 창작놀이 + 미술(설치, 미디어)

#### 3. 프로그램 특징

- ◇ 놀이는 아이들의 즐거운 감정과 생각을 드러내고 신체활동을 돕는다. 이러한 놀이를 매개로 친구를 이해하고 지지하며 격려하는 모습을 통해 능동적 관계형성과 공감능력을 높이는 프로그램이다.
- ◇ 일상생활 속 놀이와 예술의 통합 활동으로 문화적 감수성과 창의력을 높이는 프로그램이다.

#### 4. 프로그램 세부내용(안)

회차	교육(대)주제	활동내용
1회	뭐하고 놀까?	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 아트씨 소개하기 (오리엔테이션)</li> <li>■ 여긴 어디? 나는 누구? / 우리 친해지길 바래~!</li> <li>■ 우리 무엇을 하며 놀까? 이야기 나누며 호기심 키우기</li> </ul>
2회~3회	움짤움짤 감각놀이	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 우리의 오감(시각, 후각, 미각, 촉각, 청각)을 깨워 놀아보자!</li> <li>■ 오감놀이 / Action&amp;Play drawing</li> <li>■ 워크북과 미디어로 우리들의 놀이 감상하며 기록하기</li> </ul>
4회~8회	우리들의 관계놀이	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 나와 가족, 친구 등 우리들의 관계 놀이</li> <li>■ 나야 나! / 감정놀이 / Talk Camera / 우리들의 아지트(비밀공간)</li> <li>■ 워크북과 미디어로 우리들의 놀이 감상하며 기록하기</li> </ul>
9회~16회	사부작사부작(作) 놀아요	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 사부작사부작 즐기는 놀이공작소</li> <li>■ 색색깔깔, 4물놀이, 요리요미놀이, 빛 놀이, 소리공작소, 워터파크</li> <li>■ 워크북과 미디어로 우리들의 놀이 감상하며 기록하기</li> </ul>
17회~24회	상상놀이 공작소	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 우리의 상상이 놀이가 되는 상상놀이 공작소</li> <li>■ 품생품작(作), 신무기 개발, 전통놀이의 변신, 몬스터 등</li> <li>■ 워크북과 미디어로 우리들의 놀이 감상하며 기록하기</li> </ul>
25회	좀 놀아보니 어때?	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 아트씨! 나만큼 놀아 봤어? &lt;2018 놀이올림픽&gt;</li> <li>■ 아트씨와 함께 좀 놀아본 나, 내가 개발한 '놀이' 소개하기</li> <li>■ 워크북 정리하고 미디어로 추억남기기</li> </ul>

## II. 프로그램 명 : 가즈아~ 아트씨 투어

### 1. 프로그램 소개

“다양성과 열린 사고를 찾아 떠나는 우리들의 여행”

아트씨! 어디까지 가봤니? 우리 함께 여행을 떠나요~!

아트씨 투어는 여러 가지 환경적 요인으로 여행가기 쉽지 않은 아이들과 함께 우리가 떠나고 싶은 여행을 기획-준비-체험해 보는 프로그램

### 2. 분야 : 여행(글쓰기)+미술(디자인, 설치, 미디어)

### 3. 프로그램 특징

- ◇ 맛을 찾아 떠난 여행, 상상 속 여행, 우리 동네 골목여행 등 아이들이 떠나고 싶은 여행을 준비하는 과정을 통해 주체적이고 능동적인 관계형성과 표현력을 기르는 프로그램이다.
- ◇ 나와 친구 그리고 우리의 다양성을 이해하고, 열린 사고로 세상을 바라보게 하는 성장 프로그램이다.

### 4. 프로그램 세부내용(안)

회차	교육(대)주제	활동내용
1회	아트씨 투어를 소개합니다.	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 아트씨 투어 소개하기(오리엔테이션)</li> <li>■ 여긴 어디? 나는 누구? / 우리 친해지길 바래~!</li> <li>■ 내가 생각하는 여행, 내가 정말 해보고 싶은 여행에 대해 이야기 나누기</li> </ul>
2회~8회	맛을 찾아 떠난 여행	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 참여자가 생각하는 다양한 맛을 찾아 떠나는 여행</li> <li>■ 내가 좋아하는 맛 &amp; 싫어하는 맛 / 우리 동네 맛 / 새로운 맛 등</li> <li>■ 여권, 티켓(비행기, 기차, 버스 등), 여행가방, 여행지도, 여행북 등 만들기</li> <li>■ 여행북 정리하고 감상나누며 미디어로 기록하기</li> </ul>
9회~19회	상상 속 여행 (현장학습)	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 참여자가 상상하는 여행을 계획하기</li> <li>■ 세계여행, 꿈 속 여행, 무서운 여행, 캠핑, 만화 속 여행 등</li> <li>■ 우리가 계획한 상상 속 여행 중, 한 테마를 골라 실제(가상) 여행 떠나보기</li> <li>■ 여권, 티켓(비행기, 기차, 버스 등), 여행가방, 여행지도, 여행북 등 만들기</li> <li>■ 여행북 정리하고 감상나누며 미디어로 기록하기</li> </ul>
20회~24회	우리동네 골목여행	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 시시콜콜 우리동네 골목 여행</li> <li>■ 우리동네 골목을 직접 답사하고, 여행테마를 찾아서 골목여행 기획하기</li> <li>■ 우리동네 골목여행 영상을 제작, 유튜브(SNS 채널)에 홍보하기</li> <li>■ 여행북 정리하고 감상나누며 미디어로 기록하기</li> </ul>
25회	여행작가 데뷔	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 아트씨 투어 여행작가 데뷔</li> <li>■ 그 동안의 여행을 통해 얻어진 결과물과 여행일지 작성하고 소감나누기</li> <li>■ 투어에 함께 참여한 친구들과 감상 나누며 마무리하기</li> </ul>

## 5. 결과발표회 내용(안)

구분	세부내용
전 시 명	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 아트씨가 들려주는 우리들의 이야기</li> </ul>
참여대상	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 프로그램 교육 참여자 및 수혜기관 모두 참여</li> </ul>
전시기간	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 2018년 12월 중</li> </ul>
전시장소	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 창원성산아트홀 또는 경남문화예술회관 (예정)</li> </ul>
전시방법	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 교육 참여자의 창작성품 전시</li> <li>■ 교육 참여자 활동사진 영상제작 상영</li> <li>■ 활동사진 판넬 제작·인쇄 설치</li> </ul>
전시구성 및 내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 전시장-① : 교육 참여자의 창작 결과물 전시</li> <li>■ 전시장-② : 감상활동을 통해 기록한 워크북 및 활동사진 전시</li> <li>■ 워크샵 룸-① : 모두가 함께 체험할 수 있는 「놀이공작소」 오픈</li> <li>■ 워크샵 룸-② : 우리 동네 대표 간식의 숨겨진 이야기 「우리동네 맛 기행」 오픈</li> <li>■ 미디어 룸 : 놀이로 표현했던 활동사진은 영상으로 전시</li> </ul>

※ 전시기관 및 지역아동센터들의 향후 일정 및 논의여부에 따라 결과발표회 방식은 변경될 수 있음



<창작품과 워크북 전시의 예>



<활동사진 전시의 예>



<영상 상영의 예>

단체명 : 한국문화예술교육멘토링협회

소재지 : 대구광역시 중구

홈페이지: <http://caementoring.com>

## ■ 운영단체 소개

2006년 시작 된(고유번호 등록 2013년) 전문예술단체 한국문화예술교육멘토링협회(CAEM)는 세계적인 음악학교 시스템인 ‘콘서바토리오’가 고아원에서 출발하였다는 사실을 알고 전문예술가들이 모여 경제적 어려움과 여러 가지 환경 때문에 꿈을 포기하는 아이들에게 작은 희망의 손길을 보내기 위해 만들어진 단체입니다.

2006년 '나만의 명작 문화예술교육 멘토링 프로젝트' 공연의 수익금을 통해 소외계층 예술꿈나무에게 피아노를 기부한 것으로 시작하여 지난 12여 년 간 전문 예술가들과 예술 강사들이 함께 참여해 만들어진 공연 및 다양한 통합문화예술교육 프로그램 개발은 아동, 청소년들의 **꿈을 응원하고 상상력의 날개를 더 높이 펼칠 수 있는 장**을 마련했으며 젊은 예술가 후원 멘토링 프로젝트 음악회 및 장학금 기부 등의 지속적인 활동으로 지역사회 문화 발전에 이바지하고자 노력하고 있습니다.

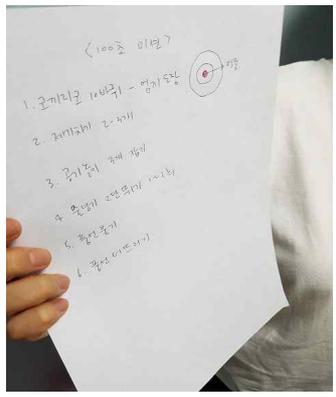
## ■ 프로그램 소개

음악중심통합예술교육 ‘오페라 놀이터-너나들이’와 미술중심통합예술교육 ‘패브릭 아트놀이터-자갈자갈’ 중 지역아동센터 아동들에게 필요한 문화예술교육을 선택하여 진행합니다.

### ① 오페라놀이터- **‘너나들이’**

1. 프로그램 명 : 오페라 놀이터-너나들이
2. 분야 : 음악중심 통합예술교육(음악+미술)
3. 세부내용 : 친근한 너와 나의 사이를 뜻하는 순우리말 ‘너나들이’입니다. 오페라(마술피리, 사랑의 묘약, 피가로의 결혼)의 캐릭터 놀이와 음악을 주제로 즐겁게 오페라를 경험합니다.  
쉽게 연주하며 아름다운 화음을 느낄 수 있는 오카리나, 우쿨렐레, 랩 하프 악기연주를 경험하는 오페라 놀이터입니다.

○ 연간 계획

구분	세부 계획
<p>(상반기) 오페라 놀이터!</p>	<p style="text-align: center;"><b>[새로운 경험 - 오페라 캐릭터 놀이터]</b></p> <p>-나를 표현하는 캐릭터, 마음 열기: 주인공이 되어보는 놀이 -관절인형 만들기 체험 -인물 관계도를 활용한 오페라 이해하기 -아트 스토리텔링, 우리들의 이야기 음악극 대본 만들기</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>[캐릭터로 마음열기]</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>[캐릭터 관절인형]</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>[인물 관계도]</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>[오페라 스토리텔링]</p> </div> </div>
<p>(중반기) 오페라 놀이터에서 만들어가는 너나들이 성장기</p>	<p style="text-align: center;"><b>[긍정적인 변화 - 즐겁고 신나는 오페라 합창 + 합주]</b></p> <p>-나의 목소리에 집중하다 : 오페라 놀이터 노래 부르기 -너의 소리에 귀 기울이다 : 오페라 놀이터 악기 연주하기 -우리가 함께 예술 활동으로 어울리는 것이 즐겁다 : 오페라 놀이터 합창, 합주하기</p> <p style="text-align: center;"><b>[꿈을 향한 나의 실천 - 100초 오페라 연주 미션 놀이]</b></p> <p>-내 마음의 소리 찾기 : 악기 선택 (오카리나, 우쿨렐레, 랩 하프) -함께 하는 법 : 여러개 , 세계 -100초 오페라 연주 미션: 주변 운동장으로 가는 예술소품</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>[100초 미션 만들기]</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>[즐거운 미션 준비]</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>[건강한 신체 건강한 마음]</p> </div> </div> <p style="text-align: center;">*100초 오페라 미션은 센터 주변에 위치하는 공원이나 운동장으로 나가 재미있는 신체활동과 오페라놀이터의 예술 활동으로 즐거운 시간을 가지는 예술소품입니다.</p>
<p>(하반기) 오페라!</p>	<p style="text-align: center;"><b>[오페라놀이터 너나들이의 비전, 꿈]</b></p>

<p>꿈을 펼쳐라!</p>	<p>-인생의 무대에 자신 있게 서다 -함께 만들어 가는 세상 -우리들의 음악극 '오페라 ! 꿈을 펼쳐라!'</p> 
--------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

오페라 놀이터 악기		
<p>오카리나</p>		<p>악기 연주를 희망하는 아동 수에 맞춰 1인 1악기를 지원합니다.</p>
<p>우쿨렐레</p>		<p>악기 연주를 희망하는 센터에 한해 (1센터-5악기)의 우쿨렐레를 대여해 프로그램을 진행합니다.</p>
<p>랩 하프</p>		<p>악기 연주를 희망하는 센터에 한해 (1센터-5악기)의 랩 하프를 대여해 프로그램을 진행합니다.</p>

전 연령의 학령기 아동들이 즐겁게 악기 연주에 참여 할 수 있어 센터 내 아동들의 아름다운 합주가 가능합니다.

## ② 패브릭아트놀이터 ‘자갈자갈’

1. 프로그램 명 : 패브릭 아트놀이터-자갈자갈
2. 분야 : 미술중심 통합예술교육(미술+음악)
3. 세부내용 :여럿이 모여 속닥이는 모습을 뜻하는 순우리말 ‘자갈자갈’입니다. 실과 바늘, 천을 이용하여 실+바늘 처음 만난 날, 패브릭 소품 만들기, 리폼의 왕 선발대회, 위빙아트 등 다양한 패브릭 아트를 경험하는 놀이가 배움이 되는 예술놀이터입니다.

### ○ 연간 계획

구분	세부 계획
(상반기) 놀이 아트 팩토리	<p>[새로운 경험 - 놀이가 배움이 되는 예술놀이터]</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 패브릭 아트 재료 탐색 체험</li> <li>- 실과 바늘 처음 만난 날</li> <li>- 내 안의 표정을 더하다, 마음 열기</li> </ul> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>[재료 탐색]</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>[패브릭아트 처음 만난 날]</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>[표정을 담은 브로치]</p> </div> </div>
(중반기) 상상력 아트 팩토리	<p>[긍정적인 변화와 실천-상상력! 공간에 생활을 더하다]</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 오감집중 - 오감만족 바스락 장난감 만들기 놀이로 알아보는 ‘나’</li> <li>- ‘자갈자갈’ 패브릭 물감 염색 놀이</li> <li>- 위빙 아트 경사와 위사의 스토리텔링</li> </ul> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>[패브릭 물감 놀이 재료]</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>[찍기 도구로 즐겁게 찍기]</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>[마음가는대로 모양 만들기]</p> </div> </div>
(하반기) 꿈	[꿈을 향한 응원]

아트 팩토리	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 세상에 단 하나 뿐인 나의 패브릭 아트 - ‘나의 소중한 꿈’</li> <li>- 함께 할 때 더 힘이 되는 나의 꿈</li> <li>- 우리들이 만들어 가는 패브릭 아트 꿈 전시회</li> </ul>		
	 <p>[세상에 단 하나를 위하여]</p>	 <p>[나의 리폼 솜씨 자랑]</p>	 <p>[함께 만들어 가는 전시회]</p>

늘 흥미로운 것이 부족한 성장기인 지역아동센터 아이들에게 ‘패브릭아트놀이터-자갈자갈’은 두 손에 스마트 폰이 아닌 실과 바늘을 주어 예술놀이터에서 무언가를 만들어 낼 수 있다는 즐거움을 배워나가는 과정을 중요시 하는 노작교육입니다.

손으로 무언가를 해 낼 수 있다는 경험과 세상에서 단 하나뿐인 나의 것을 만들어 가는 성취감은 아이들의 창의력을 더 높여줄 것입니다.

### 위빙이란?

: 위빙은 다양한 소재의 실과 실, 또는 실과 오브제를 교차시키고 엮어서 나만의 직물을 만들어내는 활동입니다.

양손을 움직이며 집중력을 발휘하다 보면 어느새 스트레스까지 말끔히 사라집니다.

 <p>[위빙 틀]</p>	 <p>[경사와 위사]</p>	 <p>[위빙 콧과 포크]</p>	 <p>[자연을 이용한 위빙]</p>
---------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------

미니베틀인 위빙 틀에 세로줄인 경사와 가로줄인 위사를 촘촘히 걸어 굵기, 색상, 모양에 제한 없이 모든 실을 사용하여 독창성을 맘껏 뽐낼 수 있습니다.

위빙을 하면서 소심한 친구, 에너지가 넘치는 친구, 잘 웃는 친구, 잘 우는 친구, 키가 큰 친구, 키가 작은 친구, 어린 친구, 나이 많은 친구들이 함께 노는 재미있는 놀이터를 만들어 갑니다.

## ■ 운영단체 소개

<p>설립목적</p>	<p>공감문화예술 아카데미 깨비는 예술교육이 무엇을 하는 과목인지 그것을 가르치는 곳으로 안내하는 역할을 수행한다.</p>
<p>일반현황</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 설립연도   2013년 예술치료 대나무에서 2018년 공감문화예술 아카데미 깨비로 변경</li> <li>· 설립연도   대표, 행정인력, 연극, 사진, 무용, 만화, 애니, 음악, 공예, 융합과학, 디자인, 문학, 예술심리치료</li> </ul>
<p>단체의 주요 활동영역</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 문화예술교육   초, 중, 고 학교문화예술교육(창의적 체험학습, 동아리, 방과후)</li> <li>· 장 작   개인창작 작품활동, 연극, 공연</li> <li>· 교육청 연계   헬로우 아트-랩(교강사 협력사업)</li> <li>· 인력개발 및 기타   꿈다락토요문화학교(2014 ~ 2016) / 플랫폼사업(2014 ~ 2017)</li> </ul>
<p>단체의 특징</p>	<p>한국교원대 대학원의 인문, 교육, 예술 교수진과 충북미술협회로부터 자문을 구해 문화·예술·교육 프로그램을 연구 개발하는 전문교육 프로그램 연구 실행단체입니다.</p> <p>프로그램을 운영하는 강사들은 예술언어에 대한 이해와 통합적 활용능력을 갖춘 문화예술교육학과 전공자들과 각 분야 전문예술인, 문화예술교육사들로 현장경험이 풍부하여 학습자를 삶에 대한 미적체험 기회로 안내하는 역할을 수행합니다.</p> <p>다양한 융합적 자원과 전문가를 활용하여 현장 중심적인 문화예술교육 실천기회를 제공하며 청소년들의 융합, 창의 문화예술교육 사례를 개발하고 지속가능한 문화예술교육 역량을 강화합니다.</p>
<p>교육 프로그램</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>① 사회환경변화에 따른 글로벌 시민성을 갖춘 인재의 육성에 기여하고자 합니다.</li> <li>② 융복합 문화예술교육프로그램으로서 예술교육만이 제공할 수 있는 참여, 이해, 주제에 기초한 디자인·만화·애니메이션·무용·연극·사진 등 다양한 예술 장르와 과학 기술(로봇·스크래치·증강현실 등)을 접목합니다.</li> <li>③ 평소 접하기 어려운 창의적인 문화예술교육 활동을 경험하며 상상의 틀을 깨고 사고하며 표현하는 법과 함께 놀이 속에서 삶에 대해 자연스럽게 배울 수 있도록 하는 지식전달이 아닌 과정 중심의 프로그램으로 스토리텔링, 프로세스 플리오 지향 프로그램입니다.</li> <li>④ 미래핵심가치와 예술교육이 추구해 온 본질적 가치를 적극적으로 연계하여 지속가능발전교육을 통한 미래인재의 양성을 위해 최선의 노력을 합니다.</li> </ol>

