

도서관에서의 통합형 문화예술교육 프로그램 모형 개발에 관한 연구*

A Study on Developing Patterns for Integrated Culture and Arts Education Program in Libraries

황금숙(Gum-Sook Hoang)**

〈 목 차 〉

I. 서론	1. 국내·외 문화예술교육 프로그램 현황
1. 연구의 필요성 및 목적	2. 시사점
2. 연구방법	IV. 도서관 통합형 문화예술교육 프로그램 모형 개발
3. 선행연구	1. 도서관 문화예술교육 프로그램 기본방향 및 목표
II. 문화예술교육에 대한 이론적 고찰	2. 도서관 통합형 문화예술교육 프로그램 모형 개발
1. 문화예술교육의 개념	V. 결론 및 제언
2. 통합형 문화예술교육의 필요성	
3. 통합형 문화예술교육의 영역	
III. 도서관 문화예술교육 프로그램 현황 분석	

초 록

도서관은 우리나라 국민들이 가장 많이 이용하는 문화시설이며 통합형 문화예술교육 프로그램을 가장 잘 수행할 수 있는 최적의 장소이다. 본 연구는 국내·외 도서관 문화예술교육 프로그램 현황을 분석하여 도서관에서의 문화예술교육 프로그램의 지향할 바와 통합형 문화예술교육 프로그램 모형을 개발하는데 목적을 두고 있다. 통합형 문화예술교육 프로그램의 기본 방향은 현행 학교 및 사교육시장에서 수행되어져 오는 문화예술교육과는 차별화된 도서관의 본질에 충실한 문화예술교육이 이루어지게 하는데 지향점을 두었다. 또한 통합형 문화예술교육 프로그램의 모형안은 체험-이해-소통을 중심으로 제시하였으며, 문화기반시설과 연계한 문화예술교육 프로그램도 제시하였다.

키워드: 도서관, 문화예술교육, 통합형 문화예술교육, 통합형 문화예술교육 프로그램

ABSTRACT

The purpose of this research are to develop patterns for integrated culture and arts education program in libraries. In order to conduct the research, I analyzed the status of the culture and arts education programs in domestic and U.S. libraries. The basic aim of the culture and arts education program in libraries is based on a nature of the library. I presented the patterns of a integrated culture and arts education programs (experience-understanding-communication). Also, I presented a various culture and arts education programs in based cultural facilities of a region.

Keywords: Integrated Culture and Arts Education Program, Culture and Arts Education Program, Public Library, School Library

* 본 연구는 황금숙 외, 『방과 후 학교를 위한 통합형 문화예술교육 모형 개발 연구』(한국문화예술교육진흥원, 2007. 3.)와 황금숙 외, 『도서관 문화프로그램 지원방안 연구』(문화관광부 도서관정보정책기획단, 2007. 12.) 보고서를 수정·보완한 것임.

** 대림대학교 문헌정보과 부교수(gshoang@daelim.ac.kr)

· 접수일: 2008년 7월 27일 · 최초심사일: 2008년 8월 26일 · 최종심사일: 2008년 9월 22일

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

지식기반 사회에서 문화중심 사회로의 이행에 따라 오늘날 문화가 사회, 정치, 경제에 미치는 영향이 더욱 커지면서 문화의 중요성이 지속적으로 강조되고 있다. 이에 정부의 문화정책은 우리 사회의 전 영역에 문화적 가치가 스며들도록 하는 데 역점을 두고 있으며, 21세기 국가발전을 문화적 관점에서 설계하고 국민 모두에게 자율성, 창의성, 의사소통의 합리성이 살아 있는 환경을 제공하기 위하여 문화의 시각을 사회 각 부문으로 확장하고 있다.

이러한 맥락 속에서 문화관광부에서는 ‘창의적인 시민’, ‘다원적인 문화사회’, ‘역동적인 문화국가’라는 키워드를 중심으로 5대 기본방향과 27대 추진과제를 제시하고 있는데, 이중 문화예술교육을 통한 문화역량 강화를 그 첫 번째 추진과제로 삼고 있다.¹⁾ 문화예술교육이 부각되는 배경으로는 다음 네 가지 측면이 있다.²⁾

첫째, 우리 사회의 경제구조가 문화감수성을 바탕으로 지식과 정보를 재가공함으로써 부가가치를 창출해내는 경제구조로 전환하고 있다는 점. 둘째, 주5일 근무제 실시 확대 등에 따른 여가시간의 증대로 생활에 새로운 요구가 생겨나고 있다는 점. 셋째, 우리 사회에 뿌리 깊은 공교육 현실에 대한 대안적 논의로서 문화예술교육의 중요성이 확산되고 있다는 점. 넷째, 우리 사회에는 여전히 국가의 경계를 넘는 다인종, 다문화 시대가 확산되고 있는 상황과 걸맞지 않게 여전히 수직적 위계 문화와 폐쇄적 경계 만들기가 잔존하고 있다는 점 등이다.

우리나라 문화예술교육은 1980년대부터 서서히 자리 잡기 시작했다. 2004년도에 발표된 문화관광부 정책 비전인 『창의 한국 : 21세기 새로운 문화비전』과 『예술의 힘 : 새로운 한국의 예술정책 (2004-2008)』 모두 ‘문화예술교육 활성화’를 중요한 정책가치로 추구하고 있다. 특히 『문화예술교육 활성화 종합계획』은 문화관광부와 교육인적자원부가 공동으로 수립, 발표했다는 점에서 문화정책과 교육정책의 협력체계 구축에 있어 중요한 상징적 의미를 갖고 있으며, 이는 2005년 『문화예술교육지원법』을 제정하게 된 계기가 되었다.

그러나 이와 같은 문화예술교육에 대한 정책적 관심과 지원이 확대되고 있음에도 불구하고, 아직은 정책적 기반 조성 및 문화예술교육 프로그램 등이 미비하다고 볼 수 있다.

오늘날 우리의 공교육은 입시중심의 교육체계, 다양성이 부족한 교육방법, 사교육시장의 활성화, 수능중심 교과외의 편중에 따른 문화예술 교과목 교육의 상대적 부실 등으로 인해 인성교육 및 감성교육이 쇠퇴함으로써 오랫동안 유지되어 왔던 공교육의 지위와 권위가 흔들리고 있다.

1) 문화관광부, 창의한국-21세기 새로운 문화의 비전(서울 : 문화관광부, 2004), pp.24-25.

2) 맹염임 등, 청소년 문화예술활동 활성화 방안 연구(서울 : 한국청소년개발원, 2005), p.20.

또한 이러한 공교육 시스템은 인터넷 및 대중문화 영역에서 새로운 인간관계를 형성하는 학생들에게 더 이상 보편적으로 수용되기에는 어려운 상황에 놓이게 되었다. 이에 교육인적자원부에서는 방과 후 학교에서 문화예술교육 관련 프로그램을 매우 제한적으로 운영하고 있으며, 이마저도 교과간의 통합이 전혀 이루어지지 않은 상태에서 기능 중심 및 결과 평가 위주의 교육이 이루어지고 있다.

따라서 현재 처해있는 공교육의 한계를 극복하고 새로운 교육 패러다임을 찾기 위한 대안들은 여러 가지로 모색될 수 있지만, 도서관을 중심으로 한 문화예술교육 강화가 그 한 가지 대안이라 할 수 있다.

문화예술교육이란 ‘문화와 예술에 대한 교육’과 ‘문화와 예술을 통한 교육’으로 해석할 수 있다. 최근의 문화예술교육은 문화와 예술에 대한 표현 기법만을 가르치는 교육이 아니라 문화와 예술적 이해 및 향유를 통해 자신을 표현하고 사회를 이해하는 개인적, 사회적 맥락 속에 위치한 교육이라 할 수 있다.

도서관은 우리나라 국민들이 가장 많이 이용하는 문화시설이며, 문화행사 참여 횟수도 문화예술회관 다음으로 많이 차지하고 있다.³⁾ 또한 도서관은 통합형 문화예술교육 프로그램을 가장 잘 수행할 수 있는 최적의 장소로 도서관의 블루오션⁴⁾으로 떠오르는 이유가 여기에 있다.

따라서 본 연구는 국내·외 도서관 문화예술교육 프로그램 현황을 분석하여 도서관에서의 문화예술교육 프로그램의 지향할 바와 통합형 문화예술교육 프로그램 모형을 개발하는데 목적을 둔다.

2. 연구방법

통합형 문화예술교육과 도서관에서의 문화예술교육 프로그램 전반에 대한 국내·외 자료 및 연구결과에 대한 문헌 분석을 통해 도서관에서의 통합형 문화예술교육 프로그램 모형 개발을 위한 이론적 배경으로 활용하였고, 도서관 문화예술교육 프로그램에 대한 사례를 웹사이트를 통해 조사·분석하여 도서관에서의 문화예술교육 프로그램이 지향해야 할 바와 통합형 문화예술교육 프로그램 모형을 제시하였다.

3) 한국문화관광정책연구원, 문화향수실태조사(서울 : 동원, 2006), p.iv.

