

# 지역문화예술교육의 상상력을 더하는 워크숍

학교문화예술교육 사례를 중심으로

일시 \_ 2014년 5월 15일(목) 14:00 ~ 18:00

장소 \_ 경기도박물관 교육실

공동주최 \_

서울문화예술교육지원센터 · 경기문화예술교육지원센터 ·  
인천문화예술교육지원센터 · 문화연대



# CONTENTS

<b>학교문화예술교육의 새로운 활로를 열다</b> -----	<b>3</b>
– 학교기반 문화예술교육 기획사업 소개 – 정진주 (인천문화예술교육지원센터) -----	5
– 인천여자중학교 프로젝트 中 〈미스터리 서스펜스 추리 교시〉 프로그램 사례 공유 – 정지연, 임승화 (영화분야 예술강사) -----	10
<b>지역문화 역사와 함께하는 학교예술교육 사례</b> -----	<b>29</b>
– 성북문화원과 동구여중, 예술강사의 협력 사례 – 함형식 (서울지역 연극분야 예술강사) -----	31
<b>미지의 프로젝트를 통한 마을공동체 인식에 대한 변화</b> -----	<b>33</b>
– 사회, 미술 교과 연계 프로젝트 수업 사례 – 김상수, 이명은 (경기지역 흥덕고등학교 교사) -----	35



## 학교문화예술교육의 새로운 활로를 열다

- 학교기반 문화예술교육 기획사업 소개
  - 정진주 (인천문화예술교육지원센터)
  
- 인천여자중학교 프로젝트 中 <미스터리 서스펜스 추리 교시> 프로그램 사례 공유
  - 정지연, 임승화 (영화분야 예술강사)



# 학교문화예술교육의 새로운 활로를 열다

## I. 학교기반 문화예술교육 기획사업 소개

정진주 (인천문화예술교육지원센터)

1. 사업명 : 2013 학교기반 문화예술교육 기획사업
2. 사업기간 : 중학교 3학년 학업전환기(12월) 중 학교별 설정
3. 사업대상 : 2개 학교(신흥중학교, 인천여자중학교) 3학년 학생 전체
4. 추진배경
  - 학교기반 문화예술교육 기획사업 기획단 운영을 통해 중학교 3학년 전환기 수업에 대한 문화예술교육 프로그램 필요성 대두
  - 현재 학교 예술강사의 교육활동이 장르 기반으로 집중되어 있는 것에 대한 다양한 시도 필요
  - 공교육 내 단순 예술강사 파견 보완 모델 필요(예술강사 1인이 25~30명의 학생들을 만나야 하는 상황, 일주일에 1~2차시로 짧게 만나는 방식의 한계 등)
5. 추진방향
  - 수업 진행이 어려운 중학교 3학년의 학업전환기를 문화예술교육 프로그램과 함께 할 수 있도록 학교와 적극적인 협력체계를 만든다.
  - 예술가 그룹이 다양한 문화예술 관련 프로젝트들을 학교의 특성에 맞춰 기획하고 실행할 수 있는 학교 문화예술교육의 효과적 모델을 구성한다.
  - 학생들이 문화예술교육을 통해 학교가 단순히 공부를 위해 오고가는 곳이 아니라 스스로가 주인임을 인식할 수 있도록 하는 것에 중점을 둔다.
  - 현장에서 활동하고 있는 예술강사를 그룹화하고 프로그램 공동 기획 및 컨설팅을 진행하여 강사들의 기획역량을 강화한다.
6. 사업 내용

구분	<신흥중학교 프로젝트>	<인천여자중학교 프로젝트>
운영 목표	-학교에서 이루어질 수 있는 문화예술교육에 대한 새로운 시도 모색	-기존 1인 예술강사 파견 방식의 문제점을 점검하고, 공동 기획을 통한 효율적인 참여 방식 모색
운영 방식	-프로젝트 매니저가 지역 내 예술가와 협력하여 프로젝트 팀을 구성하고 대상 학교의 특성에 맞춘 문화예술교육 프로그램 기획 및 실행	-여러 개의 예술강사 그룹을 조직하고 그룹별로 프로그램 공동 기획 및 실행 -프로젝트 매니저는 관찰자, 조력자의 역할 및 세부내용 컨설팅 진행
운영 기간	2013. 12. 9. ~ 12. 18. (8일간) 매일 오후 시간 운영 (5, 6교시 또는 5,6,7교시)	2013. 12. 18. ~ 12. 20. (3일간) 1~6교시 전일제 운영
운영 대상	3학년 6개반 203명	3학년 7개반 236명

구분	<신흥중학교 프로젝트>	<인천여자중학교 프로젝트>
운영 내용	학교에서 접하기 어려운 대중예술, 비주류문화 등 동시대적 문화예술에 대한 체험 & 각 프로그램에 대한 결과공유 축제 개최	8개의 예술강사 그룹이 학교와 대상의 특성을 반영한 다양한 통합프로그램을 만들어 실행
학생 구성	오리엔테이션을 통해 원하는 프로그램 배정(기존 '반'의 경계 해체)	반별로 하루에 한 개 프로그램 배정

## 7. 인천여자중학교 프로젝트 추진 내용

- 1단계 : 학교기반 문화예술교육 기획사업 기획단 운영
  - 3개월 간 문화예술교육 전문가 3인과 학교 전문가 2인, 사업 담당자가 함께하는 기획단을 구성하여 학교 운영체계 안에서 새로운 시도를 할 수 있는 실질적인 방안을 여러 차례 논의하고, 그 결과를 바탕으로 전반적인 사업 운영시기, 운영 방식, 운영 내용, 대상 학교 등을 구체화
- 2단계 : 프로젝트 매니저 선임, 예술강사 그룹 조직 및 간담회 진행
  - 기존 센터 사업(학습모임 지원사업)을 통해 이미 구성된 예술강사 그룹 조사 및 학교 예술강사 중심의 자발적인 신규 그룹 구성 유도
  - 사업 계획 공유 및 대상 학교 사전 정보 전달을 위한 예술강사 간담회 진행
- 3단계 : 세부 프로그램 기획
  - 참여한 예술강사 그룹들이 충분하게 시행착오를 거쳐 보다 완성도 있는 문화예술교육 커리큘럼을 확보할 수 있도록 문화예술교육 기획전문가(프로젝트 매니저)와 함께 논의하고 보완하는 상시 컨설팅 체계 운영
  - 그룹별 프로그램 내용

no	프로그램명	예술강사그룹	내용
1	미스터리 서스펜스 추리교시	구름다리 (4인)	- 영화적 스토리 구성 방식에 연극적 요소를 도입한 프로그램 - 3년간 머물던 공간을 되돌아보며 친구들과의 소중한 추억을 되새기고 학교에 우리들만의 비밀스러운 흔적을 남기는 활동
2	워킹 in 레드카펫	화통블루스 (5인)	- 공예, 연극, 만화애니메이션으로 구성된 통합교과 프로그램 - 외모에 관심이 높은 여중생들이 쇼를 기획하는 과정을 통해 자유로운 상상과 창작, 표현 욕구를 해소하는 시간
3	애니 주식회사	애니메이션 (4인)	- 애니메이션 제작을 중심으로 창작조직(회사, 스튜디오 등)의 조직형태를 경험하고 공동 창작과정을 통해 서로 협력하고 스스로의 관심사를 발견하는 프로그램

no	프로그램명	예술강사그룹	내용
4	삼년지한 三年之恨	예술집단 봄 (3인)	- 연극과 영화적 요소를 결합한 프로그램 - 3년간의 학교생활을 되돌아보며 아쉬웠던 기억, 응어리진 마음을 풀어놓으며 앞으로의 고등학교생활을 맞이할 준비를 극적 요소를 도입해 용기를 다지는 프로그램
5	응답하라 1416	김은영 외 2인	- 음악과 연극, 몸짓이 결합된 프로그램 - 3년간의 중학교 생활을 다양한 예술방식으로 자유롭게 상상하고 표현하는 프로그램(오감으로 표현하기, 그 때 그 노래, 뮤지컬로 만나는 추억이야기 등)
6	씩트는 생명-로봇	초록엄지 (이소영 외 3인)	- 미술과 연극, 과학이 연계된 프로그램 - 로봇을 통해 생명공학의 진화에 대해 이해하고 이를 주제로 스토리텔링과 몸, 그림자극 등으로 실행하는 프로그램
7	랩으로 말해요	세남자 (3인)	- 시의 운율과 랩의 라임을 비교해보고 가사 창작과 비트와의 결합, 레코딩, 음원 제작 과정을 통해 자신의 생각, 느낌을 친구들과 자유롭게 표현하고 교감하는 프로그램
8	노래가 탄생하는 순간들	피터와 친구들 (3인)	- 노래가 만들어지는 과정을 학생들과 함께 나누고, 고등학생이 되는 시점에서의 자기 고민, 우정, 인간관계 등에 대한 다양한 느낌이나 생각을 노래로 만들고 함께 나누는 프로그램

○ 4단계 : 운영 학교 협의 진행

- 프로그램 계획서 취합 후 학교 관계자 포함 사전 회의 진행
- 학교 방문을 통한 세부 일정 및 공간, 수업 기자재 등 운영 전반에 대한 협의
- 프로젝트 매니저와 사업담당자는 학교와 예술강사 사이를 매개해주는 소통 창구 역할 수행

○ 5단계 : 프로젝트 운영 및 평가

- 학급별로 하루에 한 가지 문화예술교육 프로그램을 전일제로 운영(3일 간 한 학급 당 총 3개의 문화예술교육 프로그램 실행)
- 프로그램 진행에 따른 점검 회의 및 평가 간담회 진행

8. 운영 성과

- 학업전환기는 학교에서도 생활 지도에 어려움을 겪는 시기로 학사일정 상 조정이 불가한 연중 시기에 비해 탄력적으로 운영이 가능하여 학교의 전폭적인 협조를 얻어낼 수 있었음. 또한 어수선한 전환기를 무료하게 보내지 않고 문화예술교육을 통해 에너지를 발산하며 즐겁게 보낼 수 있어 참여 학생들의 반응도 좋았음.
- 학교-프로젝트 매니저-예술강사-기관의 협력 체계 구축 시 프로젝트 매니저와 사업담당자가 학교와 예술강사 사이를 매개하는 역할을 수행하면서 기존 1인 강사 파견 시 문제가 되었던 학교-예술강사 간의 소통 문제를 해소하고 학교로부터 원활한 협조를 얻어낼 수 있었음.
- 개인별로 활동하던 예술강사들이 그룹을 만들어 Team-teaching 형태로 협업하게 되면서 본

인의 장르에 기반한 내용이 아닌 통합적 프로그램 운영이 가능했고, 예술강사 스스로 학교에서의 새로운 시도들을 찾아내고 실행해볼 수 있는 여건을 제공함으로써 역량 강화의 계기가 되었음.

○ 기존 학교문화예술교육의 한계를 넘어 전일제로 운영되는 여유 있는 시간 편성과 함께 장르에 국한되지 않고 자유로운 주제 구성을 시도할 수 있어 학교 뿐 아니라 참여 예술강사들에게도 좋은 반응을 얻을 수 있었음.

