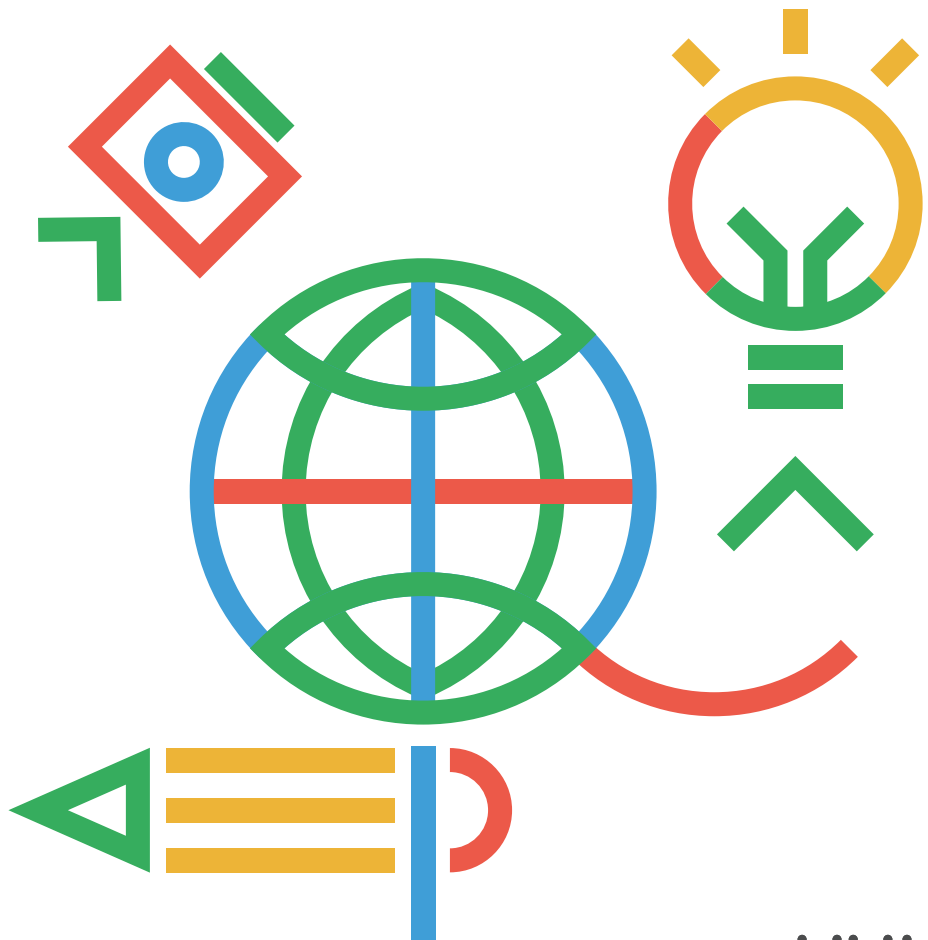


2020
대구문화예술교육
기반구축사업
결과자료집

www.dgarte.or.kr



목 차

chapter. 1

교육개발 연구지원	003
------------------------	------------

chapter. 2

대구의 문화를 활용한 인성교육 프로그램 개발	006
국악예술단 동동	

chapter. 3

브루마블과 함께하는 신나는 세계여행-2	022
대구무용교육원	

chapter. 4

그림자극을 활용한 환경보호 교육프로그램 개발	085
삶의질연구교육센터 SAM	

chapter. 5

‘우리가 만드는 슬기로운 스라벨 생활’을 위한 참여형 미디어극 체험	110
예술로	

chapter. 6

헬륨풍선은 어디까지 날아가나?	147
투컴퍼니	

chapter.1

교육개발 연구지원





교육개발 연구지원

• 사업소개

사업개요	
사업기간	2020년 1월 - 12월
교육대상	초·중학교 재학생
사업참여	총 5개 기관·단체
사업유형	
공모지원	· 지정주제에 맞는 신규 문화예술교육 콘텐츠 개발 및 보급 *수업개발 + 연구모임 + 연구수업 + 과제제출 + 결과공유회

• 프로그램

기관(단체)명	장르	프로그램명
국악예술단 동동	전통	대구의 문화를 활용한 인성교육 프로그램 개발
대구무용교육원	다원	브루마블과 함께하는 신나는 세계여행-2
삶의 질 연구센터SAM	연극	그림자극을 활용한 환경보호 교육프로그램 개발
예술로	연극	‘우리가 만드는 슬기로운 스라벨 생활’을 위한 참여형 미디어극 체험
투컴퍼니	시각	헬륨풍선은 어디까지 날아가나?

대구의 문화를 활용한 인성교육 프로그램 개발



대구의 문화를 활용한 인성교육 프로그램 연구

단체명	국악예술단 동동
기획자	허재윤
강사명	허재윤, 김정미
대 상	도남초등학교(북구 구리로) 6학년
시 수	3개반×10차= 총 30시수
프로그램 날짜	2020. 12. 1. 화 - 12. 23. 수
총 사업기간	2020. 4. 1. 수 - 12. 31. 목
장 소	도남초등학교(대구광역시 북구 구리로 202)

I. 연구목적

1. 연구목적

- 지역 문화자원을 활용하여 차별화된 인성교육 프로그램을 연구 할 수 있다.
- 대구의 무형문화재와 문화인물을 기반으로 인성을 함양할 수 있다.
- 인성교육의 핵심 덕목과 역량을 반영하여 실현 할 수 있다.

지역에 대한 관심과 연구는 1980년대 후반부터 시작하여 1990년대에 들어와 활성화되기 시작하였다. 이 무렵 시작된 ‘세계화 담론’은 지역에 대한 문제의식과 필요성을 부각시키는 계기가 되었기 때문이다.

오늘날, 지역사회의 정체성 모색과 미래 비전 제시를 위한 대안으로 지역의 독자성을 찾는 일은 더욱 절실해졌다. 이러한 현상을 반영하듯 각 지자체들은 지역성이 담긴 고유한 ‘지역화 교재’를 통해 미래의 인재로 성장 할 수 있는 기반을 다지고 있다.

현재, 대구 소재지의 초등학교 4학년 교과 과정 속에는 ‘참 좋은 우리 대구’라는 지역화 교재가 존재한다. 대구의 문화유산, 중심지, 공공 기관, 지리, 경제 등 다섯 가지 주제로 프로젝트 학습을 할 수 있도록 만든 사회과 보조 교재이다. 이는 지역의 특성을 심층적으로 탐구하고 이해하며 고장에 대한 자부심을 향상하는 촉진제 역할을 하고자 함이다.

그중 대구문화의 대표 특징은 판소리, 민요, 농요, 농악, 시조, 가곡 등 9개 분야의 전통음악 무형문화재가 존재하고 있으며, 근대음악의 발상지이자 실로 다양한 음악 장르가 공존하는 ‘음악창의도시’라는 점이다.

이에, 대구시무형문화재와 문화예술인물(음악관련)을 인성교육과 결부하여 연구·개발하고자 한다. 인성교육은 이미 2015년 인성교육진흥법에 의거, 국가와 지방자치단체, 학교에는 인성교육 의무가 부여 되었다.

그러나 인성교육의 주제는 주로, 예절교육, 고전, 글쓰기, 다례, 독서 등 정적인 주제가 대부분을 차지하고 있어 학생들은 딱딱하고 고리타분한 영역으로 받아들이고 있다.

따라서 연행과정을 직접 체득하고 실연하며 역동성을 부여하고, 대구의 전통음악에서 근대음악, 대중음악까지 다양한 주제를 통해 지역문화의 관심과 흥미를 유발하며 차별성 있는 인성교육 프로그램을 연구, 개발하고자 한다.

II. 연구방법 및 과정

1. 연구방법

가. 교육프로그램(교안) 개발

■ 교육목표

- 대구의 문화자원을 활용하여 독창적 인성교육 프로그램을 개발 할 수 있다.
- 일상 속 문화예술을 직접 실현하며 인성을 함양 할 수 있다.
- 인성교육의 핵심 덕목과 역량을 결부하여 소통 할 수 있다.

■ 프로그램 구성 방향

- 도남초등학교 6학년 3학급 총 78명을 대상으로 27차시를 진행한다.
- 프로그램 실행기간은 2학기 10월 5일 ~ 28일이며, 매주 월·화요일 2교시~4교시를 배정한다.
(단 마지막 주는 월,화,수 배정)
- 대구의 무형문화제는 제1호 고산농악, 제3호 옥수농악, 제8호 판소리(이명희제 흥부가, 주운숙제 춘향가), 제7호 공산농요를 주제로 선정한다.
- 대구의 문화인물은 3가지 분야로 영남민요연구가(이재욱), 근대음악가(박태준, 박태원, 권태호, 김성도, 윤복진), 대중음악가(김광석, BTS, 레드벨벳)로 분류하여 선정한다.
- 학생들이 직접 체득하고 실현하는 역동적 과정을 통해 인성을 함양한다.

■ 구성 주제 및 인성 결부

분야	세부분야	주제	5대 인성역량	인성덕목
전통	대구시 무형문화재	대구시무형문화제 제1호 고산농악	공동체 역량	협동
		대구시무형문화제 제3호 옥수농악	공동체 역량	공감
		대구시무형문화제 제8호 판소리(이명희 제 '흥부가')	갈등관리 역량	정의
		대구시무형문화제 제8호 판소리(주운숙 제 '춘향가')	의사소통 역량	존중
		대구시무형문화제 제7호 공산농요	공동체 역량	참여
음악	대구의 문화예술인물	이재욱(근대최초 영남민요연구가)	자기관리역량	책임
		박태원, 박태준, 권태호, 김성도(근대 음악가)	심미적·감상적 역량	수용
		김광석, BTS, 레드벨벳(대중 음악가)	심미적·감상적 역량	소통

■ 프로그램 주요특징

- 아동들을 위한 인성교육은 그 중요성과 달리, 활발히 운영되지 못하고 있다. 또한 인성교육에 관한 프로그램이 다양하지 못하고 차별성이 없어 학생들에게는 자칫 고리타분하고 형식적인 교육으로 인식 되는 문제점도 발견되었다. 이러한 점들을 반영하여 학생들의 공감대를 형성 할 수 있는 역동적 주제를 활용하여 인성을 함양하고 보급하고자 한다.

- 대구의 특징적인 문화를 활용하여 지역문화의 관심과 호기심을 유도하며 소통한다. 이미 사회, 음악, 국어 등 여러 교과과정 속에는 지역문화에 대한 주제가 언급 되지만 학생들이 직접 연행을 하며 체득 하기는 어려웠다. 따라서 일상 속 문화예술을 체감하며 참여기회를 확대하고 격차를 해소한다.

- 지역의 전통음악과 근대음악, 대중음악까지 다양한 장르를 활용하여 프로그램의 차별화를 실현하고 문화 자긍심을 높인다.

- 프로그램 후 자신이 느낀 생각과 감정을 인성과 결부하여 이야기 나눌 수 있도록 구성한다.

- 매주 다채로운 주제와 소품은 프로그램에 대한 호기심을 자극하고 오락적 기능을 더해준다. 이는 '재미'를 통해 즐거움과 유쾌함을 안겨주고 적극적인 참여를 유도 한다.

2. 단계 및 세부과정

대구시무형문화재와 문화예술인물(음악관련)을 2015 개정교육과정에서 제시한 5대 인성역량(자기관리 역량, 공동체 역량, 심미적·감성적 역량, 갈등관리 역량, 의사소통 역량)과 핵심 덕목(존중, 배려, 책임, 참여와 협동, 공감과 수용, 대화와 소통능력, 문제와 갈등 해결능력, 정의)을 반영하여 연구한다.

준비단계, 연구단계, 실행단계의 3단계로 추진하고, 각 단계 세부사항과 학습방법은 아래와 같다.

[추진단계]

1. 준비단계: 사전조사 및 자문회의 주제

- 1) 교육대상자의 특징과 환경 분석, 안전사고 예방과 대처방안 모색
- 2) 2015 개정교육과정 중 지역문화자원과 인성교육 파악
- 3) 5대 인성역량과 핵심덕목 조사 및 자문회의
- 4) 인성교육과 관련된 저서 및 논문 자료 수집
- 5) 지역문화 콘텐츠와 관련된 저서 및 논문 자료 수집
- 6) 대구시 무형문화재 보유자와 현황 파악
- 7) 대구의 문화예술인물 특징 조사
- 8) 대구시무형문화재와 문화인물의 교육적 효과와 교수학습 방법 조사
- 9) 활용자료, 준비물, 소품, 교육기자재, 동영상 자료 준비
- 10) 활동지 구성 내용과 방법 논의

2. 연구단계 : 연구내용과 방향

- 1) 지역문화자원과 5대 인성역량 연구
- 2) 지역문화자원과 핵심덕목 연구
- 3) 주제에 따른 모의 수업 실시
- 4) 대구시무형문화재 보유현황과 주제 선정여부
 - 대구시무형문화재 제1호 고산농악 /정창화 (선정)
 - 대구시무형문화재 제2호 날외북춤 /윤종곤
 - 대구시무형문화재 제3호 옥수농악 /김호성 (선정)
 - 대구시무형문화재 제4호 천왕메기 /김수기
 - 대구시무형문화재 제5호 가곡 /권측이
 - 대구시무형문화재 제6호 영제시조 /박선애
 - 대구시무형문화재 제7호 공산농요 /송문창 (선정)
 - 대구시무형문화재 제8호 판소리 /이명희 (선정)
 - 대구시무형문화재 제8호 판소리 /주운숙 (선정)
 - 대구시무형문화재 제9호 살풀이 /권명화
 - 대구시무형문화재 제11호 하향주 /박환희
 - 대구시무형문화재 제12호 대고장 /김종문
 - 대구시무형문화재 제13호 상감입사장 /김용운
 - 대구시무형문화재 제14호 단청장 /조정우
 - 대구시무형문화재 제15호 모필장 /이인훈
 - 대구시무형문화재 제16호 달성하빈들소리 /손봉희
 - 대구시무형문화재 제17호 창호장 /이종한
 - 대구시무형문화재 제18호 정소산류 수건춤 /백년옥
 - 대구시무형문화재 제19호 동부민요 /박수관
- 5) 대구의 문화예술인물 특징과 대표활동
 - 이재욱(1905~1950) 근대최초 영남민요 연구학자/대구의 문화예술인물 12인 / 지역 소리들을 적극 수집하며 필사본 「영남전래민요집」 남김
 - 박태준(1900~1986) 근대음악가·작곡가 /150여곡의 수많은 작품과 동요곡집/ 오빠생각, 맴맴, 가을밤, 동무생각 등을 남김
 - 박태원(1897~1921) 근대음악가 / 외국 곡을 번안하여 대중에 보급 / 클레멘타인, 스와니강, 켄터키옛집, 올드블랙조 등을 남김
 - 권태호(1903~1972) 성악가·작곡가 / 봄나들이, 눈꽃새 작곡
 - 김성도(1914~1987) 아동문학가·작곡·작사가/ 어린음악대
 - 윤복진(1907~1991) 아동문학가 / 하모니카, 바닷가에서
 - 김광석(1964~1996) 대중가수 / 사랑했지만, 서른즈음에, 이등병의 편지 등
 - BTS (뷔·김태형) / 비산동 출생, 대구제일고등학교 출신
 - BTS (슈가·민윤기) / 태전초등학교, 관음중학교 출신
 - 레드벨벳 (아이린·배주현) / 인지초등학교, 운암중학교, 학남고등학교 출신

3. 실행단계 : 연구수업 주요 목표

- 1) 지역 문화자원을 활용하여 차별화된 인성교육 프로그램을 연구·개발한다.
- 2) 대구의 무형문화재와 문화인물을 기반으로 인성을 함양한다.
- 3) 인성교육의 핵심 덕목과 역량을 반영하여 실현한다.

[추진단계]

1. 이론 : 무형문화재의 보유현황과 특징, 문화인물의 생애와 업적 등
2. 분석 : 5대 인성역량과 핵심덕목 결부
3. 실기 : 무형문화재 및 문화인물 표현 및 체득
4. 활동지 : 자신이 체감한 핵심덕목 결부와 선정 이유 작성
5. 발표 : 위 내용 발표

3. 연구모임 진행

회차	일시	일시	일시	참여자
1	7월 4일	대구시 동구 아양로 12	교육대상 파악 교안개발 주제 및 연구 방향 인성과 대구의 문화자원 조사	허재윤, 김정미, 박효지, 배경숙, 권태룡
2	7월 25일	〃	모의수업 진행, 수업계획서 점검 자문회의, 활동지, 준비물 점검	〃
3	11월 21일	〃	모의수업 평가와 보완 PPT점검, 준비물 보완	〃
4	12월 8일	도남초등학교	프로그램 평가 및 결과자료집 준비 예산 및 활동지 점검 및 분석	허재윤, 김정미, 오다혜, 정재현
5	12월 22일	〃	결과 자료집 구성과 내용 점검 성과 공유회 준비 및 발표 PPT 논의 결산 및 이나라 점검, 관련 서식 정리	〃

■ 교육대상

도남초등학교 6학년 3학급 (총 78명)

3학급×9회=27차시 운영

■ 설정사유

2019년 교육개발 연구지원 사업 당시 당초 예정된 초등학교의 문화재단 사업 중복 선정으로 부득이하게 공고를 통해 도남초등학교와 매칭이 되었다.

당시 다수의 학교들이 프로그램을 신청하였으나, 도남초등학교 담당 선생님의 학생들에 대한 열정과 필요성을 가장 적극적으로 표현해 주어 도남초등학교를 선정하게 되었다.

사춘기와 중학교 입학 앞둔 6학년들의 특성상 수업에 대한 집중도가 다른 학년에 비해 다소 낮은 편이다. 그러나 6학년 아이들이 적극 참여하며 호응도가 높았다. 문화예술 환경이 다소 열악하고, 인성교육 프로그램의 중요성을 인지, 2020년 사업에도 적극 동참하고 싶다는 의견을 반영하여 올해도 함께 운영하게 되었다.

III. 연구내용

1. 프로그램 교안 개발의 과정

1. 연구 주제 : 대구의 문화를 활용한 인성교육 프로그램 연구

2. 교육 대상 및 운영차시

대구시 북구 소재의 도남초등학교는 총 20개의 학급수와 439명의 학생이 있으며, 1949년에 설립한 오랜 역사와 규모의 초등학교이다.

이 중 6학년을 대상으로 총30시수 운영하였으며, 운영차시와 학생 현황은 아래와 같다.

학년	운 영 차 시	남	여	전체
6학년	6학년 1반~3반 / 10차시×3반 = 총 30시수 운영	40	29	69

3. 교육대상 특징 파악

6학년의 경우 자아성장의 결정적 시기이자 보다 넓은 사회에서 통용되는 경험을 배우고자 하는 단계이다. 또한 감수성이 풍부하고 또래와 함께 어울리며 성장하고자 한다.

따라서 인성교육의 영향력이 무엇보다 필요한 때이자, 자신의 감정을 긍정적 요소로 발산 할 수 있는 기회가 제공되어야 한다.

4. 프로그램 세부내용

일자	차시/시간	차시별 주제 및 목표	내용	비고 (활용교보재/특이사항)
12. 1	1차 9:40-10:15	공동체 역량 무형문화재 제1호 고산농악	[공동체 의식과 협동심] 대구의 문화와 인성교육의 이해 제1호 고산농악의 특징 장단과 농악단 표현 인성역량과 핵심덕목 결부하기	6학년 1반~3반 2교시~4교시 진행 팽과리, 장구, 북, 징, 소고, 잡색의상
	2차 10:20-10:55			
	3차 11:00-11:35			
12. 7	4차 9:40-10:15	공동체 역량 무형문화재 제3호 옥수농악	[공동체 의식과 협동심] 제3호 옥수농악의 특징 장단과 농악단 표현 인성역량과 핵심덕목 결부하기	6학년 1반~3반 팽과리, 장구, 북, 징, 소고, 잡색의상
	5차 10:20-10:55			
	6차 11:00-11:35			
12. 8	7차 9:40-10:15	갈등관리 역량 무형문화재 제8호 판소리 (이명희 제 '흥부가' 1)	[문제해결과 정의] 제8호 이명희 제 '흥부가'의 특징 흥부가에 담긴 문제해결과 정의 흥부가 중 '박타는 대목' 표현 인성역량과 핵심덕목 결부하기	6학년 1반~3반 소리북, 부채 의상 및 소품 (누더기 한복, 비단 한복 외)
	8차 10:20-10:55			
	9차 11:00-11:35			
12. 9	10차 9:40-10:15	갈등관리 역량 무형문화재 제8호 판소리 (이명희 제 '흥부가' 2)	[합리적 의사결정과 해결방안 모색] 흥부가 중 '박타는 대목' 표현 박타는 대목에 담긴 해결방안 모색 인성역량과 핵심덕목 결부하기	6학년 1반~3반 소리북, 부채 의상 및 소품 (누더기 한복, 비단 한복 외)
	11차 10:20-10:55			
	12차 11:00-11:35			
12. 14	13차 9:40-10:15	공동체 역량 무형문화재 제7호 공산농요	[협력과 도움] 제7호 공산농요의 특징 농요 담긴 협력과 도움 이야기 모찌기와 모심기 표현 인성역량과 핵심덕목 결부하기	6학년 1반~3반 타악기 의상 및 소품 (남성민복, 여성민복,머리띠, 상투, 모, 향아리, 주머니, 바구니)
	14차 10:20-10:55			
	15차 11:00-11:35			

일자	차시/시간	차시별 주제 및 목표	내용	비고 (활용교보재/특이사항)
12. 15	16차 9:40~10:15	의사소통 역량 무형문화재 제8호 판소리 (주운숙 제 '춘향가' 1)	[공감과 이해] 주운숙 제 '춘향가' 특징 춘향가에 담긴 인물의 이해와 공감 춘향가 중 '사랑가' 표현 인성역량과 핵심덕목 결부하기	6학년 1반~3반 소리북, 부채 의상 및 소품 (춘향 한복, 이도령 한복)
	17차 10:20~10:55			
	18차 11:00~11:35			
12. 16	19차 9:40~10:15	의사소통 역량 무형문화재 제8호 판소리 (주운숙 제 '춘향가' 2)	[존중과 배려] 춘향가 중 '사랑가' 표현 사랑가에 담긴 존중과 배려 인성역량과 핵심덕목 결부하기	6학년 1반~3반 소리북, 부채 의상 및 소품 (춘향 한복, 이도령 한복)
	20차 10:20~10:55			
	21차 11:00~11:35			
12. 21	22차 9:40~10:15	자기관리 역량 영남민요 (이재욱)	[임무완성과 책임] 최초의 영남민요연구가 이재욱 특징 책임감과 「영남전래민요집」 영남민요 중 '화전노래' 표현 인성역량과 핵심덕목 결부하기	6학년 1반~3반 장구, 소품 (화전틀, 화전꽃, 솔뚜껑 등)
	23차 10:20~10:55			
	24차 11:00~11:35			
12. 22	25차 9:40~10:15	심미적·감성적 역량 근대음악 (박태준, 김성도, 권태호)	[심미적 수용] 대구의 근대음악 특징과 음악가 각 대표곡에 담긴 감성 이야기 대표 동요곡 표현 인성역량과 핵심덕목 결부하기	6학년 1반~3반 음원, 스피커 영상자료
	26차 10:20~10:55			
	27차 11:00~11:35			
12. 23	28차 9:40~10:15	심미적·감성적 역량 대중음악 (김광석, BTS 외)	[의사소통 능력] 대구의 대중음악 특징과 연예인 각 대표곡에 담긴 소통방식 이야기 인성역량과 핵심덕목 결부하기 프로그램 정리	6학년 1반~3반 음원, 스피커 영상자료
	29차 10:20~10:55			
	30차 11:00~11:35			

■ 교육기자재

음향 및 영상자료, 유인물, 소품 및 준비물, 교구, 활동지, 컴퓨터

2. 세부 교육내용 : (주제별) 6학년 30회차

교육 일시	12월 1일 화요일 2교시~4교시(9:40~11:35)	교육 인원	총23명
교육 주제	공동체 역량 / 무형문화재 제1호 고산농악		
교육 일시	교육 목표 대구의 농악놀이를 통해 공동체 의식과 협동심을 알 수 있다.		
	교육 재료 팽과리, 장구, 북, 징, 소고, 잡색의상		
	교육 세부내용 - 고산농악의 유래와 특징 알아보기 - 장단의 구음과 악기표현 - 인성역량과 핵심덕목 결부하여 이야기 나누기		
교육 일시	12월 7일 월요일 2교시~4교시 (9:40~11:35)	교육 인원	총23명
교육 주제	공동체 역량 / 무형문화재 제3호 옥수농악		
교육 일시	교육 목표 대구의 농악놀이를 통해 공동체 의식과 협동심을 알 수 있다.		
	교육 재료 팽과리, 장구, 북, 징, 소고, 잡색의상		
	교육 세부내용 - 옥수농악의 유래와 특징 알아보기 - 장단의 구음과 악기표현 - 인성역량과 핵심덕목 결부하여 이야기 나누기		

교육 일시	12월 8일 화요일 2교시~ 4교시(9:40~11:35)	교육 인원	총23명
교육 주제	갈등관리 역량 / 무형문화재 제8호 판소리 ‘흥부가’(1)		
교육 일시	교육 목표 흥부가 중 ‘박타는 대목’을 통해 문제해결과 정의를 알 수 있다. 교육 재료 소리북, 부채, 의상 및 소품(누더기 한복, 비단 한복, 톱) 교육 세부내용 - 이명희 제 ‘흥부가’의 특징 알아보기 - 가사의 의미를 알고 듣고 따라 부르기 - 인성역량과 핵심덕목 결부하여 이야기 나누기		
교육 일시	12월 9일 수요일 2교시~ 4교시(9:40~11:35)	교육 인원	총23명
교육 주제	갈등관리 역량 / 무형문화재 제8호 판소리 ‘흥부가’(2)		
교육 일시	교육 목표 흥부가 중 박타는 대목을 통해 문제해결과 정의를 이야기 할 수 있다. 교육 재료 소리북, 부채, 의상 및 소품(누더기 한복, 비단 한복, 톱) 교육 세부내용 - 가사의 의미를 알고 듣고 따라 부르기 - 박타는 대목에 담긴 해결방안 모색 이야기 - 인성역량과 핵심덕목 결부하여 이야기 나누기		
교육 일시	12월 14일 월요일 2교시~4교시 (9:40~11:35)	교육 인원	총23명
교육 주제	공동체 역량 / 무형문화재 제7호 공산농요		
교육 일시	교육 목표 지역의 일노래를 통해 협력과 도움의 의미를 알 수 있다. 교육 재료 타악기, 의상 및 소품(남성민복, 여성민복, 머리띠, 상투, 모, 바구니 등) 교육 세부내용 - 농사의 과정을 알고 듣고 따라 부르기 - 지역 일노래의 특징과 농요에 담긴 협력 이야기 - 인성역량과 핵심덕목 결부하여 이야기 나누기		

교육 일시	12월 15일 화요일 2교시~4교시(9:40~11:35)	교육 인원	총23명
교육 주제	의사소통 역량 / 무형문화재 제8호 ‘춘향가’(1)		
교육 일시	교육 목표 춘향가 중 ‘사랑가 대목’을 통해 공감과 이해를 알 수 있다. 교육 재료 소리북, 부채, 의상 및 소품(춘향한복, 이도령 한복, 부채) 교육 세부내용 - 주운숙 제 ‘춘향가’의 특징 알아보기 - 가사의 의미를 알고 듣고 따라 부르기 - 인성역량과 핵심덕목 결부하여 이야기 나누기		
교육 일시	12월 16일 수요일 2교시~4교시(9:40~11:35)	교육 인원	총23명
교육 주제	의사소통 역량 / 무형문화재 제8호 ‘춘향가’(2)		
교육 일시	교육 목표 춘향가 중 ‘사랑가 대목’을 통해 존중과 배려를 알 수 있다. 교육 재료 소리북, 부채, 의상 및 소품(춘향한복, 이도령 한복, 부채) 교육 세부내용 - 춘향가 중 ‘사랑가’ 소리 표현하기 - 사랑가에 담긴 존중과 배려 찾아보기 - 인성역량과 핵심덕목 결부하여 이야기 나누기		
교육 일시	12월 21일 수요일 2교시~4교시(9:40~11:35)	교육 인원	총23명
교육 주제	자기관리 역량 / 영남민요 연구가 이재욱		
교육 일시	교육 목표 영남 최초의 민요 연구가 이재욱을 통해 임무완성과 책임감을 알 수 있다. 교육 재료 장구, 의상 및 소품(화전틀, 화전꽃, 머릿수건, 민복 등) 교육 세부내용 - 이재욱과 「영남전래민요집」 이야기 - 영남민요 중 ‘화전노래’ 표현하기 - 인성역량과 핵심덕목 결부하여 이야기 나누기		

교육 일시	12월 22일 화요일 2교시~4교시(9:40~11:35)	교육 인원	총23명
교육 주제	심미적·감성적 역량 / 지역의 근대음악가(박태준, 김성도, 권태호)		
교육 일시	교육 목표 지역의 근대음악가들을 통해 심미적 수용을 알 수 있다.		
	교육 재료 음원, 스피커, 영상자료		
	교육 세부내용 - 지역 근대음악의 특징과 음악가 살펴보기 - 각 대표곡에 담긴 감성과 동요곡 부르기 - 인성역량과 핵심덕목 결부하여 이야기 나누기		
교육 일시	12월 23일 수요일 2교시~4교시(9:40~11:35)	교육 인원	총23명
교육 주제	심미적·감성적 역량 / 대구의 대중음악		
교육 일시	교육 목표 대구 출신의 대중음악가들을 통해 소통방식을 이야기 나눌 수 있다.		
	교육 재료 음원, 스피커, 영상자료		
	교육 세부내용 - 대구의 대중음 특징과 음악가들 알아보기 - 각 대표곡을 통해 대중과의 소통방식 이야기 - 인성역량과 핵심덕목 결부하여 이야기 나누기 *프로그램 정리 및 피드백		

3. 지역의 문화와 인성 핵심덕목의 연관성

2015 개정교육과정에서 제시한 핵심덕목 ‘존중, 배려, 책임, 참여와 협동, 공감과 수용, 대화와 소통능력, 문제와 갈등 해결능력, 정의’를 반영하여 인성교육 프로그램을 연구하였다.

연구원들의 교육경험과 전문가의 자문, 실제 공연경험 등을 토대로 교육주제와 핵심덕목을 선정하였으며 도표화 하면 아래와 같다.

교육주제 : 핵심덕목

대구시 무형문화재 제1호 고산농악 : 참여와 협동

대구시 무형문화재 제3호 옥수농악 : 참여와 협동

대구시 무형문화재 제8호 판소리 ‘흥부가’ : 정의, 문제와 갈등 해결능력

대구시 무형문화재 제7호 공산농요 : 배려, 참여와 협동

대구시 무형문화재 제8호 판소리 ‘춘향가’ : 대화와 소통능력

대구의 문화인물 ‘이재욱’ : 공감과 수용

대구의 근대음악 인물 ‘박태준, 김성도, 권태호’ : 존중, 배려

대구의 대중음악 인물 ‘김광석, BTS 외’ : 책임

그러나 지역의 문화와 핵심덕목의 연관성을 하나의 단어로 선정하기에는 그 범위가 넓고 다양하다. 따라서 개인이 느낀 다양한 경험의 가치를 자유롭게 덕목과 연관 지을 수 있는 열린 자세가 필요하다.

IV. 연구결과 활용계획

- 2015년 7월부터 인성교육 의무가 부여되었고 그에 따라 인성교육의 주제는 예의, 고전, 독서, 다례, 글쓰기 등 정적인 프로그램이 대다수였다. 그러나 이번 프로그램의 경우 농악, 판소리, 민요, 농요 등 전통음악과 근대음악, 대중음악까지 다양한 장르를 활용하여 프로그램의 차별화와 역동성을 반영하였다. 또한 초등학교 뿐 아니라 수혜대상 연령의 폭을 넓혀도 활용 가능하다.
- 현재 지역학의 중요성은 날로 높아지고 있으며 초등교육과정에서는 이미 ‘대구의 생활’을 거쳐 ‘참 좋은 우리대구’를 통해 지역의 정체성을 찾고자 한다. 이는 지역의 문화자원과 인성을 결부한 최초의 연구물로 독창적 콘텐츠를 제공한다.
- 대구시무형문화재와 문화인물을 활용한 인성교육 프로그램 개발과 연구는 활발하지 못하였다. 따라서 연구의 활성화와 근거를 제공한다.
- 대구의 문화는 음악, 사회, 국어, 체육, 미술, 도덕 등과도 연계되어 있다. 이에 교육현장에서 쉽게 활용 가능하다.
- 전통에서 대중음악까지 지역문화자원을 다양하게 구성하여 학생들의 호기심을 유발하고, 이로 인해 고장에 대한 관심과 일상 속 문화예술을 체감한다.
- 5대 인성역량과 덕목을 자신이 느낀 점을 반영하여 이야기 나눌 수 있도록 구성하여 고민과 의문의 시간을 가진다.
- 교육청에서는 인성교육과 관련된 다양한 자료들이 있으나, 지역문화와 인성교육에 대한 연구는 활성화 되지 못하였다. 따라서 교육현장의 자료로 보급 가능하다.
- 대구는 다문화 학생의 수가 해마다 증가하고 있다. 지역 문화자원은 인성교육 뿐 아니라 다문화교육에도 사용 할 수 있다.
- 매주 다양한 교구와 준비물을 통해 즐거움과 활력을 제공하여 사춘기에 접어든 학생들에게 매우 용이하다.

V. 제언

1. 향후 연구과제

우리나라는 세계최초로 ‘인성교육진흥법’을 시행하고 있으나, 현재 인성교육에 대한 논란은 뜨거운 감자이다. 교육의 내용을 정형화시켜 인성의 가치를 정해놓고 국가가 한쪽으로 몰아가려는 것은, 학생들의 인성에 바르지 않다는 의견이 제시되고 있기 때문이다.

따라서 인성교육이라는 틀을 만들기 보다는 서로 놀이하는 과정에서 협력하기도 하고 혹은 경쟁의 대상이 되기도 하면서 다양한 관점에서 비판적으로 수용할 수 있는 기능도 필요하다. 또한 단기간의 프로그램을 통해 갑작스러운 큰 변화를 기대하는 것 또한 무리가 있어 꾸준한 연구가 필요하다.

코로나19로 인한 외부 강사의 출입자제와 통제로 인하여 프로그램 시기가 차일피일 미뤄지게 되고, 여부 또한 불투명한 상황이 이어졌다. 이러한 과정들을 거쳐 12월에 프로그램을 연구 할 수 있는 날짜가 확정되게 되었다. 그러나 대구문화재단의 상황은 20년의 사업결과가 마무리에 들어갈 시기와 맞물리게 되었다. 이에, 프로그램을 시행하기 전 연구보고서 파일을 전달하고, 결과보고회에 참여해야 하는 상황이 발생되었다. 팬데믹 (pandemic) 시대를 대비한 프로그램 대처 방안과 적응방법을 심각히 고민하지 않을 수 없었다.

2. 펜데믹 시대 교육프로그램 방식

대면수업을 대체하기 위한 원격수업이 진행됨에 따라 현장에서는 여러 형태의 수업들이 진행되고 있다. 초등학교의 경우는 e-학습터(17개 시도 통합 초·중·등 온라인 학습 서비스)를 주로 활용하고 있으며, 그 외 e-배움터, 오캠(oCam), MS 팀즈, 구글 클래스룸과 줌, 밴드 라이브, 카카오톡 등 새로운 환경에 대비한 대처 방안들이 쏟아지고 있다. 그러나 이러한 프로그램들은 팬데믹이 오기 전 화상 회의나 간단한 의견 전달을 위한 기능이 커 장시간 노출 시 집중력이 떨어지고 피로감을 호소하기도 한다.

