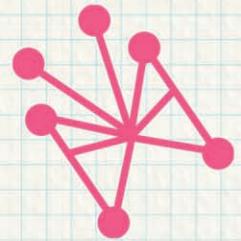


미술

ArtE 초등 미술과
심화 자료



미술로 통하는
창의적 체험활동
프로그램

ArtE 초등 미술과 심화 자료

미술로 통하는
창의적 체험활동 프로그램

소 개 글

◎ **미술로 통하는 창의적 체험활동 프로그램**은 초등학교 선생님과 예술강사님들이 3,4학년 학생들을 대상으로 미술활동을 전개할 때, 미술을 중심으로 타 문화예술 영역을 통합하여 심화된 문화예술교육 활동을 할 수 있도록 돕기 위해 개발되었습니다. 이를 위해 타 문화예술교육 분야의 전문가 자문과 검토를 거쳤고 2차에 걸쳐 시범 수업도 실시하였으므로 문화예술을 통합적으로 지도하고자 하실 때 큰 도움이 될 것이며, 학교 현장에 효과적으로 활용할 수 있을 것입니다.

◎ **프로그램의 내용**은 제 7차 및 2007 개정 교육과정에서 활용되는 3,4학년 미술과 교과서와 교사용 지도서의 내용에 기초하여 개발되었고 **미술을 중심으로 음악, 연극, 영화, 무용, 만화애니메이션, 국악 등의 문화예술 분야가 통합되어** 있습니다. 3, 4학년 학생들의 미술과 수업을 보완하는 성격의 본 프로그램은 열린 감각, 열린 미술, 열린 소통의 세 영역으로 구분됩니다. **자연환경과 호흡하기, 전통 미술 체험하기, 다양한 색의 세계, 창의적 발상의 세계, 인형이 전해주는 다문화 세상, 몸짓으로 나누는 이야기**의 6개의 소주제들은 8차시씩 총 48차시의 구체적인 교수·학습 과정안과 참고자료를 제공하고 있습니다.

◎ **이 프로그램의 활용 방법은,**

첫째, **창의적 체험활동의 문화 예술 동아리 활동**, 미술과 예술에 관심이 있는 학생들을 위한 자기 이해나 진로 체험 활동 프로그램으로 활용할 수 있습니다.

둘째, **3,4학년 미술과 수업 시간에 보충·심화 자료**로 활용할 수 있습니다. 프로그램의 각 차시에는 미술과 교과서의 관련 단원이 제시되어 있습니다.

셋째, **방과후학교의 주당 2시간 미술 특기·적성 프로그램**으로 활용할 수 있습니다. 1학기 12주 24차시, 2학기 12주 24차시로 구분하여 운영할 수 있으며 주제별로 6개의 활동 중 먼저 하고 지도하고 싶은 주제를 선택하여 활용할 수 있습니다.

그 외에도 미술관이나 박물관, 문화센터 등 미술활동을 중심으로 다양한 문화예술 영역을 통합하여 학생들을 지도하고자 하는 곳에서 활용될 수 있을 것입니다.

CONTENTS

PART 01

미술로 통하는 창의적 체험활동 프로그램의 이해

제1절 8

프로그램의 성격

2004년 창의성을 화두로 한 새로운 문화정책들이 발표되고, 2005년 한국문화예술교육진흥원이 설립된 이후 문화예술교육의 중요성과 문화적 역량이 강조되는 많은 변화들이 우리 주변에서 진행되고 있습니다. 본 프로그램은 이러한 변화의 기반 위에 학교 현장에서 문화예술교육 활동을 직접 수행하고 있는 학교 교사와 방과후학교 예술강사들이 문화예술교육 역량을 강화하고 학교 현장에 효과적으로 활용할 수 있도록 하기 위해 하나의 매뉴얼로서 만들어졌습니다.

제2절 12

프로그램의 내용 및 방법

초등학교 3,4학년의 미술활동을 타 문화예술 영역과 연계하여 학교 교사나 예술강사가 직접 학교에서 다양하게 활용할 수 있도록 하는 문화예술교육 심화 프로그램으로서 본 프로그램은 '열린 감각', '열린 미술', '열린 소통'의 세 영역으로 구분할 수 있으며, 각 영역은 두 개의 주제, 총 48차시의 구체적인 교수학습 과정안과 참고자료를 제공하고 있습니다.

제3절 23

프로그램 활용상의 유의점

학교 교사와 방과후학교 예술 강사가 협력하여 연구하고 문화예술 각 분야의 전문가 자문 및 검토에 의해 개발된 본 프로그램은 미술과 교육과정, 재량 활동, 특별 활동 및 창의적 체험활동은 물론 주당 2시간의 방과후학교 프로그램으로서 충분히 활용될 수 있을 것입니다. 또한 미술관이나 박물관, 문화센터 등에서도 미술활동을 중심으로 다양한 문화예술 영역을 통합하여 체험하고자 하는 곳에서 활용될 수 있을 것입니다.

제4절 27

연간 지도 계획

- * 자연환경과 호흡하기 /8차시
- * 전통 미술 체험하기 /8차시
- * 다양한 색의 세계 /8차시
- * 창의적 발상의 세계 /8차시
- * 인형이 전해주는 다문화 세상 /8차시
- * 몸짓으로 나누는 이야기 /8차시

PART 02

프로그램의 실제

제1절 30

자연환경과 함께 호흡하기

자연에서 흔히 볼 수 있는 돌맹이나 나뭇잎 같은 자연물을 이용한 통합적 체험활동은 학생들에게 생활 주변의 사물에 대한 호기심을 갖게 하고 자세히 관찰해 보고 귀 기울이며 만져볼 수 있는 감각을 사용하는 능력을 키워줍니다. 이러한 감각을 통한 주변 세계의 탐색은 미적 요소들에 대한 인식과 지각력을 높여주며 보다 풍부하고 다양한 창의적인 표현 능력을 발달시키도록 도와줄 것입니다.

제2절 44

전통 미술 체험하기

다양한 종류의 매체와 음악을 통합하면서 물과 먹이 만드는 우연한 효과 같은 자유로운 표현 방법을 경험하는 것, 그리고 우리나라 문화유산인 한글을 판본체의 용필에서부터 아름답게 써 보는 경험은 학생들에게 전통 미술에 내재되어 있는 보편적인 미의식과 조형 어법을 이해하게 하고 전통 미술 문화를 사랑하고 즐기는 분위기 조성에 기여하게 합니다. 또한 전통에 구애됨이 없는 자유로운 표현을 통하여 전통 미술을 새롭게 해석하고 새로운 미술 문화를 창출할 수 있는 가능성을 열어주게 될 것입니다.

제3절 64

다양한 색의 세계

원하는 느낌을 비슷한 색의 배색과 반대색의 배색으로 표현할 수 있도록 하며 빛의 색과 물감의 색이 어떻게 다른지 비교하여 빛의 색을 활용할 수 있음을 경험하는 과정에서 학생들은 10색상환을 충분히 이해하고 색이 조형 활동에서 아주 중요한 표현의 수단이라는 사실을 깨닫게 될 것입니다. 그리고 여러 가지 예술 작품에서 나타나는 색을 보다 관심 있게 바라보고, 자기의 느낌을 다양한 색으로 창의적인 기법으로 표현하는 능력을 기르게 될 것입니다.

제4절 78

창의적 발상의 세계

만화애니메이션과 영화를 제공하여 학생들의 상상력을 증진시키고, 초대장이나 의상, 장신구와 같은 구체적 주제를 선정하여 구상부터 제작까지 자신의 생각을 창의적인 작품으로 구현하도록 합니다. 또한 작품 결과물로 이야기를 만들고 영상으로 간단히 제작해 보는 과정을 통해 또 다른 작품이 만들어질 수 있음을 알게 합니다. 학생들은 만화애니메이션과 영화 속에서 상상의 나라를 펼치고 그들의 생각을 자유롭게 다양하게 표현할 수 있는 능력이 길러질 것입니다.

제5절 94

인형이 전해주는 다문화 세상

인형극과 그림자극의 주제를 정하고, 역할을 나누어 대본을 짜고, 무대장치를 만들고, 인형을 제작하며, 공연하는 등의 전 과정을 학생들이 경험하게 하는 것은 타인과의 소통의 중요성을 깨닫고 나아가 예술의 각 장르를 독립된 예술이 아닌 통합된 하나의 예술 문화로 인식하게 하는 소중한 경험이 될 것입니다. 또한 인형극의 주제는 세계 여러 나라의 전래동화를 읽고 선정하도록 하여 자연스럽게 다른 나라의 문화와 예술도 이해할 수 있게 될 것입니다.

제6절 111

몸짓으로 나누는 이야기

미디어에서 경험할 수 있는 미래의 상상 세계와 신화 속의 다양한 이야기들은 학생들의 상상력을 증진시키고 학생들을 꿈, 환상, 공상의 세계로 이끌어 줍니다. 수업 중에는 표현 활동이 예술의 통합으로 연결될 수 있도록 형식을 변화시키고 새로운 방식을 찾아내도록 자유롭게 표현할 수 있는 분위기를 조성합니다. 학생들은 표현 활동을 하는 과정에서 각각의 예술 장르들이 서로 연관된 유기체로서 상호 작용하여 예술 문화로 종합된다는 것을 이해하게 될 것입니다.

PART I

미술로 통하는
창의적 체험활동
프로그램의 이해



제1절 _ 프로그램의 성격

제2절 _ 프로그램의 내용 및 방법

제3절 _ 프로그램 활용상의 유의점

제4절 _ 연간 지도 계획

1. 프로그램의 성격

개정 교육과정 시행 이후 학교 현장에서는 '만들어 가는 교육과정'이 점점 더 강조되고 있습니다. 문화체육관광부는 2004년 창의성을 화두로 한 새로운 문화정책 「창의 한국」과 「새로운 한국의 예술 정책」을 발표하고, 「문화예술교육진흥법」을 제정하였으며, 2005년에 한국문화예술교육진흥원을 설립하였습니다. 그리고 교육과학기술부와 연계·협력하여 문화예술교육정책을 추진하는 등 문화예술교육을 국가적 중점 과제로 놓고 있습니다. 이러한 변화들은 문화예술교육의 중요성을 인식하고 문화예술이 미래를 창조하는 힘이며 개개인의 문화적 삶의 질 향상과 국가의 문화적 역량 강화, 궁극적으로 인류의 번영과 평화의 공존을 위해 문화예술교육이 무엇보다도 중요하다는 것을 인식한 결과에서 나온 것입니다.

이러한 변화를 인식하면서 부산교육대학교 예술교육연구소는 학교 현장에서 문화예술교육 활동을 직접 수행하고 있는 학교 교사와 방과후학교 예술 강사들의 문화예술교육 역량을 강화하고 학교 현장에 효과적으로 활용 가능한 문화예술교육 프로그램을 개발하기 위해 노력하였으며, '교과활동 연계 문화예술교육 심화 프로그램 -열린 미술, 문화예술과 소통하다' 프로그램을 개발하였습니다.

교과활동연계 문화예술교육의 심화 프로그램인 '미술로 통하는 창의적 체험활동 프로그램'은 연구의 목적을 초등학교 3, 4학년의 미술활동을 타 문화예술 영역과 연계하여 학교 교사나 예술 강사가 직접 학교에서 다양하게 활용할 수 있는 문화예술교육 심화 프로그램 개발에 두고, 다음과 같은 세 부분의 활동이 유기적으로 관련을 맺으면서 수행되었습니다.

제1절 _ 프로그램의 성격

제2절 _ 프로그램의 내용 및 방법

제3절 _ 프로그램 활용상의 유의점

제4절 _ 연간 지도 계획

첫째, 부산교육대학교 예술교육 연구소가 중심이 되어 미술활동에 타 문화예술 영역을 연계하는 프로그램 개발에 주력하였습니다. 미술 교육 전공자가 주를 이루는 본 연구소의 연구원들은 미술 활동을 중심으로 문화예술교육을 실시하는 것이 학교 교육에 대한 접근성이 뛰어난 프로그램이라는데 공감하였으며, 학교 현장에서 현실적으로 쉽게 접근하기 위해 기존의 예술 교과인 미술과에서부터 문화예술교육을 전개해 나가야 한다고 생각하였습니다. 따라서 미술과 교육과정을 분석하고 교과서를 검토하여 기본적인 프로그램의 틀을 구성하였으며 다른 문화예술 영역과 연계될 수 있는 활동의 주제를 설정하였습니다.



미술과 교육과정을 분석하고 교과서를 검토하여 기본적인 프로그램의 틀을 구성하였으며 다른 문화예술 영역과 연계될 수 있는 활동의 주제를 설정하였습니다.



음악, 연극, 영화, 무용, 만화애니메이션,
국악 분야의 전문가 자문 및
검토를 거쳐 프로그램을 개발하면서
미술과 중심 연구의 한계를 넘어서기 위해
노력하였습니다.

예수 교과(음악, 미술)와 예술영역(연극, 영화, 무용, 만화애니메이션, 국악) 관련 외부 전문가와의 긴밀한 협조체제를 통해 문화예술 영역이 연계될 수 있는 프로그램의 개발에 노력하였습니다.



둘째, 예술 교과 관련 외부 전문가와의 긴밀한 협조 체제를 통해 다양한 문화예술 영역이 연계될 수 있는 프로그램의 개발에 노력하였습니다. 음악, 연극, 영화, 무용, 만화애니메이션, 국악 분야의 전문가 자문 및 검토를 거쳐 프로그램을 개발하면서 미술과 중심 연구의 한계를 넘어서기 위해 노력하였습니다. 예술 교과 관련 외부 전문가는 학교 현장에서 교육 활동을 하고 있는 교사 중에서 문화예술의 한 분야에 전문성을 인정받은 분들로 구성하였습니다. 학교 현장에 적합한 형태의 프로그램을 개발하는 데에는 전문가의 검토가 더욱 효과적이라고 판단하였기 때문입니다.

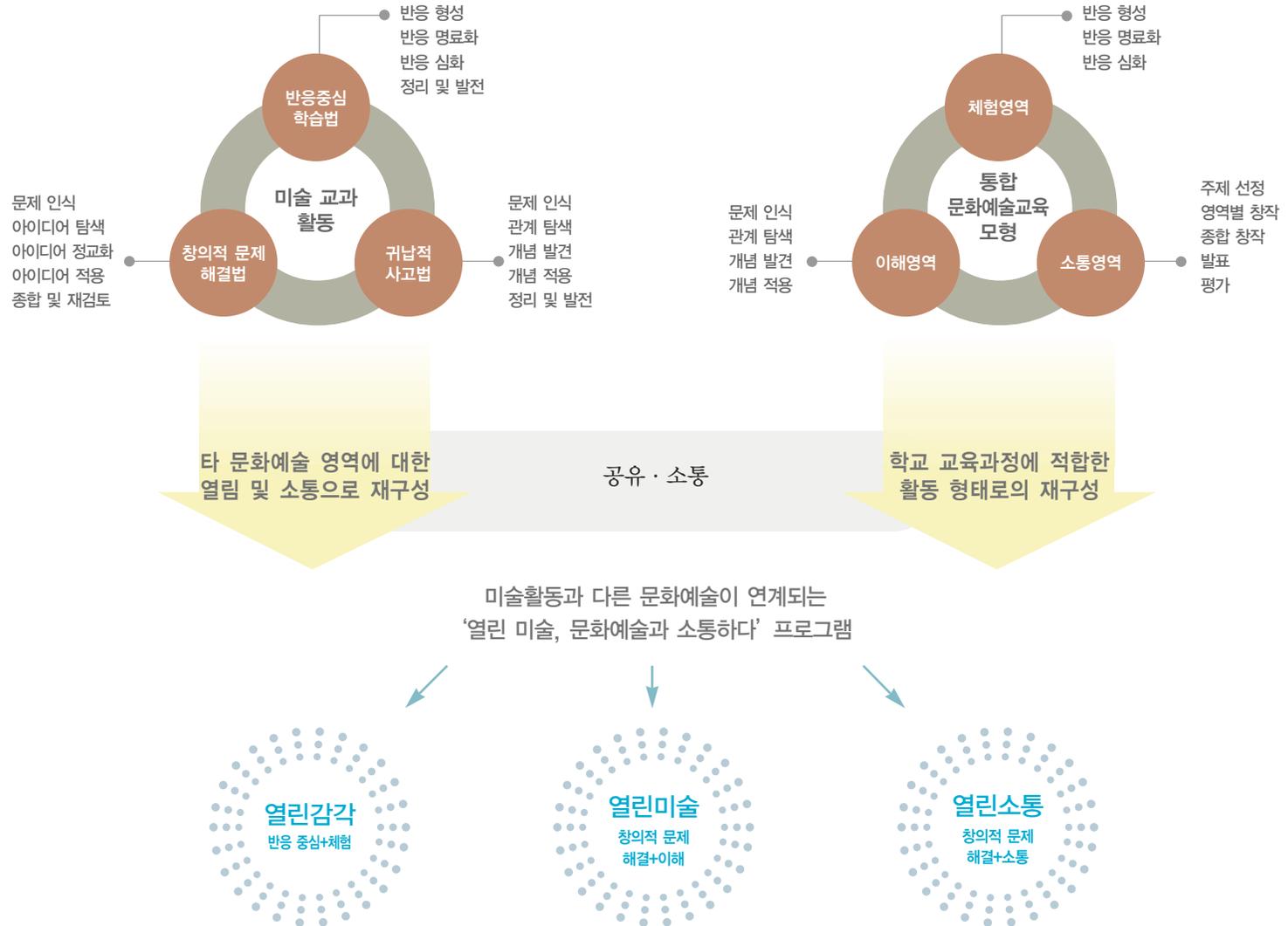


현장 적용 가능성을 검토하고 학교 현장에서 활용도가 높은 프로그램을 개발하기 위해 2차에 걸친 시범 수업으로 프로그램을 적용·검토하였습니다.

셋째, 초등학교 현장의 요구 수용 및 프로그램 시범 적용 협조 체제를 통해, 본 연구에 의해 개발된 프로그램의 현장 적용 가능성을 검토하고 학교 현장에서 활용도가 높은 프로그램을 개발하기 위해 2차에 걸친 시범 수업으로 프로그램을 적용·검토하였습니다. 학교에서 직접 방과후학교 강사를 하고 있는 예술 강사들에 의해 1차로 시범 수업을 실시하여 학교 현장의 요구와 문제점을 분석하였으며, 이를 보완하여 2차로 학교 교사들이 교실 수업 속에서 시범 수업을 실시하였고 그 결과를 분석 하였습니다.

〈그림1〉

교과활동 연계
문화예술교육 심화
프로그램의 모형



프로그램 연구 과정에서 본 연구소는 '열린 미술, 문화예술과 소통하다'라는 프로그램의 기본 개념을 설정하게 되었습니다. '열린 미술, 문화예술과 소통하다' 프로그램은 학교 미술활동의 기본이 되는 미술과 교육과정과 우리나라의 문화예술교육정책을 주도적으로 추진하고 있는 한국문화예술교육진흥원이 2007년에 제안한 <방과 후 교육을 위한 통합형 문화예술교육 모형>을 심도 있게 분석하여 서로 공유할 수 있고 소통할 수 있는 영역을 재구성하였고, 프로그램의 개념을 <그림 1>과 같이 정리하였습니다.



이러한 변환 과정은 미술활동의 내용적인 면에서 미술과 다른 문화예술 영역의 '열림과 소통' 일 뿐 아니라 형식적인 면에서도 학교 교육과정과 방과후 학교 교육과정의 '열림과 소통'이라고 할 수 있습니다.

미술 교과의 교수·학습 방법과 통합 문화예술교육 모형의 교수·학습 방법을 서로 공유하고 소통하면, 미술 교과 면에서는 다른 문화예술 영역에 대해 개방되고 통합된 미술활동으로 재구성될 수 있고, 이는 통합 문화예술교육 모형 면에서도 방과후학교 교육과정을 위한 활동 모형에서 정규 학교 교육과정에도 적용될 수 있는 활동 형태로 재구성될 수 있다는 의미를 갖게 됩니다. 또한 이러한 변환 과정은 미술활동의 내용적인 면에서 미술과 다른 문화예술 영역의 '열림과 소통' 일 뿐 아니라 형식적인 면에서도 학교 교육과정과 방과후학교 교육과정의 '열림과 소통'이라고 할 수 있습니다.



2. 프로그램의 내용 및 방법

(1) 7차 교육과정에서의 미술과 교과서 및 교사용 지도서

본 프로그램은 3, 4학년 학생들의 미술과 수업을 보완하는 심화 프로그램의 개발에 그 목적이 있으므로 기본적으로 7차 교육과정에서 활용되던 교과서와 교사용 지도서를 분석하여 프로그램 내용의 기초를 설정하였습니다.

〈7차 교육과정의 미술과 교과서 및 교사용 지도서 분석 -1〉

구분	학년	단원명	차시		주요 미술활동의 성격	시사점
			단원	계		
열린 감각	3	1. 자연의 아름다움	4	54	▶ 자연을 주제로 감상, 표현 ▶ 찰흙으로 만들기 ▶ 음악이나 소리를 듣고 여러 가지 선으로 표현 ▶ 판본체 경험 ▶ 우리 고장, 우리나라의 미술품 감상	▶ 자연 환경과 관련
		5. 찰흙의 세계	6			
		7. 붓의 성질	2			
		8. 판본체로 쓰기	8			
		12. 우리 고장의 미술품	4			
	4	1. 자연의 색	4			
		2. 움직이는 선과 형	6			
		6. 판본체로 쓰기	8			
		9. 그릇 만들기	6			
		12. 우리나라 미술품	4			

제1절 _ 프로그램의 성격

제2절 _ 프로그램의 내용 및 방법

제3절 _ 프로그램 활용상의 유의점

제4절 _ 연간 지도 계획



< 7차 교육과정의 미술과 교과서 및 교사용 지도서 분석 -2>

구 분	학 년	단 원 명	차 시		주요 미술활동의 성격	시 사 점
			단 원	계		
열린 미술	3	3. 여러 가지 색	6	54	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 여러 가지 색으로 여러 가지 모양, 느낌 표현 ▶ 움직이는 놀잇감 만들기 ▶ 여러 가지 꾸미기 ▶ 의상과 장신구 만들기 ▶ 조각칼, 고무판의 쓰임 ▶ 미술 감상 자료집 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 색의 느낌 강조 ▶ 창의적인 생각과 아이디어 강조 ▶ 미술 영역 자체에 대한 이해
		6. 움직이는 놀잇감	6			
		9. 문자와 초대장	6			
		10. 의상과 장신구	6			
		11. 아름다운 실내	6			
	4	4. 색의 느낌	6			
		5. 판을 이용한 표현	6			
		7. 조형의 아름다움	2			
		10. 놀이터와 공원	6			
		11. 마크와 표지판	4			

< 7차 교육과정의 미술과 교과서 및 교사용 지도서 분석 -3>

구 분	학 년	단 원 명	차 시		주요 미술활동의 성격	시 사 점
			단 원	계		
열린 소통	3	2. 생활 속의 이야기	6	22	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 경험한 것, 생각한 것 표현 ▶ 여러 가지 표정의 얼굴 표현 ▶ 상상의 세계 표현 ▶ 여러 가지 재료와 방법으로 표현 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 기존 미술과에서 비중이 낮으며 개인적 표현에서 그림 ▶ 자신의 경험, 표정, 느낌, 생각 표현 ▶ 상상의 세계 ▶ 다양한 표현
		4. 표정과 느낌	6			
	4	3. 상상의 세계	4			
		8. 재미있는 표현	6			

2. 프로그램의 내용 및 방법

(2) 2007 개정 미술과 교육과정

그동안 사용되던 7차 교육과정의 교과서와 교사용 지도서 분석 위에 새로 도입된 2007 개정 미술과 교육과정의 내용을 분석하며 미술 수업 변화의 흐름에 부응할 수 있는 내용을 보완하였습니다.