○ 예술강사 그룹 사업 참여 소감

#### 1) 화통블루스

외모에 관심이 높은 여중생들이 쇼를 기획하는 과정을 통해 자유로운 상상과 창작, 표현 욕구를 해소하는 패션쇼 프로그램 ‘워킹 인 레드카펫’을 운영했다. 교육장소도 매우 좋았고, 참여자들의 반응도 매우 적극적이어서 힘도 나고, 재밌고 즐겁게 수업을 진행할 수 있었다. 주로 3~4교시 단위로 수업을 진행했는데, 6교시로 수업을 진행한 것도 좋은 경험이었다. 수업을 마치고 느낌나누기 시간에 ‘너무나 즐거운 시간이었다. 이런 프로그램이 자주 있었으면 좋겠다.’, ‘이번 프로그램에 참여하면서 내가 무엇에 관심이 있고, 좋아하는지 알았다. 내 꿈을 찾았다.’ 등 아이들의 이야기가 기억에 남고, 뿌듯했고, 아이들을 통해 나도 배우는 시간이었다. 수업내용적인 면이나, 화통블루스에게도 보람도 있고, 의미가 있는 시간이었다.

#### 2) 구름다리

3년간 머물던 공간을 되돌아보며 친구들과의 소중한 추억을 되새기고 학교에 우리들만의 비밀스러운 흔적을 남기는 ‘미스터리 서스펜스 추리교시’ 프로그램을 운영했다. 인천여중 공간을 최대한 활용할수 있도록 준비과정부터 학교도 여러 차례 방문을 하면서 프로그램을 만들었다. 준비한 프로그램에 아이들이 푹 빠져 적극적으로 미션을 하나하나 풀어가는 과정을 함께 나누는 것이 매우 즐거웠다. 재미있는 추억거리를 서로 나누는 시간이었다. 아이들이 프로그램 중간중간 ‘너무너무 재미있다.’, ‘이런 경험은 정말 잊지 못할 추억이 될 것이다.’라는 이야기를 하는데, 감동을 받았다. 중3 아이들을 대상으로 이런 프로그램이 계속 진행될 수 있다면 아이들에게도, 그리고 준비를 하는 우리 예술강사들에게도 특별한 경험이 될 수 있을 것이다. 즐거웠다.

#### 3) 예술집단 봄

3년간 학교생활을 하면서 묵혀두었던 기억이나 갈등, 선생님들에게도 말하지 못했던 사연들, 응어리진 마음을 풀어보고 영화로 표현하는 ‘삼년지한’이라는 프로그램을 운영했다. 아이들이 매우 자발적이고 능동적으로 참여했다. 평소 음악이나 미디어, 영화, 드라마에 관심을 갖은 아이들이 생각보다 많았고, 휴대폰으로 영화 촬영을 하는데도 감각적으로 잘 풀어가는 모습이 인상적이었다. 그럼에도 다음에도 이런 기회가 있다면, 휴대용 캠코더라도 사용해서 아이들이 경험해 볼수 있도록 준비가 된다면 더욱 좋을 것이다. 6교시 연강으로 수업을 진행한

것이 매우 좋은 형태였다. 중3 뿐만 아니라 고3들에게도 좋은 프로그램이 될 수 있을 것이라고 기대한다. 점차 커져 나가기를 기대한다. 재미있었다.

#### 4) 세남자

시의 운율과 랩의 라임을 비교해보고 가사 창작과 비트와의 결합, 레코딩, 음원 제작 과정을 통해 자신의 생각, 느낌을 친구들과 자유롭게 표현하고 교감하는 ‘랩으로 말해요’ 프로그램을 운영했다. 친구들과 함께 랩을 만들고 녹음을 하는데, 그 중 한 친구가 옆의 친구에게 ‘스트레스가 풀린다.’라는 이야기를 했다. 우리가 함께 만들어가는 이 행위 자체에서 스트레스가 풀린다는 것에 감동을 받았다. 프로그램을 진행하기 전에는 무언가를 알려줘야겠단 생각을 했는데, 오히려 아이들을 통해 느낀 것이 많은 의미있고 즐거운 시간이었다. 아이들을 만나며 지금의 아이들은 어떤 생각을 갖고 살아가는지, 당시의 나는 또 어떤 생각을 갖고 살았는지를 되돌아보는 의미 있는 시간이었다. 다양한 장르의 예술강사님들이 모여 아이들을 만날 수 있는 문화예술교육주간과도 같은 형태의 프로젝트의 기획 구성도 매우 좋다고 생각한다. 좋은 시간이었다.

#### 5) 애니주식회사

‘애니메이킹’이라는 애니메이션 제작을 중심으로 창작조직(회사, 스튜디오 등)의 조직형태를 경험하고 공동 창작과정을 통해 서로 협력하고 스스로의 관심사를 발견하는 프로그램을 운영했다. 어려운 접근이었다. 회사를 만들어보고, 경험하지 않았던 역할들을 가상으로 해보고, 또 애니메이션작업도 기획부터 제작까지를 실제 경험해보는 시간이었다. 첫째날 학교 컴퓨터 실의 상황이 좋지 않아 작업을 마무리하기 어려운 여건이어서 안타까운 점이 있었다. 첫째날 시행착오를 겪었으나, 둘째/셋째날 점차적으로 아이들이 완성도를 높여가는 모습이 기억에 남는다. 기억에 남는 에피소드는 수업을 진행하는데, 한 친구가 그림을 그리다말고 곁으로 다가와 자기 속 고민을 털어놓는 것이었다. ‘지금 제가 너무 힘들고, 아무것도 하기 싫고, 그냥 시간이 멈췄으면 좋겠어요. 이럴 때 어떻게 해야 될까요?’. 그때 내 경험을 아이와 함께 나눌 수 있었던 것, 인생상담까지도 아이들과 나눌 수 있는 의미 있는 시간이었다. 수업 막바지 인터뷰에서 아이들이 ‘힘들었지만, 무언가를 해낸 것 같고, 그런 과정이 기억에 남고 재밌었다.’는 이야기를 했다. 예술적인 감각을 갖고 있는 아이들도 많았다. 짧은 시간이었지만 좋은 작품이 나올 것이다. 지금은 당장 어렵다는 생각을 했을지라도, 이런 경험 또한 아이들이 성장하는데 바탕이 될 수 있을 것이라고 기대한다.

## II. 인천여자중학교 프로젝트 中 <미스터리 서스펜스 추리 교시> 프로그램 사례 공유

그룹명 - 구름다리 (김은미, 임승화, 정지연)

사례발표 - 임승화, 정지연

### 학교기반 문화예술 교육사업을 되돌아보며...

다시금 떠올려 보는 12월 18일...

사례발표에 대한 의뢰를 받고, 심장이 두근거리기 시작 했다. 불과 얼마 전의 즐거웠던 추억을 떠올리며, 그때의 사진들과 미션카드들, 함께 수업했던 동료와의 오랜만의 새벽미팅... 모든 것이 설렌다. 5개월이 지난 지금도 기분 좋은 웃음과 그때의 두근거림이 느껴지는 것이.... 분명 나도... 아이들도... 즐거웠을 수업이었음을 되새기며 수업을 되돌아본다.

학교 예술 강사를 오랜 기간 해왔던 강사로서 진주씨는 뭔가 남다른 예술 강사 담당자였다. 학교에 직접 출강하는 강사만큼 현장의 상황을 정확하게 알고 있었고, 자신이 어떤 역할을 해야 하는지 고민했고 최선을 다해서 실행하는 사람이었다. 늘, 예술 강사 입장에서 많은 것을 대변해 주던 진주씨가 제안한 사업이었기 때문에 우리는 즐거운 마음으로 참여 할 수 있었다.

사업 의도도 정말 좋았지만 우리가 기대감으로 부풀었던 이유는 예술 강사가 생각한 수업을 마음껏 펼칠 수 있도록 아낌없이 지원하겠다고 했기 때문이다. 하지만 학교와의 조율 과정에서 시간과 예산문제가 발생되어 약간의 제한이 따랐다. 아쉬움을 달래며 시행하려던 수업 기획안을 수정하고 구체적인 계획을 세우기 시작했다.

준비할 것은 많고 시간은 촉박한 상황에서 강사이자 아이 엄마였던 우리는 아이들이 잠든 새벽4시 감자탕집에서 작전회의 하듯 만나기도 하고, 수업 전날엔 밤새 미션 정리를 하기도 했다. 물골이 상접한 서로의 얼굴을 보며 “우리 지금 금 캐러가니?” 라며 농담을 주고 받으며 만든 것이 [미스터리 서스펜스 추리교시 ] 이다.

D-20 전화 자유

기대 날개 실망 섭외한 미스터 리가 다른 수업을?

새로운 시작 꽃 미남 미스터리 새벽 회의 3팀

학교방문 수업 당일 소품도착 미션카드분실

작은 유리병 폴라로이드

타로카드 반짝이는 작은 빛 추억

## ■ 구름다리 소개

연극, 영화분야의 현장 경력과 예술교육 전문가로 9년 이상 활동경력을 가지고 있는 강사들로 구성된 <구름다리>입니다.

이상적인 예술교육과 참여자간의 교두보적인 역할을 하고자 하여 구름다리입니다.

영화적 스토리 구성 방식과 연극적 요소를 가미한 프로그램으로 공간을 다양하게 활용하며 참여자가 프로그램 안에 스스로 몰입하고 문제 해결을 하는 과정을 통해 자존감을 높일 수 있는 프로그램 개발하여 다채롭고 질 좋은 예술교육을 시행하고자 하는 모임입니다.

## ■ 프로그램 제목 / 목표

미스터리 서스펜스 추리교시

학교라는 공간에서 만나게 되는 미스터리 리를 통해 평범한 일상이었던 학교는 하루 동안 미스터리하고 서스펜스한 공간으로 변형되며, 아이들은 그 안에서 잊지 못할 추억을 경험한다.

## ■ 프로그램 기획의도

중3 여학생. 그리고 16살. 인생에 있어서 확연하게 들어나는 첫 갈림길(진로)을 경험한 학생들. 늘, 미래에 대한 준비와 고민으로 많은 나날을 보낸 우리 친구들에게 지난 시간을 되돌아 볼 수 있는 ‘즐거운 추억’을 선물하고자 한다.

3년 동안 머물렀던 인천여중. 앞으로 매우 아련하게 기억될 것이 분명한 이 ‘공간’ 하지만 이 사실을 현재, 지금 이 시점에서 알고 있는 사람은 거의 없다는 사실!

지금쯤 모르는 이 소중한 추억을 느껴보기 위해 이 공간을 마음껏 누비며 지금 내 곁에 있는 친구들과 함께 흥미진진한 미션을 수행하고, 지난 추억도 돌아보고, 졸업 전에 모두가 함께한 추억을 만들어 세월이 지나 이 공간을 지나게 된다면 오늘의 시간이 정말 아련하지 않을까?

## ■ 미스터리 서스펜스 추리 교시 시놉시스

수업의 전체적인 분위기를 잡아주기 위한 가상 시나리오 작업을 진행하였다.

프로그램의 분위기를 나타내기 위한 과장된 표현 방법이 들어 있음을 감안해야 한다.

아침부터 이상한 일들이 벌어지고 있다. 땀을 흘리며 소릴 지르며 우린 신나는 놀이를 했다.