<p>교육목표</p>	<p>① 예술교육만이 독특하게 제공할 수 있는 참여, 이해, 주제에 기초한 통합</p>
<p>교육프로그램</p>	<p>① 의미있고 가치가 생길 수 있는 예술로서의 경험을 통해 제약된 환경에서 문화예술 향유에 어려움을 겪고 있는 소외계층의 창의성과 예술적 감성을 일깨워 자아 존중 감 회복을 통한 행복한 삶을 지속한다.</p>
<p>교육장르   다원</p> <p>목적 및 기대효과  </p>	<p>① 청소년의 삶과 존재에 기반하여 생각을 열고 관계의 경험을 통한 예술적 감수성을 표현한다.          ② 문화예술교육을 통한 청소년들의 교육적 성장과 생활이야기를 통해 문화예술교육의 가치를 체험한다.          ③ 스스로 경험하는 공간의 재구성을 통해 문화해독력을 높이며 공동체의 의미와 즐거운 학교문화를 새롭게 제시한다.          ④ 주변사물의 대상을 예술로 인식하고 표현하며 공동체와의 관계, 성장의 의미를 찾는다.</p>
<p>프로그램 내용</p>	<p>교육과정   전문 주강사와 보조강사가 진행, 체험, 창작, 실연</p> <p>① 청소년 스스로의 경험을 통해 문화 해독력을 높이며 재구성하는 과정으로 각자의 창의성과 예술적감성을 일깨워 준다.          ② 내용, 소재, 재료의 특성 상호작용을 탐색하고 무엇을 왜, 어떻게 나타낼 것인가를 고민하면서 자신의 느낌과 생각을 구체화한다.          ③ 스스로의 질문을 통해 나를 표현하고 학생들의 작품을 보면서 느끼고, 생각하고 판단하면서 옹고 그룹이 아닌 다름을 발견 '나 다움' 을 확인하고 표현의 의도를 구체화하며 작품의 완성도를 높여나간다.          ④ 작품의 주제와 재료, 기법에 대한 분석을 통해 다양한 표현활동을 경험하며 의견과 느낌을 교환, 자신의 시각과 생각, 느낌을 적용하고 표현한다.          ⑤ 소통, 즐거움과 어려움, 문제 해결 등을 경험하며 일상생활의 경험을 새로운 시각으로 보고, 그 속에서 의미를 찾는다.</p>
<p>문맥적 사고를 통한 미적체험</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 장르 통합과 영역별 체험을 통해 관심과 흥미 유발</li> <li>● 창의적 체험을 내외적으로 통합시키고 예술표현의 주체성 도모</li> </ul>
<p>인문, 조형적 창작경험</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 일상적 문화를 소통으로 학습하고 관계의 유연성 향상</li> <li>● 문화예술교육의 창의적 표현 교류</li> </ul>
<p>꿈을 이루는 새로운 관점의 전환</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 종합예술의 관점으로 새로운 창의 경험</li> <li>● 흥미와 학습 동기 유발</li> </ul>
<p>기대효과</p>	<p>삶으로서의 '창조적 주체자로서의 행복한 경험'</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 의미있고 가치가 생길 수 있는 예술로서의 현재의 경험</li> <li>● 다양한 인문학적 접근을 통한 융합 문화예술교육 활동으로 창의적이고 긍정적인 자아 발견</li> <li>● 스스로 문제를 찾아내 표현하며해결해 내는 즐거움 속에 자기 주도적 표현 능력 신장</li> <li>● 문화예술활동을 통해 청소년의 예술적 성장과 가치 체험을 통한 소속감과 자존감을 높임</li> </ul> <p>문화예술교육을 통해 '참된 배움의 공동체를 형선하고 소통하다!'</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 융·복합 문화예술교육 프로그램으로 작가, 예술강사 전문가의 인적자원과 콘텐츠를 활용</li> <li>● 다양한 분야의 전문가들과 예술로 소통하고 협력</li> </ul>

## ■ 프로그램 소개

1. 프로그램 명 : 달팽이 아지트
2. 분야 : 미술
3. 달팽이아지트 캐릭터

프로그램에 사용되는 모든 재료 및 홍보물에 사용합니다.

(예: 상단 또는 하단에 지역아동센터 명칭삽입)



▲기본



▲변형

## 4. 세부내용 :

### ○ 프로그램 소개

자연관찰을 통해 아이들의 감성충족과 자신의 경험을 이끌어낸다.

주변 모든 것을 소재로 이용하여 자신들만의 특별한 아지트를 만들며 예술표현 놀이로서 경험한다.

### 가. 문화예술과 놀며 '감수성을 키우다!'

- ☀ 학교를 벗어나 다양한 융합 문화예술교육 활동을 통해 창의적이고 흥미로운 놀이 문화를 체험하고 긍정적인 자아 발견
- ☀ 문화예술교육 프로그램을 통해 자기 주도적 예술 표현의 즐거움을 느끼고, 참여자 스스로 문제를 찾아내 해결할 수 있는 능력 신장.
- ☀ 교육 참여자의 교육적 성장과 문화예술교육의 가치 체험

### 나. 지역사회, 문화예술로 함께 '소통하다!'

- ☀ 교육, 예술전문가 인적자원과 콘텐츠를 활용, 교육공동체가 함께 만들어가는 예술교육 운영을 통해 지역사회의 문화예술교육 선도
- ☀ 문화예술교육에 대한 지역사회주민들의 긍정적 인식 변화와 향후 지역 내 문화예술교육 참여를 이끌어낼 기반 조성

○ 연간 계획

구분	세부 계획
상반기	라포형성 및 호기심
중반기	개방적 협업 모델을 통한 새로운 세계 만들기
하반기	숨은예술놀이 찾기와 아이들이 발견한 예술놀이 방법 교류 끊임없는 피드백(feedback)을 통한 차별성 확인

○ 프로그램 내용

차시	주제	교육목표	교육내용
1	나와 우리를 찾는 여행		<p><b>나는 누구일까?</b></p> <p>①너와 나의 느낌나누기 참여자들과 예술 강사가 서로의 느낀 점(장점)을 포스트잇에 붙이며 가며 라포 형성(나를 상징하는 장점 캐릭터 만들기)</p> <p>②무엇을 약속할까? 모듬을 정하고 규칙을 정하고 모듬을 알리는 홍보물 만들기(캐릭터, 포스터등)</p> <p>③나는 누구일까?(다음차시 호기심자극) 음악, 미술, 사진(부분확대 및 축소)</p>
2 ~ 3	넌 누구니?	<p>관계형성 및 주제 찾기를 통한 호기심과 상상력 자극</p>  	<p><b>눈을 크게 뜨고 상상해봐! 나야 나!</b></p> <p>①음악, 미술, 사진(부분확대 및 축소) 동화책의 한 소절을 들려준 후 아동들이 유추해 주인공을 찾아가는 과정</p> <p><b>시간을 충분히 두고 주제를 찾으면?</b></p> <p>②달팽이와의 만남, 접촉, 관찰 및 탐색 후 달팽이 관찰보고서 만들기 (달팽이 동요를 듣고 따라 부르며 움직임, 느낌, 먹이, 통관찰 및 탐색 후) -왜 이름이 달팽이 일까? -달팽이는 왜 느릴까? -달팽이 집속의 세상은?</p> <p>③친구들의 표현과 발표내용을 듣고 나의 생각을 관찰노트에 적어보기</p> <p>※아이들이 기관에서 관찰할 달팽이 살피는 방법교육 (평상시 관리하는 방법 먹이, 청소, 알을 낳았을 경우 이소방법)</p>
4 ~	달팽이의 삶	새로운 세계 만들기	<p><b>나도 달팽이(몸으로 표현)</b></p> <p>①어떻게 생겼을까? 달팽이 얼굴</p>

8		<p>자신의 생각을 예술놀이를 통해 경험</p>  	<p>-상상력을 통한 이미지 표현 ②스케치 후 페이스페인팅으로 표현해보기 <b>특별한 아지트</b> ①나에게 특별한 공간이 생긴다면? ②각자 다양한 소재 한 개씩 적어 비밀의 상자에 넣은 후 랜덤으로 선택한 재료로 달팽이 집 만들기) ※크기제한의 조건을 둔다.</p> <p>①몸에 부착해보고 문제점 보완하기 ②특별한 아지트 화보찍기</p> <p><b>특별한 아지트 패션쇼</b> ①패션쇼를 하기위해 필요한 것은? BGM, 배경, 조명, 동선등 ②패션쇼 준비 ③특별한 패션쇼</p> <p><b>달팽이 운동회</b> ①경기종목은? ②경기방법은? ③경기규칙은? ④경기시행 ⑤느낀점 관찰노트에 적어보기</p>
9	나 와 우리를 찾는 여행	주변생태학습 후, 우리들의 아지트를 위한 토의	<p>나에게도 이런 집이 있다면? <b>:시설주변 탐색(주변 생태학습)</b> ①우리들의 아지트 계획에 대한 토의 -무엇을 위한 아지트인가? -재료는? -디자인은?(공간 활용 및 보관 방법 등) (모듬별 토의 후 공개 프리젠테이션)</p>
10	감각 깨우기	무엇을 위한 아지트를 만드는가? 목적과 의미 찾기	<p><b>아지트 모형물(미니어처) 만들어보기</b> 모듬에서 나온 아이디어를 가지고 각자 다양한 재료를 통해 모듬주제에 맞는 아지트 모형물(미니어처) 만들기</p>
11 ~ 12	예술연구와 놀이	아름다움의 발견과 표현하는 방법 개방적 협업	<p><b>우리들의 아지트(협력수업)</b> ①문제는 없는 걸까? 각자 만드는 과정을 통해 발견한 문제점을 발견하고 보완한 내용을 수정 ②무엇이 필요해? 표현 재료 구하기 (수학적 계산을 통해 필요한 재료의 양 측정 재료 구입) ②아지트디자인하기 미니어처 제작(계획한 도면에서 빠진부분과 수정할 부분을 찾기) 모듬별 문패를 만들고 세부 인테리어디자인 하기.)</p> 

13 ~ 15			모듬원이 모두 협의된 본격적인 아지트 만들기 ①문패도 만들고 ②내부,외부공간 인테리어
16	약속한 공간에서의 낯선 경험	모듬별 아지트들이 한자리에 모여 함께 나누는 집들이관찰&소통 	달팽이 마을로의 초대 ①행복한 마을이 될 수 있는 방법은? ②아름다운 마을의 조건?(개별성, 상징성 ③필요한 게 무얼까? -어떻게 초대하고 어떤 간편 음식으로 손님을 접대할까? -도시락 초대장 만들기 -식재료 복불복놀이 ④관찰노트에 나의 경험 기록하기
17			특별한 초대 ①강제결합법을 이용한 식재료로 요리 만들기 ②못난이 플레이팅 ③호기심 가득 음식콘테스트 -미각의 느낌을 선으로 표현해보기 *맛과 모양에 상관없이 느낌을 잘 표현한 모듬이 우승 ④관찰노트에 나의 경험 기록하기
18	협력과정	달팽이 아지트 대형그림	대형 캠퍼스에 각자의 달팽이아지트 그리기(색다른 소 재와 기법으로 표현하기 )
19		기록&정리	예술놀이 자료 정리해 프로세스폴리오만들기
20	예술놀이 한마당	숨은 예술놀이 찾기	모두가 한자리에 모여 센터별 예술표현놀이 방법 교류 및 전시

※ 매 차시 달팽이 관찰과 기록은 공통사항입니다

(강사가 하는 일: 코코피트갈아주기( 집 청소 및 달팽이 목욕 및 산책)

Q: 평상시 센터에서 달팽이는 어떻게 관리하나요?

A:센터에 지급되는 달팽이는 깨끗한 곳에서 사육된 식용달팽이로 투명 관찰용기에 넣어 지급됩니다. 특별한 관리는 필요 없으며 달팽이 전용사료를 물과 함께 섞어 달팽이 집안에 넣어주시면 됩니다. 사료는 달팽이 농장에서 개발해 쓰이는 것으로 야채와 달리 초파리나 냄새 등이 전혀 발생되지 않습니다.

(\*달팽이에게 야채를 먹이면 관리가 어려워집니다. 야채 수업은 반드시 강사님과 프로그램에서만 사용가능합니다)

Q: 공간이 협소하데 시설에 설치할 아지트는 어떻게 관리하나요?

A:하반기에 실시되는 아지트는 본 기관에서 제작한 접이식골판지로 평상시 한쪽에 접어 보관하시고, 수업이 진행되면 펴서 그 안에서 수업이 진행될 예정입니다.(대형 팝업 북처럼 생각하시면 됩니다)

단체명 : 문화공감대

소재지 : 충청남도 천안시

## ■ 운영단체 소개

- ▶ 본 단체는 2012년에 설립되어 음악을 기본으로 다양한 실용음악 악기교육과 합창, 뮤지컬 교육에 음악놀이를 접목하여 창의적인 음악교육 프로그램을 전문적으로 운영합니다.
- ▶ 문화예술교육 관련 활동
  - 2015 지역특성화 문화예술교육 지원사업 운영
  - 2016 부처 간 협력 문화예술교육 지원사업(지역아동센터, 군부대) 운영
  - 2016 꿈다락 토요문화학교 가족합창프로그램 지원사업 운영
  - 2017 부처 간 협력 문화예술교육 지원사업(지역아동센터) 운영
  - 2017 꿈다락 토요문화학교 가족합창프로그램 지원사업 운영
  - 2018 꿈다락 토요문화학교 가족합창프로그램 지원사업 운영

## ■ 프로그램 소개

1. 프로그램 명 : 고고Sing ‘상상 음악대’의 앙상블 놀이
2. 분야 : 음악
3. 세부내용 : 지역아동센터의 일회성 교육으로 끝나버려 방치된 악기들을 꺼내고 보완하여 앙상블 활동을 할 수 있도록 한다. 공통 프로그램인 고고Sing 음악놀이를 아이들의 마음을 어루만져주는 마음 열기 활동을 하고 교육 대상의 특성에 따라 앙상블을 선택하여 즐거운 하모니를 만드는 신나는 음악 프로그램이다.

교육 주제	교육 내용	
공통 프로그램	오감을 깨우는 다양한 음악놀이 활동으로 아이들의 흥미를 높이고 자연스럽게 리듬을 익히고 마음을 어루만져주는 마음열기 음악활동	
• 고고Sing 음악놀이	놀이명	음악놀이 내용
	고고Sing 상상음악송	수업의 오프닝과 엔딩곡으로 상상 음악송을 부르며 몸과 마음을 깨우고 흥미 높이기
	고고Sing 도레미	놀이를 쉽게 풀어낸 음표, 게이름, 악상기호 등의 기초 음악이론 이야기
	고고Sing	아이들의 감성을 자극하여 서로의 마음을 알아보고

	<p>놀이를 통해 친구를 이해하며 사회성을 배우고 자신을 표현하는 과정을 경험하는 활동</p> <ol style="list-style-type: none"> <li><b>1. 음악동화책 읽기</b> - 모듬별 악기를 활용한 동화책 읽기</li> <li><b>2. 나비 퍼포먼스</b> - 습자지를 찢고 날리고 스트레스 해소</li> <li><b>3. 과자로 지은 마을지도</b> - 과자 마을지도를 만들며 스토리텔링</li> <li><b>4. 풍선집 날리기</b> - 풍선 속에 소원과 꿈을 넣고 날리기</li> <li><b>5. 연날리기</b> - 신나게 연 날리며 스트레스 해소</li> </ol>
	<p><b>고고Sing 콜라보</b></p> <p>각 지역아동센터별로 이루어진 상상음악대들이 모두 모여서 콜라보레이션 음악축제를 정기적으로 개최하여 자존감을 높이고 네트워킹 교류</p>

<b>선택 프로그램</b>	3개의 선택 프로그램 중에서 각 지역아동센터의 교육 상황과 수요에 맞게 앙상블 프로그램을 선택하여 즐기는 활동		
<b>1. 고고Sing 앙상블 연주</b>	각 지역아동센터별로 1~2개의 앙상블 프로그램을 지정하여 수준별로 교육		
	<b>앙상블명</b>	<b>기 초 반</b>	<b>연 주 반</b>
	<b>오카리나</b>	AC로 기초이론과 악기주법을 익히고 합주하기	SC, SG, AC, BC의 각 파트별 연주와 합주로 하모니 만들기
	<b>우쿨렐레</b>	콘서트 우쿨렐레로 기초이론과 악기주법을 익히고 합주하기	소프라노, 콘서트, 베이스의 각 파트별 연주에 타악기 카혼, 카호니또와 합주하여 하모니 만들기
	<b>하모니카</b>	트레몰로C로 기초이론과 악기주법을 익히고 합주하기	트레몰로C, C#의 각 파트별 연주와 합주로 하모니 만들기
	<b>멜로디언</b>	기초이론과 악기주법을 익히고 합주하기	다양한 악기들과 멜로디언으로 기악 합주하여 하모니 만들기
	<b>2. 고고Sing 음악극</b>	나의 일상 스토리를 친구들과 협업과정을 통하여 직접 만들어서 노래와 음악극으로 즐거운 하모니 만들기	
	<b>활동명</b>	<b>활동 내용</b>	