그러나 코로나19 확산 시 대면 진행과 외부강사의 출입 통제로 인하여 위의 방법들 중 하나를 고집하지 않을 수 없다.

VI. 참고문헌

- 김영대, 『방탄소년단을 리뷰하다』, 서울 : 알에이치코리아, 2019.
- 김현미, 『10대 덕목 중심의 인성교육의 이론과 실제』, 서울 : 애니클레스, 2017.
- 곽재희, 『창의 인성교육을 위한 전략 연구』, 서울 : 2012.
- 박병기, 『초등학교 인성교육 살리기』, 서울 : 인간사랑, 2011.
- 배경숙, 『이재욱과 영남전래민요집 연구』, 국악자료원, 2009.
- 배경숙, 『이재욱 전집세트 1~3』, 국악자료원, 2013.
- 손태룡, 『대구의 전통음악과 근대음악』, 경산 : 영남대학교출판부, 2018.
- 이강하, 『초등학교 인성교육 실천사례(2005-2007)를 중심으로 본 초등학교 인성교육의 특성』, 창원대학교 석사학위논문, 2009.
- 안영선, 『다함께 대구 한 바퀴』, 서울 : 학이사, 2020.
- 이득재, 『대구 경북의 도시 공간과 문화지형』, 서울 : 문화 과학사, 2010.
- 정진해, 『내고장 문화유산 대구광역시편 1~4』, 대구 : 포토씨디출판정보원, 2011.
- (사)한국인성개발연구원, 『인성교육 체험 프로그램』, 서울 : 2018.

브루마블과 함께하는 신나는 세계여행-2



브루마블과 함께하는 신나는 세계여행-2

단체명	대구무용교육원
기획자	권효진
강사명	주강사: 박혜빈, 한혜원, 박소현 / 연구원: 정은주
대 상	2학년: 1 - 3반 3학급(75명) / 3학년: 1 - 3반 3학급(75명)
기 간	2020. 4. 1. 수 - 12. 31. 목
장 소	대구도림초등학교(대구광역시 달성군 다사읍 서재로 26길 94)

I. 연구목적

1. 연구목적

대구무용교육원은

2018 교육개발연구지원사업에서는 다문화교육을 주제로 연구하여 “춤으로 하나 되는 세계 브루마블”을 통해 세계의 다양한 문화를 다양한 시각에서 바라보고 각 나라의 문화를 다양한 예술체험을 통해 경험할 수 있도록 연구개발 하였다.

2020년 교육개발연구지원사업에서는

2018년에 교육개발연구지원사업에 참여한 도림초등학교에서 다문화 가정의 많은 학교의 상황을 고려하여 세계의 나라를 주제로 다양한 문화와 역사들을 학생들이 보다 쉽게 이해하고 경험하기를 희망한다는 의사를 밝혀 2020년에 보다 발전된 형태로 프로그램을 연구개발하게 되었다.

“브루마블과 함께하는 신나는 세계여행-2”에서는

2018년도에 여행을 떠난 나라들 외에 세계의 다양한 문화를 다양한 시각에서 바라보고 각 나라의 문화를 무용놀이 형식으로 다양하게 경험하고, 경험한 것을 표현할 수 있도록 보다 발전된 형태로 “브루마블과 함께하는 신나는 세계여행 2”을 연구개발 하였다.

“브루마블과 함께하는 신나는 세계여행-2”에서는

첫째, 다양한 주제 속에서 세계 여러 나라의 다양한 문화, 놀이, 축제를 경험하며 세계나라의 전통문화를 이해할 수 있다.

둘째, 다양한 놀이 체험을 통해 여러 나라 전통문화의 소중함과 우리 문화의 중요성을 알 수 있다.

셋째, 세계여러 나라의 문화를 이해하고, 공유함으로써 서로 다른 문화에 대한 이해의 폭을 넓힐 수 있다.

넷째, 신체를 통해 창의적인 움직임으로 다양한 방법을 통해 자신을 표현하고, 서로의 다름을 이해하고 소통할 수 있는 방법을 찾을 수 있는 기회를 제공하는 것을 연구목적으로 하고 있다.

II. 연구방법 및 과정

1. 연구방법

“브루마블과 함께하는 신나는 세계여행-2”은

다양한 주제 활동을 통해 경험할 수 없는 세계의 문화를 이해할 수 있도록 구성하였다.

1. 만들기, 그리기, 이야기 만들기 등 다양한 표현방법을 통해 자신을 표현할 수 있도록 도와주며, 신체로 자신이 생각하고 공유하고 싶은 것을 움직임으로 표현할 수 있도록 연구 개발한다.
2. 움직임이라는 신체 표현활동을 통해 신명나게 자신을 표현하고, 세계의 문화를 이해하고 소통하기를 할 수 있는 프로그램으로 연구개발한다.
3. 다양한 주제를 주제별로 탐색·경험·체험·표현·나눔의 단계로 세부내용을 구성하여, 세계의 다양한 문화를 인식하고, 이를 다양한 놀이와 예술체험으로 경험하고 이를 신체 움직임을 통해 표현할 수 있도록 프로그램으로 연구 개발한다.

[구성단계]

	단계	특징	내용
1	탐색	주제 탐색·동기부여	영상-사진-PPT자료를 통해 주제를 이해하고 탐색하기
2	경험·체험	호기심 자극 놀이	주제와 연관된 다양한 신체놀이와 만들기·그리기·쓰기 등 예술활동을 통해 자연스럽게 주제 경험하기
3	표현	창의적·상상표현	나 혹은 친구들과 함께하는 공동작업을 통해 주제를 신체 움직임을 통해 창의적으로 상징화 표현하기
4	나눔	소통·공유·공감	탐색·경험·체험을 통해 느낀점 교환하기를 하며 서로 소통하고 관계성회복하기

2. 연구과정

“브루마블과 함께하는 신나는 세계여행-2”은

다문화교육 교과와 연계한 놀이중심의 무용교육프로그램을 연구·개발하고자 하였다.

연구과정은 프로그램 개발에서 적용까지 7단계로 나누어 연구를 진행하였다.

- ① 교육체제에 따른 단계별 수준별 협력수업 유형별 지도안 개발
 - 2개 학년(2학년, 3학년) 8차시씩 총 16차시 개발
 - 대영역: 전 세계 나라
 - 중영역: 6대주(아시아, 남아메리카, 북아메리카, 유럽, 아프리카, 오세아니아)
 - 소영역: 6대주 내 나라 별 주제를 바탕으로 8차시로 구성
 - 차시별 수업 단계는 탐색·경험·체험·표현·나눔 4단계로 나누어 연구
- ② 학습지도안의 모의수업 및 평가
 - 연구모임 시 모의수업을 통해 프로그램 점검하기

- ③ 학습지도안 수정 및 보완
 - 놀이를 통해 주제를 자연스럽게 경험하고, 체험의 단계로 넘어갈 수 있도록 놀이부분 강화하기
 - 학생들에게 다양한 자극을 줄 수 있도록 소품 및 소도구 활용하기
- ④ 프로그램 관련 전문가 회의 진행
 - 경험에서 다양한 놀이를 통해 학생들에게 다양한 자극을 주고, 이러한 자극을 통해 상상한 것을 신체로 표현하는 과정이 자연스럽게 연결될 수 있도록 연구-개발하기
- ⑤ 연구진이 개발한 내용체계 콘텐츠 지도안에 대한 의견 수렴
- ⑥ 개발된 지도안의 현장 활용 가능성 탐색
 - 현장에서 활동하고 있는 초등교사에게 개발 프로그램 점검을 통해 현장 활용 가능 타당성 검증
- ⑦ 개발된 지도안 현장 적용

[차시별 세부 교육 프로그램 단계별 연구-개발과정]

“브루마블과 함께하는 신나는 세계여행-2”은 2학년 8차시, 3학년 8차시 총 16차시로 내용을 구성하였으며, 세부내용은 탐색-경험-체험-표현-나눔의 과정으로 연구하였다.

1) 탐색하기 과정

탐색하기 과정에서는 각 차시별 주제에 맞추어 주제에 맞는 이론적 배경을 밝히며 사진 및 영상 등 다양한 시청각 자료를 준비하여 학생들이 수업에 흥미를 갖고 집중할 수 있도록 구성하였다.

2) 경험-체험하기 과정

경험-체험하기 과정에서는 탐색하기 과정에서 습득하게 된 내용을 토대로 다양한 놀이를 통해 각 나라의 문화와 특징 등을 몸으로 직접 느껴보고, 즐기는 과정을 통해 다양한 문화를 경험-체험할 수 있도록 구성하였다.

3) 표현하기 과정

표현하기 과정에서는 경험하기 과정에서 경험해 본 것을 바탕으로 상상-창의력을 발휘하여 모둠만의 움직임으로 표현할 수 있도록 구성하였다.

4) 나눔기 과정

나눔 과정에서는 체험하기에서 표현활동한 것을 감상하고, 발표해본 것에 대한 견문록 발표하기를 통해 서로 소통-공유할 수 있는 기회를 제공해 주고, 브루마블판을 활용하여 다음 여행지 정하기를 통해 다음 시간에 대한 기대감을 향상시킬 수 있도록 구성하였다.

3. 연구모임 진행 방법

일정	연구주제	활동내역	활동사진
8. 7	학생특성 파악 및 프로그램 개발적 정리	· 프로그램 실행 이전 모임을 통한 학생특성 파악 및 프로그램 개발적 정리 · 2학년 1~2차시 세부프로그램 개발 및 수정·보완 · 3학년 1~2차시 세부프로그램 개발 및 수정·보완	
8. 14	학년별, 주제별 수업준비	· 1~2차시 수업주제별 준비물 구입 및 수업 도구 만들기 · 수업주제에 맞는 시청각자료 제작(PPT, 사진, 영상)	
8. 17	학년별 모의수업	· 1~2차시 모의수업 실행 · 2학년 3~5차시 세부프로그램 개발 및 수정·보완 · 3학년 3~5차시 세부프로그램 개발 및 수정·보완	
8. 21	학년별, 주제별 수업준비 및 간담회	· 3~5차시 수업주제별 준비물 구입 및 수업 도구 만들기 · 수업주제에 맞는 시청각자료 제작(PPT, 사진, 영상) · 1차시 수업 실행 후 간담회 실시	
9. 24	학년별 모의수업 및 간담회	· 3~5차시 모의수업 실행 · 2학년 6~8차시 세부프로그램 개발 및 수정·보완 · 3학년 6~8차시 세부프로그램 개발 및 수정·보완 · 2차시 수업 실행 후 간담회 실시	
10. 8	학년별, 주제별 수업준비 및 간담회	· 6~8차시 수업주제별 준비물 구입 및 수업 도구 만들기 · 수업주제에 맞는 시청각자료 제작(PPT, 사진, 영상) · 3~4차시 수업 실행 후 간담회 실시	

10. 15	학년별 모의수업 및 간담회	· 6~8차시 모의수업 실행 · 1~8차시 수업 영상 및 사진 편집 · 5차시 수업 실행 후 간담회 실시
11. 19		평가 및 간담회



III. 연구내용 1. 프로그램 교안 개발의 과정

1. 연구 주제 : 브루마블과 함께하는 신나는 세계여행-2

2. 연구 주제 설정 이유

1) 2018년에 교육개발지원사업에 참여한 도림초등학교에서 다문화 가정의 많은 학교의 상황을 고려하여 세계의 나라를 주제로 다양한 문화와 역사들을 학생들이 보다 쉽게 이해하고 경험하기를 희망한다는 의사를 밝혀 2020년에 보다 발전된 형태로 프로그램 개발을 위해 “브루마블과 함께하는 신나는 세계여행2”를 연구주제로 설정하였다.

2) “브루마블과 함께하는 신나는 세계여행2”주제설정을 통해

2018년도에 여행을 떠난 나라들 외에 세계의 다양한 문화를 다양한 시각에서 바라보고 각 나라의 문화를 무용놀이 형식으로 다양하게 경험하고, 경험한 것을 표현할 수 있도록 보다 발전된 형태로 “브루마블과 함께하는 신나는 세계여행-2”를 연구하고자 한다.

3. 교육 대상

초등 2학년, 3학년

4. 교육 대상 설정 이유

이 시기의 아동들은 친구들과의 의견을 중요시하고, 친구들과 함께 한다는 것에 즐거움을 느끼고, 서로 소통하고 관계형성을 하는 것에 관심을 가지고 집중을 하는 시기이다.

도림초등학교에는 현재 2~3학년에 다문화가정의 아동 10여명이 함께 수업을 하고 있으며, 이 아동들과 함께 무용을 통해 세계 여러나라의 문화를 경험하고 체험할 수 있는 기회를 해 준다면 자연스럽게 서로를 이해하고 소통, 공유할 수 있을 것으로 사료 된다.

또한, 또래와의 관계에 관심을 가지는 시기에 자신들이 좋아하는 주제들로 모둠활동을 한다면, 협동심·책임감 향상 및 관계형성을 하는데 있어 가장 효과적인 대상이라 생각되어 설정하게 되었음을 밝힌다.

5. 형태

1) 예술통합형 무용프로그램

- 다양한 예술분야의 표현방법을 활용하여 학생들에게 수업에 대한 호기심을 자극해 주고, 다양한 놀이를 통해 자칫 어려울 수 있는 주제를 쉽고 즐겁게 경험하고 다가갈 수 있도록 한다.

2) 탐색-경험·체험-표현-나눔의 체계적 구성 단계

- 다문화 교육이라는 다소 어려울 수 있는 주제를 학생들이 보다 이해하기 쉽고 체계적으로 교육할 수 있도록 각 주제 별로 탐색하기-경험·체험하기-표현하기-나누기 4단계로 구성하고자 한다.

3) 브루마블 놀이를 통한 수업 주제 정하기

- 브루마블놀이를 통해 나눔의 단계에서 다음 차시 수업을 학생들이 주사위를 던져 여행갈 나라를 직접 정할 수 있도록 하여 다음 수업에 대한 흥미와 관심을 높이고 동기유발을 할 수 있도록 구성하고자 한다.

6. 개발 과정

1) 개발 방향

“브루마블과 함께하는 신나는 세계여행-2”은

첫째, 다문화교육과 연계하여 대영역 전 세계 나라, 중영 6대주(아시아, 남아메리카, 북아메리카, 유럽, 아프리카, 오세아니아), 소영역 6대주 내 나라 별 다양한 주제로 연구방향을 설정하고 프로그램을 연구·개발하였다.

둘째, 소영역의 다양한 주제를 주제별로 탐색-경험-체험-나눔의 단계로 세부내용을 구성하여, 세계적으로 심각한 환경 오염을 인식하고, 이를 인간과 자연이 함께 상생하며 회복·발전할 수 있는 방법을 신체 움직임을 통해 표현할 수 있도록 방향성을 갖고 프로그램을 연구·개발하였다.

2) 개발 방법

“브루마블과 함께하는 신나는 세계여행2”은 대영역-중영역-소영역으로 구분하고 소영역 내에서 다양한 주제를 설정하고, 각 주제별 구성 단계를 탐색-경험·체험-표현-나눔으로 단계로 나누어 프로그램을 개발하였다.

첫째, 탐색하기 과정에서는

각 차시별 주제에 맞추어 주제에 맞는 이론적 배경을 밝히며 사진 및 영상 등 다양한 시청각 자료를 준비하여 학생들이 수업에 흥미를 갖고 집중할 수 있도록 개발하였다.

둘째, 경험·체험하기 과정에서는

탐색하기 과정에서 습득하게 된 내용을 토대로 다양한 놀이를 통해 각 나라의 문화와 특징 등을 몸으로 직접 느껴보고, 즐기는 과정을 통해 다양한 문화를 경험·체험할 수 있도록 개발하였다.

셋째, 표현하기 과정에서는

경험하기 과정에서 경험해 본 것을 바탕으로 상상·창의력을 발휘하여 모둠만의 움직임으로 표현할 수 있도록 개발하였다.

넷째, 나눔 과정에서는

체험하기에서 표현활동한 것을 감상하고, 발표해본 것에 대한 건문록 발표하기를 통해 서로 소통·공유할 수 있는 기회를 제공해 주고, 브루마블판을 활용하여 다음 여행지 정하기를 통해 다음 시간에 대한 기대감을 향상시킬 수 있도록 프로그램을 개발하였다.

[구성단계]

	단계	특징	내용
1	탐색	주제 탐색·동기부여	영상-사진-PPT자료를 통해 주제를 이해하고 탐색하기
2	경험·체험	호기심 자극 놀이	주제와 연관된 다양한 신체놀이와 만들기·그리기·쓰기 등 예술활동을 통해 자연스럽게 주제 경험하기
3	표현	창의적·상상표현	나 혹은 친구들과 함께하는 공동작업을 통해 주제를 신체 움직임을 통해 창의적으로 상징화 표현하기
4	나눔	소통·공유·공감	탐색-경험-체험을 통해 느낀점 교환하기를 하며 서로 소통하고 관계성회복하기

7. 프로그램 주요 특징

1) 예술통합형 무용프로그램

- 다양한 예술분야의 표현방법을 활용하여 학생들에게 수업에 대한 호기심을 자극해 주고, 다양한 놀이를 통해 자칫 어려울 수 있는 주제를 쉽고 즐겁게 경험하고 다가갈 수 있도록 한다.
- 신체로 생각하고 상상 표현하는 체험과정을 통해 주제별 가치를 내면화하고 삶에 반영할 수 있도록 한다.

2) 탐색-경험·체험-표현-나눔의 체계적 구성 단계

- 다문화 교육이라는 다소 어려울 수 있는 주제를 학생들이 보다 이해하기 쉽고 체계적으로 교육할 수 있도록 각 주제 별로 탐색하기-경험·체험하기-표현하기-나누기 4단계로 구성하고자 한다.
- 각 주제별 내용을 이론적으로 탐색하고, 놀이로 경험하고, 창의적으로 표현하고-친구들과 소통하며 나누기로 수업을 진행하여 하나의 주제를 이해-상징-내면화할 수 있도록 세부내용을 구성하고자 한다.

3) 브루마블 놀이를 통한 수업 주제 정하기

- 브루마블 놀이를 통해 나눔의 단계에서 다음 차시 수업을 학생들이 주사위를 던져 여행갈 나라를 직접 정할 수 있도록 하여 다음 수업에 대한 흥미와 관심을 높이고 동기유발을 할 수 있도록 구성하고자 한다.

8. 교안 사진

[2학년]

**[1차시]:몸으로 인사해요**

우리나라 5방색에 대해 탐색 후 오방놀이하는 수업

**[2차시]:이집트 피라미드**

이집트의 문화에 대해 알고
모동별 피라미드를 직접 만들어 보는 수업

**[3차시]:이집트 피라미드 2**

직접 만든 이집트 피라미드를 탐색해보고 모동만의
피라미드 정지동작, 움직이는 동작을 만들어 표현해보는 수업

[3학년]

**[1차시]:몸으로 인사해요**

직접 미션지를 만들고 팀을 나누어 몸으로 표현하여
브루마블 판을 지나가는 수업

**[2차시]:중국의 서커스**

유연성과 협동심을 발휘하여
중국의 서커스를 표현해 보는 수업



[3차시]: 베트남의 띠가오떠

베트남의 전통놀이 띠가오떠를 직접만들고 놀이를 해보고 띠가오떠를 타고 몸으로 리듬감을 익히는 수업



[4차시]: 페루의 톰발라타스

페루의 전통놀이 톰발라타스를 직접 만들어보고 속상했던 일을 적어 던져보는 놀이



[5차시]: 말의 나라 몽골의 초원

몽골에 대해 탐색하고 직접 나만의 꼬리를 만들고 모둠별로 초원의 동물들을 표현해 보는 수업



[6차시]: 인도네시아 발라파롱

인도네시아를 탐색해보고 직접 모둠만의 다양한 경로를 만들어 발라파롱 놀이해보기



[7차시]: 필리핀의 잭스톤

필리핀의 문화에 대해 탐색 후 필리핀의 전통놀이 잭스톤을 경험해 본 후 하체와 상체 미션지를 잭스톤으로 뽑고 표현해보는 수업

2. 차시별 학습지도안

[2학년]

1차시 : 몸으로 인사해요 -오방놀이

핵심개념		우리나라 전통 오방색	
교육목표		1. 신체부위를 인식할 수 있다. 2. 신체를 다양한 방법으로 움직일 수 있다. 3. 친구와 나의 몸을 탐색하며 친구들과 즐겁게 신체 만나기 움직임을 할 수 있다.	
과정	시간	교육 내용	준비물
도입	09:00~09:15 (15')	■ 오방색을 탐색해 보아요 - PPT자료를 활용하여 오방의 의미와 특징 파악하기 ■ 오방 한복을 꾸며보아요 - 나만의 알록달록 오방 한복 꾸미기를 통해 오방의 의미와 상징성 알기	PPT 자료, 프린트물, 색연필
본활동	09:15~09:35 (20')	■ 오방놀이 - 오방색 스티커를 나누어 주고 바닥에 자유롭게 붙여본다 - 음악이 나오면 교사가 제시하는 다양한 이동움직임으로 이동하기 - 음악이 멈추었을 때 교사가 외치는 “색”에 가서 멈추기	마스킹테이프 (파랑, 빨강, 노랑, 하양, 검정)
정리	09:35~09:40 (5')	■ 느낌 나누기 - 오늘 수업에 대한 느낀점과 생각을 이야기하며 서로 공감 소통하기 - 차시 예고 - 다음 시간에 “이집트 피라미드 벽화” 수업 차시 예고하기	

2차시 : 벽화(피라미드를 만들어보아요)-이집트 1

핵심개념		이집트의 피라미드 벽화	
교육목표		1. 이집트의 문화와 특징을 이해할 수 있다. 2. 피라미드 벽화에 대해 알 수 있다. 3. 나만의 벽화를 그릴 수 있다.	
과정	시간	교육 내용	준비물
도입	09:00~09:10 (10')	■ 수업 소개 - 이집트에 대해 알아보기	PPT 자료
본활동	09:10~09:35 (25')	■ 피라미드에 대해 알아보아요 - 피라미드(Pyramid)란 고대 이집트의 국왕·왕비·왕족 무덤의 한 형식으로 어원은 그리스어인 피라미스(Pyramis)이며, 이집트인은 메르라 불렀다. 현재 80여 개 정도가 알려져 있으며, 대부분은 카이로 서쪽 사막 주변에 흩어져 있다. ■ 피라미드를 만들어 보아 1) 나만의 피라미드 벽화 만들기 2) 자신들만의 벽화를 어떻게 그릴지 정하여 벽화그리기 3) 벽화 붙이기 4) 피라미드 만들기 : 4개로 따로 떨어진 피라미드 연결해서 붙이기	폼보드, 네임펜, 칼, 마스킹테이프 (하양)
정리	09:35~09:40 (5')	■ 느낌 나누기 - 오늘 수업에 대한 느낀점과 생각을 이야기하며 서로 공감 소통하기 - 차시 예고 - 다음 시간에 “이집트 피라미드 벽화” 수업 차시 예고하기	

3차시 : 이집트의 벽화-2

핵심개념		이집트의 피라미드 벽화	
교육목표		1. 피라미드 벽화의 모습을 움직임으로 표현할 수 있다. 2. 모듬별 움직이는 벽화를 발표할 수 있다. 3. 다른 모듬의 발표를 보고 이야기를 나눌 수 있다.	
과정	시간	교육 내용	준비물
도입	09:00~09:10 (10')	■ 수업 소개 - 지난 시간에 만든 피라미드 벽화를 구경하고 이야기를 나누어 보기.	지난 시간 만든 피라미드
본활동	09:10~09:35 (25')	■ 피라미드 벽화를 멈춤 동작으로 표현해 보아요. 1) 피라미드 벽화 중 마음에 드는 그림 3가지 정하기 2) 그림 1-3 멈춤 동작 정하여 외우기 3) 1-3 멈춤 동작 연습하기 4) 음악이 나오면 피라미드 주변 교사가 말하는 이동 움직임으로 이동하기 ex) 걷기, 기어가기, 빠른 걸음, 한발 점프, 두발 점프 등 5) 음악이 멈추고 교사가 1-3중 숫자 말하면 그 번호의 멈춤 동작하고 멈추기 6) 놀이가 익숙해 질 때 까지 반복하기 ■ 피라미드 벽화를 움직임으로 표현해 보아요. 1) 모듬별로 만나 1-4번 가위바위보로 순서정하기 2) 피라미드 벽화 멈춤 동작 중 하나를 정해 자신만의 8박자 움직임 만들기 3) 1번부터 4번 순서별 친구 움직이는 벽화 동작 알려주고 외우기 4) 모듬별 1-4 움직이는 벽화 연습하기	지난 시간 만든 피라미드
정리	09:35~09:40 (5')	■ 수업 마무리 - 친구들과 오늘 수업한 “이집트의 벽화-2”에 대해 이야기해보기 - 다음 수업 차시 예고하기	

4차시 : 거미가 되어보아요 - 이스라엘

핵심개념		이스라엘의 다윗왕과 거미 이야기	
교육목표		1. 이스라엘의 문화와 특징을 이해할 수 있다. 2. 거미줄 통과하기를 통해 공간감각을 향상시킬 수 있다. 3. 친구들과의 협동심을 향상 시킬 수 있다.	
과정	시간	교육 내용	준비물
도입	09:00~09:10 (10')	■ 수업 소개 - 이스라엘과 이스라엘의 다윗왕과 거미에 대해 알아보기	PPT 자료
본활동	09:10~09:35 (25')	■ 거미를 만들어요 - 종이접시, 모루, 눈, 고무줄을 활용하여 나만의 거미 만들기 ■ 거미줄을 만들어 보아요 * 음악: 거미줄 놀이 1, 2 1) 의자 8개를 팔각형으로 놓기 2) 거미줄 치기- 다양한 경로로 이동할 수 있도록 거미줄 치기(고무줄 이용하기)	모루, 칼라 종이접시, 스티커 눈알, 편칭기, 허리밴드, 의자
		■ 거미가 되어 보아요 1) 입구에 아동들 1열로 줄 서기 2) 한명씩 차례대로 거미줄에 몸이 최대한 닿지 않도록 해서 출구에 도착하기 - 아래로 기어가기 - 위로 거미줄 넘어가기 - 아래와 위를 번갈아가면서 거미줄을 이동하기	
정리	09:35~09:40 (5')	■ 스파이더 맨 되어보기 1) 모둠별로 자신이 표현한 스파이더 맨 이야기 만들기 2) 다양한 이동움직임을 활용하여 움직임 만들기 3) 거미의 움직임과 특징이 표현된 움직임 연습하기 4) 스파이더 맨 발표하기	
		■ 수업 마무리 - 친구들과 오늘 수업한 “이집트의 벽화-2”에 대해 이야기해보기 - 다음 수업 차시 예고하기	

5차시 : 섬나라 몰디브의 바다

핵심개념		몰디브의 바다	
교육목표		1. 섬나라 몰디브의 대해 알 수 있다. 2. 바다에 사는 동식물을 상상하여 바다를 꾸밀 수 있다. 3. 바다에 사는 동식물의 움직임을 몸으로 표현할 수 있다.	
과정	시간	교육 내용	준비물
도입	09:00~09:10 (10')	■ 수업 소개 - 섬나라 몰디브에 대해 알아보기. - 몰디브에 살고 있는 바다 생물들에 대해 알아보기	PPT 자료
본활동	09:10~09:35 (25')	■ 몰디브 바다 속 꾸미기 1) 투명비닐을 1M 씩 모둠별로 나누어 준다. 2) 시트지, 가위, 네임펜, 스티커 색종이를 이용하여 바다 속을 상상하여 꾸며 본다.	투명비닐, 스티커 색종이, 가위, 시트지
		■ 앉아서 하는 몰디브 바다 속 놀이 1) 모둠별 꾸민 비닐을 잡고 동굴게 앉아 위로 올렸다 내려보기. 2) 모둠별 한명씩 비닐 안으로 들어가기 (다른 학생들은 비닐 올렸다 내려주기) 3) 모둠별 꾸민 비닐 잡고 흔들 흔들 파도 일으키기 4) 홀수, 짝수 정하여 비닐 안에 들어갔다가 나오면서 친구 자리로 가기 5) 다시 들어갔다가 자신의 자리로 돌아가기 ■ 일어서서 하는 몰디브 바다 속 놀이 1) 모둠별 비닐 잡고 일어서서 위로 올렸다 내려보기 2) 모둠별 한명씩 바다 속 생물이 되어 들어가서 움직이 (다른 학생들은 비닐 올렸다 내려다, 파도쳐주기) 3) 홀수, 짝수 비닐 안으로 생물이 되어 들어갔다가 나오면서 친구 자리로 갔다가 다시 자신의 자리 돌아오기 ■ 모둠별 바다 속 생물 상상하여 움직이기 1) 모둠별 꾸민 바다 속 생물 중 4가지를 선택하기 2) 모둠별 회의를 통해 4가지 생물 움직임 정하기 3) 1-4번 8박자씩 음악에 맞춰 발표하기	
정리	09:35~09:40 (5')	■ 수업 마무리 - 친구들과 오늘 수업한 “섬나라 몰디브의 바다” 이야기해보기 - 다음 수업 차시 예고하기	

6차시 : 고무줄놀이-우리나라

핵심개념		우리나라 전통놀이 고무줄놀이	
교육목표		1. 고무줄놀이의 유래와 의미를 알 수 있다. 2. 고무줄 놀이를 즐겁게 할 수 있다.	
과정	시간	교육 내용	준비물
도입	09:00~09:10 (10')	■ 수업 소개 - 고무줄놀이의 의미와 유래 알아보기	PPT 자료
본활동	09:10~09:35 (25')	■ 고무줄놀이 1-점점높게 점점낮게 1) 점점 높게 고무줄놀이 - 고무줄을 발목 -> 무릎 -> 허벅지 -> 허리 -> 가슴 손으로 고무줄을 점점 높여서 통과하는 놀이 2) 점점 낮게 고무줄 놀이 - 고무줄을 머리 -> 어깨 -> 가슴 -> 허리 -> 허벅지 -> 무릎 손으로 점점 낮게 하여 통과하는 놀이 ■ 고무줄놀이 2 1) 한줄 고무줄 놀이 2) 두줄 고무줄 놀이 ① 고무줄 안 밟고 지나가기 ② 고무줄 밟고 지나가기 ③ 고무줄 번갈아 뛰기 ④ 고무줄 번갈아 밟으며 지나가기	고무줄
정리	09:35~09:40 (5')	■ 수업 마무리 - 오늘 수업에 대한 느낀점과 생각을 이야기하며 서로 공감 소통하기 - 다음 수업 차시 예고하기	

7차시 : 케냐의 전통악기 켄베

핵심개념		케냐의 전통악기 켄베	
교육목표		1. 케냐에 대해 알 수 있다. 2. 케냐의 전통악기 켄베에 대해 알고 직접 알 수 있다. 3. 공간을 이용하여 움직이며 켄베를 연주를 할 수 있다.	
과정	시간	교육 내용	준비물
도입	09:00~09:10 (10')	■ 수업 소개 - 케냐와 케냐의 켄베에 대해 알아보기.	PPT 자료, 켄베
본활동	09:10~09:35 (25')	■ 나만의 켄베를 만들어요. - 종이그릇을 이용하여 켄베를 만들고 스티커와 네임펜, 시트지를 이용하여 나만의 켄베를 꾸며보아요. ■ 다양하게 켄베를 연주해보아요. 1) 4박자 켄베 1번 쳐보기 2) 2박자 켄베 2번 쳐보기 3) 1박자 켄베 3번 쳐보기 4) 4박자 켄베 연속 2번 쳐보기 5) 2박자 켄베 연속 2번 쳐보기 6) 1박자 켄베 연속 2번 쳐보기 7) 자신만의 박자로 쳐보기 ■ 모둠별 경로를 만들어 보아요. 1) 시청각 자료를 통하여 여러 가지 길 알기 ex) 지그재그, 꼬불꼬불길, 직진, 꼬임길, 곡선길 등 2) 모둠별 4가지 길 정하기 3) 출발점부터 도착지점 까지 마스킹 테이프를 이용하여 4가지 길 잇기 4) 모둠별 경로 걸어보기	종이그릇, 글루건, 스티커, 스티커 색종이, 네임펜
정리	09:35~09:40 (5')	■ 수업 마무리 - 오늘 수업에 대한 느낀점과 생각을 이야기하며 서로 공감 소통하기 - 다음 수업 차시 예고하기	

8차시 : 세계 박물관이 살아있다!

