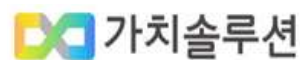

충남문화재단 발달장애 예술교육 프로그램 모델개발 연구

- 최종보고서 -

2023. 01.



제 출 문

충남문화재단 대표이사 귀하

본 보고서를 충남문화재단 「발달장애 예술교육 프로그램 모델개발」의 최종보고서로 제출합니다.

2023년 1월 25일

연구수행 기관 : 가치솔루션

연구수행 책임자 : 문 운 석 대표

연구사업 참여자 : 김 지 환 수석연구원
장 현 호 책임연구원
오 병 현 선임연구원
김 수 정 전임연구원
이 현 정 전임연구원
조 서 영 전임연구원
서 진 솔 연구원
김 청 연구원

목 차

I. 연구개요

- 1. 연구배경 및 필요성 3
- 2. 연구목적 및 기대효과 4
- 3. 연구내용 및 방법 4

II. 장애인 예술교육 관련 정책 및 현황

- 1. 국내·외 법령 및 조례 9
- 2. 국내·외 정책 현황 32
- 3. 장애인 관련 현황 52

III. 수요조사

- 1. 발달장애인 설문조사 71
- 2. 발달장애인 관련 기관 심층인터뷰 94
- 3. 종합 시사점 96

IV. 충남 특화 발달장애인 예술교육 프로그램 모델개발

- 1. 교육 프로그램 개발 방향 99
- 2. 음악 교육 프로그램 102
- 3. 국악 교육 프로그램 129
- 4. 연극 교육 프로그램 144
- 5. 무용 교육 프로그램 161
- 6. 정책제언 176

부록

- 1. 설문지 181
- 2. 심층인터뷰 질문지 184

표 목 차

<표 1> 장애인복지법 장애인의 정의	9
<표 2> 장애의 종류 및 기준에 따른 장애인	9
<표 3> 장애인복지법 장애인의 정의	10
<표 4> 지적장애 등급별 장애기준	10
<표 5> 자폐성 등급별 장애기준	10
<표 6> 장애인 예술교육 관련 대한민국 헌법 내용	11
<표 7> 장애인 예술교육 관련 문화기본법 내용	12
<표 8> 장애인 예술교육 관련 문화예술진흥법 내용	12
<표 9> 장애인 예술교육 관련 문화예술교육 지원법 내용	13
<표 10> 장애인 예술교육 관련 문화다양성의 보호와 증진에 관한 법률 내용	13
<표 11> 장애인 예술교육 관련 예술인복지법 내용	14
<표 12> 장애인 예술교육 관련 문화산업진흥 기본법 내용	14
<표 13> 장애인 예술교육 관련 장애인복지법 내용	15
<표 14> 장애인 예술교육 관련 발달장애인법 내용	16
<표 15> 장애인차별금지 및 권리구제 등에 관한 법률 내용	17
<표 16> 장애인인권헌장 내용	17
<표 17> 장애인 등에 대한 특수교육법 시행령	18
<표 18> 아산시 「발달장애인 권리보장 및 지원에 관한 조례」	19
<표 19> 아산시 「장애인 문화예술 활동 지원에 관한 조례」	19
<표 20> 아산시 「장애인 평생교육 지원 조례」	20
<표 21> 충청남도 시군별 발달장애인 관련 조례 제정 여부	20

<표 22> 2022년 장애인 문화예술 지원사업 현황	21
<표 23> 2022년 장애인 문화예술 지역별 선정 결과	21
<표 24> 장애인교육법 장애 분류	22
<표 25> 장애인법 조항 내용	23
<표 26> 재활법 조항 내용	24
<표 27> 미국 사회보장 목적	24
<표 28> 미국 발달장애지원 및 권리증진법의 발달장애 정의	25
<표 29> 영국 평등법 조항 내용	26
<표 30> 영국 정신능력법(Equality Act 2010)	27
<표 31> 프랑스 「쇼시법」 내용	28
<표 32> 프랑스 「바법」 내용	29
<표 33> 독일 「장애인평등법」 내용	30
<표 34> 독일 「사회법전 제9장」 내용	31
<표 35> ‘따뜻한 동행, 모두가 행복한 사회’ 세부 내용	32
<표 36> 장애인정책종합계획(1차~5차) 추진목표 및 주요과제	33
<표 37> 장애인정책종합계획(1차~5차) 세부과제	33
<표 38> 2023년 문화체육관광부 주요업무 추진계획	34
<표 39> 제1차 장애예술인 문화예술 활동 지원 기본계획(2022 ~ 2026)	35
<표 40> 문화비전2030 장애인 문화예술정책 관련 내용	36
<표 41> 새예술정책 ‘소수자가 예술로 어울려 사는 사회’ 세부내용	37
<표 42> 2022년 기준 발달장애인지원센터(중앙·지역) 설치 현황	38
<표 43> 충청남도 발달장애인 지원 기본계획 비전 및 중점과제	39
<표 44> 충청남도 주요 정책과제	40
<표 45> 탈시설화 지원 대상 및 자격조건	41

<표 46> 미국 예술교육 정책	42
<표 47> 캘리포니아주 지역센터의 주요 서비스	43
<표 48> 뉴햄프셔주 지역센터의 주요 서비스	44
<표 49> 특별교육(SEN) 지원 단계	46
<표 50> 장애인 예술교육 정책 수요 내용	47
<표 51> 프랑스 발달장애 중장기 계획내용	48
<표 52> 프랑스 ‘문화-장애 국가위원회’ 의 기능 및 역할	49
<표 53> 클라리스트 하우스 문화프로그램 종류	51
<표 54> 국내 시도별 장애인 등록 현황(2019-2021)	52
<표 55> 국내 장애인 등록 현황(2019-2021)	53
<표 56> 국내 지적장애인 연령별 현황(2021)	54
<표 5> 자폐성 장애인 연령별 현황	55
<표 58> 분야별 문화예술교육 참여(중복)	56
<표 59> 문화예술교육 중 가장 흥미 있는 분야(중복)	57
<표 60> 문화예술교육 중 가장 흥미 있는 활동(중복)	57
<표 61> 문화예술교육의 참여 활동에 대한 긍정적 영향	58
<표 62> 문화예술교육의 참여 활동에 대한 전반적인 평가	58
<표 63> 충남 시군별 장애인 등록 현황(2019-2021)	59
<표 64> 충남 장애유형별 등록 현황(2019-2021)	60
<표 65> 충남 발달장애인 등록 현황(2021)	61
<표 66> 충남 지적장애인 연령별 현황(2021)	62
<표 67> 충남 자폐성장래인 연령별 현황(2021)	63
<표 68> 발달장애인 거주시설	64
<표 69> 발달장애인 거주지역	72

<표 70> 발달장애인 장애유형	73
<표 71> 발달장애인 장애정도	74
<표 72> 발달장애인 발생시기	75
<표 73> 연극 선호 분야	76
<표 74> 무용 선호 분야	77
<표 75> 음악 선호 분야	78
<표 76> 국악 선호 분야	79
<표 77> 프로그램 경험 여부	80
<표 78> 프로그램 미경험 사유	81
<표 79> 프로그램 참여 의향	82
<표 80> 활동기회수요	83
<표 81> 프로그램 개발 시 고려요인	84
<표 82> 교육장소 접근성	85
<표 83> 공간구조	86
<표 84> 특성화 프로그램	87
<표 85> 강사 전문성	88
<표 86> 기기지원	89
<표 87> 단계별 교육	90
<표 88> 지원절차	91
<표 89> 정보제공 및 홍보	92
<표 90> 설문조사를 기준으로 제안된 의견	93
<표 91> 참여 연구진 현황	99
<표 92> 연구 진행현황	99
<표 93> 문화예술교육 프로그램 개발 방향	102

<표 94> 놀이성을 발생시키는 제한된 요소 4가지	110
<표 95> 놀이의 방향성 2가지	111
<표 96> 보조 강사의 역할 예시	113
<표 97> 「소리 놀이터」 구성 요소별 프로그램 단계 수행 목표	118
<표 98> 「소리놀이터」 프로그램	119
<표 99> 「소리 놀이터」 프로그램 차시별 내용	120
<표 100> 연희 및 민속 관련 발달장애인 교육 프로그램 사례 출처	130
<표 101> 「상상나래 돌봄연희」 구성 요소별 프로그램 단계 수행 목표	136
<표 102> 「상상나래 돌봄연희」 프로그램 차시별 내용	137
<표 103> 「가치있는 연극여행」 수업 흐름	148
<표 104> 「가치있는 연극여행」 구성 요소별 프로그램 단계 수행 목표	154
<표 105> 「가치있는 연극여행」 프로그램 차시별 내용	155
<표 106> 동작유형	164
<표 107> 적용된 리듬의 4요소와 내용	165
<표 108> 프로그램 차시별 구조 내용	169
<표 109> 「춤추는 리듬움직임」 프로그램 차시별 내용	170

| 그림 목 차 |

[그림 1] 독일 특수교육 발전 형태(출처 : 서울특별시교육청교육연구정보원)	50
[그림 2] 발달장애인 거주지역	72
[그림 3] 발달장애인 장애유형	73
[그림 4] 발달장애인 장애정도	74
[그림 5] 발달장애인 발생시기	75
[그림 6] 연극 선호 분야	76
[그림 7] 무용 선호 분야	77
[그림 8] 음악 선호 분야	78
[그림 9] 국악 선호 분야	79
[그림 10] 프로그램 경험 여부	80
[그림 11] 프로그램 미경험 사유	81
[그림 12] 프로그램 참여의향	82
[그림 13] 활동기회수요	83
[그림 14] 프로그램 개발 시 고려요인	84
[그림 15] 교육 장소 접근성	85
[그림 16] 공간구조	86
[그림 17] 특성화 프로그램	87
[그림 18] 강사 전문성	88
[그림 19] 기기지원	89
[그림 20] 단계별 교육	90
[그림 21] 지원절차	91
[그림 22] 정보제공 및 홍보	92

[그림 23] 놀잇감이나 사물의 소리 요소 활용 사례	103
[그림 24] 「소리 놀이터」 방향성	104
[그림 25] 다양한 재질, 모양의 놀잇감 제작 과정	106
[그림 26] 주변의 소리를 음악적 요소로 발견하기 사례	107
[그림 27] 놀이성을 일으킬 수 있는 사물을 활용한 예술적 활동 사례	107
[그림 28] 작은 단위의 표현 행위를 통해 개별성 발현 사례	110
[그림 29] 적극적 듣기 사례	112
[그림 30] 익숙한 사물 소리 탐색하기 사례	112
[그림 31] 낯선 상황의 소리 탐색하기 사례	113
[그림 32] 제작된 놀잇감으로 소리 탐색하기 사례	113
[그림 33] 행동, 행위 중심의 놀이로 소리 탐색하기 사례	114
[그림 34] 협업을 통해 놀잇감 만들기 사례	115
[그림 35] 유영하는 놀이를 통해 소리내기 사례	115
[그림 36] 앙리 르페브르의 리듬 개념을 적용한 리듬움직임	161
[그림 37] 리듬움직임의 구성요소	162

I

연구개요

1 연구배경 및 필요성

2 연구목적 및 기대효과

3 연구내용 및 방법

I. 연구개요

1. 연구배경 및 필요성

□ 발달장애인 문화예술교육 관련 관심 및 중요도 증가

- 발달장애인을 대상으로 하는 문화예술교육은 일반적으로 많이 진행되는 것은 아니나, 대부분 장애인 문화예술교육에 발달장애인 참여 비율은 높은 것으로 나타남
 - 충남 등록장애인 134,749명 중 40.9%에 이르는 발달장애인은 단기적이고 비전문적인 예술향유 활동을 하며, 장애인 내에서도 문화적으로 사각지대에 놓여있음
- 발달장애인의 경우 기존 예술교육 프로그램을 그대로 활용하는 것에 어려움이 발생할 수 있으므로, 발달장애인 특성을 고려한 실질적으로 활용 가능한 교육과정이 필요함

□ 문화예술교육을 통한 발달장애인 문화적 삶의 질 향상

- 「문화예술교육지원법」에 따르면 문화예술교육을 활성화하고 국민의 문화적 삶의 질 향상과 국가의 문화역량강화를 목적으로 제정되었으며, 문화적 취약계층을 위한 보호와 교육지원, 문화예술교육을 받을 수 있는 기회에 대한 차별금지 등을 규정하고 있음
- 동법 제3조는 문화예술교육의 기회의 평등을 규정하고 있으며, 동법 제5조의 2는 국가 및 지방자치단체는 장애인 등 사회적 배려대상자에 대한 균등한 문화예술교육 기회를 보장을 명시하고 있음
- 또한, 제24조는 문화적 취약계층을 보호하는 각종 시설 및 단체에 대해 국가와 지방자치단체가 사회 및 문화예술 관련 교육활동을 지원할 수 있음이 명시됨(국가법령정보센터 홈페이지, 2022. 10. 18. 검색)

2. 연구목적 및 기대효과

1) 연구목적

현장적용 가능한 발달장애인 특성화 예술교육 프로그램 모델 개발

- 장애인 특성을 고려한 문화예술교육 모델 적용으로 ‘장애예술 효과성 검증’ 및 ‘예술로 인한 장애인 행복지수 제고 및 정서적 안정감 도모’ 기여

충남 발달장애인 예술교육 활성화

- 현장 전문가 의견수렴을 통한 충남 발달장애인 대상 예술교육 활성화 정책 기초자료 활용

2) 기대효과

- 현장에서 실질적으로 적용 가능한 발달장애인 특성화 연극, 무용, 음악, 국악 교육 프로그램 도출 및 논거 제시
- 충남 발달장애인 대상 문화예술교육 프로그램 운영으로 행복지수 제고 및 정서적 안정감 도모로 삶의 질 향상

3. 연구내용 및 방법

1) 연구범위

공간적 범위

- 충청남도 지역 내

내용적 범위

- 문헌조사 및 분석
 - 국내외 발달장애인 및 문화예술교육 문헌 및 사례 분석
- 충남 발달장애인 문화예술교육 현황 조사 및 분석
- 충남 발달장애인 특성화 문화예술교육 프로그램 모델 개발

2) 연구방법

□ 문헌 및 통계 분석

- 국내외 발달장애인 및 문화예술교육 관련 자료, 문화예술교육 현황, 문화예술교육 지원기관 현황 자료 등을 검토하여 문화예술교육 정책 파악
- 문화예술교육, 문화예술교육 프로그램 관련 보고서 등 검토, 통계자료를 수집 및 분석하여 연구 동향 조사 수행

□ 국내외 사례 조사

- 글로벌 발달장애인 관련 정책 및 법적 근거, 트렌드 등을 파악하고, 문화예술교육 지원사례 분석을 통해 교육프로그램 모델을 개발함으로써 벤치마킹 요소 파악

□ 설문조사/인터뷰 및 전문가 자문위원회

- 충청남도 소재 발달장애인을 대상으로 장애유형, 생애주기, 예술장르(연극, 무용, 음악, 국악 등) 적절한 분류에 따라 설문조사 및 심층인터뷰 수행으로 예술교육 프로그램 방향 등에 대한 의견수렴
- 발달장애인 및 4개 분야(음악, 무용, 연극, 국악)별 전문가 자문위원회 운영으로 발달장애인 예술교육 프로그램 모델 개발

3) 연구수행 절차

- 연구는 국내외 발달장애 문화예술 현황 등 문헌분석 → 설문조사 및 심층인터뷰 → 전문가 자문위원회(5회) → 발달장애 예술교육(음악, 무용, 연극, 국악) 프로그램 모델개발의 단계로 진행

II

장애인 예술교육 관련 정책 및 현황

1 국내·외 법령 및 조례

2 국내·외 정책 현황

3 장애인 관련 현황

II. 장애인 예술교육 관련 정책 및 현황

1. 국내·외 법령 및 조례

가. 장애인 법적 정의

□ 장애인에 대한 법적 정의

○ 장애인의 법적 정의는 장애인 복지법에 의거하여 다음과 같이 이해할 수 있음

<표 1> 장애인복지법 장애인의 정의

「장애인복지법」 제2조 (장애인의 정의 등)

- ① “장애인”이란 신체적·정신적 장애로 오랫동안 일상생활이나 사회생활에서 상당한 제약을 받는 자를 말한다.
- ② 이 법을 적용받는 장애인은 제1항에 따른 장애인 중 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 장애가 있는 자로서 대통령령으로 정하는 장애의 종류 및 기준에 해당하는 자를 말한다.
 - 1. “신체적 장애”란 주요 외부 신체 기능의 장애, 내부기관의 장애 등을 말한다.
 - 2. “정신적 장애”란 발달장애 또는 정신질환으로 발생하는 장애를 말한다.

○ 또한 장애인복지법 시행령 통해, 장애의 종류와 범위를 구분할 수 있으며, 이외, 보건복지부장관령 기준을 통해 장애정도를 구분할 수 있음

<표 2> 장애의 종류 및 기준에 따른 장애인

장애의 종류 및 기준에 따른 장애인

- | | | | | | |
|-----------|--------------|------------|-----------|------------|----------|
| 1. 지체장애인 | 2. 뇌병변장애인 | 3. 시각장애인 | 4. 청각장애인 | 5. 언어장애인 | 6. 지적장애인 |
| 7. 자폐성장애인 | 8. 정신장애인 | 9. 신장장애인 | 10. 심장장애인 | 11. 호흡기장애인 | 12. 간장애인 |
| 13. 안면장애인 | 14. 장루·요루장애인 | 15. 뇌전증장애인 | | | |

□ 발달¹⁾장애인에 대한 법적 정의

- 장애인 유형 중에서는 지적장애인과 자폐성 장애인으로 구분되는 발달장애인에 대한 규정은 「발달장애인법」에 의거하고 있음

<표 3> 장애인복지법 장애인의 정의

「발달장애인 권리보장 및 지원에 관한 법률」 제2조 (정의)	
1.	“발달장애인”이란 「장애인복지법」 제2조1항의 장애인으로서 다음 각 목의 장애인을 말한다.
가.	지적장애인 : 정신 발육이 항구적으로 지체되어 지적 능력의 발달이 불충분하거나 불완전하여 자신의 일을 처리하는 것과 사회생활에 적응하는 것이 상당히 곤란한 사람
나.	자폐성장애인 : 소아기 자폐증, 비전형적 자폐증에 따른 언어·신체표현 자기조절·사회적응 기능 및 능력의 장애로 인하여 일상생활이나 사회생활에 상당한 제약을 받아 다른 사람의 도움이 필요한 사람이다. 그 밖에 통상적인 발달이 나타나지 아니하거나 크게 지연되어 일상생활이나 사회생활에 상당한 제약을 받는 사람으로서 대통령령으로 정하는 사람

- 이외, 장애등급기준에 따르면, 발달장애 지적장애인은 지능지수가 70이하인 장애인을 말함, 자폐성 장애인은 소아청소년 자폐 등 자폐성 장애를 말함

<표 4> 지적장애 등급별 장애기준

장애등급	지적장애 장애정도
1급	지능지수가 35미만인 사람으로 일상생활과 사회생활의 적응이 현저하게 곤란하여 일상 동안 타인의 보호가 필요한 사람
2급	지능지수가 35이상 50미만인 사람으로 일상생활의 단순한 행동을 훈련시킬 수 있고, 어느 정도의 감독과 도움을 받으면 복잡하지 아니하고, 특수기술을 요하지 아니하는 직업을 가질 수 있는 사람
3급	지능지수가 50이상 70이하인 사람으로 교육을 통한 사회적 직업적 재활이 가능한 사람

<표 5> 자폐성 등급별 장애기준

장애등급	자폐성 장애정도
1급	ICD-10 ²⁾ 의 진단기준에 의한 전반성 발달장애로 정상발달의 단계가 나타나지 아니하고 지능지수가 70 이하이며, 기능 및 능력장애로 인하여 GAS ³⁾ 척도 점수가 20이하인 사람
2급	ICD-10의 진단기준에 의한 전반성 발달장애(자폐증)로 정상발달의 단계가 나타나지 아니하고 지능지수가 70이하이며, 기능 및 능력장애로 인하여 GAS 척도 점수가 21~40인 사람
3급	2급과 동일한 특징을 가지고 있으나 지능지수가 71이상이며, 기능 및 능력 장애로 인하여 GAS 척도 점수가 41~50인 사람

1) ‘발달’은 성장에 따른 기능적 발전 과정을 말하는데 대개 일정하고 예측 가능한 양상으로 진행되는 역동적 과정으로 이해할 수 있음.

나. 국내 법령 및 조례

□ 헌법

- 제11조에 따르면, 모든 국민은 법 앞에 평등하며 누구든지 성별·종교 또는 사회적 신분에 의하여 정치적·경제적·사회적·문화적 생활의 모든 영역에 있어서 차별을 받지 아니한다고 명시하고 있음
- 제31조에 따르면, 발달장애인을 포함한 모든 국민은 균등하게 교육받을 권리가 있음을 명시하고 있음

<표 6> 장애인 예술교육 관련 대한민국 헌법 내용

구분	조항 내용
제11조	모든 국민은 법 앞에 평등하다. 누구든지 성별·종교 또는 사회적 신분에 의하여 정치적·경제적·사회적·문화적 생활의 모든 영역에 있어서 차별을 받지 아니한다.
제31조	① 모든 국민은 능력에 따라 균등하게 교육을 받을 권리를 가진다.

출처 : 국가법령정보센터 홈페이지(2022.10.17.검색)

□ 문화기본법

- 제2조(기본원칙)에 따르면, 개인이 문화 표현과 활동에서 차별받지 아니하도록 하고, 문화의 다양성, 자율성과 창조성의 원리가 조화롭게 실현되도록 하는 것을 기본이념으로 명시하고 있음
- 제4조(국민의 권리)에 따르면, 모든 국민은 성별, 종교, 인종, 세대, 지역, 정치적 견해, 사회적 신분, 경제적 지위나 신체적 조건 등에 관계없이 문화 표현과 활동에서 차별을 받지 아니하고 자유롭게 문화를 창조하고 문화 활동에 참여하며 문화를 향유할 권리(이하 “문화권”이라 한다)가 있음을 명시하고 있음

2) ICD-10 : 질병 및 관련 건강 문제의 국제 통계 분류(ICD) 10차 개정판으로, 세계 보건 기구에서 질병과 증상 등을 분류해 놓음.

3) GAS(Global Assessment Scale) : 1976년에 등장한 발달장애 평가 척도로 자폐성 장애의 정도를 평가할 때 사용됨.

<표 7> 장애인 예술교육 관련 문화기본법 내용

구분	조항 내용
제2조 (기본이념)	문화의 가치가 교육, 환경, 인권, 복지, 정치, 경제, 여가 등 우리 사회 영역 전반에 확산될 수 있도록 국가와 지방자치단체가 그 역할을 다하며, 개인이 문화 표현과 활동에서 차별받지 아니하도록 하고, 문화의 다양성, 자율성과 창조성의 원리가 조화롭게 실현 되도록 하는 것을 기본이념으로 한다.
제4조 (국민의 권리)	모든 국민은 성별, 종교, 인종, 세대, 지역, 정치적 견해, 사회적 신분, 경제적 지위나 신체적 조건 등에 관계없이 문화 표현과 활동에서 차별을 받지 아니하고 자유롭게 문화를 창조하고 문화 활동에 참여하며 문화를 향유할 권리(이하 “문화권”이라 한다)를 가진다. <개정 2017. 11. 28.>

출처 : 국가법령정보센터 홈페이지(2022.10.17.검색)

□ 문화예술진흥법

- 제15조의2(장애인 문화예술 활동의 지원)에 따르면, 국가 및 지방자치단체는 장애인의 문화예술 교육의 기회를 확대하고 장애인의 문화예술 활동을 장려·지원하기 위하여 관련 시설을 설치하는 등 필요한 시책을 강구하도록 명시하고 있음

<표 8> 장애인 예술교육 관련 문화예술진흥법 내용

구분	조항 내용
제15조의2	① 국가 및 지방자치단체는 장애인의 문화예술 교육의 기회를 확대하고 장애인의 문화예술 활동을 장려·지원하기 위하여 관련 시설을 설치하는 등 필요한 시책을 강구하여야 한다. ② 국가 및 지방자치단체는 장애인의 문화적 권리를 증진하기 위하여 장애인의 문화예술 사업과 장애인 문화예술단체에 대하여 경비를 보조하는 등 필요한 지원을 할 수 있다. <본조신설 2008. 1. 17.>

출처 : 국가법령정보센터 홈페이지(2022.10.17.검색)

□ 문화예술교육 지원법(약칭 : 문화예술교육법)

- 제3조(문화예술교육의 기본원칙)에 따르면, 모든 국민은 나이, 성별, 장애, 사회적 신분, 경제적 여건, 신체적 조건, 거주지역 등에 관계없이 자신의 관심과 적성에 따라 평생에 걸쳐 문화예술을 체계적으로 학습하고 교육의 기회를 균등하게 보장받을 수 있음을 명시하고 있음

- 제5조의2(국가 및 지방자치단체의 책무)에 따르면, 국가 및 지방자치단체는 저소득층, 장애인 등 사회적 배려대상자에게 균등한 문화예술교육 기회를 보장하여 문화예술적 소질과 역량을 발휘할 수 있도록 필요한 정책을 수립·실시하여야 함을 명시하고 있음

<표 9> 장애인 예술교육 관련 문화예술교육 지원법 내용

구분	조항 내용
제3조 (문화예술교육의 기본원칙)	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.
제5조의2 (국가 및 지방자치단체의 책무)	③ 국가 및 지방자치단체는 저소득층, 장애인 등 사회적 배려대상자에게 균등한 문화예술교육 기회를 보장하여 문화예술적 소질과 역량을 발휘할 수 있도록 필요한 정책을 수립·실시하여야 한다.

출처 : 국가법령정보센터 홈페이지(2022.10.17.검색)

□ 문화다양성의 보호와 증진에 관한 법률

- 제3조(국가 및 지방자치단체의 책무)에 따르면, 국가와 지방자치단체는 국적·민족·인종·종교·언어·지역·성별·세대 등에 따른 문화적 차이를 이유로 문화적 표현과 문화예술 활동의 지원이나 참여에 대한 차별을 하여서는 아니 됨을 명시하고 있음
- 제4조(사회구성원의 권리와 책무)에 따르면, 모든 사회구성원은 문화적 표현의 자유와 권리를 가지며, 다른 사회구성원의 다양한 문화적 표현을 존중하고 이해하기 위하여 노력해야 함을 명시하고 있음

<표 10> 장애인 예술교육 관련 문화다양성의 보호와 증진에 관한 법률 내용

구분	조항 내용
제3조 (국가 및 지방자치단체의 책무)	③ 국가와 지방자치단체는 국적·민족·인종·종교·언어·지역·성별·세대 등에 따른 문화적 차이를 이유로 문화적 표현과 문화예술 활동의 지원이나 참여에 대한 차별을 하여서는 아니 된다.
제4조 (사회구성원의 권리와 책무)	모든 사회구성원은 문화적 표현의 자유와 권리를 가지며, 다른 사회구성원의 다양한 문화적 표현을 존중하고 이해하기 위하여 노력하여야 한다.

출처 : 국가법령정보센터 홈페이지(2022.10.17.검색)

□ 예술인복지법

- 제4조(국가 및 지방자치단체의 책무 등)에 따르면, 국가와 지방자치단체는 예술인이 지역, 성별, 연령, 인종, 장애, 소득 등에 따른 차별 없이 예술 활동에 종사할 수 있도록 시책을 마련하여야 한다고 명시하고 있음

<표 11> 장애인 예술교육 관련 예술인복지법 내용

구분	조항 내용
제4조 (국가 및 지방자치단체의 책무 등)	② 국가와 지방자치단체는 예술인이 지역, 성별, 연령, 인종, 장애, 소득 등에 따른 차별 없이 예술 활동에 종사할 수 있도록 시책을 마련하여야 한다.

출처 : 국가법령정보센터 홈페이지(2022.10.17.검색)

□ 문화산업진흥 기본법(약칭 : 문화산업법)

- 제3조(국가와 지방자치단체의 책임)에 따르면, 국가와 지방자치단체는 문화산업의 진흥을 위한 각종 시책을 수립·시행함에 있어서 장애인이 관련 활동에 참여할 수 있도록 「장애인차별금지 및 권리구제 등에 관한 법률」 제4조에 따른 정당한 편의 제공을 위하여 노력하여야 한다고 명시하고 있음

<표 12> 장애인 예술교육 관련 문화산업진흥 기본법 내용

구분	조항 내용
제3조 (국가와 지방자치단체의 책임)	③ 국가와 지방자치단체는 문화산업의 진흥을 위한 각종 시책을 수립·시행함에 있어서 장애인이 관련 활동에 참여할 수 있도록 「장애인차별금지 및 권리구제 등에 관한 법률」 제4조에 따른 정당한 편의 제공을 위하여 노력하여야 한다. <신설 2011.05.25.>

출처 : 국가법령정보센터 홈페이지(2022.10.17.검색)

□ 장애인복지법

- 제3조(기본이념)에 따르면, 장애인복지의 기본이념은 장애인의 완전한 사회 참여와 평등을 통하여 사회통합을 이루는 데에 있음을 명시하고 있음
- 제4조(장애인의 권리)에 따르면, 장애인은 국가·사회의 구성원으로서 정치·경제·사회·문화, 그 밖의 모든 분야의 활동에 참여할 권리를 가짐을 명시하고 있음

- 제8조(차별금지 등)에 따르면, 누구든지 장애를 이유로 정치·경제·사회 문화 생활의 모든 영역에서 차별을 받지 아니하고, 누구든지 장애를 이유로 정치·경제·사회·문화생활의 모든 영역에서 장애인을 차별하여서는 아니 됨을 명시하고 있음
- 제28조(문화환경 정비 등)에 따르면, 국가와 지방자치단체는 장애인의 문화생활, 체육활동 및 관광활동에 대한 장애인의 접근을 보장하기 위하여 관련 시설 및 설비, 그 밖의 환경을 정비하고 문화생활, 체육활동 및 관광활동 등을 지원하도록 노력해야 함을 명시하고 있음

<표 13> 장애인 예술교육 관련 장애인복지법 내용

구분	조항 내용
제3조(기본이념)	장애인복지의 기본이념은 장애인의 완전한 사회 참여와 평등을 통하여 사회통합을 이루는 데에 있다.
제4조(장애인의 권리)	② 장애인은 국가·사회의 구성원으로서 정치·경제·사회·문화, 그 밖의 모든 분야의 활동에 참여할 권리를 가진다.
제8조(차별금지 등)	① 누구든지 장애를 이유로 정치·경제·사회·문화 생활의 모든 영역에서 차별을 받지 아니하고, 누구든지 장애를 이유로 정치·경제·사회·문화 생활의 모든 영역에서 장애인을 차별하여서는 아니 된다.
제28조(문화환경 정비 등)	국가와 지방자치단체는 장애인의 문화생활, 체육활동 및 관광활동에 대한 장애인의 접근을 보장하기 위하여 관련 시설 및 설비, 그 밖의 환경을 정비하고 문화생활, 체육활동 및 관광활동 등을 지원하도록 노력하여야 한다.

출처 : 국가법령정보센터 홈페이지(2022.10.17.검색)

□ 발달장애인 권리보장 및 지원에 관한 법률(약칭 : 발달장애인법)

- 제1조(목적)에 따르면, 발달장애인의 의사를 최대한 존중하여 그들의 생애주기에 따른 특성 및 복지 욕구에 적합한 지원과 권리옹호 등이 체계적이고 효과적으로 제공될 수 있도록 필요한 사항을 규정함으로써 발달장애인의 사회참여를 촉진하고, 권리를 보호하며, 인간다운 삶을 영위하는 데 이바지함을 목적으로 한다고 명시하고 있음
- 제4조(국가와 지방자치단체의 책무)에 따르면, 국가와 지방자치단체는 발달장애인이 장애로 인하여 차별을 받는 등 권리가 침해받지 아니하도록 권익옹호에 필요한 지원을 실시하여야 함을 명시하고 있음
- 제10조(의사소통지원)에 따르면, 행정안전부장관은 국가와 지방자치단체의 민원담당 직원이 발달장애인과 효과적으로 의사소통할 수 있도록 의사소통 지침을 개발하고 필요한 교육을 실시하여야 함을 명시하고 있음
- 제27조(문화·예술·여가·체육 활동 등 지원)에 따르면, 국가와 지방자치단체는 발달장애인이 영화, 전시관, 박물관 및 국가·지방자치단체 등이 개최하는 각종 행사 등을 관람·참여·향유할 수 있도록 발달장애인을 지원할 수 있음을 명시하고 있음

<표 14> 장애인 예술교육 관련 발달장애인법 내용

구분	조항 내용
제1조(목적)	이 법은 발달장애인의 의사를 최대한 존중하여 그들의 생애주기에 따른 특성 및 복지 욕구에 적합한 지원과 권리옹호 등이 체계적이고 효과적으로 제공될 수 있도록 필요한 사항을 규정함으로써 발달장애인의 사회참여를 촉진하고, 권리를 보호하며, 인간다운 삶을 영위하는 데 이바지함을 목적으로 한다.
제4조 (국가와 지방자치단체의 책무)	③ 국가와 지방자치단체는 발달장애인이 장애로 인하여 차별을 받는 등 권리가 침해받지 아니하도록 권익옹호에 필요한 지원을 실시하여야 한다.
제10조(의사소통지원)	③ 행정안전부장관은 국가와 지방자치단체의 민원담당 직원이 발달장애인과 효과적으로 의사소통할 수 있도록 의사소통 지침을 개발하고 필요한 교육을 실시하여야 한다.
제27조 (문화·예술·여가·체육 활동 등 지원)	① 국가와 지방자치단체는 발달장애인이 영화, 전시관, 박물관 및 국가·지방자치단체 등이 개최하는 각종 행사 등을 관람·참여·향유할 수 있도록 발달장애인을 지원할 수 있다.

출처 : 국가법령정보센터 홈페이지(2022.10.17.검색)

□ 장애인차별금지 및 권리구제 등에 관한 법률

- 제24조(문화·예술활동의 차별금지)에 따르면, 국가와 지방자치단체 및 문화·예술사업자는 장애인이 문화·예술활동에 참여할 수 있도록 정당한 편의를 제공하여야 하며 국가 및 지방자치단체는 장애인이 문화·예술시설을 이용하고 문화·예술활동에 적극적으로 참여할 수 있도록 필요한 시책을 강구하여야 함을 명시하고 있음

<표 15> 장애인차별금지 및 권리구제 등에 관한 법률 내용

구분	조항 내용
제24조 (문화·예술활동의 차별금지)	② 국가와 지방자치단체 및 문화·예술사업자는 장애인이 문화·예술활동에 참여할 수 있도록 정당한 편의를 제공하여야 한다. ③ 국가 및 지방자치단체는 장애인이 문화·예술시설을 이용하고 문화·예술활동에 적극적으로 참여할 수 있도록 필요한 시책을 강구하여야 한다.

출처 : 국가법령정보센터 홈페이지(2022.10.17.검색)

□ 장애인인권헌장

- 제1조에 따르면, 장애인은 모든 인간이 누리는 기본인권을 당연히 누려야 하며 그 인격의 존엄성은 충분히 존중되어야 한하며 장애인이라는 이유로 같은 시대의 같은 사회의 다른 사람이 누리는 권리, 명예, 특전이 거부되거나 제한되어서는 안 된다고 명시하고 있음
- 제7조에 따르면, 국가가 수립하고 시행하는 사회, 경제, 교육, 문화 등 제반분야의 정책과 교통, 교육, 문화 등 각종 시설에 장애인들이 가지고 있는 특수한 필요와 상황이 반드시 감안되어야 한다고 명시하고 있음

<표 16> 장애인인권헌장 내용

구분	조항 내용
제1조	장애인은 모든 인간이 누리는 기본인권을 당연히 누려야 하며 그 인격의 존엄성은 충분히 존중되어야 한다. 장애인이라는 이유로 같은 시대의 같은 사회의 다른 사람이 누리는 권리, 명예, 특전이 거부되거나 제한되어서는 아니 된다.
제7조	국가가 수립하고 시행하는 사회, 경제, 교육, 문화 등 제반분야의 정책과 교통, 교육, 문화 등 각종 시설에 장애인들이 가지고 있는 특수한 필요와 상황이 반드시 감안되어야 한다.

출처 : 국가법령정보센터 홈페이지(2022.10.17.검색)

□ 장애인 등에 대한 특수교육법 시행령

- 제22조(특수학교 및 특수학급에 두는 특수교육교원의 배치기준)법에 따르면, 배치하는 특수교육 담당 교사는 학생 4명마다 1명으로 함. 다만, 도시와 농촌·산촌·어촌 교육의 균형발전, 특수교육 지원센터의 운영현황 및 특수교육대상자의 지역별 분포 등을 고려하여 특별시·광역시·도·특별자치도별 교사는 교육부장관이, 단위학교·학급별 교사는 해당 교육감 또는 교육장이 배치기준의 50%의 범위에서 가감하여 배치할 수 있음

<표 17> 장애인 등에 대한 특수교육법 시행령

구분	조항 내용
제25조 (보조인력)	① 교육감은 동법 제28조제3항에 따라 각급 학교의 장이 특수교육 대상자를 위한 보조인력을 원활하게 제공할 수 있도록 보조인력 수급에 관한 계획의 수립, 보조인력의 채용·배치 등 보조인력의 운영에 필요한 업무를 수행함 ② 교육감 또는 교육장은 보조인력의 자질 향상을 위하여 특수교육에 관한 연수를 실시하여야 함 ③ 보조인력의 역할 및 자격은 교육부령으로 정하고, 그 밖에 운영 방법에 관한 세부 사항은 교육감이 정하여 고시함

출처 : 국가법령정보센터 홈페이지(2022.10.20.검색)

다. 충청남도 조례

□ 발달장애인 권리보장 및 지원에 관한 조례

- 충청남도에 거주하는 발달장애인의 권리보장과 자립지원에 필요한 사항을 규정함으로써 발달장애인의 인간다운 삶과 권리의 증진에 이바지함을 목적으로 함
- 해당 조례 충청남도 자체를 비롯하여 아산시, 논산시, 예산군, 태안군에서도 발달장애인 권리보장 및 지원에 관한 조례를 제정하여 시행하고 있음

<표 18> 아산시 「발달장애인 권리보장 및 지원에 관한 조례」

구분	조항 내용
제2조 (정의)	3. “발달장애인 종합복지서비스(이하 “종합복지서비스” 라 한다)”란 국가, 지방자치단체 및 민간부문의 도움을 필요로 하는 발달장애인에게 상담·재활·치료·의료·교육·훈련·고용·여가 등 복지시설의 이용을 제공하여 인간다운 삶을 누릴 수 있도록 제도적으로 지원하는 것을 말한다. ※ 논산시, 예산군, 태안군 「발달장애인 권리보장 및 지원에 관한 조례」와 유사함

출처 : 국가법령정보센터(2023.01.09. 인출)

□ 장애인 문화예술 활동 지원에 관한 조례

- 「문화예술진흥법」과 「장애인차별금지 및 권리구제 등에 관한 법률」에 따라 충청남도에 거주하는 장애인의 문화예술활동을 육성하기 위하여 그 지원에 관한 사항을 정함을 목적으로 함
- 해당 조례 충청남도 자체를 비롯하여 아산시, 서산시에서도 장애인 문화예술 활동 지원에 관한 조례를 제정하여 시행하고 있음

<표 19> 아산시 「장애인 문화예술 활동 지원에 관한 조례」

구분	조항 내용
제2조 (정의)	1. “장애인 문화예술인”이란 「장애인복지법」 제32조에 따라 등록된 아산시에 거주하는 장애인으로써 문화예술 활동을 하고 있는 사람을 말한다. 2. “문화예술”이란 「문화예술진흥법」 제2조제1항제1호에 따른 문학, 미술(응용미술을 포함한다.), 음악, 무용, 연극, 영화, 연예, 국악, 사진, 건축, 어문, 출판 및 만화를 말한다. ※ 서산시 「장애인 문화예술 활동 지원에 관한 조례」와 유사함

출처 : 국가법령정보센터(2023.01.09. 인출)

□ 장애인 평생교육 지원에 관한 조례

- 「평생교육법」 제5조에 따라 충청남도에 거주하는 장애인의 일상생활, 사회생활 및 직업생활, 여가·문화생활에 필요한 평생교육 지원에 관한 사항을 규정함으로써 장애인의 평생학습권 보장과 자립 및 사회참여를 촉진하고 건강한 복지사회 구현에 이바지함을 목적으로 함
- 해당 조례 충청남도 자체를 비롯하여 공주시, 당진시, 아산시, 천안시에서도 장애인 평생교육 지원에 관한 조례를 제정하여 시행하고 있음

<표 20> 아산시 「장애인 평생교육 지원 조례」

구분	조항 내용
제2조 (정의)	2. “장애인 평생교육”이란 장애인을 대상으로 학교의 정규교육과정을 제외한 학력보완 교육, 성인 문자해독교육, 직업능력 향상교육, 인문교양교육, 문화예술교육, 시민참여 교육 등을 포함하는 모든 형태의 조직적인 교육활동을 말한다. ※ 공주시, 당진시, 천안시 「장애인 평생교육 지원 조례」와 유사함

출처 : 국가법령정보센터(2023.01.09. 인출)

<표 21> 충청남도 시군별 발달장애인 관련 조례 제정 여부

구분		천안	공주	보령	아산	서산	논산	계룡	당진	금산	부여	서천	청양	홍성	예산	태안
발달장애인 권리보장 및 지원에 관한 조례	권리 보장	-	-	-	●	-	●	-	-	-	-	-	-	-	●	●
장애인 문화예술 활동지원에 관한 조례	문화 예술	-	-	-	●	●	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
장애인 평생교육 지원에 관한 조례	평생 교육	●	●	-	●	-	-	-	●	-	-	-	-	-	-	-

출처 : 국가법령정보센터 홈페이지(2023.01.09. 기준)

□ 장애인 문화예술 지원사업 현황

- 한국장애인문화예술원 기준, 2022년 장애인 문화예술 지원사업은 전국적으로 총 675건의 지원신청이 접수되었고, 심의를 통해 총 219건 (4,145백만원)이 선정됨
- 지역별 선정 결과, 서울시가 242건의 신청 건 중 93건을 선정하여 가장 높은 선정 비율을 보이며, 경기도가 153건 중 45건을 선정하여 두 번째로 높은 비율을 보임

- 충청남도는 2022년 장애인 문화예술 지원사업에 16건의 신청 건 중 3건을 선정하여 18.75%로 나타남
- 전국 행정구역(시·군) 대비 충청남도의 선정 건수가 적다고 할 수는 없지만, 충청남도의 지역 규모와 보유한 인프라에 비해 장애인 문화예술 지원실정 부족함

<표 22> 2022년 장애인 문화예술 지원사업 현황

(단위 : 건, 원)

구분	사업유형	지원건수	선정건수	선정률	선정액	비고
창작 기반	장애예술 연구지원	42	10	24%	125,000,000	
	장애인 문화예술 동호회 지원	44	12	27%	100,000,000	
창작 활동	예술창작 활동 지원	261	121	46%	1,700,000,000	
	국제교류 지원	30	16	53%	520,000,000	
향유 활동	문화예술 교육 프로그램 지원	128	27	21%	700,000,000	
	문화예술 향유 프로그램 지원	170	33	19%	1,000,000,000	
계		675	219	32%	4,145,000,000	

출처 : 한국장애인문화예술원

<표 23> 2022년 장애인 문화예술 지역별 선정 결과

(단위 : 건, %)

지역	서울	경기	인천	강원	경남	경북	광주	대구	대전	부산	세종	울산	전남	전북	제주	충남	충북	합계	
신청 건수	242	150	17	15	25	14	24	23	14	38	3	9	18	39	13	16	15	675	
비율	61%			39%															100%
선정 건수	93	45	4	7	8	3	6	10	6	10	0	3	5	8	3	3	5	219	
비율	65%			35%															100%

출처 : 한국장애인문화예술원

라. 국외 법령 및 조례

1) 미국

□ 미국 장애인교육법(The Individuals with Disabilities Education Act : IDEA)

○ 장애인교육법은 1975년 최초로 제정된 법이며, 장애 판정을 받은 아이들이 미국 어디에서나 적절한 무상공립교육(FAPE)과 특수교육 및 관련 서비스를 받을 수 있도록 규정한 법임

