

2021  
창의예술  
교육 랩  
지원



아트사이 ART+SCI

# 목차

---

2021 창의예술교육 랩 지원 : 아트사이(Art+Sci)	4
별 보러 갈래? - 문화예술연구소 플랫폼	5
감각을 회복하는 예술과학 융합교육 직무연수 - 예술과 교육 도르래	41
2021 내 흥겨다, 기호학 : 우리말해요 - 프로젝트 팀 팬시	65
과학과 예술 사이, 사람과 사람 사이, 함께 한 아트사이(Art+Sci)	85

---

# 2021 창의예술교육 랩: 아트사이

과학과 예술사이

그 사이에는 과연 무엇이 있을까요?

부산문화재단은 창의예술교육 랩 지원사업을 통해  
그 사이를 찾아 나섰습니다.

그 사이에 나타난 과학과 예술을 융합한 새로운 무언가는  
결국 사람과 사람 사이의 창의성, 상상력이 더해져  
조금은 다른 모습의 문화예술교육으로 탄생했습니다.

4

아직은 완벽하지도 않고, 낯설기도 하지만  
창의예술교육 랩 안에서 자유롭게 피어난  
3개 단체의 아트사이 프로그램을 소개합니다.

## 별 보러 갈래?

5

문화예술연구소 플랫폼

프로그램 명

# 별보러 갈래?

연구개발 계기**2020년 창의예술 교육협의 확장**

2020년 창의예술 성과결과를 바탕으로 교육 대상자의 범위를 넓혀 생애주기별 예술교육의 실천을 위한 융합 프로그램의 가치를 발견하고자 하였다. 그리고 2020년 프로그램에서 심미적 예술체험을 보완하여 수정하고 예술교육의 가치에 중점을 둔 프로그램으로 성장하고자 하였다.

**예술문화의 경험 범위 확장**

딱 하루만큼은 예술인으로 보낼 수 있도록 하는 것이 목표였다. 융합 프로그램으로 예술을 관람이 아닌 체험으로 경험하게 하여, 예술을 심도 깊게 이해하게 하고자 예술인으로 보내는 하루를 기획하였고 일요일 캠프 수업을 진행하게 되었다. 과학적 지식을 학습하고 이해하는 전 과정의 학습방법을 예술(무용)으로 해나가며 학습을 매개로 소통에 보다 쉽게 접근하는 것이 목표였고 그 소통을 시작으로 지식과 감성이 통합하여 예술적 경험으로 이어지며 가족간의 문화를 경험하는 프로그램이다.

**장소와 대상의 확장**

대상자 연령의 확대를 위해 가족을 대상으로 하여 성인과 아동 모두 참여하는 프로그램으로 변화를 주었다. 뿐만 아니라 2020년 계획이었던 어디서든 즐기며 참여할 수 있는 이동할 수 있는 과학, 예술 융합 프로그램개발이라는 목표에 코로나로 인한 방역과 거리두기 문제에 대한 고민이 더해져 이동이 가능한 야외수업을 기획하게 되었다.

**코로나 19 시대에 제공하는 예술교육의 의미**

코로나 19로 인하여 활동에 제한을 받으며 많은 가족간의 문제가 터져 나왔다. 가정폭력 사건이 연일 뉴스를 장식하는 요즘 같은 시기에 가족프로그램을 진행하며 예술의 즐거움을 체험함과 동시에 가족간의 회복의 시간을 제공하고자 한다.

소개 및 특징**2021 ‘별보러 갈래?’**

프로그램은 예술 안에서 우주를 이해하고 우주를 경험하는 수업이다.

- 우주의 장엄함은 언제나 인간에게 많은 질문과 고민을 제공하곤 한다. ‘인간은 우주의 먼지에 불과하다’ 이 이야기를 들은 사람은 누구라도 고개를 끄덕인다. 그리고 곧바로 의문을 가진다. 우주의 이야기는 늘 그렇듯 가깝기도 멀기도, 이해가 되기도 알쏭달쏭하기도 하다. ‘별보러 갈래?’는 이런 우주의 이야기로 하루를 보내는 캠프 수업이다.
- 프로그램 안에서 인간이 왜 우주의 먼지라 불리는지 알아보고 우주의 먼지가 서로를 안아주고 아껴줄 수 있도록 구성하였다. 가족이 온전히 함께할 수 있는 활동을 제안하고 제공함으로 예술안에서 ‘함께’를 경험하게 하였다.
- ‘별보러 갈래?’는 하루종일 가족이 함께하는 활동이다. 실내와 야외를 오가며 움직이고 춤을 춘다. 안과 밖을 오가며 태양을 관측하고, 별을 관측하고 별과 우리의 유사함을 발견하는 동안 가족과 나의 관계 나와 우주의 관계를 알아보았다.
- 예술교육에서 바라는 창의적 움직임 창작활동에서 벗어나려 한다. 단순히 우주를 흉내 내기도 하고, 움직임으로 퀴즈를 내기도 하며 움직임을 적극적으로 놀이 활동으로 배치해 두었다. 그렇게 참여자는 단순한 표상으로 예술을 경험하게 하였다. 내 안에서 생기는 미적 체험들이 움직임 표상으로 나타나며 해방감을 제공하였다.

**기대효과**

- 다양한 대상자를 통해 생애주기별 문화예술교육을 위한 융합프로그램의 역할을 연구 개발할 수 있다.
- 융합프로그램의 실행 대상자 확장으로 수혜자 계층 확대할 수 있다.
- 코로나 19라는 지금의 제한적인 상황에서 즐거울 수 있는 예술문화를 제공하여 현재의 어려움에서 회복하는 경험을 줄 수 있다.
- 교육 구성원들과의 소통과 협력의 경험으로 구성원들의 관계의 성장을 이끌어 낼 수 있다.
- 과학과 예술을 경험하고 그를 바탕으로 예술적 감성을 창의력으로 표현하며 예술적 인간으로 성장을 도울 수 있다.

**목표**

- 가족이 공유하고 소통할 수 있는 과학 지식(천문학)을 학습한다.  
가족이 함께 시간을 보내며 놀이를 통해 천문학을 미적체험으로 접근하여 미적체험 중 '깨달음'의 시간을 공유함으로 가족전체가 예술체험을 경험하게 한다.
- 지식을 예술(움직임)으로 표현하며 자기표현과 이해의 시간을 경험한다.  
미적체험중 '깨달음'을 시작으로 모방과 창작사이를 오가며 천문학을 바탕으로 일어나는 내면의 변화를 표상함으로 예술을 직접 경험한다.
- 천문학과 예술의 접점을 발견하고 예술의 이해도를 높인다.  
예술로 보내는 하루를 경험함으로 예술을 학습하지 않고 경험함으로 융합 프로그램을 통해 예술의 본질을 경험케 한다.

**운영체계 및 방식**

추진단계	추진과정	기간	사업 운영 추진 방법
프로그램 개발기간 (3개월)	대상별 기획	7월	(1) 교육 대상자 구성 및 대상자 선정 (2) 대상자별 특성 파악 (3) 대상자별 핵심 예술교육 주제 도출
	세부 프로그램 개발	8월~9월	(1) 2020년 교육안 바탕으로 대상자별 수업 구성 (2) 기자재와 교육재료 교육환경 연구 및 구성 (3) 대상자별 프로그램 진행 유의사항
교육 진행 (1개월)	교육 프로그램 운영	10월 1주	(1) 교육대상 구성1 (다문화 가정) 프로그램실행 (2) 실행 결과분석 (3) 교육대상 구성2 (일반가정) 프로그램 정리
		10월 2주	(1) 교육대상 구성2 (일반가정) 프로그램실행 (2) 실행 결과분석 (3) 교육대상 구성3 (지역아동센터) 프로그램 정리
		10월 3주	(1) 교육대상 구성3 (지역아동센터) 프로그램실행 (2) 실행 결과분석 (3) 교육대상 구성4 (원가정 복귀그룹) 프로그램 정리
		10월 4주	(1) 교육대상 구성4 (원가정 복귀그룹) 프로그램실행 (2) 실행 결과분석
사업 마무리 (2개월)	정산 및 결과보고서 작성	11월~12월	(1) 참여자 설문조사 및 내용정리 (2) 전반적인 수업내용 피드백 (3) 결과보고서 및 회계 정산실적 보고 마무리

**교육 운영**

**일자** 10월 3일 / 10일 / 17일 / 24일  
**장소** 부산문화재단(1층 감만사랑방 및 운동장)  
**시간** 1기수 오후 1시~8시40분  
 2기수 오후 2시~8시40분  
 3기수 오후 2시~8시00분  
 4기수 오후 2시~8시00분

**참여인원 및 대상**

**총 참여인원** 32명  
**차수별인원** 1기수 6명 / 2기수 11명 / 3기수 9명 / 4기수 6명  
**대상** 1기수 다문화 가정 어머니와 자녀  
 2기수 4인가정 2그룹 3인가정 1그룹  
 3기수 지역아동센터 (다문화비율 50%) 아동  
 4기수 원가정 복귀 가정 어머니와 자녀

## 세부 지도안

### stage 1. 항성과 행성

<b>주제</b>	별과 우주 : 별의 탄생과 진화 과정을 알아본다.	
<b>학습목표</b>	1. 수업의 전반적인 설명과 주의 사항을 전달한다. 2. 항성과 행성의 특징을 이해한다. 3. 별의 진화과정을 알아본다. 4. 태양을 관측한다. 5. 별의 구성하는 물질과 나의 몸의 구성의 같음을 알고 우주와 나의 관계를 생각해 본다.	
<b>오리엔테이션</b>	수업 전반에 대한 설명과 함께 주의 사항을 전달하여,	
<b>10분</b>	이 수업의 목적과 함께 안전사고가 발생하지 않도록 주의한다.	
<b>도입</b>	<b>1. 몸을 깨우자</b>	<b>무용</b>
<b>20분</b>	- 움직임을 통해 자신이 몸의 변화를 느낀다. 2. 고리풀기 - 가족간의 손을 잡고 협동으로 꼬인 몸을 풀어본다. - 혼자가 아닌 함께 하기를 경험으로 통해 가족의 소중함을 가진다.	
<b>전개 1</b>	<b>3. 별에서 외계인이 살 수 있을까?</b>	<b>물리</b>
<b>20분</b>	별이란 무엇인가? - (활동지) 우주에 대한 상상을 표현한다. - 별이 특징을 알아보고, 내가 아는 별을 말해본다. - 항성, 행성, 위성의 특징을 알아본다.	
<b>전개 2</b>	<b>4. 별의 탄생과 진화를 알아본다.</b>	<b>물리</b>
<b>10분</b>	- 별자리의 탄생 과정을 알 수 있다. - 영상을 통해 별자리 탄생과정을 시청 한다. - 별의 크기, 나이, 광도, 색깔을 알 수 있다.	

<b>전개 3</b>	<b>5. 낮에 보는 별, 태양계의 유일한 항성인 태양에 대해 관측하자.</b>	<b>체험</b> (관측)
<b>20분</b>	- [미션1](관측) : 태양 필터 안경을 통해 태양을 관측한다. - 나침반을 활용해 태양이 뜨고 지는 방향을 찾는 방법을 안다. - 태양을 관측한 시간과 위치 기록한다. (시간별로 관측, 다음 stage를 연결해서 시간별로 계속 관측하여 태양의 위치 변화를 알 수 있다.)	


<b>전개 4</b>	<b>6. 우리도 별이었을까?</b>	<b>활동</b> (메이커 / 발표)
<b>40분</b>	- 별의 진화과정을 이해하고, 초신성 후 생겨난 물질의 의미를 사람의 구성요소의 관계를 연결하여 이해한다. - (메이커) 항성 만들기 : 내가 별이라면 어떤 별이 되었을까? - 전등을 활용한 나만의 별자리를 그림으로 표현한다. - (발표) : 완성 된 작품의 의미를 발표 후 외부 체험장에 설치하여 학생들과 공유한다.	

활동사진




stage 2.  
우리태양계와  
중력

<b>주제</b>	우주 속의 우주 : 우주 속 태양의 위치를 알고 태양계의 구성원들을 알아보자.	
<b>학습목표</b>	1. 우주 속 나의 관계를 이해한다. 2. 우리은하를 이해하고, 태양계의 가족을 알아보자. 3. AR 태양계 카드를 학습하여 태양계 가족 구성원을 알아본다. 4. AR 태양계 카드를 활용한 게임을 통해 태양계 구성을 이해한다. 5. 중력을 이해하고 몸으로 중력을 표현한다.	
<b>전개 1</b> 10분	1. 우주속의 나의 위치 알아보기 - cosmic eye 영상을 시청으로 세상의 가장 작은 것부터 가장 큰 세계를 관찰을 통해 우주 속에 속한 우리의 위치를 생각해본다. - 우리은하를 특징을 알아본다. - (게임1) 우리은하 찾아보자! : 다양한 은하들을 사진들을 보고 우리은하 찾기 게임이다.	<b>물리 (게임)</b>
<b>도입</b> 20분	2. 태양계에 대해 알아본다. - AR 태양계 용어카드를 활용한 태양과 행성의 특징 익혀본다. (AR 증강현실, SolarAR앱 활용) - (활동지) 태양계의 행성을 순서대로 나열하고 특징을 적어본다. (스티커 활용) - (활동지) 우리가족을 태양계 가족으로 표현하자. - (발표) : 우리 가족의 구성원을 태양계 가족과 비교하여 발표하면서 가족들의 역할과 소중함을 느낀다.	<b>물리 (발표)</b>
<b>전개 3</b> 30분	3. AR 태양계 게임 - 가족 중 두 명이 게임에 참가하여 한 명이 AR 태양계 용어를 설명하면 다른 한명은 단어를 맞추는 게임이다.	<b>활동 (게임)</b>

<b>전개 4</b> 30분	4. 천을 활용한 중력움직임 활동 - 천을 활용하여 다양한 물리 상황의 움직임을 표현한다. - 우주에서 잃어버린 가족을 찾아본다. - 천 안과 밖을 공간속에서 몸 움직임 활동을 통해 우주의 심미적 경험을 해본다.	<b>무용</b>
<b>전개 5</b> 20분	5. 중력놀이 : 태양과 다른 행성간의 존재하는 힘 중력을 이해한다. - 중력의 개념을 이해하고 몸으로 표현한다. - 무중력 상태의 느낌을 표현한다. - 항성과 행성사이 중력을 가족간의 중력으로 대입하여 무용으로 표현한다.	<b>무용</b>
<b>전개 6</b> 10분	6. [미션1](관측) 시간대 별로 태양 관측한다. - 태양 필터 안경을 통해 태양을 관측한다. - 태양의 모양과 색깔을 보이는 뒤로 발표한다. - 태양의 흑점 찾아본다. - 태양을 관측한 시간과 위치 기록한다.	<b>체험 (관측)</b>
<b>활동사진</b>		

**stage 3.**  
**공전과 자전**

<b>주제</b>	다양한 우주 : 우주 속 다양한 별들의 움직임을 이해하고 몸으로 표현하자.	
<b>학습목표</b>	1. 지구의 자전과 공전을 이해한다. 2. 지구의 자전과 공전으로 인한 자연변화를 알 수 있다. 3. 태양계 장판을 활용한 몸을 직접 태양계 가족 구성원 찾기 게임을 통해 신체놀이를 통해 천문학적 개념을 함양시킨다. 4. 지구의 공전을 인해 별자리가 생김을 이해하고, 천체망원경을 제작해 본다.	
<b>전개 1</b> <b>20분</b>	1. 지구의 자전을 이해한다. - 자전의 방향 : 지구는 자전축 중심으로 반시계 방향으로 하루에 한 바퀴씩 자전한다. - 자전으로 인한 현상 : 낮과 밤이 생긴다. 천체(태양, 달, 별)의 일주운동을 이해한다. - 다른 행성들의 자전축의 방향을 알아본다. 2. 지구의 공전을 이해한다. - 지구의 공전 : 지구가 태양을 중심으로 1년에 한 바퀴씩 반시계 방향으로 회전한다. - 지구의 공전으로 인한 현상 : 계절별 별자리가 다른 것을 알 수 있다. 여름에 태양의 남중고도가 높고 낮의 길이가 길고, 겨울에는 남중고도가 낮고 밤의 길이가 길다. 3. 지구의 공전과 자전이 일어나지 않을 때 우리 가족과 이웃들에게 일어나는 일을 상상하여 발표한다. (활동지) 지구가 자전하지 않으면 우리 가족에게는 무슨일이 일어날까? (활동지) 지구가 공전하지 않으면 우리 이웃들에게는 무슨일이 일어날까?	<b>물리</b> <b>(발표)</b>

<b>전개 2</b> <b>30분</b>	4. 자전과 공전놀이 - 태양계 장판을 위에서 직접 몸으로 태양계 가족 구성원 찾기 게임을 한다. - 태양계 구성원들의 자전하는 방향을 이해하고 몸으로 표현한다. - 태양계 구성원들의 공전하는 방향을 이해하고, 태양을 주위를 공전하는 행성을 표현한다.	<b>무용</b>
<b>전개 3</b> <b>10분</b>	5. [미션1](관측) 시간대 별로 태양 관측한다. - 태양 필터 안경을 통해 태양을 관측한다. - 태양을 관측한 시간과 위치 기록 한 후 지구의 자전을 이해한다.	<b>체험</b> <b>(관측)</b>
<b>전개 4</b> <b>20분</b>	6. (관측) 지구가 공전과 자전의 통한 항성의 일주운동과 계절별 별자리 변화를 이해하고, 스카임랩 설치하여 천체관측한다.	<b>무용</b>
<b>전개 5</b> <b>40분</b>	7. (메이커) 지구의 공전을 인해 별자리가 생김을 이해하고, 천체망원경을 제작해 본다. - 천체망원경으로 사물을 관찰한다. - 절대 태양을 관측하지 않도록 주의 사항을 알려준다.	<b>활동</b> <b>(메이커)</b>
<b>활동사진</b>		