	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="459 188 683 360"><b>합창</b></td> <td data-bbox="683 188 1423 360">기초호흡과 아카펠라 발성을 익히고 파트별로 연습하고 노래하여 우리 지역아동센터별 행복한 하모니 만들기</td> </tr> <tr> <td data-bbox="459 360 683 734"><b>음악극</b></td> <td data-bbox="683 360 1423 734"> <ul style="list-style-type: none"> <li>-합창곡에 어울리는 상황을 나의 일상 스토리로 재구성하여 모듈별 협업 활동으로 직접 개사작업과 대본쓰기</li> <li>-연기, 액팅, 안무를 배우고 소품과 다양한 악기를 활용하여 음악극 만들기</li> <li>-역할을 바꿔 연기해 보는 활동으로 우리 지역아동센터, 가정, 학교, 친구들과의 실제적인 갈등과 소통의 부재를 자연스럽게 해소하기</li> </ul> </td> </tr> </table>	<b>합창</b>	기초호흡과 아카펠라 발성을 익히고 파트별로 연습하고 노래하여 우리 지역아동센터별 행복한 하모니 만들기	<b>음악극</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-합창곡에 어울리는 상황을 나의 일상 스토리로 재구성하여 모듈별 협업 활동으로 직접 개사작업과 대본쓰기</li> <li>-연기, 액팅, 안무를 배우고 소품과 다양한 악기를 활용하여 음악극 만들기</li> <li>-역할을 바꿔 연기해 보는 활동으로 우리 지역아동센터, 가정, 학교, 친구들과의 실제적인 갈등과 소통의 부재를 자연스럽게 해소하기</li> </ul>												
<b>합창</b>	기초호흡과 아카펠라 발성을 익히고 파트별로 연습하고 노래하여 우리 지역아동센터별 행복한 하모니 만들기																
<b>음악극</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-합창곡에 어울리는 상황을 나의 일상 스토리로 재구성하여 모듈별 협업 활동으로 직접 개사작업과 대본쓰기</li> <li>-연기, 액팅, 안무를 배우고 소품과 다양한 악기를 활용하여 음악극 만들기</li> <li>-역할을 바꿔 연기해 보는 활동으로 우리 지역아동센터, 가정, 학교, 친구들과의 실제적인 갈등과 소통의 부재를 자연스럽게 해소하기</li> </ul>																
<p style="text-align: center;"><b>3. 고고Sing 동네 버스킹</b></p>	<p>- 아이들이 직접 협업과정으로 버스킹 공연을 프로듀싱하여 매월 한 번씩 한 사람을 위한 동네 버스킹 즐기기</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th data-bbox="459 857 595 920">단계</th> <th data-bbox="595 857 839 920">활동명</th> <th data-bbox="839 857 1423 920">활동 내용</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="459 920 595 1245" rowspan="2" style="text-align: center; vertical-align: middle;"><b>1</b></td> <td data-bbox="595 920 839 1099" style="text-align: center;"><b>동네사람 1인 선정</b></td> <td data-bbox="839 920 1423 1099">우리 동네사람인 이장님, 센터장님, 선생님, 슈퍼·문방구·미용실 사장님 등 동네 어른 1인을 회의를 통해 직접 선정하고 관심 갖기</td> </tr> <tr> <td data-bbox="595 1099 839 1245" style="text-align: center;"><b>버스킹 스토리 및 인터뷰 목록 계획하기</b></td> <td data-bbox="839 1099 1423 1245">동네사람 1인을 위한 버스킹 공연으로 연주곡과 순서 등 스토리를 계획하고 인터뷰 목록 작성하기</td> </tr> <tr> <td data-bbox="459 1245 595 1373" style="text-align: center; vertical-align: middle;"><b>2</b></td> <td data-bbox="595 1245 839 1373" style="text-align: center;"><b>양상블 연주와 인터뷰 연습</b></td> <td data-bbox="839 1245 1423 1373">양상블 악기별 연주와 노래 연습 및 일일 리포터 선발하기, 리허설로 실제 상황 재현해보기</td> </tr> <tr> <td data-bbox="459 1373 595 1632" rowspan="2" style="text-align: center; vertical-align: middle;"><b>3</b></td> <td data-bbox="595 1373 839 1487" style="text-align: center;"><b>찾아가는 동네 버스킹</b></td> <td data-bbox="839 1373 1423 1487">동네사람 1인을 찾아가서 한 사람을 위한 버스킹 공연과 인터뷰하기</td> </tr> <tr> <td data-bbox="595 1487 839 1632" style="text-align: center;"><b>버스킹 수첩 작성하기</b></td> <td data-bbox="839 1487 1423 1632">버스킹 공연의 잘된 점과 아쉬운 점, 보완사항 점검하고 기록하기, 인터뷰 내용 정리하고 기록하기</td> </tr> </tbody> </table>	단계	활동명	활동 내용	<b>1</b>	<b>동네사람 1인 선정</b>	우리 동네사람인 이장님, 센터장님, 선생님, 슈퍼·문방구·미용실 사장님 등 동네 어른 1인을 회의를 통해 직접 선정하고 관심 갖기	<b>버스킹 스토리 및 인터뷰 목록 계획하기</b>	동네사람 1인을 위한 버스킹 공연으로 연주곡과 순서 등 스토리를 계획하고 인터뷰 목록 작성하기	<b>2</b>	<b>양상블 연주와 인터뷰 연습</b>	양상블 악기별 연주와 노래 연습 및 일일 리포터 선발하기, 리허설로 실제 상황 재현해보기	<b>3</b>	<b>찾아가는 동네 버스킹</b>	동네사람 1인을 찾아가서 한 사람을 위한 버스킹 공연과 인터뷰하기	<b>버스킹 수첩 작성하기</b>	버스킹 공연의 잘된 점과 아쉬운 점, 보완사항 점검하고 기록하기, 인터뷰 내용 정리하고 기록하기
단계	활동명	활동 내용															
<b>1</b>	<b>동네사람 1인 선정</b>	우리 동네사람인 이장님, 센터장님, 선생님, 슈퍼·문방구·미용실 사장님 등 동네 어른 1인을 회의를 통해 직접 선정하고 관심 갖기															
	<b>버스킹 스토리 및 인터뷰 목록 계획하기</b>	동네사람 1인을 위한 버스킹 공연으로 연주곡과 순서 등 스토리를 계획하고 인터뷰 목록 작성하기															
<b>2</b>	<b>양상블 연주와 인터뷰 연습</b>	양상블 악기별 연주와 노래 연습 및 일일 리포터 선발하기, 리허설로 실제 상황 재현해보기															
<b>3</b>	<b>찾아가는 동네 버스킹</b>	동네사람 1인을 찾아가서 한 사람을 위한 버스킹 공연과 인터뷰하기															
	<b>버스킹 수첩 작성하기</b>	버스킹 공연의 잘된 점과 아쉬운 점, 보완사항 점검하고 기록하기, 인터뷰 내용 정리하고 기록하기															

## ■ 운영단체 소개

- 삶이 교육에 앞서는 것이며 '무엇을 배울까, 어떻게 배울까'를 아이들 스스로 결정하도록 돕는 것이 참 교육이라고 생각한다. 참교육을 일구며 지금 여기에서 교육, 문화, 농사를 통해 삶의 의미와 가치를 배우고 가꾸려합니다. 우리가 살면서 배우는 소중한 가치는 대부분 돈으로 살 수 없는 것이고, 사람과 자연의 힘은 농촌에서 꽃피는 것이기에 우리는 농촌의 삶을 귀하게 여깁니다.
- 살면서 필요한 일을 스스로 해결하는 일, 나를 사랑하고 우리를 키우는 방법으로 먹고 사는 일, 일과 놀이와 예술을 분리하지 않고 하나의 고리로 엮는 일, 삶을 아름답고 가치있는 것으로 가꾸는 일을 문화예술교육을 통해 할 수 있다고 믿고 그러한 지향을 담은 교육 프로그램을 구상하고 실행합니다.
- 문화학교 숲 교사들은 어린이, 주부, 어르신, 장애인과 비장애인, 다문화가정 등 다양한 계층이 참여하는 문화예술교육의 일상화에 본격 시동을 걸었습니다. 앞으로 괴산지역의 문화예술교육의 저변을 확대하고 성과를 골고루 나누어 농촌 주민들의 삶의 질 높이는 데 기여하고자 합니다.
- 문화학교 숲 교사들은 삶이 교육에 앞서는 삶을 몸소 살기 위해 농촌에서 생활하고 있습니다. 농촌에서 자연을 배우고, 스스로 배우고, 더불어 나누며, 나날이 새로운 삶을 만들어 가려합니다.
- 문화학교 숲은 괴산에서 13년 동안 문화예술교육을 해왔다. 해가 거듭할수록 문화예술교육에 대한 필요성과 중요성이 커지고, 의미와 가치에 대해 동의하고 함께하는 사람들이 늘어나고 있다. 지역민들과 함께 행복하고 정다운 지역공동체를 만들기 위해 꿈을 키워나갑니다.

## 활동내용

### 1. 교육

- <멀티미디어 동화창작교실>과 <삶을 가꾸는 문화예술교육-요리교실, 바느질교실, 목공교실>, <명작연극만들기-파랑새>, <창작연극 만들기> 등을 운영 했습니다. 2007년부터 충북 괴산에 자리 잡고, 어린이와 청소년, 노인, 어르신, 장애인, 이주민들과 함께 여러 가지 교육프로그램을 운영하며 문화예술교육을 통한 공동체의 회복을 꿈꿉니다.
- 조상들의 지혜가 담긴 전래놀이를 통해 즐겁게 뛰어 놀며 몸과 마음을 키우는 <가슴펴고 어깨걸고>, 어린이가 생명을 순수 심고 가꾸어 길러내 요리하고 그 과정을 기록하고 표현하는 <어린이가 순수 가꾸는 보글보글 농장이야기>와 <신나는 요리교실>, 자신의 생각을 사진으로 표현하고 사진 속에 숨은 이야기를 찾아 이야기 만들어 공연하는 <사진 속에 숨은 이야기>, <창작연극 만들기>, <창작인형극 만들기>, <우리가 만드는 그림책>, <우리가 만드는 이야기\_두근두근 영화공작소> 등과 같은 문화예술교육 프로그램을 연중 운영합니다.
- 매년 지역 어르신과 함께 지난 시간을 돌아보고 그분들의 삶과 지혜를 담은 그림책을 출판하여 시대와 세대를 뛰어넘어 함께 나누는 장을 마련합니다.

## 2. 창작

- 공동체 삶의 가치에 대해 돌아보고 자기 삶의 자긍심을 복돋는 일이 바로 문화예술이라 생각하며 이런 가치들을 교육프로그램에 녹아내기 위하여 직접 수업을 진행하며 과정과 참여자의 변화에 따라 프로그램을 구상하고 실행합니다.

## 3. 지역활동

- 괴산 어린이, 청소년 주민과 함께하는 지역통합문화예술교육 프로그램 운영, 지역단체와 서로의 경험과 지혜를 나누고 퍼뜨리는 지역연대활동, 교육과 배움의 기회를 평등하게 나누는 평생교육 공동체<괴산두레학교>의 문해교사로 활동합니다.
- 어린이 어른이 함께 신나는 지역놀이문화를 만들기 위한 <놀이로 만드는 세상\_놀이 올림픽>, <움직이는 놀이터>를 열어 행복한 지역놀이문화를 만들어가는 일에 앞장서려 합니다.

## 4. 인력개발

- 문화예술교육에 대한 가치와 의미에 대해 알리고 문화예술교육을 통해 행복한 공동체를 만들어 가는 일에 함께할 인력을 발굴하고 잠재되어 있는 역량을 발휘할 수 있는 기회를 만들어 줌으로써 지역문화예술교육의 변화와 성장이 필요한 시점입니다. **문화학교 숲에서는 <교사양성과정\_전래놀이 워크숍>, <교사양성과정\_인형극 워크숍>을 진행하며 수업의 참여자들이 주체자, 문화 기획자, 문화생산자로 지역에 자리 잡아 지역문화예술교육의 씨앗이 발굴해가고 있습니다.** 이러한 씨앗들이 잘 자라날수록 지역 안에서 자발적인 역량강화 활동이 필요하며 이들과 함께 마음을 모아 지역의 다양한 인적자원을 새롭게 발굴하고 함께할 수 있는 배움의 기회는 늘 열려고 애씁니다.

## ■ 프로그램 소개

### 1. 프로그램 명 : 이야기 보따리와 상상의 날개

- ### 2. 분야 :
- I. 멀티미디어 동화창작교실
  - II. 어린이가 만드는 그림책
  - III. 신나고 재미있는 전래놀이

### 3. 세부내용

#### I. 멀티미디어 동화창작교실

##### o 프로그램 내용

<이야기만들기→이야기를 시각화하여 표현하기→다른 매체를 활용하여 새로운 장르의 작품을 생산하기→다른 이들과 창작물을 공유하기>의 흐름으로 구성

도입, 전개	활용	마무리
이야기 만들기	시각화하여 표현하기 다른 매체를 활용하여 새로운 장르의 작품을 생산하기	성과를 보이고 나누기
이야기 이어가기	그림그리기, 오려붙이기,	공연 형식의 발표회

이야기 중심생각 정하기 얼개짜고 살 붙이기 이야기 다듬고 완성하기 대사를 입말로 고치기	인형만들기 따위로 이야기를 시각화하기 그림도구 / 자연물 / 생활도구 등 다양한 소재로 표현  이야기를 그림으로 시각화 / 구연으로 청각화 사진으로 영상 구성 영상에 배경음악 입히기	아이들 창작 작품과 수업과정 다큐멘터리, 공연실황 스케치를 모아 동영상으로 제작하여 CD에 수록
-----------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------

## Ⅱ. 어린이가 만드는 그림책

### ○ 프로그램 내용

그림책 읽기→그림책 놀이(전래놀이, 연극놀이, 그림, 노래)→이야기만들기→이야기를 시각화하여 표현하기→작품을 생산하기→다른 이들과 창작물을 공유하기>의 흐름으로 구성

도입	전개	활용	마무리
그림책 읽기 그림책 놀이	이야기 만들기	시각화하여 표현하기 다른 매체를 활용하여 새로운 장르의 작품을 생산하기	성과를 보이고 나누기
그림책 들려주기 그림책으로 놀기 (연극놀이.그림.노래)	이야기 이어가기 이야기 중심생각 정하기 얼개짜고 살 붙이기 이야기 다듬고 완성하기 대사를 입말로 고치기	그림그리기, 오려붙이기, 인형만들기 따위로 이야기를 시각화하기 그림도구 / 자연물 / 생활도구 등 다양한 소재로 표현 이야기를 그림으로 표현	공연 형식의 발표회 아이들 창작 작품인 그림책을 제작하여 나누기

## Ⅲ. 신나고 재미있는 전래놀이

주요 회차	교육 주제	활동 내용
1	신나고 재미있는 전래놀이_바깥놀이	- 바깥놀이: 달팽이(남한식, 북한식), 8자놀이, 어부술래잡기, 깡통술래잡기, 삼팔선, 다방구, 개뼈다귀, 세모돌기, ㄹ자놀이, 어머니께 등
2	신나고 재미있는 전래놀이_안놀이	- 안놀이: 산가지, 고누, 칠교, 혼자 하는 실뜨기, 공기, 딱지, 닭살이, 까막잡기, 콩놀이 등
3	놀잇감 만들기	- 나무, 천, 종이(박스), 자연물 등을 이용하여 놀잇감 만들기: 나무로 만드는 카드, 대나무 물총, 딱지, 종이인형 만들기 등
4	마친보람잔치 (공연 및 발표, 혹은 운동회)	- 공연 형식의 발표회, 아이들 창작작품과 수업과정 다큐멘터리 상영, 공연실황 스케치를 모아 동영상으로 제작하여 상영

단체명 : 뮤직팩토리	소재지 : 대전광역시
홈페이지/블로그 등 : <a href="https://blog.naver.com/violin35">https://blog.naver.com/violin35</a>	

## ■ 운영단체 소개

뮤직팩토리는 2006년부터 10년여 이상 아동분야 문화예술교육을 꾸준히 진행해왔으며 지역아동센터에 최적화된 문화예술교육 프로그램을 개발하여 한국문화예술교육진흥원, 대전문화재단, 방과후학교의 문화예술교육지원사업에 매년 선정되어온 전문예술단체로서 참신한 문화예술교육 콘텐츠를 개발하고 연구하는 예술단체이며 2018년도 지역아동센터 프로그램으로는 아동에게 최적화된 예술놀이, 뮤지컬, 난타, 탭댄스, 어쿠스틱밴드 등 다양한 프로그램을 진행합니다.

## ■ 프로그램 소개

1. 프로그램 명 : 예술노리터
2. 분야 : 음악 (예술놀이, 뮤지컬, 난타, 탭댄스, 어쿠스틱밴드)
3. 세부내용 :

프로그램명	<b>예술노리터</b>
교육목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 창의적 예술놀이를 통한 흥미유발과 집중력 기르기</li> <li>• 뮤지컬 배우기를 통한 다양한 표현, 행동으로 친구들과 친해지기</li> <li>• 난타, 탭댄스 배우기를 통한 스트레스해소와 춤 배우기</li> <li>• 어쿠스틱밴드 만들기로 재능을 키우고 협동심 기르기</li> </ul>
프로그램소개	예술놀이, 악기만들기, 뮤지컬배우기, 탭댄스배우기, 난타, 어쿠스틱 밴드 등 다양한 소재로 지역아동센터의 아동에 적합한 수업을 선택적으로 적용하여 아동들에게 새로움을 주고 즐거움과 자신감을 줄 수 있는 프로그램.

목차	교육주제	활동내용	사진
1	<b>예술놀이</b> (공통)	다양한 창작예술놀이(붐웨커, 타악기, 악기만들기)등 놀이와 체험활동을 통한 즐거움을 느끼고 집중력을 향상하는 프로그램	

			
2	<b>뮤지컬</b> (선택)	뮤지컬은 음악이 있는 무대 위에서 꿈을 키우는 한편의 드라마입니다. 사람들의 이야기를 말로 전달하며 여러 가지 표현과 행동으로 그 감정과 이야기를 서로 공감할 수 있는 <b>종합예술 프로그램</b> .	
3	<b>난타</b> (선택)	다양한 난타도구를 사용하여 <b>역동적인 타악리듬과 에너지 넘치는 퍼포먼스</b> 를 이끌어 내어 아동의 스트레스를 해소하고 협동심을 기를 수 있는 프로그램	
4	<b>탭댄스</b> (선택)	탭댄스  발은 제2의심장, 율동적으로 바닥을 두드리며 리듬으로 추는 춤으로 아동의 건강한 신체리듬을 이끌어 낼 수 있으며 <b>멋진 무대</b> 를 만들어낼 수 있다.	
5	<b>어쿠스틱밴드</b> (선택)	우쿨렐레와 다양한 타악기 등 자연그대로의 악기들을 이용하여 새로운 밴드를 구성할 수 있고 <b>무대연출, 악기 활용법, 등 입체예술</b> 을 배울 수 있는 프로그램	

단체명 : (사)충남교육연구소

소재지 : 충남 공주시

홈페이지/블로그 등 : <http://www.chungnamedu.or.kr/>

## ■ 운영단체 소개

지역의 교육희망과 함께 자라는 충남교육연구소는 노동부 인증 사회적기업으로 학교와 지역 등 교육을 필요로 하는 곳에 교육 인력을 지원하고 또 그 인력을 적절한 형태의 교육 프로그램과 연계하는 시스템을 구성하고 있습니다.

또 교육의 질을 높이기 위해 다양한 교육전문가집단의 네트워크를 구축하는 작업을 하고 있으며, 학교와 지역사회의 소통을 통해 '교육의 희망'을 찾아나가는 일을 하고 있습니다.

충남교육연구소는 아이들과 지역민의 삶에 필요한 공존과 상생의 교육을 실천하기 위해 연수 및 연구, 청소년문화학교등 실천적 교육을 모색하고 있습니다.

### 문화예술관련 주요활동 분야 및 내용

- 2013~2017 지역아동센터 문화예술 교육지원사업 운영 (생태예술, 연극, 문학, 영상 등)
- 2017 꿈다락 토요문화학교 '오감만족 자연놀이터'
- 2016~2017 충청남도교육청 인성교육 우수 민간단체 공모사업
- 2016 지역특성화 문화예술 교육지원사업 운영 '농촌문화예술사랑방-활력을 잃은 농촌의 처방전, 열쑈!우리문화 한마당'
- 2016 한화예술더하기
- 2015 꿈다락 토요문화학교 '글로 발로 세상을 향해 나가다-청소년 작가학교'
- 2015 농촌 교육·문화·복지지원사업 '우리마을 인문학 놀이터'

## ■ 프로그램 소개 (1)

1. 프로그램 명 : 웃는 꽃, 노래하는 나무-나의 자연친구들

2. 분야 : 생태예술

3. 세부내용 :

아동은 자연과의 만남을 통하여 온화해진다. 생명의 가치를 어린아이들도 직관적으로 느끼고 있는 것이다. 딱딱한 물건을 아이를 차갑게 만들 듯 생명이 있는 자연은 아이를 보다 살아있게 만든다. 이는 아이를 보다 삶에 가깝게 만드는 것이다. '아이가 논다, 자연에서 논다'는 것은 상처가 있는 아이들을 보듬고 사는 것에 대한 행복을 느낄 수 있게 해준다. 자연물을 통하여 삶을 이해하는 것은 나의 가치를 발견하고 자존감을 기를 수 있는 계기가 될 것이며 예술적 창작을 통해 나를 발견하는 감성을 키울 수 있을 것이다

작은 씨앗이 숲을 이루기까지의 일련의 과정을 과학적 요소와 미술적 표현기법을 적용시켜 흥미를 잃지 않도록 하였으며 이러한 과정을 통해서 세상에는 다양한 사람과 더불어 살아가고 있다는 것을 알 수 있다.

