2019 지역아동센터 문화예술교육 지원사업 신청 안내

한국문화예술교육진흥원과 지역아동센터중앙지원단이 주관하는 「2019 지역아동센터 문화예술교육 지원사업」과 관련하여, 올해 지원하는 프로그램을 아래와 같이 안내하오니 각 지역아동센터에서는 하단의 내용을 꼼꼼히 읽어보시고 신청해주시기 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 기재해주시기 바랍니다.
- 1지망과 2지망은 반드시 다른 단체를 신청하여야 하며, 2지망으로 매칭될 수도 있습니다.

② 해당 지역 프로그램으로만 신청

- 해당 지역아동센터가 속한 지역의 프로그램으로만 신청할 수 있습니다.(예시: **강원** 지역 내 지역아동센터가 **경기** 지역 프로그램 신청 **불가**)
- 신청접수 결과 희망하신 운영단체의 신청 수가 10개 미만인 경우에는 해당 프로그램으로 지원이 불가하여 다른 프로그램으로 대체됩니다.

③ 지역아동센터 시설 정보 관련

- 원활한 교육 운영을 위하여 연락처 등 신청하시는 지역아동센터 관련 정보를 정확하게 작성해주시기 바랍니다.

구분	활동 지역	프로그램 분야	운영단체 명	페이지
1	서울, 경기	서예, 미술, 애니메이션	**Art&Culture Story 문밖세상**	4
2	서울, 경기, 인천	연극, 인형극	**들락날락 예술가게**	9
3	서울, 경기, 인천	통합	**문화예술기획 아트앤플레이**	12
4	서울, 경기, 인천	놀이, 미술, 난타	**색색깔깔 놀이체험단**	17
5	서울, 경기, 인천	연극, 뮤지컬, 인형극	**아트팩토리**	20
6	서울, 경기, 인천	통합	**어반아츠 프로젝트**	25
7	서울, 경기, 인천	서커스, 무용	**점퍼즈예술단**	30
8	서울, 경기, 인천	음악	**제이크루음악커뮤니티**	33
9	서울, 경기, 대전	통합	**(사)해상수난구조대SAR협회 경기지부**	38
10	대전, 세종	통합	**뮤직팩토리**	42
11	대전, 세종, 충남	음악	**문화공감대**	45
12	대전, 세종, 충북	미술	**공감문화예술아카데미 깨비**	48
13	대전, 충북, 충남	미디어	**세종문화예술연구소 청명**	53
14	세종, 충남, 전북	생태, 연극, 문학	**(사)충남교육연구소**	58
15	충북	통합	**문화학교숲**	64
16	강원, 충북	통합	**프레임예교디연구소**	67
17	강원	난타, 마술, 무용	**㈜팡타스틱**	72
18	전북	통합	**굿붐스콜라**	75

19	전북	난타	**(사)타악연희원 아퀴**	80
20	전북, 광주, 충남	무용	**띄움**	83
21	전북, 전남, 충남	뮤지컬	**(사)달란트마을**	88
22	전북, 전남, 광주	통합, 미술	**메이아이**	93
23	전북, 전남, 광주	음악, 미술, 미디어	**문화공동체 아우름**	98
24	전북, 전남, 광주	통합	**야호문화나눔센터**	102
25	전남, 광주	미술	**봄봄문화예술센터**	107
26	대구	기타(문화)	**대구다문화강사협회**	111
27	대구, 부산, 경남	문학, 미디어, 미술	**상상편집소 피플**	115
28	대구, 부산, 경남	통합	**은하문화예술교육연구소**	120
29	대구, 울산, 경북	미술	**안다미로귀때박물관**	125
30	대구, 경북, 경남	미디어, 통합	**로카**	130
31	대구, 경북, 경남	음악, 미술	**한국문화예술교육멘토링협회**	135
32	부산, 경북, 경남	미술, 통합	**아트커뮤니티센터 라온**	140
33	부산, 울산, 경남	미술	**가치예술협동조합**	145
34	부산, 울산, 경남	미술, 놀이, 음악	**문화예술센터 결**	150
35	제주	음악, 미술	**제주대학교 산학협력단**	154
36	제주	음악, 통합	**문화컨텐츠연구협회**	157

운영단체 명: 1. Art&Culture Story 문밖세상	활동지역: 서울, 경기
홈페이지: www.munbak.com ※ 방문 시 2017~2018년도에 진행한 '문밖세상의 전설(서예, 미술, 만화애니메이션 3개 분야) 프로그램 관련 포스팅을 확인하실 수 있습니다.	

■ 운영단체 소개

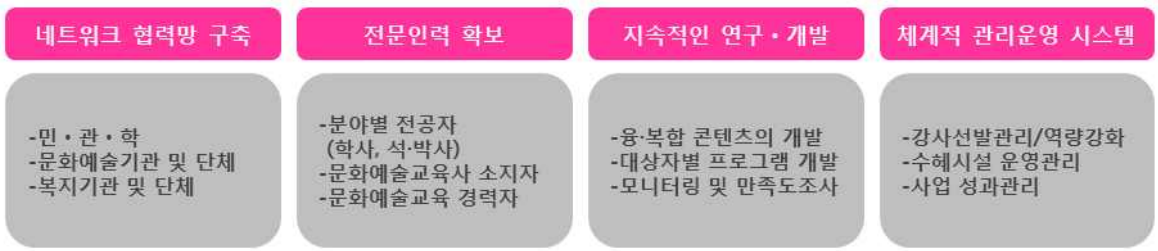
1. 설립목적

• **문화예술로 마음의 문을 두드리다!**
-'Art&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
  ˚ 문화예술교육을 통한 아동·청소년들의 창의성과 인성함양 및 소외계층 대상 문화복지 확대
  ˚ 문화예술 창작 활동 지원을 위한 다양한 문화사업의 시행을 통해 문화예술 인력양성 및 지원
  ˚ 전통문화예술 활성화를 위한 사업 시행을 통해 우리 고유의 문화 보존 및 융성
  ˚ 문화예술을 통한 주민 소통 및 지역문화 활성화에 이바지하고, 지역재생 도모

2. 문화예술교육 관련 주요활동실적 (2017년 주요활동 위주)

• 2017~2018. 부처 간 협력 문화예술교육 지원사업(지역아동센터) <시간여행 속 예술놀이 '문밖세상의 전설'>
• 2017~2018. 삼성꿈장학재단 배움터 교육지원사업 <청소년 문화기획단 '청(靑)-놀이패'>
• 2017~2018. 한화예술더하기 정규프로그램 <붓으로 마음드림(Dredam)>
• 2018 GKL사회공헌재단과 함께 하는 <청소년 전통문화탐방 '선비트립'>
• 2018 <KT&G 아름드리 음악미술교실> 미술분야 문화예술교육 프로그램 운영(24개 지역아동센터)
• 2018 복지기관 예술강사-복지시설 교육활동 평가 연구용역 참여(연구원)
• 2018 영등포여성인력개발센터 '지역문화콘텐츠기획자' 양성과정> 문화예술교육 분야 전담 강의
• 2017. 서울문화재단 서울시민예술대학 <캘리로 쓰는 시(詩)간>
• 2017. 종로도서관과 함께 하는 <붓쳐핸섭 대작전 : 캘리로 일상드림(Dream)>

3. 단체의 특징 및 장점



4. 예술강사 지원관련

• **매칭 완료된 지역아동센터를 중심으로 기존 강사 배치 또는 해당 지역 내에서 우선선발 후 배치**

구분	인원	자격조건 및 공통사항	비고
서예 (캘리그라피)	00명	- 관련 전공 대학 및 대학원 졸업생 - 문화예술교육사 및 관련 자격증 소지자 - 해당 장르 교육 2년 이상 유경험자 - 교육 관련 자원봉사 활동 유경험자 우대 - 아이들을 좋아하고, 봉사정신이 투철하며 책임감 있게 교육 활동을 수행할 수 있는 자 - 성품이 온화한 자로 아이들에게 인성교육이 가능한 자	강사연수 프로그램을 이수해야만 현장 교육 가능
미술	00명		
만화· 애니메이션	00명		

■ 프로그램 소개

1) 프로그램 명: 시간여행 속 예술놀이 “문밖세상의 전설” 시즌3

2) 분　　야: 역사와 문화예술 중심의 융·복합 통합문화예술교육 프로그램

- 총 3개 장르 : ①서예(캘리그라피)　②미술　③만화·애니메이션

3) 세부내용

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

ㅇ 콘 셉 트

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

ㅇ 장르별 세부프로그램

순번	분야	프로그램명	교육인원	차시	시수	교육내용	교육재료
①	서예 (캘리그라피)	문방사우의 전설	12명 이내	25	75	역사와 서예 중심의 융·복합 문화예술교육	사용
②	미술	동그라미의 전설	12명 이내	25	75	역사와 미술 중심의 융·복합 문화예술교육	사용
③	만화·애니메이션	네모칸속의 전설	12명 이내	25	75	역사와 만화·애니메이션 중심의 융·복합 문화예술교육	사용

ㅇ 프로그램 개발

- 역사적 배경(신화、위인、사건)을 커리큘럼의 기본 뼈대로 삼고자 함
- 역사 속으로의 시간여행이라는 콘셉트를 반영하여, '과거-현재-미래'의 설정이 조화롭게 구성될 수 있도록 커리큘럼 구성. 장르별 기능 중심의 교육을 지양하고, 스토리텔링을 통한 다양한 체험적 활동이 포함된 융·복합 프로그램으로 개발.

※ 서예, 미술의 경우 2017~2018년 기 개발 커리큘럼 활용하되, 2~3년 차 지속 매칭 교육시설(지역아동센터)의 경우 전년도와 교육내용이 중복되지 않도록 새롭게 재구성하도록 함

※ 만화·애니메이션의 경우만 ‘신화·위인·사건’의 카테고리별 차시 구성을 새롭게 추가 개발함

ㅇ 커리큘럼 단계별 진행과정 : 1차시 3시수

시간여행 구분	구성단계 및 단원주제	차시 (서예)	차시 (미술)	차시 (만화애니)	비 고
현재에서 시작	- 오리엔테이션	1	1	1	참여자 특성 사전조사/성격유형검사
	1)열기	4	4	4	라포 형성/분야별 기초 활동
역사적 배경을 토대로 ‘과거-현재-미래’를 자유롭게 구성	2)신화 : 신비스러운	5	5	5	※각 분야(서예, 미술, 만화)별 역사 기반의 스토리텔링을 통한 융·복합 프로그램 개발 ※예술강사는 매칭된 교육시설과 참여아동의 특성을 파악해, 운영단체에서 제공한 기존 커리큘럼(약 40차시)을 기반으로 총 25차시에 해당하는 커리큘럼 및 교수-학습과정안을 재구성하여 교육 진행
	3)위인 : 훌륭한 인물	5	5	5	
	4)사건 : 특별한 사건	5	5	5	
다시 현재	- 전시	4	4	4	전시준비/작품 활동/센터별 성과전시
	- 마무리	1	1	1	수료식/만족도 조사
	차시 합계	25	25	25	

① 서예 : <문방사우의 전설>

- 역사와 서예(캘리그라피) 중심의 융·복합 문화예술교육

ㅇ 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.

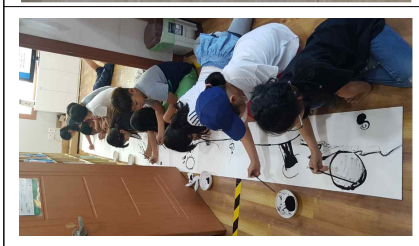
ㅇ 교육특징 및 강점

- 각각 차시 별로 주제에 따른 스토리 중심의 상황학습을 실시하고, 다양한 역사적 배경과 연계된 융·복합 서예교육 프로그램 지향
- 기능중심의 교육에서 벗어나, 다양한 체험을 기반으로 '감성적 쓰기' 중심의 교육을 실시하고, 매 차시마다 성취욕을 높일 수 있는 자신만의 창작결과물 도출
- 다양한 매체와 도구를 사용하여 흥미를 이끌고 창작욕구를 높여 자신의 생각을 자유롭게 붓으로 표현할 수 있도록 함

ㅇ 커리큘럼 <예시> ※ 커리큘럼은 총 25차시로 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	꼼짝마~!!신화동물원 -신화 속 동물들-	• 신화 속 동물이 어떤 것들이 있는지 알아본다. • 해치나 기린 등 원하는 동물을 선정하고 색지에 그려내 상상 속 입체 동물 모빌을 만든다.
위인 - 훌륭한 인물	나는 그림 평론가 -추사 김정희-	• 세한도를 따라 그려보기 • 발문과 제발에 대하여 소개하기 • 나의 느낌을 적은 제발문 적어보기
사건 - 특별한 사건	옛날에도 시험지옥이 -과거제도-	• 옛 선비가 되어 과거제도 체험해보기 • 나만의 동시, 산문을 적어 족자 만들기 • 과거시험 합격증 만들어 수여하기
전시	전시 열고, 지인 초대하기 -DP 및 초대장 만들기-	• 한지로 전시 포스터 및 초대장 만들기 • 센터 내에서 작은 전시회를 열고 자신의 작품 소개하기

ㅇ 교육활동 사진 <예시>



② 미술 : <동그라미의 전설>

- 역사와 미술 중심의 융·복합 문화예술교육

ㅇ 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 일깨워주고, 역사 속 그림을 이해하고 놀이와 활동을 통해 미술적 소양을 높일 수 있다.

ㅇ 교육특징 및 강점

- 전통미술 즉, '한국의 명화'라는 생소한 주제로 학습자와 소통하고 그림 읽는 방법에 대해 습득할 수 있도록 하고, 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

ㅇ 커리큘럼 <예시> ※ 커리큘럼은 총 25차시로 구성 예정

단원구분	주제	세부내용
열기	찾아라~! 한국사 미술 탐험대	• **찬란한 문화유산과 미술품 소개(워크북 사용)** - 30차시 과정내용 전개 내용 소개하기 - 우리나라의 문화유산에 대해 알고, 그 속에 숨은 이야기와, 문화재 숨은 그림 찾기 등의 교육활동으로 아이들의 흥미 유발
신화 - 신비 스러운	항아리에 갖힌 용 -고려청자	• **고려청자에 그려진 용** -고려청자의 제작기법과 배경에 대해 알아봅니다. -고려청자의 무늬를 다양하게 표현하여봅니다.
위인 - 훌륭한 인물	푸르른 정선을 찾아서 -정선-	• **한 폭에 담은 우리나라. 산수화 기행** - 정선의 산수화를 감상하고, 진경산수화에 대해 알아본다. - 우리 동네 모습을 산수화로 그려본다.
사건 - 특별한 사건	새기고 찍고 -팔만대장경-	• **우리의 마음을 한데 모아, 팔만대장경** - 유네스코 세계유산인 팔만대장경에 대해 알아본다. - 인쇄본은 거꾸로 새겨야 바르게 찍히는 원리를 이해 하고, 우드락 판화를 제작해 본다.
전시	회화, 입체작품 전시 준비	• **회화, 입체작품 전시준비** • **전시 준비하기** - 친구에게 보내는 초대장, 전시 포스터 만들기

ㅇ 교육활동 사진 <예시>

③ 만화·애니메이션 : <네모칸속의 전설>

- 역사와 만화·애니메이션 중심의 융·복합 문화예술교육

ㅇ 학습목표

- 역사와 문화를 만화애니메이션의 교구, 스토리텔링, 기법, 미디어 요소를 통해 쉽게 이해하고 자신만의 상상력을 더해 새로운 작품으로 창작한다.
- 상상을 현실로 구체화시키고 주도적으로 스토리를 창작하여 공유함으로써 주제를 서로 다른 시선으로 바라보고 자연스럽게 문화 다양성을 이해하고 존중할 수 있다.
- 애니메이션 공동작품 창작활동을 통해 서로의 의견을 조율하고 배려하며 맞춰가는 커뮤니케이션 역량과정을 거쳐 함께 살아가는 우리의 공동체 의식을 함양할 수 있다.

ㅇ 교육특징 및 강점

- 만화·애니메이션 요소를 통해 학습자에게 주제에 대한 부담 없이 쉽게 접근하고, 매체 특성상 표현의 자율성을 주고 이를 통해 자신감을 향상할 수 있도록 함
- 미디어(스마트폰) 활용을 통해 표현의 범위와 다양성 확대하고, 집단 과정 중심의 커뮤니케이션 활동을 통해 자연스럽게 서로를 이해하고 존중 및 배려함

ㅇ 커리큘럼 <예시> ※ 커리큘럼은 총 25차시로 구성 예정

단원구분	주제	세부내용
열기	놀아라! 만화로	• **역사 속 캐릭터가 되어 상상하고 경험하자** - 15주 프로그램을 여행으로 보고 티켓 만들기 - 상상력 발휘해 이름을 한글 대신 만화로 그려보기
신화 - 신비스러운	꼭꼭 숨어라! (한국의 신)	• **신과 함께 하는, 한 컷 만화** - 만화를 통해 한국의 다양한 신과 특징 알아보기 - 곳곳에 숨어 있는 익살스러운 신의 모습을 한 컷 만화로 완성
위인 - 훌륭한 인물	도술을 부려라! (홍길동)	• **상상은 현실이 되는 거꾸로 애니메이션(미디어)** - 홍길동의 등장배경, 특징에 대해 알아보기 - 리버시를 통해 21세기 홍길동이 되어보기
사건 - 특별한 사건	사방을 열어라! (조선시대 사대문)	• **우리만의 사대문 만들기(입체)** - 조선시대 사대문과 의미에 대해 알아보기 - 그동안 배운 역사를 포괄한 우리만의 거대한 사대문을 만들고, 공간에 대한 의미 부여하기
전시	나도 큐레이터 - 전시 기획하기	• **전시 기획하기** - 학습자들 간의 토론을 통해 어떤 주제를 가지고 전시를 꾸미면 좋을지 이야기 나누고, 각자 역할 분담하기

ㅇ 교육활동 사진 <예시>

운영단체 명: 2. 들락날락 예술가게	활동지역: 서울, 경기, 인천
홈페이지: https://blog.naver.com/artstorecom	

■ 운영단체 소개

1. 들락날락 예술가게 문화예술교육 프로그램 & 특별함

<u>지역아동센터 아동의 정서와 사회적 발달과제를 고려한 프로그램</u>

즐겁게 놀면서 성장 - 친구와 즐겁게 노는 방법을 알아가요!
예술로 마음을 발견하고 예술로 마음을 표현해요!
스스로 하는 즐거움, 함께 하는 즐거움~

2. 들락날락 예술가게 & 활동

<문화예술교육 활동>
2017-18년 부처 간 협력 문화예술교육사업 지역아동센터 '통합예술, 뚝딱인형극' 프로그램
2018년 수원문화재단 찾아가는 예술교육사업
2017년 경기도&수원문화재단 주민제안공모사업 '정통 판소리와 스틱인형 PG' 개발 운영
2017년 경기문화재단 지역특성화 문화예술교육사업 '마을활력! 문화로 체인지' 운영
2016년 들락날락 예술가게 지동 시민예술학교 개설 운영 (시민예술가 발굴 프로젝트)
2016-17년 홀트아동복지센터 미혼모 대안학교 연극교실 연간운영(엄마극단 다온다한)

<생활문화예술 활동>
2018년 수원시지속가능도시재단 공동체지원 골목조성 '마을공방 프로젝트'
2017년 다달이 여는 지동문화살롱 개최 2회 (지역주민들이 예술 활동의 주체로 전환)
2016년 다달이 여는 지동문화살롱 개최 3회 (지역주민과 함께 하는 공간활동)

<공연창작 활동>
2018년 서울시 정동역사문화재생 프로젝트 '그 스승에 그 제자' 외 3편
2017년 여주문화재단 '뮤지컬 명성황후'

3. 들락날락 예술가게 & 예술철학

- 들락날락 예술가게는 '연극, 드라마테라피, 전통연희, 판소리, 사진, 미술' 등 다양한 장르 예술가들이 예술의 사회적 역할에 뜻을 두고 모여 예술과 비예술의 경계, 예술가와 비예술가의 경계를 넘나들고'예술과 삶의 통합'을 목적으로 활동하고 있는 예술단체입니다.
- 창의적 예술활동은 사람들의 정서를 환기시키고 심적 활력을 불러일으키는 힘을 가지고 있으며 이 힘은 문화예술교육으로서 공유되기에 작고 낮고 어려운 곳에서 예술교육은 더욱 필요합니다.
- 예술로 놀고 소통하는 삶을 만들어가고자 하며 예술기능향상보다 과정 중심의 예술교육 프로그램을 통해 실제 삶에 긍정적 영향을 미치고자 합니다.

■ 프로그램 소개

1) 프로그램 명: ①통합예술 [네 마음을 말해줘]

2) 분야: 연극-통합예술

3) 세부내용: 놀이와 창의적 예술경험은 그 자체만으로 아동의 성장을 돕는다. 즐겁게 놀면서 성장하고 예술매체를 통해 자신의 마음을 발견하고 표현한다. 참여 아동이 예술로 탐색한 자신의 이야기를 연극으로 만들어 '마음 속 깊은 이야기'를 발표하는 과정이 펼쳐진다.

구분	교육주제	활동예시
도입	새로운 만남	1. 프로그램소개 및 신체를 이용한 자기소개 2. 우리의 약속(규칙 정하기)
	규칙 속 자유로운 움직임	1. 샐러드 게임 2. 바나나 얼음 땡
전개 I (전반기)	자기발견 및 타인이해 (몸) (마음과 몸) (감정) (감각과 감정)	1. 점점 크고 작게 몸 흔들기 2. 바람개비를 이용한 숨쉬기 3. 바디스캔으로 이완하기
		1. 자신의 온도계 만들기 2. 다양한 감정 단어 배우기
		1. 감각에서 오는 감정 나누기 2. 행복한 감각 찾아 머무르기 3. 앵커링
		1. 사실, 필요, 친절한 말하기 2. '나는~'으로 말하기 3. 이런 말은 싫어요! 상황극
		1. 똑똑!! 들어가도 될까요? 2. 함께 놀기 &거절하기 3. 내 맘대로 선택하기 4. 거절의 마음 존중하기
		1. 파라슈트 감정의 파도 2. 가벼움(깃털, 천 사용) 3. 무거움(누르는 힘) 4. effort(가벼움-무거움)
		1. 부탁과 거절 2. 속도가 바뀌는 '얼음 땡' 3. effort(직선-곡선, 빠르게-느리게)
		1. effort(작고-크게) 2. 아기에서 어른으로 자라기 3. 자기 통제감 경험하기 (중심 옮기기)
전개 II (후반기)	자기조절	1. 자라는 나무 2. 어는 것과 녹는 것 3. 레오나르도다빈치의 움직임
		1. go & stop 2. 무시하기 게임 3. 자기조절 4B 활용하기 4. 생활에서 적용하기 약속
	긍정자원 초점 맞추기	1. 이야기 만들기 2. 극 만들어 발표하기 3. 지지자원 찾아 키우기 4. 내 안의 힘 선포하기
	우리들의 이야기로 연극만들기 (10회)	1. 내 마음 스토리 만들기 2. 연극발표 준비
마무리	예술로 성취	1. 이렇게 만들었어요.(과정설명) 2. 발표회 3. 칭찬과 격려
	행복한 이별	1. 일 년 동안 우리는 2. 서로에게 감사한 마음 전달하기

■ 프로그램 소개

1) 프로그램 명: ② 움직이는 그림책 -놀이 인형극

2) 분야: 연극-인형극

3) 세부내용: 지역아동센터 내 비치되어 묵혀 있는 그림책을 참여자들이 함께 각색하고 스케치하여 인형을 만들고 움직여보며 인형극 공연으로 확장한다.
'읽는 책'에서 벗어나 인형극을 통해 '보는 책'으로 발전시킴으로서 책을 보다 입체적으로 재밌고 친근하게 만나는 경험을 제공한다.
참여하는 아동은 스스로 하는 즐거움, 함께 하는 즐거움을 경험하게 될 것이다.

구분	교육주제	활동예시
도입	어떤마음 & 어떤기대	-오리엔테이션 -놀이와 사귐
	인형극이뭐지?	-인형과 관계맺기 -2인 1조 발표
전개 I (전반기)	내맘에 그림책	-책으로 탑 쌓기 게임 -텍스트 정하기
	내가 만든대본	-스토리 정리 -대본 만들기
	대본읽기	-읽고&듣고 -상상&표현
	제작목록 만들기	캐릭터/소품/무대 목록 정리
	인형 만들기	-이야기속의 환경과 캐릭터 그리기
	소품 만들기	-상상, 관찰, 표현하기 -종이컵의 다양한 사이즈 모양, 색들을 활용
	무대 만들기	-협동하여 무대 스케치 -버려진 그림책으로 팝업북 만들기
전개 II (후반기)	인형극 연습	-캐릭터에 맞는 인형의 움직임 -목소리 찾기 -인형 조정하고 연습하기
	발성연습	-릴레이 체조 -목소리 더빙
	음악 음향효과 찾기	-타악기/관악기를 활용 효과음악 -내 몸이 악기
	모둠별 연습	-팀짱 연출
	특강	-테이블 인형극 관람
	1차 리허설 및 피드백	-모둠별 발표
	팀별 연습	-피드백된 내용으로 총연습
	극장 꾸미기	-극장, 사진전 준비
마무리	리허설	-인형,소품,무대,음악,조명 체크
	공연	-센터 친구들과 선생님들과 함께 하는 파티
	아카이빙	-발표회 이후 소감 인터뷰 -영상편지

운영단체명: 3. 문화예술기획 아트앤플레이	활동지역: 서울, 경기, 인천
홈페이지: https://artnply.modoo.at/	

■ 운영단체 소개

▪목표 : **한 아이를 키우기 위해 온 마을이 필요합니다**
▪수단 : **우리나라, 놀아야 산다**
- 놀이와 상상력을 통한 프로그램
▪미션 : **세상에 하나뿐인** 문화예술교육 프로그램-

2015-16	시작	어린이 영화제작 워크숍 '군포 레디액션'/기획(3년간)	경기도 군포문화재단
		지역아동센터 운영단체 프로그램 기획 / 교육(경기도 지역)	문화예술교육진흥원
		구로 온마을교육 홍보 다큐멘터리 제작	구로구청
		군부대 협력 문화예술교육(2년)	국방부
		청소년방송 미디어 경청 위탁 운영(2016-17)	경기도교육청 북부청
		온마을학교 지역교육 콘텐츠_청소년 대상 영상 교육	구로문화재단
		2016 학교 문화예술교육 프로그램 공모(우수상)	문화예술교육진흥원
		우리가족 건강지킴이 우리가족 쓰담쓰담 가족캠프	인천시청자미디어센터
2017	도약	경기도 시흥협력미디어 교육/미디어직무 교육	인천시청자미디어센터
		중학교 협력종합예술 영화 지도안 연구 및 공저	서울시교육청
		2017구로청소년극장축제 영상감독	구로문화재단
		청소년 극장축제홍보영상-편집	구로문화재단
		학교 동아리미디어 교육	서울시청자미디어센터
		2017 학교 문화예술교육 프로그램 공모(대상)	문화예술교육진흥원
		공영영상중계/청소년길놀이축제공연 촬영	구로문화재단
2018	성장	서울교육청 구로청소년문화예술센터 홍보영상제작	서울특별시교육청
		'버바텀연극 홍당무' 영상 제작	학교연극을심는사람들
		구로 온 스튜디오 동아리 교육 운영	구로문화예술교육센터
		청소년예술캠프 미디어캠프 운영	구로문화예술교육센터
		50플러스 남부캠퍼스 입주/50플러스예술교육개발	서울시50플러스재단
		2050 매칭데이 금상 수상	동국대학교 캠퍼스타운
		2018 '찾아가는 전환기 프로그램' 선정 진행	구로혁신지구마을센터

15년 축적된 문화교육활동의 경험과 전문 예술 강사들과의 다년간 협업을 통해 함께 개발하고 완성된 문화예술교육을 통해 지역의 아동들이 자신에 긍정적인 믿음, 스스로 할 수 있다는 자신감, 삶의 태도 배움으로서 세상을 살아가는 힘을 키워주고자 합니다.

첫째, **전문 인력 구성** : 문화예술교육사 소지자, 대학과 대학원 전공자 중심으로 최고 15년에서 평균 5년 이상의 스태프로 구성되어 있습니다. 현재 **행정인력1명 코디1명 예술 강사 17**명 준비하고 있습니다.
둘째, **교육 강사 활동 외에 창작활동, 저술 및 출판 활동** 등을 통해 예술가로서 역량을 개발하고 있습니다.
셋째, **사무실 내에 연구실을 따로 두고 꾸준한 새로운 프로그램 개발을 진행합니다.** 매년 교육프로그램 공모해서 수상할 정도로 사회적인 교육 문제에 관심을 가지고 한발 앞서 프로그램 개발하고 있습니다.
넷째, 서울 구로구청, 구로문화재단, 서울시교육청, 군포문화재단, 경기도교육청, 인천 주안 영상미디센터, 시흥 등 지역 **지자체와 교육청과 긴밀한 협조 체계**가 갖추고 있어 지역의 교육적인 수요에 대해 만족할 만한 대응을 해오고 있습니다.

다섯째, **전문가 집단의 멘토링**. **서울50플러스 남부센터 공유사무실**에 입주하면서 다양한 메이커 교육회사, 놀이 개발 집단, 인쇄전문가, 홍보전문가, 자기개발 전문가 등과 협업을 할 수 있어 수준 높은 프로그램 공동으로 개발하고 멘토링을 받을 수 있습니다.

	프로그램 명	성 격
1	**괜찮아!** 어깨동무 **영화** 놀이터	음악/미술/문학/무용/사진/만화->**영상 미디어** 통합 **협력놀이** 프로그램
2	**괜찮아!** 토닥토닥 **마음 통통** 놀이터	음악/미술/문학/무용/사진/만화->**영상 미디어** 통합 **마음놀이** 프로그램

어떻게 아이들을 만날 것인가?

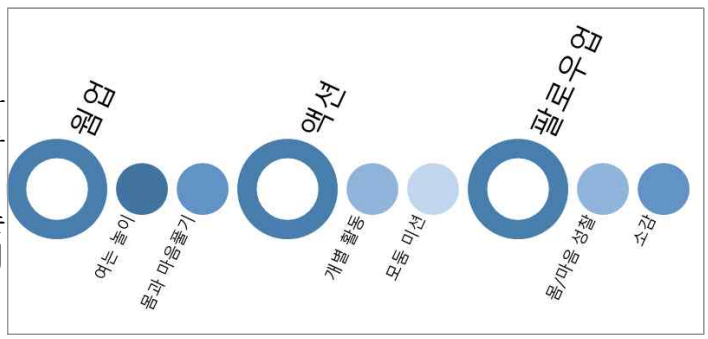
○ 먼저, 작은 것부터 시작합니다. **아이들의 신발들을 정리해주자.**

○ 아이들은 작은 어른으로서 존중한다.

○ 아이들에게 **어른 친구**가 된다.

○ 친근한 별명을 불러달라고 한다. 선생님, 감독님, 강사님이란 말은 아이들이 쓰지 않도록 한다.

○ 내 말에 상처 받았니? **말조심을 한다.** 자존심 긁거나 권위로 누르거나 무시하거나 비교 비판하는 말을 말 등을 삼간다.



○ 가르쳐 들려고 하지 않고 아이들이 스스로 배울 수 있게 한다.

○ 기다린다. 그러면 아이들이 스스로 결정하기 시작한다.

프로그램 진행

- 1. **아주 작은 협력의 즐거운 소중하게 여기기** : 동시에 박수치기 등 2명, 3명, 5명 그리고 모두, 1초, 5초, 10초 등 무엇을 하든 아주 쉬운 것들에서 작은 협동의 성공들로 시작해서 규모 단체 활동에서 만족스런 경험 만들기.

- 2. **우리 모두가 다 필요한 사람이야. 내가 잘 해야 우리가 잘하는 거야**(긍정적인 상호 의존) : 능력 있는 한두 아동의 역량에 의존하기 보다는 모둠 단위 혹은 모둠 단위의 활동을 준비한다.

- 3. 수업 후 팔로우업을 할 때 놀이 노트

기대효과 : 아이들을 어떤 말을 할 것인가?

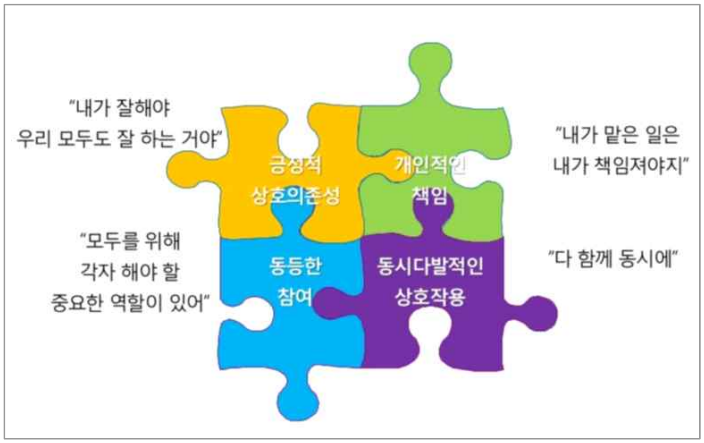
ㅇ 아동들은 팀워크, 의사결정력, 문제해결력, 창의적 사고 및 의사소통 등 사회적 기술, 사회적 정서적 기술, 삶의 기술 등의 측면에서 다음과 같은 변화를 가져올 것이다.

ㅇ 틀려도, 달라도, 미움을 받아도 돼, **괜찮아!**

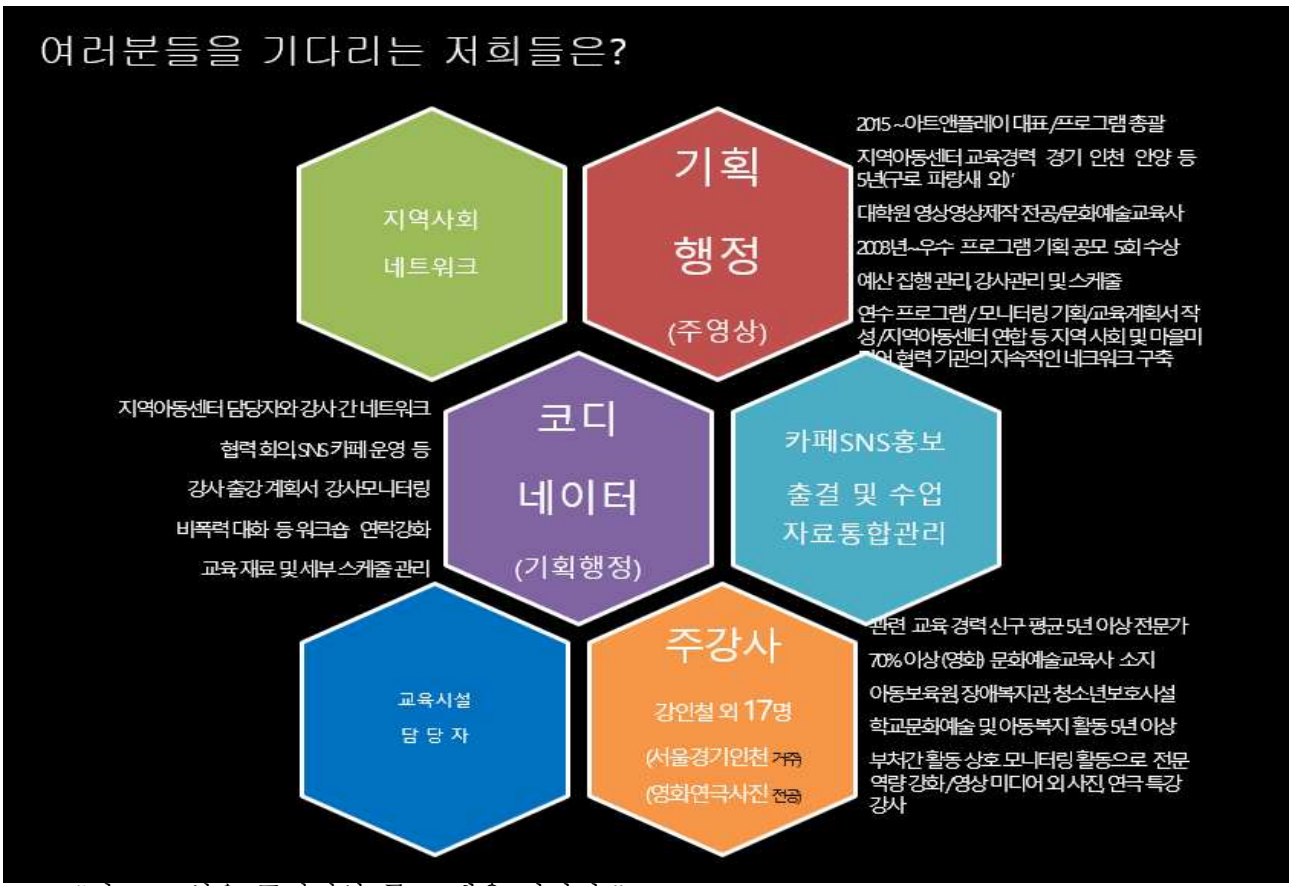
ㅇ 나는 내가 좋다 ㅇ 나는 친구가 많아

ㅇ 나도 쓸모 있는 데가 있어

ㅇ "친구들과 협력하는 법을 배웠다"



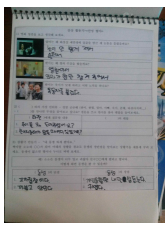
예술 놀이를 위한 우리의 전략-협동학습의 원리 적용



ㅇ "따르고 싶은 긍정적인 롤 모델을 만났다."

ㅇ "친구들과 공동으로 좋은 일을 기획하고 계획을 완수하는 법을 배웠다."

ㅇ "이 프로그램을 통해 내 자신이 되는 법을 배웠다. 내 감정을 숨기는 게 아니라 드러내는 법 을 배울 기회를 갖게 되어 고맙게 생각한다. 정말 좋다."



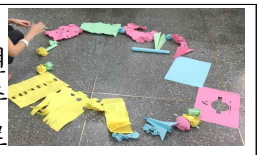
놀이 노트

1) 프로그램 명: ***괜찮아! 어깨동무 영화 놀이터***

2) 분야: 음악/미술/문학/무용/사진/만화 통합 영상 미디어 협동 예술 놀이 프로그램

3) 세부내용: 즐거운 영화 협동 놀이- 함께 하는 기술 -이어라, 합치자, 그리고 웃자

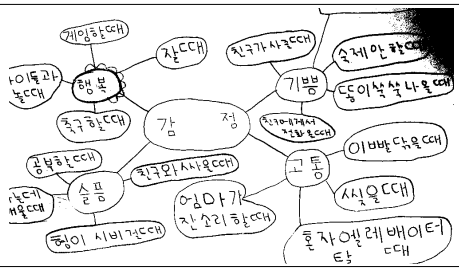
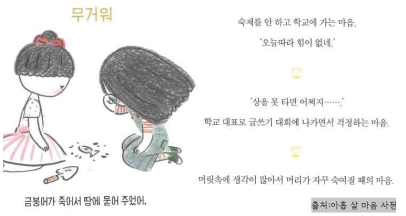
구분	일정	교육주제	세부 내용
도입	4월	미션1 우리들의 고리를 이어라	- 신체 숫자까리 모여라

	2주-4주 (2)	**다함께 콜라주 뮤비 만들기** -놀다보면 가슴 열린다. -우리 삶은 서로 연결!	- 자리를 뺏어라! - 종이 한 장, 자기표현 - 릴레이 모둠 콜라주 작품 만들기 - 바로바로 뮤직비디오 얍! 
	5월 1주차 -5월 2주 (3)	**미션2 모두가 동작 합쳐라** - 풍선치기 신체 놀이 - 함께 놀다보면 사진 된다! - 바로바로 뮤직비디오 얍!	- 영화 포스터 조각 퍼즐 - 영화제목 이구동성 게임 - 실내/외 미션 사진 촬영 - 동네 골목길 비밀 사진 체포 - 앗 신기한 원근법 사진!
전개 I (전반기)	5월 3주-4주(2)	**미션3 인터뷰로 마음 이어라** **릴레이 인터뷰 놀이** - 나에 대해 물어봐줄래? - 막대로 자기 표현하기 - 이 사람을 찾아라!	- 30초 릴레이 인터뷰 놀이 - 네 장기를 보여줘! - 로테이션 : 촬영, 질문, 답하기 등 - 바로바로 뮤직비디오 얍!
	6월 1주차 - 3주차 (3)	**미션4 동작을 합쳐라** **우린 어벤져스** - 네가 가지고 싶어 하는 초능력은 무엇이니? - 몸짓, 애니메이션, 블루스크린 합성 등으로 초능력 표현한다.	- 스톱모션의 원리 - 공중부양, 변신! -우리도 매트릭스처럼 타임 슬라이스! - 운동장에서 축지법으로 날아보자 - 모둠별 픽실레이션 촬영하기
전개 II (후반기)	7월 1주차 -3주 (3회)	**미션4 영상으로 장기를 이어라: 골목길에서 립덥 뮤직비디오 -** - 놀다보면 친구가 좋아진다. - 이것만 알면 영화 찍는다.	-립덥 음악 선택 빙고 -센터-골목길-동네 동선 나누기 -리듬 나누고 개인별 장기 표현 정하기 /립덥 촬영 함께 보기
	9월 1주차 -4주차(2)	**미션5 그림으로 마음을 이어라_** **모둠 롤러북 뮤직비디오** - 두 장만 그렸을 뿐 뮤직비디오 되었네. 십시일반 뮤비	-종이로 영화 만들기 -애니메이션 생일축하 카드 -노래 빙고/가사 나누기 가사 롤러북 그리기/촬영 및 편집
마무리	10월 1주차 -3주차(3)	**미션6 몸으로 스토리를 이어라:** **단어 볼링 게임** -가치 수직선 : 몸으로 이야기 만들기	행복한 과거와 연관된 소품, 인물, 장소 등을 키워드에서 스토리큐브 만들기 -스토리 큐브 종이 위에 굴려 배열하기 -단어들로 이야기 이어가기. 이야기 전시
	11월 1주차 ~ 2주 (3차)	**미션7. 레디 액션 : 어린이 드라마 만들기** - 둘이 모이면 영화 세상! - 나도 이젠 1인 크리에이터	박수치기 쇼트 이해 감독-촬영-배우 등 역할 나누기 /동영상 촬영 배우기/쇼트 영화 만들기/우리들 영화 시사회
합 계	**총 20주(총60시간)**		**총 20회차**

1) 프로그램 명: ***괜찮아! 토닥토닥 마음 통통 놀이터***

2) 분야: 음악/미술/문학/무용/사진/만화 통합 미디어 감정 표현 놀이 프로그램

3) 세부내용: "내가 좋아지는" 감정 놀이- 자기표현의 기술 -표현하자, 합치자, 그리고 웃자

구분	일정(안)	교육주제	수업 자료
마음 열기	4월 2주차 ~ 4주차 2회차	**너도 그랬니? 몰랐다, 야!** - 이 사람을 찾아라. - 감정 빙고 게임 하기 - 정서 제스처/시나리오 연극 게임: 상황 설명하고 정서를 알아맞히기	
	5월 1주차 ~ 5월 2주차 (3회차)	**똥이 쑥쑥 나올 때 기뻐요!** 행복, 슬픔, 행복, 고통 등에 따라 감정의 마인드맵 개별 작업->공동 작업 -> 3줄 스토리 쓰기->연극->영상	
감정 열기	5월 3주차 ~ 4주차 (2)	**"○○살 마음 사전" 북아트** 무거워-> "금붕어가 죽어서 땅에 묻어 주었어" "숙제를 안 하고 학교에 가는 마음" 개별 정서 일기-> 정서 단어 선택-> 각자 맡은 상황 인터뷰->그림 그리기/장면 연출 사진->책으로 묶기-> 전시	
	6월 1주차 ~ 3주차 (3)	**○○을 했다 - 뮤지컬 드라마** 나쁜 감정 혹은 갈등의 상황을 "사랑을 했다(IKON)" 혹은 다른 음악의 리듬에 맞춰 개사하고 연기하며 노래 부르기, 모둠별 다른 노래 모아 뮤지컬/ 뮤비 촬영	
생각 열기	7월 1주차 ~ 3주차 (3회)	**참 다행이다- 긍정 사고의 달인 스토리 놀이** -일상에 부정적인 감정의 상황을 카드에 적어보고 무작위로 고르면 **무조건** 긍정으로 말해보기->연극 상황 만들기 -> 영상 촬영	아동1: (카드 읽으면) 물건을 사려고 하는데 지갑이 없네. 아동2: "참 다행이야. 이것은 꼭 필요한 게 아니라고 생각했는데 지갑이 없으니 그만큼 돈을 아낄 수가 있네.
	9월 1주차 ~ 4주차 (2)	**생각이 다른 4컷 만화** - 상황에 대한 생각이 다르면 감정이 다르고 감정이 다르면 행동도 다르다. 우리 삶도! - 생각에 따라 서로 엔딩이 다른 4컷 만화 그리기	
관계 열기	10월 1주차- 3주차 (3)	**OMG 미치겠어! 뮤비만들기** **참을 수밖에 없는** 친구들과 갈등 상황 찾아보고 〈미치겠어〉 노래에 적용해서 상황을 연기한다.	
	11월 1주차 ~ 2주차 (3회차)	**역할 반전 상황극-두근두근 체인지 영화** 엄마와 딸, 아버지와 딸, 여자와 남자 등 역할이 바뀌는 영화들 상황극 기획/캐릭터 정하기/상황극 대본 쓰기/촬영 및 상영회)	
합 계	총 20주(총60시간)		총 20회차

운영단체 명: 4. 색색깔깔 놀이체험단	활동지역: 서울, 경기, 인천

■ 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 예술 문화체험대, 예술 꽃 씨앗 학교 발표회 워크숍, 경기대학교 창조인재 캠프 워크숍, 부처간 학교 밖 청소년, 군부대 교육, 꿈다락 토요문화학교 진로탐색 등 프로그램 사업자로 선정되어 문화예술교육을 실천하고 있습니다.

