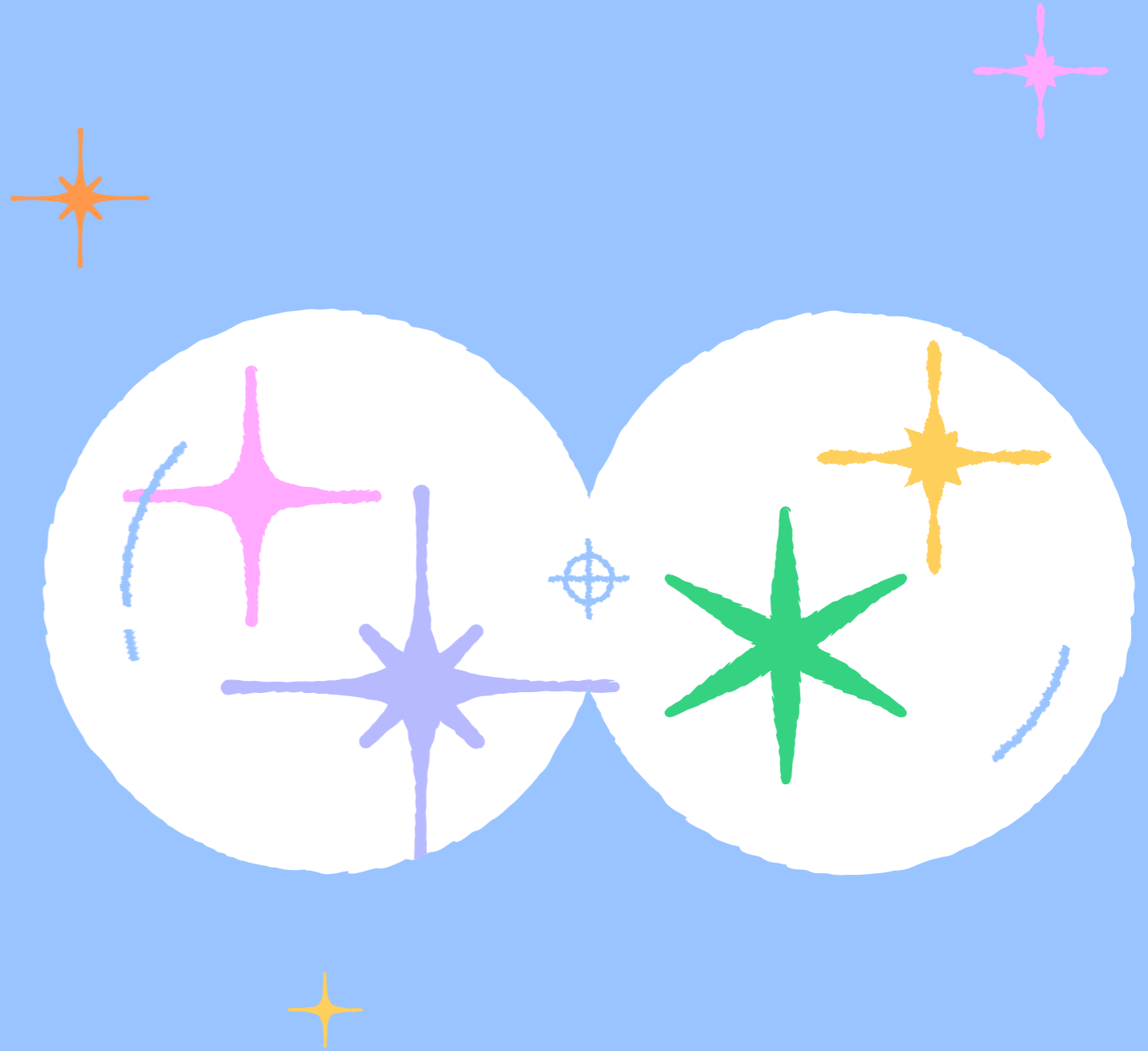



2023

꿈다락문화예술학교  
프로그램 가이드북

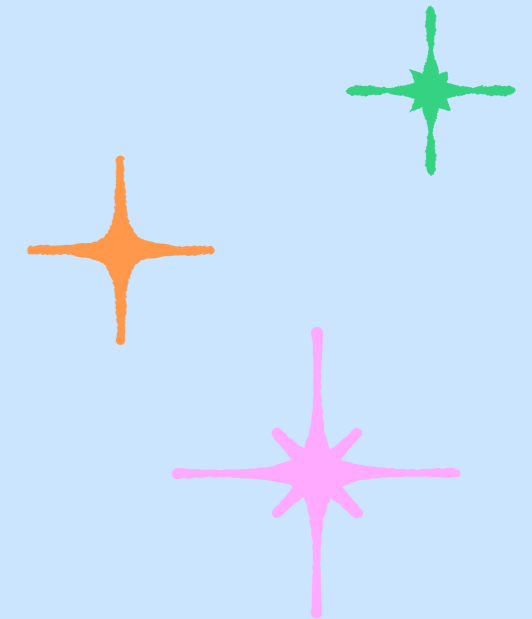


# 목차

 사업명 클릭 시 각 사업의 소개 페이지로 연결됩니다.

<b>들어가며</b>	04
<b>가이드북 활용 안내</b>	05
<b>아동·청소년</b>	06
어린이는 무엇을 믿는가	
꼬마작곡가	
주말예술캠퍼스	
도서관·박물관·미술관·국·공립 문화예술기관 연계 프로그램	
행복을 담는 건축학교	
드림아트랩 4.0	
청소년X예술가	
청소년 송캠프	
<b>청년·중장년</b>	32
친구가 예술가	
예술심포	
예술로 레벨업	
생애전환 문화예술학교	
<b>노년</b>	44
움직이는 예술정거장	
<b>전 생애</b>	48
주말문화여행	
일상의 작가	
가족 오케스트라·합창 프로그램	
유연한 함께 살기	
순환랩	
<b>프로그램 운영 사례 모음</b>	60

## 국민 “누구나” 문화예술을 일상에서 “더 가까이” 경험하고 즐길 수 있도록 “꿈다락 문화예술학교”를 새롭게 시작합니다.



한국문화예술교육진흥원은 아동·청소년 대상 꿈다락 토요문화학교와 생애주기별 문화예술교육 지원사업 등을 확대 운영하는 ‘꿈다락 문화 예술학교’를 추진합니다. 사업을 준비하면서 2012년부터 교육진흥원에서 진행한 꿈다락 토요문화학교 등 21개 사업을 생애주기별로 정리한 프로그램 가이드북을 마련하였습니다. 본 사업에 참여를 희망하는 시설·단체에서는 자율적으로 원하는 프로그램을 선택·참고하여 프로그램을 운영하실 수 있습니다.

새롭게 확대 운영되는 ‘꿈다락 문화예술학교’에 지속적인 관심과 많은 격려 부탁드립니다.

# 들어가며

한국문화예술교육진흥원은 모든 국민이 전 생애에 걸쳐 양질의 문화예술교육을 누릴 수 있도록 아동·청소년 및 그 가족을 중심으로 추진하였던 꿈다락 토요문화학교와 직장인·신중년 대상 문화예술교육 지원사업 등을 확대 운영하여 **생애주기별 문화예술교육 '꿈다락 문화예술학교'**를 추진합니다.

꿈다락 문화예술학교는 '누구나, 더 가까이, 누리는 문화예술교육'을 위하여 국민 체감형 문화예술교육 지원을 강화하고자 합니다. 생애주기별 문화예술교육은 특정 생애주기 대상 맞춤형 프로그램 제공에서 나아가 기존 아동·청소년, 소외계층 위주로 운영되었던 **사회문화예술교육의 참여 범위를 모든 국민으로 확대하고자 하는 움직임입니다.** 또한, 일상에서 문화예술에 대한 접근성을 높일 수 있도록 **생활권 단위에서 국민의 문화예술교육 참여 기회를 확대하고자 합니다.** 이를 위해 사업 경험이 적은 시민 생활 기반시설, 문화예술 기관·단체에서도 사업에 적극적으로 참여하고, 원하는 사업을 선택·참고하여 자율적으로 커리큘럼을 구성할 수 있도록 프로그램 안내서를 마련하였습니다.

이 자료는 2012년부터 교육진흥원에서 진행한 사업의 내용을 공유하고자 꿈다락 토요문화학교 등 21개 사업에서 중점적으로 만났던 참여 대상을 생애주기별로 구분하였습니다. 또한, 생애주기별로 프로그램 운영사례 35건을 정리하였습니다. 각 사업의 지향점, 프로그램 운영 방향은 사업 소개와 관련 자료를 통해 폭넓게 이해하실 수 있으며, 사업별 세부 프로그램 내용은 프로그램 운영사례를 통해 확인하실 수 있습니다. 자료를 살펴보실 때, 사업 추진 연도 및 추진 방식(기본 커리큘럼 제공 여부, 프로그램 운영 지원 공모, 교육진흥원 기획개발, 랩 방식 운영 등)에 따라 제공하는 자료의 수준과 형식의 차이가 있다는 점을 참고해주시기 바랍니다.

자료의 세부 내용은 교육진흥원과 현장의 예술가, 직간접적으로 관계해온 전문가분들이 해당 시기에 진행한 고민과 실험의 과정이자 결과물입니다. 사업별 프로그램 내용은 지면의 한계로 결과공유회, 자료집 등을 통해 대외 공유된 사례를 중심으로 정리하였습니다. **문화예술교육의 특성과 주제어인 현장성, 동시대성, 예술가적 관점, 지역성 등에 따라 현장의 파트너분들이 본 사업을 통해 만날 사람(참여자)들과 공유된 사업을 또 다른 모습으로 펼쳐주시기를 바랍니다.<sup>2</sup>**

본 자료가 예술(교육)가, 예술(교육)단체, 시민 생활 기반시설, 이외 문화예술교육 프로그램을 진행하고자 하는 분들에게 각자의 자리에서 고민하는 문화예술교육의 참고자료로 활용될 수 있었으면 합니다. 또한, 나와 내 주변 사람들이 일상에서 문화예술교육을 더 가까이, 쉽게 경험할 수 있도록 “꿈다락 문화예술학교”를 함께 만들어 갈 수 있기를 기대합니다.<sup>3</sup>

2023.3.

시민·지역연계팀

1) 2023. 2. 27.에 발표된 문화체육관광부 '제2차 문화예술교육 종합계획(2023-2027)'의 비전  
 2) 기관(단체) 및 시설에서는 가이드북을 참고 및 활용하여 프로그램을 운영할 수 있습니다. 가이드북에 소개된 사업 운영방향과 프로그램 운영사례를 참고하여 ①커리큘럼을 구체화하여 운영할 수 있습니다. 또한, ②기관/시설/단체에서 자체 기획한 프로그램을 운영할 수 있습니다.  
 (예시1) 우리 동네 책방에서 시인과 함께 가족이 참여하는 '일상의 작가 - 오늘을 선물합니다' 프로그램 진행 가능  
 (예시2) 생애 전환은 신중년 세대(만 50-64세) 뿐만 아니라 누구에게나 필요한바, 신혼부부(청년)가 참여하는 '자연(숲)과 함께 한 달 살아보기' 프로그램 진행 가능  
 3) '꿈다락 문화예술학교'가 사람과 사람이 예술로 만나는 자연스러운 과정이 될 수 있도록 교육진흥원과 연대해주시기를 바라며, 서로에게 응원을 보냅니다.

# 프로그램 가이드북 활용 안내

■ **가이드북은 “꿈다락 문화예술학교” 참여를 희망하는 다양한 주체들의 다양하고 창의적인 문화예술 활동을 지지하고, 지원하기 위하여 마련되었습니다.** 생애주기별 문화예술교육 프로그램의 대상 발굴, 주제선정, 운영 방향, 세부 활동 등을 구성할 때 참고자료로 활용할 수 있습니다.

■ **가이드북은 문화예술교육에 관심이 있는 ‘누구나’ 활용 가능합니다.**

- 꿈다락 문화예술학교에 참여하고자 하는 예술가, 예술교육가 등 다양한 주체
  - 문화예술교육 프로그램을 활발하게 운영하는 문화예술교육 단체/기관, 대학, 연구소, 시설 등
  - 문화예술교육 프로그램 운영을 희망하는 청소년 활동 시설, 평생교육 시설, 사회복지 시설 등 다양한 생활기반 시설
- 문화예술교육 프로그램을 기획·운영하고자 하는 개인, 단체 및 기관 관계자 등

■ **가이드북에 담긴 내용**

- 사업 소개 및 프로그램 소개: 사업 추진 목적 및 배경, 프로그램 운영 목표, 운영방향, 프로그램 운영 시, 고려사항, 결과자료집 등
- 프로그램 운영사례 소개: 프로그램 교육목표, 중점방향, 차시별 교육과정

■ **가이드북 활용 방법**

<b>꿈다락 문화예술학교 공모 신청</b>	- 생애주기별 문화예술교육 프로그램 접근 방식(철학, 관점, 태도), 주제선정 및 소재 발굴, 실행전략 및 세부 활동 구성 등을 위한 참고자료로 활용 - 가이드북에 소개된 사업 및 프로그램을 선택하여, 프로그램 운영 가능, 단, 참여대상 및 생활권의 특성을 반영하여 세부 활동 내용 재구성 및 구체화 필요
<b>프로그램 기획 및 운영</b>	- 문화예술교육 프로그램을 운영하고자 하는 개인, 단체, 기관, 시설 등에서 자체 프로그램 운영을 기획 의도, 접근 방식 등 참고하여 프로그램 운영
<b>사례조사 및 연구</b>	- 문화예술교육 프로그램을 연구·기획하고자 하는 개인, 단체, 기관, 시설 등에서 다양한 프로그램 사례를 조사 및 연구하기 위한 기초 자료로 활용

■ **참고 누리집**

<b>꿈다락 토요문화학교 누리집</b>	- 연도/지역별 프로그램 운영내용 및 단체정보 등 확인 가능 - 꿈다락 토요문화학교: <a href="http://www.toyo.or.kr">www.toyo.or.kr</a> ▶ 프로그램 찾기
<b>arte 라이브러리 누리집</b>	- 문화예술교육 관련 도서, 국내외 동향, 연구 자료, 교육 콘텐츠 등 확인 가능 - arte 라이브러리: <a href="http://lib.arte.or.kr">lib.arte.or.kr</a>

# 아동·청소년



# 01 어린이는 무엇을 믿는가

“믿는다는 단순히 종교적인 믿음이 아니며 생각하고 원하고 소망하는 것을 뜻하는 가장 포괄적인 말입니다. 아이들이 믿는 것은 결국 아이들이 중요하다고 생각하는 것을 말합니다. 그리고 가장 중요하게 생각하는 것은 그들이 말하고 싶어 하는 바를 표현하는 것으로부터 시작합니다. 이를 통해 나에 대한 이해가 시작되는 셈이죠”

- 엘레나 앵커(독일 Little ART 창립자)

## 사업 소개

“어린이의 세계를 믿는다”라는 철학을 바탕으로 어린이들이 자신의 마음과 생각을 그림으로 표현하고 또래들과 소통할 수 있도록 하는 문화예술교육 프로그램

- 독일 리틀아트(Little ART) 프로그램을 기반으로 하며 예술가가 자신의 작업을 바탕으로 어린이와 함께하며 어린이의 재미나고 영동한 세계가 표출될 수 있도록 지지하고 공감
- 사람(어른)들에게 어린이의 생각, 세계, 의견 등을 시각 자료로 공유하고, 국내 미술교육의 이론과 실재를 확장하는 계기를 마련하고자 지원

## 프로그램 소개



### 운영목표

- 어린이가 시각예술을 매개로 하여 자신만의 관심사를 깊이 탐구·표현해보고 자신만의 고유한 시각과 세계를 발견하고 표출할 수 있도록 함
- 어린이 개인의 세계와 상상력을 또래와 공유하고 예술가가 어린이의 세계를 지지하고 인정해줌으로써 예술이 삶의 자양분이 되어 가는 과정을 경험할 수 있도록 함



### 핵심가치

- 어린이는 작가다. 어린이의 세계는 결코 작거나 하찮지 않다.
- 어린이의 메시지는 전달되어야 하고, 우리는 그 메시지에 관심을 가질 필요가 있다.
- 미술의 다양한 소재는 어린이의 창의적 사고와 표현을 자극하고 독려한다.



### 프로그램 운영 시, 고려사항

- 참여자 중심성 유지. 어린이들의 창작 세계에 대한 이해와 공감
- 예술가가 자신의 작업을 바탕으로 어린이와 함께하며 어린이의 재미나고 영동한 세계가 표출될 수 있도록 지지하고 존중하는 내용을 담은 교육과정 설계 및 운영
- 어린이의 세계에 대한 존중과 지지라는 본 사업의 가치 발견
- 시각예술 특화 교육이 될 수 있도록 작업실, 스튜디오 등에서 진행



## 관련 자료

자료명 클릭/QR코드를 통해 자료를 확인하실 수 있습니다.

자료집	연도별 사업에서 던지는 다양한 질문과 주제, 현장 사례, 결과물 등	2020 꿈다락 토요문화학교 - 어린이는 무엇을 믿는가 프로그램 기록	
		2019 꿈다락 토요문화학교 - 어린이는 무엇을 믿는가 프로그램 플립플립 Flip Flip 전시도록	
		2018 꿈다락 토요문화학교 - 어린이는 무엇을 믿는가 프로그램 결과자료집	
		2017 꿈다락 토요문화학교 - 어린이는 무엇을 믿는가 결과자료집	
		꿈다락토요문화학교 - 어린이는 무엇을 믿는가 프로그램이 궁금하다면?	
영상	사업 홍보 및 행사, 관계자 인터뷰 등	실패공감 : 7.42.787.80 2019 꿈다락 토요문화학교 - 어린이는 무엇을 믿는가 아카이브 전시 'Flip Flip' 전시연계 토크 현장 영상	
		무궁화 꽃이 피었습니다, 강성은 2018 꿈다락 토요문화학교 - 어린이는 무엇을 믿는가 프로그램 참여 작가 인터뷰 영상	
		예술로 함께 하기 2018 꿈다락 토요문화학교 - 어린이는 무엇을 믿는가 프로그램 홍보 영상	
문화예술교육 전문 웹진 arte[365]	현장 소개 및 리뷰	어린이 고유의 영역과 세계를 존중하다 2018 꿈다락 토요문화학교 - 어린이는 무엇을 믿는가 전시회 및 콘퍼런스	
		마음의 여백에 생각의 창을 내는 아이들 2016 꿈다락 토요문화학교 - 어린이는 무엇을 믿는가 어린이 예술작업실 담길	
		아이들의 믿음에 귀 기울이다 2015 꿈다락 토요문화학교 - 어린이는 무엇을 믿는가 결과공유 워크숍	

02

# 꼬마작곡가

“약 12년 전, 뉴욕 필하모닉의 꼬마작곡가 프로그램(VYC)이 시범단계를 거쳐 긍정적인 반응을 끌어내기 시작했을 즈음, 저는 VYC가 세계적인 프로그램이 될 것이라고 예감했습니다. 그 당시 너무나도 일하고, 배우고 싶었던 세 나라가 있었습니다. 음악 교육 및 진보적 사고로 세계적으로 인정받고 있는 핀란드, 베네수엘라 그리고 한국이었습니다. 세 나라는 각각 고유한 방식과 철학이 있었습니다. 저는 특히 한국의 교육에 대한 전폭적인 지원과 아동·청소년에게 독립적인 생각을 독려하는 분위기에 큰 매력을 느꼈습니다.”

- 존 딕(뉴욕필하모닉의 꼬마작곡가(VYC) 프로그램 개발자)

### 사업 소개

**음악을 배운 적이 없는 어린이들이 음악적 도구를 통해 자신의 생각과 이야기를 자유롭게 표현하고 자신만의 음악을 만들어 보는 문화예술교육 프로그램**

- “음악을 배운 적이 없고, 악기를 다루지 못해도 자신만의 음악을 만들 수 있다.” 라는 뉴욕 필하모닉 VYC(Very Young Composer)의 철학을 바탕으로 추진
- 어린이들의 음악적 영감을 이끌어 내고, 작곡과 악기를 배운 적이 없고, 악기를 다루지 못하는 아이들도 자신의 이야기로 작곡한 곡이 전문 연주자를 통해 음악 창작품으로 바뀌는 과정을 체험할 수 있도록 지원

### 프로그램 소개



#### 운영목표

##### 뉴욕 필하모닉의 VYC 프로그램 실행 목표

- 꼬마 작곡가가 잠재된 리더십을 발휘할 수 있도록 지켜보고 격려
- 꼬마 작곡가의 내면의 ‘목소리’를 표현하도록 하여 콘서트 음악의 레퍼토리 다양화



#### 핵심가치

##### 뉴욕 필하모닉의 VYC 프로그램의 3대 원칙

- 모든 어린이는 창의적이며, 심오하고 복잡한 예술적 표현을 할 수 있는 역량이 있음
- 어린이들에게 귀 기울이고, 그들의 작품을 진지하게 대하며, 이를 수정하지 않고 악보로 옮기고 연주할 수 있도록 도움
- 예술가(Teaching Artist)는 어린이의 작품을 구체화하는 작업에서 중심적인 역할을 함

- 참여자 중심성 유지. 커리큘럼(15주) 기본 흐름에서 프로그램에 참여하는 어린이들이 음악을 감각적으로 접하고 느낄 수 있는 다양한 세부 활동 구성

오픈클래스(1주차 권장) → 리듬게임, 이어판타지 등 음악 관련 다양한 활동 → 악기인터뷰(최소 2주 간) → 참여자 스토리텔링 및 곡 작업 준비 → 개별 곡 작업(최소 2주 간) → 악기 시연(최종 곡 수정) → 리허설(14주차) → 작품 발표회(15주차) → 간담회



#### 프로그램 운영 시, 고려사항

- 예술가(전문연주자, 음악전문가)가 창작자인 어린이들과 만나서 활동하는 과정이 중요하며, 교육주제에 따라 다양한 활동으로 확장하여 진행

- 프로그램 운영 주체는 기본적으로 악기(피아노 혹은 키보드)를 보유하고 있어야 하며, 최종 작품발표회 운영은 공연장(100석 이상 규모의 전문 공연장)에서 진행

##### #브릿지 프로그램(꼬마작곡가 프로그램 연계 심화 과정)

- 창의적 예술가로서의 역량 강화를 목표로 청소년 참여 가능
- 악기에 대한 이해 역량과 악기 시연 및 리허설 과정에서 연주자들과의 소통 교육 등을 포함하여 작곡가로서 책임감과 무대 매너를 갖추도록 활동 구성



### 관련 자료

자료명 클릭/QR코드를 통해 자료를 확인하실 수 있습니다.

<b>꼬마작곡가 프로그램 운영 가이드북</b>	꿈다락 토요문화학교 - 꼬마작곡가 프로그램 운영 가이드북	
	2020 꿈다락 토요문화학교 - 꼬마작곡가 프로그램 소개 및 주제별 주요 활동 소개	
<b>자료집</b> 사업운영 결과자료집, 참여 아동 작품집 등	꿈다락 토요문화학교 - 꼬마작곡가 브릿지 프로그램 운영 가이드북	
	2016 꿈다락 토요문화학교 - 꼬마작곡가 프로그램 참여 아동 상·하반기 작품집	
<b>영상</b> 프로그램 소개 및 현장 스케치 영상	2013 꿈다락 토요문화학교 - 꼬마작곡가 프로그램 운영 결과자료집	
	2013 꿈다락 토요문화학교 - 꼬마작곡가 프로그램 참여 아동 작품집	
<b>음악은 영원하다</b> 뉴욕필하모닉 연계 오픈 클래스 현장 리뷰	2019 꿈다락 토요문화학교 - 꼬마작곡가 프로그램 의정부예술의전당 현장 스케치 영상(아이들에게 문화예술교육이 필요한 이유?)	
	2019 꿈다락 토요문화학교 - 꼬마작곡가 프로그램 의정부예술의전당 현장 스케치 영상 (침묵하기)	
<b>문화예술교육 전문 웹진 arte[365]</b> 현장 소개 및 리뷰	2019 꿈다락 토요문화학교 - 꼬마작곡가 프로그램 의정부예술의전당 현장 스케치 영상 (말이기)	
	풍성한 음악적 어휘로 창의성을 이어간다 꼬마작곡가 브릿지 프로그램 결과공유회 리뷰	
<b>서로를 자극하는 긍정의 에너지</b> 꼬마작곡가 참여 강사 기고문	내 생각이요? 음악으로도 표현합니다 꼬마작곡가 참여 학생 및 강사 인터뷰	
	아이들에게 음악의 미래를 말기다 뉴욕필하모닉 VYC 교육담당 디렉터 기고글	

**꼬마작곡가 참여 예술가 및 한국문화예술교육진흥원 사업 관계자분들께 보내는 글**

뉴욕 필하모닉은 그동안 진흥원에서 훌륭하게 진행해온 꼬마작곡가 프로그램에 대해 높은 찬사를 보냅니다. 세계 다양한 곳에서 진행된 여러 Very Young Composers(VYC) 프로그램들 중 한국의 꼬마작곡가 프로그램 사례는 매우 돋보이는 성과를 보여주었습니다.

저는 그동안 한국의 아이들 및 청소년을 대상으로 하는 꼬마작곡가 프로그램을 지켜봐왔고 이 과정에 함께 할 수 있어 매우 영광이었습니다. 제가 함께한 한국의 예술가들은 어린이 작곡가에게 기술적인 노하우만 가르치는 것이 아니라, 아이들에게 그들의 작업이 예술작품으로서 주목할 만하며, 색다른 즐거움이자, 진지하게 받아들여지고 있다는 따뜻한 관심을 보여주었고, 그들에게 끊임없는 응원을 보내주고 있었습니다. (중략)

한국의 꼬마작곡가 프로그램의 혁신적이고 다양한 시도들(예를 들면, 게임형식의 '몸풀기 놀이', '악기 인터뷰', 그리고 이번엔 전 생애와 함께하는 시도까지!)은 제게는 정말 놀라움의 연속이었습니다. (중략)

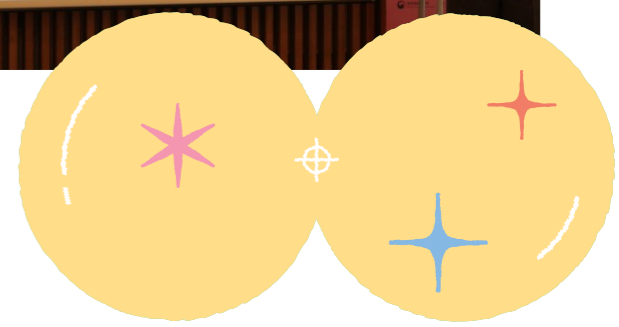
VYC는 많은 노력을 요하는 프로그램입니다. 참여자의 개별 특성과 욕구에 대한 섬세한 관심이 필요하고, 이를 통해 참여자가 그들의 생각과 에너지를 바탕으로 작곡을 시작할 수 있도록 해야 하기 때문입니다. 그렇지만 이런 힘겨운 과정을 지나 우리가 얻는 결과를 보면 또 한 번 놀라게 될 것입니다. (중략)

한국의 꼬마작곡가가 언제나 우리의 든든한 파트너이자 동료로 남아 있음에 감사합니다.

2023년 4월  
존 딕 (Jon Deak)

**관련 자료**

	<p>뉴욕 필하모닉 오케스트라 VYC(Very Young Composers) 프로그램 소개 페이지</p>	
<p>뉴욕 필하모닉 오케스트라 VYC(Very Young Composers) 프로그램</p>	<p>뉴욕 필하모닉 오케스트라 VYC(Very Young Composers) 프로그램 아동·청소년 학년별 참고자료</p>	
<p>참고자료</p>	<p>뉴욕 필하모닉 오케스트라 VYC(Very Young Composers) 프로그램 개발자 '악기 인터뷰' 영상</p>	 



사업 소개

아동·청소년의 예술적 감수성을 풍부하게 하고, 다양한 예술 장르 및 분야별 특성을 활용해 창의적으로 사고하고, 자기표현을 할 수 있도록 하는 문화예술교육 프로그램

- 대학의 기존 문화예술교육 관련 경험과 아이디어 및 인적·물적 자원을 적극적으로 활용하며 차별화된 프로그램 개발 및 운영 지원

프로그램 소개



운영목표

- 아동·청소년의 예술적 감수성을 개발하고, 문화향유자로서의 성장을 도모함
- 대학의 전문성 및 보유 자원을 통해 예술을 보다 더 실질적으로 경험할 수 있도록 함



프로그램 운영 시, 고려사항

- 감각·일상·관계를 키워드로 예술이 지닌 몰입의 즐거움을 경험하고 예술의 미적인 순간을 '발견-경험-확장' 할 수 있도록 세부 활동 구성 및 운영
- 예술 기능 습득 및 기량 향상을 목적으로 하기보다는 예술을 통하여 다양한 삶의 관점을 경험하고 질문을 던지며 스스로 자기표현을 할 수 있도록 진행
- 프로그램의 특성에 따라 방학형/주말형 프로그램을 선택하여 탄력적으로 운영

구분	운영	주요내용
주말형	6~10월 운영	· 1기수당 최소 10차시 이상 프로그램 운영
방학형	7~8월 운영	· 1기수당 최소 5차시 이상으로 구성하여 운영 · 프로그램의 특성에 따라 1일 최대 5시간 캠프형 운영



관련 자료

👉 자료명 클릭/QR코드를 통해 자료를 확인하실 수 있습니다.

