

2022

문화예술교육사 대상

프로그램 개발 포트폴리오 북

Team.

만능이조

2022 문화예술교육사 대상

프로그램 개발
포트폴리오 북

①

목차

I. 프로그램 개발 소개

1. 프로그램 개요	4
------------	---

II. 기획·개발 노트

1. 팀 소개	14
2. 기획의도	15
3. 프로그램 소개	16

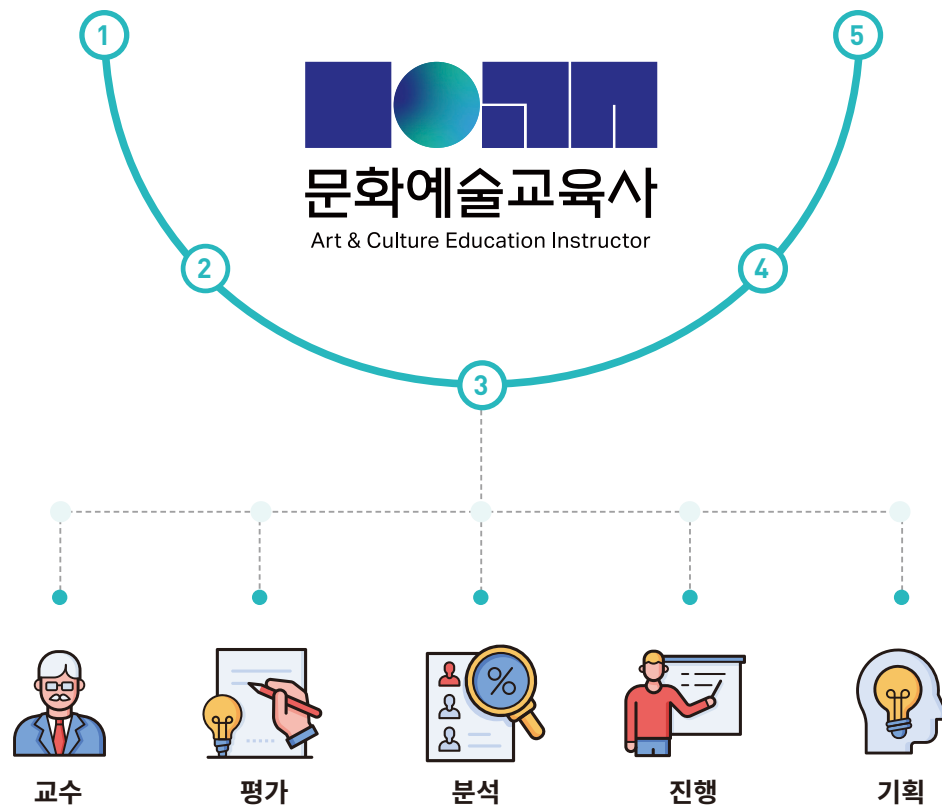
III. 우리 팀 프로그램 소개

1. 회차 별 프로그램	17
2. 사진 및 활동내용	31
3. 개발 과정 에세이	34

·도입 배경

문화예술교육사는 예술가로서 전문성과 교육가로서의 역량 및 자질을 갖춘 전문인력을 의미하며 이를 국가자격제도로 통해 자격을 부여하고 있습니다. 문화예술교육사 자격은 문화체육관광부에서 발급하는 자격증으로 한국문화예술교육진흥원이 자격증 심사 및 교부를 추진하고 있습니다.

「문화예술교육 지원법」제 2조 제 5항에 의거하여 “문화예술교육사”란 문화예술교육 관련외에 문화예술교육에 관한 기획진행분석평가 및 교수 등의 업무를 수행하는 사람으로서 제 27조의 2항에 따라 자격이 부여된 사람을 말합니다.



·추진 경과

2011년 12월 「문화예술교육 지원법」이 개정됨에 따라, 문화예술교육사 자격제도가 도입되었고 2012년 같은법 시행령 개정 및 시행규칙 제정을 통해 2013년부터 문화예술교육의 전문성과 역량을 갖춘 문화예술교육사를 배출하고 있습니다.

문화예술교육사 자격제도 추진경과



·2급 문화예술교육사 자격분야, 자격요건

문화예술교육사 자격분야는 다음과 같이 10개 분야로 나눌 수 있습니다.

자격분야



자격요건

학력 요건		교육과정 이수 요건
문화예술관련 대학 졸업생	+	직무역량 5과목 10학점
고졸 및 비전공자	+	예술전문성 10과목 30학점 직무역량 5과목 10학점
국가무형문화재	+	국가무형문화재 전수교육 3년 이상

·분야별 교부 현황

구분	공예	국악	디자인	만화 애니	무용	미술	사진	연극	영화	음악	이수자	합계
2013	62	1,103	70	287	543	128	50	534	154	110	428	3,469
2014	146	372	165	47	198	354	81	172	55	287	240	2,117
2015	147	329	139	69	214	378	69	214	62	400	175	2,196
2016	185	526	215	77	294	520	107	359	67	583	90	3,023
2017	218	284	185	26	232	466	39	274	42	651	150	2,567
2018	164	227	127	25	213	470	40	253	36	659	102	2,316
2019	152	330	147	26	218	498	39	319	47	856	146	2,778
2020	124	276	157	60	205	554	46	478	62	1,028	100	3,090
2021	140	378	181	53	268	737	47	641	74	1,174	118	3,811
2022	102	332	191	42	219	612	40	583	83	1,096	70	3,370
합계	1,440	4,157	1,577	712	2,604	4,717	558	3,827	682	6,844	1,619	28,737

