

2019 부처 간 협력 문화예술교육 지원사업(지역아동센터) 운영단체 프로그램 소개서

운영단체 명: Art&Culture Story 문밖세상

활동지역: 서울, 경기권

홈페이지: www.munbak.com

※방문 시 2017~2018년도에 진행한 '문밖세상의 전설(서예, 미술, 만화애니메이션 3개 분야) 프로그램 관련 포스팅을 확인하실 수 있습니다.

■ 운영단체 소개

1. 설립목적

• 문화예술로 마음의 문을 두드리다!

- 'Art&Culture Story 문밖세상'은 문화예술을 통해 사람들이 문 너머의 세상으로 나올 수 있도록 용기와 희망을 전하는 메신저가 되고자 함. 사람들과 세상의 이야기에 귀 기울여 함께 꿈꾸고, 공유하고, 즐기고, 나눌 수 있는 진정성 있는 기획과 컨설팅으로 문화예술을 통해 더불어 살아가는 행복한 세상을 구현하고자 함

- 문화예술교육을 통한 아동·청소년들의 창의성과 인성함양 및 소외계층 대상 문화복지 확대
- 문화예술 창작 활동 지원을 위한 다양한 문화사업의 시행을 통해 문화예술 인력양성 및 지원
- 전통문화예술 활성화에 위한 사업 시행을 통해 우리 고유의 문화 보존 및 육성
- 문화예술을 통한 주민 소통 및 지역문화 활성화에 이바지하고, 지역재생 도모

2. 문화예술교육 관련 주요활동실적 (2017년 주요활동 위주)

• 2017~2018. 부처 간 협력 문화예술교육 지원사업(지역아동센터) <시간여행 속 예술놀이 '문밖세상의 전설'>

- 2017~2018. 삼성꿈장학재단 배움터 교육지원사업 <청소년 문화기획단 '청(靑)-놀이패'>
- 2017~2018. 한화예술더하기 정규프로그램 <붓으로 마음드림(Dredam)>
- 2018 GKL사회공헌재단과 함께 하는 <청소년 전통문화탐방 '선비트립'>
- 2018 <KT&G 아름드리 음악미술교실> 미술분야 문화예술교육 프로그램 운영(24개 지역아동센터)
- 2018 복지기관 예술강사-복지시설 교육활동 평가 연구용역 참여(연구원)
- 2018 영등포여성인력개발센터 '지역문화콘텐츠기획자' 양성과정> 문화예술교육 분야 전담 강의
- 2017. 서울문화재단 서울시민예술대학 <캘리로 쓰는 시(詩)간>
- 2017. 종로도서관과 함께 하는 <붓쳐낸섭 대작전 : 캘리로 일상드림(Dream)>

3. 단체의 특징 및 장점

네트워크 협력망 구축

-민·관·학
-문화예술기관 및 단체
-복지기관 및 단체

전문인력 확보

-분야별 전공자
(학사, 석·박사)
-문화예술교육사 소지자
-문화예술교육 경력자

지속적인 연구·개발

-융·복합 콘텐츠의 개발
-대상자별 프로그램 개발
-모니터링 및 만족도조사

체계적 관리운영 시스템

-강사선발관리/역량강화
-수혜시설 운영관리
-사업 성과관리

4. 예술강사 지원관련

- 매칭 완료된 지역아동센터를 중심으로 기존 강사 배치 또는 해당 지역 내에서 우선선발 후 배치

구분	인원	자격조건 및 공통사항	비고
서예 (캘리그래피)	00명	- 관련 전공 대학 및 대학원 졸업생 - 문화예술교육사 및 관련 자격증 소지자	강사연수 프로그램을 이수해야만 현장 교육 가능
미술	00명	- 해당 장르 교육 2년 이상 유경험자 - 교육 관련 자원봉사 활동 유경험자 우대 - 아이들을 좋아하고, 봉사정신이 투철하며 책임감 있게 교육 활동을 수행할 수 있는 자	
만화·애니메이션	00명	- 성품이 온화한 자로 아이들에게 인성교육이 가능한 자	

■ 프로그램 소개

1) 프로그램 명: 시간여행 속 예술놀이 “문밖세상의 전설” 시즌3

2) 분 야: 역사와 문화예술 중심의 융·복합 통합문화예술교육 프로그램

- 총 3개 장르 : ①서예(캘리그래피) ②미술 ③만화·애니메이션

3) 세부내용

○ 핵심키워드 : 역사, 전통, 문화예술, 창의, 인성, 융·복합, 스토리텔링, 서예, 캘리그래피, 미술, 만화, 애니메이션, 통합프로그램, 상황학습, 마음치유, 정서순화, 인성함양, 전인적 인재양성

○ 콘 셉 트

- 문화예술교육으로 지역아동센터 아동의 ‘마음의 문’을 두드리다!
- 문 밖의 새로운 세상, 문을 여는 순간 역사 속으로의 시간여행이 시작되고 융·복합 문화예술교육 활동을 통해 우리만의 새로운 전설이 탄생한다!