4) 한국도서관협회, “특집 : 도서관의 블루오션을 찾아서,” 도서관문화, 제47권, 제5호, 통권 제372호(2006. 5), p.31. 본 특집에서는 도서관도 앞으로 이용자에게 만족스러운 서비스를 제공하기 위해 블루오션을 개척해야 한다는 생각에 다양한 현장의 의견을 수렴한 결과, 첫 번째는 블루오션의 전반적인 개념과 기업과 도서관의 만남, 문화예술교육, 문화프로그램 활성화 등에 관한 이야기와 두 번째는 최근 들어 많은 관심을 받고 있는 독서치료 분야에 대한 집중적인 논의로 진행되어졌다.

3. 선행연구

문화예술교육 관련 선행연구나 도서관의 문화프로그램 관련 선행연구는 많으나 도서관에서의 문화예술교육 및 그 프로그램에 대한 직접적인 연구는 다음과 같다.

심효정·이용훈은 공교육 정상화를 위해서 문화예술교육을 강화할 필요를 주창하면서, 문화예술교육을 실시함에 있어 지역의 핵심적인 문화기반시설인 공공도서관을 활용하여 실시할 경우 그 성과가 클 것이라는 가정(假定) 하에 공공도서관에 문헌조사를 통해 문화예술교육 프로그램 현황을 조사하고, 설문조사로 공공도서관을 활용한 공교육 문화예술교육 프로그램 활성화 가능성을 확인하였다. 이를 바탕으로 공교육 연계에 따른 현행 공공도서관의 문제점 및 대안을 제시하였다.⁵⁾

이덕주는 학교도서관의 본질회복과 기능 정상화 전략으로 학교도서관에서의 문화예술교육을 강조하고 있다. 또한 학교 내의 다양한 문화예술 일꾼 학생과 교사, 학부모들에게는 학교의 도서관이 문화적 창조활동을 도울 수 있는 기관이자 공간임을 알리고 이용하도록 하여서 그들의 창조적 활동을 더욱 잘 실행하는데 실질적 도움을 주어 도서관의 본질적인 기능인 <문화예술창조지원> 기능을 회복하고자 하였다. 이에 실제 <영화, 음악, 미술, 연극을 활용한 도서관이용지도 수업자료와 도서관운영프로그램 개발>이란 문화예술교육 프로그램을 개발하였다.⁶⁾

II. 문화예술교육에 대한 이론적 고찰

1. 문화예술교육의 개념

‘문화예술교육’의 개념은 최근에 생겨난 복합명사로서 아직 학문적인 차원에서 정립되지 않은 것으로 예술교육·문화교육·문화예술교육이라는 용어로 혼재되어 사용되어지고 있다.⁷⁾

우리나라 『문화예술진흥법』에서 사용하는 ‘문화예술’에 대한 용어의 정의는 “文化藝術”이라 함은 文學, 美術(應用美術을 포함한다), 音樂, 舞蹈, 演劇, 映畫, 演藝, 國樂, 寫眞, 建築, 語文 및 出版을 말한다.라고 정의하고 있으며,⁸⁾ 『문화예술교육지원법』에서 사용하는 용어의 정의는 “문화예술교육”이라 함은 『문화예술진흥법』 제2조제1항 제1호의 규정에 따른 문화예술 및 『문화

5) 심효정, 이용훈, “공공도서관을 활용한 공교육 문화예술교육 프로그램 활성화 방안 모색,” 한국도서관·정보학회지, 제34권, 제4호(2003. 12), pp.153-177.

6) 이덕주, “이제 문화예술교육이다 :도서관의 블루오션을 찾아서,” 圖書館文化, 제47권, 제5호, 통권제372호(2006. 5), pp.42-45.

7) 임학순, “문화산업 육성을 위한 정부의 역할과 한계,” 계간사상(2003, 봄), pp.107-126.

8) 文化藝術振興法, 법률 제8029호, 제2조 제1항.

산업진흥 기본법』 제2조 제1호의 규정에 따른 문화산업, 『문화재보호법』 제2조 제1항의 규정에 따른 문화재를 교육내용으로 하거나 교육과정에 활용하는 교육을 말하며, 다음 각 목과 같이 세분한다⁹⁾라고 정의내리고 있다.

가. 학교문화예술교육 : 『영유아보육법』 제2조의 규정에 따른 보육시설, 『유아교육법』 제2조의 규정에 따른 유치원과 『초·중등교육법』 제2조의 규정에 따른 학교에서 교육과정의 일환으로 행하여지는 문화예술교육

나. 사회문화예술교육 : 제2조 제3호 및 제4호에서 규정하는 문화예술교육시설 및 문화예술교육단체와 제24조의 각종 시설 및 단체 등에서 행하는 학교문화예술교육 외의 모든 형태의 문화예술교육

이동연은 ‘문화예술교육은 지식, 인성, 예체능교육의 관계를 재조직화하여 인간능력의 역동적 복합성(문화적 리터러시)을 활성화하고, 파괴되어가는 공동체적, 사회적 연대의 기초인 사회문화적 자원(민주적, 생태적 습성)을 재조직하는 새로운 교육의 개념이다’라고 정의하고 있다.¹⁰⁾

이상의 논의를 종합해보면 문화예술교육은 문화교육과 예술교육의 상호 보완적이면서 유기적 연관성을 가지는 개념으로, 다양한 예술형식에 대한 이해와 감상, 체험을 통해 문화예술 리터러시를 향상시키고 인지교육과 감성교육의 조화로운 발전을 통해 전인교육을 지향하는 교육이라고 할 수 있다. 또한 특정 장르나 기술, 이론 중심의 예술교육에서 벗어나 다양한 영역의 예술과정들을 통합적으로 체험하고 소통함으로써 우리의 삶과 문화를 변화시키는 교육이라고 정의할 수 있다.

2. 통합형 문화예술교육의 필요성

문화예술교육은 용어의 구성에서 나타나듯이 ‘문화’와 ‘예술’의 합성어이며 내용으로도 문화교육이나 예술교육이 지향하는 목표나 내용을 포함하는 것 이외에 별개의 독립된 내용을 가지지 않는다고 할 수 있다.

문화예술교육이 문화교육 및 예술교육과 만나는 지점에 존재하는 것은 사실이지만, 그렇다고 문화교육이나 예술교육에서 제시하는 내용들을 병렬적으로 나열하는 교육을 의미하지는 않는다. 예컨대, 문화예술교육은 미적 교육, 문화다양성 교육, 여가교육, 매체교육, 문화적 교육 등을 병렬적으로 나열하는 교육이라기보다는, 이러한 교육 영역들이 특정한 지향, 곧 개인의 미적, 창의적, 성찰적, 소통적 역량들을 북돋워 줌으로써 개인 자신의 발전과 성숙은 물론, 사회의 문화적 성장과 성숙

9) 문화예술교육지원법, 법률 제7774호, 제2조 제1항.

10) 이동연, 문화예술교육 활성화를 위한 대안모색 : 문화 인프라와 학교교육의 연계를 중심으로(서울 : 문화관광부 “문화예술교육 활성화 방안” 세미나자료, 2003. 9. 28), pp.2-5.

을 이끌어낼 수 있도록 하는 지향 속에 유기적으로 연계된 교육이라고 할 수 있다.

이동연은 '문화예술교육'은 예능교육의 새로운 교육방향을 지시해주는 메타적인 언어이면서, 예능교육 교과가 가지고 있는 매체상의 기능적인 구분을 넘어서려는 통합교육적인 의미를 가진다고 보았다. 따라서 문화예술교육이란 기존 교과목에 포함되지 않은 대중문화와 매체에 대한 교육을 구체화하고 강화할 수 있으며, 분절되어 있는 교과목들을 서로 교차시키거나 통합하고, 교과목과 특별활동, 학교교육과 학교 밖의 교육을 통합하는 데에도 효과적이고, 결국 학생들의 감각과 감성을 활성화시키고 개인의 자율적인 표현과 상상력을 극대화하는 교육이라고 할 수 있다.¹¹⁾

이처럼 현재 문화예술교육이 '문화와 예술을 통한 교육'을 지향한다면 통합형 문화예술교육의 모형 개발이 필수적이라 하겠다. 각 문화예술영역별 분절된 문화예술교육은 학생들의 다양한 욕구를 부응할 수 없으며, 대안적인 교육방법으로도 제 역할을 기대할 수 없다.

한편 학교와 사회의 환경적 변화에 부응하기 위한 통합형 문화예술교육의 기능은 다음과 같이 제시될 수 있다.¹²⁾

첫째, 기능 위주의 예술교육에서 벗어나 인지적, 정의적, 행동적 영역들이 서로 구분되지 않고 통합된 학습경험을 제공함으로써 전인교육을 실현하게 한다. 다양한 문화, 예술분야의 통합된 학습 경험은 지적, 신체적, 정신적 발달을 촉진하며 자신을 다양한 방법으로 표현하고 의사소통함으로써 자아실현의 기회를 갖게 된다.

둘째, 시대의 변화에 따른 보다 효과적인 학습과 성장을 촉진할 수 있다. 여러 학습장면에서 얻어진 경험들이 서로 상관없이 단절되어 있기보다는 개개의 경험이 상호 연결되고 통합됨으로써 보다 효과적인 학습이 가능하게 된다.