자료집

연도별 사업에서 던지는 다양한 질문과 주제, 현장 사례, 결과물 등

2017~2022 꿈다락 토요문화학교 - 주말예술캠퍼스 프로그램  
경성대학교 <별별캠프> 결과자료집



2020 꿈다락 토요문화학교 - 주말예술캠퍼스 프로그램  
세종대학교 <초록초록초록섬> 결과자료집



2019 꿈다락 토요문화학교 - 주말예술캠퍼스 프로그램  
중부대학교 <예술이 사는 크크마을의 키키연구소>



2017 꿈다락 토요문화학교 - 주말예술캠퍼스 프로그램  
참여 대학 프로그램 개발 노트



영상

프로그램 소개 및 현장 스케치 영상

2019 꿈다락 토요문화학교 - 주말예술캠퍼스 프로그램  
경성대학교 <별별캠프> 회차별 활동 소개



2019 꿈다락 토요문화학교 - 주말예술캠퍼스 프로그램  
중부대학교 <예술이 사는 크크마을의 키키연구소> 발표회 기획회의 및 발표회 현장 스케치 영상



문화예술교육 전문 웹진 arte[365]

사업 및 현장 리뷰

대학의 전문성과 자원이 예술교육의 바탕이 되려면  
꿈다락 토요문화학교 '주말예술캠퍼스' 사업으로 본 예술대학의 고민과 딜레마



공간·소리·움직임으로 '표현'하다  
꿈다락 토요문화학교 주말예술캠퍼스 <두근두근 두드림, Taps> 프로그램 리뷰





# 도서관·박물관·미술관·국·공립 문화예술기관 연계 프로그램

## ① 도서관 연계 프로그램

### 사업 소개

도서관의 일상 속 접근성을 기반으로 일반적인 독서 교육이 아닌 놀이, 문학 체험 등 다양한 예술 장르와 융합된 문화예술교육 프로그램

- 생활 속 밀접한 문화기반 시설인 도서관의 지역적 특성·자원을 기반으로 하여 특화된 문화예술교육 프로그램 운영 지원
- 참여자들이 책에 대한 부담감을 떨치고, 문학을 친숙하게 받아들일 수 있도록 미술, 음악 활동, 놀이 등과 연계한 프로그램 기획·운영

### 프로그램 소개



#### 운영목표

- 문학을 중심으로 한 다양한 예술적 경험의 기회를 제공하고, 참여자가 스스로 생각하는 힘을 기르고, 자유롭게 자신의 생각과 감정을 표현할 수 있도록 함



#### 프로그램 운영 시, 고려사항

- 도서관 인근 환경, 도서관별 특징 등을 토대로 도서관의 고유성이 반영된 프로그램 운영
- 문학을 중심으로 한 프로그램으로 운영하되 다양한 예술 장르 및 분야와 연계하여 프로그램 구성
- 기능 위주 혹은 일회성 체험 활동이 나열된 프로그램 지양



### 관련 자료

자료명 클릭/QR코드를 통해 자료를 확인하실 수 있습니다.

<b>도서관 연계 프로그램 가이드북</b>	꿈다락 토요문화학교 - 도서관 연계 프로그램 가이드북	
<b>영상</b> 사업 및 프로그램 소개	꿈다락 토요문화학교 - 도서관 연계 프로그램 현장 스케치 영상	
<b>자료집</b> 연도별 사업에서 던지는 다양한 질문과 주제, 현장 사례, 결과물 등	2017 꿈다락 토요문화학교 - 도서관 연계 프로그램 통합 작품집 2016 꿈다락 토요문화학교 - 작은도서관 기획사업 작은 속삭임, 큰 울림 결과자료집	
<b>문화예술교육 전문 웹진 arte[365]</b> 사업현장 소개 및 리뷰	도서관에서 놀기? 2013 꿈다락 토요문화학교 '약자지결 도서관 - 문학 놀이를 품다'	

# 도서관·박물관·미술관·국·공립 문화예술기관 연계 프로그램

## ② 박물관 연계 프로그램

### 사업 소개

박물관의 풍부한 자원과 콘텐츠를 활용하여 박물관 공간 및 유물 등에 관심을 가질 수 있도록 연계한 문화예술교육 프로그램

- 참여자가 박물관을 새롭게 발견하고 친근하게 느낄 수 있도록 적극적인 공간 탐색 및 소장품의 다양한 해석·상상 지원
- 분야의 전문성과 안정적인 지역 네트워크 체계를 고려하여 (사)한국박물관협회와 사업 협력 추진

### 프로그램 소개



#### 운영목표

- 문화예술을 통해 박물관 콘텐츠에 대한 참여자의 자기 취향과 시각을 만들고 나아가 문화예술 향유자로 성장할 수 있도록 함



#### 프로그램 운영 시, 고려사항

- 참여자가 자신만의 시각으로 박물관 고유 콘텐츠를 해석할 수 있도록 4회차 이상의 연속성 있는 프로그램 기획·운영
- 문화예술적 접근을 바탕으로 박물관이 보유한 자원과 고유 특성을 활용하여 감상·체험·강의 등 다양한 형태의 문화예술교육 프로그램 기획·운영
- 일회성 지식 전달형 프로그램이 아닌 스토리텔링 연계 방식을 통해 참여자가 프로그램과 소장품에 대해 스스로 탐구하고 상상력을 발휘할 수 있도록 운영



### 관련 자료

자료명 클릭/QR코드를 통해 자료를 확인하실 수 있습니다.

#### 자료집

연도별 사업에서 던지는 다양한 질문과 주제, 현장 사례, 결과물 등

- 2018 꿈다락 토요문화학교 - 박물관 연계 프로그램 결과보고서
- 2017 꿈다락 토요문화학교 - 박물관 연계 프로그램 도란도란, 나의 박물관 이야기 결과보고서
- 2016 꿈다락 토요문화학교 - 박물관 연계 프로그램 도란도란, 나의 박물관 이야기 결과보고서
- 2015 꿈다락 토요문화학교 - 박물관 연계 프로그램 도란도란, 나의 박물관 이야기 결과보고서
- 2014 꿈다락 토요문화학교 - 박물관 연계 프로그램 결과보고서

arte  
라이브러리  
방문 예약 및  
이용 안내



※ 해당 자료는 한국문화예술교육진흥원 <arte 라이브러리>에 실물 자료로 소장되어 있습니다.

# 도서관·박물관·미술관·국·공립 문화예술기관 연계 프로그램

## ③ 미술관 연계 프로그램

### 사업 소개

미술관이 보유한 작품, 공간, 입주작가 등 고유한 자원을 활용하여 참여자들에게 감상에 관한 새로운 경험을 제공하고, 다채로운 체험 활동을 지원하는 문화예술교육 프로그램

- 미술 작품을 감상하는 입체적이고 다양한 교육 방법론으로 입주작가 작업실, 창작공간 등을 활용한 프로그램 운영 지원
- 분야의 전문성과 안정적인 지역 네트워크 체계를 고려하여 (사)한국사립미술관협회와 사업 협력 추진

### 프로그램 소개



#### 운영목표

- 예술을 통해 참여자의 미술관 콘텐츠에 대한 시각을 확장시키고 또래 친구와의 소통 및 자기 표현 과정을 통해 문화예술 향유자로 성장할 수 있도록 함



#### 프로그램 운영 시, 고려사항

- 미술관 내·외부 자원을 활용한 문화예술교육 프로그램을 통해 참여자가 미술 작품을 입체적으로 감상하고, 자유롭게 나를 표현할 수 있는 프로그램 기획·운영
- 미술 작품 감상에 대한 기능적인 학습이 아닌 참여자 본인의 경험을 반영하여 다양한 작품 해석이 가능하도록 프로그램 기획·운영
- 회차별 연계성이 있는 프로그램 기획. 단순 체험 활동 및 교과목 연계 지양



### 관련 자료

자료명 클릭/QR코드를 통해 자료를 확인하실 수 있습니다.

#### 자료집

연도별 사업에서 던지는 다양한 질문과 주제, 현장 사례, 결과물 등

**2016 꿈다락 토요문화학교 - 미술관 연계 프로그램**

'거꾸로 시작하는 즐거운 상상-거꾸로 보는 미술관' 운영단체 대상 결과 워크숍 자료집



**2015 꿈다락 토요문화학교 - 미술관 연계 프로그램**

'거꾸로 시작하는 즐거운 상상-거꾸로 보는 미술관' 결과워크숍 자료집



**문화예술교육 전문 웹진 arte[365]**

현장 소개 및 리뷰

**미술관 속 미술 시간**

강원도 양구의 학교 미술관 연계 프로그램



# 도서관·박물관·미술관·국·공립 문화예술기관 연계 프로그램

## ④ 국·공립 문화예술기관 연계 프로그램

### 사업 소개

문화예술 분야의 다양한 국·공립기관과 협력하여, 각 기관이 가지고 있는 고유의 인적·물적 자원과 특성, 전문성 등을 바탕으로 다양한 예술 활동을 지원하는 문화예술교육 프로그램

· 안정적 공간, 전문 인력, 문화예술 활동 경험 등 국·공립기관만의 인프라와 가능성을 토대로 한 실험적이고 특색 있는 꿈다락 토요일문화학교 프로그램 운영 지원

### 프로그램 소개



#### 운영목표

- 국·공립기관의 인프라를 기반으로 한 프로그램을 통해 참여자가 문화예술에 대한 소양을 키우고, 또래 친구와의 소통 및 자기표현을 하는 과정을 통해 문화예술의 향유자로 성장할 수 있도록 함



#### 프로그램 운영 시, 고려사항

- 단순 예술 체험 및 장르 교육은 지양하며 참여자 간 자유로운 소통과 상상력 발휘를 유도하는 프로그램 기획·운영
- 기관별 고유기능 및 특성을 살리되, 참여자 간 상호 소통을 통해 스스로의 이야기를 전개할 수 있도록 4회차 이상의 연속성이 있는 프로그램 운영
- 프로그램 취지와 내용을 실현할 수 있는 소속 단원, 예술가, 전문가 등을 주강사로 섭외하여 운영



### 관련 자료

자료명 클릭/QR코드를 통해 자료를 확인하실 수 있습니다.

2019 꿈다락 토요일문화학교 - 국·공립기관 연계 프로그램  
한국만화박물관 '어린이 만화 창작소' 사례집



2019 꿈다락 토요일문화학교 - 국·공립기관 연계 프로그램  
의정부시립무용단 사례집: 상모놀이



2019 꿈다락 토요일문화학교 - 국·공립기관 연계 프로그램  
한국예술종합학교 사례집



2018 꿈다락 토요일문화학교 - 국·공립기관 연계 프로그램  
국립어린이청소년도서관 '도서관! 책하고 놀자' 사례집



### 사례집

연도별 사업에서 던지는 다양한 질문과 주제, 현장 사례, 결과물 등

2018 꿈다락 토요일문화학교 - 국·공립기관 연계 프로그램  
국립합창단 '사경, 음악과 너와 나' 사례집



2018 꿈다락 토요일문화학교 - 국·공립기관 연계 프로그램  
소마미술관 사례집 '두뚱치, 두뚱치! 페스티벌을 소개합니다!'



2018 꿈다락 토요일문화학교 - 국·공립기관 연계 프로그램  
한국만화영상진흥원 '공감! 어린이만화교실'



2018 꿈다락 토요일문화학교 - 국·공립기관 연계 프로그램  
정동극장 연계 프로그램 : 우리 놀이와 이야기로 '북치고 장구치고' 사례집



2018 꿈다락 토요일문화학교 - 국·공립기관 연계 프로그램  
한국영상자료원 사례집



### 문화예술교육 전문 웹진 arte[365]

현장 소개 및 리뷰

예술, 예술가 그리고 문화예술교육 연결하기  
전문가 좌담 : 국공립예술기관과 문화예술교육



전통과 '뛰놀' 동안, 아이들은 자란다  
윤혜진 연출가, 정동극장 꿈다락 토요일문화학교 주강사



## 사업 소개

공간·디자인·환경이 연결된 종합 예술 분야인 '건축'을 중심으로 개인이 살아가는 지역과 공간을 새로운 시각으로 바라보는 문화예술교육 프로그램

- '인간의 삶과 가장 밀접하며 과학적·기술적 사고 및 문화 예술적 창의력이 요구되는 건축'을 알리기 위한 목적으로 (사)한국건축가협회와 협업하여 프로그램 기획·운영 지원
- 지역 내 다양한 건축적 요소를 탐색할 수 있는 공간(문화기반 시설 등)을 활용하여 아동·청소년의 눈높이에 맞춘 프로그램 운영

## 프로그램 소개



### 운영목표

- 개개인이 살아가는 환경에 대한 탐색과 실험을 토대로 나만의 표현방식과 이야기를 건축적 요소를 통해 발산할 수 있도록 함
- 건축기법에서 나아가 인문적 상상과 이해에 기반을 두고 건축을 중심으로 개인이 살아가는 지역과 공간을 새로운 시각으로 바라보는 기회를 마련하고자 함



### 프로그램 운영 시, 고려사항

- '일상 속의 건축'을 주제로 지역에서 만날 수 있는 건축 자원을 교육재료로 활용  
(예) 디자인 요소, 도시 공간과 색채, 도시의 소리와 공연예술, 연극적 상황이 일어나는 삶의 공간으로서 도시의 생활, 문화유산으로서의 건축과 도시 이해 등
- 일반적인 강의식 및 일회성 특강이 아닌 건축전문가와 함께 참여자 스스로 건축을 탐색하고, 자기 특성을 반영할 수 있도록 제작, 답사 등 진행
- 지역적 특성이 있는 경우(특정 지역의 건축 자원 활용, 특정 도시 탐구 등)는 기존 프로그램의 내용을 수정·보완하여 운영

구분	프로그램명	주요내용
11세~13세	어린이1113	· '집'을 시작으로 길, 마을 공동체 등 범위를 점증적으로 넓혀가며 건축의 가치를 공감하고, 공유하기
14세~16세	청소년1416	· '길', '동네'를 키워드로 하여 일상 속 집과 공공건축물, 미래도시의 모습 등을 상상하며 보고, 느끼고, 표현하기
17세~19세	청소년1719	· 강사로 참여한 다양한 건축가들과 청소년들이 '감각', '기술', '예술', '건축가'와 같은 주제로 서로 소통하고 교류하기



## 관련 자료

자료명 클릭/QR코드를 통해 자료를 확인하실 수 있습니다.

### 자료집

연도별 사업 추진 현황, 프로그램 운영사례, 참여자 인터뷰 등

2013-2019 꿈다락 토요문화학교 - 건축문화 프로그램  
행복을 담는 건축학교 보고서



### 영상

프로그램 소개 및 현장 스케치 영상

2018 꿈다락 토요문화학교 - 행복을 담는 건축학교  
프로그램 소개 영상



# 06 드림아트랩 4.0

## 사업 소개

아동·청소년이 시대적 흐름 속 기술의 발전을 주체적으로 생각하고, 기술 매체의 원리, 삶-예술-기술의 연결성 등을 탐색해 볼 수 있도록 하는 문화예술교육 프로그램

- 단순히 새로운 기술 매체를 활용하고 배우는 것에 집중하는 것이 아닌 인문학적인 성찰을 바탕으로 융합 예술창작 과정을 경험할 수 있도록 지원

## 프로그램 소개

- 4차 산업혁명이 이슈화되는 시대적 흐름에서 사회적 변화를 참여자가 주체적으로 생각하고 기술매체 원리에 대한 본질적 탐구, 기술과 삶의 연결성 등을 심도 있게 탐색해 볼 수 있도록 함

**목표 : 창의적 예술 표현 및 복합문제 해결 능력 확장**

### 주제탐색(WHY)

- 4차 산업혁명 시대에 따른 기술, 정보, 사회적 변화를 비판적으로 생각해 볼 수 있는 주제나 질문 설정
- 참여자들의 개인 관심사에서의 사회적 이슈와 연계성을 고려한 다양한 주제 탐색

### 매체탐구(HOW)

- 주제를 표현하거나 특정 문제해결 과정에 활용 가능한 다양한 기술·매체 탐구
- 활용하고자 하는 기술의 원리 및 예술과의 연계 지점 등을 아이들 눈높이에서 안내
- 참여자에게 적합한 도구 선택 필요

### 융·복합 예술창작(WHAT)

- 주제탐색 및 매체탐구 과정을 통해 최종적으로 융·복합 예술 창작 진행
- 개인 작품 제작 또는 프로젝트를 기반으로 한 참여자 간 협업 제작 등 다양한 방식으로 창작 과정 유도

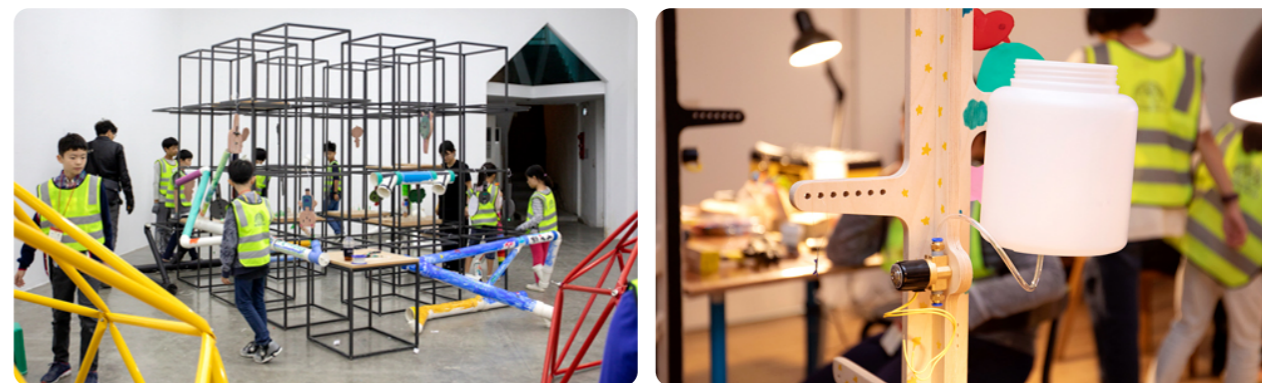


운영목표



프로그램 운영 시, 고려사항

- 3D 프린터, 피지컬 컴퓨팅, 인공지능(AI), 드론 등 매체 장비를 체험해보고 끝나는 프로그램이 아닌 예술 장르와 새로운 기술 분야의 결합을 통해 창의적 창작 및 문제해결 과정을 경험할 수 있도록 운영
- 패키지화된 키트를 단순히 소비하고 끝내지 않도록 '주도적인 도구 선택', '반복을 통한 발견', '성공과 실패를 통한 배움' 등이 가능한 작업 환경 마련 필요



## 관련 자료

👆 자료명 클릭/QR코드를 통해 자료를 확인하실 수 있습니다.

### 자료집

연도별 사업에서 던지는 다양한 질문과 주제, 현장 사례, 결과물 등

2021 꿈다락 토요문화학교 - 드림아트랩 4.0

사업 및 프로그램 소개 온라인 페이지



2021 꿈다락 토요문화학교 - 드림아트랩 4.0

프로그램 기록집 OK Computer



2020 꿈다락 토요문화학교 - 드림아트랩 4.0

프로그램 기록집 DreamArtLab>=<'Something'



### 영상

프로그램 소개 및 관계자 인터뷰 영상

꿈다락 토요문화학교 드림아트랩 4.0

프로그램 토탈미술관 '벙커465-16' 소개 및 관계자 인터뷰 영상



### 문화예술교육 전문 웹진 arte[365]

현장 소개 및 리뷰

상상을 자극하는 새롭고 깊은 생각

에이비씨랩 '프로젝트 42 : Z플래닛을 여행하는 히치하이커를 위한 안내서'



예측불가능한 미래를 질문하는 예술의 힘

꿈다락 토요문화학교 드림아트랩 4.0 토탈미술관 '벙커465-16'



사업 소개

청소년들에게 문화예술 분야의 진로를 탐색하고, 자신의 적성과 소질을 발견할 수 있는 기회를 제공하는 문화예술 교육 프로그램

- 청소년들이 문화예술을 매개로 활동하는 다양한 예술가들과 함께 학교 밖 문화예술 분야를 경험하고 이를 바탕으로 직·간접적으로 진로 체험을 할 수 있도록 기획
- 예술 활동을 통해 자신의 삶, 적성, 흥미 등을 탐구하고 성장을 도모할 수 있도록 지원

프로그램 소개



운영목표

- 청소년들이 예술가 및 예술단체와 함께 문화예술 작업을 경험해보며 스스로의 관심사와 흥미를 발견하고, 문화 예술을 통한 확장된 시각을 얻을 수 있도록 함



프로그램 운영 시, 고려사항

- 운영단체에서 추진해 온 작업과 연계성이 있는 내용으로 프로그램 기획 및 운영. 예술창작 활동을 하고 있는 예술가가 주강사로 참여할 수 있도록 함
- 청소년이 예술가 및 예술단체와 결과물을 만드는 과정에 집중하기보다는 협업을 기반으로 한 창작 활동을 통해 청소년 자신의 흥미와 관심사를 찾아갈 수 있도록 운영
- 단순 기능 위주의 학습, 단발성 문화예술 분야 역할 체험 및 직업 체험 활동 지양



관련 자료

자료명 클릭/QR코드를 통해 자료를 확인하실 수 있습니다.

<p><b>자료집</b> 사업 참여단체 프로그램 운영 과정 및 결과</p>	<p><b>2018 꿈다락 토요문화학교 - 청소년X예술가</b> 지역 청소년 공연 문화활성화 프로젝트 '꿈꾸는 다락방' 결과자료집</p>	
	<p><b>2018 꿈다락 토요문화학교 - 청소년X예술가</b> 이야기를 품은 일상 예술 실험실 결과 자료집</p>	
	<p><b>2018 꿈다락 토요문화학교 - 청소년X예술가</b> 연극으로 변주되는 내 이야기 사례집</p>	
	<p><b>2018 꿈다락 토요문화학교 - 청소년X예술가</b> 젬블러크루랑 비보이하고 놀자 결과자료집</p>	
	<p><b>2018 꿈다락 토요문화학교 - 청소년X예술가</b> 애들아! 아우 레디? 사례집</p>	
	<p><b>2018 꿈다락 토요문화학교 - 청소년X예술가</b> 취향존중 뮤지컬 결과 자료집</p>	
<p><b>문화예술교육 전문 웹진 arte[365]</b> 현장 소개 및 리뷰</p>	<p>음악, '무한 긍정'의 촉매제 꿈다락 토요문화학교 청소년X예술가 프로그램 &lt;싱어송라이터밴드 마지못해민트초코와 함께하는 앨범발매 프로젝트&gt;</p>	

사업 소개

작곡을 전문적으로 배우지 않은 청소년들이 자신의 이야기 혹은 주변의 이야기, 사회 이슈 등을 주제로 삼아 음악을 만들고 직접 연주 및 노래 해볼 수 있는 프로그램

- 음악 이론 중심의 교육이 아닌 음악 활동, 체험 프로그램
- 가요, 뮤지컬, 클래식, 연주곡 등 다양한 장르의 음악을 작곡할 수 있으며 온라인 작곡 프로그램이나 어플도 사용 가능
- 다양한 방식의 공연(무대 공연, 실시간 라이브 중계, 메타버스 공연, 영상 및 뮤직비디오 제작) 및 음반(미디 프로그래션, 녹음, 디지털 음원)을 제작해보며 실제 작곡가의 직업을 경험할 수 있음

프로그램 소개



운영목표

- 청소년의 창의적 음악 예술 경험의 기회 제공과 건강한 성장을 돕고자 함
- 기초적인 음악이론과 리듬 구조를 익히고 다양한 악기를 체험하는 등 음악 창작 전 과정을 체험해보고, 자신의 이야기가 담긴 곡이 공연, 녹음, 음원발표, 합창 등 다양한 형태로 실현되는 경험을 통해 청소년의 자존감과 성취감을 고취 시킬 수 있도록 함



프로그램 운영 시, 고려사항

- 작곡에 필요한 실질적 음악 어휘를 제공하되, 창의성과 흥미를 잃지 않도록 입체적 운영
- 작곡 위주의 꼬마작곡가 프로그램 대비 음악적 접근이 심화(작사, 작곡, 뮤직비디오 제작 등 까지 확대 운영)된 프로그램으로 참여자가 활동에 진지한 자세로 임할 수 있도록 진행
- 프로그램 운영 중 악기 연주자들과의 커뮤니케이션, 작품 작곡, 발표 과정 등에서 참여자의 주체성과 적극성 독려



관련 자료

자료명 클릭/QR코드를 통해 자료를 확인하실 수 있습니다.

자료집	사업 참여기관 프로그램 운영 과정 및 결과	2022 꿈다락 토요문화학교 - 청소년 송캠프 <오늘은 도, 내일은 미, 우리는 술> 결과자료집	
		2022 꿈다락 토요문화학교 - 청소년 송캠프 <청소년 음악창작 프로그램 MCU (Music Creator yoUth)> 단체곡 뮤직비디오	
영상	프로그램 소개 및 현장 스케치 영상, 프로그램 참여자 제작 뮤직비디오	2022 꿈다락 토요문화학교 - 청소년 송캠프 <청소년 송캠프_Song TMRW> 결과발표회 영상	
		2022 꿈다락 토요문화학교 - 청소년 송캠프 <청소년 송캠프_Song TMRW> 결과발표회 실황 영상	
		2022 꿈다락 토요문화학교 - 청소년 송캠프 하남시청소년수련관 현장스케치 영상	
		2022 꿈다락 토요문화학교 - 청소년 송캠프 하남시청소년수련관 작품발표회	



# 청년·중장년



## 사업 소개

청소년기에서 성인기로 전환하는 시기에 있는 후기 청소년이 청년 예술가와의 작업을 통해 일상과 예술창작 현장을 공유하고, 새로운 '나'를 마주해보는 문화예술교육 프로그램

- 고3·수험생을 대상으로 운영했던 <상상만개> 사업의 참여 범위를 후기 청소년(만19~24세)으로 확장하여 운영

## 프로그램 소개



### 운영목표

- 후기 청소년이 예술가와 교류 및 활동을 통해 새로운 취향·취미를 발견하고, 자기 계발 기회를 통해 건강한 국민으로 성장하도록 유도하고자 함



### 프로그램 운영 시, 고려사항

- 예술가는 교수 학습자가 아닌 안내자, 친구 역할로 참여. 예술가별 예술 작업을 매개로 서로의 고민 등을 공유·공감·연대하여, 정서적 지지 관계를 형성할 수 있도록 운영
- 주요 참여 대상인 후기 청소년은 입시·취업 등 치열한 경쟁과 불안정한 미래에 대한 불안감을 가지고 있는 세대로 문화예술을 통해 일상 스트레스를 해소하고 긍정적 활력을 얻을 수 있도록 지원

※ '친구가 예술가'는 후기 청소년(고3·수험생을 포함한 19~24세)을 대상으로 프로그램을 운영하였으나 생애주기별 연령 기준을 고려하여 청년 문화예술교육으로 구분함



## 관련 자료

자료명 클릭/QR코드를 통해 자료를 확인하실 수 있습니다.