핵심개념		전체 차시 정리하기	
교육목표		모둠별로 모여 자신들이 지금까지 경험-체험한 세계 브루마블 여행에 대해 다양한 방법으로 표현할 수 있다.	
과정	시간	교육 내용	준비물
도입	09:00~09:05 (5')	■ 수업 소개 - 1~7차시 까지의 수업을 되짚어보기	PPT 자료
본활동	09:05~09:35 (30')	■ 세계 부르마블 여행 - 1~8차시에 걸쳐 수업한 '세계 부루마블 여행'에 대해 활동한 사진이나 작품들로 꾸미며 느낀점 작성하기 - 모둠별로 폼보드 위에 여러 가지 재료들로 수업 관련 사진을 붙여가면서 꾸며보기 ■ 세계박물관이 살아있다 - 교실에 모둠별 꾸민 폼보드를 전시하려 관람하고 생각 나누기 - 아쉬웠던 수업 하나를 택하여 다시 움직임으로 표현하고 연습해보기	폼보드, 스티커 색종이, 시트지, 네임펜
정리	09:35~09:40 (5')	■ 수업 마무리 - 수업 후 소감 나누기 - 다음 여행할 나라 주사위 던져 정하기	브루마블 판, 주사위

[3학년]**1차시 : 몸으로 인사해요**

핵심개념		라포형성	
교육목표		1. 친구들과 서로 소통하며 신체 움직임을 할 수 있다. 2. 선생님과 학생들 간의 관계를 형성할 수 있다. 3. 놀이를 통해 공동체 의식을 체험할 수 있다.	
과정	시간	교육 내용	준비물
도입	09:00~09:10 (10')	■ 수업소개 - 부루마블형식으로 세계 여러나라의 민속놀이를 배워보는 수업 ■ 박수릴레이 - 1~25번 친구까지 박수를 전달하여 시간안에 모든 친구에게 전달하는 활동	PPT 자료
본활동	09:10~09:35 (25')	■ Q&M 부루마블 - 부루마블 형식으로 2개의 종이에 각각 수업이나, 선생님에 관한 질문 1개, 몸으로 말하는 단어 1개를 적는다 - 각 조에서 순서대로 나와 종이를 뽑아 질문에 대한 답변과 몸으로 단어를 표현해본다. - 주사위를 던져 나오는 수만큼 맞추면 이동, 못맞추면 제자리	마스킹테이프, 주사위
정리	09:35~09:40 (5')	■ 수업마무리 - 수업 후 소감 나누기 - 다음 여행할 나라 주사위 던져 정하기	부루마블 판, 주사위

2차시 : 중국의 서커스

핵심개념		중국의 서커스	
교육목표		1. 친구들과 서로 소통하며 신체 움직임을 할 수 있다. 2. 놀이를 통해 공동체 의식을 체험할 수 있다.	
과정	시간	교육 내용	준비물
도입	09:00~09:05 (5')	■ 수업 소개 - 중국과, 중국의 서커스에 대해 알아보기	PPT 자료
본활동	09:05~09:35 (30')	■ 손가락 균형왕 - 도화지를 꾸민 후 말아서 손가락위에 올린 후 오래 버티보는 활동	훌라후프, 도화지, 색연필
		■ 훌라후프 멀리 멀리 - 훌라후프를 다리를 찢어 가장 훌라후프를 발끝으로 멀리 보내는 활동	
		■ 나도 곡예사 - 훌라후프를 짊어 지어 통과하여 반환점을 돌아오는 활동	
		■ 중심을 지켜라 - 팀끼리 협동을 하여 중심을 잃지 않으면서 자신팀원을 술래로부터 지켜내는 활동	
정리	09:35~09:40 (5')	■ 수업마무리 - 수업 후 소감 나누기 - 다음 여행할 나라 주사위 던져 정하기	브루마블 판, 주사위

3차시 : 베트남의 띠가오편

핵심개념		베트남의 띠가오편	
교육목표		1. 친구들과 서로 소통하며 신체 움직임을 할 수 있다. 2. 놀이를 통해 공동체 의식을 체험할 수 있다.	
과정	시간	교육 내용	준비물
도입	09:00~09:05 (5')	■ 수업소개 - 베트남과 베트남의 띠가오편에 대해 알아보기	PPT 자료
본활동	09:10~09:35 (25')	■ 나만의 띠가오편 - 박스테이프를 이용하여 자신만의 띠가오편을 만들어 보는 활동 ■ 박자에 맞춰 탁탁탁! - 동요의 계이름에 맞는 동작을 정한 후 그에 해당하는 움직임을 하여본다. ■ 띠가오편 릴레이 - 띠가오편을 착용한 후 릴레이 달리기를 해보는 활동	박스테이프, 네임펜, 털실, PPT 자료
정리	09:35~09:40 (5')	■ 수업마무리 - 수업 후 소감 나누기 - 다음 여행할 나라 주사위 던져 정하기	브루마블 판, 주사위

4차시 : 페루의 톰발라타스

핵심개념		페루의 톰발라타스	
교육목표		1. 친구들과 서로 소통하며 신체 움직임을 할 수 있다. 2. 놀이를 통해 공동체 의식을 체험할 수 있다.	
과정	시간	교육 내용	준비물
도입	09:00~09:05 (5')	■ 수업 소개 - 페루와 페루의 톰발라타스에 대해 알아보기	PPT 자료
본활동	09:05~09:35 (30')	■ 동그라미 안의 세상 - 동그라미 안을 서로가 채워주고 그려본 그림대로 몸으로 표현해 보는 활동	빈 통, 네임펜, 스티커 색종이, 종이
		■ 나만의 깡통 - 톰발라타스를 하기 위해 사용할 통을 자유롭게 꾸며보기	
		■ 걱정, 근심 날려버려! - 자신의 걱정이나 속상한 일을 적은 종이를 넣은 후 6명이 한조를 이루어 공을 던져 통을 무너트보는 활동	
정리	09:35~09:40 (5')	■ 수업마무리 - 수업 후 소감 나누기 - 다음 여행할 나라 주사위 던져 정하기	브루마블 판, 주사위

5차시 : 말의 나라 몽골의 초원

핵심개념		몽골의 초원	
교육목표		1. 말의 나라 몽골에 대해 알 수 있다. 2. 나만의 말 꼬리를 만들 수 있다. 3. 다양한 말의 움직임을 상상하여 표현 할 수 있다.	
과정	시간	교육 내용	준비물
도입	09:00~09:10 (10')	■ 수업소개 - 몽골과 몽골의 초원에 대해 알아보기	PPT 자료
본활동	09:10~09:35 (25')	■ 게르놀이 - 백업을 이용하여 몽골의 이동식 집인 게르에 대해 이해하기	백업, 부직포, 네임펜, 고무줄
		■ 나만의 꼬리를 만들어 보아여 - 부직포를 이용하여 자신만의 꼬리를 만들고 허리에 고무줄을 이용하여 꼬리를 달아보기	
		■ 초원의 동물들 - 모둠별로 초원에 사는 동물들의 움직임을 만들어보고 따라해보기	
정리	09:35~09:40 (5')	■ 수업마무리 - 수업 후 소감 나누기 - 다음 여행할 나라 주사위 던져 정하기	브루마블 판, 주사위

6차시 : 인도네시아 발라카롱

핵심개념		인도네시아 발라카롱	
교육목표		1. 인도네시아에 대해 알 수 있다. 2. 인도네시아 전통놀이 발라카롱을 할 수 있다. 3. 모둠별 경로를 만들어 발라카롱을 할 수 있다.	
과정	시간	교육 내용	준비물
도입	09:00~09:05 (5')	■ 수업 소개 - 인도네시아와 인도네시아의 발라카롱에 대해 알아보기	PPT 자료
본활동	09:05~09:35 (30')	■ 발라카롱 달리기 - 발라카롱을 입고 릴레이 경주를 해보는 활동	마스킹테이프, 바디삭스
		■ 발라카롱 경로 만들기 - 마스킹 테이프를 이용하여 자신들만의 경로를 만들어보는 활동	
		■ 자신들만의 경로 따라 발라카롱~ - 발라카롱을 입고 마스킹 테이프로 만든 경로를 따라 움직여보는 활동	
정리	09:35~09:40 (5')	■ 느낌 나누기 - 수업 후 소감 나누기 - 다음 여행할 나라 주사위 던져 정하기	브루마블 판, 주사위

7차시 : 필리핀의 잭스톤

핵심개념		필리핀의 잭스톤	
교육목표		1. 필리핀에 대해 알 수 있다. 2. 필리핀의 전통놀이 잭스톤에 대해 이해하고 할 수 있다. 3. 모둠만의 움직임을 만들어 발표할 수 있다.	
과정	시간	교육 내용	준비물
도입	09:00~09:10 (10')	■ 수업소개 - 필리핀과 필리핀의 잭스톤에 대해 알아보기	PPT 자료
본활동	09:10~09:35 (25')	■ 잭스톤 놀이 - 공깃돌을 이용하여 잭스톤 놀이 해보기	공깃돌, 고무공, 움직임카드
		■ 움직임 잭스톤 놀이 - 상,하체 움직임 카드를 잭스톤 놀이 방식으로 뽑아 상체움직임(돌기, 호핑스텝, 개구리점프, 다리 모았다벌리기 등)과 하체움직임 (흔들기, 털기, 웨이브, 꺾기 등)을 연결한 동작을 모둠별로 해보기	
정리	09:35~09:40 (5')	■ 수업마무리 - 수업 후 소감 나누기 - 다음 여행할 나라 주사위 던져 정하기	브루마블 판, 주사위

8차시 : 세계 박물관이 살아있다

핵심개념		전체차시 정리하기	
교육목표		모둠별로 모여 자신들이 지금까지 경험-체험한 세계 브루마블여행에 대해 다양한 방법으로 표현할 수 있다.	
과정	시간	교육 내용	준비물
도입	09:00~09:05 (5')	■ 수업 소개 - 1~7차시 까지의 수업들 되짚어보기	PPT 자료
본활동	09:05~09:35 (30')	■ 세계 부르마블 여행 - 1~8차시에 걸쳐 수업한 '세계 부르마블 여행'에 대해 활동한 사진이나 작품들로 꾸미며 느낀점 작성하기 - 모둠별로 폼보드 위에 여러 가지 재료들로 수업 관련 사진을 붙여가면서 꾸며보기 ■ 세계박물관이 살아있다 - 교실에 모둠별 꾸민 폼보드를 전시하려 관람하고 생각 나누기 - 아쉬웠던 수업 하나를 택하여 다시 움직임으로 표현하고 연습해보기	폼보드, 스티커 색종이, 시트지, 네임펜
정리	09:35~09:40 (5')	■ 느낌 나누기 - 수업 후 소감 나누기 - 다음 여행할 나라 주사위 던져 정하기	브루마블 판, 주사위

3. 구체적 수업 내용과 활동사진

[2학년]

기본정보	차 시	1차시	일 정	2020. 10. 16. 금
	참여대상	대구도림초등학교 2-1, 2, 3반	참여인원	75명

수업내용

기본정보	몸으로 인사해요 - 오방놀이
------	-----------------

상세내용

■ 교육 목표

1. 신체부위를 인식할 수 있다.
2. 신체를 다양한 방법으로 움직일 수 있다.
3. 친구와 나의 몸을 탐색하며 친구들과 즐겁게 신체 만나기 움직임을 할 수 있다.

■ 프로그램 상세

준비물 : PPT 자료, 프린트물, 색연필, 마스킹테이프(파랑, 빨강, 노랑, 하양, 검정)

[탐색하기]

1. 오방색을 탐색해 보아요

- PPT자료를 활용하여 오방의 의미와 특징 파악하기



2. 오방 한복을 꾸며보아요

- 나만의 알록달록 오방 한복 꾸미기를 통해 오방의 의미와 상징성 알기



[경험 및 체험하기]

1. 오방놀이

- 1) 아동들에게 오방색 스티커 나누어 주기

- 빨강, 노랑, 파랑, 하양, 검정색

상세내용

2) 스티커 붙이기

- 음악이 나오면 이동하다가 음악이 멈추면 멈추기
- 멈춘 공간에 자신이 붙이고 싶은 색의 스티커 1개 붙이기
- 놀이를 반복하며 다섯 개의 스티커 모두 바닥에 붙이기
- ☞ 교사는 바닥에 스티커를 붙일 때 스티커끼리의 공간을 유지하며 붙일 수 있도록 해준다.

3) 오방놀이 1

- 음악이 나오면 교사가 제시하는 다양한 이동움직임으로 이동하기
- 음악이 멈추었을 때 교사가 외치는 “색”에 가서 멈추기
- ☞ 교사는 학생들이 이동 시 서로 부딪치지 않고 이동하며 놀이를 진행할 수 있도록 한다.
- ☞ 교사는 오방놀이 1이 익숙해 질 때까지 반복진행하도록 한다

[나누기]

1. 느낌 나누기

- 오늘 수업에 대한 느낀점과 생각을 이야기하며 서로 공감 소통하기

2. 차시 예고

- 다음 시간에 “이집트 피라미드 벽화” 수업 차시 예고하기

총평 및 기타

- 이동움직임을 하는 과정에서 서로 부딪치지 않도록 각별한 주의 필요
- 오방색에 대한 개념을 이해하는 것이 어렵지 않도록 설명 필요
- 반복을 다양하게 꾸밀 수 있도록 지도할 것

활동사진



기본정보	차 시	2차시	일 정	2020. 10. 23. 금
	참여대상	대구도림초등학교 2-1, 2, 3반	참여인원	75명
수업내용				
기본정보	벽화(피라미드를 만들어보아요) - 이집트 1			
상세내용	■ 교육 목표 1. 이집트의 문화와 특징을 이해할 수 있다. 2. 피라미드 벽화에 대해 알 수 있다. 3. 나만의 벽화를 그릴 수 있다. ■ 프로그램 상세 준비물 : PPT 자료, 폼보드, 네임펜, 칼, 마스킹테이프(하양) [탐색하기] 1. 이집트에 대해 알아보아요 1) 지도에서 이집트 찾아보기 2) 이집트에 대해 알아보기 ① 위치 : 아프리카 대륙에 있습니다. ② 영토 모양 : 사각형과 비슷합니다. ③ 자연환경 및 생활 모습 - 대부분의 지역이 건조 기후에 속합니다. - 세계에서 가장 넓은 사하라 사막이 있습니다. - 아프리카에서 길이가 가장 긴 나일 강이 흐르고 있습니다. - 시나이 반도에는 석유 자원이 매장1)되어 있습니다. - 오아시스 마을(시와)을 볼 수 있습니다. - 목화, 대추야자를 주로 재배하며, 낙타를 볼 수 있습니다 ④ 건조 기후 - 사막 기후 : 연 강수량 250mm이하로 선인장 등을 제외한 일반 식물은 거의 자라지 못하고 바람이 지형 발달에 큰 영향을 미칩니다. - 스텝 기후 : 연 강수량 250 ~ 500mm 정도이며, 짧은 풀의 초원을 이룹니다. ⑤ 사막과 오아시스 - 사막 : 대부분 모래로 이루어진 넓은 벌판으로 강수량이 적어서 식물이 거의 자라지 못하고, 인간의 활동도 제약되는 지역입니다. - 오아시스 : 사막 가운데에 샘이 솟고 풀과 나무가 자라는 곳으로, 농사를 지을 수 있으며 마을이 형성되어 있습니다..			

상세내용

[경험 및 체험하기]

1. 피라미드에 대해 알아보아요

- 피라미드(pyramid)란 고대 이집트의 국왕·왕비·왕족 무덤의 한 형식으로
어원은 그리스어인 피라미스(pyramis)이며, 이집트인은 메르라 불렀다.

현재 80여 개 정도가 알려져 있으며, 대부분은 카이로 서쪽 사막 주변에 흩어져 있다.

이집트의 피라미드는 마스타바라는 무덤에서 시작되었다.

기원전 2660년 제3왕조 조세르 왕 때, 도굴을 막기 위해 마스타바 위에 작은 마스타바를
쌓아 최초의 계단형 피라미드가 만들어졌다. 완전한 정삼각형 사각뿔 형태를 갖춘 것은
기원전 2570년경 제4왕조 쿠푸 왕의 대피라미드에서부터이다.

[출처: 네이버]



<계단식 피라미드>



<피라미드와 �핑크스>



<피라미드 내 벽화>

2. 피라미드를 만들어 보아요

- 1) 나만의 피라미드 벽화 만들기
- 2) 자신들만의 벽화를 어떻게 그릴지 정하여 벽화그리기
- 3) 벽화 붙이기
- 4) 피라미드 만들기(4개로 따로 떨어진 피라미드 연결해서 붙이기)

[나누기]

1. 느낌 나누기

- 친구들과 오늘 수업한 “벽화-이집트 1” 이야기해보기

2. 차시 예고

- 다음 시간에 “벽화-이집트 2” 수업 차시 예고하기

총평 및 기타

- 이집트 피라미드와 벽화에 대한 개념이 잘 이해될 수 있도록 설명 필요
- 벽화를 창의적으로 꾸밀 수 있도록 지도 필요
- 모둠과 함께 하는 활동에서 서로 다툼이 발생하지 않도록 관심 필요

활동사진



기본정보	차 시	3차시	일 정	2020. 10. 29. 목
	참여대상	대구도림초등학교 2-1, 2, 3반	참여인원	75명

수업내용

기본정보	이집트의 벽화 - 2
------	-------------

상세내용

■ 교육 목표

1. 피라미드 벽화의 모습을 움직임으로 표현할 수 있다.
2. 모둠별 움직이는 벽화를 발표할 수 있다.
3. 다른 모둠의 발표를 보고 이야기를 나눌 수 있다.

■ 프로그램 상세

준비물 : 지난 시간 만든 피라미드

[탐색하기]

1. 피라미드를 탐색해보아요.
- 지난 시간에 만든 피라미드 벽화를 구경하고 이야기를 나누어 보아요.

[경험 및 체험하기]

1. 피라미드 벽화를 멈춤 동작으로 표현해 보아요.
 - 1) 피라미드 벽화 중 마음에 드는 그림 3가지 정하기
 - 2) 그림 1-3 멈춤 동작 정하여 외우기
 - 3) 1-3 멈춤 동작 연습하기
 - 4) 음악이 나오면 피라미드 주변 교사가 말하는 이동 움직임으로 이동하기
ex) 걷기, 기어가기, 빠른 걸음, 한발 점프, 두발 점프 등
 - 5) 음악이 멈추고 교사가 1-3중 숫자 말하면 그 번호의 멈춤 동작하고 멈추기
 - 6) 놀이가 익숙해 질 때 까지 반복하기
2. 피라미드 벽화를 움직임으로 표현해 보아요.
 - 1) 모둠별로 만나 1-4번 가위바위보로 순서정하기
 - 2) 피라미드 벽화 멈춤 동작 중 하나를 정해 자신만의 8박자 움직임 만들기
 - 3) 1번부터 4번 순서별 친구 움직이는 벽화 동작 알려주고 외우기
 - 4) 모둠별 1-4 움직이는 벽화 연습하기
 - 5) 발표하기

상세내용

[나누기]

1. 느낌 나누기

- 친구들과 오늘 수업한 “이집트의 벽화-2”에 대해 이야기해보기

2. 차시 예고

- 다음 수업 차시 예고하기

총평 및 기타

- 다양한 움직임 표현을 할 수 있도록 유도 필요
- 모둠활동을 하는 과정에서 친구와 다투지 않도록 각별한 관심 필요
- 다른 모둠의 발표를 감상할 때의 태도를 중요시 여길 것

활동사진



기본정보	차 시	4차시	일 정	2020. 11. 6. 금
	참여대상	대구도림초등학교 2-1, 2, 3반	참여인원	75명

수업내용

기본정보	거미가 되어보아요 - 이스라엘
------	------------------

상세내용

■ 교육 목표

1. 이스라엘의 문화와 특징을 이해할 수 있다.
2. 거미줄 통과하기를 통해 공간감각을 향상시킬 수 있다.
3. 친구들과의 협동심을 향상시킬 수 있다.

■ 프로그램 상세

준비물 : PPT 자료, 모루, 칼라종이접시, 스티커 눈알, 펀칭기, 허리밴드, 의자

[탐색하기]

1. 이스라엘에 대해 알아보아요.
 - 1) 지도에서 이스라엘 찾아보기
 - 2) 이스라엘의 문화에 대해 알아보기
2. 이스라엘의 다윗왕과 거미 이야기 알아보기

[경험 및 체험하기]

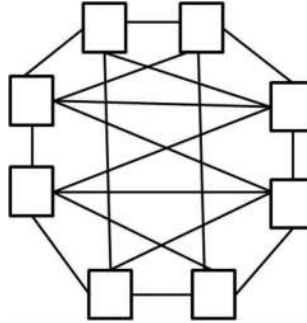
1. 거미를 만들어요.
 - 종이접시, 모루, 눈, 고무줄을 활용하여 나만의 거미 만들기



- 만든 거미를 등뒤에 오도록 고무밴드를 활용해서 입기

2. 거미줄을 만들어 보아요 * 음악: 거미줄 놀이 1, 2
 - 1) 의자 8개를 팔각형으로 놓기

상세내용



2) 거미줄 치기-다양한 경로로 이동할 수 있도록 거미줄 치기(고무줄 이용하기)
※ 교사는 아동들이 차례대로 들어가서 거미줄을 칠 수 있도록 한다.

3. 거미가 되어 보아요

- 1) 입구에 아동들 1열로 줄 서기
- 2) 한명씩 차례대로 거미줄에 몸이 최대한 닿지 않도록 해서 출구에 도착하기
 - 아래로 기어가기
 - 위로 거미줄 넘어가기
 - 아래와 위를 번갈아가면서 거미줄을 이동하기

※ 교사는 한명씩 잘 통과하면 2명씩 짝을 이루어 통과하여 협동심을 기를 수 있도록 해준다.

4. 스파이더 맨 되어보기

- 1) 모둠별로 자신이 표현한 스파이더 맨 이야기 만들기
- 2) 다양한 이동움직임을 활용하여 움직임 만들기
- 3) 거미의 움직임과 특징이 표현된 움직임 연습하기
- 4) 스파이더 맨 발표하기

[나누기]

1. 느낌 나누기
 - 친구들과 오늘 수업한 “거미가 되어보아요” 이야기해보기
2. 차시 예고
 - 다음 수업 차시 예고하기

총평 및 기타

- 고무줄 통과하는 활동을 할 때에 안전사고에 유의할 수 있도록 할 것
- 고무줄 통과하기를 통해서 신체를 유연하게 움직여보는 기회가 되도록 할 것
- 스파이더맨 표현하기에서 모두 비슷한 동작을 하지 않도록 지도 필요

기본정보	차 시	5차시	일 정	2020. 11. 13. 금
	참여대상	대구도림초등학교 2-1, 2, 3반	참여인원	75명

수업내용

기본정보	섬나라 몰디브의 바다
------	-------------

상세내용

■ 교육 목표

1. 섬나라 몰디브의 대해 알 수 있다.
2. 바다에 사는 동식물을 상상하여 바다를 꾸밀 수 있다.
3. 바다에 사는 동식물의 움직임을 몸으로 표현할 수 있다.

■ 프로그램 상세

준비물 : PPT 자료, 투명비닐, 스티커 색종이, 가위, 시트지

[탐색하기]

1. 섬나라 몰디브에 대해 알아보아요.
 - 1) 몰디브 - 인도양에 위치 한 섬나라로 약 40만 명의 인구가 거주하고 있는 작은 나라이다.
에메랄드빛의 아름다운 경관을 지닌 몰디브 바다속에는 많은 생물들이 살고 있다.
2. 몰디브 바다 생물

상세내용



[출처 : 네이버]

※ 사는 학생들에게 PPT자료를 준비하여 다양한 바다 생물들을 보여주고 이야기를 나눈다.

[경험 및 체험하기]

1. 물디브 바다 속 꾸미기

- 1) 투명비닐을 1M 씩 모듬별로 나누어 준다.
- 2) 시트지, 가위, 네임펜, 스티커 색종이를 이용하여 바다 속을 상상하여 꾸며 본다.

2. 앉아서 하는 물디브 바다 속 놀이

- 1) 모듬별 꾸민 비닐을 잡고 등굴게 앉아 위로 올렸다 내려보기.
- 2) 모듬별 한명씩 비닐 안으로 들어가기 (다른 학생들은 비닐 올렸다 내려주기)
- 3) 모듬별 꾸민 비닐 잡고 흔들 흔들 파도 일으키기
- 4) 홀수, 짝수 정하여 비닐 안에 들어갔다가 나오면서 친구 자리로 가기
- 5) 다시 들어갔다가 자신의 자리로 돌아가기

3. 일어서서 하는 물디브 바다 속 놀이

- 1) 모듬별 비닐 잡고 일어서서 위로 올렸다 내려보기
- 2) 모듬별 한명씩 바다 속 생물이 되어 들어가서 움직이기
(다른 학생들은 비닐 올렸다 내렸다, 파도쳐주기)
- 3) 홀수, 짝수 비닐 안으로 생물이 되어 들어갔다가 나오면서
친구 자리로 갔다가 다시 자신의 자리 돌아오기

4. 모듬별 바다 속 생물 상상하여 움직이기

- 1) 모듬별 꾸민 바다 속 생물 중 4가지를 선택하기
- 2) 모듬별 회의를 통해 4가지 생물 움직임 정하기
- 3) 1-4번 8박자씩 음악에 맞춰 발표하기

[나누기]

1. 느낌 나누기

- 친구들과 오늘 수업한 “섬나라 물디브의 바다” 이야기해보기

2. 차시 예고

- 다음 수업 차시 예고하기

총평 및 기타

- 바다 꾸미기 활동 때 다양한 바다 생물들로 꾸밀 수 있도록 지도 필요
- 비닐을 잡고 올렸다 내렸다 할 때에 안전사고에 각별히 유의할 것
- 바다 속 생물 표현하기 활동 때 박자를 정확하게 맞춰 움직일 수 있도록 박자 인지 필요

기본정보	차 시	6차시	일 정	2020. 11. 27. 금
	참여대상	대구도림초등학교 2-1, 2, 3반	참여인원	75명

수업내용

기본정보	고무줄놀이 - 우리나라
------	--------------

상세내용

■ 교육 목표

1. 고무줄놀이의 유래와 의미를 알 수 있다.
2. 고무줄 놀이를 즐겁게 할 수 있다.

■ 프로그램 상세

준비물 : PPT 자료, 고무줄

[탐색하기]

1. 고무줄놀이의 의미와 유래 알아보기

1) 고무줄놀이 의미

- PPT자료를 활용하여 딱지치기에 대해 알아보기
- 제주특별자치도 서귀포시에서 여자아이들이 노래에 맞추어 줄을 넘나들며 노는 놀이

2) 고무줄놀이의 유래

- 언제부터 시작되었는지 정확한 유래는 알 수 없다.

이 놀이는 고무줄이라는 재료의 특성으로 보아 우리나라의 전래 놀이와는 달리 역사가 짧은 놀이로 볼 수 있다.

그런데 1764년 숙종 당시 청나라 상인 ‘짜똥방이’란 사람이 고무줄을 들여온 후 숙종이 이를 백성들에게 널리 쓰게 하라는 칙서를 내렸고, 이때부터 아이들도

고무줄을 장난감으로 갖고 놀게 되면서 고무줄놀이가 생겨났다고 학자들은 보고 있다.

또한 일제 강점기 무라야마 지준[村山智順]이 지은 『조선의 향토오락』

[1941년 간행]을 보면 지방의 놀이로 고무줄놀이가 소개되어 있다.

이로 미루어 볼 때 오늘날과 같은 방식의 고무줄놀이는 1930년대에 민간에 널리 보급되었다고 할 수 있다.

[출처] 한국학중앙연구원 · 향토문화전자대전

[경험 및 체험하기]

1. 고무줄놀이 1-점점높게 점점낮게

1) 점점 높게 고무줄놀이

- 고무줄을 발목 ▶ 무릎 ▶ 허벅지 ▶ 허리 ▶ 가슴 순으로 고무줄을

점점 높여서 통과하는 놀이

☞ 교사는 학생들이 고무줄을 잡지 않고 고무줄을 넘어갈 수 있도록 지도한다.

상세내용

2) 점점 낮게 고무줄 놀이

- 고무줄을 머리 ▶ 어깨 ▶ 가슴 ▶ 허리 ▶ 허벅지 ▶ 무릎 순으로

점점 낮게 하여 통과하는 놀이

☞ 교사는 학생들이 고무줄이 몸에 닿지 않고 통과할 수 있도록 지도한다.

2. 고무줄놀이 2

1) 한줄 고무줄 놀이

- 한 줄 고무줄을 오른발 왼발 순으로 번갈아가면서 밟고 걸어가기

- 한 줄 고무줄을 점프 ▶ 오른발 고무줄 밟기, 점프 ▶ 왼발 고무줄 밟기를
반복적으로 하며 고무줄 지나가기

- 옆뒹디뒹을 하며 고무줄 밟고 지나가기

2) 두줄 고무줄 놀이

① 고무줄 안 밟고 지나가기

- 고무줄 안에 두발 모으고 준비하기 ▶ 음악이 나오면 두발 동시에 점프하며
고무줄 밖 ▶ 안 ▶ 밖 ▶ 안 ▶ 밖 ▶ 안 순으로 점프를 하며 이동하기

② 고무줄 밟고 지나가기

- 두발을 고무줄 바깥쪽으로 벌리고 준비하기 ▶ 음악이 나오면 두발 동시에
점프하며 고무줄 밟기 ▶ 점프하며 고무줄 안 밟기 ▶ 음악이 나오면 두발
동시에 점프하며 고무줄 밟기 ▶ 점프하며 고무줄 안 밟기를 반복하며 지나가기

③ 고무줄 번갈아 뛰기

- 오른발은 고무줄 안, 왼발은 고무줄 밖에 두고 준비하기 ▶ 음악이 나오면
점프하며 오른발 고무줄 밖, 왼발 고무줄 안 ▶ 점프하며 오른발 고무줄 안,
왼발 고무줄 밖으로 옮기며 이동하기

④ 고무줄 번갈아 밟으며 지나가기

- 오른발은 오른쪽 고무줄 밟기, 왼발은 고무줄 밟지 않고 왼쪽 고무줄
바깥에 두기 ▶ 음악이 나오면 점프하며 오른발 고무줄 밟지 않고 오른쪽
바깥에 두기, 왼발 왼쪽 고무줄 밟기 ▶ 오른쪽 고무줄 밟기,
왼발은 고무줄 밟지 않고 왼쪽 고무줄 바깥에 두기를 반복하며 이동하기

[나누기]

1. 느낌 나누기

- 오늘 수업에 대한 느낀점과 생각을 이야기하며 서로 공감 소통하기

2. 차시 예고

- 다음 수업 차시 예고하기

총평 및 기타

- 고무줄놀이 방법을 어려워하지 않도록 강사가 충분하게 발을 보여준 후
학생들이 해볼 수 있도록 할 것
- 고무줄이 발에 걸려 다치치 않도록 주의 필요

기본정보	차 시	7차시	일 정	2020. 12. 4. 금
	참여대상	대구도림초등학교 2-1, 2, 3반	참여인원	75명

수업내용

기본정보	케냐의 전통악기 켄베
------	-------------

상세내용

■ 교육 목표

1. 케냐에 대해 알 수 있다.
2. 케냐의 전통악기 켄베에 대해 알고 직접 알 수 있다.
3. 공간을 이용하여 움직이며 켄베를 연주를 할 수 있다.

■ 프로그램 상세

준비물 : PPT 자료, 켄베, 종이그릇, 글루건, 스티커, 스티커 색종이, 네임펜

[탐색하기]

1. 케냐에 대해 알아보아요.

-아프리카 대륙 동부에 있는 나라로 야생동물들이 서식하기 좋은 자연환경을 갖추고 있으며, 코끼리, 사자, 기린, 얼룩말, 등의 세계 야생동물의 보고이다.

상세내용



[출처 : 네이버]

2. 켄베에 대해 알아보아요.

- 케냐의 전통악기로 손으로 직접 만든 나무 재질의 악기. 위쪽은 동물의 가죽을 헤드로 씌워서 헤드 부분을 손으로 쳐서 소리를 낸다.

[경험 및 체험하기]

1. 나만의 켈베를 만들어요.



- 종이그릇을 이용하여 켈베를 만들고 스티커와 네임펜, 시트지를 이용하여 나만의 켈베를 꾸며보아요.

2. 다양하게 켈베를 연주해보아요.

- 1) 4박자 켈베 1번 쳐보기
- 2) 2박자 켈베 2번 쳐보기
- 3) 1박자 켈베 3번 쳐보기
- 4) 4박자 켈베 연속 2번 쳐보기
- 5) 2박자 켈베 연속 2번 쳐보기
- 6) 1박자 켈베 연속 2번 쳐보기
- 7) 자신만의 박자로 쳐보기

3. 모듈별 경로를 만들어 보아요.

- 1) 시청각 자료를 통하여 여러 가지 길 알기
ex) 지그재그, 꼬불꼬불길, 직진, 꼬임길, 곡선길 등
- 2) 모듈별 4가지 길 정하기
- 3) 출발점부터 도착지점 까지 마스킹 테이프를 이용하여 4가지 길 잇기
- 4) 모듈별 경로 걸어보기

-
4. 모듬별 경로를 걸으며 언제 어떻게 쟈베를 치며 경로 걸을지 정하기
ex) 경로 걸으며 쟈베를 쳐 보아요.
 - 1) 음악을 들어보기
 - 2) 저희 모듬은 처음 음악이 나올때 쟈베를 2번치고 걸으며 곡선이 경로가 나오면
4박자에 연속 2번치다가 직진이 나오면 1박자에 1번을 연주할 것입니다.
 - 3) 연습하기
 - 4) 발표하기

[나누기]

1. 느낌 나누기
- 오늘 수업에 대한 느낀점과 생각을 이야기하며 서로 공감 소통하기
 2. 차시 예고
- 다음 수업 차시 예고하기
-

총평 및 기타

- 이집트 피라미드와 벽화에 대한 개념이 잘 이해될 수 있도록 설명 필요
 - 벽화를 창의적으로 꾸밀 수 있도록 지도 필요
 - 모듬과 함께 하는 활동에서 서로 다툼이 발생하지 않도록 관심 필요
-

기본정보	차 시	8차시	일 정	2020. 12. 11. 금
	참여대상	대구도림초등학교 2-1, 2, 3반	참여인원	75명
수업내용				
기본정보	세계 박물관이 살아있다!			
상세내용	■ 교육 목표 1. 모둠별로 모여 자신들이 지금까지 경험-체험한 세계 브루마블 여행에 대해 다양한 방법으로 표현할 수 있다. ■ 프로그램 상세 준비물 : 폼보드, 네임펜, 풀, 테이프, 사진 프린트물, 스티커, 색종이, 가위 [탐색하기] 1. 인사 나누기 - 다양한 나라 여행을 통해 여러 나라의 문화를 알아볼 수 있었음을 이야기하기 [경험 및 체험하기] 1. 1~8차시에 걸쳐 수업한 ‘세계 브루마블 여행’에 대해 활동한 사진이나 작품들로 꾸미며 느낀점 작성하기 1) 모둠별로 폼보드 한 개씩 나누어주기 2) 교사가 나누어준 모둠별 사진을 붙여가며 수업 상기하기 3) 스티커 색종이, 시트지, 네임펜 등을 활용하여 꾸미기, 느낀점 적어보기 2. 전시하여 느낀점 공유하기 - 교실에 모둠별 꾸민 폼보드를 전시하여 관람하고 생각 나누기 3. 모둠별 느낀점 표현하기 1) 1-8차시 수업 중 즐거웠거나 아쉬웠던 수업 하나 택하기 2) 택한 수업 8박자 2개로 움직임으로 표현하고 연습하기 3) 발표하기 4) 어떤 수업인지 관람한 다른 모둠이 맞추어 보기			

[나누기]**1. 인사 나누기**

- 오늘 수업에 대한 느낀점과 생각을 이야기하며 서로 공감 소통하기

총평 및 기타

- 학생들과 전체 수업에 대한 소감을 공유하며 수업 자체 평가
- 폼보드 꾸미기 활동 때 자유롭게 창의적으로 꾸밀 수 있도록 유도 필요
- 표현하기 활동에서 다양하고 개성 있게 표현할 수 있도록 유도 필요

[3학년]

기본정보	차 시	1차시	일 정	2020. 9. 21. 월
	참여대상	대구도림초등학교 3-1, 2, 3반	참여인원	75명

수업내용

기본정보	몸으로 인사해요
------	----------

상세내용**■ 교육 목표**

1. 친구들과 서로 소통하며 신체 움직임을 할 수 있다.
2. 선생님과 학생들 간의 관계를 형성할 수 있다.
3. 놀이를 통해 공동체 의식을 체험할 수 있다.

■ 프로그램 상세

준비물 : PPT 자료, 네임펜, 포스트잇, 놀이안경, 부직포 주사위, 마스킹테이프, 상자

[탐색하기]**1. 인사나누기**

- 출석체크 및 선생님 소개
- 수업에 대한 간단한 소개 및 오늘 수업내용 설명

[경험 및 체험하기]**1. 박수 릴레이**

- 1) 동그라미로 원을 만들어 앉는다.
 - 2) 처음 시작을 하는 사람이 자신의 오른쪽에 있는 친구에게 박수를 전달하기
 - 3) 박수를 받은 다음 사람도 자신의 오른쪽에 있는 친구에게 박수를 전달하기
 - 4) 처음 시작한 친구까지 박수 전달하기
- (아이들이 조금 익숙해지면 속도를 높이고, 아이들 수준에 맞춰 몇초 안에 몇바퀴 성공하기 등과 같은 미션을 제시한다)

2. 내가 누구게?**1) Q&M 부루마블**

- 6인 4조로 팀구성하기
 - 자신이 친구들이나 선생님에게 궁금한 것 2가지를 종이에 적기
 - 색깔이 다른 종이에 하나는 질문을 하나는 미션을 작성하기
 - 질문은 겹치지 않도록 조정하기
 - 미션은 제시어를 정해주고 몸으로 표현할 수 있는 단어로 작성하기
 - 순서에 주사위를 굴려서 나오는 숫자만큼 말 이동시키기
 - 이동한 자리에서 색깔별로 하나씩 뽑기
- (선생님들이 적은 미션지도 함께 넣는다.)

- 이동한 자리에 제시된 내용을 성공하였을 경우 1점 획득, 그렇지 못하였으면 실패 (기회는 한번 뿐)
- 먼저 출발점에 도착하는 팀이 생기면 게임 종료
(아이들 수준에 맞춰 제시어나 미션 난이도 조정하여 반복한다.)