회차	교육주제	활동내용
1	나와 너	마음열기 - 생태 의미 이야기하기, 나에 대하여 소개하기, 다가가기 놀이
2		내가 둘이 된다면 - 식물의 세포 관찰 및 표현하기
3		친구와 거울이 되었어요 - 거울놀이 하기, 아나모르포시스 그림 감상하기
4		내 인생 다이어그램 - 식물의 한 살이에 견줘 내가 그리는 삶을 상상해 나의 삶을 다이어그램으로 표현해보기
5	특강	특강(문화예술로 푸는 인성)
6	생명을 품은 씨앗	씨앗의 이동 - 씨앗의 이동에 관한 책을 읽고, 분류한 후, 포스잇을 몸에 붙여서 떼는 놀이, 씨앗의 이동을 연기하기
7		씨앗이 자라나려면 - 나만의 화분만들기 씨앗이 싹트는 조건과 종류에 대하여 이야기 하고, 씨앗을 심기, 모종이나 꽃심기
8		하늘과 바람과 별과 시 - 계절별 날씨에 대하여 이야기하고, 계절별 시를 감상한 후 좋아하는 계절의 시 지어보기, 시화 그리기
9		떡잎부터 달라요 - 주변의 외떡잎, 쌍떡잎 식물을 루페로 관찰하여 그리고, 사람의 성격과 가치에 대하여 생각하기
10		잎으로 느껴요 - 잎에 숨겨진 선, 형, 태 찾기 자연의 냄새, 자연의 소리 찾아 마을 탐색, 마을지도그리기
11		넝쿨 타령 - 줄기와 넝쿨에 대하여 이야기하고 넝쿨 작품 만들기
12		선비의 푸르른 마음으로? 네 명의 반듯한 선비 사군자? 늘 푸른 대나무처럼 ... 매난국죽의 의미, 사군자 미니 병풍 그리기
13		꽃을 담다 - 우리 주변의 꽃 찾기, 정물화의 구도 재현 및 정물화 그리기
14		풀과 나무는 달라요- 풀과 나무의 차이 알기, 풀과 나무 사진 찍기
15		나무처럼 자라는 우리
16	나이에 테가 났어요 - 나의 나이에테는 무엇일까 생각해보고 엄지손가락 석고 모형 만들기	
17	모두의 숲	뿌리 깊은 나무 - 뿌리가 깊은 나무와 뿌리 식물 이야기하기, 뿌리 판화하기, 연근, 무 틀에 넣고 도장 만들기
19		나무는 혼자가 아니다- 숲 이야기 나누기, 숲에 사는 친구들 나무 조각으로 작품 만들기)
19		100만종의 곤충 -곤충 종이 접고 곤충도감 만들기
20		새타령- 우리의 소리를 찾아서, 새소리 내보기
21		멸종위기동물 -멸종위기 동물에 대하여 알고 종이로 공판화 만들기
22		먹이사슬 피라미드 - 먹이 사슬과 먹이 그물 이야기, 먹이사슬 피라미드 만들기
23		우리 동네 생태지도 그리기 1. 꽃, 풀, 나무 -우리 동네 식물 탐색 및 꽃, 풀, 나무 사진 찍기
24		우리 동네 생태지도 그리기 2. 곤충, 동물-우리동네 생물을 찾아 탐색하고 곤충이나 동물이 보이면 사진을 찍어 오기
25		우리 동네 생태지도 그리기 3. 사람, 우리 가족, 어른신 - 어른신 인터뷰
26		우리 동네 생태지도 그리기 4. 이야기 - 잡지의 글자나 사진을 오리고 콜라주를 이용하여 우리동네 이야기를 만들기
27		공익광고 만들기 -스토리보드제작, 촬영하기, 편집
28		내가 우리마을 지킴이-생태계 보전을 위한 노력, 우리동네 오염지도 그리기
29		현장학습
30	작품발표회	전시회

## ■ 프로그램 소개 (2)

1. 프로그램 명 : 쫘물딱쫘물딱 만든 우리 영상 그리고 무대
2. 분야 : 연극

### 3. 세부내용 :

종합예술인 연극을 다양한 매체와 놀이로써 보다 쉽고 재미있게 연극을 체험할 수 있도록 한다. 연극의 극적 예술성을 가장 높게 경험할 수 있는 교육연극의 기법 중 과정드라마를 통하여 교사와의 라포를 형성하고 연극의 극적 미학을 경험한다. 또한 신체연극 놀이와 수업을 접목 융합시켜 연극 수업에 대한 흥미를 높이고, 부정적 감정을 발산시킨다.

라디오극, 뮤직비디오, 어플을 활용한 동화 촬영기법과 스토리텔링을 통합하여 인지능력향상과 표현 능력 향상을 돕는다. 음악과 무용, 무대 미술 등 종합예술적 연극을 오감으로 체험한다.

이야기를 창작해 보고 역할로써 나의 감정을 무대 위에서 표현하고 연기 이외의 다양한 스텝-소품, 무대, 의상 등을 직접 제작해 봄으로써 작품에 대한 애착을 높이고 극적 현실을 경험하여 감수성 발달을 돕는다.

회차	교육주제	활동내용	
1	연극아 안녕	<b>첫 만남 &amp; 오리엔테이션</b> - 연극놀이 ice breaking, 연극시간 규칙 및 리더 선출, 네글자 별명카드 만들기	
2	연극아 놀자	<b>몸 활동 &amp; 신체에너지 발산</b> - '연극놀이'를 통한 강사와 학생과 학생사이의 긴장감의 이완 - 신체를 활용한 연극 놀이, 가위바위보 달리기, 그물 술래잡기	
3	우리 센터를 소개합니다.	<b>마네킹 챌린지 1</b> - 몸으로 말하는 나 : 자기표현하기 , 우리 센터의 장점 단점 나누기, 센터 속의 나의 역할찾기	
4		<b>마네킹 챌린지2</b> - 수업 공간을 인지하고 자신의 흔적을 교실 및 자연 곳곳에 남겨 보기, 마네킹 촬영하기, 편집 및 시사회	
5	과정드라마-연극은 결과가 아닌 과정	<b>내 친구, 뚝가비</b> - 이야기와 효과음에 적합한 움직임과 대사를 창의적으로 표현 - 밤에 대해 이야기 나누기, 숲 속의 밤길 움직임으로 표현하기 - 막대기를 다양하게 변형하여 표현, 뚝가비에 대하여 상상하기	
6		<b>내 친구, 우산 아저씨</b> - 역할 내 교사 아저씨 장면 극 감상하기, 비 오는 날의 경험과 느낌 이야기 나누기 - 색깔지도 살펴보기, 빗길여행 극 놀이 해보기, 비의 나라에서 곡물 비 떨어지는 소리 듣기	
7		<b>내 친구, 가우디 아저씨</b> - 극장의 특징 찾아보기, 센터 주변 자연물 탐색하기, 자연물로 만드는 우리 집, 가우디아저씨에게 온 편지 확인하기, 신체로 표현하는 움직이는 건축물	
8		<b>내 친구, 배낭을 멘 노인</b> - 같은 마을에 살고 싶지 않은 이웃이야기 나누기 - 노인에 대하여 브레인 스토밍, 배낭을 멘 노인 이야기 체험하기, 배낭 안에는 무엇이 들어있을까요? , 놀이터에 나타난 노인, 노인에게 쓰는 편지	
9		특강(문화예술로 푸는 인성)	
10		스노우 동화	<b>스노우로 동화 만들기 1</b> - 흥미로운 동화 선별 및 새롭게 구성, 역할 정하기
11			<b>스노우로 동화 만들기 2</b> - 콘티 만들기 및 촬영
12			<b>스노우로 동화 만들기 3</b> - 편집 및 상영회
13	매력 뽐뽐 뮤직 비디오	<b>손바닥 뮤직 비디오 만들기 1</b> - 노래 선정, 가사 분석, 콘티 설정, 역할 정하기	
14		<b>손바닥 뮤직 비디오 만들기 2</b> - 정지장면 사진 찍기, 스토리가 있는 장면 촬영하기	
15		<b>손바닥 뮤직 비디오 만들기 3</b> - 추가촬영하기, 뮤직 비디오 만들기 및 상영회	
16	우리 이야기가 담긴 작은극	<b>작은 인형극으로 표현하기 1</b> - 한 편의 동화를 선택하여 플롯을 토대로 스토리텔링, 역할정하기	
17		<b>작은 인형극으로 표현하기 2</b> - 등장인물 선택하여 인형제작	
18		<b>작은 인형극으로 표현하기 3</b> - 움직임과 목소리 연기 및 연습하고 발표하기	
19		<b>소리극 만들기 1</b> - 만들고 싶은 동화·설화 이야기 나누고 나레이터 &배우 역할 정하여 표현하기 - 익명으로 자신이 겪고 있는 어려움 혹은 해결하고 싶은 문제 적어내기 - 쪽지를 뽑아 자신의 이야기처럼 읽기	
20		<b>소리극 만들기 2</b> - 나레이터&배우 연기하기	

		- 그림 속에 숨겨진 우리만의 이야기를 만들어 나레이터&배우 역할 발표하기 - 공감 가는 소재를 선택하여 이야기 역할 나누기
21		<b>소리극 만들기 3</b> - 역할별로 리딩 하며 장면 만들고 장면 별 어울리는 노래 선택하기, 라디오극 발표하기
22	문화 충전 현장학습	현장학습 - 공연관람하기
23	우리들의 연극만들기	<b>작품 및 역할정하기</b> - 대본 구성하기, 스토리를 연결하여 대사 이어 붙이기
24		<b>대본리딩 및 캐릭터 분석</b> - 대사 분석 및 표현하면서 다양한 자기생각을 표현하고 경험을 공유하기
25		<b>소품 및 포스터 만들기</b> - 소품리스트 작성 및 만들기, 포스터 만들기
26		<b>분장 및 의상디자인 만들기</b> - 캐릭터의 분장 및 의상 디자인 만들기, 다양한 역할과의 관계 파악하기
27		<b>동작선 연결하기</b> - 상대 배역과 자연스러운 움직임과 동작으로 연결하기
28	전체 장면 연결하기	리허설
29	조화이루기	발표
30	마무리	<b>정리하기</b> - 한 해 동안 수업을 돌아보며 마무리하기 - 다양한 오브제와 사진을 통하여 수업 및 활동 전의 자신과 후의 자신을 들여다보며 소통친구들과 이야기 나누기

## ■ 프로그램 소개 (3)

### 1. 프로그램 명 : 나를 사(史)로 잡은 이야기 (문학)

### 2. 분야 : 문학

### 3. 세부내용 :

자신을 알고 긍정하는 것은 누구에게나 필요하고 중요한 일이다. 이 프로그램은 지역아동센터 아이들과 함께 자기를 탐색하는 여행을 떠나고자 만든 프로그램이다. 문학은 단순히 읽고 쓰는 작업이 아니다. 일상에서 보고 듣고 느끼고 생각하는 것을 표현하는 작업이다. 아이들과 문학 활동을 하는 것의 가장 중요한 가치는 자신을 돌아보고 탐색하는 힘을 기르고 그 힘으로 자신을 더 가치롭게 하는 힘을 기르는 데 있다.

올해는 프로그램의 중심을 ‘나’와 ‘사’로 잡았다. 지금 우리가 만나는 사람들과 역사 속 인물 및 이야기들과의 만남을 통해 삶의 지혜와 다양성을 배울 수 있었으면 한다.

회차	교육주제	활동내용
1	마음열기	<b>첫 만남, 오리엔테이션.</b> 나로 말할 것 같으면 - 내가 알고 있는 역사속 인물과 나를 매칭하기
2	만약에~	<b>타임머신 타고 뽕</b> - 다시 돌아가고 싶은 시간 속으로 - 나의 인생 그래프 만들기
3		<b>쑥쑥 자라는 상상력</b> - - 쑥 뜯어 요리하기, 요리책 만들기
4		<b>나에게 이런 일이 일어난다면</b> - 계란에 그리는 내 얼굴
5		<b>만약에~ ○○가 없었다면?</b> - 나의 모습 상상해보기 - 찰흙으로 빗살무늬 토기 만들기
6		<b>나를 지켜주는 수호신은?</b> - 지우개로 만든 장승 도장 만들기
7	사실은~	<b>새롭게 정리한 사건 수첩</b> - 자신이 택한 역사인물과 관련된 일화 재구성하기
8		<b>역사인물 인터뷰 하기</b> -역사인물을 정해 가상 인터뷰하기
9		<b>누가누가 있었지?</b> -인물을 퀴즈로 만들어 퍼즐게임하기

10		<b>만화로 이야기 해줄까?</b> -역사적 사실을 4단만화로 만들어보기
11		<b>사실을 설명해봐~</b> -역사적 사건의 발발 원인 경과 결과(설명문 써보기)
12		<b>대서 특필! 아니 세상에 이런 일이?</b> -역사적 사건으로 기사 쓰기
13	<b>이런 이야기는 어때?</b>	<b>노래로 이야기 할까?</b> - 함께 만드는 돌림노래
14		<b>그림으로 이야기 할까?1</b> -설화 함께 읽고 그림으로 표현하기
15		<b>그림으로 이야기 할까?2</b> -역사적 인물 캐릭터가 우리 마을에 산다면?
16		<b>그림으로 이야기 할까?3</b> - 내가 그였다면 이야기 그림 만들기
17		<b>그림으로 이야기 할까? 4</b> - 마블링 물감으로 만드는 민화
18		<b>이야기 간추려서 스토리텔링 하기</b> - 역사적 인물 속에서 찾은 나의 멘토
19		<b>스토리 북 만들기</b> -나의 역사인물 멘토 스토리북 만들기
20		<b>그림자 인형극 만들기 1</b> -그림자 인형극 대본 만들기
21		<b>그림자 인형극 만들기 2</b> -그림자 인형극 연습하기
22		<b>그림자 인형극 만들기 3</b> -그림자 인형극 발표하기
23		<b>한마디로 말하면? 나는 광고기획자 1</b> -그림자 인형극 홍보물 만들기
24	<b>현장학습</b>	우리 지역 역사 체험지 살펴보기
25	<b>보고서 쓰기</b>	현장학습 여행 보고서 쓰기
26	<b>특강</b>	특강(문화예술로 푸는 인성)
27	<b>내 이야기를 들어봐</b>	<b>내 이야기를 들어봐</b> -역사적 사건을 주제로 토론하기
28		<b>너의 이야기가 들려</b> -우리 센터 신문고 만들기
29	<b>발표회 준비 및 마무리</b>	발표회
30		총강 및 수업 소감문 쓰기

## ■ 운영단체 소개

<가을바람>은 제주 문화예술교육의 새 바람을 일으키기 위해 청춘들이 모인 문화예술교육단체 입니다. 저희 단체는 상상력과 창의력이 넘쳐나는 문화예술교육을 지향하고 있습니다.

저희는 연극과 영화를 전공한 강사들을 중심으로 하여 프로그램을 직접 창작하고 높은 퀄리티를 위해 수업과 관련 된 여러 가지 커리큘럼들을 연구하고 있습니다. 제주라는 지역특색을 고려하여 제주 각 지역의 문화를 예술과 접목시켜 끊임없이 관찰하고 연구하여, 그 지역의 발전과 더불어 예술교육 까지 함께 발전하고자 합니다. 그리고 제주 전 지역에서 활동하는 많은 예술강사들과 긴밀한 협력관계를 맺고 있으며, 이를 통해 매 월 전문예술강사를 초빙하여 예술강사 육성에도 힘쓰기 위해 워크숍을 진행하고 있습니다.

<가을바람>만의 장점은 젊은 강사진 입니다. 젊다고 전문성이 떨어지는 건 아닙니다. 대부분의 강사들은 교직이수를 했으며, 적게는 2년 많게는 5~6년 경력이 있기 때문에 오히려 아동이면 아동, 노인이면 노인들과 거리낌 없이 다가가 수업을 진행할 수 있습니다. 이번 프로그램의 핵심 강사진은 작년 제주지역아동센터 프로그램인 “동화기차 타고 예술여행”에서 주강사로 활동한 이력이 있고, 저희 단체는 젊은 강사들이 포진해있어 획기적이고 건강하며, 연극전공자와 영화전공자가 나뉘어져 있어, 수업을 진행함에 있어 매우 좋은 시너지를 낼 수 있습니다. 또한 연극과 영화에서의 현장 경험이 있거나 혹은 연극배우, 영화배우, 촬영감독 등 수 많은 인맥을 보유하고 있으며 언제든지 초빙하여 예술교육에 관심 있는 모든 이에게 조금이라도 더 전문성 있는 교육을 받을 수 있게 해줄 수 있다는 장점이 있습니다.

Nothing has changed, 우리 가을바람은 변화를 만들 수 있습니다.

## ■ 프로그램 소개

1. 프로그램 명 : 네모네모, 우리들의 세상!
2. 분야 : 통합예술(연극/뮤지컬/영화)
3. 세부내용 :

“네모네모, 우리들의 세상!”은 프레임이라는 크고 작은 세계에서 우리들이 일상생활에서 접할 수 있는 것들을 통해 직접 연극과 뮤지컬 그리고 영화를 만들며 다양한 예술 활동으로 표현해볼 수 있는 프로그램이다. 일상생활(집, 학교, 센터, 밖에서 일어나는 에피소드)에서 일어나는 것들을 대본화 시켜 즉흥극이나 연극 길게는 영화로도 만들어볼 수 있는 예술교육이다. 학습자들은 네모 안에서 우리들의 세계라는 컨셉을 가지고감으로써 매 수업이 끝날 때마다 네모세계에서의 있었던 일을 글과 그림으로 표현하면서 보다 흥미롭고 새로운 예술교육 프로그램을 접하며 “행복하고 재미있는 문화예술교육”을 경험할 수 있다. 본 프로그램의 의도는 아래와 같다.

### 1. 공부와 책읽기는 학교에서 충분히 했다.

이제부터는 예술교육시간이다. 즉 상상력과 창의력, 표현력을 충분히 발휘하는 시간이다. 그러니까 그냥 재미있게 노는 시간이다. 친구들과 일상을 공유하며 이야기도 나누고, 그 이야기를 통해 상황극과 즉흥극을 만들어볼 수도 있다.

## 2. 일상생활에선 일부분이지만, 네모세계에선 주인공이 될 수 있다.

사람은 누구나 주인공이 되길 꿈꾼다. 특히 어린 시절에 이러한 경험이 생긴다면 소중한 추억이 될 것이고 더 나아가 인생의 밑거름이 될 수 있을 것이라고 생각한다. 우리 예술 강사들은 단기간에 아이들의 꿈을 이루어줄 수 있다. 그 누구도 주인공이 될 수 있다. 자신이 읽었던 책에서의 주인공이 될 수도 있고, TV에서만 보던 예쁘고 멋있는 연예인이 될 수도 있다. 다만 서로 이해하고 도와주는 협업플레이가 기본적으로 동반이 되어야만 가능한 일이기엔 기본적인 예술 활동(연극놀이 등)을 통하여 연습을 해야만 주인공이 될 수 있다. (조연이 있어야 주연이 있는 것처럼, 타인이 도와주지 않으면 주인공이 될 수 없다.)

## 3. 연극과 뮤지컬, 영화제작을 통해 네모세계의 주인공이 될 수 있다.

연극과 뮤지컬공연이라 생각하면 대부분의 사람들은 “오래하는 것, 긴 것.”이라고 생각할 것이다. 하지만 그렇지 않다. 영화에도 단편영화가 있고 요즘엔 15초 영화제, 30초 영화제 등 많은 것이 생겨났다. 연극과 뮤지컬도 마찬가지다. 30초~5분 연극/뮤지컬을 만들 수 있다. 어린 학생들은 영상을 만드는 것도 좋아하고 잘하지만, 현장감 있는 공연에도 많은 관심을 가진다.

오늘 있었던 재미있는 일들을 서로 공유하는 과정에서 자연스럽게 시나리오와 연극대본이 만들어진다. 대본화 하는 과정을 통해 글쓰기 연습은 물론 평소의 나와 친구들을 작품속의 인물화해보며 평소에 생각하지 못했던 나의 모습, 친구들의 모습에 대해서도 이야기를 나눌 수 있다. 이렇게 우리의 이야기를 공연으로 만들고 발표하며 자연스럽게 자신감과 발표력이 향상 될 것이다.

## 4. 네모네모 우리가 주인공! 통합예술교육엔 한계가 없다.

위에 언급된 모든 활동은 학습자들 및 지역아동센터의 요구에 따라 내용을 수정하여 진행할 수도 있다. 위 소개에서는 연극/뮤지컬/영화만 언급이 되었지만 그 속에 속해있는 수많은 활동들이 아이들에겐 더 없이 소중한 문화예술교육 자산이 될 것이다. 장르는 세 가지로 나누어져있지만 결국 아이들이 체험하게 되는 것은 잘 짜여진 하나의 통합예술프로그램인 것이다. 분명 이 과정을 끝낸 아이들은 새로운 시선과 향상된 창의력을 갖게 될 것이며, 또 색다른 무언가를 체험하고 사고의 폭을 넓힐 수 있는 기회를 제공할 것일 것이다.