- 장애인교육법에서 분류한 장애의 유형은 13가지이며, 여기에 해당하는 3세~21세의 학생이 서비스를 받을 수 있는 대상자가 될 수 있음

<표 24> 장애인교육법 장애 분류

IDEA의 장애 분류

1. Autism 자폐/자폐스펙트럼 장애
2. Blindness & Deafness (have both) 시-청각 장애
3. Emotional disturbance 정서장애
4. Hearing impairment 청각장애
5. Intellectual disability 지적장애
6. Multiple disabilities 복합장애
7. Orthopedic impairment 신체장애
8. Other health impairment (ex: ADHD, Epilepsy and etc.) 기타 건강장애
9. Specific learning disability (such as dyslexia, dyscalculia, dysgraphia and other learning issues) 학습장애
10. Speech or language impairment 언어장애
11. Traumatic brain injury 외상에 의한 뇌손상
12. Deafness 청각장애(농)
13. Visual impairment, including blindness 시각장애 (맹 포함)

출처 : 세계법제정보센터(2022.10.26. 인출)

□ 미국 장애인법(Americans with Disabilities Act: ADA)

- 미국은 1990년 장애인의 인권보장을 위하여 장애인법을 제정하였으며, 이 법은 다른 국가들의 장애인차별금지법 제정에 있어 모델로 작용함
- 미국 장애인법은 직업, 학교, 교통, 일반 대중에게 개방된 모든 공공 및 개인 장소에서 장애인에 대한 차별을 금지하는 내용을 담은 민법임
 - 제1장(고용), 제2장(공공서비스), 제3장(민간운영) 공공편의시설 및 서비스 제4장(전기통신)로 나누어 각 분야에서 장애로 인해 차별받는 것을 보호하기 위한 방안을 제시하고 있음

<표 25> 장애인법 조항 내용

구분	조항 내용
제2장	<ul style="list-style-type: none"> • (고용) 15인 이상 25인 미만의 종업원을 고용하는 고용주에게 구직절차, 고용, 진급, 퇴직, 보상, 직업훈련, 고용에 수반되는 기타 조건이나 특전에 있어서 직무를 수행하는 본질적인 기능을 가진 자격이 있는 장애인을 차별하는 것은 금지되어 있음
제3장	<ul style="list-style-type: none"> • (공공서비스: 주 정부 및 지방 정부) 교통편의시설과 공공서비스는 모든 범위의 시설에서 장애를 가진 사람이 차별을 받지 않도록 보호하여야 한다는 것으로 여기서 공공기관이란 주나, 지방정부, 정부의 대행기관, 국유철도 등을 말함
제4장	<ul style="list-style-type: none"> • (개인단체가 운영하는 공공 숙박시설 및 서비스) 이 조항은 민간업체가 운영하는 공공편의시설 장소는 ① 장애를 가진 개인이나 그 계층에 속하는 사람들을 추려내는 경향이 있는 자격구분의 제시 ② 공공성 편의시설 장소의 운영에 있어서 적절한 변경이나 임기응변의 조치를 못하는 것 ③ 공공성 시설에 필요한 보조적 시설이나 서비스 제공을 못하는 것 ④ 공공성 시설, 장소에 있어서 별로 큰 어려움이나 큰비용이 걸리지 않고 쉽게 할 수 있는 건축상의 혹은 통신상의 장벽을 제거하지 못하는 일 ⑤ 건물상 혹은 통신상의 장벽을 제거하는 것이 용이하지 못할 때에 대안을 마련하여 장애를 가진 사람의 편의를 봐주는 방안을 마련하지 못하는 등의 차별하는 것을 금지함
제5장	<ul style="list-style-type: none"> • (전기통신 서비스) ① 청각장애나 언어장애를 가진 사람들을 위한 전화통신 릴레이 서비스를 마련해야 함 ② 연방정부의 어떤 기관이나 그 대행기관에 의해서 전적으로 혹은 일부만이라도 제작되든지 돈을 받는 공공서비스에 관한 텔레비전 성명은 이러한 성명의 음성내용이 폐쇄성 자막화되어야 한다고 명시되어 있음

출처 : 세계법제정보센터(2022.10.26. 인출)

□ 미국 재활법(Rehabilitation Act)

- 재활법은 연방정부가 지원하는 프로그램 또는 활동에서도 장애를 이유로 차별이 발생하는 것을 금지하고 있음
- 재활법의 일부인 제504조에 따라 공립 학교는 장애가 있는 모든 학생에게 장애의 특성 또는 심각성과 관계없이 ‘적절한 무료 공공 교육(FAPE)’ 을 제공할 의무에 대해 명시함

<표 26> 재활법 조항 내용

구분	조항 내용
제504조	• (장애의 정의) 장애를 하나 이상의 주요 일상 활동에 상당한 제약을 주는 신체 또는 정신적 결함으로 정의하고 있으며, 장애에 대한 이러한 정의는 광범위하게 해석함
	• (내용) 조직과 고용주가 장애인을 배제하거나 차별하는 것을 금지하며, 프로그램 혜택과 서비스를 받을 동등한 기회, 장애인의 권리를 보장함

출처 : 세계법제정보센터(2022.10.26. 인출)

□ 미국 사회보장법(Social Security Act)

- 사회보장법은 개인과 가족의 물질적인 필요를 충족시키고 노인과 장애인들을 보호하는 것을 목표로 하는 복지제도임
- 사회보장법은 은퇴보험, 장애인보험, 노인·장애인·말기 신장질환 환자를 위한 의료보험, 처방약 혜택, 재향 군인 복지, 실업급여, 저소득층을 위한 임시 지원, 푸드스탬프(저소득층을 대상으로 식료품 구입비용을 지원), 아동 복지 서비스 등을 명시하고 있음

<표 27> 미국 사회보장 목적

구분	조항 내용
제100조	개인과 가족의 물질적 필요를 제공하기 위함
	저축을 소진할 수 있는 질병 비용으로부터 노인 및 장애인을 보호하기 위함
	가족을 함께 유지하기 위함
	아이들이 건강하고 안전하게 성장할 수 있는 기회를 제공하기 위함

출처 : 세계법제정보센터(2022.10.26. 인출)

□ 미국 발달장애지원 및 권리장전(Development Disabilities Assistance and Bill of Rights Act)

○ 발달장애지원 및 권리장전법은 발달장애가 있는 사람과 가족을 지원하고 그들의 삶을 향상시키기 위한 기본 법률임

- 발달장애지원 및 권리장전법에 규정된 발달장애 5가지 조건은 ① 장애의 정도 [심각 또는 중증], ② 발생연령 [22세 이전], ③ 만성여부 [무기한 지속], ④ 기능적 제한의 범위 [7가지 주요 생활 활동영역 중 셋 또는 그 이상], ⑤ 지원정도 [장기적인 다양한 서비스의 필요성]으로 구분함

<표 28> 미국 발달장애지원 및 권리장전법의 발달장애 정의

구분	조항 내용
발달장애 정의	① 심각한 선천적인 장애로 정신 또는 지체장애. 정신 및 지체장애의 혼합이 원인 ② 22세 이전에 나타남 ③ 무기한 지속적으로 나타남 ④ 자조기술, 수용 및 표현 언어, 학습, 이동성, 자기지시, 독립적 생활능력, 경제적인 자급자족과 같은 주요한 생활영역 중 3가지 혹은 그 이상의 영역에서 상당한 기능적 제한을 보임 ⑤ 평생 또는 장기간에 걸쳐 개별적으로 계획되고 조정된 특수한 지원, 간학문적이거나 포괄적인 지원, 개별화된 지원, 또는 다른 형태의 지원에 대한 개별적 요구를 반영함

출처: 미국 보건복지부 홈페이지. (2022.10.26. 인출)

2) 영국

□ 영국 평등법(Equality Act 2010)

- 영국은 1970년 동일임금법, 1975년 성차별금지법, 1976년 인종관계법, 1995년 장애인차별금지법 및 종교 및 신념, 성적 지향, 연령을 이유로 한 고용차별을 규제하는 규정을 하나의 법률로 통일하여 2010년 평등법을 제정함
- 평등법은 연령, 장애, 성전환, 혼인과 생활동반 여부, 임신과 모성, 인종, 종교와 신념, 성별, 성적 지향의 9가지 특성을 차별로부터 보호받는 특성으로 규정함
 - 주된 내용은 영국에서 개인의 부당한 처우로부터 보호하는 차별금지규정과 보다 더 공정하고 평등한 사회를 증진하기 위한 규정들임

<표 29> 영국 평등법 조항 내용

구분	조항 내용
제15조1항	장애로부터 비롯된 이유로 인해 불리하게 대우한 경우, 이러한 불이익 처분이 합법적인 목적을 이루기 위해 필요한 적절한 수단임을 입증하지 못한다면, 장애로부터 비롯된 차별에 해당함
제15조2항	그러나, 장애가 있음을 알지 못했거나 예상할 수 있다고 보기 어려운 상황임을 입증한다면 제15조1항을 적용하지 않는다

출처: 세계법제정보센터(2022.10.26. 인출)

□ 영국 정신능력법(Equality Act 2010)

- 정신능력법은 16세 이상의 잉글랜드 및 웨일스 거주자에게 적용되며, 본인을 위한 모든 또는 일부 의사결정을 할 수 없는 국민의 돌봄, 치료 및 지원에 관련된 모든 사람에게 적용됨
 - 이 법을 통해 의사결정능력 장애인의 자기결정의 촉진과 자기결정권 행사에서의 취약성을 보완하는 것을 우선적 목적으로 함
 - 정신능력법은 현재 시점에서는 의사결정을 할 수 있는 개인의 경우 향후 정신적 능력의 부족으로 의사결정이 어려워질 수 있는 미래의 상황을 고려하여 미래의 의사결정을 계획할 수 있도록 함
- 정신적 능력의 결여 여부가 의사결정능력 장애인의 삶에서 매우 중요한 역할을 하는데, 정신능력법은 정신적 능력 판단에서 준수하여야 할 주요 원칙을 제1조에서 제시하고 있음

<표 30> 영국 정신능력법 제1조

구분	조항 내용
제1조2항	개인은 정신적 역량이 부족하다고 확정되지 않는 한, 정신적 역량을 갖고 있다고 가정한다
제1조3항	개인은 그 사람을 돕기 위한 모든 현실적인 대안들이 실패하지 않는 한 의사결정을 할 수 없는 사람으로 대우받지 않아야 한다
제1조4항	현명하지 않은 결정을 했다고 해서 의사결정능력이 없다고 간주 되어서는 안 된다
제1조5항	정신적 능력이 부족한 개인을 위해 또는 그 사람을 대리하여 이 법과 관련하여 행해지는 모든 행위와 결정은 그 사람의 최선의 이익을 위한 것이어야 한다
제1조6항	의사결정을 대신할 때 그 개인의 권리와 행동의 자유가 덜 제한되는 방식으로 의사결정을 해야 한다

출처: 세계법제정보센터(2022.10.26. 인출)

3) 프랑스

□ 쇼시법(Chossy, 1996)

- 프랑스 장애의 개념은 1957년 장애 근로자의 직업적 분류 과정에서 처음 등장하였고, 1975년 장애인지원법 제정으로 장애인의 기본권에 대한 인정이 이루어지면서 프랑스는 장애 분야를 단일화하고 장애 지원체계를 구축하기 시작함
- 프랑스는 1996년 제정된 「쇼시법」은 1992년부터 발달장애 단체들에 의해 지속적으로 건의되어오던 발달장애의 법적 인정이 현실화한 것으로, 자폐증(autisme)이 하나의 특수한 장애(handicap)로 인정받게 되면서 (1) 언어·비언어 커뮤니케이션 및 (2) 사회적 상호작용이 제한되거나 (3) 전형적인 행동·관심·활동에서 심각한 지체가 있는 경우를 발달장애로 간주하고 있음
 - 신경발달적 장애인 ‘자폐성 스펙트럼(TSA)’은 ‘발달을 방해하는 장애(TED)’의 하나로, 프랑스에서는 ‘자폐성 스펙트럼 장애(TSA)’가 ‘발달을 방해하는 장애(TED)’로 대체하거나 같은 임상 단위로 표현됨
- 특히, 제2조에는 “모든 발달장애인은 나이에 상관없이 그들의 특별한 욕구와 어려움을 고려한 보장의 혜택을 받는다. 이러한 보장은 장애인의 나이와 상태에 적합하도록 교육적이거나, 학습적이거나, 치료적이거나, 사회적인 것일 수 있다.”라고 규정함으로써 발달장애인에 대한 국가의 책임을 명문화함
- 그러나 장애 개념에 대한 구체적인 법적 근거가 여전히 미흡하고 표준화된 장애 정의의 부재에 대한 비판이 제기되면서 2005년 「바법」이 제정되었으며, 현재까지 장애인복지의 핵심 법안으로 기능함

<표 31> 프랑스 「쇼시법」 내용

구분	조항 내용
제2조	모든 발달장애인은 나이에 상관없이 그들의 특별한 욕구와 어려움을 고려한 보장의 혜택을 받는다. 이러한 보장은 장애인의 나이와 상태에 적합하도록 교육적이거나, 학습적이거나, 치료적이거나, 사회적인 것일 수 있다.

출처 : Légifrance(2022.11.09. 번역 인출)

□ 바법(Bas, ‘장애인의 평등한 권리, 기회, 참여 및 시민권에 관한 법’ , 2005)

- 「바법」 제정은 장애의 정의, 장애인 서비스의 개념, 정책 및 서비스 전달체계 전반을 재구성하는 계기가 됨
 - 어떤 원인이나 성질의 결핍이든, 나이와 삶의 형태에 상관없이 장애인의 보편적 권리를 보장하고, 장애로 인한 결과에 대해 개별화된 보상이 강조되었으며, 장애인의 개별화된 보상과 삶의 계획(Projet de vie)에 대한 지원 강화를 담고 있음
- 「바법」을 통해 프랑스의 장애에 대한 법률적 정의는 “환경 내에서 갖게 되는 모든 활동상의 한계 및 사회생활 참여의 제한을 초래하거나 여러 신체적, 감각적, 인지적, 인식적, 정신적 기능의 지속적이고 심각한 혹은 영구적인 변형 및 손상, 다중장애, 건강기능의 장애” 로 규정됨
 - 의료적 측면의 기능적 장애들에만 국한되는 것이 아니라, 활동의 제한과 제약을 초래하는 환경적 요소, 사회적 참여의 상호작용도 고려하고 있음

<표 32> 프랑스 「바법」 내용

구분	조항 내용
제2조	② 모든 장애인은 전체 국가 공동체의 연대에 대한 권리를 가지며, 이 의무로 인해 모든 시민에게 인정된 기본권에 대한 접근과 시민권의 완전한 행사를 보장합니다.
제11조	장애인은 장애의 원인과 성격, 연령 또는 생활 방식에 관계없이 장애의 결과에 대한 보상을 받을 자격이 있습니다. '이 보상은 보육, 학교 교육, 교육, 교육, 직업 통합, 시민권 및 자율성 능력의 완전한 행사, 서비스 제공의 개발 또는 적용에 필요한 가정 또는 직장 준비 측면에서 그의 필요를 충족시키는 것으로 구성됩니다. (후략)

출처 : Légifrance(2022.11.09. 번역 인출)

4) 독일

□ 독일 장애인평등법(장애인동등지위법)

- 세계대전 이후 독일에서는 장애인정책과 관련한 다양한 법령들이 제정·공표되었으며 특히 1961년 ‘연방사회구제법’, 1974년 ‘중증장애인법’, 1981년 ‘학교법’, 2000년 ‘중증장애인의 실업해소에 관한 법’, 2001년 ‘장애인의 재활 및 참여에 관한 법’ 등이 대표적인 법률에 해당함
- 초기 관련 법률은 장애인을 사회적 약자로 분류하고 있으며, 이들에 대한 국가적 시혜 또는 사회연대적 시혜를 수단으로 장애인을 빈곤, 실업, 사망 등의 사회적 위험으로부터 보호하고자 하는 것을 목적으로 함
- 하지만 1990년대 중반 이후, 장애인은 더 이상 복지 정책의 대상으로 간주하기보다는 자기결정권과 참여권을 가진 동등한 권리의 소유자인 일반시민으로 보기 시작함
- 이에 따라 장애인들도 비장애인과 동일한 차원에서 사회생활에 참여할 수 있도록 하고, 이를 위해 장애인의 사회생활에 대한 자발적 참여와 기회의 평등을 저해하는 사회적 장애물을 제거하는 것이 강조됨

<표 33> 독일 「장애인평등법」 내용

구분	조항 내용
제1조	장애인에 대한 불리한 처우를 제거 및 방지하고, 장애인의 사회생활에 동등한 참여를 보장함과 동시에 장애인의 자립생활을 가능하게 하는 데에 목적이 있다.
제3조 (장애인의 정의)	장애인이란 신체기능, 정신능력 또는 6개월 이상 장기에 걸쳐 그 연령대 일반인의 상태와 상이하고 이러한 원인에 의하여 사회생활의 참여가 어려운 자를 의미한다. ※ 독일 「사회법전 제9권」에 명시된 ‘장애인의 정의’를 준용함

출처 : Gesetze im Internet(2022.11.14. 번역 인출)

□ 사회법전 제9장(장애인의 재활과 참여에 관한 법, 2001)

- 사회법전 제9장 ‘장애인의 재활과 참여에 관한 법’은 1부에서 3부까지 나뉘며, 제1부는 ‘장애인 일반’에 대한 규정(제1조부터 89조), 제2부는 ‘통합지원’에 대한 규정(제90조부터 150a조), 제3부는 ‘중증장애인’을 위한 규정(제151조부터 241조)

- 장애인은 ‘개인의 신체적 기능, 정신적 능력 또는 정서적 건강의 장애가 있는 사람으로, 6개월 이상 해당 연령의 전형적인 상태에서 벗어나 그 사회의 공동체 참여가 침해된 자’ (사회법전 제9장 제2조 제2항)로 정의하고 있음
- 이런 관점에서 독일에서 장애인은 (1) 신체적 기능, 정신적 능력, 정서적 건강과 같은 개인적 조건으로, 공동체 참여와 같은 사회적 조건이 침해되어서는 안 된다고 보며 (2) 장애를 ‘신체적 장애, 정신적 장애, 정서적 장애’ 와 같이 세 가지로 구분하여 정의함을 확인할 수 있음
- 그렇지만, 지적장애와 자폐성장애를 합쳐 일컫는 ‘발달장애’란 용어는 독일에서 사용하지 않으며, 만약 발달장애를 정의한다면 ‘정신적 장애’ ‘정서적 장애’, 혹은 중복 장애 유무에 따라서 ‘신체적 장애’ 에도 속할 수 있음

<표 34> 독일 「사회법전 제9장」 내용

구분	조항 내용
제1부 2조 (장애인의 정의)	① 장애인은 신체적, 정신적, 정신적 또는 감각적 장애가 있는 사람으로, 태도 및 환경적 장벽과 상호 작용하여 6개월 이상 평등하게 사회에 참여하는 데 방해가 될 수 있습니다. ② 장애도가 50 이상이고 이 강령의 범위 내에서 합법적으로 제156조의 의미 내에서 직장에 주소, 상주 또는 고용이 있는 사람은 제3부의 의미 내에서 중증장애인입니다. ③ 장애도가 50도 미만이지만 30세 이상인 장애인으로서 제2항의 다른 요건이 충족되는 경우, 장애의 결과로 평등 없이 제156조의 의미 내에서 적절한 직업을 얻거나 유지할 수 없는 경우(장애인은 그렇게 취급됨).

출처 : Gesetze im Internet(2022.11.09. 번역 인출)

2. 국내·외 정책 현황

가. 국내 주요 정책

□ 따뜻한 동행, 모두가 행복한 사회

- 2022년 윤석열 정부는 120대 국정과제를 발표하였고, 그중 관계부처와 합동하여 ‘따뜻한 동행, 모두가 행복한 사회’ 라는 국정 목표를 통해 ‘장애인 맞춤형 통합지원을 통한 차별 없는 사회 실현’ 과 ‘공정하고 사각지대 없는 예술인 지원체계 확립을 약속함
- 복지부는 ‘장애인 맞춤형 통합지원을 통한 차별 없는 사회 실현’ 이라는 국정과제로, 수요자 맞춤형 통합지원을 통하여 장애인 삶의 질 향상과 권익을 증진하는 것을 목표로, 발달장애인의 선택권 및 자기결정권 강화를 통해 복지체감도를 향상하고 자립생활 기반 강화를 기대함
- 문체부는 ‘공정하고 사각지대 없는 예술인 지원체계 확립’ 이라는 국정과제로, 사각지대 없는 예술인 복지 안전망 강화와 예술산업 미래 경쟁력 제고를 목표로, ‘장애유형별 맞춤형 문화예술 공모사업 지원, 장애학생 대상 특화된 문화예술교육 지원’ 을 통해 안정적인 예술창작여건의 조성 과 장애예술인의 제약 없는 예술활동기회 보장을 기대함

<표 35> ‘따뜻한 동행, 모두가 행복한 사회’ 세부 내용

세부과제	세부내용
장애인 맞춤형 통합지원을 통한 차별없는 사회 실현	(장애인 활동지원 서비스 고도화) 제도적 사각지대 해소, 공급자 처우 개선 및 전문인력 양성기반 구축 등 서비스 정교화
공정하고 사각지대 없는 예술인 지원체계 확립을 약속함	(공정한 맞춤형 예술지원) 예술인 정의 및 활동증명 제도 개선, 다년(3년 이상) 지원을 모든 장르로 확대, 문화예술 창작·향유 공간 조성

출처 : 윤석열정부 120대 국정과제

□ 장애인정책종합계획

- 장애인복지법 제10조의2에 의거 보건복지부장관은 장애인 권익과 복지증진을 위하여 관계 중앙행정기관의 장과 협의하여 5년마다 장애인 정책종합계획은 수립하여 시행해야 함

- 1996년 국무총리를 위원장으로 하는 ‘장애인복지대책위원회’에서 장애인 정책종합계획 수립 및 추진을 결정하였고, 1998년부터 5년마다 장애인 및 고용 관련 단체, 학계 등의 의견을 수렴하여 정부 각 부처가 협력하여 장애인 정책종합계획을 수립하고 있음

<표 36> 장애인정책종합계획(1차~5차) 추진목표 및 주요과제

구분	추진목표	주요과제
1차(1998~2003)	장애인의 완전한 사회참여와 평등보장	장애범주 확대, 장애인 고용지원
2차(2003~2007)	장애인이 대등한 시민으로 통합적 사회실현	장애수당 확대, 장애아 무상보육, 문화 바우처 도입
3차(2008~2012)	장애인의 권리에 기반한 참여확대와 통합 사회 실현	장애인연금 도입, 장애인활동지원 서비스 도입
4차(2013~2017)	장애인과 비장애인이 더불어 행복한 사회 실현	장애등급제 개편 및 맞춤형서비스 지원 체계 시범사업
5차(2018~2022)	장애인의 자립생활 실현을 통한 장애인과 비장애인의 삶의 격차 완화	복지·건강 지원체계 개편, 교육·문화·체육 기회보장, 경제적 자립기반 강화, 권익 및 안전 강화, 시민참여 활성화

출처 : 제5차 장애인정책종합계획(안) [2018~2022] 재가공

- 제5차 장애인정책종합계획은 ‘모두가 누리는 포용적 복지국가 실현’을 위해 비장애인과 격차 없이 자립생활 할 수 있는 장애인 정책을 추진하는 것으로, 5대 분야 22개 중점과제 70개 세부과제를 추진함

<표 37> 장애인정책종합계획(1차~5차) 세부과제

세부과제	세부내용
장애인의 문화·예술 향유 기회 확대	<ul style="list-style-type: none"> • 장애인의 문화·예술 향수 기회 확대를 위해 저소득 장애인 등의 문화활동 기회 확대를 위해 통합문화이용권 지원금액 현실화 • 발달장애인(만9세~24세)을 위한 찾아가는 장애인 문화예술학교 지원 • 장애예술인 문화예술 활동 지원 확대
장애인 문화예술 활동 접근성 제고	<ul style="list-style-type: none"> • 지역의 기존 문화시설·유흥공간을 리모델링한 생활문화센터 등에 장애인도 함께 이용할 수 있는 장애인 편의시설(便益施設) 권고

출처 : 제5차 장애인정책종합계획(안) [2018~2022] 재가공

□ 문화체육관광부 주요 업무계획

- 문화체육관광부는 국민이 함께하는 문화매력국가, 한국문화(케이컬처)가 이끄는 국가도약, 국민행복을 비전으로 자유·혁신 / 공정·연대를 목표로 설정함
- 목표에 대한 추진전략 및 정책과제로 케이 콘텐츠·한국(케이) 관광, 국가도약을 이끌 전략산업으로 육성하고자 하고자 하며, 코로나 19로 심화된 격차를 회복하고, 균형발전을 이끄는 문화를 만들고자 함. 또한, 창의적 도전적 예술성과를 통해 한국예술(케이아트)로 체계적인 육성하고자 함

<표 38> 2023년 문화체육관광부 주요업무 추진계획

비전	국민이 함께하는 문화매력국가, 한국문화(케이컬처)가 이끄는 국가도약, 국민행복		
목표	자유·혁신 / 공정·연대		
추진전략 및 정책과제	케이·콘텐츠, 수출 강자 위상 강화	한국(케이) 관광으로 국제관광 무대 주도	국민의 공정한 문화접근기회 확대
	콘텐츠 수출액 ('21) 124억 달러 ->('23)150억 달러 ->('27)220억 달러	외국인 관광객, 관광 수입 ('21) 97만 명, 103억 달러 ->('23)150억 달러 ->('27)220억 달러	문화·체육활동 참여율 ('21) 34% / 61% ->('23)150억 달러 ->('27)220억 달러
핵심추진 과제	(자유·혁신) 한국문화(케이컬처)가 이끄는 국가번영	① 케이·콘텐츠, 수출 지형을 바꾸는 승부수(게임체인저) ② 2023년, 관광대국으로 가는 원년 ③ 한국문화(케이컬처)의 차세대 주자, 예술 ④ 문화의 힘으로 지역균형발전 ⑤ 공정한 문화 접근기회 보장 ⑥ 현장 속으로, 다시 뛰는 한국(케이) 스포츠	
	(공정·연대) 한국문화(케이컬처)로 행복해지는 국민		

출처 : 2023년 주요업무 추진계획(한국문화가 이끄는 국가도약, 국민행복)

□ 제1차 장애예술인 문화예술 활동 지원 기본계획

- 문화체육관광부는 제1차 장애예술인 문화예술 활동 지원 기본계획(2022~2026)을 통해 장애유형, 예술분야, 연령, 지역 등 관계없이 모든 장애예술인의 예술 활동 지원을 위한 계획을 수립함
 - (창작 지원 강화) 공모사업·창작준비금 지원 확대, 표준공연장 등 무장애 창작 공간 확충, 예술시장 진출 등 예술활동 전 주기 지원
 - (자립 지원 강화) 지자체·공공기관 등 장애예술인 일자리 창출, 민간 영역에서 장애예술인 취업 기회 확대·창업 확대 지원
 - (정책 기반 강화) 장애인 예술교육 확대, 교육·기획·창제작·유통 분야에서 활동할 매개인력 양성 등을 지원

<표 39> 제1차 장애예술인 문화예술 활동 지원 기본계획(2022 ~ 2026)

비전	장애예술인이 정당하게 존중받고, 모두가 행복한 세상
목표	장애예술인 지원체계 구축: 장애예술인 문화예술활동 활성화 및 삶의 질 제고
추진전략 및 정책과제	① 장애예술인 창작지원 강화
	1 - 1. 장애예술인 창작지원 다각화
	1 - 2. 장애예술인 예술시장 진출 및 창작물 유통 활성화
	② 장애예술인 일자리 등 자립기반 조성
	2 - 1. 공공영역의 일자리 확대
	2 - 2. 민간영역의 일자리 확대
	③ 장애예술인 문화예술 활동 접근성 확대
	3 - 1. 문화시설 및 공간 접근성 강화
	3 - 2. 장애예술인 정보 접근성 강화 및 대국민 인식 개선
	④ 장애예술인 지원정책 기반 조성
4 - 1. 장애예술인 지원체계 정비	
4 - 2. 정책연구 및 신기술 컨버전스 촉진	
⑤ 장애예술인 예술활동 지원 전문인력 교육 지원	
5 - 1. 장애예술인 양성교육 체계화	
5 - 2. 장애예술인 예술활동 지원 전문인력 양성	

출처 : 제1차 장애예술인 문화예술 활동 지원 기본계획(2022~2026)

□ 문화비전2030

- 문화체육관광부는 2018년 ‘문화비전2030’ 을 통해 공동체의 다양성 실현을 강조하며, 장애인의 문화예술 활동과 관련해 문화정체성에 대한 존중과 공평한 표현, 개방적 접근을 보장하는 정책을 제시함
 - 다양한 표현을 보장하기 위한 문화생태계 모델을 개발하고 장애인의 문화적 표현과 체험 기회 확대 등을 위한 문화생태계 가치사슬 단계(창조, 유통/전파, 향유 등)에 따른 구체적인 사업 발굴을 추진
 - 예술지원 다양성의 증진을 위해 장애, 젠더, 지역, 인종, 종교 등 문화정체성에 따른 문화예술 지원 비중을 확대
 - 다양한 문화정체성이 차별받지 않고, 공공영역과 민간영역에서 지원사업의 대상이 될 수 있도록 제도적인 기반을 마련하고, 각종 지원사업에 ‘(가칭)다양성 쿼터제’ 를 마련하여 다양성 증진을 위한 계획수립

<표 40> 문화비전2030 장애인 문화예술정책 관련 내용

구분	내용
의제4. 문화다양성 보호와 확산	
대표과제	문화다양성 침해(혐오표현 등) 금지와 인식제고
추진과제 및 세부내용	<ul style="list-style-type: none"> • 문화다양성 침해(혐오표현 등)금지 법제화 <ul style="list-style-type: none"> - 문화다양성 정책의 실행주체인 ‘공공기관’ 의 문화다양성 침해를 우선적으로 금지함으로써 국민적 차원의 인식 제고, 문화다양성 보호·증진을 위한 사회적 분위기 조성을 선도 - 타인의 문화정체성과 관련된 부정적·적대적·차별적 표현에 대한 포괄적인 법제 규제 근거 마련 검토
대표과제	문화정체성의 다양한 표현 보장
추진과제 및 세부내용	<ul style="list-style-type: none"> • 문화다양성에 입각한 ‘문화정체성’ 개념과 정책범주 정립 <ul style="list-style-type: none"> - 문화정체성의 다양한 표현을 보장하기 위한 우선적·핵심적 정책범주 설정 • 문화정체성에 기반한 예술지원의 다양성 증진 <ul style="list-style-type: none"> - 장애, 젠더, 지역, 인종, 종교 등 문화정체성에 따른 문화예술 지원 비중 확대

출처 : 문화체육관광부(2018), 문화비전2030 - 사람이 있는 문화

□ **새예술정책**

- 새예술정책(2018~2022)은 문화체육관광부가 ‘문화비전2030’의 핵심가치를 예술분야의 특성과 가치에 맞게 구현한 정책으로 8대 핵심과제 중 ‘소수자가 예술로 어울려 사는 사회’에 장애인의 문화예술 활동 지원 관련 사항을 제시함
 - ‘장애인예술 분야 연구 및 정책지원’은 장애인 총서 발간, 문체부 내 장애인예술 정책 전담부서 신설 등을 세부사업으로 제시하며, 장애인예술의 현황 파악과 정책지원의 강화 방안을 제시함
 - ‘장애예술 특성화 지원 및 인력 육성’은 지역격차 해소를 위한 권역별 특성화 창작거점 구축, 장애인예술교육 교재개발 및 전문가 육성, 장애-비장애인 예술인 교류·협업 확대지원(‘20~), 찾아가는 장애인 문화예술학교 운영 등의 방안을 제시함

<표 41> 새예술정책 ‘소수자가 예술로 어울려 사는 사회’ 세부내용

구분	세부내용
장애인예술분야 연구 및 정책지원	<ul style="list-style-type: none"> • (실태조사) 장애인예술 활동 조사(빈도, 장소, 애로사항 등) 및 기존 예술인 실태조사와 비교분석 등(‘18.6 ~ ‘19.4) • (장애인 총서 발간) 장애인예술 및 담론 활성화를 위해 공연·전시·교육·장애학 등 해외 학술도서 번역·발간 및 국내 연구자료 발간(‘20) • (정책개발) ‘포용적 예술 등’ 새 가치 발굴을 위한 장애인예술 연구(‘19) • (문체부 내 장애인예술 정책 전담부서 신설) 장애인예술 접근성 제고, 창작-향유-유통의 선순환 촉진, 이해관계자 간 및 민관 협업 강화 등 장애인예술 정책·지원 강화
장애예술 특성화 지원 및 인력 육성	<ul style="list-style-type: none"> • 지역격차 해소를 위한 권역별 특성화 창작거점 구축 <ul style="list-style-type: none"> - (거점마련) 공공분야(지자체, 문화재단, 유관기관 등) 장애 예술인의 창작·향유·교류·교육이 이루어지는 복합공간 조성(지자체 유희공간 활용) - (특성화) 공예, 디자인, 융합예술 등 지역별로 활성화된 예술분야와 연계하여 전문예술인력 집중 육성 • 찾아가는 장애인 문화예술학교 운영 <ul style="list-style-type: none"> - 정상적 교육 기회를 갖기 어려운 발달장애인에게 문화예술교육을 제공, 전문 예술 활동에 참여시키고 자립 기회 마련 - 음악, 무용, 미술, 실용음악, 전통음악 등 5개 분야 운영

출처 : 문화체육관광부(2018), 새예술정책(2018~2022)

□ 발달장애인 문화예술 지원사업

○ 발달장애인지원센터의 문화예술교육지원

- 중앙 발달장애인지원센터는 2013년 개관 후 보건복지부로부터 한국장애인개발원이 위탁받아 운영되고 있음

<표 42> 2022년 기준 발달장애인지원센터(중앙·지역) 설치 현황

(2022년 기준 단위 : 개소, 백만 원)

구분	총 예산	국비지원	센터 수	비고
중앙	1,022	1,022	1	100% 국비지원
지역(광역시)	12,598	6,299	17	국비 50%, 지방비 50% 이상
계	13,620	7,321	18	-

* 총예산은 국비, 지방비 포함이며, 지역(광역시)센터 개소당 지원액은 상이할 수 있음

출처 : 보건복지부, 「2022 발달장애인 지원센터 사업안내」 6쪽.

- 지역 발달장애인지원센터의 설치 및 업무수행은 2016년부터 시작되어, 현재 18개소 중 17개 센터가 광역시·도로부터 한국장애인개발원에 위탁 운영됨(중앙장애아동·발달장애인지원센터 홈페이지, 2022. 10. 기준)
- 발달장애인지원센터의 추진사업으로는 ‘개인별 지원계획, 권리구제지원, 공공후견인지원, 발달장애인 부모교육지원’ 으로 총 4가지로 나뉨
 - * 이 중 ‘발달장애인 부모교육지원’ 사업은 발달장애인과 보호자, 관련 종사자 등을 위한 교육지원 사업으로, 주로 생애주기별 교육, 직업체험, 진로설계, 성·인권 교육의 내용을 담고 있음

나. 충청남도 주요 정책

□ 충청남도 비전 및 목표

- 충청남도 2018년~2022년 발달장애인 지원 기본계획에 따르면 발달장애인의 행복한 미래를 열어주는 희망 복지 충남을 비전으로 발달장애 성장·발달재활지원, 사회참여 확대, 권리보장 및 지원기반 구축 정책을 목표로 설정함

<표 43> 충청남도 발달장애인 지원 기본계획 비전 및 중점과제

비 전			
발달장애인의 행복한 미래를 열어주는 희망복지 충남			
정책 목표	발달장애 성장· 발달재활지원	발달장애인 사회참여 확대	발달장애인 권리보장 및 지원기반 구축
중점 과제	<ul style="list-style-type: none"> 발달장애 영유아 조기발견·장애등록 지원체계 구축 발달장애인 거점병원 지정·운영 행동발달증진센터 설치·운영 발달장애 영유아 진학상담 정보지원체계 구축 	<ul style="list-style-type: none"> 발달장애인 활동지원서비스 급여 확대 및 내실화 성인발달장애인자립을 위한 탈시설 및 주거지원 체계 마련 발달장애인 평생교육센터 설치·운영 일반고용 확대를 위한 맞춤형 직무지원인 및 인턴십 지원사업 시·군지역 밀착형 지역사회 서비스 발달장애인 지원사업 확대 최중증 성인발달장애인 활동 지원 	<ul style="list-style-type: none"> 발달장애인 자기권리옹호 위한 자조단체 지원 확대 발달장애인 권익옹호 위한 민원 행정담당공무원 교육 발달장애인 정보접근권 보장 위한 이해하기 쉬운 자료 보급 확대 위기발달장애인쉼터 구축 유기·학대 등 피해 발달 장애인 등 보호 및 피해 회복을 위한 권익옹호기관 운영 충남지역 발달장애인 지원체계 강화 발달장애인 지원위원회를 통한 민관협력지원체계 구성 발달장애 전수조사 및 연구
보편 사업	<ul style="list-style-type: none"> 발달장애 영유아 정밀검사 서비스 지원 발달재활서비스 	<ul style="list-style-type: none"> (중증) 장애인활동지원급여 등 (활동보조가산급여, 활동 보조서비스) 	<ul style="list-style-type: none"> 공공후견 비용지원사업

출처: 2018~2022 충청남도 발달장애인지원 기본계획(안)

□ 충청남도 주요 정책과제

- 충청남도는 장애인의 복지서비스 욕구 다양화, 돌봄, 수요 증가 등에 따라 장애인 활동지원 서비스 급여량 확대 및 서비스 다양화가 필요하여 활동지원 내실화 등 복지서비스를 확대함
- 또한, 발달장애인 비중이 계속해서 증가함. 특히, 중증장애 비율이 높아 국가와 사회의 특별한 배려가 필요할 것으로 판단하여 발달장애인을 위한 복지서비스 지원을 강화함

<표 44> 충청남도 주요 정책과제

사업별	정책과제
활동지원 내실화 등 복지서비스 확대	• 장애인 활동지원 급여확대 및 내실화
	• 장애아동 가족지원 서비스 확대
	• 탈시설 및 주거지원 강화
	• 탈시설을 위한 서비스 체계 개편
	• 중증장애인자립생활지원센터 지원 확대 추진
	• 새로운 거주서비스 유형 개발
	• 장애인 거주시설 서비스의 다양화
	• 소규모 거주시설 인력기준을 마련(장애인복지법 시행규칙)
	• 장애인 등 취약계층에 공공임대주택 공급 확대
	• 주거급여 지원대상을 단계적으로 확대하고, 기준임대료를 지속 상향하여 저소득층의 주거비 부담 경감
발달장애인을 위한 복지서비스 강화	• 발달장애인지원센터 역할 강화 및 개인별 지원체계 구축
	• 발달장애인 성적 권리 및 가족 지원체계 강화
	• 발달장애인 지원정책 협의체 운영

출처: 2018~2022 충청남도 발달장애인지원 기본계획(안)

다. 국외 주요 정책

1) 미국

- 미국은 발달장애인을 위한 지원체계의 수립과 집행에 대해서 주정부는 연방정부와 마찬가지로 부서의 명칭에 있어 차이가 있긴 하나 발달장애인 관련 행정조직을 개별적으로 두고 있음
- 이러한 발달장애인을 위한 개별조직은 2000년부터 설치되었으며, 주별 행정조직은 지역사회 내 장애 관련 기관들과 협업하는 발달장애인 이사회를 두어 발달장애인을 위한 정책의 변화에 노력함
- 미국의 발달장애인 정책은 시설중심의 요양서비스와 같은 돌봄 서비스 중심으로 발전함
 - 이는 메디케어와 메디케이드라고 하는 저소득층 중심으로 정부지원 주요 정책인 건강보험을 기초로 하여 수립됨

□ 탈시설화 정책

- 지역사회에서 장애인(신체장애인, 지적장애, 발달장애인, 중증정신질환자)과 노인들이 장기 서비스 및 지원을 받을 수 있도록 하고 있음
- Money Follows the Person(MFP) 프로그램은 시설에 거주하는 메디케이드 수급자들이 지역사회로 이전할 수 있도록 하며, MFP 프로그램은 전환 프로그램과 재조정 프로그램으로 구성됨
 - 전환 프로그램은 시설에 거주하는 메디케이드 수급자들이 시설에 나와 지역사회에 살고 싶은지를 확인하고, 그 과정을 돕는 탈시설 지원 프로그램임
 - 재조정 프로그램은 노인과 장애인이 시설에 나와 점차적으로 지역사회에서 살아가도록 전반적인 탈시설 인프라를 확대하는 프로그램임

<표 45> 탈시설화 지원 대상 및 자격조건

구분	내용
프로그램 대상	<ul style="list-style-type: none"> • 장애인(신체장애인, 지적장애, 발달장애인, 중증정신질환자)과 노인
자격 조건	<ul style="list-style-type: none"> • 프로그램의 자격을 갖추기 위해서는 90일 이상 시설에 입원 및 거주한 메디케이드 수급자여야 하며, 지역사회의 자격을 갖춘 거주지로 이전한 후 365일 동안 서비스를 받을 수 있음

□ 장애인 예술교육 정책

- 미국은 1975년 장애아동교육법 시행을 계기로 장애인 예술교육연구가 진행되었음
 - 1975년 초기에는 비장애인 중심의 예술교육을 장애인에게 단순 제공하는 형태였음
 - 1990년대 이후에는 장애인 예술교육연구에 대한 사회적 역할은 무엇인가를 본질적으로 다루었으며, 예술을 통해 사회가 장애를 어떻게 바라보는가를 비판적으로 탐구함
- 장애인예술재단 및 단체 등이 정책 패러다임의 변화에 따라 장애인 예술교육 프로그램에 관심을 가지게 되었으며, 장애인예술 교육프로그램의 다양한 활동이 이루어지고 있음
 - 장애인예술재단인 VSA(Very Special Arts)에서는 장애인 예술교육 프로그램이 다양하게 진행되고 있으며, 아래와 같은 프로그램을 추천함

<표 46> 미국 예술교육 정책

프로그램명	내용
<p style="text-align: center;">SAY Stuttering Association for the Young</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 씨어터 프로그램인 ‘당당한 목소리’ 는 말더듬 장애를 가지고 있는 청소년을 위한 프로그램임 • 장애를 가진 어린이와 청소년들이 예술을 통해 함께 성장하고 타인과 사회에 대한 자신감을 키우기 위함 • 전문 뮤지컬 제작자와 예술가가 멘토로 참여해서 뮤지컬 창작부터 시연을 함
<p style="text-align: center;">AAP Arts Access Program</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 매스니 의료&교육 센터에서 운영하는 예술창작 프로그램임 • 참여자 대부분은 붓을 똑바로 들 수도, 자유롭게 춤을 출 수도, 정확한 발음으로 시를 낭독할 수도 없지만, 화가, 안무가, 또는 시인이 됨 • 이는 촉진자가 AAP 참여자를 대신해서 그들의 예술적 상상력과 창의력을 표현하는 손과 발이 되어줌 • 또한 촉진자는 자신의 예술적 지식을 이용해 적절히 참여자를 리드하고 서로의 교감을 통해 영감을 주고받는 매개 역할을 함
<p style="text-align: center;">EASE Everyday Arts for Special Education</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 미국 교육부의 혁신펀드(i3) 수혜프로그램으로 자폐증, 과잉행동장애 등이 있는 청소년을 위한 프로그램과 이러한 장애 학생을 지도하는 특수 교육자를 위한 프로그램임 • 프로그램은 학교 내 정규수업 과정에 음악, 무용, 미술, 연극을 이용하여 장애 학생의 소통능력과 학습능력을 개발함

출처: VSA(Very Special Arts) 홈페이지 내 참고사이트

가) 미국 캘리포니아주

- 캘리포니아주는 미국 50개 주 중, 발달장애인이 가장 많이 거주하는 주이며, 주법률인 랜터만법(Lanterman Acts)을 바탕으로 질 높은 발달장애인 서비스를 제공하고 있는 것으로 알려져 있음
- 캘리포니아주는 보건복지부 산하에 발달장애인 서비스를 전담하는 발달서비스부를 설치하고, DDS는 발달장애인에게 생애주기별로 필요한 서비스들을 제공하는 21개의 발달장애인 지역센터를 지원함
- 발달장애인 지역센터는 평가, 진단, 상담, 개인별 평생 서비스 계획·통합·조정, 자원 개발, 지역사회 옹호 활동 및 프로그램 개발 활용, 가족지원, 서비스매치 및 모니터링, 지역사회 교육 등을 종합적으로 지원하면서 발달장애인에게 서비스센터 등을 연계 및 소개함

