

2021 꿈다락 토요문화학교 예술감상 교육



# 김홍도의 그림사랑방



2021 꿈다락 토요문화학교 예술감상 교육

김홍도의 그림사랑방 결과자료집

2021 꿈다락 토요문화학교 예술감상 교육



#### Youtube 영상



비대면 3기·4기 교육과정  
스케치 영상



비대면 공연 오프닝 영상

발행인	이영훈
발행월	2021.10.
발행처	부평구문화재단 인천광역시 부평구 주부토로 173 3F 부평문화사랑방 032.505.5950 / bpcf.or.kr
총괄	고동희 문화사업본부 본부장
편집·기획	노수진 문화사업본부 사랑방운영팀 팀장
사랑방운영팀	고혜령, 박찬희, 임수정 실무진
소리랑 기획·강사진	김미선, 김현영, 혜주연, 김민선, 김선주
자문전문가	조재경 고무신학교 대표
디자인제작	아이드디자인
주최	문화체육관광부 Ministry of Culture, Sports and Tourism
주관	한국문화예술회관연합회 Korean Culture and Art Centers Association 부평구문화재단 BUPYEONG CULTURAL CENTER 소리랑

※ 수록된 내용을 전재하거나 활용할 경우, 반드시 출처를 밝하시기 바랍니다.



#### 결과자료집



# 목차

05	꿈다락 토요문화학교 예술감상 교육
07	<b>I. 김홍도의 그림사랑방</b>
09	1. 전방위적놀이로 확장된 김홍도 감상하기 (1) 1기·2기 교육 (2) 1기·2기 공연
15	2. 허깨비놀이와 더불어 김홍도 만나기 (1) 3기·4기 교육 (2) 3기·4기 공연
19	<b>II. 그림에서 찾아낸 교육아이템</b>
22	<b>III. 정성으로 이뤄내는 성장과 가능성</b>
33	<b>IV. 덧붙임</b>



국악+전통



무용



미술



음악



공연예술



문화예관

### 꿈다락 토요문화학교 예술감상교육

꿈다락 토요문화학교 예술감상 교육은 문화체육관광부가 주최하고 한국문화예술회관연합회가 주관하는 사업으로 예술감상 교육 확산을 통해 청소년들이 자발적으로 문화예술을 경험하고 느낄 수 있게 한다. 전국 문화예술회관을 대상으로 공모를 통해 59개 프로그램을 선정하였으며, 기관마다 자율적으로 문화예술교육 프로그램을 진행한다.

부평구문화재단은 2개 과정이 선정되어 부평문화사랑방과 부평아트센터에서 각각 진행하였다. 문화예술교육을 바탕으로 청소년들이 감정을 정화시키고 생각하는 즐거움을 느끼며, 마음의 정감을 불러일으키며 감동을 느끼고, 나아가 예술을 즐길 줄 알고 진심으로 좋아하게 되길 꿈꾼다.

# I. 김홍도의 그림사랑방



교육분야	복합(전통예술, 시각예술, 음악)
교육유형	1기·2기 대면 / 3기·4기 일부 대면, 비대면
사업기간	2021년 4월 17일(토) ~ 9월 4일(토)
교육장소	- 1기·2기 : (어린이교육)부평문화사랑방 공연장, (부모교육)부평문화사랑방 다목적홀 - 3기·4기 : 줌(ZOOM)사용이 가능한 개별공간, 부평 일대
사업대상	초등학교 4~6학년 학생과 학부모
교육횟수	<b>총 4기, 20회</b> - 1기, 2기 학생 4회차(학부모 1회차), 공통워크숍 1회차, 기수 통합공연 1회차(11회) - 3기, 4기 학생 4회차(학부모 1회차), 기수통합공연 1회차(9회)
참여인원	기수별 15팀 미만
강사진	김현영, 혼주연, 정민선, 김선주 & 김미선
교육비	무료
기획의도	- 초등학교 고학년 어린이들이 전통예술과 놀이를 통해 자신을 들여다보고 표현하며 스스로의 존재를 풍요롭게 하는 시간을 갖게 한다. - 김홍도의 풍속화와 전통음악을 매개로 우리 삶을 묘사하는 예술을 일상문화의 확장으로 이해하게 한다.
주최	문화체육관광부
주관	한국문화예술회관연합회, 부평구문화재단, 좋은음악 소리랑

# 1. 전방위적 놀이로 확장된 김홍도 감상하기

기간	1기	2021년 4월 17일 ~ 6월 26일(매주 토)
	2기	2021년 5월 29일 ~ 6월 26일(매주 토)

(1) 1기·2기 교육

## 1회차 그림 속 이야기

4월 17일, 5월 29일

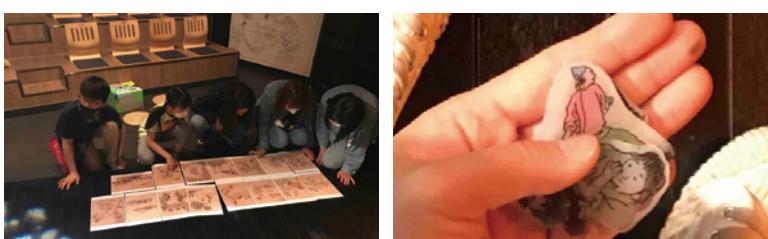
### ▲ 김홍도와 친구 탐색하기

- 김홍도 작품을 변형하여 다양하게 설치해둔 그림을 자유롭게 감상합니다.
- 함께 하게 된 친구들과 인사하고, 공연장의 곳곳을 둘러봅니다.
- 초성게임으로 재미있게 예술선생님과 친구들의 이름을 추측해보고 익힙니다.



### ▲ 김홍도 그림 자세히 훑어보기

- 김홍도의 '풍속화첩' 15개 그림을 보고 마음에 드는 그림 속 장면의 이야기를 내 마음대로 창작하고 재구성합니다.
- 예술선생님이 김홍도는 자신의 그림에 등장한다고 가상으로 설정하고, 지목한 인물의 특징을 불러주면 아이들이 풍속화첩 그림 속에서 인물을 찾아냅니다. 김홍도 찾기 놀이를 위해 아이들은 그림을 자세히 보게 됩니다.
- 공연장 곳곳을 누비며 예술선생님이 수업 전 미리 숨겨둔 슈링클로 만든 김홍도 그림미니어처를 찾습니다. 보물찾기 놀이처럼 열심히 찾아낸 슈링클이 김홍도의 어느 그림에서 나온 인물인지 또 찾아봅니다.
- 여러 가지 놀이를 통해 김홍도의 풍속화첩을 관찰한 후, 아이들의 마음에 드는 김홍도 그림을 꼽아 보고 이유를 말해봅니다.



### ▲ 슈링클에 김홍도 그림 그리기

- 김홍도 풍속화첩 중 그림을 선택하여 슈링클 용지를 그림 위에 대고 따라 그립니다. 작품에서 등장하는 개, 인물, 소품 등 일부를 따라 그리고, 개성 있는 색깔을 입혀 완성한 후 구멍을 뚫어 슈링클 전용 드라이기로 열을 가해 김홍도 열쇠고리 굿즈를 만들어 봅니다.