·자격요건별 교부 현황

구분	전공자	비전공자	학교예강	사회예강	이수자	합계
2013	380	-	2,576	85	428	3,469
2014	1,291	94	460	32	240	2,117
2015	1,588	68	338	27	175	2,196
2016	2,203	54	648	28	90	3,023
2017	2,368	49	-	-	150	2,567
2018	2,196	18	-	-	102	2,316
2019	2,625	7	-	-	146	2,778
2020	2,986	4	-	-	100	3,090
2021	3,683	10	-	-	118	3,811
2022	3,297	3	-	-	70	3,370
합계	22,615	309	4,022	172	1,619	28,737

·사업 개요

- **사업명** 2022 문화예술교육사 대상 프로그램 공모전
- **추진목적** 문화예술교육사의 프로그램 개발을 지원함으로써 역량 강화 및 현장 진출 지원
- **사업기간** 2022. 3. ~ 2022. 12. / 약 10개월 간 (개발기간: 2022. 6. ~ 11.)
- **공모대상** 심사를 통해 선정된 문화예술교육사 및 예비 교육사 60팀
- **사업내용** 문화예술교육사의 창의적 시각을 바탕으로 성장 가능성이 있는 프로그램 기획·개발 할 수 있도록 지원

·사업 경과

구분	2019년	2020년	2021년	2022
대상	예비 교육사	예비 교육사	예비 / 교육사 / 혼합	예비 / 교육사 / 혼합
사업 규모	25팀 선정 100백만원 (각 400만원 지원)	30팀 선정 120백만원 (각 400만원 지원)	60팀 선정 270백만원 (각 450만원 지원)	60팀 선정 270백만원 (각 450만원 지원)
사업 기간	19년 10~12월 / 약3개월 간	20년 2~11월 / 약 10개월 간 (개발기간:20년5~12월)	21년 2~11월 / 약 10개월 간 (개발기간:22년6~11월)	22년 2~11월 / 약 10개월 간 (개발기간:22년6~11월)
지원 내용	- 프로그램 개발비 지원 - 전문가자문 지원(1회) - 포트폴리오 북 제공	- 프로그램 개발비 지원 - 전문가 자문 지원(2회) - 온라인 전시회 개최	- 프로그램 개발비 지원 - 전문가 자문 지원(2회) - 프로그램 은행 신설	- 프로그램 개발비 지원 - 전문가자문 지원(2회) - 프로그램 은행 운영 및 홍보
주요 특징	· 개인주의, 고독, 세대 차이, 지역 개발 등 공익적 관점의 프로그램	· 보건·비대면 및 미디어(ICT·디지털) 특화 프로그램	· 장르 융·복합 프로그램 및 디지털 매체를 활용한 온택트 프로그램	· 신종년 및 소외계층, 세대 간 조화를 대상 / 환경문제를 다룬 리사이클링 프로그램

·사업 흐름



2022 문화예술교육사 대상
프로그램 개발 공모전 선정팀

	팀명	프로그램명
1	(신)르네상스	내 인생의 사계절
2	3 rd COMP	음악감상실 '나를 감상하세요!'
3	36.5°C	냉정과 열정 사이
4	AR면서	여긴 어디, 나는 누구?
5	Easy 문화예술 연구소	메멘토 모리, 뜨거운 여정
6	Layerd me	나의 모노그램을 찾아서
7	MusIT(뮤짓)	나는야 온라인 음악가!
8	Remember forever	그 해 우리는
9	가깝지만 먼 우리들	사춘기와 갱년기가 만났을 때
10	경포대 (경기도포천시대진대학교)	도형과 색다르게 세세썬
11	공중부양	조각조각! 우리 동네 꿈꾸는 지도
12	김치들	금쪽아! 우리 같이 춤출까?
13	꿈꾸는 국악나무	노락노락(老樂老樂) 청춘 덩덕쿵!!
14	나 안의 우리	우리 안의 나
15	공공칠빵	공공미술 마을 프로젝트
16	노바디? 섬바리!	우리 섬의 초록미술
17	락앤락(樂n樂)	플래닛, 온 에어! (Planet, On the Air!)
18	룰루랄라	음악가의 집으로 초대합니다
19	릴라이프	별에 별 충돌 사건
20	만능이조	"모두 함께 레벨 업!"
21	무브무브	잃어버린 무브를 찾아서
22	부엉부엉	어쩌다 가족
23	샌드위치	Bee, Happy
24	선인장	창문을 넘은 아이들; 비상(飛上)
25	세대교차로	행복한(건강한) 나이들을 위해
26	순애	기록하는 나의 자화상
27	슬래잡기	물 만난 아이
28	숲의 친구	모여봐요, 아트 가든으로!
29	쉐어 아트 놀이터	장애·비장애 친구들과 함께하는 [놀러와! 쉐어 아트 놀이터는 처음이지?]
30	슬거운 사람들	S.O.M(숨:Sense Of Me)

