
2018

인천 꿈다락 토요문화학교 현장 연구

인천문화재단 IF4C

인천문화예술교육지원센터
Incheon Arts Education Center

2018

인천 꿈다락 토요문화학교 현장 연구

2018

인천 꿈다락 토요문화학교
현장 연구

발행인
나봉훈

발행일
2018. 12.

발행처
인천문화재단 인천문화예술교육지원센터

www.ifac.or.kr / arte.ifac.or.kr

본 보고서의 내용을 인용할 때에는 반드시 출처를 명기하여 주시기 바랍니다.

본 보고서의 저작권은 인천문화재단 인천문화예술교육지원센터에 있습니다.

제출문

인천문화재단 대표이사 귀하

「2018 인천 꿈다락 토요문화학교 현장 연구」 보고서를 제출합니다.

연구진

연구책임자

정문성 경인교육대학교 교수

공동연구원

전영은 경인교육대학교 강사

보조연구원

한송이 영일초등학교 교사

본 연구의 내용은 인천문화재단의 의견과 일치하지 않을 수 있습니다.

목차

I. 연구개요	1
1. 연구의 필요성과 목적	3
2. 연구 내용 및 방법	7
3. 연구의 추진 과정	15
 II. 문화예술교육으로써 꿈다락 토요문화학교	17
1. 꿈다락 토요문화학교 사업의 비전과 현황	19
2. 인천의 꿈다락 토요문화학교 현황: 3개 사업을 중심으로	27
2.1 아트팩토리	27
2.2 에코필댄스컴퍼니	34
2.3 (재)인천광역시부평구문화재단 부평문화사랑방	37
 III. 인천 꿈다락 토요문화학교 프로그램 사례 분석	41
1. 운영단체의 문화예술교육에 대한 이해	45
2. 프로그램의 목적과 방법	63
3. 교육과정의 구성	77
4. 운영의 특징	121
5. 프로그램 효과	130
6. 개선사례와 우수사례	148
 IV. 종합 분석 및 논의	165
1. 교육과 예술의 경계를 허물다	167
2. 문화예술로 소통의 기회를 확대하다	169
3. 학생과 예술강사가 함께 성장하다	170

4. 내가 만드는 예술: 싱어송라이터로 생활 속으로 확장하다	170
5. 미세한 관찰을 통한 소통의 극세화를 이루다	171
6. 거리두기를 통해 문화예술공동체로 이해, 관용, 수용의 체험을 공감적으로 공유하다	172
7. 현실과 이상사이의 안전한 상상놀이터 다락방의 세계를 구축하다	172
8. 지역의 공간에 의미를 부여하다	173
V. 결론 및 제언	175
1. 결론	177
2. 제언	179
참고문헌	181

표 목차

〈표 I-1〉	토요문화학교 프로그램 수와 참여자 수	5
〈표 I-2〉	꿈다락 토요문화학교 사례 분석의 기준	8
〈표 I-3〉	연구의 방법	10
〈표 I-4〉	꿈다락 토요문화학교 참여 관찰 일정	11
〈표 I-5〉	꿈다락 토요문화학교 예술강사 심층 면담 일정	12
〈표 I-6〉	심층 면담 내용 구성(예술강사)	13
〈표 I-7〉	꿈다락 토요문화학교 학생 심층 면담 일정	14
〈표 I-8〉	학생(학습자) 면담 내용 구성	14
〈표 I-9〉	연구의 추진 과정	15
〈표 II-1〉	꿈다락 토요문화학교 지역연계프로그램 역할 구분	21
〈표 II-2〉	꿈다락 토요문화학교 운영 현황(2012~2018)	21
〈표 II-3〉	지역연계프로그램 참여자 및 프로그램 수	22
〈표 II-4〉	꿈다락 토요문화학교 선행 연구	23
〈표 II-5〉	아트팩토리 꿈다락 토요문화학교 운영 현황	27
〈표 II-6〉	아트팩토리 교육과정	30
〈표 II-7〉	에코필댄스컴퍼니 꿈다락 토요문화학교 운영 현황	34
〈표 II-8〉	에코필댄스컴퍼니 교육과정	36
〈표 II-9〉	부평문화사랑방 꿈다락 토요문화학교 운영 현황	37
〈표 II-10〉	부평문화사랑방 교육과정	39
〈표 III-1〉	세 단체의 교육 목표	81
〈표 III-2〉	꿈다락 토요문화학교 지역연계프로그램	149
〈표 III-3〉	인천 꿈다락 토요문화학교 운영 내용 주요 결과	151
〈표 III-4〉	에드워드 홀의 4가지 거리 영역	152

그림 목차

[그림 I-1]	매슬로우의 욕구 8단계론	3
[그림 I-2]	꿈다락 토요문화학교 개념도	4
[그림 I-3]	연구의 추진 체계도	16
[그림 II-1]	꿈다락 토요문화학교 사업추진체계	20
[그림 III-1]	다중 지능	47
[그림 III-2]	Wahl의 샌드위치 원리	53
[그림 III-3]	부평문화사랑방 프로그램 단계	57
[그림 III-4]	아트팩토리 프로그램 단계	61
[그림 III-5]	에코필댄스컴퍼니 프로그램 단계	63
[그림 III-6]	학습자 집단 규모로 보았을 때 수업 모습	99
[그림 III-7]	모둠을 조직하는 과정	102
[그림 III-8]	학습목표구조로 보았을 때 아트팩토리 수업 모습	108
[그림 III-9]	학습목표구조로 보았을 때 에코필댄스컴퍼니 수업 모습	109
[그림 III-10]	학습목표구조로 보았을 때 부평문화사랑방 수업 모습	110
[그림 III-11]	학습자의 학습 방식을 보았을 때 모습	113
[그림 III-12]	교사와 학생의 상호작용을 보았을 때 수업 모습	117
[그림 III-13]	아트팩토리 프로그램 시작과 끝	122
[그림 III-14]	에코필댄스컴퍼니 프로그램 시작과 끝	122
[그림 III-15]	부평문화사랑방 프로그램 시작과 끝	122
[그림 III-16]	부평문화사랑방 4기4회차에서 아이들이 만든 (과거와 미래의) 조각상	126
[그림 III-17]	서울문화재단의 통합문화예술교육의 목표와 요소 매트릭스	130
[그림 III-18]	소셜미디어를 활용한 부모님과과의 소통	145
[그림 III-19]	지역문화진흥 기본계획 2020 목표 및 추진전략	150
[그림 III-20]	교육 공간	164

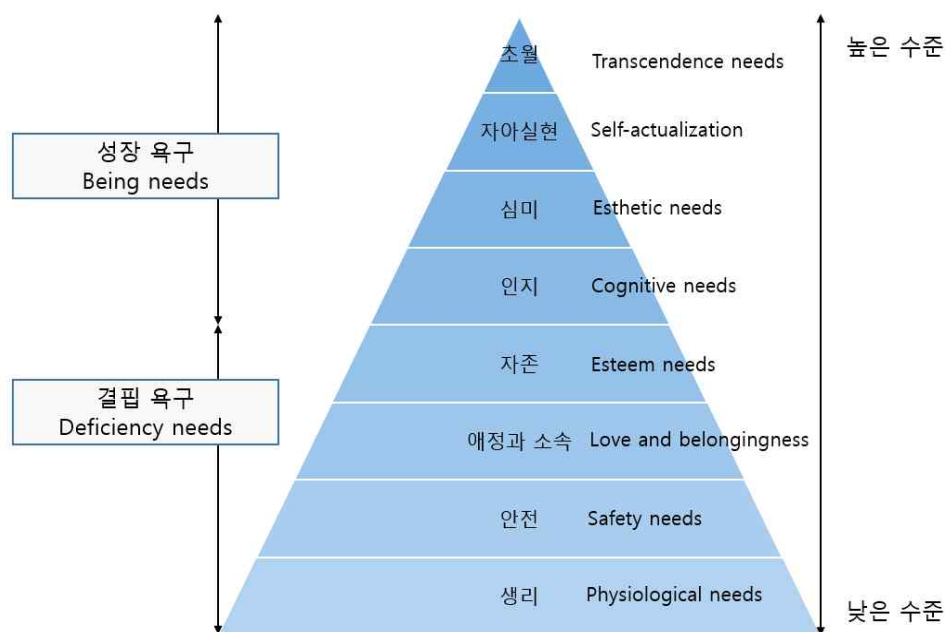
I. 연구개요

1. 연구의 필요성과 목적
2. 연구 내용 및 방법
3. 연구의 추진 과정

I. 연구개요

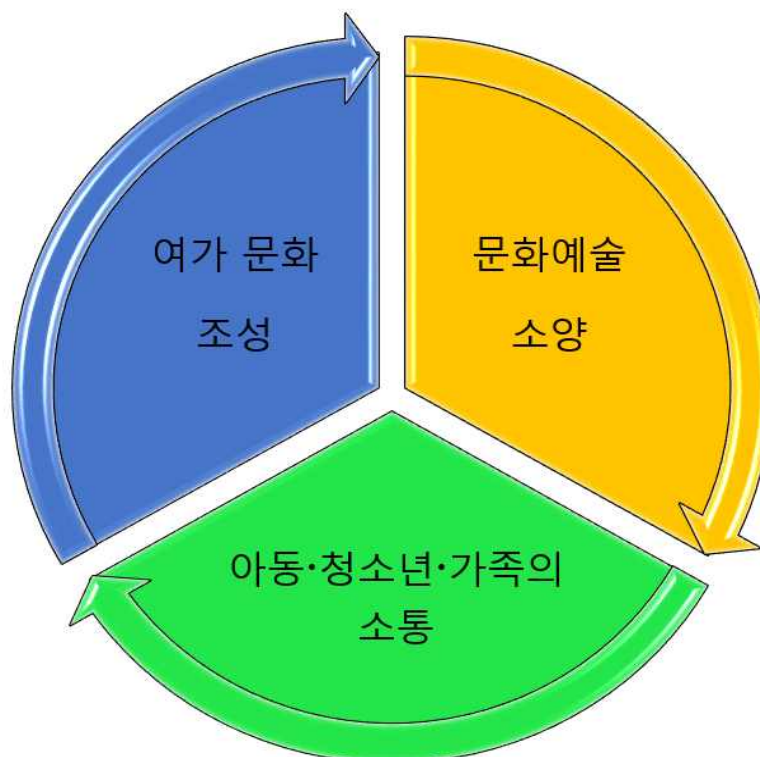
1. 연구의 필요성과 목적

삶의 질에 대한 개인적, 사회적 관심이 높아지면서 문화예술의 향유와 생산에 대한 수요와 공급이 많아졌다. 정부도 이러한 사회적 수요와 공급에 대응하기 위해 2005년 「문화예술교육지원법」을 제정하여 한국문화예술교육진흥원 설립 및 운영의 토대를 구축하였으며, 학교문화예술교육 지원사업과 사회문화예술교육 지원사업을 지속적으로 지원하고 있다. 이전에는 문화예술이 특정한 분야에 국한되어 특정한 사람들만 소비하거나 생산하였지만 이제는 모든 국민의 일상생활 속에 스며들어있는 공기와 같은 개념으로 인식되기 시작했다. 이는 그 만큼 현대 시민들의 삶의 욕구 수준이 높아졌다는 것을 의미한다. 매슬로우(Maslow, 1970a, 1970b)는 인간의 욕구를 생리적 욕구에서부터 초월적 욕구에 이르기까지 욕구수준을 8단계로 분류한 바 있다. 여기서 문화예술과 관련 깊은 심미적 욕구는 높은 수준의 욕구에 속한다. 그리고 하위 단계의 욕구들이 모두 충족될 때 비로소 자아실현 욕구가 충족된다고 하였다. 즉 문화예술교육에 대한 수요와 공급의 증대는 우리 국민의 삶의 욕구 수준이 높아졌음을 의미한다.



[그림 1-1] 매슬로우의 욕구 8단계론

아울러 세계화 이후 국민 한 사람의 역량이 그 나라 전체의 역량을 좌우하기 때문에 국가가 나서서 개인의 삶의 질은 물론 시대가 요구하는 시민의 역량을 적극적으로 길러줄 인프라를 제공해야한다는 인식도 이러한 정책의 배경에 깔려 있다. 그러므로 문화예술은 각 개인이 알아서 즐기거나 생산하는 것이 아니라 학교교육은 물론 사회교육을 통해서 향유하고 생산하는 기회를 제공받아야 한다. 국가는 이를 통해 국민들의 삶의 질을 높이는데 기여해야 하며, 이는 국민의 행복을 추구할 권리를 보장하는 국가의 의무라고 볼 수 있다(이병준 외, 2010; Nussbaum, 2015). 그리고 이러한 기회가 개인의 일상생활 속에 스며들게 하기 위해서는 지방자치단체가 적극적으로 여기에 동참하고 지원해야 한다는 점에서 지방자치단체도 지역주민의 문화예술교육에 구체적 관심과 지원을 확대하는 추세이다(최현묵, 2011). 강현주·김앵아(2016)는 이런 기회에 인천의 경우도 중앙 정부의 정책이나 사업에만 의존할 것이 아니라 지역 주체들의 자발성을 토대로 인천의 문화예술생태계 구축의 기회로 삼아야 한다고 주장하였다.



[그림 1-2] 꿈다락 토요문화학교 개념도

이러한 정책사업 중에 꿈다락 토요문화학교는 2012년부터 주5일 수업제가 전면 실시되면서 문화체육관광부, 한국문화예술교육진흥원, 시·도 문화예술교육지원센터가 아동과 청소년 그리고 그 가족들을 대상으로 기획하고 실시한 문화예술교육 프로그램이다. 이 사업은 학교 밖 문화예술 전문기관 및 단체에서 아동, 청소년과 그 가족이 함께 참여할 수 있는 주말 문화예술교육 프로그램을 운영한다. 이를 통해 문화예술 소양을 갖추고, 또래, 가족 간 소통하며 즐길 수 있는 여가문화를 조성 및 촉진하는데 기여하는 것이 목적이다. 학생들은 학교에 가지 않는 토요일에 지역 문화예술교육기관이나 단체가 운영하는 다양한 문화예술교육 프로그램에 참여할 수 있다. 꿈다락 토요문화학교사업은 사업문화예술교육지원사업 중 꾸준히 실천되고 호응도 좋은 성공한 사업으로 평가되며, 지금까지도 계속 유지되고 있다(〈표 1-1〉 참고).

〈표 1-1〉 토요문화학교 프로그램 수와 참여자 수

연도	프로그램 수	참여자 수
2012	151	9,886
2013	537	29,116
2014	382	23,164
2015	305	17,568
2016	225	11,290
2017	184	10,375
2018	167	8,155

출처: 한국문화예술교육진흥원

그 동안 꿈다락 토요문화학교사업의 성과와 효과에 관한 다수의 연구가 있었다. 대부분 전국규모의 질적 또는 양적 연구로 수행되었는데, 대체로 긍정적 효과를 거두고 있는 것으로 보고 하였다. 문화예술교육의 효과를 논하는 자체가 항상 논쟁이 되어 왔지만 예산과 인력이 투자되는 만큼 그 효과성에 대한 확인의 요구는 분명히 있을 수밖에 없다. 그러나 꿈다락 토요문화학교의 경우는 대체적으로 좋은 평가를 받고 있으므로 이 연구는 그 효과성 여부를 확인하기 보다는 참여하는 예술강사와 학생들에게 구체적으로 어떤 의미가 있으며, 문화예술교육사업으로서 개선해야 할 점은 무엇이며, 공유해야 할 어떤 우수사례가 있으며, 어떤 문화예술교육의 의미가 있는지를 밝혀보려고 한다. 이러한 연구가 필요한 이유는 “평가해 내지 않으면 그것은 얻지 못한 것이다(If we don't assess it, we won't get it).”라는 교육평가에 관한 고전적 명언 때문이다.

이는 “그는 어떤 사람인가?”라는 질문에 “그는 좋은 사람이다.”라는 성의 없는 대답을 하면 안 된다는 것과 같은 맥락이다. ‘꿈다락 토요문화학교사업은 좋은 문화예술교육이다.’라는 대답 대신에 어떤 점에서 그러한지를 드러내는 작업이 필요하다. 그것이 왜 이 프로그램을 해야 하는지 이유가 되기 때문이다. 이러한 의미를 드러내는 작업은 질적 접근으로 하는 것이 타당하다. 오늘날 문화예술은 구체적 삶의 현장에서 인간의 심미적 영역에서 작동되는 것이기 때문에 양적 접근보다는 질적 접근이 유용하다. 질적 접근은 이 프로그램에 참여하는 학생과 예술강사의 심미적 영역에서 어떤 변화가 일어나는지를 관찰하고 끄집어내는 데에 적절하기 때문이다. 게다가 전술한 바와 같이 꿈다락 토요문화학교는 삶의 현장과 가까운, 즉 내가 사는 지역중심의 문화예술교육이기 때문에 지역적 접근이 유용하다. 꿈다락 토요문화학교가 전국적 사업이기는 하지만 실제 실천은 지역현장에서 이루어지기 때문이다.

이러한 필요성에 따라 이 연구에서는 인천 지역의 꿈다락 토요문화학교 문화예술교육 프로그램 중 세 단체의 프로그램을 참여 관찰하고, 참여자들을 심층면담하여 이 프로그램이 어떤 철학과 목적 및 의도를 가지고 운영하였으며, 어떤 운영방식과 수업방법으로 수행되었으며, 그 과정에서 나타나는 문화예술교육의 의미, 효과 등은 무엇인지 드러내고자 하였다.

이 연구를 통해 얻을 수 있는 기대 효과와 의미를 정리하면 다음과 같다.

첫째, 학술적 측면에서 문화예술교육 이론의 정립에 기여할 것으로 기대한다. 2005년 「문화예술교육지원법」이 제정된 이후, 문화예술교육 지원사업이 활발하게 진행되었으며, 수많은 문화예술교육 관련 연구도 진행되었다. 그러나 꿈다락 토요문화학교는 7년 차인 문화예술교육 지원사업임에도 불구하고, 이를 주제로 한 연구는 많지 않다. 주로 한국문화예술교육진흥원이 그 효과성을 연구하였다(임영식 외, 2013; 양혜원 외, 2016; 권순석 외, 2017). 또한 이 연구들은 주로 사업 효과에 초점을 두었고, 양적 자료가 중심이 되어 있었고, 질적 연구도 보완수준에서 수행되었기 때문에, 문화예술교육의 이론화에는 크게 기여하지는 못하였다. 이 연구에서 수행한 심층적인 질적 분석은 문화예술교육 과정과 효과 및 의미를 보다 정교하게 설명할 수 있게 한다.

둘째, 실천적 측면에서 꿈다락 토요문화학교사업에 탄력이 붙을 것으로 생각된다. 이 프로그램의 현장을 직접 참여 관찰하고, 교육실천 현장에서 나타나는

현상을 구체적으로 묘사하고, 연구 참여자들을 심층 면담을 통해 드러난 지식, 느낌, 경험에는 많은 의미들이 담겨 있으며, 이는 왜 이 프로그램이 존속되어야 하는지의 근거가 되기 때문이다. 학생들이 어떤 활동을 하였으며, 그것이 학생들에게 어떤 변화를 가져다주었는지, 그리고 그 활동들이 학생들 각자에게 어떤 의미가 있는지를 드러내는 것은 문화예술교육을 해야 하는 이유가 된다. 아울러 예술강사 또한 어떤 변화와 성장을 하게 되었는지, 그들이 느끼는 감정과 경험들은 어떤 의미가 있는지, 어떤 것을 개선해야하고 강화해야 할 것인지도 확인된다.

셋째, 인천문화재단 사업 지원 측면에서 꿈다락 토요문화학교 사업의 효과가 구체적인 사례로 검증됨으로써 지속적인 사업 지원과 개선 및 확대와 축소의 기초자료로 활용할 수 있다. 예를 들어 원영미(2015)는 미술관을 활용한 지역의 꿈다락 토요문화학교 사업을 질적으로 연구하여 구체적으로 미술관에서 사회문화예술교육을 수행할 때 어떤 의미의 확장과 문제점이 있으며 대안이 필요한지 제시한 바 있다. 이러한 지역 내 주요 사례에 대해 심층적 분석과 공유는 다른 단체의 프로그램 진행에 직간접적으로 긍정적 영향을 미칠 수 있다. 전반적으로 지역 문화예술교육의 질적 제고 및 생태계 조성을 위한 관리운영과 기획사업 추진을 위한 근거를 제공할 수 있다.

2. 연구 내용 및 방법

2.1 주요 연구 내용

이 연구의 내용은 다음과 같다.

첫째, 꿈다락 토요문화학교 프로그램의 사례 분석 기준을 제안한다. 꿈다락 토요문화학교 지원사업의 취지와 목적, 비전 등에 기초하여 분석 기준을 제안한다.

둘째, 사례 분석의 기준에 따라 다음의 연구 내용을 다룬다.

〈표 1-2〉 꿈다락 토요문화학교 사례 분석의 기준

분석 기준	
1. 운영단체의 문화예술교육에 대한 이해	
2. 프로그램의 목적과 방법	
3. 교육과정의 구성	목표
	내용 선정
	수업 방법
	평가
4. 운영의 특징	
5. 프로그램의 효과	학습자
	학부모
	예술강사
6. 개선사례와 우수사례	지역
	장소

분석의 기준을 살펴보면 다음과 같다. 첫째, 운영단체의 문화예술교육에 대한 이해에서는 꿈다락 토요문화학교 프로그램을 운영하는 문화예술교육 단체 및 소속 예술강사의 문화예술교육에 대한 철학 및 문화예술교육 장르에 대한 것이다. 이를 통해 문화예술교육에 대한 가치와 방향에 대해 확인한다. 둘째, 프로그램의 목적과 방법에서는 꿈다락 토요문화학교 프로그램의 목적과 전반적으로 사용하는 교수방법에 대한 것이다. 이를 통해 교육 목적에 따른 방법을 확인할 수 있을 것이다. 셋째, 교육과정의 구성에서는 목표, 내용 선정, 수업 방법, 평가 등을 살펴본다. 이를 통해 꿈다락 토요문화학교 프로그램이 체계적으로 구성되었는지, 각 요소가 적절히 반영되었는지를 확인할 수 있다. 넷째, 운영의 특징에서는 프로그램이 어떻게 운영되지를 세밀하게 관찰하고 의미를 찾아낸다. 꿈다락 토요문화학교 프로그램을 운영하는 과정에서 나타나는 전반적인 상황을 확인할 수 있다. 다섯째, 프로그램 효과에서는 학습자, 학부모, 지역사회, 예술강사 등 꿈다락 토요문화학교와 관련된 대상들과의 관계에서 프로그램의 의미와 효과를 살펴보는 것이다. 학습자의 경우, 문화예술교육 프로그램을 참여한 이후, 학습자 본인 혹은 예술강사가 보기에 학습자에게 나타난 변화가 무엇인지 살펴볼 것이다. 학부모의 경우에도, 학습자가 문화예술교육 프로그램에 참여한 후, 부모님과 의 관계에 있어서 어떠한 변화가 생겼는지 알아본다. 지역사회의 경우, 학습자가 문화예술교육 프로그램에 참여한 후, 지역사회에 대해 긍정적인 측면에서 어떠한 변화가 생겼는지에 대한 것이다. 예술강사의 경우, 꿈다락 토요문화학교 프로그램을 통해 자신의 문화예술교육에 대한 가치나 방향에 어떠한 변화가 생

졌는지에 대한 것이다. 여섯 번째, 개선사례와 우수사례에서는 지역과 장소에 대한 것이다. 지역의 경우, 꿈다락 토요문화학교 프로그램으로 인해 지역과 어떤 상호작용이 일어났으며 그 의미는 무엇인지, 학생들에게 어떻게 도움이 되었는지에 대한 것이다. 장소의 경우에는, 꿈다락 토요문화학교 프로그램 진행을 위한 장소가 주는 의미를 탐색한다.

이를 위한 연구의 범위는 인천 지역 꿈다락 토요문화학교 36개 중에 세 개 단체의 사업으로 한정한다. 이 세 단체의 프로그램을 선정한 이유는 다음과 같다. 첫째, 세 개 단체의 프로그램은 유사 문화예술교육 프로그램이나 본 지원사업의 프로그램으로 운영한 경험이 많으며, 참여자로부터 호평을 받아왔다. 둘째, 세 개 단체에서 활동하고 있는 예술강사(주강사)는 다년간의 문화예술교육 단체 운영 및 프로그램을 진행하는 등 문화예술교육 관련 많은 경험을 가지고 있었다. 셋째, 세 개 단체 모두 정기적으로 회의를 진행하였다. 회의 때 거론되는 내용으로는 프로그램 피드백 및 아이들의 반응, 다음 회 차 프로그램 내용, 수업 방법 등이었다. 넷째, 다른 문화예술교육 프로그램을 진행하는 단체 혹은 예술강사에게 꿈다락 토요문화학교 프로그램에 대해 피드백을 얻는 모습을 보여주었다. 다섯째, 질적 사례연구를 위한 참여 관찰과 심층 면담을 허락해주었다. 여섯째, 이들 프로그램의 성공한 배경은 무엇이며 이로부터 얻어낼 수 있는 문화예술교육의 의미와 노하우를 공유하고 그간의 시행착오의 경험을 공유하였다. 전술한 이유로 세 개 단체의 꿈다락 토요문화학교 프로그램을 선정하였다.

2.2 연구 방법

이 연구는 인천 지역에서 운영되고 있는 꿈다락 토요문화학교 프로그램을 사례연구로써 분석한다. 2018년 현재 인천문화재단/인천문화예술교육지원센터가 운영하는 프로그램은 36개 이다. 연구 방법으로써 질적 연구로 접근하기 때문에 인천의 36개 꿈다락 토요문화학교 프로그램을 모두 연구 대상으로 하지는 않는다. 36개의 인천 지역 꿈다락 토요문화학교 프로그램 중 전술한 바와 같은 이유로 아트팩토리, 에코필댄스컴퍼니, 인천광역시부평구문화재단(부평문화사랑방) 등 세 개의 문화예술교육 단체에서 진행하는 꿈다락 토요문화학교 프로그램을 연구대상으로 선택하였다.

연구 방법으로써 질적 접근을 선택하였다. 이는 꿈다락 토요문화학교 프로그

램이 진행되는 현장에 기초하여 심층적인 분석을 하기 위함이다. 무엇보다도 문화예술교육이 실현되는 현장을 구체적이며, 전체적으로 기술할 수 있다는 장점을 가지고 있다. 또한 인천 지역의 꿈다락 토요문화학교 지원사업 운영 환경 조성을 위한 특징적인 변화의 양상 및 변화과정을 살펴볼 수 있으며, 지역 문화예술교육 생태계 조성을 위한 새로운 이해를 얻을 수 있다. 연구의 수행을 위해 활용된 연구 방법은 문헌 연구, 관련 단체 방문 및 참여 관찰, 예술강사 심층면담, 학생 심층 면담, 기록 자료 분석, 연구진 협의를 통한 연구 결과 분석, 연구진 협의를 통한 제안 방안 제시 등이다. 연구의 방법을 정리하면 <표 1-3>과 같다.

<표 1-3> 연구의 방법

연구 방법		주요 내용
문헌 연구		꿈다락 토요문화학교 관련 연구보고서, 논문 등 각종 자료를 조사하고, 리스트를 작성하여 연구진 간 파일을 공유하여 연구의 기초 자료로 활용한다.
관련 단체 방문 및 참여 관찰		2018년 9월 29일부터 2018년 12월 8일까지 11주간 연구진 세 명이 매주 토요일 꿈다락 토요문화학교에 방문하여 참여 관찰을 하며, 관찰 일지를 작성한다.
심층 면담	예술강사	세 개의 꿈다락 토요문화학교 단체의 예술강사를 모두 섭외하여 심층 면담을 진행하며, 전사하여 분석 자료로 사용한다. 전사한 자료는 사례 분석 기준(<표 1-2> 참고)에 따라 분석한다.
	학생	세 개의 꿈다락 토요문화학교 프로그램에 참여하는 학생 중 3명을 섭외하여 심층 면담을 진행하며, 전사하여 분석 자료로 사용한다. 전사한 자료는 사례 분석 기준(<표 1-2> 참고)에 따라 분석한다. 프로그램 별 3-5명의 학생을 섭외한다.
기록 자료 분석		꿈다락 토요문화학교 프로그램에서 나온 여러 가지 자료들(사진, 동영상, 개인 문서, 공적 문서 등)을 활용하여 자료 분석을 진행한다.
연구진 협의를 통한 연구 결과 분석		매주 참여 관찰을 진행한 후, 연구자 회의를 통해 각 문화예술교육 프로그램에서 보고 느낀 점에 대해서 심층적으로 논의한다. 또한 다음 참여 관찰에서는 무엇을 봐야할지, 심층면담에서는 무엇을 물어봐야 할지 등에 대해서도 논의한다.
연구진 협의를 통한 제안 방안 제시		정기적인 연구자 회의를 통해 인천 꿈다락 토요문화학교 프로그램의 질적 성장을 위해 관련사항에 대해 심층적으로 논의한다.

첫째, 문헌 연구이다. 이 연구에서는 꿈다락 토요문화학교 지원사업의 비전과 현황을 살펴보기 위해 꿈다락 토요문화학교 관련 연구보고서, 논문 등 각종 문헌과 선행 연구들을 분석하여 연구의 기초자료로 활용하였다. 특히 이 연구는

인천 지역의 꿈다락 토요문화학교 프로그램에 대한 사례연구이기 때문에 인천의 꿈다락 토요문화학교 사업 현황을 정리하기 위해 꿈다락 토요문화학교 결과자료집을 수집하여 분석하였다. 아울러 꿈다락 토요문화학교 지원사업 대상 단체의 사업계획서 및 운영일지 등 관련 문헌을 수집하여 연역적 방식으로 분석하였다.

〈표 1-4〉 꿈다락 토요문화학교 참여 관찰 일정

방문 일정	방문 단체	프로그램 주제 및 활동 내용
2018년 9월 29일	부평문화사랑방 4기4	기억과 감정 마음 조각2 오색빛깔 기억 수집가
2018년 9월 29일	에코필댄스컴퍼니 3기1	몸의 이해
2018년 10월 6일	아트팩토리 2기8	어린왕자와 장미의 이별 그리고 내 동생 (과정드라마)
2018년 10월 6일	에코필댄스컴퍼니 3기2	에너지와 물질
2018년 10월 13일	부평문화사랑방 4기6	자연스러운 감정 마음 조각 완성 바쁜 사람이 버린 마음 조각들
2018년 10월 27일	아트팩토리 2기11	어린왕자에게 우리동네 소개 할 신문 만들기 -우리동네 자랑하기
2018년 10월 27일	에코필댄스컴퍼니 3기4	동물의 춤2
2018년 11월 3일	부평문화사랑방 5기1	이이야기 속으로 들어가기 위한 준비
2018년 11월 3일	에코필댄스컴퍼니 3기5	지구와 춤
2018년 11월 10일	부평문화사랑방 5기2	마음 헤아리기 탐험대 결성 푸시케와의 만남 부서진 마음 조각을 찾아서
2018년 11월 10일	에코필댄스컴퍼니 3기6	춤과 함께 하는 자연탐방
2018년 11월 17일	부평문화사랑방 5기3	걱정과 환기 마음 조각1 걱정 많은 철학자
2018년 11월 17일	아트팩토리 2기14	연극연습
2018년 11월 24일	에코필댄스컴퍼니 3기8	친연염색
2018년 11월 24일	아트팩토리 2기15	연극연습
2018년 12월 8일	에코필댄스컴퍼니 3기9	춤 + 자연 + 예술

둘째, 관련 단체 방문 및 참여 관찰이다. 문화예술교육 현장을 심층적으로 분석하기 위해 참여 관찰을 하였다. 이 연구에서 참여 관찰을 2018년 9월 29일부터 2018년 12월 8일까지 11주간 동안 이루어졌다. 참여 관찰의 대상이 된 에코필댄스컴퍼니와 부평문화사랑방 등 두 개의 프로그램은 매주 토요일 오전 10시부터 오후 1시까지 총 3시간 진행되었다. 아트팩토리는 인천시 강화군에서 진행된다는 점을 고려하여 매주 토요일 오전 11시부터 오후 2시까지 총 3시간 진행

되었다. 참여 관찰을 통해 관찰하지 못한 것을 보완하기 위해 스마트폰 또는 디지털 캠코더로 녹화를 하거나 사진을 촬영하여 추후 분석에 사용하였다. 참여 관찰을 마치면, 매주 관찰 일지를 작성하였으며 연구진 간 파일을 공유하여 다음 참여 관찰 시 또는 심층 면담에 활용하였다. 관련 단체 방문 및 참여 관찰 일정은 <표 I-4>와 같다.

셋째, 예술강사 대상 심층 면담이다. 세 단체의 예술강사(주강사, 보조강사)와 심층 면담을 진행한다. 예술강사 심층 면담 일정은 <표 I-5>와 같다.

<표 I-5> 꿈다락 토요문화학교 예술강사 심층 면담 일정

단체	예술강사	심층 면담 일정 및 장소	심층 면담 참여 연구진
아트팩토리	A	2018년 10월 1일 13시부터 약 2시간 인천문화재단	정문성, 전영은, 한송이
	B,C	2018년 11월 24일 14시부터 약 2시간 사과나무작은도서관	전영은
	D	2018년 12월 8일 20시부터 약 3시간 전화면담	전영은
에코필댄스컴퍼니	E,F	2018년 10월 20일 13시부터 약 2시간 인천문화재단	정문성, 전영은, 한송이
	G	2018년 11월 6일 18시 30분부터 약 2시간 30분 광명역	전영은
부평문화사랑방	H,I,J	2018년 10월 1일 18시 40분부터 약 1시간 30분 부평문화사랑방	정문성, 전영은, 한송이
	K	2018년 12월 15일 15시부터 약 1시간 전화면담	전영은

심층 면담을 진행하기 전에 연구 참여자인 예술강사에게 연구의 목적에 대해 사전에 충분히 설명한 후에 녹음을 진행하였다. 녹음한 파일은 연구진이 전사를 하였다. 전사를 마친 후, 다음 참여 관찰에 활용 및 다음 면담에 추가 질문을 위한 자료로 활용하였다.

면담은 두세 번 진행되었다. 첫 번째는 주강사를 대상으로 면담을 진행했으며, 두 번째와 세 번째는 보조강사를 대상으로 하였다. 면담은 사전에 연구자 간 협의로 만들어진 질문지를 가지고 실시하였으나, 연구 기간이 짧고, 연구진이 프

로그그램을 참여 관찰하기 전에 첫 번째 심층 면담을 진행하였기 때문에(부평문화사랑방 제외. 부평문화사랑방의 경우 1차 참여 관찰 후 진행) 두 번째와 세 번째 진행한 면담에서는 연구진이 먼저 구성한 면담 내용에 추가하여 질문지를 구성하였다. 심층 면담은 예술강사가 프로그램을 진행하면서 겪게 된 경험이나, 꿈다락 토요문화학교와 관련된 견해를 심층적으로 파악하기 위한 것으로, 전술한 사례 분석 기준에 따라 분석을 진행하였다. 예술강사 심층 면담 내용은 <표 I-6>과 같다.

<표 I-6> 심층 면담 내용 구성(예술강사)

심층 면담 주제	심층 면담 내용
꿈다락 토요문화학교 사업	-꿈다락 토요문화학교 참여 동기 -꿈다락 토요문화학교 사업에 대한 기본적인 이해 -꿈다락 토요문화학교 사업의 가치 및 방향
문화예술교육	-문화예술교육에 대한 이해 -문화예술교육을 위한 지향하는 교육방법
꿈다락 토요문화학교 교육 내용 및 방법	-꿈다락 토요문화학교 프로그램의 목적 및 취지 -꿈다락 토요문화학교 프로그램 내용 -꿈다락 토요문화학교 교육과정(구상 과정, 이유 등) -꿈다락 토요문화학교 프로그램의 특징 -꿈다락 토요문화학교 교육 방법
꿈다락 토요문화학교 운영	-꿈다락 토요문화학교 운영 과정 -꿈다락 토요문화학교 운영 방식 -꿈다락 토요문화학교 운영 체계(자체 점검, 평가, 피드백 체계 등) -꿈다락 토요문화학교 운영 준비 과정
지역 문화예술교육 프로그램으로서 꿈다락 토요문화학교	-꿈다락 토요문화학교와 지역 문화예술교육 -꿈다락 토요문화학교와 지역 간의 관련성 -꿈다락 토요문화학교 학습자의 학부모와의 관계
꿈다락 토요문화학교 학습자	-꿈다락 토요문화학교 학습자들의 변화 -꿈다락 토요문화학교 학습자들과 관련된 에피소드

넷째, 학생 대상 심층 면담이다. 꿈다락 토요문화학교 프로그램에 참여하는 학생들의 경험을 심층적으로 파악하기 위해 이 연구에서는 꿈다락 토요문화학교 프로그램에 참여한 학생들을 섭외하여 심층 면담을 하였다. 프로그램 별 세 명에서 다섯 명의 학생들을 섭외하였다(아트팩토리 5명, 에코필댄스컴퍼니, 부평문화사랑방 각 3명). 심층 면담을 진행하기 전에 연구 참여자인 학생들과 라포를 형성하였으며, 연구의 목적에 대해 충분히 설명한 후에 녹음을 진행하였다. 녹음한 파일은 연구진이 전사하였으며, 전사를 마친 후 다음 참여 관찰에 활용하기 위해 연구진 간 회의를 진행하였다. 심층 면담은 사전에 연구자 간 협의로 만들

어진 질문지를 가지고 실시하였으며, 상황에 따라 추가적인 질문을 하였다. 심층 면담은 전술한 사례 분석 기준에 따라 분석하였다.

〈표 1-7〉 꿈다락 토요문화학교 학생 심층 면담 일정

단체	학생	심층 면담 일정 및 장소	심층 면담 참여 연구진
아트팩토리	A,B,C,D,E	2018년 11월 24일 14시부터 약 40분 사과나무작은도서관	정문성, 전영은
에코필댄스컴퍼니	F,G,H	2018년 11월 10일 13시부터 약 1시간 동춘1동 주민자치센터	정문성, 전영은, 한송이
부평문화사랑방	I,J,K	2018년 10월 13일 13시부터 약 1시간 부평문화사랑방	정문성, 전영은

심층 면담을 진행하기 전에 연구 참여자인 학생들과 라포를 형성하였으며, 연구의 목적에 대해 충분히 설명한 후에 녹음을 진행하였다. 녹음한 파일은 연구진이 전사하였으며, 전사를 마친 후 다음 참여 관찰에 활용하기 위해 연구진 간 회의를 진행하였다. 심층 면담은 사전에 연구자 간 협의로 만들어진 질문지를 가지고 실시하였으며, 상황에 따라 추가적인 질문을 하였다. 심층 면담은 전술한 사례 분석 기준에 따라 분석하였으며, 학생 심층 면담 내용은 〈표 1-8〉과 같다.

〈표 1-8〉 학생(학습자) 면담 내용 구성

심층 면담 주제	심층 면담 내용
연구 참여자의 개인적 특성	교육 프로그램 참여 동기 문화예술교육 프로그램 참여 여부 문화예술교육 프로그램 필요성 여부
꿈다락 토요문화학교의 사회문화예술교육 내용 및 방법	사회문화예술교육 프로그램 내용 사회문화예술교육 프로그램 방법 사회문화예술교육 프로그램 필요성 여부
꿈다락 토요문화학교에 대한 경험	교육 프로그램 참여 방식 교육 프로그램 운영 방식 교육 시간 기억에 남는 교육 프로그램 내용(교육 프로그램 참여에 따른 긍정적인 경험, 교육 프로그램 참여에 따른 부정적인 경험) 기억에 남는 교육 프로그램 방법(교육 프로그램 참여에 따른 긍정적인 경험, 교육 프로그램 참여에 따른 부정적인 경험)
꿈다락 토요문화학교 학습자 내면에 대한 관계성	교육 프로그램 참여 이후 내 자신과 다른 사람들과의 관계에 대한 인식 교육 프로그램 참여 이후 친구들과의 관계 교육 프로그램 참여 이후 부모님과의 관계

다섯째, 기록 자료 분석이다. 이 연구에서는 꿈다락 토요문화학교 프로그램에서 나온 여러 가지 자료들(사진, 동영상, 개인 문서, 공적 문서 등)을 활용해 자료를 분석하였다. 또한 참여 관찰과 심층 면담에 활용하였다.

여섯째, 연구진 협의를 통한 연구 결과 분석이다. 연구진을 매주 참여 관찰을 한 후, 회의를 진행하였다. 회의를 통해 참여 관찰한 프로그램에서 보고, 느낀 점에 대해서 심층적으로 논의를 진행하였다. 또한 다음 참여 관찰에서 무엇을 봐야 할지, 심층 면담에서 무엇을 물어봐야 할지 등에 대해서 논의하였다.

일곱째, 연구진 협의를 통한 제안 방안 제시이다. 연구진은 매주 토요일에 참여 관찰을 마친 후, 정기적인 회의를 가졌다. 이외에 평일에 한두 번의 추가 회의를 통해 인천 꿈다락 토요문화학교 프로그램의 질적 성장을 위한 관련사항에 대해 심층적으로 논의하였다.

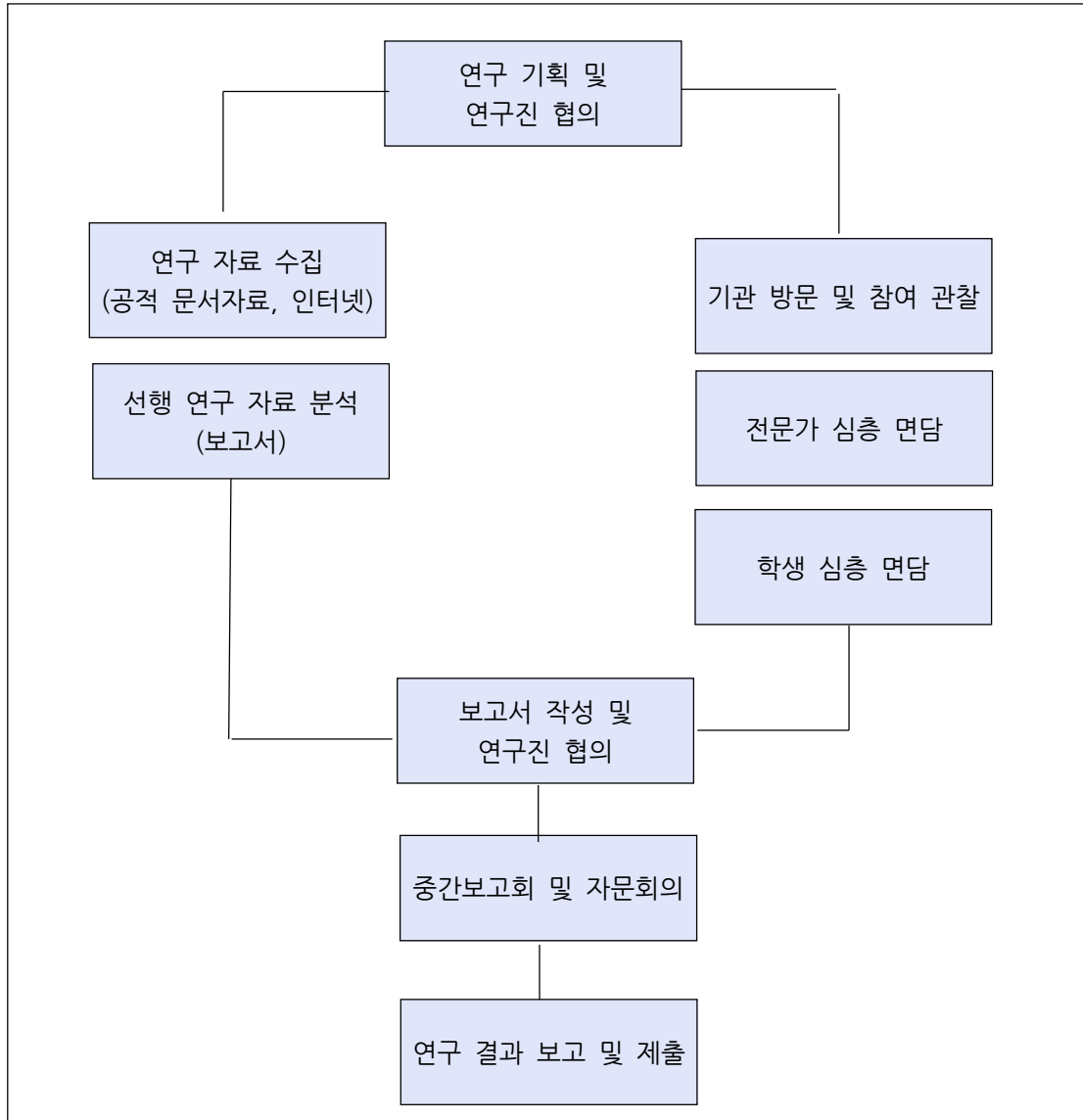
3. 연구의 추진 과정

이 연구의 기간은 2018년 9월 18일부터 12월 16일까지로 약 3개월간 진행되었다. 이 연구의 추진 과정에 따른 과업 내용과 일정은 <표 I-9>와 같다.

<표 I-9> 연구의 추진 과정

단계	과업 내용	추진 일정
과정1	연구 기획 및 연구진 협의	2018.09.20.~2018.10.04
과정2	연구 자료 수집 및 정리, 분석	2018.09.20.~2018.12.10
과정3	인천 꿈다락 토요문화학교 프로그램 현황 검토	2018.10.08.~2018.11.07
과정4	인천 꿈다락 토요문화학교 프로그램 현장 방문 및 참여 관찰	2018.09.29.~2018.12.08
과정5	인천 꿈다락 토요문화학교 예술강사 및 학생 심층 면담	2018.10.01.~2018.12.05
과정6	연구보고서 작성 및 연구진 협의	2018.10.05.~2018.12.21
과정7	중간보고회 및 인천 꿈다락 토요문화학교 예술강사 자문회의	2018.12.04
과정8	연구보고서 수정 및 제출	2018.12.14.

단계별 추진 일정에 따른 연구의 추진 과정은 [그림 I-3]과 같다.



[그림 1-3] 연구의 추진 체계도

Ⅱ. 문화예술교육으로써 꿈다락 토요문화학교

1. 꿈다락 토요문화학교 사업의 비전과 현황
2. 인천의 꿈다락 토요문화학교 현황: 3개 사업을 중심으로
 - 2.1 아트팩토리
 - 2.2 에코필댄스컴퍼니
 - 2.3 (재)인천광역시부평구문화재단 부평문화사랑방

II. 문화예술교육으로써 꿈다락 토요문화학교

1. 꿈다락 토요문화학교 사업의 비전과 현황

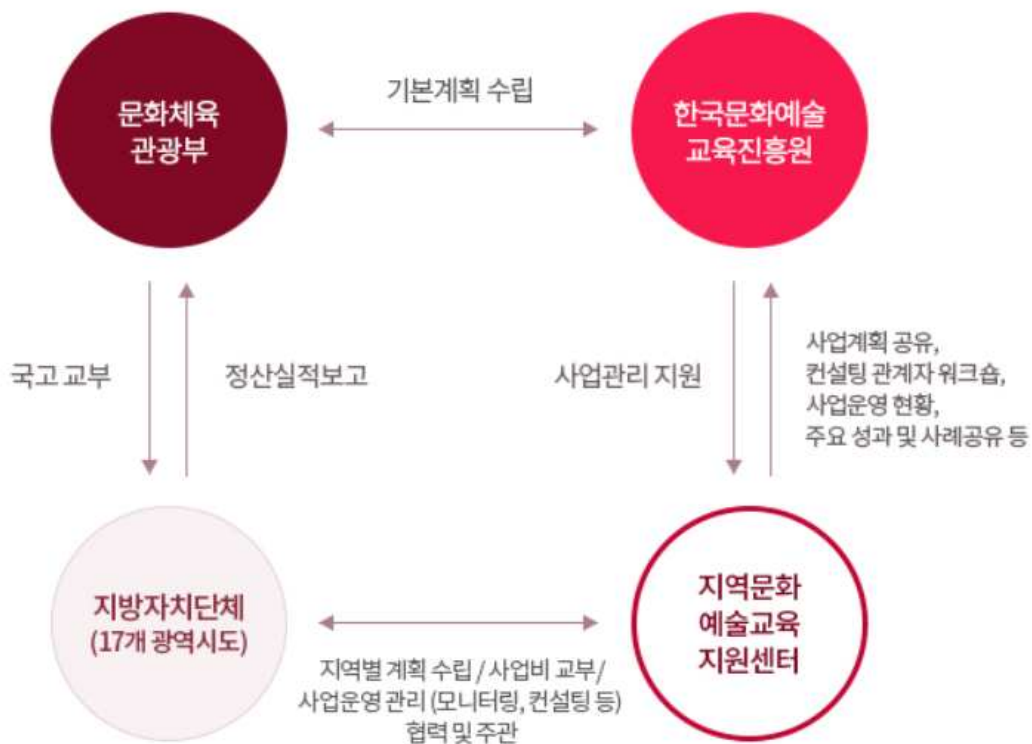
2012년부터 주5일제 수업이 전면적으로 도입되면서 시작된 꿈다락 토요문화학교는 건축, 공예, 놀이활동, 디자인, 무용, 문학, 미술, 사진, 여행, 연극뮤지컬, 영상미디어, 음악, 전통예술 등 다양한 장르의 문화예술을 접할 수 있는 공간과 기회를 제공하고 있다. 꿈다락 토요문화학교는 주말에 문화예술교육 프로그램을 운영하여, 문화예술 소양을 함양하고 향유 기회를 확대하여, 또래, 가족 간 소통하며 즐길 수 있는 건강한 여가문화를 조성하는 것을 목표로 문화예술교육 프로그램을 진행하고 있다. 또한 꿈다락 토요문화학교는 학생들의 인성 및 감성을 발달시키고, 공동체 의식을 함양시키고 소통하기 위한 목적으로 진행하고 있다. 이러한 꿈다락 토요문화학교 프로그램은 아동, 청소년을 위한 프로그램뿐만 아니라, 가족을 대상으로 하는 프로그램도 함께 운영함으로써 또래와 소통하고 가족과 화합할 수 있는 문화예술교육의 장을 마련해주고 있다.

꿈다락 토요문화학교는 사회문화예술교육 지원사업 중 하나로 2012년에 한국문화예술교육진흥원이 국·공립 문화예술기관과 협력 기획하여 6개의 기획형 프로그램을 진행하였다. 또 전국 시·도 문화예술교육지원센터가 직접 기획하여 129개의 공모형 문화예술기관에서 꿈다락 토요문화학교 프로그램을 진행하였다. 꿈다락 토요문화학교 프로그램은 아우름 프로그램과 차오름 프로그램 등 두 개의 프로그램으로 이원화되어 운영되었다. 우선 아우름 프로그램은 예술의 기본을 이해하는 장르 융합 프로그램이다. 공연예술 I, 공연예술 II, 인문예술, 시각예술, 조형예술 등 다양한 예술분야에 대한 기초 이해 교육을 통해 문화예술 전반의 기초 소양 및 종합적인 사고력을 함양하는 내용으로 구성되었다. 차오름 프로그램은 특정 장르를 중심으로 체계적, 집중적으로 구성된 주제 특화 프로그램이다. 도입, 기초이해, 심화이해, 성과나눔 등의 순서로 주제별, 장르별로 특성화된 심화교육을 통해 사회와 삶을 이해하는 방향으로 문화예술교육의 가치를 보여주는 것을 목표로 구성되었다.

2013년에는 가족 오케스트라 프로그램, 도서관 연계 프로그램, 주말 문화여행 프로그램 등 한국문화예술교육진흥원이 기획한 프로그램이 더해졌으며 문화체육

관광부 기획사업인 예술감상교육, 토요 건축문화학교, 토요 미디어문화학교 사업이 추가되었다. 2014년부터 2018년 현재까지 17개 시·도 지방비 매칭을 통해 한국문화예술교육진흥원 기획사업, 문화체육관광부 기획사업, 지역 연계사업의 3개 유형으로 추진되고 있다.

꿈다락 토요문화학교는 문화체육관광부가 총괄하고, 한국문화예술교육진흥원이 사업 운영의 전반을 관리하는 체계이다. 한국문화예술교육진흥원은 꿈다락 토요문화학교 사업 계획을 수립하고 방향을 설정한다. 또한 운영 기관을 공모하고, 선정하여 지원하고 지역문화예술교육지원센터와 연계 등의 역할을 수행한다. 17개 광역시·도 지방자치단체는 문화체육관광부로부터 국고를 교부받아 지역문화예술교육지원센터에 사업비를 교부하고 사업을 운영 및 관리한다. [그림 II-1]은 꿈다락 토요문화학교 사업추진체계를 보여준다.



[그림 II-1] 꿈다락 토요문화학교 사업추진체계

출처: 한국문화예술교육진흥원 홈페이지

꿈다락 토요문화학교 사업추진체계를 표로 정리하면 <표 II-1>과 같다.

<표 II-1> 꿈다락 토요문화학교 지역연계프로그램 역할 구분

구분	사업내용
문화체육관광부	기본계획 수립 및 시행통보 국고보조금 지자체 교부 및 정산관리
한국문화예술교육진흥원	공모 및 심사과정 지원 및 결과 취합, 공유 지역센터 사업관리과정 지원 사업관리(컨설팅, 담당자 워크숍, 간담회 등)
17개 광역시·도 지방자치단체	지방보조금 마련 지역별 사업계획 수립 수행단체 대상 사업비 교부 및 정산관리 모니터링 등 사업관리 협력
지역문화예술교육지원센터	지역별 사업 운영·관리 세부계획 수립 사업비 교부 및 집행 관리 모니터링 및 평가컨설팅 등 사업관리 주관 사업 운영·관리 현황 및 결과 공유(문화체육관광부/한국문화예술교육진흥원)

출처: 권순석(2016)

꿈다락 토요문화학교 지역연계프로그램은 전국 17개 시·도별 문화예술교육지원센터와 연계하여 운영된다. 지역 내 문화예술 기관 및 단체와 함께 다양한 문화예술교육 프로그램으로 지역별로 고유한 꿈다락 토요문화학교 지형이 형성될 수 있도록 하는 것을 목적으로 한다. 지역연계프로그램의 교육대상은 아동, 청소년, 가족 등 지역 주민 모두이며, 이중 기초생활 수급자 및 차상위계층, 다문화가족 등 소외계층 우선 지원, 최소 10% 이상 모집할 것을 권장하고 있다. 매주 토요일 기본 3시간씩으로 총 30회 차 전후로 프로그램을 운영하도록 하고 있는데, 하나의 프로그램을 2개 이상의 기수로 나누어 진행하는 곳이 많다. 교육 장소는 각 지역의 문화기반시설을 활용하도록 되어 있으며 주로 접근성이 높은 주민자치센터, 도서관, 지역아동센터 등에서 이루어지고 있다. 지방자치단체는 문화체육관광부로부터 국고를 교부받아 지역문화예술교육지원센터로 사업비를 교부하는 역할을 하고 있으며, 지역문화예술교육지원센터가 각 지역에서 사업을 실행하는 구조이다.