## 4. 평범하게 보이지만 평범하지 않은 프로그램을 체험할 수 있다.

일상생활을 기반으로 한 예술교육이지만, 어디에서도 접해보지 못한 프로그램이란 것을 자부한다. 세분화된 수많은 활동들이 있기 때문에 겉으로 평범해 보일수도 있겠지만 전혀 평범하지 않다. 만약 센터에서 특성 장르로 특화시키길 원한다면 조금 더 색다르게 독립된 장르로 교육운영이 충분히 가능하다.

## 5. 기대효과

연극, 영화, 뮤지컬, 영화 등 다양한 문화예술교육을 체험하며 정서적 안정감과 성취감을 가지고, 마음 속에 쌓아둔 감정을 표현함으로써 스트레스 해소에도 도움을 줄 수 있다. 무엇보다 '나'를 돌아보며 정체성을 확립하는데도 큰 도움을 줄 수 있다. 혹시 모르는 나의 예술적 재능을 발견할 수도 있고 자신의 감정을 다양하게 표현하는 연습을 통해, 타인과 사회와 소통하는 방법을 배울 수 있다.

### ○ 프로그램 내용

활동1	<b>네모세계로 입장</b> ○ 다양한 연극놀이를 통해 강사와 학습자간의 상호관계형성 및 프로그램 소개 ○ 네모세계 주인공 되기 -앞으로 지내게 될 네모세계에서 학습자들이 프로필을 직접 작성한다. (프로필 사진은 강사가 직접 찍어주고 뽑아준다.)
활동2	<b>일상생활에서 네모 찾기</b>

○ 학습자들의 일상생활을 자연스럽게 이야기를 나누며 공유한다.

- 일상생활에서 볼 수 있는 네모를 찾고 포스트잇에 써서 모아본다.
- 포스트잇은 배경이 되는 장소와 사물을 분류한다.

○ 모둠별로 포스트잇을 다섯 개씩 뽑아 즉흥으로 네모연극을 만들어본다.

- 상황극, 뮤지컬, 시나리오, 대본 작성, 영화제작 등을 활용하여 활동한다.

○ 활동이 끝나면 각자 자유롭게 느낀 점들을 이야기 해본다.

**우리의 일상을 예술작품으로 만들어보자! (연극/뮤지컬/영화로 풀어내기)**

- 학교에서 재미있었던 일, 여름방학에 있었던 재미있는 에피소드와 같이 일상에서 찾을 수 있는 이야기를 서로 공유하고 상황극으로 표현해 본다.
- 이러한 이야기를 더 발전시켜 시나리오를 작성하여 영화제작하거나 노래를 개사해 뮤지컬 공연을 할 수 있다. (아래는 여러 가지 활동의 예시)



하소로지역아동센터 초등 3학년  
상황극 과정(연극 제작 준비 과정)

예시1 : 몸으로 표현하기

- 상황극 과정 알아보기 : 상황극 과정의 이해
- 역할 나누기 : 큰 나무, 작은 나무, 행인 등
- 이야기 소개하기 : 주인공의 스토리텔링
- 상황극하기 : 즉흥으로 대사하고 연기하며 하나의 호흡으로 함께 장면을 만들어 본다.

**활동3**



성읍지역아동센터 초등 1~6학년  
발성 연습(뮤지컬 제작 준비 과정)

예시2 : 우리들의 뮤지컬 만들어보기

- 뮤지컬제작과정 : 제작과정의 이해
- 발성연습 : 피아노를 이용하여 지도
- 춤 연습 : 쉽고 재미있는 기본동작으로 지도
- 총 연습 : 노래와 춤을 함께 연습해본다.
- 뮤지컬 공연 : 무대 위에서 공연하기



김녕지역아동센터 초등 1~5학년  
영화촬영 과정(영화제작과정)

예시3 : 영화 만들기

- 영화제작과정 : 제작과정의 이해
- 역할 나누기 : 연출, 촬영감독, 슬레이트 등
- 시나리오/대본 만들기
- 영화 촬영하기 : 화면구성법, 촬영연습 등
- 영화 편집하기 : 프리미어/무비메이커 활용
- 상영 : 강사들과 센터선생님들과 함께 관람

활동4	<p><b>*지역아동센터별 작품 발표 및 전시 (결과발표회)</b></p> <p>○센터별 연말 작품 발표회를 통해 아동들의 자신감을 북돋아 주고 성취감을 얻을 수 있다.</p> <p>-연극공연 : 연극제작과정 및 공연 -뮤지컬공연 : 뮤지컬제작과정 및 공연 -영화상영 : 영화제작과정 및 상영</p> <p><b>*개인 작품 발표회</b></p> <p>○개인이 참여한 모든 활동(공연, 영화 등)은 각자의 다양한 방법으로 전시할 수 있게 도와준다. 예를 들어 요즘은 초등학교 저학년부터 유튜브(개인영상방송)를 통해 녹화된 영상이나 이미지를 올려 개인적으로 소장하는 것은 물론 친구들과 공유하고 있다.</p> <p>이와 같은 방법으로 카카오톡이나 개인SNS 등을 활용하여 자신이 출연한 작품들을 많은 사람들이 볼 수 있게 발표할 수도 있다.</p>
-----	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

## ○ 연간 계획

구분	세부 계획
상반기	<p>-다양한 연극놀이 : 연극놀이를 통해 라포 형성과 표현력과 자신감 키우기 -과정드라마 활동 : 학습자들끼리 협업하여 서로 이해하고 도와주는 분위기 형성 -즉흥 상황극 : 대본 없이 주어진 상황으로만 창의력과 상상력을 통해 장면 발표하기 -연극공연 : 가장 좋았던 즉흥극이나 상황극을 발전시켜 연극으로 만들어 발표하기</p>
중반기	<p>-발성연습 : 기본적인 복식호흡과 발성을 익혀 목을 보호할 수 있게 한다. -춤(울동/안무)연습 : 모든 학습자가 쉽게 따라할 수 있는 간단한 동작들을 습득한다. -뮤지컬 공연 : 갈라쇼 형식으로 가장 인기 좋은 뮤지컬 곡 혹은 가요 중 2곡을 선택하여 뮤지컬 공연 발표하기</p>
하반기	<p>-시나리오 작성 : 기본적인 (시나리오)글쓰기 방법 배워보기 -대본 작성 : 완성된 시나리오를 토대로 대본 만들어보기 -카메라 및 촬영기법 : 카메라 작동법과 기본적인 SHOT 구도 배워보기 -영화제작 : 시나리오, 대본 등을 통해 배우를 선발하고 촬영 및 편집하기</p> <p>총 결과발표회 : 연극or뮤지컬 공연, 영화상영하기, 수업마무리 개인 발표회 : 유튜브나 카카오톡, SNS를 통해 자신의 작품 발표하기</p>

단체명 : 제주대학교 산학협력단	소재지 : 제주도
홈페이지/블로그 등 : <a href="http://www.orangeschool.or.kr">http://www.orangeschool.or.kr</a>	

## ■ 운영단체 소개

- 제주대학교 산학협력단 방과 후 학교 지원센터 오렌지스쿨은 지역사회의 문화예술 발전과 지역민의 문화예술 향유 기회확대, 전문성을 갖춘 문화예술 강사를 육성, 조직적이고 체계적인 관리를 통해 바람직한 문화예술교육의 기틀 마련을 목적으로 설립.
  - 다양한 청소년 문화예술교육 프로그램을 개발하여 국가와 지역 사회발전에 이바지할 수 있는 유능한 인재를 양성하며, 문화예술 봉사활동을 통한 건전한 생활문화를 창출하고자 한다. 이를 위해 청소년을 위한 실질적이고 재미있는 문화예술교육 서비스를 개발·지원하며, 지역의 특성이 가미된 다양한 평생교육 프로그램을 통해 지역민과 문화예술의 기회를 향유하여 제주도가 문화예술의 중심지로 발돋움하는데 일조하고자 한다.
- 이 과정을 통해 청년실업자 및 대학생 그리고 소외계층에게 일자리를 제공하여 사회참여의 기회를 부여, 지역민의 삶의 질 향상에 기여하고자 함을 목적으로 한다.

## ■ 프로그램 소개

1. 프로그램 명 : 니영나영 훈디놀자(너랑나랑 같이놀자)
2. 분야 : 음악(합창, 오카리나, 플루트, 우크렐레), 미술(캐리커처 배우기)

### (1) 음악(합창, 오카리나, 플루트, 우크렐레)

음악프로그램 중 합창은 이세상의 어떠한 소리도 인간의 목소리만큼 감성적인 표현이 불가능하다. 그러한 목소리로 앙상블을 만들면 인간의 내면을 표현할 수 있고 서로의 마음을 교감할 수 있어서 아이들이 인성발달에 큰 도움이 된다.

악기연주는 각 센터의 공간적, 비용적인 면에서 많은 구매를 받지 않는 프로그램으로 짧은 기간에 1인 2악기 연주가 가능할 정도로 쉽게 배울 수 있어서 아이들이 쉽게 흥미를 유발시킬 수 있을 뿐만 아니라 악기 연주를 통해 서로의 유대감 형성 및 자아실현에 크게 이바지 할 것으로 사료됨.

### (2) 미술(캐리커처 배우기)

매 시간마다 자기가 좋아하는 캐릭터, 자신의 모습, 친한 친구의 모습 등 다양한 주제를 가지고 놀이 중심의 맞춤형 교육을 통해 흥미를 유발시켜 아이들이 적극 참여할 수 있으며 자신이 좋아하는 것들을 그림으로 표현함으로써 창의력과 긍정적 정서함양에 크게 기여할 것으로 사료됨.

### 3. 세부내용 1 - 1

프로그램명		음악(합창)	
교육목표	음악프로그램 중 합창은 외국 교재인 솔페지오를 활용하여 기본적인 음정과 박자 개념을 이해하는 것을 시작으로 계명창으로 기본적인 음계를 이해하며 자신이 좋아하는 동요 또는 대중가요 등을 하모니를 통해 아름다운 음정의 조화를 만드는데 중점을 둔다.		
회차	교육주제	활동내용	교재
1	합창이란?	목소리의 특징에 따른 역할 및 기초발성법 이해하기	자체교재
2	Solfeggio(계명창법) 학습법 기초발성법	박자, 리듬, 계이름 읽기 중심으로 호흡 및 발성연습	자체교재
3	Solfeggio(계명창법) 학습법 기초발성법	박자, 리듬, 계이름, 계이름 읽기 중심으로 호흡 및 발성연습	자체교재
4	연습곡 1번	발성연습, 노래 부르기	자체교재
5	연습곡 1번	울동과 함께 노래 부르기	자체교재
6	연습곡 2번	발성연습, 노래 부르기	자체교재
7	연습곡 2번	울동과 함께 노래 부르기	자체교재
8	연습곡 3번	발성연습, 노래 부르기	자체교재
9	연습곡 3번	울동과 함께 노래 부르기	자체교재
10	연습곡 4번	발성연습, 노래 부르기	자체교재
11	연습곡 4번	울동과 함께 노래 부르기	자체교재
12	연습곡 1번 ~ 4번까지	연습곡 1번~4번까지 전곡 부르기	자체교재
13	연습곡 5번	발성연습, 노래 부르기	자체교재
14	연습곡 5번	울동과 함께 노래 부르기	자체교재
15	연습곡 6번	발성연습, 노래 부르기	자체교재
16	연습곡 6번	울동과 함께 노래 부르기	자체교재
17	연습곡 7번	발성연습, 노래 부르기	자체교재
18	연습곡 7번	울동과 함께 노래 부르기	자체교재
19	연습곡 8번	발성연습, 노래 부르기	자체교재
20	연습곡 8번	울동과 함께 노래 부르기	자체교재
21	연습곡 5번 ~ 8번까지	연습곡 5번~8번까지 전곡 부르기	자체교재
22	연습곡 1번 ~ 8번까지	연습곡 1번~8번까지 전곡 부르기	자체교재
23	연습곡 9번	발성연습, 노래 부르기	자체교재
24	연습곡 9번	울동과 함께 노래 부르기	자체교재
25	연습곡 10번	발성연습, 노래 부르기	자체교재
26	연습곡 10번	울동과 함께 노래 부르기	자체교재
27	연주회 준비	울동과 함께 노래 부르기	자체교재
28	연주회 준비	울동과 함께 노래 부르기	자체교재
29	연주회 준비	울동과 함께 노래 부르기	자체교재
30	연주회 준비	울동과 함께 노래 부르기	자체교재
기획프로그램 운영계획	*연합발표회 및 전시회 개최 예정 - 진행내용 : 1.초청공연 감상 2.합동 발표회		

### 3. 세부내용 1 - 2

프로그램명		음악(오카리나/우크렐레/플루트 중 택 1)	
교육목표	악기연주는 각 악기의 특성을 이해하는 것을 시작으로 교재를 활용한 기본적인 음정과 박자 개념을 이해하여 악기 고유의 소리를 통한 상상블을 만들고 더 나아가 자신이 좋아하는 곡을 중심으로 연주를 할 수 있도록 하는데 중점을 둔다.		
회차	교육주제	활동내용	교재
1	악기의 특성 이해하기	악기의 소리를 듣고 특징 알아보기	자체교재
2	바른자세 익히기	바른 자세로 악기를 잡고 소리내기	자체교재
3	연습곡 1번	계이름, 박자, 리듬 이해하기	자체교재
4	연습곡 1번	올바른 소리내기 및 하노니 만들기	자체교재
5	연습곡 1번	연습곡 1번 전체 연주하고 감상하기	자체교재
6	연습곡 2번	계이름, 박자, 리듬 이해하기, 소리내기	자체교재
7	연습곡 2번	올바른 소리내기 및 하노니 만들기	자체교재
8	연습곡 2번	연습곡 2번 전체 연주하고 감상하기	자체교재
9	연습곡 3번	계이름, 박자, 리듬 이해하기, 소리내기	자체교재
10	연습곡 3번	올바른 소리내기 및 하노니 만들기	자체교재
11	연습곡 3번	연습곡 3번 전체 연주하고 감상하기	자체교재
12	연습곡 4번	계이름, 박자, 리듬 이해하기, 소리내기	자체교재
13	연습곡 4번	올바른 소리내기 및 하노니 만들기	자체교재
14	연습곡 4번	연습곡 4번 전체 연주하고 감상하기	자체교재
15	연습곡 1번 ~ 4번까지	연습곡 1번~4번까지 전곡 연주하고 감상하기	자체교재
16	연습곡 5번	계이름, 박자, 리듬 이해하기, 소리내기	자체교재
17	연습곡 5번	올바른 소리내기 및 하노니 만들기	자체교재
18	연습곡 5번	연습곡 5번 전체 연주하고 감상하기	자체교재
19	연습곡 6번	계이름, 박자, 리듬 이해하기, 소리내기	자체교재
20	연습곡 6번	올바른 소리내기 및 하노니 만들기	자체교재
21	연습곡 6번	연습곡 6번 전체 연주하고 감상하기	자체교재
22	연습곡 7번	계이름, 박자, 리듬 이해하기, 소리내기	자체교재
23	연습곡 7번	올바른 소리내기 및 하노니 만들기	자체교재
24	연습곡 7번	연습곡 7번 전체 연주하고 감상하기	자체교재
25	연습곡 5번 ~ 7번까지	연습곡 5번~7번까지 전곡 연주하고 감상하기	자체교재
26	연습곡 1번 ~ 7번까지	연습곡 1번~7번까지 전곡 연주하고 감상하기	자체교재
27	연주회 준비	전체 연습곡 상상블 만들기	자체교재
28	연주회 준비	전체 연습곡 상상블 만들기	자체교재
29	연주회 준비	전체 연습곡 상상블 만들기	자체교재
30	연주회 준비	전체 연습곡 상상블 만들기	자체교재
기획프로그램 운영계획	*연합발표회 및 전시회 개최 예정 - 진행내용 : 1.초청공연 감상 2.합동 발표회		

### 3. 세부내용 1 - 3

프로그램명		미술(캐리커처 배우기)	
교육목표	초보적인 그림 그리기 연습을 시작으로 다양한 기법과 다양한 색채를 활용하여 아이들이 좋아하는 대상물에 대한 특징을 분석하고 상상으로 표현하는 등 다양한 것들을 내면에 있는 상상력과, 추구하고자 하는 것들을 그림으로 표출할 수 있도록 도와주고 하나의 완성도가 높은 작품을 만드는데 노력한다.		
회차	교육주제	활동내용	교재
1	캐리커처란?	캐리커처 역사 알기!	자체교재
2	다양한 얼굴형	기본적인 얼굴형	자체교재
3	눈과 눈썹	눈의 형태와 명칭	자체교재
4	눈과 눈썹	눈 쉽게 그리기	자체교재
5	눈과 눈썹	여러 가지 모양의 눈썹	자체교재
6	눈과 눈썹	안경을 쓴 눈	자체교재
7	코와 인중	여러 가지 코의 생김새	자체교재
8	입과 해각	입의 생김새	자체교재
9	입과 해각	여러 가지 입과 치아의 형태	자체교재
10	내 얼굴 그리기	자신의 얼굴 중 눈, 코, 입 등 그리기	자체교재
11	친구 얼굴 그리기	친구의 얼굴 중 눈, 코, 입 등 그리기	자체교재
12	얼굴	얼굴의 기초 이해하기	자체교재
13	얼굴	광대와 턱뼈	자체교재
14	얼굴	친구의 눈에는 내 얼굴이 어떻게 보일까?	자체교재
15	캐리커처 그리기	주변에 아무거나 그려보자	자체교재
16	캐리커처 그리기	모델 사진 보고 그리기	자체교재
17	캐리커처 그리기	좋아하는 캐릭터 그리기	자체교재
18	캐리커처 그리기	좋아하는 캐릭터 그리기	자체교재
19	색칠하기	그렸던 그림 색칠하기	자체교재
20	캐리커처 그리기	좋아하는 어벤져스 히어로 그리기	자체교재
21	캐리커처 그리기	좋아하는 어벤져스 히어로 그리기	자체교재
22	캐리커처 그리기	내 친구 그리기	자체교재
23	캐리커처 그리기	내 친구 그리기	자체교재
24	색칠하기	그렸던 그림 색칠하기	자체교재
25	캐리커처 그리기	선생님 그리기	자체교재
26	캐리커처 그리기	좋아하는 동물 그리기	자체교재
27	캐리커처 그리기	좋아하는 물건 그리기	자체교재
28	전시회 준비	전시회 작품 그리기	자체교재
29	전시회 준비	전시회 작품 그리기	자체교재
30	전시회 준비	전시회 작품 그리기	자체교재
기획프로그램 운영계획	*연합발표회 및 전시회 개최 예정 - 진행내용 : 1.초청공연 감상 2.합동 발표회		

단체명 : 굿붐스콜라(GOOD BOOM schola)

소재지 : 전북 전주시

## ■ 운영단체 소개

### ■ 주요 활동 및 분야

#### 3D+코딩 MAKER활동 및 청소년 인성교육+청소년 사진지도 및 각종 예술 활동

- 2017 부처간 문화예술교육지원사업(지역아동센터)교육
- 2017 찾아가는 메이커교육 8개 초등학교 진행(한국과학창의재단)
- 아동청소년 전자바우처 미술심리상담/ 기전대학교 중학교 3d프린팅강의
- 학교밖 청소년 WE CLASS 사진으로 배우는 인문학 다수 중학교 진행(서울교육청)