< 2007 개정 미술과 교육과정 분석 -1>

구 분	내 용	시 사 점
<p>제1절 _ 프로그램의 성격</p> <p>제2절 _ 프로그램의 내용 및 방법</p> <p>제3절 _ 프로그램 활용상의 유의점</p> <p>제4절 _ 연간 지도 계획</p>	<p>■개정의 기본 방향</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 미적 인식 능력의 체계적 육성 ▶ 시각 문화에 대한 학습 경험의 중요성 강조 ▶ 학교 실정, 학생 실태에 알맞게 해석 가능 ▶ 미술 학습과 생활 경험의 통합, 타 교과와의 통합, 미술 활동 영역별 등의 통합 강조 <p>■개정의 중점</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 제 7차 교육과정 체제와의 일관성 ▶ 개성, 창조, 정서의 성격 위에 사회, 문화적 성격 강조 ▶ 미적 정서와 미적 인식 능력 강조 ▶ 총괄 목표와 학년 군별 목표 설정 ▶ 영역별 필수학습 요소에 시대적 요구 반영- 시각 문화 환경, 표현 과정, 미술 문화 추가 ▶ 시각 문화 학습 - 영상 표현, 지역의 미술 문화 비평 ▶ 미술과 내용을 학년 군별 계열성, 계속성 유지 ▶ 교수·학습과 평가의 구체화 <p>■성격</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 미술 교육의 목적 및 의의에서 바람직한 인간의 성장과 더불어 학교 미술 교육의 교육적, 사회적, 문화적 성격을 강조하여 오늘의 시대 문화적 상황을 미술 교과의 성격에 반영 ▶ 미술의 교육적, 사회적, 문화적 역할의 의미 강조 	<p>▶ 시각 문화에 대한 학습 경험의 강조</p> <p>▶ 미술 교육의 사회적, 문화적 성격 강조</p> <p>▶ 미술 교과의 통합적 성격 강조-생활 경험, 타 교과, 타 예술 영역, 미술 영역 내에서의 다양한 통합 시도</p>



< 2007 개정 미술과 교육과정 분석 -2 >

구 분	내 용	시 사 점
<p>■ 영역별 목표</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 체험 활동에서 문화와 예술의 향수를 위한 사회 문화적 현상에 대한 관심과 미술 문화 인식 태도 강조 ▶ 표현 활동에서 표현 과정 및 자발적인 표현 욕구, 반성적 사고 및 창의적인 표현 능력 강조 ▶ 감상 활동에서 시각 문화 환경의 의미 이해, 언어적 표현 능력 및 비판적 사고력 미술 문화에 대한 문화적 가치, 전통 미술 문화에 대한 이해, 새로운 문화 창조 강조 	<p>▶ 미술 활동의 학년별 계열성을 고려하여 3, 4학년의 미술 심화 활동은 5, 6학년의 미술 활동 수준으로 올라가는 수직적 심화가 아니라 3, 4학년 미술 활동의 폭을 넓히고 경험을 문화예술 전반으로 확장하는 수평적 심화가 되어야 함</p>
<p>■ 3, 4학년의 목표</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 시각적 대상이나 현상에 흥미와 관심을 가진다. ▶ 표현 활동에 흥미와 관심을 가진다. ▶ 미술 작품과 미술 문화에 관심을 가진다. 	
<p>■ 5, 6학년의 목표</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 시각적 대상이나 현상에서 미적 특징을 발견한다. ▶ 다양한 활동을 통하여 표현의 기초를 익힌다. ▶ 미술 작품을 분석하고 미술 문화의 중요성을 이해한다. 	

MEMO

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

< 2007 개정 미술과 교육과정의 3, 4학년 합본 교과서 및 교사용 지도서 분석 - 1 >

구 분	대 단 원 명	소 단 원 명	내용 수준	차 시		주요 미술활동의 성격	시 사 점
				단 원	계		
열린 감각	4. 자연환경과 미술	4-1. 자연에서 느껴 보자	기초	6	44	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 자연을 주제로 감상, 표현 ▶ 찰흙으로 만들기 ▶ 판본체 경험 ▶ 기초적인 사진 찍기 체험 ▶ 전통문화 체험 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 자연 환경과 관련 ▶ 감각적 활동 ▶ 사진 체험 ▶ 전통미술 체험
	5. 관찰 표현	5-2. 찰흙으로 나타내기	심화	4			
	8. 수묵화와 판본체	8-1. 먹과 붓으로	기초	2			
		8-2. 수묵화 체험하기	심화	6			
		8-3. 판본체 쓰기(1)	기초	6			
		8-4. 판본체 쓰기(2)	심화	4			
	10. 디자인과 생활	10-3. 흙으로 만든 그릇	심화	4			
11. 영상 표현	11-1. 사진으로	기초	6				
12. 우리 미술 문화	12-1. 전통 미술과 친해지자	심화	6				
열린 미술	1. 형과 색	1-1. 형과 색으로 놀아 보자	기초	4	72	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 여러 가지 색으로 여러 가지 모양, 느낌 표현 ▶ 여러 가지 미술 표현 방법 ▶ 종이 판화 ▶ 미술 감상 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 형과 색의 느낌 강조 ▶ 창의적인 생각과 아이디어 강조 ▶ 미술 영역 자체에 대한 이해 ▶ 영상 표현
		1-2. 색의 느낌을 담아	기초	4			
		1-3. 형과 색이 만나면	심화	6			
	2. 경험 표현	2-1. 수채화의 세계	기초	4			
		2-2. 나의 경험을 작품 속에	기초	4			

< 2007 개정 미술과 교육과정의 3, 4학년 합본 교과서 및 교사용 지도서 분석 - 2 >

구 분	대 단 원 명	소 단 원 명	내용 수준	차 시		주요 미술활동의 성격	시 사 점
				단 원	계		
열린 미술	3. 작품 감상	3-1. 미술 작품, 어떻게 볼까?	기초	4	72	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 여러 가지 색으로 여러 가지 모양, 느낌 표현 ▶ 여러 가지 미술 표현 방법 ▶ 종이 판화 ▶ 미술 감상 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 형과 색의 느낌 강조 ▶ 창의적인 생각과 아이디어 강조 ▶ 미술 영역 자체에 대한 이해 ▶ 영상 표현
	5. 관찰 표현	5-1. 얼굴을 이리보고 저리 보고	기초	4			
		5-3. 나무를 이리 보고 저리 보고	심화	6			
	6. 상상 표현	6-2. 찍어서 나타내기	기초	6			
		6-3. 나도 그림책 작가	심화	6			
	9. 미술관 탐방	9-1. 가자, 미술관으로	기초	4			
	10. 디자인과 생활	10-1. 무늬를 꾸며 봐요	기초	6			
10-4. 그림 글자		심화	6				
11. 영상 표현	11-2. 컴퓨터로 그리기	심화	4				
	11-3. 움직이는 그림	심화	4				
열린 소통	2. 경험 표현	2-3. 예술적 경험을 미술로	심화	6	20	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 다양한 예술적 체험활동과 미술 통합 ▶ 상상의 세계 표현 ▶ 캐릭터를 통한 소통 ▶ 움직이는 놀잇감 만들기 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 2007 개정 교육과정에서 미술과 다양한 예술 통합 본격적 시도 ▶ 창의적인 생각과 아이디어 강조 ▶ 미술 영역 자체에 대한 이해 ▶ 영상 표현
	6. 상상 표현	6-1. 상상의 세계로	기초	4			
	7. 시각문화 환경과 미술	7-1. 캐릭터는 내 친구	심화	6			
	10. 디자인과 생활	10-2. 움직이는 놀잇감	기초	4			

2. 프로그램의 내용 및 방법

(3) ‘열린 미술, 문화예술과 소통하다’ 프로그램의 체계

현재의 미술 수업 상황과 변화될 미술 수업의 흐름을 분석하여 기초적인 미술활동의 내용을 구성하고, 관련 예술 교과와의 연계성을 고려하여 다음과 같이 심화된 프로그램의 내용과 체계를 아래와 같이 구성하였습니다.



〈 ‘열린 미술, 문화예술과 소통하다’ 프로그램의 체계 구성 〉

영역명	주제	차시	주요 활동	관련예술교과	성격
	▶ 자연환경과 함께 호흡하기	8	자연물의 감각적 체험, 표현 흥놀이	연극, 음악, 문학	놀이와 감상 자연 친화적 활동 오감을 자극하는
	▶ 전통 미술 체험하기	8	붓과 먹을 이용한 다양한 표현 서에 체험과 활용 우리나라의 미술 문화 체험	미디어, 음악, 영화	전통 미술의 감각적 체험

열린 감각 수업의 흐름



영역명	주제	차시	주요 활동	관련예술교과	성격
열린 미술	▶ 다양한 색의 세계	8	여러 가지 색의 느낌과 배색 끝없이 변화하는 색 빛의 색과 물감의 색 비교	문학	미술 영역 심화 미술 영역의 이해 색에 대한 이해 창의적인 생각과 아이디어
	▶ 창의적 발상의 세계	8	만화 애니메이션과 연계하여 그림책 만들기 문학과 연계하여 UCC 촬영하기	만화, 애니메이션 음악, 문학, 영화	

열린 미술 수업의 흐름



< '열린 미술, 문화예술과 소통하다' 프로그램의 체계 구성 >

영역명	주제	차시	주요 활동	관련예술교과	성격
열린 소통	▶ 인형이 전해주는 다문화 세상	8	세계 여러 나라의 인형극 그림자 인형극	연극, 음악, 문학	상상의 세계를 다양하게 표현 자신의 경험, 생각, 표정, 느낌 표현 개인의 생각이나 느낌을 공감하는 소통 강조
	▶ 몸짓으로 나누는 이야기	8	움직이는 놀잇감 표현을 통해 움직임 탐구 상상 속 인물과 캐릭터의 성격을 몸으로 표현 자신과 다른 사람과 소통하기	만화 애니메이션 영화, 무용, 무언극	종합 공연적 성격 강조 소통을 위한 다문화적 성격 강조

열린 소통 수업의 흐름



(4) 세부 내용 및 방법

1. 열린 감각 프로그램

열린 감각 프로그램은 학생들이 감각적인 체험을 통해 문화예술을 이해할 수 있도록 하는 프로그램으로, 특히 미술과의 미적 체험 영역인 자연환경과 시각 문화 환경의 체험에 다양한 문화예술 환경의 체험을 연계하고 감상 능력을 기르고자 할 때 활용할 수 있습니다. 모든 예술의 시작은 감각적으로 경험하고 반응하는 것에서 출발합니다. 따라서 문화예술 활동의 첫 단계는 학생들의 오감을 열고 다양한 경험에 반응할 수 있도록 자극을 주는 활동이 주가 되어야 합니다. 미술활동은 특히

시각, 촉각적인 활동인데 여기에 놀이와 감상 활동을 통해 보고, 듣고, 말하고, 읽고, 느끼는 등 다양한 감각들을 통합하면서 문화예술 영역들을 경험해 보도록 합니다.

본 프로그램에서는 기초적인 자연환경의 체험과 더불어 전통 문화를 감각적으로 느낄 수 있도록 열린 감각 프로그램을 구성하였습니다. 전통 음악과 수묵 애니메이션을 감상하고 붓과 먹을 이용하여 표현해 보는 활동, 전통적인 수묵 재료와 용구를 현대적인 재료와 용구로 바꾸어 활용해 보는 활동, 현대적인 재료와 용구로 전통적인 기법을 재현해

보는 활동 등의 다양한 경험을 통해 전통 문화를 감각적이고 친근하게 체험하며 전통적인 생활 용품을 직접 제작하고 소유할 수 있도록 하여 예술품 소유의 개념까지 심어줄 수 있을 것입니다.

학습 활동의 과정은 미술과의 반응 중심 학습법과 통합형 문화예술교육 모형의 체험 영역을 공유하여 재구성하였고 아래 <그림 2>와 같습니다.

<그림 2> 열린 감각 프로그램의 과정



2. 열린 미술 프로그램

열린 미술 프로그램은 열린 감각, 열린 미술, 열린 소통의 세 가지 프로그램 중에서도 미술활동 자체를 가장 비중 있게 다루고 심화하는 성격을 가지고 있습니다. 즉, 기존의 미술과 활동에서 다루어지지 못했던 활동들을 보완해 줌으로써 미술 교과 활동 자체 면에서 심화할 수 있게 되는 것입니다. 학생들은 이 프로그램을 통해 미술활동이 보다 다양하고 창의적이며 새로울 수 있음을 이해하게 되고 미술에 대한 창의적이고 도전적인 이해와 해석을 하게 되어 다른 문화예술 영역과

도 자발적으로 연계할 수 있게 될 것입니다. 미술과의 모든 내용 영역은 창의성과 관련이 있습니다. 미술 수업에서 창의성은 문제 해결을 위한 사고 능력, 아이디어 창출 능력, 표현 능력, 작품 분석 및 새로운 해석이나 판단을 내리는 능력 등으로 나타납니다. 일련의 새로운 미술활동, 미술활동과 연계된 새로운 문화예술 활동을 통해 학생들의 창의적 문제 해결력이나 아이디어 창출 능력은 심화되어 갈 것입니다.

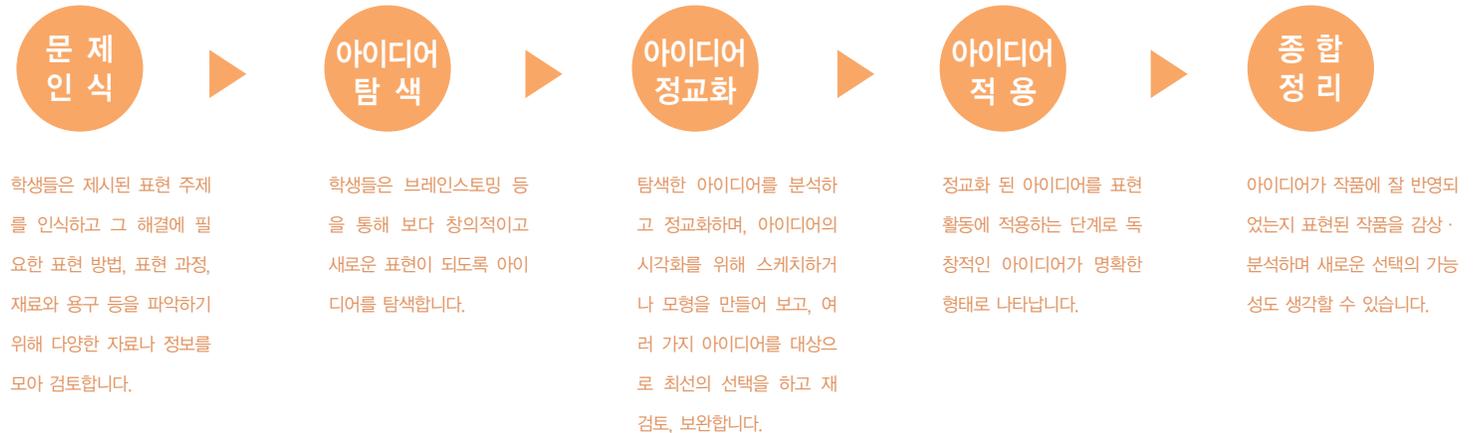
본 프로그램에서는 미술 활동의 기본이 되는 색에 대한 탐구, 나아가 빛에 대한 탐구가 가능하도록 열린 미술 프로그램을 구성하였습니다.

학교 미술활동의 기본 도구는 '색'입니다. 학생들은 색종이, 물감 등으로 색의 느낌이나 배색의 효과를 탐구합니다. 이 프로그램에서는 이러한 고정되어 있는 사물의 색을 뛰어넘어 밝고 어두움, 무지개의 색, 자유자재로 변화가 가능한 네온사인 빛의 색까지 학생들이 미술활동 도구로 활용할 수 있도록 안내하였습니다. 학생들은 감산 혼합의 특징을 지닌 물감과 가산혼합의 특징을 지닌 빛이 어떻게 다른지 경험함으로써 새로운 표현 방법을 찾아내게 될 것입니다. 또한 학생들이 좋아하는 만화 애니메이션을 제작하기 위해 다양한 색을 활용하는 창의적인 아이디어

를 생각해 내고 직접 표현하게 하는 활동은 학생들의 창의적 발상 능력과 구체적 표현 능력 신장에 기여하게 될 것입니다.

학습 활동의 과정은 미술과의 창의적 문제 해결법과 통합형 문화예술교육 모형의 이해 영역을 공유하여 재구성하였고 아래 <그림 3>과 같습니다.

<그림 3> 열린 미술 프로그램의 과정



3. 열린 소통 프로그램

열린 소통 프로그램은 학생들이 기획이나 창작을 통해 종합적 성격의 문화예술을 재현해 봄으로써 예술, 사회, 자아와의 소통을 완성하도록 하는 프로그램으로, 기존의 미술활동과 가장 차별화되는 프로그램이라고 할 수 있습니다. 기존의 미술활동이 미술작품을 창작하고 학생들이 서로의 작품 속에 들어있는 의미를 읽어내도록 하는 활동이 주가 되었다면 이 프로그램은 학생들이 자신의 신체 즉, 표정, 몸짓을 표현의 도구로 사용하고, 서로의 표정과 몸짓을 보면서 표현 의도를 느껴

보게 합니다. 학생들은 극예술(인형극, 무연극, 연극, 패션쇼 등)의 주제 설정, 영역별 창작, 종합 창작, 재현 발표, 평가의 과정을 경험하면서 다양한 예술 영역이 통합적으로 연결되어 있음을 이해하고 문학과 연극, 몸짓인 무용과 음악이 종합적으로 통합됨을 알게 될 것입니다. 이 과정에서 학생들은 서로 소통하게 됩니다. 초등학교 학생들에게 있어 '소통'이란 서로의 '의견을 나누고 이해하는 과정'입니다. 초등학교에서는 이미 협동학습이나 토의·토론학습을 통해 다양한 소통을 시도하고 있습니다. 따라서 문화예술교육 활동에서 이를 적극 활용하면 미술시간이 훨씬

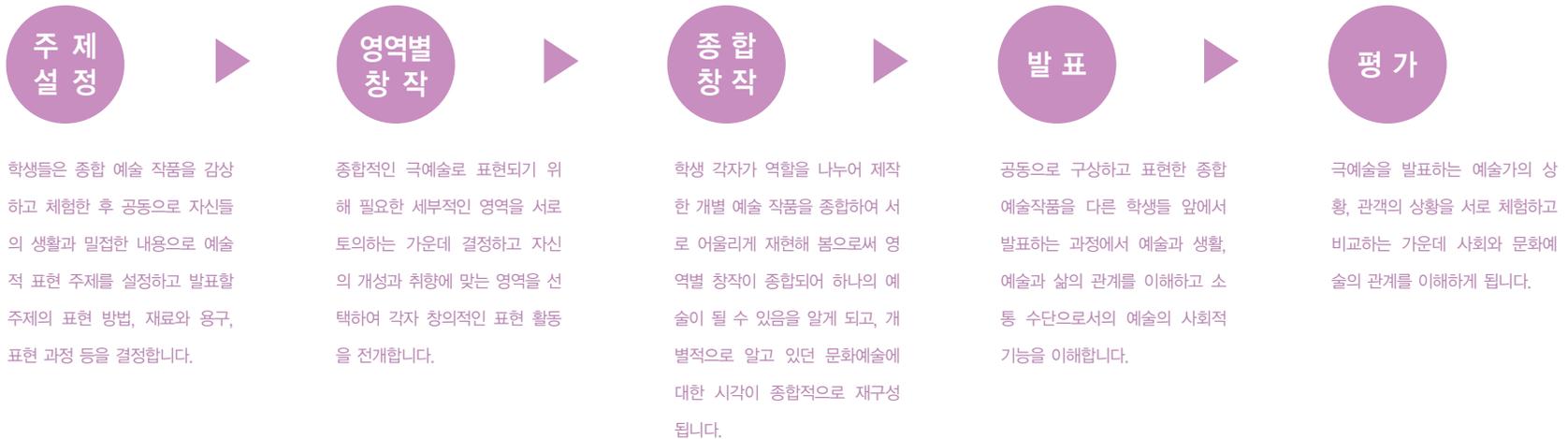
더 재미있고 흥미 있어 질 것입니다.

본 프로그램에서는 인형극이나 무연극처럼 직접 몸으로 표현하는 통합적인 극예술 활동을 프로그램에 적극 활용하여 학생들이 주제 선정을 위해 서로 의논하고 기획하는 과정, 영역별로 자신이 좋아하는 분야를 선택하고 표현하는 과정, 종합적으로 서로 조화롭게 어울리는지 확인하는 과정, 그리고 통합적으로 하나의 극예술인 인형극이나 무연극으로 발표하는 과정에서 서로 대화하고 토론하는 가운데 미술의 사회·문화적 성격은 물론 타 예술 영역과 미술을 통합하여 보다 깊이 있

게 문화예술을 이해할 수 있도록 유도하였습니다. 이러한 활동에서 학생들은 서로 소통하는 방법과 의미를 알게 되고 이를 통해 문화예술 각 분야를 연계하여 종합적인 문화예술에 대한 안목을 형성하게 될 것입니다.

학습 활동의 과정은 미술과의 창의적 문제 해결법과 통합형 문화예술교육 모형의 소통 영역을 공유하여 재구성하였고 아래 <그림 4>와 같습니다.

<그림 4> 열린 소통 프로그램의 과정



3. 프로그램 활용상의 유의점



학교 교사와 방과후학교 교사는 미술과와 미술 활동의 본질에 맞는 프로그램의 개발뿐 아니라 학부모와 학생들의 인식 전환을 위한 노력도 함께 해야 합니다.

(1) 학교 현장에 대한 이해

‘열린 미술, 문화예술과 소통하다’ 프로그램은 학교 현장에서 효과적으로 적용 가능한 프로그램의 개발을 위해 연구의 과정에서 8회의 시범 수업을 실시하였는데, 1차로 방과후학교 예술 강사가 5회 시범 수업을 실시하였고, 2차로 학급 담임 교사가 3회 시범 수업을 실시하였습니다. 이 과정에서 방과후학교 예술 강사들과 학교 교사들은 학교 현장의 미술활동에 대하여 서로 많은 대화를 나누었고, 다음과 같은 사항들을 정리하였습니다. 앞으로 학교 현장에 이 프로그램을 적용·활용하고자 하는 교사나 예술 강사라면 다음과 같은 학교 현장의 모습을 미리 파악하고 이해하는 것이 필요할 것입니다.

첫째, 학교 교사와 방과후학교 예술 강사가 바라보는 미술 활동의 내용에는 다소 차이가 있었습니다. 학교 교사는 미술 교육의 목적 및 의미가 바람직한 인간의 성장과 더불어 체험활동 중심의 문화예술 향유를 위한 교육, 창의적이고 다양한 아이디어의 창출 과정으로서의 교육으로 인식하고 미술 활동을 바라보고 있었으나 대부분의 방과후학교 예술 강

사는 미술 기능 향상, 미술 활동 결과물 중심, 미술 대회에서의 수상 등에 관심이 많았으며 이는 학부모와 학생들의 요구 때문이라고 하였습니다. 학교 교사들과 인식을 같이하는 예술 강사들도 있었으나 현실적인 성과가 없는 방과후학교 수업에는 수업료를 내고 학부모와 학생들이 찾아오지 않을 것이라는 생각이 지배적이었습니다. 따라서, 학교 교사와 방과후학교 교사는 미술과와 미술 활동의 본질에 맞는 프로그램의 개발뿐 아니라 학부모와 학생들의 인식 전환을 위한 노력도 동반되어야 합니다. 또한 현재 방과후학교 미술 수업을 하고 있는 예술 강사들에게 미술과와 미술 활동의 본질에 대한 연수 및 개발된 프로그램에 대한 사전 연수가 반드시 실시되어야 합니다.