**stage 4.**  
**춤추는 별**

<b>주제</b>	별과 함께 하는 밤 : 천체망원경으로 밤하늘의 다양한 전체의 움직임을 관측하고, 별이 되어 몸으로 표현해 본다.	
<b>학습목표</b>	1. 천체망원경으로 행성을 찾아본다. 2. 천체망원경으로 항성을 찾아본다. 3. 내가 제작한 천체 망원경으로 위성(달)를 찾아본다. 4. 다양한 별자리를 이해하고, 다중성계의 움직임을 몸으로 표현해 본다. 5. 별이 되어 밤하늘 아래에서 춤을 춘다.	
<b>전개 1</b> <b>10분</b>	1. (활동지) - 우주에서 지구를 보내는 신호는 무엇인지 토의 해 본다. - (발표)내가 관측하고 싶은 천체를 말해본다.	<b>물리</b>
<b>전개 2</b> <b>10분</b>	2. 쌍성계와 다중성계의 항성을 알고, 움직임을 이해한다. - 우리가 사는 태양계에서 가장 가까운 항성, 알파센타를 이해한다. - 알베리오 항성의 스테라리움으로 관찰한다. - (활동지) (발표) 만약 태양계에서 태양이 두 개라면 우리에게 무슨일 일어날까?	<b>물리</b> <b>(발표)</b>
<b>전개 3</b> <b>10분</b>	3. 내가 제작한 천체망원경으로 위성 관측한다. - 달의 위치를 찾아 관측한다.	<b>체험</b> <b>(관측)</b>
<b>전개 4</b> <b>40분</b>	4. 천체망원경으로 천체 관측한다. - 동서남북 방위를 알아둔다. - 길잡이 별자리를 찾아보자. (봄: 북두칠성, 여름: 거문고-백조-독수리자리, 가을: 페가수소-카시오페이아, 겨울: 오리온자리) - 별자리를 잘 모를때는 스마트폰에 별자리 어플을 통해서 자신이 바라보고 있는 하늘의 별자리를 증강현실로 확인해 본다. [안드로이드폰(별자리표, 스카이맵), 아이폰(스카이 사파리, 스타트랙커) 설치] - 길잡이 별자리와 밝은 별 위주로 관측하면 다양한 별을 관측할 수 있다. - 밤하늘에는 별 말고도 다양한 행성과 위성을 관측할 수 있다.	<b>체험</b> <b>(관측)</b>

<b>전개 5</b> <b>30분</b>	5. 우주 속 다양한 별들의 움직임을 이해하고 몸으로 표현하자. - 쌍성계와 다중성계의 항성이 서로 공전하는 움직임을 몸으로 표현한다. - 별이 되어 우주의 다양한 별들의 움직임을 몸으로 표현하여 우주 속의 나와 그 안의 나의 가족의 존재를 이해한다. - ‘나는 별이다’ 라는 말을 외치면서 우주안의 나의 존재감이 깨닫는다. - 가족과 함께 춤을 추면서 가족의 공동체 의식과 소중함을 느낀다.	<b>무용</b>
<b>마무리</b> <b>20분</b>	6. 오늘 수업에 대한 느낀점을 나눈다, 7. 가족의 관계 인식에 대해 소감을 나눈다.	
<b>활동사진</b>		

## 실행분석

1기수 다문화가정 실행결과 다문화 교육 프로그램의 활용 가치가 발견되었다.

- 다문화 가정의 경우 부모의 합의가 중요하다 판단되어 가족 전체가 함께 참여하는 수업으로 진행하고자 하였으나 아버지의 경우는 참석을 거부하였다. 아쉬운 점이 있었으나 어머니와 자녀가 참여하며 유의미한 순간들이 있었다.
- 외국어(중국어)를 사용하는 어머니와 진행되며 중국어를 경험하는 시간을 포함하였다.
- 문화간의 차이에 우위가 없다는 내용을 교육 내용안에 포함하여 프로그램을 진행하였다.

사례1. 태양, 지구, 우주 등 몇 가지의 단어를 어머니의 언어(중국어)로 따라하는 시간을 가졌다. 5학년 아이가 어머니께 물었다. '엄마도 이걸 배웠어? 이걸알아?' 어머니와 과학지식을 공유하며 아이는 연신 '우리엄마도 다 아는구나'라고 말했다.

사례2. 우리가족 태양계를 만들어 보았다. 한 가정은 다문화가정이면서 한부모 가정이었는데 이 가족은 태양만 그려넣고 한참을 있었다. 한참 후 이 가족은 태양과 지구만이 있는 태양계를 만들고 서로를 뜨겁게 안았다.

사례3. 우주에 대한 새로운 지식을 부모님보다 상대적으로 빠르게 습득하며 부모님들의 칭찬과 격려에 성취감을 느끼며 자발적으로 참여하는 모습을 보였다.



이 수업에서 가장 기억에 남는 순간은 무엇인가요?

- 별을 보는 순간 신기했어요
- 별을 보는 순간 너무 신기했어요
- 함께 별을보다.
- 퀴즈 대회가 가장 기억에 남았습니다.
- 행성을 관측할 때
- 행성, 별 관측하기

가족과 함께 한 창의예술 활동에 대한 나의 느낌(기분)은 무엇인가요?

- 엄마랑 같이 활동해서 즐거웠어
- 아이와 함께 하는 것이 너무 즐거워요. 기회가 되면 참가하고 싶어요
- 별은 가족처럼. 함께 좋아요.
- 딸과 함께 좋은 추억을 만들어서 기분이 너무 좋았습니다,
- 가족과 함께 평소엔 관심이 있었던 우주에 대해 공부하고 보니 즐겁고 신기했습니다. 다음에 할 수 있는 기회가 꼭 생겼으면 좋겠습니다.
- 좋고, 재미있다. 흥미로웠다.

2기수 가족프로그램 실행결과 가족소통의 창구 역할이 발견되었다.

- 세가정 모두 아버님들까지 참여해주셨으며 자녀에 대한 관심과 활동에 적극적으로 참여 및 지원을 해주셨다.
- 과학지식의 수준이 높고 습득이 빨라 진행의 수준 또한 높여서 진행하였다. 특히 아버지가 과학과 함께하는 내용을 바탕으로 점차적으로 대화에 깊게 빠져드는 모습이 관찰되었다.
- 부모님과 함께 우리의 은하를 찾아보고, 우리의 행성을 만들어 가족과 소개를 해보는 시간을 가지는 등 부모님들과의 활동을 1기수 보다 조금 더 확장해서 진행하였고, 내용의 전달이 다양하였으며 태양계를 바탕으로 우주속에서 가족과 자신을 발견하는 시간이 되었다.
- 참여가족중 한 가족이 발달장애를 아동을 포함하고 있었다. 돌발행동으로 진행의 어려움이 있기도 했으나 부모님의 적극적인 도움으로 온가족이 참여하는데 성공하였다. 매우 유의미한 점은 참여한 다른 가족들이 점차 이해와 배려하고 함께 참여하려는 의지를 발휘하였던 점이다, 이는 무료로 진행이 되었던 점과 소규모 운영이 가능했기에 가능했다 판단된다.

사례1. 아이들과 같이 휴식과 함께 함께 행성 알아보기 미션을 전달하였다. 아이들과 함께 하는 미션으로 온가족이 함께 대화를 멈추지 않고 진행하였다.

사례2. 중력의 움직임으로 움직임을 진행하였는데 처음에는 자녀와 부모가 파트너가 되어 활동하다 어머니와 아버지가 함께 춤을추며 눈을 맞추기 시작했다. 수줍어하고 즐거워했다.

사례3. 휴대폰에 앱을 설치하고 별 위치와 행성의 위치를 찾아보았다. 부모와 자녀들은 서로 몸을 맞대고 하늘을 끊임없이 바라보았다.

사례4. 우리 가족의 태양계를 만들고 공전을 했다. 그리고 항성과 행성이 대화를 나누었다. '사랑해'라는 말이 계속해서 이어졌다.



**이 수업에서 가장 기억에 남는 순간은 무엇인가요?**

- 아이들과 중력으로 서로 같이 끌리는 활동할 때 서로를 느낄수 있었습니다.
- 달과 토성을 볼 때
- 몸으로 표현하고 함께 맞혀 가는게 기억에 남습니다.
- 천체망원경보기
- 천체망원경으로 행성 관찰하기
- 천체망원경으로 행성 관찰이 새로운 경험을 해주셔서 감사합니다.

**가족과 함께 한 창의예술 활동에 대한 나의 느낌(기분)은 무엇인가요?**

- 우주의 한 일원이 된 것 같았습니다.
- 빨리 안자도 돼서 좋았다.
- 늘 아이들만 참여시키고 지켜만 봤는데 가족이 함께해서 즐겁고 행복한 시간이었습니다.
- 좋았다.
- 가족들과도 좋은 추억이 생겨서 좋았고 체험하는 내내 즐거웠습니다. 그리고 우주에 대해 알게 되어서 유익한 시간이었습니다. 앞으로도 달관찰과 별자리 관찰을 앱으로 할 것입니다.
- 수업을 통해서 마음을 한층 더 가까이 알 수 있도록 해주셔서 고맙습니다,

**3기수 지역아동센터 아동 실행결과 예술교육의 역량 강화**

- 이 아동센터는 다문화 비율이 높을 뿐만 아니라 대다수의 아이들이 돌봄 공백이 큰 상황이었다. 토요일까지 근무하는 부모님이 많아 지역아동센터의 활동이 아니면 새로운 경험을 할 기회가 없고 지역아동센터에서의 활동은 교육 아니면 체험형태로 제한적이었다. 때문에 새로운 형태로 교육과 예술과 체험이 가능한 이 프로그램은 아이들에게 새로운 경험을 제공하였다.
- 이 아동들의 경우 어머니가 다문화인 가정이 많고 주말에 바쁜 경우가 많고 동생이 있는 대부분의 아이는 동생을 돌봐야만 하는 상황이었다. 돌봄 공백이 큰 아이들이다. 그래서 동생과 함께 교육을 참여한 아이도 있다.
- 경험과 놀이로 프로그램 안에서 자유롭게 생각하고 활동할 수 있었다. 친구들과 함께 야외 공간을 자유롭게 탐색하며 자신들만의 놀이를 만들어내고 이를 선생님께 소개하는 등 자발적이고 창의적인 활동이 이루어졌다.

사례1. 프로그램이 진행되는 전날 밤까지 아이들과 통화를 했다. 동생을 데려갈 수 있느냐 어머니가 동생을 데려가지 않으면 못가게 했다등 무수히 많은 일이 있었다. 아이들은 이런 새로운 형태의 교육에 접근이 어려움이 드러나는 순간이었다. 그 과정에서 많은 아이들의 가정사를 듣게 되었다.

사례2. 행성의 특징을 움직임으로 표현해내고 공전과 자전을 몸으로 직접 실행하며 놀이적 즐거움을 더한 과학지식의 빠른 이해와 습득이 이루어졌다. 뿐만 아니라 과학 지식의 습득에 대한 즐거움을 표현하고 계속해서 되내이고 친구와 게임을 진행하고 싶다는 학습 자료를 모두 챙겨 돌아갔다.

사례3. 프로그램이 끝난 다음 아이들을 다시 만났다. 아이들은 계속 자신의 지식을 뽐냈다. 무엇이 재밌었냐고 질문했다. 아이들은 하나하나 되짚으며 말했다. “그런데 다! 다! 재밌었어요. 그곳에 있는 나무와 나무그네까지 모두 다요”



#### 이 수업에서 가장 기억에 남는 순간은 무엇인가요?

- 태양을 관찰할때가 제일 재밌었다. 별을 관찰하고 달 관찰하기
- 밥먹기, 행성 멈추기 놀이
- 망원경을 만드느거
- 망원경
- 망원경 만들기과 도시락먹기
- 그대로 멈춰라 (행성)놀이
- 가장 기억에 남는 순간은 다~ 기억에 남는다!

#### 4기수 원가정 복귀 가정 실행결과 예술의 치유적 측면이 재발견되었다.

- 원가정 복귀가정은 가정폭력을 경험하고 아동보호 전문기관으로 보내졌던 아동들이 다시 가정으로 돌아간 가정을 의미한다. 첫 만남은 긴장도가 높았으나 가정이나 개인에 대한 질문이 아닌 행성에 대해 알아보고, 움직임 놀이 활동으로 진행되며 긴장감이 줄어드는 모습을 관찰 할 수 있었다.
- 아동들은 활동이 과격하게 나오거나 거친 언어가 나오기도 했다. 어머니는 통제를 힘들어 했고 방법을 모르는 듯하였다. 우주의 규칙과 균형을 이야기하며 충돌에 대해 알아보고 대화하고 움직이며 활동하였다.
- 여가활동이나 예술프로그램의 참여 경험이 많지 않은 대상으로 부모님 찾기, 나의 행성 만들기 등 부모와 자녀가 함께하는 활동에 더욱 더 감동하며 즐거움과 행복감을 표현하였다.
- 원가정 복귀 가정 중 한 가정은 다문화 가정이었다. 언어로만 이루어지는 수업이 아니어서 의미의 전달과 활동에 적극 참여가 가능했다.

사례1. 아이들은 의자에 앉지 않았다. 바로 야외로 나가 공전 궤도위를 헤엄쳐 다녔다. 우주를 헤엄치자고 했더니 아이들이 그 위를 헤엄치기 시작했다. 우주를 헤엄치다 행성을 찾아보기로 했다. 과학 선생님은 행성의 특징을 힌트로 주셨고 아이들은 열심히 헤엄쳐 행성을 찾아갔다.

사례2. 나의 항성 만들기를 하였다. 아이 중 한명은 거의 표현해 내지 못했다. 항성을 들고 나무 높은 곳에 달아주려 갔다. 아이가 말했다. “저 이거 꼭 가져가고 싶어요”

사례3. 몸의 형태를 더듬어 엄마를 찾게 하였다. 1기수의 경우 아이들은 엄마를 금새 찾았는데 아이들이 엄마를 찾지 못했다. 아이들이 ‘엄마, 엄마’ 부르고 천을 들어 올렸다. 엄마는 얼른 아이들을 안아주고 사랑해라고 속삭였다.



**이 수업에서 가장 기억에 남는 순간은 무엇인가요?**

- 움직임을
- 아이들과 함께 좋은 시간 만들어주셔서 너무 좋았어요. 아이들이랑 좋은 이야기와 자연 지구상에서 이해할 수 있고 감동과 신기하였습니다
- 우주에 갖쳐서 숨어있을 때 엄마를 찾고 엄마와 아이에 따뜻한 교감이 좋았습니다.
- 가족과 다른 주제의 재밌었다.
- 과학을 할 때

**가족과 함께 한 창의예술 활동에 대한 나의 느낌(기분)은 무엇인가요?**

- 좋아요
- 이 프로그램 잘만들어 주신 선생님들 덕분에 제 가족 좋은 저녁식사 좋은 시간 보냈습니다.
- 가족활동 할 수 있게 좋았습니다. 감사합니다. 다음 기회 되면 다시 참가하고 싶습니다.
- 나의 마음속에 영원한 사랑은 나의 가족이고 소중한 별은 우리 아이들이라는 것을 새삼 깨닫게 되었다.
- 즐거웠다.

**만족도 조사  
객관적 결과  
분석**

- <별보러갈래?> 프로그램 인원은 총 32명이다.
- 설문지 응답자는 총 26명이다.
- 온가족이 참여한 경우 부모와 자녀 각 한명씩의 대표가 설문에 참가하였다.
- 문장의 이해가 어려운 저학년은 설문에 참가하지 않았다.
- 1기수 6명, 2기수 6명, 3기수 9명, 4기수 4명이 참여하였다.
- 3기수 지역아동센터 아동의 경우 가족이 함께 오지 않았으므로 가족문항은 제외하였다.
- 4기수 원가정 복귀가정의 경우 한 가족이 아이의 발열상황으로 참석하지 못했다.

