

# 교사-예술교육가 협력 기반 학교 문화예술교육 기획 연수 결과분석 연구

---

교사-예술교육가 협력 기반  
학교 문화예술교육 기획 연수 결과분석 연구

---



---

## 제출문

한국문화예술교육진흥원장 귀하

「 -예술교육가 협력 기반 학교 문화예술교육 기획 연수 결과분석 연구」  
연구보고서를 제출합니다.

---

### 연구진

#### 연구책임자

김지연 문화기획자/ 프락시스 공동대표

#### 공동연구자

임미경 예술교육가/ 사다리연극놀이연구소 연구원

최영식 (전) 경기 조현초등학교 교장

원성원 예술교육가/ 프락시스 공동대표

#### 보조연구원

송유미

임우철

---

본 연구의 내용은 한국문화예술교육진흥원의 의견과 일치하지 않을 수 있습니다.

---



---

## 목차

---

### I. 연구 계획

1. 연구 배경	3
2. 연구 방법	4
3. 연구 내용	5

### II. 학교 문화예술교육 활성화 문제점 찾기

1. FGI 목적과 추진과정	9
2. 문제 분석	16

### III. 연수 기획

1. 연수 추진 과정	25
2. 연수 운영 내용	41

### IV. 연구 종합 성과 및 제언

1. 연구 의미	111
2. 연구 성과	117
3. 연수 관련 개선 사항	119
4. 향후 프로젝트 추진을 위한 제언	120

### [부록]

○ 학교 문화예술교육 활성화를 위한 교사-예술교육가 이야기 “카드 뉴스”	129
○ 2차 기획연수 참여자 팀별 결과물	136
○ 참고 문헌	154

---

## 표 목차

---

〈표 1〉 FGI 워크숍 시간표	26
〈표 2〉 FGI 워크숍 강의 세부 계획	27
〈표 3〉 FGI 워크숍 참여자 현황	32
〈표 4〉 기획 워크숍 시간표	34
〈표 5〉 기획 워크숍 강의 세부 계획	35
〈표 6〉 기획 워크숍 참여자 현황	40
〈표 7〉 교사-예술교육가 인터뷰 내용 분석	41
〈표 8〉 프로그램 목적과 구성	44
〈표 9〉 FGI 워크숍- 학교 문화예술교육 활성화 의견	47
〈표 10〉 FGI 워크숍- 참여자 모듬 재구성	51
〈표 11〉 FGI 워크숍- 참여자 모듬 재구성 2차	58
〈표 12〉 기획 워크숍- '학교 문화예술교육' 하면 떠오르는 단어	73
〈표 13〉 기획 워크숍- 학교 문화예술교육 활성화 의견	74
〈표 14〉 기획워크숍- 교사 그룹의 함께 기획하고 싶은 아이디어	79
〈표 15〉 기획워크숍- 예술교육가, 예술 교사 그룹의 함께 기획하고 싶은 아이디어	80
〈표 16〉 기획워크숍 프로그램 개발 모듬 구성	80
〈표 17〉 기획워크숍 프로그램 개발 구성 1차	84
〈표 18〉 기획워크숍 - 프로그램 개발 최종	91
〈표 19〉 FGI 워크숍/ 기획워크숍 참여자 프로그램 평가	103
〈표 20〉 FGI 워크숍/ 기획워크숍 참여자 만족도 평가	104
〈표 21〉 FGI 워크숍/ 기획워크숍 참여자 운영 평가	105
〈표 22〉 4계절 생일 모듬으로 나눈 '생일 노래'	107

---

## 그림 목차

---

[그림 1] 연구 방법	4
[그림 2] 핵심 질문 구조	13
[그림 3] FGI 워크숍 연수 장소	30
[그림 4] 기획 워크숍 연수 장소	39
[그림 5] FGI 워크숍 과정 사진 1	46
[그림 6] FGI 워크숍- 학교 문화예술교육 활성화 의견	50
[그림 7] FGI 워크숍- 학교 문화예술교육 활성화 문제에 대한 질문	56
[그림 8] FGI 워크숍- 학교 문화예술교육 활성화를 위한 대안 찾기	61
[그림 9] FGI 워크숍 과정 사진 2	62
[그림 10] FGI 워크숍 과정 사진 3	64
[그림 11] FGI 워크숍 과정 사진 4	65
[그림 12] FGI 워크숍- 학교 문화예술교육에 대한 나의 그림	69
[그림 13] 기획 워크숍- 과정 사진 1	72
[그림 14] 기획 워크숍- 학교 문화예술교육 활성화 의견	78
[그림 15] 기획 워크숍- 학교 문화예술교육 아이디어 제안 (예술교육가/교사)	79
[그림 16] 기획 워크숍- 세월리 마을 안길 탐방	82
[그림 17] 기획 워크숍- 지영자 마을 발효밥상	83
[그림 18] 기획 워크숍- 정성희 천연의 삶 즐기기	83
[그림 19] 카프카의 단편 글- 갑작스러운 산책	90
[그림 20] 싱어송라이터'시와'와 함께하는 노래 만들기- 내안의 노래 꺼내기	106





---

## I . 연구 계획

---

1. 연구 배경
2. 연구 방법
3. 연구 내용



---

## I. 연구 계획

---

### 1. 연구 배경

“학교 문화예술교육은 과연 활성화되고 있는가? 내실화 되어 가고 있는가?” 라는 물음은 이제 더 이상 낯선 질문이 아니다. 하지만 대부분의 연구와 정책은 활성화 내지 내실화와 관련하여 예술교육가에게 책임과 의무를 물어왔고, 몇 년 사이에는 교사-예술교육가의 협력으로 그 돌파구를 찾고자 하였다. 물론 문화예술교육이기에 무엇보다 예술교육가의 역할이 중요하고, 학교에서 이루어지기 때문에 교사의 역량도 무시할 수 없다. 그러나 현장을 좀 더 깊이 들여다보니 문제는 그리 단순하지 않았고 매우 다양한 어려움을 볼 수 있었다.

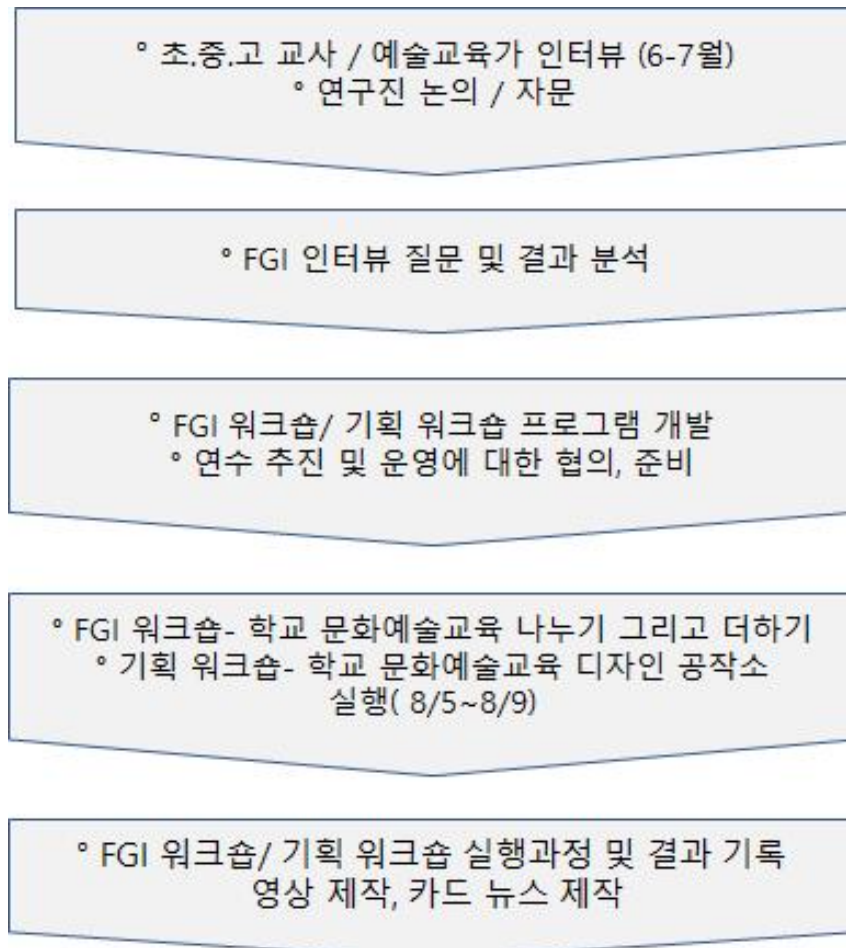
‘교사-예술교육가의 협력’이 중요하다는 것에는 모두가 한 목소리를 내고 있었다. 그러나 ‘어떻게?’, ‘누가 먼저?’ 라는 질문도 따라왔고, 예술교육가들 중에는 굳이 “왜?”라고 이야기하는 경우도 있었다. 협력이 필요하기는 하지만 가야할 길은 멀어 보였다. 물론 아주 좋은 협력 사례들도 보였고, 최근에 광역/기초 문화재단을 중심으로 교사-예술교육가의 협력사례를 만들기 위해 노력하는 연수, 연구들도 많이 보인다.

이번 연구/ 연수는 현장에서 활동하는 교사/ 예술교육가들을 따로 혹은 함께 모아놓고 질문을 던져 보았다. ‘과연 학교 문화예술교육은 활성화 되었다고 느끼는가?’, ‘어떤 어려움을 겪고 있는가?’, ‘무엇이 문제인가?’, ‘과연 좀 더 나은 방법/ 대안은 없는가?’ 라는 여러 질문들을 통해 자신의 구체적인 경험을 풀어내고 함께 생각해 본다면 어떨까?

문화예술교육에 애정을 가진 교사/ 예술교육가들이 함께 고민하고 방법을 생각해 본다면, 좀 더 현실적인 방안들이 나올 것이라고 기대해 본다.

## 2. 연구 방법

이번 연구의 초점은 현장의 이야기에 집중하는 것이다. 이를 위해 초·중·고 교사와 예술교육가를 만나 인터뷰를 진행하였고, 관리자-교사-예술교육가가 함께하는 FGI 연수를 통해 서로의 대안까지 모색하였다.



[그림 1] 연구방법

### 3. 연구 내용

- 학교 문화예술교육 연구 현황에 대한 점검
  - 학교 문화예술교육의 효과분석, 실태조사 자료를 통해 기존의 학교연구의 현황 파악
  - 학교예술교육가 지원사업 협력수업 실행방안 연구, 연수 등을 통해 기존의 협력 수업에 대한 현황과 연구 점검
- 학교 문화예술교육 활성화의 문제점 찾기
  - 연구진 워크숍/ 자문을 통해 문제 접근법 모색, 질문 찾기
  - 초등학교(작은 학교/ 큰 학교), 중학교, 고등학교 교사 인터뷰로 현장 사례를 통한 문제점 파악 및 내실화 방안 찾기
- 교사-예술교육가 협력 연수 프로그램 개발
  - FGI 워크숍을 통해 현장에서 제시되는 질문과 문제들을 확장하여 교사-예술교육가들의 역할 찾기, 주요 가치와 활성화를 위한 방안을 함께 모색할 수 있는 프로그램 계획
  - 기획 워크숍을 통해 학교의 과제를 찾고 교사-예술교육가가 함께 구상하면서 새로운 가능성을 발견할 수 있는 실행 프로그램 계획
- 학교 문화예술교육 활성화를 위한 지원 방안 마련
  - 문화예술교육에 관심이 많은 현장 교사들과 예술교육가들의 인터뷰 내용 분석을 통한 학교 문화예술교육 활성화 방안 마련
  - 학교 시스템에 문화예술교육의 접목방안 마련, 문화예술교육 이해를 위한 관리자/ 교사 연수 및 방안 마련, 교사-예술교육가 협력 방안 등 참여적이고 안정적 지원 환경 모색
- 인터뷰 및 연수과정에 대한 영상과 카드 뉴스 제작으로 결과물 다각화
  - 경험 속 이야기들이 갖는 생생한 내용들이 좀 더 많은 교사/ 예술교육가/ 연구자에게 전달 될 수 있도록 연수 과정과 그 의미를 담은 영상물 제작, 인터뷰와 연수 과정에서 나온 주요한 의견들을 카드 뉴스로 제작



---

## Ⅱ . 학교 문화예술교육 활성화 문제점 찾기

---

1. FGI 목적과 추진과정
2. 문제 분석





---

## Ⅱ. 학교 문화예술교육 활성화 문제점 찾기

---

### 1. FGI 목적과 추진과정

#### 1) 인터뷰 목적

시대는 빠르게 변하고 있으나 우리 교육 현실은 교과 분리주의, 목표 지향적 교육방법, 결과 중심적 사고 등이 여전히 존재하고 있다. 교육에 있어서 더 이상 기능이나 결과 위주의 교육이 아니라 과정을 통해 자기 효능감을 얻고 스스로 이야기를 풀어내며 자기 삶의 가치를 재발견할 수 있는 기회를 제공하는 예술교육은 우리 학교 교육의 모습을 바꾸어 낼 수 있도록 돕는다.

2017 년 한국문화예술교육진흥원의 학교 문화예술교육 실태조사에 따르면 초등학교 98.6 %, 중학교 86.6%, 고등학교 73.6%로 지속적으로 예술교육이 확산되고 있다. 문화예술교육의 양적 확대는 지속적으로 진행되고 있다. 그러나 현실은 기능 중심이거나 분절된 예체능 교과 수준을 벗어나지 못하고 있다.

혁신학교를 중심으로 문화예술교육이 부분적으로 내실화 된 모습을 엿볼 수 있으나 대부분은 학교 교육이 안고 있는 구조적 문제를 그대로 드러내고 있다. 그것은 학교 교육이 안고 있는 입시경쟁 위주의 교육풍토와 교과별 목표 지향적 교육 방식, 관료적 학교 문화, 예술교육에 대한 이해 부족 등의 문제가 복잡하게 얽혀 있기 때문이기도 하다.

이런 학교의 복잡하고 다층적인 문제점과 한계를 극복하고 학교 문화예술교육의 활성화를 위해서 교사(교원)와 예술교육가(예술강사, 기획자)의 협력이 무엇보다 중요하다. 협력은 상호간의 관계, 문화예술에 대한 이해정도, 교사-강사 모두의 성장(성취감)과 밀접한 관련이 있다. 또한 교사-강사 스스로가 자신들을 문화예술교육의 주체로 자각하는 것이 필요하다. 스스로를 문화예술교육의 주체로 자각할 때 비로소 온전한 협력이 가능하기 때문이다. 그러나 학교 현실은 교사와 예술교육가가 사전 협의를 할 수 있는 시간이 매우 부족하기 때문에 서로 이해가 부족한 상태에서 수업이 이루어지게 된다. 이런 진행 과정에서 원활한 협력을 기대하기 어려운 실정이다.

이 연구는 질문을 통해 학교 현장에서 겪는 어려운 점을 파악하고, 상부기관에서 일반적으로 현장에 전달되는 정책이나 방안이 아닌 문화예술교육 주체들이 필요로 하는 방안과 대안을 찾아보는데 의미가 있다. 다음과 같은 몇 가지 관점에서 현재의 학교 문화예술교육 상황을 살펴보고 교사와 예술교육가를 대상으로 한 인터뷰를 통해 학교 문화예술교육 활성화를 위한 협력 방안을 모색하고자 했다.

첫째, 교사-예술교육가 협력의 실태를 살펴보고자 하였다. 예술교육가와 교사의 협력에 따라 문화예술교육이 학교에서 전개되는 과정이나 효과는 큰 차이가 날 것이다. 서로의 상호 협력을 위한 의사소통 방식을 살펴보고자 하였다.

둘째, 교사들의 교과 허물기, 문화예술 협력수업에 대한 연수 경험, 협력 수업 실천 사례를 파악하고자 하였다. 실질적인 협력수업이 되기 위해서는 관련 교과와 일반 교과 간 경계 허물기도 필요하다. 교사들이 교과서 중심의 사고 틀을 벗어날 때 문화예술교육의 주체로 나아가는 것이 가능하다.

셋째, 학교에서 문화예술교육에 대한 이해와 필요성에 대한 인식의 차이를 살펴보고자 하였다. 문화예술교육은 민주적인 학교 문화와 창의성을 발현 할 수 있게 하는 개방적이며, 정서적으로 공감해 줄 수 있는 환경이 매우 중요하다. 이런 환경은 학교 공동체 구성원들의 문화예술에 대한 이해 정도에 따라 큰 차이가 발생할 것이기 때문이다.

넷째, 교사와 예술교육가, 교사와 교사간의 협력과 소통을 어렵게 하는 것이 무엇인가를 파악하고, 협력을 지원할 수 있는 다양한 방식을 찾고자 하였다. 학교에서 예술교육가에 대한 지원 방식과 수업지원 환경 등을 살펴보고 지원 방안을 찾고자 하였다.

교사예술교육가 사이의 협력을 위한 다양한 정책들이 제시되고 있지만 학교 문화예술교육은 여전히 형식적이고 기능적으로 이루어지고 있는 경향이 많다. 지역 연계 협력, 지원 업무 매뉴얼, 교사와 예술교육가를 위한 각종 연수들이 있지만 학교 현장에 실효성을 발휘하지 못하고 있다.

교사와 예술교육가가 함께 아이들에게 양질의 문화예술교육을 제공한다는 공동의 목표를 갖고 상호 협력한다면 지침에 의한 단순 협력이 아닌, 진정한 협력을 통해 학교 문화예술교육이 더욱 활성화 될 것이라 기대해 본다. 교과간의 벽을 허물고, 삶을 교육내용에 담아내며, 학생들이 다양한 방법으로 저마다 자신들의 빛깔로 빚어내는 학교 문화예술

교육의 모습을 상상해 본다. 이러한 것들이 가능하기 위해서는 교사와 예술교육가 모두 문화예술교육의 주체임을 자각하고 스스로 기획자가 되어야 할 필요가 있다.

## 2) 추진 과정

현장에서 활동하는 연구진들은 ‘학교 문화예술교육 활성화’라는 큰 주제에 대하여 초등/ 중·고등교사 그룹과 예술교육가 그룹을 대상으로 인터뷰를 진행하고, 이를 근거로 교사-예술교육가 협력연수를 통한 공통 주제로 나누기 위한 조사/ 인터뷰를 시작하였다.

300 명 이하의 작은 초등학교에서 문화예술교육 활성화의 가능성을 목격한 연구진은 좀 더 일반화하기 위해 다양한 교사 그룹을 인터뷰하였다.

첫 번째, 초등교사 그룹을 4 개 유형으로 나누어 이야기를 들었다. 문화예술교육에 대한 경험과 이해도가 높은 300 명 이하 작은 초등학교에서 문화예술교육을 추진하고 있는 20 년 이상의 경력을 가진 교사와 3~7 년 이하의 경력의 교사, 1 개 학년 4~6 개 학급의 중 규모 초등교사, 1,000 여명의 큰 학교에서 문화예술교육에 대한 이해를 가진 초등교사를 만났다.

두 번째, 중·고등학교교사 그룹은 문화예술교육의 경험을 가진 미술교과 및 타교과 교사를 만났다. 교사들의 현장에서 겪는 중·고등학교 문제와 청소년기 아이들의 문화예술교육에 대한 가치에 다른 접근이 필요하다고 여겼다.

세 번째, 예술교육가 그룹을 만났다. 초·중·고등학교에서 예술강사 지원사업 제도, 예술꽃 씨앗학교, 자유학년제를 연계한 협력 수업과 문화재단을 통해 학교에서 아동·청소년을 만나는 예술교육가들이 느끼는 학교, 학교 문화예술교육에 대한 이야기를 들었다. 더불어 이들을 연계하는 기초재단의 의견도 들었다.

네 번째, 본 연구방향에 대해 함께 논의할 교육전문가, 예술교육전문가의 자문을 통해 놓칠 수 있는 것에 대한 점검을 가졌다.

이렇게 10 개 그룹 32 명의 인터뷰를 진행하게 된 것은 불특정 다수를 통한 양적 조사보다는 다양한 여건을 가진 특정 대상들과의 심층 인터뷰를 진행하는 것이 좀 더 구체적인 현황 파악과 대안을 찾는 데 효과적이라 여겼다. 이 과정에서 공통된 질문과 개별 질문 속에서 각자 다른 경험이지만, 공통의 화두를 끌어낼 수 있었고, 이를 근거로 한 제안이 일반화 될 수 있을까에 대한 논의와 모색은 교사-예술교육가 FGI 연수와 기획연수로 연장되었고, 더불어 중장기적으로 이후 대안 제시 및 방향을 찾아갔다.

### ○ 일정별 자문/인터뷰 현황

- ▶ 자문 \_ 경기북부 류해석 장학사 2019.05.22.
- ▶ 개별 연구회의 \_ 조현초등학교 최영식 교장 2019.05.27.
- ▶ 인터뷰 ① 중학교 미술 박 OO 교사 2019.05.31.
- ▶ 인터뷰 ② 조현초등학교 신규 및 일반 교사 집단 2019.06.03.
- ▶ 자문 \_ 서울교대 김병주 교수 2019.06.12.
- ▶ 인터뷰 ③ 일반 교사 집단 (서울교대 교육연극 수업 참석) 2019.06.12.
- ▶ 인터뷰 ④ 양평관내 문화예술교육 관심 및 추진 교사 집단 2019.06.13.
- ▶ 인터뷰 ⑤ 예술교육가 (강사) 집단 2019.06.21.
- ▶ 인터뷰 ⑥ 중간규모(한 학년 4~5 학급) 초등학교 교사 (부천 OO 초등학교) 2019.07.04.
- ▶ 인터뷰 ⑦ 안양시 혁신지구 교사 이 OO/ 안양문화재단 관계자 2019.07.05.
- ▶ 인터뷰 ⑧ 고등학교 미술 김 OO 교사 2019.07.12.

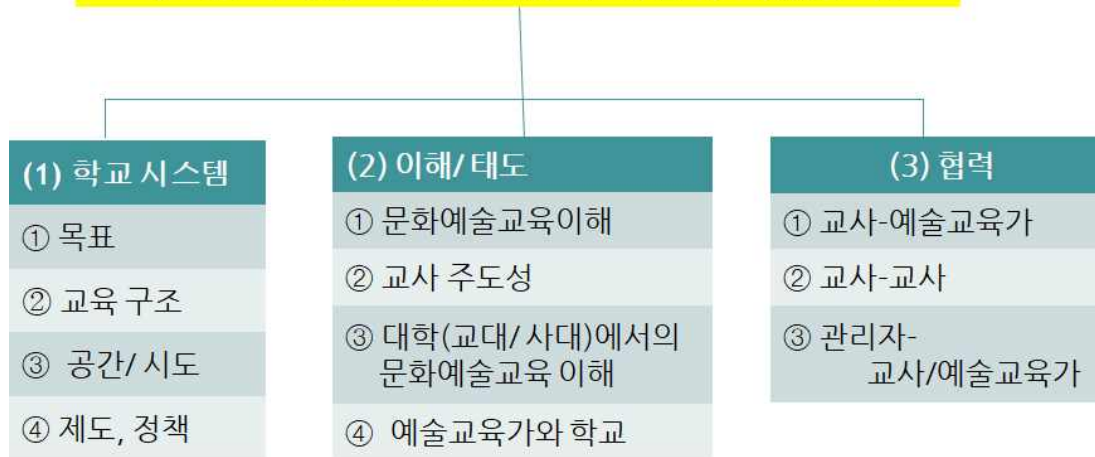
### 3) 핵심 질문 및 질문 의도

▶ **“학교 문화예술교육은 활성화, 내실화 되었는가?”** 지난 18 년간 국악강사제에서부터 시작된 학교 교육과정에서의 문화예술교육 실험은 이전까지 방과후, 동아리 활동으로만 이루어지던 예술교육이 예술강사 제도를 시작으로 학교 교육과정에 들어가면서, 아동, 청소년, 교사 그리고 학교가 문화예술교육을 통해 성장하기를 기대했다. 이에 대해 문화예술교육의 효과와 현장 여건 및 개선에 대한 많은 연구가 있었다.

이번 연구는 현장의 교사/ 예술교육가들의 이야기를 통해 체감하는 바를 파악하고, 그들의 요구와 대안을 도출해 보고자 하였다.

이에 질문은 교사와 예술교육가들이 학교에서 느끼고 생각하는 “학교 문화예술교육은 활성화 되어 왔는가? 내실화 되고 있는가?”라는 큰 질문에서 출발한다. 이에 인터뷰를 진행하면서 이어진 질문에 대한 근거는 아래 표와 같이 학교시스템/ 이해와 태도/ 협력이 라는 세 주제를 중심으로 나뉘었고, 하위 질문들은 참여 대상에 따라 인터뷰과정에서 구체적인 질문으로 확장되었다.

## 학교문화예술교육은 활성화/내실화 되었는가?



[그림 2] 핵심 질문 구조

### (1) 학교 시스템

#### ① 목표

- 학교가 문화예술교육을 주요 비전으로 세울 수 있는가?
- 학교의 비전, 철학은 학교 안 교사들에게 공유되는가?
- 학교가 문화예술교육에 힘이 있는가?
- 예술교육가 프로그램이 학교의 문화예술교육의 힘을 향상시켜 주는가?
- 아이들을 기다리고 이해해 주는 것을 함께 기다릴 수 있는 학교 문화의 형성은?
- 학교 목표가 교사에게 공감되고 동기를 주며, 행동으로 만드는 방법은 있는가?
- 학교에 예술교육가, 예술교육 관련 프로그램 시수가 많으면 문화예술교육이 활성화 되었다고 느끼는가?

#### ② 교육 구조

- 문화예술교육이 지속가능하고 안정적으로 운영되기 위한 방식은 무엇일까?
- 공교육의 틀이 문화예술교육 실천의 한계를 갖는 이유는 무엇일까?
- 아이들에게 문화예술교육 수업은 어떻게 평가되어야 하는가? 어떻게 기억될까?
- 큰 규모의 학교에서 문화예술교육 활성화란 불가능한가? 원인은 무엇인가?
- 중고등학교의 예술교육이 차지하는 비중, 가치는 어떠한가?
- 중고등학교 문화예술교육이 음악, 미술 교과가 아닌 다른 교육과정에서 가능한가?
- 중학교 자유학년제는 문화예술교육의 가능성을 키워주었는가?
- 학교는 어떻게 문화예술교육 프로그램을 구성하고, 예술가, 예술교육가를 찾을까?
- 학교에서 예술가, 예술교육가의 자격기준을 정하는 것은 정당한가?
- 초등과 중고등학교 아이들에게 다가가는 문화예술교육은 어떻게 달라야 하는가?

### ③ 공간/ 시도

- 새로운 시도를 해보고 싶은 것이 있다면?
- 예술교육 공간과 예술교육 담당전문가가 해낼 수 있는 역할은 무엇인가?
- 중고등학교의 예술교육(분야) 공간이 줄 수 있는 교육 효과는 무엇인가?

### ④ 제도, 정책

- 교육부/문체부의 문화예술교육정책을 바라보는 문제점은 무엇인가?
- 학교 문화예술교육 운영의 어려운 점은 무엇인가?
- 예산이 없거나 부족해도 문화예술교육은 지속가능한가?
- 특성화고등학교에서 문화예술교육 전공자가 다양화 될 수 있다면?

## (2) 이해/ 태도

### ① 문화예술교육 이해

- 문화예술교육은 무엇인가? 학교에서는 어떻게 추진되고 있는가?
- 문화예술교육이 아이들에게 필요한가? 교육 의미, 효과, 가치는 무엇이 있을까?
- 10년이 넘는 시간 동안 문화예술교육이 학교로 들어가 생긴 변화가 있는가?
- 협의의 문화예술교육, 광의의 문화예술교육에 대한 생각들
- 문화예술교육이 지향하는 아이들을 보는 교사의 태도의 중요성
- 교사의 문화예술교육에 대한 이해와 성장에 도움을 주는 것은 무엇인가?
- 문화예술교육에 있어 과정과 결과물에 대한 생각은?
- 아이들에게 문화예술교육은 어떻게 남을 수 있는가? (기억과 평가)
- 교사연수의 방향과 내용에 대해 필요하다고 느끼는 것?
- 예술교육가의 수업이 교사연수를 통해 교사가 대체 할 수 있을까?
- 교육청 중심의 교사연수에서 최근 거점학교 중심, 희망학교 중심 예술교육연수가 확장되고 있다. 이에 대한 교사들의 호감도?

### ② 교사 주도성

- 교사들에게 문화예술교육은 어떻게 비춰지는가?
- 문화예술교육에 대한 교사 스스로의 인식의 폭 증대, 수용성, 사고가 유연해지는 것이 가능했던 지점은 무엇인가?
- 교사가 주체적으로 교실, 학교의 문화예술교육을 만든다는 것은 어떤 것일까?
- 학교 예술교육프로그램의 운영주체는 누구인가?
- 교사가 수업을 바라보고, 아이들을 기다려 줄 수 있는 인식을 가지는가?

- 교사가 수업 내에서 문화예술 수업을 주도적으로 만들어가는 것은 어려운가? 왜 안될까?
- 교사가 주도성을 갖고 가치를 찾을 수 있는 환경에는 무엇이 있을까?
- 교사 연수, 예술교육가 프로그램으로 교사의 주체성을 키울 수 있는가?
- 교사의 변하는 경험, 변화는 어떻게 해야 가능할까?
- 예술은 경험재라면 교사의 경험은 언제, 어떻게 일어나고 이것이 아이들에게 어떻게 할 수 있을까?

### ③ 대학(교육대학/사범대학)에서의 문화예술교육 이해

- 대학(교대/사대)에서 문화예술교육에 대해 듣거나 배운 적이 있는가?
- 대학에서의 교육이 학교현장에서 아이들을 만났을 때 다가오는 차이는? 문화예술 교육은 어떤 도움을 주는가?

### ④ 예술교육가와 학교

- 예술교육가가 학교를 이해하는가?
- 학교는 예술교육가에게 얼마나 많은 자율성을 줄 수 있는가?
- 예술교육가 연수로 교사는 학교에서 예술교육을 지도하는 교사가 될 수 있는가?
- 교육진흥원 강사로 학교를 들어가는 것과, 개별로 들어갈 때의 차이는?
- 초등학교와 중고등학교에 예술교육가로 나갈 때 다른 지점은?
- 학교 문화예술교육 활성화를 위한 교사의 역할과 예술교육가의 역할 차이는?
- 학교와 예술교육가를 이어주는 매개자(코디네이터)가 있다면? 좋은 점? 그 역할?
- 예술을 전공하지 않는 많은 아이들을 만날 때 예술교육가의 전문성은 무엇일까?
- 학교 전담교사의 필요성?

## (3) 협력

### ① 교사-예술교육가

- 교사-예술교육가 협업의 방식, 내용에는 어떤 것들이 있을까?
- 교사-예술교육가가 협력이 잘 되기 위해 필요한 것은 무엇일까?
- 교사-예술교육가는 사전/ 중간 논의, 사후 평가가 가능할 수 있는가? 필요한가?
- 교사-예술교육가가 협력(협업) 과정에서 어려운 점은 무엇인가?
- 교사는 예술교육가에 대해 의심과 평가자의 시선으로 본다. 왜 그럴까?
- 경험이 없는 교사가 문화예술교육에서 할 수 있는 것은 있을까?
- 교사들이 예술교육가 수업에 관심을 보이지 않는 지점은 무엇일까?
- 예술교육가 수업을 통해 교사가 무엇을 보게 되고 배우게 되는가?



- 예술교육가 수업을 통해 교사가 차후에 직접 수업을 진행할 수는 없는가?
- 예술교육가와 아이들 간의 관계형성에 교사가 영향을 미칠 수 있는가? 어떻게 해야 가능할까?
- 왜 다양한 예술가들은 학교 문화예술교육에 참여하지 않는가?
- 예술교육가가 학교에 대한 고용관계로부터 협력은 가능한가? 서로의 자율성이 보장 되는가?

## ② 교사-교사

- 타교사의 공감각이 교실 수업과 학교 문화예술교육 확장에 미치는 영향이 있는가?
- 교사와 교사간의 협력이 필요하다는 것은 무엇일까?
- 학교에서 교사협의체, 교사 논의 구조는 활성화 되어 있는가?

## ③ 관리자- 교사/예술교육가

- 관리자는 교사를 믿고, 교사/예술교육가를 믿고 기다려줄 수 있을까?
- 관리자의 방향이 학교의 기준이 된다면 혹은 관리자의 역할은?
- 관리자 외에도 또 장애 요인이 있다면? 예를 들어 학부모?
- 관리자, 학부모는 문화예술교육을 이해하는가?

## 2. 문제 분석

### 1) 분석 근거

Colazzi의 현상학적 연구방법으로 분석하여 개인적 특성과 상황보다는 전체 연구 참여자들의 경험의 의미규명에 중점을 두었다. 동질적 표집(Homogeneous)과 눈덩이 표집(Snowball Sampling)으로 현직 교사와 현장 예술전문가들의 심층 면접을 통해 자료를 수집하였다.

분석 절차는 연구 참여자의 구술에서 연구하고자 하는 현상과 관계된 의미 있는 진술(signification statement)을 구/문장 형식으로 도출하였고, 의미 있는 진술을 일반적인 형태로 재 진술(general restatement)하였다. 의미 있는 재 진술로 부터 구성 의미를 도출하고, 주제, 주제모음, 범주로 조직했다.

## 2) 분석의 구조와 의미<sup>1)</sup>

연구 참여자의 재 진술은 다음과 같이 12 개로 범주로 조직했다.

### (1) 문화예술교육의 활성화/ 내실화

문화예술교육 활성화에 대해서는 '변화하고 있다'와 '활성화 되지 않았으며, 쉽게 바뀌지 않을 것이다'이라는 상반된 의견이 나왔다. 구체적으로 살펴보면, 교사가 할 수 있는 범위와 자율권이 늘어났고, 예산 및 인력의 증가와 기회도 많아졌다는 이유 등으로 활성화 되었다는 긍정의 의견이 있었다. 반대로 기존 공교육을 흔드는 것이기 때문에 쉽지 않고, 각자 욕망이 다르기 때문에 활성화되기 어려운 현실이며, 협력이 안 되어 형식적인 수업이 진행되고 있다는 견해도 다수 있었다.

그럼에도 불구하고 문화예술교육은 계속 유지되어야 한다는 의견이 지배적이었다. 아이들이 자발적이면서도 주도적인 자연스러운 성장을 유도하고, 아이들 스스로 세상을 볼 수 있는 눈을 키우게 해 주는 것이 문화예술교육 힘이라는 말에 대부분 동의하고 있었다.

### (2) 학교 목표

아직도 학교의 목표와 철학 없이 문화예술교육이 시행되고 있으며, 진지한 고민과 관심이 없다는 주제가 도출되었다. 철학과 목표에 대한 공유 없이 만성적으로 운영되고 있으며, 장기적인 안목으로 기다려주는 분위기가 형성되어 있지 않다는 것이다. 안 깨지는 교과 틀에 대한 반성이나 고민 없이 의례적으로 진행되고 있는 현 상황에서 문화예술교육이 일상에서 만날 수 있는 학교 문화를 만들어 가는 것이 중요하다고 말하고 있다.

### (3) 교육 구조

교육 구조를 보면 규모가 큰 학교는 작은 학교보다 문화예술교육 활성화가 더 어렵고, 중/고등학교도 어렵다. 중/고등학교는 교과 내용으로 융합되는 것도 어렵지만, 입시가 더 중요한 구조이기 때문에 교과내로 문화예술교육이 들어오는 방안이 더 연구되어야 한다는 결론이 나왔다. 초등학교는 담임 중심제로 문화예술교육에 대한 수업 조정을 조금 더 쉽게 할 수 있지만 중/고등학교의 과목 교사제는 수업조정이 쉽지 않다. 특히 문화예술교육을 신청하는 교사와 수행해야 하는 교사가 달라 공감과 협력의 부족을 호소했다. 중학교는 자유학년제를 잘 활용하면 좋은데, 학생들이 선택하여 신청함에도 불구하고 산만한 경향이 있고, 외부 강사 위주로 채워져 아쉬운 부분이 있음이 드러났다. 교사들은 자유학년제에 대해 회의적인 반면 예술교육가들은 긍정적으로 보는 이중적인 잣대도 나타났다.

1) 본 분석 근거 및 관련 내용은 「별첨 자료1」 참조.

학교 규모에 따른 한계도 나타났는데 큰 학교일수록 소통의 어려움을 호소했다. 문화예술교육의 전반적인 시스템 한계로 지역별 차이, 예산 부족에 따른 강사 섭외의 어려움 등이 지적되었다. 이와 함께 교육 내용에 적합한 강사를 섭외 할 수 있는 시스템의 부재와 해마다 교사가 바뀌면서 발생하는 지속성의 어려움에 대한 의견이 있었다. 또한 문화예술교육을 계획하고 실행하는 시기와 전체 교과를 계획하는 시기가 일치되지 않아 수업을 하는데 한계가 있다고 말하고 있다.

#### **(4) 공간 / 시도**

예술을 일상에서 느끼고 체험할 수 있는 별도의 문화예술교육 공간과 문화예술교육을 전담할 수 있는 교사, 코디네이터가 필요함을 알 수 있었다. 학교에는 문화예술교육을 할 수 있는 공간이 부족하며 전시 공간, 무용, 연극 공간, 작업실, 또는 문화예술을 즐길 수 있는 놀이터와 같은 공간이 있다면 훨씬 활성화 될 것이라고 이야기하고 있다. 현재는 수업을 주로 교실에서 진행하기 때문에 문화예술교육 수업에 한계가 많은데, 이러한 맞춤형 별도 공간이 주어진다면 수업의 질이 많이 향상 될 것이라 말하였다. 이와 함께 전담 문화예술교육 교사, PD/ 코디네이터를 양성하여 한 학교에 한 명씩 배치가 된다면 교사나 예술교육가가 바뀌어도 학교에 문화예술교육이 지속되고, 학교 문화가 형성 될 수 있다고 말하고 있다.

#### **(5) 제도와 정책**

문화예술교육의 제도와 정책 부분은 학생, 학부모, 교사, 관리자, 국가 모두 원하는 욕구가 다름을 알 수 있었고, 이와 함께 교육부, 교육청, 문체부 방향과 각자가 추구하는 것도 엇박자를 보이는 것을 볼 수 있었다. 학부모는 진학과 입시 관점에서 주로 아동/청소년기 교육을 보고 있고, 학생들은 매체의 영향을 받아 흔들리고 있으며, 교사, 관리자는 교육적 소신보다 국가 정책에 좌우되고 있는 실정이다.

실적과 성과 위주의 시스템으로 건강한 문화예술교육을 만들어 가기 어렵다는 견해가 지배적이었다. 더군다나 문화예술교육에 대한 명칭조차도 교육부와 문화부, 각 부서별로 통일되지 않은 실정인데, 이것이 문화예술교육의 현주소임을 반증하는 것으로 보인다.

#### **(6) 문화예술교육의 이해**

문화예술교육에 대한 이해가 있을 때 학교 문화예술교육의 활성화와 내실화가 이루어질 것이다. 이에 '문화예술교육을 무엇이라고 생각 하는가'라는 질문에서 '일상 속에 예술을 경험하고 체험하는 삶과 연결' 이라고 대답하는 경우도 있었지만, 기능적으로 생각하거나 잘 모르겠다고 하는 경우도 있었다. 문화예술교육이 활성화되기 위해서는 먼저 문화

예술교육에 대한 깊은 이해와 통찰이 선행 되어야 한다. 그러나 현재는 발표나 축제 위주의 결과 중심으로 이루어지고 있다. 이러한 한계를 극복하기 위해서는 학부모를 비롯하여 교사와 학생 등 전반적인 인식의 변화가 필요함을 알 수 있었다.

### **(7) 교사의 주도성**

교사가 문화예술교육의 경험이 없거나 기능적으로 못한다는 생각 때문에 주도성을 가지고 적극적으로 추진하기 어렵다는 의견이 많았다. 이러다 보니 나와 무관한 타인의 일처럼 생각하는 교사도 있음을 알 수 있었다. 심지어 문화예술교육 수업은 외부 강사가 와서 될 수 있는 수업으로 인식하는 경우도 있었다.

수업을 진행하면서 교사가 주체가 되어 문화예술의 자유로움과 표현을 만끽하고, 학생들과 열린 수업을 경험한 사례도 있었지만 산만하고, 의지가 없는 학생들로 인해 회의감이 드는 사례도 꽤 있었다. 학생들의 성향에 따라 달라지는 문화예술교육 방향성에 대한 고민도 보였다.

다양한 이유에도 불구하고 교사가 기획자의 마인드가 있는 경우 문화예술교육이 달라졌으며, 한 명의 의식 있는 교사가 미치는 영향력이 큰 것도 볼 수 있었다. 이런 면에서 교사들이 문화예술교육에 주도성을 가지려면 교사 스스로 느끼고 변화해 보는 경험이 중요하다라는 의견이 많았다. 문화예술교육에 대한 짜릿한 경험을 맛보면 자연스럽게 주도성을 가지고 임하게 된다는 것이다. 이를 위해 교과연계 연수와 교사가 함께 문화예술을 느끼고 체험하며 변화하고 성장하는 경험을 할 수 있는 연수가 필요하다고 이야기한다.

### **(8) 대학(교육대학/사범대학)에서의 문화예술교육 이해**

대학에서 문화예술교육에 대한 이해와 개념을 배우고 적용 사례를 배운 경우는 거의 없었고, 배운다고 해도 기능적으로 한정되어 있었다. 어떤 경우에는 기능적인 것도 배우지 않았으며, 학교에 초임 발령 받아 이러한 개념을 처음 들은 교사도 상당 수 있었다. 문화예술교육이라는 것 자체가 처음이고 모든 것이 새롭고 낯설었다는 경우가 다수였다.

