

○ 교육계획서

프로그램명	내 인생의 바다, 기억을 노래하다
추진배경	- 수영구는 풍부한 역사·해양·문화 자원을 보유하고 있으며, 실버세대가 지나온 삶의 궤적과 지역의 깊은 역사를 자연스럽게 연결할 수 있음 15분 도시 정책에 따라 생활권 내에서 누구나 접근 가능한 문화예술교육 제공을 통해 지역 커뮤니티의 결속력을 강화하고, 지역 주민의 문화적 삶의 질을 향상시키는 것이 요구됨 - 특히 신중년·시니어 세대는 아날로그적 삶의 경험과 기억, 놀이라는 풍부한 문화자산을 보유하고 있어, 이를 역사·문화·놀이와 결합한 'AI·예술교육'으로 확장할 필요가 있음
추진목적	- 수영구의 역사, 문화, 자연을 비롯한 해양 인문학을 기반으로, 시니어 세대가 간직한 해변가의 조개껍질, 느릿한 조각배의 속도, 어르신들의 일상 및 내면의 깊은 바다 이야기를 예술적 소재로 삼는다. 어르신들이 들려주는 '푸른 속삭임'의 단서를 따라 이들의 기억과 경험을 각자의 감수성과 다양한 예술적 상상력으로 재해석하고 표현하는 데 목적이 있다. - 역사, 문화, 해변과 해양 생활문화를 매개로 한 회상·창작·공유 활동을 통해 지역 커뮤니티의 참여를 확대하고, 세대의 삶을 기록하는 역사·해양·문화 콘텐츠를 창출하고자 함. 또한 디지털 도구와 생성형 AI를 활용한 단계별 융합형 예술교육을 통해 누구나 접근 가능한 포용적 문화예술교육 환경을 조성하고, 지역 예술가 및 관련 시설과의 협업을 통해 지속 가능한 역사·해양·문화 예술교육 모델을 구축하고자 함 - 본 프로그램은 시니어가 자신의 어린 시절 골목길과 역사, 바다에 대한 기억과 놀이를 회상하고, 이를 미술·음악·영상 등 다양한 예술 활동으로 표현하도록 지원하는 데 목적이 있음. 이를 통해 참여자의 정서적 치유와 자존감 회복을 도모하고, 생성형 AI 및 디지털 도구를 활용한 문화예술 경험을 통해 일상 속 놀이에 대해 재해석하고 미래세대와의 세대 간 연결을 도모하고자 함
교육주제	어릴 적 골목길, 바다의 기억을 예술로 표현하는 시니어의 창작활동
교육대상	65세 이상(디지털 경험 유무와 관계없이 누구나 참여 가능)
교육인원	총 15명
교육회차	총 10회
교육기간	2026년 9월 ~ 11월

프로그램 주요특징	❶ 15분도시 생활권 내 수영구 비콘그라운드에서 역사·해양·문화와 연계한 기억과 놀이를 아카이빙하여 어르신들의 세대공감 놀이 콘텐츠로 재구성 ❷ '기억을 소환하기 위한 전통놀이- 몸풀기- 손놀이- 디지털 리터러시- 창작'의 단계를 공유 ❸ 생성형 AI 및 디지털/아날로그 도구를 활용하되, 시니어의 접근성을 고려한 단계별·선택형 프로그램 운영 ❹ 결과물(창작물, 영상앨범, 감상회)을 통해 문화예술교육의 효과를 가시적으로 확인 가능한 구조
	<pre> graph LR A[주요 내용 차시] --> B[참여자들과 라포형성 1차시] B --> C[전통놀이 몸풀기와 손놀이 문화예술 체험 심미적 감수성 예술적 상상력 표현 및 창작 문화예술 이해 1~3차시] C --> D[역사·해양·놀이 연계 AI 활용 디지털 리터러시 AI 리터러시 문화예술 체험 심미적 감수성 예술적 상상력 표현 및 창작 문화예술 이해 4~9차시] D --> E[세대공감 실버세대와 미래세대의 만남 10차시] </pre>