[교육 과정] 에 대한 질문

항목	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다
1. 예술과 과학이 융합된 수업은 흥미로웠다.	0%	0%	0%	7.7%	92.3%
2. 수업의 내용은 이해하기 쉬웠다.	0%	0%	11.5%	19.3%	69.2%
3. 수업 활동중 필요한 재료와 도구는 충분했다.	0%	0%	0%	7.7%	92.3%
4. 8시간의 활동은 적당했다.	0%	0%	0%	15.4%	84.6%
5. 나는 수업에 적극적으로 참여하였다.	0%	0%	3.7%	7.7%	84.6%
6. 나는 참여한 수업의 내용을 대체로 잘 이해하였다.	0%	0%	11.5%	26.9%	61.6%
7. 나는 학습한 내용을 활용하여 창작활동을 할 수 있었다.	0%	3.9%	0%	23.0%	73.1%
8. 나는 우주에 대한 새로운 생각을 하게 되었다.	0%	3.9%	0%	11.5%	84.6%
9. 다음번에도 관련된 수업이 열린다면 참가하겠다.	0%	0%	0%	11.5%	88.5%
10. 나는 학습한 것 외에도 과학과 예술에 대해 더 많은 것을 알고 싶어졌다.	0%	3.9%	0%	26.9%	69.2%
11. 다른가족들에게 이수업을 추천하고싶다.	0%	0%	7.7%	15.3%	76.9%
12. 이번 수업의 심화 수업이 개설되면 꼭 참가하고 싶다.	0%	3.9%	0%	7.6%	88.5%

[강사만족도]에 대한 질문

항목	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다
1. 선생님은 내용을 이해하기 쉽게 전달해 주었다.	0%	0%	3.9%	7.6%	92.3%
2. 선생님은 질문에 적극적으로 대답해 주었다.	0%	0%	0%	23.1%	76.9%
3. 선생님은 학생들이 잘 협동할 수 있도록 지도해 주었다.	0%	0%	3.9%	3.9%	92.3%
4. 나는 선생님과 함께 수업하는 것이 즐거웠다.	0%	0%	3.9%	0%	96.1%

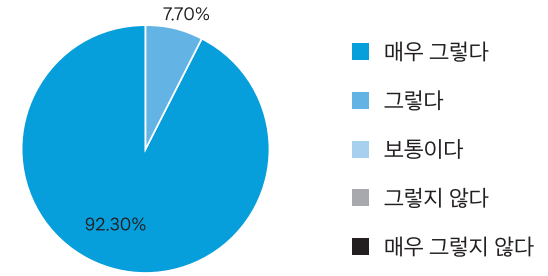
[가족과 함께 접한 창의예술교육]에 대한 질문(3기수제외 8가족 총17명)

항목	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다
1. 가족과 함께하는 수업을 통해 감동 혹은 감흥의 순간이 있었다.	0%	6.0%	0%	11.7%	82.3%
2. 가족과 함께 하는 창의예술수업은 가족에게 긍정적 영향을 주었다.	0%	0%	0%	17.7%	82.3%
3. 다양한 가족프로그램이 있기를 희망한다.	0%	0%	0%	11.7%	88.3%
4. 가족과 다른 주제의 활동도 참여해 보고 싶다.	0%	0%	5.8%	5.8%	88.3%

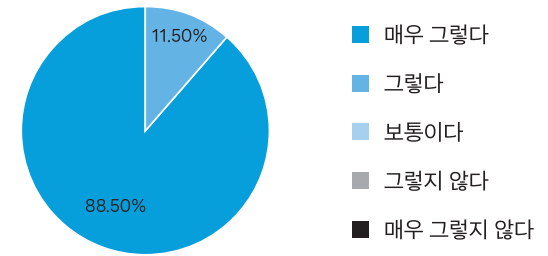
결과 분석

1. 참가자들은 과학 예술 융합 수업에 흥미를 보이고 있다.

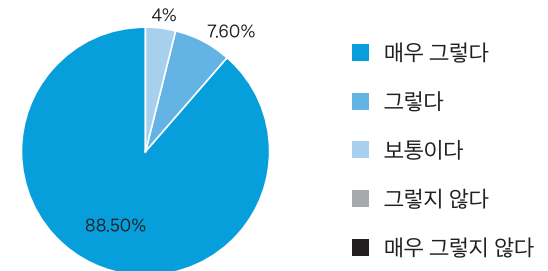
‘예술과 과학이 융합된 수업은 흥미로웠다.’는 질문에서 총 26명중 24명이 매우 그렇다, 2명이 그렇다고 응답하였다.



‘다음번에도 관련된 수업이 열린다면 참가하겠다.’는 질문에서 총 26명중 23명이 매우 그렇다, 3명이 그렇다고 응답하였다.

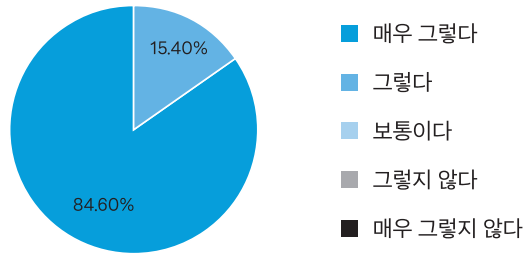


‘이번 수업의 심화 수업이 개설되면 꼭 참가하고 싶다.’는 질문에서 총 26명중 23명이 매우 그렇다, 2명이 그렇다, 1명이 보통과 응답하였다.

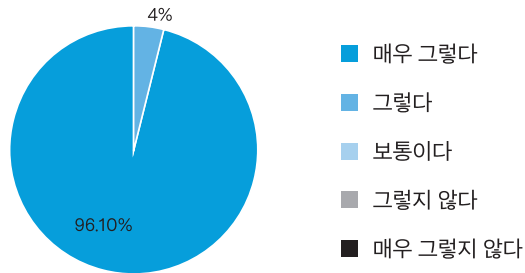


## 2. 수업에 높은 만족도를 보였다.

‘8시간의 활동은 적당했다.’는 질문에서 총 26명중 19명이 매우그렇다, 4명이 그렇다고 응답하였다.

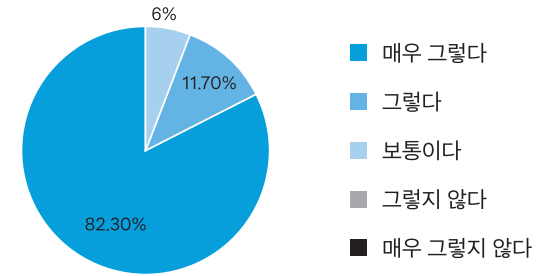


‘나는 선생님과 함께 수업하는 것이 즐거웠다.’는 질문에서 총 26명중 25명이 매우그렇다, 1명이 그렇다고 응답하였다.

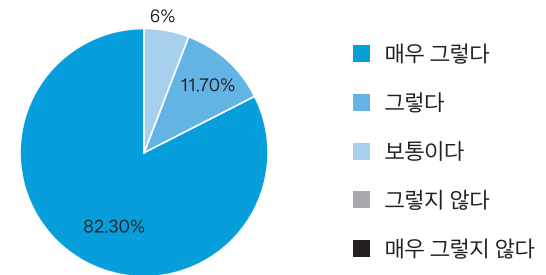


## 3. 가족 프로그램에 대해 긍정적인 평가를 보였다.

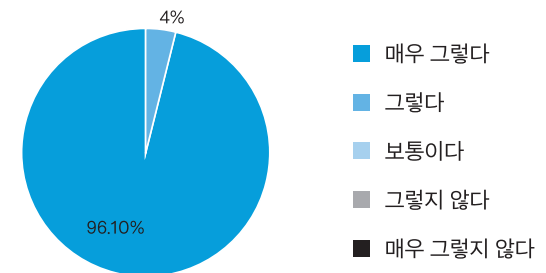
‘가족과 함께하는 수업을 통해 감동 혹은 감흥의 순간이 있었다.’는 질문에서 총 17명 중 14명이 매우그렇다, 2명이 그렇다, 1명이 보통이라고 응답하였다.



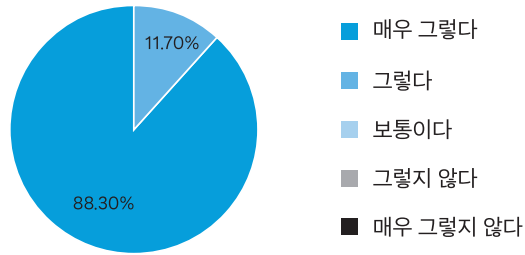
‘가족과 함께 하는 창의예술수업은 가족에게 긍정적 영향을 주었다.’는 질문에서 총 17명중 14명이 매우그렇다, 2명이 그렇다, 1명이 보통이라고 응답하였다.



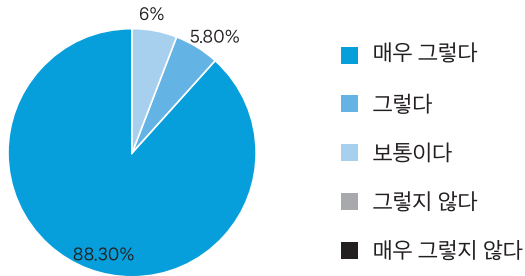
‘나는 선생님과 함께 수업하는 것이 즐거웠다.’는 질문에서 총 26명중 25명이 매우그렇다, 1명이 그렇다고 응답하였다.



‘다양한 가족프로그램이 있기를 희망한다.’는 질문에서 총 17명중 15명이 매우그렇다, 2명이 그렇다고 응답하였다.



‘가족과 다른 주제의 활동도 참여해 보고 싶다.’는 질문에서 총 17명중 15명이 매우그렇다, 1명이 그렇다, 1명이 보통이라고 응답하였다.

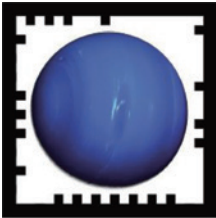


## 2021년 아트사이 ‘별보러 갈래’ 자료

### 태양계 카드 증강현실(AR) 앱으로 우주 들여다 보기

	<p>① 태양은 태양계 내에서 스스로 빛을 내는 유일한 천체</p> <p>② 태양의 전체 질량의 98%를 차지함</p>		<p>① 태양계의 1번째 행성</p> <p>② 태양계 행성 중 가장 작은 행성</p> <p>③ 대기가 없고, 밤낮의 온도 차가 매우 크고, 표면에 운석 구덩이가 많음</p>
<p><b>태양</b> (SUN) AR</p>		<p><b>수성</b> (Mercury) AR</p>	
	<p>① 태양계의 2번째 행성</p> <p>② 이산화탄소로 이루어진 두꺼운 대기 때문에 기압과 표면 온도가 높음</p> <p>③ 샛별이라고도 불림</p>		<p>① 태양계의 3번째 행성</p> <p>② 액체상태의 물이 존재하고, 인류를 비롯한 생명체가 살고 있음</p>
<p><b>금성</b> (Venus) AR</p>		<p><b>수성</b> (Mercury) AR</p>	
	<p>① 태양계의 4번째 행성</p> <p>② 표면은 산화 철 성분으로 붉게 보임</p> <p>③ 과거에 물이 흘렀던 흔적이 있고 화산이 분포</p> <p>④ 양극에 극관이 있음</p>		<p>① 태양계의 5번째 행성</p> <p>② 태양계 행성 중 가장 큼</p> <p>③ 기체 행성으로 빠른 자전으로 인한 띠가 보이고 대적점이 있음</p>
<p><b>화성</b> (Mars) AR</p>		<p><b>목성</b> (Jupiter) AR</p>	
	<p>① 태양계의 6번째 행성</p> <p>② 얼음과 티끌로 구성된 여러 겹의 고리가 있음</p>		<p>① 태양계의 7번째 행성</p> <p>② 대기의 메테인 성분에 의해 청록색으로 보임</p> <p>③ 자전축이 공전 궤도면과 거의 나란함</p>
<p><b>토성</b> (Saturn) AR</p>		<p><b>천왕성</b> (Uranus) AR</p>	





해왕성  
(Neptune) AR

- ① 태양계의 8번째 행성
- ② 태양에서 가장 멀리 떨어져 있음
- ③ 대기의 소용돌이에 의한 대흑점이 있음



달  
(Moon)

- ① 지구의 유일한 위성
- ② 지구와 태양의 위치에 따라서 초승달·반달·보름달·그믐달 등의 모양을 나타냄



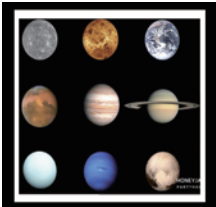
혜성

태양계를 구성하는 천체.  
중심을 이루는 핵과 핵을 이루는 성분이 태양 복사열에 의해 녹으면서 꼬리를 갖음.



항성  
(Star)

스스로 빛을 내는 천체를 별 또는 항성이라 함. 태양은 태양계에서 유일한 별(항성).



행성

항성 주위를 공전하는 천체.  
스스로 빛을 내지 않은 천체.

# 별 보러 갈래?

**Stage1**

팀명 :

구성원 :

가족 소개(한줄 표현) :

1. 우주에 대한 상상을 해봅시다.  
우주 하면 떠오르는 것을 표현해보자.(글, 그림)

2. 지구가 자전하지 않으면 우리 가족에게는 무슨 일이 일어날까요?

3. 지구가 공전하지 않으면 우리 이웃들에게는 무슨 일이 일어날까요?

문화예술연구소 플랫폼

# 별 보러 갈래?

Stage2

1. 우리 태양계 행성을 순서대로 붙이고, 특징을 하나씩 적어주세요.  
(태양계 스티커 제공)

문화예술연구소 플랫폼

# 별 보러 갈래?




Stage2

2. 우리 가족 구성원을 태양계로 표현해 보자.  
(이유도 적어주세요)

3. 만약 태양계에서 태양이 두 개라면 우리에게 무슨 일이 일어날까?

문화예술연구소 플랫폼

# 별 보러 갈래?







## Stage3

1. 별에는 생명체가 살 수 있을까?




2. 행성 중에서 생명체가 살 수 있는 필수 조건은 무엇이 있을까?

3. 우주선을 타고 우주를 여행하다가 다른 행성에 떨어졌다고 생각해 보아요. 도착한 곳은 과연 어디일까요?  
그 곳에 도착 후 외계인을 만나다면 나는 무엇을 할까?

문화예술연구소 플랫폼

# 별 보러 갈래?






## Stage4



1. 우주에서 지구로 보내는 신호에는 무엇이 있을까?

2. 내가 관측하고 싶은 천체는 무엇인가요?  
(이유도 알려주세요)

3. 내가 관측한 천체는 무엇인가요?  
(망원경으로 관측한 천체를 보고 어떤 느낌이었는지 알려주세요.)



4. 우주 속의 나, 우리 가족에게 하고 싶은 말

문화예술연구소 플랫폼

참가자 모집 포스터

**2021 창의예술교육 지원사업**

## ★ 별 보러 갈래?

10월의 별과를 소중히 나의 기억과 함께 올릴 수 있는 창의예술교육

2021		매주 월요일 13:00 - 20:40	모집대상	가족
10. 03	10. 24	귀여시간 18:00 - 19:00	<b>우선모집</b>	현부모 가정
10. 10	10. 31	간식 및 벽식 제작입니다.		다문화 가정
10. 17	11. 07	* 장소 추후 공지		조손 가정

**신청방법** | 창의예술교육 플랫폼 온라인: [bsarte.bscf.or.kr/](http://bsarte.bscf.or.kr/)  
**참가비** | 무료

**문의** | 010-9201-1827

**너는 빛나는 별이란다.**

우리 아이들에게 세상에서 가장 빛나는 별은 너 라는 것을 알려주는 소중한 시간 과학 그리고 예술과 함께하는 알뜰한 가족 캠프 우리 별 보러 갈래?

**단체 소개**  
문화예술연구소 플랫폼은 창의예술교육의 질적 향상을 위한 프로그램 개발과 교육방법론 연구를 진행하고 있는 단체입니다.

**프로그램 소개**  
2021 창의예술교육 협 지원사업 아티사이 '별 보러 갈래?' 는 과학 예술 융합 프로그램입니다. 이 프로그램 과정을 통해 우리는 우리의 삶 속에서 예술의 순간을 볼 발견할 수 있습니다. 또한, 코로나19로 활동적 제한이 생긴 지금 이 시기에 가족과 함께 예술의 즐거움을 체험함과 동시에 회복의 시간을 제공하고자 합니다.

**2020 활동사진**

단체소개

문화예술연구소 플랫폼

문화예술연구소 플랫폼은 창의예술교육 프로그램 개발과 보급이라는 목표 하에 2016년 1월 개소하였다. 예술간 또는 타 장르간 융합에 기반하여 예술교육의 효과를 극대화하고자 현재까지 꾸준히 프로그램 연구 개발을 이어오고 있다.

움직임예술 (무용)을 바탕으로 빛과 그림자, 물리, 천문학, 민주시민교육, 세대간 소통교육, 기술 융합교육 등 다양한 융합 프로젝트에 참여하여 프로그램을 개발해 왔고, 모든 융합교육에서 움직임의 즐거움, 움직임을 통한 심리적 경험, 움직임을 통한 몰입의 경험을 전달하고자 노력하고 있다.

현 시점에서 예술교육의 필요성은 절실하다. 문화예술연구소 플랫폼은 개인과 사회의 안정된 성장을 위해 그리고 변화하는 사회를 위한 학교 교육을 위해 경험하는 예술교육을 진행하고자 끊임없이 변화와 성장을 위한 노력을 기울일 것이다.

함께 한 연구진

이정임	책임연구원	문화예술교육가, 주강사, 현대무용전공
김민경	연구원	문화예술교육가, 주강사, 한국무용전공
김정영	연구원	과학강사, 주강사, 초등과학영재교육학전공
노한채	기획자	기획자, 보조강사, 연기전공
차경희	특별강사	천체관측소 천문지도사
조영미	자문위원	문화예술교육 연구자

# 감각을 회복하는 예술과학 융합교육 직무연수

예술과 교육 도르래

프로그램 명

# 감각을 회복하는 예술과학 융합교육 직무연수

연구개발 계기

예술과 교육 도르래의 연구진은 2019년 창의예술교육랩 사업의 일환으로 처음 개발한 <촉각이 깨어날 때>를 바탕으로 2020년 <촉각이 깨어날 때 2.0>을 개발하였다. 화면으로 세상을 만나는 데 익숙해져버린 아이들에게, 보다 능동적으로 외부와 소통하는 방식을 소개하기 위해 촉각 프로그램 연구를 시작하였는데, 코로나 19로 인해 서로의 '접촉'은 심지어 위험한 것이 되어버렸다.

비대면 수업의 경험이 쌓이면 쌓일수록 서로 만나 나누었던 다양하고 풍부한 감각들이 소중해졌다. <촉각이 깨어날 때 2.0>은 비대면 시대에 '촉각' 프로그램을 진행하고자하는 의지로 개발하였으며, 각자의 집, 돌봄 교실, 지역의 아동센터, 학교와 같은 다양한 교육현장에서도 실행되었으면 하는 마음으로 수업과정이 담긴 학습가이드북을 제작하였다. 매년 혹은 몇 년에 걸쳐 양질의 문화예술교육 프로그램이 개발되지만 실제로 지역사회 대부분의 아이들은 경험하지 못하는 경우가 많다. 프로그램에 대한 정보를 얻기 어려운 경우도 많고, 프로그램을 보급할 수 있는 노력을 하기도 쉽지 않기 때문이다. 문화예술교육 현장에서 활동하며 늘 아쉬웠던 것은 힘들여 개발한 프로그램이 지역사회로 확산될 수 있는 구조와 지원이 부족한 것이었다. 2021년에 개발한 <감각을 회복하는 예술과학 융합교육 직무연수>는 창의예술교육랩을 통해 개발된 프로그램을 지역사회에 확산 및 보급하기 위해 기획하였으며, 부산의 초중등교사를 대상으로 융합교육 워크숍을 실행할 목적으로 연구되었다.

