



장애인 문화예술교육프로그램 매뉴얼

큰글자와 음성지원교안







한국장애인문화예술원



재단법인 한국장애인문화예술원

2015년 3월 설립 후 장애인 문화예술진흥 사업의 수행과 장애인문화예술센터 (이음센터) 의 위탁운영을 해오고 있습니다. 2021년 「장애예술인 지원법」에 따라 장애예술인 문화예술활동 지원업무 전담기관으로 지정되며, 정부와 민간단체의 매개역할과 사업운영, 정책개발 기능을 수행하면서 장애인예술사업의 중추를 담당하고 있습니다. 주요사업으로 장애인(단체)예술의 창작 활성화 및 역량강화를 위한 교육 및 아카데미, 장애인 문화향유 기회 확대를 위한 지원사업, 장애예술인 일자리 지원사업, 장애예술 표준공연장 및 전시장 조성, 장애인 문화예술교육 지원사업 등을 추진하며 장애인문화예술 분야 발전에 기여하고자 합니다.



‘장애’의 결핍이 세상에선 걸림돌이지만
‘예술’과 만나 세상과 소통할 때 디딤돌이 되어
새로운 시각의 ‘장애예술’이란 또 다른 ‘예술장르’가 된다.

현시대의 ‘장애’는 단순한 용어가 아니고 하나의 문화입니다. 다양한 장애 유형은 그 안에 전혀 다른 세계가 존재합니다. 같은 것을 보고 있더라도, 전혀 다른 관점과 의식으로 전혀 다른 해석을 보여줍니다. 이것이 장애예술인이 갖는 특수성이고 수월성입니다.

비장애인 예술강사 교육은 장애예술인의 접근적 어려움과 교육 환경적 차이가 매우 커서 장애 예술인들이 참여하여 교육받는 데는 한계가 있었습니다.

‘특화형 장애예술인 강사’는 각자의 예술적 역량과 경험을 통해 매우 독창적이고 효율적인 그러면서도 장애 감수성을 담아 성공적인 교육을 할 수 있는 장애예술인이며, 장애예술인의 장애 유형에 따라 각 예술 분야별 교육 영역은 중요성의 원칙, 일관성의 원칙, 적합성의 원칙을 준수하여 교육해야 합니다.



또한 장애 유형 간의 간극은 장애인과 비장애인의 간극 보다 더 크다고 할 수 있을 정도로 차이가 있으며 이러한 유형 간의 차이를 최대한 고려하여 장애에 대한 잘못된 개념이나 이해를 바로잡아주고 편견을 없앨 수 있도록 교육해야 합니다.

현존하는 예술 영역에서 새롭게 등장한 '장애예술'은 장애를 이해하고, 그 특수성을 통해 장애가 있어 못하는 것이 아닌 '장애'가 있어 할 수 있는 장애예술인 강사 양성 교육과정이 필요하고 그 과정을 통해 또다른 장애 예술인들이 양성, 활성화되는 선순환적 생태계 구축을 통해 자립하고 자아실현으로 성장하여 사회의 일원으로 함께 살아갈 수 있기를 기대해 봅니다.

2024년 1월

(재)한국장애인문화예술원

이사장 김 형 희

매뉴얼 활용 가이드



본 매뉴얼은 장애예술인 강사가 장애인 문화예술교육현장에서 프로그램을 운영하기 위한 기초적인 장애인 문화예술교육개념과 최소한의 교수 - 학습 계획 및 운영을 위한 기초자료를 제시하는데 목적이 있습니다.

또한, 본 매뉴얼은 크게 공통과목, 전공 과목, 그리고 교육방법론으로 구성되었으며, 다음과 같은 사항을 참고할 수 있습니다.

공통과목은 다음과 같은 경우 참고할 수 있습니다.

- 첫째, 장애인문화예술교육에 대한 개념과 적용 범위를 알고 싶을 때
- 둘째, 장애예술인 강사의 개념과 역할을 알고 싶을 때
- 셋째, 비장애인 보조강사의 개념과 역할을 알고 싶을 때
- 넷째, 장애유형별 특성과 배리어프리 접근 가능성을 알고 싶을 때

각 예술장르별 전공과목은 다음과 같은 경우에 참고할 수 있습니다.

- 첫째, 각 예술 장르 전공의 개념과 구성요소를 알고 싶을 때
- 둘째, 통합적 문화예술교육을 포함한 교수-학습계획안을 구상해야 할 때
- 셋째, 실제적인 장애유형에 따른 접근법이 알고 싶을 때
- 넷째, 활용방안의 다양하고 포괄적인 접근방법이 알고 싶을 때



교육 방법론 과목은 다음과 같은 경우에 참고할 수 있습니다.

첫째, 참여 대상에 대한 이해도가 필요할 때

둘째, 교수-학습계획안 작성 요령이 알고 싶을 때

셋째, 교보재(오브제) 활용법이 알고 싶을 때

넷째, 도입 또는 아이스 브레이킹을 위한 놀이 방법이 알고 싶을 때

이처럼 각 과목을 다양한 상황에서 참고하여, 장애예술인 강사들의 역량이 더욱 다양하고 창조적으로 접근되는데 기초자료가 되길 바라며, 모두가 즐거운 문화예술교육 활동이 되길 바랍니다.

목차



제 1장 공통

I 문화예술교육론	1
II 장애예술인과 장애예술인 강사	35
III 장애예술인 문화예술교육 보조강사	61
IV 장애인 문화예술교육의 다양성	79
V 장애인 문화예술교육과 교육심리학	127

제 2장 무용

I 무용의 개념	141
II 무용분야 문화예술교육 프로그램의 실제	149

제 3장 미술

I 미술의 개념	199
II 미술분야 문화예술교육 프로그램의 실제	207



제 4장 연극

I 연극의 개념	261
II 연극분야 문화예술교육 프로그램의 실제	273

제 5장 음악

I 음악의 개념	341
II 음악분야 문화예술교육 프로그램의 실제	349

제 6장 교육방법론

I 교수 - 학습 계획안 작성방법	415
II 교수 - 학습 매체 활용하기	429



제 1장

공통





문화예술교육론



1

문화예술교육의 이론적 이해

문화예술교육의 이해

왜 문화와 예술, 그리고 교육인가? 그것은 문화와 예술을 빌려 자연이 숨겨둔 아름다움을 발견하는 체험을 하고 교육을 통해 인간에 대한 폭 넓고 진지한 성찰을 통해 배우며, 나를 찾아오는 과정이기 때문이다. 당장 눈에 보이지 않지만 가장 중요한 본질을 찾는 것이고 그것이 바로 창조의 힘 즉, 창의력이기도 하다. 그리고 우리의 열정적이고 역동적으로 움직이도록 하는 원천이기도 하다. 그러므로 문화와 예술, 그리고 교육은 21세기의 핵심 키워드가 될 것이다.

미래를 창작하는 사람, 타인에게 공감 능력을 갖추는 사람으로 하이컨셉 또는 하이터치의 시대가 온다고 하였다. 즉, 미래에는 스토리, 조화, 공감, 놀이가 강조되고 물질적인 축적보다 일의 의미가 필요한 사회가 된다고 하였다. 창의성 교육에 필요한 사람은 감성을 자극하여 정서적인 교감을 유도하는 공감능력을 갖춘 차세대 리더라고 말할 수 있다.



OECD는 창의력을 키워나가기 위해 지적인 도구를 자유자재로 사용할 수 있는 능력, 이질적인 혼성집단에서 소통할 수 있는 능력, 자율적으로 행동할 수 있는 능력을 제시하였다. 이러한 핵심 역량을 양성하기 위한 도구로는 문화예술교육이 그 해답이다.

문화예술에 대한 전 세계적인 요구를 통해 국가 경쟁력 제고를 위한 창의 인재 양성의 도구로서 문화예술교육의 중요성은 점차 높아지고 있다. 최근 문화예술에 대한 지원과 관심이 어느 때 보다 집중되어 폭발적인 성장과 더불어 다양한 방법으로 추진되어 있다. 문화예술이 이를 향유하는 능력이 시민, 사회, 국가의 경제적 · 사회적 · 정치적 수준을 가늠하는 척도가 되고 있으며 인간의 창의적인 생각을 바탕으로 인공지능이라는 거대한 변화의 물결 속에 중요한 부분으로 인식하고 있다. '생각하는 힘을 키우기 위한 방법'으로 '마음의 위로를 얻기 위한 수단'으로, 그리고 '인간과 인간을 다루는 중요한 활동'으로 부각되고 있다.

어느 시대에서든 가장 중요한 자본은 인간, 즉 노동력이다. 과거의 아날로그에서 디지털로, 디지털에서 스마트로 패러다임이 변화하면서 시대가 필요로 하는 인재상도 함께 변하고 있다. 또한 과거에는 사람의 수가 많으면 많을수록 힘이고 재산이라고 생각하지만 지금의 인재는 창의적인 인재상을 요구한다.



문화예술에서의 창의적인 개념은 실생활의 니즈 (need) 를 이해하는 데서 시작한다. 그리고 소비자의 니즈는 끊임없이 변화하기 때문에 이를 예측하는 안목이 주요 능력 중 하나이며, 이를 위해 영감을 잘 떠오르게 하는 즉, 창의적인 아이디어를 창출해 내기 위한 방법의 교육이 필요하다. 풍부한 상상력이 필요하며 생각한 아이디어를 시각화하는 능력이 중요하다. 기존의 방법을 개선하려는 능력, 기존의 기능을 연계 하건 새로운 기능을 창출하는 능력, 사고의 전환 능력, 타협하고 조율하는 능력, 자신의 생각을 전달하는 능력, 그래서 문제의 해결책을 제공하여 참여자를 즐겁게 하는 능력이 필요하다.

최근 4차 산업혁명 시대에 따른 평생학습사회의 전개는 학교 교육에서 평생교육으로의 국내외 글로벌한 패러다임 전환이라는 교육적 경향을 나타내고 있다. 초고령 사회를 앞둔 100세 시대에 우리에게 주어진 소중한 시간들은 지속된 학습을 통해 더욱 의미 있게 보내야 할 필요가 커졌다. 아동기·청소년기·성인기·노인기 등 여러 생애주기에 있어 능동적이고 주체적인 학습자로서의 역할을 수행하며 희망찬 새로운 삶을 바라보는 미래를 준비해야 할 것이다. 이에 다양한 학습 형태와 학습자를 포함한 포괄적인 평생교육에서 중요한 영역을 차지하는 문화예술교육에 대한 중요성을 느끼게 되었다.

문화예술의 교육적 가치는 우리 자신의 삶 뿐만 아니라 소속된 사회에서 실질적인 변화와 긍정적 영향력을 나타내는 요소로 충분히 활용



될 수 있으며, 평생학습의 고양과 확대에 탄탄한 반석을 마련해 줄 수 있을 것이라 생각한다. 우리의 삶에서 거대한 담론으로 펼쳐질 수 있는 문화예술교육에 대한 실제적인 이해와 진정한 의미를 깨닫는 것은 중요하며, 이는 꾸준히 검토되어야 한다. 문화예술교육의 창조적 발현을 통해 다양한 형태로 나타나는 교육적인 힘은 개인의 정서적 안정과 더불어 풍요로운 학문적 성장을 도울 수 있을 것이며, 서로에 대한 포용과 사람의 실천으로 지역사회의 지속적 발전을 기대해 볼 수 있을 것이다.

문화예술교육의 철학적 관점

문화예술을 가르치는 교사에게 교육철학은 무엇인가? 문화예술교육의 철학적 접근은 '왜 문화예술교육을 하는지?', '문화예술교육은 무엇인지?' 라고 하는 본질적인 물음을 제기한다. 좋은 교육은 효과적인 방법으로 가르치는 학습을 의미하는 경우가 많다.

그리고 교육을 위해 무엇을 가르칠 것인가, 교육의 궁극적 목적이 무엇이어야 하는가 하는 교육목적이나 교육내용에 대한 보다 본질적인 질문과 탐구는 필수 불가결한 일이다.



그래서 교육목적에 대한 질문과 탐구를 하는 일이야말로 교육철학의 주된 목적인 것이다. 문화예술교육을 지도하는 예술지도자들은 자신의 임무를 수행하기 위하여 끊임없이 생각하고, 결정하고, 행동으로 옮겨야 한다. 그 까닭은 예술지도자들의 결정과 행동이 많은 학습자들에게 중대한 영향을 끼칠 수 있기 때문이며, 어찌면 그 영향은 학습자들의 일생과도 관련이 될 수 있기 때문이다. 예술지도자가 문화예술교육과 관련하여 어떤 것을 결정하고 수행하는 데에는 자신이 하고 있는 일의 중요성에 대한 뚜렷한 신념과 목표가 있어야 한다.

문화예술교육의 사회적 관점

사회적 관점에서 문화예술교육은 두 가지 속성을 가지고 있다.

첫째, 수동적 속성으로서 문화예술교육은 사회적 환경들, 즉 사회, 정치, 경제, 문화 등으로부터 영향을 받는 것이며, 둘째, 능동적 속성으로서 문화예술교육이 자신과 사회에 영향을 끼치는 것이다. 즉, 문화예술교육은 사회적·정치적·경제적 조건 등을 바탕으로 형성된 제도에 따라 내용과 방식이 결정되고, 이처럼 결정된 문화예술교육은 자신의 삶과 행복한 사회생활의 구현을 위해서 영향을 주어야 한다는 것이다.



이에 사회적 관점에서 바라보는 문화예술교육은 사회에서 문화예술 교육이 왜 중요하고 또한 어떤 과제를 수행해야 할지에 대한 지식을 필요로 한다. 문화예술교육은 인간교육기능, 사회통합, 문화산업 발전, 문화유산 전달, 예술 관련 인력양성 기능 등 사회적 기능을 가진다.

문화예술교육의 개념과 의의

문화예술교육은 용어의 구성이 문화와 예술, 그리고 교육의 합성으로 이루어졌다. 우리나라는 「문화예술 교육 지원법」이 시행되기 전까지는 문화예술교육이라는 용어 대신 표현하는 단어가 각각 분절되어 사용되었다. 따라서, 문화예술교육을 총체적으로 이해하기 위해서는 각각의 단어들의 개념을 파악하고 이해할 필요가 있다.

① 문화

서양에서 문화(culture)라는 말은 경작이나 재배 등을 뜻하는 라틴어(cultus)에서 유래했다. 자연 상태의 사물에 인간의 작용을 가하여 그것을 변화시키거나 새롭게 창조해 낸 것을 의미한다. 여기에는 정치나 경제, 법과 제도, 문학과 예술, 도덕, 종교, 풍속 등 모든 인간의 산물이 포함되며, 이는 인간이 속한 집단에 의해 공유된다.



인류적인 관점에서 보는 문화란 인간이 살아오면서 굳어진 생활양식을 의미한다. 문화를 인간 집단의 생활양식이라고 정의하는 인류학의 관점이 이런 문화의 본래 의미를 가장 폭넓게 담은 것이라 할 수 있다. 사회학이나 인류학에서는 흔히 문화를 인간의 상징체계, 혹은 생활양식으로 정의한다. 인간은 상징체계를 통해 사회를 경험하고 인식하며 다른 인간과 더불어 상호작용과 의사소통을 한다. 인간이 한 사회의 구성원이 된다는 것은 그 사회에 이미 존재하는 상징체계를 습득하여 사용할 수 있게 된다는 의미이며, 그 상징체계가 반영하고 있는 사회의 질서와 규범, 즉 생활양식을 따르게 된다는 것을 의미한다. 그렇게 보면 사회에서 의미질서, 혹은 상징체계 속에서 이루어지는 의사소통 그 자체가 문화임을 알 수 있다.

문화를 상호작용과 의사소통 혹은 그것의 기반이 되는 상징체계라 할 때, 그것은 단순히 정신적 작용의 산물이 아니라 한 사회의 관습, 가치, 규범, 제도, 전통 등을 포괄하는 총체적인 생활양식을 의미하게 되는 것이다.

② 예술

예술이라는 용어는 기술을 뜻하는 라틴어인 아르스(ars)와 고대 그리스어 테크네(techne)의 복합어로 시작하였다.



테크네는 기술(skill), 즉 우리가 쓰는 생활용품으로 가구나 물건, 건축 등의 무엇인가를 만들어내는 방법으로서 기술을 의미한다. 이러한 점에서 목수, 직조공, 조각가, 건축가의 작업이 예술로 이해되었다. 고대 그리스어의 예술은 단순히 영감이나 상상력으로 만들어지는 창작품이 아니라 이성과 지식이 수반되는 내용을 의미한다.

테크네의 개념과 함께 뮤지케(mousikie), 포이에시스(poiesis)도 예술의 어원으로 사용하는데 뮤지케는 시와 음악, 춤을 포괄하는 개념으로 사용되었고, 포이에시스는 만들다(poieni)라는 뜻이며 일반적으로 사물을 만드는 것부터 시, 그림, 연극, 춤, 음악 등을 만들어 보이는 것을 포괄하는 개념으로 아리스토텔레스의 「시학」에서 언급되었다. 이는 고대부터 예술이라 칭하는 것들이 끊임없이 존재해왔고, 또한 이러한 작품들이 인간과 상호작용하고 의식을 담아 왔으며, 근대에 들어 예술이라는 개념이 탄생하게 되었다.

③ 교육

교육은 바람직한 인격을 형성하기 위해 지식 또는 기술을 가르치고 배우는 과정 혹은 행동의 결과이다. 교육이란 인간이 가진 내면의 잠재된 소질과 능력의 가능성을 계발 및 발전하게 하며, 윤리적인 인간 발달을 도모하는데 중요한 의미가 있다.



바람직한 인격 형성이라는 교육의 목적이 세월이 흘러도 변하지 않은 것처럼 보이지만, 교육의 방향과 방법은 시대에 따라 많이 변화하였다.

4차 산업혁명에서 교육의 변화는 '인간존중' 을 지향하면서 아이들이 삶의 중심이 될 수 있도록 역량과 인성이 강조되는 교육과정 재구성을 통해 학습자 중심의 교수 - 학습이 그 핵심이라고 할 수 있으며, 이러한 변화가 개별 교실이 아닌 공동체를 중심으로 하여 교육적 공공성이 확보되도록 교육의 공공성이 강조되는 방향으로 학교 교육이 변화하고 있다.

④ 문화교육과 예술교육

문화예술교육에서의 교육은 문화교육과 예술교육으로 구분할 수 있다.

문화예술교육은 자신이 포함된 사회속에서 문화를 배우고, 이를 통해 더욱 풍요로운 삶을 영위할 수 있는 교육이라 할 수 있다. 그러므로 공연장과 미술관과 같은 문화예술기관, 역사와 전통을 담아낸 박물관, 전시관 등을 비롯하여 지역사회의 행사나 학교의 교과 교육, 방과후 학교, 재량학습 등의 형태로 진행되고 있다.



문화교육은 ‘문화에 의한 교육’ 과 ‘문화에 대한 교육’ 으로 구분할 수 있다.

첫째, ‘문화에 의한 교육’은 전인교육의 측면에서 한 문화권 속에서 발생하는 문제를 스스로 해결해 나갈 수 있는 능동적이고 자발적인 능력을 지닐 수 있도록 하는 것이다. 특히, 일종의 자아 교육으로서 사회의 변화속에서 결여된 것을 보완하도록 도와주는 의미가 강하며 교육의 주체가 능동적으로 임하는 것이 매우 중요하다.

둘째, ‘문화에 대한 교육’은 서로 다른 나라, 민족이 지닌 문화를 어떻게 해석하고 행동할 것인지에 대해 가르치는 교육이다. 즉, 세계의 여러 문화를 바르게 이해하며 서로 다른 문화권에서 문화적 차이에 의한 문제가 부딪혔을 때 해결할 방법을 제공하는 문화교육이다. 서로 다른 문화를 구분하고 경계 짓는 것보다는 각자의 문화를 이해하고 수용할 수 있는 공동체성을 지녀야 한다는 면을 중요시한다.

예술교육도 ‘예술을 위한 교육’과 ‘예술을 통한 교육’으로 구분된다.

첫째, ‘예술을 위한 교육’은 흔히 떠올릴 수 있는 예술교육의 개념을 대표한다. 즉, 전문 예술가 육성을 이론과 실기교육 또는 예술작품 감상을 위한 교육 등 예술의 본연적인 가치와 의미를 그대로 전하고 싶어 하는 예술 지향적 개념이다. 직업예술가를 양성하는 예술교육이다.



둘째, ‘예술을 통한 교육’은 예술을 매개체로 하여 삶의 여러 가지 문제들을 조명하고, 일종의 교양과 소양교육을 위한 수단으로 보는 것이다. 삶에 대한 풍요로움과 깊이를 더하는 대중예술교육이다. 학습자들의 능동적이고 자발적인 자세를 통해 습득하는 교육으로 예술을 경험하고 체험하면서 이를 통해 심미적 감각을 향상시키고, 풍요롭고 창의적인 삶의 깊이를 더할 수 있는 바탕을 제공한다.

예술교육은 주로 무용교육, 음악교육, 미술교육, 연극교육 등 각 장르에 관한 교육을 총칭하는 의미로 사용되었으며, 각 장르 예술의 고유한 교육방식, 교육과정 등을 중심으로 이루어져 왔다. 그러므로 예술교육은 지향해야 할 목표가 탈 장르적이며 통합적인 교육과정 및 예술교육과정의 중심연구 주제, 기능 전수 중심에 대한 문제점 등에 대한 논의는 미비하게 이루어져 왔다.

우리나라의 경우 1990년대 초반부터 예술교육과 관련된 다양한 관점의 담론이 논의되기 시작했다. 이후 예술교육의 예술 지향적이고, 기능 중심의 교육에 대해 문제의식을 느끼고, 문화교육을 바라보는 관점이 보완되어서 내용이 구성되어야 한다는 본질적인 측면에서 논의가 이루어졌고, 2000년대 중반부터 지식 중심 교육의 대안으로 문화예술교육에 대해 주목하기 시작했다.



⑤ 문화예술교육

‘문화예술교육’은 단어에서 유추할 수 있듯이 문화, 예술, 교육이 합해져 만들어진 용어이다. 이는 다양한 문화를 경험하거나 음악, 미술, 무용, 연극 등 예술 영역에 내재되어 있는 예술적인 면과 전문적이고 기술적인 면을 체험하는 통합적인 교육을 뜻한다.

문화예술교육은 각 영역의 내용 통합, 목적과 수단에 따라 다양하게 적용할 수 있다. 문화예술교육은 각 영역을 통합하는 정도에 따라 ‘문화와 교육’, ‘예술과 교육’, 혹은 ‘문화예술교육’으로 구성하여 현장에 적용할 수 있다.

문화예술교육은 전인적인 교육을 지향하고 창의성을 발현한다. 문화예술교육을 통해 인간은 다양한 감성을 체험할 수 있으며, 이를 통해 조화로운 인간발달에 긍정적 영향을 미친다. 또한 다양한 예술 영역과 학문의 융합은 미래 인재양성에 있어 영향력을 발휘하여 사회가 요구하는 창의적 사고와 태도를 변화시키며, 지식과 기술을 겸비한 창의 융합형의 인재를 길러 낼 수 있다. 그뿐만 아니라, 인간의 삶속에서 사회구성원들이 서로 소통하고, 학습공동체를 활성화하며, 나아가 다양한 예술 분야의 융합을 통해 풍요로운 여가생활을 조성할 수 있다.



인간은 문화예술을 향유함으로써 자신의 삶에 대한 의미와 가치를 부여할 수 있다. 특히 문화예술교육 활동을 통해 느끼는 즐거움과 만족감은 인간이 가지고 있는 예술적인 가치를 발휘할 기회를 제공해 준다. 이는 개인이 유연한 사고를 하도록 촉진하고, 넓은 관점에서의 시각 확보를 가능하게 하여, 학습의 주체자로서 자신의 삶에 중심적인 역할을 할 수 있도록 하며, 나아가 사회의 전체에서 필요한 문화적 역량을 고취할 수 있도록 한다.

문화예술교육의 목적은 양질의 문화예술 경험을 통해 예술적 기능 및 지식과 이해를 증진하고 다양한 문화예술활동에 적극적으로 참여할 수 있도록 함으로써 문화예술을 향유하고 발전시킬 수 있도록 기여하는 것이며, 의의는 문화예술교육 활성화를 통해 국민의 문화적 삶의 질 향상과, 국가의 문화역량 강화에 이바지 하는 것이다.

우리나라는 「문화예술교육 지원법」에 의거하여 문화예술교육의 법적 정의는 문화예술 및 문화산업, 문화재를 교육내용으로 하거나 교육 과정에 활용하는 교육으로 모든 국민의 문화예술 향유와 창조력 함양을 위한 교육으로 학교 문화예술교육은 어린이집, 유치원, 학교에서 교육과정의 일환으로 행하여지는 문화예술교육을 말한다.



사회 문화예술교육은 문화예술교육시설과 문화예술교육단체와 각종 시설 및 단체 등에서 행하는 학교문화예술교육 외의 모든 형태의 문화 예술교육을 말한다 (「문화예술교육 지원법」 제2조).

또한, 기본원칙은 제 3조 (문화예술교육 기본원칙)에 문화예술교육의 방향을 규정하고 있다.

「문화예술교육 지원법」

제3조 (문화예술교육의 기본원칙)

- ① 문화예술교육은 모든 국민의 문화예술 향유와 창조력 함양을 위한 교육을 지향한다.
- ② 모든 국민은 나이, 성별, 장애, 사회적 신분, 경제적 여건, 신체적 조건, 거주지역 등에 관계없이 자신의 관심과 적성에 따라 평생에 걸쳐 문화예술을 체계적으로 학습하고 교육받을 수 있는 기회를 균등하게 보장받는다.

이러한 문화예술교육의 가치는 문화적으로는 미적 감성, 창의성, 정체성, 자존감, 성찰력 등을 증진하고 사회적으로는 공감능력, 소통능력, 포용성, 공동체성, 사회성 등을 향상하게 하여 국민의 문화적 삶의 질 향상과 국가의 문화역량 강화에 이바지한다.



2

문화예술교육 정책의 이해

한국 문화예술교육 정책

한국의 문화예술교육 정책은 현재까지 지속해서 변화해 오고 있다. 2019년 9월 문화체육관광부는 문화예술교육 종합계획(2018~2022)을 발표하였고, 2023년 제2차 종합계획 (2023~2027)은 1차 종합계획을 토대로 향후 한국 문화예술교육의 다양한 비전과 추진 전략들을 제시하였다. 1960년대부터 현재까지 우리나라 문화예술교육 정책의 흐름을 살펴봄으로써 우리나라 문화예술교육의 특징을 탐색해보고자 한다.

1960~1970년대

광복 후 1960년대까지 한국의 문화정책은 문화재를 관리하는 소극적인 경향을 보였다. 그러나 1960년대 이후 급격한 경제성장이 이루어지면서 문화를 정책의 주요 대상으로 삼게 되었고, 1972년에는 「문화예술진흥법」(법률 제 2337호)이 제정되었다. 1974년에 문예진흥 5개년 계획이 발표되면서 한국문화예술교육의 발전을 위한 태동이 시작되었다.



1980 ~ 1990년대

1980년대는 문화향수에 대한 국민적 수요가 증대되면서 대규모 문화시설 건립에 국가가 집중적으로 투자하기 시작했다. 공급과 수요의 기반을 형성하는 시기로 예술의전당과 국립현대미술관이 설립되었으며, 대학교육의 확대와 해외여행이 개방되는 시기이기도 하였다. 1980년대는 국가 차원에서 문화 발전의 동력을 얻은 시기로 볼 수 있다. 1990년대는 '문화복지' 개념이 등장하였고, 1990년대 전반에는 문화부가 출범하면서 지역 문화 공간인 도서관, 박물관, 문예회관을 건립함으로써 외형적인 시스템을 확충하고자 하였다. 1990년대 이후 정책 시스템이 변화되면서 문화정책의 내실을 갖추기 위해 노력하였고, 세종문화회관의 재단 법인화가 이루어졌으며 경기문화재단이 설립되었다.

2000년대 초반

2000년대에 들어와서는 민간시장의 확대로 인해 공연과 미술계의 문화활동 및 문화 마케팅이 매우 활발하게 이루어졌으며, 공급자 중심의 정책에서 수요자 중심의 정책으로 전환되면서 국가 차원의 문화예술교육 정책이 이루어지기 시작하였다. 향유자 중심의 예술정책 강화를 통해 창작, 매개, 향유의 균형 발전을 추구하였다.



2003년에는 문화행정혁신위원회 내에 문화예술교육 TFT를 설치하면서 본격적으로 문화예술교육에 대한 논의가 시작되었고, 2004년에는 문화관광부와 교육부가 공동으로 “문화예술교육 활성화 종합계획”을 발표하였다. 개개인의 문화적 삶의 질 향상과 사회의 문화 역량강화를 비전으로 제시하면서 학교 문화예술교육의 질적 개선과 양적확대, 사회문화예술교육 활성화를 위한 제반 여건 마련을 목표로 삼았다. 개개인의 능동적 참여를 이끌어 내기 위한 국민 인식 제고, 창의적 문화예술교육의 확대를 위한 교육 프로그램 개발 시행, 사회적 차원의 효과적 활용과 상호 연계를 통한 인프라 구축, 다양하고 질 높은 교육을 위한 전문인력 양성과 재교육 지원 등의 추진 전략을 제시하였다.

2000년대 중 · 후반

2005년에는 한국문화예술교육진흥원이 설립되면서 「문화예술교육 지원법」이 제정되었고, 차츰 법과 제도의 정립이 이루어지기 시작하였다. 2007년에는 문화관광부가 “문화예술교육 활성화 중장기 전략”을 발표하였는데, 개인의 문화적 삶의 질 향상과 사회의 문화 역량 강화라는 비전과 문화의 세기, 문화시민 역량 배양을 목표로 하였으며, 참여 기회 확대 및 내실화, 사회적 소수자 문화적 권리 신장, 문화예술교육 전문 인력 양성, 지식 정보 확충 및 국제적 위상 확보를 중점 과제로 선정하였다.



2008년에는 문화체육관광부와 교육부가 '문화예술체육 교육 활성화' 를 위한 업무 협약을 맺었고, 2010년 "창의성과 인성 함양을 위한 초·중등 예술교육 활성화 기본 방안" 을 발표하였다. 예술을 통한 창의·인성 교육의 강화를 강조하면서 6가지 추진 전략을 제시하였다. 교과활동에서의 예술교육 강화, 학교 - 지역사회 연계형 체험예술교육 강화, 예술·체육 중점학교 활성화 및 확대, 각급 교육기관 예술심화교육 지원 확대, 과학 - 예술 통합교육 실시, 예술 교육 지원 부처 간 협력체계 구축을 추진 전략으로 제시하였다.

2010년대

2011년에는 「문화예술교육 지원법」 을 개정하면서 문화예술교육사 제도를 도입하였다. 2013년에는 「문화예술교육 지원법」 이 다시 한번 개정되었고, '생애주기별 문화예술교육' 핵심적인 과제를 선정하여 생애주기별 맞춤형 문화·스포츠·여행기회를 확대함으로써 국민들의 생활 속 문화 참여가 활성화 되는 '문화가 있는 삶' 을 실현하고자 하였다. 2013년에는 문화예술교육사가 최초로 배출되기도 하였다. 2014년 문화체육관광부는 "문화예술교육 중장기 발전계획"을 발표하였다. 소통과 공감, 함께 나누는 행복을 비전으로 삼고 행복을 위한 문화예술교육의 일상화와 상생을 위한 문화예술교육의 지역화, 발전을 위한 문화예술교육의 내실화를 목표로 제시하였다.



2018년 9월 한국문화예술교육진흥원은 2018년부터 2022년까지의 “문화예술교육 종합계획 비전과 전략”을 발표하였다. 종합계획에서 현재 우리나라 인구 대비 문화예술교육의 수혜율이 5%에 불과하고, 인구구성 대비 일부 연령층 (아동·청소년)에 편중되어 있는 것을 문제점으로 제시하면서, ‘삶과 함께하는 문화예술교육’이라는 비전하에 혁신성, 다양성, 협력, 공정성, 전문성을 핵심 가치로 선정하였다.



[그림 1] 제 1차 문화예술교육 종합계획 (2018~2022)

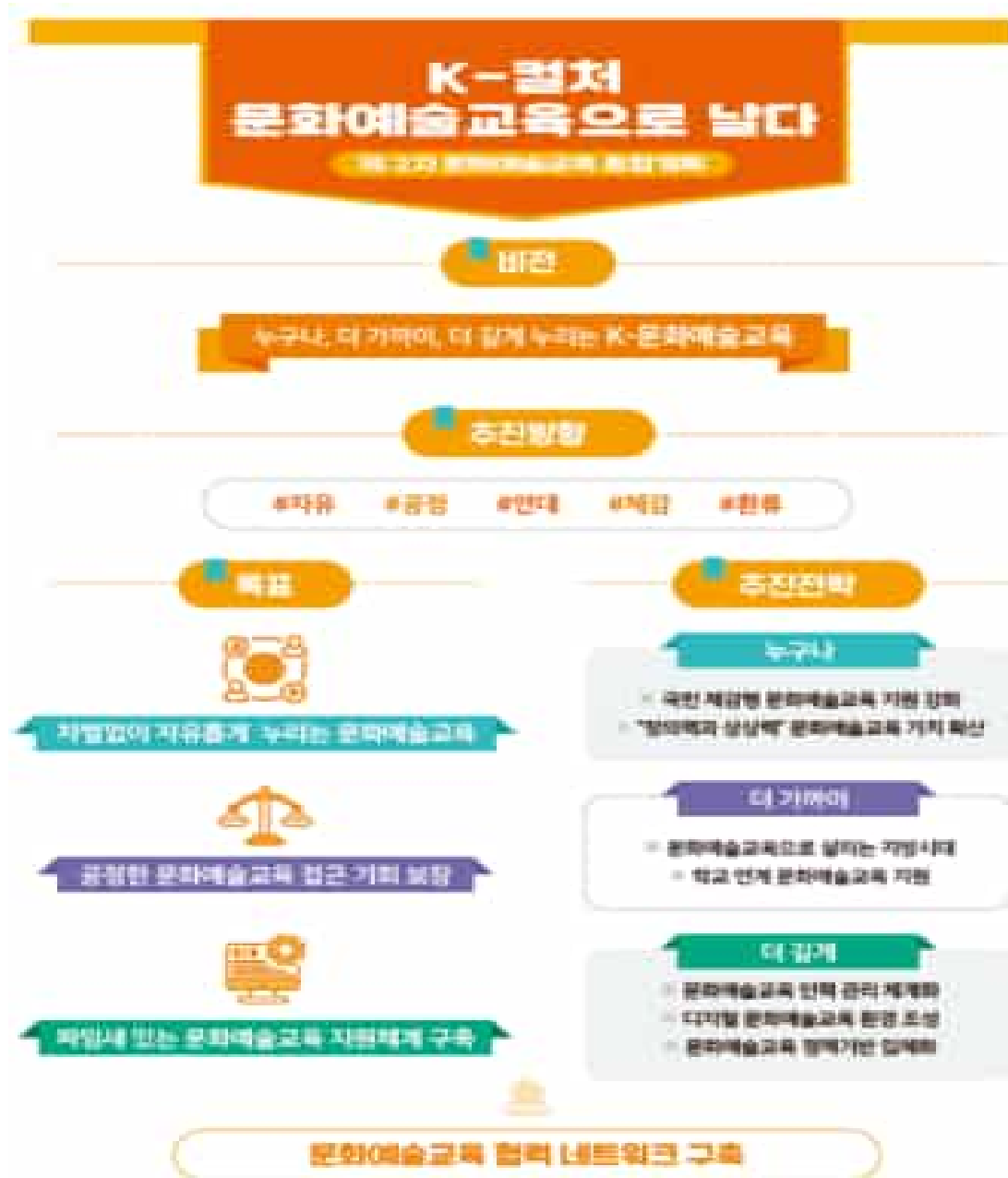


그림설명: 2018년부터 2022년까지 진행되는 문화예술교육 종합계획 비전과 전략 안내문이다. 비전으로는 삶과 함께하는 문화예술교육, 목표로는 문화예술교육의 재도약, 추진전략으로는 지역기반 생태계구축, 수요자 중심 교육 다각화, 문화예술교육 기반 고도화라는 문구가 작성되어있다.

2020년대

한국문화예술교육진흥원은 국가 문화예술교육 정책 전담기관으로서의 경쟁력을 강화하고 지속 성장을 위한 새로운 경영전략체계를 마련하고자, 기존 경영전략체계를 진단하고 대내외 의견을 수렴하는 등 체계적 과정을 거쳐, 향후 5년간의 비전과 전략을 담은 '중장기 비전·전략계획(2023-2027)'을 새롭게 수립했다.

특히, 이번 전략계획은 정부의 국정과제 ('일상이 풍요로워지는 보편적 문화복지 실현')와 최근 발표된 제 2차 문화예술교육 종합계획의 비전('누구나, 더 가까이, 더 깊게 누리는 K-문화예술교육')에 발맞춰 기관의 역할을 점검하고 향후 5개년의 문화예술교육 중장기 방향과 전략을 반영하기 위해 기획하였다.



[그림 2] 제 2차 문화예술교육 종합계획 (2023~2027)



문화예술교육사 제도

문화예술의 확대를 위하여 국가는 문화예술 법안, 정책, 예산 등을 수립하여 지원하고, 문화예술의 보전과 새로운 발전을 선도할 창의적 인재 양성 체계를 마련하게 되었다. 2005년부터 한국문화예술교육진흥원 중심으로 ‘예술강사’가 문화예술교육 인력으로 본격적으로 양성되기 시작하였으며, 2011년부터 우리 사회 전반에 걸친 문화예술교육을 담당하는 전문가로서 ‘문화예술교육사’ 양성을 국가자격증 제도로 시행하게 되었다.

문화예술교육사는 문화예술가들이 문화예술 학습자들에게 개별적으로 기능을 전달하던 방식에서 문화예술 학습과 경험이 개인과 사회를 위한 긍정적 가치를 효과적으로 전달할 수 있도록 하는 예술교육 전문가이다. 문화예술가가 학습자에게 예술을 전하는 행위의 가치와 필요성을 인식하고, 전달 행위와 목적에 도달하기 위해 효율인 교수·학습 방법을 사용하여 문화예술교육을 실현하도록 하는 제도이다. 문화예술가들이 교육적 이해와 적용 능력을 갖추도록 함으로써, 예술교육에 대한 우리 사회의 신뢰를 높이고 적극적인 학교교육과 사회교육의 하나로 자리 잡게 되었다.



문화예술교육 지원법에서는 “문화예술교육사”란 문화예술교육 관련 교원 외에, 문화예술교육에 관한 기획·진행·분석·평가 및 교수 등의 업무를 수행하는 사람으로서 법에 따라 자격이 부여된 사람을 말한다. 라고 정의하고 있다. (문화예술교육 지원법 제2조제5호) 문화예술교육사는 본인이 전공한 예술분야에만 국한하지 않고 관리자, 지역 전문가, 기획자 등으로서 문화예술교육 기획 및 실행, 문화예술행정 등 다양한 활동을 펼치고 있다.

문화예술교육사는 「문화예술교육 지원법」에 따라 공연장, 박물관, 미술관, 도서관, 문화의 집, 전수회관 등 국공립 교육시설에서 활동할 수 있으며 문화예술교육을 필요로 하는 공공영역 및 민간 영역에서의 활동 역시 확대되고 있다.

- 문화예술교육 지원법 시행령

제20조(문화예술교육사의 배치 대상 등) 법 제 31조에 따라 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 국·공립 교육시설은 1명 이상의 문화예술교육사를 배치하여야 한다.

1. 「공연법」 제2조제4호에 따른 국·공립 공연장
2. 「박물관 및 미술관 진흥법」 제 3조 제 1항 제 1호 및 제 2호에 따른 국·공립 박물관, 같은 조 제2항에 따른 국·공립 미술관



3. 「도서관법」 제 2조 제 4호에 따른 공립 공공도서관
4. 「문화예술진흥법 시행령」 별표 1. 제 4호 가 목의 문화의 집
5. 「문화예술진흥법 시행령」 별표 1. 제 5호 다 목의 전수회관

문화예술교육사 자격제도는 총 10개 예술분야 (사진, 음악, 무용, 미술, 만화·애니, 영화, 국악, 공예, 디자인) 의 실기 전문성을 갖고 있는 예술가들이 교육에 대한 이해와 실행 능력을 길러 효율적인 문화예술교육이 실천될 수 있도록 하는 제도이다.

문화예술교육사 자격 취득과정은 2급과 1급으로 구분되어 있다.

- 문화예술교육사 자격 발급 분야와 자격 과정

2급 자격증:

문화예술 관련 대학 졸업생은 2급 교육과정 5과목 10학점 150시간 이수

고졸 및 비전공자는 2급 교육과정 15과목 40학점 600시간 이수

중요 무형문화재 전수교육 이수자는 전수교육 3년 이수

1급 자격증:

2급 자격을 취득한 후 5년 이상 문화예술교육 경력

1급 교육과정 5과목 150시간 이상 이수



3

문화예술교육 현장의 이해

학교제도와 문화예술교육 현장의 이해

학교 예술교육은 예술 교과와 체험 활동에 구성된 예술 활동을 위해 해당 분야의 예술전문강사들이 학교에서 수업하는 예술강사 파견 제도를 운영하고 있다. 특히 중학교의 자유학기제와 자유학년제를 활용한 다양한 예술프로그램을 실시함으로써 학교 예술교육의 다양성 확대와 수업의 전문성을 높이는 학교 예술 활동의 질적 향상을 위한 문화예술교육이 이루어지고 있다.

① 학교제도와 문화예술교육 현장의 이해

1999년 국악강사풀제에서 시작된 학교 예술강사는 점차 예술 분야를 확대하여 학교교육에서 문화예술의 기초소양과 감수성을 갖춘 창의적 인재를 양성하기 위한 국가정책 사업이다.



전국 17개 시·도 교육청과 한국문화예술교육진흥원의 협력으로 초·중·고등학교, 대안학교 등에서 국악, 연극, 영화, 무용, 만화-애니메이션, 공예, 사진, 디자인 등 총8개 분야의 예술강사를 양성하여 예술강사를 필요로 하는 각 학교에 1년 단위로 배치하고 있다.

학교예술강사는 학교 예술교과에 구성된 다양한 예술활동의 전문적 교육 필요성에 따라 교육과정에 포함되는 예술분야의 전문인력을 지역교육청과 문화예술교육진흥원의 협력 양성과정을 거쳐 학교에 파견된다. 예술강사는 학교 교과교육과 교육과정에 따른 수업활동을 위해 학교의 담당교사와 협력하여 연간 프로그램을 기획·운영하게 되거나, 교과수업의 일정한 부분을 담당교사와 상의하여 교사와 예술강사가 협력수업으로 진행되기도 한다. 2021년도 기준 5,065명이 배치되었다.

② 예술꽃 씨앗학교

예술꽃 씨앗학교는 농·산·어촌, 구도심 등 문화소외지역의 전교생 400명 이하의 소규모학교를 지원함으로써 문화예술향유 기회를 확대하고자 시작되었다. 전교생의 문화감수성 및 문화소양 증진을 위한 교육과정 연계 등 문화예술교육 운영 환경조성에 집중 지원하고 있다.



더불어 지역 내 문화예술교육 거점학교로 육성하여 지역 문화예술 활성화에 기여하고자 하는 목적을 가지고 있다.

예술꽃 씨앗학교의 7가지 특성을 살펴보면 다음과 같다.

- 정체성 : 예술기반 학교의 전형적 사례로 문화예술 중심 학교 운영
- 방향성 : 학생 · 교사 · 학교 · 지역사회의 문화예술 향유와 문화적 성장
- 차별성 : 문화예술 소외지역의 소규모 학생 대상으로 정책적 차별화
- 지속성 : 4년간 집중 지원과 성장 관리를 통한 유지관리
- 통합성 : 학교 정규교육과정 기반의 통합형 문화예술교육 운영
- 연계성 : 학교 및 지역자원 확보를 바탕으로 체계적 연계와 활용
- 효과성 : 문화예술교육 활동의 지속화와 확산을 통한 지역문화 활성화

2008년 1기 10개교를 시작으로 2021년 13기 예비과정을 포함하여 총 152개교에 지원되고 있다. 각 학교별 최대 4, 5년을 지원하고 있으며, 매년 진행되는 평가 결과에 따라 연속 지원여부를 결정하고 있다.

추후 문화예술교육 기반을 다진 예술꽃 씨앗학교가 새싹으로 발아할 수 있도록 기업의 후원을 통해 '예술꽃 새싹학교'를 지원하고 있다. 민간 기업의 사회공헌 기부금 연계를 통해 사업의 공공성을 유지하고, 기업 사회공헌의 새로운 모델을 제시하고 있다.



③ 주제중심 학교 문화예술교육 지원사업 '예술로 탐구생활'

학교현장과 학생수요에 기반을 둔 주제중심 학교 문화예술교육 지원사업 '예술로 탐구생활' 추진을 통해 학교 안에서 학생들이 다양한 예술접근 기회를 누리고, 미래사회 대응을 위한 창의적이고 융합적인 인재로 성장할 수 있도록 지원하기 위한 목적이 있다.

학교 수요와 학생들의 삶의 이슈에 기반을 둔 자율 주제중심의 문화예술교육 프로젝트를 개발하고 학교 정규 수업 중 진행되며, 교사와 예술가의 협력 프로젝트로 진행된다. 4개 권역별 운영기관을 공모·선정 및 사업 운영을 지원하고 있다. 2021년 총 228개의 참여그룹이 진행되었으며, 2022년도에는 179개의 그룹이 선정되었다.

지역사회와 문화예술교육 현장의 이해

① 지역연계 문화예술교육

지역이나 장소는 역사적·문화적 경험을 통해 특수한 문화나 감성을 지니고 있다.



이러한 경험은 지역문화의 이해와 사회 및 경제적 여건을 공유하는 공동체 구성의 바탕이 되며 집단적 정체성을 지니게 된다.

이처럼 사람은 지역을 발견하고 정착하는 과정에서 삶의 터전을 만들어 나아가고 있다. 따라서 지역은 생존과 문화의 현장이고 시간 속 사건과 기억이 축적되어있는 장소이며 삶과 동시에 문화화의 과정이다. 이와 같은 지역과 문화예술교육의 연계 과정은 문화예술교육가 혹은 문화예술에 참여하는 사람들이 기획, 개발 그리고 실행하는 과정에서 지역과 관계맺기로 부터 시작된다. 그리고 이 관계 형성에는 중앙정책의 실행을 위한 부처 간 협력과 지방자치단체, 학교, 문화기반 시설 등의 행정적 연계와 동반 관계 구축 및 협력이 포함된다.

아울러 지역과 문화예술교육의 연계는 참여자를 다양하게 확장한다. 지역의 유아시설부터 학교, 복지시설과 문화 기반 시설의 연계 등으로 문화예술의 향유자와 참여자가 증가하고 있다. 그리고 이 과정이 지역민의 삶에 자리 잡으려 생활 속 문화예술교육이 프로그램으로 자리매김하고 있다. 참여자는 지역사회 안에서 새로운 시각으로 나를 발견하고 삶의 주체자로서의 관점을 가지며 문화예술교육 프로그램의 원동력이 되고 있다.

결국 지역연계 문화예술교육은 지역이 지닌 총체적 경험 즉, 문화가 결합한 형태의 예술교육이어야 한다.



이때 지역은 경험이 매우 다양하게 나타나며 역사적 · 공간적 · 인문학적 것을 포함한 지역의 고유성이 결합하여야 한다. 따라서 지역연계 문화예술교육은 지역문화에 의한 예술교육으로 당위성을 갖게 된다. 지역의 고유한 장소는 때로 공연장이나 갤러리가 되며, 지역주민은 단순 향유자를 넘어 적극적인 참여자로 문화예술교육의 주체가 되어야한다. 따라서 지역과 연계한 문화예술교육은 지역의 총체적 양식인 문화를 통찰하는 매개로 개인의 문화권리 실현과 확대는 물론 지역 공동체의 기초 단위로 그 의의가 있다.

② 사회문화예술교육

「문화예술교육지원법」 제 2조에 따른 '사회문화예술교육'은 문화예술교육 시설 및 문화예술교육 단체 등에서 행하는 학교문화예술교육을 제외한 모든 형태의 문화예술교육을 일컫는다. 이는 「문화예술교육지원법」에서 학교문화예술교육과 사회문화예술교육을 세분화하며 정의하고 있는 점에서 학교 문화예술교육을 제외한 대부분의 문화예술교육이 포괄되는 것을 알 수 있다. 따라서 사회문화예술교육은 국민 모두가 문화를 누릴 수 있는 기반과 환경조성을 목적으로 하는 점에서 평생교육의 접근이 필요하다.



문화체육관광부 산하 한국문화예술교육진흥원은 2004년 설립 초기부터 문화예술교육 정책을 추진하는 과정에서 지역을 중요한 요소로 다루어 왔다. 2005년 '지자체 협력 사회문화예술교육 지원사업' 을 시작으로 2010년 '지역사회 문화예술 활성화 지원사업', 2012년 '지역 특성화 문화예술교육 지원사업' 등 지역과 문화예술교육을 연계하는 다양한 형태의 지원사업을 추진하였다.

이처럼 지역과 연계한 사회문화예술교육은 지역 주민이 생활권에서 지속적으로 문화예술교육에 참여할 수 있게 지역별 환경 기반의 문화예술교육을 지향하며 전체 사회문화예술영역의 지역 기반을 구축해 왔다.

또한, 2013년 이후는 광역 문화예술교육지원센터를 두어 다양한 업무가 보다 지역과 밀착되어 운영되는 환경을 구축하였다. 현재 한국문화예술교육진흥원은 사회문화예술교육의 일환으로 복지시설 이용자, 군장병, 교정시설, 치료 감소호 수용자, 소년원, 탈학교 · 탈가정 청소년, 지역아동센터 아동 · 청소년, 문화예술치유, 문화파출소, 꿈다락 문화예술학교, 꿈의 오케스트라, 꿈의 댄스팀, 창의예술 교육랩, 지역문화예술 교육지원센터 협력, 기초단위 문화예술교육 거점 구축, 문화예술교육 전용시설 '꿈꾸는 예술터', 생애주기별, 사각지대 문화 취약계층 등 다양한 지원사업을 진행하고 있다.



참고문헌

김동일, 이미나, 윤은경, 김병남, 이영미(2021). **문화예술교육론**. 동문사.

문화예술교육사 홈페이지. acei.arte.or.kr.

한국문화예술교육진흥원 홈페이지. www.arte.or.kr.

한수정, 민경훈, 임형택, 한경훈, 한정섭, 박영주, 임은정, 이보림, 김현미 (2020). **4.0 평생 학습시대의 문화예술교육론**. 어가.



장애예술인과 장애예술인 강사



1

장애예술인

장애예술인의 개념

21세기의 모든 예술과 문화권은 '다양성' 그리고 '통합'이라는 서로 다른 키워드를 어떻게 엮어서 '모두 연결' 할 것인가에 대한 작업으로 이루어지고 있다고 볼 수 있다. 이에 '장애인 예술 혹은 장애인 문화 예술' 과 '장애예술인'의 개념은 장애인 당사자만을 위한 것이 아니라 모두를 연결하고자 하는 '공존' 사회의 목표점을 잡고 있다. 이에 '장애인예술'과 '장애예술인'의 개념을 구별하면서 사용하고자 한다.

먼저, 장애인 예술을 살펴본다면 '장애인예술' 혹은 '장애인 문화예술'은 장애인 창작자에 의해 예술로 재현되는 전체 과정과 결과물을 통칭하고 있는, '장애인예술'은 예술적 가치와 지향에 대한 사유, 창작자의 장애에 대한 인식과 정체성 구성, 독창적 세계 구축, 장애의 개성화 등을 추구하는 것에 있다.



즉, '장애인예술 또는 장애인 문화예술'에서는 '장애'라는 개성적 상황과 현실 또한 장애인예술의 독창성을 창출하는 주요한 소재이며 주제가 된다. 더불어 '장애'에 대한 다양하고도 창의적인 예술적 인식을 수용한다는 점에서 장애인예술의 확장성 또한 기대할 수 있다.

장애예술인의 지원정책

전 세계적으로 유일한 「장애예술인 문화예술활동 지원에 관한 법률」(이하 장애예술인지원법)은 다음과 같은 시행배경을 가지고 있다.

- 「장애예술인 문화예술활동 지원에 관한 법률」 시행배경 설명
 - 2012년 : 방귀희 '장애예술인 지원 법률 연구'
 - 2016년 : 나경원 '장애예술인 지원에 관한 법률안' 발의
 - 2019년 : 김영주 '장애인 문화예술활동 지원에 관한 법률안' 발의
 - 2020년 5월 : 나경원, 김영주가 발의한 두 법률에 대한 병합 심의과정
 - 2020년 6월 : 법안 공포
 - 2020년 12월 : 「장애예술인 문화예술활동 지원에 관한 법률」
(이하 약칭 장애예술인지원법) 시행
 - 2022년 9월 : 김예지 '일부 개정안' 발의
 - 2023년 3월 : 김예지에 의해 발의된 일부 개정안 중 '장애예술인 창작물 우선 구매제도'를 본 법률 제9조의 2항으로 포함하여 시행



본 법률은 15개 조항으로 구성되어있으며, 주요 조항으로는 제 6조 기본계획의 설치, 제 9조 장애예술인의 창작활동지원, 제 9조의2 장애 예술인의 창작물 우선구매, 제 11조 장애예술인의 고용지원, 제 13조 장애예술인 관련 단체의 지원, 제 14조 전담기관의 지정 등이 있다.

「장애예술인 문화예술활동 지원에 관한 법률」 제 6조 기본계획의 설치에 근거한 '제 1차 장애예술인 문화예술활동 지원 기본계획'(이하 '1차 기본계획')은 2022년부터 향후 5년간 장애예술인 문화예술활동 지원을 위한 정책의 비전과 방향을 제시하기 위하여 수립되었으며, 이에 따른 내용은 다음과 같다.

● 기본계획의 방향

- 장애예술인 당사자 의견을 수렴한 현장중심의 정책수립
- 모든 장애예술인의 문화예술활동을 지원하는 종합적 정책제시
- 지속 가능한 개선을 위하여 장기적이고 미래지향적 정책마련
- 타 부처, 지자체 관련 정책의 연계와 협력의 정책제시

● 기본계획의 내용

제 1차 기본계획은 '장애예술인이 정당하게 존중받고, 모두가 행복한 세상'이라는 비전을 세우고 '장애예술인 지원체계 구축 : 장애예술인 문화예술활동 활성화 및 삶의 질 제고'를 목표로 한다. 구체적인 5개 추진전략 아래 각각 2개씩 과제를 담아 10대 정책과제를 제시하고 그 안에 68개의 세부 과제를 두었다.



