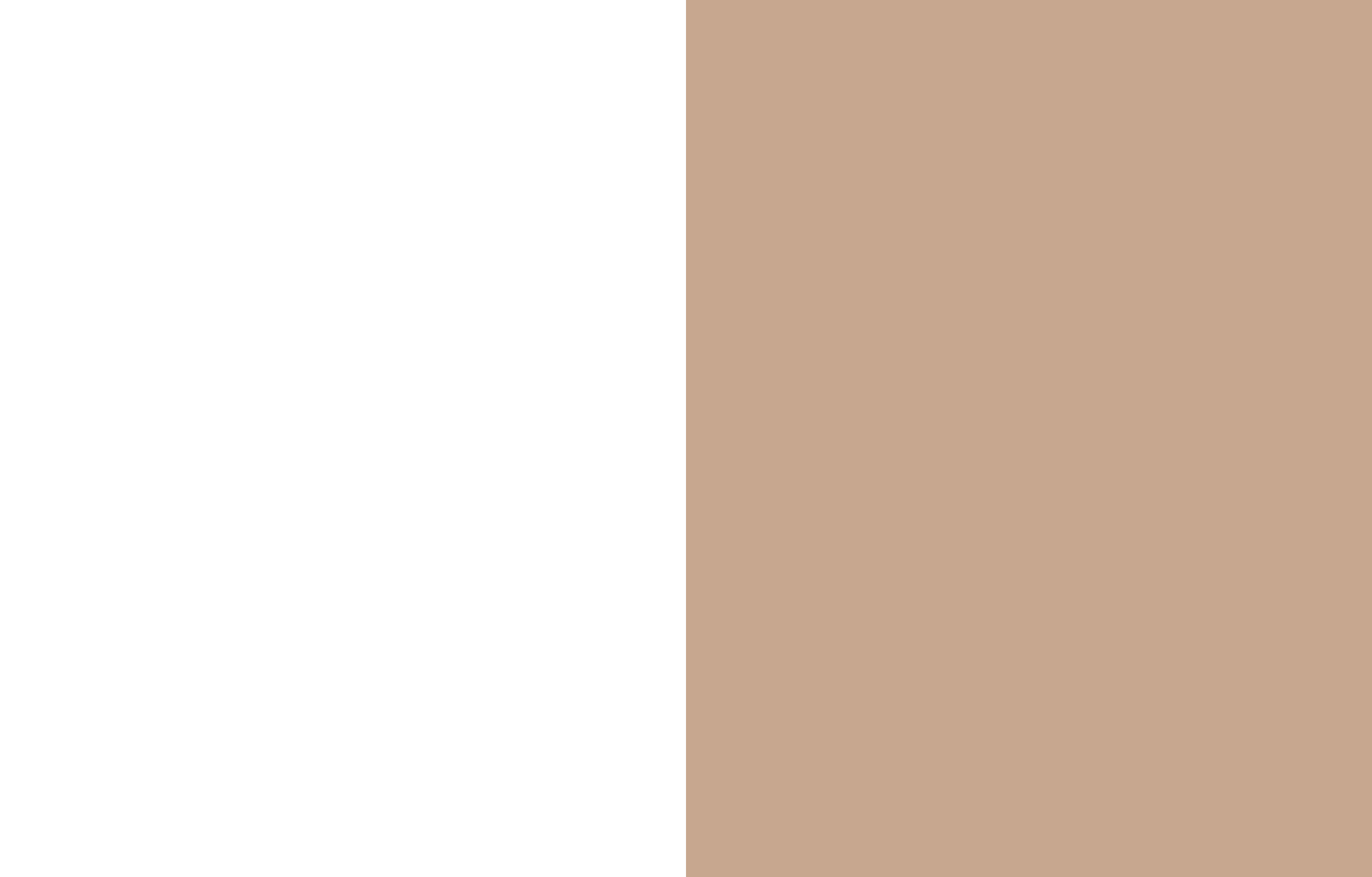


**꿈다락 놀이터
다시, 꿈다락
새로이, 꿈다락**





꿈다락 놀이터
다시, 꿈다락
새로이, 꿈다락

CONTENTS

운영 기관

- 6 경기문화재단
- 8 한국문화예술교육진흥원
- 10 경기문화예술교육지원센터

2017 경기 꿈다락 토요문화학교

- 16 꿈다락 토요문화학교 지원사업
- 18 2017 경기 꿈다락 토요문화학교 개요
- 20 2015~2017 운영결과
- 22 연간 일정
- 24 모니터링단 운영 정보
- 26 모니터링단 연간 일정
- 28 영상비평 모니터링

일반공모 <꿈다락 놀이터>

- 42 사업 개요
- 44 사업설명회
- 46 심의
- 48 선정결과
- 50 사전 워크숍 - 첫단추자리
- 52 단체·기관 및 프로그램 소개

기획공모 <다시, 꿈다락>

- 140 사업 개요
- 142 심의 및 선정결과
- 144 워크숍 - 마중물 시간
- 146 현장방문일지
- 150 미선정 단체 대담회
- 152 단체·기관 및 프로그램 소개

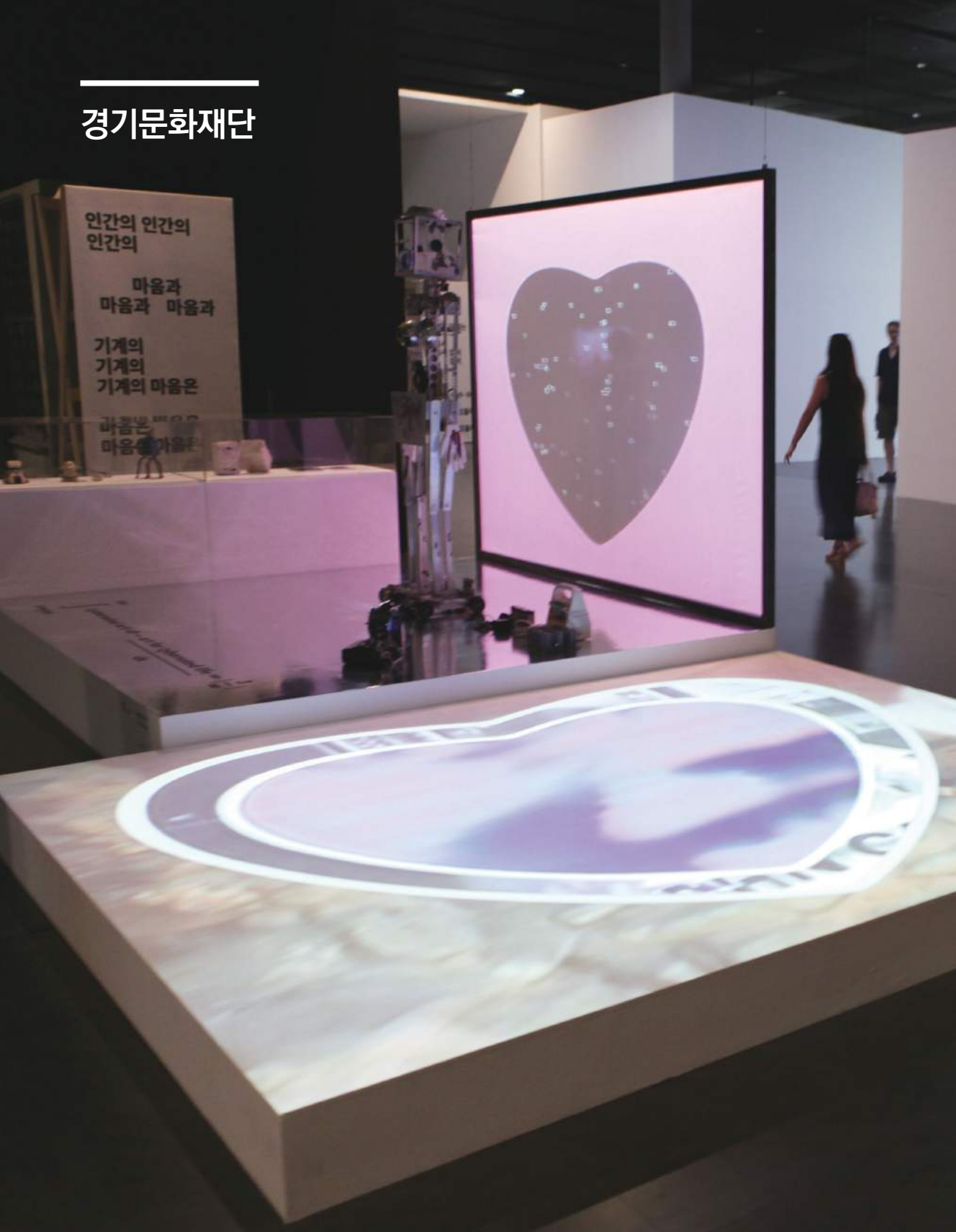
기획공모 <새로이, 꿈다락>

- 162 사업 개요
- 164 심의 및 선정결과
- 166 중간 이야기 모임
- 168 단체·기관 및 프로그램 소개

결과공유회 <지·꿈 토크>

- 180 운영 개요
- 184 세부 진행 내용 - [꿈다락 토요문화학교]
- 192 FGI 질문지
- 196 FGI 질문지 해설
- 198 현장스케치

- 200 설문결과
- 210 경기문화예술교육지원센터 홍보물 아카이브
- 216 단체·기관 INDEX



비전

경기도민의 문화 행복을 위한
문화 플랫폼 구현

미션

문화로 가꾸는
살기 좋은 경기도

경기문화재단은 경기도의 문화정체성 탐구를 기반으로 문화예술의 가치를 추구하면서 문화예술 활동을 확산하고 경기도의 문화비전을 만들기 위하여 1997년 7월 대한민국에서 최초로 설립된 문화재단입니다.

문화예술의 창작과 보급, 문화예술 향수·참여기회 확대, 문화예술 정책개발 및 문화예술 교육, 문화유산의 발굴 및 보존 등 건강한 문화 환경을 조성하여 경기도민의 문화 민주주의를 실현하고자 노력하고 있습니다.



비전

문화예술교육의 가치 확산과
기반 구축을 선도

미션

문화예술교육을 통한
국민의 삶의 질 향상

한국문화예술교육진흥원은 문화예술교육지원법에 의거하여 설립된 문화체육관광부 산하 공공기관입니다. 전 국민이 일상적인 삶 속에서 문화예술교육을 받을 수 있는 환경을 조성하고 지원함으로써 국민의 문화복지를 실현하고 국가 경쟁력 강화를 위한 창의적 인재를 양성하고 있습니다.

주요사업으로 학교문화예술교육 지원, 사회문화예술교육 지원, 문화예술교육 전문인력양성사업, 문화예술교육 학술 연구 및 조사, 문화예술교육 국제 교류 업무 등을 수행하고 있습니다.





경기문화예술교육
진흥 및 가치 구현



경기문화예술 생태계의
공진화 거점 기능

경기문화예술교육지원센터는 경기도 문화예술교육의 활성화를 위해 2010년 문화체육관광부가 지정하고 경기문화재단이 설립한 광역 단위 '문화예술교육' 지원센터입니다.

센터에서는 지역의 풍부한 문화예술 자원을 배움의 가치로 환원해나가는 다양한 기획 사업을 비롯해 시시각각 변화하는 지역 현장의 소리를 담아내는 비평 웹진 발행과 네트워킹 활성화 프로그램, 창의적인 문화예술교육 활동 지원을 통해 도민의 유연한 정서 및 문화시민의식 함양에 기여하고자 '꿈다락 토요문화학교 지원사업', '지역특성화 문화예술교육 지원사업'을 운영하고 있습니다.

경기문화재단 경기문화예술교육지원센터는 더불어 상상하고 의미 있는 생각을 함께 실현해가는 풍요로운 삶을 위해 예술가, 교육자, 주민들과 함께 '사람과 지역, 예술과 생활을 잇는 플랫폼'이자 경기도 문화예술교육 생태계의 공진화(coevolution)를 꿈꾸는 거점 센터를 지향합니다.

사업 구분



경기문화예술교육 저변 확대

자율학습모임 기획 지원사업 <시시하지만 즐거운 일>

- 도내 신진, 청년 아마추어 자율학습모임 지원

프로젝트모임 기획 지원사업 <틈새 프로젝트>

- 도내 중견, 전문 단체 프로젝트 / 프로그램 연구 및 개발 활동 지원

매개자 역량강화 워크숍 <상상력의 징후>

- 문화예술교육 신규 매개자 발굴 및 육성

문화예술교육 비평웹진 <지지봄봄>

- 국내외 문화예술교육 비평 관련 웹진(뉴스레터) 및 비평지 발행

경기문화예술교육 홍보 및 아카이빙

- 경기센터 홈페이지, SNS, 블로그를 통한 홍보 및 문화예술교육 온·오프라인 자료 관리 및 인프라 네트워크 구축 진행



중양단위 위탁사업 운영 활성화

꿈다락 토요문화학교 지원사업

<꿈다락 놀이터>, <다시, 꿈다락>, <새로이 꿈다락>

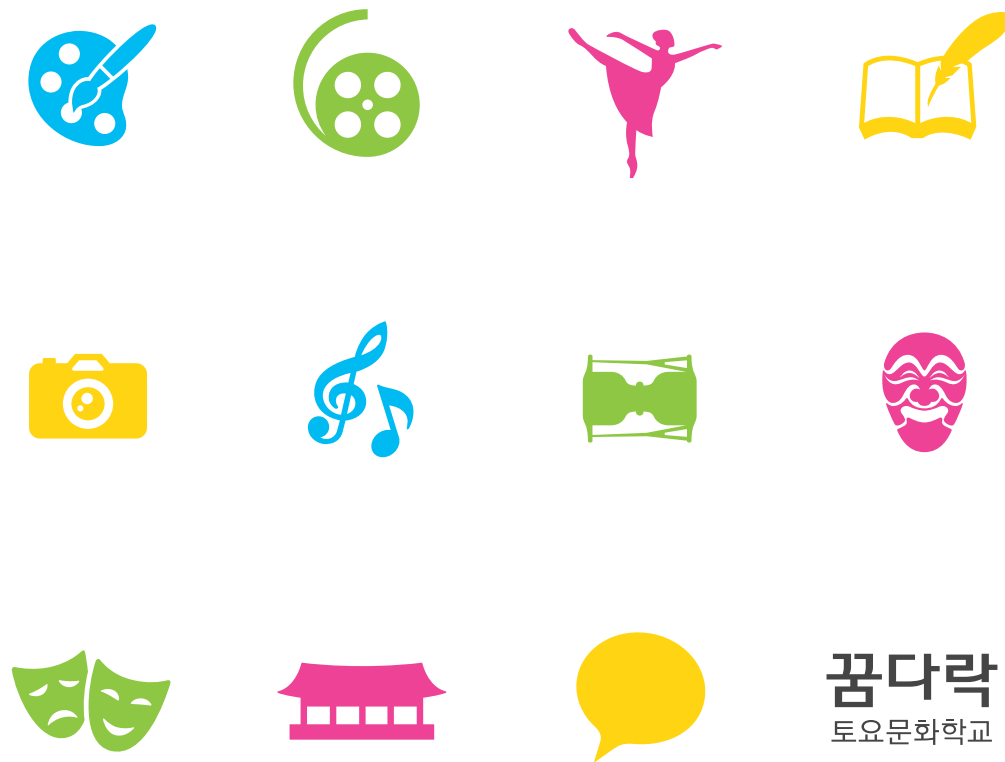
- 토요일 학교 밖 프로그램 47개 단체 운영 지원

지역특성화 문화예술교육 지원사업 <마음 잇기, 지역 읽기>

- 지역 자원을 기반으로 한 문화예술교육 프로그램 28개 단체 운영 지원

2017 경기꿈다락 토요문화학교

사업 개요



내 꿈의 아지트, 꿈다락 토요문화학교

주 5일 수업제 실시에 따라 문화체육관광부와 한국문화예술교육진흥원, 17개 시·도와 16개 시·도 광역문화예술교육지원센터가 함께하는 토요일 학교 밖 문화예술교육 프로그램입니다.

경기 꿈다락 토요문화학교는 학령기 아동 및 청소년, 그 가족을 대상으로 학교에서 경험하지 못하는 다양한 문화예술교육 프로그램을 운영하여 예술이 주는 상상, 놀이의 즐거움이 가득한 토요일을 만들어가고 있습니다.

꿈다락 토요문화학교 로고는 문화예술교육으로 소통하고 공감하고자 하는 교육철학을 담고 있습니다. 바탕을 이루고 있는 검정 말풍선 형상은 소통을 의미합니다. 그 위에 영화·사진·무용·미술·국악·문학·음악 등 여러 장르의 아이콘을 배치하였습니다. 각 장르는 따로, 또 같이 운영됨을 나타냅니다.

사업 개요

사업기간	2017년 1~12월(수업 기간 4~12월)
교육 대상	경기도 내 학령기 어린이·청소년 및 학령기 어린이·청소년을 포함한 가족
사업 주관	경기문화재단 경기문화예술교육지원센터
사업 후원	문화체육관광부, 경기도
사업 협력	한국문화예술교육진흥원

2017 경기 꿈다락
토요문화학교
주요 변동 키워드

1. 전체 운영 회차 중 20% 이내에서 주말(토·일)에 탄력 운영 가능 ⇒ 토요일 운영이 기본이나 비율에 제한 없이 주말 운영 가능(단, 일요일 수업 진행만은 불가)
2. 프로그램 시작 : 4월 이내에 자율적으로 가능(30회차 내의 운영 필수)
3. 강사비 증액 : 주강사 시간당 43,000원, 보조강사 시간당 22,000원
4. 사업 운영 단체 내부 인건비 집행 허용(단, 수업이 진행되는 주말 매회차에 상근한다는 전제하에 내부 인력에 인건비 지급 가능)

추진 방향

토요일 / 경기도 내 학교 밖 / 경기도 내 학령기 어린이·청소년 및 이들을 포함한 가족

1. 과정 중심의 문화예술교육 활동 지원

- 감각, 사고, 관계, 놀이, 일상, 성장을 키워드로 하는 과정 중심의 문화예술교육 지향
- 일회성, 일방성, 단순 체험형, 기능 위주의 프로그램 지양
- 학령기 어린이·청소년과 그 가족이 주체적으로 참여하며 함께 소통하고 성장할 수 있는 경기 꿈다락 토요 문화학교만의 프로그램 운영 지원

2. 경기도 내 31개 시·군 균형 지원

- 경기도 내 문화예술교육 프로그램 지원을 통한 문화예술교육 저변 확대
- 도내 균형 지원 및 사각지역 우대 공모

3. ‘예산 지원 - 사업 운영’ 단순 지원 구조 지양, 함께하는 성장 도모

- 경기문화예술교육지원센터와 참여 기관 및 단체가 함께 성장할 수 있는 건강한 지원 체계 구축
- 단체 주기별 지원 체계 구축

사업 유형

1. 일반공모(꿈다락 놀이터)

- 학령기 어린이·청소년과 그 가족이 주체적으로 참여하며 함께 소통하고 성장할 수 있는 경기 꿈다락 토요 문화학교만의 프로그램 운영 지원
- 감각, 사고, 관계, 놀이, 일상, 성장을 키워드로 하는 과정 중심의 문화예술교육 지향
- 일회성, 일방성, 단순 체험형, 기능 위주의 프로그램 지양
- 사각지역 우대(과천·광명·구리·동두천·시흥·양주·여주·연천·의왕·포천 10곳)
※ 사각지역 : 2015~2016년 경기 지역에서 꿈다락 토요문화학교, 지역특성화 지원사업이 드물었던 지역

2. 기획공모

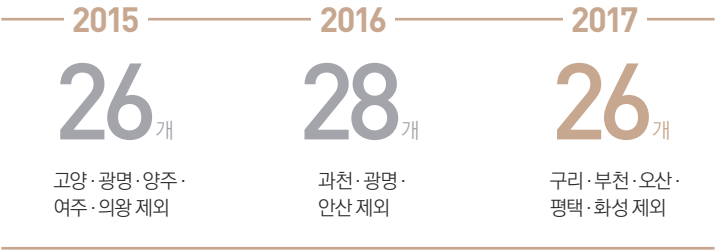
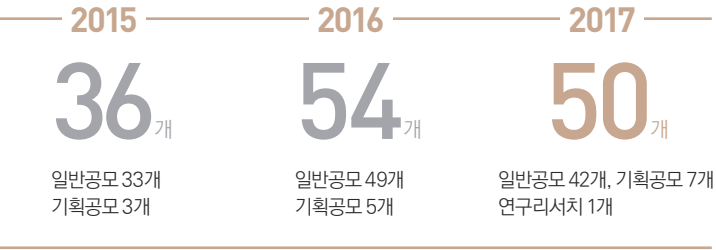
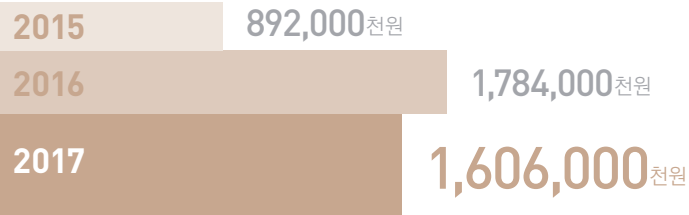
지원사업의 소모적인 구조 속에서 문화예술교육의 동력을 잃은 단체 및 기관을 대상으로 문화예술교육 경험의 문제점에 대한 대안 탐색 및 실험적인 문화예술교육 콘텐츠 발굴을 위한 기획공모 운영 지원

1) 다시, 꿈다락

지원사업에서 소외되었던 단체·기관의 참여 기회 확대 및 단체 성장 중심의 문화예술교육 활동 지원

2) 새로이, 꿈다락

문화예술교육 경험에서 비롯된 철학적 고민과 문제의식을 기반으로 이를 해소할 대안 탐색 및 실험적인 문화예술교육 콘텐츠 발굴을 위한 연구(기획·조사) 과정 지원





모니터링단
운영 목적

- 교육공학, 교육정책, 예술가, 공연 전문가, 박물관·미술관 교육 전문가 등의 문화예술교육 분야 전문가들로 모
니터링단을 구성하여 다양한 시선으로 사업 현장 평가 및 참여 단체 활동 컨설팅 지원
- 단순 관찰 및 평가보다는 단체의 특징과 사업 현안에 따라 컨설팅을 겸한 현장 모니터링을 진행하여 일방적
인 모니터링의 한계 극복
- 모니터링단의 평가와 담당자 현장 방문 의견을 종합하여 2018년 사업운영계획 수립 및 선정 단체 심사에 반영

모니터링단 소개

공공미술삼거리 (모니터링단 8인, 코디네이터 1인)

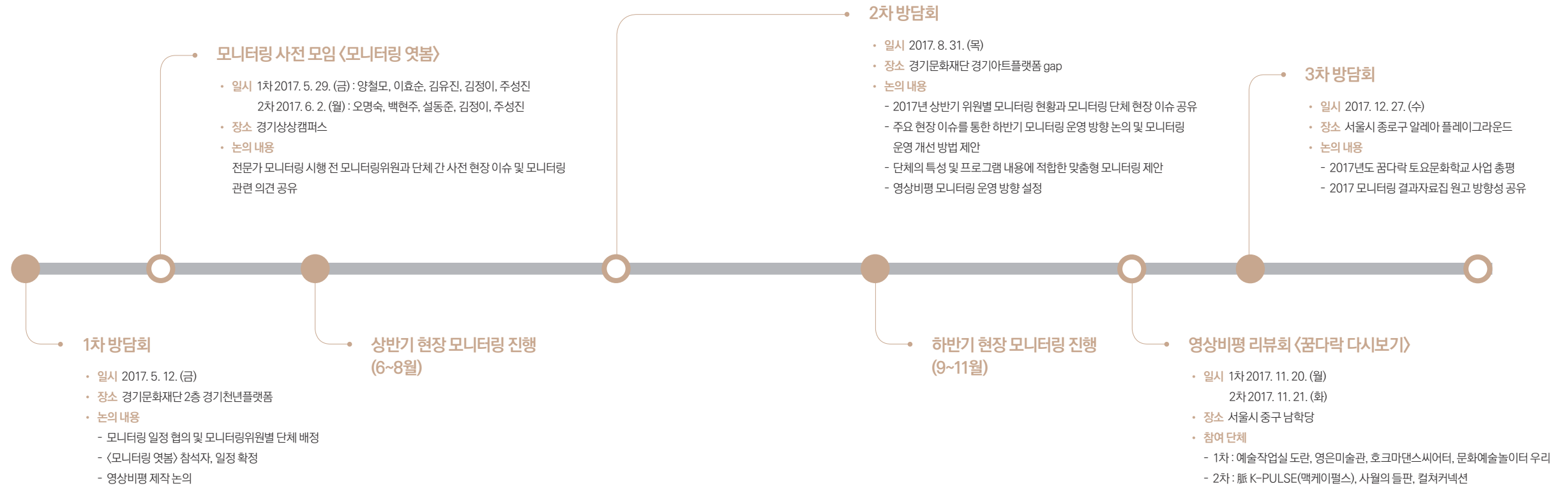
- 서울·경기 지역 기반의 전문 예술가들로 구성된 공공미술 및 문화예술(교육) 기획 분야 전문 단체
- 2016 한국문화예술교육진흥원 주최 ‘우락부락’ 문화예술교육 캠프 운영 및 주관, 다수의 문화예술교육 기획
사업 및 평가 진행

성명	소속/직위
김유진	문화기획자
김정이	문화기획자
백현주	수원시평생학습관 기획실장
설동준	문화기획자
오명숙	새롭게 보는 박물관학교 대표
이효순	상상놀이터 대표
조지은	믹스라이스, 미술가
주성진	문화용역 대표
이상민	모니터링단 코디네이터

모니터링단
매칭 단체

모니터링위원	단체명	지역
김유진	문화예술 놀다	성남
	사월의 들판	성남
	(재)성남문화재단	성남
	판교생태학습원	성남
	협동조합 미래	성남
	사단법인 소셜워크	안양
김정이	과천문화원	과천
	광명심포니오케스트라	광명
	남한산청소년교육연구회	광주
	호크마댄스씨어터	성남
	여주사람들	여주
	고사리협동조합	연천

백현주	고양영상미디어센터	고양
	락버스	고양
	수원영상미디어센터	수원
	지혜샘어린이도서관	수원
	정형일 ballet creative	수원
설동준	하트무브먼트	의왕
	물나무	군포
	바라지 생태교육공동체	시흥
	문화예술놀이터 우리	안성
	양평교육희망네트워크	양평
오명숙	예술작업실 도란	용인
	극단 11월	이천
	설미재미술관	가평
	영은미술관	광주
	풀짚공예박물관	광주
이효순	조명박물관	양주
	미메시스 아트 뮤지엄	파주
	블루메미술관	파주
	동두천문화원	동두천
	문화예술공간 빛그림	양주
조지은	연극실험실 늘	양주
	맥케이펠스	양평
	찾아가는 연희극단 너영나영	양평
	예술교육기업 모색	포천
	극단 지음	군포
주성진 (영상 비평)	누구나예술연구소	김포
	재미 퍼커션 아트	남양주
	아트퍼블릭 모두	안산
	컬처커넥션	안양
	행복학교문화예술교육사업단	파주
	호크마댄스씨어터	성남
	예술작업실 도란	용인
	문화예술놀이터 우리	안성
	영은미술관	광주
	사월의 들판	성남
	맥케이펠스	양평
	컬처커넥션	안양



도입 배경

1. 모니터링단 '공공미술삼거리'와 경기문화예술교육지원센터의 협력 기획으로 영상비평 모니터링을 추진해 경기 꿈다락 토요문화학교 운영단체·기관의 심층적 평가 및 이슈 발굴
2. 자신의 수업을 객관적으로 살펴볼 수 있도록 수업 현장을 영상으로 기록하여 교육공학, 교육정책, 예술가, 공연 전문가, 박물관·미술관 교육 전문가 등의 문화예술교육 분야 전문가들과 단체들이 함께 모여 피드백하고 리뷰하는 컨설팅 지원
3. 경기 꿈다락 토요문화학교만의 현장 비평 사례 구축
4. '영상 기록 - 상호 비평'으로 이뤄진 현장 밀착형 모니터링을 통해 프로그램의 질적 제고 기대

세부 진행 내용

1. 수업 현장을 잘 전달할 수 있도록 전체 수업을 3개의 카메라와 와이어리스 마이크로 녹음·녹화 진행
2. 주·보조 강사의 시선과 목소리, 참여자의 리액션과 그에 따른 강사의 반응이 기록되도록 촬영 및 편집

영상촬영 자문

조벽 | 숙명여자대학교 석좌교수, HD행복연구소 공동소장

비디오 촬영 주의 사항

① 촬영 준비

- 교실을 미리 방문해 교실의 구조를 확인한다.
- 촬영하는 날 미리 가서 준비를 끝낸다.
- 가능하면 핀마이크를 준비해 교수자의 목소리가 잘 녹음되도록 한다.
- 가능하면 교실 중간에 와이드 앵글 마이크를 놓아 학생들의 반응도 동시에 녹음한다.

② 수업 촬영

- 수업이 시작되기 3~5분 전부터 촬영한다.
- 첫 10~15분 내에 줌아웃된 상태로 약 5분간 찍는다. 세미줌인을 하여 상반신을 2~3분 정도 찍는다. 얼굴 위주로 클로즈업하여 한 차례 1~2분 정도 찍는다.
- 줌아웃 상태에서는 학생들의 모습까지 보이게 한다.
- 가능한 한 교실 뒷부분 코너에서 촬영하며, 역광선을 피한다.
- 창문이 있는 쪽에서 촬영한다.
- PPT를 사용하는 경우 스크린과 교수자가 동시에 카메라에 잡히지 않도록 한다. 스크린의 내용을 찍을 경우 스크린만 찍는다.
- 교수자가 한곳에 서 있지 않고 자주 움직일 경우 줌아웃 상태에서 촬영한다. 이때 교수자를 화면 중심에 잡지 말고, 화면의 끝과 끝을 오가도록 한다. 화면은 되도록 고정된 상태에서 촬영한다.
- 가능하면 카메라를 추가하여 학생 쪽으로 향하게 해서 수업받는 모습을 동시에 담아내면 좋다.
- 수업 현장에 비디오카메라를 설치할 경우 학생들이 카메라를 의식해서 평소와 다르게 행동할까 싶어 걱정될 수도 있다. 그러나 대부분의 경우 수업이 5분쯤 진행되면 학생과 교수자 모두 카메라를 의식하지 못하고 평소처럼 행동하기 때문에 수업의 방해 요소로 작용하지 않는다.
- 꿈다락 토요문화학교 지원사업 현장의 경우 공교육 현장과 달리 다인원의 강사로 진행되는 특성이 있어 수업 정면과 후면의 풀샷을 모두 찍도록 권장한다.

촬영 일정

일시	단체	소재지
2017. 9. 23. (토)	호크마댄스씨어터	성남
	문화예술놀이터 우리	안성
	지혜샘어린이도서관	수원
	협동조합 미래	성남
	영은미술관	광주
2017. 10. 14. (토) ~ 2017. 11. 4. (토)	컬처커넥션	안양
	예술작업실 도란	용인
	사월의들판	성남
	맥케이펄스	양평



영상비평 리뷰회
옛봄



다분할 화면으로 전체 수업을 다각도로 리뷰하며 논의 및 컨설팅 진행(2회)

#1

영상비평의 시작

호크마댄스시어터

아직도 호크마댄스시어터의 수업을 처음 보았던 날의 충격이 기억에 생생하다. 3시간여 수업을 지켜보는 동안 누가 주강사인지, 보조강사인지 구분할 수 없을 만큼 유기적으로 수업을 이끌어가는 선생님들, 수업 밖에서 마치 연극 연출가처럼 수업을 조율하는 기획자, 힘들면 조금 쉬어도 된다고 해도 계속 뛰어노는 아이들. 수업이자 공연이고 또 축제와 같았다. 준비 과정을 묻자 매주 수업의 전 과정을 영상으로 기록해 리뷰하고, 선생님들과 공유할 부분을 추려 주중에 모여 같이 본 뒤 다음 수업을 거의 실시간으로 리허설 한다고 답답히 말 하던 기획자 진윤희 선생님.

여러 자리에서 문화예술교육의 중향평준화에 대한 이야기가 반복될 때마다 호크마댄스시어터의 수업 장면이 머릿속에 맴돌았다. 하지만 분명 지금의 문화예술교육 지원체계(교육 프로그램의 연구 개발보다 '교육 서비스 제공'에 집중된 지원)에서 다른 단체들에게 호크마댄스시어터와 같은 방식을 요구할 수 없다는 것도 잘 알고 있었다. 그리고 시간당 43,000원을 받는 선생님들보다 두세 배에 달하는 보상을 받으며 딱 하루 수업을 지켜보고 구조적인 문제를 함께 한탄하며 응원과 지지를 보내거나 짧은 관찰 후 몇 마디 코멘트를 전하는 관행적인 모니터링 혹은 컨설팅 구조에 대한 회의도 해가 갈수록 깊어갔다.

그런 마음을 담아 호크마댄스시어터의 리뷰 과정을 다른 문화예술교육 단체들이 한 번씩 경험해볼 기회를 꿈다락 토요문화학교에서 제공했으면 한다는 의견을 지난해 말 한 지면을 통해 전했다. 그런데 올해 초, 경기문화예술교육지원센터 선생님들이 찾아와 소식을 전했다.

“영상비평 진행 예산을 마련했어요!”

낮설었다. 매년 모니터링이나 컨설팅이란 이름으로 참여한 사업이 끝날 때마다 각 기관에 '제언'이라는 것을 남기지만, 그런 제언이 현실화된 적이 워낙 없었고 실제로 이루어질 것이라는 상상도 머릿속에서 사라진 지 오래였기에 낮설었다. 생각해볼 만한 의견이지만 내년도 사업 계획이 10월에 이미 결정되어서(그러면 제언을 왜 12월에 받는 걸까?)라든가, 기존의 방식을 바꾸려면 타당한 근거가 필요하다는 답변을 듣는 게 훨씬 일반적이고 익숙했다.

#2

영상비평의 형식 준비

<미운우리새끼>는 얼마나 위대한 프로그램인가!

먼저 관찰 카메라로 촬영한 영상을 스튜디오에서 같이 보면서 대화하는 형식을 생각했다. <우리 결혼했어요>나 <미운우리새끼>처럼 수업 과정을 다각도로 촬영해 편집한 뒤 다 같이 모여 보면서 이야기 나누는 방식 말이다. 비평보다는 수다에 가까운 자리이기를 원했다.

꿈다락 토요문화학교 같은 역동적인 수업 현장에서 모니터링을 하는 한 명의 시선으로 수업을 관찰하고 분석한다는 것은 당연히 많은 어려움이 따른다. 네다섯 명의 선생님이 20여 명의 아이들과 갖가지 상호작용을 하고 때로는 분리된 공간에서 모둠별로 수업을 진행 하기에 모든 선생님의 발언과 학생의 반응을 살펴보는 것은 물리적으로 불가능하다. 교실 한 구석에서 보조강사 선생님과 수업을 거부하는 학생이 나누는 이야기는 들리지 않는다. 또 수업이 끝나고 모여 앉아 이야기를 나누더라도 선생님들과 모니터링 참여자 각각의 시선과 기억은 늘 다르게 마련이다.

그래서 처음에는 구석구석 카메라를 설치하고, 선생님들은 무선 마이크를 착용토 록 하고, 별도의 마이크로 학생들의 음성을 담은 원대한 기획으로 출발하였다. 하지만 수업을 방해해서는 안 되고 예산 문제도 있어 카메라 세 대로 촬영해 편집하는 것으로 결론이 났다. 대신 문화예술교육 분야의 영상물을 찍어본 적 있는 촬영팀을 섭외하고 주목할 부분에 대해 사전에 이야기를 나눈 뒤 촬영을 진행해 주어진 여건상의 제약을 극복해보고자 했다.

대부분의 현장에서 아이들이 카메라를 의식해 평소보다 조금 과장된 행동을 보였던 것 이외에는 촬영은 원활하게 진행되었다. 하지만 편집은 다른 문제였다. 3시간 동안 세 대의 카메라로 촬영한 영상을 하나의 결과물로 만들어내는 과정은 순탄치 않았다. 촬영팀이 일주일간 밤을 지새운 덕분에 영상비평에 참여한 7개 수업에 대해 아래와 같은 화면으로 전체 수업의 흐름과 개별적인 상호작용을 한눈에 살펴볼 수 있는 영상이 탄생하였다.



하지만 최종 편집본이 완성된 것이 영상비평이 이루어지기 사흘 전이라 영상비평에 패널로 참여하는 선생님들께 이를 동안 12시간 분량의 영상을 보고 분석한 뒤 참여해달라는 말도 안 되는 요청을 하게 되었다. 그럼에도 패널 선생님들은 영상을 면밀히 분석했을 뿐 아니라 아래와 같은 양식으로 논의할 내용을 꼼꼼히 정리해주셨다.

2017 경기꿈다락토요문화학교 다시보기 - 사진 리뷰						
시작		종		장면 설명	논의내용	의견
분	초	분	초			
7	35	15	5	워킹업으로 물체에 맞춰 자유롭게 할기 질펀	차신과 타인에게 재가 되는 행동은 연관다는 규칙에 대한 언급 필요	그 동안 선생님과 학생 사이에 신뢰가 잘 쌓여져 있는 수업이라 안전 문제가 생기지는 않았지만 그 정도 안전에 대한 언급은 간단하게라고 하는 것이 필요
15	30	16	7	학생은 학생의 자리로 정렬하고 선생님은 다시 자신의 자리로 돌아 일렬 시작	관한 행동, 공간하게 서 있는 자세, 자신감있는 목소리로 선생님께서 관리 확보	
17	0	18	36	이전에 배운 내용 리뷰와 오늘 할 수업에 대한 설명 장면	Review를 하며 오늘 수업과의 연관성을 설명하는 것은 학생들의 이해도를 높일 수 있다.	복습할 때 머리로 정리하는 것도 좋지만 이전에 했던 활동처럼 많은 자리에서 한번 더 해보는 것을 제안
17	15	17	18	차지한 학생을 환영하는 장면	실경하는 모습이지만 농게 들어온 학생에게 따뜻하게 "어서와"라고 환영하는 것은 학생으로부터 신뢰를 얻는 방법	
21	35	21	38	선생님의 일 한마디에 집중하는 학생들 모습	"대둘라"라는 말에 학생들 선생님께 집중	이 교실에서 학생들에게 선생님의 말한대리가 많이 있다는 점까지
23	0	23	20	학생들이 TAB의 책이 되어 개별 활동하는 장면	학생들이 수업에 몰입하는 모습	TAB의 역할에 대한 명확한 논의와 수업 진행으로 수업에 몰입하고 있음
26	50	27	0	Head TAB이 강의에 대한 움직임	강식에 대한 움직임은 수업 시작 전이나 뒤는 시간대 때	참가자 활동에 몰입해있을 때 수업을 맡게 들었다



#3

영상비평의 내용 준비
누가, 어디까지
도울 수 있나?

문화예술교육 분야의 영상비평 사례가 없었기 때문에 대학에서 최근 일반화된 수업 컨설팅을 중심으로 초반 리서치가 시작되었다. 서울대학교 교수학습센터의 민혜리 교수님, HD행복연구소의 조벽 교수님과 자문 회의를 가졌다.

이 단계에서 가장 고민되었던 부분은 문화예술교육이 일반적인 교육과정과 비교할 때 교수법과 수업 내용이 더욱 밀접한 관계를 맺고 있다는 점이었다. 예를 들어 물리학을 강의하는 교수에게 교수법에 대한 비평을 한다면 대부분 마이크로 티칭, 즉 커뮤니케이션 스킬 중심의 문제를 이야기한다. 하지만 문화예술교육의 경우 교수자의 교육철학을 포함한 보다 포괄적인 비평으로 이어질 여지가 많고, 때에 따라서는 교수자의 삶에 대한 공격으로 받아들여질 수 있다. 따라서 비평에 대한 거부감과 위험도 높아질 수 있다고 생각했다.

그래서 '외부 전문가와 함께 교수법 컨설팅을 중심으로 진행할 것인가, 아니면 문화예술교육 전문가와 함께 더욱 광범위한 내용을 다룰 것인가?'에 대한 논의를 지속하였지만 뚜렷한 해답을 찾을 수 없었다. 결과적으로 일종의 파일럿 프로그램이라는 성격에 맞추어 두 가지 모두를 실험해보기로 하였고, 문화예술교육 전문가를 중심으로 1회, 수업 컨설팅 전문가를 중심으로 1회의 영상비평을 진행하게 되었다.

#4

영상비평의 가능성
우리가 미처
보지 못했던 것들

첫눈이 내리던 11월 20일, 꿈다락 토요문화학교의 첫 영상비평이 진행되었다.

영상은 우리가 미처 보지 못한 것을 보게 해주었다.

영상은 우리가 시간을 압축해 관찰할 수 있게 해주었다. 3시간의 수업 시간 동안 반복적으로 나타나는 현상을 편집해 관찰함으로써 특정한 행위나 현상의 원인을 깊이 있게 고민할 수 있었다. 먼저 한 프로그램에서 보조강사로 참여한 선생님들이 공통으로 손을 앞에 모은 자세로 서 있는 모습이 지속적으로 관찰되었다. 이러한 장면을 모아 보고 논의하는 과정을 통해 이것이 개인의 성격이나 습관이 아닌, 주강사-보조강사 간의 역할 설계의 문제라는 점을 발견했다. 또한 현장에서는 전반적으로 짜임새 있게 잘 구성되었다고 생각했던 한 프로그램의 경우 전체 수업을 빠르게 압축해 살펴보니 한 차시에 구성된 폭지가 너무 많아서 학생들이 무엇을 표현할지 스스로 생각할 시간이 충분치 않고 지속적으로 표현을 요구하는 면이 있다는 결론을 함께 내릴 수 있었다.

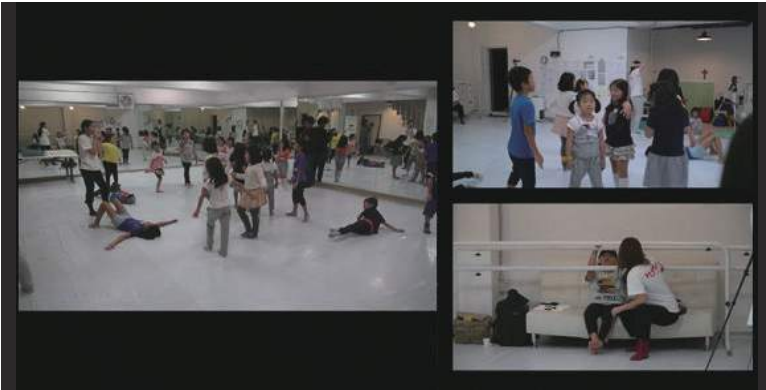
영상은 공간을 다각도로 보여줘 공간 활용 방법을 모색하게 했다.

아래 사진은 맥케이펠스의 프로그램에서 수업을 마무리하는 장면이다. 수업 중에 학생들은 전체 공간을 자유롭게 활용할 수 있었는데, 수업의 시작과 마지막 장면에서는 강사가 사진과 같이 분명하게 강사의 공간을 분리해 설정하고 수업을 진행하는 게 관찰되었다. 이 밖에도 더욱 넓은 시야와 다각도로 공간을 관찰하면서 공간 활용에 대한 새로운 방법을 모색해볼 수 있었다.



영상은 우리가 작은 부분에 집중하도록 해주었다.

아래 사진처럼 수업의 주된 공간 밖에서 일어나는 상호작용을 놓치지 않고 관찰하고 의미를 이야기할 수 있었다. 짧은 순간 선생님들의 시야 밖에서 어린 학생이 찾길로 접근하거나, 교실 뒤면에서 성적인 내용의 노래를 부르는 학생과 주변 친구들의 동조 과정, 선생님을 때리려는 시도 같은 작은 장면을 발견하였다. 또한 수업 전후 장면이 충분히 기록되어 수업 이외의 부분도 살펴볼 수 있었다. 예를 들어 수업이 끝난 후 학생들을 배웅하는 장면이 꽤 많았는데, 학생들이 다 떠나기 전 뒷정리를 시작하는 모습이 보였다. 이러한 모습을 외부자의 지적이 아니라 화면을 통해 스스로 발견했기 때문에 나눌 수 있는 이야기의 폭이 넓어졌다.



