

문화예술 융합교육 여가프로그램 사례연구: 꿈다락 토요일문화학교 중심으로

신윤정¹

¹예술융합창작소 제주나비 대표

A Case Analysis on the Leisure program for Culture and Art Convergence Education: A study on the Ggumdarak Saturday Culture School

Shin, Youn-Jeoung¹

¹Jejunabi STEAM

Abstract

The Culture and Arts Foundation carries out Ggumdarak Saturday Culture School to provide equal opportunities of culture and arts education for students living in culturally isolated areas. However, many researches have focused on reporting the current status of arts education, and as a results, the current academia lacks in-depth qualitative research on the best practice of culture and arts education. Thus, this study aims to identify the characteristics of leisure program for culture and arts convergence education using Ggumdarack Saturday Culture School case and provide rich insights into the direction of arts education in the field. The present study, a qualitative research, uses focus-group interview. Ggumdarack Saturday Culture School program is an arts convergence program that combines Yeonggammnori, a cultural heritage of Jeju, and aims to integrate various art genre. Therefore, through the program, students solely focus on the culture of Jeju to find what is disappearing and have opportunities to become ambassador of the culture of Jeju. Second, students learned how to play together with music, dance, sports and art performance and expressed themselves in active and creative ways. Third, students spend Saturday with meaningful activities and communicate with peers through the program. However, the implementation of the convergence education reveals the needs of extensive and sophisticated educational programs that reinforce the convergence of not only art genre but also science activities. In addition, it is required to develop systematic curriculum for long-term program.

Key words : Culture art, Convergence education, Leisure program, Yeonggammnori

주요어 : 문화예술, 융합교육, 여가프로그램, 영감놀이

Address reprint requests to : Shin, Youn-Jeoung

Jejunabi, Hagwi Dong Nam6-Gil 27, Aewol-Eup, Jeju-Si, Korea

E-mail: shinyj-t@hanmail.net

Received: November, 10, 2020 Revised: December, 3, 2020 Accepted: December, 17, 2020

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

인간이 건강한 삶을 영위하기 위해서는 다양한 분야의 지식이 필요하다. 특히 21세기에는 다양한 지식을 융합하여 하나의 새로운 것을 창조해낼 수 있는 능력이 강조되고 있다. 이에 학계 및 교육계에서는 다방면으로 융합교육을 실천하기 위한 노력을 하고 있다(임수진, 2017). 융합교육이란 교과외 영역 구분 없이 다양한 영역을 융합하여 지식을 쌓고 활용하는 교육을 의미한다. 교과외 영역 구분이 없다는 것은 학제 간 통합교육을 의미하며, 쌓은 지식을 활용하기 위해서는 창의성이 요구되는 일이다. 결국, 융합교육은 학제 간 교육과 창의력 함양을 위한 방법으로 접근해야 한다(서기자, 2013). 공통적인 요소 및 내용들을 다양한 교육과정으로 학습할 때, 학생들은 다양한 방식으로 각자의 사고체계를 형성할 수 있고 이러한 학습과정은 궁극적으로 학생들의 창의력을 길러준다. 또한 주제별 수업을 통해 무용수업에서의 토론식 수업을 진행할 수 있고, 주제와 관련된 토론은 학생들의 흥미와 참여도를 높여 줄 뿐만 아니라 비판적 사고력을 함양시켜주어 지식을 통합하는 능력을 배양시켜준다(박삼열, 2012). 창의성 발달경로에 있어 초등학생기는 청소년 이후 성인에 이르는 창의적 사고 및 태도의 기본형성에 중요한 전기가 되는 시기이다.

창의성 발달에 있어 문화예술은 다른 어떤 방법보다 학생의 독창성과 유창성을 개발하고, 개성적 자기를 실현하는데 중요한 교육적 방법으로 인식되고 있다(강병직, 2016). 문화예술교육은 다원화된 지식기반 사회에서는 획일적인 가치관의 공유를 넘어 다양성이 인정되기 위한 상호간의 공감, 소통, 융합의 능력이 각광받게 됨에 따라 풍부한 예술적 감수성과 문화적 창조성을 지닌 인재 양성의 목적의 중요성이 강

조되고 있으며 특성상 매우 다양한 장르와 영역의 범주를 포함한다. 그럼에도 불구하고 선행연구들은 문화예술의 다양성을 고려하지 못하고 주로 미술이나 음악 등 단일장르에 편중된 문화예술교육의 효과를 규명하고 있다(임승희, 김소영, 이유리, 2013).

토요문화학교는 문화예술 전반에 대한 종합적인 소양을 함양하는 장르융합 프로그램과 주제·장르별로 특성화된 심화교육을 통한 문화예술교육의 가치를 보여주는 주제특화 프로그램으로 이원화되어 교육이 진행되는데, 음악, 미술, 무용 등 순수 예술 뿐만 아니라 영상물, 만화, 애니메이션 등 다양한 문화예술을 활용하고 있다. 따라서 토요문화학교는 다양한 문화예술이 내포된 문화예술교육 프로그램이라 판단된다.

본 연구는 꿈다락 토요문화학교에서 공예, 무용, 체육, 음악 등 다양한 분야의 전문가들로 구성된 단체 프로그램으로 문화예술교육사도 보유하고 있으며, 전통문화 및 제주 지역사회 문화에 관심을 가지고 문화예술 융합교육을 시행함으로써 창의적 인재교육에 힘쓰고 전통문화를 예술 활동으로 체험하면서 친근감을 느끼는 프로그램이다. 특히 문화예술의 다양화를 위해 미술, 체육, 무용, 음악, 전통을 융합한 수업프로그램 개발로 서로 배려하고 도와서 놀 줄 아는 여가 놀이문화를 형성 하는데 중점을 두어 예술융합 교육을 시행하고 있다. 또한 문화 예술 체험을 통한 또래·가족 간 소통이라는 꿈다락 토요문화학교의 취지를 정확하게 이해하고 그 내용을 수행 해 나가고 있다.

꿈다락 토요문화학교의 추진목적은 지역 문화예술기관·단체에서 아동·청소년 및 그 가족이 참여할 수 있는 학교 밖 주말(여가) 문화예술교육 프로그램을 운영·지원하고 또래·가족과 문화예술을 통해 체험·탐구를 통해 공감·소통할 수 있는 건전한 여가문화를 조성하며 공립 문화예술기관·단체와의 협력을 통한 양질의 문화예술교육프로그램 제공하는 것이다. 또한 소

외계층 대상의 감성·인성 함양 프로그램 개발로 문화격차 해소하는데 목적이 있다. 문화소외계층에게도 문화예술의 혜택 및 교육의 기회를 보장해야 한다는 것이다.