자료집	후기청소년 문화예술교육 - 친구가 예술가 '친구가 예술가' 결과자료집	
	후기청소년 문화예술교육 - 친구가 예술가 프로그램 소개 온라인 페이지	
영상	고3·수험생 대상 상상만개 사업 소개 및 결과자료집	
	2022 후기청소년 문화예술교육 - 친구가 예술가 프로그램 참여자 모집 홍보 영상	
	2022 후기청소년 문화예술교육 - 친구가 예술가 프로그램 결과 영상	

# 10 예술심포

## 사업 소개

워라벨 시대의 직장인이 일에서 잠시 벗어나 예술로 삶의 회복과 활력을 찾고, 일과 삶의 적절한 균형을 누릴 수 있도록 하는 문화예술교육 프로그램

· 2040 직장인의 마음의 위로를 통해 일상 속 잠깐의 심포와 따뜻한 시간을 마련해볼 수 있는 다양한 문화예술교육 프로그램 운영

## 프로그램 소개



### 운영목표

- 예술을 통해 일과 분리된 나의 삶을 찾아보고 문화예술 활동을 통해 삶의 균형을 향유 할 수 있도록 함
- 예술가와 함께하는 시간을 통해 예술가적 시선과 감각을 경험할 수 있도록 함



### 프로그램 운영 시, 고려사항

- 단순 공연 관람, 취향 공유 및 힐링 프로그램이 아닌 일상생활 속 심과 재충전, 무뎠던 감각 깨우기 등 자기 안의 예술가적 시선과 감각을 키울 수 있도록 구성 및 운영
- 깊이 있는 참여를 위하여 체험 프로그램 및 기본/심화 단계 프로그램 운영

구분	차시	주요내용
체험형	1차시	· 프로그램에 대한 이해, 개인의 필요와 관심 발견의 기회 제공 · 체험-기본-심화 단계별 연속성 및 지속성 고려하여 운영
기본형	3차시 내외	· 삶에 대한 관찰 및 사유, 개인적 관심사 등을 반영한 프로그램 · 체험형 프로그램을 참여한 직장인 대상으로 운영
심화형	6차시 내외	· 참여자의 욕구를 반영한 장기차시 심화 프로그램 · 체험-기본형 프로그램을 참여한 직장인 대상으로 운영



## 관련 자료

자료명 클릭/QR코드를 통해 자료를 확인하실 수 있습니다.

### 자료집

연도별 사업에서 던지는 다양한 질문과 주제, 현장 사례, 결과물 등

2021 직장인 문화예술교육 - 예술심포  
사업 운영 결과자료집



2020 직장인 문화예술교육 - 예술심포  
사업 운영 결과자료집



2019 직장인 문화예술교육  
사업 운영 결과자료집



### 영상

사업 홍보 및 행사, 관계자 인터뷰 등

2021 직장인 문화예술교육 - 예술심포  
사업 소개 및 홍보 영상



## 사업 소개

직장 동료와 함께하는 창의적 예술 경험을 통해 직원 간 소통 방법을 익히고, 예술활동을 통한 조직 활성화를 목표로 하는 문화예술교육 프로그램

- 스타트업, 플랫폼 기업, IT 중소기업 중심으로 참여 기업 수요조사 진행
- 기업의 조직 활성화 교육 등과 연계한 사내 문화예술교육 콘텐츠 발굴 및 보급 지원

## 프로그램 소개



### 운영목표

- 문화예술 프로그램 참여 기회를 확대하고 근무 환경 개선을 통한 삶의 질을 향상
- 개인적 성장 및 근로 만족도를 향상하여 궁극적으로 조직 역량 강화(소통, 비전, 리더십)에 기여



### 프로그램 운영 시, 고려사항

- 평소 만나기 어려운 예술가와의 만남을 통해 건강한 방식으로 나를 표현하고 직장 생활에 필요한 창의적 영감과 활기를 제공할 수 있도록 운영
- 참여 기업의 프로그램 운영 여건에 따라 2개 방식으로 추진

구분	차시	주요내용
체험형	1~2차시	· 정규 프로그램 운영이 어려운 기업에 한하여 단기 차시 프로그램
정규형	3~8차시	· 기업의 수요를 반영한 맞춤형 프로그램 (예술가 및 프로그램 매칭 등)



## 관련 자료

자료명 클릭/QR코드를 통해 자료를 확인하실 수 있습니다.

### 자료집

연도별 사업에서 던지는 다양한 질문과 주제, 현장 사례, 결과물 등

2022 직장인 문화예술교육 - 예술로 레벨업  
사업 운영 사례집



2019 직장인 문화예술교육  
사업 운영 결과자료집



### 영상

사업 홍보 및 행사, 관계자 인터뷰 등

2022 직장인 문화예술교육 - 예술로 레벨업  
프로그램 참여자 인터뷰 영상



2022 직장인 문화예술교육 - 예술로 레벨업  
프로그램 참여 예술가 인터뷰 영상



## 사업 소개

생애전환기를 맞은 신중년(만 50세~64세) 세대가 새로운 인생을 준비하고, 문화적 삶을 주체적으로 살아갈 수 있도록 하는 문화예술교육 프로그램

- 신중년 세대의 생애 주기적 특성을 고려 반영하여 문학·자연·예술 분야별 특화 프로그램 연구개발 및 신중년 대상 문화예술교육 사업 모델 마련

## 프로그램 소개



### 운영목표

· 신중년 세대의 당사자성을 존중하고 생애전환기에 맞이하게 되는 시간 과잉, 관계 소멸 현상을 극복하고, 새로운 자아상을 형성 및 구축할 수 있도록 계기를 마련하고자 함

- 신중년 세대는 살아온 과정에서 이미 형성된 자기 철학과 관점, 관심이 있는 바 그간의 삶을 존중하고, 인정하면서 미래를 위한 방향성을 탐색·발견할 수 있도록 운영
- 개개인의 삶을 성찰·탐색·발견하는 과정에서 문화예술 활동은 프로그램의 목적이 되기보다 아직 가보지 못한 길을 가는 창의적 시도가 될 수 있도록 운영
- 단순 문화예술 향유 활동, 지역사회 내 역할 모색을 위한 사회공헌 활동, 지역 공동체 활성화 도모 등이 아닌 자신에게 오롯이 집중하여 삶을 성찰할 수 있도록 운영



### 프로그램 운영 시, 고려사항

분야	차시	주요내용
문학	문학과 함께 한 달 살아보기	· 문학을 매개로 한 다양한 활동을 자율적으로 기획하고 설계해 보기
	자연(농사)과 함께 한 달 살아보기	· 자연과 함께 하는 삶(흙, 농사)을 통해 예술의 본질적 특성 경험
자연	자연(숲)과 함께 한 달 살아보기	· 자연 친화적인 삶 속에서 오감을 깨우고, 그동안 놓쳐 왔던 행복과 가치를 발견
	자연(바다)과 함께 한 달 살아보기	· 명상을 통해 사람·사랑·가족에 대해 탐구하고 나를 새롭게 디자인
예술	품격 있는 고난(연극)으로 한 달 살아보기	· 일상의 삶을 연극으로 재맥락화하고, 새롭게 발견된 자신을 깨어나게 하는 과정을 통해 자아를 재형성
	품격 있는 고난(사진)으로 한 달 살아보기	· 사진작가의 다큐멘터리 사진을 통해 새롭게 세상을 바라보고, 이해하고, 성찰해보기

## 프로그램 추진 전략

### 인생 후반전 두 번째 삶을 위한 베이스캠프


- 삶의 전환 기술을 배우고 고민하고 실천할 수 있도록 자아 성찰의 시간과 공간을 제공하는 베이스캠프 역할을 함
- 강사의 가르침보다는 참여자들의 자기 주도성과 자기 결정권에 따라 프로그램을 구성 및 운영함
- 두 번째 삶을 위하여 나를 중심으로 두되 다른 참여자들과의 관계 형성과 협력도 고려함
- 기존의 내가 부딪치고 깨지는 고난을 직접 행함으로써 내 안에 잠재되어 있던 새로운 나를 스스로 찾을 수 있도록 함
- 일자리 창출이 프로그램 운영 목적이 되지 않도록 함

## 관련 자료

자료명 클릭/QR코드를 통해 자료를 확인하실 수 있습니다.

	소셜 같은 내 인생 단행본 발간 북토크 영상	
생애전환 문화예술교육 단행본 및 북토크 영상	생애 전환 학교	
	생애 전환 학교 단행본 발간 북토크 영상	
자료집	생애전환 문화예술교육 - 신중년 문화예술교육 연도별 사업에서 던지는 다양한 질문과 주제, 현장 사례, 결과물 등	
	생애전환 문화예술교육 - 생애전환 학교 컨설팅 결과보고서	
보고서	생애전환 문화예술교육 - 신중년 문화예술교육 <문학과 함께 한 달 살아보기> 프로그램 연구보고서	
	생애전환 문화예술교육 - 신중년 문화예술교육 <자연과 함께 한 달 살아보기> 프로그램 연구보고서	
	생애전환 문화예술교육 - 신중년 문화예술교육 <품격있는 고난으로 한 달 살아보기> 프로그램 연구보고서	

**관련 자료**

 자료명 클릭/QR코드를 통해 자료를 확인하실 수 있습니다.

**영상**

사업 소개 및  
참여자 인터뷰 영상 등

**생애전환 문화예술교육 - 신중년 문화예술교육**  
프로그램 참여자 인터뷰 영상



**조금 다른 삶을 향한 용기를 복돋는다**  
구민정 50+ 인생학교 부학장-홍익대학교 공연예술대학원 부교수



**전환의 출발점에서 모험을 꿈꾼다**  
인천 생애전환 문화예술학교



**삶의 전환-모험을 기획하기**  
[좌담]생애전환 문화예술교육



**문화예술교육 전문 웹진 arte[365]**

현장 소개 및 리뷰

**나 자신으로 나이 든다는 것**  
책으로 읽는 문화예술교육



**나의 삶, 나의 꿈, 나의 이야기**  
마고의 이야기 공작소 '생애전환 문화예술교육'



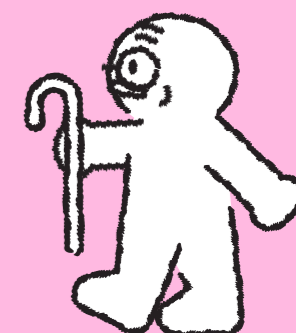
**갱신의 예술 활동**  
비로소 살아있는 움직임, 살게하는 움직임  
삶을 전환하는 예술



**자연스러운 나이들을 적극적인 전환으로**  
생애전환 연수 좌담



노년



### 사업 소개

예술체험 버스, 트럭, 병원선 등 지역을 찾다니는 움직이는 플랫폼과 예술가가 연계하여 문화예술교육에 참여하기 어려운 농·산·어촌 지역주민들을 위한 맞춤형 이동형 문화예술교육 프로그램

### 프로그램 소개



#### 운영목표

- 문화 소외 지역 주민들과 예술가의 만남을 통해 문화예술교육 기회를 제공함으로써 지역 간 문화향유 격차를 해소하고, 참여자에게 짧지만 인상 깊은 경험으로 남을 수 있는 문화예술교육 활동 진행



#### 프로그램 운영 시, 고려사항

- '움직이는 예술정거장'의 핵심은 '이동수단+예술활동'으로 문화예술교육의 접근성을 높이는 것임  
예) '예술 배낭(도보)'을 활용한 작은 규모의 '예술 캠프', 다양한 이동수단(버스, 트럭, 병원선, 지자체 지원 주민용 택시 등)을 활용한 문화예술교육 활동 등
- 문화 소외지역 주민에게는 예술가와의 활동이 좋은 문화예술교육 프로그램임에 따라, 예술가의 작업을 참여자와 함께 경험 해 본다는 취지로 접근
- 특히 문화 소외 지역 노인에게는 문화예술교육 활동이 낯설 수 있기 때문에 개별성이 존중되면서도 누구나 접근이 용이한 일상의 소재나 주제 중심으로 활동 고려
- 문화예술교육 플랫폼(이동수단)은 일상의 공간을 새롭게 또는 확장하는 개념으로 접근.문화예술교육 접근성을 높일 수 있는 다양한 이동수단(자전거, 리어카 등) 제안, 활용
- 향후 소외지역 주민의 문화예술에 대한 관심도를 높이고 수요로 이어질 수 있도록 함

\* 움직이는 예술정거장은 지역 주민(아동-노인)을 대상으로 운영하였으나 실제 농산어촌 등 문화소외지역 프로그램 주요 참여 대상군을 고려하여 '노년 문화예술교육'으로 구분함  
\* 2018년까지 추진된 다양한 이동수단을 활용한 문화예술교육을 중심으로 제시함



### 관련 자료

자료명 클릭/QR코드를 통해 자료를 확인하실 수 있습니다.

2019 움직이는 예술정거장 백서  
※ 이동형 문화예술교육 미추진



#### 자료집

연도별 사업에서 던지는  
다양한 질문과 주제, 현장 사례, 결과물 등

2018 움직이는 예술정거장 결과자료집



2018 움직이는 예술정거장 프로그램 사례집



2017 움직이는 예술정거장 프로그램 사례집



#### 문화예술교육 전문 웹진 arte[365]

현장 소개 및 리뷰

공동체, 주름을 읽고 이름을 기억하기  
A.C.클리나멘 '배벨주름프로젝트'

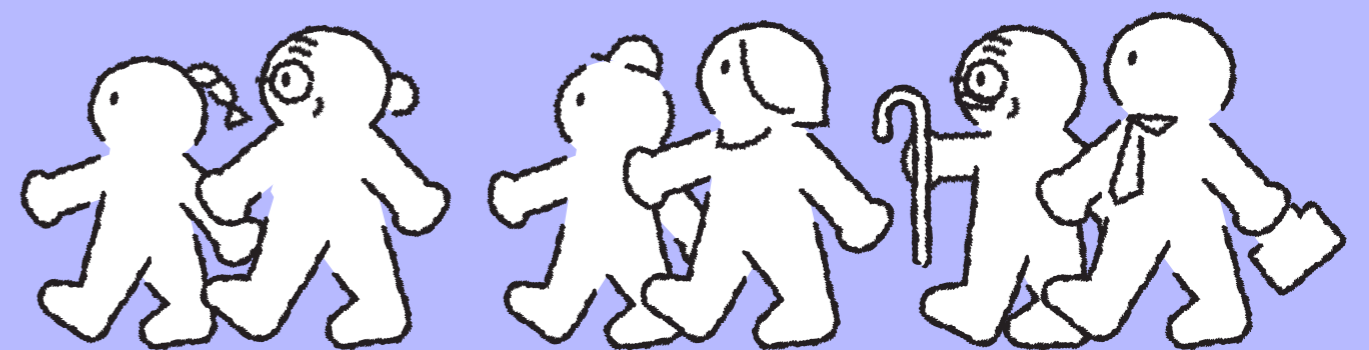


섬마을 어른신들, 한 수 배워갑니다  
2016 움직이는 예술정거장 예술선  
<동네방네 춤 메들리>





# 전 생애



### 사업 소개

아동·청소년을 포함한 가족이 예술가와의 함께하는 여행 과정을 통해 예술적 영감을 받고, 자신만의 예술여행을 경험하는 문화예술교육 프로그램

- 또래와 가족 간 소통의 장을 마련할 수 있도록 지원

### 프로그램 소개



#### 운영목표

- 예술가와 함께 준비하고 떠나는 여행을 통해 자신만의 여행 방식을 발견하고, 여행이 일상에서 자발적으로 일어날 수 있는 여가문화임을 인식하는 계기를 마련하고자 함



#### 프로그램 운영 시, 고려사항

- 맛집 검색, 유명 관광지 방문, 기념 촬영 등 고정화된 여행 방식에서 벗어나 참여자가 스스로 여행 테마를 계획하고 만들어 갈 수 있도록 세부 활동 구성 및 운영 (총 3차시 운영)
- 여행지에서 발견한 다양한 주제와 소재를 활용하여 예술 작업을 체험할 수 있도록 운영. 예술에 대한 기능교육이나 여행지에 대한 강의 등은 지양
- 가족 구성원 전원이 동등한 위치에서 프로그램에 참여할 수 있도록 운영 (부모도 보호자 역할보다는 동등한 프로그램 참가자로 참여 필요)

구분	1차시(첫 번째 만남)	2~3차시 (1박 2일 여행)
운영시기	· 1박 2일 여행 전 3시간 내외로 진행	· 첫 번째 만남 이후 차주 주말 진행
운영내용	· 작가와 참여자가 여행 동행자로 만나서 교류하는 시간 (작가 작업 소개 등) · 진행 방식에 대한 제한 없음	· 여행지에서 예술가의 작업을 경험하고, 예술적 영감 및 시각을 갖는 시간 · 예술가와의 여행을 통해 참여자별 본인만의 여행 방식을 새롭게 발견
운영장소	· 예술가-가족 간 자유롭고 편안한 분위기에서 활동할 수 있는 장소로 선정	· 예술가의 작업 및 사업 취지에 부합한 여행지 선정 * 사전 답사 진행 필수



### 관련 자료

👉 자료명 클릭/QR코드를 통해 자료를 확인하실 수 있습니다.

주말문화여행 프로그램 가이드북	2018 꿈다락 토요문화학교 - 주말문화여행 프로그램 운영 가이드북	
	2017 꿈다락 토요문화학교 - 주말문화여행 프로그램 운영 가이드북	
자료집	연도별 사업에서 던지는 다양한 질문과 주제, 현장 사례, 결과물 등	2016 꿈다락 토요문화학교 - 주말문화여행 사업 운영 결과 자료집
	영상	2017 꿈다락 토요문화학교 - 주말문화여행 프로그램 <소리여행 스케치> 참여 작가 인터뷰
문화예술교육 전문 웹진 arte[365]	프로그램 소개 및 참여작가 인터뷰 등	2018 꿈다락 토요문화학교 - 주말문화여행 프로그램 <도시 스크롤링> 참여 작가 인터뷰
	현장 소개 및 리뷰	소리를 찾아 떠나는 특별한 여행 사운드아티스트 정만영 작가 인터뷰
		세상에 없던 여행 도구, 장롱 속 악기 신나는섬 멤버 김동재 예술가 인터뷰
		눈을 감으면 또 다른 세상이 열린다 꿈다락 토요문화학교 주말문화여행 <댄싱 인 더 다크>

## 사업 소개

아동·청소년을 포함한 가족 등이 다양한 문학적 기법, 표현을 배우면서 문학에 대한 깊은 탐구를 통하여 일상 속 작가를 경험하는 문화예술교육 프로그램

- 지역 내 북카페, 작은 책방 등과 같은 공간을 교육 장소로 활용하며, 일상 속 문학 접근성을 높일 수 있도록 지원



## 프로그램 소개



### 운영목표

- 예술가와 함께 문학을 탐구하는 과정을 통해 일상 속 작가가 되어 자신의 생각과 이야기를 창작하고 감정과 생각을 자유롭게 공유할 수 있도록 함



### 운영방향

- 문학·창작·소통의 키워드를 중심으로 일상 속 작가가 되어 자신의 감정과 생각을 표현하고 창작의 즐거움과 작가 정신 등을 경험할 수 있도록 세부 활동 구성 및 운영
- 문학에 대한 고정관념에서 벗어나 다양한 방식의 문학을 경험할 수 있는 장치 마련
- 가족 및 다양한 사회 구성원(1인 가구, 직장인, 주부 등)의 참여를 고려하여 각 참여자들에게 적합한 문학 콘텐츠, 창작 방식 등 모색



### 프로그램 운영 시, 고려사항

- 문학의 고유 특성인 '읽고 쓰고 말하는' 과정뿐만 아니라 스스로 질문하고 발견하는 시간을 통해 일상을 새롭게 바라보고, 자신만의 관점을 형성할 수 있도록 운영
- 참여자들 간 개개인의 감정과 생각을 공유하고 소통할 수 있는 과정 운영
- 문학의 고유 특성인 '읽고, 쓰고, 말하는 과정'을 통해 실제 창작 작업을 하는 작가들이 참여자들과 '서로 배움'을 경험하도록 운영

## 관련 자료

자료명 클릭/QR코드를 통해 자료를 확인하실 수 있습니다.

자료집	연도별 사업에서 던지는 다양한 질문과 주제, 현장 사례, 결과물 등	2020 꿈다락 토요문화학교 - 일상의 작가 프로그램 기록집	
		2019 꿈다락 토요문화학교 - 일상의 작가 프로그램 기록집	
영상	사업 홍보 및 행사, 관계자 인터뷰 등	2018 꿈다락 토요문화학교 - 일상의 작가 프로그램 기록집	
		2017 꿈다락 토요문화학교 - 일상의 작가 프로그램 기록집	
문화예술교육 전문 웹진 arte[365]	현장 소개 및 리뷰	2019 꿈다락 토요문화학교 - 일상의 작가 사업 및 프로그램 소개 영상	
		2018 꿈다락 토요문화학교 - 일상의 작가 사업 및 프로그램 소개 영상	
		한미서점은 서점입니다. 그리고, 한미서점 대표 김시연·장원혁	
		'멈춤'이 필요한 일상 속 작가가 되기 꿈다락 토요문화학교 '일상의 작가'를 돌아보며	

# 가족 오케스트라 · 합창 프로그램

## 사업 소개

가족이 함께 악기를 배우고 연주하는 오케스트라 및 합창 활동을 통해 가족 간 정서적 유대감을 형성하고, 음악을 매개로 세대를 아우러보는 문화예술교육 프로그램

## 프로그램 소개

- 가족이 함께하는 오케스트라 및 합창 활동을 통해 음악이 가족 간, 이웃 간 소통과 화합의 매개가 될 수 있도록 함
- 악기 연주 및 가창 능력 향상에서 더 나아가 음악 활동을 통해 참여자뿐만 아니라 지역주민들의 문화적·사회적 역량 개발을 위한 기반을 마련하고자 함



### 운영목표

#### 세대를 잇는 오케스트라·합창 교육 프로그램

개인	가족	지역사회
· 가족 내 한 명의 구성원에서 나아가 독립적 단원으로서 정체성을 세워주는 프로그램	· '음악'이 세대 간 공통 언어가 되어 가족과 가족을 하나의 공동체로 연결시켜주는 프로그램	· 가족 및 세대 간 음악 활동을 통해 지역사회에서 문화예술의 영향력을 확산시키는 프로그램

- 가족 및 이웃 간 소통과 화합이 이루어질 수 있도록 오케스트라 및 합창 장르의 음악 프로그램 기획·운영, 필요시, 참여자 주도의 특별활동 프로그램 구성 및 운영



### 프로그램 운영 시, 고려사항

- ※ 특별활동 구성 예시
  - 참여자들의 동기부여 및 음악에 대한 친밀감을 높이기 위한 강사들의 작은 음악회
  - 악기 연습 및 다양한 음악적 활동을 경험하고 가족 간 소통 및 교류를 위한 음악캠프
  - 참여자가 성취감을 느끼고 음악에 대한 즐거움을 느낄 수 있는 결과 발표회 등
- 레퍼토리 선정, 파트 및 수준별 교육 진행 시 음악을 통한 즐거움과 적절한 도전이 고려되도록 교육과정 기획·운영
- 악기 연주 및 가창 능력 개발과 이론 수업에 집중하는 프로그램 구성 지양



## 운영 로드맵

구분	1단계	2단계	3단계
목표	프로그램 철학 설정 및 운영과정 설계	운영과정 수정·보완	참여자 중심의 자발적 프로그램 운영
교육내용	오케스트라 합창 교육내용 개발 · 가족 참여자 특성을 반영한 레퍼토리 선정 및 개발 · 연계 음악 활동 설계	오케스트라 합창 교육내용 보완 · 레퍼토리 보완 · 연계 음악 활동 실행 및 활동 내용 수정·보완	오케스트라·합창 교육내용 확립 · 레퍼토리 심화·발전 · 연계 음악 활동 커리큘럼 활용 및 심화
참여자 연계활동	가족 구성원 연계 미션 계획 · 참여자 활용 세대 간 네트워킹 형성 방안 계획 (예: 기존 참여 가족 단원에게 퍼실리테이터(Facilitator) 역할 부여, 세대 간 멘토링 제도 운영 등) · 가족 간 또는 악기별 앙상블 음악 활동 계획	가족 구성원 연계 미션 실행 · 참여자를 활용한 활동 운영 및 수정·보완 · 가족 간 앙상블 활동 진행 및 수정·보완	가족 구성원 연계 미션 확장 · 참여자를 활용한 활동 운영 및 확장 (예: 아웃리치(Outreach) 앙상블 활동 진행, 가족단원을 중심으로 한 운영자치단 구성 등)
지역 네트워크 연계	지역 네트워크 활용 기반 마련 · 지역 내 오케스트라 및 합창 관련 프로그램 또는 문화예술교육 프로그램 조사 · 해당 프로그램과의 교육활동 및 자원 등 네트워크 구축 계획	지역 네트워크 활용 및 연계활동 실행 · 지역 내 교육 프로그램과의 연계 활동 진행 및 네트워크 구축	지역 네트워크 활용 및 연계활동 심화 · 지역 내 교육 프로그램과 연계 심화 및 네트워킹

## 관련 자료

자료명 클릭/QR코드를 통해 자료를 확인하실 수 있습니다.

### 영상

프로그램 소개, 관계자 인터뷰 등

2017 꿈다락 토요문화학교 - 가족오케스트라·합창 프로그램 현장스케치



우리는 즐거운 대가족!  
경산 예술마을사람들 가족합창단 '사운드 오브 패밀리'



문화예술교육 전문 웹진 arte[365]  
현장 소개 및 리뷰

꿈다락 토요문화학교 가족 오케스트라, 합창 프로그램



우리 가족에게 '음악'이 찾아왔다



## 사업 소개

### 사회문화 환경 변화에 따른 다양한 가족 유형이 참여 가능한 문화예술교육 프로그램

- 가족 구성 형태의 다양화 및 라이프스타일의 변화를 고려하여, 가족의 개인화 등 사회 인구학적 변화를 이해하고, 가족 공동체의 관계성을 증진할 수 있는 프로그램 지원

## 프로그램 소개



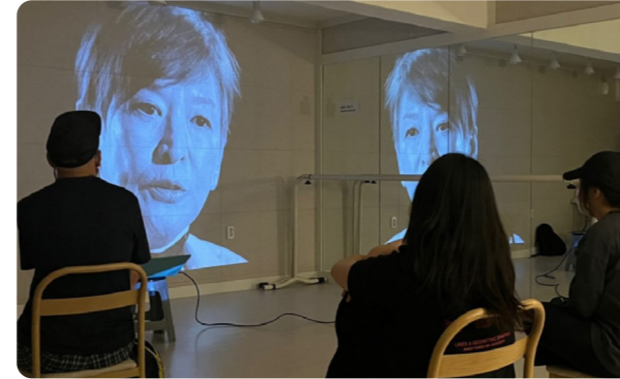
### 운영목표

- 참여자들의 예술적 경험을 통해 개인의 삶의 회복을 넘어 공동체적 삶의 질을 높이고, 사회관계망을 확대하는 계기를 마련하고자 함



### 프로그램 운영 시, 고려사항

- 예술가의 문화예술교육에 대한 관점, 자기 경험 등을 바탕으로 변화하는 가족 구성 형태를 반영한 프로그램 기획·운영
- 관계 증진 및 여가 시간 향유만을 목적으로 하기보다는 가족 구성원 간의 평등성·개별성·친밀성을 유도하고 가족 및 커뮤니티와의 연대를 모색
- ※ 친밀성은 상대와 공유하는 취미 활동이 아닌 상대방을 아는 것에 의미를 둠



## 관련 자료

자료명 클릭/QR코드를 통해 자료를 확인하실 수 있습니다.

