
유아 문화예술교육 지원사업
프로그램 컨설팅·평가지표
활용지침서

목차

I. 컨설팅·평가지표는 왜 필요할까요?	
- 컨설팅·평가지표의 필요성과 목적	1
II. 컨설팅·평가지표를 누가 활용하면 좋을까요?	
- 컨설팅·평가지표 활용 기관·주체	3
III. 컨설팅·평가지표는 어떠한 항목들로 구성되어 있나요?	
- 컨설팅·평가지표의 구성 및 유형	5
IV. 컨설팅·평가지표를 연간 일정 중 언제 어떻게 활용하면 좋을까요?	
- 컨설팅·평가지표 활용 방법	7
V. 컨설팅·평가지표에서 사용하는 용어를 알고 싶어요	
- 공통 용어 설명	9
VI. 개별 지표의 구체적인 활용 방법을 알고 싶어요	
- 컨설팅·평가지표 항목별 활용지침서	11
1. 유아문화예술교육목표	11
2. 유아문화예술교육내용	12
3. 유아문화예술교육방법	15
4. 유아문화예술교육실행	17
5. 유아문화예술교육자료	18
6. 유아문화예술교육공간	20
7. 유아문화예술교육운영관리	21

I. 컨설팅·컨설팅·평가지표는 왜 필요할까요?

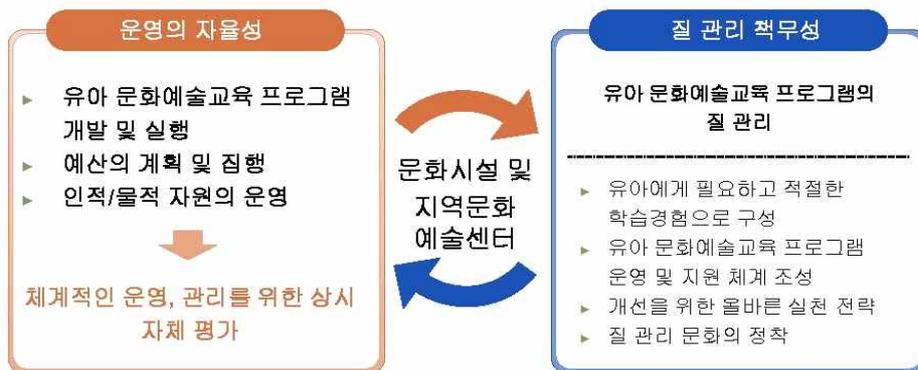
－ 컨설팅·컨설팅·평가지표의 필요성과 목적

2019년부터 유아 문화예술교육 지원사업은 이전 년도와 운영 구조가 달라집니다. 이전에는 유아 문화예술교육 지원사업에 참여할 한정된 수의 문화시설(미술관, 박물관, 예술회관 등)을 한국문화예술교육진흥원(이하 교육진흥원)이 직접 공모·선정 및 지원하는 구조였습니다. 반면, 2019년부터는 전국적으로 확대된 규모로 17개 시·도 지역문화예술교육지원센터(이하 지역센터)에서 각 지역의 문화시설을 직접 지원하고, 교육진흥원에서는 각 지역에서 사업이 원활하게 운영될 수 있도록 간접 지원하는 구조로 전환되었습니다. 따라서 교육진흥원은 각 지역에서 본 사업이 추구하는 지향점을 향하여 유아 문화예술교육 지원사업의 일련의 절차를 원활하게 수행할 수 있도록 지원하기 위하여 컨설팅·평가지표 및 활용지침서를 개발하였습니다.

본 컨설팅·평가지표의 주요 기능은 다음과 같습니다.

- 우수한 유아 문화예술교육 프로그램을 제공할 수 있는 문화시설 선정 지원
- 사업의 목표와 방향에 맞는 교육 프로그램 계획·운영 지원
- 프로그램 실행과정을 점검하여 운영방식 및 프로그램 세부내용을 수시로 개선

이와 같은 운영 구조의 전환은 유아 문화예술교육 지원사업에 참여하는 지역센터와 문화시설의 **운영의 자율성**을 의미합니다. 동시에 **유아 문화예술교육의 질 관리에 대한 책무성**도 강조합니다.



[그림 1] 유아 문화예술교육 지원사업 프로그램 컨설팅·평가지표의 지향점

본 컨설팅·평가지표가 달성하고자 하는 목표를 크게 두 가지로 요약하면 다음과 같습니다

니다.

첫째, 본 컨설팅·평가지표는 지역센터와 문화시설이 교육 프로그램의 개발 및 실행, 예산의 계획과 집행, 인적·물적 자원의 운용 및 체계적인 운영·관리를 위한 평가 노력을 기울일 수 있도록 도움을 제공하는 도구라는 점에서 **보다 자율적으로 운영해낼 수 있는 여건 조성을 지원**하고자 합니다.

둘째, 이와 동시에 각 지역센터 및 문화시설은 운영하는 유아 문화예술교육 프로그램의 내용과 방법, 운영에 대한 질 관리 책무도 갖게 됩니다. 즉, 유아에게 필요하고 적절한 학습경험으로 유아 문화예술교육 프로그램이 구성되어 있는지, 이를 지원하는 체계와 절차가 제대로 갖추어져 있는지, 개선을 위한 올바른 실천 전략을 마련하고 있는지를 점검하고, 더 나아가 이러한 질 관리 문화가 각 지역센터와 문화시설에 자연스럽게 정착되도록 해야 합니다. 바로 유아 문화예술교육 컨설팅·평가지표는 이와 같이 문화시설에서 **유아 문화예술교육 프로그램**을 자율적으로 운영하는 가운데 **질 관리에 대한 책무를 다할 수 있도록 지원**하고자 합니다.

II. 컨설팅·평가지표는 누가 활용하면 좋을까요?

- 컨설팅·평가지표 활용 기관·주체

유아 문화예술교육 컨설팅·평가지표는 본 사업의 컨설팅 위원은 물론 사업을 주관하는 지역센터, 유아 문화예술교육 프로그램을 운영하는 문화시설에서도 활용할 수 있도록 개발·제작되었습니다. 다음과 같이 컨설팅 위원, 지역센터의 담당자 및 심사위원, 문화시설 등에서 유아 문화예술교육 프로그램과 관계된 모든 수준, 위치에서 본 컨설팅·평가지표를 사용할 수 있습니다.

- 유아 문화예술교육 지원사업 컨설팅·평가 위원
- 지역센터의 유아 문화예술교육 지원사업 담당자 및 심사위원
- 문화시설의 유아 문화예술교육 프로그램 개발자 및 교육자
- 문화시설의 유아 문화예술교육 프로그램 총괄 담당자 및 지원 인력



첫째, **컨설팅 위원**은 유아 문화예술교육 프로그램의 개발단계 및 실행단계에서 이루어지게 될 컨설팅에 본 컨설팅·평가지표를 토대로 컨설팅 및 평가를 실시하게 됩니다.

둘째, **지역센터의 유아 문화예술교육 지원사업 담당자**는 참여할 문화시설 선정 시 본 평가지표를 참고하여 운영기관 심사, 선정 계획을 수립하고 향후 선정된 문화시설의 유아 문화예술교육 프로그램 운영을 관리할 수 있습니다. **지역 센터에서 위촉하는 심사위원** 역시 본 컨설팅·평가지표를 활용하여 운영기관을 평가·심사할 수 있습니다.

셋째, 문화시설 내 **유아 문화예술교육 프로그램의 개발자 및 교육자**는 교육목표, 교육내용과 방법, 교육자료, 교육 프로그램 실행 일련의 과정에 대하여 개발 단계 및 실행 단계 모두 본 컨설팅·평가지표의 항목을 수시로 점검할 것을 권장합니다. 문화시설 내 **유아 문화예술교육을 총괄하는 담당자 및 지원 인력** 역시 본 컨설팅·평가지표의 항목을 토대로 개별 교육 프로그램들을 비교하여 각 프로그램에서 미흡한 부분을 개선하는 데 사용 가능합니다. 그리고 전체적인 유아 문화예술교육 실행·운영에 초점을 두어 본 컨설팅·평가지표를 사용할 수 있습니다.

