
학교경영자를 위한
문화예술분야 연수프로그램 개발 연구

**2005년 학교경영자를 위한 문화예술분야
연수프로그램 개발 연구**

발행인	김 주 호
발행일	2006. 1
발행처	한국문화예술교육진흥원
등록	KACES-0620-R003
홈페이지	www.arte.or.kr
연락처	T 02-3704-5952 F 02-3704-5999
진행/제작	한국문화예술교육진흥원 인력양성팀
디자인/인쇄	디센더 · descender

문화관광부장관 귀하

본 연구물을 학교 경영자를 위한 문화예술분야 연수프로그램 개발 연구사업
최종 보고서로 제출합니다.

2006년 1월

■ 연구진

•책임연구원 장기범 / 서울교육대학교 교수

•공동연구원 황연주 / 청주교육대학교 교수

임원수 / 안동고등학교 교사

조성기 / 공주대학교 강사

•연구보조원 윤성원 / 경성대 외래교수

한국문화예술교육진흥원장 김 주 호

▶ 본 연구의 결과물은 문화관광부 문화예술교육 정책방향과 다를 수 있습니다.

목 차

I. 서론	11
1. 연구의 필요성 및 목적	13
2. 연구의 내용 및 방법	16
II. 학교경영자와 문화예술교육	17
1. 학교경영자의 문화예술교육에서의 역할	19
2. 학교경영자의 문화예술교육의 이해	25
3. 문화예술교육의 중요성	27
4. 문화예술교육 사례분석 및 소개	39
III. 학교 경영자를 위한 문화예술교육 연수 프로그램	55
1. 학교 경영자를 위한 연수 프로그램의 현황 분석	57
2. 문화예술교육에 대한 인식조사 분석	78
3. 문화예술교육 연수 프로그램의 설계	90
4. 문화예술교육 연수 프로그램 개발	100
IV. 요약 및 제언	136
1. 요약	139
2. 제언	143
참고문헌	144
부 록	145

표 목 차

<표 2-1> 다양한 주제와 접목한 문화예술교육 사례 분석	40
<표 2-2> 학교 안팎에서 이루어지는 새로운 다양한 문화예술교육 사례 분석	41
<표 2-3> 문화예술교육 사례 제시	49
<표 2-4> 문화예술교육 사례 제시	50
<표 2-5> 문화예술교육 사례 제시 표	52
<표 2-6> 문화예술교육 사례 제시	53
<표 3-1> 충청북도 단재교육연수원 초등 교감, 교장 자격연수프로그램	57
<표 3-2> 충청북도 단재교육연수원 중등 교감, 교장 자격연수프로그램	60
<표 3-3> 전라북도 교육연수원 초등 교감·교장 자격 연수프로그램	62
<표 3-4> 전라북도 교육연수원 중등 교감·교장 자격 연수프로그램	65
<표 3-5> 경상남도 교육연수원 초등 교감·교장 자격 연수 프로그램	67
<표 3-6> 경상남도 교육연수 중등 교감·교장 자격 연수 프로그램	69
<표 3-7> 서울특별시 교육연수원 초등 교감·교장 자격 연수 프로그램	71
<표 3-8> 서울특별시 교육연수원 중등 교감·교장 자격 연수 프로그램	72
<표 3-9> 경상북도 교육연수원 초등 교감 자격 연수 프로그램	74
<표 3-10> 전국 초중등 교장 연수프로그램 비교 분석표	74
<표 3-11> 전국 초중등 교장 연수프로그램 비교 분석표	77
<표 3-12> 교장 선생님께서 문화예술 교육의 개념을 알고 있는지의 여부	78
<표 3-13> 학교경영자로서 문화예술 교육에 대한 선생님의 관심여부	79
<표 3-14> 학교경영자의 문화예술 교육의 중요성에 대한 인식정도	79
<표 3-15> 학교경영자로서 문화예술교육에 대한 지원 정도	80
<표 3-16> 학교에서 문화예술교육의 활성화를 위해 필요한 것에 대한 인식정도	80
<표 3-17> 학교경영자들을 위한 문화예술교육 관련 연수프로그램 수강 여부	81
<표 3-18> 현재 학교에서 문화예술교육이 어느정도 실행되는지에 대한 생각	81
<표 3-19> 교장선생님들의 문화예술교육 관련 연수 경험 여부	80
<표 3-20> 연수를 받은 횟수(연수 경력이 있다고 답한 사람에 대하여)	80
<표 3-21> 받은 연수의 유형(연수 경력이 있다고 답한 사람에 대하여)	83
<표 3-22> 받은 연수에 의한 인식수준의 향상 정도(연수 경력이 있다고 답한 사람에 대하여)	84
<표 3-23> 적당한 문화예술교육 방법에 대한 생각	84
<표 3-24> 적당한 문화예술교육 종별에 대한 생각	85
<표 3-25> 일반적인 연수교육에서 문화예술교육 관련 연수의 비율에 대한 생각	86
<표 3-26> 문화예술교육 관련 연수의 내용구성에 대한 생각	86

<표 3-27> 강의 : 체험의 구성비에 대한 생각	87
<표 3-38> 학교최고경영자를 위한 문화예술교육의 연수내용으로 가장 필요하다고 생각하는 것	88
<표 3-39> 학교최고경영자를 위한 문화예술교육의 연수내용으로 두 번째로 필요하다고 생각하는 것	88
<표 3-40> 학교최고경영자를 위한 문화예술교육의 연수내용으로 세 번째로 필요하다고 생각하는 것	89
<표 3-41> 문화예술교육에 대한 인식 조사를 분석 결과	90
<표 3-42> 학교경영자를 위한 문화예술교육 연수 내용	91
<표 3-43> 학교경영자 연수종류	92
<표 3-44> 학교경영자 연수방법	92
<표 3-45> 학교경영자 연수내용	92
<표 3-46> 모듈들의 중심활동(Key Activity)	93
<표 3-47> 연수프로그램 시간별 설계	98
<표 3-48> 직무연수 15시간	98
<표 3-49> 직무연수 30,60시간	99

그 림 목 차

[그림 1-1] 학교경영자의 역할 도식화	21
[그림 2-1] 상품중학교 계단 : “학교 전체가 설치미술작품 전시장으로 변신했어요”	47
[그림 3-1] 연수프로그램 구성 요소	91
[그림 3-2] 연수프로그램 구성도	93
[그림 3-3] 연수프로그램 시스템 설계	94
[그림 3-4] 연수프로그램 시스템 설계	95
[그림 3-5] 연수프로그램 시스템 설계	96
[그림 3-6] 연수프로그램 시스템 설계	97

I. 서론

-
1. 연구의 필요성 및 목적
 2. 연구의 내용 및 방법

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

인간이 인간일 수 있는 것은 ‘삶을 영위하는 특성’을 갖고 있기 때문이며, 그 특성은 예술이라는 행위와 이의 축적체인 문화라는 무형의 가치를 창출함으로써 동물과의 차별성을 분명히 한다. 21 세기를 속칭 ‘문화의 세기’라 하고 문화와 예술의 중요성이 그 어느 때 보다 강조되고 있는 것은 어쩌면 삶을 영위하는 인간의 특성을 통하여 보다 슬기롭고 평화롭게 인간이 처한 오늘의 상황을 극복하려는 저의가 함축되어있는 모토인지 모른다. 왜냐하면 예술은 신이 인간에게 준 가장 귀한 선물이며, 예술을 통하여 인간은 평화를 구현했고, 숭고한 인간미를 견지 했으며, 인간다운 위치를 공고히 해왔기 때문이다. 비근한 예가 고대 그리스 시대에는 전쟁 중에도 올림픽 행사를 통하여 평화를 유지하였고, 최근에는 문화와 예술의 교류를 통하여 서로의 마음을 교환하고 급기야 통일을 이룬 독일의 모습을 우리는 그 증거로 볼 수 있다. 인간의 삶을 풍요롭게 하고 인간의 삶을 단순한 생명 부지 혹은 연장의 선상에서 차원 높은 ‘맛’ ‘멋’ 있는 삶으로 만든 것이 바로 예술이라는 점에서 예술의 중요성과 가치를 그 누구도 부인할 수 없다.

21세기에 들어서자, 국가정책으로서 문화예술교육 활성화를 위해 노력하고 있는 사례들은 미국, 영국, 프랑스 등 선진 각국에서 쉽게 발견할 수 있다. 미국은 1997년 청소년 예술교육 강화방안을 『창조적 미국』이라는 보고서에서 발표하였다. 이는 국가 경쟁력의 차원에서 문화예술교육의 중요성을 인식하고 있음을 시사한다. 영국의 경우도 1998년 문화부와 교육고용부가 합동으로 “창의성 및 문화교육에 관한 국가 자문 위원회(NACCCE)”를 구성하고 1999년 ‘미래의 모든 것: 창의성·문화·교육’이라는 정책 방향 지침을 통해 국가 차원의 문화예술에 대한 관심과 강한 정책 추진 의지를 표명하였다. 프랑스 또한 2000년 ‘모든 사람을 위한 예술교육 5개년 계획’을 발표하여, 초·중등학교 예술교육 체제 개선 및 의무 예술교육을 강화하는 내용과 특히 문화예술교육 소외 지역을 우선 대상으로 한다는 내용을 표명하였다(황연주외, 2005).

선진국들의 이러한 정책적 노력은 문화예술이 국민 개개인의 삶은 물론 사회·경제를 포함한 국가 발전 전반에 지대한 영향을 미치는 원동력임을 인식하는 것에서 비롯된 정책적 결정이라 볼 수 있다(황연주외, 2005).

UNESCO 또한 21세기의 주요 관심사를 문화예술교육에 두고 있는 것을 볼 수 있다. 1995년 Report of the World Commission on Culture and Development 를 필두로, 1998년에 Stockholm Intergovernmental Conference on Cultural Policies for Development에 대한 보고서를 발간하였다. 또한 동아시아와 환태평양 지역에 다양한 역사와 문화예술의 보존과 발전을 위한 연대정부간(inter governmental) 공동의 노력을 기울이고 있는 등 UNESCO 의 문화예술교육에 대한 관심은 소수 및 사장될 위험성이 있는 문화유산에 대한 보호정책, 문화예술에 대한 직업적 권한 부여, 문화유산과 다양한 자료에 대한 기초적인 경영, 문화적 분쟁의 해결, 문화적 산업과 창의적인 설계 등을 21세기의 주요한 정책적 과제로 삼고 있다.¹⁾

우리나라에서도 문화관광부와 교육인적 자원부가 공동으로 문화예술교육의 중요성에 대하여 관심을 갖게 된 것은 바로 이러한 세계적인 흐름의 영향과, 교육적 필요성에서 비롯한 판단이라 사료된다. 2004년 문화관광부와 교육인적자원부는 『문화예술교육 활성화 종합계획』 보고서를 통하여 1) 문화예술교육의 정책 비전 2) 중점 추진과제 및 3) 향후 문화예술교육 활성화 사업 등을 발표하였다. 주목할 것은 중점 추진과제는 문화예술교육 기초 연구 및 국민인식 제고를 비롯한 6가지의 과제를 제시하며, 문화예술교육 강화에 대한 구체적 청사진과 강한 의지를 표명하였다는 점이다²⁾.

우리나라에서 문화와 예술은 지금까지는 피상적인 향수의 대상이었고, 경제적 부가가치와는 동떨어진, 교육의 범주에 속하지 않은, 오직 소수의 전유물로 치부되어왔다 해도 과언이 아니다. 예술이 향수의 대상임에는 틀림없지만, 늘 ‘소비자’와 ‘생산자’가 분리될 필요가 없고, 반드시 경제적이나 사회적인 위치가 확립된 소수만이 누릴 수 있는 것이 예술이 아니라는 점에서 우리는 예술에 대한 패러다임을 재정립할 시점에 와있다. 즉, 문화와 예술도 아무런 노력 없이 저절로 습득되는 것이 아니라 체계적인 교육을 통하여 그 개념과 내용을 익히고, 폭넓게 참여하고 향수하는 과정이 필연적이어야 한다는 점이다.

아직까지 공교육은 학교를 통하여 이루어지고 있다. 문화예술교육도 학교교육과정상에서 체계

1) 자세한 보고서들은 <http://www.unescobkk.org/index.php?id=531>에서 볼 수 있다.

2) 6가지 중점 추진과제는 ① 문화예술교육 기초 연구 및 국민인식제고, ② 유·초·중등 학교 및 학교 밖 청소년 문화예술교육 지원, ③ 사회 문화예술교육 활성화, ④ 초·중등 교원 전문성 강화 지원 및 문화예술교육 전문인력 양성 연수, ⑤ 문화예술교육 인프라 구축, ⑥ 문화예술교육의 법·제도적 기반 구축 등이다. 자세한 내용은 문화관광부/교육인적자원부 (2004. 11.25), 문화예술교육 활성화 종합계획 보고서를 참조.

적으로 이루어질 때 바람직한 효과를 얻을 수 있다. 학교교육의 질은 여러 가지 면에서 최고경영자의 철학과 구성원의 혼합된 노력에 비례한다. 학교의 최고경영자들이 문화예술교육에 대한 개념과 중요성, 그 가치를 바로 알아 현장교육에서 문화예술교육을 실천하는 리더가 된다는 것은 문화예술교육을 제대로 수행하기위해 절대적으로 필요한 과정이 아닐 수 없다.

세계적인 문화예술교육의 중요성에 대한 정책적 추이, 정부기구의 정책적인 움직임에 불구하고, 현시점에서 문화예술교육에 대한 개념의 바른 이해, 그 중요성과 가치를 깊이 인식하여 체계적인 교육으로 수행해 나갈 학교최고경영자가 과연 얼마나 되는가? 하는 점이다. ‘대학입시 위주 교육’, ‘지식 제일주의 교육’의 현 상황에서 문화예술교육을 드라이브할 학교최고경영자는 그리 흔치않다. 그 증거가 학교장 자격연수 교육과정에 여실히 나타난다. 서울교육대학교에서 수행한 2004, 2005년 초등학교장 교장연수에서는 문화예술에 관련한 연수내용이 2시간이었다. 즉, 총 연수시간 대비 1%가 되지 않는 것으로 나타났고, 교원대학에서 수행된 교장연수에서도 그 통계는 크게 다를 바가 없었다. 이렇듯, 학교최고경영자의 자격연수에서부터 홀대 받고 있는 문화예술교육이 학교현장에서 제대로 이루어지길 바란다는 것은 그 자체가 제도적인 모순을 가지고 있다. 즉 정책적 의지와 현실 정착 사이에 큰 갭이 있는 것이다.

따라서 이 연구는 이러한 현실적인 패리를 연구의 배경으로 삼고, 학교최고경영자들로 하여금 문화예술교육의 개념을 바르게 이해하고, 문화예술교육의 중요성과 가치를 제대로 인식하며, 나아가 문화예술교육에 대한 노하우를 습득하고, 학교 현장에서 문화예술교육의 적극적인 리더가 되게 하는 연수프로그램을 개발함을 그 목적으로 한다.

2. 연구의 내용 및 방법

이 연구는 문헌 연구, 설문조사, 인터뷰, 포럼 등을 혼용한다. 문화예술교육에 대한 개념과 중요성 및 가치 등은 문헌을 통하여 살펴 볼 것이다. 문화예술교육에 대한 학교경영자들의 의식을 진단하기 위하여 설문서와 인터뷰 등을 활용할 것이다. 학교현장에 적합한 문화예술교육 프로그램의 소재 파악 및 소개는 문헌 연구와 관련 사이트 등에 소개된 사례를 찾아볼 것이며, 파악된 내용에 대해서는 현지 방문 등을 통하여 확인하는 절차를 거칠 것이며, 학교경영자를 대상으로 포럼을 실시하여 프로그램의 실효성 등을 점검할 것이다. 이러한 제 절차를 거쳐서 학교경영자들을 위한 문화예술교육 연수 프로그램을 개발할 것이다.

II. 학교경영자와 문화예술교육

-
1. 학교경영자의 문화예술교육에서의 역할
 2. 학교경영자의 문화예술교육의 이해
 3. 문화예술교육의 중요성
 4. 문화예술교육 사례분석 및 소개

II. 학교경영자와 문화예술교육

1. 학교경영자의 문화예술교육에서의 역할

학교조직은 학생을 교육해야 하는 특수성과 독자성으로 인하여 다른 조직과 구별된다. 학교경영자는 다른 조직과 구별되는 학교조직을 장악하고 경영하는 자를 의미한다. 학교경영자의 문화예술교육에서의 역할을 논하는 본 연구에서는 특별한 오해를 없애기 위해 다음과 같은 학교경영자의 정의를 먼저 함이 좋을 듯하다.

이 연구에서는 학교경영자를 학교교육현장 내의 학교장과 교감으로 우선 규정하고, 교육공무원법에 의해 학교장이나 교감으로 전직이 가능한 교육전문직인 장학관, 장학사를 이에 포함하여 정의한다. 따라서 학교경영자는 초·중등교육법 제20조 1항의 ‘교무를 통할하고 교직원을 지도·감독하며 학생을 교육한다’는 법령에 의해 학교교육현장의 수장으로서 그 역할을 수행하거나 수행할 수 있는 자, 또 그 대리하는 자를 의미한다. 이러한 학교경영자가 학교조직의 경영을 위해서는 다양한 사례와 방법, 노하우 등이 있다. 하지만 몇 가지의 고유한 특성으로 요약할 수 있다. 이를 추출해 보면 학교경영자의 목표지향성, 전문성, 민주성, 자율성 등을 들 수 있다.

이는 학교경영자가 학교에서 학생들을 어떻게 기를 것인가 하는 목표지향성을 갖고, 교원의 전문적 자질과 능력을 배경으로 인적 조직을 갖추고 교육목표와 활동을 민주적으로 결정하여 자율적으로 학교를 운영함을 의미하는 것이다. 이는 학교교육현장에서 문화예술교육이라는 틀을 세울 때에도 그대로 적용되는 부분이라 할 수 있다. 주어진 여건으로서 학교교육현장은 어떤 학생을 기르며, 그 구성원은 누군가 하는 접근이 있을 수 있고, 또 학교운영의 특성으로서 학교구성원은 수행하는 업무에 대한 의사결정을 어떻게 하고 있으며 운영을 구성원의 합의에 의하여 정한 규칙에 맞게 하고 있는가 하는 접근이 있을 수 있다.

문화예술교육의 학교교육현장 정착을 위해 몇 가지 시각으로 학교경영자의 도움을 마련할 수 있는 접근을 시도해 보자.

첫째, 목표지향성으로의 접근. 학교경영은 교육목표를 달성하기 위해서는 국가적 필요성과 사회적 요구사항, 그리고 학교자체의 추진사항 등을 종합적으로 분석하고 판단한 다음 어떤 학생을 기를 것인가를 결정해야 한다. 그것이 학교교육의 방향이 되며 또한 학교경영의 목표관리를 위한 지침이 된다. 그런데 학교경영에서 목표의 방향성이 문제가 될 때 그 활동들이 현실적으로 되지 않거나 형식적 운영이 될 가능성이 있다. 따라서 학교경영에서는 학교가 놓여있는 교육환경과 지역사회 여건을 고려하여 실천 가능한 목표를 설정해야 할 것이다.

둘째, 전문성으로의 접근. 학교는 성장 단계에 있는 학생을 대상으로 하여 어떤 인간을 기를 것인가에 중점을 두어 교수학습활동을 전개하는 것이다. 학교에서의 경영활동은 교수학습활동에 집중되기 때문에 교사의 전문적 능력과 협동적인 참여가 중요하다고 본다. 따라서 학교경영은 전문성이 인정되어야 한다. 학교조직은 목적, 조직, 통제방식 등에서 여타 분야와는 다른 특수성과 독자성을 갖는다. 학교교육이 그와 같은 특수성과 독자성을 인정받을 수 없다면 학교경영의 전문성은 그 근거를 상실한 것이다.

셋째, 민주성으로의 접근. 학교경영의 민주성은 의사결정과정에서 있어서의 폭 넓은 참여와 합리적인 결정과정을 거쳐 합일에 도달하는 것을 의미한다. 학교경영에서는 특정인이나 소수의 독단은 존속될 수 없으며 학교경영의 전과정에서 광범위하고 적극적인 참여와 의견이 수렴되어야 한다. 또한 학교경영은 교사, 학생, 학부모, 지역사회, 상급기관과의 끊임없는 역동적인 상호작용 속에서 이루어진다. 따라서 학교경영에 있어서 조직원들의 자율적인 참여와 수평적 협동관계가 중요하며 집단사고에 의한 민주적인 경영방식이 요구된다. 왜냐하면 학교는 민주주의 사회를 실천하는 도장이기 때문이다.

넷째, 자율성으로의 접근. 학교교육은 창의성과 다양성을 중요시한다. 외부의 간섭이나 획일적인 통제는 특색 있는 학교교육을 이루기 어려우며 지나친 중앙집권은 경직성을 초래하기 쉽다. 학교경영에 있어서의 자율성은 기관의 자율성과 학교조직 구성원들이 누리는 자율성 등 두 가지 차원에서 생각할 수 있다. 기관의 자율성이란 하나의 조직체로서의 학교가 그 자체의 운영에 관한 의사결정에 있어서의 자유와 자주성의 정도를 의미하고 학교조직 구성원들이 누리는 자율성은 교사, 사무직원, 학생들이 개인으로서 누리는 자유와 자율의 정도를 의미한다.

그런데 학교교육현장에서 학교경영자의 역할 중 무엇보다 중요한 것은 다양한 인적 요소들, 즉 학생, 학부모, 교사, 사회, 국가의 각기 다른 기대를 수용하여 교육을 공급하는 것이라 할 수 있을 것이다. 다시 말해 학교경영이란 학교가 교육목표를 수립하고 수립된 교육목표를 달성하기 위하여 인적·물적 자원을 확보하고 이를 배분, 활용하여 교육성과를 극대화하기 위한 활동으로 볼 수 있으며, 학교를 하나의 경영단위로 교육의 각종 요구를 기초로 교육목표를 수립하고, 이를 달성하기 위하여 교육조직을 편성하고, 교육활동을 계획하고 교육조건을 마련하여, 체계적인 교육활동을 전개, 교육 효과를 높이는 활동을 의미한다. 그리하여 학교경영자는 교육목표 달성을 위하여 필요한

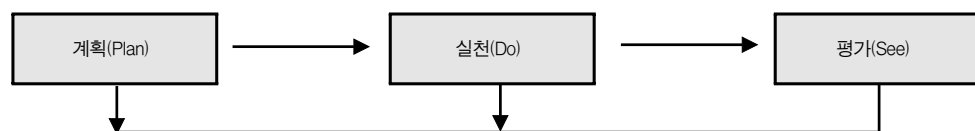
투입조건을 정비하고 협동적인 조직 활동을 통하여 교수·학습활동을 전개하며 교육의 산출효과를 높이는 것이다.

이 부분에서 혼돈하거나 오해하지 말아야 할 것은 학교경영은 그 활동이 교육행정과는 다르다는 것이다. 학교경영은 학교교육현장의 교수학습활동에 집중되기 때문에 교사의 전문적 능력과 협동적인 참여를 이끄는 과정이 무엇보다 중요하다. 학교경영자가 문화예술교육의 가치를 깨닫는 일도 그래서 중요하다고 할 수 있다. 학교경영자는 학교를 하나의 경영단위로 하며

- ① 주어진 교육과정과 학교여건을 고려하여 실현 가능한 문화예술교육목표를 수립하고
- ② 이러한 문화예술교육목표를 달성하기 위하여 협동적인 조직체계를 구성하고
- ③ 학교 나름의 독자적인 문화예술 교육과정을 편성하며
- ④ 이 교육과정 운영에 필요한 교육조건을 마련하여
- ⑤ 이들을 근거로 문화예술 교수학습활동을 전개하여
- ⑥ 이미 정한 교육목표의 달성여부를 평가하여야 한다.

이와 같이 문화예술교육의 전 과정이 학교경영자의 몫만은 아니다. 문화예술교육 담당교사의 몫도 있다는 말이다. 기실 학교경영자는 해당 단위학교에서 문화예술교육의 경영단위로써 교수학습활동이 잘 이루어지도록 감독하고 독려하는 조력자의 역할을 수행하는 것으로도 충분하다. 실제로 학교경영자가 문화예술교육의 교수를 실시한다는 것은 현실적으로 무리가 있다.

오히려 총괄 책임자로서의 학교 경영자는 교육목표에 따라 문화예술 교육과정을 어떻게 효율적으로 운영할 것인가를 고려하면서 학교의 경영계획, 조직, 운영, 평가를 포함하는 일련의 과정에 관련하여야 한다. 이렇게 보면 학교경영자는 학교교육현장에서의 문화예술교육이 이루어지는 계획(Plan), 실천(Do), 평가(See)의 전 단계를 경영범위에 포함해 조력해야 한다고 볼 수 있다. 즉 학교경영자는 순환과정(management cycle)의 흐름 속에서 학교체제의 다양한 여러 가지 요소들이 유기적으로 통합된 체제로 만들어야 할 것이다. 학교경영자의 역할을 도식화하여 그 과정을 모형으로 나타내면,



[그림 1-1] 학교경영자의 역할 도식화

계획단계에서는 문화예술교육의 적용으로 어떤 학생을 기를 것인가 하는 문화예술교육목표를 근거로 학교의 실천가능한 문화예술 경영목표를 설정하고 그 목표를 달성하기 위한 전 과정을 계획한다. 다음의 실천단계에서는 문화예술교육계획을 근거로 하여 학교의 인적자원을 조직하고 재정적, 물적 자원을 배분하여 교육과정을 효율적으로 운영하는 활동을 전개한다. 마지막으로 평가단계에서는 평가계획에 따라 일정기간의 실천과정을 거친 모든 활동에 대하여 목표달성의 여부 및 그 정도를 종합적으로 평가한다. 또한 평가단계의 평가결과는 문화예술교육 학교교육과정에 재투입되어 경영개선을 위한 자료로서 활용된다.

학교 경영자에 의한 문화예술교육의 질 관리는 대단히 중요한 문제이고, 궁극적으로 학교경영자가 수행해 주어야 할 강력한 조력자로서의 일이다. 문화예술교육의 질 관리는 결국 어떤 학생을 기를 것인가에 관련되는 학교 경영 활동이다. 학교교육현장에서 ‘어떤 학생’의 설정은 문화예술교육의 교육목표에 진술된다. 문화예술교육의 질 관리는 바로 문화예술교육의 교육목표 달성 과정에 관한 변인의 통제라고 말할 수 있다. 학교교육현장에서 질 관리는 투입 요소를 근거로 교육 목표 달성을 위한 실행 가능한 교육 계획을 세우고, 이들이 합리적 과정을 거쳐 소기의 성과가 산출되도록 하여야 한다. 학교경영자는 투입 요소를 근거로 산출을 크게 하는 데 질 관리의 강조점을 두어야 한다.

따라서 이를 해결하기 위한 과제로서 1)문화예술교육 교육과정의 개발과 정상적 운영, 2)교직원의 능력 개발, 3)학교의 문화예술교육 조직 발전, 4)문화예술교육을 위한 학교 교육 자원의 합리적 배분과 활용 등을 제시할 수 있다.

자율 속에서의 질 관리를 강화하기 위해서는 학습 집단의 적정화, 학년 전임제, 교과 전용 교실제, 다양한 학습 자료의 개발, 교과 선택권 부여 등을 통한 학교 교육 구조의 개선이 이루어져야 하며, 학생 우선 행정 체제, 개별 학습 중심의 교육 체제, 상황 중심 학교 경영 등을 통한 문화예술교육을 중심에 두어 학교 조직 운영 체계를 개편해야 할 것이다. 또한, 학교 단위의 책임 경영제 속에서 형식적 관리를 지양하고, 체제 접근에 따른 질 관리의 강화 전략이 수반되어야 할 것이다.

학교교육현장은 문화예술교육에 의한 교육 개혁에 대한 요구의 증대로 인해 관리와 경영의 면에서 많은 변화를 요구받고 있다. 학교 단위 책임 경영제에 따른 자율화의 요구는 학교 조직의 민주적 운영을 강조하고 있고, 그에 따른 질적 책임도 함께 요구하고 있는 것이다. 이러한 최종적인 책임은 학교경영자에게 있다. 과거에는 학교경영자가 모든 것을 결정하고, 그 결과에 대해서도 학교경영자가 책임지는 것이 당연한 것으로 받아들여졌다. 그런데 오늘날 학교 경영에서는 교사들의 다양한 요구, 학부모의 요구, 사회의 교육적 요구 등에서 상당한 갈등이 예상된다. 따라서 지금까지와는 달리 앞으로의 학교 경영은 다양한 학교 교육 주체들의 적극적인 참여와 그에 따른 자율적 경영 속에서 질적 고도화를 추구해야 하는 과제를 안고 있다고 하겠다. 그러나 아직까지 우리의

학교 경영 방식은 현상 유지적이고 수동적이며, 전근대적인 모습을 띠고 있다는 비판을 받고 있다. 이것은 비단 교육 부분에서만이 아니라 우리 사회 전반에 걸쳐 존재하는 현상이다. 이는 그동안 우리 사회에서 자율 의식과 책임성의 부족에서 기인된 현상으로 보인다. 그러나 이제 우리 사회도 자율화·분권화·민주화의 추세가 사회의 모든 영역에 스며들게 됨에 따라 자율 경영 및 책무성이 강조되는 시기에 이르렀다. 이러한 흐름에 부응하기 위해서 교육부에서는 '95년 주요 업무 계획으로 초·중등 교육에 있어서 창의력이 최대한 발휘될 수 있도록 자율화와 다양화 시책을 펴 내하기로 하였다. 특히, 학교 운영의 자율성을 확대하고 학교장 중심의 학교 단위 책임 경영제 실시의 확립을 위해 창의적인 학교 운영과 학교별 특성화가 가능하도록 학교장에게 자율권을 부여하고 있다. 즉, 교과 선택제 도입 등의 교육과정 운영의 자율성, 향토 문화와 지역 특성을 반영하는 교육과정의 확충, 인격 형성을 중시하는 방향으로 수업과 평가 방법의 개선, 그리고 지역 주민의 학교 교육 참여 및 지원을 확대하는 기구의 구축 등 학교경영자(학교장) 중심의 학교 경영제의 확립을 위한 국가적 방침을 내세우고 있다.

결국 세계화·정보화를 기반으로 둔 문화예술교육이라는 새로운 교육에 적합한 학교 조직과 이의 경영을 위해서는 '타율성과 수동성, 획일성'보다는 '자율성과 창의성, 다양성'을 우선으로 하여야 학교교육이 발전될 것이다. 따라서 학교경영자는 학생-교제-교사라는 구도 속에서, 교육의 질적 관리를 위해서는 구성원의 자율성 확대, 문화예술교육의 효과성을 위해서는 교육의 책무성 증대 등에 역점을 두어야 할 것이다.

최근 전개되고 있는 문화예술교육정책은 그 요소 중 국가에 의한 공급자 중심에서 수요자 중심으로 문화정책의 방향을 전환해 가고자 하는 변화의 노력이다. 즉, 문화예술교육은 학생 개개인 모두에게 창의성과 문화적 감수성을 기를 수 있는 기회를 제공함으로써 중장기적으로 학부모, 교사, 사회가 요구하는 문화예술의 기반을 확대하고자 하는 저변을 깔고 있는 것이다. 이에 학교경영자는 국가의 기대에 부응하여 문화예술교육의 필요성을 인지하고 실현해 나가는 역할을 수행해야 할 것이다.

그 방법으로 '지도성'과 '행정적 측면³⁾'의 역량강화를 제시할 수 있는데, 학교경영자의 문화예술교육에 대한 이해와 체험의 폭을 넓힘으로써 학교교육현장에서 리더와 교사전문집단의 최고의 조력자로서 학교경영적 지원을 강화해 나가야 한다. 서정화가 말하듯 '교육개혁의 인식을 바탕으로 둔 교육자로서, 변화를 선도하는 교육행정가로서, 교육개혁 선도자⁴⁾'로서의 위상을 가진 학교경영자는 국가의 요구에 따라 학교교육현장에서 문화예술교육을 전폭적으로 시행해, 교육개혁을 선

3) 김세기, 교감-전문직론, 서울 : 배영사(1990), 28쪽

4) 서정화 외, 학교경영자학의 이론과 실제, 서울 : 교육과학사(2000), 36-37쪽

도하는 교육자로서 교육행정에 최선을 다해야 할 것이다. 다양한 학교교육현장의 여건 속에서 학교경영자의 역할과 그에 따른 직무는 전 영역에서 지대한 것이며, 문화예술교육의 실제 수혜자 학생들과 지도자 교사들에게 영향을 미친다. 그러므로 초·중등학교를 수요대상으로 하는 문화예술교육에서 무엇보다 중요한 것은 학교경영자가 먼저 문화예술교육의 중요성의 파악하여 다양한 프로그램을 수용할 수 있어야 할 것이다. 이는 학교경영자가 학교교육현장에서 교사가 학생들을 대상으로 한 문화예술교육 프로그램의 승패 요인자(要因者)가 되기 때문이다.

2. 학교경영자의 문화예술교육에 대한 이해

문화예술교육은 개개인의 ‘삶 속에서의’ 문화예술을 향유할 수 있는 역량의 강화를 강조하고, 지식의 단순한 획득이나 주입이 아니라 지식정보의 가치를 판별하고 재구성할 자기 주도적 판단력과 창의성 함양을 위한 교육으로 근본적인 방향 전환이 필요한 시점(문화연대 문화사회연구소, 지역문화기반시설과 공교육 연계방안, 2003)에서 새로운 교육의 방향으로 등장한 것이다. 문화예술교육은 “문화교육위원회 발족 취지 및 기본 방향(문화교육위원회 발족 자료집, 2002, 12, 6)”에서도 제시되어 있는 것처럼 단순히 예체능을 중심으로 한 ‘예술교육’을 뜻하는 것이 아니며, 지식교육, 인성교육, 예체능교육의 역동적 균형을 재활성화 하여 국민의 문화적 잠재력을 극대화한다는 의미의 새로운 교육을 지칭하는 상위개념으로 진보적 교육의 이념으로 보고 있는 것이다.

사실 그동안 학계를 중심으로 ‘예술교육’이나 ‘문화교육’에 대한 논의가 포괄적으로 이루어져 왔고, 학교교육현장에서도 각 교과와 특기적성시간 등을 다양한 명칭과 시간을 활용해 시행되고 있다. 그러나 ‘문화예술교육’이라는 새로운 논의는 문화관광부를 중심으로 한 문화정책 영역에서 먼저 이루어졌는데, 이것은 ‘문화예술교육’이 단순히 기존의 ‘예술교육’이나 ‘문화교육’에 대한 개념의 대체어가 아니라 두 논의의 연장선상에서 문화, 예술 그리고 교육의 접점을 학교교육현장에서 모색한다는 차원에서 그 중요성이 부각되고 있는 것이다. ‘문화예술교육’은 ‘문화교육’을 지향하며 그 구체적인 실천적 접근 방안으로 문화교육의 기조가 되는 ‘예술교육’을 중심으로 접근하는 시도이다.

그동안의 ‘문화교육’이 단순한 여가와 취미의 영역으로 접근하는 것이 아니라, 지식기반사회에서의 사회적, 국가적 경쟁력 확보나 자기 주도적 문제해결 능력 향상, 미적 정서교육에 의한 이성과 감성의 균형 잡힌 인간, 창의적 인간, 모든 국민들의 문화적 삶의 수준 향상 등에 강조점을 두었고, 이것은 미적경험을 통해 인간의 정신과 감정을 보다 주체적이고 활력 있게 하고, 감수성, 상상력 그리고 창의성을 주로 함양하는 예술교육과 상당한 부분이 상통하고 있었다. 그런데 예술교육 또한 예술자체의 문화적 특성으로 인하여 문화교육과 상호 유기적인 연계성을 가지고 있어, 예술교육을 통한 개인의 발전과 성숙은, 결국 사회의 문화적 성장과 성숙을 이끌어 낸다고 보고 있었다.

그러나 지금까지 이루어지고 있는 ‘문화교육’과 ‘예술교육’의 실상을 살펴보면, ‘문화교육’에서는 내용적 광범위함으로 인하여, 구체적인 지향과 목표가 애매해져 교육내용의 방대함으로 혼란스럽게 전개 되어왔고, ‘예술교육’에서도 장르와 표현형식의 방대해 한 개인이 모든 예술형식을 체득할 수 없어 영역별 구분이 이루어졌고 이에 따른 영역별 이해와 기능습득위주의 교육으로 이어짐에

따라 예술교육의 원래 가치가 상실되면서 사회적 맥락과의 관계도 부족하게 되어 결국 실생활과 괴리되는 현상으로 연결되었다. 이에 새로이 제시되는 ‘문화예술교육’의 교육적 접근은 보다 실생활과의 통합적인 방식으로 이러한 문제를 해결해 줄 수 있을 것이다.

그러나 그 접근에 있어서, 문화예술교육은 예술교육의 확장적인 측면에서 접근하여서도 또 문화교육의 일환으로 접근하여서도 안 되며, 오히려 문화교육과 예술교육의 상호 연계적이고 상호 보완적인 관계 속에서 설정된 개념으로 보아야 한다. 이러한 관점에서 규정지을 때, 문화예술교육은 내용들의 방대함을 다소 한정 지을 수 있으며, 실천적 접근 방법에 있어서도 예술교육을 중심으로 하기 때문에 현재의 학교교육현장에서 적용가능하리라고 본다. 하지만 여기서 학교경영자가 반드시 고려해야 할 것은 현행 장르 또는 형식 중심으로 접근하는 현행 공교육 체계 안에서의 학교 예술교육이 새로운 방향으로 개선되어야 한다는 것이다. 보다 확장되고 통합적인 방식으로 새로운 예술장르나 표현형식들을 수용해 학생들의 일상생활과의 연계에 보다 적극적이어야 하며 학교교육현장 안에서 뿐만이 아닌 그들의 일상 삶 속에서 향유할 수 있는 환경 조성과 더불어 교육적 측면들을 보다 강화하여야 한다.

주지하는 바이지만, 이를 위한 문화예술교육의 접근은 현 문화교육과 예술교육에서처럼 단순한 개념적 이해 내용전달 및 단순한 문화예술창작과 소비에 국한되어서는 안 된다. 문화예술교육은 문화예술이 발전해 온 역사적 맥락과 그 변화의 환경을 마련해 주는 사회적 맥락을 기반으로 하여 보다 능동적이고 주체적인 사회화의 과정으로 이해되도록 해야 한다.

이것은 학교경영자가 주도하는 공교육 내 여건 개선, 즉 문화예술교육의 접근이 사회에서 요구하는 학생들의 자기주도적인 문화적 향유능력과 창의적 문화감수성 함양을 할 수 있다는 가능성을 보여주는 것이기 때문이다. 먼저 문화예술교육으로 접근해 경험하고, 이것이 학생들을 위한 새로운 교육의 한 방편이라면 경험 뒤에 전달이 필요한 것이다.

3. 문화예술교육의 중요성

최근 프랑스, 독일, 미국 등 많은 나라에서 문화예술(교육)을 국가적 차원에서 지원하고 조정하는 경향이 늘어나고 있는데, 이것은 국민들의 문화예술욕구가 새롭게 부상되는 복지국가 과제들 중의 하나로 인식되기 때문이다. 구광모는 이러한 추세에 발맞추어 『국가전략과 문화예술정책』(1994)이라는 논고에서 문화예술정책에 초점을 두어 논의하고 있다. 문화예술정책은 문화예술을 지원하고 문화예술에 영향을 주며 문화예술을 관리하기 위한 정책을 뜻한다. 하지만 문화예술정책은 ‘창작과 향수’라는 전통적인 이분법 하에서 진행되어질 가능성이 높다. 이 두 영역을 연계할 수 있는 방법 즉, 문화예술의 창작과 향수의 상호 연관성을 높이는 방안이 필요한데, 문화예술교육정책은 바로 그와 같은 실천적 방안의 일환으로 필요한 것이다.

우리나라에서도 문화관광부를 중심으로 이러한 노력들이 다방면에서 이루어지고 있다. 문화관광부는 2004년 6월 『창의한국』, 『예술의 힘』이라는 새로운 문화예술정책을 발표하였으며, 이의 골격은 문화정책 지시대상으로서의 문화개념의 확장, 창의성을 주된 목적으로 하는 문화정책 설정, 생산자 중심에서 향유자 중심의 정책 설정이다. 『창의한국』(2004, p. 52)에서는 21세기 새로운 문화의 비전으로서 “문화예술교육을 통한 문화역량 강화”를 27대 추진과제 중 첫 번째 과제로 제시하고 있다. 여기에 문화예술교육의 의의와 중요성을 ①문화예술교육은 지식·문화사회가 요구하는 창의적 문화인력 양성을 위해서, ②일상생활에서의 문화적 삶 실현과 여가시간의 문화적 향유능력을 위해서, ③사회공동체 지향성 강화 및 문화의 다양성과 차이에 대한 이해와 수평적 관계 맺기를 위해서 그리고 ④공교육 내 문화예술교육 여건 개선을 통해 청소년의 창의적 문화감수성 함양을 위해서 절실히 요구되는 교육이라고 보고 있다. 새로운 한국의 예술정책 『예술의 힘』(2004, pp. 68~69)이라는 보고서에서도, 참여정부가 들어서면서 문화정책의 방향은 공급자 중심에서 수요자 중심으로 전환해가고 있으며, 문화예술교육정책 강화는 그 핵심을 차지하고 있다고 보고 있다. 문화예술교육정책 강화는 개개인 모두에게 창의성과 문화적 감수성을 기를 수 있는 기회를 제공함으로써 중장기적으로 문화예술의 수요기반을 확대하는 정책이라고 할 수 있다. 이 보고서에서는 문화예술교육이 중요하게 부각되는 이유를, ①산업사회에서 지식문화시대로 전환하는 사회경제구조의 변화에 맞추어 문화예술교육을 통해 단순기술이 아니라 창의성에 기초한 문제해결능력을 갖춘 인력을 양성해냄으로써 국가 문화자본(cultural capital)의 형성과 나아가 국가 인적자원의 확보에도 도움을 줄 것으로 기대하고 있으며, ②주5일 근무제의 실시 확대와 소득의 향상 등에 따라 활용 가능한 여가시간이 많아지고 있는데, 국민 모두가 일상생활에서 문화적 가치를 실현하고 여가시간을 적극적으로 즐길 수 있게 하기 위해서는 삶의 전 과정에 걸친 체

계적 문화예술교육이 필요하며, ③공교육 내 문화예술교육 여건개선 및 청소년의 주체적인 의사소통능력과 자기 주도적 학습능력과 문제해결능력을 위하여, ④다양성과 차이에 대한 이해와 수평적 관계 맺기를 통한 사회공동체성 강화를 위하여 문화예술교육이 필요하다고 밝히고 있다.