놀이를 하며 우린 어떠한 방법으로 세 팀으로 나눠지게 되었고, 우린 스산한 복도를 걸어 정체를

알 수 없는 남자가 있는 사무실(교실) 앞에서 영문도 모른 채 순서를 기다리며 앉아 있었다. 정체를 알 수 없는 한 남자가 이 학교에 찾아 왔다는 소리가 여기저기에서 어렴풋이 들리기 시작했다. 멀리서 우연히 그 남자를 본 사람이 그 남자는 이국적인 향내를 풍기고, 이상한 문양으로 덮힌 천을 온 몸에 감싸고, 속을 알 수 없는 표정으로 스르르 지나갔다는 것이다. 그 이상한 남자가 단 하루 이 학교에 머문다. 대체 그 남자는 이곳에 왜 온 것일까? 사무실로 꾸며진 교실 안에 들어갔던 아이들은 검은색 가방을 들고 어디론가 사라져 버렸다. 이젠 내가 들어갈 차례이다...

이 교실의 문을 열자 진한 향내가 풍기고 잔잔하게 빛나는 촛불만이 이국적인 장식들로 가득 찬 이곳을 비춰줄 뿐이다.

뒤돌아선 남자는 웅성대는 우리의 목소리에도 아랑곳 하지 않고 무언가를 뒤적거린다. 그러다 갑자기 획!! 돌아서서 알 수 없는 표정으로 한 참 동안 우리를 바라본다. 굵고 음산한 목소리. 그의 말을 들어보니 그는 미래를 볼 수 있는 점성술사 미스터 리였다. 오늘 이 공간을 빌려준 우리들에게 보답을 하겠다고 한다. 자신이 할 수 있는 것이라곤 미래를 보는 것 뿐. 우리에게 미래를 알려 주겠다고 한다. 단, 조건이 있다.

## 중략 ( 미션 수행 )

마지막 미션을 보여주기 위해 우린 그 남자를 찾았다.

그 남자가 있는 장소는 한 줄기 빛도 들어오지 않는 암흑.

우린 그곳에서 마지막 미션을 수행했다.

남자는 주문에 걸린 듯 나의 특징 성격 등을 풀어내기 시작했다.

그리고 우리 모두가 완성한 별자리를 보고 알 수 없는 동작들을 반복 하다가 마침내 입을 열었다. 우린 모두 집중했다.

“사람들은 인생의 대부분을 미래에 대한 걱정으로 살아가지.

그 걱정의 대부분은 일어나지도 않는데 말이야. 그러니 지금 이 순간을 느끼지 못하고 지나가는 거야. 오늘 너희가 스치고 지나갔던 이 공간들, 그리고 지금 너희 옆에 있는 친구들....

그리고 가장 중요한 지금 12월 18일 16살 바로 너 자신.

바로 이 시간! 이 순간! 을 아련하게 떠올릴 날이 올 꺼야.

오늘, 바로 이 순간, 이 시간이 추억이란 이름으로 남을 꺼야.

내가 볼 수 있는 건 여기까지야.“

우린 지난 일들을 되돌아보았다....

일 년 뒤...

졸업을 하고 스승이 날이 되었다. 다시 찾은 중학교는 그대로였다.

긴 복도를 지나 내가 있었던 3학년 교실을 찾아간다.

불연 듯 가방을 들고 뛰어 가는 나와 친구들의 모습이 떠오른다. 그들을 따라 길을 간다...

내가 갔던 장소..기억들이 아련하게 떠오른다...

지난날 들이 추억된다...

### ■ 중3!! 추억 만들기 프로젝트!!

1. 학교의 특성과 대상에 적합한 문화예술교육을 시행한다.
2. 학교 안 여러 공간에서 다양한 활동과 매체를 제공하여, 학생이 주체가 되는 협력 프로그램을 완성한다.
3. 대상을 새롭게 바라보고 해석하며, 다양한 예술적 표현을 할 수 있다.
4. 학교에서의 추억을 돌아보고, 지금 이 순간을 남길 수 있는 기회를 제공한다.

추억을 만들 수 있는  
요소?

1. 학교에서 일어 날 수  
없는 특별한 사건

2. 오늘을 추억 할 수  
있는 사진



실행 프로그램

① 스토리가 구성 된 프로그램을 통해 학교를 새로운 공간으로 경험 하게 하며 새로운 인물의 미스터리로 출연으로 집중도를 더한다.

②미션 활동 위해 제시 된 단서를 통한 추리를 하여 학교의 여러 공간을 탐색 하며 학교라는 일상적인공간을 특별한 기억으로 추억 할 수 있게 한다.  
(스포일러를 의식하여 반별로 약간의 미션수정과 팀별 색을 바꿔 진행)

---

3. 몇 년 뒤 다시  
찾아와도 찾을 수 있는  
나만의 비밀스런 흔적  
남기기

---

③핸드폰을 활용한 사진 찍기 미션, 또는 선택적으로 검색 미션을 통해 핸드폰의 효율적인 활용과 긍정적인 요소와 더불어 소중한 사진을 남길 수 있다.

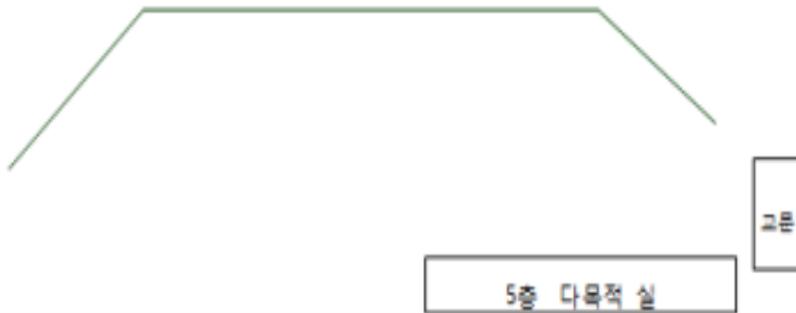
④ 같은 미션을 협동하여 해결해 가며 지금 곁에 있는 친구와의 소중한 추억을 기억하게 되며, 미션 안에는 학교와 협의 하에 아이들의 흔적을 남길 수 있는 활동들이 추가 된다.

## ▣ 수업 계획표

교시	과정	주 제	학 습 내 용
1교시	워밍업 (전체)	무작정 놀이	1. 아이들과 본 활동에 앞선 워밍업 활동으로 순발력과 민첩성을 필요로 하는 여러 게임을 진행하게 된다. 2. 아이들이 모르는 사이 본 활동에 필요한 세 모둠으로 나누게 된다.
2교시			
3교시		미스터 리 와의 만남 첫 번째 미션	1. 타로 점술가인 미스터 리를 만나 미스터리한 이야기를 듣고 아이들은 팀별로 007가방과 유리병안의 재미를 얻게 된다.
4교시	본 활동 (팀별 /세팀)	두 번째 미션 세 번째 미션	1. 모든 미션수행 활동들은 프로그램의 흥미도와 집중도를 위 해 반별로 미션 팀의 색을 바꿔서 진행 된다. 2. 미션활동 자체가 추억이 되기도 하고 친구와 선생님들에게도 추억을 남겨 줄 수 있는 활동으로 진행 된다. 3. 세 팀의 미션장소가 겹치지 않게 진행 되며, 다른 수업실행 팀 또는 선생님들의 도움으로 미션을 수행 할 수 있는 활동이 있다.
점심시 간		점심시간을 통한 미션 활동 진행	
5교시		네 번째 미션	
6교시		최종 미션	
7교시	마무리 (전체)	미스터 리와의 만남	미스터리와의 만남을 통해 지금 현재의 시간이 선물 같은 시간이 될 것임을 타로 점을 통해 듣게 되며, 오늘을 기억하게 될 선물을 받는다.

1. 미스터리와의 커뮤니케이션을 통한 대화 방(카카오톡) 개설 = 아이들에게 공개 가능
2. 팀 간 장소 공유 및 원활한 미스터리와의 소통을 통한 비밀 대화 방(카카오톡) 개설 = 아이들에게 비공개

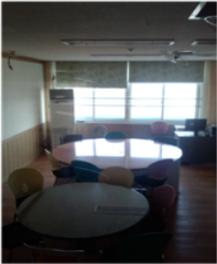
▣ 학교 교실 배치도



4층	English Zone	3-1 3-2 3-3, 3-4 3-5 <b>교복실</b>	3-6 3-7 2-6 2-5	받은 실내 테라스공간
3층	클래스채	2학년 교실	방송실, 방송촬영실(사실상 빈교실)	<b>12개의 연습실</b> (교실마다 받고 어 두운 공간으로 이 뤄짐) ▶중간에 미스터리 를 만나는 공간
2층	<b>선택</b> 예절실 실습실	1학년 교실	사회실습실( 회의 또는 <b>모뎀형</b> 테이블) <b>교과협의실 (교실만만한 회의공간)→</b> <b>미스터리공간으로 착함</b>	과학실
1층	급식 준비실	학교 연혁이 벽 전면에 표시 될 공간과 연결되는 창고	교장실, 교무실	피아노 기초실습실 여러대의 피아노가 교실에 있음

▣ 미션 적합 장소 선정을 위한 정리

<미스터리의 공간>

<p>1</p>	<p>2층 교과 협의실</p>  	<p>교실 크기에 비해 창이 작은 편이어서, 어두운 공간으로 꾸미기가 용이하고 아늑함.</p> <p>단점: 모두의 대기 공간이 복도가 됨. 바로 옆 교실인 사회 학습실 대기 공간 활용 유무 문의.</p>
<p>2</p>	<p>4층 English Zone / Prade 실</p>  	<p>3학년 교실과 같은 층에 위치하며 계단을 기준으로 분리된 공간으로 보여지며, 대기 장소로도 적당함. 교실 크기에 비해 창이 작은 편이어서, 어두운 공간으로 꾸미기가 용이하고 아늑함.</p>

<미션장소>

<p>1</p>	<p>1층 창고</p>   	<p>장점 : 비밀스럽고 서스펜스한 공간. 보물찾기 형식으로 진행용이</p> <p>각 팀별로 강사와 함께 미션 진행 안전문제 이상 없음.</p>
<p>2</p>	<p>1층 교무실 ⇒ 교감 선생님</p> 	<p>선생님에게 미션을 수행하며, 선생님과의 추억을 남길 수 있음.</p>

3	2층 쉼터 / 예절실	<p>점심시간 후 눕고 뒹굴거리며 수행해야 하는 미션의 최적 장소.</p> <p>쉼터의 용도와 장소 확인 필요!! 사용 유무 확인!!</p>
		
4	2층 과학실 / 과학 준비실	<p>과학실이 줄 수 있는 서스펜스적 요소를 이용 보물찾기 형식으로 힌트를 얻는 장소로 적합</p>
		
5	3층 죽향서재	<p>죽향서재 안 도서를 통한 힌트미션</p>
		
6	3층 방송활용학습실	<p>음악을 듣고 간단한 공연 준비 미션 장소로 적합.</p> <p>전신 거울과, 넓은 공간.</p>
		

7	3층 연습실 12개의 방	<p>12개의 연습실 중 1 개 또는 2개의 방을 이용.</p> <p>미스터리 재회 공간 또는 피아노 건반미션 수행 가능.</p>
		

8	4층 교복실	
<p>어떤 공간인지 궁금합니다..?</p>		

9	4층 휴식공간 (천장이 창으로 된 밝은 실내 테라스)	<p>채광이 좋은 공간 사진 미션외 다른 미션 수행가능.</p> <p>야외 공간을 나갈 수 있나요?</p>
		

10	새로 지어진 합주연습 / 10개의 개인 연습 공간	<p>10개의 개인 연습실. (각방에 피아노, 거울, 시계) 한 모듬 당 인원이 10명으로 하였을 때 방별 개별미션을 수행 할 수 있음.</p>
		