1. 장애예술인 창작지원 강화

1-1. 장애예술인 창작지원 다각화

- 장애예술인 창작지원 확대
- 장애예술인 창작 활동 공간 확충
- 지역 및 청년 장애예술인 활동 활성화

1-2. 장애예술인 예술시장 진출 및 창작물 유통 활성화

- 장애예술인 예술시장 진출 지원
- 장애예술인의 창작물 유통 지원
- 온라인 유통 플랫폼 구축 및 홍보콘텐츠 제작 지원
- 장애예술인 국제교류 활성화

2. 장애예술인 일자리 등 자립기반 조성

2-1. 공공영역의 일자리 확대

- 장애인 인식 개선 및 법령 개정을 통한 제도적 기반 마련
- 지자체·공공기관 연계 일자리 창출

2-2. 민간영역의 일자리 확대

- 부처, 민간 등 다자간 협력 및 고용인정제도 도입으로 고용 확산
- 창업 지원 등 장애예술인 고용기반 확대
- 장애예술인 맞춤형 훈련과정 개발 및 현장 인턴십 프로그램 운영



3. 장애예술인 문화예술 활동 접근성 확대

3-1. 문화시설 및 공간 접근성 강화

- 장애예술인 맞춤형 시설·공간 조성
- 문화시설 접근성 매뉴얼 제작·보급 및 자유지구 운영
- 국공립 문화시설 개선 사업 추진

3-2. 장애예술인 정보 접근성 강화 및 대국민 인식 개선

- 장애예술인 서비스 및 문화시설 정보 접근성 환경 구축
- 예술을 통한 장애인 인식 개선 사업 및 관련 교육 콘텐츠 제작 지원

4. 장애예술인 지원정책 기반 조성

4-1. 장애예술인 지원체계 정비

- 장애예술인 정책 거버넌스 형성
- 장애예술인 정책의 전문성 제고
- 장애예술인 문화예술활동 지원위원회 활성화

4-2. 정책연구 및 신기술 컨버전스 촉진

- 장애예술인 관련 정책연구 및 실태조사
- 신기술 활용 콘텐츠 제작 및 맞춤형 교육 지원
- 인공지능 기반 장애예술인 지원 도구 개발



5. 장애예술인 예술활동 지원 전문인력 교육 지원

5-1. 장애예술인 양성교육 체계화

- 장애인 예술교육 및 문화향유 지원 확대
- 장애예술인 단계별 예술교육 체계 구축

5-2. 장애예술인 예술활동 지원 전문인력 양성

- 장애예술인 예술활동 지원 전문인력 양성 및 교육과정 확대

한국문화관광연구원은 2020년 '예술인복지정책 기본계획수립 방향 설정을 위한 사전 연구'에서 '예술인이 창작활동을 지속할 수 있도록 제반 삶의 여건을 지원'한다는 목표를 수립하였다.

전략 방향도 '예술인이 창작활동을 지속할 수 있는 안정적인 기반 조성 지원' 과 '예술인의 직접적 권리의 보장'으로 예술활동을 통한 경제적인 안정에 초점이 맞춰져 있다. 장애예술인에 대한 지원 역시 같은 맥락에서 진행되어야 할 것이다. 그러나 「장애예술인지원법」에 따른 '제 1차 기본계획'은 그 대상이 예술인이면서 장애인이기에 장애인정책종합계획 처럼 서비스가 많아야 다는 생각에 예술활동에 집중하지 못하고 서비스 내용을 다양화하였다.



현 윤석열 정부는 '120대 국정과제' 를 발표하면서 57번 째인 '공정하고 사각지대 없는 예술인 지원체계 확립' 마지막 부분에 장애인에
술 활성화 노력을 명시하고 있다. " (장애예술 활성화) 장애예술인 전
용 공연장 · 전시장 조성, 국공립 공연 · 전시 활성화, 장애예술인 창
작물 우선구매 및 국제교류 활성화 지원 (장애유형별 맞춤형 문화예
술 공모사업 지원, 장애학생 대상 특화된 문화예술교육 지원)"등이다.

장애예술인의 현황

문화체육관광부는 (재)한국장애인문화예술원, 한국문화관광연구원
과 함께 '장애예술인 문화예술활동 실태'를 처음으로 조사해 장애예
술인의 문화예술활동, 고용 · 소득 현황, 관련 시설 · 단체 운영 실태
등을 분석한 결과를 2022년 2월 28일에 발표한 내용은 다음과 같다.

첫째, 장애예술인 조사 모집단 7,095명을 대상으로 장애유형을 조
사한 결과 지적장애 34.3%, 지체장애 26%, 시각장애 15%, 자폐성장
애 13%, 뇌병변장애 4.9%, 청각·언어장애 4.1%, 기타 2.7% 순으로
나타났다.



둘째, 장애정도는 정도가 심한장애 83.7%, 정도가 심하지 않은 장애 16.3% 이고, 장애발생 시기는 선천적장애 54.2%, 후천적 장애 45.8%로 나타났다.

셋째, 장애예술인의 최근 3년간(2018-2022) 평균 예술활동 발표횟수는 12회, 활동기간은 11년으로 나타났다.

넷째, 주요 활동 예술분야는 서양음악 27.2%, 미술 26.8%, 대중음악 11.4%, 국악 8.5%, 공예 7.1% 등 순이었으며, 장애 유형별로는 지체·청각·언어장애인은 미술, 시각장애인은 서양음악과 국악, 지적·자폐성장애인은 서양음악과 미술, 뇌병변장애인은 문학, 연극 분야에서 주로 활동했다. 활동 영역별로 살펴보면 창작 53.4%, 실연 52.7%, 기획·제작 및 홍보 7.1% 순으로 나타났다.

다섯째, 장애예술인 중 62.2%가 전업 예술가로 활동하고 있으며 이는 같은 시기에 조사한 전업 예술가로 활동하고 있는 전체 예술인 55.1%보다 높은 수치로 분야별 전업률은 공예 87.2%, 방송 82.5%, 영화 72.9 % 등의 순이었다.

여섯째, 고용형태는 고용원이 없는 자영업자 34.5%, 시간제·일용직 29.3%, 기간제·계약직·촉탁직 26.5 %, 정규직 6.1% 등으로 조사됐고, 정규직 비율은 전체 예술인 7.5%보다 낮게 나타났다.



일곱째, 장애예술인 협회·단체 중 전문예술인 양성프로그램을 운영하고 있는 곳은 54.9%였다. 장애예술인들은 전문예술 역량을 키우는데 어려운점으로 '전문 교육기관과 시설부족'을 62%로 가장 많이 꼽았고, 다음으로는 '교육비 부담' 56.1%, '전문교육 인력의 부족' 41.8% 등의 순으로 응답했다.

이와 같이 장애예술인의 활동이 활발해지고, 다양해 나가고 있지만 장애인 문화예술활동 범위를 확장하기 위한 가장 큰 문제점으로는 교육이 부각되고 있다. 교육시설, 교육비, 그리고 전문교육 인력 부족, 이처럼 교육적 측면의 부족은 장애인 문화예술계의 지속성과 연계성은 물론 기존에 비장애인 주류의 예술계와의 교류 및 공존의 가능성도 가로막게 될 것이다.

이에 이번 「2023 장애예술인 강사양성과정」은 장애예술인들이 문화예술교육인력으로 전문인력을 갖춘다는 점에서 가장 큰 의미를 가졌다고 볼 수 있으며, 향후 장애예술인의 활동 현황으로 더욱 부각될 가능성이 높다고 볼 수 있다.



2

장애예술인강사

장애예술인 강사의 개념

장애예술인강사는 장애를 가진 전문예술인으로서 문화예술교육을 장애인 또는 비장애인에게 문화예술교육활동을 통해 장애와 비장애인의 구별이 아닌 '모두 함께'살아가는 공존 및 공감 세상을 통해 즐겁고 행복한 생활을 영위할 수 있도록 이끌어가는 문화예술교육 강사이다. 문화예술교육을 지도하는 장애예술인강사가 되기 위해서는 다음과 같은 자격기준과 연수과정을 거쳐야한다.

- 서류전형 (아래 다섯 개 중에서 해당하는 한가지 사항 선택)
 - (재)한국예술인복지재단에 예술인활동증명을 받은 자
 - (사)한국장애예술인협회에 장애예술인으로 등록된 자
 - 예술관련 대학교를 졸업한 자
 - 한국문화예술교육진흥원 문화예술교육사 2급 자격을 소지한 자
 - 최근 5년간 장애예술인으로서의 활동을 포트폴리오로 증명할 수 있는자



- 연수과정

- 공통과목

- : 문화예술교육론 1·2, 장애예술인과 장애예술인강사, 장애인 문화예술교육의 다양성, 장애인 문화예술교육과 교육심리학

- 전공과목

- : 각 장르별 전공이론, 교수 학습 지도안 작성 1·2, 문화예술교육프로그램 참여 및 피드백, 모의수업

장애예술인 강사의 자부심과 결정권

장애예술인은 자기 '장애'에 대한 바른 이해와 더불어 긍정적 수용 태도를 바탕으로 한 자부심은 문화예술교육 현장에서의 효과적인 수업 운영을 위한 기초적인 교사의 마음이라고 할 수 있다.

① 장애자부심의 정의

열등한 존재가 되거나 영웅이 되는 등 왜곡된 장애에 대한 고정관념과 편견을 바꾸기 위해 장애인 스스로가 장애열등감이나 장애수치심 대신에 장애자부심 (disability pride)을 갖자는 것이다.



장애인식개선운동은 비장애인이나 사회에 대해서도 필요하지만, 장애인 당사자들에게도 필요한 것이다. 이와 유사하게 사회복지 영역에서는 장애에 대한 자기수용이나 임파워먼트의 개념으로 접근하여 장애인들이 장애인으로서의 삶에 대한 긍정을 갖고 자신의 강점을 발휘할 수 있도록 하는데 초점을 두기도 한다. 그러나 역량 강화에서 한걸음 더 나아가 장애인권 운동가들은 보다 적극적이고 주체적인 표현으로 장애 자부심을 언급하고 있다.

이처럼 '장애 자부심'이란 기존의 사회가 만들어 온 장애 이미지에 대한 장애인 스스로의 도전이며, 역량강화된 자기 인정이고 외부세계에 대한 긍정적인 주체적 자기표현이다.

② 장애예술인강사의 자부심

장애예술인은 비장애인들의 표준화된 무대와 전시장에서의 표현의 양식과는 다른 장애예술인들만의 독창적이고 포용적인 아름다움을 예술인의 긍지로 수월성과 포용성을 가져야하며, 더욱이 창작의 공간이 아닌 문화예술교육 현장에서의 예술강사는 예술인으로서 뿐만 아니라 교사로서 더욱 자부심을 가져야 할 것이다.



다양성이 강조되는 문화예술교육현장에서 장애예술인강사는 더욱이 새로움을 받아들이는 도전의식을 향해 긍정적 주체자로서의 능동적 권리를 펼쳐내어야 할 것이다.

장애예술인강사의 교육관

교육관은 강사의 교육에 대한 가치, 신념, 관점 및 태도 등을 포괄하는 것으로 교육에 대한 주관적으로 인식된 의미구성체로서 다양한 주관성이 복합된 교육관념으로 규정할 수 있다. 이는 지식의 생성과 존재에 관한 인식론적 견해로, 객관주의 유형과 구성주의 유형에서 조명해볼 수 있다. 객관주의 인식론은 시공간적, 역사적, 문화적 차이를 넘는 보편적 진리와 적용법칙의 존재를 인정한다.

강사는 학습자에게 보편적 형태의 진리와 법칙을 효율적으로 전달함으로써 진리를 숙달하고 이해할 수 있도록 하는 교육의 목표를 지닌다. 이에 따라 과제의 논리적 구조화, 위계화, 분절화, 교사의 안내, 반복과 연습 등의 완전 학습형태를 강조하는데 이때, 장애 학습자는 객관적 지표로 표현되는 역량면에서 비장애 학습자에 비해 뒤떨어지는 학습자로 전락할 뿐 만 아니라, 비장애인 중심의 표준화된 교육의



목표는 장애를 가진 참여자들에게 비주류 또는 탈정상화 개념으로 구분될 수 있다. 하지만, 구성주의 인식론에서는 실재(reality)를 인간에 의해 부과되는 것으로 본다. 이는 강사의 역할, 교수-학습 방법, 학습조건, 결과, 평가 등에서 객관주의와 다른 원리와 특성을 보인다.

다시 말해, 구성주의 인식론적 관점에서 장애는 학습자의 본질이 아닌 하나의 현상으로 바라보며 이러한 학습자의 특성을 반영한 교육을 설계한다.

이러한 교육관은 문화예술교육 맥락에서 각종 교육상황에 영향을 미치게 된다. 문화예술교육 강사의 교육관은 예술과 교육의 결합을 통해 어떻게 학습자의 창의력, 표현력 그리고 인간적 가치를 발전시킬 수 있는지에 대한 믿음과 원칙을 포함한다. 이는 문화예술교육 과정의 기획, 교육 전략의 선택, 학습자와 상호작용 방식 및 평가방법 등 교육의 모든 측면에 영향을 미친다. 이처럼 장애예술인강사는 문화예술교육 현장으로 갔을 때 답이 정해져 있거나, 기능중심의 목표 수준 또는 비장애인들 중심의 표준화 된 목표 수준이 아닌 구성원들의 장애유형과 정도, 교육현장의 상호작용 정도 등의 전체 환경을 고려한 수업을 바라보는 교육관점이 필요할 것이다.



따라서 장애예술인으로서 문화예술교육을 지도하는 강사의 교육관은 다음 4가지 면에서 중요성을 지닌다.

첫째, 자신의 교육관에 따라 수업계획을 세우고 학습자들과의 관계에서 자신의 장애 유형과 학습자들의 장애여부 또는 장애 유형별 학습자의 특성과 보편성을 구축하며, 수업 환경을 조성한다. 이처럼, 장애예술인강사의 교육관은 교육적 선택과 방법에 대한 기반이 되므로 매우 중요하다 할 수 있다.

둘째, 학습자들과의 수업에서 어떤 경험을 하고, 어떻게 교수-학습을 진행할 것인지에 대한 계획에서 부터 영향을 미친다. 따라서, 장애예술인강사의 교육관이 긍정적이고 개방적이라면 학습자들에게 창의적으로 생각하고 다양한 방식으로 표현하는 능력을 향상시키는데 긍정적으로 작용할 수 있다.

셋째, 예술과 문화의 중요성을 학습자들에게 전달하는 역할을 하는데 특히, 장애인과 비장애인이 함께 살아가는 생활의 문화권 뿐만 아니라 장애유형에 적합한 의사소통 문화권까지도 전달할 수 있다. 이때, 장애예술인강사의 교육관은 이러한 가치를 어떻게 전달하고, 학습자의 학습전이를 효과적으로 일으킬 것인지에 대한 방향을 제시한다.



넷째, 강사가 자신의 교육적 실천을 반성하는 과정에 작용한다. 교육 현장, 그 중에서도 문화예술교육 현장은 똑같은 지도안을 가지고도 학습자와 교육환경에 따라 교수-학습의 내용이 달라지기 때문에, 장애예술인강사는 지속적으로 성장하고, 변화하는 학습 환경과 학습자들의 요구에 맞게 교수 방법을 발전시킬 수 있어야 한다. 그러므로, 장애예술인강사의 교육관은 학습자들의 학습 경험과 성과, 그리고 강사의 교육적 실천과 성장에 깊은 영향을 미친다.

장애예술인강사의 역할, 자질, 역량

장애인 문화예술교육은 장애예술인강사와 학습자의 상호작용을 통해 이루어지기 때문에 예술강사의 역할이 매우 중요한 분야이다.

문화예술교육 강사의 역할은 교육자이면서 문화예술 전파자, 그리고 창의적 사고의 촉진자로서 중요성을 가진다. 교육자로서의 문화예술 교육을 강의하는 장애예술인 강사는 학습자들에게 문화예술에 대한 기본적인 지식과 기술을 전달하고, 학습자들은 예술적 표현방법을 습득할 수 있다.



문화예술 전파자로서 문화예술교육 강사는 학습자들에게 전통적이고 현대적인 예술의 가치와 예술의 가치와 중요성을 알리고, 학습자들은 자문화와 타문화의 예술을 존중하고 이해할 수 있다.

그 중에서도 장애인과 비장애인의 문화예술은 존중하고 이해할 수 있다. 창의적 사고의 촉진자로서 문화예술교육 강사는 학습자에게 창의적 사고와 문제해결 능력을 개발하도록 도와주고 학습자들은 창의성, 비판적 사고, 팀워크 능력을 향상시킬 수 있다.

따라서, 문화예술교육을 지도하는 장애예술인강사의 역할은 학습자들에게 예술의 가치를 전달하고, 그들의 창의적 능력을 향상시키며 문화예술교육의 공공성과 사회적 가치를 중심으로 하는 지역사회와의 연결을 강화하는데 있어 매우 중요하다.

이러한 문화예술교육 강사의 자질은 어떠해야 할까? 자질이란 개인의 성격, 태도, 가치관 등 내재적인 특성을 설명하는데 사용되는 단어로, 인내심·진실성·열정 등과 같이 장기간 동안 안정적으로 유지되며 시간과 경험에 따라 서서히 변화될 수 있다는 특징을 가진다.



조대현, 윤관기 (2018)는 학습자에 대한 이해와 그들과의 관계형성이 전제되기 때문이며, 이러한 이유에서 문화예술교육 강사들이 학습자와의 소통, 신뢰 및 공감, 치유, 자존감 회복 등을 우선적으로 고려하는 현상을 보인다고 보고한 바 있다.

장애인을 대상으로 한 문화예술교육 강사의 자질은 효과적으로 교육을 제공하고 학습자와의 관계를 구축하는데 중요하게 작용할 수 있다. 강사는 장애를 가진 학습자의 개별적 요구와 속도에 맞추어 교육을 제공해야 하는 요구를 갖는다.

이때, 강사에게 필요한 자질은 인내심이 될 수 있다. 또한, 다양한 학습방식과 도구를 활용하여 각 학습자의 능력에 맞는 문화예술교육을 제공할 수 있는 적응성이 요구되어지며, 다양한 배경과 경험을 가진 학습자들을 이해하고 존중하는 개방성, 모든 학습자의 능력과 가치를 존중하며 그들에게 경험의 기회를 제공하는 존중과 인간성 등이 요구되어 질 수 있다.

이러한 자질을 가진 문화예술교육 강사는 장애를 가진 학습자들에게 의미있고 풍부한 학습경험을 제공할 수 있다. 또한, 학습자마다 가지는 독특한 능력과 잠재력을 발견하고 발휘될 수 있도록 지원하여 주며, 예술을 통한 삶의 질 향상에 까지 기여할 수 있다.



더 나아가 문화예술교육의 성공을 위하여 강사의 자질과 더불어 요구되는 강사의 역량이 있다. 강사의 역량이란 성공적인 교육활동을 위하여 강사가 갖추어야 할 능력, 지식, 기술, 태도를 의미한다. 문화예술교육 강사는 학습자들이 예술활동에 성공적으로 참여하고, 그 경험을 통해 자신감과 다양한 기술을 배울 수 있도록 장려한다. 장애를 가진 학습자를 대상으로할 때 문화예술교육 강사는 더욱 다양한 요소들을 고려해야 하는데 자신의 전공 분야는 물론 교육 대상자의 연령, 장애의 정도, 장애 유형 및 요구에 따라 각기 그에 맞는 교수방법과 수업목표를 가져야 한다.

박유신(2017)은 문화예술교육 강사에게 전문분야의 역량뿐만 아니라 문화예술교육, 예술교육, 예술전문성, 기획 및 연구, 일반업무 역량이 요구된다 하였으며, 조영미(2019)는 장르간 통합교육이나 융합교육관련 역량, 교육사례 공유를 통한 다양한 콘텐츠 개발 역량, 교육 심리학적 문제해결능력의 필요성을 제시하였다. 그의 연구 보고에 따르면 장애인에 대한 기본태도, 장애 특성을 고려한 교수 방법과 같은 장애와 장애 특성에 적합한 교수방법에 대한 이해와 관련된 내용 요구가 관련법의 이해, 교과 및 직업 연계 방법과 같은 내용 보다 높게 나타났다.



또한, 수업 중 발생하는 '문제행동'에 대한 이해 및 대처 방안에 대한 연수교육 요구가 가장 높게 나타나 교육 대상자 장애인의 장애에 대한 이해와 장애인과의 소통을 위한 예절, 실제 문화예술교육 수업을 위한 역량의 필요성을 보고하였다.

장애예술인강사의 태도와 자기관리

장애예술인강사는 전공 관련 학력 또는 경력 뿐만 아니라 다음과 같은 태도를 갖추어야 한다.

첫째, 장애예술인강사는 자기자신의 장애에 대한 자부심과 존중감 태도를 가져야 한다.

둘째, 장애예술인강사는 장애 유무 또는 장애유형과 관계없이 학습 참여자들의 존중을 기반으로 한 개방성 태도를 가져야 한다.

셋째, 장애예술인강사는 지속적인 학습 태도로 자기 역량을 개발하는 태도를 가져야 한다.

넷째, 장애예술인강사는 교수 - 학습에 대한 스스로의 피드백과 타인의 피드백을 받아드릴 타인 수용력을 가질 태도를 가져야 한다.



다섯째, 장애예술인강사는 다양한 학습 참여자를 위한 애정과 관심으로 열정적이고 헌신적인 태도를 가져야 한다.

또, 장애예술인강사의 역할은 창의적이고 표현력 있는 학습 경험을 제공하는 것이 중요하다. 이를 위해 강사의 자기관리는 학습자의 경험과 교육의 효과에 중요한 영향을 미치는데, '자기관리 역량'이란 개인이 스스로 자신의 목표를 계획하고, 그 모든 과정에서 마주하는 문제들을 해결하며 얻는 자신감과 반성적 태도를 의미한다.

문화예술교육을 지도하는 장애예술인강사의 자기관리는 다음과 같이 4가지로 구성될 수 있다.

첫째, 강사는 자신의 강의스타일, 방법, 그리고 학습자와의 상호작용에 대해 지속적으로 반성하며 개선의 여지를 발견하는 지속적 자기반성이 요구된다.

둘째, 문화예술교육은 때때로 강사에게 스트레스를 주는 상황을 초래할 수 있다. 강사는 이러한 스트레스 상황을 효과적으로 관리하는 방법을 알 필요가 있다.

셋째, 준비, 연습, 평가, 피드백과 같은 다양한 활동들을 위해 효과적인 시간 관리 기술이 요구된다.

넷째, 정신적 · 육체적 건강을 유지함으로써 건강한 상태를 유지하여 학습자에게 최상의 교육 경험을 제공하기 위한 건강관리가 요구된다.



이와 같이 장애를 가진 예술강사가 문화예술교육을 지도할 때 강사가 스스로 자기관리능력을 향상시킨다면 그 결과로 학습자도 더 나은 교육 경험을 누릴 수 있다.



참고문헌

- 권순철 (2013). 액션러닝기반 핵심역량 교양수업의 효과 분석 - J대학교 '자기관리와 미래준비' 사례. *교양교육연구*, 7(6), 한국교양교육학회, 163-204.
- 권지현, 박승희 (2021). 장애인 문화예술교육 예술강사의 연수교육 내용 개발을 위한 요구 분석. *정서행동장애연구*, 37(2), 219-248.
- 박유신 (2017). 문화예술교육사의 역량개발을 위한 기초연구. *조형교육*, (62), 99-123.
- 임학순 (2019). 예술강사의 4차 산업혁명 관련 문화예술교육 연수 인식에 관한 탐색적 연구. *문화애니메이션연구*, 609-638.
- 조대현, 윤관기 (2018). 아동복지기관 문화예술교육 지원사업의 현황과 과제 -예술강사의 자질과 역할을 중심으로. *예술교육연구*, 16(4), 23-43.
- 조영미, 남영희, 이순옥 (2019). 문화예술교육 예술강사 역량 강화 방안 연구. *문화예술교육연구*, 14(2), 23-47.
- 허유성, 정은희, 이우진 (2009). 예비 일반교사와 예비 특수교사의 교육관 비교 및 상호 이해 수준 연구. *한국교원교육연구*, 26(3), 311-337.
- 홍은숙 (2007). 구성주의 인식론의 특수교육에 주는 시사점. *특수교육학연구*, 42(1), 77-96.
- Pedersen, S., Liu, M. (2003). Teachers' beliefs about issues in the implementation of a student-centered learning environment. *Educational Technology Research and Development*, 51(2), 57-76.



장애예술인 문화예술교육 보조강사



1

장애예술인 문화예술 보조강사 개념

'장애예술인 문화예술교육 보조강사'란 장애를 가진 예술강사를 지원하는 비장애인 보조강사로 수업시간에 중재자, 촉진자, 그리고 협업자로서 존재한다. 그들은 장애를 가진 예술강사가 학생들에게 그의 전문성을 효과적으로 전달할 수 있도록 돕고, 상호 존중하며, 학생들에게 최상의 교육 경험을 제공하는 공통의 목표를 기반으로 한다.



2

장애예술인 문화예술교육 보조강사의 역할과 역량

장애예술인 문화예술교육 보조강사의 역할

중재자, 의사소통 협력자, 기술지원, 피드백수집가, 안전 가드, 행정 업무지원, 협업자, 주 강사 대리 등으로 구분할 수 있으며 구체적인 역할과 내용은 아래와 같다.

- 중재자는 교육지원 예술강사는 교실을 준비하고, 지원을 관리하며 장애를 가진 강사에게 도전적일 수 있는 데 도움을 준다.
- 의사소통 협력자는 특히 강사가 언어 또는 청각장애를 가진 경우 메세지나 지시를 전달하는 데 도움을 준다.
- 기술지원은 이동성 문제가 있는 강사를 위해 특정 기법을 보여주거나 특정 도구를 사용하는데 도움을 준다.
- 피드백 수집가는 수업규모가 큰 경우 학생들로부터 피드백을 수집하는데 도움을 준다.
- 안전가드는 강사와 학습자 모두에게 안전한 교육 환경을 마련하는 것이다. 여기에는 접근성 문제 해결도 포함된다.



- 행정업무 지원은 주 강사가 행정업무 작업을 수행하는데 어려움을 겪는 경우 문서작성, 성적매기기, 온라인 플랫폼 관리를 한다.
- 협업자는 장애를 가진 강사와 협업하여 수업을 계획하고, 교육기법을 브레인스토밍하며 교육과정을 효과적으로 전달하도록 한다.
- 주 강사대리는 주 강사가 피치못할 사정으로 수업이나 기관과의 회의에 출석하지 못하는 경우 대리자로서 역할을 한다.

이와 같이, 장애예술인 문화예술교육 보조강사는 교육과 학습 과정에서 장애로 인해 발생할 수 있는 격차를 좁히며 장애를 가진 강사의 권위나 전문성을 손상시키지 않으면서도 학습 환경을 향상시키는 역할을 한다.

장애예술인 문화예술교육 보조강사의 역량

장애예술인 문화예술교육 보조강사는 다양한 역량을 갖추어야 한다. 여기에는 공감, 의사소통, 기술 능력, 유연한 대처, 팀워크, 문제를 해결하는 능력, 다문화 이해, 조직화 능력, 교육에 대한 지식, 그리고 끊임없는 학습의 자세 등이 포함된다. 역량들에 대한 자세한 내용은 아래와 같다.



- 공감과 민감성은 장애를 가진 강사의 필요와 계획을 이해하고, 민감성을 높여 주강사의 계획이 잘 실현될 수 있도록 돕는다.
- 강한 의사소통능력은 메시지를 명확하게 전달하고, 장애를 가진 강사의 지시를 이해하며 학생과 원활히 소통될 수 있도록 한다.
- 기술적 능숙성은 예술 형태에 따라 필요할 때 도움을 주거나 기법을 보여주기 위해 충분한 기술적 지식, 능력, 태도가 필요하다.
- 유연성은 예기치 못한 다양한 상황에 적응할 수 있고, 상황에 따라 다양한 역할을 수행하는데 열려 있어야 한다.
- 협업정신은 수업에서 장애를 가진 강사의 전문성과 지식을 존중하고, 그에 가치를 둔다.
- 문제해결은 빠르게 문제를 파악하고 실용적인 해결책을 찾아낸다.
- 문화적 역량은 다양성, 포괄성, 그리고 장애의 사회적 측면에 대한 인식이 있어야 한다.
- 조직능력은 직업, 자원 그리고 시간을 효과적으로 관리하는데 능숙해야 한다.
- 교육학적 지식은 장애를 가진 강사의 교수법을 보완하기 위하여 교육방법론과 문화예술교육에 대한 이해가 필요하다.
- 지속적 학습은 피드백을 받아들이는 개방성과 통합예술교육 방법론 분야에서 지속적으로 자신의 지식, 기술, 태도를 향상시키는 것이 중요하다.

위는 장애예술인을 지원하는 문화예술교육 보조강사가 가져야 할 주요 역량을 강조한다. 각 역량은 개별적으로 중요하지만 통합적으로 이해하고 실천할 때 최대의 효과를 발휘한다.



특히, 장애예술인들과 협력하는 강사는 공감과 민감성을 가지고 학습자들의 개별적인 필요와 계획을 이해하는 것이 중요하다.

또한, 장애예술인을 지원하는 문화예술교육 보조강사는 기술적 능숙성과 유연성을 통해 예술의 다양한 형태와 상황에 대응할 수 있어야 한다. 상호문화적 역량과 문제해결능력은 강사가 다양한 배경과 경험을 가진 학생들과 효과적으로 소통하고 협력하는 데 중요한 역할을 한다.

마지막으로, 교육학적 지식과 지속적 학습의 중요성이 강조된다. 장애예술인을 지원하는 문화예술교육 보조강사는 항상 최신의 교육 방법론과 예술 교육 트렌드에 발맞춰 학습하며, 자신의 지식과 기술을 개선해야 한다. 이러한 역량들은 장애예술인 주 강사와 최적의 상태로 협업하게 하며, 학습자에게는 최고의 교육 경험을 제공하기 위한 필수적인 조건이 된다.



3

외국사례

영국 Access and Inclusion Artist Facilitator

영국에서 "Artist Facilitator"는 예술 및 문화 분야에서 장애예술인의 작업을 지원하고 돕는 사람을 의미한다. 이들은 장애예술인의 창작 활동을 원활하게 진행할 수 있도록 도와주며, 그들의 예술적 표현을 최대한 발휘할 수 있게 도와준다.

영국의 문화예술 관련 조직이나 기관에서는 장애예술인의 포용성과 접근성을 높이기 위하여 자체적으로 계획이나 정책을 세워 "접근 및 포함 행동 계획(Access and Inclusion Action Plan : AIAP)" 을 운영한다. AIAP에서는 장애예술인의 창작과 표현을 위해 Artist Facilitator의 역할을 중요하게 여긴다. AIAP는 조직의 접근성 및 포함성 작업을 위한 새로운 구조를 제공하며, 장애예술인 및 대중과의 소통과 협력을 강화한다.



Artist Facilitator는 장애예술인과 협력하여 AIAP 를 현실적이고 실행 가능하도록 하는 데에 매우 중요한 부분인데, 이들의 역할은 장애예술인의 작업을 지원하고, 그들의 목소리와 견해를 팀 토론에 반영하는 것이다. 또한, 대중에게 보여지는 예술 결과물의 제작에도 도움을 준다.

이러한 영국의 Artist Facilitator는 장애예술인 문화예술교육 보조강사로서의 맥락에서 매우 중요하다. 이들은 장애예술인이 문화예술교육을 할 때 교육과정에서 그들의 접근성과 포함성을 확보하는 역할을 한다. 따라서 보조강사와 함께하는 교수 환경은 장애예술인 강사에게 좀 더 원활하고 효율적인 교육 경험을 제공하게 되기 때문에 장애예술인 강사의 교육에서 접근성을 높이고 나아가 교수효과성을 증대할 수 있다.

독일 Kunst assistant

독일에서는 ‘예술보조인(Kunst assistant)’이라는 특별한 직업군이 있다. 이들은 지적, 신체적, 심리적 장애를 가진 예술인들을 지원하며, 예술을 그들의 삶의 중심에 두고 그들의 전문적인 예술활동을 발전시키는 역할을 한다.



이를 위해 예술보조인들은 다양한 예술적 기법에 능통해야 하며, 그들의 주요 업무에는 작품활동을 원활하게 지원하고, 재료나 도구를 준비하는 것, 그리고 예술가들과의 전시 활동을 중재하는 역할 등이 포함된다.

독일에서는 이러한 예술보조인들이 잘 수행될 수 있도록 체계적인 교육이 제공된다. EUCREA와 같은 협회에서 주관하는 교육은 장애예술인에 대한 깊은 이해와 다양한 예술 기법 학습을 포함한다. 특히, 지적 장애인과의 예술적 작업을 중점으로 한 교육과정이 진행되어 장애인과 장애유형에 대한 이해, 예술의 이론적 토대와 소통과 협업, 지원 등 실제적인 활동을 중요하게 다룬다.

또한, 이러한 교육은 “장애예술에 대한 인식과 시각의 확대”를 목표로 하며, 예술 보조인의 본질적인 능력은 “장애인의 자기결정에 관한 가능성을 인식하고, 장애인의 문화예술 활동에서 자기결정을 지원”하는 것이다.

위의 예술보조인 사례를 장애예술인 문화예술교육의 맥락에서 보면, 보조강사의 역할과 그들을 위한 교육의 필요성을 이해하는 데 큰 도움이 될 것이다.



구체적으로, 장애예술인 문화예술교육 보조강사는 교육과정에 필요한 자료나 도구의 구입 및 준비를 담당하며 주 강사의 교육 내용과 방향을 보조한다. 또한, 예술보조인이 작품의 구상을 발전시키는 것처럼, 보조강사도 교육 내용의 기획과 구현에서 주강사를 지원한다. 예술보조인이 예술가들과의 전시 욕구를 중재하는 것처럼 보조강사는 학생들과의 커뮤니케이션에서 중재 역할을 수행한다. 그리고 주강사의 교육내용과 방향을 대외적으로 홍보하며, 미디어 활동을 지원하여 교육의 효과를 극대화하는 역할도 담당한다.

예술보조인은 그들의 전문성과 장애예술인에 대한 깊은 이해를 바탕으로 예술가의 창작과정에서의 다양한 요구사항을 충족시키는 역할을 한다. 이를 통해 장애예술인이 자신만의 독특한 예술적 표현을 성공적으로 전달할 수 있게 도와준다. 이러한 역할은 예술분야 뿐만 아니라 교육 분야에서도 그 중요성이 크게 강조되며, 그 결과로 장애 예술인 강사로서의 교육 경험을 더욱 풍부하고 깊어지게 한다.



4

조력을 위한 장애인 인권교육

장애인 인권

① 인권의 개념

인권이란 인간으로서 당연히 가지는 기본적인 권리로, 인권이라는 개념은 근대 초기 르네상스 인본주의와 함께 시작하였다. <세계인권선언>제 1조에서는 “모든 인간은 태어날 때부터 자유롭고 존엄성과 권리에 있어서 평등하다.” 라고 말하고 있으며, 제 2조에서는 “모든 사람은 인종, 피부색, 성, 언어, 종교, 정치적 견해 또는 그 밖의 견해, 출신민족 또는 사회적 신분, 재산의 많고 적음, 출생 또는 그 밖의 지위에 따른 그 어떤 종류의 구분도 없이, 이 선언에 나와 있는 모든 권리와 자유를 누릴 자격이 있다”라고 말하고 있다.

② 인권의 원칙

인권은 크게 6가지 원칙을 가지고 있다.



- 첫 번째 원칙은 '보편' 으로 인권은 모든 인류에게 공통으로 적용된다.
- 두 번째 원칙은 '존엄' 으로 인권은 가격을 매길 수 없고 그 자체로서 소중한 내적 가치라는 의미이다.
- 세 번째 원칙은 '이성과 양심' 으로 사람은 이성과 양심으로 옳고 그름을 분별할 수 있는 이성적 존재이다.
- 네 번째 원칙은 '통합' 으로 인권은 서로 나누지 못하고(불가분성), 서로 의존하며(상호의존성), 서로 연관된다(상호연관성).
- 다섯 번째 원칙은 '차별금지' 로 인권에서 특히 중요한 원칙으로 인간을 차별하지 않고 공정하게 대해야 한다는 의미이다.
- 여섯 번째 원칙은 '필수욕구충족' 으로 의식주와 사회보장, 의료, 노동 등 사람이 사람답게 살기위해 필요한 기본 욕구를 충족해야 한다.

③ 장애인 인권

‘UN 장애인권리협약’은 세계적으로 장애인이 겪고 있는 빈곤과 기아, 교육, 고용 등에서의 차별 등의 심각성에 공감하여 멕시코 빈센트 파스 대통령의 제안으로 제정 작업을 시작하였고, 2006년 12월 13일 최종 채택되었다. 이후 2007년 3월 30일 서명을 개방하였으며, 20번째 국가가 비준함에 따라 2008년 5월 발효되었다.

오랫동안 세계의 인식은 장애를 개인의 문제로 바라보고, 장애의 원인을 개인의 결함으로 생각했다. 개인의 불운이나 불행, 신체적 결함이 장애라는 것이다.



그렇다 보니 장애가 있는 개인은 장애를 조금이나마 ‘극복’ 하기 위해 노력해야 하는 존재이고, 장애를 ‘극복’ 하지 못하는 것은, 개인의 노력이 부족하기 때문인것으로 귀결된다.

장애인과 관련한 법과 정책, 서비스들은 장애가 있는 개인을 돕기 위해 시혜적이고 자선적인 관점의 법과 정책, 서비스들이었다. 하지만 'UN 장애인권리협약'은 그 동안의 관점을 뒤바꾼다. 장애를 사회의 문제로 바라보고, 장애의 원인을 개인이 지닌 손상과 사회의 상호작용에서 발생하는 것으로 바라본다. 정확하게 UN장애인권리협약은 협약 전문에서 장애를 ‘발전하는 개념’으로 정의하고 있다. 장애는 정해져 있지 않고 사회적 환경에 따라 변화하는 개념이라고 설명한다.

또한, UN장애인권리협약은 장애를 ‘다른 사람들과 동등한 기초 위에서, 완전하고 효과적인 사회 참여를 저해하는 태도 및 환경적인 장벽과 손상을 지닌 개인과의 상호 작용으로부터 야기’되는 것으로 설명한다.



장애 차별이 될 수 있는 용어

「장애인차별금지 및 권리구제 등에 관한 법률」제 32조 제 3항에 의거하여 장애를 이유로 장애인 또는 장애인 관련자에게 모욕감을 주거나 비하를 유발하는 언어적 표현이나 행동을 하여서는 아니된다.

- 장애인을 누군가에게 소개할 때

장애인을 소개할 때 '장애 때문에', '장애로 인해', '장애에도 불구하고', '비록 장애는 가졌지만', '장애를 딛고', '장애를 이겨내고', 그리고 '비록 장애가 있을지라도' 라는 등의 표현은 사용하지 않는 것이 좋다. 이제는 '장애 극복' 이라는 표현을 사용하지 않는다. 장애는 평생가지고 사는 것이기에 '투쟁' 의 반복이라고 생각하고 있어서 '장애 극복' 은 장애를 왜곡한 것이라고 보고 있다.

- 장애인의 반대용어는?

한 때 장애인의 반대용어로 '정상인' 을 사용하여서 이를 개선하고자 '비장애인' 을 사용한다. 장애인의 반대말이 정상인이라면 우리는 흔히 정상인의 반대는 비정상인이라고 말한다. 그런데, 장애인의 반대말을 정상인이라고 한다면 장애인과 비정상인은 같은 의미가 된다.



- '장애우' 라는 용어는 사용하나요?

1981년, 「심신장애자복지법」에 '장애자' 라는 용어가 명시됨에 따라 장애를 가진 사람을 '장애자'라고 사용하였다. 1989년 「심신장애자복지법」이 「장애인복지법」으로 바뀌면서 '장애인'이 공식 명칭이 되었다. '장애우'라는 용어는 사용하지 않는다.

'장애인'은 '장애가 있는 사람'이란 뜻의 중립적 표현이지만, '장애우'는 비장애인의 관점에서 장애인을 우리와 동등한 사회 구성원이 아닌, 우리와는 다른 집단으로 보고 만든 비중립적 표현이기 때문이다. 이것은 장애인을 동정과 보호·시혜의 대상으로 보기도 한다.

- '장애를 앓는다' 는 표현이 맞나요?

장애는 질환이 아니므로 '앓다' 라는 표현은 적절하지 않다. 장애 원인은 질환이 될 수 있지만, 장애는 그로 말미암은 결과이다. 우리나라는 등록장애인 범위를 법으로 정해놓고 있다. 아파서 몸이 불편해도 이를 다 장애인이라고 하지 않는다. 따라서 '장애를 가지고 있다.' 또는 '장애가 있다.' 라고 써야 한다.



- **그 밖에 관용적인 차별 용어는 어떤 것들이 있나요?**

장애인과 관련된 관용 표현이 대부분 부정적이다. 장애인을 낮춰 부르는 말임을 알면서도, 오랫동안 굳혀져 온 표현이라서 그대로 쓰는 차별 용어이기도 하다. '꿀 먹은 병어리', '귀머거리 삼 년', '절름발이 행정'과 같은 관용 표현(속담의 경우 관용적 표현)이 그 예다. 특히 이런 용어는 비유하기 좋아서 정치권이나 언론에서 많이 사용했는데, 최근에는 사용을 자제하는 캠페인을 하고 있다. 그래서 대체용어를 제시하기도 한다. 꿀 먹은 병어리는 '가슴앓이' 로, 외눈박이 시각은 '왜곡된 시각'이라고 사용하고 있다(한국장애인고용공단, 장애인과 일터, 공감, 두드리다 KEAD 사전).



참고문헌

김소영 (2023). 유엔장애인권리협약과 한국장애인단체의 참여. 경희대학교 공공 대학원. 석사학위논문.

방귀희, 김용진, 이한나, 정희경, 차희정, 김영애 (2022). 장애예술인의 욕구에 기반한 장애예술인지원법 시행방안 연구 -영국, 독일, 일본, 중국 장애예술인지원정책 비교 분석. 한국장애학회 연구보고서.

한국장애인고용공단 (2023). 장애와 일터, 355.

DfES. (2003a). Developing the Role of Support Staff What the National Agreement Means for You. London:DfES.

Dunne, L., Goddard, G., Woolhouse, C. (2008). Teaching assistants' perceptions of their professional role and their experiences of doing a Foundation Degree. Improving Schools, 11(3), 239-249.

Teresa Geraldine Lehane (2012). experienced teaching assitant's perceptions of their work in the inclusion of pupils with special educational needs in english main steam secondary school. degree of Ed.D.



IV

장애인 문화예술교육의 다양성



1

장애인 문화예술교육

장애인 문화예술교육 개념

UN장애인권리선언에 따르면 장애인들도 비장애인들과 마찬가지로 문화 기본권과 교육권이 보장되어 사회의 일원으로 문화예술활동과 교육에 참여할 수 있어야 한다고 주장하고 있다. 따라서, 우리나라의 장애인들에게도 문화예술교육을 통한 문화 기본권과 교육권이 보장되어야 할 것이다.

전 세계 장애인구는 전체인구 대비 15%이며, 우리나라 장애 인구는 전체 인구대비 5.2% 정도로 추정되는데, 이 장애인 인구들의 문화예술교육권에 대한 논의와 실천이 필요한 실정이다.

우리나라에서 장애인을 위한 문화예술교육은 문화복지의 개념을 기반으로 하고 있어, 장애인을 도움의 대상 또는 재활이나 치료의 대상으로 시작한 부분이 있었다.



하지만, 향후 장애인들에게 문화예술활동을 스스로 선택하고 적극적인 참여자가 될 수 있는 교육기회를 보장하기 위한 ‘사회적 모델’ 또는 ‘문화적 모델 포스트 모더니즘과 결합된 일원론보다는 다원론을 강조하고 있으며, 장애인의 잠재된 창조적 요소와 장애인 잠재된 다양한 가능성을 문화라는 공간에서 자신을 표현하며 자존감을 찾아가는 것을 목표로 하고 있음’ 접근 방식이 필요하다.

현재 우리나라에서의 장애인 문화예술교육은 대체로 한국문화예술교육진흥원과 (재)한국장애인문화예술원의 교육지원사업을 통해 이루어지고 있다. 이러한 교육사업은 장애인들에게 문화예술의 기회를 제공하고, 문화적 삶을 배려하여 삶의 질 개선 및 장애인 복지시설의 문화예술교육프로그램 운영 활성화를 도모하여 장애인 문화예술교육에 대한 정책 공감대를 확산하는 것을 목표로 하고 있다.

2005년 「문화예술교육지원법」이 제정되고, 2020년 「장애예술인지원법」이 제정되면서, 장애인 문화예술교육에 대한 관심과 지원이 높아지고 있는 실정이다. 이에 장애인 문화예술교육은 기존의 비장애 예술가들의 중심으로 구성 되어진 ‘표준화 또는 정상화’ 되어 있었던 문화예술교육계에 ‘장애’는 개념을 ‘탈정상화’를 통한 ‘다양성’ 과 ‘공존’이라는 새로운 패러다임으로 접근하고 있다.



따라서, 장애인 문화예술교육은 장애인을 도움의 대상이 아닌 학습의 주체로 인정하고 문화예술교육을 통해 장애인과 비장애인에 대한 사회 전반의 인식 개선과 장애인의 문화적 불평등을 해소하고자 시작되었다. 문화예술을 매개로 장애인의 감정과 욕구를 표현하고 충족하기 위한 문화예술교육은 참여자의 문화예술 경험에서 나아가 자기표현 기술에 대한 다양한 체험의 교육활동을 통해 자기 인식과 사회적 관계의 긍정적 변화를 기대할 수 있다.

또한, 장애인 문화예술교육은 기존 예술치료교육, 예술기능교육 또는 단순 단위 예술교육이 아닌 타 예술 장르 또는 문화 장르와의 포괄적이고 통합적인 교수 - 학습전략을 통해 차별이 아닌 다양성과 특수성이 아닌 개별성을 가지게 되며, 궁극적으로 장애인 문화예술교육은 자기개방과 타인수용을 통해 장애 정체성과 장애 자부심을 통한 삶의 질이 향상된 활동을 목적으로 한다.

장애인 문화예술교육은 장애를 가진 학습자에게 문화예술활동을 통해 안정적인 정서적 교감을 제공하고 매체를 체험하고 기술을 획득하는 과정 속에서 자기효능감 및 자아존중감, 사회성을 향상시키고 자신에 대한 긍정적 내적 지지를 형성할 수 있음을 보고하고 있다.



또한, 활동성과 유용성에 초점을 맞춘 문화예술교육 프로그램 참여는 타인과 상호작용과 사회 기술을 증진시키고 긍정적 관계형성을 이루며 장래 직업으로 예술가에 대한 희망을 통해 미래를 구상하는 등의 다양한 변화를 보여주고 있다.

더불어 장애인 문화예술교육은 전문성이나 직업성이 아닌 생애주기에 따른 향유하고 창작할 수 있는 구성이 필요하며, 다양성과 포괄성으로 접근성을 높이는 것이 더욱 중요한 프로그램 구성원 원칙이라고 할 수 있다.

장애인 문화예술교육의 국내·외 사례

장애인 문화예술교육의 실천으로 이루어지고 있는 국내·외 사례를 살펴보면 다음과 같다.

① 국내사례

- 국립현대미술관

2016년 발달장애, 지체장애 등을 가진 장애인 대상의 <장애인 미술관 소풍> 등으로 현대미술을 감상, 재구성하여 표현하는 활동 워크숍을 진행하였다.



- **서울문화재단**

2019년 <서울형 장애아동·청소년 예술교육사업> 예술분야에 관심있는 장애아동·청소년을 중심으로 시각예술 (회화, 사진, 조각 등) 및 공연예술 (무용, 연극, 음악) 특화 프로그램을 개발하여 진행하였다.

- **서울시립 북서울미술관**

2014년 초·중·고등학교에 재학 중인 장애학생을 대상으로 <장애인 오감체험 교실> 을 교사와 함께 작품을 보고 만지며, 만들어보는 체험 프로그램을 진행하였다.

- **서원대학교 문화예술교육센터**

2020년 <예술로 通하고, 예술로 짚하다> 특수초등분야· 특수중등분야 예술교육프로그램 개발하여, 학교 안 장애인 문화예술교육프로그램을 진행하였다.

- **한국문화예술교육진흥원**

사회문화예술교육 분야에서 장애인 복지관과 특수학교를 대상으로 장애인문화예술교육프로그램을 실시하고 있다.

- **한국장애인문화예술원**

연구사업 및 프로그램 개발 사업 등을 통해 장애인 문화예술교육 프로그램을 진행하고 있으며, 특히 각 장애유형별 동아리 활동과 장애유형별 맞춤 프로그램 개발에 초점을 두고 지원사업을 시행하고 있다.



② 국외사례

- **독일 자유시간 협회 (Das Nachmittagscafe)**

장애 청소년과 성인이 스스로 자유시간 활동을 정하여 진행하며, 이들 간의 통합과 사회참여를 촉진하는 목표로 장애인과 비장애인이 함께 이야기도 하고 영화관에도 가고, 그림을 그리는 등 함께 시간을 보내도록 프로그램이 구성되어 있다.

- **일본 하나아트센터**

일본의 하나아트센터는 <에이블 아트> 운동의 거점이라할 수 있으며, 나라시 소재 '민들레의집'에서 2004년 설립되었다. 장애인문화예술교육의 확산에 기여하고 있으며 이를 통해 장애인들의 예술작품이 그 자체로 인식되고, 예술가로서 사회적 창조 활동에 기여할 수 있는 장애인 문화예술교육의 새로운 방향성을 제시하고 있다.



장애인 문화예술교육의 통합교육과 융합교육의 사례

① 한국파릇하우스

- 장애·비장애 청년이 함께하는 공존예술 페스티벌 'LOOP_ART Festival'

지역 내 장애와 비장애 청년예술가들이 함께 참여하는 축제로 진행된다.



(사진출처: 한국파릇하우스)

② 대구문화재단 꿈다락 토요일문화학교

- 장애와 비장애 또래 친구들이 함께하는 다르기 무용극 '우리는 모두 강아지똥'

장애와 비장애 초등학생들이 함께 하는 문화예술교육프로그램으로 진행된다.



(사진출처: 한국파릇하우스)



③ 서울문화재단

- **장애예술과 융복합: 기술과 장애의 불안한 동행 '가치 있는 가치'**

다양한 기술이 장애인의 삶과 장애인 예술교육에 어떤 영향을 끼치는지에 대한 연구사업



장애학 관점에서의 장애인 문화예술교육

문화예술교육은 누구나 누려야 할 권리권이다. 또한, 장애학은 ‘장애를 개인의 결함으로 보지 않고, 장애를 규정하는 사회적·문화적 요인 등을 탐구하며, 장애인에 대한 적극적인 참여를 중시하는 학문이다.’

따라서 장애학 관점에서의 장애인 문화예술교육은 장애인을 비장애인 중심의 표준화된 기준에서 진단하여 ‘결핍’ 또는 ‘부족’이라는 관점에서 이루어졌던 치료나 재활 분야의 예술활동이 아닌 장애인 당사자



관점에서의 또 다른 창작의 생산력으로 기준하여 ‘사회 또는 문화적 참여자’로 바라보며, 함께 동참해 나가는 평등한 구성원으로 바라본다는 점에서 ‘사회적 모델’을 뒷받침하고 있다.

장애학 관점에서의 장애인 문화예술교육은 비장애인들 기준의 수행이 아니더라도 배제되거나 왜곡되는 것이 아니라 ‘장애’의 다름을 인정하고 수용하는 포스트 모더니즘의 다양성을 기반으로 하는 문화적 모델을 뒷받침하고 있다. 또한 장애학 관점에서의 장애인 문화예술교육은 인간의 가장 마지막 욕구인 자기표현의 욕구를 발휘하는 것으로서, 단순한 모방의 단계에서 그치는 것이 아니라 자신의 다양한 방법으로 표현함으로써 자신을 개방하고 또 다른 타인의 표현을 수용해 나가는 과정을 통해 인간 스스로의 욕구를 가장 안전한 문화예술방법으로 표출할 수 있다는 점에서 인간 권리 중심의 인권모델을 뒷받침하고 있다.



2

장애인 문화예술교육 다양성의 이해와 존중

장애인과 문화예술교육이 합성된 ‘장애인 문화예술교육’은 장애인 당사자의 참여로 이루어지며, 다양한 장애를 가진 장애인이 함께 함으로써 당사자 또한 서로 다른 장애유형에 대한 이해와 존중이 필요하다.

이를 바탕으로 당사자의 상징적 재현이 담긴 문화예술교육프로그램의 자발적 표현에 대한 이해와 존중감 역시 주목 받아야 할 것이다.

이에 ‘장애’를 정의하는 개념부터 장애유형의 다양성을 살펴보고자 한다.

장애의 개념

① 장애의 개념모델

- **개별적 모델** : 개별적 모델 혹은 의학적 모델에서 장애는 개인의 문제로 간주된다. 이 모델에서 장애는 무작의적으로 발생하는 개인적인 비극이며, 장애가 발생시키는 근본적인 제한 혹은 심리적인 상실로부터 장애인이 겪는 문제가 발생한다고 본다.

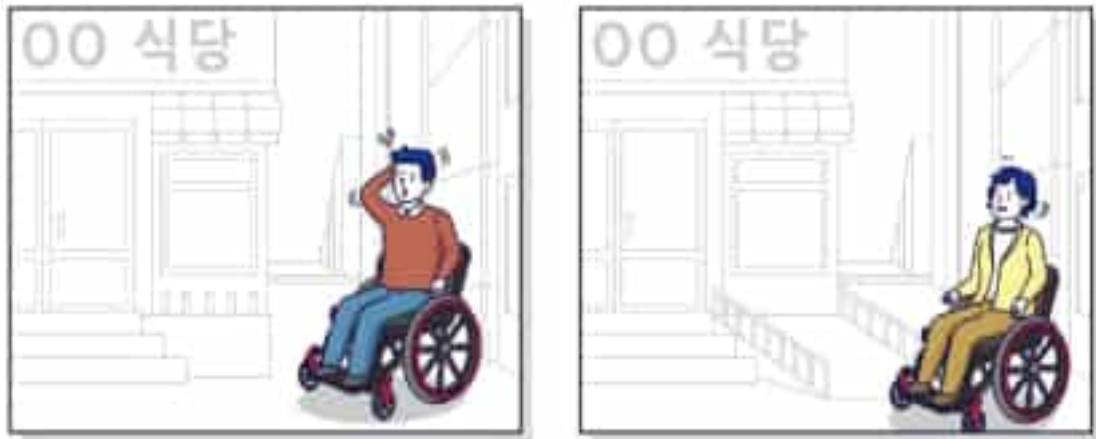


장애는 의료 전문가에 의해 개별적인 치료를 통해 해결이 이루어지고, 장애 문제의 해결은 '의료적 보호'에 의하며, 장애의 관리는 개인의 행위의 변화에 의하여 이루어진다. 즉, 장애의 관리는 건강의 보호에 중점을 두며, 장애의 개념은 기존의 의학적·경제학적·우생학적 맥락에서 정의 내려진다.

- **사회적모델** : '장애를 가진 사람'의 사회통합이라는 관점에 중점을 둔다. 장애는 장애인에 대한 편견, 제도적 차별, 접근성 및 이동권의 제한과 같은 장애인의 욕구에 대하여, 그 욕구를 사회가 수용하지 못하고 필요한 서비스를 제공하지 못했다는 사실을 의미한다. 이 관점에서 장애는 사회적 환경에 의해 '장애인에 대한 제한을 함축하는 모든 것'으로 정의된다. 또한, 이러한 제한이 개인에게 무작의적으로 주어지는 것이 아니라 집단으로서의 장애인에게 '체계적으로 제도화된 차별'로써 전달된다. 그러므로 사회적 모델에서는 장애에 대한 조직적인 사회적 배제에 대응하기 위하여 장애인의 개인적·집단적 책임이 강조되며 장애는 개인의 선택뿐만 아니라 사회적 변화, 정치와도 깊은 관계를 가짐을 강조한다.



② 장애인과 사회적 장벽 사례



- **그림설명** : 휠체어를 이용하여 이동 중인데 계단이 있는 음식점에 들어가야 한다고 가정해 본다면, 계단이라는 장벽으로 인해 음식점에 들어가는 활동에 제약을 받게 된다. 만약 음식점에 계단이 없거나 경사로가 놓여져 있다면, 자유롭게 이동할 수 있을 것이다. 이러한 경우 '계단'을 사회적 장벽으로 볼 수 있다.

장애를 가진 사람의 법적 개념

장애인에 대한 영어 표현은 'disabled person'이라는 부정적 의미의 단어가 짝어 '장애를 가진' (person with disability)이라는 긍정적 표현으로 사용할 것을 제안한다.



이는 ‘장애 감수성’ 이라는 말로 표현되는 ‘인권 중심적인 표현’ 이라고 할 수 있으며, ‘장애인권리협약’에서도 이와 같은 긍정적 표현으로 장애인을 정의하고 있다. 하지만, 우리나라에서는 법적 개념으로 ‘장애인’ 이라는 용어를 사용하고 있으며, 장애인에 대한 개념은 다음과 같으며, 이러한 용어와 개념은 장애와 관련한 사회문제를 어떻게 바라볼지에 대한 태도와 연관되어 있다.

