

2012 상반기 사회
아동분야 신규 예술강사
연수 자료집

2012. 02. 24(금) ~ 02. 26(일)
코바코연수원

목 차

I. 연수 안내

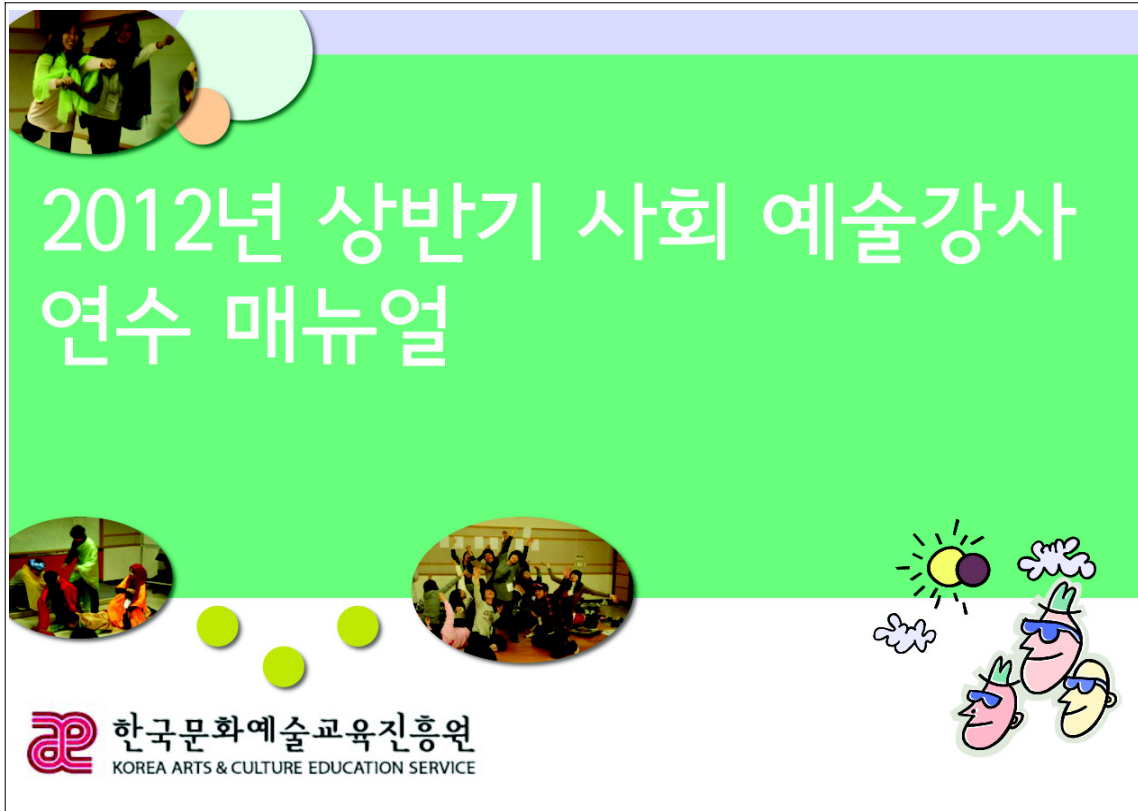
II. 연수 프로그램

III. 강의별 수업자료


1. 교육대상(아동)의 심층적 이해	15
이성아 / 순천향대	
2. 기관의 현장성 이해	33
차정은 / 평화의 마을 , 김인숙 / 마자렐로 센터	
3. 문화예술교육 특강	47
김태황 / 교육기획자	
4. 분야별 사례발표 [아동국악]	55
박지영 / 아동국악 예술강사	
5. 분야별 사례발표 [아동무용]	71
이은경 / 아동무용 예술강사	
6. 분야별 사례발표 [아동미술]	97
김민아 / 아동미술 예술강사	
7. 분야별 사례발표 [아동연극]	115
김미향 / 아동연극 예술강사	
8. 분야별 사례발표 [아동영화]	135
김상규 / 아동영화 예술강사	
9. 분야별 사례발표 [아동음악]	143
장예화 / 아동음악 예술강사	
10. 예술교육 통합 워크숍 [아동영화, 아동미술]	159
연혜경 / 남서울고등학교	
11. 뮤직프로 [아동연극, 아동국악, 아동음악]	173
현경실 / 성신여대 , 보조강사 임인경 / 상록중학교	
12. 우리가락과 어울림 춤 [아동무용]	201
김윤진 / 국민대 , 보조강사 임소연 / 국민대	
13. 창의적인 신체표현활동 [아동무용]	207
서예원 / 청주교대	
14. 연간 수업 컨설팅 [아동국악]	219
박지영 / 아동국악 예술강사	
15. 연간 수업 컨설팅 [아동무용]	227
이은경 / 아동무용 예술강사	
16. 연간 수업 컨설팅 [아동미술]	235
김민아 / 아동미술 예술강사	

17. 연간 수업 컨설팅 [아동연극]	247
김미향 / 아동연극 예술강사	
18. 연간 수업 컨설팅 [아동영화]	255
김상규 / 아동영화 예술강사	
19. 연간 수업 컨설팅 [아동음악]	267
장예화 / 아동음악 예술강사	
 IV. 예술강사 지원사업 소개	283
 V. 한국문화예술교육진흥원 소개	288

1. 연수 안내



2012년 상반기 사회 예술강사 연수 매뉴얼

 한국문화예술교육진흥원
KOREA ARTS & CULTURE EDUCATION SERVICE

2012년 예술강사 연수에 참여하실 예술강사 여러분 반갑습니다!

목차에 따라 상세히 기재된 내용을 꼼꼼히
확인하시어 연수참여에 차질이 없으시길 바랍니다.

자 그럼, 2012년 연수도 신나게 달려볼까요~?!



Welcome!

2012 상반기 사회 예술강사 연수 매뉴얼 목차

- 1 2012년 사회 예술강사 연수개요
- 2 예술강사 연수 체계
- 3 연수 규정 안내 (불참 등)
- 4 연수 지필평가 안내
- 5 연수 대상자 및 참석코스 안내
- 6 기타사항 안내(입소시간 등)

1 2012년 상반기 사회 예술강사 연수 개요

- 목적 : 사회 예술강사의 문화예술교육 역량 강화
- 기간 : 2012.2.24(금) ~ 2.26(일)
- 장소 : 경기도 인근 연수원(추후 공지 예정)
- 내용 : 공통과목(교육대상의 이해, 기관의 현장성 이해), 해당분야 전공과목
- 대상 : 2012년 사회 예술강사 11개 분야 선발 강사 중 1년차(신규)예술강사 총 40명
- 연수운영방법 : 집체연수



- ※ 2012년 상반기 연수는 1년 차만을 대상으로 진행됩니다.
- ※ 2,3년차 대상 연수는 3월에 별도 공지 예정

2

예술강사 연수 체계

연수 내용 기획

- 선배 예술강사의 분야별 수업 사례 발표와 PBL실행을 위한 이해와 경험,
교육대상자와의 라포형성, 시설담당자와의 소통 등 교육 현장성이 강화된 강의
- 11개 분야별 연간 수업계획 컨설팅 교과목 기획, 운영
- 전년도 연수설문 결과를 반영하여 수요자 중심 연수설계

단계적 학교/사회 연수 통합 추진

- 2010년 상반기부터 학교연수와 사회연수를 각각 140시수로 통일하여 운영



※ 학교/사회 중복강사의 경우,

학교연수 140시수, 사회연수 140시수를 들으셔야 해당 분야에서 수료됩니다!

2

예술강사 연수 체계

연수 코스

- 연수 코스는
대상(아동/노인/장애), 분야(국악/무용/미술/연극/영화/음악),
연차 및 연수시수를 종합하여 구분됩니다.

3

연수 규정 안내 (출결관리)

출결 관리 기준

지각

• 5분 이상 늦을 때

결석

• 20분 이상 지각 시
• 지각 3회 시



※ 입소식 당일 갑작스런 천재지변 및 국가적 재난 사태*/교통사고/응급실 병원행/본인 및 가족의 경조사로 인하여 지각을 하거나 일찍 퇴소하여야 하는 경우, 증빙자료를 제출하시면, 입소식 시작 후 1시간 이내에는 지각 및 결석으로 처리되지 않습니다.

(증빙자료 제출이 불가능한 경우, 승인 불가)

3

연수 규정 안내 (연수이수 불가)

연수 이수 불가 사유

- 연수대상자가 다른 사람으로 하여금 대리로 연수를 받게 한 경우
- 정당한 사유 없이 1강좌(1시간 이내) 이상 결석한 경우
- 수업 태도가 불량하거나 학업 분위기를 망치는 경우
- 연수평가 중 부정 행위를 한 경우
- 연수대상자가 다른 대상자의 출석을 대리로 한 경우(퇴소조치)
- 연수자가 다른 연수자의 연수를 방해하거나 연수 질서를 문란하게 한 경우
- 연수기간 중 예술강사로서 불미스러운 행위로 문제를 야기한 경우
- 음주로 인해 정상적인 수업을 참여하지 못하는 경우
- 질병 등 연수자 개인 사정으로 인하여 연수를 계속 받을 수 없게 된 경우

3

연수 규정 안내 (연수 불참)



연수불참

- 사회 기본연수 미수료자(140시수 미만 이수자)의 경우, 연수 참석은 필수사항입니다.
- 예술강사 선발 이후 1년 간은 **의무연수기간**으로 불참 허용 불가
- 연수 불참신청을 승인 받지 않고, 임의로 무단 불참하실 경우에는 추후 교육활동이 어렵게 됩니다.
- 연수 불참으로 발생하는 불이익은 교육진흥원에서 책임지지 않습니다.
- 단, 천재지변 및 국가적 재난 사태*의 경우에만 불참 허용 가능

4

연수 지필평가 안내



지필평가 정식 운영

- 1) 목적 : 예술강사 연수 참여도와 전문성을 높이고, 질적 역량 강화를 위하여 실시
- 2) 대상 : 해당 기간에 연수에 참여하는 예술강사
- 3) 평가 내용 : 각 분야 코스별 해당 연수 기간 내에 진행된 교육내용
- 4) 채점 기준 : 100점 만점 지필평가 실시 후, 60점을 기준으로 패스(Pass)와 논패스(NonPass) 형태로 구분
- 5) 평가 결과 반영 : 논패스(NonPass)된 강사의 경우는 2013년도 강사 선발 시 재면접 대상자로 분류
- 6) 평가 결과 확인 : 상반기 연수 종료 이후, 아르떼 통합운영시스템 (<http://ums.arte.or.kr>)을 통해 개별 안내

5

연수 대상자 및 참석코스 안내

2012년 상반기 연수 참석 대상자

- 2011년 사회 11개 분야의 선발된 예술강사에 한해 참석이 가능하며,
- 예술강사가 아닌 분이나, 해당 분야의 기본연수 수료자의 경우 연수 참석이 불가합니다.

연수대상자 확인하는 법

- 첨부문서 중 “2012 상반기 사회예술강사 연수대상자” ctrl+F 기능으로 본인의 강사번호를 검색하여 확인하시면 됩니다.
- 사회교육팀에서 신규강사로 선발되어도 해당분야에 연수 누적 시수가 있는 강사의 경우, 누적시수가 인정되어 기존강사로 구분됩니다.
반대로 사회교육팀에서 기존강사로 구분된 예술강사라 하더라도 연수 누적 시수가 없는 경우에는 신규강사로 구분됩니다.

6

기타문의 사항 (입소시간 등)

입소시간

대상자	입소시간	비고
신규 사회 예술강사(전 분야)	○ 2월 24일(금) 13시까지	* 2월24일 점심 제공(선택)

연수 준비물 안내

- 연수가 합숙형태로 이루어지므로 개인별 세면도구 및 운동복, 보온 내의, 여벌의 옷, 필기류, 무용과 연극의 경우 움직임에 적합한 신발 등을 지참하셔야 합니다.
- 비상약(두통약/감기약/소화제 등의 필수약)은 연수원에서 구비하오나, 특수약품 등 개인적 약품은 구비 바랍니다.
- 개별 보온내의와 무릎담요 등을 지참 하시기 바랍니다.
- 연수원 특징 : 연수원 내부(특히 숙소)가 매우 건조하므로 가습기 혹은 물수건을 두어 목감기를 예방할 수 있도록 준비하시기 바랍니다.

6

기타문의 사항 (입소시간 등)

연수 참가 신청 관련

- 연수참가 대상자는 강사의 신청을 통해 정해지는 것이 아니라 교육진흥원 담당자가 아르떼 홈페이지 또는 통합운영시스템(<http://ums.arte.or.kr>)을 통해 참가대상자 명단을 공지합니다.
- 공지된 연수대상자는 필히 연수를 참여해야 합니다.

기타사항

- 연수장소 및 셔틀버스 운영 : 통합운영시스템(<http://ums.arte.or.kr>)을 통해 2.24(수) 공지 예정
- 분야별 준비물 : 준비물 발생시, SMS 문자로 개별 안내 예정

6

기타문의 사항 (입소시간 등)

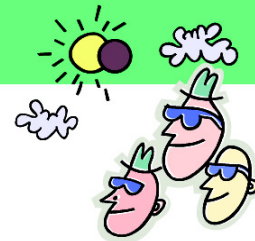
기타문의

- 기타 문의 : 원활한 업무진행을 위해 가급적 전화는 삼가해주시고, 이메일로 문의 주시면 답변 드리도록 하겠습니다.
* 전화문의보다는 이메일 문의에 대한 답변이 더 정확하고 신속하게 처리됩니다!
- 문의처
E-mail, academy@arte.or.kr
TEL. 02-6209-5964, 5968
2월 23일 이후 : 연수원 본부 031-772-2311(내선100)



THANK YOU !

* 즐거운 연수가 될 수 있기를 바랍니다.



한국문화예술교육진흥원
KOREA ARTS & CULTURE EDUCATION SERVICE

II. 연수 프로그램

□ 연수 프로그램

2.24 (금)	시수		구분	교과목(안)	교육내용(안)	강사(안)	강의실
13:00-14:00		공통	11개 분야	○입소식	○연수안내 및 내빈 소개		강당
14:00-17:00	3	공통	아동	○교육대상(아동)의 심층적 이해	○문제아동의 상담기법	이성애(순천향대 교수)	104호
			노인	○노화과정 및 노인상담의 이해	○노인 신체변화와 노인상담의 이해	박명숙(선문대 교수)	103호
			장애	○교육대상(노인)의 심층적 이해	○장애인 심리와 행동발달	오수경(서울디지털대 교수)	101호
17:00-18:00				*저녁식사			
18:00-21:00	3	공통	아동	○기관의 현장성 이해	○기관 관계자에게 들어보는 생생한 교육현장의 이해	차정은(평화의마을 담당자)	104호
						김인숙(마자렐로 센터 수녀)	
			노인	○기관의 현장성 이해		송장희(청원군노인복지관 팀장)	103호
						이강미(부평구노인복지관 사회복지사)	
			장애	○기관의 현장성 이해		이보라(동문장애인복지관 담당자)	101호
						최성석(서대문장애인종합복지관 팀장)	
2.25 (토)	시수		구분	교과목(안)	교육내용(안)	강사(안)	
7:30-8:30				*아침식사			
09:00-12:00	3	전공	11개 분야	○문화예술교육 특강	○복지기반시설의 교육 대상(아동, 노인, 장애인)에게 적합한 문화예술교육 접근 방법 ○교육 대상별(아동, 노인, 장애) 교육 방향	김태환(교육기획자)	강당
12:00-13:00				※점심식사			
13:00-16:00	3	전공	아동국악	○분야별 사례 발표	○분야별 수업 사례 발표 ○PBL 실행을 위한 이해와 경험 ○교육대상자와의 라포형성 ○시설담당자와의 소통	박지영(아동국악 예술강사)	세미나1
			아동무용			이은경(아동무용 예술강사)	101호
			아동미술			김민애(아동미술 예술강사)	세미나2
			아동연극			김미향(아동연극 예술강사)	화합관 온돌방1
			아동영화			김상규(아동영화 예술강사)	105호
			아동음악			장예화(아동음악 예술강사)	104호
			노인무용			이진원(노인무용 예술강사)	분임1
			노인연극			김선희(노인연극 예술강사)	화합관 온돌방2
			노인음악			이승옥(노인음악 예술강사)	분임2
			장애무용			박성혜(장애무용 예술강사)	103호
						최선희(장애무용 예술강사)	
			장애모아음악			조혜정(장애모아음악 예술강사)	분임3
16:00-18:00 19:00-21:00	4	전공	아동 (영화, 미술)	○아동 영화, 미술 통합 워크숍(4H)	○예술교육 통합 워크숍	연혜경(남서울고등학교 교사)	세미나1
			아동 (연극, 국악, 음악)	○뮤직프로(4H)	○음악극 배경음악 작업	현경실(성신여대 교수) 임인경(상록중학교 교사)	105호

			아동무용	○우리가락과 어울림 춤(2H) ○창의적인 신체표현 활동(2H)	○우리가락과 춤사위를 새롭게 구성한 모듬놀이 춤 ○다양한 신체표현 방법 탐색 및 체험	김윤진(국민대 교수) 임소연(국민대 강사) 서예원(청주교대 교수)	101호
			노인무용	○산림나는우리춤(2H) ○실버감각열기(2H)	○우리가락과 함께하는 신명나는 우리 춤 ○작과 함께하는 즐거운 놀이 춤	김순주(대구시립국악단) 권혜영(대구예술대 교수)	화합관 온돌방1
			노인연극	○노인연극 워크숍(4H)	○노인연극 통합사례 공유	장태환(노인연극 예술강사)	화합관 온돌방2
			노인음악	○음악과 노인심리의 이해와 실제(4H)	○음악심리(Psychology of music)에 대한 이해를 통해 효과적인 노인음악활동 연구	현수경(안양대 외래교수) 권정인(인터넷꿈희망터)	세미나2
			장애모아음악	○장애모아프로그램 적용과 실제(4H)	○효과적인 장애모아음악 수업을 위한 기본 원리 및 방법론 이해 ○장애모아프로그램 적용을 위한 구성활동 소개 및 교육	김경숙(한세대 교수) 김은정(고대구로병원)	본임3
			장애무용	○감각통합음악작업(2H) ○장애아동무용교육 매뉴얼(2H)	○장애아동 무용교육을 위한 감각통합음악작업 워크숍 ○장애아동무용교육을 위한 매뉴얼 연구	서주연(ATA연구원) 김명숙(ATA수석연구원)	103호
18:00-19:00				*저녁식사			
2.26 (일)	시수		구분	교과목(안)	교육내용(안)	강사(안)	
7:30-8:30				*아침식사			
09:00-12:00	3	전공	11개 분야	○연간 수업 컨설팅1	○연간수업계획서 작성법 09:00-09:50	교육진흥원 사회교육팀 최지운 대리	강당
			아동국악			박지영(아동국악 예술강사)	본임1
			아동무용			이은경(아동무용 예술강사)	본임2
			아동미술			김민아(아동미술 예술강사)	103호
			아동연극			김미향(아동연극 예술강사)	본임3
			아동영화			김상규(아동영화 예술강사)	105호
			아동음악	○연간 수업 컨설팅2	○연간수업계획서 작성법 및 운영방법 공유	장예화(아동음악 예술강사)	104호
			노인무용		○모듬별 전문가 컨설팅 10:00-12:00(2H)	이진원(노인무용 예술강사)	101호
			노인연극			김선희(노인연극 예술강사)	세미나1
			노인음악			임소영(노인음악 예술강사)	세미나2
			장애무용			최선혜(장애무용 예술강사)	화합관 온돌방1
			장애모아음악			조혜정(장애모아 예술강사)	화합관 온돌방2
12:00-13:00				※점심식사 12:00-13:00			
13:00-14:00	1	공통	11개 분야	○사회문화예술교육의 이해	○사회문화예술교육의 가치 ○문화예술교육 활성화를 위한 사회 예술강사의 역할 ○사회 예술강사 행정안내-통합운영시스템(UMS) 사용법	교육진흥원 사회교육팀 최지운 대리	강당
14:00-15:00		공통	11개 분야	○지필평가	○지필평가		강당
15:00-15:30			11개 분야	○퇴소식	○연수설문 및 퇴소안내	교육진흥원 인력양성팀	강당
	20			총 합 계			



1. 교육대상(아동)의 심층적 이해

이성아/
순천향대

아동에 대한 이해

I. 치료를 위한 임상 추론 Clinical reasoning

- 치료사는 아동에게 평가·계획·중재를 제공하기 위해 임상 추론을 사용.
- 이 추론 과정은 작업치료사가 환자를 위해 폭넓고 깊게 생각하고, 중재를 전체적이고 효율적으로 발달시키는 데 도움을 줌.

임상 추론의 형태					
과학	서술	실용	상호작용	윤리	조건
장애가 수행에 어떠한 영향을 주는가?	이 아동에게는 어떠한 스토리가 있는가?	서비스 제공에 영향을 미치고 있는 실질적인 이유는 무엇인가?	아동과 가족과 치료사가 어떻게 상호작용 할 수 있는가?	이해관계가 엮ial린 상황에서 어떠한 윤리적인 행동을 취해야 하는가?	아동과 가족을 위해 장기 전망은 무엇인가?
주어진 상황 속에서 무슨 평가도구를 사용해야 할 것인가?	가족의 우선순위는 무엇인가?	재원은 사용 가능한가?	아동과 가족에게 중요한 것은 무엇인가?	아동에게 어떠한 이점과 위험성이 있는가?	내가 기대하는 결과는 무엇인가?
어떠한 치료 모델이 수행의 개선을 위해 사용되어야 하는가?	이용 가능한 재원은 어떠한 것이 있는가?	치료서비스가 어디서 제공되는지를 가늠하는 실질적인 염려는 무엇인가?	아동의 흥미는 무엇인가?	재원이 제한적일 때, 나는 어떻게 서비스의 우선순위를 정해야 하는가?	가족들이 바라는 결과는 무엇인가?
어떠한 중재전략이 수행을 개선시킬 것인가?	가족의 관심은 무엇인가?	서비스를 받을 수 없는 시간은?	아동이 가장 좋아하는 놀이 활동은 무엇인가?	부당하고 불충분한 치료 상황을 발견했을 때 내가 취하는 행동은 무엇인가?	아동에게 주어진 자원과 환경 속에서 성취될 수 있는 것은?
좀 더 높은 수준의 기능을 장려하기 위해 무슨 활동이 필요한가?	문화적 고려사항은 무엇인가?	중재 서비스를 위해 가능한 공간은?	상호작용 동안 주로 사용되어야 하는		치료사는 아동의 꿈을 실현시키기 위해

			감각체계는 무엇인가?		가족에게 어떠한 도움을 줄 것인가?
클라이언트에게 발달적으로 적합하고 기능적으로 바람직한 것은 무엇인가?	중재에 초점이 되는 일과와 환경은 무엇인가?		치료사는 아동과의 관계를 어떻게 좋게 할 것인가?		

① 과학적 추론

- 진단적 추론과 방법적 추론을 포함한 것.
- 치료사는 자신의 경험과 훈련뿐만 아니라 근거 기반 연구를 사용.
- 아동 진단에 대한 정보가 주어졌을 때, 치료사는 어떠한 형태의 평가를 적용할지를 계획하기 위해 진단 추론을 적용.

② 서술적 추론

- 치료사는 가족과 지역사회 환경에서 발생하는 폭넓은 아동의 관점을 갖음.
- 서술적 추론을 사용할 때 치료사는 아동에게 어떠한 이야기가 있는지 질문.
가족의 배경을 이해하는 것은 가치 있는 중재와 결과에 대한 우선순위 결정에 도움을 줌.

③ 실용적 추론

- 치료사는 실질적인 재원의 이용 가능성을 고려
- 시간의 압박, 재정 원조•공간의 제한, 인적 자원의 문제를 해결하는데 도움을 줌.

④ 상호작용적 추론

- 치료사 자신이 치료적으로 사용되기 위해 가장 필요한 요소.
- 치료사는 아동과 어떻게 관계를 맺을지를 분석.

⑤ 윤리적 추론

- 위험의 경중을 고려하거나 특별한 중재 접근이나 이점을 고려하는 것.
- 시간•다른 재원에 제한이 있거나, 환자의 목표나 프로그램의 가치에 대립되는 다른 팀원의 활동을 관찰할 때 치료의 우선순위를 결정하기 위하여 사용.

⑥ 조건적 추론

- 치료사가 장기적인 안목을 갖는데 도움을 줌.
- 환자의 이해와 배경, 예상되는 활동, 가족의 우선순위, 최적의 중재 결정을 위해 기대되는 미래를 받아들인다.

II. 평가 (Evaluation for Therapy)

- 평가는 체계적인 자료의 수집과 중재 계획의 발달을 지도하기 위한 분석.
- 아동에 대한 적절한 정보를 얻기 위해서 표준화·비표준화 방법을 모두 사용.

① 치료 참여

- 상위하달식 접근(top-down approach)을 하면서 치료사는 아동 평가를 시작.
- 처음에 치료사는 아동의 수행을 파악, 아동에 대한 모습을 형성하기 위해 다양한 요소를 조사.(부모의 관심사, 아동과 상호 작용을 하는 다른 어른의 관심사, 아동의 일상적인 환경에 대한 비공식적인 관찰, screening 평가도구의 적용, 다른 전문가에 의해 작성된 아동에 관한 보고서)
- 다양한 환경과 여러 사회적 역할에서 참여를 위한 아동의 능력을 평가하는 것을 포함.
- 놀이, 일상생활활동(ADL), 도구적 일상생활활동(IADL), 학교생활의 참여는 가장 중요한 영역.

② 활동의 수행

- 아동의 참여와 환경을 이해하면서 치료사는 활동의 수행을 제언하는 것과 그 활동을 수행하는 특정 능력을 규정짓기 위해서 평가 과정을 계속 함.
- 치료사는 수행을 판단하기 위하여 양적이고 질적인 관찰 평가를 사용.
- 운동(motor), 처리(process), 의사소통/상호작용 기술 분야의 수행이 중요.
- 활동과 참여제한은 수행의 질, 도움을 요구하는 정도, 안전성, 발달단계로 측정.
- 촉진이나 단서를 제공.

③ 클라이언트 요소

- 수행 패턴, 활동 제한에 대한 명백한 이해, 제한과 관련된 손상을 드러내려고 노력.
- 측정되는 요소의 예 : 관절가동범위, 근력, 근긴장도, 균형, 감각반응, 감각통합, 실행, 조

작, 눈-손 협응, 시공간 기술.

- 아동의 활동 수행에 관련된 것들과 아동의 강점을 파악.

배경적 요소(contextual factors)

- 물리적, 사회적, 문화적 요소를 포함하며 아동 평가 시 고려해야 할 중요한 요소임
- 아동에게 만나는 사회적 배경
 - ① 가족
 - ② 또래 아동 (유치원 및 학교생활 시 중요한 사회적 배경이 됨)
 - * 어린 시절의 부모와 아동의 관계를 평가하기 위한 도구가 있음
 - ex) Nursing Child Assessment Feeding and Teaching Scale
- 치료사는 질문을 사용하여 물리적, 사회적 배경 요소를 평가함
 - * 환경이 물리적 접근을 허용하는가?
 - * 발달을 개선시킬 가능성이 있는가?
 - * 환경은 최적의 관리(supervision)를 제공하는가?
 - * 환경은 안전한가?
 - * 환경이 사회적 상호작용에 영향을 미치는가?
 - * 탐구, 놀이, 배움을 위한 기회가 주어지는가?
 - * 적극적인 보호자의 지원이 가능하고 발달적으로 적절한가?
- 치료 관점에서 중요한 문화적 가치는 가족이
 - * 독립적인 수행에 가치를 두는지 or 상호의존적인 것에 가치를 두는지
 - * 시간에 대한 인식과 미래를 중시하는지 or 과거를 중시하는지
 - * 앞일을 생각하는 지 or 현재를 더 생각하는지
 - * 가족에게 영향을 주는 의사결정 방법
 - * 건강 • 호조 • 장애 • 질병에 대한 생각
 - * 의복 • 음식 • 전통 • 종교에 관련된 관습

III. 중재 계획 Intervention planning

: 평가에서 얻은 정보들을 해석하며 중재계획으로 활용하기 위해 치료사는 미래에 대한 지각을 좀 더 면밀하게 분석해야 함

질의 지침

- 가족과 아동의 우선순위는 무엇인가?

아동이 일상생활을 함께 수행하는 것 보다 가족과 함께 사회활동과 상호 작용을 하는 것에 대한 아동의 참여에 관심을 가짐

- 아동이 역할을 수행하기 위해서 필요한 기술은 무엇인가?

현재 아동이 어떤 기술을 가지고 있는지 알아야 함

그 기술이 아동의 환경이 요구하는 것에 적합한지 알아야 함

- 이러한 아동은 어떠한 발달 경로로 설명할 수 있는가?

발달에 대한 아동의 진행 정도는 미래의 발달의 전조가 됨

ex) 7세 수준의 대운동기술을 가진 5세 아동은 같은 나이또래의 적절한 기술(걷기, 달리기, 점프하기 등)을 하기가 어려움

– 치료사는 발달 집중 치료보다 제한된 대운동기술을 보상할 수 있는 수정방안을 고려해야 함

- 수행 배경은 어떠한 영향을 미치는가?

아동의 치료 시간에 환경이 어떠한 영향을 미치는지 알아야함

ex) 집, 교실, 운동장에 따라 적당한 자세와 이동 전략은 각기 다르므로 다양한 환경에서 개조된 도구의 사용 여부는 아동, 부모, 교사의 선호도에 따라 달라짐

- 어떠한 치료의 이론적 모델이나 이론의 틀이 중재를 지도할 수 있는가?

치료 모델의 선택과 적용은 과정을 계획하는데 가이드가 됨

행동적 접근은 자폐 아동의 환경과 일상을 체계화하기 위해 시각적 신호와 함께 결합될 수 있음

치료사는 아동의 사회와 놀이에서 사회적 학습 전략을 사용함

아동의 감각 요구에 부합하는 특정한 활동에 적응하도록 가이드를 줄 수 있음

- 장애의 본질은 무엇인가?

클라이언트 요소가 수행 제한에 어떻게 영향을 주는 이해함으로써 중재 전략은 제한된 요인에 집중할 수 있음

ex) 자폐 아동은 청각언어를 처리하는 것이 어렵거나 청력 과민이 있을 수 있음

- 이동의 수행이 증진되기 위해 어떠한 성인의 도움이 필요할 것인가?

치료사는 아동이 치료 중재 전략을 계획하는데 있어 부모와 교사를 이끌어 줌

훈련과 상담활동은 부모와 교사를 지도하고 맞추는 것을 포함하며, 그들의 노력을 격려하고 강화함

치료사는 협력적인 상담과 역할을 교육하고 일상생활, 놀이 및 사회성을 촉진하기 위한 기술을 가질 수 있게 가족구성원을 가르치는 것이 중요함

공동의 결과 보고서 작성

- 수행 제한은 종종 단기 목표와 목적을 세우는 데 기본이 됨
- 참여 제한은 결과를 세우는데 기본이 됨
- 아동의 활동에 관심을 갖는 결과보고서는 환경적 조건, 환경적 수정, 아동이 최적의 참여를 보장하는 활동 도움(예: 적응 도구)을 포함함
- 결과보고서를 작성하기 위해서 치료사, 관련 팀, 가족구성원은 아동이 새로운 사회적 역할에 참여하는 방법과 현재의 위치에서 좀 더 완전한 참여를 할 수 있는 방법을 고려해야 함
- 가족과 함께 의미 있는 결과를 세우기 위해 치료사는 조건적이고 실용적 추론을 사용함
 - 조건적 추론에서 치료사는 아동과 아동의 미래 모습을 만들 수 있는 직업과 환경에 대한 모든 정보를 통합함
- 아동의 손상, 적응도구, 보상기술, 환경적 편의시설은 아동을 위한 전망과 참여를 높이는 결과를 발전시키기 위해 고려해야 함
- 중재를 계획하는 과학적 추론은 환자의 진단, 구체화된 문제나 기술된 결과와 관련한 연구의 근거를 적용하는 것임
- 치료사는 특정 중재접근이 성공적으로 될 것인지에 대한 가능성을 분석하고, 특정한 접근이 사용되었을 때 기대되는 이익의 정도를 평가하기 위해서 경험적 근거를 사용함

IV. 중재 : 목적과 전략

- 목표를 세우는 것과 동시에 치료사는 치료적 활동을 계획하고 실행하기 위해 임상추론을 계속 사용함
- 치료사는 특정한 기술에 집중된 과제를 선별하고 모델링, 암시, 물리적 도움, 보상 등을 통해서 수행을 지시함
- 중재는 일상생활을 수행하고 다양한 환경에 참여하는 아동의 능력을 고양시키는데 중점을 둠

중재목적	전 략
수행 개선	<ul style="list-style-type: none"> - 등급화 된 활동 : '가장 적합한' 해야 할 일 - 활동을 위한 준비 - 증대되고 개별화된 감각의 암시와 피드백 - 치료사 자신이 치료적으로 사용됨 - 도움을 주는 사람과 교사의 교육과 상담
조정된(적응) 활동이나 보조 동학 제공	<ul style="list-style-type: none"> - 보상전략 - 발달적이면서 동시에 기능적인 목표 - 보상전략의 사용을 지원하는 어른 교육
환경수정	<ul style="list-style-type: none"> - 아동과 환경 사이에 적합성을 개선 - 아동의 환경 내에 있는 성인과 함께 상담, 협의
교육을 통해 참여를 증진시키고 장애를 예방	<ul style="list-style-type: none"> - 다른 전문가와 관리자를 교육 - 아동의 지역사회 내 시스템 변화

기능적 수행의 증진

- 수행과 참여의 증진은 아동 작업치료 중재에서의 핵심
- 다양한 실행 모델이나 이론의 틀은 작업치료사가 작업 수행을 개선시키기 위해 중재에 어떻게 접근하는지 가이드 해줌
- 치료사는 새로운 기술을 정립하기 위해 치료사는 수단으로 작업을 사용함
- 활동은 아동에게 의미 있고, 성공적으로 흥미를 유발할 수 있는 활동을 선택함
- 치료사는 아동에게 가치 있는 목적이나 목표를 정해 활동으로 아동을 끌어들이게 함
ex) “자, 성을 쌓아보자.” , “팔찌 만드는 것을 좋아하니?” , “배고픈 강아지에게 먹

이를 주기 위해서 매트 모서리를 돌아 뼈를 집을 수 있니?” 등의 방법은 아이들의 노력을 지지하고 고양시키기 위한 의미를 지님

- 아동이 효율적으로 기술을 배울 때 평소 생활환경과 비슷한 환경에서 활동 시 더욱 쉽게 배우며, 다양한 상황과 배경에서 일반화 될 수 있음

등급화된 활동 : ‘가장 적합한’의 조건

- 아동의 ‘가장 적합한’ 도전 활동 요소
 - ① 활동은 아동이 마음이 끌리고 하고자 하는 동기 부여를 함
 - ② 아동의 현재 기술에 대한 도전임
 - ③ 아동의 집중적인 노력을 통해 습득 될 수 있음
- 아동의 변화를 증진시키기 위해 활동은 도전적이고 노력을 필요로 하는 것이어야 함
- 치료사는 아동의 활동을 촉진하거나 지원할 수 있고 활동 후에 피드백을 줄 수 있으며 아동의 반응에 따라 활동의 난이도를 조절할 수 있음
- 활동의 인지, 감각 운동, 지각 또는 사회적 측면을 통해 난이도 조절을 할 수 있음

활동을 위한 준비

- 아동이 수행에 제한을 갖을 수 있는 신체 기능과 구조에 주목해야 함
 - ex) 뇌성마비 아동 : 견대(shoulder girdle)에 긴장을 경험할 수 있음
 - ∴ ROM과 움직임의 자유도를 개선시키기 위해 어깨 주위의 근육을 풀어주고 늘려줌
 - 증가된 관절 가동 범위는 아동이 팔을 뻗는 행동이나 체중지지 활동에 참여할 수 있게 해주고 긴장된 근육을 늘리는데 도움을 주며 Shoulder ROM을 개선시킬 수 있게 해줌

증가되고 개별화된 감각 암시와 피드백

- 치료사는 아동이 활동을 수행하는 동안 아동의 학습 스타일과 수행 형태에 기본을 주고 다양한 기술을 사용함
- 수행에 대한 지도와 암시, 수행에 대한 피드백을 위해 다감각 접근을 사용
 - ex) 시각 인지 문제 아동 - 손글씨 쓰기를 배우기 위해 오려서 만든 나무글자를 조합

- 감각 피드백은 아동이 새로운 기술을 배우는데 사용되는 감각체계를 증대시킴으로써 제한된 인지와 지연된 수행을 보상하는데 도움을 줌으로써 강화 활동으로 사용

ex) 아동이 시각적 학습자이고 청각 정보를 처리하는 데 어려움을 가지면 활동 동안 치료사는 다음번 것이 무엇 인지과 적합한 반응이 무엇인지에 대한 그림 카드를 제공하는 활동을 통해 시각적 입력을 강조할 수 있음

자신을 치료적 도구로 사용

- 치료사는 아동에게 관심을 보이고, 아동의 개성을 인정하며, 아동의 기호와 목표를 가치 있게 다룸
- 아동의 독특한 특징과 행동은 아동의 참여를 유도하고 올바른 도전을 제공하는 활동을 계획하는 데 기본이 됨
- 아동에게 동기를 부여해 주고, 수행 성공을 위해 지원하거나 장려하며 수행 실패 시 위로하면서 관계를 형성하고 믿음을 줌으로써 안전함을 느끼고 과제에 참여도 향상에 도움을 줌
- 치료사는 아동이 자기실현을 이끌도록 높은 민감성을 유지하며, 팀과 가족이 효용성 있는 사람으로서 아동이 자신을 느낄수 있는 활동과 환경을 제공하도록 지원함
- 자기실현은 아동이 놀이 활동을 시작하고, 문제를 찾고, 사회적 상호작용을 시작하는 수단임

보육자와 교사의 교육과 상담

- 아동이 치료 시간에 보여주는 높은 수준의 반응은 그들 일상의 한 부분이 되는 아동의 자연스러운 환경에서 수행, 강화 됨

ex) - 치료사는 올바른 자세를 하도록 도와주기 위해 아동의 자세 보정 제안

기울여진 경사판에 글씨를 쓰기 위해 손목 신전과 잡기 형태 제안

눈 따라보기를 증진시키기 위해 경사진 보드를 사용하도록 제안함

- 유치원에서 매우 활동적이고 산만한 4세 아동을 위해 무게 있는 조끼를 입게

함으로써 심부 압력을 제공함

- 교사, 부모, 보조자, 아동치료 제공자 또는 아동과 상당히 많은 시간을 보내는 사람과의 상담은 서비스 제공의 필수적 요소
- 아동이 다른 환경에서 지지를 받고 있다는 것을 느끼는 것이 중요함

- 아동이 상위 단계의 활동을 수행하기 위해 필요한 암시와 촉진 형태 혹은 지지의 정도를 공유하는 것이 치료사에게 가장 큰 도움이 됨
- 치료사는 교사나 부모가 아동과 함께 개별화된 활동을 실시해 줄 수 있는 시간과 노력의 양을 판단하기 위해 그리고 부적절한 수행이 아동에게 위험을 초래할 때 부모나 교사를 가르치는 것이 적절한지 평가할 때 실용적 추론을 사용함

아동의 환경에 대한 보호자의 상담과 협의(Consultation and negotiation with adults in the child's environment)

- 환경적 적응은 환경을 관리하는 성인과 상담을 통해서 성취될 수 있음
- 환경수정은 모든 사람에게 영향을 주므로 환경에 있는 아동을 위해 적절하고 필요성 있는 것이어야 함

V. 아동에 대한 이해

박스 3-1 놀이 작업의 발달: 영유아-출생에서 6개월	
놀이 작업 탐구적 놀이 감각 운동 놀이가 우세하다. 사회적 놀이 애정과 유대감에 초점을 맞춘다.	조심스러운 눈으로 대상을 검토한다. 가운데에서 손 놀이를 한다. 대근육 운동/이동성 엎드려서(4~6개월) 몸통을 일으키고, 머리(3~4개월)를 들어 올린다. 똑바로 누운 자세에서 발을 찬다. 손에 기대어 앉는다. 부모의 지지 하에 서 있을 때 놀이(바운딩)를 한다. 이리저리 구른다.
수행 기술 조절/감각 기관 집어 올릴 때 조율한다. 접촉과 손으로 다룰 때 즐거움이 보인다. 안았을 때 이완되고, 미소짓고, 흥얼거린다. 다정스럽게 안긴다. 목소리를 듣는다. 손과 입을 사용해서 대상을 감각 탐색한다.	인지 즐거운 경험을 위해 행동을 반복한다. 손과 입을 사용해서 대상을 탐색한다. 눈으로 소리를 자세히 살핀다. 테이블 위에 대상을 부딪힌다. 다양한 감각 시스템으로부터 정보를 통합한다.
소근육 운동/조작능력 눈으로 움직이는 사람을 추적한다. 대상으로 정확하게 뺨는 행동이 발달한다. 손바닥 잡기 패턴을 다양하게 이용한다. 안전하게 대상을 손에 쥐어서 입으로 가져간다. 손에서 손으로 대상을 옮긴다.	사회성 '후후' 하는 소리를 낸다. 미소짓고 크게 웃는다. 울음으로 불쾌감을 표현한다. 얼굴 표정을 통해 간단한 감정을 의사소통한다.

출처: Parks, S. (2007) HELP Strands, Palo Alto, CA: VORT Corp; Gesell, A., & Amatruda, G. (1947). *Developmental diagnosis*. (2nd ed). New York: Harper & Row.

박스 3-2 놀이 작업의 발달: 유아-6~12개월

놀이 작업

탐구적 놀이

감각 운동적인 놀이를 기능적인 놀이로 발전시킨다.

기능적 놀이

아이들의 기능적인 목적에 따라 장난감을 사용하기 시작한다.

사회적 놀이

부가적으로 부모나 돌보는 사람과 관계를 맺는다.