2016년 ~ 2019년 지역아동 지원사업에 선정되어 놀이로 특화된 단체로 발전하여 프로그램을 진행하고 있습니다.

■ 프로그램 소개

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

2) 분 야: 놀이, 미술, 난타
3개의 프로그램 중 택 1 (놀이, 미술, 난타) **23차시**
+ 5개의 특강 중 택 2 **2차시** + 연말 놀이마당 = 총 **25차시** 구성

3) 세부내용

선택	프로그램명	내용	예술 장르	차시
①	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	고무신(Go! Go! 무진장 신나는) _ **동네 한바퀴**	우리 동네 바로 알기, 세상의 아름다움을 찾는 시간을 갖는다. 	미술	22
③	고무신(Go! Go! 무진장 신나는) _ **두Do, 드림Dream**	너버벌 퍼포먼스를 통해 스트레스 해소, 긴장감 완화, 자유로운 사고와 창의력을 키운다.	난타	22

공통	**1년차 지역아동센터 특강**	한 여름의 시원하고 신나는 물총 놀이	특강	1
		전통 연 만들기		1
		컵타		1
	2년차 지역아동센터 특강 (택 2)	한 여름의 시원하고 신나는 물총 놀이	특강	1
		랩 만들기		2
		방향제 만들기		1
		특수 분장 하기		1
	3년차 지역아동센터 특강 (택 2)	한 여름의 시원하고 신나는 물총 놀이	특강	1
		토이 드론 비행 체험		2
		요리 특강		1
	연말 놀이마당	1년 동안 얼마나 재미있었는지, 보여주마! 함께 노는 즐거움을 만끽 하는 시간	연말 놀이 마당	1
종합				총 25

운영단체 명: 5. 아트팩토리	활동지역: 서울, 경기, 인천
홈페이지: https://cafe.naver.com/artfactorysaram	

■ 운영단체 소개 (아트팩토리)

◯아트팩토리는

지역아동센터 문화예술교육프로그램을 2015년부터 현재까지 매년 선정되어 시행하고 있으며, 꾸준한 강사 역량 워크숍을 통해 교육 참여자에 맞는 연극(뮤지컬, 인형극, 마임) 프로그램을 개발, 시행하고 있습니다.
예술이 인간의 삶을 풍요롭고 아름답게 향유하도록 도울 수 있다는 믿음아래, 다양한 사람들을 만나 연극놀이식의 열린 소통의 방식으로 즐겁게 극적드라마를 체험하고, 그것이 연극예술로 완성되도록 하며 나아가 우리의 예술교육이 현대의 사람들에게 주변을 이해하는 소통의 방식으로 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.

○ 강사 소개(예술 장르별 전문 인력)

아래표의 강사는 지역아동센터 프로그램을 꾸준히 진행중에 있으며 프로그램 개발 및 시행 워크숍에 정기적으로 참여하고 있는 강사입니다.

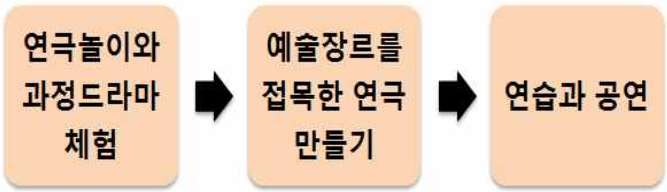
구분	성명	문화예술교육관력 경력	분야
1	김원범	대표, 마임(움직임)프로그램 개발 및 채임강사	대표
2	김혜영	아트팩토리 문화예술교육 팀장	기획행정인력
3	김혜진	연극 프로그램개발 및 책임강사	주강사
4	박정옥	인형극 프로그램 개발 및 책임강사	주강사
5	강연우	연극 프로그램 개발 및 주강사	주강사
6	박주현	연극 프로그램 개발 및 주강사	주강사
7	고소희	연극 프로그램 개발 및 주강사	주강사
8	배혜미	뮤지컬 프로그램 개발 및 책임강사	주강사
9	이단비	연극 프로그램 개발 및 주강사	주강사
10	이정혜	뮤지컬 프로그램 개발 및 주강사	주강사
11	정혜경	연극 프로그램 개발 및 주강사	주강사
12	하소정	인형극 프로그램 개발 및 주강사	주강사
13	김준영	마임(움직임) 프로그램 개발 및 주강사	주강사
14	최봉준	아트팩토리 보조강사	보조강사
15	최은지	아트팩토리 보조강사	보조강사
16	김주영	아트팩토리 보조강사	보조강사
17	이경이	아트팩토리 보조강사	보조강사
18	황인정	아트팩토리 보조강사	보조강사
19	박보민	아트팩토리 보조강사	보조강사

■ 프로그램 소개

1) 프로그램 명: 2019 타 예술장르와 연극이 만나다
2) 분야: 연극(연극, 뮤지컬, 인형극)
3) 세부내용:

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.

1학기: 전체 지역아동센터를 대상으로
교육연극을 교육방법으로 채택한 과정중심의 드라마 수업
2학기: 각 지역아동센터에서 한 개의 예술장르를 선택하여 수업
과정중심의 공연 만들기 과정까지 시행



ㅇ 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.

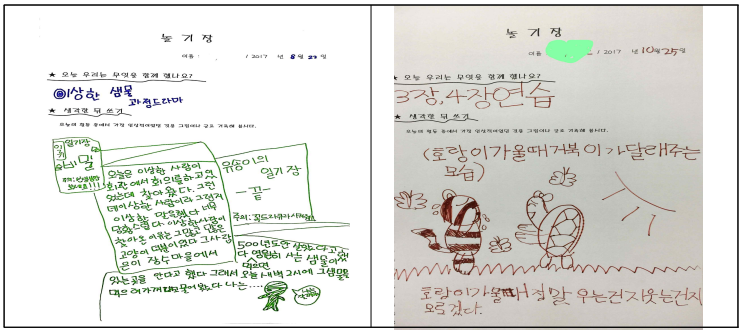
ㅇ 프로그램의 지향하는 가치

-결과 지향적인 프로그램이 아니라 또래끼리 같은 주제를 체험하는 과정중심의 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.

ㅇ수업 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
-놀기장에 작성한 글과 그림은 연말 공연의 소재와 구성에 사용됨.



② 참여자 변화과정 기록
-매회 수업 후 주강사가 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

ㅇ전체 프로그램 내용

<table>
<tr><th colspan="2">구분</th><th>교육주제</th><th>세부 내용(구체적 기재)</th></tr>
<tr><td rowspan="2">상반기</td><td>도입</td><td>연극 놀이
(연극개념익히기)

※ 전 과정 중 가장 중요한 단계로 회차는 유동적으로 진행될 수 있다.</td><td>몸과 마음열기, 준비단계와 즉흥, 이야기 꾸미기 등의 방법을 통하여 몸을 이완하고 서로 유대감 형성 및 몸과 목소리의 표현 능력을 증진하는 단계이다.
<table>
<tr><td>1</td><td>오리엔테이션</td></tr>
<tr><td>2</td><td>연극게임</td></tr>
<tr><td>3</td><td>막대, 천 주변 물건을 가지고 다양하게 놀아보기 (상상과 변형)</td></tr>
<tr><td>4</td><td>몸표현 놀이-몸짓표현</td></tr>
<tr><td>5</td><td>즉흥 1 (2인1조를 중심으로)</td></tr>
<tr><td>6</td><td>즉흥 2 (모둠을 중심으로)</td></tr>
<tr><td>7</td><td>재미있는 소리 놀이-소리탐색</td></tr>
<tr><td>8</td><td>소리로만 만든 라디오 드라마</td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td>전개 I
(전반기)</td><td>과정중심의 드라마체험

*과정드라마 예시는 아래 표에</td><td>자존감 형성 및 높이기와 소통이라는 큰 주제 속에 매 회 작은 소주제를 정해 과정 중심의 연극을 체험한다. 참여연극, 토론연극, 역할 내 교사, 나레이션 판토마임 등등 다양한 연극 형식과 관습을 적용하여 참여자가 이러한 기법들을 흥미롭게 체험하며, 연극이라는 매체에 대한 거리감을 줄이고, 성취감을</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td></td><td></td><td>있습니다.</td><td>드높일 수 있다.
<table><tr><th>대상</th><th>주제</th><th>과정드라마</th></tr><tr><td rowspan="6">초등저</td><td>예의</td><td>흉내쟁이 호랑이</td></tr><tr><td>약속</td><td>꼬리를 돌려주세요</td></tr><tr><td>욕심</td><td>혹부리 영감</td></tr><tr><td>존중</td><td>양초귀신</td></tr><tr><td>자존감</td><td>괴물들이 사는 나라</td></tr><tr><td>우정</td><td>토끼와 자라</td></tr><tr><td rowspan="6">초등고</td><td>영원한 삶</td><td>트리갭의 샘물</td></tr><tr><td>자존감</td><td>괴물들이 사는 나라</td></tr><tr><td>민주주의</td><td>갈색아침</td></tr><tr><td>사건의 재구성</td><td>헨젤과 그레텔</td></tr><tr><td>외모</td><td>종이봉지 공주</td></tr><tr><td>환경</td><td>별자리 실종사건</td></tr></table>※ 위의 과정드라마는 운영시설의 참여아동의 욕구와 강사의 판단에 의해 주제와 과정드라마 내용이 변경될 수 있습니다.
※ 과정드라마는 기본으로 6개를 진행하나 회차는 유동적일 수 있다.
※ 한 과정드라마가 2회차 이상으로 나누어 진행될 수도 있습니다.
전체 지역아동센터를 대상으로 교육연극을 교육방법으로 채택한 과정중심의 드라마 수업</td></tr>
<tr><td rowspan="2">하반기</td><td>전개Ⅱ(후반기)</td><td>예술장르를 접목한
연극 수업하기
(대상에 맞는 프로그램 선택)</td><td>-동화 속 이야기를 과정드라마로 체험해 보면서 음악, 인형 만들기 등과 연결하여 진행한다.
<table><tr><th></th><th>대상</th><th>동화</th><th>장르</th></tr><tr><td rowspan="3">1</td><td>초등고</td><td>아름다운 명곡과 함께 하는 뮤지컬</td><td rowspan="3">음악</td></tr><tr><td>초등저</td><td>우당탕탕 할머니 귀가 커졌어요</td></tr><tr><td>초등고</td><td>브레맨 음악대</td></tr><tr><td rowspan="2">2</td><td>초등저</td><td>무지개물고기</td><td rowspan="2">미술</td></tr><tr><td>초등고</td><td>너는 특별하단다</td></tr><tr><td rowspan="2">3</td><td>초등저</td><td>흥부와 놀부</td><td rowspan="2">이야기 연극</td></tr><tr><td>초등고</td><td>헨젤과 그레텔</td></tr></table>각 지역아동센터에서 한 개의 예술장르를 선택하여 수업하며 과정중심의 공연 만들기 과정까지 시행</td></tr>
<tr><td>마무리</td><td>연극만들기</td><td>동화 속 이야기로 수업 후 주인공의 이야기에 자신의 이야기를 대입하여 이야기를 재창조해 내어 연극 만들기를 한다. 강사와 대본 작업하기를 한다.
※ 수업에 활동했던 과정드라마 외에 참여 아동의 욕구와 흥미에 맞는 이야기로 대본 작업을 할 수도 있습니다.
※ 위의 연극놀이와 과정드라마를 활동 후 적은 드라마 놀기장의 일기, 편지, 이야기 재구성하기, 뒷이야기 만들기 등도 연극</td></tr>
</table>

			만들기 소재로 활용 할 수 있습니다.
		연습과 공연	지역주민과 친구 또는 가족을 초대하여 공연 후 품평회를 통하여 1년 과정을 되돌아보며 스스로의 성장을 느낄 수 있고, 자존감을 높일 수 있다. ※ 이 사업과 무관한 운영시설의 무리한 외부 연극 공연을 위한 수업 구성은 하지 않습니다. ※ 참여 아동이 욕구와 흥미를 잃지 않고 자발적으로 참여할 수 있도록 매 회차 강사가 지시하는 연습이 아니라 즉흥을 통한 연습, 소품 만들기, 음향 만들기 등을 진행합니다.

ㅇ과정드라마 프로그램 내용(※예시입니다.)

참여아동들의 욕구, 흥미, 수준과 센터에서 직접 원하는 주제에 있을 때 그것에 맞는 과정드라마를 센터마다 다르게 시행할 수 있습니다.

과정드라마 제목	주제	내용	관련사진
전래동화 '흉내쟁이 호랑이'	예의	-아이들이 극 속 역할(동물들)을 맡아 호랑이와의 장면을 체험한다. -호랑이에 대해 의논하여 문제해결을 도모한다.	
동화책 '꼬리를 돌려주세요'	약속	-할머니의 우유를 말도 없이 마신 여우가 된다. -이야기 속 여우에게 주어진 과제(우유를 얻기 위한 여정)를 수행한다.	
전래동화 '혹부리 영감'	욕심	-강사, 학생들이 도깨비가 되어 변신, 방망이 주문 등의 다양한 상상을 움직임활동으로 표현한다. -[혹부리 영감] 속 도깨비로 연결지어 두 혹부리 영감과의 장면을 체험한다.	
전래동화 '양초귀신'	존중	-학생들이 이야기 속 역할(마을 사람들)을 맡아 양초에 대해 의논하고 훈장님(강사)과의 만남을 장면으로 체험한다.	
동화책 '괴물들이 사는 나라'	자존감	-학생들이 '아동심리전문가'가 되어 상담하러 온 엄마(강사)에게 맥스의 행동에 대해 설명해주고 이어서 학생들이 엄마의 입장이 되어 맥스에게 편지를 쓴다. -괴물나라로 초대받은 학생들은 모두 괴물이 되어 신나는 체험을 한다. -집으로 돌아와 맥스 혹은 엄마의 입장이 되어 서로에게 편지를 쓴다.	

운영단체 명: 6. 어반아츠 프로젝트	활동지역: 서울, 경기, 인천
홈페이지: (유튜브 검색 '어반아츠 프로젝트') https://www.youtube.com/channel/UC4MXDTfshb-7jSba534YMxQ	

■ 운영단체 소개

우리 단체는 미디어를 중심으로 문화예술교육사 자격증을 보유한 경험 많은 예술강사와 미디어 관련 대학교를 졸업한 신규미디어 강사로 구성되어 있습니다. 특히 강의 외에 오랫동안 문화예술교육 교안연구에 중점을 두고 성남문화재단의 전임강사로서 다양한 프로그램을 개발 했으며 그러한 연구는 한국문화예술교육진흥원에서 주최한 우수 문화예술교육 프로그램 공모에서 두 번의 최우수상 수상이란 결실을 맺기도 했습니다. 이것을 바탕으로 작년에는 4차산업의 키워드인 유튜브와 코딩을 연극과 놀이, 미디어를 융합한 실험적인 프로그램으로 실행해 보았고 참여자들에게 좋은 평가를 받기도 했습니다. 또한 저희는 문화예술교육 사각지대에 있는 다문화 가정, 지역아동센터, 장애인들의 예술교육에도 관심을 갖고 지속적으로 많은 단체와 협업으로 프로그램을 만들어 운영해 오고 있습니다.

주요경력

2019 성남미디어센터 / 어린이 코딩아트 놀이터 / 초딩 유튜버 스타트, 레벨업
2018 경기 꿈다락 토요문화학교 : 어린이 유튜버 나야 나!
2018 움직이는 예술정거장 : 좀비버스터즈 미디어밴드 (경상도 지역아동센터 등)
2018 서울문화재단 지역특성화 문화예술교육 기획공모 : 대림동 차이나타운
2018 동국대학교 1인 창작자 양성과정
2018 성남문화재단 / 미디어 아트전 - 빛으로 그리고 영상으로 춤추다
2018 성남미디어센터 / 어린이 코딩아트 놀이터 / 어린이 유튜브 교육
2018 전국미디어강사 협의회 / 1인 미디어 교육 레벨업! 사례발표 및 멘토
2017 동국대학교 청년미디어 강사 양성과정
2017 중부대학교 문화예술교육사 특강
2017 서울문화재단 지역특성화 문화예술교육 일반공모 : 대림동 차이나타운
2017 움직이는 예술정거장 ; 좀비버스터즈 미디어밴드 (전라도 지역아동센터 등)
2017 경기 꿈다락 토요문화학교 : 나는야 미디어 동화탐정
2016 글로벌 문화예술교육 해외 탐방 프로젝트 참여 및 결과자료집 (뉴욕 미디어아트)

수상경력

2017 한국문화예술교육진흥원 우수교육프로그램 공모- 최우수상 (학교는mcn, 우리는 유튜버)
2017 경기도 교육청 / 지체중복장애학생 특수교육활동 - 표창장
2016 한국문화예술교육진흥원 우수교육프로그램 공모 - 최우수상 (박물관이 살아있다)

■ 첫 번째 프로그램 소개

1) 프로그램 명: 어린이 위튜브(WeTube), 오늘은 뭐 올리고 놀까?

2) 분야: 미디어+놀이+리터러시

3) 세부내용:

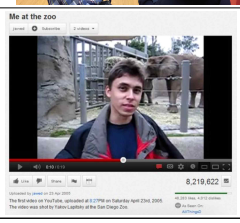
"놀이처럼, 게임처럼, 집중할 수 있는 미디어 놀이"
"의미를 위해 재미를 포기하지 않는 미디어 놀이"
"의미는 나중에 따라오는 미디어 놀이" 를 목표로 합니다.

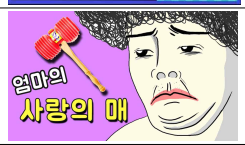
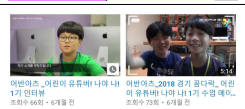
저희 단체는 작년에 경기문화재단과 함께 성남미디어센터에서 8개월간 꿈다락 토요문화학교 '어린이 유튜버 나야 나!' 프로그램을 진행한 경험이 있습니다. 이번 지역아동센터와 함께하는 프로그램에서는 한 운영단체가 여러 센터와 동시에 소통하는 프로그램의 특징을 잘 살려, 공유 플랫폼인 유튜브를 소통의 장으로 만들고자 '위튜브'를 기획하게 되었습니다.

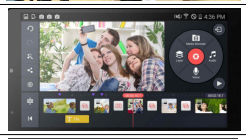
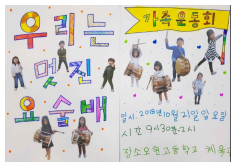
기존 유튜브 프로그램들이 1인 미디어 창작 자체에 초점을 맞추었다면, '위튜브'는 유튜브라는 동영상 공유 플랫폼을 공유와 소통이라는 소셜 미디어의 긍정적 특징을 적극 활용하여, 미디어 창작과 인터넷을 통해 다른 지역의 친구들과 연결되고 소통하고 공감하는 경험을 제공하고자 합니다.

'위튜브'를 선택한 지역아동센터의 아이들은 유튜버가 되어 자신들이 만든 콘텐츠를 업로드하는 것에서 끝나는 것이 아니라, 10개 이상의 다른 센터의 친구들과 영상 제작 미션을 주고 받으면서 인터넷을 통해 지역을 넘어서 세상과 연결되고 소통되고 공감할 수 있다는 경험을 하게 될 것입니다. 수업이 열리는 날 각 센터에서는 매 차시, 공통 미션(아이템)이 공개됩니다. 각 센터의 아이들은 매 차시마다 미션을 클리어하고 업로드합니다. 매 차시마다 다음 차시에는 어떤 미션이 나올까 궁금해집니다. 물론 재밌는 미션일 것입니다.

초반에는 저희 팀에서 준비한 공통 미션이지만, 미디어놀이에 익숙해진 중반이후에는 각 센터의 아이들이 직접 미션을 만들어 제시하고, 다른 센터의 친구들이 그 미션을 받아서 진행하는 릴레이 미션 놀이로 진행됩니다. 재밌는 미션놀이를 통해 자연스럽게 미디어 리터러시 교육적 효과를 볼 것이고 오프라인 미디어 운동회에서의 만남으로 개인 위주의 유튜브에서 세상과 소통하는 위튜브의 세상을 경험하게 될 것입니다.

차시	교육주제	핵심질문	수업이미지
1	돈방석 MCN 신입사원 모집	돈방석 사장님과 계약서 쓰기 앞으로 미션을 완수 할 수 있겠지? 그럼 MCN, 유튜버(Youtuber)가 뭘까?	
2	유튜브 놀이미션1 : me at the zoo처럼 영상촬영하고 업로드	Me at the zoo는 최초의 유튜브 영상이야 유튜브 플랫폼은 왜 어떻게 만들어 졌을까?	

3	유튜브 놀이미션2 : 립덥놀이 Chinese Backstreet Boys 'That Way'처럼 따라해보기 및 업로드	Chinese Backstreet Boys 'That Way' 는 구글이 유튜브를 인수하게 된 결정적 영상이야 구글은 이 영상의 어떤 가치를 보고 유튜브를 인수하게 된 걸까?	
4	유튜브 놀이미션3 : 재밌는 역재생 영상만들기 및 업로드	역재생 영상 어떻게 촬영할 수 있을까? 재밌는 역재생 미션 부탁해!	
5	유튜브 놀이미션4 : 개성 넘치는 액괴콘텐츠 제작 및 업로드	개성 넘치는 콘텐츠는 어떻게 만들어 질까? 유명유튜브 채널을 분석해 볼까? 잠깐! 액괴의 유해성 어떻게 생각해?	
6	유튜브 놀이미션5 : 레고스톱모션 기획	미스테리 박스를 열어봐! 레고세트가 있어! 스톱모션 들어봤니? 먼저 이야기를 만들어야 하는데 재미있는 재이야기는 어떤 구조를 가지고 있을까?	
7	유튜브 놀이미션6 : 레고스톱모션 제작 및 업로드	애니메이션의 원리를 알고 촬영을 할 수 있겠지?	
8	유튜브 놀이미션7 : 뷰티콘텐츠 제작 및 업로드	뷰티콘텐츠는 조명이 중요해, 조명에 대해 알아보자! 참 어린이 화장, 어떻게 생각해?	
9	유튜브 놀이미션8 : 먹방콘텐츠 제작 및 업로드	우리나라에서 처음으로 만들어진 유튜브 콘텐츠는 바로 먹방이야. 그런데 먹방을 만들고 보는 이유는 뭘까?	
10	유튜브 놀이미션9 : 블루스크린+아나운서	오늘은 아나운서 선생님의 스피치 특강! 아나운서처럼 말 할려면 어떻게 해야 할까?	
11	유튜브 놀이미션10 : 게임콘텐츠	신나는 게임콘텐츠다! 게임에도 연령등급이 있는 거 알고 있니? 게임중독은 어떻게 생각해?	
12	유튜브 놀이미션 11 : 병맛콘텐츠 도전!	우리의 끼와 유머가 담긴 병맛영상제작! 그런데 사람들은 왜 병맛콘텐츠를 만들까? 돈,인기 때문에?	
13	유튜브 상반기 : 베스트 오브 베스트	내가 좋아하는 개성 넘치는 영상에 몰래 선플을 달아볼까? 대신 돈방석 사장님에겐 비밀이야...	
14	돈방석 MCN의 위기 : 너희들의 도움이 필요해	돈방석 mcn이 시사고발 뉴스에 나왔다! 상업적 유튜버들의 문제점 어떻게 생각하고 있니? 너희들의 생각을 들려줄 수 있겠니?	
15	돈방석 MCN의 변신 : 릴레이 행복콘텐츠 기획	이 세상 단 한 사람이라도 도움이 될 만한 콘텐츠를 만들어 보자! 그전에 너희가 우리 회사의 새로운 이름을 지어줘!	

16	릴레이 행복콘텐츠 촬영1	친구들에게 받은 미션 잘 수행할 수 있겠지?	
17	릴레이 행복콘텐츠 촬영2	팀웍을 잘 사용해봐! 유튜브는 혼자 하는게 아니야...	
18	릴레이 행복콘텐츠 편집1	편집 어플 [키네마스터] 이젠 잘 알겠지?	
19	릴레이 행복콘텐츠 편집2	음악과 폰트에는 저작권이 있어 물론 알고 쓰는 거지?	
20	릴레이 행복콘텐츠 공유	친구들의 콘텐츠에 마음이 단긴 어떤 댓글을 달아 줄까?	
21	오프라인 운동회 준비	운동회때 하고 싶은 희망 미션을 알려줘~*	
22	오프라인 미디어 운동회	센터별 미디어 청백전 사장님과의 만남 마지막 돌발 미션 수행 WeTube 기억해줘!!	

■ 두 번째 프로그램 소개

1) 프로그램 명: 놀이로 배우는 “어린이 코딩아트 놀이터”

2) 분야: 미디어+놀이+연극

3) 세부내용:

4차 산업혁명의 시대, 반드시 알아야 할 컴퓨터와 소통하는 언어를 다양한 예술 놀이를 통해 배우는
과정중심의 융합예술교육 프로그램입니다. 아이들은 놀기 위해 혹은 놀다보니 코딩개념을 배우게 될 것이고, 드론, 로봇을 활용한 팝업 코딩놀이도 경험하게 될 것입니다.

차시	교육주제	핵심질문	수업이미지
1	코커박사와의 만남 : 마크나라를 구해줄 코딩특공대 모집	얘들아 우리를 도와 악당에게 납치된 마크공주를 구해줄 수 있겠니?	
2	코딩놀이1 : 애플tv 댄스 놀이 모둠나누기 놀이	코딩언어 입출력과 조건문은 어떤 역할을 할까?	
3	코딩놀이2 : 색깔 꼬리잡기 놀이 동물, 사물 맞추기 놀이	코딩언어 패턴(조합)을 설명할 수 있겠니?	
4	코딩놀이3 : 아바타 로봇 놀이 로봇 식빵먹기 놀이	코딩언어 중 명령어의 역할은 무엇일까?	

5	코딩놀이4 : 모델포즈 놀이 댄스댄스 레볼루션	코딩언어 중 함수는 어떤 역할을 할까?	
6	코딩놀이5 : 반복놀이 (보물지도)	코딩언어 중 반복(루프)은 어떤 역할을 할까?	
7 8 9	코딩언어로 놀이 만들기	우리들만의 놀이를 만들기 위해 어떤 코딩언어가 필요할까?	
10	최고의 코딩놀이 시상식	가장 완성도 있고 재밌는 놀이를 선택해줘!	
11	팝업미션 : code.org 게임만들기	게임을 만들기위해선 어떤 코딩 블록이 필요할까?	
12	팝업미션 : 코딩으로 드론날리기 1	드론을 날리기 위한 코딩의 조합은?	
13	팝업미션 : 코딩으로 드론날리기 2	너만의 코딩언어로 드론을 날릴 수 있겠니?	
14	팝업미션 :코딩으로 로봇움직이기1	로봇을 움직이기 위한 코딩의 조합은?	
15	팝업미션 :코딩으로 로봇움직이기2	너만의 코딩언어로 로봇을 움직일 수 있겠니?	
16	마크공주를 구해줘! : VR안경으로 탐험하기	VR 안경으로 마크나라를 몰래 잠입해야하는데 용기를 내 줄 수 있겠지?	
17	마크공주를 구해줘! : 이야기 만들기 놀이1	이야기 미션지도를 완성하기 위해서 어떤 배경, 악당, 액션카드, 말풍선카드, 무기가 필요할까?	
18	마크공주를 구해줘! : 이야기 만들기 놀이2	배경, 악당, 액션카드, 말풍선카드, 무기 등을 활용해 마크공주를 구해줄 미션지도를 만들 수 있겠지?	
19	마크공주를 구해줘! : 박스 가면 만들기	역할에 어울리는 박스 가면은 어떤 것일까?	
20	마크공주를 구해줘! : 박스 배경 만들기	이야기에 어울리는 박스 배경은 어떤 곳일까?	
21	마크공주를 구해줘! : 모둠별 촬영하기	충분한 리허설을 통해 버그를 수정했겠지? 그럼 레드~액션! 마크 공부를 구해줘!!	
22	코딩아트 놀이터 미션 완료	코딩영화 [마크공주를 구해줘] 감상 및 피드백 힘찬 박수와 함께 마무리 ^^	

운영단체 명: 7. 점퍼즈예술단	활동지역: 서울 / 경기도 / 인천
홈페이지: www.jumperzrt.com	

■ 운영단체 소개

열정으로 늘 높이 점프하고 한겨울 점퍼처럼 따듯함을 만들어 가는 예술교육단체 점퍼즈예술단입니다.

문화예술교육 전문 기관으로 현역 활동 중인 전문 예술가 선생님들로 구성된 단체입니다. 2012년, 예술나눔을 위해 설립 된 이후 국내외의 다양한 교류와 프로젝트를 통해 뮤지컬, 연극, 댄스, 무용, 서커스등 다양한 장르의 독창적인 예술교육을 발전시켜가고 있습니다.

본 단체의 프로그램은 모든 수업에 놀이와 함께 '도전'의 요소를 넣어 아이들이 연속된 도전 과제와 즉각적인 피드백을 통해 많은 성취감을 느끼며, 수혜자가 아닌 '모험가'로써 참여할 수 있는 교육을 목표로 합니다.

■ 프로그램 소개 - 1

1) **프로그램 명**: 서커스 예술 놀이터 **'플레이 서커스'**

2) **분야: 서커스**

3) **세부내용**

▪ 기획의도

평소에 접하기 힘든 서커스를 배우고 즐길 수 있는 본 프로그램은 지역아동센터의 아이들에게 함께 할 수 있는 새로운 놀거리를 제공하고 도전의식을 높이며 잦은 성취감을 느낄 수 있도록 함으로써 아이들이 일상을 보다 행복하게 느낄 수 있도록 기획하였습니다.

▪ 프로그램 개요

◦ 내용 : 저글링을 중심으로 다양한 서커스 기예를 배우고, 다함께 우리만의 서커스 영상 제작에 도전하는 프로그램

◦ 대상 : 초등학교1학년~6학년

◦ 인원 : 제한 없음

◦ 회차 : 총 30 회

◦공간 : 센터 내의 실내공간을 주 강의 장소로 사용.
◦구성 : 주요수업 - 저글링 놀이, 저글링 배우기, 협력 저글링
특별수업 - 줄타기, 접시돌리기, 균형 잡기, 모자묘기등
마 무 리 - 서커스 영상 제작, 수료식

▪ 프로그램 특징

① 아이들에게 새로운 놀거리 형성

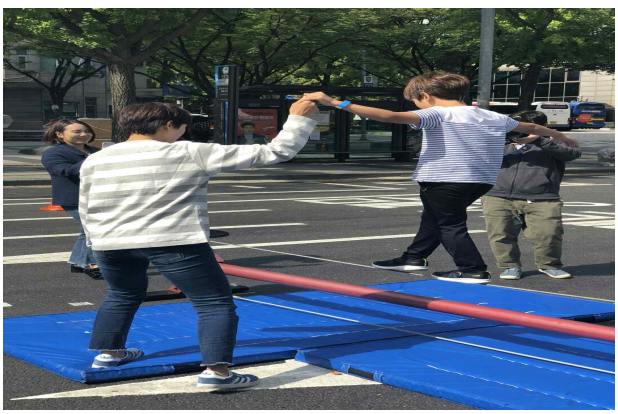
저글링 공을 다양한 방법으로 던지고 받거나 친구들과 함께 공을 활용한 놀이를 체험하면서 스마트폰 게임을 벗어나 또래와 함께 할 수 있는 예술적 놀거리를 만들어 줍니다.

② 도전을 통한 행복 찾기

저글링 뿐 만 아니라 특별활동을 통해 줄타기, 모자묘기, 디아볼로등 평소에 접하기 힘든 다양한 서커스 기예에 도전하고 잦은 성취감을 느끼면서 아이들의 자신감과 행복감을 높여줍니다.

③ 아이들의 다양성을 고려한 수업 내용 구성

참여 아이들의 외적, 내적 다양성을 고려하여 신체적, 정서적, 논리적, 사회적 활동 등 다양한 경험이 가능하도록 수업을 구성합니다.



■ 프로그램 소개 - 2

1) **프로그램 명**: 스웨그 넘치는 힙합댄스 놀이터 **'스웨터'**

2) **분야**: **댄스**

3) **세부내용**

▪ 기획의도

아이들에게 '어떻게 춤을 교육할까?' 가 아닌 아이들이 춤을 통해 '어떻게 자유롭게 해줄까?' 라는 고민으로 스웨그(SWAG, 자아도취, 자유로움, 가벼움, 개성 등을 뜻하는 용어로 힙합문화에서 파생)로 대변되는 힙합댄스를 아이들이 마음껏 춤추고 뽐낼 수 있도록 프로그램을 구성하였습니다.

▪ 프로그램 개요

◦ 내용 : 놀이를 통해 힙합 댄스의 기초를 배우고, 몸의 움직임을 통해 소통하며 신나게 춤추고 뽐낼 수 있는 프로그램

◦ 대상 : 초등학교1학년~6학년

◦ 인원 : 제한 없음

◦ 회차 : 총 30 회

◦ 공간 : 센터 내의 실내공간을 주 강의 장소로 사용.

◦ 구성 : 주요수업 - 힙합댄스 배우기, 나만의 스타일로 표현하기
특별수업 - 춤 영상 보기, 플래시몹 도전
마 무 리 - 댄스 영상 제작, 수료식

▪ 프로그램 특징

① 춤 배우기가 아닌 춤 즐기기

춤의 기술을 배우는 것이 아닌 즐겁게 춤추며 즐기기로 접근하여 아이들이 경험이나 신체능력의 차이 없이 쉽고 재미있게 춤 출 수 있습니다.

② 함께 도전하기

'우리만의 댄스 영상 촬영하기'라는 명확한 목표 설정으로 아이들의 참여 동기를 높이며 도전을 통해 자신감을 높이고 신뢰와 협동의 즐거움을 경험합니다.

③ 아이들의 다양성을 고려한 수업 내용 구성

주요 수업 외에 춤 영상보기, 이야기 듣기, 지역의 숨겨진 공간 발견하고 지도 그리기, 플래시몹 등의 특별활동을 구성하며 이를 통해 신체적, 정서적, 논리적, 사회적으로 다양한 예술적 경험이 가능하도록 합니다.

운영단체 명: 8. 제이크루 음악커뮤니티	활동지역: 서울, 경기, 인천
홈페이지: https://blog.naver.com/jcrew2017	

■ 운영단체 소개

1. 설립목적

■ 비전 : 음악으로 행복한 지역공동체 실현

■ 슬로건 : 음악으로 내가 살고 있는 나라, 함께 살아가는 이웃들에게 행복을 선물하다.

■ 저희는 "음악의 힘을 통해 국민 개개인이 정서적으로 풍요로운 삶을 사는 사회가 되기를 꿈꾸는 단체"입니다. 어린아이부터 연세가 지긋한 어르신까지 모두가 참여할 수 있는, 즐길 수 있는, 하나 될 수 있는 지역공동체를 위한 음악을 실현하고 싶습니다. 저희가 지향하는 소통, 화합, 변화라는 핵심가치를 담아 다양한 프로그램을 개발하여 음악의 예술적인 기능뿐만 아니라 치유적 기능의 중요성을 우리나라 국민 모두가 다 아는 그날까지! 전 국민이 일상생활에서 음악을 향유하는 일에 일조하고자 설립하였습니다.

2. 주요 활동 영역

1) 문화예술교육 : 문화재단/교육청 등의 지원사업 수행

- 2017 용인문화재단 용인시민예술학교 청소년 운영 단체 선정
- 2017 서울문화재단 서울을 바꾸는 예술 청년 Y-프로젝트 운영 단체 선정
- 2017 안양문화예술재단 지역예술활동 노인 운영 단체 선정
- 2017 꿈이룸학교 해라클래스 가족콘서트 운영 단체 선정
- 2017 경기도교육청 흡연예방예술프로그램 운영 단체 선정
- 2018 서울문화재단 서울창의예술학교 어린이/청소년 예술가교사(TA)
- 2018 서울문화재단 서울예술치유허브 예술보건소/예술마음치유 운영 단체 선정
- 2018 한국문화예술교육진흥원 부처간협력사업 학교밖청소년 운영 단체 선정
- 2018 KT&G 복지재단 아름드리 음악교실 지역아동센터 운영 단체 선정
- 2018 시흥시청 문화공감학교 노인/어린이 운영 단체 선정
- 2018 고양어린이박물관 예술도시;락 운영 단체 선정
- 2018 인천서구문화재단 아동특화사업 지역아동센터 운영 단체 선정
- 2019 시흥시청 문화공감학교 노인 운영 단체 선정

2. 조사연구 : 석사학위논문/학술지등재/학술대회 사례발표

- 2017 고윤정<긍정적 메시지를 담은 대중가요가 지하철기관사의 직무스트레스와 기분상태에 미치는 영향>
- 2017 권수지<음악치료사의 주력 임상 대상에 따른 음악치료 목적과 중재 적용현황 조사>
- 2017 차지영<우리나라의 문화예술교육 현황과 참여에 대한 음악치료사의 인식도 조사>
- 2018 한국음악치료학회 정기학술대회 청소년 사례 발표

■ 프로그램 소개

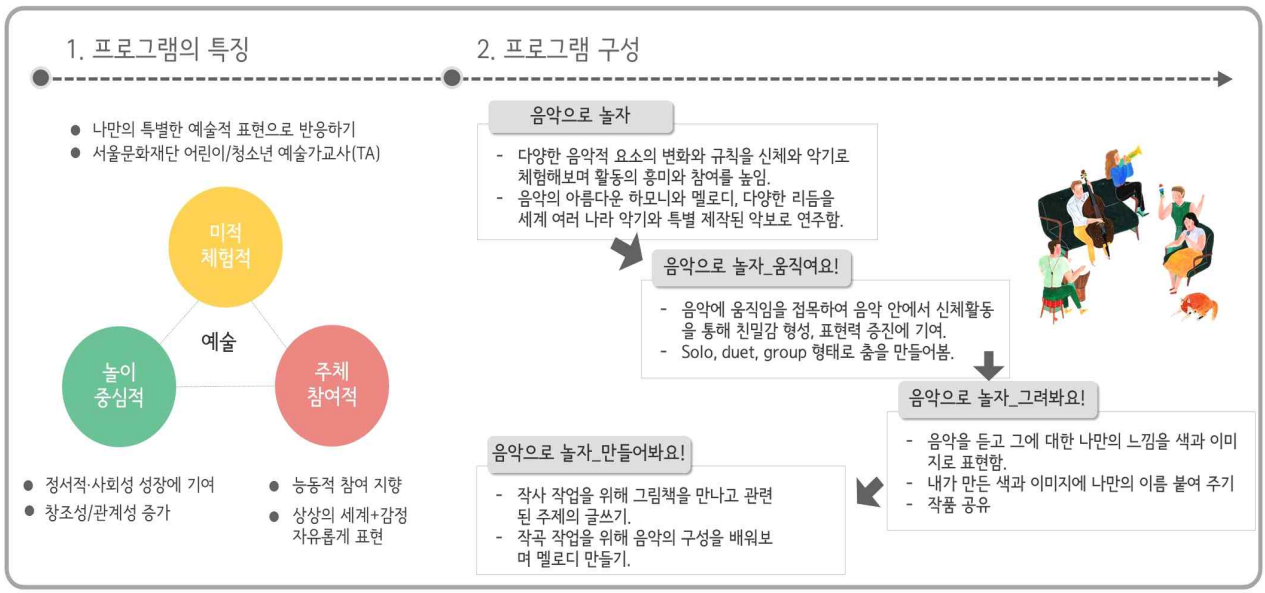
1) 프로그램 명: 씽씽 음악 탐험 프로젝트 - 음악으로 놀자!