### 자료집

연도별 사업에서 던지는 다양한 질문과 주제, 현장 사례, 결과물 등

2022 꿈다락 토요문화학교 가족여가 프로그램  
'유연한 함께 살기' 자료집



2021 꿈다락 토요문화학교 가족여가 프로그램  
'유연한 함께 살기' 자료집



2020 꿈다락 토요문화학교 가족여가 프로그램  
자료집 '유연한 함께 살기'



### 영상

사업에서 던지는 다양한 질문과 주제, 현장 사례, 결과물 등

2020 꿈다락 토요문화학교 - 가족여가 프로그램  
결과공유회 영상 <현장연구, 우리가 경험한 지점들 짚어보기>



2020 꿈다락 토요문화학교 - 가족여가 프로그램  
결과공유회 영상 <관찰자로서 사업과정을 읽어 온 이야기>



사업 소개

기후위기 시대, 문화예술의 역할은 무엇인가를 질문하며 인간을 둘러싼 생태·환경·사회 구조 속 순환의 가치를 성찰해보는 문화예술교육 실험 프로젝트

- 전 세계적으로 당면한 생태학적 위기의 사회적 관심이 높아지는 점을 감안하여, 생태·환경 문제를 해석 및 성찰하고 사회에 건강한 영향력으로 환원시킬 수 있도록 지원

프로그램 소개



운영목표

- 다양한 주체들(예술가, 생태활동가, 기술 작업자 등)과 함께 일상과 밀접한 문화예술 활동과 경험을 통해 인간을 둘러싼 생태 및 사회 구조 속 순환공존의 가치를 성찰할 수 있도록 함



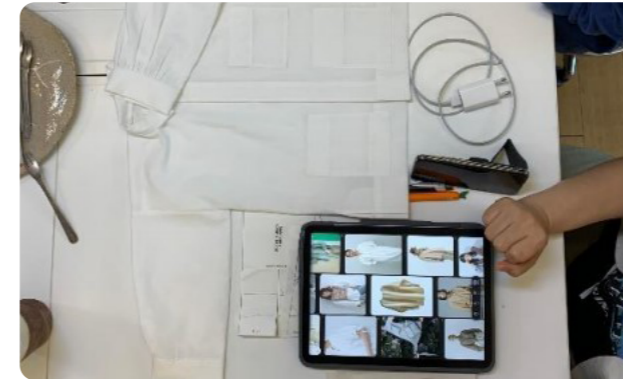
운영방향

- 문화예술적 상상력과 경험을 통해 생태-인간-사회를 둘러싼 환경과 상호관계에 대해 재조명하고, 성찰할 수 있도록 운영
- 자연을 대상화하거나 관련 이슈를 직접적 문제해결 방식으로 접근하는 것이 아닌 문화예술 활동 안에서 실천적 활동으로 연결할 수 있도록 콘텐츠 구성
- 다양한 분야의 예술가, 활동가(생태활동가, 기술 작업자 등)가 콜라보 팀을 구성하여, 참여자와 프로젝트를 만들어가는 자율랩 방식으로 운영



프로그램 운영 시, 고려사항

- 각종 자연과 생태환경의 순환이 깨진 전 지구적 위기 상황 속에서 순환의 원리를 탐색하고, 철학을 탐구하며 행동 원칙을 만들고 실천하는 과정을 통해 회복 가능한 삶을 모색할 수 있도록 프로젝트 운영
- 다양한 문화예술 분야의 예술가, 활동가 등이 참여자들과 함께 동등한 눈높이로 다양한 가능성을 탐색, 실험, 실천해 볼 수 있도록 지원
- 참여자들은 자율랩의 연구원으로서 자율랩에서 예술가·활동가와 함께 세부 주제 및 방식을 연구하며 프로젝트 수행



순환랩에서 지칭하는 순환의 의미


- **자원의 순환**  
남김없이 사용하기보다 필요에 대응하며, 자원은 어떻게 순환하는지 살펴보고 이 시대의 예술교육 지향점 탐색
- **예술가의 경험 순환**  
특정한 기술의 노하우보다는 예술가의 예술적 경험을 공동체에 전하고 그 메시지를 사회구성원에게 공유하는 가치를 탐색
- **회복(탄력) 가능한 순환**  
예술교육이 지구력과 회복력을 가지지 위해서 어떤 태도로 작업할 것인지 실천 연구와 실행을 병행

관련 자료

자료명 클릭/QR코드를 통해 자료를 확인하실 수 있습니다.

<p><b>자료집</b> 연도별 사업에서 던지는 다양한 질문과 주제, 현장 사례, 결과물 등</p>	<p><b>꿈다락 토요문화학교 - 순환랩 프로젝트</b> 온라인 아카이빙 사이트</p>	
<p><b>영상</b> 사업 홍보 및 행사, 관계자 인터뷰 등</p>	<p><b>꿈다락 토요문화학교 - 순환랩 프로젝트</b> 사업 소개 영상</p>	
<p><b>문화예술교육 전문 웹진 arte[365]</b> 현장 소개 및 리뷰</p>	<p><b>쓸고 닦고 조이고 보듬고 - 유기사물구조대 출동!</b> 오늘부터 그린@ 버려진 물건을 구조하기</p>	

# 프로그램 운영 사례 모음

 프로그램명 클릭 시 각 프로그램 운영사례 페이지로 연결됩니다.

생애주기	사업명	프로그램	페이지
아동·청소년	어린이는 무엇을 믿는가	1 Dear to me '미래로 이어진 기억들'	62
		2 무궁화 꽃이 피었습니다	63
		3 거울 왕국	64
	꼬마작곡가	4 꼬마작곡가 프로그램	66
		5 꼬마작곡가 브릿지 프로그램	67
	주말예술캠퍼스	6 별☆캠프	70
		7 초록초록 초록섬	72
		8 예술이 사는 크크마을의 키키연구소	74
	청소년 송캠프	9 청소년 음악창작 MCU (Music Creator yoUth)	76
		10 청소년 송캠프_Song TMRW	78
		11 오늘은 도, 내일은 미, 우리는 솔	80
청년·중장년	친구가 예술가	12 자소송 프로젝트	82
		13 나와 나와 나(NANANA) 프로젝트: 내면의 목소리들을 꺼내 연극 쓰기	83
		14 민트의 다정한 친구들	84
	예술심포	15 심의 비법, 오늘 밤 ○○ 한 잔, 치즈나이프와 디저트포크	86
		16 손으로 다독이는 마음	87
	예술로 레벨업	17 밥장과 함께 하는 유쾌한 그림놀이	88
		18 생·동 미술관 아트투어	89
		19 함께 떠나는 음악여행 '노래는 즐겁다'	90
		20 소리우주 '스톱모션 애니메이션 제작'	91
	신중년 문화예술교육	21 문학과 함께 한 달 살아보기	92
		22 자연(농사)과 함께 한 달 살아보기	93
		23 자연(숲)과 함께 한 달 살아보기	94
		24 자연(바다)과 함께 한 달 살아보기	96
		25 품격있는 고난(연극)으로 한 달 살아보기	98
26 품격있는 고난(사진)으로 한 달 살아보기		100	
노년	움직이는 예술정거장	27 낮 일상 밤 추상	102
		28 기다려요 뽀기 머신	103
전 생애	주말문화여행	29 물길 따라 그림 여행	104
		30 소리여행스케치	105
		31 도시 스크롤링	106
	일상의 작가	32 가족 도감 만들기	108
		33 '우리'가 된다는 것은	109
	순환랩	34 남김없이	110
		35 왕송못 순환랩 시즌2 '똥병이야기'	111

## 꿈다락 토요문화학교 프로그램 세부 현황

- 꿈다락 토요문화학교는 2012년 주 5일제 수업이 전면 시행되면서부터 아동, 청소년, 가족 그리고 더 많은 사회구성원이 일상에서 예술의 즐거움을 발견하고, 함께 소통할 수 있도록 다양한 프로그램을 진행해왔습니다.
- 꿈다락 토요문화학교 누리집(<https://www.toyo.or.kr>) - [프로그램 찾기]에서 연도/지역별 꿈다락 토요문화학교 프로그램 운영내용과 단체정보를 확인할 수 있습니다.



**참여대상**  
어린이  
(초등학생)

**장르·분야**  
시각예술,  
사진

어린이는 무엇을 믿는가

# Dear to me

## '미래로 이어진 기억들'

- 교육목표**
- 사진이라는 매체를 통해 어린이들이 프로그램 활동 내용을 기억함으로써 향후 성장하는 과정 속 과거의 나를 기억할 수 있는 도구로 유의미하게 활용
  - 사진이라는 매체에 대한 태도, 방식 등의 확장 도모
- 중점방향**
- 글과 이미지 등의 표현활동을 통해 '관찰의 시선'을 발전시키고 기록된 이야기를 재현시킬 수 있는 이미지를 찾아볼 수 있도록 함
  - 주변에 항상 존재하는 사진이라는 매체를 통해 나에 대한 다양한 표현을 해볼 수 있다는 점을 전달
- 교육내용**
- '기억'이라는 키워드와 함께 현재 나의 모습을 다양한 사진 작업으로 담아 미래의 나에게 보내는 '나'의 정보, '나'의 모습을 수집해보는 프로그램

교육 과정

과정	주제	주요 활동 내용
1차시	Dear to me (오픈 클래스)	· 다양한 사진 중 가장 마음에 드는 사진을 골라 그 위에 최근 나에게 있었던 일을 자유롭게 표현하기
2차시	이게 사진이라고? 1	· 아이들과 다양한 가게에서 사진이 나와 있는 제품을 골라보고 이미지 수집하기
3차시	이게 사진이라고? 2	· 아이들과 워크숍 공간 주변에서 볼 수 있는 사진 이미지 수집하기
4차시	남이 보는 나, 내가 보는 너	· 서로의 눈, 코, 입을 찍고 이미지를 이용해 사람 만들기
5차시	달은꼴 찾고 만들기	· 잡지를 이용하여 내가 아는 사람들(선생님, 부모님 등)과 달은 부분을 찾고 주변인 표현하기
6차시	내가 보는 것들 수집하기	· 태블릿 PC를 이용하여 '내가 좋아하는 모든 것'들의 이미지 수집하기
7차시	기억에 남는 일 1	
8차시	기억에 남는 일 2	· 스스로 기록하고 표현했던 것들과 매치할 수 있는 사진 찍기(원치 않는 사람은 그림으로 표현)
9차시	기억에 남는 일 3	
10차시	파일 정리	· 그동안 수집한 이미지들의 파일 정리하기
11차시	전시 준비하기	· 시 준비하기(부족한 부분은 추가 수집 및 정리)
12차시	파일 정리 및 하늘 촬영	· 파일 정리 마무리 / 옥상에서 하늘 사진 찍기
13차시	우리들의 전시회	· 전시회 운영

\* 해당 프로그램 커리큘럼은 예술가 유영진 님의 프로그램 운영사례를 발췌 및 정리하였습니다.

관련 자료

👉 자료명 클릭/QR코드를 통해 자료를 확인하실 수 있습니다.

2018 꿈다락 토요문화학교 - 어린이는 무엇을 믿는가 결과자료집

꿈다락토요문화학교 - 어린이는 무엇을 믿는가 프로그램이 궁금하다면?

어린이는 무엇을 믿는가

# 무궁화 꽃이 피었습니다



**참여대상**  
어린이  
(초등학생)

**장르·분야**  
시각예술,  
동양화

- 교육목표**
- 매일 걷는 길에서 작은 것들을 발견하고, 소소한 것들을 아름다운 눈으로 보며, 별것 아닌 것에서도 재미를 느낄 수 있는 일상 속 행복에 대한 태도 형성
  - 내가 살아가는 주변을 스스로의 눈과 마음으로 동시에 바라보고 이해하며 표현
- 중점방향**
- 시각적(객관적) 세계와 상상 속 주관적(의식적) 세계가 자연스럽게 섞이는 과정을 경험시키고 어린이의 지속적인 감각 전환을 이끌 수 있도록 함
  - 놀이 구성의 주체를 온전히 어린이로 설정하여, 놀면서 규칙을 만들어가는 창작자·설계자가 될 수 있도록 하고 어린이 자신이 스스로 프로그램을 만들어가는 과정을 깨닫도록 함
- 교육내용**
- 어린이들이 가지고 있는 감각(시각, 촉각, 청각, 후각 등)을 다각적으로 인식하여 다양한 예술 활동과 재료 탐구를 통해 눈으로 보는 시각적 세계와 생각이나 상상속의 주관적 세계가 결합되는 경험을 해보는 프로그램

교육 과정

과정	주제	주요 활동 내용
1차시	무궁화 꽃이 피었습니다 (오픈 클래스)	· 녹음기를 가지고 원도심을 중심으로 산책하며 들리는 소리를 녹음하고, 본 것과 생각한 것들을 기록하며 관찰한 동네 그리기
2차시	두리번 두리번 산책 1	· 동네를 산책하며 들리는 소리나 오브제 채집하기
3차시	달그락 달그락 똑딱	· 채집한 소리 만들기(만질 수 없는 소리를 '만져질 수 있는 것'으로 생각 전환하기)
4차시	두리번 두리번 산책 2	· 원도심 골목 투어. 좁고 오래된 막다른 골목들을 산책하며 이야기 나누기
5차시	우리 집에 놀러와 1	· 우리 집 이해하기(밖): 바퀴가 달린 파티션 한쪽 면에 우리 집 그리기(실제 보여지는 관찰적 시각 표현)
6차시	우리 집에 놀러와 2	· 우리 집 이해하기(안): 파티션 반대쪽 면에 상상의 집 그리기(마음으로 보이는 상상적 시각 표현)
7차시	우리 집에 놀러와 3	· 우리가 상상하고 생각하는 '집'에 대해서 이야기를 나누고, 다시 한번 동네 산책하기
8차시	우리 집에 놀러와 4	· 파티션에 바퀴 달아 '밖'으로 나가기(아외에 벽과 집을 만들고 친구 초대하기)
9차시	움직여도 괜찮아 1	· 가로로 길게 펼칠 수 있는 화첩에 '안'과 '밖'을 오가면서 그림으로 표현할 수 있는 '이동 시점' 이해하기
10차시	움직여도 괜찮아 2	· 미륵사지를 산책하고 날씨와 풍경 그리기
11차시	움직여도 괜찮아 3	· 본 것들을 기억하고 상상하며 작업 마무리하기
12차시	작업 마무리	· 지금까지 작업한 작품 중 전시작품 선택하기(부족한 부분 추가 작업 진행)
13차시	전시 준비하기	· 전시 초대장과 및 포스터 만들기 · 전시장 설치 참여 및 작품명 짓기와 설명하기
14차시	우리들의 전시회	· 전시 운영

\* 해당 프로그램 커리큘럼은 예술가 강성은 님의 프로그램 운영사례를 발췌 및 정리하였습니다.

관련 자료

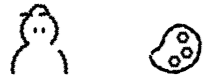
👉 자료명 클릭/QR코드를 통해 자료를 확인하실 수 있습니다.

2018 꿈다락 토요문화학교 - 어린이는 무엇을 믿는가 결과자료집

꿈다락토요문화학교 - 어린이는 무엇을 믿는가 프로그램이 궁금하다면?

무궁화 꽃이 피었습니다, 강성은 2018 꿈다락 토요문화학교 - 어린이는 무엇을 믿는가 사업 참여 작가 인터뷰 영상





참여대상

어린이  
(초등학생)

장르·분야

시각예술,  
회화

## 어린이는 무엇을 믿는가

# 거울 왕국

### 교육목표

· 프로그램을 관통하는 주제는 '다양한 시선으로 바라보기'이며, 다른 대상의 입장이 되는 경험을 통해 사고의 전환과 확장 도모

### 중점방향

· '관찰과 시선'이라는 경험 과정을 통해 개인의 존재가 인정받을 가치가 있음을 알려줄 수 있도록 함  
· 개인의 취향이 담긴 소재를 통한 단체 작품 활동이 주요 과정이며 개인 작품에서는 스스로 원하는 설계와 재료를 공급하고, 단체 작품에서는 공통사 수집과 조율 과정을 통해 작품을 탄생시킴

### 교육내용

· 나 자신이 아닌 다른 존재가 되어 세상을 바라보는 다양한 시선을 길러보고 진정한 '나'를 시각예술을 통해 찾아보는 프로그램

## 교육 과정

과정	주제	주요 활동 내용
1차시	거울왕국 (오픈 클래스)	· 다양한 재료를 가지고 자신만의 프레임에 제작. 나만의 새로운 풍경을 만들며 '다른 시선으로 바라보기' 연습하기
2차시	너의 이름은	· 나와 서로를 소개하며 알아가기
3차시	나의 최애는	· 내가 가장 아끼는 애장품에 얽혀있는 추억과 기억 공유하기
4차시	작은 구멍으로 바라보기	· 일회용 카메라로 보는 나의 시선 알기
5차시	자신의 틀로 바라보기	· 내가 만든 나만의 프레임으로 새로운 풍경을 만들고 관찰하기
6차시	다른 시선으로 바라보기	· 가면을 만들고 만든 존재의 입장에서 생각하기
7차시	내가 바라본 나	· 현수막 실사 프린트 된 나를 꾸며보기
8차시	네가 바라본 나	· 현수막 실사 프린트 된 타인을 꾸며보기
9차시	공간 꾸미기	· 팀별로 좋아하는 것을 수집하여 원하는 공간 만들기
10차시	개인 풍경화	· 야외활동을 통한 개인 풍경화 그리기
11차시	단체 풍경화 1	· 팀별 회의를 통해 주제를 정하고 단체 풍경화 그리기
12차시	풍경 감상	· 소풍가서 단체풍경화에 들어갈 소재 구하기
13차시	단체 풍경화 2	· 단체풍경화 완성 및 개인 전시작품 추가 제작하기
14차시	전시 준비하기	· 전시 준비하기
15차시	우리들의 전시회	· 전시회 운영

\* 해당 프로그램 커리큘럼은 예술가 김환 님의 프로그램 운영사례를 발췌 및 정리하였습니다.

## 관련 자료



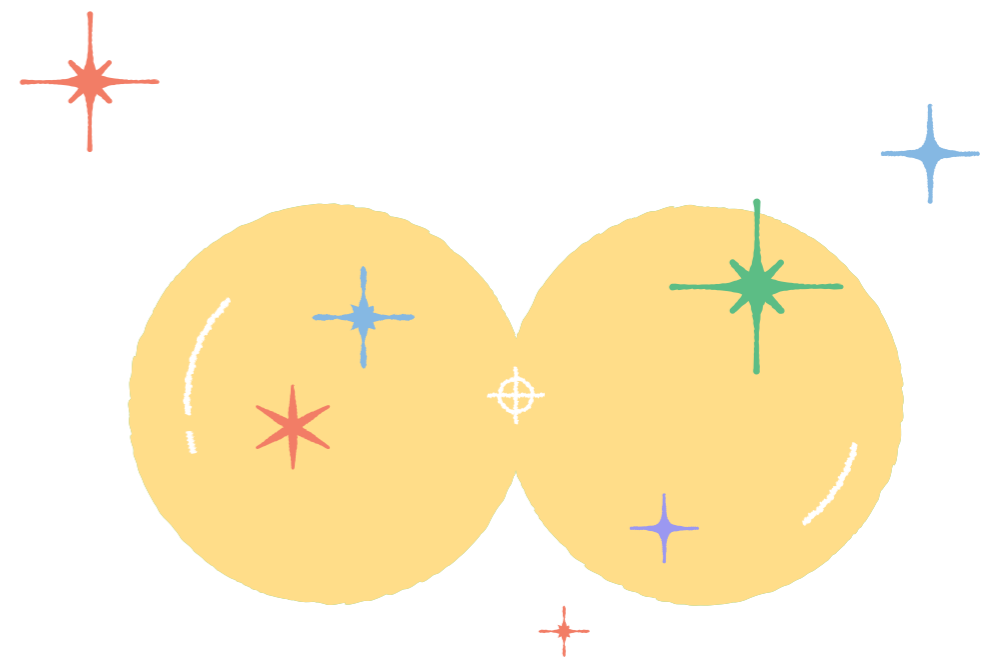
자료명 클릭/QR코드를 통해 자료를 확인하실 수 있습니다.

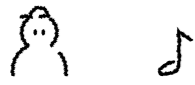


2018 꿈다락 토요문화학교 - 어린이는 무엇을 믿는가  
결과자료집



꿈다락토요문화학교 - 어린이는 무엇을 믿는가  
프로그램이 궁금하다면?





참여대상 장르·분야

어린이 (초등학생) 음악

꼬마작곡가

꼬마작곡가 프로그램

- 교육목표**
  - 대상자의 음악적 영감을 발현시키고, 직접 작곡한 곡이 전문 연주자의 도움을 통해 작품으로 바뀌는 과정을 경험
  - 자신의 예술가적 성향을 발견하고, 지속적인 음악 활동의 동기 부여
- 중점방향**
  - 뉴욕 필하모닉의 VYC 프로그램의 3대 원칙 준수
    - ① 모든 어린이는 창의적이며, 심오하고 복잡한 예술적 표현을 할 수 있는 역량이 있음
    - ② 어린이들에게 귀 기울이고, 그들의 작품을 진지하게 대하며, 이를 수정하지 않고 악보로 옮기고 연주할 수 있도록 도움
    - ③ 예술가(Teaching Artist)는 어린이의 작품을 구체화하는 작업에서 중심적인 역할을 함
- 교육내용**
  - 나만의 이야기를 통해 나만의 음악을 작곡하고, 그 음악이 전문 연주자를 통해 공연장에서 시연되는 기회가 제공되는 프로그램

교육 과정

과정	주제	주요 활동 내용
1차시	나에게 음악이란?	<ul style="list-style-type: none"> <li>질문 던지기 "나에게 음악이란 무엇인가?"</li> <li>음악을 통한 즐거운 경험 나누기</li> <li>네임 게임 - 내 이름을 음악적으로 소개하기 (손, 눈짓, 발, 목소리, 박수 등 다양한 방법으로 표현하기)</li> </ul>
2차시	리듬	<ul style="list-style-type: none"> <li>리듬 서클 - 리듬을 들으며 걷고 표현하기</li> <li>Make New Sound - 가상의 장소와 상황을 상상하며 그 곳에서 들리는 소리를 표현해보기</li> </ul>
3차시	멜로디	<ul style="list-style-type: none"> <li>'최고' 그리고 '최악'의 멜로디 만들기</li> <li>멜로디 꾸미기 - 제시된 짧은 멜로디를 다양한 방법으로 꾸미기 (느리게, 빠르게, 짧게, 낮게, 높게, 거꾸로 등)</li> </ul>
4차시	화음	<ul style="list-style-type: none"> <li>이어판타지 - 다양한 화음을 듣고 표현하기. 들었던 화음만 사용하여 짧은 곡 만들기</li> </ul>
5차시	기보법	<ul style="list-style-type: none"> <li>그래픽 노테이션</li> <li>- 지금까지 활동하며 들었던 소리나 새로운 소리를 듣고 그림으로 표현해보기. (전문 음악용어 사용하지 않기)</li> </ul>
6차시	악기인터뷰	<ul style="list-style-type: none"> <li>악기인터뷰 (악기에게 질문하기)</li> <li>- 기분 좋을 때 나는 소리, 늑대 울음소리, 비오는 소리, 엄마의 목소리 등 악기로 구현하기. 다양한 질문을 통한 소리 탐구 및 새로운 소리 만들기</li> </ul>
7차시		<ul style="list-style-type: none"> <li>작은 음악회 - 오늘 만나본 악기로 짧은 곡 만들고 발표하기</li> </ul>
8차시	소리의 조화	<ul style="list-style-type: none"> <li>악기인터뷰에서 만난 악기 소리 기억하기</li> <li>악기 스피드 게임 - 악기 특징과 소리를 설명으로 묘사하여 맞추는 게임</li> </ul>
9~10차시	작곡하기 1, 2 - 주제, 스토리텔링 - 타임라인 정하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>주제 정하기</li> <li>주제에 맞는 이야기 만들기</li> <li>시간에 흐름에 따른 타임라인 정하기</li> <li>타임라인에 맞게 작곡하기</li> </ul>
11~12차시	작곡하기 3, 4 - 악기 선정 - 소리 구체화	<ul style="list-style-type: none"> <li>자신이 표현하고자 하는 멜로디와 리듬 찾기</li> <li>곡에 쓰일 악기를 정하고 자신만의 기보하기</li> </ul>
13차시	리허설	<ul style="list-style-type: none"> <li>악기 연주자들과 리허설 하기</li> <li>작품 최종 수정하기</li> </ul>
14차시	작품 수정 및 완성	<ul style="list-style-type: none"> <li>개인 작곡 마무리</li> <li>작곡가 태도 배우기</li> <li>꼬마작곡가를 하며 즐거웠던 순간 이야기하기</li> </ul>
15차시	작품 발표회	<ul style="list-style-type: none"> <li>지금까지 준비한 작품을 발표</li> </ul>

\* 해당 프로그램 커리큘럼은 꼬마작곡가 프로그램 운영 가이드를 발췌 및 정리하였습니다.

꼬마작곡가

꼬마작곡가 브릿지 프로그램



참여대상 장르·분야

어린이·청소년 (초등학생-중학생) 음악

- 교육목표**
  - 꼬마작곡가 프로그램의 연계 심화 과정으로 창의적 예술가로서의 역량 강화
  - 음악, 작곡에 대해 진지하게 접근할 수 있도록 도우며, 다양한 음악적 어휘를 제공하고 예술 공동체를 형성
- 중점방향**
  - 뉴욕 필하모닉의 VYC 프로그램의 3대 원칙 준수
    - ① 모든 어린이는 창의적이며, 심오하고 복잡한 예술적 표현을 할 수 있는 역량이 있음
    - ② 어린이들에게 귀 기울이고, 그들의 작품을 진지하게 대하며, 이를 수정하지 않고 악보로 옮기고 연주할 수 있도록 도움
    - ③ 예술가(Teaching Artist)는 어린이의 작품을 구체화하는 작업에서 중심적인 역할을 함
- 교육내용**
  - 악기에 대한 이해 역량, 악기 시연과 리허설 과정에서의 연주자들과의 소통 등을 포함하여 작곡가로서 책임감과 무대 매너를 갖출 수 있도록 하는 세부 활동 프로그램


교육 과정

과정	주제	주요 활동 내용
1차시	워밍업	<ul style="list-style-type: none"> <li>움직이기</li> <li>- 점-선-원, 나-너-우리, 공간 탐색, 반짝반짝 자기소개, 뮤지컬 스트레칭, 빈자리를 채워요</li> </ul>
2차시	워밍업	<ul style="list-style-type: none"> <li>생각하기</li> <li>- 셈여림 다이내믹 카드 게임, 녹음기가 되어 보자, 나의 데뷔곡, 그림 속 음악 재료, 그래픽 노테이션 심화과정, 세상에 음악이 없다면?</li> </ul>
3차시	음정	<ul style="list-style-type: none"> <li>음악 재료 찾기</li> <li>- 다양한 음자리표의 세계, 2도, 3도 징검다리 건너기, 12345, ABC! 음계 단어 만들기, 주어진 선율에 음정 쌓기</li> </ul>
4차시	리듬·박자	<ul style="list-style-type: none"> <li>음악 재료 찾기</li> <li>- 손뼉 릴레이, 바디 리듬, 음가 블록 만들기, 리듬 피자 만들기, 리듬 아파트, 타타타 내가 바로 지휘자, 지휘하기</li> </ul>
5차시	멜로디·화음	<ul style="list-style-type: none"> <li>음악 재료 찾기</li> <li>- 하모니 갤러리, 네 번호를 알려줘!, 선율 리듬 주사위, 멜로디 꾸미기, 장단음계와 화음</li> </ul>
6차시	악기 인터뷰 (심화)	<ul style="list-style-type: none"> <li>악기 인터뷰</li> <li>- 나도 악기 연주자, 피어나라 악기 인터뷰 꽃, 같게 또 다르게, 솔로 곡 작곡, 나는야 꼬마 문화부 기자, 미션! 악기 탐색전, 내 음악을 들려줄게</li> </ul>
7차시		<ul style="list-style-type: none"> <li>오케스트레이션/양상블</li> <li>- 오케스트라에는 어떤 악기가 있을까?, 악기 인터뷰 복습, 카르미나 부라나, 오케스트레이션 악기 나열하기, 청음 퍼즐게임</li> </ul>
8차시	오케스트레이션	<ul style="list-style-type: none"> <li>스코어 리딩</li> <li>- 귀를 모아서, 나만의 기보법, 보글보글 작곡 레시피, 이 곡은, 내 곡은, 현대음악 감상, 전경-중경-배경, 스코어 리딩, 나도 마에스트로, 작곡이란?</li> </ul>
9차시	좋은 음악이란?	<ul style="list-style-type: none"> <li>음악형식/작곡법</li> <li>- 음역 바디 그래프 만들기, 음악을 감상하고 형식 구분하기, 곡의 형식 만들기, 텍스트, 여러 가지 음계 작곡, 이미지 작곡, 랜덤 작곡, 우연성 음악</li> </ul>
10차시	다양한 작곡 방법	<ul style="list-style-type: none"> <li>작곡하기</li> <li>- 주제 정하기와 곡 작업</li> <li>- 다른 작곡가의 악보 함께 보기</li> </ul>
11차시	작곡하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>리허설</li> <li>- 시연 후 작품 수정 및 완성하기</li> <li>- 작곡가 인터뷰, 작품 해설 작성</li> </ul>
12차시		<ul style="list-style-type: none"> <li>리허설</li> <li>- 시연 후 작품 수정 및 완성하기</li> <li>- 작곡가 인터뷰, 작품 해설 작성</li> </ul>
13차시		<ul style="list-style-type: none"> <li>발표회</li> <li>- 지금까지 준비한 작품을 발표</li> </ul>
14차시	리허설	<ul style="list-style-type: none"> <li>리허설</li> <li>- 시연 후 작품 수정 및 완성하기</li> <li>- 작곡가 인터뷰, 작품 해설 작성</li> </ul>
15차시	발표회	<ul style="list-style-type: none"> <li>지금까지 준비한 작품을 발표</li> </ul>

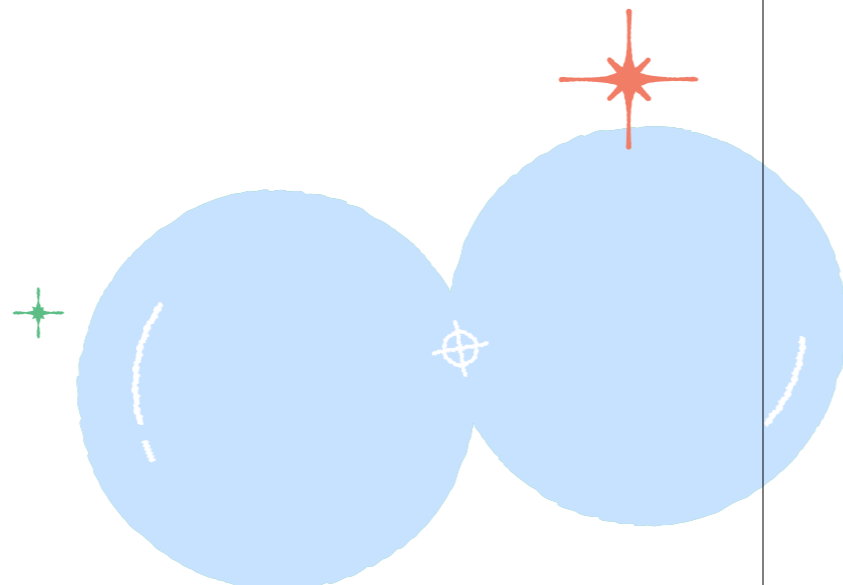
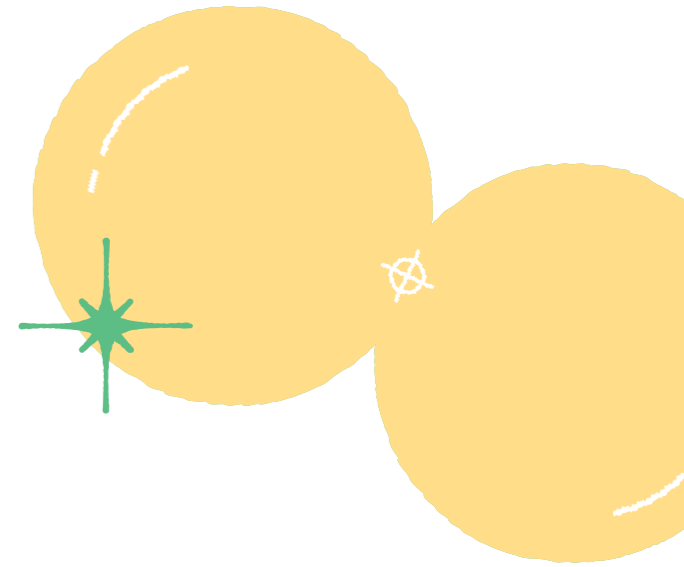
\* 해당 프로그램 커리큘럼은 예술가 소수정, 강정아, 김성은 님의 프로그램 운영사례를 발췌 및 정리하였습니다.