수행 기술

조절/감각 기관

공중에서 빠르게 움직이고 들떠서 즐거워 한다.

산만한 없이 말을 듣는다.

다양한 음식의 질감을 포함해서 손가락을 사용해 스스로 먹는다.

옷 입는 데 협력한다.

소근육 운동/조작능력

장난감을 입으로 조작한다.

장난감을 향해 정확하게 직접 행기를 사용한다.

정중앙에서 장난감 놀이: 손에서 손으로 옮길 수 있다.

소리를 내면서 대상물을 부딪친다.

공중에서 장난감을 흔든다.

용기 안에 장난감을 놓는다.

어른에게 공을 굴린다.

손가락 끝으로 작은 대상물들을 잡는다.

집게손가락으로 장난감을 가리키고, 탐색하는 데 이용한다.

도구를 서툴게 사용한다.

대근육 운동/이동성

독립적으로 앉아 있다.

이리저리 구른다.

독립적으로 앉을 수 있다.

앉은 자세에서 중심축을 만든다.

지지해서 잡고 똑바로 선다.

기대어 지지해주면 서서 놀이를 한다.

처음엔 배로 긴 다음 전체 네발로 기어간다(10개월).

손을 잡고 걷는다(12개월).

인지

자신의 이름에 반응한다.

가족 구성원의 이름과 언어를 알아차린다.

적당한 제스처로 반응한다.

선택해서 듣는다.

단순한 제스처를 모방한다.

그림책을 본다.

과거 경험을 일반화하기 시작한다.

장난감을 가지고 목적 있게 행동한다.

사회성

엄마에게 특별히 의존하는 것을 보인다.

강한 불안감을 보이기도 한다.

팔을 뻗어 들고 올린다.

방 안에 부모가 있으면 만족스런 놀이를 한다.

다른 유아와 짧게 상호작용한다.

주고 받는 놀이를 한다.

거울에 장난스런 웃음이나 얼굴 표정으로 반응한다.

출처: Park, S. (2007). *HELP Strands*. Palo Alto, CA: VORT Corporation; Linder, T. (2008). *Transdisciplinary play-based assessment* (rev. ed.). Baltimore: Brookes; Gesell, A., & Amatruda, G. (1947). *Developmental diagnosis* (2nd ed). New York: Harper & Row.

박스 3-3 놀이 작업의 발달: 영유아-12~18개월

놀이 작업

관계적이고 기능적인 놀이

자신과 관계된 단순한 놀이(가상의 먹기와 잠자기)를 한다.

단순하게 결합된 두세 개의 계획을 한다.

즉각적인 모델로 모방 놀이를 설명한다.

대중적 놀이

방 안의 모든 공간에 대해 탐색한다.

공간 안에서 구르고 네발로 기는 놀이를 한다.

사회적 놀이

포레와 상호작용을 시작한다.

같은 목적의 놀이를 한다.

수행 기술

조절/감각 기관

변잡스러운 활동들을 즐긴다.

따뜻하고, 차갑고, 달콤한 것과 같은 극단적인 감각들에 반응한다.

소통적/조작하기

크레용을 잡고 표시 만들기: 낙서

한 손으로 두 개의 장난감을 잡거나 양 손으로 장난감을 잡는다.

상자 안에 장난감 놓거나 그보다 작은 상자에 장난감을 놓는다.

블록을 쌓고 적당한 공간에 장난감을 놓는다(조각을 판에 맞는 위치에 놓기).

퍼즐을 시도한다.

장난감 상자나 바구니를 열고 닫는다.

두 번째 손가락으로 그림을 지척한다.

놀이 시 양 손을 사용하고, 한 손으로 잡거나 고정시키며, 다른 손으로 조작한다.

대중적/이동

작은 의자에 앉는다.

서서 놀이를 한다.

잘 걷고 쪼그리고 앉으며, 바닥에 떨어진 물건을 잡는다.

어른용 의자에 올라간다.

공을 던진다.

장난감을 끌고 다니며 걷는다.

달리기를 시작한다.

한 손으로 잡고 계단을 오른다.

큰 장난감을 누르거나 끌거나 박스에 넣는다.

인지

물건을 가지고 다양한 행동을 한다.

모델을 모방한다.

물체를 사용하는 방법을 이해한다.

물체의 기능을 이해한다.

문제 해결을 위해 시도와 실패를 한다.

다양한 신체 부분의 이름을 재인식한다.

사회성

부모로부터 떨어진다.

부모와 함께 장난감을 가지고 장난한다.

다른 사람의 얼굴 표정에 반응한다.

출처: Park, S. (2007). *HELP Strands*. Palo Alto, CA: VORT Corporation; Linder, T. (2008). *Transdisciplinary play-based assessment* (rev. ed.). Baltimore: Brookes; Gesell, A., & Amatruda, G. (1947). *Developmental diagnosis* (2nd ed). New York: Harper & Row.

박스 3-4 놀이 작업의 발달: 걸음마를 시작하는 유아-18~24개월

놀이 작업

기능적인 놀이

여러 형태의 방식을 결합한다.
다양하게 관계된 행동을 함께 수행한다.

대중작 놀이

큰 운동놀이의 감각 입력을 즐긴다.

위장 또는 상징적인 놀이

무생물 대상에게 수행활동을 만든다(인형과 춤추기, 먹이기, 껴안기).

대상이 살아 있는 것처럼 가장하거나 다른 대상으로 상징한다.

사회적 놀이

평행적인 놀이에 참여한다.

부모와 또래들을 모방하는 놀이를 한다.

아동 그룹에 참여한다.

다른 아동을 쳐다본다.

작업을 바꾸기 시작한다.

수행 기술

조절/감각 기관

몇 분 동안 혼자 놀이를 즐긴다.

Playdoh를 사용한다.

리프와 덤불 놀이를 즐긴다.

소통작/조작하기

4~5개의 퍼즐 조각을 맞춘다.

타위를 쌓는다(예: 4개의 블록).

손가락 끝으로 크레용을 잡고 단순한 모양을 그린다(직선 또는

원 그리기).

구슬에 실을 꿰는다.

간단한 도구를 사용한다(예: 망치 놀이).

다양한 부분의 일에 참여한다.

책장을 넘긴다.

대중작/이동성

달리고 쪼그리며, 가구에 올라간다.

정글짐을 오르고 미끄럼을 탄다.

페달 없는 장난감을 타고 움직인다(예: 어린이 자동차).

앞으로 볼을 찬다.

큰 표적에 공을 던진다.

땅으로부터 양발을 떼는다.

계단을 오르내린다.

인지

다양한 단계를 연결한다.

생명이 없는 물건을 가지고 수행한다.

가상 놀이에서 실제 하지 않는 물건을 사용한다.

기능적인 목적을 위해 물건을 사용한다.

대상 영속성은 완전히 발달한다.

사회성

애정을 표현한다.

다양한 감정을 표현한다: 두려움, 화남, 공감, 즐거움.

좌절감을 느낀다.

혼자서 하는 놀이를 좋아한다(색칠하기, 쌓기).

누군가가 재미있게 할 때 웃는다.

출처: Park, S. (2007). HELP Strands. Palo Alto, CA: VORT Corporation; Linder, T. (2008). Transdisciplinary play-based assessment (rev. ed.). Baltimore: Brookes.

박스 3-5 놀이 작업의 발달: 취학 전 아동-24~36개월

놀이 작업

상징적인 놀이

의미 있는 연속의 상상놀이를 다양한 계획으로 결합을 연결시킨다.

다양한 상상적인 아이디어를 위해 물건을 사용한다.

동물이나 사람을 표현하기 위해 장난감을 사용한다.

동물이나 가상의 친구 재료와 함께 연극을 하면서 논다.

구성적인 놀이

그림을 그리는 것과 퍼즐을 맞추는 것에 참가한다.

장난감을 사용하여 어른을 모방한다.

대중작 놀이

점프나 율동불통하거나 뛰구는 놀이를 좋아한다.

난잡하게 만든다.

사회적 놀이

연합적이고 같은 종류의 놀이에 뛰어나다.

수행 기술

조절/감각 기관

깨지기 쉬운 아이টে를 조심스럽게 다룬다.

겉표면의 흥미 있는 촉감을 즐긴다.

모래와 물놀이를 한다.

바꾸는 데 어려움을 경험할 수도 있다.

미세한 소근육 운동/조작능력

가위로 가위질을 한다.

심자가 모양 같은 것을 보고 따라 그릴 수 있다.

큰 모양에 색칠을 한다.

정확하게 원을 그린다.

사물의 윤곽이나 탐을 세운다.

오른손으로 크레용을 잡는다.

4~5개 조각 퍼즐을 완벽하게 맞춘다.

장난감을 움직이면서 논다.

대근육 운동/이동성

세 발 자전거를 탄다.

가슴 높이에서 큰 공을 잡는다.

건거나 작은 놀이를 떼낸다.

한 발로 뛰기 시작한다.

인지

완벽하게 놀이 연극으로 결합된 활동들(예: 인형에게 음식을 먹이고, 잠옷을 입히고, 침대에 눕히는 것)을 한다.

옷을 입히는 것에 흥미를 보인다: 상상놀이의 전체적인 대본을 창조함.

사회성

협동 놀이, 때때로 차례대로 수행한다.

동료들에게 관심을 보이고 동료와 놀이를 한다.

소그룹 안에서 놀고 협동 놀이가 시작된다.

낯선 사람들과 같이 있는 것(특히, 어른들)을 부끄러워 한다.

몇 개의 단어로 대화가 가능하다.

출처: Park, S. (2007). HELP Strands. Palo Alto, CA: VORT Corporation; Linder, T. (2008). Transdisciplinary play-based assessment (rev. ed.). Baltimore: Brookes.

박스 3-6 놀이 작업의 발달: 취학 전 아동 - 3~4세

놀이 작업

복잡한 가상 놀이

실제적이거나 가상의 생활에서 역할을 반영하는 활동을 위해 놀이 대본을 만든다.
꾸민 순서를 위해 복잡한 대본을 사용할 수 있다: 느낌 있는 여러 특성을 표현한.

구성 놀이

어른의 보조 하에 예술작품을 만든다.
블록과 퍼즐 작업을 한다.

러프와 덩블 놀이

즐거움 신체적인 놀이, 스윙, 놀이터에서 미끄러지고, 점프하고, 달리기를 한다.

사회적 놀이

학령기 전에 써클 활동, 게임, 그림 그리기와 미술시간에 참여한다.
그룹 안에서 노래를 부르고 춤을 춘다.
연합 놀이: 놀이 목표를 서로 나누며 다른 아이들과 논다.

수행 기술

미세한 소근육 운동/조작 능력

펜이나 크레용을 정확하게 잡고 사용한다.
선 안에 색칠을 한다.

단순한 형태를 따라 쓴다: 편지 쓰는 것을 시작하는 것.
단순한 모양을 자르기 위해 가위를 사용한다.
세 차례의 계획을 세운다(예: 세 개-블록 다리).

대근육 운동/이동성

점프하고, 기어오르고, 달린다.
가볍게 짹짹 뛰다.
세발 자전거를 탄다.
잠깐 동안 한발로 서 있다.
발을 번갈아가면서 계단을 오른다.
두 발 걸음으로 점프한다.

인지

놀이에 상상적인 문제를 사용한다.
작업 인형들에는 역할을 주며 다른 장난감들과 서로 상호작용을 한다.
물체들을 분류하고 구분한다.

사회성

도전적인 활동을 시도한다.
다른 아이들과 놀기를 좋아한다: 그룹 놀이는 병행 놀이를 대신한다.
다른 아이들과 놀기를 좋아한다.
친구의 것에 흥미를 보인다(동성 친구를 좋아한다).

출처: Knox, S. (2008). Development and current use of the Knox Preschool Play Scale. In L. D. Parham & L. Fazio (Eds.), *Play in occupational therapy for children* (2nd ed., pp. 55-70). St. Louis: Mosby; Folio, M. R., & Fewell, R. R. (2000). *Peabody Developmental Motor Scales* (rev. ed.). Austin, TX: Pro-Ed.

박스 3-7 놀이 작업의 발달: 취학 전 아동 - 4~5세

놀이 작업

규칙이 있는 게임

간단한 규칙이 있는 그룹 게임을 시작한다.
설명된 역할에 따라 놀이를 조직화한다.
공차기, '오리 오리 퍽퍽'과 같은 조직화된 큰 동작을 포함한 게임을 한다.

구성 놀이

생산물을 자랑한다.
예술 활동의 목표에 흥미를 느낀다.
복잡한 구조를 구성한다.

사회적 놀이: 연극 놀이

다른 아이들과 함께 역할 놀이에 참여한다.
분장하는 데 참여한다.
줄거리를 이야기한다.
가상 인물의 대본을 포함한 가상놀이를 지속한다.

수행 기술

미세한 소근육 운동/조작 능력

역동적인 3점 잡기를 이용해서 그림을 그린다.
단순한 모양을 따라 그린다.
10조각 퍼즐을 완성한다.
사각형과 다른 단순한 모양을 자르는 데 가위를 사용한다.
선 안에 색칠을 한다.
한 손은 종이나 사물을 고정하고 다른 한 손은 사물을 조작하며

양 손을 함께 잘 사용한다.

몸통과 팔을 그리기 시작하지만 막대 사람 모양을 그린다.
자신의 이름을 모방한다.
작은 구슬을 끼운다.

대근육 운동/이동성

높은 계단에서 뛰어내린다: 앞쪽으로 점프한다.
공을 던진다.
연속해서 한발로 짹짹 뛰다.
팔이나 다리가 흔들거리면서 운동장 기구를 올라간다.
공을 던지고 표적을 친다.
긴 거리를 건너뛰다.
계단을 오르고 내리며 걷는다.

인지

게임의 규칙을 이해한다.
약간의 조언이 있으면 규칙을 기억한다.
다른 아이들과 놀면서 역할을 포함해 이야기를 구성한다.
목표가 주어진 것을 두세 명의 다른 아이들과 놀면서 협동에 참여한다.

놀이 활동을 계획하는 데 참여한다..
추상적인 문제 해결을 시작한다

사회성

놀이를 즐긴다.
완전한 노래를 부른다.
역할 놀이는 부모의 역할에 기초한다.

출처: Linder, T. (2008). *Transdisciplinary play-based assessment* (rev. ed.). Baltimore: Brookes.

박스 3-8 놀이 작업의 발달: 유치원생-5~6세

놀이 작업

규칙이 있는 게임

보드게임

규칙이 있는 컴퓨터 게임

경쟁하고 협동하는 게임

연극 놀이

가상 놀이를 정교하게 만든다.

역할 놀이 이야기와 주제는 계절이나 작업과 관계가 있다.

중점은 현실에 있다.

놀이에서 현실 세계를 재구성한다.

스포츠

공 놀이에 참여한다.

사회적 놀이

그룹 활동에 참여한다.

그룹 안에서 놀이를 조직화한다.

놀이의 목표(이기는 것)는 때때로 사회적 상호작용과 맞설 때도 있다.

수행 기술

미세한 소근육 운동/조작능력

가위를 사용해서 자른다.

인쇄된 이트를 그대로 쓴다.

삼각형을 그대로 보고 그린다: 마름모 점선을 따라서 그린다.

20조각까지 퍼즐을 완성한다.

글을 베끼거나 글을 따라 쓰기 시작한다.

떨어뜨림 없이 두 번째 손가락 끝으로 작은 사물을 조작한다.

보상 운동에 양 손을 함께 사용한다.

대근육 운동/이동성

긴 거리를 한 발로 짹짹 잘 뛰다.

균형을 잘 잡으면서 건너 뛰다.

두 손으로 공을 잡는다.

정확하게 찬다.

8~10초 동안 한 발로 서 있다.

인지

단순한 문제를 추론한다.

놀이는 가상 세계보다 현실 세계에 더 기초하고 있다.

게임을 조직화하는 데 참여한다.

복잡한 대본이 놀이에서 사용된다.

자연된 모방을 설명한다.

사회성

2~4명의 그룹으로 조직화된 놀이와 복잡한 게임에 참여한다.

또래 친구(동성)를 갖는다.

노래하고 춤추는 것을 즐긴다: 가사와 음악의 의미를 반영한다.

다른 사람들의 감정에 대한 이해를 설명한다.

박스 3-9 놀이 작업의 발달: 중기 아동기-6~10세

놀이 작업

규칙적인 게임

문제 해결과 추상적 사고를 요구하는 컴퓨터 게임, 카드 놀이

수공예와 취미

수집한 것들을 가지고 있다.

취미를 가지고 있는 경우가 있다.

조직화된 스포츠

아이들의 그룹과 팀의 협력과 경쟁 놀이를 한다.

승리와 기술은 강조된다.

사회적 놀이

놀이에는 말하고 농담을 하는 것이 포함된다.

또래 놀이는 학교와 집에서 두드러진다.

수행 기술

미세한 소근육 운동/조작능력

작은 대상물을 가지고 건설하기 위한 좋은 기민성

쌓는 복잡한 구조를 위한 양측 협응력

그림 그리는 데 정확하고 세밀하게 운동 계획을 분명히 한다.

복잡한 퍼즐을 완성하기 위한 운동 계획을 분명히 한다.

대근육 운동과 이동성

속도와 인내가 필요한 달리기를 한다.

점프, 뛰기, 짹짹 뛰기를 한다.

장거리에서 공을 잘 던진다.

정확성을 가지고 공을 던진다.

인지

논리를 추상한다.

육체적인 노력이 필요 없는 정신적인 조작활동을 수행한다.

쉬운 문제 해결을 진술한다.

복잡한 문제를 푼다.

사회성

협력과 작은 이기주의가 나타난다.

다른 사람들을 기쁘게 하려고 노력한다.

가장 좋은 친구가 있다.

배타적 성향을 일부 나타낸다.

행동을 조절하기에 가능한 작은 충동을 보인다.

경쟁 관계를 가지고 있다.

청소년기 단계	전형적인 정신사회적 발달 요약
초기 청소년기	<p>자신에게 몰두한다(예: 개인의 외모에 관심을 갖는다). 부모로부터 정서적으로 분리한다(예: 가족활동에 참여를 줄인다). 부모에게 외적인 애정을 거의 나타내지 않는다. 다른 권위적인 존재(예: 교사, 지도자)에 도전하는 것과 마찬가지로 부모의 규칙이나 규제에 따르지 않는다. 성인의 의견에 대해 의문을 갖는다(예: 부모의 생각, 충고, 기대에 도전하고 비판적이다). 결정을 가진 존재로서 부모들을 보기 시작한다. 기분과 행동의 변덕이 심하다. 동년배에게 강한 애정을 가지고 주로 동성 친구와 우정을 쌓는다. 추상적인 생각을 표현한다. 직업에 대한 이상적인 환상을 갖는다. 가능성 있는 미래의 자신과 역할에 대해 생각한다. 프라이버시를 요구한다(예: 자신만의 창고를 갖고, 일기를 쓰며, 사적인 전화 대화를 한다). 개인의 성적인 발달과 관련된 경험과 성적인 감정의 탐구에 관심을 가지게 된다(예: 자위). 남의 시선을 의식해 겉손해 보이려고 한다(예: 자신과 신체에 대해 어색하고 부끄러워 한다). 감정의 표현을 스스로 조절하는 능력을 보이고 행동을 제한할 수 있지만 즉각적인 요구의 범위를 넘어서 생각하지 않으며, 그 결과 동년배의 압박에 민감하다. 약물을 시험 삼아 해볼 수 있다(담배, 술, 마리화나).</p>
중기 청소년기	<p>부모로부터 심리적, 사회적 독립을 하기 위한 행동을 계속한다. 동년배 그룹 문화에 연루되는 경향이 증가하고, 동년배 가치 체계, 행동 유형, 옷이나 외형의 스타일을 도입함으로써 표현하는 등 모든 것들은 개인주의와 부모로부터 분리되었음을 공공연한 방법으로 증명하는 것이다. 스포츠 팀, 클럽, 캠프 같은 공식적, 비공식적 동년배의 단체 활동에 참여한다. 신체 발달을 수용하고, 성적 표현과 성에 대한 실험에 참여한다(예: 데이트, 애인과의 성적 활동). 자신과 다른 사람의 감정을 탐구하고 반영한다. 직업/직업상의 포부가 좀더 현실적으로 된다. 자적 활동과 작업능력에 관심을 보일 뿐만 아니라 창의력과 자적 능력이 증가됨을 보인다(예: 정신적/정서적, 무한한 힘(강해졌다는 느낌)과 불멸의 느낌을 최소화시키거나 완화하기 위하여 위험 부담이 있는 행동을 한다 (예: 무모한 운전, 콘돔을 사용하지 않은 성행위, 높은 술 소비량, 약물 복용). 약물을 시험 삼아 해본다(담배, 술, 마리화나, 다른 불법 약물).</p>
말기 청소년기	<p>생각, 가치, 신념이 안정되기 시작하고 자아의식이 더 안정된다. 부모와의 관계가 강화된다(예: 부모의 충고와 도움을 소중히 여기고 관심을 갖는다). 의사결정에서 그들의 독립성, 그리고 발상과 생각을 표현하는 능력이 높아진다. 그들의 미래에 대한 관심이 증가하고, 미래의 결과에 영향을 줄 현재의 행동과 결정에 대해 고려하며, 지연된 만족감을 이끌어 낼 수 있도록 유도하고, 개인의 한계를 설정하며, 그들 자신의 행동을 관찰하고 타협하게 된다. 사춘기, 신체적 외모, 매력을 포함한 초기의 불안을 해결한다. 동년배의 영향 감소와 자아의식과 개인의 가치에서 증가된 자신감을 느낀다. 일 대 일 관계를 선호하고 친밀한 동반자를 선택하기 시작하는 것이 보인다. 직업 선택, 취업, 직장인 역할의 확립과 재정적 독립에 있어 현실적으로 된다. 점차 안정되기 시작한 가치 체계가 발달한다(예: 도덕적, 신념 체계, 종교 소속과 성적 가치).</p>

출처: Radzik, M., Sherer, S., & Neinstein L., (2002). Psychosocial development in normal adolescents. In L. S. Neinstein(Ed.), *Adolescents health care: A practical guide* (4th ed.). Philadelphia: Lippincott Williams; and American Academy of Child and Adolescent Psychiatry website: <http://www.aacap.org/publications>. Retrieved 9/7/2004.



2. 기관의 현장성 이해

차정은 / 평화의 마을
김인숙 / 마자렐로 센터

아동복지시설의 이해

평화마을 아동복지센터 차정은 사회복지사

1

목 차

- 아동복지의 이해
- 아동복지시설의 이해
 - 아동복지시설의 의미
 - 아동복지시설의 종류
 - 아동복지시설의 현황
- 실제 아동복지생활시설 소개

2

아동복지의 이해

• 아동복지의 정의

- 아동이 가족 및 사회의 일원으로서의 건전한 성장과 발달을 위해 개인이나 단체에 의해 행해지는 일체의 활동
- 특수한 상황에 놓인 아동들을 대상으로 여러 전문가에 의해 이루어지는 조직적 활동

3

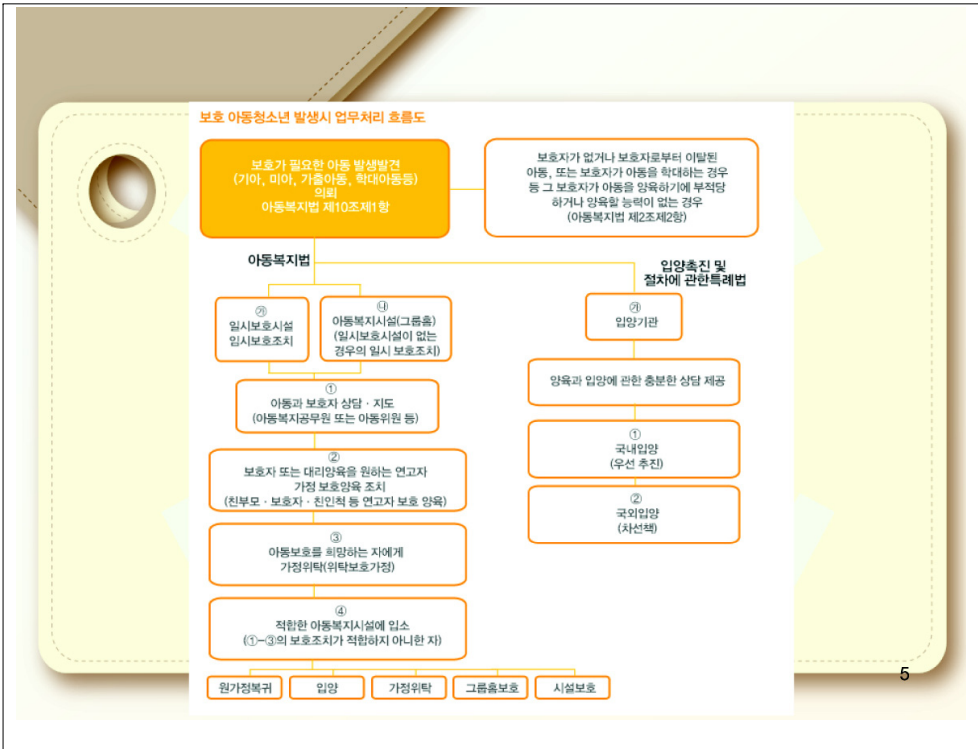
• 아동의 보호조치

- 아동복지법 : 18세 미만을 아동으로 규정

: 보호를 필요로 하는 아동을 발견하거나 보호자의 의뢰를 받은 때에는 아동의 최상의 이익을 위하여 필요한 보호조치를 하여야 한다.

1. 아동복지지도원 또는 아동위원에게 보호를 필요로 하는 아동 또는 그 보호자에 대한 상담·지도를 행하게 하는 것
2. 보호자 또는 대리양육을 원하는 연고자에 대하여 그 가정에서 보호양육 할 수 있도록 필요한 조치를 하는 것
3. 아동의 보호를 희망하는 자에게 가정 위탁하는 것
4. 보호를 필요로 하는 아동에 적합한 아동복지시설에 입소시키는 것
5. 약물 및 알콜중독·정서장애·발달장애·성폭력피해 등으로 특수한 치료나 요양 등의 보호를 필요로 하는 아동에 대하여 전문치료기관 또는 요양소에 입원 또는 입소시키는 것

4



아동 복지시설의 정의

- 아동 복지시설
 - 부모를 잃거나 부모로부터 양육을 받을 수 없는 '보호가 필요한 아동' 을 대상으로 이들의 생활, 치료 및 재활 등의 서비스를 제공하는 생활의 장

아동 복지시설의 종류

1. 아동양육시설

: 보호를 필요로 하는 아동을 입소시켜 보호, 양육하는 것을 목적으로 하는 시설

2. 아동일시보호시설

: 보호를 필요로 하는 아동을 일시보호, 아동에 대한 향후의 양육대책수립 및 보호조치

3. 아동보호치료시설

: 불량행위를 하거나 불량행위를 할 우려가 있는 아동으로서
보호자가 없거나 친권자나 후견인이 입소를 신청한 아동 또는 가정법원
지방법원소년부지원에서 보호위탁된 아동을 입소시켜 그들을 선도하여
건강한 사회인으로 육성하는 것을 목적으로 하는 시설

7

4. 아동직업훈련시설

: 아동복지시설에 입소되어 있는 만15세이상의 아동과
생활이 어려운 가정의 아동에 대하여 자활에 필요한 지식과 기능을 습득

5. 자립지원시설

: 아동복지시설에서 퇴소한 자에게 취업준비기간 또는 취업후 일정기간 보호함으로써
자립을 지원하는 것을 목적으로 하는 시설

6. 아동단기보호시설

: 일반가정에 아동을 보호하기 곤란한 일시적 사정이 있는 경우 아동을 단기간 보호하며
가정의 복지에 필요한 지원조치를 하는 것을 목적으로 하는 시설

8

7. 아동상담소

: 아동과 그 가족의 문제에 관한 상담, 치료, 예방 및 연구 등을 목적으로 하는 시설

8. 아동전용시설

: 아동에게 건전한 놀이·오락 기타 각종 편의를 제공하여 심신의 건강유지와 복지증진에 필요한 서비스를 제공하는 것을 목적으로 하는 시설
(어린이 공원, 놀이터, 아동회관, 아동휴게숙박시설...)

9. 아동복지관

: 지역사회 아동의 건전육성을 위하여 심신의 건강유지와 복지증진에 필요한 서비스를 제공하는 것을 목적으로 하는 시설

9

10. 공동생활가정

: 보호를 필요로 하는 아동에게 가정과 같은 주거여건과 보호를 제공

11. 지역아동센터

: 지역사회 아동의 보호·교육, 건전한 놀이와 오락의 제공, 보호자와 지역사회의 연계 등 아동의 건전육성을 위하여 종합적인 아동복지서비스를 제공하는 시설

10

아동 복지시설의 현황

아동복지시설 현황(2009. 12. 31 현재)

전국
아동복지시설
280개소
보호아동수
17,586명

양육시설 : 239개소/16,239명

직업훈련시설 : 2개소/65명

보호치료시설 : 11개소/514명

종합시설 : 3개소/138명

자립지원시설 : 12개소/262명

일시보호시설 : 13개소/368명

사회적으로 보호를 필요로 하는 아동·청소년들 중, 17,586명이 전국에 있는 아동복지시설 280개소에서 마음 따뜻한 5,278명의 사회복지 선생님들에 의해 정부 보호를 받고 있습니다.

11

아동 복지시설의 소개

1. 법 인 명 : 사회복지법인 평화의마을

2. 시 설 명 :  아동복지센터

3. 취지 및 목적

: 사회복지법인 평화의 마을, 아동양육시설 평화의마을 아동복지센터 (전 대전애육원)는 1951년 8월, 6.25 전쟁으로 인하여 가족을 잃고 방황하는 어린이들을 수용보호하기 위해 설립되었으며, 사회적, 경제적, 신체적, 정서적 위기에 있는 아동 및 청소년이 독립된 인격체로서 권리를 존중 받으며 건전한 성인으로 자랄 수 있도록 보호하고 양육하며 지역사회 아동과의 연대 사업을 그 목적으로 한다.

12

4. 아동현황

2012. 2 현재

구분	미취학	초등	중	고	대	기타	계
남	1	14	11	7	2	0	35
여	8	12	5	6	2	3	36
계	9	26	16	13	4	3	71

13

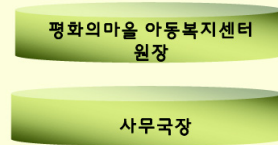
5. 직원현황

2012. 2 현재

구분	원장	사무국장	생활복지사	생활지도원	간호사
인원	1	1	1	11	1
구분	세탁원	조리원	영양사	자립요원	계
인원	1	1	1	1	19

14

6. 조직 및 기본 업무



- 아동보육부
- 행정후원부
- 보육부
- 신앙 및 프로그램부
- 간호부
- 위생조리부
- 시설관리부
- 자원봉사관리
- 프로그램 개발 및 진행
- 소규모 그룹홈
- 퇴소생 그룹홈
- 자립 지원

15

기본사업

- 아동양육(2012년 2월 현재 7명)
- 그룹홈 운영(여자 중고생 5명)
- 위탁가정 운영
- 퇴소생 그룹홈 운영(1개소)
- 퇴소생 및 대학생 관리 사업

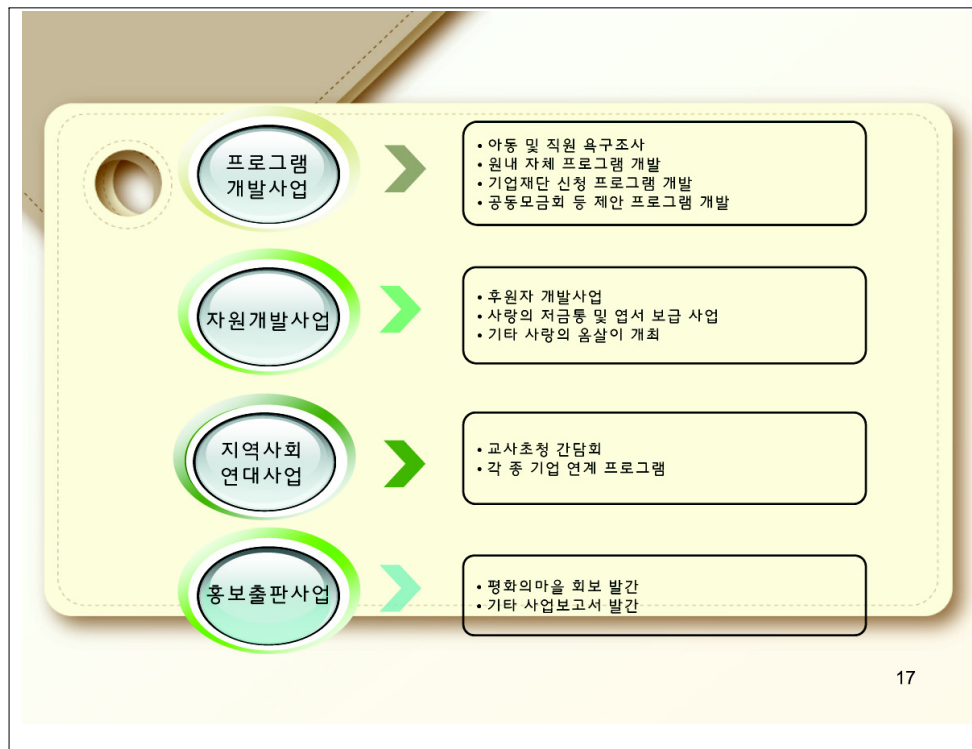
교육훈련사업 (아동, 청소년)

- 평화의마을 청소년 조국기행
- 가족만들기캠프
- 가정직능훈련
- 학습 및 정서지도, 취미활동 및 특기지도
- 신앙지도 : 수요예배, 주일 중/고등부예배

교육훈련사업 (자원봉사자, 실습생)

- 직원 연수 교육
- 생활지도원 재교육
- 직원 외부 위탁 교육
- 자원봉사자 교육 및 간담회
- 실습생(사회복지 관련학과) 교육

16



17

	평일(월~금)	토요일	일요일	방 학
06:20~	기 상			
06:30~	아침 QT			
07:00~	아침밥			
08:00~	등교 준비 및 등교	자유시간	자유시간	
09:00~	오전수업	주일에배		
		자유시간		
12:00~	점심밥			
13:00~	오후수업	❖ 자유시간(필요시 공동프로그램) ❖ 각 학원 및 프로그램 진행		공동 프로그램
16:00~	❖ 귀가 ❖ 프로그램 진행			
18:00~	저녁밥			
19:00~	❖ 프로그램 진행	자유시간	학습 및 정서지도	
22:00~	하루 정리 및 취침			

18

18

● 평화의마을 아동복지센터 오시는 길 ●

* 국인은행 가양지점 앞에서 맞은편 쪽으로 평화의마을 아동복지센터가 위치해 있습니다.
 버스노선 : 613, 620, 605, 802 지하철 : 대전역, 대동(우송대)
 자가용 : 대전IC, 대전동부고속버스터미널, 대전역, 대동에서 각각 7분거리

사회복지법인

평화의마을 아동복지센터

대전광역시 동구 가양로 85

www.peacevillage.or.kr

042)672-1418~9

042)625-1242

기관(아동복지시설)의 현장성 이해

김인숙(마자렐로 센터 수녀)

1. 마자렐로센터 소개
2. 아동 현황/ 특성(정신적, 신체적, 행동적)
3. 교육목표
4. 프로그램에서 바라는 점
5. 강사님들의 주의 사항



3. 문화예술교육 특강

김태황/
교육기획자

Memo

Memo

Memo

Memo

Memo

Memo



4. 분야별 사례발표

[아동국악]

박지영/
아동국악 예술강사

아동국악 사례발표

2012년 2월 25일

박 지 영

이럴땐? 요렇게!

- 아동국악분야 선배강사들의 인터뷰
- 수업 내 발생하는 문제 행동 유형
- 선행연구로 본 문제 행동의 원인
- 사회문화예술강사의 의무

사회문화예술교육에서
국악 수업의 실제

- 국악 수업의 목표와 실제
 - * 가창, 기악, 감상, 놀이, 창작 영역에서
 - 미취학 아동(만 3~5세)
 - 저학년 아동(초 1~3학년)
 - 고학년 아동(초 4~6학년)
 - 중, 고등학생(중 1~고 3)

교육대상자와의 라포형성

1) 워밍업 노하우

- 아이스 브레이킹(Ice Breaking)
; 강의 초반에 분위기 환기
- 스팟(Spot)
; 강의 중반에 분위기 환기

교육대상자와의 라포형성

2) 문제상황 대처법

- 동기유발이 안 되는 무기력한 아동
- 애착에 문제가 있는 아동
- 감정조절이 힘든 아동
- 상호작용이 안 되는 아동
- 집단 따돌림을 당하는 아동
- 장애 아동

PBL실행을 위한 이해와 경험

- PBL(Problem Based Learning)

실제적 과제의 해결을 통해 학습자의 능동적 학습을 촉진시키기 위한 학습자 중심적인 문제중심전략

- Howard S. Barrows



(1) 교수형태 : 실생활의 복잡한 문제로부터 시작

(2) 학습집단 : 소그룹 협동학습

(3) 학습자 역할 : 능동적이고 주체적인 역할

(4) 교수자 역할 : 학습자의 학습을 지원하는 **조력자, 코치, 촉진자**

시설 담당자와의 소통

- 아동양육시설 내 조직
- 개방형 vs 폐쇄형
- 시설 담당자 vs 예술강사
- 요구할 수 있는 것 vs 포기해야 할 것

사회문화 심화연수 결과물

- 수업현장에서 발생하는 문제행동을 유형별로 분류하고 선행연구를 토대로 원인을 파악함.
- 유형별로 예술강사가 해야 될 행동과 하지 말아야 할 행동을 적극적 의무와 소극적 의무로 구분하여 제시함.
- 아래의 내용은 결과물 중 일부를 발췌함.