<표 II-2> 지역연계프로그램 참여자 및 프로그램 수

(단위: 명, 개)

연도	2013년	2014년	2015년	2016년	2017년
참여자	18,136	21,853	20,371	31,946	32,223
프로그램	313	430	432	752	750

〈표 II-3〉 꿈다락 토요문화학교 운영 현황(2012~2018)

(단위: 개)

연도 프로그램	2012년	2013년	2014년	2015년	2016년	2017년	2018년
지역연계사업	145	311	430	464	725	750	572
국공립기관 연계 사업	6	24	19	18	22	20	16
주말문화여행 프로그램	-	20	60	40	24	6	-
도서관 연계 프로그램	-	104	58	55	42	23	-
청소년 문화예술 진로탐색 프로그램	-	46	41	27	19	-	-
가족 오케스트라/합창 프로그램	-	19	20	25	10	13	13
꼬마 작곡가 프로그램	-	4	15	8	9	12	10
어린이는 무엇을 믿는가 프로그램	-	5	12	6	5	5	-
박물관 연계 프로그램	-	-	72	46	31	31	21
미술관 연계 프로그램	-	-	25	22	24	21	18
아리랑 프로그램	-	-	15	9	10	-	-
통합예술감상 교육 프로그램	-	-	20	-	-	-	-
안산지역 프로그램	-	-	8	-	-	-	-
건축문화 프로그램	-	3*	6*	38	29	21	12
미디어 문화 프로그램	-	40*	33*	50*	-	-	-
예술감상교육 프로그램	-	43*	90*	92*	105*	-	70*
청소년 X 예술가 프로그램	-	-	-	-	-	16	22
주말예술캠퍼스 프로그램	-	-	-	-	-	11	9
일상의 작가 프로그램	-	-	-	-	-	8*	16

출처: 문화예술교육백서(2016), 꿈다락 토요문화학교 사업평가 연구(2016), 문화예술교육진흥원
연차보고서(2017), 꿈다락 토요문화학교 프로그램 운영정보(2018)

2016년에는 사업의 양적인 면에서도 사업 예산이 큰 폭으로 증가했으며 초기
에 비해 프로그램 수와 참여자 수도 크게 늘어났다. 초기 장르 중심의 교육방식

에서 장르 융합의 방식으로 바뀐 것도 큰 변화라 할 수 있는데, 이에 따라 지역에서 활동하는 다양한 단체들이 꿈다락 토요문화학교에 참여할 수 있는 기회가 생겼으며 이는 지역 내 신규 문화예술교육 단체의 발굴로 이어져 결과적으로 지역문화예술교육 기반이 만들어지는 계기로 작용했다.

꿈다락 토요문화학교 관련 한국문화예술교육진흥원은 2012년부터 2016년까지 총 네 차례 연구를 진행하였다. 꿈다락 토요문화학교 관련 선행 연구를 정리하면 <표 II-4>와 같다.

<표 II-4> 꿈다락 토요문화학교 선행 연구

연도	제목	연구 방법	연구 대상
2012	2012 문화예술교육 효과분석 연구 -토요문화학교 운영사업	설문조사, FGI	청소년, 학부모, 기관담당자, 예술강사
2013	2013 토요문화학교 사회적 효과 연구	설문조사, FGI	청소년, 학부모, 예술강사
2016	2016 꿈다락 토요문화학교사업 평가 연구	설문조사, 심층인터뷰, FGI	청소년, 학부모, 예술강사 등 프로그램 관계자
2016	2016 꿈다락 토요문화학교 지역연계프로그램 사업유형 분석 및 발전방안	FGI	지역센터 실무자

첫째, ‘2012 문화예술교육 효과분석 연구 - 토요문화학교 운영사업-’ 연구는 주5일제 여가문화(여가 활동 인식, 여가 활동, 여가 활동 만족도, 주5일 수업제 관련 인식, 주5일 수업제 혜택 지각, 주5일 수업제 만족도), 문화예술 향유 기회(문화예술 관심도, 문화예술 선호도, 문화예술 친숙성, 여가시간 문화예술 관람 의도, 여가시간 문화예술 활동 참여의도), 공동체 의식 함양과 소통(협동·사회성, 학교적응, 가족관계), 인성 및 감성 발달(창의성, 생활만족도, 스트레스, 우울감, 행복) 등 네 가지 요인으로 구분하여 측정 모형을 개발하여 그 효과를 분석하였다. 연구 방법으로는 학생과 학부모를 대상으로 설문 조사를 실시하였으며, 학생, 학부모, 기관담당자, 예술강사를 대상으로 꿈다락 토요문화학교 프로그램의 효과와 만족도 관련 FGI를 실시하였다. 이 연구의 결과, 꿈다락 토요문화학교 프로그램은 주5일제 여가문화 조성, 문화예술 향유 기회 확대, 공동체 의식 함양과 소통, 인성 및 감성 발달과 관련하여 긍정적으로 영향을 가져온 것으로 보고하였다. 이 연구는 꿈다락 토요문화학교 지원사업 초기에 사회문화예술교육

지원사업으로써 사업의 지속 여부를 판단하기 위한 기초조사로서 프로그램의 효과와 교육의 만족도를 확인하기 위해 실시된 연구로 의미가 있다. 또한 정량적 연구의 한계를 극복하기 위해 학생, 학부모, 기관 및 단체담당자, 예술강사를 대상으로 FGI를 실시하였다. 그러나 FGI의 분석 내용이 양적 연구의 한계를 극복할 수 있을 정도로 충실하지는 못했으며, 참여 관찰을 진행하지 않았기 때문에 심층 면담을 하기 힘들었을 것으로 생각된다.

둘째, ‘2013 토요문화학교 사회적 효과 연구’는 토요문화학교의 사회적 효과를 개인적 역량(즐거움, 자존감, 창의성), 가족과 또래의 소통(가족응집력, 우정), 사회적 상호작용(유대감, 공감, 참여, 교류), 문화예술 일상화(문화예술 태도, 문화예술 경험 변화), 여가문화 향유(여가 태도, 여가 변화) 등의 영역으로 나누어 평가 분석하였다. 연구 방법으로는 꿈다락 토요문화학교 지원사업의 사회적 효과를 분석하기 위해 척도를 개발하였으며, 설문조사를 실시하였다. 또한 꿈다락 토요문화학교 프로그램에 참여한 아동, 청소년, 가족 등을 대상으로 면담을 진행하였으며, 기획참여자 190명을 대상으로 FGI를 실시하였다. 우선 양적 분석 결과에서, 꿈다락 토요문화학교 프로그램 참여자를 대상으로 한 조사에서는 개인적 역량, 소통, 사회적 상호작용, 문화예술일상화, 여가문화향유 등 모든 영역에서 통계적으로 유의미한 결과가 나와 사회적 효과가 있음을 보여주었다. 질적 분석 결과에서, 꿈다락 토요문화학교는 지역 주민에게는 다양한 문화예술의 경험과 공유의 기회를 주었으며, 예술가에게는 전공을 살려 문화예술을 함께 체험하고 교육하는 기회를 갖게 하였으며, 중장년 부모들에게는 전문가 소유의 문화예술이 아닌, 생활 속에서의 문화예술을 향유하는 기회를 갖게 하였다. 이 연구는 문화예술교육의 사회적 효과를 분석하기 위해 정량적 분석과 정성적 분석을 실시한 점과 이를 바탕으로 발전 방안을 제시했다는 점에서 의미가 있다. 그러나 연구 분석 결과가 정량적 자료와 정성적 자료로 따로 분석이 되었다는 점에서 양적 연구와 질적 연구의 시너지효과를 충분히 보여주지 못했다.

셋째, ‘2016 꿈다락 토요문화학교사업 평가 연구’는 한국문화예술교육진흥원이 직접 운영하고 있는 12개 단위사업과 특별프로그램으로 포함되어 있는 1개의 프로그램 전개과정과 현황을 분석하였으며, 2012년부터 2016년까지 진행된 꿈다락 토요문화학교 사업에 대한 인식, 만족도, 수요 등을 파악하였다. 연구 방법으로는 꿈다락 토요문화학교 프로그램에 참여한 아동, 청소년, 가족 등과 예비

참여자(비참여자)를 대상으로 설문을 실시하였으며, 현장에 방문하여 관찰을 하고, 심층 면담 및 FGI를 수행하였다. 연구 결과를 통해 다음을 지적하였다.

첫째, 꿈다락 토요문화학교 지원사업은 사업의 초점을 예술교육에 둘 것인지, 여가활동에 둘 것인지 고민하여야 한다. 둘째, 문화예술이 가지는 경험재적, 학습재적 성격을 고려하여 아동, 청소년기부터 다양하고 풍부한 예술 향유와 창작의 기회와 경험을 제공할 필요가 있다. 셋째, 꿈다락 토요문화학교 지원사업은 결과(기능) 중심 교육으로 갈 것인지 과정(철학) 중심으로 갈 것인지에 대해 고민해야 한다. 넷째, 강사 또는 예술가의 역할과 개입의 범위를 어떻게 볼 것인지에 대해서도 생각해야 하며, 한국문화예술교육진흥원은 지역연계 토요문화학교 사업과 토요문화학교 기획사업의 관계 설정에 대해서도 고민해야 한다.

이 연구는 꿈다락 토요문화학교 현황을 분석하여 한계를 파악한 점, 한국문화예술교육진흥원이 직접 운영하고 있는 꿈다락 토요문화학교 기획사업이 향후 나아가야 할 추진방향, 추진전략, 개선방안을 구체적으로 제안했다는 점에서 의미가 있다. 그러나 이 연구는 문화예술교육 지원사업의 목적, 참여자들의 활동의 의미 등에 관한 것에 국한하고 있어서 문화예술교육의 의미와 효과를 드러내지는 못한 것으로 보인다.

넷째, ‘꿈다락 토요문화학교 지역연계프로그램 사업유형 분석 및 발전방안’은 꿈다락 토요문화학교 지역연계프로그램의 현황을 파악하고, 기획워크숍을 통해 장기적으로 지속 가능한 사업 구축을 위한 발전 전략을 수립하였다. 구체적으로 꿈다락 토요문화학교의 지역연계프로그램의 현황을 파악하고, 기획워크숍을 통해 지속 가능한 사업 형태의 구축 기반을 마련하고, 장기적 발전 전략을 수립하고자 하였다. 연구 방법으로는 꿈다락 토요문화학교 사업계획서를 문헌 분석하고, 권역별 16개 지역문화예술교육지원센터의 팀장 및 실무자를 대상으로 FGI를 실시하였다. 이 연구의 결과, 정책을 효율적으로 시행하기 위해 중앙과 지방의 정책 추진 연계성을 기반으로 문화예술교육 정책을 체계화하고 지속적으로 관리하는 것이 중요하다는 점, 또한 재정자립도가 낮은 지역의 문화공간시설을 확대하고 취약 지역을 우선적으로 지원하여 교육환경 개선을 선행해야 한다는 점, 그리고 지역 대상자의 다양한 수요를 개발하고 맞춤형 프로그램과 연계하여 프로그램을 추진해야 하고, 중장기 관점에서 연차별 로드맵에 입각한 기획공모 사업을 추진해야 한다는 점을 지적하였다. 특히 꿈다락 토요문화학교 지역연계

프로그램의 정체성을 확보하기 위해 핵심가치를 공유하고, 여가활동을 위한 교육을 위해 꿈다락 토요문화학교 기획사업과 달라서 보편성과 접근성에 중점을 두어야 한다는 점, 또한 결과보다는 과정 중심의 설계가 필요하며, 프로그램 주체의 역할에도 변화가 필요하다는 점도 지적하였다. 아울러 효율적 사업운동을 위해 한국문화예술교육진흥원은 콘트롤 타워 역할을 해야 한다는 점, 한국문화예술교육진흥원은 구체적 가이드와 지침을 제공하고, 소통체계를 정례화 하고, 예산지침과 관련하여 개선방안이 필요하다는 점도 지적하였다. 이 연구는 꿈다락 토요문화학교 지원사업 중 지역연계프로그램의 지속 가능한 사업 구축을 위해 지역연계프로그램 사업 유형을 분석하고, 발전방안을 제시했다는 점에서 큰 의미를 지니고 있다. 이 연구는 꿈다락 토요문화학교 지원사업의 발전방안을 수립하기 위해 꿈다락 사업계획서를 분석하고 지역문화예술교육지원센터 담당자와 FGI를 진행하여 주로 추진 전략이나 발전 방향에 초점을 맞추고, 문화예술교육 현장의 목소리는 담지 못했다는 한계가 보인다.

이상의 네 개 큰 연구는 주로 꿈다락 토요문화학교 사업의 전개과정 및 추진 현황, 효과를 분석하였으며, 전국 단위로 진행되었다. 다만 마지막 연구는 지역연계성에 초점을 맞추어 분석하였다. 주로 계획서 분석과 설문조사 등 양적 자료를 중심으로 면접조사를 보완적으로 실시하였다. 꿈다락 토요문화학교의 문화예술교육 현장에 초점을 두고 보면 이상의 네 가지 연구는 현장의 목소리를 충분히 반영하지 못하고 있는 것으로 보인다. 더욱이 지역연계의 측면을 고려하면 더욱 그러하다. 그러므로 지역의 문화예술교육 운영 생태계 정착을 위한 방안 모색은 지역의 문화예술교육 현장에서 출발해야 한다. 톱다운(Top-down)방식의 꿈다락 토요문화학교 지원사업은 어느 정도 자리를 잡았다고 볼 수 있으며, 이제는 바텀업(Bottom-up) 방식의 접근을 통해 꿈다락 토요문화학교의 내실화에 초점이 두어져야 할 시점에 온 것으로 보인다. 이에 본 연구는 인천의 꿈다락 토요문화학교 문화예술교육의 현장을 선입견 없이 참여 관찰하고, 참여자들의 목소리를 통해 참여자에게 어떤 문화예술적, 교육적 유의미한 변화가 있는지를 드러내고, 좋은 사례를 발굴하며, 그 효과를 공유하고, 개선할 점과 대안들을 제시하고자 한다.

2. 인천의 꿈다락 토요문화학교 현황: 3개 사업을 중심으로

2.1 아트팩토리

아트팩토리는 전문적인 무대 예술을 연출하고 공연하는 연극극단과 문화예술 교육 프로그램을 개발 및 시행하는 문화예술교육 단체가 독자적으로 또는 상호적으로 관계를 이루며 활동하고 있다. 아트팩토리는 2005년에 설립되었으며, 대표 1명, 문화예술교육 총괄 팀장 1명, 문화예술교육강사 8명으로 구성되었다. 아트팩토리는 2014년부터 인천 꿈다락 토요문화학교 지원사업에 참여하였다(〈표 II-5〉 참고). 연극을 기반으로 하여 시각예술, 무용, 마임, 인형극 등 다양한 장르와의 통합교육을 시행하고 있다. 특히 꿈다락 토요문화학교 프로그램에서는 주로 교육연극을 하고 있다. 교육연극을 매개로 하여 창의적이고 특성화된 교육 프로그램을 개발 및 시행하고 있다. 교육 대상으로는 유아, 아동, 청소년, 노인, 장애인, 가족 등으로 다양하다.

〈표 II-5〉 아트팩토리 꿈다락 토요문화학교 운영 현황

시기	지역	교육 장소	교육 대상	운영 회차	문화예술교육 프로그램명
2014년	남동구	마중물 도서관	초등학교 3~4학년 및 가족	기수별 15회 총 30회	깔깔깔, 호호호 가족 연극놀이
2015년	남동구	마중물 도서관	초등학교 2~4학년	32회	뮤지컬, 쏙! 우리만의 비밀이야기
2016년	남동구	마을 안 작은도서관	초등학교 4~6학년	32회	연극의 창으로 들여다보는 우리주변의 예술세계
2017년	강화군	사과나무 작은도서관	중학교 1~3학년	34회	강화도에서 펼쳐는 우리들의 연극 - 꿈꾸는 중학생
			초등학교 4~6학년	34회	연극의 창으로 들여다보는 우리주변의 예술세계
2018년	강화군	사과나무 작은도서관	초등학교 1~4학년	기수별 17회 총 34회	어린왕자와 별, 그리고 나와 우리동네

출처: 인천 꿈다락 토요문화학교 운영사업 현황(2012~2016), 2017 인천문화예술교육지원센터 결과자료집, 2018 인천 꿈다락 토요문화학교 아트팩토리 사업계획서

2014년에는 인천 남동구 마중물 도서관에서 ‘깔깔깔, 호호호 가족 연극놀이’라는 꿈다락 토요문화학교 문화예술교육 프로그램을 시행하였다. 이 프로그램의 대상은 초등학교 3~4학년과 그 가족이었으며, 자신들의 이야기를 연극놀이를

하며 표현하는 방법을 배우고 뮤지컬 공연을 제작하는 프로그램이었다. 프로그램은 기수별 15회 차로 진행되었으며, 상반기와 하반기로 나누어 2기수에 28명이 참여하였다.

2015년에도 인천 남동구 마중물 도서관에서 꿈다락 토요문화학교 프로그램을 진행하였다. 프로그램은 ‘뮤지컬, 쏙! 우리만의 비밀이야기’라는 프로그램명으로 초등학교 2~4학년을 대상으로 하는 꿈다락 토요문화학교를 운영하였다. 16명의 학생들이 총 32주 동안 책을 매개로 하여 다양한 예술장르를 체험하고 각 장르의 특징적 요소를 이용하여 직접적으로 공연을 제작해 보는 프로그램에 참여하였다.

2016년에도 인천 남동구에 있는 마을 안 작은도서관에서 초등학교 4~6학년 15명을 대상으로 ‘연극의 창으로 들여다보는 우리주변의 예술세계’라는 문화예술교육 프로그램을 진행하였다. 총 32회 차로 학생들이 연극의 개념을 이해하고 연극 무대를 제작하기 위해 움직임, 미술, 음악 등 다양한 장르의 문화예술을 체험하고 스스로 연극 무대를 제작하는 프로그램이었다.

2017년에는 인천 강화군으로 공간을 이동하여 중학생을 대상으로 꿈다락 토요문화학교 프로그램을 진행하였다. 연극의 놀이성을 부각시켜 과정중심의 연극 프로그램으로 진행하였다. ‘나’를 돌아보는 시간을 가지고 타인과 건강한 관계를 맺을 수 있도록 ‘강화도에서 펼쳐는 우리들의 연극 - 꿈꾸는 중학생’이라는 프로그램을 진행하였다. 이 프로그램은 강화도라는 지역의 특수성을 살려 역사와 전설 등을 극으로 체험하게 하면서 지역사회에 대한 자부심을 가질 수 있도록 교육 프로그램을 구성하였다. 또한 초등학교 4학년에서 6학년까지를 대상으로 ‘연극의 창으로 들여다보는 우리주변의 예술세계’라는 프로그램을 진행하였다.

2018년 현재도 인천 강화군에서 꿈다락 토요문화학교 프로그램을 진행하고 있다. 초등학교 1학년에서 4학년까지를 대상으로 사과나무작은도서관에서 건강한 관계성립과 소통을 주제로 ‘어린왕자와 별, 그리고 나와 우리동네’ 문화예술교육 프로그램을 진행하고 있다. 기수별로 15명의 학생들과 과정중심의 교육연극으로 진행하고 있다. 학생들은 서로의 의견과 체험을 나누며, 그것에 대해 소통하며 이해 및 유대 관계를 갖게 한다. 이 문화예술교육 프로그램의 목표는 첫째, 내·외적인 성장단계에 있는 초등학교 학생들이 놀이하듯 자신과 주변의 이야기를 하며 그 관계 속에서 자연스럽게 자신과 타인을 이해하고 소중하게 여기는 마음

을 갖게 한다. 둘째, 나로부터 시작된 이야기가 가족, 친구, 동네, 꿈으로 생각과 공간이 확대되는 프로그램 과정을 통해 나를 둘러싼 주변에 대한 건강한 관계성립과 소통이 가능하게 되어 지역공동체와 사회에 대한 긍정적인 시선을 갖도록 한다. 아트팩토리의 교육과정은 <표 II-6>과 같다.

〈표 II - 6〉 아트팩토리 교육과정

단계	목표	내용	회 차	주제 또는 키워드	활동 내용
도입	참여자들이 몸과 마음을 열고 서로에 대해 익숙해지고 자신만의 꿈다락을 만들어 보며 수업에 동기 부여와 흥미를 갖는다.	연극게임을 통해 즐겁게 놀아보고 자신만의 꿈다락을 종이테이프와 천 등을 가지고 만들어 보는 가운데 자연스럽게 자신의 이야기를 하며 수업에 대한 흥미를 높이고 연극개념을 익히며 앞으로의 수업에 대한 관심을 높인다.	1	오리엔테이션 플라로이드 사진을 이용해 이름표 만들기 자기 소개하기	입학식 연극 놀이 자기 소개 다 같이 마무리 이사
			2	상상과 변형 즉흥	워밍업 모둠별로 몸으로 말해요 야, 너 뭐하니-단체 움직임 놀이 놀이장 작성
			3	상상과 변형 즉흥	워밍업 상상과 변형 놀이장 작성
전개 (과정드라마)	즉흥극으로 어린왕자와 만나 관계 맺기	장미와 갈등을 겪은 후 지구별로 여행을 온 어린왕자를 만난 후 소중한 나에 대한 생각과 가족의 고마움, 친구와의 소통, 나와 공동체, 나의 꿈에 대해 즉흥극으로 활동해 본다.	4	즉흥-동화 속 장면만들기	워밍업 연극게임 상상과 변형 모둠별로 좋아하는 동화 속 장면 연습하기 장면 발표하기
			5	과정드라마 체험해보기-‘토끼와 자라’	워밍업 바다 속 이야기하기 용왕님을 구할 토끼의 모습 그려줄 박사가 되어 연구서 작성하기 토끼 연구서 발표하기 토끼를 만나러 갈 용감한 신하 뽑기 대회 토끼를 만나러 갈 신하들 선발, 육지로 올라가 토끼와의 만남 토끼와의 5일 동안의 시간 장면 발표하기 토끼를 데려갈지, 말지 신하의 일기 쓰기 정리하기-수업 마무리
			6	어린왕자와 장미의 탄생 그리고 소중한	워밍업 어린왕자와 장미의 탄생 인형극

				나(인형극 보기와 마임하기)	어린왕자 인형극, OX퀴즈 풀기 소중한 꿈을 위한 의식 활동 움직임 만들어 다같이 움직여 보기 자신의 꿈 또는 갖고 싶은 것, 원하는 것을 상자에서 꺼내서 표현해보기 자신이 표현한 꿈에 대해 이야기하고, 친구들의 꿈에 대한 이야기를 들어주면서 따뜻한 응원을 나누기 정리하기-수업 마무리
			7	어린왕자와 여우 그리고 아이들(과정드라마)	워밍업 지구별에 온 어린왕자와 여우와의 만남 연극으로 보여주기 모둠 활동: 친구와 친해지는 법 장면으로 만들기 서로 다른 팀의 연극을 보고 느낌점과 개인적으로 친구와 친해지는 방법에 대해 이야기 공유하기 정리하기-수업 마무리
			8	어린왕자와 장미의 이별 그리고 내 동생(과정드라마)	워밍업 저번 주 어린왕자를 만나서 무슨 이야기를 들었는지 이야기 나누기 어린왕자와 여우의 두 번째 만남. 연극보기 나의 연극 속 이름과 연극 속 동생 이름 만들기 나의 동생 만들기 동생과 함께 놀기 엄마의 등장 다시 동생과 함께 놀아주기 두 개의 기둥을 지나 비밀의 문을 통해 책이 많은 동굴을 통해 동생들이 있는 곳으로 옴. 동생을 찾음 동생을 맡긴 친구는 왜 맡겼는지, 안 맡긴 친구는 왜 안 맡겼는지 이야기 나누기

					정리하기-수업 마무리
			9	어린왕자와 우리동네 우리동네 사진찍기	워밍업 여우와 어린왕자 연극보기 우리가 좋아하는 장소 장면으로 만들기 장면 발표하기 우리동네 소개하기-폴라로이드 사진 찍으러 가기 -팀별로 정리 후 수업 마무리
			10	우리동네 사진찍기-2 어린왕자에게 우리동네 소개 할 신문 만들기	워밍업 골목, 학교, 가게 발 팀으로 나누어 폴라로이드 사진 찍으러 가기 어린왕자에게 소개시켜주고 싶은 우리동네 사진 찍기 사진 정리하기 팀별로 신문 만들기 사진 찍으며 느꼈던 점 이야기 나누기 정리하기-수업 마무리
			11	어린왕자에게 우리동네 소개 할 신문 만들기 -우리동네 자랑하기	워밍업 어린왕자에게 소개할 우리동네 사진들로 신문만들기 팀별로 신문 발표하기 어린왕자에게 온 편지 예고(다음시간) 정리하기-수업 마무리
			12	에피소드와 시놉만들기 즉흥극을 통한 대본 만들기	워밍업 어린왕자와 인사 나누기 모둠별 활동-연극 만들기 자유롭게 이야기 나누기 정리하기-수업 마무리
			13	현장학습	현장학습(연극관람)
전개 (연극만 들기)	과정드라마를 통해 나온 성과물을 바탕으로 새로운 이야기를 만들어 본다.	즉흥극을 통해 나온 성과물(내게 소중한 물건, 친구를 위해 만든 소리, 우리동네 자랑 신문, 나의 별)을 토대로 모둠별로 이야기를 창작하고 대본화 해본다.	14	연극연습	연극 연습

연극 발표 및 평가	연극 발표하기와 발표하기	노력과 성실성을 바탕으로 한 연극 연습을 한다. 단계적으로 장면 연습 및 개별, 전체 연습을 실시한다.	15	연극연습	연극 연습
			16	연극연습	연극 연습(리허설)
			17	연극발표 정리 및 평가	연극 발표 과정 되돌아보기

2.2 에코필댄스컴퍼니

에코필댄스컴퍼니는 커뮤니티댄스 철학을 기반으로 문화예술교육을 실천하고자 하는 단체로 무용을 통해 통합문화예술교육 프로그램을 개발하여 운영하고 있다. 에코필댄스컴퍼니는 2010년 설립되었으며, 전문 강사 및 무용수, 교육진 등으로 구성되었다. 이들은 토의를 거쳐 교육 주제를 선정하고, 그에 맞는 대본과 안무를 창작한다. 주로 생태학을 기반으로 하여 생태무용의 개념을 정립하고, 미술 분야와 접목하여 통합예술교육 프로그램을 개발하여 적용하고 있다. 특히 에코필댄스컴퍼니는 예술이 가지고 있는 비경쟁적이고 비언어적인 신체 감성을 표출하여 다양성이 공존하는 사회를 만들어 지역의 발전에 기여를 목적으로 한다.

〈표 II-7〉 에코필댄스컴퍼니 꿈다락 토요문화학교 운영 현황

시기	지역	교육 장소	교육 대상	운영 회 차	문화예술교육 프로그램명
2016년	남동구	남동하모니센터 북카페	초등학교 1~3학년	기수별 15회 총 30회	똑딱똑딱 토요일 우리가 놀면 아트존
2017년	연수구	작은도서관 너나들이	초등학교 2~5학년	기수별 15회 총 30회	우리는 사이-댄서(Sci-Dancer), 과학과 춤춘다
	연수구	건강가정지원센터, 선학동주민자치센터	초등학교 1~5학년 부모	기수별 7차시 총 28회	Dancing Family 공작소
2018년	연수구	동촌1동 주민센터	초등학교 2~4학년	기수별 9차시 총 27회	꿈꾸는 D(ance) N(ature) A(rt)

출처: 인천 꿈다락 토요문화학교 운영사업 현황(2012~2016), 2017 인천문화예술교육지원센터
결과자료집, 2018 인천 꿈다락 토요문화학교 에코필댄스컴퍼니 사업계획서

에코필댄스컴퍼니는 2015년에는 인천시 지역특성화 문화예술교육 지원사업에 참여하였다가, 2016년부터 꿈다락 토요문화학교 프로그램에 참여하고 있다. 2016년 꿈다락 토요문화학교 프로그램은 인천 남동구에서 자연 속에서 몸을 이용하여 자신의 생각과 감정을 표현하는 ‘똑딱똑딱 토요일, 우리가 놀면 아트존’이라는 프로그램을 초등학교 1~3학년을 대상으로 운영되었다. 무용을 기반으로 다양한 예술체험을 통해 지역의 공간적 의미를 확장하는 문화예술교육 프로그램을 진행하였다.

2017년에는 2개의 꿈다락 토요문화학교 프로그램을 운영하였다. 첫 번째 꿈다

락 토요문화학교 프로그램은 인천시 연수구에 있는 작은도서관 너나들이에서 진행되었으며, 프로그램명은 ‘우리는 사이-댄서(Sci-Dance), 과학과 춤춘다.’이다. 이 프로그램은 과학과 춤이 접목된 통합교육 프로그램으로 ‘인간은 어떻게 움직이고 춤추는가?’라는 사실 영역과 ‘인간은 왜 움직이고 춤추는가?’라는 가치 영역을 경험하게 하였다. 춤과 과학의 융합을 통해 상상력을 자극하고 춤으로 소통하는 방법을 경험하는 프로그램으로 초등학교 2~5학년을 대상으로 기수별 15회로 진행하였다. 두 번째 꿈다락 토요문화학교 프로그램은 인천시 연수구 건강가족지원센터와 선학동 주민자치센터에서 진행되었으며, 프로그램명은 ‘Dancing Family 공작소’이다. 이 프로그램은 가족과 이웃이 함께하는 창의적인 체험활동으로 구성되었으며, 다 같이 공연을 준비하고 마지막에 무대에서 공연을 해보는 활동으로 초등학교 2~5학년을 대상으로 기수별 7회로 진행하였다.

2018년 현재는 인천시 연수구에서 꿈다락 토요문화학교 프로그램을 진행하고 있다. 초등학교 2학년에서 4학년까지를 대상으로 동춘1동 주민자치센터에서 ‘꿈꾸는 D(ance) N(ature) A(rt)’ 문화예술교육 프로그램을 진행하고 있다. 기수별로 15명의 학생들과 무용, 생태, 자연, 미디어를 활용해서 융합예술로 진행하고 있다. 이 프로그램은 모든 것은 움직인다는 것을 기본 교육소재로 삼고 움직임을 통해 내재된 에너지를 발산하고 자기 자신을 표현하도록 한다. 동물, 식물을 비롯한 모든 자연이 만드는 움직임을 모방해보고, 자연의 현상 속에서 예술의 원리를 발견하여 직접 움직임으로 표현해 볼 수 있도록 하였다. 이 문화예술교육 프로그램의 목표는 첫째, 춤에 대해 이해 및 경험한다. 둘째, 춤 속에 숨은 생명과학을 이해한다. 셋째, 춤과 생명과학의 긴밀한 융합을 통해 참여자들의 상상력을 자극한다. 넷째, 자극된 상상력을 바탕으로 춤을 창작하여 창의적인 아이디어를 낸다. 에코필댄스컴퍼니의 교육과정은 <Ⅱ-8>과 같다.

〈표 II-8〉 에코필댄스컴퍼니 교육과정

단계	목표	내용	회차	주제 또는 키워드	활동 내용
생명	무용에 대한 인식 변화 움직임을 통한 생명의 정서적 공감	무용에 대한 경계심 해소 움직임 확장 움직임을 통해 내재된 에너지 발산과 표현하기 플레이댄스로 친밀감을 형성과 신체 태도 형성	1	먹고 숨 쉬며 움직이는 나	몸의 이해
			2	에너지는 흐르고 물질은 순환한다.	에너지와 물질
움직임	생각하는 힘을 기름 관찰, 탐색을 통한 상상력 촉진 자연을 통한 과학적, 인성적 태도 기름 잠재된 예술 능력 발견	관찰, 탐색, 표현 등의 체험활동으로 생각하는 힘 평소 알고 있는 지식을 활용하여 자기 판단력 응용 움직임의 물리적 원리를 예술적 방법론으로 경험(추리, 비교, 은유 등 예술체험) 과학의 원리를 통해 움직임의 상상력 확장하기	3	식물, 우리도 움직인다.	식물의 춤
			4	사지(四肢)가 주는 기쁨	동물의 춤2
			5	우리가 사는 별, 지구	지구와 춤
			6	산책길에서 만난 자연 친구들	춤과 함께 하는 자연탐방
			7	흙으로 만든 소리	환경과 흙
표현	자존감, 성취감 향상 예술적 향유력 고취	춤과 자연의 현상 속에서 예술의 원리 발견 자연과 춤이 만든 무용을 발견, 모방, 창작하기 그동안 과정을 공연 형식으로 재연하기	8	식물이 주는 선물	친연염색
			9	공연과 발표	춤 + 자연 + 예술

2.3 (재)인천광역시부평구문화재단 부평문화사랑방

부평문화사랑방은 2003년 인천시 부평구 최초로 설립된 지역 내 문화예술 공간으로 부평문화원에서 운영되었다가 2012년을 기점으로 부평구문화재단이 운영하고 있다. 부평문화사랑방은 누구나 문화예술을 향유하고 문화소통의 공간으로써 지역주민들이 가까운 곳에서 문화예술을 향유할 수 있도록 공연과 문화예술교육 프로그램을 기획 및 운영하고 있다. 2013년부터는 본격적으로 우리동네 따뜻한 문화공간이라는 지향점을 가지고 가족 대상의 다양한 문화예술교육 프로그램을 운영하고 있다.

〈표 II-9〉 부평문화사랑방 꿈다락 토요문화학교 운영 현황

시기	지역	교육 장소	교육 대상	운영 회 차	문화예술교육 프로그램명
2014년	부평구	부개문화 사랑방	초등학교 1~3학년	기수별 10회 총 30회	과정드라마형 연극놀이 프로그램 〈어디어디 숨었나〉
2015년	부평구	부평문화 사랑방	초등학교 1~2학년	기수별 10회 총 30회	과정드라마형 연극놀이 프로그램 〈어디어디 숨었나〉
2016년	부평구	부평문화 사랑방	초등학교 1~2학년	기수별 10회 총 30회	과정드라마형 연극놀이 프로그램 〈어디어디 숨었나〉
2018년	부평구	부평문화 사랑방	초등학교 3-4학년	기수별 6회 총 30회	연극으로 만나는 이야기 〈너의 마음이 보여〉

출처: 인천 꿈다락 토요문화학교 운영사업 현황(2012~2016), 2018 인천 꿈다락 토요문화학교 부평문화사랑방 사업계획서

부평문화사랑방은 2014년부터 2016년까지 꿈다락 토요문화학교 프로그램을 진행하였다. 프로그램명은 ‘어디어디 숨었나?’이며, 초등학교 저학년을 대상으로 하였다. 2014년에는 부개문화사랑방에서 초등학교 1학년부터 3학년까지를 대상으로 하여 프로그램을 진행하다가, 교육장소를 부평문화사랑방으로 옮겼으며, 교육 대상도 1학년부터 2학년까지를 대상으로 하는 프로그램으로 변경하였다. ‘어디어디 숨었나?’는 자신의 감각을 깨우고 내면의 감정을 인지하여 건전하게 풀어낼 수 있도록 구성된 과정으로 드라마 형식의 연극놀이 프로그램이다.

2017년부터는 재단 자체 사업으로 유료로 전환하여 진행하였고, 참여자들의 만족도가 높고, 지속성을 요구하고 있다. 또한 ‘어린이 연극놀이 교실’, 엄마와 아이가 함께하는 ‘음악감수성 교육 오디’, 가족문화예술교육프로그램 ‘쌍쌍댄스’,

‘춤추는 사랑방 렛츠 탭’, ‘사랑방 인형극단’, ‘그림책 놀이터’ 등 다양한 문화예술교육 프로그램을 진행하였다.

2018년 현재는 꿈다락 토요문화학교 프로그램을 새롭게 기획하여 진행하고 있다. 초등학교 3학년부터 4학년까지를 대상으로 부평문화사랑방에서 ‘너의 마음이 보여’ 문화예술교육 프로그램을 진행하고 있다. 기수별로 15명의 학생들이 타인의 감정을 통해 나의 감정을 들여다보는 것을 주제로 연극놀이로 진행하고 있다. 이 프로그램은 극 속의 인물과 비언어적인 대화를 통해 상대방의 감정을 보는 힘을 기르고 나의 감정을 타인에게 표현하고 타인의 감정과 교감하는 경험하게 한다. 감정을 주제로 한 편의 이야기 속으로 아이들이 역할을 입고 들어가는 과정드라마 형식으로 진행된다. 이 문화예술교육 프로그램의 목표는 첫째, 극 속의 인물과 비언어적인 대화를 통해 상대방의 감정을 보는 힘을 기르게 한다. 둘째, 나의 감정을 타인에게 표현하고 타인의 감정과 교감하면서 공감을 경험한다. 셋째, 아이들의 생각이 이야기에 반영되도록 상상력을 자극한다. 부평문화사랑방의 교육과정은 <Ⅱ-10>과 같다.

〈표 II-10〉 부평문화사랑방 교육과정

단계	목표	내용	회 차	주제 또는 키워드	활동 내용
탐험대 모집	앞으로 펼쳐질 탐험 예고와 준비	공동체 놀이와 서로 알기 퀴즈 등을 통해 앞으로 할 탐험에 대한 기대를 갖는다.	1	이야기 속으로 들어가기 위한 준비	이야기 속으로!
마음 조각을 찾아서	상대방의 감정을 보는 힘 기르기 나의 감정을 타인에게 이야기하기 기억을 통해 나의 감정 느끼기 감정에 관한 이야기 만들기	아이들은 마음 조각을 찾아 떠나는 탐험대가 된다. 마음 조각을 가진 사람들을 만나 조각을 찾는 과정 속에서 상대방의 마음을 느끼고 나의 감정을 표현하게 된다. 과정에서 아이들은 탐험 전체 이야기를 완성 시켜 나간다.	2	마음 헤아리기	탐험대 결성 푸시케와의 만남 부서진 마음 조각을 찾아서
			3	걱정과 환기	마음 조각1 걱정 많은 철학자
			4	기억과 감정	마음 조각2 오색빛깔 기억 수집가
			5	감정과 상상	마음 조각3 외로운 배우
마음 조각 완성	탐험을 다녀온 소감 나누기	인물이 다시 하늘로 돌아가게 되고 감사의 메시지를 받고 탐험대는 해산한다.	6	자연스러운 감정	마음 조각 완성 바쁜 사람이 버린 마음 조각들

Ⅲ. 인천 꿈다락 토요문화학교 프로그램 사례 분석

1. 운영단체의 문화예술교육에 대한 이해
2. 프로그램의 목적과 방법
3. 교육과정의 구성
4. 운영의 특징
5. 프로그램 효과
6. 개선사례와 우수사례

Ⅲ. 인천 꿈다락 토요문화학교 프로그램 사례 분석

꿈다락 토요문화학교 지원사업은 특정 장르 및 주제에 구애받지 않고 운영단체나 예술강사가 자율적으로 프로그램을 기획할 수 있다. 이는 프로그램을 기획하는 단체나 예술강사의 교육철학을 바탕으로 다양한 장르나 주제와 통합하여 새로운 프로그램을 개발할 수 있다는 장점을 가지고 있음을 뜻한다. 실제로 이 연구에서 들여다 본 세 개의 꿈다락 토요문화학교 프로그램들은 특정 장르별로 접근하지 않고, 다양한 활동이 이루어지도록 융합적 관점으로 예술교육에 접근하였다. 예를 들어, 아트팩토리는 과정중심의 교육연극이며, 에코필댄스컴퍼니는 무용, 생태, 자연, 미디어 등 무용과 생명과학의 융합이며, 부평문화사랑방은 연극놀이이다. 또한 문화예술교육 운영단체나 예술강사는 교육 대상 및 교육 환경 등에 따라 교육과정도 자율적으로 정할 수 있기 때문에, 그들이 가지고 있는 문화예술교육에 대한 이해와 방법, 그리고 노하우가 중요하게 작용한다. 그들이 문화예술교육을 어떻게 생각하느냐에 따라서, 어떤 경험과 운영방식을 가지고 있느냐에 따라서 문화예술교육의 내용과 질이 달라질 것이기 때문이다.

이러한 점 때문에 문화예술교육 프로그램을 분석하는데 있어서 중요한 연구대상은 문화예술교육 운영단체의 문화예술교육에 대한 철학, 장르에 대한 이해일 것이다. 가령 연극 대본을 가지고 와서 학생들에게 연기 연습을 시킨다거나, 필름카메라를 가지고 와서 영화의 역사라든가 필름카메라의 역사에 대해 말해준다거나, 영화 촬영 기술을 익히게 한다든가, 악보를 가지고 와서 연주를 해보게 한다는 등 기능을 신장하기 위한 프로그램으로 진행된다면, 이것은 꿈다락 토요문화학교 지원사업이 추구하는 원래의 가치와 그에 맞는 방향이 아닐 것이다. 더군다나 꿈다락 토요문화학교는 단순히 문화예술의 경험적 가치를 지향하는 것에 머물지 않는다. 문화예술이 내재하고 있는 감성 및 신체발달 등의 교육적 의미는 물론 참여하는 학생들이 연극, 무용, 드라마, 공연 등 다양한 여가문화를 즐기고 만드는 것 까지 목적으로 하기 때문이다.

이러한 점을 고려하여, 여기에서는 첫째, 운영단체의 문화예술교육에 대한 기본적인 철학과 자신들이 주로 활동해 온 문화예술교육에 대한 장르에 대해 알아보도록 한다. 둘째, 각 단체가 추구하는 꿈다락 토요문화학교 프로그램의 목적

과 방법에 대해 알아보도록 한다. 꿈다락 토요문화학교 프로그램을 구성하는데 있어서 어떠한 목적으로, 주로 어떤 방법으로 프로그램을 진행하는지에 대해 기술할 것이다. 셋째, 교육과정을 어떻게 구성했는지에 대해 알아보도록 한다. 모든 문화예술교육의 실천을 방향 짓고 내용을 채우는 기준은 교육과정이다. 교육과정은 교육 목적을 달성하기 위해 교육 목표와 내용을 계획하는 것이다. 여기에서는 교육과정의 전통적 구성요소인 교육의 목표, 교육의 내용 선정, 수업 방법, 평가 등과 관련해서 꿈다락 토요문화학교 프로그램의 교육과정에 대해 기술할 것이다. 넷째, 운영의 특징에 대해 알아보도록 한다. 꿈다락 토요문화학교는 토요일에 학교에 가지 않는 아동과 청소년에게 제공되는 프로그램으로 주말에만 진행되는 독특한 특성을 가진다. 주말프로그램의 특징은 무엇인지에 대해 학생들의 긍정적, 부정적 반응에 대해 기술할 것이다. 다섯째, 현장에서 바라본 프로그램의 효과에 대해 알아보도록 한다. 프로그램의 효과는 문화예술교육 수혜자인 학습자뿐 아니라, 부모, 예술강사 등에게도 나타난다. 즉 학습자, 부모, 예술강사는 모두 꿈다락 토요문화학교 프로그램에 직·간접으로 영향을 받는다. 여기에서는 꿈다락 토요문화학교 프로그램으로 인해 학습자에게 나타난 효과는 무엇인지, 부모에게 나타난 효과는 무엇인지, 예술강사에게 나타난 효과는 무엇인지에 대해 기술할 것이다. 여섯째, 개선사례와 우수사례에 대해 알아보도록 한다. 이는 인천 꿈다락 토요문화학교 지원 사업이 정착하는 단계에서 매우 중요한 의미를 갖는다. 개선사례와 우수사례에 대해 프로그램과 관련해서 포괄적으로 기술할 수 있겠지만, 여기에서는 문화예술교육 공간과 지역에 대해서만 언급하려고 한다.

1. 운영단체의 문화예술교육에 대한 이해

1.1 문화예술교육에 대한 철학

문화예술교육은 문화예술과 교육이 각각의 독자적인 영역에서 벗어나 문화예술교육이라는 새로운 관점에서 새로운 영역을 창조하여 지향한다. 오늘날 문화예술교육은 전통적인 의미의 예술교육, 즉 특정 장르를 중심으로 높은 수준의 예술성과 기능적인 능력 향상을 목적으로 하는 교육이 아니다. 그것보다는 문화예술은 일상적인 삶의 보편적 모습 중의 하나이며, 특히 발달이 진행되고 있는 아동과 청소년의 전인적 발달과 성장을 도우며, 현대 사회가 필요로 하는 각자의 내면속 재능을 찾아내고, 표현하며, 소통하고, 공감하며, 창의적이고 생산적인 자아실현을 도모하는 역할을 담당하는 것으로 본다.

인간은 사회적 존재, 교육적 존재, 이성적 존재, 심미적 존재, 문화적 존재, 창조적 존재, 도구적 존재, 도덕적 존재, 유희적 존재 등 다양하게 표현된다. 이는 인간이 가진 무한하고 다양한 능력을 찾아내고 성장시키고, 발전할 수 있는 가능성을 가지고 있다는 것을 의미한다. 성장가능성을 가지고 있는 인간은, 그 가능성을 정상적이고, 효율적으로 실현하기 위해 전인교육이 필요하다. 인간은 교육을 통해서만이 인간의 가치를 발휘할 수 있기 때문이다. 교육이란 본래 인간의 행동변화에 관심을 가지고 있다(이홍우, 1990). 그것은 인간의 성장을 의미하는 것이다. 즉 인간은 성장할 수 있기 때문에 교육받는 것이며, 인간이 얼마나 성장할 수 있느냐는 교육의 수준과 양에 의해 달라질 수 있다. 랑게벨트(Martinus Jan Langeveld)는 인간은 교육을 필요로 하는 존재이며, 교육이 가능한 존재라고 하였다. 칸트(Immanuel Kant, 1960)도 인간은 교육을 필요로 하는 유일한 존재이며 인간은 교육적 산물 이외에 아무 것도 아니라고 하였다. 즉 인간은 교육을 받아야만 성장할 수 있고, 가치 있는 존재로 살아갈 수 있다는 것이다. 이것을 실현하기 위한 교육의 여러 영역 중 하나로써 문화예술교육이 있다. 문화예술교육은 인간을 사회적 존재로서, 교육적 존재로서, 이성적 존재로서, 심미적 존재로서, 문화적 존재로서, 창조적 존재로서, 도구적 존재로서, 도덕적 존재로서, 유희적 존재로서 살아가는데 모든 부분에서 중요한 역할을 한다.

인간의 성장과 발달에 있어서 신체적인 발달 이외에 중요한 것은 지적, 정서적, 사회적 성장일 것이다. 학교는 이러한 성장을 제도적으로 도와주는 것이지

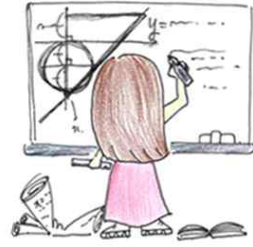
모든 역할을 다하고 책임지는 것은 아니다. 아이들은 가정, 학교, 사회 모든 분야에서 환경과 상호작용하면서 성장하는 것이다. 아이들은 자신에 대해서는 물론 주변의 사람과 사물, 자연에 이르기까지 모든 것에 대한 호기심과 탐구심을 적용하고 싶어 한다. 이 때 이를 적절히 자극해서 내적인 성장이 이루어지도록 돕는 것이 교육이라고 할 수 있다. 여기에 그 사회가 필요로 하는 교육적 내용도 담아서 전달 또는 상호작용하여 개인적, 사회적, 국가적 교육목표를 이루고자 한다. 이형행(1988)은 아이들의 내재적 성장력을 인정하고, 그 잠재력을 최대한으로 끌어주는 것이 중요하다고 하였다. 또한 진정한 교육이 되기 위해서는 아이들이 끊임없이 성장할 수 있도록 호기심과 탐구심, 창의적 노력을 격려해 줘야 한다고 하였다. 이를 위해서는 아이들이 환경과의 수많은 상호작용이 필요하며 그 과정에는 의사소통 수단이 필요하다. 그 동안 우리는 인지적 수단에 치중해 왔고, 아직 인지적 수단이 발달하지 않은 아이들에게도 이를 강요해 왔기 때문에 아이들에게 학교는 편안하고 즐거운 곳이 아니었다. 자신을 발견하고 표현할 수단이 충분히 허락되지 않았기 때문이다. 가드너(Gardner)의 다중지능이론이 나왔을 때 교육계가 환호한 것은 그 동안의 왜곡된 인지주의 교육에 대한 반성과 함께 다양한 배움과 발현의 수단을 갖게 되었기 때문이다. 다중지능이론은 그 동안 교육의 중심이었던 언어나 논리수학 지능을 1/n로 간주하고 그 외 소외되었던 다양한 지능들을 복귀시킨 것이다. 인간은 모두 8가지 지능을 가지고 있고, 각 지능은 높은 수준까지 발달시킬 수 있고, 각 지능들은 복잡한 방식으로 함께 능력을 발휘하며, 각 지능 내에서도 다양한 방식으로 능력을 발휘한다고 하였다. 최근에 문화예술교육이 강조된 것도 이러한 배경이 많이 작용했다. 신체지능, 공간지능, 음악지능들이 문화예술과 직접적인 관계를 가진 지능들이다. 아이들은 이제 보다 다양하고 많은 의사소통수단을 갖게 됨으로써 자신을 계발하고, 표현하고, 소통하는 기회를 갖게 된 것이다.



자연친화(naturalist)



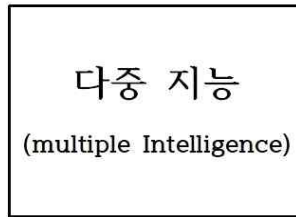
언어(linguistic)



논리·수학(logical·math)



개인이해(intrapersonal)



공간(spatial)



대인관계(interpersonal)



음악(musical)



신체·운동(bodily·kin)

[그림 III- 1] 다중 지능

게다가 학교를 벗어나서도 이러한 문화예술교육경험의 기회가 확대되었다. 특히 입시위주의 교육풍토에서 왜곡된 발달을 하고 있는 아이들이 정상적인 정서적, 사회적 성장을 할 수 있도록 학교 밖에서 도와주는 역할을 하는 것이 사회문화예술교육이다.

꿈다락 토요문화학교 프로그램은 지적 교육에 무게중심이 쏠린 왜곡된 학교문화의 대안으로 시간적으로나 공간적으로 학교를 벗어나, 부족한 문화예술교육을 받을 수 있는 기회를 줌으로써 교육의 본질을 실현하는데 기여하고 있다. 꿈다락 토요문화학교 프로그램이 학교교육의 문화예술교육의 결핍을 보완해줌으로써 아이들의 성장에 긍정적 영향을 준다. 꿈다락 토요문화학교 프로그램은 학습자들이 학교교육에서는 얻기 힘든 문화예술교육 체험으로 학교교육에서는 얻을 수 없었던 자아를 찾고, 자기의 재능을 발굴하고, 스스로의 가치와 존재를 확인하고, 자신의 생각을 표현하고, 다른 사람과의 관계맺음을 배우는 의미 있는 기회를 갖는다.

이 연구에서 참여 관찰한 세 개의 꿈다락 토요문화학교 프로그램은 아이들이

정서·사회적으로 성장할 수 있는 가능성을 보여주었다. 그렇다고 지적인 성장과 신체적인 발달에 대한 관심이 제외되었다는 것은 아니다. 세 개의 꿈다락 토요문화학교 프로그램 주제에서 ‘만남’, ‘관계’, ‘소통’, ‘이해’, ‘공감’ 등을 공통적으로 찾아 낼 수 있었다.

아트팩토리의 경우, 교육 주제는 ‘건강한 관계성립과 소통’이다. 아트팩토리의 교육 주제만 보더라도 다른 사람과의 관계의 성립에 있어서, 다른 사람과의 소통에 있어서 문화예술교육이 많은 도움이 될 수 있다는 것을 상상할 수 있다. 아트팩토리의 문화예술교육 프로그램명은 ‘어린왕자와 별, 그리고 나와 우리동네’이다. 동화 어린왕자를 모티브로 하여 학습자 본인, 친구, 형제자매, 우리동네, 꿈에 대해 연극놀이 형식으로 체험하며 소통하는 것이다. 더 나아가 학습자를 둘러싼 환경과 건강한 관계성립이 가능하도록, 지역공동체와 사회에 대해 긍정적인 시선을 갖도록 한다. 아트팩토리의 예술강사A는 꿈다락 토요문화학교 프로그램을 진행하는데 있어서 또래 집단과 관계를 맺고, 그 안에서 서로 이해하고, 공감하고, 자신의 생각을 자유롭게 표현하는 것이 중요하다는 것을 강조하였다. 아트팩토리 예술강사B도 아이들이 또래 아이들과 서로 이야기하며 자유롭게 자신의 생각을 펼치고, 상상하고, 꿈을 꾸는 것이 중요하다고 보았다. 그리고 아트팩토리 예술강사D는 문화예술을 하는 가장 근본적인 이유는 감수성에 대한 섬세함을 발달시킴으로 타인과 소통하고, 공감하는 것이라고 보았다. 꿈다락 토요문화학교 프로그램은 특정 장르에 대한 테크닉을 가르치고 배우는 것이 아니기 때문에 결과보다는 과정이 중요하다고 보았다. 왜냐하면 과정 안에서 아이들이 긍정적으로 변화하는 모습을 관찰할 수 있기 때문이다.

“꿈다락 토요문화학교는 과정을 길게 할 수도 있고, 짧게 할 수도 있어요. 저는 이런 다양성이 좋았어요. -중략- 지금 저희가 하고 있는 것이 문화예술 교육이잖아요. 그런데 우리가 보통 알고 있는 장르 중심의 예술교육 프로그램이 운영되고 있는 건 아닙니다. 취지도 그런 것이 아닙니다. 저희는 아이들이 과정 중심의 연극 안에서 역할을 맡고, 상황을 이해하면서 그 안에서 정서적인 안정을 느끼고, 내 나이 또래 친구들은 어떻게 느끼는지 들어보고, 나도 내 이야기를 해보는 것이 꿈다락 토요문화학교에서 추구해야 하는 교육적 가치가 아닐까 합니다(아트팩토리 예술강사A).”

“꿈다락, 말 그대로 아이들이 다락방에 모여서 꿈을 같이 소통하고 나눈다

는 식으로 설정했어요. 성인에게도 정말 필요한게 이런 혼자만의 시간이잖아요. 그런데 아이들에게는 다락방이 안전한 공간이라고 설정해줌으로써 그 안에서 자유롭게 꿈에 대해서 얘기도 하고, 상상도 해보게 하는 거죠. 다락이라는 안전한 공간을 저희가 주는 거예요. 그래서 그 공간에서 아이들이 자유롭게 놀고 상상하는 시간을 가졌으면 합니다(아트팩토리 예술강사B).”

