

2021 문화예술교육사 실습처 지원사업 문화예술교육 현장의 이해와 실습 문화콘택터 과정



결과자료집

언택트 시대에 문화콘택터의 역할을 찾고
소공연장을 무대로 하는 문화예술교육을 기획하는 실습과정

2021 문화예술교육사 실습처 지원사업 문화예술교육 현장의 이해와 실습 문화콘택터 과정



결과자료집

언택트 시대에 문화콘택터의 역할을 찾고
소공연장을 무대로 하는 문화예술교육을 기획하는 실습과정

Contents

기획의 글	04
과정 소개	06
세부 커리큘럼 및 강의자료	07
결과기획안에 대한 전문가 의견	13
첫 걸음을 떼시는 문화예술교육 기획자 여러분께	14
부평문화사랑방에서 이루어질 예술교육 기획안 검토 의견	22
1기 결과기획안	28
2기 결과기획안	41
3기 결과기획안	61
4기 결과기획안	71

기획의 글

노수진 | 부평구문화재단 문화사업본부 사랑방운영팀 팀장

문화예술교육사 실습처 운영지원 사업을 통해 예비문화예술교육사에게 부평문화사랑방을 교육공간으로 소개하고자 했습니다. 부평문화사랑방에서 이루어진 그동안의 문화예술교육이 소공연장이나 다목적홀 등의 시설로서의 특색을 반영했다면, 이번 문화콘택터 과정을 통해 예비인력들이 다른 해석으로 교육에 접근하기 바랐습니다.

부평에 공연장이 없던 2004년부터 의외의 장소인 주민센터 위에 설치되어 운영되었던 부평문화사랑방이 시설로만 기능하는 것이 아니라 역사, 사회문화적, 장소적 의미를 가진 교육 소재로 해석되면 어떨까 상상하게 된 것이죠. 여타 문화예술교육을 거듭할수록 욕심이 생기면서 사랑방의 특수한 의미가 교육의 주제와 활동으로 연계되어도 좋겠다 싶었습니다. 주변의 굴포천, 먹거리타운, 90년대 형성된 아파트단지, 독립서점 등 여러 지역 환경, 공간자원이 사랑방과 어떻게 관계 맺을 수 있는지 단편적으로 떠올려낸 상상을 신선한 시각을 가진 교육기획자들이 접점을 찾아내 완성해주기 바랐던 것입니다.

장시간의 연구과정을 통해서도 해결하기 어려운 과제를 예비인력에게 제시한 이유는 오히려 새로 시작하는 이들이 사랑방이라는 공간을 편견 없이 새롭게 규정할 수 있을 것이라 여겼기 때문입니다. 참여자 모두가 과제를 완벽하게 이해하고 받아들이 못해도, 이러한 시도만으로 실습과정으로 교육적 의미가 있다 여겼고, 소수라 할지라도 창의적인 아이디어가 나올 것이라 기대했습니다.

또한 예비인력들이 실행을 전제로 한 교육을 기획하고, 실제로 교육의 진행까지 직접 해볼 수 있다면 실습교육의 충분한 효과를 낼 수 있을 것입니다. 처음부터 예비인력들이 스스로의 역할을 보조교사로 설정하는 것이 아니라 교육기획자이자 주강사로 둔다면 참관수업을 통해 관찰하는 지점 역시 깊이가 더해질 것이라 생각했습니다. 코로나가 확산되면서 직접 실행은 내년으로 미뤘지만, 부평문화사랑방의 정규 문화예술교육 프로그램을 진행해볼 수 있도록 기회를 확대했습니다.

거리두기 4단계가 접어들어 전 과정을 비대면으로 바뀌어 수업이 진행되면서 교육 참여자들이 한 번도 와본 적 없는 부평문화사랑방과 주변 갈산동의 지역성을 토대로 교육을 기획하는 것은 어려운 과제였을 것입니다. 첫 시간에 간략하게 소개된 내용을 힌트삼아 사랑방의 공간과 지역자원을 별도로 파악하여 교육에 반영해 내는 것은 현직 예술교사들에게도 쉽지 않을 수 있습니다. 그렇지만 인터넷으로 정보를 수집하는 것이 충분히 가능하므로 불가능한 과제는 아니며, 기획안의 완성도에 제각각 차이가 있더라도 아이디어를 모으고 논의하는 과정 자체로 의미를 두었습니다. 문화예술교육은 문제인식과 해결방

안을 스스로 제시하는 학습능력과 나와 타인의 능력을 협력하여 문제를 해결하는 사회적 역량인 공감능력을 기르는 것이 목적이기 때문입니다.

이번 과정의 소개로 언급된 ‘언택트 시대의 문화콘택터의 역할 찾기’라는 난해하지만 우리에게 필요한 이야기도 했습니다. 선택적 대면/비대면/언택트 시대를 거치면서 문화 예술을 매개하는 우리의 가능성과 임무를 이야기하고, 문화예술교육에 놀라운 속도로 발전하는 디지털기술을 어떻게 반영할 수 있는지에 대한 내용이었습니 다. 문화예술분야에 속해 일하면서 다양하게 일컬어지는 자신의 일들을 어떠한 단어로 규정할 것인지에 대한 의견도 나누었습니다.

설정된 프로모터(promotor)의 역할은 말 그대로 ‘장려하는 사람’입니다. 처음 줌 화면에서 만나 서로의 기획 아이디어를 설명하고 조율하는 과정이 이루어지지 않을 때, 이야기의 흐름을 이어가고 제시된 의견을 응원해주었습니다. 멘토(mento)로 설정하기에는 교육 시간이 짧고, 서로에 대해 잘 알지 못하는 상황에서 눈높이에 맞춘 전문적인 조언을 해줄 수 없다고 생각했습니다. 차라리 참여자간의 논의의 합을 이뤄내는 것에 초점을 맞추어 문화예술교육 분야에 한 걸음 먼저 앞 선 선배이자 프로젝트의 완성을 이루기까지 의견을 조율해본 경험자로서 대화과정의 원활유 역할을 하기로 했습니다. 올해 부평문화사랑방에서 교육을 진행해주셨던 프로모터들은 각자의 분야에서 예술가, 기획자로 활발하게 활동하는 분들입니다. 참가자들이 대부분 대학생이었던 점을 미루어보면 앞으로의 진로가 문화예술교육사 외에도 기획자, 활동가, 행정가, 경영가 등 다양하게 펼쳐지겠지만 본인의 예술작업을 지속하게 된다면 몇몇 프로모터의 행보를 지켜보는 것도 도움이 될 것이라 여겨 프로모터의 최근 작품 활동과 프로젝트를 공유하기도 했습니다.

4개 기수의 마지막 회차마다 참여자들이 노력을 기울여 완성한 기획의 발표를 들으면서 2018년 동일한 이름의 ‘문화콘택터 과정’을 함께 기획했던 청년들의 말이 떠올랐습니 다. 우리는 능력이 없어서 못 하는게 아니라 기획이 없어서 못하는 것이라고, 과정 끝에 완성된 습작 같기도 하고, 현직 예술강사의 교육안 같기도 한 기획안을 자료집으로 모았습니 다. 여기에 문화예술교육 전문가와 재단 관계자의 의견을 덧붙여 교육을 마무리 했습니다. 스치듯 끝나버린 부족한 비대면 실습교육이었지만 참여자분들께 의미 있는 작은 경험으로 남기 바랍니다.

부디 참여하신 분들을 현장에서 다시 만나기 바랍니다. 문화예술 현장에서 각자의 역할을 하며 성장해 있을 여러분들을 제가 먼저 알아봤으면 좋겠습니다.

과정 소개

교육내용	언택트 시대에 문화예술교육사의 역할을 찾고 부평문화사랑방 소공연장을 무대로 하는 문화예술교육을 기획하는 실습 과정
교육기간	1기 2021.10.18.(월)~21.(목) 강헌구, 김미선, 박시현 / 슬로보트 2기 2021.10.25.(월)~28.(목) 강헌구, 이성재, 조은성 / 슬로보트 3기 2021.11.1.(월)~4.(목) 강헌구, 김푸르나, 박시현 / 슬로보트 4기 2021.11.8.(월)~11.(목) 강헌구, 김푸르나, 박시현 / 슬로보트 ※ 총 4기수, 주 4회차 16:00~18:00
교육인원	기수별 15명(총 60명)
수업방식	비대면 줌(ZOOM)을 통한 참관수업, 토론, 발표
프로모터	강헌구(음악/거북이밥 대표), 김미선(전통/좋은음악 소리랑 대표), 김푸르나(시각예술/감각이미지연구소 대표), 박시현(연극), 이성재(무용/모미코 대표), 조은성(영화/일취월장 대표)
참관수업	부평문화사랑방 문화예술교육 동그랗게 북클럽 (강사 슬로보트, 문학/북극서점 대표)
운 영	부평구문화재단
주최주관	문화체육관광부, 한국문화예술교육진흥원

세부 커리큘럼 및 강의자료

- 주제 : 소공연장에서 진행되는 문화예술교육 기획
- 목표 : 부평문화사랑방 공간과 주변환경 특성을 반영한 문화예술교육을 기획할 수 있다.

구분	형태	세부내용
1 회 차	워크숍	◆ 문화콘택터 과정 안내 및 팀 구성 ○ 언택트 시대의 문화콘택터의 의미와 역할 ○ 사업소개 및 실습과정 안내 ○ 실습생 자기소개(전공, 경험 중심 소개) ○ 부평문화사랑방 주변 환경 및 사업 소개 ○ 프로모터 소개 ○ (실행을 전제로 한) 문화예술교육 팀 구성 및 과제 안내 - 5인 미만으로 구성된 총 3팀 - 과제 : 문화예술교육 베타테스트 기획(최소 1개 이상) ‘부평과 부평문화사랑방의 특색을 반영한 문화예술교육 기획 - 대상 자유, 실현 가능한 1페이지 기획안 작성 및 발표’ ○ 팀별 소모임(프로모터 질의응답 및 기획회의)
2 회 차	교육 체험	◆ 부평문화사랑방 문화예술교육 <동그랗게 북클럽> 참관 ○ 부평문화사랑방 비대면 어린이문화예술교육 참관 ○ 예술강사에게 기획의도와 진행에 관한 Q&A ○ 팀별 소모임(팀원간 기획회의)
3 회 차	팀별 기획	◆ 문화예술교육 기획 가이드 ○ 문화예술교육 기획운영에 관한 역할 및 단계 - 기획의도, 대상층 설정, 자료수집, 프로그램 기획, 홍보, 참가자 모집, 실행, 평가 ○ 부평문화사랑방 예술장르별 문화예술교육 사례 ○ 팀별 소모임(프로모터를 중심으로 한 기획회의)
4 회 차	기획안 공유	◆ 문화예술교육베타테스트 기획안 발표 ○ 프로모터 설명에 따른 팀별 문화예술교육 기획안 발표 ○ 프로모터별 발표 기획안의 특징 점검 및 보완 의견 수렴 ○ 최종 제출된 기획안을 토대로 전문가 서면자문 과정 후 선정안내

○ 2022 문화예술교육 베타테스트 기본조건

- 추진기간 : 2022.01.~08.
- 수업대상 : 어린이, 청년, 성인 등 15명 이상
- 주 제 : 부평문화사랑방 및 주변환경의 특색이 반영된 통합문화예술교육
- 교육형태 : 투어, 캠프, 공간중심 문화예술교육 모두 가능
- 진행장소 : 부평문화사랑방(갈산2행정복지센터 3층 소공연장) 또는 사랑방 일대
- 수 강 료 : 1인 10만원 이상 *유료로 진행되므로 모집가능한 대상 설정

내역	소요예산	비고
합 계	2,750,000원	
교육재료비	30,000 X 15명 X 1과정 = 450,000	
홍 보 비	300,000 X 1과정 = 300,000	
인 건 비	X 1과정 = 2,000,000	

※ 인건비(기획 및 강의비)는 차후 참여자 경력에 따라 산정

2021

문화예술교육사 실습처 운영 지원사업

문화예술교육 현장의 이해 및 실습

문화콘택터 과정

주제_소공연장에서 진행되는 문화예술교육 기획

부평구문화재단 사랑방운영팀 노수진 팀장

용어 설명_문화콘택터?

영칭

문화예술교육사 _예술가로서의 전문성과 교육가로서의 역량 및 자질을 갖춘 전문인력

문화기획자 _각종 문화 예술을 계획하고 실행하여 만드는 데 책임을 맡은 사람

문화활동가 _#지역문화활동가 #생활문화활동가 #자원봉사자?

문화복지사 _복지사격시대 및 문화소외계층의 권리를 보호해주고

문화 환경의 향상에 힘쓰는 복지서비스 기획과 교육을 지원하는 전문가
(문화복지사자격증 국제자격검정원에서 취득 가능)

문화행정가 _문화와 관련된 공공문제 해결과 문화발전을 위한 행정활동을 하는 사람

문화경영가 _(예술경영에서 파생) 문화를 기업 경영에 접목하여 운영하는 경영가 등-

문화전문인력, 문화예술종사자, -

예술전공자, 예술가, -

문화 + 예술 + 타자(대상, 주인) + Contact(접촉, 소개, 전달) + 의미

교육내용 소개_언택트 시대의 문화콘택터의 역할은?

코로나가 가져온 변화

여행 · 항공업, 문화예술분야 등 실직, 자영업자 폐업, 자산격차 확대

Vs. 투자은행 · 영상 · 온라인유통(택배) 활발. 메타버스 각광... 오징어게임 1조원 가치 책맞
→ 가상화 가속화(무연화, 비대면, 기술결합)

코로나 이후 시대의 화두는 생존. 언제 누가 망할지 모른다. 억당도 영웅도 생존만이 살길이다.

→ 혁신, 적응, 성장(일상이 성장, 열심히, 꾸준히)

여전한 고민

2030 취업과 연인관계(취업, 아르바이트, 남자친구, 면접, 스펙, 자기소개서)

3040 직장생활과 부동산(이직, 업무, 아파트)

4050 건강과 부부관계(건강, 운동, 의사, 치료, 부부, 아내)

→ 일, 돈, 건강, 관계(연인, 부부)

book. 송일영 <그날 학지 말라>, 김우정 <기획자의 생각속담>  부평구문화재단

우리가 하고자 하는 좋은 문화예술교육?

왜

창의력, 감수성, 상상력의 자극제 역할

문화예술교육을 통해 습득한 지식과 역량과 경험으로 직접적인 교육적 이익
창의 및 문화산업과 경제적 이익 발생 / 미래의 노동력 창출, 성장의제 추진
공통된 문화유산, 문화다양성에 대한 이해 증진으로 사회 전반에 이득

무엇을

① 사실습득을 통한 지식경험 ② 경험과 비판능력을 통한 세계 파악 ③ 도전의식과 유쾌함 제공
④ 구체적 예술형식을 단련하는 숙련성 ⑤ 활동의 경험을 통해 정서와 관계 맺음

어떻게

고유한 정체성을 형성하고, 주변 환경과 자신에 대한 이해와 평가를 공유하도록 도움
지식을 기반으로 최상의 창작물에 관해 가르친다.(위대한 문학, 미술, 건축, 영화, 음악, 연극작품...)
분석과 비판 능력의 발달에 중점을 둔다.(문화유산, 역사교육...)
기술 숙련 과정으로 예술활동에 참여, 작품을 창조한다.(제품 디자인, 드로잉, 작곡, 안무, 영화제작)
개인의 창의력 발달에 역점을 둔다.
새로운 예술 형식을 배우는다.(디지털기술...)

book. 콘수필 지 <문화예술교육은 왜 중요한가>  부평구문화재단

부평문화사랑방



위치 인천 부평구 주부토로 173 3층
 • 헬스장~골산2행정복지센터~작은도서관~강의실
개관일 2004.2.1
무대 45.99㎡ (가로 7.3m, 세로 6.3m)
객석 126석(장애인석 2석 포함)
프로그램 공연, 문화예술교육(2021년 기준)



부평문화사랑방 교육 2021



부평문화사랑방 주변환경 1



부평문화사랑방 주변환경 2



결과기획안에 대한 전문가 의견

1. 첫 걸음을 떼시는 문화예술교육 기획자 여러분께
2. 사랑방에서 이루어질 예술교육 기획안 검토 의견



첫 걸음을 떼시는 문화예술교육 기획자 여러분께

최규성 | 달꽃창작소 대표

부평구문화재단의 문화콘택터 과정에 참여하신 여러분의 기획서를 잘 보았습니다. 비록 기획서의 글을 통해서였지만, 저도 여러분의 다양한 교육장면을 함께 상상해볼 수 있었습니다. 그 과정에서 저의 머릿속을 스쳐지나간 여러 가지 단어들이 있었습니다. 그 단어들 중에 몇 가지를 꼽아 그것을 토대로 여러분들에게 경험을 토대로 하는 저의 생각을 나누고자 합니다. 참고로 저는 서울의 용산구 해방촌에서 동네 청소년들과 함께 달꽃창작소라는 곳을 꾸려가고 있습니다.

이제 말씀드릴 점들은 모두 앞으로 현장에서 경험적으로 스스로 충분히 체득해가실 수 있는 부분이고, 이미 인지하고 계신 부분도 많이 있을 것 같습니다. 기획자에게 자신의 관점만큼 중요한 것이 어디에 있겠습니까. 앞으로 관점을 키워 가시며, 또한 자신의 관점으로 판단하시며, 저의 관점을 비판도 하시며, 조금이라도 도움이 되길 바랍니다.

여러 가지 장르/영역 활용

우리 문화예술교육 기획자들은 다양한 장르 혹은 영역을 두루 살펴보고 교육적 활용을 고민합니다. 그 와중에 함께 융합하여 좋은 효과를 낼 수 있는 장르/영역을 함께 섞어보기도 합니다. 하지만 이때에 주의할 점이 있습니다. 전체 교육의 흐름을 고려하여야 한다는 점이며, 특히 참여자 입장에서 혼란스럽게 느껴지지 않는지, 교육목적에 꼭 필요한 장르/영역인지 살펴야 한다는 점입니다.

다양한 장르/영역을 하나의 수업 안에서 융합할 경우 각각의 특성이나 개성보다는 전체 교육목적에 맞는 재조합이 필요합니다. 순차적으로 경험하는 방식이라도 마찬가지로 주의가 필요합니다. 우리는 시간이 한정되어 있습니다. 참여자들은 새로운 장르/영역/툴을 만날 때에는 그것을 이해하고 받아들이는 데에 충분한 시간이 필요합니다. 여기에는 이미 그것을 이해하고 있는 기획자나 교육자가 생각하는 것 보다 훨씬 많은 시간과 노력이 필요할지도 모릅니다. (결국 그런 시간 이후에 참여자에게는 자율적인 창작의 힘이 생기는 것이라고 생각합니다.) 지나치게 많은 가짓수는 참여자들이 본 게임도 못해보고 끝나는 수업이 될 수 있을 가능성이 매우 높다는 점을 잊지 말아야 합니다.