	팀명	프로그램명
31	슬러(Slur)	오색빛깔 멜로디
32	신세계	드루와
33	아우송 사진관	네 컷에 담긴 특별한 '나'
34	아트 × 키키	놀이로 만나는 예술 < 놀이 탐험대의 세계 여행 >
35	아트버스(Artverse)	사운드 오브 인테리어 (Sound of Interior)
36	아트프로젝트 꿈틀	땡땡! OPEN THE JOB KIT
37	어둠 속 우리	너와 나의 연결고리
38	어디서 나on	조물 조물 조물 주(主)
39	에고(ego)	탈을 탈(脫)하다.
40	예술 더하기	온라인 미리보기
41	예술 박사들	이상한 연구소
42	예술방앗간	예술로 타임머신
43	예술정원 홀씨	집 속의 집
44	오색찬란 몸빛깔	아홉 살의 몸 빛깔 여행
45	옹달샘 여행사	백지로의 여행
46	有, 趣(요, 취)금이야!	다함께 흥(興)들어! 만들어!
47	은란채 프로젝트	뮤비 인사이드
48	장미공원 삼총사	플라리움
49	제주 당근	모든 것은 연결되어 있다.
50	지켜쥬!	미술과 ICT로 디지털 윤리를 지켜쥬!
51	칠보리	밀과 보리가 자란다
52	투와까	[뮤-뮤-] : 속삭이다
53	문화예술교육연구소 잇딤	인생이 싹 틔운 예술
54	파인더	빛나는 오팔행성
55	퍼스트 펭귄	NO 플라스틱, 환경을 위한 '내일'
56	폴리니티(폴리+커뮤니티)	나의 가족 레시피
57	폴사운드	MyWorld
58	프로젝션 웨이브	스트리트 페인터
59	핀_라이트	엄마들의 도토리
60	호르몬	볼빨간 5춘기

만능이조

모두 함께 레벨 업!

팀명

만능이조

분야

음악, 미술, 체육

프로그램 명

모두 함께 레벨 업!

차시

8차시

활용 기관

지역 아동 돌봄 센터

활동 지역

대전

슬로건

예술=자유=나

대상 및 인원

지역 아동 돌봄 센터
초등학교 저학년 (20명)

교육 시간

1차시 당 50분

학습 주제

음악, 미술, 체육을 통해 나의 감정을 알고
표현한다.

학습 목표

음악, 미술, 체육은 형식적이지 않으며 감정을
자유롭게 표현할 수 있다.

핵심 역량

공동체, 표현, 소통, 창의력

프로그램 키워드

음악, 미술, 체육, 리듬, 감정, 자유, 표현, 나,
예술

프로그램 진행과정

· 나의 느낌 - 1~2회차

나의 감정 알기
상대방의 감정 읽기

· 감정 표현 - 3~4회차

색 수용하기
자연과 함께 작품 만들기

· 음악 가지고 놀기 - 5~7회차

자유롭게 음악 만들기
음악과 친해지기
음악에 맞춰 몸 움직이기

· 추억 쌓기 - 8회차

지금까지 활동한 영상 감상 및 추억 되짚기

만능이조

팀 "만능이조"는 음악, 미술, 체육에 자신 있고 각 분야 전문성을 가진 학생들이 모여 통합적 문화예술체육 교육프로그램을 기획·실행하고자 구성된 팀입니다. 대전보건대학교 통합예술체육과의 전공과 교육과정에 걸맞게 예·체능 분야를 통합하고 각 분야의 전문성과 교육적 가치를 프로그램에 녹여내어 학습자로 하여금 문화예술체육 교육의 재미와 흥미를 유발하고 '예술'은 어려운 것이 아니라는 사회적 인식을 고취하고자 팀을 구성하게 되었습니다. 또한, '예술'은 쉽고 아무나 할 수 있다고 생각하는 사람들에게도 어떤 주제를 던지고 자신을 자유롭게 자신의 생각을 표현하라고 했을 때 먼저 나서서 예술활동에 참여하고, 작품을 만들어내는 사람은 거의 손에 꼽힐 정도인 것이 현실입니다. 이에 우리팀 '만능이조'는 예술을 어렵게 혹은 쉽게 생각하는 사람들 모두에게 '예술'과 '예술 활동'에 대한 전반적인 의미를 이해시키고 함께 어울려 '예술'을 통해 가까워지고 그 재미와 감동을 함께 향유하고자 모인 팀입니다. 그리고 본 팀의 구성에 있어 궁극적인 목적은 문화예술교육의 일상화를 통해 우리 삶의 질을 향상시키고자 하는데 있습니다.



감정은 누구나 느낄 수 있지만, 누구나 쉽게 표현하기 어렵습니다.