영상은 우리가 물리적으로 함께할 수 없는 공간을 함께 볼 수 있게 해주었다.

아래 사진들은 영상비평에 참여한 세 단체의 수업 모습이다. 이처럼 각기 다른 환경의 수업 공간을 같이 보는 것만으로도 각각의 단체는 당연하게 생각했던 자신들의 주어진 공간에 대한 생각이 깊어지고 타 단체에 관심이 높아져 자연스럽게 서로의 공간에 대한 상상을 나누는 과정을 목격할 수 있었다.

영상비평 참여 단체 중 꿈다락 토요문화학교 사업에 4년째 참여하는 두 단체가 있었는데, 이 단체의 선생님들도 서로의 수업 장면을 보는 것은 처음이라고 말했다. 모든 단체가 토요일에 수업을 진행하다 보니 서로의 수업을 직접 볼 수 없는 상황에서 영상비평은 '도대체 다른 단체는 어떻게 수업을 진행할까?'라는 오래된 궁금증을 해결하는 하나의 방법이면서, 서로에 대한 이해를 통해 조금은 공허하게 진행되어온 단체 간 네트워크 활동에도 깊이를 더하는 방법이 될 것이다.

결론적으로 영상은 우리가 혼자서 당연하게 보아오던 장면들을 새로운 시각으로 관찰하고 함께 이야기 나눌 기회를 만들어주었다.

※ 이 글은 <지지봄봄> 23호 가봄 현장스케치 원고를 그대로 실었습니다. <지지봄봄> 다시 보기 ggarte.ggcf.kr



#5

영상비평 1.0을 위하여 영상비평 이후 나의 이불킥

자신의 과거를 마주한다는 것은 힘든 일이다. 특히 자신의 부족함이 담겨 있는 과거는 더욱 그렇다. 그래서 나에게 꿈다락 다시보기(영상비평)의 기획 과정과 실행 결과를 돌아보고 글로 정리하는 것은 고통스러운 일이었다. 그 고통을 통해 영상비평에 참여해주신 단체 선생님들의 마음을 조금이나마 더 이해할 수 있었고 다시금 죄송스러웠다. '왜 단체들을 불러 모아 모욕을 주느냐?'라는 불만 어린 호소에 대한 명쾌한 답변을, 글을 마무리하는 이 순간까지 찾지 못했다. 지원사업 구조 아래서 참여 단체가 모니터링 위원 혹은 컨설턴트의 의견을 비난이 아닌 비평으로만 거부감 없이 받아들이는 게 얼마나 힘든 일인지를 충분히 고려하지 못했다.

돌이켜보면 반드시 거쳤어야 할 몇 가지 과정을 일정 관리를 철저히 하지 못해 생략하게 되었다. 먼저 참여 단체가 자신의 프로그램을 촬영한 영상을 미리 보고 영상비평에 참석할 기회를 꼭 제공했어야 했다. 영상을 면밀히 뜯어보고 정리해온 패널과 영상을 미리 확인하지 못하고 참여한 단체 선생님의 대면은 애초에 수평적이지 못한 정치적 관계를 더욱 악화시키는 결과를 낳았다. 단체가 미리 영상을 확인하고 스스로 의미를 부여하는 장면을 설명할 수 있도록 사전 준비 기회가 주어져야 했다. 그리고 전체 프로그램의 맥락을 전달하고 그 안에서 해당 수업을 비평하는 장치를 마련하는 것도 필요했다. 또한 참여한 패널들이 영상을 보고 내용을 미리 조율하는 시간도 필요했다. 그리고 형식보다 내용에 훨씬 더 많은 고민이 필요했다.

그럼에도 불구하고 나는 여전히 문화예술교육에 영상비평이 필요하다고 생각한다. 경험 많은 단체들에게는 관심을 깨는 계기가, 새로 시작하는 단체들에게는 문화예술교육과 일반 교육이 갖는 최소공약수 같은 것을 살피볼 계기가 될 것이라 믿는다. 그래서 영상비평이 문화예술교육의 중향평준화의 흐름에 새로운 물꼬를 틀 수 있으리라 믿는다. 물론 앞서 언급한 올해의 실수를 반복하지 않아야 할 것이고, 영상의 기술적인 부분도 상당 부분 보완되어야 할 테지만 말이다.

마지막으로, 영상비평 모두에 진행되었던 교수법 강의에 참여 단체 선생님들의 반응이 뜨거웠던 점도 주목해볼 필요가 있을 것 같다. 문화예술교육 현장에서 교수법에 대한 지식은 체계적이고 이론적인 학습보다는 현장 경험에 기반을 두고 있음을 자주 목격한다. 여기서 경험이란 문화예술교육 경험뿐만 아니라 자신의 예술 장르에서의 경험과 육아 경험까지도 포함된다. 이러한 경험이 이론보다 결코 덜 중요하지는 않지만, 지원사업의 구조 안에서 현장 경험은 이미 전제된 만큼 교수법에 대한 이론 교육 프로그램을 보완할 필요가 있다고 생각한다.

올해 많은 분의 용기와 노력으로 이루어진 이 쉽지 않은 실험에서 확인된 가능성과 부족함이 영상비평 1.0의 씨앗이 될 것이라 믿는다.

일 반 공 모

꿈다락
놀이터

2017 경기 꿈다락 토요문화학교 일반공모 〈꿈다락 놀이터〉

경기 지역 학령기 아동·청소년들을 대상으로 감각, 사고, 관계, 놀이, 일상, 성장을 키워드로한
과정 중심의 토요일(주말) 문화예술교육 프로그램 운영을 지원합니다

공모 개요

사업 기간	2017년 1~12월
사업 대상	경기 지역 소재 또는 경기 지역에서 사업을 진행하는 문화예술(교육) 단체 및 기관
교육 기간	2017년 4~11월 연중 프로그램 운영(토요일 운영 원칙, 일요일 수업 가능)
교육 대상	학령기 어린이·청소년을 포함한 가족
교육 방식	• 감각, 사고, 관계, 놀이, 일상, 성장을 키워드로 한 과정 중심의 문화예술교육 지향 • 일회성, 단순 체험형, 기능 교육 위주의 프로그램 지양 • 교육목표에 따라 강의, 체험, 관람, 실연, 캠프 등 다양한 방식을 선택하여 복합적으로 연계 구성
교육 구성	• 프로그램별 최소 4주차 단위 프로그램 구성 • 학기별 학사 일정과 참여자의 여건을 고려하여 30회차 내외로 탄력적 운영(복수 프로그램의 경우 60회차 내외) • 1일 3시간 이내 수업 시간 구성 • 복수 프로그램 운영은 심사 과정에서 단체 및 기관의 사업 실행력과 프로그램 우수성 등을 종합적으로 평가하여 제한적으로 선정 및 지원
교육 강사	문화예술교육사, 예술가, 문화예술교육 현장 활동가 및 전문가 등으로 구성
교육 장소	• 안정적 교육 환경 제공을 위한 교육 공간 확보 필수 • 교육 공간은 반드시 경기도 내 지역이어야 함 • 학교 밖, 지역 내 문화기반시설 및 공공시설(주민센터·마을회관·작은도서관 등) 이용 • 예술단체가 운영 주체일 경우 지역 공공시설과 컨소시엄 운영 • 예술단체 자체 보유 공간 활용 시 공간의 안정성·적합성 고려 및 관리방안 마련 • 지역아동센터, 종교시설, 학원, 가정집 등 민간 시설 및 초·중·고·대학교 시설 내에서 운영 불가

추진 일정

참여자 모집	• 지역 내 시·군청, 학교, 지역아동센터, 청소년센터 등과 연계한 참여자 모집 권장 • 차상위계층, 기초생활수급자, 결혼이민자, 북한이탈주민, 한부모가정 등 취약 계층을 전체 참여자의 10% 이상 모집 • 전년도 운영 단체·기관의 경우 프로그램 참여자 신규 모집 필수
기타	• 선정 단체·기관은 경기문화예술교육지원센터 주관 네트워킹·워크숍 프로그램에 적극적으로 참여 • 참여자의 안전사고를 체계적으로 대비하기 위한 보험 가입 필수 • 사업 운영 관련 정보는 꿈다락 토요문화학교 누리집(toyo.or.kr)에 등록 및 관리
1월	사업설명회→사업 공고
2월	지원서류 접수 및 심의
3월	선정 결과 게시 및 통보→사전 워크숍
4월	상반기 지원금 교부→선정 단체 프로그램 운영(4~12월)
5월	모니터링단 구성
6월	중간 워크숍→모니터링(6~11월)
7~8월	하반기 지원금 교부
12월	결과공유회→단체 프로그램 운영 종료→단체 정산→단체 잔액 반납→센터 정산 및 반납



일시 및 장소	남부	2017. 1. 24.(화) 14:00	수원 경기문화재단 3층 다산홀
	북부	2017. 1. 25.(수) 14:00	의정부 경기도교육청 북부청사 김대중홀
대상	경기도 31개 시·군에서 활동하는 문화예술교육 운영 기관 및 단체 관계자		
세부 내용	2017년 경기문화예술교육지원센터 공모지원사업 꿈다락 토요문화학교, 지역특성화 문화 예술교육 지원사업 신청 방법 및 추진 일정 안내		



접수

접수 기간	2017. 2. 6. (월) ~ 2. 10. (금)
접수 방법	온라인 접수 및 우편 접수
총 접수 건수	총 31개 시·군, 108건(단일 프로그램 : 92건, 복수 프로그램 : 16건)

심의 일정

서류 심의	2017. 2. 21. (화) ~ 2. 22. (수)
인터뷰 심의	2017. 2. 28. (화) ~ 3. 3. (금)
최종 결과 발표	2017. 3. 8. (수)

심의 기준

사업 주체의 적합성	- 꿈다락 사업 목표에 대한 이해도 및 사업에 대한 진정성 - 해당 단체 및 기관 지원의 필요성, 적합성 - 문화예술교육 운영 경험 및 성과도 - 공공사업에 대한 이해도
교육 기획·내용의 우수성	- 교육목표와 기획 의도의 구체성 및 기획의 충실성, 현실성 - 교육철학적 관점 제시 - 교육 대상에 대한 이해도 - 교육방법론의 적합성
사업운영 역량	- 참여 인력의 전문성(주강사, 기획자 등) - 참여 인력 간 역할 분담 적합성 - 체계적인 사업 관리 방안 마련 - 예산 규모의 적절성 및 예산 집행에 대한 책임감 있는 태도 - 교육에 적합한 공간 확보 및 운영 계획 - 협력 기관(공간 협력 등)과의 관계성

성명	소속/직위
김정이	문화기획자
남인우	극단 북새통 예술감독
백현주	수원시평생학습관 기획실장
설동준	공연예술기획자
오명숙	새롭게보는박물관학교 대표, 작은도서관 사이 대표

심의위원
(가나다순)

심의 총평

2017 경기 꿈다락 토요문화학교 지원사업 운영단체를 선정하며...

꿈다락 토요문화학교는 학교와 사설 교육기관에서 제공할 수 없는 예술적 경험을 쌓고 이러한 경험을 바탕으로 자신과 타인에 대한 이해 증진, 일상 및 지역에 대한 시선 확장, 미적 체험을 통한 삶의 고양감 확보 등을 목표로 하는 차별화된 문화예술교육 프로그램이다. 즉, 재미와 체험을 넘어 성찰과 발견을 추구하는 예술과 교육의 조화를 꾀하는 것이 사업의 핵심이다. 따라서 이러한 사업의 목적과 목표에 대한 이해 정도와 계획의 실현 가능성을 중점으로 심의를 진행하였다. 아울러 예산 구조의 합리성도 함께 검토하였다.

구체적인 심의 중점 사항은 1)과정으로서의 문화예술 및 교육에 대한 입장과 이유가 설득력이 있는가 2)기획자와 주강사의 예술적 경험과 역량은 충분한가 3)기획자와 주강사의 협력적 관계와 프로그램에 대한 분명한 공감 이 있는가 4)프로그램 참여 대상에 대한 이해가 있는가 5)본 사업을 통해 문화예술교육 역량을 발전시킬 수 있는 전망이 보이는가 이며, 해당 지역의 필요성과 긴급성도 함께 고려하였다.

따라서 기획의 이유와 진정성이 불분명한 단순 나열식(백화점식) 프로그램 구성, 지시 중심 혹은 결과물 중심의 일방향 프로그램 설계, 실현 및 지속 가능성에 대한 구체적 계획 부재, 주강사의 예술적 경험 및 역량 부족, 전년도 사업에서 발전이 없는 상태라고 판단한 경우는 선정에서 제외하였다. 다만 다양한 분야의 전문가가 심의에 참여하였기에 각 이슈별 의견 차이가 큰 경우에는 해당 단체에 대한 심도 있는 논의를 거쳤으며, 이 경우 본 사업의 취지와 부합성 및 운영 인력의 전문성이라는 본질적 기준에 의거하여 판단하였다.

몇 가지 아쉬운 점에도 불구하고 프로그램 기획의 '이유(Why)'를 중심으로 지원서를 작성한 것은 재단과 지원단체 모두에게 긍정적인 과정이었다고 생각한다. 재단 및 심의위원은 이를 통해 서류 작성 역량이 조금 부족하더라도 예술적 경험과 진정성, 자기만의 이유를 가진 단체들을 확인할 수 있었다. 그리고 지원 단체 스스로도 신청서를 작성하는 과정에서 깊은 성찰의 시간을 가졌으리라 생각한다.

마지막으로, 두 가지 상황에 대한 재인식을 제언하면서 심의평을 마치고자 한다. 본 사업에 지원한 기관 및 단체 중에는 일상예술을 일상에 대한 문화예술적 재해석이라는 측면으로 이해하지 못하고, 비전문적 역량으로 수행해도 무방한 아마추어 프로그램으로 오해한 경우가 일부 있었다. 또한 프로그램에 참여하는 아동·청소년의 '재미'를 프로그램 수월성의 근거로 제시한 경우도 종종 있었다. 두 경우 모두 재미나 체험을 넘어선 변화를 추구하는 문화예술교육의 가치에 대한 이해가 부족해 보이며, 앞으로 문화예술교육 지원에서 개선되어야 할 인식이라 하겠다.

이러한 인식의 개선과 더불어 단체의 운영 인력 스스로가 완성도 있는 예술교육을 경험하고 교육 참여자와 함께 발전하기 위한 학습을 꾸준히 실천하여 더 나은 문화예술교육 경험을 이끌어내는 주체로 우뚝 서기를 기대해본다.

심의위원 김정이, 남인우, 백현주, 설동준, 오명숙

일반공모 <꿈다락 놀이터> 선정 결과

• 총 24개 시·군 42건 선정

구분	순번	사업 지역	단체명	프로그램명	선정금액(단위 : 천원)
단일 프로그램	1	가평	설미재미술관	텃밭에서 식탁까지 - 미술놀이	24,000
	2	고양	락버스	뮤지컬로 플레이	26,000
	3	고양	고양영상미디어센터	Show me the 힙합!	19,000
	4	과천	과천문화원	생생 지역 문화재 내 손 안에	13,500
	5	광명	(사)광명심포니오케스트라	광명심포니와 함께하는 온가족 오케스트라	25,000
	6	광주	영은미술관	난 현대판 거장이다!!	27,000
	7	광주	풀집공예박물관	풀집으로 창작하는 우리들의 상상극장	25,000
	8	광주	남한산청소년교육연구회	남한산성 토요영화학교	17,000
	9	군포	극단 지음	2017 연극으로 흥!보!놀!보! - 흥나게 해보자! 놀면서 해보자!	14,000
	10	군포	물나무	옛날 화가처럼, 사진가처럼	18,000
	11	김포	누구나예술연구소	청소년, 평화의 스텝을 밟다	24,000
	12	동두천	동두천문화원	댄스 with 무비	22,000
	13	성남	판교생태학습원	친구랑 나랑 생태놀이터	25,000
	14	성남	사월의들판	내 책을 만들고 싶어요 LTP 프로젝트 - 나의 이야기	21,000
	15	성남	협동조합 미래	이상하고 아름다운 도깨비 사진관	23,000
	16	성남	문화예술 놀다	비밀놀이터 원정대	28,000
	17	수원	지혜샘어린이도서관	연극으로 살아나는 그림책	10,500
	18	수원	정형일 ballet creative	수원 청개구리 놀이터	26,000
	19	수원	수원영상미디어센터	도란도란 가족끼리 이야기	13,000
	20	시흥	바라지 생태교육공동체	내가 느끼는 바라지 '바라지는 생태놀이터'	20,000
	21	안산	아트퍼블릭 모두	상상'독서단 시즌 2	25,500
	22	안양	컬처커넥션	일상에서 예술찾기 예술에서 일상찾기	26,000

단일 프로그램	23	양주	조명박물관	주마등 - 시간을 달리는 아이들	23,000
	24	양주	연극실험실 늘	그림자랑 몽글몽글 우리동네 이야기 산책	22,000
	25	양주	문화예술공간 빛그림	사진, 빛으로 담은 마음	23,500
	26	양평	찾아가는 연희극단 녀영나영	도깨비 탐정단	27,000
	27	양평	脈K-PULSE(맥케이펄스)	365일 366가지 예술놀이꾼	26,000
	28	여주	여주사람들	여강을 따라가며 놀자 2	21,000
	29	연천	고사리협동조합	미션! 선사의 비밀을 밝혀라	27,000
	30	용인	예술작업실 도란	꼬마 예술가의 신선 : 놀음	22,000
	31	의왕	하트무브먼트	2017 창의 성장 프로젝트 ABCD (Anybody, Be Creative with Dance!)	26,000
	32	이천	극단 11월	춤출래? 노래할까? 그래, 뮤지컬하자!	22,000
복수 프로그램	33	파주	블루메미술관	돌봄 프로젝트 : 미술관에서 키우다	25,000
	34	파주	미메시스 아트 뮤지엄	미메시스 어린이 건축가	26,000
	35	포천	예술교육기업 모색	우리는 배우다	24,000
	36	남양주	재미퍼커션아트	라틴 타악기로 '나'를 만나다	42,000
	37	성남	호크마댄스씨어터	Body Talk	42,000
	38	성남	(재)성남문화재단	우리 동네는? 우리 놀이터! - 나는야 미디어 동화탐정, 나는야 성남 탐험가	42,000
	39	안성	문화예술놀이터 우리	앗싸! 우리 생태미술캠프	42,000
	40	안양	사단법인 소셜워크	땡스맘	41,000
	41	양평	양평교육희망네트워크	토요다큐멘터리영화학교 '토닥토닥'	42,000
	42	파주	행복학교문화예술교육사업단	책이랑 놀아난 애니메이션	37,000
합 계					1,075,000



일시	북부	2017. 3. 30. (목) 10:30~17:00
	남부	2017. 3. 31. (금) 10:30~17:00
장소	북부	의정부 북부경기문화창조허브 교육장
	남부	수원 경기문화재단 3층 다산홀
참여 대상	기획자, 주강사, 운영 담당자(매개자) 중 1명 이상 참석	
세부 내용	① 예산 집행 관련 행정 워크숍	
	② 그룹별 컨설팅 워크숍	
	(A)그룹: 심의 결과 공유 및 사업 내용 관련 컨설팅 진행	
	(B)그룹: 2017 꿈다락 토요문화학교 지원사업 운영 관련 안내	





일 반 공 모

꿈다락 놀이터

선정 단체·기관 및 프로그램 소개

가평 「설미재미술관」 텃밭에서 식탁까지-미술놀이

공모분야 일반공모
프로그램명 텃밭에서 식탁까지-미술놀이
단체기관명 설미재미술관
교육분야 미술
교육대상 초등학생 및 학부모
교육장소 설미재미술관 전시실, 세미나실, 체험학습장
교육기간 2017. 4. 15.~ 2017. 11. 25.
문의 artsm.kr



주말이면 설악의 아이들은 설미재 꿈다락에서 자연을 알아간다. 사철이 아름다운 이곳 꿈다락 텃밭에서 밭고랑을 만들고 꿈을 심는다. 조그만 씨앗을 심으면 햇살과 바람, 물, 흙 속에서 마술 같은 일이 일어난다.

아이들이 주는 물과 따뜻한 시선, 조잘조잘 말 걸기는 놀라운 변화를 가져온다. 잎과 줄기를 키우고, 다양자색의 꽃과 열매로 화답한다. 매주 변화하는 모습을 관찰하고 일지에 그림을 그리면서 아이들의 몸과 마음도 각각의 성향을 드러내며 아름답게 모습을 갖추나간다.

아이들은 어색한 첫 만남이 익숙해질 때까지 그들 특유의 시선 피하기, 갑자기 소리 지르기, 땅바닥에 드러눕기, 친구 놀리기, 투정 부리기, 엇나가기, 말꼬리 잡기 같은 몸짓언어를 유감없이 발휘한다. 당혹스러워하는 선생님과 친구들의 모습을 재미있어하면서 말이다. 그렇게 소리와 몸으로 부딪치며 익숙해지고 서로를 알아간다. 몸으로 하는 그들만의 몸짓언어이자 소통 방법이다.

대형 벽화 릴레이 그림 그리기는 아이들에게 생각할 시간과 더불어 다른 사람을 배려하고 그림 이야기를 이어나가며 자신의 생각이 화면에 어떻게 표현되는지를 객관적인 입장에서 바라보게 했다. 보라색 꽃과 기다란 열매가 달린 가지를 관찰하고 멋진 구성의 판화 작품과 에코백을 만들어보기도 했다. 또 농작물의 잎으로 탁본을 해보며 잎의 형태와 잎맥이 뜻밖에도 멋진 그림이 될 수 있다는 것에 감탄했다. 그리고 미술관 전시 관람 예절과 그림 설명을 귀담아듣고 추상 작품을 바닥에 누워 다른 각도에서 감상하는 재미도 누렸다. 나도 피카소가 되는 그리기 시간에는 자신의 느낌을 점, 선, 면으로 표현하는 과정에 푹 빠져들었다.

텃밭에서 따온 채소로 음식을 만들어보는 시간은 아이들 입안에 침을 고이게 하고, 추운 날씨에 만들어 먹은 떡볶이는 아이들의 환호 속에 최고 추억이 되었다. 각자가 만든 제기를 가지고 제기차기 삼매경에 빠지고, 갑자기 푹 떨어진 기온에 부라부라 커다란 양동이에 지핀 불꽃을 바라보며 더없이 즐거워했다. 나무토막에 불을 붙이는 게 쉬운 일이 아니라서 매개한 연기에 연신 기침을 해대면서도 불 피우기에 열심이다. 겨울을 시작하는 산 깊은 곳에서 피어오른 모닥불은 아이들에게 신선한 추억이 될 것이다.

아이들은 타인과의 관계 속에서 소통하는 방법을 스스로 찾아내며 자신만의 시각을 키워나간다. 아이들의 꿈이 모양새를 갖추가며 그들만의 독특한 그림언어를 만들어가길 기원한다.

참 좋은 날이다!



고양 「고양영상미디어센터」

Show me the 힙합!

공모분야 일반공모
 프로그램명 Show me the 힙합!
 단체기관명 (재)고양지식정보산업진흥원 고양영상미디어센터
 교육분야 영상·미디어
 교육대상 중학생
 교육장소 고양영상미디어센터
 교육기간 2017. 4. 8. ~ 2017. 11. 25.
 문의 gymc.or.kr

트렌디한 장르인 대중문화예술을 중심으로 하는 수업에 다양한 색깔을 가진 아이들이 모였다.

열정적인 아이들

처음 만난 자리에서부터 신나는 비트에 온몸을, 머리를, 마음을 다해 랩을 읊조리는 아이들의 모습에 더불어 즐거움을 느꼈다. 수업이 거듭될수록 아이들은 자신이 가진 정보를 공유하며 커뮤니티를 형성해나갔고, 고양영상미디어센터의 시설과 장비를 이용하는 방법을 물어보며 센터를 방문하는 횟수도 늘었다. 고양영상미디어센터의 토요일은 청소년 위주의 교육을 진행한다. 아이들이 원하는 공간은 바로 스튜디오!

“수업이 끝나면 마음껏 놀다 가렴”

이 말이 끝나기 무섭게 스튜디오에서 볼륨을 높이고 신나게 노는 아이들을 보며 공간에 대한 감사함을 느꼈다. 힙합 수업이 끝날 때쯤 자기들끼리 뮤직비디오를 기획하는 모습이 대견스러우면서도 종종 아이 같은 면면이 엿보여 귀엽기도 했다. 어린이도 어른도 아닌 청소년기의 아이들에게 좋은 영향을 주고 싶어서 사소한 이야기라도 공유하고 싶었다.

마 레이블 마 팀(Ma lable, Ma team)

아이들은 뮤직비디오를 찍으면서 서로에 대해 더 많이 알게 되었다. 그리고 앨범 재킷을 디자인할 때는 자신의 취향은 물론 의견을 거침없이 이야기했다. 마지막 공연을 정말 멋지게 해내고 싶은 모양이었다. 첫 번째로, 고양시 예술단체 이미지무브먼트 공연에 아이들이 참여해 랩을 했다. 다른 예술 장르와 협업하는 건 어렵다고 말하면서도 자신의 분야에서만큼은 최고로 멋지게 보이고 싶어 했다(실제로 굉장히 멋졌다). 처음 만난 예술가들과의 어색함을 달래가며 더 큰 움직임으로 자신의 분야에 대해 소신 있게 할 말을 다 하는 모습이 보기 좋았다. 두 번째로, 기획부터 공연까지 아이들 손에서 탄생한 마지막 공연은 정말 굉장했다! Ending이 아닌 Anding이 되길 기대하며 아이들의 꿈과 열정이 계속되길 바란다.



고양 「락버스」

뮤지컬로 플레이

공모분야	일반공모
프로그램명	뮤지컬로 플레이
단체기관명	락버스
교육분야	연극·뮤지컬
교육대상	중·고등학생
교육장소	고양청소년생활문화센터, 호수마당
교육기간	2017. 5. 20. ~ 2017. 12. 10.
문의	cafe.naver.com/rockbus

2017년 락버스가 진행한 <뮤지컬로 플레이>는 청소년들의 정서 함양, 소통 능력 향상, 자신감 고취를 위해 영상예술과 무대예술을 함께 경험토록 하는 통합예술교육 프로그램이다. 참여자들은 기획, 촬영, 극작, 작곡, 춤, 노래, 연기, 연출 등 예술의 시작과 끝 모든 과정을 함께했다.

‘성장’을 위한 시간이길 꿈꾸다

우리는 울퉁불퉁한 감정의 비포장도로를 지나야 하는 청소년들에게 공연으로, 예술로 손을 내밀어보려 했다. 무슨 일이든 심드렁해하거나 남들 앞에서 잘 보이고 싶어 조바심을 내거나 친구 때문에, 학업 때문에, 또 다른 이유로 고민하는 청소년들을 만나 소통하고자 했다.

신나게 놀면서, 노래를 하면서, 춤을 배우면서, 연기를 하면서, 영상을 만들면서 오늘의 놀이를 하다 보면 그 오늘이 모여 10번이 되고, 20번이 되고, 30번이 되어 어느덧 별개인 듯 보였던 모든 활동이 합쳐지며 뮤지컬 공연이 완성될 것이라고, 그리고 모르는 새 우리는 서로 좀 더 친해져 있을 테고 그만큼 너 자신하고도 좀 더 친해져 있을지도 모른다고 이야기해주고 싶었다. 어느덧 성장해 있기를 바랐다.

작지만 사소하지 않은 결과물을 선보이며 조금씩 성장하다, 4편의 뮤직비디오 기획 및 제작

학교폭력과 가정폭력에 힘들어하는 청소년의 이야기를 담은 <리셋>, ‘오즈의 마법사’의 뒷이야기를 담은 <분홍 신>, 소품을 재치 있게 활용한 <라이온 킹>, 안무가 돋보이는 <릴리 릴리> 등 4편의 멋진 뮤직비디오를 완성해 유튜브 등에 공개했다.

참여한 청소년들은 스스로 소재와 주제를 찾고 뮤직비디오를 기획 및 제작해봄으로써 자신의 관심사와 재능을 찾아내고, 스토리텔링 기술과 표현력 등을 성장시키는 기회를 가졌다. 중학교 1학년부터 고등학교 3학년에 재학 중인 남학생과 여학생이 팀 작업을 통해 서로를 이해하고 배려하고 격려하며 더 가까워진 시간이었다.

12월 9일 고양시문예회관에서 청소년 창작 뮤지컬 <꽃> 발표

뮤지컬 <꽃>은 아픈 부모님을 위해 의사가 되고 싶은 소녀, 가난이 싫어 유명한 가수가 되고 싶은 소녀, 친구가 제일 소중한 소녀, 동생의 꿈을 위해 자신의 꿈을 잠시 접어둔 소녀 등 일제강점기를 살아간 꿈 많은 소녀들의 이야기다.

‘일제강점기에 우리의 청소년들은 어떻게 살았을까’라는 궁금증과 ‘일본군 위안부의 아픔과 고통을 관객에게 전달하면 좋겠다’라는 예쁜 바람으로 참여한 모든 청소년들이 공연의 주제를 합의해 결정하였다. 그리고 이 주제를 윤지영 양과 추주식 강사가 함께 극본을 맡아 담았다. 윤지영 학생은 “추주식 선생님과 ‘청소년의 꿈’이라는 큰 틀을 벗어나지 않으면서 ‘일본군 위안부’라는 무거운 주제를 어떻게 극본에 담아낼 수 있을지 고민했다. 표면적인 주제는 일본군 위안부와 독립일지 모르나 그 안에 숨어 있는 아이들의 꿈과 불안을 보여주셨으면 한다”고 말한다.

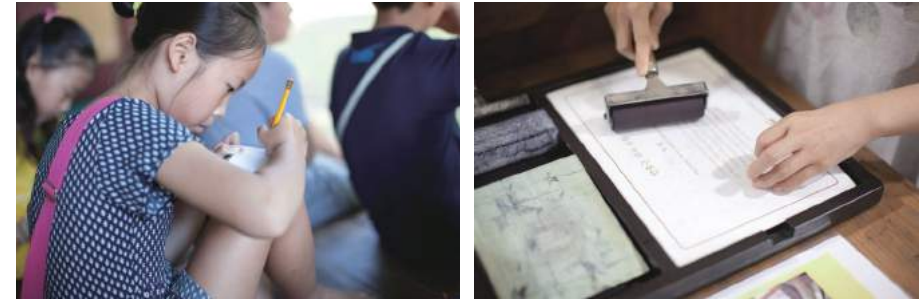
‘우리 마을의 자랑’, ‘이루어져야 하는 것’, ‘충잡이들’을 작곡한 유채현 군은 “장면에 어우러지는 곡의 분위기와 느낌을 생각하며 멜로디를 계속 만들어왔고, 음악에 들어갈 세션을 생각하며 작곡했다”고 전한다. 무엇보다 ‘우린 언제까지나 함께’를 작곡하고 창작곡의 모든 편곡과 MR 작업 및 음악감독을 맡은 예술가 황동훈의 합류로 <꽃>이라는 작품이 무사히 무대에 오를 수 있었다. 또한 전호진 군이 기획 및 연출로 참여한 영상이 공연 중 삽입되어 극의 이해도를 높였다.

학업과 병행하며 작업을 하다 보니 리허설 시간이 충분하지는 않았지만 놀라운 집중력과 협동심으로 무사히 공연을 마칠 수 있었다. 추운 날씨에도 가족, 친구 등 관객들이 공연장을 찾아 응원해주었고 공연에 감동했다는 칭찬도 이어졌다. 끝으로, 뮤지컬 <꽃>에 참여한 청소년들이 강사들을 위해 감사 영상과 꽃, 손편지 등을 깜짝 선물해 서로 잊지 못할 추억을 남겼다.



과천 「과천문화원」 생생 지역 문화재 내 손 안에

공모분야 일반공모
프로그램명 생생 지역 문화재 내 손 안에
단체기관명 과천문화원
교육분야 전통예술
교육대상 초등학생
교육장소 과천문화원, 박물관, 미술관 등
교육기간 2017. 4. 29. ~ 2017. 12. 2.
문의 gccc.or.kr



2017년 3월부터 11월까지 초등학교 학생들과 함께한 2017 꿈다락 프로그램인 <생생 지역 문화재 내 손 안에>의 수업을 마치고 즐겁고 유익했다는 참여자와 학부모님들의 소감을 접했다. 담장자로서 뒤돌아보건대 오히려 그들 덕분에 매우 행복한 시간을 보낼 수 있어 되레 고마운 마음이다. 프로그램 참여자 모집 공고가 났을 때 과분한 관심과 인기를 모아 대기자까지 큰 관심을 받았던 터라 대기 학생과 학부모님들께 미안하고 아쉽다는 말을 전하고 싶다.

그동안 프로그램을 진행하며 느낀 점은 어린 학생들이 본인만을 위한 이기심과 자기기가 하고자, 또는 듣고자 하는 수업만 듣고 관심을 갖는 성향이 강했다는 것이다. 특히 쉬는 시간에(심한 경우 수업시간에도) 남학생들은 휴대폰으로 하는 게임, 여학생들은 유명 아이들의 노래와 안무를 중독성 있게 접한다는 것에 심각성을 느꼈다. 그래서 과천향교에서 진행한 수업은 선생님과 학부모님은 물론 학생들에게도 매우 유익한 추억으로 남았으리라 본다. 평소에 접하지 못한 수업 내용과 전통 의복 등은 자신의 중독성 있는 습관을 버리고 자신을 새롭게 느끼며 '자아를 찾는 시간'이었을 것이다.

“선생님, 웃고름을 이렇게 매는 게 맞아요?”

“선생님, 제 머리가 커서 유건이 안 맞아요.”

“이 한자는 이렇게 읽는 거죠?”

자신의 끼와 취향을 마음껏 살리고 보다 승화시키기 위해서는 올바른 기준과 최소한의 공동체 의식을 가져야 한다는 취지하에 편성한 <과천향교 스테이> 프로그램은 학생들이 왜 스스로를 절제해야 하는지, 공동체 일원으로서의 중요성 등을 느낀 아주 보람된 시간이었다. 특히 자유분방한 사고를 지닌 어린 학생들이 선비 의관을 갖춰 입고 체험학습을 하면서도 당황하거나 어려워하지 않는 모습에 지도하는 선생님의 입장에서 작은 감동을 받기도 했다.

이제 2017년에 함께한 꿈다락을 통해 어떤 꿈을 꾸고, 어떻게 키워나가야 할지는 친구들의 몫이 되었다. 사랑스러운 아이들을 옆에서 지켜보며 기도하고 성원해줌으로써 그들의 날개가 더욱 커지고 더 높은 창공으로 날아갈 것이라 확신한다. 프로그램 기간 중에 문화원에서 마주칠 때마다 수업 결원의 유무를 물으시던 학부모님의 얼굴이 주마등처럼 스쳐간다. 2018년에도 기회가 된다면 학생들과 함께하는 프로그램으로 더 많은 아이들을 만나고픈 마음이 가득하다.



광명 「(사)광명심포니오케스트라」
 광명심포니와 함께하는
 온 가족 오케스트라

공모분야 일반공모
 프로그램명 광명심포니와 함께하는 온 가족 오케스트라
 단체기관명 (사)광명심포니오케스트라
 교육분야 음악
 교육대상 학령기 어린이 및 청소년을 포함한 가족
 교육장소 철산동 도덕파크타운
 교육기간 2017. 5. 20. ~ 2017. 12. 9.
 문의 gsymphony.org

아이들은 부모와 함께 있으면 더욱더 마음껏 뛰어놀니다. 그래서 '가족 오케스트라'라는 콘텐츠로 아이와 부모가 따로, 또 같이 교육을 받는 수업을 진행했습니다. 늘 아이들만 좋은 교육을 받아야 한다는 생각에서 벗어나 엄마와 아빠도 함께 참여하는 가족 공동체 회복의 시간을 가진 것이죠. 수업을 끝까지 성실하게 이수하신 참여자 분들께 감사한 마음이 가득합니다. 꿈다락 토요문화학교를 통해 아이 키우는 가정의 가장 큰 고민인 '주말에 뭐 하지?'라는 걱정 하나를 덜어준 것 같아 다행이라는 생각도 듭니다. 이번 기회에 악기로 소통하는 가족간의 대화가 계속 이어졌으면 좋고, 앞으로 꾸준히 악기 연주를 이어가기를 바랍니다. 그렇게 사회로 우리 집과 이웃 사이에 악기 소리가 퍼져나갔으면 합니다.

2017 경기 꿈다락 토요문화학교를 진행하며 기억에 남는 세 가지

하나, 다 같이 맛있게 먹으며 즐거웠던 간식 시간

가족 오케스트라 참여자 분들이 돌아가면서 준비해 온 간식은 아이들에게 늘 인기 만점이었습니다. 중간 워크숍으로 진행한 짜장면 파티도 있었는데, 다 같이 모여 먹었던 짜장면 한 그릇에 모두가 행복했습니다.

둘, 무더운 여름날 광명심포니오케스트라 단원들과 함께 떠난 꿈다락 온 가족 오케스트라 워크숍

대부도에서 진행한 워크숍을 통해 아이들에게 야의 활동의 즐거움과 그곳에서 살아 숨 쉬는 음악을 들려주며 행복감을 느끼는 시간을 가졌습니다.

셋, 조금은 미숙해도 모두가 전문 연주자 같았던 발표회

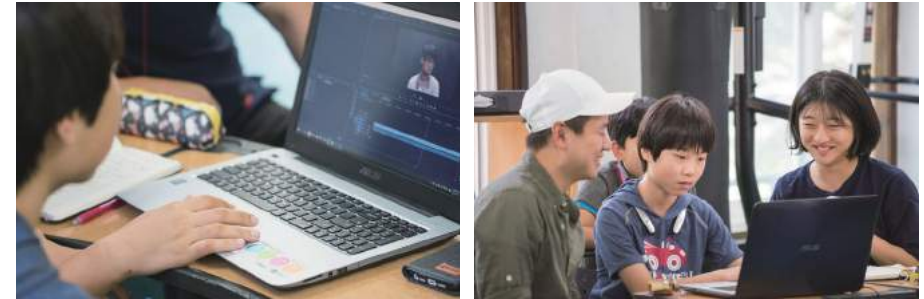
광명시민회관 소공연장에서 열린 발표회는 수업 시간에 뛰어놀고 장난치던 아이들도 긴장하게 만들었습니다. 연주 실력 자체를 평가하기보다는 지난 1년간 연습한 노력의 결실을 선보이고 온 가족이 함께 무대에 서서 하모니를 이루는 모습이 더없이 아름다웠습니다.



광주 「남한산청소년교육연구회」

남한산성 토요영화학교

공모분야 일반공모
 프로그램명 남한산성 토요영화학교
 단체기관명 남한산청소년교육연구회
 교육분야 영상·미디어
 교육대상 초등학생 고학년 및 중·고등학생
 교육장소 남한산성 성문박물관
 교육기간 2017. 5. 6. ~ 2017. 12. 2.
 문의 smbschool.tistory.com/10



5월부터 12월까지 총 44명의 청소년과 함께한 <남한산성 토요영화학교> 프로그램의 목적은 다음 세 가지입니다. 청소년들이 영상을 통해 창작의 주체로 거듭나기, 자신과 세상을 마주하는 따뜻한 시선 찾기, 창작물을 통해 변화에 대한 희망 쌓기. 참여한 학생들은 이러한 목적 아래 매주 토요일마다 DMZ국제다큐영화제 사무국장인 서용우 선생님이 담당한 영상 제작 수업을 받으며 영상 만드는 법을 배우고 스스로 촬영하고 편집해 작품을 완성했습니다. 수업 기간 중에 정동진독립영화제와 DMZ국제다큐영화제에도 참석해 영화에 대한 관심과 이해도도 높아졌습니다.

프로그램에 참여하기 전에는 다큐에 흥미가 없거나 이를 어려운 것으로 생각했던 아이들이 프로그램 진행 과정에서 다큐 영화를 관람하고 영상 기획 및 제작 기술을 익혀나가자 다큐 영화에 관심이 생긴 것은 물론, 미디어를 자신의 방법에 맞게 수용하는 법을 익히기 시작했습니다. 또한 성취감을 얻고 진로의 방향을 찾기도 했습니다. 그리고 부모님들은 아이와 소통할 계기가 없어서 관계에 단절을 느꼈는데 이 프로그램을 통해 함께 소통하며 서로를 이해하게 되었다고 말했습니다. 또한 영상 제작 기술을 익히게 된 것에 뿌듯함을 표현하기도 했습니다.

참여한 강사들은 학생들의 색다른 시선으로 영화를 바라보며 새로운 배움을 경험했다고 이야기했습니다. 단체로서도 아이들을 만나며 교육이라는 주제에 관해 많은 고민을 하게 되었습니다. 또한 교육사업으로서의 확장 가능성도 엿볼 수 있었고, 타 단체들과 교류하며 다음 단계를 구상하는 계기가 되기도 했습니다.

지역공동체에 미쳤던 영향도 인상 깊습니다. 지역의 청소년들과 부모들이 영상교육을 접하는 유일한 기회가 마련되어 농촌 지역에 교육적·문화적인 활기가 일어나게 되었습니다. 작은 영화제와 마을 잔치 등 마을 주민들과 함께하는 여러 프로그램을 진행하며 다양한 영상 콘텐츠가 지역에 알려지는 계기가 되었고, 영화 관련 단체들 간에 네트워크가 형성되어 학생들에게도 유익하고 즐거운 경험 기회가 생겼습니다.

향후에도 이러한 교육 프로그램을 지역사회 교육 현장에 홍보하고 지속적으로 영화제에 참여해 프로그램을 통해 얻은 긍정적인 성과를 이어나갈 계획입니다. 또한 다른 단체와 연계해 네트워크를 다지고 수업의 질을 높여나가고자 합니다.

-본 원고는 경기센터에서 프로그램 계획안 및 실적보고서를 바탕으로 편집한 것입니다.-



광주 「영은미술관」 난 현대판 거장이다!!

공모분야 일반공모
프로그램명 난 현대판 거장이다!!
단체기관명 (재)대유문화재단 영은미술관
교육분야 미술
교육대상 초등학생·중학생 및 가족
교육장소 영은미술관, 탐방미술관(모아뮤지엄·양평군립미술관·수원시립아이파크미술관)
교육기간 2017. 4. 22. ~ 2017. 11. 25.
문의 youngeunmuseum.org

2017 경기 꿈다락 토요문화학교는 아이들에게 예술적 재미와 흥미를 복돋우고 꿈과 희망, 고학년의 경우 진로를 다시 한 번 생각해보게 하는 종합적인 의미로 수업을 시작했습니다. 아이들에게 어떠한 수업을 진행할지 수많은 계획을 세우고 선생님들과 공유하고 교수법을 시현해보며 친해지는 계기가 되었습니다. 4월부터 11월까지 약 7개월이라는 시간 동안 참여자의 부모님들, 학생들, 선생님들과 함께 수업을 접할 수 있어 매우 즐거웠고 유익한 경험과 특별한 기억으로 남았습니다. 이를 통해 기획자로서 교육에 대한 책임감을 갖게 되었고 역할의 포지션을 유지하며 어떻게 하면 더 재밌는 교육을 할 수 있을지 구상한 결과 잘 마무리되어 매우 뿌듯합니다.

또한 처음부터 같이 수업에 참여해준 1기 참여자 부모님들과 학생들, 2기 참여자 학생들, 3기 참여자 학생들에게 감사드리며, 수업을 재미있게 이끌어준 주강사 선생님들과 보조강사 선생님들께도 감사의 마음을 전합니다. 이번 프로그램을 계기로 예술을 보는 시각이 더욱 발전되었으며, 더 재밌고 흥미로운 수업을 기획할 수 있게 되었고, 덕분에 좋은 아이디어를 창출할 자신감을 얻었습니다.