툴tool을 활용할 때에

문화예술교육을 기획할 때에, 필요에 따라 다양한 툴(혹은 방법론)을 크게 혹은 작게 이용하곤 합니다. 단순한 것부터 복잡한 것까지 여러 가지일 것입니다. 이 때 기획자는 해당 툴의 교육적 목적과 영향에 대해 고심할 필요가 있습니다. 우리가 정해진 시간 안에 정해진 교육목표를 달성하고 아이들의 건강한 성장을 돕기 위한 교육을 해야 한다고 보았을 때, 여러 면에서 적합한 것인지 기획자는 세심히 따져볼 필요가 있는 것입니다.

우리 기획안에서는 MBTI를 활용한 수업이 두 개 보였습니다. MBTI는 무척 흥미로운 툴입니다. 그래서 요즘 많은 인기를 끌고 있지요. 하지만 아무리 좋은 툴도 잘못 사용하면 오히려 부정적인 영향을 끼칠 수 있습니다. 저는 MBTI가 아이들에게 제대로 소개되고 해석되지 않는다면 자신과 친구들에 대해 자칫 편협하게 유형화할 위험이 있다고 생각합니다. 복잡한 발달단계를 겪고 있는 아이들에게는 좀 조심스러운 부분이라는 점을 말씀드리고 싶습니다.

모든 방법론은 장단점이 있습니다. 장점은 확실히 살리고, 단점은 기획자와 교육자가 충분히 상쇄할 수 있어야 합니다. MBTI와 같은 방법론을 포함하고자 한다면, 관련 전문가를 부분적인 강사로 배치한다거나, 내부에서 충분히 소화할 수 있어야 할 것입니다.

발표의 무대, 전시 등

공연무대 혹은 작품전시 등은 참여자들의 성취욕과 자기효능감을 높여주기에 아주 좋은 방법이라고 생각합니다. 분명 기억에 남는 시간과 경험이 될 것입니다. 하지만 기억에 남는다고 해서 모든 경험이 다 교육적이라고 볼 수는 없습니다. 우리는 무대와 전시가 참여자들에게 예술적 감수성을 높일 수 있는 경험으로 작용할 수 있도록 고민해야 합니다. 그런 점에서 무대나 전시가 교육의 목적인지, 수단인지에 대한 생각을 해볼 필요가 있습니다. 그것에 따라 참여자들 경험의 방향성이 크게 달라질 수 있기 때문입니다.

보통 무대나 전시에서 가장 중요하게 요구되는 것은 거기에 올라가는 창작결과물입니다. 그리고 적절한 수준의 결과물을 만들기 위해서는 여러 가지 훈련이 필요합니다. 이런 맥락에서 무대나 전시를 준비하는 교육은 기술적인 교육으로만 빠져들기 쉽습니다. 제가 보기에 특히 공연을 결과물로 상정하는 교육이 특히 그렇습니다.

저는 이 지점에서 우리가 하려는 것이, ‘예술교육’인지 ‘교육예술’인지에 대한 성찰이 다

시 한 번 필요하다고 생각합니다. 가만히 들여다봅시다. 우리는 과연 어떤 교육을 사람들에게 제공하고 싶을까요? 어떤 경험을 선사하고 싶을까요? 예술적 기량을 습득하는 것일까요? 아니면 그들과 함께 성장할 수 있는 예술적 감수성을 길러주고 싶은 것일까요?

그리고 또 하나, 우리 예술가들은 보통 체계적인 사교육을 받고, 대학에서는 단계적 전문 트레이닝을 받아온 사람들입니다. 저는 이런 방식이 전문가를 양성하기에는 좋을지 모르지만 그 외의 일반인들과 상황에서의 문화예술교육에서는 그다지 효과적이지는 않다고 판단합니다. 그래서 혹시 우리가 익숙한 방식을 시민문화예술교육에 무조건 적용하고 있는 것은 아닌지 점검해보아야 합니다. 그리고 전문가 양성이 아닌 시민문화예술교육이 목적이라면 참여자 관점에서 어떠한 방향의 과정과 결과회를 가져야하는지 고민해 볼 필요가 있다고 생각합니다.

세계관

저는 예술교육에서 가장 중요한 가치를 두 가지로 꼽곤 합니다. 하나는 ‘새로운 상상’이며, 다른 하나는 ‘다양성에 대한 경험’입니다. 제가 지금 말하고 싶은 부분은 전자입니다. 예술교육은 다른 영역의 교육이 쉽게 따라하기 힘들 정도로, 참여자들이 새로운 상상을 할 수 있도록 하는 놀라운 힘이 있습니다.

왜 새로운 상상이 중요할까요? 저는 이것이 삶을 의미있게 만드는 중요한 요소라고 생각합니다. 자신에 대한 다른 상상, 타인에 대한 다른 상상, 그리고 자신의 미래와 세상에 대한 새로운 상상 등이 인간이 주체적으로 삶을 살아가기 위해 꼭 필요한 점이라고 생각하기 때문입니다. 인간은 작고 큰 삶의 변화를 만들어가며 자신의 정체성을 형성하고 의미를 부여하며 살아가는 것이 매우 중요한 일이라고 생각합니다.

그렇다면 ‘새로운 상상’은 어떻게 만들어야 할까요? 그 시작은 ‘호기심’에서 출발할 것 같습니다. 그래서 교육에서의 가장 큰 관건은 참여자들이 어떻게 하면 호기심을 갖게 할까하는 지점에 있을 것입니다. 예술교육 역시 마찬가지입니다. 어떻게 하면 참여자들이 자기주도적 호기심을 갖고 새로운 상상의 단계로 넘어가게 할 것인가? 이것은 기획에 달려 있습니다.

여기에는 여러 방법이 있겠지만, 저는 예술교육에서 택할 수 있는 가장 탁월한 방법은 ‘세계관’을 제시하는 것이라고 생각합니다. 이를테면 ‘사람과 괴물이 함께 사는 세상이다’, ‘~ 세상이라고 가정해보자!’와 같은 것입니다. 상상의 세계관을 제시하여, 그 가정

안에서 참여자들이 새로운 상상을 할 수 있도록 안내하는 것입니다. 참여자들을 일상적이지 않은 상황에 던져놓는 것. 비일상의 상황에 직면하여 낯설음을 느끼게 하는 것. 이러한 상황이 참여자들로 하여금 호기심과 흥미를 갖게 하고 익숙한 패턴이 아닌 새로운 패턴과 리듬, 시그널을 만들어가게 할 것입니다.

예술교육과 ‘상상의 세계관’이라는 방법론은 아주 잘 어우리는 한 쌍이며, 우리 문화에 술기획자분들이 이것을 교육에 잘 활용해보시길 바랍니다.

소요시간, 차시

소요시간은 교육에서 아주 중요한 요소입니다. 같은 교육의 내용일지라도 그것을 10분 동안 할 것이냐, 30분, 60분 동안 할 것이냐는 참여자에게 매우 큰 경험의 차이가 있기 때문입니다. 교육자(강사)에게도 마찬가지입니다.

교육기획자는 기획을 할 때에 항상 머릿속의 시계가 함께 돌아가야 합니다. 시간의 흐름을 염두에 두며 교육과정을 머릿속으로 그리고 음미하며 기획을 해야 합니다. 처음 시작하시는 문화예술교육 기획자분들이 많이 놓치는 부분 중 하나가 바로 이 ‘시간의 흐름’입니다. 신경을 써보시고, 교육기획서를 작성할 때에도 요구가 없어도 항상 잊지 말고 적어두시길 바랍니다.

몇 시간, 몇 차시의 수업을 짤 것인가는 수업 내용과 밀접한 관련이 있습니다. 물론 시간과 차시가 먼저 정해지고 거기에 맞춰 기획을 하는 경우도 더러 있습니다. 이러한 전체 일정은 내용의 양과도 관련이 있겠지만, 참여자들에게 필요한 시간과도 관련이 있고, 전체 교육의 흐름과도 관련지어 판단해야 합니다. 방식이 꼭 정해져 있는 것은 아닙니다. 상황에 따라 변칙적인 방식으로 고려해보는 것도 좋겠습니다.

프로그램의 독창성

요즘은 다양한 정책사업을 통해 지역에서 많은 문화예술 프로그램들이 펼쳐지고 있습니다. 학교방과후 등을 통해 학교에서 아이들을 대상으로 하는 프로그램은 물론 학교밖에서 아이들을 만나는 프로그램도 많아졌고, 성인을 대상으로 하는 것들도 매우 다종다양해졌습니다. 이러한 환경 덕분에 자연스럽게 문화예술 프로그램에 대해 사람들도 익숙해지고,

그에 따라 자연스럽게 눈높이도 달라진 것이 사실입니다. 때문에 우리의 프로그램이 다른 프로그램들과 쉽게 비교된다는 점을 잊지 말아야 합니다.

이런 이야기를 하는 이유는 프로그램의 독창성에 대해 생각해보기 위해서입니다. 항상 예술교육 프로그램의 독창성은 매우 중요하게 다루어져 왔습니다. 아마도 다루는 영역 자체가 창의성이 중요한 '예술'이기 때문인 것 같습니다. 물론 독창성이 적다고 해서 그것이 교육 콘텐츠의 자격이 없다는 것은 아닙니다. 유행이나 새로움과는 상관없이 유효한 전통적이거나 기본적인 교육은 얼마든지 있으니 말이지요.

참여자들의 눈높이에 맞춘 교육에 대한 고민도 할 필요가 있습니다. 어디서 본 듯한 수업 내용이나 뻔해 보이는 것에는 관심이 잘 가지 않습니다. 참여자들을 우리 예술교육의 '소비자'라고 생각해보죠. 좀 더 새롭고, 남이 못 가진 경험을 갖고 싶어 할지도 모릅니다. 물론 그 중에는 오래되고 익숙한 것을 좋아하는 소비자도 있겠지만요.

이미 많은 커리큘럼을 보아온 참여자들의 눈높이를 맞추기란 쉽지 않습니다. 흥미를 끌고, 우리 수업을 선택하게 하고, 없는 시간을 쪼개어 참여하게 하기란 매우 어려운 일입니다. 우리가 가진 '예술은 좋은 경험이야!'라는 생각이, '그러니까 당연히 신청하겠지'라는 생각으로 이어져서는 안됩니다. 호기심을 이끌어낼 수 있는 참신한 기획에 노력하고, 뽐족한 홍보를 고안해야 합니다.

직면

적지 않은 예술교육 커리큘럼이 마지막에 어떤 클라이맥스를 향해 달려갑니다. 그리고 그것을 위한 준비과정을 겪어 갑니다. 하나씩 익히고 갈고 닦으며 실력을 길러 창작결과물을 완성해 냅니다. 저는 이러한 방식을 간단히 '단계적 접근'이라고 말하곤 합니다. 그런데 기획자는 어떠한 익숙한 방식에 대해서도 좀 더 들여다볼 필요가 있습니다. 과연 이러한 접근방식이 시민들에게 필요한 경험일까? 그런 방식이어야 예술적 감수성이 길러질까? 감수성이란 그런 것일까?

주변에서 종종 어떤 전시나 공연을 보았을 때의 예술적 감응에 대해 회고하는 사람들의 이야기를 들곤 합니다. 저도 역시 기억에 남는 몇몇 순간들이 있습니다. 그 작품 앞에 섰을 때, 온 몸으로 그 에너지를 느꼈을 때 말이지요. 어쩌면 예술적 감흥은 설명적으로, 단계적으로 자아내기 어려운 것일지도 모릅니다. 나와 예술이 오롯이 '직면'했을 때에 더욱 가능성이 높을지 모른다는 생각이 듭니다.

교육목적에 따라서는 단계적 접근법뿐만이 아니라, 무작정 직면하여 예술적 충격을 던져주는 것도 좋은 방법일 것입니다. 때에 따라서는 ‘선(先) 경험, 후(後) 이론’의 방법도 좋은 프레임입니다. 사람은 호기심이 생긴 후에 자기주도성, 자발성이 발휘되고는 합니다. 그리고 그 이후에 주체성을 통한 새로운 상상이 가능할 것입니다.

세대통합 교육

여러 나이대의 참여자들을 함께 교육하는 것은 이점이 매우 큰 방식이라고 생각합니다. 뭐랄까 일종의 학습생태계의 다양성을 확보하는 방식이라고 해야 할까요? 동일한 세대는 보통 비슷한 생각이나 행동 패턴을 보이는 경우가 많습니다. 그럴 경우 수업의 성과도 지나치게 일반적으로 나오는 경우가 많고요. 배움의 과정에서 중요한 환경 중 하나가 ‘상호 학습’이라고 생각합니다. 각자가 가진 다양성이 서로의 자극제가 되는 것이지요.

세대 통합의 교육도 경험이 필요합니다. 그런데 상대적으로 나이가 많은 사람에 비해, 나이가 적은 사람은 다양한 세대와 함께 교육받거나 긍정적 상호작용을 해 본 경우가 적습니다. 노년이나 중장년층에 비해 청년이 그럴 것이고, 더는 청소년이, 아동이 그럴 것입니다. 그리고 우리 사회환경에서 노년이나 중장년층 역시 아동청소년이나 청년을 특수관계 외에 동등하게 만나본 경험이 많지는 않을 것입니다. 서로에 대한 감수성이 부족한 상황이라고 말할 수밖에 없습니다.

따라서 세대통합의 교육에서는 원활한 진행을 위해 서로에 대한 감수성을 기르는 사전 작업이 잘 이루어져야 합니다. 그렇지 않으면 자칫 일방적이거나 관습적인 관계로만 이어질 가능성이 매우 높다고 보아야 합니다.

서로 만나는 것은 참 좋은 일입니다. 다만 그것이 우리 교육목적에 잘 부합하는지 기획자는 잘 따져 보아야 하며, 참여자들에게 충분한 서로에 대한 호기심을 일으켜줄 수 있는 장치가 충분한지, 어떤 진행방식을 택할지, 기획자와 강사가 각 세대에 대해 충분히 이해하고 통제할 수 있는지 등에 대한 고민이 필요할 것입니다. 모두 우리 교육의 적절한 성과를 위해 필요한 점입니다.

창의력과 인풋input

보통 예술교육은 참여자들의 창의력, 창조력, 상상력 등이 충분히 발휘될 때에 빛을 발하게 됩니다. 이때 참여자 각자의 고유성이 반짝이며, 그것들이 모여 다양성을 이루고, 각 주체는 자신과 세상에 대한 변화를 상상할 수 있는 힘을 길러가게 될 것입니다. 이것이 대부분의 예술교육 기획자들이 꿈꾸는 큰 틀의 성과가 아닐까합니다.

그 창의력 등을 아웃풋output이라고 했을 때에, 이 아웃풋은 저절로 생산/발휘되는 것은 아닙니다. 일상적인 삶의 패턴에서 벗어난 관점을 만들기 위해서는 그에 걸맞은 인풋input이 꼭 따라와 줘야만 가능한 일입니다.

그렇다면 생각해볼 일입니다. 우리가 기획한 교육에서는 과연 충분한 인풋을 주고 있는가? 그들의 창의력이 발휘될 수 있도록 다양한 자극/촉진/유도/안내를 하고 있는가? 충분히 일상의 리듬에서 벗어날 만한 예술적 마중물을 붓고 있는가? 만약 인풋이 충분치 않다면, 비슷비슷하고 예측가능한 범위의 창의력만이 드러날 것입니다. 이 경험은 오히려 참여자들에게 예술교육에 대한 진부함 만을 더해줄지도 모릅니다.

우리가 교육과정에서 참여자들이 적절한 예술적 창의성을 발휘할 수 있도록 배려하고 있는지에 대해 점검해볼 필요가 있습니다.

꿈

꿈은 인간에게 중요한 자기관동력입니다. 저는 꿈이란 내 삶의 변화에 대한 긍정적 상상이라고 생각합니다. 이것은 정확한 달성계획과 시간계획으로만 설명할 수 있는 것이 아닙니다. 삶에 대한 태도일 수도 있고, 죽을 때 까지 갈고 닦아야 할 것일 수도 있습니다. 그 꿈이 내일 이뤄질 수도 있고, 결국 이루지 못할 수도 있습니다. 꿈의 세부적인 모습은 백이면 백 모두 각자의 모양과 색, 온도와 냄새가 다른 것이라고 생각합니다.

꿈과 직업은 다릅니다. 직업은 철저한 계획으로 얻을 수 있는 것입니다. 자격증을 준비하고, 관련 공부를 하고, 시험을 보거나 면접을 봐서 이루면 되는 것입니다. 성공과 실패가 명확합니다. 만약 실패한다면 다시 계획을 세워 하나씩 계단을 오르면 되는 일입니다. 요즘은 특정한 직장이나 시험에 사람들이 몰립니다. 경쟁률이 높아 그 계획을 달성하기가 참 어렵습니다. 그래서 직업을 꿈처럼 생각하고 말하는 사회분위기가 되었습니다. 부모들도 학교의 교사나 학원의 강사들도 모두 직업을 꿈으로 탈바꿈하여 가르칩니다. 그래서

아이들에게 꿈을 이야기해보라고 하면 흔히 직업을 이야기 합니다. 혹은 돈을 많이 버는 직업을 갖고 싶다고 합니다. 하지만 꿈과 직업은 다릅니다.

아이들과 꿈을 주제로 만날 때에는 그것이 자칫 직업과 너무 쉽게 직결되지 않도록 주의해야 합니다. 기획자와 교육자도 꿈과 직업의 차이에 대해 세심하게 살펴보고, 조금이라도 그 차이를 설명해줄 수 있어야 합니다.

아이들은 아직 경험의 가짓수가 많지 않습니다. 그래서 교육이 그들의 상상에 있어서 울타리를 너무 쉽게 혹은 너무 협소하게 세워 버리면 아이들은 그 안에서만 생각하게 됩니다. 이것은 예술교육의 본질과도 맞지 않습니다.

설사 직업을 주제나 소주제로 하는 예술교육을 할 때에도, 불과 몇 가지 알지 못하는 직업의 종류 안에서만 사고하지 않도록 해주어야 합니다. 충분한 인풋input 과정을 통해 세상에 다양한 유형의 인간활동이 있고, 그 안에 셀 수 없이 다양한 직업이 있다는 것을 알려주어야 합니다.

예술교육 기획자가 아는 것에도 한계가 있습니다. 그래서 지나치게 무엇을 단정지어 전달하지 말고, 큰 틀에서의 맥락을 짚어주고, 가능한 것들을 열거해주어 아이들이 자신의 관점을 가지고 탐구할 수 있도록 도와야 할 것입니다.

시민예술교육

예술이 교육적으로 역할을 하려고 한다면, 그 장르나 영역 혹은 방식이 교육적으로 재해석될 필요가 있습니다. 그것을 그대로 전달하는 것이 아니라, 각 예술 장르의 특정한 특성이 참여자와 만났을 때에 일어나는 비일상적인 효과에 더 집중하는 것입니다. 그런 맥락에서 음악이 없는 음악수업이 있을 수 있고, 그림을 그리지 않는 그림수업, 글을 쓰는 사진수업, 움직임을 통한 대화의 수업이 가능할 것입니다.