셋째, 하나의 주제에 대한 다양한 표현양식의 경험은 창의성과 문화예술 리터러시 능력을 향상시키며, 문제해결력을 향상시킨다. 사회에서 요구되는 문제해결력은 문제의 구성요소들을 나누어서 접근하는 분석적 사고보다는 구성요소들 간의 관계를 중시하는 종합적 사고이며, 선행적이고 논리적인 접근보다는 직관적 통찰이 더 요구되기 때문에 분절적 접근보다는 통합적 접근에 의한 경험이 더 유용하다고 할 수 있다.

넷째, 통합형 문화예술교육은 교육적 시스템의 대안이 될 수 있다. 이에 대해 이동연은 문화예술교육의 통합교육적인 의미는 공교육에서 예능교육의 새로운 교육방향을 지시해주며, 예능 교과목을 포함한 인문사회 교과목을 통합적으로 연결시킬 때 필요한 관점과 방법론들을 제시해 줄 수 있다고 하고 있다.¹³⁾

이상에서와 같이 통합형 문화예술교육은 전인교육 측면에서, 효율적인 학습의 측면에서, 창의력

11) 이동연, 전계논문, pp.2-5.

12) 황금숙 등, 방과 후 학교를 위한 통합형 문화예술교육 모형 개발 연구(서울 : 한국문화예술교육진흥원, 2007), p.10.

13) 이동연, 전계논문, pp.2-5.

과 직관적 통찰, 문제해결력의 향상 측면에서, 대안적 교육 시스템이라는 측면에서 활성화되어야 한다.

3. 통합형 문화예술교육의 영역

통합형 문화예술교육의 영역을 분류해 보면 크게 세 가지 층위로 구분될 수 있다.¹⁴⁾

첫째, 감각을 통합시키는 교육이다. 가령 문자(언어), 소리, 이미지, 움직임 같은 감각을 적극적으로 활성화시키는 교육이다. 감각적 체험을 중심으로 다양한 감각을 일깨우고 표현 욕구와 흥미를 불러일으키는 활동을 중심으로 구성될 수 있다. 기존의 교과목 중심의 문화예술교육은 문학, 미술, 음악, 체육, 공연예술과 같은 교과목을 개별적으로 학습하는 것에 그쳤는데, 새로운 패러다임으로서 통합형 문화예술교육은 문학과 미술, 음악과 문학, 미술과 음악, 체육과 공연예술 교육이 서로 통합해서 다양한 실험을 할 수 있는 교육을 만든다.

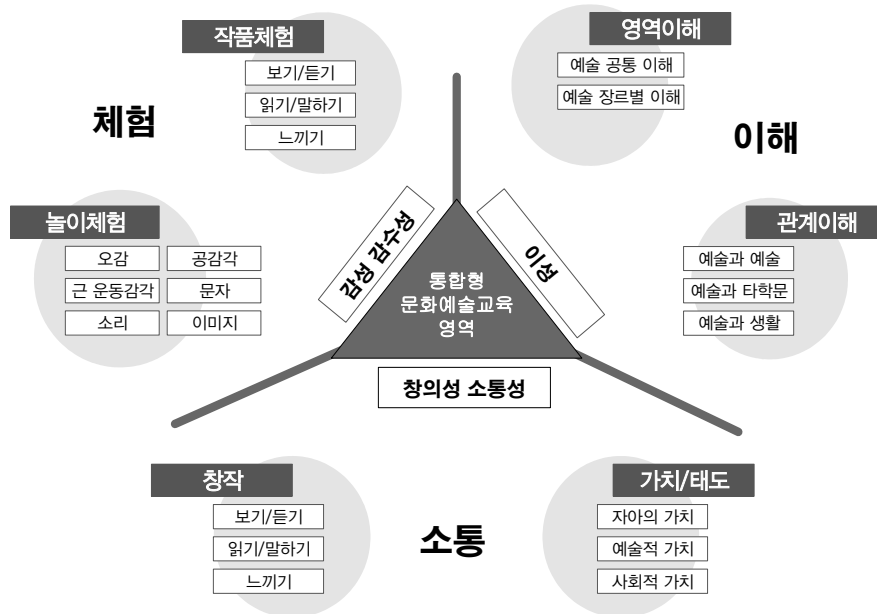
둘째, 인문·사회·과학 분야의 지식교육에 문화예술교육의 방법을 적용하여 통합적인 교육을 실시할 수 있다. 예술 장르 간, 또는 다른 학문이나 생활과 문화 예술과의 관계성 등, 문화예술 활동을 중심으로 구성될 수 있다. 문화예술교육을 통해 분절되어 있는 학문들을 서로 교차시키고 통합하는 것이다. 가령 역사수업 시간에 박물관이나 미술관 참관을 통해 특정시대의 예술과 생활사를 생생하게 체험할 수 있고, 과학시간에 약기를 제작하게 하거나, 문학 시간에 연극공연을 위한 대본을 창작하는 시간을 도입하여 문화예술교육의 영역을 넓힐 수 있다.

셋째, 넓은 의미로 볼 때, 문화예술교육을 통해 예술매체와 사회, 예술매체와 주체 사이의 소통 관계를 이해할 수 있게 만든다. 비판적으로 사고하고 소통할 수 있는 능력 향상에 중점을 두게 된다. 가령 문학작품이나, 미술작품, 공연예술작품 만이 아니라 우리가 일상적으로 쉽게 접할 수 있는 TV, 비디오, 게임, 컴퓨터, 휴대폰 등 대중 정보통신 매체들을 제대로 사용할 수 있는 수용자 교육을 실시함으로써 문화예술교육이 일상생활 속에서의 미디어 수용자교육을 실용적으로 담당할 수 있다. 그러므로 예술 활동을 통해 창의성을 기르고, 예술과 생활, 예술과 삶의 관계를 이해하고 소통 수단으로서의 예술의 사회적 기능을 이해하게 된다.

이와 같이 통합형 문화예술교육은 감각 체험의 통합, 문화예술 장르 간 및 인문·사회 과학 등의 일반학문과 예술과의 통합, 생활세계와의 통합이 가능하다. 이를 통해 문화예술에 대한 감수성과 민감성을 기쁨으로써 감각을 활성화시키고, 문화예술 장르 간, 또는 다른 학문이나 생활과 문화 예술과의 관계성을 이해하고, 비판적으로 사고하고 소통할 수 있는 능력을 향상시킬 수 있다.

현재 우리의 학교교육 현실로 볼 때 이러한 통합형 문화예술교육은 학교에서보다는 도서관에서 더 활성화시켜 나아가야 할 것이다.

14) 황금숙 등, 전게서, p.13.



〈그림 1〉 통합형 문화예술교육 영역

Ⅲ. 도서관 문화예술교육 프로그램 현황 분석

1. 국내·외 문화예술교육 프로그램 현황

국내·외 공공도서관 문화프로그램 현황 분석을 위해 웹사이트를 통해 국내는 서울시 소재 공공도서관 37개 기관과 서울을 제외한 전국의 공공도서관 중 지역별로 임의로 선별한 90개 기관의 문화예술교육 프로그램을 봉사대상별, 유형별¹⁵⁾로 조사하였으며, 국외는 미국 Midwest and Great Lakes States, Southeast, Northeast, South West, West, Mountain and Plains States 문화예술교육 프로그램 현황을 봉사대상별, 유형별 조사하였다. 그 외 사례는 관련 문헌을 통해 수집하였다.¹⁶⁾

15) 유형은 우리나라 『문화예술진흥법』에서 사용하는 '문화예술'에 대한 용어 정의에 나오는 유형인 '文學, 美術(應用美術을 포함한다), 音樂, 舞蹈, 演劇, 映畫, 演藝, 國樂, 寫眞, 建築, 語文 및 出版'으로 구분하였다.

16) 황금숙 등, 도서관 문화프로그램 지원 방안 연구(서울 : 문화관광부 도서관정보정책기획단, 2007), pp.42-50.