제1절 _ 프로그램의 성격

제2절 _ 프로그램의 내용 및 방법

제3절 _ 프로그램 활용상의 유의점

제4절 _ 연간 지도 계획



둘째, 교실 수업과 방과후학교 수업의 상황에는 몇 가지의 차이점이 있었습니다. 먼저 교실 수업은 같은 학년의 학생들이 동시에 수업을 시작하여 개별 활동이나 협동 활동을 하고 동시에 수업을 정리합니다. 그러나 방과후학교 수업은 여러 학년의 학생들과 개인차가 나는 학생들이 시간차를 두고 수업을 받으며 따라서 학생들 간의 의사소통이나 협력 수업은 거의 이루어지지 않고 있었습니다. 이러한 방과후학교의 수업은 자연스럽게 학생 개개인의 기능 향상에 치중하게 되었습니다. 따라서, 문화예술교육의 기본이 되는 '대화'와 '소통', 시각적 리터러시, 문화적 리터러시의 학습을 위해서는 정규 교과 시간이 아닌 방과후학교 학습이라 할지라도 일정 시간에 일정한 학생들이 공동으로 활동하고 사고할 수 있는 교육과정 및 시스템의 정립이 필요하며, 개별 활동의 결과가 최종적으로 공동 사고나 공동 협력의 한 과정이 될 수 있는 미술 활동 프로그램 등의 다양성이 요구됩니다.

대화와 소통을 위한 공동 사고·공동 협력



공동 사고나 공동 협력의 과정에서 다양하고 창의적인 학생들의 아이디어를 적극적으로 소통하게 할 수 있는 문화예술교육 프로그램, 학생들의 순수한 예술적 체험과 표현과정의 즐거움을 중요하게 여기는 교사·학부모·학생의 인식 전환, 그리고 적절한 환경 제공을 위한 노력이 필요합니다.

3. 프로그램 활용상의 유의점

셋째, 대부분의 방과후학교 수업은 다양한 문화예술교육이 실시되기 어려운 장소에서 진행되고 있었습니다. 과학실, 미술실, 도서실 등의 특별실을 활용하고 있는 학교가 대부분이며 학교 교실을 사용하여도 학급 기자재를 자유롭게 활용하는 일은 그리 쉬운 일이 아니었습니다. 특별실의 경우 컴퓨터나 인터넷은 설치되어 있으나 프로젝션 TV가 없어 학생들이 동영상 자료나 영화, 미디어 자료들을 자유롭게 활용하기 어려운 곳이 많았습니다. 이러한 상황이고 보니 자연스럽게 방과후학교 활동은 전체적, 공동적인 사고와 협력을 요구하는 활동보다는 주변 환경에 영향을 거의 받지 않는, 개인별 과제를 해결하는 소극적 활동에 그치고 있기도 했습니다. 따라서, 다양하고 창의적인 학생들의 사고와 아이디어를 자극하고 활발한 의사소통이 이루어질 수 있는 문화예술교육을 위한 방과후 학교를 위해서는 적절한 교실 환경을 제공해주는 노력과 지원이 필요하며 학교에 적극적으로 요구하는 자세가 필요합니다.

넷째, 방과후학교 미술 수업은 기본적으로 2차시 분량의 학습 결과물-학생 완성 작품이 필요하였습니다. 이것은 '수요자 중심의 교육' 면에서 학생과 학부모에게 매 주 성과 있는 수업이 되었음을 보여주는 중요한 근거 자료가 되었습니다. 학교 교육과정의 미술 수업에서는 미적 체험 활동과 감상 활동으로도 수업이 구성될 수 있으나 방과후학교의 미술 수업에서는 가시적인 학생들의 표현 활동 결과물이 중요하며, 이에 따라 매달 수강 학생의 인원이 좌우되기도 하는 것이 현실입니다. 따라서, 이러한 방과후학교의 현실적인 요구를 수용하여 본 프로그램은 그 특성상 2차시 분량으로 구분하기 어려운 열린 소통 프로그램의 일부를 제외하고 대부분 2차시 분량으로 표현 활동 결과물이 나올 수 있도록 내용을 구성하였습니다. 그러나 활동의 결과물을 중요시하는 시각은 변화될 필요가 있으며, 학생들의 순수한 예술적 체험이나 표현 과정의 즐거움도 중요하게 여기는 인식의 전환이 필요합니다.

다섯째, 학교 현장에서 보다 효과적인 문화예술교육을 실시하기 위해서는 방과후학교 예술 강사를 위한 자세하고 세심한 사전 연수가 **절실히 필요했습니다.** 방과후학교 예술 강사들은 예술 분야의 전문성을 지닌 전문가이기는 했지만, 학생들의 발달단계 이해나 교수·학습 방법 등과 같은 교육학적인 접근 면에서는 보완될 필요가 있었습니다. 무엇보다도 방과후학교 예술 강사들이 본 프로그램의 실시를 위해 제공된 교수·학습 과정안을 읽고 이해하는 안목, 수업안을 실제 수업으로 구현해 내는 자질은 일반적인 서적을 보는 눈과는 다른 안목이 필요하였기 때문입니다. 따라서, 본 프로그램이 방과후학교 예술 강사들의 수업을 위한 프로그램으로 제공된다면, 예술 강사들을 위한 사전 연수가 반드시 실시되어야 하며, 사전 연수의 내용은 기초적인 초등교육의 이해 뿐 아니라 교수·학습 과정과 수업안에 대한 이해 영역이 반드시 포함되어야 할 것입니다.

(2) '열린 미술, 문화예술과 소통하다' 프로그램에 대한 이해

'열린 미술, 문화예술과 소통하다' 프로그램은 효과적으로 활용하기 위해서는 학교 현장의 이해와 더불어 다음과 같은 본 프로그램의 특성을 파악해 두어야 합니다.

첫째, '열린 미술, 문화예술과 소통하다' 프로그램은 문화예술적 체험과 감상 활동을 중심으로 한 '열린 감각', 미술활동에 대해 다양하고 새로운 시각을 제공하는 '열린 미술', 대화와 소통을 통한 문화적 리터러시의 체험을 가능하게 하는 '열린 소통'의 세 영역으로 구분됩니다.

둘째, 감각적인 체험활동을 강조하는 '열린 감각' 영역은 '반응 형성, 반응 명료화, 반응 심화, 정리'의 네 단계 교수·학습 과정으로 수업이 진행됩니다.

셋째, 미술에 대한 창의적이고 새로운 이해를 돕는 '열린 미술' 영역은 '문제 인식, 아이디어 탐색, 아이디어 정교화, 아이디어 적용, 종합 정리'의 다섯 단계 교수·학습 과정으로 수업이 진행됩니다.



'열린 미술, 문화예술과 소통하다' 프로그램의 세 영역은 각각 두 개의 주제로 다시 구분되며 하나의 주제에 8차시 분량의 학습 활동을 구성하여 전체적으로 주 2회, 연간 48차시의 구체적인 교수·학습 과정안과 참고 자료를 제공합니다.

넷째, 학생들이 서로 대화하고 소통하며 기획이나 창작을 통해 종합적 성격의 문화예술을 재현해 보도록 하는 '열린 소통' 영역은 '주제 설정, 영역별 창작, 종합 창작, 발표, 평가'의 다섯 단계 교수·학습 과정으로 수업이 진행됩니다.

다섯째, '열린 미술, 문화예술과 소통하다' 프로그램의 세 영역은 각각 두 개의 주제로 다시 구분되며 하나의 주제에 8차시 분량의 학습 활동을 구성하여 전체적으로 주 2회, 연간 48차시의 구체적인 교수·학습 과정안과 참고 자료를 제공합니다.

여섯째, '열린 미술, 문화예술과 소통하다' 프로그램은 미술 교과서 및 지도서 분석과 교육과정의 검토, 시대적 요구와 사회적 변화의 수용 등을 기반으로 하여 미술활동과 타 문화예술 영역의 다양한 연계 방안을 모색하면서 개발되었습니다. 또한 16차시 분량의 2차에 걸친 시범 수업 결과와 외부 전문가의 검토를 거쳤으며, 여러 차례 수정·보완하여 학

교 교육과정에 다양하고 효과적으로 활용될 수 있는 프로그램의 내용과 체제로 구성되었습니다.

일곱째, ‘열린 미술, 문화예술과 소통하다’ 프로그램은 학교 교육과정 속의 미술 수업이나 방과후학교 미술 활동에서 뿐 아니라 일반적인 박물관이나 미술관 등의 다양한 문화예술 관련 교육기관에서도 충분히 적용하고 실시할 수 있는 활용가능성이 높은 프로그램입니다.

마지막으로, 본 프로그램은 48차시의 수업안을 개발하였으나 8차시의 시범 수업을 통해 수정·보완되었다는 한계점이 있습니다. 따라서 이 프로그램을 실제 적용하는 교사가 각 프로그램의 성격을 살리면서 학생들의 실생활이나 주변에서 다양한 문화예술적 체험 자료들을 준비할 수 있다면 이를 활용하여 지도할 수 있습니다. 표현 활동에서도 학습자의 특성, 여건 등을 고려하여 활동을 선택하여 지도할 수 있습니다. 또 프로그램의 주제별 순서를 상황이나 여건에 따라 재구성하여 수업을 전개할 수도 있습니다.

(3) ‘열린 미술, 문화예술과 소통하다’ 프로그램 활용의 의의

열린 미술, 문화예술과 소통하다’ 프로그램은 학교 현장에서 활용하는 것은 다음과 같은 의의를 가진다고 볼 수 있습니다.

첫째, 학생들에게 타 문화예술 영역을 연계함으로써 창의성을 자극하고 표현 의욕을 불러 일으키는 흥미 있는 미술활동 심화 프로그램이 될 수 있습니다.



아직 학교현장에서는 미술 교과 활동에서도, 방과후학교 미술 활동에서도 문화예술 통합적인 지도는 현실적으로 잘 이루어지지 않고 있습니다. 하지만 학교 교사와 방과후학교 예술강사가 협력한다면 앞으로 학교 문화예술교육의 변화와 발전을 기대할 수 있을 것입니다.

3. 프로그램 활용상의 유의점

둘째, 학교 교사들이 기존의 미술활동 속에 타 문화예술 영역을 연계시켜 나가면서 좀 더 통합적인 문화예술교육을 할 수 있도록 지원하는 기초 활동자료가 될 수 있습니다.

셋째, 예술 통합 교육과정에 있어 미술 교과를 중심으로 다양한 문화예술 영역이 어떻게 통합될 수 있는가를 보여주는 하나의 모델링이 될 수 있습니다.

넷째, 학교 교육과정 속에 다양하고도 광범위한 문화예술교육이 어떻게 적용되고 효과적으로 활용될 수 있는지를 보여주는 하나의 모델링이 될 수 있습니다.

아직 학교현장에서는 미술 교과 활동에서도, 방과후학교 미술활동에서도 **문화예술 통합적인 지도**는 현실적으로 잘 이루어지지 않고 있습니다. 하지만 학교 교사와 방과후학교 예술 강사가 협력하여 연구하고 문화예술 각 분야의 전문가 자문 및 검토에 의해 개발된 본 ‘열린 미술, 문화예술과 소통하다’ 프로그램이 학교 현장에 보급된다면, 학교에서 가장 활용 가능성이 높은 프로그램으로서 적용될 수 있으며, 학교 문화예술교육의 변화와 발전에 기여할 수 있을 것이라 기대합니다.

4. 연간 지도 계획

영역명	단원명	소주제	시수	해당페이지	주요 활동
열린 감각	자연환경과 함께 호흡하기	자연과 함께 하기	2	32~34	▶ 자연물을 이용하여 다양한 조형물 만들기
			2	35~37	▶ 오감을 이용하여 계절의 변화를 여러 가지 방법으로 표현하기
		흙놀이 하기	2	38~40	▶ 흙 물감을 만들고 주제 정하여 그리기
			2	41~43	▶ 찰흙을 이용하여 공룡 공원 꾸미기
	전통 미술 체험하기	물과 먹	2	46~50	▶ 붓과 먹의 성질을 알고, 다양한 점과 선으로 자유롭게 표현하기
		춤추는 선들	2	51~55	▶ 붓펜과 물감을 이용하여 다양한 점과 선으로 그리기
		나도 명필가	2	56~59	▶ 다양한 재료를 활용하여 문자로 디자인하기
		명화 따라잡기	2	60~63	▶ 우리나라의 미술품에 관하여 알아보기(김홍도와 신윤복)
열린 미술	다양한 색의 세계	조각 이불 만들기	2	66~68	▶ 여러 가지 색의 느낌을 살려 여러 가지 모양 꾸미기
		내가 만든 문양	2	69~71	▶ 비슷한 색의 배색과 반대색의 배색 느낌을 알고 모양을 여러가지 느낌으로 꾸미기
		만화경 속의 예술	2	72~74	▶ 만화경을 만들어 끝없이 변화하는 다양한 색의 세계 감상하기
		움직이는 빛	2	75~77	▶ 빛의 색과 물감의 색에 대한 느낌을 비교하기
	창의적 발상의 세계	그림책 만들기	2	80~83	▶ 만화애니메이션을 감상하고, 이어질 내용을 상상하여 그림책으로 만들기
		종이 인형 만들기	2	84~86	▶ 종이인형을 만들어 인형극 공연하기
		초대장과 의상, 장신구 만들기	2	87~89	▶ 초대장과 의상 및 장신구 만들기
		UCC 제작하기	2	90~93	▶ 이야기를 만들어 UCC 제작하기
열린 소통	인형이 전해주는 다문화 세상	작은 인형극	4	96~100	▶ 인형극의 주제를 정하기 ▶ 인형극 대본 작성하기 ▶ 인형을 만들어 인형극하기
		빛과 그림자가 만들어내는 예술	4	101~110	▶ 그림자 인형극 감상하기 ▶ 그림자 인형극 주제 정하기 ▶ 역할 나누고 영역별 창작활동하기 ▶ 재현을 위한 종합창작활동하기 ▶ 재현 및 평가하기
	몸짓으로 나누는 이야기	움직이는 놀잇감 만들기	2	113~116	▶ 영화나 애니메이션 주인공, 신화속의 등장인물로 움직이는 놀잇감 만들기
		역할 가면 만들기	2	117~120	▶ 상상 세계에서 살아가는 캐릭터를 생각하여 역할가면으로 만들기
		상상 속 캐릭터의 움직임 표현	2	121~124	▶ 상상 속 캐릭터의 성격과 특성을 몸으로 표현하기
		상상의 세계를 몸짓으로	2	125~128	▶ 상상 속 캐릭터 퍼포먼스 하기

PART II

프로그램의 실제

제1절 자연환경과 함께 호흡하기

제2절 전통 미술 체험하기

제3절 다양한 색의 세계

제4절 창의적 발상의 세계

제5절 인형이 전해주는 다문화 세상

제6절 몸짓으로 나누는 이야기



열린 감각

1

자연환경과 함께 호흡하기

프로그램 개관 이 프로그램은 자연에서 흔히 볼 수 있는 돌멩이나 나뭇잎 같은 자연물을 이용한 통합적 체험활동을 통해 생활 주변의 사물에 대한 호기심을 갖고 자세히 관찰해 보고 귀 기울이며, 만져볼 수 있는 감각을 사용하는 능력을 키우는데 목적이 있다. 이러한 감각을 통한 주변세계의 탐색은 미적요소들에 대한 인식과 지각력을 높여주며 보다 풍부하고 다양한 창의적인 표현 능력을 발달시키도록 도와준다. 또한 아동의 통합적 체험활동은 실천적이고 활동적이며 자발적인 참여를 이끌 수 있으며 더 나아가 전인적인 활동으로 발전한다는 점에서 의미가 깊다. 이 단원은 주변에서 자연의 변화를 직접 느낄 수 있도록 야외 수업과 연계하여 지도하며, 학생들의 다양한 표현 및 발표를 할 수 있도록 허용적인 분위기를 조성하는 데 유의한다.

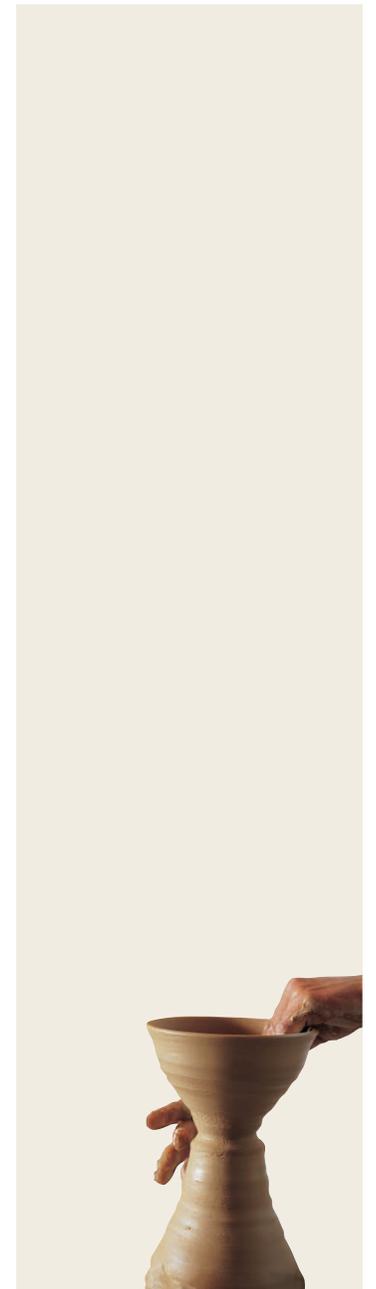


1. 학습 목표

1. 자연물을 만져보고 난 후 그 느낌을 살려 다양한 조형물을 만들 수 있다.
2. 감각적인 계절의 변화와 아름다움을 여러 가지 방법으로 표현할 수 있다.
3. 흙 놀이를 통해 즐겁게 그림을 그릴 수 있다.
4. 찰흙을 이용하여 공룡 공원 이야기를 만들 수 있다.

2. 지도 계획

제 목		자연환경과 함께 호흡하기		차 시		8차시
소주제	차시	주요 활동 내용	평가 방법 및 평가 자료	관련 미술 교과		예술 교과
				7차	개정	
자연과 함께하기	1-2	자연물을 이용하여 다양한 조형물 만들기	관찰법 학습지 책갈피	3-1. 자연의 아름다움 4-1. 자연의 색	4-1. 자연에서 느껴보자	문학
	3-4	오감을 이용하여 계절의 변화를 여러 가지 방법으로 표현하기	자기 평가 관찰법 즉자 완성 작품	3-1. 자연의 아름다움 4-1. 자연의 색	11-1. 사진으로	음악 연극 미디어
흙 놀이하기	5-6	흙 물감을 만들고 주제 정하여 그리기	자기 평가 관찰법 흙 물감 그림	3-5. 찰흙의 세계 4-9. 그릇 만들기	5-2. 찰흙으로 나타내기 10-3. 흙으로 만든 그릇	
	7-8	찰흙을 이용하여 공룡 공원 만들기 ★ 시범 수업(1차)	자기평가 관찰법 찰흙 공룡	3-5. 찰흙의 세계 4-9. 그릇 만들기	5-2. 찰흙으로 나타내기 10-3. 흙으로 만든 그릇	연극 문학



학교 화단이나 운동장에 있는 자연물을 직접 주워서 만져보고 살펴본 후 재미있는 이야기를 꾸며본다. 학생들이 주변 환경과 자연 환경에 대해 감각을 열어 자신의 느낌을 다양한 방법으로 표현하는 것에 호기심을 갖게 하고 자연 환경에 대한 호기심과 친근감을 갖게 한다.

■ 학습 주제 : 자연과 함께 하기 1

■ 학습 목표 : 자연물을 만져보고 난 후 그 느낌을 살려 다양한 조형물을 만들 수 있다.

■ 학습 자료 : 교사 - 바구니, A4 종이, 수채물감, 투명 테이프, 가는 철사, 펀치, 색지(연두, 노랑, 초록, 흰색), 신문지
 학생 - 색연필, 크레파스, 한지, 옷걸이, 가위

■ 수업 형태 : 개별, 소집단

학습 단계	시량	학습 내용	교수 - 학습 활동
반응 형성	5'	동기유발	◆ 학교 화단이나 운동장에서 볼 수 있는 자연물에 대해 이야기 나누기 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 자기가 좋아하는 자연물, 자연에서 볼 수 있는 색에 대해 발표하기
		학습문제 안내	◆ 학습문제 확인하기 <p>자연물을 이용하여 다양한 조형물을 만들어 봅시다.</p>

유의점

자유로운 분위기속에서 다양한 의견을 발표할 수 있게 한다.

학습 단계	시량	학습 내용	교수 - 학습 활동
반응 명료화	20'	활동안내	◆ 활동 안내하기 ① 이야기 꾸미기 ② 여러 가지 기법으로 자연물 만들기 ③ 나무 꾸미기
		<활동1> 이야기꾸미기	◆ 이야기 꾸미기 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 내가 만난 나뭇잎 하나, '돌멩이도 춤을 추어요'와 같은 자연물이 등장하는 그림동화 들려주기 ▶ 그림동화를 듣고 재미있는 장면 발표하기 ▶ 모둠(4~6명) 친구와 함께 학교 화단이나 운동장에 있는 자연물(돌멩이, 나뭇잎, 나무껍질 등)을 수집해오기 ▶ 수집해온 자연물 이름 짓고 친구들에게 소개하기 ▶ 자연물 친구가 등장하는 간단한 이야기 꾸미기(의인화)
	25'	<활동2> 여러 가지 기법으로 자연물 표현하기	◆ 여러 가지 기법으로 자연물 만들기 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 찍 기 - 자연물에 물감을 발라 여러 가지 색도화지에 대고 찍어서 오린다. ▶ 불 기 - 빨대로 물감을 불어 나뭇잎 맥이 나타나면 자신이 생각한 나뭇잎 모양으로 오린다. ▶ 프로타주 - 자연물 위에 A4 용지를 높은 다음 연필이나 색연필, 크레파스 등으로 요철을 표현한 후 모양을 오린다.

유의점

운동장 모둠 학습장이나 의자가 있는 곳에서 수업을 진행한다.

자료

모둠별로 작은 바구니를 하나씩 준비해준다.

학습 단계	시량	학습 내용	교수 - 학습 활동
반응 심화	25'	<p>〈활동3〉 나무 꾸미기</p>  <p>나무 만들기 나뭇잎 만들기 매달기</p>	<p>◆ 나무 꾸미기(선택1)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 상자나 신문지를 이용해 나무틀을 만든 후 한지를 이용해서 나무를 만든다. ▶ 아이들이 만든 자연물 및 수집한 자연물에 가는 철사를 스키테이프로 붙여준다. ▶ 나무에 매단다. <p>◆ 모빌 꾸미기(선택2)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 나무 만드는 것이 힘든 경우에는 옷걸이를 이용하여 모빌을 만들어도 된다.
정리	5'	감상 및 정리	<p>◆ 감상 및 정리하기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 매단 자연물이 그 나무와 얼마나 잘 어울리는 지 얼마나 재미있게 활동했는지 발표해본다.

참고

♣ 지도상의 유의점

- 1) 주변의 자연물을 관찰할 수 있는 야외에서 수업을 하도록 한다.
- 2) 자연물을 이용하여 이야기 짓기를 할 때 자연물이 등장하는 동화책을 미리 읽어서 필요한 부분만 들려준다.
- 3) 나무를 만들어 자연물을 매달 때 멀리서 작품을 감상하면서 어울리게 매달 수 있도록 지도한다.