1. 시설보호아동의 심리사회적 특성

선행연구 검토	
원인	결과
친부모와의 단절 경험	<ul style="list-style-type: none"> * 일반아동에 비해 높은 소외감을 경험(문진명, 2000) * 시설 입소 이후 우울증에 영향을 미침(유안진 외, 2001) * 자기비난을 하는 성향(주소희 외, 2005) * 심리적 취약성을 촉발하고 역기능적인 행동을 유발(한지현 외, 2007)
통제된 환경에서의 집단생활	<ul style="list-style-type: none"> * 일반아동에 비해 통제된 사회적 상호작용과 불안정한 정서적 관계를 경험함으로써 발달에 여러 측면에서 부정적인 영향(강복정 외, 1999; 양점도 외, 2001) * 자기노출을 꺼리고 방어적이며 폐쇄적인 심리적 특성(유안진 외, 2001) * 학교생활의 적응에서도 어려움(성미영 외, 2001) * 일반아동에 비해 낮은 집중력과 학업성취도(김현용, 2002)
보육사와의 대리관계	<ul style="list-style-type: none"> * 보육사의 이직률이 매우 높아 시설보호 아동들과 안정적인 관계 형성의 어려움(정선옥, 2006)
입소 전 학대의 경험	<ul style="list-style-type: none"> * 심각한 빈곤이나 부모의 학대와 방임, 거주불안 등과 같은 심리사회적 스트레스에 노출된 경험으로 긍정적인 사회 상호작용을 할 수 있는 기회가 적음(김수진, 2002) * 방임 - 아동의 학업성취에 직접적으로 부정적인 영향 * 정서학대 - 우울성향을 증가, 자기효능감 감소(나은숙 외, 2007) * 학대를 경험한 아동 중, 공격성이 높은 경우, 혹은 인지학습능력이 낮은 경우에 또래집단으로부터의 소외에 노출될 위험이 높아짐(정익중, 2008) * 장애, 정서, 정신건강, 적응, 행동, 발달, 신체건강, 학습문제, 학교부적응, 가출, 주의 산만, 불안, 성격 및 기질문제 발생(보건복지부, 2011)

2. 문제행동 분류

자료 조사 및 정리			
원인(WHY)	결과		
	상위 현상	하위 현상	사례
* 학습된 무기력 (반복적 실패의 경험) * 불투명한 미래	동기유발	선택적 무기력	* 비선호 활동에 참여하지 않음
		무기력	* 모든 활동에 참여하지 않음
* 주양육자 (부모, 보육사)와의 부정적인 애착관계	애착	포기	* 인간관계에 무관심.
		집착	* 사물에 대한 집착 * 인간관계에 집착 * 순서에 대한 집착
* 사회부적응 * 높은 정신증 (정신병 유발인자) * 정서학대로 인한 우울성향	감정조절	내현화	* 우울한 정서 * 자기 비하 및 자기 비난
		외현화	* 폭력성 * 공격성 * 욕하기
* 방어적, 폐쇄적 심리 특성 * 역기능적 행동(주의 산만, 과잉행동) 유발	자기표현	내현화	- 자존감 결여 * 지나치게 소심 * 발표 안 함 * 과도한 자기 방어기제 발달 * 선택적 함묵
		외현화	* 자아왜곡 및 표현
* 방임 및 학대 (영유아기/학령기)	상호작용	언어적 상호작용	* 언어의 수용과 표현에 한계
		정서적 상호작용	* 감정의 수용과 표현에 한계
		신체적 상호작용	* 눈 맞춤
* 집단의 압력(통제된 집단생활)	서열	집단 따돌림	* 폭력적인 아동 * 왜소한 신체 * 상대적으로 저 지능 * 위생문제(self care) * 인간관계에 의한 서열

3. 사회문화예술강사의 의무

사회문화예술강사의 의무			
문제행동		소극적 의무	적극적 의무
상위현상	하위현상		
동기 유발	선택적 무기력	<ul style="list-style-type: none"> - 열심히 하지 않는 아동을 무시하는 행동 (그래~ 너는 그거밖에 안 돼 등) - 낙인 찍기 등 - 무조건적인 반복 연습 - 계속 야단을 치는 것 - 강요하기 	<p>눈앞에 보이는 과제를 줘서 빨리 성취감 줘서 노력을 칭찬해 줌</p> <p>아동의 집중을- 맞춤형 칭찬 노력과 도전 강화</p>
	무기력		
애착	포기	<ul style="list-style-type: none"> - 모든 스킨쉽을 받아주는 것. - 애잔한 마음에 강사가 먼저 더 많이 스킨쉽을 하는 것 - 서바이벌 형식의 놀이 / 선착순 등 경쟁을 부추기는 활동 - 불만을 표출하는 아동을 특별대우 하는 것 - 차례대로 무엇을 보여주는 것. - 술래를 하려는 아이들에게 직접적인 지적이 아닌 유도를 해야 한다. 	<p>자리 배치를 규칙적으로 순환해서 할 것</p> <p>모든 아이와 인사를 똑같이 한다. 순서를 정할 때 아동들이 납득을 할 수 있는 경우</p>
	집착		
감정조절	내현화	<ul style="list-style-type: none"> - 빈정대는 것 (잘~한다. / 가지가지 한다 등) - 강사가 똑같이 폭력적으로 반응하는 것 - 전체가 보는 앞에서 공개적으로 훈육하는 것(서열이 높은 아이들인 경우가 많아서 자존심을 상하게 된다.) - 악기를 세게 치는 아동에게 악기를 빼앗는 행동 - 강사가 아동의 반응에 따라 주관 없이 움직이는 것 / 강사가 아동의 눈치를 보는 것 - 부정적인 정서를 보일 때 강사가 반응하는 것 - 참여하지 않는 아동들에게 강요하는 것 - 자기표현을 했을 때 무시하는 것 	<p>한 템포 늦춘 반응 아이에게 생각할 시간을 주는 것</p> <p>아동의 심리에 동의해서 아동이 스스로 풀려질 수 있도록 하는 것</p> <p>강사의 일관성 있는 태도와 지속성이다.</p>
	외현화		

논문

- 국립보건원. (2002). 시설보호아동의 자립지원정책 개선방안 최종보고서. 서울: 보건복지부.
- 권재웅. (2005). 아동양육시설의 주거형태에 따른 생활특성에 관한 연구. 대한건축학회 논문집, 21(9), 42-50.
- 김경희, 강현아, 안소영. (2009). 시설아동의 현황 및 쟁점에 관한 연구. 아동학회지, 30(6), 405-416.
- 김보람, 이경숙, 박진아. (2007). 시설보호아동의 지능 및 정서행동특성과 자아탄력성에 관한 연구. 한국심리학회 연차학술대회 논문집, 2007, 428-429.
- 김현용. (2002). 보호시설아동과 아동복지법. 허남순·문선화·정영순·김현용·김미혜·이배근 외 (저.), (151-188). 한국의 아동복지법. 서울: 소화.
- 나은숙, 정익중. (2007). 아동학대 유형별 우울성향, 자기효능감, 학업성취간의 관계. 아동학회지, 28(4), 35-49.
- 문진명. (2000). 시설 청소년과 일반 청소년의 또래피해 지각에 따른 또래 따돌림 귀인 및 소외감. 미출판 석사학위논문, 서울대학교, 서울.
- 보건복지부. (2007). 아동복지시설 보호아동 및 종사자 현황. 서울: 보건복지부.
- 보건복지부. (2011a). 요보호아동현황발생 및 조치현황. 아동복지정책과. http://stat.mw.go.kr/stat/data/cm_data_view.jsp?menu_code=MN0102040&cont_seq=16948&page=1&search_key=&search_word=에서 인출.
- 보건복지부. (2011b). 2010 전국 아동학대현황보고서. 아동권리과. http://stat.mw.go.kr/stat/data/cm_data_view.jsp?menu_code=MN0102040&cont_seq=17020&page=1&search_key=&search_word=에서 인출.
- 성미영. (2006). 시설보호 여부에 따른 아동의 정서성 발달과 내면화 및 외현화 행동 문제. 한국생활과학회지, 15(1), 17-29.
- 성미영, 이순형, 이강이. (2001). 시설아동과 일반아동의 초기학교적응의 비교. 대한가정학회지, 39(1), 53-64.
- 양점도, 변미희. (2001). 아동복지시설의 양육환경이 아동 청소년의 발달에 미치는 영향. 청소년복지연구, 3(2), 13-24.
- 유안진, 민하영, 권기남. (2001). 시설 아동의 자아정체감과 심리, 사회적 적응 : 학령기 아동과 청소년을 중심으로. 대한가정학회지, 39(3), 135-149.
- 정선옥. (2002). 시설보호 청소년의 원가족 관계 경험이 심리사회적 적응에 미치는 영향. 한국아동복지학, 14, 145-168.
- 정선옥. (2006). 시설보호 아동의 보육사 관계 경험 연구. 한국아동복지학, 21, 115-245.
- 주소희, 이경은. (2005). 이혼 후 양육형태에 따른 아동의 심리행동 적응문제에 관한 연구: 부모보호와 시설보호아동을 중심으로. 가족과 문화, 17(3), 123-153.
- 한지현, 이진숙. (2007). 시설보호아동과 일반아동의 내외통제소재와 스트레스 대처행동 및 우울의 관계. 아동학회지, 28(6), 155-168.

아이스브레이크(마음열기)란 ?

1. 즐거운 시작을 위하여

마음열기는 모임을 시작하는데 도움을 줍니다. 마음열기는 곧바로 그 날의 주제에 대한 연구나 토론으로 뛰어들어가는 대신에 모든 사람들이 만남을 준비할 수 있도록 도와줍니다. 마음열기는 사람들이 서로에 대하여 더 깊이 알 수 있도록 도와주는 재미있고 흥미로운 방법들입니다. 마음열기는 누구나 활기차고 두려움 없이 이야기할 수 있도록 분위기를 풀고 주는 시간입니다. 마음열기는 사람들이 지난 한 주간 힘들었던 일들을 잊어버리고 소그룹 안에서 신나는 대화를 시작할 수 있도록 도와 줍니다.

2. 다양한 관계의 방으로 가득찬 집

여러분이 맺고 있는 관계의 영역을 여러 개의 방으로 된 집과 같다고 상상해 보십시오. 우리는 거의 언제나 그 관계의 영역 가운데 단지 몇 개의 방만 방문할 것입니다. 정보를 나누고, 날씨에 대하여 이야기하고, 무엇을 구입할 것인지 토론하는 등... 소그룹 안에서 이루어지는 관계는 그 보다 더 많은 것을 제공할 수 있습니다. 건강한 소그룹은 각 구성원들이 그리스도인의 교제의 자리에 더 많은 것들을 함께 나눌 수 있도록 허락합니다. 소그룹은 여러 가지 방들의 문을 활짝 열어줍니다. 즐거움, 책임감, 기도, 고백, 격려, 약속, 추억담 그리고 서로의 꿈을 나누는 공동체가 되어야 합니다.

3. 자신을 솔직히 드러내는 모임

마음열기는 이 과정을 시작하는 것입니다. 마음열기는 우리가 언제나 숨겨 놓던 부분들을 나눌 수 있도록 기회를 만들어 줍니다. 마음열기는 이제까지 내내 닫혀 있던 문들을 활짝 열어 줍니다. 마음열기는 여러분의 소그룹을 서로에 대한 경계심과 방패를 내려놓고 자기 자신을 솔직히 드러내는 모임으로 만들어 주는 중요한 과정의 시작입니다.

소그룹 모임이 진행되는 동안 무언가 특별한 일들이 단계적으로 일어나야 합니다. 그룹이 한 자리에 모여 앉는 시간으로부터 그들이 흩어질 때까지 무언가 놀라운 일이 일어나야 합니다. 기도로 모임을 마칠 때에는 서로가 편안함과 신뢰감을 느낄 수 있게 되기를 바랍니다. 물론 이 과정은 무연히 일어나는 것이 아닙니다.

4. 꿈을 나누는 공동체

마음열기는 서로의 마음을 한데 모아 큰공을 굴러 가는 과정을 시작할 수 있도록 합니다. 성경연구와 토론은 이 운동력과 추진력을 지속시켜서 성경본문과 그 날의 주제에 대한 개인적인 반응을 이끌어 낼 수 있는 기회로 옮겨가야 합니다. 매번 모임 시간마다 기도의 시간은 공동체 세우기의 절정이 되어야 합니다. 이 시간은 하나님의 보호하심 속에서 그들의 관심사를 나누고 하나님께 대한 감사를 표현하며 서로를 위해 기도하는 소그룹의 특별한 시간입니다. 만일 그룹이 모임이 진행되는 동안 신뢰를 쌓는 과정을 지나왔다면 기도의 시간은 힘있는 영적 체험이 될 것입니다.

□ 헤쳐 모여! □

- ▶진행: 1) 전원이 1개의 원을 만들어 빙글빙글 돌면서 노래를 부른다.
2) 노래 도중에 리더는 "5사람!"하고 외친다.
3) 이때 모든 사람들은 5사람씩 짝을 지어 그 자리에 탈씩 주저앉는다.
4) 짝을 짓지 못하고 방황하는 사람에게는 벌칙을 주거나 탈락시키고 계속 진행한다. 탈락시킬 경우 최후의 1사람에게는 상품을 준다.
▶요령: 짝짓는 인원이 많을수록 재미있다.
다음과 같은 내용을 첨가하면 더욱 재미있다.
1) 5사람이 짝을 지어 머리를 맞대고 있기
2) 7사람이 짝을 지어 엉덩이를 대고 서 있기
3) 안경 쓴 사람 2사람과 안 쓴 사람 3사람
4) 여자 3사람에 남자 4사람
▶도움말: 팀 구성을 할 때 활용하면 자연스럽게 팀 구성을 할 수 있다.

□ 인간 계산기 □

- ▶준비: 메모지, 볼펜
▶진행: 1) 각 팀별로 메모지에 숫자를 적어(숫자 카드)가슴에 1장씩 붙인다.
2) 리더가 요구하는 숫자를 팀 전원이 협력하여 빠르게 계산을 해낸다.
3) "3사람이 합하여 13을 만드세요!"라고 하면 1, 5, 7의 숫자를 가진 사람끼리 모이거나 2, 3, 8을 가진 사람끼리 모이면 된다.
▶요령: 숫자를 완성한 사람끼리 손잡고 반환점을 돌아오게 해도 재미있다.
▶도움말: 미라비마 숫자만 갖고 하지 말고 +, -, ×, ÷, √, = 등을 섞어서 하면 더 재미있다.
예) "8사람이 10을 만드세요!"하면 : (5, ×, 4, ÷, 2, =, 1, 0)

□ 콩나물 시루 □

- ▶준비: 신문지
▶진행: 1) 각 팀에게 신문지를 1장씩 나누어준다.
2) 시작 신호와 함께 수단과 방법을 가리지 않고 1분 이내에 신문지 위로 많은 사람이 올라서는 팀이 이긴다.
3) 신문지 밖으로 조금이라도 발이 나와있는 사람은 수에서 제외된다.
▶도움말: 신문지가 없을 경우 땅위에 지름이 1m 정도 되는 원을 그리고 진행한다.
승부는 양팔을 벌려 팀 전원을 한 다발로 묶는데 몇 사람이 동원되었는지를 계산해도 좋고, 줄자를 이용해 둘레가 몇 cm인지를 확인해도 좋다.

□ 박수 만들기(1) □

- ▶진행: 리더는 프로그램을 시작하면서 시선을 집중시켜야 한다.
1) 리더는 2박자, 3박자, 4박자, 6박자 등 박자 지휘를 연습시킨다.
2) 리더가 지휘하는 박자의 마지막 박자엔 박수를 치게 한다.
3) 2박자를 지휘하게 되면 박수가 자주 나온다.
4) 2박자를 더욱 빠르게 지휘하면 우레와 같은 박수가 만들어진다.
5) 리더는 이때 정중히 인사를 하면서 이러한 멘트는 어떨까요?
"저를 열렬히 환영해 주셔서 대단히 감사합니다!"
▶도움말: 이 게임은 프로그램을 시작하면서 분위기 조성을 위한 도입 게임으로 활용하면 효과적이다. 엉뚱한 웃음과 화기애애한 분위기가 만들어진다. 이 게임은 같은 대상으로는 1번만 사용하는 것이 원칙이다.

□ 박수 만들기(2) □

- ▶진행: 리더는 대상에게 다음과 같은 주문을 한다.
1) 오른손을 올리면 힘차게 박수를 치고,
2) 왼손을 올리면 "와-"하며 우렁찬 함성을 지르고,
3) 양손을 올리면 함성과 함께 박수를 친다.
4) 리더는 자기 소개를 다음과 같이 하면 분위기가 좋아진다.
예) 오른손을 들며 - "여러분과 함께 즐거운 시간을 담당할 ***입니다."

☐ 좋습니다! ☐

▶진행: 이 게임은 어떤 특정인을 자연스럽게 무대로 모시고자 할 때 사용한다.

- 1) 리더는 참가자 전원에게 엄지손가락만 펴고 주먹을 쥐게 한다.
 - 2) 리더의 질문에 무조건 모두가 주먹을 번쩍 들면서 "좋습니다!"라고 대답하라고 한다.
 - 3) 다음과 같은 질문을 한다.
 - 오늘 날씨는 어떻습니까? ("좋습니다!")
 - 지금 기분은 어떻습니까? ("좋습니다!")
 - 주위의 경치는 어떻습니까? ("좋습니다!")
 - ○○○선생님을 앞으로 모셔서 노래를 듣는 것은 어떻습니까? ("좋습니다!")
- 박수로 모셔서 노래를 들어 본다.

☐ 혼자 왔습니다 ☐

인원은 40-50명정도

의자에 앉아서 하는 것이 좋습니다.

먼저 맨 뒤에 있는 사람이 일어섰다 앉으면서 "혼자왔습니다" 외친다

다음엔 그 앞에 사람과 일어났던 사람둘이 동시에 "둘이 왔습니다" 외친다

이런식으로 하다보면 나중에는 마지막 사람까지 동시에 모두 일어나게 된다

그러다보면 중간에 모르고 일어나는 사람 일어나야 하는데 안 일어나는 사람 벌칙을 주면 된다

1. 6x6

등록 후 맨처음 시작.

6x6의 칸에 질문을 적어놓고 주사위를 굴려서 그 숫자가 나온칸의 질문을 주사위를 굴린사람이 답한다.

몇명이 게임을 진행하고 있다가 새로 인원이 추가되어도 자연스럽게 테이블에서 친해지고 테이블별 이동도 하며 진행.

2. 빙고

안해본 사람이 없을정도로 유명한 게임!! 굳이 특별한 설명은 생략!

3. 게임시장

3-1. 동전게임

촉구 - 동전 3개를 이용해 2개 동전사이를 계속 통과해 상대방의 손가락 사이로 넣는 게임

농구 - 동전하나를 굴려서 엄지두개로 잡은 다음 상대방이 손으로 만든 골대에 넣는 게임

판치기 - 남자라면 어렸을때 경제적으로 조금이라도 여유롭게 지내고자!! 했던 책위에 동전을 놓고 뒤집은 만큼 가져가는 게임

짤짤이 - 판치기와 동일한 이유로 게임을 시작했던 게임이지만 좀 더 공간에 대한 제약이 적어 더 많이 퍼진 게임으로 동전을 손에 쥐고 훌쩍 뜨는 어찌니.쌍 으로 배팅을 한뒤 맞춘만큼 가져가는 게임

왼쪽오른쪽야바위) - 두손을 책상같은곳에 바르게 놓고 엄지손가락 사이에 동전을 놓은다음 재빠른 손가락 동작으로 상대를 혼란시킨후 한쪽손으로 동전을 밀어넣어 상대방이 맞추는 게임)

3-2. 손게임

손바닥뒤집기 - 두명이 마주보고 손을 바로 놓은다음 이긴사람이 손을 뒤집거나 바로 놓거나 하는데 같은 행동을 할경우 그 손을 맞고 완전히 다른 행동을 할경우 상대방으로 턴이 바뀜

뒤집기변형(4자리) - 위의 손바닥 뒤집기와 기본은 비슷하지만 이젠 손을 뒤집는 대신 4자리를 정해놓고 손을 옮기는 건데 먼저 선이 된 사람이 이동한 방향과 같은 방향에 손이 있는경우 맞는 것과 같은 자리에 손이 없으면 상대방으로 턴이 바뀐다.

엄지레슬링 - 서로 한손씩 마주 잡고 엄지로 상대방 엄지를 누르는데 이때 눌린 상대방은 제빠르게 상대방의 손등을 때리지만 무조건 맞을수는 없는법 남은 손으로 재빠르게 방어를 시도할수 있다!

제로 - 한손제로 양손제로가 있고 선이 된사람이 숫자를 부르면 그 숫자만큼 엄지손가락이 들리면 그 숫자를 선언한사람이 모든사람의 손등을 때린다.

3-3. 컴퓨터게임

크레용피직스 - 그림을 그리면 그 그림이 중력이 적용되어서 떨어지거나 구르거나 한다 보통 한 장소에서 다른장소로 공같은걸 굴려 닿으면 넘어가는 스테이지인데 이 스테이지를 자신이 그림을 그려서 어떤방식으로 공을 굴려서 넘길것인가 고민하는 게임이다.

고물상자 - 이젠 아직 소개하는 사람이 해보지 못한 게임으로 패스를... ㅎㅎㅎ

알카노이드 - 아주 옛날에 나온 게임의 하나로써 화면 위쪽 부분에는 불럭들이 있고 밑쪽에는 작은 바가 하나 있는데 이것을 이용해 공을 불럭에 튕겨서 밑으로 빠지지 않고 불럭들을 다 없애면 통과가 되는 게임

타워디펜스 - 길은 일정하게 정해져 있고 적들은 그 길을 통과 한다 자 이제 그 적들이 통과하는 길목에 투석기나 기타 강력한 병기들을 업그레이드 시키거나 설치해서 자신의 체력이 다 깎이기 전에 막으면 넘어가는 게임이다.)

3-4. 그룹게임

369 - mt같은 곳을 갈때 단골로 나오는 게임 1부터 순서대로 외치면서 3.6.9 처럼 3의 배수가 되는 숫자에는 숫자를 외치지 않고 박수를 쳐서 넘어가야 되는 게임 집단구타의 대상이 되는 불럭홀이 꼭 생긴다.

디비디비딩 - 가위바위보를 해서 이긴 사람이 손을 사용해 한쪽방향으로 방향을 가르키는데 이때 상대방이 그 방향으로 같이 고개를 돌리면 맞는 게임

탕수육, 토마토 - 두명이서 각자 한글자씩 말하며 순환하는데 이때 단어의 순서를 지키지 못한 사람이 벌칙을 받는다

무한도전 말거꾸로하기 - 돌아가면서 한 단어를 말하고 다음 사람은 그 단어를 거꾸로 말하고 이걸 계속 반복~.

3-4. 기타

책넘겨서 사람수세기 - 어렸을때 한번씩은 해본적이 있을법한 것인데, 체육책같이 사람수가 많은 쪽이 이기거나 아니면 몇사람인지 맞추는 게임

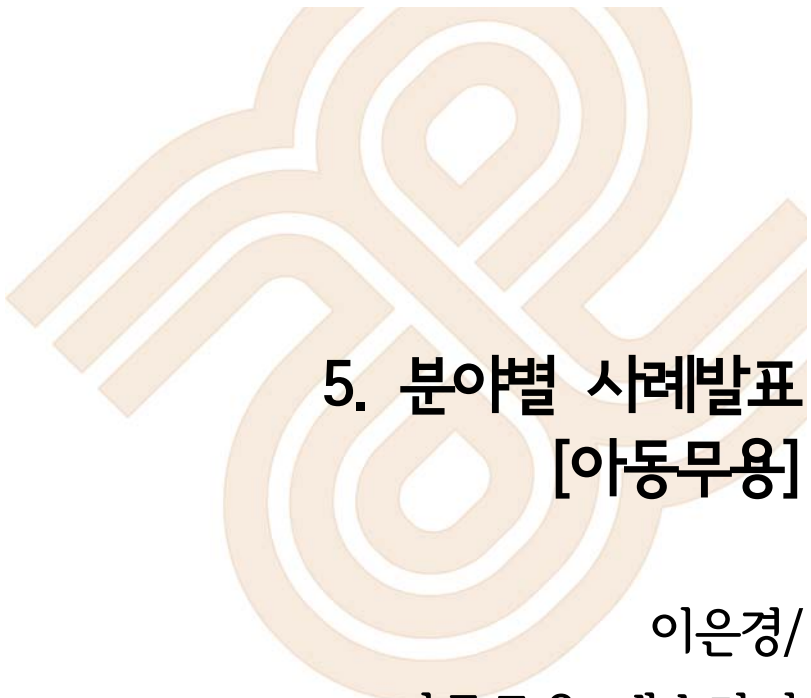
지우개따먹기, 지우개레슬링 - 지우개를 사용해서 한턴씩 주우개를 손가락으로 넘기며 먼저 3번 걸치면 상대의 지우개를 가져가는 게임이지만 이 게임도 한방이 존재한다.

종이오목 - 모눈종이에 오목하는 게임

야구게임 - 보통 3개의 숫자를 정해 서로 숫자를 임의로 불러 숫자와 순서가 같으면 스트라이크 숫자만 맞으면 볼, 숫자가 틀리면 아웃 형태로 불러줘서 먼저 맞추는 쪽이 승리)

4. 게임분석시트

- ㅋㅋㅋ지수(재미지수)
- ㄷㄷㄷ지수(난이도)
- 재미요소
- 객체
- 스토리



5. 분야별 사례발표

[아동무용]

이은경/
아동무용 예술강사

1. 들어가면서

2011년 사회문화예술교육 예술강사 지원사업 프로그램 무용분야 실시에 따른 무용수업사례는 아동복지시설 향진원에서 1년 동안 실시한 결과를 중심으로 기술하고자 한다.

향진원에서는 미취학아동과 초등 저학년 아동을 대상으로 무용수업이 이루어지며, 본 수업사례는 미취학아동 무용수업을 대상으로 한 학습을 소개한다.

2. 아동복지시설 현황 및 수업운영 실태

1) 아동복지시설 현황

향진원은 25명의 직원과 79명의 아동들이 함께 지내는 곳으로 학년별로 방을 나누어 생활하고 있다.

한방에 4명의 생활지도사가 아동들을 돌보고 있으며 아동들은 한 부모가정, 방임가정, 조손가정 등의 이유로 시설에 입소하여 생활하고 있다.

무용 수업은 지하 강당에서 이루어지며 개인매트를 갖추고 개인 무용복, 슈즈를 갖추고 있다.

강당의 바닥은 마루 바닥이며 냉난방 시설이 되어있고, 무대가 설치되어 있어 발표나 공연 등 다양한 행사가 가능하다.

2) 수업실태

아동들의 바른 자세 유지와 자존감을 형성하며 움직임을 통해 정서적, 인지적 발달을 도모할 수 있도록 수업을 진행하며, 상하반기 수업을 토대로 “꿈이 있는 아이들의 밤”이라는 주제로 후원회발표를 위한 작품을 구성하였다.

3. 아동의 이해

만 3세~만 6세까지의 미취학 아동으로 구성된 학습자를 고려해 학습 수준에 맞는 발달 학습 과정으로 학습과정을 계획하였다.

집중이 짧은 아이들을 위해 수업 진행 중간에 3번의 쉬는 시간을 가졌으며, 3가지의 수업방식을 도입하여 학습자의 집중도를 높일 수 있게 하였다.

4. 교육목표 및 기대 효과

1) 교육목표

- 신체 움직임을 통해 자신의 생각과 느낌을 표현할 수 있다.
- 무용경험을 통해 상상력과 창의력을 확대시킨다.
- 자신의 개성을 드러내면서 상호존중과 다양성을 이해한다.
- 무용을 통해 타인, 사물, 환경들과 새롭게 상호작용 할 수 있다.
- 무용의 표현방식을 통해 학습 효과를 높일 수 있다.
- 무용 교육을 통해 타 장르의 예술교육과 타 교과 학습을 할 수 있다.

2) 기대효과

수업을 통해 개인의 감성을 표현하고 사고할 수 있는 능력을 통해 개개인의 창의적, 감성적 역량을 발전시킬 수 있으며 예술형식으로서의 무용을 체험하고 이해하고, 사회와의 소통의 능력을 이끌어냄으로써 예술교육으로서의 가치를 배울 수 있다.

연간계획표

차 시	활동주제	활동내용	목표
1	다양한 움직임	신체 부위별 움직임을 나누어 볼 수 있다. 머리, 어깨, 허리, 팔, 배, 엉덩이, 다리, 손, 발 등 다양한 신체 부위를 활용하여 다양한 움직임을 익혀보자.	신체 부위별 인식을 할 수 있으면 움직임을 기능을 알 수 있다.
2	선을 따라 걸어요.	바닥에 다양한 모양의 선을 붙여 놓고 한사람씩 선을 따라 걸어보고 굴러보고 뛰어 보는 등 다양하게 움직여 보자.	선을 따라 움직임을 할 수 있다. 선을 따라 다양한 움직임을 할 수 있다.
3	신호등 움직임	빨간색에는 정지 초록색에는 움직이기로 선생님이 지시하시는 색에 따라 움직임을 달리해 보자.	지시하는 색에 따른 움직임을 할 수 있다.
4	색으로 움직이는 춤	씨트지를 활용하여 다양한 색의 꽃을 만들어 보자. 만들어진 꽃을 바닥에 붙이고 꽃 색이 불릴 때 마다 지시하는 색을 밟고 멈추어보자.	자신만의 스티커를 만들 수 있다.색의 개념을 이해 할 수 있다. 지시하는 움직임을 수행할 수 있다.
5	멀리 멀리 날아라	선생님과 함께 색종이를 활용하여 다양한 종류의 비행기를 접자. 접은 비행기를 함께 날려보고 비행기가 날아가는 모습을 관찰하고 비행기의 모습을 표현해 보자.	종이 접기를 통해 창의력을 기를 수 있다. 움직임 관찰을 통한 표현력을 기를 수 있다.
6	기차놀이	다양한 동작에 맞게 선생님과 기차 놀이를 해보자. 다음으로 두 사람씩 짝을 지어 작은 기차가 되고 다른 기차를 만나면 가위 바위 보를 해서 진 기차는 이긴 기차 뒤에 붙어 연결 되서 움직여 보자. 같은 방법으로 기차가 하나 남을 때 까지 해보자.	움직임 게임을 통해 협동심을 기를 수 있다.
7	고무줄 놀이	고무줄의 성질을 이용한 움직임 놀이를 해보자. 고무줄을 밟고 가보고 넘어가보고 길게 늘려 뱅글 뱅글 감으면서 움직여보자. 고무줄의 높낮이를 다르게 해서도 움직여 보자.	움직임을 통해 무용의 요소를 배울 수 있다.
8	움직이기 멈추기	움직임을 약속하고 정해진 박자에 신나게 움직이다가 신호를 받으면 정해진 박자에 약속한 움직임으로 멈추어보자. 움직임을 다양하게 변화시키며 약속하여 반복한다.	움직임을 조절할 수 있다. 활동을 통해 정해진 규칙을 지킬 수 있다.
9	돌아라 바람개비	색종이와 수수깡을 활용하여 바람개비를 만들자. 모두 바람개비를 들고 신나게 달려보자. 바람개비가 돌아가는 모습을 보고 표현해 보자.	바람개비움직임을 보며 상상력과 창의력을 기를 수 있다.
10	개굴개굴	색종이로 개구리를 접어보자.	종이 접기를 통해 창의력을 기를

	개구리	접은 개구리를 줄맞춰 놓고 개구리 멀리뛰기 시합을 해보자 개구리가 움직임 모습을 관찰 하고 개구리처럼 표현해 보자.	수 있다. 움직임 관찰을 통한 표현력을 기를 수 있다.
11	손바닥 발바닥 움직임	도화지 위에 자신의 손바닥과 발바닥을 그려보자. 다양하게 그려진 손바닥과 발바닥을 바닥에 나열해 놓고 손바닥은 손바닥을 데고 발바닥은 발바닥을 데며 움직여보자.	신체그림그리기를 통해 자신의 신체부위를 인지할 수 있다.단체 움직임을 통해 질서를 지키고 규칙을 익힐 수 있다.
12	한마음 움직임	두사람이 짝이 되어 한발씩 묶어 움직임을 해보자. 서로의 마음을 모아 조심조심 걸어보고 뛰어보자.	활동을 통해 협동심을 키우고 상대방을 배려하는 마음을 기를 수 있다.
13	거미줄 움직임1	정해진 공간에 마스킹 테이프를 활용하여 거미줄 처럼 바닥에 붙여보자. 음악에 맞춰 신나게 움직이다 신호를 들으면 멈춘다. 이때 거미줄을 밟거나 거미줄 밖으로 나가면 탈락이다.	공간 활용 능력을 기를 수 있다. 움직임 절제능력을 기를 수 있다.
14	거미줄 움직임2	정해진 공간에 실, 고무줄, 테이프 등의 물건을 활용하여 거미줄을 만들어 보자. 벽과 바닥에 실, 고무줄을 연결하여 거미줄을 만들고 거미줄을 통과해보자.	공간 활용 능력을 기를 수 있다. 움직임 절제능력을 기를 수 있다.
15	공처럼 해보요	공의 특성을 파악하고 공처럼 움직여 보자. 통통 튕기기도 하고 떼구르르 굴러보기도 하자.	사물의 움직임을 모방한 움직임을 통해 상상력과 창의력을 기를 수 있다.
16	모여라 하나 둘 셋	신나게 음악에 맞춰 움직이다가 선생님이 지시하는 숫자에 맞게 짝을 지어 보자. 또 선생님이 지시하는 장소, 선생님이 지시하는 동작으로 멈추어 보자	움직임 조절 능력을 기르고 수의 개념을 인지할 수 있다.
17	발레꽃이 피었습니다	· 다양한 발레동작을 익혀보자. -백조꽃-를르베상태에서 손을 머리위로 모아 펴기 -해바라기꽃 - 앙오 상태에서 수이비 파바롯 하기 -허수아비 꽃- 앙오상태에서 파세 하기 -앉은뱅이 꽃- 앉은 자세에서 8번 폴드브라하기	놀이를 통해 발레 동작을 익힐 수 있다.
18	찢어 붙이기	조를 정해 도화지에 색종이, 풀을 이용해 그림을 만들자. 색종이를 찢어 나무, 사과, 나비, 토끼 등 다양한 그림을 만들자. 색종이를 접어 그림을 만들어 보자.	양보하는 마음을 기르고 협동심을 기를 수 있다. 표현력을 기를 수 있다.
19	점토놀이	점토를 밟고 느낌을 이야기 해보자. 내가 좋아하는 다양한 모양을 점토를 활용해 만들어 보자. 만들은 모양을 친구들에게 보여주고 발표해 보자.	양보하는 마음을 기르고 협동심을 기를 수 있다. 표현력을 기를 수 있다. 점토놀이를 통해 촉각을 자극하여 촉감을 발달시킬 수 있다.
20	나를	원 대형으로 서서 신나게 음악에 맞춰 움직이다가	타인의 동작을 보고 움직임을

	따라 해봐요	지시에 맞춰 선생님의 동작을 따라 해보자. 한 사람씩 돌아가며 정해진 사람의 동작을 따라 해보자.	따라할 수 있다.
21	숫자놀이 1	숫자 카드를 활용하여 숫자를 익혀보자. 1~10까지 숫자를 익혀보고 질문에 맞게 대답도 해보자.	무용 수업을 통해 숫자를 익힐 수 있다.
22	현장학습	현장학습으로 무용공연을 관람한다.	무용관람을 통한 문화예술체험 학습을 할 수 있다.
23	숫자놀이 2	숫자 카드를 활용하여 숫자를 익혀보자. 1~10까지 숫자를 익혀보고 질문에 맞게 대답도 해보자.	무용 수업을 통해 숫자를 익힐 수 있다.
24	뽕뽕이 숫자놀이	숫자 카드와 뽕뽕이를 이용하여 숫자의 개념을 확실히 알아보자. 다양한 이동 동작을 한 후 자신이 가진 숫자 카드에 맞게 뽕뽕이의 개수를 맞추어보자.	무용 수업을 통해 숫자를 익힐 수 있다.
25	오른쪽 왼쪽	우리 신체 부위에도 일상 공간에도 모두 오른 쪽 왼쪽 구별이 가능하다. 신체 부위를 혹은 움직임의 방향을 선생님의 지시에 맞게 다양한 동작으로 움직여 보자.	좌우 움직임을 통해 신체 방향감각을 기를 수 있다.
26	가을 나뭇잎	마당에 있는 울긋불긋 나뭇잎으로 도화지에 그림을 그려보자.	나뭇잎을 활용하여 그림을 그리고 움직임으로 표현할 수 있다. 상상력을 기를 수 있다.
27	유치원 가는 길	이동 수단에는 무엇이 있는지 발표해 보고 유치원 가는 길을 다양한 이동 수단으로 표현해 보자.	주변 사물 관찰력을 기를 수 있으며 다양한 이동움직임을 익힐 수 있다.
28	동화로 춤추기	여러 가지 프래쉬 카드를 활용한 창작동화를 꾸며 몸으로 표현해보자.	창의력을 기를 수 있다.
29	영어로 춤추기1	"hi" "bye" 단어의 뜻을 익혀 보자. 만날 때 인사와 헤어질 때 인사 춤을 만들어 표현해 보자.	무용 수업을 통해 영어학습을 할 수 있다.
30	영어로 춤추기2	숫자 카드를 활용하여 영어로 익혀보자. 신나는 음악에 맞게 움직이다가 자신이 고른 카드를 영어로 말해보자.	무용 수업을 통해 영어 학습을 할 수 있다.

사회문화예술교육 예술강사 지원사업 수업일지

강사명	이은경	시설(기관)명	향진원
분야(교육장르)	무용	분반명 (아동복지시설만 해당)	1-A

○ 수업일지

교육 일자	시간 (1회2시간)	요일	출석인원
수업주제	신호등 움직임		
수업목표	1. 신체 표현의 자유로움을 느낄 수 있다. 2. 움직임 조절 능력을 기를 수 있다.		
수업내용	Warming-up (바른 자세 만들기) (40분)	<ul style="list-style-type: none"> • start warm up <ul style="list-style-type: none"> - 포인, 플렉스 가슴, 다리 닿기 스트레치 한다. • band stretch <ul style="list-style-type: none"> - 나비다리에서 등 구부렸다 편다. 손목 돌리며 머리 위로 올려 박수 세 번 친 후 기지개, 다시 손목 돌려 내려와서 등 뒤에서 박수 세 번 치기를 한다. • 배꼽 손 <ul style="list-style-type: none"> - 다리를 곧게 편 자세에서 배꼽에 손을 얹고 다리 돌리기를 한다. 다음으로 앉은 자세에서 엉덩이를 움직여 앞으로 4박자 뒤로 4박자 움직인다. • 풍선 만들기 <ul style="list-style-type: none"> - 엎드린 자세에서 뒤로 다리를 잡고 상체를 4박자동안 4회 올린다. 다음으로 다리를 잡은 상태에서 몸을 앞, 뒤로 움직인다. 다음으로 팔을 벌리고 상체와 다리들 동시에 들어본다. • 자전거 타기 <ul style="list-style-type: none"> - 누운자세에서 다리를 들고 자전거 타듯이 다리를 굴린다. 선생님의 신호에 맞춰 다리를 쭉 펴고 옆으로 모았다 구부렸다가 2번 반복한다. • grands battements <ul style="list-style-type: none"> - 오른발 높이 차고 왼발 높이 차고 두발 높이 들었다가 반동으로 일어나 앉으며 양오 한다. 4회 반복한다. - 고양이 자세에서 오른발 8번 왼발 8번 높이 들어찬다. • 스트레칭 <ul style="list-style-type: none"> - 한사람씩 선생님과 스트레치 한다. 스트레치 후 개구리 자세로 기다린다. 	
		5분 휴식 (물 마시기)	
		<ul style="list-style-type: none"> • 뒤통뒤통 오리 • 짹게 짹게 꽃게 	

		<ul style="list-style-type: none"> • 반짝 반짝 별 • 별 따기 • 달리기 <p>- 제일 멋진 자세의 친구먼저 한줄 기차서서 선생님과 함께 힘차게 달리기 해보자.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 박수치기 <p>- 한사람씩 선생님과 박수치기를 해보자 점점 높이 점프하며 박수쳐보자.</p>
	10분	쉬는 시간
	신호등 움직임	<p>파랑색, 빨강색 표시 막대를 준비한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 신호등에 대해 이야기 해보자. <p>-아동들에게 신호등의 색중 파랑색이 때는 건너가기, 빨강색일 때는 멈추기의 개념을 인지시킨다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 선생님이 제시하는 신호등에 맞춰 움직임에 변화를 주자. <p>-파란불에는 자유롭게 움직이기, 파란불에는 멈추기</p> <ul style="list-style-type: none"> • 멈추는 동작을 약속하자. <p>-허수아비자세, 옆으로 눕는 자세 등 약속된 동작으로 멈추기</p>
	cool dawn (정리동작및인사) (5분)	<ul style="list-style-type: none"> • 박수 치기 인사 <p>- 천천히 두 번, 빨리 세 번 박수를 친다.</p> <p>한발은 플렉스로 옆으로 펴고 한 발은 플리에를 하면서 한손은 허리손 한손은 하늘 위로 반짝반짝 움직인다.</p> <p>천천히 두 번, 빨리 세 번 박수를 친다.</p> <p>오른발을 포인 플렉스, 왼발 포인 플렉스한다.</p> <p>천천히 두 번, 빨리 세 번 박수를 친다.</p> <p>천천히 두 번 점프, 빨리 세 번 점프한다.</p> <p>천천히 두 번, 빨리 세 번 박수를 친다.</p> <p>여자 친구 인사, 남자친구 인사한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 폴드브라 인사 <p>-1~8번까지의 팔동작을 연습한 뒤 여자 친구 인사, 남자친구 인사한다.</p>
수업평가 (자가평가 내용)		

사회문화예술교육 예술강사 지원사업 수업일지

강사명	이은경	시설(기관)명	향진원
분야 (교육장르)	무용	분반명 (아동복지시설만 해당)	1-A

○ 수업일지

교육 일자	시간	요일	출석인원
수업주제	색으로 움직이는 춤		
수업목표	1. 신체 부위를 나누어 움직일 수 있다. 2. 움직임 조절 능력을 기를 수 있다. 3. 색에 대한 개념을 익힐 수 있다.		
수업내용	Warming-up (바른 자세 만들기)	<ul style="list-style-type: none"> • start warm up <ul style="list-style-type: none"> - 포인, 플렉스 가슴, 다리 닿기 스트레치 한다. • band stretch <ul style="list-style-type: none"> - 나비다리에서 등 구부렸다 편다. <p>손목 돌리며 머리 위로 올려 박수 세 번 친 후 기지개, 다시 손목 돌려 내려와서 등 뒤에서 박스 세 번 치기를 한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 배꼽 손 <ul style="list-style-type: none"> - 다리를 곧게 편 자세에서 배꼽에 손을 얹고 다리 돌리기를 한다. <p>다음으로 앉은 자세에서 엉덩이를 움직여 앞으로 4박자 뒤로4박자 움직인다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 풍선 만들기 <ul style="list-style-type: none"> - 엷드린 자세에서 뒤로 다리를 잡고 상체를 4박자동안 4회 올린다. <p>다음으로 다리를 잡은 상태에서 몸을 앞, 뒤로 움직인다.</p> <p>다음으로 팔을 벌리고 상체와 다리들 동시에 들어본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • grands battements <ul style="list-style-type: none"> - 오른발 앞으로 크게 차고 왼발 앞으로 크게 찬 후 두발을 위로 들었다가 반동을 이용해 일어나 앉는다. 4번 반복한다. • 스트레칭 <ul style="list-style-type: none"> - 한사람씩 선생님과 스트레치 한다. <p>스트레치 후 개구리 자세로 기다린다.</p>	
		5분 휴식 (물 마시기)	
		<ul style="list-style-type: none"> • 뒹뒹 오리 • 짹게 짹게 꽃게 • 반짝 반짝 별 • 별 따기 • 달리기 <p>- 제일 멋진 자세의 친구먼저 한줄 기차서서 선생님과 함께 힘차게</p>	

		<p>달리기 해보자.</p> <ul style="list-style-type: none"> · 박수치기 - 한사람씩 선생님과 박수치기를 해보자 점점 높이 점프하며 박수 쳐보자.
	<p>색으로 움직이는 춤</p>	<ul style="list-style-type: none"> · 다양한 색상의 시트지를 활용해서 스티커를 만들어 보자. 한 사람당 친구들의 수에 맞게 스티커를 만들어 보자. · 만들어진 스티커를 친구들에게 하나씩 나누어 준다. · 선생님은 녹색과 빨간색 스티커만 따로 모아둔다. · 나누어 받은 스티커를 신체 여러곳에 마음껏 붙여보자. · “무궁화 꽃이 피었습니다” 놀이를 “oo색 꽃이 피었습니다”로 바꾸어 게임을 해보자. 이때 술래가 말한 색이 바닥에 닿아 멈추어야 한다. · 선생님은 녹색과 빨간색 스티커를 아이들에게 나누어 주면서 바닥에 붙이게 한다. · 선생님은 빨간색과 녹색이 붙어있는 막대기를 활용한다. · 음악에 맞게 이동동작을 하면서 선생님이 지시하는 색에 올라 정해진 동작(나무동작, 백조 동작, 허수아비동작 등등)을 한다. 이때 바닥에 붙여진 스티커는 아동수에서 하나씩 모자라게 붙인다. 게임이 진행 될수록 한명씩 탈락자가 생긴다. · 참여 학생의 수의 반의 탈락자가 생기면 게임은 끝. 다른 활동으로 넘어간다.
	<p>cool dawn (정리동작및인사)</p>	<ul style="list-style-type: none"> · bounce/bounce - 무릎을 편 상태에서 손바닥이 땅에 닿게 올라갔다 내려갔다를 반복 하고 양팔을 위아래로 움직였다 허리를 트위스트 한다. · 줄넘기 - 줄넘기 뛰듯 뛰다가 발이 엉덩이를 닿게 뛰고, 만세를 하면서 높이 뛴다. · 인사 - 발레인사로 여자친구먼저 인사하고 남자친구들이 인사를 한다.
수업평가 (자가평가 내용)		