[나누기]

1. 느낌 나누기
 - 친구들과 오늘 수업에 대해 이야기 해보기
2. 차시예고
 - 다음 수업 차시 예고하기

총평 및 기타

- 박수를 전달할 때 꼭 친구의 눈을 볼 수 있도록 지도할 것
- 질문과 제시어를 쓸 때 아이들이 조금 더 쉽게 이해할 수 있도록 설명

활동사진



기본정보	차 시	2차시	일 정	2020. 9. 28. 월
	참여대상	대구도림초등학교 3-1, 2, 3반	참여인원	75명

수업내용

기본정보	중국의 서커스
------	---------

상세내용

■ 교육 목표

1. 친구들과 서로 소통하며 신체 움직임을 할 수 있다.
2. 놀이를 통해 공동체 의식을 체험할 수 있다.

■ 프로그램 상세

준비물 : PPT 자료, 홀라후프, 도화지, 백업, 네임펜

[탐색하기]

1. 중국의 서커스에 대해 알아보아요

- 수업에 대한 간단한 소개 및 오늘 수업내용 설명

* 고도의 훈련으로 육체의 유연성이나 기민성 등을 응용하여 일반 사람은 불가능한 동작을 취한다든지, 소도구를 교묘하게 조작한다든지 관객에게 즐거움을 주는 예능.

* 곡예사라는 뜻의 애크러베트는 그리스어의 아크로스(acros:높이)와 바이노(baino:가다)에서 유래한 낱말로 '발끝으로 걷는 사람'을 뜻하여, 처음에는 '줄타는 사람'을 가리켰다

* 중국의 서커스 -중국에는 다양한 서커스팀이 있지만 "마시청 서커스"가 우수하다고 꼽히고 있습니다.

동영상시청 : <https://www.youtube.com/watch?v=Lj10c70U9Dg>



[출처 : 네이버]

[경험 및 체험하기]

1. 손가락 균형왕

- 1) 도화지를 펼친 후 3/2만큼만 자유롭게 꾸며보기
- 2) 도화지를 꾸미지 않은부터 말아서 테이프로 고정시키기
- 3) 도화지를 만 막대를 손가락위에 올리고 오래 균형잡고 버텨보기
(막대가 가는 방향으로 몸을 움직이면서 균형을 잡을 수 있도록 지도한다)

2. 홀라후프 멀리멀리

- 1) 6인 4모둠으로조를 정하기
- 2) 순서를 정하여 순서대로 다리를 찢어 홀라후프를 멀리 보내기
- 3) 1번 순서의 학생이 보낸 홀라후프에서 순서대로 그 자리에서 시작하여 발끝 끝지점 확인하기

3. 나도 곡예사

- 1) 팀을 나누고 팀안에서 2명씩 짝을 이룬다.
- 2) 한명은 홀라후프를 통과할 사람, 한명은 홀라후프를 이동시켜줄 사람
- 3) 홀라후프를 든 사람이 땅에 홀라후프를 놓는다.
- 4) 통과할 사람은 점프를 하여 홀라후프 안으로 들어간다.
- 5) 위로 홀라후프를 올려 다시 조금 앞에 홀라후프를 놓는다.
- 6) 반복하여 반환점을 돌아 먼저 들어오는 팀이 승리

4. 중심을 지켜라!!

- 1) 8인 3모둠으로조를 구성하기
- 2) 수비 8명이 백업을 이용해 손을 연결하여 잡고 원형으로 서기
- 3) 수비 중에 한명은 시트지를 몸에 붙이고 있기
- 4) 원 밖에는 상대팀에서 한명이 공격을 준비하기
- 5) 제한시간 안에 원으로 선 친구들은 시트지를 몸에 붙인 친구가 터치를 당하지 않게 돌고 밖에 있는 친구가 시트지를 붙이고 있는 사람을 터치하면 1점 획득
- 6) 준비 공격을 바꿔서 몇 번 더 진행해보기
(단, 중심에 고깔을 두고 그것을 벗어나면 탈락한다.)

[나누기]

1. 느낌 나누기

- 친구들과 오늘 수업한 “중국의 서커스”이야기 해보기

2. 차시 예고

- 다음 수업 차시 예고하기

총평 및 기타

- 여러 다양한 활동을 통해 신체를 유연하게 사용하고 친구들과 협동 할 수 있도록 할 것
- 홀라후프를 멀리 보낼 때 발끝으로 홀라후프를 차는 것이 아니라 튕겨나가지 않게 보내도록 지도
- 중심을 지켜라 활동에서 한사람을 원을 일그리지 않도록 지도 필요

활동사진



기본정보	차 시	3차시	일 정	2020. 10. 5. 월
	참여대상	대구도림초등학교 3-1, 2, 3반	참여인원	75명

수업내용

기본정보	베트남의 띠가오편
------	-----------

상세내용

■ 교육 목표

1. 친구들과 서로 소통하며 신체 움직임을 할 수 있다.
2. 놀이를 통해 공동체 의식을 체험할 수 있다.

■ 프로그램 상세

준비물 : PPT 자료, 박스테이프, 네임펜, 테이프, 털실

[탐색하기]

1. 베트남의 띠가오편에 대해 알아보아요.

- 수업에 대한 간단한 소개 및 오늘 수업내용 설명

* 다른말로로는 코코넛 밧기, 티가오편이라고 불린다.

* 줄로 연결된 반원모양의 기구 위에 양발을 올리고 건너나 달리는 놀이

* 주로 아이들 놀이용으로 활용하며 코코넛을 활용해서 남은 껍질을 말려 딱딱하고 거친 속껍질로 줄을 달아서 사용

[경험 및 체험하기]

1. 나만의 띠가오편

- 1) 박스테이프 위에 네임펜을 이용하여 꾸며보기
- 2) 완성된 띠가오편에 자신의 길이에 맞게 끈을 달아본다.

2. 박자에 맞춰 탁탁탁!

- 1) 비행기 노래의 게이름을 익히기 (미레도레미미미 레레레 미미미 미레도레미미미 레레미레도)
- 2) 도(오른발) 레(왼발) 미(양발)로 움직여 보기
- 3) 정해진 지시어를 게이름에 맞게 박자에 맞추어 해보기

3. 띠가오편 릴레이

- 1) 12명 2모듬으로 나누기
- 2) 띠가오편을 착용한 후 릴레이 달리기를 해본다.



[출처 : 네이버]

[나누기]

1. 느낌 나누기

- 친구들과 오늘 수업한 “베트남의 띠가오편” 이야기 해보기

2. 차시 예고

- 다음 수업 차시 예고하기

총평 및 기타

- 아이들이 띠가오편을 밟고 있을 때 넘어지지 않도록 안전사고에 유의 필요
- 끈길이를 양쪽이 동일할 수 있도록 지도 필요

활동사진



기본정보	차 시	4차시	일 정	2020. 10. 12. 월
	참여대상	대구도림초등학교 3-1, 2, 3반	참여인원	75명

수업내용

기본정보	페루의 톨발라타스
------	-----------

상세내용

■ 교육 목표

1. 친구들과 서로 소통하며 신체 움직임을 할 수 있다.
2. 놀이를 통해 공동체 의식을 체험할 수 있다.

■ 프로그램 상세

준비물 : PPT 자료, 강통, 고무공, 마스크테이프, 네임펜, 스티커색종이

[탐색하기]

1. 페루는 어떤 곳일까?

- 수업에 대한 간단한 소개 및 오늘 수업내용 설명

* 남아메리카에서 3번째로 큰 나라

* 잉카 제국의 축제인 태양제 인티 라이미가 관광객들도 사랑하는 축제로 매년 열리고 있다.

* 페루의 톨발라타스 - 정렬되어 있는 강통에 공을 던져서 넘어뜨리는 놀이이며 주로 축제 기간에 한다.



[경험 및 체험하기]

[출처 : 네이버]

1. 동그라미 안의 세상

- 1) 동그라미가 그려진 종이를 1인 1장씩 나누어 주기
- 2) 각자 자신의 현재 기분을 그려넣기
- 3) 자신의 기분이 그려진 종이를 시계방향으로 친구들에게 돌리기
- 4) 친구의 기분이 그려져 있는 종이 여백에 자신이 친구를 위해 그려주고 싶은 그림을 그려넣기

5) 자신의 동그라미가 자신에게 돌아올때까지 진행

2. 몸으로 만드는 동그라미 세상

- 1) 몸으로 만들어볼 그림에 자신이 그려넣은 것이 무엇인지 확인하기
- 2) 자신의 친구의 그림에 그려넣은 그림을 어떻게 몸으로 표현할것인지 생각해보기
- 3) 친구들과 함께 몸으로 친구의 동그라미 세상을 만들어보기

3. 나만의 강통

- 1) 강통을 이용하여 자신의 걱정상자를 만들어 보기
(걱정상자의 이미지는 자신이 좋아하거나 행복해지는 이미지를 떠올려 꾸민다.)

4. 걱정, 근심 날려버려!!

- 자신의 걱정과 근심을 적은 종이를 강통안에 넣기
(아이들에게 부정적 이미지로 인식되지 않도록 한다)
- 책상위에 강통을 정렬하고 고무공을 이용하여 강통을 넘어뜨리는 톰발라타스 놀이를 해보기

[나누기]

1. 느낌 나누기

- 친구들과 오늘 수업한 “페루의 톰발라타스”이야기 해보기

2. 차시 예고

- 다음 수업 차시 예고하기

총평 및 기타

- 고무공을 던질 때 너무 세게 던지지 않도록 안전사고에 각별히 주의 필요
- 아이들이 걱정과 근심거리를 생각할 때 너무 부정적인 인식이 생기지 않도록 지도

활동사진



기본정보	차 시	5차시	일 정	2020. 10. 19. 월
	참여대상	대구도림초등학교 3-1, 2, 3반	참여인원	75명
수업내용				
기본정보	몽골의 초원			

상세내용

■ 교육 목표

1. 말의 나라 몽골에 대해 알 수 있다.
2. 나만의 말 꼬리를 만들 수 있다.
3. 다양한 말의 움직임을 상상하여 표현 할 수 있다.

■ 프로그램 상세

준비물 : PPT 자료, 음악, 붓비나, 부직포, 벨크로, 네임펜, 편칭기, 납작고무줄

[탐색하기]

1. 말의 나라 몽골에 대해 알아보아요.

북서쪽으로 러시아와 국경을 맞대고 있으며, 남동쪽으로 중국과 국경을 이룬다.

국토는 넓지만 인구는 적은 나라이다. 거대한 초원이 있으며, 목축산업이 발달되어 양, 소, 염소, 말 이 많다.



[출처 : 네이버]

* 교사는 PPT자료를 이용하여 학생들이 몽골의 넓은 초원과 초원에 사는 동물에 대해서 이야기를 나눈다.

[경험 및 체험하기]

1. 나만의 꼬리를 만들어보아요.

벨크로, 부직포, 납작고무줄, 등을 이용하여 나만의 꼬리를 만들고 상상하여 나만의 초원에 사는 동물의 꼬리를 꾸며 보기

2. 초원을 상상하여 말을 표현해 보아요.

1) 드넓은 초원에 있다고 상상하여 표현하기

(살랑살랑 바람에 흔들리는 풀, 햇볕이 쬔 초원의 풀, 센 바람 등)

2) 다양한 초원의 동물 되어 보기

(친구를 만나 반가워 꼬리를 빠르게 흔드는 양, 초원을 달리는 말, 바람을 가르는 말, 화가 나서 꼬리가 바짝 선 말 등)

3. 모둠별 초원의 이야기 만들어 표현해 보아요.

1) 모둠별 초원의 이야기 4문장 정하기

ex) 햇볕이 초원에 내려쬘고 있어요. 초원의 풀은 파릇 파릇하고 힘이쎄요.

저 멀리서 말이 꼬리를 좌, 우로 흔들며 뛰어와요.

그 모습을 보고 양 친구들이 말 친구를 반기며 꼬리를 빨리 흔들어요.

2) 모둠별 한 문장당 8박자 움직임으로 이야기 표현하기

3) 모둠별 몸으로 표현한 초원이야기 발표하기

[나누기]

1. 느낌 나누기

- 친구들과 오늘 수업한 “말의 나라 몽골의 초원” 이야기 해보기

2. 차시 예고

- 다음 수업 차시 예고하기

총평 및 기타

- 편칭기를 뿜을 때 끈이 떨어지지 않도록 깊숙이 구멍을 내어줄수 있도록 할 것

- 아이들이 동작이 너무 한정적인 동물이 아닌 다양한 움직임이 나올 수 있도록 지도 필요

활동사진



기본정보	차 시	6차시	일 정	2020. 10. 26. 월
	참여대상	대구도림초등학교 3-1, 2, 3반	참여인원	75명

수업내용

기본정보	인도네시아 발라까룽
------	------------

상세내용

■ 교육 목표

1. 인도네시아에 대해 알 수 있다.
2. 인도네시아 전통놀이 발라까룽을 할 수 있다.
3. 모둠별 경로를 만들어 발라까룽을 할 수 있다.

■ 프로그램 상세

준비물 : PPT 자료, 푸대자루, 네임펜, 스티커색종이, 가위 등

[탐색하기]

1. 인도네시아에 대해 알아보아요.

동남 아시아에 있는 나라로 영토모양은 세계에서 가장 많은 섬들로 이루어져 있습니다.
열대성 기후가 나타나고 바나나가 많이 생산됩니다.



[출처 : 네이버]

2. 인도네시아 전통놀이 발라까룽에 대해 알아보아요.

푸대자루를 신고 경주를 하는 놀이로 주로 인도네시아의 독립기념일에 행해지는 놀이입니다.
포대자루에 들어가 점프를 하며 이동하여 반환점을 돌고 다시 결승점까지 돌아오는 놀이

[경험 및 체험하기]

1. 나만의 발라까룽을 만들어요.

푸대자루, 스티커색종이, 가위, 네임펜을 이용하여 나만의 발라까룽을
점프하는 동물을 주제로 상상하여 만들어보기

2. 발라까를 타고 움직여 보아요.

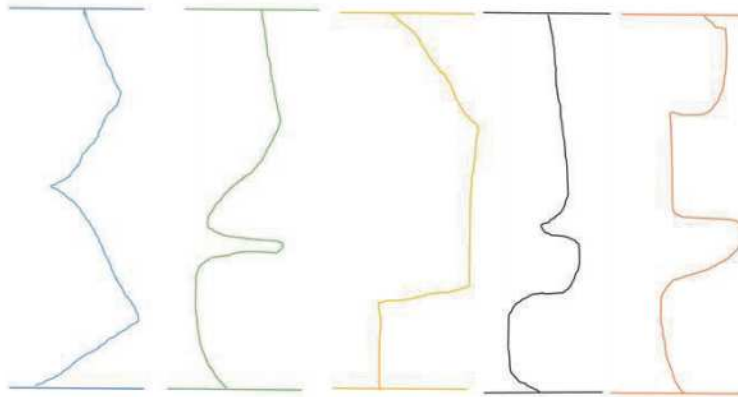
- 1) 자신의 발라까를 타고 작은발로 걸어보기
- 2) 자신의 발라까를 타고 점프해보기
- 3) 자신의 발라까를 타고 이동하며 점프해보기
- 4) 음악에 맞추어 점프해보기

3. 모뎀별 발라까를 경로 만들어 보아요.

- 1) 모뎀별 1-4 번호를 정하기.
 - 2) 출발지점에서 1번이 나와 자신이 이동할 수 있는 만큼 공깃돌을 던지기.
 - 3) 출발선에서 1번이 던진 지점까지 마스킹테이프로 선을 긋기.
 - 4) 1번이 그은 지점에서 2번이 공깃돌을 던져 그 지점까지 긋기.
 - 5) 4번학생 까지 반복하여 도착지점까지 그어 모뎀별 길을 만들기.
- * 교사는 먼저 출발선과 반환지점을 표시해 둔다.

4. 모뎀별 만든 경로를 따라 발라까를 놀이를 해보아요

- 1) 모뎀별 만든 경로 출발점에 1-4 순서대로 발라까를 타고 서보기
- 2) 1번은 발라까를 타고 자신이 상상한 점프하는 동물이 되어 반환점까지 돌고 다시 출발점으로 돌아오기
- 3) 1번이 돌아오면 2번이 출발을 하여 4번까지 먼저 돌아오는 모뎀이 승리



[나누기]

1. 느낌 나누기

- 친구들과 오늘 수업한 “인도네시아의 발라까를”에 대해 이야기 해보기

2. 차시 예고

- 다음 수업 차시 예고하기

총평 및 기타

- 발라파루를 착용하고 움직임을 할 때 미끄러지지 않도록 각별히 주의 필요
- 경로를 만들 때 너무 움직임이 어렵지 않게 만들도록 지도

활동사진



기본정보	차 시	7차시	일 정	2020. 11. 2. 월
	참여대상	대구도림초등학교 3-1, 2, 3반	참여인원	75명
수업내용				
기본정보	필리핀의 잭스톤			
상세내용	■ 교육 목표 1. 필리핀에 대해 알 수 있다. 2. 필리핀의 전통놀이 잭스톤에 대해 이해하고 할 수 있다. 3. 모둠만의 움직임을 만들어 발표할 수 있다. ■ 프로그램 상세 준비물 : PPT 자료, 음악, 메모지, 네임펜, 공깃돌, 고무공 등 [탐색하기] 1. 필리핀에 대해 알아 보아요. 적도의 약간 북쪽, 아시아 대륙 남동쪽의 서태평양에 산재하는 7000여 개의 섬들로 구성된 나라이다. 보라카이, 세부, 팔라완 등이 유명하다.			



[출처: 네이버]

2. 필리핀의 전통놀이 잭스톤에 대해 알아보아요.

필리핀의 전통놀이 잭스톤은 우리나라의 공기놀이와 비슷하게 진행되며 공이 한번 튀기고 잡는 놀이이다.

[경험 및 체험하기]

1. 잭스톤 놀이를 해보아요.

- 1) 공을 쥐고 바닥에 스톤을 뿌리기
- 2) 공을 튀기면서 아래 떨어져 있는 스톤을 하나씩 집고 곧바로 공을 잡기
 - 공을 놓치거나 스톤을 흘리면 상대방에게 기회가 넘어가기
- 3) 1개씩 다 줬었다면 2개, 3개 점점 스톤을 잡아야 하는 개수가 많아지도록 하기

2. 움직임 잭스톤을 해 보아요.

- 1) 모둠별 교사가 만들어진 움직임 카드로 잭스톤하며 한명당 1개의 하체 움직임 카드 뽑기
 - ex) 돌기, 한발 점프, 토끼처럼 뛰기, 두발 모았다 벌리기 등
- 2) 모둠별 교사가 만들어진 움직임 카드 잭스톤하며 한명당 1개의 상체 움직임 카드 뽑기
 - ex) 양팔 옆으로 벌리기, 뒷짐지기, 두팔 위로 뻗기, 양 손 반짝반짝하기, 양팔 위에서 옆으로 내리기 등
- 3) 상체움직임, 하체움직임 함께 움직이는 8박자 동작 만들기
- 4) 1-4번 친구 움직임 배워 모듬별 움직임 8박자 4개 만들기
- 5) 모듬별 움직임 연습하고 발표하기

[나누기]

1. 느낌 나누기

- 친구들과 오늘 수업한 “필리핀의 잭스톤” 이야기해보기

2. 차시 예고

- 다음 시간에 “세계 박물관이 살아있다” 수업 차시 예고하기

총평 및 기타

- 고무공을 너무 높게 튕기지 않도록 지도 필요
- 상, 하체 움직임을 합쳐서 할 때 같은 제시어라도 다양한 동작이 나올 수 있도록 할 것

활동사진



기본정보	차 시	8차시	일 정	2020. 11. 9. 월
	참여대상	대구도림초등학교 3-1, 2, 3반	참여인원	75명
수업내용				
기본정보	세계 박물관이 살아있다!			
상세내용	■ 교육 목표 모둠별로 모여 자신들이 지금까지 경험-체험한 세계 브루마블 여행에 대해 다양한 방법으로 표현할 수 있다. ■ 프로그램 상세 준비물 : PPT 자료, 음악, 스피커, 컴퓨터, 폼보드, 네임펜, 풀, 테이프, 사진출력, 스티커 색종이, 가위 등 1. 1~8차시에 걸쳐 수업한 ‘세계 브루마블 여행’에 대해 활동하 사진이나 작품들로 꾸미며 느낀점 작성하기 1) 모둠별로 폼보드 한 개씩 나누어주기 2) 교사가 나누어준 모둠별 사진을 붙여가며 수업 상기하기 3) 스티커 색종이, 시트지, 네임펜 등을 활용하여 꾸미기, 느낀점 적어보기			

2. 전시하여 느낀점 공유하기

교실에 모둠별 꾸민 폼보드를 전시하여 관람하고 생각 나누기

3. 모둠별 느낀점 표현하기

- 1) 1-8차시 수업 중 즐거웠거나 아쉬웠던 수업 하나 택하기
 - 2) 택한 수업 8박자 2개로 움직임으로 표현하고 연습하기
 - 3) 발표하기
 - 4) 어떤 수업인지 관람한 다른 모둠이 맞추어 보기
-

총평 및 기타

- 사진위에는 꾸미지 않도록 지도 필요
 - 아쉬웠던 수업을 택할 때 겹치지 않게 선택할 수 있도록 유도할 것
-

IV. 연구결과 활용계획

1. 주요 성과

대구무용교육원은 “브루마블과 함께하는 신나는 세계여행-2”을 통해

- 세계나라의 다양한 주제로 만들기, 그리기, 춤추기 등을 통해 나를 이해하고 다름을 이해하고, 친구들과 소통하고 관계형성을 형성하는 모습을 볼 수 있다.
- 세계나라의 다양한 민속놀이 및 무용체험을 통해 세계나라의 전통문화를 이해하고, 다양한 전통놀이 체험을 통해 전통문화의 소중함과 우리 문화의 중요성을 몸으로 직접 터득하는 모습을 볼 수 있다.
- 다양한 통합예술·무용 프로그램을 통해 함께 한다는 것에 대한 즐거움을 느끼며, 다양한 주제로 신체를 통해 자유롭게 표현하는 모습을 볼 수 있다.
- 신체표현활동을 통해 건강한 자아를 형성하고 사회성, 협동심을 기를 수 있으며 이를 통해 나의 옆에는 항상 나를 지켜주고 사랑해주는 친구들이 있다는 것을 예술체험을 통해 자연스럽게 소통·공유하는 모습을 볼 수 있다.

2. 활용 계획

- **대상**: 미취학 아동 만 5-7세
- **형태**: 특성화활동 프로그램 중 다문화영역과 연계하여 놀이형식프로그램을 개발하여 아동들이 신체를 통해 체험하고 표현할 수 있도록 프로그램을 개발·보완하고자 한다.
- **내용**: “춤으로 하나되는 세계 브루마블-1”와 “브루마블과 함께하는 세계여행-2”를 5대양 6대주로 구분하여 보다 세분화된 놀이형식의 프로그램을 통해 우리나라 문화·예술 뿐만이 아니라 다른나라의 문화와 전통·예술을 이해하고 이를 신체를 통해 창의적으로 표현할 수 있도록 연구개발 하고자 한다.
- **파급효과**: 브루마블과 함께하는 세계여행을 통해 세상을 바라보다 시각과 생각의 다양성을 개발할 수 있으며, 각 나라 마다의 문화·환경·예술을 이해하고, 이를 통해 서로의 다름을 이해하며 다문화가정의 친구들을 서로 이해하고 소통할 수 있는 인식을 개선을 가져올 수 있을 것으로 기대한다.

V. 기대효과

대구무용교육원은 “브루마블과 함께하는 신나는 세계여행-2”를 통해

첫째, 세계나라의 다양한 주제로 만들기, 그리기, 춤 추기 등을 통해 나를 이해하고 다름을 이해하고, 친구들과 소통하고 관계형성을 할 수 있기를 기대한다.

둘째, 세계나라의 다양한 민속놀이 및 무용체험을 통해 세계나라의 전통문화를 이해하고, 다양한 전통놀이 체험을 통해 전통문화의 소중함과 우리 문화의 중요성을 알 수 있기를 기대한다.

셋째, 다양한 통합예술·무용 프로그램을 통해 함께 한다는 것에 대한 즐거움을 느끼며, 다양한 주제로 신체를 통해 자유롭게 표현할 수 있기를 기대한다.

넷째, 신체표현활동을 통해 건강한 자아를 형성하고 사회성, 협동심을 기를 수 있으며 이를 통해 나의 옆에는 항상 나를 지켜주고 사랑해주는 친구들이 있다는 것을 예술체험을 통해 자연스럽게 느낄 수 있기를 기대한다.

이처럼 대구무용교육원은 다문화 교육을 주제로 “브루마블과 함께하는 신나는 세계여행-2”를 통해 세계의 다양한 나라를 알고, 그 나라의 문화와 특징 및 특성을

VI. 제언

1. 주요 성과

대구무용교육원은 “브루마블과 함께하는 신나는 세계여행-2”를 주제로

세계 여러 나라의 다양한 문화를 다양한 시각에서 바라보고 각 나라의 문화를 무용놀이 형식으로 다양하게 경험하고, 경험한 것을 표현할 수 있도록 프로그램을 연구·개발한 후 도림초등학교 2-3학년 학생들을 대상으로 4개월 동안 2학년 8차시, 3학년 8차시 총 16차시에 걸쳐 수업을 진행하였다.

“브루마블과 함께하는 신나는 세계여행2”은 탐색-경험-체험-표현-나눔의 단계로 각 주제별로 수업을 진행하였으며, 각 단계마다 달성하고자 하는 교육목표를 설정하여 프로그램을 개발하였다.

첫째, 탐색하기 과정에서는 각 차시별 주제에 맞추어 주제에 맞는 이론적 배경을 밝히며 사진 및 영상 등 다양한 시청각 자료를 준비하여 학생들이 수업에 흥미를 갖고 집중할 수 있도록 구성하였다.

둘째, 경험·체험하기 과정에서는 탐색하기 과정에서 습득하게 된 내용을 토대로 다양한 놀이를 통해 각 나라의 문화와 특징 등을 몸으로 직접 느껴보고, 즐기는 과정을 통해 다양한 문화를 경험·체험할 수 있도록 구성하였다.

셋째, 표현하기 과정에서는 경험하기 과정에서 경험해 본 것을 바탕으로 상상·창의력을 발휘하여 모둠만의 움직임으로 표현할 수 있도록 구성하였다.

넷째, 나눔 과정에서는 체험하기에서 표현활동한 것을 감상하고, 발표해본 것에 대한 견문록 발표하기를 통해 서로 소통·공유할 수 있는 기회를 제공해 주고, 브루마블판을 활용하여 다음 여행지 정하기를 통해 다음 시간에 대한 기대감을 향상시킬 수 있도록 구성하였다.

그 결과 “브루마블과 함께하는 신나는 세계여행-2”를 통해

학생들은 세계 여러 나라의 다양한 문화를 이해하는 모습을 볼 수 있으며, 다양한 예술도구를 활용하여 놀이하고 경험·체험하는 과정을 통해 신체움직임으로 발현시키는 등 자신만의 방법으로 각 주제별 움직임을 창의적으로 표현하는 모습을 볼 수 있었다.

chapter.4

북극곰 풀리, 환경위기에서 살아남기



북극곰 폴리, 환경위기에서 살아남기

단체명	삶의 질 연구센터 SAM
기획자	정성욱, 이수성, 박춘선, 최지현
강사명	주강사: 이재훈, 한형동
대 상	중학교 1학년(17명)
기 간	2020. 9. 8. 화 - 11. 3. 화, 총 8회
장 소	중앙중학교 1-1 (대구광역시 수성구 신천동로 496)

I. 연구목적

1. 연구목적

- 지구 환경 오염과 우리 삶의 질의 관계를 보다 심층적으로 이해한다.
- 지역 환경보호를 위한 지속 가능한 실천 아이디어를 생각해 예술작품을 만든다.
- 중학생의 특성을 고려하여 흥미롭게 참여할 수 있는 프로그램을 개발한다.

II. 연구방법 및 과정

1. 연구방법

1. 교육프로그램(교안) 개발

■ 교육목표

- 참여자들의 토의를 통해 환경오염에 관한 원인을 찾는다.
- 창작물인 그림자극을 만들면서 협력의 중요성과 공동 놀이의 즐거움을 안다.
- 환경오염의 예방 및 해결을 위한 구체적인 아이디어를 제시할 수 있다
- 그림자극 공연을 통해 전 지구적인 환경보호의 절심함을 알린다.

■ 프로그램 구성 방향

- 각 지역별(산, 바다, 들, 강, 도시 등) 오염상황을 담은 그림자 연극을 통해 각 캐릭터별로 환경문제에 대한 심각함을 깨우치고 개선방안에 대해 연구하는 시간을 가진다.
- 그림자극 프로젝트를 통해 학생들이 직접 그림자극을 탐색하고, 이야기를 재구성하여 플롯을 짜고, 그림자극장과 인형을 만들고, 음향효과, 빛의 성질을 이용한 그림자 인형의 다양한 표현 방법, 공연 기획 그리고 무대 연출까지 종합 예술의 과정을 경험한다.
- 교사의 조언과 피드백이 프로젝트 전 과정에 주어지지만 학생들의 주도와 자유로운 활동에 초점을 두어 학생들의 자발성을 유도하고, 공연을 통해 프로젝트에 참여하지 않은 다른 학생들에게도 환경문제의 심각성을 인지시키고 공감을 이끌어낸다.

■ 프로그램 주요 특징

- 그림자극을 만들어 가는 과정에서 연기자, 무대 연출, 기획 등의 파트를 나누어 진행하여 하나의 무대가 어떻게 만들어지는지 이해할 수 있도록 한다.
- 미술, 국어, 음악, 창의체험, 과학 등 다양한 교과가 통합을 이루는 종합 예술 프로그램이다.
- 참여하는 학생들은 하나의 작품을 만들어 가는 과정을 통하여 성취감과 사회성을 높일 수 있다.

2. 연구과정

■ 추진배경

- 2015년 개정 교육과정의 범교과 학습주제 중에서 환경·지속가능발전교육의 내용 요소를 접목해 더 나은 환경과 지속적으로 발전하는 사회가 될 수 있도록 참여자 스스로가 예술작품을 만드는 경험을 하게 한다.

■ 개발과정

PADDIE (Planning, Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) 모델을 바탕으로 체계적이고 개발과정을 진행하려고 계획을 했다. 개발 단계 도중 코로나19라는 갑작스러운 외부환경의 변화요인으로 인해 각 단계에서 회의를 통해 계속 재수정과정을 거쳐 개발과 실행단계에서 변화와 수정을 해야 하는 변수가 생겼다. 그래서 오프라인 수업에서 온라인 수업으로, 오프라인 공연에서 온라인 영상촬영과 편집이라는 부분을 첨가하고 수정했다.

1. 기획 (Planning) 및 분석 (Analysis) 단계 기획-프로그램 개발을 추진하기 위해 필요한 다양한 요소를 확인하고 검토하였다.

환경문제 프로그램 필요성 검토 및 추진 여부 결정하고 개발팀 및 자문위원회들이 구성되어 프로그램 개발의 방향과 전략과 전체 일정 수립·분석하였다. 그리고 프로그램을 실행할 프로그램 대상 및 환경 및 상황을 분석하여 거기에 적합한 프로그램을 기획했다.

잠재적 학습자의 일반적 특성과 개인적 특성 분석하고 프로그램을 실행할 실무 강사들의 역량과 특성을 매칭하여 선정하고 기획하였다.

2. 설계(Design) 단계 분석 결과로 밝혀진 정보를 토대로 나온 결과를 창조적으로 종합하는 과정 프로그램인 그림자극의 목표 설정하였다. 그리고 목표에 적합한 그림자극이라는 종합 프로그램 내용 및 학습 활동 조직을 조직하고 학습자에게 어떤 순서로 제시할 것인지 결정하는 등 프로그램 교수, 학습 방법 결정, 교수매체 선정 등 교수전략 수립 설계명세서 작성하였다.

3. 개발 (Development) 단계 분석과 설계 단계에서 만들어진 설계명세서에 따라 다양한 교수 자료(음악, 연극, 미술, 문학, 과학 등)와 계열화된 교수 프로그램 자세히 개발하고 제작 각 분야 전문가 (연극배우, 공연예술가, 음악치료사)와 학습자 대상(중1)으로 형성평가 형성 평가 바탕으로 통합적으로 검토, 수정, 보완하여 프로그램 질 개선 최종적인 산출물 개발하였다. 환경보호 프로그램이라는 주제에 맞추어 대본이 제작되었고, 코로나 19로 인한 비대면 수업에 대비하여 영상자료를 제작하고 온라인 과제를 구성하였다.

4. 실행 (implementation) 단계 그림자극 프로그램 운영하기 위해 운영계획에 맞추어 인적(강사진), 물적 자원(재료, 각종 장비, 영상매체 등)의 확보 및 배분하고, 마케팅 및 홍보 프로그램 실행(현수막, 배너, 포스터 등)하여 현장에서 대상자들에게 프로그램을 직접 교육을 실시하였다.

5. 평가 (Evaluation) 단계 개발, 실행된 그림자극 프로그램의 효과성 및 총괄 평가를 온라인으로 실시하였고 이를 해석하여 그림자극 프로그램의 계속 사용여부와 문제점 파악, 수정사항 결정 평가 결과를 바탕으로 교육 프로그램을 수정하는 절차를 가졌다.

■ 차시별 수업 계획(안)

일자	차시/시간	차시별 주제 및 목표	내용	비고 (활용교보재/특이사항)
9. 8	1차 10:00-10:50	라포 형성	그림자극의 탐색 (그림자극의 뜻 유래 설명)	악기들, 스크린 조명, PPT자료
	2차 11:00-11:50	그림자극 탐색	이야기 만들기/플롯 짜기	환경관련 동화책, 유튜브 검색
9. 15	3차 10:00-10:50	그림자극 연출	연기자팀의 이해	대본
	4차 11:00-11:50	그림자극 연출	스테프팀의 이해,역할분담	
9. 22	5차 10:00-10:50	그림자 인형 및 소품 제작	그림자 인형 및 소품 만들기	그림책, 그림, 사진, 조명
	6차 11:00-11:50	그림자 극장 제작	그림자극 스크린 및 그림자 극장 만들기	스탠드, 천 활용 조명준비
9. 29	7차 10:00-10:50	무대 효과 탐색	무대 효과 표현하기	여러 손악기, 재생장치
	8차 11:00-11:50	악식 리허설	악식 리허설	무대 장비
10. 13	9차 10:00-10:50	파트별 작업 및 연습. 1	무대 시스템 이해 및 연습. 1	
	10차 11:00-11:50	파트별 작업 및 연습.2	무대 시스템 이해 및 연습. 2	
10. 20	11차 10:00-10:50	파트별 작업 및 연습.3	무대 시스템 이해 및 연습. 3	
	12차 11:00-11:50	리허설	무대 및 도구 점검 및 그림자극 연습	
10. 27	13차 10:00-10:50	총 리허설	무대 및 도구 점검 및 그림자극 숙달	
	14차 11:00-11:50	공연	그림자극 최종 공연	관객
11. 3	15차 10:00-10:50	피드백 나누기	피드백 나누기	피드백 리포트
	16차 11:00-11:50	후속 활동	후속 활동 (정리 및 소감 나누기)	소감 나누기

■역할분담

- 사회자(나레이터) : 1명
- 액션팀 : 7명
배경 2명,
캐릭터 5명 (북극곰, 콘도르, 늑대, 호랑이, 판다, 친구들 3)
- 성우팀 : 5명
캐릭터 5명 (북극곰, 콘도르, 늑대, 호랑이, 판다, 친구들 3)
- 스태프 : 8명
음향 2명(마이크 담당, 음악 담당)
조명 2명(메인 조명, 빔 시스템)
촬영 3명(사진 1명, 무빙 영상 1명, 고정 영상 1명)
분장 1명(중복 가능)

■교육기자재

- 빔 프로젝터, 컴퓨터, 그림자극 무대 관련 기자재(음향, 소품, 조명 등)

■결과발표회(전시, 공연 등) 진행계획

- 일시 : 2020년 10월 하순
- 장소 : 학교 강당
- 참여인원 : 교육인원 17명 (운영 인원 2명 포함)
- 진행내용 : 참여자들이 만든 그림자극을 학교 예술제, 축제 등에서 전교생 앞에서 공연한다.