〈표 1〉 국내·외 문화예술교육 프로그램 현황

유형	대상	국 내	국 외
문학 어문 출판	어린이	독서교실, 독서회, 1일 독서교실, 동화구연교실, 체험학습 이야기시간, 독서논술, 재미미술이야기시간, 독서퍼즐, 독서 릴레이, 독서퀴즈, 독서심리교실, 신문활용교육(NIE), 교과 학습을 위한 논술교실, 글짓기교실, 동화 읽고 발표력 키우기, 창의력교실, 독서토론을 통한 발표력 신장, 독서강연회, 찾아가는 글쓰기교실(소외계층), 독서의달 행사, 도서관 주간 행사, 가정의달 행사, 한도서관한책읽기, 워크북제작, 가족신문공모전, 백일장, 독후감모집, 작가초청강연, 동요/동시전시회, 표어모집, 삼행시짓기, 세계아동문학상 전시, 문집 발간, 시낭송, 향토자료전시, 예비아나운서, 스피치교실, 스텐실동화책꾸미기	스토리타임(유아, 유치원, 초등학교, 가족), 여름/겨울 독서 프로그램, 방과 후 가족 독서 교실, 이야기 만들기, 초등학교 논픽션 독서클럽, 초등학교 독서클럽, 엄마와 딸을 위한 독서클럽, 시평 클럽, 에세이와 시 콘테스트, 흑인 역사 이야기, 실크로드 여행, 독서마니아, TIL(Teacher in the Library), 어린이 책 읽기, 파자마스토리타임, 음악 스토리타임, 독서치료클럽, 미국 소녀 독서 클럽, 독서비평, 글쓰기 교실, 이야기와 만들기, 잠자기 전 이야기, 퍼즐 스토리타임, 2개 국어 가족 스토리타임, 북마크 콘테스트, 작은 어린이를 위한 아주 자그마한 이야기, 가족 독서교실, 손놀이와 책
	청소년	청소년독서회, 도서관현장체험학습(CA/중고생), 독서교실(중학생), 고전문학과함께하는독서논술, 지도와함께보는한 국사독서논술, 중학생스피치리더십교실, 나만의 200자 서평, 청소년 성장소설, 시각상 및시낭송, 도서관에서 제대로 놀자, 청소년 독서학교, 청소년정보활용교육, 독서치료, 사서와 함께하는 독서여행, 학교에서 진행되는 사서와 함께하는 독서여행, 도서관학교	독서토론, 독서 토론클럽, 각본가 그룹, 도서선택하기, 도서관 노크하기, 도서/CD 바꿔읽기/듣기, 흑인 역사 콘테스트, 아름다운 단어아름다운 글쓰기, 방과 후 세계 양서 읽기, 청소년을 위한 행복한 시간, 발렌타인 스토리타임과 요리 교실
	성인	주부독서회, 동화읽는어른모임, 가정독서지도, 독서연구회, 어머니독서세미나, 한도서관한책읽기를 통한 가족토론, 감상문공모, 가족독서신문, 직장인독서회, 독서글쓰기지도자 과정, 독서치료, 실버독서교실, 책 읽는 아빠 행복한 가족, 문예(소설)창작, 문학사랑방, 노인을위한교양강좌, 표어모집, 전자책체험전, 저자강연회, 문학강좌, 7행시짓기, 나만의 200자 서평, 시조창작법, 고전읽기(해동소학, 대학, 주역, 명심보감, 주역, 예기, 서경, 주자가례, 논어, 천자문, 유교사상, 목가사상, 고문진보), 신문활용	커피하우스 독서클럽, 여성토론그룹, 양서 토론그룹, 겨울 독서 프로그램, 논픽션 독서 클럽, 저녁 독서 그룹, 시카고 한책읽기, 책 축제, 스크랩북 교실, 작가와의 만남, 시 낭송, 세익스피어 독서 그룹, 영어 읽기 교실, 문헌 토론 그룹, 고전 도서 클럽
미술 회화 만화공 예서예	어린이	만화그리기를 통한 독서감상화, 독서+미술통합교육, 그림 책놀이터, 북아트, 독후감상화전시, 만화전시, 책갈피만들기, 원화전시, 그림책 전시회, 조각퍼즐 바느질, 점핑클레이, 폴리머클레이공예, 칠보공예체험, 미술심리치료, 미술교실, 애니메이션, 흙놀이, 동화속창작조형교실, 교과서테마미술, 페뎀으로만들기, 도자기교실, 모래놀이, 점토놀이, 종이공작 교실, 명화감상, 입체미술, 책속캐릭터만들기	만들기 파티, Yu-Gi-Oh(유희왕), 종이접기, 정원 클럽, 애니 클럽, 뜨개질 클럽
	청소년	만화전시, 중학생특별프로그램(그림으로보는그리스신화), 점핑클레이, 명화감상, 해설이 있는교과서미술여행, 재미짱 페뎀활용만들기, 여름도서관학교(만화예술프로그램), 종이접기, 나도 만화가, 서예	애니메이션과 만화 페스티벌, 만들기 파티, 만화 유희왕(Yu-Gi-On), 만화 매니아, 니트 짜기 교실, 그리기 클리닉, 독서 토론과 만들기, 만화 그리기 교실
	성인	독서+미술통합교육독서지도, 시화전, 전시회, 감상문그리기, 점핑클레이, 만화전시, 서예(한글, 한문), 산수화, 사군자반, 수채화, 도자기공예반, 유화교실, 소묘교실, 풍선아트, 한국화, 민화, 목화, 미술, 한지공예, 목공예, 칠보공예, 펠트, 폴리머클레이, 선물포장&리본아트, 패브릭디자인&홈패션, 펠트장난감, 풍선아트, 유화 그리기, 예쁜글씨pop, 동양화, 서각, 임마랑 만드는 풍선인형, 북아트, 가구리폼&패션 페인팅, 생활원예, 퀼트, 미니정원만들기, 규방공예, 닥종이, 생활도예, 식물심기/토퍼어리, 채색화, 비즈공예, 생활공예, 생활악세서리공예만들기, 만화예술교육프로그램, 도서관	퀼트 교실, 둘째 주 일요일 정원 포럼, 수중 원예, 회화 카페, 그림 그리기, D.I.Y 교실, 니트 교실, 뜨개질 교실, 사과꽃 정원 클럽

10 한국도서관 · 정보학회지(제39권 제3호)

		에서읽는그림이야기, 청바지리폼의세계, 폼나는 옷만들기와 리폼, 인문학 그림을 만나다, 민화그리기	
영상 영화 사진	어린이	어린이극장, NIE전시, 영화상영, 생태사진전, 가족영화제, 그림책 슬라이드	어린이 시네마, 영화와 비디오
	청소년	영화상영, 영화를 활용한 독서지도 프로그램, 영화와 함께하는 세계문화여행	영화 토론클럽, 영화 토론, 드라마 그룹, 주간 흥행 영화의 슈퍼영웅, 영화애니메이션 수집, 프린스턴 학생 · 비디오 필름 페스티벌, 영화 만들기
	성인	영화감상, 가족영화제, 7080 추억의 영화, 목요일영화산책, 책 읽는 풍경 사진공모	여성 영화클럽, 영화토론그룹, 가족 영화 상영, 영화 매니아, 영화와 비디오, 공연
음악 국악	어린이	음악감상, 동요교실, 외국음악(미국, 캐나다)교육교실, 바이올린, 단소, 오카리나, 가야금, 국악교실, 전래동요, 민요	노래교실, 옛 노래와 새 인물, 영국민간동요, 노래하며 놀기
	청소년	오카리나, 기타교실	이야기와 노래하기
	성인	클래식공연, 음악감상, 재즈페스티벌, 도서관 가족음악회, 해설이있는클래식음악여행, 기타교실, 토요일클래식, 오카리나, 노래맞가곡, 실버노래교실(어르신), 플루트, 풍물, 가야금, 사물놀이, 대금, 단소, 장고, 인문학 음악을 만나다	작곡가 클럽, 음악적으로 말하기, 재즈 교실, 월요일 저녁 음악교실
연극 무용 체육	어린이	책읽는 놀이터, 울동과함께동화나라, 인형극, 매직쇼, 표현놀이, 연극놀이, 발레, 즐거운재즈댄스, 유행춤따라잡기, 댄스스포츠, 몸짓놀이, 그림자극, 목소리마법사	공연클럽, 미술 나무 하우스 파티, 홈스쿨러를 위한 연극 그룹, 미술과 풍선, 음악과 운동, 아기 음악
	청소년	인형극, 미술, 댄스스포츠, 청소년댄스교실, 배드민턴, 농구	연극 공연, 댄스교실, 청소년 드라마 즉흥 연기 워크숍
	성인	인형극, 가족과함께하는 스포츠댄스, 매직쇼, 댄스스포츠라틴반, 스포츠마사지, 재즈댄스, 다이어트댄스민요, 한국무용, 은빛 춤사위, 스포츠당구, 건강요가	책벌레를 위한 운동
문화 유산	어린이	향토문화교육, 문화(학)기행, 박물관체험교실, 향토문화기행, 다도와 생활예절, 전통문화체험, 전래놀이배우기, 전통예절교실	
	청소년	지역 문화와 역사 탐방, 문화(학)기행	
	성인	정월대보름민속축제, 문화(학)기행, 한국문화체험전, 다도 외차문화, 풍수지리, 향토탐방교실, 전통의 국선도, 향토문화, 폐백 음식 만들기, 문화유적답사, 전통염색, 전통한국음식, 향토역사문화유산, 외국인한국문화	지역과 가족 역사 시리즈, 조상탐구
기타	어린이	장애체험스쿨, 민물고기 느껴보기, 문화체험마당, 지역 문화와 역사 탐방, 생태탐험대, 유소년과학단, 과학영재카이로봇, 케이넥스과학조립, UCC! 제작과정, 로봇만들기, 우리 도서관에서 놀자(자연, 놀이체험)	창의성 예술 클럽
	청소년		헤어 스타일링 워크숍, 커플 콘테스트
	성인	부모예술체험	동기 있는 삶 워크숍, 마음 운동하기, 미스터리 파티

2. 시사점

국내 · 외 공공도서관 문화예술 관련 각종 프로그램 현황을 봉사대상별, 유형별로 조사, 분석한 내용은 다음과 같다.

첫째, 국내 · 외 공공도서관 모두 다양한 문화예술교육 프로그램을 수행하고 있었으며, 국내 도서관에서 실시되고 있는 문화예술교육 프로그램이 미국 도서관보다 양적으로는 더 풍부하다고 볼

수 있다.

둘째, 봉사대상자별로는 국내·외 모두 청소년 문화예술교육 프로그램이 어린이, 성인 프로그램보다 빈약하며, 차별화되어 있지도 않다.