넷째, 컨설팅 위원은 물론 지역센터, 문화시설 안팎에서 유아 문화예술교육 프로그램과 관계되는 위의 **모든 인력들이 함께 숙의하고 협력적으로 본 컨설팅·평가지표를 활용**하는 방안을 권장합니다. 유아 문화예술교육 프로그램 개발·운영에 노하우를 갖고 있는 전문 컨설팅위원의 투입 시 본 컨설팅·평가지표를 토대로 이와 같은 모든 관계 인력의 숙의·협력이 이루어진다면 더 큰 효과를 기대할 수 있을 것입니다. 따라서 모든 관계자들이 함께 본 컨설팅·평가지표 항목을 토대로 각 현장별 제안과 피드백을 제공하고 교육에 반영한다면, 성공적으로 유아 문화예술교육 프로그램을 운영할 수 있을 것입니다.

Ⅲ. 컨설팅·평가지표는 어떠한 항목들로 구성되어 있나요?

- 컨설팅·평가지표의 구성 및 유형

■ 컨설팅·평가지표의 구성

유아 문화예술교육 지원사업 프로그램 컨설팅·평가지표는 (1)유아 문화예술교육 목표, (2)유아 문화예술교육 내용, (3)유아 문화예술교육 방법, (4)유아 문화예술교육 실행, (5)유아 문화예술교육 자료, (6)유아 문화예술교육 공간, (7)유아 문화예술교육 운영관리의 7개 영역에 각 영역별로 2~4개의 하위 컨설팅·평가지표가 분포되어, 전체 21개의 컨설팅·평가지표로 구성되어 있습니다. 7개 평가영역 및 각 영역별 하위 컨설팅·평가지표의 체제는 다음의 그림과 같습니다.



※ 개발단계용 및 실행단계용 컨설팅·평가지표와 자가점검표 모두 동일한 항목으로 구성

■ 컨설팅·평가지표의 유형

컨설팅·평가지표 문서의 유형에는 (1)개발단계용 컨설팅·평가지표, (2)실행단계용 컨설팅·평가지표, (3)자가점검표의 세 종류가 있습니다. 각 유형별 평가지표는 활용 주체 및 활용 시기는 상이하나 구성하고 있는 항목은 동일합니다. 이는 유아 문화예술교육 지원사업의 일관성을 제고하고 교육 현장의 혼란을 최소화 하기 위한 것입니다. 따라서 유아 문화예술교육 지원사업을 담당하는 지역센터 담당자 및 문화시설의 모든 관계자는 본 컨설팅·평가지표를 적극적으로 활용하는 것을 권장합니다.

유형별 컨설팅·평가지표의 활용 방법은 다음과 같습니다.

첫째, **개발단계용 컨설팅·평가지표**는 주로 사업계획서를 중심으로 하는 컨설팅·평가에 활용될 수 있습니다. 둘째, **실행단계용 컨설팅·평가지표**는 유아 문화예술교육 프로그램을 실행·운영하는 기간 중 수업 참관, 관계자 면담, 현장 컨설팅 등에 활용될 수 있습니다. 셋째, **자가점검표**는 지역센터 및 문화시설에서 유아 문화예술교육 프로그램 개발은 물론 프로그램이 한창 운영되는 시기의 모든 절차에 자체적으로 상시 점검하는 체크리스트로 활용하기를 권장합니다.

IV. 컨설팅·평가지표를 연간 일정 중 언제 어떻게 활용하면 좋을까요?

- 컨설팅·평가지표 활용 방법

유아 문화예술교육 지원사업은 본 컨설팅·평가지표를 다음의 시기에 활용할 것을 권장합니다. (1)운영기관 선정 심사, (2)문화시설의 유아 문화예술교육 프로그램 개발 기간, (3)프로그램 실행 단계의 세 단계에 걸쳐서 본 컨설팅·평가지표가 활용될 수 있습니다.

단계	유아 문화예술교육 지원사업 운영기관 선정 심사	⇒ 유아 문화예술교육 프로그램 개발	⇒ 유아 문화예술교육 프로그램 실행 및 운영
활용 시기	2월~3월	4월~5월	6월~10월
활용 주체	<ul style="list-style-type: none"> 심사위원* 지역센터 담당자 	<ul style="list-style-type: none"> 컨설팅 위원** 문화시설 교육 프로그램 개발진 문화시설 강사진 문화시설 책임자 	<ul style="list-style-type: none"> 컨설팅 위원** 문화시설 프로그램 총괄 책임자 문화시설 내 책임자 및 자체 평가진
컨설팅·평가지표 유형	<ul style="list-style-type: none"> 개발단계용 컨설팅·평가지표 	<ul style="list-style-type: none"> 개발단계용 컨설팅·평가지표 자가점검표 	<ul style="list-style-type: none"> 실행단계용 컨설팅·평가지표 자가점검표
활용 방법	<ul style="list-style-type: none"> 선정 심사 시, 사업계획서 평가 	<ul style="list-style-type: none"> 개발단계 컨설팅 시, 사업계획서 점검 프로그램 개발 시 상시 자체 점검 	<ul style="list-style-type: none"> 실행단계 컨설팅 시, 현장 수업 참관 관계자 면담 프로그램 실행·운영 시 상시 자체 점검

* 지역센터 위촉

** 한국문화예술교육진흥원 위촉

■ **2~3월 운영기관 선정 심사:** 지역센터의 담당자 및 지역센터에서 위촉한 심사위원은 유아 문화예술교육 지원사업에 참여할 문화시설 선정 심사 시, 본 컨설팅·평가지표에 근거하여 각 문화시설에서 제출한 사업계획서를 평가할 수 있습니다.

■ **4~5월 유아 문화예술교육 프로그램 개발:** 유아 문화예술교육 지원사업에 참여할 문화시설이 선정 된 이후, 각 문화시설은 교육 프로그램 개발 시 수시로 본 컨설팅·평가지표를 활용하여 교육 프로그램의 목표, 내용과 방법, 교구 및 교육자료, 인적·물적 자원의 활용 등을 자체 점검하도록 합니다. 또한, 교육진흥원에서 위촉한 컨설팅 위원이 각 문화시설의 유아 문화예술교육 프로그램 개발단계에 참여하여 본 컨설팅·평가지표를 토대로 컨설팅을 실시하게 됩니다. 컨설팅은 사업계획서 및 세부 프로그램 개발안을 중심으로 본 컨설팅·평가지표에 따라 실시될 예정입니다.

■ **6~10월 유아 문화예술교육 프로그램 실행 및 운영:** 교육 프로그램이 운영되는 시기에 문화시설 내 담당자 또는 책임자는 당초 계획했던 방향에 따라 교육 프로그램이 운영되고 있는지에 대하여 수시로 컨설팅·평가지표를 토대로 점검합니다. 이 때 문화시설에서는 자체적으로 운영 평가진을 구성하는 것도 가능합니다. 교육 프로그램이 종료되지 않더라도 점검/자체평가 결과에 근거하여 미흡한 부분을 적절한 방향으로 수정하는 것이 바람직합니다. 이러한 운영 단계 중의 수정 사항은 이후의 유아 문화예술교육 프로그램을 개선하는 데 중요한 자료로 활용해야 합니다. 향후, 교육진흥원에서 위촉한 컨설팅 위원이 각 문화시설의 유아 문화예술교육 프로그램 실행·운영단계에 참여하여 본 컨설팅·평가지표를 토대로 컨설팅을 실시하게 됩니다. 실행·운영 단계의 컨설팅은 본 컨설팅·평가지표에 근거하여 현장 수업 참관, 관계자 면담 등의 방식으로 현장 컨설팅이 진행될 예정입니다.