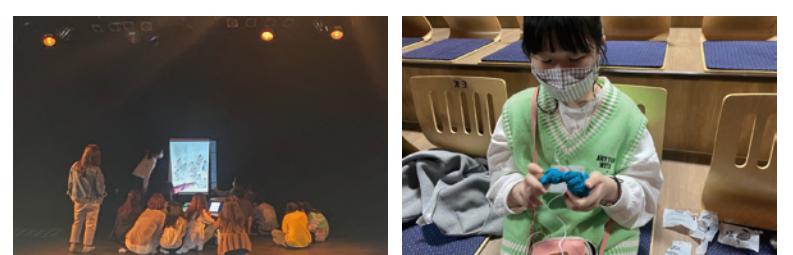


## 2회차 그림 속 놀이

4월 24일, 6월 5일

### ▲ 김홍도 그림 설명듣기

- 김홍도와 풍속화첩에 대한 설명을 자세히 듣고 김홍도의 시그니처인 거꾸로 된 손모양을 여러 작품에서 찾아봅니다.
- 클레이로 김홍도 작품에서 등장하는 소품을 만들고 친구들과 비교해봅니다.



### ▲ 놀이 타임머신을 타고 그림 속 전래놀이 따라잡기

- 작품 <고누놀이>처럼 아이들이 직접 고누놀이를 해봅니다. 공연장 바닥에 색 마스킹테이프로 고누판을 만들고 두 가지 색의 바둑알을 말로 삼습니다. 간단한 놀이방법을 익혀 토너먼트 식으로 두 명씩 짹을 지어 겨루며 단순하지만 시간가는 줄 모르고 집중하게 되는 옛날 놀이를 즐겨봅니다.
- 최종으로 결승전에 오른 두 아이들이 나머지 친구들과 모두 함께 인간 고누놀이를 합니다. 검은 것과 밀짚모자를 쓴 아이들이 바둑알 대신 인간 말이 되어 공연장 바닥에 커다랗게 그린 고누판 위에서 결승자의 말에 따라 이리저리 움직입니다.



- 김홍도 그림이 인쇄된 메모리 카드로 놀이를 합니다. 그림을 뒤집어 똑같은 그림을 짹지어 골라내는 놀이입니다. 그림 개수를 조정하면 난이도를 나누어 게임할 수 있습니다.



### 3회차 그림 속 악기 & 의상

5월 8일, 6월 12일

#### ▲ 전통악기 체험하기

- 김홍도가 즐겨 연주했던 거문고와 가야금의 다른 점에 대해 가야금 전공자인 예술선생님께 설명을 듣습니다. 아이들은 가야금을 직접 만져보고, 가까이서 예술선생님이 직접 연주하는 국악을 들어봅니다.



#### ▲ 그림 속 의상 만들기

- 작품 <무동>에서 누더기 옷을 걸친 무동의 옷을 아이들이 직접 만들어봅니다. 폐현수막과 형겁을 비롯한 여러 가지 재료를 이용하여 의상을 꾸며보고, 완성된 의상을 예술선생님이 입고 다같이 사진을 찍습니다.
- 마지막 6회차에서 <무동>을 재연한 공연을 할 때, 아이들이 만든 의상을 연희꾼이 직접 입고 나와 춤을 추게 됩니다. 아이들은 자신이 만든 옷을 입고 무대에 오를 연희꾼의 모습을 기대하며 열심히 작업합니다.



### 4회차 특강

5월 15일

#### 1기 어린이특강 I - 그림 속 소리 & 악기

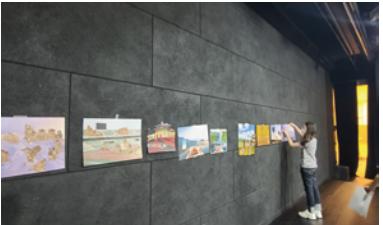
#### ▲ 귀로 듣는 그림 : 오병옥 선생님(한국문화재재단 단원) 대금 연주감상

- 작품 <무동> 속에 등장하는 악기 중 대금소리를 특강선생님의 연주로 직접 들어봅니다. 악기 대금은 무엇으로 만들어졌고 어떻게 소리가 나는지 자세히 들어보고, 무동 속 다른 악기인 피리, 해금의 소리를 특강선생님이 등장하는 공연영상을 통해 들어봅니다.
- 아이들이 대금과 연주자에 대해 알고 싶은 질문을 쪽지에 적어 전달하면 선생님이 답해주며 궁금증을 해소합니다.



#### ▲ 현대배경과 끌라주 만들기

- 현대적인 사진배경을 두고 김홍도의 그림 속 다양한 포즈의 인물을 잘라 붙입니다. 완성된 그림에 작품명과 짧은 해설 글을 적어 그림 뒤에 붙이고 공연장 벽에 붙여 전시합니다. 자신이 만든 작품 속 이야기를 아이들 모두에게 설명합니다.



#### 4회차 특강

6월 19일

##### 2기 어린이특강 II-그림 속 음악임 & 춤특강

###### ▲ 몸짓으로 느끼는 그림 : 윤원중 선생님(전통연희꾼) 탈춤 체험

- 작품 <무동> 속에 등장하는 무동의 춤을 특강선생님을 모시고 직접 배워봅니다. 특강선생님의 춤사위를 감상하고 간단한 춤사위를 직접 따라해 보는 시간을 갖습니다. 특강선생님은 마지막 공연에서 진짜 무동이 되어 아이들을 다시 만나게 됩니다.



#### 4회차 특강

5월 15일, 6월 19일

##### 부모특강 - 김홍도 티아보기

###### ▲ 눈으로 보는 그림 : 송미숙 작가(조선의 숨결을 그린 화가 김홍도 저자)

- 조선 후기의 역사적 배경과 시대상을 엿볼 수 있는 김홍도의 풍속화, 산수화, 인물화, 신선화, 불화 등 다양한 작품을 감상하고 관련된 이야기를 듣습니다. 교육에 참여한 부모님들은 수업에서 배운 김홍도에 관한 자세한 내용을 아이들과 공유할 수 있습니다.



#### 5회차/가족워크숍 감상 나누기

5월 22일, 6월 26일

###### ▲ 가족과 함께 어우러지기

- 부모, 형제, 가족과 함께 세계의 여러 악기로 우리나라 전통 장단을 연주해봅니다. 장구, 북, 심벌즈, 방울같은 익숙한 악기부터 생전 처음 보는 해외 타악기를 마음이 끌리는 대로 선택하여 예술선생님의 가르침에 따라 삐그덕(엇모리), 덩실이(자진모리), 해딱해딱(휘모리), 살포시(굿거리) 등 다양한 가락을 완성합니다.



###### ▲ 우리가 만난 김홍도

- 김홍도의 그림사랑방에서 아이들이 김홍도를 만나는 과정을 영상기록물로 만납니다. 슈링클 제작, 꽃라주 작품, 의상 제작 등 아이들의 활동 기록을 가족과 함께 들이켜 봅니다.

(2) 1기·2기 공연

#### 6회차/공연 사랑방에 온 김홍도

6월 26일

###### ▲ 사랑방 LIVE 공연 뒤풀이

- 1기, 2기 가족이 사랑방 공연장에 모두 모여 삼현육각 악기편성과 전통춤꾼이 등장하는 창작공연을 관람합니다. 그림 속 ‘무동’을 무대로 옮겨 피리, 대금, 해금, 장구, 태평소 등 악기소리를 직접 듣고 무동의 전통춤을 만나봅니다.
- 태평가는 청소년 국악관현악단의 연주를 통해 듣고, 수업에서 배웠던 김홍도의 자랑인 거문고 연주도 감상합니다.
- 공연 중간 중간 관객석의 참가자들이 김홍도 속 등장인물이 되어 김홍도 찾기 놀이를 즐깁니다. 마지막으로 김홍도가 된 관객에게 전통 놀잇감이 들어 있는 선물꾸러미를 증정합니다.