① 장애인 복지법

제 2조 제 1항에서는 장애인을 “신체적 · 정신적 장애로 오랫동안 일상생활이나 사회생활에서 상당한 제약을 받는 자”로 규정하고, 그 적용 대상은 대통령령으로 정하는 장애의 종류 및 기준 해당자로 하고 있다.

② 장애인차별금지법

제 2조 제 1항에서는 장애를 “신체적 · 정신적 손상 또는 기능 상실이 장기간에 걸쳐 개인의 일상 또는 사회생활에 상당한 제약을 초래하는 상태”로 규정하여 장애인복지법에서의 장애인 개념과 유사하게 장애의 개념을 정의한다. 그러나 장애인복지법과는 달리 신체적, 정신적 손상 또는 기능 상실이 그 자체로 생활에 상당한 제약을 받도록 하는 것



이 아닌 우리 사회의 제도적, 문화적, 물적 구조나 토대 하에 놓임으로써 생활에 상당한 제약을 초래하게 된다고 전제한다는 점에서 사회적 모델을 고려하고 있다.

③ 장애인직업재활법

제 2조 제 1항은“장애인이란 신체 또는 정신상의 장애로 장기간에 걸쳐 직업생활에 상당한 제약을 받는 자로서 대통령령으로 정하는 기준에 해당하는 자를 말한다”고 규정하여 직업생활에서의 제약을 강조하고 있다.

우리나라 장애인 현황

우리나라 장애인 인구는 2022년 말 기준 전국 등록 장애인구는 265만 2,860명으로 전체인구의 5.2%를 나타내고, 2016년부터 등록장애인 추이는 증가하고 있다.



장애의 유형과 다름의 이해와 존중

① 장애인 복지법에 의한 장애유형분류

- **장애인복지법** : 제 2조 제 1항에서는 장애인을 “신체적·정신적 장애로 오랫동안 일상생활이나 사회생활에서 상당한 제약을 받는 자” 로 규정하고, 한 동법 제 2조 제 2항 제 1호에서는 신체적 장애를 “주요 외부 신체 기능의 장애, 내부기관의 장애 등”으로 규정하며, 동법 제 2조 제 2항에서는 정신적 장애를 “발달장애 또는 정신 질환으로 발생하는 장애”로 규정한다.
- **장애인복지법 시행령**: 제 2조 별표 1.에서는 지체장애인, 뇌병변장애인, 시각장애인, 청각장애인, 지적장애인, 자폐성장애인, 정신장애인, 신장장애인, 심장장애인, 호흡기장애인, 간장애인, 안면장애인, 장루·요루 장애인, 뇌전증장애인 등 총 15가지 영역으로 장애인을 세분화하고 있다.

장애인복지법의 장애유형은 중분류, 세분류, 소분류, 세분류로 나뉜다. 첫번째, 대분류 신체적 장애 중분류 외부신체 기능장애인을 살펴보면 지체장애인은 한 팔, 한 다리 또는 몸통의 기능에 영속적인 장애가 있는 사람, 한손의 엄지 손가락을 관절 이상의 부위에서 잃은 사람 또는 한 손의 둘째 손가락을 포함한 두 개 이상의 손가락을 모두 제1지골 관절 이상의 부위에서 잃은 사람, 한 다리를 가로발목뼈관절 이



상의 부위에서 잃은 사람, 두 발의 발가락을 모두 잃은 사람, 한 손의 엄지손가락 기능을 잃은 사람 또는 한 손의 둘째 손가락을 포함한 손가락 두개 이상의 기능을 잃은 사람, 왜소증으로 키가 심하게 작거나 척추에 현저한 변형 또는 기형이 있는 사람, 지체에 위 각 목 어느 하나에 해당하는 장애 정도 이상의 장애가 있다고 인정되는 사람이다.

뇌병변장애인은 뇌성마비, 외상성 뇌손상, 뇌졸중 등의 뇌의 기질적 병변으로 인하여 발생한 신체적 장애로 보행이나 일상생활의 동작 등에서 상당한 제약을 받는 사람이다.

시각장애인은 나쁜 눈의 시력(공인된 시력표에 따라 측정된 교정시력)이 0.02이하인 사람, 좋은 눈의 시력이 0.2이하인 사람, 두 눈의 시야가 각각 주시점에서 10도 이하로 남은 사람, 두 눈의 시야 2분의 1 이상을 잃은 사람, 두 눈의 중심 시야에서 20도 이내에 겹보임이 있는 사람이다.

청각장애인은 두 귀의 청력 손실이 각각 60데시벨 이상인 사람, 한 귀의 청력 손실이 80데시벨 이상, 다른 귀의 청력 손실이 40데시벨 이상인 사람, 두 귀에 들리는 보통 말소리의 명료도가 50퍼센트 이하인 사람, 평형 기능에 상당한 장애가 있는 사람이다.



언어장애인은 음성이나 언어 기능에 영속적으로 상당한 장애가 있는 사람이다.

안면장애인은 안면 부위의 변형이나 기형으로 사회생활에 상당한 제약을 받는 사람이다.

두번 째, 대분류 신체적 장애 중분류 내부신체 기능장애인을 살펴보면 신장장애인은 신장의 기능장애로 인하여 혈액투석이나 복막투석을 지속적으로 받아야 하거나 신장기능의 영속적인 장애로 인하여 일상생활에 상당한 제약을 받는 사람이다.

심장장애인은 심장의 기능부전으로 인한 호흡곤란 등의 장애로 일상생활에 상당한 제약을 받는 사람이다.

호흡기장애인은 폐나 기관지 등 호흡기관의 만성적 기능부전으로 인한 호흡기능의 장애로 일상생활에 상당한 제약을 받는 사람이다.

간장애인은 간의 만성적 기능부전과 그에 따른 합병증으로 인한 간기능의 장애로 일상생활에 상당한 제약을 받는 사람이다.

장루·요루 장애인은 배변기능이나 배뇨기능의 장애로 인하여 장루 또는 요루를 시술하여 일상생활에 상당한 제약을 받는 사람이다.

뇌전증장애인은 뇌전증에 의한 뇌신경세포의 장애로 인해 일상생활이나 사회생활에 상당한 제약을 받아 다른 사람의 도움이 필요한 사람이다.



세번째, 대분류 정신적 장애 중분류 정신적 장애를 살펴보면 첫번째 지적장애인은 정신 발육이 항구적으로 지체되어 지적 능력의 발달이 불충분하거나 불완전하고 자신의 일을 처리하는 것과 사회생활에 적응하는 것이 상당히 곤란한 사람이다.

자폐성장애인은 소아기자폐증, 비전형적 자폐증에 따른 언어·신체 표현·자기조절·사회적응 기능 및 능력의 장애로 인해 일상생활이나 사회생활에 상당한 제약을 받아 다른 사람의 도움이 필요한 사람이다.

정신장애인은 감정조절·행동·사고·기능 및 능력의 장애로 일상생활이나 사회생활에 상당한 제약을 받아 다른 사람의 도움이 필요한 사람이다.

- 해외 : 장애 출현율은 각 국가에서 장애를 바라보는 시각이 그대로 반영되어 있다. OECD 국가 중 한국이 장애 출현율이 5.4%로 가장 낮다. OECD (2010) 보고서에서 29개 OECD 가입국의 장애 출현율을 정리한 내용을 바탕으로 국가별 통계적 장애 개념을 다섯 가지 범주로 구분한 결과 첫째, 장기간의 건강문제 (덴마크, 노르웨이 등) 둘째, 법률 내 장애기준 (폴란드, 한국) 셋째, 능력 (capacity) 및 근로에 대한 제한 (영국, 스위스, 미국, 네덜란드) 넷째, 활동 (activity) 및 참여 제한 (캐나다, 호주 제외 EU 국가, 호주)을 기준으로 하고 있다. 이는 구체적으로 미국은 비만을 장애영역으로, 스웨덴은 외국 이민자를 장애의 한 영역으로, 호주는 당뇨, 암 환자도 장애의 한 영역으로 보고 있다.



장애유형에 따른 다양성

우리나라 2022년 기준 전국 장애인의 장애유형별 등록 현황을 보면, 지체 44%, 청각 16%, 시각 10%, 뇌병변 9%, 발달(지적, 자폐성) 10%, 정신 4%로 나타나고 있으며, 이에 따라 등록 현황 기준에 따른 6개 장애유형의 다양성에 관한 이해를 하고자 한다.

① 지체장애인

● 일반적인 특성

- 절단, 지체 기능, 관절, 변형 등 장애의 종류와 상지·하지 등 장애가 있는 신체 정도에 따라 다른 장애 특성을 지닌다.
- 장애 발생 시기는 대부분 출생 이후에 발생 되는데, 83.4%가 교통사고, 산업 재해 등의 사고 및 질환에 따른 절단, 관절, 마비 등의 후천적 원인에 의해 발생한다(보건복지부, 2020).
- 지체장애인 중에서 휠체어를 사용하는 경우 물리적 접근성이 가장 기본이 되어 주차시설, 이동의 폭, 화장실, 매표소 등 편의시설 또는 설치시설의 기준이 된다.

● 지체장애인과 함께할 때

- 휠체어를 사용하는 장애인과 이야기를 나눌 때는 가능하면 눈높이를 맞추어 이야기한다.



- 도움을 줄 때는 먼저 장애인 당사자의 의사를 확인하고 도움이 필요하다면 장애인 스스로 어떤 도움이 필요한지 설명해 줄 것이다.
- 휠체어의 경우 생활용은 뒤에서 밀 수 있는 손잡이가 없는 휠체어도 있으며, 앞바퀴가 매우 작고 가벼운 소재인 경우 밀다가 작은 턱이나 홈에서도 앞으로 넘어지게 될 수 있다.
- 어떤 휠체어를 사용하고 있는지를 파악하고 도움을 주어야 하며, 출입문 이용시 문을 열어주거나 잡아주는 것이 팔이나 지팡이, 휠체어를 잡아주는 것보다 더욱 효율적이고 안전한 조력이 된다.
- 장애인 주차구역은 휠체어, 목발 등 보조기기를 사용하는 장애인에게는 필요한 공간으로 반드시 비워두도록 한다.

② 뇌병변장애인

● 일반적인 특성

- 뇌성마비는 일반적으로 뇌가 손상되어 그 기능이 마비된 상태를 의미한다. 하지만, 뇌성마비라는 단어가 매우 폭넓게 사용됨에 따라 뇌병변의 일종인 뇌성마비의 구체적인 정의는 학자에 따라 다소 차이가 존재하는 것을 알 수 있다 (한국장애인개발원, 2008).
- 뇌졸중 장애인에 대한 정의는 「장애인복지법」시행 규칙 제 2조에 따르면 뇌병변장애인은 보행 또는 일상생활 동작이 상당히 제한된 사람, 보행이 경미하게 제한되고 섬세한 일상생활 동작이 현저히 제한된 사람을 '장애의 정도가 심한' 장애인 (뇌병변장애인, 개정 전 1~3급) 으로 '보행시 절뚝거림'을 보이거나 '섬세한 일상생활 동작이 경미하게 제한된' 사람을 장애의 정도가 심하지 않은 장애인(경증 뇌병변장애인, 개정 전 4~6급) 으로 구분한다.



여기에서 보통 장애의 '정도가 심한' 장애인으로 판정받은 장애인은 중증으로 분류되기도 한다(국가법령정보센터, 2021).

- 외상성 뇌손상은 뇌에 물리적인 충격 때문에 발생한 상해로 인하여 나타난 신체의 병리적 변형이다. 일차적, 이차적 손상의 과정에 걸쳐서 발전하는데 일차적으로는 상해 순간에 발생하는 직접적인 손상이고, 이차적 상해는 일차적 손상으로 인한 생리적 과정의 변형에 이르게 된다.
- 뇌병변장애의 대표적인 특징은 지적장애, 자폐성장애, 뇌전증 등 중복장애를 수반하는 것이며, 만성질환으로 인한 신체기능의 퇴화와 건강상의 문제를 동반하는 경우가 많다(김현승 외, 2019).
- 외상성 뇌손상은 인지기능 저하, 신경·행동학적 문제, 신체적 장애를 동반하며, 주의기능, 기억기능 저하, 판단력 저하와 신경·행동학적 문제로 무감동, 감정적인 불안정, 편집성 반응, 좌절에 대한 내성저하, 충동 조절의 어려움이 나타날 수 있다.
- 대부분 휠체어를 이용하기 때문에 문화시설을 이용할 때 접근성에 어려움을 겪는다. 이동경로의 단차 또는 계단이 있으면 통행이 어려우며, 폭이 좁은 통로에서는 활동의 제약이 발생하고, 높은 위치에 있는 시설물 이용이 어렵고, 시선의 높이가 비장애인에 비해서 낮다.
- 외형적으로 드러나는 장애로 능력을 판단하면 안되는데, 개인에 따라 능력은 다양하기 때문이고 언어장애를 동반하는 경우가 많지만 언어장애가 있다고 지적 능력이 낮은 것은 아니다.

뇌병변장애인과 함께할 때

- 넘어졌을 때 어떤 도움이 필요한지 물어본 후 도움을 주고 경우에 따라 혼자 일어나는 것이 더 편할 때도 있다.



- 도와줄 때는 넘어진 사람을 잡지 말고 팔을 내밀어 잡고 일어서도록 하는 것이 좋다.
- 말 더듬이나 떨림, 부정확한 발음, 말이 느릴 수 있음을 이해하고 편안히 이야기할 수 있도록 배려해 주며 대답을 재촉하지 않는다.
- 말이 끝나기 전에 말을 끊고 미리 추측하여 되묻는 것은 큰 실례가 될 수 있으므로 주의한다.
- 뇌성마비인의 경우 언어표현이 어렵더라도 말을 이해하는 데에는 어려움이 없으므로 비언어적 의사소통(몸짓 언어)을 활용하여 의견을 표현하거나 물음에 답할 수 있도록 한다.



© 서울보조기기센터

수동휠체어



전동휠체어



기립 - 전동휠체어



© 네이버블로그'내꺼'

교통약자 이동지원(장애인 콜택시)



사진설명: 맨 위 왼쪽 사진은 수동휠체어, 맨 위 오른쪽 사진은 전동휠체어, 아래 왼쪽 사진 전동휠체어를 타고 일어서는 것이 가능한 기립형 전동휠체어, 아래 오른쪽 사진은 휠체어 사용자가 탑승 가능한 노란색 장애인 콜택시(뒷 문이 열려있고, 경사로가 내려와 있음)

③ 시각장애인

일반적인 특성

- 시각장애는 시력, 시야, 광각, 색각, 안구운동 등 총 7가지 기능장애를 의미하며 크게 의학적, 법적 정의로 분류한다.
- 의학적 정의: 눈의 기능에 문제가 있어 시력이 저하되거나 잃은 경우와 시야에 문제가 있거나 결손이 있는 경우다. '시력'은 사람이 볼 수 있는 명로도를 의미하고 '시야'는 눈으로 한 점을 주시하고 있을 때 그 눈에 보이는 외계의 범위를 의미한다.
- 시각의 제한으로 인해 신체 활동의 기회가 줄어들고 기초체력이 비장애인에 비해 낮은 수준이며, 물체의 접근을 두려워하여 방어 자세로 적절한 균형을 유지하기 어려운 보행으로 이는 기울어진 걷는 방향으로 직선 보행이 어렵다.
- 청각이나 촉각을 사용하여 거리와 방향에 대한 단서를 획득하고 물체의 크기나 형태, 공간을 인식할 수 있다.
- 감각이 뛰어나기 때문에 익숙한 공간이나 경험해 본 공간에 대해서는 주변 사물의 위치나 방향에 대한 인지도가 높은 편이다.
- 동행자나 활동지원인이 없으면 처음 간 장소나 사람이 많은 공간에서는 흰 지팡이를 이용하여 위치와 지형을 찾아 활동한다.



시각장애인과 함께할 때

- 시각장애인과 마주쳐 인사할 때는 시각장애인이 인지할 수 있도록 충분히 가까이 왔을 때 인사를 건넨다.
- 먼저 자신의 이름을 말하고 인사한다. 다른 사람들과 함께 있다면 다른 사람들의 소개도 함께해 준다.
- 시각장애인에게 물건을 건네줄 때는 어떤 물건인지 간단히 설명 해준다. 돈을 건네줄 때는 지폐의 경우 한 장 한 장 단위를 설명해주어야 하며, 동전을 건네줄 때는 일일이 그 단위를 말해주어야 한다.
- 위치를 설명해 줄 때는 '여기', '저기', '이쪽' 보다 '왼쪽', '9시 방향', '앞으로 50m' 등 구체적인 수치를 활용하여 설명한다.
- 식사 도움 시 음식에 관한 특성을 설명해 주고, 함께 숟가락(젓가락)을 잡고 시계 방향으로 음식의 위치를 알려준다.
- 함께 길을 걸어갈 때는 어느 쪽에서 안내할지 물어본 후 팔을 내어주고 잡게 한 다음 반 보 앞서 걸어간다. 횡단보도, 계단, 내리막길 등 주변 상황을 설명해 준다.
- 안내견과 함께 있을 때, 동의 없이 안내견을 만지거나 음식을 주는 것은 피한다. 사진이나 동영상을 촬영하는 것도 안내견이 활동하는데 방해가 된다.
- 교육, 정보 전달 시 시각장애인이 주로 사용하는 자료 유형(예: 확대 문자, 음성 자료, 점자) 과 보조공학기기 (예: 확대경, 점자정보단말기)를 파악한다.



점자정보단말기 한소네



흰지팡이



시각장애인 안내견



음향신호기

사진설명 : 맨 위 왼쪽 사진은 검은색 점자정보단말기, 오른쪽 사진은 흰 지팡이, 아래 왼쪽 사진은 시각장애인 안내견, 아래 오른쪽 사진은 시각장애이용 횡단보도 앞 음향신호기

④ 청각장애인

일반적인 특성

- 「장애인복지법」에서는 공식적으로 청각장애인을 장애정도가 심한 장애인과 장애정도가 심하지 않은 장애인으로 정의한다. 그러나 일반적으로 장애정도가 심한 장애인은 농(deaf)으로 장애가 심하지 않은 장애인은 난청으로 대체한다.



- 농인(deaf)은 보청기를 착용하거나 착용하지 않은 상태에서 귀만으로 말을 들어 이해할 수 없을 정도로 청각에 장애가 있는 사람, 난청인은 보청기를 착용하거나 착용하지 않은 상태에서 귀만으로 말을 들어 이해하기가 불가능하지는 않지만 곤란한 정도로 청각에 장애가 있는 사람이다(보건복지부 한국보건사회연구원, 2021).
- 청각장애 발생시기에 따라 청각장애인의 의사소통에 영향을 미치는 정도가 다르다. 예를 들어 초기 성년기 혹은 기초교육을 마친 사람 중 후천적으로 청각장애가 발생한 사람은 모국어(음성언어)를 자연스럽게 습득하였기 때문에 의사소통이 가능하다. 영유아기와 아동기에 청각장애를 가진 사람은 보청기와 인공와우를 착용하고 언어재활을 지속해서 받아야 한다.
- 수어나 구화를 사용하여 의사소통하고, 필담을 사용하기도 한다.
- 수화언어는 농인의 고유한 언어로, 2016년 「한국수화언어법」이 제정되어 국어와 함께 법적 공용어로 지정되었다. 수어는 국어와 문장의 구조, 어순 등이 다르기 때문에 청각장애인과 소통하기 위해서는 그들이 사용하는 언어와 문화를 이해하는 것이 필요하다.
- 의사소통은 타인과 정서적 유대관계와 상호작용을 바탕으로 이루어지는데, 청각장애인은 영아기 때부터 부모와의 의사소통이 잘 이루어지지 않아 적절한 유대감을 형성하는데 어려움이 따른다. 이로 인해 사회·정서적 발달에 어려움을 겪고 열등한 자아상을 갖게 될 수 있다.

청각장애인과 함께할 때

- 시각으로 외부 정보를 습득하고, 이해를 하기 때문에 일상생활 전반에 시각적 장치 마련이 필요하다.



- 모든 청각장애인이 수화언어를 사용하지 않는다. 어떤 방법으로 소통 해야하는지 먼저 물어본다.
- 수어통역이나 문자통역을 이용할 때에도 청각장애인 당사자와 직접 이야기한다.
- 대화하기 전에는 먼저 시선을 끄는 것이 중요하다. 가볍게 어깨를 두드리거나 손을 흔들어 시선을 끌어준다.
- 대화를 나눌 때는 눈을 보면서 입 모양과 발음을 정확하게 하고, 적절한 속도로 필요하면 반복하여 말해준다.
- 대화 중 듣고 있다는 비언어적 표현(몸짓)을 이용하여 의사소통이 보다 원활히 이루어질 수 있도록 지원한다.
- 필요하다면 필담(글을 써서 대화)으로 정보를 제공할 수 있다.
- 대화 도중 휴대전화가 울리는 등 청각장애인이 알아차리지 못한 상황이 발생하면, 대화가 중단되었는지 설명해 주는 것이 좋다.
- 여러 명이 대화하거나 토론할 경우 한 사람씩 이야기하도록 하고, 청각장애인에게도 참여할 기회를 준다.



한국수화언어



문자통역



흰지팡이



무선신호기 (소리나면 불빛)

사진설명 : 맨 위 왼쪽 사진은 수어를 표현하는 그림 (안녕하세요?, 만나다, 반갑습니다), 오른쪽 사진은 인공와우를 착용하고 있는 사람 그림과 귓속 인공와우를 이식한 그림이 함께 보임, 아래 오른쪽 사진은 흰색 소리가 나면 불빛이 나는 무선신호기

⑤ 지적장애인

일반적인 특성

- 지적 기능은 학습 문제해결 등의 전반적인 지적 능력을 말하며, 적응 - 주로 18세 이전에 시작되며, 18세 이후 인지장애가 발생한 경우에도 노인성 치매를 제외하고 장애 등록이 가능하다.



- 지적 기능은 표준화된 지능검사에서 지능지수 70 이하를 기준 - 사회성숙도는 개인이 사회생활을 하는데 필요한 의사소통, 자기관리, 사회성 기술 등의 적응 행동에 제한이 있는 경우가 해당된다.
- 행동은 돈, 시간 등의 일상생활의 개념과 대인관계 기술, 사회적 역할 수행 등 사회성을 의미한다.
- 일반적으로 환경에 대한 감수성이 매우 뛰어나며, 습관이 형성되면 이것을 고집하는 경향이 있다.
- 특정한 대상, 과제, 생각에 초점을 두는 선택적 주의집중 경향이 있다.
- 일을 반복해서 하는 습관이 있어 단순한 업무를 동일하게 반복적으로 해야 하는 경우에는 다른 사람에 비해 지속적인 수행 능력이 뛰어나다.
- 일부 지적장애인은 일반적 수준의 사고, 추론 또는 기억 능력을 보유하지 못하나 다른 사람들과 마찬가지로 자신만의 강점과 약점을 지니고 있다.
- 재활, 교육 및 현장 경험을 통하여 장애의 영향은 약화시키고 기술과 능력을 강화할 수 있다.

지적장애인과 함께할 때

- 어린아이 대하듯 하지 않고, 연령에 맞는 적절한 대우와 존칭어를 사용한다.
- 자신의 욕구를 알고 의사를 표현할 수 있다. 의사를 자주 물어보고 존중해준다.
- 사용하는 어휘의 수가 적고 단순한 형태의 문장을 사용하기 때문에 대화를 나눌 때는 쉬운 말로 짧은 문장을 사용하여 천천히 말하고, 말을 끝까지 들어준다.
- 다양한 몸짓과 사진이나 그림 등의 시각적 자료를 활용하여 대화하면 지적장애인이 이해하는 데 도움을 줄 수 있다.
- 언어적 의사소통이 어렵다 하더라도 제시되는 것 중에서 좋은 것 고르기, 그림을 보고 선택하기 등 다양한 의사소통 기회를 제공한다.



⑥ 자폐성장아인

일반적인 특성

- 사회적 상호작용과 의사소통에 어려움이 있고, 제한적이고 반복적인 행동이나 관심과 행동을 보이는 것을 의미한다.
- 자폐성장아에 대한 정확한 용어는 자폐성장아 또는 자페스펙트럼 장애가 맞다.
- 자페아, 자페아동은 자페스펙트럼 장애를 가진 아동, 자페스펙트럼 장애인으로 표현하는 것이 정확한 표현이며, 자페성향, 유사자페, 자페경계의 용어는 잘못된 표현이다.
- 감각에 대한 특별한 반응을 보이는데, 좋아하는 자극에 대해 과하게 반응하거나 일반적으로 중요한 사건을 무시하는 등 감각에 대한 특별한 반응이 존재한다.
- 동일한 방식의 행동을 선호한다. 순서나 일정에 대한 변화를 어려워하고, 변화된 상황에서도 계속 동일한 방식으로 행동하려는 고집스러운 모습을 보인다.
- 비언어적 의사소통의 결함은 눈 마주침이 없거나 적고, 몸짓, 얼굴표정, 말하는 억양의 특이함을 나타내며 반복적인 행동, 손퍼덕거리기, 손가락 끝으로 가볍게 튀기기 등 단순 운동 상동증과 동전 돌리거나 장난감 줄 세우기 등의 물체의 반복적 사용, 말을 따라 하는 반복적인 언어사용 등으로 나타난다(DSM-5, 2016).

자페성장아인과 함께할 때

- 언어 능력은 다양하지만, 대화 시작하기, 흥미와 강점 공유하기, 상호작용에 반응하기 등 대화 유지에도 어려움을 보인다. 대개 단조로운 말투와 톤으로 말하거나 상황에 맞지 않는 말, 반향어, 말의 반복 등의 특성을 나타낼 수 있다.



- 일정한 속도, 자신만의 방법과 순서 등 규칙을 중요하게 생각하기 때문에 일정이나 변화된 상황을 미리 여러 차례 반복하여 충분히 안내한다.
- 다양한 상황에서 선택할 수 있는 기회를 주고, 필요한 경우 지원한다.
- 낯선 사람, 낯선 장소, 상황에 관한 불안함을 경험함으로써 충분한 연습 시간을 줄 수 있도록 한다.



보완대체의사소통

(Augmentative and Alternative Communication, 이하 ACC)

사진설명 : 왼쪽 사진은 인천 교육청에서 개발한 보완대체의사소통 그림으로, 주제는 어떻게 아픈가요? 로 아팠을 때의 증상들을 그림으로 표현함. 오른쪽 사진은 나의 AAC라는 어플리케이션 화면



⑦ 정신장애인

일반적인 특성

- 정신장애인은 치료의 대상으로서의 '정신질환자' 개념에서 벗어나 질병으로 손상된 사회적 기능을 회복하려는 측면을 강조한다. 기존의 수동적인 대상에서 재활을 통해 변화 및 능동적인 삶을 이끌 수 있는 대상으로 변화됨을 알 수 있다.
- 만성적 성격. 질환의 만성적 성격으로 상당 기간 혹은 평생동안 문제가 지속되고 기능상의 변화로 인한 미래에 대한 희망이 약화되어있다. 즉 정신장애는 장기간에 걸쳐 일상생활 또는 사회생활에 상당한 제한을 받으며 만성화 된다.
- 정신장애인의 경우 정신과 병원에 입원하는 기간이 길며, 퇴원 후에도 자신의 의사와는 다르게 주거를 제공하는 시설에서 생활하는 경우가 많아 주거지원이 필요하다.
- 정신과 병원에서 퇴원한 후에 가족의 거부나 가족과의 갈등으로 함께 생활하는 것이 어려운 경우가 많을 수 있다.

자폐성장장애인과 함께할 때

- 무엇보다도 약물 복용이 중요하므로 자연스럽게 약을 복용 할 수 있는 분위기 조성 및 시간 배려가 필요하다.
- 잠재적 범죄자라는 인식을 개선할 수 있어야 한다.
- 정신과 약물을 갈증을 유발하기 쉬우므로 음료나 물을 섭취 할 수 있는 환경이 필요하다.
- 당사자가 원할 시 정신장애를 갖고있는 것에 관한 비밀유지가 중요하다.
- 적극적인 대화와 소통을 통해 소속감을 느낄 수 있도록 한다.



휴식공간



공감과 경청

사진설명 : 왼쪽 사진은 탁자를 가운데 두고 양쪽으로 소파가 있고, 은은한 조명이 비춰지고 있는 휴식공간, 오른쪽 사진은 한 사람은 옆모습에 손을 입 가까이 대고 말을 하고 한 사람은 귀에 손을 갖다 대고 귀 기울이고 있는 사진

배리어프리 이해와 접근성 개방

장애인의 문화예술 참여는 복지적 관점을 넘어서 인권적 차원에서 다루어져야 한다. 문화예술은 누구나 표현하고 향유할 수 있는 인간의 기본적 권리이기 때문이다. 「헌법」 제10조에는 "모든 국민은 인간으로서의 존엄과 가치를 가지며, 행복을 추구할 권리를 가진다. 국가는 개인이 가지고 있는 불가침의 기본적 인권을 확인하고 이를 보장할 의무를 가진다." 고 규정하고 있다.



국민은 누구나 인간으로서 존중받아야 할 주체로서 문화예술 활동에 참여하는 행복을 누릴 수 있어야 한다는 의미다.

① 배리어프리와 접근성 개념

배리어프리 : 어원은 건축학 용어에서 온 것으로 말 그대로 장벽(Barrier)이 없는(Free), 우리 말로는 무장벽 또는 무장애로 해석할 수 있다. 1974년 국제연합(U N)의 장애인 생활환경전문가 회의에서 '장벽 없는 건축 설계'에 관한 보고서에서 출발하여, 물리적, 제도적 장벽을 넘어 심리적 장벽까지도 포함하여 일상생활과 사회환경 속 고령자 및 장애인과 같은 사회적 약자에 대

한 차별과 편견을 없애자는 포괄적인 개념이자 운동으로 확대되어 사용되고 있다. 배리어프리의 개념에 관한 발전내용을 살펴보면, 1982년 유엔 총회는 '장애인에 관한 세계 행동 강령'의 결의를 통과시켰다. 처음으로 장애에 대한 범위를 물질장애에서 정신장애로 넓혔다. 1990년 미국「장애인법」이 개정되었다. 처음으로 입법을 통해 장애인의 균등한 참여와 혜택을 보장하는 기회는 이후 많은 국가들의 궁극적 무장애 인식과 행동에 영향을 주었다. 1993년 유엔 총회는 '장애인 기회 균등 표준 규칙'의 결의를 통과시켰다. 국제 문서에서 처음으로 무장애라는 용어를 제시했다. 정보교류에 '무장애'라는 점을 처음으로 강조했다. 2001년 국제표준화기구는 'Accessibility'의 표준을 정했다. 'Accessibility' 기준 인정은 장애인과 같은 특수한 사람들이 무장애 사회에 참여하고 정보와 서비스를 평등하게 제공받는다는데 국제사회가 공감하는 것을 의미한다. 2006년 유엔 '장애인 권리협약'에서는 장애인의 사회진출 평등성을 강조하여 무장애의 기준으로 삼았다. (출처: 장호룡, 2022)



접근성 : 접근성(Accessibility)이란 어딘가로 또는 무언가로의 접근이 가능함 또는 용이함을 말한다(배리어프리 연극 제작 매뉴얼, 2022). 장애인의 권리에 관한 협약에서는 접근성을 장애인이 자립적으로 생활하고 삶의 모든 영역에 완전히 참여할 수 있도록 하기 위하여, 장애인이 다른 사람과 동등하게 도시 및 농촌지역 모두에서 물리적 환경, 교통, 정보통신 기술 및 체계를 포함한 정보통신, 그리고 대중에게 개방 또는 제공된 기타 시설 및 서비스에 대한 접근을 보장하는 적절한 조치로 정의하고 있다 (국가인권위원회, 2006).

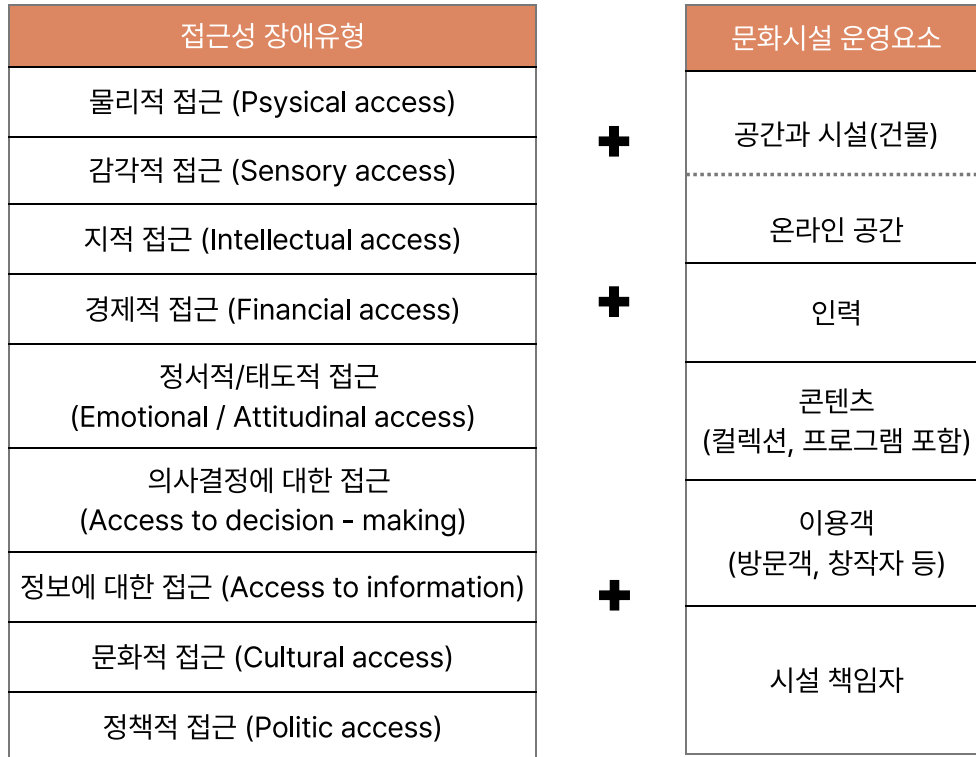
시설접근성 : 시설에 접근할 때 누구나 어려움 없이 시설에 도달해서, 시설에 간 목적에 맞는 활동을 하는 것을 의미한다. 시설을 찾은 방문객 모두가 찾아온 목적을 최대한 충족할 수 있도록 서비스를 제공하거나 환경을 조성하는 것으로 정의할 수 있다. 시설 접근성을 높인다는 것은 이용객 또는 방문객이 많이 올 수 있도록 서비스나 환경을 조성하는 것을 의미하며, 이때 이용객/방문객은 찾아 올 수 있는 모든 대상 관점에서 고려하여야 한다.

② 문화예술분야 배리어프리

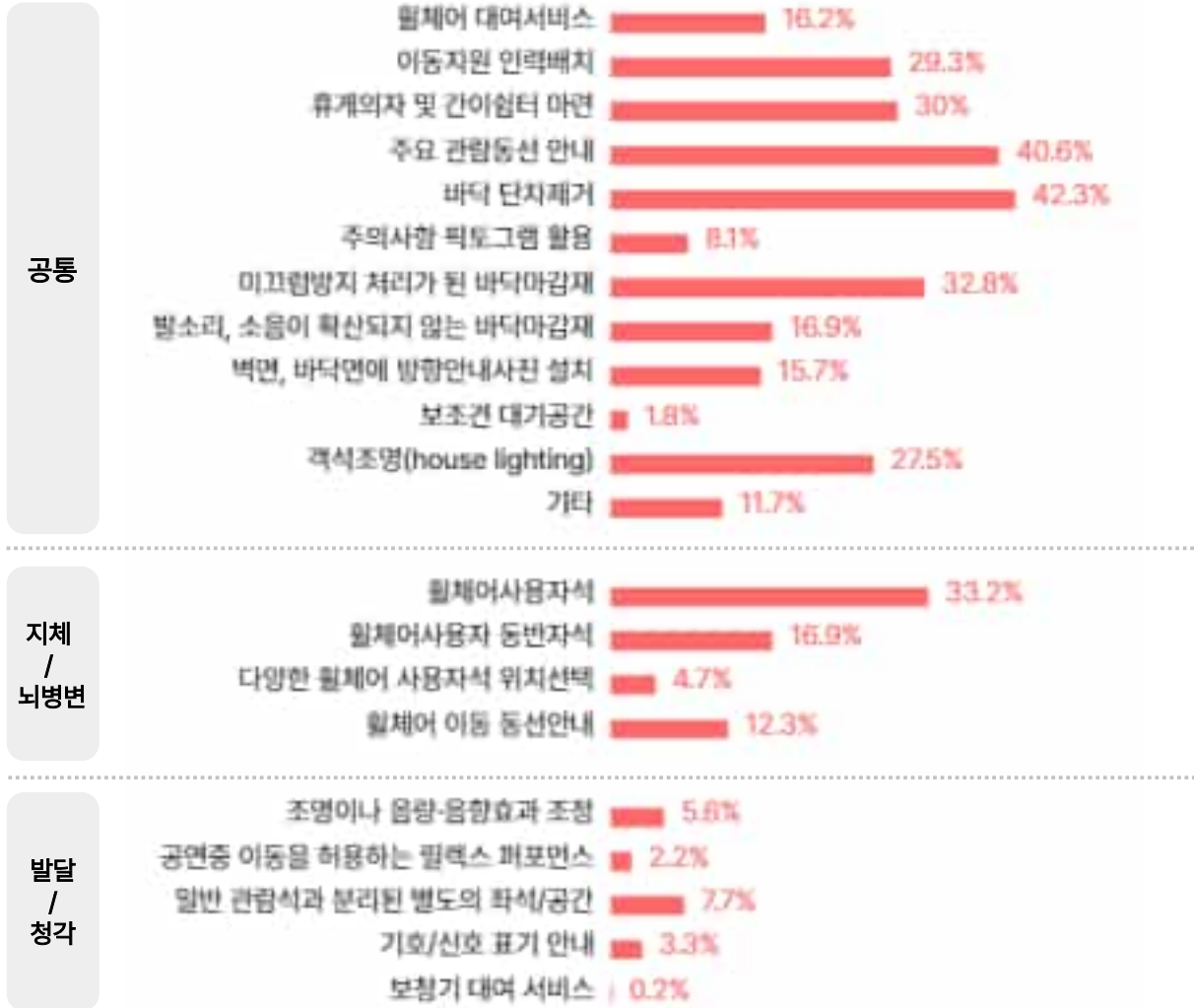
문화예술에서의 배리어프리 : 극장의 휠체어 지정석, 극장의 경사로, 장애인 화장실이 물리 접근성을 고려한 시설로 주로 나타난다. 하지만 이뿐만 아니라 공연 내의 청각장애인을 위한 수어통역과 문자통역, 시각장애인을 위한 음성해설 등도 배리어프리 서비스에 포함되며, 이는 정보 접근성에 대한 배리어프리의 요소라고 할 수 있다. 장애인이 문화시설을 방문해서 접하게 되는 장애유형별 배리어프리를 2022년 문화시설 장애인 접근성 실태조사를 통해 구체적으로 알 수 있다 (한국장애인문화예술원, 2022).



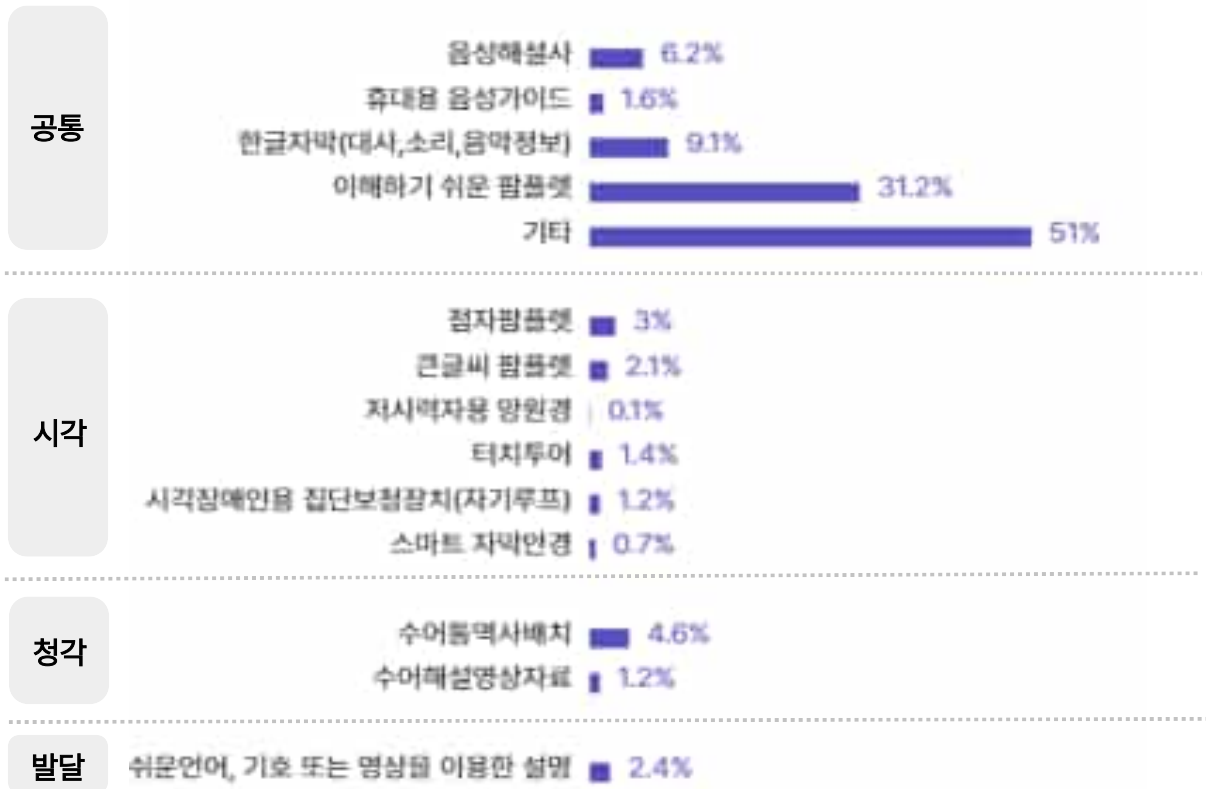
장애인이 문화시설을 방문해서 접하게 되는 장애유형별 배리어프리를 2022년 문화시설 장애인 접근성 실태조사를 통해 구체적으로 알 수 있다 (한국장애인문화예술원, 2022). 아래 그림 3은 접근성에 대한 어려움을 접근성 장애유형(접근할 때 장애를 경험하는 유형)으로 구분한 것이며, 그림 4는 공연 공간에서의 장애인 이동을 지원하기 위해 제공되는 배리어프리 현황을 장애유형별로 구분 하였는데, 공통적으로는 바닥 단차 제거가 42.3%로 가장 높다. 지체/ 뇌병변장애인은 휠체어 사용자석이 33.2%로 가장 높으며, 발달 / 청각장애인은 일반 관람석과 분리된 별도의 좌석 공간이 7.7%로 가장 높은 비율을 보였다. 그림 5는 공연 공간에서의 장애인의 감각적 접근성을 위해 제공되는 배리어프리 현황을 장애유형별로 조사한 결과인데, 공통에서는 기타 51.0% 외 이해하기 쉬운 팜플렛이 31.2%로 가장 높다. 시각장애는 점자 팜플렛이 3.0%, 청각장애는 수어통역사 배치가 4.6%, 발달장애는 쉬운 언어, 기호 또는 영상을 이용한 설명이 2.4% 가장 높은 비율을 보였다.



[그림 3] 문화시설 접근성 장애유형과 운영요소



[그림 4] 공연공간에서의 장애인 이동을 지원하기 위해 제공되는 배리어프리



[그림 5] 공연 공간에서의 장애인의 감각적 접근성을 위해 제공되는 배리어프리

배리어프리 이해와 접근성 개방

장애인문화예술교육의 다양성 이해와 존중을 위해, 현재 우리나라의 법적으로 규정되어있는 장애유형의 범주와 장애유형별 다양성을 살펴보았다.



이러한 다양성을 이해하면서 존중하기 위해 배리어프리를 통한 접근성의 향상으로 우리는 다양성과 동시에 보편성을 강조하게 된다.

결국, 장애인 문화예술교육은 장애의 다양성과 접근성을 강조한 배리어프리에 머물지 않는, 모두가 되기 위한, 공존예술을 궁극적 목적으로 한 맞춤형 문화예술교육이어야 할 것이다. 문화예술교육의 목적은 예술을 통한 생활권(문화권)에서의 행복감을 성취하는 것이다. 이를 위해 문화예술교육은 생애주기별로 자기의 삶 속에서의 생각하고 느끼고, 누릴 수 있는 생활의 주재와 소재로 프로그램을 구성하게 된다.

그렇다면, 장애인 문화예술교육 역시 모두가 함께 공감할 수 있는 생애주기로 프로그램이 구성되면서 장애와 비장애의 구분이 아닌 모두가 공감할 수 있는 프로그램으로 구성되어야 할 것이다.

이러한 모두를 위한 문화적 시설이나 서비스, 디자인을 우리는 유니버설 디자인(universal design)이라고 명명하고, 성별, 나이, 장애, 언어 등으로 인해 제약받지 않는 모두를 위한 설계로 장애인이 편안하고 안전하면 모두가 편안하고 안전한 상태를 이룰 수 있음을 목적으로 한다.



장애인 문화예술교육 프로그램 역시도 장애인의 생활권과 문화권에
서 자기를 표현하는 즐거움을 누리며 행복할 수 있다면 결국 모두를 위한,
모두가 즐길 수 있는 범용적인 문화예술교육 프로그램이 될 것이다.

① 유니버설 디자인의 역사

유니버설 디자인은 '접근성'의 개념으로 1960년대 미국에서 출발하
게 되었다. 이후, 시민권 운동과 관련법 제정을 모델로 시민권을 장애
인에게도 확대하는 방향으로 발전하고, 당사자들도 스스로에 대한 인
식을 바꾸어 나가기 시작하였다. 1968년에는 미국 연방 자금이 지원된
건물들의 접근성 확보를 의무화하는 법률이 제정되면서 본격적으로
시작되었다.

유니버설 디자인 개념의 소통과 실천의 전파를 위해 접근성 개선을
위한 법적 규제 지침을 대신하여 유니버설 디자인 7원칙이 제시되고
있다.

공평한 사용 Equitable Use : 모든 사람들에게 제품의 사용 방법이 불편함이 없
도록 하고 보안성과 안전성이 동등하고 공평하게 사용자들에게 제공할 수 있게
한다.



사용상의 유통성 Flexibility in Use : 제품을 사용할 때 신체적인 조건과 특징 등에 관계없이 사용자에게 정확히 보조를 맞추어 적응력을 가질 수 있게 한다.

간단한 사용 Simple and Intuitive Use : 사용자가 사용할 때 언어나 교육 수준에 관계없이 이용할 수 있도록 한다.

인지하기 쉬운 정보전달 Perceptive Information : 제품을 사용하는 것에 정보의 중요도에 따라 순차적으로, 다양한 방법(그림, 음성, 질감 등)의 요소들로 정확하게 전달할 수 있게 한다.

실수에 대한 방지 Tolerance for Error : 사용자들에게 위험이나 오류를 없애거나, 최소화시키거나, 제품 관리에 대한 경고나 주위를 제공하여 변질위험에 노출되지 않도록 한다.

적은 신체적 노력 Low Physical Effort : 사용자가 제품을 사용할 때, 편안한 자세를 유지 하도록 하고, 물리적인 힘이 반복적으로 사용하지 않도록 하고 이해하기 쉽게 조작할 수 있도록 한다.

접근과 사용이 쉬운 크기와 공간 Size and Space for Approach and Use : 제품의 크기는 손에 쥐고 사용하는 것에 편안하게 되었는지, 필요에 따라 주 제품들 외에 보조도구를 사용할 수 있도록 제공할 수 있게 한다.



© 메디컬재팬

캐스터네츠 가위



© 아시아경제

캐나다 밴쿠버 배리어프리 계단



© 디자인진흥원

유니버셜 플러그



© 대학신문

지하철 높낮이 손잡이

사진설명 : 맨 위 왼쪽 사진은 가위를 손가락에 끼우지 않고, 손잡이 위에서 누를 수 있도록 되어 있는 분홍색 캐스터네츠 가위, 맨 위 오른쪽은 언덕 길 모습에 계산과 경사로가 함께 있는 모습, 아래 왼쪽은 콘센트에서 플러그를 뽑고 있는 사진인데 플러그 중간에 구멍이 있어 손가락을 끼우고 플러그를 당기는 모습, 아래 오른쪽은 지하철 손잡이의 높낮이가 다른 사진



참고문헌

- 국가법령정보센터 (2021). 장애인복지법.
- 국가인권위원회 (2006). 장애인의 권리에 관한 협약, 5.
- 김기태, 황성동, 최송식, 박봉길, 최말옥 (2001). 정신보건복지론. 서울:양서원.
- 김명수 (2009). 장애인 기본권의 헌법적 보장에 관한 연구. 성균관대학교. 박사학위논문.
- 김현승, 민혜영 (2019). 성인기 뇌병변장애인 이용시설 화성화 지원방안연구, 서울시 복지재단.
- 김형일, 김대룡, 김희규, 옥정달, 우주형, 유장순, 채희태 (2018). 장애인의 이해. 양서원.
- 박재국, 손상희, 이미숙 (2002). 지체 부자유인의 삶의 질 척도 개발과 적용 가능성 탐색. 특수교육, 1, 159-182.
- 박진용 (2018). 장애인 이동권 보장 제도에 관한 공법적 연구. 중학대학교 박사학위논문.
- 두산백과 두피디아 (2023). 배리어프리.
- 보건복지부 한국보건사회연구원 (2017). 2017년 장애인실태조사.
- 보건복지부 한국보건사회연구원 (2021). 2020년 장애인실태조사.
- 아르코대학로예술극장 (2022). [온라인 워크숍 기록2] 문화예술과 접근성.
- 유은정 (2013). 청각장애아동 교육. 학지사.
- 이선주 (2019). 국내 AI 의료기기 규제 확립을 위한 연구. 성균관대학교 박사학위논문.
- 임안수 (1999). 시각장애인의 자기존중감. 한국맹인복지연합회.
- 임안수 (2000). 시각장애아 교육 기초. 한국시각장애인연합회.
- 이용표, 강상경, 김용득, 박경수, 박인환, 하경희 (2017). 지역사회 정신장애인 현황 조사 및 지원체계연구. 세종·서울: 보건복지부·가톨릭대학교.



- 장호룡 (2022). 배리어프리 디자인 개념을 적용한 시각장애이용 식기 디자인 연구. 신라대학교 일반대학원 석사학위논문.
- 정유경 (2022). 배리어프리 공연 제작 매뉴얼의 작성과 적용. 한국예술종합학교 석사학위논문.
- 정인원, 지경환, 손정우, 신철진 (2002). 정신장애인 가족의 동거의향에 영향을 미치는 요인. *사회정신의학*, 7(1), 3-9.
- 조원희, 박성, 서동후, 이대아, 박창수, 이강민 (2016). 장애인 차별금지 및 권리구제 등에 관한 법률상 정당한 편의제공 거부에 의한 차별의 위법성 판단 기준. **장애인 법 연구**, 법무법인(유한) 태평양·재단법인 동천 공동편집, 경인문화사.
- 한국예술종합학교 연극원 (2022). 배리어프리 연극 제작 매뉴얼.
- 한국장애인개발원 (2008). 뇌성마비인 직업재활서비스 지원방안 연구.
- 한국장애인개발원 (2022). 2022년 장애통계연보.
- 한국장애인문화예술원 (2022). 2022년 문화시설 장애인 접근성 실태조사 기초연구 보고서.
- 한영란 (1997). 만성 정신장애인의 삶의 질을 결정하는 요인 추출에 관한 이론적 고찰. *정신보건과 사회사업*, 4:29-48.
- 행정안전부 (2022). 인구 통계.
- 홍선미, 김문근, 하경희, 김수영, 김병수 (2010). 정신장애인의 지역 사회 적응을 위한 실태조사. 국가인권위원회.
- Baker, A., Simpson, S., Dawson, D (1997). Sleep disruption and mood changes associated with meno pause. *Journal of Psychosomatic Research*, 43(4), 359-369.



DSM-V(DSM-5) (2016). 정신장애 진단 및 통계 편람.

Barnett, Steven, and Peter Franks (2002). Health care utilization and adults who are deaf: relationship with age at onset of deafness. Health services research 37.1, 103.



장애인 문화예술교육과 교육심리학



교육(教育,education) 은 사람이 살아가는데 필요한 지식이나 기술 등을 가르치고 배우는 활동으로, 바람직한 방향으로 보다 나은 생활 영위를 목적으로 하며, 피교육자가 갖고 있는 능력을 끌어내기 위해 지속적·체계적·연계적·누적적인 형식적 및 비형식적 활동을 포함하고 있다. 이를 통해 개개인의 발전뿐만 아니라 사회구성원 전체의 사회와 국가의 발전을 목적으로 한다.

또한, 교육의 기본적인 3요소는 교사, 학생, 교육과정이다. 이러한 교육이 이루어지는 교육현장은 정지되거나 머물러 있지 않고, 변화하고 성장하는 유기체와 같다. 따라서 지속적인 변화가 일어나는 교육현장에서는 교사와 학생 또는 교육과정 사이에서 서로의 상호작용과 행동을 연구하는 교육심리학의 필요성이 강조된다.



1

교육현장과 교육심리학의 관계

변화무쌍한 교육의 현장에서는 교사 또는 학생이 어떤 관점에서 교수-학습 활동을 진행할 것인가? 또는 진행되었는가? 에 따라 계획하고 관찰하게 될 행동을 연구하는 것이 필요하게 되었다. 이것이 교육심리학이다.

학습자의 내면 변화를 통한 외면의 행동 변화뿐 만 아니라 바람직한 행동을 위한 강화 또는 소거의 방법 그리고 교육활동에서 교사의 개입의 시기와 방법 그리고 교사 중심의 구조적 교수-학습방법과 학생 중심의 비구조적 교수-학습 방법 등에 대한 연구가 필요하다.

이러한 교육심리학은 교육현장에서의 일어나는 모든 행동을 연구하는 심리학 영역으로 교육과정의 원활한 수행은 물론 인간의 긍정적 변화를 모색하기 위해 다양한 관점에서의 심리학은 발전해 왔고, 이를 위해 교사는 다양한 교육심리학의 원리를 파악하고 현장에서 적절하게 적용해야 할 것이다.



2

비고스키(Vygotsky)의 스캐폴딩

스캐폴딩의 개념

스캐폴딩(scaffolding)은 구 소련의 심리학자 비고스키(vygotsky)의 이론이다.

비고스키에 의하면 인간은 사회적 맥락 속에 존재하기 때문에 인간이 행동도 맥락을 떠나서 이해할 수 없다고 주장하고 있으며, 인간의 인지적 기술은 자신이 혼자서 환경과의 상호작용을 통해 습득한 것이 아니라 부모나 선생님 혹은 자신보다 조금 앞선 또래와의 사회적 상호작용을 통해 전달되는 것이라고 주장하였다. 스캐폴딩은 우리나라의 명칭으로는 '비계' 라고 한다. 건축 공사에서 사용하는 용어로 높은 곳에서 공사할 때 디디고 서도록 장나무와 널을 다리처럼 건물이나 골조 주위에 걸쳐 놓은 임시 장치를 뜻한다.



교육현장에서의 스캐폴딩 적용

교육학적 용어로 사용될 때에는 사회적 중재 용어인 도움 수준 거리 두기, 안내된 참여의 정도, 상호작용 스타일 등의 의미로 사용된다.

즉, 교사나 또래 학습자 간의 학습에 도움을 주는 도움의 양과 형태의 학습 전략을 뜻한다.

따라서 이러한 학습 도움 전략으로의 스캐폴딩은 성공적인 학습을 보장해 줄 뿐만 아니라 새로운 영역으로 학습자의 능력을 확장시켜, 주면서 학습자가 점차 독립적으로 학습을 진행할 수 있어짐에 따라 그 도움의 양은 점차 감소된다.