그중 기억에 남는 각 기수별 수업을 떠올린다면 우선 1기의 김태연 특강 강사의 수업에서 세포를 활용한 예술 수업이 인상적이었습니다. 공학과 예술의 경계가 참여자 아이들에게 상당히 어렵게 다가갈 수 있고, 저 또한 공학예술에 관심이 많았기에 매우 흥미롭게 보았지만 한편으론 수업의 이해도 부분을 걱정했습니다. 하지만 선생님들의 재치와 안목 덕분에 이것을 잘 풀어서 오히려 현대미술에 대해 크게 이해하는 계기가 되었습니다. 2기의 경우 빛을 주제로 LED를 만들어 던지는 퍼포먼스 수업이 돋보였습니다. LED라는 것과 수업 방식은 매우 간단했지만 토드 홀로백 특강 강사의 참신한 아이디어 덕분에 아이들뿐만 아니라 선생님들도 어린아이처럼 즐거웠던 수업으로 기억합니다. 3기의 경우 박근이 주강사의 수원시립아이파크미술관 탐방 후 진행한 미술관 연계 수업이 기억에 남는데, 커다란 종이 위에서 몸을 움직이며 표현하는 활동에 학생들이 매우 즐겁게 참여했습니다. 조금 서툴기는 했지만 강사들의 도움을 받아 세밀한 표현이 가능했는데, 자신이 취한 자세에서 연상되는 상황 등에 개성과 상상력을 표출한 수업이었습니다.

2018년에도 더 좋은 미술관 교육을 진행할 예정이므로 더 많은 분들이 예술에 재미를 느끼고 경험하셨으면 좋겠습니다. 그리고 이를 통해 많은 이들이 문화예술인으로 발전해 가길 소망합니다.



광주 「풀짚공예박물관」

풀짚으로 창작하는 우리들의 상상극장

공모분야	일반공모
프로그램명	풀짚으로 창작하는 우리들의 상상극장
단체기관명	풀짚공예박물관
교육분야	공예
교육대상	초등학교 4~6학년
교육장소	풀짚공예박물관 교육실, 한국민속촌(탐방)
교육기간	2017. 5. 13. ~ 2017. 11. 25.
문의	pulzip.com

꿈다락 2기가 시작되기 일주일 전에 업무를 인수하여 이직한 박물관에서 처음 꿈다락 수업을 기획 및 진행하는 터라 많은 부분이 낯설고 힘들게 느껴졌다.

우리 풀짚공예박물관은 이름 그대로 풀과 짚으로 만든 공예품을 수집, 전시, 교육하는 박물관이다. 풀짚공예품은 신석기시대 농경문화가 정착되는 과정에서부터 생겨나 산업화 직전은 물론 최근 몇 십 년 전까지 생활도구로 직접 만들어 쓰고 보존해온 것이 많다. 그러나 오늘날에는 우리의 생활에서 아예 자취를 감추었고 그 흔적도 찾아보기 힘든 단계에까지 와 있다.

풀짚공예품은 그 자체로도 가치가 있지만 과거 조상들의 삶과 지혜를 이해하는 데에도 가치가 높다. 따라서 풀짚을 이용한 공예 교육은 자연친화적인데다 공예 작품을 창작하는 과정에서 조상들의 지혜를 배우고 긍지와 자부심을 느끼는 교육활동으로서 의미가 있다.

2017년 꿈다락 토요문화학교에서 진행한 수업은 <풀짚으로 창작하는 우리들의 상상극장>이다. 교육 내용은 풀짚 재료와 풀짚공예품의 특성을 이해하는 데서부터 풀짚으로 만든 우리 조상들의 공예품을 배우고, 나아가 기본적인 문기와 엮기로 새끼를 꼬아 복조리, 씨오쟁이, 전통 빗자루를 만들기가 포함되었다. 그 과정에 놀이활동을 가미해 새끼줄을 이용한 줄넘기, 소원지 달기, 씨앗을 담은 그릇인 씨오쟁이 만들기, 둥근 바구니인 둥구미를 사용한 행주대첩놀이, 조선시대의 신분제도를 배우고 신분에 맞는 역할놀이도 해보게 됐다.

가족 참여 수업으로 자연 소재를 이용해 가족별로 악기를 만들고 음악에 맞춰 악기를 연주했으며, 야외 체험활동으로 민속촌을 탐방해 과거 풀짚을 활용한 생활도구 찾기 미션을 수행하였다. 나머지 5차시는 조별로 전래동화를 각색하여 이야기를 만들고 풀짚으로 무대를 꾸며 인형극을 선보이는 수업을 진행하였다. 총 13차시라는 짧은 시간은 공예와 인형극을 큰 틀로 삼아 놀이활동을 하고 전통문화와 자연 재료를 직접 접하며 알아가는 값진 과정이었다.

아이들은 작은 고사리 손으로 물기가 뚝뚝 떨어지는 거친 짚을 비비고 꼬아 씨오쟁이, 빗자루, 풀각시 인형, 움집을 만들었다. 처음에는 손이 아프고 더러워져 불편해했지만 그 과정에서 조상들의 고단한 삶을 이해하며 편리한 삶에서도 불편만 했던 자신을 되돌아볼 수 있었다고 이야기했다. 그리고 것처럼 힘들어했던 간단한 엮기와 꼬기 활동을 나중에는 익숙하고 능숙하게 익혀 작품을 마무리했다.

이론과 병행한 놀이 수업에서 아이들은 모두 적극적으로 참여하고 즐거워했다. 학교에서는 맛보지 못한 적극성과 창의성을 발휘하였고, 학교에서와는 다르게 활동하는 자신의 모습에 스스로 놀라움을 금치 못했다. 후반기에 조별로 진행한 창작인형극 활동에서는 이야기의 창작부터 대본 작성, 무대 만들기, 조명, 소도구까지 조별로 토론했가며 직접 정하고 완

성해갔다. 한 번의 결석도 없이 협의 과정이 잘된 조는 이야기도, 무대도, 인형극도 모두 완성도 있게 이루어졌으며 성취감과 만족감 또한 높았다. 반면에 여러 번 결석하거나 조별 활동에 적극적으로 않았던 조는 모든 것이 부족하게 끝이 났고 그만큼 만족감도 덜했다.

아이들의 적극적인 참여에 힘입어 2017년 꿈다락 수업은 학생과 학부모에게 기대 이상의 만족감을 선사했다. 이처럼 만족할 만한 결과를 이끌어내는 데 큰 역할을 한 것은 2명의 강사님이다. 우리 박물관에서 3년 이상 꿈다락 수업을 진행해온 두 선생님은 조형예술을 전공하신 분들이다. 꿈다락 수업을 맡기 전에는 풀짚공예박물관도 모르고, 풀짚공예품도 전혀 만들지 못했는데도 두 분은 공예, 놀이, 이론 수업, 인형극 수업에 이르기까지 각 분야를 능숙하게 소화해냈다. 아이들에 대한 애정도 남다른데다 수업 전에 일찍 와서 항상 수업에 대한 고민을 토론하고, 수업 재료를 미리 준비하고, 수업이 끝나면 늦은 시간까지 뒷정리를 했다. 수업 준비, 수업 내용, 재료 준비가 다른 프로그램의 선생님들과 달리 많이 까다롭고 힘들었을 텐데 부족한 강사 수당을 받으면서도 항상 즐거운 얼굴로 모든 차시마다 열심히 수업에 임했다. 두 분의 강사님 덕분에 나는 무임승차로 2017년 꿈다락 수업을 원만히 진행했고 기억에 남을 만큼 값진 결과를 이루어냈다고 생각한다.

끝으로 아쉬웠던 점은 꿈다락 사업을 정산하며 익숙하지 않은 e나라도움 시스템 사용이 혼란스럽고 부담되었던 건데, 사업비 계산을 할 때는 지출 항목이 많아 너무 애를 먹었다. 그리고 결과 발표회를 위한 수업 동영상 제작도 처음이었고, 결과자료집도 시간에 쫓겨 충분히 공을 들이지 못했다. 생각해보면 많은 부분이 처음이라 힘들고 미숙했다. 그럼에도 2017년 꿈다락 토요문화학교는 나에게 '처음이라 더욱 기억에 남는, 부족함도 아쉬움도 많았지만 그 이상으로 보람되고 의미 있는, 그래서 앞으로도 잊지 않을 사업'이 될 것 같다.



군포 「극단 지음」

2017 연극으로 흥!보!놀!보! 흥나게 해보자! 놀면서 해보자!

공모분야 일반공모
프로그램명 2017 연극으로 흥!보!놀!보!
- 흥나게 해보자! 놀면서 해보자!
단체기관명 극단 지음
교육분야 연극·유지컬
교육대상 초등학생 3~6학년
교육장소 군포 탁틴내일
교육기간 2017. 4. 29. ~ 2017. 12. 17.
문의 blog.naver.com/zieum123



1기 참여자들은 자신들이 연극 수업에서 접한 이야기 중 '다자구야들자구야'를 연극 소재로 정했다. '다자구야들자구야'를 선택한 이유는 다양했다.

“산적이 나오는 게 재미있어서.”

“사건이 해결되는 것에 통쾌감이 느껴져서.”

“소백산에서 실제로 전해 내려오는 것이 신기해서.”

“이 이야기를 많은 사람들에게 알려주고 싶어서.”

“옛날 의상을 입어보고 싶어서.”

총 15회의 과정 중 11회부터 13회까지 3회차를 진행하는 동안 우리 연극에 필요한 이야기 부분을 장면으로 입체화하는 과정을 거쳐 14회 때는 가족을 관객으로 모셔놓고 공연을 펼쳤다. 준비 기간이 단 3회였다는 것에서도 알 수 있듯이 <연극으로 흥!보!놀!보!> 프로그램은 연극 공연을 위한 수업은 아니었다. 하지만 우리가 재미있게 접한 이야기를 다른 사람들과 나누는 경험이 참여한 아이들에게 또 다른 성취감과 즐거움을 줄 것이라는 생각에 아이들이 직접 선택한 이야기를, 최소한의 시간 안에, 우리만의 과정과 방법으로 연극을 만들어보기로 했다. 우리만의 연극 만들기 과정에서 가장 큰 특징은 '대본'의 형식이었다.

대본이라는 형식으로 정리하는 것은 배우가 대사를 잘 외우게 하려는 목표보다 다른 참여자와 함께하는 연극 속 공동의 약속을 모두 함께 공유하고자 하는 목표가 더 크다. 그러한 까닭에 우리 구성원이 모두 이해한다면 꼭 문장으로 쓰인 형식이 아니어도 좋았다. 왜냐하면 우리는 이미 온몸으로 다 함께 '다자구야들자구야'를 경험했기 때문이다.

그래서 아이들은 수업 시간의 활동 모습을 찍은 사진 위에 말풍선으로 대사와 지문을 쓰면서 우리만의 대본을 만들어갔다. 연극을 한다고 하면 '대사를 어떻게 외우지?'라는 게 가장 먼저 드는 생각이고, 문장으로 정리된 대본이 손에 있으면 눈길이 자연스럽게 대본으로 가고, 말은 어색해지고, 몸 움직임은 딱딱해지게 마련이다. 그래서 교육연극 현장가 중에는 유아나 초등생들과 연극을 만들어가는 과정이 자연스럽게 창의적인 표현을 제한한다고 생각해 같이 공연을 하지 않는 이들도 있다. 그래서 우리는 참여한 아이들이 스스로 연극적 약속이 들 어간 자유로운 형식의 대본으로 정리하도록 유도하였다. 그러자 아이들은 이야기의 흐름에 따라 정한 연극적 약속을 온몸으로 이해하게 되었다. 대사는 꼭 대본에 있는 대로 하지 않아도 된다. 그리고 (적어도 우리가 하는 연극 안에서는) 대사를 잊어도 괜찮다. 왜냐하면 우리는 모두 이야기를 잘 알고 있기에 누구라도 도와줄 수 있기 때문이다.

연극은 함께 만드는 것이다. 참여자들은 문장으로 정리된 대본을 공연 이후에 받을 수 있었다. 하지만 이미 연극적 약속을 공유하고 있었기에 “내 대사가 뭐였더라?”, “나 대사 더 있는데 왜 네가 했어?”, “다음 장면에 내가 나오나? 안 나오나?” 등 대본을 보며 확인할 내용은 없었다. 참여자들에게 <연극으로 흥!보!놀!보!> 대본집이 우리 연극의 추억을 기록한 앨범처럼 펼쳐 볼 수 있는 책이 되기를 기대해본다.



군포 '물나무'

옛날 화가처럼, 사진가처럼

공모분야 일반공모
프로그램명 옛날 화가처럼, 사진가처럼
단체기관명 물나무
교육분야 사진
교육대상 초등학생 및 중학생
교육장소 군포시 청소년수련관
교육기간 2017. 4. 15. ~ 2017. 12. 9.
문의 mulnamoo.com

물나무는 생각했습니다. '처음 사진을 발명한 사람은 어떤 경험과 이유를 가지고 있을까?', '내가 직접 사진기를 만들어보면 어떨까?', '사진작가와 아이가 같이 작품을 만들어보면 어떨까?', '예술이 다양한 놀이가 될까?' 라고 말이죠. 그래서 다양한 질문과 방법을 나열해 보며 재미있는 놀이 프로그램을 만들기로 결정했습니다. 자유로움 속에서 질서를 발견하고, 그 질서를 규칙으로 정하고, 그 규칙이 놀이가 되고, 서로 상호작용을 하며 다시 고쳐나가는 수업을 진행하고자 했습니다.

수업 초기에는 예술가와 참여자, 참여자와 참여자의 관계 형성이 쉽지 않았습니다. 하지만 시간이 지나면서 배려와 존중을 바탕으로 서로의 다양성을 인정하며 함께 어우러지는 놀이를 진행했습니다. 가능한 한 아날로그적인 방식으로 사진 미디어를 만들고 디지털 사진, 미술, 영화, 음악 등 다양한 장르를 활용한 놀이적인 진행을 기반에 둔 다양한 미적 체험을 통해 나를 표현하는 방법과 미적 놀이를 하는 방법을 알아가고 자신의 작업을 발표하며 서로 소통하는 방법을 찾아냈습니다.

초등학생 아이들의 세상을 보는 깜찍하고 다양한 시선과 중학생 아이들의 세상을 진지하게 바라보는 시선은 서로에게 자극과 아이디어가 되어 함께 공동 작업을 하며 재미를 느끼고 협업, 양보, 배려를 통해 공동 창작의 기쁨 또한 느꼈습니다. 소통을 힘들어하던 친구들도 점차 마음을 열고 다양한 시도로써 자신을 표현한 사진을 완성해 모두에게 기쁨을 선사했습니다. 정말 많은 분들이 방문해 어린 작가들과 부모님들, 친구들이 작품에 관해 이야기하며 다 같이 어우러진 순간은 너무나 행복했습니다. 참여한 모든 학생들에게 이번 전시와 경험이 좋은 추억과 행복한 기억으로 남기를 바랍니다.



김포 「누구나예술연구소」

청소년, 평화의 스텝을 밟다

공모분야	일반공모
프로그램명	청소년, 평화의 스텝을 밟다
단체기관명	누구나예술연구소
교육분야	놀이활동
교육대상	초등학생 및 중·고등학생
교육장소	양촌청소년문화의집, 통진청소년문화의집
교육기간	2017. 5. 20. ~ 2017. 12. 31.

“평화교육이라니 그게 대체 뭔가요?”

평화교육 프로그램을 진행하고 있다고 하면 예의 없이 돌아오는 질문이다. 평화를 배운다니 안보교육이나 반전교육을 생각하는 이도 있고, 마음수련 같은 걸 떠올리는 이도 있다. 평화와 교육, 분명 알고 있는 두 단어의 조합인데도 도무지 가늠하기 어려운 평화교육이라는 말. 평화를 배운다는 건 대체 어떤 걸까? 아니, 그에 앞서 평화를 ‘교육한다’, ‘배운다’는 게 가능하긴 한 걸까?

평화교육을 이야기하려면 ‘평화가 무엇인가?’라는 고민이 앞서 필요하다. 전쟁의 상대 개념으로만 평화를 가두기에는 아쉽다. 평화는 그보다 훨씬 더 크고 멋지다. 아무것도 하지 않는 고요의 상태 역시 평화를 이해하기에는 부족하다. 평화는 역동적인 까닭이다. 나는 평화라는 단어를 우리 사회에 존재하는 다양한 구조적 폭력과 권력, 금기를 깨뜨리고 몸과 마음을 자유롭게 하는 능력으로 받아들인다. 평화교육은 바로 그 평화를 만들어내는 힘을 길러내는 과정이다.

평화교육을 처음 접했던 때가 생각난다. 평화로운 관계에 대한 막연한 호기심으로 교육에 참여했다가 그 몇 주간의 경험이 내 일상을 뒤흔들어놓았다. 무엇보다 그곳은 안전한 배움의 공동체였고, 차별 없는 환대의 공간이었다. 만나는 순간마다 큰 동작과 목소리로, 눈빛으로 환대받고 환대했다. 크게 웃는 것도, 누군가의 손을 잡고 이야기하는 것도, 안아주고 안기는 것도 어색했던 어른들이 점차 서로를 얼싸안고, 여러 번 눈물을 흘치고, 열렬히 박수를 치며 서로의 존재를 진심으로 받아들이었다. 그리고 어느 모임에서건 가장 말수 적고 최후까지 낮을 가렸던 나는 ‘달라도 괜찮고, 낯설어도 괜찮고, 느려도 괜찮다’고 말해주는 평화교육 안에서 자유롭게 파도쳤다.

그 이후로 줄곧 더 많은 사람들과 공유하고 싶었고, 무엇보다 청소년들에게 이 안전한 배움의 경험을 선물해주고 싶었다. 공부만 아니고서는 존재의 가치를 인정받지 못하는 아이들에게 ‘우리는 모두 다른 존재이고 존중받아 마땅하다’는, 실은 너무나 당연한 이야기를 해주고 싶었다. 당장 내가 살고 있는 지역에서부터 시작해보기로 했다. 나는 2년 전 신도시로 이사를 왔는데, 지역적 특성상 외국 이주민이 많고 다양한 계층의 사람들이 섞여 살고 있다. 이사 와서 가장 많이, 흔하게 듣는 말이 “폐쇄적인 동네다”, “외국인 노동자가 많아서 도시 분위기가 어둡고 칙칙하다”, “갈등의 골이 깊다” 등이었다. 그래서 고민한 결과 이주 가정 청소년과 일반 청소년이 함께 어우러져 서로를 자연스럽게 이해해가는 평화교육 과정을 기획하게 되었다. 세상에 다양한 사람들이 산다는 그 당연한 사실을 새삼 인식하고 받아들이게 된다면어쩌면 우리는 혐오와 갈등의 모래사장에서 평화라는 바늘 찾기에 성공할 수 있을지도 모르니까.

하지만 바늘 찾기가 쉬울 리는 없는 법. 아이들은 평화보다는 간식이 좋아서 온다. 강사가 전달하려는 배움의 의도는 수시로 어긋난다. 평화를 말하는 게 왜 이리 어려운 노릇인가 싶다가, 쉬울 수 없는 것이 평화임을 상기한다. 왜냐하면 평화가 본디 불편함을 마주하는 일이기 때문이다. 나에게 특별하지 않은 사람의 사정에는 무관심한 것, 나와 다른 성, 세대, 지역, 계층, 외모, 취향 등에 혐오의 시선을 던지는 것, 부당한 권력과 힘의 논리에 말없이 복종해온 것 등 평화를 원하는 이들은 그동안 우리에게 익숙했던 것들과 싸울 수밖에 없다. 내 몸과 마음에, 다른 존재에, 부당한 힘과 권력에 민감한 감수성을 지니기란 쉬운 일이 아니다. 배우는 이에게도, 말하는 이에게도 평화는 싸워야 하는 과정이다. 나는 평화로운 인간이 아닌데 평화를 말하고 있구나. 희망을 품었다 절망했다 다시 희망했다 더 깊은 절망을 했다 다시 또 희망할 틈을 찾아보는 것이 평화로 가는 길의 무한 반복인가 싶기도 하다.

그러다 다시 희망이 불쑥 찾아온다. 프로그램에 참여한 학생 중 유난히 말이 없고 소극적인, 있는 듯 없는 듯 존재감이 적은 아이가 있었다. 내가 가장 늦게 이름을 외운 학생이기도 했다. 차별 없는 환대의 공간에서 몇 주간을 묵묵히 보낸 이 아이는 최근 연극 수업에서 존재감을 드러내기 시작하더니 지난 주 수업에서는 마치 다른 사람이 된 양 당당한 걸음으로 교육 공간 안으로 들어왔다. 모든 선생님들이 그 아이의 변화를 느낄 만큼 말쑥하고 멋있어졌다. 얼굴이 환해진 게 그렇게 맵시가 날 수 없다. 크게 반겨주니 아이 얼굴에 씩스름함과 동시에 기분 좋은 미소가 얼굴에 번진다. 아이의 그 미소를 바라보다 생각했다. 어쩌면 평화는 이제부터 시작인지도 모른다고, 자신의 존재를 긍정하게 되는 순간부터 평화로운 관계가 출발하게 되는 거라고. 사랑을 받고 사랑을 나눌 줄 아는 힘, 그게 평화지 별거 있나. 이 과정도 평화로 가는 길이니까, 느리게 가도 괜찮아.



남양주 「재미퍼커션아트」 라틴 타악기로 ‘나’를 만나다

공모분야 일반공모
프로그램명 라틴 타악기로 ‘나’를 만나다
단체기관명 재미퍼커션아트
교육분야 음악
교육대상 초등학생 4~6학년
교육장소 남양주시 수동면 다목적회관,
남양주시 화도읍 주민자치센터
교육기간 2017. 4. 29.~ 2017. 11. 26.
문의 zammy.modoo.at



수동면 Episode # 네잎클로버 같은 만족감과 열등감 사이

너무 덥고 토요일 오전이라 아이들이 교육에 집중을 못하던 어느 여름. 강사들끼리 간단한 회의 끝에 주변 사물을 활용해 타악기를 만들어 연주해보는 교육과정을 야외 활동과 병행하기로 하고 아이들을 데리고 교육 공간 밖으로 나섰다. 마침 주변에 냇가가 있고 나무가 우거진 전원 마을이라 야외 활동을 하기에 좋은 환경이었다.

밖으로 나왔다는 것만으로 신이 난 아이들에게 수업 시간에 들어본 타악기와 비슷한 소리를 낼 것 같은 자연 재료를 찾아보게 했다. 그러자 아이들은 물 만난 물고기처럼 이리저리 뛰어다니며 각자가 주워온 풀, 돌, 모래, 나뭇가지 등을 악기처럼 두드리고 춤을 추며 한참을 깔깔대고 놀았다. 그중 도현이라는 아이가 행운의 네잎클로버를 발견해 깜짝 해프닝이 벌어 지기도 했다. 아이들은 신선하고 기발한 아이디어로 정형화되지 않은 자연물을 이용해 자기만의 방법으로 다양한 음색을 만들어냈다. 특히 소회는 바람의 소리를 풀을 가지고 표현했고, 호연이는 자갈을 이용해 셰이커라는 타악기와 비슷한 효과를 만들어내는 등 강사들이 준비한 프로그램의 예상 결과를 훨씬 뛰어넘었다.

이럴 때 예술강사로서 만족감과 열등감이 교차하는 묘한 감정에 빠지곤 한다. 우리가 열정을 갖고 열심히 준비한 예술교육이 아이들의 사소한 놀이보다 보잘것없게 느껴질 때 아이들이 더욱 좋아하니 만족하면서도 뭔가 허전한...! 하지만 이 순간이 아이들이 원하는 것과 우리가 주고 싶은 것들 사이의 중요한 연결 고리임을 알기에 우리는 다시 한수 배운다, 아이들에게!!

화도읍 Episode # 변화, 설계할 수 없는 행복!

문화예술교육의 수업 초반은 교육 경력과는 무관하게 기획자부터 모든 강사들을 언제나 긴장감 속에 몰아넣는다. 더구나 형수처럼 치열한 심리전이 예상되는 학생을 만나면 그 긴장감은 곧 현실이 되어 수업을 진행하는 강사의 호흡을 빨라지게 한다. 형수는 상반기 수업 시간 내내 교육에 집중하지 못하고 주변의 아이들까지 산만하게 만들었다. 그렇게 시간이 흘러 1학기 결과 발표 공연 당일. 최종 리허설을 진행한 뒤 학부모님들을 맞을 준비로 분주할 때 형수가 갑자기 강사들에게 자신이 맡은 악기의 솔로 리듬과 앙상블 리듬을 다시 알려달라고 청했다. 학생들과 강사들은 어색하고도 기쁜 당혹감을 숨긴 채 모두 형수만 바라보았고 이내 강사들은 짧은 시간 동안 형수에게 혼신을 다해 설명을 해주었다. 그리고 그날 형수는 누구보다도 최선을 다해 공연에 임했고, 마치 그동안 보인 자신의 태도에 미안함을 전하려는 듯 공연이 끝난 후에도 강사들에게 다가와 많은 질문과 이야기를 쏟아냈다.

형수의 급작스런 변화에 강사들은 그동안 힘들었던 마음이 녹아내렸고, 2학기에도 형수의 수업 태도는 줄곧 강사들의 마음을 따뜻하게 만들었다. 강사들끼리 이런저런 얘기를 나눠보아도 형수가 어떤 계기로 마음을 열게 되었는지는 확실히 알 수 없지만 어린 형수에게 결과 발표 공연이 성장 과정에서 하나의 전환점이 된 것만은 확실한 듯하다.

문화예술교육 현장에서 늘 충돌하는 고민인 ‘아이들의 변화’를 이끄는 ‘매개자’ 역할의 한계와 그 가능성! 아이들은 각자의 성장 과정에서 예술강사들을 우연히 만나게 되고, 강사들은 과거의 경험으로 새로운 아이들을 만나는 우연의 연속이다. 그래도 느닷없이 주어지는 선물 같은 ‘아이들의 변화’는 정말 꿈같이다!



동두천 「동두천문화원」 댄스 with 무비

공모분야 일반공모
프로그램명 댄스 with 무비
단체기관명 동두천문화원
교육분야 무용
교육대상 초등학생 4학년~중학생 1학년
교육장소 동두천 생활문화센터
교육기간 2017. 5. 13.~2017. 12. 16.
문의 munhwawon.com

사업을 추진한 동두천의 경우 문화 기반 시설과 꿈다락 토요문화학교 같은 문화예술 교육 프로그램이 많지 않아 초기 프로그램 준비 단계에서 어려움이 많았습니다. 우선 꿈다락 토요문화학교에 대한 정보와 <댄스 with 무비>가 무엇을 위한 프로그램인지, 왜 이런 프로그램이 아이들에게 필요한지 설명하는 것부터 성실하고 열정적인 참여자를 모으기까지 많은 노력과 시간을 들였습니다. 그리고 초등·중등학교 선생님, 지역아동센터 담당자, 길을 가다 우연히 홍보 현수막을 보고 전화 주신 일부 부모님들을 대상으로 프로그램을 한 달여간 홍보한 끝에 20명이 넘는 학생들과 함께 무사히 프로그램을 시작할 수 있었습니다.

학부모와 학생들을 대상으로 한 첫 수업은 꿈다락 토요문화학교의 세부 프로그램의 방향성과 구성을 설명하고 서로의 생각을 공유하는 자리였습니다. 일부 아이들은 <댄스 with 무비> 프로그램이 요즘 방송가에서 유행하는 아이돌 데뷔 프로그램이 아니라는 사실에 실망하기도 했습니다. 하지만 14주간 다양하게 펼쳐질 프로그램에 기대하는 눈빛이 더 많았기에 감사진과 기획진은 아이들을 실망시키지 않고자 더 재미난 수업 방식과 내용을 준비하자고 다짐했습니다.

수업이 거듭될수록 참여자들의 흥미는 배가되었고 아이들이 계속 참여할 만큼 의지와 열정이 있을지, 감사진과 기획진이 한 해를 잘 이끌어갈 수 있을지 고민하고 의문을 가졌던 시간이 기우였음을 확인했습니다. 그동안 이러한 문화예술교육 참여 기회가 부족했고 경험이 없었던 것이지 아이들이 지닌 숨겨진 창의력과 재기 발랄한 아이디어, 춤에 대한 열정은 매순간 더 커졌습니다.

아이들은 누구보다 일찍 연습실로 출석해 음악을 틀고 친구들과 춤을 연습하고 대학로 뮤지컬 관람, 세계대회 우승 비보이의 특강 등 다양한 수업을 받은 뒤 최종 발표회 시간을 가졌습니다. 우리가 만든 영상과 뮤직비디오를 관객들에게 선보인 오프닝 무대, 꿈에 관한 독백, 엔딩 무대를 마친 뒤 14주간 수고한 아이들의 이름을 한 명 한 명 호명하며 수료증과 축하의 메시지를 건넸습니다. 그때 뿌듯한 표정을 짓던 아이들의 얼굴을 잊을 수가 없습니다. 매주 주말 아침의 고단함이 한순간 사라지면서 꿈다락 토요문화학교의 의미를 다시금 마음에 새길 수 있는 시간이었습니다. 1기에 참여했던 대다수 학생들이 또다시 프로그램 참여를 희망할 만큼 재미있는 시간이었고, 1기를 시작할 때와는 다르게 2기의 시작은 매우 수월했습니다. 그동안 부모님들 사이에서 꽤 인기 있는 교육 프로그램이 되어 있었습니다.

40명의 학생과 10여 명의 강사 및 기획진의 노력으로 한 해의 농사를 무사히 마쳤습니다. 꿈다락 토요문화학교를 통해 즐거움과 행복이 가득했던 토요일 아침을 꿈 많고 더 많은 꿈을 꾀야 하는 아이들에게 선물할 수 있었기에 무엇보다 감사합니다. 꿈다락 토요문화학교의 한 해 한 해가 고스란히 쌓여 전통과 역사를 지닌 살아있는 예술교육의 장이 되기를 깊이 기대하고 기원합니다.

성남 「성남문화재단」

우리 동네는? 우리 놀이터!

- 나는야 미디어 동화탐정
- 나는야 성남 탐험가

공모분야	일반공모
프로그램명	우리 동네는? 우리 놀이터! 나는야 미디어 동화탐정 / 나는야 성남 탐험가
단체기관명	성남문화재단
교육분야	영상·미디어
교육대상	① 나는야 미디어 동화탐정 : 초등학생 1~3학년 및 동 연령대 어린이 ② 나는야 성남 탐험가 : 중학생 및 동 연령대 청소년
교육장소	성남아트센터 및 성남시 일대
교육기간	2017. 5. 13.~2017. 12. 2.
문의	snart.or.kr/snmedia.or.kr



봄꽃이 피던 계절에 준비를 시작해 사업 운영, 정산, 결과 보고까지 마치고 나니 어느덧 한 해가 저물었습니다. 그렇게 1년이라는 긴 시간 동안 진행한 <우리 동네는? 우리 놀이터!>는 참여한 모든 아이들에게 특별한 경험과 소중한 선물이 되었을 듯합니다.

생각지도 못한 재미난 체험을 했다는 아이, 자유롭게 자신의 생각을 말할 수 있었다는 아이, 자신감이 생겼다는 아이, 인생 프로그램을 만났다는 아이까지, 눈에 띄지는 않지만 프로그램의 차시가 거듭될수록 아이들의 의미 있는 성장을 일구어낼 수 있었습니다. 참가한 아이들뿐만 아니라 예술강사와 기획자에게도 매우 값진 경험이었습니다. ‘문화예술창작’과 ‘교육’이라는 두 축으로 프로그램을 이끌어나가야 했기에 매기수와 매차시가 도전이었고 성장의 시간이었습니다.

참여 학생 멘트 “나에게 ‘꿈다락 토요문화학교’는()입니다.”

- 내 생각을 자유롭게 표현할 수 있는 곳
- 소중한 보물
- 상상력을 키울 수 있는 곳
- 긍정적으로 변화하는 계기가 되어준 곳
- 좋은 영향으로 내 안의 발전을 이어준 유익한 곳

참여 학생의 부모님 멘트 “우리 가족에게 ‘꿈다락 토요문화학교’는()입니다.”

- 꿈 공작소
- 생각의 다양성을 인정하는, 서로 다른 생각을 존중하는 법을 배울 수 있는 곳
- 스스로 생각하고 표현해볼 수 있어 창의적인 능력을 길러주는 곳
- 입체적인 교육

성남 「문화예술 놀다」

비밀놀이터 원정대

공모분야 일반공모
프로그램명 비밀놀이터 원정대
단체기관명 문화예술 놀다
교육분야 놀이활동
교육대상 초등학생 4~6학년
교육장소 문화예술놀다 - 더놀다
교육기간 2017. 4. 22. ~ 2017. 11. 11.
문의 nolda.net

놀이터의 아이들은 모두 어디로 갔을까? 오늘의 놀이터에는 아이들의 웃음소리가 사라진 지 오래입니다. 일주일이 모자라 24시간마저 쪼개어 쓰는 아이들. 잔걸음으로 학원과 학교로 걸음을 옮기는 아이들. 놀이터는 커녕 일상에서조차 가쁜 숨을 내쉬는 아이들의 모습에 놀이터는 이미 오래전에 요원해진 공간인 듯합니다. 바쁜 시간을 쪼개어 놀이터에 가도 아이들을 위한 배려는 없습니다. 아이들이 주인공이 되어야 할 자리에는 어른의 사고방식으로 만든 놀이기구가 그 자리를 대신하고 있습니다. 아이들은 어른들이 만들어놓은 공간에서 어른들이 가르쳐준 방식대로 놀이를 학습합니다. 지나치게 안전하고 익숙한 공간, 어린이가 아닌 어른이 기준이 되는 공간, 지루하고 평면적인 이 공간에서 아이가 성장할 틈은 없어 보입니다.

“누가 놀이터를 만들어야 하나?”

우리는 이 질문에서 시작합니다. 누구를 위한 놀이터인가? 누가 놀이터를 만들어야 하나? 낯선 질문처럼 들리지만 답은 명백합니다. ‘어린이’를 위한 놀이터는 ‘어린이’의 손으로 만들어야 합니다. 위험하고 유해한 것을 판단하는 것은 어른의 기준입니다. 아이들의 놀이터는 고정관념이 없는 자유로운 사고 속에서 아이 스스로 판단하도록 해야 합니다. 이 과정을 통해 아이는 ‘해’, ‘하지 마’ 같은 엄마의 기준에서 벗어나 자기가 좋아하는 것, 싫어하는 것을 알게 됩니다. 놀이터는 조금 더 솔직한 나와 만나는 곳입니다. 스스로 놀이를 선택하고 놀이를 통해 나 자신을 찾아가는 공간이어야 합니다.

‘진짜 놀이터’는 어린이가 주인공이어야 합니다. 놀이기구가 중심이 되거나 어른들의 방식대로 노는 곳이 아니라, 아이 스스로 중심이 되어 주체적으로 놀 수 있는 곳이어야 합니다. 또한 모험이 있어야 합니다. 넘어지는 것, 넘어져 생채기가 나는 것 역시 놀이의 훌륭한 장점입니다. 안전한 실패와 작은 위험을 경험하게 하여 앞으로 인생에서 겪게 될 큰 실패와 위험에 대비토록 하려는 겁니다. 이곳에서 아이들은 자신의 한계와 만나고 어른들의 간섭에서 벗어나 자유를 만끽합니다. 도전하고, 넘어뜨리고, 깨뜨리고, 낯설지만 해볼 만한 일이 넘치는 곳, 흥미진진한 모험과 새로운 만남이 시작하는 곳, 계절과 날씨, 자연과 생명의 숨은 이야기를 발견하는 곳. 놀이터는 그런 곳이어야 합니다.

‘문화예술 놀다’는 ‘놀이터’라는 개념을 환기하는 실험을 해오고 있습니다. 세상을 더욱 건강하게 변화시킬 유일한 단서는 ‘아이들’이라고 믿으며 그 변화의 방법으로 ‘예술’을 선택했습니다. 우리는 10년간 쌓아온 문화예술교육 경험을 바탕으로 ‘예술 놀이터’를 운영해 왔습니다. 이곳에서는 아이들과 함께 영화를 만들고, 숲을 모험하고, 다방구나 비석치기 같은

오래된 놀이도 합니다. 아이들을 만나면서 삶에 대한 질문은 예리해졌고, 놀이를 하면서 문화 예술에 대한 궁금증은 넓어졌습니다. 예술과 더불어 노는 것은 ‘문화예술 놀다’가 해온 일이고, 하고 있는 일이며, 앞으로도 하고 싶은 일입니다.

이제 아이들은 자신이 원하는 장소에서 자신이 원하는 놀이터를 세웁니다. 내가 가장 좋아하는 놀이는 무엇인지, 나는 어떤 놀이를 할 때 가장 행복한지를 찾고 스스로가 원하는 장소에 놀이터를 세워 자신만의 놀이거리를 풀어놓습니다. 아이들은 어른들이 안전하다고 정해놓은 공간만 놀이터라고 규정짓지 않아도 된다는 걸 배웁니다. 어디든 놀이터가 될 수 있고, 무엇이든 놀이 도구가 될 수 있음을 깨닫습니다. 때로는 일상의 공간이었던 곳이 놀이터로 변하는 일탈을 맛보기도 하고, 때로는 무심코 지나쳤던 자연물이 신나는 놀잇감이 되기도 합니다. 아이들 스스로 놀이거리를 만들어 도심 속에 놀이터를 세우는 과정은 놀이터의 개념적 의미뿐만 아니라 물리적 공간까지도 확장하는 시도입니다. 아이들에게는 일상의 공간이 놀이 공간으로 바뀌는 주체적인 경험을 맛보는 일이며, 도시의 어른들에게는 이색적인 놀이 공간의 등장으로 어린 시절의 기억을 소환하고 일상 속 작은 틈을 발견하도록 돕는 일입니다. 아이들의 비밀스러운 놀이터가 담장을 넘어 더 큰 세상으로 뻗어나갈 때 세상은 조금 더 흥미롭고 궁금한 일들이 늘어갈 겁니다. 아이들이 원하는 ‘진짜 놀이터’를 만들기 위한 경기 꿈다락 토요문화학교의 〈비밀놀이터 원정대〉는 흥미진진한 세상을 열어가기 위한 긴 여정을 시작했습니다.





성남 「사월의들판」

내 책을 만들고 싶어요 LTP 프로젝트 - 나의 이야기

공모분야	일반공모
프로그램명	내 책을 만들고 싶어요 LTP 프로젝트 - 나의 이야기
단체기관명	사월의들판
교육분야	사진
교육대상	초등학생 4~6학년
교육장소	판교청소년수련관
교육기간	2017. 5. 13. ~ 2017. 12. 16.

2017년 꿈다락 토요문화학교 프로그램인 <내 책을 만들고 싶어요-나의 이야기>를 진행한 '사월의들판'은 2014년에 사진과 글, 책과 연극 및 영상, 인성교육 등 다양한 예술 장르와 심리학 등 인문학을 융합해 대상에게 최적화된 문화예술교육 커리큘럼과 교재를 연구 개발하여 예술을 통한 개인의 내면적 치유와 사회적 소통을 돕고자 결성한 문화예술교육단체입니다.

사월의들판은 이미지의 시대를 살아가는 현대인들이 이미지와 글을 융합한 LTP (Literacy Through Picture)라는 예술교육 방법론을 활용하여 사진과 그림, 글이라는 예술 장르를 통해 건강한 자아 정체성을 탐험하고 더 나아가 공동체의 건강한 소통과 회복을 유도하는 문화예술교육을 연구하고 실행합니다.

2017년 사월의 들판의 꿈다락 토요문화학교는 초등학교 4~6학년 학생들과 <내 책을 만들고 싶어요-나의 이야기> 프로젝트를 1년여에 걸쳐 제법 긴 호흡으로 1기를 운영하였습니다. 이 프로젝트는 '자화상(self Portrait)'을 기본 주제로 삼아 수업 시간마다 주어진 주제에 맞춰 참여한 아이들의 개인 및 공동체 사진과 그림, 글로써 탐험해보는 활동을 진행한 뒤 상반기에는 사진책을, 하반기에는 그림책을 완성해 소장하는 프로그램입니다.

사월의 들판이 이처럼 예술활동을 책으로 엮어서 소장하게 하는 이유는 단발적인 예술활동을 지양함과 동시에 아이들이 자기 자신을 심도 있게 탐구하고 그 예술적 결과물을 가족과 친구 등 공동체와 공유하도록 도와 아이의 자아존중감과 공동체의 건강성을 높이려는 의도를 반영한 것입니다. 실제로 사진책과 그림책을 완성한 뒤 마지막 수업에서 학생들과 선생님들이 모두 둘러앉아 서로의 책을 돌려가며 롤링페이퍼를 작성하는 시간을 갖는데, 1년여 동안 서로 사진을 찍어주고 발표하는 수업을 진행하며 축적된 서로에 대한 이해를 바탕으로 진솔한 격려와 위로가 담긴 메시지를 나눌 수 있었습니다.

사월의 들판이 이렇듯 사진과 그림, 글을 매개로 한 예술활동과 더불어 중요시하는 또 하나는 신체적 활동을 통해 개인과 공동체의 건강성을 함양하는 일입니다. 그래서 수업의 첫 시간과 상반기의 연극 특강에 신체적 워밍업과 참여자들의 친밀감을 형성하는 공동체 놀이를 포함시키고, 커플 요가와 가족 워크숍을 통해 공동체의 건강을 함양하도록 커리큘럼을 구성하였습니다. 가족 워크숍과 커플 요가는 호응도가 높아 2학기에도 성황리에 진행할 수 있었습니다.

1년여의 꿈다락 토요문화학교 수업을 되돌아보며 특히 좋았던 기억을 떠올린다면 '커다란 나-숲과 나'라는 수업을 꼽을 수 있습니다. '커다란 나'는 2학기 그림책 수업의 일환으로 아이들이 커다란 천에 자신의 자화상을 그린 뒤 숲속에 전시하고 기념 촬영과 모둠 토론, 공동체 놀이를 하는 활동입니다. 참여자들은 1학기에 제작한 사진책과 자신의 커다란 걸개그림을 친구들과 함께 숲속에 전시하였습니다. 이날 수업은 100% 야외 활동으로 숲속에 아이들의 작품을 전시한 뒤 돗자리를 깔고 연령별로 모둠을 구성해 진솔한 이야기를 나누고 숨바꼭질, 다방구 같은 공동체 놀이도 함께 했습니다. 숲이라는 공간이 가진 포용력과 건강성을 배경으로 자신의 아바타인 커다란 걸개그림을 전시하고 그 안에서 뛰어놀며 건강한 몸과 예술, 공동체를 누린 참여 학생들과 강사진 모두는 소풍과도 같았던 즐거운 수업이라고 기억합니다. 이날 경험한 '숲과 나' 수업처럼 싱그러운 초록과 숲의 건강성이 담보되는 문화예술교육을 꿈꾸며 2018년 새로운 시작을 또 다짐해봅니다.

성남 「판교생태학습원」 친구랑 나랑 생태놀이터

공모분야 일반공모
프로그램명 친구랑 나랑 생태놀이터
단체기관명 판교생태학습원
교육분야 놀이활동
교육대상 초등학생 1~3학년
교육장소 판교생태학습원, 화랑공원
교육기간 2017. 5. 13.~2017. 11. 18.
문의 ppark.seongnam.go.kr



〈친구랑 나랑 생태 놀이터〉는 아이들이 자연과 만나며 다양한 경험을 하고, 최소한의 간섭으로 자연에 다가가는 방법을 알게 하고자 기획하였습니다. 또한 열린 수업을 통해 스스로 생각하게 하고, 생태 감수성과 창의적 사고가 향상되기를 기대했습니다.

생태학습원과 공원에서 초등학교 저학년 아이들과 6회(총 4기)에 걸쳐 수업을 진행하였으며, 각 기수마다 참여자와 보호자의 설문을 바탕으로 수업을 보완해가고자 노력했습니다.

프로그램의 원활한 진행에는 운영진(담당자·기획자·강사 등)이 큰 역할을 하였는데, 먼저 2016년에 프로그램을 진행한 주강사가 2017년에도 참여하여 학습원의 가치와 방향, 꿈다락 사업의 운영 목적 등을 파악하는 시간을 줄일 수 있었습니다. 또한 주강사 1명과 보조강사 2명이 적절하게 역할을 분담하여 기수별 20명의 저학년 아이들이 안전하게 프로그램에 참여하였습니다. 1기 프로그램을 마친 후에는 중간 워크숍을 열어 운영진 사이에 의견 공유가 이루어졌고, 이러한 내용을 2~4기 운영에 반영할 수 있었습니다.