## 2. 허깨비놀이와 더불어 김홍도 만나기

기간	3기	2021년 7월 3일, 8월 14일 ~ 9월 4일(매주 토)
	4기	2021년 8월 14일 ~ 9월 4일(매주 토)



(1) 3기·4기 교육

### 3기 1회차 그림 속 이야기

5월 22일, 7월 3일

\*대면교육

#### ▲ 탐색하고, 김홍도 그림 자세히 보고, 김홍도 그림 따라 그리기

- 1기·2기 교육내용과 동일하게 공연장에서 김홍도를 친숙하게 만나는 여러 가지 놀이활동을 진행합니다.

### 3기 2회차, 4기 1회차 그림 속 이야기2

8월 14일

\*거리두기 4단계 비대면교육으로 전환

#### ▲ <홍도꾸러미>를 활용하여 김홍도 만나기

- 줌(ZOOM)에서 초성만 쓰인 아이들의 이름을 알아맞히며 서로를 익힙니다.
- 풍속도첩 15점 외 다양한 활동재료와 미션지가 담긴 홍도꾸러미를 활용하여 놀이합니다.
- 간단한 게임으로 '시간을 다스리는 자'를 선정하여 휴식시간을 자유자제로 정할 수 있는 권한을 부여합니다. 시간을 다스리는 자의 제안에 따라 수업이 진행됩니다.



#### ▲ 허깨비 놀이

- 우리 집에 찾아온 허깨비 선생님이 주는 단서를 따라 풍속화 속 김홍도 찾기 놀이를 합니다. 허깨비 선생님과 간단한 놀이대결을 통해 벌칙을 수행합니다.
- 줌 소모임에서 팀별로 김홍도와 관련된 퀴즈를 만든 후 팀별 대항전을 벌입니다.



### 3기 3회차, 4기 2회차 그림 속 놀이

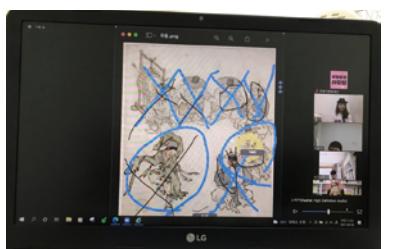
8월 21일

#### ▲ 그림 속 전래놀이 따라잡기

- 작품 <길쌈>에서 연상되는 실팽이 놀이를 합니다. 누가 오래 실팽이를 돌리는지 시합하고, 대금연주자 자세를 흉내 내며 실팽이를 돌리는 등 다양한 시도를 겸합니다.

#### ▲ 김홍도 그림 설명 듣기

- 예술선생님께 김홍도의 시그니처 등 김홍도 작품에 대한 설명을 듣습니다. 선생님이 내는 OX 퀴즈 질문에 줌의 다양한 툴을 활용하여 답해봅니다.





### 3기 4회차, 4기 3회차 특강

8월 28일

#### 어린이특강 - 그림 속 악기

##### ▲ 귀로 듣는 그림 : 오병옥 선생님(한국문화재재단 단원) 대금 연주감상

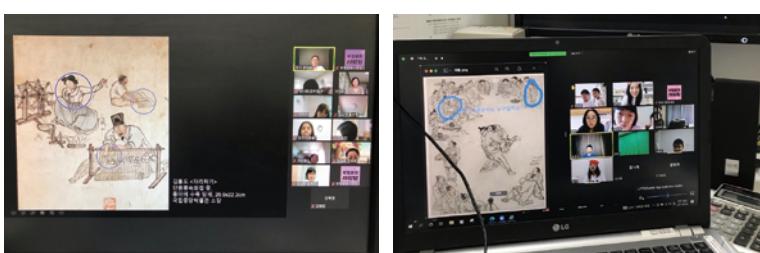
- 허깨비 선생님과 함께 대금연주자이신 특강선생님을 만나봅니다. 작품 <무동> 속 대금연주를 집 앞놀이터에 있는 정자에서 직접 들어봅니다.



#### 부모특강 - 김홍도 품아보기

##### ▲ 눈으로 보는 그림 : 송미숙 작가(조선의 숨결을 그린 화가 김홍도 저자)

- 부모님도 줌에서 특강선생님의 재미있는 설명을 바탕으로 김홍도의 작품을 배웁니다. 미리 배송된 교재를 토대로 수업을 듣습니다. 줌에서 어린이 수업과 부모 수업이 동시에 진행됩니다.



### 4기 4회차 그림 속 이야기 3

9월 4일

#### ▲ MZ세대 풍속화 끌라주

- 홍도꾸러미에 들어 있는 현대사진을 풍속화첩의 인물들과 결합시켜 요즘시대 김홍도 작품을 만들어 봅니다. 자신이 만든 그림을 아이들에게 설명합니다.

(2) 3기·4기 공연

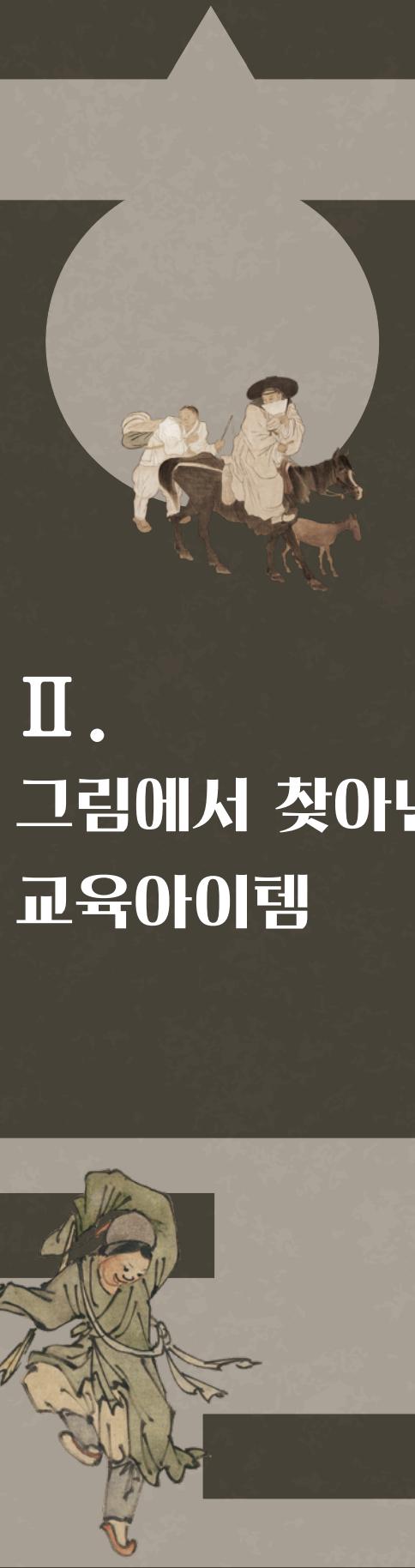
#### 5회차/공연 집에서 만나는 김홍도

9월 4일

#### ▲ 방구석 공연

- 줌을 통해 아이들과 부모님이 집에서 공연을 관람합니다. 작품 <무동>을 공연으로 재현하여 삼현육각의 연주를 들어보고, 연주에 맞춰 승무를 감상합니다.
- 승무의 긴 소매처럼 길게 뜯은 두루마리 휴지를 활용해 아이들이 승무 춤을 따라 춥니다.
- 연주자들과 춤 연희꾼에게 궁금한 점을 직접 묻고 답하는 시간을 갖습니다.