### **(9) 예술교육가와 학교**

예술교육가가 학교의 현황을 듣고 이해하기 쉽지 않은 구조이며 결국 갑과 을의 관계라는 견해들이 다수 있었다. 예술교육가는 예산 등을 알기도 쉽지 않고, 학급 통제 등 책임 부분에서 불분명하여 선을 명확히 알기가 어렵다는 것이다. 이와 함께 발표나 공연을 학교가 원하기 때문에 예술교육가가 역량을 발휘하면서 다양한 문화예술교육을 활용하려

고 하여도 쉽지 않다고 했다. 결국은 학교와 협의하는 과정에서 예술교육가의 의견 보다는 학교의 의견을 일방적으로 따라 갈 수밖에 없는 구조적 한계가 있다고 했다.

#### **(10) 교사 - 예술교육가 협업**

교사와 예술교육가의 관계를 물과 기름 같은 존재로 보는 경향이 강했다. 수업 따로 예술교육 따로, 교사는 예술교육가를 모르고 예술교육가는 교사를 피하고, 서로 협업의 필요성은 인식하고 있지만 융화되고 있지 않은 현실이다. 서로 무엇을 하는지 모르고, 기능적으로 또는 자신의 수업만 각자 하는 경향들이 많다. 또한 서로의 영역에 대한 불분명함, 어디까지 넘지 말아야 할 영역인지 모르겠다는 의견도 많았다. 예를 들어 교사는 자신이 운영하는 교실을 침범 당한다는 거리낌과 예민함이 있고, 예술교육가는 자신의 프로그램이나 콘텐츠를 교사가 너무 쉽게 베낀다는 불안감이 존재하고 있었다. 이와 함께 교사의 재량과 예술교육가의 역량에 따라 수업의 질과 내용이 너무 달라지고 있는 현실이 드러났다.

협업이 잘 된 사례들도 있었는데, 교사가 아이들이 가진 생각의 확장을 먼저 열고 예술교육가가 그것을 받아서 예술의 영역으로 들어가는 등 주거니 받거니 하면서 서로 협력하여 융합 교육을 한 경우는 아이들이 변화하고 성장하는 경험을 할 수 있었다. 이런 사례에서는 교사와 예술교육가의 만족도가 각각 높았으며, 서로 성장 할 수 있도록 길을 열어준다는 생각이 강했다. 그 외에 협업이 잘 된 경우를 보면 교사가 함께 참여하여 예술교육가의 방법을 배우고 돕는다는 자세가 있는 경우였다. 예술교육가와 교사가 함께 하는 작업을 통해 아이들이 새로운 발상을 하고 사고가 확장되는 경험을 한 교사들은 적극적으로 되면서 협업에 중요성을 인식했다.

협업의 중요성을 모두 인식은 하고 있지만 여건상 시간과 예산 등의 문제로 힘들다는 고충을 호소했다. 수업 계획 전, 중간, 종료 후 등 협력 할 수 있는 시간이 매우 필요하며, 이러한 시간이 확보 될 때 수업의 질이 달라질 것이라고 말하고 있다. 그런 의미에서 제도화 또는 강제성을 부여할 필요도 있다는 의견이 제시되었다. 협력하는 시간은 강제성을 두지만 형식과 내용은 자율성을 보장하는 제도화 또는 의무화가 이루어 질 필요도 있다는 의견이 있었다.

#### **(11) 교사 -교사 협력**

교사와 교사 간의 협력을 위한 소통이 어려운 경우는 개인주의가 심하거나, 큰 학교인 경우로 나왔다. 또한 교직 연차가 짧으면 화두를 던지기 어렵고 전 학년 교사와의 소통에도 어려움을 이야기하는 경우도 있었다. 반면 동료 교사의 영향력으로 자신의 틀을 깨고

성장하며, 확장하는 경험을 했다는 의견들도 많았다. 학교 문화예술교육을 하면서 가장 기억에 남는 일로 교사의 지지와 격려라는 이야기를 꼽았다. 동료 교사가 미치는 영향이 상당히 큰 것으로 나타났고, 이런 측면에서 교사들 간에 공유하고 함께 연수를 받을 수 있는 기회가 많아져야 할 것이다. 교사들의 분위기에 따라 수업의 질이 달라지므로 교사들이 문화예술교육에 대해 충분히 소통하고 연구 할 수 있는 분위기가 만들어져야 할 것이다.

## **(12) 관리자-교사/예술교육가**

문화예술교육에 대한 관리자들의 이해 부족으로 소통이 어렵다고 호소했다. 어떤 경우는 관리자들이 문화예술교육에 대해 관심 자체가 없고, 필요에 의해서가 아니라 지정되었으니까 하라는 경우도 있는 것으로 나타났다. 관리자의 시각과 틀을 깨기 어려운 상황에서 관리자는 자신만의 시각을 강요하고, 결과와 발표 위주의 교육만을 고집하는 경우도 있었다.

이런 상황에서 교사는 예술교육가의 제안을 받기가 어렵고, 관리자에게도 의견을 내어 반영되기 어려운 상황이었다. 교사와 관리자 모두 이 교육의 중요성을 인식하지 못하고 진행하는 경우도 있어서 교사, 관리자가 모두 함께 교육이나 연수를 받을 기회가 마련되어야 한다는 이야기도 나왔다. 이와 함께 예술교육가도 기획자가 되어 학교에 먼저 다가가는 노력이 필요하다는 의견도 있었다.



---

### Ⅲ. 연수 기획

---

1. 연수 추진 과정
2. 연수 운영 내용





---

### Ⅲ. 연수 기획

---

## 1. 연수 추진 과정

“학교 문화예술교육은 과연 활성화되고 있는가? 내실화 되어 가고 있는가?”에 대한 연구는 교사와 예술교육가, 전문가그룹으로 인터뷰로 추진하면서 1차로 정리를 하였고, 연수를 통해 교사와 예술교육가들이 함께 모여 이야기를 나누는 시간으로 확장하였다. 왜냐하면 학교 문화예술교육 내실화의 핵심이기도 한 교사와 예술교육가가 현장에서 함께 이야기를 나눌 수 있는 기회가 매우 드문 현실이기 때문이다. 연수 과정은 함께 대면하여 이야기를 나눔으로써 어느 정도의 궁금증을 해소하고 상대에 대한 이해와 새로운 입장, 의견들이 발견될 수 있을 것이라 기대감을 가지고 있었다. 또한 1차 연수가 FGI에 집중한다면 2차 연수는 교사-예술교육가가 학교에서 접목할 수 있는 문화예술교육프로그램을 함께 기획하는 과정에서 발견되는 협력의 가능성을 찾아내고자 하였다.

### 1) [FGI 워크숍] 학교 문화예술교육 나누기 그리고 더하기

#### (1) 프로그램 목표

- 초/중/고교 관리자, 교사, 예술교육가, 문화기획자가 한자리에 모여 다양한 교육 현장의 경험을 공유하고 아이디어를 더한다.
- 구체적이고 생생한 학교 문화예술교육 현장의 문제점을 바라보고 해결책을 함께 모색한다.

#### (2) 프로그램 내용 구성

##### ■ 주제 선정 이유

- 1차 워크숍의 대 주제는 ‘학교 문화예술교육은 활성화, 내실화 되고 있는가’에 대해 초/중/고등학교의 관리자, 교사, 예술교육가, 기획자가 함께 원인과 이유, 대안을 찾기 위하여 토론을 하는 장이다.
- ‘학교 문화예술교육 활성화’는 예술교육가 프로그램, 강사의 질만으로 해결될 수 없다. 학교는 교사와 관리자의 역량과 역할이 크기 때문이다. 이에, 학교 문화예술교육 활성화에 대하여 현장에서 그 책임과 문제의식을 갖고 있는 모두가 함께 이야기를 나누고자 하였다.

- 4 주체 (관리자/교사/예술강사/기획자)가 생각하는 '학교 문화예술교육'을 짚어보고, 함께 현장에서 만나게 되는 어려운 점과 서로 몰랐던 것들에 대해 이야기를 나눈다면 좀 더 구체적인 발전 방안들이 모색될 것이다.

#### ■ 고려 사항

- 13 시간 동안 하나의 주제를 가지고 회의실 공간에서 강의/ 토론만으로 진행된다면 참여자들의 밀도 있는 공감과 집중을 만들기 어렵다. 그러므로 연수 장소/ 신체 활동으로 환경 변화를 시도한다.
- 다양한 입장과 견해가 반영될 수 있도록 프로그램을 구성하며, 즉흥적인 신체 활동으로 각자 가지고 있는 문제의식이 유연해 질수 있는 계기들을 마련한다.
- 음악을 듣고, 함께 만들면서 배우는 작사/ 작곡 프로그램은 전체 프로그램을 부드럽게 만들어 줄 것이며, 더불어 교사, 예술교육가들이 현장에서 어려워하는 부분을 시도함으로써 가능성을 발견하는 계기가 될 것이다.
- 모둠별 토론 구조를 다양하게 만든다. 이것은 인터뷰 과정에서 나왔던 현황과 문제의식을 고려해 배치하기로 하였다. 초등/ 중고등이 달랐고, 또한 초등에서도 전교생이 300 명 이상의 큰 학교와 그 이하인 작은 학교의 문제점도 다른 현실을 고려하였다. 그리고 교사와 예술교육가의 문제를 보는 지점이 다르기 때문에 서로 다른 이야기들을 함께 듣고 나눌 수 있도록 다양한 모둠 구성을 배치하였다.
- 모둠 토론 과정은 진행에서 나오는 문제 제기들을 최대한 수용하면서, 프로그램 운영 시간을 조율해 나가도록 했다.

#### ■ 최종 시간표

〈표 1〉 FGI 워크숍 시간표

일시	시간	교육주제	주요내용	교육강사
8.5. (월) 1일차 6.5H	13:50-14:00	입소식	○ 교육진흥원 아카데미 소개 ○ 교육과정 세부내용안내	교육진흥원 교육연수센터
	14:00-15:30	1.5 두근두근 자기소개	[소개] ○설레는 첫 만남, 나를 소개합니다.	주강사: 김지연(문화기획자) 임미경 (예술교육가) 보조강사: 송유미
	15:30-17:00	1.5 문화예술교육 경험 공유	[토론] ○학교 문화예술교육 경험 나누기	
	17:00-18:30	1.5 싱어송라이터와 함께하는 내 안의 예술 1	[창작] ○싱어송라이터 '시와' 노래 그리고 노래 만들기 1	주강사: 시와(싱어송라이터) 보조강사: 임미경

	18:30-19:30		저녁 식사		
	19:30-21:30	2	싱어송라이터와 함께하는 내안의 예술 2	<b>[창작]</b> ○ 싱어송라이터 시와 노래 그리고 노래만 듣기2	주강사: 시와 보조강사: 임미경
	21:30-		휴식 및 취침		
8.6. (화) 2일차 6.5H	09:00-12:00	3	학교 문화예술교육 해체하기	<b>[토론]</b> ○ FGI 인터뷰 내용 보고 ○ 학교 문화예술교육 현장의 현실 파악하기	주: 김지연, 임미경 보: 송유미
	12:00-13:00		점심 식사		
	13:00-15:00	1.5	학교 문화예술교육 재구성 1 - 색다른 만남	<b>[토론]</b> ○ 학교 문화예술교육 문제와 개선점 찾기	주: 김지연, 임미경 보: 송유미
	15:00~16:30	2	학교 문화예술교육 재구성 2 - 나와서의 만남	<b>[토론]</b> ○ 문화예술교육이 나에게 주는 가치 찾기	주: 김지연, 임미경 보: 송유미
	16:30-17:00		퇴소식	○ 설문지 작성 및 정리	교육진흥원 교육연수센터
합계		13			

## ■ 강의 세부계획

〈표 2〉 FGI 워크숍 강의 세부 계획

주 제	진행 과정	내 용
두근두근 자기소개 (1.5H)  주강사/ 임미경	<b>도입 (20M)</b>	<b>낯설음 받아들이기</b> • 다양한 방법으로 걸으며 공간 살피기 • 다양한 방법으로 인사하기
	<b>전개 (1H)</b>	<b>[체험 워크숍]</b> <b>자기소개하며 서로 친해지기</b> • 내 짝꿍을 소개합니다. (짝 활동) • 나, 너, 우리, 동네 • 같은 생각, 다른 생각
	<b>정리 (10M)</b>	<b>소감 나누기</b> • 첫 만남에 대한 느낌과 연수에 대한 기대감 나누기
문화예술	<b>도입 (20M)</b>	<b>척도 게임</b> • 2개의 그룹으로 나눈 후 1개 그룹씩 척도 게임을 한다. • (초등+초등 예술교육) (중고등+중고등 예술교육) • 학교 문화예술교육을 내실화 되고 있다, 아니다 에 따라, 척도로 나누어 서고, 이유 나누기

주 제	진행 과정	내 용
교육 경험 나누기 (1.5H)  주강사/ 김지연	<b>전개 (1H)</b>	<b>학교 문화예술교육 경험 나누기</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 네 개의 그룹(활성화 되다, 안되다 초등+강사/ 중고등+강사)로 나누어 경험 나누기</li> <li>• 관련 사례나 어려운 점들에 대해 경험담 나누기, 키워드를 갖고 이야기 나누기</li> <li>• 포스트잇에 이유의 키워드 붙이기/ 그룹핑</li> </ul>
	<b>정리 (10M)</b>	<b>소감 나누기</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동에 대한 소감</li> </ul>
내 안의 노래꺼내기 (3.5H)  주강사/ 시와	<b>도입 (1H)</b>	<b>싱어송라이터 '시와'가 노래를 만드는 방법</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 노래가 찾아온 시간</li> <li>• 노래를 찾아나서는 시간</li> <li>• Q&amp;A</li> </ul>
	<b>전개 1 (30M)</b>	<b>[체험 워크숍] 작사와 작곡 1</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 머릿속 생각을 눈에 보이게 하기</li> <li>• 지금 이 순간 마음에 들어오는 단어 고르기</li> <li>• 노래 만들기에 대한 소개</li> <li>• 포스트잇에 이유의 키워드 붙이기/ 그룹핑</li> </ul>
	<b>전개 2 (1.5H)</b>	<b>[체험 워크숍] 작사와 작곡 2</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 가사 만들기</li> <li>• 멜로디 떠올리기, 녹음하기</li> </ul>
	<b>정리 (30M)</b>	<b>발표와 정리</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 노래 발표, 소감 발표, 마무리</li> </ul>
학교문화 예술교육 해체하기 (3H)  주강사/ 김지연	<b>도입 (20M)</b>	<b>학교 문화예술교육이란? 인터뷰 현황 강의</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 케이스별 이야기 공유: FGI 조사 연구 결과 공유하기</li> <li>• 학교문화예술교육에 대한 정의 생각해보기</li> </ul>
	<b>전개 1 (1H)</b>	<b>토론 1</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 모듬나누기: 초등교사+관리자/ 중고등교사/ 예술교육가. 기획자 (4그룹)</li> <li>• 예술교육가, 기획자, 교사로서 문화예술교육 현장/ 준비과정 역할 Map 그리기</li> <li>• 다른 대상에게 물어보고 싶은 질문 만들기 / 정리 발표</li> </ul>
	<b>전개 2 (1H)</b>	<b>토론 2</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 모듬나누기: 초등+예술교육가/ 중고등+예술교육가 (4 그룹)</li> <li>• 질문을 서로 다른 대상에게 던지고, 그 질문에 의견 듣기 및 해결할 수 있는 방법 찾기</li> <li>• 질문에 대해 나오는 이야기 기록하기</li> </ul>

주 제	진행 과정	내 용
	<b>정리 (10M)</b>	<b>소감 나누기</b> • 생각이 달라진 지점 혹은 토론에 대한 느낌 나누기
학교 문화 예술교육 재구성 1. 색다른 만남 (1.5H)  주강사/ 김지연, 임미경	<b>전개 (1.2H)</b>	• <b>모둠 논의하기</b>
		<b>색다른 만남</b> • 4모둠 별, 협력이 가장 필요한 관계와 문제의 관계 정하기 • 다른 모듬의 관계 문제가 개선될 수 있도록 제안하고 싶은 부분 알려 주기
	<b>정리 (10M)</b>	<b>소감 나누기</b> • 활동에 대한 소감
학교문화 예술교육 재구성 2. 나와의 만남 (2H)  주강사/ 김지연 임미경	<b>도입 (30M)</b>	<b>[체험 워크숍]</b> <b>내 안의 움직임</b> • 둘 씩 짝을 지어 이성적 욕구가 아닌 잠재적 욕구에서 일어나는 움직임 찾기 • 내가 변하는 경험, 내 안의 욕구는 무엇인지 들여다보기
	<b>전개 (1H)</b>	<b>나와의 만남</b> • 간단한 심리테스트 • 나에게 문화예술교육이 가지는 의미를 '공간'으로 그리기 (산, 바다, 오솔길 등) • 나를 힘들게 하는 장애 요소, 힘이 되어 함께 가고 있는 사람 그리기 • 그림 속 요소들의 의미 찾기 • 제목 붙여 발표하기
	<b>정리 (30M)</b>	<b>전체 워크숍 소감 나누기</b> • 학교 문화예술교육의 질적 성장을 위한 아이디어 나누기

### (3) 프로그램 장소 선정

#### ■ 장소 특징 및 선정 사유

- 농촌 마을의 펜션을 프로그램 장소로 선정하였다. 양평군 '햇살 좋은 날 펜션'은 외부 환경이 좀 더 자연적이어서 참여자들로 하여금 연수에서 올 수 있는 피로를 최소화 시키고자 하였으며, 내부 공간 또한 회의/ 강의 공간의 모습보다는 큰 거실을 통해 참여자들로 하여금 편안한 휴식의 여유를 줄 수 있도록 하였다.
- 운영시간상 야외 프로그램을 별도로 할 수 없는 관계로 마을 외부 식사와 정원에서 개별 휴식을 할 수 있는 시간을 배치하였다.



[그림 3] FGI 워크숍 연수 장소

#### ■ 고려 사항

- 펜션으로서 테이블, 의자가 안정적으로 마련되어 있지 않았다. 이에, 운영팀은 참여자들이 앉을 수 있는 좌식 의자와 테이블을 준비하였고, 마이크와 스피커 등 음향 장비를 준비하여, 좀 더 안정적 교육 환경을 만들었다.
- '시와'의 음악 공연과 참여자들의 노래 만들기 과정은 기타, 신디사이저 등의 악기가 필요하였고, 이에 대한 준비도 하였다.
- 1박 2일의 숙소에서 여자 숙소의 경우 인원수에 비해 화장실(3개) 문제 등이 나올 수 있어 연수 동 화장실을 개방하여 편의를 제공하였다.
- 연수의 피로를 줄이고 참여의 흥미를 높이기 위하여 연수 3식 중 점심, 저녁식사를 근거리 (200~500M) 음식점을 이용하였다.

#### (4) 연수생 선정 과정

##### ■ 대상 여건

- 본 연수는 '학교 문화예술교육 활성화'에 대한 현장의 다양한 의견들을 취합하여 함께 방향성을 모색하고자 하는 목적을 가지고 있었기에, 초/중/고등학교 교사와 학교 관리자(교감, 교장), 예술교육가, 문화기획자 모두를 대상으로 25 명의 참여자를 모집하였다.
- 참여자 모집에서도 참여 의도를 세심히 읽으며, 본 연수 과정에 동기를 이해하고 있는가에 대해 집중하였다.
- 참여 모집 시점 또한 교사들의 연수 신청기간을 고려하여 6 월 중순부터 모집을 시작하였고, 짧은 시간에 사전 신청 100 명(대기자 포함)이 마감되었다.

##### ■ 선정 기준

- 사전 신청자에 대한 선정 기준은 다음과 같다.
  - ① 교육진흥원 연수 기준의 결격 사유가 있는가?
  - ② 참여 동기에서 본 연수의 취지를 이해하고 있는가?
  - ③ 교육 경험을 가지고 현장의 이야기를 충분히 전달할 수 있는가?
  - ④ 기획 워크숍과 중복 신청자에 대하여 경험과 관심의 고려하여 1 개 연수 신청으로 제한한다.
  - ⑤ 교사들의 경우 초등/ 중등/ 고등교사, 관리자의 비율을 고려하며 전체 인원의 50~60%를 선정한다.
  - ⑥ 예술교육가의 경우 각 장르별 다양성, 학교 문화예술교육의 경험, 문화기획자의 비율을 고려하여 전체 인원의 40~50%를 선정한다.

##### ■ 최종 참여자 구성

- 위의 기준으로 사전 신청자 중에서 초기 25 명(초등교사 8 명/ 중고등교사 5 명/ 관리자 2 명/ 예술교육가 8 명/ 기획자 2 명)을 선정하였고, 이후 취소 발생 시에도 위의 기준을 고려하여 선정하였다.
- 최종 참여자는 총 22 명으로 교사 12 명(초등교사 5 명, 중고등교사 5 명, 초등 관리자 2 명), 예술교육가 10 명 (예술교육가 8 명, 문화기획자 2 명)이 참여하였으며, 참여자 현황은 다음과 같다.



〈표 3〉 FGI 워크숍 참여자 현황

교사		예술교육가	
초등교사	안*민 (남)	예술교육가	구*혜 (여)
	민*기 (여)		김*남 (여)
	방*애 (여)		여*순 (여)
	송*영 (여)		이*주 (여)
	최*가 (여)		이*영 (여)
초등 관리자	이*진 (남)	문화기획자	임*준 (남)
	설*희 (여)		허*경 (여)
중등 교사	강*민 (여)		홍*주 (여)
	김*민 (남)		공*하 (여)
	문*호 (남)		김*경 (여)
고등 교사	염* (여)		
	유*혜 (여)		

##### (5) 운영 준비 시 특이사항

- 이전의 연수 장소와는 다른 공간을 선택함으로써, 사전 답사 및 준비물등에 좀 더 많은 신경을 썼다. 테이블, 의자, 프로젝트 등의 교육환경, 숙소, 식사 등에 대하여 편리성과 안전성을 점검하고, 운영팀은 이에 대한 사전 준비를 하였다.
- 또한 연수 장소 특성상 개인용품의 부족함을 미리 공지함으로써 참여자들이 준비하도록 하였으며, 숙소까지의 대중교통이 원활하지 않은 참여자를 위한 차량 지원을 하였다.

## 2) [기획 워크숍] 학교 문화예술교육 디자인 공작소

### (1) 프로그램 목표

- 초/중/고등학교 교사, 예술교육가가 한자리에 모여 다양한 교육 현장의 경험을 공유하고 아이디어를 더한다.
- 교사, 예술교육가 협력하여 학교 문화예술교육을 새롭게 디자인한다. 학교 수업, 축제, 공간 등 학교 문화예술교육의 디자인을 구상, 실천 방안을 마련하며, 발전적인 협력의 의미를 재발견 한다.

## (2) 프로그램 내용 구성

### ■ 주제 선정 이유

- 2차 워크숍은 '학교 문화예술교육의 활성화를 위하여 3주체(교사/ 예술교육가 / 문화기획자)가 모여 함께 아이디어를 찾고 학교에서 실행해 볼 수 있는 협업 프로그램을 기획하도록 하였다.
- 과거보다 학교에 예술교육가 중심의 문화예술교육 프로그램이 많아지고 있지만, 실제로 협업이 이루어지기도 어렵고, 소통의 시간조차 부재하다는 사전 인터뷰의 문제제기 아래 두 주체가 함께 모여 학교 여건들을 반영하고 교사들이 협력하여 실행할 수 있는 프로그램을 디자인해 보자는 의도였다.

### ■ 고려 사항

- 본 워크숍은 '학교 문화예술교육 활성화'를 주제로 하는 연구의 일환이기도 하여, 현장의 경험, 문제 제기를 듣고, 연구에 반영할 수 있도록 하였다.
- 문화예술교육에 대한 이해가 아직도 정착되지 않은 상황에서 교육 전문가(류해석 경기도 교육청 장학사)를 초빙하여 현장 교육가 입장에서 보는 문화예술교육과 접근 방향에 대해 전달하고자 하였다.
- 기획 워크숍이지만 현장의 경험, 다양한 사람들에 대한 이해는 삶과 문화예술교육의 거리를 좁혀 줄 수 있다. 이에 마을교육공동체를 시도하고 있는 양평군 강상면 세월리 마을과 세월초등학교 탐방을 통해 현장의 다양한 경험을 보고 느끼고 배울 수 있는 시간을 마련하였다.
- 기획 프로그램 개발 단계에서는 관심 분야에 따른 모둠 활동과 놓치기 쉬운 방향성의 조율을 위하여 3인 멘토 시스템으로 운영하였다.
- 기획 프로그램 개발 단계에서 초등/중고등 교사와 예술교육가의 협업이 이루어질 수 있도록 모둠을 섞어서 배치하며, 또한 아이디어 구성에서도 서로의 생각을 확장할 수 있는 모둠 구성을 고려하였다.
- 프로그램 개발 과정은 초기 계획과 달리 참여자의 의지에 따라 주제 선정, 논의 시간 마련 등이 달라질 수 있기에 이를 최대한 반영하는 구성을 하며, 더불어 3인 멘토가 중간 논의를 통해 진행 방향을 조정해 나간다. (이에 초기 계획과 달리 중간발표 시간을 마련하고, 최종 발표 또한 공연/개입이 아닌 중간 발표 의견을 토대로 한 최종발표로 조정하였다.

■ 최종 시간표

〈표 4〉 기획 워크숍 시간표

일시	시간	교육주제	주요내용	교육강사
8.7. (수) 1일차 7.5H	12:50 -13:00	입소식	○ 교육진흥원 아카데미 소개 ○ 교육과정 세부내용안내	교육진흥원 교육연수센터
	13:00 -15:00	2	두근두근 자기소개	주. 김지연(문화기획자) 임미경(연극놀이전문가) 보. 송유미(프리랜서)
	15:00 -17:00	2	문화예술교육 경험 공유	
	17:00 -18:30	1.5	학교를 디자인하다	
	18:30 -19:30		저녁 식사	
	19:30 -21:30	2	학교를 새로이 디자인 하다	류해석 (경기도교육청 장학사) 보조: 송유미
	21:30-		휴식 및 취침	
8.8. (목) 2일차 8H	08:30 ~10:30	2	세월리 안길 탐방	주강사: 김지연
	10:30 ~11:30	1	천연의 삶 즐기기	정성희(원예치유사)
	11:30 -13:00		점심 식사 / 지역자 발효 밥상 (2개 모둠으로 나누어 식사/ 마을 자을 관람을 진행)	
	13:00 -15:00	2	학교 문화예술교육 디자인 작품 구상	주강사: 김지연, 임미경, 이미령(前중등 미술교과 수석교사)
	15:00 -18:00	3	학교 문화예술교육 디자인 작품 만들기	
	18:00 -20:00		저녁 식사	
	20:00-		자유 네트워킹 및 취침	
8.9. (금) 2일차 4.5H	09:00 -12:00	3	학교 문화예술교육 디자인 발표	주강사: 김지연, 임미경, 이미령
	12:00 -13:00		점심 식사	
	13:00 -14:30	1.5	협력의 재발견	주강사: 김지연, 임미경, 이미령
	14:30 -15:00		퇴소식	교육진흥원 교육연수센터
합계		20		

## ■ 강의 세부계획

〈표 5〉 기획 워크숍 강의 세부 계획

주 제	진행 과정	내 용
두근두근 자기소개 (2H)  주강사/ 임미경	도입 (20M)	<b>낯섦 받아들이기</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 다양한 방법으로 걸으며 공간 살피기</li> <li>• 다양한 방법으로 인사하기</li> </ul>
	전개 (1.5H)	<b>자기 소개하며 서로 친해지기</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 내 짝공을 소개합니다. (짝 활동)</li> <li>• 나, 너, 우리, 동네</li> <li>• 같은 생각, 다른 생각</li> <li>• 예술 탐색로 (내가 선호하는 예술 장르로 표현하기)</li> <li>• 지각과 습관에 대해</li> </ul>
	정리 (10M)	<b>소감 나누기</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 첫 만남에 대한 느낌과 연수에 대한 기대감 나누기이야기 나누기</li> </ul>
문화예술 교육 경험 나누기 (2H)  주강사/ 김지연	도입 (20M)	<b>척도 게임</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 2개의 그룹으로 나눈 후 1개 그룹씩 척도 게임을 한다.</li> <li>• (초등+초등 예술교육) (중고등+중고등 예술교육)</li> <li>• 학교 문화예술교육을 내실화 되고 있다, 아니다 에 따라, 척도로 나누어 서고, 이유 나누기</li> </ul>
	전개 1 (1H)	<b>학교 문화예술교육 경험 나누기</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 네 개의 그룹(활성화 되다, 안되다 초등+강사/ 중고등+강사) 로 나누어 경험 나누기</li> <li>• 관련 사례나 궁금한 점들에 대해 경험담 나누기, 키워드를 갖고 이야기 나누기</li> <li>• 포스트잇에 이유의 키워드 붙이기/ 그룹핑</li> </ul>
	전개 2 (30M)	<b>FGI 인터뷰 사례 소개 - 인터뷰 현황 강의</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 케이스별 이야기 공유: 예술교육/교과교육, 도시/농어촌, 작은학교/큰학 교, 초등/중고등학교 등 분류별 사례를 통해 사전 FGI 결과 공유하기</li> </ul>
	정리 (10M)	<b>소감 나누기</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동에 대한 소감</li> </ul>
학교를 디자인 하다 (1.5H)  주강사/ 김지연, 임미경	도입 (30M)	<b>내 맘대로 디자인</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 몸을 가볍게 열어보자,, 관계를 보자</li> </ul>
	전개 (1H)	<b>교사-예술교육가 협력으로 시도해 볼 수 있는 것 찾기</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>* 학교 문화예술교육의 힘을 키우기 위해 해보고 싶거나, 할 수 있는 것이 무엇이 있을까? 포스트잇 붙이기 (초등, 중고등 교사, 관리자 / 예술교육가 그룹으로 진행)</li> <li>=&gt; 교사들의 공통 관심으로 5개 그룹 만들기 - 예술교육가 초대하기</li> </ul>

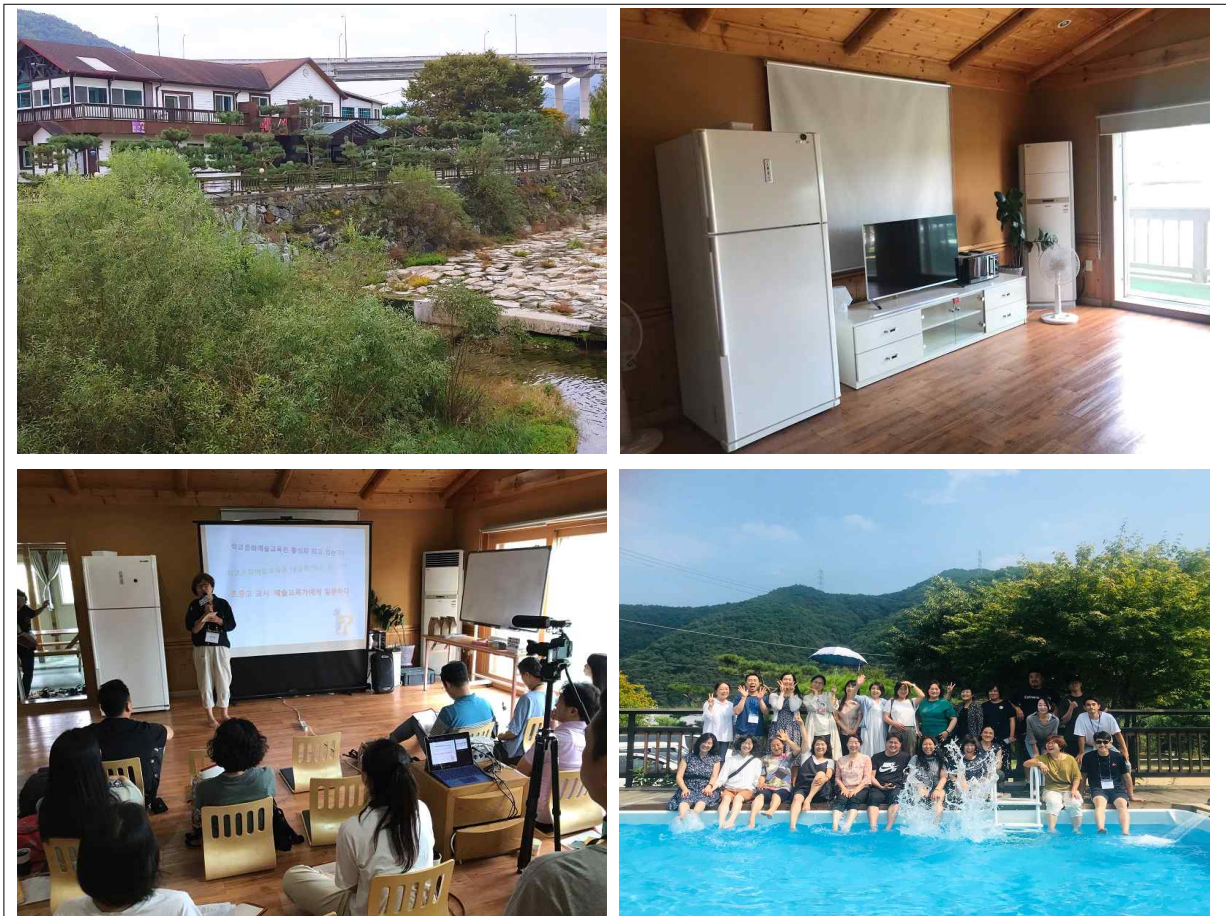
주 제	진행 과정	내 용
학교를 새로이 디자인 하다 (2H)  주강사/ 류해석	도입 (20M)	<b>예술교육가와 학교 교사의 협력 필요성</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 예술가의 전문성과 교사 전문성이 학생 성장에 필요한 이유는 무엇인가?</li> <li>• 예술강사 지원사업을 중심으로 본 협력수업의 문제점과 서로 간의 보이지 않는 갈등은 무엇인가?</li> <li>• 학교에서 예술가와 교사의 협력적 파트너십이 필요한 이유는 무엇일까?</li> </ul>
	전개 (1H 20M)	<b>학교 예술교육의 방향과 예술교육의 한계와 극복방안</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 예술교육은 어떤 방향으로 기획되어야 하고 학생성장에 어떤 영향을 줄 수 있을까?</li> <li>• 학교예술교육의 한계를 극복하고 넘어 설 수 있는 방법은 없는가?</li> <li>• 예술교육의 다양한 사례가 예술교육의 한계를 극복할 수 있는 방안이 될 수 있을까?</li> <li>• 예술교육이 학생의 배움과 성장에 도움을 주기 위해 구체적인 방법을 찾을 수는 없을까?</li> </ul>
	정리 (20M)	<b>Q&amp;A</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 학교에서 예술교육가와 교사들의 협업은 어떤 방법으로 이루어지는 것이 바람직한가?</li> <li>• 바람직하다는 것에 대한 타당한 근거는 있는 것인가?</li> <li>• 그렇다면, 학교에서 예술교육가, 교사는 예술교육의 기획자로서 역량을 갖추어야 할 것인가?</li> </ul>
세월리 안길 탐방 (2H)  주강사/ 김지연	이동 경로	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 숙소 ⇒(차량이동 3분) ⇒ 세월초 (간략한 소개/ 10분) ⇒걸어서 마을 산책 ⇒ 짚풀할배, 만능할배/감성할배, 500년 느티나무 구경하기 (총 50분) ⇒ 세월문화사랑방 (세월안길 소개 및 달인, 마을 교육 공동체/ 40분) ⇒ (차량이동 3분) ⇒ 정성희 꽃뜰 ⇒ (차량이동 3분) ⇒ 마을 회관 (지영자님 댁-식사)⇒ (차량이동 3분) ⇒ 숙소</li> </ul>
	강의	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 이동과정에서 마을 및 달인들 설명하기</li> <li>• 세월 마을 안길과 마을교육공동체 강의</li> </ul>
천연의 삶 즐기기 (1H)  주강사/ 정성희	도입 (15M)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ‘꽃뜰 네이처팜’에서 시작된 천연스토리 사회적 협동조합 소개</li> <li>• 자급자족 텃밭, 천연 먹거리, 천연 생활용품 소개</li> <li>• 사회적 약자들과 함께하는 치유농업 소개</li> </ul>
	전개 (15M)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 살아있는 식물을 이용한 원예활동의 환경적 공기정화기능과 치유능력의 과학적 원리에 대한 이해</li> <li>• 체험할 식물들의 특징, 디자인적인 구성방법, 관리방법에 대한 이해</li> </ul>
	체험 (30M)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 자신만의 독특한 디자인으로 나만의 Water Plant 만들기 체험활동</li> <li>• 포장 및 정리</li> </ul>
작품 구상 (2H)	도입 (20M)	<b>모듬 구성</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 우리 모듬을 소개합니다.</li> </ul>

주 제	진행 과정	내 용
주강사/ 김지연 임미경 이미령	전개 (1H 40M)	<b>아이디어 찾기</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 각 모둠에서 세부적 관심사에 대해 이야기 나누기</li> <li>• 세부 모둠으로 나누어 디자인 요소 정하고 아이디어 찾기</li> <li>• 협력 작업을 통해 얻게 될 결과물에 대한 묘사</li> </ul>
학교 문화예술교육 디자인 (3H)	전개 (2.5H)	<b>우리가 만들고 싶은 학교 문화예술교육</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 모둠 작업</li> <li>• 디자인 과정 프로그램 구성하기</li> <li>• 역할 분담</li> <li>• 실행 방안 모색</li> </ul>
주강사/ 김지연 임미경 이미령	정리 1 (20M)	<b>팀별 중간 발표</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 진행된 팀 계획과 내용에 대한 중간 발표 및 참여자 피드백</li> </ul>
	정리 2 (10M)	<b>갑작스런 산책</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 카프카의 초단편 &lt;갑작스런 산책 읽기&gt;</li> <li>• 산책을 하면서 고정관념처럼 묶여 있는 지점 찾아보기</li> </ul>
“학교 문화 예술교육 디자인하다” 준비, 발표 (3H)	도입 (20M)	<b>내 안의 움직임</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 둘 씩 짝을 지어 이성이 아닌 잠재적 욕구에서 일어나는 움직임 찾기</li> <li>• 내가 변하는 경험, 내 안의 욕구는 무엇인지 들여다보기</li> </ul>
	전개 (2H)	<b>디자인 발표 준비 (5개 모둠)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 모둠 끼리 모여 수정하거나 추가하고 싶은 내용에 대한 공유</li> </ul>
주강사/ 김지연 임미경 이미령	정리 (40M)	<b>발표 및 나누기 (5개 모둠)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 발표하기</li> </ul>
학교 문화 예술교육 협력의 재발견	도입 (40M)	<b>부분과 전체</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 빈 의자 게임</li> <li>• 부분과 전체의 관계에 대해 생각해 보기</li> <li>• 막대 옮기기</li> <li>• 중심잡기의 의미에 대해 생각해 보기</li> </ul>
주강사/ 김지연 임미경	전개 (40M)	<b>중심 질문</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 다른 모둠의 발표에 대한 소감</li> <li>• 학교 문화예술교육 활성화와 ‘학교를 디자인하다’ 의 연관성, 중심은 누구인가?</li> <li>• 기획 협력 워크숍에 대한 소감</li> </ul>

### (3) 프로그램 장소 선정

#### ■ 장소 특징 및 선정 사유

- 농촌마을의 펜션을 프로그램 장소로 선정하였다. 양평군 '해찬솔 펜션'은 외부 환경이 좀 더 자연적이어서 참여자들로 하여금 연수에서 올 수 있는 피로를 최소화 시키고자 하였으며, 내부 공간 또한 회의/ 강의 공간의 모습보다는 큰 거실을 통해 참여자들로 하여금 편안한 휴식의 여유를 줄 수 있도록 하였다.
- 마을 탐방을 프로그램 구성에 기획함으로써, 공간 접근성을 고려하였고, 아침, 저녁 산책을 통해서도 참여자들이 스스로 마을을 탐색할 수 있도록 하였다.
- 마을 탐방과 숙소의 근접성은 참여자들로 하여금 마을 공간에 머물고 있다는 공간 소속감을 줄 수 있다고 판단되었다.





[그림 4] 기획 워크숍 연수 장소

#### ■ 고려 사항

- 펜션으로서 테이블, 의자가 안정적으로 마련되어 있지 않았다. 이에, 운영팀은 참여자들이 앉을 수 있는 좌식 의자와 테이블을 준비하였고, 마이크와 스피커 등 음향 장비를 준비하여, 좀 더 안정적 교육 환경을 만들었다.
- 2박 3일의 숙소에서 여자 숙소의 경우 인원수에 비해 화장실(3개) 문제 등이 나올수 있어 화장실을 다양하게 개방하여 편의를 제공하였다.
- 연수의 피로도를 줄이고 참여의 흥미를 높이기 위하여 연수 3식 중 2일 점심 식사를 마을 주민밥상으로 하여 마을 안에서 교육과 탐방, 주민밥상을 계획하였고, 3일 점심은 마을 안 음식점을 이용하면서, 휴식의 시간을 제공하였다.

### (4) 연수생 선정 과정

#### ■ 대상 여건

- 본 연수는 '학교 문화예술교육 활성화'에 대한 현장의 다양한 의견들을 취합하고, 방향성으로서 학교 프로그램 개발을 함께 모색하고자 하는 목적을 가지고 있었기에, 초/중/고등학교 교사와 예술교육가, 문화기획자 모두를 대상으로 25명의 참여자를 모집 하였다.
- 참여자 모집에서도 참여 의도를 세심히 읽으며, 본 연수 과정에 동기를 이해하고 있는가에 대해 집중하였다.
- 참여 모집 시점 또한 교사들의 연수 신청기간을 고려하여 6월 중순부터 모집을 시작하였고, 짧은 시간에 사전 신청 100명(대기자 포함)이 마감 되었다.