♣ 참고 자료 : 책, 인터넷 등을 아이콘으로 구분

- '내가 만난 나뭇잎 하나' - 윤여림 지음, 웅진 주니어
- '돌멩이도 춤을 추어요' - 데 하이두크 후트 지음, 김재혁 옮김, 보림출판사

♣ 평가 방법 및 도구

- 1) 자연물을 이용하여 이야기를 창의적으로 표현할 수 있는가?
- 2) 자연물을 이용하여 나무 꾸미기나 모빌을 창의적으로 만들 수 있는가?
- 3) 평가도구: 관찰법

♣ 티칭 팁(teaching tip)

나무 및 모빌 꾸미기 활동 후 시간이 남는 학생이 있다면 주워 온 돌멩이에 매직이나 유성 펜을 이용하여 그림을 그려보는 활동을 해도 재미있을 것이다.

차 시
3-4
열 린 감 각

오감 중심 활동을 통해 계절의 변화를 느껴보고 그 결과를 몸으로 표현해보거나 간단한 시로 표현하게 한다. 학생들이 자연스럽게 감각적으로 자연의 변화와 계절감을 느껴보는데 중점을 두고 활동하도록 한다.

■ 학습 주제 : 자연과 함께 하기 2

■ 학습 목표 : 감각적인 계절의 변화와 아름다움을 여러 가지 방법으로 표현할 수 있다.

■ 학습 자료 : 교사 - 계절과일, 수수깡, 한지 색종이
학생 - 목공용 풀, 한지, 사인펜

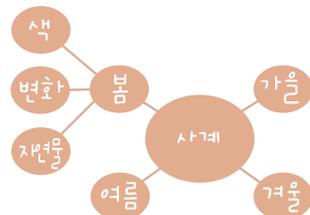
■ 수업 형태 : 개별, 소집단

학습 단계	시량	학습 내용	교수 - 학습 활동
반응 형성	5'	동기유발	◆ 사계절의 변화를 빛과 소리로 표현한 동영상을 보여준 후 이야기 나누기 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 자기가 좋아하는 자연물, 자연에서 볼 수 있는 색에 대해 발표하기
		학습문제 안내	◆ 학습문제 확인하기 <p>계절의 변화를 여러 가지 방법으로 표현해 봅시다.</p>

자료

키네틱아트작품조명 - 사계 동영상 보여주기

학습 단계	시량	학습 내용	교수 - 학습 활동
반응 명료화	20'	학습활동 안내	◆ 활동 안내하기 <ol style="list-style-type: none"> ① 사계절의 변화를 몸으로 표현하기 ② 계절 과일을 먹고 그 느낌을 시로 표현하기 ③ 족자 만들기
		<활동1>	◆ 사계절 변화 몸으로 표현하기 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 사계절 mind-map 그려보기 ▶ 사계절 모습이 나타난 음악 듣기 음악을 듣고 그 느낌을 선으로 표현해 보기 ▶ 봄, 여름, 가을, 겨울 부분을 듣고 난 후 떠오르는 장면 발표해보기 ▶ 음악을 전체적으로 듣고 즉흥적으로 자유롭게 몸으로 표현해보기 ▶ 모둠별로 계절의 변화를 몸으로 표현해보기
	25'	<활동2>	◆ 계절과일을 먹고 그 느낌을 동시에 표현하기 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 모둠별로 맛을 볼 수 있는 과일을 준비한다. ▶ 그 과일에 대해 흉내 내는 말을 넣어 발표시킨다. (예) 동글동글한 사과, 새콤 달콤 맛있는 포도 등등 ▶ 맛을 본 후 어떤 맛이 나는지 발표하기 ▶ 과일을 주제로 한 참고 동시 보여주기 ▶ A4종이에 동시에 표현해보기



유의점

'사계'를 표현한 음악을 전체적으로 감상을 하게 한 후 계절별로 편집된 음악을 부분적으로 감상하게 한다.

짜여진 표현보다는 즉흥적으로 자신의 느낌을 자유롭게 나타낼 수 있도록 한다.

학습단계	시량	학습내용	교수 - 학습 활동
반응 심화	25'	<p>◇ 족자 만들기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 한지를 A4정도 크기로 자른다. ▶ 동시를 쓰고 시에 어울리게 한지 색종이로 꾸민다. ▶ 한지 위, 아래에 수수깡을 테이프로 고정시킨다. ▶ 뒤에 털실로 걸 수 있는 고리를 만들어준다. <p>〈활동3〉</p>	
정 리	5'	<p>◇ 감상 및 정리하기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 동시 낭송하기 ▶ 친구들의 발표를 듣고 난 후 우수 동시 뽑기 ▶ 활동을 하면서 느꼈던 점 발표하기 	

참 고

♣ 지도상의 유의점

- 1) 계절의 변화를 나타낸 음악을 들을 때 눈을 감고 즉흥적으로 몸으로 표현해보게 하면 나중에 모둠 활동으로 몸으로 표현할 때 다양한 몸동작으로 나타낼 수 있다.
- 2) 계절과일을 먹고 난 후 동시를 표현할 때 수준에 맞춰 수업을 진행하는 것이 효과적이며 동시 짓기 활동이 어려운 경우에는 참고 작품 중에서 시의 일부분만을 고쳐서 활동하도록 안내한다.
- 3) 동시를 낭송할 때 조용한 음악을 준비하는 것도 효과적이다.

♣ 참고 자료

- '동기유발 자료-키네틱 아트'<http://video.naver.com/2009012310401367572>
- 사계-<http://user.chollian.net/~chun4270/vivaldi/winter1.htm>
- 봄, 여름, 가을, 겨울 별로 편집된 음악 자료가 있음
- 여름을 잘 표현한 음악- 델스존의 '한 여름 밤의 꿈'
- 가을을 잘 표현한 음악-조지거슈인의 'autumn'
- 겨울을 잘 표현한 음악-베토벤합창 교향곡 9번
- 과일을 주제로 한 시

사 과

나뭇가지 마다
대롱대롱
잘 익은 사과
꽃보다 아름답다.

그 안에
속 박혀있는 씨
바다 한 가운데
돛단배 같다.

포 도

이명현

포도넝쿨이 나무를 타고
쭈~쭈~ 올라가다
딱 멈추면
그곳에는 동글동글한 포도가
탐스럽게 열려있다.
아직은 초록색이지만 며칠 지나서
보라색으로 변하는
맛있는 포도

♣ 평가 방법 및 도구

- 1) 계절의 변화를 몸으로 잘 표현했는가?
- 2) 계절 과일을 먹고 창의적으로 시로 표현했는가?
- 3) 평가도구-관찰법 및 자기 평가

♣ 티칭 팁(teaching tip)

동시 짓기 활동 후 시간이 남는 학생이 있다면 계절 과일을 관찰해보고 그림으로 그려보는 활동도 재미있을 것이다.

시각과 촉각이 중심이 되는 수업으로 손으로 흙을 주물러서 직접 흙 물감을 만들어 본 후 그것을 이용하여 그림을 그려보게 하는 수업이다.

■ 학습 주제 : 흙 놀이하기 1

■ 학습 목표 : 흙 놀이를 통해 즐겁게 그림을 그릴 수 있다.

■ 학습 자료 : 교사 - 찰흙, 백자토, 수채물감, 넓은 용기, 투명 일회용 컵 8절 도화지, 염색용 천
 학생 - 붓, 스펀지

■ 수업 형태 : 개별, 소집단

학습 단계	시량	학습 내용	교수 - 학습 활동
반응 형성	5'	동기유발	◆ 운동장에서 모래성 쌓기 놀이하기 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 놀이를 한 후 느낀 점 발표하기 모래를 만졌을 때 느낌, 놀이를 할 때 재미있었던 점에 대해 이야기하기
		학습문제 안내	◆ 학습문제 확인하기 <p>흙 물감을 만들고 주제를 정하여 그려봅시다.</p>

유의점

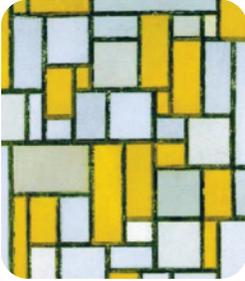
씨름장과 같이 모래가 많은 곳의 운동장을 활용한다.

학습 단계	시량	학습 내용	교수 - 학습 활동
반응 명료화	20'	활동안내	◆ 활동 안내하기 ① 흙 놀이하기 ② 흙 물감 만들기 ③ 그림 그리기
		<활동1> 흙 놀이하기	◆ 흙 놀이하기 ▶ 찰흙을 이용해서 넓게 편 다음 손가락과 발가락을 찍어보게 한다.  ▶ 친구들의 작품을 보고 누구의 것인지 맞춰보게 한다. ▶ 찰흙을 만졌을 때 느낌을 흉내 내는 말을 넣어 발표해본다. (예)말랑말랑, 물렁물렁, 맨들맨들, 질퍽질퍽 등등
	25'	<활동2> 흙 물감 만들기	◆ 흙 물감 만들기 ▶ 백자토나 일반 찰흙 등을 크고 넓은 용기에 담아 물과 섞어가며 손으로 잘 주물러 걸쭉한 상태가 되게 한다. ▶ 수채 물감을 섞어 여러 가지 색상을 만들어 본다. ▶ 만들어진 흙 물감을 투명 일회용 컵에 담고 각각의 색깔에 이름을 붙여본다. ▶ 흙 물감을 뿌리거나 흘리기, 데칼코마니, 번지기 등 다양한 방법으로 우연의 효과를 살려 표현해본다. ▶ 다양한 화지(화선지, 한지, 신문지 등)에도 표현해본다.

유의점

백자토를 이용하면 색깔이 선명한 흙 물감을 만들 수 있다.

이 때 흙의 종류와 수채물감의 색깔과 혼합비율에 따라 다양한 색깔을 만들어보게 한다.

학습단계	시량	학습내용	교수 - 학습 활동
반응 심화	25'	〈활동3〉	<p>◆ 흙 물감 그리기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 몬드리안, 클레, 전통 조각보 그림을 보여준다. ▶ 세 작품의 공통점을 찾아본다. ▶ 가로 세로 10센티 정도로 자른 천에다 흙 물감을 이용하여 위의 세 작품을 참고로 그림을 그려 본다. ▶ 각 면에 흙 물감으로 색칠할 때 손바닥, 손 끝, 스펀지, 나무젓가락 등 여러 가지 물체에 흙 물감을 묻혀서 표현해 보도록 한다. <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>클레 1925</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>몬드리안 1918</p> </div> </div>
정 리	5'	감상 및 정리	<p>◆ 감상 및 정리하기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 흙 물감으로 그림을 그려 본 느낌 발표하기 ▶ 일반 물감과의 차이 및 다양한 도구를 이용해서 그림을 그려본 소감 이야기하기 ▶ 친구의 작품을 본 후 느낌 점 정리하기

참 고

♣ 지도상의 유의점

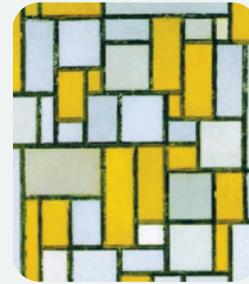
- 1) 흙 물감을 만들 때 백자토를 이용할 때 가장 선명한 흙 물감을 만들 수 있으나 구하기가 힘든 경우에는 잘흙을 이용하면 된다.
- 2) 흙 물감으로 그림을 그릴 때 천을 구하기가 힘든 경우에는 일반 도화지를 이용해서 그리면 된다.

♣ 참고 자료

- 전통조각보 사진 모음
- <http://blog.naver.com/hama210?Redirect=Log&logNo=60065281900>
- <http://blog.daum.net/flaming/15872280>



클레 1925



몬드리안 1918

♣ 평가 방법 및 도구

- 1) 흙 물감을 이용하여 다양한 표현 방법 및 도구를 활용하여 그리는가?
- 2) 활동에 적극적으로 참여하는가?
- 3) 자기 자리 주변을 깨끗하게 정리하였는가?

♣ 티칭 팁(teaching tip)

흙 물감 만들기 단계에서 큰 화지를 준비하여 바지를 걷고 발바닥에 흙물감을 묻혀서 음악을 들으면서 걸어보게 한다. 그 뒤에 다른 모둠 친구들의 발자국과 내 발자국이 겹쳐지게 걸어보는 활동을 하는 것도 재미있을 것이다.

시각, 청각 및 촉각이 중심이 되는 것으로 아이들이 공룡 공원을 친구들과 만들어 보고 재미있는 이야기를 꾸며보는 수업이다.

■ 학습 주제 : 흙 놀이하기 2

■ 학습 목표 : 찰흙을 이용하여 공룡 공원 이야기를 꾸밀 수 있다.

■ 학습 자료 : 교사 - 찰흙, 스펀지, 물, 이쑤시개
 학생 - 찰흙 판, 찰흙 도구

■ 수업 형태 : 개별, 소집단

학습 단계	시량	학습 내용	교수 - 학습 활동
반응 형성	5'	동기유발	◆ 평소에 알고 있는 공룡에 대해 발표하기 ▶ 공룡의 종류, 먹이, 사는 곳, 멸종 이유 등에 대해 이야기 나누기 ▶ 공룡이 되어 몸으로 표현해보기
		학습문제 안내	◆ 학습문제 확인하기 찰흙을 이용하여 공룡 공원을 꾸며 봅시다.

학습 단계	시량	학습 내용	교수 - 학습 활동
반응 명료화	5'	학습활동 안내	◆ 활동 안내하기 ① 공룡이 나오는 애니메이션 시청하기 ② 공룡 만들기 ③ 공룡 공원 꾸미기
	15'	<활동1>	◆ 공룡이 나오는 애니메이션 시청 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 쥘라기 공원, 도라에몽 : 친구의 공룡 대탐험, 아이스 에이지 3 공룡시대, 공룡 티렉스, 공룡시대 등 중에서 하나를 감상하게 한다. ▶ 공룡의 모습의 특징, 그 시절에 살고 있는 사람들의 모습, 의상 등에 대해 발표하기
	20'	<활동2>	◆ 공룡 만들기 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 공룡 그림 자료를 보여주고 자기가 만들 공룡을 정해보게 한다. ▶ 자기가 만들 공룡 및 토우 스케치하기 ▶ 공룡 만들기 <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div>

유의점

공룡 모형을 보면서 만들면 도움이 된다.

유의점

목이나 다리를 만들 때 이쑤시개로 고정하면 쉽게 된다.

학습단계	시량	학습내용	교수 - 학습 활동
반응 심화	25'	<활동3>	<p>◆ 공룡 공원 꾸미기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 공룡 공원의 모습을 어린이 공룡 사이트의 공룡 동물원의 모습을 보여준다. ▶ 공룡이 살았던 곳(하늘, 땅, 물)의 자연적 특징을 발표한다. ▶ 4절 우드락을 나누어 주고 찰흙을 이용하여 공룡 공원의 모습을 꾸며보게 한다. ▶ 친구들이 만든 공룡을 적절한 곳에 배치한다. ▶ 친구들과 공룡을 이용하여 역할극 하기
정 리	5'	감상 및 정리	<p>◆ 감상 및 정리하기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 찰흙으로 공룡 만들기를 할 때 재미있었던 점, 어려웠던 점, 최고의 공룡 모둠 발표하기

참 고

♣ 지도상의 유의점

- 1) 공룡이 나오는 동영상은 미리 적절한 부분을 편집하여 15분 정도 감상할 수 있게 한다.
- 2) 공룡 만들기 전에 다양한 공룡의 모습의 사진을 보여주거나 공룡 모형을 모둠별로 나누어 관찰해보게 하는 것이 좋다.
- 3) 찰흙으로 공룡 만들기를 할 때 물을 많이 사용하면 건조 시 금이 많이 생김을 안내한다.

♣ 참고 자료

- 어린이 공룡나라 http://child.dinopark.net/04_pleasure/04_playing.asp?bca=34
- 사이버 공룡 테마파크 <http://www.dinopark>.

♣ 평가 방법 및 도구

- 1) 찰흙을 이용하여 공룡을 창의적으로 만들 수 있는가?
- 2) 모둠 활동에 적극적으로 참여하는가?
- 3) 평가도구-관찰법

♣ 티칭 팁(teaching tip)

만든 공룡 공원은 그날에 말린 후 1주일 정도 지난 다음에 수채물감을 이용해서 채색을 하면 작품의 완성도를 높일 수 있다.



열린 감각

2

전통 미술 체험하기

프로그램 개관 이 프로그램은 전통 미술에 내재되어 있는 보편적 미의식과 조형 어법을 이해하고, 자유로운 표현을 통해 전통 미술을 새롭게 해석하고 새로운 미술 문화를 창출하는 데 그 목적이 있다. 전통 미술 문화 교육의 지평을 넓히고 새롭게 하기 위해서는 학생들이 미술품 속에 내재되어 있는 조형 정신과 조형성을 찾고 동시대의 정신을 발견하며 조형의 아름다움을 즐길 수 있도록 지도가 강화되어야 한다.

다양한 종류의 매체와 음악은 물과 먹이 만드는 우연의 효과 같은 자유로운 표현 방법을 이해하는데 도움이 될 수 있다. 그리고 판본체의 용필은 붓글씨의 기본이 될 뿐만 아니라, 나아가 조상의 문화유산인 한글을 아름답게 쓰는 서예의 전통을 이해하고 계승하게 한다.

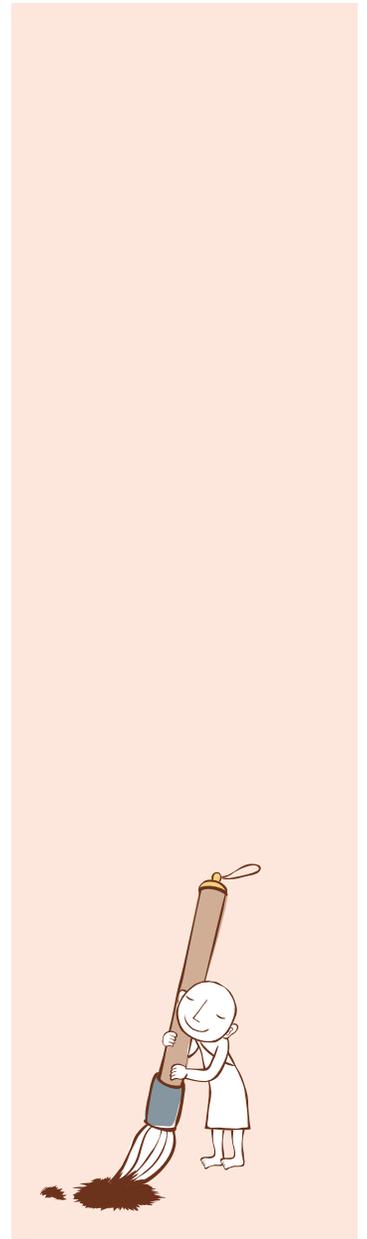
또, 지역 사회의 여러 문화 기관이나 문화유산을 감상함으로써 학교와 지역 사회의 전통 미술 문화를 사랑하고 즐기는 분위기 조성에도 기여하게 한다

1. 학습 목표

1. 붓과 먹의 성질을 알고, 다양한 점과 선으로 자유롭게 표현할 수 있다.
2. 붓펜과 물감을 이용하여 전통 미술의 조형 요소와 원리를 알고 표현할 수 있다.
3. 판본체의 기본 점획과 용필을 알고, 이를 활용하여 다양하고 아름답게 표현할 수 있다.
4. 전통 미술 작품 감상을 통해 조상들의 미의식을 이해하고, 우리 문화에 대한 자긍심을 가진다.

2. 지도 계획

제 목	전통 미술 체험하기			차 시		8차시
	차시	주요 활동 내용	평가 방법 및 평가 자료	관련 미술 교과		예술 교과
				7차	개정	
자연과 함께하기	1-2	붓과 먹의 성질을 알고, 다양한 점과 선으로 자유롭게 표현하기 ★ 시범 수업(1차)	관찰법 코팅그림 실그림	3-7. 붓의 성질	8-1. 먹과 붓으로	문학
	3-4	붓펜과 물감을 이용하여 다양한 점과 선으로 그리기 ★ 시범 수업(2차)	자기 평가 선그림, 부채	3-7. 붓의 성질	8-2. 수묵화 체험하기	음악 연극
흙 놀이하기	5-6	다양한 재료를 활용하여 문자로 디자인하기	관찰법 자기평가 한지 POP	3-8. 판본체로 쓰기 4-6. 판본체로 쓰기	8-3. 판본체로 쓰기(1) 8-4. 판본체로 쓰기(2)	
	7-8	우리나라의 미술품에 관하여 알아보기 (김홍도와 신윤복) ★ 시범 수업(1차)	자기평가 학습지 제구성 명작	3-12. 우리 고장의 미술품 4-12. 우리나라 미술품	12-1. 전통 미술과 친해지자	연극 문학



음악과 수묵애니메이션을 감상하고 난 느낌을 붓과 먹을 이용하여 재미있게 표현할 수 있는 방법을 익히고, 다양한 재료를 사용하여 수묵이 갖는 아름다움을 탐색하게 한다.

■ 학습 주제 : 물과 먹

■ 학습 목표 : 붓과 먹의 성질을 알고, 다양한 점과 선으로 자유롭게 표현할 수 있다.

■ 학습 자료 : 교사 - 화선지(옥당지), 도화지, 먹물, 한국화 물감(수채화 팔레트), 모포, 나무젓가락, 실
 학생 - 검호필(수채화붓), 물통, 토시와 앞치마(헌옷), 문진 또는 필통(문진 대용), 흰색 사기접시

■ 수업 형태 : 개별, 소집단

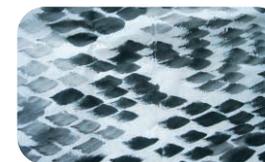
학습 단계	시량	학습 내용	교수 - 학습 활동
반응 형성	5'	동기유발	◆ 수묵 애니메이션 광고 보고 이야기 나누기 ▶ (3분 광고를 보고) 어떤 도구로 그린 것 같습니까? 붓, 먹
	5'	재료와 용구 알아보기	◆ 재료와 용구의 사용 방법 알아보기 ▶ 재료와 용구에 대한 기초적인 사용법 소개하기 ① 책상 위에 모포를 깐다. (없을 경우 신문지 활용) ② 오른쪽에(왼손잡이는 왼쪽)에 물통, 접시, 붓을 놓고, 화선지를 놓을 공간을 충분히 확보한다. ③ 종이는 적당한 크기로 미리 잘라두고, 연습을 충분히 할 수 있는 양을 준비한다.

유의점

미디어, 만화애니메이션, 프로젝션 TV-사전에 영상을 자료를 검토한다.

유의점

기존의 전통적인 재료와 용구에 얼마일 필요는 없다. 수업 전에 미리 알맞은 재료의 선택법을 알려주고, 대체할 수 있는 재료도 알려준다.

학습 단계	시량	학습 내용	교수 - 학습 활동
반응 명료화	5'	재료와 용구 알아보기	④ 흰색 사기접시의 가장자리에 한국화 물감(호분, 양홍, 황, 녹청, 청)을 짠다. (수채화 팔레트 활용 가능) ⑤ 붓 쥐는 법, 바른 자세, 먹으로 농담 표현하기, 삼묵법을 간단하게 소개한다. 
	2'	학습문제 안내 및 활동 안내	◆ 학습문제 확인하기 붓과 먹의 성질을 알고, 다양한 점과 선으로 자유롭게 표현해 봅시다. ◆ 활동 안내하기 <ul style="list-style-type: none"> ① 한국화의 표현기법 탐색하기 ② 다양한 그림 자유롭게 그리기 ③ 다른 재료로 그리기(선택)
	28'	<활동1> 표현기법 탐색하기	◆ 한국화의 표현기법 탐색하기  <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  다양한 선 그리기 </div> <div style="text-align: center;">  떨어뜨리기, 번지기 </div> <div style="text-align: center;">  다양한 점찍기 </div> </div>

자료

다양한 음악(국악),
CD, CD플레이어

학습 단계	시량	학습 내용	교수 - 학습 활동			
	28'	〈활동1〉 표현기법 탐색하기	 <p>짧게 끊거나 잇기</p>	 <p>농담 활용하기</p>	 <p>물감으로 표현하기</p>	
반응 명료화	20'	〈활동2〉 다양한 그림 자유롭게 그리기	<p>◆ 동물, 곤충, 꽃그림, 자유그림 그리기</p>	 <p>달팽이, 고슴도치</p>	 <p>뱀과 고슴도치</p>	 <p>꿀벌</p>
	 <p>꽃그림</p>	 <p>꽃그림</p>	 <p>꽃그림</p>			
 <p>자유 그리기</p>	 <p>자유 그리기</p>	 <p>자유 그리기</p>				

자료

동물이나 곤충, 꽃 사진

유의점

수채화 물감과 수채화 팔레트를 활용해도 무방하다.