이러한 스캐폴딩의 개념은 도움 수준거리 확보와 안내된 참여의 정도 등에 장애인 문화예술교육현장에서 장애를 가진 학습자들의 선택권과 결정권을 강화할 뿐만 아니라, 장애를 가진 당사자들 간의 상호작용 능력을 확보할 수 있는 교수전략이 될 수 있다.



3

반두라(Bandura)의 사회학습이론

사회학습이론의 개념

캐나다 출신의 심리학자 반두라 (Bandura)는 학습을 경험에 기인한 행동이라고 규정하면서 사회학습이론을 개발하여, 사회적 학습 및 행동 모델링등의 개념을 도입하였다.

이 이론은 개인이 서로 다른 사람들이 행동, 태도 및 결과를 관찰하고, 그 관찰의 정보를 바탕으로 학습하고 자신의 행동을 조절하는 과정을 강조하고 있다. 이론의 핵심 개념로는 첫째, 모방학습은 다른 사람들이 행동을 그대로 모방하는 가장 단순한 인지적 개입의 형태이며, 모델링이라고도 한다. 둘째, 대리학습은 다른 사람의 행동이 어떤 결과를 가져오는 지를 관찰함으로써 자신이 그러한 행동을 했을 경우 초래될 결과를 예상하는 학습 방법이다. 셋째, 관찰학습은 다른 사람의 행동을 관찰해 두었다가 유사한 상황에서 학습한 행동을 표현하는 것이다. 넷째, 강화는 개인이 학습 및 행동 형성을 미친다는 개념으로 행동의 결과가 개인의 행동을 강화하거나 억제하는 역할을 한다는 주장



이다. 긍정적인 결과가 나타나는 행동은 유지 또는 강화되고 부정적인 결과가 나타나면 원인이 된 행동을 피하려고 한다는 개념이다. 다섯째 자기효능감은 개인이 특정 작업을 수행 할 능력에 대한 자신감을 의미하고, 이러한 개념은 높은 자기효능감을 가진 개인은 어려운 작업에 도전하고 더 높은 결과를 이룰 가능성이 높을 것이라는 개념이다.

교육현장에서의 사회학습이론

교육현장에서도 사회학습이론의 개념들은 학습 및 변화의 과정에 많은 도움을 가져다 준다. 반두라의 사회학습이론에서 가장 중요한 것은 단순 행동주의적 강화와 소거가 아닌 다른 사람들의 행동에 의한 스스로의 강화와 자기효능감을 높여간다는 상호결정론을 주장할 수 있다.

즉, 장애인문화예술교육 현장에서도 교사와 또래의 모방학습 등에 대한 바람직한 환경 자극이 필요하며 구성원들 서로가 인간 행동을 영향을 주어 상호 결정권을 가지게 된다는 점을 인지하며, 학습 전략을 준비해야 할 것이다. 또한, 강화법에 의한 선택된 행동의 유지 또는 소거를 통해 상호결정권 뿐만 아니라 자기 스스로의 결정권도 주장될 수 있으며, 마침내 자기효능감을 높이기 위한 학습전략이라고 정리할 수 있다.



4

매슬로우(Maslow)의 욕구위계이론

욕구위계이론의 개념

미국의 심리학자 매슬로우(Maslow)는 욕구위계이론을 발표하였다.

매슬로우는 ‘자기실현’이라는 개념을 앞세워서 인간의 잠재성을 집중하여 연구하고, 인간이 어떻게 하면자신의 잠재성을 최대한 발휘할 수 있느냐에 관심을 동기와 욕구에 맞추어 설명하고 있다.

또한, 인간은 무엇인가를 필요로 하는 결핍의 존재라는 전제로 시작한다. 다시 말해 충족되지 못한 어떤 욕구들을 충족시키기 위해서 동기가 유발되고, 일단 충족된 욕구는 더 이상 동기로서의 기능을 가지지 않는다는 주장이다. 이처럼 욕구위계이론은 욕구가 충족되면 더 이상 행위하지 않는다는 것과 욕구에는 위계가 있다는 것이다.

매슬로우의 욕구위계를 살펴보면 1단계는 생리적 욕구로 인간의 생존에 있어 가장 기본적인 요소인 의복, 식욕, 가택, 수면, 성욕 등을 포함하는 단계로, 인간의 신체가 정상적으로 기능하기 위해 필수적인 요소들이므로 모든 욕구에 우선하여 발현한다.



2단계 안전의 욕구는 생리적 욕구가 충족된 후에 인지되는 욕구로서 신체적, 정신적 안정감을 찾고자하는 욕구단계이다. 사람들은 개인의 생활이나 조직 내에서의 활동에 있어 불확실성을 줄이고 안정적이고 익숙한 것을 선호하는 경향을 보이는 단계로, 이러한 안전에 대한 욕구에는 물리적인 안전 뿐 아니라 경제적, 사회적 안전 상태도 포함한다.

3단계 애정과 소속의 욕구는 대인적 상호작용에서 충족되는 욕구를 의미하며, 사회관계 및 조직을 구성하는데 있어 조직구성원들이 필요로 하는 핵심적 욕구단계로 가족, 친구, 친척 등과 친교를 맺고, 원하는 집단에 귀속되고 싶어하는 욕구단계이다.

4단계 존경의 욕구는 대인관계에 있어 애정과 소속의 욕구보다 상위의 욕구이다. 자신의 가치를 인정받고자 하고 사람들과 친하게 지내고 싶은 인간의 기초가 되는 욕구이며, 자아존중감과 자신감, 성취, 존중 등에 관한 욕구 단계이다.

5단계 자아실현의 욕구는 최상위 욕구단계로 결핍된 부분을 채워야 하는 필수 욕구단계가 아니라, 스스로 더 나아가고자 하는 생산적 욕구단계이다. 또한, 자신을 계속 발전시키기 위해 잠재력을 최대한 발휘하려는 욕구 단계이다.



교육현장에서의 욕구위계이론

교육현장은 인간의 잠재되어있는 능력을 다양한 환경의 직·간접적인 자극과 더불어 개개인의 성취하고자 하는 동기와 욕구에 의해 과정 또는 결과 중심의 활동을 얻어낼 수 있다.

특히 장애인 문화예술교육현장에서는 구성원이라는 소속감과 함께 서로의 의견에 대한 지지를 받을 수 있고, 이 과정을 통해 만족감과 성취감 그리고 스스로의 자아존중감과 자기효능감을 통해 자기의 잠재력 발전과 자기 생산력을 높일 수 있는 자아 실현의 욕구를 높일 수 있는 교육의 현장이 될 것이다.

따라서, 장애인 문화예술교육현장에서는 더욱 ‘~하고자 하는 동기와 욕구’에 집중하여 구성원들간의 지지와 소속감을 바탕으로 한 프로그램 수행에서의 성취감과 만족감을 누리며, 장애를 가진 이들이 문화예술 교육을 통해 잠재되어있는 자아를 더욱 실현할 수 있도록 수업의 전략을 구성해야 할 것이다.



참고문헌

마옥효, 김현정 (2019). 매슬로우의 욕구체계에 기반 한 장애인의 생활 속 공간, 시설, 제품 고찰 연구1. 한국디자인학회 학술발표대회 논문집, 161-162.

이미경 (2009). 스캐폴딩을 적용한 유아 즉흥무용 수업모형 개발 및 서번트 리더쉽과 창의성 검증. 원광대학교 박사학위논문.

성현아, 이현진, 김혜리, 박영신, 박선미, 유연옥, 손영숙 (2001). **인지발달**. 서울: 학지사.

신명희, 서은희, 송수지, 김은경, 원영실, 노원경, 김정민, 강소연, 임호용 (2017). **발달심리학**. 서울: 학지사.

Paul Chance (2017). **학습과 행동**. 김문수·박소현(역). 서울 : 세계이지러닝 코리아.



제 2장

무용





무용의 개념



1

무용의 정의

무용(舞踊)이란 사람의 생각, 느낌과 감정을 몸을 통해 표현하는 종합예술이며, 현장 무대예술이다.

또한, 무용(舞踊)이란 용어는 손을 휘저어 일정한 지점을 가리킨다는 상체 움직임 개념으로서의 ‘무(舞)’와 발로 딛거나, 차거나, 뛰어오른다는 하체 움직임의 개념으로서의 ‘용(踊)’이 합쳐진 합성어이며, 한글 표기로는 ‘춤’, 영어식 표기로는 ‘Dance’, 독일어 표기로는 ‘Tanz’로 표현된다.



2

무용의 기본 구성요소

무용에서 몸은 지속적으로 움직이고 정지하는데, 무용수는 정지상태에서도 본질적으로 자기 자신을 인식한다. 이를 통해 무용의 기본 구성요소는 아래와 같이 나타날 수 있다.

첫 번째, 공간적 요소는 개인공간과 일반공간으로 구분되며 높이, 방향, 범위, 대형, 초점, 면 등이 있다.

두 번째, 시간적 요소는 규칙적 리듬과 불규칙적 리듬으로 구분되며, 빠르기가 있다.

세 번째, 힘의 요소는 몸의 중심이 이동하는 과정으로 무게감의 정도, 강약의 정도이다.

네 번째, 흐름의 요소는 하나의 동작에서 다른 동작으로 옮겨가는 리듬으로 경로, 멈춤, 연결하기가 있다.

다섯 번째, 관계는 사물과 사람의 관계이다.

여섯 번째, 에포트는 움직임의 에너지다.



3

무용의 장르

무용의 장르는 다양한 기준에 의해 아래와 같이 세분화 할 수 있다.

첫 번째, 시대적 분류로는 고전무용과 현대무용으로 나뉜다.

두 번째, 영역적 분류로는 동양무용과 서양무용으로 나뉜다.

세 번째, 목적에 의한 분류로는 아름다움을 목적으로 하는 순수무용, 오락을 목적으로 하는 실용무용, 지역사회의 공동체와 함께하는 커뮤니티 댄스, 다른 사람과의 관계를 목적으로 하는 사교무용, 교육을 목적으로 하는 교육무용, 치료 또는 재활을 목적으로 하는 치료무용 또는 재활무용, 왕궁에서 연희나 의식을 위한 궁중무용, 민속의 특수성과 향토의 특색 및 정통성을 갖춘 민속무용으로 나뉜다.

네 번째, 인원수에 의한 분류로는 단독무용, 2인 무용, 3인 무용, 5인 무용, 집단 무용으로 나뉜다.

다섯 번째, 민속학에 의한 분류로는 의상이나 음악 및 연기장소, 생활양식과 습관 등, 국가별·민족별 특성으로 나뉜다.

오늘날 이러한 범주는 엄격히 구분되지 않으며, 특정 맥락과 관점에 따라 유동적일 수 있다. 따라서, 특정장르에 소속된 무용이 아닌 사회무용, 생활무용 등 예술적인 개념을 벗고 직접 참여 후 즐기는 하나의 의미로 점차 변화되고 있다.



4

무용교육

무용교육은 인간의 예술적 능력을 높이는 동시에 미적 표현력과 심신의 조화로운 발달을 고려하여 인간의 잠재 능력을 개발하고 개인과 사회의 위상에 맞는 인간 형성에 목표를 둔다. 즉, 교육에서 무용의 역할은 신체적·정신적·사회적으로 미완성의 인간을 신체활동을 통해 완성된 인간으로 변화시키는 과정을 교육이론의 기준으로 삼는다.

따라서 교육무용 이념은 '무용에 의한 교육', '무용 교육을 통한 교육'에 있으며 무용이 전인교육의 수단인 동시에 목적이다.

교육무용을 통해서 얻을 수 있는 효과는 인간의 인지적·심리 운동적·정의적 영역이 조화롭게 발달하고, 문화를 인지하고 창조할 수 있는 문화적 인간을 형성하며, 무용의 직접적인 훈련을 통하여 적극적 인간을 완성할 수 있다.



참고문헌

김영란, 최경호 (2010). 무용의 발전과정과 현황조사를 통한 실용무용 개념 연구. 한국
엔터테인먼트산업학회, 4(4), 1-8.

안제승 (2022). 무용학개론. 서울 : 디프넷

Doris Hall, Kimberly Berkeley, Darius Spieth, Laura Kamath (2022). Explor
ing the Arts. LOUIS:The Louisiana Library Network.



무용분야

문화예술교육 프로그램의 실제



장애인 문화예술교육 프로그램

장애인 문화예술교육 프로그램은 총 12차시로 초기, 중기1, 중기2, 후기 4단계로 나뉜다. 각 단계별 목표 및 주제를 살펴보면 초기단계에서는 라포형성, 중기1 단계에서는 감정표현, 중기 2단계에서는 상호작용, 후기단계에서는 자기결정권이다.

매 차시별 프로그램 세부항목으로는 대주제, 기대효과, 프로그램명, 목표, 수업개요, 준비물이 있으며, 프로그램은 도입, 전개, 마무리의 순서를 거쳐 진행된다.

다음 장 부터는 매 차시별 세부 프로그램을 살펴보고자한다.



1차시

1차시의 대주제는 라포형성, 기대효과는 긴장완화 및 친밀감 형성, 프로그램명은 누구게?이다. 목표는 '신체 각 관절의 움직임을 이해할 수 있다.', '움직이는 종이 인형을 만들 수 있다.', '다양한 신체부위를 이용하여 움직임을 표현할 수 있다.', '구성원의 동작을 연결하여 친밀감을 형성할 수 있다.' 이다. 수업개요는 종이 인형을 통해 신체관절의 움직임을 이해하고 이를 이용하여 다양한 동작 만들기이다.

준비물로는 종이인형, 할핀, 매직, 스티커, 음원파일이 있다.

도입

1. 인사나누기

2. 강사와 구성원소개

3. 프로그램 활동소개

4. 몸과 몸이 만나볼까요?

4-1. 신체부위 탐색하기에서는 우리 신체에 어떤 부위가 있는지 탐색해 본다. 예를 들어 머리, 팔, 다리, 팔꿈치 등이다.

4-2. 강사가 신체부위를 지시하면 손으로 지시한 신체부위끼리 만난다. 예를 들어 나의 신체 중 어깨와 손가락, 무릎과 팔꿈치, 귀와 어깨, 손과 머리 등이다.



4-3. 2명 혹은 3명, 구성원 전체가 만나본다. 예를들어 무릎 2명, 등 2명, 팔꿈치 2명, 어깨 3명 등이다.

4-4. 관절 이해하기에서는 각 관절의 이름과 움직일 수 있는 범위에 대해 이야기 나눈다.

전개

1. 움직이는 종이인형 만들기

1-1. 강사는 인형 도안을 예시로 보여주고, 모둠별로 인형을 만들도록 한다.

2. 종이인형으로 다양한 동작을 만들고 동작 연결하기

2-1. 모둠별 종이 인형을 자유롭게 움직여본다.

2-2. 마음에 드는 종이 인형의 동작을 움직임으로 만들어본다.

2-3. 모둠 구성원들의 동작을 순서대로 정하여 연결하도록 한다.

2-4. 동작 연결이 잘될 수 있도록 하나의 움직임에 4박자 (정지움직임) 로 박자를 정한다.





* 사진설명 : 왼쪽 사진은 신체 부위별로 나열된 종이인형 도안이고, 오른쪽 사진은 다양한 움직임을 하고 있는 완성된 종이인형이다.

3. 발표 및 감상하기

3-1. 모둠 별로 종이인형의 구성된 동작을 보여준 후, 종이인형 없이 연결된 동작을 발표한다.

3-2. 종이인형의 동작과 신체동작의 움직임을 비교하며 감상한다.

마무리

1. 각 관절의 움직임을 이해하였나요?
2. 나의 동작과 구성원들의 동작이 잘 연결되었나요?
3. 종이 인형이 되어 움직일 때의 느낌 생각해보기
4. 다음 차시 예고

장애유형별 적용방안

1. 지체장애

다양한 신체 만나기가 어려울 경우 손에 막대를 활용하여 터치한다.



2. 시각장애

'몸과 몸이 만나볼까요?' 활동 시 신체 부위를 강사가 터치한다. 자유롭게 걷기가 어려울 경우 움직임을 조율한다. 또한, 종이 인형을 만들고 동작을 연결하기 활동을 혼자보다는 그룹으로 활동하는 것이 좋다.

활용방안

tip

첫 번째, 같은신체 만나기 활동을 먼저 해 보고, 2가지 신체 나하나 친구하나 만나기 활동을 반복한다. 만나기 활동이 잘 이루어지면 만나서 떨어지지 않고 이동하기 활동을 진행할 수 있다.

두 번째, 다양한 음악을 활용하여 느리게, 빠르게 움직임을 확장 시킬 수 있다.

세 번째, 종이인형의 다양한 동작을 8박자, 4박자, 2박자 등으로 활용하여 무용작품으로 구성할 수 있다.

네 번째, 종이인형 완제품을 활용하면 간단히 진행될 수 있으나, 인형의 형태가 동일하게 나올 수 있으므로 도화지에 신체를 직접 그려서 만들면 다양한 형태의 종이 인형이 될 수 있다. 도화지를 활용할 경우 준비물에 펀치를 추가하면 할핀 사용이 편리하다.



2차시

2차시의 대주제는 라포형성, 기대효과는 긍정적 자기탐색, 프로그램명은 나는 000이야! 이다. 목표는 '백업의 성질을 이용하여 이동·비이동 움직임을 만들 수 있다.', '다른 사람과 접촉해서 춤을 출 수 있다.', '백업을 활용해서 나를 표현할 수 있다.'이다. 수업개요는 백업의 성질을 활용하여 나를 표현하고 다양한 움직임을 구성원들과 접촉하여 춤을 추는 활동이다.

준비물로는 다양한 크기와 색상의 백업, 가위, 마스킹 테이프, 스피커, 관련음악이 있다.

도입

1. 인사나누기

2. 강사와 구성원소개

3. 백업을 살펴보아요

3-1. 다양한 크기, 색상, 길이의 백업을 만져보고 이야기 나누기

3-2. 백업을 활용하여 어떤 모양을 만들 수 있을지 나를 표현할 수 있는 모양(형태)를 생각해보기



전개

1. 백업이 되어보아요

1-1. 백업을 구부리기, 펴기, 흔들기, 던지기 등 비이동 움직임을 찾아보기

1-2. 두 사람이 짝이 되어 한 명이 백업을 들고 비이동움직임(구부리기)을 하면 다른 구성원이 백업이 되어 움직이기

1-3. 한 명이 백업을 들고 비이동 움직임을 하면 구성원 전체가 백업이 되어 움직이기

* 비이동 움직임 : 자리를 이동하지 않고 제자리에서 할 수 있는 움직임 예) 구부리기, 펴기, 흔들기, 비틀기, 제자리 점프 등

2. 친구와 이어서 춤추기

2-1. 두 사람이 짝이 되어 신체를 연결하여 춤추기

2-2. 다양한 신체 부위가 연결되어 움직이기(예: 어깨와 어깨, 등과 등, 발과 발)

2-3. 다양한 방향, 높이, 부위 등을 사용하기

2-4. 제자리에서 시작하여 이동움직임을 하면서 춤추기(예: 걷기, 뛰기, 미끄러지기, 구르기 등)

*도움말 1: 손은 백업을 사용해야 하므로 신체 연결은 다른 부위를 사용할 수 있도록 지도한다.

*도움말 2: 움직임으로 연결할 때는 동시에 다같이 움직이지 않고, 모둠별로 진행한다.



마무리

1. 백업을 활용하여 움직임 연결이 잘 되었나요?
2. 나를 표현하는 모양이 잘 만들어졌나요?
3. 다음 차시 예고

장애유형별 적용방안

1. 지체장애

휠체어를 탄 구성원들은 이동 움직임이 가능한 범위에서의 움직임을 선택할 수 있도록 한다.

2. 시각장애

'백업이 되어보아요' 활동 시 다른 구성원들의 움직임을 강사가 설명해준다.
백업을 활용하여 나를 표현하는 모양을 만들 때 가위 사용에 도움을 준다.

활용방안

tip

첫 번째, 나를 표현한 백업을 릴레이 움직임을 하면서 확장시킬 수 있다.
예를들어 달리기를 해볼 수 있다.

두 번째, 백업 대신 대블럭을 활용하여 다양한 모양을 만들어 볼 수 있다.



3차시

3차시의 대주제는 감정표현, 기대효과는 감정인식 및 이해, 프로그램명은 감정식당이다. 목표는 '주변의 물건을 활용하여 얼굴을 그릴 수 있다.', '나의 감정이 나타난 가면을 만들 수 있다.', '자신의 감정을 신체로 표현할 수 있다.'이다. 수업개요는 주변에서 볼 수 있는 물건의 특징으로 나의 가면을 그려보고 다양한 얼굴 형태를 완성할 수 있도록 가면을 만들어 움직임과 연결시켜 본다.

준비물로는 주세페 아르침볼도 그림, 감정카드, 도화지, 가위, 매직, 스피커, 관련음악, 인조 자연물, 양면테이프가 있다.

도입

1. 인사나누기
2. 프로그램 활동소개
3. 주세페 아르침볼도(Giuseppe Arcimboldo) 그림 보기
 - 3-1. 그림을 보고 느껴지는 점들에 대해 이야기 나누기



봄



여름



가을



겨울

* **그림설명** : 자연물을 활용하여 얼굴의 옆모습을 표현한 4개의 그림이 있다. 왼쪽부터 차례대로 첫 번째는 봄, 두 번째는 여름, 세 번째는 가을, 네 번째는 겨울을 표현한 그림이다.

* **도움말** : 무엇이 보이는지, 어떤 느낌이 드는지, 제목과는 어울리는 재료들인지 서로 이야기를 나눠본다.

전개

1. 감정에는 어떤 것들이 있을까요?

1-1. 감정카드를 보여주며 여러 감정에 대해 이야기해 본다.

1-2. 언제, 어떨 때 감정들이 생기는지 자신의 상황에서 이야기를 나눈다.





* **그림설명** : 총 6개의 표정이 다른 캐릭터와 감정이 쓰여진 감정카드가 나열되어 있다. 왼쪽 부터 차례대로 첫 번째는 즐거움을 나타내는 카드, 두 번째는 행복함을 나타내는 카드, 세 번째는 화남을 나타내는 카드, 네 번째는 졸림을 표현한 카드, 다섯 번째는 무서움을 표현한 카드, 여섯 번째는 슬픔을 표현한 카드이다.

2. 나의 감정가면 만들기

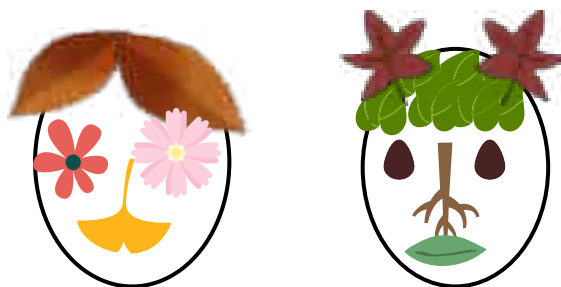
2-1. 주세페 아르핼볼드처럼 자연물을 탐색한다.

2-2. 나의 감정과 물건의 특징을 잘 표현할 수 있도록 관찰하거나 상상할 수 있는 시간을 가진 후 진행한다.

2-3. 눈, 코, 입 등 얼굴의 형태가 잘 드러나도록 한다.

2-4. 나의 감정 중 세 개의 감정을 선택하여 감정가면을 만든다.

2-5. 완성된 그림을 동그란 형태로 자르고 고무줄을 끼워 가면의 형태로 만들어본다.



* **그림설명** : 자연물을 활용해 꾸민 두 개의 가면이 있다. 첫 번째 가면은 낙엽으로 머리카락, 꽃 앞으로 눈, 은행잎으로 코와 입을 표현했으며, 두 번째 가면은 앞으로 머리카락, 시로 눈, 나뭇가지로 코, 앞으로 입을 표현했다.



3. 나의 감정은?

3-1. 내가 만든 가면에는 어떤 움직임이 어울릴지 찾아본다.

3-2. 역할 또는 특징을 잘 살려 움직여본다.

마무리

1. 주변의 자연물과 나의 감정이 얼굴로 잘 표현되었나요?

2. 내가 만든 동작이 가면과 잘 어울리나요?

3. 다음 차시 예고

장애유형별 적용방안

1. 지체장애

가면 만들기 활동 시 가위 사용 또는 붙이기 등 손의 조작이 어려운 경우 도움을 준다.

2. 시각장애

감정카드에 나오는 표정을 언어로 설명해 주고, 가면 만들기를 할 때 준비물과 위치를 안내해 도움을 준다.



활용방안

tip

첫 번째, 시각장애의 경우 손으로 자연물을 탐색하는 시간이 필요하므로, 가면을 만드는 소요 시간을 넉넉히 배분하여야한다.

두 번째, 가면을 동작으로 표현하는 데 어려움이 있는 경우 선을 활용하여 움직임 표현할 수 있다. 예시로 직선, 곡선, 지그재그, 물결이 있다.

세 번째, 가면 만들기를 할 때 자연물을 활용한 가면 혹은 매직, 색연필을 활용한 감정가면 등 다양한 재료를 사용하여 만들기 활동을 할 수 있다.

네 번째, 우리나라의 탈 혹은 가면을 활용하여 인물을 탐색하고 움직임 만들기 활동을 할 수 있다.



4차시

4차시의 대주제는 감정표현, 기대효과는 감정개방, 프로그램명은 문을 여시오! 이다. 목표는 '여러 감정을 몸으로 표현하는 방법을 터득할 수 있다.', '타인의 움직임 표현을 통해 타인의 감정을 알 수 있다.', '자기개방을 통해 긍정적인 커뮤니케이션을 경험할 수 있다.' 이다. 수업개요는 감정을 움직임으로 나타내 봄으로써 타인의 감정이 변화하였을 때 어떤 움직임을 보이는지 탐구하고 탐색할 수 있으며, 감정의 변화를 움직임으로 표현하면서 감정을 개방하는 방법을 터득할 수 있다.

준비물로는 스피커, 감정카드, 표정카드, 관련 음악이 있다.

도입

1. 인사나누기

2. 프로그램 활동소개

2-1. 여러 가지 감정을 움직임으로 표현해 보고, 가장 마음에 드는 움직임 3가지를 연결하여 나의 감정변화를 몸으로 표현해 보기

3. 간단한 몸풀이 스트레칭하기

3-1. 머리, 어깨, 허리, 무릎, 손, 발 등



전개

1. 감정과 표정

- 2-1. 감정과 표정에 대해 알아본다.
- 2-2. 어떤 감정이 들 때 자신이 어떤 표정을 짓는지 특징을 발표해 본다. 예를 들어 슬플 때는 입꼬리가 내려간다고, 화가 날 때는 눈썹이 올라간다고, 기쁠 때는 눈이 작아진다고 등

2. 감정과 움직임

- 2-1. 하나의 감정 단어카드를 선택하고 해당 감정을 신체 움직임으로 표현한다.
- 2-2. 나의 감정 움직임과 구성원들의 감정 움직임을 탐색해 본다.
- 2-3. 모듬을 만들어 감정의 순서를 정해보고 개인의 감정 움직임을 하나의 움직임으로 연결한다.
- 2-4. 한 모듬씩 연결된 감정 움직임을 발표한다.

마무리

- 1. 감정의 변화를 표현하면서 어떤 상상 또는 생각을 했나요?
- 2. 감정 움직임의 표현은 잘 되었나요?
- 3. 다음 차시 예고



장애유형별 적용방안

1. 시각장애

다른 사람의 작품을 감상할 수 있도록 움직임의 언어로 표현하여 설명해 준다.

활용방안

tip

첫 번째, 감정카드와 움직임의 연결이 어려울 경우 색깔 카드를 활용하여 감정과 색의 느낌을 연결하여 움직임 표현을 찾을 수 있다.

두 번째, 나의 움직임과 구성원들의 움직임을 연결할 때 박자를 다양하게 활용하여 작품으로 연결되게 만들 수 있다. 예를 들어 4박자, 2박자 등

세 번째, 강사는 각 모듈별 구성원들의 감정을 미리 파악하여 감정에 어울리는 음악을 제시할 수 있다.



5차시

5차시의 대주제는 감정표현, 기대효과는 감정수용, 프로그램명은 꼬덕꼬덕이다. 목표는 '다양한 소리를 경험할 수 있다.', '여러가지 방법으로 소리를 낼 수 있다.', '소리를 통해 서로간의 상호작용을 할 수 있다.'이다. 수업개요는 악기를 활용하여 나의 감정을 표현할 수 있는 소리로 만들어본다, 구성원들의 소리를 녹음하여 하나의 소리를 연결시켜 보고 서로의 소리를 공유함으로써 감정을 수용하고 긍정적인 상호작용을 해본다.

준비물로는 스피커, 리듬악기, 녹음기가 있다.

도입

1. 인사나누기

2. 프로그램 활동소개

3. 소리 만들기

3-1. 1열 원형으로 만들어 한 명씩 박수 한 번을 친다. 일정한 속도로 박수 치기를 한다.

3-2. 나의 신체, 책상, 바닥을 두드리며 소리를 만들어본다. 예를들어 4박자, 3박자, 2박자



3-3. 다양한 박자에 맞추어 소리 만들기를 1열 원형으로 구성원들이 앉아서 도미노로 발표한다.

전개

1. 어떤 소리가 날까?

1-1. 일상생활 속에서 흔히 들을 수 있는 소리를 한 사람씩 돌아가며 이야기해 본다.

1-2. 강사는 다양한 리듬악기를 제시하고, 구성원들은 본인이 마음에 드는 악기를 선택하여 다양한 방법으로 자유롭게 소리를 내본다. 예를들어 흔들기, 때리기, 쓸기 등

1-3. 한 명당 한 개의 악기를 선택한 후 4박자의 소리를 만들어본다.

1-4. 구성원들이 순서를 정해서 자신의 악기로 만든 4박자 소리를 도미노처럼 연결하여 발표한다.



* 그림설명 : 5개의 리듬악기의 그림이다. 첫 번째는 탬버린, 두 번째는 캐스터네츠, 세 번째는 트라이앵글, 네 번째는 마라카스, 다섯 번째는 작은 북과 채이다.



2. 우리의 소리

2-1. 3, 4명씩 하나의 모듬을 만들고 강사는 모듬별 소리를 연결하여 녹음한다.

2-2. 각 모듬에서 녹음된 소리를 들어보고 소리와 어울리는 움직임을 표현해 본다.

2-3. 움직임을 만들 때 하체, 상체, 전신을 구분하여 다양하게 움직여본다.

마무리

1. 구성원들에게 자신의 소리를 들려주었을 때, 어떤 감정이 들었나요?

2. 수업을 하고 난 뒤 변화된 감정이 있었나요?

3. 다음 차시 예고

장애유형별 적용방안

1. 시각장애

악기를 선택할 때 직접 만져보고 다양한 악기에 대한 설명과 소리를 느낄 수 있도록 한다.



활용방안

tip*

첫 번째, 악기의 소리에 맞추어 감정움직임을 연결하여 이야기할 수 있도록 한다.

두 번째, 악기 조작에 어려움이 있을 경우 목소리를 통해 소리를 표현할 수 있도록 한다.

세 번째, 리듬악기의 활용이 어려울 경우 본인의 신체나 수업 공간의 다른 물건을 사용할 수 있다.

네 번째, 악기의 소리에 맞추어 제자리에서 비이동 움직임 혹은 공간을 활용하여 이동 움직임으로 연결할 수 있다.



6차시

6차시의 대주제는 감정표현, 기대효과는 감정조절, 프로그램명은 신호등이다. 목표는 '약속 움직임을 통해 움직임을 조절할 수 있다.', '이동 비이동 움직임을 통해 공간을 경험해 볼 수 있다.', '나의 감정을 색깔에 빚대어 표현할 수 있다.', '움직임을 통해 감정을 느끼고 해소할 수 있다.' 이다. 수업개요는 신호등 색에 맞추어 동작을 약속하여 움직임을 함께할 수 있으며, 색에 따른 움직임을 통해 감정을 느끼고 해소할 수 있다.

준비물로는 다양한 색상의 원마커, 색 하드보드지, 마스킹 테이프, 스피커, 관련음악이 있다.

도입

1. 인사나누기
2. 프로그램 활동소개
3. 멀리, 가까이 움직여보기
 - 3-1. 마스킹 테이프로 바닥에 큰 네모를 만든다.
 - 3-2. 원마커를 한 사람씩 큰 네모 안에 던진다.



3-3. 한 사람씩 출발점에서 강사가 제시하는 색과 신체 부위를 원마커 하나에 한 부위씩 움직이며 건너간다.

3-4. 원마커 하나에 신체 부위 하나씩 만나는 지점이 1개에서 2개, 3개 점점 확장시키며 이동한다. 예를 들어 빨간색은 손, 파란색은 발, 노란색은 손, 빨간색은 발 등

전개

1. 감정 신호등

1-1. 모둠을 만들어 빨간색, 노란색, 초록색 3가지 색을 제시해 주고, 해당 색에 감정이름을 붙여본다. 예를들어 빨간색은 사랑, 화남, 우울, 열정 노란색은 편안, 안정, 행복 초록색은 만족, 외로움, 슬픔 등

1-2. 모둠 별로 선택한 색의 감정이름을 발표한다.

1-3. 모둠 별로 3가지 색에 대한 움직임 약속을 정한다. 예를 들어 빨간색은 두 발 뛰기, 노란색은 제자리 돌기, 초록색은 멈추기 등

1-4. 모둠 별로 네모 칸 안에서 강사가 제시하는 색을 자유롭게 이동하면서 움직인다.

2. 도형 약속의 움직임

2-1. 마스킹 테이프로 만든 네모 칸 안에 도형을 배치한다.



2-2. 도형에 약속의 움직임을 정한다. 예를 들어 세모는 제자리 뛰기, 네모는 달리기, 동그라미는 정지

2-3. 한 명씩 또는 두 명씩 네모 공간에서 음악에 맞춰서 자유롭게 움직임을 진행한다.

마무리

1. 색의 감정이름과 약속 움직임은 잘 표현되었나요?
2. 색상에 따라 다른 모둠의 감정이름과 약속움직임은 어떤 차이가 있었나요?
3. 다음 차시 예고

장애유형별 적용방안

1. 시각장애

발의 촉감으로 도형의 모양을 인식할 수 있으므로 이동할 때 인지할 수 있는 시간을 준다.

색을 보기 어려우므로 원마커의 색을 제외하고 신체 부위를 하나씩 옮겨가면서 움직인다.

활용방안

tip

신호등 3가지 색의 약속 움직임에 박자를 넣어 춤으로 표현할 수 있다.



7차시

7차시의 대주제는 상호작용, 기대효과는 공감적표현, 프로그램명은 무엇이 무엇이 똑같은가? 이다. 목표는 '미러링 활동을 통해 타인의 움직임을 탐색해 볼 수 있다.', '비언어적 소통 능력을 기를 수 있다.', '타인의 움직임에 집중할 수 있다.', '신체 반응의 집중력과 순발력을 향상 시킬 수 있다.' 이다. 수업개요는 어떤 자극에 대해 움직임으로 즉각적인 반응을 하는 즉흥의 표현이며, 모방하기와 통일을 경험하는 활동이다.

준비물로는 스피커, 관련음악이 있다.

도입

1. 인사나누기

2. 프로그램 활동소개

3. 거울에서 이미지가 나타나는 원리를 이야기하기

4. 강사 움직임과 거울되기

4-1. 강사가 리더가 되어 움직임을 만든다.

4-2. 구성원 전체가 거울이 되어 움직임을 모방한다.

4-3. 다양한 신체와 방향, 속도, 높이를 활용할 수 있도록 강사가 움직임을 표현한다.



전개

1. 거울이 되어보자

1-1. 두 명씩 짝을 지어 서로 마주 본다.

1-2. 순서를 정하고 한 사람씩 돌아가며 작은 동작에서 큰 동작으로 움직임을 표현해 본다. 예를 들어 손가락, 손바닥, 팔, 등, 다리, 옆으로 이동하기 등

1-3. 나머지 구성원은 짝의 움직임을 거울처럼 따라해 본다.

1-4. 역할을 바꾸어 활동한다.

2. 고장난 거울이 되어보자

2-1. 두 명씩 짝을 지어 서로 마주 본다.

2-2. 순서를 정하고 한 사람씩 돌아가며 고장 난 거울 움직임을 표현해 본다.

예를들어, 한 사람이 오른 팔을 위로 올리면 짝은 오른 팔을 아래로 내리기, 한 사람이 왼발을 들면 짝은 오른발 들기, 한 사람이 앉으면 짝은 서기 등

2-3. 고장 난 거울은 방향, 속도 등 다양하게 표현할 수 있도록 설명한다.

2-4. 역할을 바꾸어 활동한다.

3. 우리 모두 한 몸처럼

3-1. 한 명이 리더가 되고, 나머지 구성원들은 리더의 방향으로 바라본다.

3-2. 움직이는 한 명의 동작을 나머지 구성원들이 모두 똑같이 따라 해본다.

3-3. 구성원들이 돌아가면서 활동을 경험해 본다.



마무리

1. 거울의 원리를 이해하고 움직임이 다양하게 표현되었나요?
2. 자유로운 움직임에 즉각적으로 잘 표현되었나요?
3. 다음 차시 예고

장애유형별 적용방안

1. 지체장애

움직임을 상체 혹은 하체만을 움직여도 괜찮다는 설명을 해준다.

2. 시각장애

신체를 접촉하여 움직임을 따라 할 수 있도록 한다.

활용방안



첫 번째, 모둠이 다 같이 움직임일 경우 부딪혀서 다칠 수 있기에 한 모둠씩 진행한다.

두 번째, 그림자 놀이 원리를 설명하고, 거울 놀이와의 차이점을 이야기 나누며 그림자 놀이 활동을 할 수 있다.

세 번째, 거울이 되어보기 활동 시 손가락을 터치하며 움직임으로 연결할 수 있다.



8차시

8차시의 대주제는 상호작용, 기대효과는 협동심 및 소속감, 프로그램명은 여기여기 붙어라 이다. 목표는 '타인의 신체와 나의 신체를 탐구할 수 있다.', '구성원과 함께 만들어내는 활동으로 소속감과 협동심을 기를 수 있다.', '자신과 타인의 다른 점을 인지할 수 있다.' 이다. 수업 개요는 색 마스크 테이프를 활용하여 구성원의 신체 형태를 만들어본다, 타인의 신체와 다른 점을 구별 해 보고, 신체형태에 따른 움직임을 만들어볼 수 있다.

준비물로는 마스크 테이프, 스피커, 관련 음악이 있다.

도입

1. 인사나누기

2. 프로그램 활동소개

3. 색으로 만나는 신체

3-1. 마스크 테이프 빨강, 파랑, 노랑, 초록의 색을 각 2개씩 자신이 붙이고 싶은 신체 부위에 붙이기

3-2. 자유롭게 움직이기를 하다가 강사의 지시에 따라 신체 부위가 만나기. 예를 들어 색깔끼리 빨간색과 빨간색이 만나기, 신체끼리 어깨와 어깨가 만나기 등



전개

1. 신체 만들기

1-1. 짝을 지어 누울 사람과 신체를 따라 만들어 볼 사람을 정한다.

1-2. 활동실 내 공간을 확보하여 다양한 자세로 바닥에 눕고, 나머지 구성원은 짝의 신체를 따라 마스킹 테이프를 붙여 신체를 완성해 본다.

1-3. 역할을 바꾸어 실시해 본다.

2. 어떤 움직임이 있을까?

2-1. 구성원들은 모두 일어서서 바닥을 보며 어떤 신체 움직임이 있는지 자유롭게 이야기해 본다.

3. 우리의 신체 표현하기

3-1. 한 명씩 만들어진 신체 위에 누워보고, 동작을 따라 해 본다.

3-2. 동작 중 마음에 드는 3가지 동작을 선택한다.

3-3. 자신이 찾아본 3가지를 활용하여 움직임을 만들어본다.

3-4. 자신이 만든 움직임을 발표해 본다.



마무리

1. 신체 만들기를 할 때 다양한 움직임 동작이 이루어졌나요?
2. 움직임 만들기를 할 때 느낌은 어땠나요?
3. 다음 차시 예고

장애유형별 적용방안

1. 지체장애

바닥에 누워서 신체 만들기가 어려울 경우 앉아서 혹은 서서 벽을 활용한다.

2. 시각장애

손을 이용하여 만들어진 동작을 탐색할 수 있도록 시간을 제공한다.

활용방안

tip*

첫 번째, 도입부분 '색으로 만나는 신체' 의 경우 얼굴이나 엉덩이와 같은 민감한 부위에는 스티커를 붙이지 않도록 안내한다.

두 번째, 바닥에 눕는 것에 어려움이 있을 경우 벽 또는 책상을 사용할 수 있다.

세 번째, 마스킹 테이프 사용이 어려울 경우 전지에 누워 채색 도구를 활용해 신체를 따라 그려볼 수 있다.



네 번째, 움직임 동작 만들기를 할 때 정지 동작과 움직이는 동작을 상상하여 동작 만들기를 할 수 있다.



9차시

9차시의 대주제는 상호작용, 기대효과는 비언어적 소통, 프로그램명은 몸통이다. 목표는 '컵을 이용해 소리를 만들어보며, 다양한 리듬을 경험해 볼 수 있다.', '타인의 소리와 나의 소리의 다른 점을 찾아볼 수 있다.', '소리를 활용한 비언어적 소통으로 구성원 간 친밀감을 형성할 수 있다.'이다. 수업개요는 컵을 통해 소리의 리듬을 이해하고 움직임으로 연결해본다.

준비물로는 컵타 컵,스피커, 관련음악이 있다.

도입

1. 인사나누기

2. 프로그램 활동 소개

3. 컵 릴레이

3-1. 1열 원형으로 앉는다.

3-2. 구성원 모두 오른손에 컵을 들고 박자에 맞추어 컵을 이동한다. 예를 들어 4박자라면 1박은 내 앞 바닥에 한 번 두드리기, 나머지 3박은 오른쪽으로 컵을 이동시키기



3-3. 박자에 맞추어 전달이 잘 되면 신체를 활용하여 박자를 만들어 본다. 예를 들어 4박자라면 2박은 내 신체 2군데 두드리기, 남은 2박은 오른쪽으로 컵을 이동시키기

3-4. 박자를 8박, 4박, 2박 등 다양하게 활용할 수 있다.

전개

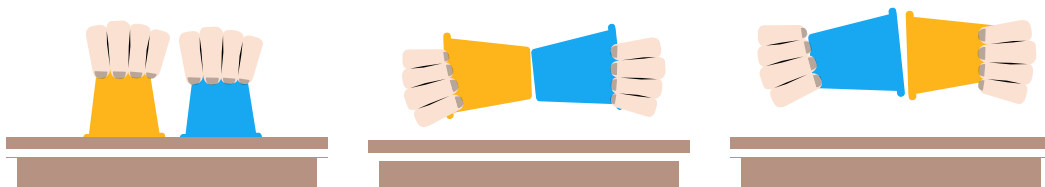
1. 컵으로 리듬 만들기

1-1. 컵을 이용하여 여러 가지 방법으로 소리를 내본다. 예를 들어 바닥에 두드려보기, 컵을 두드려보기, 컵끼리 부딪쳐보기 등

1-2. 여러 가지 방법을 사용하여 컵으로 4개의 소리 만들기. 예를 들어 바닥 두드리기 2회, 뒤집어서 바닥 치기 1회, 바닥 두드리기 1회 등

1-3. 컵으로 만든 4개의 소리를 2회 반복하여 8박자 리듬 만들기

1-4. 한 명씩 돌아가면 자신이 만든 리듬을 발표해 본다.



* **그림설명** : 양손에 다른 색의 컵을 잡고 있는 3가지의 컵타 활용 방법 그림이다. 첫 번째는 컵의 바닥을 잡고 입구는 아래를 향해 있다. 두 번째는 컵의 입구를 잡고 컵의 바닥끼리 만나 있다. 세 번째는 컵의 바닥을 잡고 컵의 입구 끼리 만나있다.



2. 몸으로 리듬 만들기

2-1. 자신의 신체를 이용하여 여러 가지 방법으로 소리 내보기. 예를 들어 박수 치기, 발 구르기, 무릎치기, 배치기, 손발 치기 등

2-2. 신체를 이용하여 4개의 소리 만들기. 예를 들어 발 구르기 2회, 제자리 점프 1회, 박수 치기 1회 등

2-3. 2명씩 모듬을 만들어 자신이 만든 신체 소리를 공유한다.

2-4. 자신이 만든 리듬과 짝궁이 만든 신체 소리를 연결하여 하나의 리듬을 만든다.

2-5. 조별로 돌아가면서 신체 리듬을 발표한다.

3. 움직임 리듬 만들기

3-1. 자신의 신체를 이용하여 4박 정지 움직임으로 리듬 만들기. 예를 들어, 오른손 만세 1박, 왼손 만세 1박, 어깨 으쓱으쓱 2박 등

3-2. 4명씩 모듬을 만들어 자신이 만든 신체 움직임을 서로 공유한다.

3-3. 자신이 만든 리듬 움직임과 구성원들이 만든 움직임을 연결하여 하나의 움직임으로 만든다.

3-4. 모듬별로 움직임 리듬을 발표한다.



마무리

1. 컵으로 만든 리듬이 잘 표현되었나요?
2. 움직임 리듬 만들기에 어려움은 없었나요?
3. 다음 차시 예고

장애유형별 적용방안

1. 시각장애

모듬 활동 시 다른 구성원의 움직임을 설명해 준다.

활용방안

tip

컵이 아닌 리듬악기로 대체하여 사용할 수 있다.

예를 들어, 리듬막대, 탬버린, 트라이앵글, 소고 등



10차시

10차시의 대주제는 상호작용, 기대효과는 지지와 지원, 프로그램명은 나는 너의 지지대이다. 목표는 '직접 조각상이 되어보며 신체의 다양한 움직임을 탐색해 볼 수 있다.', '타인에게 신체를 맡겨봄으로써 지지를 경험할 수 있다.', '가벼운 신체접촉을 통해 긍정적인 상호작용을 경험해 볼 수 있다.'이다. 수업개요는 조각상의 형태를 살펴보고, 신체의 다양한 움직임으로 나만의 조각상을 만들어본다.

준비물로는 조각상 사진, 스피커, 관련 음악이 있다.

도입

1. 인사나누기

2. 프로그램 활동 소개

3. 릴레이 조각상이 되어보기

3-1. 전체 구성원을 두 모둠으로 만들어 1열로 앉는다.

3-2. 모둠 구성원들이 순서를 정해서 1번 구성원에게 조각상 사진을 보여준다.

이때, 다른 구성원들은 뒤돌아 앉는다.

3-3. 1번 구성원이 2번 구성원에게 움직임을 전달한다.



3-4. 순서대로 마지막 구성원까지 한 명씩 순서대로 움직임을 전달한다.

3-5. 움직임 전달이 끝나면 마지막 구성원의 움직임을 보고, 1번 구성원의 움직임과 비교해 본다.



* 사진설명 : 5개의 다른 조각상들이 나열되어있다. 첫 번째는 자유의 여신상, 두 번째는 미켈란젤로의 피에타, 세 번째는 로댕의 생각하는 사람, 네 번째는 밀로의 비너스상, 다섯 번째는 제주의 돌하르방이다.

전개

1. 조각상 살펴보기

1-1. 조각상 이미지를 보며 이야기를 나누어본다. 예를 들어, 조각상은 어떤 생각을 하는 것 같나요?, 어떤 자세인가요?, 조각상이 움직인다면 어떤 움직임을 할까요? 등



2. 조각상 되어보기

- 2-1. 2명씩 모듬을 만들어 조각상이 될 사람과 작가가 될 사람을 정한다.
- 2-2. 조원은 서로 손을 잡고 자유롭게 걷는다.
- 2-3. 공간을 확보하여 한 사람은 눈을 감고 조각상이 된다.
- 2-4. 또 다른 사람은 작가가 되어 조각상 구성원의 신체를 움직여 조각상의 모양을 만든다.
- 2-5. 서로 역할을 바꾸어 해본다.

3. 상상움직임 만들기

- 3-1. 모듬별로 조각상 사진을 3장씩 받아 움직임을 살펴본다.
- 3-2. 조각상 사진의 순서를 정해서 정지 동작의 조각상이 되어본다.
- 3-3. 조각상의 움직일 수 있다고 생각하여 상상움직임을 만들어본다.
- 3-4. 3개의 조각상의 움직임을 연결하여 표현해 본다.

4. 발표하기

- 4-1. 모듬별로 조각상의 정지움직임과 상상움직임을 발표한다.
- 4-2. 다른 모듬에서의 조각상은 움직임에 어떤 차이가 있는지 살펴본다.



마무리

1. 조각상의 움직임이 그대로 잘 표현되었나요?
2. 눈을 감고 나의 몸을 맡겼을 때, 어떤 감정이 느껴졌나요?
3. 다음 차시 예고

장애유형별 적용방안

시각장애

조각상의 사진을 어떤 모습인지 언어로 설명해 준다.

움직임을 전달할 때 손으로 구성원의 손과 다리를 터치하여 어떤 동작을 하고 있는지 알아차릴 수 있도록 한다.

활용방안

tip

조각상 대신 유명 건축물을 통해 움직임을 활용할 수 있다.

예를 들어 성, 다리, 피라미드 등이 있다.



11차시

11차시의 대주제는 자기결정권, 기대효과는 성취감과 유능감, 프로그램명은 내가 주인공이다. 목표는 '우리나라 민속놀이인 강강술래에 대해 알 수 있다.', '강강술래의 놀이요와 놀이를 구성원들과 함께 즐겨볼 수 있다.', '대문놀이를 다양한 방법으로 변형시켜 보면서 성취감을 느껴볼 수 있다.'이다. 수업개요는 강강술래에 대해 알아보고, 강강술래의 '대문놀이' 놀이요를 함께 불러본다. 대문놀이의 움직임을 배워보고 다양한 문의 형태를 만들어 문을 통과해 본다.

준비물로는 스피커, 영상자료, 화면이 있다.

도입

1. 인사나누기
2. 프로그램 활동 소개
3. 간단한 몸풀이 스트레칭하기. 예를들어 머리, 어깨, 허리, 무릎, 손, 발 등

전개

1. 우리나라 민속놀이 강강술래에 대해 알아보기

- 1-1.영상을 감상하며 어떤 느낌이 들었는지 자유롭게 이야기를 나누어본다.



2. 강강술래 중 대문놀이의 놀이요 불러보기

1-1. 대문놀이 놀이요 가사

선창: 문지기 문지기 문열어주소 , 후창: 열쇠없어 못열겠네, 선창: 어떤 대문에 들어갈까?, 후창: 동대문에 들어가 또는 서대문, 남대문 등



강강술래 영상



대문놀이 영상

* 사진설명 : 2개의 QR코드가 나열되어있다. 왼쪽의 QR코드는 강강술래 영상링크가 연결되어있고, 오른쪽의 QR코드는 강강술래 중 대문놀이 영상링크가 연결되어있다.

3. 어떤 문이 있을까?

3-1. 다양한 문의 종류에 대해 돌아가며 이야기해 본다. 구성원들이 문의 종류에 대해 어려움을 보일 경우 강사가 다양한 종류의 문 이미지를 제시해 줄 수 있다. 예를 들어 미닫이문, 회전문, 자동문 등

3-2. 문을 열고 이동할 때 어떻게 움직이는지 돌아가며 표현해 본다.

3-3. 두 명씩 하나의 조를 만들어 하나의 문을 선택한다.

3-4. 조원이 함께 선택한 문을 동작으로 만들어보고, 이름을 붙인 다음 돌아가면서 선보인다.



4. 우리만의 대문놀이

4-1. 한 조씩 돌아가며 대문이 되고, 나머지 구성원들은 해당 문을 통과해 본다. 대문이 된 구성원과 나머지 구성원들은 앞서 배운 대문 놀이요를 선창과 후창으로 나누어 부르며 진행한다.

4-2. 강사는 대문놀이가 한번 진행된 이후, 대문의 높이를 조절하거나 진행속도를 조절하여 놀이의 형태를 변형시켜 반복한다.

마무리

1. 강강술래 중 대문놀이에 대해 알 수 있었나요?
2. 우리만의 대문놀이를 만들면서 어떤 느낌이 들었나요?
3. 다음 차시 예고

장애유형별 적용방안

1. 시각장애

구성원들이 함께 만든 문에 대한 설명을 해준다.

활용방안



첫 번째, 모든 구성원이 함께 하나의 문을 협동하여 만들어 볼 수 있다.

두 번째, 문을 통과할 때 마다 하나의 미션을 제공하여 놀이를 추가할 수 있다.

예를 들어 하이파이브, 인사 등



12차시

12차시의 대주제는 자기결정권, 기대효과는 긍정적 자기개념과 가능성 확장, 프로그램명은 나의 시상식이다. 목표는 '본인의 장점을 스스로 찾아볼 수 있다.', '본인의 장점을 구성원들에게 소개함으로써 긍정적인 자아개념을 확장시킬 수 있다.', '서로의 장점을 공유하면서 긍정적인 상호작용을 경험할 수 있다.' 이다. 수업개요는 본인의 장점을 찾아보고 움직임으로도 표현해본다. 본인의 장점을 티셔츠에 표현해본다. 장점티셔츠를 착용하고 런웨이를 걸어본다.

준비물로는 스피커, 빨간색 부직포 혹은 색지, 흰색 무지 티셔츠, 패브릭 마커가 있다.

도입

1. 인사나누기
2. 프로그램 활동 소개
3. 간단한 몸풀이 스트레칭하기 예를들어 머리, 어깨, 허리, 무릎, 손, 발 등

전개

1. 퀴즈 나의 장점은 무엇일까요?



1-1. 자신의 장점을 3가지 생각해 본다.

1-2. 한 명씩 본인의 장점을 움직임으로 퀴즈를 내보고, 나머지 구성원들은 정답을 맞혀본다.

2. 장점 티셔츠 만들기

2-1. 하얀색 티셔츠와 패브릭 마커를 전달한다.

2-2. 본인이 선택한 장점 3가지를 하나의 티셔츠에 그려 꾸며본다.

2-3. 나의 장점을 움직임으로 만들어 본다.



장점 1: 웃음이 많다, 장점 2: 노래를 잘부른다, 장점 3: 손이 예쁘다.

*** 그림설명 :** 3가지 장점이 그려진 티셔츠가 있다. 첫번째 장점은 '웃음이 많다' 로 티셔츠 왼쪽 중간 부분에 웃는 얼굴을 그렸다. 두번째 장점은 '노래를 잘 부른다' 로 티셔츠 오른쪽 상단에 음표 3개를 그렸다. 세번째 장점은 '손이 예쁘다' 로 티셔츠 하단 중간에 손을 그렸다.



3. 장점 패션쇼

3-1. 바닥에 빨간색 부직포 혹은 색지를 배치하여 런웨이를 만든다.

3-2. 한 사람씩 자신의 장점 3가지를 이야기하고 자신 있는 움직임으로 런웨이를 걸어본다.

3-3. 나머지 구성원들은 큰 박수와 함께 호응을 보내며 런웨이에 선 구성원을 격려해 준다.

"나는 웃음이 많아요"
"나는 노래를 잘 불러요"
"나는 손이 예뻐요"



* **그림설명** : 한 명의 사람이 자신이 만든 장점 티셔츠를 입고 부직포 혹은 색지로 만든 런웨이 위에 포즈를 취하고 있다. 그리고 자신의 장점 3가지를 말하고있다.

마무리

1. 나의 장점을 잘 발견할 수 있었나요?
2. 나의 장점이 움직임으로 잘 표현되었나요?
3. 12차시 동안의 자신의 소감을 한 사람씩 돌아가며 나누어본다.
4. 그동안 프로그램에 함께 참여한 구성원들에게 고마운 마음을 전달한다.



장애유형별 적용방안

시각장애

패션쇼를 진행할 때 구성원들과 함께 이동한다.

활용방안

tip

티셔츠의 뒷면을 롤링 페이퍼로 활용하여 서로에게 간단한 소감을 작성해 볼 수 있다.