## ■ 선정 기준

- 사전 신청자에 대한 선정 기준은 다음과 같다.
  - ① 교육진흥원 연수 기준의 결격 사유가 있는가?
  - ② 참여 동기에서 본 연수의 취지를 이해하고 있는가?
  - ③ 교육 경험을 가지고 현장의 이야기를 충분히 전달할 수 있는가?
  - ④ 기획 워크숍과 중복 신청자에 대하여 경험과 관심을 고려하여 1개 연수 신청으로 제한한다.
  - ⑤ 교사들의 경우 초등/ 중등/ 고등교사의 안배를 고려하며 전체 인원 50~60%를 선정한다.
  - ⑥ 예술교육가의 경우 각 장르별 다양성, 학교 예술교육가 경험, 문화기획자 비율을 고려하여 전체 인원의 40~50%를 선정한다.

## ■ 최종 참여자 구성

- 위의 기준으로 사전 신청자 중에서 초기 25 명(초등교사 9 명/ 중·고등교사 4 명/ 예술교육가 8 명/ 기획자 4 명)을 선정하였고, 이후 취소 발생 시에도 위의 기준을 고려하여 선정하였다.
- 최종 참여자는 총 19 명으로 교사 10 명 (초등교사 6 명, 중·고등교사 4 명), 예술교육가 9 명(예술교육가 7 명, 문화기획자 2 명)이 참여하였으며, 참여자 현황은 다음과 같다.

〈표 6〉 기획 워크숍 참여자 현황

교사		예술교육가	
초등교사	강*임 (여)	예술교육가	김*경 (여)
	고*선 (남)		김*화 (여)
	류*숙 (여)		노*숙 (여)
	손*아 (여)		박*용 (남)
	송*경 (여)		엄*미 (여)
중등교사	박*원 (남)		전* (여)
	오*수 (남)		추*숙 (여)
고등교사	강*수 (여)	문화기획자	김*화 (여)
	박*호 (남)		최*문 (여)
	용*숙 (여)		

## (5) 운영 준비 시 특이사항

- 이전의 연수 장소와는 다른 공간이라 사전 답사 및 준비물등에 좀 더 많은 신경을 썼다. 테이블, 의자, 프로젝트 등 교육환경, 숙소, 식사등에 대하여 편리성과 안전성을 점검하고, 운영팀이 이에 대한 사전 준비를 하였다.
- 또한 연수 장소 특성상 개인용품의 부족함을 미리 공지함으로써 참여자들이 준비하도록 하였으며, 숙소까지의 대중교통이 원활하지 않은 참여자를 위한 차량 지원을 하였다.
- 마을 탐방의 경우 사전 답사를 통해 동선과 운영에 대한 사전 점검을 하였으며, 당일 운영팀이 먼저 사랑방에 가서 공간 셋팅을 해두기도 하였다.
- 마을 밥상은 마을 발효달인의 가정집을 이용한 관계로 시간 조정을 통해 2 팀으로 나누어 식사를 할 수 있도록 사전 조정하였다.

## 2. 연수 운영 내용

프로그램을 준비하면서 FGI 워크숍과 기획 워크숍의 방향을 문화예술교육의 가치나 시스템 등의 거대 담론에 대한 접근보다는 참여자들의 구체적이고 생생한 경험들을 나누고, 각자의 현장으로 돌아가서 당장 시도해 볼 수 있도록 미시적 담론으로 접근하였다. 그래서 구체적인 프로그램 구성을 위해 상반기 FGI의 내용 분석과는 별개로 눈에 띄는 말들을 다른 방식으로 정리하였다.

〈표 7〉 교사-예술교육가 인터뷰 내용 분석

눈에 띄는 말들	
협력	90% 이상이 협력수업은 어렵다고 결론 / 협력은 교육과정 전체를 바라보는 것이다 / 협력 방식에 대한 고민 / 협력수업이 잘 이루어지는 정도에 따라 내실화가 이루어지고 있음 / 문화예술교육을 교사가 주도하면 담임에게는 부담감이 1.5 배 이상됨 / 전 학년 선생님과 대화 좀 어려움 / 예술교육가들에게 학교를 이해하라고 하기 전에, 학교가 얼마나 무엇을 예술교육가들에게 오픈할 수 있을까? 갑을 관계가 아닌 관계는 가능할까? / 팀티칭 논문, 결국 친한 교사이기 때문에 가능했다고 함. <b>결국 문제는 사람과 사람의 문제?</b> / 기대와 신뢰가 있어야 가능 / 3 차례 정도 그냥 모여 밥을 먹음. 밥을 먹으면서 인간 대 인간으로 대화를 나눔 / <b>예술교육가와의 협력보다 동료 교사들과의 협력이 더 급선무</b> / 일단 교사가 관심이 있으면 수업이 잘 진행됨 / <b>협력의 기준을 어디까지 두느냐?</b> / 교사는 시스템 구축하여 길을 터놓고 활성화를 시키면, 강사는 씨앗을 뿌리는 역할. 예술교육가가 활성화시킬 수는 없다고 생각

성장	교사 혹은 예술교육가 등 자신의 성장이 먼저 요구 (교사들에게는 나와 무관함이 깔려 있음) / <u>“내가 변하는 경험, 내 자체의 틀이 깨지는 경험” 교사들에게 필요함</u> / 같은 연극도 다른 접근법이 필요하지 않을까? / 내가 확신이 들지 않음 / 문화예술에 대한 내 경험이 짧음 / 강사를 쓰기 보다는 본인들이 배워서 직접 아이들과 하고 싶어함.
다름	상황마다 학교마다 사람마다 달라서... / 교사들이 못하는 걸 신청함. 그래서 같이 하려고 하지 않음. / 문화예술교육을 바라보는 이해의 차이 / <u>교사 재량, 강사 재량, 학교 재량, 재량의 문제?</u>
태도	<u>어떻게 교사의 태도를 변화시킬 수 있을지?</u> / 예술교육가의 태도에 따라 아이들 태도가 다름 / 반성적 태도가 필요함 / 교사가 자기 수업에 대한 프라이드가 강해서 자기 반을 건드리는 것을 싫어함 / <u>예술가들도 마음을 열고 먼저 제안을 해야 한다고 생각함</u>
어려움	가르치고 싶지만 내가 능력이 없고, 알지 못해서, 시도하기 어려움 / <u>문화예술교육이라는 것이 학교 현장에서 교사들에게는 업무(일)의 연속으로 느껴짐</u> / 아이들도 예술교육가를 다소 멸시함
상호 이해	<u>서로 만나고 이해하고 융합하는 훈련 필요</u> / 각자의 구조에 대한 이해 필요 / <u>학교 내 교사와 교사 사이의 소통도 필요함.</u> 가치와 학교의 비전, 철학에 대한 공유 / “당신이 하는 일은 중요한 일이야” 라는 격려 필요 / 이해도가 높으니까 기본적으로 소통도 되고 충분히 수업이 잘 됨
문화예술 교육의 가치	학교의 방향? 개인의 의지? / 왜 해야 하나? / 과연 무엇이 문화예술교육인지? / 삶과 연결되도록 이끌어야 하지 않을까? / 아이들이 수업 중 답변할 때 열려있는 답변을 하는 것 / “스스로” “과정” / <u>즐기고 좋아하고 본인의 것이 됨</u> / 예술교육이 가진 가장 큰 장점이 그 틀을 깨고 자극 받아야 하는데, 교육부는 틀을 깨고 싶어 하지 않음 / <u>반복되는 담론 “예술교육은 왜 하고, 어떤 게 필요하고 어떻게 해야 하나?”</u>
학교 기반	<u>학교 내 분위기가 있으면 가능해지는 것들이 있음</u> / 수업 외에 학교 전체 틀의 관점으로 바라보는 노력 필요 / 교사들과 협의 후 진행방식을 변경한 적 있었음 / 주제 선정은 7 월 경에 추진, 강사 섭외도 어렵고, 학기말 평가하지만 실제 추진은 6 월. 괴리감 / 아이들에 대한 교류가 없어서 생기는 문제들 / 어느 교과, 아이, 장르의 문제가 아니라 학교 문화가 문제인 경우도 / 학교는 예술교육가를 본인들이 필요한 시간에 기능적으로만 사용하고 싶어 함. / 의욕 있는 교사를 왕따 시키는 학교 문화 / <u>교사들 안에서 교육과정 협의회 안에서 논의하고, 학교의 필요에 의해 문화예술교육 과정이 들어와야 함</u> / <u>초등은 담임제여서 담임이 수업 조정을 다 할 수 있는데, 중 고등은 진행하는 선생님과 실제 교과 교사가 달라짐</u> / 공간으로 인한 활동 제약 / 예술교육가는 보조 강사

연수 필요	아이들에게 열린 사고를 하는 방식을 알려 줄 수 있는 교사 연수 / 루틴, 익숙, 생각도 한정적, 순서 비슷. / <u>담당 교사들과 강사 교육을 함께하니 좋았음 / 선생님들이 연수는 열심히 참여하지만 학교 현장에서 어떻게 실행해야 할 지는 모르는 것 같음</u>
제도적 문제	개인의 경험, 생각 등을 나눌 수 있는 시간과 시스템이 필요 / 교육부는 예술교육, 서울교육청은 학교예술교육, 교육청은 예술종합 등 용어가 다르고 엇박자 / <u>현 교육부는 자기 산하의 교육공무원을 훈련시켜서 전문가로 교사를 훈련시키겠다는 것에 갇혀 있고, 교사들이 그 울타리를 넘는 것을 허용하지 않음</u> / 원하는 사람이 신청해서 협업하는 시스템이었으면 좋겠다 / 물과 기름이 섞일 수 있는 제도적 방법이 있어야 하지 않을까? / 나는 시스템 주의자가 아님, 시스템도 중요하지만 그 안에 사람도 중요함
자발성	아이들이 선택해서 했더니 훨씬 수업이 나아짐. / “스스로” “과정” / 자발성을, 욕구를 키울 수 있는 방법은 무엇일까? / 방식의 문제는 자율적으로 맡겼으면 / <u>아이들 뿐만 아니라 교사와 예술교육가의 자발성도 중요</u>
제일 중요	<u>아이들이 달라지는 일, 결국 아이들이 제일 중요함</u> / 다른 교사의 지지와 격려 / 교사들이 문화예술교육에 대한 이해가 있어야 함 / 변화 “관리자와 교사의 생각이 달라져야 함” / 유의미한 강제성도 필요 / 괜찮아 / 지속 가능성: 수업이 끝나면 끝임. 학교의 문화를 만들어야 함 / <u>결국 사람의 문제!</u>

## 1) 프로그램 내용 흐름

FGI 인터뷰 전에는 학교 문화예술교육의 ‘양적 성장’에서 ‘질적 성장’으로의 방향 전환을 위한 여러 가지 방안 중 <교사-예술교육가 간의 협력>에 큰 방점을 찍고 있었다. 하지만 인터뷰를 마치고 나니 교사-예술교육가 간의 협력뿐만 아니라 교내 교사-교사 간의 협력도 절실히 필요하다는 것을 새롭게 알 수 있었다. 또한 서로에 대한 궁금증들이 많은 것과 소통이 필요함을 느끼고 있다는 점과 학생들만큼이나 교사와 예술교육가도 문화예술을 통해 자신이 변화하는 경험을 원하고 있다는 것을 발견하게 되었다.

위 내용을 토대로 프로그램의 흐름을 잡기 위해 크게 고려한 것은 다음 세 가지였다.

첫째, 기술적 방법을 배워가는 연수가 아닌 만큼 서로의 생각을 잘 나눌 수 있도록 모둠 구성과 시의 적절한 질문을 던지는 것이다. 학교 문화예술교육에 관련된 참여자들이므로 서로 열띤 토론을 벌일 것이라는 것은 짐작되지만 자칫 교육 정책이나 시스템 문제 등으로 흐르다보면 회의적 입장으로 귀결될 수 있는 위험성이 충분히 짐작되기 때문이다.

둘째, 직접 예술 창작을 경험해 봄으로써 문화예술교육에 대한 이해와 자발성을 높이는 것이다. 소수의 예술교육가와 대다수의 교사들은 예술교육의 경험은 있을지 모르지만 예술 창작의 경험은 거의 없는 것으로 알고 있다. 머리로만 하는 이해를 넘어 직접 몸으로 예술창작을 경험 한다면 문화예술교육에 대해 더 깊게 이해할 수 있고 자발성도 향상시킬 수 있을 것이라고 기대하였다.

셋째, 이야기는 사실적으로 나누고 활동은 비유적으로 하자는 것이다. 왜냐하면 참여자들의 구성이 학교 문화예술교육 현장에서 교사, 예술교육가, 관리자, 기획자 등 다양한 역할을 담당하는 입장 차가 다른 사람들로 되어있다. 그리고 같은 역할을 담당하고 있다하더라도 그들 각자 주어진 상황 또한 모두 다를 것이기 때문이다. 이러한 여건에서 구체적인 하나의 상황만을 가지고 활동을 하는 것은 제한된 이해와 오해를 가져올 수 있다고 판단되었다. 그러므로 단순하고 즉흥적인 신체 활동을 경험한 후 피드백을 나누는 과정에서 활동에 담긴 의미를 파악하고 그것을 각자의 상황에서 나름의 온도와 속도로 반추해 보는 기회를 갖는 것이 오히려 효과적일 것으로 생각되었다.

FGI 워크숍과 기획 워크숍은 각 워크숍의 목적에 맞게 소요 시간과 장소, 참여자도 달리하여 진행하였고 전체적인 흐름에도 변화를 주었다. 그 목적과 구성을 살펴보면 다음과 같다.

〈표 8〉 프로그램 목적과 구성

<b>[FGI 워크숍]</b> <b>학교</b> <b>문화예술교육</b> <b>나누기</b> <b>그리고</b> <b>더하기</b>	<b>목적</b>	상반기에 진행되었던 기존의 FGI는 예술교육가와 교사 그룹이 따로 진행되었는데, FGI 워크숍에서는 예술교육가와 교사 그룹뿐만 아니라 관리자 그룹과 기획자까지 참여 대상을 확대하였고, 그들이 동시에 한자리에 모인다는 것이 큰 특징이었다. 그러므로 FGI 워크숍에서는 여러 입장의 참여자들이 함께 모여 서로의 생각을 공유함으로써 학교 문화예술교육의 현황을 파악하는 것과 더불어 서로의 상황과 처한 문제가 다름을 이해하는 것에 큰 목적을 두었다.
	<b>구성</b>	학교 문화예술교육의 현황과 문제점을 파악하고 대안을 찾아보는 토론을 위해, 1박 2일의 워크숍 기간 동안 세 번의 모둠 토론 시간을 구성하였고, 각 단계별로 심도 있는 토론이 진행되도록 도울 수 있는 질문을 준비하였다. 또한 모둠 구성은 A-B-A 형태로 변형을 주어 다양한 입장의 이야기를 서로 직접 들을 수 있도록 하였다. <b>1일차:</b> 각자의 경험을 나누기 위해 제일 먼저 긴장감과 어색함을 없애기 위한 활동을 하였다. 공간과의 친밀도를 높이기 위한 활동을

		<p>한 후 자기소개를 하며 참여자들끼리 서로 친숙해지도록 하였다.</p> <p>현황과 문제점을 파악하는 토론이 자칫 회의적인 분위기로 빠지지 않도록 첫 번째 토론을 한 후에는, 싱어송라이터 '시와'를 초청하여 감미로운 노래를 청취하였고, 이후 저녁을 먹고 나서는 모둠별로 직접 자신들만의 노래를 만드는 창작의 시간을 배치하였다.</p> <p><b>2일차:</b> 마지막 날에는 두 번의 토론 시간을 통해 서로 궁금한 것을 묻고 답하면서 서로 다른 입장을 확인하는 것에서 한 발 더 나아가 폭 넓게 상황을 인식하는 시간이 되도록 구성하였다. 이후 문화예술교육이 나에게 주는 가치를 찾아보는 활동을 통해 관점을 외부에서 안으로 돌릴 수 있도록 구성하였다. 이를 통해 다시 각자의 현실로 돌아가서 작은 변화의 시작을 도전할 수 있는 동력을 얻어갈 수 있도록 하였다.</p>
<p><b>[기획워크숍]</b>  <b>학교</b>  <b>문화예술교육</b>  <b>디자인</b>  <b>공작소</b></p>	<p><b>목적</b></p>	<p>교사, 예술교육가, 예술기획자가 함께 모여 현장의 구체적 사례를 공유하고 교과수업, 학교 공간 디자인, 축제 등 새롭게 디자인 해보고 싶은 프로그램을 선택하여 협력 작업을 통해 직접 구성해 보는 것이 큰 특징이었고, 자칫 이상적인 상황을 상상해 보는 것으로만 끝나지 않도록 실행 가능성을 주지시키며 안내하였다. 이러한 과정을 통해 협력의 의미를 재발견하는 것과 각자의 현장으로 돌아가 현실적으로 도전해 볼 수 있도록 하는 것이 목적이었다.</p>
	<p><b>구성</b></p>	<p>프로그램 창작을 위해 서로 친해지도록 하는 것과 마음을 열기 위한 활동뿐만 아니라 예술적 감각을 깨우기 위한 준비들을 배치하였다. 또한 세월리 안길 탐방과 천연의 삶을 즐길 수 있는 원예체험과 자연밥상 등을 경험하면서 심적 자유와 쉼을 줄 수 있는 시간을 배치하였으며, 즐거운 분위기에서 학교 문화예술교육을 새롭게 디자인 할 수 있는 프로그램 구상을 할 수 있도록 흐름을 잡았다.</p> <p>또한 프로그램 구상과 발표에서 끝나는 것이 아니라 자신들의 활동을 되돌아보면서 자연스럽게 스스로 문화예술교육의 가치를 발견하고, 협력의 의미와 협력을 위한 관계 형성에 대해 고민해 보는 시간을 갖도록 구성하였다.</p>

## 2) 프로그램 상세 내용

### ■ [FGI 워크숍] 학교 문화예술교육 나누기 그리고 더하기

#### (1) 입소식

- 교육진흥원 아카데미 소개/ 교육과정 세부 안내
- 연수 공간 소개
- 교육 전체 진행 방식 안내

#### (2) 두근두근 자기소개

- 공간(펜션) 둘러보기 그리고 사람들에게 가장 마음에 들었던 공간 소개하기
- 다양한 방식으로 몸 인사하기 (악수, 이마, 발바닥, 엉덩이 등)
- 언어로 자기 소개하기 (내 소개, 소개 받은 사람 소개, 전체 참가자와 나누기)
- 종이에 나만 아는 나를 쓰고, 다른 사람의 종이를 나누어 갖고 그 종이의 주인 찾기
  - : 나를 다섯 가지 글자로 표현한다면?
  - : 죽기 전에 꼭 한번 만나고 싶은 사람은?
  - : 내 묘비명에 쓰고 싶은 글



[그림 5] FGI 워크숍 과정 사진 1

#### (3) 문화예술교육 경험 공유

본 활동은 척도게임의 형식으로 진행되었으며, 크게 두 모둠으로 나누어 진행 하였는데 그 기준은 초등학교 교육자들과 중고등학교 교육자들로 분류하였다.

## Q) 과연 우리나라의 학교 문화예술교육은 활성화 되어있는가?

〈표 9〉 FGI 워크숍 -학교 문화예술교육 활성화 의견

초등학교		중·고등학교	
<b>활성화</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 자신의 학교가 매우 잘 운영하고 있다는 교사가 2명이었고, 문화예술 수업이 더 많아졌으면 좋겠다는 1학년 담임교사가 있었다.</li> </ul>	<b>활성화</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 활성화되었다고 판단한 것은 예전보다 나아졌다는 의미였고, 양적으로는 나아졌지만 질적으로 풍부해질 필요가 있다고 생각한다는 의견이 있었다.</li> <li>- 또한 예술교육가는 중간 점수를 주면서 아이들과 지속적인 관계를 맺지 못하고 단기적으로 끝내야하는 것이 문제점이라 밝혔다.</li> </ul>
<b>비활성화</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 예술기획자는 예술교육가의 역량에 따라 너무 달라지는 현실에 대한 지적과 더불어 학교 문화예술교육을 질적으로 평가하자면 시간 때우기 식의 예산 사용과 운영방식 같다는 의견을 제시하였다.</li> <li>- 대안으로는 교육청과 진흥원이 협력해서 예산이나 시수의 양적 확대보다는 질적 충족을 위해 통합적으로 운영할 필요가 있음을 피력하였다.</li> </ul>	<b>비활성화</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 마이너스 점수를 주겠다는 참여자는 대학 입시에 맞추어진 교육제도, 대학에 가서는 취업이 최종단계인 현실로 인해 학생들이 문화예술을 즐기는 방법을 다 잊은 것이 가장 큰 문제라고 발표했다.</li> <li>- 또한 고등학교 미술교사인 참여자는 취업이나 대학진학이 우선으로 하여 문화예술관련 수업은 선택으로 몰린 상황을 설명하며 안타까움을 전했다.</li> </ul>

이후 모듬을 4개로 나누어 1시간 정도 이야기를 나누고 그 내용을 정리하여 발표하였다. 발표 내용을 정리하면 다음과 같다.

### A. “초등 문화예술 활성화 되어있다.” (교사 3명/ 관리자 1명/ 예술교육가 2명)

#### [긍정적 의견]

- ① 혁신교육지구 지원 사업과 연계하여 교육과정 내 체계적인 문화예술 교육과정을 운영 중
- ② 정규 교육 과정 속에 문화예술교육이 들어온 점



- ③ 예술교육 예산이 예전보다 증가하였고, 비중이 커지고 있음.
- ④ 여러 분야 전문가들의 도움을 받고 있어서 매우 효과적
- ⑤ 문화예술교육의 중요성을 교사, 학부모, 학생 모두가 인식하며, 관심이 확대됨.
- ⑥ 학교예술교육이 50%이상 만족도를 보이는 것으로도 '시작이 반'이라 생각이 듦.
- 문화예술교육이 중요하다!는 점에는 많이 공감하고 있음.

#### [부정적 의견]

- ① 한국문화예술교육진흥원과 문체부, 교육부 정책의 불일치
- ② 편중된 예술분야 (음악과 연극분야 한정)
- ③ 과연 예술교육이 예술적 감수성과 소양을 키울 수 있는지 의문
- ④ 실적만 중요시 하는 경우가 많다. 학교는 교육 시수로만 문화예술교육의 척도를 판단함.
- ⑤ 관리자의 역량 부족과 "예술교육가 수업 = 문화예술교육"인지 의구심이 들음.  
문화예술교육의 최종 목적은?
- ⑥ 교사/예술교육가의 협업, 역할? 함께 만드는 것에 대해 아직은 이해가 없음.
- ⑦ 학교, 학생의 특성에 기반을 두지 않고 진행되는 일률적인 프로그램 운영
- ⑧ 강사의 수준별 수업 진행, 아동들의 수용 능력 부족
- ⑨ 문화예술을 단순히 놀이로 생각하고, 함께 공감하고 소통을 이해하지 못함.
- ⑩ 문화예술교육이 무엇인지에 대한 이해도가 낮음.

#### B. "초등 문화예술 활성화 되어있지 않다." (교사 2명/ 예술교육가 4명)

- ① 교내 환경 : 학교의 구조적, 시간적 여건이 부족함.
  - 공간 협소, 학년별 비효율적 운영
  - 학교마다 수업 시수에 맞추면 예술교육가 수업이 뒤로 밀림
  - 학교에서 수업의 필요성을 알지만, 신경 쓰는 지점은 오로지 수업 시수 뿐
- ② 이해 부족 : 내/외부 요인
  - '학교의 예술교육 = 공연 or 전시' 라는 고정된 사고
  - 교사와 예술교육가의 교육프로그램에 대한 상호 이해 부족
  - 학교 안에서의 문화예술교육은 이미 한계를 내포 한다.
  - 전반적으로 제대로 된 관심이 부족
  - 학부모들의 문화예술교육에 대한 이해 부족으로 불만을 감당해야 하는 현실
- ③ 전문 인력, 장 부족
  - 배운 문화예술교육을 응용, 적용하는 창조적 주체 경험이 부족. 기술/ 기능에 치중하게 됨.

- 문화예술을 발산하는 '장'이 부족
- 문화예술 기획자의 부재 (교육기획자인 교사는 있지만, 한계가 있음)

④ 기타 문제

- 예산의 변동, 교육의 불연속성, 교사와 강사의 협력 부재
- 교사와 예술교육가의 협력체계 매뉴얼이 없음. 교사와 예술교육가 모두가 무엇을 어떻게 해야 할지 잘 모름.

○ 학교 내·외부(교사, 강사, 학부모, 학생, 지역사회)에서 문화예술교육에 대한 공유와 이해가 부족함.

○ 제대로 된 운영을 위한 제반 요건(예산, 수업시수, 전문 인력, 교사 전문성 등) 부족

C. “중고등 문화예술 활성화 되어있다.” (교사 3 명/ 예술교육가 2 명)

- 학교 사업에 대한 이해와 학교 문화에 따라 문화예술교육의 질적 수준이 달라지고 있다.
- 교사와 예술교육가의 협업과 학생을 이해하려는 노력에 따라 변화될 수 있음.

[문제점]

- ① 가시적인 결과물을 원하는 일회성 작업이나 결과물만을 중시함.
  - ② 학교 관리자의 의욕이 많고 적음에 따라 다름. 선생님의 끝없는 희생을 요구.
  - ③ 학교의 보수성, 보수적인 문화에서 오는 제한적인 공간과 시간
  - ④ 학교와 강사의 상호 이해 부족.
- 결론적으로 학교와 학생과 강사 모두 삼박자가 맞아떨어지 제대로 된 문화예술 교육을 이룰 수 있다!

D. “중고등 문화예술 활성화가 되고 있지 않다.” (교사 2 명 / 예술교육가 2 명)

- 학교의 목적, 정책, 지원이 초등 교육과 중·고등 교육 사이에는 큰 괴리가 있음.
- ‘삶’-‘앎’-‘입시’ 과연 무엇이 중요한 것인지에 대해 교육 정책의 목적에 가장 큰 문제가 있음.
- 자유롭고 유연하고 열린 시스템이 필요함.
- ① 예술 과목으로 접근하는 것이 아니라 통합적인 관점에서 보는 것이 필요하다.
- ② 일반학교에서는 예술교육이 들어와서 활성화 할 수 있는 시스템이 부족하다.
- ③ 특성화 학교는 실적을 강요함.
- ④ 학교는 강사가 학교를 모른다고 하지만, 강사 입장에서 볼 때, 학교 또한 강사를 너무 모른다 생각됨.

- ⑤ 학교에서부터 목적 중심을 향해 달려감. 예를 들어 독서통장. 독서 통장이 중요한 게 아니고, 한 권을 읽어도 제대로 문화예술교육에 대한 목적이나 정책은 있는가?

토론 후 전지에 쓴 내용을 발표 하는 과정에서 발표를 담당했던 참여자가 좀 더 강조하고 싶었던 내용들을 따로 정리하면 다음과 같다.



[그림 6] FGI 워크숍 -학교 문화예술교육 활성화 의견

지속성이 부족하다는 문제점을 지적하였고 이를 해결하기 위해서는 지역사회와 연결이 필요하다는 의견이 있었다. 또한 각 모둠마다 이해와 협력이 부족하다는 의견이 가장 많았는데 그러한 문제점을 해결하기 위해 서로 소통하고 이해할 수 있는 기회를 많이 가

저야 한다고 입을 모았다. 그리고 이러한 이해와 협력 부족의 문제점은 비단 예술교육가와 교사 간의 관계에서만 일어나는 것이 아니었다. 담임이 모든 수업을 진행하는 초등학교와 달리 교과목 중심으로 나누어 수업이 진행되고 있는 중·고등학교에서는 교사들의 협력이 더 필요한데 잘 이루어지지 않고 있다는 의견이 많았다. 학교와 학생, 그리고 교사 모두 삼박자가 맞아야 문화예술교육이 잘 이루어질 수 있다는 점과 진학과 취업이라는 목적 중심의 교육에서 벗어날 수 있는 정책과 지원이 절실하다는 발표 내용도 있었다.

- ▶ 현재 학교 문화예술교육을 담당하고 있는 참여자들이 현장에서 경험한 사례와 느낀 점들을 이야기 나누는 1차 토론을 마치고는 싱어송라이터 '시와'와 함께 하는 <내안의 노래만들기> 라는 제목으로 예술 체험 시간을 가졌다. 먼저 시와의 노래를 감상하며 쌓였던 긴장을 풀었으며, 저녁 식사 후에는 마인드맵을 통해 만들고 싶은 노래의 주제를 정하였다. 이날 정해진 주제는 '생일'이었고, 사계절 중 자신이 태어난 계절에 해당하는 봄·여름·가을·겨울, 4개의 모둠으로 나누어 팀 작업으로 진행하였다. (자세한 내용은 Ⅲ장 끝에 첨부)

#### (4) 학교 문화예술교육 해체하기

- 간단한 스트레칭으로 몸풀기
- FGI 연구 결과 설명 (자세한 내용은 Ⅱ장 참조)
- 모둠 나누기

2차 토론은 예술교육가와 기획/ 초·중·고등 교사와 관리자로 분리한 후 초등학교는 작은 학교와 큰 학교로 더 세분하여 총 5모둠으로 나누었다.

〈표 10〉 FGI 워크숍- 참여자 모듬 재구성

A) 초등 예술교육가 (5명)	B) 중·고등 예술교육가 (5명)
C) 작은 초등학교 교사 (3명)	E) 중·고등학교 교사 (5명)
D) 큰 초등학교 교사 (4명)	

이 같이 토론 모듬을 나눈 이유는 비슷한 상황과 입장에서 일어나는 공감을 통해 깊은 이야기를 나눌 수 있다는 장점과 그 결과 모듬 별로 입장 차가 더 선명하게 드러나도록 하기 위함이었다. 토론방식은 FGI 연구에서 나온 질문들 중 이야기 나누고 싶은 주제를 선택하여 자유롭게 토론하는 것이었고, 다른 하나는 내가 속한 집단이 아닌 다른 집단(입장)에게 질문하고 싶은 내용을 뽑아보는 것이었다.

각 모둠에서 나온 내용은 다음과 같다.

**A) 초등학교 예술교육가 (무용, 국악, 공예, 연극, 디자인)**

**⇒ 학교 선생님들에게 질문**

- 질문 1 : 학교는 통합수업에 대한 이해도가 있나요?  
질문 2 : 특수반 학생이나, 문제행동 학생들에 대해 왜 미리 안 알려주시나요?  
질문 3 : 학교에서는 발표와 전시가 전부인가요? 발표회 중심을 원하는 학교가 많아요.  
질문 4 : 협업에 대해, 또는 협업을 한다면 어떤 방향으로 이뤄져야 할까요?  
질문 5 : 학교 문화예술교육의 연속성, 지속성을 위해서는 무엇이 필요한 것 같나요?  
질문 6 : 문화예술교육의 양적 성장은 눈에 띄나요?  
질문 7 : 수업의 주도권이 누구에게 있어야 하나요?  
질문 8 : 학교 선생님은 예술교육가의 수업진행을 알고 싶어 하나요?  
예술교육가의 수업이 아이들에게 어떤 영향을 끼치는지 관심은 있는지?  
질문 9 : 학교 분위기? 과연 교장, 교감선생님의 성향과 마인드에 따른 흐름일까요?  
질문 10: 예술교육은 삶을 풍요롭게 하는 자양분이라고 생각하는데, 학교는 자양분을 뿌리내리게 할 수 있는가?

**제안) 통합 수업을 할 때 교안을 드리면, 선생님들이 미리 자세히 보시고, 수업 시작 전 수정할 수 있도록 해 주셨으면 함.**

**제안) 교사와 예술교육가가 함께 하는 연수가 많아지면, 서로의 이해도가 높아 짐.**

- 학교 안에서 학령기의 많은 시간을 보내는 아이들을 포기 할 수 없어서 지금 이 논의를 하고 있음

**B) 중고등학교 예술교육가 (국악, 연극, 디자인, 공예, 영화, 무용, 사진)**

**⇒ '수업' 관련 학교, 학부모에게 질문**

- 질문 1 : 어떤 문화예술교육을 원하시나요? - 통합문화예술교육? 전문적인 예술교육?  
질문 2 : 어떤 예술교육가, 어떤 수업(과정 or 결과)을 선호하시나요?  
질문 3 : 중·고등학생들에게 예술교육가는 어떤 도움이 된다고 생각하나요?  
(전공을 준비하는 학생과 일반학생을 나눠서 수업을 진행했으면 좋겠다.)  
질문 4 : 청소년들이 문화예술교육을 정말 원한다고 생각하나요?  
질문 5 : 과정 중심과 결과 중심의 수업 중 어떤 수업이 더 좋을까요?  
과정에 따른 결과물과, 결과물을 향해서 가는 과정은 다름.  
질문 6 : 현재 창체(창의적 체험활동) 시간 운영이 학생들의 문화예술교육에 도움이 된다고 생각하시나요?  
한학기마다 장르가 변경됨. 아이들에겐 맛보기 식의 수업이다.

질문 7 : 중·고등 창체시간을 금요일 5.6 교시 말고 다른 날은 불가능한가요?

(많은 학교가 이 시간에 창체 시간을 진행하니 다른 학교에 갈 수가 없어요.)

질문 8 : 예술전공자가 이미 교사로 재직 중인 중·고등학교에 외부 예술교육가는 필요한가?

질문 9 : 예술교육가를 담당하는 교사는 어떤 기준으로 배정해 주시나요?

질문 10: 교사는 예술교육가와 함께하는 수업 or 예술교육가 주도 중 어떤 수업을 선호하시나요?

#### ⇒ '예산' 관련 학교에 질문

질문 1 : 교내 문화예술기획가가 별도로 필요하다고 생각하나요?

질문 2 : 학교에서 선택해서 사업을 신청하는 걸로 알고 있는데, 사업의 목적보다 명목상 예산을 위해 하는 것 같아요. 아이들은 생각하지 않고 신청하는 것 같음.

질문 3 : 중고등학교 문화예술 교육예산의 주체가 어디에서(문체부/교육부) 교부되는 것이 바람직할까요?

질문 4 : 예술교육가를 위한 운영예산이 있나요?

- 선생님들은 전부 교육에만 중점을 맞추고 있다.
- 용어 순서 변경하여 “교육예술”로 바꾸면 교육도 예술이 될 수 있다. 교사와 예술교육가의 서로 부딪치는 부분은 용어의 정의부터 달라서는 아닐까?
- 예술교육가는 아이들이 예술을 접했을 때 즐길 수 있게 하고 싶은 것이 목적임.
- 예술교육가는 거름을 주는 역할을 함.
- 예술교육도 일반 교과교육 시스템에 함몰되어 가는 것 같다.

#### C) 작은 초등학교 교사 (전교생 300 명 이하)

##### ⇒ 교육진흥원 측에 질문

질문 1 : 개별학교가 교육진흥원을 통해 신청할 수 있는 예술교육 프로그램은?

질문 2 : 학교와 예술교육가를 이어주는 매개자로서의 교사 연수를 확대 시킬 생각은 있는지?

질문 3 : 교사 연수대상을 확대하여 더 많은 교육연수를 진행 할 수 있나요?

질문 4 : 교육진흥원에서 추구하는 예술교육의 최종 목표는?

##### ⇒ 시스템 관련자들에게 질문

질문 1 : (교육부장관) 대학입시체제에 고착된 수업으로 진정한 문화예술교육이 이루어질 수 있다고 생각하나요? 현 입시 제도를 보면 할 수 없음.

질문 2 : (교육청장) 시설, 교육장비, 자원 등이 많이 부족한데 예산을 늘릴 방법은 없는지?

질문 3 : (교육지원청장) 획일적인 평가, 일률적 평가방식으로 아이들은 임기응변 능력만 키우는 것은 아닌지?

#### ⇒ 학교 측에 질문

질문 1 : (학교장) 학교장 위주의 운영시스템만이 효율적인 진행방법이라 생각하는가?

질문 2 : (학교장) 보여주기 식의 공연으로 인해, 형식적인 학교 운영이 학생의 자율적 행동에 대한 부정적 인식만 증가함. 교사에게도 업무의 한가지 일 뿐.

질문 3 : (학교장) 수업 시수에 비해 예술교육가에게 바라는 내용이 과다하다고 생각하지는 않은지?

질문 4 : (학교장) 예술교육가는 무엇을 하는 사람이라고 생각하는지?

#### ⇒ 예술교육가들에게 질문

질문 1 : 학교 교육활동에 참여하면서 어려운 점은?

질문 2 : 학교에서 요구하는 것을 넘어서, 비전을 가지고 도모하는 것이 있나?

질문 3 : 학교에서 활동할 때 본인들의 소신과 맞지 않는 지점이 있을 때 어떻게 하고 계시는지? (예술과 예술교육은 다르다. 예술적 영역을 포기하는 것도 필요함.)

질문 4 : 교사의 입장에서, 예술교육가들은 어떤 식으로 수업을 진행하는지 궁금함.

질문 5 : 예술교육가들의 권익과 복지를 위해 조직활동을 할 의지가 있는지?

질문 6 : 다른 장르의 전문가들과 협업할 수 있는 마음가짐이 있는지?  
있다면 어떤 협업을 하고 싶은지?

#### D) 큰 초등학교 교사 (57 학급. 평균 40 학급 이상의 학교)

##### ⇒ 교사, 예술교육가에게 질문

질문 1 : 문화예술교육에 있어서 교사와 강사의 협업 수업이 필요한가?

교사와 예술교육가 협력수업의 방법은? 협업이 잘 이루어지는 사례가 궁금함.

질문 2 : 예술교육가의 자질과 능력에 따른 교육 혜택의 불평등 문제의 해소 방안은?

질문 3 : 교사의 전문성과 예술교육가의 전문성, 차별성과 공통점은?

질문 4 : 예술교육가 수업이 예술교육을 대체할 수 있는가?

질문 5 : 예술교육가는 학교, 학생들의 특성에 맞는 개별 지도안을 가지고 계신지?

질문 6 : 자유학년제에 있어 문화예술교육과 진로교육이 잘 될 수 있다고 생각하는지?

⇒ **학생, 학부모 예술교육 중요성에 대한 인식 질문**

질문 1 : 학생과 학부모는 예술교육에 대한 중요성을 인식하고 있는지?

(하루 먹고 살기도 어려운 가정형편, 학교폭력, 아동학대 등을 당하는 아이들에게 가야금, 코딩, 플룻 등이 의미가 있을까?)

질문 2 : 상황, 현실에 근거한 문화예술교육이 이루어지는가?

⇒ **환경적 요인 관련 질문**

질문 1 : 문화예술교육으로 인해, 학교 교사의 또 다른 업무 증가, 행정적 지원 필요함.

질문 2 : 문화예술교육을 시행하기에 협소한 공간의 문제. 해결방법은?

질문 3 : 예술강사 수업 시수가 줄어 듦. 과연 효과가 있나?

질문 4 : 학교 문화예술교육 활성화를 위한 관리자의 역할은? 좋은 사례와 경험 공유

- 문화예술교육이 학교에 들어가는 것이 중요하다고 하지만, 학교 입장에서는 많은 교육 과정 중 하나가 문화예술교육임.
- 천명 이상의 학생 전체를 대상으로 문화예술교육을 하면, 다른 교육이 줄어야 함.
- 문화예술교육의 한계성을 인식 후 교육계획을 수립하여 한다면 아이들에게 도움이 될 듯.
- 교육의 다양성. 아이들마다 선호하는 장르가 다르다.
- 교육의 보편성과 다양성이 중요하다.

**E) 중·고등학교 교사**

⇒ **교사, 예술교육가에게 질문**

질문 1 : 예술교육가가 학교에서 가장 보람(기쁨)을 느꼈던 경험은?

질문 2 : 예술교육가를 힘들게 하는 학교의 문제는 무엇일까?

질문 3 : 어디까지가 코티칭일까? 코티칭 허용범위는?

예술교육가가 원하는 교사와의 코티칭 간 역할은?

(각자의 정의가 다를 수 있다. 전문성에 대한 정의도 다를 수 있음)

질문 4 : 강사가 있어도, 교사의 역량이 강화되어야 지속적인 교육이 가능하지 않을까?

질문 5 : 감춰진 재능을 가진 아이들에게는 삶의 방향이 바뀌는 계기가 될 수도 있음.  
새로운 장르를 접할 수 있는 기회 제공에 교사, 예술교육가 협업이 필요하지 않을까?

⇒ **정책 관련 질문**

질문 1 : (정책입안자) 입시위주의 중·고등학교 아이들에게, 예술교육이 아이들에게 어떤 영향을 미치기를 원하는지? 도대체 예술교육을 하는 목표는 무엇일까?



질문 2 : 예술교육이 좋은 영향을 끼친다면, 아이들을 위해 어떤 교육을 해야 할까?

진로 교육을 원하는 경우에 과연 진로는 무엇일까?

질문 3 : 장을 펼치기도 전에 교육이 끝나버림. 시수도 적고, 중·고등은 아이들의 관심이 나뉘는 시기인데 원하지 않는 아이들에게도 같은 강의를 듣게 해야 하나?  
(유연하게 다르게 하고 싶으나 어려움. 지속적이지 못한 문제점.)

- 관리자는 문화예술교육을 받아본 경험도 없고, 이해도가 낮음. 관리자 교육 필요함.
- 관심을 갖고 노력을 기울여서 교사의 역량을 키워야 함.