○ 장르별 세부프로그램

순번	분야	프로그램명	교육인원	차시	시수	교육내용	교육재료
①	서예 (캘리그래피)	문방사우의 전설	12명 이내	25	75	역사와 서예 중심의 융·복합 문화예술교육	사용
②	미술	동그라미의 전설	12명 이내	25	75	역사와 미술 중심의 융·복합 문화예술교육	사용
③	만화·애니메이션	네모칸속의 전설	12명 이내	25	75	역사와 만화·애니메이션 중심의 융·복합 문화예술교육	사용

○ 프로그램 개발

- 역사적 배경(신화·위인·사건)을 커리큘럼의 기본 뼈대로 삼고자 함
- 역사 속으로의 시간여행이라는 콘셉트를 반영하여, '과거-현재-미래'의 설정이 조화롭게 구성될 수 있도록 커리큘럼 구성. 장르별 기능 중심의 교육을 지양하고, 스토리텔링을 통한 다양한 체험적 활동이 포함된 융·복합 프로그램으로 개발.

※ 서예, 미술의 경우 2017~2018년 기 개발 커리큘럼 활용하되, 2~3년 차 지속 매칭 교육시설(지역 아동센터)의 경우 전년도와 교육내용이 중복되지 않도록 새롭게 재구성하도록 함

※ 만화·애니메이션의 경우만 '신화·위인·사건'의 카테고리별 차시 구성을 새롭게 추가 개발함

○ 커리큘럼 단계별 진행과정 : 1차시 3시수

시간여행 구분	구성단계 및 단원주제	차시 (서예)	차시 (미술)	차시 (만화애니)	비 고
현재에서 시작	- 오리엔테이션	1	1	1	참여자 특성 사전조사/성격유형검사
	1)열기	4	4	4	라포 형성/분야별 기초 활동
역사적 배경을 토대로 '과거-현재-미래'를 자유롭게 구성	2)신화 : 신비스러운	5	5	5	※각 분야(서예, 미술, 만화)별 역사 기반의 스토리텔링을 통한 융·복합 프로그램 개발 ※예술강사는 매칭된 교육시설과 참여아동의 특성을 파악해, 운영단체에서 제공한 기존 커리큘럼(약 40차시)을 기반으로 총 25차시에 해당하는 커리큘럼 및 교수·학습과정안을 재구성하여 교육 진행
	3)위인 : 훌륭한 인물	5	5	5	
	4)사건 : 특별한 사건	5	5	5	
다시 현재	- 전시	4	4	4	전시준비/작품 활동/센터별 성과전시
	- 마무리	1	1	1	수료식/만족도 조사
	차시 합계	25	25	25	

① 서예 : <문방사우의 전설>

- 역사와 서예(캘리그래피) 중심의 융·복합 문화예술교육

○ 학습목표

- 역사적 배경(신화, 위인, 사건)을 스토리텔링해 나가는 과정과 붓글씨를 쓰는 활동을 통해, 역사와 서예를 쉽고 재미있게 익힐 수 있을 뿐만 아니라 역사에 대한 올바른 인식과 서예에 대한 편견을 해소할 수 있는 계기를 마련할 수 있다.
- 과거(역사)를 통한 현재, 또는 자신이 꿈꾸는 미래의 모습을 '붓(모필)과 '문자'라는 매개체를 통해 다양한 서예적 기법으로 표현해봄으로써 창의력과 표현력을 향상하고, 자기 이해능력에 기인한 예술창작 능력을 배양할 수 있다.

○ 교육특징 및 강점

- 각각 차시 별로 주제에 따른 스토리 중심의 상황학습을 실시하고, 다양한 역사적 배경과 연계된 융·복합 서예교육 프로그램 지향
- 기능중심의 교육에서 벗어나, 다양한 체험을 기반으로 '감성적 쓰기' 중심의 교육을 실시하고, 매 차시마다 성취욕을 높일 수 있는 자신만의 창작결과물 도출
- 다양한 매체와 도구를 사용하여 흥미를 이끌고 창작욕구를 높여 자신의 생각을 자유롭게 붓으로 표현할 수 있도록 함