“예술은 우아하고 멋있어서 좋은게 아니라 인간을 인간답게 만들기 때문이에요. 문화예술을 하는 과정 속에서 섬세하게 만드는 것들이 있어요. 그게 바로 감수성이예요. 소통과 공감을 잘하는 것도 중요하지만, 이것만으로는 충분하지 않다고 봐요. 그것을 바로 잘 할 수 있다는 것도 어렵고요. 사람을 섬세하게 만드는 작업이 중요하다고 생각해요. 섬세해야지 세상이 바뀐다고 생각해요. 섬세함이라는 것은 굉장히 축복받은 능력이라고 생각해요. 이것은 학교에서 할 수 있는 지적 능력과는 달라요. 타인과 진정으로 만날 수 있는 건 감수성이예요. 타인에 대한 섬세함뿐만이 아니라 감수성에 대한 섬세함을 발달시키는게 바로 문화예술교육이라고 생각해요. -중략- 과정을 통해서 아이들이 변하고 있는 걸 확인해요. 명확하게 보여줄 수는 없지만, 훌륭하게 변화하고 있음을 체험해요. 그래서 그 과정을 놓칠 수 없는 거고, 놓쳐서도 안 된다고 생각해요. 이 과정을 버리고 그냥 결과만을 바라본다면 그게 학교교육과 다를게 뭐가 있겠어요. 저희는 한 두 시간 수업해서 무슨 효과를 바라는데 아니예요. 결국 감수성으로 인해 소통하고, 타인에 대해 공감하는 것이 문화예술교육이 추구하는 방향이 아닌가 싶습니다(아트팩토리 예술강사D).”

에코필댄스컴퍼니의 경우, 교육 주제는 ‘춤이 만난 생명, 생명이 느낀 춤’이다. 에코필댄스컴퍼니의 주제를 보더라도, 아이들은 춤을 추기 위해 우선적으로 생명과 만나야 한다. 그리고 생명과 관계를 형성하고, 소통하고, 이해해야지, 춤으로 표현할 수 있다. 에코필댄스컴퍼니의 교육프로그램명은 ‘꿈꾸는 D(ance) N(ature) A(at)’이다. DNA는 그 자체적으로 생명의 원천이고 본능의 근본이며 춤의 시작이다. Dance는 인간은 왜 움직이고 춤을 추는가 라는 가치의 영역을 느껴보게 하기 위함이다. Nature는 인간은 어떻게 움직이고 춤을 추는가 라는 사실의 영역을 경험을 해 봐야 한다는 것이다. Art는 춤과 생명과학의 만남, 즉 두 영역을 아우르는 예술을 말한다. 즉 본래 인간이 신체를 움직이고 춤을 추는 것은 자연스러운 것이지만, 인간은 자연과의 만남을 통해 생명을 느끼고, 그러한 생명을 몸으로 표현하는 것에 익숙하지 않다. 이러한 점 때문에 에코필댄스

컴퍼니 예술강사E는 아이들을 대할 때, 아이들의 내적 에너지를 바라본다고 하였다. 이 프로그램은 정규 학교교육도 아니고, 토요일 오전에 하는 프로그램이지만, 아이들은 프로그램 안에서 자신이 가지고 있는 다양한 신체 기능을 적극적으로 표현하며, 자신의 생각과 감정을 표현하는 연습을 한다고 하였다. 또한 예술강사F도 아이들이 내재되어 있는 그 상태로 머무는 것이 아니라, 내재되어 있는 것을 꺼내서 표현한다는 점이 중요하다고 하였다. 표현은 학습자의 느낌과 감정을 불러일으키는 것이며, 신체적 표현을 통해 은유적 가치를 공유하는 것이다(백령, 2015). 실제 참여 관찰에서 아이들은 자신이 보고, 느끼고, 이해한 것을 소통하며 그것을 은유적으로 표현하며 그 가치를 공유하려는 모습을 여러 차례 보여주었다.

“실질적으로 눈에 보이는 에너지, 자기 안에 내재되어 있는 에너지를 어떻게, 어디로 통로를 내줘야지 아이들이 조금 더 수월하게 자기를 표현할 수 있을까요? 저희 프로그램은 학교교육과는 확실하게 다릅니다. 학교교육이 무슨 가치를 두고 아이들에게 접근하는 것이라면, 저희는 아이들을 각각 개인으로 바라봅니다. 아이들이 가지고 있는 내적 에너지들을 바라봅니다. 이러한 것들을 어떻게 고집어낼까, 어떻게 접근해야 할까 생각하다가 고민하는 가운데 프로그램이 만들어졌고, 그러한 프로그램을 적용하기 때문에 토요일 아침인데도 불구하고, 아이들이 그냥 와서 참석하는 것이 아니라, 정말 자기를 고집어내어서 드러내는 활동을 합니다. 다른 사업들과 다르게 이러한 것들이 아이들이 꿈다락 토요문화 학교에 오는 계기가 되는게 아닌가 싶습니다(에코필댄스컴퍼니 예술강사E).”

“무엇이 아름답다는 것은 생존에 유리하고 번식에 유리한 모습이라고 생각해요. 춤을 자기가 가지고 있는, 자신이 유전적으로 가지고 있는 우수성을 타인에게 보여주는 행위라고 생각해요. 그래서 움직이는 것, 춤을 통해서 나를 표현하는 것은 의미가 있다고 생각해요(아트팩토리 예술강사F)”

부평문화사랑방의 경우, 교육 주제는 ‘타인의 감정을 통해 나의 감정 들여다보기’이다. 부평문화사랑방의 주제에서도 만남, 관계, 소통, 이해, 공감의 흐름이 드러난다. 부평문화사랑방의 문화예술교육 프로그램명은 “연극으로 만나는 이야기 ‘너의 마음이 보여’”이다. ‘너의 마음이 보여’는 학생들이 감정에 대한 한 편의 이야기를 연극으로 경험하는 과정드라마로 진행된다. 앞의 두 프로그램(아트팩토리, 에

코필댄스컴퍼니)과는 다르게, 너의 마음이 보여는 자신의 감정을 표현하는데 초점을 두지 않고, 상대방(타인)의 감정을 읽고, 이해하고, 공감하는데 초점을 맞추고 있다. 문화예술교육은 배우는 사람들로 하여금 지금까지 자기가 살아온 환경과 조건을 새롭게 발견할 수 있는 기회를 제공한다. 가령 다양한 사고와 표현은 삶을 새롭게 이해하게 한다. 이와 관련하여 백령(2015)은 인간은 예술 경험을 통해 도전과 실험의 기회를 얻을 수 있으며, 지금까지와는 다른 관점에서 생각할 수 있다고 하였다. 또한 예술 경험은 자신의 가치와 존엄을 인식하고, 타인의 생각과 감정을 이해할 수 있게 해주며 시간과 공간을 공유함으로 관계 맺기에 참여할 수 있다고 하였다. 부평문화사랑방 예술강사H도 아이들에게 타인을 생각할 수 있는 여유가 제공되지 않는다고 보았다. 그것이 자의든, 타의든 간에 아이들은 자기 주변에 것을 이해하고, 적응할 뿐이지 새롭게 도전해보는 것에 대해서 익숙해 하지 않는다고 보았다. 또한 예술강사I는 프로그램을 진행하는 단체의 문화예술교육에 대한 관심에 따라 실제 문화예술교육의 가치, 방향, 질 등이 달라진다고 하였다. 예술강사K는 아이들이 학교가 아닌 다른 공간, 특히 제대로 된 시설이 갖춰진 공간에 와서 문화예술교육을 한다는 것에 대해서 상당히 긍정적인 반응을 보였다. 학교 밖 문화예술교육은 학교교육과 연계된 교육이 아니기 때문에 아이들이 조금 더 자유롭게 즐겁게 프로그램에 참여할 수 있다고 보았다.

“요즘 아이들은 공동체 안에서의 즐거움에서 멀리 있는 거 같아요. 다른 친구들과 뛰어다니며 노는 것과는 멀어요. 대부분의 아이들이 혼자 있는 것을 좋아하는 거 같아요. 제가 어릴 때만해도 그렇게 배웠어요. 그런데 요즘 아이들을 보면, 스마트폰을 보고, 학원을 다녀요. 아이들에게 이 세상에 다른 사람과 같이 하면 좋은 것이 참 많구나, 참 즐거운 거구나, 혼자 할 수 없는 것도 많이 있구나 하는 것을 가르쳐 주고 싶었어요. 자연스럽게 체험하면서 익히는 거죠. 그러기 위해서는 가장 중요한 것이 상대방의 말에 귀를 기울이는 것이었어요(부평문화사랑방 예술강사H).”

“부평문화재단 담당 선생님들의 열의가 대단합니다. 프로그램 기획자가 예술강사를 얼마나 신뢰하느냐에 따라 프로그램의 질이 달라집니다. 꿈다락 토요문화학교는 장기 프로그램이고, 아이들을 대상으로 하는 프로그램이라서 장기로 진행하는 것이 마음에 들었습니다. 저희는 실험을 한다고 생각해요. 5기

수 6회 차시로 총 30회 수업이니까 실험이 가능하다고 생각했어요. 처음에 해보고, 부족하다 싶으면, 보완하는 차원에서 다음에 또 바꾸고 그런 식으로 5번 할 수 있는 거니까요(부평문화사랑방 예술강사).

“초등학교, 초등교육이라는 제도에서 조금 벗어나서 다른 장소에서 무언가를 한다는 거 자체가 의미가 있는 거 같아요. 더욱이 문화예술교육은 더 그렇고요. 학교라고 하면 학습과 교육이라는 단어가 떠올라요. 그러나 학생들 입장에서 다른 공간에 가서 무언가를 한다는 건 새로운 것, 다른 것 이렇게 떠올릴 거 같아요. 그 공간은 예술강사들이 적절 선택을 했어요. 프로그램도 학교 교과 과정 안에서 연계하는 그런게 아니라, 예술강사의 즐거움과 예술성에서 출발한 거구요. 저희는 한 인물을 따라 여행해보는 과정드라마라는 연극놀이와 그에 맞는 극장이라는 장소를 선택했어요. 아이들은 극장에 오지만, 무대를 경험하는 것이 쉽지는 않아요. 그것에서 매주 토요일 6차시 동안 발걸음 하는 아이들에게 학교에서 배우는 체육, 미술, 음악 등과는 다른 예술적 경험이 될 거라고 생각해요. 다른 곳에서의 만남, 특히 이곳은 문화예술교육을 할 수 있는 최적의 공간이라고 생각해요. 그런 점에서 문화예술교육의 의미는 남다른 즐거움이 있는 거 같습니다(부평문화사랑방 예술강사K).”

이상에서 알 수 있듯이, 예술강사들은 나름의 문화예술교육을 위한 철학을 가지고 있다. 그리고 그 철학은 학교교육에서의 문화예술교육과는 차이가 있다. 문화예술과 교육의 경계를 허물고 문화예술교육이라는 새로운 목표를 지향하고 오롯이 그 목표를 실천하고 있기 때문이다. 만약, 꿈다락 토요문화학교 예술강사가 이러한 목표 없이 단순히 문화예술의 체험이나 기능을 가르친다면 학생들은 토요일에 문화예술교육 공간을 방문하는 정도의 경험에 그칠 것이다.

꿈다락 토요문화학교 예술강사들은 학교교육과는 다른 방식으로 아이들을 성장시키고, 행동의 변화를 일으키기 위해 노력한다. 아이들에게 잠재되어 있는 재능을 찾아내어 재능 있는 예술 인재로 발달시키는 것이 주된 목적이 아니기 때문에, 아이들에게 편안하게 다가간다. 다만 아이들은 자기를 오픈하고, 대화하고, 이해하고, 공감하면 된다. 그것이 바로 꿈다락 토요문화학교가 지향하는 문화예술교육의 철학적 가치가 아닐까 싶다.

1.2 문화예술교육 장르

꿈다락 토요문화학교 프로그램은 고정되어 있지 않다. 프로그램이 시작하는 시간과 끝나는 시간이 세 시간 정도로 대략적으로 정해져 있기는 하지만, 학교 교육과 같이 정해진 시간에 시작하고, 끝내야 하는 것은 아니다. 프로그램의 시작과 끝을 알리는 벨도 없다. 시간에 맞추어 컨베이어벨트가 돌아가는 생산 공장과 같은 형태가 교육 현장에 나타나지 않는다. 예술강사는 의도된 특정 언행을 아이들에게 강요하지도 않는다. 아이들이 프로그램에 자율적으로 참여하도록 유도할 뿐이다. 그렇다고 이 프로그램들이 단계 없이 무차별적으로 진행되는 건 아니다. 이것이 중요한 것은 문화예술교육 프로그램이 어느 학교교육과 같이 돌아간다면, 아이들의 사고는 경직될 수 있으며, 사고의 확장력과 상상력이 급감할 수 있기 때문이다. Wahl(2006)은 샌드위치 원리를 주장한 바 있다. 시작과 끝은 분명하게 있되, 그 안에서는 다양한 맛의 패티, 채소, 치즈 등 아이들은 만들어 넣거나 경험한다. 이것은 결국 샌드위치 문화예술이며 이것을 스스로 만들고 먹는 것은 문화예술교육인 것이다([그림 Ⅲ-2] 참고).



[그림 Ⅲ- 2] Wahl의 샌드위치 원리

출처: Wirth,I.(2012). Kunst Methodik. Berlin: Cornelsen, p. 189.

꿈다락 토요문화학교 프로그램의 장르도 고정되어 있지 않다. 장르 중 연극이라고 해서, 대본을 보고, 그것을 외워서 무대의 기술을 익히고, 연극의 요소를 익혀서, 무대에 올라서 연극을 해야 하는 것이 아니다. 또 무용이라고 해서, 동

작 하나하나의 의미를 익히고, 동작을 배워서 표현해야 하는 것이 아니다. 꿈다락 토요문화학교는 자유로운 분위기 가운데 진행된다. 중요한 것은 고정되어 있지 않은, 즉 자유로운 예술 활동을 통해 나를 경험하고, 타인을 경험하고, 사회를 경험하는 것이다. 백령(2015)은 예술은 자유롭고 자발적인 활동이라고 하였다. 일상생활에서 벗어나서 다른 시간과 공간을 경험할 수 있는 기회이며 과정이기 때문에 이 속에서 새로운 관계와 질서를 내면화하는 행위는 의미 있다고 보았다. 왜냐하면 예술 참여자는 허구의 세계를 체험하고, 그 안에서 관계를 이해하고 공감하는 행위에 동참할 수 있기 때문이다.

이 연구에서 관찰한 세 개의 단체는 연극과 무용 장르로 프로그램을 진행하였다. 물론, 연극이라고 해서, 무용이라고 해서, 기존에 연극이라는 영역 안에서, 무용이라는 예술 영역 안에서 별개로 독립된 교육이 아니다. 즉 연극과 무용을 중심으로 장르중심적 또는 장르이기주의적인 문화예술교육의 형태가 아니라, 이것을 뛰어넘어 유기적으로 연계된 통합문화예술이라고 할 수 있다. 양병찬(2009)은 문화예술교육은 문화에 대한 이해와 예술적 감수성을 발견하고 향유할 수 있는 능력을 향상시키는데 개입하는 활동이라고 설명하였다. 신승환(2008)은 사회문화적 맥락에서 이해되는 예술교육 개념을 전개하고, 이러한 관점에 문화개념을 병렬적으로 배열하여 문화교육을 규정하는 것이라고 하였다. 또한 이것은 전통적인 학교교육이나 학문적 이성에 바탕을 둔 교육을 보완하는 것으로 문화예술교육을 이해해야 한다고 하였다. 반면, 「문화예술교육지원법」에 의하면, 「문화예술진흥법」 제2조제1항제1호의 규정에 따른 문화예술 및 「문화산업진흥기본법」 제2조제1호의 규정에 따른 문화산업, 「문화재보호법」 제2조제1항의 규정에 따른 문화재를 교육내용으로 하거나 교육과정에 활용하는 교육을 말한다. 즉 진술된 법 조항에 나와 있는 예술 장르를 교육에 활용하거나, 교육내용으로 하는 모든 행위를 문화예술교육이라고 하는 것이다. 이 연구를 위해 관찰한 꿈다락 토요문화학교는 전자 즉, 예술 장르를 활용해 교육하는 활동에 속한다. 그러나 학교문화예술교육에서 흔히 일컬어지는 문화예술을 활용한 사회교육, 수학교육, 과학교육 등 지적 성장을 위한 교육이 아니라, 정서적, 사회적 성장을 통해 아이들의 행동에 변화를 일으키기 위한 교육으로 진행한다.

부평문화사랑방에서 진행하는 꿈다락 토요문화학교 프로그램은 연극의 장르 중 과정드라마로 진행한다. 과정드라마 안에는 푸시케라는 천사와 걱정 많은 철

학자, 기억 수집가, 외로운 배우 등 세 명의 인물이 2차시부터 5차시까지 차례대로 등장한다. 2차시에 등장하는 푸시케라는 천사는 인간의 다툼으로 마음이 산산조각 났으며, 조각난 마음 조각을 찾아야 다시 하늘로 올라 갈 수 있다. 3차시부터 5차시까지 걱정 많은 철학자, 기억 수집가, 외로운 배우들은 걱정, 기억, 친구 등 각기 다양한 모습으로 아이들에게 자신의 감정을 드러낸다. 이들이 드러내는 감정은 조각이 났으며, 아이들은 푸시케의 잃어버린 마음 조각을 찾아서 마음 조각의 퍼즐을 맞춰야 한다. 마음 조각을 찾기 위해서는 세 명 인물의 감정 안에 들어가서 감정 읽기, 이해하기, 공감하기를 해야 한다. 즉 내가 원하는 것을 하기 위해서 먼저 다른 사람이 원하는 것을 봐야 한다는 것이다. 아이들이 그렇게 할 수 있는 것은 아이들 자신도 그러한 마음을 어느 한 켠에 가지고 있기 때문이다. 부평문화사랑방은 꿈다락 토요문화학교 프로그램을 위해 공간을 제공한 부평문화사랑방도 아니고, 예술강사도 아니다. 이전에도 이런 프로그램을 진행하기는 하였지만, 이번에는 조금 더 체계적인 스토리 라인을 구성하기 위해 작가를 섭외했다고 하였다.

“이 프로그램의 의도는 분명합니다. 자신의 감정을 표현하는 것에 초점을 두지 않고 상대방의 감정을 읽어내는 것에 초점을 두었습니다. 그 이유는 자신의 감정을 잘 표현하는 아이들 중에는 다른 아이의 감정은 잘 읽어내지 못하는 경우를 더러 봤기 때문입니다. 자신이 원하는 것이 무엇인지 또렷하게 말하는 아이들은 그로 인해 다른 아이가 양보해야 하는 처지는 잘 보지 못하는 경우를 많이 봤습니다. 그래서 든 의문이 있습니다. 언어를 배울 때, 먼저 듣기가 필요하듯이 감정표현도 먼저 감정읽기가 필요한 것은 아닐까? 그래서 이 프로그램은 자신의 감정을 표현하기 전에 타인의 감정을 읽는 것으로 시작합니다(부평문화사랑방 작가의 말 중).”

부평문화사랑방 꿈다락 토요문화학교의 문화예술교육 장르는 연극이다. 연극의 4가지 요소는 배우, 관객, 희곡(연극의 대본), 무대이다. 부평문화사랑방 꿈다락에는 네 가지 요소를 다 가지고 있다. 꿈다락 토요문화학교 프로그램에 참여하러 오는 학생들이 배우이자 관객이다. 이들은 프로그램 중간에 대본을 작성한다. 완벽한 것은 아니지만, 상황을 설정하고, 스토리를 만들고 역할을 분담한다. 그리고 무대가 있다. 부평문화사랑방 꿈다락 토요문화학교는 실제 무대가 있다. 아이들은 이곳에서 활동을 하며, 대본을 만들고, 연극을 한다. 부평문화사랑방

예술강사H와 예술강사I는 오랜 시간 함께 이 프로그램을 진행하였다. 서로의 눈빛만 봐도, 어느 대사를 해야 하고, 어떻게 진행해야 할지 알 정도이다. 이들은 연극을 통해서 아이들이 자기들의 이야기를 체험해 보는 경험에 연극요소를 활용한다고 했다. 아이들은 연극을 통해서 자발적으로 자기 안에 있는 것을 끄집어내며, 여러 가지 감정을 표현한다고 했다. 요즘 그러한 것들이 익숙하지 않은 아이들이기 때문에 잠깐의 시간이라도 그것을 할 수 있는게 아이들에게 귀한 경험이 될 거라고 했다.

“화려한 무대에서만 보여 지는 것이 연극은 아니잖아요. 우리가 살아가면서 우리의 이야기를 재미있게 체험해보는 것도 연극의 일종이라고 생각합니다. 여기에서는 연극의 어떤 요소를 가르치지 않아요. 단지 연극성을 활용하는 거예요(부평문화사랑방 예술강사H).”

“저는 교육자라기보다는 작업가, 예술가입니다. 내가 예술을 하는 사람이지만, 내가 좋아하는 연극을 누군가와 함께 한다면, 그것이 나의 연극 작업을 하는데 있어서 내가 성장하는 계기가 됩니다. 아이들도 잠깐이지만, 그것을 통해서 무언가 자신에 대해서 경험을 하는 것 자체가 충분하다고 생각해요. 지식적인 것은 다른 곳에서도 얻을 수 있지만, 사람의 마음을 움직이는 그런 건 예술이 가지고 있는 큰 가치잖아요. 제 자신이 연극을 통해서 마음이 움직이고, 기쁘고, 여러 가지 감정을 경험했듯이, 아이들도 그런 것을 경험하는 좋겠다는 마음입니다(부평문화사랑방 예술강사I).”

꿈다락 토요문화학교 프로그램이 고정되어 있지는 않지만, 프로그램을 구성하는 단계들은 체계적이다. 아무리 확장적 사고의 경험을 중요하게 생각한다고 해도, 꿈다락 토요문화학교 프로그램도 교육 프로그램의 일종이다. 부평문화사랑방의 너의 마음이 보여 프로그램은 열기 단계, 탐험 단계, 마음 조각 단계, 정리 단계 등 네 단계로 이루어져 있다([그림 Ⅲ-3] 참고). 첫 번째 열기 단계는 학생들이 연극 속으로 들어가기 전 단계로 공동체 놀이를 한다. 두 번째 탐험 단계는 연극 속으로 들어가서 활동하는 것으로 기차놀이를 활용하거나, 조명을 활용한다. 그리고 탐험 단계 안에 들어가서는 걱정 많은 철학자, 기억 수집가, 외로운 배우 등을 만난다. 학생들은 먼저 이 인물들이 가지고 있는 사연을 듣고, 마음 조각을 얻기 위해 이 인물들이 원하는 것을 들어줘야 한다. 즉 학생들은 마음 조

각을 얻기 위해 상대방이 원하는 것을 잘 듣고, 그 감정을 읽고, 이해하고, 공감해야 한다. 세 번째 마음 조각 단계는 학생들이 찾아낸 마음 조각을 맞춰보는 단계이다. 네 번째 정리 단계는 그 날 수업 들은 것에 대해 정리하는 시간이다.



[그림 III-3] 부평문화사랑방 프로그램 단계
(순서대로 열기 단계, 탐험 단계, 마음 조각 단계, 정리 단계)

또 다른 꿈다락 토요문화학교 프로그램인 아트팩토리의 장르도 연극이다. 더 정확히 말하면 과정 중심의 교육연극이다. 아트팩토리의 프로그램은 어린왕자와 별, 그리고 나와 우리동네는 위밍업 단계, 모둠 활동 단계, 모둠 발표 단계, 정리 단계 등 네 단계로 이루어져 있다([그림 III-3] 참고). 첫 번째 위밍업 단계에서는 예술강사와 아이들이 모두 원으로 둘러앉아서 라포를 형성하는 과정을 거친다. 아트팩토리는 이 과정을 가장 중요하게 여긴다. 왜냐하면 아이들의 생각과 마음을 열고, 스토리 안으로 들어오게 하는 단계이기 때문이다. 그래서 위밍업 단계의 시간이 딱 정해져 있지는 않다. 예술강사는 아이들을 살피고, 그들이 문화예술 안으로 들어와 그 환경 안에서 흥미를 얻을 수 있도록 도와주는

역할을 한다. 두 번째 모둠 활동 단계에서는 세 개의 모둠으로 나뉘어서 한 명의 예술강사가 4~5명 정도의 학생들을 담당하여 모둠 활동을 한다. 세 번째 모둠 발표 단계에서는 모둠 활동에서 했던 것을 무대에 올라가 다른 모둠에게 보여준다. 발표를 하지 않는 학생들은 관객의 태도로 경청한다. 네 번째 정리 단계에서는 프로그램을 하면서 좋았던 점, 힘들었던 점, 느낀 점 등을 얘기한다.

아트팩토리는 순수 연극 교육을 지향하지 않는다. 위밍업 단계, 모둠 활동 단계, 모둠 발표 단계, 정리 단계 등에서 연극을 해야 한다는 강제성은 전혀 드러나지 않는다. 다만, 아이들이 건강한 관계를 성립하고 소통할 수 있도록 연극의 요소를 사용하는 것이다. 즉 아트팩토리에서의 연극은 교육 목표를 달성하기 위한 하나의 매개체(media)가 되는 것이다. 또 교육과정 구성에 성과물을 바탕으로 연극 만들기, 연극 연습하기, 연극 발표하기가 있긴 하지만, 아이들이 원하지 않는다면, 그것을 수행하지 않는다. 그런데 그렇다고 무조건 하지 않는 것이 아니다. 예술강사들은 아이들에게 그 연극의 입구에 들어가서 연극 만들기가 무엇인지, 어떠한 주제로 만드는지 등을 보여준다. 백령(2015)은 연극은 아이들이 다양한 상상력을 발휘하게 되고 이러한 경험은 학습자에게 자기화된 새로운 생각을 표현하게 한다고 하였다. 또한 연극은 연령별 발달 단계에 맞는 스토리, 스토리를 구성하는 인물들을 무대에서 만나는 공연은 일상으로부터 일탈과 극적 상황에서의 참여를 가져다주고 아이들의 전인적 성장에 놀라운 효과를 가져가 준다. 그리고 연극 안에 출현하는 인물들의 관계 안에서 상황과 스토리를 이해하고, 스스로 대입 가능한 인물을 발견하고 그와 공감함으로써 이전과는 다른 감수성이 계발된다. 예술강사C는 어린왕자를 통해서 하는 이야기가 내 이야기는 아니지만, 나의 이야기가 된다면 이라는 생각을 가지고 하면서 아이들이 어느 순간 표현한다고 말했다. 특히 예술강사B는 연극 안에서 일상으로부터 일탈과 극적 상황을 다양하게 경험함으로써 나중에 겪게 될 상황에 대해 미리 대비할 수 있다고 하였다. 즉 연극적 요소가 단순히 예술성과 감수성을 신장시키기 위한 것이 아니라, 아이들의 정서를 미리 보듬어주는 예방주사의 역할을 하는 것이다. 홍은숙(2009)도 학교교육을 통해 배우는 지식교육은 편협성을 가지고 있으며 가치 있는 인간 활동을 이론적 학문으로 제한하고 있다고 말했다. 다양한 인간 활동을 위해서는 학교에서 배우는 명제적 지식 전달 교육도 중요하지만, 이러한 교육의 편협성을 극복하기 위해, 미래 사회에 대비할 수 있도록 다양한

형태의 교육이 필요하다고 판단된다. 이러한 점에서 연극은 미래 다가올 상황을 미리 경험해 봄으로써 실제 그러한 상황에 맞닿았을 때 적절한 해결책을 제시하고, 대비할 수 있도록 도와준다.

“결과물로 연극을 만들기는 해야 하지만, 아이들이 원하지 않는다면 그렇게 하지 않았을 겁니다. 연극을 만들면서 아이들에게 연극의 기본적인 지식을 가르쳐줄 필요는 있겠으나, 중요한 것은 아이들이 일상 속에서 소재를 직접 찾는 거예요. 아이들이 직접 찾아서 탐구해보는 그런 경험을 제공해 주고 싶어요. 제가 알려주는 것도 좋지만, 저의 적극적인 개입도 좋지만, 그것보다는 저의 역할은 제가 가지고 있는 연극적인 예술성을 조금씩 보여주면서 직접 아이들이 일상 속에서 찾아볼 수 있게 도와 주는게 아닐까 합니다. 직접 찾아야지 아이들도 자신들이 주인공이라고 생각해요. 어린왕자를 매개체로 주어서 이 이야기가 나의 이야기가 될 수도 있겠구나 하고 생각하게 하는 거죠. AS IF라고 하죠. 만약에 라는 생각을 가지고 들어오면 내 이야기가 아니지만, 내 이야기처럼, 내 이야기와 관련 있고 하면 그것을 표현할 수 있는 어느 순간이 있습니다. 억지로 아이들을 끌어들이 필요는 없습니다. 그렇게 하지 않더라도, 아이들이 직접, 스스로 개입이 되도록 연극적인 요소를 보여주는 거예요(아트팩토리 예술강사C).”

“저는 문화는 그냥 이 세상에서 움직이는 모든 것이라고 생각하고, 예술은 소통하고 나누고 공유하는 거라고 생각하고, 교육은 가르치고 배우는 거라고 생각해요. 그래서 합쳐서 문화예술교육이라는 건 이 세상의 모든 움직임을 소통하고, 공유하고, 움직임을 배우는 거라고 생각해요. 그런데 우리가 지금까지 살면서 한 번도 이런 식의 교육을 받은 적이 없어요. 학교에서 문화예술교육을 배운다고 하지만, 이런 것을 하지는 않아요. 그리고 학교에서 배우는 교육에서는 한계가 있고요. 그래서 막상 성인이 되면 정말 막막하고 힘들어요. 사람들과의 관계에서 제일 많이 스트레스 받아요. 문화예술교육을 통해서 그것을 미리 경험해 볼 수 있다는 점이 문화예술교육이 가지고 있는 가장 큰 가치가 아닐까 생각해요. 그러한 상황을 미리 역할극으로 해보는 거죠. 이런 상황을, 이런 캐릭터를, 이런 캐릭터끼리 만나서 한 번씩 해보는 거죠. 그럼 안전하잖아요. 일단 역할극 안에서니까, 이게 진짜로 일어나지 않는 거니까, 안전하게 미리 경험을 해볼 수 있어요(아트팩토리 예술강사B).”

연극은 음악이나 미술과는 달리 공동체 안에서 진행된다. 그래서 종종 구성원

들 간의 문제가 발생하기도 한다. 실제 아트팩토리 꿈다락 토요문화학교 프로그램을 관찰하다가 여러 번의 충돌을 관찰하였다. 의견이 달라 일어나는 문제, 꼬집기, 때리기 등 신체 접촉에 의해 일어나는 문제, 학습자 안에 내재되어 있는 감정에 의해 일어나는 문제 등 다양한 이유로 충돌이 일어났다. 그러나 충돌이 일어났다고 해서, 예술강사들이 긴장하거나 당황해하는 모습을 보여주지는 않았다. 오히려 그것을 해결해 가는 과정을 통해 아이들이 건강한 관계를 형성하고 성립할 수 있도록 도와주었다. 한 번은 모둠 활동 단계에서 2학년 남학생과 3학년 남학생 간 충돌이 일어났다. 2학년 남학생이 3학년 남학생을 지속적으로 꼬집었고, 이를 참지 못한 3학년 남학생이 2학년 남학생의 팔을 살짝 친 것이다. 이와 같이 예술강사가 기다려서 해결되지 못할 것 같은 충돌의 경우에는, 예술강사가 개입한다. 예술강사는 학생들에게 충돌이 일어나게 된 상황과 이유에 대해 듣고, 해결을 위한 방법을 모색한다. 2학년 남학생과 3학년 남학생도 서로 오해를 해서 생긴 충돌이라는 것을 알고, 서로 사과하였다. 이와 같이 과정 중심의 연극을 통해 생긴 갈등은 그 안에서 문제를 해결한다.

“프로그램을 진행하다보면, 충돌이 일어납니다. 그래서 힘들기는 하지만, 저희는 충돌이 일어나야 된다고 생각합니다. 저희는 구성된 프로그램대로 아무런 문제없이 진행되는 것을 원하지 않습니다. 그 안에서 충돌이 일어나면 해결하는 방법을 같이 모색합니다. 사실 프로그램 자체도 충돌이 일어나게 만들었습니다. 그 충돌이 꼭 친구와의 충돌을 말하는 건 아닙니다. 학습자 본인 안에 내재되어 있는 것도 포함합니다. 그래서 갈등이 일어나게 되면, 예술강사들은 기다립니다. 애들이 안한다고 하는 경우도 있어요. 그런데 아이들은 기다리면 자기 마음이 풀리고, 상대방에 대한 마음도 풀려서 다시 프로그램 안으로 들어옵니다(아트팩토리 예술강사A).”



[그림 Ⅲ-4] 아트팩토리 프로그램 단계
(순서대로 워밍업 단계, 모둠 활동 단계, 모둠 발표 단계, 정리 단계)

에코필댄스컴퍼니의 장르는 무용이다. 에코필댄스컴퍼니의 춤추는 DNA는 열기 단계, 전개 단계, 마무리 단계 등 세 단계로 이루어져 있다([그림 Ⅲ-5] 참고). 세 명의 예술강사는 각자 한 단계씩 맡아서 진행한다. 전개 단계는 그 안에 두 세 개 정도의 활동이 있으며, 한 명의 예술강사가 리드하며, 나머지 두 명은 보조 역할을 한다. 모둠 활동을 할 때는 각자 한 개의 모둠을 담당한다. 춤추는 DNA의 첫 번째 단계인 열기 단계는 그 날 수업 내용과 꼭 들어맞지 않는 경우도 있다. 중요한 것은 아이들이 무용을 통해서 움직임의 영역을 확장해 나가고, 자기 안에 있는 에너지를 발산하고 표현하는 것이다. 또한 그 공간 안에 있는 예술강사나 친구들과 친밀감을 형성해서 바르게 앉기, 바른 자세하기 등의 신체 태도를 형성하는 것이다.

에코필댄스컴퍼니는 무용을 전공한 예술강사 두 명과 철학과 자연과학을 전공한 한 명의 예술강사가 프로그램을 진행한다. 에코필댄스컴퍼니가 지향하는 꿈다락 토요문화학교는 신체의 아름다움을 표현하기 위한 댄스를 하는 것이 아니

다. 전술한 바와 같이, 춤추는 DNA는 열기 단계, 전개 단계, 마무리 단계로 구성된다. 열기 단계는 움직임을 통해 내재된 에너지를 발산하고 표현한다. 전개 단계는 관찰하고, 탐색하여 움직임을 상상력을 확장한다. 또한 자연 안에서 발견한 춤의 원리를 발견하고 모방하여 창작한다. 즉 동영상을 보고, 아이들은 자기 안에 내재되어 있는 무언가를 꺼내서 표현한다. 마무리 단계는 그 날 수업들은 것에 대해서 정리하는 시간이다. 학생들 모두 그 날 수업에 대한 느낀 점을 얘기한다.

에코필댄스컴퍼니에서 학생들이 움직이지 않고, 가만히 앉아서 집중하는 시간이 있다. 그것은 바로 전개 단계의 첫 부분이다. 전개 단계는 도입 전개 단계와 전개 단계로 나뉜다. 도입 전개는 최창학 예술강사H가 가져온 동영상을 보는 시간이고, 전개 단계는 아이들이 실제 활동하는 시간이다. 최창학 예술강사는 학생들에게 식물 동영상, 영화 동영상 등을 편집하여 보여준다. 학생들은 동영상에 나오는 다양한 생명체들의 움직임을 관찰하고, 탐색하여 전개 단계에서 표현하는 것이다.

“춤은 자기 안에 가지고 있는 것을 타인에게 보여주는 행동입니다. 춤이 아름다운 이유는 생존하고, 번식하는 하나의 모습과도 비슷하기 때문이죠(에코필댄스컴퍼니 예술강사H).”

“무용이라고 하면 단어에서 오는 선입견이 있는 거 같아요. 무용하면 춤을춰야 할 거 같나 봐요. 그래서 첫 번째 수업 시간에 아이들에게 너희가 표현하고, 움직이는 이 모든 것들이 무용이라고 말해줘요(에코필댄스컴퍼니 예술강사H).”



[그림 III-5] 에코필댄스컴퍼니 프로그램 단계
(순서대로 열기 단계, 전개 단계Ⅰ, 전개 단계Ⅱ, 마무리 단계)

2 프로그램의 목적과 방법

권순덕 외(2017)은 꿈다락 토요문화학교를 여가적 관점과 교육적 관점으로 비교하여 분석하였다. 여가적 관점은 프로그램 참여자들의 여가활동이 주가 된다는 관점이다. 교육적 관점은 프로그램 참여자들의 활동을 통해 교육적 목표 달성이 주가 된다는 관점이다. 여가적 관점의 경우 차시에 너무 얽매인 프로그램 보다는 자유롭게 놀 수 있는 형태로 구성되어 있기 때문에 학교 밖에서 진행되는 프로그램의 특성을 최대한 이끌어낼 수 있다는 장점을 가지고 있다. 반면, 여가 중심으로만 갈 경우 성과 도출이 어렵다. 교육적 관점의 경우 단순 체험으로 그치는 것이 아니라 사전에 일정 수준의 교육적 목표를 설정해 주고 이를 달성하기 위해 체계적인 절차를 거친다는 장점을 가지고 있다. 반면, 여가도 교육을 통해 습득하는 하나의 과정으로 인식될 수 있다. 사실 꿈다락 토요문화학

교는 지식중심의 교과교육을 하는 학교교육과는 다르게 문화예술 소양을 함양하고 여가문화 조성도 하나의 목적으로 간주한다. 그렇다고 교육적인 내용이나 교육적 가치를 무시하지는 않는다. 즉 프로그램의 내용은 수단적 측면으로 여가적 관점을 가지고 만들고, 프로그램의 목적은 교육으로 할 수도 있다. 문화예술교육은 형식에 얽매이지 않는 형태와 참여자들의 주도적이며 자발적인 여가생활의 장을 마련해 주기 때문에, 이를 통해 자연스럽게 교육의 목적인 인간 행동의 변화를 달성할 수도 있다. 그러나 문화예술교육은 이러한 분석적인 관점 자체를 비판하는 입장도 있다. 분석적 접근이 복잡한 대상을 해체하여 분명하게 살펴보는 기회를 가질 수는 있지만 통합되어 있는 것을 억지로 떼어내어서 보는 것이 오히려 통합적 본질을 간과하는 결과를 가져올 수도 있기 때문이다.

이 장에서는 이 연구에서 참여 관찰하고 심층 면담을 진행한 세 단체의 프로그램 목적은 어떻게 설정하고 있으며, 이를 위해 어떠한 방법을 사용하는지 알아보려고 한다.

2.1 프로그램의 목적

문화예술교육 프로그램의 목적은 무엇일까? 첫째, 문화예술교육 프로그램에 있어서 키워드가 되는 것을 하나 선택해야 한다면, 그것은 ‘창의성’일 것이다. 창의성이란, 새로운 생각을 말한다. 즉 새로운 생각을 생산하는 하나의 행위를 말한다. 문화예술교육은 배우는 이로 하여금 새로운 생각을 발산할 수 있게 도와준다. 새로운 생각을 해서, 그것을 구체화하고, 현실화하는 것을 문화예술교육을 받는 그 자리에서 할 수 없다고 해도, 문화예술교육을 받으면서 새로운 생각을 생산해 낸다는 것은 그 자체만으로도 가치가 있다고 할 수 있다. 로빈슨(2011)은 창의성은 구체적으로 무엇인가를 하는 행동에서 비롯된다고 보았다. 그는 창의성과 상상력은 다르다고 보았다. 상상력은 생각해 낸 것을 그냥 머릿속에 두는 것이지만, 창의성은 행동이 수반된다고 보았다. 문화예술교육은 아이들이 상상한 것을 머릿속에서 끄집어내어 표출하도록 도와주는 역할을 하기 때문에 상상력만 길러주는 것이 아니라 창의성도 길러준다. 꿈다락 토요문화학교 프로그램도 문화예술교육 프로그램으로써 상상력을 높여주며 창의성 향상을 목적으로 한다. 둘째, 문화예술교육에서 빠질 수 없는 또 다른 키워드는 여가와 놀이이다. 여가란, 국어사전에 따르면 일을 하다가 잠시 쉴 수 있는 쉼, 즉 일을

하지 않는 시간을 말한다. 놀이란, 인간이 재미와 즐거움을 얻기 위해 행하는 모든 활동을 말한다. 아이들에게 있어 여가와 놀이는 삶 그 자체이며, 조금만 율타리를 쳐 주면 그것은 의미 있는 문화예술교육이 된다. 현실적으로 아이들이 학교에 가는 것을 일터에 간다고 생각하면, 꿈다락 토요문화학교 프로그램은 토요일 오전에 학교에 가지 않는 아동, 청소년들을 대상으로 여가와 놀이를 제공하는 셈이다. 셋째, 문화예술교육은 교육을 지향한다. 문화예술교육은 학교교육과는 다른 성격을 가지고 있다. 학교에서는 경험하기 힘든 자유가 주어지고 마음껏 상상하고 행동할 수 있는 기회가 주어진다. 게다가 이를 의미 있는 문화예술로 안내하는 예술강사가 도와준다. 체계적이지 않으며, 형식에 얽매이지 않은 학교와는 다른 문화예술교육이다. 마음껏 표현하라고 하고, 체험하라고 하고, 자유로와라고 하고, 자발성 등을 격려한다.

그렇다면 창의성이 꿈다락 토요문화학교 프로그램의 목적이 되는 것인가? 여가와 놀이가 꿈다락 토요문화학교 프로그램의 목적이 되는 것인가? 무엇을 위해서 꿈다락 토요문화학교 프로그램을 진행하는 것일까? 꿈다락 토요문화학교 프로그램은 창의성, 여가, 놀이 이외에 교육을 목적으로 한다. 문화예술교육지원법에 따르면 문화예술교육을 통해 국민들의 삶의 질이 향상되는 것을 목적으로 한다. 삶의 질이 향상된다는 것은 다시 말하면 인간 행동과 그 환경이 바뀐다는 것이다. 즉 교육을 하는 궁극적인 목적인 인간 행동의 변화가 나타나는 셈이다.

실제 꿈다락 토요문화학교 프로그램을 진행하고 있는 예술강사들과 심층 면담을 진행했을 때, 여러 가지 관점을 보여주었다. 어느 예술강사는 교육을 강조하기도 하였고, 어느 예술강사는 여가와 놀이를 강조하기도 했다. 또 어느 예술강사는 창의성 신장을 강조하기도 했다. 또 어느 예술강사는 교육을 배제한 채 프로그램을 진행하였다. 또 어느 예술강사는 여가, 놀이와 교육의 중간 지점에서 꿈다락 토요문화학교 프로그램의 목적을 설정하기도 하였다.

우선 세 개의 꿈다락 토요문화학교 프로그램 중 교육적 관점에 조금 더 무게를 실고 있는 프로그램은 에코필댄스컴퍼니의 ‘꿈꾸는 D(ancce) N(ature) A(rt)’였다. 에코필댄스컴퍼니 예술강사E는 꿈다락 토요문화학교 프로그램에서 교육적 가치를 중요하게 생각하고 있었다. 프로그램을 통해서 하는 체험을 모두 교육의 일환으로 생각하였다. 예술강사F는 예술을 전공하지 않았다. 그래서 문화예술교육 프로그램을 객관적으로 판단할 수 있었다. 예술강사F가 보는 문화예술교육은

학습이라는 단어와는 어울리지 않는 것으로 간주하였으며, 일부러 배제하려는 모습까지 보여줬다고 말한다. 그러나 예술강사F는 문화예술교육도 교육적 내용과 가치를 반영해야 한다고 생각했으며, 과학(생물)을 문화예술교육에 주제로 응용하였다. 서울문화재단의 예술로 플러스는 문화예술교육을 수단으로 국어, 수학, 사회 교과목을 위한 교재를 제작했으며, 예술강사와 교사가 협업하여 함께 수업을 한다. 예술강사F는 문화예술교육을 수단으로 과학 수업을 한 것이 아니라, 오히려 과학을 수단으로 문화예술교육을 한 것이다.

“교육의 의미를 생각하지 않을 수가 없어요. 무슨 기술을 만들어서 공연의 형식으로 경험하는 그 과정도 체험의 가치로써 교육적 의미가 있어요. -중략- 저희는 세 단계의 교육적 과정이 있어요. 그 과정을 통해서 추구하는 목적이 있어요. 아이들이 자기 몸을 통해 생명성에 대한 존중을 갖고 의미를 형성하게 하는 게 중요해요. 생명을 통해 살아있음을 느끼게 해요. 내 몸이 움직이는 것은 생명이 있고, 내가 살아있다는 것이고 그리고 움직임 때문에 나의 살아있음을 표현할 수 있다는 것을 알게 하는 게 중요해요. 참여 관찰하시면서 보셨겠지만 저희는 영상을 많이 보여줍니다. 처음 영상을 보는 그 단계를 기반단계라고 해요. 아이들은 도식적인 사고를 해요. 식물과 동물, 생물을 책에서 배웠지만 움직이는 거라고 생각 안 해요. 식물은 움직인다는 걸 보여주는 거죠. 그렇게 보면서 왜 움직일까 라고 생각해요. 그럼 생명을 가지고 있으니까 움직인다고 해요. 그렇게 경험하면서 알아가는 거죠. 나뭇잎이 떨어지는 것도 보고 왜 나뭇잎이 떨어질까, 어떻게 떨어질까? 라고 생각해요. 생명교육이라고 생각할 수도 있는데, 그건 아니구요 생명성을 느끼며 감각을 배오는 교육이라고 생각하시면 되요. -중략- 그리고 저희가 강조하는 것 중 하나가 반듯한 태도입니다. 그래서 항상 시작할 때, 끝날 때 바른 자세를 취하게 합니다. -중략- 움직임을 어떻게 확장하는지, 그것을 어떻게 만드는지, 어떻게 아름답게 만드는지, 어떻게 길게 하는지 등 변화의 과정을 통해 하나하나 경험해 봐요. 그럼 우리의 움직임 속에 그러한 것들을 할 수 있다는 생명성을 인지하게 되고, 몰랐다고 하면 그것을 학습해 보는 거예요. 그것을 활용해서 인지적인 부분을 확장해 가는 겁니다(에코필댄스컴퍼니 예술강사E).”

“저는 예술전공자는 아닙니다. 문화예술교육 하는 걸 옆에서 지켜보면 학습을 일부러 배제하는 거 같더라고요. 일부러 학습을 배제할 필요는 없지 않을까 라고 생각을 했어요. 그래서 학습을 이용해서 문화예술교육을 하면 어떨까? 라는 생각을 해보았고 지금 그렇게 하고 있습니다. 지금 생물의 움직임들을 응용해

서 수업하고 있는 거니까요. DNA는 우리는 항상 과학적으로만 생각하잖아요. 과학 맞아요. 그런데 그것을 조금 비틀어서 Dance Art Nature 이렇게 해서 문화예술교육을 생물과 함께 하는 거죠(에코필댄스컴퍼니 예술강사F).”

다음으로 꿈다락 토요문화학교 프로그램을 여가적 관점으로 보는 프로그램은 아트팩토리의 ‘어린왕자와 별, 그리고 나와 우리동네’였다. 아트팩토리는 아이들이 예술 체험을 통해 교육적 목적을 달성하는 것 보다는 내재되어 있는 자기 생각을 꺼내며, 프로그램 자체를 놀이로 즐기는 것을 선호하였다. 아트팩토리 예술강사B는 아이들에게 다락방을 제공해주고, 그 장소가 안전한 장소이며, 자유롭게 상상할 수 있는 공간이라는 것을 알려주었다. 아이들은 다락방을 알지 못한다. 옛날에는 집에 다락방을 가지고 있는 사람들이 있었지만, 요즘은 다락방이 무엇인지 모르는 아이들이 많이 있다. 그래서 프로그램 초기에 다락방에 대한 소개를 한다. 다락방은 안전하며, 나만의 공간이기 때문에 그 안에서는 모든 것을 상상할 수 있다고 말한다. 다락방에 대한 소개처럼 아이들이 생각을 꺼낼 수 있도록 프로그램을 마칠 때 까지 다락방에 대한 공간적 이미지를 계속 심어주는 것이 중요하다고 했다. 예술강사C는 정답만을 말하려는 아이들에게 자유로운 생각을 얘기할 수 있도록 분위기를 만들어 주려고 하였다. 왜냐하면 꿈다락 토요문화학교 프로그램은 예술적 기능 신장을 위한 예술교육이 목적도 아니고, 예술을 활용한 교과교육도 목적이 아니기 때문이다. 오히려 문화예술교육 프로그램을 진행하는 수단으로 교육적 요소를 활용할 수는 있다는 입장을 보였다.

“꿈다락 말 그대로 아이들이 다락방에 모여서 꿈을 같이 소통하고 나눈다는 식으로 설정했어요. 성인에게도 정말 필요한 게 이런 혼자만의 시간이잖아요. 아이들은 다락방이 뭔지 몰라요. 그래서 첫 시간에 다락방에 대해서 설명해줘요. 다락방이 안전한 공간이며, 나만의 공간이라고 설정하는 거죠. 그 안에서 자유롭게 꿈에 대해서 얘기도 하고, 상상도 해보게 하는 거예요. 다락이라는 안전한 공간을 저희가 주는 거예요. 그래서 그 공간에서 아이들이 자유롭게 놀고 상상하는 시간을 가졌으면 합니다(아트팩토리 예술강사B)”

“처음에 아이들한테 뭔가 질문을 했을 때 눈을 돌리면서 뭔가 생각하고 있는게 보였어요. 정답을 말하려고 했었던 거예요. 자기 의견을 말한다고 했을 때에도 정답을 말해야 한다는 압박감에 아이들이 정말 자기표현을 잘 못하더

라고요. 그래서 이 수업, 여기 꿈다락 안에서는 내 공간이니까 자유롭게 얘기할 수 있게 해줘야겠다는 생각을 했어요. 그래서 자유로운 분위기를 만들어 주려고 노력을 많이 했어요. 아이들이 자기가 생각하는 마음 상태를 자유롭게 꺼낼 수 있는 그런 기회를 제공해 주고 싶었어요(아트팩토리 예술강사C)."

다음으로 꿈다락 토요문화학교 프로그램을 여가적 관점과 교육적 관점도 아닌, 그 중간 지점을 보는 프로그램은 부평문화사랑방의 '너의 마음이 보여'였다. 부평문화사랑방은 여가적 관점과 교육적 관점의 중간 형태를 보여주는 것 외에 심리학적 관점을 부가한 형태를 보여주고 있었다. 부평문화사랑방 작가는 우리 사회와 아이들의 문제가 되는 것들의 걱정을 내비치며 인성 교육에 대해 언급한다. 공부를 잘 해야 하고, 재능이 뛰어나야 하는 이 경쟁사회에서 아이에게 칭찬을 하는 것은 눈에 보이는 것들 만이다. 그래서 아이들의 마음을 헤아려 아이들의 마음을 만져주고, 타인과 함께 살아갈 수 있는 기쁨을 가르쳐주는 것이 이 프로그램의 취지라고 하였다. 실제 참여 관찰을 통해 매 차시마다 예술강사가 아이들에게 내재되어 있는 감정을 꺼내기 위해 많은 시도를 하는 모습을 목격할 수 있었다. 심층 면담에서 부평문화사랑방 예술강사H와 예술강사K도 아이들이 이 프로그램을 통해서 마음 공부를 하는 것이라고 얘기했다. 연구진은 부평문화사랑방의 4기 수업 2개와 5기 수업 3개를 참여 관찰하였다. 참여 관찰을 통해 수업에서 아이들은 놀이를 하고, 모둠활동을 통해 아이디어를 구상하고, 대본을 짜고, 연극을 하는 모습을 관찰할 수 있었다. 이러한 일련의 활동은 상대방의 감정을 알고, 편견을 없애고, 이해하기 위한 것이었다. 즉 이 프로그램은 문화예술과 교육을 수단으로 사용하는 것처럼 보였다.

"주제를 감정으로 한 이유는 조카를 만나면 예전처럼 눈을 마주치고 대화를 나누기보다는 스마트폰을 보는 조카에게 간헐적인 말을 걸어보고 간단한 대답을 하는 게 전부이다. 사람과 사람이 눈을 마주치며 소통하는 즐거움을 점점 잃어버리는 것, 폭력이 더 빈번해지는 것 등 가까운 가족부터 신문 기사를 통한 사회 현상을 볼 때 지금 자라고 있는 친구들의 미래가 어떻게 될까 노파심이 드는 것도 사실이다. 학교폭력, 적자생존식의 교육, 각종 청소년 범죄에서 성인범죄로 이어지는 문제 등 인성 교육이라고들 흔히 말한다. 그 인성 교육이 중요하다는 것은 알겠는데, 어디서부터 할 수 있을까. 그래서 내가 하고 있는 일에서부터 아이들의 인성을 걱정하고 고민해 보게 되는 것 같다. 아

이들이 자라면서 이 사회가 한 사람에게 요구하는 것이 있다. 아이가 타인의 마음을 잘 헤아려서 칭찬해 주기보다는 공부를 잘해서, 재능이 뛰어나서 등 눈에 보이는 능력 위주로 아이를 칭찬하는 경우가 많다. 그러나 아이들이 마음으로 느끼는 힘을 키우는 것이 자기 자신을 행복하게 하는 길이자 타인과 함께 살아가는 기쁨을 느끼게 해 주는 것임을, 즉 마음으로 느끼는 힘이 어떤 칭찬이나 보상보다도 값진 보물이라는 것을 어떻게 설명할 수 있을까. 몇 차 시의 연극 수업이 그것을 다 알려줄 수는 없을 것이다. 그러나 이 수업의 이야기가 담고 있는 메시지와 그 이야기를 아이들이 과정 드라마를 경험하면서 친구와 교사와 극중 인물과 교감하면서 느낄 수 있기를 바라본다(부평문화사랑방 작가의 말 중).”

“이 프로그램을 보면 내 감정만 표현하는게 아니라 다른 사람의 감정도 알아보는 거라고 생각할 수도 있어요. 맞아요. 저희는 거기에 초점을 맞췄습니다. 거기에 맞춰서 스토리 라인을 짰고요. 이 프로그램을 통해 아이들이 다른 친구들이 하는 것을 보면서 그 친구의 감정, 표현, 표정들을 계속 보거든요. 저희는 딱 무슨 교육을 시켜야겠다고 거기에 초점을 둔 건 아니에요. -중략- 마음에 대해서 공부하는 거예요(부평문화사랑방 예술강사H).”

“프로그램의 전체 목적은 타인의 감정을 살피고 타인의 감정 알기예요. 프로그램 제목이 ‘너의 마음이 보여’예요. 보통 연극놀이 하면 자신을 표현하는 것에 초점이 맞춰져요. 하지만 나를 표현하기 전에 ‘다른 사람을 헤아리고 살피는 마음’에 초점을 맞추면 어떨까 생각했어요. 연극은 같이 하는 것이고 그 속에서 다른 사람의 감정 혹은 다른 인물의 감정이 어떠한지 꼭 말이 아니라 표정, 제스처, 눈빛, 음악, 그림으로 살펴보고 대화하는 것에 의미가 있다고 생각했어요(부평문화사랑방 예술강사K).”

세 개 단체의 예술강사들이 무게 중심을 두는 것은 약간씩 달랐지만 궁극적으로는 문화예술과 교육을 구지 구별하지 않았다는 점이다. 가능하면 문화예술이면서도 동시에 교육도 되는 문화예술교육을 실천하고자 하였으며, 이는 학교교육에서 발견하기 힘든 점이다.