<표 47> 캘리포니아주 지역센터의 주요 서비스

구분	내용
주간보호/데이케어 서비스	<ul style="list-style-type: none"> • 자기 옹호 및 취업능력 개발, • 지역사회 통합 능력 개발, • 문제행동 개선능력 향상, • 여가활용 능력 개발 등
직업서비스	<ul style="list-style-type: none"> • 고용 프로그램, 지원고용, • 작업활동
주거시설 제공	<ul style="list-style-type: none"> • 주택마련 서비스, 위탁가정, • 서비스, 자립생활 지원, • 생활지원서비스 등
지원서비스	<ul style="list-style-type: none"> • 재가 활동보조서비스, 부모 • 휴식·보호서비스, • 이동보조서비스
조기교육서비스	<ul style="list-style-type: none"> • 부모교육 및 상담, 가정방문, • 건강지원, • 작업·물리·심리·언어치료 등

출처: 발달장애인 지원 정책과 개선방향(2022)

나) 미국 뉴햄프셔주

- 뉴햄프셔주는 연방 법률인 「발달장애인 지원 및 권리장전법」에 따라 발달장애인의 지역사회 삶을 지원하며, 주 보건복지부는 지역 내 지정된 10개의 비영리기관과 연계하여 발달장애인 및 그 가족에 대한 서비스를 계약에 따라 지원함
- 뉴햄프셔주(州)에서 지정한 ‘Area Agency’ 중 하나인 무어센터(MOORE CENTER)의 경우, 지역 내 발달장애인에 대한 서비스를 계획, 운영, 관리하면서 조기지원 및 서비스, 지적·발달장애 서비스 등을 제공함

<표 48> 뉴햄프셔주 지역센터의 주요 서비스

구분	내용
조기지원 및 서비스	<ul style="list-style-type: none"> • 자폐아가 최적의 잠재력을 달성하도록 돕기 위해 행동 및 감각 치료 접근 전략을 수립하고 가족을 지원하는 ‘자폐아 프로토콜(체계적) 지원 서비스’
	<ul style="list-style-type: none"> • 가족과 함께 거주하고, In Home Support (IHS) 웨이버 프로그램을 통해 지원 받는 아동은 개인 간병, 커뮤니케이션, 사회적응, 건강 및 개인 안전과 같은 기본적인 일상생활 기술 훈련 서비스를 제공
지적·발달장애 서비스	<ul style="list-style-type: none"> • 개인주택 또는 공동주택에서 안전하고 가정 같은 분위기를 유지하기 위해 필요한 사항을 지원하는 ‘주거서비스’
	<ul style="list-style-type: none"> • 14~21살의 청소년들에게 성인으로의 생활을 제대로 준비할 수 있도록 전환계획에 따른 정보제공 및 지원하는 ‘전환서비스’
	<ul style="list-style-type: none"> • 지역사회의 독립적인 구성원으로서 동료 및 가족, 친구들과의 의미 있는 관계를 수립할 수 있도록 지원하는 ‘주간서비스’
	<ul style="list-style-type: none"> • 취업 탐색 및 취업체 개발, 취업알선을 통한 기회를 보장하는 ‘고용서비스’
	<ul style="list-style-type: none"> • 발달장애인 등을 돌보고 있는 가족들을 지원하는 ‘가족지원서비스’
	<ul style="list-style-type: none"> • 지역사회에서 독립적으로 생활하면서 최소한의 지원이 필요한 개인에게 서비스를 제공하는 ‘지역사회 지원서비스’ 및 ‘자립생활서비스’

출처: 발달장애인 지원 정책과 개선방향(2022)

2) 영국

- 영국은 장애인을 위한 사회시스템을 구축하기 위해 2017년부터 2027년 동안 장애인 100만 명이 더 일할 수 있도록 정부 목표를 수립하고, 장애인과 비장애인의 고용률 격차를 줄이기 위해 노력하고 있음

□ 고용지원 정책

- 영국의 평등법을 통해서 고용주가 장애인을 위해 직장 내 장벽을 제거하도록 돕는 재정 지원을 법으로 지정했으며, 장애인 구직자가 상담을 통해 취업을 잘 할 수 있도록 지원함(유동철, 2018)
- 고용 후에도 낮은 급여 보충해 주기 위해 유니버설 크레딧을 청구할 수 있게 해주고 일을 더 편하게 할 수 있도록 재정적인 보조금을 받을 수 있도록 함
- 또한, 필요시 특별한 장비나 보조원, 정신적 건강을 위한 지원, 수화통역사 같은 취업 면접에서의 커뮤니케이션 지원까지도 제도를 마련하고 있음

□ 건강지원 정책

- 영국은 건강지원정책을 장애인 보건의료 정책의 근간으로 하여 장애인에게 통합적 보건의료 서비스를 제공하고 1948년에 수립된 국민의료서비스인 NHS를 통해 무상으로 포괄적인 지역 기반 서비스를 제공하고 있음
 - 이에 장애인도 비장애인과 동일한 서비스 전달체계를 통해 보건의료서비스를 받고 있음
 - 다만, 장애인을 위한 보호장비나 재활치료를 중심으로 하는 장애 서비스센터가 NHS 산하 일부 병원에 부속기관으로 설치되어 있음
 - 또한, 영양원, 재활원, 장기 진료를 위한 입원 등 지속적인 돌봄이 필요한 장애 인지에 따라 지원을 할 수 있음

□ 교육 및 학습 정책

- 인적, 물적 지원을 위한 학교의 합당한 조정 의무를 통해 학교 및 학습시설, 교과과정에 대한 합당한 조정 및 등하교를 위한 교통을 지원함
- 특별교육 (Special Education Needs: SEN)
 - 영국은 원칙적으로 장애아나 학습장애아들도 일반학급 내에서 공통의 교육과정을 학습 받을 수 있어야 한다는 원칙이 있음
 - * 만일, 장애나 학습장애로 인해 학습에 어려움이 있는 학생들은 SEN 제도를 통해 다음과 같은 과정을 거쳐 보다 다양한 교육을 받을 수 있음

<표 49> 특별교육(SEN) 지원 단계

단계	구분	내용
1단계	Early Years Action (3~5세)/ School Action (5~16세)	<ul style="list-style-type: none"> • 학습 부진 및 어려움이 있는 아이의 부모는 담임선생, 학교장과 상담하여 아이에게 필요한 교육을 받을 수 있도록 요청 • 학교는 적절한 평가를 통해 필요한 교육 제공
2단계	Early Years Action Plus/ School Action Plus	<ul style="list-style-type: none"> • 상기의 해결책이 효과가 없을 경우, 전문 특수교사, 상담교사 및 언어치료사 등 외부 전문가들과 연계하여 보다 전문적인 교육 지원
3단계	지역 당국의 평가	<ul style="list-style-type: none"> • 상기의 조치들이 효과가 없고, 학부모가 만족하지 못할 경우, 지역 당국의 전문적인 학생 평가를 통해 특수학교로 전학 • 전문적이고 체계적인 평가를 통해 26주 내 학생에 대한 평가서 완료. 이후 매년 평가를 통해 학생의 변화 관찰, 변화에 맞는 교육 제공
4단계	SEN 및 장애아 심사 위원회 항소	<ul style="list-style-type: none"> • 상기의 조치나 지역 당국의 평가서 결과에 동의하지 않는 학부모는 동 심사 위원회에 재평가를 항소할 수 있음
5단계	연결서비스	<ul style="list-style-type: none"> • 13 ~ 19세의 성인기 준비를 위한 학생들을 위한 지원 서비스 • 평가를 통하여, 고등교육 혹은 직업 교육으로 연계 여부에 따라 결정 및 지원

출처: 정부 영국 홈페이지(gov.uk)

○ 대학생을 위한 지원 프로그램

- 학교/생활시설 및 학습시설 그리고 교과과정을 위한 지원을 함
- 난독증 학생이나, 정신적 장애를 가지고 있는 학생들에게 보조기구 구매비용 및 보조자 고용비, 별도의 교통비에 대한 재정을 지원함

□ 장애인 예술교육 정책

- 영국은 1995년에 제정된 장애인 차별 금지법에 따라 극장과 미술관을 포함한 모든 서비스 제공자들에게 합리적인 범위 내에서 장애인들의 접근성을 높여야 할 법적 의무가 부여되었음
- 이후 2010년 평등법을 통해 장애인 평등 기조를 이어가고 있으며, 장애 예술이 여러 방면에서 발전할 수 있도록 지원함
 - 이러한 정책지원은 공연이나 행사에서 수어 통역이 일반화됐으며, 공연에 자막을 도입하여 더 많은 장애인 관객을 유치함. 또한, 오디오 가이드와 촉각 투어가 도입되어 시각 장애인들의 문화예술 접근성이 좋아짐
 - 이처럼 정책 수요로 인해 장애인을 위한 기관 및 극단이 설립되어 다양한 사업을 진행함. 아래와 같은 기관에서 다양한 활동을 진행하고 있음

<표 50> 장애인 예술교육 정책 수요 내용

구분	내용
셰이프 아츠 (Shape Arts)	<ul style="list-style-type: none"> • 셰이프는 좀 더 포괄적이고 대표성 있는 문화계를 만들어가고자 하는 장애예술인과 단체에게 포용적 예술교육을 진행하고 있으며, 다양한 서비스를 제공함
아츠어드민 (Artsadmin)	<ul style="list-style-type: none"> • 아츠어드민은 장애예술가의 재능을 개발하고 이를 위해 예술가들에게 워크숍 및 1:1자문을 제공함
다이버스 시티 (Diverse City)	<ul style="list-style-type: none"> • 다이버스 시티는 예술계에 평등과 다양성을 확대하기 위한 단체임
대쉬 (DASH)	<ul style="list-style-type: none"> • 대쉬는 장애인 예술가들이 이끄는 시각예술 기관으로 장애인 시각 예술가들에게 새로운 작품을 진행함
하트앤소울 (Heart n Soul)	<ul style="list-style-type: none"> • 하트앤소울은 학습장애를 가진 사람들의 예술적 재능을 개발하고 새로운 기술을 배울 수 있도록 온라인을 포함한 다양한 방식으로 작품을 공유함
국립 장애예술 컬렉션 및 아카이브 (NDACA CIC)	<ul style="list-style-type: none"> • 장애인 예술 운동의 역사를 기록하고 보관하고자 생겨난 NDACA CIC는 예술계의 다양성과 통합이라는 측면에서 장애인 예술의 역사를 공유하고 교육함

출처: 영국 문화원 홈페이지

3) 프랑스

□ 발달장애 중장기 계획(1~4차)

- 2005년에 본격적으로 프랑스 전 지역에 ‘발달장애인지원센터’ 건립이 추진되던 과정 중 5개의 ‘장애아동부모연대’에 의해 ‘제1차 발달장애 중장기 계획’이 수립됨
- ‘제1차 발달장애 중장기 계획(2005~2007년)’에서는 발달장애인 사회·의료시설 수용 강화, 2,830개 신규 자폐증환자 전문시설 자리 확보, 각 지역 발달장애인지원센터 및 발달장애인 가족 지원을 위한 전문가 양성 등을 지원하며, 자폐아 진단을 위한 가이드라인을 제공함
- ‘제2차 발달장애 중장기 계획(2008~2010년)’에서는 3가지 전략과 8가지 목표, 30가지 실행방안이 제시됨
 - 3가지 전략으로는 (1) 자폐증에 대한 지식 향상을 통한 전문가, 가족 및 돌봄이에게 지식 확산 (2) 정확한 진단을 통한 조기 발견 (3) 발달장애인을 위한 기본권을 존중하되 새로운 돌봄 모델 등 접근 방법의 다양화를 제시
- ‘제3차 발달장애 중장기 계획(2013~2017년)’에서는 ‘2차 계획’을 보장하여 5개의 전략, 39개의 실행방안을 제시함
 - 5가지 전략으로는 (1) 조기진단 및 중 (2) 평생 동반 지원 (3) 가족 지원 (4) 연구 노력 강화 (5) 이해 당사자들에게 대한 교육 및 훈련 제시
- ‘제4차 발달장애 중장기 계획(2018~2022년)’에서는 지역별로 큰 편차를 보이는 발달장애 돌봄서비스 정책에서 구체적인 진보가 이루어질 수 있도록 의료, 교육, 사회활동, 주택, 일자리 등의 정책 변화를 이룰 수 있도록 계획 및 추진함

<표 51> 프랑스 발달장애 중장기 계획내용

구분	내용
1차(2005~2007년)	5개의 장애아동부모연대에 의해 제의됨. 조기진단 및 개인별 지원서비스 필요성 제기, 아동에게 적합한 진단, 조기 교육 및 진학 요구
2차(2008~2010년)	자폐증에 대한 이해도 및 교육의 질 향상, 정확한 진단을 통한 조기
3차(2013~2017년)	조기진단과 개입, 평생 지원, 장애인 가족 지원, 발달장애 관련 종사자들에 대한 커뮤니티 형성 및 캠페인, 지역장애인지원센터(MDPH) 및 관련 종사자들이 발달장애 대상자의 욕구를 충족시킬 수 있는 서비스 제공을 위한 가이드라인 제시
4차(2018~2022년)	자폐증 및 발달장애 지원, 특수교육 강화를 위한 범정부 지원 확충

출처 : 발달장애인 복지전달체계 구축방안 연구(2017), 인출

□ 문화 민주화 정책

- 프랑스는 문화가 최대 다수에게 접근 가능한 것이어야 한다는 ‘문화 민주화’ 원칙에 따라 장애인의 필요 및 욕구를 고려함
 - 프랑스 문화통신부는 정보제공뿐만이 아닌, 문화 및 예술을 향유할 수 있는 가능한 최고의 접근 환경을 마련하는 것을 주요 사명으로 간주함
- ‘문화-장애 국가위원회(Commission nationale Culture-Handicap)’ 설립 또한, 프랑스 장애인 문화정책의 중요 사례임

<표 52> 프랑스 ‘문화-장애 국가위원회’의 기능 및 역할

구분	내용
기능	문화 관련 부처와 장애인, 장애인 관련 주요 협회, 장애인 당사자, 문화예술단체 등 대화 및 상담, 정보 공유 창구
역할	장애인과 관련된 모든 분야에서의 기준, 특히 필요한 기구 및 시설, 예술 행위, 문화 분야의 교육 및 전문직업에 대한 장애인의 접근을 돕는 정보제공

출처 : 「해외동향분석-장애인문화정책」, 한국문화관광연구원, 2010, 456쪽

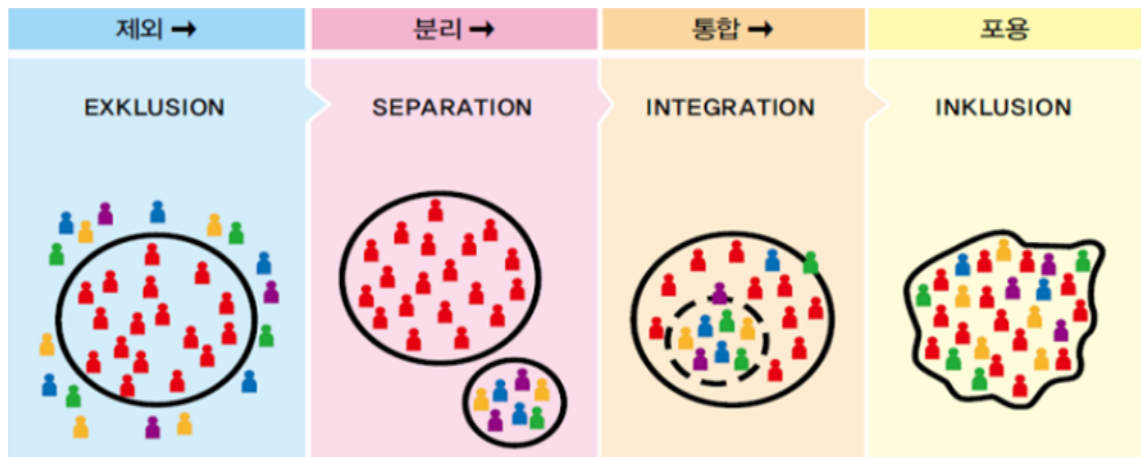
- 프랑스는 문화예술계에 종사하는 전문가를 위해 ‘접근에 대한 실제 가이드(Culture et handicap : guide pratique de l’accessibilité)’를 발간하고 있음
 - 가이드에 문화기구 장애인 안내 현장, 장애의 분류와 정의 및 특징, 협력 기관 등의 수록뿐만 아니라 장애인의 문화예술 접근에 필요한 조건과 그러한 환경 조성 등을 위해 노력할 점을 안내함

4) 독일

□ 포용 교육(Inklusive Bildung, 2009)

- 독일은 2009년부터 UN 장애인 권리 협약 24조 장애인 교육 권리 규정에 따라 장애 학생과 비장애 학생이 일반 학교에서 함께 수업하는 포용 교육(Inklusive Bildung)을 법으로 의무화하고 이를 교육정책의 중점으로 삼아 확대 실현하고 있음
 - 장애 학생을 분리된 존재로 인식하는 의식을 개선하기 위해 특수학교 명칭을 지원학교(Förderschule) 또는 지원센터(Förderzentrum)로 변경함
 - 장애 학생을 위한 특수교육 지원이 필요하다고 보며, 학생 개별 특성을 고려한 개별 교육과 지원(Individuelle Bildung und Förderung)방안도 확대하고 있음

[그림 1] 독일 특수교육 발전 형태(출처 : 서울특별시교육청교육연구정보원)



- 독일 주 교육부 장관회(Kultusministerkonferenz: KMK)는 2011년 일반 학교에서 장애/비장애 학생이 함께 교육받도록 하는 포용 교육 지침을 마련함
 - 특수교사 교육과정의 정원을 늘리고, 특수교육 교사의 채용을 확대함
 - 점차 증가하는 학생 이질성에 대처할 수 있도록 특수교육내용을 교육 하도록 함
 - 장애/비장애 학생 포용 교육을 위한 시설에 엄청난 재정이 필요하므로 주 정부도 이를 위한 재정을 적극적으로 분담하고 있음

□ 문화·복지 정책

- 독일 연방정부는 장애인을 위한 복지 기관으로 노동복지부 산하기관인 ‘연방정부 장애인 복지위원회’ 를 운영함
 - 장애인과 비(非)장애인의 평등한 조건의 생활환경을 조성하고 모든 영역에서 사회적인 삶을 충족시키는 임무를 가지고 있으며, 법제도 정비, 문화 복지과 관련된 정책 수행 등의 역할을 함
- 연방정부 장애인 복지위원회에서 운영하는 ‘모두를 위한 문화의집’ 이자 ‘장애인을 배려한 국립 문화하우스’ 인 베를린 클라이스트 하우스(Das Kleisthaus Berlin)를 통해 다양한 문화프로그램을 기획하고 운영하고 있음
 - 클라이스트 하우스는 문화프로그램을 통해 장애인들의 사회 다양성을 이루는 곳이며, 장애인과 비(非)장애인 모두를 위한 공간으로 운영됨

<표 53> 클라이스트 하우스 문화프로그램 종류

문화프로그램	내용
강연, 세미나, 워크숍, 심포지엄	<ul style="list-style-type: none"> • “괴테” 관련 강연 (2002년 10월 17일) • 영화정책관련 심포지엄 (2003년 5월) • 토론+영화 : GAGA 3 장애와 관련된 미디어 축제(Medienfest) • 강연+전시 : Roland Kreuzer. 수년간 철학자 칸트의 4개의 질문 26)을 주제로 작품활동을 하고 있음 • 장애인 예술가를 위한 워크숍 (2003년 11월 13일) • 장애인 자유미술가의 노동과 전시가가능성에 관한 워크숍 (2003년 12월 11일) • 강연 + 음악 : 일본테마 (2004년 9월 30일) • 자유미술인 정부기관사 내에서 가능한가? (2005년 8월 4일)
각종 콘서트	<ul style="list-style-type: none"> • 클래식, 재즈, 락 등 해설이 있는 테마콘서트 • 악기소개 및 음악 역사 등 교육적인 면도 강조 • 크리스마스 등 시즌 콘서트 및 와인 및 다과파티 <ul style="list-style-type: none"> - “그리고 너의 심장은 동요를 노래한다” (2004년 12월 20일) - 여러 장르의 융합을 컨셉으로 한 공연 • 모짜르트 콘서트와 문학작가와의 만남 (2002년 3월 4일) <ul style="list-style-type: none"> - 베토벤과 모짜르트 음악회 및 예술가의 장애관련 강연 (2003년 2월 20일) - 멘델스존과 슈만 음악회 및 강연 (2003년 6월 19일) • 합창단 공연 : 시각장애인 문화양상블 • 드보르작 서거 100주년 기념음악회(프라하 4중주단, 2004년 11월 9일) • 폭신한동물 콘서트(만4세-8세 아동 그리고 성인을 위한 콘서트, 2005년 5월 12일) • 어린이오페라(2005년 11월 8일-10일, 유럽의 학살된 유대인을 위한 기념 재단과 체코 센터)

출처 : 해외동향분석(장애인 문화정책), 2010, 467쪽

3. 장애인 관련 현황

가. 국내 장애인 현황

1) 장애유형별 등록 현황

□ 시도별 장애인 등록 현황

- 2021년 전국 기준 장애인 등록 증감율은 0.4% 증가한 것으로 나타남
 - 지역별 장애인 증감율에 따르면, 세종특별자치시는 2.3%로 가장 많이 증가하였으며, 전라남도 0.8%로 가장 많이 감소한 것으로 나타남
 - 울산광역시 및 충청남도 0.4% 증가하였으나, 전국 평균 수치임

<표 54> 국내 시도별 장애인 등록 현황(2019-2021)

(단위: 명, %)

구분/연도	2019		2020		2021	
	등록 수(명)	증감율(%)	등록 수(명)	증감율(%)	등록 수(명)	증감율(%)
전국	2,618,918	1.3	2,633,026	0.5	2,644,700	0.4
서울특별시	394,843	0.5	394,190	-0.2	392,123	-0.5
부산광역시	175,378	0.9	176,293	0.5	176,451	0.1
대구광역시	125,485	2.0	126,398	0.7	127,282	0.7
인천광역시	144,574	2.0	146,321	1.2	148,646	1.6
광주광역시	70,177	0.4	70,061	-0.2	69,819	-0.3
대전광역시	73,222	0.4	72,853	-0.5	72,489	-0.5
울산광역시	51,014	0.7	51,122	0.2	51,330	0.4
세종특별자치시	12,046	5.6	12,346	2.5	12,630	2.3
경기도	559,878	2.3	569,726	1.8	578,668	1.6
강원도	101,484	0.8	101,615	0.1	101,714	0.1
충청북도	97,688	0.6	97,932	0.2	97,839	-0.1
충청남도	133,724	1.4	134,250	0.4	134,749	0.4
전라북도	132,364	0.5	132,207	-0.1	132,057	-0.1
전라남도	141,888	-0.2	140,942	-0.7	139,868	-0.8
경상북도	180,898	2.5	181,366	0.3	182,538	0.6
경상남도	187,968	1.0	188,749	0.4	189,621	0.5
제주특별자치도	36,287	1.2	36,655	1.0	36,876	0.6

출처: 통계청, 시도별 장애인 등록 현황. 재구성

□ 장애유형별 현황

○ 국내 최근 3년간 장애인은 2019년 2,619,918명, 2020년 2,633,026명, 2021년 2,644,700명으로 등록되어 있음

- 2021년 장애인 등록 기준 지체장애인 비율은 45.1%, 청각장애인 15.6%, 시각장애인 9.5% 순으로 나타남

<표 55> 국내 장애인 등록 현황(2019-2021)

(단위: 명, %)

구분/연도	2019		2020		2021	
	등록 수(명)	비중(%)	등록 수(명)	비중(%)	등록 수(명)	비중(%)
계	2,618,918	100.0	2,633,026	100.0	2,644,700	100.0
지체장애	1,223,135	46.7	1,207,368	45.9	1,191,462	45.1
시각장애	253,055	9.7	252,324	9.6	251,620	9.5
청각장애	377,094	14.4	395,789	15.0	411,749	15.6
언어장애	21,485	0.8	22,391	0.9	23,064	0.9
지적장애	212,936	8.1	217,108	8.2	221,557	8.4
뇌병변장애	252,188	9.6	250,407	9.5	248,308	9.4
자폐성장애	28,678	1.1	30,802	1.2	33,650	1.3
정신장애	102,980	3.9	103,525	3.9	104,214	3.9
신장장애	92,408	3.5	97,530	3.7	102,135	3.9
심장장애	5,266	0.2	5,233	0.2	5,166	0.2
호흡기장애	11,522	0.4	11,544	0.4	11,541	0.4
간장애	13,154	0.5	13,808	0.5	14,433	0.5
안면장애	2,673	0.1	2,677	0.1	2,712	0.1
장루, 요루장애	15,290	0.6	15,427	0.6	16,012	0.6
뇌전증장애	7,054	0.3	7,093	0.3	7,077	0.3

출처: 통계청, 장애유형별 등록 현황. 재구성

□ 지적장애인 연령별 현황

- 2021년 기준 지적장애인 남자는 133,375명, 여자는 88,182명 등록되어 있음
- 연령별 지적장애인 비율에 따르면, 남자 지적장애인은 25~29세 12.4%로 가장 많이 차지하며, 여자 지적장애인은 20~24세 11.1%로 가장 많이 차지함

<표 56> 국내 지적장애인 연령별 현황(2021)

(단위: 명, %)

구분/연도	계	남자		여자	
		등록 수(명)	비율(%)	등록 수(명)	비율(%)
계	221,557	133,375	100.0	88,182	100.0
0-4세	695	423	0.3	272	0.3
5-9세	10,132	6,734	5.1	3,398	3.9
10-14세	15,402	9,997	7.5	5,405	6.1
15-19세	17,970	11,193	8.4	6,777	7.7
20-24세	25,739	15,961	12.0	9,778	11.1
25-29세	26,097	16,511	12.4	9,586	10.9
30-34세	20,693	13,199	9.9	7,494	8.5
35-39세	18,557	11,160	8.4	7,397	8.4
40-44세	17,965	10,383	7.8	7,582	8.6
45-49세	16,330	9,193	6.9	7,137	8.1
50-54세	15,508	8,575	6.4	6,933	7.9
55-59세	12,732	7,081	5.3	5,651	6.4
60-64세	11,017	6,173	4.6	4,844	5.5
65-69세	6,498	3,576	2.7	2,922	3.3
70-74세	3,228	1,827	1.4	1,401	1.6
75-79세	1,709	832	0.6	877	1.0
80-84세	883	401	0.3	482	0.6
85-89세	326	130	0.1	196	0.2
90-94세	62	20	0.0	42	0.1
95-99세	11	5	0.0	6	0.0

출처: 통계청, 2021년 장애유형별 현황. 재구성

□ 자폐성 장애인 연령별 현황

- 2021년 기준 자폐성 장애인은 남자 28,218명, 여자 5,432명 등록되어 있음
- 연령별 자폐성 장애인 비율에 따르면, 남자 자폐성장래인은 5~9세 연령이 21.2%로 가장 많이 차지하며, 여자 자폐성장래인은 5~9세 연령이 27.2% 가장 많이 차지함

<표 57> 국내 자폐성장래인 연령별 현황(2021)

(단위: 명, %)

구분/연도	계	남자		여자	
		등록 수(명)	비율(%)	등록 수(명)	비율(%)
계	33,650	28,218	100.0	5,432	100.0
0-4세	753	562	2.0	191	3.5
5-9세	7,455	5,980	21.2	1,475	27.2
10-14세	6,706	5,507	19.5	1,199	22.1
15-19세	4,328	3,696	13.1	632	11.6
20-24세	5,828	5,013	17.8	815	15.0
25-29세	4,524	3,961	14.0	563	10.4
30-34세	2,722	2,382	8.4	340	6.3
35-39세	903	762	2.7	141	2.6
40-44세	255	216	0.8	39	0.7
45-49세	103	86	0.3	17	0.3
50-54세	48	36	0.1	12	0.2
55-59세	16	11	0.0	5	0.1
60-64세	7	6	0.0	1	0.0
65-69세	2	0	0.0	2	0.0
70-74세	0	0	0.0	0	0.0
75-79세	0	0	0.0	0	0.0
80-84세	0	0	0.0	0	0.0
85-89세	0	0	0.0	0	0.0
90-94세	0	0	0.0	0	0.0
95-99세	0	0	0.0	0	0.0

출처: 통계청, 2021년 장애유형별 현황. 재구성

2) 국내 발달장애인 문화예술교육 프로그램

□ 분야별 문화예술교육 참여현황

- 2021년 한국장애인문화예술원의 발달장애인 문화예술교육 프로그램 조사 및 정책과제 수립연구에서 전국 발달장애인 대상 실태조사를 진행함
- 2년간 문화예술교육프로그램에 경험 한 발달장애인 대상으로 참여한 프로그램을 살펴본 결과, 응답자 135명 중 음악 프로그램 참여활동이 36.0%로 가장 높게 나타남
 - 이어서, 미술 프로그램 참여활동 14.3%, 공예 프로그램 참여활동 13.6%, 댄스 프로그램 참여활동 7.3% 등의 순으로 나타남

<표 58> 분야별 문화예술교육 참여(중복)

(단위: 명, %)

구분	응답수(명)	백분율(%)
문학 프로그램 참여활동	4	1.4
만화 프로그램 참여활동	7	2.4
미술 프로그램 참여활동	41	14.3
공예 프로그램 참여활동	39	13.6
사진 프로그램 참여활동	15	5.2
국악 프로그램 참여활동	16	5.6
음악 프로그램 참여활동	103	36.0
연극 프로그램 참여활동	15	5.2
영화 프로그램 참여활동	12	4.2
댄스 프로그램 참여활동	21	7.3
서양 무용 프로그램 참여활동	8	2.8
한국 무용 프로그램 참여활동	5	1.7

출처: 발달장애인 문화예술교육 프로그램 조사 및 정책과제 수립 연구보고서

□ 문화예술교육 중 가장 흥미 있는 분야

- 최근 2년간 참여를 지속하고 있는 135명이 가장 흥미를 느끼는 활동은 음악이 53.3%, 미술이 18.5%, 공예가 10.4%, 댄스가 6.7% 순으로 나타남

<표 59> 문화예술교육 중 가장 흥미 있는 분야(중복)

(단위: %)

음악	미술	공예	댄스	영화	국악	연극	기타
53.3	18.5	10.4	6.7	5.2	3.0	2.2	0.7

출처: 발달장애인 문화예술교육 프로그램 조사 및 정책과제 수립 연구보고서

□ 흥미 있는 활동으로 선택한 이유

- 활동의 선택 이유를 살펴보면, 평소 관심있고 스스로 하고 싶어서가 45.2%, 기관·학교 등의 활동이라서 26.7%, 부모, 주변인이 권유해서가 11.9%, 현재 관심사라서 응답이 8.9%로 나타남

<표 60> 문화예술교육 중 가장 흥미 있는 활동(중복)

(단위: 명, %)

구분	평균
관심있고 스스로 하고 싶어서	45.2
기관·학교 등의 활동이라서	26.7
부모 주변인이 권유해서	11.9
현재 관심사라서	8.9
주변을 보고 호기심이 생겨서	4.4
기타	3.0

출처: 발달장애인 문화예술교육 프로그램 조사 및 정책과제 수립 연구보고서

□ 문화예술교육이 미치는 긍정적 영향

- 발달장애인에게 문화예술교육이 미치는 매우 긍정적인 항목을 살펴본 결과, 여가선용·취미활동의 기회 제공 15.6%가 가장 높게 나타남. 이어서 체험학습·배움과 성장에 도움 15.2%, 예술 재능 발견·예술적 삶의 질 향상 14.8%, 자기표현·자기 즐거움의 기회 제공 14.0% 등의 순으로 나타남

<표 61> 문화예술교육의 참여 활동에 대한 긍정적 영향

(단위: %)

구분	전혀 아니다	대체로 아니다	보통이다	대체로 그러함	매우 그러함
여가선용·취미활동의 기회 제공	14.4	10.0	37.4	22.6	15.6
체험학습·배움과 성장에 도움	12.8	7.4	35.8	28.8	15.2
예술 재능 발견·예술적 삶의 질 향상	16.5	10.7	35.8	22.2	14.8
자기표현·자기 즐거움의 기회 제공	11.5	10.3	30.0	34.2	14.0
사회성, 대인관계, 교류, 협동성 증진	12.8	9.5	38.3	25.9	13.6
보호자 스트레스 감소, 섬의 제공	12.3	9.9	38.7	25.9	13.2
사회인, 직업인으로 활동 기회 제공	18.9	17.7	32.1	20.0	11.1
공연, 전시 등 인정과 보람 제공	17.3	18.1	37.0	16.5	11.1
치료, 신체활동 등 건강 증진	16.0	8.2	40.3	25.9	9.5
비장애인과 사회통합, 사회적응 활동	16.5	21.8	35.0	17.7	9.1
돌봄, 보호의 기회 제공	19.8	14.4	39.9	18.5	7.4

출처: 발달장애인 문화예술교육 프로그램 조사 및 정책과제 수립 연구보고서

□ 문화예술교육의 참여활동에 대한 전반적인 평가

- 문화예술교육의 참여활동에 대한 전반적인 평가 항목을 살펴본 결과, 앞으로 지속적 활동/참여 의사가 37.8%로 가장 높게 나타났음. 이어서 참여의 적극성 및 출석률 유지는 36.3%로 나타남

<표 62> 문화예술교육의 참여 활동에 대한 전반적인 평가

(단위: %)

구분	전혀 아니다	대체로 아니다	보통이다	대체로 그러함	매우 그러함
전반적 만족도	1.5	3.0	23.7	48.1	23.7
앞으로 지속적 활동/참여 의사	0.7	3.0	16.3	42.2	37.8
참여의 적극성 및 출석률 유지	0.7	1.5	23.0	38.5	36.3
장애 수준에 맞는 강사의 운영능력	3.0	5.2	20.0	49.6	22.2
장애 수준에 맞는 활동 내용 구성	3.7	5.2	22.2	46.7	22.2

출처: 발달장애인 문화예술교육 프로그램 조사 및 정책과제 수립 연구보고서

나. 충청남도 장애인 현황

1) 장애인 등록 현황

□ 시군별 장애인 등록 현황

○ 2021년 기준 충청남도 내 장애인 등록 증감율을 살펴보면, 계룡시는 3.7%로 가장 많이 증가함. 반면, 논산 및 부여는 1.1%로 가장 많이 감소함

<표 63> 충남 시군별 장애인 등록 현황(2019-2021)

(단위: 명, %)

구분/연도	2019		2020		2021	
	등록 수(명)	증감율(%)	등록 수(명)	증감율(%)	등록 수(명)	증감율(%)
계	133,724	1.4	134,250	0.4	134,749	0.4
천안시	26,698	2.3	27,024	1.2	27,216	0.7
공주시	8,825	0.3	8,806	-0.2	8,719	-1.0
보령시	8,758	1.8	8,785	0.3	8,764	-0.2
아산시	15,455	1.6	15,699	1.6	16,018	2.0
서산시	10,138	2.0	10,155	0.2	10,314	1.6
논산시	10,775	-0.2	10,623	-1.4	10,507	-1.1
계룡시	1,608	2.6	1,615	0.4	1,674	3.7
당진시	10,393	1.5	10,389	0.0	10,483	0.9
금산군	4,812	0.3	4,790	-0.5	4,761	-0.6
부여군	7,142	0.4	7,123	-0.3	7,043	-1.1
서천군	5,648	-1.2	5,615	-0.6	5,617	0.0
청양군	3,346	3.8	3,330	-0.5	3,312	-0.5
홍성군	7,486	0.8	7,511	0.3	7,499	-0.2
예산군	7,478	2.3	7,519	0.5	7,537	0.2
태안군	5,162	1.8	5,266	2.0	5,285	0.4

출처: 한국여성정책연구원, 충청남도 장애유형별 장애인 통계DB

□ 장애유형별 등록 현황

○ 2021년 기준 충청남도 내 장애유형별 증감율을 살펴보면, 자폐성장애편이 12.2%로 가장 많이 증가함. 반면, 뇌전증장애인이 4.5%로 가장 많이 감소함

<표 64> 충남 장애유형별 등록 현황(2019-2021)

(단위: 명, %)

구분/연도	2019		2020		2021	
	등록 수(명)	증감율(%)	등록 수(명)	증감율(%)	등록 수(명)	증감율(%)
계	133,724	1.4	134,250	0.4	134,749	0.4
지체장애	63,222	-1.2	62,727	-0.8	62,210	-0.8
시각장애	12,084	0.3	12,081	0.0	12,163	0.7
청각장애	22,045	9.0	22,565	2.4	22,938	1.7
언어장애	1,005	-0.6	1,040	3.5	1,085	4.3
지적장애	11,988	2.8	12,247	2.2	12,488	2.0
뇌병변장애	11,035	0.4	10,916	-1.1	10,861	-0.5
자폐성장애편	981	9.2	1,054	7.4	1,183	12.2
정신장애	5,363	0.7	5,362	0.0	5,368	0.1
신장장애	3,550	6.0	3,780	6.5	3,962	4.8
심장장애	214	1.9	206	-3.7	202	-1.9
호흡기장애	571	-1.0	562	-1.6	547	-2.7
간장애	496	6.2	519	4.6	551	6.2
안면장애	126	2.4	130	3.2	131	0.8
장루, 요루장애	767	-0.6	769	0.3	781	1.6
뇌전증장애	277	0.0	292	5.4	279	-4.5

출처: 한국여성정책연구원, 충청남도 장애유형별 장애인 통계DB

□ 발달장애인 등록 현황

- 충남 발달장애인 시별 등록 현황을 살펴보면, 천안시 2,992명, 아산시 1,770명, 공주시 1,141명 등 순으로 등록되어 있음
 - 충남도 내 시별 지적장애인 비율은 천안시 20.8%로 가장 많이 나타났으며, 계룡시가 1.2%로 가장 적은 것으로 나타남
 - 충남도 내 시별 자폐성장애인 비율은 천안시 33.39%로 가장 많이 나타났으며, 계룡시가 2.5%로 가장 적게 나타남
- 충남 발달장애인 군별 등록 현황을 살펴보면, 부여군 678명, 홍성군 622명, 예산군 575명 등의 순으로 등록되어 있음
 - 충남도내 군별 지적장애인 비율은 부여군 5.1%로 가장 많이 나타남. 반면, 청양군은 2.1%로 가장 적게 나타남
 - 자폐성 장애 비율은 홍성군 4.6%로 가장 많이 나타남. 반면, 청양군은 0.9%로 가장 적게 나타남

<표 65> 충남 발달장애인 등록 현황(2021)

(단위: 명, %)

구분/연도	계	지적장애		자폐성 장애	
		등록 수(명)	비율(%)	등록 수(명)	비율(%)
계	13,671	12,488	100.0	1,183	100.0
천안시	2,992	2,597	20.8	395	33.4
공주시	1,141	1,069	8.6	72	6.1
보령시	986	928	7.4	58	4.9
아산시	1,770	1,588	12.7	182	15.4
서산시	981	886	7.1	95	8.0
논산시	1,102	1,055	8.5	47	4.0
계룡시	176	147	1.2	29	2.5
당진시	938	830	6.7	108	9.1
금산군	476	443	3.6	33	2.8
부여군	678	642	5.1	36	3.0
서천군	531	510	4.1	21	1.8
청양군	269	258	2.1	11	0.9
홍성군	622	568	4.6	54	4.6
예산군	575	557	4.5	18	1.5
태안군	434	410	3.3	24	2.0

출처: 한국여성정책연구원, 충청남도 장애유형별 장애인 통계DB. 재구성

□ 지적장애인 연령별 현황

○ 2021년 기준 지적장애인 남자는 7,375명, 여자 5,113명 등록되어 있음

- 연령별 지적장애인 비율에 따르면, 남자 지적장애인은 25~29세 연령이 11.4%로 가장 많이 차지하며, 여자 지적장애인은 20~24세 연령이 9.9%로 가장 많이 차지함

<표 66> 충남 지적장애인 연령별 현황(2021)

(단위: 명, %)

구분/연도	계	남자		여자	
		등록 수(명)	비율(%)	등록 수(명)	비율(%)
계	12,488	7,375	100.0	5,113	100.0
0-4세	49	29	0.4	20	0.4
5-9세	476	328	4.4	148	2.9
10-14세	742	481	6.5	261	5.1
15-19세	927	584	7.9	343	6.7
20-24세	1263	758	10.3	505	9.9
25-29세	1318	841	11.4	477	9.3
30-34세	1065	641	8.7	424	8.3
35-39세	1000	589	8.0	411	8.0
40-44세	1085	611	8.3	474	9.3
45-49세	1004	554	7.5	450	8.8
50-54세	1015	584	7.9	431	8.4
55-59세	800	436	5.9	364	7.1
60-64세	764	428	5.8	336	6.6
65-69세	483	261	3.5	222	4.3
70-74세	263	146	2.0	117	2.3
75-79세	137	58	0.8	79	1.5
80-84세	67	37	0.5	30	0.6
85-89세	25	9	0.1	16	0.3
90-94세	5	0	0.0	5	0.1
95-99세	0	0	0.0	0	0.0

출처: 보건복지부, 2021년 충청남도 연령별 장애인 현황. 재구성

□ 자폐성장애인 연령별 현황

○ 2021년 기준 자폐성장애인 남자는 991명, 여자 192명 등록되어 있음

- 연령별 자폐성 장애인 비율에 따르면, 남자 자폐성장애인은 5~9세 및 10~14세 연령이 25.3%로 가장 많이 차지하며, 여자 자폐성장애인은 5~9세 연령이 31.8%로 가장 많이 차지하고 있음

<표 67> 충남 자폐성장애인 연령별 현황(2021)

(단위: 명, %)

구분/연도	계	남자		여자	
		등록 수(명)	비율(%)	등록 수(명)	비율(%)
계	1,183	991	100.0	192	100.0
0-4세	39	30	3.0	9	4.7
5-9세	312	251	25.3	61	31.8
10-14세	310	251	25.3	59	30.7
15-19세	142	127	12.8	15	7.8
20-24세	163	135	13.6	28	14.6
25-29세	128	116	11.7	12	6.3
30-34세	61	55	5.5	6	3.1
35-39세	23	22	2.2	1	0.5
40-44세	1	1	0.1	0	0.0
45-49세	1	1	0.1	0	0.0
50-54세	2	2	0.2	0	0.0
55-59세	1	0	0.0	1	0.5

출처: 보건복지부, 2021년 충청남도 연령별 장애인 현황. 재구성

2) 장애인 기관 현황

□ 충청남도 장애인 거주시설

○ 2021년 기준 충청남도 발달장애인 수는 13,671명으로 파악되며, 충청남도과 발달장애인 수가 비슷한 전북, 부산 대비 거주시설은 적은 것으로 나타남

- 시 및 도내 발달장애인 평균 대비 필요 거주시설은 발달장애인 15,012명 대비 거주시설이 90개소가 필요할 것으로 판단됨

<표 68> 발달장애인 거주시설

(단위: 명, 개소)

구분/연도	발달장애인 등록 수	거주시설 ⁴⁾
계	255,207	1,539
서울특별시	34,185	262
부산광역시	14,638	67
대구광역시	11,870	51
인천광역시	12,871	72
광주광역시	8,282	79
대전광역시	7,975	78
울산광역시	5,271	28
세종특별자치시	1,378	6
경기도	56,450	316
강원도	9,397	68
충청북도	11,719	91
충청남도	13,671	55
전라북도	13,575	71
전라남도	13,270	68
경상북도	18,074	90
경상남도	18,387	96
제주특별자치도	4,194	37
평균	15,012	90

출처: 통계청, 2021년 장애유형별 현황/ 보건복지부, 2022년 장애인 복지시설 일람표

4) 장애인 거주시설이란 장애인복지법 제58조 1항 1호에 의거하여 거주공간을 활용하여 장애인에게 일정 기간 거주·요양·지원 등의 서비스를 제공하는 시설임

3) 예술교육 주요 프로그램 현황

1) 연극 교육 프로그램

시·군	프로그램명	대상 연령	내용	비고
천안	발달장애예술단 '얼쭉' "마당극	-	우리나라 한글고대소설 별주부전을 각색한 마당극 '딱 친구 토끼랑 자라' 를 선보여 서로의 다름을 인정하며 '세상에 쓸모없는 것은 하나도 없다' 라는 메시지를 전함. 발달장애인으로서의 처음으로 마당극 형태의 공연물	-