2) 분야: 음악 중심의 통합예술놀이

3) 세부내용

씽씽음악탐험 프로젝트

"음악을 온몸으로 느끼고! 상상하고! 뛰어놀며! **미적체험**을 할 수 있는 제이크루의 <음악놀이터>."



○ 기획의도

- <씽씽음악탐험 프로젝트>는 우리의 일상 어디든 존재하는 음악을 온몸으로 느끼고, 상상하고, 뛰어 놀면서 미적체험을 할 수 있는 프로그램임. 우리 조변 어디든 존재하는 음악을 새롭게 발견하고, 이러한 에술작업이 아이들의 일상과 삶의 주제들을 새롭게 바라보는 일에 도움이 될 수 있는 프로그램을 기획하고자 함.

○ 주요특징

- 프로그램의 세 가지 특징으로는 미적체험적, 놀이중심적, 주체중심적을 들수 있음.

1) 미적체험적 : 음악과 예술로 세상에 반응하고 세상을 사유하는 감수성의 성장을 돕는 미적체험적인 접근을 지향함. 본 단체 강사진은 모두 미적체험 예술교육을 전달하는 서울문화재단의 어린이/청소년 예술가교사(TA)로서 전문경력을 갖추고 있음.

2) 놀이중심적 : 정서적/사회성 성장을 돕는 놀이중심적인 접근을 지향함. 또래 친구들과 함께 어울려 일상생활의 소리에 귀 기울여보고, 느끼고, 뛰어놀면서 개인의 창조성과 또래친구들과의 관계성을 증가시킴. KT&G의 지원 사업 어린이 음악교실 강사로서 기존의 주입식 음악교육을 벗어나 '창의적으로 예술과 관여하기(creative engagement with the arts)'를 위한 음악프로그램을 지향함.

3) 주체중심적 : 참여자(어린이) 개개인의 능동적인 참여를 지향함. 음악을 통해 내면의 상상의 세계를 자유롭고 창의적으로 표현할 수 있게 함. 직접

<프로그램 예시 사진>

* 음악활동 진행 사진

* 음악과 움직임 진행 사진

* 음악과 미술 진행 사진

○ 세부 프로그램 내용

구분	일정	교육주제	세부 내용(구체적 기재)
도입	4월 1주차 ~ 5주차	음악으로 놀자	1단계에서는 음악활동을 진행하여 참여자가 음악적 심미감을 경험하며, 친밀함을 느끼고, 자발적 참여의식을 가질 수 있도록 함. 1) 음악으로 놀 준비 됐나요? - 다양한 음악적 요소의 변화와 규칙을 신체와 악기로 체험해보며 활동의 흥미와 참여를 높임. - 음악이 제공하는 안전한 환경 안에서 대상자가 자유롭게 소통하고 표현할 수 있는 시간을 제공함. - 음악게임, 리듬써클 등 2) 음악 기반 미적체험 - 음악의 아름다운 하모니와 멜로디, 다양한 리듬을 세계 여러 나라 악기와 특별히 제작된 악보를 통해 연주

			해 봄. - 붐웨커, 바디퍼커션, 리듬즉흥, 즉흥연주, 콰이어차임/리듬악기 재창조 연주(Recreative playing)
전개 I (전반기)	5월 1주차~ 5주차	음악으로 놀자_움직여요!	2단계에서는 음악에 움직임(movement)를 접목하여 아이들이 음악 안에서 마음껏 뛰어놀고, 에너지를 분출할 수 있도록 함. 1) 음악으로 댄스! - 신체활동을 통한 친밀감 형성, 표현력 증진. 음악을 몸으로 느끼며 음악의 요소에 따라 자유롭게 움직이기(음악에 따른 참여자의 상상을 바탕으로 자신만의 춤을 창작해보며 solo, duet, group으로 경험) 2) 음악으로 움직여요! - stop & going: 들려지는 음악에 맞춰 자유롭게 움직이며 음악의 요소에 맞춰 몸을 움직여본다(ex. 음악의 볼륨이 작아지면 자세를 낮춰 걷기, 템포가 빨라지면 뛰기, 음악이 멈추면 움직임도 멈추기). 음악과 움직임을 통해 자연스럽게 음악을 구성하고 있는 다양한 요소들에 대해 생각해볼 수 있는 시간을 제공함. - 나처럼 해봐요!: 음악에 맞춰 동작을 모방하고 새로운 동작을 만들어 본다. 간단한 정지 동작들 모여 하나의 움직임이 되는 과정을 경험한다.
전개Ⅱ (후반기)	6월 1주차~ 4주차	음악으로 놀자_그려봐요!	3단계에서는 음악을 듣고 그에 대한 나만의 느낌을 색과 이미지로 표현해보도록 함. 1) 음악으로 페인팅! - 음악을 감상하며 떠오르는 이미지를 색과 형태로 도화지에 자유롭게 표현해보기(다양한 색깔의 물감과 도구를 활용하여 음악에서 느껴지는 모든 것들을 즉흥적으로 표현해본다) - 내가 만든 색과 이미지에 대해 나만의 이름을 붙여주기 - 작품 공유(따로 또 같이 완성된 하나의 작품을 전체적으로 감상) 2) 내가 만든 악기, 소리나는 디자인! - 눈으로 확인할 수 없는 악기의 소리와 울림의 과정을 악기로 만들며 체험해 보기! 소리를 듣고 느껴지는 다양한 감각을 그림으로 표현하고, 나만의 악기를 만들어

			본다. - 즉흥 연주 작품 만들기 내가 만든 악기를 활용하여, 간단한 즉흥연주공연을 만들어 본다. 내가 만든 악기를 소개한 뒤 자신이 만든 악기와 만들어져있는 다양한 서양/동양 악기를 섞어 우리들만의 작은 공연을 창작해본다.
마무리	7월 1주차~ 5주차	음악으로 놀자_만들어봐요!	4단계에서는 작사작업을 위해 그림책을 만나고, 관련된 주제로 글을 써본다. 이어 작곡작업을 위해 음악의 구성/멜로디의 힘을 알아보며 자신의 흥얼거림이 노래가 되어가는 과정을 경험한다. 1) 랄랄라 노래하는 시와 그림책_작사 - 시가 음악이 된다면? 그림책이 음악이 된다면? 또래 친구들과 함께 시와 그림책을 노래로 만드는 과정을 통해 협력의 즐거움을 경험 2) 랄랄라 노래하는 시와 그림책_작곡 - 음악의 기본적 구조 배우기 : Verse, Chorus, Bridge - A-B-C 구성 이해하기 - 멜로디 작업 : 앞서 분석한 음악의 요소를 토대로 강사의 피아노 반주에 맞춰 한 소절씩 멜로디 만들기
합 계	**총 20주(총 40시간)**		**총 20회차**

운영단체 명: 9. (사)해상수난구조대SAR협회 경기지부	활동지역: 서울, 경기, 대전
홈페이지: http://k-sar.kr	

■ 운영단체 소개

ㅇ 본 협회는 반려견과 교감을 통해 아동들에게 긍정정서와 생명존중 의식을 알게 하고, 참여하는 아동들로 하여금 타인과 더불어 살아가는데 필요한 올바른 생활방식을 교육·연습·확산 시키고자 2016년에 설립, 2017년에는 애견훈련학교 전문가와 협업을 통해 전문성을 강화.

ㅇ 2017년 무조건적인 관심과 사랑을 베푸는 반려견과 함께하는 활동에 창의성을 향상시키는 도자공예를 결합시킴으로써, 인성과 감성에 기초를 두며 창의성까지 겸할 수 있는 아동으로 성장하도록 다양한 기회를 제공하고자 함.

■ 프로그램 개요

1) 프로그램	신나는 독도(dog-陶) 탐험기
2) 분 야	반려견, 도자공예
3) 주요목적	▪ 반려견 매개활동 프로그램이란 특별히 훈련된 반려견과의 놀이를 통해 개인별 심리·정서적 문제를 보이는 참여 아동의 적응과 성장을 돕는 것을 주목적으로 함 ▪ 활동 매개견과의 교감을 통해 타인과의 의사소통 연습 및 감정읽기 확대 등 참여자의 의사소통 능력 및 사회성 향상에 도움을 주며, 참여자 스스로 안정감·자아존중감 및 자기효능감 등을 느끼며 심리·정서적 향상을 인지할 수 있음 ▪ 도자 공예·체험을 연계 운영하여 참여 아동들이 다양한 조형활동으로 상상력, 표현력, 감상력, 창조성, 조형성, 계획성 등을 강화하고, 스스로 만들어가는 변칙적인 형태를 통한 창작의 즐거움을 느끼며, 결과물을 통한 성취감을 느끼도록 함

■ 세부프로그램

※세부일정은 센터별로 추후 협의

구분	일정 (회차/총회차)	주제	세부내용
도입	5월 2주차 1/20	소개와 약속	- 매개견과 인사나누기, 안아주는 방법 - 도자타일을 활용한 버킷리스트 만들기
	5월 3주차 2/20	반려견 안전 문화	- 반려견과 보호자가 함께 있을 때(생활매너), 보호자가 없을 때(얼음땡 놀이), 입마개 등 도구 사용방법 교육
	5월 4주차 3/20	관계형성	- 반려견 간식주기, 그루밍, 만져주기 - 도자기로 반려견 밥그릇 만들어주기
	5월 5주차 4/20	생명존중문화	- 안아주기 2차(홀딩 후 탐색 및 관찰) - 반려견 메모꽂이, 흙 인형 만들기
전개 1 (전반기)	6월 2주차 5/20	책임문화	- 도자기로 반려견 조명 만들기
	6월 3주차 6/20	소통문화 1	- 긍정소통연습 : 의사소통, 색종이 놀이(모서리 찢기 등), 기본복종훈련(앉아, 엎드려) - 반려견 얼굴 벽시계 만들기
	6월 4주차 7/20	소통문화 2	- 긍정소통연습 : 기본 복종훈련(기다려, 와) - 도자기로 내 방 문패 만들기
	6월 5주차 8/20	독스포츠 문화	- 매개견과 함께 어질리티(장애물경기)와 프리스비(원반경기)의 교육 및 실습
	7월 3주차 9/20	복지	- 매개견 집 만들어주기 - 반려견 관리(주인으로서 관리하는 방법) : 패드, 배변, 위생 등에 대하여 게임으로 학습
	7월 4주차 10/20	인성	- 단점 버리기, 반려견에게 배울 점·장점 찾기 (나는 이런 점이 좋아요 발굴 게임) - 도자기 파편 붙여서 장점 발굴하기
	7월 5주차 11/20	소통문화 3	- 카밍시그널, 감정놀이, 힘이 되는 말 해주기 - 도자기로 웃는 모습의 자화상 만들기
	8월 2주차 12/20	소통문화 4	- 생활도자기 핸드 페인팅

구분	일정 (회차/총회차)	주제	세부내용
전개 2 (후반기)	8월 3주차 13/20	이해	- 매개견과 함께 클리커 놀이, 노즈워크 놀이 - 도자기로 풍경 만들기
	8월 4주차 14/20	배려	- 유기견 방지 포스트 놀이(부스처럼 운영) - 도자기로 별칭 목거리 만들기
	8월 5주차 15/20	동행	- 산책하는 방법 안내와 실습 - 매개견과 손발 도장 찍기
	9월 1주차 16/20	협력문화	- 반려견과 함께하는 협력놀이 (미션지, 공 나르기, 젓가락으로 간식주기) - 도자판을 제작 후 도자판을 활용한 게임
	9월 2주차 17/20	공유문화	- 매개견과 사진찍기, 패션쇼 진행해 보기 - 도자기로 인증현판 만들기
	9월 3주차 18/20	참여문화	- 지금까지 활동한 내용의 발표회 (개인별 시연 및 설명) - 자유 조형 점토 작업
	9월 4주차 19/20	공동체 문화	- 도자기로 강아지 마을 만들기
마무리	10월 1주차 20/20	파견 및 평가	- 수료식 및 현판식(9월 2주차 인증현판) - 포토 머그컵 선물 증정 - 종합 평가(설문조사 등)

■ 안전의 확보

- ㅇ 매개견이 사람과 생활함에 있어 물거나 문제 행동을 일으킬 염려 없음을 의미하는 미국애견협회 공인자격 CGC 테스트에 합격한 반려견을 매개견으로 투입
- ㅇ 인수공통 전염병(광견병 등) 등의 예방을 위해 지정된 수의사로부터 매월 정기 건강검진과 예방접종을 통한 안전의 확보
- ㅇ 영유아 및 아동과 함께 실내 실외활동에 참여 하여도 좋다는 회사 자체 내 매개견 시험(MTD)에 합격 후 활동에 투입
- ㅇ 그럼에도 불구하고 참여하는 아동이 고의로 매개견을 괴롭히거나 때리는 등의 행동을 보이는 경우 센터장 또는 담임교사의 연계를 통해 당해 아동은 개별상담을 진행 한 후 활동에 참여
- ㅇ 도자기 제작 활동 시 도자기 제작 도구, 도자 파편 등 안전주의가 필요한 부분에 대해 교육 후 체험 진행. 그럼에도 불구하고 참여 아동이 위험한 행동을 보이는 경우는 센터장 또는 담임교사와 개별 상담 진행 후 활동에 참여

■ 기대효과

- ㅇ 반려견과 함께 활동하는 동안 정서적 안정을 얻게 됨으로서 참여 아동의 학교부적응 예방 등과 같은 긍정적인 가치관 정립에 기여
- ㅇ 반려견과 함께하는 놀이를 통한 긍정정서 함양 및 긍정적 사회문화 조성 역할
- ㅇ 반려견과 함께하는 동안 의사소통의 중요성과 타인배려 및 공감의 문화를 체험
- ㅇ 반려견과 함께하는 상호작용 연습으로 아동의 사회성 향상과 또래관계 향상에 도움
- ㅇ 도자공예 활동을 통한 자기효능감 확대 및 창의적 발상 및 협동심의 향상
- ㅇ 독스포츠활동과 공예활동을 통해 집중력 향상과 더불어 직접 만든 것을 나누고 공유하는 사회문화 조성에 기여

■ 활동사진

[경기도 지역아동센터 매개활동]

[경기도 지역아동센터 매개활동]

[안산시 아동·청소년 반려견과 함께하는 안전활동]

[오산시 초등학교 생명존중 반려견 매개활동]

[수원시 병설유치원 자유 조형 점토 체험]

[의왕시 초등학교 생활도자 핸드 페인팅 체험]

운영단체 명: 10. 뮤직팩토리	활동지역: 대전, 세종
홈페이지: https://blog.naver.com/violin35	

■ 운영단체 소개

■뮤직팩토리는 2006년부터 10여년 이상 아동분야 문화예술교육을 꾸준히 진행해왔으며 지역아동센터에 최적화된 문화예술교육 프로그램을 개발하여 한국문화예술교육진흥원, 대전문화재단, 방과후학교의 문화예술교육지원사업에 매년 선정되어온 전문예술단체로서 참신한 문화예술교육 컨텐츠를 개발하고 연구하는 예술단체이며 2019년도 지역아동센터 프로그램으로는 아동에게 최적화된 **예술놀이, 음악극, 난타, 탭댄스, 어쿠스틱밴드** 등 다양한 프로그램을 진행합니다.

■활동연혁

2014 대전문화재단 가족동행프로젝트 문화예술교육 지원사업 선정
2014 대전문화재단 지역특성화 문화예술교육 지원사업 선정
2015 대전문화재단 지역특성화 문화예술교육 지원사업 선정
2015 한국문화예술교육진흥원 부처간협력 문화예술교육지원사업 선정
2016 대전문화재단 지역특성화 문화예술교육 지원사업 선정
2016 한국문화예술교육진흥원 부처간협력 문화예술교육지원사업 선정
2017 대전문화재단 지역특성화 문화예술교육 지원사업 선정
2017 한국문화예술교육진흥원 부처간협력 문화예술교육지원사업 선정
2018 대전문화재단 지역특성화 문화예술교육 지원사업 선정
2018 한국문화예술교육진흥원 부처간협력 문화예술교육지원사업 선정

■ 기획의도

- 예술가가 이끌어주는 멘토링 수업으로 자유로운 상상력과 창의성을 향상시킬 수 있습니다.
- 친구들과 함께 작업하는 모둠수업을 통한 협동심과 리더쉽을 키울 수 있습니다.
- 협동앙상블을 통한 공감능력과 친밀감 형성으로 성취감과 행복을 느낄 수 있습니다.

■ 프로그램 소개

1. 프로그램 명: 꿈잼예술터
2. 분야: 융합예술(예술놀이, 음악극, 난타, 탭댄스, 세계악기앙상블)
3. 세부내용

프로그램명	꿈잼예술터
교육목표	● **창의적 예술놀이**를 통한 흥미유발과 집중력 기르기 ● **음악극 배우기**를 통한 다양한 표현, 행동으로 친구들과 친해지기 ● **난타, 탭댄스 배우기**를 통한 스트레스해소와 춤 배우기 ● **세계악기앙상블**로 재능을 키우고 협동심 기르기
프로그램소개	**예술놀이, 공예창작, 음악극, 탭댄스, 난타, 세계악기앙상블** 등 다양한 소재로 지역아동센터의 아동에 적합한 수업을 선택적으로 적용하여 아동들에게 새로움을 주고 즐거움과 자신감을 줄 수 있는 프로그램.

목차	교육주제	활동내용	사진
1	**예술놀이** **(공통)**	다양한 창작예술놀이**(붐웨커, 타악기, 공예창작)**등 놀이와 체험활동을 통한 즐거움을 느끼고 집중력을 향상하는 프로그램	
2	**음악극** **(선택)**	음악극은 음악이 있는 무대 위에서 꿈을 키우는 한편의 드라마입니다. 사람들의 이야기를 말로 전달하며 여러 가지 표현과 행동으로 그 감정과 이야기를 서로 공감할 수 있는 **종합예술 프로그램**.	

3	**난타** **(선택)**	다양한 난타도구를 사용하여 **역동적인 타악리듬과 에너지 넘치는 퍼포먼스**를 이끌어 내어 아동의 스트레스를 해소하고 협동심을 기를 수 있는 프로그램	
4	**탭댄스** **(선택)**	탭댄스 발은 제2의심장, 율동적으로 바닥을 두드리며 리듬으로 추는 춤으로 아동의 건강한 신체리듬을 이끌어 낼 수 있으며 **멋진 무대**를 만들어낼 수 있다.	
5	**세계악기앙상블** **(공통)**	밤벨, 톤차임, 젬베, 카혼, 우쿨렐레등 자연친화적 악기들을 이용하여 새로운 앙상블를 구성할 수 있고 **무대연출, 무대꾸미기, 등 입체예술**을 배울 수 있는 프로그램	

운영단체 명: 11. 문화공감대	활동지역: 대전, 세종, 충남

■ 운영단체 소개

사람이 있는 문화 문화공감대 문화예술교육 프로젝트그룹 "일곱빛깔 상상음악대" 가 함께 합니다.

▸본 단체는 2012년에 설립되어 음악을 기본으로 다양한 실용음악 악기교육과 합창, 뮤지컬 교육에 음악놀이를 접목하여 창의적인 음악교육 프로그램을 전문적으로 운영합니다. 또한 본 지역아동센터 지원사업의 음악프로그램을 4년차 지속적으로 운영하고 있습니다.

▸문화예술교육 관련 활동(최근 3년간)
- 2016 부처 간 협력 문화예술교육 지원사업(군부대) 운영 : 창작뮤지컬
- 2016~2018 꿈다락 토요문화학교 가족합창프로그램 지원사업 운영 : 합창
- 2016~2018 부처 간 협력 문화예술교육 지원사업(지역아동센터) 운영 : 악기앙상블, 합창
- 2018 충남 꿈다락 토요문화학교 지원사업 운영 : 악기앙상블

※ 일곱빛깔 상상음악대 는 각기 다른 지역아동센터와 다양한 아이들이 음악을 통해 문화감성 빛을 찾아가는 소풍입니다.

■ 프로그램 소개

1) 프로그램 명: "일곱빛깔 상상음악대"

2) 분야: 음악 (악기연주 및 버스킹, 합창, 음악극)

3) 세부내용:

① 지역아동센터의 일회성 교육으로 끝나버려 방치된 악기들을 꺼내고 보완하여 앙상블 활동과 음악을 즐긴다. (교육악기 일체 무상대여)

② 교육시설과 참여자의 특성에 따라 맞춤형으로 프로그램을 교육한다. (학년별로 저학년/고학년, 수준별로 기초반/연주반으로 나누어 수업, 각 반별로 앙상블악기 각각 선택 가능, 강사 무상지원)

구분	프로그램	교육 주제	활동 내용
선택	일곱빛깔 앙상블 놀이	① 오카리나	- 악기별로 저학년반/고학년반 또는 기초반/연주반을 선택하여 맞춤형 프로그램 진행
		② 우쿨렐레	

		③ 하모니카 ④ 멜로디언 ⑤ 핸드벨 ⑥ 합창&음악극 ⑦ 버스킹	- 센터의 상황과 수요에 맞게 버스킹 야외수업 진행 - 작은 음악회 상시 진행
공통	일곱빛깔 음악놀이	① 상상음악대송	- 수업의 오프닝과 엔딩곡으로 상상 음악송을 부르며 몸과 마음을 깨우고 흥미를 높이며 친해지기
		② 다함께 도레미	- 놀이로 쉽게 풀어낸 음표, 계이름, 악상기호 등의 기초 음악 이론 이야기로 앙상블 연주를 위한 워밍업
		③ 토닥토닥 감성놀이	- 아이들의 감성을 자극하여 서로의 마음을 알아보고 놀이를 통해 친구를 이해하며 사회성을 배우고 자신을 표현하는 과정을 경험하는 활동 (음악동화책 내 맘대로 읽기, 나비 퍼포먼스, 과자로 지은 우리 마을지도 등 프로그램)
	일곱빛깔 상상음악축제	• 지역아동센터연합 '일곱빛깔 상상음악축제'	- 각 센터별 합주 및 협연 음악회 - 모든 센터의 아이들이 다 함께 악기별로 지정곡 대합주

활동 사진	

가족 합창단
콜라보음악축제
충남 지역아동센터
콜라보음악축제

운영단체 명: 12. 공감문화예술아카데미깨비	활동지역: 대전, 세종, 충북
BAND: 달팽이아지트(달팽이 연구) / 네이버카페: 공감문화예술아카데미깨비	

■ 운영단체 소개

1. 설립목적

▪예술언어에 대한 이해와 통합적 활용능력을 가추고 교육적 역량을 겸비한 예술강사와 예술인들이 참여자에게 삶에 대한 미적체험기회를 제안하고 실행 연구하는 문화예술교육(action research)단체입니다.

2. 단체의 주요 활동영역

문화예술교육: 초,중,고 학교문화예술교육/문화예술거점/노인사회문화예술교육
창 작: 기획, 작품전시, 연극, 공연
인력개발및기타: 꿈다락토요문화학교(2014~2017)/ 플랫폼사업(노인문화예술교육)/지역특성화/교육부 마을 속 특색사업
조 사 연 구: 세대 간 공감 문화예술교육프로그램연구 및 콘텐츠 개발

3. 문화예술교육 관련 주요활동실적 (최근 3년 이내)

연 도	사업명	지원기관
2015	꿈다락토요문화학교 금·청·문 놀~이 '판'	충북문화재단
2015	문화예술교육사와 함께하는 "예술교육이 바뀐다" 한국교원대학교 '팝-폰 랜드'	한국문화예술교육진흥원
2016	꿈다락토요문화학교 박물관속 아지트 '샤갈의 화원'	충북문화재단
2017	꿈다락토요문화학교(순환) '자연& 햄스터로봇' '숨은놀이찾기'	충북문화재단
2018	지역특성화 사업'꽃을 담은 인생그릇'	충북문화재단
2018	행복교육지구 마을 속 특색사업 공감소통'풀이놀이'	충청북도, 청주시
2018	부처 간 협력 문화예술교육지원사업(지역아동센터)예술놀이여행 '달팽이 아지트'	한국문화예술교육진흥원/보건복지부

4. 단체의 특징 및 장점

①프로그램 운영 강사 들은 예술언어에 대한 이해와 통합적 활용능력을 갖춘 교육적 역량을 겸비한 각 분야 전문예술인들로 현장경력 만 5년 이상 예술학사2급 자격소지자들로 학습자를 삶에 대한 미적체험기회로 안내하는 역할을 수행

② 통합 창의·문화·예술 사례를 개발 운영, 문화예술교육을 통해 참가자들에게 창의성 신장과 예술 감수성 함양 등 다양성 경험의 기회 제공

③인문학에 기반을 둔 과학융합과 예술교육 프로그램 연구 및 개발

④한국교원대 문화예술교육전공자들을 중심으로 전문 문화예술교육프로그램 실행연구 및 개발

■ 프로그램 소개1) 프로그램명: 인성예절 예술교육 '동몽달팽이'

조선시대 인성교육의 기초가 되었던 동몽교재 중 동몽선습(童蒙先習),격몽요결(擊蒙要訣),
사소절(士小節) 이라는 텍스트 속에서 그 해결방안을 모색하여, 문화예술교육과 놀이를 접목시켜 오늘 날에

알맞은 어린이 인성교육 학습모형 도출을 목적으로 하였습니다.

동몽선생	동몽화	동몽과	동몽엽	동몽근

동몽엽(엽채류: 상추, 샐러리, 시금치, 쑥갓, 갓, 미나리, 배추등) **동몽근**(근채류:당근, 비트,래디쉬, 무)**동몽화**(화채류:브로콜리, 컬리플라워, 아티초크) **동몽과**(과채류:가지, 오이, 호박, 피망,)

2) 분야: 미술(통합) 3) 기간 및 진행방법: 4월~11월(주1회 2시간 30차시)

4) 세부내용: 식용달팽이관찰과 예술놀이를 통한 인성예절교육프로그램

*2019부처 간 문화예술교육지원사업'동몽달팽이'프로그램 이해를 돕기 위해 2018년 '달팽이아지트'의 수업 중 반응이 좋았던 프로그램과 본 기관에서 선행해본 프로그램 중 인성예술놀이에 적합한 사례를 예로 이해를 돕고자 합니다.

▲맨 처음 낯설고 두려운 만남도 바로 익숙함으로 바뀝니다. ▲카메라 랜즈를 통한관찰, 글로생각정리

▲알 에서부터부화한지 한 달, 두 달된 달팽이, 큰 달팽이까지 다양한 크기의 달팽이를 관찰할 수 있습니다

▲ 관찰을 통한 생각그리기, 쓰기의 시간

▲ 달팽이 관찰을 통한 스토리텔링 그림자 인형극

▲동몽달팽이에서 실시할 예술놀이 프로그램예시

가 주요특징

참여자의 시각으로 스토리전개

- ㅇ 대상자 수준에 눈높이를 맞춘 개념미술(Conceptual Art)
- ㅇ 확장형 질문으로 참여자의 경험과정을 도우며 아동성장 활동을 지향 (하부루타질문법)

충분한 관찰과 사고의 시간

- ㅇ 고유생물에 대한 생각을 열어주고 듣고, 보고, 쓰고, 생각하고, 표현하기의 경험 활동 (1인1달팽이관찰)
- ㅇ 참여자에게 흥미와 행동교정, 학습 동기 유발을 위한 미디어 활용(감상교육)

캐릭터활용과 교구재 활용

- ㅇ스스로 목표를 이루는 방법과 성취 욕구를 이루도록 돕는다.(반두라의 사회적학습이론 및 관찰이론)

향후기대효과 <참여자 작품전시>

- ㅇ 인문-과학-환경-문화예술장르를 융합한 크리에이티브 컨텐츠
- ㅇ 함께하는 삶, 관계인지(매주 1인 포토그래퍼 놀이: 랜즈로 보는 세상 경험)
- ㅇ 자율적 규율과 원칙이 존중되는 공정한 사회교육과 같음과 다름의 발견을 통한 공감소통

나 프로그램예시

강사명/수업일시	김삿갓	2019. (15:00~17:00)	센 터 명	동몽지역아동센터
차 시	8,9,10,차시		교육대상	초등1~6
주 제	인사예절		참여인원	20
학습목표	각 나라의 인사법을 알고 놀이를 통해 인사의 의미와 예절을 익힐 수 있다			
학습지원자료	카메라,빔프로젝터, 노트북, 대형포스트잇, 연필, 유성펜, 파스텔,관찰교재			
단 계	교수학습방법			
탐 색 (감각 깨우기, 개념이해)	▶달팽이에 대한 기본이론교육(질문,답) 달팽이 관찰 ▶달팽이는 무슨 놀이를 하고 있는 걸까? (달팽이에 손에 쥐고 나의눈높이에 맞추면 달팽이가 춤을 추며 인사를 합니다). ▶각 나라의 인사법의 의미를 알아보고 따라해 보기. [출처] 다양하고 재미있는 세계의 인사법 *중국의 한족: 두손을 마주 잡아 주먹을 만들고 가슴에 댄다 *몽골족:서로 껴안고 상대의 몸 냄새를 맡는다 *티베트:자신의 귀를 잡아당기며사람혀를 길게 내민다(존경의 의미) *말레이사람:모자를 벗고 머리에 손을 얹는다(서로 '존경한다') *파푸아뉴기니의 침부족: 기뻐서 팔을 떨며 '엉,엉'운다 *뉴질랜드의 마오리족: 옛날 전통 옷으로 차려입고 혀를 날름거린다 *나이지리아의 요루바족:윗사람에게는 땅에 엎드리는 인사를 합니다. (세배) *콩고의 멍고족:손바닥을 살짝 대고 비빈 다음, 손을 떼는 인사 *말리의 밤바라족:윗사람을 만나면 손바닥이 위를 향하게 해서 앞으로 내민다(이하생략) *캐나다의 미뉴잇족: 웃는다. ※진중하고 과하지 않게 표현하며 경험해봅니다 ※강사는 아이들의 놀이 과정을 동영상 촬영합니다. ▶즐거운 인사놀이(즐거운 춤을추다가+얼음땡) ①노래에 맞춰 춤을 추며 돌아다닌다.②친구와 만나 인사를 나눈다.③악수를 하거나, 볼 인사, 안아 주기 등 다양한 방식으로 인사하기④노래가 멈추는 움직이지 않는다(교사가 움직인 친구의 이름을 부른다)⑤이름이 불린 친구는 다시 음악이 나와도 움직일 수 없다⑥다른 친구들은 노래가 나오면 돌아다니며 인사를 나눈다. 즐겁게 인사를 나누는 게 목적이므로 얼음이 된 친구에게 '안녕친구'하고 어깨를 쳐주면 움직일 수 있다 ▶눈이 마주칠 때마다 처음 만나는 사람처럼 웃으며 인사하기 놀이 ▶우리나라 인사예절(큰절, 작은절, 평절, 여자, 남자 절하는 방법) 교재활용 후 따라서 절 해보기 ▶남자큰절방법(영상)/ 여자 큰절하는 방법(영상) 올바른 공수법			

	-달팽이를 허공에 두면 몸을 길게 빼 구부리며 인사하는 모습이 관찰됩니다. 지금부터 우리 모두 달팽이와 인사법으로 인사를 나눌까요? ※강사는 아이들의 놀이 과정을 동영상 촬영합니다.
탐구기반(이해) (문제제시, 의미 찾기)	▶오늘의 예절주제: 인사예절 ▶<드가의 '꽃다발을 들고 무대위에서 인사하는 무희>작품감상 질: 예술가들에게 어떤 인사법이 가장 잘 어울릴까?/ 질: 예술표현의 종류에 따라 인사법을 만든다면? ▶인사예절의 필요성에 대하여 경험을 바탕으로 적어보아요 질: 평상시 나는 인사를 잘하는 어린이인가요? /질: 주변에 인사를 잘하는 친구가 있나요? 누군지 이름을 적어보아요 질: 인사는 왜 해야만 할까? /질: 인사를 잘하면 어떤 점이 좋을까요? 질: 내가 인사를 했는데 상대방이 모른 척 한 경험이 있나요? /질: 상대방이 받아주지 않으면 인사는 하지 말아야 하는 걸까? /질: 인사는 어떤 마음으로 해야 할까? /질: 영혼 없는 인사(고개만 끄덕, 말로만 안녕하세요)도 인사일까? 질: 영혼 없는 인사라도 받는 게 좋을까?
발 상 (질문 만들기)	감사와 반가움을 전하는 방법에 대한 연구 ▶인사하지 않는 세상은 어떨까요? (감사와 반가움, 존경을 전하는 방법에 대한 연구(눈으로만, 표현하기, 얼굴표정으로 표현하기등) ▶인사 말고 다른 방법으로 표현한다면 어떤 방법이 좋을까? 몸으로 표현하는 것이 더 좋을까? 다른 방법으로 표현하는 것이 좋을까?
구 체 화 (자신의 주제 찾기)	▶이해를 돕는 자료감상(상형, 동파문자) 상형문자란? 동파문자란?(영화 시간의 기억의 한 장면, 문화유산 벽화)
실 행 (자발적참여,협동교육)	▶우리들만의 기초 상형문자를 만들기 위한 매뉴얼, 의미 아이디어 모으기▶아이디어를 바탕으로 구체적으로 만들어보기▶우리들만의 상형문자카드를 제작해 모둠별 의미전달하기
공 유	▶아이디어스케치를 소개 친구들과 정보공유 ▶한줄 느낌 일기쓰기(나의 만다라트 점검)

강사명/수업일시	김샛갓	2019.07 (15:00~17:00)	센 터 명	동몽지역아동센터
차 시	6,7차시		교육대상	초등1~6
주 제	아름다운 사람		참여인원	20
학습목표	질문을 통해 나의 아름다움을 찾아 표현할 수 있다			
학습지원자료	프로젝터, 노트북, 대형포스트잇, 연필, 유성펜, 파스텔,관찰교재			
단 계	교수학습방법			
탐 색 (감각 깨우기, 개념이해)	▶달팽이에 대한 기본이론교육(질문,답) 달팽이 관찰▶내가 즐겨하는 놀이는? 함께할 수 있는 놀이는 무엇일까요? ▶몸으로 이야기해보아요(모둠놀이)-별도 제작된 강사질문지를 통해 모둠별 몸으로 의사 전달하는 놀이 ※강사는 아이들의 놀이 과정을 동영상 촬영합니다.			
탐구기반(이해) (문제제시, 의미 찾기)	▶지난 옥션놀이 영상감상 -나의 태도는 (칭찬과 반성) ▶오늘의 예절주제: 수신예절(마음가짐, 몸가짐) ▶<페르난도 보테로>작품감상 ▶둥글둥글 귀여운 보테로의 작품을 감상하며 내면의 아름다움을 찾아본다. 질: 보테로의 작품 속 인물들은 본 느낌은 어떤가요? 질: 작가는 인물들을 왜 저렇게 표현했을까요? 질:<아름다운 사람이란>어떤 사람일까요? 질: 외면적 아름다움의 기준은? 질: 외면적 아름다움에만 신경 쓴다면? 질: 외모에 신경 쓰는 것이 나쁜 걸까? 질: 외모가 아름다워 지기위해 성형 수술하는 것은 좋은 걸까? /질: 내면적인 아름다움은 무엇일까? 질: 내면적 아름다움이 밖으로 드러나는 경우의 예를 들어 보아요. 질: 초등생이 지킬 수 있는 도덕적 삶의 아름다움은 무엇일까? 질: 도덕적 아름다움을 가진 사람을 보면 어떤 느낌이 드나? 질: 내면, 외면, 도덕적 아름다움 중 자신은 어떤 아름다움을 가진 사람이라고 생각하나요? 질: 세 가지 아름다움중 하나면 선택하라고 한다면? /질: 아름다운 사람이 되기 위해 어떤 노력을 하고 있나요? ※질문에 각자의 생각을 적고 릴레이형식으로 답하며 마땅한 답이없으면 다음 친구로 건너뛸 수 있습니다			
발 상 (질문 만들기)	▶남들은 모르는 도덕적, 나의 외적, 내적인 나의 아름다운 행동의 경험을 글로 적어봅니다			
구 체 화 (자신의 주제 찾기)	▶글을 그림으로 어떻게 표현할지 생각해보고 나는 어떤 아름다운 사람인지 생각해봅니다.			
실 행 (자발적참여,협동교육)	▶반전카드로 내안의 아름다움을 그림으로 그려봅니다. ①이미지를 스케치합니다. ②반대의 모습을 각각의 종이에 그립니다 .③ 채색을 합니다 ④맞춰서 조립해 봅니다. ⑤ 한사람씩 반전카드에 대한 이야기를 합니다			
공 유	▶작품 감상과 친구들의 평가로 마무리. ▶한줄 느낌 일기쓰기(나의 만다라트 점검)			

※ 본 수업 안은 기본 예시로 2시간 총30차시로 구성되어 있습니다. 마지막 29차시에는 중간 장소 또는 지역별 센터아동들의 작품전시회가 열리고 전시 후 마지막 30차시 때 센터별 자체 평가 후 수업이 종료됩니다.(본 계획은 상황에 따라 변경 될 수 있습니다)

운영단체 명: 13. 세종문화예술연구소 청명	활동지역: 대전, 충북, 충남
홈페이지: https://blog.naver.com/hahaok2018	

■ 운영단체 소개

문화예술교육 강사진

한국문화예술교육진흥원
학교/사회 문화예술교육
대학겸임 교수 및 시간강사
문화예술교육사
청소년연극지도사
중등학교 2급 정교사
평생교육사
보육교사

문화예술교육 연구원

한국문화예술교육 진흥원
2007~2008
에술강사 자율연구 참여자.
학교/ 사회 문화예술교육 우수
프로그램 수상자.
2018 세종시문화재단
예술강사자율연구 참여자.

세종문화예술연구소 청명

사회 공헌 활동

세종특별자치시 자원봉사센터
동극 동아리 "아라리오 "
문화예술 봉사활동 지원.

청양 화성지역아동센터
문화예술교육 지원.

기업과의 업무협약

교구 개발,
VR ,프로젝트 맵핑,
드론, 3D펜, 3D프린트

2017~2018년 문화예술교육지원 사업 연혁

2018

지역특성화
문화예술교육
/
세종시
토요꿈다락

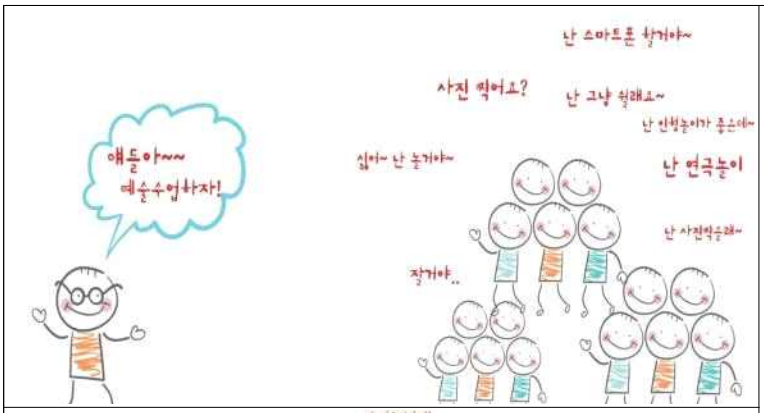
2017~2018

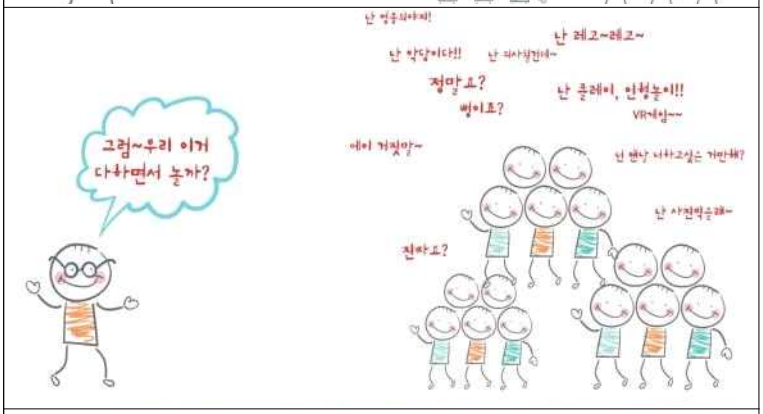
부처간 군부대 문화예술교육
/
부처간 방과 후 "상상학교"
문화예술교육

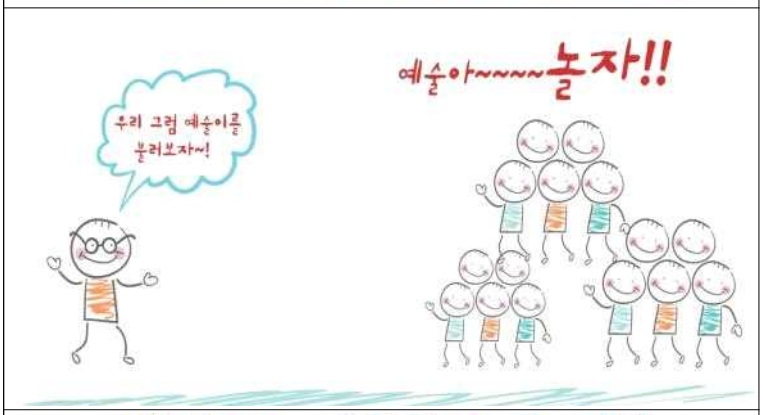
■ 프로그램 소개

1) 프로그램명: 예술아~ 영화랑 놀자!