[그림 7] FGI 워크숍-학교 문화예술교육 활성화 문제에 대한 질문

발표에는 FGI의 내용과 1차 토론에서 나왔던 문제점들이 여전히 언급되었지만 그 중에서 눈에 띄게 두드러진 점은 사람과의 관계에 대한 문제 제기였다. 이것은 아무래도 어떤 대상을 떠올리면서 질문을 생각하는 방식으로 토론이 진행되었기 때문일 것으로 추측된다.

예술교육가들은 주로 활동을 하면서 힘들었던 점이나 억울했던 점을 많이 언급하였고 그에 반해 교사들은 “문화예술교육을 하면서 보람을 느낀 적이 있는지?”, “예술교육가를 힘들게 하는 점은?”, “팀티칭에서 교사에게 원하는 역할은?” 등의 질문을 통해 예술교육가의 입장을 이해하고자 하는 모습을 보였다.

그 중 가장 기억에 남는 교사의 질문은 “학교에서 수업을 하는 동안 자신의 소신과 전혀 다른 상황에 처하면 과연 어떻게 하시는지?”라는 내용이었다. 이후 그 교사는 예술교육가들에게 지지와 격려를 보내기도 하였다.

“물론 환경이 어렵다는 것은 알지만. 예술교육가들이 과연 이것은 이렇지 않다하고 소신 있게 얘기를 하시는지... 계란으로 바위를 치다 보면 흔적이 남잖아요?, 어떤 식으로 수업을 진행하고 싶은지 말씀해주시면 저희가 도와드릴 수 있어요.”

서로가 다른 입장에 대해 너무 모른다, 격려는 커녕 반대하는 역할을 하는 동료 교사, 관리자에 따라 너무 달라지는 학교 기반 등의 문제점이 지속적으로 언급이 되었으며, 그 대안으로는 소통과 이해에 대한 내용이 이어졌는데,

“어젯밤에 얘기를 들어보니까 아, 이런 면도 있었구나 하고 이해를 하게 돼요.”

“이런 연수가 많이 있으면 선생님들하고 이해도 많이 좋아질 것이라 생각하고...”

라는 말들이었다. 또한 발표를 통해 자연스럽게 문화예술교육의 가치를 바라보는 다양한 시각들을 엿볼 수 있었다. 문화예술교육의 다양성을 장려하고, 학생들의 감추어진 재능을 발견하고, 더 나아가 삶의 방향이 바뀌는 경험을 제공해야 한다는 것과 생각의 틀을 깨고, 사회의 시스템을 유연하게 만들 수 있는 창조적 힘을 키우기 위한 접근을 해야 한다는 의견들이 있었다.

2차 토론을 마치고 쉬는 시간을 보낸 후, 장소를 이동하여 3차 토론을 진행하였고 토론 모둠 편성은 1차 토론의 형태로 다시 돌아갔다.

〈표 11〉 FGI 워크숍- 참여자 모듬 재구성 2차

A. 초등/문화예술 활성화 (교사 3명/관리자 1명/예술교육가 2명)	B. 초등/문화예술 비활성화 (교사 2명/예술교육가 4명)
C. 중고등/문화예술 50% 활성화 (교사 3명/예술교육가 2명)	D. 중고등/문화예술 거의 활성화 안 됨 (교사 2명/예술교육가 2명)

다시 열린 토론이 이어졌다. 3차 토론 방식은 각 모듬별로 2차 토론의 발표를 들으면  
서 더 이어가고 싶은 주제를 정해 이야기를 이어 나가는 것이었다. 다른 모듬에서 나왔던  
질문 중 선택해서 토론을 하면서 그 질문에서 이어지는 질문으로 나가기도 하였고, 아니  
면 그 질문에 자신들만의 해답을 찾아 제안하는 등의 내용으로 토론이 이루어지기도 하  
였다. 발표 내용을 정리하면 다음과 같다.

**A. “초등 문화예술교육 활성화 되고 있다.” (교사 3명/ 관리자 1명/ 예술교육가 2명)**

**Q) 학교와 예술교육가의 협업에서 나오는 문제는?**

- 예술가들 사이의 협업? 예술교육가와 학교와의 협업? 수업 상황에서 예술교육가  
와 교사의 협업?
- 학교 현장에서는 문화예술교육에 대해 충분히 기획하고 있다.
- 통합수업을 할 때 예술교육가 여러 명이 함께 투입된다. 그때 전체 진행을 하는  
강사도 있지만 그렇다고 나머지 예술교육가들이 보조강사만은 아니다. 하지만 학  
교에서는 행정적으로 1명만을 주강사로 인정한다. 예술교육가들은 이것이 이해  
안 되는 상황이지만 학교는 절차를 따르지 않으면 행정조치를 당할 수 있다. 이  
것에 대한 조정이 필요하다.

**Q) 교사와 예술교육가 사이의 협업을 위해 필요한 점은?**

- 학생을 위한다는 공동의 목적을 달성하기 위해서는 사전 협의가 필요하다.
- 서로 원하는 것에 대한 질문지를 작성한 다음 교환하여 사전에 요청 하자.  
(예: 이것만은 꼭 해주세요. 아이의 상태는요? 등)

**Q) 수업에서 교사와 예술교육가의 협업은 어떻게 가능한가?**

- 교사는 예술교육가를 어떻게 지원할 것인가에 대한 고민이 필요.
- 문제 행동을 일으키는 학생이 있을 경우 교사는 학생에 대한 정보와 교육 노하  
우를 전달할 수도 있다.

- 상황이 다르기 때문에 그 상황에 맞는 협업이 필요하다.

**B. “초등 문화예술교육 활성화 되고 있지 않다.” (교사 2 명/ 예술교육가 4 명)**

**Q) 학교 현장에서 문화예술교육을 진행할 때 과연 주도권을 누가 가지고 수업을 하는 게 맞는가?**

- 교사는 수업의 주도권이 있고 없고의 차이로 인한 수업에서 발생하는 문제에 대한 책임이 달라진다. 문화예술교육 시간에는 예술교육가 주도로 이루어지기 때문에 무엇을 어떻게 해야 할지 모르겠다. 그러므로 3 월 수업 시작 전에 교사와 예술교육가가 만나서 사전 협의하는 것이 필요하다. 이렇게 되면 수업의 주도권이 누구냐를 떠나서 학생들을 위한 올바른 수업이 이루어질 수 있다.  
중심은 학생이다.

**Q) 초등학교에서의 바람직한 문화예술교육의 지점은?**

- 교사가 연수를 통해 능력이 신장되어도 예술교육가가 필요한가?
- 영어 전문 수업처럼 진행될까봐 교사들도 예술교육가들도 불안하다. 교사가 아무리 연수를 통해 문화예술교육에 대한 능력이 신장되어도 영역이 다르기 때문에 무리다. 교사는 지식을 전달하는 사람이고, 예술교육가는 예술 하는 방식을 전달하는 최전선에 있는 분들이다.
- 학생들의 발달 수준을 고려한 다양한 체험의 기회가 필요하다.

**C. “중고등 문화예술교육 활성화 되고 있다.” (교사 3 명/ 예술교육가 2 명)**

**Q) 학교에서 예술교육가에게 추가로 요구하는 활동에 대해 어떻게 대처해야 하는가?**

- 예술교육가들은 학교에서 요구하는 추가 활동에 대한 보수를 요구하면 안 좋게 생각하지 않을까 염려가 된다.
- 학교는 문화예술교육에 대한 충분한 예산이 내려오고 신축성이 있기 때문에 유연하게 처리할 수 있는 여지가 있다. 정당한 보수를 요구하는 게 맞다. 소신껏 대처하라.

**Q) 교사와 예술교육가 사이의 의사소통을 위해 노력할 점은?**

- 교사와 예술교육가 사이에 의사소통이 안 되어 문제가 생기는 경우가 있다.
- 예술교육을 담당하는 교사가 업무가 많다보면 일일이 챙기기 힘든 경우도 많다. 그럼에도 사전 협의와 중간 협의, 그리고 사후 평가는 꼭 이루어져야 한다. 사전 준비하며 담임교사와 서로 대화를 많이 하고, 이해도를 높여야 하며 그러다보면 의사 소통이 가능하다.

- 콘텐츠는 예술교육가의 능력이며, 예술교육가의 전문성을 존중하는 태도가 필요.
- 교사, 관리자, 예술교육가 세 그룹의 이해도를 높이기 위한 관계 유지가 필요.

**Q) 학생들은 문화예술 수업시간을 좋아하나요?**

- 주어진 17 차시 안에 너무 깊은 수업은 어렵다. 그러다보면 학생들과 감정적 갈등도 생긴다. 학생들도 가벼운 수업을 좋아한다.
- 교과 수업에 비해 참여도가 높다. 내가 진행하는 과학시간에는 모두 자는 아이들이 문화예술 수업을 할 때는 반 이상 잘 참여한다.
- 짧은 경험이지만 아이들의 삶에 중요한 경험을 하는 것이다. 자부심을 가져달라. 몇 명이라도 그 경험으로 달라질 수 있음에 중점을 두자.

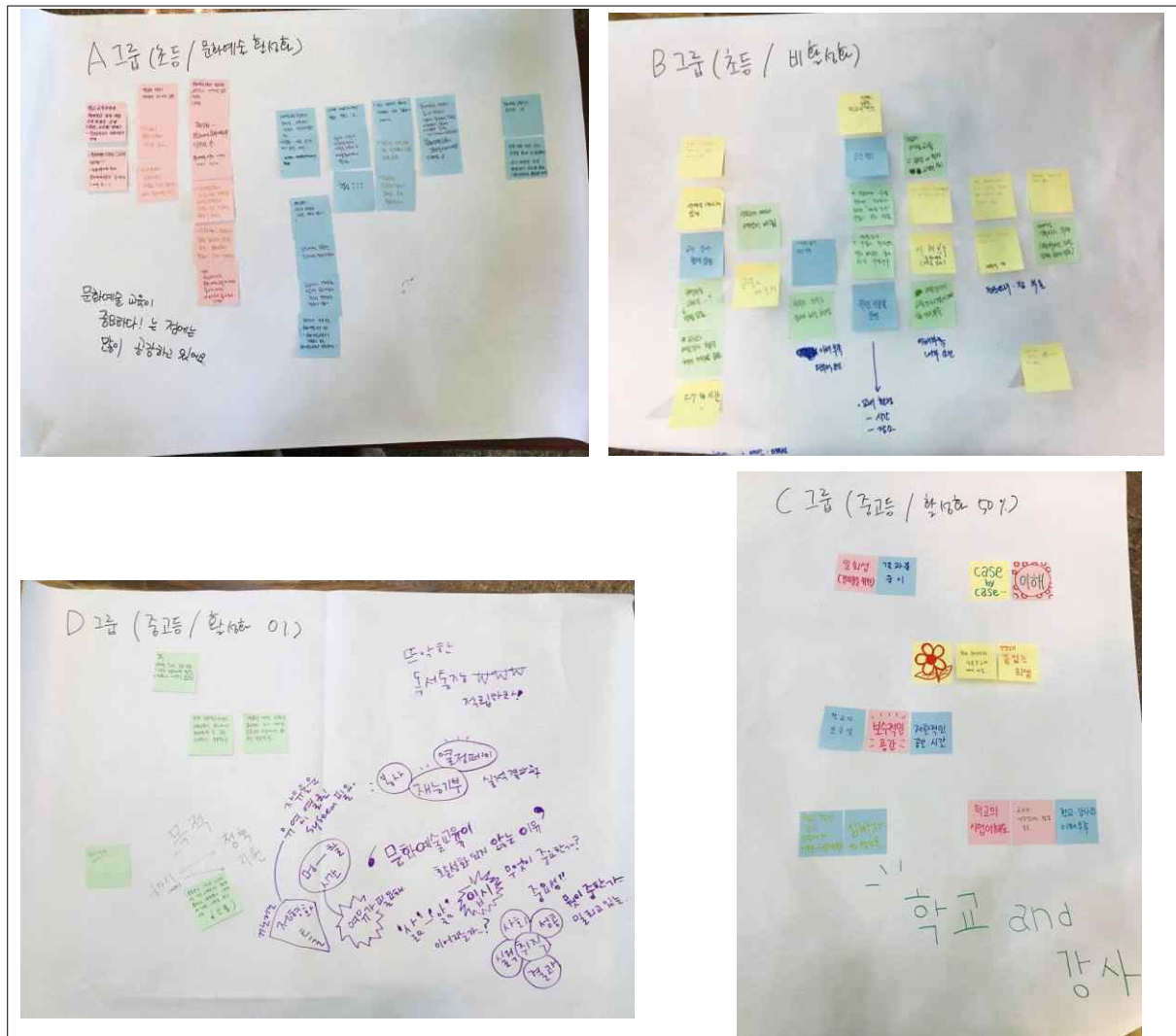
**D. “중고등 문화예술교육 활성화 안 되고 있다.” (교사 2 명/ 예술교육가 2 명)**

**Q) 아이들은 문화예술의 즐거움을 아는가?**

- 예술을 즐기다보면 넓은 세계관을 갖게 된다. 그러면서 이런 세계도 있구나 알게 되는 즐거움을 또 얻게 된다.
- 시간 때우는 즐거움이 아닌 예술이 주는 즐거움을 전달하고 싶다. 그러기 위해서는 성과보다는 과정 자체에 집중해서 교육해야 한다.

**Q) 협업을 위해 필요한 것은?**

- 내 수업 시간을 대신해 주려고 오는 사람 (예술교육가) VS 나한테 수업을 맡기고 쉬는 사람 (교사)? 에 대한 생각과 인식의 변화
  - 제대로 협업하려면 사전 사후 모임이 필요하다.
  - 아이들의 수업에 관심이 있다면 이런 모임을 자연스럽게 하게 된다.
  - 고등학교에서는 사실 교사들 간에도 협업을 필요할 때가 많다.
  - 말뿐인 협업이 많다. 같은 공간에 있는 것이 중요한 것이 아니라 마음을 나누는 것이 필요하다.
  - 친분을 쌓느냐에 따라서 협업의 질과 수업의 질이 달라진다.
- 문화예술교육은 기술보다는 ‘태도’가 중요하다. 즐길 수 있는 여유가 필요하다.
- ‘의미 있는 삶’은 ‘즐길 수 있는 능력’으로 가능하다.



[그림 8] FGI 워크숍- 학교 문화예술교육 활성화를 위한 대안 찾기

### (5) 학교 문화예술교육 재구성 1 - 색다른 만남

- 의자 게임 <부분과 전체>
- 다양한 물건 옮기기
- 수수깡 춤

학교 문화예술교육에 대한 장시간의 토론들이 가져왔을 피로감을 풀어주고 그동안의 내용을 정리하기 위한 활동들을 준비하였다. 먼저 간단한 게임을 통해 몸과 마음을 환기시키고, 활동하면서 느낀 점들을 이야기 나누면서 참여자들의 현실과 연결시켜보고자 하였다. 활동 방법과 참여자들의 반응, 활동의 목적을 정리하면 다음과 같다.

### ◆ 의자 게임 <부분과 전체>

먼저 활동 공간에 진행 강사를 포함한 참여 인원수에 해당하는 의자들을 무질서하게 배치 해 놓는다. 그 상태에서 모든 참여자들이 의자를 하나씩 차지하고 자리에 앉으면 진행 강사의 의자만 하나 남게 된다. 진행 강사는 천천히 빈 의자를 향해 걸어가 앉으려고 할 때, 나머지 참여자들이 그 의자로 자리를 이동하여 앉지 못하도록 해야 한다. 그러면 진행 강사는 다시 다른 빈 의자를 향해 걸어가 앉으려고 하고 다른 참여자들은 계속해서 자리를 이동하여 앉지 못하도록 하는 게임이다. 그리고 진행 강사가 자리에 앉으면 게임이 끝난다. 이때, 진행 강사가 앉으려는 의자를 이동시키거나 너무 빨리 이동하다가 다칠 수 있으므로 부상에 대한 주의를 주는 것이 필요하다.



[그림 9] FGI 워크숍 과정 사진 2

#### ▶ 참여자 반응

의자 게임을 시작하기 위해 활동 공간으로 이동한 참여자들이 의자에 앉는 모습을 보며 흥미로운 점을 발견하였다. 개별적 차이는 있었지만 크게 두 종류로 행동 패턴이 나뉘었다. 대체적으로 교사들은 앉으면서 자신도 모르게 어지럽게 놓인 의자를 강사가 있는 곳을 향해 질서 잡히도록 다시 배치를 조정하였고, 예술교육가들은 무질서함을 자연스럽게 받아들이며 자리에 앉았다. 무의식적으로 행한 작은 몸짓이지만 '질서'에 대한 반응의 차이를 느낄 수 있었고, 진행강사가 이러한 발견에 대해 언급하자, 참여자들 스스로 나쁜 어떤 성향의 사람인지 반추하는 모습을 보여주었다.

활동이 시작되자 참여자들은 진행 강사가 의자를 차지하지 못하도록 활발히 움직였고, 1분 이상을 유지하기 위해 초집중하는 모습을 보였다. 활동 마치고 느낀 점을 묻자 참여자들이 들려준 대답은 이러하였다.

**Q: 상을 주는 것도 아닌데 열심히 하게 되지요? 활동을 하면서 느낀 점이 있나요?**

**A:** - 해보니 아이들의 마음을 이해할 수 있었다.

- 주변에 열심히 하는 사람이 있으니까 분위기가 달라졌다.
- 의자에 못 앉도록 하려는 목표가 확실하니까, 집중하게 되었다.
- 빈곳을 채우려면 내 자리를 떠나야 했는데, 누군가가 내 자리를 채우겠지 하는 믿음이 있었기 때문에 자리를 옮길 수 있었다.
- 각자의 성향이 보였다. 거의 가만히 있는 사람, 계속 움직이는 사람, 멀리서 이렇게 해라 저렇게 해라 규칙을 찾고 지시를 하는 사람 등등. 그게 너무 재밌었다.

이후 강사가 게임의 이름을 <부분과 전체>라고 이름 붙였는데, 왜 그런 이름을 붙이게 되었을지 묻자 “부분들이 잘 해야 전체가 잘 할 수 있다.” 라고 대답하는 참여자가 있었다. 이어 ‘부분과 전체’에 대하여 사유했던 ‘베르그손’의 철학을 소개하였다. ‘베르그손’의 ‘부분과 전체’는 서로 상호작용을 하는 관계에 대해 강조하기 위해 가져온 철학 개념이다. 그리고 이 개념에서 주목해야 할 점은 고정된 이미지가 아닌 지속적으로 변하는 ‘운동-이미지’이다.

빈 의자로 이동하려는 사람과 의자에 앉아 있는 사람들은 모두 부분을 의미한다. 그리고 의자를 차지하려는 사람이 다시 다른 빈 의자를 찾아 이동하게 되면 부분이 이동하는 것이 되고, 이러한 부분의 변화는 앉아 있는 의자가 계속 바뀌면서 전체의 변화를 가져오게 된다. 그렇다고 전체가 부분들의 집합을 의미하는 것은 아니다. 부분과 전체는 하나로 연결되었음을 의미한다. 과거의 철학은 불변의 진리를 추구했다면 현대의 철학은 이렇듯 ‘변화’와 ‘운동’을 주목하고 있다는 것을 설명하였다.

#### ▶ 활동 목적

<부분과 전체>라는 활동의 목적은 ‘변화’와 ‘운동’에 대한 감각적 체험을 통해 부분과 전체에 대한 사유를 자극하는 것이었다. 활동을 하면서 참여자들은 부분이 변하면서 전체가 변하고, 전체가 변하면서 부분도 변하는 것을 직관적으로 체험하였다. 그리고 이야기를 나누면서 각자의 현실을 떠올려 보았을 것이다. 나를 힘들게 했던 문제들은 개인의 성향이나 상황에 따른 부분의 문제이기도 하지만, 어쩌면 그것은 우리나라 학교 문화예술교육이 처한 전체의 문제이기도 하다. 그러므로 나와 내 주변이 변하게 되면 그 운동을 시작으로 점점 커져서 학교 문화예술교육의 제도와 정책이라는 전체의 변화를 가져올 수 있다는 점, 바꾸어 제도와 정책이 바뀌면 부분에도 변화를 가져온다는 점을 놓치지 말아야 한다. 이런 점을 상기하여 거대한 담론 앞에서 무기력하기보다는 내가 할 수 있는 작은 시도를 긍정하게 되기를 바랐다.



### ◆ 다양한 물건 옮기기

전지 두루마리, 빗자루, 자, 걸레, 우산 등 길게 생긴 물건들을 모아둔다. 모두 원을 만들어 한 사람이 여러 물건 중 선택된 하나의 물건을 손바닥위에 올려놓고 균형을 잡으며 자리를 이동하여 다른 사람에게 전달한다.



[그림 10] FGI 워크숍 과정 사진 3

### ▶ 참여자 반응

균형 잡기에 가장 편하고 다칠 염려도 전혀 없는 전지 두루마리를 처음으로 선택하여 활동을 시작하였고 이후 빗자루, 자 등 난이도가 높은 물건으로 교체를 하였다. 전지 두루마리는 비교적 모두 실수 없이 옮길 수 있었는데, 국자나 자처럼 가벼운 물건은 나르기가 더 까다로워보였다. 한 참여자는 물건을 자기중심으로 가져와서 선수처럼 균형 잡기를 잘 하여 박수를 받기도 하였다. 그리고 이와 반대로 균형 잡기를 어려워하는 참여자 중에 몇 분은 마치 물건에 끌려 다니는 모습을 보여주어 웃음을 자아내기도 하였다.

#### Q: 활동을 하면서 느낀 점이 있나요?

- A: - 집중되었다. 몸과 마음이 달아올랐다.
- 내 맘처럼 안 되어 안타까웠고 다른 사람이 어려워하는 것에 공감이 갔다.
  - 똑같은 물건을 가지고 다 다르게 움직이더라.
  - 어떤 사람에게는 저절로 되는 게 다른 사람에게는 어려운 일이란 걸 알았다.
  - 균형을 잡으려고 애쓰는 일이 나의 의도와 상관없이, 다른 사람에게 공격이나 피해를 주는 경우가 있다는 것을 깨달았다.
  - 아이들에게 이 놀이를 활용할 때는 안전상의 문제가 있겠구나.

#### Q: 어떤 물건이 균형 잡기 좋았는지? 물건들이 다양했는데 떠오르는 사람이 있는지?

- A: - 검정 국자를 보니 아이들이 생각났다. 다루기가 가장 어려워서
- 자를 보니 잘나가는 동료 예술 교육가가 떠올랐다.

물건 옮기기를 잘 했던 참여자에게 어떤 노하우가 있는지 묻자, 어린 시절 심심해서 이 놀이를 많이 했는데 처음부터 잘 한 것은 아니고 엄청나게 노력을 많이 했으며, 무슨 일이든지 시행착오의 시간이 필요한 것 같다고 대답하여 다시 박수를 받았다.

### ▶ 활동 목적

물건들은 모양새도 다양하지만 그 물건의 모양새에 따라 균형점도 다르다. 물건의 균형을 잘 잡는 방법에 대해서는 말이나 글로 일목요연하게 정리하여 설명하기가 쉽지 않다. 하지만 균형이 잘 잡힌 상태는 말이나 글이 필요하지 않고 그저 눈으로 쉽게 확인할 수 있다. 학교 문화예술교육의 질적 성장을 위해서도 이러한 균형 잡기는 꼭 필요한 부분이다. 다양한 형태의 물건들을 옮기며 참여자들이 '다양함'과 '균형 잡기'의 의미에 대해 생각해 보기를 원했다.

우리는 같은 것을 보면서 다른 것을 떠올린다. 그것이 인간 사유의 특징이다. 1박 2일 동안 진행되는 FGI 연수 동안 서로 처한 상황과 생각들이 너무 다르기 때문에 공통된 해결점 찾기가 쉽지 않을 것으로 예상되었다. 그러므로 참여자들 각자 자신이 처한 상황을 거리를 두고 들여다보고, 스스로 나름의 방법을 찾아보도록 자극하는 것이 활동 목적이었다.

### ◆ 수수깡 춤

둘 씩 짝을 짓는다. 두 사람의 오른손 집게손가락 사이에 수수깡을 끼워 놓는다. 음악을 들으며 두 사람이 춤을 추는데, 이때 수수깡을 떨어뜨리거나 부러뜨리지 않도록 주의해야 한다. 그리고 수수깡을 놓치지 않기 위해 수수깡을 손가락 사이에 끼운다든지 잡지 않는다는 것을 약속한다.



[그림 11] FGI 워크숍 과정 사진 4

### ▶ 참여자 반응

한 모듬이 춤을 추는 동안 지켜볼 수 있도록 두 모듬으로 나누어 진행하였다.

음악이 나오니 모두들 몸을 움직이기 시작했다. 초반에는 몸을 활발히 움직이기보다는 떨어뜨리지 않으려고 자세를 고정시킨 채 조심스럽게 움직이기만 하였다. 그래서 안 쓰던 움직임을 적극적으로 찾아서 움직이도록, 특히 수수깡의 위치가 위·아래, 좌·우로 크게 크게 움직일 수 있도록 하라고 안내를 하였다. 참여자들의 움직임은 점점 더 과감해지기 시작하였고 이후 마치 두 사람이 춤을 추듯 보기 좋은 모습들이 많이 나왔다.

### Q: 수수깡 춤을 추면서 느낀 점?

- A: - 보는 것보다 내가 추는 게 더 좋았다.  
- 상대방으로부터 섬세한 배려를 배웠다.  
- 누군가와 힘을 주고 받으면서 소통이 느껴지고 그래서 기분이 무척 좋아졌다.

### Q: 수수깡을 떨어뜨린 적이 있는지? 그 순간 어땠는지?

- A: - 순간 딴 생각을 하거나, 욕심을 부렸을 때  
- 서로 간의 힘 조절이 맞지 않아서 떨어졌다.  
- 힘의 중력을 맞춰서 해야 한다는 것을 알았다.

### ▶ 활동 목적

우리는 삶 속에서 많은 관계들을 만들어 가고 있다. 학교 문화예술교육을 진행하기 위해서도 마찬가지로 관계들이 생긴다. FGI를 통해 교사와 예술교육가, 교사와 교사 등의 관계 때문에 힘들어 하는 사람들이 많다는 것을 다시 확인할 수 있었다.

사람 사이의 관계는 어쩌면 손가락과 손가락 사이에 끼어 있는 수수깡과 다를 바가 없다. 너무 세면 부러지고, 너무 약하면 떨어지게 된다. 활동을 통해 참여자들이 스스로, 좋은 관계를 위해서는 집중과 배려, 서로 간의 힘 조절, 욕심을 부리지 않는 것 등의 태도와 노력이 필요하다는 통찰을 얻을 수 있기를 바랐다. 또한 수수깡을 떨어뜨리거나 부러뜨리지 않으려는 소극적 자세나 방어적 자세는 즐거움보다는 지루함을 만들어 낼뿐이며, 오히려 즐겁게 춤을 추다가 실수로 수수깡이 떨어지거나 부러져도 툭툭 털고, 다시 시작하면 된다는 것을 느끼시길 원했다.

### (6) 학교 문화예술교육 재구성 2 - 나와 의 만남

- 간단한 심리테스트
- 나에게 학교 문화예술교육이란? (그림 작업)

연수를 마치고 집으로 돌아가기 전, 집중을 다시 자신에게로 돌리고 에너지를 모으기 위해 준비된 활동이었다. 학교 문화예술교육과 관련된 자신의 마음을 찬찬히 들여다보고 전체적으로 조망할 수 있도록 그림 작업으로 진행하였다.

### ◆ 간단한 심리테스트

생각이나 느낌이 상징을 통해 드러나도록 만들기 위한 워밍업으로 간단한 심리테스트를 했다. A4를 한 장씩 나누어 받고 강사가 지시하는 자연물을 차례대로 종이에 그린다. 그림을 그린 순서는 산 - 호수 - 바위 - 길 - 나무 - 집 - 뱀으로 총 일곱 가지였다. 그림 그리기를 마치고 나면 각 자연물이 의미하는 바를 알려준다.

#### ▶ 각 자연물의 의미

산 : 나의 꿈 혹은 목표

호수 : 내가 살면서 얻을 수 있는 부의 크기

바위 : 인생의 고난

나무 : 진정한 친구의 숫자

집 : 창문이 있다 없다는 내 가족과의 화목한 정도 (집이 크고 아늑하면 더 좋음)

길 : 인생의 굴곡

뱀 : 머리가 좋은 정도 (뱀의 모양이 꼬아리를 틀수록 머리가 좋음)

### ◆ 나에게 학교 문화예술교육이란?

워밍업으로 진행된 심리테스트가 실제 자연물을 그리고 그것을 통해 심리적 내용을 유추했다면 이번에는 심리 테스트와 반대로 개념에 대해 언급을 하면서 그 내용에 떠오르는 자연물을 그리는 것으로 진행하였다. 그림 작업을 위해 참여자들에게 8절 도화지를 한 장씩 나누어 주었으며, 그림 그리기를 어려워하는 분들을 위하여 잡지에서 이미지를 찢어 붙이거나 선이나 색감을 활용하여 자유롭게 표현하도록 안내 하였다.

#### ▶ 그림 그린 순서

1. 내가 생각하는 이상적인 문화예술교육은?
2. 내가 처해 있는 문화예술교육의 현실은?
3. 어떤 길을 걸어가야 2 번에서 1 번으로 갈 수 있을까?
4. 가는데 걸림돌이 되는 존재 or 조건 or 상황? 나에게 방해가 되는 요소는?
5. 알게 모르게 힘이 되어주는 존재, 상황은?

그림 작업을 마치고 나면 필름 케이스를 나누어 주고, 활동 공간 중에 전시하고 싶은 곳을 선택하여 붙이도록 하였다. 이후 모든 참여자들에게 펜과 포스트잇을 나누어주고, 전시된 작품들을 감상하며 공감이가 가는 작품에 피드백을 남기도록 하였다.



[그림 12] FGI 워크숍- 학교 문화예술교육에 대한 나의 그림

### ▶ 활동 마무리

이 활동의 목적은 그림 작업을 통해 이상적인 상황과 현 상황을 동시에 조망할 수 있는 관조적 시각을 갖는 것과 장애물의 이미지가 전체적인 그림 안에서 다른 요소들과 조화를 이루면서 작품으로 완성되는 과정을 통해 불편함 혹은 부족함이 재미와 상상으로 승화되는 미적 체험을 경험하는 것이었다. 활동을 마무리하면서 참여자들에게 진행 강사로서 전했던 메시지는 다음과 같다.

“삶 속에서 예술을 찾고, 예술을 통해서 삶을 배우자.”

인간은 감각을 통해 세상을 이해하고 지식을 쌓아간다. 감각을 인식하는 작용을 '지각'이라고 한다. 베르그손에 의하면 인간은 생존을 위해 유용한 것을 먼저 지각하기 때문에, 인간의 지각은 자신을 중심으로 만곡을 이루는 특징이 있다.

그런데 재미있는 것은 예술과 지각의 만남이다. 원래 미학을 뜻하는 'aesthetics' 는 '지각하다' 라는 의미를 갖는 그리스 말 'aisthanesthai' 에서 유래한 용어이다. 그러니까 앞에서 베르그손이 말한 만곡을 이루는 '일상적인 지각'과 '예술가의 지각'은 다른 것이다. 하지만 예술이 저 고차원적인 다른 세계에서 온 것이 아니라 인간이 세상과 바로 만날 수 있는 지각에서 시작된다는 것이 가리키는 바를 주목해 보자. 그것이 의미하는 바는 우리 인간들은 기본적으로 예술가가 될 수 있는 능력을 타고 태어난다는 것이 아니겠는가. 일상적인 지각, 즉 습관을 넘어 예술가의 지각을 키워 예술이 인간에게 선사하는 자유로움을 만끽하는 삶을 살아가길 바랐다.

#### ◆ 연수생 소감

모든 활동을 마치고 동글게 앉아 1박 2일 FGI 워크숍을 통해 느낀 점을 이야기 나누었다. 대부분의 참여자들이 교사와 예술교육가가 서로 마주 앉아 함께 이야기를 나누고 소통할 수 있었던 만남만으로도 의미 있었다고 입을 모았다. 끝장토론까지 가지 못한 것에 대한 아쉬움을 언급한 참여자가 있었고, '쌓여 있던 억울함이나 궁금증을 해소할 수 있어서 좋았다', '위로를 받는 자리였다'는 의견들도 있었으며 자신에게 작은 변화가 일어난 지점을 설명하는 참여자들도 있었다.

그 자리에서 나눈 이야기를 정리하면 다음과 같다.

#### ● 생각이 사실 궁금했었어요.

- 예술교육가 분들과 함께한 연수라 이번에 특히 좋았던 것 같아요.
- 그분들은 무슨 생각으로 학교에서 문화예술교육을 할까 생각이 사실 궁금했어요.
- 선생님들을 직접 만날 수 있었던 점에서 매우 유익한 시간이었던 것 같아요. 그리고 학교에서 예술교육가를 어떻게 생각하는지 궁금했는데 조금 해소가 된 듯..
- 개인적으로 궁금한 것도 물어볼 수 있었어요. 시간은 충분하지 않았지만... 그래서 이런 시간이 너무 좋았고 ...
- 다른 분야의 선생님들을 함께 만나서 소통 하고... 그런 문화예술에 대해서 심도 있게 대화를 할 수 있어서 문화예술인으로서 자부심을 느낍니다.
- 여러 분야의 문화예술 선생님들이 학교에 와서 여러 가지 문제점들이 있고 고민도 많다는 것을 새삼 처음 느꼈어요.

- 오늘 연수에서 선생님 정말 많이 보였고 어제 새벽까지 이야기 하고.. 그랬던 시간들이 참 좋았고, 다양한 생각 다양한 질문 그리고 우리 토론, 이런 시간들이 모두 좋았어요. 저를 성장하게 한 것 같아요. 감사합니다.

### ● 이런 연수는 처음이었어요.

- 과제물을 만들어 내지 않고, 발표하지 않아도 되는 이 연수가 좋았습니다.
- 개인적으로 많이 깨었다. 부분과 전체. 여러 가지 부분에 대해 고민해보고 채워질 수 있어 서 좋았습니다.
- 이런 연수는 처음이었어요. 교사들이 자기 자신을 솔직하게 말할 수 있는 기회 별로 없는데. 다른 이들로 하여금 계속 내 생각을 말하게 하네요.
- 지금 하고 있는 연수들은 뭔가를 배우고 습득하는 연수인데... 우리 연수는 배우는 게 아니라 말하는.. 그런 연수라 색다른 시간이었습니다.
- 예술교육가들하고 우리 교사들하고 정말 허심탄회 하게 대화를 많이 나누었고. 어떤 때는 약간 소리도 높아지고 그러면서 서로 이해도 하게 되고, 또 거기에 맞춰서 앞으로 내가 감동 받았고...

### ● 아... 나만 이상한 사람이 아니었구나.

- 선생님들, 초등학교, 중학교, 고등학교 선생님들이 예술에 대해 어떤 생각을 하시는지 무척 궁금하고 막연했었는데, 아... 나랑 비슷한 고민들을 많이 하시는구나... 그래서 진짜 위안을 받았어요. 나만 이상한 사람이 아니었구나...
- 한 마음으로 같이 애써 주시는 교사 분들도 많구나 하는 걸 느끼는 아주 좋은 기회였다고 생각합니다.
- 지금 열심히들 하고 계신 분들이잖아요. 좀 위로 받는 자리였으면 좋겠어요.
- 저희가 갖고 있는 의문점이나 궁금했던 것들이 상당수 교사들도 비슷한 의문과 그런 궁금증을 가지고 계셨다는 걸 확인하는 자리였고. 조금이나마 서로 소통하는 기회가 아니었나 싶기도 하고...
- 그래서 저는 해드리고 싶은 말이 선생님들 정말 능력자이십니다. 찬사를 보냅니다.

### ● 그런 마음을 제가 느낀 것 같아요.

- 연수를 참여하고 진행되며 아, 진짜 중요한 걸 하나 놓치고 있었구나 하고 생각을 하게 되었어요. 그 중 하나가 일단 예술은 즐거워야 하는데 나는 즐겁지 않았구나.

- 전국 각지에서 마음의 열정으로 최전선에서 활동하고 애쓰시는 동지를 만난 1박 2일. 만나서 마냥 편하지는 않았지만, 동지를 만난 게 일단 반갑고 힘이 나고요. 서툴고 부족하지만 힘을 주는 그런 분들이 있다는 것을 크게 느꼈습니다.
- 여러 이야기를 들어서 제가 이제 학교에 가면 어떤 방향으로 지원을 해주어야 할지... 그런 마음을 느낀 것 같아요. 다양한 이야기들을 해주셔서 제가 많이 깨달았고.
- 학교에 오래 있다 보니 그런 걸 잊었던 것 같은데... 이런 기회를 통해서 다시 그런 감성이 살아나는 것 같아서 좋았고...
- 학교에 돌아가서도 선생님들에게 이런 배려도 해드려야겠고, 필요한 것을 많이 지원해 드려야겠다는 생각도 하게 되었고요.
- 저는 학생들의 입장에서 생각을 해봤어요. 제가 아이들의 감수성, 창의성 그런 것을 방해하지 않았었다... 앞으로는 성적을 내더라도 네 마음대로 해 보라. 오 잘했어, 되도 않은 것이라도 잘했어, 이렇게 해야겠다고 생각했습니다.
- 2 학기에 예술교육가 선생님이 들어오셨을 때, 아 나는 정말 최선을 다해 선생님을 많이 도와드려야겠다. 정말로 수업 준비를 열심히 하시는 거 같아 감동받았어요.

### ● 희망적인 생각이 듭니다.

- 놓치지 않고 끝까지 하면 길이 있는 것 같아요. 어떻게든 예술교육도 계속 놓치지 않고 가면 정말 좋은 교육의 결실이 생기지 않을까 하는 희망적인 생각이 듭니다.
- 현장에서는 불만을 많이 이야기 못했었다. 여기서 강사로서의 불만을 들어주셔서 그냥 감사했고. 그리고 저희도 학교에서 수업 할 때 선생님들의 말씀을 주의 깊게 듣겠습니다.
- 좀 더 바람직한 방향으로 갈 수 있는 방향이 어느 쪽인가 하는 밑그림을 좀 그릴 수 있는 시간 이었던 것 같아서.
- 앞으로도 계속 선생님들과 만날 수 있는 기회가 있다면, 해결해야 할 많은 일들에 대한 고민이 해결 될 것 같습니다.
- 저도 학교에 가서 좋은 것들을 나누고 싶은 그런 욕심이 생기긴 하는데... (우리 학교)선생님들이 이런 것들을 같이 공유하고 경험했으면 좋겠다는 생각이...
- 앞으로는 강사님들과 여기 오신 선생님들을 통해서 우리 아이들의 미래가 더 밝을 것이라는 기대가 됩니다.
- 일회성으로 끝나는 것이 아니라, 지속적으로 만남이 필요하고 계속 만나서 협력하고 협업하는 그런 시스템이 필요할 것 같아요.



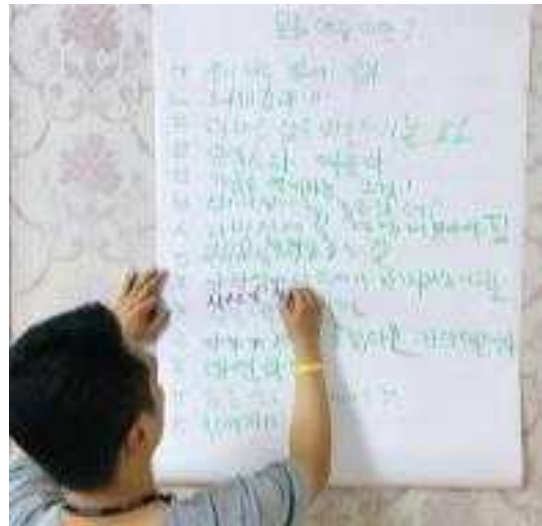
## ■ [기획 워크숍] 학교 문화예술교육 디자인 공작소

### (1) 입소식

- 교육진흥원 아카데미 소개/ 교육과정 세부 안내
- 연수 공간 소개
- 교육 전체 진행 방식 안내

### (2) 두근두근 자기소개

- 친해지기 위한 연극게임
- 자기 소개하기 (좋아하는 범위에 해당하는 사람들끼리 자리 바꾸기)
- 나, 너, 우리, 동네
  - : 내가 가장 잘 하는 일 조각상 만들기
  - : 우리(3명)만의 공통점을 찾아 몸으로 표현하기
  - : 동네(6~7명) 대항전 / “문화예술교육이란?” ㄱ 부터 ㅇ 까지 빈칸 채우기
- 지각과 습관에 대해 이야기 나누기



[그림 13] 기획 워크숍- 과정 사진 1

기획 워크숍이 진행되는 공간은 FGI 연수와는 달리 숨어 있는 공간도 없고, 낯선 느낌이 별로 들지 않는 익숙한 느낌의 장소여서 공간 탐색은 생략하였다. 그리고 모둠으로 나누어 창작 작업을 해야 하는 전체 연수의 목적에 맞추어 “문화예술교육”에 대한 이미지를 함께 공유하기 위한 활동으로 빈칸 채우기를 시도하였다.