사회문화예술교육 예술강사 지원사업 수업일지

강사명	이은경	시설(기관)명	향진원
분야 (교육장르)	무용	분반명 (아동복지시설만 해당)	1-A

○ 수업일지

교육 일자	시간 (1회2시간)	요일	출석인원
수업주제	기차놀이		
수업목표	1. 모방움직임을 수행 할 수 있다. 2. 움직임을 통해 질서를 지킬 수 있다.		
수업내용	Warming-up (바른 자세 만들기) (40분)	<ul style="list-style-type: none">• start warm up<ul style="list-style-type: none">- 포인, 플렉스 가슴, 다리 닿기 스트레치 한다.• band stretch<ul style="list-style-type: none">- 나비다리에서 등 구부렸다 편다. <p>손목 돌리며 머리 위로 올려 박수 세 번 친 후 기지개, 다시 손목 돌려 내려와서 등 뒤에서 박스 세 번 치기를 한다.</p> <ul style="list-style-type: none">• 배꼽 손<ul style="list-style-type: none">- 다리를 곧게 편 자세에서 배꼽에 손을 얹고 다리 돌리기를 한다. <p>다음으로 앉은 자세에서 엉덩이를 움직여 앞으로 4박자 뒤로4박자 움직인다.</p> <ul style="list-style-type: none">• 풍선 만들기<ul style="list-style-type: none">- 엷드린 자세에서 뒤로 다리를 잡고 상체를 4박자동안 4회 올린다. <p>다음으로 다리를 잡은 상태에서 몸을 앞, 뒤로 움직인다.</p> <p>다음으로 팔을 벌리고 상체와 다리들 동시에 들어본다.</p> <ul style="list-style-type: none">• grands battements<ul style="list-style-type: none">- 누운 자세에서 앞, 옆, 뒤 방향으로 크게 다리를 찬다.• 스트레칭 <p>-한사람씩 선생님과 스트레치 한다.</p> <p>스트레치 후 개구리 자세로 기다린다.</p>	
		5분 휴식 (물 마시기)	
		<ul style="list-style-type: none">• 뒤통뒤통 오리• 짹게 짹게 꽃게• 반짝 반짝 별• 별 따기• 달리기 <p>- 제일 멋진 자세의 친구먼저 한줄 기차서서 선생님과 함께 힘차게 달리기 해보자.</p> <ul style="list-style-type: none">• 박수치기	

		- 한사람씩 선생님과 박수치기를 해보자 점점 높이 점프하며 박수 쳐보자.
	10분	쉬는 시간
	기차놀이	<ul style="list-style-type: none"> • 지난 시간에 했던 나를 따라 해박요를 복습해 보자. • 두 사람이 짝이 되어 가위바위보로 순위를 정해보자. • 진 사람은 이긴 사람 뒤에 서서 이긴 사람의 동작을 따라 한 뒤 두 사람 기차를 만들어 보자. • 만들어진 기차는 신나게 이동하며 움직여 보자. • 선생님이 지시가 있으면 이동하다 멈추어 가장 가까운 기차와 가위바위보를 하자. • 진 기차는 이긴 기차위에 서서 이긴 사람의 동작을 따라 한 뒤 두 사람 기차를 만들어 보자. • 다신 만들어진 기차를 신나게 이동시켜보자. • 같은 방법으로 하나의 기차가 완성될 때까지 움직여 보자. • 하나의 기차가 완성되면 친구들 모두 맨 앞의 사람을 따라 동작을 하며 이동해보자.
	cool dawn (정리동작및인사) (5분)	<ul style="list-style-type: none"> • 박수 치기 인사 - 천천히 두 번, 빨리 세 번 박수를 친다. 한발은 플렉스로 옆으로 펴고 한 발은 플리에를 하면서 한손은 허리손 한손은 하늘 위로 반짝반짝 움직인다. 천천히 두 번, 빨리 세 번 박수를 친다. 오른발을 포인 플렉스, 왼발 포인 플렉스한다. 천천히 두 번, 빨리 세 번 박수를 친다. 천천히 두 번 점프, 빨리 세 번 점프한다. 천천히 두 번, 빨리 세 번 박수를 친다. 여자 친구 인사, 남자친구 인사한다.
수업평가 (자가평가 내용)		

사회문화예술교육 예술강사 지원사업
수업일지

강사명	이은경	시설(기관)명	향진원
분야 (교육장르)	무용	분반명 (아동복지시설만 해당)	1-A

○ 수업일지

교육 일자	시간	요일	출석인원
		목	
수업주제	손바닥 발바닥 움직임		
수업목표	1. 신체그림그리기를 통해 자신의 신체부위를 인지할 수 있다. 2. 단체 움직임을 통해 질서를 지키고 규칙을 익힐 수 있다.		
수업내용	Warming-up (바른 자세 만들기)	<ul style="list-style-type: none"> • start warm up <ul style="list-style-type: none"> - 포인, 플렉스 가슴, 다리 닿기 스트레치 한다. • band stretch <ul style="list-style-type: none"> - 나비다리에서 등 구부렸다 편다. <p>손목 돌리며 머리 위로 올려 박수 세 번 친 후 기지개, 다시 손목 돌려 내려와서 등 뒤에서 박스 세 번 치기를 한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 배꼽 손 <ul style="list-style-type: none"> - 다리를 곧게 편 자세에서 배꼽에 손을 얹고 다리 돌리기를 한다. <p>다음으로 앉은 자세에서 엉덩이를 움직여 앞으로 4박자 뒤로4박자 움직인다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 풍선 만들기 <ul style="list-style-type: none"> - 엎드린 자세에서 뒤로 다리를 잡고 상체를 4박자동안 4회 올린다. <p>다음으로 다리를 잡은 상태에서 몸을 앞, 뒤로 움직인다.</p> <p>다음으로 팔을 벌리고 상체와 다리들 동시에 들어본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • grands battements <ul style="list-style-type: none"> - 오른발 앞으로 크게 차고 왼발 앞으로 크게 찬 후 두발을 위로 들었다가 반동을 이용해 일어나 앉는다. 4번 반복한다. • 스트레칭 <ul style="list-style-type: none"> - 한사람씩 선생님과 스트레치 한다. <p>스트레치 후 개구리 자세로 기다린다.</p>	
		5분 휴식 (물 마시기)	
		<ul style="list-style-type: none"> • 뒤뚱뒤뚱 오리 • 짹게 짹게 꽃게 • 반짝 반짝 별 • 별 따기 • 달리기 - 제일 멋진 자세의 친구먼저 한줄 기차서서 선생님과 함께 힘차게 	

		<p>달리기 해보자.</p> <ul style="list-style-type: none"> · 박수치기 - 한사람씩 선생님과 박수치기를 해보자 점점 높이 점프하며 박수 쳐보자.
	10분	쉬는 시간
	손바닥 발바닥 움직임	<p>손바닥 발바닥 움직임</p> <ul style="list-style-type: none"> ·바닥에 깔린 전지위에 손과 발을 그려보다. 신나는 음악에 다양한 이동 동작을 한 후 선생님의 지시에 따라 그려진 손과 발을 대어보자. · 개인종이에 자신의 손과 발을 그려보자. · 그려진 그림으로 길을 만들어 그려진 부위를 데고 이동해 보자.
	cool dawn (정리동작및인사) (5분)	<ul style="list-style-type: none"> · 박수 치기 인사 - 천천히 두 번, 빨리 세 번 박수를 친다. 한발은 플렉스로 옆으로 펴고 한 발은 플리에를 하면서 한손은 허리손 한손은 하늘 위로 반짝반짝 움직인다. 천천히 두 번, 빨리 세 번 박수를 친다. 오른발을 포인 플렉스, 왼발 포인 플렉스한다. 천천히 두 번, 빨리 세 번 박수를 친다. 천천히 두 번 점프, 빨리 세 번 점프한다. 천천히 두 번, 빨리 세 번 박수를 친다. 여자 친구 인사, 남자친구 인사한다.
수업평가 (자가평가 내용)		

**사회문화예술교육 예술강사 지원사업
수업일지**

강사명	이은경	시설(기관)명	향진원
분야 (교육장르)	무용	분반명 (아동복지시설 만 해당)	1-A

○ 수업일지

교육 일자	시간 (1회2시간)	요일	출석인원
		목	
수업주제	한마음 움직임		
수업목표	1. 활동을 통해 협동심을 키우고 상대방을 배려하는 마음을 기를 수 있다.		
수업내용	Warming-up (바른 자세 만들기)	<ul style="list-style-type: none"> • start warm up <ul style="list-style-type: none"> - 포인, 플렉스 가슴, 다리 닿기 스트레치 한다. • band stretch <ul style="list-style-type: none"> - 나비다리에서 등 구부렸다 편다. <p>손목 돌리며 머리 위로 올려 박수 세 번 친 후 기지개, 다시 손목 돌려 내려와서 등 뒤에서 박스 세 번 치기를 한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 배꼽 손 <ul style="list-style-type: none"> - 다리를 곧게 편 자세에서 배꼽에 손을 얹고 다리 돌리기를 한다. <p>다음으로 앉은 자세에서 엉덩이를 움직여 앞으로 4박자 뒤로4박자 움직인다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 풍선 만들기 <ul style="list-style-type: none"> - 엎드린 자세에서 뒤로 다리를 잡고 상체를 4박자동안 4회 올린다. <p>다음으로 다리를 잡은 상태에서 몸을 앞, 뒤로 움직인다.</p> <p>다음으로 팔을 벌리고 상체와 다리들 동시에 들어본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • grands battements <ul style="list-style-type: none"> - 오른발 앞으로 크게 차고 왼발 앞으로 크게 찬 후 두발을 위로 들었다가 반동을 이용해 일어나 앉는다. 4번 반복한다. • 스트레칭 <ul style="list-style-type: none"> -한사람씩 선생님과 스트레치 한다. <p>스트레치 후 개구리 자세로 기다린다.</p>	
		5분 휴식 (물 마시기)	
		<ul style="list-style-type: none"> • 뒤통뒤통 오리 • 찹게 찹게 꽃게 • 반짝 반짝 별 • 별 따기 	

		<ul style="list-style-type: none"> • 달리기 - 제일 멋진 자세의 친구먼저 한줄 기차서서 선생님과 함께 힘차게 달리기 해보자. • 박수치기 - 한사람씩 선생님과 박수치기를 해보자 점점 높이 점프하며 박수 쳐보자.
	10분	쉬는 시간
	한마음 움직임	<ul style="list-style-type: none"> ·두사람씩 짝을 지어 종이 테이프를 활용하여 한 발씩 묶어보자. -한사람은 왼발 한사람은 오른발을 묶는다. ·두사람이 한마음이 되어 움직여 보자. -다양한 곳을 이동하며 움직여 보자. ·두 팀으로 나누어 릴레이 게임을 해보자. -두 사람씩 두줄로 서서 정해진 위치까지 짝과 함께 이동하고 자리로 돌아오면 뒤에서 기다리던 짝이 출발한다. ·같은 방법으로 게임을 진행해 보자.
	cool dawn (정리동작및인사) (5분)	<ul style="list-style-type: none"> • 박수 치기 인사 - 천천히 두 번, 빨리 세 번 박수를 친다. 한발은 플렉스로 옆으로 펴고 한 발은 플리에를 하면서 한손은 허리손 한손은 하늘 위로 반짝반짝 움직인다. 천천히 두 번, 빨리 세 번 박수를 친다. 오른발을 포인 플렉스, 왼발 포인 플렉스한다. 천천히 두 번, 빨리 세 번 박수를 친다. 천천히 두 번 점프, 빨리 세 번 점프한다. 천천히 두 번, 빨리 세 번 박수를 친다. 여자 친구 인사, 남자친구 인사한다.
수업평가 (자가평가 내용)		

사회문화예술교육 예술강사 지원사업
수업일지

강사명	이은경	시설(기관)명	향진원
분야 (교육장르)	무용	분반명 (아동복지시설만 해당)	1-A

○ 수업일지

교육 일자	시간 (1회2시간)	요일	출석인원
수업주제	거미줄 움직임1		
수업목표	1. 공간 활용 능력을 기를 수 있다. 2. 움직임 절제능력을 기를 수 있다.		
수업내용	<div style="display: flex;"> <div style="width: 20%;"> Warming-up (바른 자세 만들기) </div> <div style="width: 80%;"> <ul style="list-style-type: none"> • start warm up <ul style="list-style-type: none"> - 포인, 플렉스 가슴, 다리 닿기 스트레치 한다. • band stretch <ul style="list-style-type: none"> - 나비다리에서 등 구부렸다 편다. <p>손목 돌리며 머리 위로 올려 박수 세 번 친 후 기지개, 다시 손목 돌려 내려와서 등 뒤에서 박스 세 번 치기를 한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 배꼽 손 <ul style="list-style-type: none"> - 다리를 곧게 편 자세에서 배꼽에 손을 얹고 다리 돌리기를 한다. <p>다음으로 앉은 자세에서 엉덩이를 움직여 앞으로 4박자 뒤로4박자 움직인다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 풍선 만들기 <ul style="list-style-type: none"> - 옆드린 자세에서 뒤로 다리를 잡고 상체를 4박자동안 4회 올린다. <p>다음으로 다리를 잡은 상태에서 몸을 앞, 뒤로 움직인다.</p> <p>다음으로 팔을 벌리고 상체와 다리들 동시에 들어본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • grands battements <ul style="list-style-type: none"> - 오른발 앞으로 크게 차고 왼발 앞으로 크게 찬 후 두발을 위로 들었다가 반동을 이용해 일어나 앉는다. 4번 반복한다. • 스트레칭 <ul style="list-style-type: none"> - 한사람씩 선생님과 스트레치 한다. <p>스트레치 후 개구리 자세로 기다린다.</p> </div> </div>		
	5분 휴식 (물 마시기)		
	<ul style="list-style-type: none"> • 뒹뒹 오리 • 짹게 짹게 꽃게 • 반짝 반짝 별 		

		<ul style="list-style-type: none"> • 별 따기 • 달리기 - 제일 멋진 자세의 친구먼저 한줄 기차서서 선생님과 함께 힘차게 달리기 해보자. • 박수치기 - 한사람씩 선생님과 박수치기를 해보자 점점 높이 점프하며 박수 쳐보자.
	10분	쉬는 시간
	거미줄 움직임1	<ul style="list-style-type: none"> • 정해진 공간 안에 다양한 색 테이프를 활용하여 공간을 나누어 보자. • 테이프는 거미줄 그 외 공간에서는 자유롭게 움직일 수 있다. 단 거미줄을 밟으면 안 된다. • 음악이 멈추고 선생님의 신호에 정해진 정지 동작을 해본다. 이때 거미줄을 밟거나 공간 밖으로 나가면 탈락이다. • 최후의 1인이 남을 때까지 해본다.
	cool dawn (정리동작및인사) (5분)	<ul style="list-style-type: none"> • 박수 치기 인사 - 천천히 두 번, 빨리 세 번 박수를 친다. 한발은 플렉스로 옆으로 펴고 한 발은 플리에를 하면서 한손은 허리손 한손은 하늘 위로 반짝반짝 움직인다. 천천히 두 번, 빨리 세 번 박수를 친다. 오른발을 포인 플렉스, 왼발 포인 플렉스한다. 천천히 두 번, 빨리 세 번 박수를 친다. 천천히 두 번 점프, 빨리 세 번 점프한다. 천천히 두 번, 빨리 세 번 박수를 친다. 여자 친구 인사, 남자친구 인사한다.
수업평가 (자가평가 내용)		

사회문화예술교육 예술강사 지원사업
수업일지

강사명	이은경	시설(기관)명	향진원
분야 (교육장르)	무용	분반명 (아동복지시설 만 해당)	1-A

○ 수업일지

교육 일자	시간 (1회2시간)	요일	출석인원
수업주제	거미줄 움직임2		
수업목표	1.공간 활용 능력을 기를 수 있다. 2.움직임 절제능력을 기를 수 있다.		
수업내용	<div style="display: flex;"> <div style="flex: 1; padding-right: 10px;"> <p>Warming-up (바른 자세 만들기)</p> </div> <div style="flex: 2;"> <ul style="list-style-type: none"> • start warm up <ul style="list-style-type: none"> - 포인, 플렉스 가슴, 다리 닿기 스트레치 한다. • band stretch <ul style="list-style-type: none"> - 나비다리에서 등 구부렸다 편다. <p>손목 돌리며 머리 위로 올려 박수 세 번 친 후 기지개, 다시 손목 돌려 내려와서 등 뒤에서 박스 세 번 치기를 한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 배꼽 손 <ul style="list-style-type: none"> - 다리를 곧게 편 자세에서 배꼽에 손을 얹고 다리 돌리기를 한다. <p>다음으로 앉은 자세에서 엉덩이를 움직여 앞으로 4박자 뒤로4박자 움직인다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 풍선 만들기 <ul style="list-style-type: none"> - 옆드린 자세에서 뒤로 다리를 잡고 상체를 4박자동안 4회 올린다. <p>다음으로 다리를 잡은 상태에서 몸을 앞, 뒤로 움직인다.</p> <p>다음으로 팔을 벌리고 상체와 다리들 동시에 들어본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • grands battements <ul style="list-style-type: none"> - 오른발 앞으로 크게 차고 왼발 앞으로 크게 찬 후 두발을 위로 들었다가 반동을 이용해 일어나 앉는다. 4번 반복한다. • 스트레칭 <ul style="list-style-type: none"> -한사람씩 선생님과 스트레치 한다. <p>스트레치 후 개구리 자세로 기다린다.</p> </div> </div>		
	5분 휴식 (물 마시기)		
	<ul style="list-style-type: none"> • 뒹뒹 오리 • 짹게 짹게 꽃게 • 반짝 반짝 별 		

		<ul style="list-style-type: none"> • 별 따기 • 달리기 - 제일 멋진 자세의 친구먼저 한줄 기차서서 선생님과 함께 힘차게 달리기 해보자. • 박수치기 - 한사람씩 선생님과 박수치기를 해보자 점점 높이 점프하며 박수 쳐보자.
	10분	쉬는 시간
	거미줄 놀이2	<ul style="list-style-type: none"> • 거미줄 치기 -모듬을 나눈다. -털실, 고무줄, 신문지 등 재료를 모듬별로 나누어 준다. -벽과 바닥에 테이프로 재료를 붙여가며 거미줄을 만든다. -재료를 연결하면서도 만들 수 있다. • 거미줄 통과하기 -모듬별로 만들어진 거미줄을 한 사람씩 조심하 통과해 보자. -어떤 거미줄을 통과하기 어려운지 느낌을 이야기 해보자. • 거미줄 부수기 -신문지로 막대기를 만든다. -막대기로 마음껏 거미줄을 부순다.
	cool dawn (정리동작및인사) (5분)	<ul style="list-style-type: none"> • 박수 치기 인사 - 천천히 두 번, 빨리 세 번 박수를 친다. 한발은 플렉스로 옆으로 펴고 한 발은 플리에를 하면서 한손은 허리손 한손은 하늘 위로 반짝반짝 움직인다. 천천히 두 번, 빨리 세 번 박수를 친다. 오른발을 포인 플렉스, 왼발 포인 플렉스한다. 천천히 두 번, 빨리 세 번 박수를 친다. 천천히 두 번 점프, 빨리 세 번 점프한다. 천천히 두 번, 빨리 세 번 박수를 친다. 여자 친구 인사, 남자친구 인사한다.
수업평가 (자가평가 내용)		

**사회문화예술교육 예술강사 지원사업
수업일지**

강사명	이은경	시설(기관)명	향진원
분야 (교육장르)	무용	분반명 (아동복지시설 만 해당)	1-A

○ 수업일지

교육 일자	시간 (1회2시간)	요일	출석인원
		목	
수업주제	점토놀이		
수업목표	1. 양보하는 마음을 기르고 협동심을 기를 수 있다. 2. 표현력을 기를 수 있다. 3. 점토놀이를 통해 촉각을 자극하여 촉감을 발달시킬 수 있다.		
수업내용	<div style="display: flex;"> <div style="width: 20%;"> <p>Warming-up (바른 자세 만들기)</p> </div> <div style="width: 80%;"> <ul style="list-style-type: none"> • start warm up <ul style="list-style-type: none"> - 포인, 플렉스 가슴, 다리 닿기 스트레치 한다. • band stretch <ul style="list-style-type: none"> - 나비다리에서 등 구부렸다 편다. <p>손목 돌리며 머리 위로 올려 박수 세 번 친 후 기지개, 다시 손목 돌려 내려와서 등 뒤에서 박스 세 번 치기를 한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 배꼽 손 <ul style="list-style-type: none"> - 다리를 곧게 편 자세에서 배꼽에 손을 얹고 다리 돌리기를 한다. <p>다음으로 앉은 자세에서 엉덩이를 움직여 앞으로 4박자 뒤로4박자 움직인다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 풍선 만들기 <ul style="list-style-type: none"> - 엎드린 자세에서 뒤로 다리를 잡고 상체를 4박자동안 4회 올린다. <p>다음으로 다리를 잡은 상태에서 몸을 앞, 뒤로 움직인다.</p> <p>다음으로 팔을 벌리고 상체와 다리들 동시에 들어본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • grands battements <ul style="list-style-type: none"> - 오른발 앞으로 크게 차고 왼발 앞으로 크게 찬 후 두발을 위로 들었다가 반동을 이용해 일어나 앉는다. 4번 반복한다. • 스트레칭 <ul style="list-style-type: none"> -한사람씩 선생님과 스트레치 한다. <p>스트레치 후 개구리 자세로 기다린다.</p> </div> </div>		
	5분 휴식 (물 마시기)		
	<ul style="list-style-type: none"> • 뒤통뒤통 오리 • 짹게 짹게 꽃게 		

		<ul style="list-style-type: none"> • 반짝 반짝 별 • 별 따기 • 달리기 <p>- 제일 멋진 자세의 친구먼저 한줄 기차서서 선생님과 함께 힘차게 달리기 해보자.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 박수치기 <p>- 한사람씩 선생님과 박수치기를 해보자 점점 높이 점프하며 박수 쳐보자.</p>
	10분	쉬는 시간
	점토놀이	<ul style="list-style-type: none"> • 조를 정해 점토를 나누어 받는다. • 다양한 색의 점토를 이용해 다양한 모양을 만들어 보자. • 각각의 다른 색의 점토를 섞어 새로운 색을 만들어 보자. • 다양한 색의 점토를 이용해 재미있는 모양을 만들어보자. • 남은 점토를 모두 모아 바닥에 펼쳐보자. • 발로 밟으면서 촉감을 느껴보자. • 점토 길이를 만들어 이동해보자.
	cool dawn (정리동작및인사) (5분)	<ul style="list-style-type: none"> • 박수 치기 인사 <p>- 천천히 두 번, 빨리 세 번 박수를 친다. 한발은 플렉스로 옆으로 펴고 한 발은 플리에를 하면서 한손은 허리손 한손은 하늘 위로 반짝반짝 움직인다. 천천히 두 번, 빨리 세 번 박수를 친다. 오른발을 포인 플렉스, 왼발 포인 플렉스한다. 천천히 두 번, 빨리 세 번 박수를 친다. 천천히 두 번 점프, 빨리 세 번 점프한다. 천천히 두 번, 빨리 세 번 박수를 친다. 여자 친구 인사, 남자친구 인사한다.</p>
수업평가 (자가평가 내용)		

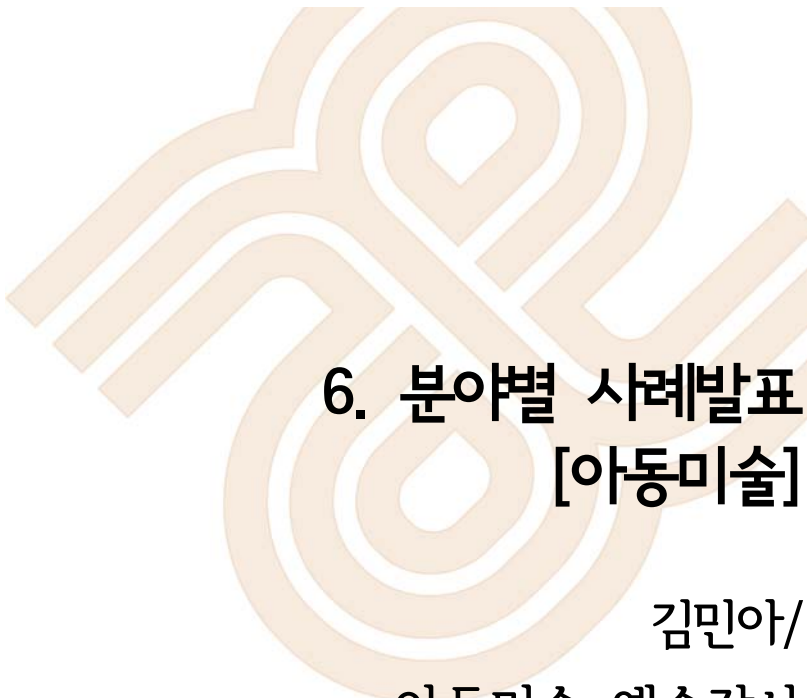
사회문화예술교육 예술강사 지원사업
수업일지

강사명	이은경	시설(기관)명	향진원
분야 (교육장르)	무용	분반명 (아동복지시설만 해당)	1-A

○ 수업일지

교육 일자	시간 (1회2시간)	요일	출석인원
수업주제	오른쪽 왼쪽		
수업목표	1. 오른쪽 왼쪽을 인식 할 수 있다. 2. 방향에 따른 움직임을 할 수 있다.		
수업내용	Warming-up (바른 자세 만들기)	<ul style="list-style-type: none"> • start warm up <ul style="list-style-type: none"> - 포인, 플렉스 가슴, 다리 닿기 스트레치 한다. • band stretch <ul style="list-style-type: none"> - 나비다리에서 등 구부렸다 편다. <p>손목 돌리며 머리 위로 올려 박수 세 번 친 후 기지개, 다시 손목 돌려 내려와서 등 뒤에서 박수 세 번 치기를 한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 배꼽손 <ul style="list-style-type: none"> - 다리를 곧게 편 자세에서 배꼽에 손을 얹고 다리 돌리기를 한다. <p>다음으로 앉은 자세에서 엉덩이를 움직여 앞으로 4박자 뒤로4박자 움직인다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 풍선 만들기 <ul style="list-style-type: none"> - 엎드린 자세에서 뒤로 다리를 잡고 상체를 4박자동안 4회 올린다. <p>다음으로 다리를 잡은 상태에서 몸을 앞, 뒤로 움직인다.</p> <p>다음으로 팔을 벌리고 상체와 다리들 동시에 들어본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • grands battements <ul style="list-style-type: none"> - 누운 자세에서 앞, 옆, 뒤 방향으로 크게 다리를 찬다. • 박수치기 <ul style="list-style-type: none"> - 한사람씩 선생님과 박수치기를 해보자 점점 높이 점프하며 박수 쳐보자. • 뒤뚱뒤뚱 오리 • 짹게짹게 꽃게 • 반짝 반짝 별 • 별 따기 	
	오른쪽 왼쪽	<p>선생님과 함께 오른손을 들어보자.</p> <p>선생님과 함께 왼손을 들어보자.</p> <p>오른쪽 눈을 감가보고 왼쪽 눈을 감아보자.</p>	

		<p>오른쪽으로 움직이고 왼쪽으로 움직이는 등 오른쪽 왼쪽에 대한 인식이 분명해 지도록 연습해 보자.</p> <p>완전히 인식이 된 후 선생님과 함께 한 줄기차로 오른쪽 움직임 왼쪽 움직임을 다양하게 해보자.</p>
	<p>cool dawn (정리동작및인사)</p>	<p>· 박수 치기 인사</p> <p>- 천천히 두 번, 빨리 세 번 박수를 친다. 한발은 플렉스로 옆으로 펴고 한 발은 플리에를 하면서 한손은 허리손 한손은 하늘 위로 반짝반짝 움직인다. 천천히 두 번, 빨리 세 번 박수를 친다. 오른발을 포인 플렉스, 왼발 포인 플렉스한다. 천천히 두 번, 빨리 세 번 박수를 친다. 천천히 두 번 점프, 빨리 세 번 점프한다. 천천히 두 번, 빨리 세 번 박수를 친다. 여자 친구 인사, 남자친구 인사한다.</p>
수업평가 (자가평가 내용)		



6. 분야별 사례발표

[아동미술]

김민아/
아동미술 예술강사

* 아동미술 수업 사례 발표 *

사회문화예술강사 아동미술 김민아

사회문화예술강사의 역할

1. 아동미술 수업 사례
2. PBL(Problem Based Learning) 실행을 위한 이해와 경험
3. 교육대상자와의 라포(Rapport)형성
 - 1)워밍업 노하우
 - 2)문제상황 대처법
4. 시설 담당자와의 소통

마음이 바뀌면 사람이 바뀐다.

문화예술을 체험하는 학습은 시설아동에게 기쁨과 교훈을 주며, 영혼을 넓고 깊게한다. 그리고 다른 사람들과 자연스럽게 소통하고 교류하여 시설아동들에게 결핍된 사회성을 향상 시킬 수 있다.

또한 지속적인 문화예술교육의 기회를 제공하여 자기개발의 기회를 제공하고 문화예술을 향유할 수 있는 기회를 주어 자존감을 강화시키고 창의적으로 자신을 개발 하도록 한다.

사회문화예술강사의 역할

1. 사회문화예술강사의 역할과 시설아동과의 라포 형성 방법을 알 수 있다.
2. 아동보육시설의 미술교육의 현실과 시설아동의 특성을 현장사례를 중심으로 알 수 있다.



- ① 있는 그대로 인정하라
- ② 선입관을 버려라
- ③ 일상의 발견 - 즐거움을 끌어내라
- ④ 표현 할 수 있는 좋은 조건을 만들어라
- ⑤ 안정적 자기 스타일로 자긍심을 이끌어 내라

사회문화예술강사는 교육대상자들을 문화예술교육을 통해서 긍정적으로 변화 시킬 수 있는 사람이다. 자존감이 낮은 시설의 아동들을 사회적으로 성숙한 사회인으로 성장할 수 있는 기초를 마련해준다.



자신만이 느끼고 생각한 것을 이야기하는 것

“단 하나의 세계가 아니라 몇백만의 세계,
인간의 눈동자와 지성과 거의 동수인 세계가 있고,
그것이 아침마다 깨어난다”

-잃어버린 시간을 찾아서,마르셀 프루스트

아동미술 수업 사례





다른 시선으로 사물과 소통하기

1. 시각의 다양성을 위한 사물을 바라보는 방법

① 폴 세잔 (Paul Cézanne, 1839.1.19-1906.10.22)의 사과

“그림을 그린다는 것은 손으로 그리는 것이 아니라 눈으로 그리는 것이다. 나는 사과하나로 파리를 깜짝 놀라게 하겠다”

“역사상 유명한 사과가 셋 있는데, 첫째가 이브의 사과이고, 둘째가 뉴턴의 사과이며, 셋째가 세잔의 사과이다. 평범한 사과는 먹고 싶지만 세잔의 사과는 마음에 말을 건넨다.” -프랑스의 상징주의 모리스 드니

② 어린아이의 시각

어린이의 시각으로 볼 수 있는 놀이의 다섯 가지 특징

1. 비실재적 - 놀이에서 사물은 새로운 의미를 획득 ex) 빗자루 = 말, 비행기, 총, 칼
2. 내적동기 - 외적인 보상의 동기 없이 자기스스로의 만족을 위해 행동
3. 목표를 이루기보다 과정을 즐기는 것
4. 스스로 선택하는 자유 - 내적동기와 자유 - 선택의 관계
5. 즐거움

(김정운, <노는 만큼 성공한다>, 21세기북스, 2011, p.84)

교육제도에 편입되기 이전의 어린아이들은 자유롭게 상상하고 표현할 수 있다. 성장함에 따라 자신의 관점보다는 타인의 관점을 중요시 하고 스스로를 인정하기보다는 타인에게 인정받기를 원한다. 즉, 타인의 시선을 의식하며 살아가며, 자신의 욕망은 타인의 욕망으로 가득 차게 되었다. 이렇게 타자의 욕망을 욕망하는 시대의 탈출구는 바로 어린아이의 시각으로 회귀하는 것 이다.

③ 매체의 발달로 인한 축소, 확대해서 보기 - 본다는 것이 무엇인가?

어떤 것을 본다는 것, 관찰되어지는 것에서부터 그렇지 않는 것까지의 차이는?

관찰(observing) → 관찰되지 않는 것 (Not observing)

- 육안으로 보는 것
- 창문을 통해 보는 것
- 안경을 쓴 상태로 보는 것
- 쌍안경(binocular)으로 보는 것
- 현미경으로 보는 것
- 전자현미경으로 보는 것
- 본다는 것을 이론을 통해서 보는 것

2. 교육적으로 표현하는 방법

① 사물로 서로의 생각 나누기 (사물 → 식물, 동물 등 → 사람)

대부분의 복지시설에 있는 학생들은 사람들로 인한 상처가 많아 인간에 대한 신뢰가 낮고, 인간관계에 대해 미숙하다. 특히 자신의 감정에 대해 타인에게 표현하는 것에 어려움이 크다. 사물과의 대화는 타인과의 대화보다 안전감을 줄 수 있다. 예를 들면, 나무, 화분, 동물, 인형 등과 대화하기는 사람과 대화하기 어려울 때 자신에게 대화 상대가 되며 위로가 되기는 하지만 사물과 대화를 시작하여 자신을 표현하는 연습을 한 후에는 반드시 사람과의 만남과 대화로 이어져야한다. 그러므로 거기에 머무르는 것이 아니라 마지막은 반드시 사람과의 대화로 연결되어야 한다.

스캅퍼(SCAMPER)기법

S	대치하기 (Substitute)	무엇을 대신 사용할 수 있을까?
C	결합하기 (Combine)	무엇을 결합할 수 있을까?
A	통화시키기 (Adapt)	조건이나 목적에 맞게 조절할 수 있을까?
M	수정하기 (Modify)	색, 모양, 형태 등을 어떻게 바꿀 수 있을까?
M	확대하기 (Magnify)	첨가할 것은 없는가?
P	다르게 활용하기 (Put to other uses)	다른 용도로 사용할 수 있을까?
E	제거하기 (Eliminate)	무엇을 삭제, 제거, 축소할 수 있을까?
R	재배열하기 (Rearrange)	어떻게 형식, 모양을 바꿀 수 있을까?

② 공간의 재탐색

학생들이 살고 있는 보육원 공간은 공동으로 생활하는 장소라서 학생들의 사적인 공간이 별로 없다. 특정한 장소를 나만의 의미있는 공간으로 재구성하여 비밀스러운 추억의 장소로 의미를 부여하여 새로운 시각으로 바라볼 수 있다.

프랑스 리옹시에서 Panos 2013 예술프로젝트

이 프로젝트는 리옹시 거리에 가짜 도로 표지판들을 설치하는 것으로, 전 세계 수많은 예술가들이 참여하여 만든 공공예술프로젝트이다. 표지판 형식은 빨간색 테두리에 예술가가 그리고 싶은 것을 그려 넣는 것이다.

③ 일상의 발견

육색 사고모 기법

색 값	사 고 유 형
백색모	사실모이는 그대로, 중립적이고 객관적인 사고
적색모	직관에 의한 감정이나 느낌, 영감에 의지하는 사고
흑색모	논리적 비판, 부정적인 사고, 좋지 않은 점
황색모	낙관적-긍정적 사고, 좋은 점
녹색모	새로운 아이디어 생성, 창의적 사고
청색모	조절과 통제, 결론(사회자)



일상의 평범한 사물이 기능을 버리고 예술작품으로

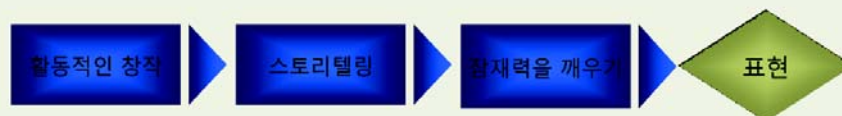
평범한 A4용지가 작가의 아이디어로 독창적이고 재미있는 작품이 된다.

A4용지에 생명감을 불어넣는 작가의 작품을 볼까요?

덴마크의 Peter Callesen (피터 카리슨)작가의 작품이다.

작품출처: <http://www.petercallesen.com>

문화예술교육은 개인이 자신의 생각을 표현하거나 감정을 표출시킴으로써 자기만의 스타일을 찾는 것



예술 활동은 내면의 표현이며 표현의 과정은 억압된 감정이 분출되는 통로가 된다. 그러므로 자신의 시선으로 세상을 보고 표현방법을 찾아가는데 중요한 가교의 역할을 한다.

2. PBL(Problem Based Learning) 실행을 위한 이해와 경험

PBL 의과대학에서 시작해 다양한 분야에서 활용되고 있는 교육방법으로 실제 문제상황으로부터 문제를 이해하고 자기 주도적으로 문제를 해결해 가는 과정을 통해 창의적문제해결능력, 정보처리능력, 지식에 대한 깊은 이해, 변화에 대처하는 능력, 자기주도적 학습능력, 타인과의 협동기술을 신장시킬 수 있다. (창의성교육, 조연순지음, 이화여자대학교출판부, 2008, p.363)



예술강사가 지식을 단순히 전달하는 수업이 아닌 교육대상자 스스로가 방향을 설정하여 찾아 나갈 수 있도록 하는 수업

교육대상자들이 스스로 하고 싶도록 계기를 만들어 주고 교육대상자들의 능력과 개성을 이끌어 내는 수업으로 진행

교육대상자들이 자발적이고 적극적으로 수업에 임하는 태도를 가질 수 있도록 진행

수업시간에 매우 집중하여 완성도 높은 작품을 제작함으로써 교육대상자들의 자아성취감을 높이고 발표를 통해서 자신의 생각을 잘 정리하고 다른 사람들에게 자신의 생각을 알릴 수 있다.



장자의 지락(至樂)편



노나라 임금의 바닷새 이야기
자기와 같은 사람을 기르는 방법으로 새를 기른 것이지,
새를 기르는 방법으로 새를 기르지 않은 것이다



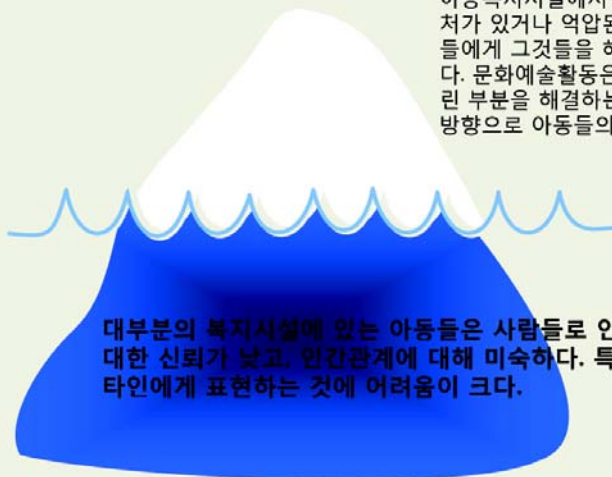
“우리가 가르치는 학생들을

어떻게 바라볼 것인가?”

교육 대상자와의 관계 형성이 중요하다.

보육시설 아동의 특성

아동복지시설에서 생활하는 아동들은 마음의 상처가 있거나 억압된 아동들이 많이 있다. 그 아동들에게 그것들을 해소할 돌파구가 절실히 필요하다. 문화예술활동은 시설아동들의 상실되고 억눌린 부분을 해결하는 통로가 될 수 있고, 긍정적인 방향으로 아동들의 삶을 이끌 수 있다.



대부분의 복지시설에 있는 아동들은 사람들로 인한 상처가 많아 인간에 대한 신뢰가 낮고, 인간관계에 대해 미숙하다. 특히 자신의 감정에 대해 타인에게 표현하는 것에 어려움이 크다.

3. 교육대상자와의 라포(Rapport)형성

마음의 유대, 서로의 마음이 연결된 상태, 즉 서로 마음이 통하는 상태를 뜻한다
라포를 형성하기 위해서는 타인의 감정, 사고, 경험을 이해할 수 있는 공감대 형성이 중요하다.

개인을 한 가지의 특징으로 바라보지 말자.

한사람으로 1:1로 다가가기

눈높이를 아이들의 수준에 맞춘다.

한 사람을 규정할 수 있는 것은 수 없이 많다.

1)워밍업 노하우

교육도 서비스다.

1:1로 대화할때에는 눈을 맞추고 미소를 보낸다.

-아동들이 선생님께 무엇인가를 요구할 때에는 단순히 그 요구를 해결하기 위해서라
기 보다는 눈높이를 맞춘 상태에서 따뜻한 관심과 대화를 원할 때가 많다.

why? 궁금증 유발하기.

-아동들이 먼저 질문을 할 수 있도록 한다.
-수업전에 항상 동기유발의 시간을 갖는다.
예를들면 미술관의 그림들,이슬우화,재미있는 광고,동영상,영화,소설,에니메이션 등등

**아동들에게 수업을 일방적으로 전달하기위한 수업이 아니라 하나의
과제를 함께 해결해 나가는 동반자의 역할로 다가가기.**

모든 사람은 사랑받기를 원한다.

재료적 특성을 이용한다.

부드러운 재료와 딱딱한 재료를 구분하여 이용한다.

- 소극적인 아동들이 많은 경우
- 과잉행동장애 아동이 많은 경우
- 장애아동이 많은 경우

명령어를 사용하지 않는다.

-가령, 무엇을 ~ 어떻게 해줄 수 있겠니? 무엇~을 하면 어떨까?

하루의 일과나 그 주에 있었던 일에 대해 질문하기.

-먼저 선생님이 무엇을 했는지, 관심사가 무엇인지 알려준다.

라포 (Rapport) 형성의 실습

당신이 나와 다르기 때문에 나는 당신을 존중하고 소중히 여깁니다.

- 거울 게임
- 인간 조각상
- 사진으로 하는 격려와 칭찬
- 무중력 게임
- 부드러운 손길을 느낄 수 있는 재료
- 경청하기-메아리놀이

2) 문제상황 대처법

소통은 내 앞의 사람의 마음을 읽으려는 시도이다.