황연주는 『초·중등학교 문화예술교육 활성화 방안 연구』(2004)⁵⁾에서 문화예술교육의 필요성을 오늘날의 학교 내·외적 환경의 변화에 부응하기 위해서 즉, “①주 5일 수업제에 대처하기 위해서, ②e-Learning의 새로운 교육패러다임의 변화에 따른 인간적 교감의 결핍으로 해결하기 위해서, ③입시정책에 따라 주지교과에 편중되어 있는 학교교육의 정상화를 위해서, ④평생학습사회의 도래에 따라, ⑤문화예술의 공공성 요구의 증가에 따라, ⑥문화예술향유자를 육성하기 위해서”(비고 pp. 26~31)문화예술교육이 필요하다고 보고 있다. 이 보고서를 바탕으로 문화예술교육의 중요성을 다음과 같이 정리할 수 있을 것이다.

첫째, ‘주 5일 수업제’에 대처하기 위해서

‘주 5일 수업제’란 일주일에 5일만 학교에 등교하여 수업하는 것을 의미한다. 주5일 수업제를 시행하게 된 주요배경은, 주 5일 근무제 시행에 따른 사회의 변화와 자기 주도적 학습 및 평생교육을 강조하는 교육에 대한 의식의 변화에서라고 볼 수 있다. 또한 최근 공교육에 대한 위기의식이 고조되면서 그에 대한 다양한 대안적 교육 운동이 전개되고 있으며, 학교교육의 역할과 한계에 대한 재검토가 요청되고 있다. 특히 지식기반 사회, 평생학습 사회 등으로 표현되는 21세기 사회의 특성은 보다 자기 주도적이고 문제해결 능력이 강한 주체적인 학습자의 육성을 필요로 하고 있다. 결국 주 5일 수업제는 이러한 총체적인 교육 재검토의 요구선 상에서 제기되는 새로운 학교 운영 형태로서 보다 다원화되고 빠른 속도로 정보화 되는 새로운 사회적 조건에 적응하는 학교교육의 변화를 도모하고자 하는 것이다.

학교 주 5일 수업제는 이미 많은 선진 국가에서 시행하고 있는 제도로, 특히 전통적으로 일요일(혹은 토요일)을 안식일로 지켜 온 서구의 국가에서는 그 역사가 오랜 된 학교 운영 형태이다. 그 밖의 국가들도 최근 주 5일 근무제가 정착되는 과정에서 학교 운영방법에 대한 재검토가 행해지고, 그 결과 주 5일 수업제가 도입되고 있는 추세를 보이고 있다. 주 5일 근무제의 실시확대와 그에 따른 주 5일 수업제의 도입으로 사회 환경의 변화가 보다 다양한 여가활동에 대한 사회적 수요의 증가를 가져오고, 이러한 수요에 대응해야 할 정책적 필요성이 강조되는 환경에서 문화예술교육은 중요한 여가 정책의 대상이 될 수 있다. 여가를 어떻게 활용할 것인가 하는 것이 국민 개개인

5) 2004년 수행된 교육인적자원부 교육정책 연구사업 『초·중등학교 문화예술교육 활성화 방안 연구』

: 책임연구원 황연주(청주교육대학교), 공동연구원 정연희(인천디자인고등학교), 김용희(경인교육대학교), 서예원(청주교육대학교), 이병준(부산대학교), 연구협력관 교육인적자원부 박은영 교육연구관

의 삶에서 중요한 요소로 부각되고 있다.

여가시간의 활용능력은 성인이 되어 갑자기 이루어지는 것이 아니라 어린 시절부터 적절한 학습에 의해서 이루어 질 수 있다. 그동안 국내에서는 국민소득의 지속적인 증가에도 불구하고 개개인의 삶의 질이 이에 걸맞게 발전하지 못함으로써 삶에 대한 만족도가 낮은 편이었다. 특히 기성세대의 경우 압축적 고도 성장기를 거치면서 여가활용을 위한 취향과 향유능력을 계발하지 못하였고, 주5일 근무제 시행, 대중문화 확산 등 사회·문화적 변화에 효과적으로 대응하지 못하고 있다. 따라서 국민 모두가 일상생활에서 문화적 가치를 실현하고 여가시간을 적극적으로 즐길 수 있게 하기 위해서는 삶의 전 과정에 걸친 체계적 문화예술교육이 필요한 것이다. 그 동안의 문화예술정책에서도 많이 드러나 있듯이, 문화예술교육은 여가활동을 위한 교육으로 인식되어지고 전개되어 온 경향이 있다. 올바르게 건전한 여가활동은 일상의 체계 속에서 자신을 발견하고 체험하며 확인함으로써 보다 나은 삶의 방향을 찾아가게 한다. 이러한 점에서 문화예술교육은 보다 건전한 여가활용을 위한 방법을 제시해 줄 수 있을 것이다. ‘주 5일 수업제’의 실시에 따라 학생들이 학교 외에서 보내는 시간이 많아지게 되고, 이런 시간을 학생들이 보다 유익하고 건전하게 보낼 수 있도록 다양한 경험과 기회를 수반한 사회적 기반체제와 더불어 학교교육에서 그 방법적인 측면들을 제시하고 마련해 주는 것이 중요하다고 할 수 있다.

둘째, 정보통신 기술의 발전으로 인한 e-Learning의 새로운 교육패러다임으로 인한 인간적 교감의 결핍에서 오는 문제를 극복하기 위해서

오늘날 컴퓨터와 정보통신 기술의 비약적인 발전으로 인해 교육에서도 아날로그 시대의 폐쇄적이며 제한된 형태의 교육의 기회, 내용, 형식에서 탈피하여 e-Learning이라는 혁신적인 새로운 교육패러다임이 펼쳐지고 있다. 오늘날 정보의 증가와 지식의 변화가 가속화됨에 따라 지속적인 학습이 필요하며 또한 이를 효율적으로 지원할 수 있는 체제의 구축이 필요하다. 지식의 라이프 사이클이 갈수록 짧아짐에 따라 교육의 패러다임도 공급자 중심의 ‘교육’으로부터, 언제 어디서나 누구든지 지식을 습득할 수 있도록 하는 수요자 중심의 ‘학습’으로 바뀌어가고 있다. 즉, 지식정보사회의 급변하는 환경 변화에 능동적으로 대응해 가기 위해서는 지식의 전달과 습득을 위한 교육보다는 지식을 자기 주도적으로 학습할 수 있는 학습능력의 배양이 중요하다. E-Learning은 시간적 제약에서 벗어나 누구든지 언제 어디서나 학습이 가능하다는 점과 전통적인 교사중심의 교육적 한계를 극복할 수 있는 효과적인 교육지원체제라는 이점으로 인해 21세기의 대안적 교육체제로 급부상하고 있다. 특히 현재와 같이 평생에 걸친 직업능력개발에 대한 요구와 빠른 지식의 변화 및 생성과 더불어 평생학습능력이 보다 요구되는 시대적 상황에서 e-Learning은 생업과 학습을 병행해야 하는 성인 학습자들에게 대안적 교육체제이며 평생 교육의 이념을 구현할 수 있는 교육체제로 각광받고 실제로 교육현장에 빠르게 적용되고 있다. 따라서 e-Learning의 중요성에 대

한 공감대가 빠르게 확산되고 있으며, e-Learning에 참여하고 있는 민간기업을 비롯한 국가기관 및 학습자의 수도 기하급수적으로 증가하고 있다. 특히 교육인적자원부가 발표한 ‘2.17 사교육비 경감 방안’의 10대 추진 과제 중의 하나로 ‘e-Learning 체제 구축’이 이루어지면서 e-Learning에 대해 국민적·사회적 관심이 더욱 증폭되고 있는 실정이다.

하지만 e-Learning은 교사와 학생 또는 학생과 학생 같이 인간과 인간 사이의 직접적인 안면 에 의한 교감보다는 가상의 세계에서 이루어지는 기계적 전자매체와의 교감을 통한 학습형태를 취하고 있기 때문에, 정서적 교감이 결핍되고 그로인해 인간성 상실이 야기되어지고 있다. 이러한 점을 효과적으로 극복할 수 있는 대안이 문화예술교육으로 떠오르고 있는 것이다. 또한 문화예술 교육 방법적 측면에서 e-Learning은 문화예술 분야에 대한 새로운 평생 교육체제로서 수요자들에게 장소와 시간적인 제약을 받지 않고 다양한 교육 서비스에 접근할 수 있는 개별적인 학습환경을 제공해 줄 수 있다(황동열, 2000, p. 44). E-Learning을 통한 문화예술교육은 시공간적 제약을 초월하기 때문에, 대도시에 밀집해 있는 문화예술 인프라의 지역적 불균형을 해소하는데도 일조를 할 것이다.

셋째, 현행 학교교육이 입시정책에 따른 지나친 주지교과 중심의 교육으로 인해 야기되는 청소년 문제와 사회적 문제에 대한 대처방안으로

최근 ‘2005학년도 대입 수능시험 부정사건’이 사회적인 문제로 대두된 일과 해마다 대학수학능력 시험을 치른 후 자살하는 수험생들이 속출하고 있는 것은 우리사회에 만연해 있는 학벌 만능주의에 따른 주지교과 중심의 입시정책이 빚어낸 심각한 부작용의 결과라고 볼 수 있다. 공교육 과정 전반을 지배하고 있는 입시 위주의 교육적 현실은 학교 내 교육을 더욱 소위 주지교과라고 하는 국어, 영어, 수학, 과학, 사회 등과 같은 지식 중심 교육으로 이루어지게 했다. 실제 교과, 특별활동, 재량활동으로 나뉘어져 있는 학교교육과정에서 교과교육은 그 중 90%를 차지하며, 교과교육 중에서 이들 지식 중심교과가 차지하는 비중은 80%가 된다. 여기에 7차 교육과정에서는 선택교과와 체험활동을 중시하는 교육방식의 강화 등을 내세우고 있으나, 입시가 모든 것에 우선 시 되는 한국 교육의 현실에서 대부분의 학교는 선택과목을 제한하거나 재량활동, 특기적성 활동 시간 등을 주지교과 수업 시간으로 대체하는 등의 방식으로 여전히 입시 위주의 수업을 진행하고 있다. 또한 대학입시를 겨냥한 과열과외 현상으로 학교교육의 공동화 현상이 나타나고 학부모의 사교육비 부담이 가중되고 있는 실정이다.

즉, 현행 중등교육은 대학진학이 그 최대목표로 입시위주의 서열식 학력평가와 관리로 학생들의 삶은 단순한 대학진학을 위한 도구로 전락되고 있다. 정신적인 측면에서의 그들의 이상이나 가치는 경시되어지고 그들의 감정과 정서는 메달라가 결국 청소년 범죄와 학교부적응아와 같은 사회

적인 문제를 야기하고 있는 것이다. 입시위주의 획일적인 중·고등학교 교육과정 운영으로 말미암아 결과적으로 교육적 생활경험이 부족하고, 생각하는 과정보다 결과로서의 정답만을 중시하는 사람을 양산해 오고 있는 것이다. 이러한 방식의 교육에 의해서는 오늘날의 사회가 요구하는 개성 있고 창의적인 인간을 길러낼 수가 없다. 이것은 다양한 재능과 능력을 갖춘 사람이 21세기를 주도하는 시대가 되어야 한다고 하는 교육방향과도 거리가 더욱 멀어지게 될 것이며, 결과적으로 편협한 인간을 양산하는 학교교육은 총체적인 붕괴로 이어질 것이다.

교육을 통해 도달해야할 목표는 논리적이고 개념적인 인지 능력과 감정적이고 정서적인 정의적 영역이 고루 발달하게 함으로써 지식과 인격을 고루 갖춘 성숙한 사람을 만드는 것이다. 이러한 조건이 동시에 만족될 때만이 올바른 가치를 갖고 더불어 살아가는 행복한 사람이 될 수 있다. 그러나 우리의 학교교육이 주로 입시위주의 ‘지식’교육 중심으로 교육내용이 편재되다 보니 교육의 본질이 더욱 왜곡되고 있는 것이다. 김휴종(2002, p. 21)은 “새로운 지식을 창조하고 수용하는 시대에서 요구되는 것은, 직렬적인 지식의 활용이 아니라 직관적 감성에 기초한 창의력”이라고 한다. 왜냐하면, 예측할 수 없고, 정형화 할 수 없는 다음 세기의 환경에서 미래의 방향을 설정하고 새로운 지식을 창조하는 일에 직관적 감성에 기초한 창의력은 중요한 의미를 갖기 때문이다. 앞으로 필요한 지식은 단순한 선행지식들의 답습이 아니라 새로운 지식을 끊임없이 만들어 낼 수 있는 창의력과 새로운 문제에 대처해 나갈 수 있는 문제해결력이다. 그리고 학교교육은 한 방향에 치우친 교육이어서는 안 되며, 학생들의 다양한 개성과 능력을 발휘하게 할 수 있고 그들의 감성을 함양하여 보다 전인적인 인간을 만들어 나갈 수 있는 교육적 환경의 조성이 필요하다. 문화예술교육은 최근 들어, 문화예술에 대한 사회적 요구가 빠르게 확산되고, 창의적이고 다양한 문화적 감수성에 대한 인식이 늘어나면서, 현 교육체제와 지원시스템의 전반적인 반성에서 그 필요성이 더욱 증대되고 있는 것이다.

넷째, 선택중심 교육과정의 도입에 따라 학교교육에서 보다 다양한 학생들의 요구를 반영해 주기 위해서

사회적 패러다임이 산업사회에서 정보화 사회로 전환되면서 교육, 학문이나 예술 등의 분야는 물론 사회 전반에서 많은 역동적인 변화가 일어나고 있다. 교육적 패러다임의 변화 중에서 가장 주목할 만한 변화는 학습의 주체가 학습자라는 인식의 전환이다. 교수중심에서 학습중심으로의 전환은 기존의 교수중심에서 적용되었던 교수학습방식이나 교육과정 운영방식을 수정해야한다는 것을 내포하고 있다. 수정의 준거는 정보화시대의 교육적 패러다임으로 대변되는 구성주의⁶⁾에서 찾아볼 수 있다. 이를 위해서 우선 기존의 교육방식에서 중요하게 생각되었던 획일적인 지식의 전달

6) 구성주의 학습환경에서는 통일성과 획일성보다 다양성과 창의성이 더 중요하며, 학습자의 자율성과 학습에 있어서의 주인의식이 강조된다.

차원에서 벗어나 학습자들의 다양성을 인정하고, 존중할 수 있도록 그리고 다양한 수준과 학습내용을 통하여 보다 의미있는 학습과 지식의 재구성을 이룰 수 있도록 학습자의 관심과 흥미, 경험에 적합한 교육과정이 운영되어야 한다는 것이다. 이러한 시대적 요청에 가장 부응하는 교육과정 운영방식이 바로 선택중심 교육과정이라 할 수 있다⁷⁾. 선택중심 교육과정은 획일적인 교육과정 운영방식과는 대조되는 개념으로서, 모든 학습자들이 동일한 교과목을 학습하는 것이 아니라 학습자가 자신의 적성이나 관심 등에 따라 필요한 학습내용을 선택하여 교육활동에 주체적으로 참여할 수 있도록 하는 교육과정 운영방식이다(비교, 송태옥/강성국/김태영, 1999, p. 94). 즉, 학생 개인의 능력 수준과 다양한 관심을 만족시킬 수 있는 교과목들을 개설하고, 일정한 조건 하에서 자신에게 적합한 교과목들을 선택할 수 있게 함으로써 학생들의 능력과 관심의 개인차가 고려될 수 있도록 구성된 학생 중심의 교육과정 운영 체제이다.

선택중심 교육과정은 “지식의 폭발적 증가와 이에 따른 가르칠 교과목 수의 폭발적 증가에 대비하는 한 방법으로 도입된 것(Schubert & Miklos, 1991, 203)”이기도 하며, 오늘날의 사회적 변화에 대응해가기 위한 교육전략이라고도 볼 수 있다. 또한 학생들은 획일적인 교육과정에 의해 모두 비슷하게 평준화되는 것보다 자신의 개성이나 특기, 소질, 적성을 살려 고등학교 2, 3학년에 진로에 대비한 계열성 있는 학습을 집중적으로 함으로써 시간과 노력을 보다 효과적으로 활용하며 특정영역에서 보다 뛰어난 인재를 육성할 수 있도록 하는데 고교 생활이 훨씬 더 유의미한 과정이 될 수 있도록 하는 교육과정체제라고 할 수 있다. 하지만 실질적으로 학교현장은 고등학교 2, 3학년이 대학입시라는 문턱에 있기 때문에 선택교과를 주지교과로 대치하는 방식으로 원래 선택중심 교육과정의 취지를 옳게 살리지 못하고 있는 실정이다. 따라서 학습자의 관심이나 적성, 잠재력을 고려하여 그들의 소질이나 능력을 계발할 수 있는 교육적 기회가 학교교육에서 제공되어질 수 있도록 선택중심 교육과정을 보다 내실 있게 편성·운영할 수 있는 방안을 마련할 필요가 있을 것이다. 특히 21세기 문화의 시대를 맞이하여 문화예술분야의 창의적 역량을 갖춘 이들을 배려하는 방향에서도 선택중심 교육과정이 운영되어야 한다. 왜냐하면, 예체능 특수목적고가 아닌 일반계 고등학교에서 예체능계 대학진학률은 1997년 통계에 따르면, 예체능계 고등학교 출신 6.1%를 제외한 나머지 93.9%를 차지했다고 한다. 선택중심 교육과정은 예체능분야에서도 자신의 소질과 적성을 살릴 수 있는 방안 마련에 효과적인 체제라고 할 수 있다.

현 사회가 요구하는 인간상은 획일화 된 인간이 아니라 보다 다양한 영역에서 특출한 재능과 능력을 가진 사람이다. 왜냐하면 이것이 사회·국가발전의 원동력이 되어질 수 있기 때문이다. 문화

7) 교육인적자원부도 제7차 초·중등학교 교육과정을 ‘자율과 창의에 바탕을 둔 학생 중심 교육과정’으로 개정하였으며, 국민공통기본 교육과정과 선택중심 교육과정의 도입, 수준별 교육과정과 재량활동의 신설 등을 그 특징으로 들고 있다. 이 중 고등학교 2, 3학년에 적용되는 선택중심 교육과정은 학생들로 하여금 자신의 진로와 능력 수준에 맞춰 교과목을 선택, 이수하도록 하는 학생 중심 교육과정으로서, 변화의 가장 특징적인 모습이기도 하다.

예술교육은 다양한 인간능력을 무시하고 획일적으로 단순화시켜버리는 현재교육체제를 극복하고, 보다 다양한 인간능력들의 균형 있는 발달을 가져올 수 있는 교육이다. 따라서 학습자의 다양한 관심이나 능력을 고려한 선택중심 교육과정이 보다 내실 있게 운영될 수 있도록 문화예술교육의 강화는 필요하다.

다섯째, 평생학습 사회의 도래에 따라

오늘날의 지식과 기술의 발달은 매우 급속히 이루어지고 있으며, 지식의 노후화 현상이 나날이 빨라지고 있다. 즉, 지식정보화 사회는 지식정보의 폭증과 조기 노후화를 통한 지식정보의 수명단축 현상이 그 주된 특징으로 들 수 있다. 미래학자들의 추정에 따르면 연간 15만종 이상의 새로운 지식정보가 폭증하며, 그 중 절반에 가까운 지식정보는 1년 이내에 못쓰게 되어버리는 지식정보의 조기노후화와 수명 단축현상이 일어나고 있다고 한다. 이제 학교에서 배운 것이 일생동안 통용되는 시기는 지났다고 할 수 있다. 따라서 교육은 아동과 청소년을 가르치는 학교에 국한 시켜서는 안 될 것이고, 태어나면서부터 무덤에 이르기 까지 개인은 끊임없는 배움의 과정 속에서 살아가지 않으면 안 되게 되었다(비교 윤관중, 1999, p. 163). 이러한 지식기반 사회에 적극적으로 대응하기 위해서 각국은 ‘모든 이를 위한 평생학습(lifelong learning for all)’이라는 가치를 들고 교육체제를 재정비하려고 노력하고 있다. 미국 정부는 이미 「Goal 2000」 등의 선언과 함께 교육개혁의 목표를 모든 사람들을 위한 평생학습체제의 구축으로 설정하였고, 영국 정부는 21세기를 「학습시대(The Learning Age)」로 선언하고 “교육은 최선의 경제 정책(토니 블레어)”이라는 구호 하에 모든 사람들에게 생애에 걸친 평생학습을 가능하게 하는 사회를 건설하는 것을 지식기반 세계화 경제(knowledge-based global economy) 체제에서 가장 으뜸가는 국가 전략으로 채택하고 있다(House of Commons, 1998). 이것은 오늘날 우리에게도 현실적 이슈가 되었다. 이미 우리 정부에서도 1980년 10월 헌법 제9조 제5항에 “국가는 평생교육을 진흥해야 한다”는 조항을 명시하면서 평생교육을 위한 법적 토대를 만들어 놓고 있다. 그러나 구체적으로 평생교육이라는 개념이 법적-제도적 장치를 마련하게 된 계기는 1990년대 중반 문민정부에서 추진한 교육개혁의 일환으로 많은 전문가들이 평생교육을 주창하면서 비롯되었다고 할 수 있다. 2000년 3월 1 일에는 『평생교육법』을 제정하고, 당해 8월 1일부터 법적 뒷받침 속에서 평생교육의 정책을 수립할 수 있게 되었으며, 이에 준하여 평생교육사업도 활성화시킬 수 있게 되었다(비교, 이상오, 2000).

오늘날 고용시장의 급격한 변화와 새로운 일자리의 추세는 모든 산업에서 지식과 기술 수준의 갱신을 요구하고 있다. 또한 인구의 고령화, 일과 여가의 새로운 유형과 가치, 가족 관계의 변화는 우리의 교육 시장에도 새로운 판도를 예고하고 있다. 즉 평생 동안 신지식과 신기술로 무장하기 위해 우리는 늘 학습하는 생활을 해야 한다(상계서 2000). 결국, 평생교육은

새로이 급변하는 사회에 적응하기 위해서는 사회구성원들이 생활에 필요한 기본적인 지식과 정보뿐만 아니라 직업세계에서 생존하기 위한 필요한 새로운 지식과 기술을 끊임없이 배우고 습득해야만 생존할 수 있다는 사회·교육적 요구인 것이다. 즉, 평생교육은 급속한 사회 변화와 지식·기술의 발달, 정보의 급증, 경제적 수준의 향상에 따른 여가시간의 증대 등에 따라 그 필요성이 점차 증가되고 있다. 우리는 전 생애를 통하여 학습을 계속해야 하며, 교육을 학교교육에 한정하지 말고 학교 밖에 까지도 확장하여야 할 것이고, 평생교육적 관점에서 ‘삶의 질(quality of life)’ 향상을 추구하는 모든 사람들에게 다양한 교육의 기회를 제공하여야 할 것이다. 이러한 평생교육은 모든 인간의 잠재가능성을 끊임없이 새로 계발하고 개인의 새로운 역할과 요구를 충족시키기 위한 것이라 할 수 있으며, 어떤 면에서 이것은 학교교육의 부족을 보완해줄 수 있으며 인간생활의 질을 계속적으로 개선하는 데 기여하는 중요한 기능을 수행하는 교육이라 할 수 있다.

모든 인간의 잠재가능성을 끊임없이 계발하고 개인의 새로운 역할과 요구를 충족시키기 위한 평생교육은 생활의 질을 향상시키고 개인적 삶을 보다 풍요롭게 만들어 줄 수 있다. 따라서 현행 학교교육이 음악, 미술, 무용, 영화 등과 같은 문화예술 관련 내용들이 주지교과에 밀려 등한시되어지고 있는 상황이지만, 평생교육적 관점에서 학교교육에서부터 문화예술교육을 보다 강화하여 개인의 다양한 잠재가능성들을 충분히 발견하고 개발하기 위한 다양한 학습기회를 평등하게 보장해 줄 필요가 있다.

여섯째, 문화적 삶을 향유하기 위한 문화예술의 공공성 요구의 증가에 따라

최근 주5일 근무제의 도입으로 노동시간이 단축되고 그에 따른 여가시간이 늘어남에 따라 시민들의 문화예술에 대한 요구가 증가하고 있다. 이에 따라 문화예술의 공공성의 확보가 중요한 문화예술정책과제로 떠오르고 있는데, 이것은, 문화예술이 일부 계층에 독점되거나 일부영역에 의해 획일화되지 않고 모든 사람들에게 향수기회가 주어지고 문화적 자산들이 분배되기 위한 문화사회로 가기위한 중요한 과제이기 때문이다.

2004년 문화관광부가 『새 예술정책』에서 마련한 14대 역점추진 과제 중에서도 ‘예술의 공공성 제고(문화관광부, 2004, p. 37)’가 거론되고 있다. 새 예술정책에서 제시하고 있는 예술의 공공성 제고의 의의와 중요성은, “예술은 미적가치의 추구를 통하여 정치적 기능, 경제적 기능, 윤리적 기능, 사회비판적 기능, 치료기능과 같은 다양한 외적인 사회적 기능을 지니고 있다. 종래 예술이 고학력, 고소득, 전문직 종사자 등 특수계층만이 즐기는 대상으로만 이해되어 왔으나 예술이 지니는 ‘상상력’, ‘창의력’이 사회발전의 바탕을 이룬다는 인식이 확산되고 있다”고 보고 있다. 따라서 사회의 제 영역에서 예술의 다양한 기능과 가치들이 충분히 발현되어 사회 발전에 기여할 수 있다고 보고 있는 것이다.

프랑스에서도, 학교가 갈수록 단순지식만을 전달하고 학생들의 창의적인 감성을 극대화할 수 있는 교육방법이 한계를 맞게 되자, 83년 당시 자크랑 문화부장관은 교육부와 협약을 맺어 학교에서의 문화예술교육을 활성화하는 협약을 체결했다. 또한 캐나다에서도 도시화, 교육수준의 증가, 여성의 사회참여 증대 및 인구의 노령화 현상 등은 예술과 관련된 여러 가지 여가활동의 증가에 큰 영향을 미치고 있다고 보고 있다. 특히, 1977년과 1985년 사이 성인의 예술 활동 참여도는 여가활동 중 가장 크게 증가한 것으로 나타났다고 한다. 또한 예술이 수학과 같은 다른 분야에 비해 추상적이고 또 공식에 얽매어 있지 않기에 학생들로 하여금 창의력과 판단력을 개발시켜 줄 뿐만 아니라, 삶의 양적인 측면에 대비하여 삶의 질적인 측면을 이해할 수 있는 근거를 마련해 주기 때문에 학교교육이 예술교육의 직접적인 공급의 원천이 되어야 한다고 보고 있다. 따라서 각 주 지역에서 시행하고 있는 ‘예술인-학교 참여프로그램’이나 캐나다 평의회가 지원하고 있는 청소년 프로그램은 많은 학생들로 하여금 예술을 직접 경험할 수 있는 기회를 제공하고 있다(비교, 한국문화예술진흥원, 캐나다의 예술교육, pp. 50-55).

이처럼 선진국의 학교교육에서 문화예술교육의 강화를 부르짖는 것은 각각의 나라가 처한 사회·문화적 배경과 환경에 의한 필요성이겠지만, 전 세계적인 추세가 21세기 산업의 중심이 제조업에서 정보, 문화, 지식산업으로 이동함에 따라 문화산업이 국가의 기초 산업이 되기 때문에 국가의 문화적 역량강화를 위한 이유 또한 크다고 볼 수 있다. 경제발전의 동력인 문화산업의 육성은 민족의 정체성 확립과 더불어 생활의 질적 수준을 향상시키기 위해서도 적극 요청되고 있는 사항이다. 문화산업의 육성을 위해서 요구되는 시급한 과제가 바로 문화예술의 대중화 확산이라고 할 수 있다. 모든 문화적 재화 및 서비스의 공급과 수요의 근원이 되는 문화예술의 대중화를 위해서 반드시 필요한 것이 문화기반시설의 확충과 더불어 이들의 질적 활용에 의한 문화예술의 공공성제고를 위한 학교에서의 문화예술교육이라고 할 수 있는 것이다. 즉, 국가의 경제발전을 위해서 문화적 역량의 강화는 필요하며, 문화적 역량은 문화예술의 공공성을 강화하지 않고는 기대하기 어렵기 때문에, 문화예술의 공공성을 위한 문화예술교육은 곧 국가·사회발전의 원동력이 된다고 볼 수 있다.

문화예술의 공공성은 문화예술의 사회적 기반체제의 마련으로 인해 문화적 불평등을 해소하고 모든 국민들의 문화적 복지를 지향하는 개념이다. 이것은 국민들의 문화적 욕구를 충족시키고 삶의 질 향상을 가져와 건전하고 건강한 사회발전을 이룩하는 밑바탕이 된다. 이러한 문화예술의 공공성 확대에 따라 미래의 주인이 될 학생들을 위해 학교교육이 문화예술교육의 직접적인 공급원이 되어 보다 주체적이고 질적인 문화예술의 향유자 또는 참여자로 육성시킬 필요가 있다. 공교육 기관인 학교에서의 문화예술교육은 사회계층이나 도시와 농촌 및 빈부의 격차 없이 모든 국민의 문화욕구를 충족하고, 문화적 삶의 바탕을 마련해 주는 중요한 기반이 될 것이다.

일곱째, 문화예술향유자를 육성하기 위해서

월스트리트 섹션 신문인 퍼스널 저널이 미시간대학교 사회조사연구소에 의뢰해 전 세계 82개국을 상대로 행복지수를 조사한 결과 아시아 국가 중에서는 싱가포르가 25위로 최상 위를 차지한데 반해, 한국은 49위로 평균이하로 낮다는 보도가 있었다(MBC 뉴스, 2004. 12. 10). 한국이 국민소득이 증가하고 여가시간이 보다 많아지고 경제적으로 어느 정도 안정기에 접어들었다고는 하나 국민전체의 삶에 대한 만족도는 그리 높게 나타나지 않았다. 특히 기성세대는 주어진 여가를 제대로 활용할 만한 취향과 향유능력이 부족한 실정이기 때문에, 여가시간을 올바르게 건설적으로 보내고 있다고 보기는 힘들다. 어느 한 조사에 따르면, 우리나라 성인들의 문화행사 참여는 나이가 들면서 급격히 낮아져서 40대 이상에 이르면 3% 내외로 더욱 저조해 진다고 한다. 소위 문화선진국이라고 하는 서구의 관객층이 나이가 들면서 분야에 따라서는 늘어난다는 것과는 큰 차이가 있다. 이러한 원인은 여러 가지 사회·문화적 이유가 있겠지만, 감수성이 민감한 청소년기에 향유능력과 취향 개발을 위한 체계적이고 올바른 문화예술교육을 제대로 받지 못한 이유도 그 중에 하나일 것이다.

학교라는 공식적인 교육기관에서 학생들은 초·중·고등학교를 거쳐 거의 12년 정도 문화예술교육을 받는다. 거기에 유치원과 대학, 대학원까지 합하면 20년에 가까우며, 이 기간은 우리 전체 삶의 약 20% 이상에 해당한다. 그럼에도 불구하고 학교생활 중 또는 졸업 후 성인이 되어 문화예술을 올바르게 이해하고 이를 수용하며 지속적으로 그들의 생활 속의 일부로 끌어들이며 향수하고 체험하려고 하는 사람은 거의 없다. 오히려 예술은 본인들과는 상관없는 것으로 간주하고 어렵게만 받아들이는 경우가 많다. 중요한 것은 국민들의 절대다수가 예술 소비자이며 예술생산자는 극히 일부에 속한다는 것이다. 그럼에도 불구하고 학교에서의 예술교육은 절대다수를 위한 예술소비자 교육이었기 보다는 소수에 해당하는 예술생산자 교육에 초점이 두어져 왔다. 이러한 결과는 예술교육이 지나친 창작 또는 실기기능 중심으로 이루어졌기 때문에, 소질이 없는 대부분의 학생들을 예술로부터 멀리 하게 만드는 주 원인이었다고 볼 수 있다.

앞에서 잠시 언급한 것처럼, 우리인생의 거의 20%를 차지하는 학교생활은 미래를 준비하는 기간이자 동시에 삶의 연속적인 한 과정이다. 학교교육의 기간은 학생들이 그 어떤 시기보다 감수성이 예민한 시기이며 가치관을 형성해 가는 시기이기 때문에, 이 시기를 어떻게 보내느냐가 그 삶 전체를 좌우하는 경우가 많다(이규선 외, 2000, p. 315). 따라서 미래의 문화적 삶을 위한 준비기간으로 학교생활을 간주하기 보다는 현재 그들의 삶 그 속에서 문화적·예술적 삶을 살아가고자 하는 태도형성과 더불어 그것을 가치롭게 인식하게 해 줄 필요가 있다. 왜냐하면, 입시위주의 주지교과 속에 고갈된 그들의 정서를 보다 순화 시킬 수 있으며, 다양한 체험활동으로 그들의 심신을 보다 건전하게 하고, 학교생활을 보다 즐겁고 재미있게 하는 하나의 활력소와 같은 역할을 문화예술교육은 해 줄 수 있기 때문이다. 그리고 문화적 삶이라는 것도 갑작스럽게 하루아침에 이루

어지는 것이 아니며, 생활 속에서 표출되고 그것이 오랫동안 습관화 되어질 때, 그와 관련된 인프라 구축의 요구와 문화예술적 환경이 더불어 발달하면서 서서히 이루어져 나가는 것이다.

최근 보고 된 한국 예술정책의 기본방향 중의 하나가 ‘향유자 중심의 예술 활동의 강화’ 이듯이 문화정책이나, 예술교육의 주요 흐름도 종래의 제작자 또는 생산자 중심에서 수요자 중심으로 방향전환이 이루어지고 있다. 이것은 문화예술에 대한 일반 대중의 소비욕구가 증가함에 따라 문화예술을 창작하는 능력 못지않게 향유할 수 있는 능력과 문화적·예술적 감수성의 함양이 문화적 삶을 위해서 보다 중요하다는 필요성에 입각한 것이라고 할 수 있다. 한 나라의 디자인의 세련성은 무엇보다도 그 나라 소비자의 문화적 감수성에 의해 크게 좌우된다는 말이 있다. 아무리 좋은 디자인을 만들었다 하더라도 그것을 소비하는 대중들로부터 외면당한다면, 더 이상의 좋은 디자인이 창출되기 어렵기 때문이다. 그만큼 감각 있는 소비자들의 안목은 발전적인 문화예술의 재창출에 필수적인 것이라고 볼 수 있다. 뿐만 아니라, 학생들이 다양한 문화적·예술적 환경에서 보다 질적으로 선택하고 비판하며 주체적인 문화예술의 향유자가 될 때 그 나라의 문화예술역량은 보다 강화되어 질 수 있을 것이다. 어린 시절 문화예술적 경험이 이후의 문화예술소비에 결정적인 영향을 미친다는 사실은 널리 알려져 있다⁸⁾. 따라서 문화예술 소비자적 측면에서의 문화예술교육은 문화예술의 발전에 중요한 역할을 하기 때문에 학교에서부터 문화예술을 생활화 할 수 있는 교육적 체제가 마련되어야 한다.

산업사회에서 지식정보화 사회로 문전문가적 전환을 맞이하면서 종전의 사회전체의 목표나 성장에 못지않게 개인의 삶이 보다 존중되어지고 개인의 다양성이 보다 표출되어지면서 인간적 가치에 보다 중점이 두어지게 된다. 이로 인해, 개인의 여가 및 레저 생활에 대한 요구가 늘어나고, 문화예술의 향유에 대한 욕구가 더욱 강하게 표출되어지고 있다. 즉, 의식주 문제를 해결하는 차원을 넘어선 물질적인 풍요로움과 만족에서 보다 인간다운 삶을 위한 정신적인 풍요로움과 만족을 보다 중시하려는 경향이 있다. 이러한 사회적 추세와 더불어 오늘날 전반적인 사회시스템의 변화와 더불어 학교교육에서도 이에 부응하기 위한 여러 가지 전략적 차원에서의 노력들이 이루어지고 있다는 것을 앞에서 살펴보았다.

즉, 앞으로 주 5일 수업제에 직면하여 보다 건전하고 질적인 여가시간의 활용을 위해서, 자기 주도적인 학습능력 신장을 위한 e-Learning 학습체제에 따른 인간적·정서적 교감의 필요에 의해서, 현 입시중심의 주지교과 중심에서 탈피하여 지성과 감성의 균형 있는 개발과 발달을 위해서 그리고 선택교육과정에 따른 학생들의 다양한 능력과 요구를 학교교육에 반영하기 위해서 문화예술교육은 더욱 그 필요하게 되었다. 또한 학교교육이 평생학습사회의 도래와 더불어 다양한 학습

8) 미국 NEA(국립예술기금)가 지원한 한 연구도 유년기에 경험한 부모의 예술 활동 참여나 예술 강좌 참여가 이후의 공연예술 수용에서 다른 어떤 변수보다 중요하게 작용한다는 결과를 밝혀냈다.

의 장을 평등하게 보장해 줄 필요가 있으며, 문화예술의 공공성이 확대되고, 수요자 중심의 교육적 방향전환에 따라 문화예술교육은 더욱 중요하게 부각되고 있다.

21세기를 흔히 문화의 시대란 말을 쓴다. 문화의 시대란 문화산업이 주가 되는 시대 즉, 문화산업이 만들어내는 고부가가치의 창출과 아울러 사회전반에 미치는 파급효과가 큰 시대를 의미한다. 새로운 문화산업의 창출을 위해서는 창의력과 상상력은 필수적이다. 이것은 지식기반사회라고 부르는 오늘날과 미래 사회에서 새로운 지식의 생성과 발전을 위해서 필요한 것이기도 하다. 따라서 창의력과 상상력을 잘 이끌어 낼 수 있는 제도적 장치가 학교교육에서 필요하며 문화예술교육은 그 역할에 충실할 수 있는 교육이라 생각한다.

문화예술은 개개인의 반성과 성찰, 상호간의 의사소통 등을 확산시킬 뿐 아니라 잠재된 창의력과 감수성을 복돋워 줌으로써 개인의 역량을 제고함과 동시에 사회적으로는 유대를 강화시킴으로써 이와 같은 사회의 문제적 상황들에 보다 능동적으로 대처할 수 있게 한다. 문화예술교육이 “개개인의 차이와 다양성을 인정하고 상호간의 이해와 의사소통능력을 가질 수 있도록”하기 위해 필요하다거나, “주체적 의사소통 능력과 자기 주도적 학습 능력을 갖춘 문화인으로 성장”하는데 필수적이라고 보는 인식은 주체적이고 능동적인 시민의 양성을 통하여 사회적 통합을 이루어나가려는 정책적 필요를 보여 준다(예술의 힘, 2004, p. 53). 따라서 문화와 예술을 통하여 건강하고 성숙된 개인을 육성하는 것은 건전한 시민을 육성하기 위한 정책적 관심과 직접적으로 맞닿아 있다고 할 수 있다(문화예술교육 중장기 발전 방안). 결국, 문화예술교육은 문화예술을 통해 개개인이 향유해야 할 삶의 질을 보장하고 창의성과 상상력, 감수성, 문제해결능력 등을 발달시켜 국민 개개인의 주체적 역량을 강화할 뿐만 아니라 이를 통하여 사회의 발전을 지원할 수 있는 교육이다. 즉, 문화예술교육은 시민 개개인의 주체적 역량을 강화함으로써 궁극적으로 이러한 개인역량 강화가 시민사회의 역량강화로 이어지고 이것이 우리사회의 지속적 발전을 이루게 하는 역할을 할 것이다.

따라서 이러한 시대적 변화와 요구에 대응하기 위해서 무엇보다도 학교교육에서 문화예술교육의 중요성이 강조될 필요가 있다. 문화예술교육은 개별 사회성원들이 자신의 삶의 질을 높이게 할 뿐만 아니라, 통찰력 있는 자의식과 시민의식을 가진 시민을 만들어 결국 그것이 국가사회의 저력이 된다는 점에서 문화예술교육은 높은 공익적 가치를 가지고 있다고 할 수 있다.