설문 결과 보호자들은 전체 질문에서 4.4/5 이상의 만족도를 보였는데 특별히 교육 만족도와 교육 환경, 인성 및 감성 개발 부문에서 높은 만족감을 표했습니다. 참여한 아이들 역시 전체 질문에서 4/5 이상의 만족도를 보였고, 꿈다락 수업이 기다려지는지를 묻는 질문에 ‘매우 그렇다’ 또는 ‘그렇다’로 답해 프로그램에 즐겁게 참여했음을 알 수 있었습니다. 아이들은 수업에서 자신의 이야기를 자유롭게 할 수 있었던 점, 야외 활동이 많고 자연을 배우며 뛰놀 수 있었던 점을 프로그램이 특별했던 이유로 꼽았습니다. ‘나에게 꿈다락 토요문화학교는?’이라는 질문에는 ‘너무나 재미있는 경험’, ‘친구’, ‘놀이터’, ‘신나고 즐거운 시간’, ‘재미’, ‘놀 가고 싶은 곳’이라고 답해서 인상 깊었습니다.

물론 진행 과정에서 어려움도 있었습니다. 부모가 참여하지 않는 프로그램의 경우 일부 활동에 적응하지 못하는 아이가 있어서 대안이 필요하다고 생각했습니다. 또한 수업이 매주 토요일에 진행되어 사업 담당자가 계속 토요일 근무를 하게 되고, 내부 회계 시스템과 e나라도움 회계 시스템을 동시에 이용하면서 업무를 중복 수행해야 하는 상황이 발생하기도 했습니다.

프로그램이 종료된 현재는 단체의 문화예술교육적 역량을 더 발전시키기 위해 2017년도 프로그램 운영을 돌아보고 어린이를 대상으로 프로그램을 운영하는 기관들을 벤치마킹해볼 생각입니다. 또 사업설명회와 중간 공유회 등 센터에서 주최하는 프로그램에도 적극 참여해 꿈다락 사업의 목적과 방향성을 이해하고 더욱 좋은 프로그램을 기획해보고자 합니다.

-본 원고는 경기센터에서 프로그램 계획안 및 실적보고서를 바탕으로 편집한 것입니다.-



성남 「협동조합 미래」 이상하고 아름다운 도깨비 사진관

공모분야	일반공모
프로그램명	이상하고 아름다운 도깨비 사진관
단체기관명	협동조합 미래
교육분야	사진
교육대상	초등학생 3~6학년 및 가족
교육장소	숯골사랑채
교육기간	2017. 4. 29.~2017. 11. 25.
문의	blog.naver.com/me_rae

〈이상하고 아름다운 도깨비 사진관〉은 “금 나와라, 뚝딱!” 하고 휘두르면 금덩어리가 뚝딱 생기는 도깨비방망이처럼 ‘찰칵’ 사진을 찍으면 신기하고 아름다운 사진이 딱 나오는 카메라를 사용해 재미있고 신나게 예술을 배우는 수업입니다.

사진교육이라 하면 단순 사진 촬영이나 카메라의 원리 또는 조작법 같은 기능 위주의 교육일 것이라는 편견을 가지기 쉽지만 이 수업에서는 그러한 것들을 벗어나고자 합니다. 우리가 꿈꾸는 예술교육은 카메라에 관한 지식을 충동원해 조리개나, 셔터스피드, 구도 등을 배우는 게 아니라, 아이들이 예술을 경험하고 그 경험 속에서 창의력을 발휘하는 놀이교육입니다. 2017 경기 꿈다락 토요문화학교 지원사업을 ‘꿈다락 놀이터’라고 명명한 것도 아이들이 문화예술교육 속에서 신나게 놀고 멋지게 꿈을 펼치기 바라기 때문이라고 생각합니다. 무엇이든 꿈꿀 수 있고 상상할 수 있는 〈이상하고 아름다운 도깨비 사진관〉. 그런 사진관을 개설해보고 싶었습니다.

프로그램은 참여자(초등학교 3~6학년 학생 및 가족)가 직접 사진을 찍어보며 활동적으로 움직이고 스스로 만들어낸 결과물로 창의력과 자존감을 높이는 내용으로 구성하였습니다. 각 13회 수업으로 총 2기수를 운영하였으며, 최종적으로 개인별 프로그램 결과지와 관련 영상 총 11편이 완성되었습니다.

수업 종료 후에는 참여한 아이들과 학부모님들을 대상으로 설문을 실시했습니다. 그 결과 학부모님과 참여자 모두 ‘프로그램 만족도’, ‘개인적인 표현 가능 여부’, ‘선생님과의 관계’에서 높은 만족감을 표했습니다. 하지만 프로그램의 방향이 ‘참여자가 스스로 도깨비로 변하여 여러 가지 신기한 체험을 하는 것’으로 기획된 바 친구와 친해졌는지 묻는 질문에는 ‘보통이에요’로 응답한 아이가 많아 공동 프로젝트의 필요성을 느낄 수 있었습니다.

프로그램이 특별했던 이유에 대해서 참여자들은 ‘사진으로 뭐든 할 수 있다는 점이 특별했다’, ‘학원과는 달리 더 신기하고 재미있어서 특별했다’, ‘평소에 해보지 못한 것들을 두 달이나 했다’라고 응답하였으며, 학부모님들은 ‘실생활에 활용하는 사진 기술과 예술을 함께 배울 수 있었다’, ‘좋은 기획, 재미난 시간이었다’ 등의 소감을 전했습니다.

덧붙여 학부모님의 60%가 주변인을 통해 프로그램을 알게 되었다고 답해 초등생 학부모 대상의 홍보 마케팅이 성공적이었음을 알 수 있었습니다. 또한 홍보 포스터와 인터넷을 통해 프로그램에 참여했다는 응답은 각각 15%로 프로그램 교육장 인근의 공공기관(도서관·주민센터·구청 민원센터 등)을 이용한 홍보와 블로그 홍보 역시 성과가 있었다고 봅니다. 마지막으로, 많은 학부모님들께서 2018년도 프로그램 운영 여부를 꾸준히 문의해주셔서 참여한 아이들과 학부모님들의 만족도가 높았다는 것을 다시 한 번 느낄 수 있었습니다.

-본 원고는 경기센터에서 프로그램 계획안 및 실적보고서를 바탕으로 편집한 것입니다.-

성남 「호크마댄스씨어터」

Body Talk

공모분야 일반공모
프로그램명 Body Talk
단체기관명 호크마댄스씨어터
교육분야 무용
교육대상 초등학생
교육장소 호크마댄스씨어터 연습실
- 호크마아트스페이스
교육기간 2017. 4. 29. ~ 2017. 12. 16.
문의 blog.naver.com/jjindance



꿈다락 토요문화학교를 3년째 진행해오면서 어느덧 많아진 프로그램과 노하우가 안정적으로 자리 잡은 시기이다. 물론 지역의 변화로 인해 초기 홍보(길거리 홍보 3주)에 어려움을 겪었다. 기존에 홍보 수단으로 활용했던 지역 맘카페는 분당 지역에서는 조건이 꽤 까다로웠다. 하지만 길거리 홍보는 분당 지역뿐만이 아닌 성남, 용인까지 가능해졌다.

첫 수업 후 참여자가 더욱 늘어난데다 한 명이라도 더 많은 아이들이 경험토록 하려는 욕심에 주강사들은 힘들어질 수밖에 없었다. 한두 번의 일회성 경험이라도 참여케 하는 것이 프로그램의 목표이자 방향이라 인원 변동은 늘 감수하며 진행하고 있다. 아이들에게 좋은 경험임을 알기에 힘들어도 투정 없이 함께해준 주강사 선생님들께 늘 감사할 따름이다.

창작 수업에는 구분이 없어야 한다는 생각에 전 학년이 함께하였다. 그러다 보니 고학년 아이들은 유치하게 여기는 프로그램이 있었다. 그래서 3년 차 꿈다락에서는 '창작에서도 레벨이 있어야 하는가'라는 의문을 가지고 저학년 · 고학년을 나누었다. 완벽한 분리는 아니지만(아이들의 스케줄로 인한) 1~2학년과 3~4학년으로 나누어 진행하였는데 결과는 만족스러웠다. 저학년일수록 표현하는 걸 즐거워하고 감정 표현에 훨씬 더 솔직하고 거리낌이 없었다. 고학년은 스토리텔링을 바탕으로 한 움직임의 만드는 과정에 집중력을 보였다. 아이들은 성장기에 따른 특징이 분명했다. 이 같은 새로운 발견과 차이가 새삼 흥미롭게 다가왔고 더 다양한 프로그램을 구상하게 되었다.

새로운 도전 중 흥미로운 것은 스튜디오 공연이었는데, 연습실 공간에 작은 무대를 만들어 진행했다. 조명과 음악, 영상이 함께하는 공연에서 아이들의 긴장감을 완화하고 무대와 학부모님들 사이를 좁히기 위한 방법이었다. 이는 우리 단체에서 추구하는 공연 형식으로 몇 번의 경험을 거치며 시행착오를 하였고 이번 꿈다락에서 아이들과 함께 그 과정을 겪었다. 몸에 비춰지는 영상을 보며 아이들은 신기해했고, 학부모님들의 참여로 완성된 과정형 공연은 아이들과 부모님 모두 즐거운 시간을 가질 수 있었다. 학부모님들은 이런 공연은 처음이라고 입을 모았다. 이처럼 열기 가득한 공간과 에너지 속에서 마지막 차시를 진행하였다. 아이들의 인터뷰를 보면 항상 부모님과 함께하는 프로그램이 가장 재미있다고 이야기한다. 부모님과 같이 뭔가를 한다는 게 조금은 쑥스럽지만 가장 즐거워한다는 것을 다시 한 번 확인하였다. 공연 후 DVD 발송까지 올해는 'e나라도움' 덕분에 아주 정신없이 진행과 마무리를 하였다.

꿈다락 토요문화학교를 운영하면서 모든 차시를 늘 새롭게 진행하려 애썼다. 아이들 눈높이에 맞춰 웃음 코드와 규칙을 적당히 섞어 진행하는 교육 방법만 있다면 정말 즐거운 수업일 것이다. 그리고 결과를 공유하는 모임보다 중간에 다른 팀들과 만나 자연스럽게 이야기 나누는 자리가 있으면 어떨까도 생각해보았다.

2018년 꿈다락 토요문화학교에는 새로운 방식을 도입하고자 한다. 이 도전이 잘될지는 모르지만 여전히 연구하고 팀원을 달달 북아 재미난 시간을 만들고 싶다. 아이들이 꿈꾸는 곳에서 기획자인 나부터 꿈꾸고 앞장 설 수 있다면 정말 행복한 시간이 될 것이라 생각한다.



수원 「지혜샘어린이도서관」

연극으로 살아나는 그림책

공모분야 일반공모
 프로그램명 연극으로 살아나는 그림책
 단체기관명 지혜샘어린이도서관
 교육분야 연극·뮤지컬
 교육대상 초등학생 3~5학년
 교육장소 지혜샘어린이도서관 2층 어울림터
 교육기간 2017. 5. 13.~2017. 11. 18.
 문의 suwonlib.go.kr/jkid

도서관은 모든 정보의 집합소이며 지식의 저장소입니다. 도서관에는 인간이 만들어 낸 모든 분야의 실마리가 있어 깊이 있는 탐구를 가능케 하며, 책이라는 물질과 동시에 '질문'이 있는 곳입니다. 특히 어린이도서관은 영유아 및 초등학생의 눈높이에 맞춘 도서와 프로그램이 마련된 창의적 문화예술교육의 최적 장소입니다.

시대의 변화가 빨라지면서 어린이들이 앞으로 살아갈 세상에 대한 두려움과 설렘을 동시에 품게 되는 요즘, 우리는 아이들에게 무엇을 어떻게 가르쳐야 할지 많은 고민을 하게 됩니다. 이에 '수원문화재단 지혜샘어린이도서관'은 우리 어린이들이 책을 통해 꿈을 키우며 가슴이 따뜻한 사람으로 성장하도록 여러 분야의 사업을 진행 중인데 〈연극으로 살아나는 그림책〉은 대표 프로그램이라 할 수 있습니다. 연극이라는 종합예술을 통해 협동성, 창조적 자기표현 능력, 상상력의 극대화 등 책과 사람을 잇는 상상 감성교육이 이루어지도록 노력하였기에 만족도가 높았다고 생각합니다.

어린이는 흔히 미래의 꿈나무라고 말합니다. 나라를 이끌어갈 경쟁력이 어린이에게 있기에 어린이를 교육하고 지도한다는 것은 미래를 위해 매우 중요한 일입니다. 이번 〈연극으로 살아나는 그림책〉 프로그램이 우리 아이들이 자유로운 상상의 날개를 펴고 무한한 꿈을 꾸는 계기가 되었으면 합니다.

그동안 애써주신 강사님들과 담당자, 아이들과 부모님께 감사드리며 다음에 더 좋은 프로그램으로 만나길 바랍니다.



수원 「수원영상미디어센터」

도란도란 가족끼리 이야기

공모분야 일반공모
프로그램명 도란도란 가족끼리 이야기
단체기관명 수원영상미디어센터
교육분야 영상·미디어
교육대상 초등학생 4~6학년 및 가족
교육장소 수원영상미디어센터
교육기간 2017. 5. 13.~2017. 11. 18.
문의 swrmedia.or.kr

2017년 경기 꿈다락 토요문화학교는 우리에게 모험이었다. <도란도란 가족끼리 이야기>로 가족이 함께하는 미디어교육을 준비하면서 하게 된 가장 큰 걱정은 센터도 강사도 가족을 대상으로 중장기 프로그램을 운영한 경험이 없다는 것이었다. 그동안 우리 센터의 꿈다락 토요문화학교는 청소년을 대상으로 영상 제작 교육을 진행해왔다. 그런데 우리가 능숙하게 진행할 수 있는 프로그램을 버리고 새로운 교육 대상을 설정한다는 건 기존의 미디어교육 프로그램이 지닌 한계를 스스로 느꼈기 때문이라 할 수 있다. 더 새로운 방식으로 미디어를 활용할 프로그램은 없을까? 기존 미디어교육 프로그램의 제작 기술 교육이나 강의형 교육 이외의 새로운 형식으로 진행할 수는 없을까? 2016년 꿈다락 토요문화학교를 운영하면서 이런 고민이 센터와 강사에게 숙제로 남았다. 그리고 그 숙제에 대한 첫 번째 풀이가 <도란도란 가족끼리 이야기>다.

<도란도란 가족끼리 이야기>는 초등학교 4~6학년 학생과 가족을 대상으로 미디어 도구를 활용해 가족, 이웃, 세대가 함께 소통하는 프로그램이다. 1기 6가족 20명, 2기 5가족 17명이 말, 행동, 감정 등 소통에 필요한 세 가지 요소를 미디어 도구로 기록하고 스크랩북, 인터뷰 촬영, 행동사진, 이모티콘, 가족영상 등을 제작해 공유하면서 가족과 가족, 세대와 세대가 이해하고 공감하는 기회를 가졌다. 마치 우리의 첫 도전을 응원이라도 하듯 멋진 가족들을 만났고 매번 유쾌한 시간을 보냈다. 토요일 오전은 센터 전체가 도란도란 이야기를 나누는 가족들로 활기가 넘쳤다. 센터도 강사도 ‘운이 좋았다’고 입을 모아 말할 정도로 별 탈 없이 프로그램을 마무리하였다. 그리고 이 글은 우리가 고민했던 지점, 참여자들에게 있었던 에피소드, 약간의 사랑을 담았다.

우리와 함께할 가족을 모집하기에 앞서 전제되어야 할 것이 있었다. 바로 가족의 정의다. 가족이란 무엇인가? 가족이란 누구인가? 오늘날 가족의 형태는 매우 다양하다. 그런데 가족이라고 하면 우리는 제일 먼저 아빠, 엄마, 아들, 딸을 떠올린다. 참여할 가족을 모집할 때부터 그 선입견을 깨고자 노력했다. 가족이라는 단어 대신 더 포괄적인 의미를 담아낼 단어를 찾아보았지만 마땅치 않았다. 그렇다면 풀어서 써보자. 부모, 조부모, 형제, 삼촌, 이모 등 아이와 함께 교육에 참여할 가족 구성원은 다양할 수 있다. 가장 확실한 방법으로 홍보한 덕분에 지 부모-자녀뿐 아니라 모자(母子), 부자(父子), 이모-조카 등 다양한 형태의 가족이 참여했다. 특히 조카 둘을 차에 태우고 매주 토요일마다 미디어센터로 출퇴근한 이모에게 이 지면을 빌려 박수를 보내고 싶다.

인터뷰 촬영은 가족이 처음으로 미디어 장비를 활용해 서로의 이야기를 들어보는 시간이었다. 어떤 인터뷰가 좋은 인터뷰인지 이야기를 나누고 각자 질문지를 작성했다. 간단한



카메라 작동법과 인터뷰 요령을 배운 뒤 가족끼리 충분히 이야기할 수 있도록 센터 곳곳으로 흩어져 촬영을 했다. 참여자들은 이 수업을 통해 그동안 몰랐거나 미처 헤아리지 못했던 서로의 속마음을 알 수 있었다. 그 결과, 갖고 싶었던 <해리 포터> 전집을 득템()한 아이도 있었고, 자신의 행동이 의도치 않게 아이들의 마음을 상하게 했다는 걸 알게 된 아빠, 아이가 자신이 생각한 것보다 훨씬 더 할머니를 그리워한다는 걸 알게 된 엄마도 있었다. “여기 오니 자기반성을 많이 하게 되네요.” 수업이 끝나고 교실을 나서던 한 아버님의 나지막한 한마디가 이 프로그램의 취지에 확신을 갖고 더 열심히 일하게끔 한 동력이 되었다.

<도란도란 가족끼리 이야기>를 진행하는 동안 매주 한 가족씩 돌아가며 프로그램 참여 후기와 가장 인상 깊었거나 재미있었던 차시에 대해 인터뷰를 하고 팟캐스트로 녹음을 했다. 이를 통해 우리가 기획한 프로그램의 내용이 가족들에게 얼마나 잘 전달되었는지, 이 프로그램이 가족에게 어떤 변화를 불러왔는지, 혹여 프로그램에 부족한 점이나 아쉬운 점은 없었는지 등 직접적으로 가족들의 이야기를 들어볼 수 있었다. 한 아이가 낮을 가려 다른 아이들과 어울리는 데 조금 어려움을 겪었는데 팟캐스트로 녹음할 때 “○○야, 먼저 다가와줘서 고마워”라고 친구에게 인사를 건넸다. 그 아이의 진심어린 모습에 우리 모두 깜짝 놀랐던 기억이 난다.

짧다면 짧고 길다면 긴 13주의 끝에서 가족들은 어떤 느낌으로 돌아갔을까? 아이들은 ‘내 마음속 이야기를 했다’, ‘가족끼리 활동하는 게 재미있고, 또래 친구들과 놀 수 있어서 좋았다’, ‘선생님이 내 의견을 존중해줬다’, ‘새로운 활동, 다양한 것을 많이 해볼 수 있었다’고 이야기했다. 그리고 어른들은 ‘온 가족이 같은 프로그램에 참여해 아이와 소통할 수 있어서 좋았다’, ‘아이가 선생님, 가족, 형, 동생을 만나 좋은 인연을 맺었다’는 소감을 전했다. <도란도란 가족끼리 이야기>가 추구하고자 했던 바를 조금은 이룬 걸까? “다음엔 아빠 탐구 동영상을 만들어볼 거예요!” 함께한 가족들에게 이 프로그램이 가족과 즐거운 시간을 보낼 수 있는 새로운 방법을 제안한 것이길, 새로운 놀이터로 기억되길 바라본다.

수원 「정형일 ballet creative」

수원 청개구리 놀이터

공모분야 일반공모
프로그램명 수원 청개구리 놀이터
단체기관명 정형일 ballet creative
교육분야 무용
교육대상 청소년
교육장소 정형일 ballet creative 단체연습실
교육기간 2017. 5. 13. ~ 2017. 11. 12.
문의 youtube.com/channel/
UCEPdhBbbVZz6W7WJvMXf3Lg



청소년기 아이들은 입시 경쟁과 학업에 대한 중압감으로 한창 활발해야 할 사고 활동과 탐구 활동으로부터 단절되어 있습니다. <수원 청개구리 놀이터>는 이러한 청소년들이 그간 경험하지 못했던 정답이 없는 사고와 자유로운 표현, 다양한 움직임을 경험해보는 공간(놀이터)을 마련해보고자 했습니다.

프로그램은 크게 '인문학 수업, 움직임 수업, 공연 · 전시 관람' 총 세 가지로 진행하였습니다. 먼저 '인문학 수업'에서 아이들은 자신의 생각을 거침없이 표현해보고, 한 가지 주제로 다른 친구들과 토론하면서 생각을 더 확고하게 다졌나갔습니다. 그리고 한 가지 감각으로 친구들의 움직임에 의존해 주어진 난관을 헤쳐 나가며 평소 학교에서 경험할 수 없었던 다양한 사고와 소통 방법을 익혔습니다.

'움직임 수업'에서는 일상적인 움직임을 주제로 '나'에서 시작해 세상의 모든 움직임을 탐구했습니다. 처음에 아이들이 가지고 있던 움직임에 대한 선입견은 모두 비슷한 움직임으로 이어졌으나 아이들과 대화를 나누고 간단한 학습지 활동을 하면서 생각과 동작을 더 심화시킬 수 있었습니다. 특히 안무 후 아이들이 작성하는 '안무노트'를 통해 움직임에 대한 아이들의 생각과 느낌을 살펴본 것은 수업 피드백에 도움이 되었습니다.

프로그램의 일환으로 아이들과 '공연 · 전시 관람'도 했습니다. 아이들이 창작 발레 공연과 비언어 공연을 관람하며 다양한 움직임을 경험하고, 수원아이파크미술관에서 입체적인 조각물과 평면적인 그림을 보며 작가의 의도를 유추함과 동시에 자신이 예술작품이라면 어떻게 움직일지 상상해보게 했습니다.

6개월 동안 11명의 참여자와 활동하며 어떤 '동사'적 움직임이 자연스럽게 연결되기도 하지만 때로는 무에서 유가 탄생하기까지 많은 의미와 연구가 필요하다는 걸 깨달았습니다. 일상적인 움직임에서 시작해 미술관의 예술작품이 되어 작가의 의도를 몸으로 표현해보는 시간은 아이들의 창의력을 자극하고 상상력을 불러일으켰습니다. 또한 안무 활동에서 혼자만의 움직임과 친구들이 함께하는 움직임이 어떻게 다른지 고민해보며 '우리의 숨'에 대해 생각해보기도 했습니다. 그 결과물이 바로 아이들이 함께 토론하고 안무를 구상해 완성한 세 작품입니다.

수업 후 설문조사를 실시한 결과 참여자들은 전체적인 수업 내용에 만족감을 표했습니다. <수원 청개구리 놀이터>와 다른 수업의 차이점을 묻는 질문에 '재미 위주의 수업이라 놀면서 참여했다', '표현에 집중했다', '마음대로 할 수 있는 수업이었다', '강요가 없고 칭찬을 많이 받았다' 등으로 답했습니다. 학부모님들 역시 전체적인 수업 내용에 만족한다고 답했으며, 다른 수업과의 차이점으로는 '꿈다락을 통해 학업에서 쌓인 스트레스를 풀도록 아이에게 자유를 준 것 같다', '토론과 춤을 배움', '즐거움이 먼저인 수업' 등을 이야기했습니다.

이번 프로그램은 토요일 수업임에도 참여자들이 시험 기간에 학원 보충수업에 가는 등 지각과 결석이 있었기에 이러한 학생들의 현실이 아쉬움으로 남습니다. 하지만 수업이 진행될수록 아이들끼리 스케줄을 공유하고 수업에 지장이 없도록 노력하는 모습이 기뻐했습니다.

마지막으로, 프로그램 진행 과정에서 모니터링을 받은 게 도움이 되었는데, 참여하면서 어려웠던 점이나 수업에 참고할 것들을 편안하게 조언해주셔서 유익했습니다. 앞으로도 전문가 선생님과 함께 수업을 모니터링할 시간이 더 있었으면 합니다. 더불어 같이 수업을 운영하는 선생님들 간의 네트워크를 강화하고 정보를 공유하는 자리가 많아지면 좋을 듯합니다.

-본 원고는 경기센터에서 프로그램 계획안 및 실적보고서를 바탕으로 편집한 것입니다.-



시흥 「바라지 생태교육공동체」

내가 느끼는 바라지 ‘바라지는 생태놀이터’

공모분야	일반공모
프로그램명	내가 느끼는 바라지 '바라지는 생태놀이터'
단체기관명	바라지 생태교육공동체
교육분야	놀이활동
교육대상	초등학생
교육장소	셋말근린공원, 참이슬마을학교
교육기간	2017. 4. 29.~2017. 11. 25.

오이도에서 배곧신도시, 월곶포구, 갯골생태공원, 연꽃테마파크, 호조별, 물왕저수지 까지 물길로 이어지는 바라지를 따라가다 보면 시흥의 과거와 현재 그리고 미래와 만나게 됩니다. 그 바라지의 일곱 개 축이 시흥의 생태축이라고 볼 수 있습니다. 그리고 우리가 만나고자 하는 마을은 바라지 일곱 개의 별 가운데 세 개의 별이 자리한 연성동입니다. 그리고 연성동 주변에 작은 위성들이 또 있습니다. 큰 별은 호조별, 연꽃테마파크, 갯골생태공원이고, 작은 위성은 보통천, 월대봉, 셋말근린공원입니다. 바라지의 전체 구간이 시작되는 마을이라 볼 수 있지요.

이 구간 내에서 중요한 생태 환경 요소를 발굴하고, 바라지 공간의 생태적·문화적·인문학적 가치를 반영한 문화예술교육을 발전시키고자 <내가 느끼는 바라지 '바라지는 생태놀이터'>를 기획하였습니다. 시흥에 사는 우리의 아이들과 엄마, 아빠 모두가 이 바라지 수업의 주인공이었습니다.

8개월 동안 프로그램을 운영한 결과 참여한 아이들과 학부모님들은 자기표현, 교육강사의 적극성, 참여자 간 상호작용을 긍정적으로 평가하였으며, 이 활동을 통해 시흥의 생태 환경에 관심을 갖고 생태적 놀이공간으로서 바라지를 느꼈다는 소감을 많이 나누었습니다.

우리 공동체 자체적으로 돌아봤을 때 잘되었던 점은 다음과 같은데, 먼저 마을과 접근성이 높은 소공원 및 마을 자원을 활용한 프로그램을 운영함으로써 공원 이용의 활성화를 가져올 수 있었습니다. 생활권역에서 쉽게 접하는 도시공원은 휴식이나 여가 등의 목적으로 활용하는 공간으로, 많은 사람들이 서로 소통하는 최적의 장소인 만큼 이를 위한 다양한 콘텐츠가 필요합니다. 이런 점에서 도시공원을 활용한 프로그램은 고무적이었다고 생각합니다. 또한 마을에서 프로그램을 진행하여 마을 자원과 자연 생태를 문화예술교육의 장으로 확대하는 계기를 마련하고 공동체 의식을 함양할 수 있었습니다.

마지막으로, 도시공원과 시흥의 생태 환경 연결축인 '바라지' 공간을 함께 활용함으로써 도심 내 비오톱(biotope: 생태서식공간)으로 중요한 역할을 하는 곳에 대해 참여자들이 이해할 수 있었고, 바라지가 온 가족의 생태놀이터라는 인식을 갖게 하였습니다. 프로그램에 참여한 지역아동센터의 아이들 역시 정서적 안정과 문화예술적 감수성을 함양하는 경험을 하였습니다.

어렵거나 보완해야 할 점을 짚어보자면 이번 프로그램이 대부분 바깥에서 진행한 야외 공간 활용 활동이라 날씨가 큰 영향을 끼쳤습니다. 그래서 사전에 기획한 프로그램과 실제로 진행한 프로그램에 소소한 차이가 발생했습니다. 또한 이러한 환경적 요인이 참여자의 출결에도 영향을 미쳐 각 차시별 출석률에도 차이가 있어 향후에는 이러한 요인을 반영해 프로그램을 탄력적으로 운영할 필요가 있을 듯합니다.

전체적으로, <내가 느끼는 바라지 '바라지는 생태놀이터'>는 마을에서 쉽게 접하는 주변 공간을 활용한 문화예술교육을 통해 마을의 자원과 자연 생태를 문화예술교육의 장으로 확대하는 계기를 마련했다고 평가할 수 있을 것 같습니다.

경기문화예술교육지원센터 입장에서 바라지는 문화예술교육 분야에서 선호하는 영역은 아니라고 여겨지기에 꿈다락 토요문화학교에서 생태주요적 철학을 담은 문화예술교육에 더 적극적으로 지원을 했으면 합니다. 센터가 생명과 문화예술이 연계된 문화예술교육을 중요하게 인식하고 경기도의 자연 생태를 문화예술교육 영역으로 끌어와 교육 공간으로 활성화하는 데 이바지할 수 있기를 희망합니다.

-본 원고는 경기센터에서 프로그램 계획안 및 실적보고서를 바탕으로 편집한 것입니다.-

안산 「아트 퍼블릭 모두」 상상 독서단 시즌 2

공모분야 일반공모
프로그램명 상상 독서단 시즌 2
단체기관명 아트 퍼블릭 모두
교육분야 연극·유지컬
교육대상 초등학생
교육장소 행복한마을 작은도서관
교육기간 2017. 5. 13.~2017. 12. 9.



〈상상 독서단 시즌 2〉 프로젝트는 사2동에 위치한 행복한마을 작은도서관을 거점으로 삼아 초등학생들이 직접 선정한 도서의 내용을 바탕으로 진행하였습니다. 연극과 미술을 결합한 프로그램으로 미술의 경우 책 내용을 바탕으로 이미지를 재구성하거나 각색하여 이미지 언어의 표현 방법을 습득하고, 연극의 경우에는 앞선 미술 작업을 바탕으로 이를 몸짓으로 확장하는 한편의 극을 완성하였습니다. 이 같은 과정을 통해 상상력이 단지 간접적인 2차원 평면에 머무르는 게 아니라 직접적인 3차원 몸짓으로 확장되고, 미술이라는 정적이면서 개인적인 작업과 연극이라는 동적이면서 협업을 필요로 하는 작업이 조화를 이루게 되었습니다.

안성 「문화예술놀이터 우리」

앗싸! 우리 생태미술캠프

공모분야	일반공모
프로그램명	앗싸! 우리 생태미술캠프
단체기관명	문화예술놀이터 우리
교육분야	미술
교육대상	초등학생 및 가족
교육장소	안성시 일죽도서관, 안성시 일죽면 화곡리 우곡마을 캠프장
교육기간	2017. 4. 20.~2017. 11. 26.

시작

‘문화예술놀이터 우리’는 경기도 제일 아래쪽의 도농복합도시인 안성에서도 동쪽 꼬트머리에 위치한 시골 동네 일죽에서 생태미술이란 장르로 2013년부터 5년째 꿈다락 토요문화학교를 운영해오고 있습니다. 일죽면이라는 먼 단위 시골 지역의 특성상 조금만 밖으로 나가면 아이들과 함께 놀기 좋은 재료와 소재가 무궁무진합니다. 돌멩이와 나뭇가지, 풀잎 같은 자연물뿐 아니라 봄이면 느껴지는 가슴 뛰게 하는 봄바람, 뜨거운 여름 산속의 흙과 나무의 그윽한 향기, 금방 물들 듯 파란 가을 하늘, 눈 밟는 보드득 소리... 이 모든 계절의 변화를 온몸으로 느끼며 체험하고 표현할 수 있다면 아이들의 예술적 감수성을 키울 것이라 생각했으며, 마침 일죽면 소재지에서 그리 멀지 않은 곳에 적당한 밭을 구하게 되어 그곳에서 아이들과 함께 신나고 재미난 시간을 보냈습니다.

삽질

아이들과 힘을 모아 캠프장과 놀이터를 매주 만들어나가는 동안 아이들이 텃밭의 채소와 계절 변화에 너무나 잘 적응해서 종종 놀라곤 했는데 특히 ‘삽질’을 아주 잘했습니다. 우스갯말로 하는 삽질이 아니라 제대로 된 삽질 말입니다. 프로그램을 시작하기 전 아이들 몸집에 딱 맞는 자그마한 삽이 철물점에서 보이기에 세 개를 구입했는데, 남자아이 여자아이 할 것 없이 모두 땅을 파서 함정을 만들고 스스로 놀이 규칙을 정해 노는 모습을 보며 아이들의 체력과 사회성에 감탄했습니다.

가족

우리 생태미술 프로그램은 가족 단위의 활동입니다. 지금 초등학생 자녀를 둔 부모님들의 나이가 40세 전후이고 이 지역이 고령인 분이 많아 어릴 적 동네에서 자연과 함께하며 많은 시간을 보낸 세대일 겁니다. 부모님들이 자녀와 함께 프로그램에 참여해 옛 추억을 되살리고 아이들과 공유하며 가족 구성원 간의 공감대를 형성하도록 하는 게 이 프로그램의 취지입니다. 그러다 보니 어머니들의 참여는 기본이고 아버지들도 참여하는 수가 많았습니다. 2017년 프로그램을 시작하면서 아버지들의 참여도가 프로그램의 완성도에 큰 역할을 할 것이라 생각하였고 결과적으로 많은 도움이 되었습니다. 통나무를 잘라 놀이기구를 만드는 활동이라 아버지들의 참여가 필요했기 때문이죠. 아빠와 함께 만든 놀이터에서 아이들이 더 큰 만족감과 즐거움을 느끼는 것은 당연합니다. 가정에서 아버지가 실 자리가 점점 줄어드는 요즘, 가정의 위치를 다시금 확인할 수 있었습니다. 가족, 특히 아빠와 함께 텃밭에 채소를 심고 나무를 잘라 놀이기구를 만든 기억이 우리 아이들에게 소중한 추억으로 남아 그다음 세대에



도 또다시 전해지기를 바라는 마음은 강사 이전에 저 역시 두 아이를 키우는 아버지이기에 그런 바람을 가질 수밖에 없었습니다.

생명

매월 마지막 수업은 텃밭에서 수확한 채소로 제철 요리를 만드는 것이었습니다. 배추전을 부치려고 배추를 뽑는데 아이들이 배추에 가시가 왜 있느냐고 묻더군요. 그리고 보니 마트에서 파는 배추와는 달리 배춧잎에 까칠까칠한 가시가 많았습니다. 텃밭을 관리해주시는 기획선생님께 알아보니 화학비료를 안 쓰고 무농약으로 농사를 지어서 그런 것이라고 합니다. 노지에서 자란 배추는 벌레를 막고자 저절로 가시가 발달한다는데, 그런 배추가 더 고소하고 맛있다고 하시네요. 그 덕분에 우리 선생님들을 포함해 어머니들과 아이들은 흔히 접하기 어려운 고소한 맛을 경험할 수 있었습니다. 더없이 고소한 배추전에 감탄하며 주변의 깻잎, 콩잎도 따서 더 고소한 하루를 보냈답니다. 그리고 보니 열매를 딴 뒤 뽑아낸 줄기에 가을이 되도록 달려 있던 탱글탱글한 방울토마토도 생각합니다. 냉장고에서는 금방 물러지기 쉬운 토마토가 뿌리가 뾰뚱한 채 몇 달을 그렇게 생명을 유지하더군요.

우리 아이들도 마찬가지로 생각합니다. 아이들이 잘 자라기 위해서는 인위적인 영양분이 아니라 자연의 영양분과 아이들의 자아를 존중해주는 것이 필요하다고 봅니다.

생태미술

생태미술의 근본은 자연과 생태를 단지 표현하는 게 아니라, 자연과 본인을 포함한 모든 대상을 존중하는 것이라고 생각합니다. 주변의 사물과 생명에 대한 존중이 전제되어야 그 대상을 이해하고 표현하는 게 가능할 테니까요. 우리 아이들이 이번 프로그램을 통해 잠재된 예술적 감수성을 발견하고 더불어 생명에 대한 존중을 깨닫고 자연과 생태, 자아에 대해 조금이라도 더 이해할 수 있었으면 합니다.

안양 「사단법인 소셜워크」

땡스맘

공모분야	일반공모
프로그램명	땡스맘
단체기관명	사단법인 소셜워크
교육분야	음악
교육대상	장애 및 난치병 환우 가족, 취약계층 청소년 가정 및 다문화가정
교육장소	수리장애인종합복지관
교육기간	2017. 4. 15. ~ 2017. 12. 9.
문의	cafe.naver.com/socialwla

꿈다락 토요문화학교 <땡스맘> 프로그램을 수년째 운영해오며 장애·난치병 아동의 엄마, 결혼 이민자 엄마들의 고단한 삶에 작게나마 위로가 되어준 것 같아 기쁘게 생각합니다. 장애를 가진 아이가 비장애인과 섞여 문화예술교육을 받는 것은 현실적으로 어려운 상황입니다. <땡스맘>은 문화소외계층 엄마와 자녀를 위한 프로그램으로 이 시간은 아이와 엄마가 다른 사람들의 눈치나 편견에 신경 쓰지 않고 서로의 눈을 바라보며 바이올린을 켜는 행복한 시간이 되었습니다. 안양 인근의 문화소외계층 커뮤니티에서는 기존 참여자들을 중심으로 <땡스맘> 프로그램이 알려져 2017년 꿈다락 토요문화학교를 기다리고 있었습니다.

엄마는 생명을 잉태하는 우주입니다. 생명의 잉태는 세상 그 무엇과도 바꿀 수 없는 신비이자 축복이지요. 하지만 엄마로서 누리는 신비와 축복은 평생 짊어져야 할 헌신과 사랑을 강요합니다. 그만큼 많은 것을 포기하고 감내해야만 지켜낼 수 있는 것이 엄마입니다. 그럼에도 세상의 모든 엄마들이 기쁨으로 아이를 보살필 수 있는 것은 희망이 있기 때문이지요. 가족이라는 희망, 사랑이라는 희망, 행복한 미래라는 희망 말입니다. 하지만 안타깝게도 그 희망마저 험겨워하는 엄마들이 있습니다.

장애를 가진 아이를 보살피는 엄마가 그러합니다.
멀리 타국에서 온 혈혈단신의 결혼 이민자가 그러합니다.
한부모가정이 그러합니다.

힘들고 지친 엄마들에게 작은 희망이라도 선물하면 어떨까요? 세상과 단절된 채 삶에 지친 엄마들에게 잠시 기댈 수 있는 마음의 여유를 선물하면 어떨까요? 아이와 엄마는 사랑을 연주할 겁니다. 신뢰라는 악보를 통해 희망을 노래할 겁니다. 아이와 엄마가 함께 만들어내는 희망의 연주를 듣고 싶지 않으세요?

바이올린은 우리에게 친숙한 악기이지만 익히기 어려운 악기에 속합니다. 하지만 가족이 함께 바이올린을 기초부터 한 단계 한 단계 배워가는 과정은 자식과 부모가 일방향적 사고에서 벗어나 서로를 이해하고 공감할 수 있는 장을 만드는 계기가 될 것입니다.

흔히 클래식 음악은 아이들의 지능과 집중력을 향상시키고, 공부에도 도움이 되며, 우울증이나 자폐 등 치료에도 효과가 있다고 이야기합니다. 모두 거짓이라고 단정할 수는 없지만 사실로 받아들이기에도 무리가 있습니다. 어떻게 하느냐에 따라 효과가 있을 수도, 없을 수도 있으니까요.

오늘날 음악교육은 학교에서 기초 이론과 노래를, 방과 후 수업에서는 악기 연주와 심화 이론 등을 배우는 방식으로 이루어집니다. 좀 더 열성적인 부모는 아이를 학원, 개인 레슨, 어린이 합창단 등에 보냅니다. 그중 음악에 재미를 느끼는 아이들은 극소수이며 대부분은 수업을 마지못해 따라가고 있습니다.

평소에 문화예술을 접할 기회가 많지 않았지만 <땡스맘> 프로그램을 통해 가족 단위로 같이 모여 호흡을 맞추고 서로를 격려하며 아름다운 화음을 만들어어나가는 것이 진정한 음악의 힘이 아닐까 합니다.

엄마라는 이유로 본인의 아픔은 무시한 채 아이만을 위해 음지에서 살아가고 있는 엄마는 행복하지 않습니다. 행복하지 않은 엄마는 행복한 가정을 만들기 어렵습니다. 아이와 함께 음악을 느끼고 연주하는 시간은 그동안 잊고 있던 자신을 되찾는 힐링의 시간이 될 것입니다. 불편한 몸과 마음으로 시작된 합주는 삐걱거리고 제대로 된 소리가 안 나오겠지만 배움의 시간이 지나며 노력 속에서 조금씩 나아져 마침내 아름다운 곡을 연주하게 되고 그 곡을 듣는 누군가를 감동시킬 겁니다. 음악을 배우는 과정이 곧 우리 가정이 겪어온 모습이고 앞으로 변화되어야 할 모습입니다. 합주가 각자의 파트를 각자의 모습으로 잘 해냈을 때 아름다운 화음이 되어 듣는 이를 감동시키듯, 아이와 엄마가 각자의 위치에서 서로를 존중하며 자신의 역할을 할 때 행복한 가정이 만들어집니다.

<땡스맘>을 통해 엄마와 아이가 음악과 함께 써내려간 가족의 이야기는 아프고 힘들었던 과거를 딛고 일어나 희망의 내일을 꿈꾸는 원동력이 될 것입니다.

-본 원고는 경기센터에서 프로그램 계획안 및 실적보고서를 바탕으로 편집한 것입니다.-



일상에서 예술찾기 예술에서 일상찾기

공모분야	일반공모
프로그램명	일상에서 예술찾기 예술에서 일상찾기
단체기관명	컬처커넥션
교육분야	음악
교육대상	초등학생
교육장소	명학마을 작은도서관
교육기간	2017. 4. 29.~2017. 8. 12.
문의	facebook.com/ cultureconnection

문화예술교육에 대한 개념도 잡히지 않았던 2016년에 ‘다시 꿈다락’을 시작으로 경기문화재단과 인연을 맺고 꿈다락 토요문화학교를 운영한 지 2년이 되었습니다. 교육지원센터의 멘토링을 받으며 놀이와 학습의 경계 그리고 문화예술교육과 예술교육이 어떤 차이가 있는지 질문을 던지며 ‘컬처커넥션’이 가야 할 방향성을 고민하였습니다.

1년쯤 지나 정산도 행정도 잘 모르는 예술가들이 며칠 밤을 새우고 찢절매며 힘들게 사업보고서를 마무리하고, 다음 사업을 위한 콘텐츠 연구회의를 시작하는 저희 팀의 모습을 접하게 되었습니다. 누군가 이 사업을 왜 하느냐고 묻는다면 저는 자신 있게 “이것이 미래 교육이기 때문”이라고 말할 것 같습니다. 프로그램의 차시가 지날수록 자신의 생각을 표현 못하던 아이들이 자신의 이야기를 만들어내고, “모르겠어요”로 일관하던 아이들이 무엇이 좋고 싫은지 분명한 의견을 구체적으로 말하기 시작했습니다. 한 기수가 끝날 때마다 참여자들과 학부모를 대상으로 설문조사를 실시합니다. 그 결과 꿈다락 토요문화학교가 나에게, 또 우리 가족에게 주는 의미는 무엇인지, 또 참여자들이 프로그램을 통해 느낀 점 등을 알 수 있었습니다. 설문문의 답변 가운데 기억에 남는 몇몇을 소개하자면 “꿈다락 토요문화학교를 통해 우리 아이가 달라졌어요. 집에 오면 게임만 하던 아이가 수다쟁이가 됐습니다. 꿈다락토요문화학교는 우리 가족을 소통하게 해준 선물입니다”, “학교 수업은 과정이 달라도 결과는 다 같은데, 꿈다락 수업은 각각 다른 결과를 만들어내어 좋습니다”, “토요일에 나오면 친구가 생겨서 좋아요”라는 내용이었습니다. 꿈다락 토요문화학교를 통해 새로운 취미가 생기고, 학교에서 따돌림을 당해 친구가 없던 아이들이 새로운 친구를 사귀고, 일등과 꼴지 없이 모두의 생각이 다 맞는 이런 수업이야말로 진정한 미래 인재 양성을 위한 교육이 아닐까 생각해봅니다.