장르가 그대로 전달이 되어야 하는 대표적인 교육은 전문가 양성을 위한 예술교육 혹은 흔히 주변에 많은 공방이나 사설교육기관에서 하고 있는 기술습득을 위한 교육과정입니다. 적어도 우리가 그러한 교육이 아니라 일반시민을 대상으로 하는 시민예술교육을 행하고 있다면, 우리의 기획에 대해서도 다시 생각해볼 지점이 많습니다. 시민예술교육 기획자는 이 점을 유념하여 자신의 기획에 적절한 정체성을 갖추어야 할 것입니다.

사랑방에서 이루어질 예술교육 기획안 검토 의견

박재은 | 동대문문화재단 문화사업팀장

1. 지역과 장소 기반

프로그램 기획 취지와 잘 맞게 부평구와 부평문화사랑방, 주변 지역을 기반으로 구성했거나, 일부 수정과 구체화 과정을 통해 지역성을 포함할 수 있는 프로그램들을 꾀아보았다.

오감마을 차차차!

교육 내용이 구체적이고 대상 연령의 특성을 잘 파악하여 ‘놀이’방식으로 접근해 자기 주도적인 활동을 통한 예술적 성장을 유도 한 것이 잘된 점이라고 생각한다.

장소를 굴포천으로 선택한 것은 잘된 점이라고 생각한다. 다만 1차시의 자연물 수집 과정이 단순 활동으로만 끝나지 않도록 장소에 대한 탐색 경험을 보완하는 것을 제안한다. 굴포천의 생태환경과 변화 과정(천이 어디에서 시작되지, 복개하고 다시 복원하면서 부평구의 도시는 어떻게 변화하고 있는지 등)을 참여자들이 다양한 정보를 습득하는 기회가 병행된다면 지역을 새롭게 보는 시각을 포함해 창작 활동이 확장될 수 있을 것이다.

우리가족 행복맵

부평문화사랑방 주변 지역을 가족과 함께 직접 경험하는 과정이 잘 구성되어있다. 가족들이 같은 경험을 함께하면서 발생하는 상호작용 효과가 개인의 경험에 국한할 수 있는 것을 넘어 확장성을 더해줄 것이다. 다만 따뜻한 봄에 운영하는 것을 추천한다.

2. 대상과 콘텐츠 특성

프로그램 참여자 대상과 콘텐츠 특성에 따라 프로그램 구성이 잘되어있는 과정이 눈에 띄었다. 다만 개인의 마음과 표현, 활동, 경험에서 그치지 않고 프로그램 마무리 차시에 참여자 간 같은 경험을 통한 관계가 형성될 수 있는 확장성을 보완하기를 제안한다.

소리아 놀자

대상 연령에 맞춰 프로그램의 방향을 설정한 것이 잘된 점이라고 생각한다. 교육 과정이 단순해 보이면서도 참여자가 자신을 표현하며 이해하고 성장하는 과정의 의미가 잘 구성되어있다.

다만 아쉬운 점은 프로그램이 서로의 다름을 이해하고 유대감을 만드는 것을 목적으로 한다면, 마지막 차시에 각자의 악기로 합주를 하는 등 하나 됨을 경험한 뒤에 전시를 통해 서로 느낀 감정을 이야기 해보며 과정을 완성하는 것은 어떨지 제안한다.

몬스터 초등학교

참여자의 연령대가 호기심을 가질 수 있는 소재를 활용한 것이 잘된 점이라고 생각한다. 자율성을 보장하며 적극적인 참여를 유도할 수 있는 가면이라는 교육자료도 참신하다.

다만 1차시에 주어진 시간에 비해 활동하고자 하는 내용과 과정의 양이 다소 많다고 보여지고, 4차시에서 참여자들이 구체적인 상황과 행동만 구성하고 대본을 쓰지 않는 지점에서 즉흥적인 연기까지 표현될 수 있을지 궁금하다. 참여자가 초등학교 고학년인 점을 미루어볼 때 적극적인 참여와 표현을 시도할 수 있도록 운영하는 것을 추천한다.

3. 지역에서 장소 기반의 예술교육 하기

당위성과 지속성

부평문화사랑방은 꽤 오랜 시간동안 주변 동네에 거주하는 어린이와 부모를 주요 대상으로 하여 공연과 예술교육 위주의 프로그램을 진행하고 있는 공간이다. 이곳에는 어떤 예술교육 프로그램이 필요할까? 이미 다양한 장르의 프로그램이 진행되었고, 참여한 사람들이 있는 현재 주민들에게 무엇을 경험하게 할 수 있을지 고민이 필요하다.

예술교육은 장르적 예술을 기반으로 기술적이고 전문적인 교육 체험과 체험을 통한 경험 습득, 변화를 기본으로 한다. 이러한 기본 구조를 지켜서 기획한다면 어디든, 누구에게나 교육이 가능한 프로그램이 만들어질 수는 있다.

그러나 ‘부평문화사랑방’을 중심으로 지역과 공간에 적합한 프로그램을 개발하는 것이 목표라면, 보다 구체적이고 실제적인 현장 기반의 기획과 참여를 이끌어내는 요소가 필요할 것이다.

이번 기획서를 검토하며 예술교육의 장르 선정이나 기술적인 전문성은 기본 바탕으로 보았고, 중점적으로 본 것은 당사자의 욕구 반영 여부와 지속할 수 있는 방법 제시, 이렇게 두 가지로 두었다.

장소 기반의 예술교육은 지역 사회와 관계하고 주민들의 삶과 일상을 바꾸는 것을 지향한다. 이런 관점에서 위 두 가지를 이유로 둔 것은 예술교육이 특정 관계나 공간을 중심으로 지역과 사람들의 다양한 이슈와 결합하는 확장성을 가지고, 그것을 지속할 수 있는 구조가 필요하다고 생각하기 때문이다.

첫 번째는 교육을 하고자 하는 예술교육가와 참여하는 주민들의 욕구가 기획에 얼마나 반영되어 있는가이다. 예술교육가는 자신의 분야에서 참여자들에게 알려주고 싶은 가치가 있다. 또한 참여자들도 관심있는 분야가 있고, 내가 이 교육을 통해 무엇을 경험하고 싶어 하는지 생각한다.

14개의 기획서에는 ‘무엇을 한다’에 대한 내용은 있으나, 예술교육가와 참여자인 당사자들의 욕구를 설명할 수 있는 내용은 부족했다. 이것은 대상의 연령과 특성을 분석하는 것에서 나아가 실제 부평문화사랑방을 경험하거나 경험하고자 하는 당사자들을 조사하고 분석한 결과가 자료로 제시되어야 한다는 것이다.

그것을 보완하는 방법으로, 대부분의 프로그램 대상이 초등학생이라는 점을 감안했을 때, 교육 초반에 강사들과 함께 공유하고 논의하는 과정을 통해 아이들이 예술교육 활동에 지속적인 관심을 가지고 참여할 수 있는 욕구를 발견하고, 교육 과정에 포함하는 것을 제안한다.

당사자들의 욕구는 성과지표와도 연결된다. 분석된 욕구를 해소하기 위한 프로세스를 교육 과정으로 설계하고, 성과지표를 세우는 것까지 가야한다. 성과지표는 주로 참여자 수와 운영 횟수 정도의 정량적 목표를 세우게 되는데 당사자의 욕구 달성률을 수치로 환산하고 핵심 가치를 목표로 세운 정성적 평가 구조를 만드는 것이 필요하다.

두 번째는 예술교육 사업을 지속할 수 있는 방법이다. 이것은 예술교육가와 참여자들의 네트워크에 대한 이야기이다. 예술교육가가 자신의 활동을 유지하고, 그것을 경험한 사람들의 성장 레퍼런스를 남기는 데에도 중요한 지점이다.

프로그램을 운영하는 장소를 기반으로 지속가능한 교육을 기획할 때 최소 3년 과정을 설계하는 것이 필요하다. 참여하는 어린이들의 성장이 곧 미래의 성인 참여자를 발굴하는 것 이상으로 ‘부평문화사랑방은 우리동네의 어떤 공간이다’라는 장소성을 함께 가질 수 있는 사람들을 남기는 것이 중요하다.

1차년은 흥미로운 교육프로그램을 통해 비슷한 관심사를 가진 참여자 발굴과 관계 형성을 통한 네트워크를 구축한다. 만들어진 네트워크는 구성원 간에 자율적인 상호 소통을 일으키고 관계성을 더욱 깊게 형성할 것이다. 그것을 바탕으로 2차년에는 자기주도적인 성장을 기대하는 과정을 계획한다. 예술교육가는 전문적인 교육을 바탕으로 참여자들이 스스로 참여 활동을 이끌어갈 수 있도록 ‘안내자’의 역할을 한다. 참여자 개인의 욕구를 달성하면서 네트워크 구성원의 성장을 함께 보며 그 과정에 자연스럽게 리더가 발견될 것이다.

3차년에는 리더가 주축을 이루어 새로운 참여자를 발굴하고 모으는 확장의 과정으로 나아가도록 역할을 구조화한다. 이때는 예술교육가와 리더, 공간(부평문화사랑방)이 협력관계로 지역 내 선순환 구조를 이룰 것이다.

이것은 다만 예술교육 분야에서 사랑방만의 계획이나 성장이 아니라 지역을 기반으로 지속적인 예술교육 활동을 하고자 하는 예술교육가의 욕구를 반영하는 과정이 될 것이다.

매우 거시적인 이야기일 수 있으나 지역의 장소와 민간 영역의 파트너십을 어떻게 만들고 유지해야 할 것인가의 대한 고민을 기획에 함께 반영 할 필요가 있다.

스스로 발견과 자아실현에 대한 의미도 예술교육에서 중요한 의미를 갖지만 부평문화사랑방이라는 장소성을 중심으로 두고 봤을 때 어디에서나 할 수 있는 콘텐츠 중심의 프로그램은 지양하는 것을 추천한다.

사랑방이 위치한 지역 환경과 특성, 공간의 주이용자와 새롭게 발굴할 대상에 대한 고민이 반영되었으면 한다. 예술교육 프로그램을 통해 탐색과 이해의 과정을 경험하고, 활동을 지속해갈 수 있는 것을 강사와 참여자들이 경험하기를 기대한다.

다만 ‘지역’에 국한하는 것이 아니라 ‘관계성’을 중심으로 해석하길 바란다. 내가 살고 있는 지역, 내가 일상에서 경험하는 장소, 그 장소에 방문하는 사람들, 그들과 함께 경험하는 시간, 시간을 통해서 연결되는 관계. 이 모든 흐름이 부평문화사랑방에서 예술교육 활동을 지속할 수 있는 구조로 성장하기를 기대한다.

기획과 운영

잘 된 예술교육 기획은 무엇인가?

우리는 예술교육을 통해 무엇을 전달하고 무엇을 얻게 할 것인가?

기획서 대부분은 약 5회의 교육 프로그램을 통한 ‘예술적인 경험과 표현’에 집중되어있다. 경험과 표현이 반복되면서 예술성을 습득하고, 심리적 효과를 경험하는 것, 매우 유의미한 지점이다.

그러나 이렇게 짧은 기간의 교육을 통해 참여자들에게 남는 교육의 의미는 무엇이 있을까 검토해보자. 경험에서 한걸음 더 나아가 변화를 이끌어내는 데에 예술교육이 생활문화, 평생교육과 달리 지향해야할 것은 무엇인가?

예술교육의 중요성은 활동 이후에 어떠한 변화를 이끌어내고, 그것이 미래의 삶에 영향을 끼치는 데에 있다고 생각한다. 감상하는 방법을 배우는 데에서 한 단계 깊이 들어가 내면을 들여다보는 것, 프로젝트 형태의 교육을 통해 삶의 문제를 풀어내는 방법을 배우고 ‘다음’을 생각하는 기획이 필요하다는 것이다.

- 참여하는 아이들의 꿈과 정서를 풍요롭게 하는 것
- 꿈을 단지 '직업'으로 해석하지 않고, '어떻게 삶을 살고 싶은지'에 대해 생각할 수 있는 힘을 기르는 것
- 일정한 틀에 갇히지 않게 주어진 상황을 자율적으로 대처하는 것
- 학교나 가정에서 시키는 것만 하는 아이들이 스스로 무엇인가 하고자 변화를 이끌어내는 것

이것은 예술교육을 통해 참여자들이 수혜자가 되게 할 것인지, 주체가 되도록 할 것인지의 고민이다. 그리고 프로그램을 운영하는 방식과 교육의 성과를 어디에 둘 것인지 이 모든 고민을 기획의 단계부터 구체적으로 수립해야 한다.

교육 프로그램의 기술적인 습득부터 숙달되어 자신의 것으로 표현하는 시간과 참여자들 간에 공유하고 이해하는 과정을 담은 8~10회차의 넉넉한 참여 기간으로 구성하는 것도 방법일 것이다.

어떠한 결과물을 만들어내는 창작 활동에서 '왜 교육에 참여하고 있는지' 지속적으로 질문하고, 창작 과정에서 발생하는 과제들을 스스로 해결할 수 있는 순서를 넣어보자. 답을 찾는 데에 자율성을 부여하고, 서로 다르게 도출된 답을 공유하는 과정을 통해 참여자들의 다양성을 발견하고 인정하는 경험을 제공할 수 있다.

참여자의 입장에서 시간과 공간을 중심으로 시작해야 한다. 교육 정보를 보고 신청을 결심하는 시간, 개강을 기다리며 기대하는 시간, 긴장된 마음으로 첫 수업에 참여해 배움을 경험하며 자신을 표현하는 시간, 경험과 표현이 자신에게 습득되어 삶의 공간에서 나타나고, 변화가 생기며 미래에 주체적인 선택을 하도록 하는 것. 이 모든 흐름이 지나가는 시간 공간을 상상하며 프로세스를 기획해야 한다.

예술교육은 성장을 중심으로 한다. 예술교육가와 프로그램을 운영하는 공간의 성과가 아니라 참여자들의 성장을 성과로 두고 '다음'을 준비하고, 만드는 기획으로 초안을 구체화 하는 과정을 갖길 바란다.

1기 결과기획안

기간_2021.10.18.~21.

프로모터_강헌구, 김미선, 박시현

1. 마음의 숲
2. 쓰레기라 부르지 말아요
3. 오감마을 차차차!
4. 무제



마음의 숲

음악하조팀 | 권지수, 김준혜, 우원심, 조하나, 차현지

1. 왜 > 청소년 학생들이 본인을 알아가기 위하여 작곡과 작사를 통하여 언어적, 비언어적 방법을 동시에 사용하여 해소하고 동시에 음악이라는 것이 어렵지 않다는 것을 알려준다. 또한, 긍정적인 사고 방식과 새로운 취미, 감정 해소를 할 수 있는 방향을 제시해주고자 한다. 대면으로 진행할 경우 부평구 내의 지역을 활용하거나 부평문화사랑방의 공연장을 이용할 수 있다.
2. 무엇을 > 작사, 작곡, 곡에 맞는 영상제작, 감상이 들어가 있는 프로그램이다. 세부 프로그램으로는 MBTI 심리테스트를 통해 유형별로 모여서 협동게임을 진행한다. 자화상 그리기를 진행한다. 굴포천 또는 지역에서 사진찍기, 영상촬영(인스타와 틱톡)으로 본인의 음원 영상을 제작해본다. 가라지밴드 프로그램으로 음원을 만들어 발표회를 진행한다.
3. 누가 > 팀에서 작사와 작곡, 보컬을 담당하는 것으로 나누어 볼 수 있다.
> 대상층은 중학생 1~2학년, 인원은 10~15명
4. 언제 > 주말시간으로 잡으면 학기 중도 가능하다.
> 4월이면 사진과 동영상 찍기에 좋은 계절이다.
> 10회차로 마지막 회차에 결과공유회로 부평문화사랑방에서 공연을 할 수 있다.
5. 어디서 > 대면으로 진행시 부평문화사랑방 무대와 객석, 회의실에서 진행하고 굴포천 또는 지역에서 사진찍기를 한다. 비대면 진행 시 줌을 활용한다.
6. 어떻게 > 강사준비물 : 컴퓨터, 스피커 혹은 노트북, 마이크, 오디오 인터페이스, 이어폰 혹은 헤드폰, 영상편집프로그램
> 교육재료 : 종이, 펜, 색연필, 스마트폰(영상촬영용)
> 인건비 : 3인*1.5시간*4만원*10회차 = 180만원
> 수강료 : 1인 10만원

쓰레기라 부르지 말아요

김도윤, 백은주

1. 왜 > 굴포천에서 나온 쓰레기를 재활용하여 만들기를 한다. 부평지역에 위치한 굴포천에서 나오는 쓰레기를 아이들과 같이 채집하고 그 쓰레기를 재활용하여 작품으로 만들어보는 시간 가지고 만들어진 작품으로 놀이를 해보면서 문화예술교육을 부평문화사랑방에서 실천해 보고자 함.
2. 무엇을 > 아이들이 굴포천에서 채집한 쓰레기를 가지고 재활용하여 작품을 만들어 보는 과정에서 교육자와 아이들 모두가 쓰레기 문제의 심각성과 환경 문제를 자각하는 시간이 되고 의미 없는 쓰레기가 아이들이 재활용하여 작품을 만듦으로써 의미가 생기는 경험을 할 수 있게 된다. 또한 자율성을 바탕으로 작품을 만들기 때문에 아이들의 창의력과 상상력을 증가시켜 줄 수 있다. 결과적으로 굴포천에서 수집할 때 당시 과정을 사진과 동영상으로 찍고 아이들이 만든 창작물을 다시 굴포천으로 가져가서 사진을 찍으면서 프로그램을 마친다.
3. 누가 > 대상 및 정원 : 초등학생 1~2학년 15명
> 구성: 초등학교 1~2학년 학생들이 강사 1명당 5명이 한 팀으로 구성되어 작품을 만들.
4. 언제 > 접수기간: 22년 4월 15일 금요일 오전 10시 ~ 22년 4월 29일 금요일 오후 5시까지 마감
> 22. 5. 7 / 1회차 오전(2시간): 굴포천에서 나온 쓰레기를 수집
> 22. 5.14 / 2회차 오전(2시간): 쓰레기를 가지고 재활용하여 작품 만들기
> 22. 5.21 / 3회차 오전(2시간): 나만의 작품 소개 및 리듬 만들기
(단순한 리듬이 사용된 레퍼토리 선정 / 숙제 제공: 영상 가이드라인 제공)
> 22. 5.21 / 4회차 오후(2시간): 만들어진 영상 감상 후 소감 및 마무리 인사
(비대면 합주 영상 과 비하인드 수업과정 영상 제작 후 감상)
5. 어디서 > 굴포천과 부평문화사랑방 이용 대면으로 진행할 예정.
6. 어떻게 > 강사비용: (1인당 100,000) 300,000원 X 4회차 = 1,200,000원
> 홍보비용: 400,000원
> 교육재료비용(문구류 등): 대략 25,000원 X 15명 = 약 400,000원
> 총 2,000,000원
> 수강료: 약 40,000원

오감마을 차차차!