4. 문화예술교육 사례분석 및 소개

교감·교장 연수프로그램에서 문화예술교육의 사례 소개는 교감·교장 선생님들에게 문화예술교육에 대한 구체적인 실천방향과 내용에 대한 이해를 도와주기 때문에 중요한 연수내용으로 작용할 수 있다. 따라서 교감·교장 연수프로그램에 적용할 예시적인 문화예술교육의 사례를 위해 우선 한국문화예술교육진흥원 홈페이지 아르떼(artE)⁹⁾에서 소개된 2004년 문화예술교육 우수사례를 중심으로 분석하여 고찰하고, 학교경영자의 역할주도로 문화예술교육이 잘 진행되어 학교경영 및 학생들에게 좋은 영향을 준 우수사례를 몇 가지 본 장에서 소개하고자 한다.

가. 문화예술교육 우수사례를 중심으로 한 사례¹⁰⁾

아르떼에서 발굴한 문화예술교육 사례에서는 미술, 음악, 연극과 같은 기존의 장르별 분류에서 벗어나고자 ‘다양한 주제와 접목한 문화예술교육’, ‘학교 안팎에서 이루어지는 새롭고 다양한 시도’로 나누어 사례를 분류했다. 하지만 학교 경영자를 위한 연수프로그램에서의 문화예술교육 사례소개는 학교교육과정이나 시스템 자체를 무시할 수는 없기 때문에 이를 다시 관련교과 및 영역으로 구분해서 그 적용대상이 유치원(표에서는 ‘유’로 표기), 초등학생(‘초’), 중학생(‘중’), 고등학생(‘고’) 또는 교사나 학모부와 같은 ‘성인’인지 그리고 그 적용공간이 학교내(표에서는 ‘교내’로 표기), 학교외(‘교외’) 또는 학교와 지역을 연계한(‘연계’) 곳인지를 각 문화예술교육사례별로 아래의 표와 같이 구분해 보았다. 이를 통하여 학교경영자들은 보다 구체적인 문화예술교육의 적용방안을 이해하고 각각의 학교실정에 맞는 문화예술교육의 가능성들을 모색해 보는데 도움이 될 것이다.

9) 한국문화예술교육진흥원 홈페이지 아르떼 <http://www.arte.or.kr>

2004년 문화관광부 문화예술교육 시범사업의 일환으로 “문화예술교육 허브사이트”가 구축되었고, 2005년 한국문화예술교육진흥원이 설립되면서 정책홍보를 진행하며 문화예술교육 관련 지식과 정보를 제공하는 포털사이트이다.

10) 한국문화예술교육진흥원 기획홍보팀에서 진행된 사업으로 아르떼-온라인 공모사업의 형태로 실행된 사업으로 이미 진행했던 사례를 온라인으로 공모하여 “우수사례”를 선정하였다. 2004년에는 총 24편, 2005년에는 총 10편이 선정, 소개되었다.

1) 다양한 주제와 접목한 문화예술교육

<표 2-1> 다양한 주제와 접목한 문화예술교육 사례 분석

영역	문화예술교육 사례	진행/주관 단체 및 개인	적용대상					공간			관련교과 및 영역							
			유	초	중	고	성	교내	교외	연계	음악	미술	무용	연극	영화	통합	기타	
1. 지역 네트워크	꿈꾸는 책들	신성욱		○						○		○						
	청소년을 위한 연극 교실	박영실			○	○			○					○				
	몸으로 이해하고 놀이로 표현하는 미술	드라마고			○	○	○		○			○						
	태백사랑 실천 백두대간 탐사	안광윤, 노남호			○				○								○	
	감자꽃 국악캠프	김혜림			○	○			○		○							
	시각미술워크샵 '고구마 프로젝트'	밀러리미술학교			○	○			○			○						
	매동 '빈집에서 놀기' 미술교육 캠프	공공작업소 심심		○	○	○			○			○						
	어린이골목지리탐험'애기똥풀들의골목나들이	정세연		○					○							○		
2. 환경	환경미술수업	조한인			○			○				○						
	환경과 인간과의 관계를 실험을 통해 깨닫기	박익순		○				○									○	
	생태적인 학교 가꾸기	임종길				○		○									○	
	버려지는 물건으로 만든 공간미학	백성자		○				○				○						
3. 다문화 이해	외국인과 함께하는 명진통합 여름캠프	김영미		○	○			○	○								○	
	어린이 평화연극교실 '너, 어느별에서 왔니?'	임수연		○					○						○			
	프로젝트 대기중	홍영주			○	○			○			○						
	이주노동자 인권 문제 TIE 공연사례	백인식			○	○			○						○			
	동북아 어린이 평화그림전"안녕? 친구야!"	김운선	○	○					○			○						
4. 청소년 문화	청소년 문화의 집 청소년운영위원회 연합 workshop	장효진		○	○				○									
	찾아가는 청소년 문화기획 워크숍 3 - 부안 청소년 영화제<반딧불이의 그림일기>	김종필		○	○				○									
	난나극단 '아낌없이 주는 나무'	조혜영		○	○				○									
	학교부적응 청소년을 위한 청소년 심리극	김영한		○	○			○										
	학교중도탈락 청소년과 함께한 점점프로젝트	오희정		○	○				○									

2) 학교 안팎에서 이루어지는 새로운 다양한 문화예술교육

<표 2-2> 학교 안팎에서 이루어지는 새로운 다양한 문화예술교육 사례 분석

영역	문화예술교육 사례 주제	진행/주관 단체 및 개인	대상					공간			관련교과 및 영역							
			유	초	중	고	성	교내	교외	연계	음악	미술	무용	연극	영화	통합	기타	
1. 통합 교육	교과	노래극 만들기	박만용			○			○					○				
		동요로 여는 세상	박익순		○				○			○						
		아름다운 학교길을 위한 산길 프로젝트	김인규			○		○		○							○	
		국사 수업속에 녹여 낸 문화예술교육	김은형				○		○								○	
		퍼포먼스 수업사례	박건				○		○				○					
		아프리카! 아프리카!	이소원		○				○				○					
		살아있는 학교공간을 위한 확장실 프로젝트	김인규			○			○								○	
		제례상 차리기 놀이 수업	김은형				○		○				○					
		그릇이야? 예술이야?	김은형				○		○				○					
		똑딱똑딱 내손으로 만들어 더 재미있어요	송치성		○				○				○					
		도서실을 이용한 책사랑 독서 수업 프로그램	김은형			○			○									○
		체육교과 감상중심 수업사례	노수신			○			○									○
		옛날 장터 이야기	김은형				○		○									○
		재즈뮤지컬<루나틱-원제 good doctor>를 보고	김미경			○			○			○						
		소리그리기	반지영			○			○								○	
		음악극의 이해와 음악극 만들기	노혜정			○			○			○						
		웃으로 여는 문화예술의 역사	김은형				○		○				○					
	재량·특별활동	미술을 통한 사회봉사	최현주				○			○								○
		예술을 통한 학습으로서의 '미래노트' 프로그램	정연희				○		○			○						
		'책향기'따라 가는 문학기행	이형미				○			○								○
		창의적 재량활동 '연극' 수업 프로그램 개발 및 그 운영을 통한 자기주도적 학습능력 및 창의성 신장	김정만			○			○						○			
		특수학급재량활동 시간: 연극놀이지도 사례	황연		○				○						○			
		9년간의 연극반 특기적성 교육 운영의 서	김은형				○		○						○			
		다도는 우리의 귀중한 문화다: 선비차 다례	이용주				○			○								○
		국악관현악 합주를 통한 즐거운 학교 활성화 방안	이은주			○			○			○						
		미디어를 이용한 기악교육	김철곤		○	○	○			○		○						
		콘티로 부르는 동요	박진경		○				○			○						

영역		문화예술교육 사례 주제	진행/주관 단체 및 개인	대상					공간			관련교과 및 영역							
				유	초	중	고	성	교내	교외	연계	음악	미술	무용	연극	영화	통합	기타	
축제, 행사	축제, 행사	학교축제를 통한 문화예술의 새로운 가치창조	김은형				○		○							○			
		학교행정업무(통일교육)와 연계한 실험적 문화예술교육 프로그램	김은형				○			○							○		
		문화기반시설 프로그램과 연계한 교육행정업무	김은형				○			○							○		
		우정의 감동을 심어주는 친구의 날 프로젝트	이종국		○						○					○			
		연극놀이를 이용한 학급행사	전은경			○			○				○						
		대중문화예술의 상층적 수용을 위한 아영 훈련프로그램	김은형				○			○							○		
		장애어린이들의 짝과 함께하는 여름계절학교 운영	황연		○						○						○		
		진행형 프로젝트 '시각으로 말한다'	한경애			○			○				○						
		전통문양으로 그려낸 오색 향연	김은형				○		○				○						
		인천여중 축제 미술전시 프로젝트 '씨~ㄱ'	한경애			○			○				○						
다과 다기 다향 다악	김은형				○		○								○				
대안 학교	대안 학교	구름산자연학교 교육예술수업	김현주		○					○						○			
		대안학교 한들의 문화체험 학습-빵과 가족이야기	김용현		○	○	○			○							○		
		인형극<흑부리영감>과 문화체험프로그램<영화를 맛보다>	최경미		○	○	○			○					○				
		바삭 바삭, 토마토 튀김 이야기: 영화읽기 수업	박지은				○		○						○				
		식물하고 함께 살기	김현주	○	○					○							○		
2. 다양한 체험 교실	시각 문화 교육	엄마랑 나랑 미술로 대화하기	천윤희		○					○			○						
		장애아동과 함께 하는 즐거운 미술워크숍 '따뜻한 원손'	밀머리 미술학교		○					○			○						
		찾아가는 문화활동: 놀이터 만들기 프로젝트	김영현	○						○			○						
		자연속의 이동판화 교실	관화실 천모인-들판		○					○			○						
		2003 대안적 공공미술교육프로그램 '이것도 미술이다'	민운기			○	○			○	○			○					
		2004 공공미술교육프로젝트 '미술관 습격사건'	민운기			○	○			○			○						
		푸근꿈, 열린미술-작은 예술가	김영현		○					○			○						
		어린이 인권벽화: 우리가 꿈꾸는 세상	이부영		○						○		○						

영역	문화예술교육 사례 주제	진행/주관 단체 및 개인	대상					공간			관련교과 및 영역							
			유	초	중	고	성	교내	교외	연계	음악	미술	무용	연극	영화	통합	기타	
박물관·미술관	과학관-학교 연계 프로그램 개발 및 적용	이은경			○					○							○	
	웅기 민속박물관 교육프로그램	오승신		○						○							○	
	보물찾기	김이삭			○					○		○						
	유치원과 박물관 연계 교육 프로그램	박진경	○							○							○	
	어린이 박물관 학교	김희정		○						○						○		
	박물관에서 배우는 사회교과	윤지영		○						○							○	
	청소년과 함께하는 미술체험 워크숍 '미술관에서 만남 풍경'	조장은			○					○		○						
	내가 만드는 전시회	홍경아		○						○		○						
	박물관으로 떠나는 여름문화여행	류병희								○							○	
	농업유물의 박물관 교육방법 사례연구: 전래 동요를 통한 박물관 교육	새롭게 보는 박물관 학교	○							○							○	
	청소년 역사 문화교실	김영옥			○	○				○							○	
	어린이 박물관 교실	김영옥		○						○							○	
	움직이는 미술관	최윤아		○	○					○			○					
	미술관의 문을 열자!	권남희		○						○			○					
	연극놀이로 새롭게 만나는 그림 속 이야기	양혜정		○						○							○	
	신문박물관 '어린이기자 체험교실'	이현정		○						○							○	
	2003 찾아가는 박물관 미술관 체험교실	권남희		○							○		○					
전통 문화 체험	자투리 문화를 찾아 떠나는 아이들: 국시교령이 동네에서 놀아요	편해문		○					○								○	
	생각보다 쉬운 우리 춤 우리가락 배우기와 우리탈 만들기	김영옥		○					○			○						
	장기간 도농 교류학습	고태봉		○							○						○	
	소꿉놀이 옛날생활 체험교실: 옛날 사람들은 어떻게 살았을까?	새롭게 보는 박물관 교육연구회			○					○							○	
	안동문화지킴이 문화재 현장교육 및 주변 정화 활동을 통한 문화시민 마인드 형성교육	권영호								○							○	
	우리 문화의 전도사로 거듭 태어났어요: 광지원 풍물 전승 활동	조성균				○				○							○	
	문화유산 방문교육: 조선의 궁궐	강임산		○	○				○								○	
공연	사회복지시설 청소년을 위한 연극교육 및 발	김숙희			○	○			○					○				

영역		문화예술교육 사례 주제	진행/주관 단체 및 개인	대상					공간			관련교과 및 영역							
				유	초	중	고	성	교내	교외	연계	음악	미술	무용	연극	영화	통합	기타	
예술/문학/영상 체험 교실	표공연																		
	정희자 발레단의 해설이 있는 어린이 발레공연	정희자	○	○			○		○				○						
	전당으로 떠나는 여름방학: 어린이 연극놀이 교실 프로젝트	곽노선		○					○					○					
	청소년 숲속 예술학교	김영일			○	○			○							○			
	마임콘서트: 청소년문화체험	김봉석			○	○		○						○					
	어울림으로 찾아가는 문화축제: 꿈과 희망의 여행	장용석			○	○		○							○				
	2004 놀이극 잔치	김영옥		○						○					○				
	컬처케이션 프로그램	성리선			○	○			○						○				
	미술관속 음악여행	임선영	○	○					○								○		
	사이버 청소년 문학감상 창작지도 교실	이남희			○	○		○									○		
	제 12회 꿈과 시 여름문학 캠프	한정희			○	○			○								○		
	멀티미디어 동화창작교실	목지영		○					○								○		
	수원여성영상교육	이경진					○		○							○			
	청소년 영상캠프	노경일			○	○			○							○			
	전무락와 학생이 함께하는 공동 영상작품 제작	김정옥				○			○							○			
	만화제작과 애니메이션의 이해	김정옥		○	○	○			○							○			
	청소년 휴대폰 디자인 아이디어전	김정옥			○	○			○			○							
3. 매개자교육	청소년 연극 지도자를 위한 교육연극 워크숍	박종우					○		○						○				
	2004 교육연극 워크숍	곽노선					○		○						○				
	옛 아이들 놀이, 노래, 이야기 학교	편해문					○		○							○			
	타악합주교사연수	박동용					○		○		○								

아르떼에서 발굴한 문화예술교육 사례와 관련된 위의 표를 간단히 분석하여 지금까지 이루어진 문화예술교육의 현황을 우선 간단히 고찰하고자 한다.

우선 위의 표에 제시 되어 있는 것처럼, 문화예술교육은 유치원생에게 적용된 사례 7개, 성인에게 8개가 적용된데 비해 초등생 51개, 중학생 49개, 고등학생 44개로써 주로 초·중·고등학교 학생들을 중심으로 한 문화예술교육이 이루어지고 있음을 알 수 있다. 따라서 문화예술교육의 보다 적극적인 활성화를 위해서는 유치원생부터 성인에 이르기까지 저변확대가 필요하며, 특히 학교 문화예술교육의 활성화를 위한 교사연수와 관련된 프로그램이 겨우 4개 밖에 소개되지 않은 것을

볼 때, 교사 재교육과 관련된 연수프로그램의 적극적인 개발과 발굴이 요구된다. 특히 학교 경영자를 위한 문화예술교육 연수프로그램은 제시되어 있지 않은데, 학교에서 문화예술교육의 활성화는 학교경영자의 마인드에 따라 좌우될 정도로 중요한 역할을 하기 때문에 이와 관련된 연수프로그램의 활성화도 절실하다고 할 수 있다.

장소와 관련해서 학교 내에서 적용한 사례가 44개, 학교 밖에서 적용한 사례는 62개, 이에 비해 학교와 지역을 연계한 사례는 겨우 14개로써 비교적 낮게 나타났다.

또한 교과영역과 관련해서 음악이 8개, 미술이 35개, 무용 1개, 연극 13개, 영화 8개, 여러 영역을 아우르는 통합적 접근 사례가 17개 그리고 문학, 전통 체험학습 등과 같은 기타 영역이 31개로써, 미술이 비교적 많은 사례들을 가지고 있음을 알 수 있다. 통합적 접근을 하고 있는 사례들도 대부분 미술을 중심으로 하는 경우가 많고, 학교 밖에서 이루어지고 있는 사례들 또한 미술영역이 15개의 사례가 있는 것으로 보아 많은 문화예술교육사례들이 미술영역에 집중되어 있음을 알 수 있다. 따라서 미술영역에 치중되어 있는 문화예술교육의 저변확대를 위해서는 보다 다양한 영역에서 다양한 사례들이 지속적으로 개발되고 적용될 필요가 있다.

그런데 많은 프로그램들의 내용적인 면을 분석해 볼 때, 연계성 있는 지속적 사업이라기보다는 소수인원을 중심으로 한 일회성적 사업에 그치는 것이 많으며, 일반 학교에서는 실시하기 어려운 특수성이 짙은 사업들도 많다. 예를 들어, ‘시각미술워크숍 고구마프로젝트’, ‘매동 빈집에서 놀기 미술교육 캠프’, ‘대안학교 한들의 문화체험학습’, ‘정희자 발레단의 해설이 있는 어린이 발레공연’ 등이 여기에 속할 것이다. 또한 위의 표에는 나타나 있지 않지만 대부분 인천을 비롯한 서울·경기나 대전과 같은 대도시 중심지역의 사례들이며, 관련 교사나 단체도 몇몇에 집중되어 있음을 알 수 있다. 예를 들어, 총 118개 사례 중에서 13개의 사례를 제시하고 있는 교사가 있으며, 그 외 많은 교사들이 2-4개의 사례들을 제시하고 있다. 뿐만 아니라, 미술영역이 다양한 장소와 내용으로 다양하게 접근하고 있는데 반해, 음악영역은 주로 기악교육이나 동요 부르기, 합주 등과 같은 기존의 음악교과교육에서 이루어지고 있는 수업과 큰 차별성을 띄지 않고 있다. 연극은 치료적 관점뿐만 아니라 다문화 이해적 측면에서 많이 접근되어지고 있으며, 영상은 연극에 비해 주로 카메라 작동법이나 영상제작 기술적 측면 및 영상작품 제작에 치우쳐 있는 듯 한 느낌이 든다. 따라서 보다 다양한 지역과 계층 및 학교를 아우르면서 지속적이면서 연계성 있는 실천가능한 문화예술교육 사례들이 보다 다양하게 개발이 되고 적용이 되어야 할 것이다.

위의 문화예술교육 사례들은 비록 짧은 시간에 소수의 학생들을 중심으로 이루어지는 경우가 많았지만, 문화예술교육이 학생들의 정서적인 면과 그들의 예술적 감성과 기량을 향상시키고 문화

예술을 그들의 삶 속에서 향유할 수 있는 능력을 함양하는데 공헌하였다는 것은 말할 필요가 없을 것이다. 이와 같은 문화예술교육 사례들이 학생들뿐만 아니라 문화예술을 향유할 기회를 자주 갖지 못하는 지역 주민들에게 미치는 영향을 고려할 때, 학교에서 문화예술교육의 활성화에 주요방향을 제시할 수 있는 학교경영자의 역할은 아주 중요하다고 볼 수 있다.

나. 학교경영자의 역할주도로 문화예술교육이 잘 진행된 사례

1) 여주 상품 중학교의 사례 : 설치미술 전시장으로 변신한 교정

조용한 농촌 학교인 상품 중학교가 최근 창작혼과 실험정신이 펴떡이는 ‘설치 미술관’으로 변신했다. 이 학교는 여주군 산북면 도로변에서도 250여m를 들어가야 나온다. 그간 폐교가 예술 작업 공간으로 활용된 경우는 많지만, ‘살아있는 학교’가 이런 프로젝트의 현장이 되는 것은 이례적이다. 야외 설치미술그룹 ‘마감뉴스’ 소속 작가들과 지역 미술가 등 28명이 참여한 이번 전시의 주제는 ‘꿈을 찾아서’인데, 학교는 ‘전시관’을 무상 대여했고, 작가들은 자비로 700여만원의 비용을 마련해 작품을 설치했고, 지역 주민들은 관객이 됐다.

창고 문 옆에 신문지를 물에 풀어 똑같은 모양으로 만든 문(최은정 作)은 전교생 85명을 위한 각각의 꿈의 문이 됐다. 무채색 학교 옥상 탱크는 하늘로 솟구치는 연필과 책장이 있는 꿈의 도서관(한선현·이종균·최용선 作)으로 변신했으며, 운동장 한 켠에 굴러다니던 빈 화분들은 높다란 탑(이승수 作)이 돼 꽃밭 사이에 ‘심어졌고’, 복도 끝 천장에 매달린 온갖 모양의 막대기들은 뒤로 몇 발자국 물러서는 순간 ‘꿈’(조미영 作)이란 글자가 돼 눈에 들어오고, 곳곳의 계단에는 작은 조약돌을 붙여 만든 십장생 그림이 시선을 끈다. 별안간 미술관으로 바뀐 학교에 대한 학생들과 학부모들의 반응은 뜨겁다.

학생들은 “회색빛 학교 건물에 살아 움직일 듯한 아름다운 미술작품들이 설치되면서 학교 전체가 생명을 갖게 된 것 같다”며 “미술작품 속에서 하루하루 공부를 하다보니 우리 자체가 아름다운 미술작품이 된 것 같아 기쁘다”고 말했다.

이 학교 전봉웅 교감은 “미술작품이 정서적인 면에서 학생들에게 많은 도움을 주는 것은 물론 미술작품을 감상할 기회가 없는 인근 지역 주민들에게도 좋은 볼거리가 되고 있다”고 밝혔다. 전 교감은 “특히 ‘무지개빛 상품도서관’으로 이름 붙여진 옥상의 책장과 몽당연필 조형물은 학생들이 작가와 함께 공동작업을 통해 만들어 학생들로부터 더 많은 사랑을 받고 있다”며 “이런 미술작품들 속에서 학생들이 작품 주제와 같이 내일의 꿈을 찾아 열심히 살아가길 바란다”고 말했다.

무지개빛 상품도서관 작품을 만든 한선현(38) 작가는 “상품중학교 학생들의 공동참여로 무지개빛 책들을 함께 그리고 미래로 향하는 꿈의 연필을 만들면서 무척 즐거웠다”며 “학생들이 이번 작

품 활동을 통해 예술이 무엇인지 조금이라도 느끼고 꿈을 키웠으면 좋겠다”고 또한 밝혔다(참고 <http://news.naver.com/news/>).

이 사례는 학교경영자의 오픈된 마인드로 인해 문화적인 혜택을 좀처럼 받기 힘든 시골 학생들과 주민들에게 기존의 예술과 공간에 대한 고정관념의 틀에서 벗어나 그냥 지나치기 쉬운 작은 공간들도 하나의 예술 공간으로 탈바꿈할 수 있다는 의식과 더불어 여느 때보다 풍요로운 문화생활을 학교 내에서 즐길 수 있게 한 데 의의가 있다고 본다.



[그림 2-1] 상품중학교 계단 : “학교 전체가 설치미술작품 전시장으로 변신했어요”

2) 광주중흥초등학교의 사례 : 관악합주단 지역문화 선도역할

광주중흥초등학교는 2005년 10월 19일 학교 운동장에서 송동훈·강성원 교사의 지휘로 동부교육청 관계자와 학부모, 학생, 일반인 등 1천200명이 참석한 가운데 야외 열린 음악회를 개최해 큰 호응을 얻었다. 이날 음악회는 최고의 음향·조명시설과 알찬 프로그램으로 진행됐으며, 감미로운 관악의 선율과 정취가 한데 어우러져 멋진 가을밤을 수놓기도 했다.

1979년 3월 조직돼 26년의 역사와 전통을 자랑하고 있는 광주중흥초등학교 관악합주단은 정기 연주회 14회 개최, 광주관악제 초청 연주 12회, 광주 북구청 국화축제 초청연주 3회 등으로 지역문화의 선도적 역할을 수행하고 있다. 중흥초 관악합주단은 지난해까지 정기연주회를 실내에서 개최했으나 2005년도부터는 실내에서 벗어나 관악연주와 함께 교사 합창, 사물놀이, 가요메들리, 판소리 등을 포함시킨 ‘야외음악회’로 확대해 학생과 교사, 학부모, 지역사회가 함께 하는 축제로 발전시키고 있다.

김원대 교장은 "본교에서는 학생들로 하여금 다양한 문화예술 활동을 체험하고 표현하는 활동을 통해 잊혀져가는 조상들의 미와 멋을 배우고 느끼도록 하고 있다"며 "학교 교육과정 전반에서 의도적이며 체계적인 활동을 지속적으로 전개함으로써 예향정신을 함양할 수 있도록 하기 위해 시범 운영을 추진하고 있다"고 밝혔다. 이어 김 교장은 "중흥 관악합주단은 26년의 역사와 전통을 간직하고 있어 각종 대회와 지역축제에 참여함으로써 학생들은 물론 지역민들의 예술적인 감성과 음악적인 기량을 향상시키는데 공헌해 왔다"며 "학생들의 연주는 아직은 소박하면서도 다듬어야 할 부분이 많지만 고사리 같은 작은 손과 작은 가슴으로 혼신의 힘을 다해 토해내는 산출물이기에 더욱더 소중하게 가슴에 와 닿고 있다"고 말했다.

이와 관련 안순일 동부교육장은 "어린 학생들이 아름답고 자신감에 찬 연주를 듣노라면 교육의 무한한 가능성을 실감하게 되고, 이런 기회가 보다 많은 초등학생들에게 주어질 수 있었으면 하는 바람을 갖게 한다"고 말했다.

이와 같이 학교에서의 문화예술교육은 지역 주민들의 예술적인 감성을 자극하고 하나의 지역축제가 될 수 있으며, 무대에서 발표하기 위해 연습하고 훈련하는 과정을 통해 학생들의 단결심이나 사회성 함양뿐만 아니라 그러한 문화예술적 경험들이 장차 훌륭한 문화예술 향유자로서의 소양을 함양하는데 도움을 줄 것이다.

최근에 심각한 사회문제로 대두되고 있는 청소년 비행 및 폭력 나아가 자살과 같은 청소년 문제는 주지교과중심의 입시제도 때문에 교육의 본질적 기능인 인간교육이 외면되고 있는 데서 비롯되었다고 해도 과언은 아니다. 사회, 학교, 가정에서 한결 같이 입시에만 관심을 두고 청소년을 바라볼 때 경쟁에서 뒤지거나 지식교육에 흥미를 갖지 못하는 대다수 학생들은 학교교육으로부터 외면당하고, 입시 이외에 아무 것도 없이 공동화된 현실에서 결국 자아를 상실하여 차츰 일탈로 빠져든다고 보는 것이다. 이런 관점에서 문화예술교육은 교육의 본질을 훼손하는 심각한 위협들로부터 청소년들을 지켜줄 수 있는 하나의 중요한 대안으로 진지하게 접근할 가치가 있다.

하지만 현실적으로 정규 교과과정만으로 충분한 문화예술교육을 학교에서 체험하게 할 수 없기 때문에, 한국문화예술교육진흥원은 교육이 안고 있는 이러한 현실적 문제에 도움이 되도록 예술강사 지원사업과 같은 여러 가지 문화예술교육 지원책을 펼치고 있는 것이다.

따라서 학교경영자는 학생들의 건강한 학교생활과 심미적 감성을 자극하여 보다 주체적이고 활력 있는 학생들의 삶을 위해 주지교과위주의 입시교육에만 몰입할 것이 아니라, 문화예술교육으로의 마인드를 형성할 수 있는 방안을 강구해야 할 것이다.

다. 관련 교과영역별 문화예술교육의 구체적 사례 소개

초·중등 교감·교장 연수프로그램 개발과 관련해서 문화예술교육에 대한 이해와 실천적 방안의 모색을 위해 교감·교장 선생님들께 소개해 드릴 수 있는 문화예술교육의 사례들을 각각의 영역별로 제시하면 다음과 같다.

<표 2-3> 문화예술교육 사례 제시

<p>● 음악 영역</p>	
<p>(1) 사례 1: 국악 관현악 협주를 통한 즐거운 학교 활성화 방안 (이은주, 인천제물포중학교 교사)</p>	
<p>① 주제/기획의도 즐거운 학교' 활성화 방안 연구의 일환으로 특별활동을 활성화하여 학교 경쟁력을 강화하는 동시에 전통문화계승발전에 기여하고자 했다. 공교육의 신뢰도와 사교육비 경감대책의 구체적이고 실천적인 학교교육을 통하여 바른 인성과 창의적인 인간을 육성하는 것이 목적이다. 학생들에게는 개개인의 소질을 발견하고 키워나갈 수 있는 장을 마련하고, 교육의 질을 높임으로써 학교현장에서 만들어가는 교육과정을 실천하고자 한다.</p>	
<p>② 교육사례요약 1, 3학년 학생 중에서 원하는 학생들을 대상으로 국악 관현악 반을 조직해서 활동하였다. 인천학생교육문화회관 개관연주 참가 연주를 시작으로 총 6-7회 공연을 펼쳤으며 인천광역시교육청주최 제5회 전통음악경연대회에서 최우수 교육감상을 수상하기도 하였다. 각 악기에 해당하는 연주법을 학생들의 수준에 맞추어 창의적으로 재구성하여 활용하는 등 학생이 주체가 되는 동시에 그들의 요구와 희망을 적극적으로 반영하도록 노력했다. 또한 공개수업을 통해 지역사회 인사와 학부모가 함께 참여할 수 있는 분위기를 조성했으며, 발표기회를 확대하여 발전 가능성을 모색할 수 있는 기회를 부여했다.</p>	
<p>③ 성과 및 개선점 학생들에게 바른 인성을 함양하고 심신의 조화로운 발달을 도모함으로써 국악교육이 생활 속에서 가깝게 실천될 수 있도록 만들었다. 또한 자율적인 학생축제문화와 청소년동아리 형성의 기회를 만들어주기도 했다. 그러나 학교시설의 미비, 강사료예산 지원의 실질적인 문제를 비롯해 학업위주의 교육관, 특기적성에 대한 학부모들의 이해부족, 학생들의 호응 부족 등의 문제도 제기되었다. 먼저 행정적·재정적인 지원이 뒤따라야 할 것이며, 학부모들의 인식변화를 이끌어낼 수 있는 홍보방안도 강구해야 할 것이다.</p>	
<p>④ 기타 - 교육대상: 본교 중학생 1학년, 3학년 - 장소: 본교 음악실 및 교실 - 협력단체: 문화관광부 주최 국악예술감사 지원사업 이용</p>	
<p>(2) 사례 2: 동요로 여는 세상 (박익순: 인주초등학교 교사)</p>	
<p>① 주제/기획의도 이름모를 낱말로 이어지는 대중가요가 어린이들의 마음을 지배하는 세상에서, 아이들이 밝은 미소를 짓고 노래하며 즐거움을 느낄 수 있는 교실을 만들기 위해 매일 수업 시작 전 그리고 수업을 하면서 노래를 부른다. 어느 봄 소풍 즈음하여 버스 안에서 함께 부르고 싶은 노래 테이프가 있으면 가져오라고 한 적이 있었다. 어린이들은 가방에 여러 가지 테이프를 가져왔지만 모든 아이들이 좋아하는 노래는 없었고, 결국 그날 부어를 오가는 길을 재미없이 버스에서 지내야 했다. 이들에게 꿈을 심어 주고 동요의 즐거움을 느끼게 해주기 위해 나아가 자연스레 창의력이 신장되도록 '동요로 여는 세상'을 시작하게 되었다.</p>	
<p>② 교육사례요약 아이들이 좋아하는 노래들에 대해 여러 가지 생각을 하다가 인터넷을 통해 동요에 대한 정보들을 찾아 나갔다. 여러 경로를 통해 찾은 동요 인터넷 사이트 "풀잎 동요 마을(http://jkh.hihome.com)"은 어린이들이 좋아하는 동요가 여기저기 많이 올려져 있었고 악보도 있었으며 반주 음악도 따로 나와 있어 참고하기 좋았다. 어린이들과 상의하여 스스로 부르고 싶은 노래를 인쇄하여 악보철에 넣어 보관하면서 악보를 모았다. 수업 시간에 노래 가사에 맞춰 율동을 만들어 노래를 불렀는데, 처음</p>	

에는 쑥스러워 하던 아이들이 시간이 흐르면서 창의적으로 표현하기 시작했다. 울동이 어느 정도 되면 자신의 생각을 담아 가사 바꿔 부르기를 진행하면서 표현력을 키워 나갔다.

③ 성과 및 개선점

어린이들이 대중가요에 빠져들면서 점점 멀어져 가던 동요를 재미있게 부르면서 즐겁게 생활화할 수 있었다는 점에서 작지만 소중한 성과를 얻었다. 거친 행동을 하던 아이들도 행동 방식에서 변화를 보이며 부드러워졌다. 지도하기가 어렵지 않으면서도 항상 생활과 접할 수 있기에 동요 부르기를 다른 사람들도 시도해 보았으면 한다. 좋은 동요 사이트를 통해 좀더 많은 사람들과 정보를 공유하고자 한다.

④ 기타

- 교육대상: 초등학생
- 장소: 충남 아산 인주초등학교 5학년 2반 교실

<표 2-4> 문화예술교육 사례 제시

● 미술 영역

(1) 사례 1: 매동 '빈집에서 놀기' 미술교육 캠프
(공공작업소 심심¹¹⁾)

① 주제/기획의도

생활 속에 감춰진 소소한 감성을 미술이란 창을 통해 행위하고 공동작업화해서 나누고 즐기는 프로젝트로 기획되었다. 아울러 매동 마을의 장기적인 발전 전략인 마을가꾸기 구상안에서 잃어버린 농촌의 공동체적 삶의 가치를 미술작업과 워크숍으로 찾아내고 즐기는 의미도 있다.

② 교육사례요약

폐허화되고 있는 농촌 삶의 단면을 보여주는 '빈집'이라는 제한된 공간에 지역의 아이들과 주민들이 다양한 미술 공동작업과 놀이로 참여함으로써, 그들이 살고 있는 마을의 공동체적 삶을 다시 바라보고 그 안에 숨겨진 가치를 찾아내어 가꾸는 프로그램이다. 빈집에서 참여자들이 마음에 드는 곳(방, 거실, 마루, 마당귀퉁이 등)을 찾아내 이곳을 꾸며가는 과정으로 진행하였다. 캠프 프로그램은 청소하기, 휴인형 굿기, 페이스 페인팅, 벽화 같이 그리기, 마을 집 방문해서 어르신 이야기듣기, 아트 필름 상영, 빈집 전시장 만들기, 축제 등으로 구성되어 어떤 단일한 기준에 얽매이지 않는 자유로운 감성으로 서로를 이해하게 되었다.

③ 성과 및 개선점

아이들은 점점 적극적으로 프로그램에 참여하면서 자유롭고 소소한 감성들로 빈집을 채워나갔다. 농촌마을의 일상 속에 묻혀 있던 아이들의 마을에 대한 새로운 감수성을 발견하는 계기가 되었다. 즐거운 놀이를 통해 마을의 빈집에서 아이들의 웃음소리가 담을 넘어가면서 마을 일부 어르신들의 관심과 참여 또한 이끌어내었다. 누군가가 떠난 빈집이 이제 마을사람들이 함께 즐거움을 나눌 수 있는 공간으로 변모하게 된 것이다. 공동체의 모습을 간직하고 있는 마을은 도시 문화의 한계성을 넘어서는 새로운 대안적 가능성이 있기에 이러한 작은 마을이 가진 공간성 탐구와 그에 맞는 교육 프로그램 개발이 다각적으로 필요하다.

④ 기타

- 교육대상: 매동마을 아이들과 주변 초·중·고생
- 장소: 남원시 산내면 매동마을
- 협력단체: 전북의제 21, 매동마을 주민 일동

(2) 사례 2: 환경미술수업
(조한인, 옥천중학교 미술교사)

① 주제/기획의도

시골의 읍 단위 소재의 남학교인 옥천 중학교는 역사가 오랜 만큼 시설이나 환경 면에서 많은 문제점을 가지고 있었다. 층과 칸마다 있는 묵직하고 어두운 녹색조의 방화용 철문으로부터 수업이 때워진 건축물의 구조는 어두운 첫인상을 주기에 충분했고, 이것은 반드시 고쳐져야 할 것 같았다. 이에 대한 실천으로 공동작업을 결정하고 함께 모든 문제를 하나씩 풀어가기로 하였다. 첫 단추는 학교 지형이 갖고 있는 문제점 해결에서부터 시작하기로 하였다. 이것은 수업이면서 수업 이상의 의미를 두

었다. 곧 자신들의 공간으로 만드는 일이면서 학생이 주체가 되는 교육환경을 만드는 일이기 때문이다. 학교환경의 중요성을 알고 학생이 주체가 되는 교육환경을 만들어나가고자 하였다.

② 교육사례요약

학교환경을 수업과정을 통해 생태적 문화적인 공간으로 만들어갔다. 학교의 위치가 특이하게도 물골에 위치하였기에 먼저 버려진 공간을 새롭게 조성하기로 하고, 수렁을 자연 상태로 환원시키는 작업을 하며 숨어있는 물을 올라오게 만드는 연못 설치에 시작되었다. 동시에 운동장의 벽화와 옹벽의 벽화를 추진하였다. 하지만 진행 도중 인접 군청의 공사 계획과 맞물리지면서 자연스레 환경 운동으로까지 발전하게 되었다. 연못 공사의 중지를 위해 서예를 공부하였고 걸개 글씨는 나뭇가지에 걸렸다. 학생들은 군수에게 보내는 엽서를 보내고 이는 지역신문을 이용한 홍보와 사회단체들과의 연대로 이어졌다.

③ 성과 및 개선점

아이들은 환경 미술이 더 이상 치장이나 미화에 그치지 않음을 알게 되었다. 앞으로도 그들은 주변을 둘러볼 것이고 움직일 것이다. 비록 연못은 파괴되었지만 작은 연못보다 큰 것을 얻었다. 수업이 교실을 넘어 사회에 문제를 던지고 아이들은 더 큰 환경과 더 큰 움직임에 눈을 뜨고 한 발을 내딛게 된 것이다. 환경미술수업은 멈추지 않고 훼손된 환경의 복구와 2학기 학교 환경 바꾸기 계획을 추진하고 있다.

④ 기타

- 교육대상: 옥천중학교 재학생
- 장소: 옥천중학교 교내

③ 사례 3: 진행형 프로젝트 '시각으로 말한다' (한경애, 인천여자중학교 교사)

① 주제/기획의도

지역사회 미술교육 '이것도 미술이다'의 일련 프로그램에 참여하면서 개인적으로는 미술에 관한 내부적인 형식적 틀이 해제되기 시작했고 프로그램 저변화 가능성이라는 성과를 얻어냈다. 포스트모더니즘 교육방법론 중의 하나인 구성주의와 시각문화 교육의 요소를 담아낸 이 프로그램은 7차 교육과정의 사회와 문화변동의 요구를 담아내지 못하고 있다는 지적을 다소나마 해결해주는 계기가 되었다. 프로그램 종료 후, 지난 학기에 진행된 기초수업과 워크숍을 토대로 2학기 미술수업을 계획했다. 그렇게 해서 시작된 것이 바로 진행형 프로젝트 수업 '시각으로 말한다'이다.

② 교육사례요약

'이것도 미술이다' 참여 후 학교교육과 접목한 첫 교육사례로서 학교축제기간을 이용하여 학교 교사 내외에 설치 및 영상, 퍼포먼스로 진행된 학교축제 전시프로젝트이다. 한 사회 안에는 다양한 문화가 공존하듯이 학교도 같은 나이, 같은 교복 등의 획일성 이면에 학생들의 생각과 태도 등에서 이질성이 존재한다. 그러므로 학교 공동체 내에서 일어나는 일상적인 문제를 부각시키고 이를 다각적으로 모색해보고자 하였다. 학교축제를 이용하여 학교 내에서 행해지는 미술전시가 학생들 간의 단선적인 교류에 국한되지 않고 기획자, 창작주체, 참여주체 등 모두가 상호 작용할 수 있는 장이 될 수 있도록 했다.

③ 성과 및 개선점

학생들의 적극적인 참여로 축제 전날 일제히 나와 곳곳에서 작품을 제작하거나 설치하는 진풍경이 연출되었다. 전시 중에는 작품을 매개로 서로 간에 유기적이고 활발한 교류가 있었고, 타 과목 선생님들의 관심도 많았으며 이를 계기로 다음 축제를 공동기획하자는 분도 계셨다. 아쉬운 점이 있다면 보다 더 깊은 성찰과 논의를 진행하기 어려운 수업환경과 축적되지 못한 예술개념 등으로 주제접근이 다소 피상적이었고 전시 이후 작품에 대한 진지한 토론의 기회를 갖지 못한 점을 들 수 있다.

④ 기타

- 교육대상: 학생 및 교사
- 장소: 인천여자중학교 교내 및 운동장

11) '공공작업소 심심'은 문화예술작업 및 교육을 통한 구도심 계획과 지역개발을 추진 중인 단체이다.

● 영화 영역

(1) 사례 1 : 멀티미디어 동화창작교실
(목지영, 어린이 문화 사과 교사)

① 주제/기획의도

멀티슬라이드와 사진, 그림, 음악, 연극 등 통합예술에 기반한 교육 프로그램을 운영하여 어린이 대상의 미디어 활용 교육을 진행하고, 발표회를 통해 보람과 자신감을 고취하고자 하였다. 공연감상과 발표회는 열린 구조로 하여 지역의 가족들이 함께 참여하도록 유도하였으며, 스스로 창작하고 꾸미는 발표회로 자발적 참여를 유도하고자 하였다. 또한 지역별 특성에 따른 맞춤형 교육 프로그램을 운영하고 지역교육단체 관계자와 교사, 학부모 등이 강좌에 교사로 참여하여 새로운 네트워크를 형성할 수 있도록 하였다.