V. 컨설팅·평가지표에서 사용하는 용어를 알고 싶어요

- 공통 용어 설명

- **교육공간:** 2019 유아 문화예술교육 지원사업 프로그램이 운영되는 공간. ‘체험형’ 프로그램의 경우에는 해당 문화시설 내·외부 공간이 교육공간이 되며, ‘방문형’ 프로그램의 경우에는 참여 영유아교육기관에서 제공하는 공간이 교육공간이 됨
- **교육내용:** 교육 프로그램 또는 교육과정에서 무엇을 가르칠 것인가에 대한 부분으로 교육 대상의 요구와 특징, 교육기관에서 추구하고자 하는 방향, 사회가 요구하는 바에 따라 결정
- **교육목적:** 일반적으로 목표보다 상위 단계로, 국가나 사회 또는 특정 사업에서 추구하고자 하는 바와 같이 포괄적이고 적용기간이 매우 긴 지향점. 본 컨설팅·평가지표에서는 문화시설에서 개발·운영하는 유아 문화예술교육 전체 프로그램을 관통하는 교육목적이 여기에 해당함
- **교육목표:** 교육목적보다는 하위의 단계로 본 컨설팅·평가지표에서는 각 문화시설에서 개발·운영하는 개별 프로그램의 교육목표, 개별 교육 프로그램을 구성하는 각 차시의 목표가 여기에 해당함
- **교육방법:** 교육 프로그램 또는 교육과정에서 어떻게 가르칠 것인가에 대한 부분으로 교육 시 사용하게 될 매체나 자료부터 집단 편성의 여부 또는 방법 등 교육내용을 전달하기 위한 일련의 방법과 전략
- **문화시설:** 미술관, 박물관, 예술회관 등 2019 유아 문화예술교육 지원사업의 프로그램을 개발하여 운영하는 시설을 통칭 ※하단의 정의 참고

[※ 문화시설의 정의]

- 문화예술진흥법 제2조제1항제3호에 따른 문화시설(공연시설, 박물관 및 미술관 등 전시시설, 도서관 등)
- 문화예술진흥법 시행령 별표 1 제4호가목의 문화의 집 및 제5호, 제6호, 제7호에 따른 문화시설(지방문화원, 국악원, 전수회관, 종합시설 등)
- 문학진흥법 제2조제5항에 따른 문학관
- 지역문화진흥법 시행령 제2조제4항에 의거, 생활문화시설의 범위에 관한 고시에서 정의한 생활문화시설(생활문화센터, 지역영상미디어센터, 지역서점)

- **문화예술 교육자:** 2019 유아 문화예술교육 지원사업을 통해 개발된 프로그램을 실제 가르치고 진행하는 주장사, 보조강사
- **문화예술교육 자료:** 문화예술교육 프로그램 운영에 사용되는 활동지, 학습지, 교육키트, 교구, 시청각 자료

- **문화예술교육 프로그램:** 2019 유아 문화예술교육 지원사업을 통해 개발한 4회차 이상의 프로그램
- **방문형 수업:** 유아 문화예술교육 프로그램을 구성하는 회차(차시)별 수업 중에서 문화예술교육자가 참여기관(영유아교육기관)에 직접 방문하여 진행하는 수업
- **유아:** 유아교육법 제2조에 따르면 만 3세부터 초등학교 취학전까지의 어린이를 의미하나, 본 컨설팅·평가지표에서는 2019 유아 문화예술교육 지원사업에 참여하는 만 3~5세의 어린이를 지칭
- **참여기관:** 2019 유아 문화예술교육 지원사업에 참여하는 영유아교육기관(어린이집, 유치원)
- **참여자:** 유아 문화예술교육 프로그램의 교육대상자인 유아
- **체험형 수업:** 유아 문화예술교육 프로그램을 구성하는 회차(차시)별 수업 중에서 참여자(유아)가 문화시설에 직접 방문하여 진행되는 수업
- **프로그램 개발:** 교육 프로그램의 목적과 교육내용의 체계, 이를 효과적으로 전달하기 위한 교육방법, 교육평가, 교육운영 등에 대한 종합적인 계획을 세우는 활동
- **프로그램 개발자:** 2019 유아 문화예술교육 지원사업을 위한 교육 프로그램 전반을 구상하고 개발하는 유아교육 전문가, 예술분야 전문가 등의 전문 인력
- **프로그램 실행:** 넓게는 교육 프로그램의 개발·운영·평가에 이르는 일련의 과정을 실천하는 것을 의미하나, 본 컨설팅·평가지표에서는 보다 구체적으로 문화시설에서 개발한 유아 문화예술교육 프로그램이 실제 교육현장에 투입되어 진행되는 활동으로 한정

VI. 개별 컨설팅·평가지표의 구체적인 활용 방법을 알고 싶어요

- 컨설팅·평가지표 항목별 활용지침서

■ 확인자료 공통 적용 사항

컨설팅·평가지표의 활용 시 다음의 확인자료를 참고할 수 있습니다.

공통 확인자료	<ul style="list-style-type: none"> • 유아 문화예술교육 프로그램 사업계획서의 프로그램 구성안 및 세부 운영계획 • 유아 문화예술교육 프로그램 차시안 • 유아 문화예술교육 프로그램 교육키트 리스트 및 실물 • 유아 문화예술교육 프로그램 교육키트 사용 매뉴얼 • 유아 문화예술교육 프로그램 교수학습자료 샘플 또는 실물 • 면담자료 - 문화예술교육 개발자·교육자, 문화시설 담당자, 참여 영유아 교육기관 교직원 • 수업참관자료 - 직접 참관 및 참관 기록지, 수업 진행 동영상 • 참여기관 협력 관련 기록 - 협의회 자료 등 	
추가 확인자료	개발단계	<ul style="list-style-type: none"> • 유아 문화예술교육 프로그램 기획관련 회의록, 교육자료 등 • 유아 문화예술교육 프로그램 개발자의 전문성 증빙 자료 • 교육공간 수업현장 공간배치도
	실행단계	<ul style="list-style-type: none"> • 유아 문화예술교육 프로그램 교육자의 전문성 증빙 자료

1. 유아문화예술교육목표

영역	1. 유아문화예술교육목표
지표	1-1. 목적 부합성
지표의 목표	문화시설에서 개발·운영하는 유아 문화예술교육 프로그램의 목적은 유아 문화예술교육 지원사업이 추구하는 방향과 목적에 정렬(alignment), 즉 사업의 목적에 부합되어야 한다.
문항	유아 문화예술교육 프로그램은 사업의 지향점을 반영하여 목적을 수립하였는가? *사업의 지향점: 유아가 기존의 유아교육과는 차별화된, 예술적으로 특화된 문화예술교육 프로그램을 통해 예술과 문화를 경험하고 향유할 수 있도록 함
용어 설명	<p>1) 기존의 유아교육과 차별화된 예술적으로 특화된 문화예술교육: 예술의 다양한 스펙트럼을 학습하고 경험하는 것은 유아교육기관 자체적으로는 어려운 경우가 많음. 그러나 문화시설에서 유아 문화예술교육 프로그램을 제공한다면 유아는 해당 문화시설들이 보유한 다양한 예술 콘텐츠를 전문 문화예술교육자를 통해 적합한 방법으로 경험. 따라서 문화시설에서는 일반적인 유아교육기관에서 경험하기 어려운, 해당 문화시설의 콘텐츠 특성이 반영된 문화예술교육을 제공</p> <p>2) 목적: 공통 용어 설명의 ‘교육목적’ 참고. 본 컨설팅·평가지표에서는 문화시설에서 2019 유아 문화예술교육 지원사업을 위하여 개발·운영하는 프로그램 전체를 포괄하는 교육적 목적을 지칭</p>

지표의 활용	개발단계	<ul style="list-style-type: none"> • 2019 유아 문화예술교육 지원사업의 방향과 목적에 대하여 충분히 이해함 • 사업의 방향·목적에 토대로 해당 문화시설에 적합한 유아 문화예술교육 프로그램이 추구하는 방향과 목표를 설정 • 문화시설의 교육 프로그램 담당자 및 개발자 개인 수준에서도 설정된 프로그램 목적을 충분히 이해하고 이를 달성할 수 있는 개인 차원의 실천과제 설정
	실행단계	<ul style="list-style-type: none"> • 수업들이 당초 계획한 프로그램의 목적에 맞게 실행되고 있는지, 2019 유아 문화예술교육 지원사업의 방향·목적에 부합하는지 점검