2) 분야: 미디어 영화 [공예+미술+애니메이션+놀이]







예술아~ 영화랑 놀자!

▪ **(연극+영화+공예+에니메이션+미술 등) 다양한 장르의 융합**교육 프로그램.

▪ 예술의 기능 습득이 아닌 ,차시별 주제와 수업 목표에 적합한 **연극놀이와 영상이미지 놀이를 통한 신체 활동이 포함된 체험** 프로그램.

▪ 일상을 새롭게 바라보고 **자신의 생각과 주장을 예술로 표현하며 소통**하는 프로그램.

▪ 참여자가 **호기심을 가지고 강사와 함께 즐겁게 참여** 할 수 있도록, **일상에서 접하는 다양한 멀티미디어** 기기(스마트폰, 아이패트, 드론, 카메라, VR,)와 **놀이도구**(레고, 클레이, 풍선, 인형, 등)**를 활용하여 예술로 표현**하는 프로그램.

3) 세부내용:

■. 단원별 주제를 **“나의 발견”, “타인과 나”, “꿈을 이룬 나”, "소통하는 나"** 주제를 선정하고 이미지의 이해. 영상원리, 영상언어의 전달방법을 다양한 장르 **[미술, 연극, 공예, 애니메이션 등]**을 체험할 수 있는 **통합문화예술교육**으로 진행합니다.

■ 차시별 연관된 주제를 통하여 **일상을 새로운 시각**에서 바라보며, 나와 타인의 다름을 이해하고 **각자의 꿈, 소망, 상상 등을 자유롭게 표현하는** 할 수 있도록 진행합니다.

01	**친구들이 그려준 나의 이미지**	자신의 장점과 친구의 장점을 찾아 그림으로 그려보고 연극놀이로 표현하기.

02	**사물이 나에게 말해요!**	일상에서 접하는 사물을 의인화 하여 대사를 작성하고 캐릭터를 만들어 상황극 놀이하기.

03	**내 마음의 신호등**	감정을 표현하는 신체놀이와 풍선놀이. 빨강, 노랑, 파랑의 상황을 만들고 등장인물 캐릭터 인형 만들기.

04	**내 안에 악마와 천사가!**	자신의 착한마음과 나쁜 마음을 클레이로 제작하여 친구들과 이야기 만들기.

05	**악당과 영웅이 만나면? 가면극**	자신의 착한 마음과 나쁜 마음을 악당과 영웅의 캐릭터 가면으로 제작하여 연기하기.

06 **헐~! 너와 나에게 이런 사건이?**

일상에서 경험한 황당한 사건을 친구들과 공유하고 재창조하여 4컷 사진만화 제작하기.

07 **영상 퀴즈 놀이! 무엇을 찍은 걸까요?**

-영화의 샷과 사이즈, 카메라 워크 실습과정으로 일상을 새로운 관점에서 촬영해 본다.
나의 소중한 물건, 동물, 싫어하는 물건, 취미등 자신과 관련된 것을 클로즈업과 풀샷으로 촬영하여 친구들과 "무엇을 찍은 걸까요?" 퀴즈를 놀이로 진행한다.

08 **영상 퀴즈 놀이! 사건을 밝혀라**

다양한 화면사이즈를 배우고
자신이 경험한 사건을 친구들과 경험하고 반전상황을 만들어 친구들과 퀴즈 놀이하기.

09 **영상 퀴즈 놀이! 무성영화 체험**

초기영화를 감상하고 하나의 사건이 포함된 장면 연기하기.

10 **나는야 발명가!**

영화의 발명과 탄생과정을 알아보고 나와 타인에게 도움이 되는 발명품 클레이로 만들기.

11 **발명가 마을 만들기**

자신의 발명품이 사용될 발명가 마을을 다양한 도구로 만들고 대통령이 되어 인터뷰하고 스마트폰과 드론으로 촬영한다.

12~15 **애니메이션 만들기**

친구들과 서로의 이야기를 공유하고 일상에서 접하는 다양한 멀티미디어 기기(스마트폰, 카메라, 아이패드, VR 등) 와 놀이도구(레고, 클레이, 풍선, 인형 등)를 종이접기, 목각인형, 공예도구 등을 활용한 애니메이션 만들기.

꿈을 이룬 후 사회에 공헌하는 내용을
가상 인터뷰, 뉴스 만들기, 등으로 진행한다.

[상상의 공간 미니어처 만들기]

미래의 친구가 출연하는 장면에 사용될 배경, 또는 미니어쳐 만들기.

[인터뷰 촬영과 블루스크린촬영]

미래의 친구의 모습이 나오는 장면을 블루 스크린에서 인터뷰하기.

[특수 분장 체험]

[편집과 시사]]

16~22 **꿈을 이룬 나!**

[시설별 희망 영상제작]

참여자의 특성과 시설의 상황에 따라서
[동화책 더빙하기, 뮤직비디오 ,패러디 영상 만들기, 단편영화 만들기, 사자성어영상 만들기] 영상제작체험과정으로 진행한다.

[예술아 영화랑 놀자! 상영회]

결과 영상물 상영 후 소감나누기.

23~30 **시설별 희망 영상제작**

운영단체 명: 14. (사)충남교육연구소	활동지역: 세종, 충남, 전북
홈페이지: 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, 청소년문화학교 등 실천적 교육을 모색하고 있습니다.

문화예술관련 주요활동 분야 및 내용

-2013~2018 지역아동센터 문화예술 교육지원사업 운영 (생태예술, 연극, 문학, 영상 등)
-2016~2018 꿈다락 토요문화학교
-2016~2018 충청남도교육청 인성교육 우수 민간단체 공모사업
-2014~2018 지역사회 주말행복배움터
-2016 한화예술더하기
-2016 농산어촌예술문화체험
-2015 꿈다락 토요문화학교 '글로 발로 세상을 향해 나가다-청소년 작가학교'
-2015 농촌 교육·문화·복지지원사업 '우리마을 인문학 놀이터'

■ 프로그램 소개 (1)

1) 프로그램 명: 두근두근 마을길, 우리들의 자연놀이터

2) 분야: 생태예술

3) 세부내용

- 교실 밖 교실, 내가 생활하는 곳에 대한 새로운 발견과 그 곳에서 재료를 얻고 활동하는 열린 교육

- 자연의 변화와 자연속에 깃든 색, 형, 맛, 빛의 아름다움을 오감을 통해 발견하고 미술적 표현기 법과 상상력, 창의력으로 표현하는 통합문화예술교육

- 계절별로 다양한 활동이 체계를 갖고 진행되고 계절의 변화를 오감을 통해 체험함으로써 자연의 소중함과 아름다움을 느끼게 함

- 자연에서 사람 즉 마을로 함께 어울려 살아가는 것들의 존재 및 범위 확대

- 아이들의 배움터이자 생활터인 지역아동센터에서 '생명존중의 가치, 공동체의 가치, 창의인성의 가치' 등 더불어 신나게 살아갈 삶의 바른 가치관과 태도 형성하기

차시	교육주제	세부 내용(구체적 기재)
1~2	마음열기	**만나서 반가워**- 교육활동 소개하기와 공동체 놀이
		자연물을 활용한 공동체 놀이
3~5	너는 나의 꽃이야	**어쩐지...봄바람**-주변 풀꽃 관찰하고 야생화 화분 만들기
		꽃을 닮은 사람,꽃으로 그린 나의 마음 - 주위의 아름다운 사람 그려보기 - 들꽃인형으로 표현하기, 꽃 만다라 만들기
		꽃들이 들려주는 옛이야기 읽어주기 -꽃에 관한 옛이야기 듣고 만화 그리기 -꽃이야기 몸짓으로 표현하기
6~9	풀에도 이름이	**우리동네 풀꽃도감** - 풀꽃
		다시 일어나는 풀 - 풀에 관한 시 읽고 느낌 표현하기
		각시각시 풀각시 - 풀각시 만들기, 풀각시를 주고 싶은 사람에게 전하는 말
		풀 속에 숨어있는 색과 소리 발견하기 - 풀 염색과 풀피리 만들기
10~13	나무야 나무야 숲이 되어 만나자	**나의 나무 이야기**- 기운 생동 나무의 삶
		나무와 숲과 얽힌 경험 글로 써보기 -나무를 소개하는 막대책 만들기
		우리 공간으로 들어온 나무 나뭇잎
		나무갖고 놀자-나뭇가지 아지트 만들기
	특강1	**특강**
14~16	내 마음 속 마을길	**함께 살아가는 의미**- 마을길에서 만난 소중한 사람들
		익숙한 공간 낯선 풍경 - 우리가 미처 몰랐던 골목길 모습 찾아내고 발표하기
		민들레 홀씨 여행 - 소중한 것을 찾아 떠나는 여행
17~20	골목에서 만난 풀, 꽃, 나무, 곤충	**자연과 함께 살아가기** - 내가 풀, 꽃, 나무, 벌레라면?, 상상속 벌레 만들기
		돌 하나하나에도 의미가 - 돌로 이야기 만들기
		골목에서 얻은 자연물로 골목길 모형 만들기
	특강2	**특강**
21~23	사진과 영상에 담은 마을길	**골목길로 나가 오감으로 자연과 공간, 사물 만나기** - 눈에 보이는 풍경 카메라에 담기
		내 눈에 담긴 마을 마을사람들- 사진 및 영상에 담기
		마을길 사진책 만들기 - 내가 찍은 사진으로 나만의 마을 사진첩 만들기
24~27	골목길 놀이	**골목길 놀이 1**- 전통놀이 알아보기
		골목길 놀이 2- 골목길에서 해보는 전통놀이
		아름다운 골목길- 센터앞 골목길 꾸미기
28~29	함께 살아가려면	**모둠별 내가 꿈꾸는 마을 만들기** - 흙과 컵 등으로 전지에 작업
		함께 사는 세상을 위해 우리가 할 일은? - 우리가 꿈꾸는 마을 그리고 나
30	함께해서 행복했어	활동 마무리 및 소감나누기
총 30주(총 60시간)		**총 30회차**

■ 프로그램 소개 (2)

1) 프로그램 명: 나는 너의 비타민, 너는 나의 별

2) 분야: 연극

3) 세부내용

- '너와 나의 소중함, 우리의 꿈 탐색'이라는 주제로 아이들이 자신을 탐색하고 표현하고 나누는 과정을 통해 자유로운 토론 꿈으로 스토리를 구성하고, 미래의 모습을 상상하여 다양한 직업 속 주인공이 되어 보다 가치있고 의미있는 미래의 꿈을 찾기 위한 여행 경험하기

- 또래 친구들과의 자연스러운 소통을 경험할 수 있는 기회 제공, 연극의 표현요소를 쉽고 재미있게 경험하면서 자기 표현에 대한 자신감을 향상시키고 '나'의 가치에 대해 다시 한 번 알 수 있도록 함

차시	교육주제	세부 내용(구체적 기재)
1~2	만남, 마음열기	**수업 오리엔테이션 및 선생님 소개** **동화 속 상황을 통한 약속 정하기** - 스토리 텔링을 통한 생각 나누기
		움직임 활동을 통한 서로 다른 점 찾기 -'서로 다른 과일 샐러드' 서로 다른 우리가 함께 하기 위한 방법 놀이를 통해 찾아보기
3~4	몸으로 말하는 우리	**하나의 주제 단어 몸짓으로 만나기** -'방과 방 사이' 단어 표현하기 일상 속 다양한 속담 찾아 공유하고 속담 속 상황 나누기(모둠 활동)
		새롭게 몸짓으로 속담 만나기! - '조각상' 표현을 통한 속담 속 상황 새롭게 완성하기 속담 속 상황 장면 발표 및 나눔
5~7	서로를 이해한다는 것은 -갈등 탈출 넘버원	**갈등의 사전적 정의 알아보기** 역할 놀이를 통한 갈등 경험하기 -'제발,안돼' 갈등 상황 만나기
		지난 시간 갈등 상황 나눔 -나만의 '제발,안돼' 상황 생각하기 **내가 가지고 있는 선입견은?** -동시 '용서를 빌다'-박성우 낭독
		동시' 용서를 빌다' 주인공 상상하기 -주인공의 보여지는 모습 생각하기, 동시 속 상황 생각하기 '용서를 빌다' 상황 만들기(모둠) 빈 의자를 활용한 주인공 마음 나누기
8~11	나 사용설명서	**센터 속 '나' 만의 흔적을 찾아라!** - 센터 속 나의 흔적 찾아보기 - 나의 흔적 이미지 촬영(사진) - 누구의 흔적일까? (공유 및 나눔)
		'나' 사용법으로 '나' 소개하기 - 새롭게 생각해보는 '나' 사용법!
		'나' 사용설명서 전시회(감상, 나눔) **'나' 사용설명서로 완성한 장면!**
	특강 1	**특강**
12~13	이게 정말 나일까?	**다양한 장소 속 나의 역할 생각하기**

	- 나의 꿈 탐색	일상 속 '나'의 역할 마인드 맵 '마인드 맵' 감상 및 발표
		일상을 만드는 다양한 사람들! 나의 꿈 콜라주로 표현하기! 나의 콜라주 소개하기 및 전시하기
14~17	버킷리스트에 담은 꿈	**버킷리스트란 무엇인가?** 나만의 버킷리스트 만들기! 나만의 지표 '버킷리스트'! (발표)
		함께 하는 우리의 '버킷 리스트' -버킷 리스트를 통한 모둠 나눔 생생(生生-)한 우리들의 버킷 리스트! - 모둠 별 하나의 목록 선, 가상의 버킷리스트 상황 나누기
		버킷 리스트로 완성된 '대본'! - 버킷 리스트 속 문장 탐색과 문장을 연결한 대본 만들기
		'대본' 모둠 별 공유 및 역할 정하기 버킷 리스트를 통한 즉흥극 만들기!
18~20	낯선 만남에서 피어난 우리들의 꿈 여행! -움직임 극/인터뷰 활동	**다양한 신체의 움직임!** -다양한 신체(손, 손가락, 발, 다리, 어깨, 얼굴 등)의 서로 다른 움직임을 느껴보고 관찰 풍선을 따라가! (움직임 놀이) -움직임 활동을 통해 나의 다양한 신체 움직임(리듬, 동작) 경험)
		'그래, 할 수 있어!' (1) - 버킷 리스트, 나 사용법 나눔 꿈을 이루는 나의 하루!
		'그래, 할 수 있어!' (2) -움직임 극으로 표현하는 나의 하루 영상/ 사진을 통한 활동 자료 만들기)
21~23	내 삶의 주인공은 나 -모두가 주인공/ 함께여서 더욱 빛나는 우리들	**'뉴스' 소식을 알립니다!** -뉴스 속 다양한 역할 찾아보기 꿈을 이룬 나의 모습! (인터뷰 상황극)
		미래의 내가 2019년의 나에게 - 꿈 여행을 통한 생각 나눔 - 미래의 내가 보내는 편지 쓰기 미래의 내가 보내는 타임캡슐 -편지 낭독 및 촬영
	특강2	**특강**
24~28	우리들의 이야기극 만들기	**주제& 작품 선정 및 각색**
		극본 이해하기(극본 만들기),역할 정하기
		부분 장면 만들기1(행동선 만들기) -부분 장면 연결하여 전체 장면 만들기 -장면 리허설을 통한 연습하기
		공연 준비하기-의상, 소품, 음향 선택 및 제작
		공연준비하기- 리허설, 의상 및 소품 체크
29~30	발표회 및 평가	**공연 발표하기**
		함께해서 좋았어- 공연 영상물 감상하기, 공연 감상문 발표하기
총 30주(총 60시간)		**총 30회차**

■ 프로그램 소개 (3)

1) 프로그램 명: 너와 나의 꿈 레시피

2) 분야: 문학

3) 세부내용

- ‘쉼과 충전, 만남이 있는 공간으로서의 지역아동센터’에서 감성.지성.인성 발달을 꾀하는 문화예술교육활동을 실시해 단편적 지식 위주의 교육과 치열한 경쟁을 유도하는 교육현실에 지친 아이들의 삶에 활기를 불러일으킴

- 사고를 키우고 자신을 표현하는 가장 좋은 활동인 '책읽기, 글쓰기'를 어려워하는 아이들에게 놀이, 미술, 영화, 연극, 음악 등이 결합된 통합문화예술교육을 실시해 문학에 흥미를 불러일으켜 다양한 사고 활동을 도움

- 다양한 경험이 필요한 성장기 아이들에게 책 너머 다양한 세상과 삶과의 만남을 통해 자신이 진정 원하는 꿈찾기를 도움

- '삶이 있는 문학교육' 활동으로 자기 삶을 돌아보며 자존감을 키우고, 책과 사람과의 만남으로 얻은 지혜로 삶의 길목에서 만나는 위기를 극복할 힘을 기름

차시	교육주제	세부 내용(구체적 기재)
1~2	마음열기	**수업소개 및 오리엔테이션**
		나의 역사이야기- 아리랑 고개 만들기
3~5	내 소중한 사람들	**내 기억 속 소중한 사람 소개하기** - 가족, 친척, 친구 등 내 소중한 사람에 대한 기억 떠올려 특징 잡아 표현하기
		가족 행사 나무 만들기 - 우리 가족 행사 4컷 만화 그리기
		우리 반 인기짱!!! - 좋은 친구 10계명 쓰기
6~9	나에게로의 여행	**타임캡슐에 무엇을 넣을까**- 미래 나에게 줄 선물과 편지쓰기
		내 장점 테스트- 마쉬멜로 게임
		나를 표현하는 시 쓰기 - 나를 나타내는 사실 20개 쓰고 시로 고쳐 쓰기
	특강1	**특강**
10~12	생각뒤집기	**물음표 일기쓰기** - 책을 읽고 궁금한 점을 10가지 정리해 일기쓰기
		토끼는 경주에 이기고 정말 행복했을까? - 결과를 바꿔서 이야기나누기
		입장바꿔 생각해봐(참고도서: 종이봉지 공주) - 남자라서 여자라서 갖는 편견, 꼭 성역할이 나눠진 일에 대해 이야기 나누기
13~15	괜찮아 잘될거야	**요즘 너를 괴롭히는 고민은 뭐야** - 게임을 통해 자신의 고민 이야기하기
		어른들이 원하는 나.! 내가 바라는 어른! - 역할을 정해 역할극 하기
		설득하는 글쓰기 - 어른들을 설득하는 글쓰기, 어른이 되어 나에게 편지쓰기
16~17	밥 한공기의 무게	**우리 동네에 어른들은 어떤 일을 하실까** - 우리 동네 지도 그리고 직업 그림 붙이기
		우리 식탁 위에 밥이 오르려면 - 밥을 중심으로 노동의 소중함 찾기 북아트

18~20	책에서 발견한 나의 미래	**어떤 일일까???** - 모둠별 책에서 찾은 직업에 대한 힌트를 퀴즈로 만들고 게임하기
		직업 체험하기1 - 직업에 관한 책을 읽고 직업 활동하기 (캐릭터 디자이너 체험)
		직업 체험하기2 - 직업에 관한 책을 읽고 직업 활동하기 (뉴스앵커체험- 뉴스를 말씀드리겠습니다)
21~23	너의 꿈을 보여줘	**가치관 경매**- 나에게 중요한 가치를 획득하라!
		내가 되고 싶은 직업 광고하기 - 내가 되고 싶은 직업의 직업군에 대해 조사하고 광고 문구를 만들어 직업 카드 만들기
		스무고개 하기 - 내가 하고 싶은 일에 대한 지식을 정리하여 스무고개로 퀴즈 만들기
24~27	나에게 너는 (내꿈의 멘토)!	**내가 존경하는 인물** - 내가 존경할 만난 인물에 대해 조사하고 책 찾기
		사람책 만들기- 인물이 한 일과 훌륭한 점 이야기 나누기
		북아트(사람책) - 인물에게 궁금한 점과 내가 느낀 점으로 나만의 사람책 만들기
	특강2	**특강**
28~30	너와 나의 꿈 레시피	**드림보드 만들기**
		꿈타일 만들기
	발표회 및 평가회	**종강 및 마무리 소감**
총 30주(총 60시간)		**총 30회차**

운영단체 명: 15. 문화학교 숲	활동지역: 충북

■ 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.

활동내용

- <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 손수 심고 가꾸어 길러내 요리하고 그 과정을 기록하고 표현하는 <어린이가 손수 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.

■ 프로그램 소개

1) 프로그램 명: 이야기 보따리와 상상의 날개

2) 분야

Ⅰ. 멀티미디어 동화창작교실

Ⅱ. 그림책 극장(그림책 만들고 인형극)

Ⅲ. 신나고 재미있는 전래놀이

3) 세부내용

Ⅰ. 멀티미디어 동화창작교실

ㅇ 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 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 시각화 / 구연으로 청각화 사진으로 영상 구성 영상에 배경음악 입히기	공연 형식의 발표회 아이들 창작 작품과 수업과정 다큐멘터리, 공연실황 스케치를 모아 동영상으로 제작하여 CD에 수록

Ⅱ. 그림책 극장

ㅇ 프로그램 내용

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

도입	전개	활용	마무리
그림책 읽기 그림책 놀이	**이야기고 표현하여 그림책 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 그림책으로 완성하기	그림그리기, 오려붙이기, 인형만들기 따위로 이야기를 시각화하기 그림도구 / 자연물 / 생활도구 등 다양한 소재로 표현 이야기를 그림으로 표현	공연 형식의 발표회 아이들 창작 작품인 그림책을 인형극으로 제작하여 공연하기

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, ㄹ자 놀이, 어미새끼 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, 네모딱지, 동그라미 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

운영단체 명: 16. 프레임예교디연구소	활동지역: 강원, 충북
홈페이지: https://band.us/@frameart	

■ 운영단체 소개

프레임예교디연구소는 예술교육을 통해 개개인의 잠재력을 깨우고 사회와 개인, 개인과 개인간의 소통과 조화를 이루도록 하는데 목적을 두고 더불어 세상의 이야기에 귀기울여 문화예술 사각지대에 있는 참여자들과 함께 꿈꾸고 공유하며 나눌 수 있는 융합예술프로그램을 개발, 기획 운영합니다.
프레임예교디연구소는 문화예술 네트워크를 활용한 꾸준한 개발과 인력확보를 위한 다양한 시도를 통해 문화예술교육 프로그램의 다양성과 전문성을 추구하고 있습니다.
프레임예교디연구소는 개인의 일상과 삶을 예술을 통해 표현하고 풀어내는 문화예술교육 지원 프로그램을 개발, 기획 운영합니다.

■ 프로그램 소개

1) 프로그램 명: **예술방속국**
2) 분야: **미디어와공예의융합프로그램**
3) 세부내용: 미디어에 영향을 많이 받고 있는 요즘 현실을 고려하여 아이들과 함께 영상제작, 유투브보기, CF제작하기, 공예를 통한 나의 브이로그제작하기 등 미디어를 전달하기 위한 다양한 매체를 활용하여 아이들에게 서로를 이해하는 방법 협동하는 방법을 일깨워 주기 위한 프로그램이다.

1. 예술방송국

	구분	일정(안)	교육주제	세부 내용(구체적 기재)
	도입	4월 2주차 ~ 4주차	**"나"** **-넌 뭐가될것같아!-**	▶라포형성(우리 친해지자!) 1)빙고게임 -참여자들의 공통점을 엮어서 빙고게임을 진행 2)힌트카드놀이 -나에대한 힌트적기(남들이 모르는 힌트) 3)너는 뭐가 될꺼야!

나와우리가함께만들어보는예술방송국				-남들이 보는 시선으로 나를 찾아보자 *V-log제작시 나를 알아가는 과정으로 나의 장점 알아보기
	전개 I (전반기)	5월1주-7월1째주	**"우리"** **레디 액션 - CF 만들기**	▶우리센터CF제작하기 1단계 : 놀이와 게임을 통한 유대감 및 관계형성 2단계 : 시나리오 구성 - 창작 또는 친구이야기 3단계 : 무대 및 소품제작 (미술, 공예) DIY 소품, 목공, 도자기 증 영화에 등장하는 모든 소품 직접 제작 4단계 : 스마트폰을 이용한 촬영 구성한 시나리오를 토대로 다양한 각도에서 스스로 촬영 교사와 함께 편집 진행 - 영상미디어센터 협찬 5단계 : 포스터 제작(디자인)
		7월2째주	**오픈클래스**	6단계 : 미니 "시사회" 개최
	전개2 (전반기)	7월3째주-8월3째주	**"함께1"** **3펜 제작하기**	▶3D펜으로 애니메이션 제작하기 -3D펜 사용법을 익혀 우리가 좋아하는 캐릭터를 제작하기 및 연습 -모둠별로 테마 정하기 -모둠별 자신만의 캐릭터 제작하기 -무대 배경만들기 ▶3D펜으로 악세사리 제작하기 -머리핀만들기, 핸드폰꾸미기등
	전개3 (후반기)	8월4째주-9월3째주	**"함께2"** **스탑모션 제작하기**	-스탑모션 기법에 대하여 알아보고 연습하기 -스탑모션 기법을 활용한 애니메이션 제작하기 -주제곡 만들기 및 녹음
	전개4 (후반기)	9월3주 -10월4주	**"만들자1"** **립덕영상제작하기**	▶립덥영상만들기 -노래선정/개사 -핑거라이트 글로우펜

				-상황구성 및 역할분담 -피켓과의상만들기 -리허설 및 촬영하기
	전개5 (후반기)	10월5주 -11월3째주	**"만들자2"** **V-LOG제작하기**	*연극수업을 통한 나의장점을 미디어로 표현해보자 ▶V-LOG제작하기 -나의 장점으로 시나리오(콘티) 작성하기 -소품제작 -영상촬영 -편집하기 -감상하기
	마무리	11월4째주	**영상회**	▶센터CF감상 ▶립덥영상감상 ▶나만의V-LOG소개하기
	합 계	**총30주(총 60시간)**		**총 30회차**

■ 프로그램 소개

1) 프로그램 명: **미술황금레시피**

2) 분야: **미술&과학원리를 융합한 프로그램**

3) **세부내용**: 다양한 분야를 서로 융합함 프로그램으로 미술이라는 한 장르를 쉽고 흥미있게 받아들여 실생활에 사용할 수 있는 여러 도구 혹은 소품을 제작할 수 있다.

우리주변의 환경을 다시한번 돌아보며 함께 살아가는 공동체 의식을 확산시키고 사회성을 키울 수 있다.

2. 미술황금레시피

구분	일정(안)	교육주제	세부 내용(구체적 기재)
도입	4월 2주차 ~ 4주차	**안녕하세요!**	▶라포형성(우리 친해지자!) -식빵스토리텔링/ 식빵캐릭터제작하기 -그림책제목맞추기(이미지카드. 전래동화와 현대작품활용) -그림속캐릭터를 입체로 표현하기(클레이아트)
전개 I (전반기)	5월1주-7월1째주	**그림책 작가 되어보자**	1.기법을 활용한 그림책 제작하기를 통하여 완성 되어진

			2.작품을 전시하고 베스트 작품을 선정한다.(추후베스트작품을 3.책으로 제작(팬 사인회 진행) ▶기법체험(7가지) 1)무지개물고기-꼴라주기법 2)오리가한마이있었어요-수묵화 3)숨쉬는항아리-도자기만들기 4)반고흐와해바라기-스크래치 5)손큰할머니의 만두이야기-베틱기법 6)코끼리-번지기기법 7)손바닥동물원-찍기,핑커페인팅 ▶그림책 제작방법 1)그림책 제목 맞추기를 통하여 우리 모두가 알고 있는 책을 선택 -이야기 7컷으로 나누기 2)7컷을 (①-⑦기법)다양한 기법을 활용하여 매차시마다 한 컷씩 완성해보자 3)컷마다 이야기를 새롭게 꾸며보자 4)이야기를 연결하여 하나의 새로운 책으로 만들 수 있다.
	7월2째주	**큐레이터가 되어 볼까?!**	▶그림책 전시 및 베스트 책 선정하기(투표) “내가 가장 맘에 두는 부분은! 바로여기!!”
전개2 (전반기)	7월3째주	**미니스튜디오제작하기**	▶미니스튜디오제작하기 -다음차시부터 진행되어지는 연구일지 제작을 위한 미니 스튜디오제작하기
	7월4째주- 8월3째주	**연구일지 제작하기1 -알쓸신미(화장실)**	▶미술연구일지 제작하기 (공공디자인)공동의 장소인 화장실을 깨끗하고, 누구나 사용하기에 편리함을 줄 수 있는 공간으로 꾸며보자. -손세정제만들기 -글라스데코(타일꾸미기) -석고방향제 만들기 -문패디자인
전개3 (후반기)	8월4째주- 9월2쨰주	**연구일지 제작하기2 -알쓸신미(우리학습방)**	▶우리학습공부방디자인 함께 공부하며 생활하고 있는 수업공간을 더욱 아름답고 편리하게 꾸며보자

			-달력만들기 -뿍뿍이벽화만들기 -시계만들기
전개4 (후반기)	9월3주 -10월3주	**연구일지 제작하기3 -알쓸신과**	▶과학연구일지 제작하기 과학적 원리를 이용하여 우리만의 미적 감각 살려보자! -슬라임 제작하기 -화학정원만들기 -젠가만들기 -보르노이 빛 상자 -광섬유램프(무드등제작)
	10월4주	**오프닝클래스**	▶연구일지 오프닝 데이! -나만의 연구일지를 공개 합니다 -나만의 연구일지중에 가장 기억에 남는 연구일자를 공개해주세요
전개5 (후반기)	10월5주 -11월3째주	**입체로 생각하기**	▶3D펜으로 애니메이션 제작하기 -3D펜 사용법을 익혀 우리가 좋아하는 캐릭터를 제작하기 및 연습 -모둠별로 테마 정하기 -모둠별 자신만의 캐릭터 제작하기 -무대 배경만들기 -스탑모션 기법에 대하여 알아보고 연습하기 -스탑모션 기법을 활용한 애니메이션 제작하기
마무리	11월4째주	애니**메이션 영상회/ 작가팬싸인회**	▶애니메이션 영상회/ 작가 팬 싸인회 및 책전달식 -3D펜으로 완성된 애니메이션 작품발표회 -상반기 베스트작품(그림책) 결과물 나누기
합 계	**총30주(총 60시간)**		**총 30회차**

운영단체 명: 17. ㈜팡타스틱	활동지역: 강원

1. 두근두근! 두구두구! (국악_난타)

1) 프로그램 소개

ㅇ 기획의도

- 난타는 매우 인기 있는 과목이다. 무언가를 두드리려 소리를 내는 행위는 인류가 오랜 시간 즐겨온 것이고 지금도 타악은 남녀노소를 막론하고 배우고 싶어 하는 장르다. 수요가 많은 만큼 프로그램에서 빠질 수 없으며 만족도도 높은 편이다. 좋은 움직임은 좋은 소리로 나타난다. 두드리는 원리를 이해하고 올바르게 몸을 쓰는 방법을 배울 수 있도록 한다. 스스로 간단한 리듬과 퍼포먼스를 만들어 봄으로써 창의력을 높이고 자기 표현력을 키우는데 중점을 둔 프로그램이다.

ㅇ 주요 특징

- 주변의 소리를 음악적인 요소로 표현할 수 있다.
- 리듬을 타는 동작에 퍼포먼스를 더해 몸을 쓰는 것이 즐겁게 느껴진다.
- 자신의 생각과 감각을 표현하는데 중점을 두었다

2) 세부 프로그램 내용

구분	일정(안)	교육주제	세부 내용(구체적 기재)
도입	4월 1주차 ~ 4월 4주차	두근두근 만나보자	- 친밀감 형성하기 - 악기탐색, 소리가 나는 원리 - 기본적인 자세/ 타법 배우기
전개 I (전반기)	5월 1주차 ~ 7월 4주차	귀를 귀울여 보자	- 생활에서 들리는 리듬을 찾아보자! - 어떻게 나타내볼까? - 잘 어울리게 만들어보자 - 음의 성질과 기초 지식 습득하기
전개 II (후반기)	8월 1주차 ~ 10월 4주차	재미있게 팡팡!!	- 리듬 응용학습 - 내가 직접 만드는 리듬 - 작품 만들기
마무리	11월 1주차 ~ 11월 4주차	신나게 팡팡!!	- 내가 만드는 리듬 - 내가 만든 퍼포먼스
합 계	총 30주(총 60시간)		총 30회차

2. You Can Dance (댄스_커뮤니티댄스)

1) 프로그램 소개

ㅇ 기획의도

- 자라나는 어린이들은 활동적인 신체리듬을 가지고 있다. 몸을 움직이는 활동은 아동의 신체리듬과 잘 맞고 관절 및 근육의 성장에 도움을 준다. 한국의 아이돌

퍼포먼스가 세계적인 관심을 끌며 10대 문화의 아이콘이 되었고 요즘 10대 학생들에게 춤은 일상적인 놀이에 가깝다고 할 정도로 친숙하다. 춤은 자신의 생각을 몸으로 표현하는 예술이다. 표현하고자하는 대상을 구체적으로 인지해야 표현이 가능한 것으로 사고력 발달과도 연관이 있다. 예술가의 도움을 받아 자신의 생각이 춤으로 표현되고 그룹 속에서 인정받는다면 아이의 자존감도 크게 높아질 수 있다. 본 프로그램은 아이들의 창의적인 생각을 지지하고 그들이 좋아하는 춤의 형태로 표현하는 데 중점을 두고 기획되었다.

ㅇ 주요 특징

- 아이들이 좋아하는 방송댄스 안무부터, 창작안무까지 만들어본다.
- 개인별로 하나의 안무를 만들고 이를 모아 소그룹별 또는 단체 창작안무를 완성한다.
- 정해진 음악과 안무를 따라하지 않고 어떤 음악에도 출 수 있는 프리스타일 능력을 향상할 수 있다.

2) 세부 프로그램 내용

구분	일정(안)	교육주제	세부 내용(구체적 기재)
도입	4월 1주차 ~ 4월 4주차	우리 이거 해볼까?	- 오리엔테이션 및 친밀감 형성 - 별명 만들고 표현하기 - 내 몸 관찰하며 움직이기
전개 I (전반기)	5월 1주차 ~ 7월 4주차	어떻게 표현할까?	- 음악 정하기 - 다 같이 주제 정하기 - 주제에 맞는 이야기하기 - 표현 동작 만들기
전개 II (후반기)	8월 1주차 ~ 10월 4주차	이러면 어때?	- 박자에 맞춰 움직이기 - 음악과 함께 리듬타기 - 우리의 이야기 완성하기
마무리	11월 1주차 ~ 11월 4주차	우리 춤출래요?	- 다른 느낌 찾기 - 결과물에 대한 서로의 생각과 느낌 공유하기
합 계	**총 30주(총 60시간)**		**총 30회차**

3. 머리가 좋아지는 마~~술 (기타_마술)

1) 프로그램 소개

ㅇ 기획의도

- 마술은 미디어의 발달과 더불어 쉽게 접할 수 있는 문화 컨텐츠가 되었지만, 장르의 성격상 방법을 공유할 수 없기에 보는 것으로 만족하는 공연 컨텐츠로 특화되어 있다. 이러한 마술의 특수성을 해치지 않고 누구나 쉽게 배우고 즐기는 마술프로그램을 제공하고자 한다.

ㅇ 주요 특징

- 마술을 배우고, 연습하고, 시연하는 과정을 통해 즐거움과 자신감을 가질 수 있다.
- 학교 교육과정과 연계하여 수리적 원리와 과학적 원리를 습득할 수 있다.

- 현직 마술사들이 다년간의 경험으로 얻은 노하우를 바탕으로 마술의 테크닉과 연출기법, 연습방법 등을 대상에 맞춤형으로 교육한다.

2) 세부 프로그램 내용

구분	일정(안)	교육주제	세부 내용(구체적 기재)
도입	4월 1주차 ~ 4월 4주차	마술과 기술	마술에 대한 전반적인 이해와 마술에 대한 흥미 붙이기
전개 I (전반기)	5월 1주차 ~ 7월 4주차	기초 마술 클로즈업 매직	기초 마술을 시작으로 근거리 마술을 익히고 시연하기
전개 II (후반기)	8월 1주차 ~ 10월 4주차	스토리 매직	마술기술에 스토리가 가미된 연출 만들기, 시연하기
마무리	11월 1주차 ~ 11월 4주차	마술사로 무대서기	무대마술을 배우고 연습하여 무대에서 마술공연 하기
합 계	**총 30주(총 60시간)**		**총 30회차**

운영단체 명: 18. 굿붐스콜라	활동지역: 전북
홈페이지: https://blog.naver.com/goodboomsc	

■ 운영단체 소개

인력구성	▷대표:송정옥-홍익대학교산업미술대학원 디자인전공/디자인경력30년 미술심리치료사,3d프린팅교강사,코딩지도사 드론교강사 ▷감사:송찬옥-뇌교육박사, 고교정교사35년경력, 청소년인성트레이너,EBS교육방영 ▷사무국장:홍진선-사진작가,서울교육청 사진교사 역량지도, KBS스승의 날 특집방영 EBS교육특집방영, 국민일보 한겨레 미디어 사진교육다수게재 ▷단체설립멤버-교육, 디자인,사진분야 자문위원, 운영위원10인구성 ▷보유강사-미술 디자인분야, 3D프린팅, 코딩, 드론, 사진분야 12인 구성
단체특장점	본 단체 주요 설립멤버들은 각기 디자인영역, 교육영역, 사회활동영역에서 15~35여년의 경력자들로 구성되어 있어 풍부한 경험을 바탕으로 각자의 영역을 서로 융합하여 청소년에게 인성을 바탕으로 한 창의적인문화예술교육을 제공하고 있습니다 장점1 : 30년 경력의 디자인 활동에 4차산업기술이 접목되어 미래형 과학+예술이 융복합된 교육 프로그램 개발 장점2 : 청소년인성교육자이며 뇌교육박사 35년 경력의 중등정교사경력을 바탕으로 아동 청소년의 심리에 잘 부합하는 교육 방향설정. 장점3 : 10년이상 도서 산간지역에서 청소년상대 사진을 통한 사회활동경험으로 학교밖 아이들 지도 및 심성지도에 탁월한 경험 보유 장점4 : 각 분야 관련 교강사 및 정교사 또는 사회 활동가로 운영위원 구성되어 교육프로그램 개발 및 교육현장에 동참.
단체경력	-2018부처간협력 문화예술교육 지원사업(지역아동센터)-3D프린팅+드론아트 -2018부처간협력 문화예술교육 지원사업(방과후청소년)-드론아트 -2018<사진으로세상읽기>서울시교육청 교원직무연수 -2018<대한민국과학축전>메이커클래스 체험진행(한국과학창의재단) -2017부처간협력 문화예술교육 지원사업(지역아동센터)-3D랑놀자 -2017 찾아가는 메이커교육진행(한국과학창의재단) -2016학교밖청소년 사진으로 배우는 인문학<오류중,가재울중> -2016 광주지역 고려인자녀들 사진으로 배우는 인문학

■ 프로그램 소개-(3가지 프로그램)

드론을 날리며 그림을 그려요	3D프린팅+3D펜 +코딩과 놀자~	VR+AR+IT기술로 그려보는 미술세상

1) 프로그램 명: **드론**을 날리며 **그림**을 그려요

2) 분야: 통합(미술+과학)

3) 세부내용

▶아동, 청소년들에게 드론은 마법과 같은 활동이기에 좋아하는 드론을 활용하여 물감 흘리기, 물감 찍기 등의 미술작업 및 LED를 장착 후 빛 공연 등 다양한 형태의 예술 활동으로 **미술 과학 융복합형 교육**을 통해 4차 산업형 미래인재 프로그램으로 기획하였습니다

▶프로그램 대상 : 조종기를 잘 다룰 수 있는 연령대 (4학년 이상 권장)-1인 1드론 각자 제공됨.

▶교육공간 : 드론은 실내수업으로 진행 되며 비행에 공간적 제약이 없는 방(최소4M*7M)이 필요

벽, 천정등이 비행에 방해가 되지 않아야 함.

▶교육인원 : 각자에게 드론이 제공되므로 많은 인원이 할 수 없으며 **8명 미만**으로 제한

도입	드론비행원리, 드론사진의 예술성, 드론의역사
전개1	드론비행연습, 호버링 장애물통과, 플립비행 드론낚시등 다양한 활동
전개2	드론예술 활동, 드론 빛 공연 카메라드론 다루기
마무리	드론아트 작품전시

1) 프로그램 명: **3D프린팅+3D펜+코딩과 놀자**

2) 분야: 통합(디자인+과학)

3) 세부내용:

▶이 프로그램은 **만들기를 통한 배움 활동**(Learning by Making)입니다.
상상력은 미래의 핵심기술 개발과 전 세대의 웰빙(well-being) 에 지대한 영향을 미치기에 다양한 주제와 장르를 결합하여
3D프린팅, 3D모델링, 코딩을 통한 다양한 프로젝트식 만드기 활동으로 미래의 <크리에이터>이자<메이커>로 성장하도록 돕는 프로그램입니다

▶프로그램에 사용되는 교육도구- 노트북, 3D프린터기, 3D펜, 코딩도구

▶프로그램 특징

Socialize+창의력 향상 / 브레인스토밍-아이디어 도출-협동 상호작용 사회성 향상
프로젝트식 수업방식 / 아이디어도출을 위한 다양한 활동들-브레인라이팅,마인드맵,다양한상상하기

▶교육 프로그램 대상 (선택 시 매우 중요함)

★컴퓨터 사용 능력에 따라 레벨을 조절해야 합니다.★

【3D모델링 사용 프로그램】/ 컴퓨터키보드 사용이 용이하고 간단한 영단어 구사가 되는 4학년이상

【3D펜 사용 프로그램】/ 1학년~3학년 사용가능

【수업인원 제한】- 노트북과 3D펜의 장비 숫자 제한으로 1개 반 10명 미만 수업가능 합니다.