② 교육사례요약

‘멀티미디어 동화창작교실’은 이야기, 그림, 사진, 음악, 구연을 활용하여 공연 형식의 발표회를 통해 결과물을 내보이는 통합 예술교육 프로그램으로 창작교육이라는 것, 여러 매체를 활용하고, 공연을 통해 수업과정과 결과물을 보인다는 특징이 있다. 즉 아이들이 놀이감의 소비자가 아니라 문화생산자가 될 수 있도록 하는 창작교육과정을 토대로 하여 스스로 다양한 멀티미디어를 이용하여 동화를 만들어 보게 하였으며, 수업 과정 마지막 날에는 그동안 만든 작품을 펼쳐 보이는 ‘마친 보람 잔치’를 열어 여러 사람들을 초대해 함께 즐기는 자리를 가졌다.

③ 성과 및 개선점

프로그램에 참여한 아이들은 스스로 이야기를 만들고 그림을 그리고 사진을 찍고, 녹음하여 멀티미디어 동화로 만들기까지 놀라운 집중력과 이해심으로 공동작업을 성공리에 마칠 수 있었다. 발표회를 성황리에 끝내고 얻게 된 자신감과 자긍심은 공부방 분위기를 매우 활기차고 긍정적으로 바꾸는 데 크게 기여했다. 교사와 학부모들은 아이들을 믿고 기다려주면 늘 믿는 것 이상으로 해낸다는 것을 크게 깨닫게 된 기회였다고 평가했다. 한편 원래 16주로 짜여진 프로그램을 12주로 줄여서 진행하였기에 어려운 점이 있었으나, 주몽복지관과 군포문화센터의 지원으로 무사히 마칠 수 있었다.

④ 기타

- 교육대상: 저소득층 밀집 지역의 복지관 방과 후 교실, 공부방 초등학생
- 장소: 경기도 군포시 주몽종합사회복지관 방과후 아동학습실
- 협력단체: 경기문화재단 기전문화대학, 군포문화센터

(2) 사례 2 : 전문가와 학생이 함께하는 공동 영상작품 제작
(김정옥, 인천 남구 청소년 미디어 문화센터)

① 주제/기획의도

전문가와 학생이 스텝과 배우로 함께 참여하는 과정을 통해 현장 경험의 직접적인 교육 효과를 도모하였다. 그리고 청소년들이 청소년미디어문화센터 영상교육의 특수성과 전문성을 과정에서 체득하면서 직업을 직간접적으로 체험할 수 있는 장을 마련하고자 하였다.

② 교육사례요약

여름방학 중 5주간의 영상제작 강좌의 마지막 단계로 전문가와 학생이 스텝과 배우로 결합하여 진행하였다. 영상제작 강좌와 기자재 장비 실습 과정은 제작 전반에 대한 이론 강좌, 카메라 편집 스튜디오 실기 강좌, 제작 전반 정리, 공동작품 완성의 단계를 따라 이루어졌다. 작품 완성은 센터 시설과 장비를 이용하여 전문인과 청소년 공동 촬영이 이를 동안 진행된 후에 이루어졌다.

③ 성과 및 개선점

학생들의 적극적인 참여가 이루어졌고, 강좌 및 실습, 제작의 전문성에 대해서도 만족도가 높았다. 인천 남구 청소년미디어문화센터의 전문적이고 적극적인 모습을 강하게 비추었으며 차후 지역 청소년들의 적극적인 참여와 기획의 장을 마련했다. 약간의 영화제작 교육만을 받은 청소년들이 영화제작 전과정에 직접 참여했다는 점에서 교육 효과를 높였다는 평가를 받았다. 또 완성된 단편영화를 일반인들과 영화전문가들에게 품평 받을 수 있어 청소년들의 성취의욕을 높였다는 의미도 있다. 이후 실습 작품을 국내 부산국제영화제, 전주국제영화제, 부천국제영화제 및 칸느단편영화제, 선댄스단편영화제, 도쿄국제단편영화제 등 해외 유수의 단편영화제에 출품함으로써 남구 청소년미디어문화센터를 국내외에 알릴 기회를 마련하려 한다

- ④ 기타
- 교육대상: 인천 남구 내 고등학생 44명
 - 장소: 인천 남구 청소년미디어문화센터(교육 및 강좌/촬영 및 제작), 인천주안 맥9극장 2관(상영)
 - 후원: 인천남구청

<표 2-6> 문화예술교육 사례 제시

● 통합적 접근

(1) 사례 1: 아름다운 학교길을 위한 산길 프로젝트 (김인규, 안면중학교 교사)

① 주제/기획의도

학교와 가정 모두에서 벗어난 그들만의 공간, '산길' 프로젝트를 통해 학생들의 일상을 살펴보고 스스로 평가하는 시간을 가지면서 자신들의 생활을 거울 보듯 생각해보는 계기를 만들고자 하였다. 삶과 함께 하는 새로운 통합 프로젝트 수업을 통해, 학생들에게 산길을 보다 친근한 곳으로 느끼게 하고 산길의 아름다움과 가치를 인식하며 스스로의 삶을 풍요롭게 하고자 하였다.

② 교육사례요약

이 프로젝트는 2002년 5월 둘째 주에 실시한 미술교과의 '학교길 그리기' 수업에서 시작되었다. 학생들의 일상을 발견했던 이 수업에서 '산길'이라는 흥미로운 공간이 새롭게 주목되었고, 6월부터 학생들의 삶과 함께 하는 새로운 교육활동 '산길 프로젝트'를 계획하였다. 이 프로젝트는 교과 내 미술-국어-사회 등의 통합교과 활동과 '산길 개선사업 및 축제'라는 교과 외 활동을 포괄하는 범위로 진행되었다. 산길 이름짓기와 이름나무 세우기, 나무벤치 설치, 쓰레기 줍기와 쓰레기 벽 만들기, 나무와 풀 이름 붙이기, 산길 영상 제작과 상영, 산길에 대한 글쓰기/그림 그리기/전시회, 축제와 공연 등의 다양한 활동이 안면청년회 등 지역사회의 적극적인 참여와 지원 속에 이루어졌다.

③ 성과 및 개선점

학생들의 생활환경에서 출발하여 스스로 삶을 가꾸어나가는 교육이라는 점, 단순한 행사나 과외 활동을 넘어서 교과활동이 중심이 되고 거기에 과외활동이 함께하는 방식으로 전개됨으로써 새로운 차원의 교과교육을 창안했다는 점에서 의미 있는 프로젝트였다. 무엇보다도 지역사회가 외부의 지원자 역할에 한정되지 않고 지난 학창시절의 추억을 더듬으며 재학생과 함께 프로젝트를 일궈나간 소중한 성과를 남겼다. 그러나 시골의 소규모 학교로서 별도 예산을 마련하기가 어려웠다. 또한 기본적 이해관계 없이 학교간 협력을 진행하는 것이 원활하지 않았던 점이나 시간의 부족 등이 아쉬움으로 남는다.

④ 기타

- 교육대상: 안면중학교 학생과 교사, 지역사회주민
- 장소: 안면중학교 인근 산길
- 협력단체: 안면중학교, 안면청년회, 교육청

(2) 사례 2: 쉬운 우리 춤 우리가락 배우기와 우리탈 만들기 (김영옥, 극단 민들레 기획팀장)

① 주제/기획의도

전통은 옛것이 아니라 나를 나답게 만드는 것이고 미래를 준비하는 창조의 샘이다. 이러한 전통문화를 학생들이 찾아오기를 기다리는 것이 아니라, 직접 학교로 찾아가는 전통문화의 체험 프로그램을 기획하였다. 우리의 탈을 직접 만들어 우리탈에 대한 흥미와 관심을 갖게 하고, 우리가락, 우리 춤을 쉽고 재미있게 이해하고 배우면서 전통문화에 대한 친밀감을 형성시키도록 하였다.

② 교육사례요약

우리의 전통을 잃어가고 있는 아이들에게 우리의 탈춤과 우리탈 만들기를 '극단 민들레'에서 직접 학교로 찾아가서 아이들과 함께 했던 교육 프로그램이다. 서울 신림초등학교 4학년 200명을 대상으로 우리의 춤과 가락을 쉽고 재미있게 알려주고, 옛 탈의 모습을 직접 만들어 가는 과정을 통하여 전통의 아름다움과 맛을 직접 몸으로 느끼고 표현하는 체험 과정이다.

③ 성과 및 개선점

직접 대상을 찾아감으로써 보다 많은 학생들에게 저렴한 비용으로 우리문화를 직접 느끼고 몸으로 체험하게 할 수 있었다. 어렸을 때 할머니로부터 듣던 자장가의 가락에서 시작하여 손뼉을 치며 동작을 따라하다 보면 어느새 탈춤의 기본 동작을 익히게 되고 어렵게 느껴지던 가락, 탈춤이 점점 흥미로운 대상으로 바뀌어간다. 또 탈을 만드는 과정에서 자신이 선택한 색감으로 자

유롭게 표현하고 느낌을 부여할 수 있어 자신 만의 탈을 만들어 냄으로써 자신감을 얻게 된다. 현재 여러 초등학교를 대상으로 교육하고 있으며, 앞으로 초·중·고·대학생 및 장애인 등 참여대상을 넓혀갈 예정이다.

④ 기타

- 교육대상: 초등학생
- 장소: 서울 신도림 초등학교

Ⅲ. 학교 경영자를 위한 문화예술교육 연수 프로그램

-
1. 학교 경영자를 위한 연수 프로그램의 현황 분석
 2. 문화예술교육에 대한 인식조사 분석
 3. 문화예술교육 연수 프로그램의 설계
 4. 문화예술교육 연수 프로그램 개발

III. 학교 경영자를 위한 문화예술교육 연수 프로그램

1. 학교 경영자를 위한 연수 프로그램의 현황 분석

가. 초·중등 교감·교장 자격연수프로그램 현황

학교경영 책임자이자 교육행정 관리자로서 문화예술교육과 관련된 경영 마인드를 함양할 수 있는 교감·교장 자격연수 프로그램에서 문화예술/문화예술교육 관련 영역들이 어느 정도 다루어지고 있는지 그 현황을 충청북도 단재교육연수원, 서울특별시 교육연수원, 경상남도 교육연수원, 전라북도 교육연수원, 경상북도교육연수원을 중심으로 한 2005년도 연수프로그램을 분석하면 다음과 같다.

1) 충청북도 단재교육연수원

(1) 초등 교감·교장 자격 연수 프로그램

<표 3-1> 충청북도 단재교육연수원 초등 교감, 교장 자격연수프로그램

초등 교감·교장 자격 연수 프로그램 (충북 단재교육연수원)				
영역	교감 자격연수		교장 자격연수	
	교과목 및 주제	시간수	교과목 및 주제	시간수
교양	■ 국가기강확립교육 (15)		1. 특강	1
	1. 인간과 교육	1	2. 인간과 교육	1
	2. 특강	2	3. 21C 학교경영의 비전과 마인드	2
	3. 국가기강 확립	3		
	4. 북한의 이해와 통일교육	3		
	5. 미래사회와 민족 정체성	3		
	6. 비상대비교육	3		
	■ 미래사회와 교육 (29)	3		

초등 교감·교장 자격 연수 프로그램 (충북 단재교육연수원)				
영역	교감 자격연수		교장 자격연수	
	교과목 및 주제	시간수	교과목 및 주제	시간수
	1. 청소년단체 활동의 이해 2. 국제여건의 변화와 경제교육 3. 행정서비스와 봉사행정 4. 충청문화와 선비정신 5. 계기, 훈화 교육의 방향 6. 충북교육시책 7. 양성평등교육(원격) 8. 초등진로교육(원격) 9. 교감과 학교문화 10. 초등국악교육의 실제	3 3 3 3 3 2 3 3 3 3		
	■ 건강관리 (5) 1. 골프 2. 배구	3 2		
	소계	49	소계	4
교직	■ 교육과정운영 (12) 1. 초등학교교육과정 운영의 이해 2. 주 5일수업제 학교교육과정 편성·운영의 실제 3. 재량활동, 특별활동 운영 4. 수준별 교육과정과 교육평가	3 3 3 3	1. 초등교육의 방향 2. 전자시스템 활용	2 2
	■ 정보화교육 (9) 1. ICT활용 수업모형(원격) 2. 교육행정종합정보시스템 3. 정보 윤리교육(원격)	3 3 3		
	■ 인성교육 (11) 1. 품성교육(원격) 2. 상담과 생활지도 3. 학교도서관 운영과 독서교육 (원격) 4. 웰빙시대의 여가생활과 건강 5. 교육현장의 문제와 대책	2 2 3 2 2		
	소계	32	소계	4
전공	■ 학교경영과 교감의 역할 (16) 1. 교감의 역할과 인간관계 2. 교감 직무수행 사례 3. 학교경영 평가의 실제 4. 교원단체의 역할과 운영 5. 연구학교 운영의 실제 6. 의사결정과 리더십	3 3 3 2 2 3	1. 학교장의 직무와 역할 2. 학교경영의 구상 3. 학교경영 계획 수립 4. 교실수업 도약 장학의 실제 5. 교육현안 과제 논의 6. 학교 경영 실습 7. CEO의 의사결정 전략 8. 평가	3 4 2 2 3 4 3 1
	■ 장학의 기법과 방향 (24) 1. 장학의 기초이론 2. 수업관찰과 분석기법 3. 교내 수업장학의 실제 4. 국어과 수업 장학 5. 수학과 수업 장학	3 3 2 2 2		

초등 교감·교장 자격 연수 프로그램 (충북 단재교육연수원)				
영역	교감 자격연수		교장 자격연수	
	교과목 및 주제	시간수	교과목 및 주제	시간수
	6. 사회과 수업 장학 7. 과학과 수업 장학 8. 통합교과 수업 장학 9. 영어과 수업 장학 10. 예체능 교과 수업 장학 11. 좋은 수업의 방향과 사례 ■ 연계교육 (11) 1. 유아교육의 이해 2. 특수학급운영(원격) 3. 지역사회와 학교의 역할 4. 학교운영위원회와 학교지원단체의 운영 ■ 인사관리 및 학교관리 (23) 1. 학적관리 및 법정장부관리 2. 인사실무 3. 교내인사 및 복무 관리 4. 신전자문서 관리 5. 학교회계제도 6. 감사의 방향과 감사사례 7. 시설관리 8. 보건급식관리 9. 학생 안전생활지도 ■ 정보교환 및 체험학습 (22) 1. 모범학교 방문 2. 분임연구 3. 충청문화의 이해 4. 학교행사 관리 ■ 평가 (3) 1. 논술평가 2. 과업수행 3. 객관식 평가	2 2 2 2 2 2 3 3 3 2 3 4 2 2 2 3 3 2 2 2 4 9 7 2 1 1 1		
	소계	99	소계	22
	총계	182	총계	31

(2) 중등 교감·교장 자격 연수 프로그램

<표 3-2> 충청북도 단재교육연수원 중등 교감, 교장 자격연수프로그램

중등 교감·교장 자격 연수 프로그램 (충북 단재교육연수원)				
영역	교감 자격연수		교장 자격연수	
	교과목 및 주제	시간수	교과목 및 주제	시간수
교양	■ 국가관 확립 (14) 1. 특강 2. 인간과 교육 3. 국가기강 확립 4. 주변국 역사왜곡과 대응 5. 비상대비 및 보안교육 6. 통일 후 대비 교육 7. 우리 경제의 현실과 과제	1 1 1 3 2 3 3	1. 특강 2. 인간과 교육 3. 국가기강 확립 4. 마음을 여는 대화 기법	1 1 1 3
	■ 미래사회 대비 (26) 1. 단재의 애국사상과 한국인의 자세 2. 21C리더의 요건과 역할 3. 갈등관리와 합리적 의사 결정 4. 대인관계와 의사소통기법 5. 특수교육의 이해 6. 양성평등과 성폭력 예방 7. 전통음악의 이해 8. 교육행정서비스의 방향 9. 문화시민의 질서인식 10. 성공하는 삶의 지혜	3 3 3 3 3 3 2 2 2 2		
	■ 건강관리 (6) 1. 단학과 명상 2. 직장인의 건강관리	3 3		
	소계	46	소계	6
교직	■ 학교교육패러다임변화 (12) 1. 미래사회와 학교교육의 역할변화 2. 단위학교책임경영제의내용과방향 3. 학교와 지역사회의 관계 4. 청소년 문화의 이해	3 3 3 3	1. 21세기와 교육의 의식 전환 2. 충북 중등교육의 방향	3 2
	■ 수월성 신장 (12) 1. 영재 교육의 발전 방향 2. 창의성 계발 교육의 실제 3. 교실수업도약의 요건과 과제 4. 대안 교육의 이해	3 3 3 3		
	■ 건전한 인성함양 (11) 1. 인성 교육의 실천방향 2. 상담과 진로 지도 3. 학생 사안의 예방과 처리 4. 청소년단체 활동의 이해	3 3 3 2		

중등 교감·교장 자격 연수 프로그램 (충북 단재교육연수원)				
영역	교감 자격연수		교장 자격연수	
	교과목 및 주제	시간수	교과목 및 주제	시간수
	소계	35	소계	5
전공	■ 학교경영과 교감 역할 (26) 1. 충북 교육의 전개 방향 2 2. 교감 직무분석과 역할수행 3 3. 학교 교육계획의 수립 3 4. 연구·실험·시범학교 운영 3 5. 학교 경영 평가의 실제 3 6. 학교운영위원회 운영 2 7. 교원단체의 이해 2 8. 교원의 인사 관리 3 9. 교원의 복무 관리 2 10. 교무조직과 사무관리 3		1. 학교경영계획의 이론과 실제 3 2. 학교장의 직무와 역할 2 3. 교육 현안 과제 논의 2 4. 선진학교방문 및 선배 교장과의 대화 4 5. 우수 학교 경영 사례 발표 6. 교내 장학의 실제 2 7. 리더십과 조직 관리 2 8. 평가 3	
	■ 교육과정편성운영 (11) 1. 교육과정 편성·운영 방향 3 2. 중학교 교육과정의 이해 2 3. 일반계고 교육과정 이해 2 4. 실업계고 교육과정 이해 2 5. 특별활동 및 재량활동 운영 2		■ 의식 개강식 및 수료식 1	
	■ 수업지원장학활동 (19) 1. 장학의 의의와 전개 방향 3 2. 단위학교 자율장학 운영의 실제 3 3. 수업 관찰 및 분석기법 3 4. 교육공학의 이해와 적용 2 5. 학생평가의 이론 및 관리 3 6. 현직연수 운영 방안 2 7. 학교도서관의 활성화 방안 3			
	■ 교육행정관리 (20) 1. 학교회계제도 3 2. 학교안전관리 2 3. 학교 시설 및 물품 관리 2 4. 감사 방향과 지적 사례 3 5. 문서관리 및 신전자문서 3 6. 중등교육 관련법규 이해 3 7. 교육행정정보시스템 운영 2 8. 학교 환경의 구성과 관리 2			
	■ 정보교환 및 체험학습 (20) 1. 학교경영 우수학교 방문 4 2. 분임토의 9 3. 현장연수 7			
	■ 평가 (3) 1. 논술 및 과업 평가 2 2. 객관식평가 1			
	소계	99	소계	20

중등 교감·교장 자격 연수 프로그램 (충북 단재교육연수원)				
영역	교감 자격연수		교장 자격연수	
	교과목 및 주제	시간수	교과목 및 주제	시간수
	총계	182	총계	31

2) 전라북도 교육연수원

(1) 초등 교감·교장 자격 연수프로그램

<표 3-3> 전라북도 교육연수원 초등 교감·교장 자격 연수프로그램

초등 교감·교장 자격 연수 프로그램 (전라북도 교육연수원)					
영역	교감 자격연수		영역	교장 자격연수	
	교과목 및 주제	시간수		교과목 및 주제	시간수
교양	특강	1	■ 시도교육시책 - 특강 - 전북 초등교육의 방향 - 사회변화와 교육 ■ 시도교육의 실제 - 초등장학의 실제 - 생활지도의 실제 ■ 학교장의직무와 역할 - 교육과정 관리를 위한 학교장의 역할 - 학교조직 관리를 위한 학교장의 역할 - 학교회계제도의 이해 ■ 학교경영 - 학교경영계획 수립의 실제 - 우수학교 경영사례 - 학교경영 실습 ■ 평가행정 - 평가 - 행정		
	전북 교육의 방향	2			1
	원장 특강	2			2
	민족정기와 역사	2			3
	한문 속의 지혜	2			
	교육환경의 변화와 교육자의 역할	2			2
	지방교육자치제도의 이해	2			3
	음악과 생활	3			
	계발활동 우수사례	1			
	자생 식물과 환경	2			
	교육과 미술	2			
	양성평등교육	2			
	선조에게서 배우는 혁신 리더십	2			2
	한의학과 건강생활	2			
	학교통일교육의 현황과 과제	3			2
	부패방지과 비상대비 및 보호	3			
	행정절차법	2			2
	현장체험학습	7			
	소계	42		3	
교직	전북 초등교육의 방향	2		2	
	교육의 철학과 교직윤리	2		6	
	교육법규의 이해	3			
	평생교육과 자기계발	2		1,5	
	정보화사회와 정보통신윤리	2		1,5	
	특기적성교육	2			
	자기이해와 적응	2			
	학교조직과 인간관계	2			
	창의성 신장 교육	2			
	연구학교 운영	2			
	특수교육의 이해	2			
	5차원 전면교육	3			
	교육의 업무개선과 혁신				

초등 교감·교장 자격 연수 프로그램 (전라북도 교육연수원)					
영역	교감 자격연수		영역	교장 자격연수	
	교과목 및 주제	시간수		교과목 및 주제	시간수
	소계	28			
전공		2			
	학교 및 학급교육과정 편성과 운영	2			
	주5일 수업제와 교감의 역할	2			
	재량활동, 특별활동 운영	2			
	유치원 교육과정의 이해	2			
	두뇌기반 교수·학습	2			
	수업과 동기유발	3			
	e-learning의 이해	3			
	교육평가의 실제	3			
	유·초 연계교육	3			
	학습부진아 지도	2			
	아동발달의 이해	3			
	학교상담의 이해	2			
	생활지도의 실제	3			
	어린이 안전교육	2			
	학교안전공제회의 이해	3			
	장학의 이론과 방법	2			
	수업의 관찰과 분석	3			
	도덕과 수업장학	3			
	국어과 수업장학	2			
	수학과 수업장학	3			
	사회과 수업장학	3			
	과학과 수업장학	3			
	음악과 수업장학	3			
	미술과 수업장학	2			
	체육과 수업장학	2			
	실과 수업장학	2			
	영어과 수업장학	2			
	유치원 장학	2			
	교감의 직무와 역할	2			
	학교경영과 교감의 역할	2			
	교감의 교무분장 조직과 운영	2			
	인사 및 복무관리	2			
	인사실무 실습	2			
	학교운영위원회와 교감의 역할	3			
	학교회계제도의 이해	2			
학교 사무 관리	2				
학교 시설 관리	2				
학교 급식 관리	2				
학교 감사 실무	2				
교육행정정보시스템 운영	3				
	2				
	소계	95			
수행활동	분임토의	8			
	사례발표	4			
	평가	3			
	행정	1			

초등 교감·교장 자격 연수 프로그램 (전라북도 교육연수원)					
영역	교감 자격연수		영역	교장 자격연수	
	교과목 및 주제	시간수		교과목 및 주제	시간수
	소개	16			
	총계	181	총계		30

(2) 중등 교감·교장 자격 연수프로그램

<표 3-4> 전라북도 교육연수원 중등 교감·교장 자격 연수프로그램

중등 교감·교장 자격 연수 프로그램 (전라북도 교육연수원)				
영역	교감 자격연수		교장 자격연수	
	교과목 및 주제	시간수	교과목 및 주제	시간수
교양	1. 특강1	1	1. 특강	1
	2. 전북교육의 방향	2	○전북교육연수원 연수운영의 추진 방향	
	3. 특강3	2		
	4. 민족정기와 역사	2	2. 특강	
	5. 한자숙의 지혜	2	○ 학교 경영 혁신 방안	1
	6. 청소년문화의 발전 방향	2	○ 변화에 대응하는 학교장 역할	
	7. 지방교육자치제도의 이해	2		
	8. 음악과 생활	3	3. 2005 전북교육추진방향	
	9. 자생 식물과 환경	2	○ 전북교육의 시책	2
	10. 교육과 미술	2	○ 전북교육의 중점시책구현을 위한 학교장의 역할	
	11. 양성평등교육	2		
	12. 지역의 경쟁력 확보	2	4. 학교장의 직무와 역할	
	13. 선조에게 배우는 혁신리더십	2	○ 학교장의 학교경영능력제고	
	14. 학교통일교육의 현황과 과제	3	○ 민주적 리더십을 통한 조직 내 갈등 해소방안	2
	15. 계발활동 우수사례	1		
	16. 저작권 보호와 정보통신윤리	2	5. 학교경영계획 수립	
	17. 부패방지과 비상대비 및 보훈	3	○ 학교경영 분석과 구상	
	18. 현장체험학습	7	○ 학교경영계획안 작성의 실제	
교직	19. 특수교육의 이해	2		3
	20. 성교육	2	6. 학교교육과 변화하는 미래사회 대응전략	
	21. 교육의 업무개선과 혁신	3	○ 사회변화에 따른 학교 학교경영 전략	
	22. 시대변화와 교육 철학	2		
	23. 수업설계와 수업분석	3	7. 학교경영의 기초(서무관리)	3
	24. ICT활용과 정보화교육	3	○ 학교회계 예산편성과 운영	
	25. 교직원윤리	2	○ 학교 시설 관리	
	26. 독서교육	2		
	27. 체육 교실	3	8. 학교경영실습(학교방문)	
전공			○ 선진학교 경영 사례	3
			○ 선배교장과의 대화	
	28. 중등교육의 현황과 과제	2		
	29. 교감의 자격과 직무	3	9. 청소년의 문제와 생활지도	
	30. 중등장학지도의 실제	2	○ 학교폭력조직의 발생원인과 해결방안	7
	31. 연구학교 운영의 실제	3	○ 학교생활지도의 교장의 역할	
	32. 현직교감과의 대화	2		
	33. 학교경영계획서 작성	3	10. 교육의 업무개선과 혁신	
	34. 교육관련법규	3	○ 교육행정의 업무개선사례	3
	35. 학적관리	2	○ 혁신과 교육의 발전방안	
	36. 학업성적 관리 지침 이해	3		
	37. 오차원 교육의 이해	2	11. 평가	
	38. 중학교 교육과정 편성 운영	2	○ 학교경영계획안 작성	
	39. 인문계고등학교 교육과정 편성 운영	2		2
	40. 실업계고등학교 교육과정 편성 운영	2		
	41. 교내수업장학	3	12. 행정	
	42. 특기적성교육 지도	2	○ 연수운영에 대한 안내	
	43. 다중지능과 교육	3	○ 수료식 및 종강식	1
	44. 수준별 교육과정 운영	2		
	45. 국어과 수업 장학	2		

중등 교감·교장 자격 연수 프로그램 (전라북도 교육연수원)				
영역	교감 자격연수		교장 자격연수	
	교과목 및 주제	시간수	교과목 및 주제	시간수
	46. 수학과 수업 장학 47. 과학과 수업 장학 48. 사회과 수업 장학 49. 영어과 수업 장학 50. 교육행정정보시스템 운영 이해 51. 학사감사 실무 52. 교원 인사 및 복무관리 53. 교육공무원의 평정과 전보승진(급) 관리 54. 수행평가 55. 교직단체 법규와 이해 56. 중등 생활지도의 방향 57. 집단 상담의 이해 58. 체험중심 인성교육 59. 약물오남용 예방 60. 기획 업무의 실제 61. 평생교육과 진로지도 62. 학교운영위원회 운영 63. 문서 및 사무관리 64. 학교회계 예산제도 65. 학교의 평가 운영 66. 행정절차법의 이해 67. 조직관리와 리더십 68. 학교시설 관리 69. 학교급식제도 70. 학교안전사고	2 2 2 2 3 2 2 2 3 2 2 3 3 2 3 2 2 3 3 3 3 2 2 2 2		2
	수행활동	71. 분임토의 72. 사례발표 73. 주관식 평가 74. 총괄 평가 75. 행정	7 3 1 2 1	
	총계	181	총계	30

3) 경상남도 교육연수원

(1) 초등 교감·교장 자격 연수 프로그램

<표 3-5> 경상남도 교육연수원 초등 교감·교장 자격 연수 프로그램

초등 교감·교장 자격 연수 프로그램 (경상남도 교육연수원)				
영역	교감 자격연수		교장 자격연수	
	교과목 및 주제	시간수	교과목 및 주제	시간수
교양	1. 특강1	1	1. 등록·개강	1
	2. 특강2	1	2. 교장 자격연수 안내	1
	3. 국제정세와 통일교육의 방향	3	3. 특강 I	1
	4. 부패방지교육 및 공무원행동강령	2	4. 특강 II	1
	5. 행정서비스 교육	2	5. 2005 경남교육시책	2
	6. 양성평등과 성희롱 예방교육	2	6. 2005 경남 장학방침 구현	2
	7. 전통문화의 이해	3	7. 학교장의 직무와 역할	2
	8. 직장인의 경제 생활	3	8. 교육관련 법규의 이해	3
	9. 직장인의 건강 생활	3	9. 우수학교 경영사례 I	2
	10. 요가와외 만남(합숙)	3	10. 우수학교 경영사례 II	2
	11. 개혁과복지(자기혁신과인생설계)	3	11. 초등학교교육 현안과제 토론	3
	12. 동아리 활동(사진)	3	12. 학교경영혁신과 변화관리	2
	동아리 활동(분재)		13. 학교방문및선배교장과의대화	4
	동아리 활동(수석)		14. 학교경영 현안과제연구	4
	13. 생활 체육	3		
소계		32		
직무	1. 현대 교육 동향			
	가. 21세기 세계 교육의 동향	3		
	나. 외국 장학의 동향	3		
	다. 교육 혁신 추진 방향 및 과제	3		
	라. 교원정책의 동향	3		
	마. 미국의 초등 교육 동향	3		
	2. 효율적인 학교교육과정 운영			
	가. 학교교육과정 편성과 운영	2		
	나. 교과교육과정 편성과 운영	2		
	다. 재량활동교육과정 편성과운영	2		
	라. 특별활동교육과정 편성과운영	2		
	마. 학교교육과정평가 및 질 관리	2		
	바. 학업 성취도 평가 관리	2		
	사. 초등학교 음악과교육과정운영	2		
	아. 교육과정 운영 우수학교 방문	3		
전공	3. 독서지도와 학교도서관(실) 운영	2		
	4. 영재 교육의 현황과 운영	3		
	5. 교육공동체와의 대화 문화 조성	2		
	6. 교직원단체관련 법규의 이해	2		
	소계	41		
	1. 학교경영과 교감의 역할			
	가. 교감의 직무와 역할	3		
	나. 교감의 리더쉽 훈련	6		

초등 교감·교장 자격 연수 프로그램 (경상남도 교육연수원)				
영역	교감 자격연수		교장 자격연수	
	교과목 및 주제	시간수	교과목 및 주제	시간수
	다. 인간관계론	2		
	라. 연구학교 운영의 실제	2		
	마. 주5일 수업제와 교감의 역할	2		
	바. 학교운영위원회 운영의 실제	2		
	사. 상담의 이론과 실제	2		
	아. 선배 교감과의 대화	2		
	자. 교무분장 및 조직관리의 실제	2		
	차. 학교단위책임경영제도의 이해	2		
	다. 문화예술교육의 방향	2		
	2. 장학론			
	가. 교내 장학의 새로운 패러다임	2		
	나. 경남교육과 교내 장학의 방향	2		
	다. 수업관찰과 분석의 실제	3		
	라. 학교평가의 이론과 실제	2		
	마. 특수학급 장학의 실제	2		
	바. 유치원 장학의 실제	2		
	사. 교내 장학 계획 수립(실습)	3		
	3. 교육행정과 학교 관리			
	가. 교육관련 법규의 이해	3		
	나. 인사실무1(호봉확정,승급,승진)	4		
	다. 인사실무2(임용, 복무)	3		
	라. 인사실무3(교내 인사업무)	3		
	마. 교무학사관리의 실제	4		
	바. 공문서 관리의 실제	2		
	사. 교육재정과 학교회계	2		
	아. 물품 및 재산 관리	2		
	자. 학교 안전교육과 위기 관리	2		
	차. 학사 감사의 실제	2		
	카. 비상대비 및 보안	2		
	타. 학교보건과 급식관리	2		
	파. 교육행정과 행정절차법	3		
	4. 학교 정보화 교육			
	가. NEIS 운영의 실제	2		
	나. 정보통신윤리교육	3		
	다. 교수학습지원센터 활용	3		
	5. 정보 교환 및 체험 학습			
	가. 교내 장학의 효율적인 방안	11		
	나. 현장학습	6		
	6. 담임과의 대화	1		
	소계	103		
행정	1. 행정(개강식 및 수료식)	2		
	2. 평가(주관식1, 실기1, 객관식2)	4		
	소계	6		
	총계	182	총계	30

(2) 중등 교감·교장 자격 연수 프로그램

<표 3-6> 경상남도 교육연수 중등 교감·교장 자격 연수 프로그램

중등 교감·교장 자격 연수 프로그램 (경상남도 교육연수원)				
영역	교감 자격연수		교장 자격연수	
	교과목 및 주제	시간수	교과목 및 주제	시간수
교양	1. 특강 I	1	● 연수안내 (2)	
	2. 특강 II	1	1. 안내. 개강	1
	3. 21세기의 세계와 한국	2	2. 교장 자격 연수안내	1
	4. 공직자 부패방지 및 행동강령	2	● 특강 (2)	
	5. 행정서비스 현장	2	3. 특강 I	1
	6. 경남지역우리음악의 이해와 실제	2	4. 특강 II	1
	7. 환경과 교육	2	● 시도교육정책 (4)	
	8. 건강한 직장생활	2	5. 2005. 경남교육정책	2
	9. 21세기 교육의 방향	2	6. 2005. 경남 장학 방침 구현	2
	10. 생활법률과 민주시민의식	2	● 학교경영의 기초 (14)	
	11. 레크레이션의 실제	3	7. 학교장의 직무와 역할	2
	12. 미래사회의 예견과 대응 (원격)	4	8. 국제화시대의 교육의 방향	2
	13. 생활체육 (체력단련)	4	9. 교육 관련 법규이해	3
	소계	29	10. 우수학교 경영 사례	2
교직	1. 경남교육의 방향	2	11. 우수학교 경영 사례	2
	2. 교원정책의 동향	3	12. 학교회계제도의 이해	3
	3. 교직의 전문성과 보람	2	● 학교경영실습 (8)	
	4. 학교교육행정의 이해	2	13. 학교방문 및 선배교장과의 대화	4
	5. 교육과정 및 교육평가의 이해	2	14. 학교 현안 과제 연구	4
	6. 학생생활지도	2		
	7. 학교 교육과정 편성과 운영의 실제			
	가. 중학교 교육과정 편성 · 운영의 실제	2		
	나. 일반계고 교육과정 편성 · 운영 실제	2		
	다. 실업계고 교육과정 편성 · 운영 실제	2		
	8. 교과별 수업장학			
	가. 국어과 수업장학	2		
	나. 도덕(윤리)과 수업장학	2		
	다. 사회과 수업장학	2		
	라. 수학과 수업장학	2		
	마. 과학과 수업장학	2		
	바. 기술·가정 수업장학	2		
	사. 체육과 수업장학	2		
	아. 음악과 수업장학	2		
	자. 미술과 수업장학	2		
	차. 외국어과 수업장학	2		
	9. 정보시대의 독서교육	4		
	10. 자유탐구	4		
	소계	47		
전공	1. 교감의 직무와 역할	2		
	2. 학교경영계획서 수립의 실제	3		
	3. 교육법규의 이해	3		
	4. 교원 인사 및 복무	3		
	5. 학교 및 기관평가의 이해	2		
	6. 교감의 행정실무	2		

중등 교감·교장 자격 연수 프로그램 (경상남도 교육연수원)				
영역	교감 자격연수		교장 자격연수	
	교과목 및 주제	시간수	교과목 및 주제	시간수
	7. 학교의 각종 규정과 위원회 활동	2		
	8. 장학의 유형과 기법	4		
	9. 교내자율장학의 실제	2		
	10. 학교회계제도	3		
	11. 공유재산 및 물품관리	3		
	12. 학교시설의 개념과 관리	3		
	13. 감사업무 및 사례	3		
	14. 문서처리 및 관리	3		
	15. 특수교육의 현실과 미래	2		
	16. 평생교육의 이해	2		
	17. 비상대비 및 보안교육	2		
	18. 학교보건과 급식관리	2		
	19. 교육행정정보시스템 (NEIS)	4		
	20. 학교운영위원회 운영의 실제	2		
	21. 연구·시범학교 운영의 실제	2		
	22. 교직원체의 올바른 이해	3		
	23. ICT 활용과 인터넷	3		
	24. 정보통신윤리 (원격)	4		
	25. 국민의 도덕성함양 (원격)	4		
	26. 학생사안 예방과 처리	2		
	27. 상담과 대화의 기법	2		
	28. 한국역사속의 생활풍수	4		
	29. 친교의 시간 (담임)	2		
	30. 우수학교 방문	4		
	31. 경남의 문화재 탐방	7		
	32. 분임토의	12		
	소계	101		
행정	1. 개강식, 수료식	2		
	2. 평가 (주관식1, 객관식2)	3		
	소계	5		
	총계	182	총계	30

4) 서울특별시 교육연수원

(1) 초등 교감·교장 자격 연수 프로그램

<표 3-7> 서울특별시 교육연수원 초등 교감·교장 자격 연수 프로그램

초등 교감·교장 자격 연수 프로그램 (서울특별시 교육연수원)				
영역	교감 자격연수		교장 자격연수	
	교과목 및 주제	시간수	교과목 및 주제	시간수
교양	◦ 특강-서울교육정책의 방향	2	◦ 2005년도 서울교육 정책방향	1
	◦ 서울초등교육의방향과학력신장방안	2	◦ 효율적인 학교경영을 위한 학교장의 역할	2
	◦ 서울 교원정책의 방향	2	◦ 서울교원정책의 방향	2
	◦ 교감의 리더십	4	◦ 서울교원정책의 실제	2
	◦ 교감의 설득화법	2	◦ 학교예산편성의 실제	2
	◦ 대북관계의 변화와 통일 대비교육	2	◦ 학교중합감사사례와 수감방안	2
	◦ 양성평등과 성희롱 예방	2	◦ 초등학교 신장방안	2
	◦ 사이버 폭력의 실태와 대응 방안	2	◦ 학교운영위원회 및 각종 위원회 조직관리	2
	◦ 시대변화와 교감의 자세	2	◦ 2005 서울 초등교육의 방향	2
	◦ 전통문화의 이해	4	◦ 학교운영관련 법규 및 교장의 역할	2
	가. 조선 궁궐의 이해		◦ 협력학교방문	2
	나. 경복궁 답사		◦ 미래사회와 교육혁신	2
	◦ 전통음악의 이해	4	◦ 평가	6
	가. 판소리의 요소		◦ 분임토의 및 연수안내	2
	나. 판소리 기본 장단			1
	◦ 봉사활동	6		2
	소계	34		
교직	◦ 학교 교육과정 편성·운영과 평가	4		
	◦ 특별활동 및 특기·적성교육의 계획과 운영	2		
	◦ 재량활동 교육과정 편성·운영	2		
	◦ 과학교육 활성화 방안	2		
	◦ 영재교육의 이해	2		
	◦ 특수교육의 이해	2		
	◦ 독서 교육 활성화 방안	2		
	◦ 훈화연구 및 전달 방법	4		
	◦ 학생 상담과 생활지도	2		
	◦ 학생 수련활동 지도	4		
	◦ 효율적인 교사연수의 방향	2		
	◦ 현장연구 및 시범학교 운영	2		
	◦ 교수 학습 지원 방안	4		
	◦ 학력평가의 실제	2		
	◦ 학력평가 문항의 작성과 검토	4		
	소계	40		
전공	◦ 초등교육 관련 법령의 이해	4		
	◦ 학교운영위원회 관련 법령의 이해	2		
	◦ 교직원단체 관련 법령의 이해	2		
	◦ 학교경영과 교감의 역할	4		
	◦ 학교공동체 및 육성단체 운영	2		
	◦ 선배 교감과의 대화	2		
	◦ 교육활동관련분쟁과 학교의위기관리	4		
	◦ 학교 참관 및 학교 경영 분석	6		

초등 교감·교장 자격 연수 프로그램 (서울특별시 교육연수원)				
영역	교감 자격연수		교장 자격연수	
	교과목 및 주제	시간수	교과목 및 주제	시간수
	◦ 학교평가의 의의와 실제	2		
	◦ 교내 자율장학	2		
	◦ 수업장학의 이론과 실제	4		
	◦ ICT활용 수업지도의 실제	4		
	◦ 수업참관 및 협의회 운영	2		
	◦ 교원의 임용 업무	4		
	◦ 교원 평정·상훈·징계 업무	6		
	◦ 호봉 및 승급	6		
	◦ 교원의 복무	4		
	◦ 문서 및 사무 관리	4		
	◦ 학사 감사의 방향과 사례	2		
	◦ 학교 회계 관리	2		
	◦ 학교 시설, 설비 관리	2		
	◦ 학교 예산 편성의 실제	2		
	◦ 직무 연구	18		
	◦ 분단활동	12		
	◦ 평가	4		
	소계	106		
	총계	180	총계	30