2) 무용 교육 프로그램

시·군	프로그램명	대상 연령	내용	비고
천안	다함께 댄스	만 18세 이상	전문강사와 함께 신나는 노래를 병행하여 댄스교육 및 스트레칭 밴드를 활용한 실습을 통해 자기효능감 강화	-
	웰위댄스	성인	라인댄스 교육 및 실습을 통해 스트레스 해소와 체력 향상을 지원하고 구성원 간 친밀감을 향상하여 건전한 취미활동 개발 지원	-
공주	무용교실	-	감정과 정서를 무용으로 표현	총 35회
서산	댄스스포츠 교실	성인	댄스스포츠 기초 강습	-
	행복플러스 방송댄스교실	성인	방송댄스 습득 및 공연	-

3) 음악 교육 프로그램

시·군	프로그램명	대상 연령	내용	비고
천안	주제별 그룹언어활동	만 5세 ~ 초등학교 6학년	노래/범주/스크립트 세 가지 주제의 다양한 활동을 통하여 또래와 상호작용 및 의사소통 기술 습득, 일반화 증진	-
	날아라 음악교실	만 18세 이상	전문강사와 함께 최신 노래 교육을 통해 여가 생활지원 및 자아존중감 향상 도모와 관련 가요제에 참가 지원	-
	음악심리활동	미취학아동 ~ 성인	즉흥연주, 노래부르기, 악기연주, 개사 등 다양한 음악을 치료적 도구로 사용하여 감정과 정서, 관계 등을 표현	주1~2회 / 30분
	스타즈 노래교실	성인	신나게 노래를 부르면서 스트레스를 해소하고 함께 어울리는 과정을 통해 사회성 및 자기표현력 향상 지원	-
공주	합창교실	성인	합창 활동을 통한 개인의 개성과 음악적 소질을 개발하고 건전한 문화여가생활 향유 도모	주1회
아산	음악재활	장애·비장애 아동 및 성인	음악 중재를 통하여 정서적, 사회적 기능의 긍정적 발달 및 변화를 도모	1년 6개월 / 주2회
	아장아장 합창단	18세 이상 ~ 40세 미만	합창연습, 공연관람, 공연활동, 합창대회 등	-
홍성	노래교실	성인	노래 부르기를 통해 일상생활의 활력과 자신감을 향상시켜 수업하는 이용자들 간의 교류, 흥, 즐거움 등 소통을 통한 스트레스 해소 및 대인관계 향상을 도모	-
서천	음악교실	성인	타악기 연주 및 악기를 통한 자기표현 활동	-
	합창교실	성인	합창의 기본 발성 및 노래 연습, 대회 출전	-
	행복음악교실	장애·비장애 아동	음악놀이활동을 통한 가족 간의 심리적 안정, 정서 지원 타악기, 협주 음악교실 실시	-
예산	가온누리 합창단	-	합창연습, 외부 문화예술 공연 관람, 지역 행사 합창공연 실시, 합창대회 출전	-
부여	노래교실	-	노래강사 지도로 신나는 가요 배우기	-

4) 국악 교육 프로그램

시·군	프로그램명	대상 연령	내용	비고
천안	발달장애예술단 ‘얼쭈 “ 사물놀이	-	쟁과리, 징, 장구, 북 네 가지 악기로 연주되는 우리나라 전통의 사물놀이로서 대규모 구성의 풍물놀이를 무대예술로 각색하여 감동을 강조한 공연형태	-
공주	충남관악단 ‘희망울림’	14세 이상	관악기(타악기포함) 지도 및 훈련을 통한 전문 관악단 육성, 지역순회 연주 및 지역행사초청연주, 정기연주회, 소그룹활동, 송년음악회 등	2~12월 주3회
	꿈 두드림 국악	중등부	전통놀이, 국악기 다루기, 장단 익히기	주1회
아산	발달재활서비스 (국악재활)	18세 미만	장애아동의 국악기 활용을 통한 심리적 안정 및 사회성 발달지원	-
계룡	국악교실		국악을 통해 정서안정과 긍정적 사회관계 형성에 도움을 주며, 자율성과 창의성을 증진시킴	-
서산	행복플러스 풍물교실	성인	충청 옷다리 얹은반 풍물가락 합주 및 공연	-
천안	발달장애예술단 ‘얼쭈 “ 사물놀이	-	쟁과리, 징, 장구, 북 네 가지 악기로 연주되는 우리나라 전통의 사물놀이로서 대규모 구성의 풍물놀이를 무대예술로 각색하여 감동을 강조한 공연형태	-
부여	사물놀이	-	전문 국악강사를 통해, 시물악기 연주법 강습 각종대회 및 공연 활동 지원	주2회

III

수요조사

1 발달장애인 설문조사

2 발달장애인 관련 기관 심층인터뷰

3 종합 시사점

III. 수요조사

1. 발달장애인 설문조사

가. 개요

□ 조사목적

- 충청남도 내 발달장애인의 공연예술(연극, 무용, 음악, 국악) 관심도 및 기존 공연예술 프로그램 애로사항 등을 파악하여 추후 개발하고자 하는 ‘충청남도 예술교육 프로그램’의 기초자료로 활용하고자 함

□ 조사설계

- 본 조사는 충청남도 발달장애인 대상으로 설문조사를 시행함

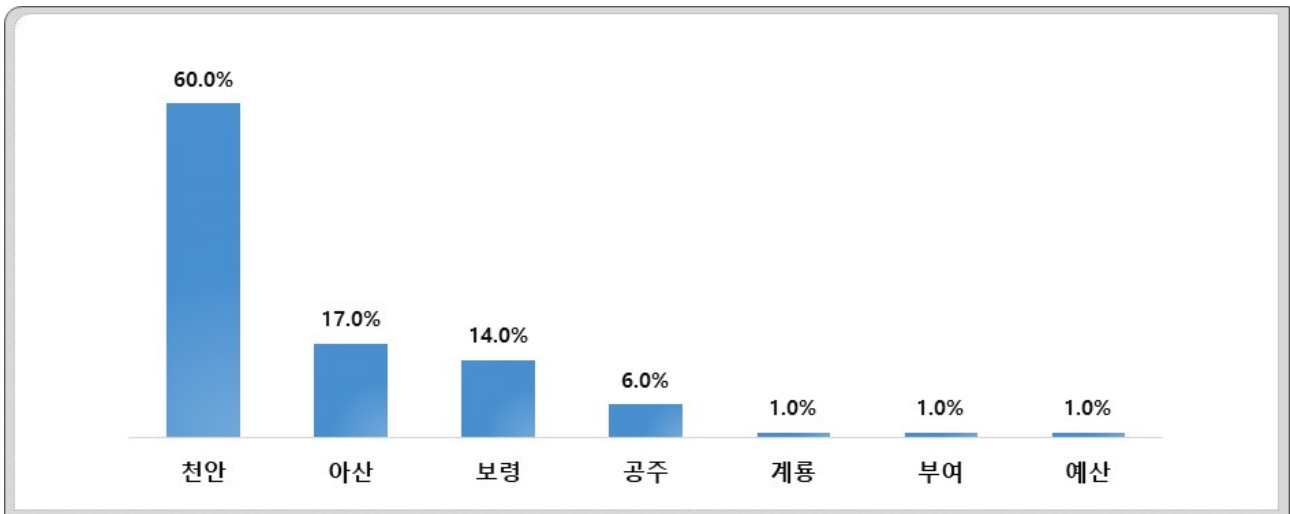
조사대상	• 충청남도 내 발달장애인
표본수	• 100명
조사방법	• 오프라인 설문
조사기간	• 2022.11.16. ~ 2022.11.30.(약 2주간)
조사기관	• 가치솔루션
일반현황	<ul style="list-style-type: none"> • 거주지역 • 장애유형 • 장애정도 • 관심 예술분야(연극, 무용, 음악, 국악)
예술교육 프로그램 경험	<ul style="list-style-type: none"> • 예술교육 프로그램 경험 여부 • 경험에 여부에 따른 예술교육 단체명 및 프로그램명 명시 • 경험에 여부에 따른 프로그램 받지 않은 이유 • 예술교육 프로그램 개발 후 참여의향
지원 및 지원정책 수요	<ul style="list-style-type: none"> • 발달장애 예술교육 활동 기회가 충분하다고 생각하십니까 • 충남 예술교육 프로그램 개발 시 중점적으로 고려해야 할 사항 <ul style="list-style-type: none"> - 교육 장소 접근성(ex. 차량진입, 승강기 없음 등) - 교육 활동에 적합한 공간구조 - 발달장애인 특성을 고려한 예술교육 프로그램 - 교육을 진행하는 강사의 전문성 - 예술교육 프로그램에 필요한 시설 및 기기 지원 - 단발성 교육이 아닌 단계별 교육 진행 - 쉬운 교육 프로그램 지원절차 - 예술교육 관련 적절한 정보제공 및 홍보

나. 일반현황

□ 발달장애인 거주지역

- 설문에 응답한 충청남도 내 발달장애인 거주지역은 천안(60.0%)이 가장 많이 나타남. 이외 아산(17.0%), 보령(14.0%), 공주(6.0%), 계룡(1.0%), 부여(1.0%), 예산(1.0%) 순으로 나타남

[그림 2] 발달장애인 거주지역



<표 69> 발달장애인 거주지역

(단위: 명, %)

구분	사례수	충청남도 내 지역							
		천안	아산	보령	공주	계룡	부여	예산	
전체	100	60.0	17.0	14.0	6.0	1.0	1.0	1.0	
장애 유형	지적	68	58.8	16.2	14.7	5.9	1.5	1.5	1.5
	자폐성	27	66.7	22.2	3.7	7.4	0.0	0.0	0.0
	기타	5	40.0	0.0	60.0	0.0	0.0	0.0	0.0
장애 정도	경증	11	54.5	18.2	0.0	27.3	0.0	0.0	0.0
	중증	89	60.7	16.9	15.7	3.4	1.1	1.1	1.1
발생 시기	선천적	89	60.7	13.5	15.7	6.7	1.1	1.1	1.1
	후천적	11	54.5	45.5	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0

□ 장애유형

○ 설문에 응답한 충청남도 내 발달장애인 장애유형은 지적장애인 68.0%, 자폐성장애인 27.0%, 기타 5.0% 순으로 나타남

[그림 3] 발달장애인 장애유형



<표 70> 발달장애인 장애유형

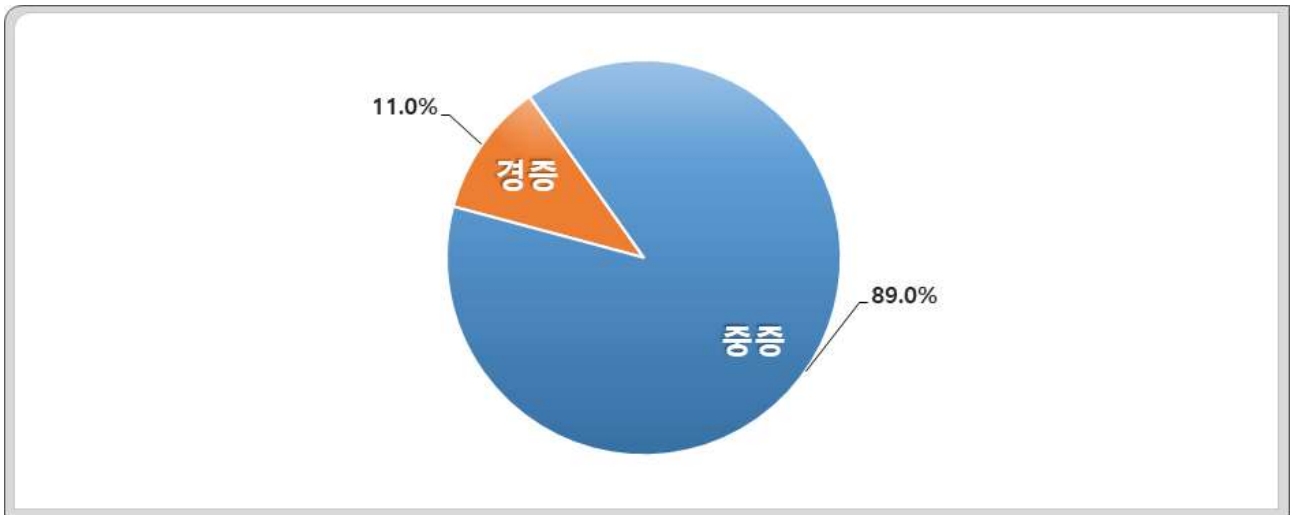
(단위: 명, %)

구분		사례수	장애유형		
			지적	자폐성	기타
전체		100	68.0	27.0	5.0
장애 정도	경증	11	81.8	18.2	0.0
	중증	89	66.3	28.1	5.6
발생 시기	선천적	89	68.5	25.8	5.6
	후천적	11	63.6	36.4	0.0

□ 장애정도

- 설문에 응답한 충청남도 내 발달장애인 장애정도는 중증장애인 89.0%, 경증장애인 11.0% 순으로 나타남

[그림 4] 발달장애인 장애정도



<표 71> 발달장애인 장애정도

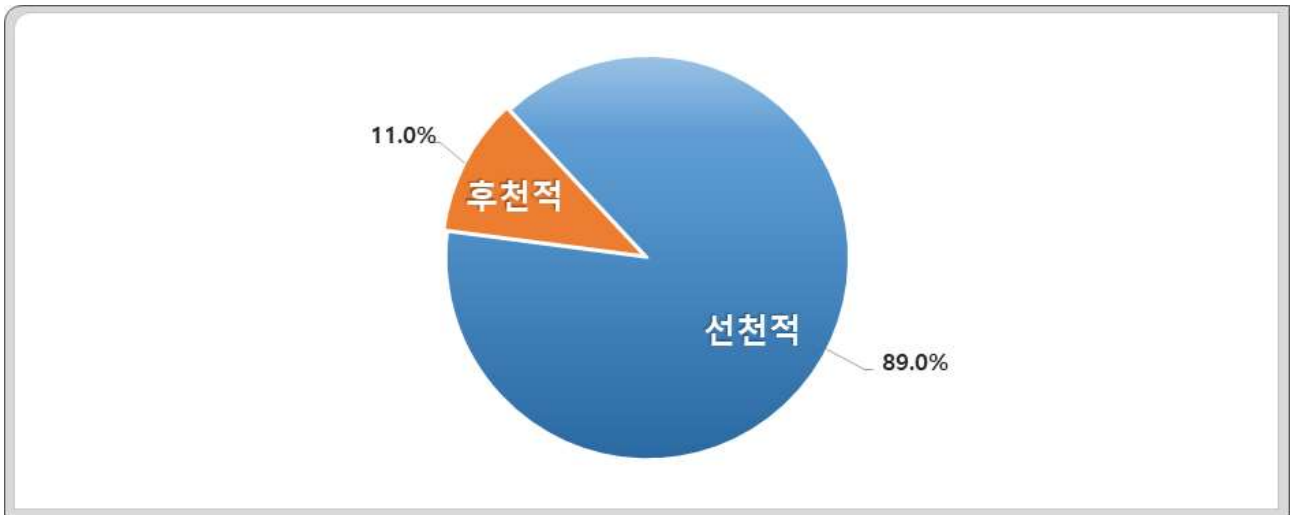
(단위: 명, %)

구분	사례수	장애정도	
		경증	중증
전체	100	11.0	89.0
장애 유형	지적	13.2	86.8
	자폐성	7.4	92.6
	기타	0.0	100.0
장애 정도	경증	100.0	0.0
	중증	0.0	100.0
발생 시기	선천적	11.2	88.8
	후천적	9.1	90.9

□ 발생시기

- 설문에 응답한 충청남도 내 발달장애인 장애정도는 선천적 89.0%, 후천적 11.0% 순으로 나타남

[그림 5] 발달장애인 발생시기



<표 72> 발달장애인 발생시기

(단위: 명, %)

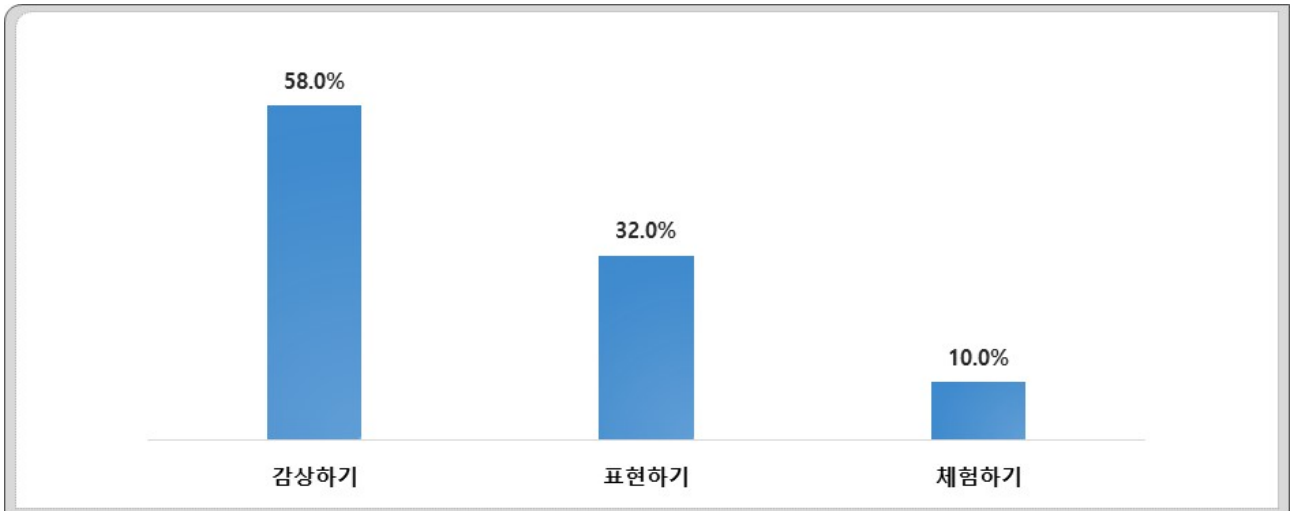
구분	사례수	발생시기		
		선천적	후천적	
전체	100	89.0	11.0	
장애 유형	지적	68	89.7	10.3
	자폐성	27	85.2	14.8
	기타	5	100.0	0.0
장애 정도	경증	11	90.9	9.1
	중증	89	88.8	11.2
발생 시기	선천적	89	100.0	0.0
	후천적	11	0.0	100.0

다. 선호 프로그램 및 경험여부

□ 연극 선호 분야

- 충청남도 내 발달장애인이 선호하는 연극 프로그램은 감상하기 58.0%, 표현하기 32.0%, 체험하기 10.0% 순으로 나타남

[그림 6] 연극 선호 분야



<표 73> 연극 선호 분야

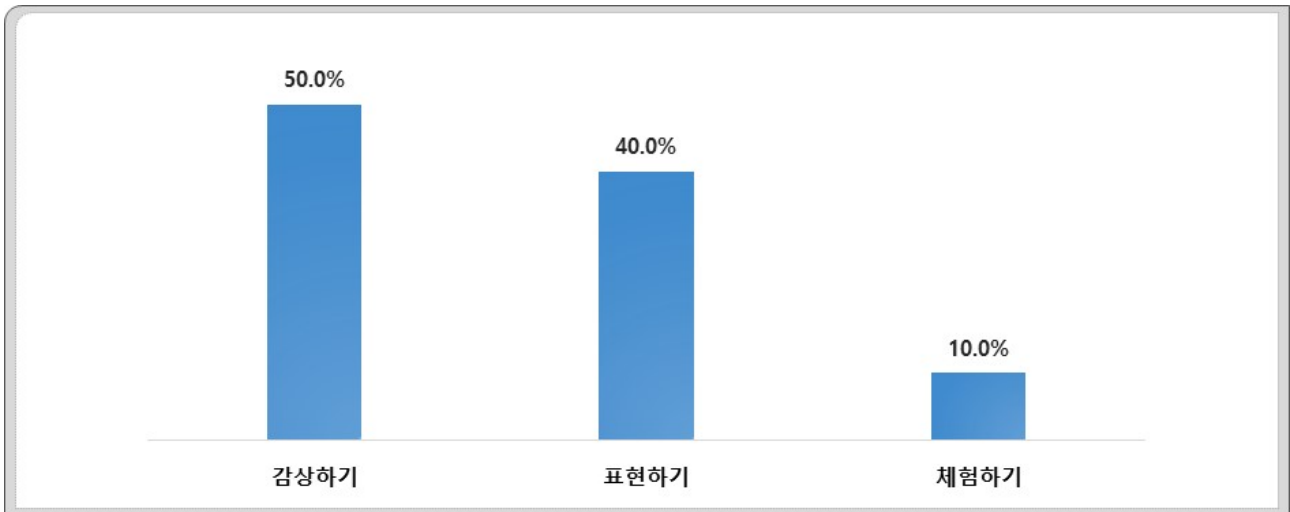
(단위: 명, %)

구분	사례수	선호 분야			
		감상하기	표현하기	체험하기	
전체	100	58.0	32.0	10.0	
장애 유형	지적	68	64.7	25.0	10.3
	자폐성	27	44.4	44.4	11.1
	기타	5	40.0	60.0	0.0
장애 정도	경증	11	45.5	45.5	9.1
	중증	89	59.6	30.3	10.1
발생 시기	선천적	89	59.6	30.3	10.1
	후천적	11	45.5	45.5	9.1

□ 무용 선호 분야

- 충청남도 내 발달장애인이 선호하는 무용 프로그램은 감상하기 50.0%, 표현하기 40.0%, 체험하기 10.0% 순으로 나타남

[그림 7] 무용 선호 분야



<표 74> 무용 선호 분야

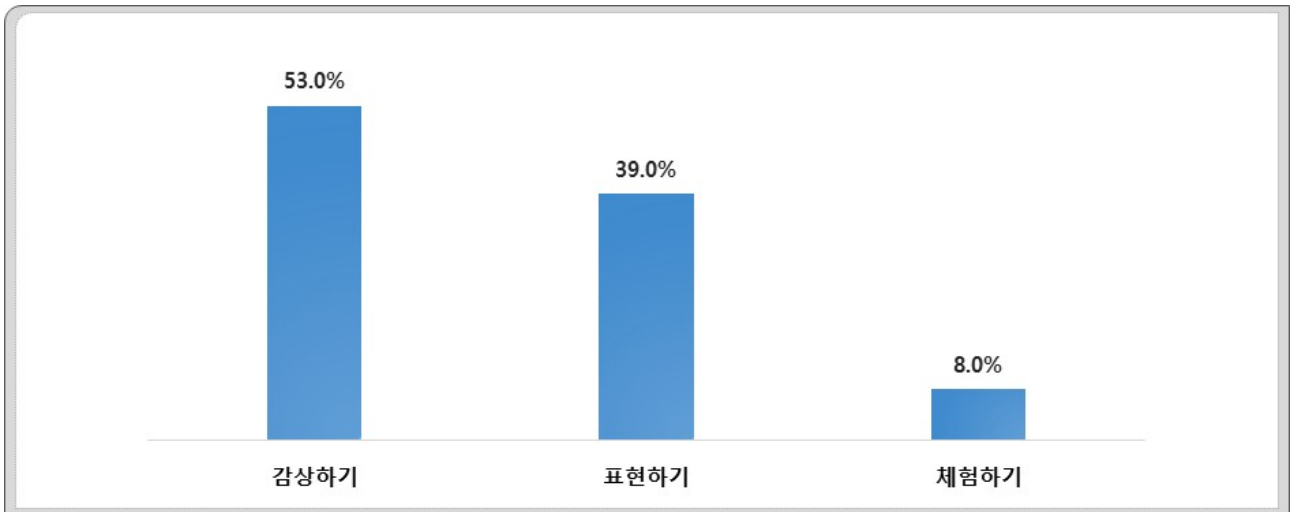
(단위: 명, %)

구분	사례수	선호 분야			
		감상하기	표현하기	체험하기	
전체	100	50.0	40.0	10.0	
장애 유형	지적	68	54.4	30.9	14.7
	자폐성	27	37.0	63.0	0.0
	기타	5	60.0	40.0	0.0
장애 정도	경증	11	54.5	27.3	18.2
	중증	89	49.4	41.6	9.0
발생 시기	선천적	89	49.4	39.3	11.2
	후천적	11	54.5	45.5	0.0

□ 음악 선호 분야

○ 충청남도 내 발달장애인이 선호하는 음악 프로그램은 감상하기 53.0%, 표현하기 39.0%, 체험하기 8.0% 순으로 나타남

[그림 8] 음악 선호 분야



<표 75> 음악 선호 분야

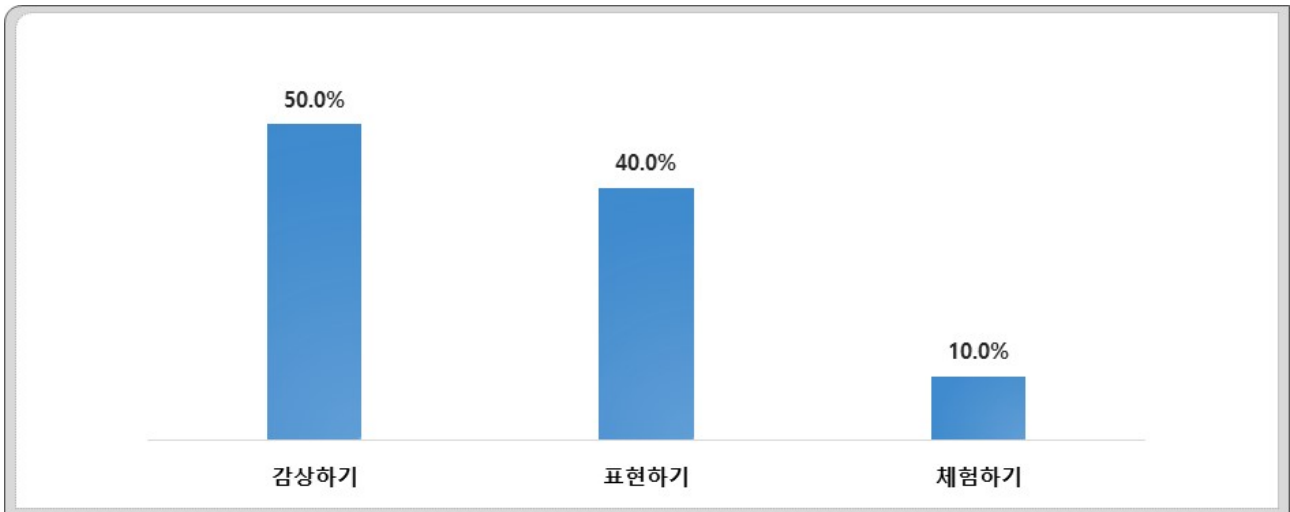
(단위: 명, %)

구분	사례수	선호 분야			
		감상하기	표현하기	체험하기	
전체	100	53.0	39.0	8.0	
장애 유형	지적	68	55.9	32.4	11.8
	자폐성	27	44.4	55.6	0.0
	기타	5	60.0	40.0	0.0
장애 정도	경증	11	45.5	45.5	9.1
	중증	89	53.9	38.2	7.9
발생 시기	선천적	89	53.9	37.1	9.0
	후천적	11	45.5	54.5	0.0

□ 국악 선호 분야

○ 충청남도 내 발달장애인이 선호하는 국악 프로그램은 감상하기 50.0%, 표현하기 40.0%, 체험하기 10.0% 순으로 나타남

[그림 9] 국악 선호 분야



<표 76> 국악 선호 분야

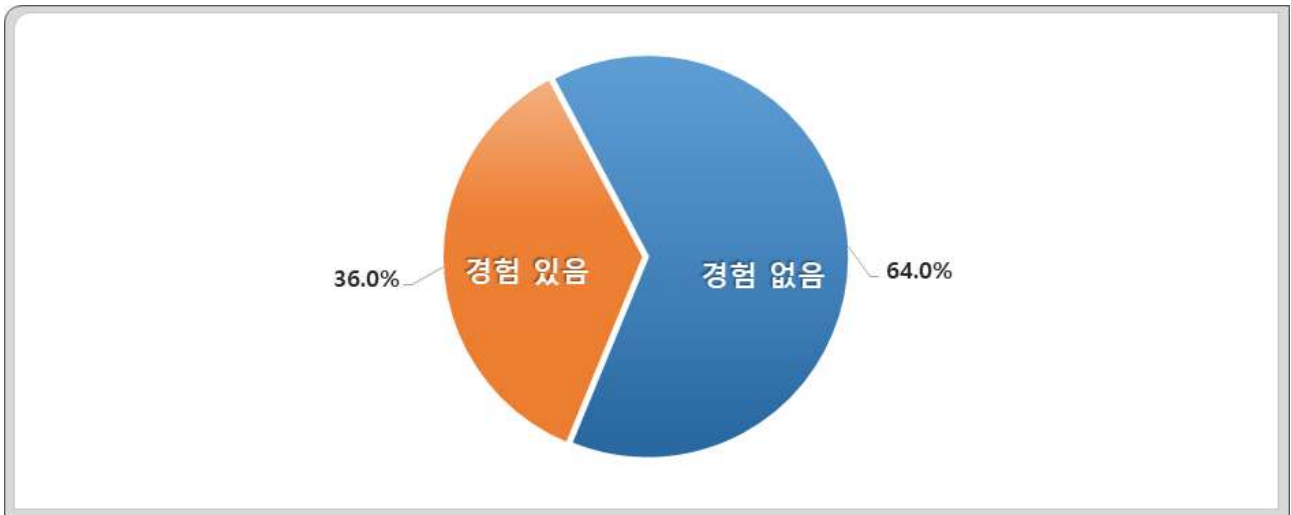
(단위: 명, %)

구분	사례수	선호 분야			
		감상하기	표현하기	체험하기	
전체	100	50.0	40.0	10.0	
장애 유형	지적	68	55.9	32.4	11.8
	자폐성	27	29.6	63.0	7.4
	기타	5	80.0	20.0	0.0
장애 정도	경중	11	45.5	45.5	9.1
	중중	89	50.6	39.3	10.1
발생 시기	선천적	89	51.7	38.2	10.1
	후천적	11	36.4	54.5	9.1

□ 프로그램 경험 여부

○ 충청남도 내 발달장애인 프로그램 경험 여부는 경험없음 64.0%, 경험있음 36.0% 순으로 나타남

[그림 10] 프로그램 경험 여부



<표 77> 프로그램 경험 여부

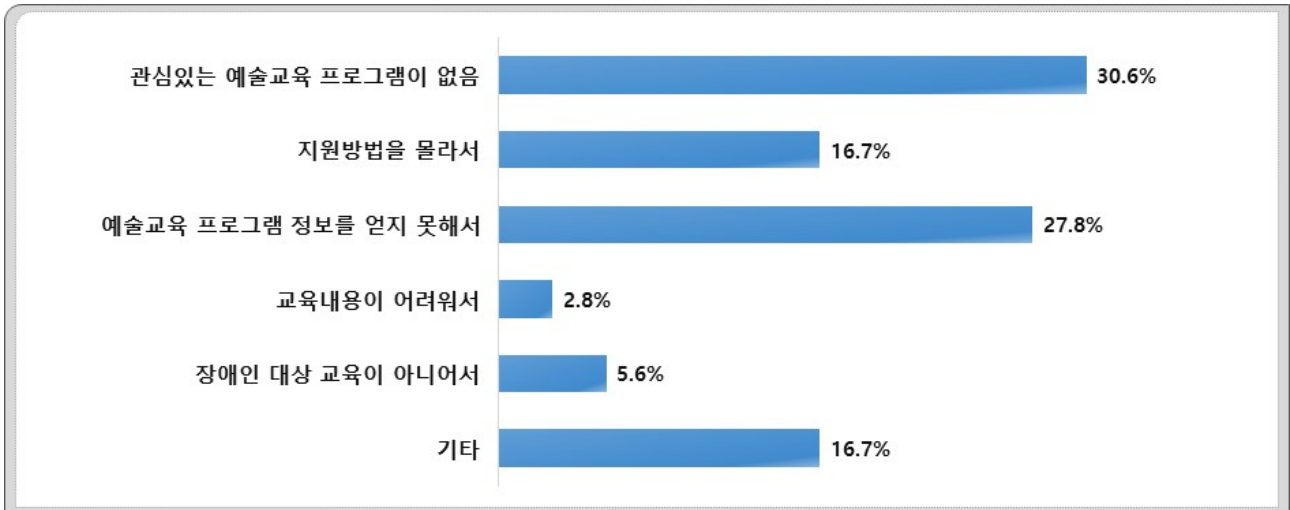
(단위: 명, %)

구분	사례수	경험 여부	
		있음	없음
전체	100	64.0	36.0
장애 유형	지적	57.4	42.6
	자폐성	81.5	18.5
	기타	60.0	40.0
장애 정도	경증	54.5	45.5
	중증	65.2	34.8
발생 시기	선천적	65.2	34.8
	후천적	54.5	45.5

□ 프로그램 미경험 사유

○ 충청남도 내 발달장애인이 프로그램을 경험하지 못한 이유는 ‘관심있는 예술교육 프로그램이 없음’ 30.6%, ‘예술교육 프로그램 정보를 얻지 못함’ 27.8%, ‘지원방법을 몰라서’ 16.7% 등의 순으로 나타남

[그림 11] 프로그램 미경험 사유



<표 78> 프로그램 미경험 사유

(단위: 명, %)

구분	사례수	미경험 사유						
		①	②	③	④	⑤	⑥	
전체	100	30.6	16.7	27.8	2.8	5.6	16.7	
장애 유형	지적	29	31.0	20.7	20.7	3.4	6.9	17.2
	자폐성	5	20.0	0.0	60.0	0.0	0.0	20.0
	기타	2	50.0	0.0	50.0	0.0	0.0	0.0
장애 정도	경증	5	20.0	0.0	40.0	0.0	0.0	40.0
	중증	31	32.3	19.4	25.8	3.2	6.5	12.9
발생 시기	선천적	31	35.5	16.1	29.0	3.2	6.5	9.7
	후천적	5	0.0	20.0	20.0	0.0	0.0	60.0

- ① 관심있는 예술교육 프로그램이 없음
- ② 지원방법을 몰라서
- ③ 예술교육 프로그램 정보를 얻지 못해서
- ④ 교육내용이 어려워서
- ⑤ 장애인 대상 교육이 아니어서
- ⑥ 기타

□ 프로그램 참여의향

○ 충청남도 내 발달장애인의 참여의향을 살펴보면, 향후 프로그램에 참여하고자 하는 발달장애인 89.0%, 참여를 원하지 않는 발달장애인은 11.0%로 나타남

[그림 12] 프로그램 참여의향



<표 79> 프로그램 참여의향

(단위: 명, %)

구분	사례수	참여의향		
		참여	미참여	
전체	100	89.0	11.0	
장애 유형	지적	68	89.7	10.3
	자폐성	27	88.9	11.1
	기타	5	80.0	20.0
장애 정도	경증	11	100.0	0.0
	중증	89	87.6	12.4
발생 시기	선천적	89	87.6	12.4
	후천적	11	100.0	0.0

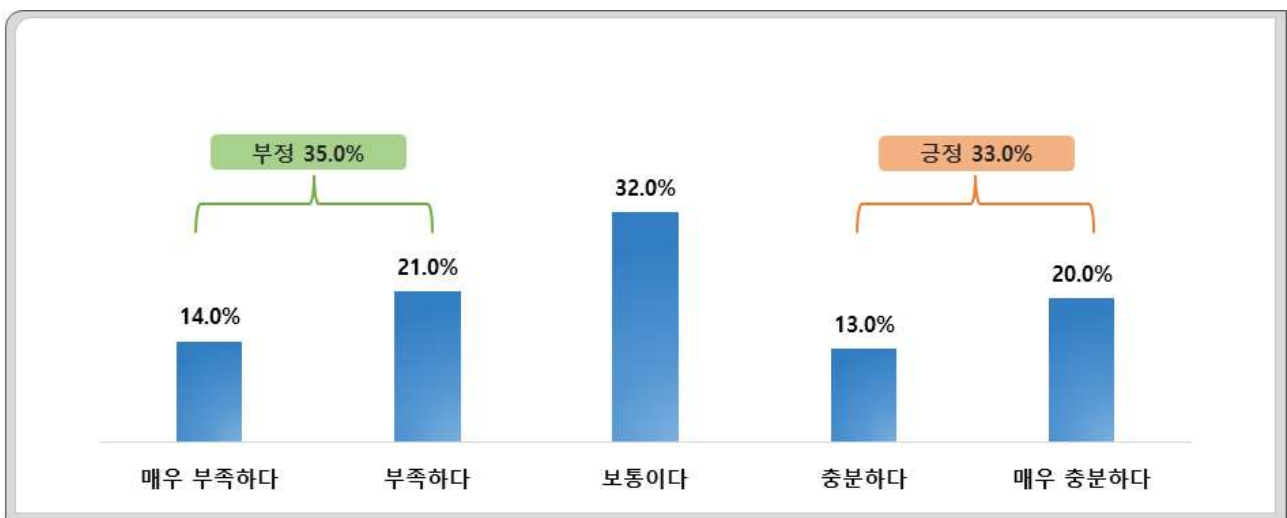
라. 수요 및 고려요인

1) 수요요인

□ 활동 기회 수요

- 활동 기회 수요가 부족하다는 비중은 35.0%(매우 부족하다 14.0%+부족하다 21.0%)며, 충분하다는 비중은 33.0%(충분하다 13.0%+매우 충분하다 20.0%) 차지함. 100점 평균은 51.0점으로 나타남

[그림 13] 활동기회수요



<표 80> 활동기회수요

(단위: 명, %, 점)

구분	사례수	부족하다		부정	보통이다	긍정	충분하다		100점 평균
		매우 부족하다	부족하다				충분하다	매우 충분하다	
전체	100	14.0	21.0	35.0	32.0	33.0	13.0	20.0	51.0
장애 유형	지적	19.1	8.8	27.9	29.4	42.6	19.1	23.5	54.8
	자폐성	3.7	48.1	51.9	37.0	11.1	0.0	11.1	41.7
	기타	0.0	40.0	40.0	40.0	20.0	0.0	20.0	50.0
장애 정도	경증	27.3	18.2	45.5	27.3	27.3	9.1	18.2	43.2
	중증	12.4	21.3	33.7	32.6	33.7	13.5	20.2	52.0
발생 시기	선천적	12.4	20.2	32.6	31.5	36.0	14.6	21.3	53.1
	후천적	27.3	27.3	54.5	36.4	9.1	0.0	9.1	34.1

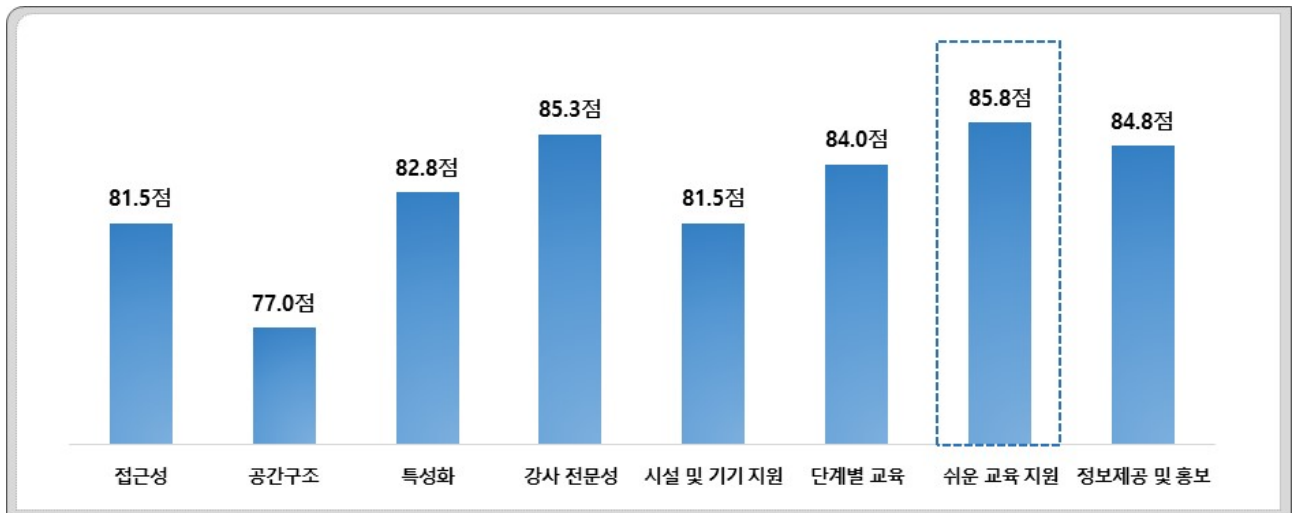
1) 고려요인

□ 프로그램 개발 시 고려요인

○ 충청남도 발달장애인 예술교육 프로그램 개발 시 중점적으로 고려할 요인들을 살펴보면, 지원절차가 85.8점으로 가장 높게 나타났으며, 공간구조가 77.0점으로 가장 낮게 나타남

- 이외 프로그램 개발 시 중점적으로 고려할 요인은 강사 전문성(85.3점), 정보제공 및 홍보(84.8점), 단계별 교육(84.0점) 등의 순으로 나타남

[그림 14] 프로그램 개발 시 고려요인



<표 81> 프로그램 개발 시 고려요인

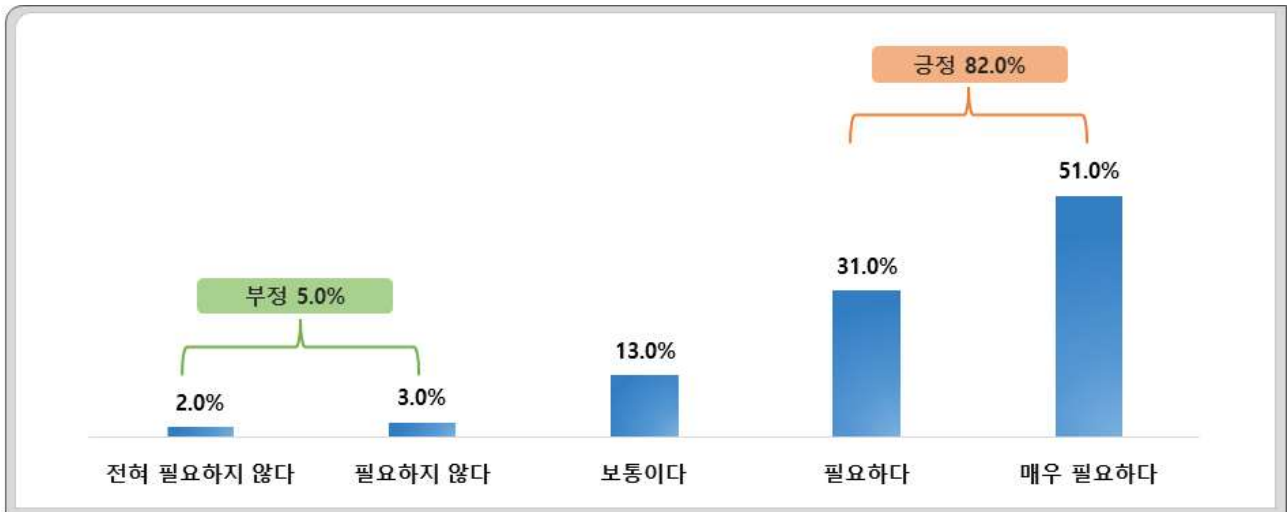
(단위: 명, %, 점)

구분	사례수	필요성			부정	보통이다	긍정	필요성		100점 평균
		전혀 필요하지 않다	필요하지 않다	필요하다				매우 필요하다		
접근성	100	2.0	3.0	5.0	13.0	82.0	31.0	51.0	81.5	
공간구조	100	4.0	4.0	8.0	15.0	77.0	34.0	43.0	77.0	
특성화 프로그램	100	1.0	2.0	3.0	11.0	86.0	37.0	49.0	82.8	
강사 전문성	100	0.0	2.0	2.0	9.0	89.0	35.0	54.0	85.3	
기기 지원	100	2.0	2.0	4.0	17.0	79.0	26.0	53.0	81.5	
단계별 교육	100	0.0	2.0	2.0	9.0	89.0	40.0	49.0	84.0	
지원절차	100	1.0	0.0	1.0	9.0	90.0	35.0	55.0	85.8	
정보제공 및 홍보	100	1.0	0.0	1.0	12.0	87.0	33.0	54.0	84.8	