컬처커넥션에서 진행한 <일상에서 예술찾기 예술에서 일상찾기>는 ‘작곡은 어렵지 않아요’라는 고민에서 출발한 음악 창작 프로그램입니다. 작곡을 하려면 기초음악이론을 배우고 적절한 수준의 연주력을 위한 악기 교육과 작곡법, 편곡법, 관현악법 등 다뤄야 하는 교육과정이 많아 다른 예술 분야에 비해 창작수업이 어려운 게 사실입니다. 그렇다 보니 보통 음악 수업에서는 음악을 감상하거나 연주를 하는 것에서 그치고 창작 수업은 찾아보기가 쉽지 않습니다. 그러나 작곡의 개념을 확장함으로써 절대적 가치의 좋은 음악을 만들어내기 위한 것이 아닌, 이론 교육을 최소화하고 자신의 생각과 감정을 음악적 언어로 표현하는 음악 창작수업을 통해 진정한 의미의 음악예술 향유가 가능해졌습니다.

앞서 언급한 항상 “모르겠어요”로 일관해온 한 참여자는 2016년 ‘다시 꿈다락’ 때부터 2017년 1~2기 프로그램에 모두 참여하면서 변화된 모습을 보였습니다. 이 멜로디에 왜 플

루트를 써야 하는지, 이 마디에서는 왜 타악기가 꼭 들어가야 하는지, 여기에서는 소리가 왜 작아져야 하는지 등 구체적인 자신의 생각을 표현하게 되었고, 자신이 만든 곡에 매우 진지하게 가치를 부여했습니다. 이처럼 변화하는 참여자들의 모습을 접하는 게 즐거워 이 일을 계속하게 되는 것 같습니다.

프로그램 참여자들 중에는 매우 산만한 아이도 있었고, 무엇인가 마음에 안 들면 갑자기 화를 내는 아이도 있었습니다. 이러한 참여자들은 보통 친구 관계도 좋지 않은 경우가 많았는데, 수업에 방해가 되거나 어떤 형태로든 다른 사람에게 피해를 주었기 때문이죠. 그러나 재미난 점은 이러한 참여자들이 보통 아이들보다 월등히 뛰어난 학습 성과를 보였고, 특히 강사들을 깜짝 놀라게 할 만한 창의적인 생각을 내놓았습니다. 이들에게 틈을 이끄는 지휘자도 시켜보고 팀 리더를 맡기며 살펴보았습니다. 그런데 우려했던 점은 온데간데없고 오히려 리더십을 발휘하며 수업에 집중하는 모습을 보였습니다. 물론 그렇다고 해서 산만함이 없어진 것은 아닙니다. 결과 발표회 날 본인 차례가 왔는데 어디로 갔는지 사라져 강사들이 가슴 철렁했던 순간도 있었습니다. 신기하게도 자기 순서에 딱 맞춰 나타나 다행이긴 했지만 말이죠.

이처럼 문화예술교육을 통해 변화되는 아이들의 모습을 보면서 새로운 시대의 아이들에게 새로운 교육이 필요하지 않을까 하는 고민이 또 생겼습니다. 이에 ‘꿈다락 놀이터’ 사업 외에 ‘새로이 꿈다락’ 사업에도 지원하여 <코딩을 활용한 미디어아트> 프로그램을 진행했습니다. 그리고 새로운 방식의 문화예술교육 프로그램을 개발할 수 있겠다는 가능성을 보았습니다.

짧은 시간 동안 경기문화재단의 다양한 지원사업을 통해 문화예술교육 그리고 미래 교육에 대해 깊이 고민하는 시간을 가질 수 있었습니다. 다음에는 또 어떤 참여자들을 만나게 될지 기대되고 기다려집니다.



양주 「문화예술공간 빛그림」

사진, 빛으로 담은 마음

공모분야 일반공모
프로그램명 사진, 빛으로 담은 마음
단체기관명 문화예술공간 빛그림
교육분야 사진
교육대상 초등학생 및 중학생 1~2학년
교육장소 양주 남면도서관 다목적실
교육기간 2017. 5. 13.~2017. 12. 16.



〈사진, 빛으로 담은 마음〉은 다양한 사진놀이 활동을 통해 참여자들로 하여금 솔직하고 바르게 자기표현을 할 수 있도록 이끌고, 타인과의 소통 능력을 성장시키는 프로그램입니다. 우리에게 친숙한 도구인 '카메라'를 활용해 아이들이 자신을 다양하게 표현하며 창의력을 향상시키고, 친구들과 협업을 통해 유연한 상호관계를 배워나가기를 기대했습니다.

저희는 프로그램을 진행하면서 지역 내에 거주하는 아이들과 여러 곳에서 모이는 불특정 다수가 자연스럽게 융화할 기회를 만들어주고 싶었습니다. 그래서 교육 장소인 도서관에 아이들이 자유롭게 드나들 것을 고려해 프로그램에 참여하는 고정 인원을 확보하되, 원하는 사람은 현장에서 바로 참여할 수 있는 기회도 열어두었습니다. 고정 참여자에게는 이러한 상황을 충분히 설명하고 이해를 구했습니다. 낯선 환경과 낯선 친구들 사이에서 생길 수 있는 어색함과 경계는 놀이활동을 통해 자연스럽게 유연해졌고, 고정 참여자와 현장 참여자 모두 함께하는 시간의 즐거움을 느낄 수 있었습니다. 프로그램을 진행하는 입장에서 아이들은 누구와도 친해질 수 있는 순수함과 따뜻함을 지니고 있다는 걸 새삼 깨닫기도 했습니다. 15회를 매주 참여해야 한다는 의무감이 덜어져서인지 아이들의 참여율도 조금이나마 높일 수 있었습니다.

프로그램을 마친 뒤 설문에 응답한 참여자들의 수업 만족도는 보통 이상이었습니다. 아이들은 같은 프로그램에 참여하면서도 서로 다른 측면에서 만족감을 표했습니다. 자신의 생각을 표현하는 것에 즐거움을 느낀 아이가 있는가 하면, 사진이라는 매체가 지닌 기계적 특성을 활용하는 데 만족감을 느꼈다는 아이도 있었습니다. 공통적으로 '재미있는 수업이다', '토요일이 기다려진다'는 응답이 많았습니다.

문화예술교육사업 취약 지역인 경기도 양주시 남면이라는 곳에서 보조사업을 운영해 보겠다고 결심한 건 어찌 보면 무모한 도전이었는지 모릅니다. 그러나 그곳은 우리 단체가 도모하는 교육적 목표와 목적에 부합하는 곳이기에 망설이지 않았습니다. 하지만 그만큼 지역적 특이성으로 인해 외부에서 참여 인력을 충분히 모집하기는 쉬운 일이 아니었습니다. 일단 아이들이 스스로 찾아올 만한 위치가 아니기에 학부모의 지원이 없이는 참여자 모집이 어려웠습니다. 더불어 인근 지역아동센터에서 아이들을 주말에 참여시키고 싶은데 인술이 가능한지 여러 번 문의해왔으나 운영 규칙상 기획자와 주강사의 재량으로 해줄 수 있는 부분이 없기에 아이들의 참여를 도와주지 못했던 점은 지금까지도 안타깝고 아쉽기만 합니다.

프로그램을 돌아보며 앞으로는 홍보에 관해 좀 더 고민해봐야 할 것 같습니다. 보다 체계적이고 확실한 홍보 실행 방안을 모색해보고자 합니다. 또한 참여자들이 느낀 감상을 공유하는 시간도 충분히 가지려고 합니다. 이 시간은 참여자들이 자기표현을 하는 원동력이 되기에 프로그램의 흐름을 자연스럽게 이끌어가면서 시간을 여유롭게 배분하는 것이 중요할 것입니다. 마지막으로, 양주시 남면과 같이 다소 동떨어진 지역은 아이들을 위한 자체적인 프로그램이 꾸준히 이어져야 한다고 생각하지만 계획대로 운영하기에는 어려움과 한계가 있기에 그 사이에서 고민을 할 수밖에 없습니다. 하지만 지역에 따른 기회의 불평등이 계속되면 격차가 점점 더 벌어지므로 이러한 부분을 조금이나마 해소할 방안을 꾸준히 연구해야 할 것입니다.

-본 원고는 경기센터에서 프로그램 계획안 및 실적보고서를 바탕으로 편집한 것입니다.-

양주 「연극실험실 놀」

그림자랑 몽글몽글 우리동네 이야기 산책

공모분야	일반공모
프로그램명	그림자랑 몽글몽글 우리동네 이야기 산책
단체기관명	연극실험실 놀
교육분야	연극
교육대상	초등학생 3~6학년
교육장소	양주시 꿈나무도서관
교육기간	2017. 4. 22. ~ 2017. 11. 25.

〈그림자랑 몽글몽글 우리동네 이야기 산책〉은 ‘그림자’라는 신비하고 무한한 호기심과 상상력을 자극하는 매개체를 활용해 아이들이 스스로 흥미를 쫓아가며 작은 예술가가 되어 친구들과 함께 공동 창작을 통해 멋진 그림자극을 만들어 무대에서 발표함으로써 함께의 가치를 알고, 상상력과 창의력이 넘치는 아이들로 성장하길 바라며 기획한 프로그램입니다.

연극과 그림자극을 결합한 통합예술교육을 통해 더욱 새롭고 다양한 자극이 되기를 바라며 아이들이 그림자와 친해지고 친구들과 그림자를 매개로 즐겁게 놀면서 이 과정에서 스스로 호기심을 느끼고 상상력을 발휘해 새로운 것들을 발견하고 원리를 이해하도록 프로그램을 구성하였습니다. 그 결과 아이들이 자발적으로 창의적인 활동을 하고 주도적으로 참여하는 계기가 되었습니다.

친구와 함께 몸 그림자를 만들고 재밌는 그림자 표현법을 터득하고 발견해가면서 아이들은 서로 가까워지고 호기심은 더욱 커졌으며 열정도 강해졌습니다. 우리 아이들이 많은 것을 경험하고 그 속에서 새로운 궁금증을 갖고 시도해보고 도전해보길 바랐는데 간식 시간에도 다들 이리저리 그림자를 만들어보며 열중하는 모습이 인상적이었습니다. 현장학습 시간에 미술관을 방문했는데 전시되어 있던 체험형 전시물을 보더니 바로 다양한 그림자를 비춰보고 친구와 함께 그림자를 만들며 즐거워하고, 공연을 본 후에는 아는 것에 대한 자부심과 궁금증을 쏟아내며 그림자에 대한 관심을 표현하고 흥미를 갖는 모습이 흐뭇했습니다.

두둥!!! 드디어 우리의 이야기 만들기 시간!

어디부터 이야기를 시작해야 할지 모르는 아이들에게 놀이처럼 풀어가며 이야기 만드는 과정을 알려줬더니 아니나 다를까 붓물 터지듯 이야기를 쏟아내기 시작했습니다. 가끔 이야기가 엉뚱한 방향으로 흘러가기도 했지만 그 나름대로 매력 있고 재밌었답니다.

이야기를 만들어가면서 서로 다른 의견은 투닥거리며 조율하기도 하고, 친구들의 이야기에 조금씩 살을 덧붙이기도 하며 세상에 단 하나밖에 없는 우리 친구들의 이야기가 만들어졌습니다. 이야기 속에서 미래의 우리 마을은 산성비가 내리는 암울한 곳이어서 아름다운 마을로 만들기 위해 과거의 우리 마을로 돌아가 최초로 쓰레기 버린 사람을 찾아야 하는 미션이 주어지기도 했고, 인간의 이기심 때문에 지구가 폭발하지만 그 속에서도 새싹을 틔우며 희망을 만들어가는 이야기, 또 우리 학교 괴담이 편견으로 인한 왕따 이야기로 새로이 만들어지고, 개 그 본능 넘치는 도깨비를 등장시켜 다양성을 인정하고 함께 친구가 되는 기분 좋은 이야기가 탄생했는데 아이들의 톡톡 튀는 기발한 상상력에 깜짝 놀랄 정도였습니다.



함께 머리를 맞대고 장면을 연구해 어떤 표현을 할지 고민하고, 역할을 정하고, 소품을 만들고, 그림자를 만들면서 서로를 배려하고 격려하며 작품을 만들어가는 모습을 보면서 우리 아이들이 조금씩 성장하는 건강한 변화를 접해 행복했습니다.

드디어 공연 날!

살짝 긴장한 모습과 완벽한 무대를 만들고 싶어 하는 모습은 이미 예술가였습니다. 친구들과 가족을 초대한 자리에서 조금은 서투르지만 아이들의 열정과 진심이 담긴 공연이 멋지게 펼쳐졌고 각자의 역할을 최선을 다해 열심히 해낸 감동적인 무대였습니다. 관람석에 앉은 부모님들은 짧은 시간에 완성된 공연을 보며 놀라워하셨고 사랑을 담아 크게 응원해주셨습니다.

공연을 마친 아이들은 성취감과 희열을 느꼈고 그간의 과정을 되돌아보며 힘든 순간도 있었지만 정말 즐거웠다고 이야기해 우리에게도 보람과 기쁨을 안겨주었습니다. 특히 처음엔 쉬고 싶은 토요일에 나가서 귀찮았는데 점점 친구들을 만나고 그림자극을 직접 해보면서 토요일이 기다려지고 좋아졌다는 참여자의 이야기, 또 토요일마다 오전에 아이를 데려다주다 보니 근무의 연장선 같아 부담감이 있었는데 차츰 아이와 이야기를 나누는 귀한 시간이 됐고 함께 대화할 화제가 생겨 가족 간의 관계가 더욱 돈독해졌다고 하신 한 아버님의 말씀을 듣고 너무나 기뻐합니다.

지난 1년은 우리 아이들과 눈을 맞추고 시도를 해보며 우리도 함께 성장한 시간이었습니다. 이번 〈그림자랑 몽글몽글 우리동네 이야기 산책〉 프로그램을 통해 자극적이고 개인주의적인 환경에서 벗어나 조금 천천히 주변을 둘러보고 사고하고 관찰하고 일상에서 새로운 것을 발견하는 상상력이 넘치는 긍정적인 어린이, 자존감과 사회성을 갖춘 어린이로 자라는 데 보탬이 되었으면 합니다. 이 프로그램을 통해 아이들이 엉뚱한 상상력을 마음껏 펼치고, 자기표현이 서툴렀던 아이들이 자신감을 얻고, 그 과정 자체가 아이들에게 소중한 추억이 되길 바랍니다.



양주 「조명박물관」

주마등 - 시간을 달리는 아이들

공모분야 일반공모
프로그램명 주마등-시간을 달리는 아이들
단체기관명 조명박물관
교육분야 연극·뮤지컬
교육대상 초등학생
교육장소 조명박물관
교육기간 2017. 4. 22. ~ 2017. 11. 11.
문의 lighting-museum.com

조명박물관은 역사·문화적인 매개체 '주마등'을 통해 참가자들과 우리 공동체의 과학과 예술, 문학과 역사를 이해하고, 과거를 통해 오늘을 되짚고 미래를 상상하는 경험을 해보고자 했습니다.

특히 나의 시간, 우리 가족의 시간에 대해 아이들과 부모님이 함께 이야기하고 놀이하고 공감하며 소통하는 장이 되기를 바랐습니다. 모든 참가자들에게 주마등이라는 전통 등이 현재의 이 공간, 이 시간이 어제의 누군가의 공간이자 시간이었고, 미래의 누군가의 공간과 시간임을 생각해보는 '시간'과 '추억'의 매개물이었기를 바랍니다.



양평 「脈 K-PULSE(맥케이펄스)」

365일 366가지 예술놀이꾼

공모분야 일반공모
프로그램명 365일 366가지 예술놀이꾼
단체기관명 脈 K-PULSE(맥케이펄스)
교육분야 놀이활동
교육대상 초등학교 2학년 ~ 중학교 2학년
교육장소 두물머리예술나루터
교육기간 2017. 4. 29. ~ 2017. 12. 16.



〈365일 366가지 예술놀이꾼〉은 문화예술을 통해 신체와 감성, 상상력과 창의력을 증진시키고 자신의 생각과 느낌을 표현하는 능력을 키워주는 프로그램입니다. 수업을 진행하면서 아이들이 자신의 생각을 글로 표현하는 데 익숙해지도록 해 스스로를 돌아보고 진정 자신이 원하는 것, 하고 싶은 것이 무엇인지 찾아가는 데 도움을 주고자 했습니다. 동시에 공동체 놀이를 활용하여 공동체의 구성원들이 진심으로 바라는 공통 문제의 맥락을 파악하고 이를 주제로 예술 프로그램의 가치를 알려주고자 했습니다.

프로그램에 참여한 아이들은 같은 공간에서 같은 시간에 다른 생각과 감정을 나누며 서로를 이해하게 되었고, 공동체 구성원으로서의 유대감을 공유함과 동시에 지속적으로 활동할 수 있는 동기 부여가 되었습니다.

프로그램은 총 26회차(수업 22회, 체험학습1회, 캠프 1박2일, 자체 학습 1회)를 진행하였으며, 아이들의 이야기를 담은 랩과 노래, 이를 활용한 영상을 결과물로 만들었습니다. 또한 체험학습과 캠프를 통해 놀이문화가 회복되었음을 느꼈습니다.

아이들은 프로그램에 참여하면서 다양한 예술 장르를 접하고 예술을 매개로 한 놀이를 체험했습니다. 또 함께하는 즐거움을 나누고, 자신에 대한 성찰과 표현법을 배우며 자신감을 갖게 되었습니다. 무엇보다 모든 아이들이 꿈다락과 함께하는 재밌는 토요일을 기다렸다는 게 가장 의미 있었던 것 같습니다.

운영진의 열정은 프로그램을 원활히 진행하는 데 큰 역할을 했습니다. 한 기수의 아이들과 26회의 긴 수업을 진행하는 동안 자칫 아이들이 흥미를 잃을 수 있었으나 강사들 간의 협력과 소통 속에서 다양한 수업 방법을 연구하고 시도하며 수업을 끝까지 잘 마무리할 수 있었습니다. 또 각종 모니터링에 적극 참여하여 단체의 발전을 위한 방향을 계속 모색하였고, 모든 수업을 영상에 담아 문제점을 되짚어보았습니다. 영상을 보며 예기치 못한 아이들의 다름이나 문제점을 객관적으로 분석할 수 있어 유익했습니다.

아쉬운 부분을 짚어보자면 기수로 수업을 진행하다 보니 참여자들이 여름방학을 맞게 되어 가족 여행 등으로 결석이 많아 수업을 연기하는 상황이 발생했습니다. 그리고 참여자들을 한 학교에서 집중적으로 모집하지는 않았으나 양평 지역 전체 행사가 있어서 부득이하게 수업 일정을 연기하기도 했습니다.

꿈다락 토요문화학교가 아직 지역에 많이 알려지지 않았습니다. 단체의 역량만으로 홍보하는 것은 한계가 있기에 꿈다락 토요문화학교 사업이 널리 홍보되기를 희망합니다.

-본 원고는 경기센터에서 프로그램 계획안 및 실적보고서를 바탕으로 편집한 것입니다.-

양평 「양평교육희망네트워크」

토요다큐멘터리영화학교 ‘토닥토닥’

공모분야	일반공모
프로그램명	토요다큐멘터리영화학교 ‘토닥토닥’
단체기관명	양평교육희망네트워크
교육분야	영상·미디어
교육대상	초등학생 5~6학년, 중학생 1~3학년
교육장소	두물머리픽처스
교육기간	2017. 4. 29.~2017. 11. 25.
문의	cafe.daum.net/ ypeduhope

2017년 4월 29일

개교식: 긴 시간 하나의 주제를 좌표 삼아 고민하고 결정하는 과정을 통해 참여자들이 창의력을 향상시키고 협동심과 공동 작업을 배우며 영화라는 예술 매체에 한 걸음 다가가는 계기가 될 것이라고 이야기했다. 마임과 놀이를 접목한 프로그램을 통해 처음 만난 아이들이 어색함을 잊고 친밀한 관계를 맺으며 즐거운 시간을 보내길 바란다는 이야기도 덧붙였다.

5월 13일

선배 기수들이 만든 단편 다큐멘터리 작품을 감상했다. 그다음 모두가 소감을 나누고 제작 과정의 숨겨진 이야기와 조언, 격려의 말이 이어졌다. 영화 제작에 대한 아이들의 어색함과 두려움을 없애준 시간이었다.

5월 20일

작가가 카메라를 통해 바라보는 시선, 인물과 사건, 더 나아가 세상을 바라보는 태도에 대해 이야기를 나누었다. 영화를 만드는 작가의 태도는 그 영화의 시작과 끝이며 모든 것이다. 작가의 시선에 의해 카메라에 기록되고, 의도와 태도에 의해 연출되고 편집되는 영화는 세상의 단면을 새롭게 창조한다. 아이들만이 할 수 있는 자신의 이야기를 하라고 조언했다.

6월 10일

편집: 기술적 영역이 아닌 서사를 위한 의미의 연결, 단순히 영상을 자르고 붙이는 기술적인 영역의 편집이 아닌 컷과 컷이 연결되며 생성되는 감정과 이야기의 변화, 작가의 의도와 주제를 강화하는 편집에 대해 이야기를 나누었다. 아이들이 촬영한 영상 스스로 직접 편집을 해보며 프리미어 프로CS6 편집 툴의 사용법도 배워보았다.

7월 15~29일

우리만의 다큐 프로젝트: 5개 팀으로 나뉜 팀원들이 다양한 방식으로 아이디어를 수집하고 기획회의를 진행하였다. 소재와 주제에 관해 이야기를 나누며 고민하는 시간이었다. 소재와 주제를 결정한 팀은 기획안을 작성하고 전체적인 촬영 계획 일정을 정리했다. 5편의 프로젝트가 결정되고 각 팀의 연출자가 기획안을 발표하는 시간을 가졌다. 5편의 프로젝트는 〈초등학생의 화장〉, 〈양평의 산책 문화〉, 〈중학생의 취미〉, 〈자율학기제〉, 〈나의 주인은 누구세요?〉이다.

8월 12일~9월 2일

4주간에 걸쳐 아이들은 틈틈이 촬영을 진행했다. 중간 중간 촬영한 영상을 함께 보며 문제점과 보완점을 공유하고 다음 촬영 계획을 짜기도 했다. 장마 때문에 일정이 지연된 팀도 있었고, 카메라 세팅을 잘못해 재촬영하는 팀도 있었다. 우여곡절 끝에 계획한 촬영은 마쳤지만 어떤 팀은 부족한 촬영 분량 때문에 재촬영이 필요했다. 힘들고 지칠 만도 한데 모두 열심히 촬영에 임해주었다.

9월 9~23일

영상을 조합하고 버리는 작업을 통해 영화의 리듬을 만들고 작품의 주제를 강화하는 다양한 형식을 고민하였다. 내레이션과 자막을 활용하거나 음악과 영상의 흐름을 통한 몽타주 기법으로 편집을 진행하였다. 매주 편집본을 함께 보며 구조를 견고하게 잡아가기 위해 회의를 하고, 영화적 형식에 대해 고민하며 의논하는 시간을 가졌다. 대부분의 팀이 보충 촬영을 결정하고 편집과 동시에 촬영을 나갔다.

10월 21일

제4회 토닥토닥 안마(안아주고 마음 전하는) 영화제: 영화를 만든 아이들과 곁에서 응원해준 부모님들, 지역 주민들이 다 같이 모여 커다란 스크린으로 영화를 관람했다. 숨죽인 채 관객과 함께 영화를 보는 아이들은 영락없는 신인 감독의 모습이었다. 흥분과 걱정, 부끄러움과 뿌듯함 등 감정이 교차하는 표정은 스크린에서 반짝이는 영화와 같았다. 작은 화면으로만 보다가 커다란 스크린에 상영하니 아이들의 작품이 크게 느껴졌다. 리버마켓의 밤은 아이들의 영화로 따뜻했다.



양평 「찾아가는 연희극단 너영나영」

도깨비 탐정단

공모분야 일반공모
프로그램명 도깨비 탐정단
단체기관명 찾아가는 연희극단 너영나영
교육분야 연극·뮤지컬
교육대상 초등학생 3~5학년
교육장소 양평어린이도서관
교육기간 2017. 4. 15. ~ 2017. 11. 25.

도깨비 잔치 마당에서 “한번 놀아봐라”

어느 날 문득 ‘도깨비’를 주제로 한 프로그램을 진행하고 싶어졌다. 도깨비는 2006년 풍물캠프를 시작으로 아이들과 더불어 다양한 예술 장르를 통합해 발전해왔는데 더 심화시키고 싶은 것이 첫 번째 이유였다. 그리고 주로 서울로 수업을 나갔던 내가 처음으로 거주지인 양평에서 아이들을 만나고 싶었던 터에 그 출발을 ‘꿈다락 토요문화학교’에서 열고 싶은 것이 두 번째 이유였다. 꿈다락 토요문화학교를 통해 지역의 아이들과 어른들을 만나고 싶었고, 특히 양평어린이도서관은 이런 기획에 효과적인 공간이자 기관이었다.

그런데 왜 ‘도깨비’였을까? 지난 2016년 문경의 어느 분교에서 도깨비 관련 수업을 진행한 적이 있었다. 그때 아이들은 도깨비가 되어 마음껏 장난을 치며 더없이 즐거워했다. 그런데 그 장난은 그저 단순한 장난이 아닌 너무나 드라마틱하고 창의적인 이야기가 되었다. 예를 들어 물건 숨기는 장난을 좋아하는 도깨비가 남의 물건을 훔쳐 도깨비 감옥에 들어가면 그곳에서의 시간이 도깨비에겐 1분이지만 사람에게겐 1년이라든지, 산속 집에 사는 사람으로 둔갑해 사람들을 잠재운 뒤 도깨비감투로 투명 인간이 되어 놀린다든지 등의 다양한 역할을 입었다.

아이들은 왜 도깨비를 좋아할까? 이 단순한 질문으로 도깨비와 아이들이 비슷한 점이 참 많다는 걸 알게 되었다. 도깨비는 내기나 장난치기를 좋아하고, 먹을거리와 춤, 노래도 좋아하고, 또 착한 사람을 도와주는 것도 좋아한다. 다만 장난이 하도 지나쳐 사람들은 도깨비에게 흘렸다고 생각해 때문에 말 피를 발라놓기도 한다. 이처럼 아이들이 마음껏 장난치고 그 속에서 자유로운 상상을 하기를 바라는 마음에 도깨비 수업을 열었다.

수업을 진행하면서 접한 새로운 경험은 시각과 통합하는 과정이었다. 장시간 집중해 듣는 걸 어려워했던 아이들이 펜이나 붓을 들 때면 간식 시간도 미루고 수업에 몰입했다. 무엇이 그토록 아이들을 몰입하게 만든 걸까? 시각 수업은 재료를 탐색하는 것부터가 놀이다. 종이 상자, 홀라후프, 색 테이프 등 아이들은 공간을 구축하며 그 안에서 논다. 그리고 채색을 하면서 창작 과정부터 결과물의 완성도를 보며 정말 자기가 특별한 예술가가 된 듯이 성취감을 느낀다. 아이들이 커다란 종이상자를 설계하고 자르고 채색하던 모습이 아직도 내 머릿속에 영화처럼 선명하게 떠오른다. 상상의 캐릭터를 시각적으로 표현하고, 공간을 꾸미고, 연극적으로 자신이 도깨비가 되어 장면을 만든다.



발표하는 날엔 누구에게 보이기보다 도깨비가 되어 관객들과 함께 놀기 위해 연희 강사들을 초대하였다. 우리나라 전통 연희의 마당판 연행을 직접 경험하고 즐기고 싶었기 때문이다. 우리나라 연행은 ‘놀이성’이 중요하다. 연희꾼들이 판에 나오면 관객들은 “한번 놀아봐라”라고 추임새를 넣는다. 그리고 관객과 연희꾼은 열린 공간, 열린 무대에서 함께 주저니 받거니 공연을 만들어간다. 다만 판에서 놀면서 연행을 하기까지는 오랜 시간이 걸리므로 아이들이 직접 놀기에는 시간적 한계가 있었다.

이번 ‘도깨비 잔치’의 연희판은 예술교육에서 예술가와의 협업이 빛나는 순간이었다. 아이들은 강사들과 함께 무대, 장면, 소리를 만들고 도깨비 잔치 연행을 선보였다. 그 과정에서 직접 공연하고 관람도 하는 미적 체험의 확장을 맛보았다. 그리고 <도깨비 탐정단> 프로그램은 공연으로 끝나는 게 아니라 일지를 정리하고 앨범을 만들어 전체 과정을 공유하고 피드백을 한다. 마지막으로, 서로에게 수료증을 주거나(1학기) 공식적으로 수료증을 수여(2학기)한다. 수료증을 받는 아이들의 눈빛을 기억한다. 스스로 만들고 해냈다는 성취감이 느껴졌다. 수업 목표를 고민하고 환경을 만들고 물꼬를 튼 강사들은 이럴 때 카타르시스를 느낀다. 강사들이 만든 수업이지만 아이들 스스로 다 해냈다고 믿는 것은 함께 흐름을 타고 함께 만들어갔을 때만 가능하다. 멋지고 신명 나는 시간이었다.

도깨비 탐정단 얼씨구 좋다!

여주 「여주사람들」

여강을 따라가며 놀자 2

공모분야	일반공모
프로그램명	여강을 따라가며 놀자 2
단체기관명	여주사람들
교육분야	놀이활동
교육대상	초등학생
교육장소	여주시 일원
교육기간	2017. 5. 13.~2017. 12. 2.

1. 경강선이 개통되어 여행객들이 가족과 함께 여주에서만 즐길 수 있는 볼거리와 재미난 놀이거리를 더욱 손쉽게 찾게 되었다. 참여자들은 영릉과 효릉을 오가는 프로그램 '영릉런닝맨'을 통해 조선의 왕릉문화를 놀면서 배웠고, 녹음 짚은 대로사 앞마당에서 북벌을 꿈꾸었던 송시열 선생과 효종에 관한 이야기를 놀이로 풀어 체험하였다. 오래전 여주 사람들의 삶터였던 한글시장에서 여주의 농산물을 알리고 시장 상인들과 미션을 수행하는 '시장런닝맨' 프로그램 덕분에 이 시장은 경강선의 새로운 명소로 떠올랐다. 재래시장의 상권이 축소되어 많이 힘들어하던 지역 상인들에게 새로운 즐거움을 안겨드렸다. 실제로 추석 대목장과 설 대목장에 아이랑 같이 장을 보러 나온 젊은 엄마들을 자주 만났다. 그리고 이는 꿈다락 활동이 장터문화를 새로이 쓸 수 있다는 것에 시민들이 공감하는 계기가 되었다.

2. 여주에서 나고 자란 아이들과 여강길을 따라가며 동네 어르신들이 옛날에 어떻게 사셨는지, 어떤 일을 하셨는지, 이 지역에 어떤 이야기가 담겨 있는지 말로 설명해주는 프로그램이 있었다. 그런데 이것을 여주의 삶터를 소개하는 생활문화전시관 '두지'에서 북콘서트와 더불어 삶을 읽는 프로그램으로 진행하여 여주 사람들의 삶과 문화를 배우는 값진 시간을 갖게 했다.

3. 여주의 어린이들이 문화 유적지와 역사적인 장소를 누비며 체험한 뒤 집으로 돌아가는 문화 소비자가 되는 게 아니라, 놀이 주제에 맞는 북콘서트를 통해 삶 속의 인문학을 경험하고 잠재적인 문화 생산자로서의 가능성을 여는 시간을 마련하였다. 아이들은 여강길 '브라우너터'를 걸으며 이 나루터를 다녀간 사람들이 문화를 어떻게 전파하였는지 알게 되었고, 오가는 길목에서 마주친 버드나무 가지로 풀피리를 만들어 참가자 전체가 다양한 소리로 연주해보는 시간도 가졌다. 아이들이 지속 가능한 문화 생산자로서 살아갈 수 있음을 확인한 시간이었다.

4. 우리 동네 책언니 책오빠들과 어린이들은 여강을 따라가며 풀피리를 만들어보고, 예전 골목의 놀이문화를 향유하며 문화적인 감수성을 함양하였다. 또한 우리 고장 여주에 대한 자긍심이 고취되어 여주에 오래 살고 싶은 마음이 생겼다고 말했다. 젊은 엄마들 또한 교육 환경이 열악해 여주를 떠나고 싶었는데 아이가 토요일마다 여강길을 따라 놀이하고 예전의 여주 이야기를 접하면서 여주가 생생지락의 삶을 누렸던 아름답고 멋진 동네라는 걸 알게 되었다며 고마워했다.

5. 여강의 봄은 예쁜 들꽃이 지천에 피어 걷기 좋고, 여름은 녹음이 짙어 놀기 좋고, 가을은 들판이 풍성해 이야기를 나누기 좋다. 사계절이 아름다운 여주의 꿈다락에서 함께한 어린이들은 청소년이 되어 동생과 함께 놀아주는 멘토가 되었고, 이 청년들은 꿈다락에서 보조교사로 활동하며 여주에서 계속 살고 싶고, 여주에서 일하고 싶고, 여주에서 아이를 키우고 싶다는 꿈을 갖게 되었다. 여주 사람들이 문화의 생산자가 되어 지역주민들을 위한 문화를 만들어내고, 여주로 여행 오는 여행자들에게 자연의 아름다움을 알리고, 여주라는 곳이 뛰어난 인문학적 감수성으로 정신적인 풍요로움을 누리며 사는 '슬로시티'의 토대가 된 데는 여강이 있기 때문이라는 이야기도 전했다.

6. 꿈다락 프로그램의 어린이 참가자와 청소년 멘토들은 수업이 끝나면 피드백을 주고받으며 다음 번 참가자를 위해 새로운 아이디어를 내어 진화하는 프로그램을 기획하는 문화 생산자로서의 역할을 한다. 1회차 장터체험에 참여했던 어린이와 청소년들이 2회차부터는 장터에서 좀 더 적극적인 체험을 하고 싶어 해 직접 물건을 팔아보는 '시장런닝맨'을 기획하게 되었다. 꿈다락 어린이들은 자신의 프로그램이 끝났다고 해서 활동이 끝나는 게 아니라 이후 프로그램이 발전할 수 있게 어린이 기획자가 되어 조언하고 아이디어를 내어 반영토록 했다. 그리고 프로그램을 마친 뒤에도 태백 검룡소 탐방, 양평 두물머리 탐방, 강화도 탐방에 지속적으로 참여하며 또래 친구들과 만남을 가졌다. 2017년 꿈다락 토요문화학교에서 처음 진행한 강화도 탐방은 한강의 끝자락을 살펴보고 그곳에 사는 사람들의 삶을 찾는 '바람숲그림책도서관' 활동으로 참가한 어린이와 청소년 멘토 모두에게 깊은 감동과 여운을 남겼다. 어느 곳이나 삶터가 있고 그 삶터의 주인인 어린이와 주민들이 삶터를 가꾸고 문화를 만들어 낸다는 사실을 깊이 깨달은 시간이었다. 바람숲그림책도서관은 개인이 동네 사람들과 마음을 모아 도서관을 운영하며 동네의 커뮤니티 역할을 하기에 이를 접한 아이들은 할 얘기가 참 많았으며 문화 생산자로서의 역할이 가능하다는 가능성도 보고 왔다.





연천 「고사리협동조합」

미션! 선사의 비밀을 밝혀라

공모분야 일반공모
프로그램명 미션! 선사의 비밀을 밝혀라
단체기관명 고사리협동조합
교육분야 전통예술
교육대상 초등학생 3~6학년
교육장소 연천 전곡선사박물관
교육기간 2017. 4. 22.~2017. 11. 26.
문의 historycoop.co.kr

한 번이 아니라서, 혼자가 아니라서 더 즐거운 ‘꿈다락 토요문화학교’

〈미션! 선사의 비밀을 밝혀라〉 프로그램이 시작한 지 벌써 3년이라는 시간이 흘렀고 그 시간의 흐름만큼 프로그램 역시 시대의 흐름에 맞게 조금씩 변화하여 현재의 모습을 지니게 된 것 같아요.

처음 프로그램을 시작하던 해에는 선사시대의 문화와 예술 그리고 그 안에서 살아온 사람들의 이야기를 배우고 익히고 체험해보자는 취지로 기획자가 기획하고 강사가 진행을 했지요. 그런데 2017년에 진행한 프로그램의 가장 큰 특징은 학생들 스스로가 서로서로 도와가며 배우고 익히고 체험하는 프로그램으로 점차 진화되었다는 점이에요. 물론 이 프로그램의 기본 틀인 선사시대, 즉 구석기, 신석기, 청동기를 배경으로 아이들이 교과서에서 접한 그 시대의 문화와 예술을 ‘미션’이라는 9개의 테마(인류의 진화 속 비밀, 한탄강의 비밀, 인류 이동의 비밀, 구석기시대의 생활 속 비밀, 빗살무늬토기의 비밀, 그물의 비밀, 청동거울의 비밀, 반달모양돌칼의 비밀, 선사시대 속으로 고고고)로 알아보고, 느껴보고, 만져보고, 만들어보는 시간을 통해 내면의 ‘야생성’을 깨운 것은 변함없지만 말이죠.

2017년 3기의 마지막 밤(1박2일 캠프)이었던 11월 21일. 미션을 마치고 식사 후 소원등까지 날린 그 추운 초겨울 밤, 학생들이 모두 놀게 해달라고, 그것도 전곡선사박물관의 넓은 나래밭에서 ‘무궁화꽃이 피었습니다’를 하게 해달라고 간청했던 일이 가장 기억에 남아요.

깜깜한 밤에 그것도 경기도 북단 연천의 그 추운 초겨울 밤에 울려 퍼진 ‘무궁화꽃이 피었습니다’라는 외침. 혹시 머릿속에 상상이 되나요? 늘 춥다고 불평하던 아이들의 입에서, 휴대폰 게임에 초집중해 있던 아이들의 머리에서, 매일 힘들다고 투덜대던 아이들의 다리에서 말이죠! 1시간가량 울려 퍼지던 ‘무궁화꽃~’은 추운 날씨에 안전사고를 염려해 말리던 강사들까지 모두 참여하게 되었고 그 깜깜한 밤을 새하얗게 불태웠답니다(아이들과 ‘무궁화꽃이 피었습니다’ 놀이를 하며 저 역시 어린 시절로 돌아간 듯했어요).

사실 부모님의 성화에 끌려오다시피 한 대부분의 아이들이 회차가 지나면서 토요일 아침이면 먼저 부모님 손을 잡고 출발을 재촉한다는 이야기를 부모님들께 들었을 때, 한 기수를 마치고 다음번에 참여해도 되느냐는(즉 미션을 풀던 토요일 아침의 추억을 또 한 번 간직하고 싶다는) 질문을 받을 때면 큰 자부심을 느끼기도 했지만, 그날 ‘무궁화꽃이 피었습니다’라는 울림은 또 다른 의미로 우리의 마음속에 다가왔고 이런 것이 ‘꿈다락 토요문화학교’ 또 〈미션! 선사의 비밀을 밝혀라〉 프로그램의 힘이 아닐까라는 생각을 했습니다.

동그란 세상에서 태어나 동그란 시간 속에서 늘 돌고 도는 동그란 틀에서 벗어난 아이들이 최소한 토요일 하루만큼은 아무런 틀이 없는 넓은 전곡선사박물관 공간에서 과거와 현재를 넘나들며 9가지 미션을 수행하는 흥미로운 시간이 바로 〈미션! 선사의 비밀을 밝혀라〉입니다. 그 미션 속으로 모두 들어와 보실래요?

용인 「예술작업실 도란」

꼬마 예술가의 신선: 놀음

공모분야 일반공모
프로그램명 꼬마 예술가의 신선: 놀음
단체기관명 예술작업실 도란
교육분야 공예
교육대상 초등학생 1~3학년
교육장소 예술작업실 도란
교육기간 2017. 5. 13.~2017. 12. 9.
문의 blog.naver.com/
studio_doran_

꼬마 예술가의 <신선:놀음>은 수지의 토박이 예술가들이 모여 흙, 유리, 불을 이용해 어린이들이 일상을 관찰하며 즐겁게 놀이할 수 있도록 기획한 프로그램입니다. '예술작업실 도란'이라는 토박이 예술가들의 작업실에 모인 어린이들의 즐거운 소란을 함께 나누고자 합니다. 어린이들은 항상 우리의 세상을 벗어나는 특별한 예술가입니다. 매번 프로그램의 목표를 이루지는 못했지만 뜻밖의 발견이 아이들에게 새로운 의미로 와 닿았길 바라는 마음입니다. 어린이들은 일상의 틈을 조금만 열어주면 주변의 벌레와 자연, 사물을 놀이와 표현 도구로 바꾸는 마술사 같습니다. 어린이들에게 꼬마 예술가의 <신선:놀음>이 일주일에 단 하루, 예술로써 마음껏 생각하고 건강하게 표현하는 시간이었길 바랍니다.

기억 하나. 작업실 앞 분필 낙서

프로그램을 시작하기 전, 아이들이 아직 도착하지 않은 친구들을 기다리며 하기 좋은 낙서. 도란 앞 보도블록과 계단에 색색의 분필로 그림을 채워 넣습니다. 작은 낙서부터 시작해 자신만의 영역을 무수한 선으로 표시하기도 하고, 칸을 각각의 색으로 메우며 분필로 공간을 수놓습니다.

분필 낙서로 모두 하나가 된 일화가 있는데 바로 재미지옥입니다. 화단에서 개미를 찾아 움푹 파인 작은 구덩이에 물을 붓고 재미지옥을 만든 것이지요. 아이들은 구덩이 주변에 분필로 '재미지옥, 접근 금지'라는 글씨를 써놓고 경계선까지 긋는 열정을 보였습니다.

분필 낙서로 하나가 되었던 또 다른 일화는 아바타 분장입니다. 하늘색 분필로 바닥을 칠하던 아이들이 손바닥에 묻은 분필가루를 얼굴에 비벼 문혔는데요. 한 아이의 파란 아바타 분장을 시작으로 다른 아이들도 아바타로 변신해 산책을 했습니다.

기억 둘. 뜻밖의 발견

우리 동네를 산책하며 평소에는 그냥 지나쳤던 사물과 식물을 유심히 들여다보았습니다. 그중 가장 기억에 남는 발견은 바로 벌레의 허물이었어요. 남자아이들은 서로 허물을 더 찾겠다며 눈에 불을 켜고 동네를 수색(?)했습니다. 그리고 빛깔이 예쁜 돌맹이와 왜 버려졌는지 모르는 작은 미니카 장난감도 있었어요.

점토판에 무늬를 찍어 동네의 무늬를 찾아보는 시간에는 누가 먼저랄 것도 없이 신발 바닥을 점토에 꼭 찍어 서로의 발자국을 관찰하기도 했습니다. 그리고 아파트 단지 안에 있는 하수구 뚜껑의 글자와 반복되는 패턴을 찾는 등 뜻밖의 발견을 했습니다.

기억 셋. 우리에게 주는 상장

15회의 만남을 마무리하며 어린이들은 서로에게 상장을 주었는데요. 강사들도 미처 생각지 못한 아이들만의 감성을 엿볼 수 있었습니다. 절대 잊지 못할 것은 테오가 승원이에게 준 상장이에요. 단 한 줄로 강한 인상을 남겼는데 그 내용은 바로 '넌 참 잘 놀아'라는 말입니다. 또 상장을 주기 싫어하는 용우에게 휘성이가 준 상은 '싫은 대상'이었어요. 기가 막힌 작명 센스에 모두가 크게 웃었습니다. 마지막으로, 결석한 민준이에게 친구들이 준 상은 '떠들떠들 상'인데요. 그 이유는 평소엔 목소리가 크고 말이 많은 민준이에게 딱 어울렸기 때문이라고 하더군요.