2.2 프로그램의 방법

세 개의 꿈다락 토요문화학교 프로그램을 참여 관찰하고 심층 면담하면서 프로그램의 취지를 살펴볼 수 있었다. 그리고 어디에, 무엇에 무게 중심을 두고 프로그램을 진행하는지도 알 수 있었다. 에코필댄스컴퍼니는 교육적 관점에, 아트팩토리는 여가적 관점에 무게 중심을 두었다. 부평문화사랑방은 교육적 관점과 여가적 관점의 중간 지점에 심리적 관점을 부가하여 프로그램을 진행하였다.

교육적 관점에서 프로그램을 진행하는 에코필댄스컴퍼니에서 가장 강조하는 것은 질서 속의 자유이다. 학교에서 종이 울리고 수업이 시작하고, 또 다시 종이 울려서 수업이 끝나는 것처럼 에코필댄스컴퍼니도 프로그램을 처음 시작과 끝을 정확하게 하였다. 실체는 무한한 자유로운 생각과 자유로운 몸놀림을 강조하였지만 시작과 끝을 분명히 함으로써 오히려 더 자유로움을 추구하였고, 대로를 벗어나지 않는 치밀함을 보였다. 물론, 다른 두 개의 프로그램도 수업의 시작과 끝을 분명하게 하였다. 예를 들어 부평문화사랑방은 아이들이 과정드라마 안으로 들어가기 전에 ‘이야기 속으로’라고 외쳤고, 과정드라마에서 나오기 위해 ‘이야기 밖으로’라고 외쳤다. 아이들에게 드라마 안의 상황과 그 밖의 상황을 구분해주기 위한 것으로 판단된다. 또 아트팩토리는 수업의 시작을 워밍업 단계로 하였고, 모든 과정을 마친 후에는 동그랗게 앉아서 그 날 수업에 대해 서로 느낀 점을 이야기하고 마쳤다. 에코필댄스컴퍼니도 본격적인 수업이 시작하기 전에 동그랗게 앉아서 열기 단계에서 몸풀기를 하고, 두 번째 전개 단계에서 영상을 보고, 다양한 활동을 하고, 세 번째 마무리 단계에서 열기 단계에서와 같이 다시 동그랗게 앉아서 한 명, 한 명 그 날 활동에 대해서 느낀 점을 이야기 한다. 에코필댄스컴퍼니가 강조하는 질서가 부평문화사랑방과 아트팩토리와 다른 점은 자세이다.

“굉장히 자유롭게 움직이길 원해요. 그런데 시작할 때와 끝은 알아야 해요. 시작과 끝에는 반드시 반듯한 태도를 취해야 해요. 몸의 제스처나 소프체가 아이의 생각과 시작과 끝에 대한 것들을 갖게 하는 부분이에요. 처음에 몇 번 이렇게 하다 보면, 시작할 때와 끝날 때 아이들이 알아서 동그랗게 빙 둘러앉아서 해요. 애들이 기다리죠. 이제 무언가를 시작할 거구나. 이제 끝난 거구나 하는 걸 아이들이 마음의 준비를 하는 거예요. 우리 성인들은 이제 이렇게 너무 훈련이 되어서 누가 구지 말을 하지 않더라도 그렇게 하잖아요. 그런데 그렇게 되기 전까지 아이들에게는 지속적인 훈련이 필요하다고 봐요. 그것이 그냥 훈련이 아니라, 스스로 자율적으로 내가 나를 느끼기 위해서, 나를 찾기

위해서 하는 거라고 봐요. 아이들이 엉덩이를 땅에 붙이고 중력을 느껴서 허리를 세워야 하는 그 순간에 자기 생명을 느끼고, 자기 존재를 느끼게 하는 거죠(에코필댄스컴퍼니 예술강사E).”

여가적 관점에서 프로그램을 진행하는 아트팩토리에서 가장 강조하는 것은 관계와 선택이다. 아트팩토리는 아이들에게 어린왕자를 매개체로 나(자신)를 만나고, 가족을 만나고, 친구를 만나고, 사회를 만나게 한다. 이 프로그램에서 가장 중요한 것은 나로부터 시작된 이야기가 가족, 친구, 사회로 확대되어 가는 것이다. 아트팩토리 예술강사A는 수업 시간에 주제 안에서 배우는 관계와 선택에 대해서 언급하고 있다. 아이들은 프로그램에서 아이들 자신과 만나고, 동생을 만나고, 또래 친구를 만나고, 가족을 만난다. 그리고 일부러 갈등에 제공하고 그 갈등을 해결하는 문제해결을 하도록 유도하였다. 그 과정에서 수많은 생각을 하고, 수많은 대안을 생각하고, 그 결과를 상상해보게 자극하였다. 아울러 행동으로 실천하고, 그 선택의 과정과 결과에 대해 생각과 느낌을 이야기하는 기회를 제공하였다. 스토리라는 틀을 주되, 그 안에서 마음껏 생각과 행동의 자유를 누리게 하였다. 예를 들어 예술강사A가 언급한 바와 같이, 동생을 맡긴 아이들도 있었고, 동생을 맡기지 않은 학생들도 있었다. 수업 마무리를 위해 원을 그려 바닥에 앉아서 얘기할 때, 예술강사A가 왜 동생을 맡겼는지, 왜 동생을 맡기지 않았는지, 동생을 맡겼을 때 어떤 기분이 들었는지, 이상한 아줌마가 동생을 데리고 갔을 때 어떤 기분이 들었는지 등에 대해서 물어봤다. 아이들은 문화예술 교육 프로그램 안에서 어린왕자와 여우, 장미, 이상한 아줌마라는 캐릭터를 통해서 관계와 선택을 배운 것이다. 그리고 이상한 아줌마가 동생을 데리고 오지 않아서 기차를 만들어 동생을 찾으러 갈 때, 정말 기차를 타고 가듯이, 정말 바위를 건너가듯이, 정말 산을 넘어 가듯이 여러 가지 몸동작을 취했다. 예술강사B도 예술강사A가 설명한 것과 마찬가지로 어린왕자, 장미, 여우라는 존재를 통해 나 자신, 친구, 가족들을 만난다고 말했다. 과정드라마를 통해 관계의 소중함을 깨닫고, 소중한 관계를 이어나가기 위해 선택의 과정을 연습해 보았다. 예술강사C도 관계와 선택에 대해 언급하였다. 예술강사C는 모듈활동을 할 때, 항상 어떤 캐릭터로 활동 안에 들어가 아이들과 눈높이를 맞춘다. 활동 주제가 교실이라고 하면, 예술강사는 아이들의 친구가 되거나, 담임 선생님이 된다. 예술강사가 캐릭터를 바꿈으로써 아이들과 관계를 형성하려고 할 때, 그 캐릭터 그대

로 받아들이느냐, 받아들이지 못하느냐는 아이들의 선택이 된다. 즉 아이들이 예술강사를 하나의 캐릭터로 인식하고 대하는 것도 선택이고, 캐릭터로 인식하지 못하고 예술강사로만 인식하는 것도 선택인 것이다. 그러나 대부분이 예술강사를 캐릭터로 인식하는 선택을 통해 캐릭터와 관계를 형성하였다.

“거의 놀이 위주로 합니다. 아이들이 연극을 게임같이 할 수 있도록 방법을 구안했습니다. 연극 게임만 진행했어요. 11월 달에는 현장 학습을 다녀왔습니다. 현장 학습은 서울에 공연을 보러 다녀왔습니다. -중략- 개인의 선택이에요. 8차시에 어린왕자와 여우가 두 번째 만남을 가져요. 그 연극 속에 동생이 나와요. 연극을 보고서 같이 동생 이름을 만들어 보고 신문지하고 테이프로 동생 만들기를 해봐요. 만들기를 하고서 동생이랑 같이 놀고 있는데, 엄마가 등장해서 동생과 함께 놀아주라고 해요. 그런데 어떤 이상한 아줌마가 등장해요. 그 아줌마가 동생을 두 시간 동안 돌봐준다고 하면서 말기라고 해요. 아줌마가 애들한테 자기가 2시간 동안 동생 봐주면 동생 손 안 잡고 놀 수 있다고 하면서 저기, 저기 꼬불꼬불길에 책이 많은 곳에 살고 있다고 얘기를 해요. 그 때 그냥 흘러 듣는 아이들도 있고, 그걸 기억하는 아이들도 있어요. 동생을 맡긴 아이들도 있고, 안 맡기고 자기가 끝까지 돌보는 아이들도 있어요. 동생을 맡긴 아이들은 무궁화 꽃이 피었습니다를 하면서 놀아요. 동생을 맡기지 않은 아이들은 동생을 돌봐주거나, 동생이랑 같이 무궁화 꽃이 피었습니다를 해요. 그런데 두 시간 뒤에 보니까, 동생이 사라진 거예요. 그 이상한 아줌마가 동생을 데리고 오지 않은 거죠. 그 중에 걱정하는 아이들도 있고 그냥 계속 놀려고 하는 아이들도 있어요. 그렇게 모두 선택하는 거죠. 여기에서는 개인의 선택에 따라 동생을 맡기고, 안 맡기는 거였는데, 다른 활동에서는 모둠에서 선택을 해야 하는 경우가 있어요. -중략- 나중에 아이들 중에 이상한 아줌마가 어디에 산다고 얘기해준 걸 기억해서 다 같이 거기에 갑니다. 거기에 가기 위해서 기차를 만들어 물 건너, 산을 넘고, 또 바위를 넘어서 동생들을 찾아옵니다(아트팩토리 예술강사A).”

“저는 항상 애들한테 캐릭터로 다가가요. 선생님이로 다가가는게 아니라 어떤 장면이다, 어떤 상황이다 라고 하면 거기에 맞게 한 인물로 아이들한테 들어가는 거죠. 그 안에서 그 역할로 아이들을 리드해요. 동갑인 친구처럼 안녕? 나는 누구야? 너의 이름은 뭐야? 어디 살아? 이렇게 하면 아이들이 금방 동화되요(아트팩토리 예술강사C).”

“아이들의 사고를 확장하기 위해 꿈다락 공간을 활용합니다. -중략- 꿈다락이라는 각자 공간을 만들어줘요. 그리고 이제 여기는 너의 다락 공간이야. 이 공간에서 네가 정말 하고 싶은 거, 갖고 싶은 거, 원하는 것을 생각해봐 이렇게 말해요. 그렇게 하면서 아이들이 자기 자신에 대해 생각을 하게 만들어요. 그 다음에 어린왕자가 들어와요. 자, 어린왕자에게는 장미라는 존재가 있어. 어린왕자에게 장미의 존재는 조금 귀찮으면서도 챙겨야 해. 불편하면서도 애정이 있는 존재야. 혹시 우리 주변에 그런 관계를 가지고 있는 존재가 있을까? 라고 물어봐요. 그럼 아이들이 가족? 동생? 언니? 오빠? 강아지? 이렇게 되물어요. 그렇게 아이들이 얘기하면 저희는 그 중에 동생을 한 번 어린왕자의 장미의 존재로 생각해보자. 그렇게 하면서 동생을 신문지하고 종이테이프로 만들어요. 동생이 없는 친구도 동생이 있다고 생각하게 하려고 동생을 만들어서 같이 놀자고 하죠. 거기 안에서 과정드라마를 하면서 동생에 대한 소중함을 생각해 보게 해요. 그리고 확장해서 나의 친구, 가족에 대해서도 어린왕자가 여유를 만났을 때를 생각하게 하죠. 어린왕자랑 여유가 처음에 만났는데 어떻게 할까? 여유가 처음에는 어린왕자에게 다가 오지마 라고 했어. 우리 아직 친하지 않아 라고 하면서 말이야. 우린 아직 길들여지지 않았어 서로에게 말이야. 그럼 어린왕자가 그럼 어떻게 해야지 서로 길들여지는데? 라고 물어봐요. 그럼 저희가 아이들한테 처음 보는 친구들하고 어떻게 친해지지? 어떻게 서로 길들여지지? 라고 물어보면 아이들은 그걸 장면으로 만들어요. 처음 보는 친구들끼리 얘기하고 만나는 거 그거에 대해서요. 다 자기가 경험했던 거니까요. 자기 얘기잖아요. 자기가 친구를 처음 봤을 때, 어떻게 했어, 이렇게 하니까 친구들이 좋아했어, 이렇게 하니까 친구들이 이상하게 봤어, 이렇게 하면 조금 어려운 거 같아 이런 식으로 생각해 보는 시간을 가졌어요. -중략- 어린왕자 이야기가 주가 아니에요. 어린왕자 이야기를 매개체로 사용해요(아트팩토리 예술강사B).”

여가적 관점과 교육적 관점의 중간에서 프로그램을 진행하는 부평문화사랑방에서 가장 강조하는 것은 감정과 훈련이다. 부평문화사랑방 작가는 타인의 감정을 알기 위해서 아이들에게 여러 가지 훈련을 시킨다. 아이들은 걱정 많은 철학자를 만나야 하고, 기억수집가를 만나야 하고, 외로운 배우를 만나야 한다. 연극 안에서 여러 종류의 캐릭터를 만나면서 훈련을 받는다. 예를 들어, 처음 아이들은 걱정 많은 철학자를 만났을 때, 그가 들고 있는 무언가를 달라고 한다. 그 이유는 아이들은 그것이 푸시케를 위해 완성해야 하는 마음 조각 중 일부라고 생각했기 때문이다. 그러나 걱정 많은 철학자는 아이들에게 그것을 줄 수 없다

고 하며 다음과 같이 말한다. 참여 관찰을 했을 때, 아이들과 걱정 많은 철학자의 대화 내용은 다음과 같다.

걱정 많은 철학자: 아이구 큰일이야. 물이 바짝 마르면 물고기들이 살 수가 없어. 사람들이 너무 많이 먹어. 그러다가 식량이 모자라겠어. 오늘부터 일기를 써야겠어. 그런데 일기에 무슨 내용을 써야하지? 그것도 걱정이야. 그것도 걱정이야. 그런데 오늘 밤에 무엇을 먹지? 이것도 걱정이야. 그래 그럼 산에 올라가는 거야. 산에는 어떻게 올라가지? 산에 올라가다가 뭐 만나는 거 아니야? 그것도 걱정이야. 그래 동물원에 가는 거야. 아구. 동물원에서 사자가 탈출하면 어떻게 하지? 그것도 걱정이야. 그래. 친구들을 만나서 재미있게 노는 거야. 아니야. 친구랑 싸우면 어떻게 하지? 그것도 걱정이야. 나는 너무 걱정이 많아서 그것도 걱정이야. 난 언제까지 부채질을 해야 하지? 팔이 너무 아파서 그것도 걱정이야.

아이들: (웅성웅성)

걱정 많은 철학자: 어? 여기 누가 있나보다.

아이들: (웅성웅성)안녕하세요.

걱정 많은 철학자: 탐험대? 무얼 탐험해요?

아이들: 마음 조각을 찾아서 탐험해요.

걱정 많은 철학자: 마음 조각을 찾아서 탐험한다고? 누가 마음이 조각, 조각 났나보지? 그것도 걱정이야.

아이들: 그거 부채 주세요.

걱정 많은 철학자: 이게 마음 조각? 안돼. 난 이게 없으면 걱정을 날려 버릴 수가 없어(연신 부채질을 하면서). 부채질을 하느라 팔이 너무 아파서 걱정이야. 이 부채질을 언제까지 해야 하지? 그것도 걱정이야.

아이들: 그럼 손으로 하면 되잖아요.

걱정 많은 철학자: 손으로? 이걸 걱정이 안 날아가. 걱정은 이만큼인데. 부채로 이렇게 해야지 걱정이 날라가.

아이들: 그럼 이렇게 하면 되잖아요(손을 크게 돌리면서)

걱정 많은 철학자: 그런데 이걸 왜 달라고 해?

아이들: 마음 조각 같이 생겼어요.

걱정 많은 철학자: 마음 조각?

아이들: 네. 이게 하트 위처럼 생겼어요.
 걱정 많은 철학자: 아니야. 이건 나의 소중한 부채란다.
 아이들: 그럼 제가 다른 부채를 드릴게요.
 걱정 많은 철학자: 아니야. 이건 하나뿐인 나의 부채야.
 아이들: 그럼 그걸 어떻게 얻었어요?

-중략-

걱정 많은 철학자: 일주일 전에 길거리를 가고 있는데, 바람이 많이 불면서
 뭐가 나를 쳤어. 그래서 뒤를 쳐다봤는데 아무도 없는 거
 야. 그런데 이 부채가 있는 거야.
 아이들: 그럼 그거 마음 조각 맞아요.
 걱정 많은 철학자: 그래서 나는 나의 인생 부채를 만났구나 생각했지. 이 이
 후로 나는 이것 제일 소중하게 여기고 있어.
 아이들: 그거 하늘에서 푸시케 천사가 잃어버린 그 마음 조각이에요.
 걱정 많은 철학자: 푸시케가 누구지? 이것 내놓으라고 다짜고짜?
 아이들: 이렇게 큰 거 줄게요. 에어컨이랑 바꿔 드릴게요.

-중략-

예술강사: 그럼 혹시 저희가 뭔가를 해드려야지 이 부채를 주실 거세요?
 아이들: 저희가 뭘 해드릴게요. 저희가 뭘 해드릴게요. 대신 그거 주세요.
 걱정 많은 철학자: 나는 항상 궁금했던게, 나는 어른이라서 걱정거리가 많다
 고 하지만, 너희 같은 아이들도 걱정거리가 있니?
 아이들: 네. 학교 갈 때는 매일 숙제해야 하는데 하기 싫어서 걱정이고, 또
 방학에는 학교에 안 가서 좋은데 방학에는 방학 숙제가 있어서 걱정이
 고, 키가 안 커서 엄마가 또 걱정이고요.
 걱정 많은 철학자: 아. 그런 걱정이 있군.
 아이들: 저는 뭘 해야 할지, 뭘 먹어야 할지 선택해야 하는데 선택할 수가 없
 어요.
 걱정 많은 철학자: 선택을 해야 해서 걱정이 많았구나.
 아이들: 뻘뻘로 가지고 왔는데, 누가 제거 계속 탐내요.
 걱정 많은 철학자: 아, 그것도 걱정이 되겠어.
 아이들: 저는 걱정이 없어요.
 걱정 많은 철학자: 아, 걱정이 없어서 걱정. 그럴 수 있지.

아이들: 저기 아저씨. 그럼 우리랑 그거 바꿉시다.

-중략-

걱정 많은 철학자: 너희 얘기를 듣다 보니까, 너희들도 충분히 걱정이 많다는 것을 알게 되었어. 내가 걱정 종이를 줄테니까 너희의 걱정을 거기에다가 적어봐. 그 걱정거리를 보고서 내가 이 부채를 줄지 말지 고민을 해볼게. 아니야. 이 부채 내가 아끼는 건데. 하지만 생각해 보겠어. 종이를 나눠 줄테니 걱정을 적어봐. 만일 너희들이 걱정을 날려버릴 수 있는 다른 방법을 가르쳐 준다면 이 부채를 줄 수도 있어. 하긴 어린 너희들이 무슨 걱정이 있겠니?”

아이들은 걱정이 많은 철학자와 각자의 걱정에 대해 대화를 나누며 숨은 감정을 드러낸다. 걱정 많은 철학자는 아이들에게 걱정 종이를 주겠다고 하면서 걱정 종이에 걱정을 적으라고 말한다. 걱정 많은 철학자의 요청에 따라 아이들은 모두 안에서 개별 활동으로 각자의 걱정을 그림으로 글로 표현한다. 처음에는 자신의 고민에 대해 얘기하기를 꺼려하지만, 마음 조각을 얻을 수 있다는 생각에 다들 집중해서 자신의 걱정과 고민을 종이 위에 표현한다. 예술강사는 다시 그 종이를 모아서 다른 친구들의 걱정과 고민을 이야기한다. 예술강사는 아이들이 적은 종이를 하나, 하나 읽는다. 예술강사는 아이들이 가지고 있는 걱정과 고민을 말하고, ‘우리가 그것을 해결할 수 있을까? 그것을 해결하기 위해서 어떻게 해야 할까?’ 라고 말하기 보다는 ‘그랬구나’, ‘힘들었겠구나’, ‘괜찮아’, ‘잘했어’ 라고 말하며 공감해준다. 다른 아이들도 친구들의 고민을 듣고 고개를 끄덕이거나 표정으로 공감해준다. 마지막에는 걱정을 날리기 위한 활동을 한다. 일련의 활동을 통해 아이들은 자신의 걱정이 수많은 걱정 중 일부라는 것을 알게 된다. 또 아이들은 친구들의 고민과 걱정거리를 들으면서 나와 타인의 감정도 생각한다. 부평문화사랑방 작가는 감정을 표현하는 것도 중요하지만 읽을 수도 있어야 한다고 말한다. 감정을 표현하고, 읽기 위해 걱정 많은 철학자를 만나고, 기억수집가를 만나고, 외로운 배우를 만나서 감정 읽기 훈련이 필요하다고 보았다. 그리고 예술강사K는 걱정 많은 철학자가 나오는 차시뿐만 아니라 다른 차시에서도 드라마 사건이 있고, 아이들은 그 인물을 자연스럽게 들여다보고 대본을 만들거나, 연극을 하거나, 놀이를 해야 한

다. 이러한 훈련을 통해서 아이들은 ‘나’와 ‘너’의 감정을 알아가게 된다.

“감정은 표현하기도 하지만 읽을 수도 있어야 한다. 언어는 말하기 전에 들어야 배울 수 있다. 말을 배우려면 들어야 하듯이 우리는 감정을 표현하는 것을 배우기 전에 감정을 읽는 것을 배워야 한다. 마치 말을 배우듯 감정을 배우는 것. 이 과정은 그 감정을 읽고 느끼는 것이 주된 목적이다. 비언어적인 것에서 감정을 읽고 그런 훈련을 한다. 상대방을 헤아리는 힘을 기른다. 이심전심, 불립문자의 소통, 표정, 몸짓을 통해 소통하는 연습. 그래야 어떤 아이가 기분이 상했을 때, 마음이 아플 때 그걸 느낄 수 있다. 그런 것도 중요하다는 것, 감정을 표현하는 것도 중요하지만, 읽어내는 것도 중요하다. 읽어내는 과정에서 아이들은 자기 감정도 볼 것이다(부평문화사랑방 작가의 말 중).”

“연극이라서 꼭 같이 하는 거니까 의무적으로 ‘함께 해야 해’가 아니라 드라마의 사건이 있고 그 속에 놓여진 인물의 마음을 자연스럽게 들여다보고 관찰하는 것이 주 활동이에요. 그 속에서 연극 장면도 만들고 대본도 쓰고 놀이도 하고 재미있는 인물도 만나고 마음조각도 찾아요(부평문화사랑방 예술강사K).”

세 단체의 장르와 프로그램 방법은 달랐지만 ‘샌드위치 원리’처럼 시작과 끝은 분명하였고, 스토리라는 울타리를 제공하여 대로를 벗어나지 않도록 하였으며, 연극이라는 틀을 제공하였다. 이 큰 그림 또는 울타리가 오히려 아이들에게 마음껏 생각과 느낌과 행동의 자유를 경험하는 안전장치가 되었다. 왜냐하면 그 틀 안에서의 무한한 상상과 행동의 자유는 의미 있는 문화예술작품으로 귀결되었기 때문이다.

3 교육과정의 구성

교육과정이란 교육목적을 달성하기 위한 교육목표와 내용에 대한 계획이다. 교육을 실시하는 기관에는 교육과정이 존재한다. 교육과정은 교육을 실시할 목적으로 설립되거나, 교육을 중요한 기능으로 삼고 있는 교육기관이 가지고 있다. 즉 교육기관이 자신의 설립 목적을 달성하거나 교육적 기능을 수행하기 위해 교육과정을 갖는다는 말이다. 교육과정을 가장 잘 활용하고 있는 기관은 학

교일 것이다. 학교는 교육과정을 중심으로 그 분야 전문가들이 모여 집필한 교과서를 중심으로 수업을 진행한다. 학교교육에서 가장 중심이 되는 것은 미래 사회를 살아가야 할 학생들에게 필요한 지식을 전달해주는 것이기 때문이다. 지식은 오랜 역사 속에서 축적된 문화유산이며, 그것은 누군가에 의해서 발견되었거나 경험되고, 정리된 것이다.

문화예술교육과 관련하여 이미 21세기 초부터 활발하게 논의되어 왔다. 2000년대 초, 국악 예술강사를 시작으로, 2005년 「문화예술교육지원법」이 제정되었고, 같은 해 한국문화예술교육진흥원이 개관하였다. 문화예술교육의 중심이 되는 것은 문화예술이지만, 여기에서 또 한 가지 강조되어야 할 것은 교육이다. 전술한 바와 같이, 학교교육에서 교육이 이루어지기 위해 주된 역할을 하는 것은 교과서이지만, 그것이 만들어지기 위해서는 먼저 교육과정이 만들어져야 한다. 즉 문화예술교육 프로그램도 마찬가지로, 문화예술교육이 현장에서 진행되기 전에 선행되어야 하는 것이 문화예술교육 프로그램을 위한 교육과정 개발인 것이다. 타일러(Tyler)에 의하면 교사들이 교육과정과 수업을 계획할 때 수행해야 하는 네 가지 과제가 있다고 하였다 첫째, 학교가 달성해야 하는 교육목표는 무엇인가?(교육 목표) 둘째, 목표를 달성하기 위하여 어떤 학습경험을 제공해야 하는가?(교육 내용) 셋째, 학습 경험을 효과적으로 조직하는 방법은 무엇인가?(수업 방법) 넷째, 목표가 달성되었는지 어떻게 알 수 있는가?(교육 평가) 타일러(Tyler)는 교육 목표가 설정되면 목표 달성을 위해 학생들이 어떠한 경험을 어떻게 해야 하는지 결정해야 한다고 하였다. 마지막으로 교육과정과 수업을 계획하는 사람, 즉 교수자는 설정된 목표가 얼마나 달성되었는가를 평가해야 한다고 하였다. 이것을 문화예술교육에도 적용할 수 있다. 큰 틀에서 보면 문화예술교육도 교육의 한 영역이기 때문이다. 이러한 점을 고려해서, 이 장에서는 꿈다락 토요문화학교 프로그램의 교육과정의 목표, 내용, 수업 방법, 평가로 나누어 살펴보도록 한다.

3.1 문화예술교육 목표

21세기는 미래 사회가 요구하는 창의융합형 인재를 육성하기 위해 다양한 교육적 시도를 한다. 이에 교육과정을 개정하기도 하고, 다양한 교육 프로그램을 지원하기도 한다. 2015 개정 교육과정은 미래 사회의 핵심역량으로 자기관리 역

량, 지식정보처리 역량, 창의적 사고 역량, 심미적 감성 역량, 의사소통 역량, 공동체 역량 등 6가지의 역량을 선정하였으며, 이를 바탕으로 창의융합형 인재를 길러내고자 한다. 교육과정에서 말하는 창의융합 인재란 인문학적 상상력과 과학기술의 창조력을 갖추고 바른 인성을 겸비하여 새로운 지식을 창조하고 다양한 지식을 융합하여 새로운 가치를 창출하는 사람을 말한다(이화, 2015).¹⁾ 다양하게 지원하는 교육 프로그램 중 하나가 문화예술교육이다. 신종호(2015)는 문화예술은 생산과 공유 활동을 내포하는 대표적 영역이라는 점에서 문화예술교육이 창의성 계발의 중요한 교육의 한 방안으로 제안되고 있다고 하였다. 그리고 문화예술교육이 제공하는 개인적 가치를 추구하는 독특한 경험이 다른 분야로 전이되어 창의성을 키우는데 도움이 될 것이라는 기대로 최근 창의성 교육에 대한 논의에서 빠지지 않는 교육이라고 하였다. 왜냐하면 첫째, 문화예술교육을 통해 유발되는 미적 체험이 심도 있는 자아성찰의 기회를 제공하고, 이것이 창의성 발현을 위한 심리적 원동력이 될 수 있기 때문이다. 둘째, 문화예술 분야의 독특한 문제해결방식은 다양한 분야에 유용하게 적용될 수 있기 때문이다. 셋째, 문화예술 경험은 다른 분야의 언어나 표상과는 본질적으로 다른 의사소통 수단을 확보하도록 하기 때문이다.

그렇다면 문화예술교육에서 달성되어야 할 교육 목표는 무엇인가? 전술한 바와 같이 교육의 목적은 학습자의 변화이다. 학습자에게 아무런 변화가 일어나지 않는다면 학습자가 교육을 받았다고 할 수 없다. 그래서 교육적 목적을 효과적이고 효율적으로 달성하기 위해서 교육기관에서 교육과정을 필요로 하는 것이

1) 2015 개정 교육과정이 지향하는 미래 사회의 핵심역량

핵심역량 요소	개념
자기관리 역량	자아정체성과 자신감을 가지고 자신의 삶과 진로에 필요한 기초 능력과 자질을 갖추어 자기주도적으로 살아갈 수 있는 능력
지식정보처리 역량	문제를 합리적으로 해결하기 위해 다양한 영역의 지식과 정보를 처리하고 활용할 수 있는 능력
창의적 사고 역량	폭넓은 기초지식을 바탕으로 다양한 전문분야의 지식, 기술, 경험을 융합적으로 활용하여 새로운 것을 창출하는 능력
심미적 감성 역량	인간에 대한 공감적 이해와 문화적 감수성을 바탕으로 삶의 의미와 가치를 발견하고 향유하는 능력
의사소통 역량	다양한 상황에서 자신의 생각과 감정을 효과적으로 표현하고 다른 사람의 의견을 경청하며 존중하는 능력
공동체 역량	지역·국가·세계 공동체의 구성원에게 요구되는 가치와 태도를 가지고 공동체 발전에 적극적으로 참여하는 능력

출처: 이화(2015). 2015 개정 교육과정의 주요 내용과 성공적 실행방안. 교육개발, 194.

며, 이러한 작업을 거치는 것이다. 문화예술교육을 하는 가장 큰 이유는 삶의 질 향상이다. 이것은 「문화예술교육지원법」에도 언급되어 있다. 삶의 질 향상을 통해서 학습자의 변화에 이르는 것을 목적이라 할 수 있다. 학생들이 토요일마다 꿈다락 토요문화학교 프로그램에 참여하는 가장 큰 이유도 삶의 질 향상일 것이다. 실제 꿈다락 토요문화학교 프로그램에 참여한 아이들과 인터뷰 할 때, 이와 관련하여 언급하곤 했다. 꿈다락 토요문화학교 학생I는 이전에도 동일한 장소에서 비슷한 문화예술교육 프로그램에 참여했었다. 그런데 당시 좋은 기억을 가지고 있고, 재미있어서 엄마한테 또 가고 싶다고 말했다고 했다. 실제 이 학생은 부평에 살지 않았다. 30분 이상 자동차를 타고 와야 하는 곳에 살고 있다고 했다. 이러한 상황임에도 학생은 자신이 꿈다락 토요문화학교에 와야 하는 이유를 정확하게 말하였다. 꿈다락 토요문화학교 학생J는 바이올린을 배우지만, 꿈다락 토요문화학교에서 경험하는 문화예술은 자신이 알고, 지금까지 경험한 것과는 다르다고 하였다. 특히 친구들과 직접 대본을 만들고, 진짜 공연장인 무대에서 활동을 한다는 것이 다른 문화예술교육과는 다른 점이라고 하였다.

“저는 원래 이거 한 번 했었어요. 1학년 때 한 번 이거 했었어요. 꿈다락 토요문화학교는 아니고, 여기에서 하는 비슷한 프로그램이에요. 그 때 너무 재미있고, 할 때 마다 행복했어요. 그래서 엄마한테 또 하고 싶다고, 또 해도 되냐고 물어봤어요. 사실 제가 이 근처에 살지 않아요. 조금 멀어요. 매일 차 타고 와야 해요. 그런데 엄마가 또 해도 된다고 해서 또 한 거예요. 이거 끝나면, 또 하고 싶어요. 너무 재미있어요. 너무 좋아요(부평문화사랑방 학생).”

“저는 바이올린도 하고, 다른 것도 다 해 봤어요. 연극도 학교에서 해봤어요. 그런데 여기에서 하는 건 달라요. 여기에서는 진짜 무대에도 올라가보고, 저희가 대본도 다 짜가지고 그거를 연습해서 친구들이지만 관객들 앞에서 연기를 해보고요. 학교에서는 선생님이 준 대본을 가지고 한 적은 있어요. 학교 친구들 앞에서 연기를 해 본적도 있어요. 그런데 여기에서는 저랑 다른 친구들이 대본을 만든다는 것과 진짜 무대에 선다는 것은 저한테 정말 새로운 경험이었어요(부평문화사랑방 학생J).”

연구진은 이 연구를 위해 11명의 아이들과 심층 면담을 진행하였다. 심층 면담에서 아이들이 공통적으로 언급한 것은 프로그램에 참여하는 것이 재미있다는

것이다. 재미가 없다면 오고 싶다는 생각이 들지 않을 거라고 하였다. 그렇다고 예술강사들이 프로그램을 만들기 위해 아이들의 흥미만을 고려하는 것은 아니다. 그렇게 할 수도 없고, 그렇게 해서도 안 된다. 전술한 바와 같이 문화예술교육도 교육의 일종이기 때문에 예술강사들은 프로그램 운영을 위한 계획서에 프로그램의 의미와 교육 목표, 교육 내용, 주제 별 키워드 등을 설정한다.

일반적인 수업의 전개는 ‘도입-전개-정리’의 절차를 따른다. 또한 수업 목표를 진술한다. 학교 현장에서 제시하는 수업 목표는 학습 내용, 조건, 학생 행동의 세 가지 요건을 포함한다. 이것은 수업 목표를 달성하기 위한 최소한의 기준으로 표현된 것이며, 학습자 기준으로 진술되어야 한다. 또한 수업 목표는 분명하게 표현해야 한다. 왜냐하면 목표가 분명하게 이해되어야 교사와 학습자 모두 어떤 학습 행동을 해야 하는지 결정할 수 있기 때문이다. Tyler(1949)는 교육의 목표는 학생의 행동으로 진술되어야 하며, 행동과 함께 나타내어지는 학습 내용이 표현되어야 하며, 기대되는 행동을 상세하게 표현해야 한다고 주장하였다(정문성·전영은, 2016). 즉 최소한 이 수업이 끝나면 아이들은 제시한 수업목표만큼의 행동은 할 수 있어야 한다는 뜻이다. 물론 더 이상의 목표를 달성하는 것은 얼마든지 바람직하지만 보통교육의 목적은 위대한 인물을 길러내는 것이 아니라 보통의 사람들이 최소한의 교육적 의도에 따른 성장을 하게끔 하는 것이기 때문이다. 꿈다락 토요문화학교 프로그램이 학교 수업은 아니지만, 일반적인 수업의 전개인 ‘도입-전개-정리’의 절차를 따르고, 수업 목표도 진술한다. 그러나 사업계획서를 통해 본 아트팩토리, 에코필댄스컴퍼니, 부평문화사랑방의 교육 목표 진술은 너무 추상적이며, 한 문장 안에 너무 많은 내용을 담고 있어 한 번에 이해하는 것이 쉽지가 않다.

[표 III-1] 세 단체의 교육 목표

단체	교육 목표
아트팩토리	■ 내·외적인 성장단계에 있는 초등학생들이 놀이하듯 자신과 주변의 이야기를 하며 그 관계 속에서 자연스럽게 자신과 타인을 이해하고 소중하게 여기는 마음을 갖는다. ■ 나로부터 시작된 이야기가 가족, 친구, 동네, 꿈으로 생각과 공간이 확대되는 프로그램 과정을 통해 나를 둘러싼 주변에 대한 건강한 관계성립과 소통이 가능하게 되어 지역공동체와 사회에 대한 긍정적인 시선을 갖도록 한다.
에코필댄스컴퍼니	■ 춤에 대한 이해와 경험 : 무엇이 인간을 움직이게 하는가? · 우리에게 내재된 춤의 본능을 깨운다.

	· 내 마음의 표현 방법으로 춤을 경험한다. · 춤을 자연스럽게 받아드리고 즐길 수 있도록 한다. · 소통의 수단으로 춤을 경험한다. ■ 춤 속에 숨은 생명과학 : 인간은 어떻게 움직이는가? · 춤의 수단인 우리 몸을 생명과학의 원리로 이해하고 경험한다. · 생명들의 무대라고 할 수 있는 자연의 현상을 춤으로 형상화한다. ※ 예 : 빛과 어둠, 바다, 강물, 비, 별 등 · 몸이 가지고 있는 생물학적 한계와 아름다움을 춤을 통해 경험한다. · 생명과학적 한계 속에서도 아름다움과 재미를 찾을 수 있는 연습을 한다. ■ 춤과 생명과학의 긴밀한 융합을 통해 참여자들의 상상력을 자극한다. · 상상력이란 무엇인가?, 그것은 결합하는 능력이다. · 상상력이란 사물, 사실, 관념을 늘 새롭게 바꿔가면서 결합한다. · 예술과 생명과학의 결합 = 인문학과 과학의 결합 ■ 자극된 상상력을 바탕으로 춤을 통해 창의적인 아이로 거듭난다. · 춤과 생명과학의 만남은 더 많은 생각을 도출해 낸다. · 서로 다른 원천으로부터 유래하는 매우 다양한 답을 제공한다. · 일상적이고 습관적인 것과 연관되지 않은 생각을 인출해 낸다. · 춤을 통해 생각들을 발전시키고, 확장하고, 개선하는 능력을 키운다.
부평문화사랑방	■ 극 속의 인물과 비언어적인 대화를 통해 상대방의 감정을 보는 힘 기르기 ■ 나의 감정을 타인에게 표현하고 타인의 감정과 교감하면서 공감의 경험하기 ■ 아이들의 생각이 이야기에 반영됨으로써 상상력 자극하기

출처: 아트팩토리, 에코필댄스컴퍼니, 부평문화사랑방 사업계획서

기존의 목표진술 방식에 따르면 아트팩토리의 교육 목표는 다음과 같이 수정이 가능하다.

내·외적인 성장단계에 있는 초등학생들이 놀이하듯 자신과 주변의 이야기를 하며 그 관계 속에서 자연스럽게 자신과 타인을 이해하고 소중하게 여기는 마음을 갖는다.



놀이하듯 자신과 주변에 대해 이야기를 할 수 있다.		
(조건)	(내용)	(행동)
관계 속에서 자연스럽게 자신과 타인을 이해할 수 있다.		
(조건)	(내용)	(행동)
자신과 타인을 소중하게 여기는 마음을 가질 수 있다.		
(내용)	(조건)	(행동)

나로부터 시작된 이야기가 가족, 친구, 동네, 꿈으로 생각과 공간이 확대되는 프로그램 과정을 통해 나를 둘러싼 주변에 대한 건강한 관계성립과 소통이 가능하게 되어 지역공동체와 사회에 대한 긍정적인 시선을 갖도록 한다.



나로부터 시작된 이야기가 가족, 친구, 동네, 꿈으로 생각과 공간이 확대될 수 있다.

(내용)

(행동)

나를 둘러싼 주변과 건강한 관계를 성립할 수 있다.

(조건)

(내용)

(행동)

나를 둘러싼 주변과 소통이 가능하다.

(조건)

(행동)

지역공동체와 사회에 대해 긍정적인 시선을 가질 수 있다

(조건)

(내용)

(행동)

에코필댄스컴퍼니의 교육 목표는 다음과 같이 수정이 가능하다.

우리에게 내재된 춤의 본능을 깨운다.



내재된 춤의 본능을 깨울 수 있다.

(조건)

(내용)

(행동)

내 마음의 표현 방법으로 춤을 경험한다.



마음의 표현 방법을 춤으로 경험할 수 있다.

(내용)

(조건)

(행동)

춤을 자연스럽게 받아드리고 즐길 수 있도록 한다.



춤을 자연스럽게 즐길 수 있다.

(내용)

(조건)

(행동)

소통의 수단으로 춤을 경험한다.



소통의 수단으로 춤을 경험할 수 있다.

(조건)

(내용)

(행동)

춤의 수단인 우리 몸을 생명과학의 원리로 이해하고 경험한다.



우리 몸을 생명과학의 원리로 이해하고 경험할 수 있다.

(내용) (조건) (행동)

생명들의 무대라고 할 수 있는 자연의 현상을 춤으로 형상화한다.



자연현상을 춤으로 형상화할 수 있다.

(내용) (조건) (행동)

몸이 가지고 있는 생물학적 한계와 아름다움을 춤을 통해 경험한다.



몸이 가지고 있는 생물학적 한계를 춤을 통해 경험할 수 있다.

(내용) (조건) (행동)

생명과학적 한계 속에서도 아름다움과 재미를 찾을 수 있는 연습을 한다.



생명과학적 한계 속에서도 아름다움과 재미를 찾을 수 있다.

(조건) (내용) (행동)

춤과 생명과학의 긴밀한 융합을 통해 참여자들의 상상력을 자극한다.



춤과 생명과학의 긴밀한 융합을 통해 참여자들의 상상력을 자극할 수 있다.

(조건) (내용) (행동)

자극된 상상력을 바탕으로 춤을 통해 창의적인 아이로 거듭난다.



춤을 통해 창의적인 아이로 거듭날 수 있다.

(조건) (내용) (행동)

춤과 생명과학의 만남은 더 많은 생각을 도출해 낸다.



춤과 생명과학의 만남을 통해 다양한 생각을 도출할 수 있다.
(조건) (조건) (내용) (행동)

서로 다른 원천으로부터 유래하는 매우 다양한 답을 제공한다.



서로 다른 원천으로부터 유래하는 다양한 답을 제공받을 수 있다.
(조건) (조건) (내용) (행동)

일상적이고 습관적인 것과 연관되지 않은 생각을 인출해 낸다.



일상적인 것과 연관되지 않은 생각을 고안할 수 있다.
(조건) (내용) (행동)

춤을 통해 생각들을 발전시키고, 확장하고, 개선하는 능력을 키운다.



춤을 추며 생각들을 발전시키고, 확장하고, 개선할 수 있다.
(조건) (내용) (행동)

부평문화사랑방의 교육 목표는 다음과 같이 수정이 가능하다.

극 속의 인물과 비언어적인 대화를 통해 상대방의 감정을 보는 힘 기르기



극 속의 인물과 비언어적인 대화를 통해 상대방의 감정을 볼 수 있다.
(조건) (내용) (행동)

나의 감정을 타인에게 표현하고 타인의 감정과 교감하면서 공감의 경험하기



나의 감정을 타인에게 표현할 수 있다.
(내용) (조건) (행동)
타인의 감정과 교감하면서 공감을 경험할 수 있다.
(조건) (내용) (행동)

아이들의 생각이 이야기에 반영됨으로써 상상력 자극하기



아이들의 생각이 이야기에 반영됨으로써 상상력을 자극할 수 있다.		
(조건)	(내용)	(행동)

3.2 문화예술교육 내용

문화예술교육 내용은 문화예술교육 현장에서 예술강사에 의해 가르쳐지는 내용을 말한다. 비유하자면 문화예술교육 교육과정이 밥상이라고 한다면, 문화예술교육 내용은 밥상 위에 차려진 국, 밥, 반찬 등이다. 문화예술교육 내용은 특정 장르가 될 것이고, 각 장르에 대해 상이한 용어로 설명된 것들, 장르별 수업하는 방법 등 문화예술교육에 대한 전반적인 내용을 담고 있는 것이 문화예술교육 교육과정이 될 것이다. 문화예술교육 내용은 문화예술의 특정 장르인 연극이 될 수도 있고, 무용이 될 수도 있고, 영화가 될 수도 있고, 애니메이션이 될 수도 있고, 음악이 될 수도 있으며, 미술이 될 수도 있다. 그러나 전술한 문화예술 장르를 교육 내용으로 하는 것이 아니라 수단으로 사용하여 다른 교육 목적을 추구할 수도 있다. 오늘날 문화예술교육 내용은 특정 장르에 대한 기능신장보다는 문화예술을 하나의 교육적 수단으로 이용하는 경우를 많이 볼 수 있다. 문화예술교육이 무엇인지에 대한 논의는 이미 문화예술교육이라는 개념이 언급되기 이전부터 되어 왔다. 「문화예술교육 지원법」 제2조에 문화예술교육(학교문화예술교육, 사회문화예술교육 포함) 정의가 언급되지만, 문화예술교육에 대한 논의는 앞으로도 계속될 것으로 생각된다. 이러한 논의 가운데 문화예술교육을 연구하는 연구자들이나 현장에서 문화예술교육을 하는 예술강사들이 공감하고, 공동적으로 언급하는게 있다면 그것은 문화예술교육이 학교교육과는 다르다는 것이다. 그것이 학교에서 하는 주지교과는 물론이고, 예체능 교육과는 다르다는 것이다. 이것은 문화예술교육 내용의 특징과도 연결할 수 있다.

문화예술교육 현장에서 다루지는 그 내용은 다음과 같은 특징을 갖는다. 첫째, 체계적으로 조직되어 있지 않다. 오히려 비체계적이며, 비조직적이라고 할 수 있다. 문화예술교육을 하는 각 단체마다 철학을 가지고 교육내용을 구성하긴 하지만, 그것이 학교교육과 같이 전문가들이 모여서 국가수준의 교육과정을 만들

고, 또 전문가들이 모여서 교과서를 집필하는 등의 모습은 아니다. 학교교육과 비교해서 문화예술교육 내용은 체계적이지 않으며, 조직되어 있지 않기 때문에 그만의 장점을 발휘할 수 있다고 보여 진다. 예를 들어 학생들은 학교에서 배우는 수학교육을 통해 상상력을 발현하거나 창의력을 신장시킬 수 없다. 틀에 맞춰진 교육이기 때문이다. 그러나 자신의 이야기기를 하고, 다른 아이들의 이야기를 종합해서 이야기를 만드는 활동 등을 통해서 충분히 창의성을 발휘할 수 있다.

둘째, 구체적이지 않다. 학교교육의 경우 「초·중등교육법」 제23조제3항, 「초·중등교육법 시행령」 제43조 등에 교과 관련 규정이 구체적으로 제시되어 있으며, 「초·중등교육법」 제23조제2항에 교육과정 관련 규정이 제시되어 있다. 「초·중등교육법」 제29조와 「교과용도서에 관한 규정」에는 교과서에 대한 내용을 구체적으로 언급하고 있다. 반면 문화예술교육은 학교교육과 같이 교육 내용에 관해 구체적으로 규정하고 있는 법조항이 존재하지 않는다. 다만 「문화예술교육 지원법」 제2조제1항에 문화예술교육을 “「문화예술진흥법」 제2조제2항제1호의 규정에 따른 문화예술 및 「문화산업진흥 기본법」 제2조제1호의 규정에 따른 문화산업, 「문화재보호법」 제2조제1항의 규정에 따른 문화재를 교육내용으로 하거나 교육과정에 활용하는 교육”을 말한다고만 나와 있다. 이와 같이 교육 내용이 구체적으로 정해지지 않은 상황에서 예술강사들은 학교 교사들과 마찬가지로 수업 계획서를 작성해야 한다. 그러나 무슨 활동을 해야 하는지에 대해서만 적을 뿐, 그 이상으로 구체적이지는 않다. 구체적으로 적고 싶어도 그럴 수 없는 것이 현실이다. 문화예술은 정답이 없기 때문에 아이들이 어떤 식으로 반응하느냐에 따라 예술강사가 반응해야 하기 때문이다. 또한 수업 계획서를 이미 작성했지만, 아이들을 만나고서 수정할 수도 있다. 문화예술교육은 예술강사가 주가 되는 교수자 중심수업이 아니라, 학습자 중심수업이기 때문이다.

셋째, 자율적이다. 학교교육의 경우 「초·중등교육법」 제23조제2항에 “학교는 교육과정을 운영하여야 한다. -중략- 교육감은 교육부장관이 정한 교육과정의 범위에서 지역의 실정에 맞는 기준과 내용을 정할 수 있다.”고 나와 있다. 또한 「교과용도서에 관한 규정」 제39조제1항에 “학교에서 사용할 교과용도서는 학교의 장이 선정한다. 다만, 신설되는 학교에서 최초로 사용할 교과용도서는 해

당 학교를 관할하는 교육감 또는 교육장이 선정할 수 있다.”고 나와 있다. 즉 학교교육은 교육과정을 기준으로 교과 내용이 선정되며, 교과 내용 학습을 위해 학교와 교사, 학생들은 교과서를 사용해야 한다. 반면, 문화예술교육은 따로 교육과정이 존재하지 않으며, 교육감이나, 교육장이나, 문화체육관광부 장관이나 교육부 장관이 어떻게 해야 한다고 말해주는 것도 아니다. 교육과정이 없기 때문에 그것을 담고 있는 교과서도 없다. 문화예술교육 내용은 예술강사 본인이 정하거나, 예술강사가 소속되어 있는 단체에서 회의를 통해 정하는 것이다. 즉 문화예술교육 내용은 학교교육과 비교해서 상당히 자율적이라고 할 수 있다.

전술한 바와 같이, 이 연구는 아트팩토리, 에코필댄스컴퍼니, 부평문화사랑방 등 세 단체의 꿈다락 토요문화학교 프로그램으로 한정하였다. 세 단체를 선택한 여러 가지 이유가 있지만, 이 중 한 가지는 이 세 단체의 프로그램 내용의 전문성을 위해 정기적으로 회의를 진행한다는 점이었다. 그러나 단순히 회의를 해서 교육 프로그램을 만드는 것과 교육과정을 개발하는 것과는 차원이 다르다. 전술한 바와 같이 회의를 통해서 나온 프로그램의 내용은 교육과정 내 일부분이기 때문이다. 그러나 체계적으로 조직되어 있지 않기 때문에 장점도 있다. 왜냐하면 문화예술교육은 보편성과 특수성을 가지고 있기 때문에 구체적으로 그 내용이 조직되면, 오히려 문화예술교육의 장점을 극대화하는데 방해가 될 수 있다. 이와 관련하여 아트팩토리 예술강사D는 아트팩토리 프로그램에 대해서 설명하면서 어떻게 아이들의 상상력을 자극시키는지 설명하고 있다. 예술강사D가 심층 면담에서 언급한 질문 내용은 전체 활동 중에 나올 수도 있고, 모둠 활동 중에 나올 수도 있다. 중요한 것은 아이들이 어느 부분에서 연극 속 캐릭터를 만나느냐이다.

“전체 목적이 건강한 관계형성과 소통이에요. 그 목적에 맞춰서 프로그램이 짜여졌어요. 우선 나를 아는 것부터 시작합니다. 그렇게 해서 내 주변 친구, 가족 중에 가장 트러블이 많은 동생, 내가 살고 있는 지역, 학교 이런 식으로 접근해요. 접근을 쉽게 하기 위해 어린왕자의 스토리를 가져온 것입니다. 어린왕자를 오브제 가져오듯이 가지고 와서 몇 가지 이야기만 이 프로그램에 맞게 만든 거죠. 아이들의 동심을 이용한 것입니다. 어린왕자의 장미 이야기, 어린왕자가 장미를 사랑했던 이야기 등을 연극처럼 보여주면 아이들이 이야기를 시작합니다. 너희들은 이런 관계를 겪어본 적이 있었니? 이런 관계에서 귀찮은 경험을 한 적 있었어? 동생? 동생들이 귀찮게 했어? 동생이 어떻게

귀찮게 했는데? -중략- 어린왕자가 별에서 여유를 만났어. 어린왕자는 여유한테 우리별에 대해서 소개를 해. 여유도 지구에 대해서 소개를 해. 예를 들어 연극에서 여유가 어린왕자에게 지구에는 모래가 많고 그 모래 속에 물이 숨어 있어서 반짝인다고 얘기해. 그럼 어린왕자는 하늘의 별이 반짝이는 것은 별 속에 뭐가 숨겨져 있어서 그런건가? 하고서 물어봐. 그런 식으로 에피소드를 엮어서 연극으로 보여주고 어린왕자한테 우리동네에 대해서는 우리가 어떤 이야기를 해줄 수 있을까? 여유는 사막에 대한 이야기를 저렇게 해줬고, 어린왕자는 별에 대한 이야기를 해줬으니까, 우리도 우리동네에 대한 이야기를 해줄까? 이런 식으로 해서 동네 사진을 찍고, 신문을 만들어 간 거예요(아트팩토리 예술강사D).”

아트팩토리, 에코필댄스컴퍼니, 부평문화사랑방은 프로그램을 진행하기 전에 인천문화재단에 사업계획서를 제출하였다. 꿈다락 토요문화학교 지원사업은 보통 3월에 시작하여 12월에 마무리 된다. 문화예술 단체들은 1월 달 또는 2월 달에 사업계획서를 제출한다. 사업계획서에는 기관(단체)정보(기관(단체)명, 설립 목적, 일반현황, 주요 활동, 문화예술교육 관련 주요활동실적, 특징 및 장점), 교육 공간 및 주변환경(개요, 세부 현황, 공간 사진, 주변환경, 공간이 장점 및 특징), 교육프로그램 운영계획서(프로그램명, 교육주제, 운영시간, 교육분야, 프로그램 소개, 교육대상, 운영 기수, 교육강사 수, 모집정원, 운영 회 차, 운영인력 수, 프로그램명 및 교육 목표, 학습자 설정, 교육프로그램 세부내용, 참여 강사 및 운영인력 구성 계획, 사업운영 및 관리방안, 사업 공유 및 환류 방안) 등을 기입해야 한다. 사업계획서는 수업을 미리 해보지 않은 상태이지만, 예술강사들은 이전의 경험으로 어떤 식으로 수업을 해야겠다고 상상해서 수업계획서를 작성해야 한다. 세 단체 모두 다 그런 것은 아니지만, 사업계획서에 작성된 수업 내용 및 순서가 모두 그대로 적용되지는 않았다. 꿈다락 토요문화학교 프로그램 사업계획서를 작성하기에 앞서 예술강사가 어떤 아이들이 프로그램에 올지, 프로그램에 오는 아이들의 성향은 어떠한지, 아이들의 관심거리는 무엇인지, 아이들은 어떤 기질을 가지고 있는지, 아이들은 이 프로그램에 대해서 얼마나 많은 관심을 가지고 있는지 등에 대해 알 수가 없다. 학교교육에서 교사는 학습자를 보고 수업 내용을 고민하지 않는다. 수업 내용을 정할 때 학습자가 누군지는 중요하지 않다. 다만 학급 수준에 따라 쉽게 설명할 수도 있고, 조금 수준 내용을 가르칠 수도 있다. 물론, 교사가 교과 내용을 가르치기 위해서 사용하는 수업

방법을 선택할 때는 많은 고민을 할 것이다. 반면, 문화예술교육은 내용부터 아이들의 영향을 많이 받는다. 의무교육이 아니기 때문이다. 아트팩토리 예술강사 A는 이전에도 어린왕자를 미디어(수단)로 문화예술교육 수업을 한 경험이 있다. 그럼에도 불구하고 항상 회의를 진행하고, 항상 수업 내용 및 순서가 조금씩은 바뀌게 된다고 말했다. 어린왕자가 미디어로 등장하기 때문에 어린왕자 동화에 맞춰서 프로그램 내용을 구성할 필요는 없다고 보았다. 또한 1차시에는 나, 가족, 친구, 학교의 순으로 내용을 구성하였는데, 2차시에는 가족 이야기보다는 친구 이야기를 먼저 등장시켰다. 실제 연구진이 프로그램을 참여 관찰할 때에도 사업계획서에 나와 있는 것과는 다르다고 느꼈고, 보고서 작성을 위해 수업 내용과 관련한 순서를 다시 알려달라고 요청하였다. 예술강사D도 아트팩토리 수업은 주제가 동일하긴 하지만, 회의를 통해 순서와 내용이 조금씩 수정된다고 하였다. 그런데 이러한 모습은 아트팩토리뿐만 아니라, 에코필댄스컴퍼니 프로그램에서도 볼 수 있었으며 예술강사를 심층 면담할 때도 관련해서 얘기를 들을 수 있었다. 에코필댄스컴퍼니 예술강사H는 프로그램이 기본적으로 가지고 있는 교육콘텐츠는 같지만, 수업 내용이나 방법에 있어서 추가되기도 하고, 빼기가 될 때도 있다고 하였다. 실제 지금까지 문화예술교육 프로그램을 진행하면서 같은 내용과 방법으로 진행한 적이 없었다고 하였으며, 그것은 다른 문화예술교육 프로그램도 마찬가지일 거라고 하였다.