제일 마음에 드는 작품은 코팅하여 책받침으로 활용해도 좋다.

학습 단계	시량	학습 내용	교수 - 학습 활동
반응 명료화	15'	〈활동3〉 표현기법 탐색하기	<p>◆ 실그림 그리기 [선택1]</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>종이, 실, 팔레트</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>실에 물감(먹) 묻히기</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>종이에 올리기</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;">  <p>종이 반으로 접기</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>실 당기기</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>다양한 색으로 표현</p> </div> </div> <p>◆ 나무젓가락으로 그리기 [선택2]</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;">  <p>먹물 묻히기</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>연습하기</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>그리기</p> </div> </div>
정리	5'	감상 및 정리	<p>◆ 감상 및 정리하기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 서로의 작품 감상하기 ▶ 주변을 깨끗하게 정리하고, 연습한 작품도 잘 말려서 차곡차곡 보관하기

유의점

시침용 면실, 마끈, 털실 등 다양한 재료로 활용가능하다.

유의점

나무젓가락의 거친 면에 얇은 종이는 쉽게 찢어진다. 도화지를 활용하는 것이 좋다.

유의점

페인트 칠한 벽에 묻은 먹물은 매직블럭으로 지우면 잘 지워진다.

참고

♣ 지도상의 유의점

- 1) 수채화 붓에 비하여 서예붓이나 검호필은 탄성이 있다. 따라서 붓을 세워서 쥐는 법의 반복 연습이 필요하다. 그러나 자세 교정으로 인하여 활동에 흥미를 잃지 않도록 유의해야 한다.
- 2) 재료와 용구의 관리에서 먹물이 묻은 붓은 흐르는 물에 깨끗하게 씻고, 붓끝을 뽀족하게 한 다음 충분히 건조하여 보관한다. 화선지는 구겨지지 않게 비닐에 싸서 보관하고, 다 말린 아동 작품도 비닐 파일에 넣어서 보관하면 좋다.
- 3) 음악은 학생들의 창작활동을 돕고 긴장을 풀어주지만, 지나치게 음향이 크거나 시끄러운 음악은 오히려 활동을 방해할 수 있다.
- 4) 먹물이 옷이나 교실에 튀어서 더러워지는 것을 주의시키는 것도 중요하지만, 미리 현옷을 입거나 바닥에 비닐, 신문지 등을 깔아서 편안하게 활동하는 방법도 있다.
- 5) 동기 유발을 위한 광고는 사전에 영상자료를 검토하여 특정회사의 광고가 나오지 않도록 편집하여 사용한다.

♣ 참고 자료

- 홍익대학교 애니메이션과 “먹”팀의 NIKE 광고 “승” -수목 기법과 국악의 접목
- <http://video.naver.com/2009011522201953929>
- <신기한 요술붓>, 신지윤, 꿈은 나무, 2005 -그림그리기를 즐겨하지만 가난한 마량이 꿈 속에서 신기한 요술붓을 얻으면서 생기는 이야기. 요술붓으로 그림을 그리면 그 그림이 살아난다는 이야기로 동기유발 부분에서 활용할 수 있다.
- 웰빙 밴드 크레용 <http://www.crayonband.com/> - 가입을 하면 “라밤바”, “렛잇비” 등의 유명 팝송을 퓨전국악으로 연주한 MP3파일을 감상할 수 있다.
- 창작국악그룹 그림 <http://www.the-lim.com/> - 그림 1집 “아침 풍경”은 TV등 여러 매체에서 자주 배경음악으로 사용된 앨범으로, “길놀이”, “도라지”, “날오는 밤나무” 등의 곡은 미술시간에 다양하게 활용할 수 있다.
- 퓨전국악밴드 별마루 <http://club.cyworld.com/starmaru>

♣ 평가 방법 및 도구

- 1) 재료와 용구의 사용법을 잘 알고 있는가?
- 2) 여러 가지 점과 선을 이용하게 자유롭게 표현할 수 있는가?
- 3) 평가도구: 관찰법, 포트폴리오

♣ 티칭 팁(teaching tip)

4학년 미술-교사용 지도서에는 감상 표현에 활용할 수 있는 음악으로 농악, 종소리, 생상의 「동물의 사육제」, 프로코피예프의 「피터와 늑대」, 비발디의 「사계」등을 소개하고 있다. 또, 양방언의 “프린티어”, 이지수의 “아리랑 랩소디”같은 오케스트라 합주곡도 좋은 음악자료로 사용될 수 있으며, 국산 판타지 애니메이션 “천년여우 여우비”의 O.S.T등도 좋은 호응을 얻을 수 있다.

★ 이런 활동도 있어요.

< 음악을 듣고 선 떼지 않고 이어그리기 >



< 한지로 포장지 만들기 >



전래문학과 전통미술이 결합된 형태의 플래시 애니메이션을 보고, 다양한 점과 선을 활용하여 책갈피와 부채 등의 실용품을 만들 수 있다.

■ 학습 주제 : 춤추는 선들

■ 학습 목표 : 붓펜과 물감을 이용하여 전통 미술의 조형 요소와 원리를 알고 표현할 수 있다.

■ 학습 자료 : **교사** - 화선지(옥당지), 도화지, 먹물, 한국화 물감(수채화 팔레트), 흰색 사기접시, 모포, PPT자료, 참고작품
학생 - 검호필(수채화붓), 물통, 토시와 앞치마(현옷), 물풀, 가위, 흰 접시, 수채화 팔레트

■ 수업 형태 : 개별, 소집단

학습 단계	시량	학습 내용	교수 - 학습 활동
반응 형성	5'	동기유발	◆ '방귀쟁이 며느리' 플래시 애니메이션 보기 ▶ 이 이야기를 보고 느낀 점을 생각해 봅시다.
	2'	이야기 나누기	◆ 등장인물 알아보기 ▶ 주요 등장인물은 누구인가요? 방귀쟁이 며느리, 시아버지, 시어머니, 서방님 ▶ 가장 기억에 남는 인물은 누구이고, 그 이유는 무엇입니까? 방귀를 참고 참아 얼굴색이 황금뚱색으로 변한 며느리입니다.

자료

미디어, 플래시애니메이션, 프로젝션 TV

유의점

“방귀쟁이 며느리”의 그림은 진채화의 기법으로 그려졌다.(추정)

학습 단계	시량	학습 내용	교수 - 학습 활동
반응 명료화	2'	이야기 나누기	<p>◆ 수묵담채화와 채색화 알기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 수묵담채화 : 수묵으로 그린 후 얇게 색을 덧칠한 그림 ▶ 채색화 : 채색을 여러 번 하는 채색 위주의 그림 <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <p style="display: flex; justify-content: space-around;"> 수묵 담채화 채색화 </p>
	3'	학습문제 안내 및 활동 안내	<p>◆ 학습문제 확인하기</p> <p style="background-color: #fff9c4; padding: 2px;">붓펜과 물감을 이용하여 다양한 점과 선으로 그려봅시다.</p> <p>◆ 활동 안내하기</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 붓펜의 활용 방법 알기 ② 책갈피 만드는 법 알아보기 ③ 등장인물 책갈피 만들기 ④ 부채 만들기
	4'	<활동1> 표현기법 탐색하기	<p>◆ 붓펜의 활용 방법 알기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ '세헤라자데' 애니메이션 보고 붓펜으로 연습하기 <div style="display: flex; justify-content: space-around;">    </div>

3-4

유의점

미술교과서에서 수묵화, 수묵채색화, 채색화를 찾아보는 활동도 할 수 있다.

자료

김연아의 '세헤라자데' UCC동영상, 프로젝트선 TV 책갈피 만들기 PPT 자료

유의점

장지(한지를 배접한 종이)는 두꺼워서 코팅할 필요가 없다.

자료

참고자료

학습 단계	시량	학습 내용	교수 - 학습 활동
반응 명료화	10'	〈활동2〉 책갈피 만드는 순서 알기	<p>◆ 책갈피 만드는 법 알아보기</p>  <p>본을 뜬 후 붓펜으로 선그리기 채색하기 오리기</p>
	20'	〈활동3〉 책갈피 만들기	<p>◆ 책갈피 만들기</p> 
반응 심화	35'	〈활동4〉 부채 만들기	<p>◆ 부채 만들기</p>  <p>종이접기 부채위에 그리기 재활용 부채</p>

유의점

형태를 그리는데 미숙한 학생에게는 미리 복사한 본을 제공하여 먹지 등으로 본뜨게 한다.

자료

참고 작품, 부채

유의점

전통적인 내용이 아니더라도 생활 속 이야기를 마음껏 그릴 수 있도록 허용한다.

유의점

플라스틱 부채살도 따로 구입할 수 있으며, 나비형 부채는 2000원 선에서 구입할 수 있다. 절기에 맞는 생활 용품에 활용 가능하다. (예 : 연에 그림 그리기)

학습 단계	시량	학습 내용	교수 - 학습 활동
반응 심화	35'	<p>〈활동4〉 부채 만들기</p>	 <p>부채살 정리하기</p>  <p>한지 붙이기</p>  <p>본뜨고 선긋기</p>  <p>채색하기</p>  <p>완성하기</p>
정리	5'	<p>감상 및 정리</p>	<p>◆ 감상 및 정리하기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 게임하기 : 가위, 바위, 보로 이긴 사람에게 부채바람 부쳐주기 ▶ 주변을 깨끗하게 정리하고, 만든 부채와 책갈피는 선물하거나 일상생활에서 사용한다.

참고

♣ 지도상의 유의점

- 1) 화선지 및 장지는 눈으로 보아서 반질반질하고 매끄러운 쪽이 앞쪽이므로, 거칠거칠한 뒷면을 사용하지 않도록 주의한다.
- 2) 붓펜은 수성으로 잘 번지는 성격이 있다. 수채물감을 활용할 때에는 물을 소량 사용하거나, 진채의 기법을 활용한다.

♣ 참고 자료

- 인터넷 서점 YES24 <http://www.yes24.com> → 인터넷 책방→ 플래시동화→ 테마별(전래)
- <방귀쟁이 머느리>, 신세정, 사계절, 2008
- 김연아의 '세헤라자데' 애니메이션 UCC동영상
- <http://blog.naver.com/ella0782?Redirect=Log&logNo=130042345137>
- 국가문화유산포털 <http://www.heritage.go.kr/> -어린이 학습관→민속동화(더위팔기) - 더위팔기에 관한 플래시 동화를 보여주고 단오에 부채를 선물하는 풍습을 예로 들어 부채 만들기의 동기유발을 할 수 있다.
- 어린이 민속박물관 <http://www.kidsnfm.go.kr/> -재미→우리 동화 -세시풍속과 민속에 관련된 플래시 동화를 볼 수 있다.
- 입체형 복주머니 접기
- <http://blog.naver.com/elfdream7?Redirect=Log&logNo=40061320373>
- 색종이로 복주머니 접기 동영상
- <http://video.naver.com/2007040510511096331>

♣ 평가 방법 및 도구

- 1) 붓펜과 물감을 잘 활용하였는가?
- 2) 다양한 점과 선을 활용하여 그랬는가?
- 3) 수묵채색화와 채색화의 기법을 잘 활용하였는가?
- 4) 평가도구 : 관찰법

♣ 티칭 팁(teaching tip)

“방귀쟁이 머느리”는 1985년에 전라북도 정읍군의 한광주 씨가 구술한 것을 바탕으로 삼아 만들어진 책이다.

익살스럽고 해학이 넘치는 글과 한국적인 그림으로 참 멋스러운 옛이야기이다.

그런데 이 동화책이나 플래시 애니메이션을 보면 어딘지 낯익은 그림들이 군데군데 보일 것이다. 그 이유는 바로 옛 그림을 패러디한 장면이 자연스럽게 포함되어 있기 때문이다. 책의 표지 부분은 신윤복의 「미인도」에서, 앞부분에서 방귀를 피해 달아나는 남녀는 김득신의 「야묘도추」속 인물이며, 이야기 후반부에 나오는 배나무 아래서 쉬는 장사꾼들은 바로 이교익의 「휴식」에 나오는 인물이기 때문이다. 7차 교육과정의 3학년 미술 교과서 6쪽에 「야묘도추」, 38쪽에서 「미인도」를 감상할 수 있다. 그리고 2007 개정 교육과정의 3, 4학년 합본 미술 교과서 70쪽에서도 「야묘도추」를 감상할 수 있다.

★ 이런 활동도 있어요.

〈복주머니 만들기〉 -모양 펀치 활용



이응노의 문자추상 작품과 현대 패션 디자이너의 다양한 한글 디자인 작품을 감상하고, 새롭고 창의적인 한글 디자인을 해 볼 수 있다.

■ 학습 주제 : 나도 명필가

■ 학습 목표 : 판본체의 기본 점획과 용필을 알고, 이를 활용하여 다양하고 아름답게 표현할 수 있다.

■ 학습 자료 : **교사** - 화선지(옥당지), 색한지 색종이, 먹물, 한국화 물감(수채화 팔레트), 모포, PPT 자료, 참고작품
학생 - 검호필(수채화붓), 물통, 토시와 앞치마(한옷), 문진 또는 필통(문진 대용), 흰색 사기접시, 신문지

■ 수업 형태 : 개별

학습 단계	시량	학습 내용	교수 - 학습 활동
반응 형성	5'	동기유발	◆ 이응노의 문자추상 작품 감상하기 ▶ 디자이너 “이상봉”의 의상, 생활용품 디자인 감상하기
	4'	판본체의 기본점획과 용필알기	◆ 판본체의 기본 점획과 용필알기 

자료

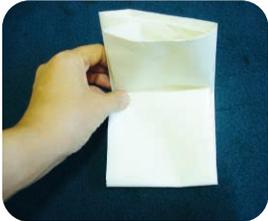
홈페이지 방문하기,
프로젝션 TV

자료

판본체 쓰기 PPT-에듀넷

유의점

판본체의 기본 점획과 용필은 미술 교사용 지도서에 잘 안내되어 있다.

학습 단계	시량	학습 내용	교수 - 학습 활동
반응 형성	1'	학습문제 안내 및 활동 안내	<p>◆ 학습문제 확인하기</p> <p>다양한 재료를 활용하여 문자로 디자인해 봅시다.</p>
			<p>◆ 활동 안내하기</p> <p>① 내가 좋아하는 단어 쓰기 ② 책표지 만들기, 교과서 리폼하기(선택)</p>
반응 명료화	30'	〈활동1〉 표현기법 탐색하기	<p>◆ 내가 좋아하는 단어 쓰기</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-end;"> <div style="text-align: center;">  <p>화선지 접기</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>판본체 쓰기</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>다양하게 쓰기</p> </div> </div>

유의점

아무 의미없는 단어보다는 학생들이 좋아하는 연예인이나 부모님의 이름을 쓰면 훨씬 재미있게 활동할 수 있다.

학습 단계	시량	학습 내용	교수 - 학습 활동
반응 형성	30'	〈활동2〉 책표지, 교과서 리폼하기	<p>◆ 책표지 만들기 [선택]</p>  <p>재료 준비하기</p>  <p>한지로 싸기</p>  <p>색한지 찢기</p>  <p>색한지 붙이기</p>  <p>제목 쓰기</p>  <p>그림 그리기</p>  <p>꽃모양 오리기</p>  <p>꽃 붙이기</p>  <p>붓으로 색칠하기</p>

자료

책, 교과서

유의점

서예를 POP처럼 다양하게 써 볼 수도 있다.

글씨를 쓰는 데 있어, 판본체와 서예붓, 먹을 고집할 필요는 없다. 다양한 재료들을 사용할 수 있도록 허용한다.

옥당지는 기존 화선지보다 좀 더 두껍고 내구성이 있다. 그러나 장기적인 활용을 원한다면 비닐을 덧입히는 것이 좋다.

학습단계	시량	학습내용	교수 - 학습 활동
반응 심화	30'	<p><활동2> 책표지, 교과서 리폼하기</p> <p>◆ 교과서 표지 리폼하기 [선택2]</p>	
정리	5'	<p>◆ 감상 및 정리하기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 게임하기: 끝말잇기 틀린 사람은 얼굴에 수염 붙이기 ▶ 한글날의 의미와 훈민정음 등에 대하여 설명하는 것도 좋다. 	<p>감상 및 정리</p>  <p>훈민정음 고서 만들기</p>

참고

♣ 지도상의 유의점

- 1) 판본체의 기본 서체를 익히되, 표현에 있어 개성과 창의성이 드러나도록 허용한다.
- 2) 붓 잡는 법과 팔의 자세는 표현에 방해가 될 경우 수정하고, 개인의 편리에 의해 조금씩 고쳐 쥐는 것은 허용한다.

♣ 참고 자료

- 이상봉 디자이너 홈페이지 <http://www.liesangbong.co.kr/>
- 대전 이응노 미술관 <http://www.ungnolee-museum,daejeon.kr/>

♣ 평가 방법 및 도구

- 1) 붓을 잡는 방법을 정확하게 알고 있는가?
- 2) 판본체의 기본 점획과 용필을 알고 있는가?
- 3) 기본 서체를 활용하여 창의적으로 표현할 수 있는가?
- 4) 평가 도구: 관찰법, 자기평가

♣ 티칭 팁(teaching tip)

창의적인 한글 서체 표현이 힘든 학생에게는 한글폰트모음에서 다양한 글씨를 미리 출력하여 준다. 본보기가 되는 글자를 아래에 받치고 쓰는 연습 보다는 눈으로 글자의 균형을 맞추어 쓰는 연습을 하는 것이 바람직하다. 한글 간판이나 책표지, 영화 포스터의 제목 등도 좋은 참고자료가 된다.

★ 이런 활동도 있어요.

<전통티셔츠 만들기> -아크릴, 염색물감 활용



누구나 손쉽게 접할 수 있는 가상박물관과 대중적인 드라마의 장면을 통하여 우리나라의 미술품을 감상해 보고, 조상들의 미의식(해학과 풍자)을 이해할 수 있다.

■ 학습 주제 : 명화 따라잡기

■ 학습 목표 : 전통 미술 작품 감상을 통해 조상들의 미의식을 이해하고, 우리 문화에 대한 자긍심을 가진다.

■ 학습 자료 : **교사** - 인터넷 박물관 주소링크, 명화출력물, 이쑤시개, 테이프(물레방아), PPT 자료
학생 - 가위, 풀, 잡지, 사인펜, 색연필, 칼라믹스, 잡지, 종이상자

■ 수업 형태 : 개별, 전체

학습 단계	시량	학습 내용	교수 - 학습 활동
반응 형성	5'	동기유발	◆ “바람의 화원” 티저 예고편 1편 보기(1분 30초) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 무엇에 관한 드라마입니까? 신윤복, 김홍도 그림
	13'	그림 감상하기	◆ 김홍도와 신윤복 알기 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 김홍도와 신윤복의 그림을 감상하기

자료

드라마, 프로젝션 TV

자료

인터넷, 프로젝션 TV

학습 단계	시량	학습 내용	교수 - 학습 활동
반응 형성	2'	학습문제 안내 및 활동 안내	◆ 학습문제 확인하기 우리나라의 미술품에 관하여 알아보고, 생각이나 느낌을 말해 봅시다.
			◆ 활동 안내하기 ① 명화 따라잡기(선택) ② 가상 박물관 체험하기
반응 명료화	45'	〈활동1〉 명화 따라잡기	◆ 명화 따라잡기(선택1) <div style="display: flex; flex-wrap: wrap; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>인쇄물 종이에 붙이기</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>오리기</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>이쑤시개 붙이기</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>박스에 배치하기</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>이미지 고르기</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>혼합 배치하기</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>위에서 보기</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>왼쪽에서 보기</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>오른쪽에서 보기</p> </div> </div>

자료

PPT 자료, 참고작품

유의점

라벨지에 그림을 인쇄하면, 접착지를 떼서 바로 도화지에 부착가능하다.

종이 인형들의 배치는 원하는 대로 바꿀 수 있다. 그림 속의 인물들이 실제로는 어떻게 배치되어 있는지 알 수 있다.

학습 단계	시량	학습 내용	교수 - 학습 활동
반응 형성	30'	〈활동1〉 영화 따라잡기	<p>◆ 영화 따라잡기 (선택2)</p>  <p>칼라믹스 준비</p>  <p>그림을 보며 만들기</p>  <p>이수시개 꽃기</p>  <p>합체하기</p>  <p>인형 완성하기</p>  <p>배경 그리기</p>  <p>배경완성하기</p>  <p>배치하기</p>  <p>그림과 비교하기</p>
반응 심화	15'	〈활동2〉 가상 박물관 체험하기	<p>◆ 가상 박물관 체험하기(지역화)</p> <p>해당 지역의 박물관 또는 미술관에서 운영하는 가상 박물관을 체험하고 주요 미술품 감상하기, 감상의 기본적인 태도 알기</p>
정리	5'	감상 및 정리	<p>◆ 감상 및 정리하기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 게임하기 : 그림으로 퀴즈내기(김홍도의 '서당도'에는 모두 몇 사람이 그려져 있을까?) ▶ "소금장수 노래"를 부르며 주변을 정리한다.

자료

참고작품

유의점

영화 장면을 지점토나 칼라믹스 등으로 재현할 때에는 배경이 단순하고, 인물이 적은 그림을 선택한다.

3D입체그래픽으로 가상체험을 지원하는 곳이 없을 경우, 사진이나 동영상 자료를 감상한다.

자료

퀴즈 PPT, 플래시 노래방

참고

♣ 지도상의 유의점

- 1) 김홍도와 신윤복에 대한 인터넷 자료 검색은 즉석에서 하지 않도록 한다. 두 화원 모두 어린이에게 적합하지 못한 성인용 그림(춘화)을 그린 전력이 있기 때문에, 인터넷 상에 무방비하게 퍼져 있는 이들 그림을 무심코 클릭하였다가는 큰 문제가 생길 수 있다.
- 2) 지역 박물관 및 미술관에는 어린이를 위한 다양한 체험교실 프로그램을 마련하고 있다. 지역의 박물관 홈페이지를 검색하여 어린이 프로그램을 안내하고, 주말의 여가 시간을 활용하여 직접 박물관이나 미술관을 방문하여 미술품과 문화재를 감상할 수 있도록 독려한다.