### ■ 굿붐스콜라 인력소개

#### ▷ 대표:송정욱(기획행정인력)-문화예술교육 경력연차:21년

주요활동내용 : 미술심리지도사+3D프린팅1급교강사+코딩지도사+한국실내디자인협회정회원  
서일대학교 실내디자인 강의활동, 기전대학교 3D프린팅 강의, 각급학교 3D프린팅강의  
전북권내 8개 초등학교 <찾아가는 메이커교육>진행 총괄  
과기정통부 IOT행사 3D멘토/ 전주시 IOT행사 3D멘토/ 각종 메이커대회 최우수상 수상

#### ▷ 감사:송찬욱(슈퍼바이저)-고교 정교사 35년 경력 / 뇌교육 박사 / 청소년 인성트레이너 2001 국무총리 표창장 / EBS교육마당 송찬욱선생님 방송보도

#### ▷ 사무국장: 홍진선(슈퍼바이저)-학교밖 청소년 감성사진지도 10년 서울교육청 WECLASS 다수의 중학교 <사진으로 배우는 인문학>진행 및 2011 KBS1스승의날 특집<학교 희망을 노래하다>홍진선 특집 방영 2012년 EBS하나뿐인 지구<청산도의 두 개의 시간>방영 2011 한겨레21 <카메라로 성장하는 아이들>기사 게재 /그 외 메체 게재 다수

### ■ 굿붐스콜라 강사소개

#### ▷ 김수정 : 교육경력 14년차/유아교육전공+컴퓨터전공/유치원정교사, 3D프린팅교강사, RC항공드론2급

전주대학교, 기전대학교 3D프린팅 지도, 부안군청3D프린팅+드론 교육/  
다수 중고등학교 3D프린팅 드론 교육

#### ▷ 이현지 : 교육경력3년차 / 3D프린팅 교강사, 3D프린팅제품제작마스터, RC항공무선조종지도자 전주대학교 3D프린팅지도 보조강사, 군산제일고 S/W피지컬 주강사, 완산고 논산고, 인후초, 편화중, 대성중 3D프린팅+드론 보조강사

#### ▷ 정소영 : 교육경력15년 코딩창의능력지도사, 미술심리지도사 코딩보드게임지도사, 드론지도사 전주시 IOT-RC카 코딩캠프 진행스텝/ 지역아동센터 코딩지도

#### ▷그외 양안나, 정현준, 이기만, 봉준일

### ■ 외부 슈퍼바이저 전문기관

마음미술심리상담센터/책마루어린이도서관관장/3d쿠키전주센터/ 플레이코딩/ 전주대학교 창업지원단

드론항공사진전문작가 / 전문 등단화가 /

## ■ 프로그램 소개-1

### 1. 프로그램 명 : IT창의 디자인교실~3D랑 놀자~

“ 3D로 탄생되는 나의 이야기, 나의 그림”

### 2. 분야 : 디자인 (문학 미술 과학 3D펜, 3D프린팅 융복합 창의교실)

지역아동센터의 일부 아동들이 여러 형태의 교육을 받고 있으나, IT교육이 부족한 상황이며 지역아동센터의 아동들도 미래신기술과 첨단 IT교육은 마땅히 받아야 할 권리이다.

따라서 센터 밖을 벗어나기 어려운 아동들에게 미술심리치료기법과 스토리텔링을 접목한 <찾아가는 IT디자인 교실>을 통해 창의력도 기르며 자존감을 회복하며 더 나아가서는 문학 미술 과학 융복합형 교육을 통해 4차 산업형 미래인재 프로그램으로 기획하였다.

#### 아동들의 더 나은 삶 IT가 있는 돌봄 교실

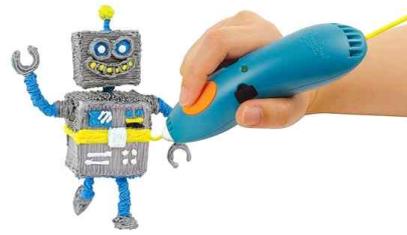


### 3. 세부내용 :

영역	내용	효과
미술심리 영역	미술심리치료에 사용되는 수업 방식인 HTP 검사나, 자화상 그리기 등 그림을 통해 드러나는 아동특성 파악 후 수업과 연계	비언어적 활동으로 아동들이 쉽게 마음을 열 수 있도록 하며, 열린 심상은 자신에 대한 통찰을 돕는다.
스토리텔링 문학 영역	나, 가족, 사회 등 다양한 주제에 대해 책을 통해 생각해 본다	주제토론을 좀 더 구체화 할 수 있어서 사고의 확장 및 심화를 얻을 수 있다.
디자인 영역	브레인스토밍, 디자인씽킹, 유사연상활용, 스캐퍼기법 같은 그림 다른 상상 등의 기법으로 다양한 디자인	아이디어의 확장 창의력 증진 타인과 협의하며 사회성 증진
IT 3D프린팅 코딩 영역	위 세가지 활동을 토대로 강의교안을 구성하며, 3D모델링 3D스캐너, 3D펜, 3D프린터를 활용하여 3D출력 및 제품제작 코딩을 결합한 MAKER과정	아이들이 좋아하는 IT교육은 학습효과를 높이며 자존감을 높여 자존감을 회복하도록 도와준다.

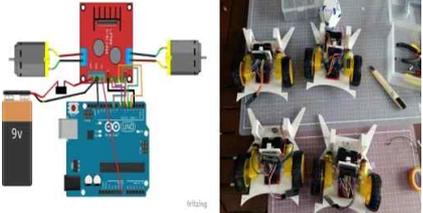
■ 차시별 프로그램(저학년용 1학년~4학년/ 10명 이하로 구성)

컴퓨터 사용이 어려우므로 3d펜을 주로 사용 +기초코딩

<p>1-친해지기 나와 나의 주변</p>	<p>사전검사 및 3D프린팅 코딩과 미래사회소개 &lt;너는 특별하단다&gt;동화 읽고 &lt;나&gt;에 대한 생각과 &lt;나&gt;를 표현하기 3D펜으로 그리는 나의 자화상, 나의 얼굴 3D프린팅 출력하기</p>	
<p>2-나를 둘러싼 환경</p>	<p>주변의 사물 및 환경을 생각하고 아이디어를 도출하여 3D펜으로 캐릭터제작으로 가는 과정 학교상징물 캐릭터 만들기, 멸종위기동물 캐릭터 만들기 등 주제토론-브레인스토밍-디자인씽킹-아이디어 도출 -제품제작 후 이야기 나누기</p>	
<p>3- 마을과 사회</p>	<p>&lt;돌멩이국&gt;동화 읽고 마을과 사회에 대한 이야기 나누기 우리 마을과 나의 집 그려보기 / 나의 집을 3D펜으로 만들기 마을지도 그리고 각자의 집을 배치하여 마을 완성하기/ 기초코딩 배우기 LED 및 기타 부품으로 마을에 기능 넣기 (조도센서-어두워지면 불 들어오기)</p>	
<p>4-우리의 미래</p>	<p>미래에 관한 동화 읽고 미래로봇 브레인스토 밍 도출된 로봇 아이디어 그림으로 그리고 3D펜으로 제작하기 기초코딩 배우기 코딩으로 기능 넣기 (사람이 다가가면 경고음 울리기 등)</p>	
<p>5-주변과 나누기</p>	<p>그동안의 수업 마무리 하며 가족과 주변 사 람들에게 줄 크리스마스 선물 만들기-LED눈꽃송이, LED 별, 무드등</p>	

■ 차시별 프로그램(고학년용 4학년이상 / 10명 이하로 구성)

컴퓨터를 활용한 3D모델링 교육 과 아두이노코딩 교육

<p>1-친해지기 나와 나의 주변</p>	<p>사전검사 및 3D프린팅 코딩과 미래사회소개 3D모델링 시작- 제품디자인과 3D프린터 / 3D모델링 이 무엇인가요? 3D모델링 시작하기-기초형태</p>	
<p>2-나와 가족</p>	<p>&lt;나&gt;에 대한 동화 와 &lt;나는 나를 증명했다&gt;동영상 시청 후 나에 대한 생각과 나를 표현 하기 내 얼굴 그림을 3D모델링으로 변환 후 3D출력하기, 나의 사진 또는 가족사진을 3D프린터로 출력해보기</p>	
<p>3-마을과 사회</p>	<p>나를 둘러싼 이웃에 대해 생각하기 우리 마을 지도 그리기-마을 필요 요소는? 집, 건물 기타 요소 3D모델링하기 나의 모델링 3D프린터로 출력하기 마을에 필요한 기능 코딩하기 &lt;초음파센서-물체감지 되면 부저작동-도난 방지 기능/ 조도센서-일몰 후 가로등 켜기&gt;</p>	
<p>4- 우리가 만드는 미래기술</p>	<p>내가 만들고 싶은 미래의 아이템은? 주제정하기 브레인스토밍 아이디어도출 3D모델링 및 3D프린팅 출력하기 제품의 기능 별 코딩하기 &lt;DC모터와 블루투스로 축구로봇 만들기&gt;</p>	
<p>5-마무리 주변과 나누기</p>	<p>3D모델링으로 크리스마스 무드등 만들기 가변저항 으로 조도조절 무드등 RGB LED로 램프 만들기 소감 나누며 수업 마무리</p>	

■ 프로그램 소개-2

1. 프로그램 명 : 드론으로 표현하는 예술활동 (4학년이상)

2. 분야 : 디자인(드론+3D모델링+코딩+3D프린팅+미술+사진)

청소년들이 좋아하는 드론을 활용하여 3D모델링과 코딩을 배우고, 자신이 제작한 드론을 이용하여 미술작업 및 LED를 장착후 빛공연, 내 모습 항공사진 촬영 등 다양한 형태의 예술 활동으로 **문학 미술 과학 융복합형 교육**을 통해 4차산업형미래인재 프로그램으로 기획

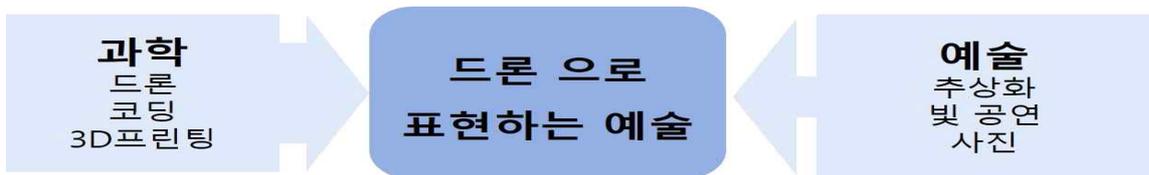
3. 세부내용

<p><b>과학영역</b> 3D모델링-3D프린팅출력 아두이노 드론코딩-작품완성-비행하기</p>	<p><b>예술영역</b> 아이디어도출-드론에 물감 장착후 추상화그리기 LED빛으로 공중부양 사진찍기/ 촬영 및 전시</p>
--------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------



■ 차시별 프로그램(고학년용 4학년이상 / 10명 이하로 구성)

단계	교육내용
4차 산업혁명의 이해 아이디어도출과 디자인수업	4차 산업시대의 미래형 인재의 소양 드론의 구조와 원리 이해, 드론 으로도 예술을 표현해요. 내가 추구하는 예술을 표현 하려는 드론 구조란? 도출된 아이디어 스케치하기
3D모델링	3D모델링 기초 배우기 / 드론 바디 모델링, 드론 모터 클립 모델링하기 배터리 홀더 모델링하기
드론 3D프린팅 출력 후 비행기초배우기	각자의 모델링 3D프린터로 출력하기 3D출력물 손질하고 부품을 이용한 드론 조립하기 드론 초급비행 배우기/다양한 구조물 과 장애물 이용 드론 비행 해보기
드론과 추상화	다양한 예술작품 감상하기-추상미술의 세계 드론에 물감 장착하여 추상화 그려보기 다른 재료 이용하여 추상화 그려보기
드론 으로 빛 공연	드론에 LED 장착 조립하기 어두운 상태에서 각자의 드론 날려보기--빛 공연
드론 과 사진 영상	드론 으로 촬영한 다양한 예술사진의 세계-작가의 세계살펴보기 드론으로 사진 촬영하기 드론으로 촬영한 영상들 편집하기
드론예술전시회	드론으로 촬영한 우리 모습을 UCC로 만들어 보자 그동안의 작업들 전시회준비--추상화, 사진, UCC 작품 전시회 하기 <너와 나, 그리고 우리> 작품의 구성원들을 소개하며 그동안 형성된 <우리>라는 관계의 의미를 나누며 수업 마무리



단체명 : 띄움

소재지: 전북 군산시

홈페이지/블로그 등: <https://blog.naver.com/t-umartplay>

## ■ 운영단체 소개

### I. 설립목적

문화예술 및 통합교육에 관한 이론과 실재를 조사 연구하고, 우리사회의 균형 있는 발전을 기반으로 지역사회의 현실을 건강하게 전망하며, 문화예술교육을 통하여 지역사회 발전에 기여함을 목적으로 한다. 또한 다양한 계층과 연령을 대상으로 통합 프로그램을 개발하여 누구나 문화예술교육을 받을 수 있는 기회와 장을 마련하는 소통의 다리가 되고자 한다.

II. 설립연도: 2012. 1. 10.

### III. 주요활동영역

- 띄움 문화예술교육 기획 및 교육 운영
- [춤:]띄움 무용단 공연
- 생애주기별 문화예술교육 연구 (장애인 포함)
- 찾아가는 문화예술교육 봉사활동

### IV. 단체의 특징 및 장점

우리 단체의 팀원들은 무용, 유아교육, 미술 등의 전공자로서 전남 광주와 전북지역에서 활동 하고 있으며 정기적 연구 모임을 가지고 있다. 분야별 세분화와 융합을 바탕으로 활동의 구성 및 실행을 통하여 문화예술교육이 사회적 혜택이 되도록 지역 사회에 환원한다.

창의력이 화두가 되고 있는 현시대에 학교 안·밖의 문화예술교육팀을 구성하여 매주 지속적인 모임으로 통합교육에 관한 자료 정리와 문화예술교육분야의 공익사업과 문화소외 계층의 문화예술복지 증진사업 커뮤니티 운영등을 하고 있다.

## ■ 프로그램 소개

1. 프로그램 명 : 댄스드로잉 (Dance drawing)
2. 분야 : 무용 / 커뮤니티댄스
3. 세부내용

### [구성요소]

좁은 공간에서도 무용 활동이 가능한 '댄스드로잉(Dance drawing)'의 구성요소는 **놀이, 선, 움직임, 들어주기**와 **말하기**이다.

놀이를 통해 무용의 요소를 자연스럽게 경험하고 놀이를 세밀한 움직임으로 발전시켜 선을 통해 나타내는 과정이다.

과정을 통해 발견한 것을 자유롭게 토론한다. 다른 어떤 것이 아닌 내 몸 자체가 상상을 통해 다른 것으로 변형되어서 매체로서 작용한다.

### [진행과정]

종합예술이라고도 할 수 있는 무용이라는 장르를 기술습득위주의 교육이 아닌 다양한 움직임의 소재를 일상에서 발견하고 움직임으로 만들고 선으로 시각화하며 이것을 보고 다양하게 표현된 생각, 느낌, 분위기들을 모으고 관찰하고 토론한다. 내면의 감정 생각 느낌을 움직임과 선으로 표현한다.

(놀이를 통한 움직임의 요소 체험) ⇒ (춤 또는 세밀한 움직임으로 확대) ⇒ (선으로 표현) ⇒ (발견 관찰 및 토론)

### [방법론]

본 프로그램은 춤을 그리기 위한 준비과정과 그려진 그림을 보며 토론하는 과정에서 자신과 타인 그리고 주위환경을 새롭게 바라보는 경험을 한다. 우리 프로그램은 춤과 드로잉을 매개로 나와 타인의 움직임과 감정, 생각 그리고 일상을 천천히 세밀하게 들여다보는 과정을 중요하게 생각한다. 스스로 즐거워 바닥에 그림을 그리고, 노래를 하고, 춤을 추며, 그림책을 보고 이야기도 만들었던, 태어나면서부터 예술로 놀았던 아이들의 기억을 찾아주고자 한다. 평가 받지 않기 때문에 수치심을 느끼지 않는 예술교육, 무슨감정이든 다 받아주며 밝은 것뿐만 아니라 분노나 슬픔 같은 안 좋은 감정들도 건강하게 발산하는 유연성 있는 문화예술교육을 통해 자신과 타인의 삶을 바라보는 시선의 여유를 가지기를 바란다. 예술은 본능이고 살아가는 힘이며 그 속에서 창의력, 사고력, 사회성, 회복탄력성 등 감각적인 부분이 건강하게 자라기 때문이다.

### [교육목표]

- 관찰력을 예민하게 하고, 듣기 기술을 기를 수 있다. (인지적)
- 긍정적이고 비경쟁적인 무용형식을 연마하는 동안 움직임 개념의 숙달과 자기표현을 통해 학생들의 자존감을 증가시킬 수 있다.(정의적)
- 무용 기술을 발전시키면서 무용의 개념과 원리들을 적용할 수 있다.(신체적)

- 긍정적인 신체적 접촉 및 아이디어와 공간의 공유를 통해 서로 유대 관계를 맺을 수 있다. (사회적)

[차시별 세부내용]

회차	교육주제	활동내용	준비물
1	수업 전 센터협약 및 수업장소 파악	프로그램 소개	협약서
2	나의 몸 뮤지엄 신체드로잉	나의 몸 나의 집1 걸기를 통한 드로잉과 공간의 개념 익히기	공 오일파스텔 현수막
3	나의 몸 뮤지엄 어릴적 나의 모습드로잉	나의 몸 나의 집2 마킹 테잎을 가지고 엄마뱃속에서의 형태를 상상하며 경로를 탐색하고 드로잉한다.	마킹테잎 사진기
4	나의 몸 뮤지엄 손과 발	나의 몸 나의 집3 신체부분중 손과 발을 방식에 찍고 다양한 방법으로 이동하는 방법을 탐색한다.	방식 오일파스텔
5	나의 몸 뮤지엄 마이 페이스	나의 몸 나의 집3 나의 몸 중 얼굴의 근육과 움직임을 탐색하고 자신이 선택한 표정을 아크릴판에 드로잉하여 관찰하고 토론하기	아크릴판 네임펜
6	감각드로잉 소리 그리기	소리듣기: 한 사람은 눈을 가리고 다른 한사람은 눈을 가린 사람을 안전하게 안내한다. 감각을 느끼며 소리를 드로잉하고 토론한다.	종이 오일파스텔
7	감각드로잉 빗방울이 되어	흘러내리기: 빗방울이 되어 물감을 이요하여 종이 위를 드로잉 한다. 우연히 만들어진 형태를 보며 자신의 생각을 나눈다.	종이/골판지 물감/종이컵/물
8	우리마을드로잉	탐색하기: 아동센터가 위치한 동네를 한 바퀴 돌며 자신이 마음에 드는 곳에서 자신만의 포즈로 드로잉하기 사진을 찍고 현상하여 전시회에 사용한다.	사진
9	감각드로잉	속도: 블록 줄기를 통하여 속도를 경험한다. 빠르게 만들어본 흔적을 드로잉하고 형태를 만들어 토론한다.	종이 오일파스텔
10	감각드로잉	대칭 / 비대칭 몸으로 드로잉 하는 데칼코마니를 경험하고 짜과 함께 대칭놀이하기	종이 오일파스텔
11	감각드로잉	돌기: 누워서 앉아서 서서 돌기를 경험한다. 누워서 서서 돌기를 드로잉한다 만들어진 드로잉을 보며 생각 나누기	종이 오일파스텔
12	전시회 기획	11차시 동안 만들어진 드로잉 작품을 효과적 전시회를 위해 서로 토론하고 기획한다.	2~11차시 자료
회차	교육주제	활동내용	준비물
13	나의 몸 뮤지엄 전시회	수업에 참여하지 않는 학생·선생님을 초대하여 드로잉 전시회 개최	2~11차시 자료