(2) 중등 교감·교장 자격 연수 프로그램

<표 3-8> 서울특별시 교육연수원 중등 교감·교장 자격 연수 프로그램

중등 교감·교장 자격 연수 프로그램 (서울특별시 교육연수원)				
영역	교감 자격연수		교장 자격연수	
	교과목 및 주제	시간수	교과목 및 주제	시간수
교양	특강(학력신장)	2	1. 특강	2
	연극의 이해와 감상	4	2. <서울교육 정책방향 1> 학력신장을 위한 학교장의 역할	2
	현대 미술작품의 감상의 이해	2	3. <서울교육 정책방향 2> 학교 경영의 자율성과 책무성	2
	한국전통음악의 이해	2	4. 서울중등학교 학사운영의 실제	2
	서울 근 현대 역사기행	4	5. 학교시설 관리의 실제	2
	환경문제의 실태와 대책	2	6. 학교운영위원회 운영의 실제	2
	봉사체험활동	4	7. 교원단체의 법규와 이해	2
	교원을 위한 건강관리	2	8. 감사운영방향 및 감사사례	2
	소비자 피해와 소비자 보호법	2	9. 분단활동	4
	대안교육의 이해와 실제	2		
	성교육-젠더개념 다시보기	2		
	경기 일대 역사 탐방	8		
	소계	36		
교직	통일교육-북한경제개혁의 동향과전망	2		
	학교에서의 학력신장 방안	4		
	ICT 활용 수업 사례	2		

중등 교감·교장 자격 연수 프로그램 (서울특별시 교육연수원)				
영역	교감 자격연수		교장 자격연수	
	교과목 및 주제	시간수	교과목 및 주제	시간수
	특수교육의 실제	4		
	교육 관련 법규의 이해	4		
	교원 인사정책의 방향과 과제	4		
	학교에서의 효과적인 평가관리	4		
	우수사례로 본 학교교육과정 편성운영의 실제	2		
	우수학교(기관) 방문	4		
	영재교육	2		
	실업교육 활성화	2		
	특별활동의 이해	2		
	소계	36		
전공	21세기 교육 CEO의 역할	2		
	특강(지방교육 행정의 변화와 혁신)	2		
	교내 자율장학의 이론과 실제	4		
	학교 경영과 교감의 역할	4		
	학교교육계획서 작성의 이론과 실제	4		
	학교운영위원회의 이해와 운영	4		
	선배 교감과의 대화	4		
	교원의 복무와 인사	4		
	교원의 호봉 확정과 승급	2		
	교원의 전보	2		
	교원의 평정	2		
	학교 안전사고에 대한 이해	2		
	교직단체 법규와 이해	4		
	문서관리	4		
	학업성적관리지침의 이해	2		
	교육행정정보시스템의 이해	2		
	학적관리	2		
	감사의 개요와 운영방안	4		
	학교회계제도의 이해	2		
	학교 시설관리	2		
	학교 급식제도의 이해와 관리	2		
	학교폭력예방에 대비하는 생활지도	4		
	학교 사이버폭력의 실태와 대응방안	2		
	새로운 상담기법에 대한 도전	2		
	직무연구	16		
	분단활동	18		
	소계	102		
평가	서술형, 선택형, 연구평가	6		
	소계	6		
	총계	180	총계	20

5) 경상북도 교육연수원

(1) 초등 교감 자격 연수 프로그램

<표 3-9> 경상북도 교육연수원 초등 교감 자격 연수 프로그램

초등 교감 자격 연수 프로그램 (경상북도 교육연수원)				
영역	교감 자격연수			
	교과목 및 주제	시간수		
교양	◦ 특강 1	1	◦ 특강 1	
	◦ 특강 2	1	◦ 특강 2	
	◦ 교직윤리(정책 과목)	2	◦ 교직윤리	
	◦ 통일교육의 이해 (정책과목)	3	교직자의 부패 방지 방안	방향
	◦ 변화와 혁신 (정책과목)	3	◦ 북한의 실상과 학교통일교육의	혁신
	◦ 전통문화 한마당	3	◦ 디지털 시대의 지식경영과 조직	
	◦ 창의성 교육	3	◦ 우리가락우리 노래	
	◦ 인성교육(정책과목)	4	전통문화한마당	
	◦ 우리경제의 현실과 경제교육	2	◦ 문화와 창의성	
	◦ 우리 역사의 이해	3	◦ 합리적인 의사결정 프로세스	
	◦ 친환경교육	6	◦ 우리 경제의 전망과 과제	
			◦ 우리 역사의 이해	
			◦ 친환경교육	
			자연환경교육의실제	
			-환경변화와 환경교육의 중요성	
			자연환경체험활동(금오산)	
			◦ 건강과 여가생활	
			생활체육(포크댄스)선택과정	
			생활체육(요가)선택과정	
			체력단련	
			(배구, 탁구)	
	소계	38		

나. 문화예술교육 관련 연수 프로그램 분석

1) 초·중등 교감 자격 연수 프로그램

<표 3-10> 전국 초중등 교장 연수프로그램 비교 분석표

영역		초등		중등	
		문화예술관련 교과목 및 주제	시간수	문화예술관련 교과목 및 주제	시간수
충북 단재교육연 수원	교양	- 충청문화와 선비정신 - 초등국악교육의 실제	3 3	- 전통음악의 이해	2
	교직	- 재량활동, 특별활동 운영	3	- 청소년 문화의 이해	3
	전공	- 예체능 교과수업장학 - 충청문화의 이해	2 7	- 특별활동 및 재량활동 운영	2
	기타		.		.
		총 시간수(연수총시간: 182)	18	총시간수(연수총시간: 182)	7

영역		초등		중등	
		문화예술관련 교과목 및 주제	시간 수	문화예술관련 교과목 및 주제	시간수
전라북도 교육연수원	교양	- 음악과 생활 - 계발활동 우수사례	3 1	- 청소년문화의 발전방향 - 음악과 생활 - 계발활동 우수사례	2 3 1
	교직	- 특기적성교육	2		.
	전공	- 재량활동, 특별활동 운영 - 음악과 수업장학 - 미술과 수업장학	2 2 2	- 특기적성교육 지도	2
	기타		.		.
		총 시간수(연수총시간: 181)	12	총시간수(연수총시간: 181)	8
경남 교육연수원	교양	- 전통문화의 이해 - 동아리 활동(사진/분재/수석/댄스스포츠)	3 3	-경남지역우리음악의 이해와 실제	2
	교직	- 재량활동 교육과정 편성과 운영 - 특별활동 교육과정 편성과 운영 - 초등학교 음악과 교육과정 운영	2 2 2	- 음악과 수업장학 - 미술과 수업장학	2 2
	전공	- 문화예술교육의 방향	2	-경남의 문화재 탐방	7
	기타		.		.
		총 시간수(연수총시간: 182)	14	총시간수(연수총시간: 182)	13
서울특별시 교육연수원	교양	- 전통문화의 이해 - 전통음악의 이해	4 4	- 연극의 이해와 감상 - 현대미술작품의 감상의 이해 - 한국전통음악의 이해	4 2 2
	교직	- 특별활동 및 특기적성교육의 계획과 운영 - 재량활동 교육과정 편성운영	2 2	- 특별활동의 이해	2
	전공		.		.
	기타		.		.
		총 시간수(연수총시간: 180)	12	총시간수(연수총시간: 180)	10
경상북도 교육연수원	교양	- 전통문화 한마당 우리가락우리 노래 전통문화한마당	3	연수과정 미편성	.
	교직		.		.
	전공		.		.
	기타		.		.
		총 시간수(연수총시간: 183)	3	총시간수(연수총시간: 183)	

앞의 표에서와 같이 충북, 전북, 경남, 경북 그리고 서울 지역을 중심으로 한 초·중등 교감 자격연수프로그램에서 문화예술 또는 문화예술교육 관련 연수프로그램들이 총 연수시간에 비해 아주 미비하게 다루어지고 있음을 확인할 수 있다. 대부분 연수시간은 약 180여 시간으로 그 중에서 문화예술/문화예술교육 관련 연수시간 수는 충북이 초등 18시간(9.9%) 중등 7시간(3.8%), 전북이 초등 12시간(6.6%) 중등 8시간(4.4%), 경남이 초등 14시간(7.7%) 중등 13시간(7.1%),

경북이 초등 3시간(1.8%) 그리고 서울이 초등 12시간(6.7%) 중등 10시간(5.6%)을 차지하고 있다. 초등이 중등에 비해 비교적 좀 더 많은 시간 수를 차지하고 있음을 알 수 있다. 또한 지역별로는 경북이 가장 낮은 비율을 차지하였다. 중등 교감 자격연수는 교육과정의 미개설로 확인 할 수 없었다. 경남이 초등 중등 비교적 균형있게 구성이 되어 있고 타 지역에 비해 가장 많은 문화예술 관련 연수시간을 확보하고 있음을 알 수 있으며 특히 초등 교감 자격 연수프로그램 전공영역 중에서 ‘문화예술교육의 방향’이 제시되어 있음을 발견할 수 있다.

각 영역별 문화예술연수프로그램의 주요내용을 보면 다음과 같다.

교양영역에서는 주로 ‘충청문화와 선비정신’, ‘경남지역 우리음악의 이해와 실제’와 같이 지역문화재를 바탕으로 하거나 ‘전통음악의 이해(2)’, ‘전통문화의 이해(2)’, ‘한국전통음악의 이해’, ‘초등 국악교육의 실제’ 등과 같이 전통문화의 이해가 다수를 차지하고 있다. 특히 음악 영역이 16개의 주제항목 중에서 7개 항목으로 가장 많은 비중을 차지하고 있으며, 미술이 ‘현대미술작품 감상의 이해’로서 1개 항목, 연극이 ‘연극의 이해와 감상’으로 1개 항목, 기타 다양한 내용들로 구성되어 있다.

교직영역과 전공영역에서는 특별한 구분 없이 재량활동, 특별활동, 특기적성 교육, 음악과 미술 수업장학 등과 같은 내용들이 혼동되어 구성되어 있다.

이와 같이 현행 실시되고 있는 초·중등 교감 자격연수프로그램에서 문화예술교육 관련 연수내용은 피상적으로 현행 교육과정상에서 실시되고 있는 음악, 미술 수업장학이나 교양으로 이에 대한 이해 및 재량활동, 특별활동, 특기적성 교육과 같은 교육과정 상의 내용들 위주로 다루어지고 있다. 문화예술교육을 이해하기 위한 내용이나 그 필요성 및 구체적인 사례들에 대한 연수내용들이 전혀 제시되어 있지 않기 때문에 이러한 자격 연수내용으로는 학교에서 문화예술교육을 활성화 하기 위한 경영자로서의 마인드를 형성하기 어렵다고 사료 된다.

2) 초·중등 교장 자격 연수 프로그램

교장 자격연수에서는 초등이나 중등 모두 문화예술 또는 문화예술교육 관련 연수내용이 전무함을 앞의 연수프로그램의 소개에서 확인할 수 있었다.

다. 초·중등 교감·교장 직무연수프로그램 현황 및 분석

경남 문화예술교육 직무연수과정 사례

2005년도 전국에서 실시되고 있는 초·중등 교감·교장 직무연수프로그램에서 문화예술교육 관련 연수가 타 지역에서는 거의 전무한데 비해 경남지역에서 ‘문화예술교육 직무연수과정(제 1기)’

라는 이름하에 실시된 바 있어 그 내용을 간단히 소개하기로 한다.

‘문화예술교육 직무연수과정(제 1기)’는 초등교감 40명을 대상으로 2005년 7월 4일에서 7월 8일 사이 5일간에 걸쳐 30시간 비합숙의 형태로 실시되었다. 본 연수과정을 통한 목표는 ① 교육개혁 선도자로서의 문화예술교육 기본 소양제고, ② 교수-학습 지도자로서의 문화예술교육능력 함양, ③ CEO로서 미래 지향적인 문화예술교육 능력 신장으로 설정이 되었다.

그리고 교양영역과 직무영역으로 구성하여 교양 5시간과 직무 25시간으로, 교양에서는 “특강, 디지털 시대와 문화예술교육, 학교평가방법”이, 직무에서는 “문화예술교육의 방향, 문화예술교육론, 문화예술교육의 활성화, 문화예술교육 활성화를 위한 추진계획, 경남지역 문화예술진흥 방안, 문화원의 역할과 기능, 공연과 전시문화, 문화의 이해와 교육방법, 음악의 이해와 교육방법, 전통음악의 이해와 교육방법, 미술의 이해, 민속놀이의 이해와 교육방법, 연극 영화의 이해와 교육방법”으로 연수내용이 구성되었다.

<표 3-11> 전국 초중등 교장 연수프로그램 비교 분석표

영역	교과목 및 주제	시간	방법	비고
교양 (5)	1. 특강	1	강1	
	2. 디지털 시대와 문화예술교육	2	강2	
	3. 학교평가 방법	2	강2	
직무 (25)	1. 문화예술교육의 방향	3	강2토1	
	2. 문화예술 교육론	2	강2	
	3. 문화예술교육의 활성화	1	강1	
	4. 문화예술교육 활성화를 위한 추진계획	1	강1	
	5. 경남지역 문화예술 진흥 방안	2	강1토1	
	6. 문화원의 역할과 기능	2	강1,토1	
	7. 공연과 전시문화	2	강1토1	
	8. 문학의 이해와 교육방법	2	강1실1	
	9. 음악의 이해와 교육방법	2	강1실1	
	10. 전통음악의 이해와 교육방법	2	강1실1	
	11. 미술의 이해	2	강1실1	
	12. 민속놀이의 이해와 교육방법	2	강1실1	
	13. 연극, 영화의 이해와 교육방법	2	강1실1	
합 계		30		

2. 문화예술교육에 대한 인식조사 분석

문화예술교육에 대한 학교 경영자의 인식과 현행 문화 예술교육에 대한 생각, 효과적인 연수 프로그램 개발에 대한 의견을 알아보기 위해 모두 14개의 문항(일부 문항은 하위 문항 포함)을 작성하였으며 각각의 문항에 대한 빈도표와 원그래프를 작성하였다. 각 문항에 대한 내용은 문화 예술교육에 대한 인식을 묻는 문항이 총 6문항, 현행 문화 예술 교육의 실행 정도에 대한 의견이 2문항, 효과적인 연수 프로그램 개발을 위한 설문이 6문항이다. 또 자료 분류를 위한 설문은 모두 5문항으로 각각 성별(남과 여), 학교(초등학교, 중학교, 고등학교), 담당과목(음악, 미술, 체육, 기타과목), 근무처(농어촌, 중소도시, 광역시 이상 대도시), 근무경력(10년 이하, 11-15년, 16-20년, 21-25년, 26년 이상)을 질문했으며 자료 분류를 위한 설문에 따라 다른 문항에 대한 인식이나 생각에 차이가 있는지를 알아보기 위해 빈도분석과 교차표(Cross Table) 작성, 동일성 검정을 실시하였다. 모든 빈도분석과 교차표 작성 및 동일성 검정에는 Spss 10.0이 사용되었으며 동일성 검정에서 인식이나 생각의 차이가 서로 다르다고 유의한 결과를 보인 경우에 한해서 어떤 차이가 얼마나 있는지를 알아보기 위해 대응분석을 실시하였다. 대응분석은 SAS 8.01을 사용하여 검정하였다.

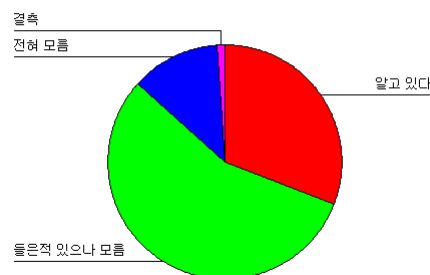
가. 문화 예술 교육에 대한 인식

문항1.

<표 3-12> 교장 선생님께서 문화예술 교육의 개념을 알고 있는지의 여부

	설문내용	빈도	퍼센트	유효 퍼센트	누적퍼센트
유효	알고 있다	77	30.8	31.2	31.2
	들은적 있으나 모름	140	56.0	56.7	87.9
	전혀 모름	30	12.0	12.1	100.0
	합계	247	98.8	100.0	
결측	무응답	3	1.2		
합계		250	100.0		

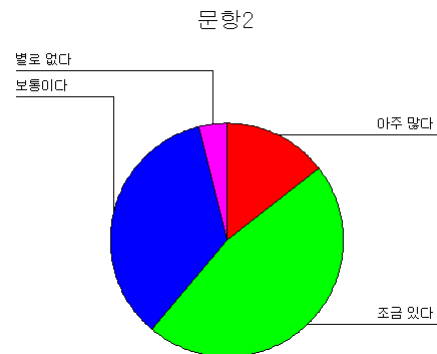
문항1



문항 2.

<표 3-13> 학교경영자로서 문화예술 교육에 대한 선생님의 관심여부

	설문내용	빈도	퍼센트	유효 퍼센트	누적퍼센트
유효	아주 관심이 많다	36	14.4	14.4	14.4
	관심이 있다	117	46.8	46.8	61.2
	보통이다	87	34.8	34.8	96.0
	관심이 없다	10	4.0	4.0	100.0
	전혀 관심이 없다	0	0	0	
	합계	250	100.0	100.0	
결측	무응답	0	0	0	
합계		250	100		



문항3.

<표 3-14> 학교경영자의 문화예술 교육의 중요성에 대한 인식정도

	설문내용	빈도	퍼센트	유효 퍼센트	누적퍼센트
유효	아주 중요	31	12.4	12.4	12.4
	중요	143	57.2	57.2	69.6
	보통	73	29.2	29.2	98.8
	중요하지 않음	3	1.2	1.2	100.0
	전혀중요하지 않음	0	0	0	
	합계	250	100.0	100	
결측	무응답	0	0	0	
합계		250	100.0		



문항 4.

<표 3-15> 학교경영자로서 문화예술교육에 대한 지원 정도

	설문내용	빈도	퍼센트	유효 퍼센트	누적퍼센트
유효	아주 많이 지원하겠다	21	8.4	8.4	8.4
	많이 지원하겠다	114	45.6	45.8	54.2
	보통으로 지원하겠다	114	45.6	45.8	100.0
	지원하지 않겠다	0	0	0	
	합계	249	99.6	100.0	
결측	무응답	1	.4		
합계		250	100.0		

문항4



문항5.

<표 3-16> 학교에서 문화예술교육의 활성화를 위해 필요한 것에 대한 인식정도

	설문내용	빈도	퍼센트	유효 퍼센트	누적퍼센트
유효	학교교육과정 개정	25	10.0	10.2	10.2
	입시정책의 변화	40	16.0	16.4	26.6
	교사교육의 다원화	25	10.0	10.2	36.9
	국민적 인식 제고	87	34.8	35.7	72.5
	행정적 재정적 지원 강화	67	26.8	27.5	100.0
	기타	244	97.6	100.0	
결측	무응답	6	2.4		
합계		250	100.0		

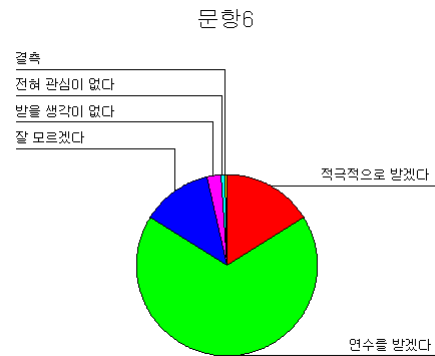
문항5



문항 6.

<표 3-17> 학교경영자들을 위한 문화예술교육 관련 연수프로그램 수강 여부

	설문내용	빈도	퍼센트	유효 퍼센트	누적퍼센트
유효	적극적으로 받겠다	40	16.0	16.1	16.1
	연수를 받겠다	170	68.0	68.3	84.3
	잘 모르겠다	31	12.4	12.4	96.8
	연수받을 생각이 없다	6	2.4	2.4	99.2
	전혀 관심이 없다	2	.8	.8	100.0
	합계	249	99.6	100.0	
결측	무응답	1	.4		
합계		250	100.0		



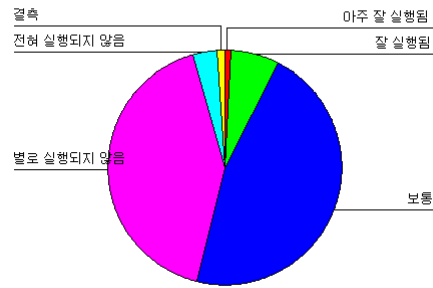
나. 현행 문화 예술 교육의 실행 정도에 대한 의견

문항 7.

<표 3-18> 현재 학교에서 문화예술교육이 어느정도 실행되는지에 대한 생각

	설문내용	빈도	퍼센트	유효 퍼센트	누적퍼센트
유효	아주 잘 실행되고 있다	2	.8	.8	.8
	잘 실행되고 있다	17	6.8	6.9	7.7
	보통이다	116	46.4	47.0	54.7
	별로 실행되지 않고 있다	104	41.6	42.1	96.8
	전혀 실행되지 않고 있다.	8	3.2	3.2	100.0
	합계	247	98.8	100.0	
결측	무응답	3	1.2		
합계		250	100.0		

문항7

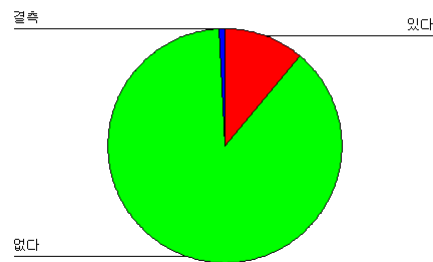


문항 8.

<표 3-19> 교장선생님들의 문화예술교육 관련 연수 경험 여부

	설문내용	빈도	퍼센트	유효 퍼센트	누적퍼센트
유효	있다	28	11.2	11.3	11.3
	없다	220	88.0	88.7	100.0
	합계	248	99.2	100.0	
결측	무응답	2	.8		
합계		250	100.0		

문항8



문항 8-1.

<표 3-20> 연수를 받은 횟수(연수 경력이 있다고 답한 사람에 대하여)

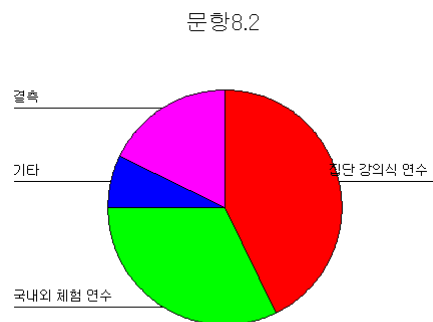
	설문내용	빈도	퍼센트	유효 퍼센트	누적퍼센트
유효	1-2회	21	75.0	77.8	77.8
	3-4회	3	10.7	11.1	88.9
	5-6회	1	3.6	3.7	92.6
	7회 이상	2	7.1	7.4	100.0
	합계	27	96.4	100.0	
결측	무응답	1	3.6		
합계		28	100.0		



문항 8-2.

<표 3-21> 받은 연수의 유형(연수 경력이 있다고 답한 사람에 대하여)

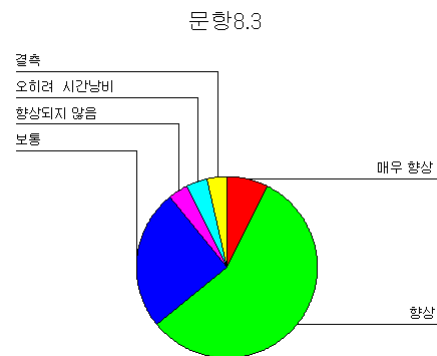
	설문내용	빈도	퍼센트	유효 퍼센트	누적퍼센트
유효	컴퓨터 온라인연수	0	0	0	0
	집단 강의식 연수	12	42.9	52.2	52.2
	온라인 + 강의식 연수	0	0	0	0
	국내외 체험연수	9	32.1	39.1	91.3
	기타	2	7.1	8.7	100.0
	합계	23	82.1	100.0	
결측	무응답	5	17.9		
합계		28	100.0		



문항 8-3.

<표 3-22> 받은 연수에 의한 인식수준의 향상 정도(연수 경력이 있다고 답한 사람에 대하여)

	설문내용	빈도	퍼센트	유효 퍼센트	누적퍼센트
유효	매우 향상	2	7.1	7.4	7.4
	향상	16	57.1	59.3	66.7
	보통	7	25.0	25.9	92.6
	향상되지 않음	1	3.6	3.7	96.3
	오히려 시간낭비	1	3.6	3.7	100.0
	합계	27	96.4	100.0	
결측	무응답	1	3.6		
합계		28	100.0		



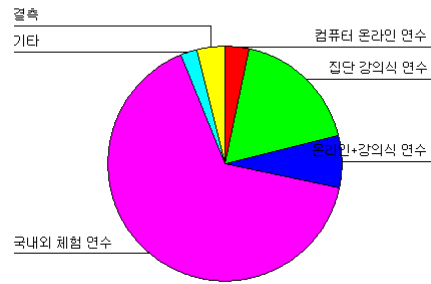
다. 효과적인 연수프로그램 개발을 위한 설문

문항 9.

<표 3-23> 적당한 문화예술교육 방법에 대한 생각

	설문내용	빈도	퍼센트	유효 퍼센트	누적퍼센트
유효	컴퓨터 온라인연수	8	3.2	3.3	3.3
	집단 강의식 연수	45	18.0	18.8	22.1
	온라인 + 강의식 연수	18	7.2	7.5	29.6
	국내외 체험연수	164	65.6	68.3	97.9
	기타	5	2.0	2.1	100.0
	합계	240	96.0	100.0	
결측	무응답	10	4.0		
합계		250	100.0		

문항9

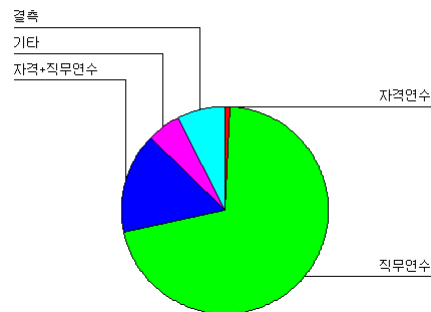


문항10.

<표 3-24> 적당한 문화예술교육 종별에 대한 생각

	설문내용	빈도	퍼센트	유효 퍼센트	누적퍼센트
유효	자격연수	2	.8	.9	.9
	직무연수	177	70.8	76.6	77.5
	자격연수+직무연수	39	15.6	16.9	94.4
	기타	13	5.2	5.6	100.0
	합계	231	92.4	100.0	
결측	무응답	19	7.6		
합계		250	100.0		

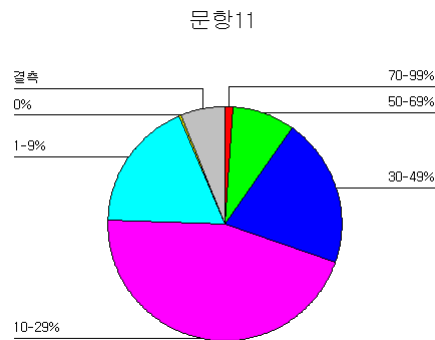
문항10



문항 11.

<표 3-25> 일반적인 연수교육에서 문화예술교육 관련 연수의 비율에 대한 생각

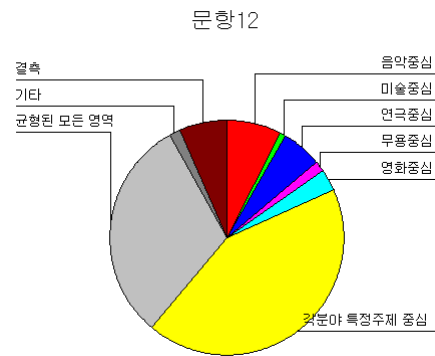
	설문내용	빈도	퍼센트	유효 퍼센트	누적퍼센트
유효	100%	0	0	0	0
	70% - 99%	3	1.2	1.3	1.3
	50% - 69%	21	8.4	8.9	10.2
	30% - 49%	52	20.8	22.1	32.3
	10% - 29%	113	45.2	48.1	80.4
	1% - 9%	45	18.0	19.1	99.6
	0%	1	.4	.4	100.0
	합계	235	94.0	100.0	
결측	무응답	15	6.0		
합계		250	100.0		



문항12.

<표 3-26> 문화예술교육 관련 연수의 내용구성에 대한 생각

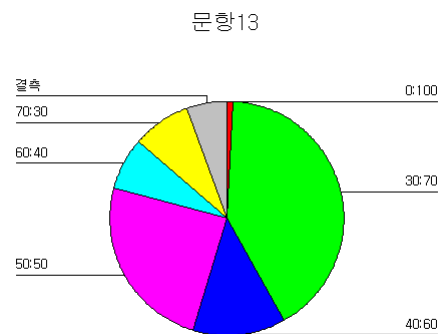
	설문내용	빈도	퍼센트	유효 퍼센트	누적퍼센트
유효	음악중심	19	7.6	8.2	8.2
	미술중심	2	.8	.9	9.0
	연극중심	14	5.6	6.0	15.0
	무용중심	3	1.2	1.3	16.3
	영화중심	8	3.2	3.4	19.7
	특정주제 중심으로 다양한 예술영역을 통합구성	107	42.8	45.9	65.7
	각각의 문화예술영역을 골고루 균형있게 구성	77	30.8	33.0	98.7
	기타	3	1.2	1.3	100.0
	합계	233	93.2	100.0	
	결측	17	6.8		
합계		250	100.0		



문항 13.

<표 3-27> 강의 : 체험의 구성비에 대한 생각

	설문내용	빈도	퍼센트	유효 퍼센트	누적퍼센트
유효	0 : 100	2	.8	.8	.8
	30 : 70	103	41.2	43.6	44.5
	40 : 60	32	12.8	13.6	58.1
	50 : 50	61	24.4	25.8	83.9
	60 : 40	18	7.2	7.6	91.5
	70 : 30	20	8.0	8.5	100.0
	100 : 0	236	94.4	100.0	
	합계	14	5.6		
결측	무응답	250	100.0		
합계					

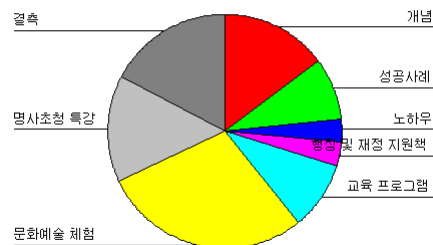


문항 14-1.

<표 3-38> 학교최고경영자를 위한 문화예술교육의 연수내용으로 가장 필요하다고 생각하는 것

	설문내용	빈도	퍼센트	유효 퍼센트	누적퍼센트
유효	문화예술교육의 개념	37	14.8	17.9	17.9
	문화예술교육의 성공사례	21	8.4	10.1	28.0
	문화예술교육에 대한 노하우	8	3.2	3.9	31.9
	행정 및 재정 지원책	8	3.2	3.9	35.7
	문화예술교육 프로그램	24	9.6	11.6	47.3
	문화예술체험	72	28.8	34.8	82.1
	전문가초청특강	37	14.8	17.9	100.0
결측	무응답	43	17.2		
합계		250	100.0		

문항14.1

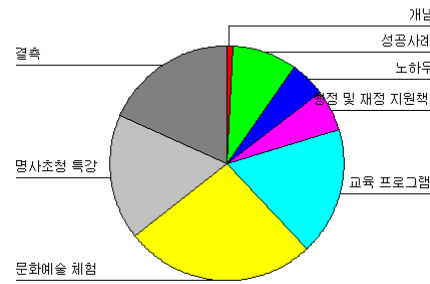


문항 14-2.

<표 3-39> 학교최고경영자를 위한 문화예술교육의 연수내용으로 두 번째로 필요하다고 생각하는 것

	설문내용	빈도	퍼센트	유효 퍼센트	누적퍼센트
유효	문화예술교육의 개념	2	.8	1.0	1.0
	문화예술교육의 성공사례	22	8.8	10.8	11.8
	문화예술교육에 대한 노하우	13	5.2	6.4	18.1
	행정 및 재정 지원책	14	5.6	6.9	25.0
	문화예술교육 프로그램	44	17.6	21.6	46.6
	문화예술체험	66	26.4	32.4	78.9
	전문가초청특강	43	17.2	21.1	100.0
결측	무응답	46	18.4		
합계		250	100.0		

문항14.2

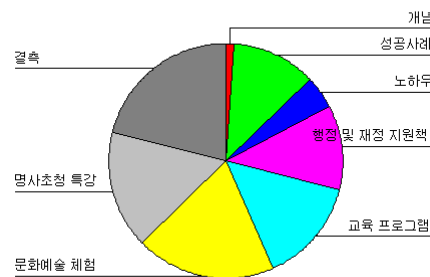


문항 14-3.

<표 3-40> 학교최고경영자를 위한 문화예술교육의 연수내용으로 세 번째로 필요하다고 생각하는 것

	설문내용	빈도	퍼센트	유효 퍼센트	누적퍼센트
유효	문화예술교육의 개념	3	1.2	1.5	1.5
	문화예술교육의 성공사례	29	11.6	14.7	16.2
	문화예술교육에 대한 노하우	11	4.4	5.6	21.8
	행정 및 재정 지원책	29	11.6	14.7	36.5
	문화예술교육 프로그램	36	14.4	18.3	54.8
	문화예술체험	49	19.6	24.9	79.7
	전문가초청특강	40	16.0	20.3	100.0
	합계	197	78.8	100.0	
결측	무응답	53	21.2		
합계		250	100.0		

문항14.3



3. 문화예술교육 연수 프로그램의 설계

앞에서 문화예술교육에 대한 인식 조사를 분석한 결과, 학교경영자들이 문화예술교육에 대한 개념을 모른다고 응답한 경우가 68.8%로 대부분이 문화예술교육에 대한 개념을 모르고 있었지만, 문화예술교육에 대한 관심과 중요성, 적극적으로 지원하고자 하는 정도는 아래의 표와 같이 각각 61.2%, 69.6%, 54.2%로 다소 크게 나타났다. 뿐만 아니라 문화예술교육에 대한 연수프로그램에 기회가 주어진다면 84.4%가 참여하겠다고 응답하였다.

<표 3-41> 문화예술교육에 대한 인식 조사를 분석 결과

설 문 내 용	5	4	3	2	1
문화예술교육에 대한 관심 정도	14.4	46.8	34.8	4.0	0
문화예술교육에 대한 중요성 정도	12.4	57.2	29.2	1.2	0
문화예술교육에 대하여 지원하고자 하는 정도	8.4	45.8	45.8	0	0
문화예술교육 관련 연수프로그램에 참여 정도	16.1	68.3	12.4	2.4	.8

또한 응답자의 88.7%가 문화예술교육과 관련된 연수를 받아본 적이 없거나 받았다고 하더라도 1-2회에 불과하다고 응답하였으며, 연수를 받아본 응답자 중에서는 66.7%가 연수를 통하여 문화예술교육에 대한 인식 수준이 향상되었다고 응답하였다. 학교에서 문화예술교육이 어느 정도 실행되는가에 대한 질문에는 92.3%가 보통이거나 실행되지 않고 있다고 응답하였다.

이와 같은 분석의 결과를 통하여 학교경영자들은 문화예술교육에 대하여 대단히 긍정적이며 많은 관심을 가지고 있지만, 실제로는 문화예술교육에 대한 연수의 경험이 없거나 거의 부족한 상태임을 알 수 있으며, 이로 인하여 학교현장에서 문화예술교육이 거의 실행되지 않고 있음의 원인을 알 수 있었다.

효과적인 연수프로그램 개발에 대한 설문 조사를 분석한 결과는, 연수의 방법에 대한 질문에 국내외 체험을 68.3%로 가장 높게 선호했으며 집단 강의가 그 다음으로 18.8%로 나타났는데, 강의 대 체험의 구성 비율을 묻는 설문에서 30:70이 43.6%, 50:50이 25.8%, 40:60이 13.6%의 순으로 나타나 체험을 50%이상 반영하는 것을 대부분 선호하였다. 연수의 내용 역시 체험을 중심으로 하는 문화예술교육에 대한 개념과 인식의 전환에 더 많은 호응을 하였으며, 그 다음의 내용이 연수프로그램 및 사례와 지원책 등의 문화예술교육에 관한 노하우를 연수 받기를 원하였다. 그

응답의 순서를 보면 다음 표와 같다.

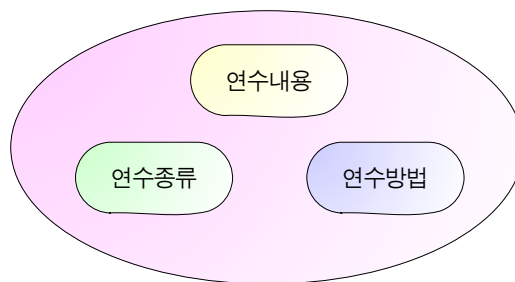
<표 3-42> 학교경영자를 위한 문화예술교육 연수 내용

순	학교경영자를 위한 문화예술교육 연수 내용	중분류	상분류
1	문화예술 체험	문화예술 체험	Mind
2	전문가 초청 특강		
	문화예술교육의 개념	문화예술 개념	
3	문화예술교육 프로그램	문화예술 교육방법	Knowhow
4	문화예술교육 성공 사례		
5	행정 및 재정 지원책		
6	문화예술교육에 관한 노하우		

연수의 종류는 문화예술교육에 관한 단독 직무연수의 형태 76.6%로 가장 높게 반응하였으며, 자격연수와 함께 이루어지는 문화예술교육 연수의 형태는 16.9%로 나타났다. 또 문화예술교육의 내용이 다른 연수프로그램 속에서 다루어질 때에는 적어도 10-40% 정도를 포함하는 것이 적절하다고 응답하였다. 문화예술교육의 연수프로그램에 대한 영역은 다양한 문화예술 영역을 골고루 다루되, 특정 주제를 중심으로 모든 예술영역을 통합적으로 구성하는 것을 선호하였다.

이상과 같은 설문을 통하여 본 연구에서는 다음과 같이 문화예술교육 연수프로그램을 설계하고자 한다.

가. 연수프로그램의 구성요소



[그림 3-1] 연수프로그램 구성 요소

1) 연수종류

<표 3-43> 문화예술분야 교장 연수종류

연수종류	강의시간		연수방법	비고
직무연수	16시간, 31시간, 62시간		개념, 체험, 프로그램 운영방법 습득 및 운영계획 설계 실습	단독 직무연수
비 직무 연수	15시간	2시간	개념, 체험, 프로그램 운영 방법 습득	다른 직무연수에 포함된 교양강좌
	30시간	4시간		
	60시간	6시간		
	120시간	8시간		
	180시간	9시간		

2) 연수방법

<표 3-44> 학교경영자 연수방법

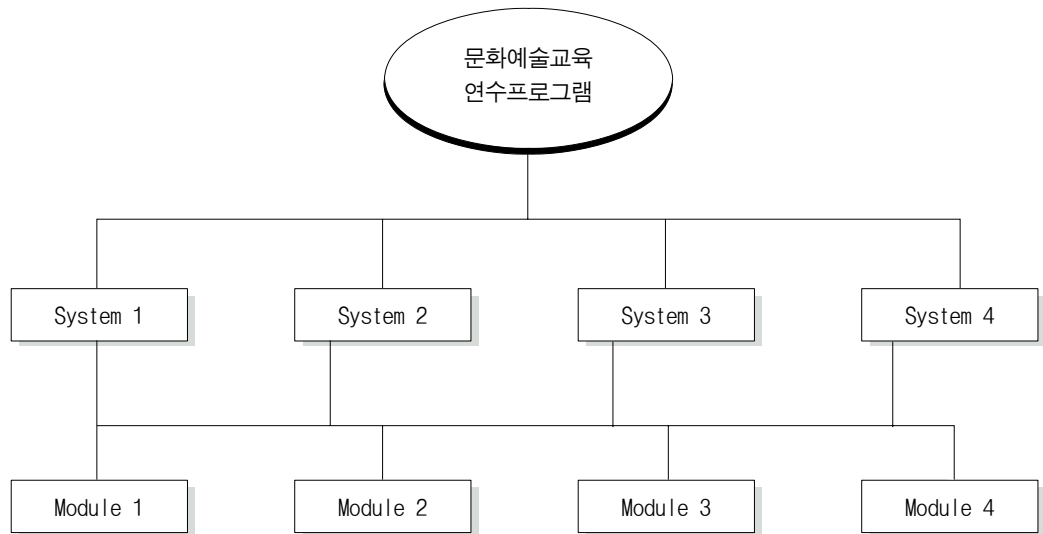
연수방법	강의시간		연수종류	비고
강의 + 체험 + 개발	16시간, 31시간, 62시간		직무연수	모든 방법
강의	15시간	2시간	비 직무연수	강의 및 전문가초청의 체험 중심
강의 + 체험(전문가초청)	30시간	4시간		
강의 + 체험	60시간	6시간		
	120시간	8시간		
	180시간	9시간		

3) 연수내용

<표 3-45> 학교경영자 연수내용

연수내용	강의시간		연수종류	비고
개념 + 체험 + 프로그램 운영방법 습득 + 운영계획 설계 실습	16시간, 31시간, 62시간		직무연수	Mind-up과 Knowhow
개념 혹은 체험	15시간	2시간	비 직무연수	Mind-up중심
개념 + 체험	30시간	4시간		
개념 + 체험 혹은 개념 + 체험 + 프로그램 운영방법 습득	60시간	6시간		
	120시간	8시간		
	180시간	9시간		

나. 연수프로그램의 구성도



<그림 3-2> 연수프로그램 구성도

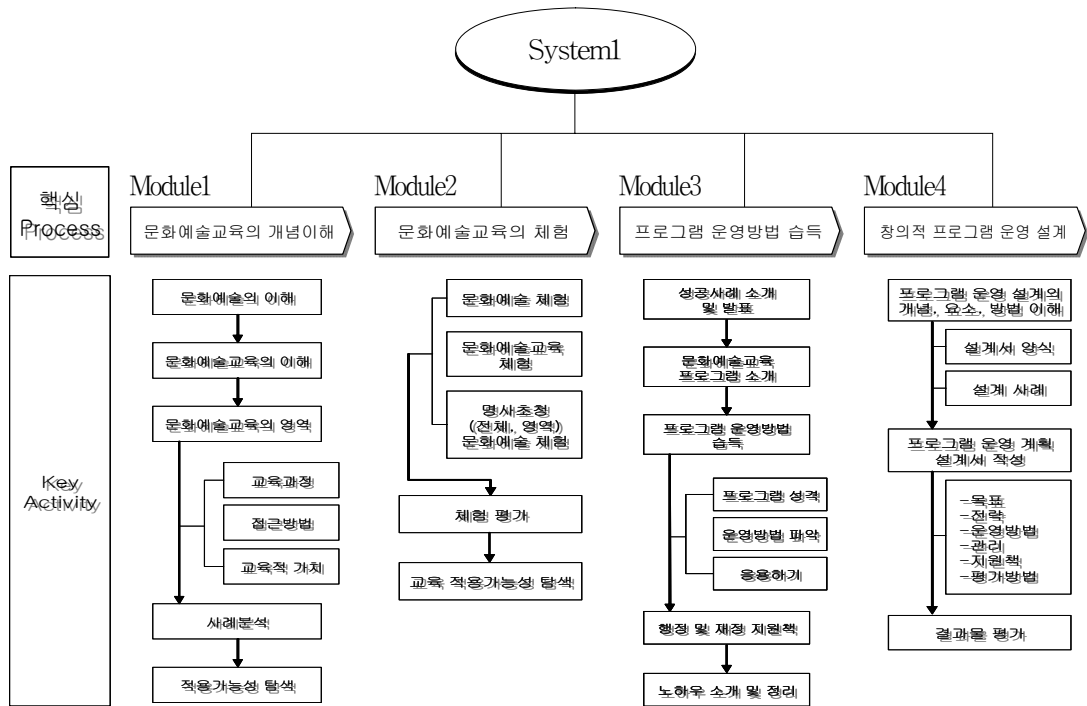
문화예술교육 연수프로그램은 Mind-Up과 Knowhow의 비중에 따라 구성된 각 시스템(System)들로 구성되며 각 시스템들은 각각의 핵심프로세스(Process)인 모듈(Module)들로 구성이 되어진다. 하나의 시스템은 독립적이며, 연수구성요소에 따라 설계된 하나의 연수프로그램이다. 모듈은 개념, 체험, 교육프로그램 운영방법, 창의적 운영계획 설계 등의 보다 구체적인 학습을 위한 단위 프로세스이다. 각 모듈들의 중심활동(Key Activity) 내용을 알아보면 다음과 같다.