“프로그램을 보시면 알겠지만 저희가 프로그램을 시작하기 전에 한 시간 정도 회의를 하는데 뭔가 이상하다 싶을 때가 있어요. 이게 아닌데 하면서요. - 중략- 아이들이 어린왕자를 만나는 과정이 조금 급작스럽다고 여겨졌어요. 극단 대표랑 상의했을 때에도 극으로 따졌을 때 이런 얘기가 나왔고요. 그래서 그렇게 하지 않고 어린왕자가 처음 사막이라는 곳에 도착을 했을 때 거기에서 장미와 아이들이랑 왜 헤어졌는지를 유추해내는 거예요. 정말 다양한 이야기가 나와요. 어린왕자가 사막에서 여유를 처음 만나는 장면부터 해서 친밀감을 느끼고 그걸 동생문제를 의논할 수 있게 저희가 바꿨습니다. 구체적으로 프로그램을 이렇게 해야 해 할 수가 없습니다(아트팩토리 예술강사A).”

“1학기 때 프로그램을 했고, 2학기 때도 같은 주제를 가지고 합니다. 그런데 아주 똑같지 않습니다. 1학기 때 프로그램 했던 걸 수정해서 합니다(아트팩토리 예술강사D).”

“저희가 기본적으로 가지고 있는 교육콘텐츠는 있지만 그것을 그대로 한다는 것이 어렵습니다. 그렇게 다가갈 수가 없습니다. 주제와 대상에 맞게 배열이 달라지고, 거기에 조금 더 플러스해서 새로운 프로그램이 나오기도 합니다. 저희가 가지고 있는 교육의 결은 같지만, 같은 프로그램이지만, 그것을 하기 위한 방법이나 내용이 조금씩은 달라지기도 합니다. 그때, 그때 달라집니다. 그때, 그때 달라져요. 그렇게 해서 수정이 되면 또 그것을 가지고 프로그램을 만들기도 합니다. 단 한 번도 같은 프로그램이라도 같은 내용으로 한 적이 없습니다. -중략- 순서가 바뀌기도 합니다. 원래 2차시에 식물의 춤이 나오는 건데 그건 다다다음주에 할 거 같아요(에코필댄스컴퍼니 예술강사H).”

반면, 부평문화사랑방 프로그램은 거의 수정되지 않았다. 아마 사업계획서에 교육프로그램(교육과정 구성, 차시별 세부교육 내용) 관련 내용을 작성하기 전에 작가와 예술강사가 충분히 상의하였으며, 작가가 프로그램 주제, 학습자 대상자에 대한 특징, 프로그램 개요 등을 고려하여 구체적으로 프로그램을 계획했기 때문으로 판단된다. 부평문화사랑방 예술강사K는 전반적인 프로그램에 대해서 다음과 같이 설명하고 있다.

“3~4학년 대상으로 해요. 한 기수 당 15명을 모집해서 6회를 만나요. 이렇게 총 5기수를 만났어요. 전반적인 프로그램 구성은 인간의 마음을 먹고 사는 푸시케라는 천상의 존재가 있어요. 푸시케는 어느 날 인간들이 많이 싸우게 되어 그만 마음조각이 부서져요. 참여어린이는 푸시케를 만난 후 푸시케를 위해 마음조각을 찾아 떠나면서 다양한 인물을 만나요. 그 인물들에게서 마음조각의 힌트를 얻게 되고 마음조각들을 조금씩 찾아 떠나는 여행을 하는 구성이에요. 극장의 일루전 효과를 톡톡히 보고 있지요. 만나는 인물은 총 네 명이에요. 걱정 많은 철학자를 만나 걱정을 들여다보고 다른 사람들의 걱정 공감하기도 하고 걱정을 날려버리는 방법을 장면으로 만들기도 해요. 오색빛깔 기억수집가도 만나요. 여러 가지 기억을 모으는 수집가를 만나 잊혀지지 않는 기억들을 같이 공유하기도 해요. 외로운 배우를 만나 부러운 감정, 슬픈 감정, 화난 감정이 내포된 미완성 대본을 완성해서 발표하기도 해요. 바쁜 남자를 만나 여유가 없어서 돌아보지 못한 소중한 것을 돌아보기도 해요(부평문화사랑방 예술강사K).”

그러나 부평문화사랑방 예술강사H는 후반부에 대한 고민을 털어놓았다. 부평 문화사랑방 예술강사들은 프로그램을 기획하기 전에 많은 학생들을 만나기 위해 5기수를 운영하고, 기수별 6회의 수업을 진행하기로 하였다. 그러나 한 차시를 늘려서 조금 더 완벽한 프로그램을 만들기 위해 고민 중이라고 하였다.

“큰 틀은 딱 잡고 시작을 한 겁니다. 저희가 앞에 차시들을 진행하면서 후반부가 조금 미약한 거 같아서 내년에도 하게 되면 한 차시 더 늘려서 하려고 생각을 하고 있습니다. 6차시까지 이야기를 마무리 짓고 7차시는 1차시에서 6차시까지 한 것을 회고하고 가족과 함께 할 수 있는 워크숍 형태로 하려고 생각하고 있습니다. -중략- 후반부가 아직 조금 미약합니다. 아이들은 푸시케에 대한 마음이 강해요. 푸시케를 도와주고 싶어 해요. 아이들은 푸시케가 흩어진 마음 조각이 다시 맞춰졌을 때 어떻게 반응하고, 어떻게 하늘로 떠나는지 궁금해 합니다. 아이들과 푸시케 간 인사에 대한 것이 조금 미흡한 거 같아서 고민 중입니다. 다시 연극으로 나타나서 인사를 할지 영상으로 마무리 할지 여러 가지 고민을 하고 있습니다. 전체적인 틀은 유지를 하지만, 그런 세부적인 것을 수정하고 있습니다(부평문화사랑방 예술강사H).”

또한 부평문화사랑방의 사업계획서는 아트팩토리나 에코필댄스컴퍼니의 사업 계획서 보다 상당히 구체적으로 집필되어 있다. 부평문화사랑방의 사업계획서에는 학교 지도안과 같이 발문의 예시가 제시되어 있으며, 수업 상황이 구체적으로 묘사되어 있다. 발문의 경우 구체적으로 적혀 있지만, 그것을 동일하게 하지는 않았다. 다만, 예술강사들은 아이들의 반응을 비춰 비슷하게 혹은 의미가 전달되게 대사를 하였다. 예를 들어 3차시 걱정 많은 철학자와 아이들이 서로 만나 이야기를 하는 과정에서 예술강사(걱정 많은 철학자 역)는 진술된 발문의 예시와 비슷하게 발문을 하였지만, 그것이 완벽하게 일치하지는 않는다. 중요한 것은 발문이 제시되어 있고, 수업의 상황이 구체적으로 묘사되어 있는 것이 수업의 흐름을 매끄럽게 진행하는데 교육학을 전공하지 않은 예술가들에게 큰 도움이 된다는 것을 참여 관찰을 통해 확인할 수 있었다.

“내가 품고 있는 이건 내 마음의 조각이다. 마음이 부서져서 난 여기에 떨어졌다. 그 마음 조각들이 흩어져서 없다. -중략- 마음이 부서진다는 것이 뭐지? 너희들은 언제 마음이 무너졌니?(부평문화사랑방 2차시 이꿈이 발문 예시)”

“안 돼, 나는 이게 없으면 걱정을 날려 버릴 수가 없어. (연신 부채질을 하면서) 부채질을 하느라 팔이 너무 아파서 걱정이야. 이 부채질을 어제까지 해야 하지? 그것도 걱정이야. -중략- 만일 너희들이 걱정을 날려버릴 수 있는 다른 방법을 가르쳐 준다면 이 부채를 줄 수도 있어. 하긴 어린 너희들이 무슨 걱정이 있겠니?(부평문화사랑방 3차시 걱정 많은 철학자 발문 예시)”

「문화예술교육 지원법」 제15조제1항에 따르면 ‘국가 및 지방자치단체는 질 높은 학교문화예술교육을 위하여 문화예술 관련 교육과정 및 교육내용의 개발·연구 및 각종 문화예술 교육활동과 이를 위한 시설·장비를 지원할 수 있다.’ 그리고 제21조제1항에 따르면 ‘국가 및 지방자치단체는 질 높은 사회문화예술교육을 위하여 문화예술 관련 교육과정 및 교육내용의 개발·연구 및 각종 문화예술 교육활동과 이를 위한 시설·장비를 지원할 수 있다.’ 「문화예술교육 지원법」에 교육과정 및 교육내용을 개발하고 연구하는 것에 대해 지원한다는 언급은 있지만, 구체적인 내용에 대해서는 제시하고 있지 않다. 그러나 2018년 1월에 발표된 문화예술교육 종합계획(2018~2022)에 따르면 ‘[종합계획 내용 법 제6조제1항] ④문화예술 관련 교육과정 및 교육내용의 연구개발 및 보급 지원’이라고 나와 있다. 다양한 문화예술교육 수요에 대응하기 위해 교육과정의 필요성이 증대되기 때문이라고 하였다. 그러나 문화예술교육을 위해 교육과정과 그 내용이 구체적으로 정해지면 자율적인 것과는 멀게 된다. 문화예술교육이 상상력을 갖게 하고, 창의성 향상에 도움이 되는 것은 그것이 교육 내용이 자율적이라는 특징을 가지고 있기 때문이다. 또한 문화예술교육을 위한 교육과정과 교육내용을 바탕으로 수업을 했을 때, 아이들이 그에 맞는 반응을 보여주지 않는다면 전문적으로 교육을 전공하지 않은 예술강사는 당황할 수 있다.

우선 아트팩토리의 교육 내용은 상당히 자율적이었다. 아트팩토리 예술강사A는 강화도에서 꿈다락 토요문화학교 프로그램을 진행하기 위해서 이 프로그램을 만든 것은 아니라고 했다. 이미 만들어진 프로그램이었고, 이것이 강화도 지역과 맞을 거 같아서 이 프로그램으로 사업계획서를 제출했다고 말했다. 본격적으로 수업을 시작한 후에는 강화도 지역과 학습자에 맞게 수정을 하였다고 말하였다. 연구진은 관련 문서를 이메일로 받아볼 수 있었다. 그리고 아트팩토리의 사업계획서를 보면 수업 내용으로 어떤 활동을 해야 할지에 대해서 순서에 맞게

나와 있다. 그러나 사업계획서에 나와 있는 프로그램은 학생들을 만나기 전에 만든 것으로, 예술강사가 자율적으로 내용을 추가하거나 뺄 수 있도록 구성되어 있음을 확인하였다. 예술강사C는 10차시부터 16차시까지의 수업 시간 중 모둠에서 만든 에피소드, 시놉시스, 대본 등에 대해서 언급하였다. 전술한 바와 같이, 아트팩토리는 세 개의 모둠으로 활동을 진행한다. 각 모둠은 10차시부터 16차시까지 에피소드, 시놉시스, 대본 등을 만들어 연극을 연습한 후, 17차시에 발표한다. 연극은 5분 정도이다. 에피소드, 시놉시스, 대본 등은 예술강사의 도움 없이 아이들이 스스로 만든다. 실제 연구진이 참여 관찰을 했을 때, 예술강사는 아이들이 아이디어를 떠올릴 수 있도록 실마리를 제공하는 등 도와주는 역할을 했을 뿐, 예술강사의 아이디어를 강요하는 모습을 전혀 볼 수 없었다.

“저희가 교육과정 구성은 탄탄하게 해요. 프로그램을 만들기 위해 누구한테 주는게 아니라 저희가 프로그램 전체를 짜고, 이 프로그램을 어디에 적용할 수 있을까 찾다가 이 지역과 맞는다 싶으면 그걸 그 지역에 맞게 다시 수정하는 거죠. 이 프로그램도 마찬가지예요. 저희 단체는 여러 가지 프로그램을 가지고 있습니다. 그 중 하나가 꿈다락 토요문화학교에서 하는 어린왕자 이야기입니다. 강화도는 별 같아서 이 프로그램이 맞을 거 같다는 생각을 했어요 (아트팩토리 예술강사A).”

“하나의 주제가 있어요. 전학생이 복도에 서 있다 예요. 그 주제를 가지고 왜? 왜를 찾아내서 거기에서 이야기를 확장시키는 거예요. 저희 모둠은 새로 전학 온 친구가 그 전 학교에서 인기가 있었던 친구였던 거예요. 이게 저희 모둠에 □□이라는 아이가 있는데, □□이 친구 이야기를 조금 상상한 거죠. 자기 반에 춤도 잘 추고 정말 웃긴 아이가 있나 봐요. 만약 그런 친구가 전학을 가면 어떻게 될까? 이런 이야기를 나누다가 반대로 그런 친구가 우리 반에 전학을 오면 어떨까? 라고 생각해서 스토리를 만들어갔어요. 우리 반에 그런 친구가 전학을 왔는데, 인사나 소개도 없이 그 친구가 갑자기 춤을 추고 유머 같은 걸 말하고, 그런 행동을 보인다면? 친해지기도 전에 그런 행동을 보인다면 우리가 어떤 행동을 해야 하지? 라고 생각하다가 재 왜 그래? 이렇게 말하기로 했어요. 그렇게 말하면 상처를 받을 거라고 생각하고, 그럼 복도도 나갈 거라고 생각을 했어요. 그런데 선생님한테 혼나기 전에 그 친구하고 화해해야 하잖아요. 그 친구의 마음을 달래줘야 하잖아요. 그래서 그 방법을 같이 생각해내서 해피엔딩으로 마쳐요(아트팩토리 예술강사C).”

3.3 문화예술교육 수업 방법

수업 방법은 학습자 집단의 규모에 따라, 학습목표구조에 따라, 학습 방식에 따라, 교사와 학생의 상호작용 방향에 따라 여러 가지로 구분이 가능하다. 수업 방법은 체계적으로 만들어 진다기 보다는 상황에 따라 만들어지기 때문에 만들어져 사용되고 있는 일정한 기준을 가지고 분류할 수밖에 없다. 첫 번째로 학습자 집단 규모가 6명 이하이면 소집단 수업이라고 하고 그것보다 크면 대집단 수업이라고 한다. 두 번째로 학습목표구조는 서로 경쟁하는 경쟁학습목표구조, 협동하는 협동학습목표구조, 혼자 하는 개별학습목표구조 등으로 구분한다. 세 번째는 학습 방식에 따라 정보를 처리하는 것을 주로 하는 수업(정보처리), 학습자의 사고를 발달시키는 것에 초점을 두는 수업(인간발달), 의도적으로 행동을 수정하는데 초점을 두는 수업(행동수정), 사회적 상호작용이 주된 활동인 수업(사회적 상호작용) 등으로 구분한다. 네 번째는 교사와 학생의 상호작용 방향에 따른 것으로 교사가 학습자에게 일방적으로 전달하는 방식(설명식 수업), 학습자가 교사에게 일방적으로 전달하는 방식(개별화 수업), 교사와 학습자가 상호작용하는 방식(문답식 수업), 학습자가 학습자를 가르치는 방식(동료 교수법), 학습자와 학습자가 상호작용하는 방식(토의·토론 수업), 교사와 교사가 상호작용하는 방식(팀 티칭) 등 다양하다(정문성·전영은, 2016; 정문성, 2017). 학교교육은 전술한 학습자 집단의 규모와 학습목표구조, 학습 방식, 교사와 학생의 상호작용 방향에 따라 수업 방법을 달리하곤 한다. 교사들은 초등 또는 중등 교원양성기관인 (교육 또는 사범)대학교에서 4년간 훈련을 받았으며, 시·도 교육청에서 실시하는 교사연수도 받는다. 또 수업 방법에 관심 있는 교사들이 모여서 만든 연구단체도 존재한다. 그러나 예술강사는 그렇지 않다. 꿈다락 토요문화학교 수업을 하는 예술강사들 중에 대학교에서 예술교육으로 교직을 이수한 예술강사가 있긴 하지만, 순수 예술만 전공한 예술강사도 있다. 또 문화예술교육사를 가지고 있는 예술강사도 있지만 그렇지 않은 예술강사도 있다. 예술강사는 수업을 하는데 예술장르별 전문성은 가지고 있지만, 교육을 따로 전공하지는 않아서 실제 수업을 하는데 어려움을 호소하기도 한다. 또 수업 방법에 대해서 전문적으로 배우지 않은 경우가 많다. 그래서 매년 한국문화예술교육진흥원이 예술강사를 대상으로 연수를 진행하긴 하지만, 자발적 참여에 따른 것이다. 그렇다면 문

화예술교육을 위해 어떠한 수업 방법을 적용할 수 있을까? 어떠한 수업 방법이 가장 적절한가? 특히 꿈다락 토요문화학교 취지에 맞게, 꿈다락 토요문화학교 지역연계프로그램의 목적에 맞게 어떠한 수업 방법을 사용해야 하는가? 이와 같이 문화예술교육 수업 방법과 관련해서 다양한 질문이 가능하다. 학습자에게 교육 내용이 전달되는데 있어서 가장 중요한 역할을 하는 것이 교육 방법이기 때문에, 이와 관련해서 많은 고민이 필요하다. 아울러 교육은 가르치고 배우는 상호작용의 관계에서 일어나기 때문에 수업 방법이 중요하다는 것은 더 이상 강요하지 않아도 된다.

세 개의 꿈다락 토요문화학교 프로그램은 다양한 수업 방법을 활용하였다. 우선 학습자 집단 규모로 보았을 때 아트팩토리, 에코필댄스컴퍼니, 부평문화사랑방은 매 시간마다 세 개의 모둠으로 나누어 모둠활동을 하도록 하였다. 한 모둠 안에는 네 명에서 많게는 여섯 명 정도의 학생이 있었기 때문에 소집단 수업이다. 협동학습을 연구한 학자들은 한 모둠 안에 여섯 명 이하를 적절한 소집단 규모로 간주한다(정문성 외, 2012).

심층 면담에서 예술강사들은 세 개의 모둠으로 나누어 수업하는 이유에 대해서 다음과 같이 설명하였다. 첫째, 예술강사와 친밀해짐으로써 관계 형성 및 신뢰 쌓기에 도움이 된다. 아트팩토리 예술강사A는 예술강사와 아이들의 관계 형성에 있어 아이들이 예술강사를 신뢰하는 마음을 갖게 하는게 중요하다고 생각하였다. 대부분의 아이들이 선생님들을 편하게 대하지만, 특별히 애착이 가는 선생님이 있기 때문에 최대한 아이들 편에서 생각하고, 고려해서 모둠을 나누고, 선생님을 배정하였다.

“세 모둠으로 아예 딱 나눕니다. 저희가 보조 강사가 3명, 주 강사가 한 명 이렇게 네 명입니다. 모둠으로 하지 않고 전체로 하면 아이들을 다 돌보기가 힘이 듭니다. -중략- 저희 지난주에 회의하면서 이제 모둠 구성원을 좀 바꿔야 하겠다고 얘기를 했어요. 1회 차부터 7회 차까지 같은 모둠으로 했습니다. 그래서 이제는 아이들의 성향을 보고, 조금씩 바꿔서 하려고 해요. 계속 같은 모둠으로 하면 선생님하고 친밀해지는 것은 있지만 친구들끼리 안 맞는 경우도 있어요. 물론 다른 건 다 같이 하지만, 모둠으로 나눠서도 합니다(아트팩토리 예술강사A).”

둘째, 소모둠이기 때문에 편안하게 자기 의견을 낼 수도 있기 때문에 창의적 사고가 발현될 수 있다. 아트팩토리 예술강사B는 모둠 활동할 때 아이들이 자유롭게 이야기하고 표현하도록 하기 위해 많은 경우의 수를 두고 모둠을 만든다고 하였다. 왜냐하면 아이들은 모둠 내 조금이라도 불편함을 느끼는 친구가 있으면 자신의 의견을 말하는 것에 대해 꺼려하는 모습을 보였기 때문이다. 또한 예술강사C는 소모둠 활동은 아이들 간에 상호 관계 형성에 긍정적인 영향을 미친다고 하였다. 어떤 아이가 소극적이라면, 조금 더 적극적인 아이가 소극적인 아이가 활동을 잘 할 수 있도록, 의견을 자유롭게 낼 수 있도록 도와준다고 하였다.

“처음에는 같은 모둠으로 같이 했습니다. 그런데 지난번에 8회 차부터 모둠을 바꿨습니다. 회의할 때 이렇게도 해보고, 저렇게도 해보고, 또 나뉘진 모둠을 가지고도 괜찮을까? 오늘 어떻게 했지? 하고서 계속 회의를 해요. 저희가 최대한 잘 맞고 자유롭게 표현할 수 있는 아이들끼리 묶어 놓습니다. 그런데 만약에 조금 불편해 하는 아이가 있다고 하면 다시 회의에서 모둠을 바꿉니다. 그래서 찾은 모둠이 지금의 모둠입니다. 서로 불편함을 느끼는 아이들도 거의 없고, 모둠 활동을 하면서도 자유롭게 이야기하고, 표현합니다(아트팩토리 예술강사B).”

“애는 어떤 특성을 가졌지. 애랑, 애랑 있으면 조금 더 잘 할 거 같아. 애는 애를 잘 이끌어줄 수 있겠다. 애는 조금 조용하니까 리더쉽 있는 애가 이끌어 주면 좋겠다. 이런 식으로 회의를 정말 많이 합니다(아트팩토리 예술강사C).”

셋째, 소모둠이기 때문에 자신의 아이디어를 이야기하고 다른 친구들의 의견에 집중할 수 있다. 또한 프로그램에서 성취해야 하는 과제를 잘 할 수 있다. 부평문화사랑방 예술강사I는 모둠 활동을 할 때 옆에 선생님이 앉아서 보조 역할을 해준다. 아이들이 활동하는 것에 대해서 방향을 제시하는 것은 아니다. 아이들이 어느 것을 어떻게 해야 할지 모르거나 아이디어가 필요할 때 과제를 성취할 수 있도록 작은 도움을 주는 정도이다. 그리고 아이들이 활동을 잘 수행할 수 있도록 격려하는 역할도 한다.

“저희는 항상 소수로, 모둠별로 수업을 진행합니다. 저희가 한 명씩 그 모둠을 담당하는 형식으로요. 한 모둠에 배치되는 거죠. 한 모둠에 4~5명 정도

라서 아이들이 활동을 하다가 어려운 게 있으면 질문을 하면 적절하게 답변을 해줘요. 또 방향이 잘못 되었다고 한다면 커트해주는 역할도 합니다(부평 문화사랑방 예술강사).”

아이들도 세 개의 모둠으로 나누어 활동하는 것에 대해서 상당히 긍정적인 반응을 보여주었다. 아이들은 사고가 확장되는 것을 경험할 수 있었다. 아이들은 모둠원들과 토의를 하며 다양한 아이디어나 관점의 도전을 받아 풍부한 문화예술을 경험할 수 있었다. 또한 상대방의 의견을 수용할 수 있는 겸손의 태도도 배울 수 있었다. Brookfield & Preskill(2005)은 토의·토론의 성격을 9가지로 설명하였는데, 그 중 두 번째인 참여를 통해 학습자들은 풍부하고 의미 있는 학습 경험을 할 수 있다고 보았다. 또한 네 번째인 겸손의 자세도 배울 수 있다고 보았다(정문성, 2017). 실제 연구진이 심층 면담을 할 때, 이와 관련하여 다수의 학생들이 참여와 겸손의 태도와 반응을 보였다. 예를 들어 학생F는 다른 친구의 아이디어로 더 좋은 작품을 만들 수 있었다고 말했으며, 모둠 활동이 자신의 아이디어를 자극하는데 많은 기여를 했다고 말했다. 그리고 Brookfield & Preskill(2005)이 겸손에 대해 말한 것과 같이, 학생F는 자신의 지식이 제한적인 것을 인정하고 다른 사람의 아이디어를 통해 배우겠다는 자세를 보여주었다.

“저는 활동하거나 뭐를 만들 때 다른 친구와 같이 하는게 좋아요. 저 혼자서도 잘 할 수 있다고 생각하긴 하지만, 다른 친구는 저와 다른 생각을 가지고 있어서 그 친구의 아이디어랑 제 아이디어를 같이 합치면 더 멋진 작품이 나올 거라고 생각해요. 실제 활동하면서 더 좋은 거를 할 수 있었어요. 친구 아이디어가 저를 자극하기도 해요. 지난번에 액고를 가지고 무엇인가를 표현하는 거였어요. 그때 같은 모듬인 친구가 쪽 늘어나는 것을 생각해내서 더 길게 다른 동작으로 작품을 표현할 수 있었어요. 사실 저는 그거는 생각하지 못했었어요(에코필댄스컴퍼니 학생F).”



[그림 III-6] 학습자 집단 규모로 보았을 때 수업 모습(소집단 수업)

두 번째, 학습목표구조로 보았을 때 모둠 안에서 모둠 구성원 간 협동하는 모습, 모둠 안에서 개별 활동하는 모습, 모둠 간 경쟁하는 모습 등 협동학습목표구조(협동학습), 개별학습목표구조(개별학습), 경쟁학습목표구조(경쟁학습)를 볼 수 있었다. 이 중 가장 많이 관찰된 구조가 협동학습목표구조이다. 전술한 바와 같이, 세 개의 꿈다락 토요문화학교 프로그램은 매 시간 소모둠 활동을 하였다. 단 한 번도 소모둠으로 나누지 않은 적이 없었다. 프로그램 별 모둠을 나누는 방법은 다양하게 진행되었다. 우선 아트팩토리는 예술강사가 임의로 모둠을 정

해준다. 그 모듬은 프로그램을 마친 후 회의를 통해 나온 하나의 결과물이다. 둘째, 부평문화사랑방은 매 차시마다 모듬이 바뀐다. 부평문화사랑방 예술강사들은 수업이 시작하기 전에 무대에 빨간, 노란, 파란, 녹색 등 종이테이프를 붙여서 모듬 공간을 표시한다. 그리고 수업 시간에 예술강사가 아이들의 머리를 터치하거나, 어깨를 터치한다거나 등 신체를 접촉해 모듬을 정해준다.

아이들: (관객석에 앉아서 박수와 함께) 이야기 속으로

예술강사H: 우리가 이야기 속으로 들어가기 위해서 기차를 타야 해요. 먼저 초록색 집으로 여러분을 안내할게요. 모두 눈을 감아주세요. 제가 머리에 손을 얹는 사람만 초록색 집으로 걸어가는 거예요. 눈을 뜨고 가세요.

-중략-

예술강사H: 이번에는 제가 귀를 살짝 만질 거예요. 그 사람만 눈을 뜨세요. 그리고 빨간 집으로 가세요.

-중략-

예술강사H: 이번에는 제가 어깨에 손을 살짝 얹힐 거예요. 그 사람들은 눈을 떴서 파란색 집으로 갈 거예요.

〈부평문화사랑방 5기 2회 차 수업 중〉

아이들: (무대 바닥에 앉아서 박수와 함께) 이야기 속으로

예술강사: 저기 보면 물음표가 세 개가 있는데, 상자 선생님이 누가 어느 물음표로 가서 지금 이야기 속으로 들어갈지 가르쳐 줄 거야.

예술강사H: 눈을 감으시고요. 지금 미리 간 사람은 이야기 속으로 갈 자격이 안 됩니다.

(아이들이 다시 예술강사 앞으로 온다.)

예술강사H: 모두 눈을 감으세요. 제가 머리에 손을 얹는 사람만 눈을 뜨세요. 눈 뜬 사람은 갈 수가 없어요.

예술강사: 눈이 막 나를 쫓아오네요. 눈을 감은거 맞죠?

예술강사H: 지금부터 머리에 손이 닿는 사람만 눈을 뜨고 노란 물음표 쪽으로 가주세요. (아이들 머리에 손을 얹히면서) 노란 물음표, 노란 물음표, 노란 물음표, 노란 물음표, 노란 물음표. 자, 이제 빨간 물음표 모듬으로 가야 하는 친구들의 손등을 간질간질 해줄게요. (아이들 머리에 손을 얹히면서) 빨간 물음표, 빨간 물음표, 빨간 물음표, 빨간 물음표, 빨간 물음표. 빨간 물음표로 가주세요. 자, 이번에는 파란 물음표에 가야 하는 친구들의 등을 콕 찔러 줄게요.

〈부평문화사랑방 5기 3회 차 수업 중〉

에코필댄스컴퍼니는 아트팩토리와 같이 회의를 통해 만든 모듬도 아니고, 부평문화사랑방 같이 수업 중간에 선생님이 정해진 것도 아니고, 놀이를 통해서 만들거나 규칙을 정해서 만든 것도 아니다. 수업 중 예술강사가 아이들에게 임의로 모듬을 정하라고 말하고, 아이들은 삼삼오오 모여서 하나의 모듬을 만든다.

예술강사: 다섯 명 모이세요. 예술강사 당 다섯 명 모이세요.

예술강사: 여기로 한 명이 더 가세요.

〈에코필댄스컴퍼니 수업 중〉

모듬을 조직하는 방법은 크게 세 가지가 가능하다. 첫 번째로 임의로 만들 수 있다. 아이들이 앉아 있는 위치에 따라 예술강사가 임의로 정할 수 있다. 또는 게임을 통해서 모듬을 조직할 수도 있다. 이러한 방법은 최악의 조합이 나올 수 있다는 가능성이 있다. 두 번째로 아이들이 자율적으로 만들 수 있다. 아이들은 서로 친한 아이들과 모듬을 조직할 수 있다. 그러나 모듬에 속하지 못한 아이가 나올 수 있으며, 친한 아이들끼리 모듬을 조직하게 되면 새로운 지적, 정서적 자극을 얻지 못할 수도 있다. 세 번째로 예술강사가 모듬을 구성하는 것이다. 예술강사가 아이들의 능력, 성별, 성격 등을 판단해서 모듬을 만들 수 있다. 이러한 방법은 아이들이 새로운 지적, 정서적 자극을 얻어 다양한 아이디어를 생각해 낼 수 있다(정문성·전영은, 2016). 아트팩토리, 에코필댄스컴퍼니, 부평문화

사랑방의 모둠 조직은 이 세 개 중 하나를 선택하고 있는 것을 알 수 있다. 아트팩토리는 (세 번째 방법인) 예술강사가 모둠을 구성하였다. 실제 심층 면담을 통해 아트팩토리는 매주 회의를 통해서 아이들의 성격, 능력, 성별 등을 고려해 모둠을 조직한다고 하였으며, 참여 관찰을 통해 그 모습을 확인하였다. 에코필댄스컴퍼니는 (두 번째 방법인) 아이들이 자율적으로 모둠을 구성하였다. 예술강사가 모둠조직에 있어 많은 고민을 하는 모습을 볼 수 없었다. 실제 심층 면담에서도 모둠 조직과 관련해서 언급하지 않았다. 부평문화사랑방은 (첫 번째 방법인) 임의로 만들었다. 부평문화사랑방의 모듬은 매주 달랐다. 게임을 통해서 모듬을 조직하는 경우도 있었고, 아이들이 눈을 감고 앉아 있으면 예술강사가 임의로 정하기도 했다([그림 Ⅲ-7] 참고).



[그림 Ⅲ-7] 모듬을 조직하는 과정(에코필댄스컴퍼니, 부평문화사랑방)

모듬을 조직한 후, 본격적인 활동을 진행한다. 다양한 수업 활동 중 아이들이 협동학습을 하는 모습은 여러 번 드러난다. 예를 들어 부평문화사랑방 4차시에 ‘오색빛깔 기억 수집가’라는 프로그램이 있다. 4차시에는 기억 수집가가 등장한다. 기억 수집가는 무대 위에 새우, 물고기, 불가사리, 조개, 소라, 해마, 가재 등이 붙여진 조각을 보고, 그것을 하나하나 살펴볼 때 마다 자신의 기억을 떠올린다. 그러다가 조개껍질 하나를 보며 고개를 갸우뚱 거린다. 그것이 바로 아이들이 찾는 마음 조각인 것이다. 그래서 아이들은 기억 수집가에게 그 마음 조각을 가져도 되는지 물어본다. 기억 수집가는 그것이 자신의 기억이라고 하면서 안 된다고 하지만, 기억 수집가는 그게 어느 기억에서 온 건지 기억하지 못한다. 그래서 아이들에게 “기억이 만나네. 너희는 노란빛 기억을 가지고 있니?”

라고 물었고, 아이들은 노란빛 기억을 상상하거나 자신의 기억을 떠올리며 이야기를 하였다. 기억 수집가는 아이들에게 “너희들은 기억에 대해서 잘 알고 있구나. 너희에게 이게 필요하면 가져가도 좋아. 그런데 나는 기억 수집가니까 너희들의 기억을 수집해야해.”라고 말한다. 이 때 소모둠으로 나뉘서 모둠 안에서 아이들은 미리 준비된 네 개의 상자와 색종이, 색연필, 사인펜, 종이테이프 등을 가지고 기억 추상화를 만든다. 기억 추상화를 만들기 위해서 아이들은 협동해야 한다. 물론, 자신이 그리고 싶은 것을 그려서 기억 추상화를 완성할 수도 있지만, 기억 수집가에게 기억을 말해주기 위해 아이들은 협동하여 하나의 이야기를 만들고, 그 이야기에 맞게 기억 추상화를 꾸며야 한다.

또한 부평문화사랑방 아이들은 매 차시마다 프로그램이 끝나면 걱정 많은 철학자, 기억 수집가, 외로운 배우 등으로부터 얻은 마음 조각을 맞춰보아야 한다. 마지막 시간인 6차시에는 3차시부터 찾은 마음 조각을 모두 맞춰보는 활동을 한다. 마음 조각을 맞출 때, 예술강사는 모둠 별로 일정 시간을 준다. 그러면 아이들은 모둠 별로 협동해서 마음 조각을 맞추려고 시도한다.

또 다른 예로 아트팩토리는 9차시부터 11차시까지 우리동네 소개를 위한 신문 만들기 활동을 진행하였다. 9차시에는 모둠별로 우리동네에서 좋아하는 장면을 만들고, 발표를 해야 한다. 그리고 우리동네 신문을 만들기 위해서 모둠별로 동네를 돌아다니면서 사진을 찍어야 한다. 10차시에도 9차시에 이어 사진을 찍는다. 다시 교육 공간으로 돌아와서 사진을 정리하고 느낀 점을 이야기하며 나눈다. 11차시에는 9차시와 10차시에 찍은 사진과 10차시에 나눈 얘기를 통해 신문 만들기를 진행한다. 수업이 끝나기 전에는 자기가 속한 모둠의 신문을 다른 모둠에게 설명한다. 우리동네 신문을 만들기 위해 아이들은 모든 과정을 협동해야 한다. 어느 주제를 가지고 신문 만들기를 할 건지 토의해야 한다. 또 무엇을 찍을지 정하는 것도 함께 토의해야 하며, 사진 찍는 것도, 사진 찍어서 정리하는 것도, 사진 찍은 것에 대해서 이야기 하는 것도, 신문 만들기를 위해 구도를 잡는 작업도, 발표하는 것도 모두 함께 해야 한다. 모둠 원 중 한 명이 독단적으로 나서서 할 수 있는 것이 아무 것도 없다.

또 다른 예로 에코필댄스컴퍼니는 6차시에 사지(四肢)가 주는 기쁨이란 주제로 골판지를 가지고 다양한 활동을 진행한다. 우선 예술강사는 아이들에게 네 명에서 여섯 명 정도씩 모여서 하나의 모듬을 만들라고 지시한다. 그리고 아이

들은 주어진 시간 안에 골판지를 이용해서 모험의 나라를 만들어야 한다. 그리고 아이들은 움직임을 통해서 모험의 나라를 다른 모둠에게 소개해야 한다. 각 모둠 당 하나의 골판지만 주어지기 때문에 아이들은 골판지를 가지고 만들기 활동을 시작하기 전에 충분히 토의해야 한다. 실제 아이들은 한 명씩 돌아가며 자신의 의견을 말했고, 다른 아이들이 말할 때 몸을 약간 앞으로 기울여서 집중해서 듣는 모습을 보여주었다. Goman(2008)에 의하면 몸을 약간 앞으로 기울여 앉은 자세는 화자로 하여금 개방적이라는 모습을 보여주어 편안함을 느끼게 한다(전영은, 2015). 아이들이 토의를 하는 중간에 예술강사가 활동 주제에서 벗어나지 않도록 방향을 잡아주었으며, 그리고 다른 아이들이 말한 것을 잊어버리지 않게 하기 위해 아이들이 말한 것을 정리해서 말하였다. 모둠 토의를 마친 뒤 아이들은 팬, 테이프, 가위 등을 이용해서 미션을 수행하였다.

다음으로 개별학습목표구조, 즉 개별화 수업도 관찰할 수 있었다. 개별화 수업은 수업의 초점을 개인 학습자에게 두고, 개인의 학업능력수준과 적성, 스타일 등 개인차를 고려해 변별적으로 실천하는 수업 모형이다. 즉 개별화 수업의 초점은 전체 학생이 대상이 아니라, 개인 학습자에게 둔다는 것이다. 꿈다락 토요문화학교 프로그램에서 개별화 수업의 모습을 관찰할 수 있었다. 그러나 예술강사가 한 아이한테만 수업의 초점을 맞추는 게 아니라, 모둠 안에서 개별화 수업을 진행하였다. 아트팩토리, 에코필댄스컴퍼니, 부평문화사랑방 등 세 개 꿈다락 프로그램 모두 매 시간마다 모둠을 만들었으며, 예술강사 한 명이 하나의 모둠을 담당하였다. 그리고 그 안에서 개별화 수업의 모형을 관찰할 수 있었다. 예를 들어 예를 들어 부평문화사랑방 6차시에 아이들은 아주아주 바쁜 사람을 만난다. 그의 이름은 너무나 그냥 너무 열심히 일하는 너무 바빠바빠바빠(이하 너무나 바빠)이다. 아주 많이 바빠는 이름과 같이 아주 바쁜 사람이다. 아이들은 이 사람과 얘기하면서, 바쁘지 않게 도와주겠다고 약속을 하고 다음 활동을 시작한다. 그 활동은 아이들이 시간이 남으면 하고 싶은 것을 적는 것이다. 전술한 바와 같이, 모둠 별 한 명의 예술강사가 배정이 되었으며 그 모둠 안에서 개별 활동이 진행된다. 아이들마다 종이를 받아서, 그 종이에 시간이 남으면 하고 싶은 것을 모두 적는 것이다. 이 활동은 모둠 안에서 이루어지는 활동이지만, 개별화 수업의 형태를 보여주고 있다. 이 활동을 하면서 예술강사가 아이들에게 물어봤다.

아주 많이 바빠: 시간이 많으면 뭐를 할지 좋은 아이디어 있는 사람?
 아이들: 피자를 먹어요. 오랜만에 친구랑 놀아요. 놀이동산에 가요. 그냥 놀아
 요. 게임을 해요. 놀이터에 가요. 블랙홀에 빠져요. 책을 읽어요. 자전
 거를 타요. 바빠씨는 어떻게 해야지 바빠지지 않아요?
 너무나 바빠: 여러분이 저기 가서 모든 아이디어를 적어서 주면 그렇게 할게
 요.
 예술강사H: 바빠씨, 저희가 시간이 생기면 뭐하면 될지 알려드릴 테니까, 저
 기에 가서 쉬고 계세요.

-중략-

예술강사K: 너희들은 시간이 많니?
 아이들: 아니요.
 예술강사K: 너희들은 왜 시간이 없는데?
 아이1: 학교 끝나고 학원가고, 그거 끝나면 또 다른 학원가고, 또 다른 학원
 가요.
 아이2: 저도 학교 끝나고 학원가고, 또 학원가고, 또 학원가요.
 예술강사K: 계속 학원을 가야 하는 거야?
 아이들: 네.
 예술강사K: 그럼 밤에는 시간이 있잖아.
 아이2: 밤에 오면 8시가 넘어요. 씻고, 그러면 9시가 넘어요.
 아이1: 넌 한 시간 동안 씻어?
 아이2: 아니. 밥도 먹고
 예술강사K: 그래도 학원가는 건 재미있잖아.
 아이1: 아니요. 지루해요.
 아이2: 재미있는 것도 있는데, 재미없는 것도 있어요.
 아이3: 꿈꿀 수 있는 학원은 없어요.
 예술강사K: 너희들 시간이 많이 없구나.
 아이2: 네. 시간이 거의 없어요. 그래서 하고 싶은게 많긴 한데, 뭐가 하고
 싶은지 몰라요.
 예술강사K: 만약에 학교도 다녀오고, 학원도 다녀오고 집에 왔는데 시간이 생
 겠어. 그럼 그 때 하고 싶은 거에 대해서 적으면 될 거 같아.
 아이3: 감사지를 산다.
 예술강사K: 그리고 뭔가 어떤 비용이랑 상관없이 상상해서 적어 봐요. 선생님

도 적어볼게.

아이1: 선생님은 드라마 봐요?

예술강사K: 드라마?

-중략-

아이4: 친구와 놀기. 멍 때리기

예술강사H: 멍 때리기? 이거 선생님이 좋아하는 거다.

아이5: 선생님, 멍 때리면 안되요. 아파요.

예술강사H: 하하하. 그런 멍 때리는 거 말고, 그냥 아무 생각 안 하고 가만히
있는 거. 어? 쇼핑? 인터넷으로 쇼핑한다. 아. 노래방에서 신나게
놀고서 사우나에 간다? 이것도 좋다.

아이5: 저는 다음 주에 친구랑 롯데월드에 가기로 했어요.

-중략-

아이2: 저는 해외여행 가고 싶어요.

아이3: 저는 자고 싶어요.

아이4: 저는 치킨 먹고 싶어요.

아이5: 저는 도서관 가고 싶어요.

〈부평문화사랑방 4기 6회 차 수업 중〉

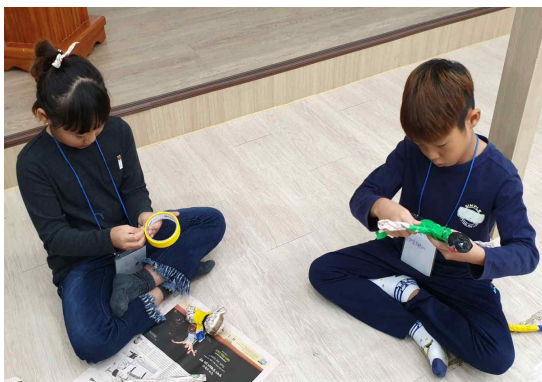
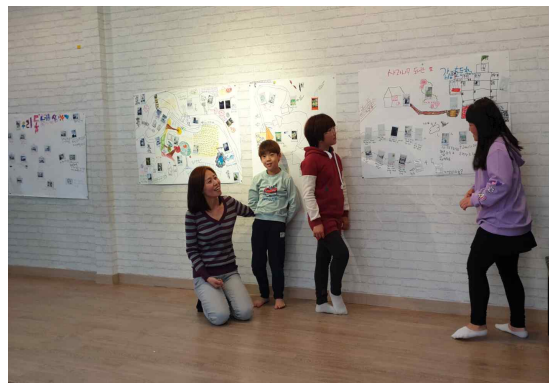
그리고 아이들이 그 활동을 마치면 모둠 별로 하나의 연극을 만들어야 한다. 너무나 바빠에게 시간이 나면 무엇을 할 수 있는지 연극으로 직접 보여줘야 하는 것이다. 연극은 아이들이 각자가 적은 것을 바탕으로 짧게 만든 극의 형태를 보인다. 즉 모둠 안에서 개별 활동을 하긴 하지만, 그것은 연극이라는 협동학습을 위한 하나의 단계일 뿐이다.

다음으로 경쟁학습목표구조, 즉 경쟁학습의 모습도 관찰할 수 있었다. 문화예술교육을 하는 취지와 특성상 활동을 해서 1등, 2등, 3등을 가려내지는 않는다. 다만, 모둠 별 활동(협동학습)을 통해 다른 모둠보다 조금 더 나은 연극을 만들기 위해 노력하는 모습을 볼 수 있었다. 예를 들어, 전술한 바와 같이 부평문화사랑방 프로그램에서 아이들은 6차시에 3차시부터 찾은 마음 조각을 맞춰야 한

다. 마음 조각은 총 13개이다([그림 Ⅲ-10] 참고). 그 마음 조각은 색깔이 일정하지도 않고, 모양이 일정하지도 않아 맞추는 것이 쉽지 않다. 그래서 예술강사가 모둠별 40초, 50초, 60초 이렇게 시간을 주면서 맞추도록 한다. 어느 모둠이 잘 맞췄다고 상을 주거나, 점수를 주는 것은 아니다. 아이들은 이 활동을 통해 선의의 경쟁을 배우게 된다. 실제 아이들은 자기 모둠이 마음 조각을 맞추지 못해 아쉬워하는 모습을 보였지만, 다른 모둠이 마음 조각을 맞췄을 때 ‘이쁘다’, ‘아름답다’ 등 칭찬의 말을 해주었다.

또 다른 예로 아트팩토리는 12차시에 17차시까지 이어질 수 있는 최종 모둠원과 모둠, 예술강사를 정한다. 모둠이 완벽하게 정해지면 모둠 별로 하나의 주제(복도에 전학생이 서 있다. 왜?)를 가지고 에피소드와 시놉시스를 만들고 대본 만들기 활동을 한다. 13차시에는 12차시에 만든 에피소드, 시놉시스, 대본 등을 확인하고, 다른 사람들이 연기하는 것을 관찰한다. 그리고 연극의 네 가지 요소인 배우, 관객, 희곡, 무대 등을 직접 체험하기 위해 현장학습을 한다. 실제 아트팩토리는 아이들을 데리고 서울 LG아트센터에 가서 마틸다 라는 연극을 관람하고 왔다. 실제 14차시에서 아이들은 자신과 모둠 활동을 토해 만든 에피소드와 시놉시스를 다시 한 번 확인하는 모습을 보여줬으며, 대본을 수정하는 데 더 적극적으로 활동하는 모습을 확인할 수 있었다. 14차시에서 16차시까지 3차시 동안은 각 모둠 별로 연극 연습을 진행한다. 그리고 17차시에는 모둠 별 준비한 연극 공연을 한다. 모둠 별로 에피소드, 시놉시스, 대본 만들기, 연극하기 등은 협동학습이지만, 맨 마지막 모둠 별 연극 공연은 경쟁학습의 모습을 보여준다. 그러나 여기에서도 마찬가지로 다른 모둠의 공연을 보고 잘 했다고 칭찬해 주었으며, 자신이 더 잘 했다고, 우리 모둠 공연이 더 좋다고 말하는 아이들은 찾아볼 수 없었다.

정리하면, 아트팩토리, 에코필댄스컴퍼니, 부평문화사랑방 모두 모둠 구성원 간 협동하는 모습, 모둠 안에서 개별 활동하는 모습, 모둠 간 경쟁하는 모습을 보여주었다. 개별 활동을 하는 모습은 모둠 안에서 진행이 되었으며, 모둠 간 경쟁하는 형태를 보였지만, 결국은 서로 칭찬해주는 모습을 관찰할 수 있었다([그림 Ⅲ-8], [그림 Ⅲ-9], [그림 Ⅲ-10] 참고).



[그림 III-8] 학습목표구조로 보았을 때 아트팩토리 수업 모습
(협동학습, 경쟁학습, 개별학습)



[그림 III-9] 학습목표구조로 보았을 때 에코필댄스컴퍼니 수업 모습
(협동학습, 경쟁학습, 개별학습)



[그림 III-10] 학습목표구조로 보았을 때 부평문화사랑방 수업 모습
(협동학습, 경쟁학습, 개별학습)

세 번째, 학습자의 학습 방식을 보았을 때 역할놀이, 모의 학습 모형을 보였기 때문에 사회적 상호작용이 주된 활동인 수업 방법을 사용했다고 할 수 있다. 역할놀이는 Shaftel부부에 의해 개발된 것으로 참여자와 관찰자가 실제 문제 상황에 참여하여 문제를 해결하고 이해하도록 하기 위함이다. 즉 아이들은 역할놀이 과정을 통해 타인의 감정(감정 이입, 공감, 분노, 애정 등)을 탐색하고, 태도, 가

치, 지각을 이해하고, 문제해결 기능 및 태도를 개발할 수 있다(정문성 외, 2012). 아트팩토리 예술강사A는 아이들이 프로그램을 통해 다양한 역할을 맡으면서 상대방의 감정을 이해하고, 그에 맞는 태도를 갖게 된다고 하였다. 아울러 역할놀이에서 그치는 것이 아니라 편지를 쓰는 등 추가적인 활동을 하면서 아동은 내재되어 있는 감정을 다양하게 표현하는 경험의 기회를 가질 수 있다고 하였다.

“제가 하면서도 재미있습니다. 아이들이 할머니가 되기도 하고, 옆집 아줌마가 되기도 합니다. 아이들이 역할을 바꾸지만 얼마든지 가능하잖아요. 저희는 모둠별로 나눠서 어떤 팀은 할머니가 어렸을 적부터 밖에 못 나와서 아이들 보는 것을 좋아할 거 같아. 그래서 아이들이 그림을 그려서 할머니한테 주는 것도 하고, 또 다른 팀은 할머니가 햇빛을 좋아할 거 같아 하면서 햇볕이 창가에 내리쬐는 것을 그려주기도 합니다. 그러면서 할머니한테 편지도 쓰는 거예요. 저는 이게 교육이라고 생각해요. 교육에서 가장 중요한 거죠. 예를 들어 어린왕자에 대한 내용을 읽어주고 우리 한 번 이거 한 번 연극으로 만들어볼까 하면서 하면 아이들이 잘 따라옵니다. 어린왕자에게 특별한 의미를 부여하지는 않습니다. 중요한 건 아이들을 극으로 자연스럽게 또 자발적으로 들어오게 하는게 어린왕자라고 생각해요. 아이들이 자기 자신을 거기에 대입해서 생각한 바를 표현해 내곤 합니다(아트팩토리 예술강사A).”

부평문화사랑방 작가도 감정을 표현하기, (타인과 자신의) 감정을 읽기, 상대방을 헤아리기, 이심전심, 불립문자의 소통, 표정, 몸짓 소통 등을 강조하였다. 부평문화사랑방 프로그램에서 아이들은 아이들 자신의 역할을 맡았다. 아이들 자신의 역할이란, 할머니, 할아버지, 아빠, 엄마, 선생님 등 다른 역할을 맡는 것이 아니라, 현재 자신의 모습이 그 역할인 것이다. 자기표현을 하는 것이다. 자신의 생각과 느낌을 말하는 것이다. 예를 들어 부평문화사랑방 4차시 수업에서 아이들은 오색빛깔 기억 수집가를 만난다. 이 차시에서 아이들의 역할은 기억 수집가에게 자신의 기억을 읽어주는 것이다.

“감정은 표현하기도 하지만 읽을 수도 있어야 합니다. 언어는 말하기 전에 들어야 배울 수 있다. 말을 배우려면 들어야 하듯이 우리는 감정을 표현하는 것을 배우기 전에 감정을 읽는 것을 배워야 한다. 마치 말을 배우듯 감정을

배우는 것이다. 이 과정은 그 감정을 읽고 느끼는 것이 주된 목적이다. 비언어적인 것에서 감정을 읽고 그런 훈련을 한다. 상대방을 헤아리는 힘을 기르는 것이다. 이심전심, 불립문자의 소통, 표정, 몸짓을 통해 소통하는 연습. 그 래야 어떤 아이가 기분이 상했을 때, 마음이 아플 때 그걸 느낄 수 있다. 그런 것도 중요하다는 것이다. 감정을 표현하는 것도 중요하지만 읽어내는 것도 중요하다. 읽어내는 과정에서 아이들은 자기감정도 볼 것이다. 극중 인물과 참여자의 관계는 일방적이지 않다. 극중 인물(천상의 존재)은 무조건 우리를 돕고 지켜주기만 하는 것이 아니라 아이들도 그들에게 필요한 존재이다. 것처럼 마음도 오고 가는 것이다. 인간이 소통하고 잘 지내는 것이 이야기의 주인공에게 힘을 주는 것이다. 그런 상호성 역시 은연중에 담겨 있다(부평문화사랑방 작가의 말 중).”

모의 학습 모형은 시뮬레이션이라고도 할 수 있다. 시뮬레이션은 학습자에게 직접 경험을 통한 학습 활동이 불가능할 때 고안된 경험(간접 경험)을 제공함으로써 직접 경험한 이상의 효과를 거둘 수 있다. 학습자는 고안된 경험을 통해 상황을 잘 이해할 수 있고, 이를 통해 사고와 행동을 연습할 수 있는 기회도 제공받게 된다. 시뮬레이션은 세 가지 특징을 가지고 있다. 첫 번째는 학습자가 어떤 역할을 맡는다는 것이다. 누구나 역할을 맡기 때문에 소외되거나 방관자가 될 수는 없다. 두 번째로 일련의 문제를 해결하는 의사결정 과정을 밟는다는 것이다. 그 결과는 즉각적으로 나타나기 때문에 시행착오를 통해 학습이 가능하다. 또한 의사결정에 따른 결과는 모두 본인이 책임져야 한다. 세 번째로 규칙이 있으며, 그것은 엄격하게 지켜야 한다(정문성, 2017; 정문성·전영은, 2016; 정문성 외, 2012). 아트팩토리 예술강사B는 아이들이 꿈다락 토요문화학교에 와서 만들기를 하고, 연극을 하는 등 문화예술교육을 하는 것도 중요하지만 무엇보다도 여기에서 아이들은 사람과의 관계를 역할극 안에서 미리 간접적으로 경험해 볼 수 있다고 하였다. 이 경험이 무엇보다 귀한 경험이라고 강조하였다. 심층 면담을 마친 후, 연구진은 예술강사가 집에 가는 버스 정류장까지 시간을 함께 하였다. 1시간 정도 대화를 할 수 있었다. 정식 면담이 아니었기 때문에 음성 녹음을 하지는 못했지만, 아이들이 문화예술교육을 통해 미래에 경험할 수도 있는 상황을 안전하게 경험하는 것은 아이들에게 귀한 경험이 될 것이라고 하였다.