영역	1. 유아문화예술교육목표	
지표	1-2. 목표의 적절성	
지표의 목표	개별 프로그램의 차시별 목표는 문화시설에서 개발·운영하는 유아 문화예술교육 프로그램 전체가 추구하는 방향 및 목적과 일치해야 한다.	
문항	유아 문화예술교육의 목적에 맞는 차시별 목표를 설정하였는가?	
용어 설명	1) 차시별 목표: 공통 용어 설명의 '교육목표' 참고	
지표의 활용	개발단계	<ul style="list-style-type: none"> • 문화시설에서 추구하고자 하는 유아 문화예술교육 전체 프로그램의 방향과 목적에 대하여 충분히 이해 • 전체 프로그램의 목적에 맞추어 개별 프로그램의 목표 및 개별 프로그램을 구성하는 차시 목표를 수립
	실행단계	<ul style="list-style-type: none"> • 당초 계획된 차시별 목표를 달성할 수 있도록 수업을 진행하는 동시에, 한 단계 위인 개별 프로그램이 추구하는 목표를 달성할 수 있도록 함. 또한 한 단계 더 올라가 더 크게는 문화시설 전체적으로 추구하는 유아 문화예술교육의 목적을 달성할 수 있도록 점검하며 차시별 수업을 실행 • 즉, 차시별 목표 → 프로그램의 목적으로 인식의 단계를 높여 가면서 개별 수업을 진행. 더 나아가 문화시설의 교육 철학을 함께 확인할 것을 권장

2. 유아문화예술교육내용

영역	2. 유아문화예술교육내용	
지표	2-1. 주제의 고유성	
지표의 목표	유아 문화예술교육 프로그램은 다른 문화시설과는 차별화된, 해당 문화시설의 특화된 문화예술 콘텐츠를 담고 있어야 하며, 이와 같은 고유의 콘텐츠에 대한 프로그램이 효과적으로 운영될 수 있도록 문화시설에서 보유한 자료·자원을 충분히 활용해야 한다.	
문항	유아 문화예술교육의 내용에 문화시설 고유의 콘텐츠가 반영되어 있는가? * 문화시설 고유콘텐츠 예시: 해양박물관-해양생물/ 한국소리문화의전당-판소리	

용어 설명	1) 문화시설 고유의 콘텐츠: 문화시설을 대표하는 특징, 문화시설의 특화된 콘텐츠를 의미하며, 문화시설에서 보유한 자료·자원을 유아 문화예술교육에 활용. 가령 해양박물관의 경우 해양생물, 해양환경, 해양관련 생활과 직업, 바다관련 옛 이야기 등 문화시설에서 보유하고 운영 가능한 해양관련 주제가 고유의 콘텐츠가 됨	
지표의 활용	개발단계	<ul style="list-style-type: none"> 문화시설 고유의 콘텐츠를 프로그램에 반영하고 있는지, 문화시설과 무관하거나 연관성이 약한 교육 내용을 프로그램에 포함시킨 것은 아닌지 점검 문화시설 고유의 콘텐츠와 관련된 문화시설 보유 자료·자원을 다양하게 활용하여 주제의 고유성, 독특함이 유지되도록 함 [중요] 문화시설의 콘텐츠가 유아 대상 교육으로 전환되면서 해당 콘텐츠의 특성 및 다른 문화시설과의 차별성이 희석되는 것은 아닌지 점검
	실행단계	<ul style="list-style-type: none"> 프로그램이 진행되는 과정에서 문화시설 고유의 콘텐츠가 계획대로 부각되고 있는지, 이에 필요한 문화시설 내 자원을 적극적으로 활용하는지 점검

영역	2. 유아문화예술교육내용	
지표	2-2. 예술 장르의 특성 반영	
지표의 목표	유아 문화예술교육 프로그램은 교육목표 달성에 적합한 예술 장르를 선택해야 함은 물론 해당 예술 장르를 경험할 수 있는 내용으로 구성되어야 한다.	
문항	유아 문화예술교육 내용에 예술 장르 본연의 특성이 반영되어 있는가? * 통합문화예술교육의 경우에도 핵심 장르를 중심으로 통합된 각각의 예술 장르의 특성을 살려서 개발하였는지 확인	
용어 설명	1) 예술 장르 본연의 특성: 음악, 미술, 무용, 연극, 전통예술 등 각 예술 장르 고유의 특성이 교육 프로그램에 반영되도록 함. 가령, 음악기반 문화예술교육의 경우에는 각종 소리 자극에 대하여 민감하게 반응하고 음악적 경험을 토대로 변형하거나 새로운 소리·음악을 만들어내는 음악적 민감성·감수성·창의성 등의 특성을 교육내용에 반영 또한 모든 예술 장르기반 프로그램 공통적으로 해당 문화예술교육을 통해 예술의 아름다움을 경험할 수 있는 심미적 특성을 반영 2) 통합문화예술교육: 하나의 예술 장르만으로 교육 프로그램을 구성하는 것이 아니라 두 개 이상의 예술 장르를 통합하여 구성한 문화예술교육. 특정 주제 학습 시 여러 예술 장르를 별개의 수업에서 독립적으로 구성하는 방법, 단일 수업에 여러 예술 장르를 통합하여 구성하는 방법 등이 있음	
지표의 활용	개발단계	<ul style="list-style-type: none"> 문화시설 고유의 콘텐츠가 예술분야인 경우에는 해당 장르를 활용하여 교육 프로그램을 개발하며, 예술분야 아닌 고유 콘텐츠의 경우에는 교육목표 달성에 가장 적합한 예술 장르를 선택하여 교육 프로그램을 개발 통합문화예술교육으로 프로그램을 구성할 경우 특정 예술 장르를 적용함에 있어 오개념이 없는지 확인하고(필요한 경우 전문가 검토 실시) 본연의 특성을 충분히 경험하는 내용으로 구성
	실행단계	

	<ul style="list-style-type: none"> 프로그램에서 계획한대로 예술 장르를 표면적으로만 경험하지 않도록 점검하며 해당 장르 본연의 특성을 충분히 경험할 수 있도록 유도
--	---

영역	2. 유아문화예술교육내용	
지표	2-3. 학습가능성	
지표의 목표	유아 문화예술교육 프로그램 내용의 수준이 참여자(유아)가 학습할 수 있는 수준, 즉 유아의 발달 수준과 학습 능력에 알맞게 구성되어야 한다.	
문항	유아 문화예술교육 활동은 참여자(유아)가 학습하기에 무리가 없는가? * 프로그램 활동 주제와 목표, 내용, 활동의 개수, 소요시간이 유아의 발달 수준에 맞게 구성되어 있는지 확인	
용어 설명	<p>1) 유아의 발달 수준: 교육심리학, 유아교육학에서 규정하는 인지발달단계(예, 피아제 인지발달이론)에 입각한 수준, 신체 발달 수준, 집중도 등을 의미하며, 프로그램 개발 시에는 해당 프로그램의 대상 유아 연령에 적절한 수준의 내용과 과제로 구성</p> <p>2) 활동의 개수: 규정된 제한은 없으나, 정해진 수업 시간 동안 유아가 적극적으로 프로그램에 참여하기에 무리가 없도록 소수의 활동을 적절하게 구성하여 해당 예술 장르의 특성을 충분히 경험하도록 하는 것이 바람직함</p>	
지표의 활용	개발단계	<ul style="list-style-type: none"> 선정하여 조직한 학습 내용 및 수행 과제의 수준이 대상이 되는 유아의 연령에 적절한지 확인. 너무 쉽거나 지나치게 어렵지 않도록 하되 문화예술교육자의 도움을 통해 발전할 수 있는 수준으로 구성 일반적인 유아 발달 수준을 참고하되 프로그램에 참여하는 유아 개개인의 학습가능성을 확인하는 기회를 포함하여, 모든 참여자(유아)가 학습 활동에 적극적으로 참여할 수 있는 구체적인 활동으로 구성 학습가능성은 교육학적 측면, 해당 예술 장르 측면에서 모두 점검(필요한 경우 전문가 검토)
	실행단계	<ul style="list-style-type: none"> 일반론적 차원에서 유아의 발달 수준을 고려하되, 수업에 참여하는 유아 개개인의 학습가능성을 확인하여 차시안을 적절하고 유연하게 실행 참여자(유아)가 자유롭게 탐색하고 시도할 수 있는 기회 및 시간을 제공하며, 참여자(유아) 수준에 알맞은 언어를 사용

영역	2. 유아문화예술교육내용	
지표	2-4. 경험의 연계 가능성	
지표의 목표	유아 문화예술교육 프로그램의 내용 구성 시 유아의 폭 넓은 이해를 돕기 위하여 유치원, 어린이집에서 운영하고 있는 교육과정 상의 내용, 활동, 유아의 경험과 연계될 수 있도록 한다.	
문항	유아 문화예술교육의 내용은 영유아교육기관의 교육 내용과 연계되어 다양한 경험으로 연결될 수 있는 가능성을 제시하는가?	