<표 3-46> 모듈들의 중심활동(Key Activity)

Module1 문화예술교육의 개념	Module2 문화예술교육의 체험	Module3 문화예술교육 프로그램 운영방법 습득	Module4 창의적 문화예술교육 프로그램 운영계획 설계 실습
<ul style="list-style-type: none"> - 문화예술의 이해 - 문화예술교육의 이해 - 문화예술교육의 영역 - 교육과정의 이해 - 접근방법 - 교육적 가치 - 사례분석 - 적용가능성 탐색 	<ul style="list-style-type: none"> - 문화예술의 체험 (현장 및 실습) - 문화예술교육 프로그램체험(현장 및 실습) - 전문가초청(전체, 영역) - 체험 평가 - 교육 적용가능성 탐색 	<ul style="list-style-type: none"> - 문화예술교육 성공사례 사례소개 및 발표 - 문화예술교육 프로그램의 소개 - 프로그램 운영방법 습득 - 프로그램 성격 이해 - 프로그램 운영방법 파악 - 프로그램 응용 - 행정 및 재정 지원책 - 노하우 소개 및 정리 	<ul style="list-style-type: none"> - 프로그램 운영계획 설계의 개념, 요소, 방법 이해 계획 설계서 양식설계 사례 - 프로그램 운영계획 설계서 작성 - 목표, 전략, 운영방법, 관리, 지원책, 평가계획 등 - 결과물 평가

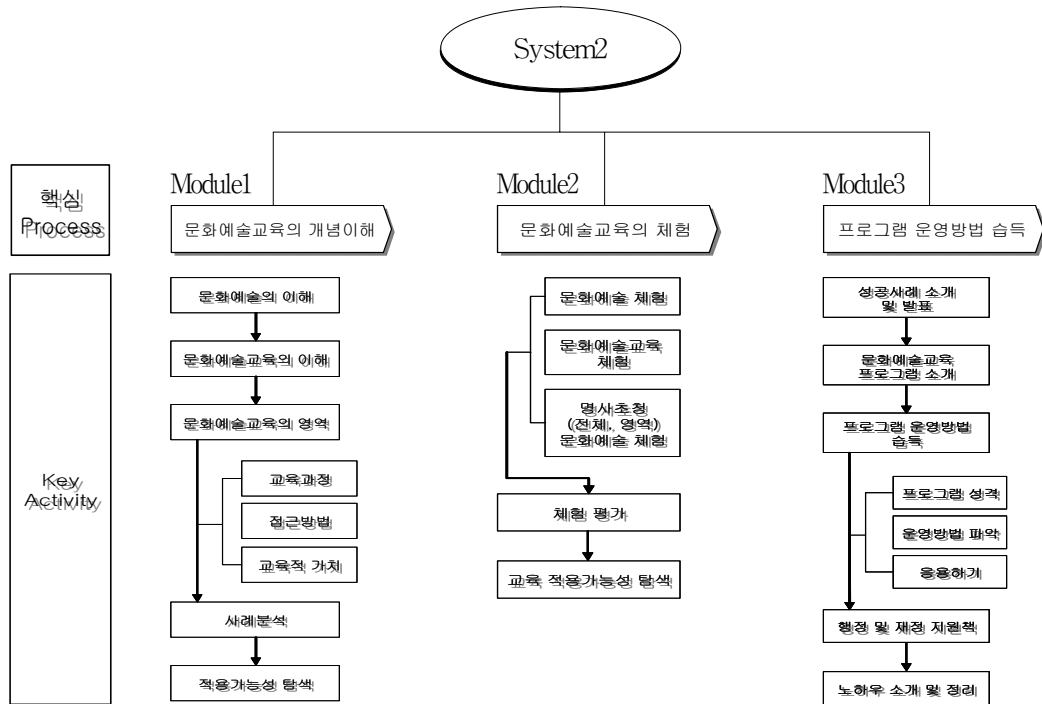
다. 연수프로그램의 시스템 설계

1) System1 : Mind-Up과 Knowhow를 모두 포함한 연수 System으로 직무연수에 적합



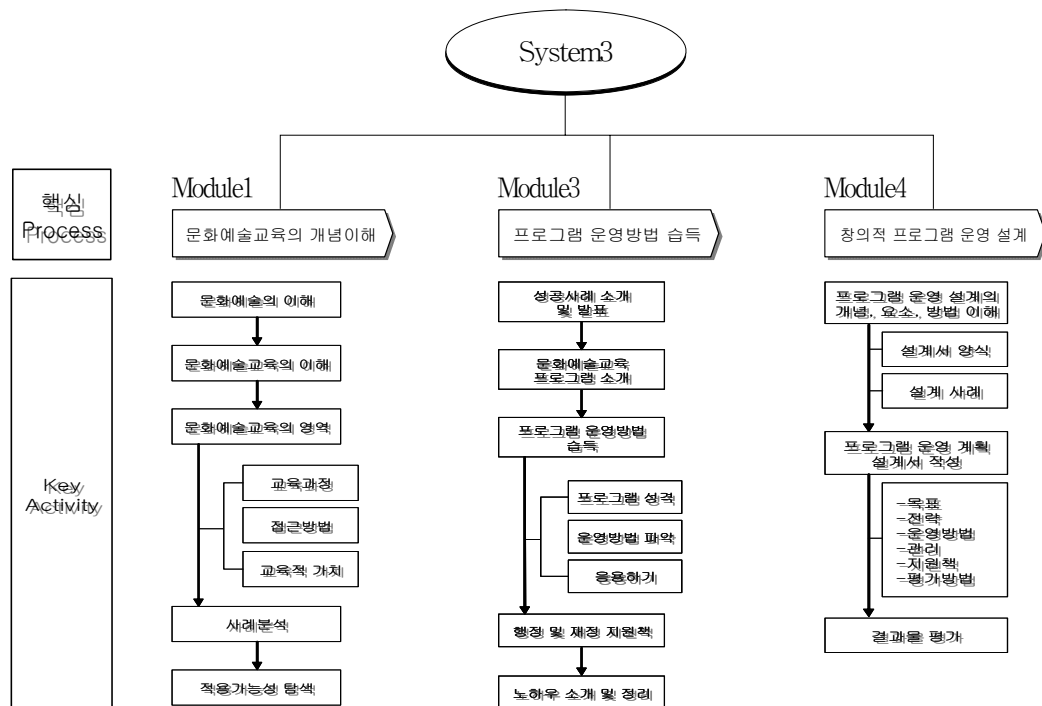
[그림 3-3] 연수프로그램 시스템 설계 1

2) **System2** : Mind-Up과 Knowhow를 모두 포함하지만 문화예술교육 프로그램 운영 계획의 설계가 빠진 System으로 직무연수 중 15시간의 연수나 비 직무연수의 10시간 연수에 사용될 수 있음.



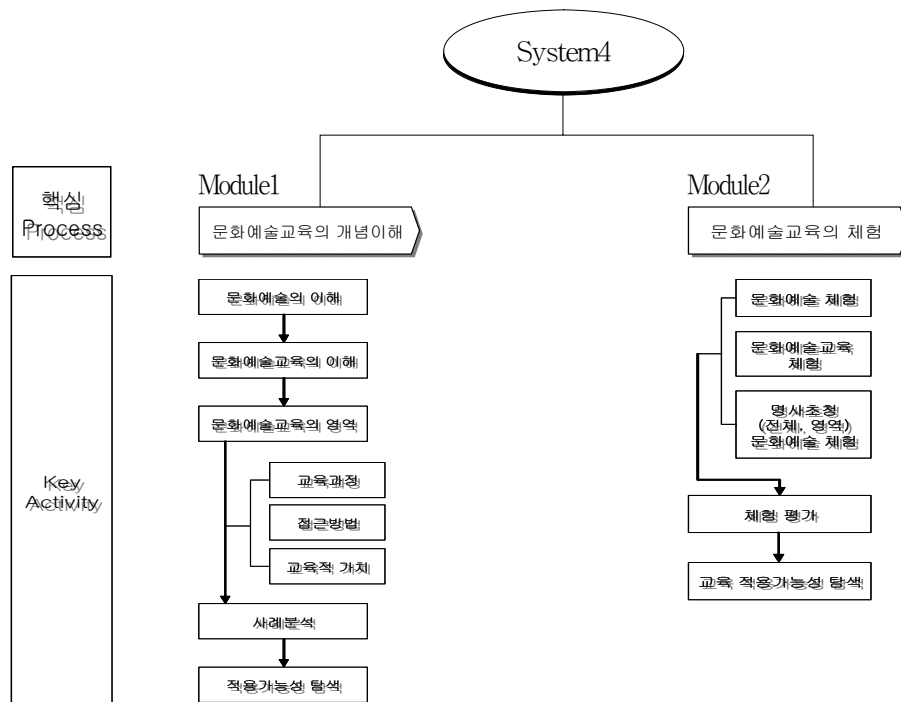
[그림 3-4] 연수프로그램 시스템 설계 2

3) System3 : 체험이 생략된 Knowhow 및 프로그램 운영계획 설계를 위한 연수



<그림 3-5> 연수프로그램 시스템 설계 3

4) **System4** : Mind-Up을 위한 문화예술의 개념 및 체험 연수로서 비 직무연수에 사용되는 시스템이다.



<그림 3-6> 연수프로그램 시스템 설계 4

라. 연수프로그램의 시간별 설계

1) 비 직무연수

시간	2시간		4시간				6시간			8-9시간		9-10시간	
1	문화예술 개념의 이해 (강의)	체험 학습 (전문가 초청)	문화예술 개념의 이해 (강의)	문화예술 개념의 이해 (강의)	체험 학습 (전문가 초청)	현장 체험	문화예술 개념의 이해 (강의)	문화예술 개념의 이해 (강의)	문화예술 개념의 이해 (강의)	문화예술 개념의 이해 (강의)	문화예술 개념의 이해 (강의)	문화예술 개념의 이해 (강의)	문화예술 개념의 이해 (강의)
2													
3			체험 학습 (전문가 초청)	문화예술 개념의 이해 (강의)	체험 학습 (전문가 초청)	현장 체험 1일	문화예술 개념의 이해 (강의)	문화예술 개념의 이해 (강의)	문화예술 개념의 이해 (강의)	문화예술 개념의 이해 (강의)	문화예술 개념의 이해 (강의)	문화예술 개념의 이해 (강의)	문화예술 개념의 이해 (강의)
4							현장 체험	체험 학습 (전문가 초청)	현장 체험 1일	현장 체험	체험 학습 (전문가 초청)	현장 체험	프로그램 운영방법
5													
6													
7													
8													
9										문화 예술 개념의 이해 (강의)	체험 학습 (전문가 초청)	프로그램 운영방법	창의적 프로그램 설계
10													

<표 3-47> 연수프로그램 시간별 설계

2) 직무연수

① 15시간

시간	유형 1			유형 2			유형 3		
1	문화예술 개념의 이해 (강의)	프로 그램 운영 방법	프로 그램 운영 방법	현장 체험 1일	문화예술 개념의 이해 (강의)	프로 그램 운영 방법	문화예술 개념의 이해 (강의)	프로 그램 운영 방법	창의적 프로 그램 설계
2									
3									
4	체험 학습 (전문가 초청)	프로 그램 운영 방법			프로 그램 운영 방법		프로 그램 운영 방법	창의적 프로 그램 설계	
5									
6									

<표 3-48> 직무연수 15시간

② 30, 60시간

시간	30시간					60시간									
	1일	2일	3일	4일	5일	1일	2일	3일	4일	5일	6일	7일	8일	9일	10일
1	문화 예술 개념의 이해 (강의)	현장체험 2일	프로그 램운영 방법습 득	창의적 프로그 램설계	문화 예술 개념의 이해 (강의)	현장체험 3일				프로 그램 운영 방법 습득	문화 예술 개념의 이해 (강의)	현장 체험 1일	프로 그램 운영 방법 습득		창의적 프로 그램 설계 실습
2					체험 학습 (전문가 초청)						체험 학습 (전문가 초청)				
3															
4															
5															
6															

[표 3-49] 직무연수 30,60시간

4. 문화예술교육 연수프로그램 개발

1) 문화예술교육프로그램 사례 제시

자료 1

청소년을 위한 연극교실



2004 아르떼 우수사례
박영실 (경남 양산고등학교 교사)
부산예술대학 소극장 및 연극과 학생 연습실
2004/06/01 ~ 2004/08/04

주제 기획의도

입시 위주 사회에서 문화의 사각지대에 놓여있는 청소년들에게 창의력과 표현력, 삶의 즐거움과 더불어 공동체의 소중함을 '연극'을 통해 함께 경험하는 기회를 마련하였다. 즉흥극을 몸으로 직접 표현하면서 참가 학생 개개인이 창작의 경험을 함께 나누는 것의 소중함과 의미를 느낀다. 아울러 연극반 학생뿐 아니라 일반 학생들에게 열려있는 프로그램으로 기획하여 연극을 처음 접하는 학생들도 연극에 대해 쉽고 친근하게 접근하도록 한다.

내용

부산, 경남 지역의 교사들 40여명으로 구성된 교사 극단 '조명이 있는 교실'이 주최한 본 프로그램은 2001년부터 진행해서 2004년 3회째를 맞아 교사 극단 스스로가 기성 극단에 의존하지 않고 연극 교육적 관점 하에 직접 프로그램을 구성했다. 놀이, 댄스 강좌, 즉흥극, 연극 놀이 등으로 구성된 3박 4일간의 연극교실에 참여한 지역 청소년들은 자신의 문화 체험을 확대시키면서 마음을 열고 자신을 표현할 수 있었다. 아울러 부산예술대학 연극과 측에서 장소 제공 및 특정 강좌를 맡기도 하면서 지역 기반의 교사-학생-대학 관련학과 사이의 지역 문화예술교육 네트워크 협력 작업이 부분적으로 이루어졌다.

성과 및 개선점

학생들은 다양한 연극 창작 경험을 통해 함께 하는 것의 소중함을 느꼈으며 또래의 연극 작품을 감상하는 기회를 가졌다. 또한 자신감을 갖고 세상의 다양성을 체득해갔으며, 연극에 대한 관심과 열정 또한 품게 되었다. 주최한 교사 극단으로서는 기성 극단에 기대지 않고 교사 스스로가 운영하면서 정체성을 확립하는 계기가 되었다. 보다 나은 시설 확보, 일부 프로그램의 강화, 진행 인력의 보강은 개선 사항으로 남았다.

[컬럼] 연극과 함께 영어간 열정과 추억의 시간

박영실 (경남 양산고등학교 교사)

1. 아, 옛날이여~

우리 모임에서 처음으로 청소년 연극교실을 기획했던 때가 떠오른다. 2001년도였나, 그랬을 거다. 그 당시 우리 모임은, 서로 만나서 공연 보고, 놓고, 배우고, 서로의 반 아이들이나 연극반 아이들을 불러 모아 작은 행사를 마련하는 낙으로 살았었다. 그래서 그 때도, 우리, 연극반 애들 모아서 밀양 연극촌에 데려가자, 데려가서 같이 놀자, 하는 생각 하나로 '청소년 연극교실'이란 것을 딱 하니 만들게 된 거다. 밀양연극촌은 극단 '연희단 거리패'가 밀양에 있는 한 폐교를 개조해서 연습하고 숙식을 하는 일종의 연극집단 거주지다. 주말이 되면 그 안에 있는 작은 극장에서 공연을 하기도 한다. 그래서 무작정, 모임 회원들이 직접 지도하는 연극반 학생들을 대상으로 참가 신청을 받고, 밀양 연극촌으로 들어갔다. 대부분의 프로그램과 강의는 연극촌의 배우, 연출들에게 맡기고, 우리는 아이들을 챙기는 일만을 했다. 다같이 연희단의 공연을 보고, 장기자랑을 하고, 불에 고구미를 구워 먹던 그 밤은, 아직도 생생하게 남아 있다. 그렇게 밀양 연극촌과 함께 하기를 2년. 두 번에 걸쳐 우리와 함께 했던 아이들은, 마치 연례행사인 듯 방학만 되면 또 안 하나고 우리를 졸라댔다. 함께 모이는 것만으로도 행복해 하는 아이들, 그리고 우리들. 하지만 준비를 하는 우리들 사이에서, 이건 아니다, 하는 생각이 들 때쯤, 그 준비기간으로 1년을 쉬기로 했다. 우리가 직접 프로그램을 돌릴 수 있는 역량을 기를 때까지 잠시 쉬자.



2. 아이들이 즐거워할까?

그리고 우리는 각종 전국 연수에 참여하고, 때로는 중앙 지역의 강사를 불러 배우기도 하고, 자기가 배운 것이 있으면 전달 연수를 하고, 정기 공연을 하고 순전히 우리 스스로를 위해 무언가를 했다. 몸이 근질근질해지기 시작했다. 이제 됐다. 청소년 연극교실, 하자. 이전의 것도 충분히 의미 있고 좋았다. 하지만, 우리 힘으로, 우리가 생각하는 교육 연극에 접근할 수 있도록 꾸려보자. 준비팀을 꾸리고, 프로그램을 짜고, 장소를 섭외하고, 강사를 배치하고, 그리고 홍보를 했다. 사실, 준비하면서, 우리는 오히려 사소한 것들을 걱정했다. 빨랫줄을 달아야 아이들이 수건이나 옷 등을 널 수 있겠지? 세면장과 샤워장에 삼푸와 린스를 준비하는 게 좋겠지? 모기향과 물파스도 챙겨야겠다. 마룻바닥에서 아이들이 자면, 불편하지 않을까? 바닥에 무엇을 깔면 좋을까? 잠은 몇 시에 재워야 하나? 안자고 놀고 싶어 하면, 조금은 놀게 해주는 게 낫지 않나? 간식은 뭐가 좋을까? 시원하게 타 먹을 수 있는 차도 준비하면 좋겠지? 이런 저런 것들을 챙기면서 우린, 설렸다. 우리가 애쓰는 만큼, 즐겁게 준비한 만큼, 아이들도 즐거워하겠지? 하지만, 그럼에도 불구하고, 아이들을 데리고 무언가를 한다는 건, 참 부담스러우면서도 품이 많이 가는 일이다.



3. 관심과 대학로 이어 간 3박 4일

3박 4일 동안 예술대학 내 식당에서 모두의 식사를 해결하기로 했다.

첫 날, 첫 식사.

우리는 아이들의 반응을 살폈다. 요즘 아이들의 입맛에 그리 딱 맞는 음식들은 아니었다.

아니나 다를까. 제일 나이가 많은 여고 2학년생 하나가, 밥을 받자마자 바로 버리고 나간다. 인상을 쓴 채 나갔기에 더 걱정 이 되었다. 처음 와서 쑥쑥한데다, 밥까지 입에 안 맞으니 화가 났나 보다. 내가 담임으로 들어가 있는 반 아이였다. 잠시 틈 을 내서 만났다.

- 밥이 입에 안 맞제?

- 네

- 그럼 3박 4일 내내 아무것도 안 먹을 거가?

- 라면 먹든지 하죠 뭐

- 라면 먹고 힘들 텐데.. 조금 있으면 몸을 엄청나게 움직일 거거든 라면으론 안 될 걸?

-;

- 원래 밖에 나오면 입에 안 맞는 음식들 많이 먹게 된다. 그런데 결국 그것들도 다 사람이 먹을 수 있는 것들이거든 사람이 먹을 수 없는 음식은 이런 데서 준비하지 않지 단지 입맛에 안 맞을 뿐인데 그걸 못 견디면 음식 습관 하나 때문에 경험하 지 못하고 놓치는 게 너무 많을 걸? 그건 니 삶에 정말 손해 아닐까? 딱 3박 4이니까 조금이라도 먹으려고 애써봐 동생 뻔 되는 애들도 많은데 니가 맛있게 먹어주면 그 애들도 정말 마음 놓일 것 같다

그 이후의 식사에서, 그 아이는 동생들, 친구들과 한 테이블에 앉아서 매끼 식사를 했다. 얼굴도 갈수록 밝아졌고 연극놀이 나 즉흥극 자체가 에너지 소비를 엄청 요구하는 것이기 때문이기도 했을 테고, 계속되는 프로그램 속에서 친구들, 동생들과 친해졌기에 밥 먹는 일이 즐거웠을 수도 있을 거다. 나중에는, 밥을 거르겠다는 동생이 있으면 데려와서 직접 밥을 먹이기도 했다. 아이들은 짧은 기간에도 손톱만큼씩 변한다.

이번에는, 둘째 날부터 합류한 한 여학생이 시종 시무룩하다. 서로 친해지기 시작하면서 즐겁게 노는 다른 아이들에 비해 확 연히 눈에 띈다. 재미가 없는 걸까? 아님 분위기에 익숙하지 않아서 그런 걸까? 역시 내가 담임으로 들어간 반 아이였기에, 틈을 내서 따로 만났다.

- 재미없냐?

- 예

- 혹시 오기 싫은데 억지로 온 거가?

- 아니요 그건 아닌데 와 보니까 재미없어요

- 음.. 다른 아이들은 어떤 것 같노? 다른 아이들도 재미없어 보이냐?

- 아니요 다른 애들은 다 재밌는 거 같아요 저만 재미없어요

- 왜 그럴까?

그 학생은 고등학교 연극반 학생이었다. 키가 굉장히 작았는데, 그것에 콤플렉스가 있는 듯, 쉽게 아이들에게 다

가지지 못하고 걸돌았다. 하지만 기본적으로 연극에 대한 호감은 있는 학생이었다. 잠시 뒤에 그 학생이 대답했다.

- 제가 마음을 안 열어서 그렇죠 뭐
- 마음 한 번 열어 볼래? 선생님이 도와줄게
- 네

말은 노력한다고 했지만, 그 날까지도 좀 힘들어하긴 했다. 하지만 셋째 날이 되면서, 그 아이는 굉장히 활발한 모습을 보였고, 모둠 활동에도 매우 적극적으로 참여했다. 고등학생인 만큼 중학생 동생들도 잘 챙기면서, 학교에 있는 것만큼이나 아이들과 개인적으로 얘기를 많이 나눈 것 같다. 역시 세세한 관심은 아이들의 마음을 열어준다. 담임 체제로 한 게 정말 잘한 일이라고 생각했다.



4. 이제네요, 뭐든지 몸으로 만들 수 있겠어요.

캠프가 막바지로 가면서 점점 '즉흥극의 달인'이 된 아이들.

소재 하나를 던져주고, 자, 모듬끼리 토의해서 극을 만들어라, 하면 아이들은 정말 거짓말처럼 극을 똑딱 만들어낸다. 그 경험이 쌓이고 쌓여서 달인이 된 것이다.

한 학생이 말한다.

- 이제네요 즉흥극이 하나도 안 두렵워요 시켜만 주세요 뭐든 만들어낼 테니...

아이들의 사고는 정말 기발하고 그 폭도 끝이 없어서, 어른들보다 훨씬 좋은 작품들이 많이 나온다. 특별한 소품과 무대 장치가 없어도, 아이들은 저희들끼리, 의자를 만들고, 파도를 만들고, 집을 만들고, 패종시계를 만든다. 우리의 몸이, 이렇게 다양한 사물이 될 수 있다는 걸, 아이들은 새삼 느끼고 즐거워한다. 그리고 결국, 우리의 몸이 가장 소중한다는 걸 알게 된다. 조금 더 '나'를 생각하는 것, 그리고 다른 사람의 '나' 개념도 존중하는 것, 정말 중요한 진리를 아이들은 몸으로 깨닫는 것 같다.

5. 개가 개야?

청소년 연극교실이 끝나고, 바로 학교 보충수업이 이어졌다. 인문계 고등학교에 근무하는 나도, 인문계 고등학교에 다니는 아이들도……. 방학이지만 방학이 아닌 고등학생들과 교사들은, 꿈같은 3박 4일을 보내고, 바로 '학교'로 투입되어야 하는 것이다. 청소년 연극교실 내내, '시간이 너무 빨리 가요'를 연발하며 매 활동에 즐겁게 참여하던 우리 학교 연극반 녀석들. 특히나 우리 연극반 반장 정민이는, 이번 연극교실에서 모듬장, 반장, 방장, 오락부장까지 휩쓸며 리더십을 과시했었다. 그랬던 정민이가 학교에선 과연 어떤 모습일까. 억지로 끌려나와 꾸역꾸역 수업을 듣기는 하지만 눈에 힘이 빠진 모습. 며칠에 걸친 수업 내내 단 한 마디도 안 하고 튀는 행동도 하지 않는다. 만약 내가 정민이를 모르는 교사였다면, 이름조차 모를 그런 아이다. 내가 연극교실에 참여하셨던 모임의 선생님들께 정민이 이야기를 하면, 선생님들은 믿을 수 없다는 듯 입을 모아 말씀하신다.

- 개가 개야?

학교는 그런 곳이다. 뭔가 신나서 자발적으로 선뜻 나설 수 없게 만드는 그 갑갑함이 학교에는 항상 존재한다. 그런 곳에서 아이들은 표현의 자유를 잃게 되고, 무기력한 모습이 습관화된다. 정민이가 연극 교실에서 얼마나 끼를 발휘하고 적극적으로 나섰었는지, 또 얼마나 많이 웃었는지를 알고 있는 나로선, 정민이의 그런 무기력한 모습을 보는 것이 참 괴로웠다. 아이들이 '자발적으로, 즐겁게 놀 수 있게' 자리를 마련해 주는 것, 사실 이것이 우리가 많은 무리수에도 불구하고 청소년 연극교실을 포기할 수 없는 유일한 이유이다.



6. 연극으로 엮어진 우리, 함께 하는 것의 즐거움

연극교실이 끝난 뒤, 소감들로 홈페이지(참가자 마당)가 한창 달구어질 무렵, 70여 명의 아이들은 앞 다투어, 너무도 즐거운 경험이었다는 것을 고백하기도 하고, 혹은 프로그램에, 혹은 친구들에게, 더 적극적으로 다가가지 못한 것을 후회하기도 했다. 그리고 그런 느낌들이 그리움으로 바뀌고 게시판이 점점 소원해지기 시작할 때, 누군가의 제안이 올라왔다.

- 우리 정기적으로 만나자

연락 되는 사람들끼리 주말에 만나서 그냥 놀기도 하고, 연극이나 영화를 보기도 한다. 참가했던 누군가의 학교에서 행사가 있으면 그것을 보기 위해 또 모이고 함께 행사를 보러 간다. 가끔이지만, 게시판에 각자 사는 이야기들도 올리고 답글도 달아준다. 개인적으로 메신저를 이용해 연락들도 하는 눈치다. 얼마 전에는 고2 여학생의 아주 반가운 글이 올라왔다. 이 여학생은, 앞에 얘기했던, 첫 날에 밥을 안 먹고 그냥 버리고 나가서 나를 걱정하게 했던 그 아이다.

- 그냥 만나서 소비적으로 놀기만 하지 말고 좀 더 생산적인 일을 하자

그러면서 나온 이야기가 봉사활동 이야기.

정기적으로 모여서 의미 있는 활동을 하면 그 모임이 오래 간다는 이야기다. 자기들끼리 단체를 알아보고 참가자를 모집한다. 책임감 있게 계속해서 할 사람들만 참가하자며, 의미가 바래지 않도록 선을 긋는 일도 아이들의 몫이다.

난 그래서 연극이 좋다. 연극은 사람을 변하게 하고, 그래서 삶을 행복하게 하고, 계속해서 사람들과 '관계' 맺을 계기를 마련하게 한다. 연극교실을 계기로 아이들에게는 '연극'이라는 보다 분명한 관심사가 생겼고, 이제 공통의 관심사를 갖게 된 친구들, 동생들과 함께 여가를 즐기게 될 것이다. 나중에는 남자 친구, 혹은 여자 친구와 공연을 보고 사소하게나마 함께 공연 이야기를 나누며 살아갈 지도 모르겠다. 나는 그 모습을 상상하는 것만으로도 힘이 솟는다.

※ 참고 : <http://arte.ne.kr/2004/>

자료 2



2004 아르떼 우수사례

임수연 (남북어린이 어깨동무 간사)

1차 서울청소년 문화교류센터 '미지' 모임터 / 2차 홍광교회 (서대문구 홍제동 소재) / 3차 남북어린이어
깨동무 대회의실 / 4차 남북어린이어깨동무 대회의실

5차 홍광교회 (서대문구 홍제동 소재)

2002년 11월 01일 ~ 2003년 02월 07일

주제 기획의도

‘평화’라는 것은 지식적인 개념이라기보다는 감수성으로 길러져 몸으로 체화되어 나타나는 행동의 결과이다. 평화교육의 이러한 특성을 감안할 때, 연극과 평화교육의 접목은 학생들이 일상적으로 겪는 갈등, 폭력적 상황을 표현하고 발산함으로써 개인적인 치료 효과도 얻을 수 있고, 자연스러운 놀이를 통해 감수성을 내면화하는데 가장 효과적이라 할 수 있다. 이에 ‘어깨동무’는 어린이들과 평화를 나눌 수 있는 평화연극극고실을 준비하였다. 평화교육의 대안적 교육방법으로 평화연극 프로그램의 가능성을 탐색하고자 하였다.

내용

연극놀이 기법은 자신들의 생각을 몸짓과 다양한 활동을 통해 발산함으로써 자발적 수정과 교육이 이루어지는 방법이다. 이 프로그램은 5차례에 걸쳐 진행되었으며, 저학년과 고학년을 세분화하여 프로그램을 개발하고 진행하였다. 토론 연극을 통해 평화와 폭력에 대한 개념을 몸으로 느껴보기, 연극놀이를 엄마와 함께 해보면서 자기표현 능력 키우기 등 연극 놀이를 기반으로 한 다양한 프로그램이 있었으며, 우리 동네를 조각으로 표현해보면서 보다 효과적인 연극적 표현기법을 익힐 수 있도록 하였다.

성과 및 개선점

협력활동은 학생들에게 자신의 생각을 조리 있게 표현하는 능력, 자신의 의견을 타인에게 설득할 수 있는 능력, 때로는 자신의 의견을 타인의 의견과 조정할 수 있는 능력, 양보와 배려의 태도 등 ‘평화 감수성’을 자연스럽게 몸으로 익힐 수 있게 하였다. 반면 매회 소수의 어린이들만은 대상으로 진행된 것이 아쉬운 점이라 할 수 있다.



폭력에 노출되어 있는 우리 어린이들

어느 별 좋은 가을 날. 뽀얀 피부가 그 햇살과 닮은 어린이들, 그 아이들을 바라만 보고 있어도 빙긋이 미소 짓는 어른들과 함께 강화도로 평화기행을 떠났다. 2km도 안되는 강 건너 북녘 땅 사람들의 일요일 한낮을 구경하고, 누런 벼단이 허리를 누인 들녘을 지나 물빠진 갯벌에서 개구지게 장난을 치는 더할 나위 없이 평화로운 오후를 보내고 돌아오는 차 안에서 아이들은 일상으로 돌아갈 준비를 하고 있었다. 서너 명씩 둘러앉아 하는 간단한 게임들은 모두 상대방을 때리는 벌칙을 투성이고, 그것도 지겨워진 아이 한 둘은 열른 집에 가서 스타 크래프트 하고 싶다고 노래를 부른다. 흥얼거리는 노래들은 누굴 차버리고 채였다는 가요일색. 조금 전 자연의 빛깔을 닮았던 아이들은 어디로 갔을까?

다섯 차례 진행해 온 평화연극교실에서 만나는 아이들도 다르지 않다. 공동체 협동 게임들을 진행할 때에도 이기고 지는 승부사에 목숨을 거는 아이들이 몇몇 눈에 띄고, 때로는 부상으로 때로는 싸움으로 이어지기도 한다. 자신에게 일어났던 안 좋은 일들을 모둠별로 이야기로 꾸밀 때에도 가해자의 역할을 서로 맡으려고 하고 연기에 몰입하여 피해자인 자신의 대역을 괴롭히는데 여념이 없다. 반전 운동 피켓에서 본 잔인한 학살 장면을 보고 와서는 어떻게 하면 그렇게 되는지 추측을 하며 신나한다.

평화라는 주제를 가지고 학교에서, 소그룹 활동에서, 캠프장에서 어린이들을 만나면서 참으로 더디고 어려운 것이 평화를 느끼도록 하고 가르치는 일이라는 생각이 든다. 우리 아이들의 환경이 폭력적인 영상, 폭력적인 주변 사람들, 폭력적인 할아버지, 폭력적인 상황들에 신선한 공기와 차단되어 진공 포장된 듯 밀착되어 있다 하더라도 한점 숨쉬 틈을 만드는 일은 계속되어야 한다.



연극과 일상의 경계, 놀이에서 발견하다

평화라는 주제를 풀어낼 수 있는 대안적 방법으로 선택한 것이 "연극놀이 교실"이다. '이꿈이'가 있으니 어린이들에게는 일상 공간인 교실과 비슷하지만, 책상과 필기도구를 없앤 빈 공간에서 이루어 내는 화음은 누구도 예측할 수 없다.

유치원 때부터 익숙한 그 놀이. "무궁화 꽃이 피었습니다."를 변형하여 놀면서, 어릴 적 친구들과 했던 놀이들이 어린이들의 일상과 무대 위의 낯선 풍경 연극과의 경계를 왔다 갔다 했었다는 것을 깨닫게 되었다. 순간순간 표정으로 몸동작으로 낯선

자신의 모습을 만들어내고, 변화하는 판을 읽어내었던 순간들이 있었다. 때론 아닌 척 해보기도 하고, 때론 양보하고 타협을 해가면서 해가 지도록 놀이를 이어갔었다. 이런 놀이가 딱딱한 교실에 맞춰 정답을 만들어내려고 애쓰던 아이들의 머릿속으로 꼬물꼬물 기어들어간다. 누구나 이 교실에 들어서면 몇 가지 규칙을 지키는 한 자유롭게 생각하고 움직이며 놀 수 있다. 그것이 멈춤이든 과장된 행동이든 제지하거나 나무랄 사람은 없다. 이꿈이의 리듬과 자신의 리듬을 맞추어가면서 한교실의 친구들을 배려하고 배려 받는다. 그리고 이 경험과 느낌들이 낯선 어떤 친구들을 마주했을 때 진가를 발휘하리라고 기대해 본다.



왜, 남북어린이어깨동무가 연극놀이를 통해 평화를 이야기하려고 하는가?

북녘어린이 이해교육이나 통일 교육을 하려면, 주제를 적절히 살릴 수 있는 소재를 선택해야지 왜 추상적인 개념인 평화를 이야기 하는가 라는 질문을 많이 받는다. 1953년 7월 27일의 분단협정이 하나의 사실이지만, 50여 년 간 이어가고 있는 전후맥락을 가진 분단사를 구성하고 있는 것처럼, 통일 또한 한줄 기록 이외에 전후 맥락을 가진 역사로 구성될 터이다. 그렇다면, 미래의 그 날을 위한 준비가 전제되어야 하고, 그 날 이후에도 지속적으로 이어가야할 수많은 노력이 뒷받침되어야 한다.

평화교육의 목적은 일상 속에서 개인이 '평화 감수성'을 키워가고, 이를 바탕으로 실천하는 것이라 할 수 있다. 하지만 현장의 평화교육은 지식적인 측면에서 접근하는 경향이 있다. 이에 비해 연극놀이는 다양한 놀이를 통해 몸으로 체화시킴으로써 일상생활에서 겪는 비평화적인 문화에 '머리'로 대응하는 것이 아니라 놀이를 통해 자연스럽게 익숙해진'몸, 감정'으로 반응을 보이게 함으로써 지속성의 효과를 거둘 수 있다.

남북어린이어깨동무가 소망하는 일은 남과 북의 어린이들의 몸과 마음의 키높이가 같아서 어깨동무하며 친구될 수 있는 그 날을 위한 준비를 해 나가는 것이다. 무관심했던 북녘어린이들의 일상과 놀이를 지식으로 전달하고 토론해보게 하는 교실 프로그램과 병행하여, 타인을 배려하고 자신을 진솔하게 드러내어 놓는 연습을 통해 한발자국씩 그 날에 다가가려고 한다. 나와 주변 사람들의 경험을 이해하고, 역할을 바꾸어 생각해보고, 잠재되어 있는 여러 가지 감성들을 외화 시켜보는 과정을 통해서 자라난 아이들은 어떤 사건 앞에서도 냉철하게 자신의 위치를 찾을 수 있지 않을까 하는 어렵셈을 해본다.



연극놀이를 진행한 후, 그 한계와 효용을 생각한다.

프로그램을 진행하면 할수록 대안적인 평화교육인 연극놀이의 효과에 감탄하게 된다. 아쉬우면서도 그 매력을 더하는 요인은 점은 절대 대량 생산할 수 없다는 것이다. 20명 내외의 참가자만이 참가할 수 있고, 같은 프로그램 교안만을 가지고 다른 대상에게 똑같이 진행할 수가 없다. 그럼에도 불구하고 연극놀이는 학교 안과 밖에서 적절히 요청되고 활용되어야 한다고 생

각한다.

더디겠지만 꼭 이루어졌으면 하는 몇 가지 제안을 덧붙여보고자 한다.

첫째, 연극놀이 기법을 가진 전문가들이 다양한 주제의식을 가진 현장 활동가들과 고민을 나누는 기회가 많아졌으면 한다. 그 결과물들이 연극놀이 전문가들에게는 다양한 고민을 갖게 하고, 활동가들에게는 다양한 방법을 접근하고 모색하는 자극을 줄 수 있으리라 본다.

둘째, 연극놀이 기법은 '정답'이 아닌 자신들의 생각을 몸짓과 다양한 활동을 통해 발산함으로써 누군가에 의해 수정, 교육되는 방법이 아니라 자발적 수정과 교육이 이루어지는 방법이다. 평화와 통일에 대한 지극히 관념적이고, 추상적인 수준에 머물러 있는 학교 현장에도 전문가 집단이 쉽게 들어가 활개를 칠 수 있도록 하는 장치가 개발되어야 한다.

셋째, 협력활동을 통해서만 이루어질 수 있는 다양한 활동은 학생들에게 자신의 생각을 조리 있게 표현하는 능력, 자신의 의견을 타인에게 설득할 수 있는 능력, '우리'를 위해서 때로는 자신의 의견을 타인의 의견과 조정할 수 있는 능력, 양보와 배려의 태도 등 평화교육을 통해 길러져야 할 '평화 감수성'을 지식적인 측면이나 당위적인 측면에서가 아니라 자연스럽게 몸으로 익힐 수 있게 하는 프로그램이다. 학교나 단체의 프로그램에서 뿐만 아니라, 지역이나 소그룹 모임 등 다양한 주체들에 의해 진행될 수 있도록, 공간 확보나 재정적 후원 등이 원활히 이루어질 수 있는 사회적 장치가 마련될 수 있었으면 한다.