♣ 참고 자료

- 바람의 화원 티저 예고편1 -공식 홈페이지에서 가입 후 활용할 수 있다.
- 바람의 화원 공식 홈페이지(드라마 속 그림정보) <http://tv.sbs.co.kr/hwawon/>
-가입을 하지 않아도 그림을 클릭해서 감상할 수 있다.
- 부산박물관 <http://www.museum.busan.kr/>
- 부산시립미술관 <http://art.busan.go.kr/>
- 국립중앙박물관 <http://www.museum.go.kr/>
- 한국관광공사 <http://www.visitkorea.or.kr/> -홍보갤러리→공모전→관광플레이시 애니메이션 - 한국의 전통문화, 볼거리, 먹거리, 문화재 등을 소개하는 다양한 동영상과 플래시 애니메이션을 볼 수 있다.
- 《한국의 멋》, 최순자, 큰뿌리나무 공저, 빼아제어린이, 2007 -안건, 신사임당, 정선, 김홍도, 신윤복, 장승업 등 조선시대의 주요화가들과 작품들의 흐름을 잘 살펴볼 수 있는 책이다. 112쪽의 김홍도의 「무동」, 120쪽의 「포의풍류도」에서 조선시대의 악기와 생활용품의 이름과 생김새를 알아보는 수업을 하는 데 유익하다. 교사가 수업 전에 미리 읽어보면 좋은 책이다.
- 《영화 속에 숨겨진 사고력을 찾아라》, 주득선, 차오름, 주니어김영사, 2005 -김홍도 편의 "조선 시대 단옷날 장터에는 무슨 일이 벌어졌을까?"라는 주제를 그대로 동기유발로 쓸 수 있다. 김홍도의 「씨름도」를 재미있게 감상할 수 있는 발문을 제공하며, 명화퀴즈를 낼 수 있는 자료를 제공한다. 몇 가지 발문을 소개하면, "여기 모여 앉은 다섯 사람을 잘 살펴보세요. 이들 가운데 가장 오랫동안 씨름판을 구경한 사람은 누구일까요", "누가 씨름에서 이길까요? 또 각 신발의 주인은 누구일까요?" 등 학생들의 흥미와 관심을 높일 수 있는 발문이 있다.
- 《함께 배우는 우리 미술》, 전성수 외, 예경, 2003 -전통 미술을 지도하는 데 어려움이 있다면, 크레파스 등 구하기 쉬운 재료로 접근할 수 있는 전통 미술 수업 방향이 제시되어 있다.
- 《한눈에 반한 우리 미술관》, 장세현, 거인, 2008 -전통 회화를 7가지로 분류하여 설명하고 있다. 풍속화, 산수화, 동물화, 민화화 불화, 문인화, 인물화, 사군자로 영역별 그림에 대한 설명의 주요화가, 작품들을 소개하고 있으며, 그림이 크고 인쇄 종이의 광택이 적어 실물화상기에 비추는 용도로 적합하다.

- 《박물관에서 놀자》, 윤소영, 국립중앙박물관문화재단·거인, 2007 -주로 국립중앙박물관, 삼성미술관 리움, 간송미술관에서 소장하고 있는 중요 회화들을 소개하고 있는 책이다. 도판의 인쇄상태가 좋아서 실물화상기로 바로 보여줄 수 있다.
- 《미리 가 본 국립중앙박물관》, 오명숙, 한림출판사, 2009 -국립중앙박물관에 소장되어 있는 각종 유물들의 사진과 설명을 볼 수 있다.

♣ 평가 방법 및 도구

- 1) 그림을 감상하는 태도가 바른가?
- 2) 활동에 적극적으로 참여하는가?
- 3) 자기 자리 주변을 깨끗하게 정리하였는가?
- 4) 평가 도구: 관찰법, 동료평가

♣ 티칭 팁(teaching tip)

"바람의 화원"은 비록 신윤복이 여자라는 허구와 작가의 시대상황에 관한 상상력이 큰 비중을 차지하고 있지만, 전통 회화를 그리는 과정과 방법을 실감나게 묘사하고 있다는 장점이 있다. 이러한 드라마 등의 영상물은 저작권법에 의하여 불법 다운로드 등이 금지되어 있으니, 공식 홈페이지를 통해 상영하거나 DVD를 구입하여 사용하도록 한다.

★ 이런 활동도 있어요.

〈서양의 명화 패러디하기〉



열린 미술

1

다양한 색의 세계

프로그램 개관 이 프로그램은 색이 조형 활동에서 아주 중요한 표현의 수단이라는 사실을 이해하고, 색을 이리저리 탐색하여 원하는 느낌을 표현하는 능력을 기르는 데 그 목적이 있다. 먼저 10색상환을 충분히 이해한 상태에서 원하는 느낌을 비슷한 색의 배색과 반대색의 배색으로 표현할 수 있도록 하며, 자연물과 여러 가지 참고작품에서 나타나는 색을 보다 관심 있게 바라보고 살펴보고, 자기의 느낌을 다양한 색으로 창의적인 여러 가지 기법으로 제작하여 표현하게 한다. 특히, 빛의 색과 물감의 색이 어떻게 다른지 비교하여 빛의 색도 활용할 수 있음을 알게 하여 미술 활동을 심화한다.



1. 학습 목표

1. 경험과 관련지어 독창적이며 개성 있는 여러 가지 모양을 꾸밀 수 있다.
2. 비슷한 색과 반대색의 느낌을 살려 여러 가지 모양을 꾸밀 수 있다.
3. 만화경에 의해 연출되는 다양한 색과 형의 디자인 작품을 감상해 보고, 사진으로 찍어 그 느낌을 서로 나눌 수 있다.
4. 빛의 색과 물감의 색의 느낌을 비교하고 그 차이를 말할 수 있다.

2. 지도 계획

제 목		다양한 색의 세계		차 시		8차시
소주제	차시	주요 활동 내용	평가 방법 및 평가 자료	관련 미술 교과		예술 교과
				7차	개정	
조각 이불 만들기	1-2	여러 가지 색의 느낌을 살려 여러 가지 모양 꾸미기 ★ 시범 수업(1차)	자기 평가 관찰법 조각 이불 꾸미기	3-3. 여러 가지 색	1-1. 형과 색으로 놀아보자 1-2. 색의 느낌을 담아	문학
내가 만든 문양	3-4	비슷한 색의 배색과 반대색의 배색 느낌을 알고 모양을 여러 가지 느낌으로 꾸미기	자기평가 관찰법 몰라 기법 작품	4-4. 색의 느낌	1-2. 색의 느낌을 담아 2-1. 수채화의 세계 2-2. 나의 경험을 작품 속에	
만화경 속의 예술	5-6	만화경을 만들어 끝없이 변화하는 다양한 색의 세계 감상하기	자기평가 관찰법 만화경	3-3. 여러 가지 색 4-4. 색의 느낌	1-3. 형과 색이 만나면	문학 퀼트공예
움직이는 빛	7-8	빛의 색과 물감의 색에 대한 느낌을 비교하기	자기평가 관찰법 전구 꾸미기	3-3. 여러 가지 색 4-4. 색의 느낌	1-2. 색의 느낌을 담아 2-2. 나의 경험을 작품 속에	사진 디자인



책을 읽고 난 후, 그 느낌을 글과 그림으로 남겨도 좋지만, 직접 물건을 제작하면서 느끼는 느낌은 또 다른 소중한 경험이라고 생각한다. 놀이를 통해 아이들의 색감을 자극할 수도 있으며, 소중한 사람을 위한 이불을 만들어 보는 활동으로 따뜻한 감성을 되살리며, 배려하는 마음을 기르고 어머니의 사랑을 느낄 수 있다.

■ 학습 주제 : 조각 이불 만들기

■ 학습 목표 : 경험과 관련지어 독창적이며 개성 있는 여러 가지 모양을 꾸밀 수 있다.

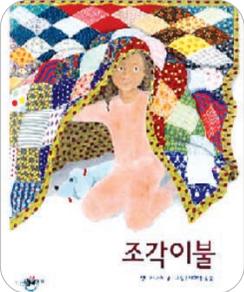
■ 학습 자료 : **교사** - 참고 작품, 작품 게시판, 모둠 바구니
학생 - 검정색 도화지, 가위, 풀, 색종이, 잡지 오린 종이

■ 수업 형태 : 전체-개별-전체

학습 단계	시량	학습 내용	교수 - 학습 활동
문제 인식	5'	분위기 조성 / 동기유발	◆ 작품 보고 생각과 느낌 이야기하기 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 조각을 이어 만든 조각보 작품(조각이불 작품)이나 퀼트 작품 등을 보며, 떠오른 생각 말하기 ▶ 색의 느낌 이야기하기
		학습문제 확인	◆ 학습문제 확인하기 딱지를 이어 붙여 조각 이불을 만들어 봅시다.

자료

참고작품

학습 단계	시량	학습 내용	교수 - 학습 활동
아이디어 탐색	10'	동화 읽기	<p>◆ 행복한 책 읽기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 앤 조나스의 '조각이불' 읽어 주기 ▶ 그림동화를 읽고, 주인공의 마음 엿보기, 공감하기 ▶ 이불 한 채를 만들어 주고 싶은 사람 생각 생각하기 ▶ 직접 딱지를 접어 이어 붙여 조각 이불 만들어 보기로 제안하기
아이디어 정교화	40'	작품 제작	<p>◆ 요리 조리 생각해요.</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 딱지 접는 방법을 배운다. (교사 시범 필요) ② 잘라 놓은 여러 가지 종이를 이용하여 원하는 색을 골라 딱지를 접는다. (같은 색 또는 다른 색) ③ 만든 딱지를 검은 도화지에 나란히 붙인다.(규칙 배열) ④ 이불 테두리를 오려 붙이고 ⑤ 두꺼운 화지에 잠자는 사람의 모습을 그려 오린다. ⑥ 오린 사람 인형을 조각 이불 아래에 얹혀 본다. <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>참고 동화책 3</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>참고 작품 4</p> </div> </div>

자료
큰 그림
동화책
또는 ppt

유의점
어떤 색의 이불을 만들지
생각을 돕기 위해 설명이
필요하다.

여기서 색의 배색 및 느낌에
대한 설명을 해주는 게 좋다.
(참고작품 필요)

화지를 칼집으로 오려서
팔을 빼고 끼울 수 있게
하면 좋다.

학습단계	시량	학습내용	교수 - 학습 활동
아이디어 적용	20'	음미	<p>◆ 생각을 나누어요.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 친구들이 만든 이불 작품을 살펴본다. ▶ 누구를 생각하며 만들었는지, 왜 이 색깔을 선택했는지 생각 나누기 ▶ 서로의 작품 중 맘에 드는 작품을 찾아서 그 이유나 느낌 말해 보기 (서로의 작품 감상)
종합 정리	5'	심화 학습 정리	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 쇠라 '풀밭 위의 점심식사' 점을 찍어서 화면을 구성한 작품을 확대하여 보여주며, 작은 색점이 가까이서 보면, 아무 의미없이 찍은 듯 보여도, 멀리서 보면 형태가 보이게 되어 있다. (점묘파) ▶ 모네의 '수련' 보여주기(인상파)-멀리서, 가까이서 ▶ 작품 정리 및 학습 용구 정리 정돈 ▶ 차시 예고

참고

♣ 지도상의 유의점

- 1) 앤 조나스의 '조각 이불'이라는 동화를 효과적으로 들려주기 위해 교사는 동화를 잘 구연하는 능력이 필요하다.
- 2) 감정이입의 효과를 증대시키기 위해서 시각적으로 볼 수 있는 그림 자료를 만들어 두는 것이 필요하다.

♣ 참고 자료



참고 작품 1



참고 작품 2

- 참고 작품 1
<http://blog.naver.com/1kyung0718?Redirect=Log&logNo=110069411278>
- 참고 작품 2 출처
<http://blog.naver.com/ean75?Redirect=Log&logNo=140066150719>
- 참고 작품 4 출처
<http://cafe.naver.com/ruadhs/369>

♣ 평가 방법 및 도구

- 1) 학습 활동 중 아동들의 활동 상황을 관찰하여 평가한다.
- 2) 학습 결과물의 분석을 통하여 학습 목표 도달 여부를 평가한다.

♣ 티칭 팁(teaching tip)

조각이불을 만들 때, 배색의 느낌을 보여주며(참고 자료 필요) 상세히 설명해주는 것이 좋겠고, 색깔과 도형의 규칙을 정해서 할 수 있도록 안내할 필요가 있다. 검은 도화지는 딱지 크기를 미리 예상하여 종이를 잘라 두어야 하며, 딱지를 만들 여러 가지 색의 종이를 크기를 정해 미리 오려 두어야 한다. 또한 모듬 활동을 협동 학습으로 구현할 수도 있다. (4인 1모듬) 이 때, 사람 인형은 각자의 자는 모습을 그리면 된다.

시를 통해 받은 느낌과 생각을 미술 작품으로 표현해 냄으로서 타문화예술 간의 소통의 길을 트는 시도이다. 시어로서 아동의 감수성을 자극하고 미술로써 생각을 드러내게 함으로써 정서 순화의 효과 내지는 올바른 인성 교육적 접근도 가능하다고 본다.

■ 학습 주제 : 내가 만든 문양

■ 학습 목표 : 비슷한 색과 반대색의 느낌을 살려 여러 가지 모양을 꾸밀 수 있다.

■ 학습 자료 : 교사 - 색면 참고 작품, ppt , 동시 그림 자료
 학생 - 가위, 풀, 색종이, 색도화지, 칼, 커팅 매트 등

■ 수업 형태 : 전체-개별-전체

학습 단계	시량	학습 내용	교수 - 학습 활동
문제 인식	10'	동기유발	◆ 생각 열기 - 동시 감상 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 엄기원 님의 '병아리 옷' 동시 듣기 ▶ 시를 읽고, 떠오른 생각이나 느낌 이야기하기 ▶ 시인은 왜 병아리 엄마가 아기들 옷을 잘도 지어 입혔다고 했는지 말해보기 (파란풀밭에 나가 놀 때, 엄마 눈에 잘 띄라고 노란 옷을 지어 입혔기 때문, 길에 나서도 옷이 촌스럽지 않기 때문...) ▶ 옷에 관한 자기의 경험 발표해 보기

자료

시가 있는 큰 그림 또는 PPT

학습 단계	시량	학습 내용	교수 - 학습 활동
문제 인식	10'	학습활동 안내	<p>◆ 학습문제 확인하기</p> <p>여러 가지 배색이 주는 느낌을 알고, 동물 모양을 꾸며 봅시다.</p>
아이디어 탐색	5'	<활동2>	<p>◆ 요리 조리 생각하기 - 색이 주는 느낌 탐색하기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 자연(산, 강, 들)에서 색 찾기 ▶ 산을 오르는 등산객들의 옷 색깔 살펴보기, 느낌 발표하기 ▶ 등산복에 어울리는 색 찾아보기 ▶ 비슷한 색의 배색을 보며, 느낌 이야기하기 ▶ 반대색의 배색을 보며, 어떤 느낌을 드는지 이야기하기 ▶ 산을 오르는 등 ▶ 10색상환을 보며, 비슷한 색이 주는 느낌 설명해 주기 ▶ 10색상환을 보며, 반대의 색이 주는 느낌 설명해 주기

자료
사진자료
(PPT)

유의점

목이나 다리를 만들 때
이쑤시개로 고정하면
쉽게 된다.

학습단계	시량	학습내용	교수 - 학습 활동
아이디어 정교화 아이디어 적용	40'	작품제작 방법안내 및 작품제작	<p>◆ 생각 펼치기</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 몰라 기법 제작 방법을 배운다. ② 오려 놓은 여러 가지 동물 모양 중에서 원하는 것을 선택하여 색종이에 대고 그린다. ③ 조금씩 안으로 층을 내며 줄어들게 그리며, 비슷한 색으로 배색을 하든지, 반대색으로 배색을 하든지 계획에 따라 종이를 고른다. ④ 한 장씩 오려낸 색종이 동물 모양은 도화지에 붙인다. 배색의 효과를 생각하며, 원하는 느낌대로 색을 골라 표현한다. ⑤ 동물 모양을 두 가지 정도 골라 화지에 꾸민다. ⑥ 작품의 제목을 정하고, 느낌을 적어본다. <p>※몰라 기법 참고작품 (퀵트작품 또는 색종이 작품)</p>
총 합 리	20'	음미	<p>◆ 생각 나누기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 작품을 전시하고, 서로가 만든 작품을 살펴본다. ▶ 왜 이 색깔을 선택했는지 물어보며 생각 나누기 ▶ 서로의 작품 중 맘에 드는 작품을 찾아서 그 이유나 느낌 말해 보기(서로의 작품 감상)
	5'	학습 정리	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 작품 정리 및 학습 용구 정리 정돈 ▶ 차시 예고

참 고

♣ 지도상의 유의점

- 1) 색이 주는 느낌을 이끌어 내기 위해, 실생활 주변의 모습 사진에서 이야기를 풀어내는 것이 좋다. 동시를 효과적으로 읽어주기 위해 큰 그림 자료가 있으면 좋겠다.

♣ 참고 자료

- 동시 '병아리 옷' (엄기원)
- 출처: 참 좋은 동시 60. 문공사. 2009. 엮은이: 정두리

♣ 평가 방법 및 도구

- 1) 학습 활동 중 아동들의 활동 상황을 관찰하여 평가한다.
- 2) 학습 결과물의 분석을 통하여 학습 목표 도달 여부를 평가한다.

삼각거울과 우연에 의해 만들어지는 환상적인 색의 세계를 경험해 봄으로써 색의 마법 같은 배치를 경험할 수 있다.

동시에 만화경을 스스로 만들어 보는 기쁨까지 느낄 수 있어, 아이들에게 소중한 경험을 제공해 줄 것이라 생각한다.

■ 학습 주제 : 만화경 속의 예술

■ 학습 목표 : 만화경에 의해 연출되는 다양한 색과 형의 디자인 작품을 감상해 보고, 사진으로 찍어 그 느낌을 서로 나눌 수 있다.

■ 학습 자료 : 교사 - 만화경, 참고 작품 ppt, 디지털 카메라

학생 - 홀로그램 시트지, 가위, 만화경 재료(직사각형 거울 3장, 테이프, 동근 통, 랩, 디지털 카메라 등)

■ 수업 형태 : 전체-개별-전체

학습 단계	시량	학습 내용	교수 - 학습 활동
문제 인식	5'	동기유발 (동시 읽기)	◆ 생각을 열기 -만화경 속으로!! <ul style="list-style-type: none"> ▶ 만화경을 통해 만들어진 무늬 감상하기 ▶ 사진을 보며, 떠오른 생각이나 느낌 이야기하기 ▶ 우리도 이번 시간에는 만화경의 세계에 한 번 빠져 봅시다.
	5'	학습문제 확인	◆ 학습문제 확인하기 만화경을 만들어 끝없이 변화하는 다양한 색의 세계를 감상해 봅시다.

자료

만화경 무늬를 찍은 사진 (PPT)

학습 단계	시량	학습 내용	교수 - 학습 활동
아이디어 탐색	10'	만화경 제작 방법	<p>◆ 요리 조리 생각하기 - 만화경 만들기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 만화경 만드는 순서 익히기 ① 직사각형 거울 3장을 같은 크기로 준비하여 삼각 기둥모양으로 접기 또는 붙이기 ② 접은 삼각을 꼭 맞는 둥근 통 속에 넣기 (빙글 빙글 돌려 보기가 좋음) ③ 종이나 홀로그램 시트지를 조각내 40~50% 정도 넣기 ④ 위, 아래 뚜껑 만들기
아이디어 정교화 및 아이디어 적용	40'	작품 제작	<p>◆ 생각 펼치기 - 만화경 만들기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 자신이 만든 만화경을 이용하여 끝없이 변화하고, 우연에 의해 이루어지는 색의 마술 같은 작품을 감상 ▶ 디지털 카메라로 사진 찍기(교사) ▶ 휴대폰을 활용하여 학생들 스스로 찍기 ▶ 무늬를 골라, 사진을 찍고, 느낌에 어울리는 제목 붙이기 ▶ 자기가 찍은 사진을 보거나 만화경을 관찰한 것을 바탕으로 색종이나, 색연필, 사인펜으로 색면 구성 작업해보기

유의점

제작순서도움자료 (PPT) - 만화경 제작시 주의 사항 알려 주기

유의점

디지털 카메라
교사가 카메라에 모두 담기

학습단계	시량	학습내용	교수 - 학습 활동
총 정 합 리	20'	음미	<p>◆ 생각 나누기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 어떤 느낌이 드는지, 제목을 왜 그렇게 붙였는지 이유를 써 본다. (스스로의 작품 감상) ▶ 서로의 작품을 보며, 어떤 느낌이 드는지 발표한다. ▶ 서로의 작품 중 맘에 드는 작품을 찾아서 그 이유를 말해 보며 칭찬해 준다. (서로의 작품 감상) ▶ 우리 주변에는 유리창을 이용한 아름다운 작품을 소개한다. (스테인드글라스 작품 보여주며) 빛이 스며드는 낮이면 알록달록 예쁜 방이 됩니다. <p>※원이 그려진 도화지, 포스트잇, 또는 재접착물</p> <p>※서로의 작품을 컴퓨터로 감상한다.</p>
	5'	차시 예고	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 다음 시간에는 빛을 이용하여 여러 가지 색을 표현해 봅시다. ▶ 작품 정리 및 학습 용구 정리 정돈

참고

♣ 지도상의 유의점

- 1) 이 차시는 감상이 주가 되는 것이므로 시간이 많이 걸릴 경우에는 만화경 속에서 본 것을 활용해서 색면 구성하는 것을 축소하고, 학습지를 준비하거나 색종이 크기의 작은 도화지에 이미지 정도만 색연필로 그려보게 하는 것이 좋겠다.

♣ 참고 자료

- 만화경 만드는 방법 자료, 준비물 안내

♣ 평가 방법 및 도구

- 1) 학습 활동 중 아동들의 활동 상황을 관찰하여 평가한다.
- 2) 학습 결과물의 분석을 통하여 학습 목표 도달 여부를 평가한다.

♣ 티칭 팁(teaching tip)

혼자 사진 찍기도 그리 어렵지 않으나, 왼손으로 잡고 오른손으로 찍기가 불편하면, 모듬의 친구들이 서로 도와서 붙잡아주면서 하면 더 좋음. 흔들어서 한 장면을 연출한 다음, 다리 사이에 고정하고, 카메라 렌즈를 대고 찍어도 잘 된다

앞 차시에서 색을 이용하여 작품을 표현했다면, 이번 차시의 주제는 빛을 이용하여 작품을 제작하는 것이 포인트다. 자연스럽게 빛과 색의 비교 활동을 통해 '색'에 대한 개념을 '빛'으로 확장시켜 보는 게 이 차시의 주요 활동 내용이다.

■ 학습 주제 : 움직이는 빛

■ 학습 목표 : 빛의 색과 물감의 색에 대한 느낌을 비교하고 그 차이를 말할 수 있다.

■ 학습 자료 : 교사 - 참고 작품, PPT 수업

학생 - 꼬마전구(트리장식용), 색 셀로판지(색깔별로), 박스, 칼, 색종이, 크레파스, 풀, 가위 등

■ 수업 형태 : 전체-모둠-전체

학습 단계	시량	학습 내용	교수 - 학습 활동
문제 인식	5'	동기유발	<p>◆ 생각 열기 -스테인드글라스 작품 감상</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 우리 주변 환경 속의 스테인드글라스 보여주기 (교회, 성당, 학교 등 아이들 주변 공간에서 찾기) ▶ 스테인드글라스는 왜 만들었을까요? ▶ 스테인드글라스는 밤에는 어떻게 보일까요? ▶ 낮과 밤의 스테인드글라스를 비교하여 생각해 봅시다. ▶ 빛이 형형색색으로 꾸며진 유리창을 통과함으로써 그 내부를 환상적이고 멋진 색의 공간으로 만들 수 있습니다.

자료

스테인드글라스로 장식된 건물 내부 (사진)

학습 단계	시량	학습 내용	교수 - 학습 활동
문제 인식	10'	학습문제 확인	<p>◆ 학습문제 확인하기</p> <p>빛을 이용한 작품을 만들어 봅시다.</p>
아이디어 탐색	10'	발상	<p>◆ 요리 조리 생각하기 - 아름다운 빛</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 우리 주변에서 빛을 이용하여 색을 아름답게 표현한 것들 찾아보기 ▶ 루미나리에, 분수, 레이저 쇼, 크리스마스 트리 장식, 백화점 벽장식, 무대의 조명, 간판의 각종 네온사인 ▶ 루미나리에 보여주기, 백화점 사인의 변화 보여주기 ▶ 아름다운 크리스마스 트리 전구 장식 보여주기 등
아이디어 정교화	40'	<p>작품 제작 방법 안내</p> <p>및</p> <p>작품 제작</p>	<p>◆ 생각 펼치기 - 작품 구상</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 모듬끼리 전구를 이용하여 표현할 주제 정하기 예)1. 크리스마스 트리를 꾸미고 색 전구를 달아 트리 축제로 만들기 2. 박스 상자를 건물의 벽이라 생각하고, 협동화를 그린 뒤, 일부분 또는 테두리를 전구를 끼워 작품 완성 3. 머리와 꼬리만 있는 상상의 동물을 그리고(우드락) 그 몸통을 전구로 장식하여 표현하기 ② 색이 없는 트리 장식 전구를 모듬별로 줌 색 셀로판지를 의논하여 붙여 전구를 장식하기 ③ 장식하고 싶은 작품 완성하기(입체나 평면으로) ④ 주변을 색 전구를 끼우거나, 붙이거나, 감거나, 엮어서 장식하기

자료
사진자료
(PPT)

탐색과정

자료
참고작품

유의점

십자 칼집을 내어도 됨.

