꿈꾸는 기억조각보 프로그램 매뉴얼

공통 프로그램

□ 목표

1. 음악/그림/사진 매체를 통한 자기표현이 수월해질 수 있는 스토리텔링
2. 내가 생각하는 나와 남이 생각하는 나 발견하기
3. 인생 그래프를 그리는 과정을 통해 자신의 삶 돌아보고 미래를 구상하기
4. 수다를 통한 교사와 학생 사이의 유대감 형성

□ 키워드

인생그래프, 대화, 수다, 자아상 찾기, 유대감, 기억과 경험의 공유

□ 방식

1. 인생그래프

인생그래프는 참가자가 자신만의 이야기 모으기를 위한 방식으로 활용한다. 지나간 경험을 돌아보는 시간으로 자신의 삶에서 가장 기억에 남는 조각(순간들)을 표시하고 그 기억에 대한 자신의 생각이나 느낌을 표현할 수 있도록 돕는다. 인생그래프를 시작하면 참가자들은 막연해하고 어떤 종류의 정답이 있는 것이 아닌지 고민하기도 한다. 인생그래프에 자신의 기억을 표시하는 데 어려움을 겪는 참가자들에게는 교사가 개입하여 몇 가지의 사례를 제시할 수 있다. 예를 들어 지금까지의 인생에서 가장 기뻤던 일을 생각해서 표시해보라거나, 어렵거나 힘들었던 지점을 표시하라고 이야기해준다. 참가자가 적극적으로 응할 때는 괜찮지만, 소극적이거나 무반응으로 일관할 때는 강요하지 말고 당시의 기분을 색깔이나, 잡지의 이미지 등으로 대체해 표현하도록 유도한다. 지면에 활자화하거나 드러내고 싶지 않은 경험은 자신만 알아볼 수 있는 문자나 기호로 바꾸어 표현할 수 있다. (ex. Secret, 별표 등) 일반적으로 심리 검사나 스토리텔링 활동에서 활용하는 형식과의 차이점은 경험을 표시하는 데에 좋고 나쁨의 가치판단을 유도하지 않는다는 것이다. 위로 올라가면 좋고, 아래로 내려가면 나쁘다는 식으로 접근하지 않는다.

2. 롤링페이퍼

함께 경험한 시간을 기억할 수 있도록 프로그램이 끝날 때에 참가자들이 롤링페이퍼를 진행한다. 각자 함께 한 친구들에게 하고 싶은 말을 남기고, 세월이 흐른 후에 이 경험을 잘 되살릴 수 있도록 도와준다.

3. 기억몽타주 보드게임

기억발전소에서 자체 제작한 보드게임으로 윷놀이 방식으로 돌아가며 게임 카드에 적힌 미션에 따라 자신의 경험이나 기억을 이야기하는 시간이다. 게임 순서에 따라 윷을 던져 말을 이동하게 되는데 게이머는 반드시 한 장의 미션 카드를 뒤집어 카드에 적힌 질문에 대한 자신의 경험을 이야기하게 된다. 게임 카드의 내용은 어린 시절부터 취미, 취향, 인간관계 등에 관련된 것들로 게이머에 따라 다른 대답이 나올 수밖에 없도록 구성되어 있다. 게임 방식이므로 참가자들이 의욕적으로 참여하게 되고, 참가자 중 한 명도 소외되지 않고 자신의 이야기를 꺼내놓을 수 있다.

그림 프로그램

□ 목표

1. 나를 찾는 여행을 통한 자신감과 자긍심의 발견. 콜라주 자화상과 자화상 상자 만들기
2. 표현과 인식. 감정을 표현하는 수단으로 그림을 활용하기. 낙서 일기
3. 인생 그래프를 그리는 과정을 통해 자신의 삶 돌아보고 미래를 구상하기

□ 키워드

표현과 배출(낙서 일기, 뇌지도), 자화상과 자기 발견(콜라주 자화상, 자화상 상자)
공간 인지와 해체를 통한 자기 발견(기억 지도)

□ 방식

1. 낙서 일기

그림용 기억상자에 들어있는 낙서 일기를 활용한다. 참가자가 자유롭게 자신의 생각이나 감정을 낙서로 표현하는 프로그램으로 수업 중이나 수업 이외의 시간에 언제든지 참가자가 자유롭게 낙서를 하고 그림을 그릴 수 있다. 수업을 듣거나 아이들과 이야기를 나누는 중에도 연필이나 볼펜을 들고 손이 가는대로 움직이며 마음대로 표현한다. 전화 통화를 하면서 메모지에 낙서를 하는 어른들의 모습을 떠올리면 된다. 가급적 매일 그릴 수 있도록 권하고 틈틈이 자유롭게 활용할 수 있도록 한다. 그림에 대한 부담감이나 잘 그려야한다는 강박관념을 내려놓고 낙서를 매개로 감정을 발산할 수 있도록 하는 데에 목적이 있다.

2. 감정 지도 그리기

세 종류의 감정 지도 용지에 자신의 생각과 감정을 녹여내는 프로그램. 세로형 하트, 가로형 하트, 미로형 감정 지도 용지를 주고 펜이나 색연필로 그림을 그리거나, 잡지의 이미지를 오려 콜라주 형식으로 감정을 표현하도록 한다. 참가자는 자신의 미래, 인간관계, 꿈 등의 키워드를 선택해 감정 지도를 채울 수 있고, 아니면 자기 자신에 온전히 포커스를 맞추어 감정 지도를 채울 수도 있다.