□ 교육 장소 접근성

○ 교육 장소 접근성이 필요하다는 비중은 82.0%(필요하다 31.0%+매우 필요하다 51.0%) 차지함. 100점 평균은 81.5점으로 나타남

[그림 15] 교육 장소 접근성



<표 82> 교육 장소 접근성

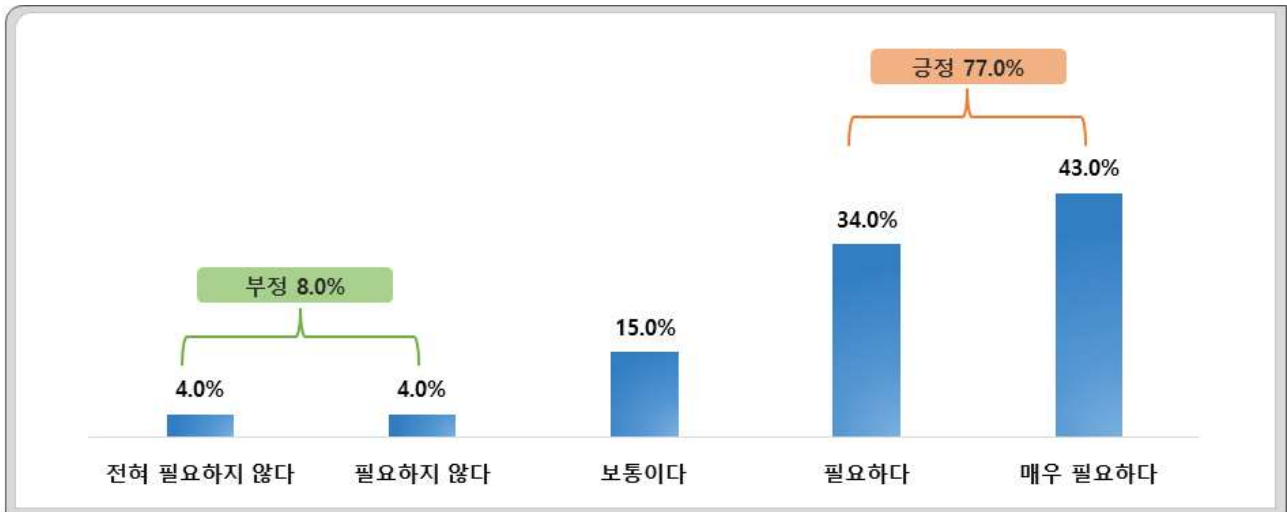
(단위: 명, %, 점)

구분	사례수	전혀 필요하지 않다	필요하지 않다	부정	보통이다	긍정	필요하다	매우 필요하다	100점 평균
전체	100	2.0	3.0	5.0	13.0	82.0	31.0	51.0	81.5
장애 유형	지적	0.0	4.4	4.4	16.2	79.4	22.1	57.4	83.1
	자폐성	7.4	0.0	7.4	7.4	85.2	59.3	25.9	74.1
	기타	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0	100.0	100.0
장애 정도	경증	0.0	9.1	9.1	9.1	81.8	36.4	45.5	79.5
	중증	2.2	2.2	4.5	13.5	82.0	30.3	51.7	81.7
발생 시기	선천적	2.2	3.4	5.6	12.4	82.0	30.3	51.7	81.5
	후천적	0.0	0.0	0.0	18.2	81.8	36.4	45.5	81.8

□ 공간구조

○ 공간구조가 필요하다는 비중은 77.0%(필요하다 34.0%+매우 필요하다 43.0%) 차지함. 100점 평균은 77.0점으로 나타남

[그림 16] 공간구조



<표 83> 공간구조

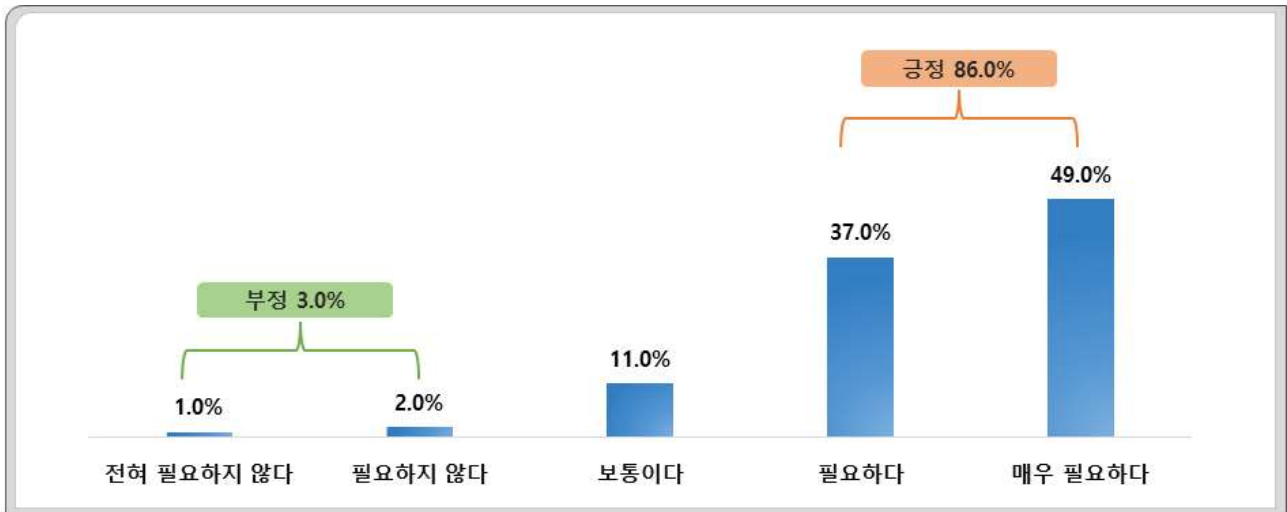
(단위: 명, %, 점)

구분	사례수	전혀 필요하지 않다	필요하지 않다	부정	보통이다	긍정	필요하다	매우 필요하다	100점 평균
전체	100	4.0	4.0	8.0	15.0	77.0	34.0	43.0	77.0
장애 유형	지적	4.4	4.4	8.8	13.2	77.9	32.4	45.6	77.6
	자폐성	3.7	3.7	7.4	22.2	70.4	44.4	25.9	71.3
	기타	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0	0.0	100.0	100.0
장애 정도	경증	0.0	9.1	9.1	0.0	90.9	45.5	45.5	81.8
	중증	4.5	3.4	7.9	16.9	75.3	32.6	42.7	76.4
발생 시기	선천적	3.4	4.5	7.9	15.7	76.4	32.6	43.8	77.2
	후천적	9.1	0.0	9.1	9.1	81.8	45.5	36.4	75.0

□ 특성화 프로그램

○ 특성화 프로그램이 필요하다는 비중은 86.0%(필요하다 37.0%+매우 필요하다 49.0%) 차지함. 100점 평균은 82.8점으로 나타남

[그림 17] 특성화 프로그램



<표 84> 특성화 프로그램

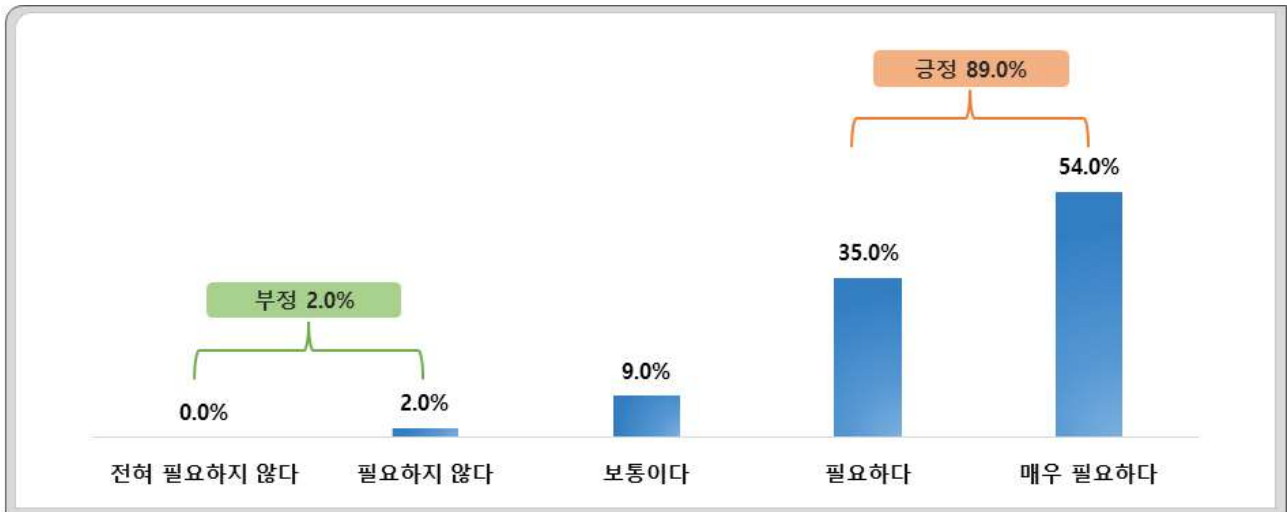
(단위: 명, %, 점)

구분	사례수	전혀 필요하지 않다	필요하지 않다	부정	보통이다	긍정	필요하다	매우 필요하다	100점 평균
전체	100	1.0	2.0	3.0	11.0	86.0	37.0	49.0	82.8
장애 유형	지적	0.0	2.9	2.9	13.2	83.8	33.8	50.0	82.7
	자폐성	3.7	0.0	3.7	3.7	92.6	48.1	44.4	82.4
	기타	0.0	0.0	0.0	20.0	80.0	20.0	60.0	85.0
장애 정도	경증	0.0	0.0	0.0	9.1	90.9	36.4	54.5	86.4
	중증	1.1	2.2	3.4	11.2	85.4	37.1	48.3	82.3
발생 시기	선천적	1.1	2.2	3.4	9.0	87.6	37.1	50.6	83.4
	후천적	0.0	0.0	0.0	27.3	72.7	36.4	36.4	77.3

□ 강사 전문성

○ 강사 전문성이 필요하다는 비중은 89.0%(필요하다 35.0%+매우 필요하다 54.0%) 차지함. 100점 평균은 85.3점으로 나타남

[그림 18] 강사 전문성



<표 85> 강사 전문성

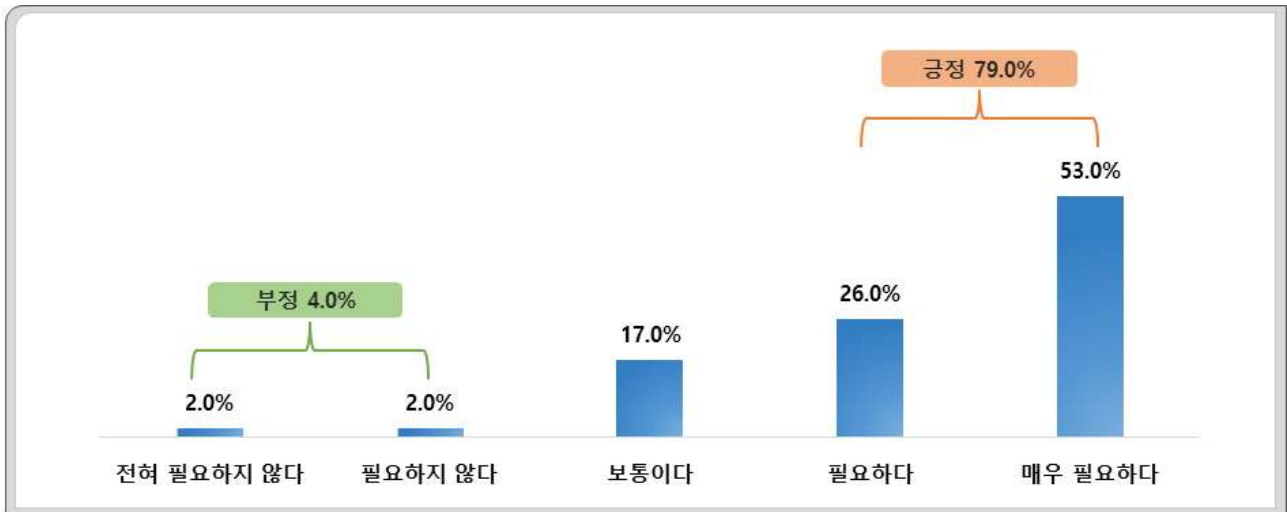
(단위: 명, %, 점)

구분	사례수	전혀 필요하지 않다	필요하지 않다	부정	보통이다	긍정	필요하다	매우 필요하다	100점 평균	
전체	100	0.0	2.0	2.0	9.0	89.0	35.0	54.0	85.3	
장애 유형	지적	68	0.0	1.5	1.5	13.2	85.3	32.4	52.9	84.2
	자폐성	27	0.0	3.7	3.7	0.0	96.3	40.7	55.6	87.0
	기타	5	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0	40.0	60.0	90.0
장애 정도	경증	11	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0	27.3	72.7	93.2
	중증	89	0.0	2.2	2.2	10.1	87.6	36.0	51.7	84.3
발생 시기	선천적	89	0.0	1.1	1.1	7.9	91.0	37.1	53.9	86.0
	후천적	11	0.0	9.1	9.1	18.2	72.7	18.2	54.5	79.5

□ 기가지원

○ 기가지원이 필요하다는 비중은 79.0%(필요하다 26.0%+매우 필요하다 53.0%) 차지함. 100점 평균은 81.5점으로 나타남

[그림 19] 기가지원



<표 86> 기가지원

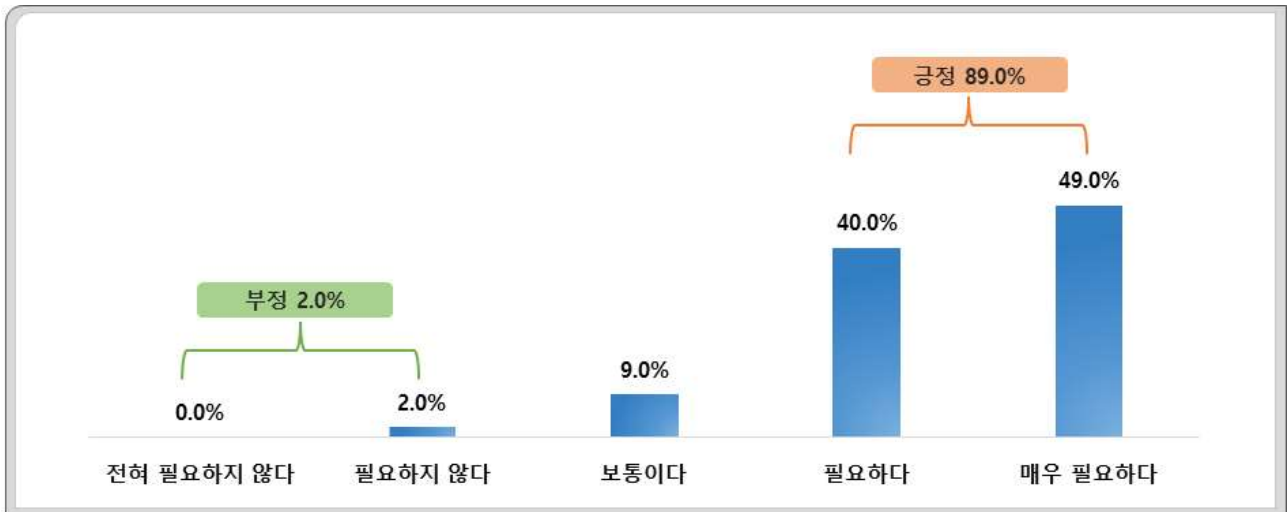
(단위: 명, %, 점)

구분	사례수	전혀 필요하지 않다	필요하지 않다	부정	보통이다	긍정	필요하다	매우 필요하다	100점 평균	
전체	100	2.0	2.0	4.0	17.0	79.0	26.0	53.0	81.5	
장애 유형	지적	68	2.9	1.5	4.4	19.1	76.5	26.5	50.0	79.8
	자폐성	27	0.0	3.7	3.7	11.1	85.2	29.6	55.6	84.3
	기타	5	0.0	0.0	0.0	20.0	80.0	0.0	80.0	90.0
장애 정도	경증	11	0.0	0.0	0.0	9.1	90.9	18.2	72.7	90.9
	중증	89	2.2	2.2	4.5	18.0	77.5	27.0	50.6	80.3
발생 시기	선천적	89	2.2	2.2	4.5	14.6	80.9	27.0	53.9	82.0
	후천적	11	0.0	0.0	0.0	36.4	63.6	18.2	45.5	77.3

□ 단계별 교육

○ 단계별 교육이 필요하다는 비중은 89.0%(필요하다 40.0%+매우 필요하다 49.0%) 차지함. 100점 평균은 84.0점으로 나타남

[그림 20] 단계별 교육



<표 87> 단계별 교육

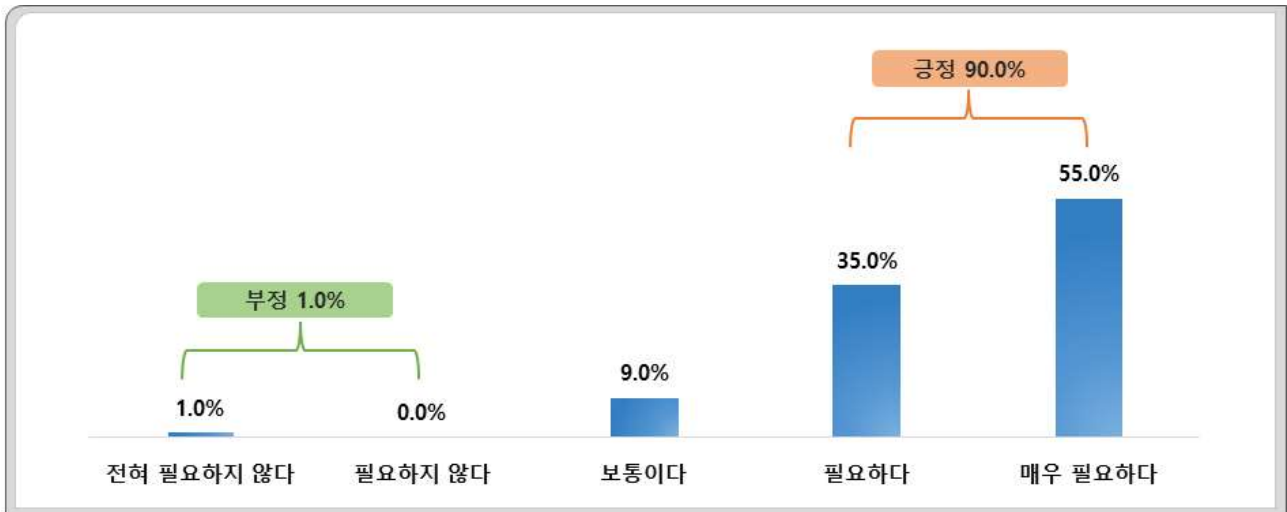
(단위: 명, %, 점)

구분	사례수	전혀 필요하지 않다	필요하지 않다	부정	보통이다	긍정	필요하다	매우 필요하다	100점 평균	
전체	100	0.0	2.0	2.0	9.0	89.0	40.0	49.0	84.0	
장애 유형	지적	68	0.0	1.5	1.5	11.8	86.8	41.2	45.6	82.7
	자폐성	27	0.0	3.7	3.7	3.7	92.6	40.7	51.9	85.2
	기타	5	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0	20.0	80.0	95.0
장애 정도	경증	11	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0	18.2	81.8	95.5
	중증	89	0.0	2.2	2.2	10.1	87.6	42.7	44.9	82.6
발생 시기	선천적	89	0.0	2.2	2.2	5.6	92.1	41.6	50.6	85.1
	후천적	11	0.0	0.0	0.0	36.4	63.6	27.3	36.4	75.0

□ 지원절차

○ 교육 프로그램의 지원절차 용이할 필요가 있다는 비중은 90.0%(필요하다 35.0%+매우 필요하다 55.0%) 차지함. 100점 평균은 85.8점으로 나타남

[그림 21] 지원절차



<표 88> 지원절차

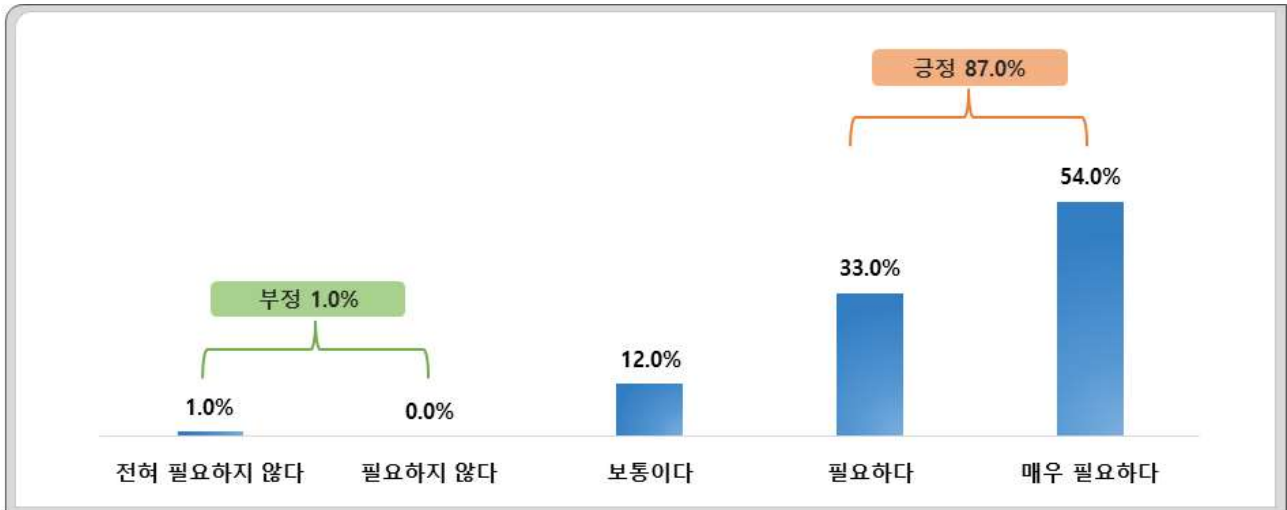
(단위: 명, %, 점)

구분	사례수	전혀 필요하지 않다	필요하지 않다	부정	보통이다	긍정	필요하다	매우 필요하다	100점 평균	
전체	100	1.0	0.0	1.0	9.0	90.0	35.0	55.0	85.8	
장애 유형	지적	68	1.5	0.0	1.5	88.8	39.7	50.0	84.2	
	자폐성	27	0.0	0.0	0.0	11.1	88.9	22.2	66.7	88.9
	기타	5	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0	40.0	60.0	90.0
장애 정도	경증	11	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0	18.2	81.8	95.5
	중증	89	1.1	0.0	1.1	10.1	88.8	37.1	51.7	84.6
발생 시기	선천적	89	1.1	0.0	1.1	6.7	92.1	36.0	56.2	86.5
	후천적	11	0.0	0.0	0.0	27.3	72.7	27.3	45.5	79.5

□ 정보제공 및 홍보

○ 문화예술교육에 대한 정보제공 및 적절한 홍보가 필요하다는 비중은 87.0%(필요하다 33.0%+매우 필요하다 54.0%) 차지함. 100점 평균은 84.8점으로 나타남

[그림 22] 정보제공 및 홍보



<표 89> 정보제공 및 홍보

(단위: 명, %, 점)

구분	사례수	전혀 필요하지 않다	필요하지 않다	부정	보통이다	긍정	필요하다	매우 필요하다	100점 평균	
전체	100	1.0	0.0	1.0	12.0	87.0	33.0	54.0	84.8	
장애 유형	지적	68	1.5	0.0	1.5	11.8	86.8	35.3	51.5	83.8
	자폐성	27	0.0	0.0	0.0	7.4	92.6	33.3	59.3	88.0
	기타	5	0.0	0.0	0.0	40.0	60.0	0.0	60.0	80.0
장애 정도	경증	11	0.0	0.0	0.0	0.0	100.0	18.2	81.8	95.5
	중증	89	1.1	0.0	1.1	13.5	85.4	34.8	50.6	83.4
발생 시기	선천적	89	1.1	0.0	1.1	11.2	87.6	32.6	55.1	85.1
	후천적	11	0.0	0.0	0.0	18.2	81.8	36.4	45.5	81.8

□ 프로그램 제안

○ 발달장애인이 ‘충청남도 예술교육 프로그램 개발’에 대하여 바라는 점이나 제안한 의견은 다음과 같음

<표 90> 설문조사를 기준으로 제안된 의견

분야		개발 방향 의견
공통 분야	발달 측면	<ul style="list-style-type: none"> • 사회성 발달에 도움이 되는 교육 프로그램이 필요함 • ‘나이, 성향, 장애정도 등’을 고려한 맞춤형 교육 프로그램이 필요함 • 다양한 장르의 교육 프로그램이 개설되길 바람 ☞ 연극, 음악, 무용, 미술, 애니메이션, 캘리그래피 등
	접근·편의성 관련	<ul style="list-style-type: none"> • 접근성이 좋은 장소에서 교육 프로그램이 운영되길 바람 • 발달장애인이 이용할 수 있는 시설이나 장소가 확충되길 바람 • 프로그램 수강 시 도움을 주는 자원봉사자(도우미)가 필요함
	기타사항	<ul style="list-style-type: none"> • 예술교육 프로그램 정보를 수강생이 알 수 있도록 적극적인 홍보가 필요함 • K-POP 같은 대중문화를 발달장애인이 더욱 접할 수 있도록 하는 지원 혜택(티켓 할인, 체험 활동 등)이 필요함 • 단기성이 아닌 장기적 지원을 통해 ‘발달장애 예술인양성’의 기회 제공이 필요함
개별 분야	연극	<ul style="list-style-type: none"> • 직접 경험할 수 있는 ‘체험형 연극 프로그램’의 개설을 바람 • 가면극, 마당극, 현대극 등 다양한 장르의 연극 프로그램이 개설되길 바람
	음악/국악	<ul style="list-style-type: none"> • 노래를 배우고, 직접 공연할 수 있는 ‘실용음악 프로그램’의 개설을 바람 • 다양한 악기를 접하고, 배울 수 있는 프로그램이 운영되길 바람

2. 발달장애인 관련 기관 심층인터뷰

가. 개요

□ 조사목적

- 충청남도 내 위치한 복지시설, 훈련센터 등의 기관 관계자와 인터뷰를 진행하여, 기존 문화예술 프로그램 준비·운영 과정에서의 애로사항과 개선사항 등을 파악하고, 추후 개발하고자 하는 ‘충청남도 문화예술 교육 프로그램’의 기초자료로 활용하고자 함

□ 조사설계

조사대상	<ul style="list-style-type: none"> • 충청남도 내 발달장애인 관련 기관 담당자
표본수	<ul style="list-style-type: none"> • 5명
조사방법	<ul style="list-style-type: none"> • 방문 인터뷰 진행
조사기간	<ul style="list-style-type: none"> • 2022.12.19. ~ 2022.12.28.(약 2주간)
조사기관	<ul style="list-style-type: none"> • 가치솔루션
인터뷰 대상	<ul style="list-style-type: none"> • 발달장애인훈련센터 • 아산시장애인복지관 • 공주정명학교 • 위함사회서비스센터 • 얼썬사회적협동조합
일반현황	<ul style="list-style-type: none"> • 문화예술 교육 프로그램 운영 여부 • 운영하는 문화예술 교육 프로그램의 종류 • 인터뷰 대상자의 주요 역할 및 업무 • 운영하는 문화예술 교육 프로그램의 주요 활동 목표 및 성과
애로사항	<ul style="list-style-type: none"> • 교육 프로그램 운영 시 애로사항(강사 섭외, 공간 마련 등) • 지원사업 공모 시 애로사항(행정절차, 모집방안 등) • 교육 프로그램 진행 시 애로사항(교육 수준)
고려사항	<ul style="list-style-type: none"> • 문화예술 교육 프로그램 개발 시 고려사항(수업 차시, 교육 수준 등) • 삶의 질 향상을 위한 문화예술 교육 프로그램의 방향성 • 발달장애인 문화예술 교육 프로그램을 통해 고려할 함양 능력 및 개발 방향성

나. 인터뷰 내용

- ‘발달장애인훈련센터’, ‘아산시장애인복지관’, ‘공주정명학교’, ‘위함사회서비스센터’, ‘얼쭈사회적협동조합’ 5개소 각 담당자와 개별 인터뷰를 진행함
- 실용적인 ‘충남 발달장애 문화예술 교육 프로그램 개발’ 을 위해 각 기관의 의견(입장)과 애로사항(고려사항)을 파악함

애로사항	교육 프로그램 개발 시 고려사항
내 용	내 용
<ul style="list-style-type: none"> ● (발달장애인훈련센터, 위함사회서비스센터) <ul style="list-style-type: none"> - 교육을 진행하기 위한 공간은 있지만, 강사 섭외 부분에서 어려움이 있음 - 예산 문제로 ‘단계별 맞춤형 교육’ 진행이 어려움 	<ul style="list-style-type: none"> ● (발달장애인훈련센터) <ul style="list-style-type: none"> - 디지털과 교육이 접목할 수 있는 지원체계가 필요함 - 접근성이 좋은 곳을 정하여, 발달장애인의 스트레스 관리 측면을 고려 하여 프로그램 개발
<ul style="list-style-type: none"> ● (아산시장애인복지관) <ul style="list-style-type: none"> - ‘예술진흥원’ 에서 지원받는 프로그램의 경우 강사 섭외에 대한 어려움이 없지만, 복지관 자체 프로그램 운영 시에는 예산(강사비, 재료비 등)에 대한 어려움이 있음 	<ul style="list-style-type: none"> ● (아산시장애인복지관) <ul style="list-style-type: none"> - 발달장애인에 대한 강사의 전문성과 인식개선이 병행된 교육 프로그램 개발
<ul style="list-style-type: none"> ● (공주정명학교) <ul style="list-style-type: none"> - 자질이 훌륭한 강사를 섭외하기 어려움 	<ul style="list-style-type: none"> ● (공주정명학교) <ul style="list-style-type: none"> - 관람과 체험 위주의 일회성 교육이 아닌 ‘스마트 교육, 메타버스’ 등과 결합한 교육 프로그램이 마련되었으면 함 - 일상생활에 자연스럽게 적용할 수 있는 교육 프로그램 개발
<ul style="list-style-type: none"> ● (얼쭈사회적협동조합) <ul style="list-style-type: none"> - 강사 섭외 자체의 어려움보다는 인건비 지급에 대한 어려움이 있음 - 사물놀이, 난타의 특성상 소음이 발생하여 공간 마련이 어려움 	<ul style="list-style-type: none"> ● (위함사회서비스센터, 얼쭈사회적협동조합) <ul style="list-style-type: none"> - 단순히 문화예술 향유 수준에 머무르는 것이 아닌, ‘지역 인재, 장애 예술인’ 양성을 위해서는 장기적이고 단계적인 맞춤형 학습이 이루어져야 함

3. 종합 시사점

□ 장애인에 대한 돌봄서비스 측면 지원정책 필요

- 정부 정책기조에 따라 5개년(2023~2027) 계획들이 새롭게 수립되는 시기로 정부 국정과제에 방향 및 충남 정책 기조에 맞춰 모델 개발 진행이 필요함
- 국내외를 막론하고 장애인에 대한 지원은 제외→분리→통합→포용의 단계 방향으로 변모하였고, 그에 따라 돌봄서비스 측면의 지원정책이 강조되고 있으며, 장애인의 문화예술교육 접근성 향상이 필요함

□ 장애인 예술교육 활성화를 위한 유기적 협력체계 구축 필요

- 장애인 문화예술교육 활성화를 위해 정부-지역사회-학교 간 상호 긴밀한 유기적 협력체계 구축이 필요함. 이를 위해 충남 15개 자치단체, 지역 문화재단, 문화센터, 문화예술기관, 교육기관 등 관련 기관의 협조가 필수적이며, 각 기관이 보유하고 있는 공간 및 시설, 예술강사 등 예술교육에 필요한 부분을 지원하는 역할을 담당해야 함

□ 충청남도 내 발달장애인에 대한 맞춤형 교육프로그램 지속적 지원 필요

- 발달장애인은 일상생활 능력이 높을수록 삶의 질에 영향력이 높은 것으로 나타남. 이에 이러한 일상생활능력의 향상을 위해서는 보다 조기에 다양한 경험을 통해서 발달장애인이 일상생활을 스스로 할 수 있는 역량을 강화할 수 있는 지원이 요구됨
- 충청남도 내 장애인 및 담당자 대상 수요조사 결과, 문화예술에 대한 관심도는 높지만, 수요자 맞춤 문화예술 프로그램은 다소 미흡한 상황으로, 지속적인 수요 파악을 통해 장애인에 대한 맞춤형 지원으로 평등한 일상 삶을 실현 함으로써 사회적 배제 해소와 문화 향유 기회 제공이 필요함

IV

충남 특화 발달장애인 예술교육 프로그램 모델개발

1 교육 프로그램 개발 방향

2 음악 교육 프로그램

3 국악 교육 프로그램

4 연극 교육 프로그램

5 무용 교육 프로그램

6 정책제언

IV. 충남 특화 발달장애인 예술교육 프로그램 모델개발

1. 교육 프로그램 개발 방향

가. 교육 프로그램 개발 개요

분야별 교육 프로그램 모델개발 참여 연구진

- 실제 현장에서 적용가능한 충남 발달장애 예술교육 프로그램 모델 개발을 위해 무용, 음악, 국악, 연극 분야별 전문가 집단을 구성 및 운영함

<표 91> 참여 연구진 현황

구분	성명	소속 및 직급
무용 분야	홍혜전 (PM)	서원대학교 교수
	임선영	IMDANCE 대표
	차지은	메이드인댄스예술원 대표
음악 분야	최선영 (PM)	유구리최실장
	이재환	예술가 및 예술교육가
국악 분야	김지훈 (PM)	연희공방 음마깡깡 연출
	박혜영	충북 문화재위원회
	박인수	한국예술종합학교 전통원 교수
연극 분야	김은형 (PM)	씨엔아트 이사
	백옥현	한국문화예술교육진흥원강사
	정정순	한국문화예술교육진흥원강사
	차유림	한국문화예술교육진흥원강사

교육 프로그램 모델 개발을 위한 전문가 운영

<표 92> 연구 진행현황

01	02	03	04
<ul style="list-style-type: none"> ◦ 교육 프로그램 모델 설계를 위한 전반적 논의 ◦ 문헌조사 도출 결과 공유 및 Depth 설정 	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 설문 결과 공유 ◦ 진행 상황 공유 ◦ 향후 계획 공유 	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 인터뷰 결과 공유 ◦ 진행 상황 공유 ◦ 문화예술 교육 프로그램 모델 개발 초안 	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 초안 내용 수정 및 보완 ◦ 최종 문화예술 교육 프로그램 모델 개발
1차 전문가 회의 ' 22.12.02. 진행	2차 전문가 회의 ' 22.12.21. 진행	3차 전문가 회의 ' 23.01.13.	교육 모델 개발 ' 23.01.17. 완료

나. 교육 프로그램 개발 방향

□ 발달장애인 특성 반영, 타인과 상호작용하는 교육프로그램

- 발달장애인은 일반인과 정서적, 인지적, 사회적 특성이 달라 그 특성을 고려할 필요성이 있음
 - (정서적 특징) 발달장애인은 인지능력과 사회적 기술이 낮아 일반 아동에 비해 또래나 교사와의 긍정적 관계를 맺고 유지하는 데 어려움이 있음
 - (인지적 특성) 발달장애인은 낮은 기억력과 느린 학습 속도, 주의 집중에 어려움, 배운 내용을 다른 영역에 적용할 수 있는 일반화 능력의 부족, 동기 등의 특성을 보임
 - (사회적 특성) 발달장애인은 적응행동 어려움 및 의사소통 상의 문제로 사회적 기술을 습득하지 못하는 경우가 있음
- 발달장애는 소아기 자폐증, 비전형적 자폐증에 의해 기능 및 능력 장애가 발생하여 일상·사회생활을 영위하기 위한 기능 수행에 제한이 있고, 언어 발달장애 및 행동장애가 동반되어 일반인과의 차별성* 있는 문화예술 교육 프로그램 모델 개발이 필요함
 - * (지속적이고 장기적 교육) 발달장애인은 기능수행 제한으로 습득력 및 이해력이 낮아, 언어로 교육하는 방식이 아닌 반복적이고 행동을 통한 학습이 필요함
- 발달장애인은 적응능력에 제한성을 갖고 있으며, 이로 인해 대인관계에 곤란을 겪고, 자기지향성, 책임감, 사회적 기술 등의 부족으로 부적절한 행동을 나타내 다른 사람들과의 상호작용에 문제가 발생하므로, 해당 예술교육 프로그램 모델 개발 시 타인과 상호작용하는 협력 교육 프로그램 개발이 필요할 것으로 판단됨

□ 활동적인 교육프로그램 개발로 문화예술 향유 기회 제공

- 충청남도 내 발달장애인(지적+자폐성)은 2019년도 이후 지속적으로 증가하고 있으나, 발달장애인이 활용할 수 있는 보건복지부에서 조사한 『2022년 장애인복지시설 일람표』에 따르면 거주시설이 비교적 미흡한 상황이며, 인터뷰 결과, 문화예술 교육 프로그램은 다소 미흡한 실정임

- 또한, 충청남도 내 발달장애인을 대상으로 설문조사 진행 결과, 문화예술 교육 프로그램 경험 여부에 따르면, 경험이 없는 발달장애인의 비중이 더 많은 것으로 나타났으며, 그 이유로 ‘관심 있는 예술교육 프로그램이 없음’ 이 가장 높게 나타난 것을 봤을 때 문화예술과 관련된 향유 기회가 다소 미흡한 상황으로 판단됨
- 문화예술교육은 크게 향유형, 학습형, 활동형으로 구분되고, 향유형은 ‘관람·감상·이해, 체험·메이킹’, 학습형은 ‘강의·강연·강좌·토론, 강습·교실·실습’, 활동형은 ‘창작, 대외 발표’ 로 세분할 수 있음
- 발달장애인 특성을 고려 시 학습형 교육방식은 수업이 어려울 것으로 판단되고, 설문조사 결과, ‘감상하기, 표현하기’ 에 대한 관심이 높은 것으로 나타나, 향유형과 활동형을 융합한 교육방식이 적합함
- 이에 충남 발달장애 문화예술 교육프로그램 개발 시 발달장애인이 이해하는데 용이하고, 접근성이 좋은 중장기적이고 활동적인 문화예술 프로그램 제공이 필요함

□ **충남 문화예술 교육 프로그램 영역 확대 기반 마련**

- 현재 충청남도 내에는 발달장애인을 대상으로 하는 문화예술 교육 프로그램 기반이 부족하고, 인터뷰 결과에 의하면 발달장애인이 활동하는데 필요한 교육 장소, 강사 등 관련 인적·물적 인프라가 다소 미흡한 상황임
- 해당 예술교육 프로그램 모델 개발을 통해 충청남도 내 문화예술에 대한 기반을 다지고 점차 그 영역을 확대하여, 본 연구에서 다루지 못한 다른 분야에 대한 프로그램 개발까지 진행될 필요가 있으며, 지역을 지속적으로 넓혀나가야 함

2. 음악 교육 프로그램

프로그램명 : 「소리 놀이터」 교육프로그램

가. 「소리 놀이터」 교육프로그램 개요

1) 「소리 놀이터」 배경

- 한국장애인문화예술원의 『2021년 발달장애인 문화예술교육 프로그램 조사 및 정책과제 수립 연구』와 『2022년 발달장애인 특성화 문화 예술교육 프로그램 연구개발 기존 프로그램 연구』에 참여한 경험을 토대로 본 연구의 방향성을 제시함
- 발달장애인 대상 문화예술교육 프로그램은 현장 중심의 연구가 그동안 거의 이루어지지 못하였고 지역별 특성이 두드러진 것은 아니기에 발달장애 전반에 대한 연구 내용을 토대로 본 연구를 진행함
- 단, 충남 지역은 발달장애인 대상의 문화예술교육 이전에 문화예술 프로그램 자체가 향유, 체험을 넘어서 다양하게 이루어지지 못하고 있어 기존 연구의 내용 중에서도 세부적인 프로그램 안보다는 큰 방향성 중심으로 참고함
- 이에 따라 발달장애인 문화예술교육 프로그램 개발에 있어서 다음 세 가지 측면을 고려함

<표 93> 문화예술교육 프로그램 개발 방향

내용적 측면	방법적 측면	환경적 측면
<ul style="list-style-type: none"> • 개별성 • 일상적 생활, 행동 특성과의 연계 • 해체된 표현요소 • 비언어적, 직관적 요소 	<ul style="list-style-type: none"> • 놀이 • 관계성 • 유연성 • 속도 • 반복과 패턴, 모방과 재조합 • 가상의 설정 • 기록과 관찰 	<ul style="list-style-type: none"> • 운영 규모 • 공간 • 재료, 도구

출처: 2021년 발달장애인 문화예술교육 프로그램 조사 및 정책과제 수립연구

- 『2021년 발달장애인 특성화 문화예술교육 프로그램 연구개발 기존 프로그램 연구』에서는 내용적 측면에서 해체된 표현요소를 강조하고 있는데

문화예술교육을 장르 중심이 아닌 작은 단위의 표현 요소로 바라보는 관점이 본 연구의 개발 근거임

- 장르는 비장애인 중심의 전통적, 미학적 언어나 예술적 개념으로 설명 가능함. 즉, 비장애인이 주로 이해할 수 있고 참여하기 수월했던 장르 중심 방식을 장애인에게도 적용하고 있음
- 하지만 발달장애인의 경우 자신의 표현행위를 장르적 개념으로 이해하거나 연결하는 것 자체가 어려움

○ 이에 장르 중심의 ‘음악’ 개념으로 접근하지 않고 청각적 요소, 소리를 내거나 듣는 상황 등으로 해석하여 접근함

2) 기대효과

- 본 프로그램은 비장애인 관점에서 정리, 학습되어온 음악의 구성 요소를 학습, 개발하는 것을 목적화하지 않고 발달장애인 입장에서 표현, 경험하는 것을 중요하게 전제하고 있음. 이에 따라 발달장애인이 자신의 속도와 관심사, 욕구에 따라 음악의 다양한 요소를 탐색할 수 있는 기회를 마련할 수 있음
- 또한, 놀이성이 발생하는 상황을 만들어 발달장애인이 그 상황에 호기심을 가지고 참여할 수 있도록 유도하고 있음. 이에 따라 발달장애인이 주어진 과제를 수행하는 것이 아니라 타인과 함께 소통하거나 놀이에 참여하며 자연스럽게 예술적 경험을 할 수 있음
- 발달장애인은 개별성의 스펙트럼이 넓어 각자의 표현 행위도 매우 다양함. 이러한 특성이 일정한 시공간 안에서 이루어지는 프로그램 형태에서는 발달장애인의 참여 범위를 넓히는 것이 중요함. 이에 따라 공통 활동의 점증적 확대, 놀이적 요소를 활용하여 발달장애인이 개별성을 중심으로 참여 범위를 스스로 탐색하며 확장해 나가도록 함

3) 「소리 놀이터」 소개

□ 중증 발달장애인이 사물의 소리를 탐색할 수 있는 놀이 프로그램

○ 중증 발달장애인의 참여 고려

- 장애인 문화예술교육 현장에는 다양한 사람들이 교육 대상으로 참여하며, 이들을 보통 장애 유형 중심으로 구분하여 그에 따른 문화예술교육을 시도하지만, 현실적으로는 경증, 중증 장애에 따라 참여 범위에 있어서 차이가 발생함
- 특히 중증 발달장애인이 현장에서 활동의 방식 및 형태에 많은 영향을 미친다는 점을 고려하여 중증 발달장애인의 참여를 고려한 프로그램을 개발하고자 함

○ 소리와 놀이의 결합

- 「소리 놀이터」는 음악을 구성하는 여러 요소 중 작은 단위의 요소로부터 시작하는 프로그램으로 ‘소리를 발생시키거나 소리를 구성하는 요소’를 중심으로 활동하고자 함
- 「소리 놀이터」는 교육 대상이 소리를 발견하거나 탐색하며 자기표현의 방법론을 조금씩 찾아가는 프로그램이라고 볼 수 있음
- 특히, 문화예술 관련 표현 행위를 수월성 중심으로 해석하는 것을 지양하고 소리와 놀이가 결합한 프로그램을 진행하고자 함