박스는 위나 아래, 뒷면 등 필요에 따라 부분적으로 면을 없애고 사용

학습단계	시량	학습내용	교수 - 학습 활동
종합정리	20'	음미	<p>◆ 생각 나누기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 작품을 전시하고, 서로가 만든 작품을 살펴보기 ▶ 서로의 작품 중 맘에 드는 작품을 찾아 그 이유나 느낌 말해 보기(서로의 작품 감상) ▶ 물감으로 표현한 작품과 빛으로 표현한 작품에서 색의 느낌은 어떻게 다른지 알아보기 (물감의 색은 투명하지 않지만, 빛의 색은 투명한 느낌이다. 더 화려한 느낌이다. 빛을 이용한 작품을 움직임 표현할 수 있다. 등) ▶ 빛의 색도 섞이면 물감의 색처럼 혼합이 되는지 알아보기 ▶ 빛의 삼원색은 빨강, 초록, 노랑입니다. 빛의 색도 혼합을 할 수 있습니다. 그러나 혼합하면 물감의 혼합과 다른 색이 됩니다. 빛은 색을 계속 혼합하면 흰색이 되고, 물감은 색을 계속 혼합하면 검정색이 됩니다 등 ▶ 빛은 공중에서도 서로 섞을 수 있습니다.
	5'	차시 예고 및 정리	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 차시 예고 ▶ 작품 정리 및 학습 용구 정리 정돈

참고

♣ 지도상의 유의점

- 1) 전구를 이용한 작품의 구상이 어려울 수 있으므로 참고 작품을 제시하여 구체적으로 머리에 떠오르게 도와주어야겠다.
- 2) 창의적인 작품이 나올 수 있도록 다양한 재료를 마련해 두는 것이 좋겠다.
- 3) 박스를 활용하고 안으로 전선을 처리한 다음 콘센트에 꽂아 불을 끄고 감상을 하려면, 미리 점검하고 준비해야 할 사항이 많다.

♣ 참고 자료

- 스테인드글라스 사진
- 루미나리에 동영상
- 가산 혼합
- 감산 혼합을 설명하기 위한 자료 등

♣ 평가 방법 및 도구

- 1) 학습 활동 중 아동들의 활동 상황을 관찰하여 평가한다.
- 2) 학습 결과물의 분석을 통하여 학습 목표 도달 여부를 평가한다.

♣ 티칭 팁(teaching tip)

발상지도에서 전기가 들어오면 빛이 나고, 빛의 색을 바꿔 줌으로써 아름다운 모양을 연출할 수 있다는 것을 생각하게 한다. 그러면 색이 바뀌면서 깜빡이는 전구는 마치 색이 전구를 타고 계속 움직이는 것처럼 여겨진다.

창의적 발상의 세계

프로그램 개관 이 프로그램은 학생들로 하여금 상상의 나래를 펼치고 그들의 생각을 자유롭게 다양하게 표현하도록 하는 창의력 신장에 목적이 있다. 따라서 유명한 만화애니메이션 영화를 제공하여 학생들의 상상력을 증진시키고, 초대장이나 의상·장신구와 같은 구체적 주제를 선정하여 구상부터 제작까지 자신의 생각을 창의적인 작품으로 구현하도록 한다. 또한 작품 결과물로 이야기를 만들고 영상으로 간단히 제작해 봄으로써 또 다른 작품이 만들어질 수 있음을 알게 한다.

이 프로그램을 지도할 때에는 사전에 투입자료(만화애니메이션)에 대한 연구가 필요하며, 의상이나 장신구의 경우 실물크기로 했을 때 시간이 많이 소요되므로 종이인형 놀이를 하듯이 크기를 축소시켜서 표현하도록 한다.



1. 학습 목표

1. 만화애니메이션 영화 감상을 통해 상상의 그림책을 창의적으로 만들 수 있다.
2. 종이 인형을 만들고 간단한 인형극을 할 수 있다.
3. 초대장을 만들고 상황에 어울리는 의상과 장신구를 창의적으로 표현할 수 있다.
4. 영상 도구를 활용하여 재미있는 표현 작품을 만들 수 있다.

2. 지도 계획

제 목	창의적 발상의 세계			차 시		8차시
소주제	차시	주요 활동 내용	평가 방법 및 평가 자료	관련 미술 교과		예술 교과
				7차	개정	
그림책 만들기	1-2	만화애니메이션을 감상하고, 이어질 내용을 상상하여 그림책 만들기 ★ 시범 수업(1차)	자기 평가 관찰법 감상 학습지 그림책	4-3. 상상의세계	6-3. 나도 그림책 작가	만화 애니메이션 음악 문학
종이인형 만들기	3-4	종이 인형을 만들어 인형극 공연하기	자기평가 관찰법 종이 인형	3-4. 표정과 느낌	5-1. 얼굴을 이리 보고 저리 보고 5-3. 나무를 이리 보고 저리 보고	만화 애니메이션 인형극
초대장과 의상, 장신구 만들기	5-6	초대장과 의상 및 장신구 만들기	자기평가 관찰법 초대장, 장신구	3-9. 문자와 초대장 3-10. 의상과 장신구	6-2. 찍어서 나타내기 10-1. 무늬를 꾸며 봐요	문학 만화 애니메이션
UCC 제작하기	7-8	이야기를 만들어 UCC 제작하기	자기평가 관찰법 UCC	4-8. 재미있는 표현	3-1. 미술 작품, 어떻게 볼까? 9-1. 가자, 미술관으로 11-2. 컴퓨터로 그리기 11-3. 움직이는 그림	문학, 음악 미디어 만화 애니메이션



본 것을 간단한 장면으로 이어서 그리는 활동에서 벗어나 등장인물의 특징인 생김새, 성격, 역할 등을 새롭게 찾아내고, 내용을 재구성하여 그림책 속에 문학적 표현과 미술적인 표현이 통합된 창의적인 자신만의 그림책이 될 수 있도록 한다. 새로운 등장인물과 이야기 속에 자신의 생각과 느낌을 창의적이고 개성 있게 담아내는 표현 학습을 하도록 유도한다.

■ 학습 주제 : 그림책 만들기

■ 학습 목표 : 만화애니메이션 감상을 통해 상상의 그림책을 창의적으로 만들 수 있다.

■ 학습 자료 : 교사 - 이웃집 토토로DVD, 감상학습지, 도화지
 학생 - 가위, 풀, 색연필, 사인펜 등

■ 수업 형태 : 개별, 소집단

학습 단계	시량	학습 내용	교수 - 학습 활동
문제 인식	20'	감상하기	◆ 만화애니메이션 감상하기 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 등장인물의 특징과 성격을 생각하며 '이웃집 토토로'를 감상하여 봅시다. ▶ '이웃집 토토로' 감상하기 <ul style="list-style-type: none"> -메이가 학교 간 이야기 부분, 메이를 잃어버려서 찾는 부분 등
		학습문제 확인	◆ 학습문제 확인하기 상상한 이야기를 그림책으로 표현해 봅시다.

자료

'이웃집 토토로' DVD

학습 단계	시량	학습 내용	교수 - 학습 활동
아이디어 탐색	15'	등장인물 특징찾기	<p>◆ 영화 감상 후 자신의 느낌과 생각을 발표하기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 등장인물 확인하기 - 사스케, 메이, 아빠, 토토로... ▶ 등장인물들의 성격 살펴보기 - 예) 사스케는 책임감이 강하고... ▶ 등장인물들의 생김새의 특징 찾기 - 예) 사스케는 단발머리에..... ▶ 가장 맘에 드는 등장인물을 선택하고, 그 이유를 발표하기 - 예) 볼이 통통하며 하는 행동이 귀여워서 '메이'가 너무 좋습니다. ▶ 가장 맘에 드는 등장인물을 선택하고, 그 이유를 발표하기 - 예) 볼이 통통하며 하는 행동이 귀여워서 '메이'가 너무 좋습니다. ▶ 등장인물들에게 하고 싶은 말이 있다면 생각하기 - 예) 사스케, 나도 당신과 같은 자상한 언니가 있었으면 좋겠어요.
아이디어 정교화	20'	뒷 이야기 상상하기	<p>◆ 이어질 장면 상상하기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 우리가 본 다음에는 어떤 장면들이 이어질지 상상하여 발표하여 봅시다. ▶ 이어질 내용의 주요 장면들을 그림책에 크로키 하여 그려봅시다. ▶ 이야기 속에 자신 또는 새로운 인물을 등장시켜 이야기를 더욱 재밌게 만들어 봅시다. (그림책 짝수page : 이야기 쓰기)
아이디어 적용 및 종합 정리	25'	그림책으로 표현하기	<p>◆ 그림책 완성하기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 상상한 내용을 그림으로 표현하여 그림책을 완성하여 봅시다. (그림책 홀수 page : 그림)
		작품 감상 및 정리	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 완성된 그림책은 친구들과 돌려보고 감상하여 봅시다. ▶ 서로의 잘된 점과 보완했으면 하는 점을 이야기해 봅시다.

자료

감상학습지
(감상학습지 작성 후 발표의 시간을 갖는다)

자료

도화지, 가위, 풀 등
아이디어적용

자료

그림책(8쪽 미니북)
색연필, 사인펜 등

참고

♣ 지도상의 유의점

- 1) 그림그리기에만 너무 집중되지 않도록 한다.
- 2) 미니 북을 홀·짝수 페이지로 활용할 수 있고, 두 페이지를 이어 위·아래로 활용할 수도 있다.

♣ 참고 자료

- 학생 작품 - 토토로와 함께 하는 학교



♣ 평가 방법 및 도구

- 1) 인물의 특징을 잘 살려 표현하였는가?
- 2) 이야기가 자연스럽고, 창의적인가?
- 3) 그림책이 잘 구성되었는가?

♣ 티칭 팁(teaching tip)

감상 후 감상학습지 발문 외에 질문을 더할 수도 있고, 뒷면에 떠오르는 대로 크로키를 자유롭게 할 수 있도록 한다. 미니 북의 쪽수는 줄일 수도 늘일 수도 있으므로 학생들의 수준에 따라 달리하도록 한다

감상 학습지

()학년 ()반 이름()

‘ _____ ’ 을 보고 ...

※ 지금까지 본 느낌이나 생각을 발표해 봅시다.

등장인물들의 성격은 어떻습니까?

- () - _____
- () - _____
- () - _____
- () - _____
- () - _____

등장인물들의 생김새의 특징은 어떻습니까?

- () - _____
- () - _____
- () - _____
- () - _____
- () - _____

가장 마음에 드는 등장인물을 선택하고, 그 이유를 말해봅시다.

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

등장인물들에게 하고 싶은 말이 있다면 말해봅시다.

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

등장인물의 특징에 맞게 종이 인형을 만들어 보고, 실제 자신이 어울리는 목소리를 연습하여 감정을 넣어 인형극을 공연하도록 한다. 이 때 종이 인형에 등장인물의 생김새, 성격과 역할이 얼마나 창의적이고 개성 있게 표현되었는지에 관심을 가지고 새로운 아이디어를 자극할 수 있도록 유도한다.

■ 학습 주제 : 종이 인형 만들기

■ 학습 목표 : 종이 인형을 만들고 간단한 인형극을 할 수 있다.

■ 학습 자료 : 교사 - 도화지, 셀로판테이프, 나무젓가락, 배경그림, 색종이
 학생 - 그림책(8쪽 미니 북), 가위, 색연필, 사인펜 등

■ 수업 형태 : 개별, 소집단

학습 단계	시량	학습 내용	교수 - 학습 활동
문제 인식	10'	전시 상기	◆ 전시 학습 상기하기 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 지난 시간에 만든 그림책에서 고치고 싶거나 바꾸고 싶은 부분을 말해봅시다. ▶ 바꾸고 싶다면 어떻게 보완하면 좋을지 생각해 봅시다.
			◆ 학습문제 확인하기 <p>초대장과 의상 및 장신구를 만들어 봅시다.</p>

자료
그림책

학습 단계	시량	학습 내용	교수 - 학습 활동
아이디어 탐색	30'	종이인형 만들기	<p>◆ 그림책의 등장인물을 종이 인형으로 만들기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 그림책에 나오는 모든 등장인물의 특징 찾기 ▶ 그림책 속의 등장인물을 종이 위에 그리기 ▶ 그린 그림 위에 꾸미기를 한 후 자르기 ▶ 종이인형 뒤에 나무젓가락을 붙이기 ▶ 인형극을 준비하기
아이디어 정교화	20'	인형극 연습	<p>◆ 인형극 준비하기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 종이인형이 완성되면 그림책 속의 각자 배역을 정하고, 인형극 연습을 해 봅시다. ▶ 자신이 만든 종이인형을 사용하여 인형극 개인연습 하기 ▶ 개인연습 후 모둠원끼리 각자 개인 연습한 것을 보여주기 ▶ 모둠 안에서 가장 재미있는 인형극 뽑기 ▶ 결정된 인형극을 보완하기 ▶ 배역을 나누어 집중 연습하기
아이디어 적용 및 종합정리	20'	공연하기	<p>◆ 인형극 공연하기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 모둠별로 돌아가며 종이인형극을 발표해 봅시다. ▶ 인형극을 본 후 잘된 점, 보완했으면 하는 점 등 소감을 말해봅시다. ▶ 가장 잘된 작품을 뽑아 봅시다.

3-4

자료

흰 도화지 2장, 가위,
색연필, 사인펜,
셀로판테이프, 나무젓가락,
색종이

자료

그림책, 종이인형

자료

배경그림 2~3컷

참고

♣ 지도상의 유의점

- 1) 너무 얇거나 두꺼운 종이를 사용하지 않는다.
- 2) 종이인형 크기가 너무 작지 않도록 한다.
- 3) 인물에 어울리는 목소리도 생각하여 표현하게 한다.
- 4) 모둠 인형극을 준비할 때에 한 아동의 의견에 치우치지 않도록 한다.

♣ 참고 자료

• 학생 작품(종이인형)



• 배경그림 및 모둠 인형극



♣ 평가 방법 및 도구

- 1) 인물의 특징을 잘 살려 표현하였는가?
- 2) 그림책의 내용 흐름에 맞게 인형극으로 표현하였는가?

♣ 티칭 팁(teaching tip)

인형극을 할 때에 종이인형을 들고 하기에는 어려움이 있으므로, 나무젓가락을 붙여서 활용한다. 교사는 공통적으로 쓰일 수 있는 배경 그림을 장면별로 2~3장 준비해 둔다. 인형극을 할 때 교사가 촬영을 하고, 그 결과물로 수업의 피드백을 할 수 있다.

애니메이션 감상에서 본 내용을 실제 자신의 생활과 관련지어 재미있게 상상하고 새로운 이야기를 구성한 후, 상황에 어울리는 초대장과 의상 및 장신구를 창의적인 아이디어와 개성 넘치는 방법을 통해 자유롭게 디자인하여 표현해 본다.

■ 학습 주제 : 초대장과 의상 및 장신구 만들기

■ 학습 목표 : 초대장을 만들고 상황에 어울리는 의상과 장신구를 창의적으로 표현할 수 있다.

■ 학습 자료 : 교사 - 이웃집 토토로DVD, 색도화지, 집게, 줄, 실물 화상기
 학생 - 그림책(여덟 쪽 미니 북), 본인의 전신사진, 가위, 풀, 사인펜, 색연필, 색종이 등

■ 수업 형태 : 개별, 소집단

학습 단계	시량	학습 내용	교수 - 학습 활동
문제 인식	20'	전시상기	◆ '이웃집 토토로' 엔딩 장면 감상하기 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 전시 학습 내용을 상기하며 '이웃집 토토로' 엔딩 장면을 감상해 봅시다. ▶ 메이를 잃어버렸다가 찾아서 상봉하는 마지막 부분
			◆ 학습문제 확인하기 <p>종이인형을 만들어 인형극을 해 봅시다.</p>

자료

'이웃집 토토로'
DVD, 그림책

학습 단계	시량	학습 내용	교수 - 학습 활동
아이디어 탐색	20'	초대장 만들기	<p>◆ 초대장 만들기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 숲 속에 사는 요정들이 사스케와 메이를 자신들의 잔치에 초대하는 초대장을 만들어 봅시다. ▶ '초대장 구성 조건' 살펴보기 <ol style="list-style-type: none"> 1. 받는 사람 2. 인사말 3. 초대내용, 일시, 장소 등 4. 보내는 사람 ▶ 초대장을 초대의 목적에 어울리게 디자인하기 ▶ 재미있는 팝업 형태의 초대장을 만들기
아이디어 정교화	30'	의상 및 장신구 만들기	<p>◆ 잔치에 참석하기 위한 의상과 장신구 만들기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 나도 초대 손님으로 갈 때 잔치에 참석하기 위해 입고 갈 의상 및 장신구를 만들어 봅시다. ▶ 잔치에 어울리는 의상 및 장신구를 구상하기 ▶ 상황에 맞고 창의적인 종이옷, 종이장신구 만들기 ▶ 자신의 전신사진에 디자인한 종이옷이나 장신구를 입혀보기
아이디어 적용 및 종합정리	10'	감상 및 평가	<p>◆ '숲 속 요정들의 잔치' 초대장 전시하기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 모두가 볼 수 있게 '숲 속 요정들의 잔치' 초대장을 전시해 봅시다. ▶ 전시 후, 잔치의 분위기에 가장 잘 어울리는 초대장을 뽑아 봅시다. ▶ 자신이 만든 의상 패션쇼를 해 봅시다. ▶ 자신이 만든 의상 위에 자신의 얼굴 사진을 붙여 실물 화상기에 올려놓고 패션쇼 해보기

자료

색도화지, 가위, 풀, 색연필, 사인펜, 색종이 등

자료

본인의 전신사진, 색도화지, 가위, 풀, 색연필, 사인펜, 색종이 등
아이디어적용

자료

전시 집계, 줄, 실물 화상기

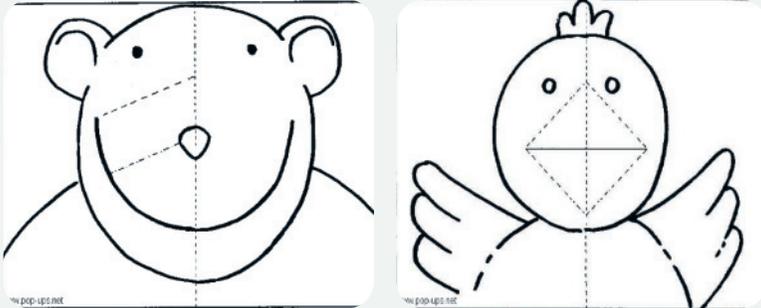
참 고

♣ 지도상의 유의점

- 1) 초대장에 들어갈 내용을 지도 후 초대장을 만들게 한다.
- 2) 요정 잔치이므로 독특하고 창의적인 의상을 만들 수 있도록 유도한다.
- 3) 의상의 크기를 고려하여 전신사진의 크기가 너무 작지 않도록 한다.
- 4) 실물 화상기 의상패션쇼 발표에서 의상의 특징과 이름을 붙여보게 한다.

♣ 참고 자료(참고서적, 참고사이트 등)

• 팝업샘플



• 학생작품(초대장)



• 팝업북 참고 사이트(초대장 만들기예 활용)

<http://www.pop-ups.net> <http://robertsabuda.com/popmakesimple.asp>

• 종이옷 샘플



• 의상 및 장신구 종이옷 입히기



♣ 평가 방법 및 도구

- 1) 잔치에 적합한 초대장과 그에 어울리는 의상 및 장신구를 만들었는가?
- 2) 초대장과 그에 어울리는 의상 및 장신구를 창의적으로 표현하였는가?
- 3) 초대장과 그에 어울리는 의상 및 장신구 만들기 활동에 적극적으로 있었는가?

♣ 티칭 팁(teaching tip)

‘숲 속 요정들의 잔치’라는 주제 대신에 ‘할로윈’ 등의 주제로 수업을 진행할 수도 있다. 기존의 평면적인 초대장보다 팝업의 효과를 최대한 살려 학생들이 흥미로워하는 팝업 초대장을 만들어본다. 이때, 점선과 실선으로 자르는 선과 접는 선의 원리를 먼저 가르쳐 준다면 팝업 제작 방법을 쉽게 이해시킬 수 있다.

참고 사이트에 샘플이 많으므로 교사가 몇 가지 예시를 프린트하여 학생들이 선택·변형해서 활용할 수 있도록 한다면 처음 접하는 팝업 초대장을 쉽게 제작할 수 있을 것이다. 본 수업에서 수업시간과 학습자(3~4학년) 수준을 고려했을 때 실제 옷을 만들어 입히는 것은 사실상 힘들다. 따라서 자신의 전신사진 위에 종이옷을 디자인해 입힌다면 크기에 대한 부담을 줄이고 여러 벌의 옷을 갈아입히기도 쉬우므로 학습의 효율성과 흥미면 모두에서 효과적인 것이다.

만약 전신사진을 구하기 힘들다면 전 시간에 만들어놓은 등장인물 종이인형에 어울리는 종이옷을 만들어 입히는 방식으로 방법을 대체하여 진행하면 된다.

그리기, 만들기의 기존 미술활동에서 심화되어 동영상 촬영도 하나의 표현 활동이 될 수 있음을 이해하고 동영상 촬영의 방법을 익힌다. UCC 동영상 제작을 통해 자신의 생각과 느낌, 감성을 표현하는 새로운 표현 기법을 알게 되어 보다 풍부한 감성을 개발할 수 있다.

■ 학습 주제 : UCC 제작하기

■ 학습 목표 : 영상 도구를 활용하여 재미있는 표현 작품을 만들 수 있다.