III. 연구내용 1. 교육프로그램(교안) 개발의 과정

1. 연구 주제

무분별한 환경파괴 실태를 알고, 그림자극 만들기 과정을 통해 인간과 환경의 조화로운 삶을 위한 실천 방법을 찾는다.

2. 연구 주제 설정 이유

환경문제는 이제 국가별의 이슈가 아니라 전 세계, 전 지구적인 차원에서 다루어야 할 현대 인의 가장 큰 주제 중에 하나이다. 환경전문가들이 지금 이대로 환경을 내버려 둔다면 2030년이 되는 시점에는 돌이킬 수 없을 정도의 지구 전체의 생명체에 큰 위협을 주게 된다는 보고서들로 경종을 주고 있다. 이 시점에 미래의 주인공인 우리 청소년들이 환경오염의 실태를 살펴보고 그 결과를 미리 예측하여 문제 해결점을 찾기 위한 관심을 가져야 할 필요성을 느낀다. 책이나 대중매체에서 접하고 교육을 받는 것에서 더 나아가 자신들의 눈과 입과 귀, 온 몸으로 체감을 할 수 있는 그림자극이 환경문제라는 주제에 더욱더 적극적으로 절실하게 다가갈 수 있을 것이다.

3. 교육 대상 : 중학교 1학년

4. 교육 대상 설정 이유

중학교 1학년들은 자유학년제 시행에 따라 1학기, 2학기 동안 다양한 체험학습을 통한 토론과 실습으로 흥미와 적성에 맞는 것을 찾는 시간을 갖게 된다. 우리나라에서 구체적으로 환경교육이 시작되는 중학교 환경교육에도 환경문제가 사회적 이슈로 제기되면서 학교 현장에서도 환경교육의 중요성이 강조되고 있지만 아직은 초보적인 수준에 머물러 있음을 알 수 있다.

그러므로 중1 자유학년제 오후 시간에 개인의 학습 목표 달성에 초점을 맞춰 그림자극을 이용하여 올바른 환경교육에 대한 올바른 인식과 가치관을 가지게 함으로써 환경에 대한 건전한 인격 형성은 물론 우리가 당연하고 있는 현재의 환경 문제를 인식하게 한다.

그리고 대구 및 인근지역의 환경문제에 대해 알아보고 무분별한 환경문제를 미연에 방지하여 쾌적한 환경을 누릴 수 있도록 하는 데 궁극적인 목적을 두고 미래 지향적인 환경인으로 21세기를 열어갈 새로운 꿈나무로 성장시키는데 환경 교육의 뜻을 둔다.

5. 형태

1학기 2차시(90분) 수업 진행 / 총 8회기, 16차시 진행

2. 차시별 학습지도안

1차시 : 너는 누구니?

핵심개념		라포 형성	
교육목표		음악적 활동을 통해 각자를 소개하고 프로그램이 자연스럽게 진행될 수 있도록 라포를 형성한다.	
과정	시간	교육 내용	준비물
도입	1:15~1:25 (10')	- 인사 노래 : 둥글게 앉아 서로의 이름으로 인사 - 친구 이름 익히기 노래, 스톤 패스 게임 등으로 친밀감 조성	
본활동	1:25~1:45 (20')	- '학교란 이런 곳이지 노래' 팀을 나누어 그림을 그림 ①강 ②바다 ③등근 예쁜 돌 ④비쭉한 모난 돌 ⑤친구들과 사이좋은 모습 ⑥등근 예쁜 돌 2 ⑦학교 ⑧학교 2	라포 형성용 (우쿨렐레, 에그 셰이커, 스케치북, 색연필 등)
정리	1:45~1:55 (10')	- 그림에 맞춰 노래를 이해한 후 서로 이야기를 나눈다.	
휴식	1:55~2:05 (10')	- 휴식	

2차시 : 그림자극이란?

핵심개념		라포 형성	
교육목표		그림자극에 대한 이해 및 앞으로 진행할 극의 대본을 훑어본다.	
과정	시간	교육 내용	준비물
도입	2:05~2:15 (10')	- 그림자극 영상감상 : 'The 3 Little Piggies', 'Broken Bridge' - 그림자극에 대한 간단한 설명 * 영상은 짧게 보기	영상감상에 필요한 준비물들
본활동	2:15~2:35 (20')	- 대본을 읽고 극의 주제를 파악한다. - 제목, 엔딩 아이디어 생각하기.	
정리	2:35~2:45 (10')	- 각자의 언어로 대본 수정해 보기 과제	

3차시 : Actor

핵심개념		연기자에 대한 이해	
교육목표		그림자극 연출(연기팀의 이해)	
과정	시간	교육 내용	준비물
도입	1:15~1:25 (10')	- 연기자 호흡법 : 대본 읽을 때 편안할 수 있는 호흡법 설명	대본, 스태프팀 장비들
본활동	1:25~1:45 (20')	- 역할을 돌아가며 대본 리딩	
정리	1:45~1:55 (10')	- 호흡 교정	
휴식	1:55~2:05 (10')	- 휴식	

4차시 : Staff

핵심개념		스태프에 대한 이해	
교육목표		그림자극 연출(스태프팀의 각 담당 파트에 대한 이해)	
과정	시간	교육 내용	준비물
도입	2:05~2:15 (10')	- 음향 : 극 중 배경음악, 효과음 등을 담당	대본, 스태프팀 장비들
본활동	2:15~2:35 (20')	- 조명 : 극의 스토리 라인에 따른 각종 조명 효과 담당	
정리	2:35~2:45 (10')	- 촬영 : 차시별 수업이 진행됨에 따라 사진 및 영상자료를 남겨서 매 차시 포트폴리오 작성 및 그림자극 공연 시 무빙 샷, 고정 샷 촬영 담당 * 각 파트 별 역할에 대한 이해를 할 수 있도록 하여 효율적으로 움직일 수 있는 프로세스	

5차시 : 만들어보자

핵심개념		그림자 인형극용 소품 제작	
교육목표		그림자극에서 사용할 인형 및 배경 제작에 대해 토의하고, 이를 통해 각 나라의 환경오염에 대해 간접적으로 이해한다.	
과정	시간	교육 내용	준비물
도입	1:15~1:25 (10')	- 극 제작에 필요한 준비물 확인, 캐릭터, 배경, 소품 지정 - 예시를 들어 설명(관절 인형 혹은 단순 그림자 캐릭터)	극을 위한 막 제작용, 소품 제작용 준비물들
본활동	1:25~1:55 (30')	- 모두 함께 모여 제작 방법 토론 및 소품 제작	
휴식	1:55~2:05 (10')	- 휴식	

6차시 : 보이는 게 다는 아니야.

핵심개념		그림자극 스테이지 제작	
교육목표		그림자극과 같은 하나의 작품이 만들어지기 위해서는 연기자만큼 스태프팀의 역할이 크다는 것을 본 활동을 통해 이해한다.	
과정	시간	교육 내용	준비물
도입	2:05~2:15 (10')	- 무대 세팅 방법 설명	극을 위한 막 제작용, 소품 제작용 준비물들
본활동	2:15~2:35 (20')	- 모두 함께 무대 세팅(스태프팀이 추가 됨)	
정리	2:35~2:45 (10')	- 무대 제작 마무리	

7-8차시 : 이제 본격적으로 시작해볼까?

핵심개념		무대 효과의 탐색, 약식 리허설	
교육목표		무대 리허설을 통해 이후 진행될 프로그램에 대한 수정 및 보완의 과정을 직접 생각해본다.	
과정	시간	교육 내용	준비물
도입	1:15~1:25 (10')	- 음향 : 대본에 각자 보기 편한 방식으로 효과음 및 배경음악 큐시트 작성, 음향효과용 아이디어 구상 * 효과음 파일을 구하거나 효과음을 위한 여러 가지 소리의 물건 탐색	극을 위한 막 제작용, 소품 제작용 준비물들
	1:25~1:35 (10')	- 조명 : 대본에 각자 보기 편한 방식으로 조명 순서, 사진 슬라이드 및 톤 컨트롤 큐시트 작성, 멋진 조명 효과를 노릴 수 있는 방법 찾아보기	
	1:35~1:55 (20')	- 촬영 : 휴대폰 용 카메라 애플리케이션 집중 조작 요령, 앵글 잡는 법, 안정적인 무빙 방법 연습, 촬영 후 포트폴리오 작성 요령	
휴식	1:55~2:05 (10')	- 휴식	
정리	2:05~2:45 (40')	- 연기 팀과 스태프 팀 간의 약식 리허설	

9-12차시 : 조금씩 작품이 되어가고 있어

핵심개념		파트별 작업 및 연습	
교육목표		이전 수업에서 수정 및 보완의 과정을 거친 작업에 대한 수행	
과정	시간	교육 내용	준비물
도입			
본활동	1:15~2:45 (90')	- 파트별 작업 및 연습 * 약식 리허설 시 부족했던 부분들을 조정하는 시간 갖기	무대 장치
정리			

13-14차시 : 조금씩 작품이 되어가고 있어

핵심개념		총 리허설, 공연	
교육목표		그림자극을 위해 각자 맡은 역할을 확인하고 학생들만의 힘으로 그림자극을 진행해본다.	
과정	시간	교육 내용	준비물
도입			
본활동	1:15~2:45 (90')	- 총 리허설 후 공연	무대 장치
정리			

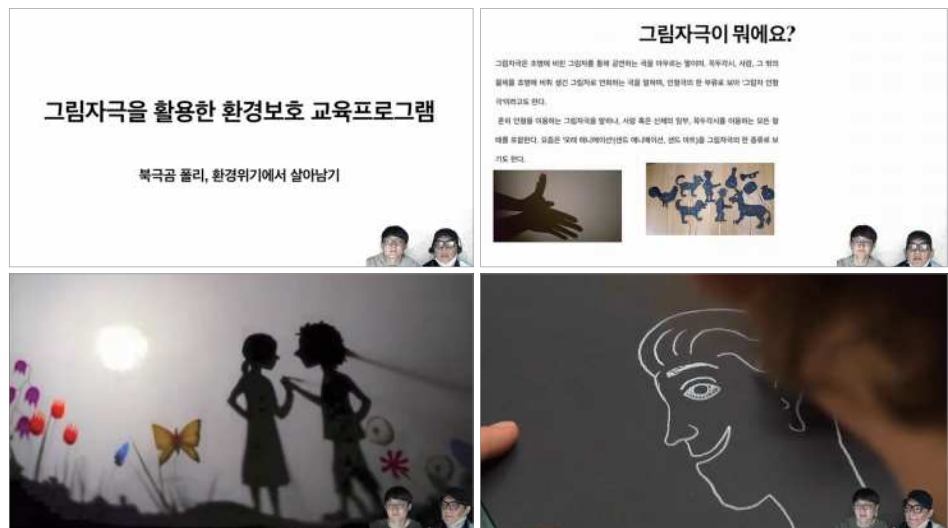
15-16차시 : 이제 너희들의 몫이야

핵심개념		총 리허설, 공연	
교육목표		책걸이, 피드백 나누기	
과정	시간	교육 내용	준비물
도입			
본활동	1:15~2:45 (90')	- 공연 후 피드백 및 마무리 * 촬영팀의 포트폴리오를 바탕으로 발자취 영상을 제작하여 함께 감상하고 동료애를 다지는 시간	무대 장치
정리			

3. 구체적 수업 내용과 활동사진

기본정보	차 시	1, 2차시	일 정	2020. 9. 8. 화
	참여대상	중앙중학교 1-1반	참여인원	17명
수업내용				
기본정보	- 라포 형성 - 그림자 연극 클래스에 대한 소개			
상세내용	■ 도입 - 코로나 재확산으로 인해 첫 강의 비대면 긴급 요청 - 주 강사들이 수업 전날 모여서 긴급 PPT 작성 및 영상 촬영 후 편집, 제작 후 담당 교사에게 전달 ■ 전개 오리엔테이션 및 그림자 연극에 대한 비대면 강의 영상 제작 ■ 마무리 오리엔테이션을 위해 프로그램 시행 학교 방문			

활동사진





그림자극의 장점이 뭐예요?

1. 부담이 없다.
그림자 극은 자신의 몸을 뒤에 숨긴 채 그림자로만 모든 캐릭터로 연기를 할 수 있다. 쉽게 자신을 드러내지 않기 때문에 연기에 대한 부담이 덜하고 오직의 표현에만 집중할 수 있다.

2. 상상력을 극대화 한다.
그림자 극은 일한 연극이라는 입장에서 볼 때 많은 장점을 담고 있다. 상상력, 통찰력이나 캐릭터를 만들어 낼 수도 있고 실제 출연자는 할 수 있는 여지가 거의 무한해진다. 이러한 장점을 바탕으로 상상력을 극대화 할 수 있다.

그림자극이 왜 필요해요?

그림자극은 시각적 요소에서 시작하므로 다 표현할 수 없는 상상적 세계, 보이지 않는 세계를 대중화 표현할 수 있고, 그림자라는 단순한 표현 속에 관객은 상상력을 더해 받아들이고 있다.

그림자극을 창안하는 연극가는 연극의 본질을 잊어버린 현대에 되돌아갈 필요가 있다. 그림자극은 연극의 본질에 있어 가장 중요한 자원의 한 축을 이루고 있다. 그림자극은 세계를 통해 표현함으로써 진정한 자신을 찾아가는 계기를 만들 수 있다.

스케치업은 음향, 조명 등의 기술적인 기술을 적용할 수 있고, 연기자와 스텝의 역할과 책임을 통해 서로간의 소통의 필요성을 알 수 있는 계기가 된다.





기본정보	차 시	3,4차시	일 정	2020. 9. 15. 화
	참여대상	중앙중학교 1-1반	참여인원	17명
수업내용				
기본정보	- 연기자팀과 스태프팀에 대한 이해 - 그림자극 등장인물에 대한 이해 및 역할 나누기			
상세내용	■ 도입 1) 연기자 팀에 대한 이해 - 그림자 인형의 제작 및 조작, 대사에 맞게 동작을 연기하는 팀 2) 스태프 팀에 대한 이해 - 그림자 인형극을 위한 무대 설치 및 진행, 음향, 촬영의 일을 담당하는 팀			

■ 전개

1) 등장인물의 특징

- 북극곰 폴리 : 힘 세고 정이 많고 자신감 넘치는 동물
- 북극여우 : 까칠하지만 친구를 생각하는 마음이 누구보다 따뜻한 친구
- 흰올빼미 : 진중한 캐릭터
- 펭귄 : 말이 빠르고 많은 떠벌이 캐릭터
- 콘도르 : 까랑까랑한 목소리에 알게 모르게 신경질적인 성격을 가진 동물, 차가운 숲속의 남자
- 늑대 : 의리가 있으며 아주 착하고 친구들을 무척 아낀다
- 호랑이 : 아이들 놀리는 것을 좋아하는 동네 할아버지 캐릭터
- 판다 : 대나무 잎만 먹는 게 아니라 자신의 상황에 대해 객관적으로 잘 파악하는 동물

2) 연기 발성

- 복식호흡을 기본으로 한 발성, 캐릭터별 목소리 만들어보기

3) 그림자 인형 표현법 및 연기 시 주의사항

- 관절의 운동성
- 1인 2역을 맡은 학생은 역할이 헷갈리지 않도록 주의

4) 배경 만들기

5) 스태프팀의 구성

- 촬영팀 : 촬영 시 '진동'에 주의 및 자료 보관에 유의
- 조명팀 : 스토리 라인에 따른 각종 조명, 효과 담당
- 음향팀 : 각 큐 별 효과음, 배경음악 녹음하여 재생

■ 마무리

1) 역할 나누기

- 연기자팀 : 고태화, 김지훈, 민지훈, 이시준, 전정우, 전재훈
- 성우팀 : 노윤서, 이동현, 김동혁, 김필준, 이대현,
- 스태프팀 : 서지운, 심현우, 손민우, 김현호, 백도윤

활동사진



기본정보	차 시	5,6차시	일 정	2020. 9. 22. 화
	참여대상	중앙중학교 1-1반	참여인원	17명
수업내용				
기본정보	-연기자팀 : 대본 리허설 및 인형 스케치 -스태프팀 : 무대 장비에 대한 이해			
상세내용	■ 도입 1) 스태프팀에 대한 역할 부여 - 조명팀 : 이야기의 각 장면별 특정 구간마다 필요한 조명효과 선정하기 및 큐 작성하는 방법 지도 - 음향팀 : 이야기의 각 장면별 특정 구간마다 필요한 음향효과 선정하기 및 큐 작성하는 방법 지도 - 촬영팀 : 무빙영상, 무빙사진 및 고정촬영으로 역할을 나누어 수업 진행하는 내내 로그 남기는 방법 지도 ■ 전개 1) 연기자팀 및 성우팀 - 지난 수업에서 제시된 각 캐릭터의 특성을 고려하여 자신의 목소리를 캐릭터의 특성에 맞게 표현해본다. - 캐릭터의 특성에 맞게 표현하는 것을 우선으로 하되 목소리가 명료하게 표현될 수 있도록 보정해준다. 2) 스태프팀의 역할에 대한 세부적인 내용 지도 - 조명팀 : 투광기 사용방법, 빔 프로젝터 사용방법, 슬라이드 샷 작성 및 사용방법 지도 - 음향팀 : 특정 상황마다 필요한 특수 음향효과 만드는 방법 및 음원파일을 구하여 재생 목록화 하는 방법 지도 - 촬영팀 : 전문 촬영장비들(삼각대 및 외장 조명, 외장 마이크, 카메라 리그 등) 소개, 각 장비들의 용도 및 올바른 사용법 지도, 촬영기법 지도 ■ 마무리 1) 그림자 인형 스케치하기 & 배경 고민하기 - 지난 수업에서 제시된 캐릭터별 사진을 참고하여 자신이 맡은 캐릭터의 밑그림을 그린다. - 대본에서 제시되는 나라의 특징을 파악하여 그림으로 표현해본다.			

활동사진



기본정보	차 시	7,8차시	일 정	2020. 9. 29. 화
	참여대상	중앙중학교 1-1반	참여인원	17명
수업내용				
기본정보	- 연기자팀 : 그림자극용 인형 제작 및 무대 장비에 대한 이해 - 스태프팀 : 그림자극용 소품 제작 및 무대 장비에 대한 이해			
상세내용	■ 도입 1) 장비 테스트 - 앰프 스피커 및 마이크 설치법 및 올바른 사용방법 강의 - 촬영 장비 세팅 방법 복습 ■ 전개 1) 그림자 연극용 소품 제작 - 연기자팀 : 그림자극용 인형 제작 및 무대 장비에 대한 이해 - 스태프팀 : 그림자극용 소품 제작 및 무대 장비에 대한 이해 * 그림자 연극용 소품 및 인형의 특성 파악 및 자세한 제작방법 ■ 마무리 1) 만들어진 소품 확인 및 수정 보완 - 만들어진 인형이 그림자극 진행 시 어떻게 연출되는지 햇빛을 활용해 확인한 뒤 제작자(학생)의 의도대로 제작이 되었는지 확인 - 주 강사는 학생들이 관찰을 만들고 손잡이를 붙일 때 조금씩 도움을 주며 확인			

활동사진



기본정보	차 시	9, 10차시	일 정	2020. 10. 13. 화
	참여대상	중앙중학교 1-1반	참여인원	17명
수업내용				
기본정보	- 연기자팀 : 그림자극용 인형 제작 - 성우팀 : 무대 장비를 사용한 리허설 - 스태프팀 : 무대 장비에 대한 이해 및 실습			
상세내용	■ 도입 1) 각 팀별 과제 제시 - 연기자팀 : 지난 수업 때 만들어진 작품 보완 및 수정 - 성우팀 : 맡은 캐릭터의 특징 파악 및 목소리 표현해보기 - 스태프팀 : 영상 및 음원 재생에 대한 이해 ■ 전개 1) 각 팀별 과제 수행 - 연기자팀 : 만들어진 인형이 실제로 그림자가 되었을 때 어떻게 표현되는지 확인하며 수정 및 보완, 움직임 관절을 설정하여 그것들이 움직일 수 있도록 만들어주기 - 성우팀 : 마이크를 사용하여 자신의 목소리가 스피커를 통해 어떻게 표현되는지 확인하기 확인 후 리허설 진행 - 스태프팀 : 극이 진행됨에 따라 필요한 시각 및 청각 자료의 제시 방법을 숙지하고, 리허설이 진행될 때 직접 진행해보기 ■ 마무리 - 연기자팀 : 만들어진 작품 중 완성도가 높은 것들은 다음 시간에 사용할 수 있도록 잘 보관하기 / 덜 완성된 작품들은 다음 시간에 완성할 수 있도록 머리로 구상해오기 - 성우팀 : 마이크를 사용함에 따라 각 학생의 표현법에 변화가 생김 더욱 극적으로 변화되는 모습을 보이기도 함 - 스태프팀 : 대본 안에서 자신들이 시각, 청각 자료들을 제시해야 되는 부분을 확실하게 표시함			

활동사진



기본정보	차 시	11, 12차시	일 정	2020. 10. 20. 화
	참여대상	중앙중학교 1-1반	참여인원	17명

수업내용

기본정보	- 연기자팀 : 그림자극용 인형 제작 - 성우팀 : 무대 장비를 사용한 리허설 - 스태프팀 : 무대 장비 실습
------	---

상세내용	■ 도입 1) 각 팀별 과제 제시 - 실제 그림자극이 진행되는 환경을 조성하여 연기자팀, 성우팀, 스태프팀이 자신의 역할을 수행할 수 있도록 과제 제시 ■ 전개 1) 각 팀별 과제 수행 - 연기자팀 : 만들어진 인형을 조명이 비치는 막에 갖다 대어 자신이 의도한 대로 완성되었는지 확인하고, 관절을 움직이며 짧게 연기해본다. - 성우팀 : 대사와 지문을 확인하며 스태프팀과 호흡을 맞춘다. - 스태프팀 : 대사와 지문을 확인하며 배경음악 및 배경 사진 등의 자료들을 정확한 위치에 제시한다.
------	--

■ 마무리

1) 정리

- 과제 제시 : 그림자극을 통해 가지게 된 세계의 환경이 미래에는 어떻게 되었으면 좋겠는지에 대한 의견 작성하기.

활동사진



기본정보	차 시	13, 14차시	일 정	2020. 10. 27. 화
	참여대상	중앙중학교 1-1반	참여인원	17명

수업내용

기본정보	- 연기자팀 : 그림자극용 인형 동작 연기 - 성우팀 : 말은 배역 목소리 연기 - 스태프팀 : 음향, 조명, 영상, 영상 촬영 등 말은 역할 수행
상세내용	■ 도입 1) 환경보호를 위해 내가 할 수 있는 일 그림 그리기 - 그림자극을 통한 환경보호의 필요성을 위해 내가 할 수 있는 작은 일을 생각하고 그림으로 표현한다. - 완성된 그림은 영상으로 제작될 예정이다. ■ 전개 1) 그림자극 촬영 - 연기자팀 : 만들어진 인형으로 성우팀의 대사에 맞춰 연기한다. - 성우팀 : 대사와 지문을 확인하며 상황에 맞게 대사의 속도와 목소리 크기를 조절하고 감정을 표현한다. - 스태프팀 : 그림자극의 흐름에 따라 화면 전환 및 배경음악을 적절하게 재생시킨다. 더불어, chapter가 전환됨에 따라 촬영을 멈추고 다시 시작하는 작업을 통해 연기자와 성우들이 다음 chapter를 준비할 시간을 제공한다. ■ 마무리 1) What a wonderful world, 바람의 빛깔 노래 확인 - 마지막 수업 때 함께 부를 2가지의 노래를 악보를 통해 확인하고 미리 들어보는 시간을 가진다.

활동사진





기본정보	차 시	15, 16차시	일 정	2020. 11. 3. 화
	참여대상	중앙중학교 1-1반	참여인원	17명

수업내용

기본정보	-연기자팀 : 그림자극용 인형 동작 연기 -성우팀 : 맡은 배역 목소리 연기 -스테프팀 : 음향, 조명, 영상, 영상 촬영 등 맡은 역할 수행
상세내용	■ 도입 & 전개 1) 그림자극 촬영 -연기자팀 : 만들어진 인형으로 성우팀의 대사에 맞춰 연기한다. -성우팀 : 대사와 지문을 확인하며 상황에 맞게 대사의 속도와 목소리 크기를 조절하고 감정을 표현한다. -스테프팀 : 그림자극의 흐름에 따라 화면 전환 및 배경음악을 적절하게 재생시킨다. 더불어, chapter가 전환됨에 따라 촬영을 멈추고 다시 시작하는 작업을 통해 연기와 성우들이 다음 chapter를 준비할 시간을 제공한다. ■ 마무리 1) What a wonderful world, 바람의 빛깔 노래 부르기 & 영상 촬영 -음원에 맞춰 노래를 연습한 뒤 모두 함께 2곡의 노래를 부른다. -노래를 부른 뒤 수업에 대한 소감을 나눈다.

활동사진



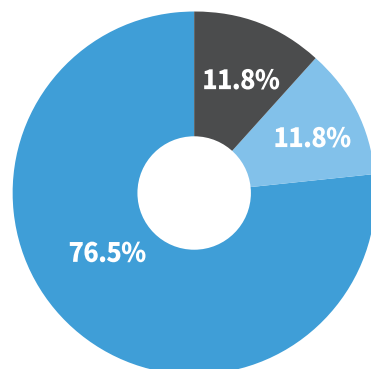
IV. 연구결과 활용계획

1. 주요 성과

그림자극 속에서 다뤄진 북극, 아마존, 이탈리아, 한국, 중국의 현재 환경오염 실태를 극을 통해 함께 활동에 참여한 학생들에게 알림으로 인해 환경오염에 대한 경각심을 가질 수 있게 되었다. 나아가 참여 학생들이 본 프로그램에서 도움을 얻었는지, 자존감 및 협동심의 향상이 있었는지, 다른 친구들에게도 추천하고 싶은 프로그램인지, 프로그램 참여 이후 환경오염에 대한 관심에는 어떠한 변화가 생겼는지, 실생활에서 환경오염을 예방할 수 있는 방법의 고찰에 대한 설문을 진행해보았다. 결과는 아래와 같다.

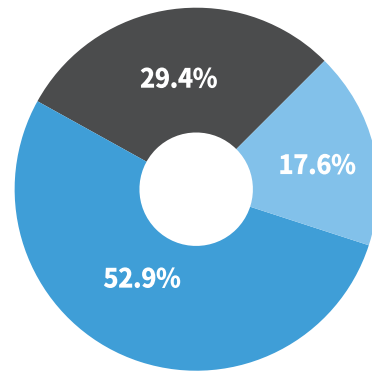
본 프로그램은
나에게 도움이 되었는가?
[응답 17개]

- 매우만족
- 만족
- 보통
- 불만족
- 매우불만족



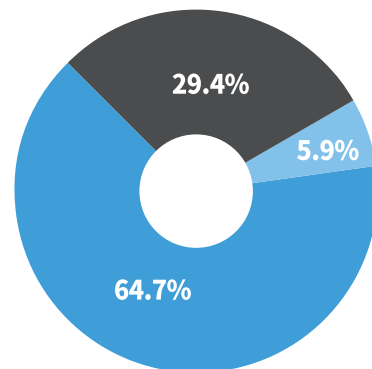
본 프로그램을 통하여
나의 자존감이 향상됨을 느낀다.
[응답 17개]

- 아주 그렇다
- 조금 그렇다
- 보통이다
- 별로 그렇지 않다
- 아주 그렇지 않다



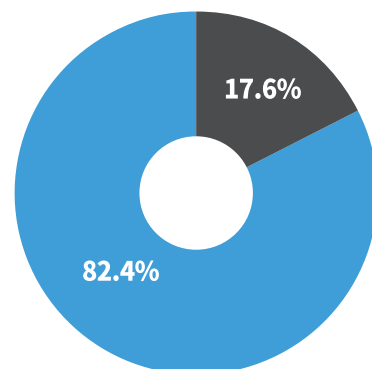
본 프로그램을 통하여
나의 협동심이 향상됨을 느낀다.
[응답 17개]

- 아주 그렇다
- 조금 그렇다
- 보통이다
- 별로 그렇지 않다
- 아주 그렇지 않다



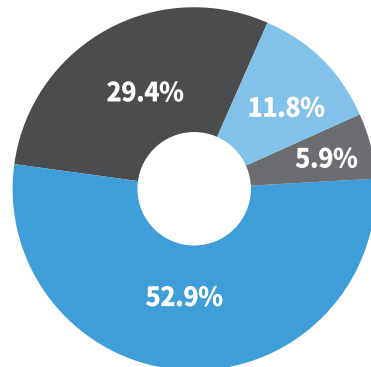
본 프로그램을
다른 친구들에게도 추천하고 싶은가?
[응답 17개]

- 아주 그렇다
- 조금 그렇다
- 보통이다
- 별로 그렇지 않다
- 아주 그렇지 않다



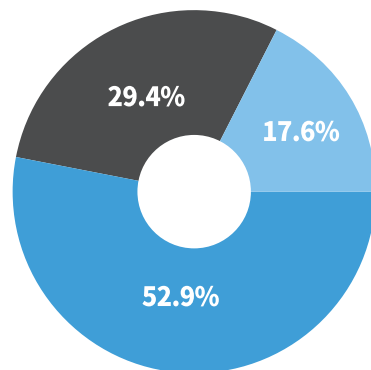
본 프로그램 참여 후
환경오염에 대한
나의 관심 정도는?
[응답 17개]

■ 매우높음
■ 조금높음
■ 보통
■ 조금낮음
■ 매우낮음



환경 보호를 위해 앞으로도
지속적인 관심을 가지고 환경운동에
참여하고 싶다는 생각을 가지는가?
[응답 17개]

■ 아주 그렇다
■ 조금 그렇다
■ 보통이다
■ 별로 그렇지 않다
■ 아주 그렇지 않다



7. 실천하기. 미래의 환경을 위해 지속적인 관심을 가지고 실천하고 싶은 일을 적어보세요.

- 1) 분리수거와 물절약입니다.
- 2) 쓰레기 잘 버리기, 분리수거 잘하기, 나무 많이 심기
- 3) 봉사를 많이 하겠다.
- 4) 분리수거하기.
- 5) 오줌 한 번 싸고 물 안 내리기
- 6) 쓰레기 함부로 버리지 않고 착하게 살기.
- 7) 지구를 매우 사랑하고 존중하기!
- 8) 음식을 먹고 남기지 않는다.
- 9) 길가에 쓰레기 줍기.
- 10) 지구 온난화를 예방해야 한다.
- 11) 쓰레기를 잘 버리겠다.

- 12) 나무 심어 보고 싶다.
- 13) 쓰레기 줍기
- 14) 미래의 환경을 위해 일회용품을 적게 써야겠다.
- 15) 분리수거를 잘 하고, 음식물을 남기지 않을 것이다.
- 16) 쓰레기 분리배출하기
- 17) 나무 심기, 대중교통 이용하기, 에너지 절약하기

위 설문을 통해 본 프로그램이 8회기로 계획되어 비교적 단기간 진행되었지만 환경오염의 실태에 대한 정보를 주입식이 아닌 그림자극이라는 예술작품을 만드는 활동을 통해 자연스럽게 인식하는 것에 도움을 주기에는 충분했음을 확인할 수 있었다. 앞으로도 다수의 학생이 본 프로그램을 통해 환경문제에 대해 직접적으로 경험하고 표현하며 자신이 환경을 위해 할 수 있는 일을 찾을 수 있게 되기를 바란다.

2. 활용 계획

- 창의적 체험활동 교육과정의 봉사활동의 일환으로 관내 어린이집 및 유치원 등 유아교육기관과 초등학교를 대상으로 연극공연 및 지속가능한 환경교육 프로그램을 실시하여 더불어 살아가는 인성교육을 강화할 수 있다.
- 교육프로그램의 적용 결과에 따라 연극창작 및 환경단체와 연계한 통합적 학습프로그램으로 재구조화하고 지역 전문가들의 교육기부를 적극적으로 활용하여 프로그램의 지속적 질 향상에 노력할 계획이다.

V. 기대효과

- 중학교 교과교육과정 및 환경 및 예술 감수성 교육관련 범교과 교육과정과 연계한 학습 콘텐츠와 프로그램으로 활용하고 지속가능교육과 관련한 유네스코 등 외부 단체 교육프로그램과 연계, 활용을 통해 학교 교육과정의 저변을 넓히는 효과를 기대할 수 있다.
- 중학교 자유학년제 교육과정의 다양한 활동과 연계한 동아리 활동프로그램으로 설계하여 동아리 봉사 및 인성교육 프로그램으로 확대 및 적용하고, 관련 현장체험프로그램과 연계를 통한 통합적 교육효과를 기대할 수 있다.

VI. 제언

- 문학, 예술 및 환경교육과 연계한 진로교육 프로그램으로 설계하여 단계별 교육프로그램으로 적용하고 기타 다양한 환경문제와 관련된 문제의식 도출과 해결방안에 대한 제안을 유도할 수 있다.

‘우리가 만드는 즐거운 스라벨 생활’을 위한 참여형 미디어극 체험



‘우리가 만드는 즐거운 스라벨 생활’을 위한 참여형 미디어극 체험

단체명	예술로
기획자	정희원
강사명	연구원 : 이효정, 황후, 문승호, 류혜민
대 상	1학년 1반 20명, 1학년 2반 20명
기 간	2020. 6. 15. 월 - 12. 3. 목
장 소	가창중학교 (대구광역시 달성군 가창면 원정길 2)

I. 연구목적

1. 연구목적

<우리가 만드는 즐거운 스라벨 생활을 위한 참여형 미디어극 체험>연구는 발표된 문화예술교육 5년 중장기 계획에 부합하는 미래 인력 양성 교육을 위해 이론 위주의 지식 교육에서 벗어나 교과와 예술이 융합된 형태의 문화교육으로 참여자들이 스스로 질문하고 해결해 나갈 수 있는 프로그램을 개발하는 목적으로 시작된다. 특히 중학교 교과 기술과정에서 ‘가정과 직업’ 생활에서 발생하는 문제점과 해결방안을 다루는 주제를 중심으로 ‘미디어와 드라마’를 활용하여 참여형 미디어극 만들기를 다룬다. 이를 통해 교육의 주제를 다양한 시각으로 바라보고, 대안을 실천적으로 찾는 방식을 소개하고 문화예술교육 과정으로써 미디어 창작 작업과 연극에서의 협력 과정을 거쳐 ‘관객참여형’ 기법으로 적용 가능한 구조의 프로그램으로 완성된다. 이를 통해 참여자의 열린 사고와 긍정적인 해결법을 다각적으로 도출하고자 하며 지역의 청년 예술가(영상, 연극, 미술 등)들과 장르 간 네트워킹을 통해 장르를 통합하여 새로운 가치를 지닌 문화프로그램 개발하는데 그 목적이 있다.