## II. 그림에서 찾아낸 교육아이템



### 김홍도의 <무동>

#### 악기

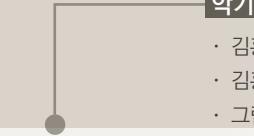
- 김홍도에 대한 설명 듣기
- 김홍도의 다양한 그림 속 거꾸로 된 손모양 찾기
- 그림 자세히보기
- 그림 따라 그려보기(슈링클)
- 슈링클 그림을 보고 원본 그림 찾아내기

#### 전통음악

- 국악 및 상현육각 공연관람

#### 춤

- 탈춤 배우
- 전통 연희꾼과의 만남
- 무동 춤 공연관람



#### 의상

- 폐현수막 등 재료로  
무동 의상만들기

#### 그림(시그니처)

- 김홍도에 대한 설명 듣기
- 김홍도의 다양한 그림 속 거꾸로 된 손모양 찾기
- 그림 자세히보기
- 그림 따라 그려보기(슈링클)
- 슈링클 그림을 보고 원본 그림 찾아내기

# 김홍도의

## <고누놀이>



### 이야기

- 그림 속 상황을 상상해서 이야기하기
- 현대와 비슷한 점, 다른 점 찾아보기

### 놀이

- 전통놀이 경험하기  
(고누놀이, 실팽이)
- 현대놀이 경험하기  
(메모리카드 뒤집기, 김홍도 찾기)



## III. 정성으로 이뤄내는 성장과 가능성

부평구문화재단 사랑방운영팀 팀장 노수진



## 1. 꿈다락 예술감상 교육과 인연 맺게 된 배경

꿈다락 토요문화학교는 부평문화사랑방에서 6년간 진행되며 부평 어린이청소년문화예술교육에 큰 역할을 해왔다. 꿈다락은 공모사업이지만 사랑방 문화예술교육의 명실상부한 주요 사업이다. 사랑방의 모든 문화예술교육이 유료인데 비해 꿈다락은 무료로 진행되는 데다 주말에 진행되어 선호도가 유독 높았다.

여러 기수로 운영할 수 있는 꿈다락은 비대면 수업을 함께 준비하기에도 좋은 사업이었다. 코로나 단계별 상황에 따라 비대면을 겸하여 교육을 진행하기 위한 약간의 예산편성을 해두었지만 거리두기 4단계가 오래 지속되어 진행에 어려움이 많았다. 처음부터 비대면으로 사업을 기획했다면 교육 세부내용을 수정하여 기획하지 않아도 되어 덜 고생스러웠겠지만, 얼굴을 마주 하는 예술교육을 준비해왔던 터라 안타까움도 컸다. 문화예술교육은 선생님과 아이들이 직접 만나 호흡하는 현장성이 가장 중요하다 여겼기 때문이다.

인천문화재단의 꿈다락 토요문화학교보다 한국문화예술회관연합회 꿈다락 예술감상 교육의 공모가 먼저 시작되었고, 2019년에 꿈다락을 함께했던 좋은음악 소리랑 김미선 대표와 논의를 시작했다. 이미 소리랑은 유아예술교육을 시작으로 공연을 결합한 예술교육, 음원제작, 비대면 예술놀이 영상제작 등 전방위로 문화예술교육을 실험하고 있었다.

## 2. 대상 선정과 부모교육 기획

사랑방의 꿈다락 수업은 무료인데다가 교육이 좋다는 입소문이 나서 2019년의 경우 꿈다락 교육을 오픈하면 몇 시간 만에 모두 마감되었다. 이처럼 든든한 배후수요가 있으므로 꿈다락 참여자 모집과 예산에 구애받지 않는 새로운 문화예술교육을 시도하고자 참여강사 수를 늘려 교육의 완성도를 높여야겠다 싶었다. 사랑방 교육에 가장 참여율이 높은 학년은 초등학교 저학년이고, 3~4학년까지는 수요가 폭발하다가 고학년이 되면서 문화예술교육의 참여가 저조했기 때문에 초등학교 고학년 대상으로 무료교육을 제공하는 것이 좋다는 판단이었다.

사랑방 교육은 어린이 대상에 치중되어 있으므로 생애주기별 문화예술교육의 필요성을 고려했을 때 성인교육을 동시에 시도하는 것이 어떨까 이전부터 생각해 왔다. 특히 초등학교 저학년 아이들은 이동을 돋는 부모와 동행하는 경우가 많고, 부모들은 수업이 끝날 때까지 홀에서 대기하거나 수업 후 아이를 대리로 재방문하는 경우가 많았다. 사랑방에서는 이분들에게 매회 수업내용과 아이들의 반응을 주강사가 설명하는 부모브리핑 시간을 진행해왔다.

초등학생 부모들은 자녀 양육으로 인해 자신을 위한 시간을 내기 어렵다. 청년시절에 비하면 부모가 되어 예술을 경험하는 시간은 현저히 줄어든다. 아이들이 청년으로 성장하기 전까지 부모가 따로 시간을 내어 문화예술교육에 참여하는 경우는 많지 않고, 차라리 가족단위 교육에 함께 하는 경우가 많으므로, 이번에는 온전히 부모들이 김홍도의 풍성한 작품세계를 경험할 수 있도록 강의교육을 기획했다. 성인대상 강의식 교육은 비대면 줌수업으로 전환되어도 그대로 진행이 가능하므로 코로나 확산 가능성을 염두에 두어도 부담이 없었다.

부모교육은 김홍도의 작품을 다양하게 보여주면서 역사적, 미학적으로 설명하되, 강의 내용이 어린이 수업과 연결되어 교육 후 부모와 자녀가 함께 김홍도에 대해 풍성하게 이야기 나눌 수 있도록 하는 것이 목표였다. 부모교육 강사는 어린이들이 김홍도 작품을 쉽게 이해할 수 있도록 작품과 미술놀이 사례가 곁들여 설명된 책 「김홍도 : 조선의 숨결을 그린 화가」의 저자인 송미숙 작가를 섭외했다.

### 3. 기획단계 주요 논의점



기획 단계에서 고민의 초점은 이러했다.

예술감상 교육은 무엇을 해야 할까.

비대면 환경에서 접근할 수 있는 예술교육은 무엇인가.

고학년 아이들이 유치해 하거나 지루하지 않게 예술을 감상하는 방법은 무엇일까.

몇 가지 고민에 대한 결론은 이러했다.

**꿈다락 토요문화학교가 '예술감상'으로 바뀔 때 주안점을 두어야 하는 것은?**

감상방법을 여러 가지로 생각해볼 수 있었다. ① 눈, 귀, 촉감 등 오감으로 느끼는 예술작품 감상, ② 작품을 베껴 그리거나, 연주하는 등 따라해 보는 것, ③ 작가의 삶과 일대기, 살았던 장소, 역사적인 환경, 작품에 의도된 작가의 생각, 미학적 가치 등의 정보성 이론을 배우는 것, ④ 작품을 다양하게 해석한 다른 사람의 작품을 함께 찾아보는 것, ⑤ 음악, 그림, 글 등 다양한 예술 장르를 접할 수 있도록 하는 것 ⑥ 예술을 매개로 나의 감정을 돌아보거나 예술관련 정보를 바탕으로 현재의 생각을 이야기해 보는 것 등 교육과정에 적용할 수 있는 여러 가지 방식을 검토해보았다.

**비대면 수업에서 수월하게 접근할 수 있는 예술교육은?**

코로나 상황으로 작년 한 해 문화예술 사업을 진행하는데 어려움이 컸기 때문에 비대면으로 전환되는 것을 감안해야 했다. 모니터 화면으로 아이들을 만날 때 가장 수월하게 감상교육을 시도할 수 있는 예술장르는 시각예술이라 판단했고, 여기에서 소리랑의 색깔과 맞는 전통 풍속화가인 김홍도를 끌어내었다.