“저는 문화는 그냥 이 세상에서 움직이는 모든 거라고 생각하고, 예술은 소통하고 나누고 공유하는 거라고 생각하고, 교육은 가르치고 배우는 거라고 생각합니다. 그래서 합쳐서 문화예술교육이라는 건 이 세상의 모든 움직임을 소통하고, 공유하고, 움직임을 배우는 거라고 생각합니다. 그런데 우리가 지금까지 살면서 한 번도 이런 식의 교육을 받은 적이 없어요. 학교에서 문화예술교육을 배운다고 하지만, 이런 것을 하지는 않아요. 그리고 학교에서 배우는 교육에서는 한계가 있고요. 그래서 막상 성인이 되면 정말 막막하고 힘들어요. 사람들과의 관계에서 제일 많이 스트레스 받아요. 문화예술교육을 통해서 그것을 미리 경험해 볼 수 있다는 점이 문화예술교육이 가지고 있는 가장 큰 가치가 아닐까 생각합니다. 그러한 상황을 미리 역할극으로 해보는 거죠. 이런 상황을, 이런 캐릭터를, 이런 캐릭터끼리 만나서 한 번씩 해보는 거죠. 그럼 안전하잖아요. 일단 역할극 안에서니까, 이게 진짜로 일어나지 않는 거니까, 안전하게 미리 경험을 해볼 수 있어요(아트팩토리 예술강사B).”



[그림 III-11] 학습자의 학습 방식을 보았을 때 모습(사회적 상호작용이 주된 활동)

네 번째, 교사와 학생의 상호작용 방향을 볼 때, 교사와 학습자가 상호작용하

는 방식, 학습자와 학습자가 상호작용하는 방식, 교사와 교사가 상호작용하는 방식 등 다양하게 나타났다. 교사가 학생에게 일방적으로 전달하는 방식이나 학습자가 교사에게 일방적으로 전달하는 방식은 많이 볼 수 없었다.

교사와 학습자가 상호작용하는 방식은 문답식 수업이라고 한다. 문답식 수업은 묻고 답하는 수업 방법으로 ‘교사 ↔ 학습자’로 표현할 수 있으며, 학교교육 현장에서 가장 많이 사용하고 있는 수업 방법이다. 문답식 수업의 특징은 교사와 학습자 모두 묻고 답할 수 있으며, 교사가 수업을 주도한다고 보이지만, 학생의 참여를 높이는 것이 목적이다. 또한 교사는 문답을 통해 학습자의 학습 상태와 태도 등을 확인할 수도 있다(정문성·전영은, 2016; 정문성, 2016). 꿈다락 토요문화학교에서도 예술강사와 아이들의 상호작용에서 가장 많이 나타나는 것 중 하나가 문답식 수업의 형태이다. 예술강사는 아이들에게 동기를 불어넣기 위해 지속적으로 질문을 하였고, 아이들은 활동과 관련된 질문뿐만 아니라, 활동과 무관한 질문도 하는 모습을 보였다.

*“주입식이나 이렇게 아니라 정말 자연스럽게 아이들을 유도해주세요. -중략-
아이들한테 이리 따라와라 이런 식이 아니라 아이들이 관심을 가지고 이쪽으로 따라 올 수 있게 그렇게 유도를 해주세요(부평문화사랑방 관리자).”*

학습자와 학습자가 상호작용하는 방식은 토의·토론 수업이라고 한다. 토의·토론 수업은 문제를 해결하기 위해 관련된 사람들이 서로 의논하여 의사를 결정하는 방법으로 ‘학습자 ↔ 학습자’로 표현할 수 있으며, 최근 학교교육 현장에서 많이 사용한다. 토의·토론 수업 방법은 아이들이 다양한 정보를 얻을 수 있으며, 다양한 관점으로 생각할 수 있으며, 다양한 의견을 제시할 수 있기 때문에 아이디어를 개발하고, 쟁점을 분석하고, 지식을 습득하고, 의사를 결정하는데 많은 도움이 된다. 꿈다락 토요문화학교에서도 아이들 간에 토의·토론하는 모습을 여러 차례 관찰할 수 있었다. 문화예술교육 프로그램 특성상 아이들이 쟁점을 분석하고, 지식을 습득하고, 판단을 얻는 훈련을 위해서 토의·토론을 한 것은 아니다. 예를 들어 아트팩토리 12차시에서는 예술강사A가 아이들에게 연극의 주제를 말해준다. 아이들은 이 주제와 관련해서 에피소드와 시놉시스를 만들고, 대본까지 만들어야 한다. 이 과정에서 아이들은 모둠에서 토의·토론을 진행한다.

교사와 교사가 상호작용하는 방식은 팀티칭이라고 한다(‘교사 ↔ 교사’). 꿈다

락 토요문화학교에서도 예술강사들이 팀티칭하는 것을 관찰할 수 있었다. 꿈다락 토요문화학교 프로그램은 예술강사 한 명이 진행하지 않고 두세명의 보조 예술강사와 함께 진행한다. 프로그램 진행 과정 중에 혼자 아이들에게 이야기하는 거 같지만, 그것은 혼자 말하는 것이 아니다. 예술강사들은 회의를 통해 누가 어느 파트를 담당하고, 누가 어느 파트에서 무슨 이야기를 하고 등을 다 정했다. 즉 완벽한 각본 아래 짜여진 수업은 아니지만, 팀티칭을 하는 것이다. 예를 들어 부평문화사랑방 프로그램에서 아이들은 연극 속으로 들어가서 걱정 많은 철학자, 오색빛깔 기억 수집가, 외로운 배우, 바쁜 사람 등 여러 인물들을 만나게 된다. 그 인물들은 예술강사 세 명이 돌아가며 역할을 담당한다. 분장을 하고 아이들에게 등장하는 아이들이 연극 속에 깊이 빠져 들어갈 수 있게 분장하지 않은 예술강사가 대사를 시작한다. 또 다른 예로 에코필댄스컴퍼니는 열기 단계, 전개 단계, 마무리 단계 등으로 이루어져 있으며, 세 명의 예술강사가 돌아가며 진행을 맡는다. 열기 단계에서 예술강사E가 진행하면 예술강사F와 예술강사G가 보조를 하고, 전개 단계에서 예술강사F가 진행하면 예술강사E와 예술강사G가 보조를 하고, 마무리 단계에서 예술강사G가 진행하면 예술강사E와 예술강사F가 보조를 한다.

교사가 학생에게 일방적으로 전달하는 방식을 설명식 수업이라고 한다(‘교사 → 학습자’). 설명식 수업은 객관적 지식을 설명을 통해서 전달하는 방법이다. 꿈다락 토요문화학교 프로그램이 교육적 가치를 가지고는 있지만 학교교육과 비교했을 때 객관적 사실, 즉 지식을 설명해야 하고 아이들에게 이해하기 쉽게 설명해야 하는 그런 수업은 아니다. 꿈다락 토요문화학교에서 설명식 수업을 했을 때는 예술강사가 아이들에게 활동을 위해 설명하는 그 순간을 말한다.

학습자가 교사에게 일방적으로 전달하는 방식을 개별화 수업이라고 한다(‘교사 ← 학습자’). 개별화 수업은 수업의 초점을 개인 학습자에게 둔다는 것이다. 꿈다락 토요문화학교 프로그램은 학교교육과 같이 개별 학습자의 수준을 끌어올려야 하고, 적성에 맞게 수업을 해야 하는 것과는 거리가 멀기 때문에 개별화 수업은 거의 이루어지지 않았다. 다만 아트팩토리에서 예술강사가 돌아가며 한 두 명의 학생에게 집중하는 모습은 볼 수 있었다. 그 이유는 수업 중간에 교육 공간 뒤로 가서 누워 있거나, 교육 공간을 이탈하려고 하려고 했기 때문이다. 실제 연구진이 참여 관찰에서도 이 학생이 수업 시간 중 바닥에 드러눕거나 집중

하지 못해 다른 곳을 쳐다보고 있는 모습을 여러 번 관찰할 수 있었다. 그러나 프로그램이 후반부로 갈 때 처음에 관찰했던 모습이 많이 사라졌음을 볼 수 있었다. 아트팩토리 예술강사B는 처음에 그 학생이 그러한 모습을 보였을 때 관심을 가지고 챙겨줬지만, 다른 학생들이 그 학생만 챙겨준다고 불만을 표해서, 그 이후부터는 다른 아이들과 동일하게 대해준다고 하였다. 그리고 그 학생이 갑자기 달라진 예술강사의 태도에 놀라지 않도록 수업 시간에 그러지 말자고 이야기 했다고 말했다.

“초반에는 다른 친구들에게 ▽▽이의 얘기를 끝까지 들어주자 라고 얘기를 했어요. 그런데 아이들 중에 ▽▽이만 예뻐해 준다고 생각을 하는게 비춰졌어요. 그래서 그 이후로부터는 ▽▽이한테도 똑같이 대해요. ▽▽이가 자존심이 강해서 다른 친구들보다 못한다고 생각을 하면 딱 포기를 해버리고, 친구들이랑 어울리지를 못하더라고요. 가끔 갑자기 사라지거나 위로 나가거나 없어지거나 그러기도 했어요. 그러면 찾으러 다니고 그랬어요. 처음에는 어르고 달래고 했는데, 조금 시간이 지난 후에 ▽▽이에게 차분하게 얘기했어요. ▽▽아, 이렇게 하면 선생님이 조금 화가 나 이렇게요. 그 때 ▽▽이가 알았어요 라고 하고서는 친구들이랑 참여하는 모습을 보여줬어요. 아주 확 바뀐 건 아니지만, 조금씩 참여하려고 하는 모습을 볼 수 있었어요(아트팩토리 예술강사B).”



[그림 III-12] 교사와 학생의 상호작용을 보았을 때 수업 모습(교사와 학생의 상호작용 방향을 볼 때, 교사와 학습자가 상호작용하는 방식(문답식 수업), 학습자가 학습자를 가르치는 방식(동료 교수법), 학습자와 학습자가 상호작용하는 방식(토의·토론 수업), 교사와 교사가 상호작용하는 방식(팀 티칭))

3.4 문화예술교육 평가

어떤 것을 평가한다는 것은 그것의 가치나 질에 대해 판단을 내린다는 것을 의미한다. 교육 평가에 대해 세 가지 입장으로 정리할 수 있다. 첫 번째, 타일러(Tyler)는 교육 목표가 얼마나 실현되었는지 그 정도를 밝히는 과정이라고 하였다. 예를 들어 수업 시간에 일정 시간이 지난 뒤 중간고사를 보거나 기말고사를 봐서 학습목표가 얼마나 달성되었는지 확인하게 된다. 이것은 교육을 통해 달성해야 할 여러 가지 중 하나만 강조하는 관점이다. 두 번째, 크론박(Cronbach)과 스테플빔(Stufflebeam)은 교육과 관련된 의사결정을 내리는데 필요한 정보를 수집하는 활동 또는 과정이라고 하였다. 예를 들어 우등상을 수상하기 위한 학생을 선정하거나 상급학교에 진학하기 위한 학생을 선발하거나 우등반에 들어갈 학생을 선정하기 위해 평가를 하는 것이다. 이것은 평가자와 의사결정자의 역할 분리에 초점을 둔다. 세 번째, 스크리븐(Scriven)과 스테이크(Stake)는 교육과 관련된 어떤 대상의 장점, 질, 가치 등을 판단하는 과정과 그 산물이라고 하였다. 예를 들어 교육 평가 대상으로 학생 이외에 학교, 교과서, 교육 정책 등 교육과 관련된 모든 것이 평가의 대상이 되어 질이나 가치 등을 판단할 수 있다. 이것은 평가하는 사람의 전문적 판단에 초점을 둔다(김재춘 외, 2005). 그렇다면 문화예술교육 평가는 무엇이며, 어떻게 해야 하는 것일까?

문화예술교육 평가는 흔히 문화예술교육 효과성 연구로 진행되었다고 볼 수 있다. 문화예술교육 효과성 관련 연구는(한국문화예술교육진흥원 사업 기준) 2011년 예술꽃씨앗학교 지원사업이 시작이라고 할 수 있다. 이 연구는 연구 대상을 학생, 학교, 지역사회로 두었다. 학생은 인성, 문화예술성, 공연 등 세 가지 영역으로 효과성 모형을 구성하였다. 학교는 학교의 문화예술 환경 개선, 학교 구성원의 문화예술적 역량 증진, 학교의 전반적 교육력 향상, 대외적 효과 증진, 지역사회의 문화예술 인프라 활용 등 다섯 가지 영역으로 효과성 모형을 구성하였다. 지역사회는 지역의 문화예술 환경 개선, 지역주민의 문화예술적 역량 증진, 지역의 환경 개선, 지역의 문화예술 인프라 활용 등 네 가지 영역으로 효과성 모형을 구성하였다. 2011년 예술꽃씨앗학교 지원사업을 시작으로 예술강사 지원사업, 청소년 문화예술 돌봄 프로젝트, 교정시설, 소년원학교(사회문화예술 교육 지원사업) 등 다양한 연구 사업과 학습자를 대상으로 하는 효과성 연구가 진행되었다. 꿈다락 토요문화학교 지원사업 평가 연구도 있었다. 우선 2012년에

‘2012 문화예술교육 효과분석 연구 -토요문화학교 운영사업-’이 진행되었다. 전술한 바와 같이, 이 연구는 주5일제 여가문화, 문화예술 향유 기회, 공동체 의식 함양과 소통, 인성 및 감성 발달 등 네 가지 요인으로 구분하여 측정 모형을 개발하여 그 효과를 분석하였다. 그리고 2013년에는 ‘2013 토요문화학교 사회적 효과 연구’도 진행되었다. 전술한 바와 같이, 이 연구는 토요문화학교의 사회적 효과를 개인적 역량, 가족과 또래의 소통, 사회적 상호작용, 문화예술 일상화, 여가문화 향유 등의 영역으로 나누어 평가 분석하였다. 또 2016년에는 ‘2016 꿈다락 토요문화학교사업 평가 연구’가 진행되었다. 전술한 바와 같이, 이 연구는 한국문화예술교육진흥원이 직접 운영하고 있는 12개 단위사업과 특별프로그램으로 포함되어 있는 1개의 프로그램 전개과정과 현황을 분석하였으며, 2012년부터 2016년까지 진행된 꿈다락 토요문화학교 사업에 대한 인식, 만족도, 수요 등을 파악하였다.

이외 17개 광역시·도 지방자치단체 중 꿈다락 토요문화학교 지역연계프로그램을 자체적으로 평가하는 지역도 있다. 바로 경기문화예술교육지원센터와 충북문화재단이다(2016년 기준). 경기문화예술교육지원센터의 경우, 사업 운영 역량, 사업 운영 환경, 기타 등의 세 가지 영역으로 문항이 구성되어 있다. 충북문화재단의 경우, 사업 목적 부합성, 사업 운영 능력, 사업 추진 성과, 사업 지속성 등 네 가지 영역으로 구성되어 있다.

전술한 연구들에서 효과성 검사를 하듯이 그리고 광역시·도 지방자치단체에서 현장 모니터링을 하듯이, 세 단체는 자체적으로 문항을 만들어 평가하지는 않았다. 다만, 매주 회의를 하며, 피드백을 주고받았다. 세 단체 모두 일주일에 한번 이상 모여서 회의를 하였다. 예를 들어 아트팩토리는 수업 시작 전과 수업 끝난 후에 회의를 진행하였다. 아트팩토리는 강화도에서 수업을 진행하기 때문에 토요일 11시에 시작한다. 예술강사들은 10시까지 프로그램이 진행되는 공간으로 가서 회의를 진행한다. 연구진이 회의에는 참여하지 않았기 때문에 구체적으로 어떤 안건을 가지고 회의를 진행하는지 구체적으로 알지 못하지만, 심층면담을 통해 대부분이 아이들의 반응, 수업 내용에 대해서 회의를 진행한다고 하였다. 특히 수업을 마치고 나서는 시간을 정해두고 하지 않으면 안 될 정도로 회의를 정말 열심히 한다고 하였다. 수업을 마치고 하는 회의에서는 그 날 수업에 대한 피드백이 대부분을 차지한다. 아이들의 표정이 왜 그랬는지, 아이들의

반응이 왜 그랬는지, 다음 시간에는 어떻게 해야 하는지, 이번에 이 모둠이 맞지 않는 거 같으니 다음에는 이 아이를 이쪽 모둠으로 옮기는게 어떤지 등 아이들을 중앙에 놓고 회의를 진행한다. 모든 초점을 아이들이다(아트팩토리 예술강사A 면담 내용 참고).

“세 모둠으로 나누고 그 안에 저희가 -중략- 저희는 프로그램을 짜는데 정말 많은 시간이 걸립니다. 짜고 다시 수정하고 또 수정합니다. 왜 그게 잘 안됐을까, 어느 부분이 문제였나? 하고 계속 회의합니다. -중략- 저희는 아이들의 반응에 엄청나게 신경을 씁니다. 오늘 수업이 어땠는지에 대해 수업을 마치자마자 회의를 진행합니다. 회의할 때, 가장 많이 나누는 얘기가 그거예요. 그렇게 해서 이미 구성된 교육과정이지만, 다음 수업 내용이 영향을 받습니다. 우리가 어떤 것을 해서 성과를 내야 한다는 것 보다는 아이들의 반응이 어땠고, 그러한 것들을 강사들이 어떻게 느꼈고, 어떻게 변화를 가지게 되었는지 많은 이야기를 나누고, 의논하고, 고민을 합니다. 다른 단체에 계신 선생님한테 이 얘기를 하면 그렇게까지 많이 해? 라는 얘기를 들을 때도 있어요(아트팩토리 예술강사A).”

에코필댄스컴퍼니의 경우에도 아이들의 목표했던 바와 자신들의 목표했던 바가 일치했는지를 평가의 기준으로 삼고 있다.

“저희 스스로 프로그램을 검증하는 그런 것 보다는 저희가 목표하는 바와 아이들이 목표했던 바와 다르게 아니고 일치했는지 그런 것을 봅니다. 그게 저희 나름대로 평가하는 방식입니다. 그래야지 다음에 어떤 제안서를 제출하더라도 그것을 보완해서 제출할 수 있어요(에코필댄스컴퍼니 예술강사E).”

선진국에서도 문화예술교육의 양적 평가는 거의 하지 않는다. 질적 평가도 그렇게 많이 하지 않는다. 우리가 일상의 삶을 그렇게 평가하지 않듯이 문화예술은 삶의 일부분이며, 문화예술을 경험하는 것은 그 자체가 삶의 질을 향상하는 것이므로 그것을 왜 수량화를 하거나 질적 연구를 통해 그 효과를 검증해야하는지에 대해 오히려 의문을 제기하고 있다.

우리나라의 경우 문화예술교육의 결핍에 대한 반작용으로 문화예술교육진흥법이 만들어졌고, 조직과 예산이 투자되는 만큼 사업의 지속성 판단을 위해 불가

피히게 그 성과와 효과성을 확인하는 평가연구들이 진행되었다. 그러나 이제는 문화예술교육이 아이들에게 어떤 생각과 느낌의 변화, 발달, 그리고 삶의 변화를 가져오는지를 관찰하고 그 의미를 찾는 것으로 대신해야 할 때이다. 이 연구도 이러한 관점에 서 있다. 꿈다락 토요문화학교 프로그램이 아이들에게 어떤 변화를 주고 있는지를 참여 관찰하고, 면접하고, 예술강사들은 또 어떤 변화와 성장을 하는지 등을 주로 평가하려고 한다.

4. 운영의 특징

세 단체의 꿈다락 토요문화학교 프로그램이 어떻게 운영되었는지 관찰과 면접을 통해 알아보려고 한다. 이는 전술한 바와 같이 문화예술교육의 효과를 평가하는 면도 있다. 세 단체들은 모두 프로그램을 진행하면서 끊임없이 아이들의 반응을 관찰하고, 상호작용하며 초점을 아이들의 반응과 변화에 두고 있었다. 수업이 끝난 다음에는 예술강사들이 회의를 통해 수업에서 나왔던 학생들의 반응을 하나, 하나 점검하며 함께 공유하고 의논하고, 대안을 토의하였다.

4.1 운영의 특징

세 단체의 프로그램 운영의 특징은 다음과 같이 정리할 수 있다.

첫째, 항상 시작과 끝을 강조하여 자유롭게 길을 가되, 다락방에서 벗어나지 않도록 하였다. 전술한 바와 같이 다락방은 현실과 꿈의 중간에 있는 아이들의 흠구장이라고 할 수 있다. 그러나 올라가는 계단이 있고, 하늘을 볼 수는 있지만 날아갈 수는 없는 공간이다. 세 단체는 시작과 끝을 분명히 하고, 스토리를 주고, 이야기 안에서 틀을 통해 다락방을 만들었다. 그리고 그 안전한 방에서 마음껏 상상하고, 생각하고, 표현하고, 몸짓을 하게 하면서 아이들의 내면을 끌어내어 문화예술작품으로 투영하였다. 예를 들어 아트팩토리나 에코필댄스컴퍼니는 프로그램의 시작과 끝에 서로 원을 그려 앉았다. 부평문화사랑방은 무대에 앉아있었지만, 원을 그려 앉아야 하지는 않았다. 오히려 자유롭게 앉아 있었다. 프로그램 끝에는 선생님을 향해 앉아서 프로그램을 마무리 하였다.



[그림 III-13] 아트팩토리 프로그램 시작과 끝



[그림 III-14] 에코필댄스컴퍼니 프로그램 시작과 끝



[그림 III-15] 부평문화사랑방 프로그램 시작과 끝

둘째, 최대한 아이들이 스스로 말하고, 몸짓하고, 관계하고, 소통하도록 자극하

고 기다리고 배려한다. 만들어진 요구하는 언행이 아니라 아이들 스스로 자신을 표현하게 한다. 이러한 노력은 학년도 다르고, 처음 만나는 관계이지만 말이 없던 아이들도 조금씩 입을 열며, 표현하며, 소통하며 행동하면서 함께 즐긴다. 예를 들어 부평문화사랑방은 1차시에 연극 놀이하기 전에 서로가 지켜야 할 약속에 대해 이야기를 하고, 프로그램명인 ‘너의 마음이 보여’로 모두 별 구호를 만들게 하였다. 이러한 간단한 활동을 통해 아이들이 처음 만나서 낯선 관계임에도 불구하고 자연스럽게 자신의 입을 열어 표현하고 소통할 수 있도록 하였다.

예술강사K: 오늘은 여러분들이 너무 많이 궁금해 할까봐

아이1: 아니요. 안 궁금했는데 선생님이 얘기하니까 막 궁금해져요.

아이2: 맞아요.

예술강사K, 예술강사H, 예술강사I, 아이들: 하하하

예술강사K: 우리 오늘은 규칙을 한 번 만들어볼까 해요. 우리들만의 약속? 연극 놀이를 할 때 어떤 약속을 하면 좋을까? 우리가 어떤 것을 지켰을 때 연극 놀이를 조금 더 재미있게 할 수 있는게 무엇이 있을까?

아이1: 선생님이 매일매일 술래잡기를 해주세요.

예술강사K: 아구. 하하하

예술강사H: 우리가 매일매일 술래잡기를 하지는 못하지만, 연극 놀이를 시작하기 전에 무언가 간단한 즐겁고 재미난 활동을 하고서 시작을 할 거예요. 그리고 자기 모둠에서 활동을 할 거예요. 자, 그럼 다시 규칙! 무엇을 하면 여행을 떠났을 때 이야기 속에서 길을 잃지 않고 즐겁게 여행을 잘 마칠 수 있을까? 아이디어를 주세요.

아이3: 여권을 발행한다.

예술강사H: 여권을 발행하면 무엇이 좋은가요?

아이3: 길을 잃었을 때 도움을 받을 수 있어요.

예술강사H: 아, 길을 잃지 않도록 여권을 발행한다(칠판에 적는다).

-중략-

아이4: 여권을 왜 발행해?

예술강사H: 그럼 여기에서는 여권을 발행하지는 못하니까, 그대신 길을 잃지 않도록 서로의 얼굴을 잘 기억해 놓읍시다. 그러면 여행을 떠났을 때 누구 한 사람이 없어져도 얼굴을 기억하니까 찾을 수 있는 거

예요. 우리에게는 여권 발행하는게 얼굴 잘 기억하기예요.

예술강사K: 또 좋은 생각이 났어요. 우리가 모이자고 하고 다음 활동을 해야 하는데, 저기 저렇게 혼자서 앉아 있고, 아아아 하면 안 되겠죠?
이런 것은 조금 안 했으면 좋겠어요.

예술강사H: 딴 짓하지 않기, 집중하기

아이들: 딴 짓하지 않고 집중하기

-중략-

예술강사K: 그럼 지금부터 퀴즈를 하나 내겠습니다.

예술강사H: 이 두 가지는 여러분 낸 규칙이라면, 이건 선생님들, 강쟁, 마녀, 상자가 여러분에게 이야기 속에서 이렇게 하면 좋겠다 하면서 제안하는 거예요. 이것만은 지킴시다 하는 서로 땡땡하기.

아이들: 서로 존중하기? 서로 이해하기?

예술강사K, 예술강사H: 자, 그럼 먼저 몸으로 퀴즈를 내보겠습니다. 맞춰보세요.

(예술강사K, 예술강사H 몸으로 표현 중)

예술강사K: 너, 의, 마, 음, 을

예술강사H: 너 많이 떨려? 함께 해볼까?

예술강사K: 응. 고마워

예술강사K, 예술강사H: 너의 마음이 보여(함께 외치기)

예술강사H: 이게 첫 번째 힌트예요. 서로 뭐뭐하기. 자, 이제 두 번째 힌트요.

-중략-

(예술강사K, 예술강사H 몸으로 표현 중)

예술강사H: 나 아직 못 썼는데. 어떻게 하지?

예술강사K: 괜찮아. 천천히 해. 조금 기다리면 되.

아이들: 저요. 서로 응원하기(아이들이 함께 외치다)

예술강사H: 서로 응원하기가 맞는지 강쟁 선생님이 알려주실 거예요.

아이들: 우와 맞았다.

예술강사K: 맞았어요.

예술강사H: 잘 했어요. 그럼 모두들 별로 다시 앉아 주세요. 우리들의 약속 첫 번째, 길을 잃지 않도록 서로의 여권인 얼굴을 잘 기억하기. 두 번째, 딴 짓하지 않고 개인적으로 하지 않고 집중해주기. 마지막 세 번째, 서로 응원하기. 서로 응원하기에 대해 힌트를 내보면 어

떨까 하고서 힌트를 내줬는데요. 원래 마지막에는 무엇을 하려고 했냐하면 너의 마음이 보여라는 것을 가지고 모둠 별로 구호를 만 들어요. 어떤 팀은 ‘너~의~마~음~이~보~여~아악’하고 만들 수도 있고, 또 어떤 팀은 빙글빙글 돌면서 할 수도 있는 거고. 너희들만의 구호를 만들면 되요.

아이1: 왜 너의 마음이 보여로 만들어야 해요?

예술강사H: 왜냐하면 그것이 우리 여행의 제목이라서 그래요. 그걸로 아이들 어를 모아서 발표를 해주세요.

(모둠 별 활동과 발표)

〈부평문화사랑방 5기 1회 차 수업 중〉

셋째, 아이들의 표현을 문화예술 작품으로 편입시키며, 스토리 안의 캐릭터로 들어오게 하고, 스토리를 만들어가게 한다. 아이들은 자신들이 논다고 생각하지만 사실은 문화예술 행위를 하는 것이다. 그것을 가능하게 하는 것이 예술강사들이다. 아이들의 말이나 행동을 문화예술로 승화시켜주는 것이 프로그램의 역할이다. 즉 아이들의 놀이를 의미 있는 놀이로 만들어주는 것이다. 이를 위해 예술강사들은 소품을 비롯해서 프로그램의 계획, 그리고 즉흥적인 대안을 만들 수 있는 사전 준비 등을 꼼꼼히 한다. 예를 들어 부평문화사랑방 4회 차 수업에서 아이들은 오색빛깔 기억 수집가를 만난다. 아이들은 오색빛깔 기억 수집가한테 자신의 기억을 만들어 주기 위해 상자, 펜, 색종이, 매직, 가위, 색연필 등을 이용해서 조각상을 만든다([그림 Ⅲ-16] 참고). 조각상을 완성한 후에 아이들은 모둠별로 오색빛깔 기억 수집가에게 자신들의 (과거의) 기억과 (미래의) 기억에 대해 들려준다. 아이들은 조각상을 만들 때 문화예술 행위라고 생각하지 않았을 지도 모른다. 단지 이야기 안에서 오색빛깔 기억 수집가한테 마음 조각을 얻기 위해서 자신의 기억을 들려준 걸지도 모른다. 그러나 예술강사들은 아이들이 오색빛깔 기억 수집가와 다른 모둠 앞에서 자기 모듬의 것에 대해서 설명할 때, 문화예술적 의미를 부여해주는 모습을 관찰할 수 있었다.



[그림 III-16] 부평문화사랑방 4기4회 차에서 아이들이 만든 (과거와 미래의) 조각상

또 다른 예로 아트팩토리는 아이들의 이야기, 경험, 상상을 가지고 에피소드와 시놉시스, 대본을 만들었다. 마지막 회 차에 모두 별 짧은 연극을 하기 위해 아이들은 에피소드, 시놉시스, 대본을 만들며 자신이 문화예술 작품을 만들었고, 행위를 하고 있다고 생각하지 않을 것이다. 그러나 아이들이 자신의 일상생활에서 찾을 수 있는 아이디어를 활용해 에피소드와 시놉시스를 만들었고, 대본을 각색하여 관객(다른 모두) 앞에서 연극을 한 것은 문화예술 행위라고 할 수 있다.

〈미국에서 온 전학생이 복도에 서 있다.〉

등장인물

유김밥_ 미국에서 온 초등학교 2학년 김밥을 좋아하는 소년. 처음 한국에 전학오는 날 맛있는 김밥을 먹다가 스쿨버스를 놓치게 된다.

잘유진_ 항상 수학시간 시작 전에 화장실을 가고 싶어하는 학생

수진성_ 쿨한 성격의 2학년15반의 소년

김서진_ 정이 많고 착한 2학년15반의 학생

김밥순대_ 유김밥의 엄마

순대김밥_ 2학년15반의 담임선생님

#오프닝 음악

김밥순대: 김밥아 아침이야 일어나야지~

유김밥: 오늘 아침밥 뭔데요?

김밥순대: 오늘 너가 가장 좋아하는~

유김밥: 혹시...그거?!

김밥순대: 김밥이야~~~~!

유김밥 빠르게 일어나서 세수하고 양치하고 식탁에 앉아 젓가락을 든다.

유김밥: (김밥을 먹다가) 이게 엄마 손맛이지! (시계를 보고) 어? 스쿨버스 탈 시간이다!

유김밥 빠르게 스쿨버스 정류장으로 갔지만 이미 놓쳐버렸다.

유김밥: (두리번 거리며) 어? 어? 도대체 어디야? 달려가야겠다.

유김밥 빠르게 달린다.(제자리 달리기)

유김밥: 이게 바로 학교구나!

당동당동

순대김밥: 애들아 수학시간이야 수학책 피자!

잘유진: 선생님 쉬 마려요.

교실문을 열고 나가는 잘유진 유김밥과 마주친다.

잘유진: 너 왜 여기 서있어?

유김밥: 나 쉬마려. 기다려.

잘유진: 아 잠깐만!

잘유진 화장실 갔다가 한결 가볍게 들어온다.

잘유진: 아 시원하다. 너 아직도 여기있어?

유김밥: 제발 반 알려줘.

잘유진 유김밥과 함께 교실에 들어간다.

수진성: 어? 너 누구야?

김서진: 처음보는애다!

유김밥: 나? 나 유 김 밥~요! 미국에서 왔지~ 김밥을 좋 아 해.

잘유진: 이리와서 앉아!

유김밥 가운데 자리로 가서 앉는다.

잘유진: 근데 너 이름은 왜 유김밥이야?

유김밥: 김밥을 좋아해~

김서진: 너희 엄마 이름이 뭐야?

유김밥: 김~밥~순~대 둘 다 김밥을 좋아해~

수진성: 어? 우리 담임샘 이름은 순대김밥인데?

유김밥: 근데 여기 16반 맞아?

다같이: 아니!! 여기 15반이야!!

유김밥: (당황하며) 어?...그럼 내가 김밥 싸왔는데 이거 같이 먹고 나 그냥 여기 반해도 될까? 너네가 좋아.

잘유진: 그래! 나도 김밥싸왔는데!

진성이와 서진이도 김밥도시락을 꺼내 함께 김밥을 나눠 먹는다.

유김밥: 그럼 나도 이제 여기 반 된거지?

모두: 좋아 우리 같은반 하자~!

끝.

#커튼콜음악 나오면

-막간개그코너-

유김밥: 근데 여기 보드게임 있어?

잘유진: 아니, 없는데.

유김밥: 어-흑흑!!

출처: 아트팩토리 예술강사C

넷째, 어느 한 아이도 소외되지 않고 참여할 수밖에 없도록 만들어 주인공이 되게 한다. 소수의 아이들을 다수의 예술강사가 참여하여 리드하므로 어느 한명도 소외되지 않는다. 아이들은 스스로가 중요한 존재로 대우받으면 자존감을 얻게 되고, 자기가 주인공임을 깨닫게 된다. 이는 예술강사들이 한 아이의 사소한 언행도 놓치지 않고 반응해주고, 그 다음 언행으로 진행하도록 격려하거나 유도하기 때문이다. 이러한 모습은 다른 아이들도 모방하게 함으로써 아이들 스스로도 서로를 존중하고 배려하는 태도를 갖게 하였다.

“2기는 4학년도 있고, 3학년도 있는데, 2학년이 더 많은 거 같아요. 학년에 맞게 자기들끼리 딱 무리가 있어요. 2학년은 아직 조금 어려워요. 말은 조금 덜 해요. 언니나 오빠들이 얘기하는 걸 듣는 편이지만 몸으로 표현하는 건 더 다양해서 갇혀 있다거나 주눅이 들어 있다는 생각은 해 보지 않았어요. 3학년은 어느 정도 말도 되고 자기들이 하고 싶을 게 뭐라고 말을 해요. 정말 적극적으로 활동해요. 보통 4학년은 이제 조금 컸다고 잘 안 움직이려고 해요. 사춘기가 시작된 친구도 있고, 아직 그 경계선에 있는 아이들도 있어서 그래요. 그런데 이번 4학년들은 동생들이랑 정말 잘 어울려서 잘 해요. 말도 잘하고 몸으로 표현하는 것도 잘 해요. -중략- 그런데 활동을 할 때 자기들끼리만 하지는 않아요. 흠뻑하다가도 다시 조율해서 잘 만들어내요. 아이들이 말도 통통튀게 이쁘게 말하고, 협의도 잘 해요(एको필댄스컴퍼니 예술강사H).”

다섯째, 예술강사도 전체 프로그램 속의 한 부분을 들어가서 아이들과 소통함으로써 강사와 학생의 관계의 벽을 허물고 신뢰를 갖게 하며 마음의 문을 열게 한다. 예술강사들은 결코 앞에서 리드하지 않았다. 접근할 때도 예술강사로 접근하는 것이 아니라 스토리 속의 한 구성원으로서 접근하였고, 이는 아이들이 경계심을 갖거나 거리감을 갖지 않도록 하고, 자연스럽게 구성원의 하나로 인정하고 소통하는 분위기를 갖게 되었다. 즉 예술강사와 아이들이 함께 프로그램을 만들어가고 있었다. 예를 들어 아트팩토리는 모둠 활동에서 예술강사가 선생님

의 역할을 하기도 했지만, 또래 아이의 역할도 하였다. 부평문화사랑방은 아이들이 이야기 속으로 들어간 이후에는 예술강사가 아닌, 극중 인물이 되어 아이들이 이야기에 집중하도록 하였다.

여섯째, 어느 한 두 장르에 국한하지 않고 가능한 다양한 장르를 융합시켜 이들의 종합적 문화예술역량을 발휘할 수 있는 환경을 만들어준다. 최근 문화예술교육은 융합으로 가고 있다. 서울문화재단(2013)은 통합문화예술 매트릭스를 발표한 적이 있다. 최초의 문화예술교육 통합의 사례이다. 이러한 매트릭스가 유용한 것은 문화예술교육의 계획과 실천에서 의미들을 구체화시킬 수 있는 장점이 있다. 동시에 이러한 목표와 요소들을 가능한 발현할 수 있는 프로그램을 만드는 데에도 자극제가 된다. 세 단체는 가능하면 여러 장르의 예술을 융합하려고 노력하고 있었다.

요소 목표	움직임	리듬감	상호작용	고유성	이야기	변형	감정
유희성							
표현력							
호기심							
상상력							
공감대							

[그림 III-17] 서울문화재단의 통합문화예술교육의 목표와 요소 매트릭스

출처: 정문성·전영은(2014)

5. 프로그램 효과

이 연구에서 관찰한 세 개의 꿈다락 토요문화학교 프로그램에 참여하는 아이들은 초등학교 1학년부터 4학년까지이다. 아트팩토리는 1학년부터 4학년까지, 에코필댄스컴퍼니는 2학년부터 4학년까지, 부평문화사랑방은 3학년부터 4학년까지의 학생들이다. 피아제는 어린이의 발달단계를 크게 세 단계로 구분하였다. 첫 번째는 감각운동 지능단계이다. 이 단계는 태어나면서부터 2살 정도까지이다. 두 번째는 구체적 조작단계이다. 이 단계는 대략 2살부터 11세까지이다. 구체적 조작단계는 전조작단계(2~7세)와 구체적 조작단계(7~11세)로 세분화된다. 세 번째는 형식적 조작단계이다. 이 단계는 대략 12세 이후를 말한다. 피아

제의 어린이 발달단계 이론에 의하면 꿈다락 토요문화학교 프로그램에 오는 아이들은 두 번째 단계인 구체적 조작단계에서 후자인 구체적 조작단계에 속한다. 자기중심적 사고에서 다른 사람들과 사회적인 교재를 시작하는 시기이다. 누군가 어떤 행동을 했다면, 그것에 대해 생각해보고 여러 가지 측면과 함께 생각해 윤리적 판단에까지 이르게 된다. 몬테소리도 아이들은 매우 섬세한 신경을 가지고 있기 때문에 자기가 자기 활동을 통제하면서 감각과 힘을 기르고, 전체적으로 자신의 능력을 개발할 수 있도록 도와줘야 한다고 하였다. 즉 아이들이 내면화하고 있는 것을 밖으로 표출하는 과정을 통해서 아이들이 주변 환경에 대해 어떻게 인식하고, 그것을 어떻게 해석하고, 어떻게 행동하는지 눈여겨 볼 필요가 있다. 그래서 아이들이 꿈다락 토요문화학교 프로그램을 통해 자신과 타인에 대해 어떻게 생각하고, 주변 환경에 대해 어떻게 인식하고, 어떻게 행동하는지 등에 대해서 살펴보고자 한다.

또한 지금까지 아이들의 삶에 가장 많은 영향을 미쳤으며, 앞으로도 영향을 미치게 될 학부모에 대해서도 알아보고자 한다. 로저스(Rogers)는 인간이 성장하는데 있어서 돌봐주는 사람 즉, 부모님, 특히 엄마가 중요하다고 하였다. 엄마의 사랑은 긍정적 존중 욕구의 충족과 연결되면서 자기존중의 욕구가 발달한다고 하였다. 또한 아이가 언제나 사랑과 존중을 받고 있다고 느끼면, 행동이 제지를 받아도 감정은 언제나 수용이 된다면, 가치 조건이 나타나지 않는다고 하였다. 그만큼 아이의 성장에 있어서 부모의 관심은 중요하다는 것이다(홍숙기, 2014). 이 연구에서는 학부모와 심층 면담을 진행하지는 않는다. 다만, 예술강사 및 아이들과 심층 면담을 진행하면서 나타나는 모습에 대해 언급할 것이다.

또 아이들이 문화예술교육 프로그램에 참여하는데 가장 영향을 많이 받는 사람이 있다면 그것은 예술강사이다. 프로그램이 진행되는 동안, 예술강사들은 아이들과 함께 있으며 아이들의 말 한마디, 표정 하나하나, 행동 하나하나 다 살핀다. 꿈다락 토요문화학교 프로그램은 다른 문화예술교육 프로그램보다 예술강사의 영향을 많이 받는다. 아이들이 자발적으로 참여한 프로그램에서 만난 예술강사이기 때문에 아이들은 예술강사에게 쉽게 접근하며, 친근함을 느낀다. 그래서 문화예술교육을 실질적으로 하는 예술강사들의 효과를 보고자 한다.

문화예술교육에 있어서 많은 효과서 연구가 진행되었다. 대부분이 양적 연구만 진행되거나, 양적 연구와 함께 FGI도 함께 진행되었다. 문화예술교육에 대한

효과를 양적으로 나타낼 수는 있지만, 창의융합적 역량을 지닌 인재를 육성하기 위해, 삶의 질 향상을 위해 진행하는 문화예술교육의 효과를 일반화 시키는 것이 의미가 있는지는 여전히 물음표로 남아 있다.

이에 이 장에서는 꿈다락 토요문화학교 프로그램에 참여하는 학습자가 직접적인 영향을 받고, 영향을 줄 수 있는 학습자 본인, 학부모, 예술강사로 나누어서 효과를 살펴보고자 한다. 한 가지 고려해야 할 것은 이 연구에서 관찰한 꿈다락 토요문화학교는 짧게는 6주, 길게는 17주로 진행되었기 때문에 프로그램에 대한 수면 위에 떠오른 효과만이 언급되었다는 한계를 가지고 있다.

5.1 학습자

문화예술교육은 문화예술과 교육을 경험하는 것이다. 문화예술교육은 하나의 과정이며, 결과이기도 하다. 경험의 과정과 결과로 행동이나 행동의 가능성이 변화되는 것이 학습이라고 한다면, 그것을 경험하는 주체는 학습자가 되는 것이다. 꿈다락 토요문화학교 프로그램의 경험으로 아이들의 행동이나 행동의 가능성을 변화하게 했기 때문에 이것은 학습이라고 할 수 있다. 이것이 아이들의 행동 발달에 영향을 미쳤기 때문에 이것은 학습이라고 할 수 있다. 그렇다면 문화예술교육이 아이들에게 어떠한 영향을 미쳤을까? 그 영향이 어떻게 나타났을까? 왜 아이들의 행동이 변화했을까? 왜 아이들의 생각이 바뀌었나? 문화예술교육은 다양한 형태로 나타나기도 하며, 한 가지 형태로 나타나기도 한다. 마찬가지로 문화예술교육에 대한 효과도 다양하게 나타난다. 개인 안에서 나타나기도 하지만, 관계에 있어서 변화가 나타나기도 한다.

첫째, 아이들은 자기의 생각이나 느낌을 보다 정확하고 쉽게 표현할 수 있다는 것이다. 아트팩토리 예술강사B는 ㅁㅁㅁ이가 질문을 정말 많이 한다고 하였다. 처음에는 말을 많이 했지만, 자기의 의견을 제대로 드러내지는 못했다고 하였다. 그러나 시간이 지나면서 구체적으로 질문을 한다고 하였다. 질문을 할 때도 손을 들어서 표시를 한다고 하였다. 실제 연구진이 참여 관찰 했을 때, ㅁㅁㅁ이가 손을 들어서 표시를 한 후 예술강사가 말할 기회를 주면 그 때 말을 하는 모습을 여러 번 목격하였다. 그리고 초등학교 1학년이라서 말과 글이 서투르지만 자기의 생각을 천천히 조리 있게 말하는 것을 볼 수 있었다.

“■■■이가 진짜 호기심이 많아요. 자기 생각이 많이 있는 아이예요. 자기 주관이 엄청 뚜렷해요. 수업을 진행할 때, ■■■이가 정말 질문을 많이 하는 구나라는 생각이 들 정도로 질문을 많이 해요. 선생님, 이거 해도 되요? 선생님, 이게 뭐예요? 그렇게 계속 질문해요. 그런데 여기는 자기 자신을 표현할 수 있는 공간이잖아요. 건강하게 생각하고, 질문하는게 참 보기 좋아요(아트팩토리 예술강사B).”

둘째, 아이들의 생활 습관이 변화했다는 것이다. 2012년 주5일제 수업이 전면 실시된 이후, 아이들은 더 이상 토요일에 학교에 가지 않는다. 당시에는 토요일에 학교에 가지 않는 것이 이상하게 여겨졌지만, 지금은 토요일에 학교에 가는 것이 이상하게 여겨질 정도로 많은 시간이 지났다. 주5일제 수업을 실시한 이후 많은 아이들이 여가시간, 가족과 함께 보내는 시간, 문화예술 향유의 시간 등을 보낸다. 그러나 또 많은 아이들이 사교육을 받기 위해 학원에 가거나, 집에 혼자 머무는 시간이 많다. 에코필댄스컴퍼니 학생F는 매주 토요일 늦잠을 잤으며 학교숙제가 있으면 그것을 하다가 게임을 하며 시간을 보냈다고 했다. 꿈다락 토요문화학교 프로그램에 참여한 이후로는 아침에 일찍 일어나서 프로그램에 참여하고, 문화예술교육 공간 바로 밑에 있는 도서관에서 책을 읽거나 친구랑 놀다가 집에 들어가서 숙제를 하고, 저녁을 먹고서 일찍 잠자리에 든다고 말했다. 에코필댄스컴퍼니 학생G도 토요일에 늦게 일어나서 학교 공부를 하거나 숙제를 한 것이 전부였는데, 프로그램에 참여한 이후 모든 생활습관이 바뀌었다고 말했다. 토요일에 빨리 일어나서 일요일에도 빨리 일어나게 되고, 평일에도 학교 갈 때 일찍 일어난다고 말했다. 학생F와 학생G는 꿈다락 토요문화학교 프로그램에 참여하면서 올바른 생활 습관을 형성할 수 있었다. 학생 에코필댄스컴퍼니 학생H는 부모님과 특별히 어디 가지 않으면 집에 있어서 심심했는데, 프로그램을 하면 친구도 사귄 수 있고, 언니와 오빠들도 알게 되었다고 하면서 인간관계 형성에 있어서 긍정적인 경험을 할 수 있었다.

“토요일에 늦게 일어나서 게임하다가, 숙제하고 그랬어요. 그런데 이거 하고 서는 일찍 일어나게 됐고, 이상하게 게임하는 시간도 조금 줄어들었어요(에코필댄스컴퍼니, 학생F).”

“토요일에 그냥 공부했어요. 학교 숙제할 때도 있었어요. 제가 또 잠이 많

아서 토요일에 늦잠을 잤어요. 지금은 일찍 일어나는 습관이 들었고, 일찍 일어나니까 학교 갈 때도 빨리 준비해요. 아침에 빨리 일어나는 습관이 생긴 거 같아요(에코필댄스컴퍼니 학생G).”

“저는 집에 가만히 있는 거 별로 안 좋아해요. 밖에도 나가고 싶고 놀고 싶은데 혼자서 그렇게 할 수가 없잖아요. 여기 와서 언니랑 오빠랑 같이 놀 수 있어서 좋아요. 친해진 언니, 오빠도 있고, 친구도 사귀었어요(에코필댄스컴퍼니 학생H).”

셋째, 아이들이 적극적으로 참여하여 자신의 신체를 최대한 움직이며 활동에 적용하였다. 처음 아이들이 프로그램에 참여하기 위해 오면 눈치를 많이 본다고 하였다. 부모님이 뒤에서 보고 있고, 예술강사도 낯설고, 옆에 있는 또래집단도 낯설기 때문이다. 그래서 세 개의 프로그램 모두 1차시 프로그램에 많은 노력을 하고 있었다. 1차시 프로그램에서 아이들에게 이 프로그램 안으로 들어오게 충분히 설득을 하고 있는 셈이다. 그렇지만, 설득당하지 못한 학생들은 더러 집으로 향하는 친구들도 있다고 한다.

성장기 아이들에게 신체를 움직인다는 것은 강조하지 않아도 될 정도로 중요한 사실이다. 지적 성장도 중요하지만, 신체적 성장이 이루어지는 시기이기 때문이다. 이 시기에 신체적으로 성장하지 않으면, 이 시간을 다시 돌이킬 수 없기 때문이다. 신체적 성장을 위해 중요한 것이 있다면 당연히 음식이다. 충분한 영양을 공급해줘야 신체는 성장할 수 있다. 그리고 또 중요한 것이 있다면 그것은 신체 활동이다. 충분한 휴식과 움직임은 아이들의 성장에 중요하다. 에코필댄스컴퍼니 학생H는 움직이는 것을 좋아하지 않는 학생이었다. 학교에서도 쉬는 시간에는 책상에 앉아서 책을 보거나 친구들과하고 이야기를 한다고 했다. 그러나 꿈다락 토요문화학교 프로그램을 통해 움직이는 방법을 알고 난 후에는 밖에서 뛰어놀고 싶고, 실제로 그렇게 하고 있다고 했다.

“저는 원래 움직이는 걸 별로 안 좋아해요. 쉬는 시간에도 그냥 책상에 앉아서 책을 읽거나 그냥 가만히 앉아서 친구랑 얘기하거나 그냥 가만히 앉아 있어요. 그런데 요즘에는 많이 움직여요. 신체활동을 해요. 애들하고 더 놀고 싶어지고 밖에서 더 뛰어놀고 싶어졌어요. 쉬는 시간에도 움직여요. 확실히 학교에서도 좀 활발해 진 거 같아요(에코필댄스컴퍼니 학생H).”

실제 세 개의 꿈다락 토요문화학교 프로그램의 공통점이 있다면 움직임이다. 학교교실이나 학원에서처럼 가만히 앉아 있는 학생은 찾아볼 수 없다. 특히 무용 장르에 생물을 융합한 에코필댄스컴퍼니는 신체적 움직임을 강조한다.

“움직임은 실제 우리가 눈으로 볼 수 있는 에너지예요. 자기 안에 내재되어 있는 의미인 거죠. 자기 안에 내재되어 있는 에너지를 발산하는게 바로 움직임이라는 것입니다. 아이들은 이러한 에너지를 가지고 있지만 혼자서는 못하는 경우가 있어요. 그래서 저희 단체가 하는게, 이 프로그램에서 하고자 하는게 바로 그런 에너지를 끌어내는 거라고 봐요. -중략- 에너지를 발산하는 아이들을 보면 눈빛이 달라요. 자기 안에 내재되어 있는 성취감을 실현한 거니까요. 만약 움직이지 못하는 아이들이 있다면 저희는 다른 방법으로 움직임을 경험하게 합니다. 계속 그런 상황을 만들어주는 겁니다. 어차피 아이들 스스로 해야 하는 거잖아요. 다행인건 대부분의 아이들은 자기 안에 뽐냄이라는 것을 발산하고 에너지를 꼬집어 낼 수 있는 준비를 항상 하고 있어요. 여기에 서는 그러한 것을 발산할 수 있도록 과정을 만들어주는 겁니다(에코필댄스컴퍼니 예술강사E).”

“이렇게 계속 움직이는거 하고 싶어요. 만약 제 꿈이 연극배우이라면 어렸을 때 이렇게 움직이고 춤추면 익숙해져서 좋을 거 같아요. 용기도 생기고요. 꿈이 연극배우는 아닌데 많이 움직이면 뭔가 더 잘할 수 있을 거 같아요(에코필댄스컴퍼니 학생H).”

넷째, 아이들의 대인 관계 능력이 향상되었다. 인간은 타인과의 관계를 떠나서는 존재할 수 없다. 은둔하는 사람이라고 해도 인간관계에 대해 끊임없이 생각하며 그것은 그 사람의 사고와 행동에 많은 영향을 미친다. 아이들은 가정에서는 부모님과 형제자매와 관계를 하고 있고, 학교에서는 선생님과 친구들과 관계를 맺고 있다. 그 외 종교단체나 학원에서 타인과 관계를 맺으며 살아가고 있다. 발달이 진행되면서 대인 관계의 상호작용은 더 복잡해지고 긍정적이든 부정적이든 다양한 경험을 하게 될 것이다. 설리번(Sullivan)은 인간의 유아기부터 성인기까지 순서에 의해 발달된다고 주장하며, 유아기(출생~2세), 아동기(3~6세), 소년기(7~10세), 전청소년기(11~12세), 청소년초기(13~16세), 청소년후기(17~20세) 등 6단계를 제시하였다(김청송, 2009). 설리번의 이론에 따르면, 꿈

다락 토요문화학교 프로그램에 참여하는 학생들은 소년기와 전청소년기에 해당한다. 소년기의 특징으로는 동년배 관계를 형성하려는 욕구를 가지고 있다고 보았다. 배척의 위협의 따돌림이나 놀림에 대한 두려움과 불안이 생긴다고 하였다. 전청소년기의 특징으로는 많은 수의 놀이친구에 대한 욕구에서 벗어나 단짝 친구관계로서 표현되는 친밀감과 애정의 욕구를 가지고 있어서 결핍되면 사회적 고립이 초래되고 고독감이 생기며 친구를 사귀는데 있어 불안이 초래될 수 있다고 하였다(김청송, 2009). 설리번의 대인 관계 이론은 실제 프로그램을 참여 관찰하면서 그리고 심층 면담하면서 적용할 수 있었다. 부평문화사랑방 학생I는 친구들을 많이 사귀고 싶지만 친구들 앞에 다가 서는 것이 힘들다고 하였다. 그런데 꿈다락 토요문화학교 프로그램에서 모둠 활동을 하면서 친구들과 스토리를 구상하고, 대본을 만들고, 연기를 하면서 자연스럽게 친구를 사귄 수 있게 되었다고 하였다. 또 수업 시간에 선생님이 자연스럽게 다른 친구들과 관계를 형성할 수 있게 도와준다고 하였다.

“원래 제가 부끄러움을 많이 타서 학교에서도 처음에 친구사귀는 게 많이 힘들었어요. 친구들 많이 사귀고 싶은데 그게 힘들었어요. 그런데 여기에 와서 처음부터 친구들도 많이 사귀고 그랬어요. 선생님이 해주는 프로그램도 그렇고 친구들하고 계속 얘기를 하게 되니까 저절로 친구가 되었어요(부평문화사랑방 학생I).”