감정에는 여러 가지가 있습니다. 크게는 긍정적인 감정과 부정적인 감정으로 나뉩니다. 세부적으로 긍정적인 감정에는 기쁨, 신남, 뿌듯함, 행복 등등이 있고 부정적인 감정에는 슬픔, 화남, 짜증, 실망 등등이 있습니다. 이러한 감정을 스스로 알 수 있으며, 긍정과 부정의 감정이 복합적으로 느끼는 것을 말과 행동 또는 하나의 작품으로 만들어 표현할 수 있습니다. 이렇게 본인의 감정을 알아 스스로 다스릴 수 있으며, 다른 사람의 감정 또한 읽고 보듬어 줄 수 있기를 바라는 마음을 담았습니다. 개인주의 사회에서 자라난 아이들이 다른 사람을 생각하는 어른으로 자라 전체가 아니더라도 주변 사람들을 보듬어 줄 수 있는 사회가 되길 바라는 마음으로 프로그램을 구성하였습니다.

통합예술을 통해 감정을 자유롭게 표현하는 것을 목표로 합니다. 음악 미술 체육 3가지의 분야를 통해 듣고, 보고, 움직이며 감정을 느끼고 표현해 하나의 작품으로 만듭니다. 만능이조의 프로그램이 가장 자신 있어 하고 중요하다고 생각하는 것은 자유로움과 표현입니다. 프로그램을 통해 자신의 감정을 숨김없이 있는 그대로 표현하여 나 자신을 되돌아보고, 하나의 정해진 답이 있는 틀에 박힌 수업이 아니라 대상자 자신의 답이 정답이며, 대상자 스스로 느낀 감정이 곧 결론이 되는 프로그램입니다. 또 학습자들은 모든 대상자가 자신의 감정을 더욱 자유롭게 펼쳐낼 수 있도록 받쳐주고 도움 주며 자기 자신의 내면과 자유로움을 더 깊고 풍부하게 표현할 수 있는 수업을 계획하였습니다.

[1회차] 만나서 반가워!

- 대상 : 지역 아동 돌봄 센터 초등학교 저학년
- 소요시간 : 50분

목표

- 감정 알기

도입

프로그램 안내 및 자기소개

• 프로그램 안내 및 강사 소개

- 8번 만나는 동안 많은 감정과 기분을 알고 느끼고 표현할 수 있는 시간이 되면 좋겠어요.

• 감정과 기분 차이점 간단하게 설명

- 감정은 순간적인 느낌이고 기분은 며칠 동안 느낀 지속적인 느낌이에요.

• 자기소개 및 기분 말하기

- 교육자가 학습자가 말한 감정 칠판에 받아 적기
(답변의 예. 저는 ooo입니다. 지금의 감정은 신이 납니다.)
- 칠판에 적은 본인의 감정에 대해 이유 말하기
(답변의 예. 신이 난 이유는 간식을 먹어서입니다.)

전개

감정 느끼고 표현하기

준비물 : 칠판(받아 적어서 학습자가 보기 좋은 크기), 명찰, 스케치북, 색연필, 사인펜

• 명찰 만들기

- 만드는 방법
- 1. 명찰 가운데에 원하는 색으로 크게 쓰기
- 2. 마음대로 꾸미기

• 이름표 만들기

- 만드는 방법

1. 스케치북으로 양면이 뚫린 직사각형 만들기
2. 각각의 면 가운데에 스스로 느낀 감정에 맞는 색으로 표정 그리기
3. 기쁨, 화남, 슬픔, 그냥 그래요
4. 감정에 맞게 주변 꾸미기

마무리

소감 나누기

- 명찰과 이름표 소개하기
- 이름표 회수 및 정리
- 다음 차시 예고
- 다음 차시에 만들 작품 예시 보여주면서 설명하기

활동평가

- 활동에 적극적으로 참여했는가?
- 현재의 감정에 대해 진실하게 표현했는가?

[2회차] 나도 좋아!

- 대상 : 지역 아동 돌봄 센터 초등학교 저학년
- 소요시간 : 50분

목표

- 긍정적인 일 회상하기
- 나의 감정 공유하기

도입

나에 대해 알기

• 이름표 나눠주며 출석 확인

- 한 명씩 이름표 받아갈 때 오늘의 기분 말하기
(답변의 예. 오늘은 행복합니다.)
- 본인의 감정에 대해 이유 말하기
(답변의 예. 행복한 이유는 좋아하는 밥을 먹어서입니다.)

전개

감정 느끼고 표현하기

준비물 : 스케치북, 사인펜, 색연필

• 나의 감정 알기

- 좋아하는 계절은 무엇인가요?
(답변의 예. 겨울이요.)
- 그 이유는 무엇인가요?
(답변의 예. 친구들과 눈싸움을 할 수 있어서 좋아요.)

• 나의 감정 표현하기

- 그림일기
(말했던 것을 바탕으로 좋았던 일 그림일기 쓰기)

마무리

소감 나누기

- 좋았던 일 공유
(일기 공유 - 하고 싶은 사람만)
- 공감하기
(답변의 예. 나도 눈싸움 좋아해. 또는 나는 눈사람 만드는 것도 좋아해)

우리 팀 프로그램 소개

- 다음 차시 예고
- 다음 차시에 만들 작품 예시 보여주면서 설명하기
- 명찰 회수 및 정리

활동평가

- 활동에 적극적으로 참여했는가?
- 다른 사람의 일에 공감을 잘했는가?