▶프로그램 내용

	단계	교육주제	세부내용
고학년	도입	미래4차산업소개	3D프린터소개/3D모델링시작하기
	전개1	3D모델링하기 코딩배우기	3D모델링 심화된 툴 익히기/ 주제별 3D출력하기 스크래치아두이노로 피지컬코딩하기
	전개2	유니버셜 디자인 실행하기	주제를 정해서 프로젝트식 디자인 하기 유니버셜디자인 이해하기(사회적약자를 위한 디자인) 약자 체험하기-아이디어도출하기-주제정하기 주제별 3D모델링하기-아이디어제품 3D출력하기 제품에 코딩으로 입출력 센싱 해보기
	마무리	함께나누기	완성작품 장애 이웃과 나누기 3D프린터로 크리스마스 기념품 만들어 가족 이웃과 나누기
저학년	도입	미래산업소개	3D가 무엇인가요. 3D펜 사용숙지,3D펜으로 나를 꾸미기
	전개1	3D펜활용다양한 디자인 하기	동화,동영상 시청 후 주제별 공동작품 만들기
	전개2	주제가 있는 작품만들기	미래로봇, 상상놀이터, 우리마을, 캐릭터만들기등 다양한 만들기 활동하기 작품에 설치할 코딩 배우고 입출력 센서달고 완성하기
	마무리	함께나누기	3D펜으로 다양한 장식만들고 LED설치후 함께나누기

1) **프로그램 명: VR+AR+IT기술로 그려보는 미술세상**

2) **분야: 통합(미술+과학)**

3) **세부내용:** ▶교육대상: 전체 가능, 1개반 인원구성은 10명 미만 (장비의 문제)

증강현실 미술활동

스마트폰 앱을 활용한 미술활동으로 그림을 그린 후 촬영하여 다양한 현실적 효과제공

IT융합 미술활동

어려운 코딩 과정이 없어도 전도성펜 또는 간단한LED연출로 더욱 풍성한 작품경험 제공.

가상현실 미술활동

VR장비를 착용하고 가상의 공간에서 그림을 그리는 활동

★프로그램 진행시 교육시설 필수사항 ★

--최소 3M*5M 빈공간 필요 ,
VR장비와 VR을 구동시킬 고사양의 컴퓨터는 운영단체가 지원하지만, 화면을 보여주는 대형 모니터 또는 해상도 높은 프로젝터는 교육시설에서 제공 해야 합니다.

-- VR이 고가의 장비이므로 수업시 1대만 동원 가능하며 동시간대 여러명이 함께 할 수 없으므로 진행시 시설 보조선생님 도움이 필요합니다.

▶교육프로그램

도입	IT기술+미술	현대미술 보며 작품 만들고 LED,전도성펜등으로 나만의 IT작품 만들기
전개1	AR그림 그리기	증강현실 그림으로 나민의 스토리 꾸며보기
전개2	VR그림 그리기	VR사용해보기, 틸트브러시 활용하기 멀티플레이환경에서 서로의 미술작품 감상하기
마무리	작품 함께하기	그동안의 작품 전시하기

운영단체 명: 19. (사)타악연희원 아퀴	활동지역: 전북
홈페이지: http://www.akwi.co.kr	

■ 운영단체 소개

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

사단법인 타악연희원 아퀴는 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.

- 문화예술교육 관련실적(3년이내)

- 단체 특징 및 장점

- 해당 분야 전공자로 이루어진 강사진의 전문성
  · 다수의 문화예술교육사 자격증 소지자
  · 예술분야 전공 4년제 졸업자 이상
  · 미취학아동, 아동, 청소년, 장애인, 노인 등 취약계층대상 예술교육경력 10년이상 유경험자
  · 관련 교과 중등 교원자격증 소지
- 다년간의 문화예술교육 사업 진행을 통한 끊임없는 대상자 연구
  · 매월 정기 워크숍을 통한 연구 및 역량 개발
  · 사업 종료와 사업 공모 기간 프로그램 개발을 위한 아이디어 회의 진행
  · 초등학생을 대상으로 하는 다년간 다양한 공연 및 교육 사업 진행을 통한 대상자 비교 분석
- 아퀴가 가장 자신 있는 '난타'를 중점으로 하는 통합예술교육 프로그램 자체 개발
  · 3년 간 전라북도교육청과 함께 초등학생 대상으로 진행했던 "열린 타악문화예술체험 Oh!感“ 진행을 바탕으로 일반아동과 참여아동을 비교, 분석하며 프로그램 개발
- 문화예술교육 관련 네트워크
  · 지자체, 공연장, 문화예술 사회적기업 협동조합, 기획사까지 문화예술교육 프로그램 진행과 컨설팅을 위한 다양한 네트워크 형성.

■ 프로그램 소개

1) 프로그램 명: 쌩뚱발랄 오감난타

2) 분야: 국악 난타

3) 세부내용

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

. **교육지역** : 전라북도 내 위치한 지역아동센터

. **교육주요내용** : '쌩뚱발랄 오감난타'는 기능 전달 프로그램이 아닌 '난타'를 주요 소재로 다양한 활동을 통해 성취감을 느끼고, 성취감을 바탕으로 '예술'과 '자아'를 찾아가는 프로그램입니다.
또한 전문적인 문화예술교육의 향유기회가 적은 지역아동센터와의 협력으로 참여주체 간 협력체계를 구축하고, 문화예술교육의 기반을 마련하고자 합니다.

ㅇ 프로그램 특징

- 예술 맛 보기(미(美)각)

맛있는 음식은 저절로 손이 가듯이 맛있는 예술은 아이들이 저절로 찾는다.
아이들의 호기심으로 관심을 끌고, 재미있는 예술의 맛에 아이들이 이끌린다.

- 온 몸으로 예술 느끼기(촉각)

몸으로 느끼고, 경험한 것을 아이들은 더 오래 뚜렷하게 기억한다.
단순한 기능 전달 프로그램이 아닌 한가지 주제를 미술, 음악, 전통놀이 등 다양한 활동 통해 머리가 아닌 온 몸의 감각으로 예술을 느낀다.

- 예술로 소통하기(청각)

모둠활동을 통해 '리듬'으로 서로 주고 받도록 하고, 마인드맵과 같은 프로그램을 통해 또래 간, 강사와 참여 아동간에 소통한다.
말로 하지 못한 마음은 '오감노트'를 활용하여 강사와 또래 간의 소통이 끊임없이 이어지도록 한다.

- 일상에 예술 향기 채우기(후각)

귀에 익숙한 가요가 나오면 흥얼거리기만 했던 아이들이 음악에 맞춰 '난타' 가락을 맞추기 시작하고, 프로그램 진행하면서 촬영한 동영상을 '유투브'에 직접 올려봄으로써 가족들과 같이 공유하여 일상에서의 소재가 되도록 한다.

- 예술하는 '나'를 바라보기(시각)

재미있게 놀면서 두드리다보니 어느새 마음에 뜨거운 무언가가 남아있는 예술씨앗을 발견한다.

ㅇ 프로그램 세부내용

구분	일정(안)	교육주제	세부 내용(구체적 기재)
도입	4월 1주차 ~ 5월 2주차	예술 맛 보기 (미(美)각)	- 강사와 참여아동간, 또래 간 관계형성 • 내가 좋아하는 것을 인지하는 인터뷰놀이진행 • 나를 소개하는 명찰꾸미기 - 또래와 예술 간 관계형성 • 내손으로 만드는 미니 난타북 • 나만의 난타북 꾸미기 - 동영상 보고 따라해보기 • 우리가 무엇을 하고자 하는지 인지 • 우리가 하고자 하는 예술의 장르에 대해 인지
전개 I (전반기)	5월 3주차 ~ 6월 4주차	온 몸으로 예술 느끼기 (촉각)	- 다양한 국악기 알아보기 • 국악기 소리 듣고 맞추기 • 사진 보고 맞추기 - 우리나라 장단을 주제로 다양한 예술 느끼기 • 자진모리 장단 - 국악동요 맞춰서 난타 해보기 국악동요의 전통놀이 해보기 • 휘모리 장단 - 국악동요 맞춰서 난타해보기 나만의 별달거리 만들기, 발표하기 나만의 휘모리 리듬 만들기 휘모리 리듬의 '컵타' - 리듬의 쎔과 여림 느끼기 • 데시벨 대결 : 소음 측정기로 더 쎄게 친 사람 시상! • 쎄고, 여리게 치는 여러 가지 방법 알아보기 • 모나리자 게임으로 리듬마다 쎄고, 여리게 표현하는 방법 익히기 - 다양한 타악기 알아보기
전개 II (중반기)	7월 1주차 ~ 8월 2주차	예술로 소통하기 (청각)	**- 현장학습 : 타악 공연관람** - 관람 후기 나누기 • 인상깊었던 장면 그려보기 • 인상깊었던 한 장면(또는 동작)으로 사진찍기 - 오감 마인드맵 • 오감난타를 통해 참여 아동이 생각하는 예술 표현하기
전개 III (후반기)	8월 3주차 ~ 9월 4주차	일상에 예술 향기 채우기 (후각)	- 우리만의 난타 작품 • 난타 작품을 만들기 위한 음악 선정, 컨셉을 결정 • 작품에 동작 넣어보기 • 동영상 촬영, 편집 • 유투브 올리기 • 가족, 친구들과 같이 공유하고, 소감 나누기
마무리	10월 1주차 ~ 11월 2주차	예술하는 '나'를 바라보기 (시각)	**- 결과발표회 : 우리들만의 축제** • 전시 : 마인드맵, 메이킹 사진, 나만의 미니 난타북 • 체험 : 우리 센터가 최고야! - 즉석사진 꾸미고 소개. 내가 제일 잘 나가! - 베스트 포토 • 공연 : 강사들의 난타 공연, 난타 플래시몹 • 우수 참여 아동 시상 • 단체사진 - 결과발표회 참석 후 소감 나누기
합 계	**총 30주(총 60시간)**		**총 30회차**

운영단체명: 20. 띄움	활동지역: 전북, 광주, 충남
홈페이지: https://blog.naver.com/t-umartplay	

■ 운영단체 소개

우리단체는 2007년 전북 군산을 기반으로 활동을 시작하였고, 현재는 광주와 전북지역 예술 강사(무용 중심)를 중심으로 구성인력의 90%이상이 문화예술교육사의 자격을 가지고 학교 안과 밖에서 예술교육이 주는 해택을 어떻게 전달할지 고민하고 연구하며 다양한 사람들과 만나고 있습니다.

우리는
▪ 일상에서 예술을 발견하며 특별하지 않은 일상을 문화예술로 띄우는 활동을 통해 삶의 질을 향상시키고 전 인격체로서 인간의 성장을 돕는데 목적이 있다.
▪ 다양한 계층을 위한 통합프로그램을 개발하여 누구나 문화예술교육을 받을 수 있고 공연 할 수 있는 기회와 장을 마련하는 역할을 한다.

<활동영역>
√문화예술교육: 장애인을 포함한 생애주기별 예술교육을 기획하여 학교안과 밖에서 활동
√창작: 커뮤니티 댄스 공연기획 및 교육
√조사연구: 생애주기별 무용중심 예술교육에 대한 연구를 통한 사회적 예술교육 확산
√인력개발: 각 장르의 예술교육자들과의 협업을 통한 관계형성구축 및 영역의 확장
예술가 그룹에서 교육자로 활동 영역을 넓힐 수 있는 인력을 찾아내고 교육을 통하여 현장의 경험을 가질 수 있는 통로 확보

■ 프로그램 소개

1) 프로그램 명: **댄 스 드 로 잉 (Dance Drawing)**

2) 분야: 놀이로 시작하는 무용중심 예술통합

(※최소 5평의 공간이 있는 장소에서 활동가능 합니다.)

3) 세부내용:

나를 발견하는 새로운 즐거움 무용 “댄스드로잉”의 구성요소는

놀이 – 선 – 움직임 – 듣기와 말하기입니다.

놀이 : 예술교육은 놀이의 가벼움처럼 경쾌한 리듬으로 시작!

선 : 놀이의 흔적을 선으로 나타낸다.

움직임 : 놀이가 움직임으로 무용으로 확장되는 경험을 한다.

듣기와 말하기 : 댄스드로잉 활동에서 보고, 느끼고, 관찰한 것을 이야기하고 들어준다.
이 과정에서 서로에게 배움이 일어난다.

운영단체, 지역아동센터, 예술 강사 모두가
진정한 함께의 문화예술교육 “댄스드로잉”
우리는 문화예술교육 전문가입니다.

구분	일정(안)	교육주제	세부 내용(구체적 기재)
도입	1주- 8주	몸으로 놀아요	댄스드로잉에 등장하는 오브제를 미리 만나보며 활동에 사용될 재료들의 특징과 성질들을 탐색하는 과정을 갖는다. 참여자들이 일상의 재료를 가지고 낙서나 한가롭게 뒹굴기 몽상하기 등 쓸모없는 일로 마냥 놀아보기를 하며 강사와 참여자간 그리고 참여자와 참여자 간 서로 밀접하게 연결되어 있는 공통의 느낌들을 많이 나눈다. 작은종이, 커다란 종이, 고무줄, 비닐, 나무막대, 리본, 나무상자, 거울에 어떻게 반응하여 놀이가 만들어 지고 확장되는지 서로가 안내하는 몸 놀이를 함께 해보고 사용설명서를 기록하여 각 센터에서 할 수 있는 특별한 몸놀이 워크북을 제작한다. 우리 몸의 다양한 움직임 활동 범위를 알아차리고 참여자가 주도하는 과정입니다. 각 차시별 오브제는 이렇습니다. 1-2주 : 백상지, 손에 묻지 않는 크레파스, 3-4주 : 손전등, 조명, 검정색 천, 흰 천 5-6주 : 비닐, 검정색 천, 흰 천 등 7-8주 : 나무 막대 (균형 / 경로놀이) 주1회의 활동으로 아쉬움을 나타냈었던 센터 관계자와 참여자의 요구를 수용하여 활동이 끝난 후에도 매일 매일 센터에 와서 재료를 사용하여 상상할 수 있도록 댄스드로잉 킷트를 각 센터에 배치한다. (단 희망하는 지역아동센터에 배치)
전개Ⅰ (전반기)	9주-12주	몸의 움직임을 기록해요	9주 : 태아의 몸 (마스킹 테잎을 이용하여 드로잉하고 움직임의 요소 중 공간의 개념을 자연스럽게 익힌다) 10주 : 나의 눈 (거울을 사용하여 자세히 들여다보기를 통하여 드로잉으로 남기고 짝과 함께 거울 움직임을 경험한다) 11주 : 나의 귀 (눈을 가리고 소리를 듣고 소리의 방향과 성질을 드로잉으로 표현하고 만들어진 선을 이용하여 움직임의 요소 중 경로의 개념을 경험한다) 12주 : 나의 발 나무상자와 나무막대 전지를 사용하여 각 신체의 부분에 집중하고 움직임을 기록한다.
전개Ⅱ (후반기)	15주-22주	춤을 그려요	13주 : 걷기 (대형 백상지 위에서 다양한 경로로 걷다가 녹아내리기 – 녹아내린 나의 신체를 파트너가 드로잉 해주기 – 모든 참여자가 2팀으로 나누어 드로잉이 끝나면 한사람씩 나와서 빈 공간 중 한곳에 색칠하기 – 색칠된 공간만 암벽 등반하는 듯 손과 발을 이용하여 건너가기 (혼자서/여럿이) 14주 : 걷기를 이용한 즉흥 춤 경험 15주 : 돌기 (고무줄, 리본을 이용하여 다른 방법의

			돌기경험 후 백상지 위에 올라가 한 명씩 돌기의 움직임을 드로잉으로 남긴다.) 16주 : 돌기를 이용한 즉흥 춤 경험 17주 : 점프하기 (더 높은 곳의 경험을 누워서 앉아서 서서 신체의 높이를 다르게 하며 해본다. 벽을 사용하여 여러 지점에 종이를 부착하고 드로잉 하기) 18주 : 점프를 이용한 즉흥 춤 경험 19주 : 슬라이딩 (짐볼을 이용하여 그 위에 올라타서 슬라이딩하며 드로잉 한다) 20주 : 슬라이딩을 이용한 즉흥춤의 경험 21주 : 에너지 변형하기 (전지를 이용하여 에너지의 흐름을 바꿔가며 움직여 본다. 그 흔적을 종이 찢기의 활동으로 진행하여 찢어진 종이의 모양을 드로잉 한다) 22주 : 에너지 변형을 이용한 즉흥춤의 경험
마무리	23-24주	댄스드로잉 파티	활동과정에서 만들어진 댄스드로잉의 결과물을 전시하고 초대장을 만들어 우리만의 파티를 준비하고 만든다.
합 계	**총 24주(총 60시간)**		**총 24회차**

운영단체 명: 21. (사)달란트마을	활동지역: 전북, 전남, 충남

■ 운영단체 소개

사단법인달란트마을 설립목적

•아동 및 청소년, 일반인을 위한 '일상생활의 연극'의 사회적 적용을 목표로 설립
•지역사회 문화예술의 확산과 공유를 위해 우수공연물 제작보급 활동과
•지역사회 대상 문화예술교육에 설립목적을 둔다.

사단법인달란트마을 주요활동영역

분류	활동 내용	지원기관
공연 창작	· 2018 신들이 춤추는산 신무산	전라북도문화관광재단
	· 2018 zigzag 생태사랑 마임극	전라북도교육청
	· 2018 장수판토마임페스티벌	전라북도문화관광재단
	· 2018 공연장 상주단체 육성 지원사업	전라북도문화관광재단
	· 2017 인연의 고개 육십령	전라북도문화관광재단
	· 2017 zigzag 생태사랑 마임극	전라북도교육청
	· 2017 공연장 상주단체 육성 지원사업	전라북도문화관광재단
	· 2017 장수판토마임페스티벌	전라북도문화관광재단
	· 2016 zigzag 생태사랑 마임극	한국문화예술위원회
	· 2016 마임동화 아낌없이 주는 나무	한국문화예술회관연합회
	· 2016 장수판토마임페스티벌	전라북도문화관광재단
	· 2016 뮤지컬 그리운 논개	전라북도문화관광재단
	· 2016 공연장 상주단체 육성 지원사업	전라북도문화관광재단
	· 2016 최경식 마임 20주년-아낌없이 주는 달란트	
	· 2015 zigzag 생태사랑 마임극	한국문화예술회관연합회
	· 2015 낭독극 <어린왕자>	한국문화예술회관연합회
	· 2015 마임동화 아낌없이 주는 나무	전북어린이회관연합회
	· 2015 정읍다유락<한옥마임축제>	정읍시
	· 2015 찾아가는 문화활동	장수군청
	· 2015 서서평선교사 기념극 <See you in Heaven!>	한일장신대학교
교육	· 2019 찾아가는문화예술학교 '꼼지락'	전라북도교육청
	· 2019 꿈다락토요문화학교예술감상	한국문화예술회관연합회
	· 2019 문예회관문화예술교육프로그램-뮤지컬페밀리	한국문화예술회관연합회
	· 2019 범부처문화예술교육(소년원학교)	한국문화예술교육진흥원
	· 2019 범부처문화예술교육(군부대)	한국문화예술교육진흥원
	· 2017 꿈다락토요문화학교예술감상	한국문화예술회관연합회
	· 2017 문예회관문화예술교육프로그램-뮤지컬페밀리	한국문화예술회관연합회
	· 2017 범부처문화예술교육(군부대)	한국문화예술교육진흥원
	· 2017 범부처문화예술교육(방과후아동 및 청소년)	한국문화예술교육진흥원
	· 2017 범부처문화예술교육(학교밖아동 및 청소년)	한국문화예술교육진흥원
	· 2017 범부처문화예술교육(소년원학교)	한국문화예술교육진흥원
	· 2016 꿈다락토요문화학교 -꿈스테이지	전라북도문화관광재단
	· 2016 범부처문화예술교육 -드림스테이지	한국문화예술교육진흥원
	· 2016 다문화 예술교육 -더블어 숲	전라북도
	· 2016 남원시문화예술전문인력양성	남원시청
	· 2016 문화회관 문화예술교육프로그램 -뮤지컬페밀리	한국문화예술회관연합회
	· 2016 꿈다락 예술감상 -장수예술in 표혐up	한국문화예술회관연합회
	· 2015 문화회관 문화예술교육프로그램 -뮤지컬페밀리	한국문화예술회관연합회

	· 2015 다문화 예술교육 -더블어 숲	전라북도
	· 2015 남원시문화예술전문인력양성	남원시청
	· 2015 꿈다락 예술감상 -장수예술in 표혐up	한국문화예술회관연합회
조사연구	· 2013~2016 교육감, 교사, 문화예술교육가, 기획자 Creative-cell모임	
인력개발	· 2013~2016 자체 강사대상 효과적인 교수법 교육 · 2013~2016 자체 강사대상 문화예술교육 이해 교육	

■ 프로그램 소개

1) 프로그램 명: **잼•잼 stage**

2) 분야: **뮤지컬(연기, 보컬, 댄스)**

3) 세부내용

1. <잼•잼 stage> 기획의도

참여아동 및 청소년들이 사회적 관계를 인식하고, 예술창작의 주체자로 성장할 수 있도록 도우며, 이해와, 배려를 바탕으로 하는 사회적 나눔을 체득을 이룰 수 있도록 기획되어진 <잼•잼 stage>는 다음사항을 지향하는 가치로 두고 있다.

① <잼•잼 stage>는 하나의 장르 예술교육에 국한하지 않고 스토리텔링(창작), 연기, 보컬, 댄스 등의 예술장르를 교육과정에 통합하여 교육함으로서 참여아동 및 청소년들이 다양한 예술 장르를 경험할 수 있도록 돕는다.

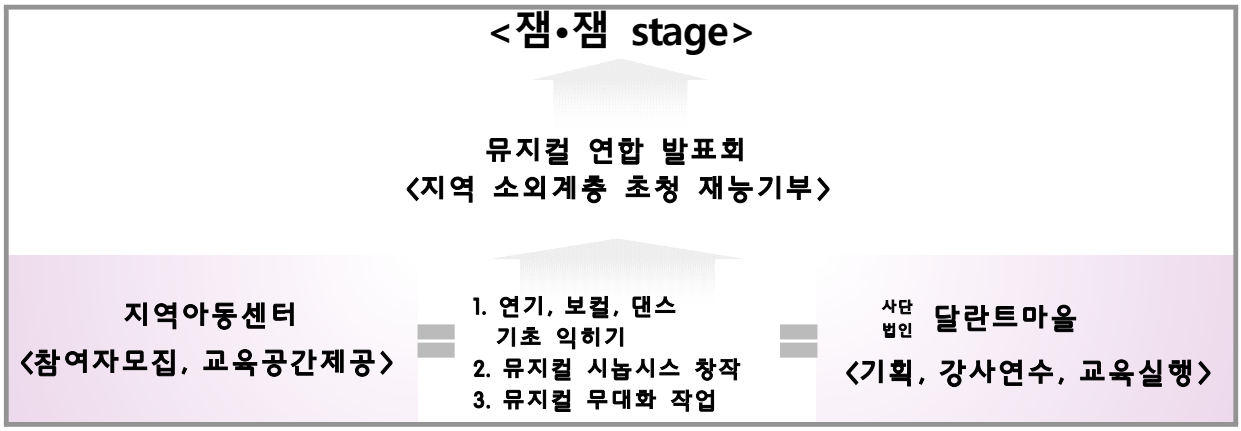
② <잼•잼 stage>는 참여아동 및 청소년들이 자신의 이야기를 바탕으로 구성된 '뮤지컬'을 창작하는 과정을 통해 자신들의 생활이 예술로 새롭게 창작될 수 있음을 확인하고 참여아동 및 청소년 개개인의 삶을 소중히 가꾸어 가려는 의지를 독려한다.

③ 프로그램에 참여한 지역아동센터들이 모여 그동안 학습한 뮤지컬을 연합발표회로 완성하여, 교육 결과물인 '뮤지컬' 공연을 지역의 소외계층과 지역민을 초청하여 재능나눔을 실행함으로서 지속적인 활동을 하는 문화예술 아동 및 청소년 동아리 구축에 기여한다.

2. <잼•잼 stage> 주요 특징

참여아동 및 청소년들이 예술창작의 주체자로 성장할 수 있도록 도우며, 사회적 관계를 인식하고 이해와 배려를 바탕으로 사회적 나눔을 체득할 수 있도록 기획되어진 <잼•잼 stage>는 연기, 보컬, 댄스 등 다양한 예술적 요소를 포함하고 있는 '뮤지컬' 창작과정과 무대를 직접 경험할 수 있는 공연과정을 통해 참여아동 및 청소년들의 문화예술에 대한 다면적 성장을 이루고 문화예술 동아리 프로그램으로 정착을 돕고자 다음의 교육과정을 진행하고자 한다.

① <잼•잼 stage> 추진체계



② <잼•잼 stage> 구성요소

구성 요소	교육 과정
예술기초 이해과정	•기초 댄스를 이용한 신체 표현의 확대와 효과적인 신체언어 탐색 •연극적 놀이를 이용한 다양한 상황에 대한 대처방법과 해결방법 •기초보컬 및 소리 탐색과 타인과의 적절한 감정 교류 방법 습득
뮤지컬 창작과정	•참여아동 및 청소년들의 이야기를 소재로 뮤지컬 시놉시스 창작 •뮤지컬 노래 중, 스놉시스의 분위기에 적절한 노래 선곡과 개사 •완성된 뮤지컬 대본과 선곡된 노래에 맞는 안무 창작
뮤지컬 연합 발표회	•문화예술창조자로서 삶에 대한 자존감 향상과 협동심 개발 •소외계층 초청하여 예술적 재능 나눔 실천 •아동 및 청소년이 사회에 공헌할 기회의 활성화

③ 단계별 진행과정

기초예술 탐색	 •연기, 보컬, 댄스 등 다양한 장르의 기초예술을 익히며 예술과 친숙해지고 뮤지컬을 창작하기 위한 기본 소양을 탐색한다.
뮤지컬 창작과정	 •참여자 주변의 이야기를 소재로 뮤지컬 시놉시스를 창작하고, 장면 만들기, 노래가사 개사하기, 안무 창작하기 등 예술창작과정을 경험한다.
뮤지컬 연합 발표회	 •창작된 뮤지컬을 지역 주민을 초청하여 공연을 함으로서 참여아동 및 청소년의 자긍심 향상과 지역적 인식을 개선할 기회를 갖는다.

3. 세부 프로그램 내용

구분	일정(안)	교육주제	세부 내용(구체적 기재)
도입	4월1주차 ~ 4주차	**지금...여기 나 있어**	•자신의 신체움직임 탐색 •내 목소리의 장단점 발견 •숨어있는 상상력 계발
전개 I (전반기)	5월1주차 ~ 4주차	**네 날개를 펴라!!**	•댄스기본스텝 이용 상황극 •목소리 오케스트라 •20년 후 내가 ....이라면
	7월1주차 ~ 4주차	**친구를 맺어볼까**	•댄스에 감정이 더해보기 •감정에 따라 목소리 조절

			•친구와 나와 마음의 교류
전개Ⅱ (후반기)	8월1주차 ~ 4주차	**우리 이야기를 뮤지컬로...**	•뮤지컬 시놉시스 구축 •뮤지컬 곡 선곡과 개사 •안무창작과 군무 연습
	9월1주차 ~ 10월4주차	**하자!! 뮤지컬 창작**	•댄스와 연기의 조화 •무대에서 움직임 이해 •뮤지컬 마지막 총연습
마무리	11월1주차	**우리의 성장이 재능기부로**	•뮤지컬 연합 발표회 공연 •또래 아동 및 청소년들과의 교류 •소외계층 초청 재능기부
합 계	총 28주(총 84시간)		총 28회차

4. <잼•잼 stage> 세부 기대효과

①참여아동 및 청소년의 이야기를 소재로 '뮤지컬' 공동창작과정을 통해 예술 창작의 주체로서 성장을 기대할 수 있다.
②문화예술교육 강사들과 참여아동 및 청소년들이 멘토와 멘티 관계를 형성함으로 참여아동 및 청소년들의 문화예술 향유능력의 확대를 기대할 수 있다.
③지역 소외계층을 초청하여 교육과정 중 완성된 뮤지컬을 연합 발표회로 진행함으로서 문화예술 재능기부 활성화를 기대할 수 있다.
④아동 및 청소년 문화예술 동아리 공동체 구축을 기대할 수 있다

운영단체명: 22. 메이아이	활동지역: 전북, 전남, 광주
홈페이지: www.mayi.co.kr / www.instagram.com/mayi_story	

■ 운영단체 소개

▪ 어린이를 위한 생태학습 자연놀이와 문화예술교육 콘텐츠를 연구·개발하고 서비스를 보급합니다.
▪ 온라인과 오프라인 콘텐츠를 연계하여 생태교육, 미술교육, 창의교육, 인성교육을 추구합니다.
▪ 어린이들의 잠재적 능력과 감수성을 회복시키고, 세상을 밝게 보며 긍정적인 삶을 이루도록 지원합니다.

<문화예술교육 목표>

자연놀이 생태교육 + 통합 문화예술교육 + 감성인성교육

자연생태교육+문화예술교육을 통한 지성·감성·창의 인재 양성

■ 주요 활동 분야 및 내용

구 분	활동내역	주관기관	년 도
문화예술교육	· 오감체험 통합 디자인 프로그램 두두두(Do Do Do)	한국문화예술교육진흥원	2018
	· 나도 자연예술가! 통합 문화예술교육 기획/운영	한국문화예술교육진흥원	2016
	· 처음 만나는 자연예술놀이터! 문화예술교육 프로그램	광주시교육청	2017
	· 대나무 어린이 놀이터 프로그램 기획 및 운영	담양군, (사)담양대나무축제위원회	2016
	· 백석산 숲 체험 프로그램 기획, 운영	광주광역시, 서구청	2016
	· 희망마을만들기 신나는 자연탐험대 프로그램 기획 운영	광주광역시, 행정자치부	2016
	· 담양세계대나무박람회 체험학교 기획/운영	담양세계대나무박람회	2015
창 작	· 통합 디자인 프로그램 두두두 프로그램 개발	한국문화예술교육진흥원	2018
	· 자연놀이 생태학습 프로그램 개발 및 보급	한국문화예술교육진흥원	2016~
	· 홍농 장애인 주간 보호센터 문화예술교육 프로그램 개발	영광군, 사회복지기금	2018
	· 융합형 자연놀이 증강현실(AR)콘텐츠 개발	중소기업청	2016
	· 자연놀이 창의미술 체험교육 프로그램 개발	광주광역시 서구청	2015
	· 자연놀이 가상공간 실감미디어 콘텐츠(VR) 개발	전남정보문화산업진흥원	2015

■ 프로그램명 - 나도 자연예술가

1. 분야 : 자연놀이, 생태교육, 창의미술

2. 세부내용 : 놀이 문화와 예술 활동을 결합한 - 자연놀이 창의미술

자연놀이

생태교육

예술활동

- **교육 대상** : 유치부, 초등학생
- **교육 내용** : 2019. 04 ~ 11.

매년 센터의견을 반영하고 기획하여 사계절 자연을 주제로 상반기~하반기까지 계절의 변화에 따라 기획한 자연놀이와 생태미술을 결합한 활동을 하며, 참여 아동·청소년들의 눈높이에 맞고 흥미로운 자연물을 이용하여 통합 예술경험 확장하고 자유로운 주제와 자신이 표현한 작품을 전시회, 발표회를 통해 미적 성취감과 자존감 및 사회성 함양.

자연의 소재로 또래 친구들과 함께 마음껏 뛰고 웃으며, 놀이와 결합한 자연 재료(돌멩이, 나뭇잎, 씨앗, 솔방울, 나뭇가지, 조개 등)에 대한 생태교육 및 오감 창의미술 활동으로 틀에 짜여지지 않은 다양한 자신만의 예술작품 활동을 합니다.

- **세부 프로그램**

구 분	일정(안)	교육주제 / 세부 내용(구체적 기재)	
<도입> 봄! 만나다!	4월		자연을 새롭게 만나다. - 나는 어떤 씨앗일까? 자연의 신비함을 느끼고 다양한 씨앗놀이, 자연으로 나를 표현하기 - 흙과 만나다. 자연의 감사함을 느끼고 흙 놀이, 흙을 이용한 예술작품 만들기
	5월		봄의 자연을 만나다. - 자연 속 보물찾기. 나만의 나무요정 만나기 가까운 자연을 관찰하고 작품에 담기 - 봄 야외수업, 자연운동회 자연에서 놀며 자연과 친구 되기
	6월 2주차		자연 장난감을 만나다. - 솔방울의 생태, 다양한 솔방울 놀이 솔방울 이용한 나만의 자연 장난감 만들기 - 다양한 열매를 이용한 놀이 잣방울을 이용해 다람쥐, 악어 등 작품 만들기
	총10주차	※ 레크레이션을 통한 즐거운 관계형성, 배려관계 형성하기 초반 예방교육을 통한 바른 습관 형성하기	

<전개 I > **여름!** **빠지다!**	6월 2주차		자연놀이의 즐거움에 빠지다. - 세상의 다양한 자연물들이 놀잇감이 되고, 모든 재료의 시작임을 알기, 나뭇가지 놀이 - 신비한 식물, 대나무에 대해 알고 다양한 대나무 놀이와 대나무를 이용한 작품 만들기
	7월		자연의 아름다움에 빠지다. - 자연이 준 최고의 색종이, 다양한 나뭇잎 놀이 나뭇잎을 이용한 예술작품 만들기 - 자연의 색과 자연의 맛을 느껴보고 내가 좋아하는 자연으로 작품 만들기
	8월		여름의 매력에 빠지다. - 여름방학 재미있게 보내기 프로젝트 바다와 자연, 돌멩이, 조개 소라, 물 등을 이용한 놀이와 돌멩이, 조개 등을 이용한 자연예술작품 만들기
	총10주차	※ 다양한 자연놀이를 통해 함께하는 즐거움을 알고 자연예술작품 활동을 통해 집중과 몰입을 통한 예술적 감수성 키우기	
<전개II> **가을!** **물들다!**	9월		가을 빛에 물들다. - 계절의 변화를 느끼고 알록달록 가을나뭇잎으로 연상조합작품 만들기 - 가을을 온 몸으로 느끼고 가을 바람, 가을 곤충 만나기, 가을 야외수업, 밧줄놀이
	10월		겨을 열매가 여물다. - 함께 만드는 자연 속 랜드아트. 함께하는 놀이, 협동 작품 활동 - 가을의 자연의 선물을 찾아보고 가을열매를 이용한 다양한 놀이와 작품 만들기
	총8주차	※ 계절의 변화와 자연의 소중함을 느끼고 협동놀이, 협동작품을 통해 배려와 함께의 가치 배우기	
<마무리> **겨울!** **빛나다!**	11월		예술가로 빛나요! - 맛있는 자연. 내가 좋아하는 자연을 푸드아트 작품으로 표현하기, 함께 나누는 푸드아트 파티 - "나도 자연예술가" 작품발표회, 자연예술가 수료식
	총4주차	※ 행복한 추억 쌓기, 칭찬과 격려 속에 자긍심, 자신감 채우기	
합 계	**총 32주**	**총 30회차**	

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

■ 프로그램명 -**두두두**(Do Do Do)

1. 분야 : 기초 디자인 교육(환경, 브랜딩), 푸드아트(Food Art)

2. 세부내용 : 오감활동 통합 디자인 예술 프로그램

- **교육 대상** : 초등학교 4학년 이상 고학년, 중학생
- **교육 내용** : 2019. 04 ~ 11.

프로그램 활동 초기에는 참여 어린이들 자신에 대한 이야기와 행동들에 대해 충분한 시간을 갖고 자신의 스토리를 다른 친구들에게 전달하는 방법으로 상상력을 기본으로 한 창의성과 논리성을 갖추게 도와주고 독려하여 자신이 이야기를 표현합니다.
자신의 이야기에서 출발한 두두두 프로그램의 가장 큰 특징은 참여 어린이가 직접 설계하고 표현하면서 기쁨을 느끼고 오감 활동을 연계한 기초 디자인교육과 미술활동을 통해 더 폭 넓고 깊이 있는 작품 결과물을 제작하며 성취감을 느끼고 자존감 형성과 창의력 발달에 초점을 맞춘 통합형 디자인미술 교육 프로그램입니다. 자신의 상상력이 바탕이 된 이야기를 또래 친구들에게 전달하는 과정 속에서 상호 소통하는 경험을 쌓고 자신의 작품을 전시·발표하면서 성취감을 느낄 수 있게 합니다.

자신만의 독창적인 주제

창의적 문제해결 사고

상호소통 의사표현 고취

- **세부 프로그램**

구 분	일정(안)	교육주제 / 세부 내용(구체적 기재)	
<도입> **나**를 **디자인하다.**	4월		- 나를 소개할게! 나를 들여다보고 나를 표현하는 캐릭터 디자인, 나만의 브랜딩 디자인하기 - 나다운 나! 나의 감정을 표현하는 이모티콘 디자인하기
	5월		- 나만의 개성표현하기 패션 디자인 (티셔츠 디자인)하기 - 네가 참 좋아! 내가 생각하는 나, 친구들의 칭찬으로 만든 나를 만나기. 광고디자인, 영상디자인하기
	총8주차	※ 레크레이션을 통한 즐거운 관계형성, 배려관계 형성하기 프로그램의 주인공이 되게 하는 긍정적인 피드백 진행하기	

<전개 I> **우리를 디자인하다.**	6월		- 함께 나누고픈 디자인하기 친구에게 선물하고 픈 과자, 감사하는 마음을 담은 음료 제품디자인 하기 - 우리의 생활을 바꿀 아이디어, 내가 상상하는 모바일 디자인하기
	7월		- 가족과 함께하고픈 디자인하기 아이디어를 담아 사랑하는 사람과 함께 탈 자동차 디자인하기 - 사랑하는 사람에게 주고 싶은 요리 만들기 푸드아트 디자인하기
	총8주차	※ 아이디어를 표현하고 제품으로 완성해내는 생각의 확장과 구현하기. 이야기 나눔으로 함께 발전시키기	
<전개II> **공간을 디자인하다.**	8월		- 공간의 힘, 공간 디자인 알기 빛나는 공간! 공간을 빛낼 조명디자인하기 - 내가 좋아하는 공간! 팀프로젝트로 좋아하는 공간을 건축설계 디자인하기
	9월		- 공간 탐험! 디자인 탐험! 센터와 마을을 돌아보며 우리에게 필요한 디자인 탐색하기, 팀프로젝트로 설계 후 목공디자인, 소품디자인하기
	총8주차	※ 서로의 힘을 모아 문제해결능력을 키우고, 경쟁이 아닌 함께하는 가치 키우기	
<마무리> **삶을 디자인하다.**	10월		- 우리들의 이야기를 담아, 함께 나누기 꿈의 지도를 북디자인에 담기 - 우리의 일상 중 소개하고 싶은 느낌을 디자인으로 표현하기, 패키지 디자인하기
	11월		- 가장 기대되는 순간을 푸드아트로 표현하기 함께 나누는 푸드아트파티 - "두두두" 결과발표회, 두두두 디자이너 수료증 수여
	총8주차	※ 꿈에 대한 행복한 상상 속에 즐거움과 자신감을 채우고 발표회를 통해 칭찬과 격려 속에 자긍심 느끼기	
합 계	**총 32주**	**총 30회차**	

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

운영단체명: 23. 문화공동체 아우름	활동지역: 전북, 전남, 광주
홈페이지: 네이버에서 ‘문화공동체 아우름’ 검색(언론보도 참조)	

■ 운영단체 소개

문화공동체 아우름은 광주,전남북 지역을 중심으로 어린이 청소년 대상 문화예술교육을 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 : 놀이를 통한 노래부르기, 화음만들기, 창작곡 만들기

1) 프로그램소개 : 음악을 즐거운 게임과 몸놀이로 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
전개 4-5월	즐거운 음악놀이	-몸박자 게임, 리듬게임 등 몸 놀이를 활용한 즐거운 음악수업 -오르프 악기를 활용한 리듬 악기 수업
도입 6-7월	즐거운 화음놀이	-손기호 계명창을 활용한 예쁜 화음 만들기 -중창,합창을 통해 동요 배우기 -체험학습(음악회) 가기(7월중)
활동 7-9월	이웃 돌아보기	-지역아동센터가 속한 마을,이웃,역사 탐방 -스토리텔링을 통한 가사 만들기
집중 10월	창작곡 만들기	-완성된 가사에 곡 붙이기 -창작곡 만들기, 창작곡 녹음하기
마무리 11월	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
전개 4-5월	나 표현하기	-몸놀이와 연계된 만들기 그리기 과정을 통한 동기부여 -자유로운 자기표현 경험하기 -점토로 나를 표현하기, 동작 미러링, 신체 그리기
도입 6-7월	일상속 공예예술	-내가 필요한건 내가 직접 만든다(가방,필통,악세사리) -의미있는 선물하기, 함께 만들기, 협업하기
활동 7-9월	일상 새롭게 보기	-주변의 일상 소재를 활용한 다양한 공예수업 -이웃을 탐색하고 이야기 나누기 -미술 체험 전시회 관람(6,7월 중)
집중 10월	창조하기	-이웃과 함께 만드는 공예수업 - 이야기가 있는 작품 만들기, 일상속 오브제로 만드는 미술작품
마무리 11월	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
전개 4-5월	미디어로 보는 나	-다양한 미디어 활용 놀이 -미디어 자화상 그리기, 꼴라쥬 기법활용 수업
도입 6-7월	미디어로 보는 너	-친구에게 보내는 영상편지 -가족에게 보내는 영상편지 -미래의 나에게 보내는 영상편지
활동 7-9월	미디어 배우기	-카메라 작동법 배우기, 영상기법 배우기 -촬영 실습하기, 편집하기
집중 10월	이웃 만나기	-이웃들의 이야기 수집하기 -이웃들 인터뷰 하기 -내가 기록하는 우리 마을, 센터, 골목 등
마무리 11월	작은 시사회 (사진,영화)	-영화홍보하기 -우리 마을 작은 시사회(센터, 경로당, 마을 등) -레드 카펫, 감독과의 대화 -DVD 제작후 선물하기(친구,가족,이웃 등)

운영단체 명: 24. 야호문화나눔센터	활동지역: 전북, 전남, 광주
홈페이지: www.yahogood.kr	

■ 운영단체 소개

<단체 소개>

◦본 단체는 2003년부터 마을에 거점을 두고 나, 이웃, 자연까지 창의적으로 만나는 문화예술교육 방법론을 개발하고 있습니다.