□ 놀잇감과 일상 사물의 소리를 통해 비언어적인 요소를 발견하는 활동

○ 놀잇감이나 사물의 소리 요소 활용

- 일상 사물은 재질이나 크기, 모양에 따라 다양한 소리가 발생하고, 이것은 청각적 요소로 해석 가능하며 작은 단위의 음악이라고 볼 수 있음. 이러한 관점을 바탕으로 사물의 청각적 요소를 활용한 놀이 프로그램을 진행하고자 함

○ 비언어적인 요소와 놀이 악기

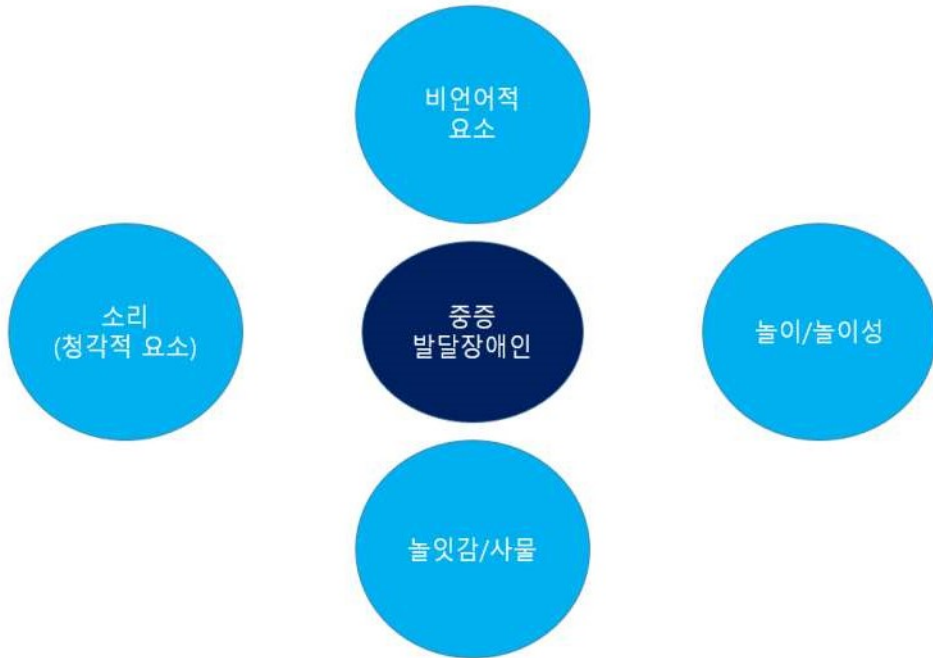
- 중증 발달장애인은 언어 중심의 소통보다는 문화예술이 갖는 비언어적인 표현, 소통 방식에 더욱 민감하게 반응함. 이러한 교육 대상의 특성을 고려하는 것이 중요함
- 놀잇감과 일상 사물의 비언어적인 요소를 예술교육으로 연결하는 프로그램이기에 소리가 나는 놀잇감이나 사물은 그 자체로 악기가 되어 활용됨

[그림 23] 놀잇감이나 사물의 소리 요소 활용 사례



4) 「소리 놀이터」 방향성

[그림 24] 「소리 놀이터」 방향성



□ 음악을 장르가 아닌 해체된 표현 요소(청각) 중심으로 접근

○ 발달장애인이 직관적으로 이해할 수 있는 표현 요소

- 미술, 음악, 연극, 무용 등의 장르는 비장애인이 구축하거나 사용해온 미학 언어 및 예술사 안에서 주로 등장하는 개념이지만 장애인은 이러한 장르 중심으로 자신의 활동을 개념화, 의미화하기 어려운 경우가 많으며 특히 발달장애인의 경우가 이에 해당함
- 반면, 발달장애인은 자신이 무언가를 감각하거나 경험하는 것, 느끼는 것 등에 더욱 민감하게 반응하고, 그것을 직관적으로 이해하기 때문에 교육 대상자의 특성을 고려하여, 표현 요소를 작은 단위로 해체해 나가는 과정을 통해 접근하고자 함

□ 중증 발달장애인의 미세한 표현 범위 안에서 놀이성에 집중

○ 작은 단위의 표현 행위로 욕구를 드러내는 놀이

- 중증 발달장애인은 미세한 눈빛, 근육의 움직임, 분절된 형태로 발화되는 목소리 등을 통해 자신의 ‘욕구’를 표현하며 그것은 비장애인의 신체나 감각을 기준으로 봤을 때, 소극적이거나 느린 표현으로 보일 수 있으나 이러한 표현 방식에 대한 적극적 고려가 필요함
- 이러한 맥락에서 중증 발달장애인이 작은 단위의 표현 행위를 통해서도 참여할 수 있는 직관적이고 반복적인 놀이를 프로그램 안에서 개발, 시도하고자 함

□ 비언어적 요소와 직관적 요소로 자기표현의 방법 모색

○ 표현의 스펙트럼 확장

- 발달장애인의 개별적 표현 행위가 다소 미세한 단위로 이루어진다고 하더라도 그것은 넓은 스펙트럼의 표현을 보여주는 것이며, 오히려 비장애인 입장에서는 예측하기 어려운 작은 단위의 표현 행위가 그 스펙트럼 안에 포함되어 있음
- 이러한 맥락에서 비언어적이고 직관적인 요소를 통해 발달장애인이 자신의 표현 방법을 탐색하고 시도할 수 있는 환경을 만들하고자 하며, 손끝으로 무언가를 건드리거나 움직이는 것, 발끝으로 작은 표현을 하는 것 등을 통해 자신의 표현 언어를 찾는 과정을 제공하고자 함

5) 교수(교육) 방법론

□ 예술가와의 협업으로 놀잇감 제작

○ 다양한 재질, 모양의 놀잇감 제작

- 여러 소리가 나는 재료를 활용하여 청각적 요소가 활성화될 수 있는 놀잇감을 생성하는 동시에 관련 활동을 이어온 예술가와 협업 및 연구를 진행하여 놀이성을 일으킬 수 있는 사물을 제작함
- 나무를 적극적으로 활용하여 편안하고 익숙한 소리가 나는 놀잇감을 제작하며, 프로그램 안에서 놀잇감이 소리를 내는 악기처럼 활용될 수 있는 환경을 만들

[그림 25] 다양한 재질, 모양의 놀잇감 제작 과정



□ 일상 사물의 소리 적극적으로 발견하기

○ 주변의 소리를 음악적 요소로 발견하기

- 소리를 내거나 진동하는 모든 사물은 음악적 요소를 가지고 있다고 볼 수 있으며, 직관적 요소에 관심을 갖는 발달장애인의 경우 이러한 소리와 진동을 민감하게 느낄 수 있음
- 이에 따라 익숙한 주변 사물로부터 음악적 요소를 다각도로 찾아보는 활동을 시도함

[그림 26] 주변의 소리를 음악적 요소로 발견하기 사례



□ 놀이를 통해 사물의 소리를 탐색하기

○ 놀이성을 일으킬 수 있는 사물을 활용한 예술적 활동

- 단지 몇 가지의 놀이를 개발하여 발달장애인에게 제안하는 것이 아니라 놀이성이 발생할 수 있는 순간을 만드는 방식으로 프로그램을 진행함
- 이에 따라 간단한 규칙을 통해 놀이에 참여할 때 독특한 소리가 나는 사물을 활용하거나 그 소리에 따라 어떤 행위를 하는 활동을 할 수 있으며 이러한 전반적인 과정은 비언어적인 예술적 활동으로도 연결 가능함

[그림 27] 놀이성을 일으킬 수 있는 사물을 활용한 예술적 활동 사례



□ 놀이와 놀이성에 대한 연구원의 구체적 관점

○ 놀이성의 발생

- 놀이성은 ‘제한된 요소나 상태’ 를 활용하면서 나타남
- “어떤 요소와 상태에서 어떤 식으로 놀 것인가?” 라는 관점에서 시작하면 “부족한 것을 어떻게 채우거나 개선할 것인가?” 라는 접근보다 더욱 흥미로울 수 있음

○ 놀이성을 발생시키는 제한된 요소는 크게 4가지가 있으며 관련 세부 내용은 다음 ‘<표1>’ 과 같음

<표 94> 놀이성을 발생시키는 제한된 요소 4가지

구분	내용
1. 소통	<ul style="list-style-type: none"> • 내 말이 상대방에게, 상대방 말이 내게 전달 안 되는 상황 • 소통은 고도화된 문명 행위, 의미라는 것이 있으면 이것을 소통의 도구로 전환시켜야 함
2. 행동	<ul style="list-style-type: none"> • 누군가가 마음대로 움직이지 못하는 상황 <ul style="list-style-type: none"> - 예를 들어, 누군가가 농구를 하는 과정에서 덩크슛을 하고 싶은데 그 사람의 키가 160cm인 경우, 점프력을 키우거나 점프 도구를 만드는 행위를 할 수 있음 • 현실적 노력으로 해결되지 않는 상황 <ul style="list-style-type: none"> - 예를 들어, 누군가 하늘을 날고 싶은데 날 수 없는 상황일 때, 오히려 다른 장치나 방법을 상상하게 되므로 놀이성을 발생시키기에 수월한 상황이 됨
3. 사고	<ul style="list-style-type: none"> • 생각으로 무언가를 추상화하는 것, 추상화를 시켜서 간단한 방식으로 사고하는 것 • 수리력에 가까운 요소로 디지털 시대에 코딩 같은 걸로 이어지기도 함 • 디지털은 모든 현상들을 수식화해야 가능한 지점이 있어서 사고의 요소가 있음
4. 예측	<ul style="list-style-type: none"> • 미래에 어떤 일이 일어날지 모르는 상황 • 앞으로 일어날 일을 모른 채로 무언가를 소망하며 해보는 활동 가능 • 고전 보드게임에서도 주술적 의미로 많이 쓰임

○ 놀이의 방향성 크게 2가지로 구분할 수 있으며, 다음과 같음.

<표 95> 놀이의 방향성 2가지

구분	내용
1. 목표에 닿는 것	<ul style="list-style-type: none"> • 목표를 향해 최단 경로로 가장 빠르게 가려고 하는 의도가 있는 것 • 연습이 필요 • 학습(learning), 계속 배우려고 하는 방향성 • 이번 발달장애 예술교육 프로그램 연구에서 소리나는 놀잇감을 만들거나 소리 관련 놀이에서 작은 규칙을 배워보는 과정이 이러한 요소를 담고 있음 • 목표에 닿는 방향성을 띄면 효과가 나타나게 됨 • 소통의 경우에는 상대방이 어떻게 의미화할지를 깨달아야 하고 상대방은 저 사람이 어떤 식으로 말하는지 알아야 하기 때문에 사회성과 관련된 효과가 나타남 • 행동의 경우에는 연습을 통하기 때문에 신체 능력들이 생기게 됨 • 사고의 경우에는 수리력에 도움이 되는 상태가 나옴 • 마지막 예측의 경우에는 여러 가지 경험을 하면서 다음에 뭐가 나올지 생각해보기 때문에 통찰력이 생김
2. 유영하는 것	<ul style="list-style-type: none"> • 어디에 닿을지 모르는 것 • 바다 가운데 튜브 위에 앉아서 떠 있는 것과 유사한 상황 • 바다의 물결에 따라서 어디에 가기도 하고 표류하는 느낌도 받음 • 이 경우에는 탐색의 형태를 많이 취하게 됨 • 언러닝(unlearning)에 속하는 방향성 • 이번 발달장애 예술교육 프로그램 연구에서 소리에 대한 탐색은 이러한 요소를 담고 있음 • 유영하는 부분은 목적지가 어딘지 정확하지 않기 때문에 효과가 나오기도 하지만 주로 발견을 하게 되는데 그것이 뭔지 정확하게 알 수 없음 • 하지만 이게 정확하지 않고 확실하지 않다는 게 재미난 요소이기도 하고 놀이에서는 이런 요소나 방향성을 많이 채택을 함 • 예술계에서는 유영하는 방식의 활동들을 많이 하는데 그 의미를 누군가에게 설명할 때 어려움이 발생함 • 정확하게 사회성, 신체 능력, 수리력, 통찰력 등 목표를 설명할 수 없기 때문

□ 소리를 구성하는 미세한 요소에 반응하며 개별성 표현하기

○ 작은 단위의 표현 행위를 통해 개별성 발현

- 구슬을 굴리거나 주사위를 던지는 등의 작은 단위의 표현 행위를 통해 자신이 관심 있는 소리를 반복적으로 탐색할 수 있는 활동을 모색한다. 이 과정에서 발달장애인은 논리 중심의 스토리텔링 표현이나 수월성 중심의 예술 활동을 하는 것이 아니라 자신에게 자연스러운 행위 자체를 함으로써 개별성을 드러낼 수 있다.

[그림 28] 작은 단위의 표현 행위를 통해 개별성 발현 사례



6) 「소리 놀이터」 교수자 역할

□ 주장사의 역할

○ 유연한 놀이 제안자

- 개별성의 스펙트럼이 넓은 발달장애인이 각자의 속도와 방식으로 활동에 참여할 수 있도록 놀이의 범위를 다양화하여 제안
- 프로그램의 내용을 세부적으로 계획하기보다는 참여하는 사람의 개별성에 따라 활동의 규모나 방법을 상황에 맞게 반응적으로 재구성
- 제작한 놀잇감을 발달장애인에게 제시하되 놀잇감을 탐색하는 방식을 작은 단위로 관찰, 기록하는 역할

□ 보조 강사의 역할

○ 적극적 놀이 참여자

- 놀잇감 제작을 직접 하며 소리의 다양성을 연구, 개발하는 역할
- 현장에서 놀이 방법을 설명하기보다는 강사 스스로 즐겁게 놀이에 참여함으로써 발달장애인의 호기심을 자극

<표 96> 보조 강사의 역할 예시

“이렇게 따라해 보세요” 라는 안내 대신 ‘같이 어울려보고 싶은 상황’ 자체를 적극적 참여자인 예술가가 만들어버리는 것이다. 이럴 경우보다 자연스럽게 동등한 분위기나 관계가 생긴다. 또한 교육 참여자가 활동의 내용을 논리적, 단계적으로 이해하며 쫓아간다고보다는 흥미로워서 따라가 보는 방식으로 참여를 해나갈 수 있다.

쉽게 표현하자면, 예술가가 아이디어 넘치는 개구쟁이, 자신감 넘치는 행위자, 자꾸 눈이 가는 피짜 등으로 활동에 참여하며 분위기를 이끄는 것이다.

* 출처 : 한국문화예술교육진흥원 2022 장애인 비대면 문화예술교육 프로그램 개발 및 활성화 지원사업 ‘만날 사람은 만난다’ 기록집 <우리도 해보고 있다. 우연히, 작게, 문득, 계속>

7) 「소리 놀이터」 프로그램 구조

가) 「소리 놀이터」 구성 요소

□ 적극적 듣기

○ 듣기 환경의 다양화

- 소리를 듣는 행위가 갖는 적극성, 참여의 의미에 집중
- 듣는 장치(스피커, 이어폰 등 사운드 송출 장치)를 공간에 다양하게 배치 및 설치하여 소리 듣기

○ 듣는 요소의 다양화

- 음악으로 완성된 소리가 아닌 기계, 도구, 자연 요소 등의 소리를 작은 단위로 쪼개어 듣기
- 녹음된 파일이 아닌 현장에서 나는 소리를 직접적으로 듣기

○ 듣는 방식의 다양화

- 반복되는 소리를 직접 내거나 주변 소리를 따라해보며 듣기
- 소리가 나는 도구나 장치로부터 거리를 다양화하여 듣기
- 누워서 듣기, 구석에서 듣기, 텐트 안에서 듣기, 화려한 조명을 켜고 듣기 등 방식을 다양화하여 듣기

[그림 29] 적극적 듣기 사례



□ 주변 사물의 소리 탐색하기

○ 익숙한 사물의 소리 탐색하기

- 책을 넘기는 소리, 분무기로 물을 분사시키는 소리, 테이프를 붙이거나 뜨는 소리, 시곗바늘이 움직이는 소리, 나뭇잎이 바스락거리는 소리 등 주변 사물의 작은 단위 소리를 들어보기
- 일반적으로 사용하거나 마주치는 사물도 강사가 적극적으로 소리 듣기를 제안하여 교육 대상이 새롭게 탐색할 수 있도록 함

[그림 30] 익숙한 사물 소리 탐색하기 사례



○ 낮선 상황의 소리 탐색하기

- 구슬 더미가 큰 바가지 안에서 움직이는 소리, 얇은 철판 위에서 두 발을 구르는 소리 등 일상적으로 접하지 않는 상황 속 소리를 들어보기
- 상황 자체가 호기심을 자극할 수 있도록 강사가 다양한 상황을 만들어 보시를 탐색할 수 있도록 함

[그림 31] 낮선 상황의 소리 탐색하기 사례



□ 놀이 방식으로 소리 탐색하기

○ 제작된 놀잇감으로 소리 탐색하기

- 강사가 제작한 놀잇감을 통해 구슬이나 주사위가 굴러가는 소리 등에 귀 기울여보는 놀이를 진행
- 나무와 나무가 부딪히는 소리, 비닐을 문지르는 소리 등 놀이 상황에 따라 다양한 소리가 발생하도록 만들어 소리 탐색하기

[그림 32] 제작된 놀잇감으로 소리 탐색하기 사례



○ 행동, 행위 중심의 놀이로 소리 탐색하기

- 교육 대상이 팔이나 다리, 손가락을 반복적으로 움직이며 참여하는 놀이를 통해 소리가 발생하는 활동 시도하기
- 신체적 움직임으로 인해 공간에 특정 소리가 발생하는 놀이 시도하기

[그림 33] 행동, 행위 중심의 놀이로 소리 탐색하기 사례



□ 소리나는 놀잇감 만들기

○ 움직이는 요소를 결합하여 놀잇감 만들기

- 종이, 컵, 나무 조각, 실 등을 이용해 간단한 놀잇감 만들기
- 움직이는 요소가 소리를 발생시켜 익숙하고 다양한 청각적 요소를 탐색할 수 있는 계기 만들기

○ 협업을 통해 놀잇감 만들기

- 혼자 할 수 있는 규모를 넘어 2-3명이 협업을 통해 만들 수 있는 놀잇감 제작 시도하기
- 여러 소리가 함께 나거나 반복적으로 나거나 한 소리가 길게 나는 놀잇감을 제작하여 함께 놀아보기

[그림 34] 협업을 통해 놀잇감 만들기 사례



□ 함께 소리내기

○ 놀잇감으로 소리내기

- 교육 대상이 각자 또는 함께 제작한 놀잇감을 사용해 소리 내보기
- 소리내기 자체를 목적화하기보다는 놀아보는 경험 자체에 집중하며 자연스럽게 소리를 듣고 발견하기

○ 목표에 닿는 놀이를 통해 소리내기

- 간단한 놀이 규칙을 배우며 목표에 닿는 놀이를 시도하기
- 특정 소리를 내거나 어떤 크기로 내는 등의 목표를 설정하며 그것을 달성하기 위한 놀이에 집중해보기

○ 유연하는 놀이를 통해 소리내기

- 놀잇감을 자유롭게 해체, 재구성하는 등 놀이 자체를 여러 방식으로 변형하며 시도해보기
- 특정한 목표를 설정하지 않고 노는 행위에 집중하며 그 과정에서 나는 소리를 활동의 일부로 들어보기

[그림 35] 유연하는 놀이를 통해 소리내기 사례



<표 97> 「소리 놀이터」 구성 요소별 프로그램 단계 수행 목표

구분	반복 행위에 대한 욕구가 있는 대상	탐색 행위에 대한 욕구가 있는 대상	관계성 활동에 대한 욕구가 있는 대상	모방 행위에 대한 욕구가 있는 대상	전체 (욕구와 무관하게 강사가 공통 활동으로 제안)
초기 (1~4차시)	적극적 듣기 : 주변 사물과 놀잇감을 두드리거나 움직여 소리를 반복적으로 들어본다.	적극적 듣기 : 주변 사물과 놀잇감에서 어떤 소리가 나는지 여러 오브제를 활용해 탐색한다.	적극적 듣기 : 관심이 있는 대상과 함께 듣는 행위에 집중한다.	적극적 듣기 : 다른 대상이 소리를 듣거나 탐색하는 행위를 따라해본다.	적극적 듣기 : 소리를 발생시키는 장비, 소리를 듣는 장소 등을 다양화하여 듣는 행위에 집중해본다.
중기 (5~8차시)	소리나는 놀잇감 만들기 : 작은 오브제를 반복적으로 붙이거나 연결해서 놀잇감을 만든다.	소리나는 놀잇감 만들기 : 완성형 놀잇감 만들기보다는 제작 과정에서 발생하는 다양한 소리에 집중한다.	소리나는 놀잇감 만들기 : 협업을 통해 조금씩 놀잇감을 만들어 나간다.	소리나는 놀잇감 만들기 : 여러 제작 방식 중 관심이 있는 것을 선택하여 따라서 만들어본다.	소리나는 놀잇감 만들기 : 일상 사물을 활용한 작은 놀잇감 만들기를 시도해본다.
후기 (9~12차시)	함께 소리내기 : 제작한 놀잇감으로 자신에게 흥미 또는 안정감을 주는 소리를 내본다.	함께 소리내기 : 제작한 놀잇감을 계속 변경하거나 해체, 재제작하며 소리를 내본다.	함께 소리내기 : 다른 사람과 함께 소리를 내는 과정에서 자신에게 흥미로운 요소를 찾는다.	함께 소리내기 : 소리나는 놀잇감 중 자신에게 흥미로운 놀잇감을 선택, 발견해 본다.	함께 소리내기 : 간단한 규칙을 바탕으로 소리를 함께 내보는 놀이를 시도한다.

나) 「소리 놀이터」 프로그램 차시별 내용

○ 반응적 기획 프로그램 운영

- 도입, 전개, 마무리 등의 논리적, 단계적 진행이 발달장애인에게 이해되기 어려운 상황을 고려
- 교육 대상의 개별성에 따라 프로그램의 구체적 내용이 매회 수정될 수 있다는 불확정성, 유연성을 적극 반영하여 반응적으로 세부 활동을 변경, 재기획하며 진행

○ 공통 활동에서 개별 활동으로 세분화

- 개별성의 스펙트럼이 넓은 발달장애인의 특성을 고려
- 초기에는 교육 대상이 다양한 소리 탐색을 시도, 경험할 수 있도록 강사가 제안하는 개별 활동 중심으로 진행
- 중, 후기에는 대상별 욕구, 관심사에 따른 표현 방법론을 토대로 공통 활동 중심으로 진행


<표 98> 「소리놀이터」 프로그램



초기	중기	후기
자기표현에 기반한 개별 활동	▷▷▷	표현 방법론에 기반한 공통 활동



○ 교육 대상의 행위에 대한 차시별 기록




- 확정적 계획을 구체화하기보다는 교육 대상이 매 차시별로 어떤 행위나 반응을 보이는지 자세히 기록
- 이후 기록 자료를 통해 발달장애인 예술교육 프로그램 개발에 대한 현장 중심의 언어 축적




<표 99> 「소리 놀이터」 프로그램 차시별 내용


구분	활동내용	교보재 및 준비물	비고
1차시	<ul style="list-style-type: none"> • (제목) 조형 활동을 통한 탐색 • (개별 활동) <ul style="list-style-type: none"> - 청각적 요소를 포함한 여러 감각적 요소를 바탕으로 공동의 놀이를 진행하며 참여자의 관심사, 성향 등 개별성을 탐색 - 여러 재료를 펼쳐두고 교육 대상이 관심이 가는 재료를 선택하여 조형 활동을 할 수 있는 환경 조성 - 동시에 소리에 대한 자극을 어떤 방향으로 이어갈지 모색 <div data-bbox="416 674 865 976" style="text-align: center;">  </div>	<p style="text-align: center;">드로잉 재료 (도화지, 연필, 색연필, 사인펜)</p> <p>색종이, 끈, 사운드 송출 장치 (스피커, 노트북)</p>	-
	<ul style="list-style-type: none"> • (제목) 자연스러운 듣기로 시작하기 • (개별 활동) <ul style="list-style-type: none"> - 소리나 음악 관련 프로그램이라는 점을 강조하기보다는 장치를 이용해 현장에 특정 소리가 나도록 하거나 한 명씩 소리를 집중해서 들어볼 수 있는 시간 마련 - 각자의 조형 활동을 하면서 자연스러운 듣기 활동을 병행 		



구분	활동내용	교보재 및 준비물	비고
2차시	<ul style="list-style-type: none"> • (제목) 사물의 소리 탐색1 • (개별 활동) <ul style="list-style-type: none"> - 여러 재료를 공간에 배치하고 소리를 탐색하는 방법을 강사가 제안 - 종이가 바스락거리는 소리, 나무막대가 부딪히는 소리 등 작은 단위의 소리를 탐색할 수 있는 환경 마련 - 소리에 집중할 수 있는 구체적인 방법들을 강사가 직접 보여주거나 조형 활동 과정에서 함께 시도 	<p>천막천, 다양한 재질의 종이, 나무막대, 박스테이프, 신문지, 사운드 송출 장치 (스피커, 노트북)</p>	-
	<ul style="list-style-type: none"> • (제목) 적극적 듣기의 시작 • (개별 활동) <ul style="list-style-type: none"> - 듣는 장치(스피커, 이어폰 등 사운드 송출 장치)를 공간에 다양하게 배치 및 설치하여 소리 듣기 - 다양한 비트, 리듬, 볼륨, 속도, 반복성 등이 있는 소리를 들으며 교육 대상이 관심이나 반응을 보이는 요소를 함께 탐색 		



구분	활동내용	교보재 및 준비물	비고
3차시	<ul style="list-style-type: none"> • (제목) 사물의 소리 탐색2 • (개별 활동) - 더 크거나 낮은 사물을 공간에 배치하고 강사와 함께 탐색 - 박스, 물통, 알루미늄 기둥 등의 재료를 만져보거나 굴리며 자유롭게 탐색 - 구슬 더미가 큰 바가지 안에서 움직이는 소리, 얇은 철판 위에서 두 발을 구르는 소리 등 일상적으로 접하지 않는 상황 속 소리를 들어보기 - 사물을 움직일 때 나는 소리에 귀 기울이기 	<p>예술가가 제작한 놀잇감, 소리 도구, 구슬, 주사위, 나무토막, 탁구공, 나무공</p>	-
	<ul style="list-style-type: none"> • (제목) 적극적 듣기 • (공통 활동) - 음악으로 완성된 소리가 아닌 기계, 도구, 자연 요소 등의 소리를 작은 단위로 쪼개어 듣기 - 녹음된 파일이 아닌 현장에서 나는 소리를 직접적으로 듣기 - 반복되는 소리를 직접 내거나 주변 소리를 따라해보며 듣기 		


구분	활동내용	교보재 및 준비물	비고
4차시	<ul style="list-style-type: none"> • (제목) 적극적 소리 탐색 • (개별 활동) <ul style="list-style-type: none"> - 공간을 오가며 소리 듣기 - 야외, 실내 공간을 오가며 가까이 혹은 멀리서 들리는 소리 탐색 - 공을 튀기거나 사물을 떨어뜨리며 공간에서 울리는 소리를 경험 <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div>	<p>돋자리, 베개, 헤드폰, 다양한 종류의 공, 텐트</p>	-
	<ul style="list-style-type: none"> • (제목) 듣는 환경의 다양화 • (공통 활동) <ul style="list-style-type: none"> - 사물의 소리 탐색 과정에서 교육 대상이 현장에 조금씩 적응을 해나가게 되면 듣는 환경을 다양화한 놀이를 시도 - 누워서 듣기, 구석에서 듣기, 혼자 듣기, 눈을 감고 듣기 등 방식을 다양화하여 듣기 - 소리가 나는 도구나 장치로부터 거리를 다양화하여 듣기 <div style="text-align: center;">  </div>		

구분	활동내용	교보재 및 준비물	비고
5차시	<ul style="list-style-type: none"> • (제목) 놀이 방식으로 소리 탐색하기1 • (개별 활동) <ul style="list-style-type: none"> - 강사가 제작한 놀잇감을 통해 구슬이나 주사위가 굴러가는 소리 등에 귀 기울여보는 놀이를 진행 • (공통 활동) <ul style="list-style-type: none"> - 교육 대상이 팔이나 다리, 손가락을 반복적으로 움직이며 참여하는 놀이를 통해 소리가 발생하는 활동 시도하기 <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;">   </div>	<p>예술가가 제작한 놀잇감, 신문지, 나무막대, 박스테이프, 쟁반</p>	-
6차시	<ul style="list-style-type: none"> • (제목) 놀이 방식으로 소리 탐색하기2 • (개별 활동) <ul style="list-style-type: none"> - 강사가 제작한 놀잇감을 통해 놀이를 진행 - 나무와 나무가 부딪히는 소리, 비닐을 문지르는 소리 등 놀이 상황에 따라 다양한 소리가 발생하도록 만들어 소리 탐색하기 <div style="text-align: center; margin-top: 10px;">  </div>	<p>예술가가 제작한 놀잇감, 다양한 공, 일회용 컵, 나무젓가락, 마스크 테이프</p>	-
	<ul style="list-style-type: none"> • (제목) 놀이 방식으로 소리 탐색하기3 • (공통 활동) <ul style="list-style-type: none"> - 신체적 움직임으로 인해 공간에 특정 소리가 발생하는 놀이 시도하기 - 강사가 제작한 놀잇감에 간단한 규칙을 추가하여 공동의 놀이 시도하기 		

구분	활동내용	교보재 및 준비물	비고
7차시	<ul style="list-style-type: none"> • (제목) 놀이 방식으로 소리 탐색하기3 • (개별 활동) <ul style="list-style-type: none"> - 강사가 제작한 놀잇감을 통해 놀이를 진행 • (공통 활동) <ul style="list-style-type: none"> - 신체적 움직임으로 인해 공간에 특정 소리가 발생하는 놀이 시도하기 - 강사가 제작한 놀잇감에 간단한 규칙을 추가하여 공동의 놀이 시도하기 <div data-bbox="432 607 850 1070" data-label="Image">  </div>	<p>예술가가 제작한 놀잇감, 핑거빔, 야광봉</p>	-
8차시	<ul style="list-style-type: none"> • (제목) 소리나는 놀잇감 탐색 • (개별 활동) <ul style="list-style-type: none"> - 강사가 제작한 놀잇감을 탐색하며 움직임, 소리의 요소 발견하기 <div data-bbox="488 1252 794 1503" data-label="Image">  </div> <ul style="list-style-type: none"> • (제목) 소리나는 놀잇감으로 놀아보기 • (공통 활동) <ul style="list-style-type: none"> - 신체적 움직임으로 인해 공간에 특정 소리가 발생하는 놀이 시도하기 - 강사가 제작한 놀잇감에 간단한 규칙을 추가하여 공동의 놀이 시도하기 <div data-bbox="432 1720 850 1971" data-label="Image">  </div>	<p>예술가가 제작한 놀잇감, 주사위 타워, 주사위</p>	-

구분	활동내용	교보재 및 준비물	비고
9차시	<ul style="list-style-type: none"> • (제목) 소리나는 놀잇감 만들기1 • (개별 활동) - 움직이는 요소를 결합하여 놀잇감 만들기 - 종이, 컵, 나무 조각, 실 등을 이용해 간단한 놀잇감 만들기 - 움직이는 요소가 소리를 발생시켜 익숙하고 다양한 청각적 요소를 탐색할 수 있는 계기 만들기 	<p>천막천, 박스종이, 끈, 박스테이프, 가위, 풀, 색종이, 드로잉 재료 (도화지, 연필, 색연필, 사인펜), 기본 도형 스티커, 시트지, 마스킹 테이프</p>	-
	<ul style="list-style-type: none"> • (제목) 소리나는 놀잇감으로 놀아보기 • (공통 활동) - 혼자 할 수 있는 규모를 넘어 2-3명이 협업을 통해 만들 수 있는 놀잇감 제작 시도하기 - 여러 소리가 함께 나거나 반복적으로 나거나 한 소리가 길게 나는 놀잇감을 제작하여 함께 놀아보기 		

구분	활동내용	교보재 및 준비물	비고
10차시	<ul style="list-style-type: none"> • (제목) 소리나는 놀잇감 만들기2 • (개별 활동) <ul style="list-style-type: none"> - 청각적인 요소를 결합하여 놀잇감 만들기 - 고무줄, 공, 종 등을 이용하여 청각적 요소가 있는 놀잇감을 자유롭게 만들어 소리 들어보기 	<p>천막천, 박스종이, 끈, 박스테이프, 가위, 풀, 색종이, 드로잉 재료 (도화지, 연필, 색연필, 사인펜), 기본 도형 스티커, 시트지, 마스킹 테이프</p>	-
	<ul style="list-style-type: none"> • (제목) 소리나는 놀잇감으로 놀아보기 • (공통 활동) <ul style="list-style-type: none"> - 혼자 할 수 있는 규모를 넘어 2-3명이 협업을 통해 만들 수 있는 놀잇감 제작 시도하기 - 여러 소리가 함께 나거나 반복적으로 나거나 한 소리가 길게 나는 놀잇감을 제작하여 함께 놀아보기 		
11차시	<ul style="list-style-type: none"> • (제목) 함께 소리내기1 • (개별 활동) <ul style="list-style-type: none"> - 교육 대상이 각자 또는 함께 제작한 놀잇감을 사용해 소리 내보기 - 소리내기 자체를 목적화하기보다는 놀아보는 경험 자체에 집중하며 자연스럽게 소리를 듣고 발견하기 • (공통 활동) <ul style="list-style-type: none"> - 간단한 놀이 규칙을 배우며 목표에 닿는 놀이를 시도하기 - 특정 소리를 내거나 어떤 크기로 내는 등의 목표를 설정하며 그것을 달성하기 위한 놀이에 집중해보기 	<p>각자가 만든 소리 표현 도구</p>	-

구분	활동내용	교보재 및 준비물	비고
12차시	<ul style="list-style-type: none"> • (제목) 함께 소리내기2 • (공통 활동) <ul style="list-style-type: none"> - 그동안의 활동을 시각, 청각 자료를 통해 돌아보기 - 놀잇감을 자유롭게 해체, 재구성하는 등 놀이 자체를 여러 방식으로 변형하며 시도해보기 - 특정한 목표를 설정하지 않고 노는 행위에 집중하며 그 과정에서 나는 소리를 활동의 일부로 들어보기 	<p>각자가 만든 소리 표현 도구</p>	-

3. 국악 교육 프로그램

프로그램명 : 「상상나래 돌봄연희」 교육프로그램

가. 「상상나래 돌봄연희」 교육프로그램 개요

1) 「상상나래 돌봄연희」 프로그램 배경

□ 국악 및 민속 관련 발달장애인 교육 프로그램 기존 개발 사례 검토

- 연희 및 민속 교육 프로그램 개발을 위해 발달장애인 교육 프로그램 기존 개발 사례를 바탕으로 연구를 진행하였으나, 각 연구보고서에는 연희 및 민속 교육 프로그램에 대한 필요성의 근거가 부족함
 - 2016년 발달장애인 교육 프로그램 인문교양교육 영역 학습자용 교재 검토 결과 영상으로 보는 우리 문화에 민속놀이, 음식, 가락, 춤, 민속, 문화유산 등에 대해 넓고 알게 제시됨
 - 2019년에 개발된 발달장애인 평생교육과정 보고서에는 한국무용이나 유적지 탐방 민속박물관 관람 등이 간략한 정보 소개에 그치는 경향이 있으며, 매우 단편적으로 다루어짐
 - 2021년 발달장애인 평생교육과정 개발 연구가 문화예술교육 분야를 중심으로 정리되긴 했으나, 국악이나 전통연희와 같은 전통예술 분야에 대해서는 그 필요성조차 별다르게 언급되지 않음
- 반면, 2021년 발달장애인 평생교육과정을 살펴보면, 충남교육청 평생교육원의 표현예술 심리치유 난타가 우수사례로 선정되어 교육현장에서 시행됨
- 이러한 평생교육과정은 리듬과 노래를 통해 자존감과 대인관계, 신체 표현에 이르기까지 실제로 체험학습에 참여한 발달장애인에게서 심리적이고 신체적인 변화가 뚜렷하게 나타남을 확인할 수 있음
 - 기존의 초등 및 중등 학생을 위한 연희 교육 프로그램을 응용하여 프로그램 개발이 되었으며, 한국예술종합학교 연희과에서 장애인을 대상으로 한 교육이 시행된 바 있음
 - 사물놀이 땀띠는 양주별산대 농악, 이매춤과 같은 활동들도 사례로 주목하여 검토한 바 있음

- 이처럼 연희 및 민속은 전통문화의 일환으로 연희의 특징과 본질을 체험하면서도 발달장애인을 위한 교육적 효과를 높일 수 있는 프로그램 개발의 필요성이 대두됨
- 반면, 연희 및 민속을 통해 자기표현을 하는 것이 얼마든지 가능하나, 교수법에 있어서 보다 쉽고 재미있게 학습할 수 있는 방안이 필요하며, 이를 활용하면서 보다 발전적인 교육 방법을 고안할 필요성이 요구됨

<표 100> 연희 및 민속 관련 발달장애인 교육 프로그램 사례 출처

연도	제목	연구 책임자	발행처
2016	발달장애인 교육 프로그램 인문교양교육 영역 학습자용 교재	김주영	교육부 국립특수교육원
2019	발달장애인 평생교육과정	한경근	국립특수교육원 (국가장애인평생교육진흥센터)
2021	발달장애인 평생교육과정 · 프로그램 운영 우수 사례집	박미진	교육부 국립특수교육원 국가장애인 평생교육진흥센터
2021	발달장애인 문화예술교육 프로그램 조사 및 정책과제 수립연구	최혜자	문화체육관광부 한국장애인문화예술원
2022	발달장애인 교육 프로그램 인문교양교육 영역 학습자용 교재 3 - 세상	김동일	국립특수교육원 (국가장애인평생교육진흥센터)
2022	장애유형별 평생교육 프로그램 개발	박종휘	국립특수교육원 (국가장애인평생교육진흥센터)
2022	발달장애인 특성화 문화예술교육 프로그램 연구/움직임 언어 최종보고서 : 춤추는 별별별	홍혜전	문화체육관광부 한국장애인문화예술원
2022	발달장애인 특성화 문화예술교육 시각언어 프로그램 개발 연구 : 눈 끝에서 손 끝까지	김인규	문화체육관광부 한국장애인문화예술원

□ 전통연희 예술교육 프로그램 개발의 필요성

- 기존 개발 사례 검토 결과 발달장애인을 위한 연희 교육 프로그램을 특화한다면 참여자 스스로 경험과 실천을 통해 한국인으로서 문화적 정체성을 인지하고 성장할 수 있는 교육 환경을 마련해줄 수 있음
- 발달장애인이 자연과 교감하고 한국인의 삶의 모습을 이해하면서 문화적으로 소외되지 않고 국민으로서 마땅히 향유할 기회를 누릴 수 있어야 함

- 전통문화에 대한 지식 전달이나 특정 기예 전달이 목표가 아닌 발달장애인의 신체 감각을 자극하는 활동적인 경험을 통해 몸과 마음의 리듬과 균형을 일깨우고 건강한 에너지를 발산할 수 있는 교육 프로그램이 필요함
- 전통연희 분야 프로그램 개발은 일상생활의 어려움을 겪는 지적장애 와 자폐성 장애인이 정신적 장애를 극복하는 데 이바지할 수 있어야 하며, 운동발달장애 언어발달장애 사회성 발달장애 등 발달장애인의 유형을 고려한 프로그램 개발이 요구됨

2) 「상상나래 돌봄연희」 프로그램 기대효과

- 여럿이 함께하는 공동체놀이를 통해 발달장애인의 신체활동 강화와 사회성 향상을 꾀함(다 함께 원으로 서서 장단 맞춰 춤추기 등)
- 발달장애인 스스로 가치판단에 따라 자기 체험을 되새기면서 말하고 쓰는 과정을 통해 문해력을 키우고, 인지 발달과 반성적 사고를 유도
- 상상력을 발휘해 탈이나 연희 도구를 만들고 스스로 이용하도록 하여 창의력을 증진함(스스로 만든 탈을 머리에 얹고 개성 있는 몸짓으로 표현)
- 장단, 춤, 재담, 노래, 전래놀이 등이 복합된 연희를 표현하면서 다중적인 표현의 원리를 구현하는 능력을 키움
- 일상적 행위를 따라하거나 몸짓을 창작하도록 이끌어 표현의 자발성 확대 (상/하체를 분리하거나 조합하여 움직이기, 나만의 몸짓 만들기)

3) 전통연희 예술교육 프로그램 「상상나래 돌봄연희」 소개

□ 전통문화 향유형 체험활동 프로그램으로서 「상상나래 돌봄연희」

- 상상나래란 상상의 날개를 뜻하는 말이며, 돌봄연희란 돌봄교육에서 차용한 단어로 기존의 전통연희 분야 교육이 대부분 정규 교과과정 이외의 방과 후 교육이나 특별활동으로 이루어지는 것에 착안하여 조합한 용어임. ‘돌봄국악’ 이란 용어가 이미 사용되고 있지만, ‘돌봄연희’ 는 본 예술교육 프로그램을 개발하는 연구진이 새롭게 제시하는 용어임
- 발달장애인을 잠재적 가능성을 지닌 인격체라는 전제 아래, 프로그램에 참여한 이들이 자아정체성을 형성하고, 스스로 돌볼 수 있게끔 이끌어주는 프로그램을 개발하고 교육자를 양성하고자 함
- ‘상상나래 돌봄연희’ 는 발달장애인을 위한 전통연희 체험활동과 전통문화의 향유를 융합한 프로그램 개발을 지향함
- ‘상상나래 돌봄연희’ 는 발달장애인이 한국적 정서와 전통문화예술을 향유하면서 <관람+감상+이해+체험+창작>이 수반되는 예술교육을 지향하며 특히 전통연희를 중심으로 상상력과 창의력을 키우는 활동형 프로그램을 개발함
- 교육의 최종결과물은 차시별로 거둬진 교육의 총합이나 결과발표, 평가가 아닌, 반복 학습을 통해 일상생활에 적용할 수 있는 새로운 경험의 체득이 중심이 되어야 함

4) 전통연희 예술교육 프로그램 「상상나래 돌봄연희」 방향성

□ 「상상나래 돌봄연희」 프로그램 개발의 목표와 방향

- 인간과 자연과 예술, 개인과 사회의 상호작용을 통해 삶의 다양성과 생동감을 느끼고 반성적 사고 과정으로 이어지도록 계획
- 점진적이고 지속적으로 한국 전통문화를 놀이로 경험하고 체득하는 사회문화적 적응 활동
- 한국인의 다양한 삶의 모습이라든지 충청도의 문화와 지역성이 내재된

전통문화를 경험할 수 있도록 탈놀이, 농악, 민속에 대한 체험 활동과 창의적 예술교육을 연계

- 전통연희를 행동하며 배우는 적극적인 신체활동과 정서적 표현 능력을 증진시켜 발달장애인의 자기주도성을 개발함
- 발달장애인이 일상생활에 필요한 자립 능력을 키우고 공동체 문화를 체득하는데 기여하며 사회성 확장을 유도
- 개인적 표현을 넘어서서 서로 공감하고 배려하는 어울림을 통해 대인관계와 협동심을 함양하고 사회성을 키움
- 발달장애인의 생애주기와 성취도, 재능과 적성, 교사의 역량과 같은 현장성을 고려하여 참여자가 소통하며 만들어가는 교육
- 유연하고 탄력적으로 프로그램을 가감하더라도 교육의 참여자가 능동적 체험을 계속적으로 재구성하여 성장할 수 있도록 경험의 축적을 유도
- 인체의 서로 다른 감각이 반응하면서 에너지가 응축하고 이완되는 변화를 경험의 주체인 발달장애인이 스스로 인지하거나 느낄 수 있는 교육 프로그램을 구성
- 발달장애인의 긍정적 자아정체성을 확립하고 인격 형성에 기여할 수 있는 프로그램을 개발