셋째, 프로그램 유형별로는 문학 및 미술 관련 문화예술교육 프로그램이 많은 비중을 차지하고 있다.

넷째, 문학 외 여러 문화예술(미술, 영상, 음악, 연극, 문화유산 등) 교육 프로그램들이(보다 심층적인 분석이 수반되어야 하겠으나) 대체로 독서자료를 기반으로 한 통합형 문화예술교육 프로그램이라기보다는 단순 실기 및 취미, 여가활용 위주의 프로그램이 주류를 이루고 있다.

이상의 문화예술교육 프로그램 현황 분석한 내용을 중심으로 도출한 시사점은 다음과 같다.

첫째, 도서관의 문화예술교육 프로그램은 타 기관과 차별화되는 것이어야 한다. 대체로 현황조사에 나타나 있듯이 도서관 문화예술교육 프로그램이 타 기관과 차별화되기 위해서는 도서관 본질에 충실한 문화예술교육의 필요성에 대한 인식이 필요하다.

둘째, 도서관에서의 독서활동을 통해 다양한 문화예술 체험과 연계될 수 있는 통합형 문화예술교육 프로그램의 개발과 보급을 해야 하겠다.

IV. 도서관 통합형 문화예술교육 프로그램 모형 개발

1. 도서관 문화예술교육 프로그램 기본방향 및 목표

앞 절의 도서관 문화예술교육 프로그램 현황 분석 내용을 통해 도서관에서의 문화예술교육 프로그램의 기본방향과 목표는 도서관 및 독서관련 법안에 바탕을 두어야 한다. 즉, 『도서관법』에서 제시한 대로 공공도서관의 자료와 시설을 기반으로 하여 행해지는 평생교육을 활성화하고, 정보이용을 촉진하며, 문화활동과 독서진흥 활동을 통해 국민의 삶의 질을 높이는 데 이바지하는 데 있으며, 2006년 제정된 『독서문화진흥법』 제2조(정의)에서는 '독서문화란 문자를 사용하여 표현된 것을 읽고 쓰는 활동을 중심으로 하여 이루어지는 정신적인 문화 활동과 그 문화적 소산을 말한다.'라고 정의내리고 있다. 황금숙은 "독서문화는 독서자료를 중심으로 한 활동, 즉, 교육, 출판, 다양한 문화예술 활동 등 독서와 관련된 모든 영역의 종합적인 활동이라 할 수 있다"라고 주장하고 있다.¹⁷⁾

한편, 아동·청소년은 천성적으로 독서를 하는 동안이나 독서를 한 후, 어떤 생각이나 느낌이 떠올랐을 경우 이를 다양한 문화예술 형태로 표현하여 그 이야기를 보다 창조적으로 감상하고 싶어 한다.¹⁸⁾ 이런 이유에서 독서를 통한 다양한 문화예술 활동으로 아동·청소년을 이끌어 줄 필요가 있다.

17) 황금숙 등, 어린이·청소년 독서문화 환경조성을 위한 기초연구(서울 : 국립어린이청소년도서관, 2006), p.9.

미국 카네기멜론대학의 석학 리처드 플로리다 교수는 미래 변화를 주도하는 현대사회의 주역을 창조적 감수성을 가진 '창조적 계급(creative class)'라고 하였다. 자연이 신의 영역이라면 문화는 인간의 영역이다. 문화는 인간의 자유의지를 실현하는 수단이자 결과이며, 또한 그 과정은 새로운 것을 창조해내는 과정이다. 문화는 다양성을 자양분으로 한다. 비슷한 생각, 똑같은 의견을 강요하는 전체주의적인 사회에서는 결코 풍요로운 문화가 꽃 필 수 없다.¹⁹⁾

따라서 이러한 창조적 감수성을 가진 창조적 계급을 길러내는 것이 그 사회의 성장 동력이 될 것이다. 사고를 통해 상상의 과정 자체를 즐길 수 있는 독서 행위야말로 창조적 감수성을 계발하는 기본 기술이라 할 수 있다.

또한 로버트 루트번스타인 & 미셸 루트번스타인은 그들의 저서와 인터뷰 내용을 통해 독서를 통한 문화예술교육의 중요성에 대해 생각할 필요가 있겠다.

창조적 발상의 생각 도구는 관찰, 형상화, 추상, 패턴 인식, 패턴 형성, 유추, 몸으로 생각하기, 감정이입, 차원적 사고, 모형 만들기, 놀이, 변형, 통합 등 13가지가 있다. 오늘날의 교육시스템은 문학, 수학, 과학, 역사, 음악, 미술 등 과목을 철저하게 분리시켜 학생들에게 가르친다. 수학자들은 오로지 '수식 안에서', 작가들은 '단어 안에서', 음악가들은 '음표 안에서'만 생각하도록 강요받고 있다. 이것은 '생각하기'의 본질을 절반만 이해하고 있는 것이다. 그러나 '창조적인 사고'는 통찰을 서로 주고받는 데 있어 말이나 숫자만큼 중요하다. 통찰이라는 것은 상상의 영역으로 호출된 수많은 감정과 이미지에서 태어나는 것이므로 '느낌' 또한 커리큘럼의 일부가 될 필요가 있다.²⁰⁾

Q : 학교에서 전인적, 통합적 교육을 할 수 있는 방법이 있다면 무엇인가.

A : “과학적 지식이 아니라 그 지식을 창안한 과학자의 삶과 사고 과정을 가르쳐야 한다. 미술은 미술대로, 음악은 음악대로 같은 방식의 교육을 하면 학생들은 어느새 창조적 발상법을 몸에 익히게 된다. 이를테면 생물을 가르칠 것이 아니라 곤충학을 집대성한 파브르(1879년부터 30년간 10권의 '곤충기'를 낸 프랑스의 저명한 곤충학자)를 가르쳐야 한다는 뜻이다.”²¹⁾

이상의 논의를 종합하면 도서관에서의 문화예술교육 기본방향은 도서관자원을 기반으로 한 문화와 예술에 대한 교육으로 학교 정규 교과과정 및 사교육 시장에서 이루어지고 있는 교육과는 차별화되며, 단순한 기능 중심의 문화예술교육에서 벗어난 다양한 문화 및 예술적 체험을 통하여 사회문화를 이해하고, 문화 감수성을 육성하며, 개인의 일상생활에서 문화적 가치의 실현과 타인과 타문화에 대한 이해 등 학습자(향유자)의 문화 예술적 능력을 향상시킬 수 있는 교육이어야 한다.

18) 로버트 화이트헤드: 신현재 편, 아동문학교육론(서울 : 범우사, 1992), p.195.

19) 최연구, 문화콘텐츠란 무엇인가(과주 : 살림, 2006), pp.15-16.

20) 로버트 루트번스타인 & 미셸 루트번스타인: 박종성 옮김, 생각의 탄생(서울 : 예코의서재, 2007), p.19.

21) 중앙일보, 2007. 10. 10.

이러한 기본방향을 토대로 도서관 문화예술교육 프로그램의 목표를 설정하면 다음과 같다.

- 1) 자기이해 및 자기형성능력의 개발
- 2) 자기표현 및 사회적 소통능력의 개발
- 3) 창의성 및 문제해결능력의 개발
- 4) 문화예술을 사랑하는 태도의 함양
- 5) 평생교육 능력의 개발

2. 도서관 통합형 문화예술교육 프로그램 모형 개발

가. 문화예술교육 프로그램의 모형 유형

문화예술교육 프로그램의 유형은 보통 문화정책이 추구하는 목표에 따라 접근성 제고 프로그램, 문화예술 체험활동 프로그램, 문화예술교육 프로그램, 문화예술교류 프로그램, 문화정책성 제고 프로그램, 예술장르별 특성화 프로그램, 학제적 프로그램으로 구분할 수 있다. 이상의 문화예술교육 프로그램 또한 이러한 유형에 맥락을 둔 모형을 개발하자면 다음과 같다.

• 접근성 제고 프로그램

일반적으로 접근성을 높이기 위해 다양한 방법이 강구된 프로그램으로 문화소외지역을 찾아가는 프로그램, 공공장소 등 일상 속에서 예술을 접하는 기회를 제공하는 프로그램이 이에 속한다. 순회문고, '그림책버스 뚜뚜', 그 외 소외계층(장애인, 환자, 군인, 재소자 등) 접근성 제고나 문화기관의 가격할인제도 등이 이에 해당한다.

• 문화예술 체험활동 프로그램

다양한 문화예술 체험활동(출판, 미술, 음악, 연극, 답사 등)이 강구된 프로그램으로 독서 경험을 통한 문화예술 체험활동으로 '책읽는 놀이터', '독서연극'이나 문화유적 답사나 메릴랜드주 하워드 카운티 도서관의 프로그램인 'Get real about India'는 참가 청소년들이 인도의 전통 및 현대문화를 체험해 보도록 유도하며, 무용시범과 인도문화에 대한 토론 외에도 헤나문신을 직접 해 보고 인도음식을 맛볼 수 있는 기회 제공 등이 이에 해당한다.