▣ 세 팀의 미션 장소와 미션 내용 및 준비물 정리

세 미션 팀 간의 장소의 원활한 이용과 미스터 리 와의 소통을 위해 매 수업 장소와 미션 내용을 정리하고 공유하며 진행

< 그린 팀 >

진행 시간	이용 장소	미션 내용	준비물
11시00분~11시20분 (20)	4층 PRIDE	미스터리에게 미션 전달 받음	가방
11시20분~11시50분 (30)	신관 (또는 3층 연습실)→ 1층 화장실	신관으로 이동 → 미션진행 → 1층 화장실로 이동 → 재료 획득!! 교과 협의실로 이동해서 준비	가방에 들어 있는 힌트 미션지, 찢어진 1층 화장실 사진, 화장실 안의 미션지 2장, 스피커
11시50분~12시20분 (30)	1층 화장실 → 2층 교과 협의실 →선생님 (교무실 또는 급식실)	2층 교과 협의실에서 준비→선생님께 이동 <미스터리에게 사진 전송> <미스터리가 식사 후 점심시간이 끝났음을 알리는 종이 올리면 미스터리에게 단체 사진 전송하시오>	미션카드 2장, 스피커, 핸드폰, 자유시간 미니, 타로카드
<b>점심시간 12시 25분 ~ 1시 15분</b>			
1시 15분~1시 25분 (10)	운동장 (전광판) → 4층 테라스	전광판에서 미션힌트 확인 후 4층 테라스로 이동	핸드폰, 전광판 글씨
1시 25분~2시 00분 (30)	4층 테라스 (이후 운동장으로 이동 가능)	개인 사진 미션과 단체 사진 미션 <미스터리에게 사진 전송> <미스터리가 사진 전송 해줌 : 竹향서재>	폴라로이드, 핸드폰, 미션지, 개별사진 예시 20장, 단체 사진예시 2장
2시 00분~2시 05분 (5)	3층 죽향서재	사서 선생님께 미션지와 검정 테이블 받음	미션지와 검정 테이블
2시 00분~2시 35분 (35)	2층 예절실	마스킹 테이프를 따라 길을 찾아감 <미스터리가 보낼 내용 : 2층 사회 실습실로 오시오.>	마스킹 테이프 미션지, 타로카드 30장
2시35분~2시55분 (15)	2층 사회실습실	미스터리와 의 재회	

< 블루 팀 >

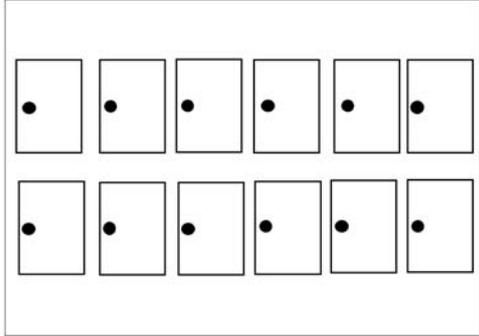
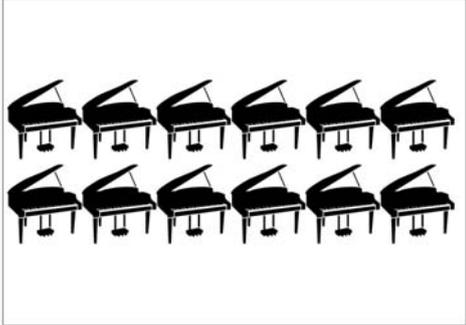
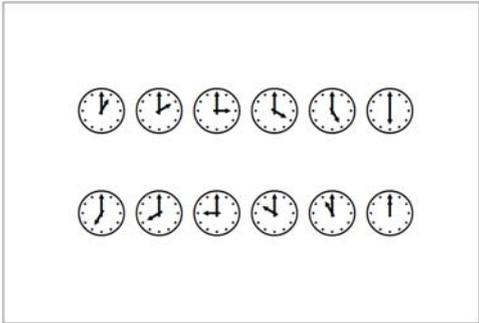
진행 시간	이용 장소	미션 내용	준비물
11시 00분~ 11시 20 (20)	4층 PRIDE	미스터리에게 미션 전달 받음	가방 / 열쇠
11시 20분~ 11시 25분 ( 5' )	4층 복도	가방에 붙은 미션봉투를 보고 다음 미션봉투가 있는 곳으로 이동한다. < 미션 카드 1 - 007 가방에 붙어 있음 >	가방에 미션카드1 붙이기 ( 테이프 필요 ) 가방에 붙어있는 미션봉투 1
11시 25분~ 11 시 35 분 ( 10' )	교실	< 미션 카드 2 - 7번 학생 책상 서랍, 타로 > 문제풀고 -> 미스터리에게 전송 -> 미스터리 <사랑해> 답장 -> 열쇠 열기.	7번 책상서랍에 미션 카드 2 붙기. 팀원원, 반인원 알아두기. stand by me 파일 <i>미: 답 알려주고 전달할 답 &lt;사랑해&gt;</i>
11시 35분 ~ 12시 00 분 ( 25' )	교실	<미션 카드 3 , 4 - 가방 안에 붙어 있음 ,타로카드, 별자리 기호 4장 > * 강사는 미션 봉투 중 3번부터 읽어보라고 주문한다. 미션 봉투 4 선생님께 전달 -> 강사는 칠판에 기호 붙이고 미션을 단계별로 적는다...> 시간에 따라 힌트를 줄 수 있다. -> 다음카드 찾기 <미션카드 5 타로 - 14번 의자 밑 >	가방 안 미션카드 3, 4, 별자리기호 4장 붙기. ( 고무줄 필요 ) 14번 누구인지 알기. 14번 의자 밑에 미션카드 5 붙이기 ( 테이프 )
12시 00분 ~ 12시 25분	운동장 or 하늘이 보이는 장소	단체 사진 찍기. -> 미스터리 전송	<i>미 : 하늘이 보이는 배경에 모두의 발이 공중에 있으면 성공. -&gt;</i>
			<i>성공했군. 점심시간이 지나면 카드의 기운이 느껴지는 장소를 알려 주겠소.</i>
<b>점심시간 12시 25분 ~ 1시 15분</b>			
1시 15분~ 1시 40분 (25)	췌항서재	미 : 췌항서재 -> <미션카드 6,7(타로)사서 선생님 >...-> 미스터리 인증샷보내기 -> 미 : 별 알퐁스도데 -> <미션카드 8 타로 >책 속에서 미션카드 발견	<i>사 : 미션카드 6,7 드리기 책 제목 부락 내용 언급. 미 : 전, 동 물어간 책 제목 사진 받기 &lt; 별 - 알퐁스도데 &gt; 답장보내기 별 알퐁스도데 책 찾아서 카드8 숨기기.</i>
1시 40분~ 2시 10분 (30)	방송활용학습실	<미션카드 9 타로 >전신거울에 붙어있음 -> 단어 쓰기 -> 스피드퀴즈 시간이 남을 경우 인간 도미노 -> 초코바 획득, <미션카드 10 타로> 보물상자 획득.	거울에 미션카드 9 붙이기. 미션카드 10 가지고 있기. 플라로이드, 필름 준비하기.
2시 10분~ 2시 35분 (25)	이곳 저곳	플라로이드로 사진 찍기	
2시35분~ 2시55분 (15)	2층 사회실습실	미스터리와의 재회	

< 레드 팀 >

진행 시간	이용 장소	미션 내용	준비물
10시 40분 ~ 11시 00분 (20)	4층 PRIDE	미스터리예세 미션 전달 받음	가방
11시 00분~ 11시 20분 (20)	교무실 앞 복도	교무실 앞 복도에서 해보고 싶었지만 못 해본 행동 3가지 촬영	미션 장소와 내용 카드 핸드폰 카메라
11시 20분~ 12시 20분 (60)	중앙복도 계단 그림엽	타로카드 획득 및 장소 힌트	장소 카드 타로 카드 획득 다음 장소 힌트 카드
	예절실	'나는 -----이다.' 페이퍼의 주인 찾기 (전체) 사진 찍고, 친구의 생일 별자리 알고, 외우기.	장소 카드, a4 용지 네임펜, 노란 원판 포즈 사진 플라로이드 사진기
<b>점심시간 12시 25분 ~ 1시 15분</b>			
1시 15분~ 1시 25분 (10)	교실	"교실에서 대기하고 엉덩이를 돌리는 곳을 잘 보시라" 의자에 13명이 올라가 사진 촬영 마지막으로 친구들에게 해주고 싶은 말 구호로 외치기-촬영 미스터리에게 전송, "선생님이 서 계시는 곳을 보라"(미션 카드 )	두 개의 의자에 타로카드 붙은 의자 찾기
1시 25분~ 2시 05분 (40)	교실에서 교감선생님 계신 곳으로 이동	원하는 아이돌 안무 40초 이상 만들고 연습 (교실에서 컴퓨터 사용가능)	연습 후 교감선생님께 공연 후 타로카드와 간식을 획득

▣ 미션 실행 과정 및 결과 사진

1. < 그린 팀 > 1번째 미션 : 007 가방 속 미션카드를 통해 다음 장소의 사진 조각과 타로카드를 획득!!

	
	<p><b>이번 미션 장소에서는 다음 이동장소에 대한 힌트와 가 숨겨져 있다.</b></p> <p><b>* 미션 방법 *</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 이 곳에는 12개의 방이 있다.</li> <li>2. 팀원은 절대 대화를 나눌 수 없으며, 한명씩 하나의 방을 선택하여 20초 동안 방안에 숨겨진 무엇인가를 찾아서 돌아오면 된다.</li> </ol> <p><b>단!! 방에 갔다 온 사람은 어느 방에 갔었는지 이야기 할 수 없음.</b></p>



## 2. < 블루 팀 >

### 미션 6. - 그 곳

- 현재 2013년, 20년 전 인천여자중학교가 위치했던 **동네 이름**은 ?

- 정답이면 미션카드 7 을 획득할 수 있다.

### 미션 7. - 인증샷

- '전' 자가 들어가는 책 제목을 찾아 인증샷을 찍으시오.
- '동' 자가 들어가는 책 제목을 찾아 인증샷을 찍으시오.
-  두장의 사진을 미스터리에게 전송하시오.



3. < 레드 팀 > 1번째 미션 : 007 가방 속 미션카드를 통해 힌트장소로 이동하여 미션수행!!

ㄱ ㅁ ㅅ

ㄱㅁㅅ 안으로 들어가지 않는다.  
ㄱㅁㅅ의 입구의 **긴 공간 (바다)**에서 미션을 수행한다.

★ 미션 1★

학교에서 해서는 안 되는 것, 혹은 해보지 못한 것  
세 가지 하는 장면을 사진으로 찍어서  
미스터리에게 전송



○ 선생님들과의 미션

☆ 미션 ☆  
**'우리 학교 2인자를 행복하게 하라!!'**

★미션 수행 방법★

1. 구매 온 모든 재료들을 이용해야 한다.
2. 모두가 다 참여해야 한다.
3. 준비 시간은 15분
4. 모든 미션을 5분 안에 수행 후 2인자와 인증사진을 찍은 후, 미스터리에게 전송하면 미션 끝

미션을 수행 할 재료가 있는 곳

학교의 가장 높은 곳에 있는  
여러 선생님들 중  
머리카락이 가장 긴 낫선 선생님께  
재료를 구해 오시오.