〈표 12〉 기획워크숍- '학교 문화예술교육'하면 떠오르는 단어

<1조>	<2조>	<3조>
ㄱ. 가슴이 따뜻하다 ㄴ. 나, 너. 우리가 함께 할 때 의미가 있다. ㄷ. 다리처럼 모든 것과 연결 ㄹ. 랄랄라 즐거운 예술 ㅁ. 마음을 열어주는 활동 ㅂ. 빛처럼 환하게 비춰주는 일 ㅅ. 사랑하는 사람과 나누는 대화 ㅇ. 아름다움 ㅈ. 즐거움이다. ㅊ. 춤을 춰도 세상이 바뀐다. ㅋ. 키다리 아저씨 ㅌ. 타인을 배려하는 마음을 키우는 것 ㅍ. 파르르 떨림 ㅎ. 하늘이 내려준 선물	ㄱ. 꿈꾸는 대로 ㄴ. 높이 오르는 ㄷ. 달콤한 사탕같이 자꾸 먹고 싶은 ㄹ. 룰루랄라 노래가 절로 나옵니다. ㅁ. 만남이 재미있는 곳 ㅂ. 반찬이다. ㅅ. 세상 가장 소중한 추억을 쌓는 것 ㅇ. 아르떼 ㅈ. 자리를 찾는 ㅊ. 찾아가는 인생 ㅋ. 크게 해준다 ㅌ. 토마토 것처럼 상콤하다. ㅍ. 파이팅 ㅎ. 힐링하는 곳	ㄱ. 같이하는 삶의 일부 ㄴ. '나비효과' 다! ㄷ. 더 나은 삶을 위한 기본 요소 ㄹ. 릴렉스와 여유다 ㅁ. 마음을 열게 하는 그것! ㅂ. 바라보아도 좋은 것 너! ㅅ. 사망 전에 꼭 경험해보아야 할 ㅇ. 우리가 함께 꿈꾸는 것 ㅈ. 자신이 좋아하는 것을 나누는 공동체 ㅊ. 착불 택배이다. ㅋ. 카라멜이다. ㅌ. 태연작약 ㅍ. 푸른색을 지켜 나가는 것 ㅎ. '함께 하기'이다.

빈칸 채우기를 통해 나온 내용도 거의 긍정적이어서 즐거운 분위기로 마무리 되는 듯 보였지만, 느낌 나누기를 하면서 한편으로 이것은 현실과는 거리가 먼 희망일 뿐이라는 회의적 분위기도 감지되었다.

이어지는 활동으로, 진행 강사가 참여자들에게 작은 수첩을 하나씩 나누어 주면서 자신의 습관을 생각나는 대로 적어보라고 안내하였다. 그리고 나서 <진실과 거짓>이라는 게임을 통해 참여자들의 습관을 공유하는 시간을 가졌다. 이는 서로에 대해 좀 더 잘 알아가는 것 외에 자신의 습관을 들여다보는 과정을 통해 일상적인 지각과 예술가의 지각에 대한 인식의 기회를 갖고자 함이었다. 왜냐하면 우리가 생활하면서 익숙해지는 습관은 바로 일상적인 지각들이다. 이 지각은 생존을 위해 유용한 것을 분별하고 취하는 성향을 가지고 있기 때문에 새로움이 떨어지게 된다. 반면 예술가의 지각은 유용함과는 거리가 먼 무용함을 추구하지만 의외로 본질을 꿰뚫는 날카로움을 가지고 있다. 그러므로 지금과는 다른, 새로운 학교 문화예술교육을 디자인하기 위해서는 예술가의 지각이 필요하다.

게임을 마무리 하면서 연수 기간 동안 계속해서 자신을 잘 관찰하면서 습관 목록을 추가해 가기로 참여자들과 약속하였다.

### (3) 문화예술교육 경험 공유

본 활동은 FGI 워크숍과 동일하게 척도게임의 방식으로 크게 두 모둠으로 나누어 진행하였는데 그 기준은 연령에 따른 초등학교/중·고등학교의 분류였다.

이후 4 개의 모둠으로 나누어 1 시간 정도 이야기를 나누고 그 내용을 정리하여 발표하였다. 발표 내용을 정리하면 다음과 같다.

#### Q) 과연 우리나라의 학교 문화예술교육은 활성화 되어 있는가?

〈표 13〉 기획워크숍- 학교 문화예술교육 활성화 의견

초등학교		중·고등학교	
<b>활성화</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 8.5 정도 활성화되었다고 생각 함. 특히 나의 어린 시절에 비해 생각해 보면 정말 활성화되어 있음.</li> <li>- 개인적으로 예술적 능력은 없지만, 즐기는 것은 좋아함. 그래서 예술담당 교사를 지원했는데, 일이 정말 많음. 목적은 학교 교과 외에 활동을 하면서 아이들에게 자유로움을 경험하게 하는 것. 연극 강사에게 아이들에 대한 피드백을 받아서 몰랐던 아이들의 새로운 모습도 보았음. 교육진흥원 시수가 많이 줄어서, 지금은 마을교육공동체 예산으로 진행 중.</li> </ul>	<b>활성화</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 첫 번째 학교는 혁신학교로 교육진흥원 사업이 진행 중이었음. 교사 문화가 같이, 함께 하자는 분위기였는데 두 번째 학교는 일반학교로 수업을 하는 활동에 대해서도 소모임밖에 안 함. 하지만 작년에 혁신학교가 되면서 선생님들이 관심을 가짐. 일반학교지만 전공과도 있어서, 일주일에 4시간 수업함. 계속 지원도 해주고 발전 가능성이 있다고 생각함.</li> <li>- 학교 내 락밴드 운영 중. 내가 재직하는 학교는 문화예술교육이 잘 이루어지고 있음. 아이들에게 삶이 즐거워 질 수 있음을 알려주는 역할이 문화예술교육이고 그러므로 반드시 필요하다고 생각함.</li> </ul>
<b>비활성화</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 학교는 결국 대입제도라는 한계에 부딪침. 초등교육만 봐도, 예술교육이 중요하다고 하지만, 다른 교과 시수랑 비교 했을 때는 전혀 반영이 되지 않고 있음.</li> <li>- 혁신 학교와 아닌 학교의 차이가 있는데, 결국 하는 학교들만 하고 있음. 문화예술교육이 아이들을 위해 꼭 필요하다고 생각해서 하는 것이 아니라, 초등에서도 마을교육공동체를 해야 하는 분위기여서 하는 경우도 많고, 결국 인식개선과 기회 균등이 필요함.</li> </ul>	<b>비활성화</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 여기 온 이유도 답이 없어서임. 결국 정해진 프로그램을 선택하는 것이 전부임. 열린 공간으로 하고 싶은데 학교에서 벗어 날수 없는 틀이 분명히 있음.</li> <li>- 학교에서 제공하는 시수가 부족. 또 어떤 선생님이 문화예술교육 프로그램을 기획하느냐에 따라, 인식개선이 되어있는 선생님의 경우 매우 활성화. 학교 안 뿐만 아니라 지역문화예술회관을 고려해야 할 필요가 있음.</li> </ul>

**A. “초등 문화예술교육 활성화 되어있다.” (교사 3 명/ 예술교육가 3 명)**

**[어려운 점]**

- ① 교장선생님의 지나친 요구로 공연, 발표에 부담이 많음.
  - ② 예술교육가에게만 의존함.
  - ③ 예술교육가의 계획에 자신의 다른 의견을 이야기하기 어려움.
  - ④ 교사가 수업에 함께 해야 하는지? (답은 없고, 아이들 상태에 따라 다름)
- 교사의 수업 참여 여부는 사람에 따라 다르다. 정답이 없는 듯.

**[필요한 점]**

- ① 기능도 좋지만 예술교육가의 다른 시각을 배우고 싶다. (전문적인 것과 학교라는 보편적 시각과 예술교육가 밖에서 보는 새로운 시각이 필요함)
  - ② 학교 규모에 맞게 시수 확보가 필요함. (한 학교당 일괄적인 것은 문제가 있다)
  - ③ 예술교육가와 교사, 학교간의 원활한 소통이 필요.
  - ④ 좀 더 장기적인 프로젝트와 관계가 필요함 (2 년 연속 프로그램을 운영하니 질적 수준이 훨씬 좋았음)
  - ⑤ 교사와 예술교육가의 역량에 좌우되지 않고, 일정한 루틴 형성 필요
  - ⑥ 교사와 예술교육가의 협력 수업과 소통이 필요함.
- 문화예술교육은 누구나 주인공이 되어야 한다. 가르치는 교사도 포함해서.

**B. “초등 문화예술교육 활성화 되어 있지 않다.” (교사 3 명/ 예술교육가 3 명)**

**[어려운 점]**

- ① 인력풀이 부족하다. (다양한 지원을 받길 원함)
- ② 지속성이 없다.
- ③ 담당자의 순환보직으로 인한 예산 지원의 불규칙성 등을 정책화해서 지속성 있도록 할 필요가 있음
- ④ 교사들 간의 협의가 안 되어 일이 진행 안 되는 경우가 있음.
- ⑤ 담당자에 따라 크게 달라짐.
- ⑥ 혁신학교와 일반학교의 온도 차이

**[필요한 점]**

- ① 더 많은 아이디어를 얻고 싶다.
- ② 좋은, 다양한 사례의 공유를 위한 네트워크가 필요하다.
- ③ 사업의 기회를 더 자세히 알고 싶다.
- ④ 혁신학교의 경우, 수업 재구성할 때 교사·전문가 협업의 기회가 필요하다.

- ⑤ 지속적으로 진행 가능한 정책 시스템을 만들어야 한다.
- ⑥ 문화예술교육에 대한 인식 개선 교육이 필요하다.
- ⑦ 교사 연수가 필요하다.
- ⑧ 보편적 복지가 되어야 한다. (정책)
- ⑨ 초등학교에 더 필요하다.
- ⑩ 교육시간 확보가 필요하다.
- ⑪ 학교 공간의 변화 필요하다. (낮잠방 공간 꾸미기 등)
- ⑫ 예술교육가의 준비공간도 필요하다.
- 머리만이 아닌 몸을 움직여 풀어내는 활동이 필요하고, 그 과정들을 더 중시해야 한다.
- 아이들에게 더 다양한 문화예술교육을 만나게 해 주고 싶다.

**C. “중고등 문화예술교육 활성화 되어있다.” (교사 3 명/ 예술교육가 1 명)**

- 진학이나 직업 교육으로써의 예술교육에서 벗어나 삶을 중심으로 한 예술교육이 되어야 한다.

**[문제점]**

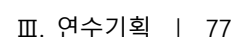
- ① 교사의 역량에 따라 문화예술교육의 방향성과 질, 연계성이 달라짐. (예: 남겨진 장비와 악기들이 활용 안 되고 창고에 버려짐)
- ② 경력이 적은 교사, 신규 교사에게 업무를 넘기는 경향으로 인해 사업 진행하는 것도 힘들고 연계성도 떨어짐.
- ③ 동료 교사의 비협조적 문화도 문제임.
- ④ 관리자의 인식변화가 매우 필요함. 학교 별로 가지고 있는 전통 혹은 문화, 분위기에 따라 크게 좌우 됨.
- ⑤ 교사와 예술교육가 사이, 수업의 주도권 때문에 힘든 적도 있었음.
- ⑥ 발표와 공연조차도 과정이 될 수 있도록 아이들의 욕구에서 시작되어야 하는데, 그렇지 못함.

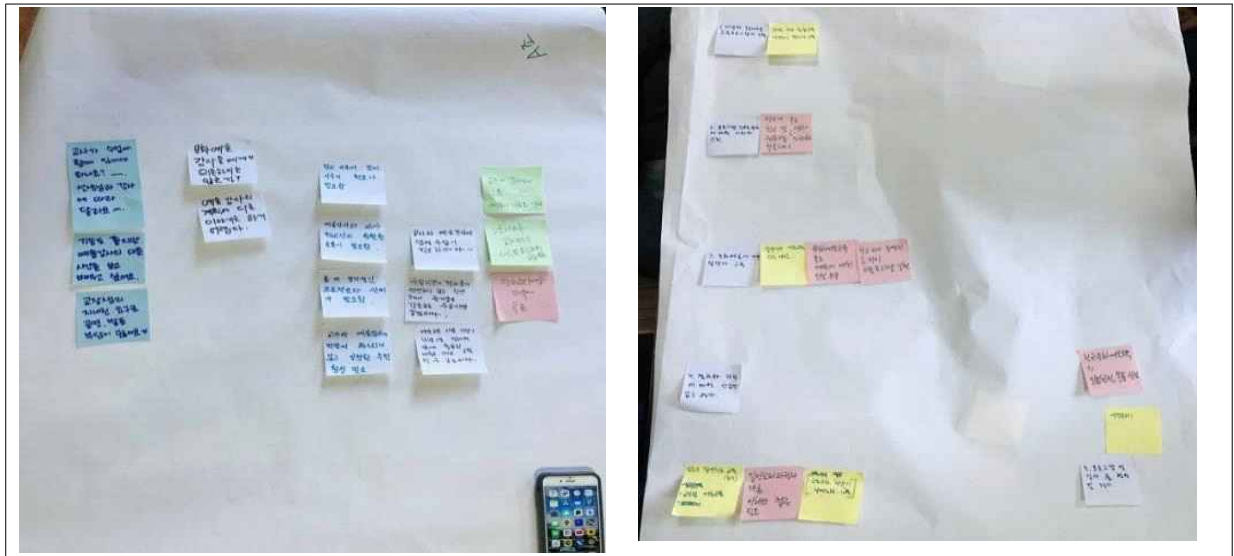
**D. “중고등 문화예술교육 활성화되고 있지 않다.” (교사 2 명 / 예술교육가 2 명)**

**[바라는 점]**

- ① 분야를 너무 구획 짓는 것보다는 분야를 떠나서 융합 교육이나 학생들이 원하는 것들을 모아가지고 통합해서 할 수 있는 다양한 문화예술교육 프로그램
- ② 학교 내 혹은 학교 밖 전문가들을 신뢰하고 인정하고 활용해야 한다.

- 토론 후 발표내용이 FGI 워크숍과 드러나는 문제점의 내용은 유사했지만 긍정적인 분위기였다는 것이 조금 달랐다. 이유는 참여자들의 성향의 차이도 있었겠지만 진행 강사의 질문이 일단 문제점을 파악하기 위한 것이 아닌 경험의 공유 그리고 개선되기 위한 대안 제시로 방향 잡혀 있었기 때문인 것으로 보인다. 이는 본 연수의 목적이 문제점을 주도면밀하게 분석하기 보다는 '협력'이라는 키워드에 맞추어져 있었기 때문이었다.





[그림 14] 기획 워크숍 - 학교 문화예술교육 활성화 의견

#### (4) 학교를 디자인하다

- 조각 덧붙이기
- 내 맘대로 디자인 해보고 싶은 아이템 찾기
- 모듬 구성하기

몸을 움직이는 간단한 활동으로 강의를 시작하였다. 제시된 주제를 가지고 한 사람씩 조각을 덧붙이는 활동이었는데, 이 활동을 구성한 이유는 추상적인 주제가 구체적 이미지로 드러나는 것을 감각적으로 체험시키기 위함이었다. 또한 다른 사람의 조각이 거부되는 것이 아니라 수용되면서 하나의 작품으로 완성되어 가는 것을 경험함으로써, 그것이 새로운 학교 문화예술교육 프로그램을 디자인 하는 과정에 반영되기를 바라는 의도였다.

이어 학교를 새롭게 내 맘대로 디자인 해보고 싶은 아이템을 찾아보는 활동은 프로그램 구성 초반에는 1) 학교 공간 디자인, 2) 교과 연계, 3) 축제 등 세 가지 범주로 나눈 상태에서 원하는 범주를 선택한 후 구체적 내용을 찾아가는 것으로 계획하였다. 하지만 이것이 자칫 참여자들의 욕구를 한정 짓는 것은 아닐까 하며 모든 것을 열어놓고 질문을 던졌다. 하지만 그것이 오히려 연상 작업에 도움이 안 되었는지 기대보다는 참여자들의 제안이 활발하게 일어나지 않았다. 그래서 초반 구상했던 세 가지 범주를 예시로 제시하였고, 그러자 참여자들이 그것을 토대로 원하는 바를 포스트잇에 써서 다 같이 공유하였다. 워크숍 진행을 위해 내용의 분류는 크게 교사와 예술교육가(중·고등 예술 교사 포함)로 나누었다.





[그림 15] 기획 워크숍-학교 문화예술교육 아이디어 제안 (예술교육가/교사)

## ■ 교사 그룹

〈표 14〉 기획워크숍- 교사 그룹의 함께 기획하고 싶은 아이디어

분 류	세부 사항
공간 디자인	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 학교정원을 꾸미고 싶다.</li> <li>- 교문에서 현관까지 설치 미술을 하고 싶다.</li> <li>- 학교의 빈 공간을 학생들과 꾸미기 (학생들이 쉬고 놀 수 있는 전용공간)</li> <li>- 학교 공간 변화시키기</li> </ul>
축제 기획	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 학교가 위치한 주변 환경(군부대)에 긍정적인 인식을 가질 수 있는 행사, 지역축제 기획</li> <li>- 학교 축제 만들기</li> <li>- 축제 기간에 뮤지컬 올리기</li> </ul>
도움 요청	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 학생중심 자율 동아리에서 조연이나 가이드 해 주실 예술 전문가</li> <li>- 그림 감상 후 이야기를 나누고, 그 이야기로 연극이나 다양한 퍼포먼스 준비</li> </ul>

교사들이 원하는 학교 문화예술교육에는 교과 연계와 관련된 아이템들이 많을 것으로 예상하였는데 의외로 교과 연계를 원하는 교사는 아무도 없었다. 그리고 교사들이 제안한 아이템들은 이미 진행되고 있는 것들로 색다른 것이 눈에 띄지 않았다. 이것은 새로워지고자 하는 바람과 의지는 있지만 경험과 정보가 부족하기도 하고, 규칙과 정형화 된 제도에 익숙한 생활을 하는 교사로서의 여건이 반영된 것으로 짐작된다.



## ■ 예술 교육가, 예술 담당교사 그룹

〈표 15〉 기획워크숍-예술교육가, 예술 담당교사 그룹의 함께 기획하고 싶은 아이디어

분 류	세부 사항
공간디자인	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 아지트 만들기 (학교 내 자기 손으로 만든 공간)</li> <li>- 수업 공간에서 내가(각자) 디자인 수업을 잘 할 수 있는 장소 찾아 수업듣기</li> <li>- 마을 곳곳에 어울리는 작품 만들어 전시</li> <li>- 학교 내 공공예술 프로젝트</li> </ul>
축제 기획	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 기존 학교 축제 틀에서 벗어나 우리들의 "파티" 만들어 보기</li> <li>- 어린이·청소년 축제 기획단</li> <li>- 어느 한 분야가 아닌 여러 분야를 통합하여 할 수 있는 작업 예) 인형극 or 연극 (연극:연출, 음악지도, 디자인: 의상/무대 디자인)</li> </ul>
과정 중심	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 1년 기록물(공동/개인별) 만들기 (다큐/동영상/스크랩 등의 방식으로) : 1년 성장일기</li> <li>- 학생들이 직접 기획하는 수학여행</li> </ul>
교과 연계	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 사물을 활용한 스톱모션 애니 제작 (의인화+스토리텔링) 국어 교과 연계</li> </ul>

예술교육가들이 제안한 아이템은 내용도 다양하였고, 기존의 형식일 지라도 좀 더 구체적으로 들어가면서 차별성이 드러나는 특징이 있었다.

이후 기획 워크숍 아이템 선정을 위한 모둠 구성은 교사들을 중심으로 진행하였다. 교사 중 자원자가 제안 된 아이템 중에서 하나를 선택하고, 그 아이টে으로 협력 작업을 진행하고 싶은 예술교육가도 자원하는 방식이었다. 이렇게 모둠 구성을 한 이유는 기획 워크숍의 결과물이 학교 현장에서 실현되는 가능성을 높이기 위함이었는데, 예술교육가보다는 교사의 몫이 더 크다는 판단 때문이었다. 그리하여 모듬은 총 5 개로 구성되었다.

〈표 16〉 기획워크숍 프로그램 개발 모듬 구성

A) 학생들이 기획하는 수학여행 (2명)	B) 학교 공간 디자인 (5명)
C) 스토리가 있는 마을 (6명)	E) 고등학교 종합예술 (3명)
D) 우리들의 아지트 '지구별 놀이장' (3명)	

▶ <학교를 새로이 디자인 하다>- 류해석 장학사가 들려주는 문화예술교육에 대한 이야기에서 나온 중요한 말.

- 예술교육의 출발은 “감각을 깨우는 작업”이다. 우리는 감각을 죽이는 교육을 하고 있지는 않은가. 각자의 수업을 돌아보는 시간이 필요하다.
- 예술교육의 가능성은 ‘안 되는 것’으로 멈추는 것이 아니라 해보는 것이며, 교사들의 ‘나는 무엇을 못한다.’ 라는 생각 자체가 예술교육의 제약을 만든다.
- 교사도 문화예술교육의 주체로 나서야 한다. 예술교육가와 협력한다는 것은 교사가 교육과정을 기획하고 운영할 때 가능하다. 그러기 위해서는 교사가 문화예술에 대한 이해, 감수성을 키워야 한다.
- “예술은 생각을 키운다. 새로운 시선을 갖게 하고 그리고 주변을 바라보게 되고 건강한 사회를 꿈꾼다.” 그래서 생각하는 예술이 중요하다.
- “좋은 생각으로 향기롭게, 우리 아이들의 행복한 성장에 예술이 함께합니다.”

현장에서의 오랜 경험과 문화예술교육에 대한 진지한 고민은 참여자들에게 의미롭게 다가 온 시간이었다.

(5) 세월리 안길 탐방과 천연의 삶 즐기기

2 일차의 시작은 세월리 안길 탐방과 원예 체험을 하는 것으로써, 언뜻 보면 [기획 워크숍]에서 진행되고 있는 새로운 디자인 기획과는 연관이 전혀 없어 보이는 활동들이다. 그런데 놀랍게도 참여자들의 만족도가 가장 높은 활동들이었다. 두 활동 후에는 세월리의 주민이신 지영자님이 차려주신 ‘발효밥상’으로 점심을 먹었다. 이러한 시간들은 목적과 효율만을 추구하며 살아가던 각박한 일상에서 벗어나는 여유를 가져다 줄 수 있었고, 뜻하지 않게 찾아온 갑작스러운 여유는 새로운 디자인을 만들어 내기 위한 창의적 에너지를 얻을 수 있는 힘이 되었다. 활동 내용을 간략히 소개하면 다음과 같다.

◆ 세월리 안길 탐방 - 달빛 머문 강마을

. 숙소 ⇒ (차량이동 3 분) ⇒ 세월초(간략한 소개/ 10 분) ⇒ 걸어서 마을 산책 ⇒ 짬뽕 할배, 만능할배. 감성할배, 500 년 느티나무 구경하기 (총 50 분) ⇒ 세월문화사랑방 (세월안길 소개 및 달인, 마을 교육 공동체, 팔빙수 먹기/ 40 분) ⇒ (차량이동 3 분) ⇒ 정성희 꽃뜰 ⇒ (차량이동 3 분) ⇒ 마을회관 (지영자님 댁-식사) ⇒ (차량이동 3 분) ⇒ 숙소



[그림 16] 기획 워크숍 - 세월리 마을 안길 탐방





[그림 17] 기획 워크숍 - 지영자 마을 발효밥상



[그림 18] 기획 워크숍 - 정성희 천연의 삶 즐기기

## (6) 학교 문화예술교육 디자인 작품 구상과 만들기

다섯 개의 모듬이 정해진 아이템에 대해 토의하며 작품을 구상하는 시간을 3시간 반 정도 보냈다. 이때 3명의 강사가 1~2개의 모듬을 담당하여 토의 내용을 기록하기도 하고, 아이디어를 제공하기도 하면서 함께 참여하였다. 이후 중간발표를 통해 함께 공유하면서 질의응답의 시간을 가졌다. 이것을 통해 좀 더 참신한 아이디어도 얻을 수 있었고, 좀 더 구체적으로 고민할 수 있는 자극이 되기도 하였다. 각 모듬에서 발표한 내용은 다음과 같다.

〈표 17〉 기획워크숍 프로그램 개발 구성 1차

### A) 학생들이 기획하는 수학여행 (2명)

1. 프로젝트 제목 : 의미 있는 수학여행을 가보자
2. 구성원 (중등교사 1인, 예술교육가 1인)
3. 활동내용 및 진행과정
  - 1) 초기 진행과정
    - 기존의 틀에 고정된 수학여행이 아닌 아이들이 하고 싶은 것을 할 수 있는, 아이들이 직접 기획한 수학여행을 만들어 떠나보자는 것에서 출발함.
    - 참여자 두 사람이 각자의 경험을 나누며, 수학여행의 다양성에 대해 이야기 나눔.
  - 2) 과정에서 나온 이야기
    - 사례로서 각자의 경험을 나눔.  
(이미 경험한 바 있는 해외 봉사프로그램, 현재 준비 중인 캠프 프로그램)
    - 강사 코멘트: 수학여행의 자유로움이 보이지 않는다. 아이들의 선택은 어디까지일까?
4. 중간발표
  - 1) 내용 : “의미 있는 수학여행을 가보자”
    - 패키지처럼 틀에 박힌 것이 아닌 자유여행을 할 수 있다면
    - 실행과정  
카테고리 선택 → 주제 선택 → 콘텐츠 기획 → 준비 기간 → 수학여행 → 결과 공유
    - 세부 주제 선택  
자연 (캠핑, 등산), 예술 (공연, 디자인), 봉사(농/어촌, 특수학교 연합)  
\* 이것 역시 가이드라인 일뿐 아이들의 욕구를 담을 예정
    - 예시: 봉사 / 특수학교 연합 (해외 난민학교 봉사)
  - 2) 질문 내용: 아이들의 선택은 어디까지 가능할까? 실현 가능한가? / 예산은 어떻게 되는가?  
문화예술과의 접점은 무엇인가?

## B) 학교 공간 디자인 (5명)

1. 프로젝트 제목 : 아이가 꿈꾸는 학교 공간디자인 (소통대통)

2. 구성원 (초·중·고 교사 3인과 예술교육가 2인)

3. 활동내용 및 진행과정

1) 시작된 소재

- 학교 공간의 주체인 학생의 생각을 어떻게 실현시킬 수 있을까?
- 공간디자인과 수업을 어떻게 연결할 수 있을까?

2) 과정에서 나온 이야기

■ 강사 코멘트

-지금의 학교모습, 아이들의 성향 생각해보기

(재미없는 놀이터, 매력 없고 배려 없는, 아이들의 생각이 들어가 있지 않은 학교 공간)

-공간주권을 고려한 학교 공간 디자인(수업과 연결한 학생이 주체가 되는 공간디자인 필요)

■ 교육 공간 고민하기

-지금 우리 학교의 모습 공유하기(각 학교의 실정, 각자의 생각 나누기)

-아이들의 요구: 쉬기도 하고 편하게 지낼 수 있는 수면실을 만들어 주세요!

(커다란 전자제품 박스 연결해 터널 같은 수면실 제안, 색칠, 비닐창문 등 아이디어 나눔)

-학교 문화공간에 관한 많은 고민을 했으며 올 9월 실제로 실천하기 위해 구상하고 준비 중.

궁극의 목표는 학교 전체가 문화공간이기를 바램, 학교지도 만들기 등 계획

-예술교육가 활동에 가장 중요한 조건은 활동공간의 여부

(모두 공감함, 학교에서의 질 높은 예술 활동의 출발은 충분하고 준비된 공간이다)

-천편일률적 학교 가구를 일부 특별실이나 휴식 공간에 다양하고 편안한 가구디자인 필요

-학생들이 매력적으로 느낄 수 있는 휴식 공간 필요

■ 강사 코멘트

-특정 장소별 공간디자인 학생동아리 활동 및 진입로 디자인을 위한 학생의 아이디어 제안 후 전교생의 반응 채집하여 공간디자인 시도 제안

4. 중간발표

1) 내용 : "공간이 아이를 바꾼다."

- 아이들이 공간에 대해 매력적으로 느끼게 된다면 혹은 더 편안하게 느끼게 된다면, 무기력 하며 지루해하는 아이들이 긍정적인 방향으로 변화하지 않을까
- 학교 공간 중에서 바꾸고 싶은 곳을 자발적으로 찾아보는 것 / 개인의 노력이 아닌 모두의 힘을 모아 협력적인 태도 만들기 / 급식실 앞, 진입로, 등나무 아래 벤치
- 급식실 앞 통로 꾸미기, 학교 진입로 꾸미기, 복도꾸미기 제안
- 공간을 주제로 수업하기 과정 탐색

-1회: 공간을 직접 가보고 그동안 지각하지 못했던 것들, 기억들을 기록

-2회: 공간 정하기, 어떻게 상상할지 주제 정하기

-3회~9회: 역할분담, 아이디어 스케치, 제작

-10회: 작품 설치 공간 관람 및 비평

- 2) 질문 내용 : 대상은? (프로그램 계획을 보면 대상에 따라 달라질 듯, 어느 연령일지에 따라 설득력이 달라질 듯) / 예산과 구체적인 진행은 어떻게 되는가? / '공간이 아이를 바꾼다?'는 것이 꼭 아이들에게 문제가 있는 것처럼 들린다. / 학교 공간을 대대적으로 바꾸는 것이 실현 가능성이 있는가?

### C) 스토리가 있는 마을 (6명)

1. 프로젝트 제목 : 조종 5일장

2. 구성원 (초등교사 3인/ 기획자 겸 예술가 1인, 예술교육가 2인)

3. 활동내용 및 진행과정

1) 초기 진행과정: 교사, 예술교육가들의 관심사 이야기하기

- 지역교육정책으로 학교가 통합되면서 기존 학교 아이들과 타 학교에서 전학 온 아이들 사이에서 안정적이지 못한 교육환경이 만들어지고 아이들은 계속 늘어나고 있는 추세임. 특히 학교 특성상 다문화가정, 저소득가정이 많이 섞여있음. 두 입장으로 나뉜 아이들을 통합하기 위한 활동을 계획하고 싶음
- 개인적으로 학교 앞 천(넛물)을 활용한 생태 연계프로그램을 시도해보고 싶음.
- 학교 앞에서는 5일마다 열리는 조종장이 4-9일로 열린다. 그러나 아이들에게 낯선 5일장을 좀 더 깊이 들여다보고 참여하는 과정을 해보고 싶다.
- 학교 아이들과 주변탐방프로그램, 해외 레지던시로 폐교를 기억하는 활동을 해보고 싶다.

2) 과정에서 나온 이야기

- 주제결정: 초등학교 앞 5일장이야기로 결정함.
- 아이디어 구상
  - 5일장 지도 그리기, 사진 찍기, 시장 조사하기, 시장사람 인터뷰하기, 간판 만들어주기 등
  - 5일장에 나가 물건 사보기, 아이들이 물건을 만들어 5일장에서 판매하기
  - 영화, 연극 등도 만들 수 있을 것임.
- 강사 코멘트
  - 시장프로젝트는 흥미로움, 그러나 문화예술교육으로의 접근을 놓치지 말 것.
  - 그것을 위해서는 소통과 공감의 관점이 필요하다.
  - 아이들과 '시장에 나가 사진 찍기'라 했을 때 아이들은 명확하게 무엇을 찍어야 할지 모를 것이다. 그러므로 '간판 없는 가게', '웃으며 장사하는 아줌마' 등 좀 더 명확한 미션을 제공

해야 아이들이 이해하고, 참여가 가능해진다.

-사각의 교실을 밖으로 나가지만 해도 아이들은 매우 좋아한다. 아이들이 교실에서 시 수업을 하고 끝나는 것과 아이들이 자신이 쓴 시를 시장에 나가 어르신에게 직접 읽어드리며 교감 하는 것은 매우 다르다. 더욱 확장 된 것이다.

#### 4. 중간발표

##### 1) 내용 : “조종 장터 속으로 풍당!”

- 학교 주변에서 열리는 5일장을 학생들이 인식하지 못하는 아쉬움이 있었음. 5일장을 통해서 지역의 특성을 경험하고 이해하기
- 일반교과가 아닌 문화예술활동을 통한 지역과의 연계 활동
- 준비작업

-조종 5일장의 역사와 생활하시는 상인들과 그분들이 파는 물건 알아보기

-스토리가 있는 시장 지도 그리기, 시장 풍경 사진, 동영상 촬영 후 전시회 구상

(시장 달인 발굴)

-장터 개선 작업: 간판, 깃발 만들기 / 시장 주변 환경 개선을 위한 휴지통 디자인

-무엇을 만들까? 무엇을 팔까? : 시장 축제 기간 중 판매 가능한 문화예술상품 만들기

-활동 내용과 범위 확정 후 축제 운영 위원회 구성: 공연(연극, 음악 등) / 전시(영상이나 사진) / 상품 판매 / 주민과 상인들이 함께 참여 할 수 있는 프로그램 개발 (예: 노래자랑)

- 예산 약 4천만 원

##### 2) 질문 내용: 4천만 원 예산을 어떻게 확보할 것인가? 예산이 없다면 가능할 수 없는가?

교사가 할 수 있는 것과 예술교육가의 협력으로 할 수 있는 것은 무엇인가?

#### D) 우리들의 아지트 ‘지구별 놀이자’ (3명)

##### 1. 프로젝트 제목 : 지구별 놀이자

##### 2. 구성원 (초등교사 1인/ 예술교육가 2인)

##### 3. 활동내용 및 진행과정

###### 1) 초기 진행과정: 교사, 예술교육가들의 관심사 이야기하며 공유하기

- 학교에 뒷산이 있는데 아이들이 그곳을 직접 놀이터로 만들게 하고 싶다.
- 자신만의 놀이를 만들어서 다른 사람들에게 소개하고 함께 놀 수 있는 프로그램을 기획하고 싶다.

###### 2) 과정에서 나온 이야기

- 주제결정: 숲놀이터 만들기 (1학년 담임교사가 가을에 실행할 구체적 계획이 있음)

- 논의 내용

-숲에서 어떤 놀이들이 가능할지 이야기 나눔



- 숲에 풀이 너무 많고 벌레도 문제인데 어떻게 해결할 것인지 고민
- 1학년 아이들이 직접 놀이를 만들고 소개하는 것이 가능할지에 대해 고민

■ 강사 코멘트

- 어린 연령이라고 무조건 어렵거나 불가능한 것은 아니다. 단계를 밟는다면 가능해지기도 함.
- 아이들이 직접 숲놀이터를 만들게 하고 싶다면, 어떻게 동기부여를 할 것인지 고민해야 함.
- 숲놀이터를 만들고 싶다는 욕구가 생기면 그것을 만들기 위해서 문제들을 해결하는데도 능동적으로 움직이게 됨. 주위에 도움을 요청하는 것도 필요

4. 중간발표

1) 내용 : "숲놀이터 놀이설계자"

- 풀이 많은 학교 뒷산 숲놀이터 만들기
- 어떻게 아이들에게 동기 부여를 할 것인지 모의수업 방식으로 진행
- 숲놀이터를 완성하지 못하더라도 시도하는 것만으로도 의미가 있다고 생각함. 실패의 경험도 아이들에게 의미 있다고 생각함.

2) 질문 내용: 숲 놀이터를 만드는 데 어떤 문제들이 있는지? / 만약 동기 부여는 되었을지라도 아이들이 직접 해결하기 어려운 문제들은 없나? 있다면 어떻게 해결할 것인지?

**E) 고등학교 종합예술 (3명)**

1. 프로젝트 제목: 종합예술

2. 구성원 (교사 1인/ 미술교사 1인/ 예술교육가 1인)

3. 활동내용 및 진행과정

1) 초기 진행과정: 농업고등학교의 현 상황과 교사의 바람에 대한 이야기 듣기

- 공연을 본 경험이 있는 학생이 거의 없을 정도로 문화예술 향유의 기회가 없는 지역임.
- 전임학교는 연극반 전통이 있어 잘 진행되고 있었는데 새로 부임한 학교는 전혀 없음.
- 무기력한 학생들에게 생동감을 줄 수 있는 뮤지컬 반을 만들어 경험하게 해 주고 싶다.
- 교육진흥원에서 예술교육가를 지원 받아 진행하려고 한다.

2) 과정에서 나온 이야기

- 주제결정: 연극반 만들기
- 논의 내용
  - 지원을 받지 못할 경우에는 어떻게 할 것인가?
  - 뮤지컬은 연극보다 더 많은 준비와 자원이 필요하다. 연극이 좀 더 현실 가능하지 않을까?
  - 내년 축제에 공연을 올리는 것을 목표로 계획을 세워보자.
  - 지속성과 확산을 위해 지역과의 연계에 대해서도 고민해보자.
- 강사 코멘트

- 교사가 너무 주도적으로 다 이끌어 가면 학생들은 수동적인 입장에 놓이게 된다. 올 해에는 동아리 구성을 위한 사전 단계로 연극에 관심 있는 학생 3~4명을 물색하여 함께 준비하는 것이 좋겠다. 단기적·장기적 계획을 세우는 것이 필요하다.
- 만약 외부지원이 안된다면 어떻게 할 것인가? 외부에 전적으로 의지하지 않고 해결할 수 있는 방법에 대해 고민해 보자.

#### 4. 중간발표

##### 1) 내용 : “OO농업고등학교 연극 활동 기획”

- 지역적 특성으로 인해 연극이라는 종합예술을 경험하지 못한 OO 농업고등학교 학생들에게 연극을 체험할 수 있게 하는 프로그램 기획
- 2020년 9월 축제를 결과로 가정하여 올 2학기부터 사전준비 및 교육
- 올해 2학기 주축멤버 구성 후 학생들이 자율적으로 동아리 구성하도록 안내
- 역할분담
  - 학생: 자율적인 주요 참여 주체로 연출, 기획, 연기, 메이크업, 무대, 의상 등 공연을 위해 필요한 전반적인 활동을 담당
  - 교사: 문화예술교육 강사 신청 및 내년도 예산 확보, 동아리원 구성, 전반적인 기획 및 관리
  - 예술교육가: 학생들 연기 지도

##### 2) 질문 내용: 꼭 연극이어야 했던 이유는? / 학교의 현재 구체적인 상황은?

기획 워크숍의 진행과정을 미리 머릿속에 그려 보니, 어느 순간 신선한 자극이 필요할 것이라고 예상되었다. 왜냐하면 각 모듈별로 새로운 문화예술교육을 기획한다고 하더라도 1) 기존의 형식을 답습하는 경향, 2) 현실성이 떨어지는 공상으로 빠지는 경향 중 하나로 기울어지기 쉽다고 생각했기 때문이었다. 그래서 선택한 방법은 카프카의 <갑작스러운 산책>을 함께 읽는 것이었다.

## 갑작스러운 산책

카프카

오늘 저녁에는 드디어 그냥 집에 있기로 결심한 듯, 평상복으로 갈아입고, 저녁 식사 후 등이 켜진 식탁 앞에 앉아서 대개 잠자리에 들기 전에 하는 일이나 게임을 하기로 마음 먹었다면, 바깥날이 집 안에 있을 수밖에 없을 만큼 나쁘다면, 지금까지 탁자 앞에 꼼짝 않

고 너무 오래 앉아 있어서 밖으로 나갈 경우 사람들이 놀랄 정도라면, 계단의 불도 이미 다 꺼져 있고 대문도 잠겨 있다면, 그럼에도 불구하고 갑자기 심기가 불편해져서 벌떡 일어나 평상복을 벗고 당장 외출 시에 걸 맞는 옷으로 갈아입고 나타나서 밖으로 나가야겠노라 말하고 짙막하게 인사를 한 뒤 정말 밖으로 나간다면, 대문을 닫는 속도에 따라 많은 적든 짜증을 유발하게 될 것이라 생각된다면, 다시 골목길로 나왔더니 생각지도 못한 자유를 얻은 것에 대한 화답으로 팔다리가 유난히 잘 움직여준다면, 이번에 내린 이 결단으로 인해 자기 안에 온갖 종류의 결단력이 응집되는 것을 느낀다면, 너무나도 갑작스러운 변화를 너무나도 쉽게 일으키고 난 뒤에 자신에게는 그 결과를 감당하고도 남을 만큼 많은 힘이 있다는 사실이 다른 때보다 더 크게 가슴에 와 닿는다면, 그리고 그런 채로 기나긴 골목길들을 거닌다면, 그렇다면 그는 이날 밤 가족들로부터 완전히 벗어나게 되고, 가족은 무의미한 것으로 전락해버리고, 그 자신은 아주 확고하게, 앞에서는 어둠이 윤곽을 드러내고 뒤에서는 그 어둠이 자신의 허벅지를 떠미는 가운데 자신의 진정한 모습을 갖추며 당당하게 일어설 것이다. 이 늦은 저녁 시간에 어떤 친구의 안부가 궁금해서 그 친구를 찾아간다면 이 모든 것은 더욱 강렬해질 터이다.

[그림 19] 카프카의 단편 글- 갑작스러운 산책

한 문장씩 돌아가며 읽어 갔다. 하지만 다 읽고 나니 반응은 '이게 무슨 뜻이지?' 하며 어안이 병병한 모습들이었다. 그래서 다시 내용을 찬찬히 들여다보며 이해를 도모하는 시간을 보냈다. 그리고 지금 이 시간부터 연수가 마무리 되는 내일까지, 소설의 주인공처럼 익숙한 자신의 습관 중 하나를 선택해 갑작스럽게 바꿈으로써 무디어진 감각을 깨우도록 시도해보자 권하면서 마무리를 하였다.

#### (7) 학교 문화예술교육 디자인 작품 발표<sup>2)</sup>

- 간단한 몸 풀기
- 내 안의 움직임

학교 문화예술교육의 디자인 발표가 있는 워크숍의 마지막 날이자 이른 아침이라 그동안 쌓인 피로도 풀 겸 간단한 스트레칭을 하면서 시작하였다. 원으로 선 다음, 한사람씩 자신이 즐겨하는 운동을 시범 보이면 따라하면서 몸풀기를 마쳤다. 이후 둘씩 짝을 지어 한 사람은 움직이고 한 사람은 관찰을 하는 <내 안의 움직임> 활동을 하였다. 이 활동은 의식적인 움직임이 아닌 자신 안의 잠재적 욕구에서 일어나는 움직임을 찾아가는

2) 프로그램 발표 내용은 부록에 참조

활동이다. 이를 통해 문화예술교육과 관련되어 내 안에는 어떤 욕구가 있는지 연관 지어 생각해 볼 수 있는 자극이 되도록 안내하였다.