※ 참고 : <http://arte.ne.kr/2004/>

자료 3

2005 학교축제 미술전시 프로젝트 <사~이>



한경애(인천여중 미술교사)
2005년 3월 - 8월말 / 축제일 2005년 10월 24~25일
※ 참고 : 2005년 문화예술교육 우수사례 모델개발 연구 결과물

주제 기획의도

학생들과 수업시간에 축제를 기획하고 시각적 표현을 통해 삶의 의미를 생산해 내고자 2003년 <시각으로 말한다>, 2004년 <씨~>을 주제로 공공미술 축제를 펼쳤다. 두 행사에서 학생들의 표현의지를 확인하였고 다양한 매체와 기법으로 주제를 표현하면서 교사와 학생, 참가자의 역할을 제시할 수 있는 기회가 되었다. 그러면서 점차 견고한 학교에서의 공공미술축제 형식으로 발전하였다.

학생들은 9학년(중3)에 이르러 국민 공통교육기간 10학년을 앞두고 졸업이라는 사회적 전환점을 맞이하게 되는데 교수-학습과정의 시점에서도 최종 산출 형식을 띠게 되므로 교사는 수업설계에서 이를 주목할 필요가 있다. 또한 사회적 전환점의 인식이 공공장소에서 더욱 확연해지고 문화예술의 각축장인 학교축제가 좋은 계기가 될 수 있을 것이라 믿었다. 학교축제의 주체로서 중학교 생활과 관계하는 모든 것에 대하여 의미를 들춰내고 여러 사람과 함께 공유할 만한 가치들을 생산하고 논의하면서 한 개인의 정체성을 발견하고 공동의 견해에 주목할 수 있도록 하였다. 그럼으로써 행사 주체와 참여자는 일련의 과정을 통해 삶의 의미가 새롭게 변화되기를 바랐다.

내용


<사~이 프로젝트>는 도심에 위치한 여자중학교 9학년(중3) 학생들의 공공미술 축제이다. 한 학년 전체 학생이 주체이고 참여자이며 활동가가 되는 것이다. 프로젝트 진행은 정규 교과활동에서 이루어졌으며 주요활동으로는 모둠구성, 주제설정, 토론, 의견수렴, 표현(설치), 논의, 비평으로 이루어졌고 적극적으로 참여하도록 다양한 워크시트를 제공하였다. 특히 공교육 미술시간에 이루어지는 활동으로 미술 전반에 관한 사항을 효과적으로 경험할 수 있도록 밀도 있게 구성하였다. 즉, 학생이 학교축제기간을 이용하여 미술전시를 기획하여 주제를 설정하고 급우 간에 자유롭게 모듬을 구성하고 모듬별 주제를 설정하여 활발한 토론을 전개하고 다른 모듬으로부터 의견을 수렴하여 시각매체로 표현을 계획하고, 학교 공간 곳곳에 결과물을 전시하고 전시물을 통해 참여자들과 소통하고 참여자들의 반응을 반영하는 등 전시 전반에 관한 다양한 활동을 진행하면서 미술의 총체적인 과정을 경험하는 진행형 프로젝트이다.

본 프로젝트는 주제에 대한 통합적인 과정으로 구성되어 있으며 전시 주제는 '사~이'이다. '사~이'는 나(학생)를 둘러싼 주변 환경을 모두 아우르는 것으로 일상에서 쉽게 접할 수 있는 개념들 간의 사이로 삶에서 찾을 수 있는 모든 사이들을 발견하고 다양한 사이를 경험하고 이를 통합적으로 아우르게 된다. 학생들은 자유롭게 모듬을 구성하여 사~이 안에서 모듬별 주제를 선택하고 주제에 대한 토의를 거쳐 진행개요를 발표함으로써 서로 간에 왕성한 토론이 이루어졌다. 이렇게 토의에서 오고간 다양한 시각을 수용하여 시각매체를 이용해 표현이 이루어지도록 하였

다. 그 결과물은 학교 공간을 새롭게 인식하도록 하였고 시각으로 표현된 다양한 언어를 통해 삶을 공유하고 소통을 유발시켰다. 더불어 시각매체를 통해 '삶의 의미'를 나누는 시각적 리터러시(visual literacy)의 장이 되었고, 7학년으로부터 9학년에 이르기까지 교수-학습과정을 인지적, 심동적, 사회적 연동에 따라 구분하여 교수-학습방법을 자체 개발하고 학생과 교사의 유기적인 관계를 형성하면서 상호간의 소통을 유발시켰다.

1명의 미술교사(기획), 2명의 국어교사(글쓰기), 420명의 학생이 설치 작업에 참여하였고 1, 2학년 약 840명은 축제를 관람한 참가자에 속한다. 평소 필자(기획자)가 지도하던 5개 학급 학생 205명과 본 프로젝트에 처음으로 참여한 5개 학급 학생 212여명이 추가되었다. 행사 기간은 3월부터 8월말까지의 기본준비기간을 거쳐 9월부터 축제일인 10월 24~25일까지 실제 프로젝트에 임했고 이틀간의 축제기간동안 학교 공간 곳곳에 시각매체를 설치했으며 시각매체를 통해 다양한 참여와 반응을 경험하고 후속 논의를 불러일으켜 개인을 비롯한 공공적 시각의 변화를 낳았다.

['씨~'조별표현 자료-1]

조 이름	조	목 수	돈 조
조 원	조옥현, 김미현, 신샘, 김민화	신동희, 유다솜, 윤진영 정상희, 정진선, 조원희	김수빈, 김세인, 황수진 강지영, 박혜수, 차경미
주 제	1~3학년의 변화과정	인간은 자기 자신을 타인에게 나누며 사는 종족이다.	입시의 문
전 시 장 소	동쪽 1~3층 계단	학교 옆 한화마트 가는 골목 앞	중앙현관 앞 유리문
조형요소와 원리	면, 색, 점	실재감, 축소, 반복	대조, 색
표 현 방 법	손, 발 그림자를 평면적으로	인간모양을 설치해서 그 인간이 타인에게 자기 자신을 건네주는 모습	문과 사람을 제작해서 좁은 문틈 사이로 나오려는 모습을 제작한다.
표 현 재 료	시트지, 연필, 칼	인간모양 인형, 마네킹, 천, 솜 등	종이로 문을 만들고 비닐봉지와 철사를 이용해 사람을 만든다.
전시작품			
평 가	학교에서 선망의 대상이 되지 못하는 학생 중에 공부를 잘하지 못하는 학생들이 있다. 이들 끼리 모여 학교공간에 대한 모색을 궁리하다가 이렇게 표현하였다. 비록 학교 건물의 혼한 벽이지만 늘 만지고 부딪혔던 자국을 남겨놓은 것이 매우 인상적이다. 작품을 철수한 후 자국이 남아 무척 난감했는데 그것을 계기로 다음 프로젝트에서 장소를 사용한 후 원래의 모습으로 유지시킬 것을 요구하게 되었다.	학교공간을 벗어나 학교 바깥이라도 그들이 머물렀던 곳이라면 어디든지 표현이 가능했다. 사람들이 가장 많이 드나드는 모퉁이에 자신과 같은 소년을 만들어 또 다른 자신을 안고 있으면서 나누어 주고자 한다고 하니 놀라지 않을 수 없었다. 주제 '인간은 자기 자신을 타인에게 나누며 사는 종족이다.'는 매우 인상적이다.	흔히 보이는 유리문임에도 불구하고 그 문을 밀어야 열 수 있다. 또한 비집고 들어갈 수도 있다. 굳이 비집고 들어가는 모습을 표현한 것은 입시제도의 첫 관문이 중학교 입학이라고 여긴 데 있다. 중학생 자신의 모습을 입시의 좁은 문을 통과하려고 인간됨을 쓰는 모습으로 표현하고 있다. 우리나라의 입시제도에 대한 생각 내지는 삶을 위한 각오가 아닐까?

[컬럼] '사~이'에 무엇이 있었을까?

한경애(인천 중학교 교사)

“선생님 우리 모둠은 지구를 크게 만들어서 온 세상의 사이들을 마주 표현해서

이리 저리 굴릴 수 있도록 할래요.”

“하하하, 그거 참 재밌겠다. 그럼 지구가 학교 구석구석을 누비겠네.”

3학년 9반 다혜가 교무실로 찾아와 선생님께 조언을 구하면서 건넨 말입니다. 아이들의 표현의지가 한층 고조된 때의 감정이라서 그런지 가장 기억에 남는 말입니다. 또한 70여 편의 결과보고서를 차곡차곡 읽어나가면서 몇 번이건 느끼게 되는 것이 있다면 아이들이 '사~이'에 대한 기대감이 어쩌나 컸던지 할 말도 많았다는 것입니다. 이구동성으로 힘이 많이 들었고 시간을 많이 투자했으며 아끼던 작품이 손상되는 것을 보고 후배들의 작품을 대하는 태도에 대해서도 비평이 끊이지 않았습니니다. 특히 중복되었던 소감은 축제에 우리가 진짜로 참여했고 엄청난 갈등과 고민을 해결해 나가면서 표현한 작품이기 때문에 다른 작품들을 볼 때도 매우 소중하게 생각한다는 것입니다. 더불어 '사~이'가 이렇게 다양할 줄 몰랐다'는 것입니다. 몇몇 생각이 깊은 아이들의 경우에는 결과물에 연연하지 않고 그동안 작품을 통해 서로가 성장한 것에 대해 더 의미를 둔다는군요. 이런 내용의 소감문을 읽을 때 마다 이 프로젝트를 정말 잘했구나 하는 생각이 듭니다. 작품 설치에 너무도 집중한 나머지 애착심이 많았던 작품을 철수하기 아까워했고 철수 후에도 미련이 남았는지 너무 빨리 끝났다는 이야기를 지금도 종종 합니다.



모듬구성



비상구는 없다. 작업중/김재인 외 6명



비상구는 없다/김재인 외 6명

힘들었던 행사

올해로 3년째 맞이하는 미술전시 프로젝트지만 이번 '사~이'는 저로서도 무척 힘들었다고 말할 수 있습니다. 주변에서 여러모로 관심이 많으셨고 도움을 주신 분들이 많아서 그런지 큰 관심과 도움만큼이나 그에 보답하고자 하는 마음이 커서인지 부담감을 갖고 있었나 봅니다. 오히려 이 전시를 일상처럼 받아드렸다면 저나 아이들 모두 부담 갖지 않고 이 축제를 즐기지 않았을까 생각해 봅니다. 한편으로는 관심이 많았기에 이렇게 훌륭하게 전시를 마치지 않았나 생각해 보기도 합니다.

이 전시를 준비하는 과정에서 아이들에게서 많은 것을 깨달았습니다. 수행평가를 하기 위해 결과보고서를 확인하면서 아이들이 '사~이'를 준비하는 과정을 사진으로 확인할 수 있었는데 보이지 않게 많은 노력을 했더군요. 주제를 설정하면서 수많은 토론을 했고, 선생님과 학급의 동료들과 토론했으면서 많은 변화가 있었고 표현방법이 해결되지 않아 실랑이를 수도 없이 했지만 결과적으로 미흡한 것에 대해서는 변화하는 과정을 더 중요시했고, 설치 당일을 D-day로 설정하여 최선을 다하는 모습이 너무 아름다웠습니다. 특히 서로 협력하는 모습이 가장 많이 눈에 띄었습니다.

열정적인 사~이

'사~이Ver'를 주제로 한 3-2반 section six 모듬은 갑자기 수업시간에 사라져서 씩씩거리며 어디 갔는지 찾아봤는데

설치장소인 교문 옆 쪽문에 고무호수를 대고 물을 뿌려가며 깨끗이 청소를 하고 있더군요. 그 모습에 어안이 빙빙하기도 했습니다. 마침 교장선생님께서 지나가시는 바람에 칭찬도 들었대네요. 아, 이 모듬의 조원 고유진과 노초혜의 경우는 지난 여름방학에 '2005에듀아트페스티벌 Who我you'에 참여했던 학생들입니다. 지난 행사에 매우 적극적으로 하더니 이번 행사에 자기네 모듬에 최선을 다하는 모습이 너무 멋졌습니다.

이 행사가 학교축제에 맞물려 진행되다보니 표현의 장이 되면서 축제의 장이 되는 것이기에 학생들에게는 매우 들뜬 행사였습니다. 그래서 그런지 몇몇 아이들은 주제에 대한 표현으로부터 생각하고 논의하는 것으로 발전되는 것을 망각하고 그릇된 행위(지나친 표현위주의 행위, 논의 없이 배설하듯 표현한 행위)를 하기도 했습니다. 이 점이 매우 아쉬운 점이기도 했는데 동료들 간에 해를 끼치는 행위라는 잘못을 인정하고 수그러들었기에 이 점도 교육적 효과가 있었다고 생각합니다.

여러모로 이 행사는 의미 있는 행사이기는 하나 교사 한 사람이 모든 것을 감당하기에는 매우 어려운 일이기도 합니다. 개막식 전 토요일일과 일요일 이틀 동안 420명을 혼자 관리하게 되었는데, 학교 공간 어디서 어떤 일이 벌어질지 모르는 상황에서 혼자 아이들을 지키기에는 특별한 종교적인 힘이 없이는 불가능한 일이 아닐까요? 주변 선생님께 도움 요청한 바도 없긴 하지만 이 행사에 대한 인식이 넓지 않아 일일이 설득해 가며 진행하기가 더 어려운 점이었기에 그랬다고 변명을 해 봅니다. 미술교사인 동료교사도 호응하기 힘든 프로젝트 이고 현 입시제도에서는 호응하기 힘든 일이다보니 그럴 수밖에 없었다고 생각합니다.

7차교육과정과 사~이

이 프로젝트는 기존의 학교미술전시를 달지 않았습니다. 몇몇 재능 있는 학생들의 전시가 아닌 학년 전체학생들의 전시이고, 개별 작품이 아닌 모듬별 공공미술 작품이며, 작품 자체에 의미를 두지 않고 작품에 대하여 생각하고 논의하고자 하는 전시이며, 우리를 둘러싼 환경과 삶을 표현해보는 전시이며, 작가(학생)든 관람자든 조금씩의 변화를 추구하는 전시입니다. 이러한 개념은 특이할 만한 것이 아니기도 합니다. 본래 7차교육과정에 잘 정의된 개념이기는 하나 현 교사가 수용하지 못했던 바이기도 합니다. 점차 교수-학습방법이 개선되면서 함께하기를 바랍니다.

아이들이 선정한 주제와 개요들

아이들이 선정한 모듬이름과 제목, 개요들을 보면서 어떤 것들이 오고갔을지 느껴보세요.

예시) 3-1반

L·K조 - 둥글게, 둥글게(지체부자유학생과의 화합)
우리별사탕 - 내가 걸어갈 길(자신의 미래상)
타조 - 줄다리기(선생님과 학생들의 주장들)
배고프조 - 두발자유(두발자유에 대한 ○× 참여)
신나고 - 밤샘(방송국 앞 연예인 프로그램에 참여를 위한 밤샘)
slow - 점심시간의 우리들(공부시간 사이의 휴식과 점심식사)
동수조 - 한 공간의 다양한 세계
싸이코패밀리 - 우리 사이를 가로막는 것들

3-2반

꼬꼬조 - 시간과 내(유년기부터 노년기까지를 관통하는 청소년기의 영화와 같은 삶)
7공주파 - 몰래카메라의 순기능과 역기능(화장실, 교무실, 교실 등에 설치된 CCTV)
sence - 고정관념의 사이들(수많은 고정관념들)
section six - 무한한 사이버 공간의 사이(친구, 선배, 후배, 선생님과 나누는 사이버 상의 대화)

젤루조아 - 이성친구와 나(이성 친구를 낚으려는 모습)
번개 - 16살 풍경(16개(1세~16세)의 촛불이 있는 생일케익)

어떠셨어요?

모듬이름과 제목, 개요들이 반짝반짝 빛나지 않았나요? 그동안 아이들이 토론하고 표현한 내용이 제목과 개요로 모두 대변될 수는 없겠지만 아이들의 갈등이 결집된 주제이기도 하면서 안타까운 현실을 드러내기도 합니다. 어른이 해결해야 할 과제라고나 할까요? 이렇게 갈등하는 아이들인 만큼 어른들도 마음의 높이를 맞추어 관심을 가져주면 어떨까 생각해 봅니다. 마지막으로 결과보고서 두 편과 정성어린 작품사진들 보시고 학생들에게 격려 부탁드립니다.

그동안 수고한 학생들에게 고맙다는 말을 전하고 이 행사에 관심을 갖고 지켜봐주신 분들과 도움을 주신 모든 분들께 감사의 말씀을 전합니다.

※ 참고 : <http://www.arte.or.kr> 사례나누기

1) 음악 분야 연수프로그램 개발 - 15시간 직무연수

① 시간별 세부 연수 방법 및 내용

시간	Module	연수 방법 및 내용	비고
1	<div>Module2</div> <div>↓</div> <div>문화예술교육 프로그램 체험</div> <div>↓</div> <div>평가 및 적용가능성 탐색</div>	<ul style="list-style-type: none"> 현장체험 1일 : 국립국악원 악기박물관 견학 및 체험 활동 - 장소 : 국립국악원 - 교육대상 : 초·중·고등학생 재학생 - 교육시기 : 방학 중 - 주요활동 : 악기박물관 관람, 악기연주 실습, 국악한마당 관람 및 체험 활동 - 견학체험 평가 - 교육 적용가능성 탐색 	관련자료-자료1
2			안내
3			참관
4			및
5			견학
6			평가 및 성찰
7	<div>Module1</div> <div>↓</div> <div>문화예술교육의 이해</div> <div>↓</div> <div>교육과정 및 사례분석</div>	<ul style="list-style-type: none"> 문화예술 강의 : - 문화예술의 이해 - 문화예술 교육의 이해 - 문화예술 교육의 중요성 - 교육과정 - 사례분석 	본 연구 II장 참조
8			
9			
10	<div>Module3</div> <div>↓</div> <div>문화예술교육 성공사례</div> <div>↓</div> <div>운영방법 파악</div>	<ul style="list-style-type: none"> 프로그램 운영 방법 1 : 문화예술교육 프로그램 성공사례 : 함께하는 작은 음악회 - 사례소개 및 사례발표 - 프로그램의 성격 - 프로그램 운영방법 습득 - 프로그램의 응용 방법 모색 	관련자료-자료2
11			사례경험 발표
12			운영방법 및 응용을 위한 토론

13	Module3	<ul style="list-style-type: none"> 프로그램 운영 방법 2 : <p>문화예술교육 프로그램 성공사례 : 국악 노래방, 나는 국악인 “우리 악기 배움터”</p> <ul style="list-style-type: none"> - 사례소개 - 프로그램의 성격 - 프로그램 운영 방법 습득 - 프로그램의 응용 방법 모색 - 프로그램 운영을 위한 행정 및 재정 지원책 모색 - 노하우 소개 	관련자료-자료1
14	문화예술교육 성공사례		운영방법 및 응용을 위한 토론
15	운영방법 파악		토론 및 발표
15	행정 및 재정 지원책 모색		

2) 미술분야 연수프로그램 개발 - 15시간 직무연수

① 시간별 세부 연수 방법 및 내용

시간	Module	연수 방법 및 내용	비고
1	<div>Module2</div> <div>↓</div> <div>문화예술교육 프로그램 체험</div> <div>↓</div> <div>평가 및 적용가능성 탐색</div>	<ul style="list-style-type: none">현장체험 1일 : 국립현대미술관 견학 및 체험활동	관련자료-자료1
2		<ul style="list-style-type: none">- 장소 : 국립현대미술관- 주요활동 : 미술관 관람 및 미술 작품감상, 미술관 교육의 운영실태 이해, 체험 활동- 견학체험 평가- 교육 적용가능성 탐색	견학, 안내, 체험
3			
4			
5			
6			
7	<div>Module1</div> <div>↓</div> <div>문화예술교육의 이해</div> <div>↓</div> <div>교육과정 및 사례분석</div>	<ul style="list-style-type: none">문화예술 강의 : - 문화예술의 이해 - 문화예술 교육의 이해 - 문화예술 교육의 중요성	본 연구 II장 참조
8		<ul style="list-style-type: none">- 교육과정- 사례분석	
9			
10	<div>Module3</div> <div>↓</div> <div>문화예술교육 성공사례</div> <div>↓</div> <div>운영방법 파악</div>	<ul style="list-style-type: none">프로그램 운영 방법 1 : 문화예술교육 프로그램 성공사례: 인천여중 축제 미술전시 프로젝트 '씨~ㄱ' - 사례소개 및 사례발표	관련자료-자료2
11		<ul style="list-style-type: none">- 프로그램의 성격- 프로그램 운영방법 습득- 프로그램의 응용 방법 모색	사례경험 발표
12			운영방법 및 응용을 위한 토론
13	<div>Module3</div> <div>↓</div> <div>문화예술교육 성공사례</div>	<ul style="list-style-type: none">프로그램 운영 방법 2 : 문화예술교육 프로그램 성공사례: 2003 대안적 공공미술교육프로그램 “이것도 미술이다” - 사례소개 및 사례발표	관련자료-자료3
14		<ul style="list-style-type: none">- 프로그램의 성격- 프로그램 운영 방법 습득- 프로그램의 응용 방법 모색	운영방법 및 응용을 위한 토론

15	<p style="text-align: center;">↓</p> <p style="text-align: center;">운영방법 파악</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p style="text-align: center;">행정 및 재정 지원책 모색</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 프로그램 운영을 위한 행정 및 재정 지원책 모색 - 노하우 소개 	토론 및 발표
----	--	--	---------

② 관련 자료

자 료 2-1

『2003 대안적 공공미술교육프로그램 “이것도 미술이다”』

- 책임자: 민운기(스페이스 빔 디렉터)
- 교육대상: 청소년
- 장소: 스페이스 빔 시청각실, 연수갤러리 및 시내 일원

주제 기획의도

여름방학을 맞아 학생들에게 부여하는 ‘미술관 탐방’이라는 획일화된 방학숙제가 지닌 한계점과 문제점을 인식하고, 동시대 변모된 시각문화환경의 변동 양상에 주목하여 문화공간인 갤러리와 작가들, 현직 미술 교사, 학생들 간의 네트워크 형성을 통해 개인의 일상 및 주변의 다양한 시각 환경에 대한 비평적 접근과 표현을 시도함으로써 공공성을 바탕으로 한 미술활동과 미술교육의 적극적 역할을 모색하도록 기획하였다.

내 용

문화공간인 갤러리와 작가들, 현직 미술 교사, 학생들 간의 네트워크 형성을 통해 워크숍, 포럼, 아트캠프, 전시 등의 프로그램을 구성하였다. 제한된 기간 안에 특정의 소수가 주체가 되어 완결될 작품을 보여주는 것이 아니라, 학생들로 하여금 자신의 일상 및 개인을 둘러싼 다양한 시각 환경 및 공간에 대한 성찰적 접근은 물론 자신의 일상과 경험을 솔직하고도 발랄하게 담아낼 수 있는 각종의 프로그램을 개발하고 이를 함께 수행해나간 공공성(publicity)과 교육(education)이 결합된 대안적 미술프로그램이다.

성과 및 개선점

학생들의 지역/매체/환경에 대한 이해 및 공공적 해결(표현) 능력이 확대되었다. 또 일방적 관람 강요의 방학숙제에 대한 대안적 방안과 공교육과 지역의 문화시설 및 활동주체 간의 바람직한 협력 관계를 제시하였다. 그러나 일선 교사들의 관심 및 참여 의지와 프로그램과 학교수업의 연관성, 참여 학생들 간의 교류가 부족하였던 점이 아쉬움으로 남는다.

<http://arte.ne.kr/2004/>

자 료 2-2

창의적 문화예술교육 프로그램 운영계획 설계서 (미술분야)				
주제	미술 감상은 즐거워!			
목표	미술관에서 미술을 감상하고 체험하면서 미술을 생활 속에서 즐길 수 있다.			
전략	학교에서 이루어지는 미술교육과 미술관에서 이루어지는 미술관 교육을 연계하여 아이들이 생활 속에서 미술관에서의 작품감상 뿐만 아니라 제공되어지는 프로그램들을 자신들의 필요에 따라 선택해서 체험함으로써 미술문화에 보다 친숙해지는 계기를 만든다.			
운영방법	관련교과 및 영역		미술중심 타 예술영역	담당자
	운영대상		중학교 1학년	운영인원수
	협력단체 및 기관		학교, 미술관	운영형태
	운영 계획(내용 및 방법)			
	시간	내용		방법
	1주	미술관에서 지켜야 할 예절 알아 보기 미술작품감상 방법 알아보기		학교에서 강의 및 토의 (학교)
	2주	미술관에서 감상할 작품에 대한 자료 검색 및 정리		학교에서 강의 및 토의 (학교)
	3주	미술관 방문하여 작품감상		워크시트(미술관)
	4주	미술관에서 제공되는 미술관 교육 프로그램 참가 1		체험활동(미술관)
	5주	미술관에서 제공되는 미술관 교육 프로그램 참가 2		체험활동(미술관)
	6주	감상한 작품 중 하나를 선택하여 변형하여 표현하기		제작활동(미술관)
	7주	자신의 작품과 작가의 작품 비교하여 차이점 찾아보기 미술관에서 작품감상을 통해 새로 알게 된 점이나 느낀 점 이야기하기		감상활동(학교)
	8주	전시공간을 고려하여 제작한 작품 전시하고 친구들의 작품 감상 및 비평하기		전시, 비평활동(학교)
관리	주당 2시간 정도 학급별로 운영하며, 미술관 방문 교육에서는 토요일과 같은 주말을 이용한다.			
지원책	학생 이동 및 미술관 입장과 관련된 지원			
평가계획	주제를 재미있고 독창적으로 잘 표현한 작품에 대하여 시상한다.			

3) 연극분야 연수프로그램 개발 - 30시간 직무연수

① 시간별 세부 연수 방법 및 내용

시간	Module	연수 방법 및 내용	비고
1	Module1	<ul style="list-style-type: none">문화예술 강의 :<ul style="list-style-type: none">문화예술의 이해문화예술 교육의 이해문화예술 교육의 중요성교육과정 및 사례분석<ul style="list-style-type: none">교육과정사례분석	본 연구 II장 참조
2	문화예술교육의 이해 ↓ 교육과정 및 사례분석		
3			
4	Module2	<ul style="list-style-type: none">전문가 초청 체험 및 강의 : T.I.E 프로젝트<ul style="list-style-type: none">내용 : 연극 공연 및 워크숍<ul style="list-style-type: none">Ice Break공연토론 및 워크숍문화예술 교육의 중요성T.I.E의 교육적 적용 가능성 탐색교육적 응용 방법 구안	관련자료-자료1
5	문화예술 체험 ↓ 교육 적용 가능성		
6			
7	Module2	<ul style="list-style-type: none">현장체험 2일 : 첫째 날 : 극단 아리랑 '연극 교실' 체험<ul style="list-style-type: none">장소 : 극단 아리랑 연습실교육대상 : 일반인 반체험 내용<ol style="list-style-type: none">대본 내용 파악하기장면 그림 그리기등장인물 성격 파악하기배역 정하기장면 만들기대사 연습하기	관련자료-자료2
8	문화예술교육 프로그램 체험 ↓		안내
9			참관
10			및
11			실습
12			

13	문화예술교육 프로그램 체험	둘째 날 : 예) 극단 아리랑 '연극 교실' 체험	안내 실습 공연 발표 평가
14	<div style="text-align: center;"> ↓ 평가 및 적용가능성 탐색 </div>	<ul style="list-style-type: none"> - 체험 내용 <ol style="list-style-type: none"> 1) 대사 연습하기 2) 소품, 분장, 의상, 무대 만들기 3) 총 연습하기 4) 공연 발표 5) 공연 발표 평가 - 체험 평가 - 교육 적용가능성 탐색 	평가 및 성찰
15			
16			
17			
18			
19	<div style="text-align: center;"> Module3 ↓ </div>	<ul style="list-style-type: none"> • 프로그램 운영 방법 1 : <p>문화예술교육 프로그램 성공사례 : 난다 극단 '아낌없이 주는 나무'</p>	관련자료-자료3
20	<div style="text-align: center;"> ↓ 문화예술교육 성공사례 </div>	<ul style="list-style-type: none"> - 사례소개 및 사례발표 - 프로그램의 성격 - 프로그램 운영방법 습득 - 프로그램의 응용 방법 모색 	사례경험 발표
21	<div style="text-align: center;"> ↓ 운영방법 파악 </div>		운영방법 및 응용을 위한 토론
22	<div style="text-align: center;"> Module3 ↓ </div>	<ul style="list-style-type: none"> • 프로그램 운영 방법 2 : <p>문화예술교육 프로그램 성공사례 : 연극놀이로 새롭게 만나는 그림 속 이야기</p>	관련자료-자료4
23	<div style="text-align: center;"> ↓ 문화예술교육 성공사례 </div>	<ul style="list-style-type: none"> - 사례소개 - 프로그램의 성격 - 프로그램 운영 방법 습득 - 프로그램의 응용 방법 모색 	운영방법 및 응용을 위한 토론
24	<div style="text-align: center;"> ↓ 운영방법 파악 ↓ 행정 및 재정 지원책 모색 </div>	<ul style="list-style-type: none"> - 프로그램 운영을 위한 행정 및 재정 지원책 모색 - 노하우 소개 	토론 및 발표

25	Module4	<ul style="list-style-type: none"> 창의적 문화예술교육 프로그램 운영계획 설계 실습 	관련자료-자료5
26	↓ 설계의 요소 및 방법의 습득	<ul style="list-style-type: none"> 설계의 개념, 설계 요소, 설계 방법의 이해 계획 설계서 양식 	
27	↓ 창의적 프로그램 운영계획 설계 1	<ul style="list-style-type: none"> 설계 사례 창의적 문화예술 교육 프로그램 아이디어 구안 프로그램 운영계획 설계서 작성 1 <ul style="list-style-type: none"> 목표, 전략, 운영방법, 관리, 지원책, 평가계획 	설계서 사례 분석
28	↓ 평가 1	<ul style="list-style-type: none"> 결과물 평가 1 	아이디어 구안 및 작성
29	↓ 창의적 프로그램 운영계획 설계 2	<ul style="list-style-type: none"> 프로그램 운영계획 설계서 작성 2 <ul style="list-style-type: none"> 목표, 전략, 운영방법, 관리, 지원책, 평가계획 결과물 평가 2 	발표 및 평가
30	↓ 평가 2		발표 및 평가

② 관련 자료

자료 3-1

T.I.E 프로젝트

1. TIE 개념(Theatre-In-Education)

TIE는 기본적으로 학교 안에서 또는 학교를 위하여 공연하는 교육연극을 이르는 말로 교육과 연극 두 가지의 방법론과 기술에 숙달된 전문인에 의해 제시되는 모든 연극형식을 총괄하는 명칭이다. 실제로는 지역사회에서 필요로 하는 많은 프로그램이 TIE 전문극단에 의해 개발되기도 한다.

2. TIE의 교육적 효과

TIE는 오락 이상의 무엇을 제공하는 것을 즉 연극 감상을 넘어선 주제들을 가르치는 것을 목표로 한다. 최근의 사건 등 실제세계의 문제를 다루며 근본적으로 교육을 목적으로 해야 한다. 자주 청소년을 위한 문제를 다루며 근본적으로 교육을 목적으로 해야 한다. TIE는 항상 관객참여를 유도하여 단순한 관람자를 넘어서 극중 인물과의 대화, 직접적 개입, 해결책에 대한 아이디어 토의에 참여자로 인도된다.

TIE에 깔려 있는 기본적인 신념은 인간행위와 제도가 사회행위에 의해 형성되는 것이며 이것을 변화시킬 수 있다는 것이다.

3. TIE의 국내·외 사례

TIE는 영국에서 시작하여 구미 많은 나라에서 활용되고 있으며 5~19세를 중심으로 모든 연령층, 교육 계층을 대상으로 효과적으로 진행되고 있다.

주제도 인종차별, 편견, 마약 등 폭넓은 개념이나 관심사를 탐구한다.

국내에서는 아직 전문 인력도 부족하고 인식도 미흡하여 아직 워크숍 이상의 사례는 찾아보기 힘들다.

4. TIE의 활동단계

1) 준비단계 (pre-work)

- ① 주제선택 (theme)
- ② 선택된 주제를 놓고 공부할 수 있는 영역 연구 (learning area)
- ③ 주제에 대한 개념정리 (concepts)
- ④ 핵심 의문문 만들기 (central question)
- ⑤ 대본의 내용, 형식, 구조 결정 (content, form, structure)
- ⑥ 연습

2) 공연단계 (presentation/ participation)

- ⑦ 공연
 - 공연+토론
 - 공연+워크숍
 - 공연+극중 인물로서의 배우와의 토론

3) 공연 후 단계 (post-work/ follow up)

TIE에 참여했던 경험이 학교나 교육청의 업무에 반영할 수 있도록 유도한다.

※ 2005년 한국문화예술교육진흥원 정책과제-주관단체 극단 연우무대 관련 자료 내용 인용

난다극단 ‘아낌 없이 주는 나무’



2004 아르떼 우수사례
조혜영 (서울시립강북청소년수련관 난나학교 팀장)
강북청소년수련관 난나, 간디학교 등
2003/03/01 ~ 2003/11/30

주제 기획의도

문화예술 체험활동과 연계해 공연 자원봉사활동을 펼침으로써 탈학교 십대 청소년들의 잠재능력을 일깨우고, 자기길 찾기 과정을 여러 사람들과 함께 한다. 이를 통해 청소년들은 자신의 문화감수성을 발견하고 다양한 대상층과 기관에 따라 고아원, 방과후 학교, 노인복지시설, 대안학교 등에서 맞춤형 공연을 재구성하고 실제로 진행하면서 함께 나누는 경험을 갖는다.

내용

난나극단 ‘아낌없이 주는 나무’는 강북청소년수련관 난나학교에서 운영한 청소년 문화예술 봉사단으로 연극, 퍼포먼스, 인형극 등을 구성하여 보육원, 방과후 공부방, 노인복지관, 대안학교 등을 돌며 공연봉사활동을 하였다. 이야기를 예술적 형태로 표현하기(1단계), 인형극, 소리와 리듬, 몸짓극 등을 연결하여 따로 또 같이 하나로 완성된 작품을 만들었던 문화예술 체험 과정-작품창작 워크숍(2단계), 공연관람 대상에 맞게 작품을 재구성한 작품창작 심화과정(3단계), 해송어린이집, 부천 독거노인, 과천 초동 교육공동체 등 다양한 곳들을 찾아가서 진행하는 공연예술봉사활동(4단계)로 이루어졌다.

성과 및 개선점

탈학교 청소년들의 자기 안에 감추어진 행복한 에너지를 찾아내도록 유도하였다. 잠재적인 문화적 감수성을 자기길 찾기와 연결시키고 나아가 소외된 사람들로 확산하는 경험들을 통해 함께 하는 것의 소중함을 느꼈다. 그리고 찾아가는 문화 자원봉사활동이라는 의미 있는 청소년 문화 자원봉사활동의 영역들을 개발하였다. 앞으로 다양한 봉사기관과의 연계활동은 과제로 남아있다.

[컬럼] 아낌없이 주는 아이들

조혜영(서울시립강북청소년수련관 난나학교 팀장)



이야기 하나 <금이 간 향아리> 인도의 옛 이야기. 오래 전 한 마을에 물을 길어 나르는 아저씨가 있었어요. 그는 날마다 개울로 가서 흙으로 만들어진 두 개의 향아리에 물을 담아 마을까지 왔어요. 어깨를 가로지르는 긴 막대기 양끝에 향아리를 하나씩 매달고 하루에 몇 번씩 물을 길었어요. 두 개의 향아리 중 하나는 물을 길어 나르는데 아주 알맞았어요. 마을에 올 때까지 향아리 한 가득 물을 잘 담아 주었어요. 하지만 다른 하나는 금이 가 있어서 물이 조금씩 새어 나왔어요. 마을에 이르면 금이 가지 않은 매끄러운 향아리엔 언제나 물이 가득 차 있었지만 금이 간 향아리엔 반쯤 밖에 차 있지 않았어요. 매끄러운 향아

리는 자기 재주를 뽐내며 큰 소리로 자랑했어요. 그리고 금이 간 항아리를 닦았어요. "물 길는 아저씨가 아무리 열심히 물을 길어도 너 때문에 반 밖에 길어 나르지 못하잖아." 금이 간 항아리는 자기의 못난 점이 부끄러웠어요. 물을 반 밖에 담아내지 못하는 것이 너무 속상했어요. 어느 날 물을 길러 개울에 갔을 때 금이 간 항아리가 아저씨에게 말했어요. "아저씨, 죄송해요. 아저씨가 열심히 물을 길어도 제가 반 밖에 실어 나르지 못해서요." 물 길는 아저씨는 금이 간 항아리에게 미소를 지으며 말했어요. "네가 마을로 가는 길가에 핀 꽃을 보았으면 좋겠구나." 마을로 돌아가는 길에 금이 간 항아리는 길가에 핀 꽃을 보았어요. 햇살 아래 아름답게 피어있는 꽃들을 보니 기분이 조금 좋아졌어요. 하지만 마을에 도착했을 때, 늘 그랬듯이 자기가 물을 반 밖에 담아 내지 못한 것을 알 수 있었어요. 금이 간 항아리는 다시 슬퍼졌어요. "아저씨, 아름다운 꽃들로 저를 위로해 주셔서 고마워요. 하지만 아저씨께 죄송한 마음은 여전한 걸요." 물 길는 아저씨가 말했어요. "내가 네게 무엇을 보여 주려 했는지 잘 깨닫지 못한 것 같구나. 꽃들이 길의 한쪽에만 피어있는 것을 모르겠나? 꽃이 핀 쪽은 네가 지나가는 쪽이야. 너의 금 간 부분 덕분이란다. 난 네가 지나가는 쪽에 꽃씨를 심었어. 날마다 우리가 개울에서 마을로 돌아갈 때 네가 흘린 물이 꽃을 피우게 한 것이란다. 너 대신 물이 새지 않는 새 항아리로 바꿀 수도 있었어. 하지만 네가 꽃이 필 수 있도록 돕고 사람들이 그 꽃을 보고 행복해 하는 것이 좋았단다." 그 뒤로 오랫동안 금이 간 항아리는 물 길는 아저씨와 함께 날마다 개울에서 마을까지 길가에 핀 꽃들을 지나며 물을 길어 날랐어요. 우리는 이 이야기를 인형극으로 노래극으로 우리들의 이야기로 만들어 보기로 하였다.



이야기 둘 <꽃들에게 희망을>

인형극을 위해 항아리, 아저씨, 꽃, 새를 만들면서 아이들은 끊임없이 수다를 풀어놓았다. 서툰 바느질은 지루하고 힘든 일이었지만 조잘조잘 떠들어대는 이야기 속에서 한 땀 한 땀으로 인형의 모습이 만들어져갔다. 자신이 만든 인형을 손가락에 끼고 캐릭터에 맞는 목소리를 내며 그 신기함에 아이들은 또한 바탕 웃음을 자아냈다. 인형극 무대를 세우고 그 좁은 공간에서 대사를 외우고 씬 없이 인형을 움직이느라 인형극장의 뒤편은 정신없이 돌아갔다. 인형극이 끝나면 노래극으로 이어졌다. 자신 없고 움츠러들고 세상과 만나기 두려웠던, 누구도 인정해주지 않았던 자신들의 아픔을 돌아보고, 그 아픔 속에서도 잃지 않고 있는 꿈이 무엇인지에 대해 이야기를 나누었고 그 이야기를 바탕으로 노래극을 만들었다. 시들과 지친 꽃들에게 희망이 되어주는 것은 무엇일까? 금이 간 항아리가 주었던 것처럼 날마다 새로운 물이었을까? 아이들은 마술사가 되고 싶은 꿈, 재즈댄서가 되고 싶은 꿈, 훌륭한 배우가 되고 싶은 꿈을 하늘의 별을 따는 것으로 이야기 했다. 그래. 우리 모두 저 하늘의 별을 딸 수 있을 거야~



이야기 셋 <아낌없이 주는 아이들>

어쩌면 아이들은 처음부터 알고 있었는지 모른다. 작지만 함께 할 수 있음이 행복하다는 것을. 작은 내 것을 내어주면 더 큰 무엇을 받을 수 있다는 것을. 우리들에게도 누군가와 함께 나눌 수 있는 무언가를 가졌고 힘이 있다는 것을. 아직 한 번도 그렇게 자신을 드러내 보인 적이 없었고, 자신을 표현할 줄 몰라서 자신 안에 감추어진 행복한 에너지를 찾아내지 못했을 뿐이었다. 처음엔 쑥스럽고 어색해서 연기를 하는 것도, 노래를 부르는 것도, 춤을 추고 악기를 연주하는 모든 것들을 힘들어했다. 하지만 시간이 지나면서 자신감이 생기고 아이들은 더 잘 해보고 싶다는 욕심을 내었다. 자신들 보다 더 소외된 이웃들을 찾아다니면서, 때론 자신과 비슷한 처지에 있는 또래의 친구들 앞에서 공연을 하면서 아이들은 조금씩 자라고 있었다. 공연이 가지고 있는 매력은 여러 가지이다. 우선 무대 앞에서 자신을 드러내보여야 하기 때문에 자신감을 키울 수 있다. 그리고 이렇게 제대로 주목받지 못했던 아이들에게 박수의 힘은 격려의 에너지를 준다. 난나 극단이 가지는 또 하나의 장점은 우리들만의 잔치가 아닌 함께 나눈다는 것에 있다. 어설픈 몸짓이지만 있는 그대로를 드러내 보이면서 공연을 하는 아이들과 보는 사람들이 하나가 되는 특별한 느낌을 가질 수 있기 때문이다. 자신이 가진 것을 내어주면서 아이들은 조금씩 조금씩 자라고 있었다.