제 3장

미술





미술의 개념



1

미술의 정의

미술(美術)에서의 미(美)는 재현 또는 표현하는 것을 목표로 여러 재주나 기예를 의미한다. 이처럼 미술(美術)은 공간적 또는 시각적 아름다움을 표현하는 것으로, 사람의 감정이나 뜻을 나타내는 예술의 한 종류라고 말할 수 있다.



2

미술의 기본요소

미술작품은 점, 선, 면, 형태, 명암, 색, 질감, 공간의 기본요소를 이용해 만들어지며, 각 요소가 서로 연결되어 작품의 전체적인 느낌을 결정한다. 미술의 기본 요소는 아래와 같다.

첫 번째, 점(Spot)은 가장 기본 요소로 작고 둥글게 찍은 표를 의미한다. 점이 일정 방향으로 이어지면 선을 이룰 수 있으며, 입체감·방향감·동세 등을 표현할 수 있다.

두 번째, 선(Line)은 점이 모여서 이루어진 것으로 그어 놓은 금이나 줄을 의미한다. 사물의 윤곽이나 형태를 인식하게 하며 강약, 속도 등에 따라 특성과 의도를 강화할 수 있고, 반복·대칭·균형 등을 표현할 수 있다.

세 번째, 면(Plane)은 선이 연속되어 이루어진 것으로, 2차원에 속하며 사물의 겉으로 드러난 쪽의 평평한 바닥을 의미한다. 일반적으로 사물의 테두리를 이루며, 형과 형태 등을 표현할 수 있다. 입체적으로 표현할 시 덩어리감, 부피감, 양감 등을 표현할 수 있다.

네 번째, 형태(Shape 또는 Form)는 2차원의 형(Shape) 과 3차원의 형태(Form)로 나뉘나 일반적으로는 어떠한 구조나 전체를 이루고 있는 구성체가 일정하게 갖추고 있는 모양을 의미한다.



평면에서의 형은 선이 연속되어 이루어지고 입체에서의 형태는 면이 연속되어 이루어진다는 차이가 있다.

다섯 번째, 명암(Light and Shade)은 빛의 방향이나 강약에 따라 밝음, 어두움으로 구분되는 것으로 색의 농담이나 밝기의 정도를 이르는 말을 의미한다. 물체의 입체감, 실재감 등을 표현할 수 있다.

여섯 번째, 색(Color)은 빛을 흡수하고 반사하는 결과로 물체가 빛을 받을 때 빛의 파장에 따라 그 표면에 나타나는 특유한 빛을 의미한다. 명도, 채도, 색상으로 이루어져 있으며, 이것들의 값에 따라 삼원색, 보색, 간색, 유채색, 무채색 등으로 나눈다.

일곱 번째, 질감(Texture)은 물체의 표면이 거칠거나 부드러운 느낌으로 재질의 차이에서 받는 느낌을 의미한다. 촉각을 시각적인 정보로 느낄 수 있어 실재감을 표현할 수 있다.

여덟 번째, 공간(Space)은 묘사되지 않은 부분과 물체가 놓이지 않은 여백을 뜻하는 말로 일반적으로는 공간감이라 일컬으며, 이는 평면에서 공간적인 부피를 느끼게 하는 감각을 의미한다.



3

미술의 장르

시대에 따른 개념 뿐만 아니라 새로운 기술과 기법, 나아가 장르 간 복합적 또는 융합적 방법 등으로 미술의 장르는 지속해서 확장되고 있다. 대표적인 미술 장르로는 회화, 판화, 조각, 건축, 설치, 미디어 등이 있으며, 이는 아래와 같다.

첫 번째, 회화는 여러가지 선이나 색채로 평면상에 형상을 그려내는 조형 작품이다.

두 번째, 판화는 나무, 수지, 금속, 돌 따위로 이루어진 판에 그림을 새기고 색을 칠한 뒤에 종이나 천을 대고 찍어서 만든 그림 작품이다.

세 번째, 조각은 주로 나무, 돌, 금속 따위로 만들며 재료를 새기거나 깎아서 입체형상을 만든 작품이다.

네 번째, 건축은 집이나 성, 다리 따위의 구조물을 그 목적에 따라 설계하여 흙이나 나무, 돌, 벽돌, 쇠 따위를 써서 세우거나 쌓아 만든 작품이다.

다섯 번째, 설치는 미술 작품을 주위 공간과 융합하게 설치해 완성된 작품이다.

여섯 번째, 미디어는 새로운 미디어 과학 기술을 활용하여 제작한 작품이다.



4

미술교육

미술교육에서는 창작이 인간에게 미치는 자연스러운 효과를 강조하지만, 순수미술 (fine art) 에서는 창작자의 작품세계와 완성 작품의 미적가치를 강조한다. 이처럼 미술교육의 기본 철학과 순수미술의 기본철학은 분명히 다르다고 정의할 수 있으나, 개인의 작품과 그 개인을 따로 분리해서는 안 된다.

미술과 교육과정에서는 “미술은 개인의 느낌이나 생각을 시각적 조형 언어를 통하여 창조하고 발전시켜 나가는 예술의 한 영역”이며, 미술작품은 그 시대의 문화를 기록하고 반영하기 때문에 우리는 “미술 문화를 통해 과거와 현재를 이해하고 나아가 문화의 창조와 발전에 공헌”할 수 있다고 본다.



참고문헌

- 국립국어연구원 (1999). 표준국어대사전. 두산동아
- 교육부 (1997a). 중학교 교육 과정 교육부 고시 제 1997-15호, 200~205.
- 교육부 (1997b). 7차 교육과정 해설서Ⅳ(체육, 음악, 미술).
- 안덕현 (2012). 미술 교과서에 나타난 전통에 관한 미술교육의 문제점. 서울대학교 석사학위논문.
- Lowenfeld, Viktor(1993). 인간을 위한 미술교육. 서울: 미진사.



미술분야

문화예술교육 프로그램의 실제



장애인 문화예술교육 프로그램

장애인 문화예술교육 프로그램은 총 12차시로 초기, 중기1, 중기2, 후기 4단계로 나뉜다. 각 단계별 목표 및 주제를 살펴보면 초기단계에서는 라포형성, 중기1 단계에서는 감정표현, 중기 2단계에서는 상호작용, 후기단계에서는 자기결정권이다.

매 차시별 프로그램 세부항목으로는 대주제, 기대효과, 프로그램명, 목표, 수업개요, 준비물이 있으며, 프로그램은 도입, 전개, 마무리의 순서를 거쳐 진행된다.

다음 장 부터는 매 차시별 세부 프로그램을 살펴보고자한다.



1차시

1차시의 대주제는 라포형성, 기대효과는 긴장완화 및 친밀감 형성, 프로그램명은 누구게? 이다. 목표는 '적절한 자기개방을 이룰 수 있다.', '자신을 인식하고 표현할 수 있다.', '완성된 작품 공유를 통해 친밀감을 형성할 수 있다.' 이다. 수업개요는 자신을 상징화 할 수 있는 별칭을 정해본다. 그리기와 꾸미기를 통해 별칭이 나타날 수 있도록 표현하고, 작품을 활용해 자신을 소개한다.

준비물로는 테이블 배너, A4용지, 연필, 지우개, 색연필, 사인펜, 손코팅지, 펀치가 있다.

도입

1. 인사나누기

2. 강사와 구성원소개

3. 마인드 맵 그리기

3-1. A4용지에 나와 관련된 단어들을 작성한다.

3-2. 단어와 어울리는 색깔을 찾아 색연필이나 사인펜으로 동그라미를 그려본다.

3-3. 관련성이 높은 단어들끼리 연결한다.



* 마인드 맵이란? '생각의 지도'란 뜻으로, 자신의 생각을 지도 그리듯 이미지화해 정리하는 방법

4. 프로그램 활동소개

전개

1. 별칭 정하기

1-1. 프로그램에 참여하는 동안 이름을 대신해 사용할 상징적인 별칭을 정해 본다.

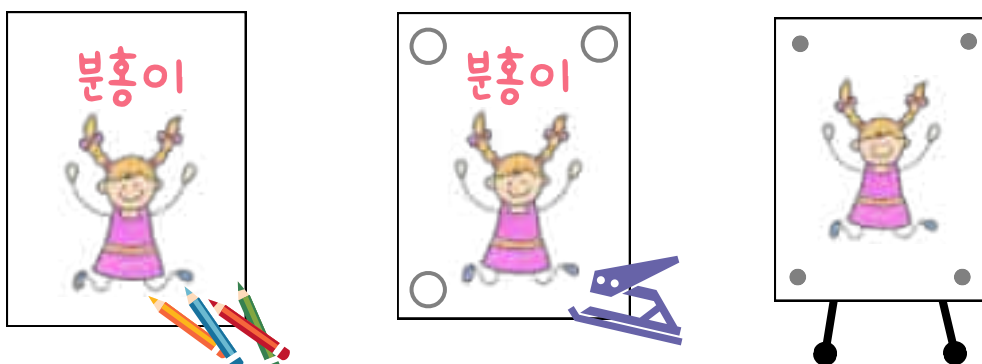
2. 별칭 배너 그리기

2-1. A4용지에 별칭을 상징화해 그려본다.

2-2. 색연필과 사인펜을 활용하여 상징화한 별칭을 채색하고 꾸며본다.

2-3. 완성된 작품을 손 코팅지에 넣어 코팅한다.

2-4. 펀치로 모서리에 구멍을 뚫어 테이블 배너에 걸어본다.





* 사진설명 : 프로그램의 진행과정을 보여주는 3장의 종이 나열되어 있다. 첫 번째는 종이 상단에는 별칭으로 정한 '분홍이'라는 글자가 적혀있고, 아래에는 양갈래 머리를 하고 분홍색 원피스를 입은 소녀가 만세를 하며 제자리 뛰기를 하는 그림을 그려져 있다. 두 번째 종이는 첫 번째 종이의 각 모서리에 펀치를 뚫고 있는 모습을 보여주고 있다. 세 번째 종이는 구멍을 뚫은 종이를 배너에 걸어놓은 모습을 보여주고 있다.

마무리

1. 별칭 배너 소개하기

1-1. 강사는 첫 만남에 너무 많거나 적은 자기개방이 이루어지지 않도록 안내한다. 자기개방이란? 자신의 개인정보를 밝힘으로써 다른 사람에게 자신을 알리는 것이다.

1-2. 완성된 별칭 배너를 책상 위에 배치한다.

1-3. 자신의 배너를 소개하고, 발표가 끝난 구성원에게 "환영합니다!" 라고 함께 말해준다.

2. 오늘 배운 내용 떠올리며 느낀 점 이야기 나누기

2-1. 적절한 자기개방은 무엇이라고 생각하나요?

2-2. 나를 나타내는 별칭 배너 만들기 작업은 어땠나요?

3. 다음 차시 예고



장애유형별 적용방안

1. 지체장애

편치를 활용한 테이블 배너 걸기 대신 스탠딩 클립보드를 활용할 수 있다.

2. 시각장애

다양한 도장과 인주를 제공하여 별칭 배너 그리기 활동을 진행할 수 있다. 예를 들어 한글, 알파벳, 아라비아 숫자가 적힌 도장.

3. 발달장애

다양한 도형이나 색칠만으로 자신을 표현할 수 있다.

활용방안

tip

테이블 배너가 없을 경우, 8절 도화지를 활용해 삼각 명패를 만들고 꾸미는 활동으로 대체할 수 있다.



2차시

2차시의 대주제는 라포형성, 기대효과는 긍정적 자기탐색, 프로그램명은 나는 000이야! 이다. 목표는 '주사위 만들기를 통해 정육면체의 구성을 이해할 수 있다.', '자신의 다양성을 인식하고 표현할 수 있다.' '수용경험을 통해 친밀감을 형성할 수 있다.'이다. 수업개요는 주사위의 구성과 특성을 이해한다. 자신의 다양성이 나타날 수 있도록 주사위를 만들고, 이를 대신 소개하는 과정을 통해 구성원과의 공감을 이룬다.

준비물로는 주사위, 주사위 도안, 가위, 풀, A4용지, 연필, 지우개, 색연필, 사인펜이 있다.

도입

1. 인사나누기

2. 드러내고 싶은 나와 숨기고 싶은 나 구분하기

2-1. A4용지에 구분선을 그어 영역을 구분한다.

2-2. 어떠한 이유로 드러내거나 숨기고 싶은지, 단어 또는 한 줄 글쓰기로 목록을 작성해 본다.

3. 프로그램 활동소개



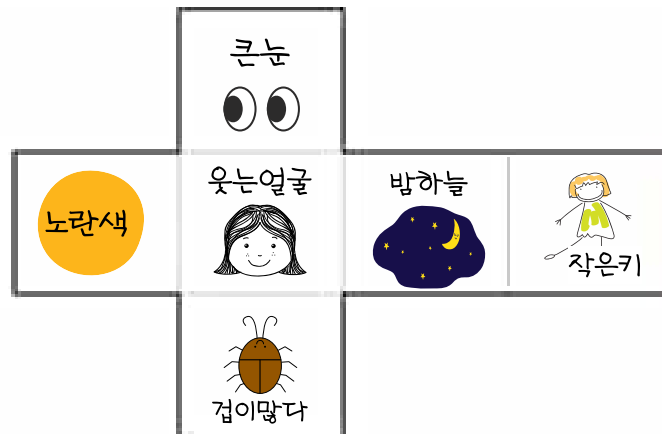
전개

1. 주사위 만져보기

- 1-1. 주사위의 여섯 면을 확인한다.
- 1-2. 주사위를 통해 우연성을 인식한다.

2. 나를 담은 주사위 만들기

- 2-1. 자신의 다양성이 나타날 수 있도록 여섯 개의 목록을 선정한다.
- 2-2. 해당 목록을 주사위 도안 위에 자유로운 방식으로 표현한다.
- 2-3. 가위질과 풀칠을 해 주사위를 조립한다.



* **그림설명** :자신의 다양성 6개가 작성된 정육면체 주사위 도안이다. 왼쪽부터 첫 번째는 노란색 동그라미와 노란색이라는 글씨, 두번째 상단에는 눈 그림과 큰눈이라는 글씨, 두번째 중간에는 웃고있는 여자의 얼굴과 웃는얼굴이라는 글씨, 두번째 하단에는 바퀴벌레의 그림과 겉이많다라는 글씨, 세번째는 밤하늘에 달과 별이 떠있는 그림과 밤하늘이라는 글씨, 네번째는 단발머리에 원피스를 입은 여자 그림과 작은키라는 글씨가 쓰여져있다.



마무리

1. 주사위 던지기 및 대신 소개하기

- 1-1. 완성된 주사위를 옆 구성원과 바꾸어 갖는다.
- 1-2. 바꾸어 가진 주사위를 던지고 나오는 면을 대신해 소개한다.
- 1-3. 구성원과 나 사이에 비슷한 부분이 소개된다면, 이에 관해 이야기 나누며 공감해 본다.

2. 오늘 배운 내용 떠올리며 느낀 점 이야기 나누기

- 2-1. 자신의 다양성을 주사위에 표현하는 작업은 어땠나요?
- 2-2. 구성원이 나의 작품을 대신 소개할 때 어떤 경험을 했나요?

3. 다음 차시 예고

장애유형별 적용방안

1. 지체장애

완제품 주사위에 나를 담은 종이를 잘라 붙이는 방법을 활용할 수 있다.

2. 시각장애

클레이로 주사위 형태를 만들고 스크래치 스틱으로 새겨, 나를 담은 주사위 만들기 활동을 진행할 수 있다.



3. 발달장애

주사위 도안에 번호를 매겨 풀칠해 붙여야 하는 위치를 안내할 수 있다.

활용방안



주사위 도안이 없는 경우, 동서남북 종이접기를 활용해 자신을 담아내는 활동으로 대체하고, 이를 놀이와 접목해 진행할 수 있다.



3차시

3차시의 대주제는 감정표현, 기대효과는 감정인식 및 이해, 프로그램명은 감정식당이다. 목표는 '얼굴의 구성과 감정의 다양성을 이해할 수 있다.', '평면작업을 입체작업으로 재구성할 수 있다.', '클레이를 활용해 긴장을 이완할 수 있다.'이다. 수업개요는 나만의 감정카드를 그린다. 클레이를 활용해 얼굴 이모티콘을 만들고, 이를 구성원과 사고파는 과정을 통해 감정의 다양성을 인식한다.

준비물로는 감정카드, 클레이, 종이접시, 사각 메모지, A4용지, 연필, 지우개, 색연필, 사인펜, 라텍스 장갑이 있다.

도입

1. 인사나누기

2. 감정카드 보기

2-1. 감정카드를 활용하여 최근에 느낀 자신의 감정을 찾아본다.

2-2. 감정을 느낀 상황에 관해 이야기 나누어 본다.





* **그림설명** : 총 6개의 표정이 다른 캐릭터와 감정이 쓰여진 감정카드가 나열되어 있다. 왼쪽 부터 차례대로 첫 번째는 즐거움을 나타내는 카드, 두 번째는 행복함을 나타내는 카드, 세 번째는 화남을 나타내는 카드, 네 번째는 졸림을 표현한 카드, 다섯 번째는 무서움을 표현한 카드, 여섯 번째는 슬픔을 표현한 카드이다.

3. 프로그램 활동소개

전개

1. 감정카드 그리기

1-1. 사각 메모지에 나만의 감정카드를 최소 3장 이상 그려본다.

2. 얼굴 이모티콘 만들기

2-1. 나만의 감정 카드를 입체로 표현하기 위해, 클레이로 얼굴 형태 이모티콘을 만든다.

2-2. 감정이 잘 드러날 수 있도록 눈, 코, 입 등을 자세히 표현한다.

마무리

1. 감정 사고팔기

1-1. 종이 접시에 얼굴 이모티콘을 담고, 밑면에 감정 이름을 적는다.



1-2. 작품을 한곳에 모아 사고 싶은 얼굴과 사고 싶지 않은 얼굴의 목록을 A4용지에 작성해 본다.

1-3. 어떠한 이유로 목록을 작성하게 됐는지 구성원에게 소개한다.

2. 오늘 배운 내용 떠올리며 느낀 점 이야기 나누기

2-1. 평면작업을 입체작업으로 재구성하는 것은 어땠나요?

2-2. 새롭게 배웠거나 느껴진 감정이 있나요?

3. 다음 차시 예고

장애유형별 적용방안

1. 지체장애

라인 클레이를 제공함으로써 클레이 빗기를 최소화 해 표정을 표현할 수 있다.

2. 시각장애

완성된 얼굴 이모티콘을 만져봄으로써 감정 사고팔기 활동을 진행할 수 있다.

3. 발달장애

다양한 표정의 인물사진을 예시로 관찰한 뒤 활동을 진행할 수 있다.



활용방안

tip

촉감이 예민한 경우 라텍스 장갑을 제공해 클레이를 다뤄볼 수 있도록 돕는다.
그럼에도 어려움을 보인다면 종이접시에 얼굴 그리기 활동으로 대체할 수 있다.



4차시

4차시의 대주제는 감정표현, 기대효과는 감정개방, 프로그램명은 문을 여시오!이다. 목표는 '사물을 관찰하고 구조를 이해할 수 있다.', '사물을 활용해 작품을 만들 수 있다.', '신체활동을 통해 부정적 감정을 해소할 수 있다.'이다. 수업개요는 각 구성원은 부정 볼링 핀을 그린다. 전 구성원이 함께 가림막을 만들고, 가림막과 부정 볼링 핀을 활용해 볼링 게임을 진행한다.

준비물로는 볼링 핀 도안, 연필, 지우개, 볼링 핀, 유성 매직, 하드보드지, 관련 음원이 있다.

도입

1. 인사나누기

2. 부정적 감정 인식하기

2-1. 가장 다루기 힘든 부정적 감정이 무엇인지, 해당 감정은 나에게 언제 찾아오는지 3분 간 눈을 감고 차분히 상상해 본다. 이때 강사는 차분한 배경 음악을 제공하고, 개인적 몰입을 위해 언어를 사용하지 않도록 지도한다.

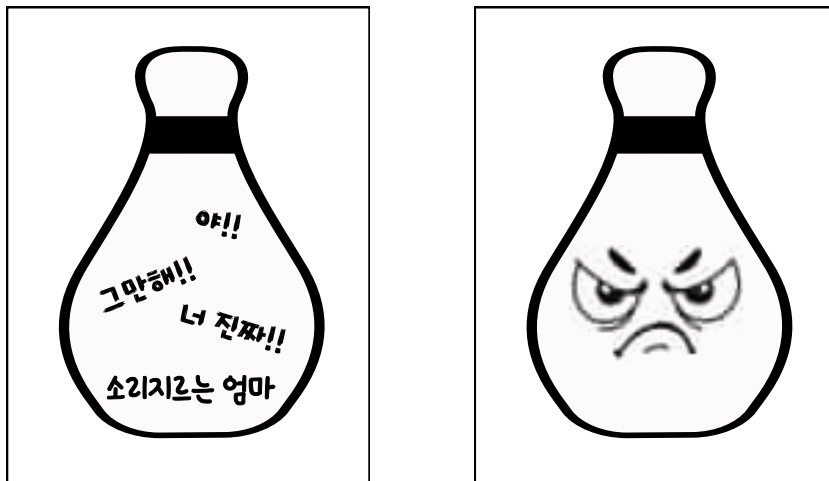
3. 프로그램 활동소개



전개

1. 볼링핀 스케치 하기

1-1. 볼링핀 도안에 부정적 감정이 드러날 수 있도록 표정을 구성하고, 부정적 감정이 나에게 찾아오는 과정을 단어 또는 한 줄 글쓰기로 작성해 본다.



* 그림설명 : 볼링핀이 그려진 두개의 그림 도안이 나열되어있다. 왼쪽 그림은 볼링핀의 앞면으로 야!!, 그만해!!, 너 진짜!!, 소리지르는 엄마라는 글자가 작성되어있고, 오른쪽 그림은 볼링핀의 뒷면으로 화가난 표정이 그려져있다.

2. 볼링핀 그리기

2-1. 유성 매직과 볼링 핀을 활용해 부정적 감정을 담은 볼링핀을 만든다.

3. 부정적 감정 해소하기



3-1. 각 구성원은 자신의 볼링 핀을 소개한다.

3-2. 전 구성원은 하드보드지 두 개를 활용해, 각 하드보드지에 '해소' 와 '타파'라는 글자를 적고 꾸며 볼링핀을 가릴 수 있는 가림막을 만든다.

3-3. 가림막이 열리면 부정적 감정 볼링핀이 한 곳에 모여 나타나는 형태로 함께 볼링 게임을 진행한다.

마무리

1. 부정적 감정 정리하기

1-2. 도입 2. 활동을 반복하여, 나의 부정적 감정을 정리 할 수 있도록 지도한다.

2. 오늘 배운 내용 떠올리며 느낀 점 이야기 나누기

2-1. 볼링 핀이라는 사물에 작업하는 것은 어땠나요?

2-2. 작품과 연결한 신체활동이 부정적 감정을 해소하는 데 도움이 됐나요?

3. 다음 차시 예고



장애유형별 적용방안

1. 지체장애

볼링 핀이 굴러가지 않도록 두꺼운 천이 담긴 상자를 제공해 볼링 핀 그리기 활동을 진행할 수 있다.

2. 시각장애

부딪힐 수 있는 사물을 최소화하고 가까운 위치에서 볼링 게임을 진행할 수 있도록 한다.

3. 발달장애

부정적 감정에 이해를 돕기 위해, 영화나 드라마 장면 등의 시청각 자료를 제공하여 활동을 진행할 수 있다.

활용방안



볼링 핀이 없는 경우, 500ml 크기의 페트병에 물을 소량 담아 대체할 수 있다.



5차시

5차시의 대주제는 감정표현, 기대효과는 감정수용, 프로그램명은 꼬덕꼬덕이다. 목표는 '사람의 형태를 구성할 수 있다.', '다양한 재료를 활용해 인형을 만들 수 있다.', '공감 활동을 통해 소속감을 경험할 수 있다.' 이다. 수업개요는 다양한 재료를 탐색 및 선택하여 인형을 만든다. 작품을 공유함으로써 사람과 상황에 따른 감정의 다양성을 이해한다.

준비물로는 상자, A4용지, 연필, 지우개, 나무집게, 폼폼이, 자수 실, 이쑤시개, 목공풀, 가위, 칼, 네임펜이 있다.

도입

1. 인사나누기

2. 감정상자 만들기

2-1. 최근에 느낀 감정과 그 이야기를 A4용지에 적고, 하나의 상자에 담는다.

3. 프로그램 활동소개

슬픔

가장 친한 친구와
말다툼을 했다.

설레임

새로운 사람들을
만나게 되었다.





* **그림설명** : 왼쪽부터 차례대로 두장의 종이와 하나의 상자가 나열되어있다. 첫번째 종이에는 '슬픔, 가장 친한친구와 말다툼을 했다.' 라고 적혀져있고, 두번째 종이에는 '설레임, 새로운 사람들을 만나게 되었다.'라고 적혀져있다.

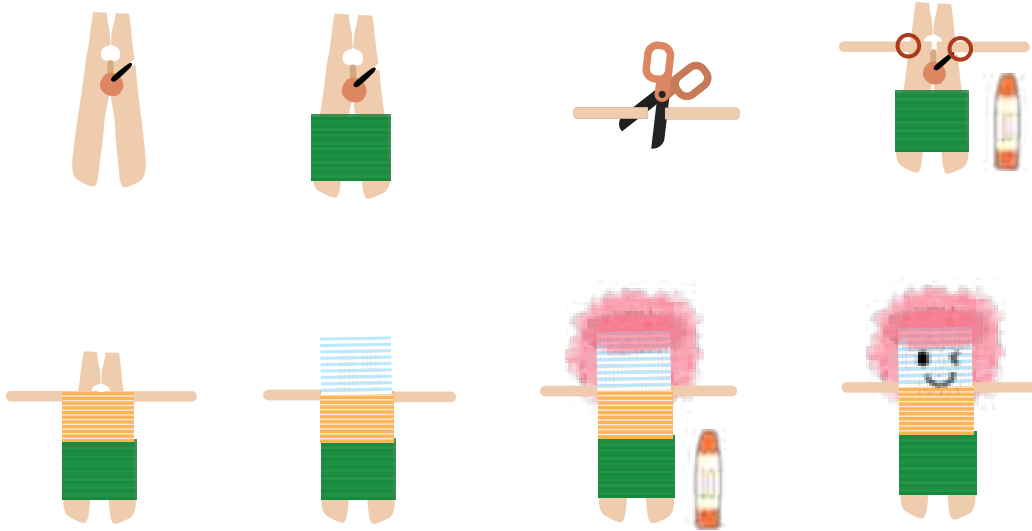
전개

1. 인형재료 선택하기

- 1-1. 제공된 인형 재료를 촉감, 질감, 색감 등을 활용해 자유롭게 탐색한다.
- 1-2. 머리, 몸통, 다리에 필요한 부분 재료들을 선택 및 분리한다.

2. 감정인형 만들기

- 2-1. 나무집게에 자수 실을 감아 바지를 입혀준다.
- 2-2. 이쑤시개를 가위로 잘라 목공풀로 팔을 붙여준다.
- 2-3. 자수 실을 감아 윗도리를 입혀준다.
- 2-4. 자수 실을 감아 얼굴색을 표현한다.
- 2-5. 칼집을 낸 폼폼이를 목공풀로 붙여 머리카락을 표현한다.
- 2-6. 네임펜으로 표정을 그리고 꾸며 마무리한다.



* 그림설명 : 전개 2-1부터 2-6까지의 감정인형 만들기 전개과정을 나타낸 그림이 차례대로 나열되어있다. 상단 첫 번째 그림은 나무집게, 상단 두 번째 그림은 나무집게에게 바지 실을 감은 모습, 상단 세 번째 그림은 이쑤시개를 가위를 이용해 반으로 자르는 모습, 상단 네번째 그림은 반으로 자른 이쑤시개를 나무집게에 목공풀로 붙여 팔을 표현한 모습, 하단 첫 번째 그림은 상의 실을 감은 모습, 하단 두 번째 그림은 얼굴 실을 감은 모습, 하단 세번째 그림은 목공풀을 이용해 폼폼이로 머리를 표현한 모습, 하단 네 번째 그림은 네임펜을 이용해 나무 집게에 얼굴표정을 그려넣은 모습이다.

마무리

1. 감정인형 공유하기

1-1. 감정 상자에 종이를 무작위로 뽑는다.



1-2. 종이의 주인은 감정인형과 만들어진 배경을 소개한다.

1-3. 발표자 외 구성원들은 자신의 감정인형을 활용해 언어적, 비언어적으로 공감한다.

2. 오늘 배운 내용 떠올리며 느낀 점 이야기 나누기

2-1. 다양한 재료로 인형을 만드는 작업은 어땠나요?

2-2. 구성원의 감정 인형이 내 이야기에 공감할 때 어떤 경험을 했나요?

3. 다음 차시 예고

장애유형별 적용방안

1. 지체장애

움직이는 원목 인형 완제품에 클레이를 붙여 감정 인형 만들기 활동을 진행할 수 있다.

2. 시각장애

철사나 모루로 형태를 구성해 감정 인형 만들기 활동을 진행할 수 있다.

3. 발달장애

강사의 시범에 따라 감정인형 만들기 활동을 모방할 수 있도록 한다. 혹은 움직이는 원목 인형 완제품에 클레이를 붙여 감정인형 만들기 활동을 진행할 수 있다.



활용방안

tip

첫 번째, 이쑤시개와 칼 사용 시 안전에 유의할 수 있도록 지도한다.

두 번째, 대사를 작성하고 이를 인형극 활동으로 심화할 수 있다.



6차시

6차시의 대주제는 감정표현, 기대효과는 감정조절, 프로그램명은 신호등이다. 목표는 '그러데이션을 이해할 수 있다.', '파스텔을 활용해 문지르기, 번지기 기법을 활용할 수 있다.', '신체 활동을 통해 감정을 조절해볼 수 있다.' 이다. 수업개요는 파스텔을 활용해 감정의 변화를 그러데이션으로 시각화하고, 이를 신호등으로 만들어 감정신호에 따라 움직임 조절해 본다.

준비물로는 모눈종이, 연필, 지우개, 도화지, 파스텔, 사인펜, 풀, 가위, 일회용 식탁보, 라텍스 장갑이 있다.

도입

1. 인사나누기

2. 감정 그래프 그리기

2-1. 감정의 변화를 생각해보고, 모눈 종이에 감정 기복 그래프를 부정, 안정, 긍정 3단계로 나누어 그린다.

3. 프로그램 활동 소개



전개

1. 감정색깔 찾기

1-1. 감정기복 그래프를 색으로 상징화하기 위해 파스텔의 색깔을 골라본다. 그 러데이션이란? 색깔을 칠할 때 한쪽을 짙게 하고 다른 쪽으로 갈수록 차츰 얇게 나타나도록 하는 일이다.

2. 그러데이션 작업하기

2-1. 도화지를 삼등분해 접는다.

2-2. 앞서 고른 파스텔로 문지르기, 번지기 기법을 사용해 그러데이션을 진행한 다.

3. 감정 신호등 만들기

3-1. 삼등분한 종이의 중앙을 원형으로 오려낸다.

3-2. 도화지에 세 개의 원형을 부정에서 긍정순서로 붙이고, 사인펜으로 신호등 형태를 그리고 꾸민다.

4. 몸으로 감정 표현하기

4-1. 자신의 감정 그래프와 함께 감정 신호등을 소개한다.

4-2. 강사는 완성된 감정 신호등을 부정에서 긍정순서로 가리킨다.



4-3. 전 구성원은 강사가 가리킨 감정 신호를 몸으로 표현한다.

4-4. 감정이 고조되지 않도록 조절할 수 있는 방법에 관해 이야기 나눠본다.

마무리

1. 오늘 배운 내용을 떠올리며 느낀 점 이야기 나누기

1-1. 파스텔을 활용한 그리레이션 작업은 어땠나요?

1-2. 작품에 표현된 감정을 움직임으로 표현할 때 어떤 경험을 했나요?

2. 다음 차시 예고

장애유형별 적용방안

1. 지체장애

도화지를 책상에 고정해 문지르기와 번지기 기법 활동을 진행할 수 있다.

2. 시각장애

천연 나뭇조각을 제공하여 그래프를 형태로 표현해 보고, 색으로 감정을 표현하는 대신 쌓거나 구성하는 활동을 진행할 수 있다.



3. 호흡기장애

파스텔의 가루 날림으로 인해 수채화 색연필로 대체해 활동을 진행할 수 있다.

활용방안

tip

촉감이 예민하거나 손에 묻는 것을 싫어하는 경우, 라텍스 장갑을 제공해 파스텔을 다루볼 수 있도록 돕는다. 더불어 가루 날림이 있으므로 청소에 편의를 위해 일회용 식탁보를 책상에 깔고 작업하도록 한다.



7차시

7차시의 대주제는 상호작용, 기대효과는 공감적표현, 프로그램명은 무엇이 무엇이 똑같은가? 이다. 목표는 '도형의 모양과 크기를 이해할 수 있다.', '동물의 형태를 구별하고 구성할 수 있다.', '작품에 공통점을 찾아 구성원 간의 공감을 이룰 수 있다.'이다. 수업개요는 도형 색종이로 동물의 형태를 구성해본다. 순서에 따라 동물 캐릭터를 만들어보고, 이를 한 곳에 모아 작품의 공통점을 찾는다.

준비물로는 동물 그림자도안, 도형 색종이, 가위, 도화지, 풀, 사인펜, 색연필이 있다.

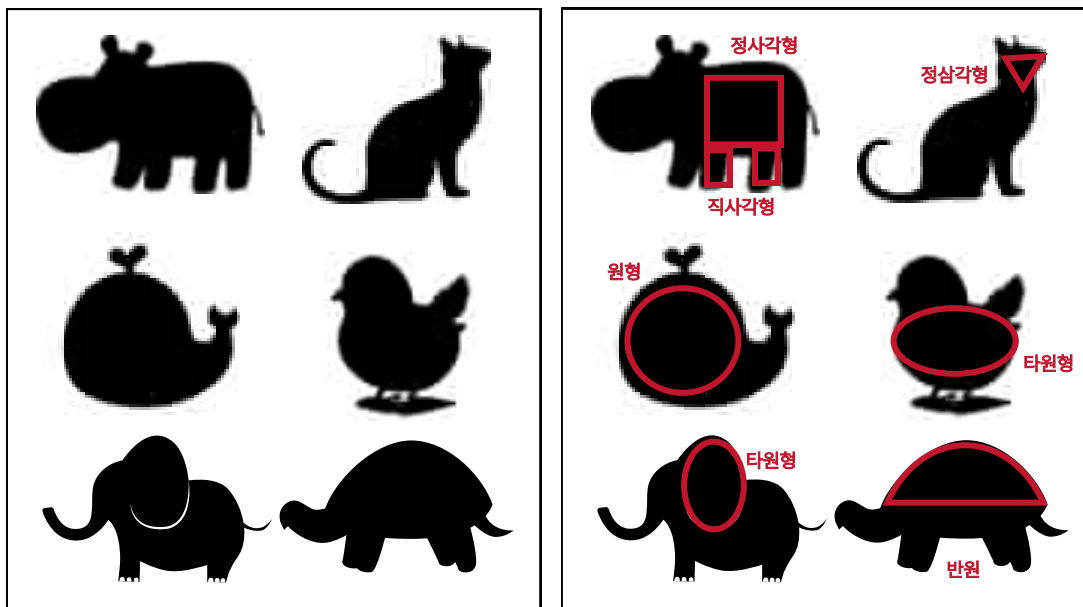
도입

1. 인사나누기

2. 도형 이해하기

2-1. 동물의 그림자 도안을 통해 도형 찾기 퀴즈를 진행한다.

3. 프로그램 활동소개



* 그림설명 : 두 장의 그림이 나열되어있다. 왼쪽의 그림은 6개 동물의 그림자 도안이 그려져있다. 동물의 순서는 첫째 줄 하마와 고양이, 둘째 줄 돌고래와 병아리, 셋째 줄 코끼리와 거북이다. 오른쪽 그림은 왼쪽 도안과 동일한 동물 도안에서 다양한 도형이 표시되어있다. 첫번째 하마의 배와 다리에서는 직사각형, 두번째 고양이의 얼굴에서 삼각형, 세번째 돌고래의 얼굴과 배에서 원형, 네번째 병아리의 몸통에서 타원형, 다섯번째 코끼리의 귀에서 타원형, 여섯번째 거북이의 등껍질에서 반원이 표시되어있다.

전개

1. 자유롭게 구성하기

1-1. 다양한 도형 색종이를 가위로 오리고 배치해 동물을 표현해 본다.



2. 동물 캐릭터 만들기

2-1. 도형 색종이 중 가장 큰 크기의 색종이를 골라 도화지에 얼굴로 붙여본다.

2-2. 중간 크기와 작은 크기의 도형 색종이를 자유롭게 활용해 몸통, 다리 등을 붙여본다.

2-3. 그리기 도구로 동물 캐릭터의 얼굴과 배경을 꾸민다.

2-4. 동물 캐릭터의 이름과 성격을 작품에 작성한다.

마무리

1. 비슷한 점 찾기

1-1. 전 구성원의 작품을 한 곳에 모아 벽면에 붙인다.

1-2. 벽면에 붙여진 작품에서 공통점을 찾아 이야기 나누어본다.

2. 오늘 배운 내용을 떠올리며 느낀 점 이야기 나누기

2-1. 도형 찾기 퀴즈를 통해 어떤 도형의 모양을 맞혔나요?

2-2. 구성원의 작품과 나의 작품에서 공통점을 찾았을 때 어떤 경험을 했나요?

3. 다음 차시 예고



장애유형별 적용방안

1. 지체장애

물레방아 커터기에 장착된 테이프를 제공해 풀 사용을 최소화할 수 있다.

2. 시각장애

동물 그림자 도안을 잘라 제공해 만져보는 과정을 통해 도형 찾기 퀴즈를 진행할 수 있다.

3. 발달장애

도형으로 구성된 캐릭터 사진을 예시로 관찰한 뒤 활동을 진행할 수 있다.

활용방안

tip

도형 색종이가 없는 경우, 가위와 색종이를 활용해 이를 직접 만들어 대체할 수 있다.



8차시

8차시의 대주제는 상호작용, 기대효과는 협동심 및 소속감, 프로그램명은 여기여기 붙어라 이다. 목표는 '핸드페인팅을 활용할 수 있다.', '감을 활용해 자신의 신체를 이해할 수 있다.', '집단작업을 통해 소속 촉감을 경험할 수 있다.' 이다. 수업개요는 각 구성원은 소원 돛단배를 만든다. 전 구성원은 핸드페인팅을 활용해 전지에 바다를 표현하고 개인작업을 집단 작업으로 연결한다.

준비물로는 바다사진, 전지, 물감, 색종이, 빨대, 사인펜, 테이프, 양면테이프, 파도소리 음원, 일회용 앞치마, 라텍스 장갑, 일회용 식탁보가 있다.

도입

1. 인사나누기

2. 한 곳 바라보기

2-1. 파도소리를 들으며 바다 사진을 감상한다.

2-2. 바다에 소원 배를 띄울 수 있다면, 구성원을 위해 어떠한 메시지를 적고 싶은지 생각해본다.

3. 프로그램 활동 소개



전개

1. 소원 돛단배 만들기

- 1-1. 색종이로 종이배를 접는다.
- 1-2. 색종이와 빨대를 활용해 배의 돛을 만들고 종이배에 붙인다.
- 1-3. 사인펜으로 구성원을 위한 메시지를 돛에 적는다.

2. 바다 표현하기

- 2-1. 벽면에 전지를 붙이고, 전 구성원은 물감을 활용하여 핸드페인팅으로 바다를 표현한다. 핸드페인팅이란? 손을 도구로 활용해 그림을 그리는 것이다.
- 2-2. 각 구성원은 양면테이프를 활용해 자신의 돛단배를 바다에 붙인다.

마무리

1. 작품 감상하기

- 1-1. 파도 소리를 들으며, 작품을 감상한다.
- 1-2. 전 구성원은 함께 상의해 집단 작품의 제목을 짓는다.

2. 오늘 배운 내용을 떠올리며 느낀 점 이야기 나누기

- 2-1. 물감을 활용해 핸드페인팅을 작업할 때 어땠나요?



2-2. 집단작업을 할 때 어떤 경험을 했나요?

3. 다음 차시 예고

장애유형별 적용방안

1. 지체장애

휠체어의 오염을 방지하기 위해, 휠체어를 타는 구성원이 가장 먼저 핸드페인팅을 진행할 수 있도록 한다.

2. 시각장애

바다 사진을 대신해 세척된 마른 모래를 제공하여 청각과 촉각을 자극해 활동을 진행할 수 있다.

3. 청각장애

파도 소리 음원을 대신해 세척된 마른 모래를 제공하여 시각과 촉각을 자극해 활동을 진행할 수 있다.



활용방안

tip

촉감이 예민하거나 신체에 미술 재료가 묻는 것을 싫어하는 경우, 일회용 앞치마와 라텍스 장갑을 제공해 핸드페인팅 작업을 시도해 볼 수 있도록 돕는다. 더불어 물감이 바닥에 떨어질 수 있으므로, 청소에 편의를 위해 일회용 식탁보를 바닥에 깔고 작업하도록 한다.



9차시

9차시의 대주제는 상호작용, 기대효과는 비언어적 소통, 프로그램명은 몸통이다. 목표는 '난화 그리기를 이해하고 활용할 수 있다.', '연상을 구체화할 수 있다.', '신체활동을 통해 비언어적 소통을 이룰 수 있다.' 이다. 수업개요는 각 구성원은 구슬에 물감을 묻힌다. 전 구성원은 물감이 묻는 구슬을 마분지에서 마분지로 전달하고, 난화 작품을 연상 및 구체화한다.

준비물로는 8절 마분지, 가위, 테이프, 구슬, 컵, 물감, 사인펜, 색연필, 일회용 앞치마, 라텍스 장갑, 일회용 식탁보가 있다.

도입

1. 인사나누기

2. 감각 자극하기

2-1. 관찰하기, 만지기, 굴리기, 부딪히기 등 자유로운 방법을 활용해 구슬을 탐색해 본다.

3. 프로그램 활동 소개



전개

1. 개인 재료 준비하기

- 1-1. 가위와 테이프를 활용해 마분지를 뚜껑 형태로 만든다.
- 1-2. 구성원과 중복되지 않도록 하며, 자신을 나타낼 물감을 선택한다.
- 1-3. 컵에 구슬과 자신이 선택한 물감을 넣는다.

2. 난화 그리기

- 2-1. 전 구성원은 마분지를 들고 1열 원형으로 선다.
- 2-2. 강사는 물감이 묻은 구슬을 뚜껑 형태로 만든 마분지 위에 떨어트리고, 각 구성원은 이를 마분지에서 마분지로 전달한다.
- 2-3. 물감의 흔적이 연해질 시 추가로 물감을 넣어 활동을 진행할 수 있도록 한다. 난화그리기란? 휘갈겨 그리거나 굵적거리는 그림이다.

3. 연상 및 작품 구체화하기

- 3-1. 완성된 난화 작품을 한곳에 모아 감상한다.
- 3-2. 난화를 보고 연상되는 것에 관해 이야기 나누어본다. 예를 들어 점들이 나비의 흔적 같다. , 선들이 빗방울 같다. 등
- 3-3. 전 구성원은 공동주제를 선정한다. 예를들어 날고 있는 나비, 꽃 밭 등
- 3-4. 각 구성원은 사인펜과 색연필을 활용해 공동주제를 구체화한다.



* 연상이란? 하나의 생각이 다른 생각을 불러일으키는 현상이다.

마무리

1. 난화작품 소개하기

1-1. 공동주제로 구체화된 자신의 작품을 소개한다.

2. 오늘 배운 내용을 떠올리며 느낀 점 이야기 나누기

2-1. 난화 작품을 감상하고 연상할 때 느껴진 감정이 있었나요?

2-2. 미술 재료를 활용해 몸으로 소통하는 작업은 어땠나요?

3. 다음 차시 예고

장애유형별 적용방안

1. 지체장애

개인 간 이동이 어려운 경우에는, 의자를 1열 원형으로 배치해 앉아 구슬을 전달할 수 있다.

2. 시각장애

공동주제로 구체화하기 활동을 대신해, 어떠한 흔적으로 물감이 남았을지 가능해 보는 활동을 진행할 수 있다.



3. 발달장애

연상하기에 이해를 돕기 위해, 예시 자료를 제공하여 활동을 진행할 수 있다.

활용방안

tip

첫 번째, 신체에 미술 재료가 묻는 것을 싫어하는 경우, 일회용 앞치마와 라텍스 장갑을 제공해 작업을 시도해 볼 수 있도록 돕는다.

두 번째, 물감이 바닥에 떨어질 수 있으므로 청소에 편의를 위해 일회용 식탁보를 바닥에 깔고 작업하도록 한다.



10차시

10차시의 대주제는 상호작용, 기대효과는 지지와 지원, 프로그램명은 나는 너의 지지대이다. 목표는 '조형물 만들기를 통해 입체감을 표현할 수 있다.', '개인작업과 집단작업을 함께 이룰 수 있다.', '구성원간 연결성을 통해 지지하고 협동할 수 있다.'이다. 수업개요는 각 구성원은 연결도구를 준비한다. 전 구성원은 연결도구를 활용해 성 조형물을 만들고, 지지경험을 나눠본다.

준비물로는 성 사진, A4용지, 연필, 지우개, 클레이, 이쑤시개가 있다.

도입

1. 인사나누기

2. 성 스케치하기

2-1. 다양한 형태의 성 사진을 관찰한다.

2-2. 집단조형물 작업을 위해, 어떠한 성을 만들고 싶은지 의견을 나누고 조율한다.

2-3. 전 구성원은 하나의 성 모양을 A4용지에 스케치하여 구성한다.

3. 프로그램 활동 소개



전개

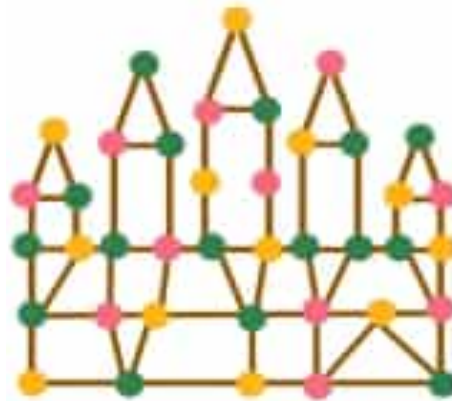
1. 연결도구 준비하기

1-1. 각 구성원은 클레이를 활용해 작은 동전 크기의 공 모양을 10개 이상 만든다.

2. 성 만들기

2-1. 전 구성원은 스케치한 그림을 참고해, 성의 가장 하단부터 상단까지 공, 이쑤시개, 공 순서로 연결해 작업한다.

2-2. 연결 도구가 부족할 시 추가로 작업할 수 있도록 한다.



*그림설명: 동그랗게 만든 클레이와 이쑤시개를 연결하여 성 모양을 만든 그림이다.



마무리

1. 성의 이름 지어보기

- 1-1. 한 사람씩 돌아가며 자신이 생각하는 성의 이름을 지어본다.
- 1-2. 구성원이 지어본 성의 이름을 한 글자씩 선택하거나 전체를 연결하여 하나의 성 이름을 만들어본다.

2. 오늘 배운 내용을 떠올리며 느낀 점 이야기 나누기

- 2-1. 구성원들과 함께 하나의 작품을 완성해보니 기분이 어땠나요?
- 2-2. 혼자할 때와 함께할 때의 가장 큰 차이는 무엇이라고 생각하나요?
- 2-3. 오늘 나와 함께한 구성원들에게 어떤 이야기를 해주고 싶나요?

3. 다음 차시 예고

장애유형별 적용방안

1. 지체장애

클레이 빚기와 이쑤시개를 대신해, 수수깡과 수수깡 고정핀을 활용해 성 만들기 활동을 진행할 수 있다.

2. 시각장애

이쑤시개로 클레이를 연결하지 않고, 블록 모양으로 클레이를 빚고 쌓아 성 만들기 활동을 진행할 수 있다.



3. 발달장애

자석 타일 블록이나 원목 블록을 제공해 성 만들기 활동을 진행할 수 있다.

활용방안

tip*

첫 번째, 이쑤시개와 가위 사용 시 안전에 유의할 수 있도록 지도한다.

두 번째, 촉감이 예민한 경우 라텍스 장갑을 제공해 클레이를 다뤄볼 수 있도록 돕는다.

세 번째, 하나의 작품을 함께 만드는 집단작업이 어렵다고 생각되는 경우, 개인별로 집 만들기를 진행하고 이를 모아 마을 만들기로 대체할 수 있다.



11차시

11차시의 대주제는 자기결정권, 기대효과는 성취감과 유능감, 프로그램명은 내가 주인공이다. 목표는 '염색재료의 특성을 이해할 수 있다.', '염색재료를 활용하여 티셔츠를 꾸밀 수 있다.', '자신의 강점을 공유함으로써 자신감을 향상할 수 있다.' 이다. 수업개요는 염색 재료의 특성을 이해하고 만들고 싶은 티셔츠를 스케치한다. 이후 염색재료를 활용해 티셔츠에 염색작업을 하고 런웨이를 걸으며 주인공이 된 나를 경험한다.

준비물로는 티셔츠 도안, 색연필, 흰색 무지 티셔츠, 염색 마카, 빨간색 색지, 테이프, 8절 하드보드지, 서류집게, 관련 음원이 있다.

도입

1. 인사 나누기

2. 주인공 탐색하기

2-1. 내 인생의 주인공은 '나'라는 것을 인식하고, 내가 가진 장점과 특기는 무엇인지 생각해본다.

3. 프로그램 활동소개



전개

1. 염색재료 이해하기

1-1. 염색 재료의 특성을 이해하고, 사용 시 주의사항인 수정이 어렵고, 번질 수 있음에 대해 전달받는다. 염색 재료란? 섬유용으로 사용할 수 있도록 개발된 스펀지 팁이 있는 다양한 색상의 펜이다.

2. 티셔츠 스케치 하기

2-1. 티셔츠 도안을 활용해 나의 장점과 특기가 나타날 수 있도록 주인공 티셔츠를 구성해 본다.

3. 주인공 티셔츠 만들기

3-1. 염색 마카가 번지지 않도록 흰색 무지 티셔츠 사이에 8절 하드보드지를 넣고, 서류 집게로 이를 고정해 작업한다.

3-2. 염색 마카를 활용해 주인공 티셔츠를 제작한다.

4. 런웨이 걷기

4-1. 빨간색 색지와 테이프를 활용해 바닥에 런웨이를 만든다.

4-2. 자신이 만든 주인공 티셔츠를 입고, 한 사람씩 패션쇼 음악에 맞춰 런웨이를 걸으며 포즈를 취한다.



4-3. 발표자 외 구성원들은 휴대전화를 활용해 플래시를 비춰준다. 휴대전화가 없는 경우 박수 또는 함성으로 응원한다.

마무리

1. 주인공이 된 경험 나누기

1-1. 자신의 주인공 티셔츠를 소개하고, 내 인생에 주인공이 된 소감을 나눠본다.

1-2. 구성원에게 주고 싶은 혹은 구성원이 갖고 싶은 주인공 티셔츠가 있는지 이야기 나눠본다.

2. 오늘 배운 내용을 떠올리며 느낀 점 이야기 나누기

2-1. 주인공 티셔츠 만들기를 통해 느껴진 감정이 있나요?

2-2. 주인공이 되어 런웨이를 걸을 때 어떤 경험을 했나요?

3. 다음 차시 예고



장애유형별 적용방안

1. 지체장애

휠체어 바퀴에 색지가 찢어질 수 있으므로, 빨간색 펠트지로 대체해 런웨이 활동을 진행할 수 있다.

2. 시각장애

염색 마카 대신 다양한 모양 스펀지와 염색 물감을 제공해 주인공 티셔츠 만들기 활동을 진행할 수 있다.

3. 발달장애

간단한 도형이나 색칠만으로도 자신의 장점과 특기를 표현할 수 있다.

활용방안

tip

시설 특성상 런웨이 활동을 진행하기 어려운 경우에는, 염색 매체를 활용해 캔버스 가방 혹은 캔버스 필통 만들기 활동으로 대체할 수 있다.



12차시

12차시의 대주제는 자기결정권, 기대효과는 긍정적 자기개념과 가능성 확장, 프로그램명은 나의 시상식이다. 목표는 '글쓰기와 그리기를 연결할 수 있다.', '헤어짐과 새로운 시작을 받아들일 수 있다.', '활동 작품을 통해 성취감을 경험할 수 있다.'이다. 수업개요는 롤링페이퍼와 상장에 그림을 더해 작업한다. 활동에 참여한 나를 위한 수여식을 갖고 프로그램을 정리한다.

준비물로는 A4 크기의 양면 머메이드지, 색연필, 사인펜, 상장 종이, 붓펜이 있다.

도입

1. 인사나누기

2. 돌아보기

2-1. 나는 어떠한 목표와 마음을 갖고, 이 프로그램에 참여하게 됐는지 이야기 나누어본다.

3. 프로그램 활동소개



전개

1. 그림 롤링페이퍼 진행하기

- 1-1. 머메이드지에 자신의 별칭을 적고, 캐릭터를 그려 롤링 페이퍼지를 만든다.
롤링 페이퍼란? 여러 사람이 편지를 돌리다가 편지 쓰는 것이다.
- 1-2. 글쓰기와 그리기를 활용한 롤링 페이퍼를 진행한다.

2. 그림 상자 만들기

- 2-1. 프로그램에 참여한 나를 위해 상자 종이에 붓펜으로 글쓰기를 진행한다.
- 2-2. 글의 내용이 그림으로 나타날 수 있도록 그리기를 진행한다.



*그림설명: 자신에게 주는 상을 표현한 그림이다. 상의 제목은 미소상이며, 아래에는 '수업을 하면서 많이 많이 웃었습니다.' 라고 적혀있다. 글의 밑에는 하트 모양 3개와 웃고있는 남자의 얼굴이 그려져있다.



마무리

1. 수여식 진행하기

1-1. 한 사람씩 앞으로 나와 그림 상장을 받고, 강사는 각 구성원의 상장 내용을 낭독한다.

1-2. 수여자 외 구성원들은 상장이 수여될 때 박수 또는 함성으로 축하한다.

1-3. 앞서 만든 롤링 페이퍼를 상장과 함께 전달받고, 구성원별로 확인할 수 있는 시간을 갖는다.

1-4. 프로그램을 통해 경험하고 느낀 것에 관해 이야기 나눠본다.

2. 오늘 배운 내용을 떠올리며 느낀 점 이야기 나누기

2-1. 글쓰기를 그리기로 연결하는 작업은 어땠나요?

2-2. 프로그램 이후 기대하는 자신의 모습이 있다면 그것은 무엇인가요?

3. 마지막 인사 나누기

장애유형별 적용방안

1. 지체장애

구성원 간 롤링 페이퍼 전달 시, 강사가 이를 도와 활동을 진행할 수 있다.



2. 시각장애

유토와 스크래치 스틱을 제공해 트로피에 글 새기기 활동을 진행할 수 있다.

3. 발달장애

글쓰기에 어려움이 있는 경우, 이를 도와 활동을 진행할 수 있다.

활용방안

tip

그림 상장 만들기를 대신해, 희망과 응원의 메시지를 담은 캘리그래피 활동으로 대체할 수 있다.

*캘리그래피란? 손 글씨를 이용하여 구현하는 시각 예술로, 내용을 읽을 수 있으며, 일반 글씨와 달리 상징적인 의미를 글씨의 크기, 모양, 색상, 입체감으로 나타내 미적 가치를 높이는 것이다.



제 4장

연극





연극의 개념



1

연극의 정의

연극은 인간 행동의 중심이자 이야기를 전달하는 것으로, 실제 또는 상상의 캐릭터들이 무대에서 상호작용하며 대화와 동작을 통해 이야기를 전달하거나 메시지를 표현하는 예술형식이다.