이후 최종 발표를 위해 다시 모둠별로 마무리 하는 시간을 배치하였는데, 어제와는 뭔가 다른, 새로운 에너지가 움직이고 생동감 있는 분위기를 감지할 수 있었다. 제일 처음으로 발표한 모듬은 <조종 5 일장>이었다. 발표 시작부터 시를 낭송하면서 분위기를 압도하였고, 중간 발표와 달라진 프로그램 내용에 듣는 사람들로부터 환호를 받은 팀도 있었다.

다섯 모듬의 최종 발표 내용에 대한 정리는 중간발표에서 변화된 지점과 모듬 강사가 지켜보면서 발견한 협력의 태도 등을 추가하여 기술하도록 하겠다.

〈표 18〉 기획워크숍- 프로그램 개발 최종

#### A) 학생들이 기획하는 수학여행 (2명)

1. 프로젝트 제목 : 의미 있는 수학여행을 가보자
2. 구성원 (중등교사 1인, 예술교육가 1인)
3. 최종 발표
  - 1) 해외 난민학교 봉사여행
    - 태국으로 떠났던 특수학교로의 봉사활동에 대한 정보를 자세히 소개
      - 대상 학교 Xue Ta Zin New Blood School Sky Blue Ar Youn Oo
      - 학교 소개 초등학생부터 고등학생까지 청소년들이 공부하며 거주하는 집과도 같은 곳
      - 인원수 : 학교 당 50~100인 소요일수 총 5일
    - 학교방문 시 상세 커리큘럼
      - 아이스브레이킹 /20분: 몸풀기 게임 & 팀 나누기
      - 미술 활동 /50분: 고체물감을 이용한 그리기 활동
      - K-POP 댄스 /50분: 한류열풍의 중심이 되는 댄스 배우기
      - 공연 /20분: 악기를 사용한 음악연주 또는 짧은 너버벌 코미디 마술
  - 2) 애들아, 캠핑 가자
    - 가을에 계획 중인 캠핑에 대한 정보 자세히 소개
    - <잠깐!> 캠핑 간다고 할 때 예상되는 논쟁거리
      - 학교 측: 안전 문제
        - (해결방안) ① 지자체 운영 캠핑장 선택
        - ② 안전요원 동승
      - 학생들 - 캠핑 경험이 없어요, 무서워요.

(해결방안) ① 아이들이 좋아할 만한 장소를 같이 선택, 조별로 준비.

② 수업 시간 활용 캠핑 준비 수업 (예) 가정 시간 - 밥 짓기, 음식 만들기

-동료교사 - 내가 우리 학급을 오롯이 책임져야 하는 두려움

(해결방안) ① 경험 있는 교사와 그룹 단위 편성

② 담당 교사가 행정적 문제 전적으로 맡아서 처리해줌.

■ 캠핑장 선택 tip

-지자체 운영 캠핑장 선택 : 소방법 등 관련 구비 서류가 용이함.

-캠핑장 규모와 학생 수가 거의 일치하는 곳이 좋음.

-주변에 즐길 거리가 많은 곳 (예) 바다, 체육시설, 공연장, 편의점 등 고려

#### 4. 변화된 지점

- 학생들 스스로 아이디어를 모으고 준비하기 위한 과정에 좀 더 구체적으로 접근하였음.

#### 5. 협력적 태도

- 협력으로 새로운 프로그램을 모색하기보다는 각자의 사례를 전달하는데 집중하였고, 그로 인해 서로의 경험치를 연결·확장한 새로운 아이디어가 나오지 않아 많이 아쉬웠음.
- 캠핑 프로그램의 경우, 준비하는 과정에서 학교/학생/동료교사에게 발생 할 수 있는 문제들을 점검하고, 이를 설득해가는 과정을 보여주었다. 안전에 대한 학교 측의 걱정을 잠재우고, 학생들에게는 흥미 유발을 위한 계획 만들기, 음식준비 등의 동기를 부여하였으며, 동료 교사들과는 사전에 캠핑을 함께 다녀옴으로써 미경험으로 인해 가졌던 부담감을 해소시켰다고 함. 이러한 과정은 일을 추진해 나갈 때 협력이 필요한 상대의 공감을 이끌어낸 좋은 사례였고 그것을 공유하는 것 자체는 의미 있었음.

### B) 학교 공간 디자인 (5명)

1. 프로젝트 제목 : 아이가 꿈꾸는 학교 공간디자인

2. 구성원 (초·중·고 교사 3인, 예술교육가 2인)

3. 최종 발표: 아이가 꿈꾸는 공간 -소통 대통-

- 1) 시작한 이유: 아이들이 가장 즐거운 점심시간에 급식을 기다리며 지루해하거나 다툼이 잦은 모습을 지켜 보며 안타까웠고, 학년 간에 소통과 마음을 나눌 수 있는 기회를 만들고자 시작하게 되었음.

2) 프로젝트 내용

- 급식실 앞 대나무 통 작품 제작

- 자신이 도움을 줄 수 있는 일을 쪽지에 적어서 대나무 통 안에 넣기
- 마음 스티커 붙이기

### 3) 수업내용과 방법

- 1 차시: 동기 유발 (직접 장소에 가보고 관찰하고 기억과 느낌 말하기)
- 2 차시: 상상 하기 (반별 공간 선정하기, 어떻게 공간을 새롭게 변화 시킬지 상상해보기)
- 3~9 차시: 역할 분담 및 아이디어 스케치, 작품 제작
- 10 차시: 작품 설치 공간 관람 및 비평

### 4) 기대효과

- 자신의 일상 공간을 새롭게 보는 기회를 가진다.
- 학교 공간에 대한 애정을 느끼고 애교심을 기른다.
- 선후배간 소통의 기회, 배려와 협력을 배우는 시간을 가진다.

## 4. 변화된 지점

### 1) 높아진 실행 가능성

- 모두 구성원들이 각자 해보고 싶은 일이 아닌, '아이들이 생활 속에서 더 즐거울 수 없을 까?' 라는 질문을 던지며 고민을 시작, 집중도가 더 높아짐.
- 급식실 앞, 진입로, 등나무 아래 벤치 등 분산 된 공간을 급식실 하나로 집중함.
- 예산 300 만원이 준비된 초등학교 교사의 욕구를 적극적으로 수용하여 그 학교 상황에 맞추어 디자인하기로 함. (담양에서 대나무를 얼마에 구입할 수 있는지 자료 조사도 마침)

### 2) 정적인 공간 디자인에서 동적인 활동으로의 확장

- 대나무 통을 설치하는 미적 접근에 대나무 통을 악기로 활용하거나 편지 교환하는 활동을 접목시켜 소통의 통로를 만드는 프로그램으로 확장
- 학생들의 참여 확대를 위한 노력에 좀 더 신경 씀.

## 5. 협력적 태도

- 구성원 모두 평소 학교 공간에 대한 관심과 나름대로의 아이디어가 많이 있었음.
- 무엇인가를 시도하려 하는 욕구와 아이디어는 많았으나, 아쉬운 점은 아직도 아이들의 생각을 반영한다고는 하나 일부 제한적 활동에 그치는 면이 있었음.
- 시각 분야 예술가들의 특성상 활동 초반에는 서로 관망하고 표현을 주저하는 듯 보였으나 차츰 자기 생각을 이야기하고 다른 사람의 이야기에 귀 기울이면서 제안된 아이디어를 격려 하는 분위기가 형성됨.

## C) 스토리가 있는 마을 (6 명)

### 1. 프로젝트 제목 : 조종 장터 속으로 풍당!

2. 구성원 (초등교사 3 인/ 기획자 겸 예술가 1 인, 예술교육가 2 인)

3. 최종 발표: “시를 그대에게”

1) 변화의 순간: 당일 오전 활동에서 받은 영감으로 다시 처음부터 시작하기로 했고, oo 기획자의 시 낭송에서 영감을 받아, 서로 시를 읽어주다가 “즐거움을 줄 수 있는 활동”, “바로 실행할 수 있는 활동”에 집중하기 시작 함.

2) 프로젝트 진행 방법

- 기간: 총 6 차시

- 1~2 차시: 시장 및 시장사람들 관찰

- 3~4 차시: 시 쓰기

- 5~6 차시: 시 낭송

- 참가 대상: OO 초 1 학년 2 반 24 명

- 예산 및 필요 물품: 사진기 및 촬영도구, 8 절 도화지, 필기도구

3) 수업내용과 방법

- 시장 풍경 사진, 동영상 촬영: 모둠 별로 미션 주기 (인물 혹은 파는 물건 관련)

- 시 쓰기: 시장 관찰하면서 인상에 남는 인물 혹은 그 사람이 파는 물건에 관한 내용

- 시 낭송: 시의 내용 속 주인공인 장터 사람에게 가서 시 낭송 해주기

- 시화 선물하기

4. 변화된 지점

1) 높아진 실행 가능성

- 중간발표에서 예산 4 천만 원의 문제점을 인식하고 예산이 거의 들지 않는 활동으로 변경함.

- 교사가 대상과 장소에 대한 정확한 정보를 가지고 있고, 또한 실행 의지가 있었음.

2) 예술적 감각의 체험

- ‘습관’ 노트를 성실하게 작성하며 그것이 가지는 의미에 대해 고민하고 실행했던 담당교사

- 예술적 감각을 가지고 창작 작업을 하고 있는 예술교육가가 프로그램을 구상하는 시간 동안 시 낭송을 하며 분위기를 이끌고, 자연스럽게 모든 구성원들의 예술적 감각을 깨우면서 변화가 시작되었다고 자각함.

5. 협력적 태도

- 교사들은 적극적으로 학교, 아이들에 대한 고민을 내놓고 예술교육가들은 그들의 이야기에 교감하고 진지하게 함께 고민해 주는 모습을 보임.

- 교사들은 하고 싶은 아이터를 적극적 제안했고, 예술교육가들은 어떻게 가능하게 할 것인가에 대해 고민하는 등 대비되는 모습을 보임.

- 이는 교사들의 적극적 참여에 비해 예술교육가들의 접근이 약간 소극적으로 보이기도 했다.

전체적 구조를 그리며 시작하는 예술교육기획자의 마인드와 구체적 활동으로부터 접근하는 교사의 성향 차이에서 비롯된 것으로 보인다. 다행히 이 과정 속에서 교사들과 예술교육가들이 서로 공감대를 찾고 보완해가며 하나의 프로젝트를 완성해 간 것이 의미 있었음.

## D) 우리들의 아지트 '지구별 놀이' (3 명)

1. 프로젝트 제목: 지구별 놀이

2. 구성원 (초등교사 1 인/ 예술교육가 2 인)

3. 최종 발표: "숲놀이터 놀이 설계자"

1) 무엇을: 풀이 많지만 가까운 거리에 자연놀이터인 숲이 있는 학교, 야외활동을 좋아하는 어린이들을 위해 학교 뒷산에 숲 놀이터 만들기

2) 프로그램 내용

- 프로그램 구성: 숲놀이터 꾸미기, 숲놀이 만들기
- 프로그램 장소: 학교에서 5 분 거리 숲
- 소요시간: 2019 년 2 학기부터 일주일에 한 번, 2 시간씩 총 10 차시
- 결과방식: 놀기 좋은 우리만의 숲 아지트 완성. 함께 할 놀이 계획하기
- 예산: 최소한의 예산

3) 목표

- 어린이들이 자기 주도적인 놀이설계자로 탄생한다.
- 우리들만의 멋진 숲놀이터를 완성한다.



4. 변화된 지점

1) 구체적인 접근

- 가을부터 진행할 수 있는 실제 대상과 공간이 있다는 것이 자극제가 됨.



- 공간에서부터 아이들의 활동까지 구체적으로 구상을 시작함.  
“공간을 아이들이 애착관계가 형성되도록 하기 위해서 가는 길이나 그 놀이터에 대한 이름도 지어주고, 또 내 나무도 만들어보고...”
- 거창한 숲놀이터를 생각하면서 엄두를 내기 힘들었던 프로젝트에서 실행 가능한 프로젝트로의 이행

## 2) 문화예술교육 프로그램에서 중점을 두어야 할 요소에 대한 변경

- 무엇을 할 것인가에서 ‘누구를 위해? 왜? 어떻게 해야 하나?’로 질문이 변경
- 예술교육가와 교사의 협력 과정 속에서 무엇보다 참여 아동의 동기 유발이 중요하다는 것과 교사가 모든 것을 해결하기 보다는 아이들의 참여를 독려하고 스스로 문제를 해결할 수 있도록 단계를 잘 계획하는 것의 필요성에 대한 인식 변화를 가져옴.

## 5. 협력적 태도

- 예술교육가는 오랜 교직생활로 현장 경험의 노하우를 가지고 있는 교사로부터 아동들의 연령별 특성에 대한 이해에 대한 도움을 받음.
- 숲에서의 문화예술교육 경험이 있는 예술교육가와 숲 놀이터를 만들고 싶은 교사가 만나 바람이 현실이 될 수 있는 구체적 방안을 찾아가는 과정이었음.

## E) 고등학교 종합예술 (3명)

### 1. 프로젝트 제목: 종합예술

### 2. 구성원 (교사 1인/ 미술교사 1인/ 예술교육가 1인)

### 3. 최종 발표: “OO 고등학교 연극 활동 기획”

#### 1) 세부계획 2019년

- 2019년 2학기 기존에 관심을 보여 온 학생들을 중심으로 사전교육 진행
- 공연관람, 공연선정, 대본리딩 / 학생들에게 공연구성의 세부분야 배정
- 11월 교육진흥원 예술교육가 신청 (연극 1인, 공예 및 디자인 1인)

#### 2) 세부계획 2020년

- 3월 동아리원 모집 (사전 선발한 핵심 학생들을 중심으로 진행): 학생들이 각 파트 (연출, 연기, 무대, 의상, 메이크업)를 나눠 선발기준제시, 오디션 등을 계획하고 진행
- 4월 기존 작품 정하고 파트별 회의: 학생들과 자유롭게 의견을 주고받으며 장르를 제한하지 않고 작품 선정
- 진행 방식: 기존 작품의 각색(대본 및 설정 수정) 후 30분 미만의 단편극으로 구성
- 5월 각색 내용에 따른 각 파트별 세부 사항 논의

- 6~8 월 연기 연습 및 디자인 스케치 및 제작
- 9 월 무대 설치 및 총 연습
- 10 월 무대 실연

### 3) 추가 의견

- 연극이라는 분야는 학생들 뿐 아니라 그곳 주민들도 경험이 적다. 학생들과 함께 지역주민들도 공연관람을 하여, 직간접적인 체험할 수 있는 기획이 있으면 좋겠다.
- 연기를 지도하는 연기지도 예술교육가만으로는 부족하다. 무대 디자인, 의상 등의 지도가 가능한 인력도 필요하다. (학생들이 무대와 의상을 디자인하고 제작하는데 기초적인 교육과 효율적으로 제작할 수 있는 방법을 제시 할 수 있는 선생님이 필요. 공예 예술교육가와의 협업 고려해 보기)

## 4. 변화된 지점

### 1) 적극적 자세로의 변화

- 예술교육가 지원제도의 활용에만 의지하던 담당교사가 자신의 연극 경험과 도움을 요청할 수 있는 인력풀에 대한 정보를 공개하는 등의 태도 변화가 있었음.
- 될 수 있는 대로 자신은 아무것도 하지 않겠다는 담당교사가 현실적인 실행 가능성에 대한 인식을 하면서 직접 시도해보겠다는 의지를 보이기 시작함.

### 2) 세부적인 계획 구상

- 막연히 그냥 하면 된다는 생각에서 변화되어 구체적인 실행 단계에 대한 고민을 함.

## 5. 협력적 태도

- 담당교사의 회의적인 태도와 상반되게 긍정적이고 수용적인 태도를 보였던 예술교육가들의 영향으로 담당교사의 태도 변화를 가져 올 수 있었음.
- 예술교육가들은 담당교사를 위해 프로그램 구성을 고민하면서도 자신들이 실행해보고 싶은 가치들에 대한 고민을 놓지 않고 마지막까지 자신들이 추구하고자 하는 바를 반영하려고 노력하는 모습을 보임.

## (8) 학교 문화예술교육 협력의 재발견

- 의자 게임 <부분과 전체>
- 수수깡 춤

두 활동의 내용과 목적은 FGI 워크숍과 동일하며 참여자의 반응도 사뭇 비슷했다. 다만 다른 점이 있었다면 수수깡 춤을 추고 난 후 다시 카프카의 <갑작스런 산책>에 대한 언급을 하며 '협력'의 의미에 대한 이야기를 나눈 것이었다.

카프카는 소설 속 주인공이 그동안의 오랜 습관을 벗어나 갑작스럽게 산책을 나가게 되면 '생각지도 못한 자유를' 얻게 되고, '자기 안에 온갖 종류의 결단력이 응집되는 것을' 느끼게 될 것이라고 하였다. 그리고 그렇게 된다면, '가족들로부터 완전히 벗어나게 되고' '자신의 진정한 모습을 갖추며 당당하게 일어설 것'이며 게다가 '이 늦은 저녁 시간에 어떤 친구의 안부가 궁금해서 그 친구를 찾아간다면 이 모든 것은 더욱 강렬해질 터이다.'라며 마지막 문장을 맺는다. 여기서 친구는 어떤 의미일까?

'사랑'은 '첫눈에 반했다'는 말처럼 일순간적으로도 일어날 수 있는 것이며, '짝사랑'처럼 일방적일 수 있는 감정이며 사람사이의 관계이다. 하지만 이에 반해 '우정'은 다르다. '우정은 천천히 익는 과일이다(Friendship is a slow ripening fruit)'라는 아리스토텔레스의 말처럼 사람 사이의 '우정'은 서로간의 노력과 시간이 필요한 감정이자 관계이다. 학교 문화예술교육이 진행되면서 만나야만 하는 예술교육가와 교사, 교사와 교사 간의 관계는 서로 간의 이해와 소통을 필요로 한다. 그리고 서로 이해와 소통을 위해 노력한다면 양질의 문화예술교육이 이루어질 수 있는 가능성은 분명 높아질 것이다. 이러한 노력으로 이들의 관계가 '우정'으로 발전된다면 어떤 일이 벌어질지, 학교 문화예술교육의 그 밝은 미래가 충분히 그려지지 않는가.

## ▶ 활동 마무리

2 박 3 일의 연수, 특히 학교 문화예술교육을 새롭게 디자인 해보는 프로젝트 과정에서 얻게 된 깨달음들을 서로 이야기하며 나누기 위한 마무리 시간으로 들어갔다. 참여자들은 딱딱한 껍질을 깨고 나온 듯 가벼운 얼굴들이었고, 밝은 에너지로 약간은 상기된 모습들이었다. 그리고 참여자들이 들려주는 이야기 속에는 '협력', '나 자신의 변화', '내 안의 동기', '예술적 감각의 필요성' 이라는 말들이 박혀 있었다.

## ◆ 연수생 소감

**같은 시선, 좁은 시선이 있었던 것 같아요.**

- 저는 시선이 조금 좁았어요. 뭘 질문을 하면 이건가? 이렇게 생각을 하고 있었는데. 여기 와서 어제 발표하고 오늘 발표가 갑자기 확 달라졌잖아요? 게임 하나 딱 던져 주고 낭송 한번 들었는데 그것을 싹 흡수해서 우리 팀이 변화된 것을 보고 깜짝 놀랐어요. 그래서 그동안은 수업을 조그맣게 생각하고 했다면 이제는 밖으로 나가 생각의 폭을 넓게 해서 수업을 아이들한테도 이렇게 접목해야겠다고 생각했어요.

- 학교에 오래 머물다 보면 내가 인식하지 못하는 정형성이 생겨 버려요. 스스로도.. 교사 스스로도 이것을 벗어나려고 의도적으로 많이 노력하거든요.
- 시선에 뭔가 문제가 있었더라고요. 갇힌 시선, 좁은 시선이 있었던 거 같아서, 시선을 다른 쪽으로 돌리고 좀 더 넓혀 보려고 하는 그런 시도를 해야겠다. 그런데 구체적으로 어떻게 해야 할지는 잘 모르겠어요. 그런 시선을 바꿔보는 '아, 이런 거 나한테 좀 필요하구나.' 이런 걸 느끼고 갑니다.
- 일단 여기 오신 분들 보니까 다들 '문화예술에 대한 갈증이 있으셨구나.' 하는 생각을 먼저 하고 있었고. 이번에 워크숍 해 나가는 거 보면서 '나도 이제 열어야겠구나, 열고 고집어내야겠구나.' 자꾸 담으려고만 무조건 담으려고만 했었는데 이제는 뭔가 나도 나를 고집어 낼 것이 있나보고 드러내야 겠구나 해서... 이젠 나의 결정권을 좀 생각해보는 계기가 됐습니다.

### **아, 사람은 만나야 하는 거고**

- 여름방학 때 쉬고 싶은 마음도 굉장히 강했었고, 여기서 가라앉으면 매몰되어 버리겠다는 느낌도 굉장히 많아서 '가자! 좀 더 다른 사람을 만나자' 하고 일부러 교사가 섞인 이곳에 온 거예요. 좀 더 다른 사람을 만나면 또 다른 에너지를 받아 가겠지 하는 마음으로 이곳에 왔고 어쨌든 마음은 연 상태로 왔어요. 이곳에서 느낀 것은 '아, 사람은 만나야 하는 거고, 불편해도 만나야 하는 거구나' 하는 생각을 했어요.
- 비우고 비워서 새로운 사람들을 이렇게 만나고 싶었어요. 그래서 무언가가 새롭게 채워지기를 바랐고, 많은 좋은 분들을 만났고 또 좋은 활동을 통해서 많이 채워지고 갑니다.
- 선생님들이 이렇게 많이 연수를 같이 하게 될 것이라고는 생각 못했어요. <교사와 현장 예술교육가들의 만남> 이렇게 쓰여 있었지만, '선생님들이 여기 오겠어?' 이런 생각을 많이 했었는데, 선생님들을 이렇게 대규모 봐서 정말 좋았고요.
- 제가 이렇게 좋은 사람들을 한꺼번에 만날 수 있을까, 그래서 저는 이 많은 사람들과 만났다는 것 자체가 너무 기뻐고요. 그리고 영광입니다.
- 실제로 학교에서 선생님들이 가지고 있는 생각이 되게 궁금했어요. 제가 선생님들 이랑 대화하는 것은 거의 대부분 수업 이야기 아니면 아이들 이야기 그리고 어떤 수업의 결과 이야기 그런 것뿐이었지, 그 선생님들이 가지고 있는 예술교육의 가치나 개념들에 대해 이야기 할 기회가 거의 없었어요. 그런데 오늘까지 3일 동안 여러 선생님들 만나고 얘기하는 거 들어보니까, 제가 생각하고 있던 것 보다 문화예술교육에 대한 철학이이라든지 생각이 깊으시다는 것을 깨달았습니다.

- 우선 학교 예술교육가다보니까 학교 선생님들과 만나보고 싶었어요. 제가 가는 학교 선생님들과는 대화가 잘 이루어지지 못했거든요. 하고 싶어도 시간도 안 되고 많은 시간을 내서 이렇게 대화도 할 수 없었기 때문에... 선생님들은 어떤 생각을 가지고 계신가 하는 설렘으로 신청을 했어요.
- '같이 연수를 하면 좋겠다.' 이런 생각을 하고 있었는데. 이번에 같이 연수하는 거라서 되게 듣고 싶다는 게 첫 번째 이유였어요.

### **마음 따뜻한 연수가 됐던 것 같아요.**

- 저는 지금까지 제가 했던 연수중에서 되게 마음 따뜻한 연수였던 것 같아요. 선생님들을 포함해서 너무 잘 해주시고. 어쩔 이렇게 다들 좋은 사람들만 오셨대요?
- 이렇게 지식적인 면이 아니라 관계 맺기에 잘 구성이 된 연수는 처음이었던 것 같아요. 그래서 즐거웠고 개인적으로 많은 걸 가지고 가는 연수였던 거 같습니다.
- 그동안의 연수 중 연수생들과 가장 많은 대화를 하며 시간을 보냈어요.
- 솔직히 말해서 연수 기간 내에 생각해 보고, 내 것에 적용시켜볼 수 있는 그런 게 정말 저는 잘 안되더라고요. 워낙에 제가 느려서 그런 건지, 꼼꼼해서 그런 건지 모르겠는데. 이 연수에서는 여러분들이 너무나 특별하고 오픈이 많이 되어서 그런가? 아무튼 특별했고. 그리고 뭐를 듣고서는 혼자서 이렇게 생각해 볼 수 있는 그런 시간이 굉장히 많았어요.
- 제가 연수 와서 제일 선생님들과 대화를 많이 했던 연수 같아요. 그 대화하면서 얻는 게 다른 지식보다 더 많은 것을 얻게 된 연수 같아요.
- 좋은 선생님들 만나서 재미있게, 일단 장소가 조금 불편했지만 그 불편함 때문에 너무 좋은 일들이 많았어요. 그 장소의 불편함이 주는 또다른 추억이었어요.

### **협업하니까 훨씬 한 단계 더**

- 한 학기 동안 수업할 것을 저 혼자만 고민하고... 제 머리만 싸매고 그런 식으로 수업을 했거든요. 그런데 여기 와서 선생님들을 보니까, 저는 이렇게 교사 선생님들께서 열려 있는 마인드인 줄 몰랐어요. 그리고 예술적인 마인드가 많구나 하는 것을 알았고...
- 협업하니까 훨씬 더 한 단계 한 단계 갈수록 결과물이 너무 완벽하게 나와서 되게 깜짝 놀랐고요. 그래서 돌아가서는 진짜 같이 할 수 있는 기회를 꼭 갖고 싶고요.
- 제가 요즘 관심 가지는 게 공간에 대한 문제인데, 그런 고민들을 6명의 선생님들 이랑 같이 다양한 관점에서 초등학교, 중학교, 고등학교, 그 외 예술 선생님들과 다 같이 뭔가 얘기해 볼 수 있는 시간이 되어서 되게 좋았어요. 학교에 있으면 전시도

하고 얼마 전에 아트마켓도 했었는데 저 혼자 미술교사라서... 분명 선생님들의 지지와 전폭적인 예산 지원이 있었지만, 그럼에도 불구하고 약간 뭔가 외롭다는 마음이 많았었거든요. 그런데 하나의 문제를 가지고 모든 선생님들이 고민을 함께 해주시고, 다양한 선생님들의 개방적인 태도, 뭔가 자신감을 북돋아 주는 그런 응원? 이런 게 2 학기를 열심히 해야지 하는 생각이 들게 했었어요.

### 도움이 될까 하고 신청을 했는데

- 지금 제가 준비하고 있는 프로젝트에 도움이 될까 하고 신청을 했는데 두 가지 다 얻고 가는 것 같아요. 하나는 지금 거의 완성 단계에 있는데 거기 소스를 다 얻어 가는 것 같고요.
- 궁금했던 실마리들이 많이 풀렸고, 지금 뭔가 선 그려서 기본을 아주 대충대충 스케치를 해 본 상태인 것 같아요. 그래서 이제 제가 2 박 3 일의 이것이 헛되지 않게 돌아가서 완성된 그림으로 2 학기나 내년에 꼭 완성해 낼 수 있도록 실행을 제대로 해봐야겠다 하는...
- 여기 와서 제가 학교 가서 뭔가를 할 수 있는 소스들을 얻어 가게 되어서 좋고요. 또 여러 장소를 제공해주신 부분 부분들이 저한테 아주 유익한 것이었어요. 그래서 그게 또 많이 좋았고요. 여러 가지로 굉장히 많이 배우고 돌아가는 것 같아서 매우 감사드립니다.
- 매일 예술교육가님이 학교에 오면 난 업무에 시달려서 “아, 선생님 알아서 하세요. 시간 없어요.” 그리고 교사 입장에서 보서는, 그 선생님들 또 뭔가 좀 약간 그런 게 있으면 “아, 선생님 그런 거는 학교에서 하시면 안 되거든요.” 그런 말도 많이 한 것 같아요. 그게 협업이 아닌데... 그런데 이번에 배워서 2 학기에 강사님들하고 어떻게 협업을 해야 하는지 배운 게 가장 중요한 것 같아요.

### 3) 프로그램 운영 평가

[FGI 워크숍]은 배움을 전달하는 기존의 연수 성격에서 크게 벗어나 예술교육가와 교사가 한 자리에 모여 서로의 경험과 생각을 나누며 우리나라 학교 문화예술교육의 현 상황을 분석·평가하고, 대안에 대해 고민해 보는 것이 목적이었다. [기획 워크숍]은 현 상황 분석을 넘어 교사와 예술교육가가 함께 공동의 프로젝트를 수행하면서 협업의 가능성과 의미에 대해 구체적으로 경험하는 것이 목적이었다. 두 워크숍 모두 이러한 목적과 방향에 부합하게 진행되었으며 전반적으로 만족스럽게 마무리를 지을 수 있었다.

### (1) 프로그램 내용 평가

[FGI 워크숍]과 [기획 워크숍]을 통해 학교 문화예술교육의 양적 활성화가 아닌 질적 활성화의 필요성에 대한 자각과 욕구를 다시 확인할 수 있었다. 또한 두 워크숍 모두에서 공통으로 '교사와 예술교육가가 함께 모여 연수를 하며 소통했던 점', '서로에 대한 궁금증이 풀릴 수 있었던 점', '서로 입장이 다르기도 하지만 양질의 문화예술교육을 위해 고민하는 것은 동일하구나.' 하는 내용이 언급되었다. 이것으로 서로 다른 입장의 상대에 대해 궁금해 하며 만나고 싶은 욕구가 있었다는 것을 확인할 수 있었다.

하지만 달라진 참여자와 장소 그리고 프로그램 내용의 변화로 인해 두 워크숍의 차이 또한 확연히 구분되는 것들도 있었다. [FGI 워크숍]은 '끝장 토론을 못 해서 아쉽다', '여기서 돌아가면 현실은 그대로 일 것이다', '위로 받는 자리였다'라는 의미에서 머물렀다. 하지만 [기획 워크숍]에서는 '자신의 시각이 좁거나 정형화 되어 있었다'는 자각과 더불어 '변화를 가져오고 싶다'는 욕구의 표출, 그리고 '여기서 느끼고 경험한 것을 꼭 실행 보겠다'는 강한 의지를 보이는 등의 긍정적이고 적극적인 반응을 보였다는 점이다. 이것으로 내 안의 욕구가 있어야 시도를 할 수 있고 지속적으로 활동할 수 있는 동력도 얻을 수 있다는 것을 깨달을 수 있었다.

이러한 차이가 나타나게 된 가장 큰 이유는 프로그램 구성이 달랐기 때문이라고 생각된다. [FGI 워크숍]은 대안을 모색해본다고는 했지만 지금의 현실을 분석·평가하는 부분에 더 많은 시간을 할애했다. 문제점을 분석하는 과정은 자연스럽게 그 동안 자신에게 스트레스를 주었던 경험들을 떠올리게 하고, 은연중에 이분법의 이항대립 구도를 형성하도록 조성하였을 것이다. 또한 그 과정에서 낯선 감각을 많이 사용하였기 때문에 참여자들에게는 힘든 시간이었을 것이다. 하지만 [기획 워크숍]은 그러한 시간은 짧게 지나갔으며 오히려 세월리 탐방이나 자연의 삶과 정성스런 발효밥상 체험 등의 얼핏 무용한 듯 보이지만 여유로움을 만끽하는 시간을 많이 보냈다. 또한 교사와 예술교육가가 함께 협력하여 하고 싶은 프로젝트를 기획하는 과정은 자신의 익숙해진 감각을 깨우는 순간으로 작동하였기 때문에 새로움을 충전하는 계기가 되었을 것으로 짐작된다.

이것은 참여자들의 개별 평가에도 반영되고 있다. [FGI 워크숍]에 비해 [기획 워크숍]은 교육만족도, 커리큘럼 구성에서도 높은 만족도를 보였고, 심화연수 참여의향도 높게 나타났다.

한편 이번 [FGI 워크숍]은 연수의 성격보다는 제목에서처럼 '학교 문화예술교육 활성화'에 대한 인터뷰, 토론을 통한 문제와 대안 탐색이 좀 더 중심이었기에, 연구팀에서는 사전 예측되어 '시와-노래만들기', 공간 등의 모색을 하였으나, 1박 2일의 짧은 시간은 이것의 대안이 되기에 부족하였다. 반면, 교사-예술교육가 협력 기획 워크숍은 참여자들의

지속적 요구 및 이후 지역별 추진 및 확장의 필요, 소통이 주는 협력의 대안이라는 가능성을 발견하였다.

〈표 19〉 FGI 워크숍/ 기획워크숍 참여자 프로그램 평가

<b>[FGI 워크숍]</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 모르는 영역과 아이들에게 필요한 교육내용은 내가 더 많이 알고 이해했을 때 좋은 교육으로 남을 것이기 때문에 더 많이 참여하고 적극적으로 이해하고 싶습니다. ^^</li> <li>-- 이 주제에 대한 심화연수보다는 이런 사업을 관장하는 행정기관에 대한 의견 전달과 의견이 입안되도록 하는 것이 중요하다고 본다.</li> <li>- 실질적 대안을 고민하고 실천력까지 갖출 수 있는 심화 과정 필요</li> <li>- 좀 더 깊은 토론과 통합과정 필요</li> <li>- 대두된 문제와 토론이 더 심화 있게 진행되어도 좋을 듯합니다.</li> </ul>
<b>[기획 워크숍]</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 실제 사례 중심의 커리큘럼이 좋았다.</li> <li>- 구성원 간 소통할 수 있는 시간이 많았다.</li> <li>- 학교 문화예술교육을 위한 협업의 바람직한 방향과 구체적인 실행계획을 세우고 도전해볼 수 있는 용기가 생긴 점</li> <li>- 문화예술전문가와 협업 활동을 한 이번연수를 통하여 학교 문화예술교육의 폭을 넓힐 수 있는 가능성을 봅니다. 심화연수로 깊이도 채우고 싶습니다.</li> <li>- 우선 즐거울 것 같고, 심화 형태의 활동이라면 더 치밀하고 세세하게 협력 기획을 할 것 같다. 어떤 내용의 심화 형태일지도 궁금하다.</li> <li>- 다른 주제의 교육기획 경험을 갖고 싶고, 의욕 있는 사람들과 만나고 싶다.</li> <li>- 실제 학교 현장에 많은 도움이 될 것 같아서</li> <li>- 후속 연계과정이 있었으면 좋겠습니다.</li> <li>- 다양한 분야에서 일하시는 분들과의 만남이 좋았고 다름을 인정하면서 받아들일 때 더 큰 시너지효과를 낼 수 있었고, 서로를 배려하며 배우는 모습들이 아름다웠다. 이 넉넉한 맘과 생각이 자연과 함께하는 연수라서 가능하지 않았나 생각합니다.</li> <li>- 현재 프로그램 진행 중이어서 직접 관련이 있고, 학교 관련 교사등과 이야기를 나눌 수 있어 현장을 이해하고 기획, 실행하는데 도움이 클 것으로 생각됨</li> <li>- 연수생들의 화합이 잘 이루어졌고, 강사들의 피드백과 강의가 매우 유익했고, 세월리 마을을 구석구석 보는 재미가 있었고, 맛난 음식 선택까지 준비해주신 운영진께 감사드립니다~</li> </ul>



마지막으로 두 워크숍에 참여했던 참여자들의 프로그램 만족도 중, 기대 방향 일치성과 교육목표 달성도 그리고 전문성 역량 향상에 대한 만족도는 다음과 같다.

〈표 20〉 FGI 워크숍/ 기획워크숍 참여자 만족도 평가

[FGI 워크숍] 학교 문화예술교육 나누기 그리고 더하기		
기대 방향 일치성	교육목표 달성도	전문성 및 역량향상
65 %	62 %	64 %
[기획 워크숍] 학교 문화예술교육 디자인 공작소		
기대 방향 일치성	교육목표 달성도	전문성 및 역량향상
93 %	95 %	89 %

## (2) 프로그램 운영 평가

[FGI 워크숍]과 [기획 워크숍] 모두 기존 워크숍이 진행되는 연수원이 아닌 펜션에서 진행되다 보니 의견이 크게 나뉘었다. 새로운 시도와 취지에 긍정적인 반응도 있었으나 잠자리와 화장실 사용이 불편했다는 의견들도 많았다. 하지만 [기획 워크숍]에서는 그것이 오히려 서로 더 친해질 수 있는 계기가 되어 좋았다는 참여자들도 있었다. 참여자들의 개별 평가에 따르면 [FGI 워크숍]은 교육 환경 만족도가 60% [기획 워크숍]은 89%였고, 특히 숙박시설 및 연수 공간에 대한 만족도는 [FGI 워크숍]이 49% [기획 워크숍] 80%로 큰 차이를 보였다.

이러한 만족도의 차이는 [FGI 워크숍]의 경우 1박 2일의 짧은 일정 동안 오랜 시간을 토론에 할애하다 보니 주변 탐색을 할 수 있는 기회가 없었던 것이 큰 이유였다. 한 참여자의 “야외 잔디밭 공간 활용, 원하는 분에 한 해 아침 산책 가이드가 있었다면 지역 공간, 펜션 공간 활용이 더 좋았을 것”이라는 의견이 보여주듯이 전원 속 펜션이 주는 장점을 충분히 활용하지 못한 아쉬움이 있었다. 이와 다르게 [기획 워크숍]은 공간 활용과 여유로운 일정에 대한 긍정적인 반응이 많았다. 두 워크숍의 참여자 반응을 정리하면 다음과 같다.

〈표 21〉 FGI 워크숍/ 기획워크숍 참여자 운영 평가

<p><b>[FGI 워크숍]</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 일정이 너무 짹 짜여 있어서 여유가 없다는 느낌을 조금 받았습니다. 중간 중간 휴식 시간이 더 있으면 좋겠습니다.</li> <li>- 1인당 2명 정도가 방을 가졌으면 좋겠다.</li> <li>- 운영 전반에 걸쳐 굳이 펜션을 섭외할 필요를 느끼지 못했습니다. 적은 수의 화장실과 잠자리가 불편했습니다.</li> </ul>
<p><b>[기획 워크숍]</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 연수공간의 활용이 자유로워 부드러운 분위기를 만드는데 도움이 되었다.</li> <li>- 숙박시설은 약간 불편하였지만 연수생들과 어울릴 수 있는 시간과 공간이 식구 같은 분위기를 만들어줘서 마음 따뜻한 시간이었고 인위적이지 않고 살아있는 자연과 함께여서 힐링 그 자체였다.</li> <li>- 성심껏 준비한 맛있는 식사, 의미 있는 공간들, 좋은 스텝들, 좋은 연수생들, 어마어마한 간식</li> <li>- 펜션 숙소가 오래되어 조금 불편했지만 이런 연수 장소를 통해 더욱 모두와 가까워졌고 마을을 알게 된 점은 좋았어요.</li> <li>- 펜션이라는 공간이 주는 사고의 자유로움은 좋았으나 조별활동 공간의 구분이 조금 더 넉넉했더라면 더 좋았을 것 같습니다.</li> <li>- 마을활동과 활동가들의 활동이 좋았으나, 실제 대상자일수 있는 아동·청소년들의 사례를 나누는 시간도 있었으면 좋은 적용이 되었을 듯. 마을의 특별한 주민분들도 자신들이 좋아서 하는 활동이 자신들이나 가족들의 아름다운 삶뿐 아니라 주변 사회나 마을에 끼치는 좋은 영향들도 있어 그런 것들도 사례를 나누었으면.</li> <li>- 참 편안히 주변과 어울릴 수 있는 기회를 잘 제공</li> </ul>

불편함이 재미로 거듭나고, 부족함이 상상력으로 채워질 수 있도록 하는 힘은 “예술” 속에 숨어 있다. [FGI 워크숍]의 펜션 공간이 더 세련되고 깔끔했음에도 불구하고 불편함과 부족함으로 인식되고, [기획 워크숍]의 오래되고 낡은 펜션이 추억으로 남을 수 있는 공간이 될 수 있었던 것이 바로 그러한 반증이었다.