○ 기타 미션 활동 모습



## ▣ 수업을 끝내며

모든 수업이 끝나고 마무리 하는 자리에서 진주씨의 눈물의 기자회견(?)은 어떤 마음으로 이 사업을 진행했었는지 느낄 수 있었고 그러한 기운이 담당자와 예술 강사의 유대관계를 높여 좋은 수업으로 이어진 것이 아닐까 생각한다.

3일간의 수업을 돌아보면 교보재 준비시간, 미션수행에 필요한 활동 준비시간이 부족하였고, 3팀으로 나누어서 미션이 진행되기 때문에 담당강사 혼자서 미션준비 및 진행을 동시에 진행하기엔 돌발 상황에 따른 변화에 능동적으로 대처하기 어려웠다. 때문에 소품관리와 미션수행에 필요한 활동을 함께 할 수 있는 보조교사가 있었으면 진행이 매끄러웠으리라 생각된다. 그리고 동시다발적인 수업진행으로 인한 적합한 공간 확보가 미흡했다. 수업의 꽃이었던 미스터리와의 마지막 만남은 옆 교실의 비트 넘치는 음악 소리로 인해 집중력이 떨어지는 아쉬움을 남겼다.

하지만 미스터리에 대한 학생들의 호기심, 런닝맨 같았던 학생들의 설렘 섞인 환호성, 작은 유리병 속 케미 불빛을 들여다보며 신기 해 하던 모습들, 폴라로이드 사진 속 서로의 모습을 자신의 핸드폰 속에 담아가던 예쁜 얼굴들 .수업이 끝난 다음 날에도 미스터리를 찾아오던 아이들....

학생들에게 졸업 전 즐거운 추억을 선물하고자 시작했던 수업이었지만, 오히려 학생들과 추억을 만들며 대략 20년 전 우리의 16살을 선물 받고 온 기분이다.



그날의 수업을 추억하며  
2013.12.18.-20  
인천여

## 지역문화 역사와 함께하는 학교예술교육 사례

- 성북문화원과 동구여중, 예술강사의 협력 사례
  - 함형식 (서울지역 연극분야 예술강사)



# 지역문화 역사와 함께하는 학교예술교육 사례

## - 성북문화원과 성북구에 위치한 동구여중과 협력한 학교문화예술교육

1. 교 육 명 : 청소년지역문화창조프로그램 “앞으로 빛날 나날”

2. 교육기간 : 2013년 5월 ~ 11월말

### 3. 목 적

- 우리지역의(성북구) 향토문화재(유형·무형)를 청소년들의 극적 체험을 통해 재구성하여 청소년 문화 콘텐츠 창작활동의 저변 확대하며 청소년들의 상상과 체험, 전통과 현대가 어우러지는 공연(뮤지컬) 프로그램을 통해 내 고장의 이야기를 만나고 그것을 계기로 나와 내 고장에 대한 자부심과 애향심 고취함 동시에 청소년들의 학교 폭력을 비롯해 자살과 우울증과 같이 눈에 보이지 않는 정신 건강 문제 등의 사회문제를 문화예술 교육을 통해 학교와 지역 사회와의 관계성 회복하는 데 목적을 두었다.

4. 주 제 : 성북구 4대 진경 하나인 ‘미아리 고개’를 주제로 진행

### 5. 교육방법

- 뮤지컬 교육(통합체험 프로그램=뮤지컬+미술+음악+무용 등)을 기반으로 교육을 진행 하되 교육 초기 주제로 선정된 역사 공간(미아리 고개)에 대한 학생들 스스로의 사전 조사를 통한 학습을 진행하며 그 공간에 대한 탐방을 하고 그리고 성북문화원의 향토 사학자의 도움을 받아 미아리 고개에 대한 심도 있는 역사 교육을 받으면서 진행 하였다. 또한 특별활동으로 1회 공연관람도 포함하여 진행하였다.
- 교육 장소는 성북문화원의 연습실과 동구여자중학교의 음악실, 체육관 등을 사용하였다.
- 문화원 총 수업 회차는 23회차(총 69시수)였으나 최종 공연 발표를 위한 완성도 있는 프로그램을 위해 학교의 토요일과 후 학교와 연계하여 수업진행을 진행하여 강사들의 재능기부까지 포함한 실제 수업 시수는 대략 200시수 이상을 진행하였다.

### 6. 공연발표

- 나눔공연 - 성북문화가족 어울마당 축제 특별공연 팀으로 참가
- 강북구 청소년 뮤지컬 페스티벌 참가
- 구로문화재단 학생뮤지컬 초청 공연(구로 아트밸리 공연)
- 최종 발표공연은 2013년 11월29일(금) 성북구민회관 대강당에서 2회 실시(주민초청)

## 7. 성 과

- 동구여자중학교 뮤지컬동아리 <FAME>과 성북문화원, 예술강사가 함께하는 2013년 청소년 [지역문화창조프로그램] “앞으로 빛날 나날”사업은 우리 지역의 향토문화재를 소재로 청소년들의 참신한 문화콘텐츠를 발굴하고 그 창작활동을 통하여 내 고장에 대한 자부심과 애郷심을 고취시키고자 만들어진 문화 프로젝트로 2012년에 이어 두 번째로 올리게 되어 지역문화기관과 학교의 예술교육이 성공적인 협업으로서 안착하는 계기가 되었다.
- 성북구민회관과도 학교가 MOU를 맺는 성과도 올렸다.
- 작년에는 ‘만해 한용운’ 선생님의 이야기를 모티브로 공연을 올렸고 올해는 성북구의 명소 중 하나인 ‘미아리 고개’를 주제로 학생들과 함께 연극 수업을 진행하게 된 것은 동시대를 살고 있는 우리 학생들은 내 고장, 성북구에 있는 미아리고개(성북구 4대 진경 중 하나) 지명의 숨은 이야기를 잘 알지 못한 채 살고 있다는 것에 착안해 기획방향을 잡은 것으로 ‘6·25 전쟁’과 ‘이산가족’이라는 다소 무겁고 어려운 주제를 중학생들, 그것도 여자중학교 학생들과 풀어나가는 것이 쉽지 않은 작업 과정이었으나 학교 측의 적극적인 협조와 교사의 노력 그리고 예술강사들과 문화원 직원들의 협력과 헌신적인 노력으로 <약속>이라는 창작 뮤지컬이 만들어졌다.
- 이것은 단순히 창작 공연물이 만들어졌다는 것 이상으로 이 예술교육 자체가 학생들에게 전인교육으로서 그 역할을 담당했으며 또한 교육과정의 발표회 장인 공연을 통해 또 다른 수혜자(관람객)들에게 성북구의 지역문화를 알리고 청소년 문화(Peer Culture)를 알리는 계기가 되었다.

### ■ 참고자료

#### <JTNews>

성북문화원, 미아리고개 소재 뮤지컬 “약속” 공연

<http://s.searchby.me/webapp/news.php?m=v&no=14373>

#### <성북소리>

미아리고개 뮤지컬 “약속” 구민 200명 초대

<http://www.seongbuk.go.kr/site/nkr/sori/1311/index.html>

미지의 프로젝트를 통한 마을공동체 인식에 대한 변화<sup>1)</sup>

- 사회, 미술 교과 연계 프로젝트 수업 사례
- 김상수, 이명은 (경기지역 흥덕고등학교 교사)

1) 김상수·이명은, 『2013 용인 NTTP 참여소통교육연구회 자료집』, 용인참여소통교육연구회, 2013.



# 미지의 프로젝트를 통한 마을공동체 인식에 대한 변화

## - 사회, 미술 교과 연계 프로젝트 수업 사례

### 1. 개요

범주	내용
학교 상황	-지역 : 도시학교 -전체 학급 수 : 25학급 -기타: 개교 4년차 혁신학교
학생 특성	-학력 수준 : 비평준화 지역으로 중하위권 학생이 다수임.
교수·학습상황	-교과: 사회, 미술 -학년: 1학년 -단원명: 아름다운 마을 만들기, 커뮤니티 디자인

2013년 새 학기가 시작되기 전인 2월의 어느 날, 교실에서 1학년 담임선생님들과 교과 수업에 대한 이야기가 오고 갔다. 자신의 수업 계획을 서로 공유할 뿐만 아니라 다른 교과라 할지라도 주제가 관련된다면 연계하여 수업하는 것이 효율적이라고 생각했기 때문이었다.

그 즈음 서울대학교 류재명 교수의 발표 자료 중 2012년 한국지리환경교육학회 하계학술대회발표논문요약집의 “‘아마도’ 프로젝트 수업 방안”에 대한 글을 읽고 막연하게 수행평가로 도입하면 좋겠다는 생각을 하였고 1학년 사회(지리) 수업의 수행평가로 ‘아름다운 마을 만들기를 돕는 프로젝트’를 활용하겠다는 의도를 내비쳤다. 마침 미술 교과를 담당한 이명은 선생님에게 함께하자는 제의를 받고 그 자리에서 바로 미지(美地, 아름다운 땅이라는 뜻도 있지만 미술 교과의 ‘미’와 지리 교과의 ‘지’의 합성어를 의미함)의 프로젝트라는 이름을 짓고 머릿속으로 그렸던 초안을 서로 공유하였다. 막연히 생각한 수행평가가 점점 구체화 되었고 스케일이 커지면서 기대와 설렘, 그리고 걱정이 시작되었다.

프로젝트 학습은 특정 주제에 대해 학습자들이 그룹을 이루어 협동하며 문제를 해결해 나가는 학습모형이다. 프로젝트의 목적은 교과 학습이 삶과 분리되지 않도록 실제 생활과 연계하여 학습할 수 있도록 하고, 집단에 대한 소속감 및 협동심을 키우고 공동체 의식 속에서 자신의 역할을 책임지고 스스로 수행하도록 능력을 키우는 데 있다. 학습자들은 프로젝트 수행과정에서 문제해결력 등의 고차원적 사고력을 획득하게 된다.

미지의 프로젝트 수업 목적은 학생들이 공간의 입지 문제뿐만 아니라 우리 주변의 마을에서 나타나는 모든 것에 문제의식을 갖고 해결하려는 실천을 통해 공정하고 안전한 그리고 효율적이고 아름다운 마을을 만드는 것이었다.

## 2. 수업 내용

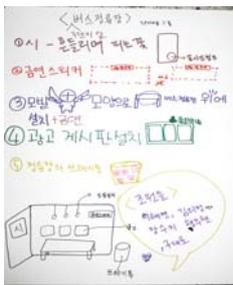
프로젝트를 시작하기 전, 미술과 지리 교과 시간에 다루어야 할 프로젝트의 진행 일정을 조율하는 것이 중요했다. 처음에는 막막했으나 둘이 함께 고민하고 얘기를 나누다 보니 프로젝트 일정과 평가에 대한 안이 점차 구체화되기 시작했다.

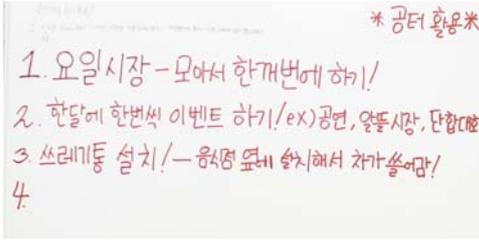
### ○ 수업 안내

우선, 각 교과 시간에 '공정, 안전, 효율, 아름다움'이라는 4가지 가치에 대한 교사들의 생각과 사례를 학생들에게 전달하였다. 사회 시간에는 전체적인 프로젝트 수업 안내, 4가지 가치에 대한 생각을 나누고 발표하기, 팀 편성을 하였으며, 미술 시간에는 가치를 담은 공공 디자인을 감상하고 비평하는 시간을 가졌다.