2

연극의 구성요소

연극의 3 요소는 관객, 배우, 희곡, 그리고 연극의 4요소라 할 때는 관객, 배우, 무대, 희곡이라고 정의한다. 하지만, 연극의 요소를 이런 식으로 구분짓는 것은 결코 바람직하지 않다. 연극은 배우, 관객, 희곡 이외에도 수 많은 요소들이 상호 유기적으로 결합할 때 비로소 완성되는 종합 예술이기 때문이다. 이를 통해 연극의 기본 구성요소는 아래와 같다.

첫 번째, 관객은 특정한 기대를 가지고 연극 작품을 관람하러 온 사람으로 희곡과 배우에 대한 관객의 심리적, 육체적 반응이 연극에 큰 영향을 미친다.

두 번째, 배우는 몸짓과 언어를 통해 연극 작품을 관객들에게 전달하는 사람으로 모든 시각적 요소와 조형적, 음악적 요소가 배우를 통해 구성된다.

세 번째, 무대는 배우가 연기를 하는 공간으로 극장이나 마당 등이 해당된다. 객석에 있는 관객과 함께 호흡을 이루는 공간이다.

네 번째, 희곡은 연극 상연을 목적으로 쓴 문학 작품으로 문학성과 연극성을 띤다. 인간 내면의 정서 반응을 대화와 행동을 통해 제시하며, 이는 대사와 지문과 해설로 형성되어 있다.



3

연극의 양식 및 특징

연극은 특정시간과 공간 속에서 재구성된 인간의 경험을 몸짓과 언어로 표현하며, 관객에게 보여주는 예술로 우리의 삶을 가장 유사하게 담아내는 예술로 정의내릴 수 있다. 여기서 중요한 것은 바로 배우와 관객이다. ‘하는 사람’과 ‘보는 사람’이 없으면 연극 공연이 성립될 수 없기 때문이다.

연극은 그 본질을 이루는 배우와 관객을 중심으로 두 가지 이상의 다양한 요소, 예를 들어 기계장치 및 설비, 극장, 조명, 무대장치 및 소도구, 음향효과, 대사 및 대본, 의상 및 분장 등의 구성으로 이루어진다.

이와 같이 연극은 음악, 미술, 문학 등 다양한 예술이 종합적으로 유기적으로 구성된 종합예술로서 실재 인간의 삶을 모방하고, 이를 허구로 가공하여 무대 위에서 배우들이 관객들에게 순간 순간 메시지를 전하는 역동적인 예술이라고 할 수 있다.



첫 번째, 대사와 대화 : 연극은 배우들이 무대에서 역할을 연기하는 것이 핵심이다. 배우들은 대사와 신체적 표현을 통해 캐릭터를 살려내고 대사는 개성과 감정을 나타낸다.

두 번째, 상호작용 : 연극은 캐릭터들 간의 상호작용을 강조한다. 이러한 상호작용은 대화, 감정, 몸짓, 표정 등을 통해 이루어진다.

세 번째, 실시간 공연 : 연극은 실시간으로 관객 앞에서 공연되는 형식이다. 이는 배우와 관객간의 실제적인 상호작용을 가능하게 한다.

네 번째, 스토리텔링 : 연극은 일련의 사건과 스토리를 통해 이야기를 전달한다. 플롯과 캐릭터 개발이 중요한 역할을 한다.

다섯 번째, 무대 : 연극의 중심요소 중 하나로 캐릭터의 활동과 상황을 시각적으로 표현하는 장소이다. 무대디자인은 이야기의 분위기와 주제를 강조하는데 중요하고 조명, 소리, 의상 등의 기술적 요소를 활용하여 이야기를 시각적으로 풍부하게 표현한다.

여섯 번째, 관객과의 상호작용 : 관객은 연극을 관찰하고 반응하며 이러한 상호작용이 연극의 경험을 완성시킨다.

한국 연극 양식은 크게 세 가지로 다음과 같이 나타낼 수 있다.

제의적 양식에는 나라굿, 마을굿, 무당굿이 있고, 놀이적 양식에는 풍물굿 탈놀이, 꼭두각시 놀음, 판소리, 마당극 또는 마당 놀이가 있다. 마지막 모방적 양식에는 창극, 신파극, 신극이 있다.



4

연극의 장르

드라마는 주로 심오한 주제와 감정, 캐릭터의 심리적 변화를 다루는 장르로 대화와 캐릭터 간의 관계에 초점을 두며, 감정적인 높낮이와 갈등을 포함한다.

코미디는 웃음과 재미를 목적으로 하는 연극형식이다. 희극적 상황, 어색한 상황, 오해 등을 다룬다. 캐릭터와 상황에 따라 다양한 하위 장르가 있다.

트라지 코메디는 비극적인 요소와 유머를 결합한 장르로 삶의 모순과 인간적인 모습을 강조한다. 삶의 어려움과 미소 속에서의 감정적 경험을 다룬다.

서스펜스는 긴장감과 불확실성을 조성하여 관객을 이야기에 끌어들이는 것으로 미스터리, 스릴러와 비슷한 요소를 가질 수 있다.

뮤지컬은 노래, 춤, 연기가 결합된 형태의 연극이다. 음악과 노래가 이야기의 일부이며 캐릭터가 감정이나 이야기를 노래와 춤으로 표현한다.



역사극은 역사적 사건이나 인물을 기반으로 한 연극이다. 역사적 배경과 인물을 통해 사회, 정치, 문화적 주제를 다룬다.

퍼포먼스 아트는 전통적인 연극 형식과는 다르게 미술과 퍼포먼스를 결합한 장르이다. 자신의 몸과 행동을 통해 아이디어를 표현한다.

실험적 연극은 관행을 벗어나 새로운 예술형식을 탐구하는 연극 형태이다. 무엇이 연극이 될 수 있는지에 대한 탐구가 중요하다.



5

연극이론의 영역

연극이론은 이러한 연극을 일종의 문화적 형식으로 바라보고 연극이 표현되는 방식이나 목적, 기능, 특징 등에 관한 보편적인 원리를 파악하는 것을 의미한다. 즉, 연극의 어원이나 기원을 파악하고 정의 및 기능, 형식 등과 관련한 일반적인 작동 원리로 볼 수 있다.

연극이론은 크게 7개 영역으로 구분되며, 구체적으로는 연극본질이론, 연극구성 요소이론, 공연이론, 미학이론, 연극사이론, 연극교육이론, 연극직업이론 등으로 분류될 수 있다.

첫 번째, 연극본질이론은 연극의 어원이나 기원, 기능, 형식 등에 대한 이론을 의미한다.

두 번째, 연극구성요소이론은 배우연기이론, 극장무대이론, 희곡극작이론, 음악무용이론, 의상분장이론, 음향조명이론, 대소도구이론, 연출제작이론 등으로 세분화될 수 있다.

세 번째, 공연이론은 공연의 전체 과정에서 발생하는 이론적인 원리를 파악하는 이론이다.



네 번째, 미학이론은 연극에서 드러나는 미학적 태도 및 견해에 관련된 이론을 설명한다.

다섯 번째, 연극사이론은 한국 연극사이론에서는 연극의 역사적 전개 과정을 설명하는 이론적 근거를 파악한다.

여섯 번째, 연극교육이론은 연극을 교육적인 목적으로 활용하고 이를 이론적으로 기술한 것으로 연극은 그 자체로 예술이면서도 소통, 창의력 개발, 사회적 기술 향상 등 다양한 교육적 가치를 지니고 있기 때문에 이를 체계적으로 이해하고 활용하기 위한 이론이다.

일곱 번째, 연극직업이론은 연극이 직업인 사람들에게 작용되는 여러 사회적, 경제적 문제와 관련된 이론이다.



참고문헌

- Oscar G Brockett (2014). **연극개론**. 김윤철 역. 서울 : 연극과 인간.
Milly S Barranger (2017). **연극이해의 길**. 이재명 역. 서울 : 평민사.



연극분야

문화예술교육 프로그램의 실제



장애인 문화예술교육 프로그램

장애인 문화예술교육 프로그램은 총 12차시로 초기, 중기1, 중기2, 후기 4단계로 나뉜다. 각 단계별 목표 및 주제를 살펴보면 초기단계에서는 라포형성, 중기1 단계에서는 감정표현, 중기 2단계에서는 상호작용, 후기단계에서는 자기결정권이다.

매 차시별 프로그램 세부항목으로는 대주제, 기대효과, 프로그램명, 목표, 수업개요, 준비물이 있으며, 프로그램은 도입, 전개, 마무리의 순서를 거쳐 진행된다.

다음 장 부터는 매 차시별 세부 프로그램을 살펴보고자한다.



1차시

1차시의 대주제는 라포형성, 기대효과는 긴장완화 및 친밀감 형성, 프로그램명은 누구게? 이다. 목표는 '내가 좋아하는 것으로 나를 소개할 수 있다.', '나와 타인의 공통점을 찾을 수 있다.', '연극놀이를 자연스럽게 친밀감을 형성할 수 있다.' 이다. 수업개요는 공 주고 받기를 하면서 이름, 좋아하는 것을 말하여 서로에 대해 알아간다. 우리가 좋아하는 것으로 연극놀이를 하면서 몸의 에너지를 깨우고 움직임 놀이로 자연스럽게 서로 어울린다.

준비물로는 공, 의자가 있다.

도입

1. 인사나누기
2. 강사와 구성원소개
3. 프로그램 활동 소개

전개

1. 공 주고받기
 - 1-1. 원으로 선다.



1-2. 내 이름을 말하며 옆사람에게 공을 준다.

1-3. 내 이름을 말하고 옆사람 이름을 말하며 공을 주고 받는다.

1-4. 구성원 중 공을 주고 싶은 사람 이름을 말하며 공을 주고 받는다.

1-5. 내가 좋아하는 것 말하며 공을 주고 받는다. 예를 들어 동물, 음식, 취미 등

1-6. 내가 좋아하는 것을 먼저 말하고, 공을 주고 싶은 사람이 좋아하는 것도 말하며 공을 주고 받는다.

***도움말:** 공을 줄 때 받을 사람이 잘 받을 수 있도록 한다.

활동을 반복하면서 서로의 이름을 알고 공통점도 찾아 볼 수 있도록 한다.

2. 연극놀이: 별명게임

2-1. 내가 좋아하는 것으로 별명을 정한다.

2-2. 별명을 몸짓으로 표현한다.

2-3. 순서대로 별명을 말한다.

2-4. 좋아하는 것과 동작을 함께 표현하며 릴레이로 외친다. 예를 들어 라면 옆에 토끼, 라면 옆에 토끼 옆에 인형

2-5. 말하기와 몸짓 표현이 끊어지면, 다시 처음으로 시작해 활동을 반복한다.

3. 연극놀이: 자리바꾸기

3-1. 원으로 선다.



3-2. 술래 한 사람을 정하고 술래는 원의 가운데에 선다.

3-3. 나머지 구성원들은 서로를 바라보다가 눈이 마주친 두 사람이 "야옹" 소리를 내고 서로 자리를 바꾼다.

3-4. 술래는 눈이 마주친 사람이 자리를 바꿀 때, 빈자리에 갈 수 있다.

3-5. 자리 바꾸기를 못한 사람이 술래가 된다.

***도움말:** 구성원이 모두 서로 눈을 마주치고 자리를 바꾸며 움직일 수 있도록 활동을 반복한다. 눈이 마주칠 때 "야옹" 소리 외에 다른 소리를 정하고 동작을 함께 할 수도 있다.

마무리

1. 활동에 대한 소감나누기

1-1 서로에 대해 좀 더 알 수 있었나요?

1-2. 연극놀이로 서로 어울릴 수 있었나요?

2. 다음 차시 예고

장애유형별 적용방안

1. 지체장애

구성원에 따라 공 주고받기를 할 때 짐볼을 굴리거나 옆사람에게 전달할 수도 있다.



2. 시각장애

소리나는 공을 사용하여 공을 옆사람에게 전달하기를 한다. 자리 바꾸기를 할 때 한 사람씩 술래가 되어 원으로 선 구성원 중 한 사람에게 다가가서 이름을 부르고 두 사람이 함께 소리를 내고 자리바꾸기를 한다.

3. 발달장애

놀이의 방법이 익숙해질 때까지 활동을 반복한다. 별명게임을 할 때, 말하기를 먼저하고 익숙해지면 몸짓과 함께 표현한다.

4. 청각장애

자리바꾸기를 할 때, 말카드를 활용해 말카드에 적힌 동물의 동작을 하며 자리를 바꾼다.

활용방안

tip

첫 번째, 구성원들의 특성에 따라 일어나서 하는 활동을 의자에 앉아서 할 수도 있다.

두 번째, 구성원들이 한 가지 놀이에 재미를 느끼면 놀이에 몰입할 수 있도록 분위기를 조성하고 충분히 반복한다.



세 번째, 놀이를 통해 몸의 에너지를 깨울 수 있도록 공을 옆사람에게 전달하기, 짐볼 굴리기에서 탕탕볼 주고 받기, 풍선 바닥에 떨어지지 않게 주고 받기로 점차 몸을 많이 움직일 수 있게 한다.

네 번째, 별명 게임 후에 별명 이름표 만들기로 활동을 연결할 수도 있다.



2차시

2차시의 대주제는 라포형성, 기대효과는 긍정적 자기탐색, 프로그램명은 나는 000이야! 이다. 목표는 '가면의 종류와 특징에 대해 알 수 있다.', '나의 특징을 살린 가면을 만들 수 있다.', '나의 긍정적인 모습을 찾고 자신감을 가질 수 있다.' 이다. 수업개요는 가면에 대해 알아보고 자신의 특징을 가면으로 만들어 자신을 소개하며, 자신의 긍정적인 모습을 발견한다.

준비물로는 종이봉투, 매직펜, 색종이, 가위, 풀 등이 있다.

도입

1. 인사나누기

2. 다양한 가면 알아보기

2-1. 여러가지 가면을 감상하고 느낌을 이야기 나눈다.

3. 프로그램 활동소개

전개

1. 가면의 특징 알아보기

1-1. 얼굴을 가리고 새로운 인물처럼 연기할 수 있다.



1-2. 인물의 마음도 표현할 수 있다.

2. 나에 대해 탐색하기

2-1. 다른 사람이 보는 나는?

- 자유롭게 걸어다니다가 두 사람이 만나면 하이파이브를 하고 서로 바라본다.
- 상대방에게 느낀 점을 간단하게 말해준다. 예를 들어 눈이 반짝입니다, 미소가 아름답습니다.
- 한 사람이 적어도 4~5명을 만날 수 있도록 반복한다.

2-2. 내가 보는 나는?

- 나의 걸모습에 대해 생각하고 장점을 찾는다. 예를 들어 눈이크다, 토끼를 닮아 귀엽다.
- 나의 내면에 대해 생각하고 좋아하는 것이나 장점을 찾는다. 예를 들어 나는 노래 듣는 것을 좋아한다, 나는 기쁜 마음을 자주 갖는다.

3. 가면만들기

3-1. 다른 사람이 보는 나와 내가 생각하는 나, 내가 좋아하는 것 등 나의 특징을 살려 어떤 가면을 만들지 생각해본다.

3-2. 종이봉투에 그림을 그리거나 다른 재료를 이용하여 가면을 만든다.

- 가면에 단어를 덧붙여 자신을 표현할 수도 있다.



4. 나는 000이야!

4-1. 자신이 만든 가면을 쓰고 나를 소개한다. 예를 들어 나는 음악을 좋아하는 000이야!, 나는 안경 속에 미소짓는 눈이 매력적인 000이야!

마무리

1. 활동에 대한 소감나누기

- 1-1. 가면의 종류와 특징에 대해 알 수 있었나요?
- 1-2. 종이봉투로 가면을 만들어 나를 표현할 수 있었나요?
- 1-3. 가면으로 나를 표현하면서 나의 긍정적인 모습을 찾을 수 있었나요?

2. 다음 차시 예고

장애유형별 적용방안

1. 지체장애, 발달장애

구성원에 따라 도구 사용을 지원하거나 눈의 위치를 미리 잘라 둔다.

2. 시각장애

나에 대한 탐색을 할 때, 두명씩 짝을 이루어 나에 대해 먼저 말을 하고 서로의 느낌을 주고 받는다.



활용방안



첫 번째, 프로그램을 가면놀이로 확장할 수 있다. 가면놀이의 순서로는 가면과 어울리는 몸짓으로 나를 소개한다, 음악과 함께 몸을 움직이면서 가면놀이를 한다, 자유롭게 걸어다니다가 가면에 어울리는 소리를 내며 천천히, 빠르게, 뛰면서 다양하게 움직인다, 가까이 있는 구성원을 만나 자신만의 소리로 대화를 주고받는다, 만나는 사람과 서로 칭찬을 주고 받는다.

두 번째, 만들기 재료에 그리기 도구 외 다른 오브제를 추가할 수도 있다. 예를 들어 실, 모루, 폼폼이 등이 있다.

세 번째, 가면의 재료를 종이봉투가 아닌 다른 재료를 선택할 수도 있다.

네 번째, 반쪽 가면이나 전면 가면으로 얼굴 표정과 색을 칠하고 머리카락이나 모자 등으로 꾸밀 수도 있다.



3차시

3차시의 대주제는 감정표현, 기대효과는 감정인식 및 이해, 프로그램명은 감정식당이다. 목표는 '다양한 감정에 대해 알 수 있다.', '감정을 신체 움직임으로 표현할 수 있다.', '인생 그래프를 그리면서 나의 감정을 수용할 수 있다.' 이다. 수업개요는 다양한 감정카드를 살펴보고 감정카드를 활용한 거울놀이를 통해 표정과 몸짓으로 표현하고 인생 그래프를 그려 나의 감정에 대해 알아간다.

준비물로는 감정카드, 감정을 표현한 그림 PPT 자료, A4용지, 네임펜이 있다.

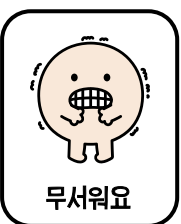
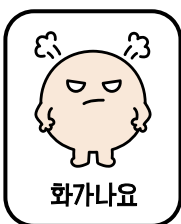
도입

1. 인사나누기: 손뼉 마주치며 인사하기

2. 무슨 감정일까요?

2-1. 다양한 감정 그림카드 살펴보기

2-2. 감정카드를 보고 다양한 감정에 대해 이야기 나누기





* **그림설명** : 총 6개의 표정이 다른 캐릭터와 감정이 쓰여진 감정카드가 나열되어 있다. 왼쪽 부터 차례대로 첫 번째는 즐거움을 나타내는 카드, 두 번째는 행복함을 나타내는 카드, 세 번째는 화남을 나타내는 카드, 네 번째는 졸림을 표현한 카드, 다섯 번째는 무서움을 표현한 카드, 여섯 번째는 슬픔을 표현한 카드이다.

3. 프로그램 활동 소개

전개

1. 거울놀이

1-1. 감정카드를 하나 선택한다.

1-2. 두 사람씩 짝을 지어 가위바위보를 하고 이긴 사람이 먼저 자신이 선택한 감정카드의 감정을 표정과 몸짓으로 표현한다.

1-3. 다른 한 사람은 거울 속 사람이 되어 표정과 몸짓을 따라한다.

1-4. 역할을 바꾸어 활동을 반복한다.

1-5. 어떤 마음이 들었는지 서로 이야기를 나눈다.

1-6. 짝을 바꾸어 위 활동을 반복한다.

2. 인생 그래프로 나의 감정 탐색하기

2-1. 종이에 줄을 그려 그래프의 현재 위치를 표시한다.

2-2. 과거에 있었던 일 중 중요한 사건이나 기억에 남는 일을 떠올린다.



- 2-3. 그 일이 언제 일어났는지 표시하고 그 때 나이를 적는다.
- 2-4. 미래에 나에게 어떤 일이 일어날지, 무엇을 하고 있을지 상상한다.
- 2-5. 그 일을 언제 일어날지 표시하고 그 때의 나이를 적는다.
- 2-6. 과거, 현재, 미래를 합쳐 4개에서 5개정도를 그래프로 그려보고, 그 때 나의 감정을 적는다.

3. 감정카드로 나의 감정 찾기

- 3-1. 나의 인생 그래프에 나타난 감정을 감정카드에서 찾는다.
- 3-2. 인생 그래프에 나타난 나의 감정을 감정카드로 표현한다.

마무리

1. 활동에 대한 소감나누기

- 1-1. 감정카드를 보고 다양한 감정에 대해 알 수 있었나요?
- 1-2. 다른 사람의 표정과 몸짓을 관찰하며 감정을 알 수 있었나요?
- 1-3. 나의 감정을 생각하고 감정카드로 찾을 수 있었나요?

2. 다음 차시 예고



장애유형별 적용방안

1. 지체장애

구성원에 따라 감정을 얼굴표정, 움직임, 소리와 함께 표현할 수 있다.

2. 시각장애

2-1. 8절 도화지 사이즈로 큰 감정카드를 준비하거나, 점자로 된 상황카드를 준비한다.

2-2. 거울놀이를 찰흙과 조각가 놀이로 변형하여 활동을 할 수 있다.

2-3. 감정을 표현할 때 소리나 간단한 말을 덧붙이며 활동을 한다.

3. 발달장애

3-1. 얼굴표정에서 감정이 잘 드러난 것으로 감정카드를 준비한다.

3-2. 인생그래프에서 최근에 일어난 일, 과거 경험 중 한 두가지로 표현할 수 있다.

활용방안

tip

첫 번째, 구성원에 따라 표정이 잘 드러난 얼굴사진 중심의 감정카드, 상황이 그림으로 표현된 감정카드, 단어가 첨가된 감정카드 등 다양한 것 중에서 적절한 것을 준비한다.

두 번째, 사진을 이용해 감정카드를 만들 수 있다.



4차시

4차시의 대주제는 감정표현, 기대효과는 감정개방, 프로그램명은 문을 여시오! 이다. 목표는 '내 삶의 한 순간 또는 사건을 떠올려 볼 수 있다.', '선택한 사건을 그림으로 그려보고, 이를 역할극으로 표현할 수 있다.', '역할극을 통해 다양한 감정을 주고 받을 수 있다.' 수업개요는 내 삶의 한 순간 또는 사건을 그림 이야기로 그린 후, 우리의 이야기 중 공감가는 하나의 이야기를 선택해 역할극을 하며 인물의 감정을 표현한다.

준비물로는 삶의 다양한 순간이 담긴 사진자료, 종이, 그리기도구, 감정카드가 있다.

도입

1. 인사나누기

2. 인생의 한 순간 사진 감상하기

2-1. 학교졸업, 가족여행, 친구와 놀이터, 힘들었지만 일을 해낸 순간, 외롭거나 슬펐던 기억 등 삶의 다양한 순간을 담은 사진을 감상한다.

2-2. 나에게도 이런 순간이 있었는지 이야기 나눈다.



* 그림설명 : 인생의 다양한 순간이 담긴 사진의 예시이다. 왼쪽부터 차례대로 첫 번째는 졸업식에서 친구들과 함께 학사모를 던지는 모습, 두 번째는 놀이터에서 친구 두명이 구름다리를 건너며 노는 모습, 세 번째는 네 명의 친구가 생일파티에서 고깔 모자를 쓰고 케이크를 바라보는 모습, 네 번째는 바닷가에서 모래놀이를 하고 있는 모습이다.

3. 프로그램 활동소개

전개

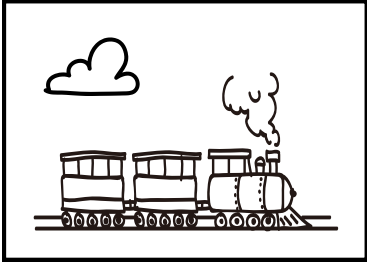
1. 그림이야기

1-1. 잠시 눈을 감고 내 삶을 뒤돌아본다.

1-2. 가장 먼저 떠오른 사건은 무엇인지, 가장 기억에 남는 것은 무엇인지 돌아가면서 발표해 본다.

1-3. 내 인생의 사건이나 한 순간을 선택해 그림으로 그린다.

1-4. 그 순간 나의 감정이 어땠는지 단어나 문장으로 이야기를 첨가한다.



설레었다.



외로웠다.



즐거웠다.

* 그림설명 : 일생의 한 순간을 그림으로 표현한 예시이다. 첫 번째 그림은 기차와 '설레었다'라는 단어, 두 번째 그림은 집, 길, 나비, 구름, 사과나무, 꽃과 '외로웠다'라는 단어, 세 번째 그림은 바다와 '즐거웠다'라는 단어가 작성되어있다.

2. 그림이야기 선택하기

2-1. 3~5명이 한 모둠이 된다.

2-2. 서로의 그림이야기에 대해 이야기 나눈다.

2-3. 역할극으로 표현할 하나의 그림이야기를 선택한다. 만약, 하나의 그림이야기를 선택하기 어려울 경우 모둠원들의 그림을 하나의 스토리로 연결할 수도 있음을 전달한다.

3. 역할극으로 표현하기

3-1. 그림이야기에 등장하는 인물의 역할을 정한다.

3-2. 돌아가면서 몸짓과 짧은 대사 한마디로 장면을 표현한다.

3-3. 이야기 속 인물을 표현하면서 느낀 감정을 감정카드로 선택한다.

3-4. 자신이 선택한 감정카드를 보여주며, 그 이유를 함께 나누어본다.



마무리

1. 활동에 대한 소감 나누기

1-1. 내 삶의 한순간을 그림으로 표현할 수 있었나요?

1-2. 삶의 한 순간에 담겨진 인물의 다양한 감정에 대해 알 수 있었나요?

1-3. 역할극을 하면서 인물의 감정을 이해하고 감정을 몸짓과 대사로 표현할 수 있었나요?

2. 다음 차시 예고

장애유형별 적용방안

1. 시각장애

1-1. 점자를 사용하는 구성원의 경우 자신의 이야기를 점자로 작성해본다.

1-2. 점자를 사용하지 못하는 구성원의 경우 휴대폰 녹음기를 이용해 듣는 이야기책으로 만들어본다.

1-3. 자신의 감정을 점토로 만들어보고, 돌아가면서 서로의 점토를 만져보며 감정을 교류해본다.



2. 청각장애

대사를 종이에 적어보고, 대사에 따른 움직임극으로 역할극 활동을 대체한다.

활용방안

tip

첫 번째, 그림 이어그리기로 확장할 수 있다. 한사람이 그린 그림에 옆 사람이 그림을 덧 그리며 그림을 계속 채워나가는 것이다. 다른 사람의 그림에 응원과 격려의 마음을 담은 글을 덧붙일 수 있다.

두 번째, 구성원 각자의 이야기를 모두 연결하여 하나의 극으로 완성해 볼 수 있다.

세 번째, 그림이야기와 역할극을 2회기동안 진행하여도 된다.

네 번째, 그림이야기를 사진이야기로 대체할 수 있다. 다양한 느낌의 사진을 준비하여 사진을 선택할 수 있도록 한다. 구성원들의 연령에 따라 계단, 촛불 같은 상징적인 느낌의 사진도 사용해 볼 수 있다.



5차시

5차시의 대주제는 감정표현, 기대효과는 감정수용, 프로그램명은 꼬덕꼬덕이다. 목표는 '즉흥연기가 무엇인지 이해할 수 있다.', '즉흥연기를 통해 자신의 감정을 표현할 수 있다.', '상황에 따른 서로의 감정을 받아들여 공감대를 형성할 수 있다.'이다. 수업개요는 의자라는 오브제를 통해 다양한 상황을 상상하고 신체 움직임으로 표현한다. 상황에 어울리는 즉흥표현을 통해 상황에 따른 감정변화를 경험한다.

준비물로는 의자 2~3개, A4용지, 연필, 의자를 활용한 다양한 사진 자료가 있다.

도입

1. 인사나누기

2. 의자를 활용한 다양한 상황 사진 감상하기

2-1. 강사는 사진을 제시하며 "무슨일이 일어나고 있을까요?"라고 질문한다.

2-2. 구성원들은 돌아가며 사진 속 인물의 상황을 상상하며 대답해본다.





* **그림설명** : 다양한 모습으로 의자에 앉아있는 사람들의 그림이다. 왼쪽부터 차례대로 첫 번째는 신발을 벗은 다음 의자에 무릎을 안고 쪼그려 앉아있는 남자, 두 번째는 의자에 앉아 첼로를 연주하고 있는 여자, 세 번째는 교복을 입고 의자에 앉아 책을 읽고 있는 여학생, 네 번째는 바퀴가 달린 의자에 다리를 꼬고 앉아 노트북을 하는 남자, 다섯 번째는 파라솔이 있는 야외 테이블에 접시를 올려두고 있는 두명의 사람이 있다.

3. 프로그램 활동 소개

전개

1. 즉흥연기 1단계 (1인 표현)

1-1. 활동실 내 무대공간을 표시하고 의자를 배치한 다음 의자를 관찰해본다.

1-2. 생각할 수 있는 시간을 1분 정도 제시한다.

1-3. 나의 일상 중 뚜렷한 한가지 감정이 드러날 수 있는 즉흥표현을 해본다. 예를 들어 기다리는 친구가 오지 않아 계속 시계를 들여다 본다. 처음에는 지루하다가 점차 화가난다.

1-4. 돌아가면서 활동을 반복해보고, 자신의 상황을 이야기하거나 상황 맞추기 퀴즈로 진행해볼 수도 있다.



* 그림설명 : 1인 표현장면의 예시이다. 왼쪽에는 빈의자가 하나 놓여져있고, 오른쪽에는 의자를 옆으로 돌린 다음 한 명의 여성이 옆모습으로 앉아있다.

2. 즉흥연기 2단계 (2인 표현)

2-1. 두개의 의자를 배치한 다음 의자를 관찰해본다.

2-2. 강사는 의자의 위치를 바꾸며 구성원들의 상상을 자극한다. 예를들어, 의자를 마주보고, 나란히, 앞 뒤로 배치해볼 수 있다.

2-3. 어떤 장소와 상황을 상상했는지 질문하고 대답해본다. 예를들어, 서로 사랑하는 사람들이 카페에서 커피를 마시며 마주보고 웃고있다. 또는 친구와 영화관에서 영화를 보면서 놀라고 있다.

2-4. 짝을 정해 한 가지 상황을 상상하고 즉흥연기로 표현해본다.

2-5. 나머지 구성원들은 즉흥연기를 보고 어떤 장면인지 상황과 인물의 감정에 대해 이야기나눈다.

2-6. 즉흥연기를 하면서 어떤 감정을 느꼈는지 공유해본다.



마무리

1. 활동에 대한 소감 나누기

1-1. 즉흥연기에 대해 알 수 있었나요?

1-2. 즉흥연기를 하면서 상황에 따른 감정을 표현할 수 있었나요?

1-3. 즉흥연기를 통해 서로에게 집중하며 다양한 감정을 느낄 수 있었나요?

2. 다음 차시 예고

장애유형별 적용방안

1. 시각장애

1-1. 상황에 어울리는 말이나 소리를 함께 표현하여 구성원들이 상황을 이해할 수 있도록 한다.

1-2. 사전에 의자를 만져보는 과정을 통해 의자의 구조를 이해할 수 있도록 한다.

2. 청각장애

사진이 상상하는 상황을 글로 표현하여 상황을 이해할 수 있도록 한다.



3. 지체장애

휠체어를 탄 구성원들의 경우 의자가 아닌 다양한 생활 소품들을 제시하고, 하나의 소품을 선택해 즉흥표현을 할 수 있도록 한다.

활용방안

tip

첫 번째, 의자를 하나 더 추가하여 즉흥연기 3단계로 나아갈 수 있다.

두 번째, 즉흥 표현의 도구로 의자, 책상, 가방, 책 등 교실 내 물건을 활용할 수 있다.

세 번째, 구성원의 인원수 만큼 의자를 배치하여 릴레이 즉흥표현을 시도해 볼 수 있다.



6차시

6차시의 대주제는 감정표현, 기대효과는 감정조절, 프로그램명은 신호등이다. 목표는 '자신의 경험과 감정을 연결시켜 볼 수 있다.', '경험에서 비롯된 감정을 언어와 신체 움직임으로 표현할 수 있다.', '감정 신호 등 상황극을 통해 감정을 단계별로 조절해 볼 수 있다.' 수업개요는 부정적, 긍정적 감정을 느꼈던 경험들을 나누어보고 당시 자신의 상황을 간단한 대사와 움직임으로 나타내본다. 감정신호등 놀이를 통해 감정을 단계별로 표현한다.

준비물로는 흰색 검정색 색지, 빨간색 초록색 원형색지, 음원파일, 스피커, A4용지, 연필이 있다.

도입

1. 인사나누기

2. 나의 감정은

2-1. 강사는 하나의 감정단어를 제시하고, 돌아가면서 자신에게 해당 감정을 유발하는 대상을 이야기한다. 예를들어 무서움이라는 단어를 제시한다. 구성원 1은 큰 동물, 구성원 2는 엄마, 구성원 3은 악몽, 구성원 4는 높은 건물이라고 한다.



두번째로 즐거움이라는 단어를 제시한다. 구성원 1은 친구, 구성원 2는 놀이공원, 구성원 3은 맛있는 음식, 구성원 4는 강아지라고 말한다.

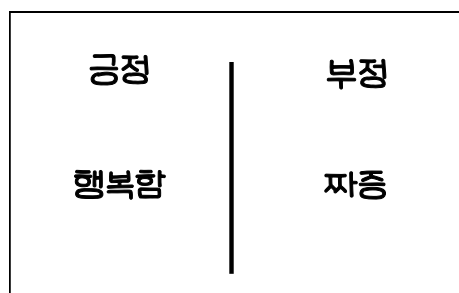
3. 프로그램 활동소개

전개

1. 나를보여줘

1-1. 1분간 눈을 감고 부정적, 긍정적 감정단어를 각각 하나씩 떠올린다.

1-2. A4용지에 선을 그어 자신이 떠올린 부정적 감정과 긍정적 감정을 하나씩 작성해본다.



***그림설명:** A4용지가 가로로 놓여져있다. A4용지의 중간에는 선이 그어져 있고, 왼쪽에는 긍정이라는 단어칸에 행복함, 오른쪽에는 부정이라는 단어칸에 짜증이 라고 단어가 작성되어있다.



1-3. 한 사람씩 돌아가면서 자신이 작성한 감정단어가 촉발된 상황들을 짚은 대
사나 움직임으로 표현한다.



행복함

"친구랑 놀아서
행복해"



짜증

"왜 나한테만
부탁하는거야?"

***그림설명 :** 두명의 사람이 있다. 왼쪽 사람은 웃는 얼굴로 양손을 위로 들고 행복함
이라는 감정단어와 친구와 놀아서 행복해라고 이야기하고 있다. 오른쪽 사람은 화가
난 얼굴로 팔짱을 끼고 짜증이라는 감정단어와 왜 나한테만 부탁하는거야? 라고 이
야기하고 있다.

2. 감정신호등 놀이 1

2-1.강사는 구성원들과 활동실 바닥에 검정색과 하얀색 색지를 고정시켜 횡단
보도를 만든다.

2-2. 두 사람씩 짝을지어 감정신호등 놀이를 진행한다. 놀이 방법: 한 사람은 횡
단보도 시작 지점에서 행인, 한 사람은 횡단보도 도착 지점에서 신호등이 되어본
다. 행인이 된 구성원은 도착지점까지 자신이 작성한 긍정감정과 부정감정 중 하
나를 선택해 해당감정을 약한 단계부터 강한 단계까지 언어와 움직임으로 표현
하며 걸어간다.



신호등이 된 구성원은 초록색과 빨간색 원형색지를 들어올리며 정지와 움직임을 제시한다. 빨간색은 정지이고, 초록색은 계속진행을 뜻한다. 행인이 도착지점에 닿으면 신호등 구성원은 해당 감정을 공감해주고, 다시 역할을 바꾸어 진행한다.



***그림설명 :** 감정신호등 놀이의 예시 그림이다. 횡단보도가 바닥에 표시되어있고 왼쪽에는 시작점이라는 단어가 작성되어있다. 왼쪽부터 행인이 구성원이 자신의 감정을 세가지 단계로 표현하는 모습이 나타나있다. 1단계에서는 "놀아서 좋아"라는 대사와 함께 팔을 양쪽으로 펼치고 무릎을 굽히는 모습, 2단계에서는 "친구와 놀아서 즐거워" 라는 대사와 함께 팔을 양쪽으로 펼치고 한쪽 무릎을 들고 있는 모습, 3단계에서는 "친구와 놀아서 너무너무 행복해"라는 대사와 함께 양팔을 위로 흔드는 모습이다. 횡단보도의 끝에는 신호등이 된 구성원이 초록색 원형 색지를 들어올리며 "친구와 놀아서 정말 행복했겠다"라고 이야기하고 있다.



3. 감정신호등 놀이 2

3-1. 강사는 신호등, 구성원 전체가 행인이 된다.

3-2. 오늘 활동을 진행하면서 느껴지는 현재의 감정을 횡단보도 안에서 신체 움직임과 언어로 표현한다. 강사가 초록색 원형색지를 들어올리면 계속진행, 빨간색 색지를 들어올리면 정지한다.

마무리

1. 활동에 대한 소감 나누기

1-1. 나의 감정을 단계별로 나누어 표현해보니 어땠나요?

1-2. 긍정감과 부정감 중 어떤 감정을 표현할 때 더 수월했나요?

1-3. 짝이 나의 감정을 공감해줄 때 어떤 기분이 들었나요?

2. 다음차시 예고

장애유형별 적용방안

1. 지체장애

1-1. 감정단어 작성에 어려움을 보이는 경우 감정과 상황을 언어로 표현하거나 표정으로 표현하도록 한다.



2. 시각장애

- 2-1. 감정과 상황을 언어로 표현해본다.
- 2-2. 신호등 놀이에서 신호등이 된 구성원은 원형색지가 아닌 "빨간색", "초록색" 언어로 색을 표현한다.
- 2-3. 신호등 놀이에서 행인이 된 구성원은 목소리 크기와 말투 등으로 감정의 단어를 표현해본다.
- 2-4. 횡단보도를 흰색과 검정색이 아닌 촉각을 느껴볼 수 있는 입체형식의 블럭으로 변경한다.

3. 청각장애

감정단어와 상황을 모두 글로 표현해보고, 감정의 단계를 움직임과 표정으로만 표현해본다.

4. 발달장애

단계별 감정표현에 어려움을 느낄 시 감정의 단계를 구조화시켜 진행해볼 수도 있다. 예를 들어 화남의 경우 1단계에서는 조금 화났을 때, 2단계에서는 화났을 때, 3단계에서는 정말 화났을 때를 표현해볼 수 있다.



활용방안

tip

첫 번째, 감정을 강한단계에서 약한단계로 순서를 변경하여 진행해볼 수 있다.

두 번째, 감정카드를 활용해 하나의 감정을 제시하고, 구성원마다 동일한 감정을 느끼는 각자의 상황에 대해서 나누어볼 수 있다.

세 번째, 한 사람의 감정상황을 모둠을 나누어 역할극으로 진행해 볼 수 있다.

네 번째, 빨간색과 초록색이 아닌 다양한 색깔의 색지를 활용하여 자신만의 감정신호등 만들기를 진행해 볼 수 있다.

다섯 번째, 신호등 놀이에서 하나의 감정을 단계별로 표현하지 않고 다양한 감정의 변화를 표현할 수 있다.



7차시

7차시의 대주제는 상호작용, 기대효과는 공감적표현, 프로그램명은 무엇이 무엇이 똑같은가? 이다. 목표는 '거울 움직임의 원리를 이해할 수 있다.', '구성원들과 협동하여 하나의 주제를 신체 움직임으로 표현해볼 수 있다.', '서로의 감정을 공유하며 다양한 공감적 표현을 경험해볼 수 있다.'이다. 수업개요는 모듬을 만들어 하나의 주제를 하나의 신체 움직임과 소리로 만들어본다. 오늘 함께한 나의 모듬원들에게 고마움의 편지를 전달한다.

준비물로는 동물, 음식, 교통수단 등의 다양한 주제의 사진, 메모지, 상자, 4절지, 색연필, 사인펜이 있다.

도입

1. 인사나누기

2. 나는 너의 위로야

2-1. 한 사람씩 돌아가며 위로받고 싶었던 일들을 간단하게 쪽지에 작성해본다. 예를들어, 오늘 가장 친한 친구와 다투었다. 어제 악몽을 껴서 너무 무서웠다.라고 작성해볼 수 있다.

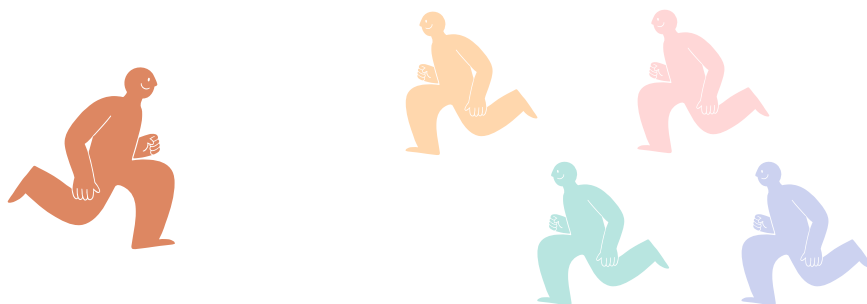


2-2. 쪽지를 하나의 상자에 담고 한 사람씩 돌아가면서 하나의 종이를 뽑아 종이의 내용을 큰 소리로 읽은 다음 짧은 공감의 언어를 전달한다. 예를들어, 정말 속상했겠다. 너의 마음을 알 것 같아. 지금은 마음이 괜찮니? 라고 이야기해볼 수 있다.

3. 감각열기: 거울처럼 춤추기

3-1. 다양한 박자의 음악을 제시하고, 한 사람이 춤을 추면 다른 구성원들이 모두 거울처럼 동작을 따라한다.

3-2. 돌아가면서 한 사람씩 지목하고, 지목을 당한 사람이 선두가 되어 다시 활동을 반복한다.



* **그림설명** : 거울처럼 춤추기의 예시를 표현한 그림이다. 왼쪽에는 한 사람이 무릎을 꿇고 양팔을 앞 뒤로 접고 있다. 오른쪽에는 4명의 사람이 왼쪽 사람의 동작을 똑같이 따라하고 있다.

4. 프로그램 활동 소개



전개

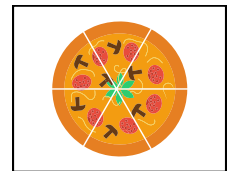
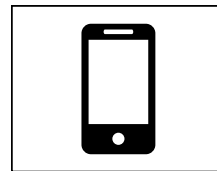
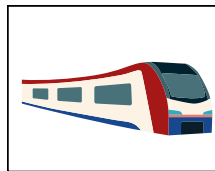
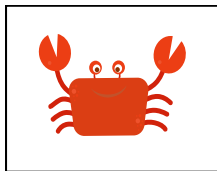
1. 몸으로 말해요 1 (관찰하기, 상상하기, 따라하기, 혼자서 표현하기)

1-1. 세 명에서 다섯 명이 한 모듬이 되어 일렬로 선다.

1-2. 맨 앞사람에게 그림을 보여주면 그림을 보고 몸짓으로 두 번째 사람에게 전달한다.

1-3. 몸짓이 계속 다음사람에게 전달되어 마지막 사람이 몸짓을 보고 무엇인지 맞추어 본다.

1-4. 동물, 물건, 음식 등 다양한 주제로 활동을 반복한다.



*그림설명 : 몸으로 표현할 수 있는 그림의 예시이다. 왼쪽부터 첫 번째는 꽃게, 두 번째는 피아노, 세 번째는 기차, 네 번째는 휴대폰, 다섯 번째는 피자그림이다.

2. 몸으로 말해요 2 (함께 표현하기)

2-1. 모듬이 함께 의논하여 하나의 주제를 선택하고 몸짓과 소리로 다같이 표현한다. 예를들어, 기차를 표현하는 경우 어깨에 손을 올려 서로의 몸을 연결한 다음 걸어가면서 함께 칙칙폭폭이라고 소리를 내본다.



2-2. 나머지 모듬은 관객이 되어 관찰하고 상상하여 함께 어떤 것을 표현하였는지 맞추어본다.

3. 공감포스터 만들기

3-1. 모듬 별로 둥글게 앉아 4절지와 색연필, 사인펜을 전달받는다.

3-2. 오늘 나와 한마음으로 움직여 준 구성원들에게 고마운 마음을 담아 짧은 글을 작성한다.

3-3. 종이의 여백은 한 사람씩 돌아가며 도형이나 선 또는 간단한 그림을 그려보고, 나머지 구성원들은 똑같이 따라 그리면서 공감 포스터를 완성한다.

3-4. 한 모듬씩 돌아가며 포스터를 발표하고, 나머지 모듬은 큰 박수와 함께 호응한다.

마무리

1. 활동에 대한 소감 나누기

1-1. 모듬원들과 움직임으로 표현한 주제 중 어떤 것이 가장 재미있었나요?

1-2. 구성원들이 나의 움직임과 그림을 똑같이 따라할 때 어떤 감정을 느꼈나요?

1-3. 위로를 주고 받는 과정에서 새롭게 알게 된 부분이 있었나요?

2. 다음 차시 예고



장애유형별 적용방안

1. 발달장애

공감적 언어 전달에 어려움이 있을 경우, 미리 위로의 의미를 지닌 문장과 단어 또는 그림카드를 준비하여 선택하여 읽어주거나 모두 한 목소리로 "그랬구나~"라고 말해주며 공감해주는 활동으로 변경할 수 있다.

2. 시각장애

2-1. 의성어 의태어를 활용한 소리로 표현하는 활동을 한다. '몸으로 말해요 2' 활동을 소리 오케스트라로 표현할 수 있다. 예를들어, 식당을 표현하는 경우 식당에서 날 수 있는 소리 : 도마칼질 소리, 보글보글 물끓는 소리, 주문하는 사람의 말 소리 등을 모둠원들이 다같이 소리내보고, 다른 모둠은 소리를 듣고 무엇인지 맞추어 본다.)

2-2. 공감 포스터 만들기가 아닌 공감 노래 만들기 등으로 활동을 변경해볼 수 있다.

3. 청각장애

도입 '나는 너의 위로야' 활동에서 위로 받고 싶었던 일을 작성한 다음 공감의 표현도 작성하여 각 다른 상자에 담는다. 돌아가면서 위로 받고 싶었던 일과 공감의 표현을 하나씩 뽑아 위로와 공감을 연결해보는 활동으로 변경할 수 있다.



또는, 위로받고 싶은 일을 뽑은 다음 글을 작성한 당사자에게 찾아가 포옹, 손잡기, 고개 끄덕이기 등 비언어적 메시지로 위로를 전달하기 활동으로도 변경할 수 있다.

활용방안

tip*

첫 번째, 참여자들의 관심사나 참여정도에 따라 주제를 다양하게 변경한다.

두 번째, 도구를 추가해 활동을 확장해 볼 수 있다. 예를 들어 신문지를 활용하는 경우 신문지를 접어 넥타이로 회사원, 신문지를 막대로 만들어 야구선수, 신문지를 돌돌말아 머리에 쓰고 찜질방에 간 사람 등으로 표현해 볼 수 있다.

세 번째, 거울처럼 춤추기 활동이 원활하게 진행되는 경우, 서로의 움직임을 반대로 따라하는 고장난 거울 움직임으로도 활동을 진행해볼 수 있다.



8차시

8차시의 대주제는 상호작용, 기대효과는 협동심 및 소속감, 프로그램명은 여기여기 붙어라 이다. 목표는 '영화 포스터를 보고 이야기를 상상할 수 있다.', '소품을 활용하여 영화속 인물과 이미지를 표현할 수 있다.', '영화의 한 장면을 표현하면서 서로 협력하고 더 친밀감을 가질 수 있다.'이다. 수업개요는 영화 포스터를 감상하고 좋아하는 영화에 대해 이야기를 나누고 몸짓과 소품을 활용하여 영화의 한 장면을 협력하여 함께 표현한다.

준비물로는 영화포스터나 장면 이미지, 다양한 소품(천, 신문지, 활동실 내 물건 등)이 있다.

도입

1. 인사나누기
2. 영화 포스터를 감상하고 영화에 대해 이야기 나누기
3. 프로그램 활동소개



전개

1. 여기여기 모여라

- 1-1. 재미있었거나 감동깊게 본 영화에 대해 이야기를 나눈다.
- 1-2. 자신이 좋아하는 영화의 장르에 대해 이야기 나눈다.
- 1-3. 한 구성원을 선택하여 자신이 좋아하는 영화의 장르를 말한다. 예를들어 로맨스, 코미디, 액션, 공포 등이 있다.
- 1-4. 그 장르와 같은 장르를 좋아하는 사람끼리 한 곳에 모인다.
- 1-5. 구성원들이 모이고 남은 구성원들 중에서 다시 한 사람이 활동을 반복한다. 3명에서 4명이 한 모듬이 될 수 있도록 한다.

2. 영화 선택하기

- 2-1. 한 모듬이 된 구성원들끼리 의논하여 하나의 영화를 선택한다.
- 2-2. 선택한 영화에서 하나의 장면을 다시 선택한다.

3. 역할 정하기

- 3-1. 영화의 한 장면 속 인물, 배경, 필요한 소품에 대해 모듬별로 이야기를 나눈다.



3-2. 인물연기, 배경꾸미기, 소품만들기 등 자신이 하고 싶은 역할에 대해 말한다. 예를들어 영화 택시운전사의 경우 운전자, 의자와 종이로 만드는 택시, 천으로 표현하는 파란 하늘 등이 있다.

4. 소품으로 만들기

4-1. 상상한 것을 소품을 이용해 표현한다.

5. 영화의 한 장면 표현하기

5-1. 한 모듬씩 돌아가면서 역할극을 발표한다.

5-2. 나머지 모듬은 큰 박수와 함께 자신의 감상평을 나누어본다.

마무리

1. 활동에 대한 소감나누기

1-1. 소품을 활용해 영화속 인물과 이미지를 다양하게 표현할 수 있었나요?

1-2. 나와 같은 영화를 좋아하는 구성원을 발견했을 때 어떤 감정을 느꼈나요?

1-3. 함께해 준 모듬원들에게 어떤 이야기를 해주고 싶나요?

2. 다음 차시 예고



장애유형별 적용방안

1. 시각장애

1-1. 좋아하는 영화가 아닌 좋아하는 음악으로 활동을 변경하여 진행해볼 수 있다. 같은 장르의 음악을 좋아하는 구성원들끼리 한 모듬을 만들 수 있도록 한다.

1-2. 하나의 음악에서 일정 부분을 선택하여 개사를 하거나 모듬원 개인이 한 소절씩 맡아 노래를 만든 다음 모듬원들이 함께 불러볼 수 있도록 한다.

2. 발달장애

모든 구성원들이 쉽게 알 수 있는 하나의 영화나 만화를 선택하여 모두 함께 장면을 표현해보거나, 따라할 수 있는 장면이 담긴 그림이나 사진을 제시하여 모듬별로 모방해볼 수 있도록 한다.

활용방안

tip

첫 번째, 영화장면이 잘 떠오르지 않을 경우, 휴대폰이나 태블릿으로 검색할 수 있도록 한다.

두 번째, 휴대폰이나 태블릿이 없을 경우, 최근 많이 보는 드라마나 영화의 장면 사진을 강사가 사전에 준비한다.



세 번째, 정지장면을 사진으로 찍어 영화포스터를 직접 제작해보거나, 장면을 영상으로 촬영하여 짧은 동영상을 만들어 함께 감상해볼 수 있다.

네 번째, 정지동작에서 손을 갖다대면 움직이면서 어울리는 대사를 한문장으로 표현해 볼 수 있다.

다섯 번째, 선택한 영화장면의 뒷 이야기를 새롭게 만들어 우리만의 영화만들기 활동으로 확장시켜볼 수 있다.



9차시

9차시의 대주제는 상호작용, 기대효과는 비언어적 소통, 프로그램명은 몸통이다. 목표는 '다양한 조각상에서 느껴지는 각각의 느낌들을 떠올려볼 수 있다.', '다른 사람의 움직임 관찰하고 어울리는 움직임으로 이야기 한 장면을 표현할 수 있다.', '표정, 제스처, 자세 등 비언어적인 표현으로 서로의 느낌을 나누고 소통할 수 있다.'이다. 수업개요는 움직임으로 두명의 구성원이 소통하여 하나의 조각상을 표현하고 더 많은 구성원들이 조각상으로 연결되어 한 장소에서 일어나는 이야기를 표현한다.

준비물로는 다양한 조각상 사진, 단어카드가 있다.

도입

1. 인사나누기

2. 조각상 이미지 감상하기.

2-1. 조각상의 느낌에 대해 이야기나누기

2-2. 조각상의 특징 알아보기 예를들어 표정, 팔동작, 포즈 등이 있다.



* 그림설명 : 5개의 조각상 예시가 있다. 왼쪽부터 차례대로 첫 번째는 남성의 상반신만 표현된 아그리파 조각상, 두 번째는 자유의 여신상, 세 번째는 돌하르방, 네 번째는 비너스상, 다섯 번째는 로댕의 생각하는사람 조각상이다.

3. 프로그램 활동소개

전개

1. 1인 조각상

- 1-1. 조각상 따라하기 예를들어, 자유의 여신상, 생각하는 사람 등이 있다.
- 1-2. 일상의 모습을 조각상으로 표현하기 예를들어, 양치하는 모습, 세수하는 모습, 달리기 하는 모습, 요리하는 모습 등이 있다.

2. 2인 조각상

- 2-1. 두 사람이 짝을 이룬다.
- 2-2. 가위바위보를 하여 이긴 사람이 첫 번째, 진 사람이 두 번째 순서가 된다.



2-3. 하나의 주제를 제시하고 첫 번째 사람이 먼저 조각상을 만들면 두 번째 사람은 짝을 보고 하나의 움직임으로 연결하여 조각상을 완성한다. 예를 들어 '새'라는 주제에서 한 사람이 먼저 새의 한 쪽 날개를 조각상으로 표현하면, 두 번째 사람이 반대 쪽 날개를 표현하여 하나의 새 조각상을 만든다.

2-4. 조각상을 발표하고, 다른 구성원들이 조각상의 제목을 붙여본다.



* 그림설명 : 2인 조각상 활동의 예시이다. 왼쪽에는 두 사람이 손을 잡고 위로 들어올리고 반대쪽 팔은 옆으로 뻗어 새 조각상을 표현하고 있다. 오른쪽은 새 조각상을 보고 세 명의 구성원들이 떠오르는 제목을 말하고 있다. 첫 번째 구성원은 자유의 훨훨이, 두 번째 구성원은 날아가는 우리, 세 번째 구성원은 좋은 친구라고 이야기하고 있다.



3. 조각상으로 장소 표현하기

3-1. 3명에서 4명이 하나의 모둠을 만든다.

3-2. 2인 조각상과 같은 방법으로 모둠 내 순서를 정한다.

3-3. 장소가 적혀진 단어카드를 하나 뽑는다. 예를들어 지하철, 식당, 경찰서, 놀이터 등이 있다.

3-4. 미리 의논하거나 역할을 정하지 않고 앞 순서 구성원의 움직임을 관찰한 뒤 움직임을 연결하여 하나의 조각상을 표현해본다.

마무리

1. 활동에 대한 소감나누기

1-1. 언어를 사용하지 않고 몸으로 조각상을 연결할 수 있었나요?

1-2. 언어를 사용하지 않고 조각상으로 연결해 한 장면이 완성되었을 때 어떤 느낌이 들었나요?

1-3. 혼자 표현할 때와 짝 또는 모둠이 함께 표현할 때 어떤 점이 달랐나요?

2. 다음 차시 예고



장애유형별 적용방안

1. 시각장애

다른 사람이 만든 조각상을 손의 감각을 활용해 몸을 탐색하여 맞추어본다. 조각상을 표현하는 사람은 직접적인 표현이 아닌 몸의 상태를 말하며 소통할 수 있다. 예를들어 "한 손에 무언가를 잡고 있고 다른 한 손은 하늘을 향해 높이 들고 있어요"라고 할 수 있다.

활용방안

tip*

첫 번째, 2인 조각상 활동에서 처음에는 구체적으로 드러나는 주제를 표현하고 활동이 원활히 진행되면 점차 추상적인 표현으로 나아갈 수 있다. 예를들어 우정, 평화, 슬픔, 고통 등이 있다.