[3회차] 나의 숲 그리기

- 대상 : 지역 아동 돌봄 센터 초등학교 저학년
- 소요시간 : 50분

목표

- 색 수용하기

도입

프로그램 소개 및 나에 대해 알기

• 프로그램 소개

- 자연의 소리를 듣고 그림으로 표현할 거예요.

• 이름표 나눠주며 출석 확인 및 나에 대해 알기

- 한 명씩 이름표 받아갈 때 오늘의 기분 말하기
(답변의 예. 오늘은 행복합니다.)
- 본인의 감정에 대해 이유 말하기
(답변의 예. 행복한 이유는 좋아하는 밥을 먹어서입니다.)

- 오늘 감정에 맞는 어울리는 색과 어울리지 않는 색이 무엇이라고 생각하나요?
- 그 이유는 무엇인가요?

전개

감정 느끼고 표현하기

준비물 : 스케치북, 색연필, 크레파스

• 자연의 소리를 듣고 그림으로 표현하기 (자연 ASMR)

- 싫어하는 색 한 개 고르기
- 소리를 들으면서 그림 그리기
(싫어하는 색 한 번은 꼭 사용하기)

마무리

소감 나누기

- 자연의 소리를 들었을 때 기분은 어떠했나요?
- 작품 소개하기 (하고 싶은 사람만)
- 싫어하는 색을 작품에 사용했을 때 아직도 싫어하는 색이 작품을 망친다고 생각하나요?
- 색연필과 크레파스처럼 여러 색이 자연스럽게 여러분의 작품처럼 어우러져 있으면 무지개처럼 하나로 아름답게 어울릴 수 있다고 생각하는데 여러분은 어떤가요?
- 다음 차시 예고
- 다음 차시에 만들 작품 예시 보여주면서 설명하기
- 명찰 회수 및 정리

활동평가

- 활동에 적극적으로 참여했는가?
- 여러 가지 색을 사용했는가?

[4회차] 내 옷을 짜라

- 대상 : 지역 아동 돌봄 센터 초등학교 저학년
- 소요시간 : 50분

목표

- 아이들의 관심이 이끌어주는 주제를 선택하여 수업에 흥미를 올려준다.
- 자신의 자유로움을 마음껏 표현할 수 있게 해준다.

도입

프로그램 소개

• 프로그램 소개

- 여러분 이번 수업에는 자신이 본인을 좀 더 자유롭고 편하게 표현해 볼 수 있는 시간을 가져볼 거예요.
- 세상에 하나뿐인 옷을 만들어 볼게요.

• 출석 확인하기

- 명찰은 훼손 및 분실 등의 위험이 있으니 호명으로 대신한다.

전개

물총으로 자기 자신 표현해 보기(느낀점 들어보기)

준비물 : 물총, 흰색 티, 물, 물감

• 영상으로 기록

- 옷을 만드는 장면을 영상으로 기록

• 자연 느끼기

- 바람, 햇빛, 소리, 비 등의 자연 느끼기

• 물총 쏘기

- 빗소리나 천둥소리를 들으며 좋아하는 색으로 옷 앞면에 쏘기
- 잔잔한 계곡물, 파도, 바람 소리를 들으며 싫어하는 색으로 옷 뒷면에 쏘기

• 옷 말리면서

- 빗소리나 천둥소리를 들으니 기분이 어땠나요?
(답변의 예. 광광거리는 천둥소리가 무서웠어요)
- 그런 소리를 들으며 좋아하는 색을 사용했을 때 어땠나요?
(답변의 예. 무섭지만 기분은 좋았어요.)
- 잔잔한 소리를 들으니 어땠나요?
(답변의 예. 마음이 차분해 졌어요.)
- 그런 소리를 들으며 싫어하는 색을 사용했을 때 어땠나요?
(답변의 예. 마음이 차분해졌지만 싫어하는 색이라 하기 싫었어요)

• 본인이 만든 옷에 추가하고 싶은 색이 있나요?

- (답변의 예. 노란색이요.)
- 왜 그런가요?
(답변의 예. 노란색이 있으면 더 화려해질 거 같아요.)

마무리

마무리

- 정리하기
- 사용한 물감과 물총 정리하고 주변 정리도 깔끔하게 한다.

활동평가

- 활동에 적극적으로 참여했는가?
- 물총을 쏘 때 어떤 생각을 하며 어떤 기분을 느꼈는지 자유롭게 말하기

[5회차] 작은 음악회

- 대상 : 지역 아동 돌봄 센터 초등학교 저학년
- 소요시간 : 50분

목표

- 음악을 통해 서로 다름을 이해한다.

도입

프로그램 소개 및 질의 응답

• 이름표 나눠주며 출석 확인

- 한 명씩 이름표 받아갈 때 오늘의 기분 말하기
(답변의 예. 오늘은 행복합니다.)
- 본인의 감정에 대해 이유 말하기
(답변의 예. 행복한 이유는 좋아하는 밥을 먹어서입니다.)