- 1) '공정' - 공평하고 올바른 것을 뜻하며 자본과 기술 등 권력을 가진 계급과 그 반대 계급의 사람들 사이의 빈부 격차를 줄이고 약자를 배려하는 것을 말한다.
- 2) '안전' - 위험이 생기거나 사고가 날 염려가 없음을 뜻한다. 또는 그러한 상태로 친환경과 신체적, 정신적 안전을 포함한 개념이다.
- 3) '효율' - 생산량의 증대, 질적 향상, 만족도 증가 및 사기 양양 등의 목표와 관련된다. 불편한 요소를 제거하고 활용도를 높게 바꾸는 의미를 포함한다.
- 4) '아름다움' - 주민들 간의 소통의 공간 형성, 이야기가 깃든 마을 조성 등 눈에 보이는 경관의 아름다움뿐만 아니라 마을에 도움이 되는 활동을 포함한 개념이다. 외면과 내면의 가치를 동시에 추구하는 것을 포함한다.

### ○ 아이디어 구상 및 모듬 편성

	
<p>모듬별 아이디어 구상</p>	<p>모듬별 아이디어를 정리한 종이</p>

	
<p>모둠별 아이디어를 정리한 종이</p>	<p>모둠별 구상을 학급 구성원들과 공유</p>

- 모둠 편성은 학생들로부터 자신이 생각하는 마을에 대한 아이디어를 받고 협의를 거쳐 비슷한 주제의 아이디어를 제출한 학생을 묶어 구성하였다. 팀 구성원은 적게는 2명에서 많게는 5명으로 구성되었으며, 팀을 구성하는 과정에서 어려웠던 점은 독특한 주제를 제출한 학생들을 혼자서 프로젝트를 수행하게 할 건지 팀으로 결성해서 할 것인지에 대한 고민이었다. 결국 개별적으로 불러 의견을 수렴했고 학생들은 가급적 자신의 주제에 가까운 팀으로 활동하게 되었다. 그리고 친한 관계를 형성하고 있는 학생들끼리 팀을 이루면 프로젝트 본래의 목적이 흐려지거나 소외당하는 학생이 발생하는 등의 부작용이 우려되므로 학생들에게 친분보다 아이디어 중심으로 팀을 구성하는 것이 더 효율적이고 생산적임을 충분히 설명하였다.
- 팀 편성이 된 이후에 학생들은 모여 서로 생각을 나누었고 팀명과 공통의 주제를 정해 계획을 세우기 시작했다. 사회(지리) 시간에는 계획서 양식에 대한 안내를 하였고 미술 시간에는 팀별 아이디어를 구체화하기 위해 공공디자인 사례를 접하고 마을의 심상지도를 그리는 등의 작업을 시작하였다.

○ 흥덕마을 답사

- 이렇게 3월의 2주차가 지나가고 3주차부터는 미술과 사회(지리) 시간을 결합하여 흥덕마을을 답사하는 활동을 하였다. 아는 만큼 보이고 보이는 만큼 관심을 갖게 되므로 평소 관심을 두지 않는 마을을 구체적으로 답사하는 것이 목적이었다.
- 팀별로 생각한 마을의 문제점이나 협조해야 할 기관, 가게 등 프로젝트를 실제 적용할 장소를 메모하고 사진을 찍음으로써 마을을 새롭게 변화시키고자 하는 마음을 갖게 하였다.
- 답사 시 의미 있게 본 경관이나 공간을 사진 촬영하여 홈페이지에 탑재(이미지스토리텔링)하는 것을 미술과 수행평가(태도 영역)로 반영하여 학생들이 답사에 집중할 수 있도록 유도하였다.
- 1차시로 마을을 답사하는 것이 어렵기 때문에 블록수업이 이루어지는 미술 시간이나, 미술, 사회시간이 연달아 이어진 날에 답사를 진행하였다. 시간표상으로 2차시가 연결되지 않는 경우는 7교시 수업과 담임선생님의 협조를 받아 종례 시간을 활용하여 답사 시간을 확보하였다.

○ 모둠별 계획서 작성 및 발표

- 답사 이후, 4월 5일까지 팀별 계획서를 작성하기 위해 아이디어 회의와 프로젝트 실현 방법에 대한 고민이 시작되었다.

- 계획서에는 ‘프로젝트 연구 주제와 주제 선정 이유’, ‘구체적인 실현 방안(어디에 어떻게 적용할 것인가?)’, ‘프로젝트 실현을 통한 공헌(기대효과)’, ‘프로젝트 실현을 위한 준비사항’, ‘예상되는 실천상황 혹은 작품에 대한 시각 자료 스케치나 실현사진’, ‘조원 역할’, ‘관련 자료 조사’, ‘참고자료의 출처’ 등을 반드시 포함하도록 했다.
- 계획서의 내용 여부에 따라 이후 프로젝트 실현에 큰 영향을 미치므로 계획서 단계에서 상당한 노력이 필요하다는 것을 꾸준히 인지시켰다. 사회(지리) 시간에는 팀별 아이디어 회의를, 미술 시간에는 아이디어 구상, 공유, 모형 제작을 하였다. 계획서 내용 및 발표태도는 사회과 수행평가에 반영하였다.
- 계획서 발표 전후로 팀별 아이디어에 대한 피드백을 주는 점검 역시 빼놓을 수 없는 부분이였다.
- 실현가능성이나 마을에 대한 공헌도 등을 고려하여 팀별 아이디어를 구체화하는 것이 중요한데 처음에는 계획서의 내용을 학교나 지역사회 기관 홈페이지에 올리고 교내 게시판에 부착하여 프로젝트의 내용을 여러 사람에게 공유하고자 하였으나 뜻대로 진행되지 못한 점이 아쉬웠다.

<p>프로젝트 계획 아이디어 스케치</p>	<p>프로젝트 모형 제작</p>

○ 작품 제작

- 4월 한 달 동안 미술시간에 작품을 제작하였다. 아이디어 구상에 기초하여 필요한 물품을 찾거나, 구입하는 단계에서부터 시작하였다. 공터를 주제로 삼은 조는 ‘공터에 버려져있는 나무판’을 주워와 재가공한 후 표지판을 만들기도 하였다. 모둠별 주제는 주로 버스 정류장 개선, 쓰레기통 설치, 공터 활용, 학교 공간 활용 등의 유형으로 나눌 수 있었다. 실제 설치할 수 있는 작품을 만든 조가 있었고, 인터뷰에 기초하여 도로공사, 아파트 부녀회 등의 기관에 질의를 하며 계획을 실현하기 위해 노력하는 조도 있었다. 또한 시설물 설치가 아닌, 일상생활

공간의 사소한 시각적 변화를 유도해 설치미술과 같은 효과를 조성한 조도 있었다.

- 한 달여의 긴 수업시간동안 지속되는 과정이니만큼, 제작하는 모습을 찍은 사진과, 작품의 진행과정을 기록한 사진을 미술교사 홈페이지에 올려두고 수업시간에 보여주었다. 비슷한 문제의식에서 비롯된 작업이 모둠별로 다르게 진행되는 것을 비교해서 보았고, 다른 반의 진행 상황을 공유하며 서로의 아이디어를 살펴보았다.



공터의 활용 방안에 대한 설문조사를 실시



공터에서 주워온 나무로 팻말을 만드는 과정



변화된 흥덕마을의 모형 제작



쓰레기통을 제작하는 과정

○ 프로젝트 실천 및 보고서 제출

- 프로젝트 실천은 5월 초, 반별로 진행된 농촌봉사활동 이후로 잡았다. 버스정류장, 학교 교문, 아파트 단지 계단 및 벽, 인근 하천, 공터 등 마을 곳곳에 학생들의 프로젝트 결과물이 부착되거나 실천 활동이 진행되었다. 학생들의 작품이나 실천 활동은 행정 기관의 협조가 필요했다. 버스정류장에 부착물을 게시하거나 공터 활용에 대한 민원 제기, 하천 정화 활동을 위한 캠페인, 교통안전을 위한 인도 설치 등을 위해 학생들이 직접 영덕동 주민지원센터나 용인시 기흥구청에 연락을 하여 허가 과정에 대해 준비를 하고 공문을 보내 협조를 받았다. 지역 내 문제를 해결하고 직접 건의를 하는 실천적 참여 활동은 학생들에게 소중한 경험이 되었고 공공기관의 입장에서도 프로젝트 실천에 대해 긍정적인 반응을 보였기 때문에 학생들이 큰 자부심을 갖게 되었다.
- 다만, 실천 과정에서의 아쉽게도 몇몇 작품에 안내 문구를 게시하지 않아 프로젝트의 의도를 전달하지 못하기도 하였고 학생들의 작품이 비나 사람들로 인해 금방 훼손되는 일도 있었다.
- 프로젝트 팀별 보고서는 사회(지리) 교과목의 수행평가로서 프로젝트 전 과정에 대한 구체적인

기록, 실제 마을에의 공헌도와 주민들의 반응을 설문 결과 및 인터뷰를 통해 담아낸 자체 평가서를 중점으로 반영하였다. 미술 교과에서는 설치작품의 완성도(30점), 개인별 프로젝트 에세이(10점), 답사 사진 촬영(2점)을 수행평가 항목으로 반영하였다. 개인별 프로젝트 에세이의 경우에는 개별 학생이 느낀 마을의 문제인식부터 프로젝트 수업 전반의 소감을 중점으로 평가에 반영하였다. 평가는 꾸준한 교사 협의를 통해 아이디어의 창의성, 실현 과정에서의 노력, 마을에의 적용 등의 기준을 세워 공정하게 행하도록 노력하였다. 하지만 보고서를 발표하는 시간이 없어 학생들이 서로 프로젝트를 공유하지 못한 점은 아쉬웠다. 또한 학생들이 팀별 보고서보다 개인별로 제출하는 에세이를 비중 있게 작성하여 보고서의 완성도는 낮았지만, 에세이 작성을 통해 프로젝트 전반의 과정을 정리할 수 있었다.

### 3. 수업안 - '프로젝트 전체 진행과정'

수행 활동	시기	수행 내용	미술시간 활용	지리시간 활용
프로젝트 수업 안내	3월 2주차~3주차	'가치 나누기' 토의 수업		○
등곶길 심상지도 그리기	3월 2주차	등곶길 심상지도 제작을 통해 평소 본인의 시선이 머무는 곳 파악	○	
흥덕마을 개선을 위한 아이디어 구상	3월 3주차	흥덕마을의 개선을 위한 아이디어 적어보기, 모둠 구성의 근거자료가 됨	○	
모둠 편성 및 모둠별 아이디어 구상, 발표	3월 2주차~3주차	아이디어 구상지를 바탕으로 비슷한 아이디어를 묶어 모둠 편성, 모둠별 아이디어 구상 및 발표	○	○
흥덕마을 답사	3월 4주차	아이디어를 바탕으로 흥덕마을 답사하기	○	○
프로젝트 계획서 제출 / 발표	3월 4주차 ~ 4월 1주차	학교, 주민자치센터 등 공공기관 홈페이지에 모둠의 프로젝트 계획 게시, 교내 게시물로 부착		○
프로젝트 실천 준비 / 진행 사항 점검	4월 ~ 5월 2주차	조별 주제에 맞는 작품 제작 모형제작 및 재료 주문, 제작, 제작 과정을 끊임없이 기록하도록 지도	○	
흥덕 마을 적용	5월 4주차	완성된 작품을 흥덕마을 곳곳에 설치	○	
보고서 제출 및 발표	5월 농촌봉사활동 이후 ~ 5월 말	주제, 실천 방법, 진행 과정, 실천 결과 등을 포함한 보고서 제출. 과정을 기록한 사진 첨부. 개인별 에세이도 제출	○	○

4. 프로젝트 우수사례

○ 두레소리 팀 - '지역상권 살리기와 공정무역 제품 활성화'

1) 프로젝트 주제 및 실천 과정



☞ 마을도서관에서 간식을 나눠주는 팀원들

마을공동체 윤리적소비캠페인 '두레소리'



지역상권 이용하고 착한초콜릿 받아가자~

참여방법

① 4층 혁신부교무실 또는 311호 교실에서 두레소리쿠폰을 받는다.