소개 및 특징

- 이 프로그램은 2020년 개발한 <촉각이 깨어날 때 2.0>의 연구결과를 수정 보완한 것으로, 놀이와 실험 활동의 비중을 추가하고 불필요한 활동은 과감하게 덜어냈다. '감각 깨우기- 감각 경험하기- 감각 표현하기- 감각 공유하기'의 기본 흐름은 유지하면서 세부 차시의 내용을 변경하였다.
- 교구와 교재의 효과를 높이기 위해 기존의 재료를 교체하거나, 새로운 교구를 개발하는 데 노력을 기울였다. 연속적인 수업인 만큼 워크시트를 묶어 워크북을 제작하였고, 기존의 교육 키트의 외형적인 부분도 개선했다.
- 수업의 대상은 초중등학교의 교사이지만 교수자가 아닌 학습자의 입장에서 참여한다. 아이들에게 제공되는 것과 같은 내용의 수업이 진행되지만, 워크숍의 형태를 갖추고 있으며 키트 제작법과 교수법을 익힐 수 있도록 한다.

목표

- 교사들의 직무연수를 통해 지역사회 및 학교 교육현장에 문화예술교육 프로그램을 보급, 확산 하고자 한다.
- 융합교육에 대한 새로운 관점을 제시하고, 예술과 예술교육에 대한 교사들의 인식을 개선한다.
- 프로그램 개발-심화-보급을 목표로 확장해 온 3년차 연구를 마무리하고, 앞으로의 방향성을 고민한다.

운영체계 및 방식

- <감각을 회복하는 예술과학 융합교육 직무연수>(이하 직무연수)는 부산광역시 교육연구원의 특수분야연수 정식 인가를 받아 진행하였다. 직무연수는 부산시의 초중등교사 및 특수교원을 대상으로 하였으며, 이수조건을 모두 충족하면 교육시간 15시간을 인정받도록 하였다.
- 2020년 예술과 교육 도르래에서 발간한 프로그램 교안 『감각이 살아나는 예술 수업 가이드』를 바탕으로 직무연수 과정을 구성하되, 지난 해 실행과정에 대한 내부 평가 및 만족도 조사를 반영하여 프로그램을 더 촘촘하게 재조직하고 새로운 교육키트 및 놀이 활동을 추가 개발하였다.

- 직무연수는 워크숍을 통한 교사의 융합프로그램 경험이 교육현장에 활용 및 반영되는 것을 지향하였다. 워크숍에 참여하는 교사들은 기본적으로 <촉각이 깨어날 때 2.0>의 프로그램의 학습자로 참여하지만, 연구진은 매회차 교육활동을 시작할 때 연구·개발 의도, 방향성, 활용 방법을 함께 소개한다.

## 교육 운영

**일자** 2021년 11월5일(금) ~ 12월10일(금)  
**시간** 매주 금요일 저녁 6시~ 8시30분 (총15시간)  
**장소** 부산문화재단(3층 배움방2)

## 참여인원 및 대상

**총 참여인원** 7명  
**차수별인원** 1차시 5명 / 2차시 6명 / 3차시 7명  
 4차시 6명 / 5차시 6명 / 6차시 6명  
**대상** 부산시 초중등교원

## 세부 지도안

### 1차시 감각 깨우기

#### 1교시 촉각으로 다시 만나는 세계

“내 몸에서 가장 중요한 감각은 무엇일까요?”

- 신체의 감각(시각, 청각, 후각, 미각, 촉각)의 존재를 일깨우면서 내 몸 감각에 대한 관심을 유발한다. 시각이나 청각에 비해 필수적인 감각으로 여겨지지 않는 촉각이 인간 생존에 중요한 역할을 하고 있다는 것을 환기한다.
- ‘촉각’에 대해 평소에 생각하고 있던 생각과 표현들을 나누면서 고정관념을 해소하고, 촉각을 새로운 관점으로 이해해본다.

#### 2교시 감각 회복하기

“우리 몸에서 가장 큰 신체 기관은 어디일까요?”

- “팔?”, “다리?”, “몸통?” 정답은 피부! 우리 몸의 촉각은 온 몸의 피부를 통해 느낄 수 있다. 손, 발, 얼굴, 목, 팔과 다리, 등까지 피부로 둘러싸인 곳은 촉각을 느낄 수 있음을 깃털 활동을 통해 경험해본다.
- 깃대가 달려있는 대형 깃털을 준비하고 얼굴부터 쓸어내려본다. 깃털로 가볍게 간지럽히기도 하고, 툭툭 내려쳐보기도 하면서 다양한 방식으로 촉각을 자극한다. 얼굴, 목, 어깨, 팔, 손바닥과 손등, 다리와 발까지 전신을 훑으며 같은 깃털의 자극이 각 신체부위마다 얼마나 다르게 전달되는지 느껴본다.
- 자신의 신체 탐구가 끝나면 2인 1조로 짝을 지어 서로 깃털활동을 진행한다. 타인이 움직이고 조절하는 자극은 어떻게 다르게 전달되는지 경험해본다.



2차시  
감각의 숲으로  
떠나자

1교시 촉각의 숲

- 여러 가지 촉감을 느낄 수 있는 오브제-촉감열매-들이 설치된 ‘촉각의 숲’을 함께 거닐어 보는 시간이다. 먼저 안대를 착용하여 시각정보를 차단하고 촉각만을 이용해 촉감열매를 느껴본다. 손뿐만이 아니라 얼굴, 목, 팔, 다리 등 다양한 신체부위를 이용하여 오브제의 크기, 형태, 질감, 온도를 느껴본다. 촉감 탐색을 하면서 촉감열매에서 소리가 나지는 않는지, 냄새는 느껴지지 않는지 다른 감각도 함께 일깨운다.
- 안대를 벗고 촉감열매 사이를 거닐어 보고, 눈을 가렸을 때와 어떤 지점이 다른지 비교해본다. 여러가지 촉감열매 중에 자신이 가장 흥미롭게 느꼈던 것의 일부를 가위로 잘라온다.
- 10배율 확대경 루페의 사용법을 함께 익히고 연습해 본 뒤, 시각적 자극이 극대화 된 상태에서의 질감은 어떻게 느껴지는지 실험해 본다.
- 시각을 차단했을 때, 나안으로 보았을 때, 시각을 극대화 시켰을 때 피부로 감각하는 것이 어떻게 달라지는지 비교해본다.

2교시 살아있는 숲으로

“우리 몸에서 가장 큰 신체 기관은 어디일까요?”

- 인공으로 조성된 촉각의 숲 탐구를 마치고, 야외로 나가 다양한 촉감을 탐구해본다. 나무, 꽃, 풀, 땅, 돌 등의 자연물은 물론 벤치, 가로등, 울타리와 같은 기물들까지 주변의 환경을 탐색하며 자유롭게 만져본다.
- 강사는 자연물로부터 질감, 형태, 온도, 떨림과 같은 촉각적 요소들을 느끼고 발견할 수 있도록 참여자들의 탐구활동을 돕는다. 촉각 자극 외에도 시각, 청각, 후각 등 자연 속에서 경험할 수 있는 다양한 자극을 느낄 수 있도록 독려한다.
- 자연 속에서의 탐색을 마친 후 참여자 두 명이 한 조를 이루어 주변의 촉감을 채집한다. 두 사람은 모조지(전지)를 함께 들고 다니며 채집하고 싶은 질감의 표면에 종이를 놓고, 건식 파스텔로 문지르는 프르타주(frottage) 활동을 한다. 종이 위에 남은 촉감의 흔적들을 보며 서로의 감상을 나눈다.





### 3차시 촉각 드로잉

#### 1교시 촉각 드로잉 워크숍

- 기본적인 감각들을 연필선만으로 표현하는 연습을 해본다. 강사는 긴 선, 짧은 선, 부드러운 선, 거친 선, 조용한 선, 시끄러운 선 등과 같은 단어들을 제시하고, 참여자들은 사전 활동지에 자신이 감각하는 느낌을 주관적으로 표현해본다.
- 느낌을 선으로 표현하는데 익숙해지면 본격적으로 촉각키트를 활용하여 촉각 드로잉을 진행한다. 소형 플라스틱 정리함(8칸)에 다양한 질감의 사물들을 나누어 담은 '촉각키트'를 2인 1조로 나누어 탐색한다. 각 조별로 종류가 다른 촉각키트를 경험할 수 있도록 준비하는데 기본적으로 딱딱하고/부드러운(Hard/Soft), 마르고/젖은(Dry/Wet), 차갑고/따뜻한(Cold/Warm), 거칠고/매끈한(Rough/Smooth) 기준으로 나누어 구성하고, 찌뚱하거나 물컹한 것, 포슬하거나 미끄러운 것, 두 촉감을 동시에 가진 것 등 다양한 사물들을 골고루 채워 넣는다.
- 촉각 드로잉 활동지는 키트 속 물체의 촉감을 연필선으로 표현하는 칸 하나와, 촉감이 불러일으키는 기억이나 느낌을 글로 표현하는 칸으로 구성되어 있다. 촉각키트 속 사물들의 촉감을 충분히 느껴보고 문장(혹은 단어)과 선으로 자유롭게 표현해본다.



#### 2교시 촉각 키트 탐구하기

- 촉감을 표현해보는 드로잉 활동이 끝나면 키트 속 사물들을 거칠기 순서, 온도 순서, 무게 순서대로 놓아본다. 부드러운 것부터 거친 것 까지, 차가운 것부터 따뜻한 것까지, 가벼운 것부터 무거운 것 순서로 물체를 놓아보면서 기준을 세울 수 있는 자신만의 측정법을 고민해본다. 함께 조를 이룬 참여자와도 대화하며 순서를 만들어 나간다.
- 강사는 참여자들이 각자의 측정법으로 늘어 놓은 물체를 함께 확인하면서, 어떤 객관적 기준과 방식을 적용했는지에 대해 함께 이야기 나눈다.
- 촉각의 숲 활동과 촉각 키트 활동을 마친 참여자들은 더욱 풍부해진 표현력을 바탕으로 자신만의 촉감이름을 만들어 본다. 자신의 외모, 성격, 소망을 담은 재미있는 촉감 이름을 짓고, 남은 수업 동안 서로를 촉감 이름으로 부른다.



## 4차시 까칠까칠 놀이터

### 1교시 사포키트 워크숍

- 사포키트는 강도가 다른 일곱 종류의 사포카드를 손끝으로 만지면서 거칠기 순으로 배열하는 게임을 위해 제작되었다. 카드의 뒷면에는 거칠기 순서대로 채색이 되어 있는데, 명도 순서 혹은 상징적인 색배열(예를 들면 무지개색)을 따르고 있다. 다시 말해, 손끝만의 감각을 활용하여 사포카드를 거친 순서대로 배열하고 뒤집었을 때, 명도 순서대로(혹은 색배열 대로) 놓여지면 미션을 성공한 것이다.
- 눈을 가리지 않은 상태에서 사포게임을 진행하다가 익숙해지면 안대로 눈을 가리고 사포의 순서를 맞춰본다. 스피드전으로 팀을 나누어 게임을 진행해도 좋다.
- 참여자들은 사포게임을 충분히 즐긴 이후 사포키트를 직접 제작해본다. 사포키트는 촉각에 집중할 수 있는 교구이지만 동시에 색채활동으로 활용할 수 있다. 강사는 참여자들에게 사포키트 제작에 필요한 재료를 소개하고, 제작 방법을 설명한다.
- 사포카드 뒷면을 아크릴 물감으로 직접 채색하면서 명도, 채도, 혼색의 개념을 익힌다. 이때 물감은 빨강, 노랑, 파랑의 삼원색과 흰색, 검은색만 제공하고, 직접 물감을 섞어보며 필요한 색상을 만든다.

### 2교시 너와 나의 촉각 암호말

- ‘너와 나의 촉각 암호말’은 사포의 거칠기와 한글 모스부호를 결합하여 만든 게임이다. 이진법(1과0으로만 구성)으로 만들어진 모스부호를 거칠기가 다른 두 종류의 사포로 변환하여 낱말 전달을 하는 것이 게임의 주요 미션이다.
- 게임을 진행하기 전에 활동지를 활용하여 모스부호의 사용방법을 익힌다. 자신의 이름을 모스부호로 써보고, 강사가 제시하는 단어들로 연습해본다. 실제 게임에서는 벨크로가 붙어 있는 동그란 모양의 사포를 찢다 붙였다 하면서 자음과 모음을 만들어 글자를 완성한다. 거칠고 부드러운 사포가 반복적으로 붙는 법칙은 한글 모스부호표를 따른다.
- 게임을 진행하기 위해서는 한 팀당 최소 3사람이 필요하다. 사포 암호말을 만드는 사람을 ‘전령사’, 안대를 끼고 손으로 암호말을 읽어내는 사람을 ‘촉(각을 지배하는)자’, 촉자가 손으로 읽어낸 암호를 해석해서 강사가 제시한 단어를 맞추는 사람을 ‘독해자’로 부르기로 한다.
- 모든 팀의 전령사에게 동시에 같은 단어가 주어지고, 촉자와 독해자를 거쳐 그 단어가 무엇인지 빨리 맞추는 팀이 점수를 획득한다. 단 안대를 낀 독해자를 제외하고는 게임 중에 말을 해서는 안된다. 소정의 상(품)을 활용하여 적극적으로 게임 참여와 집중도를 유도할 수도 있다.



## 5차시 촉각으로 촉각으로 표현하기

### 1교시 촉감 그림 그리기 - 붓키트 워크숍

- 철 수세미, 자른 빨대, 천연 수세미, 실리콘 등 붓의 머리가 다양한 질감으로 제작된 붓키트를 만져본다. 손바닥에 문질러 보거나 루페 등으로 관찰하면서 붓의 성질을 탐구한다.
- 참여자들은 붓키트 활동을 본격적으로 시작하기 전에 다양한 촉감의 붓을 직접 만들 수 있는 방법을 배운다. 강사는 참여자가 각자의 교육현장으로 돌아가 활용할 수 있도록 일상에서 쉽게 구할 수 있는 재료와 노하우를 소개한다.
- 붓키트 수업은 종이 표면의 거칠기를 변인으로 두는 것과 붓의 촉감을 변인으로 두는 것으로 2가지 실험이 진행된다. 먼저 강사는 거칠기가 다른 종이를 준비하고 참여자에게 같은 붓과 같은 농도의 잉크를 제공한다. 종이 질감에 따라 붓질이 남긴 흔적이 어떻게 달라지는지를 관찰해본다. 다음으로 같은 종이, 일정한 농도의 잉크를 제공하고 다른 질감의 붓이 종이 위에서 어떤 시각적 효과를 내는지 관찰해본다. 붓을 눕히거나 세우거나 문지르면서 방향, 압력이 질감에 어떤 영향을 미치는지도 탐구해본다.
- 붓 탐색이 끝나고 나면 개성 있는 붓자국을 활용하여 자신만의 촉감 그림을 완성해본다.



### 2교시 몰랑몰랑 캐릭터 만들기

- 손의 움직임과 점토가 만들어 지는 과정을 볼 수 없는 상태에서, 촉각에만 의지한 채 점토로 입체 형상을 만들어 본다. 단 형태를 나누어 빚고, 붙여서 만드는 것이 아니라 주먹 만한 한 덩어리 점토에서 형태를 뽑아내는 것을 조건으로 한다. 강사는 형태가 특징적인 동물이나 사물(코끼리, 악어, 기린 등) 만들기를 제안하고, 참여자들은 블라인드 상자에 손을 집어넣고 촉각만을 이용하여 형태를 만든다.
- 블라인드 상자는 점토를 만드는 당사자만 속을 들여다 볼 수 없도록 제작되었기 때문에 다른 참여자는 점토의 형태가 완성되어 가는 과정을 볼 수 있다. 이를 이용하여 무엇을 만들고 있는지 맞춰보는 게임을 진행할 수도 있다.
- 점토 만들기는 본인의 캐릭터 제작으로 이어진다. 촉각만을 활용하여 자신의 캐릭터를 점토로 만들고, 이름을 붙여준다. 활동지에 자신의 캐릭터가 좋아하는 것, 싫어하는 것, 가고 싶은 곳 등 사소한 정보들을 적어나간다. 참여자 모두가 각자의 캐릭터를 소개하는 시간을 갖는다.