아이들이 예술감상을 가장 효과적으로 할 수 있는 교육방법은? 놀이로의 접근. 소리랑이 그동안 다양한 유아문화예술교육을 하며 추구하고 있는 방식이었다. 이는 나중에 비대면 교육에서 십분 발휘되었다.

**좋은음악 소리랑의 특색은?**

공연, 전통, 음악, 놀이를 복합적으로 결합시킬 수 있게 강사진과 인력풀을 보유하고 있고, 매년

새로운 콘텐츠를 레퍼런스로 쌓아가고 있는 점이었다. 작년 코로나로 인해 문화계에서 어려운 시기를 겪는 중에도 소리랑은 꾸준히 비대면 콘텐츠를 연구하고 크고 작은 사업을 일궈나가고 있었다.

**어떻게 초등학교 고학년 아이들의 지속적인 흥미를 이끌어 낼 것인가?**

주로 유아 대상의 예술교육을 진행해 왔던 소리랑이 초등학교 고학년 아이들을 위해 어떤 교육을 선보일지가 관건이었다. 그동안 유아교육을 15분 단위, 30분 단위로 활동과정을 촘촘하게 짰다면, 고학년 아이들 대상의 교육은 강사가 교육을 꽉 채워 끌고 가는 것이 아니라 진행 과정의 빈틈을 두어 자연스럽게 아이들이 개입할 수 있도록 주체성을 부여하고자 했다. 아이들이 유치하게 느끼지 않으려면 아이들에게 질문을 던지고 스스럼없이 반응하며, 아이들 스스로가 교육에 개입해 흔들어댈 여지가 있어야 했다.

아이디어 회의 단계에서는 네덜란드 화가 브뤼헐의 작품감상을 떠올리기도 했지만, 결국 전통음악 전공자들이 모인 소리랑의 특색을 살려 김홍도 풍속화를 중심으로 발전시키게 되었다. 미술교과서에 등장하는 김홍도는 〈서당〉, 〈씨름〉도 작품으로 아이들에게 익숙하게 알려져 있지만 그의 여러 작품을 관심 있게 봤거나 김홍도에 대해 잘 아는 아이들은 적을 것이라 여겼다. 김홍도의 작품 중 〈무동〉에는 삼현육각의 음악과 춤이 등장했고, 〈고누놀이〉에는 조선시대 서민들의 놀이를 확인할 수 있다. 〈길쌈〉에 등장하는 아이는 바람개비를 들고 있고, 베틀에서 실을 이어 옷감 짜는 모습을 보며 놀잇감으로 실팽이를 연상해 냈다. 놀이예술교육의 전문가이신 조재경 고무신학교 대표의 자문을 구해 이야기 나누다보니 아이디어는 구체화되고 더욱 풍부해졌다. 부평문화사랑방에서 진행되는 교육과정에 걸맞는 '김홍도의 그림사랑방'이라는 이름을 붙였다.

## 4. 대면교육 :

### 김홍도 그림 + 이야기, 놀이, 악기, 음악, 의상, 춤

#### 1회차, 그림 속 이야기

아이들과 처음 대면하는 첫 시간에 가장 많은 아이디어를 부어냈다. 부모 등살에 떠밀려 나온 아이도 처음이 재미있으면 그 다음부터는 조금 빠걱거려도 흥미를 갖고 수업에 참여할 수 있을 것이라 여겼다. 수업과정에만 공을 들인 게 아니라 환경에도 신경을 썼다. 무동 등장 인물을 입간판으로 세우고, 송미숙 작가의 책에서 나온 미술놀이를 착안하여 그림병풍을 만들었다. 김홍도 작품을 현수막으로 크게 출력하여 꾸미고, 과학재료와 아이패드를 이용해 멀티 미디어로 김홍도의 그림을 보게 하거나 거울이 거꾸로 붙은 안경을 쓰고 누워서 그림을 감상 할 수 있게 했다. 단원풍속도첩을 인쇄한 그림을 바닥에 깔아두고 아이들이 자세히 그림을 볼 수 있게 했다. 아이들은 공연장 구석구석에 마련된 그림장치를 마치 전시를 감상하듯 여유롭게 둘러보았다.

그리고 계속 놀이를 했다. 풍속화첩 속 이야기가 무엇일지 아이들이 상상하게 하고, 그림을 자세히 볼 수 있도록 ‘숨은 김홍도 찾기’를 진행했다. 그림 속 등장인물을 김홍도로 선정하고, 특징을 묘사하면 그 인물을 맞추는 놀이였다. 김홍도 그림을 슈링클로 작게 만든 미니어처를 수업 시작 전 공연장 구석구석에 숨겨두고 아이들에게 찾게 하는 ‘김홍도 보물찾기’도 했다. 찾 아낸 김홍도 미니어처의 원본 그림이 무엇인지 골라내는 과정도 있었다.

마지막에는 아이들이 직접 슈링클 용지에 마음에 드는 김홍도 그림을 놓고 그린 후 구워내어 플라스틱 굿즈를 만들었다. 김홍도 그림을 베껴 그리면서 자연스럽게 그림을 관찰하게 되고, 원본그림과 비슷하거나 다른 색을 그림에 입히며 개성을 살린 색감을 뽐내었다.

한 아이와의 대화가 기억난다. 말이 통 없는 아이와 친해지고자 ‘김홍도 보물찾기’를 마치고 쉬는 중에 말을 건네었다. “여기 여러 그림 중에 넌 김홍도의 어떤 그림이 좋아?” 아이는 “말 탄는 그림이요”라고 했다. 왜냐고 물으니 “제가 찾았으니까요.”라고 주저 없이 답했다. 단순한 질문에 답한 간단한 대답이었지만, 내가 가진 오랜 질문에 명쾌한 해답을 던져주었다.

아이가 그림을 좋아하게 되는 이유는 단순했다. 자신이 어떠한 계기로 특정 그림을 바라보게 되어 기억에 남거나, 자기와 관계가 생기니 좋아하는 그림이라고 답한 것이다. 미술에 흥미가 없는 아이들은 그림감상을 어떻게 하는 것인지 어렵게 느낄 수 있지만, 그림에서 비롯된 작은 경험이 쌓이다 보면 아이의 취향이 반영된 선호가 생길 수 있다는 것을 직관적으로 알게 되었다.

#### 2회차, 그림 속 놀이

어느 정도 김홍도의 그림을 눈에 익힌 아이들을 위해 김홍도 그림에 대한 세부설명이 이어졌다. 〈씨름〉과 〈서당〉 등 익숙한 작품부터 세세하게 훑어보면서 상상력을 동원하여 이야기를 만들어냈다. 김홍도의 풍속화는 아이들과 함께 역사, 문화를 나누기 좋고, 아이들의 사고력을 키울 수 있는 풍부한 교과서였다. 대체로 남자 아이들이 이런 시간을 지루해하기 마련이라 클레이로 작품에서 등장하는 소품 만들기로 넘어갔다.

이어 〈고누놀이〉를 보고 직접 아이들이 놀이하게 했다. 모두들 고누놀이를 생소하게 여겼지만 놀이방법이 쉬워 금방 익혔다. 공연장 바닥을 마당삼아 색테이프로 고누판을 만들어 바둑돌을 얹고 놀이를 했다. 토너먼트식으로 고누놀이 결승자 두 명을 선별한 후, 팀 대결로 넘어가 양반갓과 밀짚모자를 나눠 쓰고 마치 바둑돌처럼 인간 말이 되어 결승자 두 명의 지시대로 대형 고누판 위에서 움직였다. 고누를 잘하든 못하든 상관없이 모두가 놀이에 참여할 수 있었다.