문화소외계층에 대한 문화적인 권리 보장은 개개인의 삶의 질을 향상시킬 뿐만 아니라 문화의 양극화를 해소할 것이다(김정선, 2010; 현택수, 2006). 문화소외계층의 청소년들은 상대적인 결핍감과 소외의 감정으로 인해, 자아존중감 상실과 우울 등의 정서적인 문제를 겪고 있다. 이러한 청소년들을 방치할 경우, 학교 생활에 적응하지 못해 학업 성취가 낮아지고, 비행이나 공격행동을 범하게 될 가능성이 높아진다는 연구결과(김정선, 2010; 김현남, 2011; 한지은·남경숙, 2012)가 있다. 따라서 이와 같은 문제를 해결하기 위해서는, 문화예술을 통해 그들이 겪는 심리적·사회적인 어려움을 해소하고, 전인적인 성장에 이르게 하는 예술치유적 접근의 문화예술교육이 이루어져야 할 것이다. 소외계층 청소년들은 이러한 교육과정을 통해 스스로에 대한 자아성찰과 정서적인 치유를 통해 인간성과 사회성을 회복할 수 있다(malchiodi, 2013; 이에스터·홍정은, 2010; 정여주·정현주·김나영, 2007). 국내에서 문화예술교육에 대한 논의가 활성화되기 시작한 것은 문화예술교육 지원법이 시행되는 2000년대 중반부터이다. 이전의 학교 현장에서는 입시 위주의 암기, 주입식 교육시스템으로 인해 학생들의 창의성과 소질을 계발하기 어려운 환경이었다. 따라서 이러한 교육 병폐에 대한 근본적인 대안으로서 문화예술교육의 필요성이 부각되면서, 문화예술교육의 가치에 대한 사회적 인식이 점차 확대되었다(김세훈, 2009; 송미숙·김경은, 2013; 하주현, 2006).

다양한 형태의 지역 관련 문화예술교육 정책 사업으로 지역특성화 문화예술교육 지원 사업(2012-2019)이 추진되고 있으며 특히 2014년 문화예술교육 중장기 발전계획이 수립되고 지

역문화 진흥법이 시행되면서 지역 주민 삶의 질 향상 및 지역 간 문화격차 해소, 지역문화 다양성 및 생활문화 활성화 여건 조성 등 지역별 특색 있는 지역문화를 구축을 위한 정책으로 문화예술교육의 역할이 인간의 삶에서 더욱 중요하게 대두되고 있다(이효나, 2019). 현재 문화예술교육의 수직적 전달체계를 지역 자율성을 고려한 협력체계로의 전환하고 국민의 문화생활 관점에서 정책 간 연계성 고려, 전 국민 대상 정책으로 생애주기·사회적·지역적 여건 등에 따른 수요를 고려한 정책 설계, 미디어, (다)문화, 인문 등 다양한 영역과의 융합·확장을 모색하고자 한다(문화체육관광부, 2018). 정진우(2018)은 전 교생이 문화예술교육 활동에 참여하면서 학생들의 문화 예술적 소양뿐만 아니라 학업성취도가 높아졌으며 다양한 학내 문제들이 문화예술교육 활동을 통해 해결되는 등 긍정적인 변화가 이루어졌다고 보고 하였으며 박행숙(2018)은 도서지역의 문화예술교육에 대한 필요성이 요구되고 있으나 문화예술교육의 민간적 실패가 두드러지게 나타나고 있다고 보고하였다.

따라서 본 연구는 인문·공예·무용·체육을 모티브로 한 문화예술 융합프로그램 사례 연구를 통해 전통 및 지역문화에 대한 쉬운 이해와 참가자들이 여가시간에 즐겁게 노는 법을 배우며 적극적이고 창의적인 방식으로 자신을 표현할 수 있는 융합프로그램을 소개하고자 한다.

II. 연구방법

1. 연구내용

첫째, 문화예술 융합프로그램은 인문·공예·무용·체육을 모티브로 하여 신체를 움직이는 예술 활동이며 여가시간에 건전한 놀이의 기회를 제공할 수 있다. 둘째, 문화예술 융합프로그램은 공예품 제작이나 공연과 같은 결과물을 완

성하는 과정이 아닌, 문화 체험 자체에 중심을 두고 감성훈련과 자기 표현력을 강화 할 수 있다. 셋째, 문화예술 융합프로그램은 사라지고 잊혀져가는 제주의 문화를 소재로 다양한 예술의 통합을 시도하여 체험, 표현, 감상의 교육과정을 통해 제주문화의 미적 특징을 발견함과 동시에 자신의 느낌과 생각을 창의적인 방법으로 표현할 수 있는 능력을 기를 수 있다. 넷째, 문화예술 융합프로그램을 통해 타인과의 소통, 부모를 비롯한 가족과의 소통에 도움을 줄 수 있는 자기표현 방식을 습득할 수 있다. 다섯째, 꿈다락 토요문화학교는 주말 프로그램으로서 학생들의 참여로 부모님들의 여가활동 시간을 마련해 줄 수 있으며 학생들의 여가활동의 질을 높이는 데 도움이 될 수 있다.

2. 분석방법 및 연구대상

꿈다락 토요문화학교의 융합교육과정에 나타나는 운영방안에 한 특성들을 질적 연구를 통해 도출하고자 문화예술교육에 참여한 교사 5인과 심층면담을 진행하고, 교육과정에 참여한 학생 6인과 포커스 그룹 인터뷰를 진행하였다. 또한 융합 문화예술 프로그램을 개발한 강사진과의 면담을 통해 질문지를 구성하였다. 질문지는 질적 연구방법론을 토대로 검토하여 총 3회 이상 수정 및 보완을 하였다.

반 구조화된 개방형 질문들(이름, 나이, 취미, 문화예술 융합 프로그램 참여 동기, 융합프로그램 경험여부, 융합 프로그램에 대한 이해)로써 참여자들의 자연스러운 경험을 인터뷰하였다. 인터뷰 내용은 워드 파일로 전사하고 문화예술 융합 프로그램개발 참여자에게 전사된 내용을 확인하였다. 포커스 그룹 인터뷰는 특정한 집단을 관찰하고, 탐색할 때 한 연구 방법이며, 특정한 그룹 간에 공유되는 경험을 바탕으로 연구 참여자들의 친숙하고, 자연스러운 대화 속에서 흥미롭고 유용한 내용을 발견할 수 있다.

1) 심층면담(공식면담)

본 연구는 2020년 6월 6일부터 8월16일까지 (매주 토, 일) 꿈다락 토요문화학교를 직접 운영하였으며 본 교육과정을 함께 운영하는 담당교사3명과 2회, 보조교사 1회에 걸쳐 심층면담을 2020년 8월 16, 20일 60분간 실시하였다. 본 연구에서는 Hatch (2008)가 제시한 심층면담 분석 방법으로 연구결과를 도출하였다. Hatch(2008)에 따르면, 심층면담(공식 면담)은 연구자가 정보 제공자의 깊은 이해를 통해 설계되어있다는 점에서 심층적이며, 정보 제공자의 정보를 수집할 명백한 연구 목적을 가지고 계획되었기에 공식적이다. 심층면담의 질문 문항은 기존 선행 연구와 비개입 데이터를 통해 분석된 내용을 바탕으로 연구 목적에 적합하게 설계하고, 심층면담(공식면담) 참여자에게 협조와 질문 자료를 사전에 전달하였다. 또한 심층면담을 통해 수집된 내용은 참여자의 동의하에 녹취 후 전사 작업을 하였고, 참여자에게 다시 이메일로 확인하여, 수정된 결과로 보완하다. 연구대상인 면담 참여자의 정보와 질문 문항 구성의 내용은 다음 <표 1><표 2>와 같다.