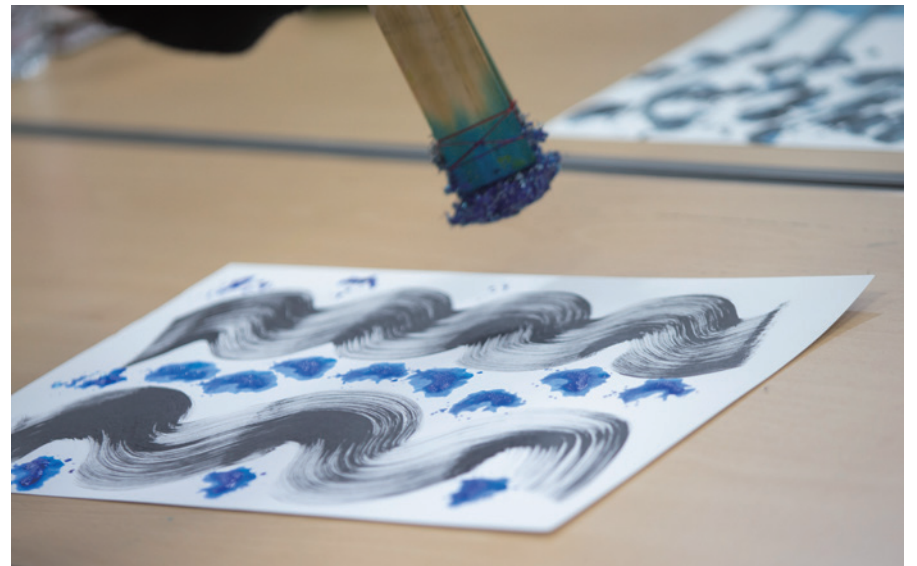
## 6차시 감각 함께 나누기

### 1교시 촉감으로 대화하기 - 촉감공유 스티커 워크숍

- 내 몸 안의 다양한 촉감을 발견해본다. 피부와 다른 머리카락과 손톱, 유난히 차갑고 따뜻한 부분, 박동이나 진동이 느껴지는 신체를 탐구해본다.
- 내 몸 촉감에 대한 관심은 타인과 교실환경으로 확장시켜 본다. 옷의 질감, 창문의 차가움과 미끄러움, 폭신한 의자 등받이 등 다양한 질감을 발견해본다. 참여자들은 교실 이곳저곳으로 흩어져 나만이 발견한 촉감에 '촉감공유 스티커'를 붙인다. 스티커의 상단에는 표면을 집중해서 만져볼 수 있도록 네모구멍이 뚫려 있고, 촉감을 발견한 자신만의 이름을 쓸 수 있도록 빈칸이 마련되어 있다. 참여자들은 스티커 하단에 만들어져 있는 땃글란에 해당 촉감에 대한 자신의 느낌을 자유롭게 덧붙여 쓴다. 땃글은 여러 명이 쓸 수 있기 때문에 같은 촉감을 서로가 얼마나 다르게 느끼는지를 한 눈에 볼 수 있다.

### 2교시 토론 - 교실 속 융합교육의 가능성

- 6차시의 프로그램에 참여하면서의 소감을 함께 나누어 본다. 예술, 과학, 촉각, 감각, 교육 등 수업과 관련된 키워드를 중심으로 토론시간을 갖는다.
- 비교적 변화에 보수적인 교육현장- 학교에서 융합교육은 어떤 의미인지, 융합교육은 실행되고 있는지에 대한 이야기를 나누어 본다. 참여자들이 융합교육을 어떻게 준비 및 실현하고 있는지에 대해 서로 공유하고, 직무연수를 통해 익힌 프로그램 활용 방안을 함께 고민해본다.



- 직무연수를 실행하면서 <촉각이 깨어날 때 2.0>의 워크북을 함께 제작하였다. 매 시간 별도로 활동지를 제공하지 않고, 수업에 진행에 필요한 기본적인 보조자료와 워크시트를 엮어 책자로 만들었다. 워크북의 활용은 아카이빙이나 편의성 측면에서 긍정적이었지만, 순간적인 자유로운 표현들을 담기에는 구성면에서 아쉬움이 있었다. 도르래 키트와 함께 제공되는 무지노트와 기능적으로 겹치는 부분이 있어, 워크북의 구성 및 디자인을 개선해야 할 것으로 보인다.
- 직무연수에서 실행된 프로그램들을 학교 현장에서 어떻게 준비하고 활용할 수 있는지를 매 시간 소개하였다. 공간적인 한계를 극복하는 팀이나, 재료준비와 사용법을 상세히 전달했다. 지난 해 도르래에서 발간한 수업 매뉴얼이 참여자들의 이해도를 높이는 데 큰 역할을 했다. 다양한 과목의 교사들이 참여했기 때문에 지식을 전달하기 보다는 도르래가 지향하는 융합교육에 대한 태도를 함께 나눌 수 있도록 프로그램을 실행하였다.

**실행분석**

- <감각을 회복하는 예술과학 융합교육 직무연수>는 교수역량강화를 위한 재교육이기도 하지만 동시에 공교육 종사자들에게 문화예술교육을 소개하고, 향유의 기회를 제공하는 것이기도 했다. 문화예술교육 프로그램의 참여자로서 교사들은 적극적으로 즐기고 몰입하였으며, 자신의 교실로 돌아가 프로그램을 어떻게 활용할지를 고민하였다. 특히 미술이나 과학 외에 영어, 수학, 사회, 초등교육 등 다양한 교과의 교사들이 참여하여 논의가 풍부하게 이뤄졌다.
- 예술과 교육 도르래(이하 도르래)가 이번 직무연수에서 활용한 키트는 총 여섯 가지(도르래 키트, 촉각 키트, 사포키트 2종, 붓키트, 촉감공유 스티커)로 2020년 개발한 키트를 수정 보완하고, 새로 개발한 키트 1종(너와 나의 촉각암호말)을 포함한다. 코로나 19로 비대면 수업이 보편화되면서 각자의 가정에서 키트를 활용하는 예술교육이 양적으로 증가하였다. 대개의 교육키트가 구성품을 조립/재조립 하여 결과물을 완성하는 방식으로 제작되는 것과 달리 도르래의 키트는 키트 자체를 제작하는 과정도 교육의 일부가 될 수 있으며, 키트를 기반으로 다양한 활동을 전개할 수 있다. 촉각키트를 속 사물들을 수집해 오는 활동이나, 붓키트와 사포키트를 직접 제작하는 활동은 하나의 독립적인 프로그램으로 기능한다. 교구를 제작하는 과정은 수업을 위한 단순한 준비과정이 아니라 자연스럽게 촉각-촉감에 대한 사고를 확장하고 예술활동을 경험하도록 한다. 첫 시간에 제공되는 도르래 키트(루페,안대,무지노트,연필)는 모든 차시에서 지속적으로 활용되는데, 교육 프로그램 종료 후에도 일상생활에서 촉각 및 감각에 대한 탐구활동을 이어나갈 수 있도록 한다.

**3. 강사 만족도**

- 강사에 대한 문항은 총 다섯 가지로 전달력, 소통능력, 흡인력, 수업 준비성에 걸친 항목으로 구성되었는데, 전 문항에서 전원으로부터 ‘매우 긍정’ 답변을 받았다. 강사들이 지시하거나 지도하기보다는 조력자가 되어주고, 문화예술교육 프로그램을 처음 접하는 참여자들에게 용기를 북돋아주는 역할을 했기 때문이라고 생각했다. 수업 초기에 간단한 미술활동에도 ‘제 작품은 실재작이에요.’라고 말한다든지, 다른 사람과의 작품과 비교하는 상황이 벌어졌는데, 강사진은 참여자들과 개성 있는 작품의 소중함과 실패에 대해 이야기를 나누며, 적극적인 표현과 참여를 독려했다.

**4. 수업환경**

- 수업환경에 대한 문항은 공간, 재료, 식사 및 간식, 시종 시간 등의 질문들을 작성하여, 수업에 몰입할 수 있는 물리적인 환경들이 잘 갖추어졌는지를 진단하였다. 여섯 문항 중 다섯 문항이 긍정 답변(매우 그렇다/그렇다)이었으나, 수업이 열리는 시기나 시간은 개선해야 되는 지점으로 꼽혔다. 이번 직무연수의 경우 금요일 저녁시간에 진행하다 보니 교통체증으로 인해 참여가 쉽지 않았고, 한 주간 쌓인 피로가 수업의 몰입도를 방해하기도 했다. 교사들을 대상으로 한 연수인 만큼 방학기간을 이용하거나 설문 조사의 선호도 (평일 수, 목 저녁)를 반영하는 것이 참여자에게도 효과적일 것으로 보인다.

**만족도 조사  
객관적 결과  
분석**

**1. 교육과정**

- 교육과정에 대한 설문은 학습목표 달성, 수업의 활용도, 교재와 교구에 대한 평가의 세 가지 항목으로 세분화하여 진행했다. 촉각이라는 감각을 재인식하고, 융합교육에 대한 새로운 관점을 제시하고자 하는 이 프로그램의 핵심적인 학습목표는 충분히 전달된 것으로 보인다. 다른 감각으로의 관심 확장 문항에 대해서는 모두 긍정 반응(매우 그렇다, 그렇다)으로 2020년의 지표보다 개선된 결과를 보여주었다. 촉각을 중심으로 한 활동을 진행하면서도, 다른 감각들과의 관계성을 프로그램 속에서 자연스럽게 녹아낸 덕분으로 보인다.

- 교사들을 대상으로 한 직무연수인 만큼 각자의 교육현장에서의 활용도에 대해 질문하였는데, 전체적으로 평균 4.9점(5점 만점)의 평점을 받았다. 올해는 연구진이 재료 연구와 교구 제작에 무게 중심을 적지 않게 두었고, 실제 프로그램 내에서 교구 제작과 활용법에 대해 구체적으로 강의했기 때문에 교재와 교구에 대해 4문항을 준비하였다. 전체적으로 긍정답안(매우 그렇다/그렇다)를 선택하였고, 특히 교구의 창의성과 교육적 효과에 대해서는 전원 ‘매우 그렇다’고 답변하였다.

**2. 수업 효능감 및 만족도**

- 참여자들은 이번 직무연수에서 가장 재미있고 유익했던 수업으로는 ‘촉감 그림 그리기- 붓키트 워크숍’을 꼽았다. 차순위로 선택된 수업은 ‘감각의 숲으로 떠나자’와 ‘사포키트’ 활동이었다. 세 가지 활동 모두 촉각을 중심으로 다른 감각을 함께 활용하는 복합적인 수업이며, 놀이와 실험, 관찰활동이 균형감 있게 구성되어 있다는 공통점이 있었다. 올해 도르래에서는 지난 두 해 동안 개발한 <촉각이 깨어날 때>를 실연해 볼 수 있는 기회가 많았는데, 실행 회차가 반복되면서 프로그램이 보다 풍부해지고, 정교해진 것으로 보인다.

## 5. 만족도 조사 설문조사지

I. 다음은 [교육 과정] 에 대한 질문입니다. 적합한 곳에 [V] 체크해 주세요.

항목	매우 그렇다	그렇다	보통 이다	그렇지 않다	전혀 그렇지 않다	평균/ 5
학습 목표						
이 수업을 통해 촉각과 촉감에 대한 시각/관점이 확장되었다.	⑤	④	③	②	①	5
수업을 통해 촉각이 삶에서 필수적인 감각임을 느낄 수 있었다.	⑤	④	③	②	①	5
융합교육에 대하여 새로운 인식을 하게 되었다.	⑤	④	③	②	①	5
촉감 이외의 다른 감각(시각, 청각, 후각, 미각)에 대해서도 더 많은 것을 알고 싶어졌다.	⑤	④	③	②	①	4.6
활용도						
촉각을 활용한 다양한 활동들을 경험할 수 있었다.	⑤	④	③	②	①	5
내가 담당하고 있는 교과에 활용할 수 있는 지점들이 있었다	⑤	④	③	②	①	5
학급에서 촉각프로그램을 활용한다면 학생들에게 유익할 것 같다.	⑤	④	③	②	①	4.8
교재와 교구						
수업에 사용된 교구는 수업의 내용을 전달하는데 적합하였다.	⑤	④	③	②	①	4.8
수업에 사용된 교구는 창의적이면서 교육적 효과를 끌어낼 수 있다.	⑤	④	③	②	①	5
수업에 사용했던 교구를 학급에 돌아가서 직접 만들고 활용할 수 있다.	⑤	④	③	②	①	4.6
워크북의 구성과 내용은 수업 중에 잘 활용할 수 있도록 제작되었다.	⑤	④	③	②	①	4.8
수업 참여도						
나는 이 수업에 적극적으로 참여했다.	⑤	④	③	②	①	4.8
나는 이 직무연수의 수업내용을 대체로 잘 이해했다.	⑤	④	③	②	①	4.8
다음번에도 관련된 수업이 열린다면 참가하고 싶다.	⑤	④	③	②	①	4.8
이 수업에서 학습한 내용은 학교나 기타 연수에서 경험하기 힘들다.	⑤	④	③	②	①	4.7

II. 다음은 각 수업에 대한 효능감 및 만족도에 대한 질문입니다. 적합한 곳에 [V] 체크해 주세요.

항목	매우 만족	만족	보통	불만족	매우 불만족	평균/ 5
1. 감각의 숲으로 떠나자	⑤	④	③	②	①	4.7
2. 촉각 드로잉	⑤	④	③	②	①	4.8
3. 까칠까칠 놀이터 - 사포키트 (1)	⑤	④	③	②	①	4.8
4. 너와 나의 촉각 암호말 - 사포키트 (2)	⑤	④	③	②	①	5
5. 촉감 그림 그리기 - 붓키트 워크숍	⑤	④	③	②	①	4.8
6. 몰랑몰랑 캐릭터 만들기	⑤	④	③	②	①	4.5
7. 촉감으로 만나는 나의 몸 - 내 몸 촉감 보고서와 스티커	⑤	④	③	②	①	4.6
8. 촉각으로 대화하기 - 촉감 공유 스티커	⑤	④	③	②	①	4.7

재미있고, 유익하게 참여했던 수업은 무엇인가요? (복수 응답 가능)

감각의 숲으로 떠나자 -공동 2위

촉각 드로잉 - 촉각키트

까칠까칠 놀이터 - 사포키트 (1) - 공동 2위

너와 나의 촉각 암호말- 사포키트 (2)

촉감그림그리기 - 붓키트 워크숍 - 1위

몰랑몰랑 캐릭터 만들기

촉감으로 만나는 나의 몸 - 내 몸 촉각 스티커

촉각으로 대화하기 - 촉감 공유 스티커

가장 창의적이었던 키트는 무엇인가요? (복수 응답 가능)

감각의 숲으로 떠나자 - 촉감열매와 루페 - 1위

촉각 드로잉 - 촉각키트

까칠까칠 놀이터 - 사포키트 (1) - 공동2위

너와 나의 촉각 암호말- 사포키트 (2)

촉감그림그리기 - 붓키트 워크숍 - 공동2위

몰랑몰랑 캐릭터 만들기

촉감으로 만나는 나의 몸 - 내 몸 안의 촉각 스티커

촉각으로 대화하기 - 촉감 공유 스티커

## III. [강사만족도]에 대한 질문입니다. 적합한 곳에 [V] 체크해주세요.

항목	매우 그렇다	그렇다	보통 이다	그렇지 않다	전혀 그렇지 않다	평균/ 5
1. 강사는 수업의 내용을 이해하기 쉽게 전달해 주었다.	⑤	④	③	②	①	5
2. 강사와 소통하기에 불편함이 없었다.	⑤	④	③	②	①	5
3. 강사는 수업에 몰입할 수 있도록 해주었다.	⑤	④	③	②	①	5
4. 강사와 함께 수업하는 것이 즐거웠다.	⑤	④	③	②	①	5
5. 강사는 매 차시 수업을 성실하게 준비했다.	⑤	④	③	②	①	5

## IV. 수업 환경에 대한 질문입니다. 적합한 곳에 [V] 체크해 주세요.

항목	매우 그렇다	그렇다	보통 이다	그렇지 않다	전혀 그렇지 않다	평균/ 5
1. 수업이 진행된 부산문화재단(편의시설, 청결도, 조용함 등)은 만족스러웠다.	⑤	④	③	②	①	4.7
2. 수업 활동 중 필요한 재료와 도구는 충분했다.	⑤	④	③	②	①	5
3. 수업시간에 제공되는 식사 및 간식은 만족스러웠다.	⑤	④	③	②	①	4.8
4. 수업의 시종시간이 잘 지켜졌다.	⑤	④	③	②	①	4.8
5. 회차당 수업 시간은 적절하였다.	⑤	④	③	②	①	5
6. 수업이 열린 요일과 시작시간은 적절하였다.	⑤	④	③	②	①	3.8

## 단체소개

## 예술과 교육 도르래

예술과 교육 도르래는 다양한 아티스트가 함께 모여 문화예술교육을 실천하는 연구 공동체다. 예술이 삶이 되고, 삶이 예술이 되는 순간들이 세상을 살아가는 데 반짝이는 영감이 될 수 있기를 바란다.

## 함께 한 연구진

**문지영** 책임연구원 | 연구 기획 및 총괄

모두가 당연하다고 여기는 것들에 의문을 갖는 것을 좋아하며, 사소하고 주변적인 것에 관심이 많다. 비효율적인 예술과 삶을 지향하며 굳이 고생을 사서하는 편이다. 예술가로 전시와 창작활동을 이어오고 있으며, 부산의 문화예술교육 현장에서 재미있는 일을 모색하기 위해 예술과 교육 도르래를 운영하고 있다.

**조정환** 연구원 | 교구제작과 재료연구

대학과 대학원에서 미술을 전공하고 작업과 문화예술교육을 병행하고 있다. 전자기기보다는 몸으로 감각할 수 있는 아날로그 장치를 사랑하며, 뭐든 손으로 만드는 것을 좋아한다. 마음을 열고 모두가 서로에게 선생이 될 수 있는 위계 없는 교실을 꿈꾼다.

**윤신혜** 연구원 | 리서치와 아카이빙

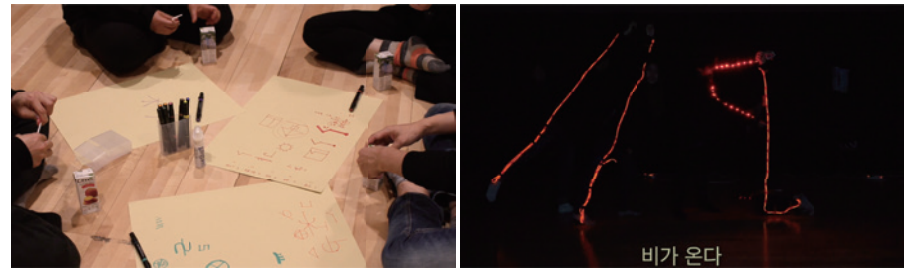
생물공학과 미술학, 보기에 너무 다른 두 개의 전공을 가지고 있다. 과학자와 예술가는 다루는 소재만 다를 뿐, 모두 관심과 관찰을 통해 새로운 의미를 찾아내는 사람이라 생각한다. 많은 사람과 이러한 태도를 나누고자 문화예술교육 활동을 하고 있다.