용어 설명	1) 다양한 경험으로 연결: 학습자는 새로운 지식·경험을 이미 갖고 있던 지식·경험을 토대로 습득하면서 정보를 조직화하고 앎의 깊이와 폭을 확장 시킴. 마찬가지로 유아 문화예술교육 프로그램을 통해 새롭게 습득하는 경험 역시 참여자(유아)가 영유아교육기관에서 경험한 학습내용·활동 또는 실생활에서 겪은 경험과 연결	
지표의 활용	개발단계	<ul style="list-style-type: none"> • 누리교육과정 및 교육과정자료(예. 지도서) 등을 참고하여 프로그램의 내용과 활동이 유치원, 어린이집, 가정에서 유아 가 경험하게 되는 학습주제, 생활주제와 연계되도록 구성
	실행단계	<ul style="list-style-type: none"> • 프로그램 개발안에 따라 실제 프로그램 운영에서 유아의 경험과 연결되도록 실행하는지, 수업에 참여하는 유아가 실제로 유아 문화예술교육 프로그램을 자신의 경험과 연결하고 있는지 확인

3. 유아문화예술교육방법

영역	3. 유아문화예술교육방법	
지표	3-1. 참여자 중심	
지표의 목표	유아 문화예술교육의 방법이 문화예술교육자가 일방적으로 진행하거나 지식을 전달하는 방법이 아닌 문화예술교육자와 참여자(유아) 간의 수평적인 상호작용을 토대로 하는 참여자(유아) 중심의 프로그램으로 구성되어야 한다.	
문항	참여자(유아) 중심의 유아 문화예술교육을 통해 교육자와 참여자(유아)가 수평적 관계로 프로그램에 참여하도록 하는가?	
용어 설명	1) 참여자(유아) 중심: 문화예술교육자의 일방적인 지시보다는 참여자(유아)의 요구와 반응을 파악하는 가운데 참여자(유아)에게 필요한 지원을 적시에 제공하고 참여자(유아)가 프로그램의 활동들을 적극적으로 수행해내고 스스로 이끌어 갈 수 있도록 하는 방법 2) 수평적 관계: 문화예술교육 프로그램을 구성하는 활동이나 내용에 대하여 문화예술교육자가 일방적으로 지시·제공하고 주도해나가는 교사 중심의 방식인 수직적인 관계와는 반대로 참여자(유아)를 문화예술교육을 구성하는 주체로 인식하고 이들과의 동등한 상호작용을 통해 함께 문화예술교육을 만들어나가는 관계	
지표의 활용	개발단계	<ul style="list-style-type: none"> • 프로그램 개발안에서 참여자(유아)가 수행할 활동들을 교육자가 일방적으로 지시, 안내하고 있는 것은 아닌지, 참여자(유아)가 스스로 활동을 해낼 수 있는 기회를 충분히 제공하도록 개발되었는지 확인
	실행단계	<ul style="list-style-type: none"> • 문화예술교육자 주도로 수업을 실행하고 있는 것은 아닌지, 수직적인 교육자-학습자의 관계로 인하여 참여자(유아)와의 수평적인 관계 형성과 상호작용을 스스로 방해하고 있는 것은 아닌지 수시로 반성·성찰 • 참여자(유아)의 요구사항, 반응을 면밀히 관찰·확인하여 참여자(유아)가 스스로 해냈다는 느낌이 들도록 충분한 시간 및 필요한 도움 등을 제공

영역	3. 유아문화예술교육방법	
지표	3-2. 예술성 자극	
지표의 목표	유아 문화예술교육 프로그램은 유아의 수준에서 예술에 대한 관심과 흥미를 가질만한 방법, 관심과 흥미를 지속시킬 수 있는 방법으로 선정·조직해야 한다.	
문항	유아 문화예술교육의 방법은 예술적 관심과 흥미를 불러일으켜 유아의 예술성을 자극하는가?	
용어 설명	<p>1) 예술적 관심과 흥미: 프로그램에서 참여자(유아)가 보이는 예술에 대한 호기심. 예술적 관심과 흥미가 높을수록 참여자(유아) 스스로 문화예술 학습을 주도하고 경험하고자 하는 의지와 능력으로 연결</p> <p>2) 예술성: 연주·공연·제작·창작 등 예술 분야에서 요구하는 과업을 뛰어넘어 수행해내는 능력 또는 작품이 지닌 뛰어난 예술적 가치나 특질. 학습, 실습, 관찰을 통해 특정 예술분야를 배울 수 있는 뛰어난 능력을 포괄</p>	
지표의 활용	개발단계	<ul style="list-style-type: none"> • 프로그램에서 선택한 예술 장르가 추구하는 뛰어난 예술적 능력, 예술적 가치·특질을 파악 • 참여자(유아)가 관심·흥미를 가질 수 있도록 유아의 발달 수준에 적합한 학습방식으로 전환 • [중요] 참여자가 유아라 할지라도 예술적 경험의 질적 수준이 저하되지 않도록 유의
	실행단계	<ul style="list-style-type: none"> • 수업에서 보이는 참여자(유아)의 반응을 수시로 확인하고 참여자(유아)의 예술적 관심·흥미를 불러일으키고 지속시킬 수 있도록 수준에 알맞게 유연하게 적용

영역	3. 유아문화예술교육방법	
지표	3-3. 동기성 유발	
지표의 목표	참여자(유아)가 스스로 적극적으로 문화예술교육 프로그램에 참여할 수 있도록 하는 적절한 예술적 자극을 제공해야 한다.	
문항	유아 문화예술교육의 방법은 예술적 자극을 통해 유아의 참여 동기를 유발하는가?	
용어 설명	<p>1) 동기 또는 참여 동기: 개인·집단이 어떠한 특정한 방향으로 행동하도록 만드는 요소로, 목표를 향해 나아가도록 하는 힘을 유발시키는 것은 ‘동기화’라고 함. 동기화는 개인·집단이 지닌 욕구, 흥미, 열정, 자극 등에 의해 형성. 유아 문화예술교육 프로그램에서는 예술적 자극, 예술에 대한 관심·흥미 등이 참여자(유아)가 수업에 참여하도록 만드는 요소, 이를 유발하는 에너지가 됨</p> <p>2) 예술적 자극: 문화예술교육에 관심·흥미를 갖고 참여하고자 하는 동기, 문화예술을 학습하고자 하는 동기를 유발시키는 데 필요한 예술 장르의 특성이 반영된 자극. 시청각 등의 감각을 활용한 정보나 자료, 행동 등을 포괄</p>	
지표의 활용	개발단계	<ul style="list-style-type: none"> • 예술적 자극을 참여자(유아)의 발달 수준에 적합하도록 조정하되, 예술적 자극의 질적 수준이 저하되지 않도록 유의 • 프로그램에서 선택한 예술 장르에 알맞은 예술적 자극인지 확인 (전문가 검토 가능)
	실행단계	<ul style="list-style-type: none"> • 수업에서 보이는 참여자(유아)의 반응의 유형을 파악하고 참여자(유아)가 관심·흥미를 보이는 예술적 자극을 적극 활용하여 수업에 참여하도록 유도