표 1. 심층면담 연구대상

참여자	담당업무
미술 강사	시각교수
음악 강사	청각교수
무용 강사	신체교수
보조 강사	보조업무

표 2. 질문문항

질문구성요소	인터뷰항목
개인적 특성	이름, 성별, 직위, 경력사항
문화예술	문화예술과 융합교육에 대한 어려움 인문, 미술, 무용, 체육, 음악에 대한 서로 간의 전공이해
융합교육	융합교육 프로그램운영시 음악, 무용, 체육, 미술 융합정도
프로그램	프로그램 운영시 학생들의 이해 및 참여 문화예술 융합 프로그램 효과 코로나19로 인한 수업방법

2) 포커스 그룹 인터뷰(Focus Group Interview)

Hatch(2008)에 따르면, 포커스 그룹 인터뷰는 유사한 경험을 공유하는 개인들로 구성된 집단 토론의 과정으로, 집단 내에서 발생하는 상호작용의 데이터를 수집할 수 있다는 장점을 가지고 있다. 이에 본 연구는 2020년 6월 6일부터 8월16일까지 교육과정에 참여한 학생 6인과 60분간 총 2회(2020년 8월 15, 16일)에 걸쳐 포커스 그룹 인터뷰(Focus Group Interview)를 실시하다.

표 3. 포커스인터뷰 연구대상

참여자번호	성별	학년	학교
1	남	2	오라초
2	남	2	오라초
3	남	4	오라초
4	여	2	오라초
5	여	2	오라초
6	여	4	오라초

표 4. 질문문항

질문구성요소	인터뷰항목
개인적 특성	이름, 성별, 학교
여가활동	여가활동 여부 주말활동(토,일) 좋아하는 여가활동
문화예술	문화예술에 대한 관심 문화예술에 대한 활동여부
프로그램	꿈다락 토요문화학교 이해 이번 프로그램 활동에서 친구와의 교류정도 프로그램 활동 중 소속감 정도 활동 후 변화된 점 프로그램의 내용 중 흥미로운 것 제일 좋았던 수업
자아성찰	활동을 통해 내가 할 수 있는 것 프로그램의 목표를 달성하기 위한 노력정도 활동을 통해서 달라진 점 나의 장단점에 대해

3) 기록 자료 수집방법

본 연구의 자료 수집은 연구 참여자들의 참여관찰과 심층면담, 포커스 그룹인터뷰, 기록 자료 수집을 가지고 진행했다. 기록 자료 수집은 참여관찰이 시작된 2020년 6월부터 2020년

8월까지 3개월간 이루어졌으며 공문서, 사진, 동영상, 설문지, 개인문서 등을 사용했다. 꿈다락 토요문화학교 전문가평가서는 프로그램을 주관하는 예술융합창작소 제주나비단체에 요청했다. 사진과 동영상은 꿈다락 토요문화학교 기획자와 연구자가 함께 준비하였으며 설문지는 프로그램 마지막에 직접 조사하고, 개인문서는 프로그램이 진행되는 동안 청소년들이 작성한 문서 등을 사용하므로 학습자들의 동의를 얻었다. 수집한 자료를 정리하기 위해 참여관찰을 한 뒤, 관찰 내용을 기록하고 정리하였다.

연구자는 라포(rapport) 형성을 위해 학습자들에게 자기소개, 프로그램에 참여하게 된 계기, 문화예술 활동의 경험, 문화학교활동에 대한 관심도 등을 질문했다. Kvale(1996)에 의하면 심층면담은 연구자와 연구 참여자 간의 공통으로 관심 있는 주제에 대해 대화하는 것으로 두 사람의 관점이 상호 교환되고 합의되는 과정이다. 연구 참여자가 최대한 편안하게 심층면담에 임할 수 있도록 Kvale(1996)의 원형탁자에 앉기, 나란히 앉기를 이용해 자리배치를 했다. 기록 자료 수집은 연구자가 연구 참여자와의 직접적인 상호작용 없이 간접적으로 연구 자료를 수집할 수 있는 방법이다.

심층면담 및 포커스그룹 인터뷰, 기록자료수집에 대한 분석은 대학교수 1명, 문화예술교육사 1명, 연구자 1명으로 이루어졌다.

3. 연구프로그램

프로그램은 매주 토·일요일 오전 10시부터 오후 1시까지 진행하였다. 총 30차례 진행되었으며, 한 차시 프로그램 마다 평균 3시간씩 진행되었다.

1) 프로그램 운영

3월부터 시작되어야 할 프로그램이 코로나 19로 인해 6월부터 8월까지 진행되었으며 토

요일반12명 ,일요일반 12명으로 총 24명의 참가자로 프로그램을 운영하였다. 조심스러운 사회분위기에서 사회적 거리두기에 맞는 프로그램 운영을 위해 10차시 서킷수업방식으로 진행하기도 하였다.

표 5. 프로그램운영방식

코로나19 거리두기 수업을 위한 교수법 개발	
조편성	참여자1,2,3,4 (1조) 참여자5,6,7,8 (2조) 참여자 9,10,11,12(3조)
전개1	청각교수(나의 약점 찾기) 시각교수(나의 강점 만들기) 신체교수 (나의 강점표현)
교육 순서	1조 청각(10분)→시각(10분)→신체(10분)→청각(10분)→ 시각(10분) →신체(10분)→휴식 및 위생관리(20분)
	2조 시각(10분)→신체(10분)→청각(10분)→시각(10분)→ 신체(10분)→청각(10분)→휴식 및 위생관리(20분)
	3조 신체(10분)→청각(10분)→시각(10분)→신체(10분)→ 청각(10분)→시각(10분)→휴식 및 위생관리(20분)
전개2	청각교수(청각 언어 나누기) 시각교수(시각 언어 나누기) 신체교수 (신체 언어 나누기)
교육 순서	1조 청각(5분)→시각(5분)→신체(5분)→청각(5분)→시각(5 분)→신체(5분)
	2조 시각(15분)→신체(5분)→청각(5분)→시각(5분)→신체 (5분)→청각(5분)
	3조 신체(5분)→청각(5분)→시각(5분)→신체(5분)→청각(5 분)→시각(5분)
정리	다음차시 예고 및 귀가지도

서킷이라는 공간 교수법으로 공통된 주제로 소그룹 및 개인지도, 상담 등이 이루어질 수 있으며 자기만의 공간을 가지고 프로그램을 참여할 수 있기 때문에 수업에 대한 애착과 자부심을 가질 수 있다. 서킷 공간 교수법은 학생 개인이 자기만의 공간을 가지고 자기만의 수업을 진행하고 있으면 선생님이 학생에게 찾아가 공통된 주제를 가지고 수업을 진행하는 것이다. 꿈다락 토요문화학교 프로그램은 진행교사 3명, 보조교사 1명, 기획자 1명과 학생12명으로 4명씩 3그룹으로 서킷 수업방식을 진행하였다. 꿈

다락 토요문화학교에서는 자기만의 텐트공간을 만들어주었으며 4명이 그룹이 되어 학생들이 각자 프로그램을 진행하고 있으면 표와 같이 10분 간격으로 융합된 교수법을 진행하였다.