# 2021 내 흥겨다, 기호학: 우리말해요

프로젝트 팀 팬시

발견 - <내 혀다>언어의 확장'이라는 컨셉을 중심으로, 빛 도구 키트를 활용하여 모둠형으로 진행되었다. 이 과정에서 기호학에서 다루고 있는 기호의 기능과 의미작용, 표현과 의사소통의 체계는 프로그램 개발 연구를 진행하는 동안 연구원들에게 방향성을 잃지 않도록 했으며, 창의적 소통과 적극적 공감을 통한 엉뚱한 상상을 실천 할 수 있는 인지융합예술교육 <2019 내 혀다, 기호학>이 되었다. 프로그램의 제목 '내 혀다'는 내키는 데로, 끄집어 내다의 옛 표현으로 내면의 이야기를 마음껏 드러내고, 표현의 자유의지를 담고 있는 기획의도를 의미한다.



2019 프로그램 진행 모습

이렇게 2019년의 프로그램개발 이후 2020년에 확장 개발 된다. 2020년의 프로그램 확장의 중점은 감정을 포함하는 몸짓 기호의 표현이었다. 기존 프로그램에서 표현되는 기호는 일종의 무언극형태로 공유되어서 단순화된 의미 전달을 했다면, 2020년에는 배제된 감정을 표현하는 방식으로 소리를 도입하여, Led Strip위주의 키트에서 감정소리상자를 포함하여 프로그램 키트의 활용성을 확대하였다. 감정의 소리를 전달, 공유 방법을 위한 소리 상자는 나무, 일상의 재료가 조합되어 소리구멍을 통한 원활한 진동이 표현되는 방식으로 제작되었으며, 조립방법이 정형화 되지 않는 자유로운 완성의 형태로 다양한 소리를 몸짓 언어와 함께 표현할 수 있었다. 프로그램키트의 적극적 활용은 성인 프로그램으로 개발된 <내 혀다, 기호학>을 저학년 자녀중심 가족 참여형 프로그램으로 전환할 수 있도록 진행의 다양성과 참여 대상의 확대를 실험하는 도구로서 감정의 소리를 표현하는 계기가 되었다.

# 2021 내 혀다, 기호학: 우리말해요!

프로그램명

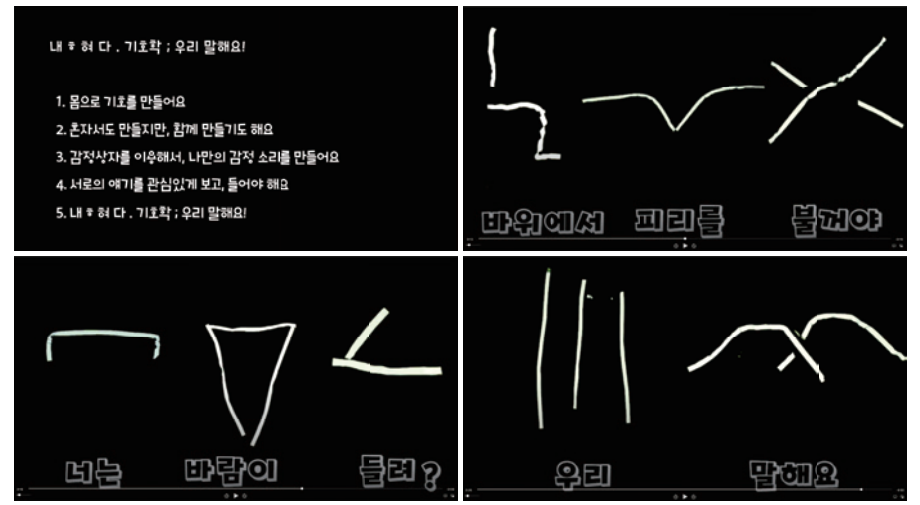
## 연구개발 계기

문화예술교육프로그램을 기획·개발하면서 궁극적으로 예술을 통해 이루고자 했던 고민을 실천 해 볼 수 있었던 지난 3년 동안, 무엇이든 내 마음대로, 규칙을 벗어나 내키는데로 할 수 있는 예술교육의 장을 만들고자 했다. 알고 있지만 실천하지 못하는 '서로를 듣기' 즉, '소통'은 여전히 쉽지 않다. 그럼에도 지난 3년의 과정을 볼 때, 서로를 열심히 들으려고 노력했던 연구진과 참여자들에게 감사의 마음을 먼저 전하고 싶다.

예술교육프로그램의 기능 교육을 벗어나 감성과정을 중심에 놓고 싶었던 어느 날, 끝없이 오고가는 대화와 논쟁을 바라보며 아무도 서로를 듣지 않는다는 흔한 일상의 경험은 서로의 이야기를 잘 듣게 하는 프로그램에 대한 막연한 그림이 그려졌다. 그리고 교육 프로그램으로서 실천하기 위한 여러 장치들을 찾기 시작했고 마침내 연구진들과 프로그램 개발이 시작되었다.

무엇보다 말하는 방법적 차이, 이해를 위한 공감과 같은 말을 상징적으로 대신 할 수 있는 '소통'이라는 키워드는 새로운 프로그램을 개발하고자 하는 의도와는 다소 거리감이 있어서 부담스러웠다. 그러나 그 뻔한 고민은 누구나 하고 있는 문제이니 만큼 출발의 공감을 쉽게 할 수 있다는 장점이 있었고, 예술가의 시선으로 예술교육프로그램으로 풀어낸다면 무엇인가 획기적인 방법을 찾을 수 있을 것이라는 막연한 기대감도 함께 했다.

프로그램은 참여자의 이해와 몰입을 유도하는 상황의 설정, 혼자 또는 여럿의 몸짓으로 표현해야만 하는 언어 그리고 이를 기록하고 정리하는 과정을 통해서 창의적 발견과 예술적 실현을 할 수 있도록 설계되었다. 프로그램에서 다루고 있는 몸짓으로 표현되는 언어는 선사시대 기호와 문법 그리고 인디언의 장식품에 사용된 상징적 기호로 기록된 이야기를 기초로 하였다. 이를 통하여 프로그램 도입부에서 참여자들과 함께 시작할 수 있는 다섯 개의 기본 몸짓 언어(기호) '하다 △, 가다 □, 먹다 ⊥, 듣다 ∠, 보다 ○'가 설정되었다. 다섯 개의 설정된 기본 단어를 익히고, 활용을 위한 배경으로 '<내 혀다> 나라의 설정 - <내 혀다>언어의

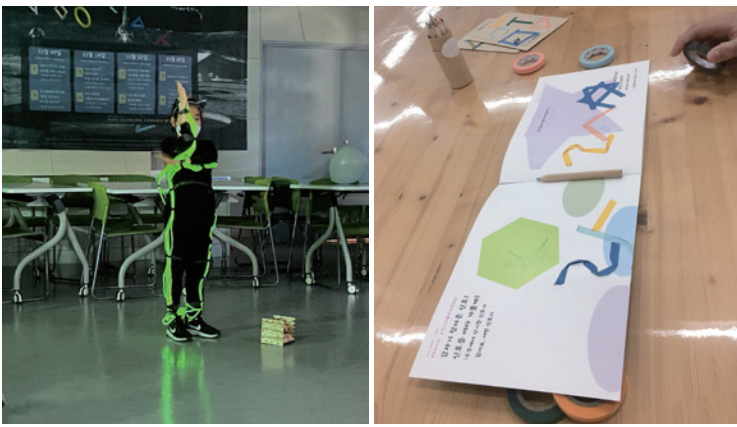


2021 프로그램 진행 모습

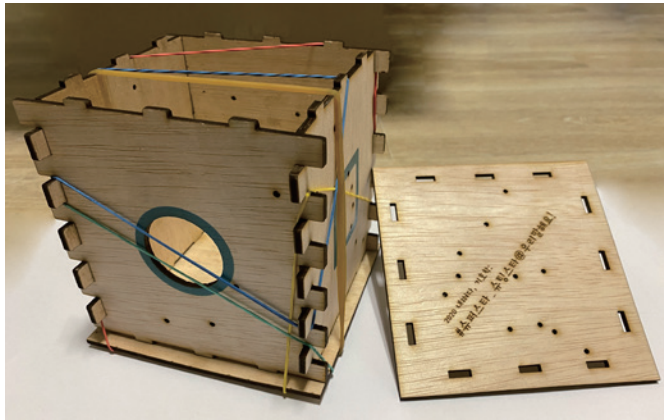


프로그램 대상의 변화는 프로그램 진행 속도에 변화를 주었다. 성인이었을 때 공감 도입단계의 진입이 어려웠다면, 가족 참여형에서는 매우 유연한 도입이 이루어졌다. 이것은 자녀 중심의 사고 진행으로 프로그램상의 설정 상황에 대한 상상도입이 매우 빠르게 진행되었으며, 이를 통한 결과인 대화표현에서는 부모세대의 관찰자적 참여로 ‘아이와 함께, 마음의 소리듣기’에 대한 부분에서 다소 아쉬움도 있었다.

프로그램 개발 3년차인 2021년에는 프로그램의 진행 배경이 다시 지구, 한국으로 돌아와 성인과 가족을 중심으로 설계되었다. 2019, 2020년도의 2주 또는 4주 연속 참여 형식에서 2020년에는 단일 참여 캠프형식으로 전환되었다. 캠프형 진행은 장시간 진행된다는 단점에도 불구하고 프로그램 몰입도 상승으로 프로그램 참여자의 자유로운 상상과 공감으로 나만의 이야기가 우리의 이야기로 전환되는 과정을 관찰할 수 있었다.



2020 프로그램 진행 모습



2020년 프로그램이 미취학, 저학년 자녀가 포함된 가족 형태로 확대되면서, 부산국립과학관과의 협업으로 상상 유도의 장치로 공간배경에 변화가 있었다. 새로운 나라 ‘내 허다’의 언어가 익숙해진 지구인들은 ‘지구에서 우주로의 이주 - 외계인 친구와의 만남 - 둘만의 소통방법 - 이주자를 위한 전달’로 <내 허다>어를 활용했다. 페르미의 역설의 ‘그들은 어디에 있는가?’에 대한 질문에 대한 ‘그들은 거기에 있고, 친구가 되었다’를 우주행성이라는 배경을 중심으로 가족참여자들이 빛, 소리상자, 몸짓 기호를 활용하여 마음껏 상상하여 행성에서 우주인과 소통할 수 있도록 가족 모듬형으로 진행된 ‘2020 내 허다 기호학; #슈퍼스타, 슈팅스타@우리말해요’ 되었다. 이후 한국문화예술진흥원 유튜브 채널 시연워크숍의 형태로 온라인으로 확장되어 프로그램 진행방법, 소통의 다양성을 프로그램 진행자와 프로그램 참여자가 공감하는 형태로 확장 실현하는 계기가 되어, 온라인 콘텐츠로서의 가능성을 실험해 볼 수 있었다.

그동안 프로그램을 진행하며 발생했던 복잡한 프로그램 키트를 재구성하고, 창작기호를 어둠속에서 완벽하게 보여주고자 선택된 Led Strip과 같은 빛 표현 재료에서 발생되었던 전압의 문제를 교체하여 단순하게 구성하는 것으로 변화를 주었다. 2019, 2020에서 참여자들은 신체의 옆면, 앞면, 뒷면 등 자유롭게 Led Strip를 부착하는 형태에서 2021년에는 앞면, 옆면으로 제한하여 복잡한 형태로 창작된 기호를 표현하기 위해서는 모두 내 협업을 유도 할 수 있었다. 또한 프로그램 참여 도입을 위한 상상 공간을 일상의 공간에서 출발하여 공간구성을 입체적으로 표현 하는 과정을 포함하였다. 입체적으로 구현된 공간에서 모두는 대화를 정하고, 정해진 대화를 창작기호로 기록하여, 기록된 기호를 몸으로 표현하면서 감정을 키트를 활용하여 표현할 수 있었다. 키트를 활용한 소리는 2020년의 자유로운 표현 방식에서 ‘굽기, 두드리기, 흔들기, 튕기기’로 하여 키트의 구성품을 참여자 본인의 감정을 직접적으로 표현하거나, 모듬내 역할을 분담하여 진행 하는 방식으로 키트의 활용이 자연스럽게 이루어 졌다. 모든 참여자들은 프로그램 진행초기 주어지는 ‘하다 △, 가다 □, 먹다 ⊥, 듣다 <, 보다 ○’ 기본 5개의 기호를 연습하는 과정을 통해 의미와 기호의 관계를 인지하고, 또 다른 의미 전달을 위해 기호를 창작 하는 과정, 각 모듬의 기호를 해석하는 과정을 통해서 다른 모듬의 이야기를 주의 깊게 듣고, 볼 수 있었다.

	2019	2020	2021
설정	새로운 나라의 등장	행성, 우주인 친구와의 만남	현실의 가상공간
참여자	성인	저학년 자녀를 가족	성인, 고학년 자녀 가족
표현	빛+기호	빛+소리+기호	빛+소리+기호
확장	기본 5단어를 동작 중심으로 확장	기본 5단어를 중심으로 동작, 감정 표현으로 확장	기본 5단어를 중심으로 동작, 감정 표현으로 확장
키트	빛, 워크시트 키트	빛, 소리창작, 워크시트 키트	빛,소리창작, 워크시트 키트
중심키워드	소통	소통	소통
진행	모듬형	가족 모듬형 / 온라인 확장	가족 모듬형 / 온라인 확장

2019-2021 내 께다 기호학 프로그램 비교

## 소개 및 특징

‘내 께다 기호학 : 우리말해요!’ 는 예술의 자율 창의성, 인문학적 배경, 과학적 소재와 설정 그리고 철학적 사고를 중심에 두고 개발된 인지융합예술교육 프로그램이다. 프로그램은 새로운 형태의 소통 방법으로 창의적 과정 경험을 참여자들과 나누며 잘 말하기위해 잘 듣는 상대와의 소통 과정과 의미를 찾아가는 내용을 담고 있다. 감상과 이해 또는 기능 예술 활동과는 다르게 상황설정에 대한 이해와 공감, 창의적 기록과 표현을 통해서 능동적 실천 예술 활동을 실현 할 수 있다.

나와 우리의 표현을 통해서 서로를 공감 소통하는 방법을 익히는 ‘내 께다 기호학 : 우리말해요!’는 몸으로 표현하고, 눈과 귀로 이해하며, 마음으로 듣는 본 프로그램은 성인, 가족, 중, 고등 그룹, 기업집단으로 참여가 가능하며, 3시간 단기 속성 개인형, 6시간 캠프 모듬형으로 진행될 수 있다.

## 목표

- 프로그램은 서로의 약속을 상징기호로 창작하고. 공유하는 표현과정을 통해서 공감의 방법론을 찾을 수 있다.
- 프로그램은 창의적 창작 과정을 통해서 조형적 표현 공간을 입체적으로 표현할 수 있다. 이 과정에서 상상을 현실로 공간의 개념을 확장 전환하여 표현의 자율성을 극대화 할 수 있다.
- 프로그램은 몸짓으로 표현하는 기호, 소리로 전하는 감정의 과정으로 서로의 표현을 입체적으로 인지하고 이해할 수 있다.
- 공감과 공유를 위한 기록은 접근과 시도를 객관화할 수 있으며, ‘서로 잘 듣기’에 대한 예술적 공유를 경험 할 수 있다.
- 인지융합 예술교육프로그램으로서 새로운 가능성을 통해서 사회전반의 다양성에 유연하게 대처할 수 있다.

캠프형 집중 프로그램

## 운영체계 및 방식

**교육 운영**

일자 2021년 11월 20일 토요일  
 시간 오후 1시부터 6시 30분까지 (80분 X 4차시)  
 장소 한성1918 청자홀

**참여인원 및 대상**

총 참여인원 8명(가족 2팀)  
 대상 초등학교 자녀를 동반한 가족 및 대학생, 성인팀



**세부 지도안**

**1차시**

**동선** : 프로그램 진행 공간 외부에서 내부로 진입  
**체험** : 움직임 가이드, 피에조 마이크 등을 통하여 움직임과 사운드에 대한 체험  
**진행** : 프로그램 진행 가이드의 멘트에 따라 일자형으로 이동 후 원형배열 후 프로그램 시작

**프로그램 세부 지도안**

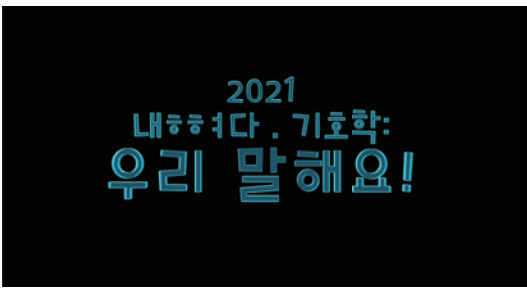
- 새로운 세상으로 문을 열고, 캄캄한 어둠 속에서 알록달록 빛을 따라 걸어갑니다. 빛을 따라 손을 움직여보면, 나의 움직임은 소리가 되어 공간에 울려 퍼집니다. 시각과 촉각, 청각의 모든 감각을 깨우며 수업을 시작합니다.
- 모든 시선이 모이는 곳에서, 새로운 언어가 담긴 영상이 시작됩니다.
- 호기심과 궁금증을 자극하며, 여러 이야기를 나눈 후 수업에 대한 소개를 진행합니다.
- 새로운 언어를 만들기 위해 몸을 움직이는 준비를 합니다. 움직이면서 자신의 신체를 인지하고, 공간을 이동해보기도 하고, 힘의 크기를 변화해 보기도 합니다. 다른 사람과 움직임을 연결하면서, 함께 연결되는 의미를 찾아봅니다.
- 모둠을 정하고(가족별로) 기호를 만들어봅니다. 여러 가지 몸의 감각으로 해결해야 하는 미션을 통해 연결된 다양한 움직임을 표현해 봅니다. 하나의 기호가 정해지면, 기호를 촬영해서 직접 보여줍니다(팀 기호 혹은 자신의 별칭 기호 만들기). 사진에 표현된 모습을 보면서, 시각적으로 언어를 인지합니다.
- 기호를 만드는 미션을 성공하면 새로운 세계로 떠날 수 있습니다.