꿈다락 토요문화학교 사업을 처음 진행하며 단체와 강사의 욕심만큼 모든 것을 다 담아낼 수는 없었지만 예술교육을 통해 이루고자 하는 가치를 명확히 할 수 있었습니다. 공예교육이 가진 특성을 시각예술과 놀이를 더한 프로그램으로 확장했던 것과 아이들과 같이 활동을 하며 쌓은 경험은 더 좋은 예술교육의 밑거름이 되어줄 것입니다. 무엇보다 어린이들에게 내재된 상상력과 호기심이 이 프로그램을 통해 조금이나마 열어주었다면 그 성취감만으로도 2017년을 값진 한 해로 마침표를 찍을 수 있을 듯합니다.





의왕 「하트무브먼트」

2017 창의 성장 프로젝트 ABCD (Anybody, Be Creative with Dance!)

공모분야	일반공모
프로그램명	2017 창의 성장 프로젝트 ABCD (Anybody, Be Creative with Dance!)
단체기관명	하트무브먼트
교육분야	무용
교육대상	중·고등학생
교육장소	의왕시청소년수련관
교육기간	2017. 4. 22. ~ 2017. 12. 23.
문의	facebook.com/heartmovement1

2년 동안 안양에서 진행했던 <ABCD> 프로그램을 문화 소외지역인 의왕시에서 운영하면서 설렘과 걱정이 공존하였습니다. 의왕시청소년수련관의 도움을 받아 프로그램을 운영하며 지역 청소년들의 경험치를 키워주는 활동을 많이 하는 방향으로 전개하고자 했습니다.

2017 꿈다락 토요문화학교의 <ABCD> 프로그램은 놀이와 춤을 접목한 활동이기에 '춤을 배운다'라는 부담보다는 참여한 청소년들이 '그냥 재미있을 것 같아서'라는 가벼운 마음으로 참여하길 바랐습니다. 그렇기 때문에 학생들이 어떤 생각을 갖고 왔든, 아무 생각 없이 친구를 따라왔는지는 중요치 않고, 모두 이 프로그램에 참여해 즐겁고 보람찬 토요일을 보낸다면 그것으로 충분하다고 생각했습니다. 학교에 가지 않는 토요일, 아이들이 늦잠을 자고 휴대폰과 컴퓨터로 게임을 하며 하루를 보내기보다는 '오늘은 가서 뭘 배우게 될까?'라는 기대감으로 하루를 시작하게 만들어야겠다는 다짐으로 수업에 임했습니다. 그리고 '가벼운 수업이 되지는 말자', '학생들이 무엇이든 하나라도 배워갈 수 있는 시간이 되게 하자'라는 마음으로 첫 수업에 앞서 기획자 선생님과 주강사, 보조강사들이 모두 모여 수업에 관해 회의하는 시간도 가졌습니다.

혼자 온 학생도 있고 친구끼리 같이 온 학생도 있어 처음엔 다소 어색한 분위기였지만 수업이 거듭될수록 움직임 교육을 통해 급속도로 친해질 수 있었습니다. 몸으로 하는 자기 소개부터 고전 게임을 직접 해보면서 자연스럽게 자신의 감정과 생각을 표현하며 어렵지 않게 다양한 체험을 즐길 수 있었습니다.

실내에서 진행한 수업뿐 아니라 현장학습을 통해 학생들에게 다양한 경험 기회를 제공하고자 노력했습니다. 의왕시의 랜드마크 중 한 곳인 의왕레일바이크에서 체험활동과 게임을 하며 학생들은 영상과 더불어 좋은 추억을 만들었습니다.

또한 의왕 8경에 대한 사전 조사를 실시해 장소를 선정하고 총 3곳에서 프로모션 영상 촬영을 했습니다. 수업 시간에 게임이나 움직임의 연결로 안무를 짜고, 의왕시 주요 장소에서 진행한 의미 있는 현장학습이었습니다. 촬영 당일 날씨가 너무 추워서 강사와 학생들 모두 고생했지만 인근에 살면서도 잘 알지 못했던 곳을 방문한 야외 수업은 잊지 못할 추억이 되었으리라 생각합니다.

마지막 체험학습은 의왕시청소년수련관의 연말 행사에 참가해 퍼포먼스를 선보이며 한 해를 정리한 것인데, 많은 청소년들이 자연스럽게 어우러지기 좋은 기회였습니다.

꿈다락 토요문화학교는 단순한 예술교육을 넘어 학생들이 직접 체험하고 느끼는 의미 있는 시간이었다고 생각합니다. 참여한 학생뿐 아니라 프로그램을 운영한 주강사, 그리고 전년도 참여자에서 강사로 함께한 보조강사까지 새로운 배움을 통해 성장하는 기회였습니다. 프로그램의 세부적인 진행에 대해서는 아쉬운 부분도 있지만, 어느 해보다 다양한 현장학습과 체험을 할 수 있었기에 2017년은 앞으로의 발전을 위한 성장의 밑거름으로 기억될 것 같습니다.

이천 「극단 11월」
춤출래? 노래할까?
그래, 뮤지컬하자!

공모분야 일반공모
프로그램명 춤출래? 노래할까? 그래, 뮤지컬하자!
단체기관명 극단 11월
교육분야 연극·뮤지컬
교육대상 초등학생 4~6학년
교육장소 증포동 주민센터,
서희청소년문화센터 대강당
교육기간 2017. 4. 29.~2017. 12. 2.



어느 해부터인가 꿈다락에 모여 아이들과 함께 꿈을 꾸기 시작했습니다.
파릇한 기운이 한창인 봄부터 시작된 우리 아이들과의 뮤지컬 수업.

크고 작은 고민으로 때로는 살짝 눈물이 고이고, 조금은 황당하고 엉뚱하기까지 한 꿈 때문에 큰 소리로 하하 웃음 짓기도 했던 아이들의 이야기를 각자 자신의 캐릭터로 만들고 노래와 춤, 연기로 표현해 완성한 창작 뮤지컬 <무지개를 잡은 아이들>.

여름이 지나고 가을도 깊어 코앞에 겨울이 느껴지는 지금, 처음 만났을 때의 서먹함 조차 기억에 없을 만큼 친해져버린, 또 그만큼 생각도 키도 훌쩍 커버린 우리 아이들이 사랑하는 가족과 친구들 앞에서 자신 있게 보여드리고자 지난 10개월간의 수고와 열정이 담긴 무대를 펼쳤습니다.

자신의 재능과 진정한 꿈을 찾기 위한 자기 계발이 아닌 부모님의 강요나 세상 기류에 떠밀려 꿈을 잃고 도식화된 구조 속에 갇혀버린 우리 아이들. 건전한 주말여가문화 조성이라는 토요문화학교의 취지대로 놀이문화의 부재를 겪는 우리 청소년들이 건강한 놀이를 맛봄으로써 평안을 찾고 갈등 해소, 즐거움의 재충전을 통해 보다 밝은 미래를 보여주길 기대했습니다.

우리 지역의 아동과 청소년들이 문화예술의 한 장르인 뮤지컬을 쉽고 친근하게 이해하고 즐기며 참여할 수 있도록 꿈다락 토요문화학교를 통해 기획한 <춤출래? 노래할까? 그래, 뮤지컬하자!>가 마침내 열매를 맺었습니다.

아이들은 자신의 재능과 꿈을 발견한 기회가 되었다며 즐거워했고, 부모님들은 아이의 생각과 아이 자체를 이해하고 인정하는 시간이었다며 수업에 대한 고마움을 전해주셨습니다. 극단 11월은 이번 꿈다락 사업에 큰 보람을 느끼며 저희가 지역사회에서 실행하는 문화교육 사업에 확신과 자신감을 갖게 되었습니다.



파주 「미메시스 아트 뮤지엄」

미메시스 어린이 건축가

공모분야 일반공모
프로그램명 미메시스 어린이 건축가
단체기관명 미메시스 아트 뮤지엄
교육분야 건축
교육대상 초등학생
교육장소 미메시스 아트 뮤지엄
교육기간 2017. 5. 13.~2017. 12. 31.
문의 mimesisart.co.kr



〈미메시스 어린이 건축가〉는 어린이들이 일상 속에서 경험적 건축을 발견하고, 파주 출판도시의 건축 공간과 지역적 특성의 관계를 이해하는 문화예술교육 프로그램입니다.

세부 주제를 가지고 총 5기까지 운영한 이 프로그램은 한 기수에 6회 차시를 진행했으며, 각 기수마다 학년별 난이도와 참여자의 수준을 고려하였습니다. 지역아동센터와 협력하여 참여 욕구가 있는 아동을 대상으로 수업을 진행해 당초 예상보다 늘어난 104명으로 프로그램을 마무리했습니다.

프로그램이 예상보다 긴 호흡으로 진행되어 다소 걱정했으나 참여한 아이들이 수업을 잘 따라와주었고 참여율과 만족도도 높았습니다. 아이들의 설문 답변을 읽어보니 다른 수업에서 쉽게 접할 수 없었던 '건축'이라는 장르를 접했다는 점에서 감흥이 컸던 것 같습니다. 건축에 대해 배우고 실제로 만들어본 즐거움을 이야기하는 아이가 많았습니다. 또한 자유로운 상상, 만들기, 발표, 부모님이 함께 참여했던 점도 좋았으리라 여겨집니다.

꿈다락 토요문화학교가 무엇이라고 생각하느냐는 질문에는 '행복, 재미, 즐거움'이라는 답변이 많았습니다. 물론 건축과 관련된 답변도 보였습니다. 인상 깊은 답변으로는 '건축가에 대해 알게 되고, 내 꿈과 희망의 집을 짓는 아이디어를 주는 곳', '행복이자 마음이자 사랑', '재미있고 또 하고 싶은 프로그램', '기다려지는 시간', '꿈을 꾸게 만드는 곳' 등이 있었습니다. 뽀뽀뽀한 글씨로 '처음부터 끝까지 꾸르쎈'이라고 적은 글도 눈에 띄더군요.

부모님들 역시 프로그램을 통해 아이들의 상상력과 창의력이 향상되고 가족이 함께 참여한 것, 아이들을 위한 건축이라는 소재가 신선했다는 것에 큰 만족감을 표했습니다. 그리고 프로그램 참여 전 '6회차 수업이 너무 길다', '건축과 도시에 대해 생각해본 적이 없다'라는 답변에서 참여한 후에는 '6주가 너무 금방 지나가 아쉽다', '다음에도 꼭 참여하고 싶다', '건축과 공간에 관심이 생겼다' 등으로 생각이 바뀌었다는 소감을 전해주었습니다. 또한 '상상 이상의 커리큘럼과 전문가들의 열정 덕분에 수업이 전체적으로 좋습니다'라는 답변도 있었습니다.

사업을 진행하며 애로 사항도 있었습니다. 예상보다 많은 참여자 수와 여름방학에 집중된 참여, 계절이나 날씨에 따른 답사활동의 어려움을 겪었으며, 새로운 예산 편성 시스템을 사용하느라 예산 집행이 복잡해져 불편하기도 했습니다.

앞으로 프로그램의 발전을 위해서 지역 내 문화공간과 사전에 협력해 교육 내용을 더욱 풍성하게 운영해나가고자 합니다.

-본 원고는 경기센터에서 프로그램 계획안 및 실적보고서를 바탕으로 편집한 것입니다.-

돌봄 프로젝트 : 미술관에서 키우다

공모분야	일반공모
프로그램명	돌봄 프로젝트 : 미술관에서 키우다
단체기관명	블루메미술관
교육분야	놀이활동
교육대상	초등학생 전 학년
교육장소	블루메미술관
교육기간	2017. 4. 29. ~ 2017. 12. 9.
문의	bmoca.or.kr

프로그램의 철학

누가 방법을 알려주지 않아도, 정해진 기준이 없어도 스스로를 돌보며 성장하는 생명체를 보면서 미술관은 아이들의 성장도 이러한 흐름이면 좋겠다고 생각합니다. '성장시키는' 것이 아니라 아이들 스스로 자유롭게 놀고 여러 경험을 하며 주체적으로 성장하는 것, 예술이 그 안에서 소통 방법이 되는 것. 그것이 미술관이 지향하는 교육철학이며 이번 꿈다락 토요문화학교 <돌봄 프로젝트: 미술관에서 키우다>도 이러한 교육철학을 더욱 구체화하고 심화하는 계기가 되기를 기대했습니다.

교육 방법과 목표

자연의 흐름을 접하며 이를 다양한 형태의 예술놀이로 풀어낸 이번 수업에서 아이들이 자신과 주변의 다각적 관계를 인식하도록 만들어주고자 했습니다. 새로운 내 모습을 만나고 친구들과 생각을 나누면서 나와 주변을 돌(아)보는 시간이 되었으면 했습니다. 아이들이 큰 무언가를 만들어내고 성과를 내는 것보다 미술관이 일상이 되는 시간 속에서 천천히 작은 경험과 즐거운 기억을 쌓고, 궁극적으로는 생각의 작은 변화나 소소한 장치로도 나와 우리의 삶이 풍요로워지고 변화할 수 있다는 걸 알기를 바랍니다.

차별성과 타당성

이번 수업은 미술관 안팎의 환경(자연)과 예술적 놀이를 통해 '나'를 타인과 세상으로 확대하여 '나와 주변'의 관계를 이해하고 돌보는 데 중점을 두었습니다. 일상의 작은 경험을 통해 천천히 내 사고의 변화를 느끼고, 이것이 나를 둘러싼 타자와 세계에 대한 관심과 애정으로 확장해가게 하는 내면의 성장이 궁극적인 목표였으며, 예술이 그 안에서 소통 방법이 되는 것을 추구했습니다.

미술관에서 사계절이라는 자연의 흐름을 함께 경험하고 예술, 공간, 일상 등 다양한 요소를 돌아보고 돌보는 과정을 통해 참여자의 내면이 성장하는 과정적 시간에 주목했습니다. '나'에게서 시작하지만 소통을 통해 '우리'로 연결되어 미술관에서 함께 성장한 서로의 모습을 발견하는 것, 삶을 살아가면서 힘들 때 이러한 공통의 기억이 삶의 에너지가 되고 예술이 일상의 버팀목 중 하나가 될 수 있도록 <돌봄 프로젝트: 미술관에서 키우다>는 참여자의 내면에 씨앗을 뿌리고 그들의 일상에 언젠가 여물게 될 삶의 기쁨을 함께 '돌보고', '키우고자' 했습니다.

참여자의 변화

총 2기 각기 14회차로 진행한 프로그램에서 참여자들은 예술이 소통 방법이 될 수 있고, 참여자의 일상과 연결되어 있음을 경험하였습니다. 또한 지역 내 아웃리치 활동을 통해 내가 살고 있는 지역의 환경과 사람들을 접하고, 각 기수의 결과 공연, 전시회, 결과물 제작 등을 통해 수업 과정을 공유하며 성취감과 자신감이 고취되었습니다. 미술관에서 진행하여 일반 관객에게도 공개된 1기 참여자의 결과 공연과 전시회는 꿈다락 토요문화학교를 홍보하고 미술관의 공공성 확보와 교육적 기능을 강화하는 효과가 있었습니다.

프로그램 종료 후 참여자들은 설문조사를 통해 '프로그램에 참여한 뒤 표현을 더 잘하게 되었다', '자신감도 생기고 친화력이 생겼다', '미술관에 관심이 생겼다' 등의 참여 소감을 나누었습니다. 학부모님 또한 '아이가 직접 참여하는 체험형 수업이라 다른 수업과 남달랐다'며 만족감을 표했습니다. 협력기관이었던 평화원의 생활복지사 선생님도 "아이들이 프로그램에 참여한 후 다각도로 생각하고 이야기하며 창의적으로 발전했다"라는 소감을 전했습니다. 참여 강사 역시 아이들의 성장을 바라보며 강사로서의 자부심과 뿌듯함, 보람을 느꼈다고 합니다.

프로그램의 진행 과정과 향후 발전 방안

프로그램을 시작하기 전, 언론 보도와 블로그, SNS 등을 통해 예술 장르에 관심이 많은 일반 참여자들을 대상으로 홍보를 하였습니다. 또 사회복지시설과 협력하여 참여자를 모집한 덕분에 전체 참여자의 60% 이상이 차상위계층이었으며, 이로써 문화 소외계층의 예술 향유 기회가 확대되었다는 의미가 있었습니다. 하지만 이들을 위한 차량 지원이 힘들어 이를 자체적으로 해결하느라 애쓴 부분이 있었습니다. 다음 수업 때는 지역 특성상 먼 거리에 거주하는 차상위계층을 위해 차량 임차가 지원되었으면 합니다.

앞으로 프로그램의 결과물을 잘 관리하고 공유해 홍보에 활용하면서 수업을 더 발전시킬 계획입니다.

-본 원고는 경기센터에서 프로그램 계획안 및 실적보고서를 바탕으로 편집한 것입니다.-





파주 「행복학교문화예술교육사업단」

책이랑 놀아난 애니메이션

공모분야 일반공모
프로그램명 책이랑 놀아난 애니메이션
단체기관명 행복학교문화예술교육사업단
교육분야 문학
교육대상 초등학생 4~6학년 및 청소년
교육장소 교하도서관
교육기간 2017. 4. 8. ~ 2017. 11. 26.
문의 artedu.org

아동반

첫 만남. 언제나 쭈뼛쭈뼛하는 아이들. 어색한 공기.

하지만 몸을 열고 마음을 여는 시간을 가지고 만남이 쌓여가면서 한 겹 한 겹 서서히 자신을 드러내는 모습을 볼 수 있었다.

참여한 아이들은 라이트 애니메이션으로 자신을 표상화하는 체험을 하고, 그림책을 함께 읽고 마음의 양식을 쌓으면서 각자의 경험과 그 과정에서 느꼈던 감정을 이야기했다. 처음에는 '좋아요', '싫어요' 단순히 말하던 아이들이 이모티콘 스티커를 만들고 움직임으로 마음을 표현하며 점점 변해갔다. 1기 수업 때 '감정의 성' 작품을 만들고, 2기 수업 때 '해리와 감정던전' 작품을 만들 때쯤 되니 모듈별로 미션을 수행하듯 마음을 맞춰 척척 스토리를 만들 어내기까지 이르렀다. 애니메이션을 매개로 한 여러 문화예술교육을 진행했지만, 감정을 테마로 한 <책이랑 놀아난 애니메이션> 프로그램은 아이들의 마음을 좀 더 가까이 들여다볼 수 있었던 시간이었다. 수업을 진행하면서 인상적이었던 점은 아이들 마음속에 굉장히 억울한 게 많다는 것이었다. 아이들이 가장 많이 얘기한 감정이 억울함이고 그로부터 파생된 다른 감정을 털어놓으며 자연스레 이야기가 확장되었다.

이 프로그램을 통해서 아이들은 자신의 경험과 마음을 와글와글 이야기하고, 그리고, 만들며 적극적으로 표현하는 시간을 가졌고, 문화예술교육을 하는 매개자인 강사들은 아이들의 감정을 더 깊이 이해하게 되었다.

청소년반

“선생님, 내년 수업은 언제예요?”

아동을 대상으로 한 프로그램이 끝날 때마다 듣는 질문이다. 마을에서 아이들이 성장하는 모습을 지켜보고 문화예술로써 그 성장 과정을 함께하고 싶은 마음에 청소년을 대상으로 한 심화과정을 개설하게 되었다.

청소년들의 주요 생활공간인 학교를 배경으로 한 가상의 세계관을 옴니버스 형식의 애니메이션으로 제작하는 프로그램인데, 수업 초반에 성적으로만 평가하는 학교에서 위축되었던 아이들은 소극적인 태도와 경직된 사고로 우리를 당황스럽게 만들었다. 그래서 이후 차시부터는 좀 더 개인의 내면에 집중할 수 있게 지도했다. 우선 아이들이 자신의 인생 그래프를 그려보고 그것을 바탕으로 캐릭터를 만드는 수업을 진행했다. 멋진 캐릭터를 그리는 데 초점을 둔 것이 아니라, 강사들이 참여자의 내면으로 들어가 그들이 그린 인생 그래프를 바탕으로 풀어내는 이야기를 듣는 데 더 중점을 두었다. 아이들은 자신의 인생에서 도드라진 기억을 바탕으로 캐릭터를 만들기 시작했고, 그 캐릭터를 바탕으로 관계도를 그려나가고, 그 관계도에 서 확장된 스토리까지 일사천리로 진행하였다.

‘우연히 우주인이 떨어뜨린 김치. 그 김치를 맛보고 지구로 김치 장인을 납치하러 온 외계인. 그러나 고향과 너무 다른 지구 환경에 살아남기 위해 외계인들은 외계인 학교를 세우고 고군분투한다.’ 처음의 우려와 달리 아이들은 기발한 아이디어로 이런 멋진 이야기를 만들 어냈고, 이 특별한 스토리는 작품을 제작하는 우리에게도 많은 영감을 주었다. 프로그램 시작 전에는 늘 성적과 진로에 대한 걱정과 고민을 늘어놓던 아이들. PC방 이외에 주말에 즐길 만한 다른 여가를 몰랐던 아이들에게 우리의 프로그램이 조금이나마 휴식이 되었길 바란다.

포천 「예술교육기업 모색」

우리는 배우다

공모분야 일반공모
프로그램명 우리는 배우다
단체기관명 예술교육기업 모색
교육분야 연극·뮤지컬
교육대상 중학생
교육장소 포천시 청소년교육문화센터
교육기간 2017. 4. 22. ~ 2017. 10. 28.
문의 seeknplay.co.kr



2년 차에 접어든 경기 꿈다락 토요문화학교를 진행하며 작년에 겪은 문제를 답습하지 않고자 많이 노력했다. 또한 2년 연속 사업에 선정되면서 문화 소외지역인 포천 지역의 학생들에게 더 많은 교육 기회를 제공하고자 초등학생부터 중학생까지 대상 연령을 넓혔다.

첫 번째, 지역적 특성상 여러 관내 학생들에게 교육을 제공하지 못한 미안함이 컸다. 어떤 지역이든 학생 모두에게 교육 기회를 제공하진 못한다는 제약이 따른다. 최대한 많은 인원에게 제공하고 싶었지만 교육 장소와의 거리, 학업 등 상당 부분 예상치 못한 변수가 발생하였다. 그러나 마음만큼은 모든 학생들에게 다양한 문화예술교육 기회를 주고 싶었다.

두 번째, 작년에 초등학생들과 수업할 때 느꼈던 감정과 현재 중학생 대상의 수업에서 느끼는 감정이 비슷한 부분도 있지만 다양한 차이를 보인다. 물론 참여한 학생들과 선생님 사이에는 거리감이 있게 마련이지만, 동네 형·누나처럼 편하게 이야기 나누며 지낼 수 있도록 배려했다. 이 부분에 있어서는 매번 상당히 만족스럽게 생각한다. 지긋지긋한 학업의 연장선이 아니라, 배워가면서 스트레스를 풀 수 있는 장이 된 것 같아 감사와 기뻐하는 만족스럽게 생각한다.

세 번째, 자신의 꿈을 찾아가며 열심히 준비하는 학생들과 수업을 진행하면서 아이들이 성우에 관심이 많다는 걸 알았다. 수업 중 성우라는 직종에 대해 알아보는 시간이 있었는데, 학생들은 적극적으로 참여해 자신이 접하지 못했던 것을 경험하며 희열을 느끼기도 했다. 시골 출신 기획자인 내가 '중학생 때 이런 지원교육사업이 있었으면 어땠을까?'라는 생각을 하게 만들었으며, 강사들로 하여금 교육자 입장이지만 다시 한 번 잃어버린 열정과 꿈에 대해 고민해보게 하는 계기가 되었다.

네 번째, 선생님과 아이들이 마치 성우처럼 내용을 써서 연습하고, 녹음하고, 편집과 싱크를 맞춰 한 편의 다큐멘터리 영상을 만들었다. 제작 과정에서 다양한 아이디어가 나왔으며 결과적으로 기발한 영상이 완성되었다. 다 같이 결과물을 보면서 우리가 만든 다큐멘터리 영상에 등장하는 우리의 소리를 들으며 서로 피드백이 된 시간은 잊을 수 없는 추억으로 남는다.

2017년도 꿈다락 프로그램은 만족스러웠지만 아쉬운 부분도 분명 있다. 장소, 시설, 교육에 있어서는 만족하지만 좀 더 다양한 학생들에게 교육 기회를 주지 못한 점은 못내 아쉽다. 아직은 수정 보완해야 할 부분이 많은 만큼 차츰 경험을 쌓아가며 좀 더 체계적으로 발전하여 학습자들이 만족하고 희망을 잃지 않도록 도움을 주는 단체가 되어야겠다고 다짐하며 새로운 한 해를 또다시 기약해본다.

기 획 공 모

다시,
꿈다락



다시, 꿈다락

경쟁적인 지원사업의 구조 안에서 소모되었던 단체·기관들의 참여 기회를 확대하여 지원사업의 구조적 한계에 대해 고민하고 경기 지역 문화예술교육 단체의 발전 역량을 제고합니다.

사업 개요

사업명	2017 경기 꿈다락 토요문화학교 기획공모 <다시, 꿈다락>
사업 기간	2017년 6~12월(운영기간: 8~12월, 시범 프로그램 운영 기간: 10~12월)
사업 대상	2015~2017년 중 꿈다락 토요문화학교 지원사업 공모에 지원했지만 한 번도 선정되지 않은 경기 지역 문화예술(교육) 단체·기관
사업 방향	1. 지원사업에서 소외되었던 단체·기관의 참여 기회 확대 2. 단체 성장 중심의 문화예술교육 활동
사업 내용	• 역량 강화 프로그램 <마중물 시간> 운영 • 운영 단체·기관 자체 학습 모임 동시 지원(리서치·특강·자문 등) • 하반기 경기도 내에서 12회차 내외 시범 프로그램 기획, 운영 • 단체·기관의 자체 아카이빙을 위한 사업 추진 과정 기록 지원(사진·영상·일지·드로잉 등)

추진 일정

6~7월	사업 신청
7~8월	심의 및 선발 → 예산 교부 및 사전 워크숍
8~9월	• 센터: 역량 강화 프로그램 - <마중물 시간> • 단체: 자체 학습 모임 운영, 시범 프로그램 준비
9~12월	결과공유회 → 사업 정산 및 결과물 제출

심의 개요

심의 기준

심의 방식

심의 일정	서류 심의	2017. 7. 14.(금)	경기문화재단
	인터뷰 심의	2017. 7. 21.(금)	경기문화재단
	최종 결과 발표	2017. 7. 24.(월)	경기문화재단 홈페이지

사업 주체 및 내용의 적합성	• 해당 단체·기관 지원의 필요성 및 적합성 • 사업 목표의 명확성 및 기획의 진정성 • 사업 취지 및 방향 이해도 • 예산 규모의 적절성
발전·변화 가능성	• 참여 인력의 적극성 및 변화 의지 • 역량 강화, 연구 계획의 적절성 • 사업 내용의 긍정적 변화 가능성

행정 심의	• 신청 자격 여부 및 기본 제출 서류 유무 등을 사업 담당자가 사전 검토하여 심의 대상에 기록. 사전 탈락 단체 및 기관의 경우 탈락 사유와 명단을 심의위원회에게 제시
서류 심의	• 심의위원은 사업계획서를 검토한 후 심의 배점표에 점수를 기록 • 심의위원 3인의 평균 점수를 합산한 순위를 토대로 전원 합의하에 최종 인터뷰 심의 대상 단체 선정 ※ 1차 서류 심의의 경우 최종 선정 예정 단체의 약 1.5배수로 선정
인터뷰 심의	• 단체별 인터뷰 방식으로 진행 • 심의위원 3인의 평균 점수를 합산한 순위를 토대로 전원 합의하에 최종 단체 선정 • 사업 포기 발생 시 차순위 선정이 가능하도록 예비 단체 선정

심의 과정

심의위원 (가나다 순)	성명	소속/직위
	이호순	상상놀이터 대표
	임상빈	시각예술가, 잔과 기획자
	임재춘	생활 적정립 배꼽

많은 공모지원사업 중에서 <다시, 꿈다락>은 공모에서 탈락한 기획서나 단체에게 구체적으로 그 이유를 생각해보는 시간을 제시했습니다. 심의의 목적이 제안한 프로그램(안)을 비평하거나 점수를 매기는 데 있지 않고, 문화와 예술에 대한 이해, 인문적 시선과 인간에 대한 이해가 어떤 면에서 필요한지 이야기해보는 일련의 활동이라고 생각해도 될 듯합니다. 그런 면에서 모든 단체가 진지하게 공모에 지원하고 대화에 적극적으로 참여해주신 점 감사드립니다.

많지는 않지만 젊은 예술가나 기획자들의 등장은 매우 반가웠습니다. 신생 단체가 더 많았으면 좋겠다는 바람을 가져보지만 그러기 위해서는 다양한 정책과 행정적 간소화가 함께 고민되면 좋을 듯합니다.

그러나 전체적으로 꿈다락 토요문화학교에 대한 이해가 부족했다는 것을 확인할 수 있었습니다. 생각이나 경험을 선명하고 간결하게 기획서에 녹여낼 만한 역량을 강화하는 노력도 필요합니다. 조금 더 구체적으로, 꿈다락의 취지와 예술교육의 목적이 부족하다는 점은 앞으로 각자, 또 함께 고민하고 풀어야 할 과제를 선명하게 해주었습니다. 동시에 공모사업이 지닌 의미를 공유할 수 있었고, 기획서를 매개로 문화예술교육에 대해 다양한 이야기를 나눈 것은 서로에게 배움의 시간이 되었습니다. 앞으로 '마중물 시간' 등 다양한 활동 자리를 통해 문제점을 해소하고 고민을 발전시킬 수 있는 계기가 되기를 바랍니다.

심의 결과

순번	사업 지역	단체명	프로그램명	선정금액(단위: 천원)
1	양평	사단법인 코리아상상예술	우리가족 싱글앨범 제작	15,800
2	의정부	극단 허리	진짜 내 가슴 속 들여다볼까?	14,400
3	의정부	하쿠나마타타	ㄴㄹ?	8,200
합계				38,400

워크숍 - 마중물 시간

‘마중물’은 펄프질을 할 때 물을 끌어올리기 위해 위에서 붓는 물입니다. 워크숍 및 특강을 통해 ‘다시 꿈다락’ 프로그램 운영 단체의 성장 계기를 마련하고, 단체가 기획한 학습 모임과 시범 프로그램 운영을 긍정적인 방향으로 이끌고자 했습니다.

참여자	꿈다락 토요문화학교 기획공모 참여자 15명
운영 방향	• 기획공모 운영의 주요 목표인 지원사업 구조의 한계를 고민하기 위한 과정으로 사업 실행 전 사업 내용에 대한 심도 있는 학습 과정 진행 • 특강, 워크숍, 현장 방문, 상호 모니터링 등 다양한 형식과 주제의 역량 강화 프로그램을 통해 문화예술교육 전반의 이슈 및 철학 공유 • 심의위원들을 강연자로 위촉하여 심의 과정에서 드러난 단체 프로그램별 이슈에 밀도 있게 접근, 관계 중심의 커뮤니케이션을 구축하여 성장을 위한 학습 의지를 자연스럽게 자극



내용구성

준비(1회) 벽 허물기, 첫 기억 담기	➔	붓기(4회) 자극·경험	➔	떠올리기(2회) 성찰	➔	마시기(1회) 실행(수정·보완)
--------------------------	---	-----------------	---	----------------	---	----------------------

일 정

회차	일시	과정	형태	내용	진행	장소
1	8. 11. (금) 13:00~17:00	준비 (벽 허물기, 첫 기억 담기)	체험워크숍	1. 문화예술교육에 대한 우리의 고민, 나에게 문화예술교육은? - 아무런 목적 없는 맹목적 관계 나누기 2. 시간과 노동의 상징기호, 발효 - 첫 만남의 기억과 이야기를 담아내기	심의위원 이효순 (상상놀이터), 심의위원 임재춘 (생활적정렘배꼽), 백소민(생활적정렘배꼽)	수원 생활적정렘 배꼽
2	8. 25. (금) 13:00~17:00		체험워크숍 + 강연	직관에 관하여: 스치는 감각에서 시작되는 내 언어의 탄생	심의위원 임상빈 (잔피)	서울 아우라 스페이스
3	9. 1. (금) 13:00~17:00		체험워크숍 + 강연	상상력에 관하여: 익숙하지 않은 경험은 어떻게 우리를 안드로메다로 안내하는가 feat. 달에서 알까지	심의위원 임상빈	서울 남학당
4	9. 8. (금) 13:00~17:00	붓기 (자극·경험)	체험워크숍 + 강연	모래놀이 워크숍: 내가 놀고 싶어야, 내가 놀아야, 내가 그렇게 배운다	박종원 (골목놀이연구소)	수원 경기상상 캠퍼스
5	9. 15. (금) 13:00~17:00		강연 + 라운드테이블	문화예술교육, 꿈다락 토요문화학교의 키워드: 지난 워크숍에 대한 변	김월식 (무늬만커뮤니티)	수원 경기상상 캠퍼스
6	9. 21. (목) 13:00~17:00	떠올리기 (성찰)	강연 + 기획워크숍 (FGI)	도무지 친해지지 않는 언어와 글의 간극 해소 워크숍 I: 바늘 같은 질문 속 실 을 꿰게 하는 되돌아보기의 과정	심의위원 임재춘	수원 경기상상 캠퍼스
7	9. 22. (금) 13:00~17:00	떠올리기 (성찰)	기획워크숍 (FGI)	도무지 친해지지 않는 언어와 글의 간극 해소 워크숍 II: 바늘 같은 질문 속 실을 꿰게 하는 되돌아보기의 과정	심의위원 임재춘	수원 경기상상 캠퍼스
8	10~11월	마시기 (실행)	비평, 토론	시범 프로그램 실행 + 현장 밀착형 비평 토론 (현장 방문·단체 간 상호 모니터링)	심의위원 이효순 심의위원 임상빈 심의위원 임재춘	현장



현장방문일

단체명	프로그램명	방문 담당	방문일
하쿠나마타타	ㄴㄹ?	모니터링위원(임재춘)	2017. 11. 16.
코리아상상예술	우리가족 싱글앨범 제작	경기센터	2017. 12. 16.
극단 허리	내 가슴 속 들여다볼까?	경기센터	2017. 12. 17.



현장방문 이후, 단체에게 전하고 싶은 이야기

단체명 하쿠나마타타
모니터링위원 임재춘(생활적정랩 배꼽)

고2, 고3에게 놀이라는 것은 무엇일까? 또래의 보편적인 문화에서 발견되는 것이 있겠고, 또래의 감수성과는 다른 개인의 놀이문화도 존재한다. 그들이 선호하고 이미 많은 시간을 보내는 일상적인 놀이가 있을 것이고, 새롭게 제안하는 새로운 놀이도 상상할 수 있다. 그러기 위해서는 특정 세대나 개인들에게 필요한 놀이, 놀이문화가 무엇인지 탐색하는 게 매우 중요한데, 그 전에 보다 원론적인 차원의 '놀이'에 관한 사유도 필요하다.

사람은 생애 주기나 발달 단계에 따라 신체적 조건과 지적 환경이 달라지는데 초등학생과 중학생, 고등학생의 놀이는 이를 매우 밀접하게 고려하지 않으면 고등학생의 놀이가 유아적인 차원에 머무르기 쉽다. 실제로 청소년 대상의 많은 체험 · 놀이 프로그램이 그런 오류를 범한다.

기획자의 진지한 문제의식에도 불구하고 잘 개선되지 않는 이유는 여러 가지다. 가장 큰 이유는 청소년기를 문화적으로 이해하고 해석하는 공부가 부족한 것도 있고, 방법론이 자신들이 가진 것에 머무르다 보니 그 안에서 사고하기 때문인지도 모른다.

예를 들면 이런 시도를 생각해볼 수 있다. 하쿠나마타타와 이리저리한 인연으로 모인 친구들과 그들의 삶에 대한 스토리텔링을 하면서 일상을 들여다본다. 각자의 삶에서 넘치는 부분과 부족한 부분이 있고, 각자의 것들이 겹치는 부분을 발견해 정리해본다. 그 가운데 같이 해볼 수 있는 도전 과제가 무엇인지 논의하고 합의해본다. 이 도전 과제는 막연하게 해보고 싶은 것일 수도 있고, 변화시키고 싶은 것일 수도 있다. 아니면 기획자나 강사의 작업(제안)으로 지역 이슈와 연결 짓는 것도 꽤 좋은 시도다.

강조하고 싶은 것은 아이들이 자신의 일상을 '놀이'라는 주제를 가지고 생각해보면서 의미 있는 것은 더 확장하고 부족한 것은 스스로 채워보는 시간을 갖는 것이다. 그 과정 자

체가 동시에 놀이가 되어야 문화적 시각이 생겨난다. 자기의 생각이나 마음, 말, 품이나 시간을 들여 없던 것을 만들어가는 일이 가능하려면 애초에 질문이 아이들에게서 나와야 하고, 기획자는 그 기회를 흥미롭게 만들어 진행해야 한다.

가벼운 놀이에서 아이들이 보이는 반응이 섬세하지 않은 것은 당연하다. 청소년기 아이들이 입시에 찌들어 있어서 무거운 어깨를 좀 풀어주고 싶다는 게 많은 기획자들의 이야기다. 그러나 청소년기에 느끼는 무거움은 현실 자체라기보다 자신의 삶을 주체적으로 살지 못하는 데서 연유하는 것이며, 많은 연구 보고서와 전문가들도 이와 유사한 지적을 한다. 자기가 하고 싶은 것을 스스로 결정하고 수행하는 경험이 그들의 삶에서 결핍된 큰 부분이라는 것이다.

한편으로 사업이나 프로그램의 한계를 잘 이해하는 것도 사업을 짜고 진행할 때 많은 도움이 되는데 마냥 느슨할 수 없는, 어쩔 수 없는 조건이 있다. 지향하는 의미를 100이라고 할 때 사업이나 프로그램을 통해 시도해볼 수 있는 것은 10분의 1에 지나지 않는다. 문제의식의 시야를 넓히되 현실적으로 주어진 시간, 장소, 공간, 예산, 역량을 고려해 지엽적인 계획을 세워 실행하고, 진행하는 과정이나 종료된 이후의 나머지 9할을 같이 생각하며 활동 전략을 짜야 지원사업은 짧더라도 단체나 강사가 앞으로 하고자 하는 일의 긴 호흡을 가져갈 수 있다.

하쿠나마타타는 많은 가능성이 보이는 팀이다. 문제의식도 건강하고 팀워크도 좋다. 각자 역할 분담이 되어 미리 촘촘하게 수업 계획을 짜지 않아도 시간을 유연하게 채우는 탄력성을 지닌 것도 큰 장점이다. 구성원 모두와 밀도 있게 대화해본 것은 아니지만 어떤 삶을 살고 싶다는 바람이 구체적으로 보이고, 지금까지 해왔던 활동이 그에 대한 노력으로 보인다. 이는 자신의 삶을 살고자 하는 열정이 있지 않으면 불가능하며, 문화예술교육 현장의 활동가들에게 가장 부족한 덕목이라는 점에서 소중한 팀이다. 역량 있는 선배 그룹과 연계해 열심히 활동하면서 개념과 현상이 연결되는 실질적인 경험을 해보면 앞의 이야기가 무엇인지 금세 알아차릴 것이다.

<다시, 꿈다락> 미선정 단체 대담회

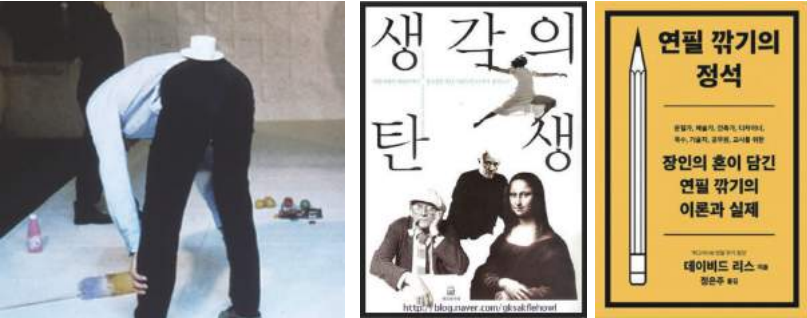
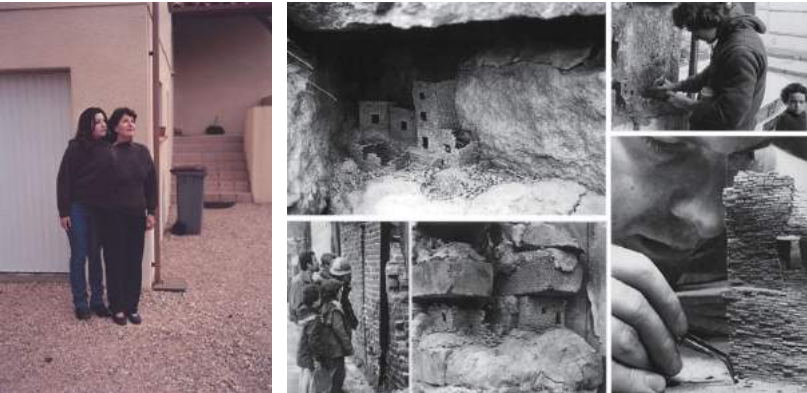
기획공모 <다시, 꿈다락>은 일반공모에 선정되지 않은 단체에게 발전과 성장의 기회를 제공하고 지원사업의 한계를 극복하기 위해 진행하였지만 결국 또다시 탈락 단체를 배출하는 모순적 결과가 있었습니다. 이에 센터는 <다시, 꿈다락> 공모에 선정되지 않은 단체와 함께 심의에서 미처 다하지 못했던 진솔한 이야기를 나누는 자리를 마련했습니다.

일시	2017. 7. 27.(목) 14:00
장소	엔제리너스 수원 인계점
참여자	2017 <다시, 꿈다락> 미선정 단체 및 심의위원(임상빈·이호순), 경기문화예술교육지원센터 꿈다락 토요문화학교 담당자 2명, 미선정 단체 관계자 4명

주요 논의 내용

단 체 기획서 작성이 어렵다.

이호순 기획서 작성이 어려운 이유는 내용이 정리되지 않아서다. 말하고자 하는 바가 많다는 건 알지만 그것을 정리하는 능력이 필요하다. 또한 모호한 표현과 개념이 명확하지 않은 표현은 기획서에 쓰지 않는 게 좋다. 예를 들어 기획의도에 '연극을 통한 창의력 함양'이라고 쓴다면 심사하는 입장에서는 그 기획의도가 모호하다고 판단하며, 기획서를 쓴 사람이 정확한 개념을 가지고 쓴 표현이 아니라는 것을 알 수 있다. 이럴 때는 목표를 정해 구체적으로 접근해야 한다. 어떤 창의력 향상인지, 어떤 방법으로 어떤 창의력을 함양시킬 것인지 등을 구체적으로 서술해야 한다. 꿈다락 토요문화학교 지원사업은 대상이 매우 중요하다. 대상에 따라 대상이 가진 정서가 다르고 접근하는 방식도 달라지기 때문이다. 기획서를 제대로 작성하려면 타깃 대상과 대상에게 하고 싶은 이야기를 구체적으로 생각해야 한다. 너무 막연하다 싶을 때는 벤치마킹(참고)을 해도 된다. 벤치마킹의 한 방법으로 참고 자료를 읽어보길 추천한다. 이미 문화예술교육에 대한 논문이 굉장히 많은데, 그것을 보면 연구 목적, 결과 등이 다 기재되어 있다. 해당 자료를 보면 도움이 될 것이다. 추가적으로 꿈다락 토요문화학교 지원사업이 여타 문화예술교육 지원사업들보다 어려운 것은 1년 동안 매주 토요일마다 수업을 진행하는 점이다. 보통은 1년간 수업을 준비해 진행하는 매개자들이 힘들 것이라 생각하지만, 사실 장기간 출석해야 하는 참여자들도 힘들다. 따라서 참여자들의 수업 페이스도 고려해야 한다. 꿈다락 토요문화학교 지원사업에 처음 지원하는 단체라면 첫해부터 장기 프로그램을 설계하기보다 10회차 정도의 프로그램을 3기 정도로 운영하는 것이 나을 수 있다. 이런 방식으로 1년을 실행해본 뒤 장기 프로그램을 계획하는 것이 좋을 듯 싶다. 마지막으로, 기획서를 쓸 때는 자기가 하고 싶은 것을 써야 한다. 그래야 공감을 얻을 수 있고 설령 떨어졌다 해도 후회가 없다. 후회가 자꾸 쌓이면 의욕이 없어져 방향을 잃게 된다. 그래서 자신만의 방향을 설정하는 것이 매우 중요하다.