5) 「상상나래 돌봄연희」의 교육 방법과 교수자의 역할

- 전통연희의 자기 체험과 여럿이 어울리는 공동체 놀이 경험의 향유를 유도
 - 전통연희를 활용하여 장애인을 위한 예술교육을 수행했던 기존의 프로그램을 검토하고 이를 활용하면서 보다 발전적인 교육 방법을 고안함(예컨대 사물놀이 땀띠 - 양주별산대 농악, 이때춤과 같은 활동들도 사례로 주목할 필요가 있음)
 - 옛날이야기와 재담 등을 통해 전통연희를 이해하고 전통적인 생활 규범이나 예절 등 한국 문화에 대한 사유 기반을 마련
 - 학습내용을 단순화하면서 발달단계와 연행의 난이도를 고려하여 반복 학습과 중장기 교육이 가능하도록 프로그램을 점진적으로 설계
 - 발달장애인이 이야기나 노래를 주고받으며 서로 놀잇감을 공유하고 의사소통하면서 배움의 과정을 누릴 수 있도록 이끌
 - 전통문화와 풍습, 연희를 포괄하여 탈놀이, 농악놀이, 전래놀이로 나누어 교육을 진행하고, 각각 발달장애인의 유형과 특성에 맞추어 유연하고 다채롭게 운용
 - 사계절의 변화와 맞물리는 세시풍속을 이해하면서 자연과 교감하는 지혜를 터득하고, 탈놀이와 농악놀이, 전래놀이 등으로 체험할 수 있도록 유도함
 - 발달장애인이 스스로 맡은 역할을 분별하고, 장면을 구성하는 학습을 통해 발달장애인이 협심하며 또래 관계를 형성하는 데 이바지함

6) 「상상나래 돌봄연희」 프로그램 구조

가) 「상상나래 돌봄연희」 구성 요소

- 신체훈련과 미적체험, 게이미피케이션(gamification)이 복합된 프로그램
 - 기존의 국악 및 연희 교육과 차별화된 놀이 중심의 교육을 지향하며 차시별로 교육을 진행에 있어서 관련 지식의 답습이나 기예를 습득하는데 치중하지 않음. 결과발표 보다 체험과정에 주목하되, 개성 있고 재미있는 프로그램을 구성
 - 전통 장단을 통해 온몸으로 박자를 느끼고 표현하면서 리드미컬한 에너지와 균형을 경험하도록 안내(손뼉치기, 입장단 하기 등을 복합한 아이스브레이킹, 타령장단을 기반으로 아이엠그라운드와 같은 게임을 적극적으로 활용)
 - 스마트기기를 활용하여 교육효과를 높일 수 있도록 교수법을 다양화하며, 온·오프라인으로 게이미피케이션(gamification)을 통해 발달장애인에게 학습 동기를 부여함(기존에 개발된 스마트장비와 온라인 프로그램, 전통연희 관련 미디어테이블 등을 활용하여 간접 경험의 기회 제공, 탈춤을 활용해 만든 게임 캐릭터 등을 활용)
 - 쉽고 재미있게 전통문화의 의미와 가치를 이해하면서 전통연희의 원리를 알고, 발달장애인이 신체적 능력과 취향에 따라 몸과 마음으로 미적 감각을 체험하도록 유도(탈을 쓰고 가면 밖을 보면서 몸의 중심잡기, 신체의 움직임 이해하기 등)

<표 101> 「상상나래 돌봄연희」 구성 요소별 프로그램 단계 수행 목표


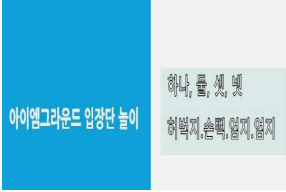
구분	돌봄연희 갈래와 명칭	수행목표	단계별 주제
초기 (1~4차시)	상상나래 돌봄 농악놀이	전통 장단과 악기에 대해 이해하고, 게이미피케이션(gamification)을 통해 학습 동기를 부여함	입장단놀이와 진풀이놀이
			나만의 악기 만들기
			장구놀이
			버나놀이
중기 (5~8차시)	상상나래 돌봄 탈춤놀이	나와 내가 아닌 존재에 대한 인식을 탈을 통해서 훈련하고, 신체훈련을 통해 리듬과 자유로운 몸짓을 체험함	탈 만들기
			하체 춤사위 만들기
			상체 춤사위 만들기
			탈춤놀이
후기 (9~12차시)	상상나래 돌봄 인형놀이	미적 체험을 통해 인지적 사고를 향상시키고, 감정표현을 통한 또래 집단의 공감대 형성, 전통공연예술에 대한 흥미 유발에 집중	조롱박 인형 만들기
			막대 인형으로 덜미춤 추기
			감정 표현과 장면 짓기
			상상나래 인형극

나) 「상상나래 돌봄연희」 프로그램 차시별 내용





- 실제 교육 현장에서 교수자들이 적용 가능한 프로그램으로 구성함
- 여럿이 함께하는 공동체놀이를 통해 발달장애인의 신체활동 강화와 사회성 향상을 꾀함(다 함께 원으로 서서 장단 맞춰 춤추기 등)
- 발달장애인 스스로 가치판단에 따라 자기 체험을 되새기면서 말하고 쓰는 과정을 통해 문해력을 키우고, 인지 발달과 반성적 사고를 유도


- 상상력을 발휘해 탈이나 연희 도구를 만들고 스스로 이용하도록 하여 창의력을 증진함(스스로 만든 탈을 머리에 얹고 개성 있는 몸짓으로 표현)
- 일상생활의 경험이나 상상력을 동원해 이야기를 짓고 탈놀이 장면을 창작하며 스토리텔링이 가능하도록 교육함(탈을 쓰고 인물 소개하기 또는 자기 소개하기 등)
- 장단, 춤, 재담, 노래, 전래놀이 등이 복합된 연희를 표현하면서 다중적인 표현의 원리를 구현하는 능력을 키움
- 일상적 행위를 따라하거나 몸짓을 창작하도록 이끌어 표현의 자발성 확대(상/하체를 분리하거나 조합하여 움직이기, 나만의 몸짓 만들기)
- 발달장애인이 학습에 필요한 자료나 도구, 재료 등을 쉽게 구할 수 있도록 ‘돌봄연희 꾸러미’ 개발을 병행하여 교육 현장에서 활용함





<표 102> 「상상나래 돌봄연희」 프로그램 차시별 내용





구분	활동내용	교보재 및 준비물	비고
1차시	<ul style="list-style-type: none"> • (제목) 입장단놀이와 진풀이놀이 • (활동) <ul style="list-style-type: none"> - 우리나라 농악을 영상(공연/PPT)을 통해 흥미롭게 설명한다. - ‘아이엠그라운드’ 를 응용한 4박자 입장단놀이를 진행한다. - ‘무궁화꽃이 피었습니다’ 를 응용한 진풀이놀이를 진행한다. <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;">  <p>입장단놀이 (예 타령장단)</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>아이엠그라운드 입장단 놀이</p> </div> </div>	AV시스템	농악 놀이




구분	활동내용	교보재 및 준비물	비고
2차시	<ul style="list-style-type: none"> • (제목) 나만의 악기 만들기 • (활동) <ul style="list-style-type: none"> - 전통 악기(장구, 소고 등)의 모양과 생김새를 이해한다. - 종이박스에 다채로운 문양을 그려 나만의 악기를 만든다. - 연주에 적합한 스티로폼 소재의 악기채를 만들어 꾸민다. - 장구 악기의 타법을 인지하고, 악기 타법을 응용한 왼손(궁)/오른손(따) 리듬게임을 진행한다. - 소고의 타법을 익히고, 소고를 연주하며 몸짓을 한다. <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>장구 악기의 이해</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>소고만들기 2021 제7회 흥페스티벌 '신바람 공방' (https://www.youtube.com/watch?v=Sn71zjX6mKE)</p> </div> </div>	종이박스, 스티로폼, 가위, 끈, 풀, 테이프, 색연필 등	농악 놀이
3차시	<ul style="list-style-type: none"> • (제목) 장구놀이 • (활동) <ul style="list-style-type: none"> - 강사가 직접 장구 연주를 시연하여 악기연주의 관심을 이끈다. - 쉽고 흥미로운 동살풀이, 휘모리장단을 놀이로 쉽게 익힌다. - 자신들의 기량을 작은 연주를 통해 뽐내어 본다. <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>장단 수업</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>장구놀이 수업</p> </div> </div>	장구, 궁채, 열채	농악 놀이

구분	활동내용	교보재 및 준비물	비고
4차시	<ul style="list-style-type: none"> • (제목) 버나놀이 • (활동) <ul style="list-style-type: none"> - 체험용 버나를 꾸며 나만의 개성 있는 버나를 만든다. - 버나놀이 시범을 관람하고, 재담(대사)과 운율을 따라 익힌다. - 버나던지기, 버나릴레이 등의 다양한 신체놀이를 진행한다. <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;">  <p>버나돌리기</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>버나와 채들기</p> </div> </div>	버나, 채	농악 놀이
5차시	<ul style="list-style-type: none"> • (제목) 탈 만들기 • (활동) <ul style="list-style-type: none"> - 흰색 종이탈에 이름과 특수한 능력을 붙여 인물을 구상한다. - 종이탈 위에 클레이폼을 붙여 개성 있는 나만의 탈을 만든다. - 탈을 직접 쓰고 인물에 맞는 움직임은 자유롭게 표현해본다. <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;">  <p>나만의 탈 만들기 (놀이꾼들 도담도담)</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>탈 만들기</p> </div> </div>	흰 종이, 종이탈, 고무줄, 끈, 색연필, 크레파스, 물감, 클레이폼	탈춤 놀이

구분	활동내용	교보재 및 준비물	비고
<p>6차시</p>	<ul style="list-style-type: none"> • (제목) 하체 춤사위 만들기 • (활동) <ul style="list-style-type: none"> - 우리나라 탈춤을 영상(공연/PPT)을 통해 흥미롭게 설명한다. - 각자 체조와 같이 쉽고 반복적인 하체동작을 만든다. - 만든 동작을 장단에 붙여 8→4→2박자로 변화/반복을 만든다. <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>장단에 맞춰 춤사위 만들기</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>양주별산대 춤사위 상체-하체 동작</p> </div> </div>	<p>운동화 등 편한 신발과 복장</p>	<p>탈춤 놀이</p>
<p>7차시</p>	<ul style="list-style-type: none"> • (제목) 상체 춤사위 만들기 • (활동) <ul style="list-style-type: none"> - 하체동작에 밸런스를 맞춰 쉽고 반복적인 상체동작을 만든다. - 만든 동작을 장단에 붙여 8→4→2박자로 변화/반복을 만든다. - 상/하체를 엮어 하나 완성된 동작을 만들고 춤사위의 이름을 지어본다. <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>양주별산대 춤사위 시연</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>봉산탈춤 시연</p> </div> </div>	<p>운동화 등 편한 신발과 복장, 부채, 한삼 등</p>	<p>탈춤 놀이</p>

구분	활동내용	교보재 및 준비물	비고
8차시	<ul style="list-style-type: none"> • (제목) 탈춤놀이 • (활동) <ul style="list-style-type: none"> - 강사의 지도에 따라 각자의 몸짓을 하면서, 서로 신체의 움직임에 정리하고 공유하면서, 춤을 따라 춘다. - 각기 다른 동작들을 나열하여 한바탕의 춤을 구성한다. - 가면을 쓰고 독무/합동무를 추며 몸으로 감정을 표현한다. <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>나만의 탈 쓰고 배역 정하기</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>한삼을 활용한 탈춤놀이</p> </div> </div>	<p>운동화 등 편한 신발과 복장, 탈, 한삼, 부채 등</p>	<p>탈춤놀이</p>
9차시	<ul style="list-style-type: none"> • (제목) 조롱박 인형 만들기 • (활동) <ul style="list-style-type: none"> - 충남지역 무형문화재인 서산 박첨지놀이(인형극)를 다양한 전통 인형극 영상(공연/PPT)을 통해 흥미롭게 설명한다. - 조롱박을 활용하여 각자의 인형을 만들어본다. - 각자 만든 인형의 캐릭터에 대해 설명한다. <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>조롱박 인형 만들기 (사진 출처 : 문화여행 https://blog.naver.com)</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>서산박첨지놀이 전수과 체험활동으로 제작된 조롱박 인형 (사진 출처 : 문화여행 https://blog.naver.com)</p> </div> </div>	<p>조롱박, 물감, 물, 붓, 물통, 조롱박, 한지, 풀, 사인펜, 털실, 가위 등</p>	<p>인형놀이</p>

구분	활동내용	교보재 및 준비물	비고
10차시	<ul style="list-style-type: none"> • (제목) 막대 인형으로 덜미춤 추기 • (활동) <ul style="list-style-type: none"> - 막대와 스티로폼을 활용하여 각자의 인형2을 만들어본다. - 각자 만든 인형에 이름을 짓고, 개성에 맞는 특수한 능력, 동작 등을 만들어본다. - 막대 인형의 팔을 조종하여 전통인형극의 덜미춤을 배워본다. <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;">  <p>막대 인형 만들기</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>조롱박 막대 인형 (사진 출처 : 문화여행 https://blog.naver.com)</p> </div> </div>	종이, 막대, 스티로폼, 조롱박, 물감, 물, 붓, 물통, 조롱박, 한지, 풀, 사인펜, 털실, 가위 등	인형 놀이
11차시	<ul style="list-style-type: none"> • (제목) 감정 표현과 장면 짓기 • (활동) <ul style="list-style-type: none"> - 스스로의 감정에 대해 말하고 속상했던 경험, 즐거웠던 경험 등을 대화하며 자기 자신의 감정에 대해 말해본다. - 인형을 통해 신남, 화남, 우울함 등의 다양한 감정을 단계별로 표현해본다. - 강사의 토막대사에 맞춰 각자의 인형을 활용하여 장면연기를 진행한다. <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;">  <p>인형으로 감정 표현하기</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>막대 인형 조종하기 (사진 출처 : 서남참사람들 보초회)</p> </div> </div>	조롱박 인형, 막대 인형	인형 놀이

구분	활동내용	교보재 및 준비물	비고
12차시	<ul style="list-style-type: none"> • (제목) 상상나래 인형극(연희극) • (활동) <ul style="list-style-type: none"> - 강사가 사전 제작한 오디오북을 한 차례 듣고, 이야기 속 인물들의 감정에 대해 이야기를 나누며 인물들의 행동과 감정을 이해해본다. - 배역을 나누고 오디오북에 맞춰 인형을 조종하면서 장면을 만들고, 극을 펼친다. - 주활동이 무리 없이 진행될 경우, 장단이나 재담 등이 복합적으로 구성된 인형극의 역할(반주자, 재담가, 인형조종자 등) 을 구분해서 총체적인 인형극을 해본다. - 앞서 배운 입장단이 탈춤놀이를 인형놀이가 복합된 다양한 형식의 연희극을 상상력을 동원하여 자유롭게 표현할 수 있다. <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 20px;"> <div style="text-align: center;">  <p>탈춤놀이와 인형놀이(연희극)</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>버나놀이와 탈춤놀이 (연희극) (놀이꾼들 도담도담)</p> </div> </div> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;">  <p>연희극 <달미장수></p> </div> <p style="text-align: center; margin-top: 20px;">(참고영상 : https://youtu.be/PMd7YkgGTbQ)</p>	<p style="text-align: center;">조롱박 인형, 막대 인형, 탈, 버나, 장구와 소고 등 전통 악기, AV시스템</p>	<p style="text-align: center;">인형 놀이</p>

4. 연극 교육 프로그램

프로그램명 : 가치있는 연극여행

가. 「가치있는 연극여행」 교육프로그램 개요

1) 「가치있는 연극여행」 프로그램 배경

- 극적발달단계를 연구한 ‘수 제닝스’에 의하면, EPR은 아동 발달 과정의 초석으로서, 심리적이거나 신체적이거나 정서적인 발달이 아니라 그 모든 것의 모태가 되는 극적인 발달임¹⁾
 - 극적 발달은 신체적으로, 투사적으로, 그리고 역할로 자기와 타자의 존재를 확립하고, 분별할 수 있게 해주며 우리의 신체와 정신과 우리가 맺는 관계 모두에 영향을 미침
 - ‘자기와 타자의 정체성’ 없이는 다른 사람과 관계를 형성할 수 없기에 EPR은 정체성을 뜻하며 정체성은 심리적 차원을 넘어선 사회적 구조체를 의미함
- 구성주의라는 것은, 우리가 이 세상에서 사는 동안 우리의 삶을 통해서 감지하고, 인식하고 또 체험한 것을 통해서 겪었던 것만을 인식할 수 있다는 주체 중심을 제시하게 됨²⁾
- 구성주의는 ‘인지적 구성주의’와 ‘사회적 구성주의’로 구분됨
 - (인지적 구성주의) 학습주체가 자신의 경험에 따라 지식을 수정, 확장하는 존재로 보며 인식주체인 개인의 동화와 조절에 의해 새로운 지식이 만들어짐
 - (사회적 구성주의) 타인과의 상호작용을 강조함으로써 사회적 상호관계를 개인의 인지적 발달과 지식의 구성에 중요한 요인으로 말하며, 이때 교사는 학습자의 실재적 발달 수준을 잠재적 발달 수준으로 끌어올리는 근접발달영역에서 일방적 지식의 전달자가 아닌 보조자, 촉진자, 조력자로 개입해야 한다고 말함
- 인지적 구성주의와 사회적 구성주의 관점의 영향을 받은 교육연극은 다음과 같은 결과가 확인됨³⁾

1) Sue Jennings, 『수 제닝스의 연극치료 이야기』 (이효원 역, 울력, 2003), p80

2) 이수동 (2007). 『몸의 언어, 교육연극과 초등문학교육』. 도서출판 박이정 p47, 61

3) 김정희 「지적장애 청소년의 사회적 향상을 위한 구성주의 교육연극 연구」. 용인대학교 문화예술대학원. 석사학위논문 p68, 69

- 인지적 구성주의에서 학습자는 환경에 능동적 입장을 취하며 동화와 조절작용에 의해 새로운 지식을 만들고 이것이 교육연극에서는 역할 입기 및 자신의 역할 간의 미적 거리, 새로운 역할 습득할 수 있음
- 이는 개인이 역할을 입는 인지적 조절이 학습자의 내면에서 동화되고, 조절과 반복이 일어나면서 미적 거리를 만들고자 함
- 사회적 구성주의에서는 연극을 함께 만드는 집단 활동 내에서의 학습자 간에 타인을 모방하고 동일시하는 사회적 상호작용이 이루어지며 새로운 역할을 취득하고 다시 역할을 내면화하는 과정으로 새로운 역할이 이루어지며 구성주의적 측면에서 이러한 사회적 구성주의 관점의 영향을 받은 교육연극은 지적장애 청소년의 사회성 향상에 더욱 적합함

2) 「가치있는 연극여행」 프로그램 기대효과

- 반복적인 극적 경험을 통해 참여 구성원 간의 관계성이 좋아짐
- 반복적인 극적 경험을 통해 타인의 말을 경청하는 능력이 향상되고, 함께하는 자세도 좋아짐
- 반복적인 극적 경험을 통해 비장애 부모/형제와의 관계가 긍정적으로 개선됨
- 반복적인 극적 경험을 통해 사회구성원으로서 역할 수행의 폭이 넓어짐

3) 「가치있는 연극여행」 (가제) 소개

□ 발달장애인의 사회성 발달을 도울 수 있는 연극 프로그램

○ 발달장애인의 극적활동의 필요성

- 2022년 교육부의 특수교육 운영계획에 따르면 생애단계별 맞춤형 교육으로 특수교육대상자의 성공적 사회통합 실현을 비전으로 삼고, 이를 위한 추진 과제 중 하나로, 장애특성에 적합한 문화예술활동 지원 강화를 계획함
- 또한 특수학교와 더불어 일반학교에서의 통합학급을 확충하며, 장애학생의 문화예술활동 지원을 강화하는 과정 안에 비장애학생과의 통합문화예술 활동/ 동아리 프로그램을 운영하는 것에 적극 노력을 권함. 이렇듯 통합교육을 통해 인간은 함께 살아가야 한다는 것을 알고, 그러기 위해 장애학생이 가정뿐 아니라 사회 속에서 일반 학생들과 함께 생활할 수 있는 능력을 향상시키고, 나아가 지역사회 적응하며 살아갈 수 있는 사회성을 기를 수 있도록 함
- 문화예술교육의 현장에서 만나온 다양한 교육대상 중, 장애 그중 발달장애인들은 주로 혼자만의 생각에 빠져있거나 멍하니 있는 등 타인의 말과 행동, 집단 내 분위기나 상황에는 관심이 없음



- 참여자들은 앉아서 활동을 기다리지만 말 한마디, 행동 하나 서로에게 잘 건네지 않고 집단 내 서로 간의 상호작용이 거의 이루어지지 않으며, 묻는 말에만 대답하는 모습이 많이 보임
- 실제 기관 관계자분의 인터뷰를 통해서도 상호작용이 잘되지 않는 점이 문제라고 다시 거론됨. 살아오면서 다양한 상황, 그에 따른 역할을 경험한 적이 드물고, 자기를 인식(감정, 생각, 느낌 등)하고 표현하는 것이 이루어지지 않아 상대방에 공감해주기도 어렵고, 이런 부분들이 타인과의 상호작용을 어렵다고 느끼게 함. 직업을 갖는 것에도 걸림돌이

된다고 함

- 이에 혼자 할 수 없고, 함께 해야 하는 연극, 즉 다양한 극적 활동들을 통해 ‘나’ 에만 머물러 있는 것이 아니라 ‘나’ 를 인식하고, 표현하며 나아가 타인과 상호작용을 통한 사회성을 향상하는 데 도움이 될 수 있는 프로그램이 필요하다고 생각하여 개발하고자 함

○ 과정 중심적 + 놀이적 상상 + 다양한 예술을 활용한 극적 활동

- 발달장애인들이 일상생활 속에서 사회적 관계를 배우고, 표현하는 것이 쉽지 않으므로, 사회성 향상을 위한 활동을 과정 중심적(교사가 소재를 제시, 참여자가 문제를 해결하려고 탐색하고, 사고하는)인 프로그램을 통해 진행하고자 함
- 이때 자신의 생각이나 감정을 함축적인 언어로 표현하는 것이 어렵기 때문에 놀이적 상상을 통해 즐겁게 소통하는 과정을 경험할 수 있도록 함
- 연극은 종합예술이기에 미술, 무용, 음악과 같은 타분야 예술의 다양한 방법을 활용, 상황이나 설명을 이해하기 어려워하는 참여자들이 마치 놀이하듯, 부담 없이 자신(생각이나 기분 등)을 표현하며 극적 체험을 할 수 있도록 안내하고자 함
- 구성주의적 관점을 연극 프로그램에 적용, 참여자들이 함께하는 집단 내 구성원 간의 상호작용하는 과정을 통해 사회적인 관계를 맺는 경험을 할 수 있도록 도울 계획



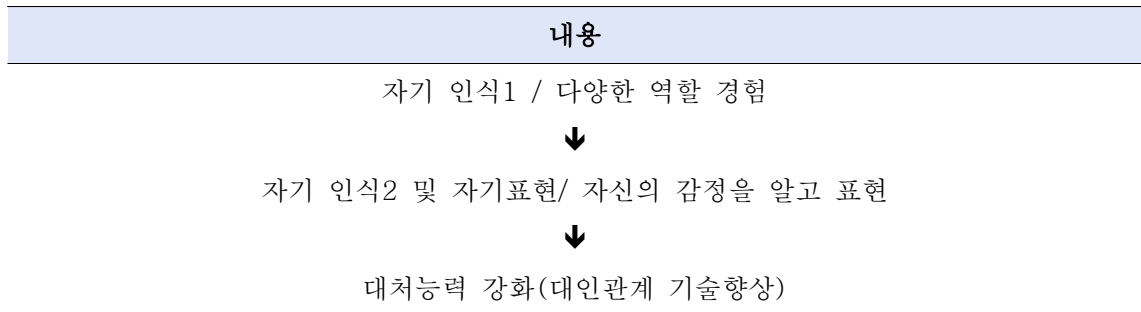
4) 「가치있는 연극여행」 (가제) 방향성

□ 사회적 향상을 위한 선행요소 : 자기인식, 적절한 자기표현, 자아존중감

○ 수업 방향 및 목표

- 가장 먼저 자신의 주장, 생각과 감정, 느낌 등 정서적인 ‘자기인식’ 이 선행된 후 이를 토대로 자신이 표현하고자 하는 생각, 느낌, 욕구, 권리 등을 언어적/비언어적 방법들로 표현하는 ‘자기표현’ 이 이루어질 수 있음
- (목적) 건강한 사회구성원으로 함께하기 위해 가장 어려운 부분인 사회적 상호작용이 이전보다 나아지게 하는 것
- (목표) 소외된 섬이 아닌 우리 사회를 구성하는 하나의 구성원으로 살아갈 수 있도록 ‘① 다양한 역할을 경험해 볼 수 있다 ② 자신이 느끼는 감정을 배우고 표현하며, 감정이 표현되는 상황을 체득할 수 있다 ③ 상황에 따라 감정을 표현해보고, 대처 능력 강화할 수 있다’ 로 정함

<표 103> 「가치있는 연극여행」 수업 흐름



□ 단계별 목표

- 1단계 목표는 ‘자기 인식 / 다양한 역할을 경험하기’ 로, 다양한 극적 활동을 통해 살면서 일반적이지만 경험해보지 못한 상황이나 인물에 대해 경험을 해보고, 그 과정에서 드는 생각과 감정, 느낌 등 자신을 인식할 수 있음
- 2단계 목표는 ‘자기 인식 및 자기표현 / 자신이 느끼는 감정을 알고, 표현하기’ 로, ‘① 다양한 극적 활동을 통해 상황 속 역할이 느끼는 기분이나 감정을 경험하고, 표현할 수 있다 ② 내가 경험한 감정의 이름을 알 수 있다’ 로 함
- 3단계 목표는 ‘상황에 따른 대처 능력 강화(대인관계 기술 향상)하기’ 로, 다양한 극적 활동을 통해 여러 역할을 경험하며 자신이 느끼는 감정에 대해서 알았다면 반복하여 비슷한 상황 속에서 반응해보며 타인과의 대인관계 기술을 향상할 수 있음

5) 「가치있는 연극여행」 (가제) 교수방법론

□ 구성주의적 관점을 활용⁴⁾

- (구성주의) 지식은 주관적이고 학습자가 스스로 구성해 나간다는 심리학 및 철학적 관점으로, 개인은 각자가 다른 역사와 문화적 배경을 가지고 있으므로 그가 경험한 배경을 바탕으로 자신의 개인적인 인지적 작용에 의해 개인마다 다른 해석을 하게 하는 것
- (인지적 구성주의) 인간의 지식은 경험한 것들을 이해하고, 기존의 경험들과 새로운 경험을 적용하여 재 조직화함으로써 환경에 적응하며 인간은 능동적 지식구성자로, 객관적인 지식을 가지고 이미 대상의 본질을 알고 개념을 확고히 하는 존재로 보지 않고, 계속해서 자신의 지식을 수정하고 확장하는 존재로 보는 것. 즉, 인식하는 주체로서의 개인이 대상과의 상호적용과정에서 행하는 동화와 조절에 의한 인지적 구조는 그를 계속해서 성장하고 발달하게 하는 것

4) 김정희 (2021). 「지적장애 청소년의 사회성 향상을 위한 구성주의 교육연극 연구」 용인대학교 문화예술대학원 석사학위논문 요약 및 직접 인용

- (사회적 구성주의) 사회적 상호관계를 개인의 인지적 발달과 지식의 구성에 중요한 요인으로 말한다. 인간은 그가 속한 사회와 끊임없이 상호작용에 대한 탐구가 필수적인 것으로, 타인과의 상호작용을 강조하며 새로운 관점의 지식이 만들어지고 이를 통해 교사 부모 동료와의 역할과 관계에 대한 재조명이 가능하게 됨
 - 사회적 구성주의의 관점에서 인간은 자신의 환경을 변화시키거나 적응시키기 위해 스스로 문화적 관습들을 재해석하고, 상호적인 관계를 전개해 나가며, 이러한 경험을 재구성 또는 재해석하고 타인과의 차이점을 확인. 이런 과정에서 서로의 차이점이 갈등보다는 서로가 다름을 인정하고, 조율하는 깊이 있는 사고력을 경험하게 됨. 개인은 학습활동을 하며 개인이 스스로 문제를 해결할 수 있는 ‘실제발달수준’ 도움을 받아서 문제를 해결할 수 있는 더 높은 수준의 ‘잠정적인 발달수준’ 이 있고, 이 사이를 ‘근접발달 영역’ 이라 하며, 선행학습자나 교사와 함께할 때 좀 더 발전된 인지능력을 갖게 됨
 - 인지적 구성주의는 인지적 구성이 대상과의 상호작용의 결과라고 한다면, 사회적 구성주의는 인지적 구성이 사회적으로 이루어진다고 봄. 즉, 학습자가 다른 사람들과 상호작용하는 가운데 그 내용을 내면화하고, 이것은 외적인 실재를 모방함으로써 발생하는 것으로 외적관계는 내적 재구성으로 이어진다는 것

□ 교육현장에서의 접근법 활용

- 참여자의 상황이나 분위기에 따라 놀이로 접근하기도 하고, 과정 중심적인 드라마로 진행되기도 하며, 필요에 따라 결과를 목표로 한 간단한 연극으로 진행하기도 함
 - 놀이는 참여자 자신과 주변을 탐색하게 하고, 이때 참여자의 몸은 자신의 본능과 감각을 깨움
 - 드라마는 즉흥적이고, 자유로움. 참여자 스스로 탐색하고 생각하며 과정 중심으로 진행되는 형태
- 프로그램 내용은 수 제닝스의 극적발달단계 이론인 ‘EPR5)’ 활용

5) 수 제닝스 (2002). 『연극치료』 학지사 요약 및 직접 인용

- 사회성 향상을 위해서는 위에서 언급한 것처럼 ① 자신에 대해 알아야 하고(자기 인식), ② 자신과 더불어 상대방이 현재 어떤 상태인지, 이는 나와 타인이 다르다는 것을 인식해야 함(자기인식), ③ 자신을 표현해야 함(자기표현)
- 이에 우리는 수 제닝스의 극적발달단계 이론인 ‘EPR’ 활용할 계획. E는 체현(Embodiment)으로 감각, 모방, 움직임으로 이루어져 있고, 오감자극과 움직임은 신체 인식에 탁월함. P는 투사(Projection)로 자신과의 분리를 경험하게 하는 것으로 관계형성의 기초를 만들며 인형놀이, 상징놀이로 이루어짐. R은 역할(Role)은 다양함을 인정하게 하고, 이것은 사회성 발달의 핵심임
- ‘EPR’은 참여자가 몸으로 직접 체험하고, 느끼며 표현해야 함. 또한 연극은 혼자 하는 것이 아닌 함께하는 것. 발달장애인들은 상호작용이 어렵다는 것과 더불어 어떤 치료를 진행해도 집단보다는 주로 1:1이 많기에 주로 혼자 하는데 익숙해져 있음. 이에 우리는 체험학습과 협동학습을 할 계획
- 지금까지 알아본 교육현장에서 연극 안의 놀이와 과정 중심적 드라마의 형태를 활용하고, 인지적/사회적 상호작용을 통해 인지적인 구성이 된다는 구성주의적 관점을 활용하여 체험하며 자기를 인식하고, 표현할 수 있도록 안내할 것임. 여기에 극적발달단계 이론인 수 제닝스의 ‘EPR’을 프로그램을 구성하는 내용으로 활용할 계획



6) 「가치있는 연극여행」 (가제) 교수자 역할

□ 주장사의 역할

○ 학습자의 능력을 발휘하게 하는 안내자이자 조력자

- 적절한 자극과 개입을 통해 다음 단계의 극적발달(EPR, 체현▶투사▶역할)로 발전할 수 있도록 돕는 역할
- 참여자 개인의 상황이나 분위기, 혹은 집단 내 참여자들의 상황과 역동성에 따라 준비된 프로그램의 내용이 변경되어야 할 때 활동의 규모나 방법을 상황에 맞게 반응적으로 재구성하는 역할
- 참여자 반응을 관찰하고, 기록하는 역할
- 역할이나 극화를 보여주거나 모듬활동 시, 함께 극을 하는 상대역이나 극중 인물을 표현하는 배우의 역할

□ 보조강사의 역할

○ 학습자의 능력을 발휘할 수 있도록 도움을 주는 조력자

- 적극적인 참여자 : 다른 참여자들처럼 강사 스스로 즐겁게 참여하는 역할
- 적절한 자극과 개입을 통해 다음 단계의 극적발달(EPR, 체현▶투사▶역할)로 발전할 수 있도록 돕는 역할.
- 필요에 따라 참여자 옆에 서서 도와주는 헬퍼의 역할
- 역할이나 극화를 보여주거나 모듬활동 시, 함께 극을 하는 상대역이나 극중 인물을 표현하는 배우의 역할

7) 「가치있는 연극여행」 (가제) 프로그램 구조

□ 「가치있는 연극여행」 구성 요소⁶⁾

- 본 프로그램을 구성하는 요소로는 연극이 가진 치료(발달장애인들에게는 치료가 곧 교육이므로 함께 사용해도 무방하다고 봄)의 여러 속성들 중 활용할 것만 적음
 - (감각) 특정 감각만 유독 발달하거나 대부분의 감각적 자극에 별로 반응하지 않는 것이 참여자들의 특징이기에 하나의 감각에 집중하도록 하고, 이것을 통해 자기 내부를 인식하고, 집중할 수 있음
 - (모방) 타인을 모방해 움직이는 것은 나 외의 주변 사람의 존재를 인식하고, 공감대 형성이 이루어졌다는 것. 혹은 공동체 의식이 조금은 생겼다는 의미로 극적 활동이든, 사회성 향상을 위해서든 중요한 부분
 - (이야기와 역할) 이야기 안의 다양한 사회구조, 인간관계, 감정의 흐름, 사건과 갈등 등 우리가 살아가면서 만나는 많은 것들이 있기에 다양한 상황과 역할을 체험하기 위해서 이야기는 매우 중요한 요소라 볼 수 있음. 또한 이야기 속 역할을 통해 타인과의 소통을 경험하고, 감정표현을 체험할 수 있음
 - (허구와 감정) 자신을 직접적으로 드러내지 않으며 극중 인물을 통해 안전하게 허구 속 인물의 감정(상황)을 체험할 수 있고, 극 중 인물이 되어보면서 여러 상황에 적절하게 대응하는 힘을 기를 수 있음
 - (놀이) 연극이 가진 치료적 속성이라고 하기는 그렇지만 참여자가 부담 없이 긴장을 풀며 자발적으로 즐겁게 놀이에 임할 수 있도록 도와주는 장치가 될 수 있음
 - 단계별, 차시별로 구성 요소의 비중이 달라질 수 있고, 연극이 종합예술이기 때문에 이 외의 미술, 음악, 사진 등의 다른 예술 분야를 활용하여 내용을 구성하기도 함
- 프로그램의 구조 안에 극적발달단계를 활용할 계획인데 ‘EPR’은 각 차시의 프로그램 안에 모두 들어갈 수 있고, 필요에 따라 각기 따로 활용할 수 있음

6) 박미리 (2009). 『발달장애와 연극치료』 학지사 요약 및 직접 인용



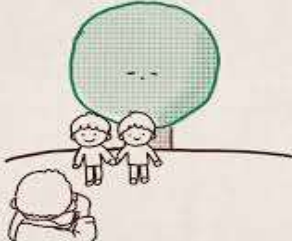
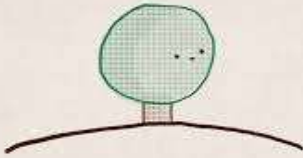
<표 104> 「가치있는 연극여행」 구성 요소별 프로그램 단계 수행 목표

구분	1단계	2단계	3단계	4단계
초기 (1~4 차시)	<ul style="list-style-type: none"> 강사는 참여자들을 관찰하여 진단할 수 있음 참여자들은 장소와 상황을 상상하여 표현하며 처음 접해 본 연극의 흥미를 느낄 수 있음 	<ul style="list-style-type: none"> 나와 닮은 동물을 찾아 몸짓과 소리/감각으로 표현한 후 동물들끼리 만나서 벌어질 수 있는 상황을 조각상으로 만들 수 있음 	<ul style="list-style-type: none"> 표정에서 기분을 추측해보고, 어떤 상황에서 나올 수 있는 표정인지를 상상해 연극을 만들 수 있음 	<ul style="list-style-type: none"> 동화 <외로운 나무>의 극을 보고, 등장인물 중 가장 마음이 가는 인물의 입장을 상상하여 연극을 만들 수 있음
중기 (5~8 차시)	<ul style="list-style-type: none"> 감정 이해하기, 화1 -이야기 속 인물의 감정을 통해 감정의 이름 알고, '화'를 주제로 그림을 그려 소개할 수 있음 (상호작용을 위해 알아야 하는 기본 감정 중 하나인 '화' 중심) 	<ul style="list-style-type: none"> 감정 이해하기, 화2 -그림책 속 '화가 나는 상황'을 활용하여 상상해보고, 연극으로 만들 수 있음 (상호작용을 위해 알아야 하는 기본 감정 중 하나인 '화' 중심) 	<ul style="list-style-type: none"> 감정이해하기, 슬픔 -이야기 속 인물의 감정을 체험하여 '슬픔'을 이해하고, 그림책 속 '슬픈 상황'을 연극으로 만들 수 있음 (상호작용을 위해 알아야 하는 '슬픔' 중심) 	<ul style="list-style-type: none"> 감정이해하기, 미안함과 고마움 -꽃에 얽힌 일화를 표현하며 감정을 이해하고, 감정의 이름을 이해할 수 있음 (상호작용을 위해 알아야 하는 '미안함과 고마움' 중심)
후기 (9~12 차시)	<ul style="list-style-type: none"> 이야기에서 '화' 표현하기 -동화 속 인물로서 '나라면 어떻게 했을지'를 이야기 속 내용과 다르게 변형하여 연극으로 만들 수 있음 	<ul style="list-style-type: none"> 이야기에서 '화' 표현하기 -일상에서 만나게 될 '화'가 나는 상황을 어떻게 대처할지 정하여 연극으로 만들 수 있음 	<ul style="list-style-type: none"> 이야기에서 '슬픔' 표현하기 -동화 속 인물로서 '나라면 어떻게 했을지'를 이야기 속 내용과 다르게 변형하여 연극으로 만들 수 있음 	<ul style="list-style-type: none"> 이야기에서 '슬픔' 표현하기 -일상에서 마주할 '슬픔'을 어떻게 표현할지, 주변 인물로서 어떻게 위로할지를 정하여 연극으로 만들 수 있음

나) 「가치있는 연극여행」 프로그램 차시별 내용

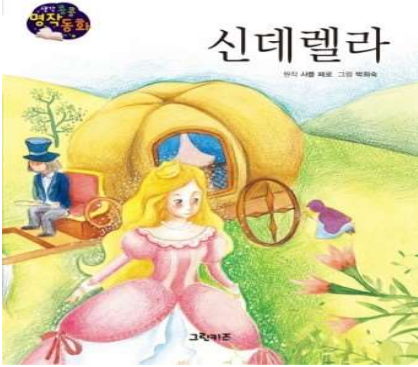

<표 105> 「가치있는 연극여행」 프로그램 차시별 내용

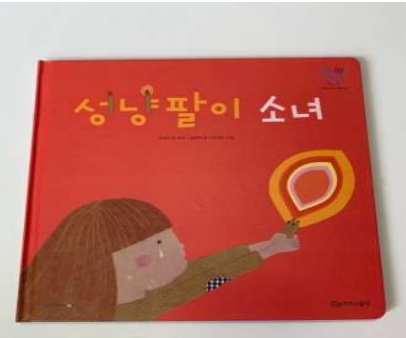

구분	활동내용	교보재 및 준비물	비고
1차시	<ul style="list-style-type: none"> • 과일샐러드에서 인터뷰 놀이로 확장하기 <ul style="list-style-type: none"> - 연극 놀이인 과일샐러드 놀이로 각자 역할을 맡아 놀이함 - 익숙해지면 과일이 아닌 본인으로 돌아와 인터뷰 놀이로 확장함 - 이때 각자 활동하기 어렵다고 판단이 되면 짝을 만들거나 그룹으로 변형하여 놀이하기 • 상상으로 떠나는 숲속 여행 <ul style="list-style-type: none"> - 주변을 관찰할 수 있는 연극 놀이하기(00을 찾아라, 곰과 나무꾼 등) - 공간을 나누고, 공간의 형태, 공간 내 사물을 활용해 숲속 꾸미기 - 숲속으로 소풍 가는 날 아침부터 숲속 여행을 마치고 돌아오는 저녁까지 상상의 숲속 여행을 즉흥으로 움직여 표현하기 - 숲에서 마주칠 갈등 상황을 제시하거나 참여자가 제시하는 것을 활용하기 <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div>	의자 (또는 종이마스킹 테이프), 천, 공간 내 사물	80분 소요
2차시	<ul style="list-style-type: none"> • 다양한 방법으로 걷기 <ul style="list-style-type: none"> - ‘보통 속도로 걷기 ▶ 빨리 걷기 ▶ 멈추기 ▶ 뒤로 걷기 ▶ 옆으로 걷기’ 순서로 다양하게 걷기 - 만나는 사람과 신체 부위로 인사하기 (신체부위는 강사가 제시) - 이때 음악이나 소리 도구를 활용해도 좋고, 혼자 걷는 게 어려우면 짝을 만들거나 그룹으로 활동하기 • 나와 닮은 동물 표현하기(가장 센·가장 약한·가장 아름다운·가장 영리한 동물) <ul style="list-style-type: none"> - 알고 있는 동물에 대해서 나누고, 4가지 카테고리를 생각해서 적어두기 - 각 카테고리 속 동물을 몸짓과 소리로 표현하기 - 가장 맘에 드는 동물을 하나 선택, 모둠별로 동물들끼리 만나는 상황을 조각상으로 만들기 <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div>	아고고벨 포스트잇 공간 내 사물	80분 소요

구분	활동내용	교보재 및 준비물	비고
3차시	<ul style="list-style-type: none"> • 풍선으로 놀기 <ul style="list-style-type: none"> - ‘혼자 튕겨보기 ▶ 짝끼리 전달하기 ▶ 모둠별로 전달하기 ▶ 전체가 서로 튕겨보기’ 순서로 확장하기 - 잘 진행이 되면 미션을 주기도 하고, 긴 천을 활용하여 놀기 • 표정이 담긴 기분(감정)으로 연극 만들기 <ul style="list-style-type: none"> - 오늘 기분을 색으로 칠하기 (필요/상황에 따라 모양, 촉감, 크기로 그리기) - 표정 카드의 그림 중 마음이 가는/ 혹은 오늘 내 표정/ 익숙한/ 우연히 본 누군가의 표정 중 한 가지를 선택해 표정 지어보면 나머지 보고, 어떤 기분(감정)인지 맞춰보기 - 선택한 표정을 풍선에 그려보고, 모둠별로 그 표정을 짓게 된 상황을 찾아 연극으로 만들기 (직접 표현이 어려우면 풍선을 활용하기) <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;">   </div>	풍선 표정카드 큰 천 (또는 파라슈트)	80분 소요
4차시	<ul style="list-style-type: none"> • 무궁화꽃이 피었습니다. 와 확장 놀이 • 동화 ‘외로운 나무’ 연극 관람하기 • 동화 속 인물이 되어 연극 만들기 <ul style="list-style-type: none"> - 각기 다른 특성을 가진 등장인물 중 가장 마음이 가는 인물끼리 모둠을 나눠 연극 만들기 (외로움/불쌍함/이기적임/힘센 : 변경 가능) - 이때 왜 그 인물에 마음이 갔는지를 나누고, 바꾸고 싶은 부분이 있음 어떻게 바꿀 건지, 왜 그렇게 된 건지 상상하여 연극 만들기 <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div data-bbox="300 1514 719 1892"> <p style="text-align: center;">외로운 나뭇꾼 나무 앞에서 사진을 찍고 떠돌고</p>  </div> <div data-bbox="751 1514 1171 1892"> <p style="text-align: center;">홀로 서 있는 나무 있었네</p>  </div> </div>	외로운 나무 영상이나 관람 그림책 (외로운 나무)	80분 소요