• 문화예술 창작지원 프로그램

문화예술 창작활동 지원프로그램으로 예술인 창작활동, 작품발표 기회제공, 주요행사지원, 창조성을 높이는 프로그램 등이 이에 해당한다. 독서회의 문고발간이나 하워드 카운티 도서관의 프로그램인 'Get real about writing'의 경우 글쓰기에 관심 있는 청소년들이 자신의 작품을 갖고 와 이에

대해 다른 학생들과 서로 이야기를 나누고, 또한 글쓰기 기법에 대해서 자세히 배울 수 있는 프로그램 등이 이에 해당한다.

• 문화예술 교류 프로그램

지역내, 지역간, 국제간에 광범위한 협력 이해관계를 형성하는데 문화예술을 효과적으로 활용하는 것으로 문화예술인과의 만남(예 : 동대문구정보화도서관의 '인문학, 그림(음악)을 만나다'), 지역문화기반시설(박물관, 미술관, 공연장, 문화의 집, 기타 지역 복지시설 등)과의 문화예술 교류 프로그램이 이에 해당한다.

• 문화정체성 제고 프로그램

유무형의 문화예술 콘텐츠를 적극적으로 수집, 홍보 및 교육을 실시하는데 집중하는 프로그램으로 전통예술지원, 민속예술, 민속학의 부흥, 민속축제 개발, 전통문화행사의 진흥으로 정체성 확립보다 정체성 발명하는 사례라고 볼 수 있다. 지역의 전통문화를 보존, 전수, 창조하여 계승·발전시킬 수 있는 프로그램으로 예를 들어 보성의 '차문화', 전주의 '국악' 관련 정보 및 자료를 수집 관리 등이 이에 해당한다.

• 예술 장르별 특성화 프로그램

예술 장르별 중점지원 프로그램으로 특정 분야의 장르 발전이 미진하거나 상대적으로 환경이 열악한 경우 개선할 목적으로 지원하는 방법이다. 만화도서관, 부천의 예술정보도서관('다감')이 이에 해당하며 이러한 도서관을 통해 다양한 문화예술교육 프로그램을 지원받을 수 있다.

• 학제적 지원 프로그램

첨단기술과 예술생산수단의 변화로 새로운 예술형식이 탄생하고, 이를 접목한 사례들이 이에 해당한다. 예술과 타 영역간의 경계붕괴라는 추세에 맞추어 사회의 여러 분야와 연계한 프로그램이 두드러진다. 장애인이나 문화적 소수자의 문화적 소외감 극복, 지역사회 결속력 강화를 위한 프로그램이 개발되고 있다. 이 영역은 예술과 사회정책과의 영역을 넘나드는 성격의 프로그램으로서 타문화의 이해돕기, 문맹퇴치 등과 연결된 프로그램이다. 문학 분야의 사이버글쓰기, 인터넷 환타지 소설, '멀티포엠' 등 사이버 공간의 양방향적 소통방식의 문학이 이에 해당하며, 소외계층의 아동·청소년을 대상으로 한 방과 후 학습지원 프로그램 등이 이에 해당한다.

나. 통합형 문화예술교육 프로그램 모형안

도서관은 인류역사 이래 당 시대의 문화자료를 수집, 정리, 보존하여 문화 창조에 결정적으로

공헌을 해 온 기관이다. 즉, 도서관에 보존된 문화유산을 통해 창조된 그 문화는 다시 도서관에 수집, 보존되는 창조적 순환구조를 갖는다.

따라서 도서관은 다양한 도서관 자원을 기반으로 한 독서활동을 통해 통합형 사회문화예술교육 프로그램이 수행되어지기에 가장 적합한 기관이다.

실제 도서관에서의 독서를 통한 문화예술교육 프로그램 모형안을 통합형 문화예술교육 영역에 근거하여 체험, 이해, 소통 중심으로 제시하자면 다음과 같다.

(1) 체험 중심 통합형 문화예술교육 프로그램 모형안

도서관 문화예술교육에서 체험 중심의 프로그램은 독자 입장에서의 독서의 본질을 고려하여 구성되어야 하겠다. 다니엘 페낙은 독서의 본질에 대해 어린이들에게 책 읽기를 강요하지 말고 아이들에게 책읽기의 즐거움을 부여하는 것을 강조하고 있으며,²²⁾ 최윤정은 “독서는 아주 개인적인 체험이다. 독서는 한 인간의 삶 속에 스며들어 그의 일부가 될 수 있는 무엇이다.”라며 독서 체험의 중요성에 대해 언급하고 있다.²³⁾

<표 2> 체험 중심의 통합형 문화예술교육 프로그램 예시

차시	과정	활동주제	활동내용
1-2	반응 형성	시각놀이	<ul style="list-style-type: none"> •동화 속 삽화 알아맞히기 •독후감상화를 통한 책이름 알아 맞추기
3		청각놀이	<ul style="list-style-type: none"> •구연동화를 통해 다양한 등장인물(사물)의 소리 듣기
4		촉각놀이	<ul style="list-style-type: none"> •점자도서 체험하기 •동화 들은 후 등장인물(사물)의 촉각 느끼기
5		미각 & 후각놀이	<ul style="list-style-type: none"> •동화 속 다양한 등장인물 및 사건을 통해 미각·후각 느끼기
6		움직임놀이	<ul style="list-style-type: none"> •동화 속 등장인물(사물)을 움직임으로 표현하게 하고 그 움직임 알아 맞추기
7-8		언어놀이	<ul style="list-style-type: none"> •동화 속 다양한 등장인물(사물) 및 사건에 대해 소리로 표현 하기(음성언어) •신문 및 잡지를 이용해 문자 놀이하기(문자언어)
9-12	반응 명료화	작품체험 및 이야기 나누기	<ul style="list-style-type: none"> •이미지북 <노란우산> 감상 및 이야기 나누기 •도서 <까마귀소년> 감상 및 이야기 나누기 •구연동화 <내겐 소리가 들리지 않는 동생이 있어요> 감상 및 이야기 나누기 •애니메이션 <강아지똥> 감상 및 이야기 나누기
13	반응 심화	독서에 대한 이해	<ul style="list-style-type: none"> •독서를 왜 하는지, 역대 훌륭한 인물을 통해 독서의 효과에 대해 이야기하기
14-16		독서와 예술활동에 대한 이해	<ul style="list-style-type: none"> •독서+미술 : 감상화, 삽화, 마인드맵, 책표지 만들기 •독서+음악 : 동요(노래가사), 독서+뮤지컬 : 피터팬 •독서+만화+애니메이션+영화 : 가시고기, 오세암...
17		독서자료에 대한 이해	<ul style="list-style-type: none"> •다양한 독서자료(책, 오디오북, 영상자료, 전자책) 소개
18-19		독후 느낌표 표현하기	<ul style="list-style-type: none"> •독서 후 다양한 감각 및 예술 활동으로 표현하기
20		발표 & 평가	<ul style="list-style-type: none"> •발표 후 느낌 나누기, 평가하기

22) 다니엘 페낙: 이정임 옮김, 소설처럼(서울 : 문학과지성사, 2004), pp.64-66.

23) 최윤정, 그림책 : 평론집(서울 : 비룡소, 2001), pp.32-33.

이 체험 중심 프로그램에서는 독서를 통한 문화예술 활동에 가장 기본적인 감각요소들을 높이를 통해 감수성을 일깨우는데 중점을 두고 있으며, 주 활동은 감각적 체험과 작품 체험으로 나누어진다. 감각적 체험에서는 다양한 그림책을 통해 다양한 감각을 일깨우고 자연스럽게 다른 사람들과 소통의 마음을 열도록 하는 것이 중요하다. 작품 체험은 학생들의 생활주변의 문제 및 상황을 다양한 감각으로 즉, 보고, 듣고, 읽을 수 있는 작품을 체험함으로써 문화예술을 향유할 수 있는 능력과 함께 표현으로 연결하는데 중점을 둔다. 이는 저학년이나 독서에 흥미가 없거나 독서능력이 부진한 학생들을 대상으로 하기에 적합한 모형으로 다양한 문화예술장르의 다양한 독서자료를 통해 문화예술 활동에 흥미를 불러일으키고 감수성을 기르는 것에 중점을 둔다.

(2) 이해 중심 통합형 문화예술교육 프로그램 모형안

이해 중심의 프로그램은 독서활동 후 다양한 문화예술 활동에 따른 이해와 이에 따른 다양한 독서자료(도서, 신문, 잡지, 시청각매체, 전자매체) 제작 방법에 초점을 맞추어 구성되어야 하겠다.