영역	3. 유아문화예술교육방법	
지표	3-4. 창의성 증진	
지표의 목표	유아 문화예술교육 프로그램을 통하여 참여자(유아)의 상상력이 풍부해지고 이를 자극하여 참여자(유아)의 창의적인 사고·표현 능력을 증진시킬 수 있어야 한다.	
문항	유아 문화예술교육의 방법은 유아의 창의성과 상상력을 증진시키는가?	
용어 설명	<p>1) 창의성: 기존의 영역에서 새로운 변형을 만드는 행위, 사고 또는 결과물로, 개인의 성격이나 사고는 물론 환경 등의 측면을 고려. 예술 장르마다 창의성, 창의적인 능력에 대한 구체적인 속성에는 차이 있음</p> <p>2) 상상력: 일반적으로는 경험하지 않은 현상이나 사물에 대하여 마음속으로 그려보는 힘. 새로운 심상이나 행위를 창조해내는 능력. 상상력은 지식에 대한 이해는 물론 공감과 같이 타인, 다름을 이해하는 정의적 측면에도 도움</p>	
지표의 활용	개발단계	<ul style="list-style-type: none"> • 참여자(유아)가 새롭고 독창적인 방식으로 사고하거나 응용·창작할 수 있는 학습경험을 선정·조직 • 프로그램에서 선택한 예술 장르에서 논의되는 창의성의 특징을 참고하여 이를 개발시켜 줄 수 있는 프로그램으로 구성
	실행단계	<ul style="list-style-type: none"> • 참여자(유아)에게 상상할 수 있는 기회, 나만의 새로운 것을 구상해볼 수 있는 기회는 물론 이를 언어, 그림, 움직임, 소리 등의 예술 매체를 활용하여 적극적으로 표현할 수 있는 학습 기회를 제공 • 새로운 생각·실험·조합은 물론 실패를 두려워하지 않는 분위기, 도전을 즐겨워하는 교육 분위기를 조성

4. 유아문화예술교육실행

영역	4. 유아문화예술교육실행	
지표	4-1. 참여자 반응	
지표의 목표	유아 문화예술교육 프로그램 실행 시 문화예술교육자는 다양한 방법을 활용하여 참여자(유아)와 상호작용이 잘 이루어질 수 있도록 하고, 참여자(유아)의 반응을 수시로 확인하여 반응에 적절한 방향으로 프로그램을 실행해야 한다.	
문항	유아 문화예술교육을 실행하는 과정에서 문화예술교육자가 참여자(유아)와 다양한 방식으로 소통하고 문화예술에 대한 참여자(유아)의 반응을 확인하도록 하는가?	
용어 설명	<p>1) 다양한 방식으로 소통: 프로그램의 실행 과정에서 교육을 담당하는 주강사·보조강사가 참여자(유아)에게 일방적으로 학습 활동을 지시하는 방식이 아닌, 참여자(유아)와 상호 동등한 관계로 맺고 소통. 참여자(유아)의 반응을 면밀히 살피거나 직접 확인 등을 통해 참여자가 필요로 하는 것은 무엇인지, 어려워하는지, 흥미를 보이거나 그렇지 않은 것은 무엇인지, 보이는 감정은 어떠한지 등 학습요구, 학습양식, 흥미도, 정서 상태 등을 파악하여, 학습현장에서의 교육내용·방법을 조정하는 데 도움</p>	
지표의 활용	개발단계	<ul style="list-style-type: none"> • 개발된 프로그램이 참여자(유아)와 문화예술교육자 간의 관계가 위계적인 관계를 전제하고 있는 것은 아닌지 점검하고 동등한 상호작용이 이루어지도록 계획

	<ul style="list-style-type: none"> • 참여자의 반응을 확인함으로써, 즉 참여자(유아)를 면밀히 관찰하고 문답 등을 통해 수시로 확인하여, 참여자(유아)가 필요로 하는 학습 도움, 선호하는 학습내용·활동이나 학습양식을 파악하고 그 결과를 수업에 유연하게 적용 • 참여자(유아)가 이해할 수 있는 어휘, 위압감을 느끼지 않고 동등한 관계라는 느낌을 주는 언어 및 비언어(표정, 몸짓 등)를 사용 • 참여자(유아)가 자신의 생각이나 행동을 부끄러워하지 않고 자유롭게 자신 있게 표현할 수 있도록 적절한 질문을 사용
--	---

영역	4. 유아문화예술교육실행	
지표	4-2. 프로그램 보완	
지표의 목표	유아 문화예술교육 프로그램 실행 중 발생하는 다양한 문제점을 파악하고 개선함으로써 프로그램을 유연하게 운영·실행해야 한다.	
문항	유아 문화예술교육을 실행하는 과정에서 문화예술교육자가 다양한 방식으로 프로그램을 점검하고 유연하게 수정 및 보완하도록 하는가?	
용어 설명	<p>1) 실행 과정에서 프로그램 점검: 개발된 프로그램이 운영·실행될 때 예상치 못한 다양한 문제점, 참여자(유아)의 차이, 교육환경의 변화로 인한 변수 등이 발생. 이러한 문제점이 프로그램의 교육 목적, 사업의 지향점에 부정적인 영향을 주지 않도록 차시(회차)별 개별 수업은 물론 프로그램 실행 중에도 전체적으로 점검, 모니터링 하여 문제점을 파악하고 이를 개선함</p> <p>2) 실행 과정에서 프로그램 수정 및 보완: 문화시설에서 개발한 특정 문화 예술교육 프로그램은 교육대상자, 즉 참여기관(영유아교육기관)과 참여자(유아)의 특징에 따라 프로그램을 진행하는 속도, 적용할 단계, 수준 등 교육내용과 방법에 차이를 둘 수밖에 없음. 따라서 프로그램을 실행하는 중에도 참여자(유아)의 특성, 요구, 흥미 등을 수시로 점검하여 해당 참여자(유아)에게 적절한 프로그램으로 수정·보완함</p>	
지표의 활용	개발단계	<ul style="list-style-type: none"> • 프로그램별로 서로 다른 참여자(유아)의 차이, 특성에 따른 프로그램 조정, 수정 방안 마련 • 프로그램 실행에 대한 모니터링, 자체 점검 체계 마련
	실행단계	<ul style="list-style-type: none"> • 참여자(유아)의 다양성, 차이에 따라 프로그램의 진도 및 단계를 조정하여 운영 • 개별 수업 및 프로그램 전체를 체계적으로 모니터링하여 문제점을 파악하고 개선

5. 유아문화예술교육자료

영역	5. 유아문화예술교육자료
지표	5-1. 내용적합성
지표의 목표	유아 문화예술교육자료는 프로그램의 내용과 밀접하게 연계되어야함은 물론 예술적으로도 우수하게 개발(혹은 재구성)되어야 한다.

<p>문항</p>	<p>유아 문화예술교육의 자료(교육키트 등)는 문화예술교육 프로그램의 내용과 밀접하게 연계되었으며, 개발(재구성)된 문화예술교육 자료는 예술적으로도 우수한가? *자료 우수성: 문화시설 고유의 콘텐츠를 활용하되 예술 장르적 특성을 충분히 반영하였는지를 확인</p>	
<p>용어 설명</p>	<p>1) 교육자료와 내용의 연계: 교육 프로그램 및 각 차시에서 사용하는 교육자료가 교육 프로그램의 내용에 일관성을 갖고 밀접하게 연결되어 교육목표 달성을 위해 필요한 자료로 구성 2) 예술적 우수함: 보조적인 교육자료라 할지라도 제공되는 시각·청각자료, 활동자료, 학습지 등 교육자료의 미적 완성도를 높일 경우 학습자에게 또 하나의 의미 있는 예술경험으로 작용 3) 문화시설 고유의 콘텐츠를 활용한 예술 장르적 특성: 미술관, 박물관, 예술회관 등 문화시설 고유의 특징(예, ○○조각미술관은 입체조형, △△소리 박물관은 음악-물리학 융합 시설 및 자료 등)을 살린 교육자료로써, 해당 예술 장르에 대한 예술경험을 오개념 없이 정확하고 명확히 해줄 교육자료로 구성 4) 재구성: 교육자료(교육키트 등)의 개발 시 교육적 요구, 교육 대상자 또는 교육환경의 특성 등에 적합한 방향으로 기존의 교육자료를 조합하여 새롭게 구성하는 교육 활동</p>	
<p>지표의 활용</p>	<p>개발단계</p>	<ul style="list-style-type: none"> 문화시설의 교육 프로그램 개발자는 교육 프로그램에 사용할 목적으로 개발하는 교육자료가 상기 요건을 갖추어 ‘내용적합성’을 충족하고 있는지 상시 확인 개발이 완료된 후, 문화시설의 교육 프로그램 개발자 및 총괄 책임자는 ‘내용적합성’에 맞게 교육자료를 개발하고 관련 내용을 사업계획서에 명료하게 작성하였는지, 프로그램의 교육목표를 달성할 수 있도록 교육자료가 활용되었는지 확인
	<p>실행단계</p>	<ul style="list-style-type: none"> 문화예술 교육자는 수업에서 사용 중에 있는 교육자료가 본 컨설팅·평가지표가 지향하는 ‘내용적합성’에 부합하는지 확인 교육자료를 활용함으로써 회차(차시) 목표, 프로그램의 교육목표를 달성할 수 있는지 확인