II. 연구방법 및 과정

1. 연구방법

1. 주제를 중심으로 한 교과 통합 모델 구축

■ 교육목표

- 1) 중학교 1학년 특성 분석과 중학교 교과서 기술과정 자료수집
- 2) 시간과 균형 사례 연구
 - 워라벨(Work and Life Balance) 정착 방안에 관한 연구, 박정현/ 한양대학교, 2019
 - 워라벨 교육 프로그램이 상급종합병원 의료종사자의 여가만족, 행복감, 스트레스 및 조직몰입에 미치는 영향에 관한 연구, 김광현, 정성훈, 오성규, 김건석/ 서울아산병원, 2019년 21권, 4호

*워라벨

- 기술가정 교과서
- 누구나 즐길 수 있는 음악을 통한 워라벨
- 인성과 리더십(4차 산업혁명시대 스워라벨)
- 하우투 워라벨(일과 삶의 적정온도를 찾는법)
- 워라벨 시대의 인생디자인(하버드 MBA가 고칭하는)
- 스마트 워라벨
- 워라벨 시대의 행복찾기

3) 가창중학교 기술가정 담당 정예원선생님 자문회의

4) 대구 일가정양립지원센터 엄기복 센터장님과의 자문회의

- 워라벨 시대의 인생디자인(하버드 MBA가 고칭하는)
- 스마트 워라벨
- 워라벨 시대의 행복찾기

2. 과정 중심의 교육프로그램 연구

1) 문화예술교육 자료연구

- 4.0평생학습 시대의 문화예술교육론
- 문화예술교육의 이론과 실제
- 이론과 현장이 살이 있는 문화예술교육

2) 교육연극기법 자료연구

[책]

- 교육연극의 이해
- 교사를 위한 교육연극의 이론과 실천
- 수업중에 연극하자 교육연극의 실제 사례 30가지
- 교육연극 수업 어떻게 할까?
- 청소년을 위한 발도르프학교의 연극수업, 무대 위의 상상력
- 성찰하는 티칭아티스트- 연극예술교육에서의 집단 지혜
- 과정중심연극으로서의 교육연극
- 응용드라마 연극의 선물

3) 미디어 교육기법 자료연구

[책]

- 듀안 마이클
- 사진교육 PIE
- 내 사진을 찍고 싶어요.
- 듀안마이클(사진작가)
- 왜 예술사진인가?

4) 융합 사례 자료수집

유튜브 미디어 융복합 프로그램 영상

<https://www.youtube.com/watch?v=h5f2kfWFFGU&feature=share>

<https://www.youtube.com/watch?v=qp6KIKJVeOI&feature=share>

<https://www.youtube.com/watch?v=HNyKHwcDenI&feature=share>

<https://www.youtube.com/watch?v=GVYqSEGxf2w&feature=share>

5) 각 장르의 융합 가능한 지점 관찰 및 수업안 작성

3. 프로그램 연구 분석 및 검증

- 1) 연구 수업안을 토대로 교사 및 전문가의 검증 시도
- 2) 모의 시연을 통한 프로그램 보완
- 3) 프로그램 시연을 통한 결론 도출
- 4) 참여자 설문조사로 효과성 검증

2. 연구과정

1. 사전 조사

- 1) 일 가정 양립지원센터 내 일과 삶의 균형 프로그램 조사와 실제 센터에서 지원하는 제도적 측면을 알아보고 예술 프로그램 내 일과 가정 그리고 학교에 접목할 수 있는 체험 및 실천 방향을 제시할 수 있도록 방법을 조사한다.
- 2) 교육연구 기법의 활용방안연구에 대한 다양한 논문과 관련 책을 찾아보고, 본 주제와 연관하여 활동 할 수 있는 예술프로그램을 구성하고, 실제 시연하는 교육대상자(가창중)에 대한 사전 설문 조사를 실시한다.
- 3) 주제와 연관된 학술지 논문 ‘일가정 양립지원 정책 목표와 대상 간 적합성 연구’ ‘지방자치단체 일가정 양립제도 활성화 방안’ 저널인 ‘일가정 양립의 성공적 운영에 관한 사례연구’ 기사자료로 ‘저출산 시대, 왜 일 가정 양립인가?’ 등과 같은 참조문헌 목록을 정리한다.

2. 자문 및 연구회의

- 1) 대구여성재단 내 설치된 일가정양립지원센터 “엄기복 센터장”과의 인터뷰를 통해 시행되고 있는 현장의 이야기를 직접 인터뷰한다.
- 2) 가창중학교 예술교육 담당 교사 및 기술가정 담당교사와의 협력으로 대상에 대한 이해와 지도안에 대한 가이드를 지도 받는다.
- 3) 학교와 가정 생활에서의 시간 관리에 대한 사전 인터뷰를 통한 참여대상에 대한 이해와 그에 따른 실습의 구성을 연구한다.
- 수업지도안 : 강의형, 체험형, 실연형의 대상의 적극적인 참여가 가능한 형태로 구성하여 작성한다.
- 4) 연구회의 : 총 10회차의 연구를 통해 연극과 미디어 교육의 개념적 이해와 수업지도안 구성 및 실습의 형태와 교육내용을 정리한다. 또한 교육안의 현실적 활용 방안과 융복합 과정의 결과를 어떻게 도출 할 것인가를 정리한다.

3. 모의 수업

- 1) 강사 간 타 장르에 대한 이해를 위해 극 제작 실습, 영상제작과정 및 실습을 통해 서로의 장르를 이해 및 시연해 본다.
- 2) 연극적 방식으로 찾아낸 시간과 교육의 균형 문제 제시, 해결방안 등을 포함한 프로그램 내용을 체험한다.
- 3) 강사의 역할배치(조커 또는 티칭아티스트)로 프로그램 내 참여형 미디어극에서의 역할과 상황을 시뮬레이션하며, 극 전후의 문제에 따른 질문과 해결방안을 함께 토론 및 기록한다.

4. 실습 실연

- 1) 가창중학교 1학년 1, 2반 총 40명의 학생을 대상으로 10회차의 연구 활동으로 나온 학습지도안을 중심으로 교육 활동을 진행한다.
- 2) 교보재 및 교육 자료를 활용하여 예술교육 내용을 전달하고 함께 미디어극을 이해해본다.
- 3) 담당 교사와의 협업으로 전체 활동의 도움을 받고, 참여자들의 피드백을 통해 연구 된 내용과실연의 과정을 정리해 본다.

5. 결과 도출

- 1) 연구된 자료와 실연을 통한 결과를 비교하여 결과 자료집으로 제작한다.
- 2) 설문을 통한 만족도와 연구원을 연구 및 활동에 대한 소감을 통해 연구의 결과를 도출해 본다.

3. 연구모임 진행 방법

일정	연구주제	활동내역	활동사진
7. 10	프로그램 사전연구(1)	· 참여대상자 연구 · 예술 장르간 이해 · 교육연극 기법연구	
7. 16	프로그램 사전연구(2)	· 삶과 일(학교) 균형에 대한 사례 연구 · 미디어 제작 및 실습연구	
7. 23	프로그램 개발연구(1)	· 1, 2차시 수업지도안 연구	
7. 30	프로그램 개발연구(2)	· 3, 4차시 수업지도안 연구	
8. 6	프로그램 개발연구(3)	· 5, 6, 7차시 수업지도안 연구	
8. 7	프로그램 개발연구(4)	· 8, 9, 10차시 수업지도안 연구	

8. 14	프로그램 교보재 제작 및 시연(1)	· 모의 수업 내용에 따른 수업지도안 수정 및 보완	
8. 20	프로그램 교보재 제작 및 시연(2)	· 모의 수업 내용에 따른 수업지도안 수정 및 보완	
8. 21	프로그램 수정 및 구체화	· 실연에 따른 프로그램 수정 및 보완	
8. 28	프로그램 결과보고 및 합평	· 교육개발연구에 대한 합평회	

III. 연구내용 1. 교육프로그램(교안) 개발의 과정

1. 연구 주제

‘가정과 학교생활’ 조화의 필요성을 인식하고 역할갈등, 가족 가치관 등을 반영한 영상 미디어, 드라마 등의 예술 활동으로 시간의 균형에 대한 실천적 방법을 찾아본다.

2. 연구 주제 설정 이유

본 단체에서 2018~2019년 강사들과 대구일가정양립지원센터와 협업하여 직장 내 일가정 양립을 위한 교육연극형태의 극을 발표해보고, 학교에서의 예술활동을 통해 학생들이 가지는 시간 개념과 관리, 삶의 주제 등을 주제로 교육을 함으로써 연구의 필요성을 느꼈다. 이러한 경험을 바탕으로 학생들에게도 시간과 삶의 균형에 대한 인식 전환을 예술교육을 통해 충분히 전달 가능한 주제임을 판단하게 된다.

3. 교육 대상 : 가창중학교 1학년

4. 교육 대상 설정 이유

범교과 주제에 적절한 인권 교육적 측면에서 중학교 기술가정(1학년) 교과 내용의 한 단원인 ‘시간과 균형’을 주제로 수업연구를 진행하면서 교육대상을 선정하게 된다.

5. 형태

- 1) 1회차 3차시 씩 총 10차시 진행
- 2) 금요일 1-1반(1-2교시) , 1-2반 (3교시) / 월요일 1-1반(4교시) , 1-2반(5-6교시) 진행

6. 개발 과정

1) 개발 방향

- 단순 이론에 그치는 예술교육의 형태가 아니므로 매주 1차시 씩 개념과 실습이 유연하게 연결될 수 있는 방식으로 교육을 진행하려 한다. 교과과정에 편성된 1학년 두 학급을 대상으로 총 10차시 과정안으로 구성한다.
- 차시별 다양한 미디어 연극 활동을 연결하는 핵심적인 도구가 되어 단일적인 수업 활동을 경계한다.
- 교과에서 다루어지는 시간과 균형의 필요성, 삶에서의 시간 분배 방법 등을 포함하여 현재 다루어진 쟁점(저서)과 현실을 담은 창작극으로 내용을 들여다보고자 한다.

2) 개발 방법

- **교과**: 스라벨이란?, 일과표 작성을 통한 스라벨 점검표, 시간과 균형 방법 알기
- **미디어**: 미디어 장치 배우기, 장치 사용하기, 미디어 포스터 제작, 스토리 보드 작성,
미디어 장치 촬영, 미디어 배경 상영
- **연극**: 나윤이의 하루로 문제 상황 제시, 역할 쪽지와 상황으로 갈등이 들어간 즉흥극 활동,
스라벨에 관련된 문제 상황 대본화하기, 참여연극 형식을 담은 토론형식의 창작극 발표

총 10회차로 진행될 연구 프로그램은 기술가정시간의 시간과 균형(이하 ‘스라벨’)에 대한 문제를 제시로 접근하여 각자 자신의 일상을 돌아보고, 타인의 일상을 통해 시간 분배와 균형에 대해 알아봄으로써 중요성을 인식한다, 제시된 문제를 연극 <나윤이의 하루> 대본을 통해 들여다보고, 각 장면별 미디어 장치로 어울리는 상황을 표현할 수 있는 미디어 포스터를 직접 제작함. 제작된 포스터를 활용하여 최종 결과물인 참여연극의 공연포스터로 사용한다. 이후 역할 쪽지와 갈등 상황을 제시함에 따라 참여자들이 직접 문제상황을 발견하고 상황을 대본화하면서 미디어를 장치나 배경, 음향, 감정의 증폭 등 적절한 장면에 장치로 사용할 수 있도록 스토리보드와 함께 창작극을 완성된다, 이후 문제 상황에 대한 토론극 형식을 이해하고, 스토리보드에 맞는 장소와 상황을 연출하여 미디어를 직접 촬영 한 뒤, 미디어극에 활용하여 관객 참여형 극을 통해 문제를 제시한다. 이후 관객과 토론을 통해 스라벨을 할 수 있는 방법을 찾아가보는 형태로 프로그램을 마무리하게 된다.

7. 프로그램 주요 특징

- 1) 10차시 예술교육 과정으로 일·가정 양립에 대한 인식을 제고할 수 있는 능동적인 사고를 가질 수 있도록 한다.
- 2) 연극과 영상의 예술교육을 통해 교과이론 수업을 직접 체험하며 실습한다.
- 3) 개념의 이해와 실습을 통한 체험 활동으로 유연한 사고력 가져본다.
- 4) 쌍방의 소통 관계를 위한 참여자들의 ‘참여형 미디어극’ 발표를 통해 관객 (학부모교사)과 워라벨 문제를 나누고 소통해 본다.

■ 교과연계 수업모형 프로그램

회차	일자	주 제	활동내용
1	9/11(금) 08:50 - 11:00	우리 집에서 바라본 나(1)	- 가정과 학교에서의 나의 모습 일과표 만들기 - 좋아하는 모습, 편안한 시간 언제인지 발표하기
2	9/14(월) 11:05 - 14:00	우리 집에서 바라본 나(2)	- 대표되는 일과표 중에 4가지 일과를 들여다보기 - 4가지 일과 중 한 일과의 에피소드를 극으로 표현하고 발표한 일과를 비교하여 소감 나누기
3	9/18(금) 08:50 - 11:00	니네 집에 무슨 일이 있었니?(1)	- 갈등 상황이 들어간 대본 읽기(학교와 집) - 갈등상황이 무엇인지 토론허기
4	9/21(월) 11:05 - 14:00	니네 집에 무슨 일이 있었니?(2)	- 포스터 장면 구상하기 - 사진으로 연출하기(영화 포스터 만들기) - 대본(포스터)제목 넣어보기
5	9/25(금) 08:50 - 11:00	우리가 바뀔 수 있을까?(1)	- 문제 예시로 시놉시스 만들기 선생님과 의 진로 문제로 갈등을 빚는 상황, 교육열이 있는 부모님으로 원하지 않는 학습에 맞춰진 학원을 많이 다니는 아이들 등
6	9/28(월) 11:05 - 14:00	우리가 바뀔 수 있을까?(2)	- 미디어 장치 소개하기 - 미디어 장치 섞은 대본 만들기
7	10/5(월) 11:05 - 14:00	변화 가능한 시도(1)	- 대본발표 - 조별 에피소드 연습(움직임 중심)
8	10/12(월) 11:05 - 14:00	변화 가능한 시도(2)	- 에피소드 발표(1) - 에피소드 발표(2)(미디어 장치 사용 여부 확인) - 관객들이 극을 통해 참여 가능한 부분 모색하기
9	10/19(월) 11:05 - 14:00	달라진 우리(1)	- 관객참여에 가능한 극 결과로 가족과 소통방법, 서로 지켜야 할 기준 등을 역할극에 넣어 엔딩 만들기 - 관객들을 만나 소개하게 될 극 연습하기
10	10/26(월) 10:20 - 12:30	달라진 우리(2)	- 교육연극 기법을 사용한 스라벨 미디어극을 참여한 관객(부모, 교사, 일반인)과 풀어보기 - 소감 나누기

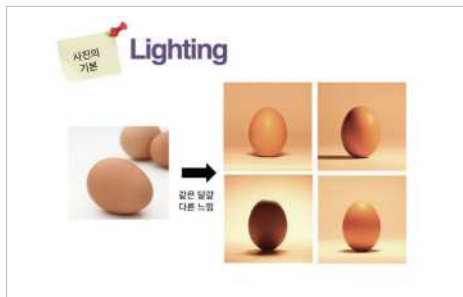
8. 교안 사진



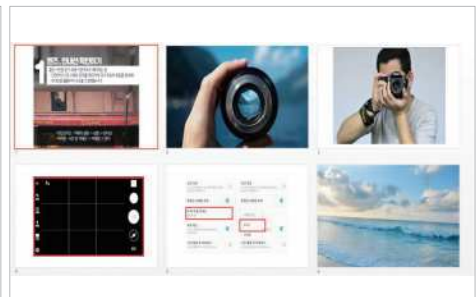
1차시 스라벨 자가 검진을 위한 일과표 작성 활동지



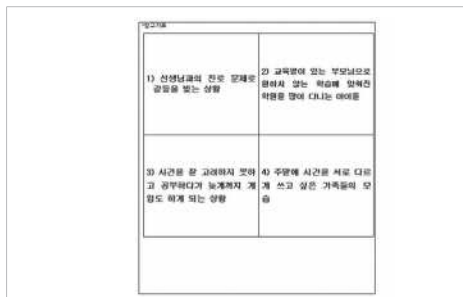
1차시 스라벨 정의 ppt 자료



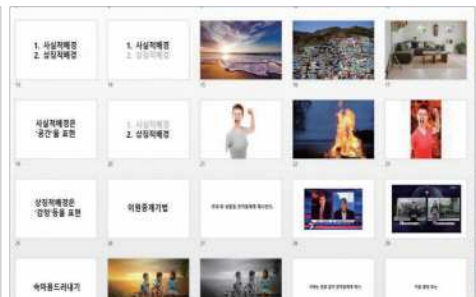
미디어 구도 및 촬영 기법 ppt 자료



4차시 미디어 장치 이해 ppt 자료



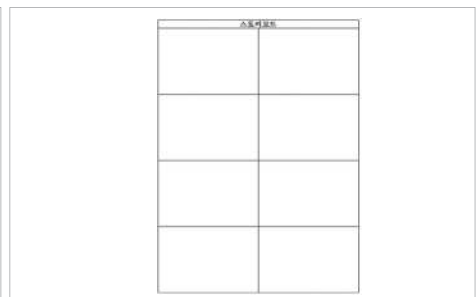
5차시 역할갈등 상황 짜지 활동지



6차시 연극과 미디어 융합 기법 ppt자료



7차시 스라벨 문제 및 갈등이 들어간 극 만들기 활동 시늬시스 자료



8차시 미디어 장치 스토리보드 활동지

2. 차시별 학습지도안

‘우리가 만드는 즐거운 스라벨 생활’을 위한 참여형 미디어극 체험
(1)차시 학습지도안

강 사 명	이효정, 문승호, 황후, 류혜민	분 야	통합 (연극+미디어)
차 시	1차시	시 수	1시수(총 30시수)
학 년	중학교 1학년	학 생 수	20명
주 제	우리 집에서 바라본 나(1)		
목 표	가정과 학교에서의 나의 모습을 일과표로 작성하여 발표할 수 있다.		
주요활동	스라벨 이해하기, 활동지 작성하기		
준 비 물	빔 프로젝트, 컬러링 도구, 스티커, 일과표 활동지 외		
학습단계	수업내용		

- 연극 수업 소개 및 오리엔테이션 (5분)
 - 출석 체크, 선생님들을 소개한다.
 - 앞으로의 활동-교육내용(10차시)를 간략히 소개한다.
- 스라벨 이해하기 (10분)
 - 스라벨이란 study and life balance, 스라벨의 어원 및 개념을 설명한다.
 (공부와 삶의 균형'이라는 뜻으로, 일과 삶의 균형이라는 뜻의 워라벨에 이어 등장한 개념이다.)
 - ‘경진이의 일과표’ 스라벨을 소개하는 시청각 자료를 인용하여, 스라벨의 개념을 이해한다.

도입
(15')



- 위의 내용을 바탕으로, 일상생활 속 학생 자신의 스라벨에 대해서 이야기 나눈다.

- ex) 자신의 놀이시간이 얼마나 되는가?
 자신의 학습시간은 얼마나 되는가?
 스스로 느끼는 피로감은 얼마나 되는가?

-
- 전개
(20')
- 나의 일과 탐구하기(20분)
 - 스라벨을 알아보았으니, 나의 일과를 탐구해 보자.
 - 자신의 일과를 표로 만든다.
 - ex) 선생님의 일과표를 예시로 보여준다. / 일과표 작성 시 질문 넣기
 - ‘자신의 일과 중 가장 좋아하는 일과는?’
 - ‘자신의 일과 중 시간이 부족하다고 생각하는 일과는?’
 - ‘자신의 일과 중 나를 가장 편안하게 하는 일과는?’
 - ‘자신의 일과 중 가장 힘든 일과는?’
 - ‘자신의 일과로 추가하고 싶은 활동은 무엇인가요?’
 - 활동지와 컬러링 도구를 나누어준다.
 - 활동지 작성과 표를 꾸민다.
-
- 정리
(10')
- 발표하기 (5분)
 - 작성한 일과표 중 자신이 가장 좋아하는 모습, 편안한 시간이 언제인지 이유와 함께 발표한다.
 - 정리하기 (5분)
 - 사용한 컬러링 도구와 자리 주변을 정리한다.
 - 발표를 통해 느낌점을 공유하며, 활동을 마친다.
-

**‘우리가 만드는 즐거운 스라벨 생활’을 위한 참여형 미디어극 체험
(2)차시 학습지도안**

강 사 명	이효정, 문승호, 류혜민, 황후	분 야	통합 (연극+미디어)
차 시	2차시	시 수	2시수(총 30시수)
학 년	중학교 1학년	학 생 수	20명
주 제	우리 집에서 바라본 나(2)		
목 표	일과표를 들여다보고 일과의 한 장면을 극으로 표현해 볼 수 있다.		
주요활동	일과표에 표시된 4가지 일과 들여다보기 / 일과의 한 장면을 극으로 표현하기		
준 비 물	빔 프로젝트, 종이, 일과표, 필기도구, 다양한 색깔 천 등		
학습단계	수업내용		

**도입
(15')**

- 그룹 만나기 활동 (10분)
 - 교실의 각 모서리 구역마다 4가지의 공간을 정해본다.
 - 질문에 따라 각 4가지의 공간(피씨방, 음식점 또는 카페, 집, 공원 등) 중 하나를 선택하여 찾아간다.
 - ex) 하교 후 이 공간을 가고 싶다.
 - 나는 주말에 여유 있는 시간이 생긴다면 이 공간에 머무르겠다.
 - 나는 이 공간에 있을 때가 가장 마음이 편안하다.
 - 친구에게 이 공간을 적극적으로 추천하고 싶다.
- 각 모서리 별 인원을 확인하고 5명씩 4팀으로 그룹을 정한다.

**전개
(45')**

- 일과의 한 장면 만나기 (30분)
 - 4개의 일과를 팀별로 1개씩 나눠 가진다.
 - 소개된 다양한 장면들을 토대로 각 팀별로 표현할 한 장면을 선택한다.
 - 시간의 흐름을 표현하는 시계소리(좀 느린 1의 속도, 보통의 2의 속도, 조금 빠른 3의 속도의 똑딱 소리)를 들려준 후, 팀별 장면에 어울리는 속도를 정한다.
 - 팀별 역할을 정하고, 장면을 연습해본다.
- 일과의 한 장면 표현하기1 (15분)
 - 만들어진 장면을 시계 소리와 함께 연습해본다.
 - 일과의 시간대별로 팀별 장면을 표현한다.

**정리
(10')**

- 일과 한 장면 표현하기 2 (5분)
 - 일과표로 상상한 장면과 실제 표현된 장면은 어떤 차이가 있었는지 이야기를 나누어 본다.
 - 장면에 선택된 시간의 속도를 왜 그렇게 선택했는지 이야기해본다.
- 소감나누기 (5분)
 - 소개된 일과표와 나의 일과는 어떤 차이가 있나요?
 - 어떻게 하면 시간을 잘 분배하는 것일까요?

**‘우리가 만드는 즐거운 스라벨 생활’을 위한 참여형 미디어극 체험
(3)차시 학습지도안**

강 사 명	이효정, 문승호, 류혜민, 황후	분 야	통합 (연극+미디어)
차 시	3차시	시 수	1시수(총 30시수)
학 년	중학교 1학년	학 생 수	20명
주 제	너희 집에 무슨 일이 있었니?(1)		
목 표	‘나윤이의 하루’ 대본을 읽고 갈등 상황을 토론하여 찾아볼 수 있다.		
주요활동	갈등 상황이 들어간 대본 읽기, 갈등 상황 토론하기		
준 비 물	대본, 필기도구, 음악, 스피커		
학습단계	수업내용		
도입 (5')	■ 그룹 만나기 활동 (5분) - 역할 쪽지(엄마, 선생님, 아빠, 학생)를 나눠 가지고 나만 본 후 숨긴다. - 쪽지에 나타난 역할에 어울리는 움직임을 생각해본다. - 선생님의 구호에 따라 움직임으로 역할 쪽지에 적힌 역할을 표현해본다. - 비슷한 움직임 또는 역할끼리 만나고, 모듬이 되어본다. - 각 모듬별 역할이 모였는지 확인 후, 5명씩 4팀으로 그룹을 정한다.		
전개 (30')	■ 대본 읽고 갈등 상황 발견하기 (10분) - 연극에서의 갈등 및 갈등 상황에 대해서 알아본다. - 갈등 상황이 들어간 대본 ‘나윤이의 하루’를 팀별로 읽어본다. - 장면에 드러나 있는 갈등 상황을 찾아본다. ■ 갈등 상황 만나기 (20분) - 팀별로 찾아낸 갈등 상황을 함께 이야기해본다. - 갈등 상황이 드러난 장면에서 떠올려지는 이야기나 사건을 정지 동작으로 표현해본다. - 소개한 장면에서 갈등이 무엇인지 이야기 나누어 본다.		
정리 (10')	■ 소감나누기 (5분) - 우리 일상에서는 어떤 갈등이 일어날 수 있나요? - 소개한 장면이 갈등 상황이라고 생각한 이유는 무엇인가요?		

**‘우리가 만드는 즐거운 스라벨 생활’을 위한 참여형 미디어극 체험
(4)차시 학습지도안**

강 사 명	이효정, 문승호, 류혜민, 황후	분 야	통합 (연극+미디어)
차 시	4차시	시 수	2시수(총 30시수)
학 년	중학교 1학년	학 생 수	20명
주 제	너희 집에 무슨 일이 있었니? (2)		
목 표	대본 속 갈등 상황을 나타내는 포스터 제작할 수 있다.		
주요활동	포스터 제작을 위한 스마트폰 촬영기법 학습하기		
	영화 포스터 속 등장인물의 관계를 분석하며 감상하기		
	이야기 속 역할을 정하고 갈등이 고조된 극적인 상황을 극으로 표현하기		
	표현한 극적인 상황을 연출하여 포스터 제작하기		
준 비 물	스마트폰, 빔 프로젝트, 천, A4용지 및 컬러링 도구		
학습단계	수업내용		

■ 스마트폰 촬영기법 학습하기 (15분)

- 카메라 기초 세팅하기

- 1) 카메라 액정과 렌즈의 시야 확보하기
- 2) 카메라의 올바른 파지법 학습하기
- 3) 수평 수직을 위한 안내선 활성화
- 4) 강조와 생략을 위한 선택적 초점 익히기
- 5) 올바른 촬영을 위한 자동노출 익히기

도입
(30')



[출처: 네이버]

■ 영화 포스터 분석하기 (15분)

- 선생님이 제시하는 포스터를 함께 들여다본다.
- 포스터만을 활용하여 영화의 대략적인 스토리와 인물관계를 추측 해 본다.
- 포스터 속 표현된 연출에 대해 탐구한다.(인물의 크기, 선명도, 강조 등의 효과)

도입
(30')



[출처: 네이버]

■ 상황 선정 및 포스터 구상하기 (15분)

- 대본 속 갈등 상황을 선정하여, 역할을 분배한다.
- 선정한 상황 속 스토리를 포스터로 함축적으로 표현하기 위해 조별로 토론하고, 스케치한다.

전개
(45')

■ 포스터 촬영하기 (25분)

- 스케치한 장면을 바탕으로 인물의 관계 · 스토리 등이 올바르게 연출될 수 있도록 촬영을 한다.

■ 포스터 감상하기 (5분)

- 촬영된 포스터를 함께 감상하며, 대본 속 알맞은 상황을 추측한다.
- 완성된 포스터 속 잘 표현 된 점과 아쉬운 점에 대해 이야기 나눈다.

정리
(5')

■ 소감나누기 (5분)

- 활동 소감을 나누어 본다.

**‘우리가 만드는 즐거운 스라벨 생활’을 위한 참여형 미디어극 체험
(5)차시 학습지도안**

강 사 명	이효정, 문승호, 류혜민, 황후	분 야	통합 (연극+미디어)
차 시	5차시	시 수	1시수(총 30시수)
학 년	중학교 1학년	학 생 수	20명
주 제	우리가 바뀔 수 있을까? (1)		
목 표	역할갈등, 가치관, 소통, 갈등, 돈(경제적), 양육의 문제 상황을 알아보고, 갈등 상황이 들어간 이야기(시놉시스)를 만들어 볼 수 있다.		
주요활동	역할갈등, 가치관, 소통, 갈등, 돈(경제적), 양육의 문제 상황 알아보기, 주어진 예시의 시놉시스 만들기		
준 비 물	역할갈등, 가치관, 소통, 갈등, 돈(경제적), 양육의 문제 상황이 적힌 종이, 필기도구, A4용지, 음악, 스피커		
학습단계	수업내용		
도입 (10')	■ 그룹 만나기 쉼터드 활동 (10분) - 원형으로 둘러앉아, 개별로 4가지 과일(딸기, 포도, 바나나, 수박)을 나누어준다. - 원 중앙에 한 명의 술래가 선 후, 4가지 과일(해당하는 과일이 일어나 자리를 바꾸기) 또는 쉼터드(모두 함께 일어나 자리 바꾸기)를 외치며 활동을 해본다. - 활동이 끝난 후, 5명씩 나누어 4팀을 만들어본다.		
전개 (25')	■ 스라벨이 어려운 4가지 상황 만나기 (10분) - 제시된 4개의 문제 상황(참고자료 참조)을 소개한다. - 소개된 문제 중 팀별로 원하는 상황을 골라간다. - 제시된 상황을 상상하여 일어날 수 있는 이야기를 나누어본다. ■ 우리만의 시놉시스 이야기 만들기 (15분) - 서로 나눈 이야기를 등장인물과 줄거리에 형식인 기-승-전-결의 구조로 구성해본다. - 구성된 이야기를 시놉시스로 작성한다. - 작성된 이야기에 선생님에게 체크받아 이야기의 구조나 인물에 대한 구성을 한번 더 정리한다.		
정리 (5')	■ 소감 나누기 (5분) - 시놉시스를 작성하면서 어려웠던 점은 무엇이었나요? - 시놉시스를 대본화 할 때 더 표현되어야 할 부분은 무엇일까요?		

**‘우리가 만드는 즐거운 스라벨 생활’을 위한 참여형 미디어극 체험
(6)차시 학습지도안**

강 사 명	이효정, 문승호, 류혜민, 황후	분 야	통합 (연극+미디어)
차 시	6차시	시 수	2시수(총 30시수)
학 년	중학교 1학년	학 생 수	20명
주 제	우리가 바뀔 수 있을까? (2)		
목 표	선정한 시놉시스를 바탕으로, 대본을 작성할 수 있다. 다양한 미디어 장치에 대해 학습한 후, 극에 적절히 배치할 수 있다.		
주요활동	미디어 장치 학습하기, 대본 작성하기, 역할 선정하기		
준비물	빔프로젝트, 필기도구, A4용지		
학습단계	수업내용		

■ 미디어 장치 학습하기 (20분)

- 연극 무대에서 대사, 상황을 설명·묘사하는 상징성을 가진 피사체,
감정의 효과 등을 미디어를 활용해서 표현하는 미디어 장치효과에 대해 안내한다.

[미디어 효과를 참고 할 수 있는 작가들]

- 1) 비디오아티스트 빌비올라 - 영상 FireWoman
- 2) 아티스트 데이비드호크니 - 콜라주

[배경을 활용한 미디어 효과 예시 - 극중 분위기 조성을 중점으로]

- 1) 고희 해바라기: 안정·서정
- 2) 쿠사마 아요이: 혼란·공황
- 3) 데이비드 호크니: 황당·기묘·우연

도입
(20')

[미디어 장치효과 예시]

- 1) 이원중계기법: 미디어를 활용해 무대 밖 상황을 제시한다.
- 2) 속마음드러내기: 극중 연출기법으로서 배우의 속마음을 극에는
영향 없이 관객들에게 제시한다.



[출처: 네이버]

전개 (60')

- 시놉시스를 바탕으로 대본으로 작성하기 (35분)
 - 대본 속 갈등 상황이 잘 드러나며, 이야기 전개에 알맞은 미디어 효과나 연극 효과를 적절히 사용하며 시나리오를 작성한다.
 - 시나리오에 사용된 미디어 효과들을 스토리보드에 스케치하며 세부적으로 구상해 본다.
 - 필요에 따라 미디어 효과 제작에 앞서 장소섭외 · 촬영가능 유무 · 동선 등을 점검한다.
 - 완성된 대본을 바탕으로 각자의 역할을 분배한다.
- 점검 및 연습 (25분)
 - 작성된 대본을 바탕으로 각자 맡은 역할을 연습한다.
 - 맡은 배역 이외에도 각자 추가로 주어진 역할을 점검한다.
 - 무대 동선과 배치를 고려하여, 미디어 장치효과 제작을 준비한다.

정리 (10')

- 소감나누기 (10분)
 - 시나리오를 작성하면서 어려웠던 점은 무엇이었나요?
 - 극에서 미디어 장치로 기대하는 효과는 무엇인가요?

**‘우리가 만드는 즐거운 스라벨 생활’을 위한 참여형 미디어극 체험
(7)차시 학습지도안**

강 사 명	이효정, 문승호, 류혜민, 황후	분 야	통합 (연극+미디어)
차 시	7차시	시 수	1시수(총 30시수)
학 년	중학교 1학년	학 생 수	20명
주 제	변화 가능한 시도 (1)		
목 표	작성된 대본을 발표해보고 에피소드를 움직임으로 표현할 수 있다.		
주요활동	대본 발표하기, 에피소드 움직임 연습, 에피소드 움직임 발표하기		
준 비 물	대본, 필기도구, A4용지, 각자 필요한 소품		
학습단계	수업내용		
도입 (10')	■ 대본발표 (10분) - 지난 시간 작성된 대본의 줄거리와 역할을 팀별로 소개한다. - 서로의 이야기에 대한 소감과 피드백을 나누며, 보완하거나 수정할 부분을 확인한다.		
전개 (25')	■ 에피소드 움직임 연습 (15분) - 팀별로 각자 맡은 역할을 정한 후 대본을 읽어본다, - 역할의 성격과 움직임, 소품 등을 찾아보고, 정하여 본다. - 무대 동선과 배치를 고려하여, 역할이 되어 움직임을 정하여 본다. ■ 에피소드 움직임 발표 (10분) - 무대와 객석을 정하여 본다. - ‘레디 액션’의 구호와 함께 연습한 에피소드의 움직임을 팀별로 발표하여본다. - 어떤 이야기가 있었는지 살펴본다.		
정리 (5')	■ 소감나누기 (5분) - 움직임으로 잘 표현되었던 장면은 무엇인가요? - 다양한 이야기 중 가장 인상 깊었던 장면은 무엇인가요?		

**‘우리가 만드는 즐거운 스라벨 생활’을 위한 참여형 미디어극 체험
(8)차시 학습지도안**

강 사 명	이효정, 문승호, 류혜민, 황후	분 야	통합 (연극+미디어)
차 시	8차시	시 수	2시수(총 30시수)
학 년	중학교 1학년	학 생 수	20명
주 제	변화 가능한 시도 (2)		
목 표	완성된 시나리오를 바탕으로 극의 미디어 장치효과를 제작할 수 있다. 제작한 미디어 장치를 활용한 연극 연습을 해 볼 수 있다.		
주요활동	미디어 장치로 촬영하기, 연극 연습 해보기		
준 비 물	빔 프로젝트, 카메라, 케이블, 노트북, 스토리보드, 시나리오, 필기구		
학습단계	수업내용		
도입 (10')	■ 발표한 대본을 바탕으로 수정하기 (10분) - 발표한 대본에서 수정할 부분이 있는가? - 이야기에서 추가되어야 할 부분이 있는가? - 극에 활용할 미디어 장치의 위치는 적절하게 배치되었는가?		
전개 (60')	■ 미디어 장치 제작하기 (40분) - 무대 동선과 배치를 고려하여, 작성된 스토리보드에 스케치한다. - 스케치 된 스토리보드 내용을 선생님이 확인받은 후, 보충 수정한다. - 스케치한 미디어 장치를 촬영한다. ■ 전개 - 같은 장면이라도 여러 번을 기록해 본다. - 촬영을 마친 후, 선생님에게 체크 후, 데이터 전송한다. ■ 점검 및 연습 (20분) - 연습 시 노트북을 활용하여 팀별 연습을 진행한다. - 숙련된 팀부터 순차적으로 전송된 미디어 장치를 사용하여 극을 스크린으로 연습해 본다. - 미디어 장치 활용 시, 바뀌는 움직임이나 내용이 있다면 팀별로 의논하고, 재연습 해본다.		
정리 (10')	■ 소감 나누기 (10분) - 각 시나리오에서 가장 신경 쓴 부분은 무엇인가요? - 미디어 장치가 연극의 이야기 표현에 효과적이었나요? - 미디어 장치를 촬영하면서 아쉬웠던 부분은 무엇인가요?		