두 번째, 모둠 활동을 할 때 이야기 한 장면이나 최근 이슈가 되는 뉴스의 한 장면으로 주제를 표현할 수 있다.

세 번째, 인간레고 만들기로 프로그램을 확장할 수 있다. 인간레고는 여러명이 레고블럭을 연결하듯 연결하여 하나의 주제를 표현하는 것이다. 방법으로는 사물을 인간레고로 표현한다. 예를들어 청소기의 경우 청소기의 긴 막대와 손잡이를 연결 할 때 서로의 몸을 잡고 서로 지지하며 하나의 조각상으로 만들어 볼 수 있다. 그다음으로 주제에 어울리는 소리를 첨가한다.



예를들어, 청소기의 웅 하는 소리를 내볼 수 있다. 마지막으로 땡 하는 소리와 함께 서로 연결된 상태로 천천히 움직이며 청소기가 앞으로 가는 표현을 한다.



10차시

10차시의 대주제는 상호작용, 기대효과는 지지와 지원, 프로그램명은 나는 너의 지지대이다. 목표는 '인형의 종류와 특징을 알 수 있다.', '인형으로 인물의 감정과 움직임을 표현할 수 있다.', '긍정적 표현을 주고받는 과정을 통해 지지를 경험해볼 수 있다.'이다. 수업개요는 다양한 종류의 인형에 대해 알아보고 인형으로 움직임 표현을 해본다. 여러 사람이 함께 인형을 움직여 더욱 섬세한 표현을 하며 서로 지지하는 짧은 이야기를 인형으로 표현한다.

준비물로는 다양한 종류의 인형, 무대로 사용할 책상이 있다.

도입

1. 인사나누기

2. 나에게 힘이되는 존재 이야기해보기

2-1. 한 사람씩 돌아가면서 부정적인 감정을 느꼈을 때, 자신에게 힘이 되어준 존재에 대해 이야기 나누어본다. 예를들어 내방의 곰인형, 맛있는 음식, 친구의 위로, 우리집 강아지 등이 있다.

3. 프로그램 활동 소개



전개

1. 인형의 종류와 특징 알아보기

1-1. 인형의 종류에 따라 간단한 움직임을 보여준다. 예를들어 손인형의 경우 손을 사용해 인형의 입을 움직이며 말을 하거나 한 쪽 팔을 들어 인사를 할 수 있다.



탈인형



손인형



줄인형



막대인형



오브제인형

***그림설명:** 다양한 종류의 인형 예시이다. 왼쪽부터 차례대로 곰돌이 탈을 들고 옷을 입고 있는 탈인형, 손에 씌워 입을 움직여 표현하는 손인형, 줄을 이용해 움직임을 표현하는 줄인형, 막대를 잡고 움직이는 곰돌이 막대인형, 손으로 인형을 잡고 움직여 보는 오브제 인형이 있다.

2. 인형의 움직임으로 다양한 표현하기

2-1. 혼자서는 손인형으로 인물을 표현할 수 있다. 예를들어 고개 끄덕임, 말하기, 팔움직임을 할 수 있다.

2-2. 함께는 줄인형이나 오브제 인형으로 하나의 인형을 두 세명이 함께 움직여 볼 수 있다.



2-3. 인형의 움직임으로 다양한 상황과 감정을 표현해 본다. 예를 들어 한 사람의 인형이 슬퍼서 몸을 웅크리고 있다. 반대 사람의 인형은 손으로 토닥여주면서 "괜찮아?"라고 말해본다.

3. 지지인형극

3-1. 세명에서 다섯명이 한 모듬이 된다.

3-2. 한 사람씩 자신이 도입단계에서 나누었던 상황들을 모두 연결하여, 하나의 인형극으로 만들어본다.

3-3. 상황들을 정리한 다음 잠시 모듬별 연습 시간을 갖는다.

3-4. 모듬별로 돌아가면서 지지 인형극을 발표해본다.

4. 마음 전달하기

4-1. 한 사람씩 돌아가면서 인형을 활용하여 오늘 나와 함께 활동한 모듬원들에게 고마움의 표현을 전달한다. 예를 들어 인형을 양쪽으로 움직이며 "오늘 나의 마음을 이해해줘서 고마워", "덕분에 너무 힘이 되었어!"라고 말해볼 수 있다.



마무리

1. 활동에 대한 소감나누기

- 1-1. 인형의 종류와 특징에 대해 알 수 있었나요?
- 1-2. 인형의 움직임으로 서로에게 지지되고 힘이되는 표현을 할 수 있었나요?
- 1-3. 나를 지지해주는 표현을 들으니 어떤 감정이 느껴졌나요?

2. 다음 차시 예고

장애유형별 적용방안

1. 시각장애

- 1-1. 구체관절 인형을 사용하여 구성원마다 다른 움직임을 만들어보거나, 점토를 사용하여 감정인형을 만들어 본 다음 돌아가면서 구성원의 작품을 만져 보며 감정에 따른 움직임의 차이점을 이야기 해 본다.
- 1-2. 인형극이 아닌 목소리 극으로 활동을 변경하여 짝과 함께 서로의 감정을 지지해본다.



2. 청각장애

2-1. 언어가 아닌 비언어적인 표현을 사용하여 위로나 지지를 전달해본다. 예를 들어 토닥여주기, 안아주기, 고개 끄덕이기, 쓰다듬어주기 등이 있다.

3. 발달장애

3-1. 위로나 지지상황 이해에 어려움을 보이는 경우, 강사가 하나의 지지단어를 제시해주고 그 단어를 구성원들이 한 목소리로 전달해본다. 예를들어, "괜찮아", "힘을내", "사랑해", "난 너의 편이야" 등이 있다.

3-2. 언어사용에 어려움을 보이는 경우 서로를 안아주는 활동으로 변경한다.

4. 정신장애

4-1. 자신이 경험한 부정적 상황을 이야기하면서 불안감을 재경험할 수 있으므로, 자신의 부정적인 경험을 제외한 자신에게 힘이 된 존재만 이야기해 볼 수 있도록 한다.

활용방안

tip

첫 번째, 인형극 참고영상



<말 안듣는 청개구리>



<소가 된 게으름뱅이>



11차시

11차시의 대주제는 자기결정권, 기대효과는 성취감과 유능감, 프로그램명은 내가 주인공이다. 목표는 '칭찬 받았던 경험을 떠올려 볼 수 있다.', '내가 주인공이 되는 인형을 만들어 볼 수 있다.', '주인공이 되어 보는 과정을 통해 성취감과 유능감을 느껴볼 수 있다.'이다. 인형 만드는 방법을 알아보고 생활소품을 활용해 인형을 만들어 내가 주인공이 되는 이야기로 짧은 인형극을 표현한다.

준비물로는 양말, 모루, 종이컵, 눈알, 스폰지, 칼라폼폼이, 색종이, 부직포, 네임펜, 풀, 가위, 글루건 또는 양면테이프가 있다.

도입

1. 인사 나누기

2. 칭찬받은 경험 나누어보기

2-1. 한 사람씩 돌아가면서 칭찬을 받았던 경험을 나누어본다.

2-2. 나머지 구성원들은 큰 박수와 함께 긍정적인 호응을 전달한다.

3. 프로그램 활동 소개



전개

1. 인형 만들기

1-1. 생활소품을 활용한 인형 알아보기: 양말 손 인형, 모루인형, 종이컵 인형 등이 있다.

1-2. 각 인형들의 재료를 알아본다.

1-3. 내가 만들고 싶은 인형과 어울리는 재료를 선택하여 인형을 만들어본다.

예를 들어, 양말과 종이컵 인형의 경우 눈, 코, 입의 위치와 모양을 그리고 입이 되는 부분을 가위나 칼로 잘라 표현할 수 있다. 모루인형의 경우 모루로 만들고 싶은 모양대로 기본형태를 잡는다. 부직포나 색종이 등을 이용하여 입과 이빨을 붙인 다음 눈, 코, 귀, 팔, 다리 부분을 붙이거나 모루를 이용해 만들어 완성한다. 인형의 특징에 따라 리본이나 안경 등 장식을 할 수도 있다.

2. 내가 주인공이 되는 이야기 만들기

2-1. 내가 만든 인형으로 내가 주인공이 되는 짧은 이야기를 만들어본다.

2-2. 대사와 함께 인형의 움직임을 잠시 연습해본다.

3. 인형극 발표하기

3-1. 천이나 소품을 활용하여 책상을 무대로 꾸며본다.

3-2. 자신이 주인공인 스토리의 인형극을 발표한다.



양말 손인형



모루인형

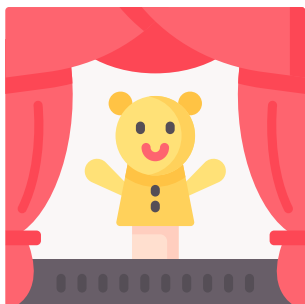


종이컵 인형

***사진설명 :** 생활소품으로 인형을 만든 예시이다. 첫 번째는 양말을 손에 끼우고 눈,코,귀를 붙혀 만든 양말 손인형이다. 두 번째는 모루를 이용해 형태를 만들고 눈과 코를 붙혀 만든 모루 인형이다. 세 번째는 종이컵을 이용해 눈과 귀를 붙히고, 입과 코 등을 그려넣은 종이컵 인형이다.

4. 칭찬 전달하기

4-1. 인형극이 끝날 때 마다 나머지 구성원들은 돌아가면서 자신의 인형을 들어올려 긍정적인 단어를 전달한다.



"너는 정말 최고야!!"



"너무 멋있어!"





*그림설명 : 인형극 활동의 예시이다. 왼쪽에는 자신의 손인형으로 인형극을 발표하고 있다. 오른쪽에는 두 개의 손인형과 함께 칭찬의 언어가 작성되어있다. 첫 번째 구성원은 "너는 정말 최고야!", 두번째 구성원은 "너무 멋있어"라고 말하고 있다.

마무리

1. 활동에 대한 소감 나누기

- 1-1. 생활소품을 활용해 인형 만드는 방법을 알 수 있었나요?
- 1-2. 내가 만든 인형으로 주인공이 되어 인형극으로 표현할 수 있었나요?
- 1-3. 나의 이야기로 주인공이 되어보니 어떤 감정이 느껴졌나요?

2. 다음 차시 예고

장애유형별 적용방안

1. 지체장애

인형만들기 활동에서 조작에 어려움이 있을 경우, 완제품의 인형들을 제시하여 선택하거나 자신과 닮은 캐릭터를 찾아 프린트 또는 활동실 내 모니터를 활용해 진행해볼 수 있다.



2. 시각장애

- 2-1. 빛을 구분할 수 있는 경우 그림자극으로 활동을 진행해 볼 수 있다.
- 2-2. 점토를 활용해 인형을 만들거나, 형태가 다른 완제품의 인형들을 각 구성원이 선택하여 사용해볼 수 있다.

3. 발달장애

- 3-1. 자신이 주인공이 되는 짧은 이야기 만들기에 어려움이 있을 경우, 구조화된 문장을 빈칸 채우기로 자신의 이야기를 만들어 볼 수 있다. 예를들어 처음에는 자신의 이름을 이야기하고, 그 다음에는 자신이 잘하는 것, 마지막으로 자신이 좋아하는 것을 이어서 이야기해볼 수 있다.
- 3-2. 구성원에 따라 인형 만드는 소요시간을 적절히 정하고, 간단히 붙이거나 글루건, 가위 등 도구사용을 할 수 있도록 지원한다. 예를들어 양말 인형으로 움직이는 입을 만들 때 가위로 양말을 자르지 않고, 스펀지를 잘라 양말속에 넣어 움직이는 입으로 만들 수 있다.

4. 청각장애

- 4-1. 짧은 이야기를 대사형식으로 작성하여 구성원들이 모두 서로의 이야기를 돌아가며 읽어볼 수 있다.
- 4-2. 인형의 움직임에 활용한 무언극으로 활동을 진행해 볼 수 있다.



활용방안

tip*

첫 번째, 이야기 이어가기를 통해 구성원 모두의 이야기를 연결해볼 수 있다.

두 번째, 대형으로 프린트 된 구성원들의 사진을 미리 준비하여 다양한 소품으로 신체를 꾸미면서 자신의 인형을 만들어보는 활동을 해볼 수 있다.

세 번째, 좋아하는 동화를 선택해 동화속 이야기를 자신의 이야기로 변경해 볼 수 있다.

네 번째, 짝을 지어 대사를 만든 다음 우리들의 인형극으로 진행해 볼 수 있다.

다섯 번째, 인형극 활동을 영상으로 촬영하여 마무리 단계에서 함께 감상하며 이야기를 나누어 볼 수 있다.



12차시

12차시의 대주제는 자기결정권, 기대효과는 긍정적 자기개념과 가능성 확장, 프로그램명은 나의 시상식이다. 목표는 '뮤지컬의 한 장면을 감상하고 뮤지컬의 특징을 알 수 있다.', '나의 이야기를 노래로 표현할 수 있다.', '나의 이야기를 노래로 표현하면서 자신감 향상과 긍정적 자기상을 가질 수 있다.' 이다. 수업개요는 뮤지컬에 대해 알아보고 내가 좋아하는 노래로 나의 이야기를 노래가사로 만들어 뮤지컬의 한 장면으로 표현한다. 나에게 주고싶은 상장을 만들어 스스로에게 상을 전달한다.

준비물로는 다양한 음원파일, 활동지, 필기도구, 다양한 꾸미기 소품, 상장종이, 네임펜, 스피커, 노트북 또는 휴대폰이 있다.

도입

1. 인사나누기

2. 뮤지컬의 한 장면 감상하기

2-1. 돌아가면서 어떤 점이 가장 인상깊었는지 소감을 간단히 나누어본다.

3. 프로그램 활동소개



전개

1. 나의 이야기 만들기

1-1. 나의 일상 중 한 장면을 떠올린다. 예를 들어 어려운 일을 해낸 순간, 행복했던 순간, 누군가를 위로하거나 위로 받았던 순간 등이 있다.

1-2. 그 순간 느꼈던 감정이나 상황들을 글로 작성해본다.

2. 나의 이야기에 어울리는 노래 찾기

2-1. 최근 내가 자주 듣거나 좋아하는 노래를 생각해본다.

2-2. 나의 이야기와 어울리는 노래를 선택한다.

2-3. 내가 선택한 노래와 나의 이야기로 노래가사를 만들어본다. 노래가사 만들기에 어려움을 보이는 경우 기존 노래에 자신의 이야기로 내레이션을 해볼 수 있다.

3. 뮤지컬 주인공 되어보기

3-1. 한 사람씩 자신이 만든 이야기로 만든 노래를 발표해본다. 감정을 넣어 노래를 불러보고, 내가 주인공이 되어 나에게만 조명이 비춘다고 상상해본다. 가장 멋지고 자신감 있는 나의 모습을 상상하며 대사와 노래로 나를 표현한다.

3-2. 간단한 움직임과 함께 뮤지컬의 한 장면으로 표현해본다. 예를 들어 웃으며 최고라는 손 동작을 하거나 두 팔을 벌려 한 바퀴 돌아볼 수 있다.



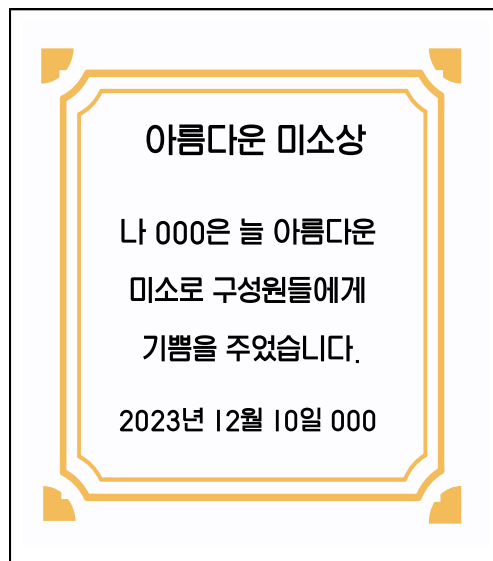
3-3. 나머지 구성원들은 박수와 함께 큰 호응으로 반응한다.

4. 나의 시상식

4-1. 모두 둥글게 앉아 서로 칭찬할 점에 대해 이야기 나눈다.

4-2. 비어있는 상장 종이를 나누어주며 스스로에게 주고싶은 상장을 만들어본다.

4-3. 한 사람씩 돌아가며 일어서서 자신이 만든 상장을 발표하며 멋진 포즈를 취해본다.



***그림설명 :** 상장의 예시이다. 상장의 제목은 아름다운 미소상이며, 상장의 내용으로는 '나는 늘 아름다운 미소로 구성원들에게 기쁨을 주었습니다.' 라고 작성되어있고, 아래에는 날짜가 작성되어있다.



마무리

1. 활동에 대한 소감 나누기

- 1-1. 나의 이야기로 노래를 만들어보니 어땠나요?
- 1-2. 처음 구성원들을 만났을 때와 현재 변화된 모습이 있나요?
- 1-3. 그동안 활동들을 돌아보며 가장 인상 깊었던 순간은 언제였나요?
- 1-4. 모든 구성원들에게 전하고 싶은 이야기가 있나요?

장애유형별 적용방안

1. 시각장애

- 1-1. 뮤지컬 감상자료로 오디오 뮤지컬을 사용한다.
- 1-2. 상상만들이기 아닌 칭찬 녹음파일 만들기 활동으로 진행한다.

2. 청각장애

노래가 아닌 동작만들어보기 활동으로 변경하여 자신의 이야기를 움직임으로 표현해본다.

3. 발달장애

3-1. 모든 구성원들이 하나의 노래를 선택하여 가사를 변경해보거나, 개사할 내용을 미리 구조화시켜 빈칸을 채우는 형식으로 노래를 만들어 볼 수 있다.



3-2. 스스로 상장만들기에 어려움이 있을 경우, 강사가 미리 구성원들의 상장을 준비하여 시상식 활동을 진행해 볼 수 있다.

활용방안

tip

첫 번째, 구성원들의 연령과 관심도에 따라 도입부분의 뮤지컬을 제시할 수 있다.

두 번째, 스스로에게 줄 상장이 아닌 짝을 지어 서로에게 주고 싶은 상장을 만들어 볼 수 있다.

세 번째, 상장활동 대신 롤링페이퍼 활동으로 변경하여 진행하거나, 상장 뒷면을 롤링페이퍼로 활용해볼 수 있다.

네 번째, 각 구성원의 모습을 동영상으로 촬영하여 마무리 단계에서 촬영한 동영상을 함께 감상해볼 수 있다.



제 5장

음악





음악의 개념



1

음악의 정의

음악은 음을 재료로 하여 인간의 사상과 감정을 표현하는 시간 예술이며, 음이라는 재료에 대한 의미 있는 선택과 나뉠의 배합, 법칙 안에서 형성된다.



2

음악의 구성요소

첫 번째, 리듬은 음악의 요소 중에서 가장 기본이 되는 것으로 음과 쉼의 길이, 음의 셈여림이 결합되어 만들어지는 것을 말한다.

두 번째, 가락은 높고 낮은 음과 길고 짧음의 시간적 배합을 말하는 것으로, 단일 음들이 시간적 연결상에서 리듬과 결합하여 만들어진다.

세 번째, 화성은 음 높이가 다른 두 개 이상의 소리가 동시에 울리는 것을 화음이라 하고, 이러한 화음을 나름의 법칙을 가지고 연결 해 놓은 것을 화성이라고 한다.

네 번째, 형식은 음악에 있어서 구조적이고 조직적인 요소로 형태를 만드는 힘, 부분을 결합하는 힘이다.

다섯 번째, 셈여림은 음악의 힘과 관련이 있으며 음악의 세고 여림의 정도 즉, 강약의 정도를 나타내는 것이다. 소리 크기의 차이에 의하여 발생하는 표현력의 다양성과 관련되는 개념이다.

여섯 번째, 빠르기는 기본박의 속도를 말하는데, 이는 절대적이라기 보다는 상대적인 개념이다.

일곱 번째, 음색은 소리의 독특한 질 또는 색깔이며 물체의 재료, 크기, 구조, 그리고 소리를 내는 방법에 따라 다양하게 나타난다.



3

음악의 장르

음악의 장르는 다양한 기준에 의해 아래와 같이 장르를 나눌 수 있다.

첫 번째, 서양전통 음악은 표현되는 매체에 따라서는 성악과 기악으로 나뉘고, 장면 관찰자 혹은 장면 구성자에 따라서는 독주, 중주, 합주로 나뉜다.

두 번째, 종교 음악은 종교의식 규범에 따라 불교 음악, 유대교 음악, 이슬람 음악, 그리스도교 음악, 동방교회 음악, 프로테스탄트 음악으로 나뉜다.

세 번째, 실용 음악은 목적에 따라 영화나 TV 드라마, 상업용 광고 등을 위해 작곡·편곡·선곡된 영상음악, 광범위한 사람들이 듣고 즐기는 대중 음악, 전자매체에 의한 제작 과정을 통해 만들어진 전자음악으로 나뉜다.

네 번째, 국악은 관습에 따라 정악과 민속악으로 나뉜다.



4

문화예술교육에서의 음악교육의 중요성

음악은 어떤 시대에도, 어떤 지역에도 그리고 어떤 문화권에서도 인간의 삶과 분리될 수 없는 고유한 현상으로 경험되고, 인간의 출생 이전부터 생의 마지막 순간까지 인간의 삶에 의미있는 기여를 한다는 점에서 문화예술교육으로서의 중요한 역할을 한다고 볼 수 있다.



참고문헌

- 교육과학기술부 (2008). 중학교 교육과정 해석(IV). 교육과학기술부, 132.
- 교육부 (1998). 제 7차 교육 음악과 교육과정. 서울 : 대한교과서.
- 민경훈 외 (2020). 장애학생을 위한 음악교육의 이론과 실제. 서울 : 학지사
- 신동주 외 (2021). 유아음악교육. 서울 : 창지사
- 신성원 (1996). 대중음악의 뿌리. 서울: 곧
- 이성천 (2021). 음악통론과 그 실습. 서울 : 음악예술사
- 이옥주, 정수진, 윤지영 (2017). 음악요소에 기초한 유아음악교육. 서울: 신정
- 이흥수 (1992). 음악교육의 본질화를 위한 수업 모형의 개발 방향. 한국음악교육학회,
12(1), 1-12.
- 이흥수 외(2012). 2011 문화예술교육 교육표준 개발 연구-음악보고서. 서울 : 한국문
화예술교육진흥원
- 최미영 외(2022). 문화예술교육사를 위한 음악교육론. 파주: 교육과학사.



음악분야

문화예술교육 프로그램의 실제



장애인 문화예술교육 프로그램

장애인 문화예술교육 프로그램은 총 12차시로 초기, 중기1, 중기2, 후기 4단계로 나뉜다. 각 단계별 목표 및 주제를 살펴보면 초기단계에서는 라포형성, 중기1 단계에서는 감정표현, 중기 2단계에서는 상호작용, 후기단계에서는 자기결정권이다.

매 차시별 프로그램 세부항목으로는 대주제, 기대효과, 프로그램명, 목표, 수업개요, 준비물이 있으며, 프로그램은 도입, 전개, 마무리의 순서를 거쳐 진행된다.

다음 장 부터는 매 차시별 세부 프로그램을 살펴보고자한다.



1차시

1차시의 대주제는 라포형성, 기대효과는 긴장완화 및 친밀감 형성, 프로그램명은 누구게? 이다. 목표는 '나의 목소리로 나를 소개할 수 있다.', '동물 소리를 듣고 동물의 이름을 맞힐 수 있다.', '에그셰이커 활동을 통해 섬여림을 표현할 수 있다.', '강사와 구성원 간 친밀감을 형성할 수 있다.'이다. 수업개요는 동물의 소리를 구별하고 에그셰이커로 섬여림을 표현하는 활동을 통해 긴장을 완화하고 친밀감을 형성한다.

준비물로는 에그셰이커, 동물소리 음원, 동물그림카드 등이 있다.

도입

1. 인사나누기

2. 강사와 구성원소개

2-1. 등글게 앉아 에그셰이커를 전달하며 첫 번째는 "안녕하세요"라고 말한다.

두 번째로 에그셰이커를 전달할 때는 "반갑습니다"라고 말한다.

세 번째는 에그셰이커를 전달할 때는 구성원의 이름을 말한다.

2-2. 구성원들의 목소리가 다 다르고 특성이 있음에 대하여 이야기 나눈다.

3. 프로그램 활동 소개



전개

1. 에그셰이커 연주

1-1. 음악에 맞춰 에그셰이커를 전달한다.

1-2. 지시언어에 따라 연주하기와 멈추기 활동을 한다.

1-3. 포르테와 피아노로 연주하며 연주한다.

1-4. 구성원들이 번갈아 지시를 하면서 포르테와 피아노를 연주한다.

1-5. 내가 좋아하는 것을 말하며 에그셰이커를 주고 받는다. 예를들어 동물, 음식, 취미 등이 있다.

1-6. 구성원들의 이름을 포르테와 피아노로 표현하며 말한다.

***도움말 :** 포르테는 세게를 뜻하는 기호이며, 피아노는 여리게를 뜻하는 기호이다.

2. 동물소리 히든싱어 찾기

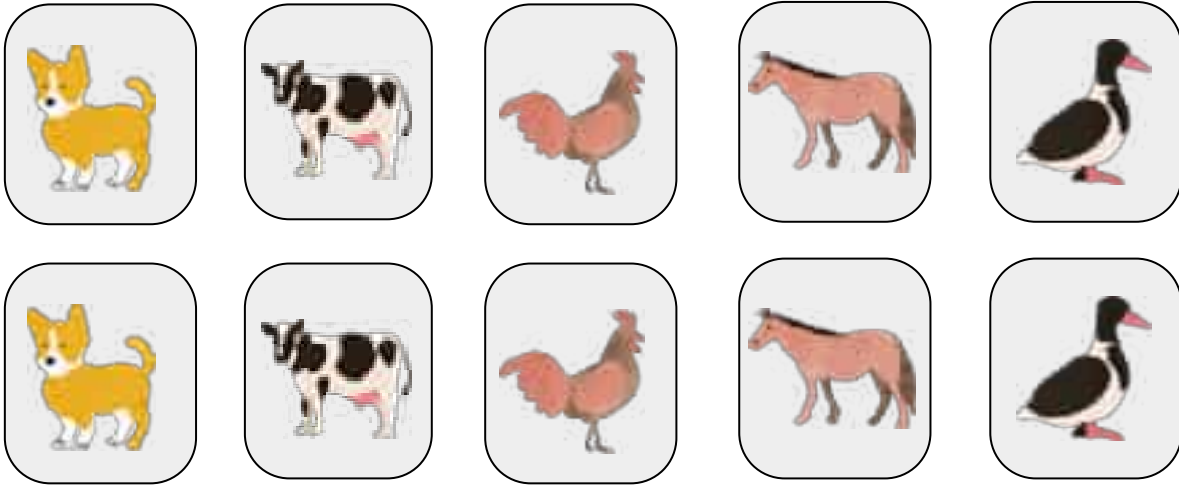
2-1. 다양한 동물의 소리를 들으며 어떤 동물인지 알아맞혀본다.

2-2. 동물 그림 카드 판을 뒤집고 소리를 내어본다.

- 같은 동물 그림카드가 2장씩 구성되어있는 카드를 뒤집어서 책상 위에 펼쳐 놓는다.

- 한 사람씩 돌아가며 같은 동물 그림을 찾는다.

- 같은 동물그림카드를 찾은 사람은 해당 동물의 소리를 내서 점수를 갖는다.



*그림설명: 총 10장의 동물그림 카드가 두 줄로 다섯장씩 펼쳐져있다. 첫 번째는 강아지, 두 번째는 젖소, 세 번째는 닭, 네 번째는 말, 다섯 번째는 오리이다.

마무리

1. 구성원들이 차례대로 서로의 이름을 기억하며 말한다.
2. 오늘 배운 내용을 떠올리며 느낀 점을 이야기 나눈다.
 - 2-1. 오늘 활동 처음과 마지막 나의 달라진 마음가짐이 있나요?
 - 2-2. 오늘 활동에서 가장 기억에 남는 구성원의 표현은 무엇인가요?
3. 다음 차시 예고



장애유형별 적용방안

1. 지체장애

에그셰이커를 잡기 힘들 경우, 마라카스를 사용하도록 한다.

2. 시각장애

동물카드에 점자 또는 점자를 모를 시 입체스티커를 활용하여 이해를 돕는다.

3. 발달장애

상황에 따라 에그셰이커의 개수를 조절한다.

활용방안

tip

첫 번째, 음악에 맞추어 오른쪽 방향, 왼쪽 방향으로 바꾸어가며 에그셰이커를 전달한다.

두 번째, 음의 높낮이에 따라 연주하는 신체 위치를 정하여 연주하도록 한다.

세 번째, 수건 돌리기 놀이와 같이 에그셰이커를 전달하며 강사의 지시에 따라 멈추고, 자신 앞에 에그셰이커가 놓인 사람이 술래가 되는 놀이를 한다.

네 번째, 다양한 리듬악기의 소리를 활용하여 프로그램을 진행한다.



다섯 번째, 종이컵과 빨대를 활용하여 나만의 에그셰이커를 만들어 볼 수 있다. 만드는 방법으로는 종이컵 2개에 자신을 표현할 수 있는 글 또는 그림을 그려보거나 다양한 도구를 이용해 꾸며본 다음 빨대를 잘라 소리가 날 수 있도록 종이컵에 담는다. 이후 종이컵 두개를 붙여 소리를 내어보는 것이다.



2차시

2차시의 대주제는 라포형성, 기대효과는 긍정적 자기탐색, 프로그램명은 나는 000이야! 이다. 목표는 '음표의 박자를 이해하고 자신의 얼굴로 표현할 수 있다.', '자신에 대한 긍정적인 문장을 4분의 4박자 리듬으로 표현할 수 있다.', '긍정적 자아상을 그리며 자신감을 향상시킬 수 있다.'이다. 수업개요는 제시된 4박자의 리듬악보를 익히고 긍정적으로 자신을 표현하는 말리듬을 창작할 수 있도록 한다.

준비물로는 줄 스카프, 음표카드, 리듬카드, 스피커, 음원, 도화지, 사인펜 등이 있다.

도입

1. 인사나누기

2. seven jumps 음악 감상

2-1. 줄스카프의 촉감과 느낌을 이야기하고, 개인이 눌러보거나 옆사람과 당겨보도록 하여 줄스카프의 특성과 서로의 힘을 느껴볼 수 있도록 한다.

2-2. 음악을 감상하며 느낌을 이야기 나눈다.

2-3. 줄스카프를 활용하여 긴 박자와 짧은 박자를 신체 움직임으로 표현해 본다.



3. 프로그램 활동 소개

전개

1. 리듬연주

1-1. 8분 음표, 4분 음표, 2분 음표, 점2분 음표, 온 음표 등이 그려져 있는 음표카드를 보며 긴 음과 짧은 음을 이해하고 손뼉치기로 연주한다.

1-2. 제시된 4분의 4박자 안의 리듬카드를 보며 다양한 리듬을 익힌다. 손뼉치기를 하며 리듬을 연주해 볼 수 있다.

1-3. 리듬이 익숙해지면 개인별로 음악에 맞춰 리듬 릴레이 연주를 한다.

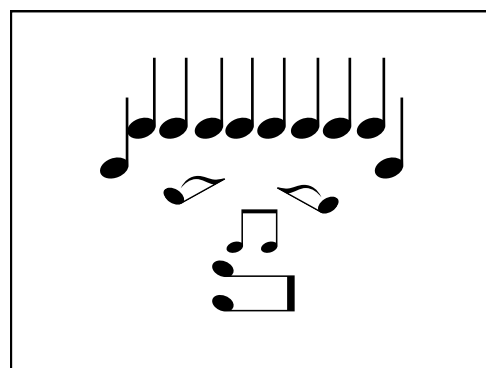
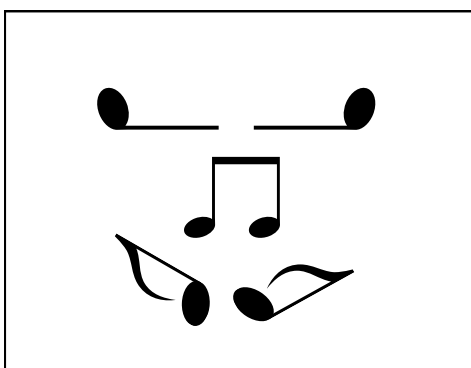
1-4. 자신에 대한 긍정적인 말 리듬을 만들어 본다.

1-5. 구성원들이 만든 자신의 긍정적인 말리듬을 발표한다.

2. 음표얼굴 만들기

2-1. 음표를 활용한 얼굴을 만들어본다.

2-2. 자신이 만든 음표얼굴에 대하여 발표해본다.





***그림설명:** 2장의 음표를 활용한 얼굴그림이 나열되어있다. 왼쪽 그림은 4분음표 2개를 옆으로 눕혀 양쪽 눈, 4분음표 2개를 세워 코, 8분음표 2개를 눕혀 입을 표현했다. 오른쪽 그림은 4분음표 10개를 세워 머리카락, 8분음표 2개를 비스듬히 눕혀 양쪽 눈, 4분음표 2개를 세워 코, 4분음표 2개를 눕혀 입을 표현했다.

마무리

1. 오늘 배운 내용을 떠올리며 느낀 점을 이야기해 본다.

1-1. 긍정적인 말리듬을 만들어보니 기분이 어땠나요?

1-2. 오늘 우리가 만든 긍정의 단어는 어떤 것들이 있었나요?

2. 다음 차시 예고

장애유형별 적용방안

1. 지체장애

손뼉치기가 힘들 경우 리듬막대를 제시하여 연주할 수 있도록 한다.

2. 시각장애

부직포 또는 촉각매체를 활용하여 각 음표의 형태를 인식할 수 있도록 한다.

음표얼굴 만들기 활동을 그리기가 아닌 음표 배열하기로 대체한다.



3. 발달장애

음표를 색칠하고 그려보는 활동을 통해 음표와 박자를 이해할 수 있도록 한다.

활용방안

tip

첫 번째, 음표를 잘 모를 경우 박자를 과일 이름으로 익히도록 돕는다.

두 번째, 줄스카프를 빨래와 연결하여 말놀이와 일상생활의 경험으로 확장시켜 활동한다.

세 번째, 줄스카프를 옷, 모자, 스카프, 허리띠 등으로 활용하여 신체 움직임을 표현해본다.

네 번째, 사전에 음표에 대한 이해가 있을 경우 심표를 추가로 익혀 활동한다.

다섯 번째, 팀을 나누어 팀에게 어울리는 말리듬을 창작하고 연주한다.

여섯 번째, 짧은 박의 음표부터 긴 박의 음표까지 활용하여 음표 나무 그리기 활동을 한다.

일곱 번째, 찰흙을 이용하여 긴 박과 짧은 박을 표현하도록 하고, 선으로 달팽이 모양을 만들어 표현해본다.



3차시

3차시의 대주제는 감정표현, 기대효과는 감정인식 및 이해, 프로그램명은 감정식당이다. 목표는 '일곱가지 색과 감정을 소리로 이해할 수 있다.', '색을 통해 나의 감정을 표현하고 공명실로폰으로 연주할 수 있다.', '자신의 감정을 색깔과 몸으로 표현하며 즐거움을 느낄 수 있다.' 이다. 수업개요는 일곱가지 색깔이 가지고 있는 감정을 이해하고 그림으로 표현한다. 그림으로 만들어진 색깔 악보를 통해 자신의 감정을 공명실로폰으로 연주할 수 있도록 한다.

준비물로는 무지개 사진, 공명실로폰, 피아노, 도화지, 색종이, 가위, 풀 등이 있다.

도입






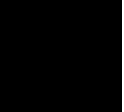




1. 인사 나누기

2. 내 마음은 무슨 색

2-1. 무지개에 대해 이야기 나눈다.

2-2. 무지개색을 포함한 10장의 색깔 카드와 감정을 연결시켜 나의 감정을 말한다.



	사랑		평화		만족		차가움		행복
	공포		외로움		순수		지루함		우울

* 그림설명 : 총 10가지의 색깔 카드와 감정이 나열되어있다. 첫 번째 줄에서는 빨간 색 사랑, 초록색 평화, 주황색 만족, 파란색 차가움, 노란색 행복 카드가 있고, 두번째 줄에서는 검정색 공포, 보라색 외로움, 하얀색 순수, 갈색 지루함, 회색 우울 카드가 있다.

3. 프로그램 활동 소개

전개

1. 공명실로폰 연주

1-1. 무지개 색깔로 이루어진 공명실로폰에 대하여 알아본다.

공명실로폰의 연주방법, 소리에 대하여 알아본다.

강사의 지시에 따라 구성원 한 명씩 공명실로폰을 연주해본다.

다양한 색깔, 소리가 다장조의 음계를 이루고 있다는 점에 대하여 이해한다.



* **그림설명** : 왼쪽에는 공명실로폰의 사진이 있다. 오른쪽에는 공명실로폰의 각 색깔 별 계이름이 작성되어있다. 빨간색은 도, 주황색은 레, 노란색은 미, 초록색은 파, 하늘색은 솔, 파란색은 라, 보라색은 시이다.

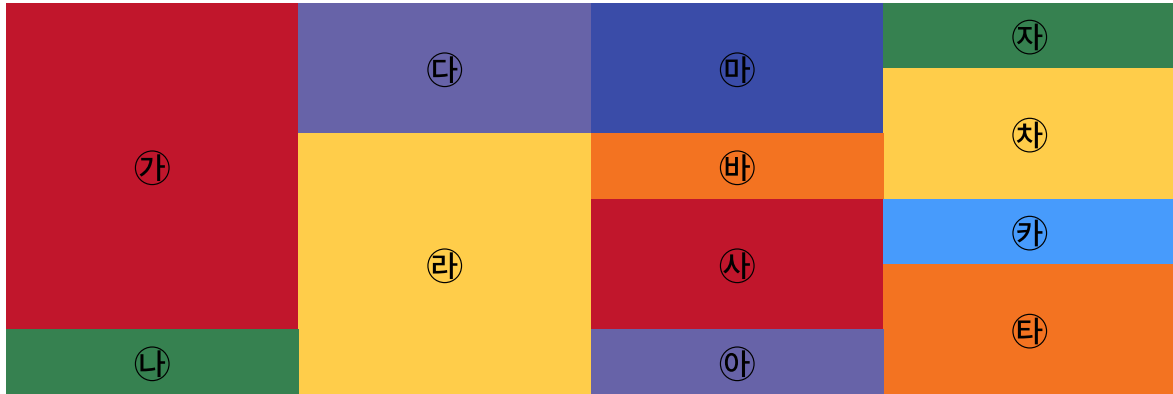
2. 색깔음과 몬드리안 그림의 협업활동

2-1. 몬드리안의 작품을 설명한다.

2-2. 일곱가지 색을 활용한 나만의 몬드리안 그림을 만든다. 일곱가지 색의 색 종이 크기를 다르게 하여 도화지에 몬드리안의 그림처럼 표현해 본다.

2-3. 자신의 마음속에 있는 다양한 감정에 대하여 발표한다. 현재 내 마음에는 어떤 감정을 가장 많이 느끼고 있는지에 대하여 이야기를 나누어본다.

2-3. 완성된 나만의 몬드리안 그림을 색깔악보라고 생각하고 공명실로폰으로 연주해본다.



연주순서: ㉠ - ㉡ - ㉢ - ㉣ - ㉤ - ㉥ - ㉦ - ㉧ - ㉨ - ㉩ - ㉪ - ㉫ - ㉬

***그림설명 :** 7가지 색종이를 다양한 크기로 배열한 색깔 악보이다. 한글 '가' 에서 '타' 까지 연주 순서가 차례대로 작성되어있다. 가는 빨간색, 나는 초록색, 다는 보라색, 라는 노란색, 마는 파란색, 바는 주황색, 사는 빨간색, 아는 보라색, 자는 초록색, 차는 노란색, 카는 하늘색, 타는 주황색이다.

마무리

1. 오늘 배운 내용을 떠올리며 느낀 점을 이야기해본다.

1-1. 나의 감정을 탐색하고 색깔로 찾을 수 있었나요?

1-2. 색깔로 표현한 그림 속에서 어떤 감정이 가장 많이 느껴졌나요?

1-3. 다양한 감정을 표현하니 어떤 점이 느껴졌나요?

2. 다음 차시 예고



장애유형별 적용방안

1. 지체장애

말렛을 잡기 힘든 경우, 터치 핸드벨을 활용할 수 있다.

2. 시각장애

점자스티커 또는 입체스티커를 활용하여 색깔과 소리를 구별할 수 있도록 한다.

3. 발달장애

색깔 또는 숫자에 대한 인지가 되어 있는지 확인 후, 활동에 참여할 수 있는 인지의 방법으로 프로그램을 적용한다.

활용방안

tip

첫 번째, 색깔인지가 힘들 경우 숫자스티커, 숫자악보를 통해 참여할 수 있도록 한다.

두 번째, 종이 자르기와 붙이기 활동이 힘들 경우, 색깔 스티커를 활용하여 프로그램에 참여할 수 있도록 한다.

세 번째, 도입부분에서 <눈을 감고 느끼는 색깔 여행> 책을 읽으며 색깔과 감정에 대한 이해를 높인다.



네 번째, 공명실로폰을 연결하여 다양한 형상을 만들어 창작활동을 한다.

다섯 번째, 구성원들 간 어울리는 색깔을 선물하는 활동으로 공감대 형성 및 친밀감을 형성한다.

여섯 번째, 테셀레이션을 활용하여 그림을 그려본다. 테셀레이션이란 같은 모양의 조각들을 서로 겹치거나 틈이 생기지 않게 늘어놓아 평면이나 공간을 덮는 것이다.

일곱 번째, 구성원이 만든 몬드리안 그림을 세로로 보여 화음으로 연주해본다.

여덟 번째, 숫자악보와 색깔악보를 만들어 동요 <작은별> 을 연주해본다. 숫자악보는 가사 대신 숫자를 배열한 악보로, 예를 들어 가사 '반짝 반짝 작은별' 을 숫자 '1 1 5 5 6 6 5' 로 대체하여 부르는 것이다. 색깔악보는 가사대신 다양한 색깔을 배열한 악보로, 예를 들어 가사 '반짝 반짝 작은별' 을 색깔 '빨빨 노노 주주 노' 로 대체하여 부르는 것이다.



4차시

4차시의 대주제는 감정표현, 기대효과는 감정개방, 프로그램명은 문을 여시오! 이다. 목표는 '다양한 선의 종류를 알 수 있다.', '음악을 듣고 감정에 어울리는 선을 그려볼 수 있다.', '다양한 감정활동을 통해 표현의 즐거움을 느낄 수 있다.' 이다. 수업개요는 음악을 통해 다양한 감정을 느끼고 여러 종류의 선으로 표현해본다. 선을 통해 표현한 감정들을 다시 신체움직임으로 확장해본다.

준비물로는 감정 이모티콘 그림자료, 음원파일, 스피커, 도화지, 색연필, 사인펜, 스티커 등이 있다.

도입

1. 인사나누기

2. 감정 이모티콘을 제시하고 다양한 상황에서 어떤 감정이 어울리는지 이야기 나누어본다.

2-1. 예를들어 "선물을 받았을 때는 어떤 이모티콘이 어울릴까요?", "화가 날 때는 어떤 이모티콘이 어울릴까요?", "화장실이 급할 때는 어떤 이모티콘이 어울릴까요?", "지갑을 잃어버렸을 때는 어떤 이모티콘이 어울릴까요?" 등 다양한 상황을 상상하여 감정과 연결시켜 볼 수 있도록 한다.



* 그림설명 : 6개의 각각 다른 감정을 표현한 이모티콘이 나열되어있다. 첫 번째는 무표정으로 가만히 정면을 바라보는 이모티콘, 두 번째는 놀란 표정으로 양팔을 들고 있는 이모티콘, 세 번째는 슬픈 표정의 이모티콘, 네 번째는 행복한 표정의 이모티콘, 다섯 번째는 화난 표정의 이모티콘, 여섯 번째는 윙크하며 미소를 짓는 이모티콘이다.

3. 프로그램 활동소개

전개

1. 음악감상

1-1. 다양한 감정을 표현한 음악을 감상하고 느낌을 나눈다. 클래식 음악의 경우 슈베르트의 마왕, 엘가의 사랑의 인사, 쇼팽의 겨울바람, 그리그의 산왕의 궁전에서, 생상스 죽음의 무도 등이 있다.

2. 음악 선 그리기

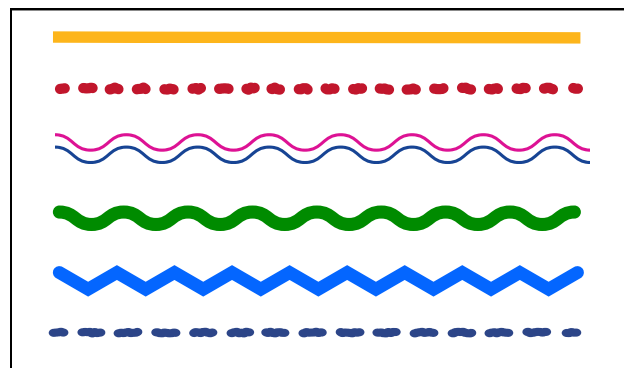
2-1. 직선, 곡선, 지그재그, 물결 선 등 다양한 선에 대하여 알아본다.



2-2. 음악을 듣고 느낌을 다양한 선으로 표현해본다.

2-3. 표현한 선에 대해 이야기 나누어본다. 예를 들어 "선으로 만들어진 형태 중 어떤 감정이 가장 많이 있나요?", "다양한 선으로 만들어진 형태에서 눈에 띄는 부분이 있나요?" 라고 질문해 대답을 유도해볼 수 있다.

2-4. 가장 눈에 띄는 선에 어울리는 이름을 붙여본다.



***그림설명 :** 여섯가지의 다양한 선이 그려져있다. 위에서 부터 차례대로 노란색 직선, 빨간색 점선, 분홍색과 파란색이 겹쳐진 물결선, 초록색 두꺼운 물결선, 파란색 지그재그 선, 파란색 점선이다.

3. 움직이는 선이 되어보기

3-1. 앞서 음악 선그리기 활동에서 사용했던 음악을 다시 한번 동일한 순서로 재생한다.



3-2. 강사는 한가지 신체부위를 제시하고, 구성원들은 그 신체부위만을 이용해 자신의 선을 표현해본다. 예를들어 3번째 음악에서 손가락만을 이용해서 선을 표현해볼까요? 또는 마지막 음악에서 머리 움직임만을 이용해서 선을 표현해 볼까요? 라고 할 수 있다.

3-3. 강사가 아닌 구성원들이 돌아가면서 한가지 신체를 제안해보고, 나머지 구성원들은 따라 움직인다.

3-4. 구성원들이 움직임 개방에 어려움이 없거나 흥미를 느낀다면, 두가지 신체부위 또는 전신을 이용하여 선의 움직임을 표현하는 활동으로 확장해 볼 수 있다.

마무리

1. 오늘 활동 내용을 떠올리며 느낀 점을 이야기해본다.

1-1. 나의 감정을 이해하고 선으로 표현할 수 있었나요?

1-2. 오늘 가장 기억에 남았던 감정은 무엇이었나요?

1-3. 선으로 감정을 표현할 때와 움직임으로 감정을 표현할 때 어떤 점이 달랐나요?

2. 다음 차시 예고



장애유형별 적용방안

1. 지체장애

구성원에 따라 바닥에 색테이프로 다양한 선을 만들어 휠체어 움직임 활동을 하거나 선의 모습을 목소리로 표현할 수 있도록 한다.

2. 시각장애

모루 등 촉감을 느낄 수 있는 매체를 활용하여 다양한 선의 모양을 만들고 느낄 수 있도록 한다.

3. 발달장애

선을 선택하기 힘들 경우, 6개 종류의 선이 그려진 주사위를 미리 준비하여 해당하는 선을 사용해 볼 수 있도록 한다.

활용방안

tip*

첫 번째, 바닥에 색깔 테이프를 다양한 선으로 붙인 후 모양에 따라 걷기 또는 신체활동을 해볼 수 있다.

두 번째, 동화를 읽으며 주인공의 감정을 다양한 리듬악기를 활용하여 표현해볼 수 있다.

세 번째, 활동실 벽에 전지를 붙이고 선의 크기를 확장하거나, 모둠을 만들어 선그리기 활동을 할 수 있다.



5차시

5차시의 대주제는 감정표현, 기대효과는 감정수용, 프로그램명은 꼬덕꼬덕이다. 목표는 '컵타의 기본 동작을 이해할 수 있다.', '감정이 담긴 컵타컵을 만들 수 있다.', '감정을 동의해주는 과정을 통해 감정수용을 경험해볼 수 있다.' 이다. 수업개요는 컵쌓기와 컵타 활동을 통해 표현력을 향상시키고 구성원 간 공감과 소통의 기회를 마련한다.

준비물로는 색깔 종이컵, 사인펜, 색연필, 스티커, 컵타 컵 등이 있다.

도입

1. 인사나누기

2. 감정의 컵쌓기

2-1. 한 사람씩 자신이 좋아하는 색깔의 종이컵을 골라 그 이유를 말하며 다양한 모양으로 종이컵을 쌓는다.

2-2. 종이컵을 쌓을 때 나머지 구성원들은 "그래 그래" 또는 "맞아 맞아"라며 공감의 언어를 전달한다.

2-3. 구성원들이 공감해 주었을 때 어떤 기분이 드는지 이야기 나눈다.

3. 프로그램 활동소개



전개

1. 끄덕끄덕 컵

1-1. 종이컵, 색연필, 사인펜, 스티커 등을 활용하여 나의 감정이 표현된 나만의 끄덕끄덕 컵을 만들어본다.

1-2. 돌아가면서 자신의 끄덕끄덕 컵을 소개해본다.

1-3. 나머지 구성원들은 공감의 언어적, 비언어적 메시지를 전달한다.

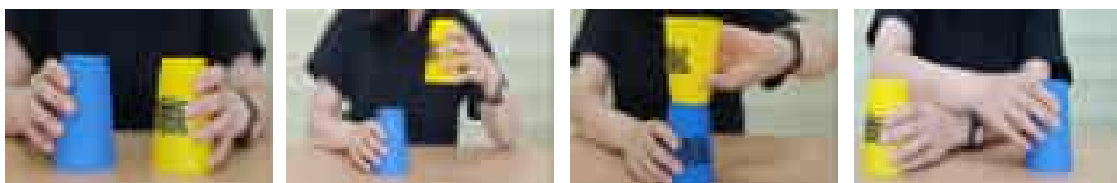
2. 컵타 연주

2-1. 컵타 기본 자세를 익혀본다.

2-2. 컵타 기본 리듬을 익혀본다.

2-3. 구성원들이 모두 함께 하나의 음악에 맞춰 컵타를 연주해본다.

2-4. 모듬을 나누고, 각 모듬별 컵타 리듬을 만들어 발표해 본다.



***사진 설명 :** 컵타의 기본자세 4가지가 나열되어있다. 사진에는 노란색과 파란색 컵을 한 손씩 잡고 있다. 첫 번째는 양손의 컵을 모두 바닥에 내려놓고 있다. 두 번째 파란색 컵은 바닥에, 노란색 컵은 위를 향해 들고 있다. 세 번째, 파란색 컵은 바닥에, 노란색 컵은 파란색 컵과 바닥끼리 만나 세로로 올려두었다. 네 번째, 팔을 교차시켜 파란색 컵과 노란색 컵의 자리를 바꾸어 바닥에 내려놓고 있다.



마무리

1. 오늘 활동을 떠올리며 느낀 점을 이야기 해본다.

1-1. 나의 끄덕끄덕컵을 보고 구성원들이 "그래그래, 맞아맞아"라고 해주었을 때 어떤 감정이 느껴졌나요?

1-2. 오늘 가장 기억에 남는 구성원의 표현은 무엇이었나요?

2. 다음 차시 예고

장애유형별 적용방안

1. 지체장애

컵을 잡기 힘든 경우 손가락 난타 또는 리본 막대를 활용하여 컵타리듬을 표현할 수 있도록 한다.

2. 시각장애

끄덕끄덕 컵 만들기 활동이 아닌, 컵을 전화기로 활용하여 서로의 감정을 언어로 전달하고 수용하는 언어로 받아주는 전화기 놀이로 변경하여 적용할 수 있다.

점토로 각자의 감정이 담긴 끄덕끄덕 컵을 만든 다음 구성원들이 돌아가면서 컵을 만져보고, 각 구성원의 감정을 수용하는 언어 전달하기 활동으로 변경할 수 있다.



3. 발달장애

컵타 구음을 구성원이 이해할 수 있는 의성으로 변경할 수 있다.

컵타 동작 만들기에 어려움이 있을 경우, 구조화된 동작을 함께 반복해본다.

컵타 리듬 익히기에 어려움이 있을 경우, 감정을 컵으로 표현해본다.

활용방안

tip

첫 번째, 컵 높이 쌓기, 컵 도미노 활동을 한다.

두 번째, 나만의 컵타리듬을 창작하여 연주한다.

세 번째, 끄덕끄덕 컵을 사람형태로 만들어 활동해본다.

네 번째, 색깔 종이컵으로 마법의 성을 만들어보고 초대하고 싶은 사람에게 줄 초대장을 만들어본다.



6차시

6차시의 대주제는 감정표현, 기대효과는 감정조절, 프로그램명은 신호등이다. 목표는 '신호등 색깔을 통해 감정의 의미를 이해할 수 있다.', '리듬막대로 4분의 4박자 리듬을 연주할 수 있다.', '리듬 릴레이 활동을 통해 자신의 감정표현을 지속하고 중단해볼 수 있다.'이다. 수업개요는 세 가지 색깔 안에서 자신의 감정을 악기로 표현하고, 색깔 깃발을 활용해 움직임과 연결시켜본다.

준비물로는 세가지 색의 깃발, 리듬막대 등이 있다.

도입

1. 인사나누기

2. 신호등 놀이

2-1. 활동실 곳곳에 세가지 색깔의 깃발을 배치하고 목표지점을 표시한다.

2-2. 음악에 맞춰 지시 움직임 활동을 하며 목표지점에 도착해본다. 예를들어 초록색 깃발은 춤추기, 빨간색 깃발은 정지, 주황색 깃발은 제자리 걷기이다.

3. 프로그램 활동 소개



전개

1. 신호등 색깔로 보는 나의 기분

1-1. 오늘의 기분을 세가지의 색으로 생각해보고, 색깔을 선택한 이유를 이야기해본다. 예를들어 친구와 말다툼을 해서 속상했어요 빨강, 엄마가 나의 마음을 이해해주어 마음이 편안해졌어요 초록, 친구에게 먼저 사과를 할 때 부끄러웠어요 노랑을 선택해볼 수 있다.

2. 감정신호등 놀이

2-1. 모든 구성원들이 활동실을 자유롭게 혹은 강사의 지시에 따라 움직인다.
2-2. 강사 혹은 구성원들이 돌아가면서 신호등 색깔을 외치면 제자리에 정지하여 자신이 앞서 작성한 감정을 신체 움직임으로 표현해 본다.

3. 리듬막대를 다양한 방법으로 연주하기

3-1. 음악을 들으며 색깔카드에 맞추어 리듬막대를 연주해본다. 예를들어 초록색은 리듬막대 면으로 연주하기, 빨간색은 리듬막대 끝부분을 서로 마주치며 연주하기, 주황색은 리듬막대 면을 서로 비비며 연주해 볼 수 있다.

4. 리듬릴레이 활동

4-1. 구성원 모두 원모양으로 둥글게 앉는다.



4-2. 4분의 4박자 안에서 강사가 연주하는 리듬을 리듬막대로 따라서 연주해 본다.

4-3. 4분의 4박자 안에서 한사람씩 돌아가며 릴레이 형식으로 리듬을 연주해 본다. 예를들어 A구성원이 자신의 리듬을 연주하면 다음 차례인 B구성원이 A 구성원의 리듬을 따라 연주한 다음 자신의 리듬을 연결하여 연주한다.