<p>영역</p>	<p>5. 유아문화예술교육자료</p>	
<p>지표</p>	<p>5-2. 흥미 유발성</p>	
<p>지표의 목표</p>	<p>유아 문화예술교육 프로그램은 참여자(유아)의 예술적 흥미를 유발하고 지속시킬 수 있는 적절한 교육자료를 활용해야 한다.</p>	
<p>문항</p>	<p>유아 문화예술교육의 자료는 유아의 예술적 흥미를 유발하는가?</p>	
<p>용어 설명</p>	<p>1) 예술적 흥미: 참여자(유아)가 보이는 예술에 대한 호기심. 예술적 흥미가 높을수록 참여자(유아) 스스로 문화예술 학습을 주도하고 경험하고자 하는 의지와 능력으로 연결</p>	
<p>지표의 활용</p>	<p>개발단계</p>	<ul style="list-style-type: none"> 해당 교육주제에 부합하면서 동시에 참여자(유아)의 호기심과 관심을 유발할만한 다양한 도구, 재료, 자료를 선정·확보 특히 해당 프로그램에서 선택한 예술 장르의 표현·창작·제작 방식이나 그 경험에 대하여 관심을 보이고, 참여자(유아)가 직접 탐구·도전해보고자 하는 의지를 북돋워 줄 수 있는 적절한 교육자료를 선정·확보

	실행단계	<ul style="list-style-type: none"> 교육자료를 통하여 참여자(유아)의 예술적 흥미를 유발할 수 있도록 해당 예술 장르의 완성도를 갖추어 교육자료를 활용하고 참여자(유아)의 수준에 알맞은 방법으로 교육자료를 활용·시연
--	------	--

영역	5. 유아문화예술교육자료	
지표	5-3. 활용 가능성	
지표의 목표	유아 문화예술교육 프로그램에서 활용하는 교육자료는 다른 문화예술교육 프로그램에서도 활용될 수 있도록 개발·제작되어야 한다.	
문항	유아 문화예술교육의 자료는 해당 문화예술교육 프로그램이 종료된 이후에도 영유아교육기관에서 다양한 문화예술교육에 활용될 수 있는 가능성을 제시하는가?	
용어 설명	1) 다양한 문화예술교육에 활용: 개발·활용된 문화예술교육자료가 질적으로 우수할 경우 유사한 주제의 수업, 재구성된 수업, 관련된 통합예술교육에서도 훌륭한 교육자료로 활용 가능. 또한 이러한 교육자료는 활용 방법의 개방성이 높아 유아의 호기심, 탐구 의지, 창의력을 신장시키는 데 용이함	
지표의 활용	개발단계	<ul style="list-style-type: none"> 유아문화예술교육자료의 계획·개발·제작 시 활용 가능성을 고려하여, 유아의 다양한 예술 경험, 예술 경험의 확장을 지원하는 자료로서의 역할을 할 수 있도록 함
	실행단계	<ul style="list-style-type: none"> 문화시설에서는 개발·활용한 유아문화예술교육자료 또는 활용 아이디어를 참여기관(영유아교육기관)과 공유 해당 문화예술교육자료가 적용되는 상황 이외의 다른 문화예술의 조건·상황에 대하여 참여자(유아)가 스스로 사고해보도록 유도

6. 유아문화예술교육공간

영역	6. 유아문화예술교육공간	
지표	6-1. [문화시설] 교육공간 활용	
지표의 목표	유아 문화예술교육 프로그램은 문화시설 고유의 콘텐츠가 가장 잘 드러나면서도 참여자(유아)에게 적합한 공간을 활용해야 한다.	
문항	유아 문화예술교육 프로그램은 문화시설의 특징적인 실내외 공간을 적극적으로 활용하는가?	
용어 설명	1) 문화시설의 특징적인 실내외 공간 활용: 문화시설에서 유아 문화예술교육을 실시할 경우, 해당 문화시설 고유의 콘텐츠가 가장 잘 드러나는 공간을 교육장소로 선택. 가령 해양박물관의 경우 해양생물이 실물크기로 전시된 전시실, 해양관련 생활과 직업을 체험해볼 수 있는 체험관, 해양환경을 재현해 놓은 공간, 바다관련 옛 이야기를 공연하는 공간 등이 특징적인 공간이 됨	
지표의 활용	개발단계	<ul style="list-style-type: none"> 문화시설 내에서 고유한 콘텐츠를 가장 잘 보여줄 수 있는 특징적인 장소를 교육공간으로 선정하되, 개발한 유아 문화예술교육 프로그램의 주제는 물론 선택한 예술 장르에 대한 학습 활동에 적합한 교육공간을 선정

	실행단계	<ul style="list-style-type: none"> 문화시설의 특징적인 실내외 공간에서 수업을 진행하면서 해당 공간에 있는 콘텐츠를 수업의 주제와 연결시켜 충분히 활용 단, 방문형 수업을 컨설팅하게 되는 경우, 문화시설 교육공간은 확인이 불가하므로 문화시설 수업공간의 도면이나 공간 배치도 및 관계자 면담 등을 통하여 확인
--	------	--

영역	6. 유아문화예술교육공간	
지표	6-2. [참여기관] 교육공간 활용	
지표의 목표	유아 문화예술교육 프로그램은 교육이 실시되는 참여기관(영유아교육기관)의 공간적 제한성을 고려하여 공간을 효율적으로 활용해야 한다.	
문항	유아 문화예술교육 프로그램은 참여기관에서 제공한 교육공간을 효과적으로 활용하는가?	
용어 설명	1) 참여기관 교육공간의 효과적 활용: 참여기관(영유아교육기관)에서 유아 문화예술교육이 진행될 경우, 참여기관의 공간 중에서 해당 문화예술교육 프로그램을 실시하기에 가장 적합한 장소를 선정. 수업에서 요구되는 설비·기자재, 교육키트나 교수학습자료 활용, 활동 등을 자유롭게 전개할 수 있는 공간이 바람직함	
지표의 활용	개발단계	<ul style="list-style-type: none"> 참여기관(영유아교육기관)의 공간적 특성이 다양하므로, 방문형 프로그램의 경우에 수업 활동이 특정 공간을 반드시 필요로 하지 않도록, 즉 공간적 특성에 큰 구애를 받지 않도록 프로그램을 개발
	실행단계	<ul style="list-style-type: none"> 참여기관(영유아교육기관)을 사전에 방문하여 해당 프로그램 또는 수업 주제 진행에 가장 적절한 공간을 선정하고, 공간 배치, 수업을 위한 동선 조정 등을 협의 단, 체험형 수업을 컨설팅하게 되는 경우, 참여기관 교육공간은 확인이 불가하므로, 참여기관 수업공간의 도면이나 공간 배치도 및 관계자 면담 등을 통하여 확인

7. 유아문화예술교육운영관리

영역	7. 유아문화예술교육운영관리	
지표	7-1. (a) 개발자의 전문성	
지표의 목표	유아 문화예술교육 프로그램 개발자는 유아 및 유아교육, 문화예술 및 문화예술교육에 대한 충분한 이해를 갖고 있는 분야 전문가로 구성되어야 하며, 프로그램 개발에 전문성을 충분히 발휘하여야 한다.	
문항	유아 문화예술교육 프로그램 개발자는 유아 및 문화예술교육을 이해하고 있는가? * 문화예술교육전문가는 유아에 대하여, 유아교육전문가는 문화예술교육에 대하여 경험·지식을 토대로 충분히 이해하고 있는지 확인	
용어 설명	1) 유아 및 문화예술교육 이해: 교육 프로그램 개발자는 교육 대상의 특성, 교육분야라는 두 가지 영역 모두를 깊이 있게 이해해야 함. 즉, 문화예술교육 분야 개발자는 유아의 발달적 특성, 유아교육의 특징 등에 대하여 이해해야하고 유아분야 개발자는 문화예술 및 문화예술교육의 특징에 대한 충분한 이해를 갖추어야 함	

