세부 교육프로그램 내용

교육목표	1. 자연물 색 실험과 자연염색을 중심으로 한 문화예술교육 LAB 구축 2. 가족 공동 학습 구조를 통한 아동 발달 및 부모교육 실현 3. 과정 중심 예술교육을 통한 지속가능한 삶의 태도 형성 4. 예술교육 효과의 실증과 지역 밀착형 모델 제시 5. 자연의 색과 손의 시간을 통해 삶의 과정을 회복 6. 가족이 함께 배우며 관계와 감각을 회복하는 예술의 역할을 실천
교육내용	자연에서 발견한 색을 광목에 물들이고, 다양한 모양으로 드로잉한 작품을 패턴으로 인쇄하여 바느질로 작품 마무리하는 과정에서 아이와 보호자가 공동 학습자로 자연·시간·노동이 연결된 삶의 과정을 예술적으로 경험하고, 아동에게는 감각 통합 발달과 창의적 사고의 기회를 제공하고, 보호자에게는 체험 기반 부모교육과 교육적 공감대 형성의 기회를 제공한다.
교육회차	10 회차 x 1 기수 = 총 10 회
운영기간	7/27 ~ 8/21
협력기관	부산기독교종합사회복지관

회차별 프로그램(안)

회차	교육일	시간	교육장소	교육내용	비고
1	7/27 (월)	09:30 ~ 12:30	부산기독교종합사회복지관	■ **주제: 자연에서 색을 꺼내자** 1. 오리엔테이션, 사전설문 실시 2. 여름 자연물 관찰 및 촉각·후각·시각 감각 깨우기 3. “색은 어디에서 오는가?” 가족 대화 4. 자연물 색을 다양한 방법으로 추출 5. 가족과 자연을 주제로 드로잉북과 원단에 자유표현 6. 보호자-아동 공동기록 및 색 이름 붙이기	
2	7/29 (수)	09:30 ~ 12:30	상동	■ **주제: 색이 스며든다 ①** 1. 광목에 감물염색 들이기 2. 가족티셔츠 감물염색 들이기 3. 공기와 햇볕에 따른 색 변화 관찰 4. 가족이 함께 맨발로 지근지근 밟으며 관계형성	
3	7/31 (금)	09:30 ~ 12:30	상동	■ **주제: 색이 스며든다 ②** 1. 여름에만 만날 수 있는 생쪽을 다듬고 염색액으로 만들어 염색 2. 쪽염색 원리 이해 3. 계절성과 환경 조건(공기·햇볕·시간)에 따른염색 결과의 변화와 관찰 및 이해	
4	8/3 (월)	09:30 ~ 12:30	상동	■ **주제: 색이 스며든다 ③** 1. 쪽물 염색 2. 염색방식, 접는방법(기법), 시간에 따라 달라지는 결과 비교 관찰 3. 가족 구성원의 역할 나누기 (염색준비- 염색-건조 과정 함께 수행)	
5	8/5 (수)	09:30 ~ 12:30	상동	■ **주제: 자연을 디자인하자** 1. (1)회차에서 완성한 그림을 다시 살펴보고, 선·형태·리듬·반복 요소를 중심으로 패턴으로 전환 가능한 이미지 선별 2.하나의 그림을 반복·확장·변형하여 패턴 도안으로 재구성 3.가족별로 ‘우리 가족의 그림’이 어떤 이미지와 이야기를 담고 있는지 나눔 4.패턴 도안으로 단순화 및 레이아웃 설계	
6	8/7 (금)	09:30 ~ 12:30	상동	■ **주제: 여름색 디자이너** 1.완성한 도안을 바탕으로 실크스크린 제판 과정 이해 및 참여 2.자연염색 된 원단 위에 패턴 인쇄 실습 3.바탕 염색 색과 인쇄 색의 조합에 따른 시각적 변화 관찰 4.인쇄 결과 비교 및 패턴 반복의 효과 이해	
7	8/10 (월)	09:30 ~ 12:30	상동	■ **주제: 나는야 생활공예 디자이너** 1.바늘·실 사용법 및 안전 교육 2.기본 손바느질 익히기 3.염색·인쇄된 원단 촉감 이해 4.느린 제작의 가치 경험	
8	8/12 (수)	09:30 ~ 12:30	상동	■ **주제: 멋있게 만들어줄께** 1.손바느질로 생활소품 완성 2.아이의 속도에 맞춘 보호자 공동 제작 3.실패·수정·기다림의 경험 공유 4.지속가능한 삶으로 확장	
9	8/14 (금)	09:30 ~ 12:30	상동	■ **주제: 우리와 함께 하자!** 1.아동-눈,손,촉각 자극과 리듬과 집중으로 복합감각 활동 2.보호자-아이들 대신해주고 싶은 마음을 조절하는 경험. 느린속도를 존중하는 연습 3.결과보다 과정을 인정하는 활동 4.참여자 공동작품 완성	
10 ...	8/21 (금)	10:00 ~ 16:00	상동	■ **주제: 여름의 색을 디자인하자** 1.가족 참여 결과 발표 및 소규모 전시 2,보호자 소그룹 대화 (아이의 변화, 기다림, 일상 속 예술 경험) 3.프로그램 전체 돌아보기 및 마무리	