2) 프로그램 내용

본 프로그램은 꿈다락 토요문화학교 융합교육프로그램이다.

- 사업기간 : 2020. 6. 6.(토) ~ 8. 16.(일)
- 사업대상 : 초등 1~6학년
- 대상자수 : 기수별 12명 이내
- 사업장소 : 사평새마을문고(오라2동)

홍보 및 모집방법은 오라초 학부모 밴드, 오라주민센터 광고, 사평새마을문고 밴드, 제주 의소리 신문(독자란)을 통해 모집하였다. 선정된 장소의 오라동의 특징은 ‘도심 속 치유 공간’이라는 별명이 있을 정도로 한적한 곳이었으나 2017년 9월말 기준으로 제주시에서 인구가 가장 많이 늘어난 동으로 확인되고 있다. 거주지 중심의 생활권으로 각종 편의 시설과 문화기반 시설이 없는 가운데, 사평 새마을 문고는 이 지역 학생들에게 학교 이외에는 유일한 문화시설이며 학생들은 이곳에서 꿈을 키워나가고 있다. 참여자 관리방안으로는 개개인에게 맞는 프로그램을 적용하고 참여자에 대한 신체적, 심리적 활동 관찰 후 피드백 제공하였으며 학생 전담제 (지도자 1명 : 참여자 3명)를 실시하였다. 프로그램 내용으로는 첫째, 제주 무형문화재 제2호인 영감놀이의 배경과 내용 알기 둘째, 영감놀이의 주인공인 영감(도깨비)의 옛이야기와 일곱 도깨비의 특징 알기 셋째, 제주 도깨비(일곱 번째 도깨비)의 모습 자세히 알기 넷째, 영감놀이에서 특별한 점 알기 (도깨비 가면과 배방선) 다섯째, 영감놀이가 치유굿임을 알고 영감놀이를 통해 또래 집단과의 긍정적인 소통방식을 알아본다.

표 6. 세부 프로그램내용

구분	내용		
교육장르	무용, 미술, 체육, 음악, 인문		
키워드	영감놀이, 도깨비, 놀이 굿, 영등굿, 제주 굿, 치유, 소원, 배방선		
교육방법	실연, 창작, 체험 등		
회차	교육주제	활동내용	방법
1	영웅의 탄생 제주의 영감들	영감(일곱 도깨비)의 능력과 특징을 신체놀이를 통해 알아보고 참가자가 영감이 되어 자신의 능력을 소개한다. 굿 놀이(good play)-영감 알기 움직임이면서 물감 묻혀 그림 그리기(현수막)	동영상 신체놀이 빅드로잉 (현수막)
2	첫 번째 영감	굿 놀이(good play)-영감이 사는 곳은? 삼각산은 어디 있나? 삼각산의 지리적 위치를 알아보고 마을로 나가 멀리 보는 능력을 만들어 줄 나만의 보물을 찾아본다.	마을 탐험하기 움직이는 조형물 손가락 놀이
3	두 번째 영감	굿 놀이(good play)-영감이 사는 곳은? 백두산은 어디 있나? 백두산의 지리적 위치를 알아보고 #백두산 #도깨비 #메밀묵 등의 키워드로 신체 활동과 이야기를 창작하여 그림으로 표현해본다.	수건 돌리기 손가락을 이용한 미술놀이
4	세 번째 영감	굿 놀이(good play)-영감이 사는 곳은? 금강산은 어디 있나? 금강산의 지리적 위치를 알아보고 동요 금강산을 부르며 전통놀이 고무줄을 한다. 금강산을 즐겨 그리던 조선화가 경제 정선의 그림을 감상하고 현대적으로 표현해본다.	고무줄 놀이 먹물염색
5	네 번째 영감	굿 놀이(good play)-영감이 사는 곳은? 계룡산은 어디 있나? 계룡산은 예로부터 영험하고 제주도처럼 신이 많다는 이야기를 들려준다.	마주보고 손 밀기 림보 인내를 키우는 미술놀이 (만다라)
6	다섯번째 영감	굿 놀이(good play)-영감이 사는 곳은? 태백산은 어디 있나? 아무리 깊은 물에 들어가도 빠지지 않는다는 능력을 갖춘 영감이 되어 물에 빠진 사람들을 구해주는 선행을 상상해본다. 세월호 사건과 같은 사회적 논쟁거리를 어린이의 시선에서 고민해본다.	긴 다리 닭싸움 세라밴드 스트레칭 관절인형 만들기
7	여섯번째 영감	굿 놀이(good play)-영감이 사는 곳은? 지리산 영감은 죽지 않는 능력이 있는 데... 이야기 상상해서 만들기	자스트댄스 (상상댄스) 생각확장 미술
8	일곱번째 영감	굿 놀이(good play)-영감이 사는 곳은? 한라산을 다스리는 제주도 영감은 불을 자유자재로 다스리며 해녀를 좋아한다는 짧은 이야기 극을 만들어 본다.	도깨비와 해녀 뮤지컬 따라잡기

9	특강	해녀와 도깨비의 만남 (해녀 춤) -해녀 춤 선생님께 연수받기	특강
10	칠머리 당의 영등굿	해녀의 소원을 들어주는 바람의 여신 영등할망	영등굿 감상 영등굿 놀이
11	영감 모습은?	영감 가면을 쓰고 진짜 영감이 되어본다.	가면놀이 가면 만들기
12	영감들의 런어웨이	본풀이에 나온 영감들의 모습을 자세히 살핀 후 영감들의 패션을 창조하고 패션쇼를 연다.	패션쇼 의상 디자인
13	영감들의 잔치날	영감놀이굿의 상차림을 알아보고 우리가 직접 상을 차려본 후 이야기를 나누며 파티를 한다.	굿상 차리기 차례 지내기
14	나쁜 것 모두 띄워 보내기	영감놀이의 배방선을 알아보고 짙배만들기와 배방선 퍼포먼스를 하며 나쁜 것을 떠나보낸다.	4D와 짙배 만들기 배방선 퍼포먼스
15	영감 놀이는 치유굿 희망의 길을 걷기	오라동에 구전신화로 내려오는 설문대 할망의 족두리를 찾아가 보고 족두리를 만지면 어린이가 건강해진다는 이야기대로 퍼포먼스를 하면서 영감놀이 마무리하기	마을 탐색 간담회 수료식