• 프로그램 소개

- 음악이란 무엇일까요?
- 소리가 나는 어떠한 것이라도 악기가 되어 음악을 만들 수 있어요.
- 지금 이곳에서 소리가 나는 게 무엇이 있을까요?
(예. 물 흐르는 소리, 문 닫는 소리, 책상 두드리는 소리 등등)

전개

준비물 : 녹음기(핸드폰), 주변 사물(무엇이든지)

• 악기 찾아 리듬 음악 만들기

- 5명씩 4개 조로 나누기
- 둔탁한 소리, 맑은소리, 짙은 소리, 울림 있는 소리, 통통 튀는 소리 등 하나씩 역할을 나누어 악기 찾기
- 한 명씩 녹음하여 30초 리듬 음악 만들기

마무리

마무리

- 서로가 만든 음악 듣고 의견 나누기
- 청중의 느낀 점
(답변의 예. 꿀벌이 날아가는 느낌이 들었어요.)
- 만든 음악의 본래의 주제 의도
(답변의 예. 바람에 낙엽이 휘날리는 느낌을 음악으로 표현했어요.)
- 여러분들처럼 음악을 만든 사람과 듣는 사람의 감정은 서로 다를 수 있어요.

활동평가

- 활동에 적극적으로 참여했는가?
- 서로 다름을 이해하였는가?

[6회차] 타닥-탁! 스텝놀이

- 대상 : 지역 아동 돌봄 센터 초등학교 저학년
- 소요시간 : 50분

목표

- 운동하면서 느꼈던 감정 돌아보기

도입

프로그램 소개 및 질의 응답

• 프로그램 소개

- 4회차에서 만든 옷을 입고 스포츠 리듬 트레이닝 기본 스텝을 배워 음악에 맞춰 촬영할 거예요.

•출석 확인하기

-명찰은 훼손 및 분실 등의 위험이 있으니 호명으로 대신한다.

•질의 응답

-리듬과 트레이닝이 무엇일까요?

(리듬이란 일정한 규칙에 따라 반복되는 움직임, 박자를 말합니다. 트레이닝이란 체력 향상을 위하여 하는 운동을 말한다.)

-리듬 트레이닝의 장점이 무엇인지 아나요?

(헛된 힘이 들어가는 것을 방지해 부상예방에 도움을 준다. 운동능력과 키 성장에 도움을 준다.)

전개

스포츠 리듬 트레이닝 기본 스텝 배우기

준비물 : 4회차에서 만든 옷, 운동복, 리듬 트레이닝 음악, 5회차에서 만든 리듬 음악, 리듬 트레이닝 라인(동선 위치)

•준비운동

•리듬 익히기

-박수로 리듬 익히기(박수하기 O, 박수 안 하기 X)

1. 원O, 투O, 쓰리O, 포O
2. 원O, 투O, 쓰리O, 포X (돌아가면서 하기)
3. 원O, 투O, 쓰리X, 포X (돌아가면서 하기)
4. 원O, 투X, 쓰리X, 포X (돌아가면서 하기)

-음악에 맞춰 박수와 점프 (기본 4분의 4박자 등)

•리듬 트레이닝 기본 스텝 배워 뛰면서 앞으로 나가기

-발 모아 앞으로 뛰기(포워드 점프)

-발 모아 오른쪽, 왼쪽 번갈아 가면서 뛰기(사이드 점프)

-오른발 런지, 왼발 런지 자세를 뛰면서 바꾸기 (스플릿 점프)

•음악에 맞춰 다 같이 하기

-리듬 트레이닝 음악에 맞춰 다 같이 하기 (영상 촬영)

마무리

마무리

•찍은 영상 보기고 이야기 나누기

-리듬 트레이닝을 하면서 기분은 어땠나요?

-영상 속의 본인의 모습은 어때 보이나요?

-친구들과 운동하니 어떤 기분이 들었나요?

-적당한 운동은 기분을 전환시켜주고 에너지를 만들어 줍니다.

활동평가

•활동에 적극적으로 참여했는가?

•어떤 음악이든 리듬에 맞게 움직였는가?

[7회차] 스텝 by 스텝

· 대상 : 지역 아동 돌봄 센터 초등학교 저학년

· 소요시간 : 50분

목표

-자신의 자유로움을 더욱 자연스럽게 표현할 수 있다.

-서로 다른 종목을 하나로 합칠 수 있다는 것을 알 수 있다.

도입

프로그램 소개

•프로그램 소개

-5회차에서 했던 스포츠 리듬 트레이닝을 활용해서 음악에 맞춰 감정 표현을 해볼 거예요.

우리 팀 프로그램 소개

• 출석 확인하기

- 명찰은 훼손 및 분실 등의 위험이 있으니 호명으로 대신한다.