**영상의 활용**

- '내 혀다 기호학 : 우리말해요!' 인트로 영상
- '내 혀다 기호학 : 우리말해요!' 기본 5 단어를 표현하는 방법 영상

**준비물**

새로운 세상 공간 설정, 활동지, 활동북



프로그램 인트로



프로그램 기본 5 단어 표현 가이드

온라인 콘텐츠 I

1. '내 혀다 기호학 : 우리말해요' 인트로 영상  
: 프로그램 소개 영상을 감상합니다.  
앞으로 우리가 해야 할 활동을 이해할 수 있습니다.
2. '내 혀다 기호학 : 우리말해요' 기본 5 단어를 표현하는 방법 영상  
: 기본 단어 영상을 통해 몸으로 기호를 표현한다는 것을 다시한번 생각해봅니다.

2차시

동선 : 참여자 전체 진행에서 모둠별 나눔 (검은 배경 천 중심 이동)  
 체험 : 입체적 공간 구성  
 진행 : 몸짓 기호-언어를 위한 공간의 표현, 모둠별 논의 후 공간을 입체적으로 표현 후 대화를 구성

프로그램 세부 지도안

- 새로운 세계로 떠나는 스토리텔링으로, 떠나고 싶은 나만의 공간을 상상해 봅니다. 눈을 감고, 오로지 나의 생각에 존재하는 공간을 마음껏 상상합니다. (실제 공간도 되고 가상의 공간이여도 됩니다.)
- 상상한 공간을 몸으로 표현합니다. 공간을 표현하는 움직임이여도 되고 공간에서 하고 싶은 것이여도 됩니다.
- 다른 사람은 공간을 유추해보고, 공간을 주제로 다양한 이야기를 나눠 봅니다.
- 상상한 공간을 시각적으로 표현해보는 활동을 진행합니다. LED 스트립과 마스크테이프의 사용 방법에 대해서 설명한 뒤, 자유롭게 재료를 활용할 수 있는 분위기를 조성합니다. 재료를 표현하는 구체적인 예시를 보이지 않도록 유의합니다.
- 모둠별로 다양한 재료를 활용해 공간을 만들어 봅니다.
- 모둠별 공간이 완성되면, 공간에서 떠오르는 느낌이나 하고 싶은 말을 생각해봅니다. 개인 활동지에 느낌이나 말을 적어보고 기호로 표현해봅니다. - '내 혀다 기호학 : 우리말해요!' 기본 5 단어를 표현하는 방법 영상

준비물

LED Strip, 마스크테이프, 워크시트

온라인 콘텐츠 II

1. '내 혀다 기호학 : 우리말해요!' 기호 영상  
: 공간에 대한 이야기 - 공간의 의미를 통해서 대화를 이어 갈수 있도록 합니다.

### 3차시

**동선** : 참여자 전체 진행에서 모둠별 나눔 (검은 배경 천 중심 이동)

**체험** : 프로그램 키트를 활용하여 소리상자를 완성, 환복 후 기호 표현을 위한 준비

**진행** : 공간을 배경으로 구성된 대화를 기호로 표현하고, 소리상자-감정에 대한 인지를 도와 공간과 소리상자를 제작하고 감정의 다양한 표현을 연습

#### 프로그램 세부 지도안

- 대화에 꼭 필요한 요소에 대해 질문하며 시작합니다. 대화에는 감정이 들어있다는 것을 인지하고, 3차시 활동을 안내합니다.
- 다양한 감정에 대해서 알아보며, 감정을 움직임으로 표현합니다.
- 감정의 표현을 도와줄 [감정소리상자]키트를 소개합니다.
- 다양한 재료를 조합해서, 자신만의 [감정소리상자] 키트를 제작합니다. 강사가 특정 모양의 형태를 보여주지 않도록 유의합니다.
- [감정소리상자]의 다양한 재료들을 활용해 여러 가지 감정을 표현합니다. 4가지의 방법(긁기, 두드리기, 튕기기, 흔들기)에 대해 간단히 안내를 한 후, 자신만의 감정 표현을 찾을 수 있도록 합니다.
- 개인 워크시트에 감정을 적어봅니다.
- 모둠별로 워크시트를 보며, 모둠별 대화를 구성해 봅니다. 대화의 순서를 정리하도록 합니다. 순서가 정리되면, 모둠별 워크시트에 정리합니다.
- 몸으로 대화를 표현하기 위해, 스트립을 부착합니다. 반사테이프를 붙이기 전에, 양면테이프를 활용해 가이드라인을 정합니다.

#### 영상의 활용

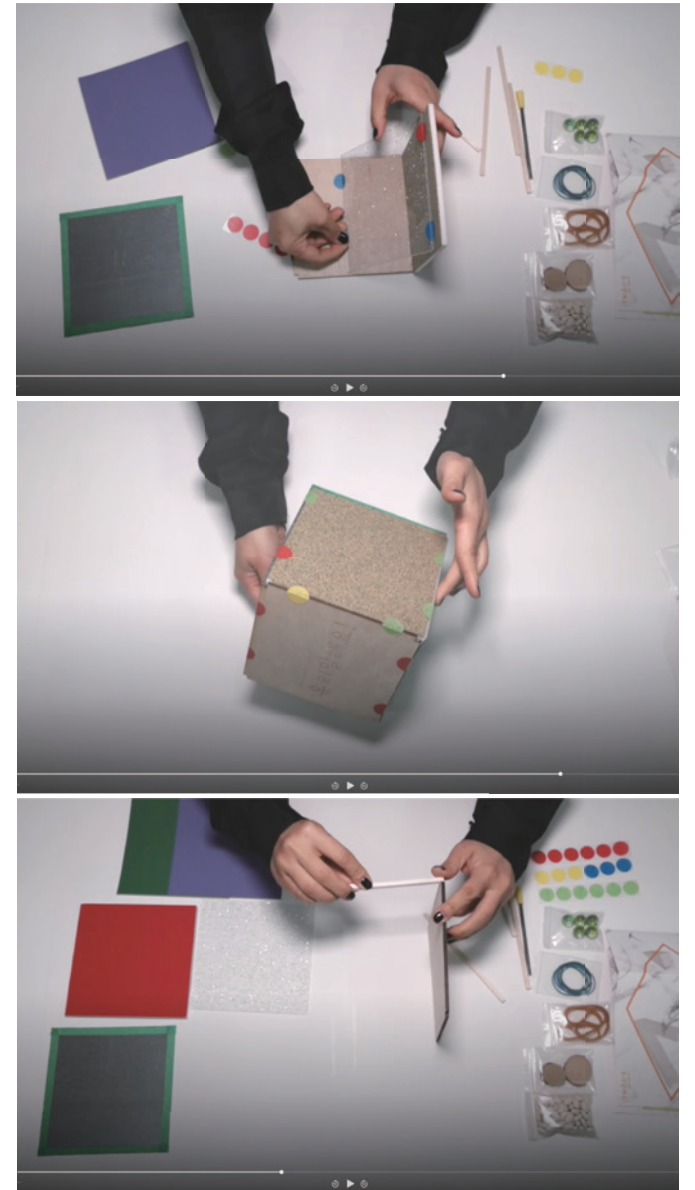
1. 소리상자키트 제작 영상
2. '내 혀다 기호학 : 우리말해요!' 예시 영상

#### 준비물

워크시트, '내 혀다 기호학 : 우리말해요!' 소리상자키트

#### 온라인 콘텐츠 III

1. '내 혀다 기호학 : 우리말해요!' 소리상자키트 제작 영상
  - : 소리상자키트를 열어봅니다.
  - : 소리상자키트의 구성품을 보고 자기만의 소리상자를 만들어봅니다.
  - : 완성된 소리상자로 다양한 소리들을 만들어 보고 활동지에 작성해봅니다.



2. "문장 만들기 예시 영상" - 워크시트 활용 가이드
  - : 자신이 하고 싶은 말을 적어봅니다.
  - : 문장을 표현하는 단어를 기호로 만들어 봅니다.
  - : 그 문장의 감정을 소리로 만들어봅니다.

온라인 콘텐츠 IV

‘내 ㅎㄷ다 기호학 : 우리말해요!’ - 장롱 속 오 계절  
 ; <‘내 ㅎㄷ다 기호학 : 우리말해요!’ 장롱 속 오 계절> 영상을 보면서 어떻게  
 몸으로 기호와 감정을 표현하는지 이해해봅니다.

; 완성된 이야기는 인스타에 업로드해봅니다. (필수 해쉬태그는  
 #우리말해요, #기호학, #감정소리상자 외.)

가이드라인  
 or 실행분석

단계	추진내용	방법	가이드라인
계획	- 대상 선별 - 프로그램 차시 - 프로그램키트 활용범위 설정 - 지도안 작성	- 기본 프로그램 클린업 - 프로그램 운영과정 검토 후 재설정	- 공간 / 시간 / 인원 확인
내용	- 프로그램 키트의 단순화 - 프로그램 워크시트를 단순화	- 프로그램 진행에 따른 키트 구성품 재구성 - 프로그램 진행에 따른 워크시트 재편집	- 프로그램 키트와 워크시트 테스트 및 보완 수정
연구개발	- 프로그램 차시에 따른 진행 가이드라인 생성 - 프로그램 설정 배경의 응용과 능동적 상상력을 유도 할 수 있는 장치 이용 포인트 설정 - 참여자 스스로 창작자로서의 자부심과 기록 보관 유도 - 공유 방법 논의 - 온라인 콘텐츠 제작 논의	- 프로그램 진행 세부 내용 정리 - 연구진 회의 - 온라인 콘텐츠 구성 라인과 내용 정리	- 프로그램 개발은 참여 대상 연구를 통하여 차시와 운영 방법을 다양하게 준비 - 공간 활용이 제한적인 온라인 콘텐츠 활용자를 위한 프로그램 내용 재배치
운영	- 프로그램 참여자, 운영공간 모색 - 프로그램 운영 - 만족도 조사	- 프로그램 운영	- 프로그램 참여 대상의 반응과 상황에 따라 유연한 응용
결과 분석 및 보고	- 운영결과 분석 및 정리 - 연구 결과의 보완 및 개선 - 지속적 방안 연구 - 온라인 콘텐츠 활용 방안 - 프로그램의 확장 및 발전 라운드테이블	- 연구결과 보고서 - 연구진 회의 - 온라인 콘텐츠 제작 활용 - 가상 공간 활용에 대한 준비	- 3년차 개발 과정과 운영의 문제점, 보완점 해결 / 온라인 콘텐츠 이후 가상 공간의 확립에 대한 추진

4차시

동선 : 참여자 전체 진행에서 모둠별 나눔 (검은 배경 천 중심 이동)  
 체험 : 공간설정-창작기호-표현-감정소리-기록  
 진행 : 각 모둠별 창작 표현 공유를 위하여 주변을 어둡게 하고, 해석이 없는  
 버전, 해석이 있는 버전으로 나누어 각 모둠이 서로 공유. 모든 공유의  
 과정은 촬영하여 편집

프로그램 세부 지도안

- 모둠별 활동지를 바탕으로 대화 장면을 연습해 봅니다. 기호가 잘 표현되는  
 지를 연습해 보며, 반사테이프의 부착 위치를 수정하기도 합니다.  
 : (tip) 선이 일직선이 될 수 있는 곳을 활용하면 기호를 더욱 잘 표현할 수  
 있습니다. 팔-가슴-팔, 팔안쪽-허벅지바깥부분
- 연습이 마무리 되면, 양면테이프의 겹질을 제거하고, 모둠별로  
 반사테이프를 붙입니다.
- 모둠별 공유 준비가 되면, 순서를 정하고 주의사항 (어두운 상태에서  
 진행한다. 라이트 빛을 직접보지 않도록 주의)을 안내합니다.
- 모둠별로 스마트폰을 활용해 촬영 준비를 합니다.
- 한 모둠씩 진행합니다. 빛의 움직임에 따라 공연이 진행되며, 이를  
 영상으로 기록합니다.
- 모둠별 공연이 끝나면, 모둠별로 스마트폰으로 간단한 편집을 진행합니다.  
 편집이 진행되는 동안 오늘 수업에 대한 소감을 공유합니다.
- 함께 영상을 보며 새로운 언어로 대화하는 우리의 모습을 통해 진정한  
 소통에 대한 의미를 찾아봅니다.
- 완성된 완성 작품은 각자의 인스타 계정에 업로드한다.(필수 해쉬태그는  
 #우리말해요, #기호학, #감정소리상자 외.)

영상의 활용

- ‘내 ㅎㄷ다 기호학 : 우리말해요’ - 장롱 속 오 계절  
 + 장롱 속 오 계절은 프로그램의 대화가 진행될 설정 장소 이름 +

준비물

양면테이프, 반사테이프, 스마트폰



## IV. [운영진]내부 질문

항목	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다
1. 프로그램 진행과 시간 장소의 적합성은 충분했다.	⑤	④	③	②	①
2. 참여 대상의 프로그램 이해도와 피드백은 원활하였는가?	⑤	④	③	②	①
3. 참여 대상에 따른 프로그램 조정이 필요한가? (참여대상에 따른 프로그램 변형 운영)	⑤	④	③	②	①
4. 온라인 콘텐츠와 가상공간의 운영이 프로그램 확산에 도움을 줄 수 있을 것으로 보는가?	⑤	④	③	②	①

## 설문조사 연령

연령대	10대	20대	30대	40대	50대	60대
참여인원	0		0	0	0	

만족도 조사  
객관적 결과  
분석

## I. [교육 과정] 에 대한 질문

항목	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다
1. 오늘 프로그램을 통해 예술과 과학의 관계에 대해 흥미가 생겼다.	⑤	④	③	②	①
2. 오늘 프로그램 내용은 이해하기 쉽게 구성되어 있었다.	⑤	④	③	②	①
3. 오늘 수프로그램에 적극적으로 참여하였다.	⑤	④	③	②	①
4. 나는 참여한 예술과학 융합 수업의 내용을 대체로 잘 이해했다.	⑤	④	③	②	①
5. 오늘 학습한 것 외에도 과학과 예술 융합프로그램에 대해 더 많은 것을 알고 싶어졌다.	⑤	④	③	②	①
6. 다음번에도 관련된 수업이 열린다면 참가하겠다.	⑤	④	③	②	①
7. 오늘 학습한 내용은 학교와 집에서는 경험하기 힘들다.	⑤	④	③	②	①

## II. [강사만족도]에 대한 질문

항목	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다
1. 프로그램 진행 강사는 내용을 이해하기 쉽게 전달해 주었다.	⑤	④	③	②	①
2. 프로그램 진행 강사는 질문에 적극적으로 대답해 주었다.	⑤	④	③	②	①
3. 프로그램 진행 강사는 모두의 진행을 원활하게 가이드 해 주었다.	⑤	④	③	②	①

## III. [시간 및 장소]에 대한 질문

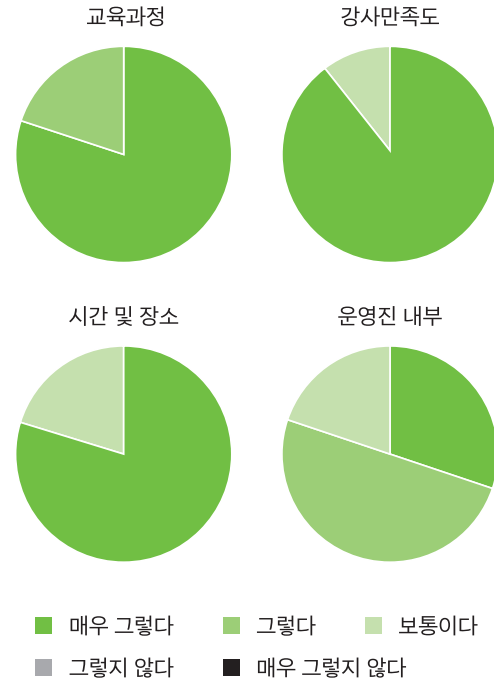
항목	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다
1. 수업이 진행된 한성1918의 시설(편의시설, 청결도, 조용함 등)은 만족스러웠다.	⑤	④	③	②	①
2. 수업 활동 중 필요한 재료와 도구는 충분했다.	⑤	④	③	②	①
3. 수업 시간은 적당했다(1일 5시간 30분 - 캠프형)	⑤	④	③	②	①
4. 오늘 참여한 프로그램이 온라인 콘텐츠로 진행 된다면 참여할 생각이 있는가?	⑤	④	③	②	①

**두 번째 항목 II. [강사만족도]에 대한 질문**에서는 본 프로그램과 같은 형식에서 프로그램 진행 강사는 기능 전달자의 역할이 아닌 함께 과정을 만들어 가는 가이드로써의 역할이다. 그래서 참여자들은 프로그램 진행 중, 기능적 의문보다는 방향성에 대한 질문이 있었고, 이를 강사의 제시에 따라 스스로 해결을 해 나갔다.