III. 결과 및 논의

이상으로 질적 연구방법 중 사례연구를 실시하면서 밝혀진 결과는 학생들의 적극적인 수업 참여와 수업효과였다. 전통문화를 예술 활동으로 체험하면서 학생들이 제주 무형문화재 2호 영감놀이에 대해 친근함을 가지게 되었고 거부감 없이 영등굿에 대해 알게 되었다. 예술간 장르의 융합 교육을 시도한 결과 미술, 체육, 무용, 음악, 전통을 융합한 수업프로그램을 개발하였으며 여가활동으로 서로 배려하고 도와서 놀 줄 아는 놀이문화를 형성하였다. 문화유산에 관한 가르침을 직·간접으로 행할 수 있는 교육프로그램을 첨가하여 문화유산 교육이 이루어질 때 문화유산에 대한 이해도를 제고하도록 함으로써 문화유산의 문화콘텐츠 및 교육콘텐츠로서의 의미와 가치를 탐색할 수 있었다(홍애령, 2014).

1. 심층면담내용 결과

심층면담에 대한 결과로는 첫째, 문화예술 융합교육에 대한 어려움이 많았으며 다른 전공에 대한 이해가 높을수록 융합프로그램효과가 높다는 것을 알게 되었다. 특히 문화예술 융합교육 프로그램운영 시 음악, 무용, 체육, 미술 교과간의 연관성, 연계성이 프로그램 융합정도를 나타내어 프로그램 진행에 가장 중요한 부분을 차지하였다. 프로그램의 융합과 강사들의 운영으로 학생들의 이해, 참여활동 및 몰입정도의 차이가 나타났으며 학생들의 몰입정도에 따라 프로그램 활동모습에 변화를 보였다.

1) 문화예술 융합교육 프로그램 구성에 대한 어려움

융합교육을 위해서는 무엇을, 어떤 방법으로 융합시켜야 하는지에 대한 구체적인 방향을 모색할 필요가 있다. 꿈다락 토요문화학교 교사들은 문화예술에 대한 이해는 잘 하고 있었다. ‘무슨 주제로 융합할 것인가?’, ‘어떻게 융합할 것인가?’, ‘융합교육으로서 프로그램 구성은 어떠한가?’를 연구문제로 먼저 설정하고 수업주제에 맞는 영등굿 영감놀이에 대한 이해와 각 전공별로 영감놀이를 문화예술적인 놀이 형식으로 지도할 수 있는 지도안을 구성하였다. 다음은 문화예술 융합교육 지도안 구성에 대한 어려움을 해결해 나가고 있는 음악 강사 면담 부분이다.

꿈다락 토요문화학교 융합교육프로그램을 구성할 때 미술, 무용, 음악선생님이 주제인 영등굿 영감놀이에 대해 같이 모여 공부했어요. 공부하면서 미술부분, 무용부분, 음악부분을 찾아 융합하여 한차시씩 프로그램을 짰습니다. 처음에는 시간이 오래 걸렸지만 나중에는 척척 호흡이 맞았어요. 강사 선생님 3명이 같이 영감놀이를 공부한 것이 많이 도움이된 것 같아요.

면담을 통해 프로그램 개발에 강사진들 간의 소통이 얼마나 중요한지를 알게 되었다. 기존의 수업방식이 아닌 새로운 내용을 진행할 수 있었다. 김지영, 홍애령 및 김은혜(2018)은 학교 밖이라는 제도상의 이점으로 인해 학교 교육과정에서 ‘표현’ 영역과 문화예술교육 ‘무용’ 분야의 교육과정을 절충하여 보다 통합적인 방식으로 교육콘텐츠를 개발하고 적용할 수 있는 유연성이 적용되었다고 보고하였다.

2) 다른 전공에 대한 높은 이해도

교사들은 다른 전공에 대한 이해도가 높았다. 처음 2018년 꿈다락 토요문화에서는 3시간 수업동안 1교시 음악, 2교시 미술, 3교시 무용으로 나누어 서로 연계 없이 진행되었지만 2020년 꿈다락 토요문화학교에서는 3시간동안 전공별 시간 구분 없이 음악, 미술, 무용수업이 동시에 같이 진행되었다. 미술활동을 하면서 무용을 유도하고 음악을 진행하였다. 다음은 강사들 간의 타 전공에 대한 이해정도에 관한 미술 주장사 면담 부분이다.

저는 대학교에서 목공을 전공했습니다. 융합교육 프로그램을 학생에게 가르치다보니 전공 이외의 많은 교과학습과 교과경험이 필요하다는 것을 알게 되었어요. 처음에는 무용선생님이 학생들의 프로그램을 설명할 때 무슨 내용인지 이해하지 힘들었지만 3년 동안 같이 수업을 진행하다보니 무용교과내용과 프로그램 진행내용을 정확히 알고 미술교과를 자연스럽게 무용과 융합하여 프로그램에 접목시킬 수 있게 되었습니다. 프로그램내용도 중요하지만 강사들 간의 티칭법과 교과이해가 프로그램 수행 성공여부를 결정하는 것 같습니다.

강사들이 3년 동안 융합수업을 같이 진행하면서 서로간의 전공 수업진행을 이해할 수 있었다. 오은영(2014)은 융합교육의 원활한 활성화를 위

해서는 국가의 지원이나 교육 콘텐츠의 개발도 중요하지만, 학생들에게 교육을 효과적으로 전달할 수 있는 인력의 양성 또한 중요하다고 하였다.

3) 문화예술 융합교육 프로그램운영 시 음악, 무용, 체육, 미술 융합정도와 티칭법

차시마다 주제에 맞게 전공별 프로그램을 구성한다. 배방선 수업일 경우 배방선에 대한 유래와 미술활동에 대한 간단한 설명 후 배방선을 띄울 때 부르는 노래 장단을 미술활동을 하면서 조별로 배우고 학생들 각자 작사를 한다. 소원, 치유 등 주제는 다양하게 선생님이 제시한다. 선생님들이 조별로 배방선을 만드는 과정을 도와주면서 작사를 생각하게 유도하는 것이다. 배방선을 만들 후 자기만의 노래를 하면서 배를 띄우는 퍼포먼스를 놀이를 통해 진행한다. 교과 간 수업의 연관성, 연계성이 잘 이루어진 프로그램으로 진행하였다. 다음은 학생들을 지도하는 무용 주장사 면담내용이다.

미술선생님이 배(배방선)만드는 과정을 설명하고 한명씩 도와줄 때 무용선생님은 배를 물에 띄우는 퍼포먼스를 먼저 보여주고 텐트에 안에 있는 학생들을 한명씩 찾아가서 자기만의 퍼포먼스를 만들게 도와줘요. 미술, 무용, 음악 선생님이 학생들을 찾아가서 프로그램을 할 수 있게 1:1로 지도하는 겁니다.