<다시, 꿈다락> 미선정 단체 대담회 컨설팅 ppt 자료 | 임상빈 제공



기 획 공 모

다시, 꿈다락

선정 단체·기관 및 프로그램 소개

양평 「사단법인 코리아상상예술」 우리가족 싱글앨범 제작

공모분야 기획공모
프로그램명 우리가족 싱글앨범 제작
단체기관명 사단법인 코리아상상예술
교육분야 놀이활동
교육대상 초등학생 및 중학생
교육장소 양평 상상뮤직 스튜디오
교육기간 2017. 8. 11. ~ 2017. 12. 23.
문의 상상예술.com



코리아상상예술은 그간 쌓아온 문화예술적 경험을 바탕으로 아이들에게는 놀이에 대한 바른 교육과 이해를 심어주고, 어른들에게는 물질만능주의에서 벗어나 올바른 사고와 소통을 하며, 일상의 스트레스에서 탈피할 기회를 마련해주고자 했습니다.

이러한 맥락에서 기획한 <우리가족 싱글앨범 제작>은 총 6회의 프로그램으로 15명의 가족 참여자들과 수업 및 캠프를 진행하였습니다. 참여자들은 '가족 앨범 만들기'라는 공통 주제하에 다양한 소리를 활용해 녹음과 앨범 제작에 참여했으며, 주요 수업 내용은 다음과 같습니다.

휴대폰으로 음원 수집	동물 소리, 차 소리, 자연의 소리 등
가족 미션	곡 정하기, 음원 위치 정하기
소리에 대해 알아보기	내 목소리, 악기 소리, 주변의 소리 등
가족 미션	가족의 역할 정하기, 싱글앨범 기획
싱글앨범 제작	리코딩, 믹싱, 마스터링

프로그램은 처음 12회로 계획했으나 수업 특성상 음원 수집과 전문 시퀀서 프로그램이 필요해 캠프 형태로 전환해 진행했습니다. 이를 통해 참여자들의 집중도가 높아졌고 주말 가족여행 같은 분위기가 형성되어서인지 참여율도 100%였습니다. 또한 전문 리코딩 장비를 활용해 기존 내용에서 더 나아가 음반이 만들어지는 과정까지 체험토록 해 참여자들의 호기심을 자극했습니다.

참여자들은 가족 간의 소통 시간이 많았던 점, 다양한 것을 경험하며 호기심을 느꼈던 점에 만족감을 표했으며, 많은 학부모들이 지속적으로 프로그램이 이어졌으면 좋겠다는 소감을 전했습니다.

프로그램을 돌아보면 학생들에게 합주를 경험토록 해 개인주의에서 탈피해 주변 사람들을 배려하는 마음, 협업의 가치, 협동심과 성취감을 느끼게 한 것이 의미가 있었다고 봅니다. 또한 학생들이 리코딩 장비를 직접 조작하고 시퀀서 프로그램으로 자신의 목소리로 비트 박스를 해보며 컴퓨터와 휴대폰의 순기능을 경험했다고 생각합니다. 이로 인해 진로 선택의 폭도 넓어졌습니다. 그리고 가족 앨범 만들기를 통해 가족끼리 소통하는 시간을 갖고 유대감을 형성하는 계기도 제공할 수 있었습니다.

앞으로 이 프로그램이 지속되길 바라는 학부모님들의 의견을 참고해 연계 프로그램을 구상해보려 합니다. 그리고 컴퓨터와 휴대폰의 순기능을 더욱 부각시키는 프로그램, 예를 들자면 휴대폰으로 게임 음악 만들기, 주변의 인프라인 소나기마을과 협업해 컴퓨터 음악과 문학이 공존하는, 음악으로 만나는 황순원의 <소나기> 등을 계획하고 있습니다.

-본 원고는 경기센터에서 프로그램 계획안 및 실적보고서를 바탕으로 편집한 것입니다.-



의정부 「극단 허리」 내 가슴 속 들여다볼까?

공모분야 기획공모
프로그램명 내 가슴 속 들여다볼까?
단체기관명 극단 허리
교육분야 연극·뮤지컬
교육대상 청소년
교육장소 의정부문화원
교육기간 2017. 10. 28.~2017. 12. 17.
문의 hurry.kr

2017 경기 꿈다락 토요문화학교 기획공모 '다시, 꿈다락'은 단체(교육자) 입장에서 매우 흥미로운 작업이었다.

단체 소속 강사들을 위한 시간이 마련되고 자체적으로 탐구해볼 기회가 주어졌기 때문이다. 이는 감사하게도 프로그램에 임하는 강사들의 태도와 마음을 돌아보는 계기가 되었으며, 고리타분한 예술교육에서 벗어날 수 있는 기회이기도 했다.

또한 목표 지향적으로 예비 예술가를 양성하거나 경쟁을 부추기려는 교육이 아니라 인성교육, 감성, 휴식, 신뢰, 친분 등 일상적인 친밀한 경험 속에서 아주 자연스럽게 세밀한 교육 방법을 탐구하고 시도해보았다.

그러기 위해서는 강사들의 재치 있는 아이디어와 기나긴 고민의 시간이 필요했다. 그렇게 탄생한 시범 프로그램이 바로 <내 가슴 속 들여다볼까?>이다.

시범 프로그램 <내 가슴 속 들여다볼까?>에서는 연극이나 뮤지컬 같은 공연예술에서 당연히 중요한 '공연'이라는 결과물에 신경 쓰지 않기로 했다. 아예 배제하겠다는 게 아니라, 프로그램의 진행 기간이 짧은 만큼 공연 연습 시간을 줄이고 아이들이 자신의 내면에 더 집중하도록 유도한 것이다.

아이들이 편하게 상상을 펼치고 내면의 이야기를 터놓는 '노는 시간', 과거의 나와 미래의 나를 만나는 '상황극 놀이', 가족 간의 속마음을 알아가는 '역할놀이', 삶의 터전인 의정부를 알아가는 기회이자 휴식을 위한 '힐링 소풍'. 이 모든 것을 바탕으로 '너에게만 말해줄게'라는 '공동 창작 작업'이 이뤄졌다. 특히 감회가 깊었던 것은 현실을 상상의 세계를 거쳐 쏟아낸 엑기스 과정인 ing 공연! 아이들의 여유로운 사고에서 뿜어져 나오는 본능적인 기질을 목도할 수 있었다.

순수 공연예술에 목숨을 바쳐 일궈온 극단 허리의 청소년 예술교육! 연극을 매개로 각각의 개성이 묻어난 자유로운 형식으로 이뤄낸 작업이 참여자와 진행자 모두에게 뿌듯한 결과를 가져왔다. 이러한 콘셉트의 기획을 해낸 경기문화재단 기획자-아이디어맨-에게 감사와 박수를 보낸다.



의정부 「하쿠나마타타」
 ㄴㄹ?

공모분야 기획공모
 프로그램명 ㄴㄹ?
 단체기관명 하쿠나마타타
 교육분야 놀이활동
 교육대상 청소년
 교육장소 의정부 신평 문화소극장
 교육기간 2017. 11. 19.~2017. 12. 17.



〈ㄴㄹ?〉은 청소년들이 다양한 놀이활동을 하며 ‘나’에 대해 생각해볼 기회를 제공하고자 기획하였습니다. 프로그램에 참여한 학생들은 식재료, 악기, 천, 사진기를 가지고 놀면서 자기 자신을 돌아보는 한편 공연을 관람하며 문화예술을 향유하기도 했습니다.

수업의 흐름에 따른 참여자들의 반응은 다음과 같습니다.

구분	계획	진행
1	식재료를 다양하게 해석해 비유하고 표현	식재료를 새로운 시선으로 바라보면 신선한 자극을 느낌
2	자신의 인상적인 기억을 천을 통해 공간으로 형상화해 공간과 시간을 재구성	자신에게 인상 깊었던 순간을 떠올리고 그 순간을 재구성해보았지만 그에 대한 몰입도는 낮은 듯 보임
3	여러 가지 소리에 대한 개인적인 인상을 바탕으로 악기를 자유롭게 연주	짧은 시간 안에 한 악기와 익숙해지고 친해지는 데 시간이 걸려 연주할 때 어려움이 있었지만 자신의 마음에 드는 악기를 계속 연주하며 소리에 집중하는 모습을 보임
4	찍음과 동시에 기록되는 사진의 특성을 이용해 이야기 만들기	보다 친숙한 오브제인 사진기를 통해 참여자의 사적인 이야기를 쉽게 꺼낼 수 있었지만 개별적으로는 어려워하는 아이들도 있었음
5	전 회차 수업을 이어서 진행 / 사진으로 그리는 그림일기 활동	각자 좋아하거나 싫어하는 것, 넘치는 부분이나 부족한 부분을 천천히 생각해보는 시간을 가짐

사업을 진행한 결과 긍정적으로 평가한 부분은 단체의 새로운 프로그램을 개발했다는 것, 단체의 전문 분야가 아닌 새로운 교육 분야에 도전했다는 것, 추후 공모사업에 지원할 여건이 마련되었다는 것을 들 수 있습니다.

그리고 아쉬운 점은 참여자 모집 공고를 홍보하면서 역량 부족으로 모집이 원활하지 않았던 것과 안정적인 장소를 확보하는 데 어려움을 겪었던 것입니다.

앞으로 프로그램을 더욱 발전시키고자 자체적으로 개발한 프로그램을 확장 및 보완하고, 안정적인 공간 확보를 위해 계획을 세울 필요가 있다고 생각합니다.

기 획 공 모

새로이,
꿈다락



새로이, 꿈다락

문화예술교육의 동력을 잃은 단체·기관을 대상으로 문화예술교육 경험에서의 문제점과 대안을 탐색하고 실험적인 문화예술교육 콘텐츠 발굴을 위한 연구 과정을 지원합니다.

사업 개요

사업명	2017 경기꿈다락 토요문화학교 기획공모 <새로이, 꿈다락>
사업 기간	2017년 8~12월 (운영기간: 9~12월)
사업 대상	다음 항목 중 한가지 이상 충족 • 2012~2016년 중 문화예술교육 지원사업에 최소 1회 이상 선정되어 운영한 경험이 있는 경기도 내 문화예술(교육) 단체 및 기관 • 2012~2016년 중 최소 1회 이상 학술 연구 실적(연구용역 결과물, 연구지원사업 등, 개인 논문 제외)이 있는 경기도 내 문화예술(교육) 단체 및 기관
사업 내용	• 문화예술교육 경험에서 비롯된 철학적 고민과 문제의식을 기반으로 이를 해소할 대안 탐색, 실험적인 문화예술교육 콘텐츠 발굴을 위한 연구(기획·조사) 과정 지원 • 사업 추진 과정 기록 및 연구 결과물 제작 지원(매거진·기록집·프로그램북·영상 등) • 리서치 내용을 기반으로 오픈 워크숍, 파일럿 프로그램 운영 • 대학, 연구단체 등 전문 연구진과 네트워킹 및 협력을 추진하여 지원 가능
우대 사항	• 꿈다락 토요문화학교 비수혜 지역 대상 연구, 지역 내 거점 공간 리서치 진행 우대 • 노인, 다문화가정, 장애인 등 문화 취약계층 대상 연구 과정 우대
지원 유형	A. 콘텐츠 개발형(자유 주제) • 문화예술자원에 대한 탐구 의식을 기반으로 한 문화예술교육 콘텐츠(프로그램) 연구·개발 B. 연구·조사형(자유 주제) • 권장 키워드: 감각, 사고, 관계, 놀이, 일상, 성장을 키워드로 한 경기 꿈다락 토요문화학교만의 실험적인 문화예술교육 자원 발굴 및 연구·조사

추진 일정

8~9월	사업 신청
9~12월	심의 및 선발 / 예산 교부 및 사전 워크숍 → 자체 연구·리서치 운영
12월	결과공유회 → 사업 정산 및 결과물 제출

심의 개요

심의 일정	행정 심의	2017. 9. 7. (목)	경기문화재단
	서류 및 인터뷰 심의	2017. 9. 11. (월)	경기문화재단
	최종 결과 발표	2017. 9. 15. (금)	경기문화재단 홈페이지

심의 기준

사업 주체 및 내용의 적합성	• 해당 단체 지원의 필요성 및 적합성 • 연구 목적의 타당성 및 기획의 진정성 • 연구 주제의 독창성 및 참신성 • 연구 내용의 구체성 및 실현 가능성 • 사업 추진에 적합한 인력 구성 • 예산 계획 수립의 타당성
확장·변화 가능성	• 문화예술교육에 미치는 효과성 • 문화예술교육 현장 적용 가능성 • 연구 내용의 확장 및 지속 가능성

심의 방식

행정 심의	• 신청 자격 여부 및 기본 제출 서류 유무 등을 사업 담당자가 사전 검토하여 심의 대장에 기록, 사전 탈락 단체 및 기관의 경우 탈락 사유와 명단을 심의위원에게 제시
서류 및 인터뷰 심의	• 접수 서류 검토 및 단체별 인터뷰 • 심의위원 3인의 평균 점수를 합산한 순위를 토대로 전원 합의하에 최종 인터뷰 심의 대상 단체 선정 • 사업 포기 발생 시 차순위 선정이 가능하도록 예비 단체 선정 ※ 심의 과정에서 지원 여부의 적합성 여부에 따라 선정 예산 및 범위를 축소하거나 확대할 수 있음

심의 과정

심의위원 (가나다 순)	성명	소속/직위
	김유진	별일사무소 기획이사
	서지혜	인컬처컨설팅 대표
	설동준	문화기획자

꿈다락 토요문화학교 사업이 오랜 기간 진행되어오면서 참여 단체 스스로도 내부적인 역량 강화와 질적 전환의 필요성을 느끼는 단계에 와 있다. 경기문화재단도 현장 상황에 공감함에 따라 문화예술교육 프로그램을 소비하는 구조의 반복이 아닌, 새로운 콘텐츠 개발 혹은 단체의 질적 전환을 위한 리서치를 지원하는 차원에서 본 사업을 기획하게 되었다.

심사위원들이 동의한 선발 기준은 (1)문화예술교육 분야 전체에 미치는 메시지로서의 의미가 있는 시도인가 (2)단체가 지닌 본질적이고 핵심적인 역량과 활동 맥락상에서의 제안인가 (3)문제의식과 그것을 풀어내는 방법론이 적절히 연결되어 제한된 기간과 조건하에서 실현이 가능한가였다.

심의 총평

지원 단체들 중 다수에서 찾아볼 수 있는 안타까운 부분은 (1)문제의식은 절실하나 그것을 해결하기 위해 어디에서부터 시작해야 하는지에 대한 모색을 어려워하는 것, (2) 지원사업을 통해 가능한 리서치 및 개발 범위와 지원사업 이후에 그것을 어떤 방식으로 활용할 것인지 가능하는 걸 어려워하는 것이다.

그럼에도 불구하고 단체 및 지역의 수준에 고립되어 있는 문화예술교육 분야의 상황을 고려할 때 이 영역 전반에 유의미한 성과 공유를 기대할 것으로 보이는 계획, 참여자 중심의 문화예술교육 프로그램이라는 가치를 실질적으로 구현해보려는 도전적인 실험, 연차를 거듭하면서 단순 프로그램 실행에서 문화예술교육 철학의 필요성을 인정하는 단계로 성장한 현시점을 보여주는 계획 등을 발견할 수 있어 기뻐다. 그리고 무엇보다도 리서치 사업이 낮은 문화예술교육 분야에서 많은 단체들이 열의를 가지고 지원해주었다는 점에서 향후 이와 같은 역량 강화 지원, 리서치 지원사업의 가능성을 엿볼 수 있었다.

심의 결과

순번	사업지역	단체명	프로그램명	선정금액(단위:천원)
1	성남	알투스통합예술연구소	A 콘텐츠 개발형 / 고등학교 문화예술강사를 위한 공공예술 교육프로그램 연구	18,000
2	안성	문화예술놀이터 우리	A 콘텐츠 개발형 / 수요자 중심의 문화예술 향유 프로그램 개발 - 꿈다락 문화예술 뷔페	14,000
3	양평	脈K-PULSE(맥케이펄스)	A 콘텐츠 개발형 / 예술가가 만드는 예술교육 프로그램	14,000
4	안양	컬처커넥션	A 콘텐츠 개발형 / 사운드와 영상의 실시간 제어를 위한 통합문화예술교육 콘텐츠 개발	14,000
5	안양	성결대학교 산학협력단	B 조사·연구형 / 경기도 문화예술교육단체 현황에 관한 연구	11,600
합계				716,000

중간 이야기 모임

‘새로이, 꿈다락’ 운영 단체 간 문화예술교육 현장의 고충을 나누고 공감하며, 소통하는 모임을 마련했다. 설재우 작가와 서촌을 답사하며 함께 어울린 시간이, 단체의 역량강화와 네트워킹 형성에 긍정적인 도움이 되었기를 기대해본다.

일시	2017. 11. 30.(목) 12:00~17:00
장소	서울 서촌 일대
참여자	기획공모 단체 관계자 16명, 강연자 3명, 경기문화예술교육지원센터 센터장 및 팀원 4명(총 23명)



모임 일정

시간	내용	진행
11:50~12:00	등록	경기센터
12:00~13:30	서촌 답사, 지역 연구 사례 공유	설재우(지역문화기획자, 여행작가)
13:30~14:00	이동 및 휴식	
14:00~17:00	점심식사 / 이야기 모임(COP) ※ 각 단체별 지난 연구 과정 발표 및 공유	김유진·설동준(문화기획자)



기 획 공 모

새로이, 꿈다락

선정 단체·기관 및 프로그램 소개



성남 「알투스통합예술교육연구소」

고등학교 문화예술강사를 위한 공공예술 교육프로그램 연구

공모분야 기획공모
연구주제 고등학교 문화예술강사를 위한
공공예술 교육프로그램 연구
단체기관명 알투스통합예술연구소
연구기간 2017. 9. ~ 2017. 12.
문의 facebook.com/altus2010

2017 경기 꿈다락 토요문화학교의 지원사업인 '새로이, 꿈다락' <고등학교 문화예술강사를 위한 공공예술 교육프로그램 연구>를 시작하게 된 것은 2017년 9월 말이었습니다. 3개월 남짓한 대단히 짧은 사업 기간이었지만 그럼에도 본 사업을 통해 느낀 점을 몇 자 적어 보고자 합니다.

우리가 이 사업을 시작하게 된 것은 예술의 역할에 대한 본질적인 질문이 계기가 되었습니다. 개인과 사회·국가·세계와의 관계를 고민하고 존재에 대한 철학적 질문을 던질 청소년기에 특히 강조되는 예술의 역할에 주목했습니다. 청소년들이 예술을 통해 보다 열린 사고와 다양한 시선으로 민주시민으로서의 소양을 갖추고 나아가 창조적인 개인이 되도록 하는 게 우리가 추구하는 교육 목표였습니다.

앞에서 밝힌 이러한 목표를 가지고 고등학생 대상의 문화예술교육 프로그램을 기획 및 실행하려면 강사 차원에서의 연구와 역량 강화가 선행되어야 한다고 생각했습니다. 그리고 사업 진행 과정에서 이러한 문제의식을 해결하고자 하는 요구와 필요성을 더욱 절감할 수 있었습니다. 현장에서 학생들을 대면하고 그들을 변화시키는 주체는 기획안이나 커리큘럼, 학습 자료가 아니라 학생들에게 직접 말을 거는 사람, 즉 강사이기 때문입니다.

우리는 교육의 핵심은 '사람'이라는 것을 재확인했습니다.

매번 느끼는 것이지만 기획을 실현하는 주체는 시스템이 아닙니다. 현장은 결국 기획자, 학생, 재단, 강사 등 모든 참여자들의 선의와 열정으로 이루어지니까요. 현장을 가장 가까이에서 느끼는 강사야말로 더 좋은 수업에 대한 갈증이 내재해 있음을 사업을 통해 만난 문화예술 강사들을 통해 알 수 있었으며 이를 해소할 지원이 시급하다고 판단했습니다. 하지만 강사들이 개별적으로 다양한 자료를 검색하고 연구를 통해 새로운 커리큘럼을 개발한다는 건 현실적으로 힘든 상황이기도 합니다. 이에 별도의 연구를 거친 데이터베이스와 강사교육이 구축된다면 매우 유익할 것이라는 생각이 더욱 확고해졌습니다.

교육 모델 개발을 위한 문화예술교육 관련 자료가 턱없이 부족한 현실 또한 사업을 진행하며 다시 한 번 느낀 점입니다. 예술교육에 있어서 전문성은 중요한 요소 중 하나입니다. 그렇기에 자신의 분야에 전문성을 갖춘 '예술가로서의 정체성'은 문화예술 교육자에게도 묻지 않으면 안 된다고 생각합니다. 그런데 이를 뒷받침할 자료가 부족해 무척 아쉬웠습니다.

꿈다락 토요문화학교는 어느덧 우리나라를 대표하는 문화예술교육 사업으로 자리잡아가는 듯합니다. 현장에서 진행하는 교육 프로그램과 더불어 연구 및 콘텐츠 개발을 하는 COP 사업 또한 지속적으로 진행되기를 바랍니다. 이를 통해 문화예술교육을 위한 시스템과 현장의 사람, 이 두 중요한 주체가 함께 성장하고 보완하며 발전할 수 있기를 기대합니다. 나아가 꿈다락 토요문화학교 사업이 한국 문화예술교육의 방향을 제시하는 사업으로 더욱 발전해나가기를 응원합니다.

안성 「문화예술놀이터 우리」

꿈다락 문화예술뷔페

공모분야 기획공모
프로그램명 꿈다락 문화예술뷔페
단체기관명 문화예술놀이터 우리
교육분야 미술
교육대상 초등학생을 포함한 가족
교육장소 우곡마을
어리실영농조합 체험장
교육기간 2017. 9. ~ 2017. 12.

이번에 새로이 꿈다락을 준비하면서 많은 기대와 걱정이 앞섰습니다. 과연 처음 구상하고 계획했던 대로 할 수 있을까? 참여자들이 이 사업을 이해하고 같이 할 수 있을까?

이번 꿈다락을 준비하면서 가장 중점을 둔 부분은 ‘참여자들이 스스로 기획하고 준비하며 진행한다’는 것입니다. 창작의 자유와 즐거움을 찾아가는 과정이 이번 사업의 골자인데, 사업의 기획자이자 대학 및 대학원에서 도예를 전공하고 20년 넘게 작품 활동을 해온 본인 으로서는 익숙한 과정이지만, 과연 아무 경험이나 훈련이 안 된 일반인들이 직접 계획하고 어떤 것을 만들고 표현한다는 게 쉬운 일은 아닐 것이라는 생각이 들었습니다.

지금껏 진행돼온 일반적인 문화예술교육 프로그램은 말 그대로 교육에 초점을 맞추어 일정한 패턴 속에서 참여자들이 일부 창의력을 발휘하는 정도였다고 봅니다. 이러한 방식은 미리 정해진 패턴만 충실히 따라간다면 일정 수준 이상의 결과물을 보장할 수 있지만, 과연 참가자들의 예술적 감수성을 자극하고 예술적 성취감을 느끼게 할 수 있을까 하는 의문을 갖게 합니다. 이는 사실 교습센터나 초등학교 방과 후 학교 등에서 일반적으로 진행하는 방식이기도 합니다.

문화예술은 교육이 아니라 ‘향유하는’ 방식으로 접근해야 한다고 생각합니다. 문화예술교육은 학습에 대한 성취감보다 문화예술을 향유함으로써 창작에 대한 성취감과 즐거움을 느끼게 해야 한다는 게 평소 본인의 생각이었기에 이번 꿈다락 사업에 적용토록 하였습니다. 그와 더불어 무엇을 만들고, 왜 만들어야 하고, 어떻게 만드는가 하는 것도 참가자들이 스스로 결정하고 진행하게 해서 창작의 자유와 즐거움을 찾게끔 했습니다.

참가자들이 이런 의도를 이해하도록 서울 성북페스티벌과 성북동 투어를 진행하면서 철학적인 어려운 예술이 아니라 일상에서 쉽게 접하는 예술적 요소를 찾아 각자 하고 싶고 만들고 싶은 것에 대해 이야기를 나누며 시작하였습니다. 하지만 우려한 대로 처음 접하는 방식을 이해하는 참가자는 많지 않았습니다. 특히 아동들은 한 아이가 멋져 보이는 것을 하면 다 따라가는 경향이 많았는데, 이는 아동들이 정해진 패턴을 따라가는 학습 방식에 익숙해진 결과 아닐까 싶습니다. 물론 한두 번 만에 익숙해진 습관을 버리기란 쉽지 않은 일이지만, 현재 아동 미술의 현실을 보는 것 같아 마음속 깊이 드는 아쉬움은 떨칠 수 없었습니다.

다행히 이번 사업에 대한 이해가 충분한 참가자들을 중심으로 디자인과 재료 선택에 대한 솔루션을 진행하면서 조금씩 사업의 방향을 찾을 수 있었습니다. 특히 가족 프로그램이지만 부모가 아이에게 학습 방향을 제시하는 것이 아닌, 함께 나무를 자르고 다듬으며 동등한 위치에서 창작의 즐거움을 공유하는 모습을 보니 ‘호모루덴스(Homo Ludens)’라는 단어가 그 낯익은 말이 아니라는 걸 확인했습니다. 이 부분에 대한 더 많은 연구가 필요하겠지만, 문화예술 공모사업에서 참가자들의 성취감과 만족감을 향상시키는 데 많은 도움이 될 것 같습니다.

짧은 일정에 맞추려니 급하게 진행해 부족한 점이 많았지만 참가자들이 자유로운 창작에서 느끼는 즐거움과 예술을 향유하고픈 의지를 확인할 수 있었기에 장기적인 호흡으로 적용해볼 만한 가치가 충분하다고 생각합니다. 하지만 그에 앞서 참가자들이 사업을 충분히 이해하는 것은 물론 재료와 공구 · 도구에 대한 최소한의 적응이 필요하다고 봅니다. 재료와 공구, 도구에 대한 놀이 형식의 접근이라든지 참가자들이 이를 다뤄보는 과정이 꼭 필요한 것 같습니다. 르네상스 시대의 화가들처럼 직접 물감을 만들어 쓰는 정도는 아니더라도 본인의 표현을 위해 필요한 재료와 공구 · 도구의 쓰임새를 알아야 진정한 창작의 자유와 즐거움을 느끼리라 봅니다.

이번에 새로이 진행한 꿈다락 수업은 무엇보다 참가자들의 창작에 대한 자유와 의지를 확인할 수 있었고, 진정한 문화예술 향유 프로그램서의 방향을 확인하는 소중한 기회였습니다.





부모님들은 아이들이 손에서 스마트폰을 놓지 않는다고 늘 걱정하십니다. 물론 스마트폰 중독은 현대사회의 큰 이슈 중 하나지만, 어쩌면 기성세대들이 이해하지 못하는 새로운 시대의 문화가 아닌가 싶기도 합니다. 이제 모든 산업은 디지털 시대를 넘어 4차 산업혁명의 데이터 시대가 도래하였고, 인공지능이 '딥 러닝'으로 예술작품을 창작하는 시대가 되었습니다. 그러나 예술교육에서는 디지털 기기를 활용한 수업조차 여전히 3차 산업혁명의 기술을 바탕으로 한 고루한 교육 방식을 답보하고 있어 새로운 방식의 대안 교육이 필요한 시점이라고 생각합니다. 특히 예술 분야 내에서의 다양한 통합교육 시도가 있었지만 예술 이외의 타 분야와 융합한 사례는 찾아보기 어렵습니다. 이에 걸쳐커넥션은 새로운 시대의 아이들을 위한 새로운 형태의 문화예술교육 콘텐츠에 대해 고민하고 있습니다.

2017년 꿈다락을 통해 '코딩을 활용한 미디어 아트' 프로그램 연구를 진행하였습니다. 3개월간의 프로그램 연구 기간을 통해 만든 <DA하다 多하다>는 'Digital art를 하다, 모든 장르의 다양한 예술을 하다'라는 뜻의 통합문화예술교육 프로그램입니다. 코딩 교육을 받은 적 없는 대학생을 대상으로 파일럿을 진행한 결과 매우 긍정적인 평가를 받았습니다.

코딩은 어렵습니다. 코딩 교육의 목적은 모두가 스크립트 코딩을 잘하게 하려는 게 아닌, 코딩에 흥미를 갖게 하고 논리적인 컴퓨팅적 사고력을 기르기 위한 것으로 봐야 할 것 같습니다. 코딩 과정을 살펴보면 작은 것에서 시작해 점점 규모가 큰 작품을 만들어내는 것이 마치 작곡 과정과 비슷합니다. <DA하다 多하다> 파일럿 프로그램 참여자들은 '코딩을 통해 사운드를 만들어내는 것이 신기하고 재미있었다', '코딩이 어려운 줄만 알았는데 흥미가 생겨서 더 어려운 언어도 배워보고 싶다' 등의 참여 소감을 나누었습니다. 이를 아동 및 청소년을 대상으로 해 난이도를 조절한다면 <DA하다 多하다> 같은 프로그램이 새로운 시대에 살아가는 아이들을 위한 새로운 문화예술교육 모델 중 하나가 될 것이라는 가능성을 보았습니다.

안양 「컬처커넥션」

DA하다 多하다

- 공모분야 기획공모
- 프로그램명 DA하다 多하다
- 단체기관명 컬처커넥션
- 교육분야 융합
- 교육대상 대학생
- 교육장소 컬처커넥션 사무실
- 교육기간 2017. 9. 25.~2017. 12. 31.
- 문의 facebook.com/cultureconnection



하남 「脈 K-PULSE(맥케이펄스)」

예술가가 만드는 예술교육 프로그램

공모분야 기획공모
프로그램명 예술가가 만드는
예술교육 프로그램
단체기관명 脈 K-PULSE(맥케이펄스)
연구방법 자료조사, 워크숍, 특강,
시범 프로그램 운영
연구기간 2017. 9. ~ 2017. 12.



맥케이펄스는 예술을 업으로 하는 공연예술가들이 모인 공연예술단체입니다. 2016년 상반기에 경기문화재단에 지원한 모든 공모사업의 최종 심사에서 탈락했습니다. 그러다 '다시, 꿈다락'을 만나 워크숍에 적극적으로 참여하고 스스로의 문제점을 찾아내 시범 프로그램을 진행하게 되었습니다. 이는 양질의 문화예술교육 프로그램 개발자이자 강사로서의 자질을 함양하는 계기가 되었고, 2017년에는 꿈다락 토요문화학교 일반공모에 선정되어 수업을 진행할 수 있었습니다.

꿈다락 토요문화학교 사업은 저희에게 문화예술교육에 대한 여러 과제를 던져줍니다. 2017년 상반기, 면접에서 마주한 심사위원님의 질문을 기억합니다.

“예술가와 예술교육자가 다른 건 아니죠? 삼분백이 가진 철학적 가치는 무엇인가요?”

우리는 꿈다락이 던지는 여러 철학적 가치의 키워드에 갇힌 것 같습니다. 소통, 배려, 협력, 창의, 다양성 등등의 여러 키워드를 문화와 예술이라는 장르에서 어떻게 받아들이고 풀어내야 하는지, 우리가 예술을 하는 이유는 무엇인지 등 이러한 막연함에 둘러싸여 맑은 하늘이 나타나기만을 소망하는 처지입니다.

예술가이자 예술교육자인 우리는 모여야 하고, 많은 이야기를 나누어야 하고, 실험을 해야 합니다. 그 실험은 우리가 대상자이자 실험자일지도 모릅니다.

'다시, 꿈다락' 이후 문화계의 여러 워크숍을 쫓아다니기도 했지만 일방적인 전달이 있었습니다. 우리는 움직이고 말하고 부딪히고 싶습니다. 우리가 가진 예술을 풀어내고 만나야 합니다. 학원 수업과 우리는 달라야 합니다. 맞습니다. 그리고 서류가 말하는 결과가 아닌, 우리가 느끼고 만들고 경험한 결과가 필요합니다. 예술가인 우리는 예술로 만나고 예술로 대화합니다. 그저 만나면 노래하고 춤추고 두드리고 그립니다. 그렇다고 누구보다 행복한 것인지는 풀리지 않는 숙제지만, 예술가로서의 삶을 살아가지 않는 많은 사람들이 예술을 통해 삶이 보다 풍요롭고 가치 있어진다는 것은 누구도 반론하지 않을 듯합니다.

예술가들에게 예술대학을 가기 위해, 또 예술대학에 가서도, 그리고 사회에 나와서도 예술교육자로서 어떤 철학적 가치를 담아 현장에 투입되어야 하는지 누구도 알려주지 않았습니다. 그럼에도 예술교육 현장에서 우리는 활동하고 있습니다.

예술가로서가 아닌 예술교육자로서, 기능 교육을 넘어 철학적 가치를 담은 예술교육 프로그램을 만들기 위해 예술가들 스스로 깨우침이 필요하지 않을까 합니다.

저희는 만나고 움직여보고자 합니다. 장르를 넘어 서로의 것들을 펼쳐내고, 예술교육 프로그램을 만들고, 실험적인 프로젝트를 진행해보고 싶습니다. 끼워 맞추기식의 장르 융합이 아닌, 예술의 근본적 가치들이 만나 서로 연결되는 지점을 찾고 이를 완성도 높은 프로그램으로 만들어보고 싶습니다.

-본 원고는 경기센터에서 프로그램 계획안 및 실적보고서를 바탕으로 편집한 것입니다.-

결과공유회

지·꿈 트임



결과공유회 <지·꿈·티움>

꿈다락 토요문화학교 지원사업, 지역특성화 문화예술교육 지원사업 운영 단체·기관의 2017년도 운영 성과를 공유하고 매개자의 역량을 강화하는 3박4일간의 워크숍을 진행했습니다.

일시	2017. 12. 5. (화) ~ 2017. 12. 8. (금), 3박4일
장소	DB생명 인재개발원(경기도 화성시)
참여자	2017 꿈다락 토요문화학교·지역특성화 문화예술교육 지원사업 운영 단체·기관 관계자 및 자문위원(총 140명)
내용	지원사업 참여 단체들 간 성과 및 사례 공유, 전문가특강, 네트워킹 등



전체 일정

1) 지역특성화 문화예술교육 지원사업

날짜	시간	내용	장소	진행
12. 5. (화)	13:00~13:20	참가 등록 및 접수		경기센터
	13:20~15:00	지역특성화 문화예술교육 〈경계에 서 있는가?〉		좌장 : 김승수 발제자 : 조재경
	15:00~15:10	휴식	대강의실	
		주제별 특강		좌장 : 김승수, 김경옥
	15:10~16:50	1부 - 표준화에 저항하기 2부 - 예술과 공공성의 불편한 동거		발제자 : 정원철, 지아정원(운영 단체)
	16:50~18:00	석식	식당	
	18:00~22:00	열린 토크 〈아무말 대잔치〉	대강의실	좌장 : 김승수 발제자 : 2017 모니터링위원
	22:00	취침	숙소	
12. 6. (수)	07:00~08:00	조식	식당	
	08:00~10:00	휴식		
	10:00~11:30	특강 〈시각과 청각의 행복한 만남〉	대강의실	강연자 : 고규홍
	11:30~13:00	중식	식당	
	13:00~15:00	워크숍 〈'숨' 그리고 '침'〉	대강의실	발제자 : 여세진

2) 꿈다락 토요문화학교 지원사업

날짜	시간	내용	장소	진행
12. 7. (목)	13:00~13:30	인사말 및 일정 안내	대강의실	경기센터
	13:30~17:30	찰찰컨퍼런스 〈잘 주고 잘 받기〉		김정이, 민경은
	17:30~19:00	방 배정 및 석식	숙소/식당	
	19:00~23:00	돌아보고 들여다보기Ⅰ - 꿈다락 토요문화학교 FGI	대강의실 담소방 7개	경기센터, 김정이, 김유진, 민경은,
	23:00~03:00	취침 및 담소방 영화 상영 FGI 분임 워크숍 진행 내용 공유 회의	숙소동 VVIP실	이효순, 오명숙, 조지은, 백현주
	07:00~09:30	조식 및 개인 정비	숙소/식당	
12. 8. (금)		돌아보고 들여다보기Ⅱ - '일상의 것들로부터 추상을 감각하는 어린이문화예술교육'	대강의실	경기센터, 조지은, 김정이, 김유진, 남인우, 민경은 이효순, 오명숙
	09:30~12:30	- '대답이 아닌 생각을 꺼내게 자극하는 언어의 차이'		
	12:30~13:30	중 식	식당	
	13:30~16:00	돌아보고 들여다보기Ⅱ 마무리 및 퇴소	대강의실	

운영 결과

- 2017년도 사업 운영 성과를 바탕으로 연구 워크숍, 전문가 그룹 워크숍, 단체 간 네트워킹, 운영 사례 공유 등을 진행해 실질적인 매개자 역량 강화 실현
- 운영 단체의 자가 진단 및 이슈를 도출하는 소그룹 집중 토론으로 향후 문화예술교육 활동을 위한 장기적 전략 수립 가능성 발견

잘잘(잘 주고 잘 받기)
컨퍼런스

자신이 가지고 있는 질문을 나누고 싶은 이들과 모여 지식을 품앗이하는 아이스브레이킹이자 단체 네트워킹 활동으로 진행

순서	세부 진행 내용
오리엔테이션	• 테이블별로 3keywords 작성하기 • 강사 소개, 서로 인사하기 • 컨퍼런스 소개(PT+동영상)
아이스브레이킹	• 10초 초상화
고민의 벽 만들기	• 1년간 자원사업을 운영하면서 느낀 생각을 담은 메시지로 고민의 벽 만들기
배움나눔장터 구성하기	• 각자가 알려줄 수 있는 것과 배우고 싶은 것을 작성해 배움나눔장터 열기
배움나눔장터	2회 진행
고민대회! 여기여기 붙여라~	• 고민 소개하기 • 팀 조직하기, 여기여기 붙여라 • 고민 해결하기
회고 및 정리	• PMI 회고 • 팀별 내용 공유하기 • 함께 달기



돌아보고 들여다보기Ⅰ (꿈다락 토요문화학교 FGI)

- 꿈다락 토요문화학교 지원사업 운영에서 고려할 5가지 영역(준비·마음·관계·교수법·운영)에 대해 FGI(자기진단)를 하며 1년간의 사업을 돌아봄
- 모둠별 퍼실리테이터와 함께 질문에 대한 토론을 충분히 나누어 차후 매개자의 기획에 대해 멈추어야 할 것, 덜어내야 할 것, 더해야 할 것, 새롭게 시작해야 할 것 등을 준비하는 시간을 가짐

돌아보고 들여다보기Ⅱ

- 돌아보고 들여다보기Ⅱ(꿈다락 FGI) 내용과 관련 전문가 사례 특강
 - 조지은 발제: 일상의 것들로부터 추상을 감각하는 어린이문화예술교육
 - 남인우 발제: 대답이 아닌 생각을 꺼내게 자극하는 언어의 차이
- 돌아보고 들여다보기Ⅱ 회고 시간
 - 각 그룹별 주요 이슈 공유 및 회고





〈지·꿈 틈움〉
아카이브 전시 운영

- 12월 5일 (화)~12월 8일 (금) 아카이브 전시 운영
- 지원사업별 운영 프로그램 자료 오프라인 구축
- 참여 : 경기센터, 꿈다락 토요문화학교 및 지역특성화 지원사업 참여 단체 및 기관(총 18개)

구분	내용
기획전시	경기문화예술교육지원센터 기획전시 - 사업별 소개 및 아카이빙 자료 전시
사진	지원사업 운영 현장 프로그램 진행 사진
영상·음원	음원 및 영상 결과물(수업 결과물, 프로그램 진행 아카이브 영상 등) 상영
홍보물	단체별 홍보 인쇄물 등
결과물	책, 그림 등 수업 결과물 전시





2017 경기 꿈다락 토요문화학교 결과공유회 <지·꿈 토크> FGI 설문에 앞서...

2017년이 끝나고 2018년이 다가오고 있습니다. 경기 꿈다락 토요문화학교 운영단체 여러분 정말 고생 많으셨습니다. 올해를 되새겨보니 2017년은 어차피 망했으니, 2018년 새롭게 잘해보자는 생각이 들기도 합니다. ‘새롭게’, ‘잘하는’ 것은 없답니다.

‘새롭게’, ‘잘하는’ 방법은 2017년을 제대로 복기復棋하고 들여다볼 때 가능해집니다. 그래서 지·꿈 토크 FGI(focus group interview, 표적 집단면접법) 시간은 꿈다락 운영단체들에게 문화예술교육에 대한 질문을 던져 교육 운영 전반을 ‘돌아보고 들여다보는’ 시간입니다. 사전에 정한 모듈별로 퍼실리테이터와 함께 문화예술교육단체의 입장에서 멈추어야 할 것, 덜어내야 할 것, 더해야 할 것, 새롭게 시작해야 할 것에 대한 충분한 논의로 2018년 문화예술교육 기획을 제대로 준비하는 마무리 자리입니다.

다시 한 번 강조하지만, 본 질문은 단체에 대한 평가가 아니고, 작성 후 제출하지 않습니다. 설문은 교육을 기획하는 데 있어 유능함을 만들어주는 디테일에 대해 함께 고민할 수 있도록 하는 ‘도구’일 뿐입니다. 시작이 곧 끝이자 끝은 곧 새로운 시작입니다. 생명의 선 순환처럼 2017년을 잘 마무리하셔서 새로운 시작의 실마리를 찾아가실 수 있길 바랍니다.

① 준비

문항을 읽고 해당하는 곳에 체크를해주세요.