예술강사와 학생들과의 관계는 상하의 관계가 아닌 동등한 관계 즉 사람과 사람으로 마주할 때 표현되고 소통으로 나아갈 수 있다. 그러나 복지시설의 학생들과 같이 소통에 어려움이 있는 학생들의 경우 소통이전에 중요한 것이 '표현'이다. '표현'은 자신의 탈출구이며, 학생들의 억압된 것이나 상처를 드러나게 만드는 일종의 채널이라고 할 수 있다.

자유로운 표현이 가능한 환경이 만들어져야 하는것이 첫번째이며 이것은 예술강사의 중요한 역할중의 하나이다.

- 폭력적인 아동과 과잉행동장애 아동이 수업을 방해하는 경우
- 지적장애아동이 수업을 원활히 따라가지 못하는 경우
- 우울증을 가진 학생들이 싸움을 하는 경우
- 자존감이 낮아 의욕이 없는 경우
- 다른사람을 방해하는 돌발행동일 경우
- 사랑의 표현이 서툴러서 하는 돌발행동일 경우
- 감정의 조절이 잘 되지않아 폭발하는 경우

집중하지 못하는 아이를 만났을 때

집중하지 못하는 이유를 파악한다.

호기심과 관심을 가질 수 있도록 미술사의 재미있는 이야기나 설화, 요재지이같은 상상력을 풍부히 할 수 있는 이야기를 들려준다.이렇게 재미있는 이야기를 수업과 자연스럽게 연결시킨다.

이야기를 따분히 여기는 경우

선생님이 겪은 일상의 에피소드를 들려준다. 아동들이 공감할 수 있는 작은 실수담을 이야기 함으로서 아동들이 '나도 할 수 있다'는 자신감을 불어넣어준다. 선생님도, 어른도 실수를 할 수 있다고 알려주고 스스로 아이들이 할 수 있다는 마음을 가질 수 있도록 한다.아주 쉽게 공감대를 형성 할 수 있다.

집중력이 떨어지는 학생들이 2명이상 일 경우에 수업의 원활한 진행이 어렵다.

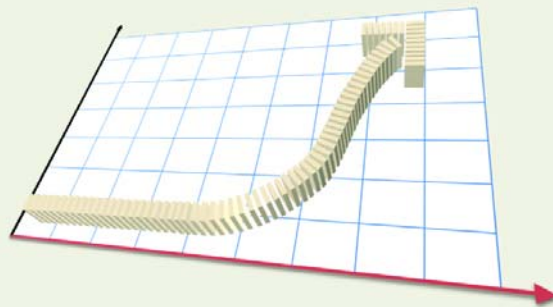


4. 시설 담당자와의 소통

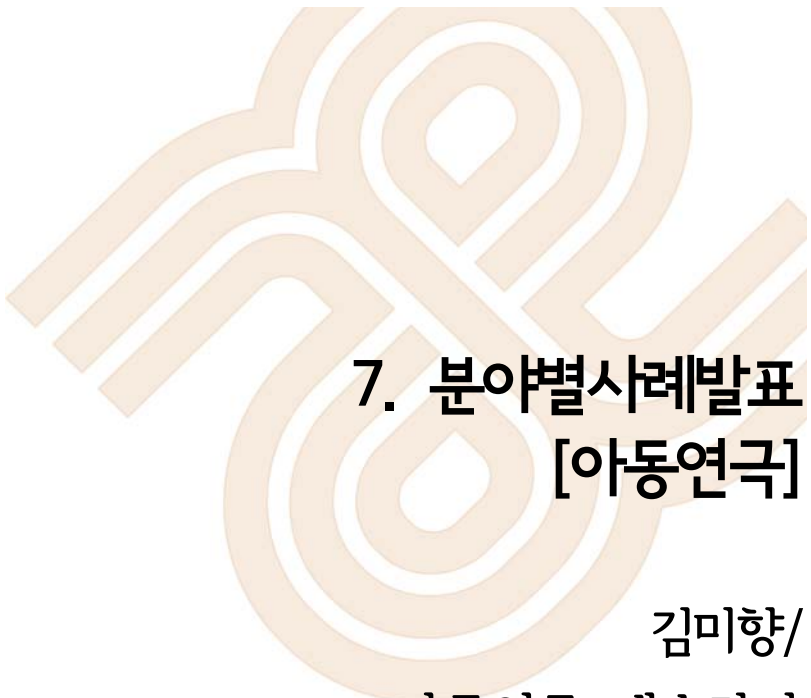


수업이 끝나면 시설담당 선생님과
그날 수업에 대해 최소한 10분이라
도 대화를 한다

시설 담당 선생님이 일상에서 느끼지
못했던 것을 발견할 수 있다.



“학생의 질은 교육의 질을 뛰어넘지 못하고,
교육의 질은 교사의 질을 능가하지 못한다.”



7. 분야별사례발표 [아동연극]

김미향/
아동연극 예술강사

❖ 어느 별에서 왔니?

□ 주제 : 나의 신화 창조하기

각 나라의 건국 신화와 별자리 신화는 자연과 인간 존재에 대한 무한한 상상의 이야기가 담겨있다. 이런 세계를 탐색하고 상상하여 자신만의 신비한 별자리 이야기를 만들고 연극으로 꾸며보자.

□ 교육 목표

1. 별자리 신화를 알아보고 사유를 마음껏 펼쳐 상상의 세계를 열 수 있다.
2. 자신은 어느 별에서 왔는지, 자기별은 어떻게 생기게 되었는지, 자신의 별자리에 대한 신화를 만들 수 있다.
3. 자신의 별자리 신화 혹은 팀별 별자리 신화를 바탕으로 연극을 만들어 표현 할 수 있다.

□ 교육 자료

야광 별 스티커, 흑지, 은색 펜, 한지, 리본, 한지, 백엽, 풀, 가위, 기타 자료, 글루건 외

□ 교육 내용

• 워밍업 : 신화 알아보기

1. 별에 관계되는 시, 소설, 기타 작품에 대해 알아보고 함께 나누게 한다.
2. 별자리 신화에 대해 알아보고 자신이 알고 있는 신화에 대해서 이야기 해본다.
예) 오르페우스 자리, 카시오페이아자리 등 별자리 신화 도서 참고
3. 신화를 듣고 어떤 느낌이 드는지, 가장 인상적인 장면은 무엇인지 이야기 한다.
4. 우리나라의 단군 신화 및 세계적인 건국 신화에 대해서도 알아보고 함께 나누게 한다.
(모든 나라에는 건국 신화가 있다)

★ 별들은 따뜻하다 정호승

하늘에는 눈이 있다
두려워할 것은 없다
캄캄한 겨울
눈 내린 보리밭길을 걸어가다가
새벽이 지나지 않고 밤이 올 때
내 가난의 하늘 위로 떠오른
별들은 따뜻하다

나에게
진리의 때는 이미 늦었으나
내가 용서라고 부르던 것들은
모든 거짓이었으나
복풍이 지나간 새벽거리를 걸으며
새벽이 지나지 않고 또 밤이 올 때
내 죽음의 하늘 위로 떠오른 별들은 따뜻하다

영국의 건국신화

영국이라는 나라는 BC55년 8월 26일 율리우스 카이사르(줄리어스 시저)가 브리타니아에 상륙하면서 영국 역사가 시작되었다.
그후 거의 500년 동안 로마의 식민지가 되었다가 AD476 년에 로마가 멸망하면서 게르만족 중 앵글로 족과 색슨족이 브리타니아로 쳐들어온다.
즉 영국의 건국신화는 앵글로-색슨족의 건국신화다. 그러나 그 전에 로마의 지방관인 '아토리우스'장군이 그 곳을 통치하고 있었고 이 아토리우스 장군이 신화적 인물이 되었는데 그게 바로 아서왕이다. 영국의 건국신화는 아서왕의 잉글랜드 왕국과 앵글로 색슨족의 신화가 섞여졌다는 이야기.

• 활동 1 : 자신의 별자리 신화 만들기

1. 별자리 운세를 알아보자

- 1) 모두들 별로 오늘 배운 별자리를 몸으로 표현해 보게 한다.
- 2) 다른 팀은 어떤 별자리를 표현했는지 맞힌다.

3) 동양에서 사주나 팔자, 동물의 띠를 보듯 서양에서도 별자리 운세를 본다.

12별자리 신화의 유래와 특징에 대해 알아보고 나는 어느 별자리에 속하는지 알아보자.

* 황소자리, 게자리 유래 참고

★ 황소자리 (4월21일~5월21일)

* 유래 : 제우스신은 페니카아 나라의 공주이며 절세미녀인 유로페(Europe)를 보자마자 한눈에 반해버렸다, 그래서 제우스는 유로페를 자기 것으로 하기 위하여 아름다운 눈을 지닌 황소로 변신하였다, 그리고 들판에서 꽃을 뜯고 있는 유로페 곁으로 접근해 갔다, 유로페는 처음에는 갑자기 나타난 황소에게 놀랐지만 안전한 생김새에 안심하고 머리를 쓰다듬고 등을 만져보며 놀다가 그만 그 소 등 위에 올라타 보았다, 그러자마자 이 황소는 기다렸다는 듯이 달아나기 시작하였다, 놀란 유로페가 소의 등에서 떨어지지 않으려고 바둥거리는 사이에 황소는 숲과 강을 넘고 해안을 지나 바다 한 가운데 떠있는 크레타 섬에 이르렀다, 섬에 도착한 황소는 정체를 드러내며 “유로페야, 놀라게 해서 미안하다, 나는 실은 제우스신인데 네가 마음에 들어서 그랬노라, 여기서 사이좋게 함께 살자, 그리고 이 섬과 건너편 해안 일대를 그대의 이름으로 유로페라고 부르자” 고 말했다, 그래서 오늘의 유럽이 생겼다고 한다.

★ 게자리 (6/22 ~ 7/22)

유래 : 제우스신이 알고스라는 나라의 여왕인 알크메스와 사랑에 빠져 낳은 아이가 영웅 헤라클레스였다, 제우스의 본처인 여신 헤라는 질투심이 강해서 항상 남편의 행동을 감시하고 있었다, 그런데 어느 날 헤라클레스가 행복하게 살고 있음을 안 헤라는 광기의 여신을 보내 헤르클레스의 마음을 어지럽혔다, 미친 헤라클레스는 처와 자식을 죽이고 만다, 그 후 제정신으로 돌아온 헤라클레스는 속죄를 위하여 긴 여행을 떠나게 된다, “속죄를 어떻게 하면 좋겠는가” 라고 신탁(神託)을 청하였더니, 뮈케나이의 왕인 에우류스테우스의 시중을 들면서 12개의 힘든 일을 하라고 하였다, 그 12개의 힘든 일의 두 번째의 것이 레루네라는 늪에 사는 100개의 머리를 가진 물뱀 휘드라를 퇴치하라는 것이었다, 물론 헤라클레스를 미워하던 헤라는 이것을 알고 휘드라에게 괴물 계를 보냈다, 그러나 이것도 헤라클레스는 발로 문질러 죽여 버리고 말았다,

2. 자신의 별자리 신화 만들기

- 1) 지금까지 알아본 신화나 별자리 운세를 바탕으로 자신만의 새로운 별자리 신화를 만들어 본다. 전혀 새로운 자신만의 별자리 신화를 탄생 시키는 것이 좋다.

3. 별자리 신화 그림으로 그려보기

- 1) 자신이 만든 별자리 신화를 머릿속으로 상상해 보고, 이를 구체화 시켜본다.
- 2) 나누어준 흑지와 야광 스티커, 은색 펜 등의 교보재로 자신의 별자리 신화를 그림으로 꾸며 보게 한다.
- 3) 그림으로 꾸민 별자리 전시회를 갖는다.
- 4) 자신이 만든 별자리 그림을 발표하고 별자리의 특징을 설명한다.
- 5) 다른 사람의 별자리 그림을 감상하고 자신이 새롭게 해석한 느낌을 나눈다.



계 자리



지혜를 가르쳐 주는 '지혜 나무 자리'



자신의 아름다움에 빠져드는 '거울 공주 자리'



• 활동 2 : 연극 만들기

1. 신화를 장면으로 표현하기

- 1) 각 팀별로 서로의 신화에 대한 특징을 통합하여 하나의 이야기를 만들거나 개인의 신화 중 하나를 선택하여 팀 별 신화를 만들게 한다.
- 2) 만들어진 이야기를 바탕으로 즉흥적인 장면을 만들어 보게 한다.
- 3) 장면을 발표하는 시간을 갖는다.
- 4) 다른 팀의 공연을 감상하고 더 좋은 아이디어가 있으면 이야기 해준다.

□ 장면을 감상하고 느낌을 나누기

- 1) 창의적으로 탄생한 자신의 신화와 팀별 신화, 이야기와 장면 표현을 통해서 느꼈던 점은 무엇인지 서로 나누어 보게 한다.
- 2) 이야기 만들기에 어떤 어려운 점이 있었는지, 모둠원끼리 잘 협력했는지에 대해서도 서로의 느낌을 나눈다.
- 3) 다른 사람이 만든 별자리 신화나 모둠에서 표현한 장면 만들기를 보고 느낀 점을 나누어 본다.
- 4) 다음 차시 수업에 대해 이야기 한다.

□ 수업 자료

♣ 별자리 전설

오르페우스 자리 전설

음악의 신 아폴론이 무사이 9자매의 막내 칼리오페를 사랑하여 아들을 낳으니, 그가 바로 천하 제일의 시인이자 음악가인 오르페우스이다. 오르페우스의 수금 켜는 솜씨는 매우 훌륭했으며 노래를 잘 지었을 뿐 아니라 부르기도 잘 불렀다. 오르페우스(Orpheus)는 아름다운 여인 에우리디케(Eurydice)와 결혼을 하였다. 어느 날 에우리디케는 동무들과 함께 올림포스 산 기슭의 텀페 계곡으로 꽃을 꺾으러 갔다가 양치기 아리스타이오스라는 청년이 말을 붙여 보려고 하자 달아나다가 풀밭에서 쉬던 저승의 안내자 독사를 밟고 말아 그만 숨을 거두었다. 오르페우스는 신과 인간은 물론이고 숨 쉬는 모든 것에게 수금 소리와 노래로 슬픔을 전했다. 오르페우스는 대지의 여신 데메테르의 도움을 받아 죽은 에우리디케를 찾아 지옥의 왕 하데스를 만나러 갔다. 그는 아내 에우리디케에 대한 지극한 사랑을 호소하며 음악으로 신들을 감동시키고 자신의 슬픈 감정을 표현한 대가로 사랑하는 아내의 부활을 선물 받았다. 하데스는 아내를 돌려주는 대신 한 가지 조건을 제안하는데, 그것은 바로 뒤돌아보지 말라는 것. 동물의 음울한 울음소리가 가득한 동굴을 빠져나오는 그들, 지옥의 왕은 온갖 소음을 지어내 오르페우스의 호기심을 자극하고, 그는 돌아보지 말아야 한다고 되뇌고 또 되뇌지만 결국 출구를 얼마 남겨두지 않은 채 아내가 잘 따라오는 지 확인하려고 뒤를 돌아보고 말았다. 그리고... 에우리디케는 다시 저승으로 떨어지고 만다.

목숨을 걸고 아내를 구하러 갔지만 결국 자신의 실수로 아내를 잃은 오르페우스, 그는 상실감과 자괴감을 시와 노래로 부르며 지긋지긋한 여생을 견뎌낸다. 이후 오르페우스는 에우리디케와의 슬픈 추억에 잠겨 여자라면 거들며보지도 않고 살게 되었고 제우스는 오르페우스의 수금을 거두어 별자리로 만들어 주었다.

❖ 나는 나는 자라서(나, 이런 사람이야)

□ 주제 : 나의 미래 명함으로 극 만들기

□ 교육 목표 :

1. ‘우리집에 왜 왔니?’ 활동을 통해 집단 협력이 가능하고 표현력이 향상 될 수 있다.
2. 미래 나의 꿈과 희망을 생각해 보고 구체화 시킬 수 있다.
3. 자신만의 아이디어로 독창적이고 창의적인 명함을 만들 수 있다.

□ 교육 자료 : 도화지, 크레파스, 가위, 풀, 백업, 한지, 천 기타

□ 교육 내용 :

• 워밍업 : 만나서 반갑습니다

출석 부르기 : 나만의 출석 체크^^

ex) 한 주일 동안 있었던 재미있거나, 인상적인 일은?

좋아하는 가수는?

내가 좋아하는 친구 이름,

가장 기쁠 때는?

힘이 들 때 어떻게 하나?

나의 장래 희망은? 등등

• 작은 동네 만들기 활동(나, 너, 우리)

1) 리듬막대소리에 맞추어서 말없이 천천히 서로를 바라보면서 걷는다. 가능하면 빈 공간이 없도록 공간을 채우면서 걷다가 강사가 신호를 주면 서로 눈을 마주치며 눈인사를 하며 교감한다.

2) 나(1명)인 경우에는 혼자 재빨리 앉습니다.(나는요~ 자신에 대한 이야기 : 인원이 작은 경우에는 모두 발표해 보게 한다.

ex) 나는요 ~~하고 싶어요. 나는요 ~~가고 싶어요. 나는요 ~~가 좋아요, 나는요 ~~가 싫어요, 나는요 ~~가 보고싶어요 등 등

3) 너(2명)인 경우에는 칭찬을 해주거나 서로에 대해 이야기를 나누게 한다.

ex) * 처음에는 외면적인 모습을 칭찬한다. (너는 ~~가 아름다워, 너는 ~~가 멋있어)

* 다음에는 내면의 장점을 찾아내어 칭찬한다.

(너는 속이 깊어, 이해심이 많아, 생각이 반듯해)

* 서로에 대해 이야기를 나눈다.

(난, ~~를 좋아해, 내 이름은 이런 뜻을 가지고 있어...) 등 등

4) 우리(3명 혹은 4명)인 경우에는 우리 모둠에 공통된 것 찾습니다.

만들어진 모둠으로 주제에 맞는 표현하기

ex) 직업을 타블로로 표현해 보기, 리더의 모습 표현하기, 도전하고 싶은 자신의 모습 표현하기 등 등

5) 우주(모두)로 짝을 짓는다. - 이때는 모두 빈 공간 없이 밀착한다. 팀워크 강화에 좋다.

3. 우리 집에 왜 왔니? 노래를 변형해서 부른다

(노래) 우리 집에 왜 왔니? 왜 왔니? 왜왔니?

보여주러 왔단다 왔단다 왔단다

무엇을 보여주러 왔느냐? 왔느냐?

이것을 보여주러 왔단다 왔단다

- 이것(동물, 계절, 교통수단, 직업, 꽃, 장소...)에 해당하는 부분을 몸으로 표현하고 다른 모둠은 무엇을 표현했는지 알아맞힌다.



몸으로 표현한 호랑이



사냥꾼

• 활동 1 : 나는 나는 자라서

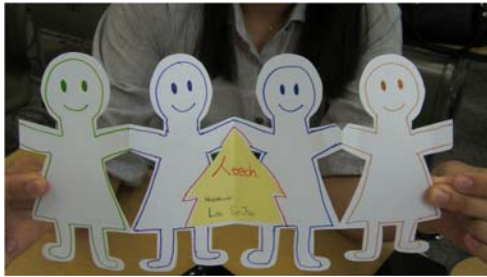
1. 어떤 종류의 직업이 있을까?(아동의 경우 “나는 나는 자라서” 노래를 들려준다)

- 1) 다양한 직종과 직업에 대해 알아보기
 - 직업의 종류에는 어떤 것이 있을까요?
 - 여러분은 자라서 어떤 일을 하고 싶은가요?
- 2) 자신이 어떤 직업을 선택할 것인지, 10년 후, 혹은 20년 후 자신의 미래나 직업에 대해 진지하게 생각해보는 시간 갖는다.
- 3) 자신은 어떤 사람이 되고 싶은지 돌아가면서 이야기를 나눈다.
- 4) 모둠을 나눈 뒤 모둠별로 카드에 적혀있는 직업을 몸으로 표현해보는 시간을 갖는다.

2. 창의 명함 만들기

- 1) 일반적으로 사용되고 있는 명함과 창의적으로 만들어진 명함을 감상한다.
- 2) 나누어준 재료를 활용해 자신만의 창의적이고 독창적인 명함을 만들어 본다.
 - * 어떤 종류의 명함이라도 좋으며 독창성 있는 명함을 만들 수 있도록 유도한다.
 - * 명함에는 반드시 이름, 주소, 전화번호, 경력 등을 적도록 한다.
- 3) 자신만의 독창적인 명함의 특징을 발표한다.
- 4) 인상적인 명함, 창의적인 명함에 대해서 서로 느낌을 나눈다.

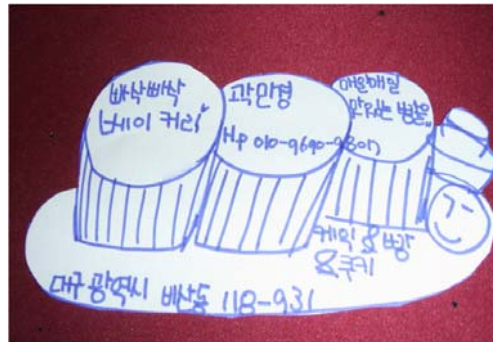
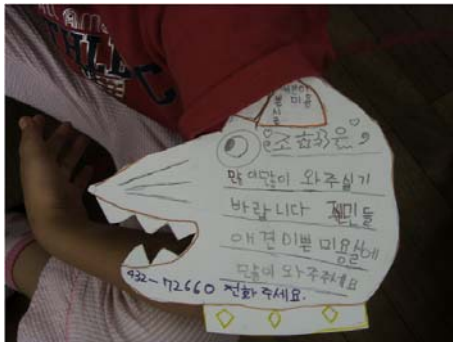




입체 명함



완장 명함



• 활동 2. 연극 만들기

1. 모둠별로 자신이 만든 명함의 인물(직업)을 바탕으로 이야기(희곡)를 완성한다.
* 주제는 자유롭게
2. 배역 정하기
3. 장면 만들기
4. 한지나 천, 백업 등을 이용하여 소품이나 의상 기타 오브제를 사용 할 수 있도록 한다.
5. 만들어진 장면을 발표하고 감상하는 시간을 갖는다.

• 활동 3. 느낌 나누기

- 1) 모둠별로 완성된 장면을 감상한 후 각 모듬의 장면과 비교해 보면서 그 차이점을 찾고 이에 대하여 의견을 발표한다.
- 2) 독창적이고 창의적인 아이디어나 장면은 어떤 것이 있었는지에 대해 의견을 나눈다.
- 3) 오늘 수업을 통해 새롭게 발견한 것은 어떤 것이 있었는지에 대해 이야기를 나눈다.
- 4) 다음 차시 수업에 대해 이야기 한다.

❖ 나도 CF 연출가

□ 교육 목표

1. ‘기발한 광고’ 자료를 보고 창의성을 발현 시킬 수 있다.
2. 다양한 아이디어 상품을 생각해 보고 독창적인 상품을 기획 할 수 있다.
3. 만들어진 기획서를 바탕으로 연극으로 만들어 발표할 수 있다.
4. 협력하여 활동함으로써 사회적 관계를 인식하고 공동체 의식을 강화 할 수 있다.

□ 교육 자료

한지, 백업, 천, 테이프, 가위, 풀, 부직포, 신문지, 천 등 다양한 자료

□ 교육 내용

• 위밍업

1. 다양하고 기발한 제품, 광고 사진 및 동영상 감상하기

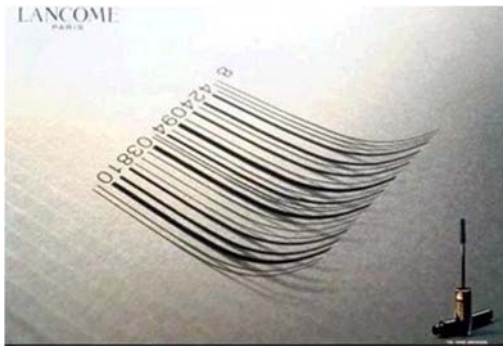




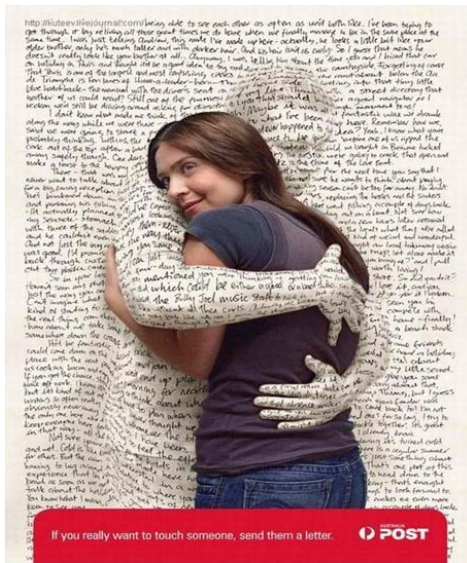
▲공룡이 앉아도 무너지지 않는 칫솔



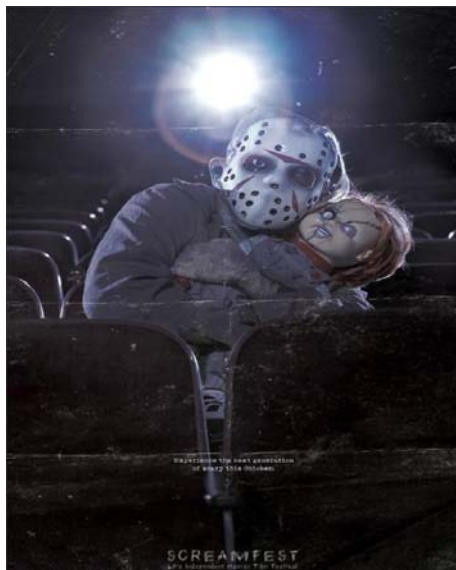
▲그림자도 미처 따라오지 못할 만큼 빠른 아디다스 운동화



▲무엇이든 끝을 올려주는 마스카라



▲사람을 따뜻하게 안아주는 글자, 호주 우체국 감성 광고



▲제이슨과 처키도 무서워하는 호러 영화 광고

2. 광고를 보고 느낀 점 서로 나누기

- 1) 광고를 보면서 어떤 생각과 느낌이 들었는가?
- 2) 어떤 광고가 가장 인상적이었는가? 왜 그런 생각이 들었는가?
- 3) 창의성이 돋보였던 광고는?

3. 자신이 알고 있는 인상적인 광고 서로 나누기

- 자신이 알고 있는 광고에 대한 기억을 떠올려 보고 그 중 창의적이었다고 생각되는 광고에 대해서 서로 이야기를 나누게 한다

• 활동 1 만들어 보고 싶은 제품 정하기

1. 모듬끼리 팀명 만들고 동작 만들기

예) 율랄라세션과 같이 자신의 모듬을 잘 나타낼 수 있는 모듬명과 간단한 율동이 들어가는 창의적 동작을 만들어 보게 한다.

2. 모듬 동작 발표하기

자신들이 만든 율동과 동작, 모듬 명을 발표하는 시간을 갖는다.

3. 마인드 맵 작성하기

‘그동안 이런 제품이 있었으면 참 좋겠다’,라는 생각이 드는 내가 만들어 보고 싶은 제품, 혹은 서비스 등의 아이디어 상품을 생각해 보게 하고 떠오르는 대로 말해보게 한다. 아이들이 말한 제품은 마인드 맵 형식으로 화이트보드에 적어둔다.

(국민의 인식을 향상 시킬 수 있는 공익광고도 좋다)

4. 기획안 만들기

- 1) 모듬별로 자신들이 만들 아이디어 상품(제품, 서비스, 공익 등) 선택하기
- 2) 광고 계획하기 : 광고하고자 하는 제품의 특징과 광고의 목표, 구체인 방향 정하기

- 왜 광고하는가? 제품의 특징과 광고 목표를 구체적으로 세운다.
- 무엇을 달성하고 싶은가?
- 누구에게 광고하는가? 주 고객층 파악하기
- 사람들에게 갖게 하고 싶은 인식은 무엇인가?
- 과학성과 예술성을 높이기 위한 표현 방법 연구하기

• 활동 2 고객의 마음을 끄는 광고를 만들자

1. 광고 카피 제작하기 : 지금까지 광고된 cf 카피를 소개해주고 기업이나 제품을 대표할 수 있는 광고 카피를 제작해 보게 한다.

예)

- * 성질 급한 한국사람 - 올레
- * 남자한테 참 좋은데, 남자한테 정말 좋은데, 뭐라고 설명 할 수도 없고...
- * 열심히 일한 당신 떠나라 - 현대카드
- * 발로 뛰겠소 do do do
- * 히딩크! 다시 한 번 당신의 능력을 보여주세요 - 삼성카드
- * 침대는 과학입니다 - 에이스 침대
- * 아무도 이 사람을 '시골 구멍가게 둘째딸'로 기억하지 않습니다
우리는 이 사람을 '영국병을 고친 철의 여인 대처'로 기억합니다 (삼성 기업PR)
- * 아무도 이 사람을 '국민학교 중퇴자'로 기억하지 않습니다
우리는 이 사람을 '발명왕 에디슨'으로 기억합니다 (삼성 기업PR)

2. CM Song 제작하기

- 1) 짧은 시간 안에 제품을 쉽게 인식 시키고 특징을 잘 표현 해 줄 수 있는 노래는 어떤 것 이 있을까 생각해 보고 CM Song을 만들어 본다.
- 2) 직접 작사, 작곡할 수 있으면 간단하게라도 작사 작곡을 해보고 이미 잘 알려진 CM Song 나 유행가를 패러디해도 좋다.

예) * 김치는 자주 열면 혼난다, 형 아직 지펠 아삭 몰라요
* 앞뒤가 똑같은 전화번호 1577

- * 썩썩 붙어라 썩썩 하우젠 썩썩 썩썩 시원하게 붙어라 - 삼성 하우젠
- * 아버지는 말하셨지 인생을 즐겨라 - 현대카드
- * 살라카둘라 메치카둘라 비비디 바비디두 생각만하면 생각대로 비비디바비디두
- * 생각대로 T
- * 간 때문이야, 간 때문이야

3. CF 동영상(장면) 제작하기

- 1) 주제 정하기
 - 2) 인물과 줄거리 만들기
 - 3) 장면 나누기 (몇 가지의 장면을 그림으로 그려보게 한다.)
 - 4) 수정하기 : 모둠원끼리 협의를 통해 구상한 이미지를 표현할 수 있는 방법들에 대하여 부족한 부분과 수정할 부분을 구체적인 생각을 정리해본다.
 - 5) 역할 정하기 : 연출, 배우, 스텝으로 역할을 분담하여 주어진 소재나 자원으로 최대한 연극적 효과를 올릴 수 있도록 협의 한다.
 - * 음향 팀 : 만들어진 CM Song를 잘 활용하고 적절한 음향을 선택한다.
 - * 조명 팀 : 교실이나 강당의 조명이라도 최대한 활용할 수 있도록 계획을 짠다.
 - * 의상, 소품 : 주어진 교보재(한지, 칼라지, 신문지, 마스킹테이프, 풀, 가위 등) 자료를 활용해 연극적 효과를 극대화 할 수 있도록 계획하고 구성한다.
 - * 무대 : 천이나 칼라지, 박스 등을 구성하여 무대 배경으로 표현 할 수 있다.
 - * 배역 정하기 : 광고의 특성을 잘 표현 할 수 있도록 배역을 정한다.
- 어떻게 하면 더욱 창조적인 표현이 될 수 있는지 연구해 보고 연습한다.

4. CF 감상 및 평가

- 1) 모둠별로 CF를 발표하고 감상한다.
 - 우선 타블로(정지장면)을 보여주고 이야기의 진행을 다른 팀이 추측하게 한다.
 - 어떤 장면인 것 같은가요?
 - 핸드벨이 울리면 짧은 연극을 보여준다.
- 2) 감상한 CF에 대한 느낌을 나눈다.(분석력)

- 이 때 다른 팀은 처음의 추측한 상황대로 이야기가 흘러갔는지 맞추어 본다.
- 3) 다른 모듈의 CF를 감상하고 덧붙이고 싶은 의견이나 장면을 이야기 해 준다.(문제 해결력)
- 장면을 지켜보던 참여자가 장면 속으로 들어가 다른 방법으로 표현 할 수 도 있다.

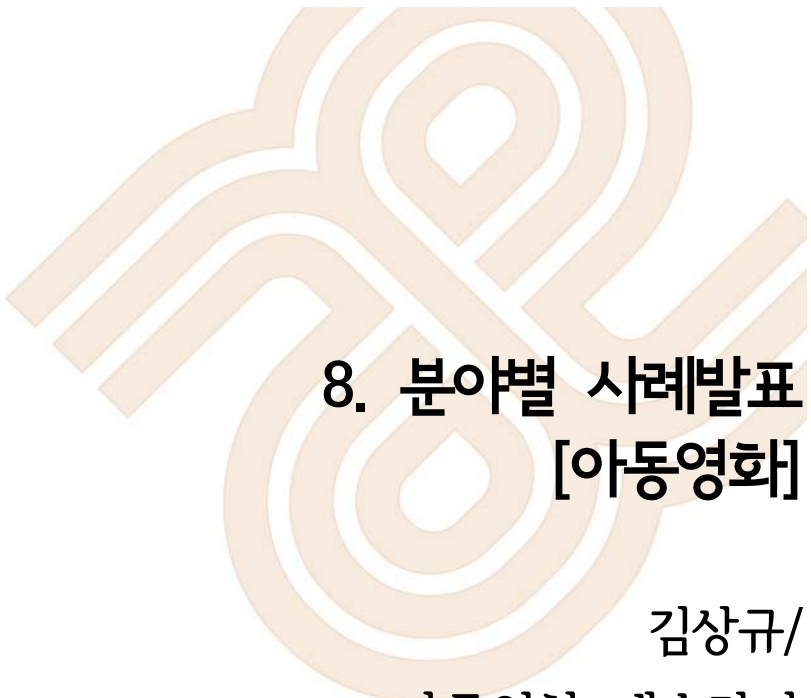
활동 3. 느낌 나누기

- 1) 오늘 수업을 통해 새롭게 발견한 것은 어떤 것이 있었는지에 대해 이야기를 나눈다.
- 2) 전체 수업을 진행하면서 느낀 점을 서로 나눈다.
- 3) 다음 차시 수업에 대해 이야기 한다.

* 실패를 두려워하지 마십시오.

GM 등 20세기를 대표하던 기업들이 최근 갑자기 무너지고 애플, 구글, 페이스북 등 신세대 기업들이 단숨에 정상에 오른 이유는 그들이 실패를 두려워하지 않기 때문이라고 합니다.

웰치는 GE의 ‘실패처벌금지’를 공표했고, 지금은 잠시 없어졌지만 구글은 실패의 장인 ‘구글 랩스(Labs)’ (직원들의 아이디어를 모아 빠른 프로토타입 -앞서 제작해보는 원형(原型). 시판을 위해 개발하는 과정에 만들어지는 시작기-을 개발하는 시범 서비스를 통해 이를 공식 서비스로 연결하도록 하는 프로젝트 실험실)을 만들었으며 3M에서는 실패한 것을 축하하는 ‘실패축하파티’를 열어준다고 합니다. 세계적인 대기업들은 이렇게 실패를 불사하는 도전 정신과 그 열정을 인정해 주는 것이겠지요. 21세기가 요구하는 것은 상상력과 창의력, 열정과 도전 정신이라고 생각합니다. 우리들의 열정과 도전의식, 아이들에 대한 믿음이 세상을 바꾸는 작은 씨앗이 될 것입니다. 실패를 두려워하지 마십시오.



8. 분야별 사례발표 [아동영화]

김상규/
아동영화 예술강사

Memo

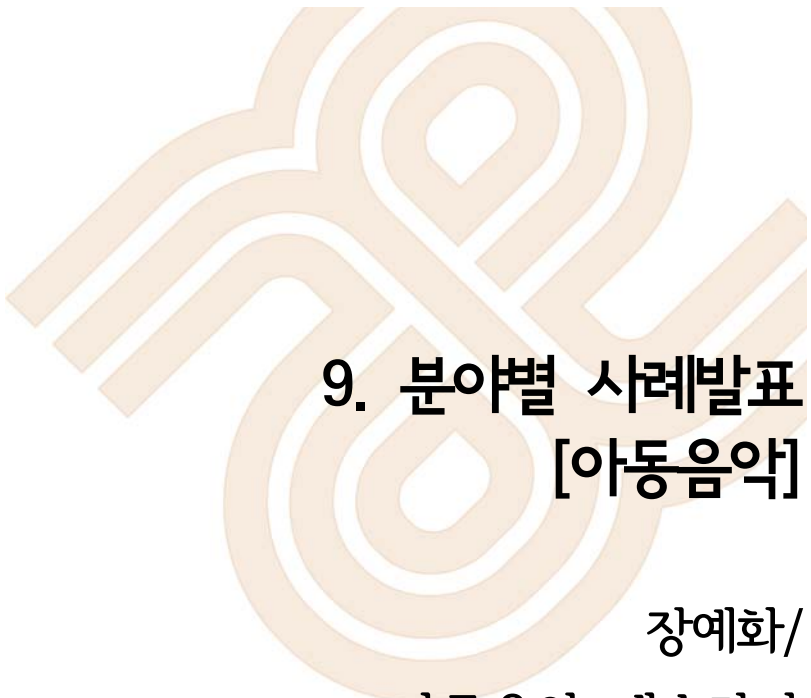
Memo

Memo

Memo

Memo

Memo



9. 분야별 사례발표

[아동음악]

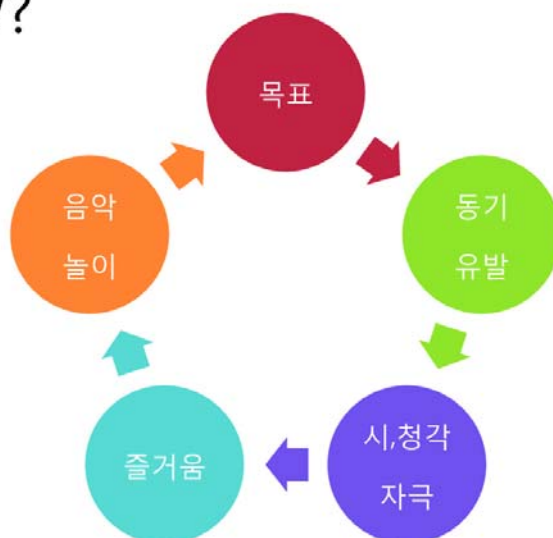
장예화/
아동음악 예술강사

MUSIC

음악으로 무엇을,
어떻게 할 수 있을까?

Jang yehwa

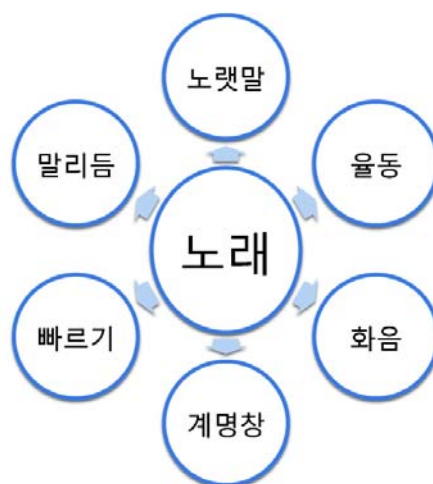
HOW?



WHAT?

가창 감상 기악 이해 창작

1. 가창



2. 감상



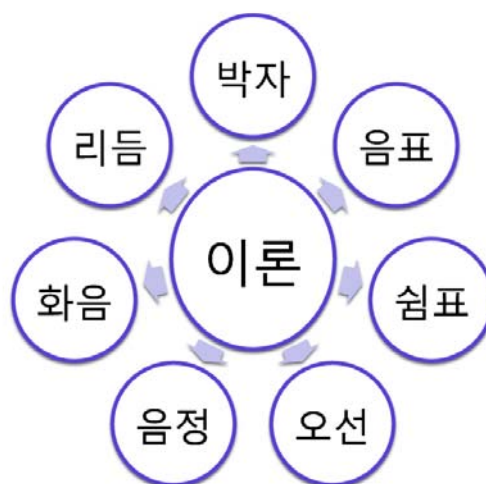
3. 기악



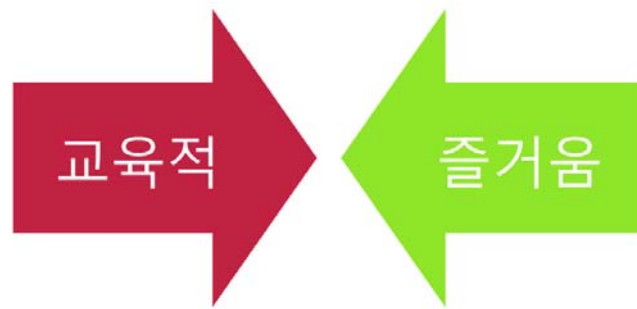
4. 창작



5. 이해



Focus



분야별 수업 사례 발표

1. 아동음악 분야 수업 사례





상반기 수업현장 자료



생각 더하기



수업의 실제

학습목표의 설정

1. 도입
2. 전개
3. 정리

성공적인 수업

1. 열정을 가져라
2. 수업계획과 설계를 철저히 하라
3. 학습자의 소통, 교감 100%

What? How?

- 동기유발은?
- 수업 내용은?
- 주의집중은?
- 보상과 강화는?

수업의 실제

1. 기존 교안 자료 활용하기
 2. 교안(아이디어) 만들기
- 생활 속 모든 것이 수업에 활용 가능하다.
 - 들려지는 모든 음악도 활용 가능한 자료이다.