신호등연구소 | 채시라, 박태인, 정윤진

I. 개요 **1** 사업 개요

가. 사업명 : 오감마을 차차차!

나. 사업기간 : 2022.07.01. ~ 2022.07.06

다. 사업목적 : 아이들이 쉽게 접근할 수 있는 굴포천을 이용해서 다양한 활동을 통해 감각을 깨우고 상상력을 발휘해 자유롭게 표현할 수 있도록 한다.

라. 과정수 : 6차시

마. 모집인원 : 15명

바. 장소 : 부평문화사랑방

사. 소요예산 : 2,000,000

2 기획 의도

가. 마을이라는 단어에서 오는 친근감과 차차차! 라는 의성어가 주는 힐링과 에너지를 토대로 기획하였다.

나. 8-9세 아이들이 쉽고 다양하게 경험하고 공유하여 감각을 깨우는 것을 부평에 있는 다양한 문화환경에 접목시켰다.

II. 세부 과정

가. 교육대상 및 인원 : 8-9세 아동 15명

나. 교육일정 : 2022.07.01. ~ 2022.07.06

다. 모집일 : 2022 상반기 예정

라. 교육주제 : 감각(시각, 촉각, 청각)을 중심으로 한 문화 예술적 감수성 형성

마. 교육목표

아이들이 쉽게 접근할 수 있는 굴포천과 부평역사박물관을 이용해서 다양한 활동을 통해 감각들을 깨우고 상상력을 발휘해 자유롭게 표현할 수 있도록 한다.

바. 세부내용

구분	키워드	제목	내용
1차시 7/1(금)	시각 청각 촉각	굴포천으로 차차차!	굴포천으로 부모님과 함께 앞으로 수업에 필요한 자연물과 소리를 채집하며 자연과 친해지는 프로그램.
2차시 7/2(토)	촉각	손으로 보는 굴포천의 세상	굴포천에서 채집해 온 자연물을 시각이 아닌 촉각으로 감각해보며, 상상력과 창의력을 향상시킬 수 있는 프로그램.
3차시 7/3(일)	스토리 텔링	상상 날개 펼치기	촉각 활동으로 감각한 느낌으로 만든 표어 카드를 이용해 스토리 텔링 만들기.
4차시 7/4(월)	시각	찰칵! 걸어서 그림 속으로	저번 시간에 만든 스토리를 이미지화 하여 그림을 그리고, 액자 속으로 직접 들어가 몸으로 표현하며 신체 표현력을 기를 수 있는 프로그램.
5차시 7/5(화)	청각	찌르르르, 터널에서 소리가 나!	굴포천에서 다양한 소리를 관찰한 후 낙하산 천 속으로 들어가 매미 소리, 시냇물 소리, 바람 소리 등 자신만의 소리를 표현하며 다 함께 소리 동굴을 만드는 프로그램.
6차시 7/6(수)	스토리 텔링	나는야, 굴포천의 비밀 요정!	그동안 체험했던 모든 활동들을 자신만의 스토리로 하나의 그림책 만들기.

사. 참여강사진 : 신희등 연구소(박태인, 채시라, 정윤진)

아. 기대효과 : 일상 속에서 보는 친숙한 주위 환경에 문화 예술적 감수성을 더함으로써 부평 지역이 폭 넓은 문화 놀이터가 될 수 있다.

차. 예산 : 2,000,000원

Ⅲ. 홍보

1 사업 개요 : 부평 문화재단 홈페이지와 SNS(인스타그램, 페이스북 등)

2 오프라인 : 홍보 게시물 부착

Ⅳ. 운영 계획

1 모집 및 관리 : 부평지역 초등학교 학생 8-9세 남, 녀 아동 위주로 모집. 세 명의 강사가 5명씩 담당하여 진행

2 추진일정 : 2022 상반기 모집, 2022.07.01~ 2022.07.06. 사업 진행

V. 별첨 : 차시별 세부내용

인간은 본래 선천적으로 각자의 예술적 다양성을 가지고 태어난다. 누구나 예술적 경험을 통해 각자의 예술성을 습득하고, 이러한 경험을 통하여 주변을 이해하는 능력과 소통 능력, 표현 능력 등을 발달시킨다.

특히나 8-9세는 다양한 후천적 경험을 통해 많은 것을 받아들이고, 배우며, 예술적 능력 또한 가장 유연하게 발달할 수 있는 시기이다. 8-9세는 예술적 능력을 증진시키기에 가장 적합한 시기이기 때문에 8-9세 아이들을 예술교육의 학습 대상으로 정했다.

8-9세는 일상 속에서 느낄 수 있는 친숙한 주위 환경을 보고 듣고 느끼는 것이 발달 되는 시기이다. 낯설고 친하지 않은 것에 대한 호기심이 시작되어 감각들을 깨우게 된다. 감각들이 열리고 상상력을 발휘하여 자유롭게 표현할 수 있는 시기이다. 창의력이 발달 되고 문화 예술적 감수성이 풍부하게 형성되는 중요한 시기이며, 그 범위가 넓고 다양하게 주어져야 한다. 자신을 알게 되고 자기를 표현하면서 성격이나 생활에도 영향을 줄 수 있다. 자신에 대한 정체성과 공동체에 대해서 한 발짝 더 들어가게 되는 것이다. 서로 다름을 보며 다양성에 대해서도 알게 된다.

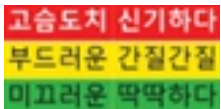
8-9세들이 흥미를 가지고 접근하게 되는 놀이로부터 프로그램을 시작하면 호기심을 가지고 탐색하기에 효과적이다. 8-9세들은 보고, 듣고, 만지고, 느끼는 것에 감각이 깨워지고 자유로운 반응과 표현들이 생겨나게 된다. 프로그램은 시각, 청각, 촉각을 중심으로 감각을 깨우는 놀이에 중점을 두어 진행된다. 자신의 사고, 생각, 감정을 탐색하고 상상하고 공유하게 된다. 8-9세들이 쉽고 다양하게 접할 수 있는 재료와 도구, 상상놀이, 연극놀이, 움직임, 소리 등을 가지고 함께 공유하며 의사소통한다.

그들은 자발적으로 자신의 것으로 배우게 되며, 문화 예술적 감수성이 형성되고, 문화예술을 바라보게 되는 사고능력과 표현력을 가지게 된다. 앞으로 스스로 감각 할 수 있는 힘이 생기며 그 너머를 보는 창의력도 가질 수 있다. 연극교육을 통해 즉흥적이고 유연한 사고를 가지게 하며, 잠재력을 개발한다. 초등학교 때부터 문화예술을 바라보는 태도와 역량을 기른다. 자유롭게 나의 감각을 표현해보는 것, 나와 타인의 표현을 보고 다양성을 느끼는 것, 크게는 사회와 나를 감각하고 성장하는 것에 목표가 있다.

● 연극 교육 프로그램 구성표

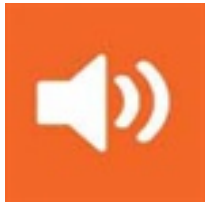
활동 대상	초등학교 저학년(1-2학년)
활동 유형	시각 매체, 청각 매체, 촉각 매체
활동 범주	참여성, 공유성, 즉흥성, 창의성, 표현력

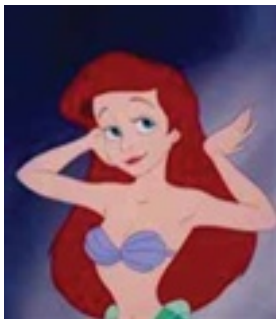
수업 주제	굴포천으로 차차차!	1차시	학습 시간	50분
학습 목표	굴포천에서 앞으로 수업에 필요한 자연물과 소리를 찾을 수 있다.		학습 대상	초등학생 초등학교 1-2학년 (8-9세) 15명
학습 자료	핸디 리코더, 리사이클 박스 등		수업 장소	부평문화사랑방
수업 활동 내용				수업 자료
수업 시간	학생 활동	교사 활동		
15	[도입] 굴포천 안녕? 1. 학생들의 원활한 인솔과 체험을 위해 부모님들과 함께 굴포천을 산책한다.	[강사의 tip] 굴포천 안녕? 1. 강사가 직접 학생의 눈높이에 맞추어 학생들과 함께 활동에 참여한다. (소외되는 학생 부모님 역할)		
25	[전개] 귀를 기울여 보면? 1. 굴포천에서 들리는 자연소리를 핸디 리코더에 담는다. 2. 산책 중 마음에 드는 자연물을 하나씩 채집한다.	귀를 기울여 보면? 1. 부모님들에게 핸디 리코더를 전달하고 아이들을 인솔한다.		
10	[마무리] 너의 굴포천은 언제? 1. 채집한 자연물과 핸디 리코더는 선생님께 제출하고 산책에 대한 짧은 소감을 다 함께 공유한다.	[마무리] 너의 굴포천은 언제? 1.. 핸디 리코더를 수거하고 사전에 제작된 리사이클 박스에 채집된 자연물을 담는다. * 보조강사는 학생들과 같이 참여하며 두려워하거나 꺼려하는 학생들을 격려하고 도와준다.		

수업 주제	손으로 보는 굴포천의 세상 (촉각)	2차시	학습 시간	50분
학습 목표	촉각으로 감각한 것을 글로 표현할 수 있으며 상상력과 창의성을 향상시킬 수 있다.	학습 대상	초등학생 초등학교 1-2학년 (8-9세) 15명	
학습 자료	리사이클 박스(술방울, 돌등), 색깔카드 (빨,노,초), 색연필	수업 장소	부평문화사랑방	
수업 활동 내용				수업 자료
수업 시간	학생 활동	교사 활동		
10	[도입] 박스 안에 뭐가 있을까? 1. 선생님이 들고 있는 박스 안에 눈을 감고 어떤 느낌이 나는지 감각해본다. 2. 물건을 유추하기보다는 단순히 어떠한 느낌인지 촉각에 의존해 느껴본다.	[보조강사의 tip] *1차시에 사용했던 리사이클 박스를 흥미롭게 꾸며온다. 주머니 안에 뭐가 있을까? 1. 술방울, 돌, 털인형 등 작은 물건 2-3개를 담은 박스를 차례로 학생들에게 만져보게 한다. 2. “이게 무슨 물건 일까요?” 보다는 “어떠한 느낌이 들어요” 의 질문들을 유도한다. * 보조강사는 학생들과 같이 참여하며 주머니 속 물건을 두려워 하거나 꺼려하는 학생들을 격려하고 도와준다.	술방울 돌 박스 털인형	
30	[전개] 박스 속 물건 그리기 1. 각자 자신의 자리로 돌아가 그 느낌이 어땠는지 카드에 표어로 작성해본다. 2. 짧게 감각 했던 물건의 느낌이 어땠는지 떠올리며 서로의 느낌들을 공유해본다.	박스 속 물건 그리기 1. 빨강,노랑,초록색 카드를 준비해 학생들에게 나눠준다. 2. 학생들의 적극성을 끌어올리기 위한 독려를 해준다. ex) “선생님은 까칠까칠하고 기분이 조금 이상했어요!”	색연필 빨강,노랑,초록카드	
10	[마무리] 표어 전시하기. 1. 교실에서 자신이 원하는 위치에 표어 카드를 전시한다.	[마무리] 표어 전시하기. 1. 3차시에도 진행할 수 있게 학생들의 카드를 단단하게 고정시킨다.		

수업 주제	상상 날개 펼치기 (스토리 텔링)	3차시	학습 시간	50분
학습 목표	단어 다섯 가지로 짧은 글을 만들고 스토리텔링을 할 수 있다.		학습 대상	초등학생 초등학교 1-2학년 (8-9세) 15명
학습자료	전지 5장, 가위, 풀, 테이프, 보드마카, 색연필, 촬영장비 등		수업 장소	부평문화사랑방
수업 활동 내용				수업 자료
수업 시간	학생 활동	교사 활동		
10분	[도입] 단어카드 뽑기 1. 벽에 나열되어 있는 단어카드를 보며 지난시간 촉감활동을 통해 느낀 단어를 떠올리고 자신의 단어카드를 가져온다. 2. 빨강, 노랑, 초록 중 같은 색의 카드를 든 친구를 찾아 모인다. (5인 1조)	단어카드 뽑기 2차시에서 아이들의 촉각을 표어로 만들어 빨강, 노랑, 초록 세 가지 색의 단어카드를 준비한다. 단어카드를 수업 전 벽에 나열한다. 아이들이 모둠활동을 수월하게 할 수 있게 세 명의 주강사가 하나의 색을 담당하여 진행한다.	고슴도치 신기하다 부드러운 간질간질 미끄러운 딱딱하다	
30분	[전개] 글 만들기, 스토리 텔링 1. 큰 전지에 다섯 명의 단어 카드를 나열한다. 2. 나열된 단어 카드로 한 스토리를 완성한다. 그 과정에서 자신이 생각한 이야기들을 자유롭게 꺼내고 상상해본다. 3. 완성된 스토리를 전지 붙이고 쓴다.	* 주 강사가 한 팀씩 담당하여 함께 진행하는 것이 중요하다. - 글 만들기, 스토리 텔링 아이들에게 단어 카드로 만들 수 있는 스토리의 틀을 제시하거나 예시를 주는 등 (책을 이용) 범위를 좁혀 어려움 없이 상상력을 발휘할 수 있게 한다.	색연필 매직 풀 가위 전지 테이프 칼	
10분	[마무리] 서로의 이야기를 공유하며 마무리한다.	[마무리] 아이들이 세 팀의 이야기를 이해할 수 있게 돕는다.		

수업 주제	찰칵! 걸어서 그림 속으로 (시각)	4차시	학습 시간	50분
학습 목표	글을 상상하여 그림으로 표현할 수 있다. 그림을 몸으로 표현하여 신체화할 수 있다.		학습 대상	초등학생 초등학교 1-2학년 (8-9세) 15명
학습자료	전지 5장, 색연필, 크레파스, 색종이, 스티커, 촬영장 비 등		수업 장소	부평문화사랑방
수업 활동 내용				수업 자료
수업 시간	학생 활동	교사 활동		
10분	[도입] • 날 따라해봐요 선생님의 인사동작에 따라 반갑게 인사를 나누며 안으로 들어와 같은 모둠 친구들과도 인사동작에 맞춰 놀이인사 한다.	• 날 따라해봐요 어떤 동작으로 어떻게 인사하는 것인지 강사들이 미리 진행한다. * 표현에 서투른 학생들 돕는다.		
30분	[전개] • 스토리 이미지화 하여 그림그리기 1. 3차시의 전지에 다시 모여 앉아 생각나는 이미지들을 공유해본다. 2. 공유한 이미지들을 가지고 큰 전지에 함께 그림을 그린다. • 그림 속으로 완성된 그림을 보고 그림 속으로 들어간다면? 상상하여 가상의 액자에 들어가 포즈를 취한다. 다섯명 모두가 다 들어오면 찰칵! 하고 하나의 사진을 완성한다.	• 스토리 이미지화 하여 그림그리기 지난 시간 만들었던 스토리를 상기시키고 어떤 이미지가 떠오르는지(사물, 인물, 자연 등) 예시를 들어 한사람씩 이야기 할 수 있게 한다. ex)선생님은 이 이야기를 보고 000가 떠올랐어요 *다섯명의 아이들이 모두 참여하여 하나의 전지에 조화를 이룰 수 있게함. • 그림 속으로 아이들의 세 그림을 벽에 붙인다. 아이들이 활동을 어려워할 수 있으니 강사가 시범을 보인다. *자유로운 상상의 움직임과 가상의 액자를 정확히 표현	 색종이 크레파스	
10분	[마무리] 오늘 활동에 대하여 서로의 결과물에 대한 이야기를 공유하는 등 자유롭게 느낀 점을 말해본다.	[마무리] 아이들이 그린 그림과 신체로 표현한 모습을 담아서 보관한다.		

수업 주제	찌르르르, 터널에서 소리가 나! (청각)	5차시	학습 시간	50분
학습 목표	굴포천의 소리에 대해 귀로 감각한 것을 다른 학생들과 공유하고, 자유롭게 표현하며 협동심을 기를 수 있다.	학습 대상	초등학생 초등학교 1-2학년 (8-9세) 15명	
학습 자료	노트북, 블루투스 스피커, usb, 핸디 리코더	수업 장소	부평문화사랑방	
수업 활동 내용				수업 준비물
수업 시간	학생 활동	교사 활동		
10분	[도입] 1. 선생님과 즐겁게 인사한다. 2. 빨강, 노랑, 초록 세 가지 색의 사탕 중 마음에 드는 사탕 고르기. 3. 선생님이 들려주는 다양한 굴포천의 소리를 눈을 감고 들으며, 무슨 소리인지 자유롭게 대화하기.	1. 차차차~ 학생들과 즐겁게 인사를 하고 안부를 묻는다. 2. 세 가지 색의 사탕을 5개씩 15개를 준비해 자연스레 조가 나뉘도록 한다. 3. 굴포천에서 채집했던 다양한 소리를 들려주며, 눈을 감고 어떤 소리인지 상상해보도록 한다. (매미, 풀벌레, 시냇물, 바람, 개구리, 첨벙첨벙, 모기, 자전거, 새 소리 등)		
30분	[전개] 1. 선생님이 들려줬던 소리를 굴포천을 떠올리며 인상 깊었던 혹은 가장 마음에 드는 소리를 고른다. 2. 입, 손, 치아 등 다양한 신체 부위로 소리를 내며 어떻게 소리를 표현할지 고민해본다. 3. 소리 동굴 만들기 선생님의 하나, 둘, 셋! 소리에 맞춰서 동굴 안으로 들어가 나만의 소리를 표현 한다.	[소리 동굴 만들기] 1. 다양한 소리가 있었죠? 어떤 소리가 가장 마음에 드는지 생각해 보세요! 2. 이제 그 소리를 직접 표현 해볼 거예요! 선생님들이 먼저 보여줄게요~(찌르르르~ 찌르르~)(스피울~ 스피오오~)(휘오오오~ 횡횡~) 3. 우리는 굴포천으로 가는 동굴 안을 탐험할 거예요. 하나, 둘, 셋! 소리에 맞춰 다 같이 동굴 안으로 들어 갈 거예요. 그리고, 굴포천으로 떠날 수 있도록 소리를 내는 거예요! *동굴 안에서 소리를 표현할 때, 핸디 리코더를 이용해 소리를 녹음하고, 추후에 QR코드로 만들어 나눠준다.		
10분	[마무리] 소감 나누기 각자 소리를 표현할 때 어떤 느낌이 들었는지, 친구들이 만든 소리는 어땠는지 자유롭게 소감 나누기	친구들이 내는 소리가 어떤 소리 같았는지 나는 어떤 소리를 표현한 건지 자유롭게 얘기해볼 수 있도록 물어본다. (친구들이랑 소리가 잘 맞았어요. 부엉이 소리도 났어요. 노래 같았어요. 엄마랑 굴포천 갔을 때가 생각나요.)		