또한 아이들은 자기 자신을 반성하고, 상대방의 의견을 수용하는 모습을 보여주었다. 셀먼(Selman)은 청소년들의 행동에 영향을 주는 사회적 역할 수용 이론을 주장하였다. 역할 수용이란 자신과 상대방을 주체로 이해하고 자신에게 반응하는 것처럼 타인에게 반응하여 상대방의 관점에서 자신의 행동에 반응할 수 있는 능력, 즉 다른 사람의 입장이 되어 그 기분을 이해하는 능력이다. 이것이 발달함에 따라 친사회적 행동을 하게 되고, 감정이입을 더 잘하게 된다는 것이다. 셀먼은 사회적 역할 수용을 5단계, 4가지 영역으로 구분하였다. 첫 번째 단계는 0단계로 자기중심적 미분화 단계이다(3~6세). 두 번째 단계는 1단계로 분화된 주관적 조망 수용 단계이다(5~9세). 세 번째 단계는 2단계로 자기반성적 사고 혹은 상호 호혜적 조망 수용 단계이다(7~12세). 네 번째 단계는 3단계로 제3자 혹은 상호적 조망 수용 단계이다(10~15세). 다섯 번째 단계는 4단계로 완전한

사회적 조망 수용 단계이다(12세~성인)(김청송 2009). 꿈다락 토요문화학교 프로그램에 참여하는 학생들은 1단계부터 3단계까지에 속해 있다. 또한 셀먼은 대인관계를 개인, 우정관계, 또래집단, 부모-자녀 관계 등 네 가지 영역으로 구분하였다. 이 중 우정관계와 관련하여 아이들의 역할 수용 능력이 또래 관계와 우정의 질에도 영향을 미친다고 보았다(김청송, 2009). 실제 아이들과 심층 면담을 진행하면서 아이들의 역할 수용 능력이 대인 관계에 영향을 받는다는 것을 확인할 수 있었다. 부평문화사랑방 학생J는 평소 친구랑 자주 싸우고, 다시 화해하고를 반복한다고 하였다. 프로그램을 하면서 자신이 바뀐 건, 화해하는 과정이라고 말했다. 이전에는 친구가 먼저 사과를 해서 화해를 했지만, 요즘에는 자신이 먼저 화해를 할 때도 있다고 하였다. 다른 사람의 마음을 들여다보는 이 프로그램을 통해 친구의 마음을 들여다보게 되었고, 그게 타인에 대한 이해와 공감으로까지 연결이 된 것이다. 또한 예술강사와의 심층 면담을 통해서도 아이들의 역할 수용 능력이 대인 관계에 있어 중요한 역할을 한다는 것을 들을 수 있었다. 아트팩토리 예술강사B는 프로그램 초기 ●●라는 아이가 항상 동성 친구들과 트러블을 가지고 있었다고 했다. 자신의 의견이 타인으로부터 수용되지 않는 모습이 보이면, 짜증을 내거나 표정이 바뀌었다고 한다. 그런데 어느 순간 ●●가 다른 친구들과 원만한 관계를 유지해 나가고 있음을 볼 수 있었다고 하였다.

“솔직히 친구랑 자주 싸우죠. 싸우기는 하는데 요즘에는 마음이 쉽게 풀려요. 말싸움하고 나면 내가 개가 싫으면 개도 제가 싫을 거 아니에요. 똑같은 거라고 생각하니까 제가 잘못된 거 생각해보고 하면서 마음이 쉽게 풀리는 거 같아요. 옛날에는 친구가 사과해도 반응도 안 했어요. 그런데 요즘에는 제가 먼저 사과할 때도 있어요(부평문화사랑방 학생J).”

“●●랑 사이가 정말 좋아졌어요. ●●가 여자 친구들이랑 항상 트러블이 있었어요. 그런데 정말 사이가 좋아졌어요(아트팩토리 예술강사B).”

다섯째, 아이들은 개방적 태도와 공감, 그리고 공동체감을 갖게 되었다. 특히 마음을 열고, 자기를 표현하게 되었다. 심층 면담을 진행한 아이들 외에도 관찰을 하며 아이들에게 학원을 다니는지, 얼마나 많이 다니는지 등에 대해서

물어보았다. 대부분의 아이들이 학교에서 하는 방과후 프로그램에 참여하거나 학원을 다닌다고 했었다. 에릭슨(Erikson)에 따르면 심리사회적 발달단계는 유아기(0-1), 이른 아동기(1-3), 놀이 나이(3-6), 학교 나이(6-12), 청년기(12-20), 젊은 성인기(20-30), 성인기(30-65), 성숙한 나이(+65) 등 모두 여덟 단계로 나눈다(홍숙기, 2014). 꿈다락 토요문화학교 프로그램에 참여하는 아이들은 학교 나이에 속한다. 에릭슨(Erikson)은 학교 나이에 속하는 아이들은 부모님의 사랑과 보호를 절실하게 필요로 하는 시기라고 하였다. 또한 아이들은 많은 호기심을 가질 나이이며, 앞으로 미래사회를 살아가기 위해 여러 가지 지식과 기술들을 익히는 시기라고 하였다(홍숙기, 2014). 우리나라는 교육열이 뜨거우며, 경쟁사회이기 때문에 아이들은 어려서부터 많은 사교육을 받는다. 아이들은 자신이 살아갈 사회에서 중시하는 여러 가지 지식이나 기술을 익히는 것은 중요하지만, 부모님의 애정 결핍은 아이들의 욕구에 불만을 가질 수 있다. 그래서 자기 안에 내재되어 있는 마음을 쉽게 보여주지 않는다. 그러나 문화예술교육이 완벽하지는 않겠지만, 부모님의 관심과 사랑을 대체하는 모습을 볼 수 있었으며, 마음을 열고 자기를 표현하는 모습을 보여주었다. 아트팩토리 예술강사B가 언급한 학생은 사교육으로 인해서 많이 지쳐있는 모습을 보여주었다. 프로그램 초창기에는 참여를 거의 하지 않았고, 뒤에 그냥 앉아 있었다고 했다. 연구진이 실제 그 학생이랑 면담을 진행한 것은 아니지만, 예술강사가 그 학생과 나눴던 이야기를 통해서 그 학생의 상황을 이해할 수 있었다. 그 학생이 프로그램에 참여한 이유도 쉬기 위해서였다고 한다. 꿈다락 토요문화학교 프로그램에 참여하지 않았다면, 또 다른 사교육 현장에 있어야 했기 때문에, 쉬는 시간을 갖기 위해서 이곳에 왔다고 했다. 그래서 프로그램 초기에는 적극적인 참여하는 모습을 거의 보여주지 않았다. 친구들이 무엇을 모른다고 하면 상대방을 무시하는 듯한 말투로 반응을 보였다고 했다. 그러나 우리동네 신문 만들기 활동을 위해 사진을 찍기 위해서 동네를 돌아다니면서 예술강사와 친구와 이야기를 하게 되면서 마음을 열게 되었다.

“OO이라는 아이가 있어요. OO이는 학원을 정말 많이 다닌다고 하더라고요. 다른 아이들보다 확실히 지식적으로 많이 아는 거 같긴 해요. 책도 많이 봐요. 쉬는 시간에도 책을 보는 모습을 많이 봤어요. 수업이 끝나고 엄마가 다리면서도 책을 보고요. -중략- 처음에는 친구들이 어떤거 모른다고 하면 그

것을 모르냐고 하면서, 왜 모르냐고 반문하곤 했어요. 프로그램에 적극적으로 참여하지도 않았고요. 항상 피곤해 보였어요. 그런데 저번에 이 근처에 나가서 우리동네 신문 만들기 활동을 하기 위해서 사진을 찍으러 나갔을 때, ○○가 어떤 식물을 잘 모른다고 하니까, ○○이가 친절하게 가르쳐주는 거예요. 그 때 사진 찍으러 돌아다니면서 ○○이랑 얘기를 많이 했어요. ○○이가 학교 끝나면, 학원 버스가 학교 앞에 대기하고 있다가, ○○이를 데리고 학원에 가고, 집에는 저녁 10시 넘어서야 집에 들어간다고 하더라고요. 집에서는 잠만 잔다고요. 자기가 너무 피곤하다고 하는 거예요. ○○이가 그 때 우리동네 신문 만들기 활동으로 사진을 찍으러 다닌 후에 표정이 많이 달라졌어요. 표정이 밝아졌고, 편안해졌어요(아트팩토리 예술강사B).”

아이들에게 나타난 또 다른 변화는 아이들은 다른 타인을 이해하고 공감할 수 있게 되었다는 것이며, 그것이 행동의 변화로까지 이어졌다는 것이다. 부평문화사랑방 학생J와 학생K에게 꿈다락 토요문화학교 프로그램은 상대방의 마음을 읽는 연습의 장이 되어 주었다. 실제로 대화를 하는데 있어서 가장 중요한 것은 듣는 것이다. 듣는 것에는 두 가지 종류가 있다. 첫 번째는 상대방의 말에 공감을 하며 듣는 것이다. 다른 한 가지는 공감을 하지 않고, 생각 없이 듣는 것이다. 인간의 귀는 항상 열려 있기 때문에 원하든, 원하지 않던 간에 항상 들을 수 밖에 없다. 전술한 상대방의 말에 공감하며 듣기 위해서는 상대방의 감정을 읽을 수 있어야 한다. 부평문화사랑방 학생K는 이제 상대방의 말에 읽을 수 있게 되었다.

“제 생각에 저는 친구들을 이해하지 않으려고 했던 거 같아요. 그런데 지금은 친구들을 이해하려고 하는 거 같아요. 친구 마음이 보이지는 않는데 이제는 조금씩 이해할 수 있게 된 거 같아요. 특히 이 거 하면서요. -중략- 상대방의 마음을 보는 거 하는 거라서 상대방의 마음을 좀 이해를 더 많이 할 수 있게 되니까 그거에 대해서도 생각을 많이 해요. -중략- 학교에서 모둠활동이나 연극 같은 거 할 때 아이디어를 내면서 다른 친구들은 어떻게 생각할까라는 생각도 하게 되었어요(부평문화사랑방 학생K).”

“친구의 마음을 알게 된 것도 있지만, 연극을 보거나 드라마를 볼 때 등장 인물의 마음을 이해하게 됐어요. 예전에 엄마가 드라마 보면서 뭐라고 하면 하나도 모르겠고 그냥 엄마가 슬픈가보다 했어요. 그런데 이제는 조금 알 거

같아요. 엄마가 왜 슬픈지 조금 알게 되었어요(부평문화사랑방 학생J)."

또한 아이들의 행동에서 공동체감이 발달함을 볼 수 있었다. 공동체감이란 우리를 공동체로 느끼고 생각하고, 남을 배려하고 이해하는 능력 또는 태도를 말한다. 공동체감은 성숙의 지표를 나타내는 것으로 개인심리학에서는 공동체감이 클수록 건강하고 성숙한 사람으로 본다. 수업 시간에 배고프다고 하거나, 갑자기 드러눕거나, 활동에 참여하지 않겠다고 하거나, 갑자기 사라진다고 하거나 하는 등의 모습은 나만 아는 개인주의의 성향을 보여주는 것이다. 즉 공동체감이 발달하지 않았다는 것이다. 아들러(Adler)에 따르면 열등감이 크거나 자부심에 큰 타격을 받게 되면 과잉보상이 나타나게 되며, 불안이 많은 경우 신경증으로 이어지게 된다. 예를 들어 다른 형제들에 비해 몸이 약한 소년은 부모님한테 관심을 받음으로써 다른 형제들에게 우월감을 느낀다. 그런데 만약에 부모가 자기를 대접해주지 않는다고 생각하면 신경질을 내게 되는 것이다(홍숙기, 2014). 아트팩토리 예술강사B와 예술강사C는 프로그램 초반에 아이들에게서 개인주의 성향을 관찰하였다. 그러나 프로그램을 진행하면서 아이들의 공동체감이 발달해가는 모습을 확인할 수 있었다. 실제 연구진이 참여 관찰을 했을 때에도 초기에는 수업 시간 중간에 뒤에 가서 누워있거나 프로그램에 적극적으로 참여하지 않아 예술강사를 애타게 하는 모습을 목격하였다. 그러나 두 번, 세 번 참여 관찰을 하면서 그 아이들의 행동에서 공동체감이 발달함을 볼 수 있었다. 실제 참여 관찰을 하면서 △△라는 학생은 연구진에게 다가와서 자신이 만든 우리동네 신문을 보여주면서 설명을 해주기도 하였다. 그리고 ▽▽이라는 학생은 쉬는 시간에 연구진에게 다가와서 바나나를 건네주면서 맛있게 먹으라고 하고, 활동하면서 그린 그림을 자랑하는 등 공동체감의 수준이 발전하였음을 확인하였다.

“초반에는 안 그랬어요. 이제 ▽▽이는 자기표현을 엄청나게 명확하게 해요. 자기감정이 싫은 것이라든가 하고 싶지 않은 것들은 명확하게 표현을 해요. ▽▽이가 다른 친구들보다 말이 조금 느려요. 다른 아이들은 왜 그런지 이해를 못해요. 그래서 초반에는 다른 친구들에게 ▽▽이의 얘기를 끝까지 들어주자 라고 얘기를 했어요. 그런데 아이들 중에 ▽▽이만 예뻐해 준다고 생각을 하는게 비춰졌어요. 그래서 그 이후로부터는 ▽▽이한테도 똑같이 대해요. ▽▽이가 자존심이 강해서 다른 친구들보다 못한다고 생각을 하면 딱 포기를 해버리고, 친구들이랑 어울리지를 못하더라고요. 가끔 갑자기 사라지거나 위

로 나가거나 없어지려나 그러기도 했어요. 그러면 찾으러 다니고 그랬어요. 처음에는 어르고 달라고 했는데, 조금 시간이 지난 후에 ▽▽이에게 차분하게 얘기했어요. ▽▽아, 이렇게 하면 선생님이 조금 화가 나 이렇게요. 그 때 ▽▽이가 알았어요 라고 하고서는 친구들이랑 참여하는 모습을 보여줬어요. 아주 확 바뀐 건 아니지만, 조금씩 참여하려고 하는 모습을 볼 수 있었어요(아트팩토리 예술강사B).”

“저희가 17회 차를 하다 보니까, 아무래도 아이들의 변화를 많이 보게 됩니다. 아이들은 거울과 같아서 살짝만 자극을 줘도 금세 변하는 거 같아요. 정말 너무너무 많습니다. 2기에 △△라는 친구가 있습니다. △△는 1학년이라서 아직 키가 조그마하고 정말 개구쟁이 같은 친구예요. 그 친구를 처음 만났을 때 너무 인상적이었어요. 지금은 사회성이 많이 생긴 거예요. 처음에는 오자마자 바닥에 드러눕고 갑자기 그냥 드러눕고는 배 아프다고 막 그러는 거예요. 그 때는 이름도 잘 몰랐을 때예요. 같이 이름표 만드는 작업을 해야 하는데, 또 갑자기 배가 아프다고 하면서 배가 고프다고 하면서 뒹굴뒹굴하고 머리아프다고 했다가 배고프다고 했다가, 또 무대 위로 올라가서 머리를 거꾸로 하면서 막 배고프다고 하고, 힘들다고 그랬다가 그냥 가만히 있지를 못하는 거예요. 반면, △△형은 정말 얌전했어요. □□이는 지금도 얌전해요. 얌튼 처음에 당황스러울 정도로 정말 배 아프다고, 배가 고프다고 했어요. 그런데 프로그램을 하면서 얘기도 많이 나누다 보니까 나쁜 아이는 아닌 거예요. 한 3-4주간은 계속 그랬거든요. 그런데 어린왕자 연극을 체험하고는 어느 순간 보니까 잘 앉아 있더라고요. 저희한테 잘 보이고 싶은가라는 생각이 들 정도로 눈에 잘 보이게 활동하고, 저 잘했어요? 라고 물어보기도 하고 그랬어요 (아트팩토리 예술강사C).”

일곱째, 아이들이 창의성이 마음껏 발현되었다. 미래 학자들도 미래 사회는 미적 가치와 감성적 가치가 존중되고 상상력이 중시되는 사회이며, 미래 사회를 주도할 핵심 역량으로 창의성과 감성이라고 하였다(김혁진 외, 2018). 창의력 학습은 잠재되어 있는 상상력을 풀어 놓는 것이며, 그것을 해방시키기 위해서는 다양한 활동을 할 수 있는 환경과 시간을 제공해줘야 한다. 또한 창의력을 발산할 수 있게 자신감을 길러주는 것도 중요하다. 실제 많은 연구에서 문화예술교육은 창의적 사고를 신장하는데 도움이 된다고 하였다(정문성 외, 2010, 2011, 2012; 김소영 외, 2013). 부평문화사랑방 학생H는 참여 관찰에서 적극적으로 프로그램에 참여하는 모습을 보여주었다. 활동을 할 때 항상 먼저 아이디어를 말하고, 같은

모듬원끼리 토의하며 아이디어를 확장하는 모습을 보여주었다. 누구나 상상을 할 수 있다. 그러나 그러한 상상이 상상력이 되기 위해서는 발산해야 한다. 만약 말하지 않고, 생각만 하고 있다면 그것은 상상에 지나치지 않는다. 에코필댄스컴퍼니 학생G는 예술 활동에서 만들기 활동을 가장 좋아한다고 말했다. 춤을 추는 것에 대해서 많이 어색함을 가지고 있는 아이였다. 더군다나 식물을 몸으로 표현한다는 것은 생각해보지도 않았다. 그래서 처음에는 어색했지만, 이제는 오히려 적극적으로 앞에 나서서 식물의 움직임을 표현한다.

“무슨 주제가 주어진다면 이거 되게 어려울 거 같은데? 라는 생각보다는 한번 해 볼까? 라는 생각이 먼저 들어요. 그러면서 아이디어가 떠올라요. 제가 생각해도 기발한 아이디어가 떠올라요. 또 생각하면 이거 할 수 있겠는데? 라는 생각이 들어요(부평문화사랑방 학생K).”

“식물을 몸으로 표현한다는 생각은 해보지 않았어요. 제가 아직 중학생이 아니라서 지금 이렇게 몸으로 표현하면 나중에 커서도 다 기억할 수 있을 거 같아요. 처음에 식물을 표현하라고 했을 때 조금 어리둥절했어요. 식물을 이렇게 표현해야해? 이렇게 표현해도 되? 라고 계속 물어봤어요. 그런 식으로 하면서 더 많이 생각했어요. 생각하지도 못한 모양이나 동작이 나올 때도 있었어요. 조금 어렵다 싶으면 선생님한테 물어봤어요. 선생님이 친절하게 가르쳐줘서 더 좋은 작품이 나오고 그랬어요(에코필댄스컴퍼니 학생G).”

아이들은 꿈다락 토요문화학교 프로그램을 통해 소통, 공동체, 공감, 움직임 등을 배울 수 있었다. 문화예술교육이라고 하면 흔히 언급되는 두 가지가 창의력과 상상력이다. 세 단체는 아이들에게 특별히 창의력이나 상상력을 강요하지 않았다. 아이들은 소통하고, 이해하고, 공감하고, 공동체 의식을 느끼고, 움직이는 활동을 통해서 자동적으로 창의력과 상상력을 위한 학습을 할 수 있었다.

5.2 학부모

프로그램 효과에 대한 아이들의 면담을 정리하면 아이들은 꿈다락 토요문화학교 프로그램에 참여함으로써 전형적인 아이들과는 다른 형태의 부모와의 소통이 나타났다.

첫째, 학교생활 외의 공통 화제를 가지고 부모와 상호작용하는 경험이 늘어났다. 프로그램을 마친 후에 엄마와 아빠, 동생이나 언니, 오빠 앞에서 꿈다락 토요일문화학교에서 무엇을 배웠다고 직접 보여줄 수는 없지만, 그러한 경험을 이야기하면서 자연스런 소통이 이루어짐을 심층 면담을 통해 알게 되었다. 그만큼 부모와의 대화가 많아진다는 뜻도 된다. 이는 매우 바람직한 현상이라고 볼 수 있다. 부모의 입장에서는 자녀의 성장에 관해 보다 많은 이해와 격려를 할 수 있다는 것이고, 아이의 입장에서 부모의 관심과 격려 때문에 자신에 대한 자긍심을 가질 수 있게 되었다. 왜냐하면 부모나 아이는 이 프로그램에 참여하는 것을 매우 자랑스러워하기 때문이다.

“연극하면서 엄마한테 오늘은 뭐했다고 다 보여줘요. 그렇게 하면서 자신감이 생긴 거 같아요. 아빠한테는 그냥 오늘 이런거 했다고 말하기만 해요. 아빠한테는 따로 보여주거나 그렇지 않아요(아트팩토리 학생A).”

“엄마는 제가 활발해져서 친구들이랑 어울려 지내는게 좋다고 해요. 토요일에 주말 농장에 가거나 그냥 집에서 책을 읽거나, 텔레비전을 보거나 게임만 했거든요. 그런데 토요일에 뭔가 할 수 있는게 생겨서 너무 좋아요(에코필댄스컴퍼니 학생G).”

“아빠랑 더 많이 얘기하게 되었어요. 엄마랑 얘기할 거리가 많아 졌어요. 제가 여기에서 뭐하면 뭐했다고 다 말하거든요. 그래서 엄마랑 말할 수 있는게 더 많아졌어요(부평문화사랑방 학생J).”

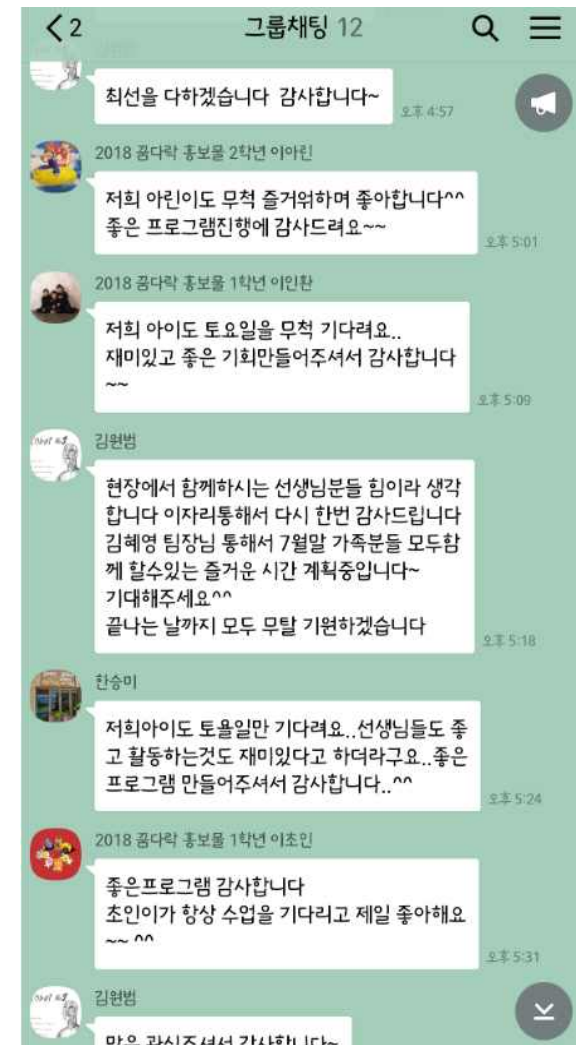
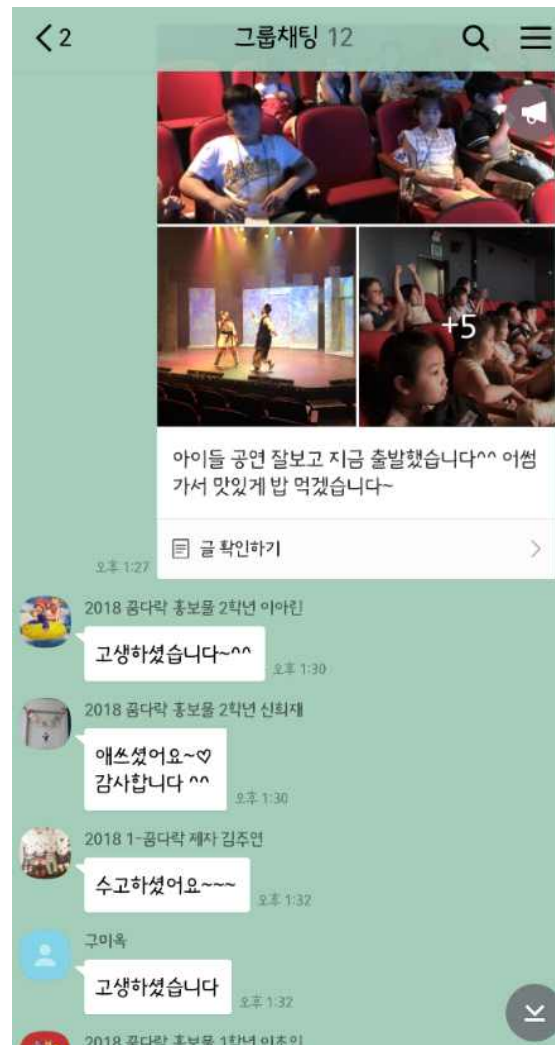
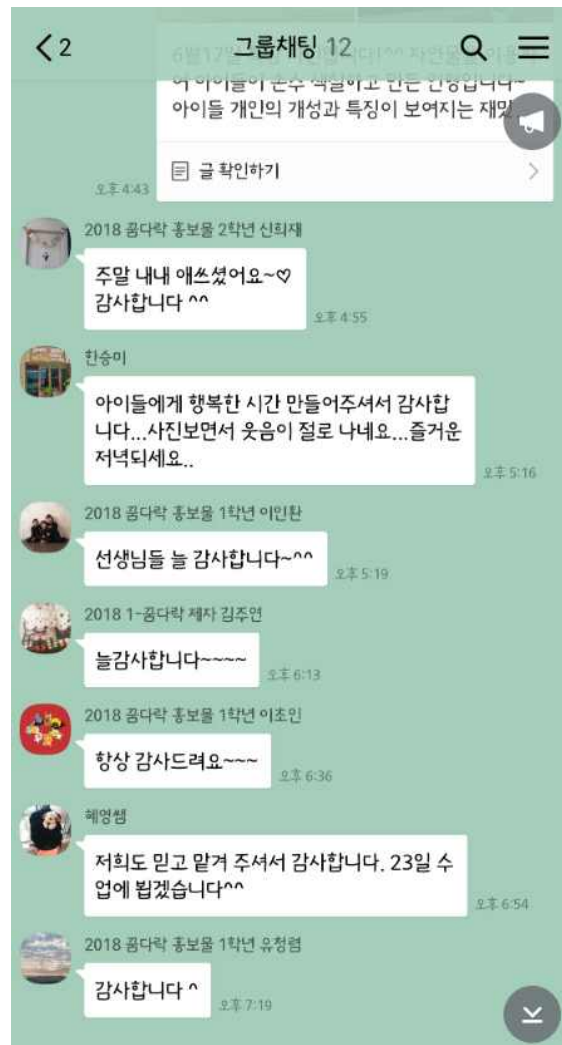
“집에 가면 매주 말해요. 오늘은 뭐 했는지 다 말해요. 제가 얘기하면 부모님들이 좋아해서 물어봐주시면 저는 또 얘기하고 그래요. 아마 엄마아빠가 여기 있는 친구들이랑 선생님 다 알 거예요(부평문화사랑방 학생K).”

둘째, 또한 꿈다락 토요일문화학교 프로그램은 예술 강사와 학부모의 활발한 소통을 통해 아이들의 성장에 큰 기여를 하고 있었다. 아트팩토리, 부평문화사랑방, 에코필댄스컴퍼니 세 개의 꿈다락 토요일문화학교 프로그램이 끝나면 부모님들은 아이들을 데리고 간다. 아니면 프로그램이 진행되는 동안 복도나 가까운 카페에서 기다리는 부모님들도 있다. 그만큼 부모님의 관심이 많다는 것이다.

또한 학부모들의 적극적인 참여와 신뢰는 예술강사와의 소통을 통해서 이루어진다. 예술강사와 학부모들 간 소통은 주로 인터넷 카페나 소셜미디어를 활용해서 이루어지고 있다. 이를 통해 자세한 아이들의 활동 모습을 부모는 확인할 수 있고, 구체적 정보를 주고받으며, 상담하고 있었다([그림 Ⅲ-18] 참고).

“□□이 하고 △△ 성격이 엄청 달라요. 근데 어머님도 그것을 알고 있더라고요. 그래서 초반에 걱정을 많이 했어요. □□이는 조금 얌전한데, △△는 완전 장난꾸러기라고 고생할 거라고 어머님이 그랬어요. 그러면서 아이들을 어떻게 키워야 할지 모르겠다고 하셨거든요. 저희는 항상 이렇게 부모님들이 저희 단체 카톡방에 글을 남겨주세요. 아니면 개인 카톡으로 연락을 주세요. 다른 문화예술교육 사업보다 꿈다락 토요문화학교는 학부모님하고 더 친밀하게 관계가 유지된다는 점이 다른 거 같아요. 저희는 오늘 수업을 하면, 단체 카톡방이나 카페에 글을 올리고 사진을 올려요. 그것을 보고서 서로 피드백을 해요. 아까 △△나 □□이 뿐만 아니라, 다른 부모님들도 아이들에 대해서 많이 얘기해주세요. 부모님과 소통은 정말 잘 되고 있는 거 같아요(아트팩토리 예술강사A).”

“저희는 수업을 마치고 나면 항상 부모님들께 브리핑 같은 걸 합니다. 저는 어머님만 오실 거라고 생각했는데, 아버님들도 정말 많이 오세요. 신기할 정도로 정말 많이들 참여해주세요. 지난 차시도 그렇고, 지 지난 차시도 그렇고 정말 많이 와주세요. 아이들이 수업 시간에 무슨 얘기를 했고, 어떤 활동을 했고, 어떤 발표를 했었는지 많이 궁금해 합니다. 그래서 아이들이 이 수업을 하고 나면 부모님이랑 할 얘기들이 많아져요(부평문화사랑방 예술강사C).”



[그림 III-18] 소셜미디어를 활용한 부모님과 의 소통 내용(아트팩토리)

5.3 예술강사

수업의 네 가지 요소로 교사, 학생, 교재, 교실환경이 있다. 이것을 꿈다락 토요문화학교에 대입하면 교사는 예술강사이고, 학생은 아이들이고, 교재는 따로 존재하지 않지만 수업에서 다루어지는 활동이 될 것이고, 교실환경은 꿈다락 토요문화학교 프로그램이 진행되는 공간일 것이다. 학교 교육에서 교사는 잘 가르치고, 교재는 좋은 것을 사용해야 하며, 학생들을 적극적으로 참여해야 하며, 이러한 것을 뒷받침 해줄 수 있는 물리적 및 심리적 교실환경이 중요하다. 마찬가지로 꿈다락 토요문화학교 프로그램이 잘 돌아가기 위해서는 예술강사가 잘 가르쳐야 하고, 교재 즉 제대로 된 활동을 해야 하며, 아이들은 적극적으로 참여해야 하며, 꿈다락 토요문화학교 프로그램이 진행되는 물리적 및 심리적 공간 환경이 중요하다.

이 장에서는 꿈다락 토요문화학교 프로그램을 구성하고 있는 네 가지 요소 중 예술강사에 대해서 언급하고자 한다. 예술강사는 프로그램을 계획하고, 설계하고, 작성하고, 실제 진행한다. 즉 꿈다락 토요문화학교 프로그램을 리드하는 인물이 바로 예술강사이다. 물론 꿈다락 토요문화학교 프로그램의 진행에 있어서 아이들이 없어서도 안 되며, 활동(교재)이 빠져서도 안 되며, 문화예술교육 공간이 없어서도 안 된다. 그러나 예술강사는 꿈다락 토요문화학교 프로그램을 진행하는데 있어서 설계부터 마무리까지 책임을 지고 있다.

예술강사들은 다양한 현장에서 문화예술교육을 한다. 학교현장에서 문화예술교육을 하는 예술강사들이 있고, 교도서나 복지센터, 청소년센터에서 문화예술교육을 하는 예술강사들도 있다. 연구진은 꿈다락 토요문화학교 예술강사들은 다른 현장에 있는 예술강사들과는 차별성을 두려고 한다. 왜냐하면 꿈다락 토요문화학교 지원사업의 목적이 학교교육과는 다르기 때문이다. 아이들의 문화예술 소양을 함양하고 또래·가족과 문화예술을 통해 소통할 수 있는 건전 여가문화를 조성해 나가는 좀 다른 목적을 가지고 있다. 그래서 꿈다락 토요문화학교 예술강사는 첫째, 문화예술의 전문가여야 하고, 둘째, 문화예술은 물론 교육에 대한 전문성도 가지고 있어야 하며 셋째, 교사와는 다른 학교 밖에서 아이들과 부모와 소통할 수 있어야 하며 넷째, 아이들의 여가문화를 즐기는 방법도 가르쳐주어야 하며 다섯째, 아이들의 성장과 변화에 관심을 가지고 도와주어야 한다.

심층면담을 하면서 예술강사의 성장과 변화를 확인하였다.

첫째, 예술강사는 수업을 진행하면서 문화예술교육에 대한 관점과 가치들이 긍정적 방향으로 자리잡아가고 있음을 확인하였다. 인지정교화이론은 ‘가르치면 더 잘 배운다.’는 것이 핵심이다. 즉 가르치려하면 내가 충분히 이해하지 않으면 안되기 때문에 학습자 입장에서 준비를 하면서 인지가 더욱 정교화되기 때문이다. 세 단체의 프로그램은 주로 아이들의 활동을 중심으로 진행되기 때문에 충분한 준비와 가이드를 하지 않으면 수업이 실패로 끝나기가 쉽다. 따라서 예술강사들은 사전 준비를 많이 하게 되고, 그 결과로 나타나는 긍정적 효과를 보면서 자기효능감과 더불어 문화예술교육 철학과 방법에 대한 확신을 가지면서 더욱 성장하는 모습을 보였다.

둘째, 예술강사의 책임감을 더욱 갖게 하였다. 아이들은 가소성이 높기 때문에 예술강사의 교수활동에 따라 큰 변화를 보이기 때문에 예술강사는 더욱 조심스럽게, 준비를 많이 하고, 정교한 개입을 하면서 관찰을 하지 않을 수 없다. 자신이 어떻게 하느냐에 따라 아이들의 변화가 커지기 때문에 더욱 책임감을 느끼게 되는 것이다. 아트팩토리 예술강사C는 꿈다락 토요문화학교 프로그램을 통해 아이들이 많은 부분에서 행동적 변화를 일으킨 것을 관찰할 수 있었다. 실제 심층면담에서 아이들의 변화에 대해 말해줬을 때, 연구진도 참여 관찰을 통해 확인할 수 있었던 바였기 때문에 더욱 공감할 수 있었다. 예술강사C는 아이들에게 조금 더 책임감을 가지고 열심히 해야겠다고 하였다. 이는 교육활동에서 매우 바람직한 모습이다.

“어린왕자 연극을 보여주고, 활동을 하면서 아이들이 이렇게까지 동화할 수 있구나, 이렇게 잘 스며드는 구나라는 생각을 했어요. 그래서 좀 더 책임감 같은게 느껴졌어요(아트팩토리 예술강사C).”

“꿈다락 정말 매력이 있습니다. 다른 문화예술교육 프로그램이랑 다릅니다. 1학기 때는 돌봄이 필요한 친구들이 많아서 조금 힘들었어요. 아이들이 힘들었다는 것 보다는 아이들은 그대로인데 저희가 계획한 그 프로그램을 그대로 하려니 그게 힘들었습니다. 그래서 2학기 때는 사업계획서대로 돌아가지 않더라도 아이들에게 집중해서, 아이들이 즐겁게 프로그램에 참여할 수 있도록 하기 위해 그 방법을 찾고 있는 중입니다(아트팩토리 예술강사A).”

셋째, 예술강사들은 아이들 하나하나에 집중적 관심을 가지고 인격적으로 대

하였다. 아이들의 변화를 일일이 관찰하고 대응해주며 정교하게 성장을 격려하고 있었다. 예술강사A는 꿈다락 토요문화학교 프로그램은 다른 문화예술교육 프로그램과 다르게 조금 더 많은 에너지를 쏟게 된다고 하였다. 그도 그럴만한 것이 아트팩토리 꿈다락 토요문화학교 프로그램은 인천시 강화군에서 진행되며, 아동지원센터 학생과 일반 지원을 받은 학생이 섞여 있다. 그리고 아트팩토리의 교육철학 중 하나가 아이들 하나하나를 돌보는 것이며, 아이들 하나하나에 집중하는 것이기 때문에 예술강사들은 아이들의 표정 하나에, 말 한마디에 신경을 쓴다. 예술강사D는 꿈다락 토요문화학교 예술강사가 학교 문화예술교육을 담당하는 예술강사와는 다르다고 하였다. 꿈다락 토요문화학교 예술강사는 아이들의 반응에 더 섬세하게 다가가야 한다고 하였다.

“굉장히 섬세해야 해요. 아이들이 하는 말 한 마디, 행동 하나하나 섬세하게 리액션을 해야 해요. 그게 바로 선생님의 능력이에요. 특히 꿈다락 예술강사 선생님들은 학교에 가는 예술강사 선생님들하고 달라요. 학교에서는 이렇게까지 섬세하게 해줄 수가 없어요. 그랬다가는 학교 선생님한테 안 좋은 이미지가 박혀요. 그런데 꿈다락은 수업하는 선생님들이 정말 준비를 많이 해요. 이게 섬세한 수업이기 때문에 그런거 같아요(아트팩토리 예술강사D).”

6. 개선사례와 우수사례

이 연구는 꿈다락 토요문화학교 지원사업 중 지역연계프로그램을 대상으로 한다. 꿈다락 토요문화학교 지역연계프로그램은 문화예술교육을 통해 토요일에 건전한 여가문화를 조성하고 지역 내 문화예술기관 및 단체 등과 협력하여 참여자(아동, 청소년, 가족 등)의 수요 및 특성을 고려한 지역별 꿈다락 토요문화학교 지형을 형성하기 위함이다. 그래서 꿈다락 토요문화학교 운영사업의 고유 가치를 추구하고 목표를 실현함으로 다른 문화예술교육 프로그램과 차별화를 시도하는 것이 꿈다락 토요문화학교 지역연계프로그램의 목표이다. 이에 지역 내 수요와 특성을 고려하여 고유한 꿈다락 토요문화학교를 구성하여 운영하고 있는 상황이다.

〈표 III-2〉 꿈다락 토요문화학교 지역연계프로그램

구분	내용
교육대상	학령기 아동·청소년, 아동·청소년과 가족이 함께 하는 프로그램
교육운영기간	3월~12월 학기별, 연간 프로그램 등 학교 학사 일정 등 고려하여 탄력적 운영 연간 30주차 내외 운영을 기본으로 함(지역센터 운영계획에 따른 사업유형 및 각 프로그램별 특성을 고려하여 설정)
교육시간	토요일 운영 원칙. 시간은 참여자 여건 고려하여 탄력적 운영
교육방식	교육목표에 따라 상의, 체험, 관람, 캠프 등 다양한 형태를 선택하여 복합적으로 연계 구성
교육강사	문화예술교육사 및 예술가 등 *국악, 연극, 디자인, 사진, 무용, 음악, 미술, 공예, 만화·애니메이션, 영화 등 10개 분야에 관한 프로그램 운영 시에는 해당 분야 문화예술교육사가 강사활동을 할 수 있도록 권장
교육장소	학교 밖. 지역 내 문화기반시설 및 공공시설(주민센터, 마을회관 등)
지역구성	가급적 시·도별 기초 시·군·구 단위 지역에서 이루어질 수 있도록 지원
참여자 모집 방법	지역 내 시·군청, 학교, 지역아동센터, 청소년센터 등과 연계한 참여자 모집 독려. 기초생활수급자 혹은 차상위계층의 경우전체 참여자의 10%이상 모집 필수
프로그램 운영 주체 선정·지원	꿈다락 토요문화학교 기본 방향과 프로그램 내용을 구성한 문화예술 분야의 전문성을 갖춘 운영 기관 혹은 단체 선정·지원

출처: 권순덕 외(2017) 재구성

권순덕 외(2017)에 따르면, 꿈다락 토요문화학교 지역연계프로그램은 보편성과 접근성을 중심으로 운영할 필요가 있다. 그리고 지역주민의 삶의 질 향상을 위해 지역문화의 장기적 비전과 목표를 가지고 균형적인 발전을 시켜야 한다는 원칙에 따라 지역 간 격차 해소와 차별화된 고유문화 정책을 수립해야 한다. 2015년 「지역문화진흥법」 제6조에 의거하여 지역문화진흥 기본계획 2020을 수립하여 지역문화자원을 활용한 지역문화 가치의 근간을 마련하였다([그림-III-19 참고]).



[그림 Ⅲ-19] 지역문화진흥 기본계획 2020 목표 및 추진전략

지역문화진흥 기본계획 2020에 따라, 꿈다락 토요문화학교 지역연계프로그램도 지역문화 역량을 강화하고, 지역문화 격차를 해소하고, 지역문화 발굴을 창조해야 한다. 즉 지역의 특성을 반영하며 지역에 기반을 둔 문화예술교육 생태계를 구성해야 한다. 그러나 지역연계에 대해 오해를 하고 있는 경우가 많은 것 같다. 많은 부분 지역연계라고 하면 중앙으로부터 내려오는 예산이 단순히 지역에 매칭이 된 거라고 생각한다. 또는 문화예술교육 프로그램이 지역문화 관련 커뮤니티를 만들고, 성장시키는 등 지역문화와 환경을 변화시키는 것이라고 생각한다. 그러나 지역연계프로그램은 지역을 기반으로 강화된 문화예술교육 프로

그램을 만들고자 하는 것이다. 이에 권순덕 외(2017)는 꿈다락 토요문화학교 지역연계프로그램은 선정에서부터 관리, 컨설팅, 평가까지 정리하여 수혜 범위, 신규 단체 발굴, 콘텐츠 질적 향상, 역량 강화, 사업 관리 효율성 등의 항목으로 지역문화예술교육지원센터가 자가진단을 할 수 있도록 검진표를 만들었다.

〈표 III-3〉 인천 꿈다락 토요문화학교 운영 내용 주요 결과

구분	내용
수혜 범위	■ 지역에 맞추어 사업 계획 세움. 대상은 그에 미치지 못하나, 청소년 대상의 사업은 지속적으로 진행함. ■ 수혜범위를 확장하기 위해 다양한 시도 할 예정임. ■ 강화군 캠핑은 다른 방식으로 필요, 예술가 원데이클래스, 강사파견 등
신규 단체	■ 신규문화기반발굴 사업 진행. 신규단체 발굴함. ■ 마을학교를 진행(수혜범위 확대 + 신규단체 발굴)
콘텐츠 질적 향상	-
역량 강화	■ 역량강화, 콘텐츠 질적 향상은 놓치고 있는 부분이 있음. ■ 컨설팅, 모니터링은 소극적 대처함. ■ 모니터링은 문화예술교육사가 있는 인하대와 연계해 진행함. ■ 컨설팅은 현장 컨설팅 진행, 라운드테이블을 통해 공유, 추가로 컨설팅을 원하는 단체들은 컨설턴트와 컨설팅 진행함. ■ 2014년부터 워크숍 방식으로 아카데미 진행. 참여율 저조, 프로그램 재구성 필요함(동기부여추가).
사업 관리 효율성	■ 심의위원, 컨설턴트 지속적으로 참여함. ■ 지역을 잘 알아서 잘되고 있음. ■ 모니터링, 컨설팅은 인천 지역에 맞는 방식을 찾아야 함. ■ 전체적으로 체계가 필요함. ■ 현장과의 미팅, 꾸준한 노력 필요함.

출처: 권순덕 외(2017) 재구성

〈Ⅲ- 3〉은 권순덕 외(2017)의 연구에서 개발된 지역문화예술교육지원센터 자가진단표를 바탕으로 도출된 인천 지역의 꿈다락 토요문화학교 운영 내용의 주요 결과이다. 인천 꿈다락 토요문화학교 운영 내용 주요 결과에 따르면 인천은 신규문화기반발굴 사업을 진행하고 신규단체를 발굴하고 마을학교를 진행하며 꿈다락 토요문화학교의 수혜범위를 확대하는데 적극적이다. 그러나 역량강화와 콘텐츠 질적 향상을 위한 컨설팅과 모니터링에는 상대적으로 소극적으로 대처하는 모습을 보이고 있다. 그 이유로는 워크숍 방식으로 아카데미를 진행하긴 하지만 문화예술 교육 단체와 예술강사의 참여율이 저조하기 때문이다. 참여율을 높이고, 동기를 부여하기 위해 프로그램을 재구성할 필요가 있다. 또한 인천 지역에 맞는 방식의 모니터링과 컨설팅이 필요하며 전체적으로 현장과의 미팅이 필요한 상황이다.

전술한 결과에 따라, 지역을 기반으로 강화된 문화예술교육 프로그램을 만들기 위해서 무엇보다도 인천 꿈다락 토요문화학교와 관계된 기관, 단체, 사람(지역주민, 학생, 특히 예술강사) 즉 지역을 구성하고 있는 요소들이 중요하다. 그들의 관심이 없이는 사업의 취지와 목적에 맞게 꿈다락 토요문화학교 프로그램이 진행될 수 없기 때문이다. 그래서 이 장에서는 지역에 대해 살펴보고자 한다. 그리고 꿈다락 토요문화학교 프로그램이 진행되는 장소와 공간에 대해서도 알아보하고자 한다. 왜냐하면 장소와 공간이라는 물리적 환경이 그 곳에서 일어나는 문화예술교육에 큰 영향을 미치기 때문이다. 로저 울리히(Roger Ulrich)(1984)는 병실 창으로 자연풍경이 보이는 병실에 있는 환자가 더 빨리 회복됨을 과학적으로 증명하면서 공간과 건축이 인간의 사고와 행동에 영향을 미치는 현상을 연구하는 신경건축학(Neuro-Architecture)이 유행하기도 했다. 에드워드 홀은 인간관계에 따른 공간적 거리를 측정하여 제시한 바도 있다. 그만큼 공간이 인간에게 미치는 영향이 크다.

〈표 III-4〉 에드워드 홀의 4가지 거리 영역

구분	거리	내용
친밀한 거리	46센티 미만	속삭임, 은밀한 대화
개인적 거리	46-120센티	낮은 목소리, 사적인 대화
사회적 거리	1.2미터-3.6미터	분명한 목소리, 공적인 대화
공적 거리	3.6미터 이상	큰 목소리, 청중을 향한 목소리

출처: 이동우(2014). 디스턴스. 서울: 엘도라도.

김혁진 외(2018)의 연구에서도 문화예술교육 공간의 중요성을 인식하고 문화예술교육 공간 조성을 위한 연구를 하였다. 문화예술교육이 어느 지역에서 진행되느냐에 따라 교육 프로그램이 바뀌고, 질이 달라지는 것은 아니지만, 지역의 자원을 활용할 수 있다는 장점을 가지고 있다. 이에 꿈다락 토요문화학교는 전국에서 진행되는 사회문화예술교육 지원사업이지만, 인천에서 진행된다는 점에서 인천 지역사회의 효과를 살펴보도록 한다.

6.1 지역

꿈다락 토요문화학교 지역연계프로그램은 꿈다락 토요문화학교 기획사업과 그 비전이나 사업의 목적과 방향에 있어서 같은 곳을 바라보고 있지만, 운영 방식

에 있어서는 다른 모습을 보여준다. 꿈다락 토요문화학교 기획사업은 질적 향상을 우선으로 하며, 융복합적인 예술체험 콘텐츠를 개발하여 예술교육의 수월성 관점에서 접근한다. 반면, 꿈다락 토요문화학교 지역연계프로그램은 상황과 조건에 맞춰 프로그램별 설계가 가능하다. 즉 꿈다락 토요문화학교 기획사업은 실험적이고 예술적이라고 한다면, 꿈다락 토요문화학교 지역연계프로그램은 접근성이 중요하다.

연구진은 연구가 진행되는 동안 매주 토요일마다 두 개의 꿈다락 토요문화학교 프로그램을 참여 관찰하였다. 꿈다락 토요문화학교 프로그램이 진행되는 곳은 인천시 강화군(아트팩토리), 인천시 연수구(에코필댄스컴퍼니), 인천시 부평구(부평문화사랑방)이다. 세 군데 모두 주거공간과 멀지 않은 곳에 있어 접근성은 우수하였다. 아트팩토리는 인천시 강화군 사과나무작은도서관에서 꿈다락 토요문화학교 프로그램을 운영하였다. 사과나무작은도서관은 갑룡초등학교 바로 앞에 위치하고 있으며, 1층에는 제자지역아동센터가 있다. 에코필댄스컴퍼니는 인천시 연수구 동춘1동 주민자치센터에서 꿈다락 토요문화학교 프로그램을 운영하였다. 동춘1동 주민자치센터는 아파트단지 바로 옆에 있으며, 1층에는 주민센터 2층에는 북카페 및 강의실 3층은 다목적실로 구성되어 있다. 꿈다락 토요문화학교는 3층에서 진행되었다. 또한 동춘1동 주민자치센터는 주변에 봉재산과 둘레길이 있어 에코필댄스컴퍼니의 주제 중 하나인 생태를 느끼기 위해 현장 학습이 용이하다. 부평문화사랑방은 인천시 부평구 지하철 7호선 부평구청역 부근인 갈산2동 주민센터에 있으며, 부평구문화재단 문화사업본부 소속팀이 직접 운영, 관리하고 있다. 부평문화사랑방은 갈원초등학교, 갈산중학교, 부평공업고등학교 주변에 있으며, 아파트단지 안에 위치하고 있다. 갈산2동 주민센터 1층에는 주민센터, 지하1층에는 헬스장, 2층에는 주민자치센터, 3층은 부평문화사랑방이 있다. 꿈다락 토요문화학교는 3층에서 진행되었다. 전술한 바와 같이 세 개의 꿈다락 토요문화학교 프로그램은 아파트 단지 안에 있거나 초등학교 바로 앞에 있어서 접근성 면에서 뛰어났다.

실제 문화예술교육은 지역과 다양하게 접목하고 있다. 지역은 학습자의 거주지이며 경험의 공간이자 역사의 공간 등으로 활용되어 문화예술교육의 주제와 내용을 활용되기도 한다. 지역의 변화 속에 변화하는 마을과 사람 이야기라든가 특정 환경과 여건의 이야기, 현재 지역이 당면한 이야기, 지역 안의 사람들의

삶 이야기 등 지역의 여러 면을 보여 주며 지역주민들이 함께 마주보고 생각하고 이야기 나누는 기회를 제공하기 때문이다. 또한 문화예술교육을 통해 함께 새로운 것을 발견하고 공유하고 공감대를 형성하는 활동을 통해 새로운 기회를 제공받기도 한다(김혁진 외, 2018). 그러나 세 개 단체가 이 지역을 선택한 이유는 특별하지 않았다. 연구진은 이 연구가 인천이라는 지역의 꿈다락 토요문화학교 프로그램에 대해서 연구하는 것이기 때문에 지역에 대해서 질문을 하였다. 왜 인천이며, 인천의 이 지역에서 꿈다락 토요문화학교 프로그램을 하는 이유에 대해서 질문하였다. 그리고 인천 이 지역의 문화예술교육의 질 향상을 위해서도 생각하고 있는 바가 있는지에 대해서도 물었다. 그러나 이 질문과 관련해서 특별한 답변을 들을 수는 없었다. 아트팩토리 예술강사D는 다른 예술강사들과 함께 하지 않고 전화로 하였다. 이미 수업을 참여 관찰하면서 네 차례 만나고, 중간보고회 및 인천 꿈다락 토요문화학교 예술강사 자문회의에서 만났기 때문에 심층 면담을 위한 라포는 충분히 형성된 상태였다. 그래서 전화로 하는 면담이었지만, 세 시간이 조금 넘는 시간 동안 심층적으로 이야기를 나눌 수 있었다. 예술강사D는 심층 면담을 하기 전에 이미 연구진과 심층 면담을 진행한 예술강사에게 어떤 주제에 관해 이야기를 나눴는지 들었다고 했다. 그리고 중간보고회 및 인천 꿈다락 토요문화학교 예술강사 자문회의에서 이 연구의 분석 기준을 본 상태였다. 그래서 전화로 심층 면담을 할 때, 그것을 기준으로 하였다. 예술강사D는 꿈다락 토요문화학교와 지역성에 대해 다른 예술강사에게 물었지만, 특별한 답변을 들을 수 없었다고 했다. 그리고 예술강사D가 생각하기에도 문화예술교육 프로그램을 진행하는데 있어서 지역에 초점을 맞춰서 정하지는 않았다고 했다. 단지 지역에 있는 것을 수단으로 프로그램을 진행하였을 뿐, 지역에 대한 애향심을 신장시키기 위해서 문화예술교육의 요소로 넣지는 않았다고 하였다. 에코필댄스컴퍼니 예술강사E도 꿈다락 토요문화학교 프로그램을 진행하는데 있어서 지역적 균형을 맞춰야겠다는 생각을 해보지 않았다고 말했다. 예술강사E는 다른 문화예술교육 지원사업 특히 지역특성화문화예술교육 지원사업을 할 때는 지역의 자원, 환경 등 지역 콘텐츠를 사용해서 문화예술교육을 해야 한다고 생각했지만, 꿈다락 토요문화학교 프로그램을 운영하기 위해서 지역을 고려해야 한다는 생각을 해 본적은 없었다고 말했다. 예술강사H도 예술강사E와 비슷하게 언급하였다. 인천은 다른 지역과 다르게 섬, 새, 풀, 바다 등이 있어 문화예술교

육에서 사용할 수 있는 다양한 자연환경적 요소를 많이 가지고 있다고 하였다. 그러나 이와 관련해서는 지역특성화문화예술교육 지원사업에서만 고려했을 뿐, 꿈다락 토요문화학교 지원사업을 위해서는 고려해보지 않았다고 하였다.

“아까 전에 다른 예술강사 선생님하고 얘기를 했어요. 그런데 지역과 관련해 우리가 그렇게 생각을 하고서 프로그램을 짜거나 그러지 않았다고 하더라고요. 제 생각에는 다른 팀도 지역에 대해서 그렇게 생각하지는 않을 거예요. -중략- 우리가 교육을 할 때 인천 아이들만을 위해서 교육을 하는 것도 아니고, 인천만의 아이로 키우기 위해서 교육을 하는 것도 아니잖아요. 이 프로그램으로 애향심을 키워야 한다는 것도 너무 올드한 생각 같아요. 지리교육이 아니잖아요. 저희 교육에 지역이 주제로 들어가긴 하지만 그것은 전체를 위한 하나의 작은 것이예요. 지역을 수단으로 사용하는 것일뿐 그것을 위해서 문화예술교육 프로그램을 하는 것은 아니예요. 내 지역을 이해하기 위해서 문화예술교육 프로그램을 하는게 아니라는 거예요. 단지 지역에서 활동하고, 지역에 있는 식물을 사진찍어보고, 지역에 있는 학교와 건물들을 사진찍고, 그런 것에 대해 신문을 만들어가면서 소통하는 거죠. 지역은 단지 저희 프로그램 목적을 달성하기 위한 수단으로 이용하는 것입니다(아트팩토리 예술강사D).”