다음은 품보드로 제작한 김홍도 그림카드를 이용해 그림 짹찾아 뒤집기, 일명 메모리 카드게임을 했다. 제각각 주제와 등장인물이 다른 개성있는 그림들이지만 메모리 카드게임을 하기에 는 색이 단조롭고 한 눈에 구별하기 쉽지 않아 난이도가 높은 편이었다. 당시에 사용된 재료의 한계로 물감과 종이를 다양하게 사용하지 못했기 때문이다. 놀기 위해서는 짧은 시간동안 많은 그림을 기억해내야 했고, 아이들은 비슷하게 보이는 그림들을 신기하게 짹지어내며 놀이에 빠져들었다.

#### 3회차, 그림 속 악기 & 의상

김홍도는 비파와 통소 등 악기 연주 숨씨가 일품이었다고 한다. 실제로 자신이 거문고를 연주하고 통소를 부는 그림 여러 점을 남겼다. 가야금전공자인 예술선생님의 연주를 들으며 거문고와 가야금에 대한 설명을 들었다.

뒤이어 김홍도의 그림사랑방 마지막 공연에 등장하는 무동의 의상을 만들었다. 옷소매를 휘날리며 춤추는 무동소년의 옷을 폐현수막과 헝겊을 엮어 붙이고 꽃장식과 반짝이 파츠를 붙여 완성했다. 폐현수막 글자에서 따온 자음과 모음을 합쳐 ‘멍청이’라고 조합하고 의상 등쪽에 붙였다. 갖가지 재료가 덧붙여진 옷은 맨 처음보다 촌스럽게 변해 쪽 보기 좋지 않고 누더기처럼 변했지만, 아이들은 마지막 공연에서 자신들이 만든 옷을 입고 등장할 무동을 기대하며 깔깔거리고 즐거워했다. 예술선생님들이 옷을 대신 입고 함께 포즈를 취하며 단체 사진을 남겼다.

#### 4회차, [어린이특강] 그림 속 소리 & 악기

1기 4회차에는 부모특강과 더불어 어린이교육에도 특강선생님이 초대되었다. <무동>에 등장하는 악기, 대금 연주자이신 오병옥 선생님이다. 대금을 만드는 과정과 오병옥 선생님의 공연모습이 담긴 영상을 곁들여 보여주니 아이들은 공연무대 멀찌이에서 만나볼 수 있던 예술가와 가까이 이야기할 수 있는 점에 흥미로워 했다. 무대에 전통의상을 말끔하게 갖춰 입고 나온 선생님이 지하철 환승곡을 연주해주시니 아이들이 진지하게 연주를 듣다가 장난 섞인 질문으로 분위기를 바꿨다. 선생님이 당황하며 우물쭈물 하자, 아이들은 짓궂은 질문을 던졌다. 정성들여 설명한 대금악기 사용법보다 장난으로 던진 질문의 답인 선생님의 나이와 몸무게를 더 인상 깊게 기억할지 모른다.

2기 어린이 특강시간에는 아이들이 능동적으로 수업에 참여할 수 있도록 전통연희꾼 윤원중 선생님을 모시고 탈춤 체험을 진행했다. 특강선생님이 <무동> 속 상상의 춤을 직접 선보였다. 대금 연주감상과 다르게 액티브하게 탈춤수업이 진행되었지만, 의외로 학교에서 탈춤을 경험한 친구들이 많아 익숙하다고 했다. 아이들에게 이 시간이 어떤 경험으로 남았는지 궁금하다.

이후 과정은 현대그림 배경과 김홍도의 그림을 결합해 새로운 이야기를 만들어내는 꿀라주를 했다. 선생님의 의도와는 다르게 이야기를 구성하고 그림을 잘라 붙이는 과정이 아니라 그림을 붙여놓고 말을 지어내니 신박한 이야기가 완성되었다. 선생님들은 매 과정마다 김홍도 감상수업의 목표를 정하고 아이들의 반응과 기대효과를 예상하지만 아이들은 스스로 수업을 놀이로 바꿔내며 선생님의 의도와는 다른 결과에 다다랐다.

기관담당자로서 교육기획과 운영을 맡지만, 교육무대를 이끌어가는 것은 결국 강의를 주도하는 예술강사들이다. 또한 강사진이 세밀하게 아이디어를 쌓아 강의안을 짜내지만, 참여하는 아이들은 성향에 따라 자신의 경험치와 의지만큼 받아들이고 새롭게 수업을 완성한다. 아이들의 반응이 맞고 틀렸다는 기준을 버리니 아이들의 반응과 대답 모두가 의미 있고 가치 있게 여겨진다.

#### 5회차, [가족워크숍] 감상 나누기

마지막 시간은 부모와 아이가 함께 하는 시간으로 마련되었다. 굿거리, 자진모리, 휘모리 등 우리 가락을 익히고 장구, 북 외에 수 십 가지 각종 타악기를 이용해 가족끼리 연주하는 시간

이었다. 대체로 자기 의견을 내지 않고 빙글빙글 주변을 맴돌았던 아이도 엄마와 함께 하는 시간에는 적극성을 띠었다. 형과 아빠와 함께 참여한 남자아이는 박자를 못 맞추는 가족들을 타박하며 티격태격 했다. 가족마다 각기 다른 악기로 선생님의 지도에 따라 가락을 맞추는데 아름다운 하모니로 어우러지기 바랐지만, 타악소리가 겹쳐지며 시끄럽고 큰 소음이 되어 웃음을 자아냈다. 기수단위로 장기간의 교육을 마무리하게 되는 마지막 시간이었다.

#### 6회차, [공연] 김홍도의 그림사랑방 뒤풀이

공연은 교육의 뒤풀이 과정으로 기획되었다. 국악연주로 공연을 가득 채우거나 김홍도의 일대기를 스토리텔링하여 창극으로 보여주는 등 김홍도를 소재로 만들 수 있는 공연콘텐츠는 다양했지만, 교육과정 말미에 관람하는 공연의 의미에 맞게 교육의 연장선상에서 공연자와 관객이 공연장면을 함께 연출하도록 소통형 공연으로 진행되었다. 그간 교육에서 진행됐던 김홍도 찾기 놀이를 되새겨 보고, 그림과 관객석을 전도시켜 관객이 김홍도 그림 속 인물들이 되어 그 중에 숨어있는 김홍도 찾기를 하며 다같이 놀았다. 손병호의 손가락접기 게임처럼 사회자가 읊는 김홍도 조건에 부합되지 않는 사람들은 제자리에 앉았고, 끝까지 살아남아 김홍도가 된 관객은 전통놀이감을 가득 채운 선물꾸러미를 선물 받았다. ‘사는게 니나노’ 노래에 맞춰 관객 전체가 한 목소리로 노래하고 실로폰을 연주하던 때의 반응은 뜨거웠고, 가족워크숍에서 만들어내지 못한 하모니를 이뤘다. 김홍도 작품을 모티브로 한 전통 춤공연과 국악연주를 감상할 때도 관객들의 몰입감이 느껴졌다. 뒤풀이 공연은 뒤풀이답게 뜨겁고, 시원하고, 섬礴했다.