마무리

1. 오늘 활동 내용을 떠올리며 느낀 점을 이야기 해본다.

1-1. 리듬릴레이 활동을 할 때 어떤 감정이 들었나요?

1-2. 기억에 남는 리듬이 있었나요?

2. 다음 차시 예고

장애유형별 적용방안

1. 지체장애

구성원에 따라 깃발을 손으로 들거나, 휠체어로 이동할 수 있다.



2. 시각장애

재질이 다른 천을 이용하여 감정에 따른 촉감을 이야기할 수 있도록 한다.

색깔에 점자 또는 입체 스티커를 붙여 색깔을 구분할 수 있도록 한다.

3. 발달장애

4박자 리듬을 쉽고 단순하게 구성하여 반복할 수 있도록 한다.

활용방안

tip

첫 번째, 리듬막대 대신 탬버린, 소고 등으로 대체할 수 있다.

두 번째, 도서 「쓰담쓰담」을 활용하여 색깔과 감정에 대한 이야기를 나누어 볼 수 있다.

세 번째, 두 명씩 짝을 이루어 리듬막대 놀이를 할 수 있다.

네 번째, 구성원들간 돌아가면서 지휘자가 되어 리듬연주를 지시해볼 수 있다.

다섯 번째, 셸로판지를 활용하여 나만의 색깔 신호등 만들기를 해볼 수 있다.

여섯 번째, 색깔 마킹원판을 활용하여 약속으로 춤추기를 해 볼 수 있다. 예를 들어 빨간색은 달리기, 파란색은 걷기, 주황색은 기어가기, 검정색은 안아주기 등으로 움직임 활용할 수 있다.



7차시

7차시의 대주제는 상호작용, 기대효과는 공감적표현, 프로그램명은 무엇이 무엇이 똑같은가? 이다. 목표는 '반복되는 노래의 형태를 이해할 수 있다.', '메아리를 경험해 볼 수 있다.', '반복되는 노래를 만들어 불러볼 수 있다.', '노래를 통해 구성원들과 함께하는 즐거움을 느낄 수 있다.'이다. 수업개요는 메아리 놀이를 통해 서로의 감정을 공감해본다. 노래의 가사를 만들어보고 반복되는 노래를 통해 합창을 경험한다.

준비물로는 악보, 피아노 등이 있다.

도입

1. 인사나누기

2. 메아리 놀이

2-1. 산에 가본 경험에 대해 이야기 나눈다. 산에 가본 경험이 없을 경우 산을 직접 보거나, 영상 매체를 통해 산을 본 경험을 나누어본다.

2-2. 메아리에 대한 경험 또는 메아리에 대한 이야기를 나누어본다.

2-3. 산에서 외치고 싶은 말 또는 자신이 듣고 싶은 말을 돌아가며 외쳐보고, 나머지 구성원들은 메아리 처럼 말을 따라 외쳐본다.



나는 행복한 사람이다!

나는 행복한 사람이다!

나는 행복한 사람이다!

* 그림설명 : 한 사람이 양손을 입 옆에 가져다대며 "나는 행복한 사람이다!" 라고 소리치는 모습과, "나는 행복한 사람이다!"라는 문장이 3번 작성되어 메아리를 표현하고 있다.

3. 프로그램 활동 소개

전개

1. 과일캐논 노래

- 1-1. 과일캐논 노래를 감상한 뒤, 노래 속 과일 이름을 찾아본다.
- 1-2. 과일별로 다른 손뼉 리듬을 만들어 본다.
- 1-3. 과일별로 파트를 나눈 후 리듬과 멜로디를 익힌다.
- 1-4. 과일캐논을 만든 손뼉리듬과 함께 만들어본다.



Fruit canon

3 - part canon

Oral tradition

man - go man - go man - go man - go man - go man - go man - go

ki wi ki wi ki wi ki - wi ki wi ki wi ki wi ki wi ki wi ki - wi ki wi ki wi

A - na - na na - na - na A - na - na ah!

———— (악보출처: <https://blog.naver.com/dndus3356/222591156591>) ————

* 그림설명 : 과일 캐논의 악보이다.

2. 우리들의 캐논

2-1. 모듬을 나누어 듣고 싶은 말을 한 글자, 두 글자 또는 세 글자로 선택해본다. 예를들어 한글자는 굿, 두글자는 멋져, 세글자는 사랑해로 말해 볼 수 있다.

2-2. 모듬별로 선택한 단어들을 활용해 캐논을 완성한다.



2-3. 캐논을 완성한 다음 감정을 나누어본다. 예를들어 선택한 단어로 리듬을 만들어보니 기분이 어떤가요?, 혼자 해 볼 때와 친구들과 함께 해 볼 때 기분이 어떻게 달랐나요?라고 질문해볼 수 있다.

마무리

1. 오늘 활동 내용을 떠올리며 느낀 점을 이야기해 본다.

1-1. 메아리 놀이에서 구성원들이 나의 말을 따라해주었을 때 어떤 감정이 느껴졌나요?

1-2. 돌림노래를 하며 가장 재미있었던 부분은 어떤 부분인가요?

2. 다음 차시 예고

장애유형별 적용방안

1. 뇌병변장애와 호흡기장애

언어와 호흡수준에 맞추어 노래의 속도를 조절할 수 있다.



2. 청각장애

메아리 놀이에서 자신이 듣고 싶은 말을 종이에 작성하여 구성원들에게 제시한다. 나머지 구성원들은 듣고 싶은 말을 따라 작성한 다음 종이를 머리위로 흔들어주며 공감을 표현한다.

3. 발달장애

과일 그림을 제시하여 이해를 도울 수 있다.

돌림노래 형식을 이해하는데 어려움이 있을 경우 구조화된 노래를 모두 함께 합창으로 불러볼 수 있다.

활용방안

tip

첫 번째, 구성원들의 연령대와 노래 선호도에 따라 친숙한 노래로 변경할 수 있다.

두 번째, 각 모듈별로 리듬에 맞추어 이름을 바꾸어 부른다.

세 번째, 과일 대신 긍정적인 단어, 날씨, 도시, 국가, 색깔등으로 가사를 바꾸어 불러본다.

네 번째, 가사에 따른 동작을 만들어 동작과 함께 캐논을 불러볼 수 있다.

다섯 번째, 가사를 그림으로 표현하고 이를 촬영해 뮤직비디오를 제작해볼 수 있다.



8차시

8차시의 대주제는 상호작용, 기대효과는 협동심 및 소속감, 프로그램명은 여기여기 붙어라 이다. 목표는 '어울리는 화음과 어울리지 않는 화음에 대하여 이해할 수 있다.', '자석색깔음을 활용하여 1도, 4도, 5도 화음을 만들 수 있다.', '1도, 4도, 5도 화음을 터치핸드벨로 연주할 수 있다.', '화음의 아름다움을 통해 협동심과 소속감을 느낄 수 있다.'이다. 수업개요는 색깔자석음을 통해 화음을 이해하고 연주하며 화음의 아름다움을 경험할 수 있다.

준비물로는 색깔 백업, 색지, 음표그림, 종이자석, 자석판, 가위, 터치핸드벨 등이 있다.

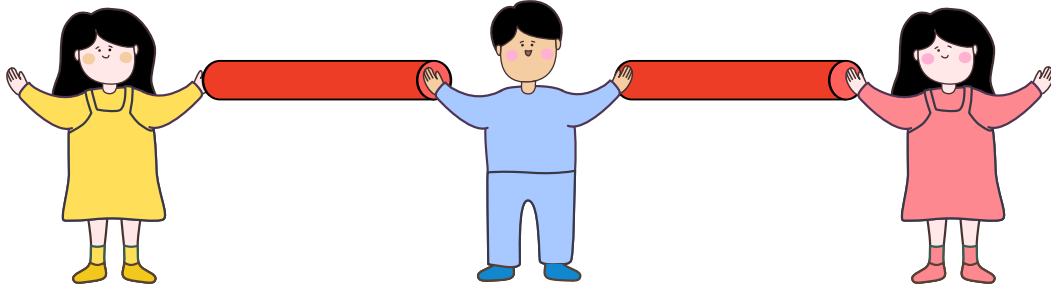
도입

1. 인사나누기

2. 협동 백업 놀이

2-1. 3명씩 모둠을 지어 팀을 나눈다.

2-2. 양팔을 벌려 손바닥과 손바닥 사이에 백업을 넣은 다음, 백업을 떨어뜨리지 않고 목표지점까지 이동해본다. 수수깡, 빨대 등 좀 더 협동해야하는 도구들을 미리 준비해 단계를 설정할 수 있다.



* 그림설명 : 세명의 사람이 양팔을 벌려 일렬로 서있고, 팔과 팔 사이에 두 개의 백업을 손바닥으로 받치고 있다.

3. 프로그램 활동소개

전개

1. 자석색깔음

1-1. 모듬별로 인원수에 따라 다른 색깔의 색지를 전달하고, 종이자석을 붙여 자석색깔음을 만든다.

1-2. 각자가 만든 자석색깔음을 순서에 관계없이 세로로 나열하여 모듬별 음을 구성해본다.

1-3. 자석판에 쌓인 자신의 자석색깔음 소리를 상상하여 입으로 소리내어보고, 모듬별 색깔음 소리를 합쳐 우리 모듬만의 화음을 만들어본다.



2. 화음 만들기

2-1. 강사가 제시한 색깔을 활용해 자석색깔음을 세로로 나열하여 붙인다. 예를 들어 1도 화음은 빨간색, 노란색, 파란색, 4도 화음은 빨간색, 초록색 남색, 5도 화음은 파란색, 보라색, 주황색으로 붙여본다.

2-2. 터치핸드벨을 나누어주고 각 화음을 모듬별 혹은 개인별로 터치핸드벨 연주를 해본다.

2-3. 모듬별로 언어적, 비언어적 시작신호를 만들어 화음을 동시에 연주해본다. 예를들어 서로의 얼굴을 보며 윙크를 하거나 입으로 하나! 둘! 셋!이라고 말한다.



* 사진설명 : 터치핸드벨의 사진이다.



마무리

1. 오늘 활동을 떠올리며 느낀 점을 이야기해 본다.

1-1. 도입단계의 협동놀이에서 주의해야할 점이 있었나요?

1-2. 혼자가 아닌 구성원들과 함께 화음을 연주할 때 어떤 감정이 느껴졌나요?

2. 다음 차시 예고

장애유형별 적용방안

1. 지체장애

백업 협동놀이에서 이동이 어려울 경우 서로 마주보고 비이동 움직임으로 변경해본다. 예를들어 거울처럼 움직이는 미러링 움직임이 있다.

2. 시각장애

색깔 자석에 점자 혹은 입체 스티커를 붙여 색깔을 구분할 수 있도록 한다.

3. 발달장애

자석색깔을 만들기에 어려움을 보이는 경우, 완성품의 색깔 고무자석 또는 색깔 자석을 활용한다. 색깔 악보를 만들어 색과 음에 대한 이해를 도울 수 있다.



활용방안

tip

첫 번째, 둥글게 원으로 앉아 구성원들 개개인이 주요 3화음의 게이름이 되어 강사의 지시에 따라 호명되는 게이름의 자리 바꾸기 놀이를 해본다.

두 번째, 구성원들 간 게이름으로 화음기차를 만들어 기차놀이를 해본다.

세 번째, 3화음에 대한 활동이 잘 이루어지면, 다장조의 동요를 중심으로 노래에 맞춰 화음을 연주해본다.

네 번째, 톤 차임을 이용하여 더 풍성한 화음의 느낌을 느껴볼 수 있다.

다섯 번째, 폼폼이 또는 단단하지 않은 과일을 활용하여 화음 꼬지 만들기 활동을 해볼 수 있다. 예를 들어 1도 화음의 빨간색, 노란색, 파란색을 꼬지에 딸기, 바나나, 블루베리를 꽂아볼 수 있다.



9차시

9차시의 대주제는 상호작용, 기대효과는 비언어적 소통, 프로그램명은 몸통이다. 목표는 '몸타 기본동작과 순서를 익힐 수 있다.', '제시된 단어카드를 신체로 표현할 수 있다.', '움직임을 활용하여 구성원들과 긍정적인 소통을 경험할 수 있다.' 이다. 수업개요는 몸타 활동을 통해 몸으로 다양한 리듬을 표현하고, 서로 소통하는 방법을 익힌다.

준비물로는 동물 단어카드, 음원, 스피커 등이 있다.

도입

1. 인사나누기

2. 몸으로 말해요

2-1. 걷기, 제자리 돌기, 멈추기 등 신체활동으로 몸을 푼다.

2-2. 팀을 나누어 술래를 정하고, 술래는 동물이름 카드 혹은 감정이름 카드를 몸으로 표현하고 나머지 팀원들은 정답을 맞추어본다.

2-3. 정해진 점수를 먼저 내는 팀이 승리를 한다.

3. 프로그램 활동 소개



전개

1. 몸타 기본동작 익히기

1-1. 손뼉치기, 무릎치기, 손가락 튕기기, 발구르기 등 몸타의 기본 동작을 익힌다.

1-2. 박자에 맞춰 기본 동작을 구성원들과 함께 반복해본다.

1-3. 모듬별로 기본 동작들의 순서와 횟수를 정해 연결해본다.

1-4. 모듬별로 만든 기본 동작의 몸타를 발표해보고, 나머지 구성원들은 비언어적 표현인 박수 또는 무릎치기 등으로 큰 호응을 보낸다.

2. 우리만의 몸타

2-1. 개인별로 기본동작 외에 다른 동작을 만들어본다. 예를 들어, 어깨 두드리기, 발바닥 박수 등이 있다.

2-2. 앞서 만든 모듬별 몸타 순서에 개인별로 만든 동작을 추가로 연결해 본다.

2-3. 모듬별로 하나의 음악을 선정하고, 음악에 맞춰 몸타를 발표해 본다.

마무리

1. 오늘 나의 감정은?

1-1. 모든 구성원들이 둥글게 마주 앉는다.



1-2. 오늘 나와 함께 함께 한 구성원들을 향해 한 사람씩 비언어적인 표현만을 사용하여 옆사람에게 전달한다. 예를들어 윙크하기, 손뼉치기, 어깨 으쓱하기, 미소짓기, 입벌리기 등이 있다.

1-3. 마지막 구성원까지 도착하면 모두 함께 큰 소리를 내며 웃는다.

2. 오늘 활동을 떠올리며 느낀점을 이야기 해 본다.

2-1. 강사는 "몸타 활동에서 가장 기억에 남는 구성원의 동작이 있었나요?" 또는 "언어가 아닌 신체를 활용하여 단어들을 표현할 때 어땠나요?" 등으로 대답을 유도할 수 있다.

3. 다음 차시 예고

장애유형별 적용방안

1. 지체장애

박자치기에 어려움을 보일 경우, 전체 구성원이 둥글게 앉거나 휠체어에 앉은 채 파라슈트를 잡고 음악에 맞추어 지시하는 박자 혹은 자유롭게 흔들어본다. 파라슈트 위에 공을 놓아 공튀기기 놀이를 할 수도 있다.

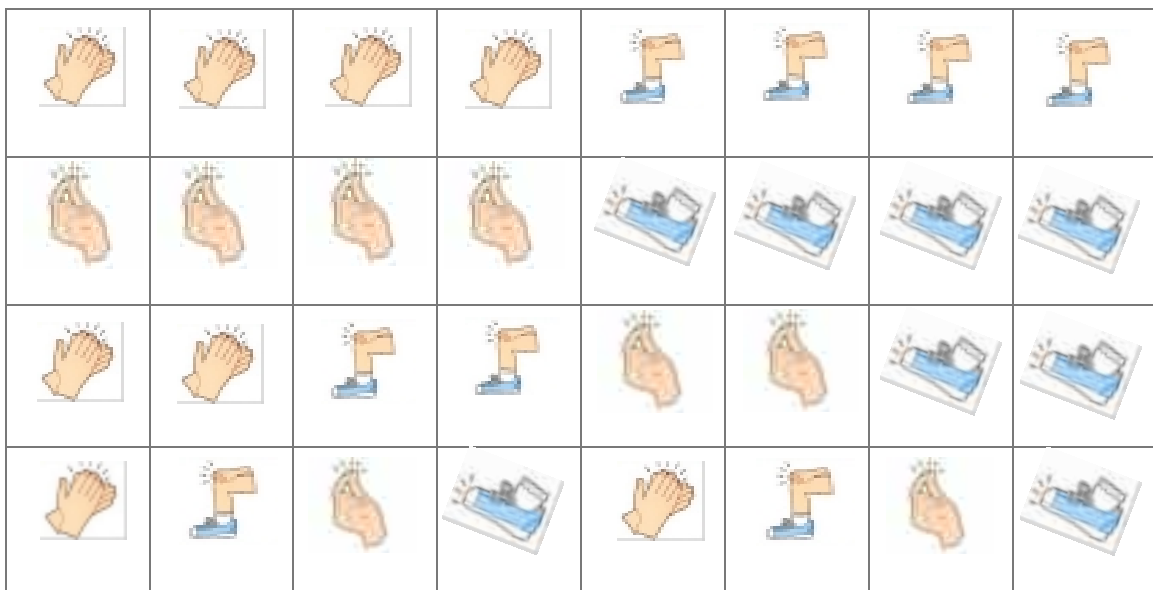
2. 시각장애

각 신체별 소리를 기억할 수 있도록 하고, 신체 소리에 따른 몸타활동을 한다. 구성원들의 신체부위를 강사가 구두로 전달한다.



3. 발달장애

개인별 몸타 리듬을 만들기에 어려움을 보이는 경우, 구조화된 동작과 음악을 제시하여 함께 움직이는 즐거움을 느껴볼 수 있다.



* **그림설명** : <산토끼> 동요에 맞추어 구조화 한 몸타 리듬의 예시이다. '산토끼 토끼야' 가사에서는 손뼉 4회, 무릎치기 4회, '어디를 가느냐' 가사에서는 손가락 튕기기 4회, 발구르기 4회, '깡총깡총 뛰면서' 가사에서는 손뼉 2회, 무릎치기 2회, 손가락 튕기기 2회, 발구르기 2회, '어디를 가느냐'가사에서는 손뼉 1회, 무릎치기 1회, 손가락 튕기기 1회, 발구르기 1회를 두 번 반복한다.



활용방안

tip*

첫 번째, 신체를 두드리는 활동에 거부감이 있을 경우 친근한 생활 도구인 손가락을 활용하여 손가락 난타를 해볼 수 있다.

두 번째, 손과 발 뿐만 아니라 악기 연주와 함께 몸타를 연주할 수 있다.

세 번째, 전개 단계에 앞서 면봉을 이용하여 나의 몸과 뼈 그리기 활동을 하면서 신체에 대한 인지활동을 사전에 해볼 수 있다.



10차시

10차시의 대주제는 상호작용, 기대효과는 지지와 지원, 프로그램명은 나는 너의 지지대이다. 목표는 '응원 리듬의 구성요소를 이해할 수 있다.', '응원가 리듬을 활용하여 응원하는 말리듬을 만들 수 있다.', '응원가를 부르며 구성원 간 연대감과 긍정적 지지를 느낄 수 있다.' 이다. 수업개요는 붐웨이크를 이용하여 응원리듬을 익히고 모두를 위한 응원가를 만들어 발표한다.

준비물로는 스포츠 경기 응원 영상, 리듬막대, 붐웨이크, 종이, 필기도구 등이 있다.

도입

1. 인사나누기

2. 응원가 이야기

2-1. 운동회나 경기를 관람했던 추억을 떠올려본다.

2-2. 기억에 남는 응원가를 불러본다.

2-3. 응원을 할 때 노래를 부르는 이유에 대해 생각해보고 자유롭게 나누어본다.



2-4. 일상 생활에서 자신이 들었던 노래에 대해 생각해본다. 예를 들어 청소할 때, 화가날 때, 즐거울 때 등이 있다.

2-5. 상황에 따라 자신이 들었던 음악 중 가장 기억에 남는 음악을 5초 동안 불러본다. 노래 부르기를 거부할 경우 노래의 제목 또는 가사의 내용을 설명한다.

3. 프로그램 활동소개

전개

1. 응원리듬 연주

1-1. 리듬막대 또는 북웨이커를 활용한 응원리듬을 제시한다. 예를들어 "대한민국 짹짹짹짹"

1-2. 모듬을 나누어 응원리듬을 연주한다.

1-3. 모듬별로 말리듬을 만들어 응원 리듬을 완성한다. 예를들어, 우리는 짹! 멋지다 짹! 정말로 짹! 멋지다 짹! 또는 나는 짹짹! 너를 짹짹! 언제나 짹짹! 응원해 짹짹! 등이 있다.

2. 우리만의 응원가 만들기

2-1. 강사는 하나의 응원가를 제시하고, 각 모듬 혹은 개인별로 응원가의 지정 부분을 선택한다.



2-2. 모둠 혹은 개인별로 응원가를 개사하고, 응원가에 어울리는 움직임을 만들어 발표해 본다.

2-3. 각 부분을 모두 합쳐 우리의 응원가를 불러본다.

2-4. 함께 응원가를 부른 서로를 향해 큰 호응과 격려를 보낸다.

마무리

1. 오늘 활동을 떠올리며 느낀 점을 이야기해 본다.

1-1. 강사는 "응원을 받았을 때 나의 기분은 어땠나요?" 또는 "혼자가 아닌 함께 응원가를 부를 때 어떤 점이 달랐나요?" 라고 질문을 하며 구성원들과 함께 느낀 점을 나누어 볼 수 있다.

2. 다음 차시 예고

장애유형별 적용방안

1. 지체장애

붐웨이크 등 도구 조작에 어려움을 보이는 경우 도구를 사용하지 않고, 응원리듬에 간단한 비언어적 표현을 추가한다. 예를들어 막대 치기 세번을 고개 끄덕이기 세번으로 변경할 수 있다.



2. 청각장애

응원가 또는 응원리듬 활동 대신 응원플랜카드와 도구를 활용한 응원 움직임 만들기 활동을 한다.

3. 발달장애

개별 리듬 만들기에 어려움을 보이는 경우, 하나의 응원리듬에 각 구성원들의 이름만 변경하여 반복해본다. 자신의 이름이 불리는 경우 만세를 하거나 한걸음 나와 지지와 격려를 경험해 볼 수 있도록 한다.

활용방안



첫 번째, 붐 웨이커를 세워두고 릴레이 장애물 달리기 또는 공을 활용해 볼링 게임을 할 수 있다.

두 번째, 나만의 응원수술 또는 응원피켓을 만들어 볼 수 있다.



11차시

11차시의 대주제는 자기결정권, 기대효과는 성취감과 유능감, 프로그램명은 내가 주인공이다. 목표는 '자신의 가장 큰 장점을 생각해 볼 수 있다.', '구성원들의 칭찬할 점을 서로 작성해볼 수 있다.', '자신의 장점과 함께 사진을 찍으며 유능감을 경험해 볼 수 있다.' 이다. 수업개요는 동요 <나는 기쁘다> 를 개사하여 나의 장점을 구성원들과 주고 받아본다. 각자 슈퍼맨이 되어 망토를 착용하고 구성원들의 망토에 칭찬할 점을 작성한다. 칭찬 망토를 착용하고 슈퍼맨이 되어 멋진 포즈로 사진을 촬영한다.

준비물로는 음원파일, 빨간색 천, 스피커, 매직, 즉석 사진기가 있다.

도입

1. 인사 나누기

2. 우리의 장점 노래 불러보기

2-1. 자신의 대표적인 장점을 세 글자로 생각해보고, 한 사람씩 돌아가며 발표해본다.

2-2. 동요 <나는 기쁘다> 를 함께 들어본다.



2-3. 한 사람씩 돌아가며 1절은 자신의 장점을 개사하여 불러보고, 2절은 '너'로 개사하여 구성원들이 불러본다. 예를 들어 장점이 '잘웃어'인 경우 1절에서는 자신이 나는 잘웃어 정말 잘웃어 나는 잘웃어 정말 잘웃어 라고 부르고, 2절에서는 나머지 구성원들이 너는 잘웃어 정말 잘웃어 너는 잘웃어 정말 잘웃어 라고 주고받으며 노래를 부른다.

3. 프로그램 활동 안내

전개

1. 슈퍼맨 되어보기

- 1-1. 강사는 구성원들에게 빨간색 천을 전달한다.
- 1-2. 나누어준 빨간색 천을 목에 묶어 슈퍼맨의 망토처럼 착용해본다.
- 1-3. 천을 등뒤로 하여 자신이 천을 확인할 수 없도록 착용한다.

2. 장점 망토 만들어보기

- 2-1. 망토를 착용한 구성원들에게 매직을 나누어준다.
- 2-2. 구성원들은 매직을 들고 음악에 맞춰 자유롭게 혹은 강사의 지시에 따라 움직이다가 "그대로 멈춰라"신호에 정지한다.



2-3. 정지된 구성원들은 자신에게 가장 가까이 있는 구성원의 망토에 칭찬할 점 한가지를 작성한다.

2-4. 장점 망토만들기를 인원 수 만큼 반복하여 모든 구성원들의 망토에 칭찬할 점이 작성될 수 있도록 한다.

2-5. 동일한 구성원에게 중복하여 작성하지 않도록 강사가 구성원의 자리배치를 조정해 줄 수 있다.

3. 나의 장점 확인하기

3-1. 모든 구성원들에게 칭찬할 점 작성이 끝나면 망토를 다시 풀어 자신의 망토를 확인한다.

3-2. 한 사람씩 돌아가며 자신의 장점 망토에 적혀진 칭찬할 점을 큰 목소리로 읽어본다.



* **그림설명** : 칭찬할 점이 적혀진 장점 망토의 예시 그림이다. 망토에는 '목소리가 좋아', '친절하다', '노래를 잘한다', '미소가 멋져'라고 작성되어있다.



4. 나는 주인공

4-1. 강사는 즉석 사진기를 준비한다.

4-2. 구성원들은 장점 망토를 다시 신체에 묶거나 다양하게 배치하여 포즈와 함께 사진을 촬영한다.

4-3. 즉석 사진기에서 나온 자신의 사진 하단에 매직을 이용하여 오늘의 소감을 작성한다.



* **그림설명** : 자신의 망토와 함께 촬영한 사진 3장이 나열되어있다. 왼쪽부터 차례대로 첫 번째는 망토를 바닥에 깔아 만세를 하고 누워있으며, 사진의 하단에는 행복하다! 라고 작성되어있다. 두 번째는 망토를 목에 매고 다리 한쪽과 팔 하나를 들고 있으며, 사진의 하단에는 나는 멋지다! 라고 작성되어있다. 세 번째는 망토를 두 손으로 잡아 펼쳐서 들고 있으며, 사진의 하단에는 완전 신나는 오늘 이라고 작성되어있다.



마무리

1. 자신의 자신을 발표하며 구성원들에게 감사의 언어를 전달한다.

2. 오늘 활동내용을 떠올리며 느낀 점을 이야기 해본다.

2-1. 나의 장점이 작성된 망토를 보니 어떤 감정이 느껴졌나요?

2-2. 망토에서 가장 마음에 든 장점은 어떤 것이었나요?

3. 다음 차시 예고

장애유형별 적용방안

1. 지체장애

휠체어를 이용할 경우 망토 착용에 어려움이 있을 수 있으니 개인별 천을 활동실 곳곳에 고정시켜놓은 다음 이동하면서 장점을 작성할 수 있도록 한다.

2. 시각장애

장점 망토가 아닌 음성녹음 카드 만들기로 활동을 변경한다. 짝을 지어 서로의 칭찬할 점이나 장점을 음성으로 녹음하고 서로의 장점 카드를 선물해준다.



3. 청각장애

도입단계 나의 장점노래 불러보기 활동에서 나의 장점을 신체 움직임으로 표현해보고, 나머지 구성원들은 장점 움직임을 똑같이 따라해본다.

활용방안

tip

첫 번째, 망토착용이나 사용이 어려운 경우 개인용 스케치북을 1권씩 가지고 활동할 수 있다.

두 번째, <나는 기쁘다>동요가 아닌, 개인이 좋아하는 하나의 음악을 선택하여 구성원들이 따라 불러볼 수 있다. 노래의 경우 다양한 장르를 선택할 수 있도록 안내한다.

세 번째, 언어적 표현이 힘든 경우 비언어적 (표정, 제스처) 표현을 활용할 수 있도록 한다.

네 번째, 즉석 사진기가 없을 경우 휴대폰 카메라를 활용하여 사진을 촬영하도록 한다.



12차시

12차시의 대주제는 자기결정권, 기대효과는 긍정적 자기개념과 가능성 확장, 프로그램명은 나의 시상식이다. 목표는 '그동안의 프로그램 활동에서 변화된 자신의 모습을 떠올려볼 수 있다.', '노래를 개사하여 뮤직비디오를 촬영해볼 수 있다.', '감사나무 만들기 활동을 통해 긍정적인 자아상과 자신에 대한 가능성을 기대해 볼 수 있다.' 이다. 수업개요는 자신의 변화된 점을 음의 변화에 맞추어 불러본다. 자신이 좋아하는 노래의 가사 일부분을 개사하여 뮤직비디오를 촬영한다. 그동안 함께한 구성원들에게 고마움의 메시지를 전달한다.

준비물로는 피아노 또는 실로폰, 휴대폰, 스크린, 음원파일, 스피커, 나무 도안, A4용지, 볼펜이 있다.

도입

1. 인사나누기

2. 변화된 자신의 모습

2-1. 한 사람씩 돌아가며 처음과 비교하여 변화된 자신의 모습을 이야기해본다. 예를 들어 "처음에는 말하는 것이 부끄러웠는데, 이제는 재미있어요." 라고 말해 볼 수 있다.



2-2. 이전 자신의 모습과 변화된 자신의 모습을 각각 다섯글자로 이야기해본다. 예를 들어 "부끄러웠어", "정말 재밌어", "어색했어요", "우린 친해요" 라고 말해 볼 수 있다.

2-3. 강사는 피아노로 도레미파솔 / 솔파미레도 를 연주하여 음을 들려준다.

2-4. 구성원들은 한 사람씩 돌아가며 자신의 다섯글자를 음에 맞추어 불러본다.

3. 프로그램 활동안내

전개

1. 내가 좋아하는 노래

1-1. 자신이 좋아하는 노래를 선택하고, 그 이유를 이야기해본다. 예를들어 "제가 우울할 때 이 노래를 들으면 힘이나요.", "가족과 여행갔던 날이 떠올라요."라고 말해볼 수 있다.

2. 나만의 노래 만들기

2-1. 자신이 선택한 노래에서 가장 좋아하는 부분을 선택한다. 이 때 구성원별 소요시간은 비슷하게 측정되도록 강사가 조정한다.

2-2. A4용지에 자신이 선택한 부분의 가사를 자신의 이야기로 개사하여 작성해본다. 개사에 어려움을 보이는 경우 해당 노래를 그대로 부를 수 있도록 한다.



2-3. 자신의 노래와 함께 할 움직임을 잠시 연습해본다. 강사는 각 구성원이 선택한 노래의 MR 또는 AR을 준비하거나, 준비에 어려움이 있을 시 구성원의 목소리만 사용하여도 무관하다.

3. 뮤직비디오 촬영하기

3-1. 강사는 활동실 내에 촬영을 할 수 있는 공간을 마련한다.

3-2. 한 사람씩 돌아가며 자신의 노래와 움직임을 발표하고, 강사는 이를 촬영한다. 이 때, 활동실 내의 조명을 조절하거나 플래시를 활용해 무대효과를 낼 수 있다.

3-3. 나머지 구성원들은 이를 감상하며 노래에 어울리는 호응을 한다. 예를들어 박수치기 또는 팔을 머리위로 흔들며 박자를 맞추어 볼 수 있다.



* **그림설명** : 뮤직비디오를 촬영하는 활동 예시 모습이다. 세명의 구성원은 뮤직비디오를 촬영하는 구성원을 바라보며 팔을 위로 들고 있다. 강사는 휴대폰으로 모습을 촬영하고 있고, 한 명의 구성원은 카메라 앞에서 움직임을 하고 있다.



4. 뮤직비디오 감상하기

4-1. 모든 구성원들의 촬영이 마무리되면 강사는 활동실 내 스크린에 영상을 연결한다.

4-2. 방금 촬영한 뮤직비디오를 함께 감상한다.

4-3. 한 명의 영상이 끝날 때마다 아낌없는 박수와 호응을 전달한다.

마무리

1. 오늘 활동을 떠올리며 느낀 점을 이야기해 본다.

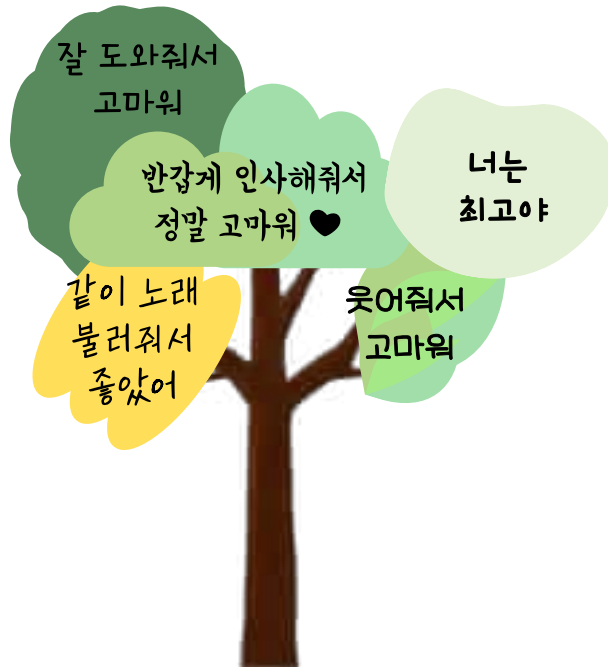
1-1. 나의 모습을 영상으로 감상하니 어떤 감정이 느껴졌나요?

1-2. 구성원들이 나에게 호응을 보낼 때 기분이 어땠나요?

2. 감사나무 만들기

2-1. 줄기모양의 도안을 구성원들에게 나누어주고, 종이를 돌려가며 그동안 서로에게 고마웠던 점과 잊을 그려넣어 감사나무를 완성해본다.

2-2. 구성원들은 완성된 자신의 감사나무를 읽어보고, 한 사람씩 돌아가며 구성원들에게 마지막 인사를 전달하면서 활동을 마무리한다.



* 그림설명 : 감사나무의 예시이다. 중간에는 나무의 줄기가 그려져있고, 윗쪽 부터 차례대로 "잘 도와줘서 고마워", "반갑게 인사해줘서 정말 고마워", "너는 최고야", "같이 노래 불러줘서 좋았어", "웃어줘서 고마워" 라는 글과 함께 나무의 잎들이 그려져있다.

장애유형별 적용방안

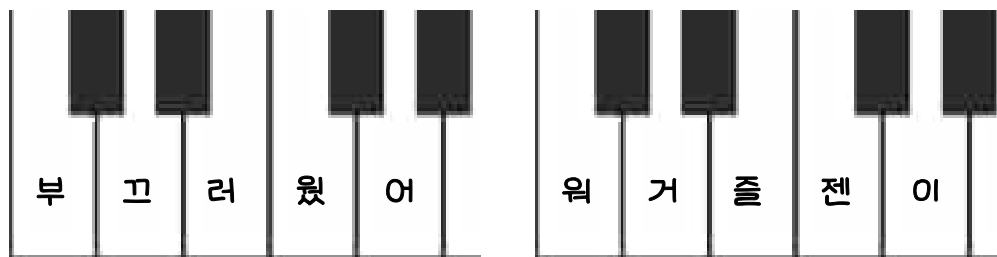
1. 시각장애

뮤직비디오가 아닌 노래만들기 활동으로 변경하여 진행한다. 서로의 음악을 녹음하여 함께 감상하면서 느낀점을 나누어 볼 수 있도록 한다.



2. 청각장애

2-1. 도입 '변화된 자신의 모습' 활동에서 피아노 모양의 도안을 준비하여, 각 계 이름에 가사를 작성해볼 수 있도록 한다.



* 그림설명 : 계이름 도 부터 솔 까지 두개의 피아노 도안이 그려져있다. 왼쪽 도안 '도'에는 부, '레'에는 끄, '미'에는 러, '파'에는 웠, '솔'에는 어 라는 글자가 작성되어있고, 오른쪽 도안 '도'에는 워, '레'에는 거, '미'에는 즐, '파'에는 쟌, '솔'에는 이라는 글자가 작성되어있다. 연결해보면 왼쪽은 부끄러웠어, 오른쪽은 이젠 즐거워라는 문장이다.

2-2. 뮤직비디오가 아닌 10초 댄스 비디오 만들기 활동으로 변경하여 자신의 이전모습과 변화된 모습을 동작으로 만든 뒤 촬영하여 함께 감상해본다.

3. 발달장애

3-1. 도입 '변화된 자신의 모습' 활동에서 이전과 현재모습 변화에 어려움이 있을 경우 현재 자신의 기분을 '다섯글자 말하기'활동으로 변경해볼 수 있다. 예를 들어 "기분좋아요", "너무반가워", "정말행복해" 등으로 말해볼 수 있다.



3-2. 뮤직비디오 활동에서 노래개사에 어려움이 있을 경우 자신이 좋아하는 노래를 따라부르며 자유로운 신체움직임을 할 수 있도록 한다.

활용방안

tip

첫 번째, 전체 구성원 혹은 모둠별 하나의 음악을 선택하여 일부분을 각자 개사하고, 우리들의 뮤직비디오 만들기 활동으로 확장시켜볼 수 있다.

두 번째, 도입단계 '변화된 자신의 모습' 활동에서 스스로 피아노를 치거나, 도레미파솔 외에 자신이 선택한 다양한 게이름을 조합하여 변화된 모습을 자신만의 음으로 불러볼 수 있다.

세 번째, 현장에서 MR과 AR을 준비하기 어려운 경우, 미리 10가지 음악의 MR과 AR을 준비한 다음 그 안에서 구성원들이 선택할 수 있도록 한다.

네 번째, 감사나무가 아닌 감사 피아노, 감사 기차 등 구성원들이 글과 그림으로 하나의 형태를 완성할 수 있는 도안을 준비하여도 무관하다.

다섯 번째, 글과 그림작성에 어려움이 있을 경우 언어로 서로의 감사함을 전달할 수 있도록 한다.



제 6장

교육 방법론





교수 - 학습 계획안 작성방법



1

대상 작성하기

교육 현장으로 파견하기 전에 교수 즉, 가르칠 활동의 학습자를 정하는 과정이다.

생애주기별 대상의 구분은 첫 번째, 영유아 두 번째, 아동 초등학생, 세 번째 청소년 중·고등학생 네 번째, 청년 다섯 번째, 중년과 장년 여섯 번째, 노년으로 나누어 볼 수 있다.

장애유형별 대상의 구분은 공통교안 네 번째 목차인 장애인 문화 예술교육의 다양성 2번 장애의 유형과 다름의 이해와 존중부분을 참고하여 나누어 볼 수 있다.



2

차시와 수업소요시간(시량) 작성하기

차시와 수업 소요시간 즉, 시량을 작성할 때는 회기와 차시를 정확하게 구별해야한다. 또한, 전체 회기 중 수업에 해당하는 차시를 정하고 시간은 장애유형 및 생애주기별로 적합한 시량으로 정해야한다.

생애주기별 학습 소요시간은 영·유아의 경우 15분에서 20분, 아동의 경우 40분, 청소년의 경우 40분에서 50분, 청년 이후는 50분 이상으로 측정할 수 있다.

장애유형별 학습 소요시간은 첫 번째, 발달장애를 가진 학습자에게는 집중할 수 있는 시간의 경계를 확인한다. 두 번째, 정신장애를 가진 학습자에게는 쉽과 대화의 시간경계를 확인한다. 기타 다양한 장애의 특성에 따라 신체적 또는 정서적 기반의 시간의 경계를 확인하여 측정할 수 있다.



3

학습 주제 및 프로그램명 작성하기

주제는 본 차시를 통해 전달하고자 하는 메시지와 기대효과를 전달할 수 있는 것이다. 예를들어 자기인식, 타인수용, 공동체 및 소속감, 자기 자부심, 자기개방능력 등이 있다.

프로그램 명은 주제의 의미와 전달 매체의 방법이 포함된 제목을 말하는 것이다. 예를들어 나의 감정 신호등, 색으로 춤추기, 가을 소풍 등이 있다.



4

학습 목표 작성하기

학습 목표의 구성요소로는 지식, 기능, 태도가 있다.

첫 번째, 지식은 본 차시를 통해 인지적으로 알게 되는 것을 기술향는 것이다. ~을 안다, ~을 이해한다, ~을 알 수 있다, ~을 이해할 수 있다의 형식을 나타낸다. 예를들어 '나의 다양한 감정을 알게된다.', '구성원의 이름을 알게된다.', '다양한 소리를 탐색할 수 있다.', '다양한 움직임에 이해할 수 있다.', '대본의 줄거리를 이해한다.', '등장인물의 감정을 이해할 수 있다.'로 작성할 수 있다.

두 번째, 기능은 본 차시를 통해 표현할 수 있게 되는 것을 기술향는 것이다. ~을 한다, ~을 할 수 있게 된다, ~을 표현한다, ~을 표현할 수 있다의 형식을 나타낸다. 예를들어 '그림자극을 활용할 수 있다.', '움직임으로 소리를 표현할 수 있다.', '다양한 색종이로 가을을 표현할 수 있다.', '공명 실로폰으로 다양한 소리를 연주할 수 있다.'로 작성할 수 있다.



세 번째, 태도는 본 차시를 통해 정서적으로 느끼고 갖게 되는 것을 기술하는 것이다. ~을 느낀다, ~을 갖는다, ~을 느끼게 된다, ~을 갖게된다는 형식을 나타낸다. 예를들어 '협동화를 통해 공동체 의식을 갖게된다.', '합창을 통해 소속감을 느끼게 된다.', '즉흥 춤을 통해 자기개방 능력을 갖게된다.'로 작성할 수 있다.



5

준비물 작성하기

준비물을 작성할 때 확인해야하는 사항들이다.

첫 번째, 수업 메시지를 전달하기 위한 교수-학습 매체로 교재 또는 교구를 활용해야한다.

두 번째, 학습자의 인원과 준비물의 개수를 맞추어 준비해야한다.

세 번째, 개인별 준비물 또는 모둠별 준비물을 구분하여 준비해야한다.

네 번째, 물감이나 찰흙 등의 미술 재료를 사용할 때 앞치마 또는 덧소매 그리고 책상 덮개 등의 필요 유무를 확인해야한다.

다섯 번째, 가위, 칼, 실로폰 채 등의 안전상태를 확인해야한다.

여섯 번째, 모둠 별 준비물의 경우는 크기와 분량 등을 확인하여 배제되는 학습자가 생기지 않도록 해야한다.



6

장애유형 및 접근성

수업 전 확인사항으로는 강사와 학습자의 장애유형 이해하기, 강사와 학습자의 장애유형이 동일하거나 다른 경우 서로의 교차점 이해하기, 주강사의 장애유형을 숙지하고 조력하기, 장애유형에 따른 효과적인 준비물 또는 오브제 준비하기가 있다.

우선, 장애유형에 대한 이해와 포용을 위해서는 동일한 장애유형을 집단화하지 않고, 개인마다 다르다는 포용성을 가져야한다. 또한 동일한 장애유형이라도 접근성의 방법과 사용하는 보조기기 등이 다를 수 있다는 포용성을 가질 수 있어야한다.

다음으로 다양한 접근성의 종류들을 살펴보면 엘리베이터, 경사로 등 시설에 설치된 서비스인 물리적 환경의 접근성, 휠체어 흰 지팡이, 글자 확대기 등 개인의 장애를 해소할 수 있는 도구인 보조기기의 접근성, 쉬운말, 문자통역, 수어통역, 점자통역, 듣는 서비스 등의 언어적 접근성, 이야기를 편안하게 듣고 말할 수 있도록 하는 서비스인 인적환경의 접근성, 언제든지 편안하게 누릴 수 있는 시간과 공간을 제



공해주는 릴렉스 타임 및 공간의 접근성, 교수-학습 목표와 단계에서 사용되어지는 매체를 준비할 때 각 장애유형의 특성과 가동범위 등을 고려하는 수업매체의 접근성이 있다.

마지막으로 장애유형 및 접근성에 대한 이해를 위해서는 공통과목의 네번째 차례 장애인 문화예술교육의 다양성 부분을 참고할 수 있다.

이처럼 장애인 문화예술교육에서는 강사 및 학습자 간의 장애유형에 대한 이해와 예술 접근에서의 장벽을 해소하기 위해 접근성을 고려한 배리어프리 그리고, 이 모든 것을 통해 가능성을 확보할 수 있는 포용성이 필요하다.



7

학습단계 작성하기

학습단계의 구성요소로는 도입, 전개, 마무리 또는 정리가 있다.

첫 번째, 도입은 수업의 시작단계로 '열기 또는 깨우기' 단계이다. 인사나누기 또는 출석부르기, 본 차시 소개하기, 수업의 주제 탐색하기 단계이다.

두 번째, 전개는 수업의 본격적인 메시지를 전달하는 단계로 '표현하기 또는 통합하기' 단계이다. 분량이나 전개의 다양성에 따라 전개를 두가지나 세가지로 구분하여 진행할 수도 있다.

세 번째, 마무리 또는 정리는 수업의 마지막 단계로 '나누기 또는 발표하기' 단계이다. 발표 및 감상 그리고 평가, 다음 차시 예고의 단계이다.



8

유의사항 작성하기

유의사항을 작성할 때 고려해야 할 사항들이다.

첫 번째, 각 학습단계의 안전에 대한 예방과 처치 부분을 고려하여 작성해야한다.

두 번째, 전체 학습자의 장애특성에 따른 지원 또는 접근성을 고려하여 작성해야한다.

세 번째, 전체 학습의 단계에서 고려해야 할 전반적인 상황들을 작성해야한다.



9

교수 - 학습 계획안 예시

교수 - 학습 계획안의 작성 순서를 살펴보면 아래와 같다.

첫 번째, 대상을 작성한다.

두 번째, 차시를 작성한다.

세 번째, 장르를 작성한다.

네 번째, 학습의 주제를 작성한다.

다섯 번째, 학습의 목표를 작성한다.

여섯 번째, 준비물을 작성한다.

일곱 번째, 장애유형 및 접근성을 작성한다.

여덟 번째, 도입단계의 소요시간과 교수 - 학습 활동의 내용, 자료 유의사항을 작성한다.

아홉 번째, 전개단계의 소요시간과 교수 - 학습 활동의 내용, 자료 주의사항을 작성한다.

열 번째, 마무리단계의 소요시간과 교수 - 학습 활동의 내용, 자료 주의사항을 작성한다.

열한 번째, 지도상 유의사항을 작성한다.



교수 - 학습 매체 활용하기



수업의 원활한 전달을 위해서 다양한 교수 - 학습 매체인 교재, 교구, 오브제 등을 활용하게 된다. 하지만, 동일한 교수 - 학습 매체이더라도 학습자 혹은 학습전략에 따라 다양한 의미를 포함하고 접근의 방법이 달라질 수 있다.



1

놀이를 활용한 교수-학습 전략

첫 번째, 진짜를 찾아라! 진진가 놀이

한 사람이 하나의 문장을 이야기하고 과연 그 말이 진짜인지 가짜인지 함께 맞추어 보는 놀이이다. 예를들어, "나는 오늘 아침을 먹었다." 라고 말하면 나머지 구성원들이 진짜 또는 가짜를 말하며 정답을 맞추어본다.

두 번째, 다섯 글자로 말해요 놀이

다섯 글자로만 말해보는 놀이이다. 예를들어, 구성원들이 돌아가면서 안녕하세요, 보고싶어요, 사랑합니다, 빨리마쳐요, 집에갈래요 라고 말해볼 수 있다.

세 번째, 초성퀴즈 놀이

한 사람이 두가지의 자음을 이야기하면 해당 자음으로 구성된 단어를 이야기하는 놀이이다. 예를들어, 한 사람이 모,스를 외치면 나



머지 구성원들은 ㅁ, ㅂ으로 구성된 단어인 미술, 마술, 무술, 모습, 문서, 무시, 미소, 몸속, 목사, 묘사라고 말할 수 있다. 다음 사람이 ㄱ, ㄷ을 외치면 나머지 구성원들은 기도, 공대, 강도, 교단, 감동, 기대, 구도, 가득, 길다, 계단이라고 놀이를 이어갈 수 있다.

네 번째, UP and DOWN 놀이

숫자를 유추해볼 수 있는 주제를 던지고 해당하는 숫자보다 적을 경우 UP을 많을 경우 DOWN을 외쳐 정답인 숫자를 맞히는 놀이이다. 예를들어, 본인의 집이 13층인 경우 "우리집은 몇 층일까요?"라는 질문을 던지고, 나머지 구성원들은 층수를 맞추어본다. 5층이라고 외치는 구성원에게는 UP이라고 말하고, 15층이라고 외치는 구성원에게는 DOWN이라고 말해준다. 정답인 13층을 외치는 구성원에게는 "정답입니다."라고 말해주며 술래를 변경한다.



2

글자카드를 활용한 교수-학습 전략

여러가지 단어가 작성된 카드를 제시하고, 카드 2장 이상을 선택하여 하나의 문장을 만들어 보는 것이다.

예를들어, 발레를, 걸어간다, 할머니가 또는 할머니와, 줄넘기를, 한다, 강아지가 또는 강아지와, 아빠가 또는 아빠와, 한다, 쿵쿵똥다, 선생님이 또는 선생님과, 내가 또는 나는 이라는 단어가 적힌 카드가 놓여져 있다.

첫 번째 구성원은 '강아지가 선생님과 줄넘기를 한다.', 두 번째 구성원은 '할머니와 내가 쿵쿵똥다.', 세 번째 구성원은 '나는 아빠와 발레를 한다.' 라는 문장을 만들어 볼 수 있다.



3

숫자카드를 활용한 교수-학습 전략

숫자가 적힌 카드를 제시하거나 뽑아보고, 카드에 적혀진 숫자만큼의 특정 행위를 취해보는 것이다.

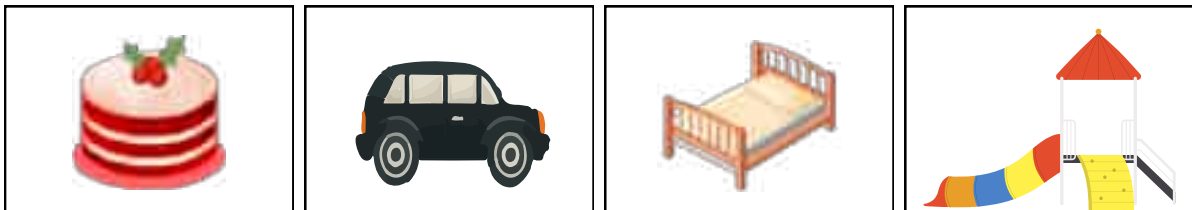
예를들어, 숫자카드 8의 경우 여덟 번 박수치기, 막대로 여덟 번 리듬치기, 입으로 여덟 번 소리내기, 여덟 발자국 걸어보기를 해볼 수 있다. 숫자카드 3의 경우 어깨 세 번 두드리기, 책상 위의 물건 세개 가지고 가기, 제자리에서 세번 뛰기, 세번 눈감았다 뜨기를 해볼 수 있다.



4

그림카드를 활용한 교수-학습 전략

제시된 그림카드를 선택한 다음 현재 자신의 감정과 연결하여 문장을 만들어보는 것이다.



예를들어, 책상 위에 케이크, 자동차, 침대, 놀이터 4개의 카드를 올려 놓는다. 첫 번째 구성원은 케이크 카드를 선택하고 "저는 지금 달콤한 케이크를 먹고 싶어요." 라고 말한다. 두 번째 구성원은 침대 카드를 선택하고 "저는 지금 너무 피곤해서 침대에서 쉬고 싶어요."라고 말한다. 세 번째 구성원은 놀이터 카드를 선택하고 "저는 지금 친구들과 놀이터에 가서 놀고 싶어요."라고 말해보는 것이다.

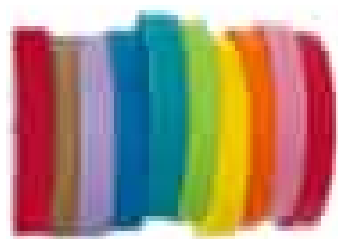


5

오브제를 활용한 교수-학습 전략

오브제를 다양한 방법으로 활용하여 사용해보기

첫 번째, 마스킹 테이프이다. 다양한 색깔의 마스킹 테이프를 활동실 곳곳에 여러 높낮이의 거미줄 형태로 붙여 거미줄 통과하기 등의 놀이 활동을 해볼 수 있다. 또한, 마스킹 테이프로 활동실 바닥에 큰 도형을 만들어 호명하는 도형에 모여보기, 도형 따라걷기 등의 활동을 해볼 수 있다. 아래 사진들은 마스킹 테이프와 이를 활용한 활동 모습이다.



©3M열린장



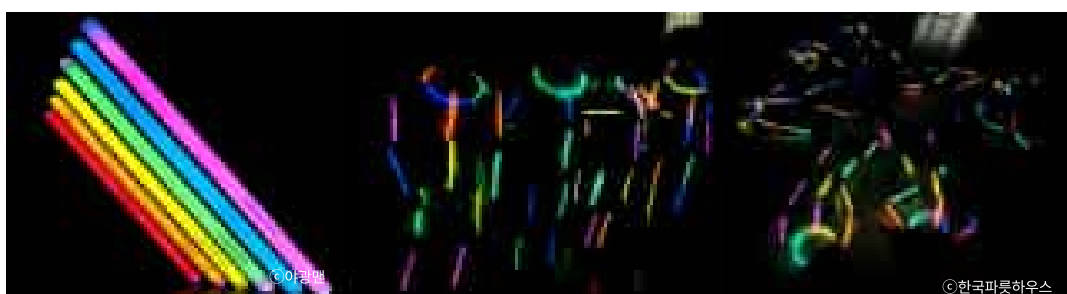
©한국파릇하우스



두 번째, 백업 또는 수수깡이다. 백업 또는 수수깡은 딱딱하지 않아 잘 구부러지는 특성을 가지기 때문에 다양한 모양이나 선 만들어보기, 하나의 도형을 협동하여 만들어보기 등 도형과 관련된 활동을 해볼 수 있다. 또한, 백업을 탁구채와 비슷한 형태로 구부려 손잡이를 테이프로 고정시킨 다음 풍선을 올려두고 풍선치기 또는 풍선 전달하기 활동을 해볼 수 있다. 아래 사진들은 백업과 이를 활용한 활동 모습이다.



세 번째, 야광막대이다. 밝은 활동실에서 테이프를 활용해 신체위에 야광막대를 붙이고, 활동실 불을 꺼 야광 신체 움직임 놀이를 해볼 수 있다. 또한, 동일하게 활동실 바닥에 자신의 이름을 야광막대로 만든 다음 불을 꺼 반짝이는 나의 이름 활동을 해볼 수 있다. 아래 사진들은 야광막대와 이를 활용한 활동 모습이다.





함께 연구한 사람들

책임연구원 이미경 (주)한국파릇하우스대표
길영순 대구가톨릭대학교 무용학과 외래교수
박혜진 경희대학교 무용학부 외래교수
이랑서 (주)한국파릇하우스
김진희 윤슬심리발달센터 대표
연예린 (주)한국파릇하우스

연구원 김영민 (주)한국장애인심리지원센터 이사
박유나 (주)한국파릇하우스
권순정 한국문화예술교육진흥원 예술강사
배정은 (주) 한국파릇하우스
윤은정 교육극단 노_리터 대표
김무혜 (주) 한국파릇하우스



장애예술인 참여연구진

무용 이은신 장해나 황성진

미술 고흥석 이우주

연극 김 혁 박황준

음악 김동현 김초하

발행일 2024년 1월

발행처 (재)한국장애인문화예술원

발행인 김형희

집필진 (주)한국파릇하우스

주소 서울특별시 종로구 대학로112

전화번호 02-760-9700

홈페이지 www.kdac.or.kr

본 저작물의 저작권은 한국장애인문화예술원에 있습니다.



한국장애인문화예술원



ISBN 978-11-064-029-0-4