[그림 20] 싱어송라이터 '시와'와 함께하는 노래 만들기- 내안의 노래 꺼내기

〈표 22〉 4계절 생일 모듬으로 나눈 '생일 노래'

**<봄 모듬> Teacher**

복숭아 꽃 피는데 왜 내 마음은 지는 걸까  
엄마가 끓여준 한술가득 미역국  
오늘부터 중간고사 엄마는 또 잊었나봐  
힘내라고 끓여준 소고기 미역국

시험을 망치고 집으로 가는 길 우울한 생일  
하지만 괜찮아 인절미 돈까스 날 기다리니까  
어른이 되면은 끝날 줄 알았던 생일의 저주  
새학기 봄소풍 중간고사 출제 내 생일 야근 필수

**<여름 모듬> 내 생일은 여름**

<후렴> 내 생일은 여름 내 생일은 여름

6월 마지막 날 내 생일  
엄마가 끓여주신 미역국이 정말 맛있었어  
그날은 엄마가 먹어야지 내 미역국

칠월 칠석 다음날 내 생일  
하필 방학이라 생일 파티 한번 못 해봤어  
그래서 아직도 기다리는 내 생일

6월 13일 내 생일  
그날 거꾸로하면 아버지랑 영영 헤어진 날  
그렇게 울다가 웃는 것이 내 생일

추석 지난 다음 날 내 생일  
친정 식구들과 함께 모여 하하 웃음 꽃잔치  
이날은 한민족이 나를 위해 축하해

**<가을 모듬> 선물**

온 우주가 힘을 쏟은 날  
탄생의 축복 가득하고  
엄마의 기억 속에 선명한 날  
감사한 마음 깊어지고  
잊었던 가족들 친구들  
파티는 진행 중  
나는 미리 물어 본다  
“잘 살고 있니?”  
생일은 나를 위한 선물  
쓰담 쓰담 사랑해

**<겨울 모듬> 수수팔떡**

춧불이 춤을 춘다  
커지다가 작아지다  
우리 엄마 해산 후 퇴원하는 날  
병원에서 준 삼계탕 꿀맛이었네

귀한 아가 열 살 까지 병치레 없이 무탈하라  
바라고 또 바라는 맘  
수수팔떡

<랩> 우리집 와이파이 나의 카카오톡 / 항상 나는 고민 없이 비번은 내 생일  
카톡카톡 밴드 띠리리 핑핑 / 받아보니 안경점 올해도 나 혼자 홈파티

귀한 아가 열 살 까지 병치레 없이 무탈하라  
바라고 또 바라는 맘  
수수팔떡

---

## IV. 연구 종합 성과 및 제언

---

1. 연구 의미
2. 연구 성과
3. 연수 관련 개선 사항
4. 향후 프로젝트 추진을 위한 제언



---

## IV. 연구 종합 성과 및 제언

---

### 1. 연구 의미

‘학교 문화예술교육은 활성화/ 내실화 되었는가?’로부터 시작된 질문에서 아직도 학교 문화예술교육의 활성화/ 내실화는 요원하다는 것이 현장 활동가인 교사, 예술교육가들의 이야기였다. 양적 성장으로 인하여 학교에 예술교육가 유입률이 많고, 다양한 예술교육 프로그램들이 제공되고 있지만, 아이들의 성장을 바라보며 문화예술교육을 추진하는 학교 환경, 문화는 여전히 매우 제한적이라는 현실이었다. 그리고 원인들에 대하여 좀 더 미시적 분류로 나누어 인터뷰, 워크숍의 형태를 띄면서 교사/ 예술교육가들의 다양한 의견을 청취할 수 있었다.

문화예술교육을 통해 아이들에게 보여지는 자존감과 변화, 새로운 발견 가능성, 교사의 변화와 교육 가능성, 예술교육가의 자존감과 문화예술교육 가치는 멈출 수 없는 희망이 된다. 그럼에도 불구하고 아직도 현장의 어려움은 학교 문화예술교육이 양적 확대에도 불구하고 내실화를 만드는 데, 많은 걸림돌이 있음을 발견하게 된다.

#### 1) 학교 시스템으로 정착의 어려움

##### ○ 목표가 만들어져야 하고, 학교 내 공감이 되어야 한다.

예술거점학교, 예술꽃 씨앗학교로서 문화예술교육을 학교 목표로 세우는 특성화 학교들이 있지만, 이 역시도 많은 학교들이 ‘오케스트라’ 등 일부 동아리 활동을 학교 특색으로 내세운다는 것이었다. 그렇다면 학교에서 문화예술교육은 어떤 위치에 있는가에 대하여 아직도 모호하며 교사 개인의 역량이나 예술교육가에 의존하고 있다는 것이 많은 교사의 의견이었다.

‘학교 문화예술교육은 무엇으로 보는가?’, 학교의 목표에 따라 학교/ 교사의 활동들은 달라진다. 이것은 ① 예술교육가에 의존하는 장르 중심의 프로그램을 학교 특색 사업으로 생각하는가? ② 학생들의 동아리, 특별 활동을 핵심 활동으로 보는가? ③ 학생의 창의성, 다양성, 자율성을 키우는 모두 활동에 가치를 부여하는가? ④ 교사가 주도성을 갖고 예술교육가와 협력을 포함한 다양한 교육활동을 문화예술교육으로 접근하는가? 에 대해 생각해 봐야 한다.



이러한 목표 차이는 문화예술교육이 아이들의 성장과 삶에 영향을 미치며, 자유롭게 만들어 주는 교육, 사회적 성장으로의 교육 가치를 갖는 매우 중요한 분야라는 점에 많은 이들이 동의하면서도, 학교 내에서 운영과 결과를 바라보는 측면에서도 달라진다.

#### ○ 교육 구조가 변해야 한다.

공교육에 있어서, 대학 입시, 평가시스템, 교과 시수, 교과별 교육 목표를 중요시하는 교육 구조는 문화예술교육이 학교에 안착하는데 가장 어려운 걸림돌이다.

300 명 이하의 작은 학교의 경우 학교/ 교사의 자율성이 유연하고, 적은 학급 인원수로 전 학년 교육, 교사 협력, 학교/ 학생에 맞춘 평가 시스템 구축, 교과 목표 학급별 설정 등 다양한 시도를 추진하고 있는 학교와 교사들을 만날 수 있었다. 그러나 큰 학교로 갈수록, 고등학교로 학년이 올라 갈수록 외부 제약성으로 인한 교사들의 자발성의 한계를 볼 수 있었고, 외부의 다양한 프로그램도 학교의 교육시스템으로 연계되기보다는 개별 교사의 학급 프로그램으로만 다루어진다.

고등학교는 입시의 영향으로 문화예술교육은 아이들의 취미활동이나 휴식의 시간으로 비춰지는 경향이 컸으며, 특성화 학교 역시도 취업/ 자격증으로 문화예술을 접근하다보니 아이들의 개성을 드러내는 활동은 매우 제한될 수밖에 없었다.

공교육의 비탄력적 교육 운영구조로 인하여 강사의 자격 기준을 자격증으로 판단하고, 예술교육가가 가질 수 있는 자율성들이 제약될 수 밖에 없는 현실을 당연시하는 학교의 여건 속에서 학교/ 교사의 특성을 반영한 문화예술교육 환경의 구축은 어렵다.

#### ○ 다양한 공간에서의 시도가 프로그램을 새롭게 만든다.

예술교육가와 교사들은 제한된 교실 공간에서 예술강사가 준비해 온 최소의 재료들을 가지고 수업이 진행될 때, 문화예술교육 환경의 제약은 아이들의 사고도 제한되게 만든다고 말한다. 필요에 따라 다양한 재료들을 쉽게 꺼내어 쓸 수 있고, 공간을 이동하면서 자유롭게 모둠 활동을 할 수 있는 수업 공간, 아이들의 결과물들이 일상적으로 보여지는 전시 공간은 예술이 특별한 것이 아닌 표현의 연장으로써 자연스러울 수 있는 환경으로 만들어진다면 아이들도 교사들도 훨씬 더 많은 실험이 가능할 것이다.

## ○ 제도와 정책이 안정화 되어야 한다.

‘학교 문화예술교육을 적극적으로 추진할 의지가 교육부와 문체부에 있는가?’ 라는 의문에서 출발되는 현 정책은 문화예술교육을 지속성을 예측할 수 없게 예산은 해마다 단기적으로 편성되거나 특별 사업으로 학교에 배당된다.

예술교육을 장려한다고 하면서도, 학생들의 다양한 동아리 활동과 교사들의 교과 활동에 있어서 제한되는 지원 기준 및 운영의 제약성, 그리고 기존의 평가 틀과 입시 정책 중심의 교육 목표는 아직도 학교 문화예술교육의 정착을 어렵게 만든다.

‘예술강사제’로 예술교육가를 희망하는 학교 수는 줄지 않고 있는데, 매년 예측되기 어려운 학교 교과시간 배당의 제한, 강사 선택의 제한, 희망 프로그램의 제약, 강사 마다의 교육 수준 및 태도의 문제등 예술교육가를 중심으로 한 학교 문화예술교육 활성화 추진은 많은 한계를 갖는다.

교육부는 예술교육의 중요성을 인정하고 조례를 만들고, 예술교육을 활성화하기 위해 노력하고 있지만 아직도 부처 간 협력의 제한으로 예술교육과 문화예술교육이 서로 다른 관점으로 적용되는 것으로 비춰진다. 이제 아동, 청소년을 위한 교육 환경의 마련이 중요한 과제라면 부처 간 공통 과제 선정 및 협력이 필요하다.

## 2) 문화예술교육의 이해와 태도의 어려움

### ○ 문화예술교육에 대한 이해와 공감의 필요하다.

문화예술교육은 아이들의 삶과 연결되고 배움을 이끌어내는 교육이라는 몇몇 교사들의 신뢰와 달리 아직도 학교 문화예술교육은 전시/ 공연의 결과 발표물이며, 악기 연마, 전문 기술을 향상하는 교육으로 본다.

문화예술교육이 아이들의 개성을 드러나게 하고 즐거움, 자유로움의 성장을 주는 교육이라고 인정하면서도 이 변화가 일상생활을 지도하는 교사 교육에 연계되는 지점을 찾지 못한다. 과정으로서의 문화예술교육을 이야기하면서도, 아이들의 변화를 읽어내려 하기보다 성과에 집중한다. 이러한 이해의 차이는 교실에서 학교에서 빈번하게 일어나고 예술교육가, 교사는 이러한 외부 시선에서 자유롭지 못하다. 그리고 이 모든 것은 문화예술교육을 바라보는 각자의 지향이다.

한편 일부 학교는 문화예술교육 시간을 예술교육가에게 교실을 내주는 시간이며, 교사가 할 수 있는 것은 없거나, 휴식의 시간으로 생각한다. 이에 일상생활이 이루

어지는 학교라는 공간에서 문화예술교육은 일주일에 40분~80분이라는 특별 수업의 시간으로 머물며 교육의 의미나 문화예술교육이 아이들에게 미치는 교육 효과의 기준을 만들기 어렵다.

#### ○ 교사 주도성이 필요하다.

학생들이 학교에서 생활하는 시간은 1일 평균 최소 5시간~8시간이다. 교실, 학교라는 공간에서 머무는 일상의 삶은 매우 소중해야 한다. 그리고 그 소중한 삶을 책임지는 한 사람이 교사이다.

문화예술교육이 삶, 사회적 가치와 연결되는 교육, 아이들의 자발적인 성장을 키워주는 교육이라면, 학교에서 교사의 역할은 매우 중요하다. 아이들을 잘 알고 있는 교사가 빠져 버린 문화예술교육 프로그램만으로는 아이들의 표현, 성장, 삶에 대한 어떤 설명도 불가능하다.

학교 문화예술교육의 활성화에 '교사 주도성'을 중요하게 다루는 것은 이 부분이다. 특히 초등 교육에서 돌봄 교육 주체인 교사가 교육 흐름을 읽어내지 못한 채 외부 강사로만 이루어지는 문화예술교육은 재미를 주는 일회성 특강에 머무를 뿐이다.

'교사 주도성'은 예술교육 수업을 교사가 대체해야 한다는 것을 말하는 것이 아닌, 교사가 일 년의 교육 과정안에서 예술교육가와 협력 수업의 맥락을 함께 할 수 있으며, 다양한 프로그램으로 접목 된다면, 학교에서 문화예술교육은 활성화되었다고 말할 수 있다. 이제 교사들의 일상성 안으로 확장될 수 있도록 교사들이 판을 짤 수 있는 능력과 환경이 만들어져야 할 것이다.

#### ○ 대학에서 문화예술교육 이해 교육이 필요하다.

학교 문화예술교육으로 교과 과정에서 예술교육 실행에 대한 다양한 프로그램 개발과 제안들이 나오지만, 교대/사대에서 문화예술교육에 대한 이해는 부재하다. 젊은 교사들은 오히려 학교 현장에 나와 교사/예술교육가들이 시도하는 프로그램들을 보면서 그 가능성을 새롭게 읽어내고 있다.

학교의 변화가 대학 교육에 연계되지 못하는 대학 교과목의 문제가 인터뷰 과정에서도 제기 되었다. 교사 양성 과정안에서 문화예술교육의 이해, 다양한 교육방법론이 제공됨으로써 교사들의 이해, 교수법이 성장되어야 한다는 제안이었다.

○ **예술교육가와 학교의 소통, 조정자가 필요하다.**

공교육의 틀은 예술교육가에게 자율성을 주지 못한다는 예술교육가의 의견에 비해, 교사들은 예술교육가들이 학교교육과정에 관심이 있는가라는 질문을 한다. 학교는 일정 시간을 빼서 예술교육가에게 수업시간을 제공하는 것으로 문화예술교육을 바라보며, 예술교육가는 학교의 요구를 맞춰주며, 예술교육가로서의 자기 정체성을 상실한다.

예술교육가와 교사/ 학교가 서로의 공통 목표를 찾고 이끌어가기 위해서는 서로의 이해와 소통이 전제되어야 하며, 교사의 주도성이 예술교육가를 포용할 수 있어야 한다. 아이들을 중심에 두는 교사의 목표와 프로그램을 중심에 두는 예술교육가의 목표 사이에 조정이 필요하다. 학교가 지향하는 문화예술교육이 있어야 하며, 이를 충분히 예술교육가의 협력으로 확장되어야 한다. 이 간극이 너무 컸다.

한편 학교와 교사, 예술교육가 사이의 조정자 역할을 해 줄수 있는 교사의 전문성 혹은 전문성을 가진 코디네이터의 필요성이 이야기 되었다.

### **3) 협력의 필요**

○ **교사와 예술교육가의 소통과 협력이 필요하다.**

인터뷰와 워크숍 과정에서 교사와 예술교육가의 협력 어려움과 필요성 중요하게 이야기되었다. 아이들을 직접 만나야하는 두 대상이 서로 소통이 안 된 채 교실을 내주는 교사, 학교의 지원 없이 교실을 책임져야 하는 예술교육가 간에 서로의 고민이 많았다.

워크숍에서 교사들은 '예술교육가가 교육과정에 대해 궁금한가?' 라는 질문을 던졌고, 예술교육가는 '본인이 준비한 교육프로그램에 대해 교사는 협의할 의지가 있는가?' 라는 질문을 던졌다.

특히 '예술강사제'가 학교에 접목되면서는 예술교육가 1인이 여러 학급을 담당하는 운영구조는 예술교육가들에게 선택과 논의를 어렵게 만들었다. 교사들과 예술교육가 사이에 사전, 중간 협의, 사후 평가가 필요하지만, 학교와 교육과정 논의에 대하여 사전 협의 시간을 '1시간 강사비 지급'이라는 형식적인 운영구조는 단지 서로간의 문서 전달을 넘어서지 못하고 있다. 지금의 '예술강사제'는 학교, 교사, 강사 모두가 적절한 교육 시간의 선택권을 갖지 못하는 문제 제기들이 많이 나왔다.

‘예술강사제’가 아닌 학교가 직접 섭외하는 예술교육가의 경우에는 학교가 좀 더 명확한 필요와 교육 시수를 마련하게 되고, 교사 협력에서 적극적인 편이었다. 한편 이런 경우에 많은 학교, 교사들이 가지는 어려움은 본인들의 교육과정에 협업이 가능한 예술 교육가에 대한 정보 및 인력풀을 갖지 못하여, 자격증 기준으로 강사를 찾는 것의 한계를 이야기하였고, 특히 농산어촌 지역은 예술교육가의 부재라는 어려움을 겪게 된다.

한편 ‘교사-예술교육가 협력 기획워크숍’에서 교사들은 자신들의 닫힌 시선이 예술 교육가의 도움으로 확장되는 경험을 하게 되고, 익숙해져 버린 학교 현장에서 새롭게 프로그램의 운영을 모색해가는 긍정적 요소와 방향의 발견을 경험하게 되었다. 또한 예술 교육가들 역시 교사들이 가진 예술성의 고민과 노력, 아이들을 향한 애정으로 교육 과정의 맥락에서 예술교육을 연계 할 수 있는 방법들을 찾아가는 접근에 대해 배우고, 소통의 중요성을 인식하는 시간이 되었다. 그리고 이 시간을 통해 교사가 주도적으로 문화예술교육 프로그램을 추진하고 실행해 갈 수 있는 가능성을 마련하였다.

#### ○ 교사의 지지와 협력이 필요하다.

교사와 예술교육가의 협력이 예술적 접근, 사고의 확장을 만들어내는 계기가 된다면, 교사간의 협력은 어떻게 교과간의 연계를 만들어 내고, 학교를 설득하는 방법을 찾아갈 수 있는가에 현실적 대응 방안이라고 기획워크숍과 인터뷰에서 교사들은 중요하게 이야기한다.

인터뷰에서 학교 내 교사들의 지지와 협력은 매우 중요한 화두였다. 교사가 주도성을 갖고 있더라도 개인의 열정만으로 학교에서 수업을 만들어가는 것은 많은 어려움이 있었다. 학교에서 함께 논의할 수 있는 동료교사들이 있고 문화예술교육이 학교 교육과정에서 함께 논의될 때 교사들은 본인들의 학교에서 문화예술교육이 활성화 되고 있다는 것을 실감한다고 하였다.

교사들 간의 협력이 이루어지기 위해서는 교사간 회의 활성화, 학교 교사들의 문화 예술교육 이해 및 프로그램 실행 연수를 학교 안에서 만들어 나가는 것은 교사들의 공감대를 높이고, 전문가의 미적체험을 경험하는 기회, 협업 가능성을 확장하는 계기가 될 수 있다.

○ **문화예술교육을 지지하는 환경이 마련되어야 한다.**

문화예술교육에 대한 이해가 다르다보니 관리자, 학부모들과의 어려움도 나온다. 관리자가 문화예술교육에 대하여 '아이들이 즐겁게 참여하고 있는가'에 집중하기 보다 발표/ 전시 등 결과물을 중요시하고 대회등 외부 활동을 중요하게 바라보는 시각의 어려움. 학부모들은 교사들을 믿고 이해해 주기보다 자녀들이 눈에 띄는가를 우선 하면서 교육 활동에 개입하고, 자녀들의 참여를 요구하면서, 교사와 예술교육가의 교육에서의 자율성을 침해하는 사례들도 많았다.

## **2. 연구 성과**

학교 문화예술교육 활성화에 대한 본 연구는 현장의 교사, 예술교육가를 대상으로 10여개 그룹의 FGI 인터뷰를 진행하였고, 학교 문화예술교육 활성화에 대한 의견들을 모은 1차 연구가 추진되었다. 이를 토대로 교사-예술교육가 FGI 워크숍은 현장의 문제의식과 질문에 대하여 함께 모여 서로 질문을 던지고, 의견을 나누면서 교사-예술교육가의 협력 가능성 및 학교 문화예술교육 활성화를 위한 대안을 찾아보는 시간이었고, 교사-예술교육가 기획 워크숍은 현장의 프로그램 개발과 그 속에서 서로의 협력 동기와 가능성, 방법을 발견해 보는 기회였다.

### **1) 현장 이야기를 토대로 한 문제점 찾기**

'학교 문화예술교육 활성화의 현황과 문제'에 대한 연구는 많지 않았고, '예술강사제'를 중심으로 한 학교 프로그램의 이야기이거나 협력 방법에 대한 사례 연구가 많았다. 이에 본 연구가 예술교육가 중심의 프로그램 사례 연구가 아닌 교사, 예술교육가들이 현장에서 느끼는 체감도, 문제점에 대한 인터뷰를 토대로 지난 시간 학교 현장에서 구체적으로 겪게 되는 어려움을 정리하는 기회가 될 수 있었다.

### **2) 현장 활동가들의 다양한 의견 수렴**

인터뷰를 설계하는 과정에서 300명 이하의 작은 학교와 큰 학교, 초등/중등/고등학교 교사, 교육경력이 적은 교사에서 경력이 많은 교사까지 여러 그룹의 FGI를 진행하였다. 이것은 현장의 여건마다 겪는 어려움이 다르고, 각각의 현장에서 실현할 수 있는 가능성

발굴은 다양하게 나타났다. 학교 규모와 학년 층에서 서로 다른 교육 환경은 각자의 경험과 어려움의 논의 과정에서 다양한 문제를 알 수 있었고, 때로는 대안이 발견되었다.

예술교육가 인터뷰를 통해 장르마다, 학교 현장마다 겪게 되는 어려움의 차이, '예술강사제'의 일환으로 학교 참여와 학교의 직접 섭외를 통해 참여하는 것의 학교 문화예술교육의 체감도가 다를 수 있음을 확인하였다. 학교의 직접 섭외 경우에는 좀 더 학교 문화예술교육의 목표를 사전에 이해할 수 있었기에, 협력이 좀 더 용이하기도 하였다.

### 3) 광범위한 주제의 미시적 접근을 통한 방향 모색

인터뷰 연구를 설계하면서 공통 질문을 어떻게 할 것인가에 대한 논의는 서면 인터뷰와 같은 구체적 질문지를 갖고 가는 것에 대해 다양한 이야기를 모으는 데 한계가 있음을 알 수 있었다. 이에, '시스템', '이해', '협력'이라는 큰 맥락 안에서 인터뷰 대상에 맞는 질문들을 만들어 나갔다. 이 과정에서 이루어진 많은 이야기들은 연구자에게 다시 질문의 언어로 바뀌었고, 이것을 토대로 교사-예술교육가가 함께 하는 FGI 워크숍과 기획 워크숍의 논의 재료가 되었다.

'학교 문화예술교육은 활성화 되었는가'라는 광범위한 질문에서 출발하면 시스템, 문화예술교육 이해, 협력의 필요에 머무는 경우가 많았다. 그러나 이번 연구에서 현장의 여러 대상과의 질문과 인터뷰들은 '시스템'에 있어서도 목표, 구조, 공간, 정책에 대한 여러 이야기들을 들을 수 있었고, '이해' 대상에 있어서도 태도, 주도성, 신규 교사, 학교의 이해 등 대상, 여건에 따라 '문화예술교육 이해'를 접근해 가는 다양한 방법들이 모색되었다.

협업의 지점도 이전까지 연구는 예술교육가와 교사의 협업이 중심이었고, '예술교육가 프로그램에 대하여 교사는 어떻게 협력 할까?'에 대한 접근이었다면, 이번 연구에서 나온 것은 협력은 단지 프로그램을 지원하는 것을 넘어 교육 과정에 대한 이해와 환경 마련 등 다양한 협력이 요구되었고, 더불어 학교 내 교사들 간의 협력이 학교 문화예술교육 활성화에 미치는 체감도는 매우 높다는 것을 알 수 있었다.

### 4) 교사-예술교육가 협력 연수를 통한 소통과 방법 찾기

본 연구와 연계하여 두 개의 연수가 설계되었다. 학교 문화예술교육 활성화 문제를 발견하고자 하는 FGI 워크숍, 그리고 대안 찾기로서의 기획 워크숍이 추진되었으며, 두 연수 모두 교사-예술교육가를 같은 비율로 모집하였다. 이 과정에서 참여자들 모두 함께 이야

기를 나누며 현장에서 열심히 활동하는 서로 다른 동료들 만나는 것에 위로를 받았으며, 현장을 접근하는 차이점을 발견하기도 하였다. 더 나아가 기획 워크숍을 통해 협업으로 새롭게 만들어낼 수 있는 가능성을 발견하는 시간, 외부 환경을 생각하며 '안 된다'는 닫힌 생각들이 실행 가능한 방법을 찾아가는 경험을 하였다. 이에, '협력'에 대해 함께 논의하고 소통하는 것, 자신을 열고 확장하고 연계한다면 또 다른 일들이 만들어 질 수 있음을 깨닫게 되는 시간이었다.

### 3. 연수 관련 개선 사항

#### 1) 현장의 어려움 - 공감, 소통의 필요

FGI 워크숍의 목적은 교사-예술교육가가 함께 모여 학교 현장의 문제를 서로 공유하고 학교 문화예술교육이 보완되고 나아갈 방향을 찾아보는 시간이었고, 연구의 연장선에 있는 연수였다. 그러나 1박 2일의 연수를 통해 교사-예술교육가가 현장의 문제를 충분히 이야기하고 공감하고 원인을 찾기에는 시간이 부족하였다. 특히 예술교육가들이 현장에서 겪게 되는 불편한 교육 환경들은 다른 여건과 생각을 갖고 있는 교사들의 공감과 조언으로 해결될 수 없기에, 각자 겪는 문제 상황의 이야기가 반복되어 해결책이 보이지 않는 모둠들이 있었다.

다만, 교사와 예술교육가들이 함께 모여 이야기를 나눌 수 있는 기회는 매우 드물었다. 그래서 서로 어떤 생각을 갖고 있는지, 어려움은 무엇인지, 어떤 대안들이 마련될 수 있는지에 대한 더 많은 소통과 공감의 시간, 함께 노력하는 대안들이 필요하다.

#### 2) 개발- 실행- 평가까지 이어지는 기획 워크숍의 확대

기획워크숍은 현장의 문제점에 이야기를 집중하기 보다는 교사-예술교육가들이 함께 학교에서 실행해 볼 수 있는 프로그램을 기획하는 것이 본 연수의 목적이었다. 이 접근은 현장의 문제점을 이야기할 때도 참여자들은 학교와 아이들에 대한 애정을 전제로 하며 서로의 이야기에 집중해 주려는 노력이 보여서 공감도가 높았다.

교사와 예술교육가의 협업으로 프로그램을 개발해 가는 과정은 다른 생각들의 합(합)이 모이는 과정이었고, 교사들은 본 워크숍에서 제안된 기획안을 학교에서 실행해 볼 수 있는 가능성으로 확장되었고, 다양한 방법들이 제시되었다.



기획 워크숍의 의도는 서로 다른 현장 활동가인 교사와 예술교육가가 학교에 적용할 수 있는 프로그램 아이디어의 개발이었고, 교사들이 외부 전문가의 협력 없이 학교에서 실행 가능한 것에 집중되어지다 보니, 좀 더 자유로운 상상과 운영의 제약들이 보였다.

기획 워크숍에 좀 더 보완된 연수 방향으로 프로그램 개발, 실행 협력, 운영 평가까지 이어진다면 아이디어 협력을 넘어 현장에서 지속적인 협력 과정까지 이루어져서 좀 더 예술적 프로그램으로 성장할 수 있을 것이다.

### 3) 지역 거점의 교사와 예술교육가 협력 연수 개발

대부분 교사-예술교육가의 협력프로그램 개발이 예술교육가의 프로그램 개발을 전제로 교사들이 협력하는 구조를 띄고 있다면, 본 기획 워크숍은 공동 아이디어 발굴에서 교사 중심의 프로그램 운영에 예술교육가 협력이 전제되었다.

이것은 교사 주도성을 전제로 하는 것이었고, 한편 실행 단계를 계획하면서 교사들은 현재 학교 예산 및 교실 여건을 기준으로 한 프로그램 개발, 예술교육가의 협력 없이 추진해야 하는 환경에서 다양한 미적 체험의 동기를 고려한 프로그램 개발 과정에 여러 제약들이 보였다.

아이들과 교사들을 일상적으로 만나는 교사의 주도성은 학교 문화예술교육이 활성화 되는 주요한 지점이다. 그리고 교사들과 예술교육가들이 좀 더 깊이있는 협력이 이루어지기 위해서는 지역 거점을 중심으로 만나야 한다. 학교/교사 여건을 전제로 프로그램을 개발하는 과정이 좀 더 유연성을 갖고 지역 예술가, 예술교육가들이 협력할 수 있는 기획 워크숍으로 지역에서 이루어진다면 학교와 지역의 협력, 학교 맞춤형 문화예술교육 환경이 마련될 것이다.

## 4. 향후 프로젝트 추진을 위한 제언

### 1) 학교 문화예술교육 활성화에 대한 적극적 대안 찾기

사교육을 통한 선행 학습등의 이유로 학생들이 수업을 이해하는 편차가 커지면서 학교 교과시간에 무관심해지는 학생들의 증가, 교과 수업에의 부적응, 정서적 불안 학생의 증가, 탈학교 학생 증가 등 '아이들에게 학교란 무엇인가?'라는 의미를 되물어보게 되고, 이것은 교육, 사회계의 문제로 커지고 있다. 이 속에서 문화예술교육은 많은 교사, 학교들이 바라보는 또 하나의 돌파구이다. 아이들의 감정을 포용해주고, 정서를 키워주며, 개성을 발견해 줄 수 있는 프로그램, 지식을 전달하는 것이 아닌 삶과 사람을 연결해 줄 수 있는 매개체로서 문화예술교육이 가지는 가치와 내용, 방법들은 매력적이다.

그래서 점차 많은 학교들이 예술교육 프로그램을 늘려가며 예술교육가를 필요로 하고, 교사들의 관련 연수가 늘어간다. 이렇듯 양적 확장에도 불구하고 '학교 문화예술교육이 활성화되고 있는가?', '아이들은 학교에서 행복한가?' 라는 질문에 대해 점점 더 부정적인 사회 현실에 대해. 이것은 단지 문화예술교육의 부재는 아닐지라도, 아이들에게 '학교 교육은 어떤 필요와 가치를 제공해야 할 것인가?'라는 질문에 맞닿아 있다.

많은 교사와 학교들이 학생들의 학교 부적응의 대한 대안으로 학교 문화예술교육의 필요성을 이야기함에도 불구하고, 아직도 많은 학교는 일부 학생들의 악기 수업, 발표회, 예술교육가 전담 수업만을 특징으로 하고 있기에, 좀 더 다양하고 활발한 학교 문화예술교육의 가능성과 활성화를 위한 노력이 필요하며, 위에서 언급되었던 12 가지 과제에 대한 학교와 사회, 정책의 적극적 모색과 소통이 이루어져야 할 것이다.

## 2) 교사- 예술교육가 협력 프로젝트 확대

교사와 예술교육가의 협력을 이야기하지만, 인터뷰와 연수를 진행하면서 학교에서 협력의 목표와 활동 방향, 내용의 논의가 이루어지는 것이 쉽지 않기에 서로 답답했던 이야기들을 많이 보았다. 예술교육가에게 학교와 교사는 '평가 기관', '감시자, 지시자'이며, 교사에게 예술교육가란 '기술 제공자'이거나 아이들을 위탁시킨 사람으로 소통이 어려운 존재로 비춰져 왔음을 보았다.

그러나 한편 기획 워크숍에서 보여진 교사들의 호기심에 예술교육가의 아이디어와 구체적 운영 방법들이 함께 논의되고 접목되면서 새로운 교실, 학교 프로그램이 만들어지는 과정, 인터뷰 과정에서 예술교육가 협력으로 수업 완성도를 높인 사례들을 보았다. 그리고 두 주체는 모두 아이들을 위한 교육, 아이들에게 공감과 적극적 활동을 끌어내고 싶으며, 아이들의 성장과 학교가 행복한 곳이기를 바라는 공통 목표를 가진 교육자들임을 다시 확인하였다.

그렇다면 이 둘의 협력이 활성화 되기 위해서는 무엇이 필요할까? '소통'이다.

지금처럼 수업 목표와 수업 계획이 서류로만 전달되고 끝나는 것이 아닌 프로그램의 계획 전 단계에서의 목표와 방향에 대한 동의, 아이들의 특성에 대한 이해가 필요하고, 실행단계에서는 아이들의 참여 과정에서 보이는 프로그램 보완과 아이들 특성에 대한 공감, 그리고 사후단계에서 반응과 평가의 공감이 이루어져야 한다.

또한 광역/기초 단위 지역별로 교사-예술교육가의 협력 기획 연수 프로그램 개발은 학교 현장의 다양한 이슈들을 공유하는 기회가 될 것이며, 이 과정에서 만난 교사와 예술교육가들의 구체적 협력은 새로운 가능성을 모색해가는 과정이 될 것이다.

교사-예술교육가의 협력 프로그램이 다양해질수록 학교 교과 과정에 문화예술교육이 접목될 수 있는 환경들은 확대될 것이며, 이 속에서 아이들과 교사들은 좀 더 행복한 교실을 만들어 갈 수 있을 것이다.

### 3) 교사의 미적 체험과 문화예술교육 이해를 위한 환경 필요

교육계에서는 학교 예술교육에 대하여 교사연수를 통한 예술교사 양성으로의 대안을 이야기하고 있다. 그러나 예술교육가로서의 예술교육은 본인이 가진 예술적 가치, 태도, 미적 경험, 다양성 접근성을 전제로 아이들에 대한 이해, 교육방법론이 따라야 하며, 또한 질적으로 우수한 교육을 위해서는 예술교사의 자질만큼 중요한 교육 환경, 담당교사의 협력으로 아이들의 이해하고 있는가도 전제 되어진다. 이에 교사 연수를 통한 기술 습득이 '학교 문화예술교육 환경을 활성화 할수 있는가?'에는 여러 어려움이 있다고 여긴다.

한편 교사들은 학급, 동학년 아이들에 대한 이해와 교육과정, 교육가로서의 태도에 대해 누구보다 많은 경험과 경력을 가지고 있다. 그렇다면 학교 문화예술교육 활성화를 위한 교사의 역할은 무엇인가?

이전에는 '예술교육'이라 하면 학급 발표회와 오케스트라단등에 주안점을 두었다면, 그래도 지난 10~15 년 동안 '예술강사제'와 교육진흥원 연수 등을 통하여 교사들의 생각도 조금씩 바뀌고 있다. 그럼에도 불구하고, 문화예술교육에 관심있는 교사들이 질 높은 예술교육가들과 만날 때는 이러한 고민과 변화가 만들어지지만, 대부분의 교사와 학교는 아직도 '예술교육'에 대해 악기교육 혹은 발표회를 준비하는 것을 생각한다.

물론 '발표'라는 결과의 형태는 아이들에게 성취감을 줄 수 있는 좋은 방법이지만, 그것 역시 과정에서 아이들의 참여와 즐거움이 동반되지 않는다면 교사들의 숙제일 뿐이라는 것이며, 오히려 교사들은 교육 과정안에서 아이들의 행동과 참여를 보면서 예술교육의 필요성을 느끼게 되었다는 것이다. 한편 교육 과정에서 예술교육으로 일어나는 아이들의 다양한 행동들을 교사는 어떻게 받아들이고, 조율하며 확장할 것인가에 대한 고민을 갖고 있었다.

이에, 현 시점에서 필요한 것은 교사들이 '미적 체험'을 통한 예술적 반응과 가치를 경험하고, 예술적 이해의 눈을 키우는 것이며, 아이들을 예술적으로 바라본다는 것에 대한 이해와 교육이 필요하다. 이는 더 나아가 문화예술교육 목표와 다양한 활동, 그리고 그 안에서 아이들의 반응과 변화, 발전을 탐색할 수 있는 문화예술교육의 이해를 높이는 연

수를 통하여 아이들의 성장을 지원해 줄 수 있는 교사, 교사- 예술교육가/ 교사간의 협의 환경, 이를 통한 교사의 성장이 필요하다.

#### 4) '교사 주도성'을 높일 수 있는 환경 마련

교사들의 인터뷰를 통해 가장 많이 나온 이야기는 '교사 주도성'이다. 특히 초등교육의 경우에는 담임교사가 일 년의 교육과정 전체를 구성하는 교육기획가로서 교육 목표와 교육 방법, 교육 내용을 구성하는 과정에서 문화예술교육을 접목하는 것, 그리고 예술교육가 협력에 대해 함께 논의할 수 있는 방향과 시간을 만들어낼 수 있다면, 새로운 가능성이 만들어 질 것이다. 그러나 현재 교육 현장은 다양한 외부 과제로 인하여, 혹은 교육과정과 분리된 교과 운영으로 '교사 주도성'에 대한 의도 자체가 상실되고 있다는 것이다.

한편 중/고등 교육과정에서 예술교사와 교육과정 운영교사(연구부장 or 문화예술부장)의 인식 자체도 달랐다. 음악, 미술 교과를 전담하고 있는 교사들은 발표회, 행사의 과제에 대한 결과물만을 요구하면서 심지어 학생들과의 교과 시간조차 매우 제한적이어서 아이들과의 소통 자체가 어렵다는 이야기들이 있었다. 반면 교과전담 교사들로 구성된 중/고등학교에서 전체 교육과정을 조정하는 교사의 경우, '학생 주도', '교사 주도'로 교과 시간, 창체 등 동아리 활동의 가치, 자유학년제등을 통하여 '문화예술교육'을 어떻게 학교 여건에 맞추어 구축할 것인가에 대한 문제의식을 갖고 있었다.

'교사 주도성'이란 교사들이 단지 교과 전달자, 교과목 전문가를 넘어 '교육기획자'로서 학교와 아이들을 위한 교육방향과 내용을 책임지고 이를 위해 예술교육가를 포함한 외부 전문가들과의 협업을 모색하는 역할인 것이며, 이 변화가 만들어질 때 학교 문화예술교육의 활성화, 그리고 교사와 예술교육가의 협업 환경은 다양해 질 것이다.

#### 5) 학교 문화예술교육 활성화를 위한 PD, PC 체계 도입 검토

2018 년 문체부 '문화예술교육 종합계획', 교육부 '학교예술교육진흥법안' 발의, 지역 분권화 등의 정책은 학교마다 문화예술교육 환경을 확장시키고 있다. 또한 2010 년 이후 확장되는 혁신학교 및 혁신교육지구는 삶과 교육의 연계로서의 마을교육공동체의 가치를 중요하게 두며, 교과 중심을 벗어난 다양한 교육을 중요시하고 있다.

그러나 학교는 아직도 교사들이 맡고 있는 업무의 과중, 교과 수업 준비의 어려움, 아이들과의 일상 속 교육 문제로 인하여 교과 밖에서의 새로운 교육환경을 마련하는 것은

어려운 일이며, 또한 외부강사를 섭외하는 데 있어서도 다양한 정보를 구하기가 쉽지 않다는 것이다. 이에 인터뷰, 연수과정에서 소개된 PD(Project Director), PC(Program Coordinator)에 대해 높은 관심을 보였다.

PD는 여러 학교 문화예술교육 활동 방향과 내용, 지역과의 연계 지점을 찾아주고, 지역 교사들의 문화예술교육 성장을 지원하는 역할이며, PC는 학교 여건에 맞는 예술교육가를 비롯한 마을강사 등을 섭외하고, 체험교육 환경 등 학교 문화예술교육 환경 구축을 위한 지원 역할이 될 것이다.

현재 마을교육공동체를 바라보는 교육청의 시선은 예술교육가, 마을교사로 인한 외부강사협력을 주요하게 다루고 있다. 반면 예술꽃 씨앗학교의 사례를 비춰볼 때 학교 교육과정에서 문화예술교육을 핵심 역량으로 두고 학교의 성장, 마을 속 학교의 가치를 함께 만들어나가고자 한다면 PD, PC 역할은 마을교육 공동체로의 환경 구축에 중요한 동반자일 것이다.

## 6) 문화예술교육의 이해 확장을 위한 환경 구축

문화예술교육에 대한 학교의 현실은 아직도 어렵다. 이것은 예술교육가 파견, 교사-예술교육가의 협력 문제를 넘어 문화예술교육을 바라보는 정책 시선, 학교 관리자, 다른 교사 뿐 아니라 학부모조차도 발표회를 통한 결과 중심에서 예술교육을 바라보기 때문에 힘들다는 이야기이다.

그러나 많은 교사들이 이야기하듯 발표를 수업 과정에서 나오는 다양한 활동 중에서 아이들의 성취감을 높여주기 위한 하나의 교육 방법으로 보는 것과 발표를 목표를 두고, 수준 높은 결과물을 만들어야 한다는 목적 의식으로 예술교육을 본다면 교수법 자체가 달라질 수밖에 없다. 그래도 다행인 것은 예술강사제가 도입되고 20여년 학교 교사들, 학부모 중에도 기존 발표회를 넘는 아이들을 향한 과정으로서의 예술교육, 감성을 찾아가며 창의적 시선으로 개발해가는 아이들의 성장을 중요시하면서 문화예술교육을 바라보는 사람들이 늘어나고, 실천하려는 사람들이 많아진다는 것이다. 이 시간이 길어진다면 과정의 교육으로서 문화예술교육을 경험했던 아이들이 성장했을 때, 조금씩 시선은 달라질 것이다. 그럼에도 불구하고 이 시간을 좀 더 앞당기기 위해서는 학교, 교육 현장이 달라질 수 있는 노력이 필요하다.

교사가 되는 교대/ 사대/ 예술대학/ 교사 연수 과정을 통해 문화예술교육의 이해를 키워주는 과정들이 다양하게 개설되고, 실습을 통한 경험을 키우며, 문화예술교육에 대한 이해를 넓히는 교사들이 많아지는 교육환경을 기대한다.

또한 언론/ 교육 매체 등을 통해 문화예술교육의 가치를 알리고, 아이들의 행동 및 사회적으로 미칠 수 있는 영향을 제안하는 등 매체 홍보를 다양화함으로써 학부모 및 사회 인식을 변화시키고 이것이 더 나아가 아이들의 성장과 진학, 사회에 영향을 미칠 수 있는 교육/ 사회 정책 및 환경의 변화로 나아가기를 기대한다.