전개

지난 시간 수업 복습 및 작품 만들어 보기

준비물 : 4회차에서 만든 옷, 운동복, 리듬 트레이닝 음악, 리듬 트레이닝 라인

• 지난 시간 복습

- 발 모아 앞으로 뛰기(포워드 점프)
- 발 모아 오른쪽, 왼쪽 번갈아 가면서 뛰기(사이드 점프)
- 오른발 런지, 왼발 런지 자세를 뛰면서 바꾸기 (스플릿 점프)

• 스텝 만들기

- 리듬 트레이닝 음악을 듣고 자신만의 스텝 만들기
- 각자 만든 스텝을 친구들과 공유하고 배워보기
- 배운 후 음악에 맞춰 연습하고 발표하기 (영상 촬영)

마무리

마무리

- 찍은 영상 보기고 이야기 나누기
- 자신만의 스텝을 만들어 보니 어땠나요?
- 친구들과 서로 알려주고 배워보니 어땠나요?
- 알려주는 게 쉬울 수도 있었겠지만, 어려웠다면 어떤 부분이 어려웠나요?
- 그 어려운 것을 해냈을 때 어떤 기분이 들었나요?

활동평가

- 활동에 적극적으로 참여했는가?
- 어떤 음악이든 리듬에 맞게 움직였는가?
- 친구들과 원활한 소통을 했는가?

【8회차】우리만의 무대

- 대상 : 지역 아동 돌봄 센터 초등학교 저학년
- 소요시간 : 50분

목표

- 추억 회상하기

도입

프로그램 소개

• 이름표 나눠주며 출석 확인

- 한 명씩 이름표 받아갈 때 오늘의 기분 말하기
(답변의 예. 오늘은 행복합니다.)
- 본인의 감정에 대해 이유 말하기
(답변의 예. 행복한 이유는 좋아하는 밥을 먹어서 입니다.)

• 프로그램 소개

- 그동안 했던 프로그램들을 생각하는 시간을 가질 거예요.

전개

지난 활동 회상하기

준비물 : 그동안 했던 작품 및 영상

• 지난 활동 회상하기

- 기억나는 프로그램이 있나요?
- 왜 그 프로그램이 기억이 나나요?
- 어렵거나 힘들었던 프로그램이 있나요?
- 어느 부분이 가장 어렵고 힘들었나요?

우리 팀 프로그램 소개

- 가장 재밌었던 프로그램은 무엇인가요?
- 그 프로그램이 왜 가장 재밌었나요?

• 그동안 했던 활동 다시 보기

- 만들었던 작품 다시 보기
- 찍었던 영상 다시 보기

마무리

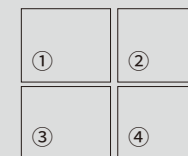
마무리

- 소감 나누기
- 그동안 했던 활동에 대한 소감 나누기
- 작품(이름표 및 명찰 등) 나눠주기

활동평가

- 활동에 적극적으로 참여했는가?
- 원활한 소통을 했는가?
- 그동안 했던 프로그램에 만족하는가?

사진 및 활동내용



①, ② 2022년 6월 미술교수님과 자문

③, ④ 2022년 7월 체육교수님과 자문

사진 및 활동내용



⑤, ⑥ 2022년 7월 음악교수님과 자문
⑦ 2022년 8월 팀원들과 프로그램 회의
⑧ 2022년 9월 팀원들과 재료 제작



⑨, ⑩, ⑪ 2022년 10월 팀원들과 재료 제작

강 태 준

이 프로그램을 기획하게 된 계기는 대학교에서 수업 중 3명끼리 조를 지어 프로그램을 만들었는데 그 프로그램이 붙어서 하게 되었다.

진행하면서는 모든 회차가 고민이었다. 음악, 미술, 체육을 다 넣는다는 게 쉽지 않고 어떤 프로그램을 해야 관계성이 올바를까 생각도 많이 했었다. 그림을 그리고 몸을 움직이면서 음악도 해야 한다는 게 생각보다 그렇게 쉽지는 않아서 고민도 많이 했고 자료 수정도 엄청 많이 했다.

그리고 제가 특별히 중요하게 했던 지점은 4회차 “내 옷을 짜라”가 아닐까 싶다.

준비물도 많이 필요하고 해야 하는 내용도 자연 소리를 들으면서 옷에 물감을 쓰고 느낀 점도 말해야 하고 준비할 게 엄청 많아서 신경을 많이 썼다는 생각이 들었다.

이 회차에 아이디어는 옛날 어릴 때 했던 것들로 어린아이들도 쉽게 할 수 있는 프로그램을 기획한 거 같다.

김 예 원

처음 프로그램을 기획하게 된 계기는 지역 아동센터에 아이들이 놀이터에 나와 수업하고 있는 모습을 본 후 대상으로 하면 어떨까 하는 생각에 제의하게 되었습니다.

그중 초등학교 저학년 학생을 선택한 이유는 지역 아동센터에 가장 많은 나이의 아이들이 초등학교 저학년 학생들이라 생각했기 때문입니다.

처음엔 대상자에게 맞는 쉽고 재미있는 수준의 수업으로 자유롭게 만들어 표현해보자는 쉽다면 쉽고 간단하다면 간단한 마음으로 시작했던 것 같습니다.