교과별 시간을 정해서 프로그램을 운영한 것이 아니라 과목별 시간 구분없이 3시간을 융합해서 미술, 무용, 음악을 진행하였다.

4) 프로그램 운영 시 학생들의 참여활동 및 몰입정도

프로그램에 참여한 학생들은 흥미 · 재미 · 상상력 · 행복감과 같은 심리현상을 경험했고, 또래와의 상호작용 과정에서 이해 및 공감하는 자신의 모습을 발견하여 만족스러움을 표현했

다. 다음은 학생들의 프로그램 활동참여에 대한 무용 주장사 면담 부분이다.

미술, 무용, 음악 3가지 교과를 다 좋아하는 학생은 없어요. 음악을 좋아하거나 미술을 좋아하거나.. 학생들마다 다 다릅니다. 하지만 저희 프로그램은 미술을 하면서 작사 작곡을 하고 몸으로 표현하는 방식의 수업을 진행하다보니 아이들이 모든 교과를 거부감 없이 받아들이면서 즐겁게 활동 하더라고요..

고경자(1998)는 문화예술교육이 학습자의 정서적 안정과 행복감, 학업성취 향상 등의 긍정적 영향을 미친다는 연구를 발표한 바 있다.

또한 음악, 미술, 신체활동을 통해 영등굿과 영감놀이에서 주는 장점을 이해하고 재미있는 문화로 받아들이면서 수업에 몰입하여 활동하는 모습을 보여주었다.

5) 문화예술 융합 프로그램 참여 후 학생들의 변화

문화예술교육은 국민들이 문화적 감수성과 창의성을 증진할 수 있도록 일상생활 속에서 손쉽게 문화예술을 체험하고, 배우고, 창작할 수 있는 학습 기회를 제공하는 것이 기본적인 문화예술교육의 방향이다(이효나, 2019). 미술활동(시각교수), 음악활동(청각교수), 신체활동(신체교수)을 구분없이 3시간동안 흡수되어 진행하면서 활동이 적은 학생과 활동적인 학생이 평균화 되어 수업이 진행됨으로서 비활동적인 학생은 활동적으로 변하고 활동적인 학생들은 전보다 차분해지는 성향을 보였다. 다음은 프로그램 수행후 학생들의 변화에 대한 미술 주장사 면담내용이다.

얌전한 학생들은 주로 미술활동을 좋아하고 활발한 학생들은 무용이나 음악을 좋아 하더라고요. 그런데 프로그램 수행후 얌전한 학생들도 무용을 좋아하게 되고 성격도 활발해 지는게 신기했어요.

문화예술을 체험하고 창작활동의 기회를 가짐으로서 자기표현 능력 및 적극적인활동을 하게 되었다. 이재우(2019)은 문화예술교육 프로그램을 초등학교 적용한 결과, 참여하는 학생으로 하여금 건강한 사고를 함양하고 적극적으로 참여에 따른 감성고취와 일상적인 심미교육이 개인에게 직접적으로 투영되고 있음을 확인시켜 준다고 하였다.

2. 포커스 그룹 인터뷰(Focus Group Interview) 결과

학생들의 인터뷰 내용결과 꿈다락 토요문화 학교는 음악, 무용, 체육, 미술 융합교과로 문화예술에 대한 이해를 다양하고 쉽게 접근한 프로그램으로 학생들에게 거부감 없게 문화예술을 이해시켰다. 코로나19로 인한 대면수업의 제한에 따라 수업방식의 변화를 가졌으며(텐트공간-학생은 텐트 안에서 선생님을 텐트 밖에서 지도-에서 선생님과 1:1 수업진행) 참여자들의 반응은 좋게 나타났다. 프로그램 참여 후 비활동적인 참여자는 활동적으로, 활동적인 참여자는 프로그램 수행 시 차분해지는 변화를 가져왔다.

꿈다락 토요문화학교에 참여한 학생들은 프로그램 이외의 다른 토, 일요일 여가활동은 이루어지지 않았다. 주말 프로그램을 원하는 학생들로 꿈다락 토요문화학교 공고 5분 만에 모집마감이 이루어진 상태이며 마감 후 참여에 대한 문의가 많이 있었다. 이러한 결과는 학생들의 다양한 여가활동뿐만 아니라 부모님들의 여가활동 시간이 필요하다고 볼 수 있다.

1) 문화예술에 대한 이해정도

‘상상원정대 춤추는 여행을 떠나다!’라는 꿈다락 토요문화에서는 압록국이라는 지역의 역사·문화를 활용하여 프로그램을 구성·운영하였으며, 프로그램 활동을 통해 지역의 역사·문화를 학습자가 간접체험으로 지역 역사·의식을 내

면화시킴으로써 정주의식형성과 더불어 나, 우리가 존재하는 지역(공간)에 대한 의미를 되새기며 지역과 나 관계를 맺음으로써 학습자는 나답게 지역기반의 주체의식이 형성하는데 기여한다고 보고(이효나, 2019)하였는데 본 연구에서도 제주도 전통문화를 예술 활동으로 체험하면서 학생들이 제주 무형문화재 2호 영감놀이에 대해 친근함을 가지게 되었고 거부감 없이 영등굿에 대해 알게 되면서 나와 지역 간의 연관성을 가지게 되었다. 다음은 학생들이 전통문화에 대한 친근감을 표현하는 학교 참여자 3의 면담내용이다.

곳에 나오는 도깨비라고 해서 조금 신기했어요. 도깨비가면도 만들고.. 가면쓰고 춤추는데 영등굿에 나오는 춤이라고 선생님이 말해서 놀랐는데 재밌었어요.

이미영, 이길현 및 장민혜(2020)등은 역사·음악·놀이·춤이 통합적으로 담겨 있는 한국 민요춤을 활용한 문화예술교육 프로그램을 개발하여 학생들에게 우리의 민속 문화에 대한 학습의 기회를 확대하고자 하였다.

2) 다양한 문화예술이 융합된 프로그램에 대한 적응정도

서로 배려하고 도와서 놀 줄 아는 놀이문화를 배울 수 있었다. 다음은 자신을 표현하는 참여자1의 면담내용이다.

선생님이 배 만들고 나서 배를 어떻게 띄울건지 몸으로 표현하라고 해서 이렇게 했어요.(배를 어깨에 걸치고 엉덩이를 흔들면서 걸어가는 모습) 또 내가 좋아하는 노래 부르면서 하라고 해서 했어요.