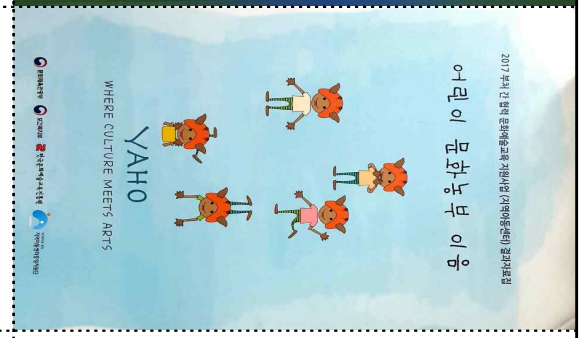
◦다년간(3년) 부처간협력문화예술교육(지역아동센터) 사업을 실행한 경험으로 어린이들 한명 한명을 만날 준비가 되어 있습니다.

◦본 단체 주요 구성원으로는 문화예술교육 탄생 초기(2004)부터 활동한 문화예술교육전문인력 2인과 철학과 방법론을 갖춘 12인 내외의 문화예술교육 강사풀을 구성하고 있습니다.

*융합형 예술교육 실행 : 어린이들이 다양한 예술장르와 매체를 경험하면서 자기만의 표현 도구를 찾아내도록 합니다.

<최근 활동 자료>

연도	사업명	지원기관	사진
2018	부처간협력문화예술교육지원사업 (지역아동센터)	한국문화예술교육진흥원	
	청소년×예술가 - 우리도 햄릿일까?	한국문화예술교육진흥원	

	몽골햄릿 - 몽골 날하이 탄광촌 어린이들과	시민 참여	
2017	부처간협력문화예술교육지원사업 (지역아동센터)	한국문화예술교육진흥원	
	“땅끝에 온 어린왕자” 모든 세대 문화예술교육 공연	어린이날 기념 사업회	
	사뿐사뿐 글고양이 학교 ***꿈다락토요문화학교 우수 사례 발표** ***전국도서관협회 우수 프로그램 선정**	한국문화예술교육진흥원	

■ 프로그램 소개

1) 프로그램 명: 어린이 문화농부 이음

나를 찾는 탐험

• 내 속에 다양한 나 표현

• 내가 바라는 나 찾기

2) 분야: 융합형(연극+미술+음악+영상+문학)

*융합형 : 참여자들이 자기만의 자질을 찾아가도록 하는 감수성 기초예술교육

문화다양성 활동

• 다른 문화

• 어떻게 만날까?

3) 세부내용:

○ 프로그램 흐름

◦ **봄**

파종하듯
내 성장 목표를 정하고

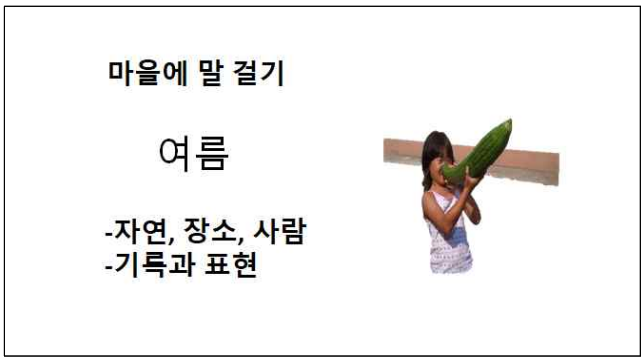
나와 너를

봄

-성장목표
-나 구성 요소 찾기

◦ **여름**

물주고 풀을 매듯이
나를 구성하는 이웃, 자연을 만나
말을 건다



◦ **가을**

거두고 알곡을 추리 듯
내가 만난 것을 정리해서
예술로 창작하고 함께 나누는
잔치를 벌인다.

지지하고 격려하면서 따뜻한 우리가 된다

○ 교육 목표

◦ **타자를 통한 자기 기록**
이웃의 이야기를 융합하면서 사물들의 관계, 나와 자연과의 관계성을 파악함.

◦ **주체성과 공동체성 발견**
문화 예술을 통해서 문화 형성의 주체성을 자각함.

◦ **어린이 문화농부 '이음' 마을 전시 및 잔치**
스스로 기획·연출하면서 창작의 주체가 되고 함께 하는 즐거움을 경험함.

◦ **일상 예술을 통해 삶 읽기**
이웃과 긍정적으로 소통하는 습관을 익히면서 자기 삶 읽기를 경험함.

○ 어린이들의 특성을 고려한 관계 형성

◦ **협력은 즐겁다 :** 모둠별 목표와 함께 성취·경험할 수 있도록 함.

◦ **조력자(강사)와의 신뢰** : 강사와 1대1 만남으로 상호간 신뢰를 형성 함.

◦ **내 첫 번째 책** : 프로그램의 과정과 흐름을 스스로 기록하고 정리하도록 함.

◦ **성장 목표** : 성장 목표를 스스로 정해 책임감과 성취감이라는 내적 동기를 부여함.

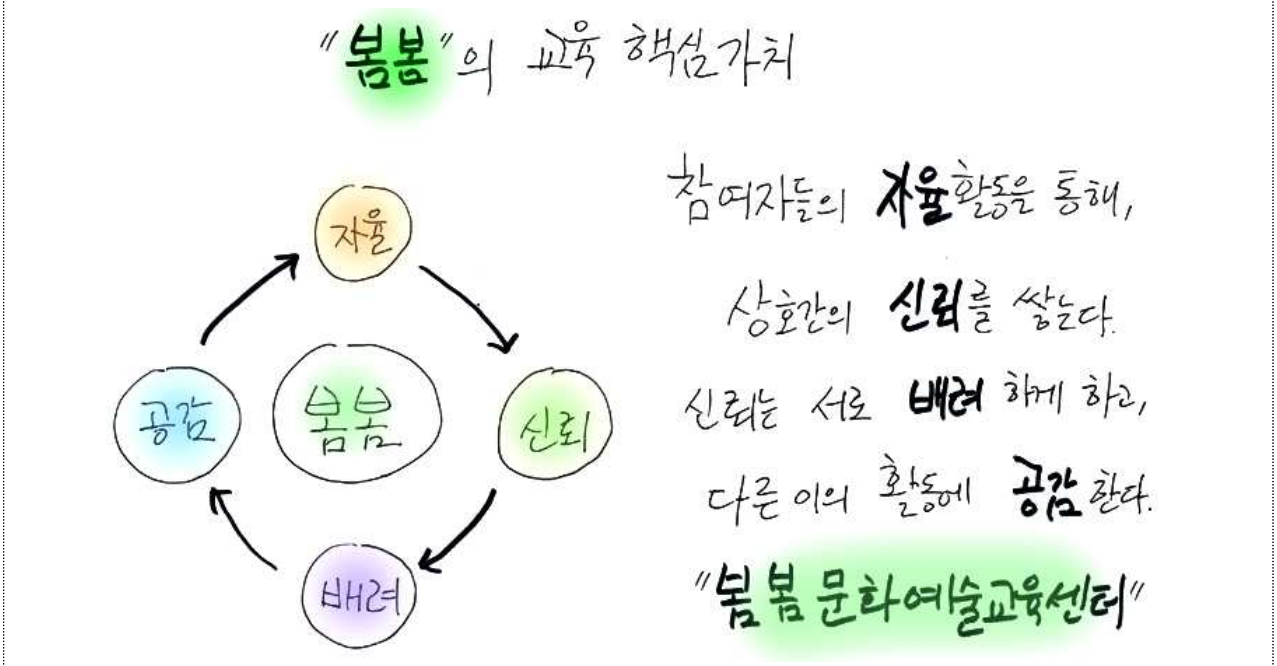
◦ **신나는 놀이처럼** : 주제, 목표, 규칙 속에서 주도적으로 활동할 수 있도록 함.
◦ **세계 여행, 다문화 놀이** : 세계의 놀이를 탐험하며 다문화 감성을 키움.

○ 프로그램 과정별 요약

구분	일정(안)	교육주제	세부 내용(구체적 기재)
도입	4월 1주차 ~ 4월 5주차	**1차 환경 탐험** **"나에게 말 걸기"** -나 구성 요소 알기 -성장 목표 세우기 -목화 심고, 자연과 함께 돌봄 시작	◦ 만남: 어린이 문화농부 '이음' 만나기 ◦ DYI화분에 목화 씨앗 심기 ◦ 나'는 누굴까': 워크북 기록 시작 ◦ 이름표 만들기: 글리터 펠트지 활용 ◦ 다문화 (감수성) 놀이 시작 ◦ 뭐든지 자랑! : 내가 잘하는 무엇이든 ◦ 내 몸에 말 걸기: 오감 일깨우기 ◦ 내 캐릭터 만들기: 아이 클레이 활용 ◦ 성장 목표 : 강사,어린이 1:1 만남
전개 I (전반기)	5월 1주차 ~ 7월 5주차	**2차 환경 탐험** **"마을에 말 걸기"** **(자연·공간·인물)** -기록과 표현 -소통의 시작 -주변 환경 인식 -동기와 목표 설정 (모둠 활동) -다양한 예술 장르와 매체 탐험	◦ 가족에게 말 걸기: 엄마손 그리기 그 위에 내손 얹어 그리기(가족 손모음 과제 지속적으로 진행) ◦ 나만의 옷: 나만의 창조적 디자인 업싸이클링 ◦ 나만의 집: 나에게 최적화된 나만의 집 미니어처 만들기 ◦ 우리들의 아지트 만들기: 천과 박스 활용 ◦ 마을지도 그리기: 다 아는 곳, 나만 아는 곳 ◦ 담벼락에 말 걸기: 낙서해도 돼? 물 낙서하기(여름 놀이 겸) ◦ 마을 탐색(현장 체험)
전개II (후반기)	8월 1주차 ~ 9월 4주차	**3차 현장 탐험** **"마을 품기"** -예술장르·미디어 매체 활용 -나를 찾는 스토리텔링	◦ 마을 품기: ◦ "00에 온 어린왕자" 소통 공연 참여 ◦ 마을 읽기(현장 체험): ◦ 마을 읽기의 결과물들을 예술장르·미디어로 표현하기(선택 확장) ◦ 모둠 발표 및 개인 발표
마무리	10월 1주차 ~10월 3주차	***잔치 기획, 실행** -전시 및 공연 -따뜻함 만나기: 목화로 실 잣기	◦ 목화 실 잣기 : ◦ 포스터와 안내문 만들기 ◦ 우리들 앨범 만들기(지역아동센터별) ◦ 잔치 기획에서 실행까지 ◦ 작은 마을 잔치: 재래시장, 골목 등 ※코스프레 퍼레이드, 전시, 공연, 영상 ◦ 마무리 우리만의 파티: 나를 기억해!
합 계	**총 27주(총 58시간)**		**총 27회차**

운영단체 명: 25. 봄봄문화예술교육센터	활동지역: 전남, 광주

■ 운영단체 소개



문화예술교육 관련 주요활동실적 (최근 3년 이내)		
연도	**사업명**	**지원기관**
2016년	지역아동센터 문화예술교육 **사업 기획 및 참여**	한국문화예술교육진흥원
2016년	2016 유아문화예술교육 지원사업 강사 참여	한국문화예술교육진흥원
2017년	지역아동센터 문화예술교육 **사업 기획 및 참여**	한국문화예술교육진흥원
2018년	신나는예술여행 "신바람전래놀이한마당" 기획 및 진행	한국문화예술위원회
2018년	움직이는예술정거장 "다시쓰는 남도민요" 기획 및 참여	한국문화예술교육진흥원

■ 프로그램 소개

1) 프로그램 명: <오래된미래 예술과놀이 "내손으로 뚝딱뚝딱!">

2) 분야: 1. 미술공작, 2. 놀이쉼터

구분	1. 미술공작	2. 놀이쉼터
도입	- 사전협의방문(수업,프로그램조정) - 손유희 놀이 및 프로그램 소개 (상호지지-깍지,손목,사람의자) - 그림이름표 만들고 서로 소개	- 사전협의방문(수업,프로그램조정) - 간단한 놀이 및 프로그램 소개 - 그림이름표 만들고 서로 소개 놀이하기
전개 I	- 작게 시작: 양말목 직조판 - 구슬블럭,블럭쌓기-크레인,비행기,불풀공아치형 - 스펀지색깔막대,인디언텐트 - 밧줄놀이터: 밧줄그네,해오름 - 대형캐릭터블럭,팝업놀이터-박스,다빈치다리	- 신기한 총-바람총만들기- - 잼곤지짝,콩콩콩,짝묶기,대장따기 - 동대문,기차,실타래풀기,비빔밥, - 짝꿍술래,여우(늑대),비석,망줍기 - 왕대포,돈가스,지구서밀어내기 - 8자,안경놀이,소라망,달팽이1.2, - 여우닭잡기,해오름
전개II	- 스타돔-현수막직조 - 정글짐-PVC연결,목공예,아트큐브 - 다빈치새날개-설계도로 만들기 - 대형비행기, 우주선(고흥)만들기	- 마을에서 놀이배우기 - 다빈치다리-그네,흔들다리, - 숲놀이-자연,돌,나무 - 말굽타기,팽이,솔방울하키
마무리	• 마무리 및 결과발표회	- 놀이책 만들기 - 결과발표회 준비 및 발표회
공통 프로그램	- 다빈치 다리(브릿지), 밧줄놀이터: 밧줄그네	

3) 세부내용:

1. 미술공작 "다빈치처럼뚝딱뚝딱"

구분	일정(안)	교육주제	세부 내용(구체적 기재)
도입 (1~3회기)	4월 3주차 ~ 4주차	• 관계형성 및 흥미유발	- 사전협의방문(참여자명단,수업,프로그램조정) - 손유희 놀이 및 프로그램 소개 (그림소개) (상호지지-깍지,손목,사람의자,손가마,기마전) - 그림이름표 만들고 서로 소개 놀이하기
전개 I (4~14회기)	5월 1주차 ~ 7월 3주차	• 탐색하기,원리이해 -다빈치처럼~ (작게->크게) (공통프로그램)	- 작게 시작: 양말목 직조판만들기 - 구슬블럭,블럭쌓기-크레인,비행기,트로이목마, 육교다리,불풀공아치형-'ㄷ'자다리(피라밋) - 스펀지색깔막대,인디언텐트(뿔그네, 해먹) - 밧줄놀이터: 밧줄그네,해오름 - 대형캐릭터블럭,팝업놀이터-박스,다빈치다리
전개 II (15~24회기)	8월 2주차 ~ 10월 4주차	• 전개하기 -크게 펼치기	방학 동안에는 좀더 시간을 들여 큰 것을 만들어 보거나 체험하는 시간 - 스타돔-현수막직조 - 정글짐-PVC연결,목공예 아트큐브 - 다빈치 새날개-설계도대로 만들기 - 대형비행기, 우주선(고흥)만들기
마무리 (25, 26회기)	11월 1주차 ~ 11월 2주차	• 마무리 및 결과발표회	- 결과발표회 준비 및 발표회
합 계	**총 26주(총 60시간)**		**총 26 회차 (18회-2시간, 8회-3시간)**

2. 놀이쉼터 "내손으로만든놀이터"

구분	일정(안)	교육주제	세부 내용(구체적 기재)
도입 (1~3회기)	4월 3주차 ~ 4주차	• 관계형성 및 흥미유발	- 사전협의방문(참여자명단,수업,프로그램조정) - 간단한 놀이 및 프로그램 소개 (그림소개) - 그림이름표 만들고 서로 소개 놀이하기
전개 I (4~14회기)	5월 1주차 ~ 7월 3주차	• 어슬렁거리기 (놀이책을 만들까?) (실내, 바깥놀이)	- 신기한 총-바람총(종이폭탄)만들기-**내용적기** - 단동십훈-잼곤지짝,콩콩콩,짝묶기,대장따기 - 동대문,기차,실타래풀기,비빔밥,까막잡기 - 짝꿍술래잡기,000꽃이,여우(늑대),비석,망줍기 - 왕대포,돈가스,지구서밀어내기,손님모셔오기 - 8자,안경놀이,소라망,달팽이1.2,떡장수,황새뱁 - 여우닭잡기,얼음땡,수건돌리기,해오름
전개 II (15~24회기)	8월 2주차 ~ 10월 4주차	• 동네놀이찾기 • 밧줄놀이터 (공통프로그램) • 놀잇감만들기	- 마을에서 어르신들에게 놀이배우기 - 다빈치다리-현수막직조,그네,흔들다리,집라인 - 숲놀이-자연,돌,나무 - 말굽타기,팽이,솔방울하키
마무리 (25, 26회기)	11월 1주차 ~ 11월 2주차	• 놀이책 정리 및 결과발표회	- 놀이책 만들기 - 결과발표회 준비 및 발표회
합 계	**총 26주(총 60시간)**		**총 26 회차 (18회-2시간, 8회-3시간)**

운영단체 명: 26. 대구다문화강사협회	활동지역: 대구

■ 운영단체 소개

• 대구다문화강사협회는 대구교육대학교와 영남대학교에서 이중언어강사양성과정을 수료한 고학력 및 전문적인 능력을 인정받은 결혼이주여성들이 자발적으로 결성한 국내 최초이자 유일한 문화다양성이해교육 강사들의 비영리민간단체이다. 2010년부터 대구, 경북지역에 거주하는 중국 , 일본 , 러시아 , 베트남 , 필리핀 , 몽골 , 우즈베키스탄 , 키르키스스탄 , 태국 , 캄보디아 등 출신의 결혼이주여성의 자조모임에서 시작하여 2013년 비영리민간단체를 결성하여 꾸준히 지역민들에게 문화다양성이해교육을 실시하는 한편, 지역사회봉사활동에 적극 참여하면서 결혼이주여성과 다문화가정에 대한 지역의 인식 제고에 앞장서고 있다 .

• 특히 강사들 간의 친목도모뿐 만아니라 자체적인 수업코칭시스템을 구축하여 전문성을 가진 강사로서의 역량강화에 집중하여 문화다양성이해교육의 질을 높이기 위해 노력하고 있다 .

• 2013년부터 지역아동센터와 문화다양성이해교육을 꾸준히 일회성 혹은 단기성으로 진행해 왔다.

• 2018년 처음으로 지역아동센터에서 폭 넓고 깊이 있는 문화다양성이해교육을 진행하였는데 센터장과 담당자, 학생, 그리고 학부모 등의 반응이 정말 좋았고 지속적으로 진행해 줄 것을 요구하였다.

■ 프로그램 소개

1) 프로그램 명: 같은 계절 별별 축제

2) 분야: 문화다양성이해교육

3) 세부내용

구분	일정(안)	교육주제	세부 내용(구체적 기재)
적응기	4월 1주차 ~ 4주차	러시아 다양한 축제 (4회)	1주차 봄 축제 -1교시 간단한 러시아어 배우기 -2교시 봄 마슬렌니짜 축제체험하기 -3교시 블린 만들기체험
			2주차 여름 축제 -1교시 간단한 러시아어 배우기 -2교시 여름 이완 쿠팔라 날 체험하기 -3교시 나만의 화관 만들기 체험

			3주차 가을 축제 -1교시 간단한 러시아어 배우기 -2교시 쩐 우로자이야 축제체험하기 -3교시 채소와 과일로 나만의 작품만들기 4주차 겨울 축제 -1교시 간단한 러시아어 배우기 -2교시 겨울 노브이 고드 축제체험하기 -3교시 크리스마스 장식품 만들기
행동기	5월 1주차 ~ 4주차	일본 다양한 축제 (4회) 	1주차 봄 축제 -1교시 간단한 일본어 배우기 -2교시 봄 벚꽃 축제와 히나마츠리 알기 -3교시 음식 '치라시스시' 체험하기 2주차 여름 축제 -1교시 간단한 일본어 배우기 -2교시 여름축제와 추석이야기 -3교시 축제의 노래와 춤 배우기 3주차 가을 축제 -1교시 간단한 일본어 배우기 -2교시 가을 시치고산축제 알아보기 -3교시 보름달 오츠키미문화 체험하기 4주차 겨울 축제 -1교시 간단한 일본어 배우기 -2교시 일본 설날과 세츠분 알아보기 -3교시 도깨비 가면 만들기
행동기	6월 2주차 ~ 4주차	우즈베키스탄 다양한 축제 (3회)	1주차 봄 축제 -1교시 우즈베키스탄 인사말 배우기 -2교시 나부르즈축제 체험하기 -3교시 축제 음식 홀와애타르 체험하기 2주차 여름 축제 -1교시 우즈베키스탄 인사말 배우기 -2교시 우즈베키스탄 여름 국수 알아보기 -3교시 고려인 요리 국수 맛보기 3주차 가을 축제 -1교시 우즈베키스탄 인사말 배우기

			-2교시 하얀금 이야기, 독립기념일 알기 -3교시 가을 수확하면서 전통춤 즐기기
행동기	7월 1주차 ~ 2주차	인도 다양한 축제 (2회) 	1주차 여름 축제 -1교시 간단한 인도어 배우기 -2교시 럭샤 반단에 대해 알아보기 -3교시 락키 발찌 만들기 2주차 가을 축제 -1교시 간단한 인도어 배우기 -2교시 디왈리 축제에 대해 알아보기 -3교시 랑골리 그림 그리기
행동기	7월 3주차 ~ 8월 2주차	몽골 다양한 축제 (4회) 	1주차 봄 축제 -1교시 간단한 몽골어 배우기 -2교시 몽골 봄날 대이동 -3교시 동화'게르이야기'듣고게르체험하기 2주차 여름 축제 -1교시 간단한 몽골어 배우기 -2교시 나담축제 3종경기 보기 -3교시 축제 음식 호쇼르 체험 3주차 가을 축제 -1교시 간단한 몽골어 배우기 -2교시 사람과 동물의 먹이 준비과정알기 -3교시 우유제품 체험 4주차 겨울 축제 -1교시 간단한 몰골어 배우기 -2교시 몽골 설날 소개, 상차림"보즈"체험 -3교시 설날 놀이 "샤가이"체험
습관기	8월 3주차 ~ 9월	태국 다양한 축제 (3회)	1주차 봄 축제 -1교시 노래로 태국어 배우기 -2교시 태국의 코끼리 날에 대해 알기 -3교시 코끼리연필꽂이 만들기

	1주차		2주차 여름 축제 -1교시 간단한 태국어 배우기 -2교시 쏭끄란 축제 알아보기 -3교시 축제 음식 "망고덮밥"체험하기 3주차 겨울 축제 -1교시 간단한 태국어 배우기 -2교시 로이끄라통 소개하기 태국 전통스포츠 무예타이 알아보기 -3교시 세팍타크로 만들기
합 계	총 20주 (총 60시간)		60회차*10개소 (총 600회차)

※ 가능한 국가

구분	일정(안)	교육주제	세부 내용(구체적 기재)
적응기	4월 1주차 ~ 4주차	중국 다양한 축제 (4회) 	1주차 봄 축제 -1교시 간단한 중국어 배우기 -2교시 봄 펑정지에(연날리기) 축제체험하기 -3교시 펑정(연)체험하기 2주차 여름 축제 -1교시 간단한 중국어 배우기 -2교시 뚜안우지에(단오축제) 축제체험하기 -3교시 우차이따이 만들기 체험 3주차 가을 축제 -1교시 간단한 중국어 배우기 -2교시 중치우지에(추석) 축제체험하기 -3교시 축제음식-위에빙 체험하기 4주차 겨울 축제 -1교시 간단한 중국어 배우기 -2교시 춘지에 사자춤과 양껄춤 체험하기 -3교시 축제음식-지아쯔 체험하기

운영단체 명: 27. 상상편집소피플	활동지역: 대구, 부산, 경남
홈페이지: http://www.facebook.com/sangsangpeople	

■ 운영단체 소개

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

일상에서 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.

■ 활동영역 및 비전

1) 지역을 기반으로 교육 경험이 풍부한 인력풀(POOL) 운용, 교육 내용의 전문성 확보
2) 문학, 미디어, 미술, 놀이를 기반으로 다양한 장르를 융합한 통합예술교육프로그램 개발 연구
3) 인문학 프로그램 운영과 자율연구모임을 통해 인문학을 접목한 예술교육프로그램 진행
4) 교육단체, 교육시설, 거점문화공간과 지속적인 지역문화발전을 위한 협력네트워크 구축

2017-2018. 부처 간 협력 문화예술교육(지역아동센터)『삶을 짓는 아이』
2018. 꿈다락 토요문화학교『마을을 방랑하는 꼬마 김삿갓』
2018. 지역특성화 문화예술교육『꽃촌, 시가 꽃피는 마을』
2017. 인문독서예술캠프 경상권 가족형『별,별, 나무 숲』
2017. 꿈다락 토요문화학교『도로로 나온 꼬마 김삿갓』
2016. 부처 간 협력 문화예술교육(지역아동센터)『끄적끄적, 수집하는 동네』,『작은 상상 수집가』
2016. 문화가 있는 날 군부대체험프로그램『내가 만드는 핀홀카메라』
2016. 지역특성화 문화예술교육『봄(VOM:ViewFinder Of Mind)』
2015. 부처 간 협력 문화예술교육 인문학 시범프로그램『소요유(逍遙遊), 산책하기 좋아하는 아이』

■ 프로그램 소개

1) 프로그램 명: 삶을 짓는 아이

문화예술단체 상상편집소 피플에서는 지역의 아동, 청소년들이 **예술을 매개로 한 다양한 경험들을 통해 삶을 지어나가며, 스스로 용기를 쌓고 흔들림 없는 자존감을 키워나가는 인문통합문화예술교육을** 실시합니다.

인문학 기반 문화예술교육 **'삶을 짓는 아이'**는 **미술, 미디어, 문학, 놀이** 등 장르의 경계를 넘나드는 통합적 예술표현활동을 통해 의사소통의 다양성을 경험하고 문화적 감수성을 체득하는 과정에서 주체적으로 자신의 삶을 살아가는 힘을 키웁니다.

또한 일상의 둘레를 새롭게 바라보는 지역연계 예술 활동으로 마을의 자연, 사회, 삶 속에서 살아있는 배움을 통해 마을에서 함께 자라며 다른 사람과 더불어 살아가는 공동체 의식을 형성하고 다양한 관점을 포용하여 사회적 감수성을 키워 저마다 다른 삶의 문화를 지역 안에 펼쳐 뿌리내리는 지역의 구성원으로 성장합니다.

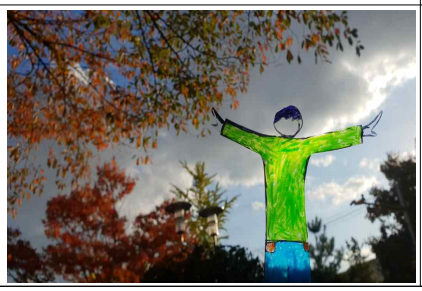
■프로그램 개요

운영단체 : 상상편집소 피플
신청 대상 : 경남, 부산, 대구지역 지역아동센터
프로그램 기간 : 2018년 4월 ~ 11월 (주 1회, 총 30회기)
프로그램장소 : 해당 지역아동센터 (예술강사 파견)

■교육프로그램 진행 단계

1. 수평적 **관계** 형성 및 소속감과 책임감 갖기
2. 다양한 예술매개로 본성과 **감각**을 깨워 감성 표현
3. 관계를 탐구하여 다양한 **관점**을 포용하고 '나와 다른 삶'에 대해 고민
4. 내가 살아가는 공간, 지역의 의미를 **탐색**하며 예술적 시선으로 재발견
5. 망쳐도 좋고, 실패해도 괜찮은 프로젝트로 **용기** 키우기
6. 관계, 시간, 공간의 자유로운 흐름 속에서 **삶의 주체로 성장**

2) 분야: 문학통합, 미디어통합, 미술통합(총3분야)

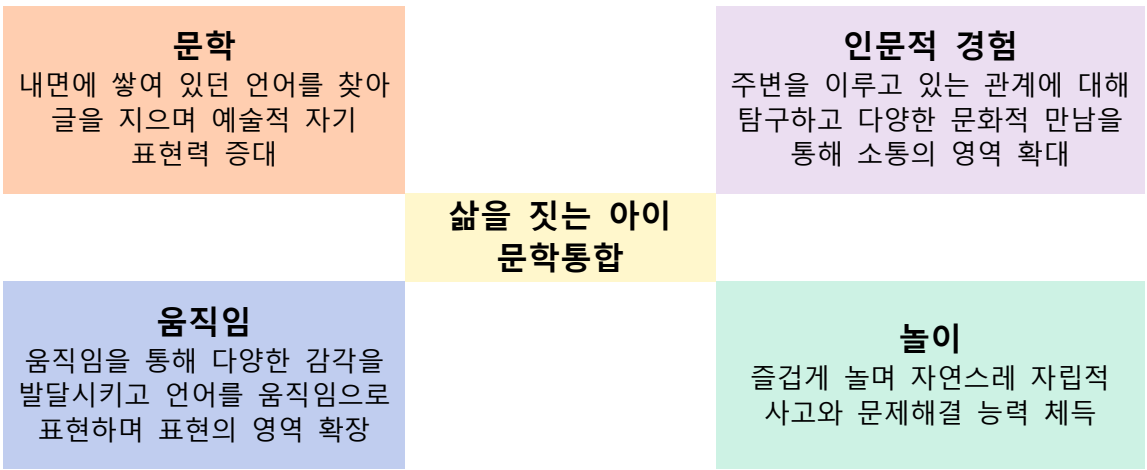
프로그램1_문학통합	프로그램2_미디어통합	프로그램3_미술통합
		

3) 세부내용 : 프로그램1_문학통합

「삶을 짓는 아이」 문학통합은

공간, 시간, 관계에 대해 사유하고 내면에 쌓여 있는 언어를 엮어 글로 표현하며 주변과 소통하며 언어에 담긴 문화적 정신을 공유하여 공동체 속에서 자아 존재감을 찾고 예술적 자기 표현력을 높여 정체성을 형성해 나가는 인문예술통합 프로그램입니다.

∘ 구성요소 (문학, 놀이, 글놀이, 인문학, 움직임, 등)



▸ 차시별 세부 프로그램

구분	교육주제	세부 내용(구체적 기재)
도입	**싸우고** (야성을 깨우는 새로운 만남)	**부딪히며 만나기** - 참여 아동과 수평적 관계를 형성하는 규칙 정하기 - 나 사용설명서 만들어 서로에 대해 알아보기 - 부모 놀이를 공유하며 내 몸에 새겨진 놀이본능 찾기 **이야기와 만나기** - 다양한 이야기(그림책)를 통해 글과 친해지기 - 그림책을 읽고 나누는 이야기를 통해 생각 확장하기
전개 I (전반기)	**숨어서 딴짓하고** (경계 넘나들며 만드는 둘레)	**언어 감각 깨우기** - 내 안에 숨어있는, 주변을 떠도는 언어 모으기 - 모은 언어를 해체, 재정립하여 내 언어로 만들기 - 글놀이를 (끝말잇기, 낱말 경매, 글 그림 등) 통해 즐겁게 글 만나기 **우리 이야기 나누기** - 마을 누비고 놀며 그림, 사진, 영상 등 다양한 소재에서 글감을 찾기 - 글감을 온몸으로 표현하기 - 마을 안에 내 언어로 흔적 남기기 (그래피티 등)
전개II (후반기)	**어지르지만** (서로 배우는 예술 경험)	**우리 이야기 짓기** - 모은 언어와 글감으로 짧은 글, 긴 글, 함께 쓰는 글 등 다양한 형태의 글짓기 - 내 이야기를 들려주고 네 이야기를 들으며 우리 마을 이야기 짓기 - 이야기 속 주인공이 되어 마을 돌아다니기
마무리	**반짝이는 아이** (함께 짓는 삶)	**공동의 기억 남기기** - 우리가 만든 예술작품 주변과 나누기 - 일 년 뒤 나에게 쓰는 편지

프로그램2_미디어통합

「삶을 짓는 아이」 미디어 통합은

인문과 놀이를 바탕으로 영상, 사진, 뉴미디어 등 다양한 미디어 매개를 활용, 일상에서 관찰 및 기록, 창작, 감상 등 능동적 예술 활동을 통해 예술 감수성을 높이고 공간, 시간, 사람의 관계를 연결, 확장하여 아이의 외연과 내면을 함께 성장시키는 인문예술통합 프로그램입니다.

ㅇ구성요소 (사진, 영상, 애니메이션, 미디어아트, 놀이, 인문학, 놀이 등)

미디어 활동
사진, 영화, 애니메이션, 미디어아트 등 다양한 활동을 통해 감각을 깨우고 예술적 자기표현 하기

인문적 사고
지속 가능한 삶의 방식에 대해 함께 묻고 답하기

삶을 짓는 아이 미디어통합

삶의 기술
손 도구를 활용하여 따뜻한 감성과 창조적 접근 방식 함양

인문적 경험
다양한 도구를 활용하여, 스스로 놀이를 만들고, 즐겁게 놀며 자립적 사고 능력 체득

▸ 차시별 세부 프로그램

구분	교육주제	세부 내용(구체적 기재)
도입	**싸우고** (야성을 깨우는 새로운 만남)	**다양한 질문과 인사들로 신나게 만나기** - 우리는 왜 싸울까? 잘 놀기 위해 규칙정하기/놀이로 인사하기 - 내가 00 할 때: 다양한 감정의 이미지를 수집하여 미디어로 표현하기 **둘레 속에서 자유롭게 꽃피는 놀이** - 아이들의 둘레 함께 산책하기/아이들이 발견한 재미있는 놀이 - 부모 놀이를 공유하며 내 몸에 새겨진 놀이 본능 찾기 - 공간을 활용한 여러 가지 놀이로 몸 깨우기 **진짜 힘이 센 건 어떤 걸까?** - <제랄다와 거인>등 그림책을 읽고 진정한 힘에 대해 이야기 나누기
전개 I (전반기)	**숨어서 딴짓하고** (경계 넘나들며 만드는 둘레)	**미디어 감각 깨우기** - 바디 매핑(Body Mapping)으로 단어 찾기 - "내가 만약 ○○라면" 플립북 제작하기 - 현실과 상상 속 사물의 그림자 만들기/타임랩스로 기록하기 **미디어 도구로 마을 관찰하기** - 일상 속 생활소음 찾기/일회용카메라로 마을의 찰나 기록하기 - 우리 마을 골목 뒤집기(거꾸로 보기)
전개 II (후반기)	**어지르지만** (서로 배우는 예술 경험)	**찢고, 뚫고 흐트러뜨리는 미디어 활동** - 얼룩에 그림 그리며 손가는 대로 낙서하기/낙서더하기 - 마스킹테이프로 거미줄 만들기/슬로모션 촬영하기 **미디어로 나의 둘레 만들기** - 마을에 필요한 사람들 이야기 나누기/우리만의 공간 - 팝업마을 만들기/마을에서 몰래 팝업마을 위치시키기/사진 찍기
마무리	**반짝이는 아이** (함께 짓는 삶)	**공동의 기억 남기기** - 타임캡슐 만들기/마을 아카이빙하기(마을사람 미디어사전 만들기 등)

프로그램3_미술통합

「삶을 짓는 아이」미술통합은

일상 속에서 재료를 구하고 직접 만지며 감각을 깨우고 주변에서 찾아낸 소재를 활용하여 스스로 창작물을 만들어 내는 과정을 통해 나를 표현하는 방법을 깨닫고 아이들의 내면에 잠재되어 있던 창작 욕구를 끌어내어 손을 움직이는 삶의 기술을 익혀 스스로 만드는 노동 행위를 통해 나를 표현하는 인문예술통합 프로그램입니다.

ㅇ구성요소 (미술활동, 놀이, 인문학, 업사이클링, 커뮤니티아트 등)

미술 활동
일상적 재료를 다양한 감각으로 느끼고 바라보며 자신의 관점에서 해석하여 재료에 숨겨진 모습을 찾아내 표현

인문적 사고
손을 움직이며 얻은 삶의 기술을 통해 나를 표현하는 방법을 넓혀나감

삶을 짓는 아이 미술통합

커뮤니티아트
마을을 예술 표현의 공간으로 활용하는 공동체 기반 예술 활동

놀이
다양한 도구를 활용하여 스스로 놀이를 만들고 놀며 자립적 사고능력 체득

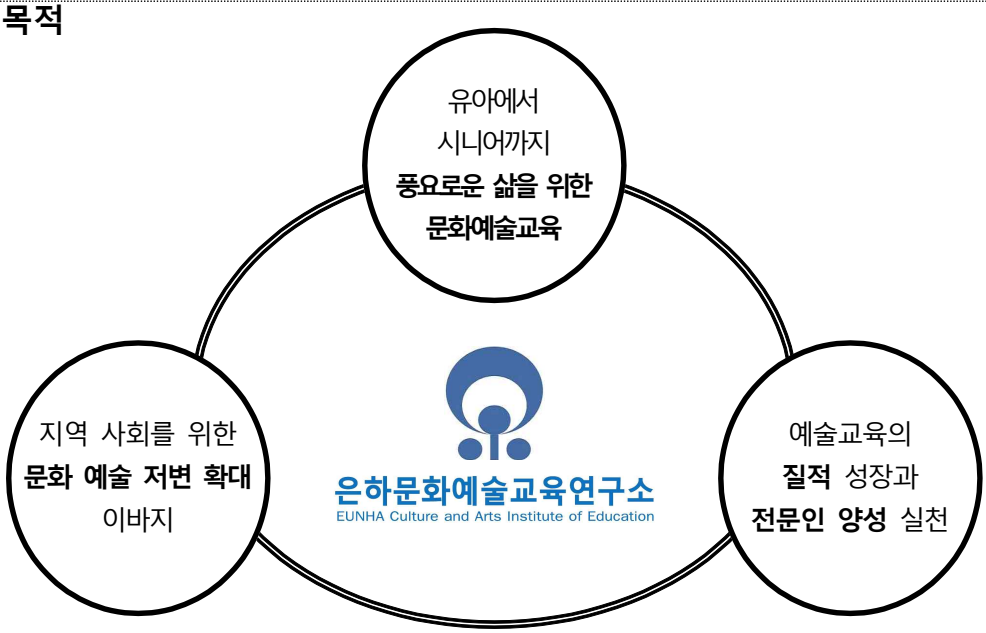
▸차시별 세부 프로그램

구분	교육주제	세부 내용(구체적 기재)
도입	**싸우고** (야성을 깨우는 새로운 만남)	**부딪히며 만나기** - 참여 아동과 수평적 관계를 형성하는 규칙 정하기 - 얼굴 담긴 출석부 만들기 - 부모 놀이를 공유하며 내 몸에 새겨진 놀이본능 찾기 **이미지와 만나기** - 그림책을 통해 다양한 이미지 읽기
전개Ⅰ (전반기)	**숨어서 딴짓하고** (경계 넘나들며 만드는 둘레)	**감각 깨우기** - 일상 속 소재를 예술 재료로 바꿔 놀아보기 - 재료를 직접 만지고 느끼며 결 기억하기 **새로운 시각으로 바라보기** - 그림에서 정서를 읽어 내고 나만의 느낌으로 다시 표현하기 - 원형 깨트리고 재조립하며 그림 비틀기 - 마을 속 이미지 찾아 확장, 변형하는 거리의 화가
전개Ⅱ (후반기)	**어지르지만** (서로 배우는 예술 경험)	**마을 새롭게 만들기** - 마을 누비며 마을 안에서 예술 재료 수집하기 - 수집한 재료로 마을에 빈 공간 찾아 회화, 공예, 디자인 등 다양한 방법으로 마을 채우기 - 개인 작업, 공동 작업을 통해 우리 동네 디자인하기 - 아이들이 진행하는 엉뚱한 시간을 통해 아이들이 발견하고 만들어낸 미술놀이 나누기
마무리	**반짝이는 아이** (함께 짓는 삶)	**공동의 기억 남기기** - 우리가 만든 예술작품 주변과 나누기

운영단체 명: 28. 은하문화예술교육연구소	활동지역: 대구, 부산, 경남
홈페이지: http://cafe.naver.com/skjmusee	

■ 운영단체 소개

□ 설립 목적



□ 주요 활동

사회문화예술교육 사업

- 풍부한 문화적 감성 발달을 위한 대상 맞춤형 체험교육 프로그램 기획 운영

14~18년 지역특성화 문화예술교육 사업
17~18년 꿈다락토요문화학교 사업
17~18년 부처 간 문화예술교육 사업

예술강사 양성 사업

- 문화유산을 활용한 교육 컨텐츠 개발
- 예술강사 양성과정 운영

17~현재 자율연구모임 ArtLAB : 샘
16~현재 예술강사 역량강화 워크샵
15~현재 예술강사 네트워크 파티

지역 문화 교류 사업

- 지역 축제 전시기획 운영

14~18년 경남문화예술교육축제 참여
15~16년 하동사장 축제 체험참여

■ 프로그램 소개- I

1) 프로그램 명 : 좀 놀아본 아트씨 ver.2

2) 분야 : 놀이기반 통합예술(미술, 음악, 연극, 무용)

3) 세부내용

① 프로그램 소개

"창의적 사고와 감수성이 자라는 놀이 공작소"

아트씨와 함께 우리가 얼마나, 어디까지 놀 수 있을까?