**‘우리가 만드는 즐거운 스라벨 생활’을 위한 참여형 미디어극 체험
(9)차시 학습지도안**

강 사 명	이효정, 문승호, 류혜민, 황후	분 야	통합 (연극+미디어)
차 시	9차시	시 수	1시수(총 30시수)
학 년	중학교 1학년	학 생 수	20명
주 제	달라진 우리 (1)		
목 표	‘즐거로운 스라벨 생활을 위한 참여형 미디어극(토크 콘서트)’을 발표하기 위해 구성을 점검하고 발표 전 연습을 해 볼 수 있다.		
주요활동	미디어 극 제작하기, 극 발표를 위한 연습하기		
준비물	극 소품, 음향, 의상, 미디어 장치 외		
학습단계	수업내용		
도입 (15')	■ 이끄미 역할(교사)과 극 형식 이해하기 - 준비한 시나리오를 바탕으로 미디어극을 연습 해 본다. - 미디어 효과를 활용한 네 개의 에피소드 중심으로 실제 이끄미의 역할, 공연 형식 등의 개념을 소개한다.		
전개 (20')	■ 스라벨 미디어극 준비하기 - 지난 시간 역할극에서 준비된 과정과 결과를 중심으로 미디어극 전체를 연습 해 본다. [준비순서] 1) 정해진 극(토크콘서트)의 패널이 되어 진행자의 멘트에 따라 4개의 에피소드를 소개한다. 2) 에피소드는 이끄미가 소개하고 각자 연습 된 장면을 연기한다. (연습 시 미디어, 음향 등 장치적인 부분이 극에 잘 어울리게 연습을 함께 진행한다) 3) 장면 진행 후 패널을 모아놓고 진행자의 질문에 따라 답을 즉흥적으로 해본다. 4) 이끄미는 관객들에게도 질문을 동일하게 던지며 참여 가능하게 돕는다. ex) 과연 내가 엄마(나)라면 이 에피소드 상황에서 어떤 행동을 취했을까요? 이 극에서 인물을 통해 어떤 모습을 보았고, 무엇을 느꼈나요? 만약 잘못된 행동이라면 어떻게 행동하는 것이 맞을까요? 한번 나와서 패널들에게 보여줄 수 있나요? 등 ■ 미디어극 보완하기 - 공연 발표 전 토론을 통해 점검한 미디어 효과·동선 등 부족한 부분을 보완 수정한다.		
정리 (5')	■ 미디어극 최종 점검하기 - 발표 전 동선·미디어효과 등 연극을 구성하는 요소들을 최종 점검한다.		

**‘우리가 만드는 즐거운 스라벨 생활’을 위한 참여형 미디어극 체험
(10)차시 학습지도안**

강 사 명	이효정, 문승호, 류혜민, 황후	분 야	통합 (연극+미디어)
차 시	10차시	시 수	2시수(총 30시수)
학 년	중학교 1학년	학 생 수	20명
주 제	달라진 우리(2)		
목 표	‘즐거로운 스라벨 생활을 위한 참여형 미디어극(토크 콘서트)’을 관객들에게 발표해 볼 수 있다.		
주요활동	미디어극 리허설 경험하기, 극 발표하기		
준 비 물	극 소품, 음향, 의상, 미디어 장치 외		
학습단계	수업내용		
도입 (25')	■ 미디어극 점검하기 - 네 개의 에피소드를 연결하는 토크 콘서트 형식의 미디어극으로 연습한다. - 다양한 즉흥 상황에 따라 대본 수정이 필요한지 의견을 나누어 본다. - 리허설을 통해 미디어 효과 · 무대 동선 등이 올바르게 표현 · 작동하는지 의견을 나누어 본다. - 리허설을 통해 미디어 극의 주제와 갈등을 해결하는 방법 등의 내용이 잘 표현되는지 의견을 나누어 본다.		
전개 (40')	■ 미디어극 발표하기 - 관객(교사 또는 학부모)을 객석에 앉힌다. - 관객들에게 극에 몰입할 수 있도록 토크콘서트 형식의 극으로 진행자를 세우고, 앞서 에피소드에 등장하는 다양한 인물과 상황을 설명하며 상황에 대해 함께 풀어가는 참여 의식을 높인다. - 앞서 연습 극을 진행자와 에피소드별 등장인물의 연기에 맞춰 미디어 장치를 활용하여 발표한다. - 발표 진행에 따라 진행자는 에피소드에 등장한 인물들을 패널로 놓고 다양한 질문을 던지고 관객들을 참여시킨다.		
정리 (15')	■ 소감나누기(15분) - 패널인 등장 인물에게 관객들의 참여를 통해 알게 된 것, 느낀 것을 즉흥적으로 물어본다. - 관객들에게 극에서 빠져나와 참여형 미디어극을 통해 느낀 점을 묻고 함께 공유한다. - 이끄미가 본 참여형미디어극의 취지와 스라벨의 필요성을 극의 관객 및 등장인물 활동이 실제 스라벨의 실천적 방법으로서의 좋은 시도가 될 수 있음을 알린다.		

3. 구체적 수업 내용과 활동사진

기본정보	차 시	1차시	일 정	2020. 9. 11. 금
	참여대상	가창중학교 1-1, 1-2반	참여인원	40명

수업내용

수업주제	우리 집에서 바라본 나 (1)
------	------------------

상세내용

■ 교육 목표

- 가정과 학교에서의 나의 모습을 일과표로 작성하여 발표할 수 있다.

■ 운영 과정 및 구성

- 강의 : 스라벨의 정의
- 실습 : 일과표 활동지 작성하기

■ 프로그램 상세

- 스라벨 소개하기
- 나의 일과 탐구하기
- 발표하기

총평 및 기타

- 1반과 2반의 시간표에 따라 시수가 다르다 보니 활동에 적절한 시간을 분배하여 진행하는데 있어 강사 간 소통이 필요함. 강사 간 각자 배분된 역할에 맞게 협업하여 수업을 진행함.

스라벨을 알아보고, 자신의 시간표를 작성해보는 과정이 원활히 진행되었음.

- 스라벨이라는 용어가 생소하지만 자신의 시간 관리 및 균형있는 생활에 대한 관심으로 활동을 진행하다보니 집중하여 수업에 임함. 작성된 일과표 계획서에서 공통된 시간을 통해 어떻게 시간을 보내는지 연극적으로 풀어가는 것에 적극적인 모습을 보임.

활동사진



기본정보	차 시	2차시	일 정	2020. 9. 14. 월
	참여대상	가창중학교 1-1, 1-2반	참여인원	40명

수업내용

수업주제	우리 집에서 바라본 나 (1)
------	------------------

상세내용

■ 교육 목표

- 일과표를 들여다보고 일과 중 한 장면을 극으로 표현해 볼 수 있다.

■ 운영 과정 및 구성

- 놀이 활동 : 그룹 정하기

- 연극 실습 활동 : 일과 중 한 장면을 극으로 표현하기

■ 프로그램 상세

- 그룹 만나기 활동

- 4가지 일과 들여다보기

- 일과 한 장면 만나기

총평 및 기타

- 수업안 연구 시 도출 될 예상결과와 실제 수업의 결과 차이가 있었으나 다양한 결과도출을 할 수 있었음. 학생들의 적극성을 통해 결과물을 도출 할 수 있어 수업 진행 만족도가 높음. 각자 맡은 역할을 충분히 해내며, 수업안에 맞춰 교육이 이뤄짐.

- 시간표의 시간대별로 다양한 일상 모습을 표현하기를 기대했지만 각자 자신이 좋아하고 (여가, 놀이 등) 관심 있는 시간대를 골라 적극적으로 표현하는 모습을 보임. 학교라는 공간을 좋아하는 모습들이 인상 깊음. 본인들이 생각하는 이상적인 시간을 구성해보는 활동으로 자신의 시간을 능동적으로 구성해보는 활동에 흥미를 느껴함.

활동사진



기본정보	차 시	3차시	일 정	2020. 9. 18. 금
	참여대상	가창중학교 1-1, 1-2반	참여인원	40명

수업내용

수업주제	너희 집에 무슨 일이 있었니? (1)
------	----------------------

상세내용

■ 교육 목표

- ‘나윤이의 하루’ 대본을 읽고, 갈등 상황을 토론하여 찾아볼 수 있다.

■ 운영 과정 및 구성

- 놀이활동 : 그룹 정하기

- 탐구활동 : 갈등 상황이 들어간 대본 읽기

- 토론활동 : 갈등 상황 만나기기

■ 프로그램 상세

- 그룹 만나기 활동

- 대본 읽고 갈등 상황 발견하기

- 갈등 상황 이미지화하기

총평 및 기타

- 정지동작으로 움직임을 표현하는데 있어, 대본에 주어진 역할 ‘나윤’이라는 인물에 집중하여 학교, 친구 간에 일어난 갈등장면을 대부분 표현해 주었음.

- 도입에서 모둠을 구성하는데 있어 활동이 전체적으로 시간이 오래 걸렸고, 활동지를 정리하는 파일의 용도가 사용이 어려워 시간을 적절하여 분배하여 사용하지 못함.
갈등 상황이 잘 드러나는 대본을 통해 참여자들이 적극적인 움직임을 통해 장면을 정지동작으로 만들어 내고 그것을 이미지화 하는 과정까지 적절하게 설명하였음.

활동사진



기본정보	차 시	4차시	일 정	2020. 9. 21. 월
	참여대상	가창중학교 1-1, 1-2반	참여인원	40명

수업내용

수업주제	너희 집에 무슨 일이 있었니? (2)
------	----------------------

상세내용

■ 교육 목표

- 대본 속 갈등 상황을 나타내는 포스터 제작할 수 있다.

■ 운영 과정 및 구성

- 실습 활동 : 촬영기법 알기, 표현한 극적인 상황을 연출하여 포스터 제작하기

■ 프로그램 상세

- 스마트폰 촬영기법 학습하기

- 영화포스터 분석하기

- 포스터 구상 및 감상하기

총평 및 기타

- 나윤이의 하루 대본에서 갈등을 일으키는 다양한 장면을 학교 여러 공간을 활용하여 포스터로 표현하는 모습이 인상적이었음. 특히 대립구도나 주인공의 심리를 담는 장면들이 주를 이루었고 평소 휴대폰을 잘 활용하는 참여자들은 흥미롭게 활동에 임함. 연극에서의 정지동작이 포스터화 되어 극의 주제를 드러낼 수 있고 포스터를 이미지화하는데 있어 미디어의 사용이 가능하다는 지점까지 흥미롭게 접근함.

- 학생들이 익숙한 스마트 폰을 활용해 포스트 촬영 수업을 진행하여, 수업진행에 큰 어려움이 없었음. 조금 생소 할 수 있는 미디어 수업이었지만, 학생들이 이론과 실습 모두 적극적으로 참여함.

활동사진



기본정보	차 시	5차시	일 정	2020. 9. 25. 금
	참여대상	가창중학교 1-1, 1-2반	참여인원	40명
수업내용				
수업주제	우리가 바뀔 수 있을까? (1)			
상세내용	■ 교육 목표 - 역할갈등, 가치관, 소통, 갈등, 돈(경제적), 양육의 문제 상황을 알아보고, 갈등 상황이 들어간 이야기(시놉시스)를 만들어 볼 수 있다. ■ 운영 과정 및 구성 - 놀이 활동 : 샐러드 활동 - 창작(글쓰기) 활동 : 역할갈등, 가치관, 소통, 갈등, 돈(경제적)상황 알아보기, 주어진 예시의 시놉시스 만들기 ■ 프로그램 상세 - 그룹만나기 활동 : 샐러드 활동 - 스라벨의 4가지 상황 만나기 - 시놉시스 만들기			
총평 및 기타	- 작성한 대본(글)을 미디어(시각 매체)로 표현하는 연습을 활동을 통해 교육을 하니 어려운 개념을 쉽게 전달할 수 있었음. - 이야기를 토론했으며 표현하는 것은 잘 하지만 이야기 구조를 생각하여 줄거리를 작성하는데에는 정리와 의견조율이 좀 더 요구되어 시간이 걸림. 조별로 각 자 4가지 갈등 상황 중 원하는 갈등을 선택 하는데 어려움이 없었으며, 자신의 일과표와 나윤이의 하루를 통해 일상을 들여다보는 활동을 앞서 진행해서 시놉시스 이야기를 드는데 흥미도가 높았음.			
활동사진				

기본정보	차 시	6차시	일 정	2020. 9. 28. 월
	참여대상	가창중학교 1-1, 1-2반	참여인원	40명

수업내용

수업주제	우리가 바뀔 수 있을까? (2)
------	-------------------

상세내용

■ 교육 목표

- 시나리오를 완성시키고, 이를 바탕으로 역할선정 및 미디어 장치효과를 제작할 수 있다.

■ 운영 과정 및 구성

- 강의: 미디어 장치 학습하기

- 실습활동: 대본 작성하기, 역할 선정하기

■ 프로그램 상세

- 미디어 장치 학습

- 시놉스로 대본 작성하기

- 역할 분배하기

총평 및 기타

- 대본 작성법을 통해 각 팀별로 주어진 상황에 대한 구체적인 기승전결을 작성할 수 있도록 진행함에 따라 참여자들이 다양한 아이디어를 도출해내며 각기 다른 시선의 창작이 됨.
연극 대본 속 미디어의 융합에 대한 설명이 조금은 어려웠으나, 영화나 드라마의 예시를 통해 개념을 이해할 수 있었음. 아이디어를 이야기하기에는 쉬우나 글로 정리하는 데는 어려움을 느껴함.

- 각 팀별로 진행되는 활동으로 소수의 학생들이 모여 서로의 아이디어를 공유하고 하나의 결과물로 도출하기에 시간이 촉박한 모습을 보임, 이야기를 공유하는데 즐거움을 느껴함.
기승전결의 구조를 이해하고 갈등과 인물을 구체적으로 묘사하는 등 각자 시놉시스에 대한 자부심을 갖고, 스라벨 수업을 기다리고 있다고 전함.

활동사진



기본정보	차 시	7차시	일 정	2020. 10. 5. 월
	참여대상	가창중학교 1-1, 1-2반	참여인원	40명

수업내용

수업주제	변화 가능한 시도(1)
------	--------------

상세내용

■ 교육 목표

- 작성된 대본을 발표해보고 에피소드를 움직임으로 표현할 수 있다.

■ 운영 과정 및 구성

- 실습 활동 연극: 대본 발표하기, 에피소드 움직임 연습, 에피소드 움직임 발표하기

- 실습 활동 미디어: 미디어 제시 부분 확인하기

■ 프로그램 상세

- 대본 읽기

- 에피소드 움직임 연습 및 발표

- 대본 상 미디어가 들어가야 하는 부분 찾기

총평 및 기타

- 지난 시간 작성된 대본을 정리하고, 팀별 미디어 작업을 진행하며 두 장르가 어우러질 수 있도록 원활히 진행됨. 일일 리포터 역할을 맡아 직접 촬영 해 보는 실습 과정에서 흥미를 유발했으며, 연극과 미디어의 융합 부분에서 참여자들이 이해도를 가지고 활동 할 수 있었음.

- 평소 영화나 드라마 촬영 등 미디어에 관심이 많은 학생들은 낯설고 복잡한 장비들의 원리와 사용법을 비교적 쉽게 익으며 흥미를 보임. 실습시간에는 미디어에 관심이 적던 학생들 또한 높은 참여도를 보였으며, 생소한 미디어 장비들을 이해하고 실습하는데 적극성을 보임.

활동사진



기본정보	차 시	8차시	일 정	2020. 10. 12. 월
	참여대상	가창중학교 1-1, 1-2반	참여인원	40명
수업내용				
수업주제	변화 가능한 시도 (2)			
상세내용	■ 교육 목표 - 완성된 시나리오를 바탕으로 극의 미디어 장치효과를 제작할 수 있다. - 제작한 미디어 장치를 활용한 연극 연습을 해 볼 수 있다. ■ 운영 과정 및 구성 - 실습 활동 연극 : 대본 수정 및 연습, - 실습 활동 미디어 : 미디어 제작하기 ■ 프로그램 상세 - 참여형 연극에 대한 이해와 대본에 따른 연습 진행 - 대본 상 첨부되는 미디어 장치 제작하기 - 전체 장면 점검 및 연습			
총평 및 기타	- 여러 미디어 장비들을 학생들에게 소개하며, 장비별 특징과 장점에 대해 알아보는 시간을 가졌음. 소개한 장비를 학생들이 직접 활용함에 있어 촬영이 원활히 진행됨. 결과 발표시 학생, 선생님, 강사들이 관객을 맡아 참여형 공연 연습을 하기로 함. 실제 즉흥적으로 진행되는 참여형 공연에 대한 이해를 위해 큐시트를 제작하여 극형식을 이해해보기로 함. - 참여자들이 미디어에 대한 이해도가 높아 적극적이었으며, 학생들의 독창적인 아이디어가 돋보임. 연기 활동에 적극적으로 임했으며, 역할에 알맞은 움직임과 대사를 선보였으며, 연출 디렉터들은 미디어 강사와 함께 아이디어를 내 직접 촬영함. 실습에 흥미를 느끼고 적극적으로 임하는 모습이었음.			
활동사진				

기본정보	차 시	9차시	일 정	2020. 10. 19. 월
	참여대상	가창중학교 1-1, 1-2반	참여인원	40명
수업내용				
수업주제	달라진 우리(1)			

상세내용

■ 교육 목표

- ‘슬기로운 스라벨 생활을 위한 참여형 미디어극(토크 콘서트)’을 발표하기 위해 구성을 점검하고 발표 전 최종 연습하기

■ 운영 과정 및 구성

- 실습 활동 연극: 참여형 미디어극 이해 및 연습
- 실습 활동 미디어: 미디어 제작 장치 극 내에 넣기

■ 프로그램 상세

- 참여형 연극 형식 이해하기
- 미디어 및 연극적 형태를 위한 재료 및 드라마 준비하기
- 미디어극 최종 점검하기

총평 및 기타

- 긴박한 일정에도 학생들이 열심히 수업에 참여하여 짧은 시간 연습하였지만 최종 발표에 대한 기대감이 생김. 대본 및 미디어에 대한 완성도는 높으나 짧은 차시 안에 진행하기에 시간이 부족함을 느낌.
- 연출 담당학생들이 공연연출에 다각적인 방향에 대한 고민을 함께 진행하였고 문제해결에 능동적으로 참여하여 완성도 높은 결과물을 도출해 적극적으로 기여함.

활동사진



기본정보	차 시	10차시	일 정	2020. 10. 26. 월
	참여대상	가창중학교 1-1, 1-2반	참여인원	40명
수업내용				
수업주제	달라진 우리 (2)			
상세내용	■ 교육 목표 - ‘슬기로운 스라벨 생활을 위한 참여형 미극어극(토크 콘서트)’을 관객들에게 발표해 볼 수 있다. ■ 운영 과정 및 구성 - 발표 활동 : 미디어극 발표하기 - 체험 : 토론 및 소감발표 ■ 프로그램 상세 - 미디어극 발표하기 - 토론하기 - 소감나누기			
총평 및 기타	- 지난 차시들에서 극 창작 활동에 참여자들이 시간 할애를 하여 극 연습시간이 부족함을 느낌. 융합을 통한 결과물을 확인하니 프로그램의 수정 보완이 가능했으며, 실현가능함을 느낌. 전체 수업내용에서 미디어 회차가 연극 활동에 비해 전체적으로 부족한 느낌임. - 마지막 미디어극 결과물 발표와 토론을 통해 참여한 학생들이 자신들의 대본이 공연되어짐과 직접 찍은 포스터와 미디어 영상으로 공연되어짐에 뿌듯함을 느낌. 활동을 통해 스라벨의 개념을 이해하고 자신의 삶을 고민해보는 시간을 가졌다는 피드백을 받음.			
활동사진				

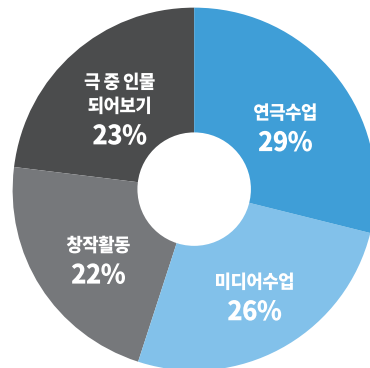
IV. 연구결과 활용계획

1. 주요 성과

1. 설문조사

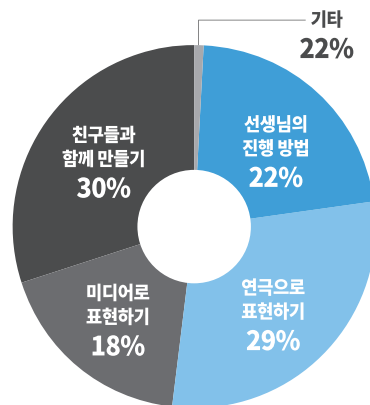
‘우리가 만드는 즐거운 스라벨 생활’을
위한 참여형 미디어극 체험’에서
즐겁고 재미있는 수업 활동은?
(복수 선택 가능)

- 연극수업
- 미디어수업
- 창작활동
- 극 중 인물 되어보기
- 기타



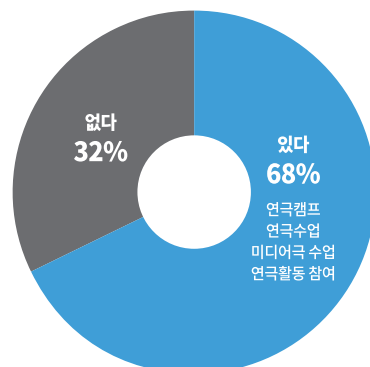
수업이 만족스러웠다면,
그 이유가 무엇입니까?
(복수 선택 가능)

- 선생님의 진행 방법
- 연극으로 표현하기
- 미디어로 표현하기
- 친구들과 함께 만들기
- 기타



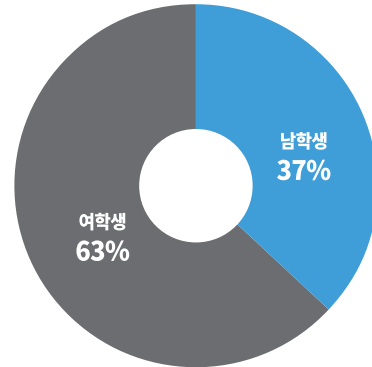
이전에 연극 및
미디어 교육 프로그램에
참가해 본 경험
(복수 선택 가능)

- 있다
- 없다



참가학생의
성별은?

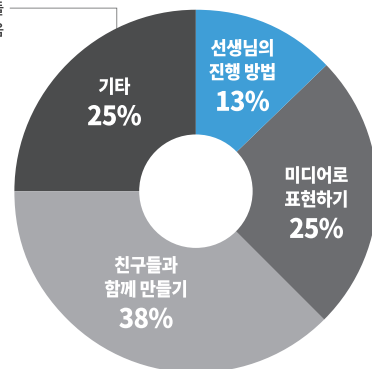
- 남학생
- 여학생



수업이 만족스럽지 않았다면,
그 이유는 무엇입니까?
(복수 선택 가능)

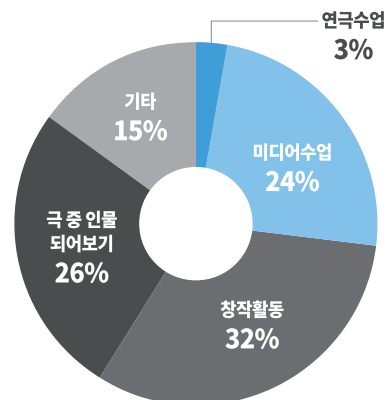
- 선생님의 진행 방법
- 연극으로 표현하기
- 미디어로 표현하기
- 친구들과 함께 만들기
- 기타

수업 중 장난치는 친구들
수업이 너무 짧은 아쉬움



‘우리가 만드는 즐거운 스라벨 생활을
위한 참여형 미디어극 체험’에서
어려웠던 수업 활동은?
(복수 선택 가능)

- 연극수업
- 미디어수업
- 창작활동
- 극 중 인물 되어보기
- 기타



2. 교육 강사 소감

■ 류혜민 : 미디어 분야

야심차게 준비하였던, 아쉽게도 코로나 속 어수선한 분위기에서 시작하게 된 ‘융합교육 참여형 미디어극 체험 활동’ 수업이었습니다. 연극과 미디어의 조합으로 어떻게 풀어나가고 학생들에게 어떻게 받아들여지게 될지 걱정과 기대감으로 가득했던 수업 전에 생각납니다. 스스로 만들어가는 미디어극은 다행스럽게도 적극적으로 도움 주신 선생님들과 활발한 활동과 관심을 보여준 학생들과 함께하여 순조롭게 진행되었고 마무리 될 수 있었습니다. 이번 융합 교육 수업으로 학생들에게 자신의 스라벨을 점검하고 좋은 방향으로 스스로 만들어가는 기반이 되는 시간이었기를, 함께 미디어극을 완성함으로써 기초를 다지는 시간이 되었기를 바랍니다. 함께 교안과 수업을 준비해주신 연극과 미디어 선생님들 덕분에 완성할 수 있었다고 감사드립니다. 이번 교육프로그램이 앞으로의 융합교육을 위한 기반으로 시작되었길 바라며, 다음을 기대해봅니다. 감사합니다.

■ 문승호 : 미디어 분야

설렘과 기대를 안고 시작한 뮤지컬과 미디어의 ‘융합교육 참여형 미디어극 체험활동’을 학생들의 열정 어린 참여와 많은 선생님들의 배려 덕분에 무사히 마칠 수 있었습니다. 코로나 사태 속 여러 가지 어려움에도 학생들의 끼와 재능을 발휘해 풀었던 일상 속 스라벨의 이야기는 세대 간 차이를 배우며, 학생들의 사고를 이해 할 수 있는 좋은 기회의 장이 되었습니다. 마음 한편 남은 아쉬움은 교육자로서 앞으로 더욱 정진하는 계기로 삼겠습니다. 앞으로도 지역사회에서 이런 뜻깊은 교육의 장이 계속 될 수 있기를 기대합니다. 감사합니다.

■ 황후 : 연극분야

연극 예술강사로 활동하면서 융합 교육에 관심을 가지고 다양한 시도를 현장에서 진행하면서 타 장르와의 연구를 기대하고 있었습니다. 이번 연구개발을 통해 교과와 미디어, 연극 이라는 두 가지의 장르와 교과의 만남이 설렘으로 다가왔습니다. 또 코로나 19가 국내에 발병하면서 새로운 코로나 시대라는 타이틀이 붙여지면서 모든 사회적 측면에서 미디어 시대, 온택트 시대에 걸맞는 미디어 교육을 융합교육형태로 연구할 수 있게 되어, 연구 주제를 적합하게 선정하지 않았나 하는 생각이 들었습니다. 교과와 예술의 통합이라는 연구주제가 낯설고, 미디어와 예술의 통합 또한 첫 연구 회차에선 어렵게 다가왔습니다. 하지만 각 장르별 연구원들과 함께 이야기를 풀어나가는 과정을 통해 연구 주제에 걸맞는 형태의 프로그램이 연구되고, 연구되어진 프로그램으로 현장에서 참여자들과 시연하는 과정이 있었기 때문에 마무리 될 수 있었습니다. 본 사업을 통해 연구의 개발과 실현, 결과 도출해 보면서 연구개발의 중요성과 프로그램의 실현 가능성을 엿보게 된 계기가 아닌가 싶습니다.

■ 이효정 : 연극분야

‘살아 숨 쉬는 예술’이 연극 이라면 ‘상상 이상의 세계가 펼쳐지는 예술’이 미디어가 아닌가 생각됩니다. 두 가지 예술의 특성이 만나서 하나의 극으로 만들어지는 신선한 활동 내에서 내가 관심을 가지는 부분을 이야기로 풀어 내 볼 수 있다는 것은 상당히 흥미로운 일입니다. 저에게 이번 연구는 바로 그러한 과정이 아니었나 생각합니다. 각자의 전문 분야를 공유하고 하나의 프로그램으로 만들어가는 과정은 무엇보다 흥미롭고, 신선하지 않을 수 없었습니다. 제가 가르치는 가창 중학교 학생들이 이런 예술강사 선생님들과 함께 예술교육 체험을 통해 자신의 삶을 돌아보고 여러 사람의 입장에서 다양한 시선을 가져 자신의 의견을 펼쳐 볼 수 있는 것은 즐거운 시도였다고 생각되며 좋은 추억이 되었으리라 생각되어 이런 연구 모임을 할 수 있었던 것이 행운이 아니었나 생각합니다.

2. 활용 계획

예술교육프로그램 콘텐츠 연구 개발(교안)인 ‘우리가 만드는 슬기로운 스라벨 생활을 위한 참여형 미디어극 처럼’은 기술가정에 실려진 주제인 ‘일가정 양립과 가정생활 서비스’, ‘청소년 시간과 균형’과 연계되어 능동적이고 입체적인 문화예술교육 콘텐츠로 학교에서 활용이 가능하다. 특히 교육 콘텐츠는 교육과정 연계 교안으로 예술강사와 교사 간 협업 수업이 가능하다는 장점이 있다. 또한 미디어 영상과 참여형 워라벨극 결과발표회(영상, 공연)가 가능하도록 짜여져 인식 전환을 위한 수업 외 교육전달용 공연의 형태로 다양하게 활용이 가능하다. 가장중학교는 뮤지컬 특성과 학교로 매 수업에서 공연 형식의 발표를 진행하는데, 기술가정 이외에도 다양한 주제로 미디어극 체험이 가능하도록 제시될 수 있다. 문학, 국어, 영어 등에서는 이미 연극적 활용이 높은 편이나 미디어또한 극에 융합되어 다양한 교과 연계를 진행할 수 있으며 특성화 학교가 아니더라도 이러한 학교의 관심을 통해 다양한 형식으로 프로그램을 소개해 볼 수 있을 것이다.

V. 기대효과

교과연계형으로 연구 개발된 “슬기로운 스라벨 생활”의 주제인 시간과 균형(스라벨 또는 워라벨)은 미디어와 연극이라는 예술 장르의 다양한 시선으로 살펴보고, 풀어보면서 참여자들에게 예술적 심미성과 창의성, 자아의 주체성을 돌아보며 단순 이론에서 그치지 않고 체험, 실연함으로써 각자 공감하고 체감하는 과정중심의 프로그램으로 완성되어졌다. 연구결과는 대구 및 지역의 중학교와 협력 연계하여 운영할 수 있다. 또 총 10회차 프로그램의 과정을 통해 도출된 극 형태의 결과물은 참여자들이 창작한 극을 통해 시간과 균형에 대한 문제를 제시하고 관객과 토론하며 결과를 도출해 보는 형태의 참여연극을 통해 예술 활동도 가능하다.

코로나시대, 온택트 시대에 걸 맞는 미디어분야를 연극과 교과 연계로 현 시대에 필요한 프로그램으로 도출해냄에 따라 오프라인뿐 아니라 온라인에서도 교육 가능한 형태로 보완되어 상용가능하기를 기대해 본다.

지역 예술가 및 예술강사의 지역연계 및 네트워크를 활성화하고 추후 미디어와 연극의 통합예술교육의 연구가 가능하다. 현장 운영 인력의 전문성과 역량을 개발하고 강화할 수 있었으며 이를 통해 다양한 협력교육, 융합 콘텐츠 활용, 교과연계 형태의 연구개발에 대한 참여 의지가 높아졌으며, 연대 의식이 형성됨에 따라 추후 또 다른 형태의 교육연구개발이 지속적으로 가능하다고 보여진다.

VI. 제언

연구 활동에 대한 주제, 회의, 실습에 관해 : 본 사업을 진행하는데 있어서 함께하는 연구원들과의 협업이나 진행 사항에 대한 과정은 원활하게 소통하였으나 각 팀별 주제 및 진행된 내용에 대한 중간보고 및 결과에 대한 공유의 자리가 없는 것이 아쉽다. 온택트 등을 통해 유튜브로 실시간 영상등을 공유하는 기회도 미리 계획되면 좋겠다.

전체 기획 행정에 대해 : 재단 및 전문가를 통한 컨설팅이나 사업의 과정을 피드백 받을 수 있는 관리가 좀 더 이뤄지면 좋겠다. 담당 실무자가 사업 운영의 경험이 없어 진행여부에 대한 체크만 이루어지는 것 같아 본 연구가 제대로 방향을 잡아 가고 있는지 확인이 안되어 아쉬웠다.

헬륨풍선은 어디까지 날아가나?



헬륨풍선은 어디까지 날아가나?

단체명	투컴퍼니
기획자	최성규
강사명	주강사: 김정희 / 보조강사: 김효진, 신민정
대 상	오성고등학교 1, 2학년
기 간	2020. 7. 1. 토 - 12. 12. 토
장 소	오성고등학교(대구 수성구 달구벌대로522길 78)

I. 연구목적

1. 연구목적

- 1) 곧 미래 사회의 주역이 될 고등학생들의 환경과 지속가능한 발전에 대한 ESD교육을 문화예술의 방법으로(미술) 접근하고자 한다. 그동안 ESD교육 내에서 미술프로그램의 예가 많지 않다. 미술의 ESD 교육 프로그램의 개발이 필요하다.
- 2) 단순기능 위주의 프로그램이 아닌 융합적 교육(인문 + 자연과학 + 예술)을 지향, 동시대 미술가들의 작품세계를 통해서 ‘환경에 관한 액션’을 지역의 문제와 연관지어 본다. 2020년 2월 6일 대구 KBS 뉴스에서 방송된 풍선 날리기 축제 금지와 관련해서 헬륨 풍선, 헬륨, 헬륨의 쓰임, 미세플라스틱, 지역의 동, 식물과의 연관관계를 파악할 수 있는 융합적인 교육 프로그램을 개발한다.
- 3) 무엇보다도 교육현장에 적합한 프로그램이 개발되어야 하므로 현장 교사들과의 협력으로 프로그램 을 만든다.
- 4) 지속가능한 방식으로 생활하며, 자신이 속한 공동체의 문제를 적극적으로 자신의 문제와 연결시킬 수 있는 민주시민으로서의 프로그램을 개발한다.

II. 연구방법 및 과정

1. 연구방법

문화예술 교육에서 ESD교육이 지향하는 것은 기존 교육이 학습자에게 지식과 경험을 습득하도록 하는데 치중 해 왔던 것을 민주사회에의 참여를 촉진하고 지속가능한 방식으로 생활하며, 삶을 영위하게끔 지도하고 동기를 부여 하는 교육으로 방향을 재설정할 것을 강조하고 있다. 문화예술교육에서도 기존 예술교육의 한계를 극복하기 위하여 예술 안의 교육을 지양하고 개인의 창조적인 삶과 문화적 공동체를 지향함을 강조하고 있다. 즉 기존 예술교육이 서구 근대정신에 잠식되어 예술을 대상화해서 그 기술과 지식을 습득 하는 데 치중한 나머지 학습자의 삶과 괴리되어 왔던 것의 반성으로부터 새로운 전환을 모색하는 지점에 문화예술교육이 위치해 있으며 그런 측면에서 ‘헬륨풍선은 어디까지 날아가나?’는 보다 총체적인 ESD 교육의 모색을 위한 연구라고 볼 수 있다.