꿈다락 토요문화학교를 통해 자신감 있는 자기표현과 자기 자신의 장단점을 알고 개선해 나갈 수 있는 시간을 가지게 되었다. 이는 지

역문화재단의 문화예술교육을 통해 참여자들이 지식의 습득과 자기 자신만의 표현을 할 수 있다는 것이다. 고정자(1998)는 문화예술교육을 받을 때 지인 또는 집단과 함께 해야 한다는 인식이나 실제 동반자 참여 여부는 중요하지 않게 여기며 본인의 개인적인 만족이 더 크게 작용한다고 하였다.

3) 프로그램에서 좋았던 점

학생 개개인에게 텐트(문이 없는 1인용)를 만들어 주어 각자 프로그램을 할 공간을 만들어 주었다. 프로그램 활동 시 집중력도 높고 자기만의 텐트 공간을 학생들은 가장 좋아하였다. 텐트 공간(학생은 텐트 안에서 선생님을 텐트 밖에서 지도)에서는 선생님과 1:1 수업진행이 부끄러워하지 않고 모든 프로그램을 수행하였다. 다음은 학생들이 프로그램에서 가장 좋았던 것에 대한 참여자2의 면담이다.

수업 때 가장 좋았던 건 텐트에서 수업한 거요. 나 혼자 텐트 안에서 있으니깐 좋아요. 선생님이 밖에서 가르쳐주고 나는 안에서 만들면 되니까 썩피하지도 않고.... 선생님이 동작 하라고 하면 아무도 안보니까 막해요...

4) 프로그램 참여 후 참여자의 긍정적 변화

비활동적인 학생은 미술을 좋아하는 편이다. 하지만 융합 활동이 이루어지면서 미술활동과 음악, 체육, 무용 활동이 같이 이루어지면서 활동적인 면이 향상되는 변화가 나타났다. 또한 체육활동에 자신감을 가지게 되었다. 활동적인 학생은 미술활동으로 지구력과 차분해지는 성향을 보였으며 작품을 완성하는 경험을 통해 성취감을 얻을 수 있었다. 다음은 프로그램 참여 후 참여자의 변화된 모습의 참여자3면담내용이다.

미술이 좋고 움직이는 건 싫어요, 근데 내가 만든 가면 쓰고 친구들이랑 같이 움직이

니까 재밌었어요.

서울대학교병원의 연구보고서(2014)에서는 문화예술교육이 아동의 사회성을 키워 의사소통역량과 공동체 역량에 긍정적 효과가 있다고 하였다.

3. 기록 자료 수집 결과

전문가 평가서에서 제시한 문제점을 보완하여 15차시 2기수로 운영하였으며 영등굿 치유 부분에 대한 접근을 놀이 형식으로 풀어 학생들의 도덕적 문제로 해결하지 않았다. 문제점을 용서하고 해결할 수 있는 방향으로 유도하였다.

1) 전문서 평가서

참여관찰이 시작된 2020년 6월부터 2020년 8월까지 3개월간 공문서, 사진, 동영상, 설문지, 개인문서 등을 사용했다. 꿈다락 토요문화학교 전문가평가서에 대한 내용은 아래 <표 7>과 같다.

표 7. 전문가 평가서

구분	내용
특성 및 우수한 점	지역의 무형문화재를 참여 아동들이 놀이와 다양한 예술 체험활동으로 경험할 수 있게 프로그램이 구성되어 있다는 점에서 타 단체에 견주어 콘텐츠의 특수성이 있음.
	사라지고 잊혀가는 제주의 문화를 소재로 다양한 예술 융합 프로그램을 꿈다락 토요문화학교를 통해 연속으로 시도하고 있다는 점에서 강사진의 역량과 열정을 느낄 수 있음.
문제점 및 개선 사항	경험으로서의 예술, 놀이를 통한 체험에 본질을 두고 아동들과 만나고자 한다는 점에서 향후 학교 및 지역사회에 프로그램을 확산할 수 있는 여지가 있음.
	무형문화재를 교육콘텐츠로 삼아서 놀이와 체험으로 구성된 프로그램으로 30차시 1기수 운영으로 매 차시 각각의 활동을 구성하고 주제화하다보니 연계성이 떨어지거나 활동의 순서가 자연스럽지 못한 듯 보이기도 함. 이야기의 서사 - 전통적 놀이의 의미 탐색과 현대적 적용- 음식, 복장, 춤 공연까지 이어가는 과정이 매뉴얼화된 교육과정으로 제시된 듯 여겨져서 가능하다면 2기수 운영으로 각 15차시 핵심적인 놀이활동과 체험활동으로 구성하고 많은 아이들에게 무형문화재의 놀이성을 경험하게 하는 것이 좋다고 판단됨.

영감놀이의 중요한 상징성을 치유로 두고 이를 기획 취지에 밝혀놓았는데 실질적으로 5-6차시 프로그램에서 초등 3-6학년의 고민을 함께 탐색하는 활동으로

제시하고 있어서 치유의 개념을 의미화한 활동이라 하기에 다소 무리가 있음. 8~10으로 이어지는 활동이 이야기를 통한 아동들의 심리탐색, 치유의 활동으로 연결되어 있는데 놀이와 체험활동으로 아이들이 자연스럽게 내면의 문제를 받아들이는 것이 좋겠고, 도덕적 잣대로 평가하는 활동이 되지 않도록(용서를 통한 활동) 유의할 필요가 있음.

전문가 평가서에 우수한 점으로 콘텐츠의 특수성과 강사들의 역량과 열정을 제시하였다. 프로그램을 운영한 결과 강사들의 프로그램 운영능력에 대한 중요성을 알게 되었으며 학생들이 융합교육을 새롭게 배우고, 체험하는 즐거움을 만끽하는 모습은 문화예술교육의 강력한 힘을 느낄 수 있게 하였다. 본 연구는 꿈다락 토요문화학교에서 좋은 평가를 받아 3년 동안 운영되고 있다. 선정된 이유는 제주 무형문화재를 초등학교 학생들을 대상으로 알리기 위함이며 지난 해 참여자들의 경우 저학년 고학년과 관계없이 프로그램을 수용하는 자세와 성과가 좋다고 평가하였다.