관련 자료

 자료명 클릭/QR코드를 통해 자료를 확인하실 수 있습니다.

	꿈다락 토요문화학교 - 꼬마작곡가 프로그램 운영 가이드북		2020 꿈다락 토요문화학교 - 꼬마작곡가 사업 및 주제별 주요 활동 소개
	꿈다락 토요문화학교 - 꼬마작곡가 브릿지 프로그램 운영 가이드북		2016 꿈다락 토요문화학교 - 꼬마작곡가 프로그램 참여 아동 상·하반기作品集
	2013 꿈다락 토요문화학교 - 꼬마작곡가 사업 운영 결과자료집		2013 꿈다락 토요문화학교 - 꼬마작곡가 프로그램 참여 아동作品集
	2019 꿈다락 토요문화학교 - 꼬마작곡가 의정부예술의전당 프로그램 스케치 영상 (아이들에게 문화예술교육이 필요한 이유?)		2019 꿈다락 토요문화학교 - 꼬마작곡가 의정부예술의전당 프로그램 스케치 영상(침묵하기)
	2019 꿈다락 토요문화학교 - 꼬마작곡가 의정부예술의전당 프로그램 스케치 영상(말잇기)		음악은 영원하다 뉴욕필하모닉 연계 오픈 클래스 현장 리뷰
	풍성한 음악적 어휘로 창의성을 이어간다 꼬마작곡가 브릿지 프로그램 결과공유회 리뷰		내 생각이요? 음악으로도 표현합니다 꼬마작곡가 참여 학생 및 강사 인터뷰
	서로를 자극하는 긍정의 에너지 꼬마작곡가 참여 강사 기고문		아이들에게 음악의 미래를 말기다 뉴욕필하모닉 VYC 교육담당 디렉터 기고글





**참여대상**  
어린이  
(초등학생  
1-2학년)

**장르-분야**  
무용 기반 융합  
문화예술교육

## 주말예술캠퍼스 별☆캠프

- 교육목표**
- 지역사회 문화예술교육 기회 확장 및 다각화 기여
  - '예술적 상상'을 통해 세계의 다양한 시공간 관계성을 발견하고 인식할 수 있는 콘텐츠 개발
  - 예술의 시작 및 지식의 생성이 어디서 비롯되는지를 직접 경험할 수 있는 콘텐츠 제공
  - 감각이 인지력과 지식으로 연계되는 과정과 생각을 표현하는 도구로서의 무용 체험
- 중점방향**
- 예술 체험의 순간에 대한 인식을 몸으로 표현할 수 있도록 함
  - 감각이 몸으로 표현되는 과정을 통한 자기표현 도구로서의 무용 체험하도록 함
  - 개발된 문화예술교육 콘텐츠(과정 및 결과)의 프로그램북 제작을 통해 오픈 소스로 제공
- 교육내용**
- 소리나는 몸 그리기, 숨어있는 그림 춤 발견하기 등을 통해 몸의 감각과 물체의 특성을 발견하고 성질을 나만의 움직임으로 표현해보는 프로그램

### 교육 과정

과정	주제	주요 활동 내용
1차시	네 귀통이를 두드리는 소리 몸으로 만드는 자국들	· 감각열기: 걷기, 뛰기의 일상적 움직임 확장하기 · 댄스모듈: '당신은 누구십니까?' 플레이 댄스 활용하기 · 탐색: 다양한 걸음으로 발자국 남기기 · 상상표현: 유투 캔버스에 남겨진 몸자국을 보고 걸음과 움직임을 기억하고 상상의 춤추기
2차시	하늘은 바다를 만날 수 있을까? 만남으로 특별해지는 공간	· 감각열기: 움직임을 해체하고 분석하며 몸 알아가기 · 댄스모듈: 움직임이라는 단어가 적힌 큰 주사위를 던지고 스텝 움직이기 · 탐색: 만날 수 있을까? · 상상표현: 파트너를 이루어 접촉하고 나의 몸을 기억하며 나만의 기호로 무용 기록하기
3차시	햇빛 사이를 날아다닌다 종이가 되어	· 감각열기: 다양한 움직임과 방법 스스로 발견하기 · 댄스모듈: 경쟁하지 않는 플레이 댄스 · 탐색: 실제 인형이 되는 상상 경험하기 · 상상표현: (종이가 춤춘다) '날아가고 굴러가고 소리나고 커지는' 다양한 종이를 안무 노트에 각자 기록하고 자신만의 종이 경험하기
4차시	새들이 스치고 지나간 자리 보자기가 되어	· 감각열기: (내려가고 올라가고) 일상의 움직임이 무용의 움직임이 되고 규칙이 더해지는 플레이 댄스 · 댄스모듈: (copy out) 각각의 이미지에 내포하는 의미 알기 · 탐색: (보자기와 함께) 움직이는 보자기가 되어 움직임 · 상상표현: 보자기가 되어서 '날아가 보자', '떠다녀 보자', '가라 앉아보자', '구겨져 보자'를 춤으로 만들기
5차시	같이 또 같이 무엇이 보이나요?	· 감각열기: (뛰어 보아요) 다 함께 손잡고 포크댄스 혹은 행진(march) 스텝 경험하기 · 댄스모듈: (우주 천 놀이) 천 위와 천 테두리를 따라 걸어보기 · 관찰: (몸 조각 만들기) 있는 그대로의 그림 관찰하기 · 상상표현: 그림 관찰 후 보이는 것 말하고 기록하기
6차시	땅 바닥을 짚지도 않고 자연이 그린 그림 읽기	· 관계맺기: (기억하기 캠퍼스 산책) 무심코 지나쳤던 자연 속을 자세히 보고 의미를 찾고 기억하기 · 기억·공유·표현: (지금 그것이 여기에 있었다면) · 상상표현: 공간을 자연이라는 캔버스 삼아 마음에 기억했던 것 되어보기
7차시	바람 속으로 커다랗게 벌리면 그림을 춤출 수 있을까?	· 감각열기: 익숙하지 않은 움직임이 주는 긴장에 집중하고 느린 움직임을 통해 익숙해지는 편안함 경험하기 · 관찰: (구름이 되어) 구름의 형태를 몸으로 만들어 몸 구름 되어보기 · 상상표현: (바실리 칸딘스키 <푸른 하늘>에는) 칸딘스키는 하늘을 그린 것일까요? 칸딘스키가 하늘에서 보고 싶었던 것은 무엇이었을까요?

### 관련 자료

자료명 클릭/QR코드를 통해 자료를 확인하실 수 있습니다.

<p><b>2017~2022 꿈다락 토요문화학교 - 주말예술캠퍼스</b> 경성대학교 &lt;별별캠프&gt; 결과자료집</p>	<p><b>2019 꿈다락 토요문화학교 주말예술캠퍼스</b> 경성대학교 &lt;별별캠프&gt; 회차별 활동 소개</p>	<p><b>2019 꿈다락 토요문화학교 주말예술캠퍼스</b> 경성대학교 &lt;별별캠프&gt; 현장 스케치 영상</p>
---	--	--

과정	주제	주요 활동 내용
8차시	한참 동안 바라보면 음악을 춤으로 춤출 수 있을까? 음악의 소리를 몸으로 연주해 봅시다	· 감각열기: (어떻게 소리가 날까?) 소리가 만들어지는 과정 움직임 패턴으로 만들기 · 야외탐구활동: (가을 속에서 음악을 들으면) 야외 캠퍼스에서 음악듣기 · 상상표현: (어떤 가을을 마음에 담은 걸까?) 작곡가 Piazzola, Tchaikovsky, Vivaldi
9차시	마지막 인쇄 기다리는 시간 동화를 춤춘다면?	· 감각열기: (악기가 되어) 동일한 움직임에 변화를 주며 다양한 움직임 경험하기 · 댄스모듈: (하찮은 네 개의 작은 귀퉁이) 내가 생각한 형태를 만들기 · 탐색: (기록의 시간(도서관) 속으로) 예술캠퍼스 탐방하기 · 상상표현: 동화책을 분야별 분류하기
10차시	이미 있었던 것들 춤은 어떻게 기록될 수 있을까? 춤추는 이야기	· 감각열기: (기차놀이) 단어에 내포하고 있는 숨은 의미찾기 · 댄스모듈: 바닥에 닿은 채 균형(balance)잡기 · 탐색: 세계의 도서관 지식 여행을 통하여 문화가 담기는 기록 방식 체험하기 · 상상표현: 동화책을 읽고 나만의 기호를 통해 기록하고 무용으로 표현하기
11차시	아주 오래된 이야기 아주 오래된 이야기가 들리는 곳? 박물관에서	· 감각열기: (지식여행) 그 시대에 살았던 사람들의 생각을 상상하고 여행하기 · 댄스모듈: 모듬으로 나누어 각 대륙 동굴벽화 이미지 춤으로 만들어 보기 · 탐색: (박물관과 도서관) 유물을 보며 그 시대 사람들은 왜 만들었고 어디에 두고 어떻게 사용했는지 생각해보기 · 상상표현: (아주 오래된 이야기, 이것은 어디에 있었을까?) 유물 관찰 후 기억을 몸으로 만들기
12차시	지금 여기에서 예술은 언제 시작되었을까?	· 감각열기: (영어 동화를 춤춰요) '-한 동물' 표현을 통한 생각과 움직임 확장하기 · 무용읽기: (세계극장 여행) 극장의 역사 · 기억·탐구 · 상상표현: 지금까지 함께 한 '되어보기' 경험을 토대로 별별캠프에 온 '나'를 기억하기

\* 해당 프로그램 커리큘럼은 경성대학교 한혜리 교수님의 프로그램 운영사례를 발췌 및 정리하였습니다.



참여대상

어린이  
(초등학교  
3-6학년)

장르-분야

무용 기반 융합  
문화예술교육

주말예술캠퍼스

초록초록 초록섬

교육목표

- 미적체험교육을 통한 감각적 경험과 상상력 키우기
- ‘자연과 인간의 관계’를 주제로 우리는 자연을 어떻게 바라보고 관계 맺는지 다양한 관점에서 재발견하기
- 사회적 역할로서 예술교육을 통한 참여자의 주체적으로 실천적 태도 기르기

중점방향

- 삶과 직결되는 주제를 중심으로 모두가 생각해보아야 할 질문을 스스로에게 던지고, 소통하면서 공동체적 태도를 키우는데 초점
- 예술교육가-참여자-자연 모두가 대등한 관계에서 접근하여 예술작품을 중심으로 주제를 탐구하고, 개인의 삶의 변화에 대한 통합적 관점으로 연구실행

교육내용

- 자연의 아름다움이 아닌 위기적 자연으로서 고민하고 실천 행동을 찾는 미적체험교육 프로그램
  - 자연과 환경을 다양한 감각을 통해 예술적 관점으로 바라보기
  - 다양한 미적 체험을 통해 자신의 생각을 기록하고 성찰하기

교육 과정

과정	주제	주요 활동 내용
1차시	자연물로 자신을 소개하고 상상을 통해 자연물을 감각적으로 인식하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 여행 첫날, '내 마음의 초록'                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- &lt;초록초록 초록섬&gt;으로 떠나요</li> <li>- 나를 소개합니다.</li> <li>- 주변을 둘러볼까요?</li> <li>- 채집한 자연물로 만든 내 주변의 새로운 이야기</li> </ul> </li> </ul>
2차시	자연물의 관점에서 바라보고 놀이를 통해 자연과 인간의 관계에 대해 생각하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 여행 둘째 날, ( )의 시선                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 방구석 사물 관찰하기</li> <li>- ( )는 무엇을 보았을까?</li> <li>- 사물은 나를 어떻게 보고 있을까?</li> <li>- 내가 발견한 자연물은 나를 어떻게 보고 있을까?</li> </ul> </li> </ul>
3차시		<ul style="list-style-type: none"> <li>· 세 번째 여행, 초록섬이 사라졌섬                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 올라퍼 엘리아슨(Olafur Eliasson) 관련 작품 만나기</li> <li>- 사라지는 것들에 대한 이야기</li> <li>- 행동하는 환경예술가</li> <li>- 이 피켓에는 어떤 문구가 적혀있을까?</li> </ul> </li> </ul>
4차시	인간과 식물의 감각기관을 이해하고 식물을 새로운 시각으로 바라보기	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 네 번째 여행, 춤추는 식물                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 주제탐색</li> <li>- 몸으로 만나는 균형</li> <li>- 식물의 움직임</li> <li>- 식물이 되어 움직이기</li> <li>- 식물, 움직임, 영상</li> </ul> </li> </ul>
5차시		<ul style="list-style-type: none"> <li>· 다섯 번째 여행, 춤추는 녹색 인간                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 주제탐색</li> <li>- 안무가 정예림 작품 &lt;녹색 인간&gt; 사전활동</li> <li>- 작품 만나기</li> <li>- 작가와 관객과의 대화</li> </ul> </li> </ul>

관련 자료



2020 꿈다락 토요문화학교 - 주말예술캠퍼스  
<초록초록 초록섬> 결과자료집



자료명 클릭/QR코드를 통해 자료를 확인하실 수 있습니다.

과정	주제	주요 활동 내용
6차시	일련의 과정을 기록물로 완성하고 성찰하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 여섯 번째 여행, 초록섬 여행기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 우리가 완성한 &lt;초록초록 초록섬&gt;</li> <li>- 상상 속 초록섬</li> <li>- 초록 여행기</li> </ul> </li> </ul>

\* 해당 프로그램 커리큘럼은 세종대학교 김형남 교수님과 초록섬 지기들의 프로그램 운영사례를 발췌 및 정리하였습니다.



주말예술캠퍼스

# 예술이 사는 크크마을의 키키연구소



참여대상

어린이  
(초등학교 4-6학년)



장르-분야

융복합  
문화예술교육

교육목표

- 문화예술 자원 및 통합적 교육프로그램을 경험하고 활용하도록 제공함으로써 예술적 감성, 창의성, 문화와 공동체 삶에 대한 문해력 함양
- 스스로 기획, 제작하면서 자부심과 즐거움을 경험하고, 삶의 주도적 힘이 되어줄 기억과 경험 제공
- 지역과의 다양한 연계를 통한 양질의 문화예술교육프로그램을 운영하여 지역사회에 기여 및 지역사회와의 공동체 의식 함양

중점방향

- 어린이들이 예술가로서 예술을 배우고, 광장을 만드는 과정을 직접 기획하고 운영할 수 있도록 프로젝트형 프로그램으로 설계
- 예술, 인문학, 과학, 기술 등 다양한 분야의 융합적·통합적 접근을 유도함

교육내용

- 예술이 사는 마을에서 다양한 예술을 경험하고, 창작하고, 나누는 과정을 참여자가 기획·운영해보는 프로그램
- 마을에 3개 분야의 창의연구소(송송랩, 뭉뭉랩, 툼툼랩)를 개소하고, 각자의 관심과 감각에 따라 선택한 연구소의 연구원이 되어, 마을 사람들과 나누고 싶은 예술작품을 제작함
- 새로운 매체와 방법, 기술, 개념을 포진시킨 '사운드, 몸과 공간, 소통과 미디어 연구소'에 참여하여 새로운 기술과 삶, 예술을 연결할 수 있도록 함

교육 과정

과정	주제	주요 활동 내용
1차시	공동 운영 감각탐험실	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 크크마을에서 만나기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 오랜만에 혹은 새로 만나 관계 맺기</li> </ul> </li> <li>· 감각탐험실                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 사운드: 집음기를 이용한 청각의 확장</li> <li>- 몸과 공간: 다양한 움직임으로 몸과 공간을 이해</li> <li>- 소통과 미디어: 비언어 감각을 이용한 소통</li> </ul> </li> </ul>
2차시	공동 운영 크크마을 예술해커톤	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 크크마을 예술 해커톤                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 우리가 살고 싶은 예술 마을 구상과 구현 방법을 해커톤을 응용하여 토의하고 발표를 통해서 아이디어 수집</li> </ul> </li> <li>· 참여자들의 아이디어를 분류하여 3개의 예술 연구소 건립과 연구소별 미션 설정</li> </ul>
3차시	송송랩 우리는 크크마을의 사운드 예술가	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 키키광장의 소리 연구                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 사운드 아티스트의 예술작품을 통해서 소리탐색 및 이해</li> <li>- 영화 '리틀 포레스트' 장면에 소리 입히기(폴리아티스트)</li> <li>- 광장의 소리 채집을 통해서 소리 연구 소리로 디자인하기</li> </ul> </li> </ul>
	뭉뭉랩 우리는 크크마을의 몸과 공간 예술가	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 내 몸과 움직임 연구                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 공간과 몸의 관계 느껴보기</li> <li>- 달리기, 인간 출자 등 몸을 이용하여 키키광장을 탐색함으로써 몸의 움직임과 공간의 구조, 역학 경험</li> <li>- 다양한 재료(광목 원단, 로프, 지관, 도예토 등) 물성과 공간 점유 탐색하기</li> </ul> </li> </ul>
	툼툼랩 우리는 크크마을의 소통과 미디어 예술가	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 소통과 불통을 경험하는 놀이                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 컵 옮기기 게임을 통해서 협력하는 태도 익히기</li> <li>- 마을 소통을 위한 방법 생각해 보기</li> </ul> </li> <li>· 카메라를 들고 광장 탐색 및 기록하기</li> </ul>

관련 자료

자료명 클릭/QR코드를 통해 자료를 확인하실 수 있습니다.



2019 꿈다락 토요문화학교 주말예술캠퍼스  
중부대학교 <예술이 사는 크크마을의 키키연구소>



2019 꿈다락 토요문화학교 주말예술캠퍼스  
<예술이 사는 크크마을의 키키연구소> 프로그램 소개 영상



2019 꿈다락 토요문화학교 주말예술캠퍼스  
<예술이 사는 크크마을의 키키연구소> 발표회 기획회의 및 발표회 현장 스케치 영상

과정	주제	주요 활동 내용
4차시	송송랩 키키연구소 사운드 예술가	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 예술 해커톤에서 나온 광장의 가치 탐색 및 분류</li> <li>· 키키광장의 소리                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 나만의 소리를 담은 플라스틱 컵 스피커 제작</li> <li>- 모듈별로 키키광장에 어울리는 소리를 디자인하여 발표</li> </ul> </li> </ul>
	뭉뭉랩 키키연구소 공간과 설치예술가	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 예술해커톤에서 나온 광장의 가치 탐색 및 분류</li> <li>· 예술가로서 키키광장에 설치하고 싶은 퍼포먼스와 작품 기획</li> <li>· 시각적으로 구현                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 플라스틱 박스를 이용하여 공간과 움직임을 제한하는 구조물 만들어 테스트</li> </ul> </li> </ul>
	툼툼랩 키키연구소 미디어 예술가	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 예술해커톤에서 나온 광장의 가치 탐색 및 분류</li> <li>· 미디어 센터 구축과 아이디어별 모듈 형성</li> <li>· 소통을 위한 마을 콘텐츠 기획                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 아이디어를 바탕으로 예술로 소통하는 방법 탐색 및 리서치와 콘텐츠 기획회의</li> </ul> </li> </ul>
5차시	송송랩 키키광장, 소리를 디자인하다	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 키키광장의 소리를 채우기 위한 아이디어 회의</li> <li>· 아이디어를 바탕으로 사운드 스케이프 사례와 방법 탐색 및 리서치로 콘텐츠 기획회의</li> </ul>
	뭉뭉랩 키키광장, 공간을 디자인하다	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 공간 설치작품 제작                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 부루마블팀, 로봇팀, 쓰레기통팀, 그네팀, 썬터팀, 무대팀 등 아이디어별로 모듈 형성하여 구조물 제작</li> <li>- 제작한 구조물을 광장으로 가지고 나가 움직임 설계</li> </ul> </li> </ul>
	툼툼랩 크크마을, 가치를 디자인하다	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 미디어 콘텐츠 제작                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 스노우볼팀, 꽃분수대팀, 마음랜턴팀 등으로 나누어 크크마을의 가치를 담은 미디어 작품 제작 설계</li> </ul> </li> </ul>
6차시	송송랩 키키광장, 소리를 디자인하다	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 키키광장의 소리 디자인                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 자연의 소리팀 소리채집(바람소리, 풀소리)하여 작품을 제작</li> <li>- 동물 소리 퀴즈팀은 웹상에서 소리를 추출하여 재미있는 동물 퀴즈 설계</li> <li>- 악마스피커팀은 스피커 외형을 디자인</li> </ul> </li> </ul>
	뭉뭉랩 키키광장, 공간을 디자인하다	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 공간 설치작품 제작                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 키키광장을 탐색하고 아이스 병커, 광장로봇, 부루마블 게임 판 제작</li> <li>- 부루마블팀 툼툼랩과 생중계 방법 토의</li> </ul> </li> </ul>
	툼툼랩 크크마을, 가치를 디자인하다	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 미디어 콘텐츠 제작                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 크크마을의 가치를 담은 미디어 작품제작물을 광장에 적용해 보고 작품의 스케일 조정</li> <li>- 스노우볼은 연못으로 변경, 꽃분수대팀은 입체에서 평면으로 변경하는 등 실제 구현 방법 적용해 보고 수정·보완</li> </ul> </li> </ul>
7차시	공동 운영 발표회 기획회의	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 랩별 작품제작 마무리                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 툼툼랩은 전자공학 전문가와 협업을 통해서 마음랜턴 완성</li> </ul> </li> <li>· 최종 발표회를 위한 전체 기획회의                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 발표회 진행사항 기획 및 제작</li> <li>- 키키광장의 작품 공유 위치 설정</li> <li>- 랩별 / 모듈별 작품 프리젠테이션 기획</li> <li>- 송송랩 / 뭉뭉랩 / 툼툼랩의 작품 발표(시연) 및 공유</li> </ul> </li> </ul>
8차시	공동 운영 더하고 나누기 (발표회)	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 더하고 나누기                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 크크마을 주민(가족, 친구, 지역민 등)을 초대하여 우리가 만든 키키연구소 결과를 광장에서 공유</li> <li>- 크크마을 주민답게 살아가는 방법을 공유·확산</li> </ul> </li> </ul>

\* 해당 프로그램 커리큘럼은 중부대학교 현해연 교수님과 크크마을 팀의 프로그램 운영사례를 발췌 및 정리하였습니다.

청소년 송캠프

# 청소년 음악창작 MCU (Music Creator yoUth)



**참여대상**  
청소년  
(중고등학교  
1-3학년)

**장르-분야**  
음악

- 교육목표**
- 음악창작 활동에 관심 있는 청소년들을 대상으로 교육을 통한 문화예술 소양 함양 및 보컬과 악기를 이용한 서로 다른 역할의 음악적 감수성 교류
  - 청소년들에게 음악적 문화예술 경험 제공
  - 일상 속 문화예술의 즐거움을 향유시키고 삶의 질 향상을 위한 청소년 교류 활동의 장 형성
- 중점방향**
- 가창이 제한되지 않는 음악 창작활동 전반에 대한 교육 및 경험을 제공하도록 함
  - 음악적 요소를 활용하여 청소년의 감정과 생각을 적극적으로 표현할 수 있는 커리큘럼 설계
  - 제작된 결과물의 지역사회 공유
- 교육내용**
- 청소년이 주체가 된 음악 창작활동 전반적인 기회를 제공하여 음악적 소양을 증진시키고 결과물의 지역사회 공유를 통한 청소년 성취감 및 자존감 향상을 도모하는 창의적 인재 육성 프로그램

교육 과정

과정	주제	주요 활동 내용
1차시	오리엔테이션	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 프로그램 및 강사 소개(강사/악기강사 축하공연)</li> <li>· 수업 체험하기(하모니, 장르)</li> <li>· 장르별 음악 감상 및 비평 / 선호 장르 선택하기</li> <li>· 과제: '내가 생각하는 싱어송라이터란?'</li> </ul>
2차시	작사(1) 스토리텔링 + 리듬	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 신체 리듬치기: 리듬아파트 게임</li> <li>· 음가 학습: 피자/사과 도형 사용하기</li> <li>· 마인드맵: 키워드와 감정카드 사용하기</li> <li>· 과제: 개사한 곡 제외 나머지 4곡 개사</li> </ul>
3차시	작사(2) 시대 별 음악, 음악 형식	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 셉터링 다이내믹 카드게임: 음악기호 학습하기</li> <li>· 시대별 음악 학습 및 활동지 활용</li> <li>· 음악의 형식: 가사 편 학습하기</li> <li>· 팀 발표</li> <li>· 과제: '가사 발전시켜오기'</li> </ul>
4차시	작사(3) 수사법, 라임, 시 형식 작사하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 주사위 및 보드게임: 셉터링, 음표, 박자, 음악 기호 손뼉 표현으로 복습하기</li> <li>· 직유법과 은유법 학습 활동지 활용</li> <li>· 라임 학습하기</li> <li>· 완성된 시 형식의 가사 기타(악기) 활용 및 강사 가창 시범 관람</li> <li>· 과제: 라임 사용하여 시 형식 작사 수정, 창작한 가사에 맞춰 멜로디 가이드 라인 녹음</li> </ul>
5차시	작곡(1) 멜로디와 화음	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 실의 멜로디 활동</li> <li>· 각자 만든 멜로디 발표하기</li> <li>· '음의 세계-음 화음 화성' 교육: 피아노 시연, 음악 예시 동반</li> <li>· 화성의 느낌 단어로 표현하기</li> <li>· 악기를 사용하여 코드 진행 만들기</li> <li>· 과제: 사용할 '코드 진행 2개 만들어 오기'</li> </ul>
6차시	작곡(2) 악기인터뷰, 편곡 방향 잡기	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 장르별 악기적, 시각적 컨셉 특성 알기</li> <li>· 악기 인터뷰</li> <li>· 자작곡 이야기하기 with 악기 선생님</li> <li>· 마인드맵: 팀별 곡 정보 활용</li> <li>· 과제: 사용할 '코드 진행 2개, 후렴 멜로디 만들어 오기'</li> </ul>

관련 자료

자료명 클릭/QR코드를 통해 자료를 확인하실 수 있습니다.