○ 세부 프로그램 내용

회차	교육일	교육시간	교육장소	주제	주요내용
1	9/8 (화)	14:00~16:30	부산문화예술 교육지원센터 예술배움터1 (210호)	오리엔테이션 및 라포형성	1. 오리엔테이션 2. 프로그램 및 진행 일정 소개 3. 공놀이로 자기소개 하기, 실꾸리똥똥 (몸풀기) 4. 인사박수, 단동치기박수, 손치기발치기 (손놀이) 5. 아이스브레이킹 6. [자기서사 수집1] 내가 유년시절 재미있게 놀았던 놀이는?
2	9/15 (화)	상동	상동	어릴 적 바다에서의 추억 기록하기	1. 강강술래, 덩석물이, 남생이 타령 (몸풀기) 2. 인사박수, 단동치기박수, 곰다리 새다리 (손놀이) 3. 바다에서의 추억 구체화하기 4. 기억에 남는 한 장면 그리기 5. [자기서사 수집2] 옛 시절 바다 관련 나의 이야기
3	9/22 (화)	상동	상동	어릴 적 바다에서의 추억 이야기하기	1. 실꾸리 똥똥, 손치기 발치기 (몸풀기) 2. 삽살개 박수, 방아야 방아야 (손놀이) 3. 완성된 그림이나 사진으로 액자 만들기 4. 완성된 나만의 액자 및 장면 스토리 발표하기 5. [자기서사 수집3] 아이들에게 전 해주고 싶은 놀이
4	9/29 (화)	상동	상동	어릴 적 전통·해양 놀이 활동	1. 어릴 적 여러 가지 해양 놀이 활동 소개하기 2. 프롭프트 형식에 맞춰 글쓰기 3. 생성형 AI로 해양 놀이 활동 이미지 생성하기 4. 생성된 이미지로 놀이 방법 소개하기 5. [자기서사 수집4] 어릴 적 내 이름 새롭게 뜻 짓기
5	10/06 (화)	상동	상동	어릴 적 바다 추억 노래 만들기	1. 생성형 AI 활용을 위한 프롭프트 작성 연습 2. 텍스트 생성 앱을 활용하여 가사쓰기 3. AI 음원 생성 앱을 활용하여 노래 만들기 4. [자기서사 수집5] 나만의 노래 소개하기

6	10/13 (화)	상동	상동	어릴 적 소리·추억·기억 수집하기	1. 소리·추억·기억에서 구할 수 있는 재료 수집하기 2. 소리·추억·기억으로 장면 이미지 만들기 3. 소리·추억·기억을 클레이로 만들기 4. [자기서사 수집6] 내가 좋아하는 소리·녹음·전시
7	10/20 (화)	상동	상동	라떼는 콜라주 액자 만들기	1. 생활에서 수집한 물건이나 사진으로 액자 만들기 2. 나만의 콜라주 액자 완성하기 3. 서로 작품에 대한 감상 이야기하기 4. [자기서사 수집7] 나만의 멜랑콜리
8	10/27 (화)	상동	상동	나의 바다 스토리 영상 앨범 만들기	1. 제작한 이미지/사진/음원 선별하기 2. 영상 편집 앱을 활용하여 이미지 편집하기 3. 생성한 노래 음원 삽입 및 자막 만들기 4. [자기서사 수집8] 바다에서 다시 만난 그와 그녀
9	11/03 (화)	상동	상동	오늘의 주인공은 'Na Da'	1. 구글 아트 앤 컬쳐로 작가의 작품 감상하기 2. 나와 닮은 작가의 작품 찾기 3. 작품 속에 등장한 나를 그려보기 4. 작품 속 배경을 꾸며보자 5. [자기서사 수집9] 꿈꾸는 나야 나!
10	11/10 (화)	12:00 ~ 17:00	상동	바이오플라스틱으로 세대공감	1. 바이오플라스틱 관찰하기 2. 바이오플라스틱 에세이 쓰기 3. 바이오플라스틱 만들기 4. 바다를 지키기 위한 바이오 플라스틱 5. 수업 소감 공유하기
-	11/10 ~ 11/17	상시	미정	결과발표회 및 전시	1. 자기서사 에세이 2. 나의 목소리 큐알 확인 3. 아이에게 전해주고 싶은 놀이 함께 하기