움찔움찔 오감놀이, 시원한 여름캠프, 우리동네 놀이연구소 등 친구들과 함께 다양한 놀이과정을 문화예술로 표현해보는 프로그램

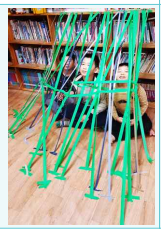
◇ 아이들이 놀다가 서로 싸울 수 있어요, 놀다보면 센터(교실)를 어지르거나, 때론 고성을 지를 수도 있지요.

◇ 이 모든 것은 놀이의 일부에요, 자신을 드러내고 표현하여 모두가 함께 창의를 키우는 과정이니 놀라지 마세요.

◇ 센터 내 물리적으로 제한된 환경이나 상황 속에서도 아이들과 함께 모험과 상상이 자라는 놀이공작소 운영을 통해 예술적 사고능력을 키우는 통합 예술 활동이예요.

◇ **<2018 좀 놀아본 아트씨> 실제 현장이미지**

② 프로그램 세부내용(안)

교육(대)주제	활동내용
아트씨! 어떻게 놀까?	 ■ 아트씨는 누구 ? 아트씨를 소개합니다. ■ 처음 만난 우리, 친해지길 바래~! (놀이로 어색함 풀기) ■ 친구와 하는 놀이 / 내가 아는 놀이 무엇을 어떻게 놀아볼까? ■ 즐거운 놀이를 위한 우리들만의 규칙정하기
움찔움찔 오감놀이	 ■ 우리의 모든 감각을 깨워 놀아보자! ■ 촉각이 곤두서는 시크릿 박스 소리를 찾아 떠나는 놀이 / 틱톡틱톡 청각놀이, 요리요미 미각-후각 놀이 몸짓으로 말해요-Action Drawing
우리들의 관계놀이	 ■ 나와 가족, 친구와의 이야기를 놀이로 표현하기 ■ 감정단어놀이, 퍼포먼스 전보놀이, Talk Camera
전략과 우연의 놀이	 ■ 우연의 것 발견하며 놀이 만들기 ■ 놀이를 위한 전략 세우기 (모둠별 대항 놀이) ■ 비누방울 전쟁놀이 / 외계생명체가 쳐 들어왔다 ■ 경찰과 도둑 / 만리장성 놀이 / 몬스터를 잡아라
시원한 여름 캠프 놀이 (와~ 여름이다!)	 ■ 와~ 여름이다, 우리들의 여름이야기 ■ 화끈한 여름을 시원하게 날려줄 여름캠프 놀이 ■ 캠핑계획 > 준비 > 실행 > 힐링텐트 제작 > 캠핑을 떠나요 ■ 물총 서바이벌 놀이 / 아트씨 영화관 / 한 여름밤의 꿈 : 센터의 환경에 따라 실내 또는 실외 운영
우리동네 놀이연구소	 ■ 우리동네 놀이연구소 OPEN ■ 우리동네 탐색해요 / 우리 동네에서만 노는 놀이 우리 동네의 소리를 찾아서 / 우리동네 노래 만들기 우리가 개발한 놀이(재활용품, 자연물 이용),
좀 놀아보니 어때?	■ 아트씨! 나만큼 놀아 봤어? <2019 놀이올림픽> ■ 최고의 놀이 선정하고, 놀이배틀 해보기 ■ 아트씨와 함께 좀 놀아본 나, 그 동안 활동에 대한 소감나누기

■ 프로그램 소개-Ⅱ

1) 프로그램 명 : 가즈아 아트씨 투어 ver.2

2) 분야 : 여행기반 통합예술(미술, 미디어)

3) 세부내용

① 프로그램 소개

"다양성과 열린 사고를 찾아 떠나는 우리들의 여행"

아트씨! 어디까지 가봤니?　　우리 함께 여행을 떠나요~!

우리동네 골목여행, 세계여행, 힐링캠프, 상상 속 여행을 친구들과 함께 떠나봄으로서 더불어 살아가는 창의를 표현하는 통합 예술프로그램

◇ 여행을 준비하며 들뜬 마음에 흥에 겨워 춤을 출 수도 있구요. 때론 아이들이 서로 다툴 수 있지만, 함께 하기 위한 과정이에요.

◇ 센터 내 물리적으로 제한된 환경이나 상황이 있더라도 여행을 얼마든지 떠날 수 있어요.

◇ 아트씨와 아이들이 함께한다면 다양성과 더불어 살아가는 창의를 표현하는 즐거운 통합 예술여행 프로그램을 경험할 수 있어요

◇ **<2018 가즈아, 아트씨 투어> 실제 현장이미지**

② 프로그램 세부내용(안)

교육(대)주제	활동내용	
우리들의 여행 준비		▪ 아트씨는 누구 ? 아트씨를 소개합니다. ▪ 처음 만난 우리, 친해지길 바래~! (놀이로 어색함 풀기) ▪ 내가 생각하는 여행, 내가 정말 해보고 싶은 여행에 대해서 이야기 나눠보기 ▪ 앞으로 떠날 여행에 대해 탐색하고 기획해보기 ▪ 여행 컨셉에 맞춰 여행 준비하기 : 여권, 티켓(비행기, 우주선, 버스 등), 여행가방, 여행지도
우리동네 골목여행		▪ 우리동네 구석구석 탐색하며 떠나보기 ▪ 맛 집 찾아 삼만리 / 나만(우리만) 아는 우리동네 아지트 우리동네의 역사여행 ▪ 우리가 찾아낸 우리동네 핫 스팟 우리동네 여행지도 만들기
세계 속으로 떠나는 배틀트립		▪ 모둠별 세계 여행 계획해보기 ▪ 가보고 싶은 곳 / 역사가 궁금한 곳 / 테마별 여행지 등 정하고 여행지 탐색하기 ▪ 모둠별 탐색한 여행지에 여행계획 세워보고 여행 떠나기 ▪ 탐색한 여행지별 역사, 문화, 음식 등에 대한 배틀트립 (재현/기록 등) 해보기
자연으로 떠나는 로드트립		▪ 와~ 여름이다, 여름휴가에 대한 이야기 나누기 ▪ 내가 가본 여름휴가지 중, 기억에 남는 곳에 대해 이야기 나눠보기 ▪ 무더운 여름을 시원하게 날려줄 우리들의 여행 : 힐링캠프 계획해보기 ▪ 캠핑계획 > 준비 > 실행하기 > 힐링텐트 제작기 > 캠핑 떠나기 : 센터의 환경에 따라 실내 또는 실외 운영
우리들의 상상 속 여행		▪ 우리가 상상하는 여행에 대해 이야기 나누며 여행 준비하기 ▪ 땅 속 여행 / 우주여행 / 무서운 여행 / 만화 속 여행 등 ▪ 상상 속 여행에 필요한 재료들을 탐색하고 연구하기 ▪ 상상 속 여행을 떠나보고 어떻게 느꼈는지 소감 나누기
우리들의 영상 기행문		▪ 아트씨와 함께 떠났던 여행 중, 선택 또는 모두를 영상으로 기록하기 ▪ 여행의 결과물과 여행일지를 영상을 통해 공유하기 ▪ 유튜브 여행방송 제작하며, 그 동안의 여행에 대한 감상나누기

운영단체 명: 29. 안다미로 귀때 박물관	활동지역: 대구, 울산, 경북
홈페이지: 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**

- 2014~2018년 부처 간 협력 문화예술교육 지원사업(교정시설)운영(문학)
- 2015~2018년 부처 간 협력 문화예술교육 지원사업(지역아동센터)운영(미술 융합)
- 2015~2018년 경북 꿈다락 토요문화학교 운영(미술 융합)
- 2017~2018년 교육기부 진로체험활동 (왜관중, 장곡중, 약목중, 인평중 등)
- 2015년 문학교실(재능기부) 운영
- 2016~2018년 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)

: ①초록초록 아트!　　②뚝딱뚝딱 아트!

프로그램 ① : 초록초록 아트!

1) 프로그램 명: 초록초록 아트!
2) 분야: **미술** (**회화, 디자인, 벽화**)
3) 세부내용:

- **미술(회화, 디자인+벽화+문학)통합활동을 기반으로 한 생명과 환경 존중 프로그램**
- **미술통합활동을 기반으로 리사이클 업사이클 활동 중심 프로그램**
- **재생(再生)이라는 큰 주제를 중심에 두고 다양한 활동을 하면서 새로운 것만이 좋은 것이 아니라 늘 새롭게 태어날 수 있는 가능성을 생각하게 한다.**
- 나 그리고 환경을 중심으로 한 회화, 디자인 **벽화**+문학활동에서 시작 : 나를 아끼기 → 주변을 살펴보기→ 주변을 아끼기→ 세상을 향해보기→ 세상을 보호하고 가꾸기

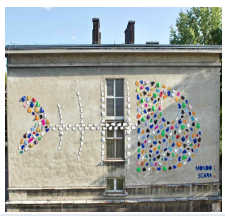
→ 새롭고 멋지게→ 나누고 더하기 의 순서로 진행함

< '초록초록 아트!' 주제와 진행 흐름 >

	1~3주	4~8주	9~15주	16~20주	21~25주	26-30주
초록 초록 아트!	나는요 나의매력 :나를 아껴요!	우리를 이야기해요(1) :우리를 아껴요!	우리를 이야기해요(2) :우리를 아껴요!	함께 이야기해요 :우리를 보호해요 !	새로운 탄생 :새롭게 변신해요!	함께하기 정리하고 성찰하기 나누고 새로운 시작을 기대하기
	나는요 나의매력은 무엇인가요? :나의 존재를 표현 (그리기, 문학)	정크아트, 나의 친구와 가족들의 매력은? :나와 가족과 친구들의 이야기와 매력을 꾸미기와 만들기로 표현	음식과 정크아트 : 나의 가족과 친구 이야기를 정크아트와 요리로 표현하기	다양한 그리기와 만들기 문학활동으로 새롭게 탄생 다양한 환경미술활동	벽화, 그리기 :나의 집과 미래 이야기 우리센터, 우리주변의 새롭게 변신해야할 곳	

< 주제에 따른 프로그램 내용 >

대 주제	미술 주제	주제 활동(통합활동)	미술중점 활동	활동/ 참고사진
I. 도입 (나의 이야기)	I. 멋지게!	* **나를 소개하기** -서로서로 소개하기 진정한 자존감 -모두 모두 소중해요	* **'내가 좋아하는 것'** 이라는 제목으로 책을 만든다. 내가 좋아하는 동물, 내가 좋아하는 노래, 내가 좋아하는 음식에 대한 그림과 글을 담는 내용이다.	
II. 전개1 (우리를 이야기 해요!) 4-15주	II.-1 정크 아트, 업사이클	* **아끼고 보호하는 일이 왜 필요한지 이야기한다.** -아끼고 보호하는 일이 왜 필요한지 이야기한다. -생명의 소중함에 대해 느끼도록 한다. * **작고 여린 것들을 보호하기** -우리가 돌보아야 하는 것들은 무엇이 있나요? -환경에 대해 이야기하기 -재활용이 필요한 이유는 무엇일까?	* **종이 재료의 업사이클링** -종이의 종류는 어떤 것들이 있을까? -종이는 어떻게 만들어 질까? -한지 경험하기 -종이로 나무 만들어 보기 -종이를 활용한 재활용 만들어 보기 내가 생각하는 공간 만들기 * **재활용 재료로 만들기** -다양한 플라스틱 용기로 자동차 만들기 * 재활용재료로 자유롭게 변신시키기 * **큰 집 만들기** -냉장고 박스 등 큰 박스를 이용해 집을 만든다. -함께 놀이한다. -시 창작하기 * **팝아트 그리기** -단순하고 다양한 무늬의 팝아트를 그려보자 -나무판 위에 아크릴 물감으로 그려보자	
	II-2 요리 미술	**-가족과 친구, 동물**	**:친환경재료를 사용한 요리**	

		들의 얼굴을 그려 보기 -팝아트의 특징을 살려 단순화하여 쉽게 접근하기 *** 나의 친구 소개하기** 나의 가장 친한 친구는 누구인가요? 친구의 어떤 점이 좋은가요? 친구에게 초콜릿 선물을 해 보아요.	-식빵, 당근, 브로콜리, 치즈, 달걀 등을 이용한 가족 얼굴 만들기 -다양한 모양 꾸미기 ***천연재료로 만들기** -달걀, 브로콜리, 메추리알, 당근 등을 이용하여 꼬꼬 가족 꾸미기를 한다. *** 상차리기** -센터의 친구들과 선생님들을 위해 상차림을 해봐요 -컵과일, 샌드위치 등 직접 음식을 준비하여 상차림을 해봐요	
III. 전개2 **(함께 이야기 해요-** **새로운 탄생)**	**III-2 환경 미술 벽화 그리기**	***주변 환경을 보살피는 것** -주변 환경이 아름다워짐으로 우리에게 돌아오는 장점은 무엇일까? -벽화를 그리기위한 준비작업 -센터 어디에 벽화를 그리면 좋을지 찾아보기 -함께 그리고 난 후 어떤 느낌이 드나요?	***벽화를 그리기** *벽화를 그리기 전 준비 -벽이나 건물 등에 어떤 그림들이 있는지 살펴본다. * **센터의 벽이나 주변에 벽화**를 그리면 좋을 곳이 있을까? -어떤 준비물이 필요할까? : 붓, 물감, 종이 등에 다양한 도안들을 연습해보기 : 남은 물감들은 어떻게 보관할지 재료특징에 대해 알기 : 벽화그림의 유의 사항은 무엇일까? -어떤 그림을 그리면 좋을까? - 함께 도안을 그리고 준비하기	 
	IV-1 함께 초록 초록 !	*함께 살아가는 세상에서 서로 돕고 배려하는 마음을 가진다. -협동학습을 하며 서로에게 격려한다.	*우리가 살고 있는 내부 공간을 꾸며보아요. -어디를 가꾸어 볼까? -어떤 의미를 가지고 해볼까? -재활용도구를 이용한 트리꾸미기 협동학습	
IV. 나누고 소통하기	**IV-2 나누고 성찰하기**	***작품들을 전시해요** * 친구들과 함께한 작품들을 전시해요 *함께 감상하고 느낌을 이야기해요		
합계			총 30주차, 30차시, 60시수	

프로그램 ② : 뚝딱뚝딱 아트!

1) 프로그램 명: **뚝딱뚝딱 아트!**

2) 분야: **미술중점(공예, 메이커교육, 놀이, 문학)활동**

3) 세부내용:

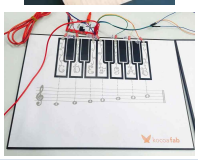
- **옛날 공예**와 놀이, **지금의 생활공예**, **미래의 것**을 알아가는 활동을 중심으로 한다. 평소 잘 접하지 못했던 전통공예와 놀이, 미술활동을 하고 현재의 것, 또한 미래의 것들에 대해서도 알아가고 체험 한다
- 공예, 메이커교육, 문학, 놀이의 통합적 수업 : 공예, 문학을 통한 상상하기, 창작하기, 놀이하기, 만들기, 읽기, 감상하기

< '뚝딱뚝딱 아트!' 주제와 진행 흐름 >

	1~3주	4~10주	11~18주	19~25주	27-30주
뚝딱 뚝딱 아트!	나는요 옛날과 지금	나의 가족과 친구들(1) 지금의 나와 주변	나의가족과 친구들(2) 지금의 나와 주변	우리집과 우리동네 (세계) 나의 미래	정리하고 성찰하기 나누고 새로운 시작을 기대하기
	나를 소개해요 :나의 존재를 만들기 및 놀이 활동으로 표현하기	옛날 것과 지금 것 알기 전통놀이와 공예 :나와 가족이야기를 공예로 표현해요	현재의 것과 미래의 것 요리놀이와 디자인 : 나의 가족과 친구 이야기를 요리로 표현해요	옛날과 현재 미래를 알아가요! 다함께 하는 놀이와 만들기 : 협동학습을 통한 다양한 만들기와 놀이	

< 주제에 따른 프로그램 내용 >

대 주제	미술 주제	주제 활동(통합활동)	미술중점 활동	활동/ 참고사진
I. 도입 (나의 이야기)	**I. 나는 요!**	* **나를 소개하기** -서로서로 소개하기 진정한 자존감 -모두 모두 소중해요	* **'내가 좋아하는 것'** 이라는 제목으로 책을 만든다. 내가 좋아하는 동물, 내가 좋아하는 노래, 내가 좋아하는 음식에 대한 그림과 글을 담는 내용이다.	
II. 옛날과 현대의 생활 공예	**II.-1 옛날에는 요!**	*** 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? *** 나의 소중한 사람** **-그런 게 친구야** 그런 게 친구야 시를 감상한다. -친구를 소재로 패	*** 죽방울놀이** -죽방울놀이는 무엇일까? -죽방울을 만들어 누가 더 많이 시간 안에 넣는지 게임을 한다. *** 딱지놀이** -딱지 접기 -만들기, 게임하기 ***콩주머니 만들기** -곡식을 넣은 콩주머니 만들기 -어떤 소리가 나나요? -어떤 놀이를 할 수 있나? **-곡식으로 꾸미기** -콩주머니, 청사초롱, 박 공예 등 ***전통공예** 청사초롱 만들기 우유 갑으로 청사초롱 만들기 청사초롱의 의미는 무엇일까 꾸미기 설치하기	

		러디 한다.		
	II-2 현대 생활 공예	***소품 알아보기(1)** -내가 가장 좋아하는 소품은 무엇일까? -가방, 신발, 브로치 등 좋아하는 이유는 무엇인지 이야기해 보기 -소품의 역할은 무엇일까? -우리 삶에서도 작지만 꼭 필요한 것들은 무엇이 있을까?	***소품 만들기(1)** ***네임(자기이름) 브로치 만들기** -자신의 이름을 활용하여 네임브로치 만들기 -친구에게, 가족에게 선물하기 ***가방 디자인하기** -문양 선택하기 -도안그리기 -실생활에서 활용할 수 있는 가방 꾸미기 ***소품 만들기(2)** *실내화 꾸미기 :미리 사이즈를 알고 주문한 실내화에 캐릭터를 꾸며서 표현하기 :실내화에 자신이 좋아하는 캐릭터로 꾸미기	
III. 전개2 (함께 이야기 해요- 새로운 탄생)	**III-1. 미래 - 메이키메이키 활동**	***새로운 메이커도구를 활용하기** -3D펜, 스트링 아트, 메이키메이키를 활용한 만들기 *새로운 도구를 활용한 만들기 *예술과 과학이 접목된 메이키메이키 활동을 해보며 공예의 진화된 영역을 알고 체험한다.	***주변 환경을 꾸미기위한 디자인** ***3D펜 체험** -'3D펜으로 나만의 작품 만들기'와 간단한 복제기술을 활용한 '3D 오브제 만들기' 등 3D 프린팅 원리를 이해할 수 있다. ***스트링 아트** '일정한 규칙'에 따라 '직선'을 그어주면 그 직선들의 접점이 모여서 '곡선'을 이루어내는 원리를 활용한 것이 스트링아트의 원리	 
IV. 나누고 소통하기	**IV-1 함께 뚝딱 !**	*함께 살아가는 세상에서 서로 돕고 배려하는 마음을 가진다. -협동학습을 하며 서로에게 격려한다.	*우리가 살고 있는 내부 공간을 꾸며 보아요. -어디를 가꾸어 볼까? -어떤 의미를 가지고 해볼까? -종이컵 재활용도구를 이용한 트리 꾸미기 협동학습	
	IV-2 나누고 성찰하기	*작품들을 전시해요 *친구들과 함께한 작품들을 전시해요 *함께 감상하고 느낌을 이야기해요		
합계		30주차, 30차시, 60시수		

운영단체명: 30. 로카	활동지역: 대구, 경북, 경남
홈페이지: www.kunst.kr	

■ 운영단체 소개

로카는 일방적 지도와 결과에 대한 평가가 아닌 자유로운 참여와 과정에 대한 이해를 소중히 여기고, 경쟁과 판단을 요구하는 것이 아닌 소통과 함께의 발전을 도모합니다. 이러한 관점 속에서 사진교육, 미술심리 등의 체계적인 교육 프로그램을 구성하고, 지속적인 연구 활동을 통해 발전 시켜 나가고 있습니다.

부처 간 협력 지원사업
꿈다락 토요문화학교
신나는 예술여행

전시공간
공연장
강의실

자격증
학원교육
전시,출판 사업

2019 신나는 예술여행 (매칭형프로그램) / 한국문화예술위원회
2018 부처 간 협력 문화예술교육 지원 사업 지역아동센터 "찾아가는 예술학교" / 한국문화예술교육진흥원
2018 신나는 예술여행 "아름다운 시간여행-공산" / 대구문화재단
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 신나는 예술여행 "이웃사촌 예술여행_우리 동네 사진콘서트" / 대구문화재단
2016 대구사진비엔날레 체험행사 "포토스펙트럼큐브" / 대구사진비엔날레 조직위원회
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 "예술 강사의 뜰_청사진을 이용한 추억 만들기" / 한국문화예술교육진흥원

■ **교육일정 : 매주 1회 2시간_(25회차)**

■ **교육장소 : 지역아동센터**

■ **문의 : 전화_053)767 4215 Fax_053)211 4744**

loca24@naver.com

Art
Communication
Education

Art_예술

로카는 예술의 본질을 잊지 않고 끊임없이 스스로를 담금질합니다.
전문 예술가들이 모여 예술적 순수성을 바탕으로 다채롭고 융화로운 소재 활용에 집중합니다.
참여자들의 감수성과 표현력, 시야의 확장을 위한 최고의 소재가 예술적 본질임을 믿고, 과감성과 창의성, 표현성, 섬세함 등을 프로그램 전반에 걸쳐 녹여내기 위해 노력하고 있습니다.

Communication_소통

로카는 예술과 교육의 경계선을 허물고 두 가지의 융합에 앞장섭니다.
순수 예술의 가치를 참여자들이 보다 쉽게 이해할 수 있도록 친근하고 단순화된 구조를 적용합니다.
지역 내 다양한 문화, 교육 기관들과의 네트워크 형성에 적극적인 주체로 나서고 있습니다.
유려한 소통을 위한 트렌디와 크리에이티브에 꾸준히 주목하고 있습니다.

Education_교육

로카는 교육적 효과와 그 가치를 발휘하는 데에도 뛰어난 역량을 발휘하고 있습니다.
꾸준한 교육 현장에서의 피드백을 적극적으로 반영하며, 매 시기마다 교육적 의사소통 능력을 발전시켜 나가고 있습니다.

풍부한 현장 강사 인력을 자체적으로 확보함으로써 교육 방식 개선과 수준 향상을 위한 통합적이고 평준화된 관리가 가능합니다.

■ 프로그램 소개

우리동네 미디어 예술교실

1. 우리동네 미디어 예술교실

2. 분야 : 미디어_사진, 영상 교육을 접목한 예술 융합 프로그램

3. 세부내용 : 감각+인지+소통

IT기술과 기기에 대한 대중화가 진행되고 관심이 높아지면서 미디어 아트에 대한 관심이 높아지고 있다. 특히 IT기기를 다루는 데 있어 참여자의 적응도와 흥미가 높은 편이기에 다른 예술 장르에 비해 미디어 아트에 대한 진입 장벽이 낮고 학습 집중도가 높게 유지될 수 있다. 본 프로그램에서는 참여자의 특성, 수요를 적극 반영하여 수업에 대한 흥미와 집중도를 자연스럽게 높이고자 디지털 카메라나 태블릿PC 등을 활용한다.

회차	교육주제	활동내용
1	**빛과 어둠, 감각경험**	빛의 존재를 깨닫고, 감각을 인지한다.
2	**빛과 시각, 시각경험**	빛의 특성을 이해하고, 시각적 인지를 체험한다.
3	**빛과 색 1**	빛을 통한 색의 발현 과정을 경험, 이해한다.
4	**빛과 색 2**	색의 특성을 알, 색을 활용한 기법을 체험한다.
5	**카메라 옵스큐라**	빛의 원리를 통해 카메라의 구조와 특성을 안다.
6	**관찰과 촬영**	대상을 관찰하여 그림과 사진으로 표현 한다.
7	**카메라 활용 1**	카메라의 기본 조작법을 익힌다.
8	**카메라 활용 2**	사진적 시각을 기르고, 촬영을 수행한다.
9	**포토콜라주**	사진을 재료로 한 새로운 결과물을 조합한다.
10	**프레임과 프레이밍**	구도와 구성을 활용, 사진 프레임을 표현한다.
11	**공간과 거리감**	초점, 화각을 활용하여 사진적 표현을 시도한다.
12	**사진과 움직임 1**	움직임 표현, 포착을 위한 촬영을 수행한다.
13	**사진과 움직임 2**	저속 셔터 촬영을 통한 이미지를 표현 한다.
14	**포토 스토리텔링**	사진을 매체로 주제 표현 및 작품을 제작한다.
15	**아날로그 사진기법**	아날로그 사진 인화 과정을 이해하고 체험한다.
16	**사진소품디자인**	사진 소품의 아이디어를 구체화 및 제작한다.
17	**애니메이션 이해**	이미지의 속도, 움직임을 활용한 작품을 만든다.
18	**사진, 영상의 주제**	영상의 기본 요소를 이해하고, 설계한다.
19	**사진과 움직임, 스톱모션 1**	스톱모션기법을 이해하며, 표현한다.
20	**사진과 움직임, 스톱모션 2**	사진, 영상 개념 활용 및 작품 완성한다.
21	**아이패드 활용 촬영**	아이패드 활용 영상 촬영 및 연습을 시도한다.
22	**아이패드 활용 편집**	아이패드 활용 영상 촬영 및 편집을 시도한다.
23	**사진 신문 만들기**	신문 기사와 사진적 특성을 이해한다.
24	**사진 보드 게임**	사진 정보 및 지식 관련 보드게임을 수행한다.
25	**이미지 리터러시**	사진과 텍스트를 활용한 포토에세이를 완성한다.

■ 프로그램 소개

우리동네 발도르프 예술교실

1. 우리동네 발도르프 예술교실

2. 분야 : 통합_발도르프 교육을 접목한 예술 융합 프로그램

3. 세부내용 : 신체+감정+사고

유네스코가 21세기 개혁 교육 모델로 선정한 발도로프 교육 프로그램은 음악적 리듬, 언어의 다양화, 단순 미적 표현, 다채로운 색채 활용, 공예 작품 만들기, 자연 소재를 활용한 표현 등을 복합적으로 구성하고 있다. 다양한 예술 장르를 순차적으로 제시하면서 오감을 자극하고 표현력을 다양하게 꾸며주는 한편, 예술적 경험을 통해 상상력을 자극함으로써 사고할 준비를 갖추는데 중점을 둔다.

회차	교육주제	활동내용	참고사진
1	**오이리트미** (Eurhytmie: 아름다운 리듬이 있는 몸동작이란 뜻) 전인교육을 위한 심신의 조화, 예술성 형성 및 실천 유도	박수로 리듬치기와 계절노래	
2		시 낭송과 리듬 활동	
3		미카도 게임 (발도르프 도구)	
4		언어(Language) & 음악(Tone)	
5		Arts	
6	**포르멘** (Formen) 형태 및 기하학 그리기 등의 경험으로 감각과 감정 순환 유도	기본 형태와 자유 형태	
7		문자 & 숫자 연계 교육	
8		수직 & 수평 대칭 형태	
9	**습식 수채화 기법** (Nass und Nass) 감정적 요소 표현 과정	색채의 마법 & 과 친해지기	
10		노랑과 파랑 (빛과 어둠)	
11		식물화	
12		동물화	
13		인물화	

14	**수공예 기법** (Handmade) 신체와 내적 의지의 향상 유도	발도르프 별종이 접기	
15		목공 & 와이어수업	
16		손 코바늘뜨기 & 대칭 끈짜기	
17		털실로 만드는 동물 인형	
18	**파스텔화기법** (Pastel) 감정 및 감성의 표현 유도	초록 당근과 빨간 당근	
19		풍경화, 이야기 그림 그리기	
20	**조소 기법** (Sculpture) 구로부터 형태를 변형하여, 인간(자아)의 형태와 우주를 표표현	구와 삼각뿔	
21		오목과 볼록	
22		원 기둥과 입체면	
23		자아표현	
24		우주표현	
25	**랜드아트** (Land Art) 자연 재료와 영감의 예술적 표현	자연 재료로 예술 작품 만들기	

■ 프로그램 기대효과

주체적인 판단이 가능한 사람은 세상을 봄에 있어 자주적인 시각을 갖는다. 자아에 대해 보다 쉽게 성찰하게 되고, 보다 멀리 보면 자신 인생에 대한 뚜렷한 철학과 길을 그리는데 어려움을 겪지 않는다. 본 교육 프로그램은 참여자들의 감성적 자신감을 부여하기 위한 기초적인 틀이 될 것이다. 더 나아가 제3자에 의한 사회적 현상에 대해서도 획일적인 시각으로 보지 않고 다양한 시선에서 음미할 수 있는 능력을 갖출 수 있게 한다.

예술은 행동의 산물이다. 행동은 자기 스스로 만들어 내는 움직임이다. 그것은 주체적이기에 오롯이 나만의 경험이다. 행동함으로써 경험하게 되고, 경험을 통해 우리는 사유한다. 경험적 근거가 충분한 사유는 사람의 감성을 성장하게 만들고 주체적인 판단을 가능하게 만들어준다. 한편, 이러한 경험은 자신의 일상에서 벗어난 독특한 경험이다. 일상의 해체를 바탕으로 한 감성적 자극의 극대화가 이루어질 수 있는 상황에서 참여자는 자신의 소질과 재능에 대해 이해하고, 진로에 대해 자신감을 얻고 주체적으로 판단하려는 태도를 갖게 될 것이다.

운영단체명: 31. 한국문화예술교육멘토링협회	활동지역: 대구, 경북, 경남
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 13여 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 '①오페라 놀이터 <Magic if!>' 와
미술중심통합예술교육'②패브릭 놀이터 <꿈꾸는 조각보>' 중
지역아동센터 아동들에게 필요한 문화예술교육을 선택하여 진행합니다.

① 오페라 놀이터 <Magic if!>

1) 프로그램 명: 오페라 놀이터 'Magic if!'

2) 분야: 음악중심 통합문화예술교육 (음악+미술+인문학)

3) 세부내용: 오페라(마술피리, 세빌리아의 이발사, 나부코) 속의 인물과 소재들을 캐릭터 놀이와 아름다운 음악을 주제로 즐겁게 오페라를 경험합니다.
쉽게 연주하며 아름다운 화음을 느낄 수 있는
톤 차임, 하모니카, 우쿨렐레 악기연주를 경험하는 오페라 놀이터입니다.
프로그램 진행 후 **[Magic if 생각 나눔]** 시간을 통해 긍정적인 성장의 시간을 가집니다.

■ 연간 계획 예시

구분	일정(안)	교육주제	세부 내용(구체적 기재)
도입	4월 3주차 ~ 5월 3주차	오페라 캐릭토라마 <Magic if!>	-종합선물세트 오페라 아이스 브레이킹 -캐릭터+Drama 세상 -작은 표정부터 팔, 다리, 바디 만들기 -기초이론 놀이: 리듬, 멜로디, 화성 -내가 만약 ~라면! 생각 나눔1
전개 I (전반기)	5월 4주차 ~ 7월 5주차	만약 내가 연주자라면?	-좋아하는 소리 , 싫어하는 소리 나누기 -건강한 호흡법: 휴지 불기, 나는 스카프 -악기 탐구교실: 우쿨렐레, 하모니카, 톤 차임 -기본 운지법 익히기: 하나, 둘, 셋! -내가 만약~라면! 생각 나눔2
전개 II (후반기)	8월 1주차 ~ 9월 5주차	즐겁고 신나는 오페라 놀이터 합창, 합주	-우리들의 음악극 -사물과 자연을 담은 BGM 녹음하기 -오페라 마술피리, 나부코, 세빌리아의 이발사 스토리텔링 -편곡 악보 개사 작업 -합창 , 합주 활동 -여름 소풍 놀이터: <ART놀이터 &100초 미션> -내가 만약 ~라면 생각 나눔3
마무리	10월 1주차 ~ 11월 5주차	오페라놀이터 MAGIC IF!	-신나는 오페라 합창: 연기와 합창 연습 -알록달록 톤 차임 악보 만들기 -도전! 하모니카 2부 합주 -우쿨렐레 코드 합주 -나는 무대 위 주인공! -내가 만약 ~라면 생각 나눔4
합 계	**총 30회차**		

■ 지역별 1일 여름 소풍 **<ART놀이터 & 100초 미션>**

:여름 소풍을 희망하는 센터의 아동들이 근거리 지역별로 함께 모여 <ART놀이터 & 100초 미션>의 즐거운 신체활동과 오페라 놀이터 예술 활동을 경험합니다.

오페라 놀이터 악기 친구들		
톤 차임		오페라 놀이터를 선택한 희망 센터에 1세트를 대여해 프로그램을 진행합니다. (초등 저학년 사용)
하모니카		악기 연주를 희망하는 아동 수에 맞춰 1인 1악기를 지원합니다.(1센터-15개) (초등 고학년 사용)
우쿨렐레		악기 연주를 희망하는 센터에 (1센터-8악기)의 우쿨렐레를 대여해 프로그램을 진행합니다.

■ Magic if!

: 오페라 속 다양한 캐릭터들을 이야기하며 <Magic if! 생각 나눔>을 진행합니다.
아이들의 구체적인 상상을 통해 숨겨진 나를 찾을 수 있는 시간입니다.

-[내가 만약 ~라면 OOO을 할거야!]
-[내가 만약 ~라면 OOO을 갈 거야!]
-[내가 만약 ~라면 OOO을 도와 줄 거야!]
-[내가 만약 ~라면 OOO을 만들어 낼 거야!]
-[내가 만약 ~라면 OOO을 이루어 내고 말거야!]

[오페라 놀이 호흡법]

[아름다운 하모니 합주]

[여름소풍ART놀이터&100초미션]

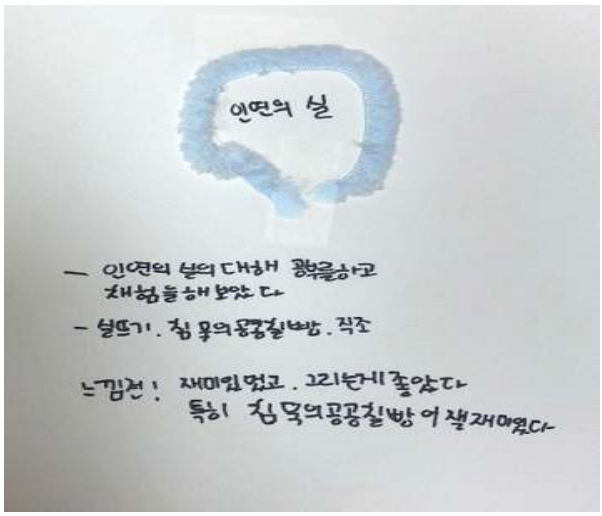
② 패브릭 놀이터 <꿈꾸는 조각보>

1) 프로그램 명: 패브릭 놀이터 <꿈꾸는 조각보>

2) 분야: 미술중심 통합문화예술교육 (미술+인문학)

3) 세부내용: 실과 바늘, 천을 이용하여 실+바늘 처음 만난 날,
다양한 패브릭 소품 만들기, 재활용의 아름다운 활용법,
위빙아트, 행잉 기억 장치, 염색 등 다양한 패브릭 아트를
경험하는 **놀이가 배움이 되는 예술놀이터**입니다.

[꿈꾸는 조각보]



[<인연의 실> 생각 나누기]

패브릭놀이터 '꿈꾸는 조각보'는 실과 바늘, 패브릭을 활용해 나, 너, 우리들의 상상력을 넣은 다양한 오브제를 만듭니다.
시작 전 새끼손가락에 실을 걸어 평소에 고마움을 전하는 이야기를 하고 친구 손에 걸어주어 전체가 연결됨을 느끼고 그 날의 모양을 위에서 사진으로 찍어 기억합니다.
날실과 씨실의 짜임에 따라 새로 생겨나는 여러 가지 모양들을 보며 사람과 사람의 만남에 의해 만들어지는 인연의 소중함을 간직하며 아름다운 오브제를 만들어갑니다.

■ <지구 지키미>를 꿈꾸는 아이들

: 작은 조각 천으로 자신의 작품을 만들고 그 꿈들을 모아 하나의 작품을 만들면서 자연에 대한 고마움과 우리가 할 수 있는 <지구 지키미 프로젝트>를 만들어 갑니다. 소심하던 아이가 이 프로그램을 통해 처음으로 하고 싶은 일이 생겼다고 하여 친구들의 응원 박수를 받았습니다. 함께 하면 작은 부분도 큰 꿈이 될 수 있습니다.

■ 연간계획예시

구분	일정(안)	교육주제	세부 내용(구체적 기재)
도입	4월 3주차 ~ 5월 3주차	우리들의 새 친구! '실 & 바늘'과 친구 되는 멋진 방법	-꿈꾸는 조각보 오리엔테이션 -나는 000입니다 (소개팅 프로그램) :새 친구 '실과 바늘'의 탄생 스토리 -우주 보물섬 :큰 펀칭 큰바늘 ! 순서대로 왔다갔다~ 패브릭 보물섬을 찾아라! -첫 만남과 첫 경험 기억 남기기 : 생각 나눔 메모장 실로 표현하기
전개 I (전반기)	5월 4주차 ~ 7월 5주차	패브릭 오감 놀이터	-여러 가지 패브릭 오감 나누기 -인연의 실 :씨실공주, 날실 공주 스토리텔링 -자연물에 패브릭표정 입히기 -여러 가지 바느질법 익히기 -표정을 담은 나만의 브로치 만들기 -솜을 넣어 별자리 인형 만들기 -기억의 장치 엮기 : 행잉 기법, 위빙아트 기억 활동
전개 II (후반기)	8월 1주차 ~ 9월 5주차	패브릭 염색 놀이터	-패브릭 염색 재료 탐구활동 :크레파스, 염색펜, 천염염료 체험 -나만의 지우개 스템프 만들기 -여름소풍<ART놀이터 & 100초 미션> -아름다운 재활용, 또 다른 쓰레기 만들기 금지! -작가탐구: 실크스크린을 활용한 작가탐구 및 인쇄와 염색의 특징 나누기 -자연물 활용한 전사염 체험활동 -에코 백 만들기 -염색 활동 기억 저장소 GO! GO!
마무리	10월 1주차 ~ 11월 5주차	꿈꾸는 조각보	-내가 만든 컵 받침대 :함께 마시는 달달한 꽃차 -리폼 세상 :자투리 천으로 지구 구하기 프로젝트 -패브릭놀이터에서 찾은 우리들의 꿈 발표 -꿈꾸는 조각보 전시회
합 계	**총 30회차**		

운영단체명: 32. 아트커뮤니티센터 라온	활동지역: 부산, 경북, 경남
홈페이지: www.accr.co.kr	

■ 운영단체 소개

본 단체는 지역의 관련 민.관.학을 연계한 다양한 형태의 프로젝트형 연구사업, 기초조사 등을 해왔습니다.
이를 통해서 실수요자 중심의 다양한 문화예술교육 프로그램의 연구 및 기획, 문화예술관련 단체 등을 발굴.연계하여 질적으로 완성도 있고 검증된 프로그램을 전수.보급하는데 앞장서고 있습니다.
또한 문화예술분야 전문인력(문화예술기획자, 예술강사, 예술가, 문화예술분야 마을활동가, 도시재생 전문가)들이 연구원으로 활동중에 있으며, 2011년도부터 현재까지 다양한 분야를 접목한 융복합 통합문화예술교육 프로그램을 보유하고 있으며 꾸준히 지역 문화예술교육 발전에 도움이 되고자 힘쓰고 있습니다.

■ 프로그램 소개

1) 프로그램 명 : 공간놀이터

2) 분야 : 건축미술

3) 세부내용

프로그램 ①) 공간놀이-리터러시 증진 통합문화예술교육 [건축미술)]

공간놀이터 건축미술(건축미술) 프로그램은 아동·청소년들에게 건축이라는 전문분야에 대한 이해나 지식의 습득 또는 건축을 만들어가는 방법 자체를 가르치는 것이 아니라 건축을 통한 교육(Learning through Architecture) 즉, 인간 삶의 토대를 이루는 건조환경(built environment) 전반에 대한 이해를 통해서 창의적 사고와 문제 해결 능력, 다양한 학문들에 쉽게 다가가고 이를 응용할 수 있는 통섭적 능력을 배양하고, 그러한 바탕에서 다시 우리가 살아가고 있는 공동체 전체에 대한 이해와 관심을 넓혀나가기 위한 수단으로서 건축의 창의적이고 통합적인 특성을 이용하는 교육을 목표로 한다.

교육내용과 수업의 흐름은 미적체험-표현-감상의 세 영역으로 나누고, 각 영역별로 필수 학습 요소를 선정하여 내용을 구조화하였습니다. 그리고 '미적 체험', '표현', '감상'은 학습 활동 내에서 상호 유기적인 관계를 이루도록 구성하였습니다.