수업 주제	나는야, 굴포천의 비밀 요정!	6차시	학습 시간	60분
학습 목표	그동안 체험했던 지난 활동을 상기시키고 상상력을 발휘해 책으로 만들 수 있다.		학습 대상	초등학생 초등학교 1-2학년 (8-9세) 15명
학습자료	노트북 , usb, 무지 책, 볼펜, 색연필, 자료들		수업 장소	부평문화사랑방
수업 활동 내용				수업 자료
수업 시간	학생 활동	교사 활동		
10분	[도입] 선생님과 친구들과 인사하고, 어떤 동화가 재미있었는지 생각해 본 다음 자유롭게 이야기하기.	1. 차차차~! 신나게 다 같이 인사하고, 안부를 묻는다. 2. 혹시 좋아하는 동화가 있나요? 〈인어공주〉를 좋아해요! 바닷가에 가면 한 번쯤은 인어 공주를 만나지 않을까 기대한답니다!		
30분	[전개] 굴포천에 어떤 요정이? 굴포천에 갔을 때의 기억을 떠올리고, 다양한 활동을 했던 사진과 소리를 들어보며, 동화 작가가 되어 굴포천에 사는 요정에 대한 이야기를 책으로 만든다.	그동안 아이들이 만들었던 활동을 담은 사진과, 스토리 텔링, QR코드 등 자료를 책에 담을 수 있도록 나눠 주고, 이야기를 만들어 책을 완성할 수 있도록 도와준다.	고슴도치 신기하다 부드러운 간질간질 미끄러운 딱딱하다 	
20분	[마무리] 각자 만든 책을 친구들에게 소개한다. 오늘 했던 활동이 어땠는지 자유롭게 느낀 점을 말해본다. 마지막 인사를 나눈다.	[마무리] 강사가 학생들과 같이 참여하면서 느낀 점을 먼저 자유롭게 얘기해주며 학생들이 소감을 재미있게 나눌 수 있도록 도와준다.		

무제

강유림, 김하영, 윤성임, 이윤정, 임진철

1. 왜 > 부평구 출신 김애란 작가님은 뮤지컬 극의 원작이 되기도 한 단편집을 위주로 교육을 기획한다. 작가님의 책을 주제로 한다면 아이들에게 부평구를 알릴 수 있고 단편 소설을 주제로 결말 이후의 이야기를 상상해서 만들어보며 창의력과 상상력을 발달시키며 연극을 기획하고, 삽입될 음악을 직접 노래하고 연주하며 자신이 상상했던 생각들의 이야기를 현실로 만들어보며 기획력을 길러보며, 다른 학생들과 같이 연극을 만들어가는 과정에서 사회성과, 협동심을 발달시킬 수 있도록 활동을 한다.
부평문화사랑방의 무대와 관객석을 이용해 사람들 앞에 나서는 기회를 가져보고, 연극으로 인해서 내가 아닌 다른 캐릭터를 표현하면서 감정과 신체표현력과 언어적 표현력을 증진시킬 수 있도록 도와준다.
2. 무엇을 > 김애란 작가님의 소설 중 단편 소설 한 권을 지정하여 아이들에게 읽어주고 그 이후의 이야기를 구성하며 상상력과 기획력을 가지고 팀내 학생들과 소통을 통해 서로의 의견을 존중하며 서로간의 협동심을 기를 수 있도록 도와준다. 직접 동화 속의 인물이 된 것처럼 상상하여 결말 부분을 창작 및 각색하고 극에 필요한 음악을 동요를 이용해 개사하여 악기를 이용한 리듬과 음정을 익히고 국악, 성악을 선생님에게 배워 노래하며 연기와 함께 짧은 장면극으로 발표한다.
3. 누가 > 초등학교 고학년 약 15명을 대상으로 하여 첫 동화를 읽어주며 전체적인 분위기를 잡아줄 팀원과 수강생을 팀으로 나눠 각각 연기를 맡아줄 팀원, 피아노로 리듬과 음정을 알려줄 팀원, 동요를 개사하여 국악 및 성악으로 노래를 알려줄 팀원으로 나눠 극을 만들 팀원들로 구성한다.
4. 언제 > 1월부터 8월까지 겨울, 여름방학과 1학기로 시즌을 나눠 학교의 학기 중엔 주 1회 총 8주로 잡고 방학 시즌엔 주 2회 4주로 잡고 수업을 진행하여 최대한 많은 기간 동안 많은 학생들이 참여할 수 있도록 한다.
5. 어디서 > 대면으로 수업 진행시 문화사랑방의 공연장에서 짧은 극 발표를 진행하고 비대면으로 진행시에는 작성한 스토리를 팀별로 나눠 각각 ucc처럼 영상을 촬영하고 팀원이 영상을 편집하여 발표회처럼 상영 및 유튜브에 업로드한다.
6. 어떻게 > 교육 재료비 45만원, 홍보비 30만원, 인건비 2백만원에 하여 2백75만원으로 책정하고 수강료는 1인당 10만원으로 책정한다.

2기 결과기획안

기간_2021.10.25.~28.

프로모터_강헌구, 이성재, 조은성

1. 뽀롱뽕땅딩가 마음소리여행
2. 몬스터초등학교
3. 우리 가족 행복 맵
4. 음악이랑 친구하자!



뽕뽕땅땡가 마음소리여행

소리아 놀자 | 김나현, 김미경, 김소망, 한유경, 황가인

I. 개요

1 사업 개요

가. 사업명: 뽕뽕땅땡가 마음소리여행

나. 사업기간: 2022년 7월 말 - 8월 중순

다. 사업목적: 초·중학년 시기(3·4학년)는 대인관계를 형성하는 과정에서 갈등이 시작되는 시기이자 감각 흡수력이 가장 뛰어나고, 자아발달이 형성되는 시기이다. 그래서 이 사업을 통해 연극과 소리 등 예술적 요소를 활용하여 타인에 대한 이해, 다름에 대한 이해를 시켜주는 시간을 마련하고자 한다. 더불어 자신의 감정에 대해 알아가고 표현에 솔직해질 수 있도록 이끌어주며 나에 대한 이해를 함으로써 보다 더 나은 자아를 형성하도록 한다.

라. 과정수: 4차시

- ① 나만의 감정 소리 상자
- ② 소리의 세계로 떠나보아요
- ③ 뽕뽕땅 마음의 악기
- ④ 나를 소개합니다

마. 모집인원: 15명

바. 장소: 부평문화사랑방

사. 소요예산: 2,750,000원

2 기획 의도

사람은 태어난 시점부터 항상 선택의 기로에 놓이는데, 이때 더 나은 길로 나아가기 위해선 올바른 자아발달 형성이 필요하다. 그렇기에 자아발달이 시작되는 초·중학년(3·4학년)을 대상으로 이 사업을 기획했다.

II. 세부 과정

가. 교육대상 및 인원: 초·중학년(3·학년) 15명

나. 교육일정: 2022년 7월 26일 화요일 ~ 2022년 8월 16일 화요일
(한 주에 한 차시 / 7월 26일, 8월 2일, 8월 9일 8월 16일)

다. 모집일: 2022년 6월 1일 수요일 ~ 7월 1일 금요일

라. 교육주제: 더 나은 자아발달 형성 및 원만한 대인관계

마. 교육목표: 연극과 소리 등 예술적 요소를 통해 나에 대한 이해, 타인에 대한 이해, 다름에 대한 이해 및 솔직한 감정 표현 향상을 목표로 한다.

바. 세부내용

구분	키워드	제목	내용
1차시 7/26(화)	소리	나만의 감정 소리 상자	도입 : 나는 OO입니다. 소리로 나를 소개하는 워밍업 시간 단, 구음의 소리가 아닌 주변 오브제를 통한 소리 예시) 나는 땡(터치벨을 치며)입니다. 왜냐하면 청아한 목소리를 가지고 있기 때문입니다. 전개 1 : 나는 무슨 소리일까요 ? (폴리 작업) 시각적인 요소를 차단하고 오로지 청각적인 요소를 활용하여 소리에 대한 이해 및 다양한 시각을 확장하고 상상력을 향상하도록 하는 시간 예시) 강사는 검정 막이 쳐진 탁자를 준비하여 학생들이 볼 수 없는 공간을 만들고, 여러 오브제를 활용하여 소리를 내면 학생들은 오로지 청각적으로 소리를 바라본다. 예로 전분 가루를 활용하여 소리를 냈을 시 학생들은 눈 밝는 소리로 인식할 수 있다. 전개 2 : 나만의 감정 소리 상자 만들기 자신의 감정(기쁨, 분노, 슬픔 등) 및 나를 표현할 수 있는 소리를 녹음하고 (자연의 소리 또는 오브제를 활용한 소리 등), 상자에 소리를 담는다. 그리고 본인을 나타내는 자신만의 소리 상자를 꾸민다. 마무리 : 정리 및 소감 나누기
2차시 8/2(화)	소리, 연극	소리의 세계로 떠나보아요	도입 : 내 소리 상자를 소개합니다 (전 수업 상기 시간 및 도입) 전 시간에 만든 각자의 소리 상자를 서로 공유하며 소리를 듣는다. 서로의 소리를 듣고 어떤 감정의 소리인지에 대해 유추해보며 이야기를 나눈다. 유추가 끝나면 돌아가며 자신의 소리 상자를 소개한다. 팀나누기: 나무막대기를 뽑는다. 나무막대기 아래엔 동그라미 세모 네모중 하나가 그려져있다. 같은 그림이 그려진 막대기를 뽑으면 한팀이 된다. 전개 : 소리의 세계로 떠나보아요 같은 팀끼리 모여 그 팀원들의 감정의 소리를 전부 추합한다. 팀별로 자신들의 추합된 소리를 듣고 떠오르는 상상이나 이야기를 마구잡이로 전지에 적는다. 전지에 적힌 글을 토대로 하나의 이야기를 만든다. 이후 만든 이야기를 가지고 하나의 짧은 극을 만들어 팀별로 발표한다. 이때 자신들의 소리를 배경음악으로 사용할 수 있다. 소리를

구분	키워드	제목	내용
			다 사용해도되고 다 사용하지 않아도 된다. 단, 최소 한개의 소리는 사용하도록 한다. 마무리 : 정리 및 소감 나누기
3차시 8/9(화)	소리, 악기	뽀뽕딩 마음의 악기	도입 : 나도 악기가 될 수 있어요 주변 물건을 다양한 방향으로 소리를 내보는 워밍업 시간 악기가 아닌 일상 속 물건을 다른 시각으로 바라봄으로써 상상력 및 창의력 향상, 다양성에 대한 이해도 확장을 얻을 수 있다. 예시) 벽을 두드렸을 때 나는 소리도 악기가 될 수 있고 친구들이 걸어다니는 바닥에 귀를 대보았을 때 들리는 소리와 진동도 악기가 될 수 있다. 전개 : 뽀뽕딩 마음의 악기 강사는 사전에 악기를 만들 수 있는 오브제를 준비한다. 수업 당일에 오브제를 나눠주고 학생들은 오브제를 활용하여 자신만의 악기를 만든다. 모든 학생이 악기를 다 만들면 강사는 감정의 소리는 어떤 소리인지 묻고 학생들은 자신이 생각하는 소리를 친다. 예시) 강사 : 우리 친구들은 기쁠 때 어떤 소리가 떠오르나요 ? 떠오르는 소리를 우리 친구들의 악기로 표현해보아요. 이후 강사는 학생들에게 여러 질문을 던져 자신의 감정을 얘기해보고 나누며 소리로 표현할 수 있는 시간을 가진다. 예시) 강사 : 같은 감정이어도 다 다른 소리가 나네요. 그러면 이번에는 우리 친구들, 오늘은 어떤 기분인가요? 학생 1 : 저는 오늘 기분이 너무 좋아요. 학생 2 : 저는 오늘 속상해요 강사 : 그러면 자신의 기분을 소리로 표현해볼까요? 우리 친구들은 이런 기분의 소리를 가지고 있군요. 그럼 우리 학생 1 친구는 기분이 왜 좋아요? 학생 1 : 오늘 아침에 엄마가 제가 제일 좋아하는 소세지를 주셨거든요 강사 : 그랬구나, 그럼 소세지를 먹었던 그 순간을 소리로 표현해볼까요 ? 이를 통해 나에 대한 이해, 타인과 다름에 대한 이해를 얻을 수 있고 소리를 다양한 시각으로 바라볼 수 있다. 마무리 : 정리 및 소감 나누기
4차시 8/16(화)	소리, 전시	나를 소개합니다.	도입 : 소리를 따라가서 얹 바닥엔 크게 세모 네모 동그라미 등 다양한 모양으로 테이프가 붙어있다. 두 명이 한 팀씩 짝을 지은 후 한명은 눈을 가리고

구분	키워드	제목	내용
			한명은 박수로 길을 안내해준다. 눈을 가린 학생은 길을 안내해주는 학생의 박수소리에 집중해 바닥에 붙어있는 테이프 모양대로 길을 완주한다. 서로를 믿고 목표를 완주함으로써 대인관계와 유대감을 형성할 수 있다. 전개: 나를 소개합니다. 전 시간에 만들었던 감정 소리 상자와 마음의 악기를 각자 원하는 공간에 배치하여 하나의 전시장을 만든다. 이후 기차 형태로 만들어 한 명 한 명 친구들의 전시품을 듣고 본다. 그리고 그 친구의 전시품을 통해 느껴지는 생각이나 감정을 자유롭게 얘기하고 당사자인 친구는 자신의 전시품을 소개한다. 마무리 : 정리 및 소감 나누기

사. 참여강사진 : 주 강사 1명 보조 강사 3명

자. 기대효과 : 더 나은 자아발달 형성 및 원만한 대인관계 향상을 기대할 수 있다.

III. 홍보 **1 온라인** : SNS 활용 (유튜브 및 블로그 등)

2 오프라인 : 학교 측 문의 후 포스터 부착, 문화센터 포스터 및 리플렛 배치

IV. 운영 계획 **1 모집** : 2022년 6월 1일 수요일 - 7월 1일 금요일

2 추진일정 : 2022년 7월 26일 화요일 - 2022년 8월 16일 화요일 (한 주에 한 차시 / 7월 26일, 8월 2일, 8월 9일 8월 16일)

V. 예산 **1 총액** : 2,750,000원

항목	세부내역	금액(원)
행사 홍보비	재료비 - 수업재료 구입(강사용) 10,000원 x 4 명 = 40,000원 - 문구류 구입(수강생용) 5,000원 x 15명 = 75,000원	115,000
	홍보비 - 현수막 제작 100,000원 x 1장 = 100,000원 - 홍보 팜플렛 제작 3,000 x 100권 = 300,000원 - 우편발송료 2,000 x 15명 = 30,000원	430,000
보상금	강사비 - 주강사 강사료 (100,000원 x 1시간 + 50,000원 x 1시간) x 4회 = 600,000원 - 보조강사 강사료 (80,000원 x 1시간 + 40,000원 x 1시간) x 4회 x 3명 = 1,440,000원	2,060,000
	다과비 - 다과료 36,250원 x 4회 = 145,000원	145,000
계		2,750,000

몬스터초등학교

ARTMON | 김이환, 김태은

I. 개요 **1** 사업 개요

가. 사업명 : 몬스터 초등학교

나. 사업기간 : 2022.07~2022.08

다. 사업목적 : 만화애니메이션과 연극이 결합된 문화예술교육

라. 과정수 : 6주

(대면수업)

- ① 캐릭터 특성 이해 & 몬스터 가면 디자인
- ② 몬스터 가면 만들기
- ③ 몬스터의 성격과 특성 정하기 & 소개하기
- ④ ‘내가 몬스터라면?’ 에피소드 구성하기 & 즉흥극
- ⑤ 각 에피소드의 조별활동 & 연극 구체화
- ⑥ 리허설 & 연극 공연

(비대면융합수업)

- ① 캐릭터 특성 이해 & 몬스터 가면 디자인
- ② 몬스터 가면 만들기
- ③ 몬스터의 성격과 특성 정하기 & 소개하기
- ④ 이야기 끝말잇기 & 교사의 아바타 연극
- ⑤ 비대면 융합 & 아바타 연극 학생 참여
- ⑥ 비대면 융합 & 아바타 연극 학생 참여

마. 모집인원 : 10명

바. 장 소 : 부평문화사랑방

사. 소요예산 : 총 275만원

2 기획 의도

가. 자신의 내면에 가지고 있는 모습을 몬스터의 형태로 재치있게 표현해 자신의 캐릭터를 만든다. 몬스터라는 캐릭터의 특성상 인종, 나이, 성별에 구애받지 않고 자아표현이 가능하다.

나. 만든 몬스터 캐릭터와 일상 속 에피소드를 활용해 친구들과 연극을 올리는 것을 최종 목표로 삼는다.

Ⅱ. 세부 과정

1 세부 내용

가. 교육대상 및 인원: 초등학교 4~6학년 대상 10명

나. 교육일 정: 초등학교 여름방학 7월말~8월

다. 모집일: 5월~6월

라. 기획의도: 세부기획의도

- ① 몬스터 주식회사 애니메이션 속 캐릭터의 도형적 특징과 색을 이해한다.
- ② 자신만의 몬스터 캐릭터를 만들기 위해 스스로 내면을 탐색하며, 사람의 형태에 구애받지 않고 자아표현이 가능케 한다.
- ③ 캐릭터를 활용해 친구들과 함께 연극을 만들어, 교류와 소통의 새로운 방식을 배운다.
- ④ 연극공연에 참여해 성취감을 느끼고 자신감 증진을 기대할 수 있다.

마. 교육주제: 애니메이션 ‘몬스터 주식회사’를 활용한 가면 즉흥극 & 연극공연 참여

바. 교육목표: 애니메이션 캐릭터를 통해 타인의 감정을 체험하고 공감할 수 있다.

사. 세부내용(대면수업 기준)

구분	제목/활동	내용	기대효과/비고
1차시	무엇을 할까요?	“우리는 지금 몬스터 초등학교에 전학을 왔고, 사람이란걸 들키면 안됩니다.”라는 내용으로 시작해 ‘몬스터 주식회사’의 클립을 보여준다. (마이크와 설리반이 가구의 천으로 부의 옷을 만들어주는 부분 클립)	동기유발, 이번 차시 활동 설명
	내면 탐색	- 먼저 ‘몬스터 주식회사’의 주요 캐릭터의 성격과 외관적 특징의 연관성을 설명. - ‘나’는 어떤 성격인지 혹은 어떤 사람이 되고 싶은지, 명상해보는 시간을 갖는다. 나의 몸에는 어떤 특징이 있는지 신체를 눈을 감고 움직여본다. - 몸의 움직임을 느낀 후, 여러 키워드를 제시해주고 그 중에서 3~5가지를 고른다. 키워드와 맞는 도형과 색깔을 생각해본다.	교사는 미리 다음 활동지 활동지를 채우기 (시범)
	캐릭터 디자인	- 고른 색과 도형을 어떻게 배치할지 생각한다. 몬스터 가면을 만들기 위해 일단 활동지에 색칠도구로 캐릭터의 생김새를 그려본다. 선생님과 소통하며 캐릭터의 부족한 부분을 채우고, 가면을 만들기 위해 어떤 재료가 필요한지 준비물을 적는다.	일상 속에서 얻을 수 있는 재료!