V. 결론

문화예술재단은 문화예술 소외지역 학교의 학생들을 대상으로 예술교육의 균등한 기회를 제공하기 위한 꿈다락 토요문화학교 사업을 추진하고 있다. 하지만 현재 학계에서는 예술교육의 현황을 보고하는 단편적인 연구가 주를 이루고 있고, 보다 심층적으로 접근한 문화예술교육의 우수사례에 관한 질적 연구가 부족한 실정이다. 이에 본 연구는 꿈다락 토요문화학교 사업의 사례로 문화융합교육 여가 프로그램의 특징들을 도출함으로써, 향후 예술교육이 현장에서 나아가야 할 방향에 관한 시사점을 제공하고자 한다. 본 연구는 질적 연구로서 심층면담과 포커스 그룹 인터뷰(Focus group interview)를 활용하였다. 본 연구는 제주의

고유 문화유산인 ‘영감놀이’ 콘텐츠를 연계한 꿈다락 토요문화학교 문화예술 프로그램으로 예술 장르의 통합을 넘어 융합을 꿈꾸는 예술 융합 교육프로그램이다. 음악, 무용, 체육과 미술 퍼포먼스가 어우러져 적극적이고 창의적인 방식으로 자신을 표현할 수 있었다. 따라서 본 프로그램을 통해 첫째, 참가자는 잊혀지고 사라져가는 제주 문화를 찾아 관심을 가질 기회를 가지며 제주 문화 알리미의 역할을 할 수 있었다. 둘째, 예술융합 교육을 통해 참가자들이 즐겁게 노는 법을 배우며 적극적이고 창의적인 방식으로 자신을 표현할 수 있었다. 셋째, 학교에 가지 않는 여가활동을 할 수 있는 토요일에 의미 없이 시간을 흘려보내지 않고 예술 융합 교육을 통해 또래 집단과 다양한 방법으로 소통할 수 있었다. 하지만 융합 교육을 시행한 결과 좀 더 다양하고 복합적인 융합교육 프로그램을 만들어야 하는 필요성을 느꼈으며 예술 장르 간 융합 이외에도 과학과의 연계 등 체험을 강화한 예술교육을 시도할 필요가 있다. 과학의 창조성은 과학과 예술의 해석을 매개로 한 예술의 직관과 은유의 힘을 통해 나오며, 문학·시각 매체·음악·무용 등을 통한 예술은 과학기술들의 원리와 자연의 질서들을 구체화하여 인간에게 전달해 준다(정현일, 2011). 다양한 학문들이 상호 영향을 미치면서 의미 있는 관계를 맺고 융합하여 이를 통한 새로운 가치를 창출하기 위해서는 서로 다른 학문 사이를 매끄럽게 연결해 줄 수 있는 윤활유 역할을 할 수 있는 것이 필요한데, 그것이 바로 예술이다(공선영, 2019). 이러한 문화예술 융합프로그램을 장기 프로젝트 프로그램으로 발전하여 체계적인 교육과정 지도안 개발이 많이 이루어져야 할 것이다.

참고문헌

- 강병직(2016). 문화예술기반학교 창의성지수 개발 연구-초등학교 학급을 중심으로. **한국초등미술교육학회**, 45, 147-170.
- 고경자(1998). 문화예술교육이 학습자의 정서적 변화에 미치는 효과 분석 연구. 미간행박사학위논문, 추계예술대학교대학원.
- 공선영(2019). 미술과 중심의 융합인재교육(STEAM) 프로그램개발-초등6학년을 중심으로. 미간행석사학위논문, 제주대학교교육대학원.
- 김세훈(2009). 문화정책 측면에서 본 예술교육 실태와 과제. **문화예술교육연구**, 4(2), 107-122.
- 김지영, 홍애령, 김은혜(2018). 역사콘텐츠 융합 무용교육 프로그램 실행연구-꿈다락 토요문화학교 춤추는 역사박물관의 사례를 중심으로. **한국문화과 예술**, 26(6), 317-353.
- 김정선(2010). 무엇으로부터 소외인가?- 소외계층을 위한 문화예술교육의 방향. **미술교육논총**, 24(1), 153-176.
- 김현남(2011). 무용 프로그램이 저소득층 아동의 표현력 향상에 미치는 영향. **예술교육연구**, 9(3), 69-83.
- 문화체육관광부(2018). **문화예술교육 종합계획(2018~2022)**. 문화체육관광부.
- 박삼열(2012). 토론식 수업에서의 교수자 전략. **교양교육연구**, 6(4), 237-262.
- 박주만(2020). 통합적 접근에 의한 제주 칠머리당 영등굿의 국악 교육적 적용 방안. **이화음악논집**, 191-219.
- 서기자(2013). 융복합 교양교과목 개발과 효과에 대한 고찰. **교양교육연구**, 7(3), 171-195.
- 서울대학교병원(2013). 2013 융합적 접근을 통한 문화예술교육 효과 분석 연구. 한국문화예술교육진흥원.
- 송미숙·김정은 (2013). 문화예술교육 지원 단체 및 사업 활성화 방안 연구. **한국무용연구**, 31(2), 77-102.
- 이미영, 이길현, 장민혜(2020). 천안 거북놀이를 활용한 초등학교 문화예술교육 프로그램 개발. **한국무용연구**, 38(1), 143-166.
- 이재우 (2019) 창의·인성 함양을 위한 서예·한국화 문화예술교육프로그램의 초등학교 현장 적용사례 연구- 2015년 학교문화예술교육 시범사업을 중심으로. **동양예술**, 45, 243-271.
- 이에스터·홍정은(2012). 방과 후 학교 예술교육을 위한 예술치료 프로그램 설계 - 초등학교 저소득층 아동의 자아존중감 향상을 중심으로. **예술교육연구**, 10(1), 65-92.
- 이효나(2019). 지역기반 꿈다락 토요문화학교 사례 분석 연구 - 경산지역을 중심으로. 미간행석사학위논문, 대구가톨릭대학교대학원.
- 임수진(2017). 무용 융합교육의 방향성 탐색 - 자연과학을 중심으로. **한국무용학회지**, 17(2), 33-42.
- 임승희, 김소영, 이유리 (2013). 문화예술교육의 효과 연구. **인문콘텐츠**, (30), 225-245.
- 오은영(2014). 융합교육 전문가 양성을 위한 교육 프로그램 개발 효과성 분석. 미간행석사학위논문, 건국대학교 대학원.
- 정여주·정현주·김나영 (2007). 문화예술교육을 위한 예술 치유 시범사업 평가 및 발전방안. **미술교육논총**, 21(1), 265-288.
- 정현일(2011). 통합 STEAM 교육 접근에서 예술(Arts)의 의미와 중요성 고찰. **예술과 교육**, 17, 55-72.
- 정진우(2018). 문화복지정책의 양상 변화 및 발전방안에 대한 연구. 미간행박사학위논문, 건국대학교대학원.
- 하주현(2006). 예술교육과 창의성. **문화예술교육연구**, 1(1), 95-116.
- 한지은·남경숙(2012). 저소득층 취약아동을 위한 디자인 창의교육의 필요성과 방향에 대한 연구 -소외와 치유의 관점에서. **한국디자인문화학회지**, 18(2). 526-538.

홍애령(2014). 문화유산을 활용한 문화예술교육의 가능성 탐색, *무용역사기록학*, 32, 257-274.
현택수(2006). 문화복지와 문화복지정책의 개념에 관한 연구. *사회복지정책*, 26, 101-122.
Hatch, J.A.(2008). 교육상황에서 질적연구 수행하기
-Doing qualitative research in education

setting. 진영은 역, 서울:학지사.
Kvale, S.(1998). 인터뷰-Interview ws. 신경림 역, 서울:하나의학사.
Malchiodi, C.A.(1998). Art as healing, art in healthcare, and arts medicine: New names for art therapy?. *Art Therapy*, 15(3), 154-155.