○ 커리큘럼 <예시> ※ 커리큘럼은 총 25차시로 구성 예정

단원구분	주제	세부내용
열기	붓과 친해져 볼까?	<ul style="list-style-type: none"> • 붓 만드는 방법을 소개하고, 나만의 풀뿌리 붓 만들어 보기 • 내가 만든 붓으로 내 이름 써보고 소감 나누기
신화 - 신비스러운	꿈작마~!!신화동물원 -신화 속 동물들-	<ul style="list-style-type: none"> • 신화 속 동물이 어떤 것들이 있는지 알아보다. • 해치나 기린 등 원하는 동물을 선정하고 색지에 그려내 상상 속 입체 동물 모빌을 만든다.
위인 - 훌륭한 인물	나는 그림 평론가 -추사 김정희-	<ul style="list-style-type: none"> • 세한도를 따라 그려보기 • 발문과 제발에 대하여 소개하기 • 나의 느낌을 적은 제발문 적어보기
사건 - 특별한 사건	옛날에도 시험지옥이 -과거제도-	<ul style="list-style-type: none"> • 옛 선비가 되어 과거제도 체험해보기 • 나만의 동시, 산문을 적어 족자 만들기 • 과거시험 합격증 만들어 수여하기
전시	전시 열고, 지인 초대하기 -DP 및 초대장 만들기-	<ul style="list-style-type: none"> • 한지로 전시 포스터 및 초대장 만들기 • 센터 내에서 작은 전시회를 열고 자신의 작품 소개하기

○ 교육활동 사진 <예시>



② 미술 : <동그라미의 전설>

- 역사와 미술 중심의 융·복합 문화예술교육

○ 학습목표

- 어렵고 재미없고, 난해하게 느껴졌던 우리의 전통미술(한국화, 문화재, 민화 등)이 담고 있는 이야기 (역사적 배경)와 흥미로운 요소들을 토대로 학습자와 소통하며 다양한 상호작용을 이끌어낼 수 있다.
- 역사적 사실과 우리 고유의 문화, 전통미술을 주제로 자유롭고 다양한 체험적 활동을 통해 문화적 감수성을 일깨워주고, 역사 속 그림을 이해하고 놀이와 활동을 통해 미술적 소양을 높일 수 있다.

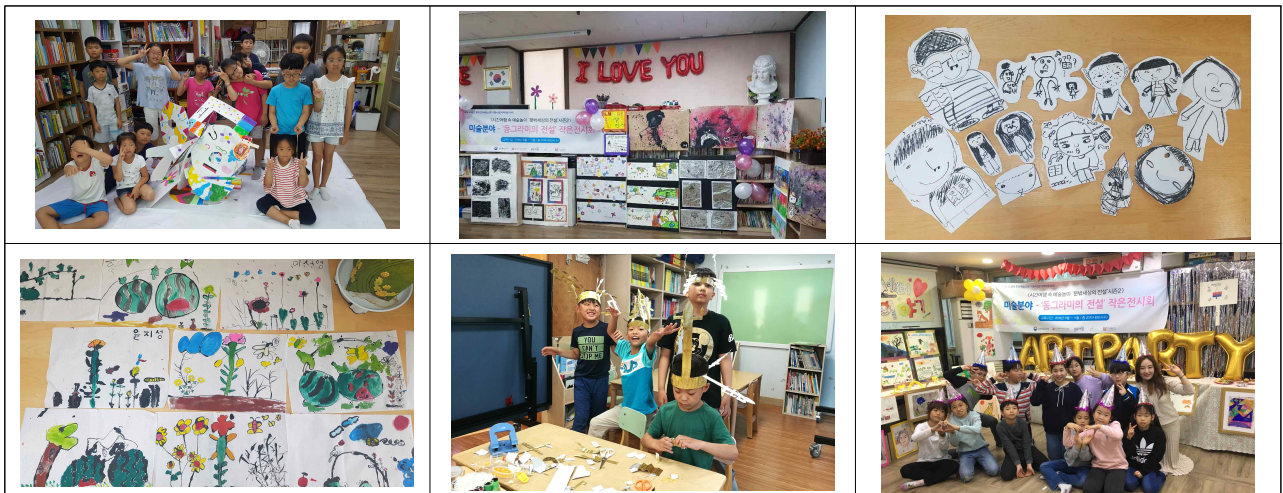
○ 교육특징 및 강점

- 전통미술 즉, ‘한국의 명화’라는 생소한 주제로 학습자와 소통하고 그림 읽는 방법에 대해 습득 할 수 있도록 하고, 역사라는 무겁고 어려운 주제를 쉽고 재미있는 미술활동으로 풀어내고자 함
- 역사, 그림, 문화를 한 번에 학습함에 따라 교과연계에 따른 교육적 효과 기대
- 역사 이야기를 듣고, 그림으로 표현해내는 과정에서 자신만의 특별한 창작결과물 도출