구분	제목/활동	내용	기대효과/비고
2차시	준비시간	- 이제 입지 못하는 옷이나, 어릴 적 가지고 놀던 악세사리나 장난감 부품, 우리 동네에서 자라는 여러 식물 등을 준비한다. - 다시 한번 영화의 클립을 보여주고, 자신이 가져온 재료는 어떤 것들이 있는지 이야기를 나눠본다.	이전 차시 내용 상기
	나만의 몬스터 가면 만들기	- 이전 차시의 활동지를 보며, 각자 준비했던 재료들로 민무늬 가면을 꾸민다. 중간중간 실제로 얼굴에 써보면서 눈이나 콧구멍을 막지 않는지 확인한다. - 재료를 붙이기 위해 목공풀이나 글루건을 사용하기. - 뿔과 더듬이를 만들기 위해 철사와 신문지를 사용하기. - 재료가 부족할 경우를 대비해 교사측에서 간단한 재료들을 구비해두기	시작 전, 교사의 예시 가면을 보여주기.
	캐릭터 소개하기	- 몬스터 가면을 쓰고 서로에게 자신의 캐릭터를 소개하는 시간을 갖는다. - 왜 나의 캐릭터는 '이 색을 가지게 되었는지', '뿔이나 더듬이, 눈의 개수, 털의 유무 등 나의 어떤 특징을 반영하게 되었는지' 캐릭터 가면과 활동지를 함께 소개한다.	외관적 요소 말고 캐릭터에 이입해 설명도 OK
3차시	생각열기 -내가 괴물이라면?	-각자 활동지에 적힌 질문 작성하기. - Ex) 1. 내가 괴물이라면 주로 무슨 생각을 할까요? 2. 내가 괴물이라면 어떻게 걸을까요? 3. 괴물의 울음소리와 말투는 어떨까요? 4. 괴물에게는 어떤 버릇이 있을까요? - 등	-연기할 캐릭터를 구체적으로 상상하고 특징을 설정할 수 있다. -자신의 자아를 투영하여 캐릭터를 창조할 수 있다. (소요시간: 25분)
	강의-괴물의 MBTI는 무엇일까요?	-MBTI의 16가지 유형을 소개하고 유형별 특징을 가볍게 제시. -이후 각자 괴물의 MBTI를 고르면 해당 MBTI의 자세한 특징을 따로 제시.	(소요시간: 25분)
	활동하기- 반가워, 나는 괴물이야!	-각자 자신의 괴물가면을 쓰고 괴물이 되어 자기소개하기. -교사가 시범을 보일 것. 괴물의 특징을 살려 연기하며 괴물의 성격과 좋아하는 것, 싫어하는 것 등 구체적인 자기소개를 하도록 유도. -자기소개가 끝날 때 마다 아이들이 자유롭게 질문할 수 있는 시간을 줄 것.	-스스로 구체적인 캐릭터를 구축하고 연기할 수 있다. -친구들의 질문에서 아이디어를 얻어 구체적인 캐릭터를 만들 수 있다. (소요시간: 30분)
	생각 정리하기	-아이들의 자기소개 내용을 정리해주고 각자 캐릭터 구축을 완성할 수 있도록 도와줄 것.	(소요시간: 10분)

구분	제목/활동	내용	기대효과/비고
4차시	아이스 브레이킹 - 이야기 끝말잇기	-전 인원이 순서대로 자유롭게 이야기를 만들어 나간다. 교사가 ‘스탑’ 을 외치면 이야기를 말 하던 사람은 이야기를 멈춰야 하며, 교사가 ‘고’ 라고 외치면 다음 순번이 이야기를 이어나간다.	-즉흥극에 필요한 관찰력과 상상력을 기를 수 있다. -스토리텔링 능력을 기를 수 있다. -타인의 말에 귀기울이고 교감할 수 있다. (소요시간: 10분)
	생각 열기 - 이야기는 이렇게!	-아이들이 만들 이야기는 에피소드 형식으로 대사까지 완성 될 필요가 없으며 구체적인 상황과 구체적인 행동만 구성하면 된다. -에피소드를 구성할 때 꼭 필요한 요소들을 알려준다. (상황, 사건, 갈등, 목표 등) -예시 에피소드를 들려준다.	-일상에서 소재를 찾아 에피소드를 만들어낼 수 있다. (소요시간: 10분)
	생각 키우기 - 내가 괴물이라면 ...	-자신과 수업을 함께 듣는 친구들이 괴물이 된다면 무슨일이 일어날지 작성하기. (과거에 있었던 일을 재구성해도 좋음.)	-재미난 소재를 에피소드로 발전시킬 수 있다. 소요시간: 30분
	생각 나누기 - 내가 괴물이라면!	-교사가 아이들에게 하나씩 에피소드를 받아 대신 발표한다. -교사가 에피소드를 말하는 동안, 에피소드의 등장인물들이 즉흥적으로 연기한다.	-타인의 말에 귀기울이고 행동으로 실천할 수 있다. -즉흥상황극을 경험할 수 있다.
	에피소드 정하기	-투표를 통해 가장 재미났던 에피소드 4가지를 뽑는다. -선발된 에피소드로 6주차에 연극을 올린다.	(소요시간: 10분)
5차시	생각 열기 -역할 정하기	-교사는 연극을 올리기 위해 필요한 것과 역할을 공연 규모에 맞게 간소화하여 설명한다. (음향, 조명, 소품, 의상, 배우, 오퍼 등) -각자 배역을 정하고 스텝파트를 하나씩 맡는다. (의상담당, 소품담당, 음향담당 등)	-연극을 올리기위해 무엇이 필요한지 이해할 수 있다. (소요시간: 15분)
	생각 나누기 - 작품 구체화하기	-에피소드 별로 4개 팀으로 나누어져 작품을 구체화한다. -에피소드의 흐름은 구체적으로 정하되 대사는 정하지 않는다.	-연극을 올리기 위해 협동심을 기르고 생각을 모을 수 있다. (소요시간: 15분)
	생각 정리하기 - 교사 피드백	-팀 별로 구성한 내용을 발표한다. -교사가 듣고 피드백을 제공한다.	(소요시간: 20분)
	활동하기 - 리허설	-리허설을 진행하고 부족한 부분을 파악해 보완한다. -교사는 리허설을 보고 피드백을 제공한다	-완성도 높은 공연을 위해 무엇을 보완해야할지 스스로 점검하고 해결할 수 있다. (소요시간: 10분)

구분	제목/활동	내용	기대효과/비고
6차시		다.	시간: 40분)
	아이스 브레이킹 걷다가 걷다가 걷다보면	-모든 학생은 자신이 맡은 배역이 된다. -교사는 다양한 감정이나 상황을 제시하고 배우들은 자유롭게 걸다니며 제시된 감정이나 상황을 표현한다.	-공연 전 긴장감을 해소하고 배역에 몰입할 수 있다. -배역의 다양한 감정과 상황을 체험하고 표현하며 배역에 대한 이해도를 높일 수 있다. (소요시간: 15분)
	그랜드 리허설	-마지막으로 그랜드 리허설을 올리고 연극 과정을 점검한다.	(소요시간: 30분)
	활동하기 * 공연	-소공연장에서 본 공연을 올린다. 가족과 친구들을 관객으로 초청할 수 있다. -공연의 진행자는 교사가 맡아 에피소드와 에피소드 사이를 이어준다.	-연극을 통해 상대방과 교류하고 서로를 이해할 수 있다. -서로 협동하여 하나의 결과물을 만들어내는 경험을 통해 타인의 소중함과 함께하는 즐거움을 느낄 수 있다. -일상적인 소재를 활용한 연극을 올림으로써 일상의 아름다움을 발견할 수 있다. (소요시간: 30분)
	생각 정리하기 * 다들 참 잘했어요	-공연이 종료된 후 교사가 모든 학생을 격려한다. -서로 소감을 발표하고 공유한다.	-소감을 공유할 수 있다. -함께해준 친구들의 고마움을 느낄 수 있다. (소요시간: 15분)

아. 참여강사진: 만화애니메이션과 연극을 전공한 2명의 교사

자. 기대효과 : 세부내용에 포함

III. 홍보 **1 온라인**

- 포스터 제작
- 부평구문화재단과 부평문화사랑방의 홈페이지에 게시
- 독립서점, 문화예술교육 관련 SNS홍보

2 오프라인

- 독립서점/주변 주거지역/학교에 포스터 부착
- 이전 프로그램 참여자에게 문자로 현 프로그램 홍보

IV. 운영 계획 **1 모집 및 관리**

- 5~6월 홍보와 모집
- 비대면 수업을 대비해 ZOOM 수업 가이드 만들기
- 방역수칙을 지키며 학생들간 거리유지 방법 고안

2 추진일정

- 2~4월 프로그램 자문받고 기획, 준비, 장소대관
- 5~6월 포스터 홍보, 모집
- 7~8월 여름방학에 맞춰프로그램 개시

V. 예산 **1 총액: 275만원**

2 세부내역

항목	세부내역		금액(원)
행사 홍보비	재료비	재료비	민무늬 가면10개, 목공풀 10개, 가위 10개, 각종 공예재료 등
	홍보비		포스터 제작비, 인쇄비 등
보상금	강사비	강의료	예술강사비 기준 1시간 43,000 X 총 9시간X 2명 = 774,000 + 교통비 (미정)
	다과비		- 다과료 36,250원 X 4회= 145,000원
계			총275만원

우리 가족 행복 맵

행복연구소 | 강유빈, 백상민, 이지연

I. 개요 **1** 사업 개요

가. 사업명: 우리 가족 행복 맵

나. 사업기간: 2022.01.15. ~ 2022.02.05.

다. 사업목적: 지역탐방을 통해 지역의 관심을 높이고 지역의 발전을 기대할 수 있으며, 가족 단체 활동으로 가족 간의 유대감을 높이고 추억 만들기 활동을 위해 사업을 계획하였다.

라. 과정수: 4차시로 구성

- ① 추억 속으로 풍당!
- ② 추억의 지도 만들기 찰칵!
- ③ 내손으로 만드는 행복!
- ④ 비비디바비디부! 우리 모두 행복해져라!

마. 모집인원: 7가구

바. 장소: 부평문화사랑방

사. 소요예산: 991,000원

2 기획 의도

가. 행복이란 단어는 멀리 있는 것이 아니다. 가족과 함께 보냈던 시간 중에서도 우리는 행복을 찾을 수 있다. 우리는 지나간 사진 속에서 우리가 행복했던 기억을 찾을 수 있다.

나. 부평구에서는 ‘함께 만드는 행복한 축제’라는 슬로건으로 생활문화 축제를 개최하는 등 주민들의 복지와 행복을 위해 애쓰고 있다. 이 취지는 본 행복 연구소와 추구하는 방향이 같기에 연계하여 프로그램을 구성해 보았다.

다. 가족들과 행복했던 기억들을 상기시키며 다시 한 번 ‘부평문화사랑방’에서 행복한 경험을 만들어 보는 기회를 제공한다.

II. 세부 과정

가. 교육대상 및 인원 : 초등학교4~6학년을 자녀로 둔 부평구 주민 (7가구)

나. 교육일정 : 2022.01.15.~2022.02.05.

다. 모집일 : 2021.12.01.~2022.12.31

라. 기획의도 : 가족들과 행복했던 기억들을 상기시키며 다시 한 번 부평문화사랑방에서 행복한 기억을 만들어 볼 수 있는 기회를 제공한다.

마. 교육주제 : 행복

바. 교육목표

- ① 프로그램을 통해 자신의 행복을 발견할 수 있다.
- ② 가족들과 이해하고 교감하며 유대감을 증진시킬 수 있다.
- ③ 자신의 대한 행복을 표현하며 자기 표현력을 향상시킬 수 있다.

사. 세부내용

구분	키워드	제목	내용
1차시 1/15(토)	추억	추억 속으로 풍당!	자신이 행복했던 과거 속 사진을 가져와 행복 마인드 맵 그려보기 (아동 참여)
1차시 1/22(토)	지금	행복 잡아라! 찰칵!	부평 문화 사랑방 근처 카페거리, 도서관, 공원, 굴포천에서 가족과 함께 새로운 추억 만든 것을 바탕으로 함께 나누고 행복 지도 만들기 (아동 참여)
1차시 1/29(토)	사진	내손으로 만드는 행복!	만든 지도를 바탕으로 가족들끼리 한 가지 사진을 선택하여 그 행복했던 순간을 연극으로 만들어보기. (가족 참여)
1차시 2/5(토)	행복	비비디바비디부! 우리 모두 행복해져라!	연극 준비 및 발표 후 소감 나누기(가족 참여)

아. 참여강사진

행복연구소 연구원 : 강유빈, 백상민, 이지연

자. 기대효과

- ㉠ 지역 시설에 대한 관심도 향상.
- ㉡ 가족 간의 유대감 향상.
- ㉢ 행복에 대한 의미 재발견

차. 예산 : 991,000원

III. 홍보

1 온라인 : 홈페이지 게시 및 SNS를 활용한 홍보.

2 오프라인 : 부평문화사랑방 게시판에 포스터 부착. 지하철 역 게시판 부착.

IV. 운영 계획

1 모집 및 관리 : 부평지역 거주하는 초등학교 4-6학년을 자녀로 둔 가족 대상, 한 명의 대표강사와 두 명의 보조강사로 구성하여 진행.

2 추진일정

- > 2021.11.15. 포스터 제작 및 발주
- > 2021.11.27. 프로그램 파일럿 시행
- > 2021.11.28. 프로그램 수정 및 최종 픽스
- > 2021.11.29. 오프라인, 온라인 홍보 게시
- > 2021.12.01.~2021.12.31. 참여자 모집
- > 2022.01.03. 참여인원 관리 및 희망의사 재확인
- > 2022.01.10. 참여인원 안내 문자 송부
- > 2022.01.15. 교육사업진행

V. 예산 **1** 총액 : 991,000원

2 세부내역

	항목	세부항목	단가	수량	금액	비고
사전 준비 비용	소계				129,000	
	프린트비	지도 인쇄 및 사진 프린트 비용			99,000	
		행복지도 프린트	5,000	15	75,000	
		사진 프린트용 필름(60매)	24,000	1	24,000	
	비상용 약품	필요한 물품 일체			30,000	
		비상약	30,000	1	30,000	
수업진행 비용	소계				142,000	
	수업 제공물품	수업진행시 필요한 물품 일체			42,000	
		색연필	4,000	7	28,000	
		풀	1,000	7	7,000	
		가위	1,000	7	7,000	
	다과비	수업당일 다과 비용			100,000	
		다과비			100,000	
인건비	소계				720,000	(강사3명)
	인건비	강사 제공 인건비용			240,000	시간당3만원
		1차시	30,000	2	60,000	
		2차시	30,000	2	60,000	
		3차시	30,000	2	60,000	
		4차시	30,000	2	60,000	
총계					991,000	

음악이랑 친구하자!

신동우, 윤정수, 심지연, 이나정

I. 개요

1 사업 개요

가. 사업명 : 음악이랑 친구하자!

나. 사업기간 : 4주

다. 사업목적 : 음악과 다양한 예술 활동을 융합해 아이들의 창의력과 상상력을 증진하고, ‘나’를 예술로 다양하게 표현할 수 있는 예술 활동 과정을 통해 자신감과 친구와의 관계 형성을 돕는다.

라. 과정수 : 4회차

마. 모집인원 : 15명 내외

바. 장소 : 부평구문화재단

사. 소요예산 : 1,868,000원

2 기획 의도

가. 코로나로 인해 다른 아이들과의 관계 형성을 만들어 가기 힘든 상황에서 아이들은 현실의 자신이 아닌 아바타를 통해서 자신을 표현하거나 친구들과의 관계를 만들어 가게 된다. 하지만 막상 현실 세계에서 자신을 들어내거나 자신의 감정을 드러내는 활동은 적어지거나 어색하게 된다.

나. 위드코로나 시대를 맞이하면서 대면 수업의 활성화로 친구들과의 관계형성이 중요하게 된다. 그러기 위해 나를 표현하는 방법이나 자신의 감정을 통해 자신과 친구와의 관계를 만들어가는 감수성과 상상력을 자극하는 융합적인 예술적 과정이 필요하다고 생각된다.

II. 세부 과정

1 세부 과정

가. 교육대상 및 인원 : 초등 저학년 (8~9세이하)

나. 교육일정 : 2022년 2월

다. 모집일 : 2022년 1월 ~

라. 기획의도 : 현재 온라인상에서 아이들은 자신을 아바타를 통해서 다양하게 표현하게 된다. 하지만 막상 현실 세계에서 자신을 들어내거나 자신의 감정을 드러내는 활동은 적어졌다. 자신의 감정과 다양하게 나를 표현하는 것이 어색하게 된 아이들은 앞으로 위드코로나 시대를 맞이하면서 친구들과의 관계를 만들어가는 데에 어려움을 겪을 수도 있다. 아이들이 자신의 감정을 드러내기 위한 감수성과 상상력을 자극하는 융합적인 수업을 통해 변화를 만들어 갈 수 있다고 생각된다.

마. 교육주제 : 음악, 미술, 움직임을 통해 다양한 관계 형성의 방법과 나를 표현하는 표현력 증진

바. 교육목표 : 음악과 다양한 예술 활동을 융합해 아이들의 창의력과 상상력을 향상하고, '나'를 예술로 다양하게 표현해보기

사. 세부내용

구분	키워드	제목	내용
1차시 5/3(월)	활동적 육체적 음악 리듬감 무용 상상력	창의력 상상력으로 내 몸 열기	1.도입 (5분) 오리엔테이션 강사 소개, 프로그램에 대하여 간단한 소개 2-1. 전개 (30분) '박자 아이엠 그라운드' 다같이 (10~15분) 각자의 박자에 맞춰서 자신의 이름 소개하기 앞사람 박자와는 다르게 소개하기 한 명씩 돌아가며 소개하기 (가능하다면 한 바퀴 돌고 나서 각자 다양한 리듬악기 캐스터네츠나 에그쉐이크 등을 이용해 박자에 맞춰 표현해보기) 다 같이 자신의 박자대로 소개하면서 하나의 음악 만들어보기. 2-2 만들어 놓은 박자를 악기와 함께 몸을 자유롭게 움직이면서 다 같이 표현하기 3. 음악을 몸으로 표현하기 (15~20분) 클래식, kpop, ost 등 다양한 분위기의 음악을 들으면서 음악에 맞춰 떠오르는 분위기를 표현하기. (예 : 걷기, 누워서 기어가기, '왕벌의 비행' 의 벌을 묘사) (빠른 템포 1곡, 느린 템포 1곡, 다양한 분위기와 템포가 나오는 곡) (3번 활동은 5명씩 세 개의 조 편성. 조별로 나누어 표현해보고, 마지막은 다 같이 하나의 음악에 맞춰서 표현하기), (조 편성 시 이전 활동과 비슷한 박자를 표현했던 학생들끼리 묶거나, 강사가 임의로 지정한다. 혹은 15명 모두 한팀이 되어 다 같이 활동) 4. 마무리 (5분) 마무리 간단하게 소감 듣고, 다음 활동 차시 예고하기.