---

## 부 록

---

- 학교 문화예술교육 활성화를 위한 교사-예술교육가 이야기 “카드 뉴스”
  - 2차 기획연수 참여자 팀별 결과물
  - 참고문헌

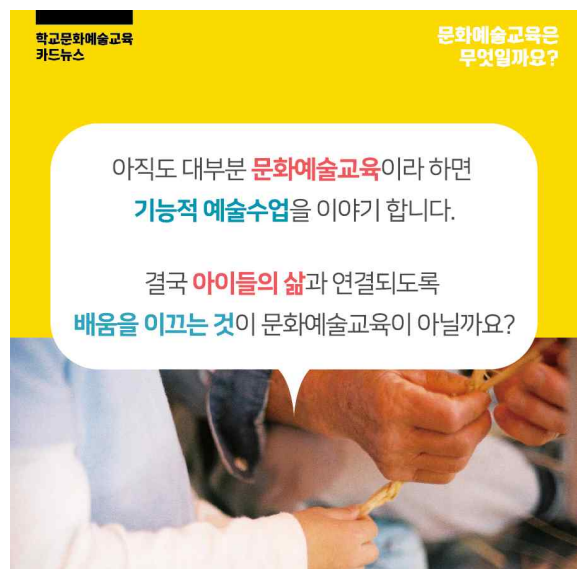
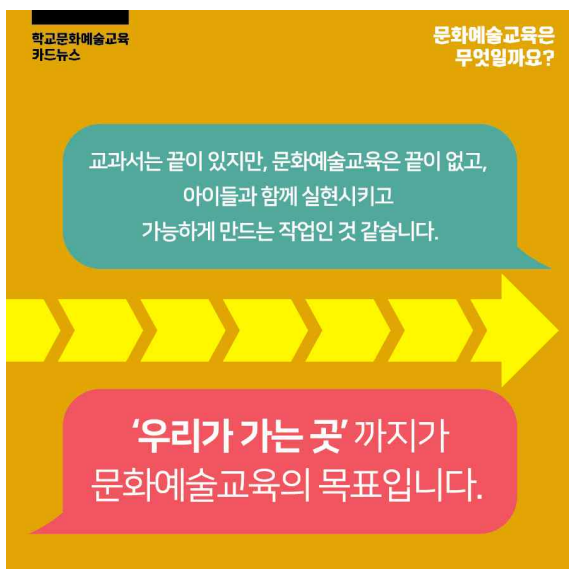
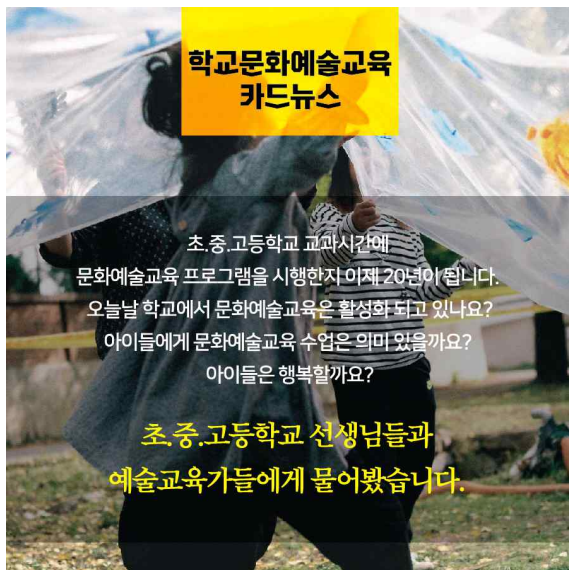




## 학교 문화예술교육 활성화를 위한

### 교사-예술교육가 이야기 “카드 뉴스”


2019년 학교 문화예술교육 활성화에 대한 교사, 예술교육가 인터뷰, 협력 연구 과정에서 나온 이야기들을 카드 뉴스로 제작함.



학교문화예술교육 카드뉴스

문화예술교육은 무엇일까요?

문화예술교육은 아이들에게 **'함께 함'**에 대한 즐거움을 알려주는 교육입니다.



2019 교사-예술교육자 협력 기반 학교 문화예술교육 연수

학교 문화예술교육 카드뉴스

문화예술교육은 무엇일까요?

아이들이 **삶 속에서** 배운 것을 풀어내는 과정

작품발표회가 보여주기 식이 아닌 과정이 전달되었으면 좋겠어요.



학교문화예술교육 카드뉴스

문화예술교육은 무엇일까요?

북유럽 교육의 경우



자기 주도적 결과물을 어설프더라도 있는 그대로 발표합니다.  
우리는 아이들의 어설프은 결과물을 있는 그대로 봐주고 있나요?  
우리나라의 교육은 북유럽 교육방식을 지향하지만  
때론 제대로 된 방향을 못 잡고 있다고 느껴지죠.

2019 교사-예술교육자 협력 기반 학교 문화예술교육 연수

학교 문화예술교육 카드뉴스

문화예술교육은 무엇일까요?

중·고등 연령기 핵심은  
아이들이 자발적으로 운영하는 **축제**를 만드는데 있습니다.  
그들의 **자발성**을 이끌어 내는 것이 가장 중요합니다.



2019 교사-예술교육자 협력 기반 학교 문화예술교육 연수

학교 문화예술교육 카드뉴스

문화예술교육은 무엇일까요?

자유학년제(자유 학기제)는 아이들과 교사들의  
기존 생각 깨기, 균열을 만들수 있는 시간입니다.  
그리고 이 균열을 주는 좋은 경험재가  
**문화예술교육**이라고 봅니다.

학교문화예술교육 카드뉴스

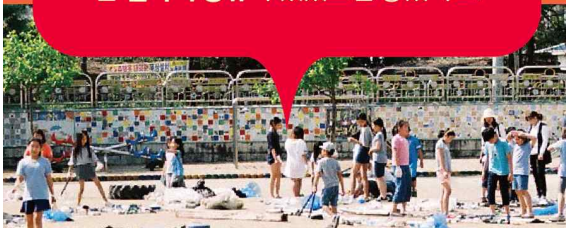
문화예술교육,  
현장에선 이런 점이  
아쉽고 어려워요.



학교문화예술교육 카드뉴스

문화예술교육, 현장에선 이런 점이 아쉽고 어려워요.

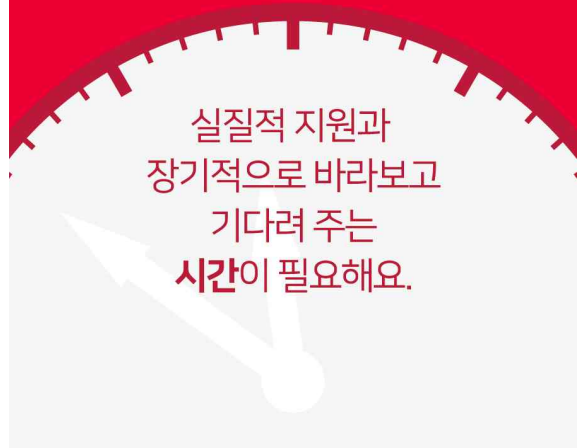
학교 안에  
‘문화예술교육이 필요하고 중요하다’  
는 철학의 공유가 있었으면 좋겠어요.



학교문화예술교육 카드뉴스

문화예술교육, 현장에선 이런 점이 아쉽고 어려워요.


실질적 지원과  
장기적으로 바라보고  
기다려 주는  
시간이 필요해요.



학교문화예술교육 카드뉴스

문화예술교육, 현장에선 이런 점이 아쉽고 어려워요.

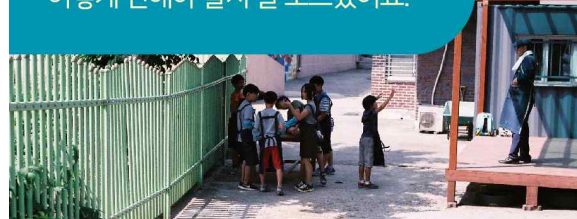
과정보다  
결과의 중요성에 집중하는  
관리자와 학부모들이  
때론 힘들어요.



학교문화예술교육 카드뉴스

문화예술교육, 현장에선 이런 점이 아쉽고 어려워요.

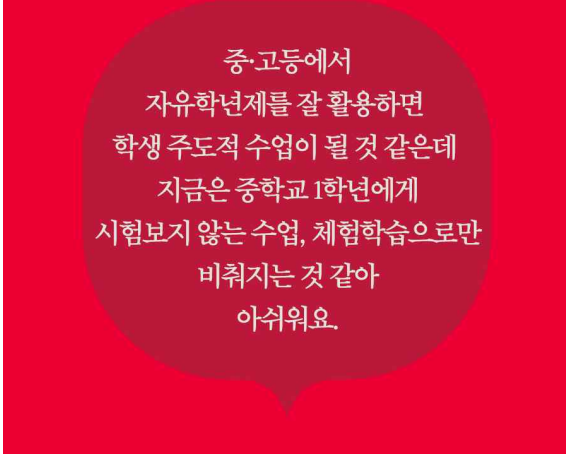
교사부터가  
문화예술교육을 받아본 적이 없고,  
확신과 경험도 부족해서  
아이들에게 무엇을  
어떻게 전해야 할지 잘 모르겠어요.



학교문화예술교육 카드뉴스

문화예술교육, 현장에선 이런 점이 아쉽고 어려워요.

중·고등에서  
자유학년제를 잘 활용하면  
학생 주도적 수업이 될 것 같은데  
지금은 중학교 1학년에게  
시험보지 않는 수업, 체험학습으로만  
비춰지는 것 같아  
아쉬워요.



학교문화예술교육 카드뉴스

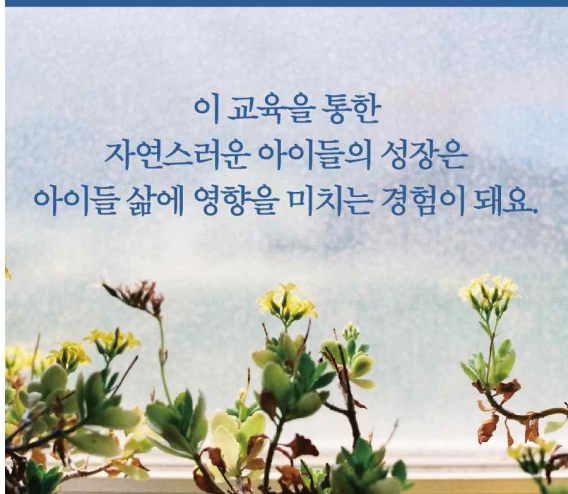
문화예술교육,  
그럼에도 이것 때문에 해요.





학교문화예술교육 카드뉴스 문화예술교육, 그럼에도 이것 때문에 해요.

이 교육을 통한  
자연스러운 아이들의 성장은  
아이들 삶에 영향을 미치는 경험이 돼요.




학교문화예술교육 카드뉴스 문화예술교육, 그럼에도 이것 때문에 해요.

예술교육이 중시하는  
'감각'의 영역을 통해

아이들은 세상을 이해하는  
방식을 배워요.


학교문화예술교육 카드뉴스 문화예술교육, 그럼에도 이것 때문에 해요.

학교 문화예술교육이  
일상화 된다는 것은  
어디에서든, 누구든  
(교사-학생 모두)  
보고, 생각하고,  
깨닫는 시간들이  
많이 열려 있다는 것을  
의미해요.



학교문화예술교육 카드뉴스 문화예술교육, 그럼에도 이것 때문에 해요.

아이들이 스스로 무엇인가를 해보려 하고,  
자신의 생각을 열고,  
그 생각을 실현해 보고,  
어떠한 결과까지 가는 활동 속에서  
아이들은 자신감을 가져요.  
이 문화예술교육은 분명히 가치가 있어요.



학교문화예술교육 카드뉴스 문화예술교육, 그럼에도 이것 때문에 해요.

아이들과 교사의 수업이  
**함(습)**으로 만나는 지점에서 느껴지는  
짜릿함이 있어요.

이 활동을 통해 나와  
아이들이 변화하는 경험이  
잊혀지지 않아요.

학교문화예술교육 카드뉴스 문화예술교육, 그럼에도 이것 때문에 해요.

함께 하는  
**동료교사**들의 지지가  
가장 기억에 남아요.

학교문화예술교육 카드뉴스

문화예술교육,  
그럼에도 이것 때문에 해요.

이 교육과정을 하면서  
나의 좁은 생각을 확장시켜주는 동료교사 덕분에  
'다르게 생각 할 수 있구나'를 배우며  
스스로 성장하게 되었어요.

학교문화예술교육 카드뉴스

문화예술교육,  
그래서 이런 게 있었으면  
좋겠어요.



학교문화예술교육 카드뉴스

문화예술교육,  
그래서 이런 게 있었으면 좋겠어요.


학교의 많은 선생님들이  
문화예술교육의 목표와 철학에 대해 **공유**하고,  
제대로 교육하는지에 대한  
**고민**과 **반성**이 있었으면 좋겠어요.

2019 교사-예술교육자 협력 기반 학교 문화예술교육 연구

학교 문화예술교육 카드뉴스

문화예술교육,  
그래서 이런 게 있었으면 좋겠어요.

만약 학교에 도서관처럼,  
아이들이 일상적으로 예술을 보고, 느끼고, 활동하고,  
경험한 것을 공유할 수 있는 **공간**이 있다면 어떨까요?



2019 교사-예술교육자 협력 기반 학교 문화예술교육 연구

학교 문화예술교육 카드뉴스


문화예술교육,  
그래서 이런 게 있었으면 좋겠어요.

예술강사와 교사가  
아이들과 수업에 대해  
논의 할 수 있는 협의 시간이  
**수업 사전, 중간, 사후**에  
있었으면 좋겠어요.

학교문화예술교육 카드뉴스

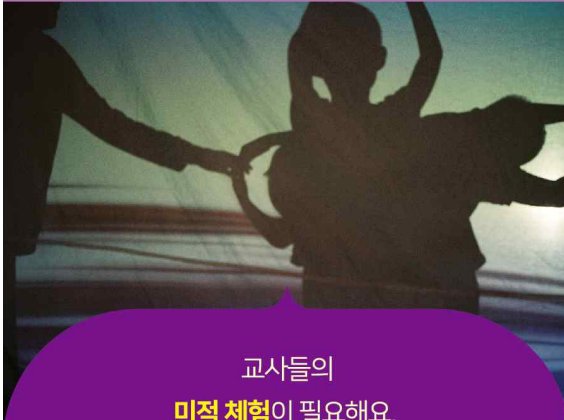
문화예술교육,  
그래서 이런 게 있었으면 좋겠어요.

교사와 예술교육자들이  
함께 이야기를 나누니  
**'서로 몰랐구나'** 하는 생각도 들고,  
**'참 아이디어가 많은 사람들이구나'**  
생각이 들어요.  
함께 나누고, 소통하면  
다양한 게 보일 거예요.



학교문화예술교육 카드뉴스

문화예술교육,  
그래서 이런 게 있었으면 좋겠어요.




교사들의  
**미적 체험**이 필요해요.

2019 교사·예술교육자 협력 기반 학교 문화예술교육 연수

학교 문화예술교육 카드뉴스

문화예술교육,  
그래서 이런 게 있었으면 좋겠어요.



**‘문화예술교육을 이해하는 학교 문화’,**  
**‘필요에 따라 예술강사 협업 시스템을 활용할 수 있는 구조’가**  
뒷받침 된다면 우리는  
**“학교 내 문화예술교육이 내실화 되었다”**고  
말할 수 있습니다.

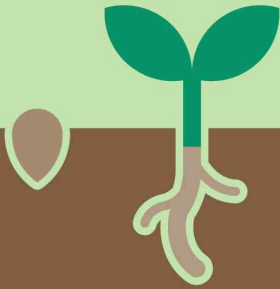
학교문화예술교육 카드뉴스

**학교,  
문화예술교육,  
교사를 바라보는 이야기**



학교문화예술교육 카드뉴스

학교, 문화예술교육, 교사를  
바라보는 이야기



교사가 시스템을 구축하여 길을 터놓고 활성화 시키면,  
예술강사는 씨앗을 뿌리는 역할이라고 생각해요.  
이 협력 수업을 통해 교사와 예술교육가 모두가  
성장하는 통로가 되는 것 같아요.

2019 교사·예술교육자 협력 기반 학교 문화예술교육 연수

학교 문화예술교육 카드뉴스


학교, 문화예술교육, 교사를  
바라보는 이야기

나의 교육관이 바뀌고,  
나의 인식 전환이 일어나고  
수업 방식을 변화시킬 수 있는 아이디어를 얻는 것.  
결국  
**“나의 성장이 일어나는 것”**  
이 중요합니다.

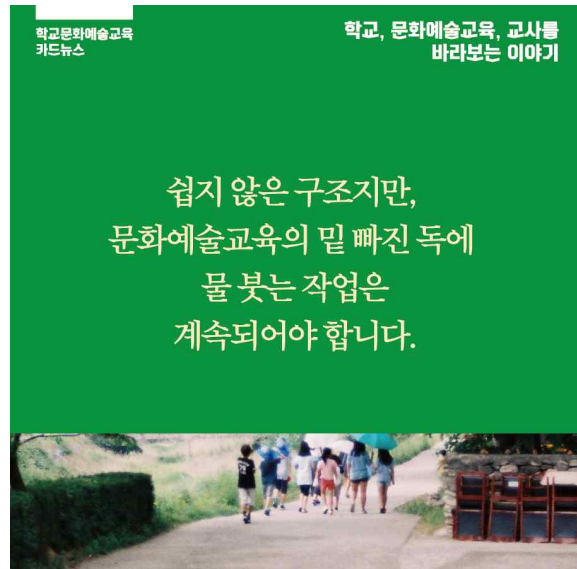
학교문화예술교육 카드뉴스

학교, 문화예술교육, 교사를  
바라보는 이야기

교사는 교육에 **‘주도성’**을 갖고 판을 만들어야 합니다.  
그러기 위해 교사의 **미적체험**이 중요하고,  
동료 교사·예술 강사 모두의 **협력**을 중요시 여겨야 합니다.  
그리고 이것이 아이들을 행복하게 만드는  
교육이어야 합니다.









---

## 2차 기획연수 참여자 팀별 결과물

---

아르떼 아카데미: 학교문화예술교육 디자인 공작소

---

### 아이가 꿈꾸는 공간 -소통 대통-

---

손진아 오진수  
전 옥 김현정 강지수

#### ● 목차

- 공간프로젝트 목표 시작한 이유
- 프로젝트 구성 방법  
(장소, 소요 시간, 결과 방식, 소요 예산)
- 프로젝트 내용
- 기대 효과

#### ● 공간프로젝트를 시작한 이유

- 아이들이 가장 즐거운 점심시간에 급식을 기다리며 지루해하거나 다툼이 잦은 모습을 발견하며 학년 간에 소통과 마음을 나눌 수 있는 기회를 만들하고자 시작하게 되었음.

## ● 프로젝트 구성 방법

- 장소 : 급식실 앞
- 대상 : 전교생
- 소요 시간(차시) : 10차시
- 결과 방식: 교내 설치
- 주의점 : 전교사의 협조
- 소요 예산: 300만원

## ● 프로젝트 내용

- 소통대통
  1. 급식실 앞 대나무통 작품 제작
  2. 자신이 도움을 줄 있는 일 적어서 대나무통 안에 넣기
  3. 마음스티커 붙이기

## ● 프로젝트 내용 " 소통대통 " " 통통길 "

차시	수업 내용과 방법	재료
• 1차시	• 동기 유발: 직접 장소에 가보고 관찰하고 기억과 느낌 말하기	• 활동지 • 카메라
• 2차시	• 반별 공간 선정하기 • 상상하기: 어떻게 공간을 새롭게 변화시킬지 상상해보기 • 주제 정하기	• PPT • 빔프로젝트
• 3-9차시	• 역할 분담 및 아이디어 스케치 • 작품 제작	• 표현재료
• 10차시	• 작품 설치 공간 관람 및 비평	• 활동지



## ● 기대 효과

- 자신의 일상 공간을 새롭게 보는 기회를 가진다.
- 학교 공간에 대한 애정을 느끼고 애교심을 기른다.
- 선후배간의 소통의 기회를 가지고, 배려와 협력을 배우는 시간을 가진다.



- 무엇을 해볼까?  
학교, 아이들 특성을 배려해 할 수 있는 것 찾기
- 풀이 많은 학교뒷산 숲 놀이터 만들기  
야외활동을 좋아하는 어린이들,  
가까운 거리의 자연놀이터가 있는 학교

2





## 프로그램

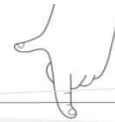


- 프로그램 구성 : 숲놀이터 설계, 숲놀이 설계
- 프로그램 장소 : 5분거리 숲놀이터
- 소요시간 : 일주일 한번, 2시간씩, 10차시
- 시점과 끝점 : 2019년 2학기부터
- 결과방식 : 놀기 좋은 우리만의 숲 아지트 완성
- 학생참여 : 완성 후 함께할 놀이 함께 계획하기
- 예산 : 최소한의 예산

4



## Why - 목표



- 어린이들이 자기 주도적인 놀이설계자로 탄생한다.
- 우리들만의 멋진 숲놀이터를 완성한다.

5









# 홍천 농업고등학교 연극활동 기획

용정숙 노정숙 박장호

## 무엇을 해볼까?

- 지역적인 특성으로 인해 연극이라는 종합예술을 경험하지 못한 홍천 농업고등학교 학생들에게 연극을 체험할 수 있는 프로그램 기획

## 프로그램 구성

- 2020년 9월 축제를 결과로 가정하여 올 2학기 부터 사전준비 및 교육
- 동아리로 구성하여 학교에서 진행
- 올해 2학기 주축멤버 선발 후 학생들이 자율적으로 구성



## 참여 주체의 역할 구성

- 학생 : 주요 참여 주체로 연출, 기획, 연기, 메이크업, 무대, 의상 등 연극 구성의 전반을 자율적으로 실행함.
- 교사 : 문화예술교육 강사 신청 및 내년도 예산 확보, 동아리원 구성, 전반적인 기획 및 관리
- 예술교육가 : 전문인력으로 학생들 연기 지도

## 세부계획 2019

- 2019년 2학기 기존에 관심을 보인 학생들을 중심으로 사전교육 진행 -> 공연관람, 공연선정, 대본리딩 / 학생들에게 공연구성의 세부분야 배정
- 11월 아르떼 예술강사 신청(연극1인, 공예 및 디자인 1인)

## 세부계획 2020

- 3월 동아리원 모집  
-> 전학기 사전 선발한 핵심 학생들을 중심으로 진행  
-> 학생들이 각 파트(연출, 연기, 무대, 의상, 메이크업)를 나눠 선발기준제시, 오디션 등을 계획하고 진행
- 4월 기존 작품 정하고 파트별 회의  
-> 학생들과 자유롭게 의견을 주고 받으며 장르를 제한하지 않고 작품을 선정  
-> 기존 작품의 각색(대본 및 설정 수정)  
-> 30분 미만의 단편극으로 구성

# 세부계획 2020

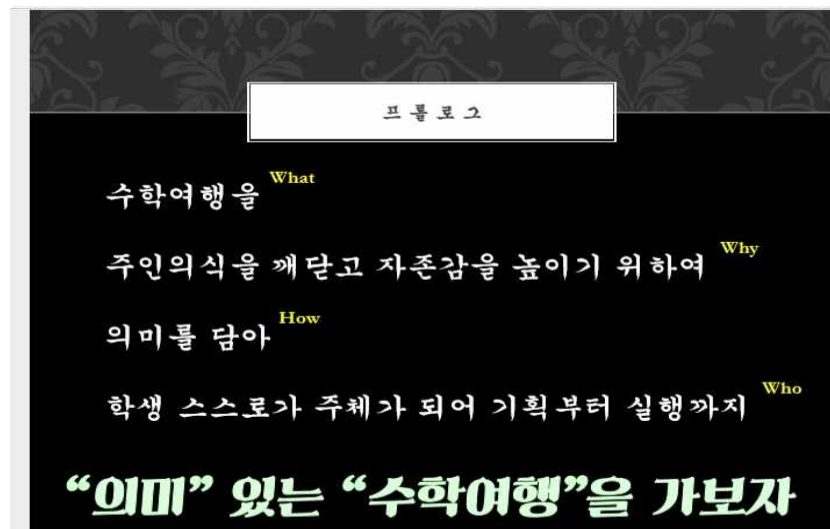
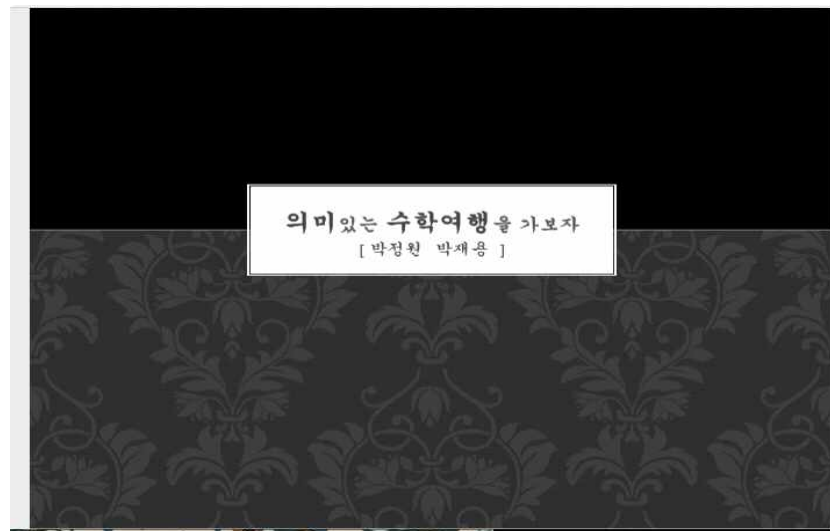
- 5월 각색 내용에 따른 각 파트별 세부 사항 논의
- 6~8월 연기 연습 및 디자인 스케치 및 제작
- 9월 무대 설치 및 총 연습
- 10월 무대 실연

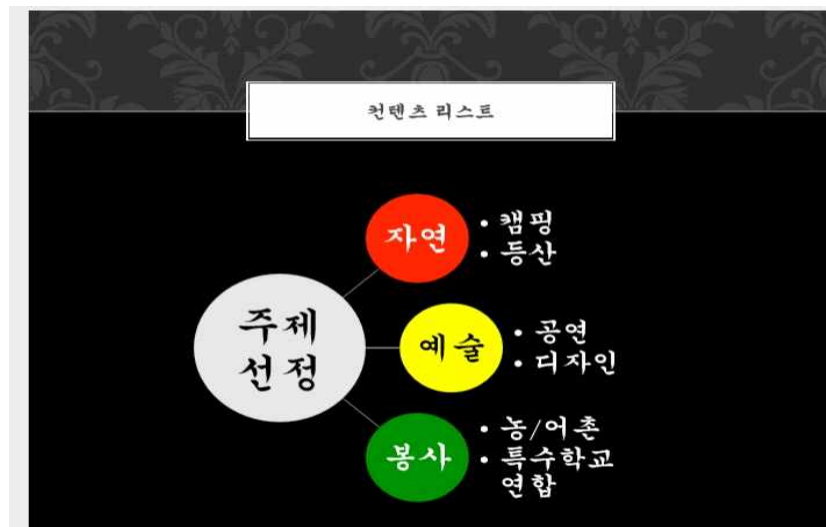
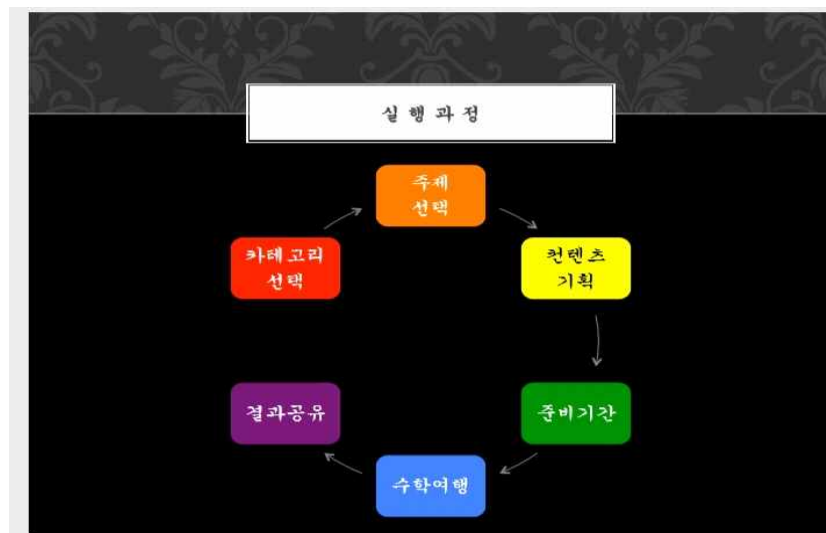
## 추가의견 1

- 연극이라는 분야는 학생들 뿐 아니라 주민들도 경험이 적다. 학생들과 함께 지역주민들도 직간접적인 체험할 수 있는 기획이 있으면 좋겠다.  
-> 연극 영상 상영회 혹은 학생들과 함께 연극을 관람하는 기회를 제공하면 학생들에게도 동기가 되지 않을까.

## 추가의견 2

- 연기만 지도하는 연가지도 예술강사 만으로는 부족하다. 무대 디자인, 의상 등의 지도가 가능한 인력이 필요하다.  
-> 학생들이 무대와 의상을 디자인하고 제작하는데 기초적인 교육과 효율적으로 제작할 수 있는 방법을 제시할 수 있는 선생님이 필요





# 시를 그대에게

말숙 미정 월임 예문 혜화 진선

## 의도

- 학교 주변에서 열리는 5일장을 학생들이 인식하지 못하는 아쉬움
- 문화예술활동을 통해 상인 사람들과 관계 맺기
- 오늘 오전 활동에서 받은 영감에서 다시 시작
  - 관찰 활동, 예문샘의 시 낭송에서 영감
  - 즐거움을 줄 수 있는 활동
  - 바로 실행할 수 있는 활동

## 어떻게?

- 기간: 총 6차시
  1. 시장 및 사람 관찰 2H
  2. 시 쓰기 2H
  3. 시 낭송 2H
- 참가 대상: 조종초 1학년 2반 24
- 예산 및 필요 물품: 사진기 및 촬영 도구, 8절 도화지, 필기도구

## 무엇을? – 1. 관찰

시장 풍경 사진, 동영상 촬영

-모둠별 미션 주고 사진이나 영상 촬영하기

-미션

1. 인물 관련

2. 파는 물건 관련

등등등

## 무엇을? – 2. 시쓰기

1. 사진 및 영상 공유

2. 시쓰기

- 주제: 누구를 위한 시

3. 시 낭송

- 장터 사람에게 시 낭송해주기

- 시화 선물



## ■ 고 진선 선생님(가평 조종초) ‘기획워크숍’ 연수 후 학교 수업 적용 이야기

### 시를 잊은 당신에게

#### I. 들어가며

##### 1. 수업 의도

지난 여름 방학, 2박 3일 동안 교육진흥원 연수를 받았다. 연수 주제는 “교사와 예술가와 문화 기획자가 만나는 기획 워크숍”이었다. 생소한 주제와 예술가들과의 만남에 마음이 끌렸다. 학교 주변의 특성을 반영해 문화예술 프로그램을 기획했다. 프로그램 결과 만들어진 “5일장 프로젝트”를 초등 1학년 2학기 에 학급에서 실행하기로 했다.

##### 2. 실행 기간

처음 활동을 기획할 때 총 6차시로 수업을 구상했다. 수업 진행 중 2차시(시 고쳐쓰기와 낭송 방법 정하기)를 더했다. 프로젝트는 9월 9일부터 9월 19일, 총 열흘 동안 8차시에 걸쳐 진행 됐다. 처음 2차시는 5일장 사전 탐방, 중간 4차시는 시 쓰기 활동, 마지막 2차시는 시 낭송으로 진행했다.

날짜	활동 내용	차시
9/9 (월)	5일장 탐방 -시장 사람들과 시장 사람들이 파는 물건 자세히 관찰하기	1~2/8
9/10 (화)	시 쓰기 -주제: 시장 사람들에게 들려주고 싶은 이야기	3/8
9/17 (화)	시 고쳐 쓰기 -시 고르고 내용 고쳐 쓰기	4/8
9/18 (수)	시화 만들기 낭송 방법 정하기	5~6/8
9/19 (목)	시 낭송 -시장 사람들에게 시 낭송하고 시화 선물로 주기	7~8/8

#### II. 본 활동

##### 1. 5일장 탐방

학생들에게 프로젝트에 대해 설명했다. 5일장을 구경한 다음에 시를 쓰고, 쓴 시를 시장

사람들에게 낭송해 드리는 거라고. 놀라는 눈빛이다. 재밌겠다, 그걸 어떻게 해요 등의 반응이 나왔다. 시장 탐방 주제를 안내했다. 첫 번째, 시장 사람들의 얼굴을 잘 봅시다. 두 번째 시장에서 파는 물건을 잘 봅시다. 세 번째, 좁은 길에 차가 다니니 조심합니다. 학생들은 생선 비린내에 코를 막기도 하고, 효자손이나 안마기를 사용해보기도 했다. 누가 목이 마르다고 해 여긴 물이 없으니 참았다 학교 가서 물을 마시자고 했다. 우리 이야기를 들으신 한 아저씨분이 물이 담긴 페트병을 꺼내주셨다. 분명히 한 명만 목이 마르다고 했는데 여러 학생들이 몰려와 물을 마셨다. 앵무새와 닭도 보고 수족관 안 금붕어도 봤다. 탐방을 마치고 막 튀긴 과배기를 사서 시장 내 작은 광장에서 나눠 먹었다.



## 2. 시 쓰기

5일장 탐방 후 다음 날 시를 썼다. 주제는 “시장 사람들에게 들려주고 싶은 이야기”였다. 기존 시 수업은 시를 그대로 옮겨 적거나 시의 일부를 바꿔 써보기였다. 이번처럼 주제를 제시하고 참고할 시 없이 본인이 시를 써야 하는 경우는 처음이었다. 많은 학생들이 어려워했다. 23명 중 2명은 한 줄도 시를 쓰지 못 했다. 4~5명의 학생은 옆 친구의 시를 참고해 시를 썼다.

## 3. 시 고쳐 쓰기

시 쓰기 수업이 끝난 후 학생들의 시를 내용별로 분류했다. 분류 후 고쳐 쓰기로 제시할 시를 골랐다. 학생들에게 4편의 시를 소개한 후 고쳐 쓸 시를 고르게 했다. 고쳐 쓰는 방법은 “첫째, 자신의 경험을 바탕으로 괄호 안의 내용을 써 보기. 둘째, 생각이 나지 않으면 그대로 옮겨 적기”였다.



### 〈고쳐 쓰기 활동지〉

<시 장>	< > ( )
고OO	
시장에서 과일도 팔고 과자도 팔고 옷도 팔고  시장에는 모두 있다.  그래서 고맙다.	시장에서 ( )도 팔고 ( )도 팔고 ( )도 팔고  시장에는 모두 있다.  그래서 ( )

#### 4. 시화 작업

고쳐 쓴 시를 A4 제도지에 옮겼다. 글씨는 또박또박, 그림은 시의 내용을 보는데 도움이 될 수 있도록 포인트를 줘서 그리도록 했다. 연습없이 바로 제도지에 시화 작업을 했더니 제목이나 자신의 이름을 너무 크게 쓰는 학생들이 생겼다. 쓰다가 글씨를 잘못 쓴 학생들도 생겼다. 틀리는 것이 부담되는 학생에게 이면지에 연습하기를 제안했다. 직접 선물로 시화를 건네야 한다는 생각에 학생들이 평소보다 긴장을 많이 했던 것 같다.

#### 5. 낭송 방법 토의

처음 이 프로젝트를 학생들에게 소개할 때 몇몇 학생들이 자기는 모르는 사람한테 시 낭송을 못할 것 같다고 했다. 그래서 나중에 모르는 사람한테도 떨지 않고 낭송하는 방법을 생각해보라고 했다. 학생들이 의견을 냈고 그 의견을 정리했다. 그리고 모둠별로 낭송 연습을 했다.

##### 학생들의 의견

##### 정리 된 의견

-친구들과 같이 다니기 -친구와 시를 번갈아 가면서 낭송하기	-모둠별로 돌아 다니기 -혼자 낭송하고 싶은 사람은 혼자 낭송하기 -여럿이 돌아가면서 낭송하고 싶은 사람은 모둠원들과 번갈아 가면서 낭송하기
--------------------------------------	--

#### 6. 드디어 시 낭송!

장터로 이동 전, 마지막으로 운동장 그늘에 앉아 낭송 연습을 하고, 심호흡을 하고 손을 모아 파이팅을 외쳤다. 학생들의 얼굴에 흥분과 떨림, 설렘의 기운이 보였다. 모둠별로 시장을 다니기로 했는데 떨려서 그런지 대부분의 모둠이 같이 이동했다. 주뽕주뽕 시화를 내밀고 연습한 대로 인사말을 건넸다. “안녕하세요. 시를 낭송해 드릴까요?” 첫 낭송,

낭송한 시화를 받아주는 시장 상인분들... 얼떨떨하면서도 성취감에 신이 난 학생들의 어깨가 들썩인다. 한 분에게만 시를 낭송하지 말고 모둠별로 많은 분들에게 시를 낭송해 주자고 다시 한번 안내를 했다. 얼마 후 한 학생은 센베가 든 검은 비닐 봉투를 손에 쥐고 뛰어 왔다. 두세명의 학생은 손에 지폐를 쥐여 왔다. 낭송을 다 마치고 시화 선물도 다 하고 장터 작은 광장에서 막 산 과배기를 나눠 먹었다.

### III. 프로젝트를 마치며

이번 활동은 연수에서 기획한 프로젝트를 학교에서 실행했다라는 점과 수업의 결과를 학교 외부 사람들과 나눴다라는 점에서 특별했다. 학생들이 시장에서 시를 낭송하고 시화를 선물하고 시장 상인들과 이야기를 주고받는 모습을 보며 교육이란 무엇이며 수업은 어때야 하는 지에 대해 다시 생각해봤다. 시화 낭송을 마치고 광장에서 과배기를 먹고 있을 때였다. 한 학생이 목이 마르다고 했다. 지난번 5일장 탐방 나왔을 때 우리에게 공짜로 물을 나눠주신 아저씨가 계시니 그분에게 가보라고 했다. 그 학생은 내 말을 듣고 잠시 생각을 하다가 광장 가까이 있는 한 가게를 가리키며 “저기에서 물을 얻어먹어도 될까요?”라고 했다. 나는 “음... 공손히 인사를 하고 사정을 얘기하면 될 것도 같은데요.”라고 대답했다. 그 학생은 가게에 들어갔고 물을 얻어 마셨다. 그걸 본 학생들이 하나둘 가게로 들어갔다. 가게 사장님은 물통에 물을 담아주기도 했다. 모르는 가게에 들어가 물을 얻어 먹을 수 있는 용기, 시와 시장 사람들의 온기가 만들어낸 작은 선물이지 않을까.



---

## 참고 문헌

---

### ■ 연구보고서 및 자료집

- HA 질적연구센터 (2019.2). 질적 연구 교안
- 한국문화예술교육진흥원 (2019.2). 2018 문화예술교육 콘텐츠 연구개발 ‘오픈랩’\_학교 문화예술교육 활성화의 마중물-학교문화기획자
- 한국문화예술교육진흥원 (2019.1). 2018 학교 예술강사 지원사업 협력수업 실행방안 연구
- 한국문화예술교육진흥원 (2019.1). 함께 만드는 수업\_협력수업 교사와 예술강사를 위한 협력수업 길라잡이
- 한국문화예술교육진흥원 (2018.1). 2018 상반기 교원 연수\_학교 문화예술교육 디자인 워크숍 II
- 한국문화예술교육진흥원 (2018.1). 2017 학교 문화예술교육 실태조사
- 한국문화예술교육진흥원 (2018.1). 문화예술교육 활성화를 위한 한국-영국 사례조사 보고서
- 서울시 마을공동체 종합지원센터 (2017.12). 마을과 학교 연계사업 모니터링 보고서
- 한국문화예술교육진흥원 (2017.11). 문화예술교육 ODA\_문화예술교육자를 위한 교육 매뉴얼
- 한국문화예술교육진흥원 (2017.2). 2016 문화예술교육 인력플랫폼 구축 타당성 연구
- 한국문화예술교육진흥원, (2017.1). 2017 아르떼 아카데미 성과집- 삶과 예술사이, 성찰과 배움을 통한 성장
- 한국문화예술교육진흥원 (2016.12). 2016 학교 문화예술교육 실태조사
- 서울시 마을공동체 종합지원센터 (2016.12). 마을학교 실천 활동 분석 및 발전방안 연구
- 한국문화예술교육진흥원 (2015.12). 2015 학교문화예술교육 효과분석 연구
- 한국문화예술교육진흥원 (2015.12). 학교문화예술교육 중장기 사업전략 연구

### ■ 도서

- 변신, 프란츠 카프카 저, 더 클래식, 2018
- 성찰하는 티칭 아티스트, 캐스린 도슨, 대니얼 A 켈린 저, 김병주 역, 한울, 2017
- 서양 철학사 1, 군나르 시르베크 · 닐스 길리에 저, 윤형식 역, 이학사, 2016
- 예술은 어떻게 삶이 되는가, 제시카 호프만 데이비스 저, 정연희 역, 미진사, 2014
- 질적 연구 방법론, John W. Creswell 저, 조홍식, 정선옥, 김진숙, 권지성 공역, 학지사, 2006
- 살아있는 학교 어떻게 만들까, 크리스 메르코글리아노 저, 조용주 역, 민들레, 2005.
- 물질과 기억, 앙리 베르그손(철학자) 저, 박종원 역, 아카넷, 2005
- 시네마 I 운동-이미지, 질 들뢰즈 저, 유진상 역, 시각과 언어, 2002
- 예술이 교육에 미치는 놀라운 효과, 앤 뱀포드저, 백령 역, 한길아트, 1998

## 2019 교사-예술교육가 협력 기반 학교 문화예술교육 기획 연수 결과분석 연구

발행인 이규석

발행일 2019년 11월

발행처 한국문화예술교육진흥원

기획 한국문화예술교육진흥원 교육연수센터

진행 김지연, 임미경, 최영식, 원성원 등

홈페이지

한국문화예술교육진흥원 [www.arte.or.kr](http://www.arte.or.kr)

웹진[교육진흥원 365] [www.arte365.kr](http://www.arte365.kr)

문의 02-6209-5900

등록번호 KACES-1940-R026

본 저작물은 “공공누리 제4유형: 출처표시 + 상업적 이용금지 + 변경금지” 조건에 따라 출처를 표시하시면 비상업적·비영리 목적으로만 이용 가능하고, 2차적 저작물 작성 등 변형도 금지됩니다.





(03926) 서울특별시 마포구 상암산로 76(상암동, YTN뉴스퀘어) 11~12층  
Tel. (02)6209-5900 / Fax. (02)6209-1392  
E-mail. [contact@arte.or.kr](mailto:contact@arte.or.kr)  
[www.arte.or.kr](http://www.arte.or.kr)