[참고 이미지]

문화예술교육을 통한 문화예술 분야 진로체험 교육 심화

문화, 예술에 대한 바른 독해력 강화

의사 전달 능력 강화

- 미적표현 및 감상능력 고취
- 인간 삶의 토대를 이루는 건조환경 전반에 대한 이해를 통해 창의적 사고와 문제 해결 능력 배양
- 지역사회 다양한 자원들(인적자원, 문화자원, 예술자원 등)의 이해
- 나를 둘러싼 주변환경에 대한 이해[주변인(가족, 이웃, 친구)과의 다양한 매체를 통한 소통

◈ 교육의 흐름

구분	일정(안)	교육주제	세부 내용(구체적 기재)
도입	5월 1주차 ~ 5주차	공간의 역할 (집과 생활) (진로 탐색: 건축가, 공간디자이너-외부, 내부	-건축은 무엇인가요 + 건축가의 역할 놀이 -집은 어떻게 서 있을까요? +공간의 탄생 - 어떤 모양의 집이 좋을까요 + 입체적인 공간 만들기
전개 I (전반기)	6월 1주차~4주차	사람과 건축1, 2 (건축가, 공간디자이너, 도시계획가, 도시재생 코디네이터, 마을활동가)	-어떤 크기로 만들까요? + 비밀의 공간 - 건축물은 어떻게 만드나요? +빛과 색깔이 있는 공간 만들기 -나도 건축물을 만들 수 있을까요? +아지트 만들기
전개 II (후반기)	7월 1주차 ~ 8월 4주차		-도시란 무엇인가요? + 도시의 구성요소 알기 -도시는 어떻게 생겼을까 + 우리동네 네비게이션 - 도시계획가 + 도시만들기 - 도시-마을공동체의 역할 이해하기
마무리	9월 1주차 ~11월 5주차	도시와 건축 (도시계획가, 도시재생 코디네이터, 문화예술기획자, 마을활동가)	- 내가 만드는 축제 - 살기 좋은 도시만들기 : 도시계획
합 계	총 20주(총 60시간)		총 20회차

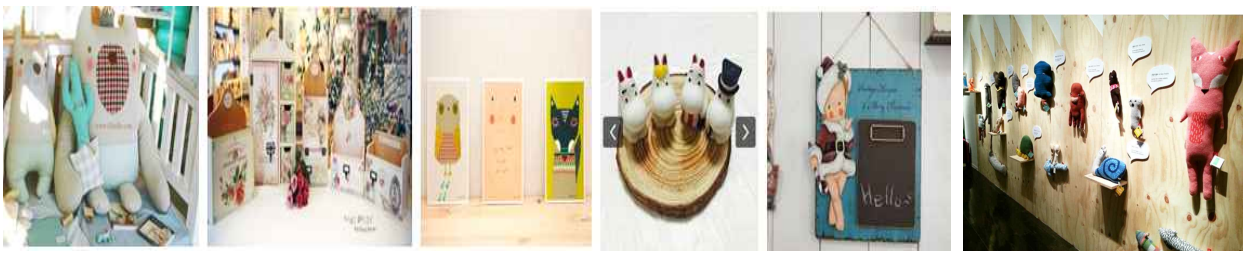
프로그램 ②) 내안에 보물창고 - 놀이를 활용한 통합문화예술교육[공예+디자인]

본 교육프로그램은 공예, 디자인을 기반으로하는 통합문화예술교육으로 시각예술 공예, 디자인, 사회를 활용한 리터러시 증진 프로그램으로 미적 감수성, 창의적 표현 능력, 비평 능력을 기르고 문화를 향유할 수 있는 능력과 태도를 기를 수 있는 프로그램입니다.

수업 모형은 크게 문제 해결 모형과 탐색 모형으로 구성하였으며, 문제 해결 모형은 디자인 문제를 이해하고 문제의 해결 방안을 다양하게 탐색하고 해결안을 평가하고 삶에 적용하는 방안을 찾는 과정으로 이루어져 있으며, 탐색 모형은 디자인 목적 알기, 아이디어 떠올리기, 표현 가능성 탐색하기, 아이디어 구체화하기, 디자인 창작하기, 디자인 평가하기의 과정을 거친다고 할 수 있습니다.

교육내용과 방법은 미적체험-표현-감상의 세 영역으로 나누고, 각 영역별로 필수 학습 요소를 선정하여 내용을 구조화하였습니다. 그리고 '미적 체험', '표현', '감상(소통)'은 학습 활동 내에서 상호 유기적인 관계를 이루도록 구성하였습니다.

- 주위에서 쉽게 구할 수 있는 재활용품을 활용해 일상예술의 다양함을 알 수 있음
- 또래 간·가족 간 다양한 매체를 통한 소통 기회 제공
- 느낌과 생각을 창의적으로 표현하고 소통할 수 있는 능력 배양
- 문화예술의 가치를 이해하고 판단할 수 있는 능력 증진



[참고 이미지]

◈ 교육의 흐름

구분	일정(안)	교육주제	세부 내용(구체적 기재)
도입	5월 1주차 ~ 5주차	기초디자인의 이해	▸기초 디자인은 조형요소와 조형원리를 학생들에게 이해시키기 위한 프로그램으로 구성하였다
전개 I (전반기)	6월 1주차~4주차	시각디자인의 이해	▸시각 디자인은 의도하는 바를 전달하기 위해 시각적으로 디자인하는 영역이므로 자기표현 능력을 기르는 것에 적합한 프로그램으로 구성하였다.
전개 II (후반기)	7월 1주차 ~ 8월 4주차	산업디자인의 이해	▸산업 디자인은 일상생활에서 직접 사용할 수 있는 제품을 만드는 디자인이다. 본인이 직접 디자인해보 만들며, 사용해 봄으로서 디자인에서 중요한 다양한 것들에 대해 이야기 할 수 있다.
마무리	9월 1주차 ~11월 5주차	환경디자인의 이해	▸환경 디자인은 인간 생활에 필요한 환경 및 공간을 보다 적합하게 하기 위한 디자인으로 학생들이 자신의 주변 환경을 쓸모 있고, 아름답게 꾸밀수 있도록 일상주변의 공간을 잘 활용해 교육한다.
합 계	총 20주(총 60시간)		총 20회차

프로그램 ③) 애니팩토리-ONLY FUN FUN!! – 통합문화예술교육[애니메이션]

- 본 프로그램을 통해 문화예술교육에 대한 흥미를 유발하고 상상력을 자극하여 예술교육의 향유와 기회의 장을 확대하고자 함
- 표현의 소통을 통해 상호간의 친밀도를 축적하고 정서를 순화할 수 있는 계기를 마련

- 친숙한 만화애니메이션 장르를 적용하여 조형원리에 대한 표현학습을 유도할 수 있고, 표현의 자신감으로 다양한 진로 탐색과 창의적 사고를 계발
- 생각한 스토리를 이미지화함으로써 창의와 발상을 경험하게 되고, 평면적 사고에서 다각적 사고로 확장

주요특징

- 만화·애니메이션 장르와 미디어, 영상제작, 미술 등의 다양한 분야가 함께 이루어지는 놀이형식의 교육프로그램
- 나와 우리 그리고 주변의 여러 이야기를 상상적인 이미지로 구체화시키고 표현함으로써 감성발달과 자아개념을 향상시키고 실현함
- 조형의 무한한 표현 가능성을 제공함으로써 아동들에게 상상의 세계를 표현할 수 있는 기회를 제공하는 프로그램

구분	일정(안)	교육주제	세부 내용(구체적 기재)
도입	5월 1주차 ~ 5주차	애니메이션 기초	애니메이션 기초 - 주변의 다양한 자원들을 활용한 애니메이션 기초 이해하기 - 주변의 여러 사물들을 활용한 다양한 발상 꺼내기 - 세밀화 표현 및 스토리 설정 **(아동·청소년들의 다양한 이야기, 패러디 등)**
전개 I (전반기)	6월 1주차~4주차	애니메이션 이해하기	- 캐릭터 표현과 방법, 이야기의 전개 과정을 이해하기 - 셀프캐릭터를 활용한 이모티콘을 표현 - 재미있는 작품을 활용하여 애니메이션 분석하기 - 다양한 환경에(해양, 육지, 우주 등) 맞는 캐릭터설정 및 표현 - 주토피아, 언더더씨 애니메이션을 활용한 스토리 만들기
전개 II (후반기)	7월 1주차 ~ 8월 4주차	애니메이션 제작	- 공간이야기(가상공간, 현실공간, 인터넷공간 등)를 활용한 작품배경 설정 및 제작 - 공간에 맞는 소토리 만들기 - 스토리에 맞는 캐릭터 만들기 - 캐릭터 설정을 위한 스토리텔링
마무리	9월 1주차 ~11월 5주차	나도 애니메이션 감독이다!	- 나만의 이야기, 내가 좋아하는 것에 대한 이야기, 내 주변 이야기를 활용한 애니메이션 제작 - 애니메이션 감독되어보기 - 배경음악, 효과음제작 - 내가 만든 애니메이션 홍보
합 계	**총 20주(총 60시간)**		**총 20회차**

운영단체 명: 33. 가치예술협동조합	활동지역: 부산, 울산, 경남
홈페이지: www.gachiart.com	

■ 운영단체 소개

- 가치예술협동조합은 “같이 상상하여 가치를 찾고 같이 창조하여 가치를 공유한다.”는 목적을 함께하는 다양한 분야의 예술가들로 구성된 단체입니다.
환경오염과 생태계의 파괴로부터 우리들의 삶을 스스로 지키고, 지구를 살리기 위한 친환경, 자원순환, 리사이클링 아트를 실천하는 문화예술 활동을 합니다. 이와 같은 문화예술 활동이 사회에 의미 있는 생활 속 실천 방향을 제시하여 미래세대를 위한 지속가능한 세상을 만들고자 합니다.

- 부산을 거점으로 활동하는 가치예술협동조합은 다양한 분야의 예술가들이 모여 지역사회의 문화예술 교육인 으로서 가치 있는 이상 실현을 하고, 가치 있는 예술 실천 운동을 환경문제와 연결하여 창의적 융합교육을 지역의 아이들과 나누며, 아이 하나를 위해 골목과 동네의 어른들이 함께 돌보던 시절을 생각하며 다함께 가치 있는 삶을 예술로 재현하고자 합니다.

- 가치예술협동조합은 2014년부터 지역 아동.청소년 그리고 성인을 대상으로 꿈다락 문화학교, 청년 예술가 지역 밀착형 사업 참여, 문화 다양성 네트워크 페스티벌 참여하고, 2017년부터는 부산환경공단 자원순환협력센터 교육 운영 외 다양한 문화예술교육을 통해서 환경+예술과 관련된 콘텐츠를 진행합니다.

■ 프로그램 소개

1) 프로그램 명: ‘안녕! 에코 아트토이’

2) 분야: 창의융합미술

3) 세부내용:

<안녕! 에코 아트 토이>는 아동, 청소년 + 환경 + 예술을 통한 가치실현을 목적으로 하는 창의융합미술프로그램입니다.
사라진 골목 아이들의 문화를 새로운 시각으로 재해석하고, 사회적 문제로 대두되고

있는 환경 문제에 관심을 갖게 하며, 스스로 계획하고, 디자인하여 완성하는 환경예술 프로그램입니다.
프로그램은 스스로 제작한 놀이문화를 통해서 나와 우리를 배워가고자 합니다. 이를 통해서 예술의 특성인 포용력을 바탕으로 문제를 해결하고, 방향을 설정하고, 과정을 즐기는 자아 형성에 영향을 주고자 합니다.

- '**안녕! 에코 아트토이**'는 전기와 건전지를 사용하지 않는 친환경동력 장난감을 디자인하고 개발하는 프로그램이다. 생각을 시각적으로 재현하고 실천하기 위하여 참여자들은 각각의 의견을 나누고 모은다.

- '**안녕! 에코 아트토이**'는 각각의 작은 실천과 아이디어가 모여 골목의 놀이 문화를 바꾸고, 나와 내 친구, 그리고 사회의 환경문제를 예술을 통해서 공감하고 나누며, 사회 구성원으로서 가치 확립과 세대 간의 역할, 그리고 아동.청소년의 사회적 역할을 생각하여 미래 자원순환 에너지를 고찰한다.

- '**안녕! 에코 아트토이**'는 문화 예술을 나누는 방법을 사회적 문제인 환경문제와 놀이문화에서 발견하고, 삶과 문화가 멀리 있지 않으며, 그것을 통해 삶의 질과 정서의 공유를 향상 할 수 있는 방법적인 과정을 함께 알아 가는 프로그램이다.

- '**안녕! 에코 아트토이**'에서 참여 대상이 만들어 가는 친환경 장난감은 일상에 대한 관찰과 장난감을 위한 대상, 함께 놀 친구와의 의견교환과 입체적 구현을 위하여 방법적인 연구를 필요로 한다. 따라서 프로그램 참여자들은 사소한 관심을 시각적으로 표현하기 위한 방법 찾기를 할 수 있다.

- '**안녕! 에코 아트토이**'는 아이들 스스로가 개인 또는 그룹으로 만든 장난감을 통해서 서로의 놀이 문화를 향유하고 가치를 발견함으로써 행동실천을 위한 지속성의 출발점이 된다.

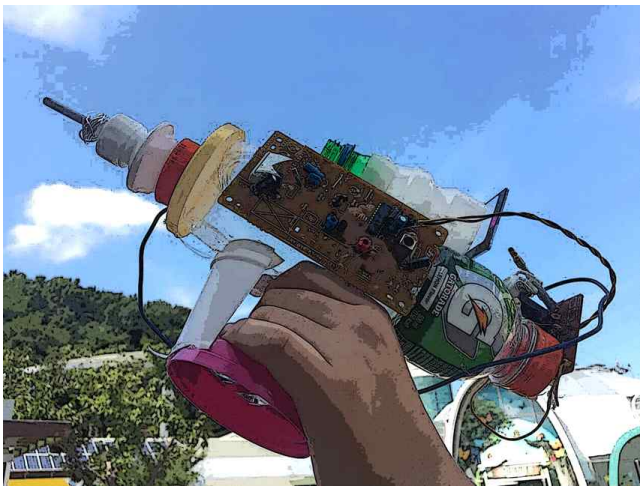
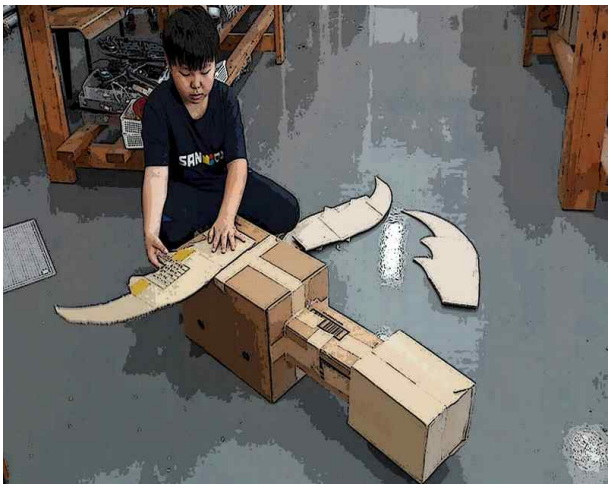
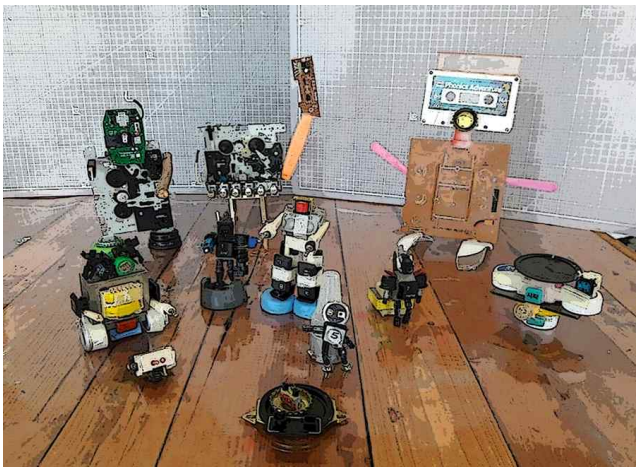
2. 세부 프로그램 내용

구분	일정(안)	교육주제	세부 내용(구체적 기재)
도입	4월 2주차 ~ 4주차	첫 만남	▸운영단체, 교육대상자 미팅-라포형성 ▸소개 카드 만들기 ▸공유하기

		환경과 예술	▸환경 문제 바라보기 ▸다양한 환경 예술 작품 감상(대지미술) ▸내 책상위의 대지 미술 제작
		자연에너지	▸모두를 살리는 바람과 태양을 이용한 에코 아트토이 제작
전개Ⅰ (전반기)	5월 2주차 ~ 4주차	풍력 장난감Ⅰ	▸풍력을 이용한 에코 아트토이 디자인
		풍력 장난감Ⅱ	▸풍력을 이용한 에코 아트토이 제작
		풍력 장난감Ⅲ	▸풍력을 이용한 에코 아트토이 게임
	6월 1주차 ~ 4주차	수력 장난감Ⅰ	▸수력을 이용한 에코 아트토이 디자인
		수력 장난감Ⅱ	▸수력을 이용한 에코 아트토이 제작
		수력 장난감Ⅲ	▸수력을 이용한 에코 아트토이 게임
		전반기 마무리	▸에코 아트 토이 운동회
전개Ⅱ (후반기)	9월 1주차 ~ 10월 2주차	동력 장난감Ⅰ	▸동력을 이용한 에코 아트토이 디자인
		동력 장난감Ⅱ	▸동력을 이용한 에코 아트토이 제작
		동력 장난감Ⅲ	▸동력을 이용한 에코 아트토이 게임

		태양열 장난감Ⅰ	▸태양열을 이용한 에코 아트토이 디자인
		태양열 장난감Ⅱ	▸태양열을 이용한 에코 아트토이 제작
		태양열 장난감Ⅲ	▸태양열을 이용한 에코 아트토이 게임
	10월 3주차 ~ 11월 1주차	에코 아트 토이 Ⅰ	▸풍력, 수력, 동력, 태양열을 선택적 사용하거나, 종합적으로 사용하여 에코 아트 토이 아이디어 논의 및 디자인(그룹 활동)
		에코 아트 토이 Ⅱ	▸풍력, 수력, 동력, 태양열을 선택적 사용하거나, 종합적으로 사용하여 에코 아트 토이 아이디어 논의 및 제작 1(그룹 활동)
		에코 아트 토이 Ⅲ	▸풍력, 수력, 동력, 태양열을 선택적 사용하거나, 종합적으로 사용하여 에코 아트 토이 아이디어 제작 및 게임(그룹 활동)
마무리	11월 2주차	에코 아트 토이 전시회	▸에코 아트 토이 전시를 통하여 스스로 도슨트가 되어 과정을 공유
합 계	**총 20주(총 60시간)**		**총 20회차**

<참고이미지>

운영단체 명: 34. 문화예술센터 결	활동지역: 부산, 울산, 경남

■ 운영단체 소개

■ 문화예술센터 결은 2013년~2018년까지 6년 동안 지역아동센터 문화예술교육지원사업을 진행해 왔습니다.

■ 축적된 사업의 경험, 좋은 예술강사들과 다년간 연구하고 완성된 프로그램입니다.

"문화예술센터 결"은

아이들이 스스로 결정하고 선택하는 과정,

자기에게 푹~빠져서 몰입하는 놀이,

내가 살고 있는 우리 동네에서 느끼고 발견하기,

누군가의 도움이 없이 자기 힘으로 해내는 행복한 성취감,

잘 웃으며 용기있는 내적인 힘을 가진 아이들로 자라게 하고 싶습니다.

예술강사의 이름으로 찾아가는 좋은 어른들과 함께

문화예술을 통해 자신을 드러낼 수 있는 삶의 태도를 배움으로서

세상을 살아가는 힘을 키워주고자 합니다.

문화예술을 만나는 아이들은 행복해질 것이라는 믿음,

이것이 문화예술센터 결이 생각하는

"지역아동센터 문화예술교육의 가치"라고 생각합니다.

놀이로 크는 아이들 미술, 놀이, 음악 프로그램을 소개합니다.

■ 프로그램 소개 1. 미술

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 표현

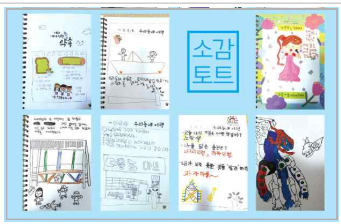
주제	활동사진	활동 내용
미술아 놀자		**▪미술놀이를 통한 배려의 관계 만들기** -강사와 아동간의 미술놀이를 통한 관계 맺기 ▪활동내용 : 내가 만드는 놀잇감으로 함께 놀기 -자연에서 찾은 놀잇감 -소리가 나는 놀잇감 -나의 꿈을 담은 놀잇감 -모두의 마음을 담은 놀잇감
우리동네는 예술놀이터		**▪동네를 누비는 예술활동으로 우정&추억 만들기** -우리동네, 공간의 기억 만들기 ▪활동내용 : 무브무브 고고! 동네여행 ①우리동네 지도제작 : 아이들이 들려주는 동네이야기 ②바퀴달린 수레(Wagon)만들기 : ③정거장 만들기 : ④바퀴달고 떠나는 동네여행 : 제작발표회
아동센터는 예술창작소		**▪혼자하듯 함께하는 예술활동으로 함께의 가치 배우기** ▪활동내용 : 아동센터를 우리 손으로! -나의 작품과 친구의 작품이 만나서 더 멋진 작품이 되는 협업의 예술창작경험
우리는 꼬마예술가		**▪집중과 몰입의 경험을 통한 예술적 감성 채우기** -아동에게 스스로 만족감을 주는 창작활동 ▪활동내용 : 우리는 ART PLAYER! -아이들이 기획해보는 퍼포먼스와 설치미술
예술 party		**▪감동이 있는 예술파티로 따뜻한 나눔&자신감 채우기** ▪활동내용 : 우리가 주인공 -직접 설치, 제작하는 전시회를 통한 성취감 및 공감의 마무리 ▪정(情)다운 창작놀이터 "ART PLAYER" 수료식

할 수 있는 정성, 배려, 함께, 나눔의 가치를 배우고 느끼면서 정(情)다운 관계 맺기를 만들어 가는 미술·놀이·디자인 통합프로그램.

■ 프로그램 소개 2. 놀이

1. 프로그램명 : **노리별에서 보낸 특별한 하루**
2. 분야 : **놀이·문학**
3. 세부내용 :

다양한 놀이 활동을 통해 즐거운 몰입을 경험하고 소통과 배려를 바탕으로 긍정적 상

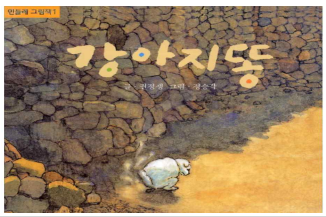
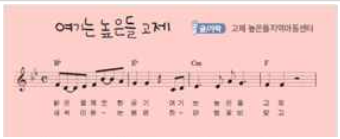
주제	활동사진	활동 내용
마음으로 놀자!		**▪ 타인에 대한 관심과 집중력을 바탕으로 한 실내 놀이를 통해 서로 마음을 열고 다가가는 활동** 프로그램 OT /얼굴 들여다보기/ 마음모아 도미노 아슬아슬 나무 탑 쌓기/ 안대 쓰고 찾기 놀이
함께 뛰면서 놀자!		**▪ 마당과 골목공간에서 다양한 신체활동과 에너지를 발산하고 마을에 대한 관심과 자부심이 높이는 활동** 집중! 비석치기/ 세상을 분필로 그리기 구석구석 우리동네 놀이지도/ 동무 동무 씨동무 빙글빙글 지렁이 놀이/멀리~멀리 신발 던지기
자연과 놀자!		**▪ 자연물로 놀기, 상상아트, 자연 속 아지트 만들기 등으로 자연물의 수집과 놀이도구 재발견하는 활동** 돌로 만든 성/ 신나는 물놀이/ 조물주물 흙 놀이 자연물로 만든 작품/ 나만의 아지트 만들기/ 우리가 만든 숲 속 놀이터/숨겨진 보물찾기
소리로 놀자!		**▪ 악기 만들기와 연주활동을 통해 상상하기. 제작하기, 놀아보기를 경험하는 놀이메이커가 되는 활동** -카주/ 레인스틱으로 연주/ 붐 워커로 놀아보기
같이 놀자!		**▪ 다른 나라 놀이로 배우고 서로 가르쳐주는 활동을 통해 다문화가정아동들이 놀이 전수자가 되어보는 활동** 필리핀 – 뱀부 댄스 /중국- 중국 벽 놀이 일본- 게 이어달리기/말레시아 – 접시돌리기
나의 놀이북		**▪ 놀이 활동과 아이디어 적기, 놀이의 발견과 느낌 기록하기** ▶ 놀이 워크북 완성 및 전시

호작용과 친밀감을 높여 몸과 마음이 건강한 아이로 자라게 하는 놀이프로그램

■ 프로그램 소개 3. 음악

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,

주제	활동사진	활동 내용
노래는 내 친구		▪ 프로그램 OT ▪ 음악놀이 ▪ 노래는 내 친구 (공동체 놀이, 연극놀이, 리듬놀이, 음계놀이를 하며 음악에 대한 친밀감을 높이는 과정)
음악놀이		▪ 음정활동/ 리듬활동/ 화음놀이 ▪ 한줄쏭, 속담노래 창작 등 작곡놀이 ▪ 아카펠라 맛보기 (음악놀이를 통한 아카펠라 체험을 통해 듣기와 배려 공동체를 몸에 익히는 과정)
책놀이		▪ 다양한 주제를 가진 그림책으로 이야기 나누기 ▪ 그림책의 상상력과 문장놀이를 통한 노래말 만들기 ▪ **이야기 책, 그림책 노래가 되다 : 책이 노래가 되면 감동은 두배**
노래창작1 (우리들의 이야기)		▪ 음악놀이 ▪ 노랫말 쓰기 : 주제정하기/ 가사쓰기 ▪ 우리들의 노래 창작 ▪ 특강: 녹음활동
우리동네 탐험대		▪ 몸벌레(리듬), 음악놀이 ▪ 우리 동네 소리채집(소리의 재발견) ▪ 우리 동네 런닝맨(공간의 재발견) ▪ 우리 동네 소리지도 만들기
노래창작2 (우리동네 이야기)		▪ 음악놀이 ▪ 주제 선정과 노랫말 만들기 ▪ 동네탐험을 통한 리듬창작 ▪ 우리 동네 노래 창작 ▪ 특강: 녹음활동
뮤직비디오 제작& 음반발표 &콘서트		▪ 음악놀이 ▪ 뮤직비디오 콘티 작성 ▪ 촬영 및 편집 ▪ 창작곡 연습 ▪ 음반 북클릿 만들기 ▪ 발표회 및 수료식

일상생활을 소재로 한 노래창작/ 창작한 노래를 직접 녹음하여 음반으로 만들고, 직접 짠 콘티로 뮤직비디오를 만드는 프로그램.

운영단체 명: 35. 제주대학교 산학협력단	활동지역: 제주도
홈페이지: http://www.orangeschool.or.kr	

■ 운영단체 소개

■ **제주대학교 산학협력단 방과 후 학교 지원센터 오렌지스쿨**은 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 흔디놀자(너랑나랑 같이놀자)

2) 분야: 음악, 미술(선테에서 희망하는 프로그램 운영)

3) 세부내용: 1-1

프로그램명		음악(센터에서 희망하는 노래(합창) 또는 다양한 악기 선택 가능)	
교육목표	음악 프로그램 중 센터에서 희망하는 노래(합창), 또는 악기(바이올린, 플루트, 오카리나, 우크렐레 등 다양한 악기 선택 가능)를 다양한 교재를 활용하여 기초적인 음악의 이론을 이해하는 것을 시작으로 다양한 음악을 통해 자신의 음악을 만들고 이해하는데 중점을 둔다.		
회차	교육주제	활동내용	교재

1	음악의 이해!	센터에서 선택한 음악 프로그램에 대한 기초적인 이론을 이해하기	자체교재
2	음악의 기초이론 학습법	음악이론의 기초적인 음정, 박자, 계이름 읽기 등을 중심으로 기초학습	자체교재
3	연습곡 1번	기초이론을 바탕으로 연습곡 이해하기	자체교재
4	연습곡 1번	기초이론을 바탕으로한 반복 학습	자체교재
5	연습곡 1번	기초이론을 바탕으로한 반복 학습	자체교재
6	연습곡 2번	연습곡 이해하기	자체교재
7	연습곡 2번	연습곡 반복 학습	자체교재
8	연습곡 3번	연습곡 이해하기	자체교재
9	연습곡 3번	연습곡 반복 학습	자체교재
10	연습곡 4번	연습곡 이해하기	자체교재
11	연습곡 4번	연습곡 반복 학습	자체교재
12	연습곡 1번 ~ 4번까지	연습곡 1번~4번까지 반복 학습	자체교재
13	연습곡 5번	연습곡 이해하기	자체교재
14	연습곡 5번	연습곡 반복 학습	자체교재
15	연습곡 6번	연습곡 이해하기	자체교재
16	연습곡 6번	연습곡 반복 학습	자체교재
17	연습곡 7번	연습곡 이해하기	자체교재
18	연습곡 7번	연습곡 반복 학습	자체교재
19	연습곡 8번	연습곡 이해하기	자체교재
20	연습곡 8번	연습곡 반복 학습	자체교재
21	연습곡 5번 ~ 8번까지	연습곡 5번~8번까지 반복 학습	자체교재
22	연습곡 1번 ~ 8번까지	연습곡 1번~8번까지 반복 학습	자체교재
23	연습곡 9번	연습곡 이해하기	자체교재
24	연습곡 9번	연습곡 반복 학습	자체교재
25	연습곡 10번	연습곡 이해하기	자체교재
26	연습곡 10번	연습곡 반복 학습	자체교재
27	연주회 준비	발표곡 중심으로 반복 연습	자체교재
28	연주회 준비	발표곡 중심으로 반복 연습	자체교재
29	연주회 준비	발표곡 중심으로 반복 연습	자체교재
30	연주회 준비	발표곡 중심으로 반복 연습	자체교재
기획프로그램 운영계획	*연합발표회 및 전시회 개최 예정		

4) 세부내용: 1-2

프로그램명	미술(센터에서 희망하는 그림 그리기 또는 만들기까지 다양한 주제 선택 가능)
교육목표	미술 프로그램 중 센터에서 희망하는 선택된 주제에 따라 미술의 기초이론을 바탕으로 다양한 기법과 다양한 색채를 활용하여 아이들의 내면에 있는 상상력과, 추구하고자 하는 것들을 밖으로 표출할 수 있도록 도와주고 하나의 완성도가 높은 작품을 만드는데 노력한다.

회차	교육주제	활동내용	교재
1	미술의 이해!	센터에서 선택한 미술 프로그램에 대한 기초적인 이론을 이해하기	자체교재
2	선택된 주제에 대한 학습	주제에 따라 다양한 기법과 색체를 통한 실기학습	자체교재
3	선택된 주제에 대한 학습	주제에 따라 다양한 기법과 색체를 통한 실기학습	자체교재
4	선택된 주제에 대한 학습	주제에 따라 다양한 기법과 색체를 통한 실기학습	자체교재

5	선택된 주제에 대한 학습	주제에 따라 다양한 기법과 색체를 통한 실기학습	자체교재
6	선택된 주제에 대한 학습	주제에 따라 다양한 기법과 색체를 통한 실기학습	자체교재
7	선택된 주제에 대한 학습	주제에 따라 다양한 기법과 색체를 통한 실기학습	자체교재
8	선택된 주제에 대한 학습	주제에 따라 다양한 기법과 색체를 통한 실기학습	자체교재
9	선택된 주제에 대한 학습	주제에 따라 다양한 기법과 색체를 통한 실기학습	자체교재
10	선택된 주제에 대한 학습	주제에 따라 다양한 기법과 색체를 통한 실기학습	자체교재
11	선택된 주제에 대한 학습	주제에 따라 다양한 기법과 색체를 통한 실기학습	자체교재
12	선택된 주제에 대한 학습	주제에 따라 다양한 기법과 색체를 통한 실기학습	자체교재
13	선택된 주제에 대한 학습	주제에 따라 다양한 기법과 색체를 통한 실기학습	자체교재
14	선택된 주제에 대한 학습	주제에 따라 다양한 기법과 색체를 통한 실기학습	자체교재
15	선택된 주제에 대한 학습	주제에 따라 다양한 기법과 색체를 통한 실기학습	자체교재
16	선택된 주제에 대한 학습	주제에 따라 다양한 기법과 색체를 통한 실기학습	자체교재
17	선택된 주제에 대한 학습	주제에 따라 다양한 기법과 색체를 통한 실기학습	자체교재
18	선택된 주제에 대한 학습	주제에 따라 다양한 기법과 색체를 통한 실기학습	자체교재
19	선택된 주제에 대한 학습	주제에 따라 다양한 기법과 색체를 통한 실기학습	자체교재
20	선택된 주제에 대한 학습	주제에 따라 다양한 기법과 색체를 통한 실기학습	자체교재
21	선택된 주제에 대한 학습	주제에 따라 다양한 기법과 색체를 통한 실기학습	자체교재
22	선택된 주제에 대한 학습	주제에 따라 다양한 기법과 색체를 통한 실기학습	자체교재
23	선택된 주제에 대한 학습	주제에 따라 다양한 기법과 색체를 통한 실기학습	자체교재
24	선택된 주제에 대한 학습	주제에 따라 다양한 기법과 색체를 통한 실기학습	자체교재
25	선택된 주제에 대한 학습	주제에 따라 다양한 기법과 색체를 통한 실기학습	자체교재
26	선택된 주제에 대한 학습	주제에 따라 다양한 기법과 색체를 통한 실기학습	자체교재
27	전시회 준비	작품 준비	자체교재
28	전시회 준비	작품 준비	자체교재
29	전시회 준비	작품 준비	자체교재
30	전시회 준비	작품 준비	자체교재
기획프로그램 운영계획	*연합발표회 및 전시회 개최 예정		

운영단체 명: 36. 문화컨텐츠연구협회	활동지역: 제주도
홈페이지: https://cul.modoo.at(구글어플 : 문화컨텐츠연구협회)	

■ 운영단체 소개

1. 단체의 설립목적

- 문화콘텐츠 질적 향상 및 보급에 힘쓴다.
- 스토리텔링을 통한 아동과 청소년의 감성체험을 고취한다.
- 4차산업혁명에 대비한 미래직업을 체험하게 한다.

2. 단체 주요 활동

- 아동 및 청소년 교육 및 체험교실 운영
- 미디어 + 미술 + 음악 + 연극 융복합 컨텐츠 개발과 체험 교육 실시

3. 교육 동기

- 4차산업혁명에서 생기는 사회구조 변화에 따른 직업 선택의 불안 증가
- 다가오는 사회는 융합적 사고를 요구하는 융복합사회
- 현재 아동의 65%는 지금 존재하지 않은 새로운 직업 선택이 필요
- 청소년들의 진로 고민을 해결해줄 수 있는 직업 탐색 필요성 증가

4. 교육 목표

- 아동들의 문화예술 체험을 통해 미래직업을 스스로 탐색하게 한다.
- 아두이노와 3D프린팅을 통한 결과물 산출을 통해 자신감을 고취한다.
- 음악과 연극을 통해 자신의 미래 직업을 표현하고 자신을 표현하게 한다.
- 아동들이 자신의 진로와 직업에 대한 적극적인 태도를 갖게 한다.

■ 프로그램 소개

1) 프로그램 명: JOBS를 JOB아라

2) 분야: 미디어 + 연극 + 음악

3) 세부내용:

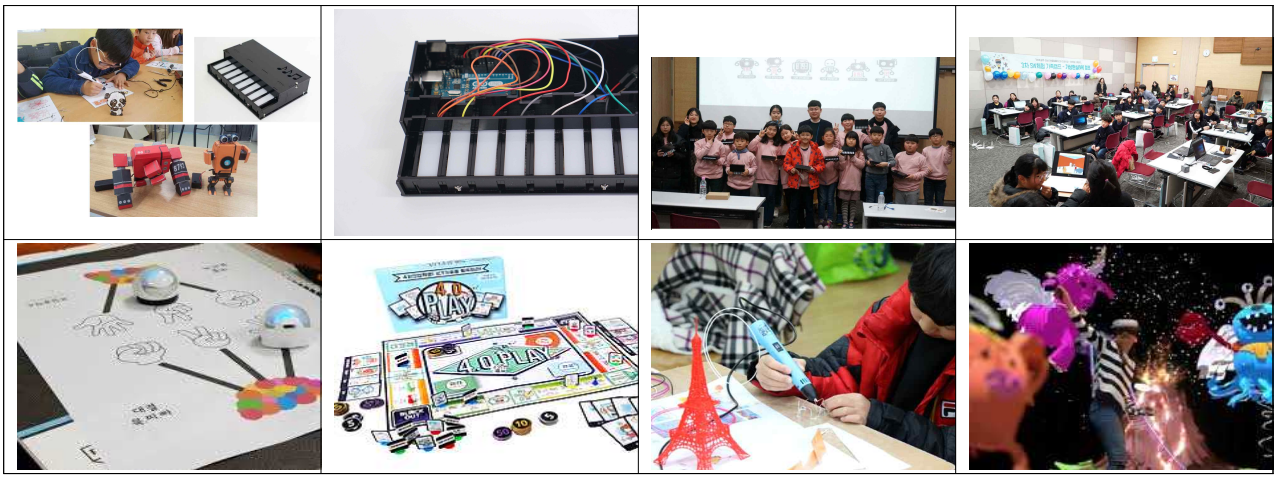
- 기획 의도

급격한 사회변동에 따라 요구되는 미래직업 체험
전환시대 패러다임을 미디어와 연극을 통해 몸으로 체험하게 한다.

- 주요 특징

아두이노와 스케치프로그램 기초를 학습시킨다.
제작 과정에 흥미를 느끼게 눈높이를 맞춘다.
미디어 과정에서 제작된 소품을 연극에 활용하여 융복합 경험을 쌓는다.
연극을 수동적으로 보고 느끼는 수준이 아닌 행위자로 참여하게 한다.
역할극을 통해 적극적인 자기표현 및 미래직업을 체험하게 한다.

- 프로그램 안내



- 프로그램 세부 계획

구 분		세부 내용	
도입 1~5차시 4차산업혁명 이해 새로운 직업 창작	1차시	4차산업 혁명시대의 변화와 관련된 기술 체험하기	자기소개 놀이로 친해지기
	2차시	IoT 기술을 이해하기 위한 간단한 제품 제작 실습	노래와 함께하는 연극놀이
	3차시	VR 가상실현 체험하기	영화를 통해 가상현실 이해하기
	4차시	아두이노를 이용하여 피아노를 제작하기	영화를 통하여 음악 체험하기
	5차시	**자동연주 음악 만들기**	움직임을 확대표현하기
전개 I 6~10차시 기본 학습 (미디어 + 연극)	6차시	3D 프린팅 체험하기	정지장면을 통하여 상황표현하기
	7차시	VR장비 기본 기능에 대한 이해 Tilt Brush를 활용한 가상공간에서 '선긋기' 실습	속담을 통한 조각상 표현하기
	8차시	연극에 활용할 사물 드로잉 (사과, 정육면체, 원뿔 등 다양한 주제 선정 및 실습)	도구를 활용한 연극적 배경탐구
	9차시	Tilt Brush를 활용하여 가상공간에 연극 실습	도구를 활용한 인물표현
	10차시	Mixed Reality(혼합현실)를 활용한 Tilt Brush 아트 퍼포먼스	표현력의 시각적 체험
전개 II 11~15차시 연극연습	11차시	이야기 창작하기	
	12차시	대본 꾸미기	
	13차시	인물 대사 분석하기	
	14차시	연극속의 등장인물 정하기. 동선만들기	
	15차시	내용을 이해하고 움직임을 표현하기	
마무리 16차시 - 18차시	16차시	Tilt Brush 아트 퍼포먼스 연습	노래가사 만들기
	17차시	Tilt Brush 아트 퍼포먼스 연습	뮤지컬 놀이
	18차시	Tilt Brush 아트 퍼포먼스 연습	소품, 무대제작
리허설	19차시	제작된 VR 콘텐츠를 이용한 연극을 위한 최종 리허설	
발표	20차시	팀 별로 준비된 연극 발표	

■ 프로그램 소개

1) 프로그램 명: 우쿨렐레야 놀자!

2) 분야: 음악

3) 세부내용:

- 기획 의도

노래부르기, 우쿨렐레 연주, 음악치료 활동 등 다양한 음악 체험 활동을 통해 학업 스트레스 및 교우관계의 어려움 등 아동의 내적 갈등을 해소하고 합주와 합창, 함께 하는 그룹 활동을 통해 사회성과 소통 역량을 기른다.

이러한 음악적 경험은 앞으로 아동이 직업을 선택하고 급변하는 환경 속에서 자신의 삶을 건강하게 살아가는데 도움을 줄 수 있을 것으로 기대 된다.

- 주요 특징

노래부르기, 우쿨렐레 연주, 음악치료 활동이 조화를 이루면서 수업을 진행한다. 악기를 기능적으로 익히는데 그치지 않고 아동의 내적 갈등 해소와 자존감 향상 및 사회성 향상에 도움이 되게 한다.

- 프로그램 안내 (우쿨렐레, 오카리나)

<table>
<tr><td> </td><td>⩽ 우쿨렐레 발표</td></tr>
<tr><td>오카리나 연습 ⩾</td><td> </td></tr>
</table>

- 프로그램 세부 계획

구분	일정(안)	교육주제	세부 내용(구체적 기재)
도입	1~5차시	1.복식호흡과 가창자세 및 기본 발성 연습익히기 2.우쿨렐레 바른 연주자세 및 코드 익히기 3.음악놀이 활동: 나를 소개해요.	1)복식호흡을 이해하고 실습한다. 2)우쿨렐레 연주시 바른 자세와 손가락 움직임을 익히고 기본코드 중심의 곡을 배우고 연주한다. 3)나를 소개하고 서로를 알아가는 음악놀이 활동 중심으로 진행한다.
전개Ⅰ	6~10차시	1.독창과 합창연습 2.우쿨렐레 코드 확장 및 타브익히기 3.음악과 함께 하는 즐거움	1)아동의 가창 실력에 맞는 곡을 선택하여 독창실력을 기른다. (자신의 목소리를 사랑하고 표혀나 2)우쿨렐레 코드를 확장하여 연주 레파토리를 넓히고,앙상블 연주에 필요한 타브 악보를 익힌다. 3)음악치료활동 소그룹으로 나누어 즉흥연주.주제 발표등 함께 하는 프로그램으로 진행
전개Ⅱ	11~15차시	1.연주회 준비 2.음악치료 자존감 높이기	1)독창과 중창,독주와 합주등 다양한 연주 프로그램 정하고 소그룹으로 나누어 연습을 진행한다. 2)음악치료활동 연주에 대한 두려움과 긴장감을 해소하고 할수 있다는 자신감을 갖도록 프로그램을 진행.
마무리	16~20차시	작은 음악회	준비한 프로그램에 따라 음악회를 진행하여 성취감을 높이고 음악회 평가회를 통해 서로를 격려하고 소통하는 긍정적인 경험을 한다.
합 계	**총 20주(총 60시간)**		**총 20회차**