구분	키워드	제목	내용
2차시	음악 음악감상 미술 그림 상상력 창의력	그림으로 음악을 표현하기	1.도입 (10분) 슈만의 ‘트로이메라이’ , 림스키코르사코프의 ‘왕벌의 비행’ 의 곡을 강사가 직접 들려주며 흥미 유발하기. 감상 후 어떤 것이 떠오르고 상상되었는지 다 같이 짧게 느낀 점들 나눠보기. 2. 전개 (20분) 3~4명의 인원으로조를 구성된 뒤, 손과 발에 자신이 원하는 색의 물감을 묻히고 음악을 배경으로 상상되는 것들을 전지에 다양하게 표현해보기. (낯설어하는 아이들을 위해 강사가 직접 예시 먼저 보여주기)  3.마무리 (10분) 앞서 감상하였던 두 곡의 배경을 소개하고, 아이들의 그림과 곡 배경을 비교해보며 수업 마무리하기.
3차시	음악감상 시 글 상상력 창의력	음악을 듣고 시를 쓰며 나의 생각을 표현하기	1.도입 (10분) 라흐마니노프 에튀드 Op.39-6 ‘늑대’ 를 감상하고, 한 명씩 느낀점을 간단하게 나누어보기. (이때 지도자가 먼저 느낀점을 아이들에게 알려준다. 그리고 아이들의 상상력 자극을 위해 곡의 제목은 말해주지 않는다.) 2.전개 (25분) 앞서 ‘늑대’ 를 듣고 아이들은 제목을 모른 채로 각자 자유롭게 시를 쓴 후, 다음 차시에 초대할 사람에게 초대장을 만들어 그 안에 자신이 쓴 시를 넣기. (이때 지도자가 미리 써온 시를 아이들에게 먼저 읽어주고, 음악은 볼륨을 줄여 계속 틀어놓는다.) 3.마무리 (5분) 곡의 제목을 마지막에 알려주고 ‘늑대’ 의 이미지를 떠올리며 자신이 쓴 시와 어떤 차이점이 있는지 집에서 생각해보는 시간을 갖도록 하기. 마지막 차시는 시 낭송에 초대할 사람을 데려오고 그동안 활동했던 사진과 영상 시청 그리고 자신이 그렸던 그림을 부모님들이 맞추는 퀴즈 시간이 있음을 예고하며 마무리하기.

구분	키워드	제목	내용
4차시	시 낭송 발표회 자신감 자존감	사람들 앞에서 나의 생각이 담긴 시 낭송하기	1.전개 (5분) 수업 전 인원 확인, 준비물 확인하기 (준비물: 시를 낭송할 때 각자 들고 싶은 마이크 가져오기 (숟가락, 빛, 자기가 만든 거 모두 가능) 1-2.시 낭송 순서를 칠판에 써놓고 순서대로 준비하기 2. 전개 (30분) 순서대로 대기 교실에서 무대로 이동하기 수업시간에 감상했던 클래식 곡들 중 맘에 들었던 곡을 배경 음악으로 하여 나만의 시를 사람들 앞에서 나만의 시를 낭송하기 3. 마무리 (10분) 참여자들과 초대 된 사람 다 같이 지금까지 했던 활동들의 사진, 영상 시청하기. 아이들이 ‘트로이메라이’ , ‘왕벌의 비행’ 등을 들으며 그렸던 그림을 보여주고 학부모들에게 어떤 곡을 들으며 그린 그림일지 곡을 들려주며 그림과 곡 매칭해보는 퀴즈 내기.

아. 참여강사진 : 신동우, 심지연, 윤정수, 이나정

자. 기대효과 : 음악을 융합한 다양한 예술활동을 통해 아이들은 창의력과 상상력을 증진 시
킬 수 있고, ‘나’를 예술로 다양하게 표현할 수 있다. 단체활동을 통하여 같이의
가치를 느끼며 관계 형성에 도움을 준다.

차. 예산 : 총액 1,868,000원

III. 홍보 1 온라인

- > SNS와 홈페이지를 통하여 홍보하기
- > 지역기반 온라인카페 등에 홍보 진행

2 오프라인

- > 부평문화사랑방의 네트워크를 통한 사전 홍보 진행 및 부평구문화재단 협조 공문을 통해
서 지역과 학교에 협조 진행
- > 아파트단지 부녀회 등에 전단 배포 및 협조 요청

IV. 운영 계획

1 모집 및 관리

> 부평구문화재단을 통한 모집 진행 (온라인에서 진행)

2 추진일정 : 2021년 11월~2022년 2월 말 (4개월간)

> 추진계획일정표

추진일정	11월				12월				1월				2월			
차시별 강의안 수정																
강사진 스케줄 정리																
홍보계획(보도자료등)																
홍보디자인																
홍보진행(협조공문등)																
참가자 모집																
수업 진행																
결과보고서 작성																

V. 예산

1 총액 : 1,868,000원

2 세부내역

항목	세부내역		금액(원)
행사홍보비	재료비	5,000원*15명*4회차	300,000
	홍보비	홍보디자인1식 50만원+인쇄비 20만원	700,000
보상금	강사비	강의료 43,000원*4명*4회차	688,000
	다과비	3,000원*15명*4회차	180,000
계			1,868,000



3기 결과기획안

기간_2021.11.1.~4.

프로모터_강헌구, 김푸르나, 박시현

1. 신비한 마음설명서
2. 부평단짠극장 시즌1 : 달라달라
3. 나만의 부캐만들기



신비한 마음설명서

발주노초파 | 고수연, 김예지, 김태정, 신지인, 허진경

I. 개요 **1** 사업 개요

가. 사업명: 신비한 마음설명서

나. 사업기간: 7월~8월(총 4회)

다. 사업목적: 일상생활에서 잠시 머물러서 자신의 감정을 들여다본다는 것은 어느 누구에게나 필요한 일이다. 그 중에서도 초등 4학년 학생들에게 집중하여 학생들이 일상생활 속에서 느끼는 감정의 종류를 알아보고 친구들과 함께 상황극을 만들어보는 과정을 실행해 봄으로써 정서적 안정감과 자기 표현력의 향상을 도모하고자 한다.

라. 과정 수: 총 4회

회차	주요 내용
1	연극놀이를 통해 친해지기
2	주어진 상황에 따라 감정을 맞춰보기
3	감정을 선택해서 상황극을 만들어보기
4	결과물을 서로 공유하기

마. 모집인원: 초등 4학년 15명

바. 장소: 부평문화사랑방

사. 소요예산: 총 275만원

2 기획 의도

가. ‘좋은 감정과 나쁜 감정은 없다. 다만 상황에 따라 절제해야 되는 감정들만 있을 뿐이다.’ 이 과정을 통해서 학생들이 여러 가지 감정의 종류를 알고 이해하며 감정을 표현하는 방법을 습득하도록 한다.

나. 학생들 스스로 자신의 감정을 인식해보고 친구들과 협동하며 활동을 하는 과정에서 정서적 안정감을 느끼고 자기 표현력을 증진하도록 한다.

다. 주어진 감정을 활용하여 자유롭게 상황극을 만들어 봄으로써 상상력과 창의성을 개발하고 나아가 예술적 감수성을 함양시킬 수 있다.

II. 세부 과정

1 활동계획

- 가. 교육대상 및 인원: 초등 4학년 15명
 나. 교육일정: 7월 3주차~ 8월 2주차
 다. 모집일: 6월 3주차
 라. 교육주제: 연극놀이를 통해 나의 감정을 알아보고 표현 해보기
 마. 교육목표: 연극놀이를 통해 나의 감정을 알아보고 자유롭게 표현해 볼 수 있다.
 바. 세부내용

구분	키워드	제목	내용
1차시 7월3주	친해지기	반갑다 친구야!	친구들과 연극놀이를 통해 친해지는 시간을 갖는다.
2차시 7월4주	감정표현	이럴 땐 OO해!	강사진의 상황극 시범을 통해 다양한 감정의 종류를 알고 감정 맞추기를 통해 감정을 인식해본다.
3차시 8월1주	상황극 만들기	표현해봐! 너의 기분을	인사이드 아웃 속 캐릭터(기쁨이, 슬픔이, 까칠이, 버럭이, 소심이) 중 한 감정을 골라 모둠끼리 상황극을 만들어보고 표현하는 연습을 한다.
4차시 8월2주	결과공유	짜잔! 우리 어때요?	모둠별로 결과를 공유하는 시간을 갖는다.

- 사. 참여강사진: 강사 3명
 아. 기대효과: 친구들과 협동해서 연극놀이와 상황극을 만드는 과정을 통해 정서적 안정감을 높이고 여러 가지 감정을 표현하는 방법을 습득하며 성취감과 자신감을 기를 수 있다.
 자. 예산: 총 275만원

III. 홍보

1 온라인 : SNS 활용, 유튜브 영상 제작

2 오프라인 : 포스터 및 현수막 제작

IV. 운영 계획

1 모집 및 관리 : 네이버 폼으로 모집(선착순) / 전화나 밴드로 관리

2 추진일정 : 한 달 전 부터 준비

V. 예산 **1** 총액: 275만원

2 세부내역

항목	세부내역			금액(원)
행사 홍보비	재료비	물품비	10,000원x3회x15명=540,000원	450,000
	홍보비	현수막	40,000원x1회=40,000원	40,000
		포스터	81,000원x4장=324,000원	324,000
보상금	강사비	강의료	150,000(2H)원x4회x3명=1800,000원	1,800,000
	다과비	다과	9,000원x1회x15명=135,000원	135,000
계				2,749,000

부평단짠극장 시즌1 : 달라달라

김선국, 이주희, 장희수, 전은지

I. 개요 **1** 사업 개요

- 가. 사업명 : 부평단짠극장 시즌1: 달라달라
- 나. 사업기간 : 2021년 5월 17일~ 7월 5일 (시즌1)
- 다. 사업목적 : 영상미디어가 문화예술교육에 반향을 일으키고 있다. 이에 다양한 매체(영상, 사진, 모바일앱)를 활용한 예술교육을 통해 세대 간의 언어를 이해한다.
- 라. 과정수 : 8회차
- 마. 모집인원 : 초등학교 고학년 8명, 어르신(65세이상) 8명 (총 16명)
- 바. 장소 : 부평문화사랑방 일대주변
- 사. 수강료 : 1인 95,000원(1회당 약 11,870원)아. 소요예산 : 2,750,000원

2 기획 의도

- 가. 최근 코로나19로 인한 단절로 소통의 부재가 사회 각계각층에 나타나고 있다. 문화예술교육을 통해 단절 속 소통의 씨앗을 심고자 한다.
- 나. 작게는 가족 그리고 동네부터 소통의 노력이 필요하다. 이에 두 세대의 만남으로 새로운 소통의 장을 만들 수 있는 땅고르기를 하려 한다. 이 기획이 소통이라는 씨앗이 되어 튼튼한 뿌리를 뻗어 큰 나무가 되기를 바라는 마음이다.
- 다. 아날로그를 대표하는 실버세대와 영상콘텐츠에 민감한 청소년과의 교류를 통해 멀지만 가까워 보이는 두 세대를 화합시킨다.

II. 세부 과정

- 가. 교육대상 및 인원 : 초등학교 고학년 8명, 어르신(65세이상) 8명 (총 16명)
- 나. 교육일정 : 8회차 (5월 17일~7월 5일)
- 다. 모집일 : 2021년 4월 25일~ 5월 13일
- 라. 기획의도 : 최근 2년간 코로나19로 인해 소통의 부재가 사회적 이슈로 대두되고 있다. 특히 언택트 소통에 익숙한 초등학교 학생과 부평지역에서 오래 살아오셨던 65세 이상의 어르신들을 대상의 주체로 삼아 영상콘텐츠를 활용하여 세대간의 언어를 이해하는 과정을 만들어보고자 한다.
- 마. 교육주제 : 영상콘텐츠를 활용한 세대간의 언어, 문화 이해하기
- 바. 교육목표 : 우리 지역을 주제로 영상콘텐츠를 제작할 수 있다.

사. 세부내용

구분	키워드	제목	내용
1차시 5/17(화)	또 다른 부평구	부평 알아가기	- 강사소개 - 아이스브레이킹(줄임말 맞추기, 사투리 맞추기) - 내가 좋아하는 장소(부평)에 대해서 생각하는 시간 - 팀 편성
2차시 5/24(화)	아이템 선정	부평 나누기	- 부평씨의 일일 최근 재미있었던 일, 충격적이었던 일, 행복했던 일, 고민거리 등 자신의 이야기를 하는 시간 - 왕년의 부평씨 어릴적이나 젊은 시절 부평에서 살던 어른들의 사진을 보여주고 발표하며, 사람과 지역의 과거를 들여다 본다. (참여자들의 이야기 집증을 위해 사랑방 조명과 음악을 활용하여 분위기를 유도한다.) - 느낌점 나누기, 아이템 개발하기 이야기를 들으며 이야기로 만들고 싶은 것들 회의하고 아이템 선정.
3차시 5/31(화)	숏폼 콘텐츠 제작준비 I	부평 들여다보기	- 선정아이템으로 대본(시나리오) 만들기 기승전결을 활용하여 짧은(5분 이하)분량의 대본만들기. 단, 촬영장소 중 1곳은 부평의 장소를 포함해야 함. - 부평 헌팅하기 각 팀에서 정한 촬영장소 답사하기(단, 부평문화사랑방 근처) 장소에 방문한 나의 사진도 함께 찍는다. (수업시간이 모자라다면 팀별로 별도로 만나 진행 가능)



▲ 1990년대 울루는 전경 부평구 제공

부산문화사랑방

4차시 6/7(화)	숏폼 콘텐츠 제작준비 II	부평 그리기	- 역할나누기 각 팀별로 감독, 촬영, 배우 등 역할 나누기 - 스토리보드 만들기 대본과 헌팅장소 사진을 통해 스토리보드(촬영대본)을 그림으로 그리기 (1분 내외, 원데이크 촬영준비)
5차시 6/14(화)	연기	부평 말하기	연기수업(발성연습) 대본과 헌팅장소 사진을 통해 스토리보드를 그림으로 그리기(원데이크 촬영으로)
6차시 6/21(화)	숏폼 콘텐츠 제작	부평 만들기	- 작성한 스토리 보드를 바탕으로 영상 제작 빔프로젝터를 활용하여 2주차에 공유했던 부평 옛사진을 배경으로 영상을 촬영한다. - 어플을 활용한 편집, 이펙트로 영상 제작

구분	키워드	제목	내용
7차시 7/28(화)	화면 더빙	부평 해설하기	• 제작된 영상 바탕으로 더빙연습하기 더빙대본 작성, 타이밍 맞추기
8차시 7/5(화)	상영	부평의 과거, 현재, 미래	• 리허설 및 상영회 팀별로 어른팀원이 화면해설을 번사(무성 영화를 상영할 때 영화에 맞추어 그 내용을 설명하던 사람) 컨셉을 통해 영화를 해설한다. 초등학생 팀원들의 제작기술을 통해 제작하고 어른 팀원이 해설하는 방식으로 진행한다. • 느낀점 나누기



아. 기대효과

- > 부평이라는 같은 지역에서 각 세대가 바라보는 다른 시선들과 생각들을 스토리보드로 만듦으로써 시각적으로 표현하고 이것을 상황극으로 만들어서 스스로 생각하고 말과 행동으로 표현해본다. 이런 활동들은 각 세대의 서로 다른 언어와 문화를 이해하는 과정으로 세대간의 소통이 원활해지고 더 나아가 공감과 유대감이 형성된다. 대외적으로는 동네에 관심이 발현하고 발전하면서 생동감 있는 부평문화사랑방의 에너지원이 될 것이라 기대한다.
- > 부평의 과거와 현재의 이야기를 숏 폼 콘텐츠를 이용하여 세대의 공감을 유발한다.
- > 제작된 영상 콘텐츠를 단순한 상영이 아닌 실버 세대의 목소리로 해설함으로써, 각 세대의 서로의 다른 언어와 문화를 이해한다.
- > 부평의 사람들, 부평의 이야기, 부평문화사랑방 소극장의 공간을 활용한 상영을 통하여 보다 풍부한 문화예술 콘텐츠로써 활용한다.

III. 홍보

1 온라인 : sns 홍보, 틱톡, 유튜브 쇼트 등 초등학생들이 많이 활용하는 플랫폼에 홍보한다.

2 오프라인

- > 부평문화사랑방 1층, 구청에 홍보(어르신), 굴포천 주변 어르신들에게 직접 홍보(산책이나 사진, 영상을 좋아하는 어르신 대상), 지역의 동아리에서 활동하는 어르신들에게 홍보
- > 가족단위의 모임을 위해 손자손녀를 학교,학원에서 픽업하는 어르신들에게 홍보한다.

IV. 예산

1 총액 : 2,750,000원

2 세부내역

항목	세부내역		금액(원)
행사홍보비	디자인비	홍보인쇄물 디자인의뢰비	270,000
	홍보비	현수막, 포스터, X배너 인쇄	300,000
보상금	강사비	강의로 주강사 2인 (43,000원x 2시간x 8회x 2인) = 1,376,000원 보조강사 2인 (22,000원x 2시간x 8회x 2인) =704,000	2,080,000
	다과비	최종발표회 다과비	100,000
계			2,750,000

나만의 부캐만들기

베토벤바이러스 | 김미래, 오정균, 전소현, 엄찬이, 황희정

I. 개요 **1** 사업 개요

가. 사업명 : 나만의 '부캐'만들기

나. 사업기간 : 2022년 2월 5일~ 2월 26일 (매주 토요일)

다. 사업목적 : 상호학습과 협력을 통해 자존감과 공동체적 인성을 갖춘 건강한 시민으로 성장할 수 있는 교육을 지원한다.