공연이 끝나고 한 명씩 작별인사를 건네면서 유독 수업시간을 힘들어했던 남자아이에게 다가가 오늘 재미있었느냐 물었다. – 그 남자아이는 엄마 손에 불들려 여기저기 배우러 다니느라 주말에는 그냥 가만히 내버려뒀으면 한다고 말했던 소극적인 아이였다. 친구랑 함께 오라고 권해도, 친구가 없다고 무뚝뚝하게 대답했다. 수업시간에도 핸드폰을 만지작거리며 흥미를 느끼지 못하고 활동이 싫으니 물으면 시시하다고 했다. 그때 아이에게 진심으로 답했다. “나도 이런 거 하기 싫을 때가 있어, 사실 주말에 출근하기 싫을 때도 많아. 가만히 있고 싶으면 가만히 있다 가도 돼. 그게 너에게 더 필요한 시간 같아.” – 시큰둥했던 아이가 마지막 날 씩- 웃으며 너무 재미있었다고 톤을 높이며 대답하는 모습을 보며 마음이 차올랐다. 그동안의 시간이 아무 것도 아닌 게 아니구나. 김홍도를 얼마나 알고 가는지 모르지만, 돌이켜 생각하니 즐거웠다고 대답하는구나. 보람된 순간이었다. 공연을 안 봤으면 후회할 뻔 했다고 말하는 아이의 어머니는 이러한 프로그램을 학교에서도 진행할 수 있는지 물으셨다. 다른 아이들에게도 보여주고 싶다고 하셨다. 이렇게 1기와 2기 교육은 무사히 마무리 되었다.

## 5. 비대면 교육 : 허깨비 놀이

코로나 거리두기 4단계가 이어지면서 언제까지 교육을 미룰 수는 없었다. 하반기에 진행해야하는 다른 사업이 줄줄이 많았고, 이런 상황은 소리랑도 마찬가지였다. 대면수업 강의내용을 공연까지 모두 완성했지만, 비대면 수업으로 전환하면서 새로 처음부터 다시 짜야 했다.

3기, 4기의 비대면 수업의 핵심은 모니터 앞에 앉은 아이들이 어떻게 하면 지루하지 않게 할까였다. 선생님을 한 번도 만나보지 못한 아이들은 현장에서 선생님과 관계맺음으로 충족되는 효과도 경험할 수 없었다. 그래서 치트키(cheat key)로 아이디어를 낸 것이 허깨비 놀이었다. 선생님들이 아이들 집집마다 찾아가 김홍도 미션을 수행하고 오는 것이다. 미션은 김홍도 그림에 나온 누군가를 연상할 수 있는 물건을 건네거나 포즈를 취하면 아이가 맞추는 놀이었다. 버라이어티 프로그램에서 시도했을 법한 일들을 문화예술교육에서 있다고 했을 때 고생스럽게 아이들 집집마다 찾아가는 선생님들이 걱정 되어 반대 의견을 냈다. 고생하신 만큼 아이들의 반응이 좋을지도 모를 일이었다. 특히 한복을 차려 입은 대금연주자 오병우 선생님을 모시고 아이들 집 앞에서 연주를 하고 다른 참여아이들이 줌으로 중개되는 광경을 볼 수 있게 한다는 의견에 무리일 것 같다고 했다. 나의 얇은 생각과 상관없이 소리랑에서는 비대면 수업을 모니터 안에서 이루어지는 것으로 규정하지 않고 개별 만남으로 확대하여 판을 키웠다. 김미선 대표는 반대하는 나에게 꿈다락에서 이런 재미있을 법한 시도를 안 하면 어디서 하겠냐고 했다. 교육과정 하나하나에 정성을 쓴 의지가 느껴졌지만, 우선 첫 비대면 수업을 한 후에 결정하자고 대답을 유보했다.

비대면 수업에서도 선생님들은 창의적으로 아이들과 김홍도를 이야기 했다. 미리 배송한 놀이 꾸러미에 함께 넣어 보낸 건빵 구멍으로 카메라 화면을 가지고, 구멍사이로 보이는 김홍도 그림이 무엇인지 알아 맞췄다. 아이들은 줌 화면을 캔버스 삼아 놀이를 이어갔다. 부모님께 허락을 구하고 비밀리에 시작된 허깨비 놀이에서 아이들의 반응은 대단했다. 화면 속에 있던 선생님이 우리 집 앞에 와서 말춤을 추고 퀴즈를 내니 흥분하지 않을 수 없을 것이다. 선생님의 방문을 줌으로 지켜보는 아이들도 우리 집에도 오시면 좋겠다, 우리 집은 멀어서 못 오시겠지 하며 아쉬워했다. 그 아이들의 집도 그 다음주 2차, 3차에 걸쳐 방문했다. 세 번째 특별수업에는 예정대로 오병우 선생님도 동행했다. 깔깔대고 웃는 중에 수업시간은 금방 흘러갔고, 비대면 수업이 끝나고 나서는 아이들 부모님께 아이가 너무 좋아했노라고 고맙다는 전화를 받았다. 소리랑이 웃었다. 허깨비 놀이는 성공적이었다.

하루는 다른 부모님의 전화를 받았다. 첫 수업을 끝내고 나서도 도대체 이게 무슨 수업인지 모

르겠다고 했다. 그림사랑방이라 그림을 그리는 수업인가보다 했는데 음악 연주자가 오신다고 하니 음악 듣는 수업인가보다 했는데 그것도 아닌 것 같다고. 이 수업은 우리 어른들이 어린 시절 미술 교과서 귀퉁이에서 그림을 훑고 넘기던 방식에서 벗어나 예술을 감상하게 하는 수업이라고 답했다. “김홍도 그림을 놓고 아이들에게 이론적인 얘기를 하면 1/10도 기억하지 못해요. 그림부터 자세히 볼 수 있도록 ‘그림에서 김홍도 찾기’, ‘김홍도 그림의 일부를 보고 그림제목 알아맞히기’ 같은 놀이로 접근하고, 김홍도의 작품〈무동〉에서 나올법한 연주와 춤을 직접 보게 하죠. 그리고 김홍도 풍속화 속의 모습이 현재에 어떠한 모습으로 변모되어 있는지 상상해서 꿀라주 그림을 완성하게 하고, 이러한 교육내용을 발전시켜 공연을 관람하게 하는 융합적인 예술감상 교육입니다.” 전화로 답변을 하면서 이상한 마음이 들었다. 우리 수업이 내가 설명한 것처럼 그렇게 대단한 과정이었나.

예술선생님이 비대면 수업에 적용하는 방법은 간단했다. 실팽이와 뚜뚜피리, 건빵구멍같은 단순한 장치를 두고 아이들과 논다. 사실 별게 아닐 수 있지만 아이들의 반응을 살피며 김홍도를 수업에 스며들게 했다. 이제 재미없으니 다른 놀이해요, 라고 말하는 아이의 말에 그래 좋아, 다른 것을 하자고 흔쾌히 답하는 소리랑 선생님의 모습을 보면서 열린 마음으로 아이들을 대하는 연륜이 느껴졌다.

작은 프레임 안에 담긴 그림을 보며 내포한 의미를 상상하고, 그림에 표현된 의미를 나와 연결시켜 다른 상상의 결론을 내도록 하는 것이 예술감상의 힘이다. 김홍도의 그림 속 주인공들은 수백 년을 살아내고 지금의 아이들을 만나 다른 이야기를 건넨다. 그 과정의 매개자 역할을 무사히 완수한 것 같아 기쁘다.

과정이 완성되기까지 좋은음악 소리랑 김미선 대표와 김현영 팀장 외 현주연, 정민선, 김선주 예술선생님들의 역할이 8할 이상이었고, 성심성의껏 자문해주신 조재경 고무신학교 대표님의 전문가적 의견이 큰 바탕이 되었다. 예술교육을 완성하는 것은 참여자지만, 좋은 기획을 하는 예술강사가 교육의 완성을 이끌어낸다는 것을 증명해주셨다.