학습자와 수업하기

수업 방법		
많이 웃어라 표정, 몸짓은 과장하라 박수를 많이 쳐라 긍정의 표현을 하라	규칙을 정하라 시간을 정하라 미션을 제안하라 보상과 벌칙을 정하라	나를 전달하라 질문을 많이 하라 팀 별로 게임 하라 구체적 칭찬을 하라

2. PBL(Problem Based Learning) 실행을 위한 이해와 경험

생각 더하기

- 무엇을 할까?
- 왜 하는 것인가?
- 무엇을 활용할까?
- 어떻게 적용하고 활동할까?
- 목표와 결과

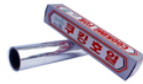
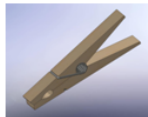
생각 더하기

<준비물을 활용한 목표와 방법>

- 학습의 중심은 예술강사
- 주어진 사물을 이용
- 학습목표와 전개방법 제시

생각 더하기

<음악감상에 준비물을 활용한 방법>



생각 더하기

<동물을 활용한 음표교육 목표와 방법>



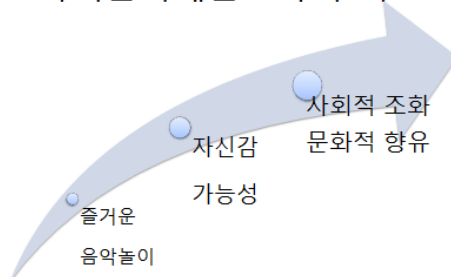
3. 교육대상자와의 라포형성

라포(rapport) 형성

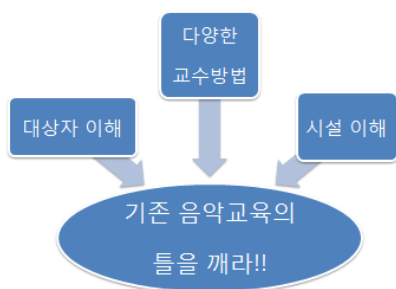
2012 상반기 사회문화예술강사 연수

아동음악 장 예 화

사회문화예술교육의 목표



사회문화예술강사는?



사회문화예술강사의 역할



수업 현장의 소통



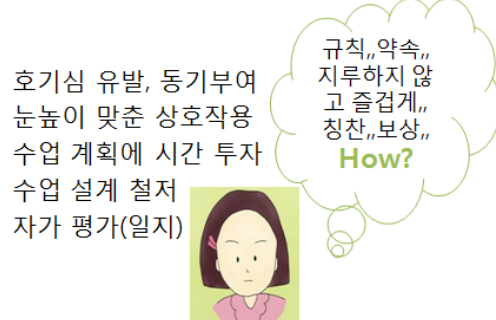
수업 현장의 소통



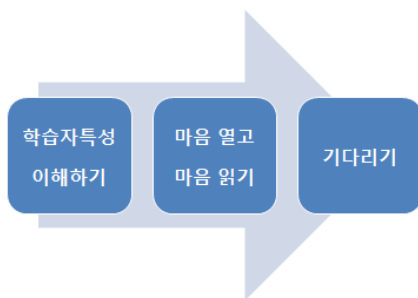
수업 현장의 소통



수업 현장의 소통



학습자와 관계 형성



학습자와 소통하기



4. 시설 담당자와의 소통

시설에 출강을 하다보면 시설 담당자와의 관계형성이 매우 중요하다. 시설마다 차이가 있을 수 있다. 시설 선생님이 수업 전반에 관련한 준비를 도와주실 뿐만 아니라, 수업 중 참관을 요청하게 되면 강사에게 많은 도움을 주기도 하는데 아이들의 집중력을 향상시키고 교육 목표에 도달하는데 매우 효과적이기 때문이다. 시설 담당자와 라포 형성이 되면 시설 선생님이기 전에 수업에 참관하시는 보조강사의 역할까지 맡아서 해 주시는 경험을 하게 될 수도 있다.

시설 담당자와는 사전 방문보고서 작성 때 되도록 모든 것이 협의되면 좋다. 시설에서 필요한 부분으로 요구하는 것이 있다면 최대한 긍정하는 자세로 임하여 강사로서 수용할 수 있는 부분까지 잘 협의해야 한다. 대부분 그렇지 않지만 만약 우리 수업의 취지와 다른 특이한 것을 원한다면 사회교육팀과 상의하여 결정하는 것이 바람직하겠다.

사전 방문에서는 시설과의 수업 스케줄 맞추는 것에서부터 어떤 교육을 원하는 지, 시설 행

사의 일정과 음악활동에서 연주발표를 하는 여부와 빈도 등을 파악하고 현장학습에 관련한 것, 무엇보다도 교육 지원금의 사용 방법에 대한 논의가 필요하다. 필요한 품목과 지출 가능한 것, 법인카드의 승인으로 인한 강사와 시설의 사용방법 조율이 반드시 논의되어야 하는 부분이다. 사전방문에서 시설 담당자와의 첫 만남이 1년을 결정짓는 경우가 많으므로 충분한 의논이 필요하다.

철저한 수업준비를 비롯하여 열정 있는 강사로서 성실성을 보여주는 것은 매우 당연하다. 가능한 수업 전에 일찍 가서 이야기를 하고 수업 후에도 어떤 일이 있었는지 이야기를 나누는 시간이 필요하고, 부득이한 경우는 전화나 메일로 충분히 상의하는 것을 권하고 싶다. 개인적인 생각과 판단으로 작은 일에서 오해가 빚어지는 경우가 발생할 수 있기 때문이다.

기관과 관계 형성



사전 방문 보고서

1. 교육일정 계획

복지기관명	반	분반	교육 인원(명)	교육일정
마자렐로 센터	4	A	15	매주 (화)요일 (오전)/오후 (10)시 시작
				매주 ()요일 오전/오후 ()시 시작
				매주 ()요일 오전/오후 ()시 시작

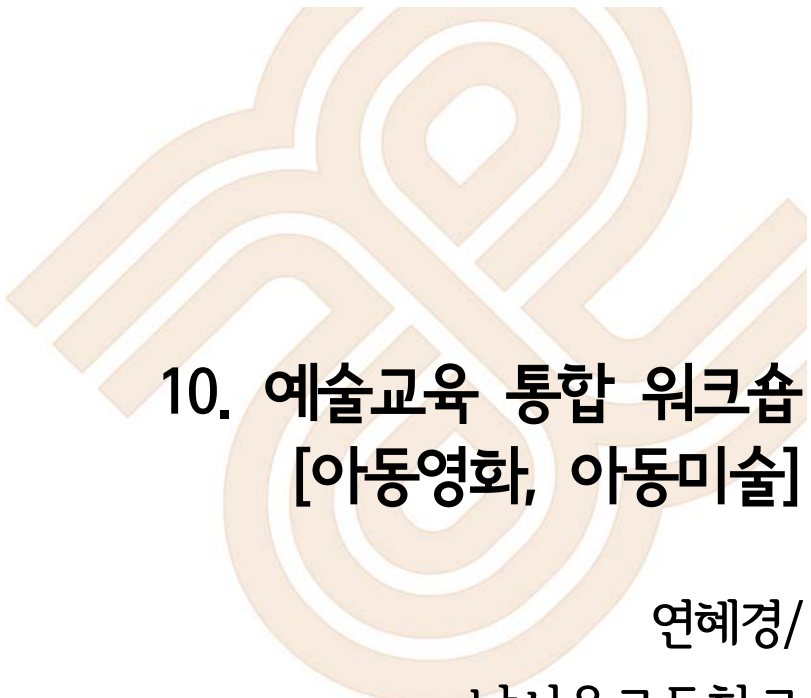
학 10~12세

2. 교육 제반사항 협의

분류	세부분류	협의내용
교육 일정	현장학습	<input checked="" type="checkbox"/> 상반기 <input type="checkbox"/> 하반기 <input type="checkbox"/>공연 <input type="checkbox"/>전시 <input type="checkbox"/>영화 5월초~6월초에 가능하며 장악력등 뮤지컬보다 학생들의 이해하기 쉬운 뮤지컬을 권장하기로 희망함. 현장학습 전에 사전교육이 필요함.
	결과발표회 (필요시)	경사 발표회는 상/하반기 1회씩 있을 예정으로 상반기는 5월 13일로 확정되었고, 하반기로는 연주한수 있도록 연습을 필요로 함. 하반기 발표는 10월 중 있을 예정이나 날짜는 아직 미정.
교육 내용	교육참여자 특성 및 요구	마자렐로 센터는 16세 이상 청소년 여학생으로만 구성되어 있으며 학업을 더하지 않는 상황으로 24시간 보호 운영되는 시설임. 4월과 8월에 경정시는 치르기 때문에 시험정에는 심부에 전별하도록 하기 위해서 음악수업은 (영30회) 경정시는 치른다음에 가능함. 학생들의 화합할수 있는 합창. 합주 지도를 희망.
	연간 수업방향 및 목표	3월부터 4월 10일까지 경정시기간, 7~8월 경정시기간으로 연 2회 시험 기간을 제외하고 매주 화요일 오전 10시~12시 수업시간이 되며, 토요일에 보강가능함. 30명이 2반으로 분반되어 합창. 합주등 방과후반비에 도움이 되신다 강사 2명이 함께 한시간동안 합창지도를 하고, 그후 나머지 한시간은 필요에 따라 분반하여 음악기초이론이나 학생들의 배우고 싶은 내용 등을 진행하기로 협의함.
교육 활동 관리	교육공간	넓은 강당 겸용의 공간.
	활용가능 물품	피아노. 기타. 키보드. 전자악기. 뮤즈. 현판. 구형 CD 카세트 빈 프로젝트. 컴퓨터 등.
	필요 기자재	난타 드럼. USB 겸용 CD 카세트. 실로폰. 클라비CD. 마이크.
	교육지원금 신청 및 예산활용계획	뮤즈나 기타반등의 준비보다 학생들 스스로는 해볼수한 악기 (난타, 실로폰)를 구입하심.
기타 논의 사항		3~4월 10일 경정시기간, 7~8월 경정시기간에는 수업 진행 어려움으로 4월 중 화요일에 수업 가능한 토요일에 보강을 하기로 함. 합창지도 시간에는 강사 2명이 협력하여 같이 수업을 지도하며, 나머지 한시간은 분반하여 학생들의 교육 요구에 따라 수업하거나, 음악 기초이론, 악기 등 수업하기로 함.

음악강사 장 예라

2011. 2. 27 장예라



10. 예술교육 통합 워크숍 [아동영화, 아동미술]

연혜경/
남서울고등학교

아동복지영화와 미술 통합교육

강사 - 연혜경

통 합

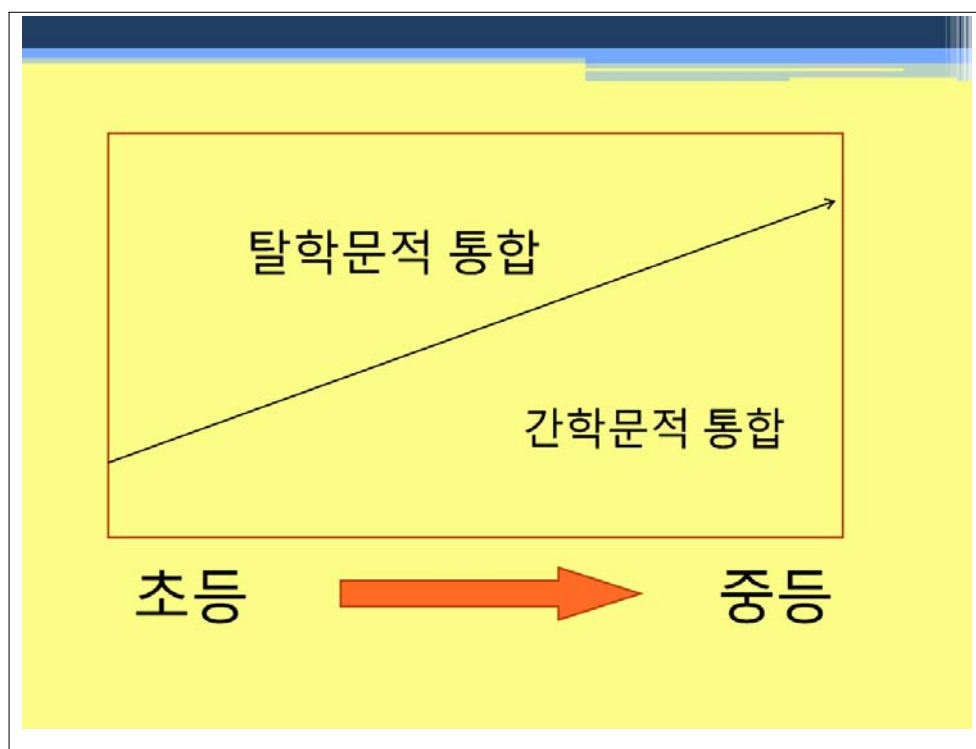
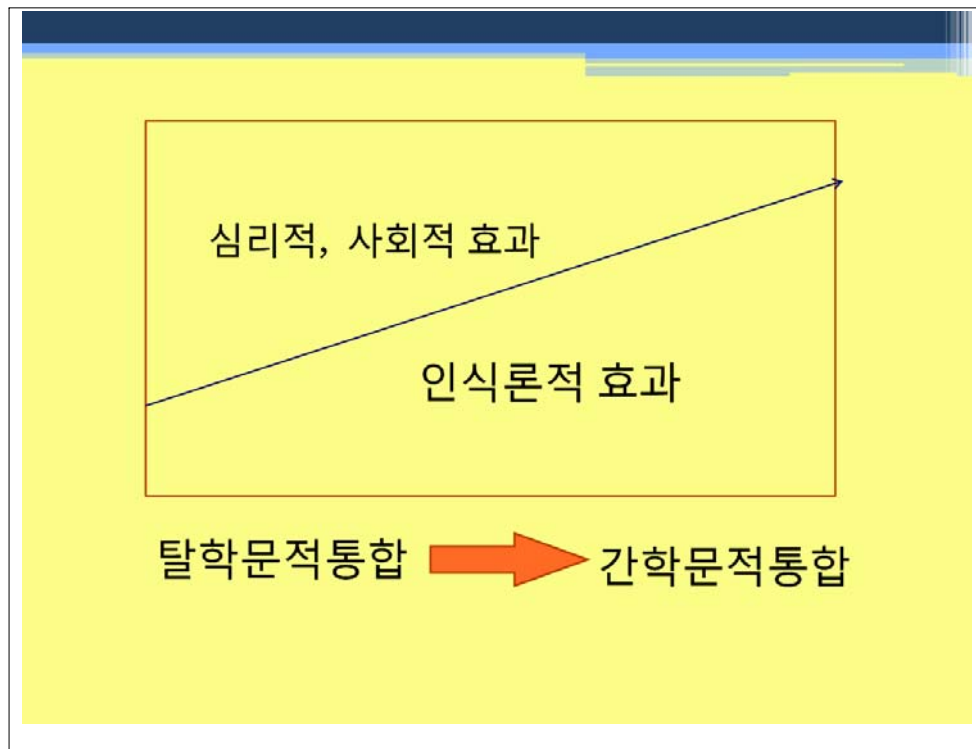
- | | | | |
|--------------|----------------|-------------|--------|
| ~ 합한다. | ~ 모은다. | ~ 붙인다. | ~ 묶는다. |
| ~ 관련짓다. | ~ 연계하다. | ~ 연결하다. | ~ 엮는다. |
| ~ 재구성하다. | ~ 초점화하다. | ~ 의미 있게 하다. | |
| ~ 초월하다. | ~ 벗어나다. | ~ 탈피하다. | |
| ~ 다각적으로 접근하다 | ~ 다양한 측면으로 본다. | | |

통 합(Drake)

- **다학문적 통합** - 연계된 관련 학문
- (국제경제- 정치학, 경제학, 외교학...)
- **간학문적 통합** - 공통개념, 원리 주제로 횡적 연계, 특정교과 개념원리 중심으로 관련교과 연계
- 학생의 경험 통합 위해 개별학문 어느 정도 '희생'
- 예(미술과 국어, 영화와 사회, 미술과 영화 ..)
- **탈학문적 통합** - 교과구분없이 아동의 흥미, 실생활 문제 이슈중심, 아동들이 자유롭게 탐구, 표현

통합교육과정의 효과

- **인식론적 효과**
- 지식변화에 대응하는 기능, 능력 육성
- **심리적 효과**
- 순조로운 학습, 인성발달에 도움, 분과적 추상성 극복하고 삶에서의 흥미에 부응, 활동중심으로 재미있게 학습
- **사회적 효과**
- 민주적 긍정적 사회환경, 교사와 아동간의 협동적 활동 경험, 학교와 사회연결



통합유형

- 유아, 초등1,2 – 탈학문적 통합
- 초등 4,5학년 중학교- 간학문적 통합
- 고등, 대학 – 다학문적 통합
(교과지식 체계적 학습)

탈학문적 통합	간학문적 통합
삶에서의 흥미와 요구에서 통합을 시작	교과의 개념과 원리에서 통합을 시작
주제가 삶에서의 친숙한 토파이나 문제 또는 이슈가 됨	주제가 교과의 추상적인 개념과 원리가 됨
통합되는 교과의 범위가 광범위함	통합되는 교과의 범위가 제한적임
교과의 정체성이 거의 상실됨(과일 케익에 비유)	교과의 정체성이 어느 정도 유지됨(과일 각태일에 비유)
심리적, 사회적 효과가 강함	인식론적 효과가 강함
아동의 경험 세계에서 출발하여 교과의 경험 세계로 종료	교과의 경험 세계에서 출발하여 교과의 경험 세계로 종료
아동과 교사의 협동적 교육과정 설계	교사 중심의 교육과정 설계

탈학문적 통합 특성

- 아동의 요구, 흥미, 활동에 기초하여 교육과정 구성 (학문적 추상성 학습하지 않음.)
- 일상생활의 구체적 경험과 실제상황과 연계
- 아동의 참여, 협동학습 기회제공
- 학습내용보다는 학습방법과 과정 강조
- 아동의 경험세계 존중



학습자 중심 수업

탈학문적 통합 - 주제통합학습

- 어떤 주제적 개념을 확대시키기 위해 전략, 활동, 학습자료 등을 구조화, 계열화, 조직
- 아동의 흥미, 능력, 요구에 민감하게 반응하고 적성과 태도 발달에 관심을 가짐.
- 아동들의 다양한 배경과 재료를 활용함으로써 학습할 수 있는 현실적인 장을 마련

초등 저학년의 발달적 특징

- 전조작기 후반, 구체적 조작기 전반
- 정서와 인지가 통합되어 미분화된 상태
- 사회적이고 개인적인 흥미가 직접적이며 삶 속에서 느낌, 아이디어, 해우이간의 관계가 즉흥적이며 표현이 즉시적이다. (Dewey)

초등 1,2 (구체적 조작기)

- 지각적 추리 - 직관적 사고,
- 집중화-한가지 특징만 고려, 다른 특성 못 봄.
- 동작기억 -동작으로 사물과 사건이해, 정신적 표상으로 연계되지 않음
- 자기중심성 -타인의 관점 고려에 어려움
(달이 나를 따라 다닌다.)
- 구체성- 직접적으로 경험하지 못한 사건 상상하는데 어려움. 경험을 추상화하지 못함.
- 통합성 - 인지적, 정의적 측면이 구분안 된 정서적 사고
- 개인적 접촉 -가족, 친구들과 접촉하지 않고는 사물이나 사건을 경험세계에 접목시키지 못함. 개인적 흥미로 이루어진 좁은 세계

초등저학년

- 한가지 언어를 완전한 문장으로 표현
- 직관적으로 문법의 전체 구조 인식
- 자신보다 큰 구조물 오를 수 있고 안전하게 뛰어내릴 수 있음.
- 자신의 정서적 사회적 위치를 가족과 친구 사이에서 협상할 수 있음.
- 가감승제, 기하학을 직관적으로 이해
- 셈하기가 물체에 숫자이름 대응 이해

초등 저학년

- 어떤 활동을 위해 같이 계획수립
- 또래 집단을 통해 관심 공유.
- 다른 사람 모방하여 기능 익힘.
- 언어적 상호작용 발달
- 도덕적 발달측면에서는 권위존중
- 규칙을 고정적인 것으로 이해 준수

통 합 유 형(Ingram)

- 구체적 조작기 : 초등 1,2학년
 - 주제별 교육과정, 탈학문적 통합
 - 아동의 일상적인 구체적 경험과 실제상황과 연계하여 참여하고 협동기회를 제공
 - 아동의 자기주도적 활동이 수업의 중심

적합한 학습법

- 교사의 시범, 설명하여 이해시키기 보다
- 아동 스스로 사물과 사건에 대해 직접 해보고 이해하도록 함.
- 아동에게 친숙한 사건을 직접경험 강화
예) 나뭇잎 설명 – 사진보다는 직접 밖으로 나가 나뭇잎 수집, 관찰, 감각, 그리기

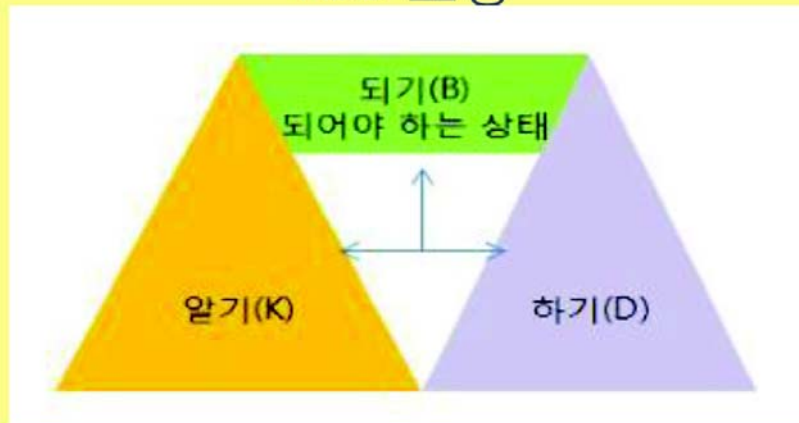
초등 4-5, 중학교

- 형식적 조작기
 - 개별교과의 독립성 유지하며 통일된 지식을 제시하는 간학문적 접근 적절
 - 언어와 기호로 추상적, 개념적 사고로 전이될 수 있음.
 - 융통성 있음. 가역적 사고.
 - 도덕적, 사회적, 정치적 가치의식 생김.

통합 교육과정 (Drake & Burns)

- 학생들이 알아야 할 가장 중요한 것은 무엇인가?(지식-Know)
- 학생들이 할 수 있어야 하는 가장 중요한 것은 무엇인가?(기능- Do)
- 학생들이 어떤 종류의 인성을 갖추기를 바라는가?(인성:Be)
 - 지식, 기능, 인성 – KDB

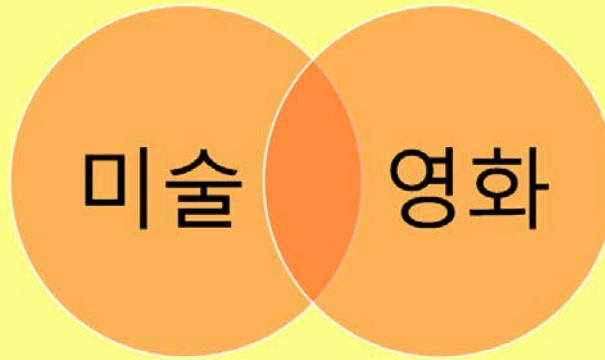
KDB 모형



위긴스와 맥타이 역행모델 (Wiggins & McTighe)

- 수업 결과로 무엇이 나올 것인가? 거꾸로 생각
1. 목적과 기대하는 결과 확인
 2. 학습의 결과를 알 수 있는 증거와 기준 제시
 3. 학생들을 기대하는 결과로 안내 할 수 있는 학습 경험 계획

탈학문적 주제통합



KDB 모형 활용 수업설계

- 지식 - 미술/ 영화 →
- 기능 - 미술/영화 →
- 인성 -

탐 색

- 초등 1,2, 학년 주제 - 주제중심 통합

8개 대주제(2009개정 교육과정)

- 학교와 나, 봄, 여름, 가을, 겨울, 이웃, 우리나라, 가족
- 초등3, 4-6학년 주제 - 주제중심
- 중등학년 주제 - 영화와 미술 통합

주 제

- 친구와 나
 - 친구와 나의 공통점, 차이점
 - 친구와 같이 하면 더 즐거운 활동
 - 친구가 고마울 때, 서운할 때
- 내가 --- 이라면
나를 사물로 표현하면?

우리동네
우리학교
계절에 할 수 있는 놀이



11. 뮤직프로 [아동연극, 아동국악, 아동음악]

현경실 / 성신여대
임인경 / 상록중학교

아동을 위한 음악극 만들기



성신여자대학교
현경실

연극

- 몸으로 말로 이야기를 표현하는 것

연주

- 음악으로 이야기를 표현하는 것

음악을 표정으로 표현하는 것 (1)



왕벌의
비행

음악을 표정으로 표현하는 것 (2)



윌리엄텔
서곡

음악을 표정으로 표현하는 것 (3)



운명
교향곡

감정을 연기와 연주로 표현하는 것 (1)



영화
'장'

감정을 연기와 연주로 표현하는 것 (2)

BASIC HOUSE

60" 극장용

'클래식'편

모차르트
교향곡
40번

이야기에 실제 음악을 배경음악으로 사용하기 (1)



모차르트
교향곡
25번

이야기에 실제 음악을 배경음악으로 사용하기 (2)



마술피리
서곡

이야기나 주위
의 여러 가지
물건이나 모양,
주제 등을 소
리나 이야기로
표현하기

어머니

자동차
사고

봄
아지랑이

병아리
와
사자

4살
조카



음악극 만드는 순서

각자의 역할을 정해 이야기 만들기

(나레이 션, 돼지1, 돼지2, 돼지3 등)

출연인물, 특정배경, 반복되는 이야기 등을
악기나 간단한 멜로디로 표현하기

그 외 배경음악을 악기로 표현하기

합쳐서 연주하기

음악에 반주 붙이기

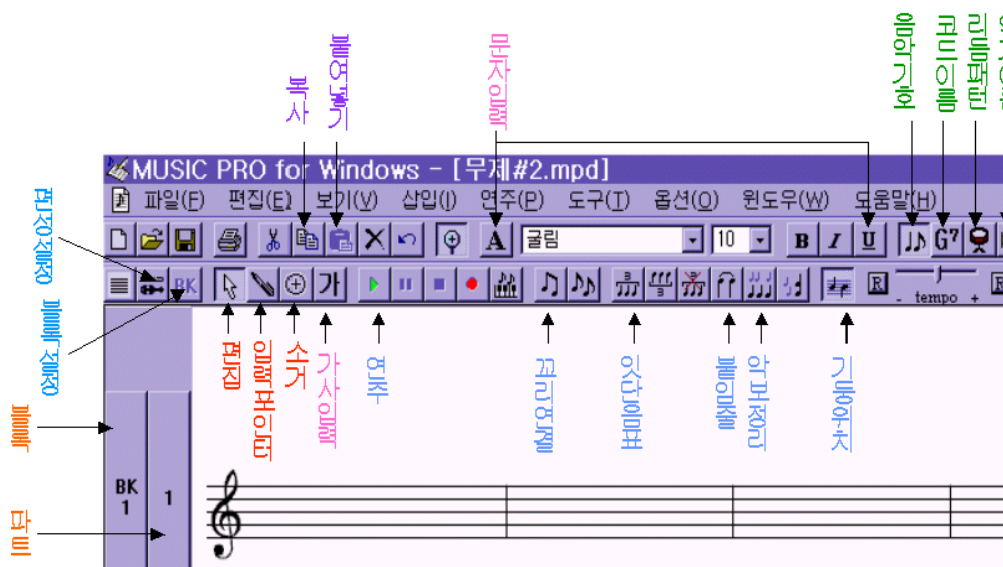
- Music Pro 를 이용하여



뮤직프로의 기능



도구의 종류와 기능



음악기호 팔레트의 구성



단축키 - 숫자 KEY

Num Lock	/ 박자표	*	-
7	8	9	+
4	5	6	
1	2	3	Enter
0		· 점음표	연주시 작

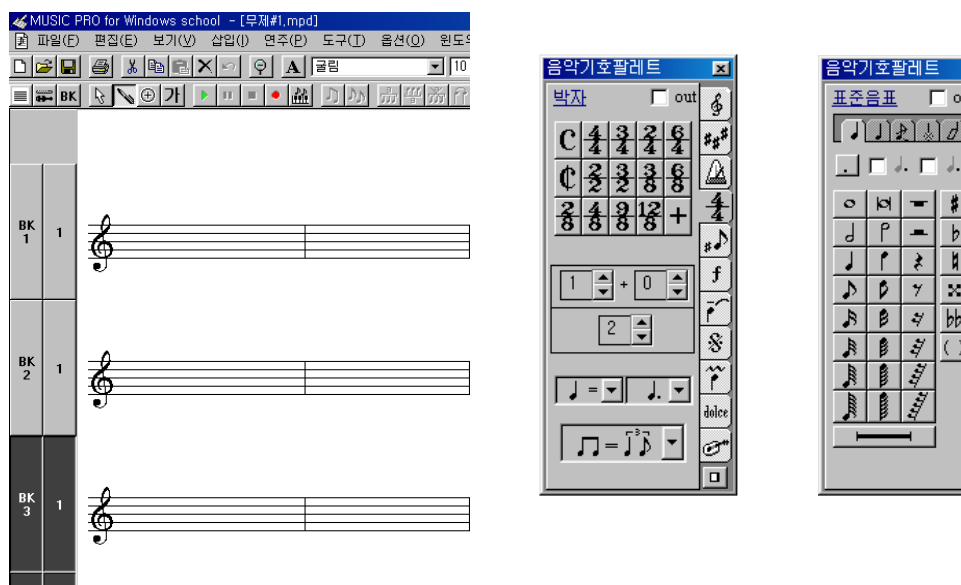
단축키-FUNCTION KEY

F1	도움말	F7	아래쪽 잇단음표 연
F2	음표꼬리연결	F8	잇단음표 연결 해제
F3	음표꼬리연결 해제	F9	위쪽 위치 맞추기
F4	붙임줄연결	F10	부점 붙이기, 해제
F5	블록 이동	F11	음표기둥 상, 하 바-
F6	위쪽 잇단음표 연결	F12	악보 정리

자동반주 실행 조건



멜로디 입력하기



악보 예시

흰 구름

원



코드 입력하기

The screenshot shows the MUSIC PRO for Windows school interface. The main window displays a music score for the song '흰 구름' (White Clouds) by Yun Seok-jung. The score is in 4/4 time and features two staves. The first staff is labeled 'BK 1' and the second 'BK 2'. The chords are C, F, C, G, G7, C, G7, C, G7, C. The lyrics are: '미 루 - 나 무 꼭 대 - 기 에 조 각 - 구 름 이 걸 려 있 네' and '실 바 - 람 이 물 고 - 와 서 걸 쳐 놓 고 도 망 갔 지 요'.

Two dialog boxes are open:

- 코드명 팔레트 (Chord Name Palette):** Shows the key signature as '조: C장조 (#0.b0)' and the selected chord as '코드: C'. The list of chords includes G7, Dm, Dm7, Em, Em7, Am, and Am7.
- 리듬패턴 팔레트 (Rhythm Pattern Palette):** Shows the selected rhythm pattern as '리듬 파일: 11_RYM'. The list of patterns includes 01:Late, 02:Ribbon, 03:Three, 04:Beat, 05:Moods, 06:Body, 07:NineOh, 08:Rhapso, 09:Luvn', 10:Autumn, and 11:Gumbo. The '바로듣기' (Listen) checkbox is checked.

사운드, 리듬패턴 선택하

Two dialog boxes are shown side-by-side:

- 사운드 팔레트 (Sound Palette):** Shows the selected sound file as 'GMS파일: GM_SOUND' and the selected bank as '뱅크: Bank 0'. The list of sounds includes 001:GrandPno, 002:BritePno, 003:El. Grand, 004:Hnky Tonk, 005:ElPiano1, 006:ElPiano2, 007:HarpSich, 008:Clavinet, 009:Celesta, and 010:Glocken. The '바로듣기' (Listen) checkbox is checked.
- 리듬패턴 팔레트 (Rhythm Pattern Palette):** Shows the selected rhythm pattern as '리듬 파일: 11_RYM'. The list of patterns includes 01:Late, 02:Ribbon, 03:Three, 04:Beat, 05:Moods, 06:Body, 07:NineOh, 08:Rhapso, 09:Luvn', 10:Autumn, and 11:Gumbo. The '바로듣기' (Listen) checkbox is checked.

편곡 순서



🍵 나이 자랑 🍵

옛날 어느 산속에, 노루와

토끼와 두꺼비가 살고 있었습니다.



하루는 맛있는 음식이 생겨서 잔치를 벌였습니다.



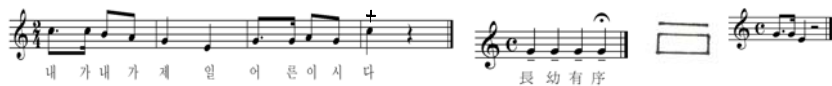
음식이 나오자 세 친구는 서로 먼저 먹으려고 말다툼을 하였습니다.

🎧(음성녹음 빨리 돌리는 소리)



"몸집이 크니까 내가 어른이다."

노루가 말하였습니다.



"수염이 기니까 내가 어른이지."

토끼가 말하였습니다.



"주름살이 많으니까 내가 어른이야."

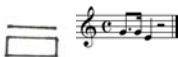
두꺼비도 말하였습니다.



음식은 어른이 먼저 먹고, 젊은 사람은 나중에 먹는 것이 예의입니다.



이때, 노루가 먼저 먹으려고 하였습니다.



🎧(음성녹음 빨리 돌리는 소리)

"안되지, 안돼." 토끼와 두꺼비도 나서서 서로 먼저 먹으려고 하였습니다.



🎧(음성녹음 빨리 돌리는 소리)

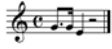
"그럼 우리 싸우지 말고, 누가 나이가 제일 많은지 따져 보자." 노루가 말하였습니다.



"그래, 나이가 많은 차례대로 먹자." 토끼가 말하였습니다.

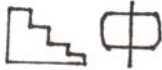


"그래, 그러자." 두꺼비도 말하였습니다. 노루가 으스대며 말하였습니다.



↓(헛기침)어 험!

"나는 하늘과 땅이 처음 생길 때 태어났단다. 너희들, 하늘에 반짝이는 별 알지? 바로 내가 박은 것이야."



그러자 토끼가 수영을 쓰다듬으면서 말하였습니다.



↓(헛기침)어 험!

"노루 네가 별을 박는 것은 나도 보았어. 그때 너는 긴 사다리를 놓고 별을 박고 있었지."



그런데 그 사다리는 바로 내가 심은 나무로 만든 거야. 그러니까 내가 더 어른이지."



내 가 내 가 제 일 어 른 이 시 다

이때, 두꺼비가 갑자기 울기 시작했습니다. "엉 엉 엉"



"얘, 두껍아, 왜 우니? 울지 말고 네 나이를 빨리 말해 봐." 노루가 말하였습니다.



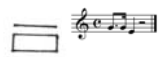
토끼도 빨리 말하라고 졸랐습니다.



"아! 나에게는 아들이 하나 있었지." "갑자기 아들은 왜?" 하고 토끼가 물었습니다.



노루가 별을 박을 때 쓴 망치 있지 않는가? 그 망치 자루는 내 아들이 키운 나무로 해 넣은 거라네.



그 망치로 노루 자네보다 먼저 별을 박으려다가, 그만 떨어져서 죽어버렸지 뭐냐.



4



자네들 이야기를 들으니 갑자기 아들이 생각이 나서 우는 걸세."



이야기를 듣고 보니 두꺼비의 나이가 제일 많은 것 같았습니다.



"그럼, 내가 먼저 먹겠네. 자네들은 내가 먹은 다음에 천천히 먹게나. 예헴!"

두꺼비는 큰 기침을 하고 점잖게 먹기 시작했습니다.



노루와

토끼는 서로 얼굴만 바라보고 있었습니다.



떠옹~

악기 기호

공명벨		PVC기차	
투톤볼록		라켓	
오리		핸드벨	
돌림실로폰		썸더	
카바사		주걱캐스터네츠	

양치는 소년

산에서 양을 치는 한 소년이 있었습니다.



x2 (♪ ♪)

그는 이야기할 친구가 없어서 심심할 때가 많았습니다.

①



어느 날, 소년은 장난을 치고 있었습니다.



그래서 "늑대다! 늑대가 나타났다!" 하고 외쳤습니다.

♪ ♪ ♪

②



늑대다!

"큰일났구나!" 등에서 일을 하면 마을 사람들이 잠깐 놀라서 달려왔습니다.

(양손으로)



그러나 늑대는 보이지 않았습니다.

"늑대가 어디 있니?"



"없어요. 심심해서 그랬어요." "뭐, 심심해서? 거짓말을 하면 못쓴다."



(세게 여러 번)

x4 (♪ ♪ ♪ ♪)

머칠 뒤, 소년은 또 장난을 치고 있었습니다.



그래서 "늑대다! 늑대가 양을 물어 간다!" 하고 외쳤습니다.

♪ ♪



②



늑대다!

이번에도 마을 사람들이 놀라서 달려왔습니다. 그러나 늑대는 보이지 않았습니다.

(양손으로)



"이놈, 또 거짓말을 했구나."

사람들은 화를 내며 돌아갔습니다.



(세게 여러 번)

x4 (♪ ♪ ♪ ♪)

머칠 뒤에 정말로 늑대가 나타났습니다. "늑대다! 정말 늑대다!"

♪ ♪ ②



늑대다!

소년은 겁에 질려 외쳤습니다.



②



늑대다!

마을 사람들이 이 소리를 들었습니다.

그러나 "뭐, 늑대? 이번에는 절대 안 속을 거야"

하면서 아무도 가지 않았습니다.

×4(♪♪♪♪)

이번에도 마을 사람들이 놀라서 달려왔습니다. 그러나 늑대는 보이지 않았습니다.
(양손으로)

"이놈, 또 거짓말을 했구나." 사람들은 화를 내며 돌아갔습니다.

(세계여러번) ×4(♪♪♪♪)

머칠 뒤에 정말로 늑대가 나타났습니다. "늑대다! 정말 늑대다!"

②

소년은 겁에 질려 외쳤습니다.

②

마을 사람들이 이 소리를 들었습니다.

그러나 "뭘, 늑대? 이번에는 절대 안 속을 거야"

×4(♪♪♪♪)

하면서 아무도 가지 않았습니다.

악기 기호

나무 버드콜		원형드럼	
7방울		나무부엉이	
라켓		핸드벨	
썬더		오리	
템버린		주걱 캐스터네츠	

🐾 원숭이의 재판 🐾

옛날 어느 숲 속에, 욕심 많은 여우와 늑대가 살고 있었습니다.



하루는 둘이 길을 가다가, 길가에 커다란 고깃덩어리가



떨어져 있는 것을 여우가 먼저 보았습니다.

"야! 저기 고깃덩어리가 있다." 여우가 소리치자,



늑대는 재빨리 달려가 고깃덩어리를 덩싹 물어왔습니다.



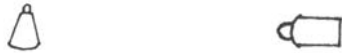
"내가 먼저 봤으니 내 것이야." (1절)



"내가 먼저 물어왔으니 내 것이야." (1절)



여우와 늑대는 서로 고깃덩어리가 제 것이라고 투덜거렸습니다.



그 광경을 보고 지나가던 원숭이가 말하였습니다.



"다투지 말고 둘이 사이좋게 나누어 먹으면 되잖아. 내가 똑같이 나누어 줄게."



원숭이는 고깃덩어리를 둘로 나누어, 여우와 늑대에게 한 덩어리씩 주었습니다.



"내 것이 더 작아." (2절)

늑대가 투덜거렸습니다.



그러자 원숭이는 여우의 고깃덩어리를 한 입 덩씩 베어 먹었습니다.



"내 것이 더 작아." (노래 1)

이번에는 여우가 투덜거렸습니다.



원숭이는 다시 늑대의 고깃덩어리를 덩씩 베어 먹었습니다.



여우와 늑대는 계속 자기의 고깃덩어리가 더 작다고 투덜거렸습니다.



그럴 때마다 원숭이는 이쪽 저쪽 번갈아 가며 한 입씩 덩씩 베어 먹었습니다.



마침내 고깃덩어리가 밤푹만해지자,



원숭이는 두 덩어리를 한입에 낚음 삼키고는 나무 위로 올라가 버렸습니다.



여우와 늑대는 서로의 얼굴을 쳐다보며 입맛만 다셨습니다.