라. 과정수 : 4차시(8시간) OT, 음악듣고 조별로 내용구상 및 회의, 인형제작 및 연습, 발표

마. 모집인원 : 15명

바. 장소 : 부평문화사랑방

사. 소요예산 : 2,750,000원(교육재료비 45, 홍보비 30, 인건비 200)

2 기획 의도

- > 20~30대 성인들의 지친일상에 인형극과 음악을 통해 문화예술을 접하게 함으로서 삶의 풍요로움을 더하고자 한다. 베토벤의 생애와 음악에 대해 듣고 이미지를 떠올리며 감정을 자유롭게 표현하게 하고, 본인들의 삶을 기반으로 한 이야기와 희망하는 삶을 인형극으로 만들어서 앞으로 살아 갈 날들에 대해 긍정적인 에너지를 품도록 한다.

3 교육 주제

- > 베토벤의 음악과 생애를 듣고 느낀 감정이나 생각을 넣어 자신을 투영한 인형으로 극을 만들어 표현해 본다.



4 교육 목표

- > 베토벤의 음악과 생애를 듣고 느껴지는 감정을 자유롭게 표현하며 음악이라는 미학적 경험을 할 수 있다.
- > 다양한 자기표현 과정을 통하여 자기를 인식하는 계기를 갖게 되고 자연스럽게 연극에 가까워지게 한다.

5 세부 내용

구분	키워드	제목	내용
1차시	OT 아이스 브레이킹	소개하기	- 강사소개 - 레크레이션 진행(몸으로 말해요, 스피드 퀴즈) - 인형극에 대해 배우고 이해한다.
2차시	주제 정하기	왜 베토벤은 이런 곡을 썼을까?	- 베토벤의 생애에 대해 소개한다. - 베토벤의 음악을 듣는다.(교향곡 5번, 바이올린 소나타 5번, 피아노 소나타 비창) - 베토벤의 음악을 듣고 어떤 감정이 떠오르는지 이야기 나눈다. - 표현하고 싶은 음악을 선택한 사람끼리 모여조를 형성한다. - 어떤 스토리로 음악을 풀어내면 좋을지 조별로 회의 진행한다. - 내용을 구상해보고 자유롭게 표현해본다.(글, 그림 등)
3차시	인형을 만들고 연습하기	나만의 미니미 만들기	- 조별로 표현하기로 한 스토리에 필요한 인원을 구성한다. - 캐릭터별로 어떤 특징을 살리면 좋을지 얘기해본다. - 준비된 부자재들로 캐릭터의 특성을 강조해 커스텀한다. - 만들어진 인형으로 스토리에 맞춰 연습 진행한다.
4차시	리허설 및 발표	나의 부캐 실현하기	- 지난 시간의 연습을 토대로 발표를 위한 리허설을 한다. - 사람들 앞에서 조별로 발표를 진행한다. - 발표를 토대로 서로의 감상을 나눈다. - 모든 활동을 정리하며 마무리 한다.

6 강사진

- > 김미래(첼로), 엄찬이(연극), 오정균(바이올린), 전소현(연극), 황희정(연극)

7 기대효과

- > 참여자들이 베토벤의 생애와 음악을 접하며 사회적인 공감대를 형성한다.
- > 참여자들이 서로의 감정을 나누며 대본을 만들면서 협동심을 기르도록 한다.
- > 연극을 준비하고 무대에 올림으로써 문화예술에 직접 참여하는 주체가 된다.



4기 결과기획안

기간_2021.11.8.~11.

프로모터_강헌구, 김푸르나, 박시현

1. 몸으로 놀며 표현해요
2. Show me the dream!(너의 꿈을 보여줘!)
3. 조선 히어로(Hero) - 우리만의 탈춤



몸으로 놀며 표현해요

김예담, 이혜진, 정승지, 정시연

I. 개요

- 1 사업명** : let's go body acting ! 몸으로 놀며 표현해요
- 2 사업기간** : 방학기간 4회차 진행
- 3 사업목적** : 방학 2주전
- 4 기획의도** : 인문학, 음악, 연극적인 요소를 활용하여 학생들의 창의성을 높인다. 팬데믹으로 인해 결여된 사회성과 공동체 의식을 배우게 한다.
- 5 과정수**
 - 가. 경찰과 도둑 (위밍업)으로 아이들의 참여도를 높이고, 활동성을 만든다.
 - 나. 아이들에게 주제 (친구, 가족, 꿈) 를 정해준 후, 동작 만들기를 진행하고, 결과물을 다른 팀들이 함께 수정 (보완) 한다.
 - 다. 노래 (비타민 - 사랑하는 나에게)를 개사하는 시간을 가진다. 각 모둠별로 새로 개사한 부분을 공유한 뒤, 개사한 가사를 노래로 부르며 몸으로 표현하며 발표해본다.
- 6 모집인원** : 하나의 주제를 학생들이 조별 토의를 함으로써 창의력과 사회성을 증진시킨다.
- 7 장소** : 부평문화사랑방
- 8 소요예산** : 275만원

II. 세부 과정

- 1 교육대상 및 인원** : 초등학생 5학년, 15명
- 2 교육일정** : 방학기간 4회차 진행
- 3 모집일** : 방학 2주전
- 4 기획의도** : 인문학, 음악, 연극적인 요소를 활용하여 학생들의 창의성을 높인다. 팬데믹으로 인해 결여된 사회성과 공동체 의식을 배우게 한다.
- 5 교육주제** : 예술워크샵
- 6 교육목표** : 하나의 주제를 학생들이 조별 토의를 함으로써 창의력과 사회성을 증진시킨다.

7 세부내용

구분	키워드	제목	내용
1	워밍업	경찰과 도둑	술래 한명 (경찰)을 정해준 뒤 경찰이 다른 학생들 (도둑)을 잡는다. 경찰이 잡은 도둑은 경찰이 되어 협동하여 다른 도둑을 잡는다. 게임 시간동안 인원이 많은 경찰 혹은 도둑팀이 승리한다
2	사진	찰칵 동작 만들기	주제를 정해 각 팀 별로 그에 맞는 동작 (장면)을 정한다. 장면을 발표한뒤 다른 팀원들이 좀더 주제에 다가가 갈 수 있도록함께 수정(보완) 한다.
3	개사	사랑하는 나에게	3팀으로 나뉘서 하나의 곡을 각 조마다 개사를 한 후 개사한 가사를 하나로 합쳐서 하나의 곡으로 만들어 본다.

8 참여강사진 : 김예담, 이혜진, 정승지, 정시연

9 기대효과 : 하나의 주제를 학생들이 조별 토의를 함으로써 창의력과 사회성을 증진시킨다.

Ⅲ. 홍보 **1 온라인 :** 부평구 문화재단의 홈페이지 및, 블로그(부평 학부모 블로그)에 홍보물을 올린다.

2 오프라인 : 부평구 문화재단의 게시판에 홍보 포스터를 붙여놓는다.

Ⅳ. 운영 계획 **1 모집 및 관리 :** 방학 2주전에 초등학생 5학년 학생 모집, 한달전부터 온라인 홍보진행

2 추진일정 : 학생들의 방학 기간동안 총 4기 수업 진행

V. 예산

항목	세부내역		금액(원)
행사홍보비	재료비	10(프린트, 색연필), 30(피아노 대여)	40
	홍보비	홍보물 프린트	30
보상금	강사비	강의료 시간당 55000원 (한수업당 강사 3명)	133
		특강강사 10 x 4	40
	다과비		32
계			275

SHOW ME THE DREAM(너의 꿈을 보여줘)

냉장고 마을 | 김도연, 신창현, 김신영, 임성은

I. 개요

1 사업 개요

가. 사업명: 'Show me the dream'

나. 사업기간: 2022년 1월12일~ 2월23일 (매주 수요일)

다. 사업목적: 랩을 활용한 다양한 활동, 연극 놀이 교육을 통하여 신체와 감정에 대한 표현 방법을 증대시키고, 본인의 정체성, 잠재력을 알게 되며, 자신감과 자존감을 높이는 것을 목표로 한다.

라. 과정수: 6회차

마. 모집인원: 초등학교 5-6학년 15명

바. 장소: 부평문화사랑방

사. 수강료: 1인 100,000원

아. 소요예산: 2,700,000원

2 기획 의도

가. 다양한 활동들을 직접 경험해보고 '나' 자신을 생각해보며 본인이 어떤 것에 흥미를 가지고 있는지를 알아본다.

나. 책상에서의 학습 뿐 만 아니라 예술로서의 적성도 알아보고 스스로를 발견하는 시간을 가져 본인의 잠재력을 찾아보려 한다.

다. 자신의 꿈을 자연스럽게 이야기 하며 구체화 시킬 수 있는 기회를 주고자 한다.

라. 연극의 요소 중 몸을 표현하는 방법을 가져와 놀이 형태로 자신을 탐구하고, 지금 학생들에게 가장 큰 관심사인 랩을 활용하여 자신을 표현할 수 있도록 한다.

II. 세부 과정

가. 교육대상 및 인원: 초등학교 5-6학년 15명

나. 교육일정: 2022년 1월12일~ 2월23일

다. 모집일: 2022년 12월12일~ 12월25일

라. 기획의도: '나'를 찾아가는 과정을 함께 겪으면서 자신의 모습을 돌아 볼 수 있게 되고 외부 자극이 많은 사회에서 자신에게 집중 할 수 있는 시간을 가질 수 있다.

마. 교육주제: 랩을 활용한 다양한 활동, 연극 놀이 교육을 통하여 자신을 표현하기

바. 교육목표: 자신을 표현하는 방법을 알아가며 자존감, 자신감을 높인다.

사. 세부내용

구분	키워드	제목	내용
1차시 1/12(수)	소개하기	서로 알아가기	● 강사소개 ● 아이스 브레이킹(해쉬태그로 소개하기, 2인1조로 짝궁 소개하기) ● 나의 꿈에 대해 생각해오기
2차시 1/19(수)	감정 표현	감정 카드놀이	● 2가지로 나눈 감정카드 준비 2조로 나눠서 활동 - 밝은: 편안함, 기쁨, 환희, 안도 등등 - 어두운: 슬픔, 우울, 좌절, 절망 등.. - 각자의카드를 표정으로만 or 소리로만 표현 - 나머지 친구들은 맞춰보기 ● 감정을 몸으로 말해요  
3차시 1/26(수)	‘나’의 꿈	‘네’ 꿈 ‘내’ 꿈	● 꿈을 몸으로 말해요 - 자신의 꿈에 대해 몸으로 설명해보기 ● 난 이런 사람이야! - 자신의 꿈을 자랑하는 시간, ‘난 이런 사람이 될거야, ex) 나는 의사가 될 거야 - (나는 사람의 생명을 살리는 의사가 될거야, 하얀가운도 꼭 입고싶어!)
4차시 2/9(수)	정서적 신체적 표현	나 자신 표현하기	● 각자 본인만의 꿈, 생각, 일상, 나 자신을 생각해보고 그것을 글로 러프하게 표현한다 ● 표현된 글, 단어들을 매칭시키고 적절하게 글로 표현해보고 동작으로 만든다

구분	키워드	제목	내용
5차시 2/16(수)	발표준비	‘랩’ 가사쓰기	● 자신의 이야기 정리 두팀으로 나눈 후 (7명.8명) 4차시 때 표현한 이야기들 다시 생각해보고, 글로 정리하기 ● 가사 쓰기 지정해준 음원에 맞추어 가사로 바꿔 써보기 (강사분들의 도움 필요) 노래 들어보면서 숙지하고 가볍게 가사와 맞춰보기 (4차시에 표현했던 동작들도 추가해보기)
6차시 2/23(수)	발표	‘Show me the dream’	나의 꿈을 상징하는 소품 만들기 나의 꿈을 상징하는 소품 하나씩을 제작 후 코스튬하기. 리허설 및 발표회 친구들의 부모님을 모신 후 부평문화사랑방에서 발표회 하기 발표회 끝난 후 여태껏 활동에 대한 간단한 소감 나누어 보기

자. 기대효과 : 나를 알아보는 활동을 통해 자신감과 자존감을 갖게 되어 내 선택에 대한 확신을 가질 수 있게 된다.

차. 예산 : 2,700,000원

III. 홍보

- 1 온라인 :** 인스타 채널을 개설하고 부평구 배너에 인터넷 포스터나 카드뉴스를 만들어 올려서 홍보한다.
- 2 오프라인 :** 부평문화사랑방 1층 구청에 홍보, 인천지역 게시판, 인천지역 초등학교 광고

IV. 운영 계획

- 1 모집 및 관리 :** 인천 지역 초등학생 5~6학년, 자기표현 좋아하고, 꿈에 대하여 관심이 있는 학생, 랩에 관심있는 친구
- 2 추진일정 :** 2022년 1월12일~ 2월16일 (매주 수요일)

V. 예산 **1 총액 : 2,700,000원**

2 세부내역

항목	세부내역			금액(원)
행사홍보비	재료비		500,000원	500,000
	홍보비	포스터 출력	50,000원	50,000
	디자인비	홍보물 디자인 의뢰비	450,000원	450,000
보상금	강사비	강의로	주 강사 2인(43000x2x6x2 = 1,032,000 원) 보조 강사 2인(22000x2x6x2 = 528,000 원)	1,560,000
		특강강사		
	다과비		140,000원	140,000
계				2,700,000

조선 히어로(Hero) - 우리만의 탈춤

김승하, 류민제, 박소연, 박예빈, 송민정

I. 개요

1 사업 개요

가. 사업명 : '조선 히어로(Hero)' - 우리만의 탈춤

나. 사업기간 : 2022.08.01. ~ 08.31

다. 사업목적 : 전통으로 모든 문화예술이 통(通)하여 하나의 작품을 이뤄냄.

라. 과정수 : 8차시

① 나만의 탈 만들기(나의 영웅, 영웅의 대사) ② 탈춤, 사물악기 기본기

③ 우리만의 탈춤 발표회

마. 모집인원 : 15명

바. 장소 : 부평문화사랑방

사. 소요예산 : 210만원 내외

2 기획 의도

가. 전통을 통해 미술, 체육, 연기 등 다양한 예술이 통(通)하는 길을 만들고자 한다. 이를 통해, 교육대상들은 새로운 매개체를 통해 표현력을 기르고 우리의 선조들의 문화를 경험하며 미래에 대한 다양한 방향성을 제시한다.

II. 세부 과정

가. 교육대상 및 인원 : 초등학교 4,5학년

나. 교육일정 : 2022.08. 매주 수,목

다. 모집일 : 2022.07.

라. 기획의도 : '우리만의 탈춤'을 제작하며 우리나라 고유의 문화를 바탕으로 자신만의 영웅을 표현할 수 있고 이를 통해 자신의 내면을 살펴 본다.

마. 교육주제 : '봉산탈춤'으로 만들어내는 우리의 전통(通).

바. 교육목표 : 나의 영웅을 표현한 '우리만의 탈춤'을 만들 수 있다.

사. 세부내용

구분	키워드	제목	내용
1차시 8/3(수)	OT	‘어서옵쇼(Show)’	탈춤이 이루어지던 조선시대 문화를 경험해보며 친해지기
2차시 8/4(목)	나만의 탈 만들기	‘나만의 영웅’	나의 영웅 캐릭터, 탈, 대사 만들기 및 소개하기
3차시 8/10(수)	사물장단 배우기	‘사물악기야 같이 놀자’	‘봉산탈춤’에 나오는 사물악기 장단을 배워보며 박자감 익히기
4차시 8/11(목)	봉산탈춤 배우기	‘너도나도 봉산탈춤’	‘봉산탈춤’ 기본동작을 익히며 나의 캐릭터 구상하기
5차시 8/17(수)	안무 만들기	‘나는 너의 영웅’	나의 영웅을 대표하는 동작을 만들어보며 자신의 표현력 기르기
6차시 8/18(목)	조별 안무 만들기	‘우리 모두의 영웅’	조별 대표 안무 만들기
7차시 8/24(수)	발표회 준비	‘모두 모여라’	발표회 준비를 하며 그동안 배운 내용 정리하기
8차시 8/25(목)	발표회	‘조선 히어로(Hero)’	발표회를 진행하며 우리만의 탈춤을 완성하기

아. 참여강사진 : 김승하, 류민제, 박소연, 박예빈, 송민정

자. 기대효과

1. 또래들과 함께 발표회를 준비하며 협동심과 사회성을 기를 수 있음.
2. 신체활동, 이야기 만들기 등을 통하여 표현력을 기를 수 있음.
3. 우리나라의 고유 문화를 조금 더 친숙하게 느끼며 향유할 수 있음.

차. 예산 : 210만원 내외

Ⅲ. 홍보

1 온라인 : 교육내용 티저영상 제작 및 온라인 포스터 제작 후 업로드

2 오프라인 : 부평문화사랑방 문화예술교육 현수막 및 배너 제작 후 게시

IV. 운영 계획

1 모집 및 관리

초등학교 4,5학년/15명 홍보 → 모집 → 교육 → 성과정리

2 추진일정

<홍보> 7월 1주 - 티저영상, 포스터, 현수막, 배너 제작

7월 2주 - 영상 및 포스터 업로드 및 게시

<모집> 7월 3주 - 수강생 모집

7월 4주 - 교육프로그램 세부 조정 및 준비

<교육> 8월 1주 ~ 4주 - 교육진행

<성과정리> 8월 4주 - 교육성과 정리 및 아카이빙

V. 예산

1 총액 : 2,035,500원

2 세부내역

항목	세부내역				금액(원)	
행사 홍보비	재료비	품목	가격(개당)		개수	1,335,500원
		탈춤의상 (대여)	20,000		7	
		사물놀이의상 (대여)	20,000		8	
		인물탈 (만들기용)	600		15	
		봉산탈 (만들기용)	600		5	
		북 (대여)	60,000		4	
		장구 (대여)	130,000		4	
		팽과리 (대여)	60,000		3	
		한삼 (탈춤)	2,500		17	
		유성매직 (12색)	5,000		4	
		유성싸인펜 (24색)	5,000		4	
		A4용지(100매)	1,000		1	
	홍보비	배너 및 현수막	100,000			100,000원
보상금	강사비	강의료	구분	1회차 기준	명	584,000원
			주강사	43,000	2	
			보조강사	30,000	3	
		특강강사	X			X
	다과비	품목	가격(개당)	개수		16,000원
		하리보젤리mini (40개입)	10,000	1		
초코파이 (12개입)		3,000	2			
계						2,035,500원

2021 문화예술교육사 실습처 운영지원사업 문화콘택터 과정 결과자료집

발행인	이영훈
발행월	2021.12.
발행처	부평구문화재단 인천광역시 부평구 주부토로 173 3층 032.505.5950 / bpcf.or.kr
총괄	고동희 문화사업본부 본부장
편집기획	노수진 문화사업본부 사랑방운영팀장
사랑방운영팀 실무진	고혜령, 박찬희, 임수정
주최	문화체육관광부
주관	한국문화예술교육진흥원
운영	부평구문화재단

2021

문화예술교육사 실습처 지원사업
문화예술교육 현장의 이해와 실습

문화콘택터 과정



주최



문화체육관광부
Ministry of Culture, Sports and Tourism

주관



한국문화예술교육진흥원
KOREA ARTS & CULTURE EDUCATION SERVICE

운영



부평구문화재단
BUPYEONG CULTURAL FOUNDATION