**세 번째 항목 III. [시간 및 장소]에 대한 질문**에서 참여자들은 공간이 분리되어 프로그램 진행 전과 후의 진입, 이동 동선을 따라 프로그램의 다양한 감각적 경험을 통하여 다른 세계로의 진입이라는 프로그램의 취지를 잘 이행 할수 있는 공간으로 생각된다고 하였다. 또한 프로그램이 막바지에 다다랐을 때, 공간이 하나의 작품처럼 마무리 되는 것에 크게 만족감을 표현했다. 각각의 항목에서 설문에 참여한 대상들은 대부분의 내용에 긍정적인 평가를 하였으나, 현장 참여 후 온라인 참여에 대한 설문에는 다소 부정적인 반응이었다.

**네 번째 항목 IV. [운영진]내부 질문**은 지난 3년과 향후에 대한 여러 고민들을 들을 수 있었다. 프로그램을 개발 진행하면서 다양한 발전적 요소를 발견하고, 적극적 실험을 진행 할 수 있었으나, 폭넓은 대상에 대한 진행이 아쉬움으로 남았다. 현재 본 연구진들은 온라인 콘텐츠를 위한 촬영을 하고 있는 동시에 본 프로그램이 가상세계에서 이루어질 수 있는 방향을 연구 중에 있다. 가상세계에서 본 프로그램의 진행 장벽을 낮추고, 더 많은 참여자들과의 확산을 이루고자 하는 바람을 담은 공간이 될수 있을 것이라는 기대가 있다. 그러나 이를 꾸준히 관리 할 수 있는 상황과 예술교육의 현장성에 대한 고민이 계속되고 있다.

## 만족도 조사 결과



‘내셔널다 기호학 : 우리말해요’ 는 다음의 항목에 대하여 만족도 조사를 진행 하였다.

각각의 항목은 프로그램의 진행 과정과 확산, 연구진의 연구 과정을 살펴 볼 수 있는 계기가 되었다.

**첫 번째 항목 I. [교육 과정]에 대한 질문**에서는 기존 예술교육 프로그램의 기능, 체험형에 익숙한 참여자들은 프로그램 도입에서 약간의 어려움이 있었다. 그것은 가족 전체가 함께 움직이는 것, 생각을 말로 아닌 동작으로 표현하고 감정을 소리로 담는 다는 것에 대한 가족 전체의 의견을 조율하는 과정에서 발생하였으나, 프로그램 진행 강사의 도움으로 원만히 해결되었다. 프로그램 초기 도입의 어려움은 생소한 진행 방식으로 인한 것으로 시간이 갈수록 물입이 이루어졌다.

## 단체소개 프로젝트 팀 팬시

프로젝트 팀 팬시는 도시 유휴공간을 배경으로 전시를 기획하는 전시 기획팀과 융합인지문화예술교육 프로그램 개발팀으로 구성된 단체입니다. 도시의 빈 공간을 대상으로 전시를 기획, 진행하며 경계 없는 창의적 활동을 통해서 예술의 가치를 발견하기를 희망합니다. 그래서 경계 없는 창의적 활동이 바탕이 된 문화예술교육으로 다양성을 발견하고 그에 대한 연구와 실험을 통하여 예술교육 현장에서 삶과 예술이 공감각적 예술적 실현으로 함께 나아가고자 합니다.

## 함께 한 연구진

**김보경** 책임연구원 | 설치미술작가  
전시 기획자 그리고 문화예술프로그램 개발-진행자로 활동하고 있는 멀티 플레이어

**남진우** 선임연구원 | 영화감독  
카메라로 지구를 넘어서 우주의 모든 것에도 소통하고 공감 해보고 싶은 예술교육인

**장오경** 보조연구원  
신체감각과 공간을 이용하여 다양한 경험의 장을 연출하는 무용가

**강선화** 프로그램 진행강사  
함께 호흡하는 예술 강사

# 과학과 예술 사이, 사람과 사람 사이, 함께 한 아트사이(Art+Sci)

# 문화예술연구소 플랫폼

김정영 | 연구원, 주강사

## 이정임 | 책임연구원, 주강사

올해 창의랩을 통해 많은 도전을 했다. 일요일 예술캠프로 하루를 보냈고, 야외수업으로 진행되었고, 다양한 대상자를 만났다. 올해의 아트사이 프로그램을 통해서 예술교육의 의미와 목표 그리고 내가 왜 이 일을 하는지를 수없이 들여다보았다.

**우주를 주제로 프로그램을 만들었는데 내안에 우주가 생겨버린 기분이다.**

참여자 와 우주를 주제로 프로그램을 만들며 **우주를 통해 가족을 보았다. 사람을 보았고, 그리고 나도 보았다.** 참으로 충만한 시간들이었다. 그리고 소중한 시간이 되었다.

나에겐 연구자 개인의 성장, 프로그램을 통한 예술교육의 가치의 성장, 그리고 확장을 통한 예술교육의 사회적 역할인식 등 수많은 변화와 성장이 있었다. 사실 이것이 가능했던 이유는 창의랩 사업에서는 연구하고 고민한 바를 실행할 수 있게 그것들이 고민과 생각에 그치지 않게 방향을 열어주고 설계와 실행을 도왔기 때문이라 생각한다. 함께 고민해준 모든 분들이 이 충만함을 느꼈기를 그리고 참여한 모든 참가자들이 프로그램 안에서 무엇인가 발견하였기를 바란다.

## 김민경 | 연구원, 주강사

'별보러 갈래?'의 다양한 프로그램 대상 중 아동학대, 원가정, 복귀 가정이 가장 기억에 남는다. 사실 처음 만나보는 대상이기도 했고 대상에 대한 정보가 미흡했기에 긴장되는 첫 만남이었다. 하지만 프로그램이 진행되며 가끔 거친 언어나 과격한 행동 외에는 여느 가정과 다르지 않았고 선생님들의 관심으로 아이들도 행동을 교정하며 점차 몰입하여 움직임 활동과 결과물들을 만들어냈다. 부모님들 또한 즐겁게 활동하는 아이들을 흐뭇하고 사랑스럽게 바라보셨고 프로그램 종료 후 보호기관 원장님께 정말 소중한 즐거운 시간을 보냈다고 자랑하시며 또 참여하고 싶으시다는 감사의 인사를 전하셨다고 한다.

그야말로 **문화예술을 접하며 아이들과 행복한 시간을 통해 자연스러운 관계가 형성되었고, 가족의 소중함을 몸과 마음으로 체험하는 시간**이 되었다고 여겨진다. 앞으로 더 발전된 프로그램으로 가족간의 기능을 회복할 수 있는 기회를 많이 제공할 수 있으면 하는 바람이다.

우주의 구조, 천체의 현상, 다른 천체와의 관계 등을 연구하는 것을 천문학이라고 한다. 이런 천문학과 무용, 그리고 다양한 가족이 만났다. 뭔가 이질적이고 관계성이 없는 듯 하지만 세 가지 조건 사이에는 천체의 움직임이 춤의 아름다운 동작으로 우아하게 표현이 되고, 항성과 행성 사이의 물리적 관계가 부모와 자식의 운명 공동체로써 서로의 소중함을 알게 되는 감동적인 순간을 느끼게 되며, **별의 탄생을 통해 자신이 별처럼 소중한 존재임을 알아가는 과정**을 시도할 수 있었다. 이런 천문학, 춤, 가족의 다양한 주제들은 표현이 달랐을 뿐이지 하나로 묶여있는 연결고리가 존재하였고, 별 보러 갈래? 프로그램을 통해 이질적으로 느껴졌던 사고들의 실타래를 풀어 내면서 **거대한 천체의 움직임과 구성이 자신의 삶과 연관이 있다는 걸 알게 되는 좋은 계기**가 되었다. 다양한 가족들을 만나고 천체의 물리적인 현상을 알려주고, 이런 천체를 동작으로 표현하는 과정에서 나는 미묘한 무언가를 느꼈다. 과학적 지식전달이 중요했던 나의 강의 방식도 조용히 바뀌고 있었다. 강의 태도에 영향을 준 것이다. 이는 기대감에 차서 수업에 들어섰던 아이와 오늘 하루 힘들 것 같은 귀찮은 얼굴로 왔던 부모들의 얼굴에서 수업이 끝났을 때 벅찬 감동의 감정 변화로 환희 웃으면 행복한 표정으로 헤어질 때 내가 이 프로그램에 참여 할 수 있어서 정말 감사하다라는 생각이 들었다. 서로의 눈짓 하나로 순간 순간 가족들의 생각의 흐름에 따라 수업의 강약을 조절 했던 우리 동료 강사님들의 센스에 박수를 보내고, 수업에 적극적으로 참여하신 모든 가족들에게 감사의 인사를 보내고 싶다.

## 차경희 | 특별강사

일반 공개 관측을 진행할 때에는 짧은 시간에 하늘의 움직임을 과학적 측면으로만 움직임을 보았다. 그 순간은 관측으로 천체를 이해할 수 있지만 시간이 지나면 관측한 사실만 남아있다. 그러나 아트사이의 프로그램은 하늘의 움직임을 시간에 따라 관측하고 천체의 움직임을 직접 체험하며 그 시간들이 하루라는 자전주기가 됨을 느끼고 그 안에서 일어나는 감성을 표현하였다. 그리하여 **무한한 우주의 공간은 가족이라는 작은 우주가 모여 이루어지고 그곳에서 나는 우주의 주인공임을 느끼게 하며 우주를 관측**하였다. 나와 가족을 만나고 그 시간이 모여 우주의 시간이 흘러감을 이해하며 참가자들이 많은 것을 이해하였다.

# 예술과 교육 도르래

## 노한채 | 기획자, 보조강사

참 즐거운 한 달이었다. 움직임과 과학의 기능적 교육보다 예술 교육으로 전달하기 위해 모두가 최대한 노력했고, 그로 인해 참여자들에게 긍정적 변화를 불러일으킬 수 있었다고 생각한다. 작년 창의랩은 아이들에게만 실행했었고 올해는 가족단위로 실행을 하게 되었다. 작년과 올해 모두 참여자들의 반응이 좋았고 우리의 목표에 닿을 수 있도록 실행했다. 그 속에서 작년과 올해의 가장 큰 차이는 내가 가장 사랑하는 사람과의 연대감이지 않나 생각한다. 가족과 함께 시간을 보낸다는 것이 가깝고 쉬울 것 같으면서도 참 어렵다고 생각한다. 하지만 참여자들은 2021 창의랩 속에서 **내가 가장 사랑하는 가족과 함께하면 누구도 끊어놓을 수 없는 연대감을 다시 한번 형성하고, 사랑을 확인하는 시간을 가질 수 있었다. 그 순간들은 아주 소중한, 감동적인 순간**이었다.

## 조영미 | 자문

2021년 진행된 <별보러 갈래?>는 2019년 <쇼미더 새도우>와 2020년 <구해줘 홈즈 -우주편>을 발판으로 수정, 보완된 가족 융합 예술교육 프로그램이다. 움직임과 과학이라는 학문의 먼 거리만큼이나 어려운 프로그램 개발 과정이었으나, 참여 연구진(이정임, 김민경, 김정영, 차경희, 노한채)들의 노력만큼 발전되었고, **어떤 대상을 만나든 편안하고 아름다운 프로그램으로 빛이 났다.** 3년의 과정 속에 이정임 연구원이자 주강사의 고민이 해결되지 않을 때 나는 자문으로 함께 고민을 하기도 하였으나, 주로는 그저 들어주는 일로도 충분했다. 대상자의 입장에서 프로그램의 주제나 내용 등이 잘 전달되기 위한 구성과 체계를 가지고 있는지, 그에 적절한 발문을 하고 있는지, 참여자들이 충분히 감상하고 체험하는 데 시간은 잘 안배되었는지 등 언제나 프로그램의 구석구석을 살피며 수정해나가던, 준비가 철저한 스마트한 예술교육의 리더가 탄생된 것 같아 매우 기쁘다. **프로그램을 지속 개발한다는 것은 새로운 재료의 융합을 통해 재료의 본질을 잃지 않고 프로그램의 콘텐츠는 새로운 체계와 구성을 가지게 된다.** <쇼미더 새도우>, <구해줘 홈즈 -우주편>은 초·중등 학생을 대상으로 하였으며, <별 보러 갈래?>는 가족을 대상으로 확장하였고, 과학이라는 학문내에서의 주제 접근도 움직임과 물리, 움직임과 우주 그리고 움직임과 천문학이라는 과학이라는 카테고리내에서 자유롭게 이동하며 예술교육 프로그램의 변화를 시도했다. 이제 이 프로그램은 더 많은 다양한 대상들에게(장애, 비장애를 포함한 전 연령대) 널리 제공되어 이 프로그램을 통해 **과학적 지식과 예술적 활동을 경험하고 그 새로운 경험 속에서 길을 잃어보기도 하고, 새로운 길을 발견하기도 하는 미적체험의 순간**을 맞이하게 될 것이라 확신하다. 그래서 더 많은 사람들이 예술교육을 통해 행복한 시간을 느껴보기를 바란다.

2019년 처음 맡게 된 예술과 과학 융합 프로그램 개발은 하늘에서 뚝 떨어진 숙제 같았다. 이미 문화예술교육 현장에서 정체를 알 수 없는(?) '융합수업'을 해오고 있다고 생각했는데, 예술과 과학이라니!

융합은 늘 가까이 있었는데, 연구 과정을 거치면서 저만치 멀어진 것만 같았다. 어떻게 마무리 했는지도 모를 1차년도 사업을 마치고 나는 학생들이 남겨준 소감에서 용기를 얻었다. **미술 수업인지, 과학 수업인지 모르겠으나 여러 가지 생각을 할 수 있었다는 학생들의 반응을 나는 '어쭙잖은 융합'이 아니라 '융합의 가능성'으로 읽었다.**

2020년부터 마음이 맞는 작가들과 예술과 교육 도르래를 꾸리면서 본격적으로 촉각 프로그램을 구체화 하였다. 코로나 19라는 너무나도 큰 변수가 하필 접촉과 대면활동이 전부인 우리 프로그램을 강타했지만, 연구원 모두가 머리와 힘을 모아 잘 이겨냈다. 2021년 직무연수를 통해 프로그램 확산과 보급의 가능성을 가늠할 수 있었고, 도르래의 미래를 어렵פות이 계획할 수 있어서 기뻐다. 여러 외부 기관에서 교육 요청을 받아 실행할 수 있었던 것도 큰 수확이었다. 교육대상을 어린이, 교사, 그리고 발달장애 아동청소년으로 확장하여 실행한 것도 의미있는 성과였다.

**하나의 주제를 가지고 3년 동안 여러 실험과 연구, 변주를 거치며 프로그램을 개발한 것은 처음이었다. 실행과 연구가 반복되면서 프로그램 자체가 성장하는 것을 느꼈고, 연구진 역시 함께 성장했다.** 창의예술교육랩에 지속적으로 참여하며 같은 주제를 깊고 넓게 연구할 수 있었던 덕분이라고 생각한다. 시작은 급한 숙제를 해치우는 것 같았지만, 3년이 지난 지금 잘 정리된 실험일지를 제출하는 기분이다.

# 프로젝트 팀 팬시

2019년도 ‘내 ㅎㄷㄷ다, 기호학’은 성인을 대상으로 개발되었으나, ‘2020 내 ㅎㄷㄷ다, 기호학: #슈퍼스타\_슈팅스타@우리말해요!’는 아동부터 성인까지 가족단위의 프로그램으로 ‘2021 내 ㅎㄷㄷ다, 기호학: 우리말해요!’는 프로그램 참여 인원의 몰입과 집중을 위하여 종일 캠프형으로 개발 진행되었다.

3년동안 프로그램을 진행하면서, 본 프로그램의 **가능성에 대한 희망과 문제점에 대한 해결점을 동시에 풀어나가는 과정에서 운영의 다양성도 동시에 확인**한다. 프로그램 진행 강사의 역할이 기능중심의 전달자에서 현장 프로그램 가이드의 역할을 수행해야 한다는 점, 강사들의 예시와 방향이 정해진 목적성보다 참여자의 진행 방향에 발 맞추어야 한다는 점에서 본 프로그램 진행을 위한 강사 교육이 필요하며, 이를 통한 프로그램의 확산을 고민할 수 있었다.

90 여전히 코로나 19로 프로그램의 참여와 진행이 쉽지 않았으며, 본 프로그램 진행의 협업을 위한 다양한 동작 실현이 충분이 이루어지지 않았던 부분이 아쉬움으로 남는다.

프로그램 진행 3년차인 현재도, 여전히 해결되지 않는 노쇼에 대한 대비책이 마련되지 않는 부분이 아쉬움으로 남는다. 프로그램 진행 전까지 꾸준한 연락과 대기 명단까지 확보 하였으나, 문제 해결의 적극적인 방법이 시급하다.

본 프로그램은 현재, 유튜브 온라인 콘텐츠 개발과 메타버스 가상세계로의 진입을 위해 여러 방법과 시도를 진행 하고 있다. 이를 통해서 **누구나 어디서든 참여 할 수 있는 프로그램의 확산**이 이루어지길 바라며, 동시에 현장 진행을 통한 **프로그램의 따뜻한 감성이 계속 이루어 질수 있기를 희망**한다.

## 2021 창의예술교육 랩 지원 아트사이

발행처 (재)부산문화재단  
부산광역시 남구 우암로 84-1  
051-745-7283  
www.bscaf.or.kr

발행인 강동수  
기획 (재)부산문화재단 문화교육팀  
발행일 2021.12.  
디자인 에프스튜디오

© 본 책자의 저작권은 (재)부산문화재단에 있으며,  
(재)부산문화재단의 동의 없이 무단으로 책자에 실린  
글과 이미지를 사용할 수 없습니다. 본 책자의 내용을  
인용할 때에는 반드시 출처를 명기하여 주시기 바랍니다.