- 1) 지역성 + ESD + 다른 분야와의 융합 + 감성적 실천
- 2) 연구를 위한 선행연구, 실천에 대한 검토 ▶ 구체적 적용의 사례 ▶ 모의수업 교안 ▶ 연구수업
▶ 연구수업 전시(공공성)
- 3) 분석과 평가를 통한 교안의 수정 ▶ 교안에 대한 연구결과 자료집

2. 연구과정

[1단계]

<사전조사>는 크게 3가지의 방향으로 나눌 수 있다.

- 1) ESD 교육에 대한 원론적, 선행 문화예술 프로그램에 관한 자료조사
- 2) 헬름폰선과 헬름에 관한 자료조사
- 3) 환경, 지속가능한 발전과 관련된 작업을 하는 예술가들에 관한 조사

■ 사전조사시 고려할 점

- 1) 학제간 학습이 가능한 자료인가?
- 2) 지역 환경과 관련된, 지역 환경에 참여할 수 있는 자료인가?
- 3) 실제 수업에 적용 가능한 자료인가?

[2단계] : 연구미팅 & 중간 세미나

■ 연구미팅 - 6회

ESD와 관련된 주제는 다른 나라의 관습 및 관습에서부터 지역 사회의 비오토프 (biotope), 유기농 스낵 및 공정 거래가 판매되는 학교 자체 키오스크에 이르기까지 매우 다양하다.

ESD의 목표를 고려하여 학제 간 프로젝트 주간, 학생 회사, 학교와 회사 간의 협력, 학부모 참여 또는 시뮬레이션 게임(예 도시 시의회 회의)과 같은 방법이 점차 중요해지고 있다. 본 연구팀의 연구범위는

- 1) 독일 교육 과학회 (DGfE)의 “지속 가능한 개발을 위한 교육 위원회”의 4가지 프로그램
 - a) 설문 조사, b) 혁신 연구, c) 질적연구, d) 교수 학습 연구의 네 가지 분야
- 2) Debra Rowe, 지속 가능한 발전을 위한 교육, 고등 교육 협회, 지속 가능한 컨소시엄 및 징계 협회, 지속 가능 경영 네트워크
- 3) 창조적인 변화 교육 솔루션, 지속 가능한 미래를 위한 학습, 글로벌 행동 계획 (GAP)
- 4) 멍크 턴 고등학교 & Mount Allison University의 Michael Fox 교수의 공동 ESD 프로그램
- 5) 글로벌 교육 모니터링 (GEM) 보고서, 기후 친화적인 학교에 관한 조사를 바탕으로 한 발표 “번역작업 필요”

[출처 : 네이버]



DGfE



Debra Rowe



Michael Fox

■ 환경, 지속가능한 발전을 작품으로 제작하는 예술가에 관한 연구

1. 크리스 조던

- 초미세먼지, 폭염, 플라스틱 재앙, 크리스 조던의 인터뷰등을 토대로 해서 제작된 다큐멘터리
: 알바트로스 Albatross

2. 제스퍼 달가드(b. 1974. 덴마크)

3. 토마스 히르쉬호른

[출처: 네이버]



크리스 조던
(Chris Jordan, b.1963)



제스퍼 달가드
(Jesper Dalgard, b.1974)



토마스 히르쉬호른
(Thomas Hirschhorn)

■ 중간 세미나-1회

연구의 중간점검을 위한 세미나

[3단계]: 수업지도안 모의수업

2시간 분량의 연구수업 분량을 사전 자료 조사와 예술가의 작품에 관한 조사를 토대로 헬륨 풍선과 헬륨 가스, 헬륨 산업, 헬륨 풍선이 생태계에 미치는 영향등 복합적이며 융합적인 2시간 분량의 수업 계획안을 작성한다.

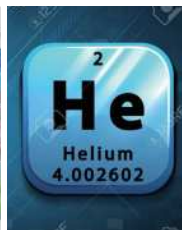
[출처: 네이버]



헬륨 풍선 날리기



헬륨 풍선 산업



헬륨 가스



자원으로서의 헬륨



생태계의 영향

■ 연구모임 결과물

환경, 지속가능 제작하는한 발전을 작품으로 제작하는 예술가에 관한 연구: 자료 조사 김효진

1. 미국 사진 작가 <크리스 조던>

‘아름다운 뒤 불편한 진실’

크리스 조던: 아름다움 넘어 / 성곡미술관

[개인전 전시 기자회견 인터뷰]

1. 미드웨이섬에 처음 간 계기는 무엇인가?

“처음 간 건 2009년이였다. 평소 해양 플라스틱 오염에 관심이 있었는데, 어느 날 우연히 (죽은 알바트로스가 자주 발견 된다는) 미드웨이섬을 알게 됐다. 인간과 자연의 관계를 보여주는 이 섬의 이야기가 마음을 울렸다. 자석에 이끌리듯 섬에 가게 됐고, 이후 8년 동안 작업했다.”

[출처: 네이버]



미국 사진작가 크리스 조던은 8년 동안 미드웨이섬을 오가며 알바트로스의 비극을 사진에 담았다. 그의 작품은 플라스틱 문제의 심각성을 전 세계에 알렸다.



태평양 한가운데 미드웨이섬에는 세상에서 가장 큰 날개를 가졌다고 알려진 새 ‘알바트로스’가 산다. 길이 2m가 넘는 날개로 푸른 바다 위 너른 하늘을 훨훨 날았다. 그런데 최근 이들의 날개가 꺾였다. 인간이 버린 플라스틱 때문이다. 모래사장 위에서 죽어간 알바트로스의 배에 플라스틱 조각들이 가득했다.

2. 환경문제를 해결하기 위해 예술이 어떤 역할을 할 수 있을까?

“사람들은 일반적으로 문제에 대한 해결책을 머릿속으로만 고민한다. 예술은 사람들이 마음 깊은 곳에 있던 감정까지 이끌어내고, 좀 더 본질적인 것에 대해 생각하도록 한다. 심각성을 느끼면 행동을 하게 된다. 변화도 만들어낼 수 있다. 예술 작품을 보고 슬픔이나 분노, 사랑을 느끼면 세상을 직접 변화시키고 싶다는 동기가 생길 것이다.”

3. 미세 먼지가 환경적 이슈로 떠올랐다.

“아주 심각한 이슈다. 하지만 문제는 미세 먼지가 우리 눈에 보이지 않는다는 점이다. (미세 먼지 외에) 해양오염이나 대기 중 이산화탄소도 눈으로 확인할 수 없지만, 미래 인간의 삶을 파괴할 수 있는 요소다. 보이지 않는 문제를 시각화하는 것이 앞으로 우리가 할 일이라고 생각한다. 기회가 된다면 미세 먼지와 관련된 작업도 해보고 싶다.”

글=최지은 어린이조선일보 기자

사진=성곡미술관 제공

[크리스 조던의 인터뷰를 토대로 해서 제작된 다큐멘터리 : 알바 트로스의 꿈 Albatross]

1시간 37분 / 지난해 런던 세계보건의영화제 대상 / 예고편 링크 - <https://youtu.be/aZxQ6tZEhc0>

- 알바 트로스 : 가장 높이 오래나는 새
- 인간이 버린 쓰레기를 먹이로 착각하고 새끼에게 먹이고 있는 알바 트로스.
- 쓰레기를 배에 가득 채운 채 처참한 죽음을 맞이하기도 한다. 사진이 전하는 메시지는 공포스럽기까지 하다.



[출처 : 네이버]

크리스 조던 말

“알바트로스는 식량을 구해 배를 가득 채우면 섬으로 돌아와 새끼에게 음식을 게워 먹입니다. 바다가 제공하는 것을 믿고 새끼에게 먹일 뿐인데, 알바트로스는 플라스틱이 뭔지 모르고 저는 안다는 게 너무도 가슴이 아팠습니다.”

“간혹 이미지를 조작한 것 아니냐고 물어보는데, 플라스틱을 움직이지도, 포토샵을 하지도 않았어요. 손대지 않고 있는 그대로 찍었죠. 우리의 모습을 반영하는 거울과도 같은 사진이라고 생각합니다.”

2. 토마스 히르쉬호른

쿠에트 슈비터스 상 수상

일상에서 사용되었던 온갖 폐품들을 전시공간 가득 나열하거나 쌓아놓아, 관객으로 하여금 심리적으로 거친 반발에 이르기까지 거의 강요하는 듯한 내용의 설치작품을 제작하는 히르쉬호른은 이러한 그의 작품들을 통해서 예술이 어떻게 사회적으로 각인된 인습들을 타파할 수 있는가, 사회에 기여하기 위해 작가와 예술의 역할은 무엇인가에 대한 질문을 끊임 없이 던져준다.

그래서 그의 작품들은 언제나 논쟁의 대상이 되며, 또 당연히 동시대 미술이 갖는 미학적인 위상에 대해 토론될 때 젤 많이 거론된다. 이 수상전을 위해서 히르쉬호른은 늘처럼 일상의 폐품들로 넘치게 쌓아놓은 작품 두점을 설치해 놓아, 한편으로는 물질들이 띠는 임의적 힘의 상실없이, „세상에 속한 모든 사물들사이의 관계성“을 맺으려던 쿠에트 슈비터스의 메르츠 원칙에 접근하고 있다.



토마스 히르쉬호른(Thomas Hirschhorn) : 영원한 불꽃(Flamme éternelle) / [출처 : 네이버]

오늘날 일상생활에서 물건은 넘쳐흐른다. 옆 자판기에서 파는 콜라와 매점에서 파는 콜라가 외관뿐만 아니라 내용물도 같은 것처럼, 그리고 편의점이 말 그대로 갖가지 것들을 구입할 수 있는 것처럼, 우리는 물건에 둘러싸인 소비의 시대에 있다. 그것을 보여주는 작업이 토마스 허쉬호른(Thomas Hirschhorn)의 작업이다. 그들이 비판적인 시각을 가진 것 그렇지 않건 간에, 작업에서 드러나는 것은 물건의 과잉 밀집된 상태이다. 허쉬호른의 <Too Too-Much Much>(2010)의 경우, 실내에 배치된 가구들을 거의 삼켜버리듯 캔들로 전시장, 심지어 출입구까지 뒤덮여 있다. 선대 작가 아르망(Arman)의 작업이 수집의 차원에서 소비를 보여준다면, 여기서 작가는 과밀함과 대량생산·소비를 연결시켜주고 있다.



토마스 히르쉬호른(Thomas Hirschhorn) : Too Too-Much Much, 2010 / [출처 : 네이버]

3. 제스퍼 달가드(Jesper Dalgard)



[출처 : 네이버]

Jesper Dalgard의 작품 제작은 일반적으로 다시 시작한다는 아이디어를 기반으로 합니다. 떠오르는 미니 월드, 모델 인테리어 또는 전체 설치로 구성된 유토피아 식 및 디스토피아 식 자연의 상상의 미래 시나리오에서 우리는 시청자와 같은 시각과 다른 우주에 대처해야 하는 먼 미래 주민의 역할을 직접 보게됩니다.

수년 동안 그는 교수형 행성과 포스트 목시록 공상 과학 풍경의 형태로 신중하게 구성된 미니어처 모델을 사용하여 덴마크 예술계에 자신의 마크를 남겼습니다. 최근 몇 년 동안, 모델은 1 : 1 스케일 조각으로 크게 성장했습니다.

미래의 풍경과 미니어처 주거 형태는 2001 년 미술 아카데미를 떠난 이후 달가드 Dalgard와 함께 일한 세계이지만, 수년에 걸쳐 지속적으로 확장되었습니다. 미래의 시나리오는 나뭇 가지, 성냥, 인조 잔디, 은지, 강선 및 기타 모델 및 취미 자료로 신중하게 구성되어 공상 과학 소설과 가정용 오디오 사이에 이상한 장소가 됩니다.

제스퍼 달가드 : 처음부터 시작하여 분해하고 재건합니다. 우리는 작은 지역 자급 자족 단체의 지속 가능한 세계를 만들고, 의미와 내용의 지속 가능한 삶의 기초를 만듭니다. 그래서 우리는 지역과 혁신적 인 힘이 만날 수 있는 이와 같은 장소를 건설했으며 함께 녹색과 지속 가능한 미래를위한 틀을 만들었습니다.

‘우리는 우리가 원하는 것을 알고 있으며, 단어 선택에서 유토피아와 디스토피아 모두를 동시에 원하며, 타이틀의 내장 된 미래 낙관론에 어떤 구속적인 영향을 미치는 것을 원합니다.’



[출처 : 네이버]

4. 크리스 조던을 선택한 이유

크리스 조던이라는 작가는 환경이 파괴되고 훼손되는 모습을 사진으로 찍어 전시를 한다. 그 작품 중에 알바트로스 라는 새에 대해 찍은 사진이 화제가 되었는데 이 새와 헬륨풍선이 현재 연결이 된다고 생각하여 크리스 조던의 ‘알바트로스’에 대해 조사하게 되었다. 알바트로스는 플라스틱을 먹이로 착각해 바다에서 먹어서 아기새에게 먹이게 된다. 그리고 그 아기새와 어미새는 배에 플라스틱이 가득하게 죽게된다.

이 과정에서 새들이 먹을 수 있는 플라스틱 중에 헬륨풍선이 충분히 들어갈수있다고 생각하였다. 왜냐하면 하늘로 날린 헬륨풍선이 어디로 날아갈지도 모르고 결국 헬륨이 다 빠지면 쓰레기가 되어 땅에 떨어지거나 바다에 떨어지게된다. 그리고 떨어진 모습은 색깔이 알록달록하고 바다에서는 물고기같은 형상으로 착각할수있다고 생각하였다. 그래서 동물들이나 새들은 이런 풍선이나 플라스틱을 착각하여 먹거나 발에 걸려 생명의 위험을 겪고있다. 하지만 아직도 우리나라 여러곳에서는 축제로 날리는 곳이 남아있다. 그래서 “헬륨 풍선은 어디까지 날아가나?”와 같이 조사하게 되었다.

일정	연구주제	활동내역	활동사진
6. 29	오리엔테이션	·연구에 관한 사전논의, 역할분담, 일정조율	
7. 6	연구미팅.1	·연구주제에 관한 사전조사 발표	
7. 13	연구미팅.2	·연구주제에 관한 사전조사 발표	
7. 20	연구미팅.3	·중간세미나 발표에 관한 논의	
7. 27	연구미팅.4	·연구수업안을 작성하기 위한 구체적 논의 (제작계획)	
8. 3	중간 세미나	·4회에 걸친 연구미팅에 대한 결과발표	
8. 10	연구미팅.5	·연구수업안을 작성하기 위한 구체적 논의(제작)	

8. 17	연구미팅.6	·연구수업안에 대한 논의(제작)	
9. 16	연구수업안 확정	·연구 수업안 검토, 확정, 작성 큰 천 그림 바탕 제작	
9. 18	연구수업 시물레이션	·역할을 분담해서 모의로 진행해 본다.	
9. 23	연구수업.1	·연구수업 진행	
9. 28	연구수업.2	·연구수업 진행	
10.14	연구수업.3-4	·연구수업 진행	
10.16	연구수업 후 검토	·연구수업 결과물 분석, 전시계획 수립	

10.21 연구수업 - 전시 · 연구수업시 제작된 학생들의 결과물 전시



10.28 연구수업 전시에 관한 평가와 분석 · 연구수업 결과물의 전시가 ESD교육에 도움이 되었는지에 대한 평가, 분석



11.11 결과집 자료 검토 · 연구결과 자료집 구성에 관한 검토



11.25 결과집 자료완성, 평가 · 완성된 연구결과 자료집 검토, 연구사업에 대한 자체평가



III. 연구 내용

1. 교육프로그램(교안) 개발의 과정

1. 연구 주제 : 헬륨풍선은 어디까지 날아가나?

2. 연구 주제 설정 이유

- 1) 지속가능한 지구를 위한 생태적 감수성 함양
- 2) 삶속에서 지속가능성을 실천함
- 3) 일상의 작은 활동을 통해서 지속가능성을 넓힐 수 있다는 생각

3. 교육 대상 : 오성고등학교 1, 2학년 학생(문과, 이과)

4. 교육 대상 설정 이유

- 1) 교육의 성격상 연구, 융합수업과 유사하므로 입시부담에서 좀 더 자유로우며 융합적 사고를 할 수 있는 1, 2학년으로 설정
- 2) 배우는 교과목의 차이가 있는 문, 이과반을 2반씩 대상으로 해서 연구수업이 문·이과 학생들에게 어떤 다른 점을 가지는지를 파악할 수 있다.

5. 형태

- 1) 2시간 동안의 강의 + 실기 수업
- 2) 미술창작
- 3) 완성물의 활용 - 사진촬영

6. 개발 과정

1) 개발 방향

- 2시간 안에 할 수 있는 프로그램으로 적절한 시각적 보조교구가 있어야 할 것
- 단시간에 몰입하기 위한 시, 청각 자료 활용

2) 개발 방법

- 적절한 유튜브 영상 자료의 발굴
- 시각적 보조교구의 제작: 피켓, 대형 천 그림바탕

7. 프로그램 주요 특징

- 1) ESD(Education for Sustainable Development)교육은 미래의 세대인 고등학생들이 자신이 사는 지구에 대한 이해를 통해서 앞으로 각 분야에서 환경적 감수성과 지속가능성에 대한 감수성을 가지도록 하는데 교육의 목표가 있다고 할 수 있다.
- 2) 감수성의 함양은 적절한 시청각 자료를 통해서 주제에 대한 인식과 감성적 자극이 동시에 이루어져야 한다.
- 3) 이는 이후 학교 이후 삶의 여가생활에서도 적용할 수 있도록 하며, 문화에 관한 이해 능력과 문화 다양성, 사회적 관용과 평등 같은 '지속가능한 사회'를 만드는데 필요한 기본적 원칙과 이념을 예술의 사회화의 관점에서 예술이 가지고 있는 삶의 맥락성에 주목 하고자 한다.

8. 교안 사진



피켓



피켓



아기새



대형 천그림 바탕



PPT 교안



PPT 교안

■ 연구수업의 진행방법과 순서

헬륨 풍선은 어디까지 날아가나?

1. PPT 시작



2. 연구 주제 설정 이유



2-1

여러분들이 흔히 아는 대구 대표축제 ‘이 월드 별빛 축제’에서 소원 풍선 날리기’라는 프로그램에서 헬륨 풍선을 사용하고 있습니다.

풍선 날리기 축제



대구-이 월드



인천-재야음악회



영덕-해맞이 행사

2-2



앞에서 말한 사례들처럼 헬륨 풍선을 이용한 행사가 많은 반면,
요즘은 환경오염을 생각하여 풍선 날리기 행사를 금지하고 있는 추세입니다.
경기도에서는 환경오염과 생태계 파괴를 유발하는 풍선 날리기 이벤트를 전면 금지 시켰습니다.
또 풍선 날리기 금지를 시행하고 있는 수성 못 축제 뉴스 자료를 보겠습니다. <뉴스 자료>



출처 : <http://news.kbs.co.kr/news/view.do?ncd=4356816&ref=A>

3. 헬륨산업



헬륨풍선은 어디까지 날아가나?

3-1 헬륨

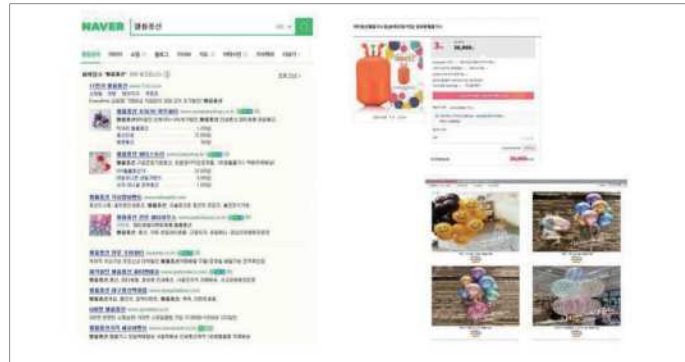


화학 원소로 He라고 불리며 원자번호는 2 입니다.

공기보다 밀도가 가볍고 반응성이 낮은 비활성 기체의 성질을 띠고 있습니다.

지구상의 그 어떤 것도 헬륨보다 더 낮은 온도를 만들지 못합니다. 때문에 냉각제로서 헬륨은 대체할 수 없는 희귀 자원입니다.

3-2 헬륨풍선



헬륨은 저희들도 쉽게 접할 수 있습니다.

대표적으로 인터넷에 헬륨 풍선이라고 치기만 하면 관련된 사이트가 정말 많이 나옵니다.

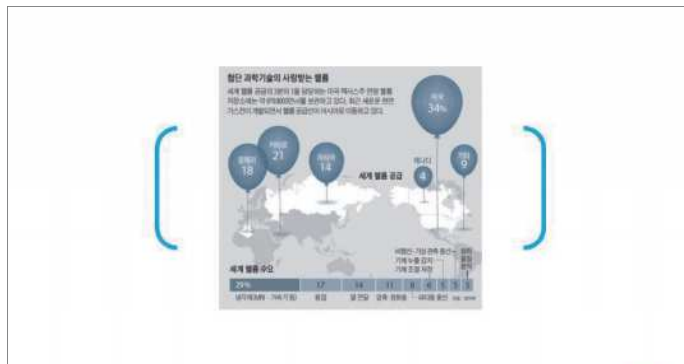
요즘 홈 파티도 많아지고 있는 상황이라서 파티를 더욱 즐기기 위해서 헬륨 풍선을 많이 이용하곤 하는데요,

이렇게 무분별하게 사용할 수 있는 헬륨 자원이 저희 실생활에 꼭 필요한 자원인데도 불구하고 부족하다는 걸 알고 계신가요?

4. 자원으로서의 헬륨



4-1



전 세계에서 헬륨이 점차 사라지고 있는 배경에는 천연자원이라는 한정성과 생산의 비효율성에 있습니다. 헬륨 가스는 보통 지하에서 끌어 올리거나 천연가스를 생산하는 과정의 부산물로 채집하는데요, 헬륨은 공기보다 가벼운 초경량 가스여서 채집과 거의 동시에 공기 중으로 증발하기 쉽기 때문입니다.

전 세계 헬륨 공급의 75%는 카타르, 미국 와이오밍과 텍사스 주가 차지합니다. 미국은 지난 수십 년간 세계 헬륨 공급량의 중추 역할을 해왔습니다. 그레왔던 미국 정부가 헬륨 사업에서 손을 뗀다고 합니다. 헬륨을 국가전략물질로 통제하면서 비축하고 있고, 텍사스 주에 있는 헬륨 역시 그 자원이 바닥을 보이고 있기 때문입니다.

4-2



헬륨은 실생활에 꼭 필요한 자원입니다.

헬륨은 반도체와 광섬유 제조에 빠질 수 없는 요소로 반도체 산업 규모가 앞으로 더 커질 것을 생각해보면 그 수요는 더 어마어마해질 것입니다.

공기보다 가볍고 비활성 기체임을 이용해 폭발하기 쉬운 수소 대신에 비행선, 애드벌룬에 이용됩니다.

마지막으로 제일 중요한 의료업계에서도 사용되고 있습니다. 헬륨이 없으면 의사들은 환자의 배를 가르지 않고 장기와 조직의 손상을 감지하여 생명을 살리는 MRI 서비스를 제공할 수 없게 됩니다.

4-3



헬륨 양은 한정되어 있는데 수요는 늘고 있는 상황입니다

헬륨은 새로운 공급처가 생기지 않는 이상 곧 고갈될 위기에 처했습니다. 다행히 2016년에 아프리카 탄자니아에서 대규모 헬륨 가스전이 발견되면서 숨을 돌릴 수 있게 되었지만 MPI 기준 약 120만 대에 쓰일 수 있는 분량일 뿐입니다.

이러한 대규모 가스전이 여러 곳이 발견된다면 당분간 헬륨 공급 문제는 해결될 것입니다.

그러나 현재 고갈에 대한 우려는 계속되고 있고 가격 역시 날이 갈수록 오르기만 하고 있습니다.

헬륨 고갈은 시간문제입니다. 화석연료가 모두 그렇듯 헬륨 역시 계속해서 소모하는 자원이기 때문입니다.

언젠가 반드시 헬륨 고갈 문제는 찾아올 것입니다.

5 질문



<질문>

Q: 그러면 헬륨이 사라지면 MRI 치료를 받지 못하나요?

A: 강력한 자력에 의해 발생하는 현상을 응용하여 우리 몸속의 모습을 보여 주는 의학 기계 또는 그 기계로 만든 영상을 MRI라고 하는데 헬륨이 없으면 영상을 보지 못하니 몸속의 모습을 보지 못하게 되어 몸을 갈라서 확인하는 방법밖에 없습니다.

■ 오성고등학교 알바트로스 발표 자료(PPT)

1. 알바트로스



2. 알바트로스 소개

알바트로스 Albatross

- 알바트로스류는 모든 조류 중 가장 항공을 잘하는 조류로 바람 부는 날에는 매우 길고 좁은 개로 날갯짓을 않고도 수 시간 동안 떠 있을 수 있다.
- 알바트로스는 날개 길이가 3m에 이르며 5,000km까지 비행이 가능하다.



알바트로스는 모든 새들 중에서 가장 항공을 잘하는 새입니다.

날개가 3M에 이르며 5000km까지 비행이 가능합니다. 수명은 다른 새들보다 평균적으로 오래산다고 한다.

다른 새들은 15년 정도 사는데 평균적으로 50년이상은 산다고 합니다.

하지만 지금이 새들은 아픔을 겪고있다고 합니다. 그 이유는 사진작가 크리스 조던을 알아보며 알려드리겠습니다.

3. 알바트로스 소개

크리스 조던

- 사진찍기를 좋아하여 여기저기 다니며 환경이 파괴되고 훼손되는 모습을 자주 목격한 후 변호사직을 그만두고 환경다큐를 만들며 환경과 관련된 사진을 찍고 다니게 된다.



크리스 조던의 원래 직업은 변호사였습니다.

하지만 취미로 사진찍기를 좋아하여 여기저기 다니며 환경이 파괴되고 훼손되는 모습을 자주 목격한 후 변호사직을 그만두고 환경다큐를 만들어 환경과 관련된 사진을 찍고다니게 됩니다.

크리스 조던이 알바트로스라는 새를 알게 되어 사진을 찍었다고 합니다.

다음으로 크리스 조던이 알바트로스를 만나서 찍은 사진들을 보여드리겠습니다.

4. 크리스 조던이 찍은 사진



이 사진은 크리스 조던이 찍은 충격적인 사진입니다.

알바트로스의 죽은 시체 안에 플라스틱이 가득차있는 것인데요.

새들이 정착해서 있는 섬에 있는 시체들은 거의 다 이런 식으로 죽어있었습니다. 그이유는 ...

5. 알바트로스가 죽게 된 이유



한섬에 정착해 새끼를 낳아서 먹이를 찾기위해 1만 6000km를 날아가게 됩니다.

바다 표면에 떠 있는 먹이를 빠르게 낚아채는 방식으로 그들의 식량을 구합니다. 800km를 날아야 한술갈 정도의 음식을 얻을수있다고 합니다. 일주일 정도가 지나면 집에 있는 새끼에게 줄 음식으로 배를 가득 채울 수 있다고 합니다.

하지만 알바트로스는 바다위의 플라스틱 조각들을 먹이로 착각하고 새끼들에게 먹이게됩니다.

어린 새끼들도 어미가 주는 먹이에 든 플라스틱을 먹게되는거죠. 이런식으로 계속 플라스틱을 먹게 되어 배는 차지만 소화가 되지않고 뱃속에 계속 쌓이게 되어 숨을 못쉬고 영양실조로 죽게 됩니다.

6. 크리스조던의 소감과 소개한 이유

- 알바트로스가 죽는 비참한 현실을 사진으로 찍는 것은 아주 어려운 일이었다고 한다. 죽는 모습을 지켜보기도 어렵고, 기록자로서 그런 장면을 찍어야 하는 의무는 고통스러웠다고 한다.
- 크리스 조던은 죽어가는 새를 보는 것 자체도 힘들었지만, 새의 배속에 분명히 많은 플라스틱이 있을 것이라고 직감했다.
한 마리의 새가 죽기까지 기다리면서 영상을 찍은 시간은 보통 8시간이 걸린다.



플라스틱으로 가득찬 알바트로스의 사체.

이런 모습을 비참한 현실을 크리스 조던은 사진으로 찍은 것이 어려웠다고 합니다. 이렇게 플라스틱으로 가득찬 알바트로스의 시체와 헬륨풍선은 연결이 된다고 생각하며 “헬륨풍선은 어디까지 날아가나”라는 프로그램과 같이 소개하게 되었습니다.

7. 마무리

마지막으로 알바트로스 다큐멘토리 짧게 보고 끝내겠습니다.



<https://youtu.be/aZxQ6tZEHc0>

[출처: 유튜브]

■ 방법에 관한 소개 : 김정희



위의 PPT 이미지를 보여주며 주강사가 학생들에게 어떻게 제작할것인지에 대해서 설명함.

2. 차시별 학습지도안

1- 4차시 : 헬륨풍선은 어디까지 날아가나?

핵심개념		일상속의 작은 행위가 지구의 생태에 미치는 영향	
교육목표		1. 2시간 동안 진행될 수업을 소개한다. 2. 강사들의 PPT발표를 통해서 헬륨산업과 알바트로스 새에 관한 생태 리포터를 들으며 지속가능한 지구를 위한 마음을 가진다. 3. 2, 3인을 한 조로 서로 의견을 나누며 지속가능한 지구, 알바트로스 아기 새에 대한 피켓을 그린다.	
과정	시간	교육 내용	준비물
도입	14:00~14:10 (10')	■ 수업소개 : ESD교육에 관한 소개, 프로그램의 취지와 개요 - 오성고 교사 & 기획자	PPT 자료
본활동	14:11~14:35 (25')	■ 헬륨풍선과 헬륨산업 & 알바트로스 & 제작방법에 관한 강의 - ESD교육은 구체적 내용에 대한 감성적 접근이 되어야 하므로 실기교육의 첫 단계에 강의를 통한 구체적 사실접근과 감성적 접근이 필요하다.	PPT 자료
	14:36~15:45 (70') 휴식시간 10분 포함	■ 피켓제작 & 대형 천 그림 공동제작 - 피켓을 제작할 학생과 대형 천그림을 공동으로 제작할 학생을 선발한다. - 2, 3 인을 한조로 피켓을 제작한다.(아이디어 구상 ▶ 제작) - 대형 천 그림은 4차시에 걸친 공동작업으로 넓은 화면에 자유롭게 배치하고 내용을 덧붙인다.	
정리	15:46~16:00 (15')	■ 사진찍기 - 제작한 피켓을 들고 모형으로 만든 알바트로스 아기새앞에서 사진을 찍는다. (추후 오성고등학교에서 작은 액자를 만들어서 생태를 해치는 우리들의 작은 일상으로부터 아기새 알바트로스를 지켜주겠다는 다짐의 의미로 작은 액자를 만들어 준다.)	

3. 구체적 수업 내용과 활동사진

기본정보	차 시	1차시	일 정	2020. 11. 20. 수
	참여대상	오성고등학교 학생	참여인원	17명
수업내용				
기본정보	헬륨풍선은 어디까지 날아가나?			
상세내용	■ 교육 목표 일상속의 작은 행위가 지구의 생태에 미치는 영향 ■ 운영 과정 및 구성 수업소개 ▶ 강의 ▶ 제작 ▶ 사진찍기, 마무리 ■ 프로그램 상세 - 수업소개 : ESD교육에 관한 소개, 프로그램의 취지와 개요 - 헬륨풍선과 헬륨산업 & 알바트로스 & 제작방법에 관한 강의 - 피켓제작 & 대형 천 그림 공동제작 - 사진찍기			
총평 및 기타	- 예상보다 학생들이 생태에 관한 관심과 정보가 많았다. 그래서인지 학생들의 수업 참여도가 높았다.			
활동사진				

기본정보	차 시	2차시	일 정	2020. 9. 28. 수
	참여대상	오성고등학교 학생	참여인원	25명

수업내용

기본정보	헬륨풍선은 어디까지 날아가나?
상세내용	■ 교육 목표 일상속의 작은 행위가 지구의 생태에 미치는 영향 ■ 운영 과정 및 구성 수업소개 ▶ 강의 ▶ 제작 ▶ 사진찍기, 마무리 ■ 프로그램 상세 - 수업소개 : ESD교육에 관한 소개, 프로그램의 취지와 개요 - 헬륨풍선과 헬륨산업 & 알바트로스 & 제작방법에 관한 강의 - 피켓제작 & 대형 천 그림 공동제작 - 사진찍기

활동사진



기본정보	차 시	3차시	일 정	2020. 10. 14. 수
	참여대상	오성고등학교 학생	참여인원	19명

수업내용

기본정보	헬륨풍선은 어디까지 날아가나?
상세내용	■ 교육 목표 일상속의 작은 행위가 지구의 생태에 미치는 영향 ■ 운영 과정 및 구성 수업소개 ▶ 강의 ▶ 제작 ▶ 사진찍기, 마무리 ■ 프로그램 상세 - 수업소개 : ESD교육에 관한 소개, 프로그램의 취지와 개요 - 헬륨풍선과 헬륨산업 & 알바트로스 & 제작방법에 관한 강의 - 피켓제작 & 대형 천 그림 공동제작 - 사진찍기

활동사진



기본정보	차 시	4차시	일 정	2020. 10. 14. 수
	참여대상	오성고등학교 학생	참여인원	19명
수업내용				
기본정보	헬륨풍선은 어디까지 날아가나?			
상세내용	■ 교육 목표 일상속의 작은 행위가 지구의 생태에 미치는 영향 ■ 운영 과정 및 구성 수업소개 ▶ 강의 ▶ 제작 ▶ 사진찍기, 마무리 ■ 프로그램 상세 - 수업소개 : ESD교육에 관한 소개, 프로그램의 취지와 개요 - 헬륨풍선과 헬륨산업 & 알바트로스 & 제작방법에 관한 강의 - 피켓제작 & 대형 천 그림 공동제작 - 사진찍기			
활동사진	   			

IV. 연구결과 활용계획

1. 주요 성과

- 1) SD 교육의 필요성 대한 학생들의 높은 공감
- 2) 헬륨가스(자원)의 소중함에 대한 인식
- 3) 생명에 대한 경외심

2. 활용 계획

- 1) 연구수업을 통해서 프로그램에 대한 반응을 본 후 수정, 보완을 거쳐서
일선 학교에 적용, 융합적인 프로그램을 만들어 보고자 한다.
- 2) 일선 학교는 물론이거니와 학교 밖 프로그램을 통해서
학부모+학생, 세대의 융합을 통한 교육으로 발전시킬 수 있다.
- 3) 지역사회의 문제를 적극적으로 고민함으로써 지역 커뮤니티와 학교 현장이 결합되며
이는 곧 교육범위의 확장이라고 할 수 있다.

V. 기대효과

- 1) 코로나 19 이후 하나뿐인 지구의 지속가능성에 대한 인식이 확대될것으로 생각한다.
이에 대한 교육으로 적합하게 수업에 활용될 수 있다.
- 2) 생명의 다양함과 소중함에 대한 인식을 문화예술교육으로 넓힐 수 있다.
- 3) 지역의 중요함, 생명의 다양함, 자원에 대한 인식을 확대시킨다.

VI. 제언

지구의 위기를 극복하고 지속가능성의 확대를 실천할 수 있는 ESD 프로그램이 다양한 방법으로 확대되어야 한다.

2020 대구문화예술교육 기반구축사업 결과자료집

교육개발 연구지원

발행일	2020년 12월
발행처	(재)대구문화재단 대구문화예술교육지원센터
홈페이지	www.dgarte.or.kr
주소	41950 대구광역시 중구 대봉로 260
문의	t. 053 430 1281-4 / f. 053 422 1219

본 자료집은 저작자와 출처를 표시하면 자유이용을 허락합니다.
단 영리적 목적과 2차적 저작물의 작성은 허용되지 않습니다.