교육진행에 미흡한 점도 많다. 처음 예상과는 달리 5~6학년 대상층의 참여도가 높지 않아 뒤늦게 4~6학년으로 범위를 확대했고, 부평으로만 한정했던 참가신청자의 거주지가 발목을 잡아 그 부분도 없앴다. 부모님들은 생각보다 수동적인 분이 계셔서 부모교육에서 선생님의 질문이 있으면 수업에 참여하지 않겠다고 하셔서 난감했고, 꿈다락이 아트센터와 사랑방에서 동시에 진행되면서 수강생들이 이중으로 신청하고 수업시작 당일에 빠져나가기도 했다. 소외계층 아이들을 만나기 위해 이주민 단체와 한 부모 단체에 홍보를 의뢰했으나, 그 아이들은 코딩 수업이나 역사교육 등 동시간대에 이미 다른 무료교육에 참여하고 있어 단체와 연계하여 수강생을 모집하는 것에 한계가 있었다. 반성해야 하는 지점, 아쉬운 점을 서술하다 보니 생각보다 더 많다. 세밀하게 살펴 다음 기획에 보완하고 다져나가야겠다.

드디어 이번 주 토요일에 4기수 마지막 수업과 통합공연을 앞두고 있다. 마지막 아이들의 표정이 기대된다. 언제나 마지막이 그랬듯 시원섭섭할 것 같다.

※ 본 원고는 한국문화예술회관연합회 문화예술교육사업 통합 워크숍 사례발표 자료로 작성되었습니다.

# IV. 덧붙임



## 현주연 강사

“김홍도라고 해서 미술 시간인 줄 알았어요!”라는 학생의 말에 나 역시 주제를 듣고 김홍도? 그림감상? 소리랑이 그림 수업을? 하는 물음표의 연속이었다. 어른들은 김홍도의 그림을 몇 개나 알까? 이제 ‘김홍도 그림 사랑방’ 아이들은 적어도 15개는 알 것이다. 우린 15개의 그림으로 재밌게 놀았으니까~ 그림 속 인물의 표정을 기억하는 아이도 있을 것이고, 소리로 기억하는 아이도 있을 것이다. 교사가 모르는 무엇인가를 기억하는 아이도 있을 것이다. 우린 우리가 제일 잘하는 놀이를 하면서 우리의 방식으로 그림 감상을 했다.

대면에서 비대면 수업으로 전환되는 과정에서 한 번 더 수업을 계획하고 노력을 쏟아야 했지만 비대면이 아니었다면 아이들의 색다른 모습을 볼 수 없었으리라. 천덕꾸러기 같았던 비대면 수업의 장점이 이제 보이기 시작하였다. 그래도 공연은 무조건 대면이오!^^



## 정민선 강사

코로나 확산으로 대면과 비대면 온라인 수업이 변경되는 상황에도 끝까지 함께해 주신 참가자들에게 진심을 담아 감사의 마음을 전한다. 어색하고 수줍은 첫 만남에서 시작해, 회차를 거듭할수록 아이들이 마음을 열고 김홍도 그림을 매개로 우리가 하나가 되고 있다는 것이 느껴졌다. 수업이 진행되면서 아이들의 의견에 따라 프로그램이 흘러가고 서로가 공감하며 즐겁게 이야기하는 것이 예술이지 않을까라는 생각을 해본다. 함께 만든 시간들이 행복한 추억이자, 좋은 경험으로 남았다.

특히 비대면으로 바뀌며 허깨비 출동을 했을 때 아이들의 표정이 아직도 생생하다. 다음을 기약하며 “얘들아 잘 있지? 언제, 어디서든 허깨비는 출동한다! 5,4,3,2,1 안녕~”

## 김선주 강사

김홍도는 누구일까? ‘김홍도의 그림사랑방’ 친구들과 우리만의 김홍도를 찾았다. 김홍도는 나릇배에 앉아 있기도, 강아지가 되기도 했다. 그림 하나로도 놀이가 이어지고 끝없는 이야기가 나오는 모습을 보면 상상력은 무한하다는 것을 느낄 수 있었다.

대면과 비대면으로 수업을 진행할 때는 정신없이 지나갔지만 꿈다락을 하며 보낸 시간은 한동안 뿐듯하고 즐거웠던 기억으로 남을 것 같다.

앞에 있어도 얼굴을 직접 못 보고, 얼굴이 보여도 마주보고 있지 못했던 ‘김홍도의 그림사랑방’ 친구들 안녕~!



## 김현영 연구, 강사

코로나를 겪고 있는 아이들은 좀 천재들이었다. 좀 천재들은 좀이 낯선 쌤들이 미처 해결하지 못한 기술적 문제를 단번에 해결해주기도 했다. 이 천재들은 비대면 수업=온라인(줌)이라는 공식을 철석같이 믿고 있었다. 예술교육마저 비대면이 된 현실에서 그런 공식이라도 깨고 싶었다.

비대면 공식을 깨기 위한 허깨비의 탄생. ‘허깨비’의 사전적 의미는 기가 허하여 착각이 일어나는 것, 없는데 있는 것처럼 느껴지는 것이다.

예고도 없이 내 집에 찾아온 허깨비에 방방 뛰며 좋아하기도 하고 왜 우리집엔 안왔느냐며 실망하는 친구도 있었다. 우리집에도 와달라며 컵라면을 주겠다면 통사정을 하는 친구까지!

디지털 좀천재들도, 역시 만나야 제맛인가 보다.

우리는 내내 홍도의 그림으로 놀고, 또 놀았습니다.

“그림사랑방” 인데 그림을 안 그려요?” “응, 쌤들 그림 못그려!”

“이렇게 놀기만 해도 괜찮아요? 쌤들 진도를 다 못 나갈 것 같은데요?”

“진도 같은 건 없어! 홍도 그림으로 재미있게 놀았으면 됐지~”

우리 걱정이 한가득인 아이들과 화면 속에서 다리찢어가며 실팽이를 돌려댔던 오늘, 내일은 아이들 마음속에 홍도의 그림이 작게 꿈틀거릴 수 있기를~



## 김미선 기획, 연구

어찌 할 바를 몰라서 생각나는 건 다 해봤다.

5, 6학년, 예술감상교육, 김홍도 그림, 비대면 수업. 처음이라 걱정 많고 두려운 것들. 모르고 또 모르는 것들 투성이지만 “우리는 누구랑 함께 할 것인가?” 모든 기획의 시작에 아이들을 생각하니 무엇이든 할 수 있을 것 같다. 우리 기획이 빛나다면 아이들이 채워줄 것이고 새로운 시도들이 서툴러도 마음을 전하면 반겨줄 것이라고 생각하니 신이 났다. 기대가 되고 준비하는 시간이 설렜다.

아이들의 선호와 관심을 고려하면서 수업을 계획하고 현장에서 만나는 아이들의 이야기에 따라 즉흥적으로 바꾸었다. 매 차시 우리의 계획보다는 아이들이 이끌어가는 시간이길 바랐고 스스로가 자유롭게 자기 이야기를 할 수 있는 곳이라는 걸 알려주고 싶었다.

우리는 사랑방에서, 줌이라는 매체 안에서 김홍도의 그림 15점을 흘겨보며 놀았다. 가운데 올려놓고 집중하여 알려 하지 않고 그저 흘겨보면서 놀았다. <김홍도의 그림사랑방> 교육 목표는 김홍도의 그림 안에서 자유롭게~ 재미있게~ 놀기. 김홍도의 그림과 자신의 경험이 겹쳐지는 시간을 보냈다.

그걸로 되었다.



2021

꿈다락 토요문화학교 예술감상 교육



## 김홍도의 그림사랑방