② 바오밥나무과자점, 7단지, 8단지, 9단지슈퍼에서 2000원 이상 구매할 때 마다 스탬프 하나를 찍는다.

③ 스탬프 다섯 개를 다 모으면 쿠폰을 혁신부교무실에서 착한초콜릿으로 바꿔간다.



☞ 두레소리 쿠폰을 가득채운 스탬프

☞ 두레소리 팀의 홍보물

- 두레소리 팀은 최후의 제국이라는 다큐멘터리를 본 후 우리 사회의 빈부격차 문제를 해결하는 방법으로 지역 공동체의 협력이 중요하다는 것을 인식하였다. 또한, 공정 무역에도 관심이 있어 '지역상권 살리기와 공정거래 물품 이용 활성화'라는 주제를 선정하게 되었다.
- 흥덕고 학생들을 대상으로 지역상권 이용 쿠폰을 발행(2,000원 이상 5회 이용 시 공정무역

초콜릿을 상품으로 증정)하고 인근 아파트 단지 도서관에서 영화를 상영하고 관람객에게는 공정 무역 초코파이 등 간식을 제공하였다. 이 팀의 주제를 마을에 적용하기 위해 성대골 마을협동조합카페 사이시옷을 방문해서 매니저와 인터뷰를 하고 직접 마을의 제과점과 아파트 단지 슈퍼, 도서관을 협조하는 등 프로젝트에 대한 적극성과 실천력이 뛰어났다.

## 2) 두레소리 팀의 프로젝트 후기

- 선채경 : 사실 프로젝트를 준비하면서, 또 실행하면서 할 수 있다는 자신감보다는 과연 될까라는 의구심이 강했다. 어른들을 대하는 것도 어려웠고, ‘과연 어른들이 우리를 좋게 봐줄까?’ 라는 두려움도 있었다. 하지만 부족한 홍보와 짧은 시간에도 많은 친구들이 참여해주었고 기대치에는 못 미치지만 우리의 프로젝트가 어느 정도 성과를 거두었다고 생각한다. 한 친구가 스탬프 다섯 개를 짹 짹 채운 쿠폰을 가져왔을 때 정말 하늘을 날아갈 것 같이 기뻐했다. ‘아, 그래도 우리가 아예 헛짓을 한 건 아니구나.’ 라고 생각했다. 두레소리 쿠폰은 계속 진행할 계획이니 앞으로도 공정무역 초콜릿을 받아가는 친구들이 많았으면 좋겠다. 일단 이 프로젝트 수업이 흥덕마을에 흥덕고에 대한 좋은 인식을 심어주었다는 것이 가장 큰 성과가 아닐까라고 생각한다. 8단지 행복마트 슈퍼 사장님께서 ‘학생들이 이런 생각도 하고~ 기특하네.’ 라고 말씀 하셨을 때, 그리고 7단지 도서관 사서쌤께 미지의 프로젝트에 대해 설명해 드렸더니 ‘흥덕고가 참 좋은 학교다’ 라고 칭찬해주셨을 때 기뻐했다. 우리가 마을에 아주 큰 영향을 미치지 못하는 못하더라도 마을을 위해 무언가 노력했다는 것, 그리고 그 노력이 마을주민들에게는 참 기특하게 다가왔다는 것. 나는 완성도 높은 결과보다는 이 점에 의미 부여를 하고 싶다.

- 이수진 : 개인 상점 주인들께 예의바르고 공손하게 말하면서, 나의 주장을 최대한 잘 전달하는 점이 어려웠다. 말하기 연습을 하기도 하고 예상되는 반응과 질문을 미리 생각해보기도 했었다. 상점 안으로 들어가 허가를 구하기 전까지는 말할 수 없을 정도의 긴장감과 공포감을 느꼈지만 어르신들께서 우리의 생각을 들어주신 후 적극적으로 환영해 주셨을 때는 내심 뿌듯했다. 나는 컴퓨터로 작업하는 것을 어려워하고 잘 못한다. 하지만 나의 개인적인 소양도 기르고 싶었기 때문에 이번 프로젝트에서 포스터 제작을 컴퓨터로 하기로 결심하였다. 포스터 만드는 실력을 갖추기 위해 8교시 컴퓨터그래픽 수업을 듣는 등 열심히 노력하여 3종류의 포스터를 완성해냈을 때는 내 작품이 만족스러웠고 성취감을 느꼈다.

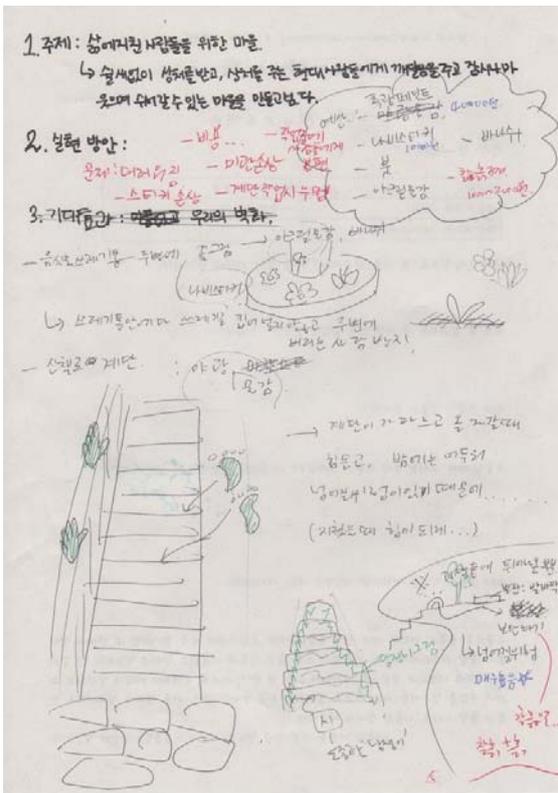
포스터를 만들기 전까지는 공정무역에 대해서 이해가 안 되는 점들도 있고 머릿속에 정리되지 않아서 헛갈리는 부분도 많았다. 하지만 누군가에게 정보를 주는 내가 가장 먼저 제대로 지식을 쌓고 개념이 잡혀야 한다는 생각에 이르자, 여러 인터넷 사이트를 검색해보거나 공정무역 관련 도서를 읽어보았다. 또한 포스터를 만드는 과정에서 학교 선생님들과 친구들에게 찾아가 내가 모르는 부분들을 물어보기도 하였다.

이 수업이 없었더라면 애초에 내가 공정무역과 지역 상권 발전에 대해서 깊게 고민해보고 생각해보 기회도 없었을 것이다. 또한 수업 시간에 사전답사를 하고, 방과 후 시간 틈틈이 흥덕 마을을 돌아다니는 것도 일반 고등학교에서라면 전혀 경험할 수 없는 일이다. 책상의 자에 앉아서 달달 공부만 하며 고등학교 생활을 보내는 것이 아니라 사회생활을 미리 접해

보기도 하고 공부 이외의 여러 중요한 점들을 잡고 넘어갈 수 있어서 좋았다.

○ 11촌 팀 - '삶에 지친 사람들을 위한 편안한 마을'

1) 프로젝트 주제 및 실천 과정



☞ 미술 시간에 진행된 작품 제작



☞ 아파트 단지 계단에 부착된 시와 야광 발자국

☞ 아이디어 회의를 통해 구체화된 자료



☞ 쓰레기통 꾸미기의 모형과 실천 결과

- 11촌은 흥덕마을 11단지에 거주하는 2명의 학생으로 구성되었으며, 바쁘게 살아가는 마을사람들이 삶과 자신에 대해 돌아볼 수 있게끔 하기 위하여 많은 사람들이 지나다니는 곳에 깨

달음과 힘을 주는 글귀를 붙여 사람들을 위로하려 했다.

- 첫 번째로 평소 많은 위안을 받았던 담쟁이란 시를 계단에 써 넣어 높은 계단과 힘든 삶에 대해 생각해보게 하는 계기를 마련하였다. 그리고 사람이 올라가는 방향으로 계단 위에 발바닥을 그려 넣어 안전을 높이고, 같이 올라가주는 사람이 있다는 생각이 들게 하여 마음의 위안을 주고자 했다.
- 두 번째로 생활 속의 작은 불편함을 찾아내어 해소하고자 하였는데 마침 산책로 계단에 가로등이 있지만 그림자 때문에 계단이 잘 보이지 않으므로 주의해서 보지 않으면 발을 헛디딜 수 있다. 그래서 야광 페인트로 발바닥 모양을 그려 위험을 조금이라도 덜어주고자 하였다. 올라가는 발바닥만 있으면 내려오는 사람들은 심심하니 기둥손잡이에 내려가는 손바닥 모양을 그리는 아이디어도 냈다.
- 세 번째로 아직도 불법으로 쓰레기 수거함 주변에 그냥 쓰레기 더미를 버리고 가는 비양심적인 사람들이 쓰레기를 두고 갈 때 잠시나마 멈춰서 볼 수 있도록 수거함 밑부분에 꽃그림을 그려 넣고자 하였다.