지표의 활용	개발단계	<ul style="list-style-type: none"> 프로그램 개발에 참여하는 문화예술교육전문가는 유아 및 유아교육에 대한 충분한 이해를 갖추어야 하며, 유아교육전문가는 문화예술 및 문화예술교육에 대한 충분한 이해가 있어야 함 문화시설에서는 개발자의 전문성을 판단할 수 있는 다양한 확인 방안을 마련하고, 이러한 절차를 통해 전문성을 충분히 갖추고 있는 인력을 개발자로 선정
---------------	------	--

영역	7. 유아문화예술교육운영관리	
지표	7-1. (b) 교육자의 전문성	
지표의 목표	문화예술교육자는 유아 교수법에 대한 충분한 이해를 갖고 있어야 하며, 프로그램의 실행 시 전문성을 충분히 발휘하여 교육해야 한다.	
문항	유아 문화예술교육자는 유아 교수법에 대하여 이해하고 있는가? * 면담, 프로그램 참관, 전문성을 파악할 수 있는 자료 등을 통해 확인	
용어 설명	1) 유아 교수법: 교수법은 가르치는 원리나 전략으로 수업 운영과 관련이 깊음. 2019 유아 문화예술교육 지원사업은 참여자가 유아이므로, 유아를 대상으로 하는 교수 원리나 전략을 의미. 일반론적 차원에서의 유아 교수법도 중요하지만, 교육내용은 물론 특정 교육내용을 정해진 교육대상에 가장 적절하게 잘 가르치는 방법에 대한 이해, 즉 본 지원사업의 경우 문화예술에 대한 이해에 기초하여 유아를 대상으로 문화예술을 잘 가르치는 방법에 대한 충분한 이해 역시 중요함	
지표의 활용	실행단계	<ul style="list-style-type: none"> 문화예술교육자는 유아를 대상으로 하는 일반적인 교수원리, 전략, 수업 운영 등에 대한 전문성을 갖추어야 함 문화시설에서는 문화예술교육자의 전문성을 판단할 수 있는 다양한 확인 방안을 마련하고, 이러한 절차를 통해 전문성을 충분히 갖추고 있는 인력을 문화예술교육자로 선정

영역	7. 유아문화예술교육운영관리	
지표	7-2. 관계자 간 소통성	
지표의 목표	유아 문화예술교육 프로그램의 개발자와 교육자 간의 활발한 상호작용과 소통을 통해 개발과 실행 결과 간의 괴리가 없는 우수한 프로그램을 운영해야 한다.	
문항	유아 문화예술교육 프로그램 개발 및 실행단계에서 개발자와 교육자 간 원활한 소통을 위하여 노력하고 있는가?	
용어 설명	1) 개발자와 교육자 간 원활한 소통: 교육 프로그램의 개발자와 교육자가 동일할 경우에는 교육이 실행되는 순간과 현장, 교수 가능성(이상 개발자에게 필요한 사항), 개발 맥락과 의도, 지향하는 방향과 교육목적(이상 교육자에게 필요한 사항) 등을 끊임없이 점검하면서 개발·교육하게 되어 개발된 프로그램과 실행된 프로그램의 일관성 및 질적 수준이 확보됨. 반면, 개발자가 교육자가 서로 다를 경우, 두 주체를 연결하여 수시로 소통하고 협력하도록 환경을 조성해야 함	

지표의 활용	개발단계 및 실행단계 공통	<ul style="list-style-type: none"> • 유아 문화예술교육 프로그램 개발 과정 및 운영 중에 개발자와 교육자가 적극적으로 협력하여 우수한 프로그램을 개발·운영할 수 있도록 문화시설 담당자 등 관계자 모두 참여하는 다양한 상시 협의·협력체계(협의회, 정기회의, 간담회 등)를 마련하고 활발하게 운영 • 유아 문화예술교육 프로그램 개발자와 교육자 간의 소통에 있어 어려운 점, 문제점을 파악하고 개선
---------------	----------------	---

영역	7. 유아문화예술교육운영관리	
지표	7-3. 참여기관 협력	
지표의 목표	유아 문화예술교육 프로그램을 제공하는 문화시설과 참여기관인 영유아교육기관 간의 원활 협력을 통해 유아 문화예술교육 프로그램을 성공적으로 운영해야 한다.	
문항	유아 문화예술교육 프로그램에 참여하는 영유아교육기관과 문화시설 간 원활한 협력을 위하여 노력하고 있는가?	
용어 설명	1) 참여기관과 문화시설 간 원활한 협력: 문화시설은 교육 프로그램의 개발자, 교육자 및 교육공간 제공자로서, 참여기관은 교육대상자이자 교육공간 제공자로서 상호 간에 충분한 협력이 있어야 실제 문화예술교육 프로그램이 원활하게 운영됨. 문화시설과 참여기관에서 프로그램 운영에 필요한 교육대상자 및 공간 정보, 교육환경 조성을 위하여 갖추어야 할 조건 등을 수시로 확인하고 공유하여야 해당 참여기관의 참여자(유아) 특성이나 공간에 특화된 유아 문화예술교육으로 재탄생	
지표의 활용	실행단계	<ul style="list-style-type: none"> • 유아 문화예술교육 프로그램 운영 시작 및 운영 중에 문화시설과 참여기관(영유아교육기관)이 원활하게 협력할 수 있도록 상시 협의·협력체계(협의회, 정기회의, 간담회 등)를 활발하게 운영 • 프로그램 운영 이전부터 참여기관에서는 참여자(유아)의 특징적 사항이나 활용될 교육공간에 대한 정보를 충분히 공유하고, 문화시설에서는 해당 문화예술교육에서 요구되는 교육환경 등을 정확하게 전달

본 활용지침서는 한국문화예술교육진흥원과 육아정책연구소에서 수행한 <2018 유아 문화예술교육 지원사업 프로그램 평가지표 개발 연구>(비공개자료) 결과와 한국문화예술교육진흥원에서 추진한 전문가 자문회의 결과를 바탕으로 제작되었습니다. 그 밖의 참고자료는 참고문헌 목록에 별도로 수록하였습니다.

참고문헌

- 김대현(2011). *교육과정 및 교육평가*. 서울: 학지사.
- 신명희 외(2018). *교육심리학(4판)*. 서울: 학지사.
- 박창현 외(2018). 2018 유아 문화예술교육 지원사업 프로그램 평가지표 개발 연구. 서울: 한국문화예술교육진흥원.
- 오채선(2016). 유아교육에서 본 상상력에 대한 교육적 탐색: 발달적 관점을 넘어서. *유아교육학논집*, 20(5), 5-30.
- 이경화 외(2013). *유아교육개론*. 파주: 양서원.
- 이기숙 외(2014). *유아교육개론*. 파주: 양서원.
- 홍후조(2016). *알기 쉬운 교육과정*. 서울: 학지사.
- 황규호, 김경자, 온정덕, 천운영(2013). 교육과정의 질 관리 개념 및 개선 방향 탐색. *교육과학연구*, 44(4), 99-121.
- Fitzpatrick, J. L., Sanders, J. R., & Worthen, B. R. (2011). *Program Evaluation: Alternative Approaches and Practical Guidelines* (4th ed). Upper Saddle River, NJ: Pears.
- Bransford, J. D., Brown, A. L., & Cocking, R. R. (2000). *How People Learn: Brain, Mind, Experience, and School*. Washington, D.C.: National Academy Press.
- National Coalition for Core Arts Standards (2014). *A Conceptual Framework for Arts Learning*. retrieved from www.nationalartsstandards.org
- National Coalition for Core Arts Standards (2014). *National Core Arts Standards: Dance, Media Arts, Music, Theatre and Visual Arts*. retrieved from www.nationalartsstandards.org