하지만 프로그램을 만들며 팀원 간의 생각이 맞지 않을 때도 있어 조금씩은 어려웠기도 하고 학교 수업 내에서 프로그램을 조그맣게 만들기만 하다가 생각보다 큰 시작을 한다는 게 실감이 나며 더욱 어렵고 답답하기도 했습니다.

프로그램을 어떻게 풀어가야 할지 모르겠고 나이 때에 맞는 수준의 프로그램을 만드는 것이 정말 생각보다 쉽지 않다고 다시 한번 느꼈습니다.

계속해서 프로그램을 수정하면서 여러 고민과 회의 시간을 갖고 만드는 시간을 가졌지만 처음 정한 나이 때에 비해 수업의 수준이 너무 높아지거나 너무 낮아져 다시 뒤엎고 수정하는 시간이 많아져 지치기도 했습니다.

모든 것이 처음에는 갑갑하고 풀어내기 어려워 시작하기 두렵지만, 하다 보면 나름의 노하우도 생기고 요령도 생기며 생각하는 폭이 넓어지기도 해, 다음에 또 이런 기회가 있다면 더욱더 열심히 지금보다도 더 열정적으로 임할 수 있을 것 같습니다.

제가 생각하기에는 이러한 경험으로 저희가 더욱 성장하고 배우는 시간을 갖게 되어서 보람 있고 배움엔 끝이 없다는 걸 느끼고 뜻깊은 시간이었다고 생각했습니다.

저희에게 새로운 시작과 배움의 기회를 주셔서 감사합니다.

이 민 희

전공 수업으로 음악, 미술, 체육을 하나로 통합한 프로그램을 거의 학기마다 만들었기에 공모전에 제출하는 것은 어렵지 않았습니다. 하지만 현장에 계신 선생님과 멘토링을 했을 때 그동안 했던 방식과 제가 알던 대상자의 수준이 달라 혼란스러웠습니다. 그렇기에 대상자 수준에 맞는 프로그램을 만들기 어려웠습니다. 회차 하나하나를 여러 번 수정하고 순서를 바꾸는 등 수정의 수정을 거듭했습니다. 대상이 초등학교 저학년이라 “어떻게 하면 쉽게 할 수 있을까?”라는 고민을 많이 했던 것 같습니다. 팀원들과 짧게라도 틈틈이 이야기 나누면서 뒤엎고 수정하며 많은 의견이 오고 갔습니다. 프로그램 하나하나에 많은 우여곡절이 있었지만, 완성된 프로그램을 보니 성취감을 느껴졌고 많이 부족한 실력이지만, 공모전에 된 것만 해도 큰 만족을 느끼며 최선을 다했습니다.

저희 조는 감정을 큰 주제로 프로그램을 만들었습니다. 한국 사람들은 다른 사람들의 감정에는 빠르게 알아채면서 자신의 감정과 기분은 잘 모른다는 말을 어디선가 들었습니다. 이 말에 큰 공감을 했습니다. 가족, 친구, 지인들과 대화할 때를 생각해 보면 ‘짜증이 난다, 좋다, 싫다, 화가 난다.’ 등의 단순한 감정 표현뿐이었습니다. 이러한 단순한 감정에도 이유를 모르거나 알려고 하지 않았었습니다. 그렇기에 감정을 느끼고 왜 그런지까지 생각을 할 수 있게 프로그램을 만들었습니다.

프로그램을 만들면서 대상을 이해하는 방법과 글 쓰는 방법, 자료 수집 방법 등등 정말 많은 것을 배울 수 있는 시간이 되었습니다. 많이 부족한 실력의 프로그램이지만 완성될 수 있게 도와주신 우리 통합예술체육과 교수님들, 아동센터 선생님과 아이들 그리고 무엇보다 멘토 선생님께 감사의 인사를 드립니다.

2022 문화예술교육사 대상

프로그램 개발 포트폴리오 북 ①

발행인 | 박은실

발행일 | 2023. 1

발행처 | 한국문화예술교육진흥원

기획 | 한국문화예술교육진흥원 교육연수센터

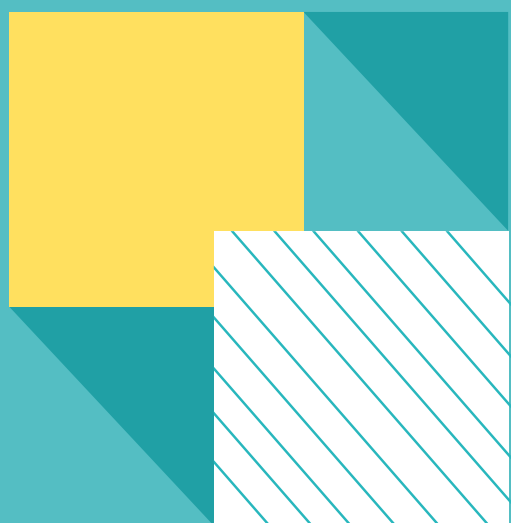
편집 및 디자인 | 사)강동장애인협회 정다운 우리들

문의 | 02-6209-5900

홈페이지 | www.arte.or.kr

(웹진) www.arte365.kr

(교육사 블로그) blog.naver.com/aci2013



Team.
만능이조