14	영화 속 댄스 드로잉 '모아나'	움직이는 영화관 영화 속 춤 장면 보기 홀라의 기본 마임 알아보기	빔 프로젝트 스크린, 컴퓨터
15	영화 속 댄스 드로잉 '모아나'	레이 만들기 홀라춤 연습 및 홀라춤의 유래	빨대/ 실/ 펠트지
16	영화 속 댄스 드로잉 '모아나'	대형의 변화에 따른 움직임 느끼기 홀라춤을 드로잉 하라	레이
17	영화 속 댄스 드로잉 '미녀와 야수'	움직이는 영화관 3/4 박자 리듬 익히기 왈츠의 기본 포지션을 익히고 왈츠의 유래를 알아본다.	빔 프로젝트 스크린, 컴퓨터
18	영화 속 댄스 드로잉 '미녀와 야수'	왈츠의 대형을 완성하라. 2열 원형으로 파트너 체인지하기 연습 왈츠를 드로잉하라	스카프
19	영화 속 댄스 드로잉 '스텝 업'	움직이는 영화관 라인댄스 기본 스텝 익히기	빔 프로젝트 스크린, 컴퓨터
20	영화 속 댄스 드로잉 '스텝 업'	대형과 방향의 변화에 따른 움직임의 특징과 느낌 알아차리기 라인댄스를 드로잉하라	음악, 스카프
21	영화 속 댄스 드로잉 페스티벌	영화 속 댄스 페스티벌	음악 및 소품
22	마을 춤 만들기	마을을 상징하는 자연, 장소, 특정 인물조사하기 기록하고 무용작품의 주제 선정하기	종이, 연필 컴퓨터
23	마을 춤 만들기	선정된 주제에 따른 소주제를 이야기로 만들기 소주제에 대표 동작 만들기와의 연결	종이, 연필 컴퓨터
24	마을 춤 만들기	만들어진 동작을 연결한다. 소품이나 음악 의상 컨셉을 정한다.	각 센터 주제에 맞는소품
25	마을 춤 만들기	연결된 동작에 정해진 소품과 의상 음악에 맞춰 반복연습 후 수정 보완하기	각 센터 주제에 맞는소품
26	마을 춤 만들기	작품 연습하는 모습을 동영상으로 촬영 후 감상한다. (감상문으로 남기기) 작품의 재수정	각 센터 주제에 맞는소품
27	과정나눔발표회	과정나눔 퍼포먼스 및 예술가와 협업하는 참여공연	의상

## 2017년 활동 모습



댄스드로잉 강사연수 모습



마을을 드로잉하라



대칭과 비대칭 활동



감각드로잉 활동



숲으로 간 예술놀이터 활동



숲으로 간 예술놀이터 활동



영화 속 춤을 드로잉하라!! 스카프와 함께

단체명 : 문화공동체 아우름	소재지 : 광주광역시 북구 양산동
홈페이지/블로그 등 : 네이버에서 문화공동체 아우름 검색(언론보도 자료)	

## ■ 운영단체 소개

문화공동체 아우름은 광주,전남북 지역을 중심으로 어린이 청소년 대상 문화예술 교육을 전문으로 하는 단체입니다. 특히 지역아동센터 문화예술교육을 10년 넘게 해 오고 있으며 음악, 미술, 미디어를 매개로 한 즐거운 문화예술교육을 시도 하고 있습니다.

<문화예술관련 주요 경력 >

2013-2015 삼성 희망재능교실 지역아동센터 문화예술교육 운영 / 삼성후원

2013-2017 부처간협력 문화예술교육(지역아동센터) 사업 운영 / 아르떼 주관

2016-2018 광주지역아동센터연합 ‘어린이창작뮤지컬단’ 운영 중 / 기아자동차 후원

2015-2018 마을을 노래하는 ‘가족 합창단 ’ 운영 / 광주문화재단 후원

## ■ 프로그램 소개

1. 프로그램 명 : 지역아동센터 이웃을 노래하다

2. 분야 : 음악 (아카펠라, 중창, 합창)

3. 세부내용 :

- 1) 프로그램소개 : 음악을 즐거운 게임과 몸놀리로 익히며 배우는 수업  
아카펠라 교육을 활용한 노래 부르기 수업  
이웃(마을,공간,역사등)의 이야기를 창작곡으로 완성
- 2) 교육내용 : 음악 놀이, 오르프 악기 체험, 리듬놀이, 화음놀이, 창작곡 만들기
- 3) 세부 교육커리큘럼 내용요약

주요 회차	교육 주제	활동 내용
1	즐거운 음악놀이	-몸박자 게임, 리듬게임 등 몸 놀이를 활용한 즐거운 음악수업 -오르프 악기를 활용한 리듬 악기 수업
2	즐거운 화음놀이	-손기호 계명창을 활용한 예쁜 화음 만들기 -중창,합창을 통해 동요 배우기 -체험학습(음악회) 가기(7월중)
3	이웃 돌아보기	-지역아동센터가 속한 마을,이웃,역사 탐방 -스토리텔링을 통한 가사 만들기
4	창작곡 만들기	-완성된 가사에 곡 붙이기

		-창작곡 만들기, 창작곡 녹음하기
5	결과 발표회	-광주대학교 풍향 문화관(600석규모) 무대에서 공연 -사업 참여 지역아동센터 전체 대상참가

1. 프로그램 명 : 지역아동센터 이웃을 그리다

2. 분야 : 미술(창의미술, 생활공예,회화 등)

3. 세부내용 :

- 1) 프로그램소개 : 놀이와 예술이 결합된 자기 치유적 미술수업  
일상의 도구를 이용하여 만드는 쓸모 있는 공예수업  
자신의 재능을 이웃과 나누는 공동미술 작업(간판, 포스터,벽화)
- 2) 교육내용 : 점토표현, 신체그림 그리기, 생활공예, 미술전시회 관람, 작품전시회
- 3) 세부 교육커리큘럼 내용요약

주요 회차	교육 주제	활동 내용
1	나 표현하기	-몸놀이와 연계된 만들기 그리기 과정을 통한 동기부여 -자유로운 자기표현 경험하기 -점으로 나를 표현하기, 동작 미러링, 신체 그리기
2	일상속 공예예술	-내가 필요한건 내가 직접 만든다(가방,필통,악세사리) -의미있는 선물하기, 함께 만들기, 협업하기
3	일상 새롭게 보기	-주변의 일상 소재를 활용한 다양한 공예수업 -이웃을 탐색하고 이야기 나누기 -미술 체험 전시회 관람(6,7월 중)
4	창조하기	-이웃과 함께 만드는 공예수업 - 이야기가 있는 작품 만들기, 일상속 오브제로 만드는 미술작품
5	전시회 하기	-전시회 준비하기, 찾아가는 전시회 및 작품 전달식 -전시기획, 포스터제작, 전시회, 일일도슨트

1. 프로그램 명 : 지역아동센터 이웃을 기록하다

2. 분야 : 미디어(다큐제작, 영화만들기)

3. 세부내용 :

- 1) 프로그램소개 : 자기 표현의 도구인 미디어를 활용한 문화예술교육  
친구들의 이야기를 진솔하게 다큐멘터리 영화로 제작  
미디어를 활용한 창의적인 자기 표현 놀이 수업
- 2) 교육내용 : 미디어 표현 놀이, 카메라 조작교육, 편집교육, 영화제작 수업
- 3) 세부 교육커리큘럼 내용요약

주요 회차	교육 주제	활동 내용
-------	-------	-------

1	미디어로 보는 나	-다양한 미디어 활용 놀이 -미디어 자화상 그리기, 골라주 기법활용 수업
2	미디어로 보는 너	-친구에게 보내는 영상편지 -가족에게 보내는 영상편지 -미래의 나에게 보내는 영상편지
3	미디어 배우기	-카메라 작동법 배우기, 영상기법 배우기 -촬영 실습하기, 편집하기
4	이웃 만나기	-이웃들의 이야기 수집하기 -이웃들 인터뷰 하기 -내가 기록하는 우리 마을, 센터, 골목 등
5	작은 시사회 (사진,영화)	-영화홍보하기 -우리 마을 작은 시사회(센터, 경로당, 마을 등) -레드 카펫, 감독과의 대화 -DVD 제작후 선물하기(친구,가족,이웃 등)

## 부처간 문화예술교육 현장 사진 예시





단체명 : (사)타악연희원 아귀

소재지 : 전북 전주시

## ■ 운영단체 소개

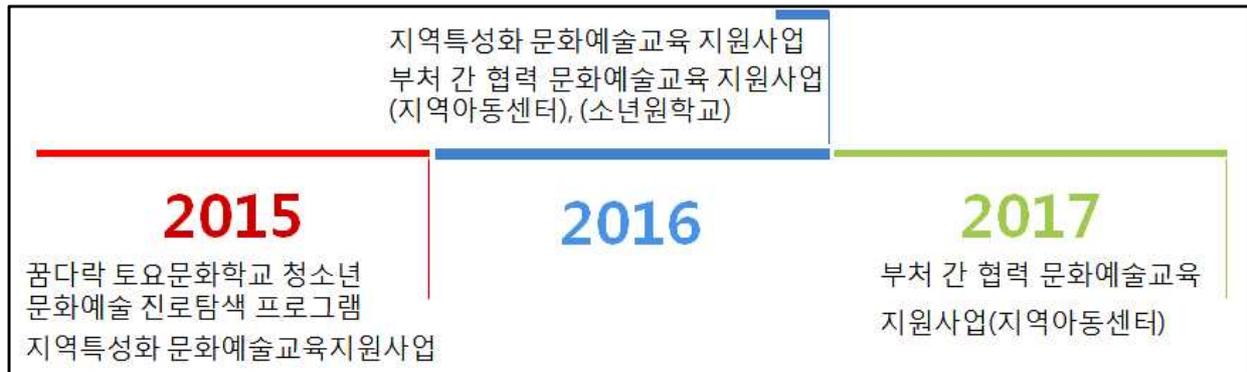
- 단체명 : (사)타악연희원 아귀 (대표 : 박종대)
- 소재지 : 전북 전주시 완산구 장승배기로 342, 4층 (서서학동, 반석빌딩)
- 연락처 : 070-7558-4023
- 홈페이지 : <http://www.akwi.co.kr>
- 설립목적

사단법인 타악연희원 아귀는 전문예술법인으로서 전통예술을 근간으로 현대적인 창작활동 및 지속적인 교육사업 등을 통해 전북지역의 문화유산을 계승·발전시키고, 소외지역과 취약계층을 위해 다양한 문화예술 제공함으로써 문화 향유권 신장과 문화 양극화 해소에 기여하여 삶의 질 향상에 이바지함을 목적으로 한다.

### • 단체연혁

- 2008년 8월 (사)타악연희원 아귀법인설립
- 2009년 12월 전라북도 전문예술법인 지정
- 2011년 3월 전북형 예비사회적기업 지정
- 2011년 12월 노동부 지정 사회적기업 인증(제2011-151호)

### • 문화예술교육 관련실적(3년이내)



### • 지역아동센터 문화예술교육 프로그램 강사진 특징

- 문화예술교육사 자격증 소지자 우선
- 전공예술분야 4년제 졸업자 이상, 해당분야에 관한 전문지식과 경험이 풍부하고, 교육지도강사로서의 품격과 역량을 갖춘 자 우선
- 청소년대상 또는 소외계층대상 예술교육경력 유경험자 우선
- 관련 교과 중등 교원자격증 소지자 우선

## ■ 프로그램 소개

1. 프로그램 명 : "쌍뚱발랄 오감난타"

2. 분야 : 국악 난타

3. 세부내용

- 교육목표

아동 스스로 주도하는 문화예술교육 프로그램을 통한 스트레스 해소와 반복적인 성공 경험으로 모든 행동의 근원이 되는 자존감 향상에 기여한다.

- 교육기간 : 2018년 05월 ~ 12월

- 교육인원 및 대상 : 지역아동센터 이용하는 만 18세 미만의 아동 15명 내외

- 교육지역 : 전라북도 내 위치한 지역아동센터

- 교육주요내용 : 아동 스스로 주도하는 ‘난타’와 ‘놀이’를 접목한 문화예술교육 프로그램을 통해 학교 안·밖의 스트레스를 해소하고, 다양한 성공을 경험하도록 한다.

- 프로그램 특징

① 대상자 중심의 전인적인 통합 문화예술교육의 매개체



② 기능발표회가 아닌 추억거리 공유의 시간을 가질 결과발표회.

- 결과발표회 또한 타 시설의 또래 간 교류의 시간을 통해 추억거리를 만들고, 사회성 발달의 기회를 가질 예정이다.

# '생똥발랄 오감난타' 프로그램

단계	특징	목적	진행방법
1단계	'난타'로 소통하기	화포형성	- '난타'+ '놀이' - 우리들의 미션지 만들기
			
2단계	예술 맛 보기	관계형성	- 악기를 활용한 다양한 장르의 예술활동 - 나만의 악기 꾸미기, 종이 난타북 만들기, 공연감상
		  	
3단계	'난타' 오감만족	오감 자극 및 문화 감성 충전	- 전통장단에 어울리는 민요 알아보기 - 나만의 정간보 만들기 - 민요에 어울리는 전통놀이 해보기 (예시 : 자진모리장단-'연날리기'-연 날려보기)
			
4단계	'난타'로 표현하기	감성 표현 및 성공경험	- 여러 장르의 음악 듣고 난 후 느낌을 두드려보기 (나만의 가락 창작) - 모둠별 가락 창작을 통해 아이들만의 난타 작품 창작 - 모둠별 창작 작품을 발표해보기
		 	
5단계	예술로 꿈꾸기 (현장학습)	문화 감성 및 자존감 향상	- '우리들만의 축제' 신나는 현장학습 부스체험과 국악 공연관람, 다양한 국악기 체험, 대상자의 프로그램 메이킹 동영상 관람
			 

## ■ 프로그램 소개

1. 프로그램 명 : "쌍뚱발랄 오감난타"

2. 분야 : 국악 난타

3. 세부내용

- 교육목표

아동 스스로 주도하는 문화예술교육 프로그램을 통한 스트레스 해소와 반복적인 성공 경험으로 모든 행동의 근원이 되는 자존감 향상에 기여한다.

- 교육기간 : 2018년 05월 ~ 12월

- 교육인원 및 대상 : 지역아동센터 이용하는 만 18세 미만의 아동 15명 내외

- 교육지역 : 전라북도 내 위치한 지역아동센터

- 교육주요내용 : 아동 스스로 주도하는 ‘난타’와 ‘놀이’를 접목한 문화예술교육 프로그램을 통해 학교 안·밖의 스트레스를 해소하고, 다양한 성공을 경험하도록 한다.

- 프로그램 특징

① 대상자 중심의 전인적인 통합 문화예술교육의 매개체



② 기능발표회가 아닌 추억거리 공유의 시간을 가질 결과발표회.

- 결과발표회 또한 타 시설의 또래 간 교류의 시간을 통해 추억거리를 만들고, 사회성 발달의 기회를 가질 예정이다.

# '생똥발랄 오감난타' 프로그램

단계	특징	목적	진행방법
1단계	'난타'로 소통하기	화포형성	- '난타'+ '놀이' - 우리들의 미션지 만들기
			
2단계	예술 맛 보기	관계형성	- 악기를 활용한 다양한 장르의 예술활동 - 나만의 악기 꾸미기, 종이 난타북 만들기, 공연감상
			
3단계	'난타' 오감만족	오감 자극 및 문화 감성 충전	- 전통장단에 어울리는 민요 알아보기 - 나만의 정간보 만들기 - 민요에 어울리는 전통놀이 해보기 (예시 : 자진모리장단-'연날리기'-연 날려보기)
			
4단계	'난타'로 표현하기	감성 표현 및 성공경험	- 여러 장르의 음악 듣고 난 후 느낌을 두드려보기 (나만의 가락 창작) - 모둠별 가락 창작을 통해 아이들만의 난타 작품 창작 - 모둠별 창작 작품을 발표해보기
			
5단계	예술로 꿈꾸기 (현장학습)	문화 감성 및 자존감 향상	- '우리들만의 축제' 신나는 현장학습 부스체험과 국악 공연관람, 다양한 국악기 체험, 대상자의 프로그램 메이킹 동영상 관람
			

단체명 : 야호문화나눔센터

소재지 : 전남 해남군

홈페이지/블로그 등 : [www.yahogood.kr](http://www.yahogood.kr)

## ■ 운영단체 소개

■ 야호문화나눔센터는 땅끝에서 길러낸 유기농 문화예술 창작 집단입니다.  
융합형 문화예술교육과 모든 세대가 소통하는 문화예술 활동을 지향 합니다.

### ■ 문화예술교육

1. “사뿐사뿐 글고양이 학교”는 책과 글을 좋아하지 않는 어린이들이 놀이로서 책을 만납니다. 울퉁불퉁 그림책, 먹는 책, 줄아서 썼어. 소라가 들려준 이야기 등을 통해 책과 글이 지닌 입체성을 회복합니다. 내가 있는 공간을 새롭게 보면서 자존감을 높 이게 됩니다. 특히 다문화 책읽기와 표현하기 등으로 다문화에 대한 이해력을 높입 니다. *\*\*\*지난해 전국 참여 도서관 중 사례로 선정되어 발표하였습니다.*

2. “어린이문화농부 이음”은 어린이들이 마을 이웃과 만난 경험을 다양한 장르와 매체 로 표현하면서 관계에서 비롯되는 미적 경험을 통해 자기 삶 읽기까지 이릅니다.



사뿐사뿐 글고양이 학교



어린이 문화농부 이음(어린왕자)

■ 야호문화나눔센터 참여 공연과 축제 기획: 지역의 인물, 장소를 발굴하여 청소년, 일 반인 등 모든 세대가 문화예술을 통해 소통하며 내가 살고 있는 공동체를 재미있고 의미 있게 만들어가고 있습니다.

## ■ 프로그램 소개 |

1. 프로그램 명 : 어린이 문화농부 '이음'
2. 분야 : 통합형(놀이+미디어+공연+미술)
3. 세부내용 :



·우리 동네 11개 보물 찾기(공간, 친구, 이웃 탐험하기.)  
나와 친구들이 만나고 싶은 이웃(사람, 장소)을 만난 뒤 그 과정을 다양한 방식으로 기록함.

←해찬솔지역아동센터 어린이들이 인근 마을을 찾아가서 할머니를 인터뷰하는 장면



·어린이 문화농부 예술가(다양한 매체로 미적 경험하기.)  
어린이들이 원하는 매체(연극, 노래, 어린이문화농부 이음 팟캐스트 라디오, 영상)를 통해 창작 활동을 나누면서 무엇을 어떻게 표현할지 구체화함.

←해찬솔 지역 아동센터 어린이들이 작사한 노래.



·어린이 문화농부 이음 교류 파티  
어린이들이 실행한 예술 활동을 전체 어린이문화농부 이음 친구들과 모여 나눔. 나를 보여주고 친구를 보면서 조금 더 구체화된 자기 인식과 함께 문화예술로 창의적으로 소통하는 공동체를 경험함.