## 2) 11촌 팀원들의 프로젝트 후기

- 김○○ 학생 : 사실 지수와 성격이 잘 맞는 것은 아니지만 서로의 배려가 있었기에 문제없이 웃으면서 작업을 마칠 수 있었다. 작업을 하며, 그리고 사람들의 이야기를 가만히 앉아 들어보면서 우린 정말 기분이 날아갈 듯했다. 모두 칭찬해 주셨고 최고라고 말씀해 주셨기 때문이다. 한 분은 시트지가 비에 떼어질 수도 있을 것 같다고 걱정해 주셔서 너무 감사했다. 처음 미지 프로젝트를 한단 말씀을 들었을 때 가슴이 뛰었다. 어려서부터 해보고 싶었던 나의 로망이었기 때문이다. 사람들이 나의 작품을 보며 위로를 받을 수도 있고 여러 생각을 가능하게 만든다는 건 정말 멋진 일이다. 그래서 나의 계획이 저렇게 많았던 것이고 시간 때문에 다 실현하지 못해 정말로 아쉽다. 하지만 할 수 있는 것에 최선을 다했고 결과물에 만족한다. 흥덕고에 오지 않았더라면 이런 경험을 할 수 있었을까? 이런 소중한 기회를 주신 것에 대해 선생님들과 학교에 감사하다. 또 나와 호흡을 잘 맞춰준 백△△에게도 정말 고맙다. 아아, 아니 장담하건데 미지프로젝트의 기억은 내가 어른이 될 때까지 생생하게 남아있을 것 같다. 특히, 부모님이 아이에게 시를 읽어주던 감동적인 장면은 절대 잊지 않을 것이다.
- 백○○ 학생 : 처음에 계획을 세우고 모든 준비를 마쳤을 땐 실천하기는 매우 쉽고 빨리 끝날 것 이라고 예상 했었다. 그런데 생각보다 오래 걸리고 특히 사람들이 많이 이용하는 계단이어서 바닥에 페인트를 발랐을 때 자꾸 밟혀서 뭉개질 때가 있어서 힘들었다. 그렇지만 새벽에 나가서 할 때에 새벽운동 하시던 분들이 힘내라고 예쁘다고 해 주셨을 땐, 기분이 좋아지고 뿌듯했다. 작업을 하는 동안 안내판이 날아가지 않게 자물쇠로 고정시켜 주시는 등 알게 모르게 도와주시는 분들도 계셨고 작업하는 모습을 보시고 직접 조언도 해주시고 보안했으면 좋겠다고 말씀해 주시는 감사한 분들도 계셨다. 나중에 우리가 설치한 작품들을 일 년간 잘 보존해서 후배들이 보수도 하고 거기에 새로운 아이디어를 덧붙여 더 좋게 만들게 하면 좋을 것 같다.

○ 까르보나라 팀 - ‘가상 모형으로 꿈 꾸 효율적인 마을’

1) 프로젝트 주제 및 실천 과정

- 까르보나라 팀은 흥덕마을에 입지한 시설에 관심을 가졌다. 청소년들을 위한 문화시설, 가족들과 함께하는 건강한 외식장소나 교육시설이 적다는 점에 착안하여 프로젝트를 시작했다.
- 우선 자신들의 생각이 공감을 얻을 수 있는지 확인하기 위해 흥덕마을 주민들로부터 설문 조사를 실시하였으며, 그 결과 문화 시설에 대한 요구가 많음을 알게 되었다. 필요한 시설을 짓는 것은 현실적으로 불가능하므로 지점토와 여러 가지 재활용 쓰레기를 이용해 가상 시물레이션 모형을 만들었다.



☞ 빈 상가가 많은 마을의 모습 ☞ 설문 조사

☞ 설문 결과



☞ 가상 모형에 들어갈 문화 시설 표지판

☞ 가상 모형 완성작

2) 까르보나라 팀의 프로젝트 후기

- 김○○ 학생 : 학기 초에 미술과 사회 선생님께서 ‘미술 + 지리’ 라고 하여 ‘미지 프로젝트’라는 것을 해보자고 제안하셔서 ‘이게 뭐지? 수행평가인가? 어떻게 하는 거지?’ 등의 여러 가지 생각이 났다. 조금 뒤, 선생님께서 ‘미지 프로젝트’는 흥덕마을의 여러 문제점을 해결하는 방법을 미술과 지리라는 과목을 통해 아름답고 편리한 마을을 꾸며보자는 것이 주제라고 하셨다. 맨 처음에는 흥덕마을에 빈 상가나 공터가 많아서 공터를 여러 가지 꽃과 나무, 아름다운 조각상이나 그림 전시회 등으로 꾸며 보고 싶었는데 장소 기관의 협조도 어려웠고, 너무 비용도 많이 들 뿐더러 우리 같은 학생들의 자금으로 할 수 있는 것이 아니었기 때문에 계획을 수정하기로 했다. 처음엔 서로 의견 제안을 하지 않아서 프로젝트를 진행하기가 어려웠다. 하지만, 친구들과 모두 협력하여 각자 의견도 내보고 서로 말해보는 시간도 가지면서 점점 프로젝트가 재밌어지고 좋은 결과물로 완성될 수 있었다. 미지 프로젝트를 통해서 정말 많은 것을 깨달은 것 같다. 3년 동안 흥덕에 살았지만 몰랐던 여러 가지 문제점들도 보였고, 주민들과 소통할 수 있었던 시간도 갖게 되었었고, 처음에는 친하지 않았지만 미지 프로젝트를 통해서 친구들과 많이 소통하고 의견도 나눠보고 화합하고 좋은 팀워크를 배울 수 있었다.

○ ‘범생이들’과 ‘아마도아(아름다운 마을을 도와주는 아이들)’ 팀 \*사회적 실천력이 돋보임

1) 프로젝트 주제 및 실천 과정

- 범생이들 팀은 학생 입장에서 등곳길의 위험요소 해결이라는 주제 하에 프로젝트를 수행하였다. 등곳길 바로 옆에 아파트 외벽이 있어 차도로 걸어나가는 학생이 많았고 학교 오는 길에 무단횡단이 비일비재하게 일어나 교통사고의 위험이 높았다.



☞ 인도가 없는 위험 요소 구간

- 위험요소를 최소화한 마을의 모습을 레고와 클레이 등을 사용해 미니어처를 만들었고 교통 안전 캠페인을 진행하였다. 마지막으로 위험요소의 해결 또는 완화를 위해 기흥구청에 건의를 하러 갔다. 건의를 하러가기 전, 우드락에 등곳길과 정류장, 무단 횡단 등의 사진을 붙이고 시뮬레이션 모형을 가지고 가 구청 직원에게 제안을 하였다.



☞ 캠페인 활동

☞ 구청 직원에게 민원 제기

☞ 구청 직원분의 의견 듣기

- 아마도아 팀은 흥덕마을의 을씨년스러운 공터를 쓸모 있는 곳으로 변화시키고자 했다. 공터를 마을 주민들이 편하게 소통하면서 친해질 수 있는 장으로 활용할 수 있도록 주민들의 의견을 조사한 후 ‘요일 장을 통합해서 실시하는 것’과 ‘주차장으로 활용하는 것’ 등 2가지 안을 생각하였다.



☞ 방치되고 있는 마을의 공터



☞ 공터 활용에 대한 설문조사

- 요일 장 운영에 관해서는 흥덕마을 6, 9, 10단지에 협조를 구하였지만 동의를 얻을 수 없었고 주차장 건설은 LH공사에 문의를 하였지만 주민들의 민원 제기, 쓰레기 및 환경오염 문제 등 생각지 못한 어려움이 많다는 것을 알게 되었다.

## 2. ‘범생이들’과 ‘아마도아’ 팀의 프로젝트 후기

- 범생이들 팀의 박○○ 학생 : 솔직히 중학교에서 하던 수업과는 다르게 확실히 적극적으로 참여한 건 사실이다. 더불어 수업 때문에 구청에 가게 될 줄은 몰랐다. 무엇보다 조△△가 구청에서 떨렸음에도 불구하고 일목요연하게 설명을 잘해주어 놀랐고, 시간조정이 어려워 수업시간에 외부로 나간다고 했음에도 화내지 않고 허락해주신 이명은 선생님께 감사했다. 처음엔 귀찮은 작업이라 생각했다. ‘미술수업이 있어서 미술반을 선택했는데 왜 지리수업을 하는지 나 원..’ 하며 내심 불평했다. 그리고 내가 해결하고 싶어 하는 위험요소의 경우 불가능하다는 걸 알면서도 정작 3달 동안 매달려 있어서 시간낭비라는 생각이 들었다. 하지만 직접 구청에도 가고 녹색 아주머니 프로젝트를 진행하면서 ‘가능하지 않을까?’ 라는 생각이 들기 시작했다. 구청에 갔을 때, 우리의 프로젝트를 비웃지 않고 진지하게 들어주시곤 나중에 연락을 주겠다고 하면서 친절하게 해주시던 구청 직원 분들과 비록 처음엔 무시했어도 나중에 인도로 가는 선배들과 동기들을 보면서 3달 동안의 프로젝트가 지역발전과 학생의 안전에 기여할 수 있다고 믿게 되었다.
- 아마도아 팀의 김○○ 학생 : 프로젝트가 매우 흥미로웠다. 우리의 동네에 대해서 다시 돌아볼 수 있어서 좋았고, 우리 동네를 위해 의견을 낼 수 있어서도 좋았다. 또한 우리의 의견을 주민들에게 표현 해 볼 수 있어서 값진 경험이 되었던 것 같고, 처음으로 인터뷰와 민원 등을 넣어보아서 그 또한 흥미로웠다. 아직도 많은 의견이 남아있는데, 생각보다 기간이 너무 짧아서 아쉬웠던 것 같다. 다음에 또 이런 기회가 온다면 우리 동네를 위해서 한번 꼭 한 건 해보고 싶다.

## 5. 미지 프로젝트 수업의 의의

- 교사와 학생 모두 처음 실천해보는 수업이어서 프로젝트 과정 내내 시행착오와 실패, 망설임이 많은 시도였다. 3달 동안 작품 제작, 보고서 작성 및 정리의 전 과정을 거치며 ‘아는 것을 실천하고, 그러한 실천을 통해 삶의 변화를 이끌어내는’ 아이들의 모습을 지켜보았다. 또한 배움의 과정이 학교라는 한정된 공간을 넘어서 지역공동체로 나아갈 수 있다는 가능성을 보았다. 학생들은 ‘과연 가능할까?’ 라고 의구심을 품었던 처음의 생각들을, 친구들과 협업하면서 다른 차원의 결과물로 만들어내는 과정을 경험하였다. 이러한 성공과, 그 과정에서의 무수한 실패의 경험이, 개별 학생들이 얻어낸 가장 큰 성과라고 생각한다. 지역 사회에 대한 애정을 갖고 주변을 관찰하여 평범한 일상에서 문제의식을 발견해내었고, 그것을 해결하기 위해 아이디어를 모으고, 주변 사람들을 설득해 나아가며 실제 마을에 변화를 이끌어내었다. 이를 통해 마을 공동체에 기여한다는 자긍심을 얻었고, 과정의 중요성과 협업의 힘을 체득했다. 또한 모둠원과 갈등하면서 책임감과 갈등 해결의 중요성을 체득했다. 총 40여 시간의 수업시간 동안 경험한 이러한 작은 경험이, 자신이 속한 마을 공동체의 소중함을 알고, 문제 해결력을 지닌 시민으로 성장하는 작은 밑거름이 되었다.
- 교사는 이러한 프로젝트 수업을 통해, 서로의 수업을 참관하며 과정을 함께 설계해가는 기쁨을 알았고, 아이들의 성장과정과 아이디어, 실천모습에 일희일비하며 가르치는 자로서의 즐거움을 경험했다.

### ■ 수업 진행시 참고한 자료

#### <단행본>

야마자키 료, (2012), 『커뮤니티 디자인』, (민경옥 옮김), 경기도: 안그라픽스  
윤태근, (2011), 『성미산 마을 사람들』, 북노마드  
유창복, (2010), 『우린 마을에서 논다』, 또 하나의 문화  
나난 외, (2011), 『이태원 주민일기』, 북노마드

#### <학술지>

류재명, (2012), '아마도' 프로젝트 수업 방안, 『한국지리환경교육학회 하계학술대회발표논문요약집』, 19-20.

#### <전자출판물>

정지혜 외, (2012), 『이심전심 개봉3동 이야기』, 서울: 서울특별시  
유창복, (2013), 『청년과 마을을 잇는 핸드북』, 서울: 서울특별시 마을공동체 종합지원센터  
김대근 외, (2012), 『서울, 마을을 품다』, 서울: 서울특별시