	그렇다	아니다
1. 올해 시행한 꿈다락 토요문화학교 프로그램은 오래전부터 생각해 온 프로그램이다.	_____	_____
2. 이 꿈다락 토요문화학교 프로그램이 진행되는 지역의 지리적, 역사적, 사회적인 특성을 조사하고 조사 내용을 정리해 본 적이 있다.	_____	_____
3. 꿈다락 프로그램에 참여하는 교육 대상들을 미리 만나보거나 생활, 문화에 대해 조사하고 그 내용을 글이나 이미지로 작성해 본 적이 있다.	_____	_____
4. 리서치 조사 내용을 프로그램에 반영해 본 적이 있다.	_____	_____
5. 확정된 교육대상 관련된 FGI(Focus Group Interview) 혹은 간담회, 인터뷰 등을 진행한 적이 있다.	_____	_____
6. 꿈다락 토요문화학교 프로그램 시행 전 해당 프로그램에 대한 단체 개별의 전문가 자문을 구한 적이 있다.	_____	_____
7. 회차별 교육에 대한 공간 운영 전략을 갖고 있다.	_____	_____

② 관계

	그렇다	아니다
1. 참여자들은 서로 눈을 자주 마주치고, 미소 지으며 서로 간의 대화는 어색하지 않고 편한 편이다. 때때로 즐겁기도 하다.	_____	_____
2. 우리는 수업이 마무리된 후에도 참여한 아이들과 지속적으로 관계를 맺는 편이다.	_____	_____
3. 아이들은 비교적 스스럼없이 나에게 대화를 걸고, 자기 이야기를 자유롭게 하는 편이며, 나는 아이들이 이야기 할때 충분히 들어주는 편이다.	_____	_____
4. 아이들의 개별적 특징과 특성을 이해하고 있으며, 감정의 상태와 그에 대한 이유에 대해 잘 알고 있다.	_____	_____
5. 교육과정을 진행하면서 참여하는 아이들, 교사들 함께 모두 몹시 즐거워해 본 경험이 있다.	_____	_____
6. 5번의 문항의 경험이 많이 있다면, 이후 (계획하거나 유도하지 않고 자연스럽게) 그 경험을 가지고 서로 이야기 해본 적이 있다.	_____	_____
7. 수업 마무리 시 아이들은 자율적으로 정리를 함께 돕는다.	_____	_____

3 운영

	그렇다	아니다
1. 수업이 시작되기 전 교육 공간을 둘러보거나 기자재, 준비물들을 준비하며 당일 수업에 대한 시뮬레이션을 구사하는 편이다.	_____	_____
2. 수업 장소는 교육 공간과 학생들이 설 수 있는 공간 등 필요한 섹션 별로 나누어져 구성되어 있다.	_____	_____
3. 건강과 식성을 고려하여 간식을 제공하고 있다.	_____	_____
4. 간식도 교육의 일부라고 생각하고 디테일에 신경을 쓴다.	_____	_____
5. 학생들의 안전에 대한 대비(의약품 구비, 기후에 따른 대응, 안전용품의 제공 등) 및 관련 회의 진행과 역할 분담이 이루어져 있다.	_____	_____
6. 수업 전후로 학부모들과의 공유가 이루어질 수 있는 커뮤니케이션 톨(통화, SNS 등)을 운영한다.	_____	_____
7. 수업이 끝난 뒤 강사들과 함께 수업에 대해 가볍게 이야기 나누는 시간을 갖는다.	_____	_____

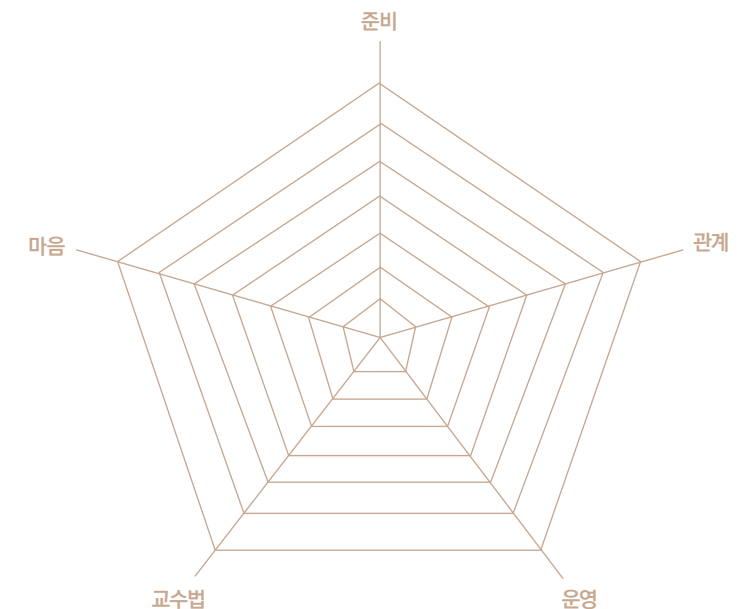
4 교수법

	그렇다	아니다
1. 학생들에게 칭찬할 때 '좋아요', '잘해요', '멋져요' 외에 다른 표현을 사용할 줄 안다.	_____	_____
2. 수업은 매우 자유로운 분위기로 진행되며 수업 시간 동안 집중과 이완(분산)이 자연스럽게 이루어진다.	_____	_____
3. 수업에서 아이들이 강사보다 이야기하는 빈도수가 높은 편이다.	_____	_____
4. 우리는 가르치지 않고 스스로 경험하게 한다. ('배운다'와 '경험한다'의 의미를 정확히 설명할 수 있다.)	_____	_____
5. 학생들이 적극적으로 주제에 대해 생각하고 또 의미 있는 질문이 던져지도록 유도하고 있다.	_____	_____
6. 수업 진행 중 발생하는 학생들의 개별적인 속도 차이는 당연하다고 생각하며, 다름이 충분히 수용되는 교육 프로그램을 운영하고 있다	_____	_____
7. 해당 회차에 진행되는 수업의 목표를 정확히 알고 있고 관련된 개념과 키워드를 강사진들 모두가 이해하고 있다.	_____	_____

5 마음

	그렇다	아니다
1. 우리는 당대 예술의 흐름과 패러다임에 대해 잘 이해하고 있는 편이다.	_____	_____
2. 우리는 예술단체, 예술가와의 교류가 활발한 편이다.	_____	_____
3. 우리는 다양한 예술단체, 예술가 네트워크를 구성하고 있다.	_____	_____
4. 나는 운영하는 교육 프로그램과 관련된 리서치를 하거나, 관련 워크숍에 참여하는 편이다.	_____	_____
5. 우리는 참여 구성원과 문제나 갈등상황이 발생했을 때 합리적인 토론을 통해 풀어가려고 노력하는 편이다.	_____	_____
6. 우리 구성원들은 우리 단체(기관)가 지향하는 바(교육 철학 또는 수업 목표)를 정확히 인지하고 말로 표현할 수 있다. (우리 단체(기관)의 1년, 3년 후의 방향에 대해 고민하고 있으며 향후의 모습을 그리고 있는 편이다)	_____	_____
7. 나는 내가 수업에서 해야 할 일을 정확히 인지하고 있고, 나 이외의 사람들도 어떤 역할을 해야 하는지 알고 있다. (만약 강사진 중 1명 이상이 본인의 역할을 하지 못한다면 내가 그 상황에서 어떠한 역할까지 해야 하는지 알고 있다.)	_____	_____

돌아보고 들여다보기



1 준비의 영역 (리서치 여부)

교육은 구체적 대상, 그리고 지역과 만나는 일이지요 '보편'적이지 않습니다. 따라서 충분한 리서치의 수행 여부는 교육콘텐츠 기획의 질을 담보하는 일기도 합니다. 발로 뛰는 현장형 리서치야말로 자원사업 심사의 당락을 좌우하게 됩니다. 업종으로 예술가와 예술단체를 지향한다면 예술적 호기심이 발동되고, 그 호기심을 풀기 위한 리서치 과정은 기획의 과정에서 필요충분조건입니다.

1. 올해 시행한 꿈다락 토요문화학교 프로그램은 오래전부터 생각해온 프로그램이다.
2. 이 프로그램이 진행되는 지역의 지리, 역사, 사회적인 특성을 조사하고 조사 내용을 정리해 본 적이 있다.
3. 꿈다락 토요문화학교 프로그램에 참여하는 교육대상을 미리 만나보거나 그들의 생활, 문화에 대해 조사하고 그 내용을 글이나 이미지로 작성해 본 적이 있다.
4. 리서치 조사 결과를 프로그램에 반영해 본 적이 있다.
5. 프로그램 참여를 결정한 교육대상과 관련된 FGI 혹은 간담회, 인터뷰 등을 진행한 적이 있다.
6. 꿈다락 토요문화학교 프로그램 시행 전, 해당 프로그램에 대한 전문가 자문을 구한 적이 있다.
7. 회차별 교육에 대한 공간운영 전략을 갖고 있다.

2 학습대상과의 관계 영역 (라포의 형성)

사람을 대상으로 하는 문화예술교육은 생각보다 커다란 범주의 커뮤니티 아트입니다. 따라서 커뮤니티에 접근하기 위한 최소한의 기술 구현을 해야 합니다. 이것을 '기술'이라 표현하는 까닭은 강사와 참여자가 서로 눈을 마주치고, 미소 짓고, 말을 걸어주고, 끝까지 경청하는 다양한 커뮤니케이션 스킬에 따라 자연스럽게 관계가 형성되기 때문입니다. 기본 기술이 몸에 배야 다음 단계로의 전환이 가능해집니다.

1. 참여자들은 서로 눈을 자주 마주치고, 미소 지으며, 서로 간의 대화는 어색하지 않고 편한 편이다. 때때로 즐겁기도 하다.
2. 우리 단체는 수업이 마무리된 후에도 참여한 아이들과 지속적으로 관계를 맺는 편이다.
3. 아이들은 비교적 스스로 없이 나에게 대화를 걸고, 자기 이야기를 자유롭게 하는 편이다. 나는 아이들이 이야기 할 때 충분히 들어주는 편이다.
4. 아이들의 개별적 특징과 특성을 이해하고 있으며, 감정의 상태와 그에 대한 이유에 대해 잘 알고 있다.
5. 교육과정을 진행하면서 참여하는 아이들, 교사들 함께 모두 몹시 즐거워해 본 경험 이 있다.
6. (만일 있다면) 이후 (계획하거나 유도하지 않고 자연스럽게) 그 경험을 가지고 서로 이야기 해본 적이 있다.
7. 수업 마무리 시 아이들은 자율적으로 정리를 함께 돕는다.

3 수업 운영의 영역 (디테일의 정도)

교육을 매우 잘한다는 평가를 받는 단체를 보면 다른 단체에 비해 간식 같은 농치기 쉬운 부분까지 꼼꼼히 체크하는 걸 볼 수 있습니다. 이른바 '간식지표'라 할 만하지요. 이것이 상징하는 의미는 교육은 지식의 전달이 아닌 상황과 맥락에 대한 총체적 접근, 전체적(holistic)인 관점이 필요하다는 점을 방증합니다. 수업 운영의 영역 설문은 어디까지 꼼꼼히 들여다보고 있는지에 대해 살펴보는 시간입니다.

1. 수업이 시작되기 전 교육 공간을 둘러보며 또는 기자재 준비물을 준비하며 당일 수업에 대한 시뮬레이션을 구상하는 편이다.
2. 꿈다락 토요문화학교 운영 공간은 교육 공간과 학생들이 쉴 수 있는 공간 등 섹션별로 나뉘어져 구성되어 있다.
3. 간식은 아이들의 건강과 식성을 고려하여 제공하고 있다.
4. 간식도 교육의 일부라고 생각하고 디테일에 신경을 쓴다.
5. 아이들의 안전에 대한 대비(의약품 구비, 기후에 따른 대응, 안전용품의 제공 등) 및 관련 회의 진행과 역할 분담이 적절하게 이루어져 있다.
6. 수업 전후로 참여 아이들의 학부모들과 공유가 이루어질 수 있는 커뮤니케이션 톨(통화, SNS 등)을 운영한다.
7. 수업이 끝난 뒤 강사들과 함께 수업에 대해 가볍게 이야기 나누는 시간을 갖는다.

4 교수법 영역 (경험디자인)

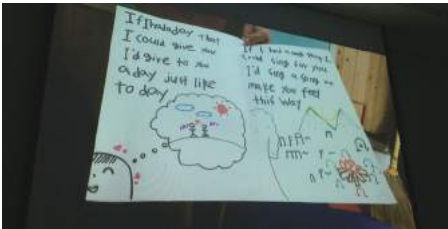
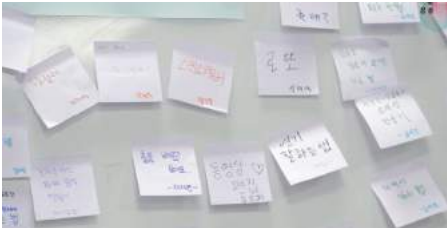
철학은 존재론, 인식론, 방법론으로 구성됩니다. 따라서 교수법은 교육철학을 드러내지요. 문화예술교육은 실증주의 교육철학을 넘어 구성주의 교육철학을 반영해야 합니다. 이것은 선택이 아닙니다. 왜냐면 실증주의 교육철학의 폐해에 대한 새로운 대안으로 문화예술교육이 채택되었기 때문입니다. 따라서 구성주의 교육철학을 반영한 교수법에 대한 내재화의 정도를 구체적으로 파악할 필요가 있습니다. 문화예술교육 매개자들은 이 부분을 가장 이해하기 어려워하지요. 교육 중 사용하는 언어에 대해 구체적 자각의 시간이 필요합니다. 언어는 존재의 집입니다.

1. 학생들에게 칭찬을 할 때 '좋아요', '잘해요', '멋져요' 외에 다른 표현을 사용할 줄 안다.
2. 매우 자유로운 분위기로 수업은 진행되며, 수업은 집중과 이완(분산)이 자연스럽게 이루어진다.
3. 수업에서 아이들이 강사보다 이야기 하는 빈도수가 높은 편이다.
4. 우리 단체는 가르치지 않고 스스로 경험하게 한다('배운다'와 '경험한다'의 의미를 정확히 설명할 수 있다).
5. 학생들이 적극적으로 주제에 대해 생각하고 또 의미 있는 질문을 하도록 유도하고 있다.
6. 수업 진행 중 발생하는 학생들의 개별적인 속도의 차이는 당연하다고 생각하며, 다름이 충분히 수용되는 교육 프로그램을 운영하고 있다.
7. 수업 회차마다 갖는 각각의 목표를 정확히 알고 있고, 관련된 개념과 키워드를 강사진 모두가 이해하고 있다.

5 단체의 태도 영역 (학습을 통한 지속가능한발전)

문화예술교육은 영리를 추구하는 교육기업을 배제하고, 예술가, 예술단체를 지원합니다. 그래서 예술가, 예술단체 본연의 활동을 주축으로 교육적 행위가 선택됩니다. 그러므로 단체의 지속 가능성을 위해서는 학습과 민주주의적 태도의 장치가 필요합니다. 이 부분에 대해 논의해봅시다.

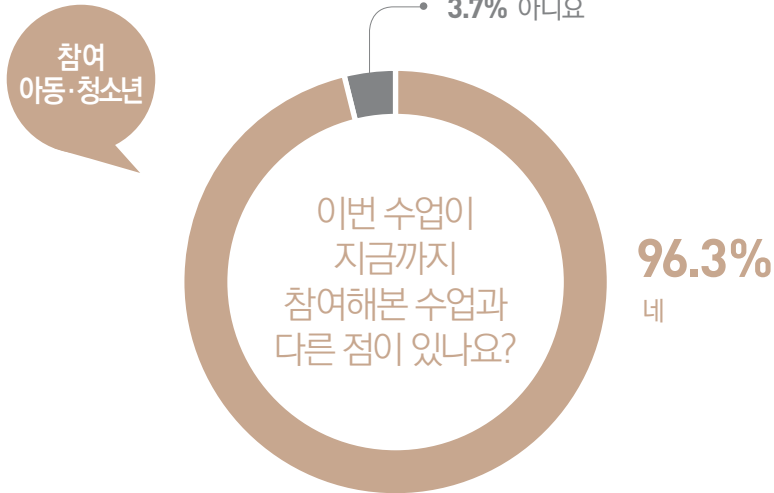
1. 우리 단체는 당대 예술의 흐름과 패러다임에 대해 매우 잘 이해하고 있는 편이다.
2. 우리 단체는 예술단체, 예술가와의 교류가 활발한 편이다.
3. 우리 단체는 다양한 예술단체, 예술가 네트워크를 구성하고 있다.
4. 나는 운영하는 교육을 위해 관련된 리서치를 하거나, 워크숍을 찾아하는 편이다.
5. 우리는 참여 구성원과 갈등상황이 발생했을 때, 합리적인 토론을 통해 풀어가려고 노력하는 편이다.
6. 우리 단체 구성원들은 단체가 지향하는 교육 철학 또는 수업 목표 등을 정확히 인지하고 말로 표현할 수 있다 (우리 단체의 1년 후, 3년 후의 방향에 대해 고민하고 있으며 향후의 모습을 그리고 있는 편이다).
7. 나는 내가 수업에서 해야 할 일을 정확히 인지하고 있으며, 나 이외의 사람들도 어떤 일을 해야 하는지 알고 있다 (만약 강사진 중 1명 이상이 본인의 역할을 하지 못할 때, 내가 그 상황에서 어떠한 역할까지 해야 하는지 알고 있다).



프로그램 참여자 설문 결과

대상 경기 꿈다락 토요문화학교
운영 단체기관 프로그램 참여자
시행기간 2017년 4~12월

- 운영 단체·기관에서 프로그램 종료 후 참여 아동·청소년 및 학부모를 대상으로 설문조사 실시
- 총 참여인원 중 500명의 응답을 대표 표본으로 활용하여 통계 자료 작성
- 참여자 응답 중 일부만 발췌하였으며 본 결과자료집에 실리지 못한 응답들도 면밀히 분석하여 2018년도 사업 계획에 반영될 예정임



어떤 점이 특별했나요?

처음에는 부끄러웠는데
참여하다 보니 좋았다.

엄마 아빠도
같이 참여한 것.

학교에서는 만들기를
잘 안 해요.

내 자신감을 키웠다.

정말 재미있고,
가족이랑 같이 만들어서 좋았다.

그냥 좋아요.

무언가를 만들며
우리의 창의적인 생각을
발휘할 수 있어서.

만드는 것과 이야기를 나누고
친구들과 더
가까워질 수 있었다.

수업 시간이 길지만
외부 활동을 해서
특별하다.

실외 체험도 하고
보물찾기도 했다.

친구들과 함께
카메라 수업을 해서 즐겁고,
선생님들도 좋고 재미있음.

다른 수업은 공부하는 거였지만
이 수업은 즐거움을 배웠다.

선생님들이 좋았어요.
친구처럼 대해주고 표현할 수 있게
다 준비해줬어요.

무대에 서는 게 좋았어요.
친구들이랑 친해지고,
스스로 해냈다는 생각이 들어
뿌듯했어요.

모든 걸 우리가 다 꾸며나가서
특별했다. 너무 재밌었다 진짜로.
새로운 사람들과 만나
하나의 이야기를 만들어가는 게
너무 재밌었고, 친구들 언니
오빠 동생들 다 너무 착해서
편하게 친해질 수 있었고,
선생님들도 잘 이끌어주셨다.

그냥 똑같았어요.

재미있었다.
많은 사람들 앞에
나서서 떨렸다.

재밌고 지루하지 않고
매일 하지 않는다.
많은 아이들과 친해질 수 있고,
재미있는 음악수업을
할 수 있어서.

좀 더 머리 썼어요.
공부보다 조금 더
머리를 쓴 거 같아요.

수업 준비도 철저히
되어 있었고,
되게 다양한 주제로
이야기해서 특별했다.

학교나 일상생활에는
할 수 없는 것을 할 수 있어서.

재미있을 때도 있었고
없을 때도 있었다.

예술가가 된 것 같았어요.

뮤지컬 작품을 썼다는 것.
선생님이 내가 글 쓰는 걸
하고 싶어 하는 것을 알고
한번 써보자고 했고, 희곡 쓰는
법이나 아이디어 같은 것도
함께 했다. 뿌듯하다.

나에게 꿈다락 토요문화학교란?

재미있고
또 하고 싶은 프로그램

기다려지는 시간

나에게 주말은
꿈도 꿀 수 없는 수업

행복이자 마음이자 사랑

건축가에 대해 알게 되고 내 꿈과
희망의 집의 아이디어를 내는 곳

재미있는 꿈 놀이터

즐거움

행복

최고

시간 가는 줄 모를 만큼
재미있었던 시간

처음부터 끝까지 꾸르쥔

재밌는 존재

신기한 마법 상자

평생 잊지 못할
행복한 기억

꿈을 이루기 위한 발판

새로운 친구,
동생을 사귀는 계기

나의 즐거움(긱쥔!)

소중한 존재

영상에 관심을 가지게 된 계기

선생님들이 좋은 학원

토요일의 휴식

인생의 학교

예술!

일주일 중
가장 기다려지는 날

비밀 놀이터

그냥 프로그램

아주 재미있는 활동,
또 하고 싶은 마음

마음의 문을 여는 열쇠

희망을 심어주는 프로그램

우리들의 평화를
지켜주는 학교

휴식

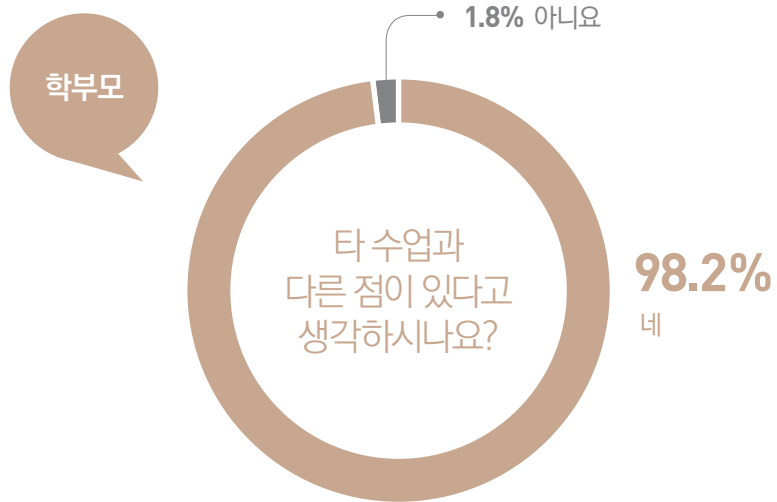
즐거움 토요일

자신감을 키워주고
행복하게 해주는 시간

인생

최고!!

학부모



어떤 점이 달랐다고 생각하시나요?

따뜻한 선생님들의 가르침,
정과 사랑이 넘치는 분위기.

아이들이 정말
신나서 참여했습니다.

다른 수업은
늘 아이의 치료가 주였다.
하지만 이 프로그램은
엄마를 복돋아주고 힐링과
기쁨을 느끼게 해준다.

아이들 스스로 만들어가는
수업입니다. 그래서 더욱 의미 있고
기억에 남을 것 같아요.

틀에 박힌 수업이 아니라
즐겁게 소통하며 생각을
자유롭게 표현하고 반영해주셔서
너무 만족합니다.

담당 강사와 담당자들의
업무 숙련도가 높았습니다.
짧은 출석 기간에도
효과적으로 수업을 이끌어주신
여러 담당자분들께 감사드립니다.
아이에게 아주 좋은
경험이었습니다.

강사가 전문적이고
열성이 있었습니다.

창의성과 음악에 대한 즐거움으로
자존감이 높아졌습니다.

아이들이 너무
참여하고 싶다고 하는
수업이었어요.

건축은 어른들의 영역이라
생각했는데 아이들을 위한
프로그램이라 신선해요.

아이들이 모여서
능동적으로 창의력과 상상력을
발휘할 수 있어
좋은 시간이 되었습니다.

학생이 주체가 되어
모든 활동에 직접 참여할 수
있어서 다른 활동보다
더 유익했던 것 같다.

커리큘럼이 잘되어 있고
참여하는 학생들의
장점과 개성, 의견을
잘 살린 프로그램.
자유롭고 새로운
표현 방식.

학생이 주체가 되어
모든 활동에 직접 참여할 수
있어서 다른 활동보다 더
유익했던 것 같다.

아이들이 직접 준비해
무대에서 공연을 할 수 있는
기회를 주셔서 감사해요.

완성된 결과물에 만족하는
모습이 좋았습니다.

아이들이 직접
모형을 만들어보는
입체적·창의적 수업이
좋았습니다.

아이 스스로가
주인공이 되어
몰입하게 해주셨습니다.

아이가 가진 재능을
잘 살려주는 것 같아요.

우리 가족에게 꿈다락 토요문화학교는 이다.

아이의 마음을
알 수 있는 수업

자녀에게 주는
선물 같은 프로그램

아이가 토요일마다 무료해하고
컴퓨터만 했는데 이제
이 시간이 되기만을
아침 내내 기다립니다.

꿈을 갖고
미래를 아름답게 해주는 학교

집에서 게임만 하다가
어울려 놀다.

아이의 즐거움,
엄마의 해피 타임

현대무용의 기초가 되는
동작을 배우는 기회였습니다.

신나게 노는 모습을 보니
기분이 좋습니다.

아이와 부모님의
터닝포인트!!

함께 놀 수 있는 공간
주말의 행복

T.G.I it's saturday!!

즐거운 토요일 오전

재미있는 문화놀이터

자신감 Up Up
(소극적인 아이 → 부끄럼 없이
표현할 수 있는 아이)

집에서 뒹굴뒹굴 토요일
→ 기다려지는 토요일

이전엔 건축가라는 직업이
낯설었는데 프로그램을 통해
평면과 입체를 넘나드는 건축이
인간과 함께하는 가장 아름다운
작업인 걸 알았다.

또 오고 싶은 곳

아이들의 창의학교

고급진 휴식

Soul

아이의 감성 자극

가족이 함께할 수 있는 시간
소중한 추억

즐거움과 행복

우리 아이의 꿈을
이루어가는 시간

자주 해야 할 것

아이가 휴일에 못 쉬고
도서관 오는 걸 싫어했는데
프로그램에 참여하면서
다양한 체험을 하고 자신감도
생긴 것 같아요. 내년엔 개설된다면
또 신청할까 합니다.

가성비 짱

매들, 잘 엮어진 실타래.
더 단단해진 쇠동아줄

다양한 표현과 다양한 표현으로
아이들에게 창의력을
이끌어낼 수 있는 수업

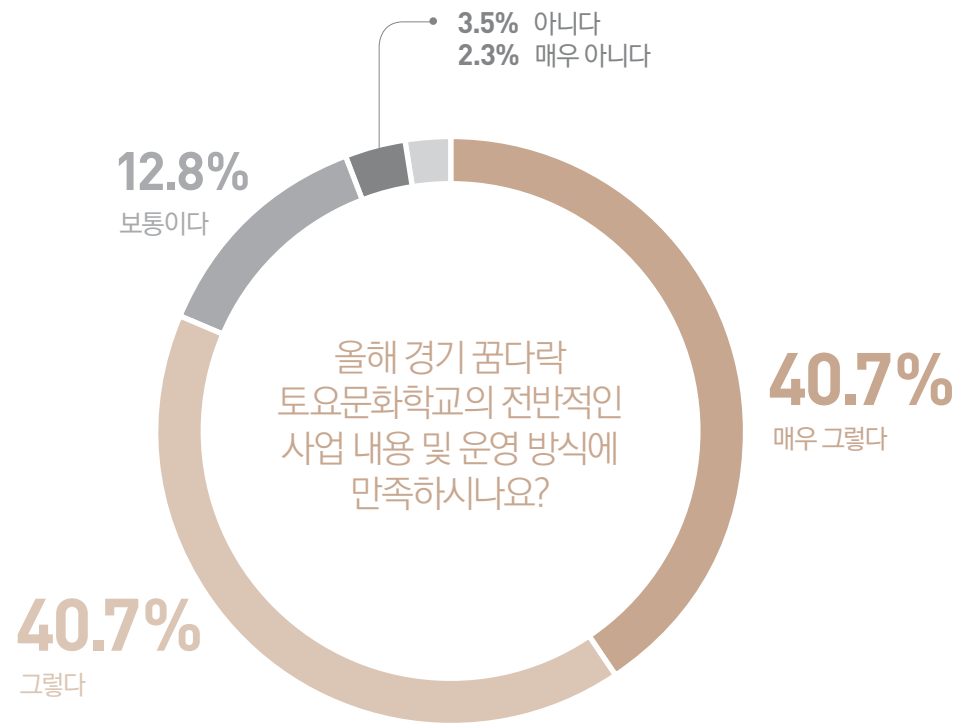
다음에도 이런 기회가
주어진다면 꼬옥 다시
참여하고 싶습니다.

소풍

가족의
주말여행이 된 시간

대상 경기 꿈다락 토요문화학교
운영 단체·기관 관계자
시행기간 2017년 4~12월

- 사업 종료 후 운영 단체·기관 관계자를 대상으로 설문조사 실시
- 총 참여인원 중 86명의 응답을 대표 표본으로 활용하여 통계 자료 작성
- 참여자 응답 중 일부만 발췌하였으며 본 결과자료집에 실리지 못한 응답들도 면밀히 분석하여 2018년도 사업 계획에 반영될 예정임



경기 꿈다락 토요문화학교 사업에 바라는 점,
혹은 기타 의견을 자유롭게 나누어 주세요.

경기도 꿈다락 토요문화학교 사업이 지역의 청소년들과 문화예술교육을 진행하는 것에 교육자로서 매우 기분이 좋습니다. 특히 우리 예술교육이 한 장르를 고집하지 않고 다양한 장르 안에서 뮤지컬 및 영상 미디어와 결합해 스토리텔링, 안무, 촬영, 편집 등 다양한 예술적 체험을 통해 청소년들 스스로가 자신의 역할이나 좀 더 적극적인 팀워크를 만들어내 인상적이고 앞으로 기대가 큼니다. 다만 행정 절차에 있어 강사와 교육단체의 교육 이외의 업무를 간소화하고, 모니터링도 평가처럼 느껴지는 방식이 아니라 더 좋은 교육을 위한 피드백과 강사의 다양한 고충과 고민을 함께 고민하는 토대가 되었으면 좋겠습니다.

지원사업을 통해 학생들과 소통하며 좋은 경험을 쌓고 있습니다. 참여하는 학생들이 적극적이고 의욕이 강해 재미있는 수업을 만들어가고 있습니다. 그러나 초반에 학생들을 모집하는 과정이 쉽지 않았습니다. 학생들이 이런 프로그램이 있다는 걸 알고 찾아오도록 홍보하는 일이 꽤 힘들었습니다. 아무래도 각 단체가 개별적으로 홍보 채널을 스스로 찾아야 하는 지금의 방식은 단체들에게 부담이 될 것 같습니다. 꿈다락 토요문화학교가 좀 더 체계적으로 운영되도록 참여자 모집 방법과 홍보 채널에 대해 경기문화예술교육지원센터가 함께 고민하는 시간과 자리가 있었으면 좋겠습니다.

“ 유익한 사업임에 틀림이 없다. 운영 방법이나 절차에 대해 긍정적인 평가를 하고 싶다. 꿈다락 토요문화학교 사업이 지역에 많은 영향을 미치고 있다고 생각한다. 바람이 있다면 상급 기관에서 좀 더 협조 가능한 통로가 있었으면 좋겠다(작은 단체들이 지역에서 영향력이 없다 보니 협조를 구할 때 애로 사항이 있다). 그리고 e나라도움 운영에 대한 좀 더 상세한 안내가 있었으면 좋겠다.”

“ 올해 근무 지역이 바뀌어 첫 시작과 홍보 때문에 고생했지만 참여자들의 많은 관심 덕분에 2017년도 잘 운영하였다. 어느새 3년 차가 되면서 많은 프로그램이 개발되고, 그 과정에서 수업 시간이 꽉 채워지는 현상이 생겼다. 아이들에게 생각의 틈을 더 열어줘야 한다는 걸 알면서도 새로운 프로그램에 재미가 생겨 그쪽으로 집중하게 된 듯하다. 꿈다락 스튜디오 공연을 할 때 부모님들이 새로운 형식의 공연이라고 칭찬해주셔서 감사드리고, 즐겁고, 힘이 났다. 결과공유회 때는 재단이 주도적으로 움직이기보다 각 단체별로 부스를 설치해 타 단체들이 돌아다니며 직접 묻고 대화하는 시간을 갖거나, 좋은 예가 될 수 있는 단체를 묶어 그들에게 질의응답 하는 시간을 가져도 좋을 것 같다. 문화예술교육 현장에서 활동하는 단체의 이야기를 들어보면 유익하고 원만한 대화가 이뤄질 듯하다.”

“ 모니터링이 마치 심사를 받는 것 같다. 꼭 이럴 때 아이들이 늦거나 출석률이 낮아 속상하다. 워크숍에는 사실상 보조강사들도 참여하기 힘들지만, 단체의 자체 회의나 워크숍을 통해 팀워크를 충분히 다질 수 있다고 생각한다.”

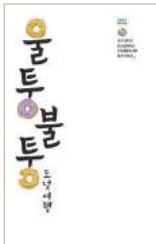
“ 경기 꿈다락 토요문화학교에서 아이들에게 너무나 도움이 되고 가르치는 입장에서도 많은 경험이 될 만한 다양한 활동을 추진해나가는 모습에 너무나 감동했습니다. 앞으로도 이런 활동이 꾸준히 계속되기를 바라는 마음입니다.”

“ 2년 동안 경기 꿈다락 토요문화학교를 운영하면서 많은 아이들과 만났다. 첫 수업 때의 설렘으로 시작해서 아이들과 만들어낸 다양한 창작물 그리고 아이들이 미처 말로 하지 못했던 것들을 몸으로 표현할 수 있게 끄집어내는 과정은 정말 행복한 순간이었다. 마지막 수업 때는 아쉬움이 컸지만 어느새 능숙해진 솜씨로 알아서 척척 해나가는 아이들의 모습을 보며 뿌듯함을 느꼈다. 나의 몸짓, 손가락 지시 등을 통해 말이 아닌 다른 방법으로 아이들과 소통했다. 바디톡 프로그램처럼 소통을 하는 데에는 다양한 방법이 있다는 걸 아이들에게 알려줄 수 있어서 행복했다.”

“ 꿈다락 토요문화학교에 참여할 수 있어 매우 즐겁게 아이들과 창작 뮤지컬 수업을 진행하고 결과적으로 부모님과 학생들 모두가 만족해 주강사로서 보람을 느꼈다. 이런 사업이 지속적으로 지원되도록 더욱 폭넓은 기회 제공과 행정 절차상의 간편화가 필요하다고 본다. 또한 기관별 상호 협력과 교류가 이루어져 지역 내 공공 공연장 등을 원활하게 사용할 수 있기를 바란다. 무엇보다 올해는 모니터링이나 워크숍 등이 현실적인 문제를 다루고 상호 의견 교환이 성실히 이루어져 고무적이었다.”

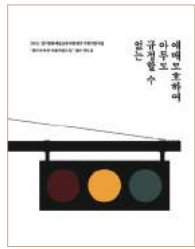
경기문화예술교육지원센터

홍보물 아카이브



1 2010 학교문화예술교육 활성화 지원사업 결과보고서 2 2011 경기문화예술교육지원센터 ANNUAL REPORT 3 2011 경기문화예술교육지원센터 CoP 지원사업 결과보고서 4 2012 문화예술교육, 그렁고 그런 사람들의 위대한 Talk Concert 자료집 5 2012 꿈다락 토요문화학교 차오름 프로그램 결과자료집 6 2012 경기문화예술교육지원센터 결과자료집 7 2013 지역문화예술교육의 미래를 위한 릴레이 포럼 자료집 8 2013 지지봄봄 통합본 9 2013 경기꿈다락 토요 문화학교 차오름 프로그램 모니터링 결과자료집 10 2013 경기 지역특성화 문화예술교육 지원사업 결과자료집 11 2013 불가사의한 예술프로젝트 결과자료집

12 2013 경기 문화예술교육지원센터 결과자료집 13 2014 경기 문화예술교육 포럼 불온한 문화예술교육 홍보 포스터 14 2014 지역문화예술교육의 상상력을 더하는 워크숍 자료집 15 2014 지역문화예술교육을 향한 라운드 테이블 워크숍 자료집 16 2014 이웃나라 문화예술교육 힐끔! 워크숍 자료집 17 2014 지지 봄봄 통합본 18 2014 국제워크숍 '천국으로 가는' 결과자료집 19 2014 경기 학교예술강사 지원사업 매뉴얼 20 2014 경기문화예술교육지원센터 결과자료집 21 2014 경기 꿈다락 토요문화학교 지원사업 결과자료집 22 2014 경기 지역특성화 문화예술교육 지원사업 결과자료집



23 2015 경기 꿈다락 토요문화학교 지원사업 결과자료집 24 2015 경기 꿈다락 토요문화학교 지원사업 모니터링 결과자료집 25 2015 경기 지역특성화 문화예술교육 지원사업 결과자료집 26 2015 경기문화예술교육지원센터 결과자료집 27 2015 기획사업 불가사의한 자율학습모임 결과자료집 28 2015 지지봄봄 통합본 29 2015 유기관협력네트워크구축 수다는 힘이다 결과자료집 30 2016 경기 꿈다락 토요문화학교, 지역특성화 문화예술교육 홍보 포스터 31 2016 경기 문화예술교육지원센터 홍보 리플릿 32 2016 경기문화예술교육지원센터 결과자료집 33 2016 지지봄봄 통합본 34 2016 기획사업 불가사의한 자율학습모임&프로젝트 결과자료집 35 2016 경기 학교예술강사 지원사업 결과자료집 36 2016 경기 꿈다락 토요문화학교 지원사업 결과자료집 37 2016 경기 지역특성화 문

화예술교육 지원사업 결과자료집 38 2016 경기 꿈다락 토요문화학교 문화예술교육 콜로키움 지금 여기 결과자료집 39 2016 경기 꿈다락 토요문화학교 모니터링 결과자료집 40 2017 경기 꿈다락 토요문화학교 지원사업 프로그램 정보 리플릿 41 2017 기획사업 매개자 역량강화 워크숍 상상력의 징후 소책자 42 2017 경기 지역특성화 문화예술교육 중간워크숍 홍보 포스터 43 2017 기획사업 매개자 역량강화 워크숍 상상력의 징후 포스터 44 2017 경기문화예술교육 자율학습모임 기획사업 결과공유파티 포스터 45 2017 지지봄봄 통합본 46 2017 경기 꿈다락 토요문화학교 사전 워크숍 첫단추자리 배너 47 2017 경기 꿈다락 토요문화학교 모니터링 사전 모임 배너 48 2017 경기 꿈다락 토요문화학교 워크숍 마중물 시간 배너 49 2017 경기문화예술교육 지원센터 공모지원사업 설명회 배너

선정 단체·기관

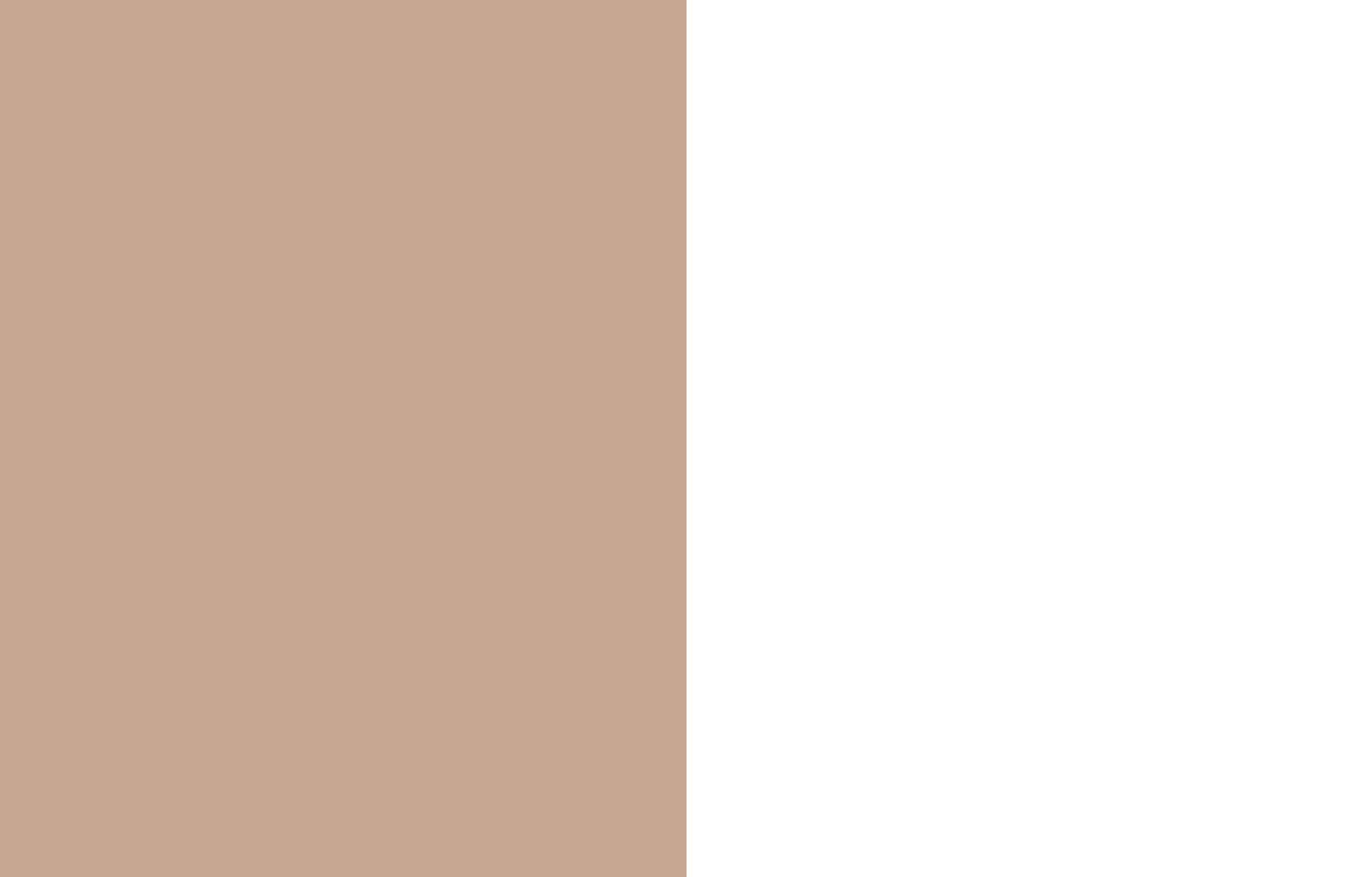
INDEX

순번	단체 지역	단체명	운영 장르	쪽수
1	가평	설미재미술관	미술	54~55
2	고양	고양영상미디어센터	영상·미디어	56~57
3	과천	과천문화원	전통예술	60~61
4	광명	(사)광명심포니오케스트라	음악	62~63
5	광주	남한산청소년교육연구회	영상·미디어	64~65
6	광주	영은미술관	미술	66~67
7	광주	풀짚공예박물관	공예	68~69
8	군포	극단 지음	연극·뮤지컬	70~71
9	김포	누구나예술연구소	놀이활동	74~75
10	남양주	재미퍼커션아트	음악	76~77
11	동두천	동두천문화원	무용	78~79
12	서울	락버스	연극·뮤지컬	58~59
13	서울	물나무	사진	72~73
14	서울	연극실험실 늘	연극·뮤지컬	110~111
15	서울	호크마댄스씨어터	무용	90~91
16	성남	문화예술 놀다	놀이활동	82~83
17	성남	사월의들판	사진	84~85
18	성남	성남문화재단	영상·미디어	80~81
19	성남	알투스통합예술연구소	예술교육프로그램연구	170~171
20	성남	판교생태학습원	놀이활동	86~87
21	성남	협동조합 미래	사진	88~89
22	수원	수원영상미디어센터	영상·미디어	94~95
23	수원	예술작업실 도란	공예	124~125

순번	단체 지역	단체명	운영 장르	쪽수
24	수원	정형일 ballet creative	무용	96~97
25	수원	지혜샘어린이도서관	연극·뮤지컬	92~93
26	시흥	바라지 생태교육공동체	놀이활동	98~99
27	안산	아트퍼블릭 모두	연극·뮤지컬	100~101
28	안성	문화예술놀이터 우리	미술	102~103, 172~173
29	안양	사단법인 소설워크	음악	104~105
30	안양	컬처커넥션	음악	106~107, 174~175
31	안양	하트무브먼트	무용	126~127
32	양주	문화예술공간 빛그림	사진	108~109
33	양주	조명박물관	연극·뮤지컬	112~113
34	양평	脈K-PULSE(맥케이펄스)	놀이활동	114~115, 176~177
35	양평	사단법인 코리아상상예술	놀이활동	155~156
36	양평	양평교육희망네트워크	영상·미디어	116~117
37	양평	찾아가는 연희극단 너영나영	연극·뮤지컬	118~119
38	여주	여주사람들	놀이활동	120~121
39	용인	고사리협동조합	전통예술	122~123
40	의정부	극단 허리	연극·뮤지컬	156~157
41	의정부	하쿠나마타타	놀이활동	158~159
42	이천	극단 11월	연극·뮤지컬	128~129
43	파주	미메시스 아트 뮤지엄	건축	130~131
44	파주	블루메미술관	놀이활동	132~133
45	파주	행복학교문화예술교육사업단	기타	134~135
46	포천	예술교육기업 모색	연극·뮤지컬	136~137

2017 경기문화예술교육지원센터 공모지원사업
꿈다락 토요문화학교 결과자료집

발행일	2018. 3.
발행자	경기문화재단 대표이사 설원기
발행처	경기문화재단
총괄	문화예술본부장 서정문
운영 총괄	문예진흥팀장 문성진
운영 담당	경기문화예술교육지원센터 센터장 한승연 센터원 공민혜, 남선현, 박해은
운영 지원	센터원 박나희, 박소현, 위지영, 조재연, 조지혜, 황바롬
사진	권하형, 이재각
영상	땅도프로덕션
인쇄	(주)이룸프레스
디자인	박선영
주관	경기문화재단 경기문화예술교육지원센터
후원	문화체육관광부, 경기도
협력	한국문화예술교육진흥원
주소	16488 경기도 수원시 팔달구 인계로 178
전화	031.231.0872~0873
홈페이지	ggarte.ggcf.kr
SNS	facebook.com/ggacef



꿈다락
토요문화학교