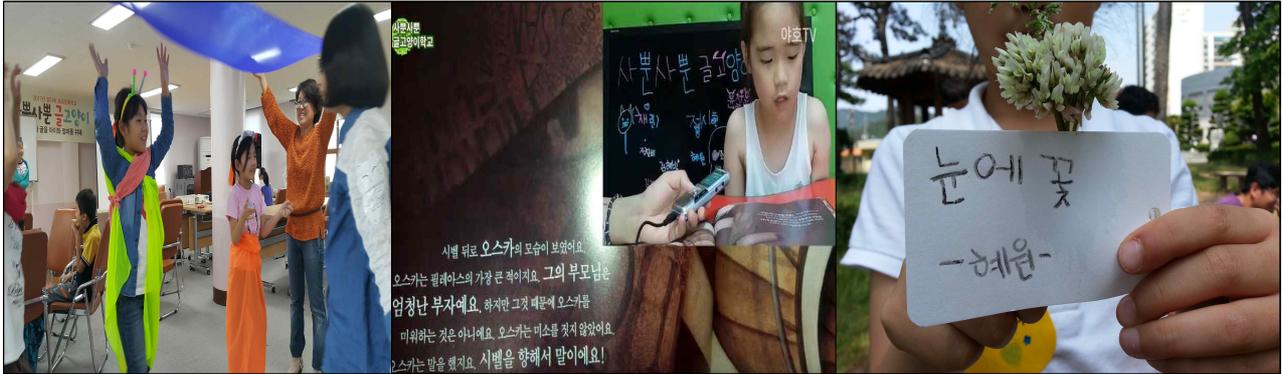
←2017년 어린이문화농부 이음 교류 파티 한 장면

### <핵심프로젝트>

나 탐험	· 매 수업 마무리에 명상을 통해 자기 조절 능력, 행복감 유지 능력, 행복 전도 능력을 향상시킴. 감성 지능 극대화.
텃밭 만들기	· 작은 텃밭을 직접 만들고 가꾸면서 자연과 교감하는 농부 감성 키우기.(미니 텃밭 재료 제공)
마을 탐험	· 내가 사는 마을의 구성 요소를 적극적으로 알고자 나서기.
융복합 예술 작업	· 마을알기(인문학)→기록(문학)→노래·연극·미디어(팟캐스트)
점 -선 -면	· 아동센터 간, 지역 대 지역 간 교류(방문 파티, 영상 편지)
'이음' 축제	· 새로운 공동체 경험. 이음 참여 지역아동센터가 한자리에 모여 새로운 공동체를 형성.

## ■ 프로그램 소개 II

1. 프로그램 명 : 사뿐사뿐 글고양이 학교
2. 분야 : 통합형(놀이+음악+그림책+미디어+연극+자연+미술)
3. 세부내용 :



### <핵심프로젝트>

번호	단 계	주요 내용
1	날아라 글자	• 글자가 갖는 예술성, 자율성, 다문화성을 일깨움.
2	울퉁불퉁 그림책	• 듣는 책, 먹는 책, 만지는 책, 자연담은 책 등을 제시하면서 책이 갖는 평면성을 넘어 책의 입체성을 경험하도록 구성함.
3	이상한 그림책	• 어린 나이부터 멀어져버린 책 속 '문자'에 대한 거부반응을 글이 배재된 그림책을 활용해 새롭게 친구가 되도록 유도함. 말이 없는 그림책을 매개로 참여자들의 상상력을 최대한 발휘함.
4	예술 융합	• 그림책에 내포된 이미지, 감성, 정서를 움직임, 모래놀이, 애니메이션, 팝업북과 더빙, 낭독, 조명, 사진, 요리 등 타 예술 매체로 구체화 함.
5	좋아서 썼어	• 친애하는 글고양이 샴시에게 '이야기 받아 적기' '글고양이 기록장' 등 프로그램 진행 중 지속적으로 정서적 낱말, 언어표현 등을 유도하고 필요에 의해 자유로운 글쓰기가 될 수 있도록 함.
6	파도야 놀자!	• 지역만의 특성 있는 자연·주변 환경을 아이들의 정서적 확장의 재료로 활용. 지역의 환경과 교감하여 깊이 있게 이해하고 사랑하는 계기가 됨.
7	낭독의 발견	• 타인에게 글을 읽어주는 즐거움, 이야기를 듣는 즐거움을 되살려 '듣는 글'과 평면이 아닌 입체적 글 읽기의 효과를 활용함.
8	소라가 들려준 이야기	• 이주민 여성 학부모를 중심으로 특별 강사로 초빙해 다문화 그림책을 들려주는 시간. 다문화 가정 참여 자녀들이 자긍심을 갖도록 하고, 언어를 음악으로 인식할 수 있는 계기를 마련.

## ■ 활동 목표

### 1. 타자를 통한 자기 기록.

- 아동·청소년이 자신의 시선과 눈높이로 지역 이해 단계를 스스로 기록함.
- 아동·청소년들이 지역의 공간과 사람들의 이야기를 융합하면서 사물들의 관계, 나와 자연과의 관계성을 파악함.

### 2.주체성과 공동체성 발견.

- 아동·청소년이 문화 예술을 매개로 지역과 소통하고 장르와 매체로 표현하면서 새로운 문화 형성의 주체성 자각함.

### 3.일상 예술을 통해 삶 읽기.

- 모든 과정이 놀이이면서 예술행위가 되도록 함.
- 타자와 소통하는 습관을 익히면서 그 과정을 통해 아동·청소년들이 삶 읽기까지 다 다름.

## ■ 프로그램 주요 방법론

<p>자체 조직 학습 환경</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 재료와 환경을 제시함으로써 아동들 스스로 탐구 욕구, 과제 해결 능력을 기르도록 함.</li> <li>• 아동 스스로 창작의 주체가 되어 문화예술 피교육자에서 예술 실행의 주체가 됨.</li> </ul>
<p>모둠 작업, 협업</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 노래 만들기, 연극 만들기, 미술작업, 문학 작업, 라디오, 영상 등 다양한 매체 활용.</li> <li>• 친구의 장점을 발견해주고 받쳐주는 예술적 협업.</li> </ul>
<p>Playartist</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 강사는 이끔이 역할, 엉덩이 받혀주는 역할.</li> </ul>
<p>환경의 힘</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 주변 환경의 장점을 충분히 활용. 단점을 장점으로 변환.</li> </ul>

## ■ 활동 효과

1. 아동·청소년들이 내적 욕구를 발산할 수 있는 기회를 획득하면서 행복감을 느낄 수 있음.
2. 자신의 재능을 지지받고 인정받으면서 자신감과 자존감을 가지게 됨.
3. 아동·청소년들이 마을 구성 요소에 대한 미의식 발견하고 지역 공동체에 대한 사랑을 가지게 됨.
4. 교육대상자와 교육자의 분리 극복을 통한 자기 주도적 활동 태도를 체득함.
5. 지역 공동체의 일원으로서 소통에 참여하고, 새로운 문화 형성에 주체적으로 기여하고 있다는 성취감, 자긍심을 가지게 됨.
6. 아동·청소년이 현장에서 얻은 재료를 다양한 매체를 통해 재창작하게하여 장르중심, 기능 중심 예술교육 방법론을 현대의 문제의식까지 확장시켜 예술성을 함유한 자질을 갖춤.
7. 새로운 활동 기간 동안 안전하면서도 신나는 도전과 탐험의 즐거운 시간을 갖게 됨.

단체명 : 메이아이	소재지 : 본점)전남 담양, 연구소)광주광역시
홈페이지/SNS 등 : <a href="http://www.mayi.co.kr">www.mayi.co.kr</a> / <a href="http://www.instagram.com/mayi_story">www.instagram.com/mayi_story</a>	

## ■ 운영단체 소개

- 메이아이는 아동·어린이를 위하여 통합 문화예술교육 콘텐츠를 연구개발하고 보급합니다.
- 온라인과 오프라인 콘텐츠를 연계하여 생태교육, 미술교육, 창의교육, 인성교육을 추구합니다.
- 어린이들의 잠재적 능력과 감수성을 회복시키고 세상을 밝게 보며 긍정적인 삶을 이루도록 합니다.

메이아이는 '어린이는 놀이하는 존재'라는 가치를 실현하기 위해 지역아동센터 아동·청소년을 대상으로 문화적 감수성 제공 및 증진을 위해 통합 문화예술교육 프로그램을 기획하고 운영할 계획입니다. '자연'으로부터 출발한 메이아이의 문화예술교육 프로그램은 아동·청소년 어린이들의 감수성을 마음껏 드러낼 수 있도록 실제 자연의 재료를 보고, 만지고 느끼며 자연의 소중함과 선한 인간본성을 배우며 창의미술 작품 활동을 하며, 지역아동센터 주변의 실제 자연의 생태학습과 놀이 프로그램 활동을 통해 자신감 회복과 공동체 의식 함양을 증진하고자 합니다.

## ■ 주요 활동 분야 및 내용

구분	활동내역	주관기관	년 도
문화 예술 교육	· 광주/전남/전북 지역아동센터 문화예술 프로그램 기획/운영	한국문화예술교육진흥원	2017
	· 대나무어린이놀이터 프로그램 기획 및 운영	(사)담양대나무축제위원회	2017
	· 디자인 사계 Be:Valdi 디자인교육프로그램 개발	(주)메이아이 연구소	2016
	· 유치원·초등학교 금연예방 연극 공연 기획	담양군보건소	2016
	· 마음근육키우기 "나빛누리" 인성교육프로그램 개발	(주)메이아이 연구소	2016
	· 담양대나무축제 프로그램 운영 협약기관	(사)담양대나무축제위원회	2016
	· 백석산 숲체험 프로그램 기획, 운영	광주광역시, 서구청	~2017
	· 희망마을만들기 신나는자연탐험대 프로그램 기획	광주광역시, 행정자치부	2016
	· 담양세계대나무박람회 체험학교 기획/운영	담양세계대나무박람회	2015
	· 광주서구어린이생태도서관 자연놀이 교육	광주광역시 서구	2013~
창 작	· 초등학교 교육용 소프트웨어 교육프로그램 개발	(주)메이아이 연구소	2017
	· 자연놀이 생태학습 프로그램ver.1 개발 및 보급	한국문화예술교육진흥원	2016
	· 자연놀이 창의미술 증강현실(AR)북 출판	(주)메이아이 연구소	2016
	· 융합형 자연놀이 증강현실 콘텐츠 연구개발	중소기업청	2016
	· 자연놀이 창의미술 체험교육 프로그램 개발	광주광역시 서구청	2015
	· 자연놀이 가상공간 실감미디어 콘텐츠 연구개발	전남정보문화산업진흥원	2015
	· 어린이도서연구회 감성책놀이 프로그램 개발	하늘꿈바라기	2014~

## ■ 프로그램-1 소개

1. 프로그램 명 : 사계절 자연놀이 창의미술 프로그램
2. 분 야 : 생태교육, 자연놀이, 창의미술
3. 세부내용 : 놀이 문화와 예술 활동을 결합한 - 자연놀이 창의미술



<자연놀이 프로그램>



<창의미술 프로그램>



<생태교육 프로그램>



<인성교육 프로그램>

### ○ 프로그램소개

나도 자연예술가 프로그램은 '자연은 최고의 놀이터, 최고의 장난감!' 이라는 모토(Motto)로 어린이들에게 최고의 재료이고 최고의 놀이터이자 배움터인 자연을 통해 감수성을 배우고 창의적인 예술활동을 통해 마음이 따뜻한 어린이로 자랄 수 있도록 상반기~하반기까지 계절의 변화에 따라 기획한 자연놀이와 생태학습을 결합한 프로그램입니다. 자연을 관찰하고 자연 재료를 직접 만져보며 자연의 소중함과 감사함을 배우는 자연생태교육 '나도 자연예술가' 프로그램입니다. 2016년~2017년 지역아동센터장님과 참여 어린이들 니즈(needs)에 따라 자연 속 자연탐험 야외수업 비중을 높이고, 인성교육의 필요성을 절감하여 자연놀이와 인성교육을 접목한 놀이교육으로 더 알차고 새롭게 프로그램을 구성하였습니다.

### ○ 교육내용

나도 자연예술가 생태학습 창의미술 프로그램은 자연과 미술이 결합한 차별화된 문화예술 교육 프로그램으로써 아동 미술활동에 자연놀이를 결합하여 자연생태를 배우며, 어린이들로 하여금 감성과 인성 및 긍정적인 사고방식과 건강한 정서적 발달 기회를 제공합니다. 초등 저학년~고학년에 이르는 감정과 느낌을 자유롭고 솔직하게 표현할 수 있으며, 자연의 생태로부터 자연의 소중함과 선한 인간 본성을 배울 수 있는 프로그램입니다.

○ **나도 자연예술가** - 사계절 자연놀이 창의미술 프로그램 세부내용

계절	월	주 제	사 진	내 용
봄	5월 6월	내 친구! 강아지 자연의 색		- 강아지의 해! 강아지의 마음알기, 강아지풀 놀이, 움직이는 강아지 작품 만들기  - 자연의 색! 아름다운 자연의 색 찾기 놀이 자연물감으로 완성하는 예술 작품 만들기
		솔방울 친구들 жат방울 예술가!		- 솔방울 예술가! 솔방울의 생태이야기, 솔방울 놀이, 솔방울로 연상되는 동물작품 만들기  - 잣방울 예술가! 잣방울 옮기기 놀이, жат방울을 이용한 다람쥐, 꽃 만들기
여름	7월 8월	돌맹이 화석 자연보물찾기		- 돌맹이 화석작품 만들기, 찰흙놀이, 색돌을 이용해 만다라 표현하기  - 자연보물찾기, 자연 속 다양한 모양 찾기와 보물찾기, 자연 액자 만들기
		조개 고양이 조개와 소라		- 조개화석이야기, 조개진주놀이, 고양이의 마음 알기, 조개로 고양이 표현하기  - 소라와 조개의 생태, 문어와 오징어 이야기 자연물을 이용한 새 작품 만들기 등
가을	9월 10월	바닷속 친구들 소중한 갯벌		- 해양식물 이야기, 신비한 바다 속 친구들 흉내문어놀이, 바닷속 꾸미기  - 갯벌의 신비, 갯벌에 사는 생물들을 알아보고 갯벌의 소중함을 느끼며 갯벌작품 만들기
		가을 열매 이끼와 버섯		- 가을의 다양한 열매, 열매놀이, 도토리 놀이 가을 열매를 이용한 만들기  - 이끼와 버섯의 생태를 알고 나만의 테라리움 만들기
겨울	11월 12월	자연의 소리 생명의 나뭇가지		- 자연의 소리에 대해 알아보고, 자연소리 퀴즈를 풀어보고 나만의 오르골 만들기  - 나뭇가지 놀이, 생명을 담은 나뭇가지 작품 만들기
		겨울잠 크리스마스		- 겨울을 준비하는 동물들에 대해 알아보고 겨울잠 동물 만들기, 작품전시발표회  - 자연물을 이용한 다양한 크리스마스 오너먼트 만들기, 겨울 놀이

\* 위 제시 교육내용은 사계절 프로그램 중 일부분만을 기재하였으며, 자연재료는 메이아이에서 준비합니다.

## ■ 프로그램-2 소개

1. 프로그램 명 : 두두두(Do Do Do)
2. 분 야 : 기초 디자인 교육(환경, 브랜딩), 푸드아트(Food Art)
3. 세부내용 : 오감활동 통합 디자인 예술 프로그램



<기초디자인 교육 프로그램>



<푸드아트 예술 프로그램>



<나의 브랜드 인성 교육 프로그램>



<환경을 사랑하는 에코디자인>

### ○ 프로그램소개

Design은 '설계하다, 표현하다, 성취하다'라는 뜻을 가지고 있으며, '두두두 프로그램'의 출발은 바로 어린이들이 직접 설계하고 표현하면서 기쁨을 느끼고 오감 활동과 결합한 기초 디자인 교육과 제작을 통해 더 폭 넓고 깊이 있는 작품 결과물을 제작하고 성취감을 느끼며 아동·어린이의 자존감 형성과 창의력 발달에 초점을 맞춘 통합형 문화예술교육 프로그램입니다.

### ○ 교육내용

3가지 '푸드아트(Food Art)', '라이프에코(Life Eco)', '마이 브랜드(My Brand)'로 구성되었으며, 모두 기초디자인 요소와 결합된 오감(시각, 청각, 미각, 촉각, 후각)에 초점을 맞춘 지역아동센터 아동·어린이를 위한 문화예술교육 프로그램입니다.

계절의 변화에 따른 자연의 산물인 다양한 재료(과일, 야채, 나뭇잎, 나무, 열매 등)를 이용하여 각 재료의 특징을 탐색하고 재료의 변형과 변이, 구성하는 방법들을 배우고, 작품을 형식적으로 베끼지 않고 자신만의 표현 방법으로 기초 디자인 요소를 적용하여 작품을 창조하는 문화예술교육 프로그램입니다.

○ 두두두 (Do.Do.Do) - 통합디자인예술 프로그램 세부내용

계절	월	주 제	사 진	내 용
Life eco Design	5월	생활 디자인 자연보석 마음을 담은 향초		<ul style="list-style-type: none"> <li>- DoDoDo프로그램 워크샵, 주변의 생활디자인 알아보기 나만의 비누 만들기</li> <li>- 나를 위로하는 향기를 담아 나만의 향초 만들기</li> <li>- 레진을 이용한 자연을 담은 열쇠고리 만들기</li> </ul>
	6월	우산디자인 조명디자인 모빌디자인		<ul style="list-style-type: none"> <li>- 다양한 우산 디자인 보기, 나만의 우산 만들기</li> <li>- 세상을 위한 디자인, 나를 위한 디자인! 따뜻함을 담은 나만의 조명 만들기</li> <li>- 행운을 초대하는 나만의 인테리어 모빌 만들기</li> </ul>
	7월	에코백 디자인 업사이클링		<ul style="list-style-type: none"> <li>- 환경보호의 중요성과 에코 디자인 알기 나만의 자연 에코백 만들기</li> <li>- 쓰레기에 가치를 더하다! 업사이클링 디자인 종이와 비닐의 탄생을 알고, 재활용 작품</li> </ul>
Food art Design	7월	초코렛 과자 요거트 그림		<ul style="list-style-type: none"> <li>- 초코렛 이야기, 가장 친근한 재료인 과자를 통해 다양한 조합작품 만들기,</li> <li>- 과자를 이용해 사람과 동물 만들기</li> <li>- 요거트와 과일을 이용해 그림그리기</li> </ul>
	8월	맛있는 곤충 고구마 고슴도치 알 이야기		<ul style="list-style-type: none"> <li>- 푸드아트와 자연을 접목한 작품활동</li> <li>- 과일과 야채의 맛의 비밀, 과일과 야채로 내가 좋아하는 동물, 곤충 표현하기</li> <li>- 고구마 고슴도치 만들기 등</li> </ul>
	9월	맛있는 화분 샌드위치 사과 이야기		<ul style="list-style-type: none"> <li>- 케이크와 샌드위치 이야기, 나만의 샌드위치 만들기, 맛있는 화분 만들기</li> <li>- 사랑하는 사람에게 주고 싶은 요리 만들기</li> </ul>
My brand Design	10월	캐릭터 디자인 명함 디자인		<ul style="list-style-type: none"> <li>- 캐릭터 디자인 : 캐릭터 디자인의 세계 알기 나만의 캐릭터 만들기, 이모티콘 만들기</li> <li>- 명함 디자인 : 세계의 다양한 아이디어의 명 함 디자인 알기, 나만의 명함 만들기</li> </ul>
	11월	자동차 디자인 놀이터 디자인		<ul style="list-style-type: none"> <li>- 자동차 디자인 : 자동차 디자인의 세계 알기, 내가 상상하는 자동차 만들기</li> <li>- 놀이터 디자인 : 친구와 놀고 싶은 놀이터 디자인 하기</li> </ul>
	12월	북 디자인 디자이너 수료증		<ul style="list-style-type: none"> <li>- 북 디자인 : 북디자인의 세계 알기, 내가 책을 만든다면? 북커버 디자인 하기</li> <li>- Do.Do.Do 디자이너 수료증, 프로그램 활동 소감 리뷰, 디자인 포트폴리오 전시 및 감상</li> </ul>

\* 위 제시 교육내용은 프로그램 중 일부만을 기재하였으며, 프로그램 재료는 메이아이에서 준비합니다.