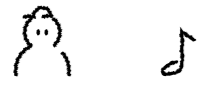
2022 꿈다락 토요문화학교 - 청소년 송캠프  
<청소년 음악창작 프로그램 MCU (Music Creator yoUth)> 단체곡 뮤직비디오

과정	주제	주요 활동 내용
7차시	작곡(3) 음악의 형식 (멜로디 편)	<ul style="list-style-type: none"> <li>· '시를 멜로디로': 음악 형식에 따른 멜로디 특성 알기</li> <li>· 배운 내용을 토대로 가사에 멜로디를 붙여보기</li> <li>· 완성된 멜로디 발표하기</li> <li>· 과제: 멜로디 완성해 오기</li> </ul>
8차시	작곡(4) 편곡, 작곡 마무리, 노래 교육	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 작곡 실연 및 음악적 언어 소통 연습하기</li> <li>· 편곡을 통한 음악 완성하기</li> <li>· 팀 활동을 통한 미완성 멜로디 마무리하기</li> <li>· 곡의 흐름을 이해하며 노래 연습하기</li> <li>· 과제: 앨범 자켓 아이디어 구상</li> </ul>
9차시	크리에이티브 디렉터(1) 앨범자켓	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 팀별 녹음 전 노래 연습</li> <li>· 앨범자켓 제작 및 발표</li> <li>· 뮤직비디오 의상 및 무대 컨셉 회의</li> </ul>
10차시	크리에이티브 디렉터(2) 콘테스트 리허설 + 녹음	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 팀별 녹음 전 노래 연습</li> <li>· 팀별 녹음</li> <li>· 뮤직비디오 콘티 작성</li> <li>· 뮤직비디오 의상 및 무대 컨셉 회의</li> </ul>
11차시	크리에이티브 디렉터(3-1) 팀별 뮤직비디오 촬영 + 콘테스트 준비	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 팀별 뮤직비디오 촬영</li> <li>· 단체곡 뮤직비디오 촬영 준비</li> <li>· 팀별 무대 컨셉 준비</li> <li>· 시사회 준비</li> </ul>
12차시	크리에이티브 디렉터(3-2) 단체곡 뮤직비디오 촬영	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 단체곡 파트 연습</li> <li>· 파트별 단체촬영 컨셉 숙지</li> <li>· 단체곡 뮤직비디오 촬영</li> </ul>
13차시	크리에이티브 디렉터(3-3) 팀별 뮤직비디오 촬영	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 팀별 뮤직비디오 추가 촬영</li> </ul>
14차시	단체곡 녹음 및 방송미디어콘테스트 참여	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 단체곡 녹음 전 노래 연습</li> <li>· 단체곡 녹음</li> <li>· 시사회 준비</li> <li>· 무대 리허설 및 무대 참여</li> </ul>

\* 해당 프로그램 커리큘럼은 시립마포청소년센터에서 예술가 이민선 님이 진행한 프로그램의 운영사례를 발췌 및 정리하였습니다.

청소년 송캠프

# 청소년 송캠프\_Song TMRW



**참여대상**  
청소년  
(중고등학교  
1-3학년)

**장르-분야**  
음악

- 교육목표**
- 음악창작 활동에 관심 있는 청소년들을 대상으로 교육을 통한 문화예술 소양 함양 및 보컬과 악기를 이용, 서로 다른 역할의 음악적 감수성 교류
  - 청소년들에게 음악적 문화예술 경험 제공
  - 일상 속 문화예술의 즐거움을 향유시키고 삶의 질 향상을 위한 청소년 교류 활동의 장을 형성
- 중점방향**
- 특정 키워드 선정 후 청소년의 생각을 클래식의 조화와 균형 가치를 통해 이야기할 수 있도록 노력
  - '음, 음표, 화음, 선율' 등 음악 언어를 활용하며 통상 언어의 표현을 넘어 청소년의 감정과 생각의 표출을 유도하도록 함
- 교육내용**
- 음악적 표현을 배우는 과정을 통해 미적 감수성 향상, 소통 및 협업을 경험하고 청소년의 감정과 생각을 솔직하고 주제적으로 표출하는 기회를 제공하는 청소년 성장 프로그램

교육 과정

과정	주제	주요 활동 내용
1차시	오리엔테이션	· 워업 및 프로그램 소개 · 나의 음악 프로필 작성과 부캐 정하기 · 세상의 소리: 그래픽 노테이션과 ASMR 수집하기 · 음악 노트 꾸미기
2차시	리듬	· 리듬 양상불 및 리듬 기보 이해하기 · 랩으로 표현하는 나의 마음
3차시	리듬, 멜로디	· 리듬 정리, 멜로디, 반복과 변형 알기 · 음계 탐색 및 멜로디 기보 이해하기 · 멜로디 작곡
4차시	악기 인터뷰 1 (전체 악기, 그룹별)	· 악기 즉흥 양상불과 악기 인터뷰 · 새로운 만남, 다르게 보기 · 그래픽 악보 만들기 · 악기 Q&A
5차시	악기 인터뷰 리뷰, 하모니	· 악기 인터뷰 리뷰하기 · 화음 기능에 대한 이해와 내가 만드는 화음
6차시	악기인터뷰2 (전체악기, 그룹별)	· 우연성 음악, 새로운 만남, 다르게 보기 · 악기 Q&A
7차시	형식 및 테크닉의 확장	· 장르, 강약, 조음, 다이내믹 등 이해하기 · 기성곡 변형해보기

관련 자료

자료명 클릭/QR코드를 통해 자료를 확인하실 수 있습니다.



2022 꿈다락 토요문화학교 - 청소년 송캠프  
<청소년 송캠프\_Song TMRW> 결과발표회 영상



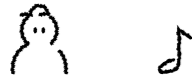
2022 꿈다락 토요문화학교 - 청소년 송캠프  
<청소년 송캠프\_Song TMRW> 결과발표회 실황 영상

과정	주제	주요 활동 내용
8차시	주제찾기와 계획	· 결과 작품 이해하기 · 내가 표현하고 싶은 주제 고민하기 · 음악적인 재료 계획하기
9차시	곡 작업1	· 리듬을 이용한 워업 · 나의 음악 작곡하기
10차시	전문가 특강 청소년진로탐색 : <작곡가의 세계>	· 작곡가의 작업 나누기 · 작곡가 Q&A · 리하모니제이션(멜로디에 코드 입히기) 수업
11차시	곡 작업2	· 나의 음악 작곡하기 · 아티큘레이션(선율의 단위별 형태와 의미 부여) 강의
12차시	곡 작업3	· 나의 음악 작곡하기 · 나의 음악을 화음, 다이내믹, 리듬으로 꾸미기
13차시	작품 실연(악기연주자)	· 작곡한 음악 실연 및 수정하기 · 발표회 준비
14차시	리허설	· 무대 리허설
15차시	결과발표회	· 나의 작품 발표하기 · 영상촬영

\* 해당 프로그램 커리큘럼은 영등포청소년문화의집에서 예술가 김성은 님이 진행한 프로그램의 운영사례를 발췌 및 정리하였습니다.



청소년 송캠프



참여대상

장르-분야

청소년  
(중학교 1학년)

음악

# 오늘은 도, 내일은 미, 우리는 슬

교육목표

- 지역 저소득층 청소년들의 정서적 안정감 제공
- 지역 문화예술 거점 활성화 도모
- 자기 계발을 기반으로 청소년들의 사고와 창의성 증진
- 청소년 측면의 목표
  - 청소년들의 잠재된 리더십을 발휘
  - 지역사회 소외계층 청소년들의 문화적 욕구 해소
  - 청소년의 문화예술 소양 함양
  - 또래 간 소통 및 건전한 여가문화 조성

중점방향

- 음악적 경험을 바탕으로 상상력을 자극하고 내면의 예술세계를 탐구하는 자율성을 고려한 프로그램 설계
- 작곡의 성과물을 지역사회와 나누며 공동체 구성원으로서 소양을 기를 수 있도록 함

교육내용

- 음악을 통한 미적 감수성을 함양, 소통과 협업 경험 제공, 자존감 높이기 등의 주체적이고 건강한 청소년 성장을 지원하는 프로그램

교육 과정

과정	주제	주요 활동 내용
1차시	음악과 친해지기	· 오리엔테이션 · 리듬게임 · 스토리텔링 · 이어판타지
2차시	음악의 재료찾기 (음정과 멜로디)	· 8개의 음소개 · 음정연습 · 멜로디꾸미기
3차시	리듬과 화음	· 리듬게임 · 리듬연습1 · 하모니 갤러리
4차시	리듬과 화음	· 뽀아뽀아 작곡 · 내가 가고 싶은 곳
5차시	타임라인과 형식 I	· 주사위작곡 · 타임라인 · 그래픽노테이션1(음악적 구조의 그래픽 디자인)
6차시	타임라인과 형식 II	· 그래픽노테이션2(음악적 구조의 그래픽 디자인) · 영상학습 · 피어나라 악기 인터뷰
7차시	악기인터뷰 및 미니음악회	· 인터뷰질문 정리 · 악기 인터뷰 · 작곡하기
8차시	스토리텔링과 타임라인	· 멜로디작곡과 악기편성 · 스토리텔링 · 타임라인2
9차시	발표회 구상	· 그래픽노테이션3(음악적 구조의 그래픽 디자인)
10차시	악기시연	· 악기시연1 · 악기시연2
11차시	발표회 구상 및 마무리	· 타임라인과 그래픽노테이션 · 음악작곡하기
12차시	발표회 리허설	· 인터뷰준비
13차시	발표회	· 최종발표회 및 감사소감 · 강사진 활동평가
14차시	활동최종평가, 소감	· 참여청소년 활동평가

\* 해당 프로그램 커리큘럼은 울산동구청소년문화의집에서 예술가 강정아, 정하라, 정지원 님이 진행한 프로그램의 운영사례를 발췌 및 정리하였습니다.

관련 자료



2022 꿈다락 토요문화학교 - 청소년 송캠프  
<오늘은 도, 내일은 미, 우리는 슬> 결과 자료집



자료명 클릭/QR코드를 통해 자료를 확인하실 수 있습니다.



**참여대상**  
 청년  
 (후기청소년  
 만 19세-24세)

**장르·분야**  
 대중음악

친구가 예술가

# 자소송 프로젝트

**교육목표**

- 주체적 문화예술창작 경험으로 삶의 질 향상에 기여
- 취업을 위한 자소서처럼 '다른 사람이 나를 어떻게 볼까'가 아닌, 내가 나를 어떻게 생각하는지에 집중하는 것을 목표

**중점방향**

- 참여자가 직접 인생그래프로 키워드를 찾고, 소리수집, 비트메이킹, 작사, 앨범자켓까지 창작곡의 과정을 경험
  - 인생그래프 그리기: 자신의 삶에서 어떤 이야기들이 있는지 자신의 이야기들을 수집하는 과정
- 단순히 자기를 표현하는 노래를 만드는 데에서 그치지 않고, 나를 탐색하고, 알아가는 과정들로 채워져야 함

**교육내용**

- '자기소개송' 프로젝트는 수집한 물음과 대답으로 자작곡 완성. 인생그래프로 키워드를 찾고, 소리수집, 비트메이킹, 작사, 앨범자켓까지 창작곡의 과정을 온전히 경험해봄

교육 과정

과정	주제	주요 활동 내용
1차시	키워드 수집	· 인생그래프로 자작곡에 들어갈 키워드 수집하기 · 서로의 인생그래프 나누기 · 밴드랩(bandlab) 탐험
2차시	비트메이킹	· 자신을 소개할 수 있는 소리와 사진 한 장을 찾아 퀴즈의 방식으로 소개 · 32마디 비트메이킹
3차시	작사 작업	· 32마디에 멜로디나 랩핑을 스케치 · 인생그래프와 일상의 이야기로 작사 작업
4차시	녹음, 곡 완성	· 스튜디오 보컬 녹음 · 자소송 완성
5차시	자소송 페스티벌	· 곡의 믹스(FX, 볼륨조절) · 자소송 페스티벌!

\* 해당 프로그램 커리큘럼은 예술가 문구 님의 프로그램 운영사례를 발췌 및 정리하였습니다.

관련 자료

👉 자료명 클릭/QR코드를 통해 자료를 확인하실 수 있습니다.

2022 후기청소년 문화예술교육  
 '친구가 예술가' 결과자료집

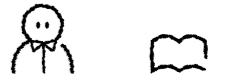
후기청소년 문화예술교육 - 친구가 예술가  
 프로그램 소개 온라인 페이지

2022 후기청소년 문화예술교육 - 친구가 예술가  
 프로그램 참여자 모집 홍보 영상

2022 후기청소년 문화예술교육 - 친구가 예술가  
 프로그램 결과 영상

친구가 예술가

# 나와 나와 나(NANANA) 프로젝트: 내면의 목소리들을 꺼내 연극 쓰기



**참여대상**  
 청년  
 (후기청소년  
 만 19세-24세)

**장르·분야**  
 연극, 글쓰기

**교육목표**

- 가이드가 있는 글쓰기를 통해 다양한 '나'를 불러내 대화하며 짧은 연극 대본 완성
- 매주 함께 글을 쓰는 경험, 매주 '캐릭터'의 목소리를 빌려 자신의 깊은 내면을 나누는 경험을 통해 일종의 자조(self-help) 공동체를 경험

**중점방향**

- 글쓰기 실력에 대한 평가나 판단 없이 프로그램 진행, 해당 부분을 일관되게 강조함으로써 글쓰기를 '평가'와 무관한 내면탐구의 방법으로 인식할 수 있는 편안한 경험을 할 수 있도록 지원
- 나의 일부를 담은 캐릭터들을 만들고, 캐릭터들을 원하는 공간에 배치해 대화하게 하는 연극 대본을 써봄으로써 자기 인생의 이야기로 예술 작품을 완성

**교육내용**

- 가이드와 질문지를 통해, 자기 내면의 다양한 목소리(어린이, 보호자, 통제자, 회의자(의심), 두려움 등)를 듣고, 캐릭터로 만들어 희곡/연극화하는 프로그램

교육 과정

과정	주제	주요 활동 내용
1차시	인생이라는 연극 속, '나'라는 캐릭터에 대하여	· 가이드 질문들을 통해 '나'라는 캐릭터를 분석해보기 · 나와나와나(NANANA) 프로젝트 소개 · 함께 글쓰기 (1시간 30분)
2차시	사랑할 수밖에 없는 그 사람과 도저히 이해할 수 없는 그 사람에 대하여	· 1차시에 작성한 '캐릭터 분석' 공유 · 가이드 질문들과 함께 '나'를 둘러싼 세계를 분석해보기 · 함께 글쓰기
3차시	내가 외면해온 목소리들	· 2차시에 작성한 '그 사람들'에 대한 분석 공유 · '불편한 마음'이 드는 과거, 현재의 사안에 대해 내 안의 어린이, 통제자, 회의자, 보호자의 목소리를 듣고 기록해오기 · 함께 글쓰기
4차시	내면 아이와 두려움 자아 만나기	· 3차시에 작성한 '외면해온 목소리들'에 대한 기록 공유 · 내면 아이와 두려움 자아 만나보기 · 함께 글쓰기
5차시	희곡쓰기 1주차 목소리들에게 몸을 주자	· 4차시에 만들어본 '캐릭터'에 대한 소개 · 어린이 통제자 회의자 보호자 등, 내 안의 목소리로 캐릭터 만들고 인물소개 쓰기 · 함께 글쓰기
6차시	희곡쓰기 2주차 나의 지옥, 나의 안전가옥 - 피드백	· 5차시에 작성한 인물소개서 공유 · 작가 개인이 가장 불편하게 느끼는 '공간', 가장 편안하게 느끼는 '공간' 현실 공간을 묘사하기. 이것을 기반으로 '내 희곡'의 배경이 될 만한 공간을 선택하여 아주 구체적으로 상상하고 창조하기 · 예술가 피드백
7차시	낭독회	· 연극배우들과 함께 작성한 대본 낭독 · '집단' 글쓰기 경험에 대한 생각 등 참여 소감 공유

\* 해당 프로그램 커리큘럼은 예술가 장영 님의 프로그램 운영사례를 발췌 및 정리하였습니다.

관련 자료

👉 자료명 클릭/QR코드를 통해 자료를 확인하실 수 있습니다.

2022 후기청소년 문화예술교육  
 '친구가 예술가' 결과자료집

후기청소년 문화예술교육 - 친구가 예술가  
 프로그램 소개 온라인 페이지

2022 후기청소년 문화예술교육 - 친구가 예술가  
 프로그램 참여자 모집 홍보 영상

2022 후기청소년 문화예술교육 - 친구가 예술가  
 프로그램 결과 영상

친구가 예술가

# 민트의 다정한 친구들



참여대상

청년  
(후기청소년  
만 19세-24세)



장르-분야

문화기획  
(다중예술)

**교육목표**

· 땅에 대한 감각을 내 방, 도시, 영토까지 확장되어 번지는 것을 목표

**중점방향**

· 시즌1 '민트의 다정한 친구들'이 내가 사는 도시를 다양한 감각으로 마주하고 그 토막을 민트에게 전달하는 과정을 경험  
· 시즌2 지금은 사용되지 않는 커다란 빈 영토를 기반으로 사건을 기획해봄

**교육내용**

· 1기: 도시를 다양한 감각으로 마주하고 민트라는 식물친구에게 설명을 하는 여정동안 우리는 도시를 헤매는 사람으로서 존재하며 민트친구와 함께 도시의 아주 사소한 토막을 알아가는 과정  
- 활동패키지: 민트가 심겨진 화분, 삽, 작은 물조리개, 분갈이 흙  
· 2기: 커다란 서사와 관계가 쌓여있는 오래된 빈 영토를 만나봄. 빈 영토, 도시의 오래된 구멍들을 마주해서 발생하는 감각을 공유, 상상하고, 기획해보는 과정

**교육 과정**

과정	주제	주요 활동 내용
시즌 1	1차시 오리엔테이션	· 자기소개(각자 취향, 사는 지역, 좋아하는 음악, 일상 사진, 취미 생활을 소개) / 민트화분 및 키트 안내
	2차시 오픈 리서치	· 웹(AIlo)을 기반으로 민트에 대해 알아보고 공유 / 민트에 대한 다양한 정보 수집
	3차시 보는 민트	· 민트와 시각적 접촉에 집중, 관찰하고 그려보기 (민트와의 교감을 그림으로 표현)
	4차시 머무는 민트	· 도시에서 발생한 사물을 탐색하며 민트의 새로운 집을 찾고 이사(분갈이) - 도시에서 발생한 사물(쓰레기 등)을 민트의 집으로 활용
	5차시 듣는 민트	· 음성으로 도시의 한 장면을 설명 · 가장 좋아하는 또는 흥미롭다고 생각하는 장소에서 최소 30분간 머물며 음성으로 설명하고 녹음
	6차시 보는 민트	· 민트와 함께 당신이 살고 있는 도시를 1시간 가량 산책 · 램블러 앱을 활용하여 산책 동선 위에 사진과 소리를 기록 (당신과 민트는 도시의 어떤 장면 안에 머물고 있는가요?)
	7차시 민트 게더링	· 오래된 기록방식인 시아노타입을 활용해서 도시의 장면들 간직
시즌 2	1차시 방치된 공장부지 투어	· 고창여행 및 옛날엔 활발하게 운영되었지만 지금은 기능을 잃고 방치된 공장부지 투어
	2차시 빈터 상상 디자인	· 공장부지에 대한 이야기를 나누고, 활동을 기획
	3차시 빈터 상상 디자인	· 공장부지에 대한 이야기를 나누고, 활동을 기획
	4차시 빈터 상상 디자인	· 공장부지에 대한 이야기를 나누고, 활동을 기획
	5차시 상상한 빈터를 드로잉하기	· 기획한 공장부지를 시각적으로 표현해보기

\* 해당 프로그램 커리큘럼은 예술가 이지연 님의 프로그램 운영사례를 발췌 및 정리하였습니다.

**관련 자료**

👉 자료명 클릭/QR코드를 통해 자료를 확인하실 수 있습니다.



2022 후기청소년 문화예술교육  
'친구가 예술가' 결과자료집



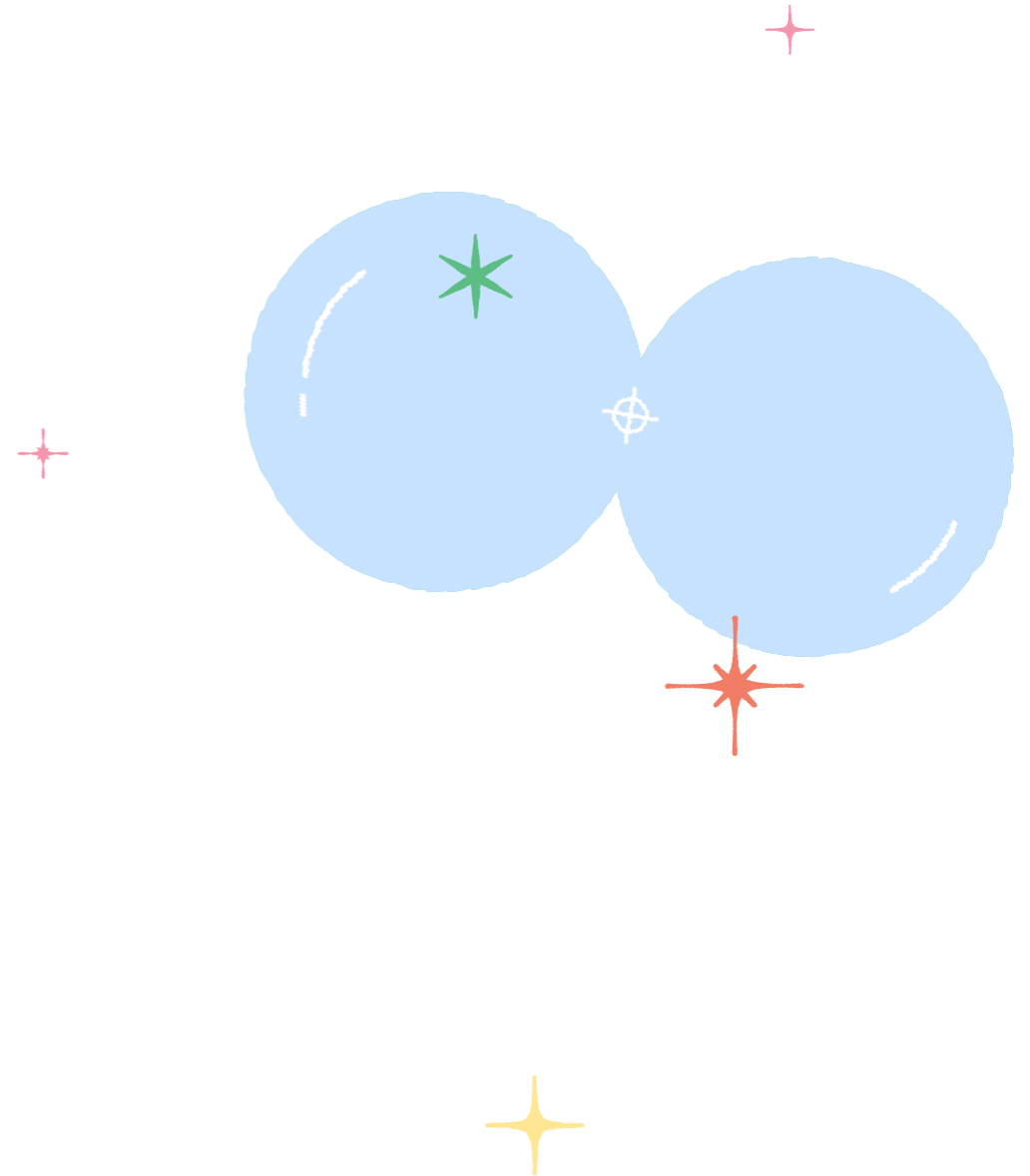
후기청소년 문화예술교육 - 친구가 예술가  
프로그램 소개 온라인 페이지



2022 후기청소년 문화예술교육 - 친구가 예술가  
프로그램 참여자 모집 홍보 영상



2022 후기청소년 문화예술교육 - 친구가 예술가  
프로그램 결과 영상



예술심포

**참여대상**  
청년  
(2040 직장인)

**장르·분야**  
공예

# (체험형) 심의 비법, 오늘 밤 ○○ 한 잔, 치즈나이프와 디저트포크

- 교육목표**
  - '심'이라는 우드카빙의 정서적 맥락을 이해하고 단순함과 반복의 느린 시간을 통해 '몰입과 잊음' 경험을 통한 일상 활동으로의 지속가능성 탐구
- 중점방향**
  - 나무를 깎는 물리적 행위보다 천천히 시간을 들여 조각하는 느린 시간 속에서 나만의 모습을 되짚어 볼 수 있도록 프로그램 설계
  - 현대 시대에서 마주할 수 밖에 없는 고립감으로부터 스스로를 지켜낼 수 있는 방법 제고
- 교육내용**
  - 나무를 깎는 단순함과 반복 과정을 통해 깎는 시간 속 경험을 소중히 하고 심, 놀이, 생각의 도구로서의 나만의 새로운 가능성을 탐구할 수 있는 프로그램


교육 과정


과정	주제	주요 활동 내용
1차시	(기본) 수저 세트	· 우리는 왜 나무를 깎아야 하는걸까? - 나무를 깎아 살림 도구를 제작하는 이유 알아보기
2차시		· 후크나이프와 카빙나이프로 수저 세트 만들기1 - 숟가락 깎기
3차시		· 후크나이프와 카빙나이프로 수저 세트 만들기2 - 젓가락 깎기
1차시	(심화) 브런치 세트	· 후크나이프와 카빙나이프로 브런치 세트 만들기1 - 버터나이프 깎기 ※ (기본 프로그램 참여자) 반복 기술 연마 중심 운영 ※ (신규 참여자) 기본과정 중 제작 이유에 대한 고찰부터 시작
2차시		· 후크나이프와 카빙나이프로 브런치 세트 만들기2 - 포크 깎기
3차시		· 후크나이프와 카빙나이프로 브런치 세트 만들기3 - 버터나이프 깎기
4차시		· 후크나이프와 카빙나이프로 브런치 세트 만들기4 - 뒤집개 깎기

\* 해당 프로그램 커리큘럼은 예술가 남머루 님의 프로그램 운영사례를 발췌 및 정리하였습니다.

관련 자료

👉 자료명 클릭/QR코드를 통해 자료를 확인하실 수 있습니다.