악기기호

나무버드쿨		오리	
핸드벨		7방울	
주걱캐스터네츠		캐스터네츠	
공명벨		PVC기차	

Music Pro for Windows



뮤직프로의 기능

악보입력

- 악보 및 다양한 음악기호 입력
- 100% 한글메뉴, 자유로운 문자 입력

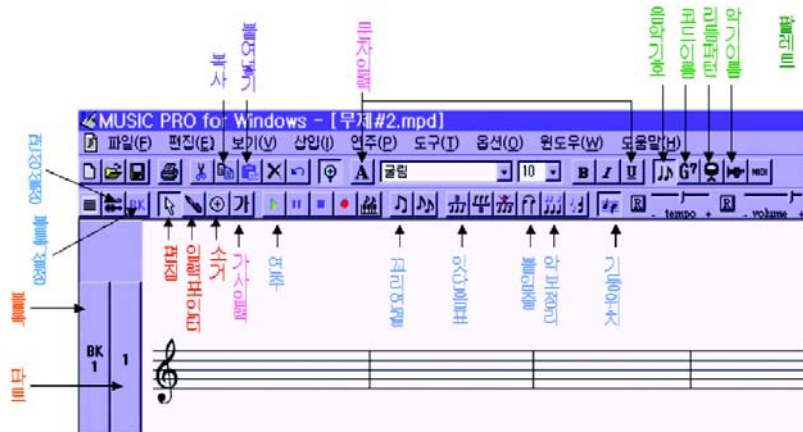
연주

- 코드, 리듬 패턴에 의한 자동 반주 기능
- MIDI 키보드로 악보 입력

인쇄

- 출판물처럼 깨끗한 악보 인쇄
- MUSIC XML 기능

도구의 종류와 기능



음악기호 팔레트의 구성



단축키-숫자 KEY

Num Lock	/ 박자표	* ♯	- ♭
7 }	8 7	9 7	+ ♯
4 ♪	5 ♪	6 ■	
1 ○	2 ♪	3 ♪	Enter
0 ■	· 점음표		연주시 작

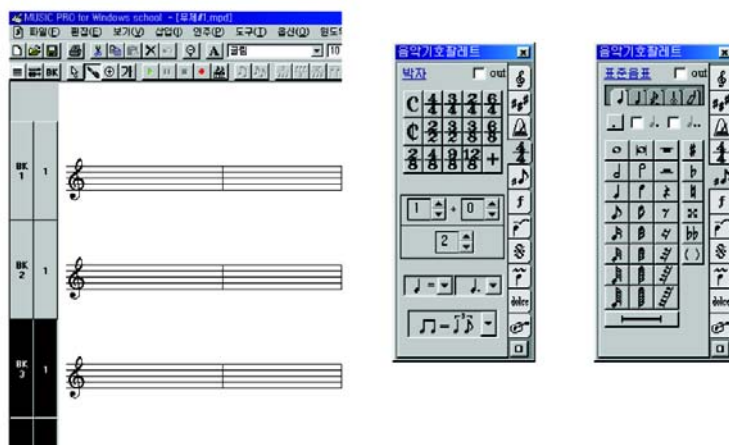
단축키-FUNCTION KEY

F1	도움말	F7	아래쪽 잇단음표 연결
F2	음표꼬리연결	F8	잇단음표 연결 해제
F3	음표꼬리연결 해제	F9	위쪽 위치 맞추기
F4	붙임줄연결	F10	부점 붙이기, 해제
F5	블록 이동	F11	음표기동 상, 하 바꾸기
F6	위쪽 잇단음표 연결	F12	악보 정리

자동반주 실행 조건



멜로디 입력하기



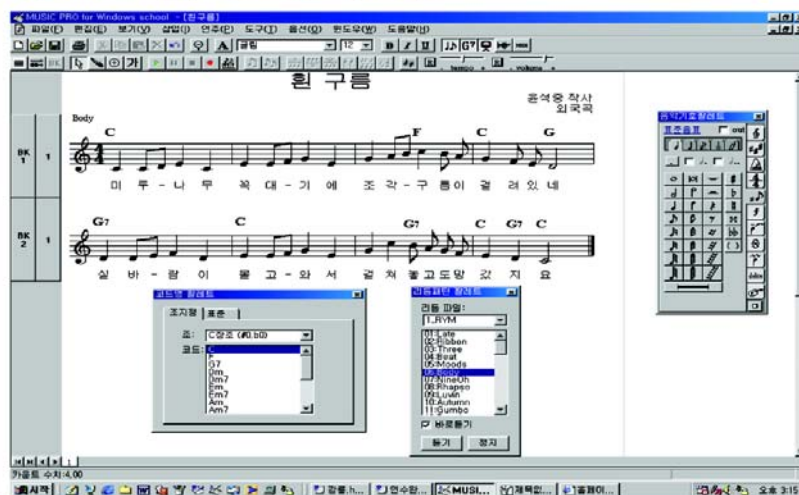
악보 예시

흰 구름

윤석중 작사
외국곡



코드 입력하기



사운드, 리듬패턴 선택하기



편곡 순서





12. 우리가락과 어울림 춤 [아동무용]

김윤진 / 국민대

임소연 / 국민대

수업주제

- 덩 덕쿵! 탈춤놀이

목 표

1. 탈춤을 통해 한국의 민속무용의 흥과 신명을 경험 할 수 있다.
2. 나만의 탈춤을 만들며 창의적인 표현력을 향상 시킬 수 있다.
3. 탈춤을 현대적인 음악에 맞추어 추면서 신나는 모듬활동을 할 수 있다.

활동하기

1. 탈 관찰하기



노인



노장승



말뚝이



목중



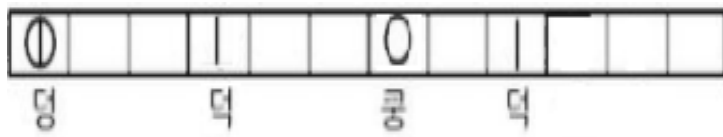
미알할미



무당

- 사진 또는 실물로 제시된 다양한 탈의 모습을 관찰하고 인물의 역할과 성격을 상상해 이야기 나눈다.
- 나만의 개성을 살린 탈의 이름과 성격을 상상해 본다.

2. 타령장단 익히기



- 구름으로 타령장단을 익힌다.
- 굴신으로 타령장단을 익힌다.
- 고갯짓으로 타령장단을 익힌다.
- 디딤으로 타령장단을 익힌다.
- 다양한 몸짓으로 타령장단을 익힌다.

3. 불림 익히기

- "낙양동천이화정" 은 낙양성에 신선들이 노니는 배꽃이 피어 난 정자를 일컫는다.
- 불림은 장단을 청한다는 뜻으로 춤의 시작을 알리며 또한 다른 동작이 시작됨을 의미한다.
- 불림의 속도에 따라 타령장단을 빠르게 또는 느리게 연주하게 된다.
- 타령장단에 맞춰 나만의 불림을 만들어본다.

4. 사설 익히기

산중에 무력일(無曆日)하야 철가는 줄 몰랐더니, 꽃피어 춘절이요 앞돌아 하절이라, 오 동낙엽에 추절이요 저 건너 창송녹죽에 백설이 펄펄 휘날리니 이 아니 동절이냐? 나도 본시 팔도강산 한량으로 산간에 묻혔더니 풍류소리 반겨 듣고 염불에 뜻이 없어 이러 한 좋은 풍류정을 만났으니 어디 한번 놀고 가려던...

낙양 동천 이화정...

- 사설을 장단에 맞춰 익힌다.
- 나만의 탈이 하고 싶은 이야기를 사설로 만들어본다.

5. 나만의 탈춤 움직임 만들기

- 직접 만든 탈의 성격을 생각해보고 그에 어울리는 걸음을 걸어본다.
- 나만의 탈의 성격을 살려 타령장단에 맞춰 걸어본다.
- 직접 만든 사설에 특징적인 단어를 찾아 움직임으로 발전시켜본다.
- 움직임을 타령장단에 맞춰 크게 또는 작게 부드럽게 또는 강하게 움직여본다.

춤추기

1. 음악에 맞춰 '덩 덕쿵! 탈춤놀이' 춤사위 익히기
2. 나만의 탈춤추기
3. 음악에 맞춰 어울림 춤판을 열어 다함께 춤추기

응용하기

1. 모듬을 다양하게 구성하기
 - 사설과 동작에 따라 독무, 대무 등으로 모듬의 수를 다양하게 구성할 수 있다.
2. 다양한 춤판으로 구성하기
 - 다양한 진행방향을 응용해 대형을 구성할 수 있다.

유의사항

1. 타령장단의 멋을 느낄 수 있도록 장단을 많이 들려주고 자연스러움, 흥, 신명 등의

중요성을 인식시킨다.

2. 학생들이 적극적으로 참여 할 수 있도록 교사가 먼저 적극적으로 시범을 보이며 지도한다.
3. 학생들의 개성적인 표현과 참여에 관심을 갖고 격려한다.
4. 합동춤의 의미를 설명하고 다함께 어울려 춤출 수 있도록 지도한다.
5. 전통 탈춤판처럼 원형으로 둘러앉아 발표와 감상을 할 수 있도록 지도한다.



13. 창의적인 신체표현활동 [아동무용]

서예원/
청주교대



1. 나의 몸 알기

◇ 목표 : 신체의 다양한 부분들을 인식할 수 있다.

신체 부분들을 사용하여 움직일 수 있다.

◇ 수업소개 : 신체의 다양한 부위들을 인식하고 움직여보고, 간단한 움직임으로 친구에게 인사하면서 자연스럽게 움직임 표현을 경험하게 한다. 이러한 경험을 통해 움직임이 만들어지는 원리를 이해하며, 신체가 하나의 매체가 아니라 다양한 부위들의 결합이라는 것을 이해한다.

◇ 수업자료 : 음악, 탬버린

1. 내 몸 깨우기

- ① 신체의 여러 부위를 터치하거나, 두드리거나, 문지르기
- ② 신체의 움직일 수 있는 부위 말하기

2. 움직임 탐색 및 춤추기

- ① 신체의 다양한 부위를 움직이기
 - 각 부위들을 움직이기
 - 신체를 부분적으로 움직이기
- ② 신체의 한 부위가 전체를 이끌기
- ③ 하나의 움직임으로 자기 표현하기
 - 손으로, 발로, 다양한 신체 부위로 표현하기
 - 전체가 따라 한다.

3. 느낌 나누기

- ① 누워서 호흡 고르기
- ② 친구들과 오늘의 느낌 나누기

2. 내 몸이 움직여요

◇ 목표 : 다양한 움직임의 형태-이동, 비이동 움직임-를 이해한다.

움직임을 다양하게 변화시킬 수 있다.

◇ 수업소개 : 걷기와 같은 단순한 이동움직임에서부터 시작해서 비이동 움직임을 다양한 방법으로 변화시킨다. 공간, 시간, 힘, 관계 등의 움직임을 요소를 적용해서 변화의 가능성을 이해시키고 움직임을 이끌어낸다.

◇ 수업자료 : 음악

1. 내 몸 깨우기

- ① 내 몸 만지기
- ② 움직임 도미노

2. 움직임 탐색 및 춤추기

- ① 이동 움직임 만들기
 - 걷기, 달리기, 미끄러지기, 구르기, 갠로핑 등
- ② 비이동 움직임 만들기
 - 앉기, 서기, 흔들기, 비틀기, 돌기, 뛰기 등
- ③ 결합 움직임 만들기
 - 이동과 비이동 움직임 결합하기
- ④ 움직임으로 즉흥하기

3. 느낌 나누기

- ① 이동 움직임과 비이동 움직임을 할 때의 느낌 이야기하기
- ② 눈감고 명상하기

3. 친구와 함께 움직여요

◇ 목표 : 신체부위 및 타인과의 관계를 인식할 수 있다.

다른 사람의 움직임을 그대로 모방하고 움직일 수 있다.

◇ 수업소개 : 다른 사람의 움직임을 그대로 모방하며 움직임으로써 다양한 움직임 가능성을 탐색한다. 또한 파트너의 움직임을 보면서 자신의 움직임을 되돌아보고 발전시킨다.

◇ 수업자료 : 거울, 음악

1. 내 몸 깨우기

- ① 내 몸 만지기
- ② 거울과 그림자의 원리 이야기하기

2. 움직임 탐색 및 춤추기

- ① 친구의 거울이 되어
 - 친구와 마주보기
 - 친구의 움직임을 그대로 모방하기
 - 역할 바꾸기
- ② 친구의 그림자가 되어
 - 친구와 앞뒤로 서기
 - 친구의 움직임을 그대로 모방하기
 - 역할 바꾸기
- ③ 음악과 함께 춤추기

3. 느낌 나누기

- ① 오늘 활동의 느낌 나누기
- ② 눈감고 손잡으며 명상하기
- ③ 숨고르기

4. 몸으로 이야기하기

◇ 목표 : 신체를 사용하여 다른 사람과 의사소통할 수 있다.

신체 움직임을 통한 의사소통의 가능성을 이해한다.

◇ 수업소개 : 손으로, 몸으로 상대방과 의사전달하는 활동을 통해 의사소통 방법으로서의 움직임을 이해하고 발전시킨다.

◇ 수업자료 : 음악

1. 내 몸 깨우기

- ① 내 몸 만지기
- ② 몸으로 하는 가위, 바위, 보

2. 움직임 탐색 및 춤추기

- ① 손으로 이야기하기
 - 두사람씩 마주보고 앉기
 - 한사람이 손으로 형태를 만들면 파트너가 그 형태에 관계를 지어 형태를 만든다.
- ② 몸으로 이야기하기
 - 두사람씩 파트너가 되기
 - 한 사람이 형태를 만들면 파트너가 그 형태에 관계를 지어 형태를 만든다.
 - 계속 이어져서 형태를 만든다.
- ③ 음악과 함께 춤추기

3. 느낌 나누기

- ① 손으로, 움직임으로 이야기를 나눌 때의 느낌 이야기하기
- ② 이야기를 잘 들어줄 때의 느낌과 그렇지 않을 때의 느낌 말하기
- ③ 숨고르기

5. 내가 이끌어 줄게

◇ 목표 : 다른 사람을 이끌어서 상대방의 움직임을 리드할 수 있다.

서로 움직임을 리드하고 팔로우 하면서 상호신뢰의 관계를 만든다.

◇ 수업소개 : 파트너의 움직임을 리드하거나, 파트너와의 거리를 변화시키는 활동을 통해 서로의 움직임을 리드하고 팔로우하는 관계를 만들고 변화시킨다.

◇ 수업자료 : 음악

1. 내 몸 깨우기

- ① 내 몸 만지기
- ② 친구의 몸 마사지 해주기

2. 움직임 탐색 및 춤추기

- ① 친구를 이끌기
 - 두 사람씩 파트너가 되어 한사람은 눈을 감는다.
 - 파트너가 눈감은 사람을 리드해서 움직인다.
 - 속도를 달리해서 친구를 이끌기
- ② 친구의 거리를 변화시키기
- ③ 음악과 함께 춤추기

3. 느낌 나누기

- ① 리드를 하고 팔로우를 할 때의 차이를 이야기하기
- ② 상대방을 배려하는 리드의 방법 생각하기
- ③ 숨고르기

6. 친구와 연결되어

◇ 목표 : 다양한 신체 부위를 사용하여 연결되어 움직일 수 있다.

다른 사람과 연결되어 움직이며 관계를 만들 수 있다.

◇ 수업소개 : 다른 사람과 신체 여러부위가 연결되어 움직임 표현을 만든다. 다양한 신체 부위를 연결해서 표현하면서 연결을 유지하기 위한 자신의 노력과 파트너에 대한 배려를 이끌어낸다.

◇ 수업자료 : 음악

1. 내 몸 깨우기

- ① 내 몸 만지기
- ② 하늘을 나는 오토바이

2. 움직임 탐색 및 춤추기

- ① 손가락이 연결되어 춤추기
 - 두사람씩 파트너가 되기
 - 두사람의 손가락이 연결되어 떨어지지 않고 춤추기
 - 리드를 바꾸기
- ② 손바닥이 연결되어 춤추기
- ③ 신체 여러 부위가 연결되어 춤추기

3. 느낌 나누기

- ① 다양한 부위를 연결해서 움직일 때의 느낌 이야기하기
- ② 연결을 유지하기 위한 방법 생각해보기
- ③ 숨고르기

7. 변신 이야기

◇ 목표 : 멋지게 변신한 이야기를 자신의 이야기로 표현할 수 있다.

이야기 표현을 통해 자신감과 자긍심을 발전시킨다.

◇ 수업소개 : 나비의 이야기나 백조의 이야기를 통해 멋지게 변신한 이야기를 움직임으로 표현함으로써 자신의 미래에 대한 기대, 긍정적 사고를 발전시킨다.

◇ 수업자료 : 나비의 일생이나 백조 이야기가 담긴 시청각 매체, 음악

1. 내 몸 깨우기

- ① 내 몸 만지기
- ② 누워서, 앉아서 스트레칭하기

2. 움직임 탐색 및 춤추기

- ① 나비의 일생 표현하기
 - 나비의 일생 이해하기
 - 알, 애벌레, 번데기, 나비의 변화된 모습 표현하기
- ② 백조 이야기 표현하기
 - 미운오리 새끼가 백조가 되는 모습 표현하기
- ③ 음악과 함께 춤추기

3. 느낌 나누기

- ① 변신할 때의 느낌 이야기하기
- ② 다른 사람의 움직임 표현에 대한 느낌 나누기
- ③ 간단한 스트레칭

8. 움직임 더하기, 빼기

◇ 목표 : 여러명이 협동하여 형태를 만들고 움직임을 구성할 수 있다.

공동으로 움직임 형태를 만들며 협동심을 기른다.

◇ 수업소개 : 한사람씩 다양한 형태를 만들며 전체적으로 통일된 형태를 만드는 활동을 통해 여러사람이 협동해서 하나의 형태를 만드는 과정을 이해시킨다.

◇ 수업자료 : 음악

1. 내 몸 깨우기

- ① 내 몸 만지기
- ② 누워서, 앉아서 스트레칭

2. 움직임 탐색 및 춤추기

- ① 직선, 곡선의 움직임 만들기
 - 직선의 움직임 만들기
 - 곡선의 움직임 만들기
- ② 움직임 더하기, 빼기
 - 여러 사람이 하나의 모듬 만들기
 - 번호 순서대로 형태 만들기
 - 다음 사람은 이전의 형태와 관계를 생각하며 형태 덧붙이기
- ③ 음악과 함께 춤추기

3. 느낌 나누기

- ① 혼자 형태를 만들 때와 전체 형태를 만들 때의 차이를 이야기하기
- ② 전체 형태가 만들어질 때의 느낌 나누기
- ③ 숨고르기

9. 다함께 놀자!

◇ 목표 : 소도구를 이용해 친구들과 함께 표현할 수 있다.

친구들과 함께 만들며 공동체 의식을 가진다.

◇ 수업소개 : 풍선, 스카프, 천, 재활용품 등 다양한 소도구를 이용해서 창의적인 움직임 표현을 이끌어낸다. 소도구를 통해 자신의 생각이나 느낌을 구체화시켜 친구들과 함께 표현해본다.

◇ 수업자료 : 풍선, 스카프, 천, 재활용품 등, 음악

1. 내 몸 깨우기

- ① 내 몸 만지기
- ② 움직임, 소리 도미노

2. 움직임 탐색 및 춤추기

- ① 소도구를 다양하게 움직이기
 - 던지고 받기
 - 돌리거나 말기
 - 몸에 걸치거나 두르기
- ② 소도구를 이용해서 표현하기
 - 소도구의 움직임에서 연상되는 것 표현하기
- ③ 여러명이 함께 소도구를 이용해서 이야기 표현하기
 - 주제 정하고 이야기 만들기
 - 역할 정하기
 - 구성하기
 - 발표하기

3. 느낌 나누기

- ① 소도구를 사용할 때의 느낌 이야기하기
- ② 이야기를 만들고 발표할 때의 느낌 나누기
- ③ 숨 고르기

10. 상상 속 이야기 만들기

◇ 목표 : 상상을 활용해 친구들과 움직임 표현을 구성할 수 있다.

이야기를 만들고 작품을 발표하는 과정을 통해 소통, 책임, 신뢰의 관계를 이해한다.

◇ 수업소개 : 상상력을 이용해 불가능한 현실을 벗어나 다양한 상상을 이끌어내고 이를 움직임 표현으로 발전시킨다. 여러명이 공동으로 작품을 준비하고 연습하는 과정에서 상호신뢰의 분위기를 만든다.

◇ 수업자료 : 사진, 그림, 동영상 등 다양한 시각매체, 음악

1. 내 몸 깨우기

- ① 내 몸 만지기
- ② 다양한 스트레치

2. 움직임 탐색 및 춤추기

- ① 행성이 되어보기
- ② 하늘을 나는 자동차 되어보기
- ③ 로봇이 되어보기
- ④ 음식이 되어보기

3. 작품 만들기

- ① 주제 정하기
- ② 이야기 만들기
- ③ 역할 정하기
- ④ 움직임 구성하기
- ⑤ 발표하기

4. 느낌 나누기

- ① 상상의 느낌 이야기하기
- ② 작품 발표의 느낌 나누기
- ③ 글로 쓰고 발표하기



14. 연간 수업 컨설팅 [아동국악]

박지영/
아동국악 예술강사

연간 수업 컨설팅

2012년 2월 26일
아동국악 박지영

연간수업 계획안의 필요성

- 연간수업을 미리 계획하는 이유
- 연간수업을 계획하지 않았을 때 초래되는 사회문화예술교육의 문제점
- 연간수업 계획의 변동 가능성

교육목표

- 사회문화예술교육의 목표
- 국악 분야의 특성 및 가능한 목표
- 학습자 특성 정리하기
- 학습자 특성에 따른 교육목표 설정하기

기대효과

- 국악과 정서
- 국악교육을 통한 기대효과 토론
- 기대효과 서술하기

학습자 이해

- 학습자를 이해하기 위해 필요한 요소
 - a. 요보호 아동과 시설보호아동의 발생사유
 - b. 시설보호아동의 심리사회적 특성
-

시설 이해

- 시설을 이해하기 위해 필요한 요소
 - a. 아동복지시설
 - b. 아동양육시설의 형태
 - c. 시설담당자와의 소통

분기별 연간계획

- 분기 나누기
- 분기별 목표 설정하기
- 분기별 활동 계획하기
- 정리와 평가

세부 지도안 작성

- 실제 수업 계획하기
- 한 가지 주제로 대상별 수업 계획하기

One source multi using

- 한 가지 주제로 대상별 소스 추출하기

발표 및 피드백

- 작성한 내용의 개요 발표하기
 - 대상에 맞는 목표인가?
 - 목표와 일관된 활동인가?
 - 평가 방법은 적절한가?



15. 연간 수업 컨설팅 [아동무용]

이은경/
아동무용 예술강사

Memo

Memo

Memo

Memo

Memo

Memo



16. 연간 수업 컨설팅 [아동미술]

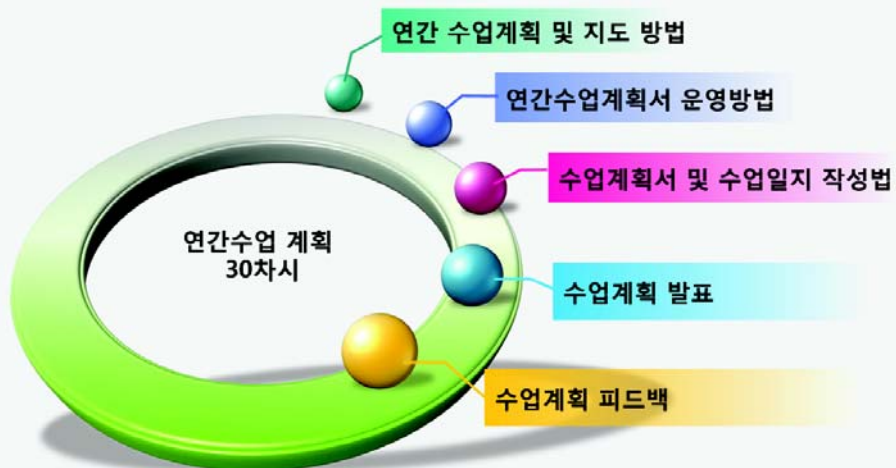
김민아/
아동미술 예술강사

❀ 연간 수업 컨설팅

아동 미술 분야

사회문화예술강사 김민아

연간 수업 계획





전체 30차시 수업의 흐름 잡기

30차시 수업을 어떻게 계획할 것인가?

미적인 체험 중심
표현중심
창의성 중심
미술 감상
표현재료의 특성

수업의 큰 흐름을 어떻게 잡을 것인가?

수업의 연관성을 30차시에 어떻게 반영할 것인가?

연간 수업 계획



수업방법익히기

- 수업시간에 지켜야 할 규칙
- 재료 사용법
- 수업의 방향설정

적용하기

- 발상유도하기
- 학습자 표현능력진단
- 표현방법탐색
- 협동-공동작업

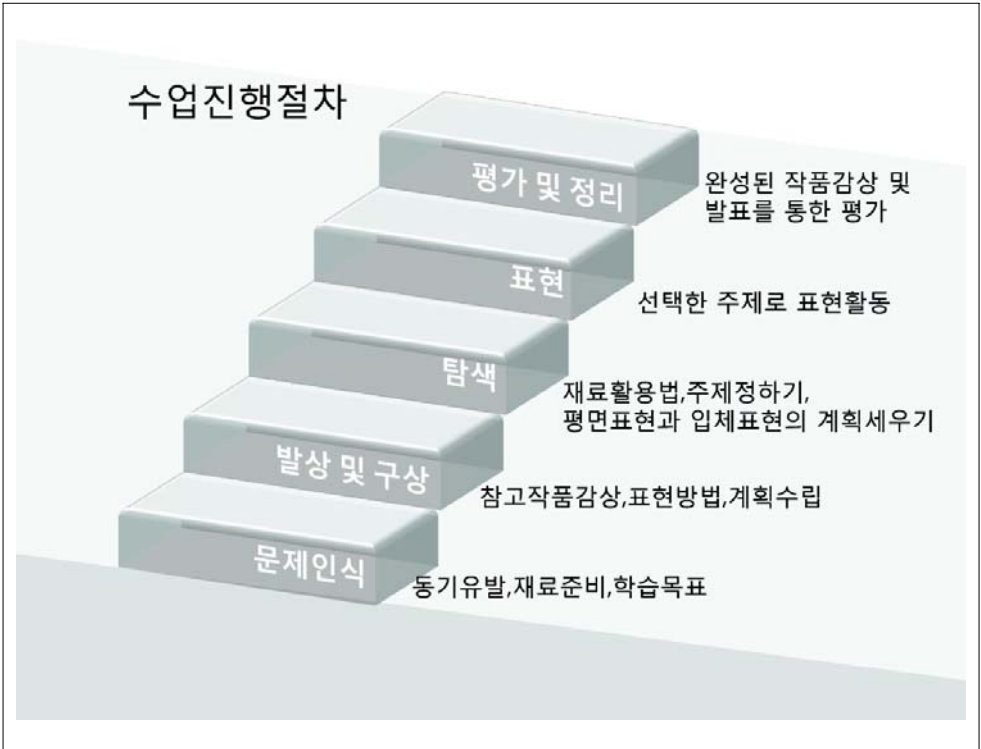
현장학습

- 현장학습일 경우 학생들과 라포형성을 빨리 이루고자 한다면 4월말에서 5월초경에 시행한다.

활용하기

- 선택한주제, 방법으로 표현하기
- 작품평가
- 성취도

표현 재료의 특성	
Hot →	수채화물감, 점토, 밀가루, 풍선,
Warm →	아크릴물감, 스테인드글라스물감, 화선지, 먹물
Neutral →	오일파스텔, 색상별 모루, 싸인펜, 알루미늄, 철사
Cool →	유성매직, 색연필, 색종이, 마카펜, 네임펜
Cold →	우드락5T, 하드보드지



과 정	중심활동
가. 발상 과정	학습 동기의 환기, 개개인의 창작 의욕을 북돋움 개개인의 경험 중 감동적인 장면을 되살려 발표시켜 경험을 공유하게 함 발표 및 협의 사항을 형상화시킴
나. 구상 및 계획 과정	표현 방법과 표현 재료 및 용구 설정 표현에 대한 순서와 효과적인 방법 구상 학습 형태 선정(개별 학습, 공동 학습)
다. 표현 과정	학습 흥미의 지속 주제를 효과적인 방법으로 표현 기능의 습득과 태도의 양성 개인의 생각과 경험을 형상화 조형 요소와 원리에 대한 이해와 적용
라. 정리, 감상 및 평가 과정	계획, 실행 등의 전체 과정의 반성 교사, 학생의 자기 평가와 반성 상호평가, 전체평가 등을 통한 감상 확대 적절하고 효과적인 표현의 발견 보다 좋은 표현 방법의 제시

출처 : 노부자 외(2000), *중학교 미술1 교사용 지도서*, (주) 지학사, p. 13

수업일지 예시			
교육대상 및 참여 인원	중,고등학생 / 10명	교육시간	2시간
교육목적	인간의 다섯 가지 감각과 공통감각을 배우고 그림으로 표현함으로써 타인에 대한 배려와 생명존중감을 배울 수 있다.		
교육주제	다섯 가지 감각중에서 한 가지만 가질 수 있다면?		
학습자료 (준비물)	사과10개,명화그림20장,8절도화지30장,A4용지50장,색종이10개,딱풀,유성매직세트,색연필12색,칼,가위,4B연필,지우개,투명테이프5개.		

본 차시 학습주제	인간의 다섯 가지 감각의 유래와 특징 현대예술과 미디어의 공통감각 타인에 대한 배려와 생명존중감
	예술작품과 감각기관과의 관계를 접목하여 감상하기 종이를 이용하여 감각기관가 소통하기 사과를 다섯가지 감각으로 표현하기
본 차시 학습주제 의도	
핵심개념	자아정체성 - 나의 경험 되살리기, 자아존중 감 예술적 표현및 향유 - 예술개념의 이해, 심미적 정서, 다양한 감각의 활용 공동체 의식 - 소통방식의 이해, 사회적 관계와 유대감

학습목표	1. 인간의 다섯 가지 감각기관의 유래를 알아보고 현대예술의 공통 감각을 설명 할 수 있다. 2. 미술작품에 표현된 다섯 가지 감각에 대해 알아보고 다양한 감각을 활용하여 그림으로 표현 할 수 있다.
기대효과 / 수업의 효과	1. 다섯가지 감각을 자극함으로써 안정적이고 긍정적인 정서를 느낄 수 있다. 2. 상호간에 느껴지는 감각들을 주고 받으면서 공감대를 형성하여 타인을 배려하고 생명에 대한 존중 감을 가질 수 있다.

학습 단계	시 간	수업내용	유의사항 (준비물 및 자료제시)
도 입	20 분	<ul style="list-style-type: none"> 인사하기 <ul style="list-style-type: none"> 자리를 정돈하고 친구들과 인사하기 수업에 사용할 재료들을 전시한다. 재료탐색 <ul style="list-style-type: none"> 책상위에 오늘 사용할 재료들을 탐색한다. 재료를 탐색하며 오늘수업의 주제에 대해 생각해본다. 학생들이 자유롭게 먼저보며 수업의 주제에 대해 생각하고 이야기해 본다. 선생님의 질문에 답한다. 수업제재를 설명한다. <인간의 다섯가지 감각중에서 한 가지만 선택할 수 있다면 ?> 인간은 다양한 감각기관을 갖고있어요. 물론 동물들도 가지고 있답니다. 감각이란 무엇 일까요? 감각기관은 모두 몇 개인가요? 인간의 다섯 가지 감각기관은 무엇 인가요? 시각, 청각, 미각, 후각, 촉각의 다섯가지 감각기관은 언제부터 규정되어 사용하게 되었을까요? 	재료탐색: 사과1개, 명화그림20장, 8 절도화지30장, A4용지50장, 색종이10개,막돌, 유성매직 세트, 색연필12색 *아리스토텔레스는 감각의 위계질서를 세웠다. 시각→ 청각→후각→미각→촉각 감각의 위계질서는 물질과 반드시 접해야만 느낄수있 는 촉각에서부터 물질로부 터 시각적으로 멀어지는 정 신을 높이 평가

전 개	80 분	동기유발 <ul style="list-style-type: none"> 2명씩 모둠을 만든다. 인간의 다섯가지 감각기관의 역할에 대해 신체를 이용하여 설명한다. 눈 → 귀 → 코 → 혀 → 손가락 끝, 온몸 다섯가지 감각중에서 가장 중요한것은 무엇인가 생각하고 발표한다. 시각 → 청각 → 후각 → 미각 → 촉각 상상하기 <ul style="list-style-type: none"> 만약 한가지 감각기관이 없어진다면 어떻게 될까? 인간의 감각기관중에서 어떠한 새로운 감각기관을 가지고 싶은가요? 그 이유는? 감각기관중에서 우위의 순서를 정한다면 어떤 감각기관이 1위일까요? 중요한 순서대로 순위를 정해본다. 우리의 신체를 통해서 감각기관에 대해 배웠어요.그렇다면 지금부터 예 술작품들에 표현된 감각에 대해 공부해 볼까요? 지금부터 다양한 작품들을 볼거예요, 기억에 남는 한 작품을 정해보세요.	서로의 감각기관을 가리킨다. 손가락끝에서부터 시작하여 각 감각기관들을 만져본다. 제일 중요한 감각기관부터 순서를 정해보고 이야기한다. 감각기관이 하나나 두 개만 있는 해양생물들에 대해 이 야기한다. 나에게 만약 한가지 감각기 관이 없다고 가정했을때와 새로운 감각기관이 생겼을때 의 다양한 상황들에 대해 한 명씩 발표한다.학생들이 가 장 중요하다고 판단하는 기 준을 파악한다 -왜 그럴까? 함께 문제제기 를 하고 함께 답을 찾아보도 록 한다.
--------	---------	--	---

학습 단계	시간	수업내용	유의사항 (준비물 및 자료제시)
전개	80분	<ul style="list-style-type: none"> • 시각 <p>-시각은 미술작품을 감상하는데 중요한 기관이다. 시각은 알고있는것과 보는것의 차이가 있으므로 그 오류에 대해 설명한다. 물이든 물컵에 막대기가 굴절해 보이는 현상을 보여준다. 데카르트의 오류에 대해서도 설명해준다면 학생들이 쉽게 이해 할 수 있다. 시각은 보는 각도에 따라 다르게 보이므로 예시작품으로 Hans Holbein한스 홀바인)의 <외국의 대사들>작품을 보여주고 그림중간 부분의 바니타스에 대해 설명한다. 그림에서 보는 각도에 따라 보이는것이 얼마나 다른지 학생들에게 설명한다</p>	<p>젓가락이 휘어진게 아니라는 것을 알기 때문에 이성이 중요하다고 강조한 부분과 왜 감각이 오류를 유발하는지에 대해 생각해본다.</p> <p>*데카르트- 감각은 오류의 근원이며 거짓이고, 이성만 참된 지식</p> <p>시각의 각도에 따라서 정면에서 볼때와 옆면에서 비스듬히 보았을때의 그림의 효과에 대해 생각해 본다.</p>

학습 단계	시간	수업내용	유의사항 (준비물 및 자료제시)
전개	80분	<ul style="list-style-type: none"> • 청각 <p>-Wassily Kandinsky(칸딘스키)의 음악을 모티브로 한 작품을 감상한다. 칸딘스키는 <미술에 있어서 정신적인 것에 대하여>라는 책에서 순수색의 심리학적 효과에 언급하면서 붉은색이 트럼펫 소리와 같은 느낌을 준다고 하였다. 그는 그의 작품에서 색채로 표현된 음악을 최초로 시도하였다. 반대로 침묵을 음악에 도입한 존케이지의 4분33초 자료를 본다. 그렇다면 침묵도 음악이 될수있을까요? 우리가 일반적으로 악보를 보면 음표와 음표사이에도 간격이 있죠 정말 작지만 침묵이 존재합니다. 4분33초는 침묵과 소음을 주제로 한 작품이다. 악보에는 침묵을 뜻하는 음악용어만 적혀있고 모두 3악장으로 이루어져있다. 작가의 대답한 발상의 전환이 느껴지나요?</p>	<p>*형태에서 위로 솟아오르는 선은 빠르고 경쾌한 리듬을, 부드럽고 완만한 선은 느리고 조용한 리듬을 느끼게 하며, 색채에서 색조는 음색, 색상은 가락, 채도는 음의 크기를 연상시킨다.”-칸딘스키</p> <p>“우연하게 빚어지는 자연스러운 소음도 음악일 수 있다”.- 존 케이지의 4' 33" - 존케이지</p> <p>침묵도 음악의 요소,소음도 음악의 요소로 본 존케이지의 발상에 대해 이야기한다</p>

학습 단계	시간	수업내용	유의사항 (준비물 및 자료제시)
전개	80분	<ul style="list-style-type: none"> • 후각 Vincent van Gogh(고흐)의 신발그림을 보니 어떤 생각이 떠오르나요? 오래되고 낡은 느낌이죠? 어떤 냄새가 날까요? 옆의 해바라기 그림과 대조적이죠? 해바라기 그림에는 어떤 향이 느껴지나요? 우리 느낌을 이야기해 볼까요? 고흐의 <해바라기>, <신발>을 보고 후각과 관련된 부분들을 이야기한다. • 미각 Jean Baptiste Simeon Chardin(샤르댕)은 독립적인 정물화를 처음 그린 화가예요. 그 이전에는 일상의 풍경이나 일반인들은 그림으로 표현하지 않았답니다. 무척 맛있어 보이지요? 어떤 맛이 느껴지는지는 이야기해볼까요? • 촉각 이 그림을 보니 얼굴인지 머리인지 조금 뒤틀려있죠? 그건 화가가 그림을 그린 후에 손으로 문질러 준거예요. 베이컨 화가는 닭을 포기하고 그림을 보면서 유추하는 이야기를 파괴하여 얼굴이 사라지고 머리가 되는것을 표현했어요. -Francis Bacon(프랜시스 베이컨)의 자화상그림들을 통해서 촉각적 그림을 감상한다. 그의 그림은 시각적인 채형이전에 촉각 체형을 유발 시켜 감상자의 신체에 영향을 끼친다. 	<p>-촉각은 현대사회가 미디어 사회가 되면서 점차 중요한 감각으로 인식되고 있다. -촉각은 모든감각의 매질의 역할을 하고 있으며 모든 동물들이 공통적으로 가지고 있는 감각기관이다.</p> <p>“내 그림은 눈으로 보는것, 정신으로 보는것이 아니라 몸으로 느끼는 어떤것이다” -프랜시스 베이컨</p>

학습 단계	시간	수업내용	유의사항 (준비물 및 자료제시)
전개	80분	<p>지금까지 미술작품과 다섯가지 감각기관을 연결해서 다양한 감각들에 대해서 배웠습니다. 지금부터는 우리도 앞에 놓여진 사과를 하나씩 잡고 직접 경험하고 작품으로 표현해 봅시다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 시 각 - 모두 사과를 관찰한다. 어떤 색깔들이 보이는지 이야기한다. • 촉 각 - 손가락 끝으로 만져보고 점점 몸 전체를 이용하여 촉감을 느낀다. • 후 각 - 사과의 향을 맡아본다. 사과 꼭지에서부터 돌려가면서 향을 맡는다. • 청 각 - 사과가 무슨 이야기를 들려주고 있는지 가만히 귀 기울여 들어본다. • 미 각 - 사과의 맛을 본다. <p>관찰과 경험이 끝나면 서로 이야기를 주고 받는다. 서로의 느낌들이 의견을 교환하면서 비슷하거나 조금씩 다른것을 알 수있다.우리는 같은 물체를 만져도 느낌이 조금씩 다르다는 것을 알 수 있다.</p>	<p>촉각도 형태를 더듬어 형태를 파악할 수 있고, 나의 손이 차가울때 만지는 사과의 온도와 나의 손이 따뜻할 때 느끼는 사과의 온도 차이 등의미묘한 차이도 느낄 수 있다. 우리는 여기에서 대상자체가 가지는 객관적인 것과 나만이 느끼는 주관적인 것으로 나뉘어진다는 것을 알 수 있다.</p>

학습 단계	시간	수업내용	유의사항 (준비물 및 자료제시)
전개	80분	<ul style="list-style-type: none"> • 먼저 A4용지를 한사람에 한장씩 들고 흔들어 봅시다. 어떤 소리가 들리나요? 친구의 귀에 살짝대고 구겨볼까요? 다른 소리가 들리나요? 그리고 펼쳐보면 질감이 울퉁불퉁하지요. 이번엔 찢어볼까요? 어때요? 그럼 우리가 체험한 느낌들을 기억하고 있어야 해요. • 이제부터는 수업시간에 배운 다섯 가지 감각 중에서 한 가지를 선택하여 사과를 표현해봅시다 ‘사과-시각’은 사과의 시각적인 특성을 표현 ‘사과-청각’은 사과의 소리를 표현 ‘사과-후각’은 사과의 냄새를 그림으로 표현 ‘사과-미각’은 사과의 맛을 그림으로 표현 ‘사과-촉각’은 사과를 만진 느낌을 그림으로 표현 • A4용지에 아이디어 스케치를 한다. • 아이디어 스케치가 끝나면 선생님과 1:1로 충분히 상의한다. • 표현은 그림을 그려서 표현하거나 종이를 오려서 표현해도 좋다. 특히 종이를 만지는 손의 느낌과 피부에 닿는 촉감, 찢어지는 소리 등을 느낄 수 있도록 한다. • 완성된 작품을 전시하고 작품에 제목을 붙인다. 	<p>주변의 물체들도 작품에 이용할 수 있도록 한다.</p> <p>-자유롭게 상상할수있도록 사용할 수 있는 재료나 상상의 범위를 제한하지 않는다.</p>

학습 단계	시간	수업내용	유의사항 (준비물 및 자료제시)
정리	20분	<ul style="list-style-type: none"> • A4용지로 독특한 작품활동을 하고 있는 덴마크의 작가 Peter Callesen 작품을 감상한다 A4용지에 생명감을 불어넣는 작가의 작품을 볼까요? 덴마크의Peter Callesen(피터 카리슨)작가의 작품이에요. 평범한 A4용지가 작가의 아이디어로 독창적이고 재미있는 작품이 되었네요.원작작품은 오늘 수업시간에 우리가 표현한것 처럼 사과를 주제로 한 작품입니다. 작품 아래부분에 놓인 사과씨와 꼭지부분은 매우 재미있지요? • 학습한 내용을 정리한다. -선택한 감각에 대한 생각과 작품 완성후에 감각에 대한 표현에 대해 이야기 해보기 -학생들의 생각의 변화를 중점에 두고 한 학생씩 발표한다. • 서로의 작품을 감상하고 칭찬해 주기 -완성된 작품을 감상하면서 궁금한 점들에 대해 서로에게 질문하고 답변하는 시간을 가진다. • 포스트잇을 한장씩 나누어준다. 가장 작품을 잘 표현한 학생의 작품에 포스트잇을 붙여준다.자신의 작품이 아닌 다른 학생들의 작품에 칭찬의 글이나 그림으로 표현하여 붙여준다. 	<p>수업공간을 넓고 자유롭게 사용하여 학생들이 자신의 생각을 논리적으로 펼칠 수 있도록 한다</p> <p>배운 내용을 상기하면서 정리한다.</p> <p>서로의 작품을 감상하고 이야기한다</p> <p>포스트잇에 표현이 잘된 작품에 대해 칭찬의 글을 남긴다.</p> <p>인사하고 미술도구를 정리한다.</p>



17. 연간 수업 컨설팅 [아동연극]

김미향/
아동연극 예술강사

Memo

Memo

Memo

Memo

Memo

Memo



18. 연간수업 컨설팅 [아동영화]

김상규/
아동영화 예술강사

1. 본시학습지도안 작성 방법

1) 도입 ; 주의획득, 선수학습복습, 목표제시

“나는 ~에 대한 수업을 할 것이다”

앞으로 제공될 학습에 대한 동기 부여 및 기대감 제공

- 전체수업의 1/5정도의 시간
- 학생 주의 집중을 위해 교과와 관련된 내용을 흥미롭게 제공
- 지난 시간의 학습내용 회상
- 이번 시간에 배울 내용에 대한 목표 제시

2) 전개 ; 자료제시, 학습안내, 수행유도, 피드백

“오늘 강의의 주된 내용은 ~이다”

학습내용 및 정보전달, 학습자 이해를 위한 적극적인 피드백 유도

- 수업의 3/5정도의 시간
- 많은 정보보다는 소수의 핵심내용
- 다양한 시청각자료 활용
- 학습내용을 반복할 수 있도록 이해 확인을 하거나 연습기회 제공

3) 마무리 ; 평가, 기억전이, 차시예고

“오늘 강의를 요약하면 ~ 이다”

학습내용의 기억을 촉진하고, 응용 할 수 있는 방법 및 예시를 제공

- 전체 수업시간 중 1/5정도 사용
- 간단한 퀴즈로 학습평가
- 다음 시간의 내용을 간단히 소개

2011년도 복지기관 문화예술교육 지원사업
예술강사 연간교육계획안

강사명	김상규	강사번호	-----
대상	v 아동청소년	분야	v 영화
거주지	(서울) 시도 () 시군구	핸드폰	-----
		이메일	----- -----

연간 교육목표	<ul style="list-style-type: none"> ■ 영화창작수업 수업은 학생들이 활동함에 있어 공동(협동)작업에 큰 의의를 두고 함께 만드는 영화수업을 지향합니다. ■ 영화를 활용한 종합적인 문화예술교육을 통하여 청소년들로 하여금 올바른 문화예술의 향유자가 될 수 있도록 하는 것을 최종목표로 합니다.
------------	--

교육 프로그램 세부내용

1. 교육과정 편성

- 1) 편성학급 : 초등4~6반, 중고등반
- 2) 편성단위 : 주당 2시간

2. 목적

- 1) 영화의 올바른 이해와 비판적 수용을 통해 문화 소양 교육을 함양한다.
- 2) 영화 바로 보기의 중요성을 알고 합리적인 비판의식 함양과 분석하는 능력을 배양시킨다.
- 3) 폭넓은 지식과 교양을 쌓고 정서 순화를 목적으로 한다.
- 4) 영화를 통해 유익하고 유용한 정보를 활용할 수 있는 능력을 신장시킨다.
- 5) 영화를 통한 간접 체험으로 다양한 경험을 쌓게 하고, 올바른 여가 선용을 할 수 있는 기회를 제공한다.