〈표 3〉 이해 중심의 통합형 문화예술교육 프로그램 예시

차시	과정	활동주제	활동내용
1-4	문제 설정	작품감상	•인쇄도서(그림책, 동화책) 읽기
			•미디어(신문, 잡지) 읽기
			•시청각자료(CD-ROM, DVD) 보기
			•전자매체(E-book, Internet 내용) 보기
5-6	관계 탐색	독서의 역사, 의의 이해	•책의 역사, 유형 •지식정보사회에서의 독서의 의미 이해 •독서의 목적 이해
		독서와 타예술과의 관계	•독서+출판 : 문예지, 소설출간
			•독서+미술 : 감상화, 삽화, 마인드맵, 책표지 만들기
•독서+뮤지컬(음악, 연극) : <지킬박사와 하이드씨> •독서+애니메이션(만화) : <오세암>, <가시고기>... •독서+영화 : <우리들의 일그러진 영웅>			
12-13	개념 발견	장르별 독서자료 이해	•장르별 독서자료(그림책, 동화, 역사/과학책, 신문...)와 독서법 이해
14-15		유형별 독서자료 이해	•인쇄매체 : 도서, 신문, 잡지 •시청각매체 : 오디오북, 영상자료 •전자매체 : E-book, Digital Contents(UCC) 등 •기타매체 : Toy-Book, 접자도서
16-19	개념 적용	독후 느낌 점 매체로 제작	•독서 후 다양한 문화예술 활동(출판, 미술, 음악, 연극, 애니메이션, 영화)을 매체로 제작해 보기
20		발표 & 평가	•발표 후 느낌 나누기, 평가하기

문제설정 과정에서는 다양한 독서자료 유형에 대한 작품 감상을 통해 다양한 형태의 독서자료에 대해 호기심을 가지게 한다. 관계탐색 과정에서는 책의 역사와 유형 독서의 가치에 대한 이해를

도모하고 독서와 타 문화예술 활동과의 관계성에 대해 이해를 얻게 한다. 개념발견 과정에서는 관계탐색을 심화하면서 장르별 독서치료에 따른 다양한 유형별 독서자료에 대한 이해를 도모한다. 개념적용 과정에서는 독서 후 다양한 문화예술 활동(출판, 만화, 미술, 음악, 연극, 애니메이션, 영화)을 직접 다양한 제작 방법을 통해 실제로 매체를 만들어 보면서 표현할 수 있게 한다.

(3) 소통 중심 통합형 문화예술교육 프로그램 모형안

문화예술은 인간의 가장 중요한 표현수단 중의 하나일 뿐만 아니라 개인과 개인, 개인과 집단, 집단과 집단 간의 상호이해를 돕는 소통수단이기도 하다. 소통 중심의 프로그램은 표현된 결과물을 얻기 위한 작품의 제작 과정을 중심으로 조직되며, 문화예술로 자기를 치유하고, 표현하고, 소통하고, 사고력을 함양하는데 중점을 둔다. 주로 초등 고학년에서 중학년 이상의 학습자에게 적합한 것으로 나 자신 및 가족(부모, 형제, 친지), 타인(친구, 사제, 이웃), 사회와의 소통에 초점을 두어 창작 과정을 중심으로 구성한다.

'치유'를 주제로 한 소통 중심의 프로그램은 학생들이 겪을 수 있는 마음 상함 및 아픔의 상황에 대해 치유적 책읽기 → 치유적 글쓰기 → 치유적 말하기를 통해 자신을 치유하고 타인을 이해하며 나아가 사회와 소통하고자 한다.

〈표 4〉 소통('치유'를 주제로 한) 중심의 통합형 문화예술교육 프로그램 예시

차시	과정	활동주제	활동내용
1-2	주제 선정	작품감상 및 체험 1	•나 자신, 가족으로 부터의 마음 상함에 대한 독서 치유
3-4		작품감상 및 체험 2	•학교(친구, 학업)로 부터의 마음 상함에 대한 독서 치유
5-6		작품감상 및 체험 3	•일상생활(가난, 사이버 중독)로 부터의 마음 상함에 대한 독서 치유
7		작품 주제 정하기	•작품 감상 및 체험을 통한 주제 정하기
8	주제 조직	문화예술 분야 선정	•주제에 따른 다양한 문화예술(출판, 미술, 연극, 만화, 애니메이션, 음악)분야 선정하기
9		매체 선정	•주제에 따른 다양한 매체(도서, 신문, 오디오북, 영상매체, 전자매체) 선정하기
10-11		이야기 꾸미기	•문화예술 분야 및 매체에 따른 이야기 꾸미기
12		역할나누기	•캐릭터 선정 혹은 문화예술 분야에 따른 역할 나누기
13-15	영역별 창작	작품 제작 1	•각 문화예술분야 혹은 매체에 따른 영역별 작품 제작
16-17	종합 창작	작품 제작 2	•각 문화예술분야 혹은 매체에 따른 종합적 작품 제작
18-19	발표	공연, 전시, 출판	•각 문화예술분야 혹은 매체에 따른 작품 공연 혹은 전시
20	평가	감상 나누기	•발표 후 느낌 나누기, 평가하기

주제선정 과정에서는 학생들이 겪을 수 있는 여러 마음 상함과 아픔에 대한 체험적 독서를 한

후 전달하고자 하는 주제를 선정한 다음, 주제에 따른 다양한 문화예술(출판, 미술, 연극, 만화, 애니메이션, 음악)분야를 선정하여 이에 따른 다양한 매체(도서, 신문, 오디오북, 영상매체, 전자매체)를 결정하고, 그에 따른 이야기를 꾸미며 각자가 창작할 부분에 대한 역할을 분담한다. 창작 과정에서는 영역별 및 종합적인 작품 창작 활동을 수행하며, 창작물 발표를 통해 자기 치유, 타인 및 사회와의 소통에 따른 사회·문화적 맥락을 함께 고려한다.

학교도서관 이용교육 및 활용수업을 연계한 문화예술교육 프로그램 안을 소개하자면 다음과 같다.²⁴⁾

〈표 5〉 학교도서관 운영 중심의 문화예술교육 프로그램(안)

프로그램	교육내용
영화를 활용한 도서관이용교육	도서관 및 사서가 등장하는 영화나 도서관을 활용하여 일상의 문제나 사건을 해결해 가는 영화를 편집하여 학생들이 영화를 보면서 자연스럽게 도서관의 역사, 문화, 활용법을 이해
미술수업과 결합한 도서관 활용수업	미술 수업에 도서관자료가 적극 활용되는 방안을 개발하고 표현활동에서도 북아트 또는 그림책만들기 등 도서관과 독서를 소재로 학생들이 표현한 결과물을 활용
음악을 이용한 도서관 이용교육	도서관과 책을 소재로 한 음악을 발굴하고 일반 음악의 가사를 바꾸고 율동을 만들어서 도서관이용교육에 대한 학생들의 흥미를 유발시키고 잘 기억하게 한다. 나아가서 학생들 스스로 율동이나 가사 제작
연극을 이용한 도서관 이용교육	영화와 마찬가지로 연극장면 중 도서관이용교육에 활용할 만한 장면을 구성하여 이용교육프로그램도 만들어 보지만 무엇보다 학생들로 하여금 도서관에서 본 책의 내용을 갖고 다양한 형태의 연극, 뮤지컬, 춤극 내지는 퍼포먼스를 구성해서 발표
문화복합공간으로 도서관 설계안	도서관 속 미술관, 도서관 음악회, 도서관 전시회, 도서관 시낭송회 등이 가능하려면 학교도서관이란 작은 공간을 어떻게 만들어야할지 그 모델 안을 제시
문화복합공간으로 도서관 운영	복합문화공간으로 리모델링 된 학교도서관에서 여러 전시 프로그램과 각종 문화행사를 실제로 개최하여 운영 프로그램 정리

다. 문화기반시설과 연계한 문화예술교육 프로그램 모형안

공공도서관의 역할이 단순한 자료봉사기능에서 다목적 문화공간으로 변화하면서 문화적 리모델링에 대한 관심이 고조되고 있다. 그 이유는 우리나라 국민들이 가장 많이 이용하는 문화시설은 단연 도서관이기 때문이다.

도서관에서 사회문화예술교육 프로그램은 지역 공공문화기반시설과의 연계를 통해 확대할 필요가 있겠다. 즉, 도서관은 박물관, 미술관, 문예회관, 문화의 집과 같은 지역의 공공문화기반시설의 상호 연계 네트워크 구축은 지역문화 환경을 개선하는 데 있어 중요한 과제 중의 하나이다.

그러나 최근에 문화예술교육정책이 구체화되고 지역의 문화기반시설과의 문화예술 교육적 연계의 필요성이 제기되면서 공공문화기반시설을 활용한 문화예술교육 프로그램들을 많이 설계하고자 노력하고 있다. 이 과정에서 도서관을 활용한 문화예술교육 프로그램의 활성화도 예외는 아니다.

24) 이덕주, 전계논문, p.45.

도서관의 정보기능을 다양하게 접목하여 학교와 지역의 공공문화기반시설과 연계하는 프로그램 개발은 지역의 문화교육의 활성화 차원에서 대단히 중요한 사업이라 할 수 있다. 공공도서관에서 현재 운영되고 있는 문화프로그램들의 업그레이드와 공공도서관이 새로운 유형의 문화예술교육의 장소가 되기 위해서는 지역의 문화기반시설과 연계할 수 있는 다양한 운영모형을 개발하는 것이 중요한 과제가 되었다.

도서관을 중심으로 서로 다른 지역의 문화기반시설들이 연계해서 개발할 수 있는 문화예술교육 프로그램들을 제시하자면 다음과 같다.²⁵⁾

(1) 도서관-박물관 연계 프로그램

도서관과 박물관과 연계할 수 있는 프로그램 중에서 가장 통상적인 사례들은 박물관에서 보유하고 있는 유물들을 도서관에서 순회 전시하는 것이다. 최근에 다양한 기관에서 이동 박물관을 이용하고 있다.