 2020 직장인 문화예술교육 - 예술심포  
사업 운영 결과자료집

 2021 직장인 문화예술교육 - 예술심포  
사업 소개 및 홍보 영상

예술심포

**참여대상**  
청년  
(2040 직장인)

**장르·분야**  
공예

# (정규형) 손으로 다독이는 마음

- 교육목표**
  - 바느질에 집중하는 행위와 명상의 과정을 통해 마음을 가라앉히며 일상 속 스트레스 완화
  - 바느질 결과를 공유하며 성취감을 얻고 참여자 간 교류를 통해 서로를 위로하는 시간 체험
- 중점방향**
  - 바느질 기법보다는 바느질을 하는 시간 자체에 집중할 수 있도록 진행
  - 참여자가 좋아하거나 필요한 것, 관심 있는 것 등을 탐색하여 바느질을 통해 자신을 알아갈 수 있도록 프로그램 설계
  - 동일한 작업 과정을 거치며 참여자 간 공감대를 형성하고 교류하며 현대사회의 고립감을 해소할 수 있도록 장치 마련
- 교육내용**
  - 우리의 삶 속 작은 일상의 순간들을 떠올려보고 내가 놓는 한뼘 한뼘으로 주변을 채워가며 일상 속 작은 틈의 채움을 바느질 활동을 통해 고민해보는 프로그램


교육 과정


과정	주제	주요 활동 내용
1차시	(기본) 손바느질 나만의 인형 만들기	· 프로그램 및 작가소개(인사) · 키트 제작 안내 · 바느질 기본 기법 익히기1
2차시		· 바느질 기본 기법 익히기2 - 자신이 좋아하는 단어나 그림 등을 자주 사용하는 소품이나 옷, 천 등에 바느질 기법을 활용하여 표현하기
3차시		· 나만의 인형 만들기1 - 자신이 편안함을 느끼는 형태와 표정을 떠올리며 인형으로 만들어보기
4차시		· 나만의 인형 만들기2 - 인형 제작 마무리 - 바느질 기법을 활용한 추가 소품 만들기
1차시	(심화) 손바느질 인형과 소품 주머니 만들기	· 내 이야기 만들기 - 나만의 이야기가 담긴 소품 발표하기 - 바느질 기법을 활용한 소품 만들기
2차시		· 나만의 인형/소품 만들기 - 정교한 인형/소품 만들기(늘 가지고 다닐 수 있는 사이즈 선택)
3차시		· 주머니 만들기 - 나만의 인형/소품이 들어갈 수 있는 주머니를 만들고, 나를 담은 이야기로 수놓기
4차시		· 작품 마무리 및 공유 - 지금까지 만든 작품을 공유하고 이야기 나누기

\* 해당 프로그램 커리큘럼은 예술가 공해진 님의 프로그램 운영사례를 발췌 및 정리하였습니다.

관련 자료

👉 자료명 클릭/QR코드를 통해 자료를 확인하실 수 있습니다.

 2020 직장인 문화예술교육 - 예술심포  
사업 운영 결과자료집

 2021 직장인 문화예술교육 - 예술심포  
사업 소개 및 홍보 영상



참여대상

청년  
(2040 직장인)



장르·분야

일러스트

예술로 레벨업

# (정규형) 밥장과 함께 하는 유쾌한 그림놀이

교육목표

- 그림 작업에 대한 관심과 흥미를 바탕으로 참여자 간 소통과 공감 계기 마련
- 그림 작업을 통한 유쾌한 시간을 경험

중점방향

- 그림에 대한 진입장벽을 낮추고 쉽고 재미있게 드로잉할 수 있도록 환경 조성

교육내용

- “똥손도 괜찮다!” 그림에 대한 진입장벽을 낮추고 쉽고 재미있게 그림을 그려가는 과정을 배울 수 있는 프로그램

교육 과정

과정	주제	주요 활동 내용
1차시	시작	· 시작은 동그라미로 - 동그라미를 그리고 점·선·면의 여행을 통해 나 스스로를 알아가는 시간 갖기
2차시	사람	· 사람 그리기 - 어떻게 하면 사람을 보고 그릴 수 있을까? 마음의 모습은 어떻게 해야 그려볼 수 있지? 손과 눈의 묘사를 조금씩 키워 보기
3차시	물건	· 흥미진진한 일루션의 세계 - 입체적인 사물을 평면으로 보여줄 수 있는 방법은 눈과 뇌를 속여보는 것!
4차시	세상을 보는 눈	· 묘사 꿀팁 - 눈에 익어야 손도 익는, 보이는 만큼 그리는 효과적인 묘사 배우기
5차시	색	· 색을 쓰는 방법 - 색의 정의와 색 쓰는 방법 알기 - 색과 친해지는 비결
6차시	이야기	· 이야기를 그리는 방법 - 스토리텔링의 정의 - 좋은 이야기 그리는 방법 알기 (듣고 싶은, 하고 싶은 이야기)

\* 해당 프로그램 커리큘럼은 예술가 밥장 님의 프로그램 운영사례를 발췌 및 정리하였습니다.

관련 자료



2022 직장인 문화예술교육 - 예술로 레벨업  
사업 운영 결과자료집



2022 직장인 문화예술교육 - 예술로 레벨업  
프로그램 참여 예술가 인터뷰 영상

👉 자료명 클릭/QR코드를 통해 자료를 확인하실 수 있습니다.

예술로 레벨업

# (정규형) 생·동 미술관 아트투어



참여대상

청년  
(2040 직장인)



장르·분야

미술

교육목표

- 미술관 여행을 통해 스트레스를 해소하고 개인의 회복탄력성을 높임
- 예술가의 새로운 도전과 혁신을 보며 창의성을 함양하고 일상과 직장생활에 적용

교육내용

- 능동적이고 창의적으로 미술관 작품, 전시를 감상하고 자유롭게 소통합니다.

교육 과정

과정	주제	주요 활동 내용
1차시	새로운 도전과 혁신	· 프랑스 오르세 미술관 편 - 새로운 도전과 혁신을 추구한 예술가들의 이야기를 중심으로 오르세 미술관 랜선 여행
2차시	경쟁과 우정	· 미국 뉴욕현대미술관 편 - 피카소와 마티스의 치열한 경쟁과 우정의 이야기를 중심으로 뉴욕현대미술관 랜선 여행
3차시	즐거기와 몰입	· 환기미술관 편 - 한국 추상미술의 선구자 김환기의 삶과 예술을 중심으로 감상 및 소통
4차시	다르게 보기	· 리움미술관 편 - 몇 편의 작품을 집중적으로 공동 감상한 뒤, 발견과 서로의 관점을 나누는 것에 초점을 맞춤

\* 해당 프로그램 커리큘럼은 예술가 김예진 님의 프로그램 운영사례를 발췌 및 정리하였습니다.

관련 자료



2022 직장인 문화예술교육 - 예술로 레벨업  
사업 운영 결과자료집

👉 자료명 클릭/QR코드를 통해 자료를 확인하실 수 있습니다.



**참여대상**    **장르·분야**  
 청년 (2040 직장인)    합창

예술로 레벨업  
**(정규형) 함께 떠나는 음악여행**  
**‘노래는 즐겁다’**

- 교육목표**
- 합창을 통해 노래를 매개로 소통하고 조직 구성원 간에 일체감을 형성하여 구성원의 결속을 다짐
  - 예술 공동 경험을 통한 소속과 유대감을 높이고 삶의 동기 부여로 일상과 직장생활 전반에 활기를 불어 넣음
- 교육내용**
- 공동체(직장) 내 합창단을 조직하여 서로 화합하며 노래를 불러보는 시간

교육 과정

과정	주제	주요 활동 내용
1차시	오리엔테이션	· 합창단 운영 계획 소개 - 실습곡 선정 - 현재 음성 상태 및 음역대 점검
2차시	노래를 잘 부르는 방법	· 우리의 몸과 목소리는 약기다 - 신체근육에 신경 쓰며 올바른 호흡 - 한국 가곡 연습
3차시	음악표현 및 음악이론	· 음악표현 및 이론 - 음정과 박자 - 외국 가곡 연습
4차시	음악적 어법	· 음악적 어법 - 발성과 디션 - 곡의 완성도를 높이는 음악적 어법 이해 - 실습곡 연습
5차시	실습곡 연습	· 실습곡 연습
6차시	실습곡 연습	· 실습곡 연습
7차시	무대 연출 및 리허설	· 실습곡 연습
8차시	작은 음악회	· 연습한 곡을 작은 무대에서 발표함

\* 해당 프로그램 커리큘럼은 지휘자 서훈 님의 프로그램 운영사례를 발췌 및 정리하였습니다.

관련 자료



2022 직장인 문화예술교육 - 예술로 레벨업  
 사업 운영 결과자료집



자료명 클릭/QR코드를 통해 자료를 확인하실 수 있습니다.

예술로 레벨업

**(정규형) 소리우주**  
**‘스톱모션 애니메이션 제작’**



**참여대상**    **장르·분야**  
 청년 (2040 직장인)    영상미디어

- 교육목표**
- 점토를 사용하여 구체적, 추상적 형태를 표현할 줄 알고, 이야기를 구성하고 영상작업을 위한 편집을 익힘
  - 빠르게 변화하는 시대에 트렌드를 배우고, 창의적 역동적 활동경험을 업무에 연계하여 긍정적인 효과 기대
- 교육내용**
- 스톱모션 애니메이션에 대해 알고 제작해봄

교육 과정

과정	주제	주요 활동 내용
1차시	소리 그림	· 함께 애니메이션 제작 - 영상작품의 종류 소개, 소리에 대한 기억 공유, 소리의 시각화에 대해 이야기 나눔, 함께 애니메이션 만들기, 사용할 앱 소개
2차시	구성	· 소리를 시각화하고 장면 구성 - 녹음해온 소리를 함께 듣고 소리를 점토를 이용하여 시각화
3차시	표현	· 입체물 촬영과 편집 - 소리를 시각화한 점토작품을 촬영하고 구성안을 바탕으로 애니메이션 제작
4차시	편집	· 세부편집과 갈무리 - 추가나 편집이 필요한 부분을 앱을 이용하여 마무리

\* 해당 프로그램 커리큘럼은 예술가 임정원(어밍) 님의 프로그램 운영사례를 발췌 및 정리하였습니다.

관련 자료



2022 직장인 문화예술교육 - 예술로 레벨업  
 사업 운영 결과자료집



자료명 클릭/QR코드를 통해 자료를 확인하실 수 있습니다.

신중년 문화예술교육

신중년 문화예술교육

# 문학과 함께 한 달 살아보기

# 자연(농사)과 함께 한 달 살아보기



참여대상

신중년  
(만 50-64세)



장르-분야

문학



참여대상

신중년  
(만 50-64세)



장르-분야

자연, 농사

교육목표

- 문화예술교육을 통한 새로운 인생 준비 및 전환의 기회 마련
- 자아 재형성, 사회적 관계망 확장, 삶의 행복-만족도 증진 등을 실현
- 주체적으로 문화적 삶을 설계하고 살아갈 수 있는 기회 제공

중점방향

- 문학을 통해 자신을 돌아보고 삶의 전환점을 마련하는 다양한 활동 지원. 당당하고, 행복한 문화적 삶을 가꾸어나갈 수 있도록 함
- 교육 프레임(섭외 가능한 작가, 북 스테이, 문학관 관련 정보 등)을 활용, 스스로 프로그램 기획, 자율적 과정 설계 및 주체적 참여 활동

교육내용

- 문학을 매개로 작가와의 만남, 북 스테이, 문학관 방문 등 참여자들이 활동을 기획하고 설계, 나를 위한 시간과 공간 속에서 동료들과 함께 중년의 삶을 이해하고, 인생 후반기를 위한 새로운 삶을 준비 ※2018년 시범 프로그램 운영공고문 자료 기준

교육 과정

과정	주제	주요 활동 내용
1차시	(작가와 중년) 책, 만나다	· 50대의 삶을 이해하고 준비할 수 있는 '책과 작가'를 선정, 책을 읽고 작가와 만남, 작품을 바탕으로 50대의 삶을 토론하고, 자신의 삶과 연관 지어 이야기함으로써 공감대 형성 ※ 책의 저자를 섭외하여 진행
2차시	(북스테이) 책, 떠나다	· 1주차에 읽은 책을 마음에 품고, 북 스테이를 떠남. 자아 성찰의 기회를 가져봄
3차시	(문학관) 책, 살다	· 지역 내 문학관을 방문, 작가의 삶과 문학을 통해 다른 사람과 사회를 이해
4차시	(글쓰기) 책, 스미다	· 3주간의 다양한 경험을 '글'로 담고 발표하는 시간. 생애 전환을 위한 생각을 정리, 이후의 삶을 기대

\* 해당 프로그램 커리큘럼은 예술가 유현아 님의 프로그램 운영사례를 발췌 및 정리하였습니다.

관련 자료



생애전환 문화예술교육 - 신중년 문화예술교육  
<문학과 함께 한 달 살아보기> 프로그램 연구보고서



자료명 클릭/QR코드를 통해 자료를 확인하실 수 있습니다.

교육목표

- 농사를 통해 예술에 다가가고 그것을 즐길 줄 아는 사람의 마음을 갖게 함
- 계절별 농사 경험을 통해 자연 순환 속 생애주기를 돌아보고, 과거의 상처를 치유하고 새로운 시작을 준비하도록 도움

중점방향

- 자연과 예술 그리고 인간을 이어주는 평화 농사의 가치와 아름다움을 느끼게 함

교육내용

- 예술가의 일반적인 창작과정을 농사 체험 과정에 적용하며 농사라는 활동을 예술로 표현해보고 예술 활동을 통해 참여자 간 소통하며 자신의 생애주기를 돌아볼 수 있는 프로그램  
- 계절의 변화에 따라 3월부터 11월 까지 월 1회 총 9회 진행  
- 기본과정 <예술로 농사짓기>와 심화과정 <농사로 예술짓기>의 주제는 같으며 서로의 과정을 보완해주는 역할

교육 과정

과정	주제	주요 활동 내용
1차시	나의 '평화 농사'를 위한 나의 예술을 만들기	· 시작하며 - 평화마를 둘러보기: 숨겨진 '평화' 찾기 - 흙으로 짓는 예술 <평화농사 이야기> 강의. 농사로 실천할 수 있는 가치들을 실제 강사(농부)의 사례로 들어 봄 - <예술로 농사짓기>, <농사로 예술짓기> 수업에 대한 개략적 설명 - 서로 이야기 나누기
2차시	농사 예술을 시작하는 날	· 공존과 공유 - 씨뿌리기(흙뿌리기, 줄뿌리기, 날알심기) / 밭 만들기
3차시	토종씨앗 잇기 농사 & 첫 수확	· 콩 3알의 나눔의 가치 - 씨앗나눔을 고려하여 토종콩 심기 / 토종콩 파종으로 첫 수확의 기쁨을 맛봄 / 숙성된 밭을 이용하여 고구마 심기
4차시	생긴대로 수확하기	· 생긴대로의 아름다움 - 수확물을 통해 평화농사의 책임, 자부심을 느낌 / 과거의 나의 식습관 돌아보기
5차시	잡초는 없다	· '풀'의 새로운 역할 발견 - 생태적 풀매기 과정을 통해 풀의 쓰임을 찾고 생명, 생태 중심적인 삶을 이해
6차시	장날 (통합과정)	· 농부 직거래 장터 참여 - 장터에서 농산물로 설치미술을 표현 - 상품 판매 활동으로 소통과 나눔을 표현. 시장 장보기를 통해 농민들의 마음을 들음
7차시	생긴대로 수확하기	· 가을수확 - 가을 푸성귀 심기, 땅콩 고구마 수확 / 순환과 발효의 지혜를 발견
8차시	생명존중과 다양성	· 가족과 생태환경의 중요성 돌아보기 - 닭을 관찰하여 흙이 필요한 이유를 발견 / 흙과 가족과의 관계를 통해 생명 존엄성에 대해 생각
9차시	갈무리 & 농사가 예술이다.	· 농부의 경험을 통해 - 콩 수확과 밭 정리. 농사 연장 도구, 씨앗, 당일 수확한 콩을 가지고 소박한 전시를 설치 / "농사가 예술이다"를 표현

\* 해당 프로그램 커리큘럼은 씨자농부 천호균 님의 프로그램 운영사례를 발췌 및 정리하였습니다.

관련 자료



생애전환 문화예술교육 - 신중년 문화예술교육  
<자연과 함께 한 달 살아보기> 프로그램 연구보고서



자료명 클릭/QR코드를 통해 자료를 확인하실 수 있습니다.

신중년 문화예술교육

# 자연(숲)과 함께 한 달 살아보기



참여대상

신중년  
(만 50-64세)



장르-분야

자연, 나무

교육목표

- 인간과 자연의 조화라는 가치관을 바탕으로 함께 더불어 사는 삶의 발견 지향
- 자연을 바라보는 관점 전환 및 생태적 사고의 확장
- 중년 세대 개인의 경험과 배움이 공유되며 사회의 긍정적 에너지 채굴

중점방향

- 생애전환기를 맞은 세대 특성을 고려하여 자연(나무, 숲 등)생태에 대한 기본적 이해와 접근법 제시
- 자연환경을 직접적으로 체험할 수 있도록 하여 자기 인식의 감수성을 향상 시킬 수 있도록 함

교육내용

- 현장 중심의 숲 생태 체험교육을 통해 자연환경을 직접적으로 체험하고 자연 속 나의 인생을 되돌아보며 사회 환경과의 관계를 인식하고 삶의 새로운 변화를 추구해보는 프로그램
  - 숲 생태 체험교육, 주로 야외활동으로 최대 가능시간은 3시간
  - 숲에 관한 전문적인 주제를 제시하기보다 숲의 아름다움이나 풍요로움을 체험하게 함

교육 과정

과정	주제	주요 활동 내용
1차시	숲체험 1 나무	• 삶에서 중요한 건 참나무가 되는 것 - 도토리 한 알의 의미는?
2차시		• 나무는 작은 마을 공동체다. - 참나무 이야기
3차시		• 열어야 날 수 있다. - 솔씨 이야기
4차시		• 아름답게 물러나는 중 - 소나무 이야기
5차시		• 오래된 나무는 있어도 늙은 나무는 없다. - 생태 이야기
6차시		• 나무는 죽어도 숲은 죽지 않는다. - 순환
7차시		• 함께할 때 건강하다. - 관계
8차시		• 다르게 살아도 된다. - 다양성
1차시	숲체험 2 나무와 들꽃	• 풀의 특징 알아보기
2차시		• 어디서나 볼 수 있는 풀
3차시		• 풀의 생존전략
4차시		• 풀의 이동전략

관련 자료



생애전환 문화예술교육 신중년 문화예술교육  
<자연과 함께 한 달 살아보기> 프로그램 연구보고서



자료명 클릭/QR코드를 통해 자료를 확인하실 수 있습니다.

과정	주제	주요 활동 내용
1차시	숲체험 3 나무와 곤충	• 참나무와 장수풍뎅이의 오랜 동행
2차시		• 애벌레 되어보기
3차시		• 편식쟁이 애벌레
4차시		• 숲속 영화관
1차시	숲체험 4 나무와 새	• 새들의 의사소통
2차시		• 새들의 진화
3차시		• 새는 숲을 순환시킨다. - 나무를 심는 새
4차시		• 새들은 왜 바람둥이가 되었는가?
5차시		• 세상은 넓고 할 일은 많다. - 새들의 이동

\* 해당 프로그램 커리큘럼은 숲연구소 이여송 님의 프로그램 운영사례를 발췌 및 정리하였습니다.



신중년 문화예술교육

# 자연(바다)과 함께 한 달 살아보기



참여대상

신중년  
(만 50-64세)



장르-분야

자연, 나무

- 교육목표**
  - 생애전환기 세대의 가치관과 신체를 건강하게 변화시켜 자존감 회복 및 존재가치 자각
  - 나를 위한 삶의 방식을 찾는 계기를 마련
- 중점방향**
  - 지각과 성찰의 시간을 통하여 내가 디자인하는 느린 행복 찾기
  - 내 마음의 소리를 나눌 수 있는 자연과 함께 억압 감정을 배출하고 정화
- 교육내용**
  - 생애전환기를 맞아 신체-심리적 스트레스를 경험하는 신중년 세대의 스스로의 돌봄과 자존감 회복을 위한 문화예술치유 프로그램
    - 바다명상을 위한 적합지 바다를 선정하고, 신중년 세대에게 적합하다고 추천된 6개의 명상법(프라나야마, 요가니드라 등)을 제한적으로 사용

교육 과정

과정	주제	주요 활동 내용
1차시	진밀감 형성 명상교육 자기수용 존재탐색	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 프로그램 소개 및 라포 형성, 예명 짓기</li> <li>· IT검사: 가족역할 Roll Diagram, 설문지 등</li> <li>· 깨우기/충전/자아찾기 명상법 이해 및 체험</li> <li>· 이완 명상을 통해 마음에 긍정 씨앗을 심고, 자신 수용하기</li> <li>· 당일 명상체험을 나누고 글로 남기기</li> <li>· 귀가 후 체험나누기(가족, 친구, 정원의 꽃, 농작물, 벌레 등)</li> </ul>
2차시	적체감정 탐색 및 배출 긍정자아탐색, 자아성찰	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 명상음악을 들으며 깨우기 명상으로 이완</li> <li>· 충전명상으로 오감자각 및 활성화</li> <li>· 명상음악을 들으며 자아찾기 명상. 지시어에 따라서 마음 속 그림자 '자신의 어린자화상' 만나기. 부정감정비우기. 완전한 이완상태에서 씨앗명상을 통하여 긍정자아상 심기. 자신에게 용서의 편지쓰기. 체험나누기</li> <li>· 귀가 후 체험 나누기(가족, 친구, 정원의 꽃, 농작물, 벌레 등)</li> </ul>
3차시	존재자각 부정감정탐색 긍정자아심기 역할 탐색	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 명상음악을 들으며 깨우기 명상으로 몸과 마음의 조화 찾기. 충전명상으로 오감자각 및 활성화</li> <li>· 자아찾기 명상 지시어에 따라서 '오늘의 자신' 만나기. 비우기 명상으로 부정감정을 탐색하고, 비우기를 통한 부정자아 버리기. 이완명상 중 씨앗명상으로 긍정자화상 심기</li> <li>· 당일 느낀 체험감정을 동작으로 표현하고, 체험나누기</li> <li>· 명상체험 나누기(가족, 친구, 정원의 꽃, 농작물, 벌레 등)</li> </ul>
4차시	부정감정탐색 긍정자아심기 가족 및 사회 역할변화	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 명상음악을 들으며 깨우기 명상으로 몸과 마음의 조화 찾기. 충전명상으로 오감자각 및 활성화</li> <li>· 자아찾기 명상으로 희망바람이 되어 가고 싶은 곳 여행하기. 비우기 명상으로 탐색된 부정감정을 비우고 긍정자아 탐색. 이완명상 중 씨앗명상으로 사랑하는 사람에게 '지금 이 순간의 감정' 전달</li> <li>· 당일 느낀 체험감정을 그림으로 그리고 나누기</li> <li>· 명상체험 나누기(가족, 친구, 정원의 꽃, 농작물, 벌레 등)</li> </ul>
5차시	자존감 증진 미래설계	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 해변에서 파도소리를 들으며 깨우기 명상으로 몸과 마음의 균형 회복. 충전명상으로 오감활성화</li> <li>· 자아찾기 명상. 자유롭게 걷다가 걸음을 멈추고 되돌아오며 발자국 탐색. 과거, 현재 그리고 미래의 길을 발자국 탐색하기. 이완명상과 씨앗명상을 통하여 긍정자아와 미래설계</li> <li>· 체험 중 탐색된 과거와 현재 그리고 미래의 발자국을 독백이야기 만들어 표현, 그림으로 디자인하여 긍정적으로 채색, 체험나누기</li> <li>· 명상시간의 체험을 일상에서 실현하기. 나에게 보내는 '마음 편지'로 종이배 접기</li> </ul>

관련 자료



생애전환 문화예술교육 신중년 문화예술교육  
<자연과 함께 한 달 살아보기> 프로그램 연구보고서



자료명 클릭/QR코드를 통해 자료를 확인하실 수 있습니다.

과정	주제	주요 활동 내용
6차시	부정자기 비우기 긍정자기 심기 관계증진	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 해변에서 파도소리를 들으며 깨우기 명상으로 몸과 마음의 균형 회복. 충전명상으로 오감활성화</li> <li>· 자아찾기 명상. 비우기 명상을 위한 장소를 선택하여 '마음 편지' 종이배를 띄워 보낸 후에 무엇이 멀어져 가는지 인지하기. 주변경기 중 의미 있는 물체(조개, 돌, 식물, 쓰레기 등) 탐색. 물체 바라보며 의미 담아 대화 독백. 이완명상과 씨앗명상을 통하여 자신의 긍정마음 전하기</li> <li>· 체험 중 탐색된 물체와 사람에 대한 의미를 그림 또는 동작으로 표현. 체험나누기</li> <li>· 명상시간의 체험을 일상에서 실현(소중한 것들에 대한 의미 탐색 및 간직하기)</li> </ul>
7차시	의사표현증진 육구 실현 권위회복	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 해변에서 파도소리를 들으며 깨우기 명상으로 몸과 마음의 균형 회복. 충전명상으로 오감활성화</li> <li>· 걷기명상을 하다가 씨앗명상으로 권위회복. 원하는 장소에서 나의 집 만다라그리기(나무, 꽃, 텃밭, 가족 등). 내 마음 속 사진기로 촬영</li> <li>· 그룹 원들이 모여 각자가 찍은 사진 이미지를 말하기. 듣고 싶은 칭찬 스스로하기</li> <li>· 귀가 후 당일 바다명상 체험을 일상에서 실현. 나의 집 만다라그림을 기억하여 그림을 그리거나 가족편지쓰기</li> </ul>
8차시	관계 재형성 존재변화 재탄생	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 해변에서 파도소리를 들으며 깨우기 명상으로 몸과 마음의 균형 회복. 충전명상으로 오감활성화</li> <li>· 자아찾기 명상을 하면서 4주간 체험을 통하여 변화한 내 모습 자각. 이완명상과 씨앗명상을 통하여 프로그램 종료 후 귀가하여 체험 나눔 대상에게 마음의 선물(성격, 태도, 습관 등 생활의 변화)하기</li> <li>· 그룹 원들이 체험 중 준비한 선물 및 의미를 소개하고, 각자가 느낀 명상체험의 전 과정을 조각으로 표현하여 사진 또는 글로 남기기. 서로에 대한 지지와 응원으로 끝맺기</li> <li>· 귀가 후 명상체험 모든 과정을 일상에서 실현(가족에게 보내는 '바다명상 체험 편지' 쓰기 등)</li> </ul>

\* 해당 프로그램 커리큘럼은 운영중 교수님의 프로그램 운영사례를 발췌 및 정리하였습니다.



참여대상

신중년  
(만 50-64세)



장르-분야

연극

신중년 문화예술교육

# 품격있는 고난(연극)으로 한 달 살아보기

교육목표

- 생애전환기의 자기인식 및 자아 성찰, 자아 존중감 향상을 통한 신체정신적 건강증진 및 이후 30년 인생에 대한 설계를 도움
- 다각적이고 유연한 사고능력과 대화법, 문제해결능력을 증진시키며, 의식 있는 사회구성원으로서 개인과 사회의 성장과 변화에 동참하도록 함

중점방향

- 참여자가 직접 배우이자 관객이 되며 연극을 통한 자아 성찰 유도
  - 가장 투명하고 담백하고 단순한 '나'로의 회귀, 타인과의 소통, 나눔, 협업에 중점
- 재생연극(Playback Theatre)과 토론연극(Forum Theatre)을 통해 개인의 일상과 화두가 공동체로 확장될 수 있도록 함

교육내용

- 연극 체험을 통해 자신을 깊이 들여다보고 성찰한 자아를 공동체와 함께 나누며 연대 의식 안에서 삶에 대한 근본적 질문의 답을 향해 새로운 길을 찾아보는 프로그램
  - 토론연극과 즉흥재현연극인 플레이백 시어터를 주된 방법으로 활용

교육 과정

과정	주제	주요 활동 내용
1차시	진짜와 가짜사이	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 도입: 수업소개 및 기대치 확인 / 세 가지 소개</li> <li>• 전개: 과일샐러드, 허풍선이 이야기, 올해 인상적인 일 / 바램을 그림으로</li> <li>• 마무리: 느낌 나누기/나를 위한 약속(이하 - 10회기)</li> </ul>
2차시	현실과 이상 사이	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 도입: 안부나누기, 약속점검(이하-10회기), 막대춤</li> <li>• 전개: 자서전 놀이, 찰흙조각상(지금의 나/원하는 나),                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 조각상 → 동영상 장면 만들기 "현재 나 → 원하는 나"</li> </ul> </li> <li>• 마무리: 환생 후 직업 3가지 / 지금 하고 싶은 일 20가지</li> </ul>
3차시	긍정과 부정 사이	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 도입: 천사-악마 → 원하는 것-버리고 싶은 것</li> <li>• 전개: 비난-변명, 듣고 싶은 말-듣기 싫은 말                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 조각상 → 동영상 장면 만들기 "일상다반사"</li> </ul> </li> <li>• 마무리: 소감 나누기</li> </ul>
4차시	빛과 어둠사이	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 도입: 눈 마주쳐 자리 바꾸기</li> <li>• 전개: 이미지릴레이/시간이미지, 전신 자화상, 여섯개의 창(설드), 장면 만들기(내 인생의 하이라이트)</li> <li>• 마무리: 소감 나누기</li> </ul>
5차시	나와 너 사이	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 도입: 사자-사냥꾼-사람</li> <li>• 전개: 관계지도, 빈 의자, 장면 만들기(내 인생의 '인연')</li> <li>• 마무리: 나에게 쓰는 편지</li> </ul>
6차시	관심과 무관심 사이	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 도입: 최면술 놀이</li> <li>• 전개: 해/싫어, 비밀을 공개합니다                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 내 일상의 중심 키워드는?</li> <li>- 일상의 관심사로 장면 만들기(조각상)</li> </ul> </li> <li>• 마무리: 연약 편지</li> </ul>

관련 자료



생애전환 문화예술교육 - 신중년 문화예술교육  
<품격있는 고난으로 한 달 살아보기> 프로그램 연구보고서



자료명 클릭/QR코드를 통해 자료를 확인하실 수 있습니다.