○ 커리큘럼 <예시> ※ 커리큘럼은 총 25차시로 구성 예정

단원구분	주제	세부내용
열기	찾아라~! 한국사 미술 탐험대	<ul style="list-style-type: none"> • 찬란한 문화유산과 미술품 소개(워크북 사용) - 30차시 과정내용 전개 내용 소개하기 - 우리나라의 문화유산에 대해 알고, 그 속에 숨은 이야기와, 문화재 숨은 그림 찾기 등의 교육활동으로 아이들의 흥미 유발
신화 - 신비 스러움	항아리에 갇힌 용 -고려청자	<ul style="list-style-type: none"> • 고려청자에 그려진 용 -고려청자의 제작기법과 배경에 대해 알아봅니다. -고려청자의 무늬를 다양하게 표현하여봅니다.
위인 - 훌륭한 인물	푸르른 정선을 찾아서 -정선-	<ul style="list-style-type: none"> • 한 폭에 담은 우리나라. 산수화 기행 - 정선의 산수화를 감상하고, 진경산수화에 대해 알아본다. - 우리 동네 모습을 산수화로 그려본다.
사건 - 특별한 사건	새기고 찍고 -팔만대장경-	<ul style="list-style-type: none"> • 우리의 마음을 한데 모아, 팔만대장경 - 유네스코 세계유산인 팔만대장경에 대해 알아본다. - 인쇄본은 거꾸로 새겨야 바르게 찍히는 원리를 이해 하고, 우드락 판화를 제작해 본다.
전시	회화, 입체작품 전시 준비	<ul style="list-style-type: none"> • 회화, 입체작품 전시준비 • 전시 준비하기 - 친구에게 보내는 초대장, 전시 포스터 만들기

○ 교육활동 사진 <예시>



③ 만화·애니메이션 : <네모칸속의 전설>

- 역사와 만화·애니메이션 중심의 융·복합 문화예술교육

○ 학습목표

- 역사와 문화를 만화·애니메이션의 교구, 스토리텔링, 기법, 미디어 요소를 통해 쉽게 이해하고 자신만의 상상력을 더해 새로운 작품으로 창작한다.
- 상상을 현실로 구체화시키고 주도적으로 스토리를 창작하여 공유함으로써 주제를 서로 다른 시선으로 바라보고 자연스럽게 문화 다양성을 이해하고 존중할 수 있다.
- 애니메이션 공동작품 창작활동을 통해 서로의 의견을 조율하고 배려하며 맞춰가는 커뮤니케이션 역량과정을 거쳐 함께 살아가는 우리의 공동체 의식을 함양할 수 있다.

○ 교육특징 및 강점

- 만화·애니메이션 요소를 통해 학습자에게 주제에 대한 부담 없이 쉽게 접근하고, 매체 특성상 표현의 자율성을 주고 이를 통해 자신감을 향상할 수 있도록 함
- 미디어(스마트폰) 활용을 통해 표현의 범위와 다양성 확대하고, 집단 과정 중심의 커뮤니케이션 활동을 통해 자연스럽게 서로를 이해하고 존중 및 배려함

○ 커리큘럼 <예시> ※ 커리큘럼은 총 25차시로 구성 예정

단원구분	주제	세부내용
열기	놀아라! 만화로	<ul style="list-style-type: none"> • 역사 속 캐릭터가 되어 상상하고 경험하자 - 15주 프로그램을 여행으로 보고 티켓 만들기 - 상상력 발휘해 이름을 한글 대신 만화로 그려보기
신화 - 신비스러운	꼭꼭 숨어라! (한국의 신)	<ul style="list-style-type: none"> • 신과 함께 하는, 한 컷 만화 - 만화를 통해 한국의 다양한 신과 특징 알아보기 - 곳곳에 숨어 있는 익살스러운 신의 모습을 한 컷 만화로 완성
위인 - 훌륭한 인물	도술을 부려라! (홍길동)	<ul style="list-style-type: none"> • 상상은 현실이 되는 거꾸로 애니메이션(미디어) - 홍길동의 등장배경, 특징에 대해 알아보기 - 리버시를 통해 21세기 홍길동이 되어보기
사건 - 특별한 사건	사방을 열어라! (조선시대 사대문)	<ul style="list-style-type: none"> • 우리만의 사대문 만들기(입체) - 조선시대 사대문과 의미에 대해 알아보기 - 그동안 배운 역사를 포함한 우리만의 거대한 사대문을 만들고, 공간에 대한 의미 부여하기
전시	나도 큐레이터 - 전시 기획하기	<ul style="list-style-type: none"> • 전시 기획하기 - 학습자들 간의 토론을 통해 어떤 주제를 가지고 전시를 꾸미면 좋을지 이야기 나누고, 각자 역할 분담하기

○ 교육활동 사진 <예시>