“저희가 지역특성화문화예술교육 지원사업을 할 때는 지역의 자원을 활용해서 무엇을 했었어요. 지역의 환경도 생각했었고, 어느 프로그램에서 아동을 만나면 경험의 확장 이런 것을 해줘야 한다고 생각해서 지역에서 무언가를 찾아서 지역적 균형을 맞춰야겠다고 생각했어요. 그런데 꿈다락 토요문화학교 지원사업에서는 특별히 그런게 없어요(에코필댄스컴퍼니 예술강사E)”

“인천만의 꿈다락이라고 하면 정말 재미있을 거 같아요. 인천은 섬도 있고 수도권에서 누릴 수 없는 그러한 자연환경을 가지고 있어요. 지역특성화문화예술교육 지원사업할 때도 인천은 재미가 있어요. 아, 인천은 이렇게 하면 되는구나 하면서 감탄했던 적도 있었어요. 서울은 눈에 띄고 좋아보이는 뭔가가 있는데, 그거에 비하면 인천은 훨씬 촌스러워요. 여기에서 촌스럽다는 의미는 훨씬 더 지역색이 더 많이 드러난다는 거예요. 인천스러운 프로그램들? 그런 것들이 있어서 저는 더 좋은 거 같아요. 이건 인천에서만 할 수 있는 프로그램이잖아요. 현장학습을 가면 알 수 있어요. 인천에만 있는 식물들이 있어요. 인천에서만 볼 수 있는 새들이 있어요. 사실 우리는 그런거 모르잖아요. 그런데 여기는 바닷가가 있어서 풀도 달라요. 이전에 강화도에서 캠프를 하면서

알게 되었어요. 갯벌을 이용해서 여러 가지 프로그램도 했어요. 정말 그러한 것이 인천이 아니면 할 수 없는 거죠. 지역특성화는 그런 것들을 많이 요구해요. 꿈다락은 프로그램을 더 많이 요구해요. 조금 다른 거 같아요. 꿈다락도 인천에서만 진행되는 거라면 인천에서 할 수 있는 뭐 그러한 것들, 인천의 것이 더 녹아 나는 뭔가가 있을텐데 지역특성화 만큼은 아니에요. -중략- 그런데 꿈다락 토요문화학교 프로그램은 움직임의 기초에서 만들어지는 거라서, 어떻게 하면 움직임을 끌어낼 것인가에 초점을 두지, 지역색을 어떻게 해야 할지 그런 것들을 고민해본적은 없는 거 같아요(에코필댄스컴퍼니 예술강사H).”

꿈다락 토요문화학교 프로그램을 진행하기 위해 세 단체가 인천이란 지역을 선택한 것에 특별한 이유를 가지고 있지 않았으며, 인천이란 지역적 자원도 특별히 사용하지는 않았다. 그러나 세 단체가 강화군이란 지역, 연수구란 지역, 부평구란 지역을 선택한 이유는 있었다. 아트팩토리는 꿈다락 토요문화학교 프로그램을 하기 위해 지역과 공간을 알아보던 와중에 강화군에 위치한 작은나무사 과도서관과 연결이 되었다. 무엇보다도 아트팩토리 문화예술교육 총괄 팀장이 개인적인 인연으로 이전에도 강화도에서 여러 차례 문화예술교육 프로그램을 진행했다고 하였다. 에코필댄스컴퍼니는 꿈다락 토요문화학교 프로그램을 하기 위해 알아보던 중에 동춘1동 주민센터와 연락이 닿았다고 하였다. 부평문화사랑방은 부평문화재단에서 꿈다락 토요문화학교 프로그램을 계획하였으며, 나중에 예술강사를 고용했다고 하였다. 즉 아트팩토리와 에코필댄스컴퍼니의 경우 문화예술교육단체가 꿈다락 토요문화학교 프로그램을 하기 위한 콘텐츠를 가지고 있었으며 그것을 진행하기 위해 직접 공간을 구하러 다녔다. 반면, 부평문화사랑방은 부평문화재단에서 프로그램을 구성하였으며 예술강사를 직접 고용하였다. 36개의 인천 꿈다락 토요문화학교 프로그램을 진행하는 모든 단체가 이 두 가지 중 하나는 아니겠지만, 세 개의 꿈다락 토요문화학교 프로그램을 진행하는 단체는 크게 두 가지로 구분할 수 있었다.

“강화하고 개인적으로 인연도 있고, 여기 도서관 선생님이랑 개인적으로 알게 되었고, 이야기를 하다가 여기 있는 친구들에게 뭔가 해주고 싶었어요. 그런데 쉽지는 않았어요. -중략- 강화도는 별 같아요. 인천이지만 별 같아요. 따로 떨어져 있는 자기들만의 공간이라고 해야 하나? 분명 인천은 인천인데 가까운 것은 김포에 가깝잖아요. 인천이라고 하기에는 조금 떨어져 있어요(아트

팩토리 예술강사A).”

“여기 주민센터 자체에 프로그램이 많아요. 그래서 주민들이 굉장히 잘 이용 하는 곳이고, 관리도 잘 되는 곳이라서, 여기에서 프로그램을 하면 일단 주민 들이 신뢰를 가지고 참여를 한다고 해요. 저희도 주민센터에서 하는 좋은 프 로그램이라는 이미지를 남겨서 OO동의 좋은 이미지를 만들어 주는게 중요하 다고 생각해요. 저희한테도 책임감이 있어요. 여기서 진행되는 프로그램이 어 땀다, 관리가 잘 안 됐다 그런 얘기가 들리지 않게 잘 해야죠. 주민센터와 상 생할 수 있게 프로그램을 최선을 다해서 진행하고 있습니다. 이 동네가 좋은 동네다 라는 생각을 아이들도 하는 거 같아요(에코필댄스컴퍼니 예술강사H).”

전술한 바와 같이, 세 개 단체는 꿈다락 토요문화학교 프로그램을 진행하기 위해 지역을 특별히 고려하지 않았다. 그러나 아이들에게 꿈다락 토요문화학교 는 자기 동네를 특별하게 만들어준 프로그램이 되었다. 에코필댄스컴퍼니 학생 G는 이전에도 꿈다락 토요문화학교 프로그램이 진행되는 공간에서 다른 프로그 램에 참여한 적이 있었다. 학생G는 집에서 가깝고, 학교 친구도 있어서 좋았다고 말했다. 또 집에서 가깝기 때문에 프로그램에 참여하기 위해 아침에 걸어오 고, 엄마가 매주 자신을 픽업할 수 있었다고 하였다. 그리고 프로그램을 마친 후에는 도서관에서 책을 읽을 수도 있어서 좋았다고 하였다. 학생F는 같은 동네 에 살고, 같은 학교에 살지만 그동안 친하지 않았던 친구와 같이 활동하면서 친 해질 수 있었고, 현장학습을 통해 동네의 생태에 대해 관심을 갖게 되었다고 하 였다. 학생H는 이 지역에서 태어나고 자랐지만, 이 동네를 그렇게 좋아하지 않 았다. 그런데 꿈다락 토요문화학교 프로그램에 참여하면서 좋은 프로그램에 참 여할 수 있었다는 사실에 자신이 살고 있는 동네가 좋게 느껴졌다고 하였다. 그 래서 이 동네에 대해 더욱 궁금해졌고, 자신이 살고 있는 동네를 지켜야 한다는 생각까지 들었다고 하였다. 아트팩토리 학생E는 우리동네 소개하기 신문 만들기 활동을 통해서 다른 초등학교를 다니는 학생C에게 자신이 다니는 초등학교와 그 주변을 소개해줄 수 있어서 좋았다고 했다. 실제 연구진은 학생E가 같은 모 둠 친구에게 자신이 다니는 초등학교, 길, 가게 등을 상세하게 설명해 주는 모 습을 관찰할 수 있었다. 학생E뿐만 아니라, 우리동네 소개하기 신문 만들기 활 동을 하는 대부분의 학생들이 적극적으로 활동에 참여하였으며, 모둠 별 발표를 할 때 듣는 학생은 다른 때와 달리 집중하는 모습을 보여주었으며, 발표하는 학

생들은 부끄러워하지만 준비한 것을 모두 소개하려고 노력하는 모습을 볼 수 있었다.

“이 프로그램 때문에 이 동네가 좋아진 건 사실이에요. 원래 학원에 가거나 다른 프로그램에 참여하면 다 돈 내야 하잖아요. 그런데 이건 무료잖아요. 선생님들도 좋고요. 스트레스도 풀리고요. 만들기도 하고, 춤도 추고요. 여기에서 계속 더 이런거 했으면 좋겠어요. -중략- 여기가 제가 다니는 학교랑 가깝고, 우리 반 친구도 있어서 오는거에 있어서 전혀 힘들거나 하지 않아요. 이 전에도 여기 주민센터에서 뭐 하는거 했었고, 제 친구들도 다 했었어요. 학교에서도 친구들한테 여기 가까우니까 같이 와서 하자고 했어요. 저는 여기가 좋은게 다른 이유도 많지만 우리 반 친구가 있어서 좋아요. 만약에 아는 친구가 없었으면 조금 외로울 수도 있었을 거 같아요. 그런데 주민센터가 가까워서 동네 친구도 있고, 학교 친구도 있어요. 그리고 만약에 멀리 있으면 차타고 가야하니까, 그게 힘들지 않을까 해요. 엄마도 저 픽업할 때 편하다고 해요. 집이 가까워서 프로그램 끝나고 밑에 도서관에서 책 읽다가 집에 가도 무섭지 않아요(에코필댄스컴퍼니 학생G).”

“우리동네에 이런 게 있으니까 친구들도 많이 알게 되어서 좋아요. 친하지 않은 친구들이랑 같이 신청해서 하게 되면, 친해질 수 있어요. 이전에 알고는 있었는데 별로 친하지 않은 애가 있었는데, 지금 엄청 친해졌어요. 그래서 좋아요. -중략- 우리동네가 엄청 좋은 거 같아요. 이 프로그램 들으면서 우리동네가 좋아졌어요. 제가 좋은 환경에 살고 있는 거 같아요. 이거 다 지원해 주는 거 같아요. 체험이나 활동도 하고 그런게 많아서 좋아요. 여기에서 하는 거 다 지원되고 다양한 거 해 볼 수 있고, 또 만들기도 해보고, 느낄 수 있어서 좋아요(에코필댄스컴퍼니 학생F).”

“저는 솔직히 이 동네 좋아하지 않았어요. 엄마하고 아빠한테 이사하고 싶다고 여러 번 얘기했어요. 제가 여기에서 태어나고 지금까지 살았는데 모르는 것이 많이 있잖아요. 여기도 몰랐던 거 같아요. 지난번에 소풍 나갔던 것도 그렇고요. 우리동네 알아보기 하면서 여기에서 태어난 거 만족하고 있어요. 그 이후로 여기에서 자라고 태어났으니까 내가 사는 이 동네를 지켜야지 하는 그런 생각을 해요. 이 동네에 대해서 더 알고 싶은 생각도 있고요(에코필댄스컴퍼니 학생H).”

“우리동네 소개하기 신문 만들기 활동이 있어요. 저희가 주제를 하나 정해 하는 거예요. 학교라는 주제로 할 수도 있었고, 가게라는 주제로 할 수도 있었고, 논이나 길이라는 주제로 할 수도 있었어요. 저희 조는 학교를 주제로 했어요. 강화초등학교 다니는 친구들도 있고, 서강초등학교 다니는 친구들도 있어요. 제가 다니는 갑룡초등학교는 모를 거라고 생각했어요. 그래서 학교로 하자고 했어요. 큰 종이에 사진 다 붙여서 글씨를 쓴 다음에 친구들 앞에서 소개해주고 싶었어요. 그리고 저도 그거 하면서 학교 주변에 몰랐던 점을 알게 되었어요(아트팩토리 학생E).”

“저는 여기 갑룡초등학교에 다니지 않아요. 우리동네 소개하기 신문 만들기 하기 전에 모둠별로 사진을 찍었어요. 매주 토요일에 와서 익숙해지긴 했는데, 강화도 이긴 하지만 제가 사는 동네도 아니고, 제가 다니는 초등학교도 아니어서 잘 몰랐어요. 사실 관심도 없었어요. 그런데 사진 찍으러 다니고, 신문 만들기 하면서 친구가 알려줘서 갑룡초등학교 쪽을 많이 알게 되었어요 (아트팩토리 학생C).”

꿈다락 토요문화학교사업에 있어서 지역 연계문제는 다음과 같이 정리할 수 있다.

첫째, 문화예술교육을 제공하는 단체에게 지역은 큰 변수가 되지는 않지만 참여하는 아이들과 학부모에게 있어서는 중요한 영향을 준다. 교통 통신의 눈부신 발달은 과거 지역의 문제들을 상당부분 극복할 수 있었고, 아이들도 자신이 살고 있는 동네를 벗어나 심지어 외국여행의 경험이 있는 아이들도 있다. 그러나 일상생활 공간이 자신이 살고 있는 지역을 크게 벗어나지 못하므로 적어도 아이들에게 접근성의 문제 때문에 큰 의미를 갖는다.

둘째, 주된 문화예술교육주제는 아니지만 일부 활동을 지역사회를 활용하는 경우가 많기 때문에 아이들은 이전에는 생각하거나 구체적으로 체험하지 못한 지역사회 활동을 하는 기회를 갖기 때문에 애향심으로 함양할 수 있다. 그리고 이는 주변환경에 대한 관찰력도 기르고, 인간과 환경과의 관계의 의미 등도 생각하는 등 의미 있는 지역사회 활동을 체험할 수 있다.

6.2 장소

수업을 구성하는 네 가지 중요한 요소는 교수자, 학습자, 교재, 교실환경이라고 했다. 즉 문화예술교육에서는 예술강사, 아이들, 문화예술교육 활동, 문화예술교육 공간이 문화예술교육 수업을 구성하는 중요한 네 가지 요소가 될 수 있다. 이 중 이 장에서는 문화예술교육 공간에 대해 언급하고자 한다. 교육 공간은 크게 물리적 환경과 심리적 환경으로 나눈다. 물리적 환경이란 교육 공간의 넓이, 교구 등을 말한다. 교육 공간의 크기라든가, 물건들의 배치 등에 따라 아이들은 학습활동에 영향을 받는다. 심리적 환경이란 분위기를 말한다. 교육 공간의 분위기가 방임적인지, 권위적인지, 민주적인지 등에 따라 아이들은 학습활동에 영향을 받는다(정문성·전영은, 2016).

슈타이너(Steiner)는 교육 공간의 중요성을 알고 새로운 학교 공간을 만들기 위해 발도르프 학교를 만들었다. 발도르프 학교는 육체와 동작 능력, 감각능력과 인지능력, 언어능력, 판타지아 능력과 창조성 능력, 사회성 능력을 신장하기 위해 교육 공간을 구성하였다. 특히 감각능력과 인지능력의 향상을 위해 학교의 물리적 환경이 하모니를 이루어지도록 공간을 구성하였다. 그리고 사회성 능력을 신장시키기 위해 학생들이 학교를 삶이 공간으로 느낄 수 있도록 공간을 구성하였다(발도르프교육협회 홈페이지)실제 연구진 중 두 명은 이전에 발도르프 학교를 방문하였다. 학교 공간은 한국의 교실 크기와 비슷하거나 조금 더 컸다. 교구들은 학생의 손이 닿는 곳에 위치해 있었다. 학생들이 만든 작품들이 교실 뒤에 걸려 있었다. 선생님은 칠판 앞에 있었으며 학생들은 각자 책상에 앉아 있었다. 분위기는 민주적이었으며, 전체적으로 따뜻한 느낌이었다. 발도르프 학교를 방문해 수업을 참관하고, 선생님과 심층 면담을 하였다. 심층 면담에서 선생님은 일반 국공립학교와 발도르프학교의 졸업생들을 비교해봤을 때, 크게 다른 점은 없다고 한다. 그러나 발도르프학교에서 공부하는 학생은 천국에서 공부하는 것이고, 일반학교에 다니는 학생은 그렇지 않은 곳에서 공부하는 것이라고 하였다. 그만큼 교육 공간이 중요하다는 것이다. 발도르프학교는 교육 철학 뿐만 아니라, 학생들의 교육에 있어 공간의 중요성을 깨닫고 교실뿐만 아니라 교과 외 활동 공간이 많이 있다. 모든 공간이 학생들 위주로 만들어져 있다. 즉 실제로 교육이 이루어지는 공간이 중요하다는 것이다. 그것은 문화예술교육도 마찬가지이다.

세 개의 꿈다락 토요문화학교 프로그램이 진행된 공간은 크게 두 개로 나눌 수 있다. 전술한 바와 같이 아트팩토리와 에코필댄스컴퍼니는 문화예술교육 단체에서 꿈다락 토요문화학교 프로그램을 진행하기 위해 교육 공간을 직접 구했다. 반면, 부평문화재단은 공간과 프로그램을 가지고 있었으며 예술강사를 고용한 것이다. 아트팩토리는 지역아동센터 2층 공간을 사용하고 있으며, 에코필댄스컴퍼니와 부평문화사랑방은 주민센터 3층 공간을 사용하고 있다. 아트팩토리는 전문적인 무대시설을 가지고 있지는 않지만, 무대라고 볼릴 수 있는 조그마한 공간을 가지고 있다. 그리고 메인 공간 이외에 옆방에 다른 공간도 사용할 수 있다는 장점을 가지고 있다. 아트팩토리 공간은 꿈다락이라는 이름에 걸맞게 다락방의 이미지를 가지고 있다. 아트팩토리 예술강사A는 심층 면담을 통해 작은나무사과도서관은 꿈다락의 이미지를 가지고 있다고 하였다. 그러나 연구진이 방문한 겨울에는 방바닥이 지나치게 차가워서 온풍기를 가동했음에도 매트 깔아야 했다. 에코필댄스컴퍼니는 무용을 하기에 충분히 넓은 공간을 가지고 있었다. 그리고 이면이 거울로 덮여 있어서 무용을 하는 학생들이 신체의 아름다움을 감상할 수 있기에 충분하다는 생각이 들었다. 그러나 만약 에코필댄스컴퍼니가 이 공간을 다시 사용할 수 없고, 다른 공간을 구하러 다녀야 하는 상황이 온다면, 이보다 더 좋은 공간을 구할 수 있을까 라는 생각이 들었다. 왜냐하면 무용이라는 장르 특성상 넓은 공간이 필요하기 때문이다. 부평문화사랑방은 전문적인 무대 공간을 가지고 있었다. 관객이 앉는 관객석도 마련되어 있었다. 실제로 이 공간은 전문 예술인 또는 아마추어 예술인들이 공연을 하기도 한다. 인천 지역특성화문화예술교육 지원사업을 하는 팀 중 여러 번 이곳에서 공연을 진행하기도 하였다. 그리고 아이들이 활동을 하다보면 어느 순간 조명이 변해있고, 음악이 나오고, 음악이 바뀌고, 조명이 켜지는 등 예술강사 외에 부평문화재단에서 조명을 담당하는 사람이 꿈다락 토요문화학교 프로그램을 위해 보조역할을 해주고 있었다. 실제 심층 면담을 진행했을 때에 아트팩토리와 에코필댄스컴퍼니 아이들은 교육 장소에 대해 특별히 좋다거나 나쁘다고 언급하지는 않았다. 그러나 부평문화사랑방 학생J와 학생K와 학생I는 모두 교육 장소에 대해서 긍정적인 반응을 보였다. 예를 들어 학생J는 무대에서 뛰어다닐 수 있고 직접 무대를 경험할 수 있어서 좋았다고 말했다.

“사무실 같은 공간에서 수업을 할 수도 있지만, 아이들이 교육 받기에 적당한 공간이 어디일까 생각을 해보니 아무 곳에서 수업하는 것은 지양하게 되더라고요. 아이들에게 수업 공간을 제공해주는 것도 큰 의미가 있다고 생각해요. 다락방이잖아요. 그 안에서 꿈을 꾸라고 했는데, 꿈을 꿀 수 있는 그런 공간을 제공해줘야 하는 거잖아요. 그래서 사업의 취지하고도 맞고, 또 그 공간이 가지고 있는 성격이나 저희 수업의 취지하고도 맞는 곳이어야 한다고 생각했어요(아트팩토리 예술강사A).”

“재단 소속으로 사랑방 공간에 따로 나와 있는 극장이 있어요. 그 공간에서 꿈다락 토요문화학교를 합니다. 아무래도 여기가 극장 공간에 베이스를 가지고 있다 보니, 이 공간에서 아이들을 대상으로 하는 교육 프로그램을 만들어 달라는 이야기를 들었고, 제가 오기 전부터 여기 담당자분이 아예 따로 계셔서 그 때로 이렇게 교육 프로그램이 만들어진 걸로 알고 있습니다. 여기가 연극 공연장이기 때문에 아마 처음부터 연극 수업이 많이 있었던 걸로 알고 있습니다. 그래서 꿈다락 토요문화학교 프로그램 이외에 다른 연극 프로그램도 많이 있습니다. 지금 유아 3~4세부터 초등학생 고학년까지 대상으로 하는 프로그램이 있습니다(부평문화사랑방 관리자J).”

“인천문화예술교육지원센터에서도 지속적인 관심을 가져주셨고, 무엇보다도 여기에 이런 공간이 있어서 저희 입장에서는 계속 실험하고, 변화하고, 수정할 수 있었어요. 처음부터 완결된 프로그램으로 한 것도 아닌데 저희들 입장에서 그 역량을 높이 봐주신 거 같아서 앞으로도 지금까지 했던 것처럼 하려고 합니다(부평문화사랑방 예술강사H).”

“저는 바이올린도 하고 피아노도 해서 유치원 때부터 무대에 조금씩 올라가고 그랬어요. 무대에 올라가고, 무대에서 수업 시간에 공연을 하는 거에 대해서 떨리지는 않아요. 그런데 무대 위에서 대본을 짜고, 무대에서 연습하고, 무대에서 뛰어 다니는게 정말 새로운 경험이에요. 이전에도 무대에 올라가긴 했지만 완벽하게 해서 그 완벽함을 보여주기 위한 거였어요(부평문화사랑방 학생J).”

“무대 뒤에 가보셨어요? 분장실 가보셨어요? 여기 와서 분장실도 처음 가봤고, 무대 뒤에도 가보고, 무대에서 연극도 해보고, 뛰어 놀기도 해보고, 정말 다 새로운 경험이에요. 이번에 학교에서 리코더 연주회 나가는데 하나도

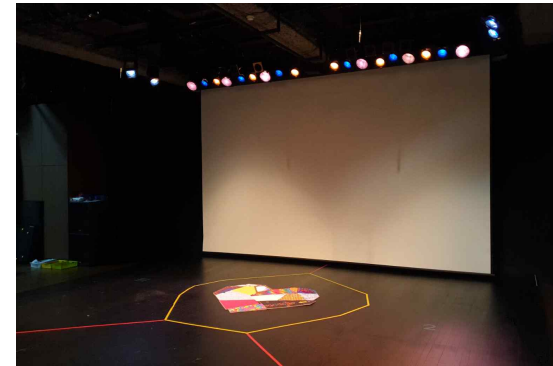
안 떨려요(부평문화사랑방 학생K).”

“어차피 연극이니까 연극만 하는구나 하고 생각했지 무대에서 뭘 한다는 생각을 안 했어요. 왜냐하면 6주 동안 프로그램 듣고서 연극을 만들 수 있는 게 아니라고 생각했어요. 그런데 제가 생각했던 거랑 완전 달랐어요. 무대에서 수업하고, 연극도 매번 했어요. 정말 신나요(부평문화사랑방 학생).”

꿈다락 토요문화학교 지원사업에 있어서 공간 문제는 다음과 같이 정리할 수 있다.

첫째, 지역에 비해서 문화예술교육이 실천되는 공간은 결정적 역할을 한다. 문화예술의 특성상 공간 그 자체가 프로그램이 될 수도 있다. 부평문화사랑방의 경우 연극무대에서 활동을 하므로 그 자체가 공연의 느낌을 받기 때문에 아이들은 마치 연극을 하듯이 활동을 한다. 열악한 공간에서 의미 있는 교육을 수행하기는 많은 어려움이 따르고, 훌륭한 공간에서는 다소 프로그램의 부족함이 있어도 공간이 부족한 부분을 채워줄 수도 있기 때문이다. 좋은 공간은 와 있는 것 만으로도 만족도가 높기 때문이다. 따라서 지역의 좋은 공간들을 찾아내고, 많이 활용하도록 개방하는 것이 필요하다. 이는 문화예술프로그램을 수행하는 단체의 문제가 아니라 그런 공간을 제공하는 지방자치단체의 역할이다.

둘째, 공간이 장르를 지배할 수도 있다. 문화예술교육의 장르를 융합하더라도 공간의 여건에 따라 주된 장르를 많이 사용하게 한다.



[그림 III-20] 교육 공간(아트팩토리, 에코필댄스컴퍼니, 부평문화사랑방)

IV. 종합 분석 및 논의

1. 교육과 예술의 경계를 허물다
2. 문화예술로 소통의 기회를 확대하다
3. 학생과 예술강사가 함께 성장하다
4. 내가 만드는 예술: 싱어송라이터로 생활 속으로
확장하다
5. 미세한 관찰을 통한 소통의 극세화를 이루다
6. 거리두기를 통해 문화예술공동체로 이해, 관용, 수용의
체험을 공감적으로 공유하다
7. 현실과 이상사이의 안전한 상상놀이터 다락방의 세계를
구축하다
8. 지역의 공간에 의미를 부여하다

IV. 종합 분석 및 논의

1. 교육과 예술의 경계를 허물다

꿈다락 토요문화학교는 예술교육에 관한 오랜 오해와 갈등 중의 하나인 예술과 교육의 관계 설정에 해결책을 제시했다. 교육과 예술의 경계를 허물었기 때문이다.

교육자들은 예술을 수단으로 생각하는 경향이 강하다. 교육의 목적을 달성하기 위해 다른 장르와 마찬가지로 예술도 훌륭한 도구로 사용한다. 예술이 아무리 훌륭한 모습을 가지고 있더라도 도구로 사용되는 한 목적의 지위를 가질 수 없다. 그러나 예술가들은 예술이 도구로 사용되는 것에 대해 근본적 반감을 가지고 있다. 예술 그 자체가 목적이기 때문이다. 예술가들이 말하는 예술교육은 예술 그 자체의 교육이지 예술을 수단으로 한 교육이 아니다. 예술을 잘하기 위한 교육일 뿐이다.



예술을 전공으로 하지 않는 일반 학생들에게 예술은 낯설고 힘들다. 우리는 백조처럼 아름다운 세계적인 무용수 강수진이 발레슈즈를 벗고 보여준 상처투성이의 민낯의 발을 보고 눈물을 흘린 적이 있다. 처음에는 괴상망측해서 눈살을 찌푸렸지만 점점 그녀의 춤과 오버랩되면서 그것이 얼마나 아름다운 발인지 가슴으로 깨달았다. 그녀는 예술가를 지향했기 때문에 발이 나무토막처럼 되도록 교육과 훈련을 받고 연습을 했을 것이다. 그러나 일반 학생은 그렇지 않다. 비록 누구나 예술성을 조금이라도 가지고 있지만 그것에 올인할 생각도, 능력도,

시도도 하지 않는다. 그러나 우리가 전인교육을 강조하는 것은 다중지능(MI)교육이 주장하는 것처럼 각 개인이 가진 한 영역의 예술성도 다른 영역과 마찬가지로 최대한 잠재성을 발굴하고 계발해서 개인으로서는 최대화시켜서 자아실현을 도와주기 위해서이다. 예술가가 되는 것은 아니지만 자신의 안에 잠재되어 있는 예술성을 최대한 꺼내어서 발휘할 수 있는 역량은 가질 수 있다. 이러한 역량들이 모여져서 복합역량 또는 복합지능을 갖게 되어 개인의 자아를 실현하는 교육의 목적을 달성할 수 있는 것이다.

최근의 문화예술교육진흥법은 학교와 학교 밖에서 모든 개인이 가지고 있는 잠재적 예술적 역량을 발휘할 수 있는 사회적 환경을 지원하는 것을 목적으로 하고 있다. 누스바움(Nussbaum, 2011)은 개인이 역량이 있더라도 사회적 환경이 이를 받쳐주지 않으면 그 역량을 없는 것과 마찬가지라고 했다. 교육은 개인의 역량을 발휘할 사회적 환경을 만들어줄 의무를 가진 것이고, 이 둘이 호응할 때 소위 ‘결합 역량’이 나타나는 것이다.

꿈다락 토요문화학교는 강사가 교육자인지 예술가인지 구분할 수 없을 정도로 통합되어 있다. 그러므로 아이들도 내가 교육을 받는 것인지 예술을 즐기는 것인지 당연히 구별하지 못한다. 아이들은 단순히 자기들이 3시간 동안 놀고 있다고 생각한다. 그러나 참여 관찰자가 보기에는 그들은 놀고 있는 것 같지만 사실은 연기를 하고 있고, 무용을 하고 있었다. 그들은 끊임없이 선택을 하고, 시도하고, 또 다른 선택을 하고, 시도하고, 새로운 것들을 만들기도 표현하기도 한다. 다만 강사는 아이들에게 어떤 것을 선택할 것인지, 왜 그것을 선택했는지, 무엇을 표현하려고 하는지, 왜 그렇게 표현했는지 질문만 할 뿐이다. 아이들은 그 질문에 자극받고 답하면서 스스로 자신의 잠재력을 찾아내고 계발하고 움직인다. 강사들은 아이들을 이끌거나 밀지 않는다. 질문을 통해 아이들이 선택하는 대로 물 흐르듯 따라 다니되, 물 밖으로 나가지 않도록 만 간섭한다. 때로는 물 밖까지 따라 다니고 다시 물 안으로 들어가기를 기다리기도 한다.

꿈다락 토요문화학교 교실에서 강사팀이 미리 준비된 세트와 소품, 그리고 보이지 않는 강사의 언어와 행동이 울타리가 된다. 그 안에서 아이들의 모든 움직임은 예술이 된다. 만약 그러한 준비와 프로그램이 없었다면 이를 예술이라고 말하기 힘들 것이다. 그런 의미에서 분명히 교육이라고 할 수 있다. 물론 아이들은 예술을 했다거나 교육을 받았거나 말하지 않는다. 그렇지만 참여 관찰자

의 눈에는 분명히 예술을 했고, 교육을 받았다.

꿈다락 토요문화학교는 교육과 예술을 동시에 추구하면서 자연스럽게 경계를 무너뜨렸고, 교육이나 예술이나의 쓸데없는 논쟁이 들어올 틈도 주지 않았다. 고체로서의 교육과 예술이 기체로 승화되면서 섞여 버린 것이다. 교육과 예술이 시너지 효과를 내면서 함께 윈윈(win-win)하는 모습을 보여주었다.

2. 문화예술로 소통의 기회를 확대하다

고대 동굴 벽화에서 보듯이 문자가 발명되기 이전에는 그림으로 의사소통을 했다. 혹자는 이를 예술의 시작이라고도 했다. 인류의 역사는 소통의 발전이 동력이 되었다. 문자가 발명된 후 인류의 소통이 극대화되고, 인류 문명은 급속도로 발전되었다. 반면에 많은 부작용도 있었다. 문자가 가지는 한계 때문에 소통의 오해도 많이 일어났다. 인간이 자신의 생각이미지를 전달할 때 먼저 문자로 번역을 해야 한다. 이때 오역이 일어나고, 상대는 이를 번역해서 자신의 생각이미지로 이해하기 때문에 또 한 번의 오역이 일어날 가능성이 있다. 그래서 소통이 많을수록 그만큼 많은 오해가 발생한다. 이는 개인 간에도 집단 간에도 국가 간에도 발생하여 큰 비극으로 발전되기도 한다. 수많은 문학작품은 오해의 스토리라고 해도 다름이 아니다. 오해가 없다면 극적인 이야기가 만들어지기 어렵다. 특히나 네트워크가 중요해진 요즘에는 더욱 그렇다. 어처구니없는 한 사람의 실수가 엄청난 재난을 가져오기도 한다. 그 만큼 소통은 중요한 역할을 한다.

꿈다락 토요문화학교에서는 소통의 도구가 문화예술로 극대화되었다. 기존의 언어로 말하고 쓰는 것에 그치지 않고, 몸으로 표현하고, 뛰고, 구르며, 소리를 지르고, 표정을 짓는 등 그 동안 억제되었던 온몸으로 표현하고 수영하는 기회를 갖는다. 즉 아이들은 자신의 생각과 느낌을 언어에 국한되지 않고 마음껏 발휘하면서 소통의 자유를 느낀다. 동시에 스트레스도 해소되고, 다른 사람들의 몸짓을 통한 소통도 받아드리고 경험한다. ‘나는 꿈틀거린다. 고로 존재한다.’ 꿈틀거림의 개념을 확대함으로써 아이들은 말이나 글의 제한된 도구가 아니라 오감을 포함한 온몸으로, 도구를 활용하여 다른 사람들과 소통하면서 실존의 풍성함을 누리고 있었다. 이는 보다 정확한 소통을 만들어내고, 창의력을 체험으로

신장시킨다.

3. 학생과 예술강사가 함께 성장하다

예술강사들은 가르치면서 성장했다고 털어 놓았다. 이를 이론적으로는 인지정교화이론이라고 한다. 단순히 아는 것이 아니라 내가 아는 것을 다른 사람들에게 쉽게 설명하기 위해서는 더 정교하게 내가 아는 것을 정리해야 한다. 이 과정에서 더 정교한 인식이 이루어지며 가르치는 과정에서 겪는 시행착오가 인지를 정교화시키는데 좋은 밑거름이 된다. 더 정확하게 알게 되고, 내가 무엇을 하고 있는지를 의식하는 초인지를 경험한다.

꿈다락 토요문화학교는 주체와 객체가 구분되지 않는다. 강사와 학생이 구분되지 않고 함께 성장하는 과정이다. “어른들은 왜 성장하지 않나요?” 어린이가 어른에게 묻는 당돌한 질문은 이제 대답이 되어 돌아온다. “어른인 나도 함께 성장하고 있단다.” 성장하는 예술강사의 모습에서 아이들은 더 많은 배움과 공감을 얻게 된다. 아울러 프로그램은 개선되고, 아이들은 더 관찰되어지고, 더 정교한 피드백을 얻게 되면서 함께 성장한다. 이는 선순환으로 더 나은 문화예술 교육프로그램으로 발전하거나 더 좋은 프로그램이 창작된다.

4. 내가 만드는 예술: 싱어송라이터로 생활 속으로 확장하다

그동안 예술은 예술가만이 하는 전유물로 생각한 경향이 있었다. 그러나 꿈다락 토요문화학교는 누구나 예술을 할 수 있는 것이며 예술은 생활 그 자체임을 깨닫게 한다. 아이들의 몸짓 하나 하나에 의미를 부여하는 순간 그것은 예술이 된다. 그리고 예술저작물을 갖게 되는 저작권자가 된다. 이를 통해 아이들은 자존감과 독립심, 자기효능감을 갖게 된다. 아이들은 면접조사에서 하나같이 “자신감이 생겼어요.”라고 말한다. 해 보았기 때문이다. 이를 역량이라고 한다. 아이들은 자신이 만든 예술을 다른 사람과 공유하는 과정에서 자신이 예술적 역량을 발휘할 수 있음을 각성한다. 그리도 또 다른 향해를 시작할 수 있다. 배는 항구에 있으면 안전하지만 그것이 존재의 목적이 아닌 것처럼 꿈다락 토요문화학교

는 아이들을 향구에 머물러 있지 못하게 유혹한다. 끝없는 자신과의 모험과 예술의 세계를 탐험하게 한다. 그리고 그 속에서 자신과 타인, 그리고 세계를 발견한다.

이전에 아이들은 주어진 지위와 역할, 요구된 활동을 해야 했다. 그래서 프로그램 진행 초창기에는 끊임없이 질문했다고 한다. “선생님, 일어나도 되요?”, “이제는 뭐해요?”, “물먹고 와도 돼요?” 왜냐하면 학교에서 그렇게 교육받고 익숙해졌기 때문이다. 그러나 프로그램이 진행되면서 이제는 “선생님, 저는 이렇게 할래요?”, “이렇게 해도 되잖아요?”로 질문들이 바뀌어 졌다고한다. 아이들이 사회와 요구하는 기성품에서 스스로가 창작품으로 전환된 것이고, 스스로 자신의 삶을 주체적으로 살게 되는 경험을 갖게 되었다. 즉 내가 만든 노래로 내가 부르는 삶을 경험하였다.

5. 미세한 관찰을 통한 소통의 극세화를 이루다

아이들의 조금만 행동 하나에 의미를 부여해주는 예술강사의 역할은 아이들의 소리, 몸짓 하나하나에 집중하게 한다. 즉 미세한 관찰을 하게 되고, 미세한 발견을 하게 된다. 그리고 미세한 의미를 찾게 된다. 그리고 이러한 미세한 발견은 소통으로 이어진다. 그 미세한 움직임이 의미를 갖게 되므로 그 의미의 소통이 이루어지는 것이다. 이러한 경험은 아이들로 하여금 오감을 스스로 느끼는 삶을 살게 된다. 막신 그린(Maxine Greene, 2011)이 말한 예술의 본질 “널리 깨어 있음”을 느끼게 되는 것이다.

이를 가능하게 한 것은 예술강사들이 끊임없이 회의를 했기 때문이다. 예술강사들은 수업을 하기 전, 하고나서 많은 시간 회의를 통해 아이들의 언행에 대한 세심한 관찰과 그 관찰의 결과를 분석하고 의논하고, 정보를 교환하였다. 그 과정에서 미세한 아이의 언행에서 의미를 찾아내는 즐거움을 갖는다. 때문에 프로그램이 진행되는 동안 예술강사는 더 세밀한 의미를 찾아내는 능력을 갖게 된다. 아울러 더 예리한 관찰력도 갖게 되었다. 예술강사 간의 소통은 부모와 아이들과의 소통으로 이어지고, 이야기 속으로 들어가서 만나게 되는 예술강사와 아이들의 관계는 더욱 소통의 극세화를 가능하게 한다. 그 과정에서 아이들은 예술강사를 가르치는 사람이 아니라 동료로 받아드린다. 이를 통해 더욱 아이들

은 문을 열고 마음껏 자신의 마음과 생각으로 토로한다. 관찰의 중요성이 다시 한 번 확인된다.

6. 거리두기를 통해 문화예술공동체로 이해, 관용, 수용의 체험을 공감적으로 공유하다

거리두기란 예술강사와 아이들이 서로의 존재를 인정해주려는 태도를 말한다. 독립된 존재로서 인정하고 독립적으로 서 있기를 기대하는 과정이다. 이는 방임을 뜻하지 않는다. 거리는 두지만 끊임없이 관심을 갖고 그들의 표현에 오감을 집중해주기 때문이다. 이러한 예술강사의 거리두기는 아이들끼리도 거리두기를 유도하였다. 아이들은 이 거리두기를 문화규칙으로 받아드리고 있었다. 그 과정에서 인간존엄과 자유와 평등의 가치가 예술을 통해 실현된다. 적당한 거리가 두어졌을 때 아이들은 비로소 자기의 말, 자기의 몸짓을 할 수 있게 된다. 이러한 거리가 문화예술 공동체를 가능하게 한다. 적절한 거리 없이 몸이 붙어 있는 것은 공동체가 아니다. 집단 일뿐이다. 공동체는 서로 이해하고, 관용하며, 더 나아가 수용하는 관계를 말한다. 이는 거리두기를 통해 가능하다.

꿈다락 토요문화학교는 참여하는 아이 하나하나를 하나의 인격체로 존중해주고 거리두기를 통해 독립적 개인으로 공동체의 일원으로 살아가는 경험을 갖게 한다. 거리두기 때문에 아이들은 빠른 아이나 느린 아이나 이해해주고, 기다려주고, 참아주고, 구성원으로 수용해준다. 몸을 많이 활용하는 체험이어서 처음에는 다소 다툼들이 나타났지만 거리두기에 익숙해지면서 그런 다툼은 사라지고, 보통의 아이들답지 않게 많은 대화를 통해 문제를 해결하였다. 경쟁이나 개인적 활동보다는 협동적 활동이 많았다.

7. 현실과 이상사이의 안전한 상상놀이터 다락방의 세계를 구축하다

아이들에게 꿈다락 토요문화학교는 현실과 이상의 중간지대이다. 이는 꿈을 가지고 현실에서 성장하는 아이들에게 최적의 지대라고 볼 수 있다. 다락방은 계단을 통해 올라가야 한다. 그렇다고 해서 하늘에 있는 것은 아니다. 그러나

창문을 열면 하늘에 맞닿아 있다. 다락방에는 어른들이 잘 올라오지 않는다. 예술강사는 가끔씩 지상에서 올라오거나 하늘에서 내려오는 심부름꾼의 역할을 하므로 아이들은 불편해하지 않는다. 다락방은 아이들만의 공간이다. 아이들은 여기에서 자기들만의 이야기로 놀이를 한다. 엄마아빠 놀이도 하고, 의사놀이도 한다. 여기엔 스토리가 있고, 각자의 지위와 역할놀이도 있다. 여기서 꿈과 현실의 실험을 하면서 성장해간다.

꿈다락 토요문화학교 아이들은 마치 다락방에서 노는 것 같다. 꿈꾸는 것 같기도 하고, 현실에 와 있는 것 같기도 하다. 아이들은 자신의 꿈을 현실의 상황에서 연기해 본다. 가능성도 시도해본다. 예술적 방법으로 하기 때문에 더욱 자유롭게 자신을 표현할 수 있다. 그러므로 더 정확한 자신의 모습을 객관적으로 경험해볼 수 있다. 다른 사람들의 반응도 함께 관찰하면서 말이다. 이러한 경험은 실제 세상에 살아갈 아이들에게 잊을 수 없는 의미 있는 경험이 될 것이다.

8. 지역의 공간에 의미를 부여하다

꿈다락 토요문화학교 운영단체는 프로그램을 만드는데 지역의 영향을 크게 받지 않았다. 자신들이 전문성과 경험으로 자신 있는 프로그램을 만들었고, 이를 수행할 수 있는 공간을 찾아서 사업을 시작하였다. 반면에 프로그램에 참여하는 아이들과 부모들은 오히려 지역이 중요한 변수가 되었다. 교통이 발달했다 하더라도 접근성이 용이해야 지속적으로 참여할 수 있기 때문이다. 그런 의미에서 꿈다락 토요문화학교는 지역연계프로그램임에 틀림없다. 예술강사는 메인 프로그램은 아니지만 여러 가지 활동 중에서 지역사회와 관련시킬 수 있는 최대한 활용하기 때문에 아이의 입장에서는 자신이 살고 있는 지역사회를 체험하는 것은 분명하다. 그리고 이를 통해 지역공동체意識과 거주환경에 대한 애착도 갖게 된다.

공간은 문화예술과 교육에 동일하게 중요한 환경변수이다. 공간 자체가 프로그램일수도 있고, 참여동기에도 큰 영향을 미치고, 문화예술교육활동에도 적극적인 활력을 불러 넣어 준다. 게다가 좋은 공간이 있다면 활용률도 높여서 지역사회운영의 효율성도 높여준다. 참여율이 높으면 이러한 공간의 확대에도 영향을 주는 선순환이 된다.

V. 결론 및 제언

1. 결론
2. 제언

V. 결론 및 제언

1. 결론

꿈다락 토요문화학교는 아동, 청소년, 가족이 함께 여가를 즐기고 문화예술 소양을 얻고 서로 소통하는 사회문화예술교육으로 자리를 잡아 가고 있는 사업이다. 특히 지역사회단위에서 그 지역의 문화예술교육단체가 주체가 되어 프로그램을 만들고 아이들을 모집해서 수행하는 지역연계 문화예술교육으로 인기를 끌고 있다. 그 동안 여러 차례 꿈다락 토요문화학교의 성과와 효과성에 대해 연구가 있었지만 일반적인 성과연구에 국한하였고, 문화예술교육의 특성상 아이들에게서 어떤 변화가 있었는지에 대한 구체적 의미와 효과는 찾아내지 못했다. 더욱이 실제로 사업을 주관하고 있는 지방자치단체의 입장에서는 이 사업을 지속하거나 확대하거나 질적 제고를 위해 어떤 지원을 해야 할 지를 판단해야하는 근거를 갖고 있지 못하다.

이 연구는 이러한 필요성에 입각하여 인천의 꿈다락 토요문화학교가 어떤 성과와 효과, 아이와 부모, 그리고 예술강사에게는 어떤 영향과 의미를 주고 있는지를 드러내려는 목적을 가지고 있다. 이를 위해 꿈다락 토요문화학교의 문화예술교육현장을 참여해서 관찰과 면접을 통해 현장의 목소리로 그 효과와 의미를 찾고자 하였다. 이를 위해 그 동안 꾸준히 인천 꿈다락 토요문화학교를 운영해 온 비교적 평판이 좋은 세 개의 단체에 초점을 맞추어 질적 연구를 수행하였다. 그 결과를 정리하면 다음과 같다.

첫째, 교육과 예술의 경계를 허물었다. 문화예술과 교육이 통합되기는 매우 힘들다. 문화예술은 그 자체가 목적이고, 교육은 의도적 변화가 목적이기 때문에 서로 모순된 방향을 갖고 있기 때문이다. 그러나 세 단체의 경우 다소의 차이는 있지만 아이들은 문화예술을 즐기면서 동시에 의미 있는 교육적 성장과 발달을 하고 있었다. 즉 두 마리 토끼를 다잡고 있었다. 노력만한다면 이상을 현실화시킬 수 있음을 보여주었다.

둘째, 문화예술로 소통의 기회를 확대하였다. 슈타이너와 맥심 그린 등 문화예술교육전문가가 강조했듯이 문화예술의 경험은 아이들에게 말과 언어를 넘어서 감성과 온몸을 사용하는 다양한 의사소통의 도구를 활용하게 된다. 이는 소통의

확대로 이어지고 아이들이 쉽게 사회공동체에 적응하는 성장을 하게 되었다.

셋째, 학생과 예술강사가 함께 성장하였다. 예술강사의 성장도 눈부시다. 그만큼 프로그램을 기획하고, 의미 있는 실천을 하고, 수많은 회의를 통해 의사소통을 하는 가운데 예술강사의 문화예술과 교육력 신장에 큰 기여를 하였다. 가르치는 자이기보다는 함께 성장하는 동반자의 모습을 보였다.

넷째, 스스로 만드는 예술을 즐겼다. 주어진 각본과 프로그램에 적응하는 것이 아니라 스스로 함께 만들어가는 문화예술체험을 하면서 아이들은 자기주도적이고 적극적인 참여를 경험하였고, 자신의 삶을 스스로 만들어가는 인격체로 성장하였다.

다섯째, 미세한 관찰을 통한 소통의 극세화를 이루었다. 예술강사들은 아이들의 반응을 미세하게 관찰하고 미세하게 반응함으로써 아이들의 작은 언행마저 문화예술작품으로 승화시키는 전략을 사용하였다. 이는 아이들이 자신의 언행 하나하나가 의미가 부여되는 것에 자긍심과 동시에 다른 사람도 인정하는 배려심을 신장하였다. 아울러 예술강사는 변하는 아이들의 모습에서 책임감을 무겁게 느끼고 있었다. 이는 더 나은 프로그램의 개선으로 이어졌다.

여섯째, 거리두기를 통해 문화예술 공동체로 이해, 관용, 수용의 체험을 공감적으로 공유하였다. 모든 활동은 개인에서 시작해서 모둠활동으로 진행되기 때문에 거리두기를 통해 다른 구성원의 참여를 기다려주고, 인정해주고, 격려해주는 문화규칙으로 이해, 관용, 수용의 모습을 보여주었고, 때문에 서로의 경험을 공유하는 지혜를 갖게 되었다.

일곱째, 현실과 이상사이의 안전한 상상놀이터 다락방의 세계를 구축하였다. 다락방은 지상과 하늘의 중간에 있어, 이상과 현실의 중간에 있는 아이들의 세계를 상징한다. 실제 아이들은 문화예술교육을 통해 이러한 다락방을 경험하면서 삶을 안전한 상상놀이터에서 마음껏 실험하고 있었다. 이는 아이의 전인적 발달과 미래지향적 발달을 촉진하였다.

여덟째, 지역의 공간에 의미를 부여하였다. 꿈다락 토요문화학교는 지역연계프로그램이다. 지역사회에서 프로그램이 진행되므로 그 지역의 아이들이 혜택을 누리며 지역사회와 관련된 활동을 함으로써 애향심과 지역공동체의식을 갖게 되었다. 아울러 지역의 공간을 의미 있게 활용함으로써 지역의 문화예술교육활성화에 기여하였다.

2. 제언

이상의 연구결과에 따라 몇 가지 제안을 하면 다음과 같다.

첫째, 문화예술교육은 문화예술을 수단으로 하는 교육이 아님을 보여주었다. 문화예술을 향유하고 창조하면서 동시에 전인적 성장과 발달을 얻는 이상적인 모습을 볼 수 있었다. 꿈다락 토요문화학교를 비롯한 사회문화예술교육 지원사업을 하는 단체들이 이러한 문화예술교육 모델을 지향할 필요가 있다.

둘째, 예술강사의 역할모델에 대한 연구가 필요하다. 본 연구에서 예술강사는 세 단체 모두 예술강사가 무엇을 해야 하는지에 대한 하나의 모델을 제시해주었다. 일반적인 학교교사의 모습과는 거리가 있었고, 그렇다고 학생들을 방임하고 기다리기만 한 것은 아니었다. 예술강사들은 이를 거리두기라고 표현하였는데, 이것은 매우 정교한 예술강사의 자리매김을 보여준다. 거리두기에 대한 분명한 개념정의가 되지는 않았지만 예술강사의 역할이 무엇인지에 대한 어렵פות한 개념은 제시하고 있다. 문화예술교육이 강조된 이후에 많은 예술강사가 활동을 하고 있지만 아직 뚜렷한 역할모델이 제시되고 있지 않아서 개인의 가치와 역량에 따라 역할이 다르게 수행되고 있는 것으로 보인다. 그러므로 예술강사의 지위에 따른 역할이 무엇이어야 하는지 예술강사 역할모델에 대한 연구가 필요하다.

셋째, 문화예술교육의 의미를 재개념화 해야 할 필요가 있다. 특히 세 단체는 문화예술을 통한 소통을 강조하였다. 이전의 문화예술에서 소통은 매우 어렵거나 특정집단의 세계에서만 일어나는 것으로 국한되었다. 그러나 문화예술이 일상 생활화된 최근에는 누구나 문화예술로 소통하는 것으로 여겨진다. 따라서 문화예술교육의 의미를 보다 확장하고 정교화 해야 더욱 문화예술교육이 우리 삶에 의미있게 스며들고 삶의 질을 높이는데 기여할 것이다.

넷째, 꿈다락 토요문화학교의 개념화가 필요하다. 꿈다락 토요학교 사업의 목적은 분명하게 제시되었지만 그간의 실천경험과 시행착오 등을 통해 재개념화할 필요가 있다. 수많은 단체에서 사업에 참여하고 있으므로 이 사업의 정체성과 추구하는 문화예술교육의 목적을 공유해야 할 필요가 있다. 그렇게 해야 함께 고민하고, 개선하고, 질적 제고도 추구하면서 효과의 공유와 보편화도 가능하다.

다섯째, 지역성의 의미를 좀 더 부여하고 질 높은 문화예술교육이 가능하려면, 접근성과 시설이 좋은 적절한 공간을 확보하고 활용도를 높이려는 노력이 필요하다. 꿈다락 토요문화학교는 17개 시·도의 지방자치단체에서 주관하는 만큼 그

지역의 문화예술자원들을 발굴하고 성장시키는 역할을 해야 한다. 그것이 지역의 문화예술교육 참여기회를 확대하고 삶의 질을 높이는데 기여할 수 있다. 프로그램의 질이 좋으면 지역의 투자가 활성화될 것이고, 좋은 시설과 공간이 있으면 프로그램의 질도 높아지고 참여율도 높아지는 선순환이 될 수 있다.

참고문헌

- 강현주·김앵아(2016). 인천 사회문화예술교육의 발전방안 연구. 문화교류연구 5(1), 89-106.
- 권순석 외(2017). 꿈다락 토요문화학교 지역연계프로그램 사업유형 분석 및 발전방안 연구. 한국문화예술교육진흥원.
- 김재춘·부재율·소경희·채선희(2005). 예비, 현직 교사를 위한 교육과정과 교육평가. 교육과학사.
- 김청송(2009). 청소년심리학의 이론과 쟁점. 서울: 학지사.
- 김혁진·백령·정민룡·김연진·전영은(2018). 2017 문화예술교육센터 조성 및 운영방안 연구. 한국문화예술교육진흥원.
- 백령(2015). 통합예술이란 무엇인가?. 서울: 커뮤니케이션북스.
- 신승환(2008). 문화예술교육의 철학적 지평. 파주: 한길아트.
- 신종호(2015). 주요국의 문화예술교육을 통합 창의성교육 사례. 교육개발, 194.
- 양혜원·박종웅·정민룡·최보연(2016). 2016 꿈다락 토요문화학교사업 평가 연구. 한국문화예술교육진흥원.
- 원영미(2015). 미술관 중심의 문화예술교육 활성화 방안-꿈다락 토요문화학교 사례를 중심으로. 미술과교육 16(3), 91-114.
- 이동우(2014). 디스턴스. 서울: 엘도라도.
- 이병준 외(2010). 문화역량과 문화예술교육. 서울: 교육과학사.
- 이흥우(1990). 교육의 개념. 서울: 문음사.
- 이화(2015). 2015 개정 교육과정의 주요 내용과 성공적 실행방안. 교육개발, 194.
- 임영식 외(2013). 2013 토요문화학교 사회적 효과 연구. 한국문화예술교육진흥원.
- 전영은(2015). 다문화교육에서 활용되는 문화예술 체험활동에 관한 문화인지론적 연구: 신체성을 중심으로. 인하대학교 박사학위논문.
- 정문성 외(2012). 사회과 교수·학습법. 파주: 교육과학사.
- 정문성·전영은(2014). 교육과정 재구성을 통한 문화예술교육 가능성 탐색: “사회로 예술하기” 사례를 중심으로. 시민교육연구 46(2), 283-305.
- 정문성·전영은(2016). 다문화사회교수방법론. 파주: 교육과학사.
- 정문성(2017). 토의·토론 수업방법 84. 파주: 교육과학사.
- 최현묵(2011). 문화예술 교육과 지역문화 정책. 서울: 해조음.
- 홍숙기(2014). 성격심리(상). 서울: 박영사.
- 홍숙기(2011). 성격심리(상). 서울: 박영사.
- 홍은숙(2007). 교육의 개념. 파주: 교육과학사.

- Brookfield, S. D. & Preskill, S. (2005). *Discussion As a Way of Teaching: Tools And Techniques for Democratic Classrooms*. NY: John Wiley & Sons Inc.
- Maslow, A. H. (1970a). *Motivation and personality*. New York: Harper & Row.
- Maslow, A. H. (1970b). *Religions, values, and peak experiences*. New York: Penguin.
- Nussbaum, M. C.(2011). *Creating Capability*. NT: Harvard University Press.
- Wirth,I.(2012). *Kunst Methodik*. Berlin: Cornelsen.

도움을 주신 분들

김혜영	아트팩토리 문화예술교육 총괄 팀장
이단비	아트팩토리 예술강사
고소희	아트팩토리 예술강사
황인정	아트팩토리 예술강사
박정옥	아트팩토리 예술강사
김옥희	에코필댄스컴퍼니 예술강사
박지영	에코필댄스컴퍼니 예술강사
최창학	에코필댄스컴퍼니 예술강사
김인혜	부평문화사랑방 예술강사(극단 목요일오후한시)
이현수	부평문화사랑방 예술강사(극단 목요일오후한시)
강경선	부평문화사랑방 예술강사(극단 목요일오후한시)
마수영	부평문화재단 사랑방 운영팀



인천문화재단 IFAC

인천문화예술교육지원센터
Incheon Arts Education Center