사진 프로그램

□ 목표

1. 셀프 포트레이트 사진을 통해 자신을 바라보기
2. 스토리텔링을 통한 자신과 타인 표현하기
3. 연출 사진 촬영을 통해 꿈과 직업을 표현해 보기

□ 키워드

셀프 포트레이트, 자기 발견, 스토리텔링, 연출 사진(꿈과 미래상) 촬영, 자아상 찾기

□ 방식

1. 감정 사진 찍기

정해진 시간 동안 야외에서 촬영을 하고 수업 장소로 다시 되돌아오도록 한다. 짝을 이루어 다녀도 좋고, 개별 촬영을 해도 좋지만 자기 자신에 집중할 수 있도록 가급적 개별 촬영을 권한다. 자신의 감정이 이입되는 피사체를 찾아 촬영해오도록 하고 촬영된 사진 중 최종 셀렉트는 3장~5장 정도로 한다. 촬영 후 수업 장소로 돌아오면 각자 자신이 찍은 사진을 슬라이드쇼로 함께 보고 자신이 왜 그런 사진을 찍었는지 발표하는 시간을 갖는다. 촬영 장소가 너무 제한되거나 단조로운 장소인 경우에는 쉽게 싫증을 낼 수 있으므로 수업 장소 선정을 가급적 외부 활동을 고려해 선정하는 것이 좋다. 카메라는 1인 1대로 개별 지급한다.

2. 셀프 포트레이트 찍기

다양한 자화상의 사례를 함께 살펴보고 자신의 지금의 모습과 앞으로 변화하고 싶은 모습을 설정해 스튜디오에서 셀프 포트레이트를 촬영한다. 이 프로그램에서는 아이들이 지금의 자신을 어떻게 생각하고 있는지, 그리고 이후에 어떤 모습이 되길 원하는지를 표현하는 데에 그 목적이 있다. 단순히 직업이나 미래상에 대한 것을 표현하기 보다는 참가자의 자기 인식을 확인하는 것에 중심을 둔다. 촬영 전에 콘티 그리는 과정을 통해 예술 표현을 위한 기획 단계를 경험하도록 하고 간이 스튜디오에서 DSLR카메라를 사용하도록 함으로써 평소와 다른 체험을 통해 프로그램에 흥미를 갖도록 유도한다. 촬영한 사진은 현장에서 바로 출력해서 참가자들에게 나누어주고 발표 시간을 갖는다.

3. 꿈 사진 찍기

자신의 꿈을 사진으로 표현하는 프로그램. 스튜디오가 아닌 야외 자유 촬영으로 이루어진다. 촬영을 나가기에 앞서 어떤 이미지를 표현하고 싶은지 생각하고 스케치하는 시간을 가진다. 그림을 그리는 것에 많은 참가자들이 부담감을 표현할 수 있으므로 자신만 알아볼 수 있을 정도로 단순한 그림이어도 된다고 설명해준다. 단 어떤 식으로 표현하고 무엇을 찍고 싶은지는 분명하게 정할 것을 권한다. 촬영해 온 사진을 현장에서 출력해 나누어주고 사진 위에 직접 그림을 그리거나 콜라주하도록 한다. 카메라는 1인 1대로 개별 지급한다.

음악 프로그램

□ 목표

1. 직접 만든 악기로 현실, 꿈, 진로탐색에 관련한 자작곡을 만들고 발표하기
2. 자신을 닮은 분신과 같은 칼림바 만들기
3. 악기를 만드는 과정과 곡을 만드는 작업을 워크북에 글이나 그림으로 남기기

□ 키워드

노작교육(노동+작업), 나만의 악기 만들기, 창작과 표현, 스토리텔링, 작곡과 작사, 자작곡 공유 및 발표, 기억과 경험의 공유

□ 방식

1. 나만의 ○○렐레 만들기

‘○○렐레’는 꿈꾸는 기억조각보 프로그램을 위해 개발한 악기 키트이다. 하와이 전통악기 네 줄 기타의 캐주얼 버전으로 나무상자, 목재, 철물점에서 파는 나사와 볼트 등으로 제작한다. 참가자가 자신만의 악기를 직접 만들어 자신만의 노래를 만들고, 직접 연주하는 것을 목적으로 한다. ○○렐레 만드는 법은 음악용 기억상자의 매뉴얼 북을 참조하면 가능하다. 악기를 만든 후에 참가자가 각자의 취향이나 개성에 따라 악기를 꾸미는 과정까지 연결한다.

2. You and Me, Dot Song

음악으로 꿈꾸는 기억조각보를 진행한 뮤지션 몬구가 개발한 공동작곡/작사 프로그램으로 테노리온을 활용해 참가자 전원이 각자 음을 선택하고 그 음과 리듬으로 이루어진 노래를 함께 만든다. 공동 작업이 핵심으로 각자 자신이 선택한 하나의 음을 가지지만 결과적으로는 하나의 곡으로 완성된다. 야마하에서 나온 음악과 미디어가 결합 된 전자악기 테노리온을 구현한 소프트웨어를 활용한다. 곡을 만드는 게 어느 특정한 재능을 가진 사람들만의 것이 아니며, 누구나 쉽게 함께 창작할 수 있다는 것을 알 수 있도록 도와준다. 함께 주제를 정하고 공감할 수 있는 이야기들을 음악에 풀어냄으로써 서로 말로 하긴 힘들었던 얘기들이나 고민들을 오선지와 공기에 펼쳐 놓는 시간이다.

3. 아이패드로 자소송(자기소개송) 만들기

아이패드의 개러지밴드 앱을 활용해 자기만의 노래를 만든다. 개러지밴드 앱 사용법을 간단히 알려주고 노래구성분석(a-b-c), 마디 계산법 등을 사전에 공유한다. 나를 설명하는 단어, 좋아하는 노래의 구조를 생각해보고 나만의 이야기와 속마음을 담은 노래를 만들어 봄으로써 자기 발견과 마음 읽기의 시간을 거칠 수 있도록 돕는다.