구분	활동내용	교보재 및 준비물	비고
5차시	<ul style="list-style-type: none"> • 화가 난 괴물 <ul style="list-style-type: none"> - 술래 놀리기(술래의 행동 모방하는 놀이) 후 익숙해지면 진행방법이 같은 화가 난 괴물로 바꿔 놀기 - 대체 왜 괴물이 화가 났는지를 각자 상상하게 하고, 괴물이 되었을 때 화가 난 이유를 한 문장으로 말하고 놀이하기 • 이렇게 저렇게 알아보는 ‘화’ <ul style="list-style-type: none"> - 낭독극 형태로 그림책 속 이야기를 듣고, 주인공의 기분이 어떤지? 왜 그렇게 된 건지 질문하고 답하며 나누기 - 감정의 이름이 ‘화’ 라는 것을 이해하기 - ‘화’ 를 주제로 그림 그리기 (상황을 상상해도 좋고, 상징적으로 그려도 좋음) - ‘화’ 주제 그림 전시하고, 소개하기 <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div>	포스트잇, 그림책 (괴물들이 사는 나라), 주변사물, 전시공간, 꾸미기 필요한 재료	80분 소요
6차시	<ul style="list-style-type: none"> • 그림책 ‘화가 나요’ 의 이야기를 활용해 연극 만들기 <ul style="list-style-type: none"> - 지난 시간의 책 내용을 상기한 후 우리는 ‘언제, 왜 화가 나는지’ 를 상상하여 모둠별로 연극 만들기 - 그 외 화나는 상황을 찾아 정리하기 • 그림책 ‘화 괴물이 나타났어’ 속 주인공과 화 괴물이 되어보기 • 화가 난 이후에는 어떻게 해야 할까요? <ul style="list-style-type: none"> - 그림책 ‘화가 나요’ 속 삽화를 보고, 순서대로 정리하며 이해하기 <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div>	그림책 (화가나요, 화 괴물이 나타났어), 활동지, 신문지, 그림책, 삽화, 컬러 복사본	80분 소요

구분	활동내용	교보재 및 준비물	비고
7차시	<ul style="list-style-type: none"> • 표정 걷기 <ul style="list-style-type: none"> - 약속을 정해 3가지 신호에 각각의 표정을 정한 후 걷다가 제시한 신호에 어울리는 표정을 소리 내며 표현하기 • 우리는 언제 슬퍼? <ul style="list-style-type: none"> - 영상들을 통해 공통점을 찾아보고, 감정의 이름이 ‘슬픔’ 이라는 것 이해하기 - 우리는 ‘어떨 때, 왜 슬픈지를 상상해보고, 모둠별로 연극 만들기 - 연극 활동에서 표현한 상황 외 슬픈 상황을 찾아 정리하기 - 슬플 때 위로하는 방법 중 하나를 선택해 표현해보기 <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;">   </div>	아고고벨, 영상, 활동지, 그림책 (슬퍼요)	80분 소요
8차시	<ul style="list-style-type: none"> • 산책하기 <ul style="list-style-type: none"> - 산책 후 주변에서 본 꽃들에 대해 나누기 • 꽃말에 얽힌 일화를 활용, 장면 만들기 <ul style="list-style-type: none"> - 일화에 등장하는 인물이 되어 인물의 감정을 체험하기 - 인물의 감정은 어떤 것인지 감정카드에서 찾아보기 - 우리가 겪었거나 보아온 미안함과 고마운 감정에 대해 나누고, 정리하기 <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;">   </div>	감정카드, 그림책 (꽃말의 탄생)	80분 소요

구분	활동내용	교보재 및 준비물	비고
9차시	<ul style="list-style-type: none"> • 신데렐라 노래가 끝날 때까지 짝과 손을 잡고, 가위바위보를 해서 지면 손등을 때리는 놀이하기 • 동화 ‘신데렐라’의 내용을 이야기한 후 서로 질문하고 답하기 <ul style="list-style-type: none"> - 누가 나오는지, 언제인지, 어떤 일이 생겼는지 등의 동화와 관련된 내용으로 질문하고 답하며 내용 이해하기 • 이야기 속 내용과 다르게 변형하여 연극으로 표현하기 <ul style="list-style-type: none"> - 동화 속 인물이 되어 동화의 상황을 연극으로 만들기 (화를 낼 수 있는 장면 활용하기, 예를 들어 신데렐라를 괴롭히는 새엄마와 새언니 장면) - 극화 후 맡은 인물의 기분(감정)에 대해 나눈 후, 동화에서 바뀌보고 싶은 부분이 있으면 나누기 - 나눈 이야기를 토대로 바꾼 부분을 넣어 연극 만들기 (이때 인물의 대사/행동, 내용 등이 본래 동화와 다를 수 있음) <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div>	감정카드, 동화책 (신데렐라)	80분 소요
10차시	<ul style="list-style-type: none"> • 감정 무궁화 꽃이 피었습니다. 놀이하기 • 나는 이럴 때 화가 나더라. <ul style="list-style-type: none"> - 내가 ‘화’ 나는 상황을 찾아보기 (이전 차시에 찾은 것을 활용할 수도 있음) • ‘화’ 나는 상황으로 연극 만들기 <ul style="list-style-type: none"> - 상황 속 인물이 되어 연극 만들기 - 극화 후 인물의 기분(감정)을 나누고, 맘에 안 들거나 바꾸고 싶은 부분 나누기 - 나눈 이야기(자기표현 중심)를 반영해 연극 만들기 (인물의 대사/행동, 내용이 달라질 수 있음) - 연극을 한 후 기분 나눔 (말로 표현 어려우면 감정카드나 표정카드 활용) 	6차시에 사용한 활동지, 감정카드	80분 소요

구분	활동내용	교보재 및 준비물	비고
11차시	<ul style="list-style-type: none"> 공간에 숨겨둔 동화책 표지퍼즐 찾아 맞춰본 후 어떤 동화책이지 알아맞히기 동화 ‘성냥팔이 소녀’의 내용을 이야기한 후 서로 질문하고 답하기 <ul style="list-style-type: none"> - 누가 나오는지, 언제인지, 어떤 일이 생겼는지 등의 동화와 관련된 내용으로 질문하고 답하며 내용 이해하기 이야기 속 내용과 다르게 변형하여 연극으로 표현하기 <ul style="list-style-type: none"> - 동화 속 인물이 되어 동화의 상황을 연극으로 만들기 (슬픔이 들어있는 장면 활용하기, 예를 들어 추운데 혼자 팔리지 않는 성냥을 파는 장면) - 극화 후 맡은 인물의 기분(감정)에 대해 나눈 후, 동화에서 바꿔보고 싶은 부분(예를 들어 슬플 때 어떻게 하고 싶은지)이 있으면 나누기 - 나눈 이야기를 토대로 바꾼 부분을 넣어 연극 만들기 (이때 인물의 대사/행동, 내용 등이 본래 동화와 다를 수 있다) <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div>	표지퍼즐, 감정카드, 동화책(성냥팔이 소녀)	80분 소요
12차시	<ul style="list-style-type: none"> 그림/상황이 그려진 감정카드를 뽑아 기분(감정) 표현하고, 알아맞히기 난 말이죠. 나는 이럴 때 슬퍼요. <ul style="list-style-type: none"> - 슬퍼지는 다양한 상황 찾아보기 (이전 차시에 찾은 것을 활용할 수도 있음) 슬퍼지는 상황으로 연극 만들기 <ul style="list-style-type: none"> - 상황 속 인물이 되어 연극 만들기 - 극화 후 각자 맡은 인물의 기분(감정)을 나누고, 이럴 때 슬퍼하는 인물은 어떻게 표현할지, 주변인물들이 어떻게 위로할지 나누기 - 나눈 이야기(자기표현과 상호작용 중심)를 반영해 연극 만들기 - 연극을 한 후 극 중에서 표현하지 않은 슬퍼하는 인물에게 위로하는 방법 찾아보고, 표현하기 (예를 들어 편지를 쓰거나 어려우면 편지 대신 그림그리기) 	감정카드, 7차시 활동지, 편지지	80분 소요

* 기본 교보재⁷⁾는 수업 공간에 늘 있어서 언제든지 적재적소에 꺼내 활용할 수 있어야 함. 기본교보재는 각 차시별 재료에 기재하지 않음

7) ①다양한 색상의 천, ②종이 마스킹 테이프(빨,노,초,파,흰,검), ③핸드벨(혹은 다른 소리 악기- 차임벨 등), ④A4용지, ⑤8절 스케치북, ⑥필기도구, ⑦채색도구, ⑧영상기기(컴퓨터, 티비나 스크린, 빔프로젝트), ⑨음향기기(컴퓨터, 스피커)

5. 무용 교육 프로그램

프로그램명 : 춤추는 리듬움직임

가. 「춤추는 리듬움직임」 교육프로그램 개요

1) 「춤추는 리듬움직임」 프로그램 배경

- 발달장애인 문화예술교육은 단순히 수업에 참여한다는 생각이나 결과물 창출이 아닌, 참여자와 예술가(예술강사) 그리고 참여자 간 상호작용을 발현해 자신과 타인과의 관계 인식 및 자기표현력을 이끌어냄으로써 발달장애인 삶의 만족도를 높여 삶의 행복감을 높일 수 있어야 함
- 소리, 형태, 움직임 등 감각요소들은 세상과 소통하는 예술의 사회적 의미가 있으므로, 세상을 바라보는 특수성을 지닌 예술가와 함께함으로써 발달장애인의 개별성과 특수성을 고려한, 상호작용을 포용하는 교육의 형태가 필요함
- 발달장애인이 스스로 자신의 관심에 따라 선택하고 활동할 수 있도록 유도함으로써 자신의 개별성을 경험하도록 하며, 타인을 모방하면서 자신의 개별성을 확장할 수 있는, 참여자 간 서로가 주체가 되는 관계 속에서의 표현과 소통 증진이 가능한 프로그램이 요구됨
- 발달장애인 특성화 전문예술교육이 없을 뿐만 아니라 비장애인 중점 예술교육기관에서 일부 교육받을 기회가 제공되는 현실 속에서 발달장애인이 전문예술가로의 진로 탐색이 가능하도록 예술적 경험 제공

2) 기대효과

- 수동적 학습자가 아닌 능동적이고 주체적인 행위자로의 변화
- 자연적인 자기표현의 발현을 통한 자기움직임의 확장
- 개인의 욕구와 감정 등을 자유롭게 표현하게 됨으로써 타인과의 소통능력 확장
- 예술적 표현능력 발굴을 통한 예술가로의 진로탐색

3) 「춤추는 리듬움직임」 소개

□ 발달장애인의 리듬움직임을 통한 자기표현력 확장 놀이 프로그램

○ 참여 대상을 바라보는 관점

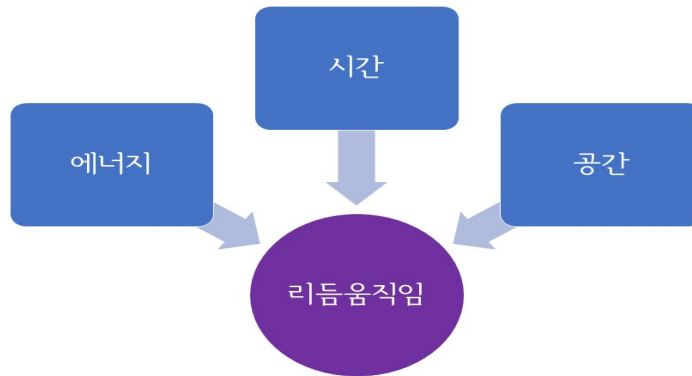
- 발달장애인이란, 장애의 유형과 장애 정도를 벗어나 ‘인간’에 중점을 두고 인간의 표현욕구 기회 확대 활동으로 접근
- 수동적 학습자의 위치에서 벗어나 능동적이고 주체적인 행위자로서의 참여도를 높이는 활동으로 접근
- 적극적인 자기표현의 방법을 탐색하는 과정에서 타인 앞에서 춤을 추어야 한다는 부담감을 갖지 않도록 놀이를 통해 발생하는 자연적 자기표현 움직임 발현으로 접근
- 개인의 욕구와 감정 등을 자유롭게 표현할 수 있는 개별 활동 및 공동체의 구성원으로서 어울릴 수 있는 우리 활동 기회 제공
- 무용적 기능이나 신체 기능 향상을 목적으로 하지 않고 창의움직임 표현 활동의 기회 마련
- 따라서, 본 프로그램은 발달장애인이 놀이의 규칙을 따름으로, 발생하는 리듬움직임을 통한 창의적 움직임인 동시에 자유로운 자기표현적 춤 활동 프로그램을 개발하고자 함

○ 앙리 르페브르의 리듬 개념을 적용한 리듬움직임

- 프랑스 사회학자 앙리 르페브르에 의하면 우리가 살아가는 일상의 삶 속 모든 것에는 일정한 규칙에 따라 반복되는 움직임으로서 ‘리듬’이 존재함
- 시간, 공간, 에너지의 상호작용이 있는 것이라면 모두 리듬이 존재하기 때문에 공간과 시간 속에서 반복과 차이를 통해 만들어지는 에너지와 움직임은 리듬을 형성함
- 이때 반복은 기계적이고 절대적인 반복이 아닌 차이를 만들어내는 항상 새로운 것으로 반복과 차이의 관계를 만들어냄. 이러한 반복과 차이의 매개가 되는 것이 리듬이고, 반복에 의해 발생되거나 생산된 차이들이 시간의 골격을 이루는 것임. 따라서 인간은 공간 속에서 반복과 차이의 관계를 리듬을 통해 발견하고 인식할 필요가 있음

- 인간은 저마다 각기 다른 리듬의 움직임을 수행하므로 이 다양한 움직임에서의 리듬을 구별하는 것뿐만 아니라 개별적 리듬움직임을 발견하고 그것들의 관계성을 탐구하며 연결하는 것을 통해 자기표현력을 확장시킬 수 있음

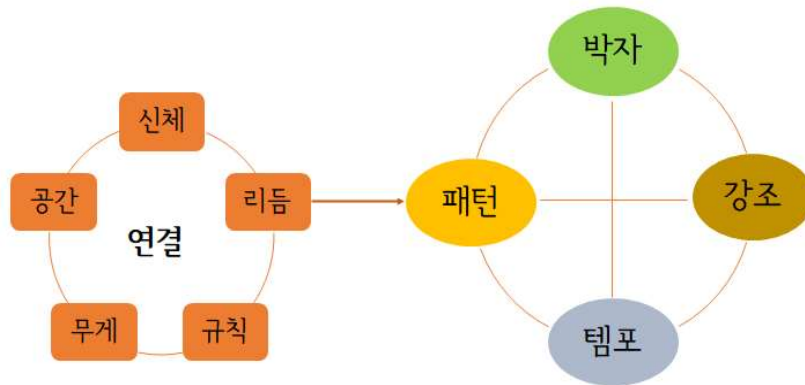
[그림 36] 앙리 르페브르의 리듬 개념을 적용한 리듬움직임



○ 리듬움직임의 구성요소

- 본 프로그램은 움직임의 범위를 인지하고, 개별적으로 내재된 리듬움직임을 즉흥적으로 표현하기 위해 자극적 요소(놀이의 규칙)를 적용함으로써 비언어적 의사소통을 위한 리듬움직임을 자기화하고자 함
- 리듬움직임의 구성요소로 신체, 공간, 무게, 리듬, 규칙을 연결하고, 리듬의 구성요소인 박자, 템포, 강조, 패턴을 결합하고자 함

[그림 37] 리듬움직임의 구성요소



○ 리듬움직임의 동작유형

- 달크로즈의 유리드믹스 동작유형(비이동과 이동동작)을 선택적으로 활용함으로써 참여자의 움직임에 즉흥적 리듬움직임으로 변형
- 신체의 도구화(악기화)를 통해 들리는 소리를 리듬움직임(손뼉치기, 발구르기, 몸 두드리기, 소리내기 등)으로 반응하고, 그 움직임을 통해 보이지 않는 소리를 볼 수 있음
- 이때 리듬움직임의 확장을 위해 이미지나 소도구를 활용하며, 이미지의 움직임화는 시각적, 청각적 이미지를 통해 리듬움직임으로 표현

<표 106> 동작유형

비이동동작 (locomotor movement)	이동동작 (non-locomotor movement)
손뼉치기 (clapping)	걷기 (walking)
흔들기 (swinging)	달리기 (running)
지휘하기 (conducting)	뛰기 (jumping)
잡아당기기 (pulling)	기어 다니기 (creeping)
구부리기 (bending)	말뛰기 (gallping)
밀기 (pushing)	호핑하기 (hopping)
돌기 (turning)	스킵하기 (skipping)
뻗기 (stretching)	미끄러지기 (sliding)
나누기 (dividing)	뛰어넘기 (leaping)

4) 「춤추는 리듬움직임」 방향성

□ 발달장애인 특성화 프로그램

○ 프로그램 개발 방향

- 발달장애인은 스토리텔링 방식의 내용을 인지하는 데 한계가 있다(한국장애인문화예술원, 2021)는 선행연구결과에 따라 움직임놀이를 계획하는 데 있어 신체의 어느 부분을 움직여 리듬을 만들어낼지, 움직이는 몸의 리듬을 위한 다양한 요소들을 구성, 개발할 필요가 있음
- 각자가 지닌 고유성과 개별성 및 특수성을 기반으로 살아 움직이는 모든 생명체가 지닌 본능에 기반한 움직임이기 때문에 우리 모두는 춤추는 몸을 가지고 있음
- 참여대상의 몸, 그 자체는 평등하며 존중받아야 함
- 신체의 모든 부분은 감각기관이며, 그 감각들은 움직임놀이를 통해 지각되고 감각되어짐을 인지

○ 움직임요소와 리듬요소의 결합

- 움직임요소에 있어 몸의 리듬은 필수적인 요소로, 호흡, 걸음, 심장 박동 등 모두 리듬이 되는 일상의 리듬요소들임
- 리듬은 시간과 공간 속 흐름을 만드는 움직임이며 참여자는 움직임놀이를 통해 리듬을 이해하고 자기화할 수 있음
- 리듬은 스트레스를 완화시키며 사회적 관계 능력을 유지·발달시킴
- 리듬은 공포, 우울, 분노와 기쁨 등의 감정을 표현하는 데 도움을 주며, 내재된 감정을 찾을 수 있기 때문에 예술 활동으로써 표현력에 도움이 됨
- 리듬은 몸과 마음이 하나가 되어 감정을 느끼고 표현하는 경험을 통해 자기를 인식하며, 자신과 타인에 대한 존중감을 제공함
- 나아가 현실적 삶을 인지하고 각자의 삶의 문제점을 찾고 해결하는 데 도움이 됨
- 개발된 프로그램을 통해 발달장애인은 일상에서 자신의 몸에 발견되지 못한 리듬을 감지할 수 있는 가능성을 얻게 되는 기회를 갖도록 해야 함
- 따라서 본 프로그램은 움직임 요소인 신체, 공간, 리듬, 무게, 규칙, 연결을 기본으로 리듬에 관한 움직임놀이를 계획하고자 함

<표 107> 적용된 리듬의 4요소와 내용

요소	내용	
박자	신체, 공간, 리듬, 무게, 규칙 중 리듬에 초점	규칙적인 박/내제된 박/혼합박자/혼합박/혼합박자와 혼합박/쉽/음의 길이
템포		빠르기/점진적 빠르기/축소/확대/음의 세분
강조		강약/변화되는 강약/여러 가지 악센트/악상(조음調音=소리)
패턴		프레이즈/리듬 변화/캐논

○ 프로그램 참여 대상

- 발달장애인으로 끼와 흥이 많고 춤추는 걸 좋아하는 청년
- 리듬움직임 프로그램에 참여하고 싶은 청년
- 춤꾼으로의 소질을 확인하고 싶은 청년
- 12차시 수업 모두 참여 가능한 청년
- 참여자는 프로그램에 따라 자기표현 움직임을 수행하면서 근육감각, 촉각, 청각을 활용함으로써 리듬움직임을 만들어 낼 수 있음
- 참여자는 움직임놀이를 통해 신체에 감각되지 못하고 있는 리듬감각을 발견하고 발현할 수 있음
- 참여자는 감각하고 신체를 움직이고, 그 움직임의 리듬을 찾음으로써 삶의 리듬을 확장시킬 수 있음

○ 프로그램 진행의 유연성

- 참여자의 선수 학습정도와 학습수준 및 개별성의 차이에 따라 매 회차 수업내용은 유연적으로 적용할 수 있음
- 움직임놀이를 수행함으로써 춤동작을 가르치는 수업이 아닌, 자신의 신체를 활용해 스스로 즉흥적 리듬움직임을 찾는 몸으로 느끼는 춤교육을 실현할 수 있음
- 움직임놀이는 다양한 요소를 적용하여 예술놀이로 구성하고, 관찰과 경험을 통한 움직이는 신체를 느끼는 창의움직임 교육임

5) 「춤추는 리듬움직임」 교수자 역할

□ 교수자의 자세

○ 기다리기

- 움직임놀이에서 자극적 요소(규칙)를 수행하는 데 있어 참여자가 발달장애인이기 때문에 특별히 배려하거나 무엇인가를 대신해주는 것이 아니라 시간을 가지고 기다려야 함
- 참여자마다 각자의 시간이 다를 뿐 수행능력이 부족한 것이 아님
- 따라서 도와주거나 대신해주는 것이 아니라 제시된 자극적 요소(규칙)를 스스로 해결할 수 있도록 동기를 부여하고 기다리는 것이 중요함

○ 비가시적인 춤 인정하기

- 수업 중 움직이고 싶어 하지 않는 참여자에게는 함께 할 것을 권유하되 집요하게 설득하거나 강요하지 않아야 함
- 발달장애인은 이미 자신만의 방법으로 춤을 추고 있는데 우리의 눈에 보이지 않는 춤일 수 있음을 간과해서는 안 됨
- 우리의 춤은 가시적인 것만이 아니라 비가시적인 춤 또한 존재한다는 사실을 인지 말아야 함

○ 춤출 권리와 춤추지 않을 권리 발견하기

- 수업을 방해하는 참여자의 지나친 행동에는 단호한 의사를 전달해야 하나, 참여자에게는 활동에 참여하지 않을 권리가 있고 반면, 타인의 시간을 방해할 권리가 없음을 인지해야 함

○ 유연한 아이디어와 순발력 지니기

- 수업을 진행하면서 무엇을 전달할지에 대한 수업내용을 철저하게 체계적으로 준비해야 함. 그러나 수업 중 참여자와의 교감과 반응을 통해 준비한 수업내용을 고수하기 보다는 유연한 자세로 다양한 방법으로 변경하여 접근할 수 있는 무림의 고수와 같은 능력을 지고 있어야 함
- 계획 중심의 수업내용이 아니라 불명확한 것을 인정하고 새로움을 보고 판단하고 적응할 수 있는 능력을 지녀야 함

□ 주장사의 역할

- 교수자의 전문성과 진정성을 지닌 학습자 중심의 움직임놀이 진행자
 - (참여자의 자발적 참여 유도) 참여자 스스로 즉흥적 리듬움직임 수행이 가능하도록 움직임놀이의 자극적 요소(규칙) 제시
 - 신체의 모든 부분이 감각 및 표현 수단임을 이해하고 즉흥적 리듬움직임을 경험할 수 있도록 진행
 - 자기표현 범위가 확장될 수 있도록 참여자의 개별적 동기 제시
 - 리듬을 이해하고, 이를 기반으로 한 다양한 신체표현이 가능하도록 참여자의 개별성을 존중하며, 참여자별 유연성 있게 프로그램을 적용
 - 움직임놀이를 통해 발현된 즉흥적 리듬움직임이 참여자의 몸 감각을 통해 기억될 수 있도록 도움

□ 보조강사의 역할

- 적극적 움직임놀이 참여자
 - 참여자의 개별성과 독창성을 존중하고 자기움직임 표현을 독려하며 함께 참여하는 매개자
 - 흥미유발은 물론 상상력 자극을 위한 시범 참여자

6) 「춤추는 리듬움직임」 프로그램 차시별 내용

○ 프로그램 차시별 구조

- 본 프로그램은 발달장애인을 대상으로 주1회, 총 12회기, 주 1회 120분 활동으로 계획
- 프로그램 차시별 구조는 준비활동, 주활동, 정리활동으로 나뉘어 예정이며 자세한 차시별 구조 내용은 <표 3>에서 보는 바와 같음

<표 108> 프로그램 차시별 구조 내용

구분	내용
준비활동	<ul style="list-style-type: none"> • 원으로 앉아 참여자의 컨디션 확인 및 라포 형성을 위한 신체 부위별 활동범위 인지 활동 • 원으로 앉아 한 명씩 돌아가며 각자 자신의 탐색한 신체 부위별 기본 움직임을 시범 보이고 리드하면서 모두 함께 동작을 이어가는 ‘나를 따라해봐요’ 몸풀이 활동. 이때 sitting position과 standing position까지 연계하며, 따라하기나 도미노식으로 진행
주활동	<ul style="list-style-type: none"> • 매 차시별 다른 주 활동을 통한 인지능력 및 자시표현능력 확대 • 초기-중기-후기단계를 적용한 기초에서 응용 활동으로 확장 • 외부자극(음악, 오브제, 감정, 음성, 연출 등)을 통해 감각기관 및 자기표현력 확장 등 개인적 리듬움직임과 관계적 리듬움직임 확장 • 개인 리듬움직임 세션을 통해 자신의 내적표현의 자유를 누릴 수 있는 활동 내용 제공 • 파트너 또는 집단 관계 리듬움직임 세션을 통해 타인의 리듬움직임 인지, 움직임 범위 확장 및 공동작업의 가치 실현
정리활동	<ul style="list-style-type: none"> • 이동 동작 세션을 통해 공간, 에너지, 시간 인지 및 확장을 위한 신체 탄력성, 민첩성, 리듬감, 규칙성, 모방성 등 향상 • 정리 스트레칭을 통한 근육 이완 및 호흡 정리 • 차시별 활동 내용정리 및 교수자와 참여자 간 마무리 나눔의 시간




○ 프로그램 차시별 리듬 구조





- 리듬의 기본: 박에 대한 기본을 알아야 박자의 개념을 알 수 있음
- 박자의 응용: 박자를 익혀야 박자를 응용하여 템포를 만들어낼 수 있음
- 표현 확장: 템포에 강조를 더함으로써 더 풍부한 표현의 범위 확장 가능
- 리듬 완성: 박자, 템포, 강조를 활용하여 패턴을 만들어낼 수 있으며 비로소 하나의 리듬을 완성할 수 있음





○ 프로그램 차시별 소도구 적용




- 리듬움직임 확장을 위해 이미지 제시 및 소도구 활용





<표 109> 「춤추는 리듬움직임」 프로그램 차시별 내용


구분	활동내용	교보재 및 준비물	비고
1차시	<ul style="list-style-type: none"> - 노래와 함께 주고받는 공의 움직임을 통해 공간 감각을 익히고 탐색 - 박자를 몸으로 체험하고 이 과정에서 자연스럽게 몸으로 리듬을 습득 - 박자개념을 통한 리듬움직임의 자기화 	<p>공: 공을 주고받는 활동에서 그룹 구성원의 수(2인, 3인 등)를 변화시키며 참여자의 박자감각을 자극하고 개발</p>	<p>주요 리듬요소 : 규칙적인 박, 내재된 박, 쉼, 음의 길이</p>
2차시	<ul style="list-style-type: none"> - 컬러리듬판을 바닥에 붙여 박자징검다리를 만들고, 징검다리를 건너뛰며 그 움직임을 통해 리듬을 탐색 - 박자징검다리 사이를 건널 때 규칙성을 제시하고, 그 안에서 이루어지는 몸의 움직임은 자연스럽게 박자 개념으로 전환 - 박자개념을 통한 리듬움직임의 자기화  	<p>컬러리듬판: 컬러리듬판을 자신이 원하는 위치에 붙이고, 그 사이를 다양한 규칙(두 번, 세 번에 나눠 뛰기, 굴러서 한번에 도달하기 등)에 의해 건너보며 박자 원리에 근거한 움직임 리듬학습 경험</p>	<p>주요 리듬요소 : 규칙적인 박, 혼합박, 혼합박자, 혼합박자와 혼합박</p>

구분	활동내용	교보재 및 준비물	비고
3차시	<ul style="list-style-type: none"> - 신체를 활용하여 소리를 낼 수 있는 다양한 표현의 방법 모색 - 신체를 통해 박자를 만들어내고 박자 안에서 다양한 표현과 리듬적 요소를 주고받는 형태의 놀이를 경험 - 박자개념을 통한 리듬움직임의 자기화  	<p>몸: 학습자의 여러 신체 부위를 두드리거나 비비기, 손뼉치기 등의 방법을 활용하여 소리를 내며 박자 형성 (예: 아이엠그라운드 놀이의 응용)</p>	<p>주요 리듬요소 : 혼합박, 혼합박자, 혼합박자와 혼합박, 내재된 박</p>
4차시	<ul style="list-style-type: none"> - 디제잉을 활용한 move&stop 놀이에서 불규칙한 박자에 따라 신체를 신속하게 반응 - 불규칙한 음악에 따른 느리고 빠른 움직임은 자연스럽게 템포 개념으로 전환 - 템포개념을 통한 리듬움직임의 자기화  	<p>음악: move&stop 놀이 규칙에 따라 음악이 멈출 때 멈추는 동작의 조건을 제시하여 다양한 신체 부위를 사용할 수 있고, '플레이잉과 스탱'의 템포를 '느리게 빠르게' 조절함으로써 움직임에도 자연스러운 템포를 부여</p>	<p>주요 리듬요소 : 빠르기, 음의 세분</p>

구분	활동내용	교보재 및 준비물	비고
5차시	<ul style="list-style-type: none"> - 실에 추를 달아 추의 흔들리는 움직임 형태를 탐색 - 추 흔들림의 ‘느리게 빠르게’ 에 대한 템포를 몸 움직임으로 표현 - 템포개념을 통한 리듬움직임의 자기화  	<p>실과 추:</p> <p>각자 실에 매달린 추의 위치를 변화시켜보며 템포 변화를 관찰 및 표현할 수 있고, 2인 그룹을 지어 추의 흔들림 안에 변형되는 템포를 찾고, 내재된 박자 안에 움직임을 활용하여 움직임을 창작</p>	<p>주요 리듬요소 :</p> <p>빠르기, 점진적 빠르기, 리듬적 대위법</p>
6차시	<ul style="list-style-type: none"> - 종이를 나누며 박자의 개념을 익히고 박자와 연결되는 움직임 찾기 - 종이의 수가 많아질수록 움직임의 수도 증가하여 템포 변화의 범위를 확장 - 템포개념을 통한 리듬움직임의 자기화  	<p>종이:</p> <p>종이를 나누어 그 수에 맞게 발구르기 쿵쿵, 손뼉치기 짹짹 등의 다양한 움직임을 찾고, 종이가 셀 수 없이 분할될수록 신체 움직임 또한 얽매이지 않은 자유로운 템포를 경험</p>	<p>주요 리듬요소 :</p> <p>빠르기, 점진적 빠르기, 축소, 확대</p>

구분	활동내용	교보재 및 준비물	비고
7차시	<ul style="list-style-type: none"> - 패트병을 두드리며 세기(약중강)에 대한 리듬을 탐색 - 주어진 노래와 함께 패트병을 두드리며 리듬움직임 만들기 - 강조개념을 통한 리듬움직임의 자기화 	<p>패트병: 패트병 두드림의 세기에 따라 강조에 대한 개념을 익힌 후 주어진 노래를 가지고 움직임의 강약과 함께 어우러진 노래 합창</p>	<p>주요 리듬요소 : 강약, 변화되는 강약, 여러 가지 악센트, 악상(조음 =소리)</p>
8차시	<ul style="list-style-type: none"> - 동물카드를 사용하여 이미지를 상상해보고 그에 맞는 크고 작은 움직임을 탐색 - 선택한 동물의 움직임 특성을 활용하여 크고 작은 강조의 범위를 표현 - 강조개념을 통한 리듬움직임의 자기화  	<p>동물카드: 감정과 상황을 응용하여 선택한 동물의 스토리텔링 만들고 이를 활용해 강조를 표현하며 자신만의 리듬움직임 찾기</p>	<p>주요 리듬요소 : 강약, 변화되는 강약, 여러 가지 악센트, 악상(조음 =소리)</p>

구분	활동내용	교보재 및 준비물	비고
9차시	<ul style="list-style-type: none"> - 악기소리를 듣고 각자 악기 캐릭터를 정하고 소리에 어울리는 움직임 탐색 - 지휘자의 지휘에 따라 자신의 악기 움직임의 강약을 조절하며 서로가 어우러진 움직임 교향곡 만들기 - 강조개념을 통한 리듬움직임의 자기화  	<p>지휘봉, 악기소리: 지휘자는 음악을 들으며 음악의 강조에 따라 지휘를 하고 악기들은 지휘자의 지휘에 따라 지목이 되면 일어나서 자신의 강약 움직임을 표현</p>	<p>주요 리듬요소 : 강약, 변화되는 강약, 여러 가지 악센트, 악상(조음 =소리)</p>
10차시	<ul style="list-style-type: none"> - 각 신체 부위마다 번호를 정하여 스티커를 붙이고, 호명되는 번호에 맞춰 신체 움직임 탐색 - 노래 가사에 숫자를 대입하고, 노래에 맞춰 그 신체를 움직임으로써 박자 템포 강조가 어우러져 패턴 형성 - 패턴개념을 통한 리듬움직임의 자기화  	<p>숫자스티커: 신체에 부착된 숫자는 움직임을 유도하는 하나의 놀이 규칙으로써, 여러 박자(4/4, 3/4, 6/8)의 노래에 맞춰 다양한 리듬의 신체 움직임으로 표현</p>	<p>주요 리듬요소 : 프레이즈, 리듬 변화</p>

구분	활동내용	교보재 및 준비물	비고
11차시	<ul style="list-style-type: none"> - 털실을 이용해 상상의 공간을 만들어보고 그 공간 안에서 움직이는 몸을 탐색 - 분할된 공간을 통해 움직여지는 몸의 리듬 패턴을 발견 - 패턴개념을 통한 리듬움직임의 자기화 	<p style="text-align: center;">털실:</p> <p>털실을 이용해 나누어진 공간은 다양한 움직임을 유도하고, 털실이 없는 공간에서 그 움직임을 기억하여 패턴화</p>	<p>주요 리듬요소 : 프레이즈, 리듬 변화</p>
12차시	<ul style="list-style-type: none"> - 마킹테이프로 바닥에 도형 및 기호를 만들고 그곳으로 이동했을 때 수행하는 동작 정하기 - 주사위를 던져 나오는 수에 따라 도형 및 기호로 이동하고, 동작을 기억하여 하나의 움직임 패턴 완성 - 패턴개념을 통한 리듬움직임의 자기화 	<p style="text-align: center;">마킹테이프, 주사위:</p> <p>두 모듬으로 나누어 주사위를 던져 그 수만큼 도형 및 기호를 이동하며 나오는 동작들(돌기, 호핑, 뺨기 등)을 적어 기억하고 응용하여 그룹별 움직임 패턴화(예: 부루마블 게임 형식 응용)</p>	<p>주요 리듬요소 : 프레이즈, 리듬 변화, 캐논</p>

6. 정책제언

가. 종합 정책제언

□ 발달장애인 문화적 정체성 인지, 성장할 수 있는 교육 기반 마련

- 헌법 제31조, 문화기본법 제4조, 문화예술진흥법 제15조의2 등 장애인 교육과 관련하여 일반인과 동등하게 교육받을 권리 및 문화예술 향유 등 많은 법적 근거가 마련되어 있으나, 발달장애인이 직접적으로 느끼는 문화예술 교육 프로그램 지원은 부족한 실정임
- 이에 본 연구를 통해 개발된 무용, 음악, 국악, 연극 분야 예술교육 프로그램을 시작으로 점차 그 영역을 확대하여 개발 및 운영될 필요가 있으며, 그에 따른 지원체계 구축해야 함

□ 발달장애인 대상 운영방식에 대한 문제의식 요구

- 발달장애인은 교육내용의 단계적 흐름에 대한 이해가 어려운 넓은 스펙트럼을 지니고 있는 경우가 많아, 자기표현이 일어나는 순간을 직관적으로 느끼는 것이 중요함
- 이에 단계적 흐름 또는 시간 중심으로 구성된 프로그램의 진행을 넘어 발달장애인의 개별적 활동을 담아낼 수 있는 다양한 요소의 제시가 요구되며, 발달장애인 문화예술 교육 프로그램에 대한 접근과 운영방식이 적절한지에 대한 지속적 문제의식이 요구됨

□ 문화예술 교육 프로그램 교육강사 유입 및 전문성 강화 방안 필요

- 발달장애인은 장애로 인해, 기능수행 제한으로 습득력 및 이해력이 낮아 이를 고려한 교육 설계가 필요하며, 이에 따라 일반적인 교육을 진행하는 교육 강사의 전문성*과는 다른 역량이 필요함. 인터뷰 결과에 따르면, 충남도 내에는 수행할 수 있는 전문 강사가 비교적 부족한 상황임

* 발달장애인 대상 학습에서 중요한 정서·사회적 역량 중 하나인 학습자 주도성과 학습 동기를 키우기 위해서 학생에 대한 섬세한 추적과 정서적 교감 및 소통이 필요함

- 발달장애인을 대상으로 한 설문조사와 실제 발달장애인 교육 프로그램을 운영하는 기관 담당자를 대상으로 한 인터뷰 결과, 교육 강사와 관련된 중요성이 도출되었고, ‘강사 섭외, 강사 전문성, 관련 예산’ 등의 세부 애로사항이 발생한 것으로 나타남

나. 분야별 정책제언 및 한계

□ 국악 「상상나래 돌봄연희」

- 연희분야는 악·가·무·극이 전반적으로 포함되어 있어 음악 중심 교육을 지향하는 국악 분야와는 접근방법에 차이가 있음. 보다 충남도 내 발달장애인을 대상으로 세밀한 교육을 개발하기 위해 카테고리를 세분하여 지원할 필요가 있음
- 연희분야는 별도의 발달장애인 교육시설을 마련하는 것보다 충남지역 문화재보존단체 혹은 기존 운영 일반 교육시설을 활용할 수 있는 여건을 조성할 필요가 있다고 판단됨. 발달장애인들이 일반 교육시설에서 지역 문화를 향유하고 이를 토대로 지역 사회인으로서의 인식함양이 필요함

□ 음악 「소리 놀이터」

- 음악을 구성하는 다양한 요소들을 해체하여 발달장애인에게 제시될 필요가 있으며, 발달장애인의 속도와 특성이 반영된 성과 측정 및 연구가 함께 이루어져야 함
- 특히, 다양한 현장 시도들이 의미 있는 결과로 이어지기 위해 특수교육 분야에 적용되고 있는 교육 참여자의 수를 문화예술교육 현장에서 적극 참고할 필요가 있음
 - 교육 참여자 수의 증가만이 발달장애인 예술교육에서 성과의 기준으로 작동할 경우 당사자의 개별성이 충분히 드러나기 어려운 프로그램만 반복될 위험이 있음

□ 연극 「가치있는 연극여행」

- 발달장애인 특성상 동선이 제한되고, 외부 활동에 어려움이 많이 발생하여, 개발된 문화예술 교육을 통해 이와 같은 애로사항들을 해소할 수 있는 기회 제공이 필요하며, 이를 위해 지역 학교 및 기관과의 연계가 필요함
- 발달장애인을 대상으로 하는 연극 문화예술 교육 프로그램에는 프로그램의 질 향상을 위해 보조교사의 적절한 투입이 필요함

□ 무용 「춤추는 리듬 움직임」

- 발달장애인이 다니는 학교, 기관 등에서 시행하는 예술교육 프로그램은 장르 중심의 기능학습 또는 경험 위주의 향유 학습에 중점을 두고 있어 다양성 보다는 교육범위가 협소화될 가능성이 있음
- 이에 차별화된 독자적인 가치나 의미, 목표와 교육방법 등이 요구되며, 발달장애인이 스스로 원하는 수업을 선택할 수 있는 범위 확대 및 예술가가 동시대적 문화예술교육의 의미와 가치를 탐색하고 담아낼 수 있도록 변화를 수용할 수 있는 자세가 요구됨



부록

1 설문지

2 심층인터뷰 질문지

[부록1. 설문지]

충남문화재단 발달장애 예술교육 프로그램 개발

안녕하십니까. 저희 가치솔루션은 충남문화재단으로부터 「발달장애 예술교육 프로그램 개발」 연구를 위탁받아 수행하고 있습니다. 본 설문은 충남 발달장애인을 대상으로 예술 교육 프로그램을 개발하는 데 있어, 기초자료로 활용하고자 합니다. 설문내용은 동 사업의 기초·분석자료 용도로만 활용되고, 통계법 제33조에 의거 비밀이 보장되며, 통계목적 이외에는 사용되지 않습니다. 가급적 한 문항도 빠짐없이 기재하여 주시고, 작성 중 문의 사항이 있으시면 언제든지 아래 연락처로 문의하여 주시기 바랍니다.

바쁘신 가운데 귀중한 시간을 내주신 데 깊이 감사드립니다.

※ 문의처

- 조사 주관기관 : 충남문화재단
- 조사 수행기관 : 가치솔루션(042-522-8621)

응답자 현황

거지	주역	① 당진시	② 서산시	③ 태안군	④ 홍성군	⑤ 청양군	⑥ 보령시
		⑦ 서천군	⑧ 아산시	⑨ 천안시	⑩ 예산군	⑪ 공주시	⑫ 계룡시
		⑬ 금산군	⑭ 논산시	⑮ 부여군	⑯ 기타()		
장유	애형	① 지적		② 자폐성		③ 기타()	
장영	애도	① 경증		② 중증		발생시기	① 선천적 ② 후천적
관심 예술분야	구분		관련 내용 예시				
	1. 연극	<input type="checkbox"/> 감상하기	연극의 이해/연극감상				
		<input type="checkbox"/> 표현하기	연극놀이/몸과 말 표현/즉흥 표현				
		<input type="checkbox"/> 체험하기	연극계획/장면만들기				
	2. 무용	<input type="checkbox"/> 감상하기	무용의 이해/무용감상				
		<input type="checkbox"/> 표현하기	무용놀이/즉흥 무용 표현하기				
		<input type="checkbox"/> 체험하기	무용계획/작품만들기				
	3. 음악	<input type="checkbox"/> 감상하기	음악의 이해/음악감상				
		<input type="checkbox"/> 표현하기	노래부르기/연습하기/연주하기/합주하기				
		<input type="checkbox"/> 체험하기	음악계획/음악만들기				
	4. 국악	<input type="checkbox"/> 감상하기	국악의 이해/국악감상				
		<input type="checkbox"/> 표현하기	국악놀이/연습하기/연주하기/합주하기				
		<input type="checkbox"/> 체험하기	국악계획/국악만들기				

[* 관심 예술분야 연극, 무용, 음악, 국악 각각 응답]

문 3. 귀하께서는 발달장애 예술교육 프로그램이 개발된다면 참여의향이 있으십니까?

① 있다

② 없다

◆ 충남 발달장애 예술교육 프로그램과 관련하여 바라는 점이나 제안하고 싶은 사항이 있다면 자유롭게 기술해 주시기 바랍니다.

연락처(HP)(답례품 발송용)

바쁘신 중에도 오랜 시간 본 조사에 응답하시느라 수고 많으셨습니다.
본 설문조사 결과를 토대로 본 사업에 있어 더 나은 사업을 진행하는 계기가 되도록 노력하겠습니다.
조사에 응해주셔서 감사드립니다.

[부록2. 심층인터뷰 질문지]

No.	심층인터뷰 질의 내용
<p>일반 사항</p>	<p>Q1. 기존 발달장애 관련 문화예술 교육프로그램을 운영하고 계십니까? A :</p> <p>Q2. 어떤 문화예술 교육프로그램을 운영하고 계십니까? A :</p> <p>Q3. 해당 문화예술 교육프로그램 운영시 귀하의 역할 및 주요 업무는 무엇입니까? A :</p> <p>Q4. 해당 문화예술 교육프로그램의 주요 활동 목표 및 성과는 무엇입니까? A :</p>
<p>애로 사항</p>	<p>Q1. (기관담당자) 교육프로그램 운영시 발생한 애로사항(ex. 강사섭외, 공간마련, 프로그램 개발 등) A :</p> <p>Q2. (기관담당자) 지원사업 공모시 발생한 애로사항(ex. 행정처리, 지원자 모집 등) A :</p> <p>Q3. (교수자) 교육프로그램 진행시 발생한 애로사항(ex. 기관협력, 교육수준 고려 등) A :</p>
<p>고려 사항</p>	<p>Q1. 문화예술 교육프로그램 개발시 고려사항(수업 차시 포함)은 무엇입니까? A :</p> <p>Q2. 발달장애인의 삶의 질 향상을 위해서 어떤 교육프로그램이 필요하다고 생각하십니까? A :</p> <p>Q3. 교육프로그램을 통해 발달장애인의 어떤 부분을 함양시키는 것이 중요하며, 어떤 방향으로 개발되어야 합니까? A :</p>