자료 3-3

연극놀이로 새롭게 만나는 그림 속 이야기



2004 아르떼 우수사례
양혜정 (교육연구지도자/ 인형울직임 지도 및 배우)
과천 제비울 미술관내 전시실 및 바깥 자연공간, 전시관내 활동실
2003년 7월 20일 ~ 2003년 12월 7일

주제 기획의도

<자연의 속삭임>이라는 전시에서 자연물을 이용하여 표현된 조각 및 평면작품을 통해 자연 사랑하기와 환경의 중요성을 다양한 연극적인 방법을 통해 체험하도록 구성하였다. 전시된 작품 속에 표현된 인물을 만나보고 참여자가 직접 극 속의 인물이 되어 전시장 곳곳을 돌아보면서 전시 작품과 관련하여 몸짓 조각상을 만드는 등 새로운 전시환경을 다함께 창조해 보도록 하였다.

내용

전시관에서 연극놀이를 활용한 프로그램으로 '제비울 미술관'의 전시와 함께하는 연극놀이를 진행하였다. '생명과 자연의 소중함'이라는 주제로 조각 및 평면작품이 전시된 <자연의 속삭임>전의 기획 단계서부터 전시공간과 어린이 관객이 새로운 방식으로 소통하는 방법으로 연극놀이와 함께 하는 프로그램이 구성되었다. 전시관 내에서 주요 작품을 선정하여 이꿈이(교사)와 아이들이 연극놀이를 통하여 작품과 어우러진 창조적인 몸짓 만들기과 자연에 대한 이야기를 함께 나누었다. 단순 관람이 아닌 다양한 연극적인 방법을 통하여 아이들이, 전시된 작품을 '체험'하고 '소통'하는 경험을 하였다.

성과 및 개선점

요즘 미술전시장에서 전시물을 직접 만져보거나 작가와 대화하기 등의 다양한 참여 형태의 관람프로그램이 늘어나고 있으나, 그 역시 시청각 중심 혹은 개인적인 체험에 그친다. 이에 연극적 방법을 통한 전시물 체험은 조금 더 입체적이고 다양한 목표에 도전할 수 있다. 연극 상황 속에서 경험하게 되는 것들은 매우 강력한 체험이 된다. 본 프로그램을 통해 전시장이 작품을 통해 작가의 이야기를 듣고, 관람객과 함께 대화하는 새로운 소통을 장으로 열릴 수 있었다. 그러나 예산상의 문제, 그리고 상설전시가 아닌 계약된 한시적 전시라는 상황으로 인해 프로그램의 수정, 발전과 보완이 장기적으로 이루어질 수 없었던 아쉬움이 남는다.

[컬럼] 우리들도 작은 예술가 '그림 속 자연과 함께 속삭여요'

양혜정 (교육연구지도자/ 인형울직임 지도 및 배우)

"우리는 숲 속으로 여행을 했어요."

"몸으로 그림을 만들어보니까 나도 여기에 사는 그림 같았어요"

이는 프로그램을 마친 후 일곱 살 아이들이 한 말이다.

전시관이 작가의 작품세계를 말할 뿐 만 아니라 이를 보는 이들의 해석을 듣고 함께 소통하는 공공의 공간이라는 것에 대해 대부분이 의견을 같이 할 것이다. 전시관은 항구처럼 관람객을 맞아 작품이라는 거대한 대양을 향해하게 하고, 작가의 숲에 비밀스런 초대를 하는 마법의 공간이다. 그러나 큐레이터의 설명이나 작품을 만져보고 직접 그려보는 것 말고 작품을 여행하는 좀 더 색다른 방법은 없을까? 이 그림 속에서는 소리가 나는 것 같고, 저 조각상 뒤에 누군가가 서있을 것 같은 상상을 더 열어서 정말 소리를 내보고 정말 작품 속 인물이 되어보는 입체적인 체험을 해보자는 아이디어에서 프로그램기획이 시작되었다. 이를 통해 우리는 완성된 작품 속에서 새로운 창작의 가능성이 남은 미완의 여지를 발견하고 내 것으로 새롭게 재탄생시킬 수 있지 않을까. 아이들 자신 이해한 작품을 자신의 몸짓으로 표현해낸다는 것은, 그것은 나름대로 수용할 뿐만 아니라 이해하고 있다는 것이며 그 것은 '배웠다'라는 말의 다른 표현방식일 수 있을 것이다.

그림이랑 같이 놀기

놀이 속에서 우리는 어디나 갈 수 있고 누구나 될 수 있다. 상상하고 꿈꾸는 것이 허락되고 응원되는 공간에서 이야기가 태어나고 그림이 그려지며 노래가 불려진다.

아이들은 놀이의 전문가이며 스스로 놀이를 통해 배운다. 아이들은 전시관에 전시된 전시물들을 놀이의 재료로 이용할 뿐 아니라 연극놀이 속 문제들을 해결해주는 ‘특공대’가 되어 함께 이야기를 만들고 이야기 속 문제를 해결해준다. 아이들은 환경 오염으로 비틀린 나무 조각상으로 서있는 아픈 딸을 역할 하는 이꿈이를 (윤석남/외할머니(나무위에 아크릴) 2층 전시관) 도와 작품들 속에 숨겨진 길을 찾아 다른 전시공간으로 이동하여 사막그림에 도착한다. (연창홍/ 고비사막 가는 길(유화) 1층 전시관) 생명이 죽어가는 모습을 담은 듯한 사막 그림들 속에는 죽어서 썩어가는 뼈들이 있다. 작가는 사막을 잠든 겨울이라고 했다. 다른 생명이 잉태될 수 있는 가능성을 주는 공간 사막. 그곳에 사는 이꿈이 인물은 다른 계절에 대한 감각을 잃어버려 아이들 특공대의 도움을 필요로 한다. 아이들은 다른 이미지의 그림들 앞에서 계절의 몸짓을 만들어 몸짓 조각상들 로써 전시물들과 어우러진다.



전시관 밖 숲에서는 자연의 속삭임이 들어있는 작은 상자가 기다린다. 상자 안에는 ‘니를 닮은 돌맹이’, ‘웃는 낙엽’, ‘반짝이는 구름조각’등과 같은 쪽지가 들어있고 아이들은 숲 곳곳을 헤치면서 자연물을 찾고, 그 과정 속에서 자연과 인터뷰를 하며 다시 그것들을 제자리로 돌려보내준다.

진행의 여정에서 아이들은 여러 공간을 따라 경험하는 작품의 새로운 이야기들에 흥미진진해했다. 프로그램이 끝난 후 아이들이 떠나간 자리는 처음부터 자리했던 전시물이 사라진 것처럼 허전했다.

환경을 보호하자는 언어적 교시가 없었음에도 불구하고 프로그램 후에 그림이나 글로 느낀 점을 표현하는 시간에 많은 아이들이 연극 놀이 속 인물들에게 편지를 써주었다. 자연의 인물들에게 주는 선물로 아이들은 꽃씨, 찢어졌지만 웃는 것 같은 예쁜 낙엽, 고운 새들의 목소리, 쓰레기를 함부로 버리지 않는 예쁜 마음 등을 그려주었다. 아이들은 정말 자신의 목소리로 작품 속의 자연과 더불어 속삭였는지 모른다. 무엇보다 인상적인 점은, 몇몇 아이들이 프로그램 후에 부모님과 함께 관람을 하면서 작품에 대해 새로운 질문들을 하기 시작했다는 것이다. 전시 작품 중에 나뭇가지단면을 모아서 거대한 캔버스처럼 만든 조형물이 있었는데, “왜 이것 만든 사람은 나뭇가지들을 함부로 꺾었지? 자연의 속삭임을 못 들었나 봐”라는 이야기를 했다고 한다. 이는 정서적인 공감에서 넘어서 작품의 소재, 그리고 작가에 대한 관심 등이 새롭게 링크되는 순간이며 비로소 극적 상황에서 놀이하는 것 너머 다른 미술재료와 작가의 창작 과정 등이 이야기될 수 있는 계기일 수 있다. 예술과 교육이 작가와 아이들이 함께 만나는 순간 말이다.



연극놀이로 새롭게 태어나는 전시관 (기획과정)

“이번 전시작품들은 모두 자연에서 소재를 가져올 뿐 아니라 어떤 작품은 꽃가루를 직접 말려 얻은 안료로 그려졌습니다. 자연을 보호하지는 취지뿐만 아니라 자연이 속삭이는 작은 울림에 귀를 기울일 수 있는 계기들이 되었으면 좋겠어요.” 과 천 제비울 미술관의 ‘자연의 속삭임’전의 기획실장 이승미님의 이야기가 있었다. 우리는 자연의 속삭임을 듣는 사람들이 그린 그림과 조각물을 볼 뿐 아니라 듣고 함께 속삭이는 방법으로 연극적 상황을 연출하고자 했다. 전시공간과 어린이 관객이 연극놀이를 통해 참여관람객이라는 새로운 소통하는 방법으로 연극놀이와 함께 한 이번 프로그램은 전시 기획단계에서부터 함께 이루어졌다.

전시 두어 달 전부터 현상선(한양대 교육대학원 독서교육 강사)님을 통해 작품이해를 돕는 시와 작가의 글 그리고 제작 과정 등이 담긴 어린이 관객을 위한 책자가 제작되었다. 이를 참고로 프로그램을 이끄는 이꿈이(엄문용, 양혜정)들에게 울림이 있는 몇 개 작품을 주요 프로그램의 작품으로 선정하는데 많은 시간이 할애하면서 동시에 활동의 목표를 어디에 둘 것인가에 대한 회의가 진행되었다. 요컨대, 연극놀이와 함께하는 미술관 관람프로그램이 미술이나 환경교육의 대안으로써 “이 작품의 소재는 자연물이며 주제는 환경보호입니다.”와 같은 표어성 교육목표는 너무 진부하고 재미없을 뿐 아니라 이미 학교에서 교육하고 있는 내용이 아닌가 생각되었기 때문에 작품과 어우러진 창조적인 몸짓 만들기과 자연물을 찾고 이름 붙여주는 활동을 하는 하기 위해 5개 그림을 주요테마로 선정하게 되었다.

본 프로그램에 참석한 아이들은 인터넷을 통해 신청한 초등학교 저학년 남녀 어린이들이었다. 서로 잘 모르는 참여자들의 특성과 2시간 20분가량으로 진행되어야 한다는 시간의 한시성, 1회성이라는 프로그램의 성격으로 매우 세세한 부분의 진행과정이 약속되어야 했다. 전시관내, 외 경관을 모두 활용하기로 하여 어떻게 장소를 이동할 것인가, 수많은 작품 중에서 어떤 작품을 선정할 것인가 그리고 작가의 의도를 반영하면서도 아이들의 자연스러운 상상을 이끌어 낼 수 있는 이꿈이의 활동멘트들이 연극대본처럼 정리되었다. 프로그램 당일 미술관의 모든 실, 내외 공간은 참여 아이들을 위해 개방되었고, 때로는 즉흥적인 요구에 따라 프로그램이 진행되는 부분공간이 일반 관람객에게 잠시 폐쇄되기도 할 만큼 미술관측의 배려도 높았다.

사실, 과천에 소재한 제비울 미술관은 서울 등지의 갤러리들과는 달리 주변에 이루어진 작은 산림이 있어 공간 활용의 가능성이 매우 높다는 장점이 있다. 그러나 예산상의 문제, 상설전시가 아닌 계약된 한시적 전시라는 상황으로 인해 프로그램의 수정 발전과 보완이 장기적으로 이루어질 수 없었다는 아쉬움이 남는다.

본 프로그램 시행이전 2003년 1월부터 3월까지 토요일 연극놀이 프로그램이 개설되어 12명의 아이들이 전시물에서 아이디어를 얻어 이야기를 만들거나 주변경관을 활용한 다양한 프로그램이 이루어졌는데 미술 관람과 연극놀이의 결합된 사례로써 실험과 새로운 교육의 가능성이 제시되었다. 하지만 예산상의 문제로 프로그램은 끝나게 되었다. 작가가 자신의 작품 속의 가상의 인물이 되어 아이들과 인터뷰 한다면... 아이들이 작품을 통해 상상해낸 이야기들이 책으로 만들어져 함께 전시된다면...작가의 작업실을 직접 가보고 미완성된 작품들 속에서 미래에 태어나는 새로운 작품들의 이야기를 듣는 캠프가 열린다면... 등등의 아이디어들이 잠시 잠들게 되었지만, 다른 기회를 통해 꽃피울 수 있을 것이다.

전시된 작품 개개물들은 연극놀이 프로그램 구성에 있어 아이디어를 주지만, 전시된 자체의 외면적 정보 전달이 목표가 될

수 없다. 즉, 언제나 핵심은 보여지는 것 자체에 있지 않다. 그것을 관장하는 이면의 진실을 볼 수 없다면, 그 역시 하나의 환영일 것이다. 전시관에서 이뤄져야 할 프로그램은 사실의 전달이 아니라, 그것을 통해 나-참여자 자신을 반추하는 과정이 되어야 할 것이다.

요즘 미술전시장에서 전시물을 직접 만져보거나 작가와 대화하기 등의 다양한 참여 형태의 관람프로그램이 늘어나고 있다. 그러나 그 역시 시청각 중심의 혹은 개인적인 체험에 그치고 있다. 이에 연극적 방법을 통한 전시물 체험은 조금 더 입체적이고 다양한 목표에 도전할 수 있다. 연극 상황 속에서 경험하게 되는 것들은 매우 강렬한 체험이 된다.

예술가들이 '교육'이라 말하기를 두려워하지 않고 교육자들의 활동이 '예술'이라는 것을 인식할 때 이루어지는 일들은 한편의 은유적인 시처럼 부드럽지만 강한 울림을 가진 것 같다.

한편의 시와 같은 사례들이 많아져 아이들 속에 숨겨진 그림들과 노래와 이야기들이 날개를 달고 훨훨 세상을 날아다니길 꿈꾸어 본다.

자료 3-4

창의적 문화예술교육 프로그램 운영계획 설계서

주제	나를 표현하자!			
목표	주체성을 확립시키고, 모든 상황에 능동적으로 대처하여 스스로 조화와 통일을 이룰 수 있는 능력을 기른다. 자기표현의 기회를 충분히 갖고, 또한 언어, 성격 등 자기교정의 기회를 갖는다.			
전략	1. 특징 본 프로그램의 연극 활동을 통해, 민주사회 시민으로서의 자질 함양을 위한 협동심, 이해심, 책임감을 기를 수 있으며, 끊임없는 관찰과 체험으로 창조적 상상력을 풍부하게 하여 학생으로 하여금 인생을 보다 넓고 참되게 바라 볼 수 있게 한다. 2. 내용 연극 견학 및 관람, 이론, 실습 3. 기대효과 학생의 창작 의욕 및 창의성을 계발, 자극, 유도하여 자기주도적인 인간을 형성할 수 있다. 4. 유의사항 - 저속하거나, 학교생활에 적당치 않은 내용을 연극화하는 일을 삼가 한다. - 공동생활의 훈련과 자치와 협력 정신을 목표로 공명의 독점과 독선의 경향을 경계 하도록 한다.			
운영방법	관련교과 및 영역	국어, 무용	담당자	연극반 담당교사
	운영대상	중학교 1, 2학년	운영인원 수	30명
	협력단체 및 기관	연극학교 및 단체	운영형태	학교와 연극단체 연계 운영
	1. 운영방법 학교의 연극반과 사회 연극단체와의 연계 운영으로 교육된 담당 교사와, 연극단체의 강사를 활용하여 운영한다. 2. 주별 운영 계획(내용 및 방법)			
	1주	유명 연극 단체 및 다른 학교 연극반의 연극 관람		
	2주	연극 연습 활동 및 장면 등 연극 교육활동 견학		
	3주	몸 열기 마음 열기 1		
	4주	몸 열기 마음 열기 2		
	5주	몸 열기 마음 열기 3		
	6주	시각, 청각을 깨우는 놀이		
	7주	미각, 촉각을 깨우는 놀이		
	8주	자유롭게 움직이기 1		
	9주	자유롭게 움직이기 2		
	10주	마임 놀이		
	11주	감정 표현		
	12주	연극 만들기 1		
	13주	연극 만들기 2		
14주	연극 만들기 3			
15주	연극 발표하기			
관 리	연극반 담당 교사 및 계발활동 운영부에서 전체 기획 및 관리한다.			
지원책	계발활동 운영부 및 행정실을 통하여 행정 및 재정을 지원한다.			
평가계획	각 단계에서 과정을 평가하고 그 결과를 피드백하여 프로그램을 수시 수정·보완 할 수 있다.			

4) 통합 - 15시간 직무연수(유형1)

① 시간별 세부 연수 방법 및 내용

시간	Module	연수 방법 및 내용	비고
1	<div>Module1</div> <div>↓</div> <div>문화예술교육의 이해</div> <div>↓</div> <div>교육과정 및 사례분석</div>	<ul style="list-style-type: none"> 문화예술 강의 : <ul style="list-style-type: none"> 문화예술의 이해 문화예술 교육의 이해 문화예술 교육의 중요성 교육과정 사례분석 	본 연구 II장 참조
2			
3	<div>Module2</div> <div>↓</div> <div>문화예술교육 프로그램</div> <div>↓</div> <div>체험</div> <div>↓</div> <div>평가 및 적용가능성 탐색</div>	<ul style="list-style-type: none"> 전문가초청 강의 주 제 : 학교교과와 연계된 문화예술교육 프로그램 개발·운영 <ul style="list-style-type: none"> 내용 : 교육프로그램 사례 공유 체험 평가 교육 적용가능성 탐색 	전문가초청강의 평가 및 성찰
4			
5			
6	<div>Module3</div> <div>↓</div> <div>문화예술교육 성공사례</div> <div>↓</div> <div>운영방법 파악</div>	<ul style="list-style-type: none"> 프로그램 운영 방법 1 : 문학의 이해와 교육방법 문화예술교육 프로그램 성공사례 : 책향기 따라 가는 문학기행 <ul style="list-style-type: none"> 사례소개 및 사례발표 프로그램의 성격 프로그램 운영방법 습득 프로그램의 응용 방법 모색 	관련자료-자료1 사례경험 발표 운영방법 및 응용을 위한 토론
7			
8	<div>Module3</div> <div>↓</div> <div>문화예술교육 성공사례</div> <div>↓</div> <div>운영방법 파악</div>	<ul style="list-style-type: none"> 프로그램 운영 방법 2 : 음악의 이해와 교육방법 문화예술교육 프로그램 성공사례 : 함께하는 작은 음악회 <ul style="list-style-type: none"> 사례소개 및 사례발표 프로그램의 성격 프로그램 운영방법 습득 프로그램의 응용 방법 모색 	관련자료-음악중심관련자료 사례경험 발표 운영방법 및 응용을 위한 토론
9			

10	Module3	<ul style="list-style-type: none"> 프로그램 운영 방법 3 : 미술의 이해와 교육방법 	<p>문화예술교육 프로그램 성공사례 :</p> <p>인천여중 축제 미술전시 프로젝트 '씨~구'</p> <ul style="list-style-type: none"> - 사례소개 및 사례발표 - 프로그램의 성격 - 프로그램 운영방법 습득 - 프로그램의 응용 방법 모색 	<p>관련자료-미술중 심관련자료</p> <p>사례경험 발표</p> <p>운영방법 및 응용을 위한 토론</p>
11	문화예술교육 성공사례 ↓ 운영방법 파악			
12	Module3	<ul style="list-style-type: none"> 프로그램 운영 방법 4 : 무용의 이해와 교육방법 	<p>문화예술교육 프로그램 성공사례 : 마임콘서트(청소년문화체협)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 사례소개 및 사례발표 - 프로그램의 성격 - 프로그램 운영방법 습득 - 프로그램의 응용 방법 모색 	<p>관련자료-무용중 심관련자료</p> <p>사례경험 발표</p> <p>운영방법 및 응용을 위한 토론</p>
13	문화예술교육 성공사례 ↓ 운영방법 파악			
14	Module3	<ul style="list-style-type: none"> 프로그램 운영 방법 5 : 연극·영화의 이해와 교육방법 	<p>문화예술교육 프로그램 성공사례 : 청소년을 위한 연극교실</p> <ul style="list-style-type: none"> - 사례소개 및 사례발표 - 프로그램의 성격 - 프로그램 운영방법 습득 - 프로그램의 응용 방법 모색 	<p>관련자료-연극중 심관련자료</p> <p>사례경험 발표</p> <p>운영방법 및 응용을 위한 토론</p>
15	문화예술교육 성공사례 ↓ 운영방법 파악			

책향기 따라 가는 문학기행



- 이형미(정읍 서영여자고등학교 교사)
- 준비기간 20020401 ~ 20041231
- 실행기간 20020401 ~ 20041231
- 평가기간 20020401 ~ 20041231

주제 기획의도

학생들은 독서 분야 중 특히 문학에 관심이 많지만, 주로 흥미 위주의 작품이나 가벼운 읽을거리 혹은 환타지 문학 쪽에 편중되고 있다. 이런 상황에서 일정한 문학적 성취를 이루고 있는 작가의 작품을 읽고 직접 만나 이야기를 들어봄으로써 문학작품을 이루어내는 작가의 모습에서 인간적 공감대를 찾고, 작품을 만드는 사람이 특별한 존재가 아님을 배운다. 더불어 좋은 예술 작품을 보는 눈을 기르고 직접 작품의 배경지를 기행하면서 문학 작품도 현실 속에서 만들어짐을 실감하고, 직접 작품을 창작할 수 있는 자신감을 키워주고자 하였다. 또한 기행 후 진행되는 쓰기 작업은 학생들에게 더 많은 창작의 영감을 준다.

내용

도서부 동아리 학생들이 스스로 책을 선정하여 함께 읽고 1년에 2차례의 문학기행을 실시하였다. 자신들이 읽은 책의 작가를 만나 이야기를 듣고 책 속 배경지를 직접 방문하여 그 상황을 느껴보는 시간도 가졌다. 또 작품의 분위기를 살릴 수 있는 기행을 실시하여 작품에 가까이 갈 수 있는 기회를 가졌다. 다녀와서는 작가에게 엽서쓰기, 홈페이지에 소감문 올리기, 독서신문 만들기 등등의 쓰기 활동을 통하여 정리하였다.

성과 및 개선점

학생들은 작가와의 만남을 통하여 글 읽기에 대한 관심과 더불어 창작에 대한 흥미와 관심이 많아졌다. 수동적 문학의 태도를 벗어나 직접적 대면을 통한 창작 의욕 고취는 참으로 획기적인 결과라 하겠다. 또한 문학 작품의 배경지나 분위기에 어울리는 곳을 탐방하면서 글로 드러난 언어의 편협성을 벗어나 더 넓은 관점에서 텍스트를 대하는 자세를 가지게 되었다. ‘책’을 읽고 진행되기 때문에 학생들이 깊이 있게 사전 책읽기를 할 수 있도록 교사의 지도가 필요하며, 더불어 더 많은 학생들이 참가할 수 있는 경제적, 시간적 지원이 필요하다고 여겨진다.

IV. 요약 및 제언

1. 요약

2. 제언

IV. 요약 및 제언

1. 요약

인류문명의 발달과 현대의 고도 지식정보화사회 속에서, 21세기를 ‘문화의 세기’라 하여 문화와 예술의 중요성을 그 어느 때 보다도 강조하고 있는 것은 삶을 영위하는 인간의 특성을 통하여 보다 슬기롭고 평화롭게 인간이 처한 오늘의 상황을 극복하려는 노력일 것이다.

세계적인 문화예술교육의 중요성에 대한 정책적인 노력들과 우리 정부기구의 정책적인 움직임들에도 불구하고, 학교교육현장에서는 체계적이고 계획적인 교육이 이루어지고 있지 못한 이유는 문화와 예술이 아무런 노력 없이 저절로 습득 되는 것이 아니라 체계적인 교육을 통하여 그 개념과 내용을 익히고, 폭넓게 참여하고 향수하는 과정을 통하여 얻어질 수 있는 것이라는 인식의 부족에 기인한다. 학교현장에서는 이와 같은 문화예술교육에 대한 개념의 바른 이해와 노력, 그리고 그 중요성과 가치를 깊이 인식하여 체계적인 교육으로 수행해 나갈 수 있는 방법들을 모색하여야 한다. 이러한 방법들을 모색하고 체계적인 교육을 수행해 나가기 위해 학교의 교육과 경영의 최고 책임자인 학교장의 역할은 상당히 중요하다고 할 수 있다. 특히 그들의 의식과 마인드가 학교교육에서 문화예술교육의 성패를 좌우한다고 해도 과언이 아닐 것이다.

따라서 본 연구는 이러한 학교최고경영자들의 문화예술교육에 대한 마인드의 형성과 문화예술교육의 체계적인 수행 방법들을 습득하여 학교 현장에서 문화예술교육의 적극적인 리더가 되게 하는 연수프로그램을 개발을 그 목적으로 하였다.

이를 위해 학교경영자의 문화예술교육에서의 역할과 이해 그리고 문화예술교육의 중요성을 연구하였고, 문화예술교육의 사례를 분석하여 소개하였다. 또한 현재 이루어지고 있는 학교 경영자를 위한 연수프로그램의 현황을 분석하였고, 실제 연수프로그램의 수요자인 학교최고경영자를 대상으로 한 설문조사를 통하여 요구분석을 하였다. 이러한 분석을 토대로 학교경영자를 위한 문화예술교육 연수프로그램을 설계하였다.

설계는 연수내용과 연수종류, 연수방법을 구성요소로 각 연수시스템들을 설계하였는데, 그 시스템들은 크게 문화예술교육에 대한 인식의 변화(Mind-Up)를 위한 내용과 문화예술교육의 수행 방법(Knowhow)에 관한 내용으로 이루어진 모듈(Module)들로 구성된다. 즉, Mind-Up을 위한 모듈1과 모듈2를 설계하였고, Knowhow를 위한 모듈3과 모듈4를 설계하였다. 이 모듈들은 구체적인 학습을 위한 단위 프로세스들이며, 각각의 중심활동(Key Activity)들로 구성된다. 다음은 본 연구를 통하여 설계된 모듈들이다.

Module1 문화예술교육의 개념	Module2 문화예술교육의 체험	Module3 문화예술교육 프로그램 운영방법 습득	Module4 창의적 문화예술교육 프로그램 운영계획 설계 실습
<ul style="list-style-type: none"> -문화예술의 이해 -문화예술교육의 이해 -문화예술교육의 영역 -교육과정의 이해 -접근방법 -교육적 가치 -사례분석 -적용가능성 탐색 	<ul style="list-style-type: none"> -문화예술의 체험 (현장 및 실습) -문화예술교육 프로그램체험 (현장 및 실습) -전문가초청(전체, 영역) -체험 평가 -교육 적용가능성 탐색 	<ul style="list-style-type: none"> -문화예술교육 성공사례 사례 소개 및 발표 -문화예술교육 프로그램의 소개 -프로그램 운영방법 습득 프로그램 성격 이해 프로그램 운영방법 파악 프로그램 응용 -행정 및 재정 지원책 -노하우 소개 및 정리 	<ul style="list-style-type: none"> - 프로그램 운영계획 설계의 개념, 요소, 방법 이해 -계획 설계서 양식 설계 사례 - 프로그램 운영계획 설계서 작성 -목표, 전략, 운영방법, 관리, 지원책, 평가계획 등 -결과물 평가

문화예술교육 연수프로그램의 시스템은 이와 같은 모듈들의 조합에 의해 이루어지는데, 본 연구에서 설계하여 제시한 시스템은 다음과 같다.

System	System1	System2	System3	System4
구성모듈	Module1 Module2 Module3 Module4	Module1 Module2 Module3	Module1 Module3 Module4	Module1 Module2
특징	Mind-Up과 Knowhow로 구성되었으며 모든 시간의 직무연수에 가능한 시스템	Mind-Up과 Knowhow로 구성되었으며 15시간 직무연수 및 10시간 비직무연수에 가능	체험이 선택된 시스템으로 Knowhow 중심연수에 적합	Mind-Up만을 위한 연수로 비직무연수에 사용될 수 있는 시스템

또한 직무연수와 비직무연수의 연수종류별 시간에 따라서 연수프로그램의 내용을 설계·제시하였다.

이와 같은 설계를 바탕으로 15시간과 30시간의 직무연수를 위한 음악중심, 미술중심, 무용중심, 연극중심 그리고 통합의 문화예술교육 연수프로그램을 개발하였고, 각 연수에서 이루어질 내용에 대한 안내와 관련 자료들을 열거하였다.

본 연구를 통하여 설계·개발된 문화예술교육 연수프로그램은 문화예술교육의 체계적 실행이 중요시되는 현 시점과 학교경영자를 위한 문화예술교육 연수프로그램이 전무한 현실적 상황 속에서 학교교육에서의 문화예술교육을 위한 연수프로그램의 기준을 제시해 줄 수 있을 것이며, 선구

적인 역할을 할 것으로 기대된다. 더불어 본 연구의 결과로 얻어진 학교경영자를 위한 문화예술교육 연수프로그램이 실제로 적용되고 평가되어 보다 더 정교해 지도록 하는 후속 연구가 계속되기를 기대한다.

이상과 같은 본 연구의 결과를 통하여 학교에서의 문화예술교육이 활성화되고, 학교경영자를 위한 문화예술교육 연수프로그램이 효과적으로 실행되기 위한 방안을 다음과 같이 논의해 본다.

첫째, 학교에서의 성공적인 문화예술교육의 실현을 위하여 정부의 정책적인 노력이 필요하다. 본 연구 결과를 통하여 알 수 있었던 것처럼, 학교경영자는 교육개혁의 인식을 바탕으로 둔 교육자이고, 변화를 선도하는 교육행정가이며, 교육개혁 선도자로서 학교교육의 성패를 결정하는 존재이었다. 그럼에도 불구하고 문화예술교육의 측면에서 학교경영자들은 문화예술교육에 대한 인식과 태도, 운영 노하우가 부족한 상태이었고, 이들을 위한 문화예술교육 연수의 기회가 제공되지 못하였다. 따라서 정부의 교육정책에는 이러한 점을 고려하여 본 연구에서 개발한 연수 프로그램들을 실제로 적용하고 실행하려는 노력이 필요하다.

둘째, 학교 내·외적인 환경을 효율적으로 활용한 학교의 문화예술교육이 이루어져야 한다. 본 연구에서 밝힌 것처럼, 문화예술교육의 중요성으로서 학교의 주5일 수업제와 정보통신 기술의 발전으로 인한 e-Learning의 새로운 교육패러다임, 입시위주의 주지교과 중심교육에서 오는 청소년 문제 및 사회적 문제의 해결, 학교의 선택중심 교육과정의 운영, 자기주도적 학습의 평생 학습 사회와 문화적 삶을 향유하기 위한 요구 등과 같은 학교 내·외적인 환경들과 요구들은 학교에서 문화예술교육을 효율적이며 효과적으로 실행하도록 하는 조건이면서 방법이 될 것이다. 따라서 본 연구에서 소개하고 있는 많은 문화예술교육 방법들은 학교경영자의 경영마인드에 따라 학교 내·외적인 환경을 고려하여 적용·실행되어야만 보다 더 효율적이며 지속적인 운영을 기대할 수 있다.

셋째, 학교에서의 문화예술교육은 기존 연구된 문화예술교육 방법들과 사회 제도들을 연계·활용하여 이루어져야 한다. 문화관광부 지정 연구시범학교의 운영을 통한 학교의 문화예술교육과 지역의 공공문화기반시설들을 연계할 수 있는 예술강사 지원사업의 활용은 내실 있는 문화예술교육을 위한 수업을 실시할 수 있고, 본 연구에서 제시하는 다양한 프로그램들을 폭넓게 적용·실행시킬 수 있다.

넷째, 본 연구가 하나의 실험적인 연구로서 그치는 것이 아니라 실제 교육현장에서 적용되고 실행되어야 한다. 본 연구는 학교교육의 총 책임자인 학교경영자를 위한 연수 프로그램의 개발이

었다. 본 연구를 결과로서 학교경영자를 위한 문화예술교육 연수프로그램은 교육부 및 각 시도 교육청별 연수 프로그램에 적용되어 운영되어야 하며, 또한 본 연수프로그램의 운영을 통하여 학교 경영자의 의식의 변화와 각 학교별 문화예술교육 프로그램의 성공적인 실시 여부에 대한 실험적인 연구가 계속되어야한다. 이러한 연구들은 한국 문화예술교육의 진흥 및 발전을 위한 중요한 기초가 되리라 생각한다.

2. 제 언

본 연구를 통하여 학교경영자를 위한 문화예술교육 연수프로그램을 개발하여 보았다. 향후 본 연구를 기반으로 문화예술교육을 위한 후속 연구들이 계속되기를 기대하며, 다음과 같이 제언한다.

첫째, 본 연구는 학교경영자를 위한 문화예술교육 연수프로그램의 설계·개발을 중심으로 이루어진 연구로서, 실제 적용을 통한 검증이 없는 상태이다. 본 연구에서 개발된 연수프로그램은 타당성과 신뢰성이 밝혀지지 못한 상태이며, 따라서 본 연구의 연수프로그램을 실험·적용하여 운영하는 후속 연구가 요구된다.

둘째, 본 연구는 짧은 연구기간으로 인해 연수의 실제 수요자가 될 학교경영자의 심리적, 환경적, 그리고 철학적 특성을 깊게 고찰하지 못하였다. 따라서 학교경영자로서의 심리적, 환경적, 철학적 특성을 고려한 연구가 뒷받침 될 필요가 있다.

셋째, 본 연구는 학교교육에서의 문화예술교육을 위해, 학교교육의 최고 책임자인 학교경영자만을 대상으로 하는 연수프로그램 개발에 국한하여 이루어졌다. 향후 학교경영자뿐만 아니라 학교 현장에서 실제 문화예술교육을 담당하는 담당교사를 위한 연수프로그램의 개발도 절실하게 요구된다.

참 고 문 헌

- 구광모(1994), 국가전략과 문화예술정책, 중앙대학교 법학연구소 법학논문집 제 19호, pp. 67~94
- 김문환(1999), 문화교육론, 서울대학교 출판부
- 김휴종(2002), 지식 정보사회의 인력육성과 예술교육, 지식 정보사회에서 예술교육 진흥방안 : 한국예술경영학회 학술심포지움 제2회, pp. 17~22
- 문화개혁을 위한 시민연대(2002), 문화교육위원회 발족취지 및 기본 방향, 문화교육위원회 발족자료집 (2002.12.6)
- 문화관광부(2004a), 창의한국
- 문화관광부(2004b), 21세기 새 예술정책 - 예술의 힘
- 문화관광부 · 한국문화관광정책연구원(2004), 문화예술교육진흥법(안), 공청회 자료집, 2004. 11. 5.
- 문화연대 문화사회연구소(2003), 지역문화기반시설과 공교육연계방안
- 송태욱, 강성국, 김태영(1999), 학습자 중심 선택교육에 관한 연구, 한국컴퓨터교육학회 논문지 제 2권 제 3호
- 윤관중(1999), 평생학습사회에서의 성인교육의 방향, 조선대 교과교육연구 Vol. 2 No. 1, 1999, pp. 161~177
- 이동연(2004), 문화예술교육 정책 활성화를 위한 몇 가지 제안, 학교 문화예술교육의 현황과 올바른 문화예술교육 정책방향 워크숍 자료
- 이상오(2000), 평생학습사회구축을 위한 교육복지체제의 모형개발, 한국성인교육학회, Andragogy Today, 2000, 3권 2호
- 한국문화예술진흥원(2004), 캐나다의 예술교육
- 황동열(2000), 문화학습기회 확대를 위한 사이버 문화예술교육 운영방안 연구, 한국문화정책개발원
- 황연주(2004), 초 · 중등학교 문화예술교육 활성화 방안연구, 교육인적자원부
- House of Commons(1998). The Learning Age: a Renaissance for a New Britain. London: The Stationery Office
- Schubert, W. H. & Miklos, T.(1991), Elective subjects, in: A. Lewy (Ed.). The International Encyclopedia of Curriculum. New York: Pergamon Press, 203-204

부 록

학교경영자의 문화예술교육 연수프로그램 관련 설문지

안녕하십니까?

저희 연구팀은 한국문화예술교육진흥원의 위촉을 받아 학교경영자의 문화예술교육 연수프로그램 개발에 대한 연구를 수행합니다. 연구의 목적이 학교경영자들에 보다 효율적인 문화예술교육 연수프로그램을 공급하기 위한 것이므로 그 수요자이신 교장선생님께 도움을 요청하게 되었습니다.

바쁘시겠지만, 보다 합리적이고, 실질적인 학교경영자를 위한 문화예술교육 연수프로그램을 개발할 수 있도록 교장선생님의 귀중한 답변을 부탁드립니다.

-
- 보내실 곳: 서울시 종로구 세종로 1-57 (구)국립중앙박물관 사회교육관 내
한국문화예술교육진흥원 인력양성팀
전화:
fax :
-

2005년 9월

학교경영자의 문화예술교육 프로그램 개발연구팀 일동

8. 교장선생님께서서는 문화예술교육과 관련된 연수를 받아보신 적이 있으십니까?

- ① 있다 ② 없다

8-1. 연수를 받아보신 적이 있다면 몇 번 정도 받아 보셨나요?

- ① 1-2회 ② 3-4회 ③ 5-6회 ④ 7회 이상

8-2. 연수는 어떤 유형으로 어떠한 내용을 받으셨습니까? 해당되는 연수유형의 항목에 체크하시고 연수내용을 간단히 적어주세요.

- ① 컴퓨터를 통한 온라인 연수: _____
- ② 집단강의식 연수: _____
- ③ 온라인 연수 + 강의식 연수: _____
- ④ 국내외 체험연수: _____
- ⑤ 기타 (간단히 적어주세요): _____

8-3. 선생님께서서는 지금까지 받으신 연수 프로그램들을 통하여 문화예술교육에 대한 본인의 인식수준이 어느 정도 향상되었다고 생각하십니까?

- ① 매우 향상되었다 ② 향상되었다 ③ 보통이다
④ 향상되지 않았다 ⑤ 오히려 시간낭비라는 생각이 들었다

♣ 효과적인 연수프로그램 개발을 위한 설문 ♣

9. 학교경영자를 위한 문화예술교육 연수는 어떠한 방법이 적절하다고 생각하십니까?

- ① 컴퓨터를 통한 온라인 연수 ② 집단강의식 연수
③ 온라인 연수 + 강의식 연수 ④ 국내외 체험연수
⑤ 기타 ()

10. 학교경영자를 위한 문화예술교육 연수는 어떠한 종별연수가 적당하다고 생각하십니까?

- ① 자격연수 ② 직무연수 ③ 자격연수 + 직무연수
④ 기타 ()

11. 일반적으로 여러 교과목이 포함된 학교경영자를 위한 연수 프로그램을 구성한다면 프로그램 내용 중에서 문화예술교육 관련 내용은 몇 %가 적절하다고 생각하십니까?

- ① 100% ② 99 ~ 70% ③ 69 ~ 50% ④ 49 ~ 30%
- ⑤ 29 ~ 10% ⑥ 9 ~ 1% ⑦ 0%

12. 학교경영자를 위한 문화예술교육 연수는 어떠한 내용을 중심으로 구성되는 것이 적당하다고 생각하십니까?

- ① 음악 중심 ② 미술 중심 ③ 연극 중심 ④ 무용 중심 ⑤ 영화 중심
- ⑥ 특정 주제를 중심으로 다양한 예술영역을 통합적으로 구성
- ⑦ 각각의 문화예술영역을 골고루 균형 있게 구성
- ⑧ 기타 ()

13. 학교경영자를 위한 문화예술교육 연수 프로그램이 [강의 : 체험] 연수로 구성된다면 그 구성비(%)는 얼마정도가 적당하다고 생각하십니까?

- ① 0: 100 ② 30:70 ③ 40:60 ④ 50:50 ⑤ 60:40 ⑥ 70:30 ⑦ 100: 0

14. 학교 최고경영자를 위한 문화예술교육 연수내용으로 가장 필요하다고 생각하시는 것을 아래의 [보기] 중에서 중요도에 따라 3가지만 순서대로 골라 주세요.

- ① _____ ② _____
③ _____ ④ 기타 _____

보 기

- 문화예술교육의 개념 · 문화예술교육 성공사례 · 문화예술교육에 관한 노하우
- 행정 및 재정 지원책 · 문화예술교육 프로그램 · 문화예술 체험
- 전문가초청 특강

♣ 자료 분류를 위한 설문 ♣

1. 성 별: ① 여성 ② 남성
2. 학 교: ① 초등학교 ② 중학교 ③ 고등학교
3. 담당과목: ① 음악 ② 미술 ③ 체육 ④ 기타 ()
4. 근 무 처: ① 농어촌 ② 중소도시 ③ 특별시 및 광역시
5. 근무경력: ① 10년 이하 ② 11~15년 ③ 16~20년 ④ 21~25년 ⑤ 26년 이상

♣ 설문에 응해 주셔서 대단히 감사합니다. ♣

연구에 도움 주신 분들

정책 워크숍 자문위원

- 고춘식 서울한성중학교 교사
- 김갑송 구미도송중학교장
- 최은아 인천안남고등학교감
- 주정자 여주상품중학교장

연구참여자

- 책임연구원 장기범 / 서울교육대학교 교수
- 공동연구원 황연주 / 청주교육대학교 교수
- 임원수 / 안동고등학교 교사
- 조성기 / 공주대학교 강사
- 연구보조원 윤성원 / 경성대 외래교수

연구 기획 진행

- 용호성, 황현정 문화관광부 문화예술교육과
- 박남진, 황지영 한국문화예술교육진흥원