

2026년 지역과 함께하는 ‘꿈꾸는 예술마을’

1 운영개요

- 가. 지원 기간 : 2026. 1, 2학기 중 일정협의
- 나. 장 소 : 선정 학교 및 신청 기관
- 다. 대 상 : 처인구 초, 중, 고등학교 12개 학급 ※ 1학교당 3학급 내외
- 라. 지원 내용 : 이동 차량 및 체험비 일체
- 마. 운영 방법 : 1회X2차시 ※이동시간 별도
- 바. 내 용 : 운영기관으로 방문하여 진행되는 프로그램

2 세부내용

가. 프로그램 세부내용

시간	운영기관	주요내용	권장 교급		비고
90분~ 120분 이내	경기도박물관	- 청동기 시대 유물 관람 후 발굴체험장에서 청동기 시대 유물 발굴체험 및 체험지 풀이(90분 수업)	초등	1~3	- 1회 15명
		- 경기도의 역사·문화와 관련된 유물을 시대별로 관람한 후 체험지 풀이 및 교구재를 통한 체험 활동(100분 수업)		4~6	- 1회 25명
		- 경기도의 역사·문화와 관련된 유물을 시대별로 관람한 후 박물관 관련 직업탐구 및 교구재를 통한 체험 활동(100분 수업)	중·고등	1~3	- 1회 20명
	경기도어린이 박물관	- 전시실 체험 활동 - 프로그램 소개 및 숨겨진 단어 찾기 - 환경 관련 내용 수업 - 또 다른 나의 DNA 활동지 작성 - 키트 캐릭터 제작 및 키트 활용 미니게임 진행 - 마무리 * 저학년과 고학년 간 수업 난이도 차이가 존재	초등	1~4	- 1회 30명
				5~6	- 1회 30명
	백남준 아트센터	<NJP 나 역시 장난감> 백남준의 플럭서스(Fluxus) 개념을 초등학생 눈높이에 맞춘 예술 놀이 수업 - 프로그램 소개 (도입 및 놀이) - 전시 관람 - 클레이 만들기, 그림자극 놀이	초등	1~2	- 1회 30명
<NJP 예술 해커들> 학교 교육과 연계하여 코딩 활용, 백남준의 플럭서스(Fluxus)를 이해하는		3~6			

	예술 놀이 수업 - 프로그램 소개 (도입 및 해커훈련) - 전시 관람 (코드 해독) - 창작 활동 (플릭서스 박스 해킹) - 퍼포먼스			
--	--	--	--	--

※ 기관 운영 상황에 따라 프로그램 운영시간 및 활동 내용은 변경될 수 있으며, 타 기관이 추가 운영될 수 있습니다. (타 기관 추가 시 선정된 학교에 한하여 안내 예정)

※ 2학년 이상이 동시에 진행될 경우 운영기관별로 나누어서 진행 (기관별 위치 도보 5분~10분 내외)

※ 박물관은 10시 시작이며, 매주 월요일은 휴관입니다.

나. 안내 사항

구분	내용
운영 방안	<ul style="list-style-type: none"> · 관내 처인구 초등학교 대상 운영 · 버스 임차 지원을 통한 프로그램 운영
학교 협조 사항	<ul style="list-style-type: none"> · 문화예술기관으로 이동하여 진행하는 프로그램으로 학급별 인솔교사 동행 필수 · 프로그램의 원활한 진행을 위한 학교-센터 담당자 사전협의 및 준비 <ul style="list-style-type: none"> - 일정 및 진행 사항 조율 · 각 운영기관 권장 교급을 고려하여 프로그램 신청 요청
기타 사항	<ul style="list-style-type: none"> · 기타 세부사항은 프로그램 시작 1~2주 전 별도 협의 및 안내 예정 · 문의사항 : 031-328-9711