3. 운영방법

- 1) 전반기는 다양한 관점의 접근을 통해 영화의 매체적인 특성에 대해 이해하며 창의적인 이야기를 만들어낼 수 있는 표현력을 기른다.
- 2) 중, 후반기는 영화 만들기를 통해 협동심과 창의력을 향상시키며, 양질의 영화 감상을 통하여 영화를 선별하는 눈을 기른다.

단계	차시	주요 수업내용	
도입	1~6	영화수업 오리엔테이션	학생 설문지를 통한 대상 조사 영화수업에 대한 전반적인 소개
		창작수업의 즐거움을 배운다.	"봄 그리고 우리학교" 뮤직비디오 만들기
		영화의 탄생과정	< 세계영화사 > 감상 후 영화의 발전과정을 알아본다.
		영화 원리	플립북 만들기 or 브레인 스토밍
		영화를 만드는 사람들	영화 제작 과정
		영화를 만든 사람이 되자!(역할정하기)	감독, 촬영, 조명, 음향, 편집 등의 자신의 희망 역할과 그림 그리기

단계	차시	주요 수업내용
전개	7~27	

		이미지와 상상력	사진, 그림, 영상, 기호를 통한 의미 이해하기
		이미지 보기	광고 비평
		소리와 이미지	다양한 효과음과 음악을 듣고 연상되는 장면 그리기, 몸으로 표현하기.
		청소년 영화 감상	주인공의 사회 환경과 영화 속 소품의 의미 알기
		슬라이드 영화 만들기	슬라이드 시나리오 구성하기와 촬영
		스토리보드 그리기	12차시 완성이야기 5컷 스토리보드 그리기
		촬영	디지털카메라 촬영 실습
		더빙과 편집	편집툴 배우기<무비메이커2>이론, 실습
		포스터 그리기	제작한 슬라이드 영화 포스터 그리기
		또래영화 감상	어린이영화제 출품작 감상 다양한 주제와 표현 방법 알아보기.
		영화의 다양한 장르	영화의 장르에 대하여 배워본다.
		촬영장비 기초 사용법	카메라 기초사용법 이해
		화면구도의 이해	다양한 사이즈와 구도로 친구의 모습 담기.
		카메라의 움직임	다양한 카메라 워크와 촬영 방법 이해 학생 실습
		시나리오 소재 찾기	이미지 지도를 통한 이야기 만들기
		시나리오 완성	선별된 이야기를 하나의 시나리오로 완성하기
		스토리보드 만들기	모듬인원 각각의 역할 결정 후 스토리보드 만들기 실습
		촬영계획 하기	촬영일정표 작성 및 준비 사항 점검
		촬영 장소 섭외와 리허설	직접 촬영될 장소를 사전 답사하고 연기 연습과 리허설
		촬영실습	스토리보드로 촬영실습
		편집	무비메이커2 편집프로그램을 배우고 편집하기

마무리	28~30	시사회	상영 후 작품비평 해보기
		영화를 통해 세상읽기	좋은 영화를 감상하고 영화 속에서 찾을 수 있는 역사와 문화를 찾아본다.
		영화수업 총 정리	1,2학기 영화수업 총 정리.

학교수업계획안과 사회문화예술교육안과의 비교

1 학기 수업계획안 - <교사용> 2000학년도 영화 (선택교과 / 창의적 재량)

차 시	대단원	지도내용	학습자료
			교사 준비물
1	오리엔테이션	<ul style="list-style-type: none"> • 영화란 무엇인가? <ol style="list-style-type: none"> 1. 교사소개 : 마인드맵을 이용해서 해 보기 2. 앞으로의 수업 계획 및 목표 (설문지 조사) <ol style="list-style-type: none"> ① 영화 시간은 최신 영화만을 보는 것이 아님을 알린다. ② 다양한 영화를 접하고 직접 3. 영화 부장 선발 : 학기말에 영화 티켓 증정 및 가산 점 <ol style="list-style-type: none"> ① 영화제작에 관심이 있어야 함 ② 기계를 잘 다룰 줄 아는 사람 ③ 꼼꼼하고 자신의 물건을 잘 챙기는 사람 4. 학년 말에 학생 기록부에 수업 태도 반영 5. 수업 장소 설명 : 멀티미디어실 사용 : 영화 부장은 수업 전에 장소 확인 6. 영화 노트 준비 : <ol style="list-style-type: none"> ① 영화 노트를 꾸미자 : 나만의 영화 노트를 만들자 ② 수업시간의 내용을 적어 정리하고 학기 마다 우수한 학생 문화 상품권 지급 	오리엔테이션 자료 <ol style="list-style-type: none"> 1. 영화부장 선발 2. 멀티미디어 실& 도서관 사용 시 유의 점 3. 카메라 사용 시 유의 점 4. 영화 부장은 '영화제작반'에 들 수 있도록 유도
		<ul style="list-style-type: none"> • '나 테스트' <ol style="list-style-type: none"> 1. 나에 대해서 알 수 있게 테스트 한다. 2. 자신에 대해 생각해 보고 '나'를 이해한다. 3. 마인드맵을 그려본다. 4. 반 친구들에게 하고 싶은 말 써 넣기 <ul style="list-style-type: none"> • 스토리 보드를 활용한 '나'소개 <ol style="list-style-type: none"> 1. 간단한 스토리보드를 그린다. 2. 자신을 적절히 표현한다. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. <나 테스트> 프린트 2. 간단한 <스토리보드> 다양한 테스트를 활용하여 자신에 대해 생각하고 이해하는 시간을 갖도록 한다.
3	동영상	<ul style="list-style-type: none"> • 캠코더 작동 법 및 조원 구성 <ol style="list-style-type: none"> 1. 캠코더 작동 방법 및 유의 점 설명 : 일 년 동안의 수업 내용 중 가장 중요하기도 함 2. 조 나누기 & 조장 및 촬영하는 사람 뽑기 	<캠코더 작동 방법 및 유의 사항> 프린트 캠코더는 고가의 장비임으로 사용상의 주의 점에 대해 각별히 신경 써서 설명한다.
4		<ul style="list-style-type: none"> • 촬영하기 <ol style="list-style-type: none"> 1. 각 조 촬영하기 2. 성심 성의껏 자기 소개하기 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 카메라 & 삼각대 2. 테이프 전원이 모두 수업에 임하는지 확인한다.

5		정리 ④	<ul style="list-style-type: none"> • 보충 촬영 및 시사회 <ol style="list-style-type: none"> 1. 자기소개 동영상 보충 촬영 및 시사회 2. 촬영하며 어려웠던 점이나 궁금했던 것에 대한 토론 3. 문자 언어와 영상 언어의 차이점 생각해 보기 	<p><문자언어, 영상언어 비교> 프린트</p> <p>영상언어와 문자언어의 차이점을 설명한다.</p>
			<ul style="list-style-type: none"> • 이미지란 무엇인가? <ol style="list-style-type: none"> 1. 다양한 이미지를 알기 2. 이미지가 의사 전달의 표현이 될 수 있음을 안다. <ul style="list-style-type: none"> • 나만의 기호 만들기 <ol style="list-style-type: none"> 1. 공책에 나만의 기호를 그린다. 2. '좌절금지' & '금연' 등 	<p><다양한 이미지 사진> 프린트</p> <p>이미지의 의미와 의사전달 기능으로서의 활용을 이해하도록 한다.</p>
7	영화의 원리		<ul style="list-style-type: none"> • 동영상의 원리 (조이트로프 & 소마트로프& 플립북) <ol style="list-style-type: none"> 1. 자신이 찍어 본 동영상이 어떤 원리로 움직이는 가 배운다. 2. 동영상의 원리 활용 : 플립북 만들기 노트의 가장자리에 그림을 그려서 플립북을 만든다. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 극장판 필름 2. 소마트로프 & 조이트로프 샘플 <p>쉽고 간단한 방법을 통해 동영상의 원리를 이해시킨다.</p>
			<ul style="list-style-type: none"> • 단편영화 감상 <ol style="list-style-type: none"> 1. 20분 정도의 단편 영화를 감상한다. 2. 영화라고 하는 것은 자신이 하고 싶은 이야기를 캠코더로 촬영하는 것임을 설명한다. 3. 기존의 상업 영화 이외에 다양한 영화가 있다는 것을 설명한다. 	<p><단편영화> 영상 클립</p> <p>세상에는 다양한 영화가 존재함을 인식하게 되는 계기가 된다.</p>
9	이야기 만들기		<ul style="list-style-type: none"> • 4컷 만화로 이야기 만들기 <ol style="list-style-type: none"> 1. 4컷 만화를 보고 짧은 이야기 상상해서 써 보기 2. 만화의 빈 칸에 적절한 대사 써서 이야기 만들기 3. '씨네21'의 영화 제목 퀴즈 맞추기 놀이 4. 만화와 스토리보드의 프레임 차이 설명하기 	<ol style="list-style-type: none"> 1. <대사 없는 만화>프린트 2. <4컷 만화> 프린트 <p>프레임 안의 그림을 통해 영화의 스토리 진행 방식을 이해한다.</p>
10	등장인물 만들기		<ul style="list-style-type: none"> • 등장인물 & 캐릭터 만들기 <ol style="list-style-type: none"> 1. 영화 속에 등장하는 다양한 캐릭터에 대해 설명한다. 2. 한 명의 배우가 다양한 역할을 통해 변화되는 캐릭터를 보여준다. 3. '나의 주인공' 만들어 보기 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 영화 속의 다양한 배우 2. 다양한 역할 속의 달라지는 배우 3. <나의 주인공 만들기> 프린트 <p>인물을 창조하는 것에 흥미를 느끼도록 한다.</p>
11		실 습 ①	<ul style="list-style-type: none"> • 조원 구성 <ol style="list-style-type: none"> 1. 각자 원하는 사람과 조원을 구성한다. 2. <조원 구성표>에 적는다. 3. 디지털 카메라가 있는 사람이 꼭 들어가도록 한다. <ul style="list-style-type: none"> • 줄거리 만들기 <ol style="list-style-type: none"> 1. 여러 명이 함께 이야기를 만든다. 2. 릴레이식 이야기 만들기 	<ol style="list-style-type: none"> 1. <조원 구성표> 프린트 2. <이야기 만들기> 프린트 <p>이야기 개발에 흥미를 느끼도록 한다.</p>

12	사진 이야기 만들기	실 습 ②	<ul style="list-style-type: none">영화 언어의 문법 <ol style="list-style-type: none">쇼트의 의미에 대해 간략히 설명한다.촬영 방법 따른 효과에 대해 설명한다.	다양한 쇼트의 영상 클립
13		실 습 ③	<ul style="list-style-type: none">스토리보드 그리기 <ol style="list-style-type: none">정해진 주제에 맞추어 10~15 장 사이로 스토리보드를 그린다.그림이 어려운 사람은 글을 첨부한다.	스토리 보드 수업 시간에 내에 완성하는 것을 원칙으로 방과 후 과제가 없도록 한다.
14		실 습 ④	<ul style="list-style-type: none">촬영하기 1 <ol style="list-style-type: none">정해진 스토리에 맞게 촬영한다.스토리 보드를 참고한다.	1. 디지털 카메라 2. 스토리 보드 촬영이 수월하게 진행되는지 확인한다.
15		사진 이야기 만들기	실 습 ⑤	<ul style="list-style-type: none">촬영하기2 <ol style="list-style-type: none">촬영하지 못한 부분을 확인한다.보충 촬영 및 재촬영을 한다.
16	실 습 ⑥		<ul style="list-style-type: none">시사회 하기 <ol style="list-style-type: none">각 팀별로 촬영해 온 사진을 감상한다.자신의 팀은 어떤 주제로 이야기를 만들었는지 토론한다.	1. 프로젝트 2. 캠코더 & 연결 잭 작품을 감상하고 토론한다.
17	1학기 수업 정리		<ul style="list-style-type: none">수업 내용 정리 <p>한 학기 동안의 수업 내용을 되돌아보고 정리한다.</p>	영화 노트 한 학기 동안 학습한 내용을 확인한다.



19. 연간수업 컨설팅 [아동음악]

장예화/
아동음악 예술강사

연간 수업 강의 계획서

1. 음악 교육의 목표와 방향

즐겁게 참여하는 과정으로 다양한 음악적 활동을 통해 아이들의 가능성을 발견하고 자신감과 자존감 회복, 성취감과 보람을 느낀다. 또한 나뿐만 아니라 친구와 배려하는 협동학습으로 사회적 조화를 형성하고 문화예술을 향유하게 한다.

예) 미취학 아동음악 - 1반

<목표> 유아들이 놀이를 통해서 음악활동을 보다 즐겁게 하여, 음악을 생활 속에 자연스럽게 친근하게 받아들이도록 하며, 신체 표현 등을 통하여 음악을 직접 몸으로 느끼면서 음악성 향상을 돕는다.

예) 중고등 청소년 - 4반

<목표> 교육 대상 학생들이 다양한 음악적 접근과 새로운 음악 소재로 흥미를 유발하여 음악에 적극적으로 동참하고 음악을 즐기며 함께 공유하도록 하며, 음악을 생활 속에 자연스럽게 친근하게 받아들이도록 하고, 음악적 연주 활동(합창, 합주)으로 자신을 표현하고 성취감을 가지며 또한 음악성 향상을 돕는다.

음악은 또 다른 언어이다. 세계의 어느 나라를 가더라도 음악으로 소통할 수 있기 때문이다. 굳이 그 나라의 언어를 모르더라도 음악으로 어우러질 수 있는 것이다. 우리는 음악의 본질보다 음악에 따른 그 부수적인 이론적인 것을 가르치고자 해 왔던 건 아닐까? 우리가 받아왔던 음악교육을 기억해 보자. 그다지 즐거운 것만은 아니었을 것이다. 즐거운 것이라기보다 할수록 어려운 것이었고 음악을, 노래를, 연주를 무엇으로 만들기 위해 애썼던 기억이 있을 것이다. 우리가 함께 해야 할 교육 대상자들에게 어떻게 다가가야 할까? 우리가 배운 것처럼 그대로 할 것인가? 우리의 음악교육은 달라야 한다. 스스로의 분명한 목표와 방향을 세워야 하겠다.

2. 연간 계획안 작성하기 - 30차시 계획하기

연간 계획할 때 고려할 것은 아동음악의 분반 사항이다. 미취학부터 고등학생까지 1반부터 4반까지 분반되어 있다. 이러한 분반은 아동들의 학습의 효과를 높이고자 연령별로 수준을 구분하고 있는데, 연령별 아동의 특성이 확연히 다르기 때문이다. 연간 학습을 계획하는 데 아동들의 특성과 그들의 학습 의욕과 수준을 파악하는 것이 우선되어야 하며 그에 맞는 연간 목표를 설정해야 한다.

(1) 1~10차시(도입)

교육 대상자들과 친밀감과 공감대를 형성하고 소통하는데 중점을 두어야 한다. 음악놀이를 통해서 활동에 보다 즐겁게 참여하여 음악을 생활 속에 자연스럽게 친근하게 받아들이도록 하며 음악의 기본적인 이해를 돕는 내용으로 구성한다. 학습자들이 학교 음악과 다르구나, 지루하지 않고 재미있다는 등을 인식하게 하는 기간으로 1년 동안 아이들의 참여나 수업태도를 형성하는 중요한 시기이기도 하다. 따라서 주의 집중에 도움을 주는 반가를 만들거나 구호를 만드는 활동 등이 효과적이다.

(2) 11~25차시(전개)

음악 활동(리듬, 신체표현, 악기연주, 창작 등)에 적극적으로 참여하여 체험하는 내용으로, 이론을 이론이 아니라 다양한 교육 메소드로 쉽게 이해하도록 돕고 여러 음악활동 등을 통하여 음악을 직접 몸으로 느끼면서 음악성 향상을 돕는데 중점을 둔다. 예를 들어 2~3차시에 걸쳐 같은 교육목표를 두어 소리, 리듬, 음표, 박자, 음높이 등의 주제로 진행하는 것이 도움이 된다. 목표에 맞는 활동으로 차시마다 말 리듬, 가창, 그리기와 만들기, 기악연주, 창작, 감상, 신체표현활동, 시청각 자료 등을 구성한다.

(3) 26~30차시(정리)

무대경험과 연주 발표를 통하여 자신감, 성취감을 맞출 수 있는 중요한 과정으로 1년 동안의 결실을 맺는 시기이다. 교육활동으로 이미 학습한 음악 활동을 토대로 하여 연주 주제를 정하고, 보충, 보완, 창작하고 연습할 내용을 정리하면서 완성도를 높인다. 즐거운 음악이 아동들의 적극적인 참여로 자존감을 높이고, 주도적인 창작활동과 자유로운 표현활동을 하는데 중점을 둔다. 녹음기나 동영상 촬영으로 자신의 소리와 모두의 소리, 그리고 자신의 태도와 친구들의 모습을 수정하는 수업이 도움이 된다.

이러한 다양한 음악활동으로 자신감을 향상시키는데 도움을 주고, 나뿐만 아니라 친구들과 소리의 어우러짐을 만들어 내는 활동으로 조화와 질서를 지키며 서로 도와주는 협동심 고취할 수 있도록 하는 교육효과를 기대한다.

예시) 연간계획서

연간 목표

- 음악놀이를 통하여 문화예술을 향유하고 창의적인 활동을 체험한다.
- 나를 표현하고 음악연주를 통해 자신감을 얻고 협동심을 향상한다.

※ 30차시 연간교육활동계획


수업주제		학습목표	주요 학습 내용
1	음악으로 만난 우리	자기소개와 음악반 구호만들기	인사와 이름알기, 우리 소개하기, 음악 놀이
2	소리와 놀아요	어떤 소리가 날까?	소리를 흉내 내기, 소리 만들기, 동물농장
3	큰 소리 작은 소리	소리 표현하기	소리크기구분, 마라카스 만들기, 신체표현
4	플루트 앙상블	플루트 연주 감상	플루트 감상, 노래 부르기 공연관람예절
5	점점 크게 점점 작게	소리 표현하기	거리와 소리 관계, 기차놀이, 플루트 관찰하기
6	점점 크게 점점 작게2	현악기로 표현하기	기차놀이, 첼로, 바이올린 관찰, 악기로 셈여림
7	높은 소리 낮은 소리	손 계명 높낮이	손 계명 배우기, 건반 나라 이야기
8	건반이야기	으뜸음과 손 계명	건반이해와 색칠, 으뜸음, 손 계명 건반 이동.
9	말 리듬 음악 감상	신체표현	말 리듬 '나는 배', 공 표현, 호두까기 인형
10	음악에 숨겨진 비밀 찾기	2박, 3박, 4박	걷기 활동, '괜찮아' 음악동화 감상
11	4박자와 발리듬	4박자를 찾기	'가위 바위 보', 동물 걸음으로 박자 개념 이해
12	요리로 배우는 음표	햇케이크와 리듬	'가위 바위 보', 음표카드로 동물연상 박자알기
13	고기잡이	음표길이 알기	리듬(음표)카드와 박자, '고기잡이'
14	음악 감상	2분 음표 알기, 신체표현	박자 이해, 동물의 사육제 중 '수족관' 감상
15	전래동요	놀이를 통한 전래동요	'꼬마야', '딱지 따먹기'
16	피터와 늑대	DVD 감상, 악기 이해	악기 음색 알기, 타악기 연주
17	노래 발표회	나 표현하기, 현장학습을 위한 사전학습	무대 예절, 해와 달이 된 오누이 동화

18	현장학습	음악으로 읽어주는 동화	해와 달이 된 오누이
19	나는 ooo가 좋아	노래로 나 표현하기	호랑이 주제곡, 내가 좋아하는 것, 신문지 물고기
20	음악 감상, 악기 연주	악기 연주, 소근육 활동	슈베르트 '송어', 바늘 꿰기, 피터팬 동화구연
21	현장학습	뮤지컬 감상	'피터 팬' 공연 감상
22	핸드벨 연주, 감상	악기 연주와 감상활동	피터팬 주제곡, '송어' 색 빨대로 신체표현감상
23	츄츄 인형	나 표현 활동	츄츄 인형이 되어라 노래와 율동
24	말 리듬, 감상활동	상호작용, 신체표현 하기	말 리듬 '꽃게', 가보트 감상
25	이야기 노래	노래와 악기로 표현하기	악기로 이야기 완성하기
26	나는 누구일까요?	작곡가 알기	베토벤과 친구하기
27	즐거운 난타	리듬감 익히기	손뼉과 무릎, 타악기, 리듬 패턴 연주하기
28	행사 연습	표현하기	노래와 율동, 악기 연주
29	행사 리허설	표현하기	노래와 율동, 악기 연주
30	감사의 밤 행사	발표회	노래와 율동, 악기 연주

2010년도 사회문화예술교육 예술강사 지원사업
1차시 수업일지

강사명	장 예 화	복지기관명	ooo 보육원
분야	아동 음악	반명	1-A
교육일자	2010. 3. 18	요일	목
시간(1회2시간)	16:00~18:00	출석인원	(5 / 6)명 (해당차시 참석인원 / 정원)

수업명(차시)		음악으로 만난 우리	준비물	스트로우, 양파링, 크레파스, 종이, CD PLAYER
핵심개념		자기소개와 음악반 구호만들기		
교육목표		1. 자기이름과 나이를 소개할 수 있다. 2. 리듬에 맞춰 구호를 배워 집중할 수 있다. 3. 모두가 게임을 통해 협동심을 기를 수 있다.		
기대효과 / 수업의 효과		다같이 인사와 자기소개를 하고 게임을 통해서 서로 친하게 지낼 수 있다.		
학습 단계	시간	수업내용		참여자 반응
도입	30	먼저 교사 소개 후 아이들 소개시간 - 크레파스와 종이를 준비하였다. 교사의 노래에 맞춰 자기의 이름과 얼굴을 그려보고, 각자 그린 그림을 들고서 자기 이름과 나이와 좋아하는 색깔, 노래 등을 물어보면서 대답하게 하였고, 노래를 불러보게 했다. 그림과 함께 아이들 사진 찍어주는 시간도 가졌다.		처음 만나서 호기심이 무척 많았고 이것저것 많은 질문에 대답해 주었다. 선생님이 노래를 부르면서 얼굴을 그리자 모두들 따라 웅얼거리면서 그림을 그렸다. 앞에 서서 소개를 잘 해 주었다.
전개	50	주의 집중을 위한 구호 만들기 - 멋진 친구들, 예쁜 친구들, 바바 바라바랍, 지온 친구들!(넵!) 리듬에 맞춰 박수를 치거나 넵! 하고 대답을 하였다. 큰소리로 작은 소리로도 하여 보았고 마지막에 얼음동작으로 집중. 인사노래 배우기 - 영어노래 'Hi, how are you?' 와 'Good bye' 배우고 율동과 함께 노래를 연습하였다. 스트로우와 '양파링' 과자로 협동심을 위한 게임 - 멋진 친구들, 예쁜 친구들, 바바 바라바랍, 지온		너무 예쁘고 귀엽고 어린 아이들이라서 생각보다 쉽게 친해질 수 있었다. 잠시 한 눈 팔기도 하고 질문도 많고 장난도 치는 아이들이지만, 게임과 노래, 율동도 잘 따라하는 편이었다. 스트로우와 '양파링' 과자로 협동심을 위한 게임으로 재미있는 놀이시간이 되었다. 협동을 잘 하면

		친구들!(넷!)에 맞춰 박수칠 때마다 릴레이를 하는 형식으로 진행했다.	많이 먹을 수 있었기 때문에 적극적인 모습이었다.
정리	20	열심히 한 친구들에게 예쁜 스티커로 시상을 하고 함께 과자 파티를 하였다. 영어노래로 마무리 인사와 정리	다음 시간에 친구 이름 선생님 이름 맞춰보기로 했다.
자가평가			
수업의 강점		처음 만나서 자신의 얼굴을 그려서 발표하는 모습을 각자 사진을 찍어주었고, 스티커로 시상을 하였더니 집중을 하기에 용이했고, 과자 게임은 아이들과 친해질 수 있는 시간이 되었다.	
수업의 약점 및 보완 방법		가끔씩 책상 밑으로 기어가는 아이들의 모습을 보고 다른 아이들과 노래를 배우고 율동을 했었던 것 - 같이 기어 들어가서 놀아주는 것도 괜찮은 방법이 될 수 있겠다는 생각이다.	
사진모음			

Memo

Memo

Memo

Memo

Memo

Memo



Memo

IV. 예술강사 지원사업 소개

복지기관 문화예술교육 지원사업 통합운영시스템 활용 방법

1. 교육활동관리

1.1 수업일정 등록

교육활동관리

• 학교문화예술교육

수업계획 등록
수업일정 등록
출강확인

• 사회문화예술교육

고객센터

이동장애 공공서비스 사항은 언제든지 문의해 주세요.

> FAQ
> 1:1 FAQ

Home > 교육활동관리 > 학교문화예술교육 > 수업일정 등록

수업일정 등록

수업일정을 등록하고 확인합니다.

- 수업계획을 통해 입력하신 차시 / 주제 / 학습목표의 수업일정을 자세히 등록하실 수 있습니다.
- 수업일정은 1일부터 말일까지 등록하셔야 하며 이후 다음 달까지만 등록이 가능합니다.
- 해당 월 이후 다음 달에 입력(등록)하신 수업의 강사비는 이월 처리 됩니다.
- 수업일지가 등록되면 수업일정은 수정만 가능합니다.

수업일정등록

학교: [여의도고등학교 > 연극 > 재량활동]

수업일정: 2009-12-2

강의시간: 00:00 ~ 00:00

교시: ☐ 1교시 ☐ 2교시 ☐ 3교시
☐ 4교시 ☐ 5교시 ☐ 6교시
☐ 7교시 ☐ 8교시 ☐ 9교시
☐ 10교시 ☐ 예외 출 시간

차시: 1

학습주제: [오리엔테이션]

수업대상: ☐ 1학년 ☐ 2학년 ☐ 3학년
☐ 4학년 ☐ 5학년 ☐ 6학년
☐ 특별 & 동아리
출 계반 명
출 명

[등록] [닫기]

- ① 수업계획에 따른 수업일정을 등록합니다.
- ② 강의시간과 학습주제, 내용을 입력하고 등록합니다.

월간 주간 목록

<< < 2009 12 > >>

12

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

색갈별로 구별 가능

한가람고등학교 / 연극 / 31차시

보기	범례	연도	학교명	교과과정	배경	등록완료	승인	등록가능
<input checked="" type="checkbox"/>		2009	한가람고등학교	재량활동	72	53	46	19
<input checked="" type="checkbox"/>		2009	여의도고등학교	재량활동	90	80	78	10

- ③ 기관별 구분색으로 확인할 수 있으며, 마우스를 대면 작은 창이 떠서 입력한 정보를 보여줍니다. 클릭하면 상세정보를 다시 확인하고, 수정, 삭제가 가능합니다.

<div> <div>월간</div> <div>주간</div> <div>목록</div> </div>											
<div> <div>년도</div> <div>월</div> <div>학교/교과과정별</div> <div>검색</div> </div>											
학교	분야	교과과정	수업일정	강의교사	차시	학습주제	학년	개반	대상인원	수정/삭제	수업일지
여의도고등학교	연극	재량활동	2009-03-03 09:00-15:00	2,4,6	1	오리엔테이션	1	3	120	-	1
한가람고등학교	연극	재량활동	2009-03-05 11:00-17:00	4,6,7,8	1	오리엔테이션	1	4	160	-	2

- ④ “목록” 버튼을 클릭하면 입력하신 내용이 확인 가능합니다.

1.2 수업일지 등록

수업일지 등록

수업일지를 등록하고 확인합니다.

- * 수업일지 등록 시간은 오전 9시부터 오후 5시까지 가능합니다.
- * 등록된 수업일지는 해당할 때까지 삭제하지 마시고 파일업로드를 다시 해주셔야 합니다.

수업일지등록

파일업로드

수업일지추가

닫기

활동연도	분야	활동지역	학교명	교과과정	차시	학습주제	수업대상	수업일정	수업일지
2009	연극	서울	여의도고등학교	재량활동	1	오리엔테이션	1학년	2009-12-08 1교시	등록
2009	연극	서울	여의도고등학교	재량활동	1	오리엔테이션	1,4학년	2009-12-08 1교시	등록
2009	연극	서울	한가람고등학교	재량활동	31	날씨와 환경 공예 드로잉활동	1학년	2009-12-08 2,4,5,6,7교시	등록

- ① “등록” 버튼을 클릭하면 수업일지 등록 팝업창이 나타납니다.
- ② 수업일지를 업로드하고 “수업일지추가” 버튼을 클릭합니다.

활동연도	분야	활동지역	학교명	교과과정	차시	학습주제	수업대상	수업일정	수업일지
2009	연극	서울	여의도고등학교	재량활동	29	공연	1학년	2009-12-22 1,2,3,4,5,6,7교시	1
2009	연극	서울	여의도고등학교	재량활동	28	리허설	1학년	2009-12-16 2,3,4,5,6교시	1
2009	연극	서울	여의도고등학교	재량활동	26	공연무대화 2	1학년	2009-11-24 2,3,6교시	1

- ③ 수업일지를 업로드 하고 “닫기” 버튼을 클릭한 화면입니다.
- ④ 수업일지에 “1”이라는 숫자는 파일을 업로드 한 숫자입니다.

1.3 출강확인

교육활동관리

- 학교문화예술교육
 - 수업계획 등록
 - 수업일정 등록
 - 수업일지 등록
 - 출강확인
- 사회문화예술교육

Home > 교육활동관리 > 학교문화예술교육 > **출강확인**

출강확인

각 담당자들의 출강확인내역을 확인합니다.

▶ 수업일지 등록이 완료되면 학교담당교사/진흥원담당자의 승인절차 후 급여가 지급됩니다.

▶ 수업일지등록날자를 클릭하시면 입력하신 수업일지를 보실 수 있습니다.

연도별

월별

검색

활동연도	학교명	분야	교과과정	수업일정	수업대상	차시	수업시수	수업일지등록	학교담당교사승인	진흥원승인
2009	한기람고등학교	연극	재량활동	2009-11-19 2,3,4,5,7,8교시	1학년	28	6	상세보기	2009-12-05 11:00	2009-12-07 14:09
2009	한기람고등학교	연극	재량활동	2009-11-16 2,3,4,5,6,7교시	1학년	29	6	상세보기	2009-12-05 11:00	2009-12-07 14:29
2009	여의도고등학교	연극	재량활동	2009-11-10 2,3,6교시	1학년	25	3	상세보기	2009-12-02 15:19	2009-12-07 14:38
2009	한기람고등학교	연극	재량활동	2009-11-09 2,3,5,6,7교시	1학년	28	5	상세보기	2009-12-05 11:00	2009-12-07 14:40

- ① 수업일정 및 기관담당자 승인일, 진흥원 승인일을 확인하실 수 있습니다.

Ⅴ 유의사항

- ① 매월 수업일정 및 수업일지 등록 기간은 매월 말일 24:00까지입니다.
 - ② 기관 담당자는 다음 달 5일 24:00까지 승인을 완료해야 합니다.
- ※ 강사의 수업일지 등록과 기관 담당자의 출강승인이 모두 마감일 이전에 완료되어야 13일까지 강사료가 지급됩니다.

2. 조회 및 출력

2.1 강사료 조회

월별상세현황 (해당월을 클릭하시면 월별 상세강사료를 보실 수 있습니다.)

지원사업: 전체 사업년도: 2009 검색

학교/시설명	교과과정/학년반	배정시수	거리/단가(km/월)										
한가람고등학교	재활활동	--	0/0										
구분	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월	1월	2월	총계
등록시수	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--
승인시수	--	--	--	--	--	--	--	--	--	0	0	0	48
출강(출복)횟수	8(0)	9(0)	7(0)	8(0)	6(0)	0(0)	9(0)	7(0)	7(0)	0(0)	0(0)	0(0)	61/0
강사료													
교통비	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
실지금액													

월별상세현황 시설

학교/시설명	교과과정/학년반	배정시수	거리/단가(km/월)										
여의도고등학교	재활활동	--	0/0										
구분	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월	1월	2월	총계
등록시수	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	0	--	--
승인시수	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--
출강(출복)횟수	5(0)	3(0)	3(0)	5(0)	1(0)	1(0)	4(0)	2(0)	2(0)	0(0)	0(0)	0(0)	26/0
강사료													
교통비	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
실지금액													

- ❶ 이 달의 강사료 : 조회하는 달(또는 전월) 급여의 합산입니다.
- ❷ 월별 현황 및 누적시수표 : 총 배정시수와 강의시수, 잔여시수를 확인할 수 있습니다.
- ❸ 월별 강사료 지급현황 : 월별 강사료 지급현황을 확인할 수 있습니다.

2.2 증명서 신청/출력

Home > 조회 및 출력 > 증명서 신청/출력 > 강의경력증명서 발급/출력

강의경력증명서 발급/출력

교육활동 동의서 동의여부를 확인합니다.

* 활동하신 지원사업의 강의경력증명서를 출력하실 수 있습니다.
 * 증명서 발급형태를 '경력증명서 + 강의상세경력'로 선택하시면, 각 강의 상세 경력 내역을 포함해 출력이 가능합니다.

강의경력증명서 출력 * 필수 입력

강의연도 / 구분: 2011 학교문화예술

증명서 발급 형태: ☒ 경력증명서 ☐ 경력증명서 + 강의상세경력

발급용도: (ex : 관공서 제출용, 위업용)

발급신청 및 출력

연도별 연도별 검색

강의경력 상세보기 - 페이지당 10 개씩 보기

번호	연도	지원사업	분야	활동지역	학교/시설명	교과과정	수업기간	개발발급
9	2011	2011 학교문화예술교육 지원사업	연극	서울	선린인터넷고등학교	동아리	20110301~20111231	발급 출력
8	2011	2011 학교문화예술교육 지원사업	연극	서울	선린인터넷고등학교	학의적 재능활동	20110301~20111231	발급 출력
7	2010	2010년 학교문화예술교육 지원사업	연극	서울	선린인터넷고등학교	재활활동	20100301~20101231	발급 출력

- ❶ 강의연도, 발급형태, 발급용도를 입력하고 강의경력증명서를 출력할 수 있습니다.
- ※ 강의경력증명서 외 재직증명서, 원천징수영수증은 서식자료실의 해당 신청서 양식을 접수하면 2-3일 이내에 발급받을 수 있습니다.

3. 마이 페이지(My Page)

3.1 내 정보 조회

- ❶ 강사님이 접수시 입력한 개인정보, 경력현황 등을 확인할 수 있습니다.

3.2 주소변경 신청

- ❶ 강사님의 거주지 변경 시 증빙서류(주민등록등본)를 첨부하고 변경을 할 수 있습니다.
단, 교통보조금은 접수시 등록된 강사님의 주소를 기준으로 지급됩니다.

3.3 계좌번호 등록신청

- ❶ 강사료가 지급될 통장 사본을 첨부하고 계좌번호를 등록할 수 있습니다.
- ❷ 강사료 지급 통장이 변경될 경우에도 변경·등록할 수 있습니다.

V. 한국문화예술교육진흥원 소개

한국문화예술교육진흥원

한국문화예술교육진흥원은 문화체육관광부와 교육과학기술부가 함께 마련한 「문화예술교육활성화 종합계획」의 근본취지를 효율적이고 체계적으로 실행하기 위하여 설립되었습니다.

* 설립근거: 문화예술교육 지원법 (제 10조)

학교문화예술교육사업

전국의 초·중·고등학교와 협력하여 아이들의 풍부한 감성이 틀에 짜인 교육에 억눌리지 않고 더욱 큰 창의력과 상상력을 발휘할 수 있도록 지원합니다.

- 초·중·고교 대상 장르별 예술강사 파견
- 예술꽃씨앗학교 지원사업
- 문화기반시설 연계 창의적 체험활동 지원

사회문화예술교육사업

어린이부터 청소년·군인·재소자·노인·일반시민에 이르기까지 국민 모두가 문화예술을 통해 자신을 되돌아보고, 사회와 소통할 수 있는 기회를 제공합니다.

- 복지시설 대상 장르별 예술강사 파견
- 군·교정시설·소년원학교 문화예술교육 지원
- 시민 문화예술교육 모델 개발
- 소외아동청소년 문화예술 돌봄 프로젝트

문화예술교육 인력양성사업

전국에서 문화예술교육을 실시하고 있는 매개자들의 전문성 강화를 통해 문화예술교육의 질적 수준을 높이고, 더 나아가 각 기관에서 문화예술교육이 자체적으로 활성화 될 수 있도록 지원합니다.

- 예술강사 연수
- 지역문화아카데미 사업

문화예술교육 R&D 사업

문화예술교육의 현재를 객관적으로 진단하고, 효과적인 교육 콘텐츠를 개발하기 위해 문화예술교육 관련 연구·통계·개발 사업을 다각도로 펼치고 있습니다.

- 문화예술분야 창의성 지수 개발·연구

창의교육센터

예술교육 수업 모델 발굴 및 확산·촉진을 위한 사업 관련 조사·연구를 진행하고 있습니다.

- 예술·체육 중점학교 지원
- 대학생 문화봉사단 운영

문화예술교육 정책공감·국제교류 사업

다른 문화 감성, 다른 교육 환경 속에서 문화예술교육을 고민하고 실천해왔던 국내외 전문가들과 교류하고, 문화예술교육이 더 널리 퍼질 수 있도록 공감대를 찾기 위해 노력을 기울이고 있습니다.

- 아태 읍저버토리 사이트 운영
- 재외동포 대상 문화예술교육 프로그램 운영
- 기업 사회공헌
- 문화예술 명예교사 사업
- 웹진(아르떼진) 운영

□ 한국문화예술교육진흥원 오시는 길 안내

찾아오시는 길



버스 오실때

구 청 앞 : 6411, 5626, 5619, 6612번 시내버스
고대병원측 : 5630, 5714, 5615, 503, 6512번 시내버스

지하철로 오실때

1호선 : 신도림역 하차 2번출구 5626, 5629, 6411번 버스 이용(영림중학교 하차)
구로역하차 (구로구청방향) 도보 15분 가량 소요, 마을버스 09번 이용 (구민회관 하차)
2호선 : 대림역 하차 (4번출구) 도보15분 가량 소요, 마을버스 구로10, 구로11번 이용
(구민회관하차, 국민은행 골목으로)
7호선 : 남구로역 하차 도보20분 가량 소요

자동차로 오실때

성산, 양화대교 방면 : 서부간선도로(안양방면) → 오금교, 구로구청|구로역 방면으로 우측방향 →
오금교에서 좌회전 → 구로구청구의회 사거리에서 유턴 → 첫번째 골목으로 우회전

강남, 강동 방면 :

1. 올림픽대로(김포공항 방면) → 서부간선도로(안양방면) → 오금교, 구로구청|구로역 방면으로 우측방향 → 오금교에서 좌회전
2. 남부순환로(김포공항 방면) → 가마산길 거리공원오거리에서 구로구청 방면으로 좌회전 → 구민길(구민회관방면)으로 우회전

안양 방면 : 서부간선도로(서울방면) → 광명대교 우회전 → 구로구청구의회 사거리에서 좌회전 → 첫번째 골목으로 우회전

2012 상반기 사회 아동분야 신규 예술강사 연수 자료집

발행인 박 재 은
발행일 2012. 2
발행처 한국문화예술교육진흥원
주 소 서울시 구로구 가마산로 25길 21
홈페이지 www.arte.or.kr
등록번호 KACES-1230-C001
TEL 02.6209.5900

©본 자료집의 내용을 인용 할 때에는
반드시 출처를 명기하여 주시기 바랍니다.
본 자료집의 저작권은 한국문화예술교육진흥원에 있습니다.