과정	주제	주요 활동 내용
7차시	나와 우리 사이	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 도입: 더 큰 소리로 말해</li> <li>• 전개: '내 인생의 질문' 찾기                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 공동의 관심사로 연극 만들기1</li> </ul> </li> <li>• 마무리: 나누기</li> </ul>
8차시	질문과 질문 사이	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 도입: 거울 게임</li> <li>• 전개: 공동의 관심사로 연극 만들기2                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 토론연극 체험(세미 토론연극 진행)</li> </ul> </li> <li>• 마무리: 나누기</li> </ul>
9차시	질문과 해답 사이	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 도입: 안부, 속제 점검</li> <li>• 전개: 토론연극 발표 준비, 역할의 구체화/입체화                     <ul style="list-style-type: none"> <li>- 장면별 디테일 연습, 대안모색(관객-배우 개입 연습)</li> </ul> </li> <li>• 마무리: 나누기</li> </ul>
10차시	일상과 비(非)일상 사이	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 도입: 발표 준비</li> <li>• 전개: 토론연극 공연</li> <li>• 마무리: 전체 소감 나누기</li> </ul>

\* 해당 프로그램 커리큘럼은 예술가 김현정 님의 프로그램 운영사례를 발췌 및 정리하였습니다.

신중년 문화예술교육

# 품격있는 고난(사진)으로 한 달 살아보기



참여대상

신중년  
(만 50-64세)



장르-분야

사진

교육목표

· 사진 활동을 통해 지나온 삶의 행복 찾기, 타인과의 소통의 증진, 관계망의 확장 등 긍정적인 경험을 성취하고자 함

중점방향

· 신중년이 가장 선호하는 미디어인 사진을 통해 자신을 이해하고 세상을 이해하는 성찰의 기회를 가지도록 함

교육내용

· 사진의 다큐멘터리적 특성과 어법 활용을 통해 자신과 세상을 바라보는 새로운 시각을 획득하고 동세대와 공유함으로써 창의적 협력과 공동체의 삶을 모색하고 나아가 새로운 삶의 준비를 돕는 프로그램  
- 사진 매체를 이해하고, 작품을 통해 세상을 새롭게 발견하며, 사진에 자신의 관점과 성찰을 담는 과정을 경험함으로써 변화에 직면한 삶에 대해 새로운 인식의 도구 획득

교육 과정

과정	주제	주요 활동 내용
1차시	사진으로 시작하는 삶의 이야기	· 처음 만나기 · 나의 기억 속 최초의 사진 고르고 이야기 나누기 · 핸드폰 속 가장 소중한 사진 고르고 이야기 나누기 · 이야기를 통해 사진은 어떤 매체인지 인식 · 신중년인 우리에게 왜 '사진' 이 의미가 있는가? · 카메라 알기
2차시	사진으로 이해하는 세상, 삶, 나	· 다양한 사진가의 다큐멘터리 사진 살펴보기와 읽기 · 사진가의 주제의식과 표현 형식에 대해 분석하기 · 사진의 주제에 대한 이해와 내 삶에 적용, 공감 · 다큐멘터리 사진 주제로부터 시작되는 사회와 세상 이야기 나누기: 고난의 인식으로부터 시작되는 세상 이야기 · 과제: 지금까지와는 다른 방법으로 자화상 촬영하기
3차시	사진으로 이해하는 세상, 삶, 나	· 자화상 사진을 보며 이야기 나누기 · 사진가의 작품과 자신의 관심을 접목하며, 자신이 표현하고 싶은 주제 좁히기
4차시	카메라로 걷고 보기	· 관심 주제를 사진으로 담기 위한 준비 · 걷고, 바라보고, 이해해 보기: 공간이나 사람 등을 선택하고 관련 장소를 관찰하고 성찰하기 · 시각 스케치 촬영
5차시	카메라로 만나고 이해하기	· 주제를 좁혀 본격 촬영: 개인별 촬영 · 자신의 시선에 집중하여 촬영하기 · 촬영 하면서의 소감과 새로운 인식에 대해 나누기
6차시	사진읽기	· 각자 촬영한 사진을 함께 보기 · 사진을 보며 새로운 인식과 경험, 발견한 것에 대해 나누기
7차시	나의 시선 발견하기	· 사진을 시각적으로 배열하고, 편집하며 자신의 사진과 시각언어 맞추기
8차시	확산하기	· 발견한 세상과 관점을 확산하기 위한 기획하기 · 기획 실천: 글쓰기, 편집하기, 책이나 엽서, 미디어로 제작하기(모인 사람들의 취향과 사진에 대한 이해 정도에 따라 다른 결과물로 정리)

\* 해당 프로그램 커리큘럼은 중부대학교 현해연 교수님의 프로그램 운영사례를 발췌 및 정리하였습니다.

관련 자료



생애전환 문화예술교육 - 신중년 문화예술교육  
<품격있는 고난으로 한 달 살아보기> 프로그램 연구보고서



자료명 클릭/QR코드를 통해 자료를 확인하실 수 있습니다.



참여대상 장르·분야

문화소의 지역  
지역주민(노인) 미술

## 움직이는 예술정거장 낮 일상 밤 추상

- 교육목표**
  - 익숙한 것들에 대한 낯선 시각의 개발 및 추상적 예술 세계의 경험
  - '예측 불가능'이라는 삶과 예술의 본질 성찰
- 중점방향**
  - 발견과 재조합이라는 현대미술 키워드에서 착안하여 우리 생활 주변을 현미경으로 탐색하고 고유의 모양을 해체 및 분해·재조립하는 과정 경험
  - 낮과 밤이 다르게 보이는 결과물을 통해 새로운 예술적 영감을 부여하도록 유도
- 교육내용**
  - '다르게 보기'라는 키워드를 시작으로 우리 주변의 익숙한 일상을 확대된 감각으로 관찰하며 예상치 못한 형태로 만나게 되는 경험을 추상적 형태로 표현하는 참여형 미술 프로그램

### 교육 과정

과정	주제	주요 활동 내용
1차시	일상 관찰과 채집	· 익숙함을 관찰하기 - 강아지, 나무, 옷, 피부 등 내 일상 속 만날 수 있는 모든 것들을 휴대폰 현미경으로 관찰해 보기
2차시	연필 스케치	· 이미지를 스케치 하기 - 채집한 이미지를 프린트하여 캔버스 위에 배열한 뒤 연필로 스케치하기
3차시	낮 일상과 밤 추상	· 낮과 밤 그림 완성하기 - 아크릴 물감으로 채색하고 축광 가루 바르기 * 축광가루: 외부에서 유입되는 빛에서 흡수한 에너지를 발산하며 어두운 곳에서 빛을 낼 수 있음
4차시	이야기 나누기	· 나의 낮과 밤 - 각자 완성한 그림을 놓고 무엇을 관찰하고 그렸는지 낮과 밤의 이야기를 나눠주세요

\* 해당 프로그램 커리큘럼은 아트섬아마도의 프로그램 운영사례를 발췌 및 정리하였습니다.

### 관련 자료



2018 움직이는 예술정거장 결과자료집

자료명 클릭/QR코드를 통해 자료를 확인하실 수 있습니다.



참여대상 장르·분야

문화소의 지역  
지역주민(노인) 미술

## 움직이는 예술정거장 기다려요 뽑기 머신

- 교육목표**
  - 기다림에 대한 의미를 되새기고 추상적 가치를 예술로 표현(시각화)하고 해석하는 체험 제공
- 중점방향**
  - 피어나지 않은 씨앗 보며 상상의 나래를 통해 개인이 가진 기다림의 의미를 다양하게 해석할 수 있도록 함
  - 랜덤으로 준비된 씨앗통 준비를 통해 긴장감을 부여하고 결과를 알 수 없는 추상적인 기다림의 시각화 작업을 통한 상상력 제고
- 교육내용**
  - 무엇이 웅크리고 들어있는지 모를 어떤 씨앗을 통해 각자 경험한 기다림을 이야기하고 앞으로 다가올 시간을 그림으로 표현하는 미술 체험 프로그램

### 교육 과정

과정	주제	주요 활동 내용
1차시	준비하기	· 화분, 흙, 씨앗, 종이, 물감 등 준비하기
2차시	심어보기	· 화분에 흙을 담고 씨앗을 정성스럽게 심어보기
3차시	상상하기	· 나의 작은 씨앗 상상하기 - 내가 심은 작은 씨앗이 어떤 꽃으로 클까 상상해보기 - 상상한 씨앗을 그림으로 표현하기
4차시	기다리기	· 나의 작은 씨앗 기다리기 - 내가 그린 그림을 화분 뒤에 붙여놓기 - 피어나는 꽃을 기다리며 나의 상상의 꽃 발표하기

\* 해당 프로그램 커리큘럼은 예술가 김찬우, 권수연, 이의진 님의 프로그램 운영사례를 발췌 및 정리하였습니다.

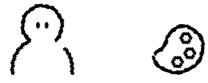
### 관련 자료



2018 움직이는 예술정거장 결과자료집

자료명 클릭/QR코드를 통해 자료를 확인하실 수 있습니다.

주말문화여행



**참여대상**  
아동·청소년과  
그를 포함한  
가족

**장르·분야**  
시각예술

# 물길 따라 그림 여행(충북 단양편)

- 교육목표**
  - 자연 속 여행을 통해 자연 풍경에서 연상되는 이미지 등으로 상상력 제고
  - 자신만의 기록하는 방식(표현력) 습득
- 중점방향**
  - 그림의 기법의 중요성 강조가 아닌 나만의 시선으로 상상하고 선과 색을 이용해 기록하는 표현력을 기를 수 있도록 프로그램 운영
- 교육내용**
  - 여행을 통해 연상되는 이미지를 새롭게 재해석하고 현지를 여행하며 얻을 수 있는 재료를 이용하며 자연스럽게 자연에 녹아들 수 있는 미술 체험 프로그램

교육 과정

과정	주제	주요 활동 내용
1차시	여행계획	사전 만남 · 여행을 준비하는 사전 만남
2차시	사인암과 구름다리	· 사인암을 보며 연상되는 이미지 상상하기 · 사인암 옆 계곡물을 채집하여 미술체험에 활용하기
3차시	바위 삼형제 도담삼봉	· 도담삼봉을 보며 연상되는 이미지 상상하기
4차시	생각 스케치 하기	· 상상하여 그림 그리기 - 떠오르는 생각을 자유롭게 표현하는 방법 배우기
5차시	1박 2일 여행 미지의 세계 고수동굴	· 고수동굴을 체험하며 돌 관찰하기 - 다양한 모양의 돌을 관찰하며 상상 키우기 - 이름이 없는 돌 이름 지어주기
6차시	나만의 동굴 그리기	· 나만의 동굴 기록(표현)하기 - 관찰했던 동굴의 모습을 상기하며 내가 좋아하는 것들 연상하기 (예)고드름 중유석 = 아이스크림 = 아이스크림 동굴 그리기 등
7차시	그림 자랑하기	· 내가 그린 그림 발표하기 - 이야기를 통한 다른 장소에 대한 호기심 유발

\* 해당 프로그램 커리큘럼은 예술가 김물길 님의 프로그램 운영사례를 발췌 및 정리하였습니다.

관련 자료

2017 꿈다락 토요문화학교 - 주말문화여행 프로그램 운영 가이드북

자료명 클릭/QR코드를 통해 자료를 확인하실 수 있습니다.

주말문화여행



**참여대상**  
아동·청소년과  
그를 포함한  
가족

**장르·분야**  
소리

# 소리여행스케치(전북 남원편)

- 교육목표**
  - 시각 감각의 제약을 통해 청각 감각 활성화 및 집중 역량 강화
  - '소리=움직임'이라는 전제하에 생태계의 건강한 활력으로 연결, 살아 움직이는 세상 속 나 자신을 마중
- 중점방향**
  - 소리를 듣고 시각적 형태로 표현하며 감각을 집중하는 방법을 배울 수 있도록 함
  - 주변의 소리를 들으며 나누는 이야기를 통한 감정적 교류 시간 마련
- 교육내용**
  - 여행지에서 주변의 소리를 들으며 그곳에서 들 수 있는 고유한 소리를 채집해보는 청각 여행 프로그램

교육 과정

과정	주제	주요 활동 내용
1차시	여행계획	사전 만남 · 여행을 준비하는 사전 만남 - 소리의 흥미 있는 부분 체험하기 - 소리 세계 알아보기
2차시	깜깜이와 길잡이	· 소리에 집중하며 감각 일깨우기 - 짝을 지어 한 명은 눈을 가리고 한 명은 길 안내하기
3차시	소리스케치	· 내 주변 가득 소리 채우기 - 스케치북 가운데 나를 그리고 눈감고 소리 듣기 - 들리는 소리의 방향을 나를 기준으로 기록하기 (형태가 아닌 선과 색의 느낌 표현)
4차시	작가 선생님의 마이크	· 소리의 공명 - '건 마이크'를 활용한 소리 확대해보기
5차시	1박 2일 여행 스님 따라 범종 체험	· 범종의 세 가지 소리 체험하기 - 당목이 종에 부딪히는 소리 - 종이 흔들리며 울려 퍼지는 소리 - 종소리의 산 메아리 같은 맥놀이하기
6차시	저녁의 소리 녹음	· 하루를 되새기며 저녁 소리 모으기 - '집음기'를 이용한 소리 모으기 - 하루를 녹음하며 다시 그 자리로 되돌아가는 기분 느끼기
7차시	소리 산책	· 아침 자연의 소리 녹음하기 - 천천히 여유롭게 걸으며 자연에 귀를 기울이기 - 자연을 기록하며 가족 추억 만들기

\* 해당 프로그램 커리큘럼은 사운드아티스트 정만영 님의 프로그램 운영사례를 발췌 및 정리하였습니다.

관련 자료

2017 꿈다락 토요문화학교 - 주말문화여행 프로그램 운영 가이드북

소리를 찾아 떠나는 특별한 여행 사운드아티스트 정만영 작가 인터뷰

자료명 클릭/QR코드를 통해 자료를 확인하실 수 있습니다.

# 도시 스크롤링(서울편)



참여대상

아동·청소년과  
그를 포함한  
가족



장르·분야

시각예술

### 교육목표

· 일상에서 지나치는 것들에 대한 여행을 테마로 매일 보는 건물을 관찰하고 서로 다른 시각의 확장

### 중점방향

· 변하지 않는 것에 대한 시각을 재구성 할 수 있도록 스크롤 기법을 활용한 프로그램 구성

### 교육내용

· 스크롤(보이는 정보를 세로, 가로 방향 등으로 움직여보는 것) 활동을 통해 도시의 옆면과 윗면을 위성의 눈으로 관찰하며  
조형미를 발견하고, 색다른 모듈을 만들어볼 수 있는 프로그램

## 교육 과정

과정	주제	주요 활동 내용
1차시	여행계획 사전 만남	· 여행을 준비하는 사전 만남
2차시	풍경알기	· 도시의 풍경 올려다보기 - 빌딩이 많은 곳에서 고개를 들어 도시를 올려다보고 보이는 풍경을 노트에 간단히 기록하기
3차시	1박 2일 여행 풍경그리기	· 도시의 풍경 그리기 - 도시 속 한가지 풍경 정하기 - 길에서 재료 수집하기(나뭇잎 등) - 선으로 스케치 후 색채도구를 활용하여 채색하기 - 수집한 재료를 재가공하여 입체적 도시 완성하기
4차시	올려다보고 내려다보고	· 올려다본 도시의 모습과 내려다본 도시의 모습 - 노트의 양 페이지 구분하기 - 종이를 반으로 접어 면으로 구분하기 - 접힌 면 기준으로 올려다본 도시와 내려다본 도시를 각각 그려보기 - 도시의 모습 비교하기

\* 해당 프로그램 커리큘럼은 예술가 추미림 님의 프로그램 운영사례를 발췌 및 정리하였습니다.

## 관련 자료



꿈다락 토요문화학교 - 순환랩 프로젝트  
프로그램 운영 가이드북



자료명 클릭/QR코드를 통해 자료를 확인하실 수 있습니다.



참여대상

아동·청소년과  
그를 포함한  
가족



장르·분야

문학

일상의 작가

# 가족 도감 만들기

교육목표

- 작가 체험을 통해 새로운 시선으로 바라보는 일상 탐구활동
- 글쓰기 기법을 통한 창작의 즐거움을 경험하고 타인과의 공유를 통해 소통의 배움

중점방향

- 가족의 의미는 되새기되 '아동 집중'에 치우치지 않은 구성원들의 독립적인 참여 활동이 이뤄질 수 있도록 권장
- 프로그램 참여시 '각자' '적극적'으로 참여할 수 있도록 유도
- 부모님들이 참여 아이들의 활동 내용과 수준, 속도 등을 비교하지 않도록 주의시킬 것
- 미취학 아동이 참여할 경우
- 연령대별 학습 수준을 고려하여 그림 그리기 활동 등 비교적 단순하고 참여가 어렵지 않은 형태로 준비하며 간접적 참여를 유도하고 메인 참여자(보호자 등)가 수업에 집중할 수 있는 분위기 형성

교육내용

- 글·그림·사진 등의 매체를 활용하여 나가족·세상을 관찰하고 기록하며 새로운 이야기를 만드는 과정을 체험하고 결과물로 '가족 도감 그림책'을 제작하는 프로그램

교육 과정

과정	주제	주요 활동 내용
1차시	얼굴과 책	· 도서관 둘러보며 좋아하는 책 고르기 · 얼굴 그리기 / 측정하기 · 서로 닮은 동물 책 찾기
2차시	머리카락과 종이	· 머리 꾸미고 나가는 순서 도표 그리고 쓰기 · 머리카락 측정 · 내 머리카락의 역사 그리고 글쓰기 · 언젠가 해보고 싶은 머리카락 모양 만들기
3차시	몸과 책상	· 서로 몸 실루엣 그리기 · 내 몸 안의 세계, 상상해서 그리고 글쓰기 · 외계인이 되어서 책상 낚설게 보기
4차시	손과 문구	· 손 측정하기 · 서로 손이 바뀐다면? 상상해서 막 쓰기 · 문구로 그림 만들기
5차시	발과 길	· 발 측정하기 · 내 발이 데려간 길 관찰, 글쓰기
6차시	산책과 이야기	· 나가서 산책하며 함께 주워온 물건들, 떠오른 단어들 나열하기, 연결하기 · 주워온 것들로 입체 골라주 만들어보기
7차시	가족도감 그림책으로 엮어보기	· 6주 수업 돌아보고, 가족 도감 순서, 목차 정하기 · 제목, 표지 그리기 · 참석 못 한 가족들에게 엽서 쓰기
8차시	가족도감 발표와 전시	· 가족 도감 작업 돌아보며, 가족들을 캐릭터로 그리기 · 다른 가족들과 서로 공유하며 감상 나누기

\* 해당 프로그램 커리큘럼은 예술가 이고은 님의 프로그램 운영사례를 발췌 및 정리하였습니다.

관련 자료



2020 꿈다락 토요문화학교 - 일상의 작가  
프로그램 기록집



자료명 클릭/QR코드를 통해 자료를 확인하실 수 있습니다.

일상의 작가

# '우리'가 된다는 것은



참여대상

아동·청소년과  
그를 포함한  
가족



장르·분야

문학

교육목표

- 에세이, 시, 희곡, 서평, 소설 등 여러 장르의 작품을 탐구하며 다양한 문학적 경험을 지향
- 참여자의 경험을 명료하게 인식하고 간결한 형태로 형상화하며 창작 주체로서의 예민한 감각 발견
- 모두가 독립된 개체로서 참여하며 다양한 문학적 체험을 통해 창작 주체로서의 성장 유도

중점방향

- 사유 속에서 다양한 의미를 발견하고 그것을 충분히 표현할 매체를 탐색하며 스스로 자신의 정서와 인식을 자유롭게 드러낼 수 있는 예술적 주체성 유도
- 문학적 상상력을 통해 가족, 사회라는 관계 속의 '나'를 탐색하고 자신만의 고유한 방식으로 문학과 관계를 참여하며 풀어낼 수 있도록 함

교육내용

- 다양한 문학적 체험을 통해 창작 주체로서의 자아를 발견하고 성찰하며 성장 과정을 함께 만들어 나가는 프로그램

교육 과정

과정	주제	주요 활동 내용
1차시	물음표로 여는 문	· '나' 제시어를 찾아서 질문 만들기 · 질문과 답에 대한 생각을 나누기 · '나'에 대한 작품 완성하기
2차시	동심이 만드는 길	· '기호'와 '의미' 사이에서 표류하기 · 마음이 담긴 시어를 찾아 시 쓰기
3차시	우리라는 무대 위에서 나라는 역할	· 사회 속에서의 나, 가족 안에서의 나, 내가 가진 인물성과 갈등 탐구하기 · 인물과 갈등이 중심이 되는 이야기 완성하기
4차시	다정한 시선	· '좋은 작품이란' 무엇인지 생각 나누기 · 우리가 생각하는 좋은 작품의 기준을 세우고 그 기준에 맞춰 작품 평가하기
5차시	시공간 조각단	· 배경이 나에게 미치는 영향 탐구하기 · 현재를 초월한 시공간에서의 '나' 이야기 완성하기
6차시	작가의 딜레마	· '작가가 된다는 경험' 나누기 · 작품 하나를 골라 함평 후 퇴고하기, 낭독하기

\* 해당 프로그램 커리큘럼은 예술가 연진영 님의 프로그램 운영사례를 발췌 및 정리하였습니다.

관련 자료



2020 꿈다락 토요문화학교 - 일상의 작가  
프로그램 기록집



자료명 클릭/QR코드를 통해 자료를 확인하실 수 있습니다.



참여대상 장르·분야

성인 생태

순환랩

남김없이

- 교육목표**
  - 더 나은 미래와 환경을 위한 방향성에 대해 고민을 나누고 생산 과정의 자투리 활용성 기록
  - 인간이 생활하는데 필요한 3요소 중 하나인 '의(衣)의 생산'을 중심으로 제한된 자원의 실용적인 활용 탐구
- 중점방향**
  - 작업 규칙 준수
    - 모든 연구원에게 동일한 양의 원단을 제공
    - 모든 연구원은 제공된 원단을 최대한 남김없이 사용할 수 있도록 연구하며 작업
    - 동일한 조건에서 각자 필요한 작업복의 그림을 그리고 제작
    - 제공되는 원단 외에 들어가는 부자재는 각자 필요한 만큼 사용하고 기록
    - 작업의 수시 과정은 1주 단위로 온라인상에 공유하며 2주 단위로 모임을 통해 작업 과정 교류와 소통 등의 크리틱 진행
- 교육내용**
  - 정해진 양의 옷감과 실을 제공하고 디자인, 재단, 봉제 등의 과정 중 재료의 남김이 없이 사용될 수 있도록 연구하고 저널화, 독립출판물을 제작하는 프로그램




교육 과정

과정	주제	주요 활동 내용
1차시	9월	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 첫 모임                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 앞으로의 방향과 전체적인 브레인스토밍</li> <li>- 아이템과 재료 조사해서 올리기</li> </ul> </li> <li>· 두 번째 모임                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 작업복의 기능, 경제적인 옷 패턴에 대한 자료조사 및 연구</li> <li>- 과제: 간단한 제로웨이스트 패턴을 찾아보고 자유 실습하기(스케일 자유)</li> </ul> </li> </ul>
2차시	10월	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 세 번째 모임                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- 각자 제작할 옷 패턴 제작&amp;샘플링, 리뷰 &amp; 수정 작업</li> <li>- 각자의 원단의 양과 활용 방법 공유</li> </ul> </li> </ul>
3차시	11월	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 작업복 제작(자투리 원단 최대한 활용)</li> </ul>
4차시	12월	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 결과물 공유(웹, 출판, 전시 중 택1)</li> </ul>

\* 해당 프로그램 커리큘럼은 예술가 전지향 님의 프로그램 운영사례를 발췌 및 정리하였습니다.

관련 자료

👉 자료명 클릭/QR코드를 통해 자료를 확인하실 수 있습니다.

 꿈다락 토요문화학교 - 순환랩 프로젝트 2021 랩 : 남김없이 아카이빙	 꿈다락 토요문화학교 - 순환랩 프로젝트 2021 랩 : 남김없이 인터뷰	 꿈다락 토요문화학교 - 순환랩 프로젝트 사업 소개 영상
---	--	--

순환랩

왕송뭇 순환랩 시즌2 '똥병이야기'



참여대상 장르·분야

성인 생태

- 교육목표**
  - <2021년 왕송뭇 순환랩> 연구성과를 통해 얻어진 연구방법론(탐관채제공)의 심화과정
  - 활동 결과물의 지역사회 공유를 통한 공감대 형성 및 활동력 확장 증폭의 기회 마련
  - ※ 2021년 왕송뭇 순환랩 연구성과: 부들종이, 부들링, 부들집, 부들소리
- 중점방향**
  - '논 생태계'에서의 똥병의 역할과 원리를 이해하고 문화똥병에 대한 탐구 및 조성에 대한 실험 설계
  - '드렁허리'를 순환의 핵심 고리로 설정, 예술가의 모습을 대입하고 역할에 대한 고민 공유
  - 역할 설정 후 드렁허리(예술가, 활동가 등)를 중심으로 사람-사람, 마을-마을, 지역-지역을 왕래하며 왕래 지역의 고유한 문화생태계를 기록
  - 연구 키워드: 부들염색, 줄품열매 및 먹거리, 일상 속 야생, 지역사회 속 똥병, 기록의 해석
- 교육내용**
  - '부들'의 특성을 중심으로 탐구, 관찰, 채집, 제작 등의 다양한 활동을 경험하고 전 과정을 창작 그림책으로 제작·출판 및 원화 전시하는 문화생태계 기록 프로그램





교육 과정

과정	주제	주요 활동 내용
1차시	공동탐사	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 똥병과 드렁허리</li> <li>· 달힌 고리와 순환</li> <li>· 드로잉과 그림책</li> <li>· 자율랩 구성 원칙</li> </ul>
2차시	팀별탐사, 관찰	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 팀별 자율탐사</li> <li>· 자율적 네트워크를 통한 관찰 활동</li> </ul>
3차시	팀별 관찰, 채집	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 팀별 자율탐사</li> <li>· 자율적 네트워크를 통한 관찰 활동</li> </ul>
4차시	공동 제작, 공유	<ul style="list-style-type: none"> <li>· 그림책 구상 구성</li> <li>· 그림책 제작 작업</li> <li>· 그림책 출판 전시</li> </ul>

\* 해당 프로그램 커리큘럼은 예술가 박찬웅 님의 프로그램 운영사례를 발췌 및 정리하였습니다.

관련 자료

👉 자료명 클릭/QR코드를 통해 자료를 확인하실 수 있습니다.

 꿈다락 토요문화학교 - 순환랩 프로젝트 2021 랩 : 부들이야기 아카이빙	 꿈다락 토요문화학교 - 순환랩 프로젝트 2021 랩 : 부들이야기 인터뷰
 꿈다락 토요문화학교 - 순환랩 프로젝트 2022 랩 : 왕송뭇 시즌2 : 똥병이야기 아카이빙	 꿈다락 토요문화학교 - 순환랩 프로젝트 2022 순환랩 프로젝트 랩장 인터뷰 똥병이야기



# 2023 생애주기별 문화예술교육 꿈다락문화예술학교 프로그램 가이드북

**발행인** 박은실

**발행일** 2023. 4.

**발행처** 한국문화예술교육진흥원

**문의** Tel. (02)6209-5900  
E-mail. contact@arte.or.kr  
www.arte.or.kr

**등록번호** KACES-2322-C001

**ISBN** 978-89-6748-511-5 (93370)



본 저작물은 저작자와 출처를 표기하면 자유 이용을 허락합니다.  
단, 상업적 이용은 허용되지 않습니다.