도서관-박물관 연계 프로그램 중에서 이동식 박물관을 도서관에 유치하는 방식은 평소에 방문하기 어려운 박물관의 유물들을 도서관에서 직접 견학하고 전문학예사에게 유물에 대한 교육을 받는 이점을 갖고 있다. 특히 책에서 읽을 수 있었던 유물들을 사전에 미리 기획하여 “책 속의 유물전”과 같은 이름의 이동식 테마 박물관을 운영하면 공공도서관을 찾는 많은 사람들에게 유익한 문화교육 체험을 할 수 있을 것이다.

이동식 박물관 운영 이외에 특정한 주제를 설정하여 테마독서 프로그램을 운영하고 그 테마에 적합한 콘텐츠를 박물관 견학을 통해서 학습하는 프로그램도 기획할 수 있다.

〈표 6〉 도서관-박물관 연계 문화예술교육 프로그램 사례

범 주	주 제	내 용
이동식 박물관 프로그램	문화재청 국립해양유물전시관'700년 전의 약속, 신안해저 보물선'	신안 일대 출토 유물에 대한 전시회를 공공도서관에 전시하고 관련 자료를 읽는 기회제공
	목포 자연사박물관 '찾아가는 이동박물관 교실'	자연사 관련 유물들을 소외지역 공동도서관에 전시하고 교육
	우리은행 '찾아가는 이동박물관'	은행과 관련 정보를 이해하기 위해 공동도서관에 이동 전시
테마형 독서-견학 프로그램	'허벅과 제주길궤' 특별기획전 독서 프로그램	특별 전시회 테마와 관련된 독서 프로그램을 진행
문화유산 독서 프로그램	왕조실록 독서 프로그램	우리의 오랜 문서들을 학생들에게 직접 견학시키고 관련 문서를 번역하여 독서 행사 진행

25) 황금숙 등, 전계서(문화관광부 도서관정보정책기획단, 2007), pp.166-172.

이밖에 지역의 박물관에서 보유하고 있는 고전 도서들이나 문서들을 공공도서관에 순회하여 전시를 개최하거나 공공도서관 인력과 사전에 협력하여 고문서에 대한 독서프로그램을 특별 기획할 수 있다.

(2) 도서관-미술관 연계 프로그램

도서관-미술관 연계 프로그램은 책과 그림이라는 것에 집중해서 설계하는 것이 효과적이다. 다음 <표 7>은 도서관-미술관 연계 문화예술교육 프로그램 사례들로 아이들이 좋아하는 동화책을 그림이나 조형물로 그리고 제작하여 나온 결과물들을 인근 미술관과 연계하여 전시회를 개최할 수도 있다. 가칭 <그림으로 변한 동화책 이야기>란 주제로 미술관에서 전시회를 개최하면 부모-자녀들의 참여도 높아질 수 있고, 도서관의 기능과 미술관의 기능을 상호 보완할 수 있는 좋은 기회를 마련할 수 있다. 이러한 프로그램을 확장시키게 되면 공공도서관과 미술관이 함께 기획하여 <책-그림전>을 기획할 수 있다.

<표 7> 도서관-미술관 연계 문화예술교육 프로그램 사례

범 주	주 제	내 용
전시회를 활용한 독서 프로그램	그림으로 보는 책 세상	전시회에 전시된 그림들에 대한 자세한 정보를 얻기 위해서 관련 책들에 대한 독서 프로그램을 진행
책과 그림의 상호작용 프로그램	그림으로 변한 동화책 이야기	책과 그림을 넘나들면서 아이들에게 다양한 상호작용 교육을 할 수 있는 프로그램
도서관-미술관 공동 기획프로그램	책과 그림전	도서관과 미술관이 사전에 공동협력해서 책과 그림을 연계할 수 있는 프로그램을 제작

(3) 도서관-공연장(문예회관) 연계 프로그램

1995년 지방자치단체의 출범 이래 광역자치단체에는 대부분 대규모 공연장을 보유하게 되었고, 중소 자치 단체에서도 크고 작은 문예회관을 보유하고 있다. 그러나 공연장의 규모에 비해 내실 있는 공연프로그램들은 많이 기획되지 못하고 있다. 공공도서관과 공연장을 연계하는 프로그램들을 구성하는 것도 쉽지는 않은 일인데, 그럼에도 불구하고 몇 가지 흥미로운 프로그램을 개발할 수 있다.

먼저 가장 일반적으로 활용할 수 있는 프로그램으로서 동화나 소설의 내용들을 구연의 형태로 전환해서 아동극을 만들 수 있다. 최근에 아동 구연 연극들이 부모들로부터 많은 호응을 받고 있고, 아동연극을 전문으로 공연하는 단체들과 공연장이 활성화되고 있다. 유아들이나 유치원생들을 대상으로 재미있는 동화책들을 공연장에서 극적인 형태로 '구연극'을 만들어 연계하면 효과적인 연계 프로그램을 찾을 수 있다.

〈표 8〉 도서관-공연장 연계 문화예술교육 프로그램 사례

범 주	주 제	내 용
구연극 프로그램	책읽어주는 배우들 프로그램	아이들이 좋아하는 대표적인 책들을 연극형식으로 구연하는 프로그램을 개발
드라마 트루기 독서프로그램	연극대본을 책으로 읽기 프로그램	도서관 이용자들에게 공연 대본을 함께 읽게 하고 극적인 형태를 가미해서 연극적 상황을 연출하는 프로그램
공연 정보 텍스트 분석	공연정보를 활용한 문화교육 프로그램	공연과 관련 다양한 정보들을 분석하고 공연 자료들을 분류하고 DB화 하는 작업

(4) 도서관-문화유산 기관 연계 프로그램

공연장이나 박물관, 그리고 특정한 문화유산 지역을 도서관과 연계하는 프로그램들은 크게 보아 두 가지 프로그램을 구상할 수 있다. 첫째는 역사 도서를 활용하여 민속박물관이나 문화유산 지역들을 답사하는 프로그램을 구상할 수 있다. 문화유산 답사여행을 책읽기와 연계하는 프로그램들은 기존에도 인기 있는 프로그램 중의 하나이다. 가령 유홍준 문화재청장의 『나의 문화유산 답사기』와 같은 책은 전국적으로 문화유산 답사의 열기를 불러일으켰다.

우리 문화유산에는 고문서도 많이 포함되어 있으므로, 고문서 읽기 프로그램이 보편화되면 공공도서관과 문화유산 시설과의 효과적인 연계 방식이 이루어 질 수 있다.

〈표 9〉 도서관-문화유산 기관 연계 문화예술교육 프로그램 사례

범 주	주 제	내 용
문화유산 답사로 읽는 책 프로그램	〈우리문화의 수수께끼〉 문화현장답사 프로그램	주강현의 저서를 읽고 관련 콘텐츠에 대한 문화유산 답사 프로그램을 진행
고문서 읽기 프로그램	조선 왕조 의궤 읽기 프로그램	조선왕조의 생활 일대기가 적혀있는 '의궤'를 일반인들이 읽기 쉽게 번역하여 독서프로그램을 진행

V. 결론 및 제언

지식기반 사회에서 문화중심 사회로의 이행은 문화예술을 생산력의 근원이 되게 하였을 뿐만 아니라 국가경쟁력과 개인의 삶의 질을 결정하는 중요한 요소로 작용하게 만들고 있다. 이러한 사회적 환경변화는 창의력과 상상력 등의 문화적 역량을 갖춘 인간을 필요로 하고 있다. 이와 같은 새로운 인력 수요에 부응하기 위하여 우리나라를 비롯한 주요 외국에서는 학교와 사회에서의 문화예술교육이 전면적으로 확산될 수 있도록 법적·제도적 기반을 마련하고 있다.

그러나 문화예술교육에 대한 정책적 관심과 지원이 확대되고 있음에도 불구하고, 아직은 정책적

기반 조성 및 문화예술교육 프로그램 등이 미비하다고 볼 수 있다.

오늘날 우리의 공교육은 입시중심의 교육체계, 다양성이 부족한 교육방법, 사교육시장의 활성화, 수능중심 교과의 편중에 따른 문화예술 교과목 교육의 상대적 부실 등으로 인해 인성교육 및 감성교육이 쇠퇴함으로써 오랫동안 유지되어 왔던 공교육의 지위와 권위가 흔들리고 있다.

따라서 현재 처해있는 공교육의 한계를 극복하고 새로운 교육 패러다임을 찾기 위한 대안들 중 하나로 도서관을 중심으로 한 통합형 문화예술교육이 더 강화되어야 할 것이다.

왜냐하면 도서관은 우리나라 국민들이 가장 많이 이용하는 문화시설이며, 통합형 문화예술교육 프로그램을 가장 잘 수행할 수 있는 최적의 기관이기 때문이다.

이에 본 연구는 도서관에서의 문화예술교육 프로그램 활성화를 위해 국내·외 도서관 문화예술교육 프로그램 현황을 분석하여 도서관 문화예술교육 프로그램의 지향할 바와 그 통합형 문화예술교육 프로그램 모형을 개발하였다. 추후 우수 문화예술교육 프로그램에 대한 심층 사례 분석 연구를 통한 도서관 본질에 충실한 통합형 문화예술교육 프로그램 모형 개발과 도서관에서의 문화예술교육 프로그램 활성화를 위한 운영 방안에 대한 연구가 이어져야 할 것이다.

〈참고문헌은 각주로 대신함〉