■ 학습 자료 : 교사 - 스토리보드 학습지, 나무젓가락, 셀로판테이프, 무비 카메라, 배경그림, 상자 또는 상품
 학생 - 필기도구, 초대장, 종이인형, 종이 의상과 장신구 등

■ 수업 형태 : 개별, 소집단

학습 단계	시량	학습 내용	교수 - 학습 활동
문제 인식	15'	전시 상기	◇ 스토리 구성하기 <ul style="list-style-type: none"> ▶ '숲 속 요정들의 잔치' 모습을 모둠별로 이야기를 만들어 봅시다. ▶ 너무 길지 않은(4-5분) 7-9컷 정도의 UCC 스토리 구성하기 ▶ 스토리보드에 그림이나 글로 간단하게 표현하기

자료

스토리보드 학습지

학습 단계	시량	학습 내용	교수 - 학습 활동
문제 인식	15'	전시 상기	<p>◆ 학습문제 확인하기</p> <p>이야기를 만들어 UCC를 제작해 봅시다.</p>
아이디어 탐색 및 아이디어 정교화	25'	연기 연습하기	<p>◆ 사진으로 연기 연습하기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 완성된 이야기를 바탕으로 지난 시간 자신이 만든 의상과 장신구를 사진에 입혀서 연기 연습을 한다. ▶ 사진 뒤에 나무젓가락을 붙여서 고정시키기 ▶ 이야기에 어울리는 의상과 장신구를 사진에 붙여서 고정시키기 ▶ 정확한 대사와 동작의 자연스러움에 초점을 맞추어 연기 연습하기 ▶ 카메라로 찍은 내용을 보고 연기 수정을 해 가며 연습하기

자료

초대장, 종이 의상과 장신구, 전신사진 종이인형, 나무젓가락, 셀로판테이프, 배경그림, 배경음악, 무비 카메라

학습단계	시량	학습내용	교수 - 학습 활동
아이디어 적용	20'	음미	<p>◆ 카메라로 UCC촬영하기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 카메라로 실제로 촬영해 봅시다. ▶ 지난 시간에 만든 초대장을 첫 화면에 넣어서 제목을 대신하기 ▶ 각자 맡은 역할에 충실하게 연기하기 ▶ 실제 연기를 한 주인공들의 모습이 엔딩 장면에 나오게 하기
종합정리	5'	감상 및 시상	<p>◆ 완성된 UCC 감상하기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 완성된 UCC를 다 같이 감상해 봅시다. ▶ 촬영한 UCC를 감상하며 잘 표현된 부분, 부족한 부분 발표해 봅시다. ▶ 최우수 연기상, 작품상을 선정하여 시상하여 봅시다. <p>상장 또는 상품</p>

참고

♣ 지도상의 유의점

- 1) 간단한 이야기나 장면(4-5분)을 만들어 연기 연습을 하게 한다
- 2) 아동들이 대사를 크게 할 수 있도록 한다.
- 3) 시각적인 새로운 경험을 해 보게 하는 것이므로 작품의 완성도와 연기력은 크게 지적하지 않는다.
- 4) 촬영하는 동안 다른 사람은 조용히 장면을 관찰하도록 한다.
- 5) 먼저 UCC 동영상상을 편집하지 않고 보여 준 후 본인 연기의 장·단점을 알게 한다.
- 6) 배경음악이 있으면 틀어놓고 촬영한다.

♣ 참고 자료(참고서적, 참고사이트 등)

- 부산 교육정보원(부산교육 UCC) : <http://www.busanedu.net>

♣ 평가 방법 및 도구

- 1) 장치에 적합한 초대장과 그에 어울리는 의상 및 장신구를 만들었는가?
- 2) 초대장과 그에 어울리는 의상 및 장신구를 창의적으로 표현하였는가?
- 3) 초대장과 그에 어울리는 의상 및 장신구 만들기 활동에 적극적이었는가?

♣ 티칭 팁(teaching tip)

촬영을 할 때 종이인형을 들고 하기에는 어려움이 있으므로, 나무젓가락을 붙여서 활용한다. 무비 카메라가 없으면 디지털 카메라로 동영상 모드로 전환하여 촬영하도록 한다. 만약 카메라를 구할 수 없으면 휴대폰의 동영상으로 촬영을 할 수도 있다. 학년 수준을 고려하여 최종 촬영은 교사가 하되 촬영이 가능한 학생이 있으면 간단한 교육 후 학생 스스로 촬영할 수 있도록 한다.

Storyboard

()학년 ()반 이름()

제목 : _____

1	2	3
4	5	6
7	8	9

열린 소통

1

인형이 전해주는 다문화 세상

프로그램 개관 이 프로그램은 인형극과 그림자극의 주제를 정하고, 역할을 나누어 대본을 짜고, 무대장치를 만들고, 인형을 제작하며, 공연하기까지의 전 과정을 학생들 서로 간의 소통을 통하여 결정하고 창의성을 발휘하여 구현할 수 있도록 함으로써 타인과의 소통의 중요성을 깨닫고, 나아가 예술의 각 장르를 독립된 예술이 아닌 통합된 하나의 예술문화로 인식시키는 데 목적이 있다. 따라서 학생들로 하여금 공동의 목표를 이해하도록 하며 주제선정 및 창작, 재현의 전 과정에서 서로 대화하고 토의하는 과정을 중시하도록 한다. 또한 영역별 창작과 종합 창작의 전 과정에서 학생들의 경험세계 및 상상력을 발휘하여 반영될 수 있도록 주의하여 지도한다. 수업 중에는 통합된 예술의 재현을 중점에 두어, 표현 활동에 너무 치중하지 않도록 한다. 또한 재현은 학생들의 수준에 맞게 지도하며 체험을 해보는데 의의를 두도록 한다. 또한, 인형극의 주제를 세계 여러 나라의 전래 동화를 읽고 선정하도록 하여 자연스럽게 다른 나라의 문화와 예술을 이해하도록 유도한다.

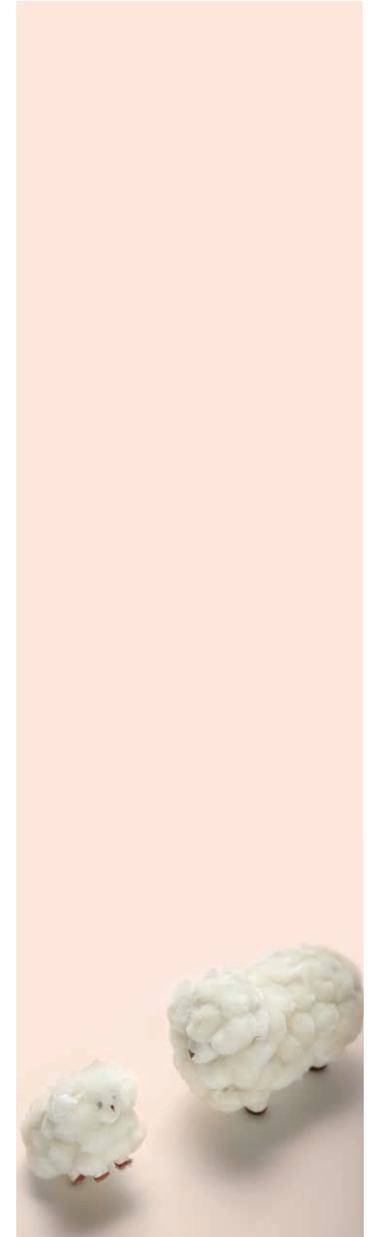


1. 학습 목표

1. 세계 여러 나라의 전래 동화를 읽고, 인형극을 위한 대본을 만들어 역할을 나눌 수 있다.
2. 종이 인형을 만들고 간단한 인형극을 할 수 있다.
3. 초대장을 만들고 상황에 어울리는 의상과 장신구를 창의적으로 표현할 수 있다.
4. 영상 도구를 활용하여 재미있는 표현 작품을 만들 수 있다.

2. 지도 계획

제 목	창의적 발상의 세계			차 시		8차시	
	소주제	차시	주요 활동 내용	평가 방법 및 평가 자료	관련 미술 교과		예술 교과
					7차	개정	
작은 인형극	1-4	인형극의 주제를 정하기 인형극 대본 작성하기 인형을 만들어 인형극하기 ★ 시범 수업(1차)	자기 평가 관찰법 인형극 세트 UCC	3-2. 생활속의 이야기 4-2. 움직이는 선과 형	6-1. 상상의 세계로 7-1. 캐릭터는 내 친구	연극 음악 문학	
빛과 그림자가 만들어내는 예술	5-8	그림자 인형극 감상하기 그림자 인형극 주제 정하기 역할 나누고 영역별 창작활동하기 재현을 위한 종합창작활동하기 재현 및 평가	자기평가 관찰법 관찰법 그림자 인형극 세트 UCC	4-2. 움직이는 형과 선 3-6. 재미있는 놀잇감	10-2. 움직이는 놀잇감	그림자 인형극 음악 문학	



소통 영역으로 인형극을 통해서 음악과 미술, 연극의 통합적 소통을 구현할 수 있도록 하였고 특히 세계 여러 나라의 전래 동화를 선정하여 문학적으로 각 나라의 문화가 잘 드러나는 대본을 작성하면서 다문화의 이해를 도모하도록 하였다. 대본의 내용은 모둠별 토의를 통해 결정하고 각자의 역할을 맡아서 인형극에 필요한 도구를 직접 제작하고 재현해 보도록 한다. 인형극에 어울리는 음악도 직접 선택한다. 이렇게 함으로써 학생들이 직접 종합적이고 통합적인 문화예술을 체험하고 느낄 수 있도록 한다

■ 학습 주제 : 작은 인형극

- 학습 목표 : 1. 세계 여러 나라의 전래 동화를 읽고, 인형극을 위한 대본을 만들어 역할을 나눌 수 있다.
2. 역할에 맞게 인형극을 제작하고 발표할 수 있다.

- 학습 자료 : 교사 - 인형극 감상자료, 상자, 학습지, 카세트 등
학생 - 개별동화책, 가위, 투명 테이프, 막대, 색연필, 사인펜, 색지, 음악 CD 등

■ 수업 형태 : 소집단

학습 단계	시량	학습 내용	교수 - 학습 활동
문제 인식	20'	문제 찾기	◆ 문제와의 대면 - 인형극 감상(다문화) <ul style="list-style-type: none"> ▶ 손 인형과 막대 인형으로 교사가 인형을 소개한다. ▶ 여러 나라의 인형극 중의 몇 편을 감상 (※ 인터넷에서 간단한 것 찾아 보여주기) ▶ 여러 나라의 인형극을 보고 느낀 점 나누기 ▶ 인형극 본 경험 이야기 나누기 ▶ 인형극을 위해서 무엇이 필요한지 이야기 나눈다. (무대, 대본, 이야기자료, 인물, 소품 등)

자료

감상자료 (인형극)
손 인형과 막대인형, 무대

유의점

이야기 나누는 것을
교사가 판서를 한다.

학습 단계	시량	학습 내용	교수 - 학습 활동
문제 인식	20'		<p>◆ 학습문제 확인하기</p> <p>세계 여러 나라의 전래 동화를 읽고 인형극으로 표현하여 봅시다.</p>
주제 설정	30'	반응의 형성	<p>◆ 문학텍스트와의 소통 - 세계 여러 나라의 전래동화</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 동화 읽기 <ul style="list-style-type: none"> - 교사가 준비한 동화를 모둠별로 선택해서 읽는다. ▶ 내용 파악 <ul style="list-style-type: none"> - 이야기를 듣고 줄거리, 사건을 알아본다. - 인물의 성격을 알아본다. - 이야기의 상황과 배경을 생각해 본다. - 전체 학습을 통해서 학생들이 충분히 발표하고 이야기를 나눌 수 있도록 한다.
	10'	반응의 명료화	<p>◆ 극적 체험을 통한 정서의 구체화</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 모둠별로 연극으로 꾸며본다. ▶ 이야기가 있는 팬터마임의 형식으로 앞으로 나와서 친구들 앞에서 발표한다. ▶ 친구들의 발표를 잘 보고 잘 된 점을 생각한다.
	20'		<p>◆ 장면 상상하기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 상상하기 ▶ 인물의 표정을 그림을 나타내기 ▶ 역할 나누기 <ul style="list-style-type: none"> - 인형극의 무대는 칠판을 내리고, 빈 책상에 큰 종이를 씌워서 마련한다. (배경은 전체 전지 1장으로 준비) ※ 인형극은 막대 인형으로 할 수 있도록 준비물 적기

자료

동화책, 대본정리 학습지

유의점

간단하게 표현 할 장면을 잘 선정하고 배경이 두 번 정도만 바 수 있도록 선택한다.

등장인물은 2~3명 정도가 적당하다. 동화는 우리나라 주변에 있는 국가들의 전래 동화책을 준비한다.

자료

역할과 준비물 정리 학습지

유의점

교사는 학생들이 적은 대본을 보고 수정 할 부분을 도와준다.

학습 단계	시량	학습 내용	교수 - 학습 활동
영역별 창작	5'	반응의 심화	◆ 미적 조형적 표현 - 인형극 만들기 ▶ 모둠별로 준비한 준비물을 확인한다.
	25'		◆ 각자 맡은 역할하기 및 연습 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 자기가 맡은 역할을 다하고 하지 못한 친구를 도와주도록 권유한다. <ol style="list-style-type: none"> 1. 소품 만들기 2. 배경 준비 3. 등장인물 만들기 4. 배경 음악(모듬별 세계 나라 전통음악)
종합창작 및 발표	35'	반응의 일반화	◆ 내가 꾸미는 세상 - 인형극 시연 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 모듬별로 준비한 내용으로 인형극을 간단하게 발표한다. <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div>
평가	10'		◆ 평가 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 다른 모듬을 보고 칭찬해 주고 싶은 점, 어려웠던 점과 잘한 점을 학습지에 정리한다. ▶ 잘한 모듬에게 칭찬스티커나 점수를 부여한다.
	5'	◆ 정리 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 모듬 발표를 사진이나 UCC로 찍어서 남긴다. ▶ 각자 정리한다. 	

자료

각자 준비한 준비물
(상자, 8절도화지, 색연필,
사인펜, 테이프,
나무젓가락이나 철사 등)

유의점

교사는 상자를 준비해서
무대를 할 수 있도록 한다.

그림은 도화지에 색연필,
사인펜으로 그려서
오려도 좋다.
막대는 나무젓가락이나
빨대를 이용할 수 있다.

자료

디지털카메라, 인형,
무대장치, CD 등
학습지, 스티커

♣ 지도상의 유의점

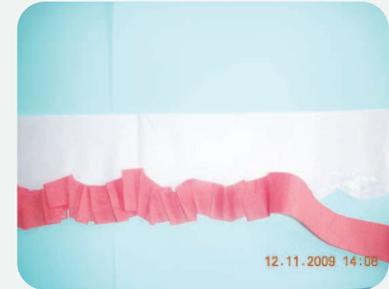
- 1) 개별 동화책을 가져와서 주제를 정할 때 인물이 많이 등장하거나 장소가 많이 바뀌는 이야기는 적절한 부분을 발췌해서 사용할 수 있도록 한다. 또 모두가 잘 아는 전래동화도 좋은 주제가 될 수 있다. 주제가 정해지면 학생들 모둠을 구성해서 의논하며 대본을 작성하도록 한다. 대본을 작성할 때 각색해서 재미있게 구성하도록 하고 지문에 구체적 상황이나 행동이 들어가도록 한다.
- 2) 역할을 나눌 때 자신이 잘 할 수 있는 것을 중심으로 나누도록 하고 한 명이 두 가지의 역할을 할 수도 있도록 한다. 역할을 세밀하고 구체적으로 나누도록 한다. 인형극을 만들 때 그림을 그려서 인형을 제작해도 좋고 색지를 이용해도 좋다. 배경은 8절지에 1~2장정도 만들도록 한다. 배경을 고정시키는 것은 상자를 이용할 수 있다. 사용되는 재료는 간단한 재료로 활용한다. 인형극을 할 때 대본에 없는 내용도 즉흥적으로 표현할 수 있도록 한다.

♣ 참고 자료

- 동영상자료 : <http://www.saengil.co.kr/>
<http://www.puppet.pe.kr/>
(인형극자료실-이탈리아거리공연, 줄인형극, 손인형극)
- 베트남 수상인형극 - <http://video.naver.com/2009101217223942309>
- 이야기자료 참고 : <http://www.appletreepuppet.co.kr/work/>
- 신관홍 지음, 새롭게 엮은 인형극의 이론과 실제, 기독출판에벤에셀
- 고토 유즈, 인형극으로 보는 명작동화, 은하수 미디어
- 인형극 무대 만들기 - 다 만들고 위를 뚫어서 인형을 움직인다.



과일상자 구하기



한지 커튼 만들기



한지 붙이기



배경 붙여서 완성

• 세계여러나라 인형극
 한국 - 꼭두각시놀음, 인도-그림자 인형극, 중국-손가락 인형극(지인형극), 유럽 - 줄 인형극(마리오네트), 베트남-수상인형극, 현대 인형극-막대 인형, 탈 인형 등

• 인형극이란? - 인형놀이나 인형극의 근본은 영혼이 없는 물체에 생명을 불어넣어 표현하는 것으로, 어머니들이 아이를 꺼안은 모습처럼 생명을 기르는 자세의 기본이라고 볼 수 있고, 보육과 교육의 수단으로써 인형극을 활용하면 큰 도움이 된다. 특별한 기술이나 재능이 필요한 게 아니라 교육 속에 어떻게, 어떤 형식으로 나타낼 수 있는가는 시설, 인적, 경제적인 요건에 따라 달라질 수 있다. 또한, 유아기적 특성으로 인형이 살아있다고 믿는 아이들에게 꿈과 희망 그리고 보다 큰 교육을 인형극을 통해 효율적으로 진행시킬 수 있다. 인형은 통상 인간의 형상 혹은 사물의 형상을 모방하여 만들어진 것을 의미한다. 인형극이란 연극의 한 형태로 무대에 사람인 아닌 인형이 나와 연희하는 것을 말한다. 이는 사람이 연희하는 보통 극과는 달라서 인형이 갖고 있는 특성, 즉 신비하고 상징적인 표현을 할 수 있다. 그러므로 인형극은 또 다른 차원의 극적인 효과를 낼 수 있다. 또한 사람과 같이 등장하여, 생명이 있는 것과 생명이 없는 것이 공존하여 무한한 표현을 할 수 있는 예술이다. 동양의 인형극을 형태별로 살펴보면, 고풍으로 조각하는 사인형극은 고려와 중국·인도에서 성행하였으며 한국의 대표적 인형극인 꼭두각시놀음도 여기에 포함된다. 손가락을 인형의 목에 넣고 막 위로 나타내어 조각하는 지인형극 역시 중국과 동남아시아 여러 나라에서 발달 하였는데, 특히 베트남에서는 인형을 물위에 띄워서 원격 조종하는 수상인형극이 발달하였다. 그림자 인형극은 중국에서 일찍 발달하여 17세기 이후에는 유럽으로도 건너간 것으로 알려져 있는데, 동남아시아 지역에서는 인도네시아 자바 섬의 '와양클리틱'이 유명하다. 이와 같이 여러 가지 형태로 조종이 가능한 인형들은 고대 이집트에도 존재하였으며, 중동과 아시아의 여러 민족에게 전해져 일찍부터 인형극이 발달하였다. 각 민족의 문화적 특질을 지니는 전통 인형극 및 20세기에 들어와서 크게 발달한 현대인형극 등 세 가지 분야를 형성한다. 인형극은 세계 어느 나라에나 그 나름대로의 특징을 살려 발전해 왔다. 즉, 국민성에서 나오는 것과 그 고장이 영향을 끼치는 것, 그리고 문화나 종교의 차이 또는 인간의 얼굴 모습까지도 반영이 되어 인형들에게 특징을 갖게 하고 있다. 예를 들면, 기후가 더운 인도 같은 곳에서 낮의 더위를 벗어나 밤에 휴식을 찾기 때문에 예부터 그림자 인형극이 많이 공연되었고 내용 또한 종교적 색채가 짙었다. 북유럽의 경우에는 줄 인형극이 왕성했었다.

♣ 평가 방법 및 도구

- 1) 평가는 모둠별로 발표 한 후 다른 모둠 학생들이 잘 된 모둠에 점수를 부여해서 합산한 점수로 한다.
- 2) 이야기 주제의 설정이 좋은가?
- 3) 이야기의 배경과 인물 캐릭터가 잘 표현되었는가?
- 4) 인형극의 흐름이 원활한가?
- 5) 모둠의 협력이 잘 되었는가?

♣ 티칭 팁(teaching tip)

주제를 선정 할 때 학생들이 가져온 동화책으로 모둠에서 선정 할 수 있도록 한다. 그러나 인물이 많이 등장하거나 배경이 많이 바뀌는 장면을 선정하지 않도록 안내한다. 만약 학생들이 모둠에서 준비한 동화책 중에서 인형극을 할 때 힘든 내용이라면 즉석에서 학생들에게 일어나는 일상생활 속에 있는 주제를 선정하도록 할 수도 있다. 예를 들어서 학교에서의 점심시간, 학원, 가족 나들이, 쉬는 시간 등의 다양한 주제를 선정해서 대본을 쓸 수 있게 할 수도 있다. 선정된 주제로 인물을 그릴 때는 색지를 오려서 붙이려면 시간이 걸릴 수도 있으니 사인펜이나 색연필을 이용할 수 있다. 배경은 A4용지에 그려서 나타낼 수 있도록 한다. 그러면 만드는 시간을 단축시킬 수 있다. 이렇게 완성이 되면 배경음악은 학생들이 선정한 것으로 할 수 있고 선정이 안 된 모둠은 교사가 준비한 음악으로 대체할 수 있다. 인형극의 목소리는 충분히 연습해서 실제처럼 할 수 있도록 지도한다. 인형극을 발표 할 때는 책상을 뒤로 밀고 모두 바닥에 앉아서 감상할 수 있도록 하면 더욱더 집중력을 높일 수 있다. 대본에 없더라도 발표 시 즉흥적으로 대화를 넣어도 무방하다

모둠별로 주제를 정하여 그림자 인형극을 만들기 위해 이야기와 주제를 정하고 역할을 나누어 대본, 무대, 인형 등을 준비하는 과정을 통하여 연극을 위해 필요한 각 예술 분야의 통합적 소통, 학생들 상호간의 소통이 이루어지도록 하는데 중점을 두도록 한다.

영역별 팀이 모여 창작물을 서로 감상하고 보충할 것은 없는지 살펴보고 의논하는 과정을 거치면서 또한 그림자 인형극 재현을 위해 팀별로 호흡을 맞춰 연습하는 과정을 거치면서 완성된 그림자 인형극을 위해 필요한 각 예술 분야의 통합적 소통, 학생들 상호간의 소통이 이루어지도록 하는데 중점을 두었다.

■ 학습 주제 : 빛과 그림자가 만들어내는 예술

- 학습 목표 : 1. 그림자 인형극을 위한 주제를 정하고 역할을 나눌 수 있다.
2. 역할에 맞게 제작하고 그림자 인형극을 발표할 수 있다.

- 학습 자료 : 교사 - 스펠드 형광등, 사이즈가 같은 종이 상자(3개), 다우다 흰색 천(혹은 한지), 검정색 화지, OHP필름지, 나무젓가락(혹은 꽃철사), 양면테이프, 유리테이프, 가위, 학습지, 오디오, 디지털 카메라, 스티커, 학습지
학생 - 유성 사인펜, 음악CD, 음악CD, 디지털 카메라 등

■ 수업 형태 : 대집단 및 소집단

학습 단계	시량	학습 내용	교수 - 학습 활동
주제 설정	25'	동기유발	<p>◆ 그림자 인형극 감상</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 그림자 인형극 본 경험을 이야기 나눈다. ▶ 그림자 인형극을 감상한다. <ol style="list-style-type: none"> ① 그림자인형극과 실사가 합성된 외국의 TV CF : Surf "Shadows" Twilight Sensations (제목으로 인터넷 검색) ② 인터넷 검색으로 찾을 수 있는 아동이 만든 그림자 인형극 ③ 기타 : '프린스 앤 프린세스' 애니메이션 ▶ 그림자 인형극 본 경험

자료

감상자료 (그림자 인형극)

유의점

인터넷에서 그림자 인형극을 찾아서 동영상 보여주되, 완성도가 높은 인형극(CF자료)과 학생이 만든 완성도가 낮은 인형극을 보여주어 할 수 있다는 자신감을 심어준다.

학습 단계	시량	학습 내용	교수 - 학습 활동
주제 설정	25'	동기 유발	<p>◆ 학습문제 확인하기</p> <p>세계 여러 나라의 전래 동화를 읽고 인형극으로 표현하여 봅시다.</p>
	15'	주제 선정	<p>◆ 그림자 인형극 주제 선정</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 그림자 인형극으로 만들 이야기 선정한다. : 예) 흥부와 놀부, 토끼와 거북이 등 ▶ 표현할 일부의 장면 선정한다. : 대략적인 장면(주요 인물과 배경 포함)만 정하고 구체적인 대본은 활동 설계에서 대본 팀이 맡아서 자세히 짜도록 지도한다.
	20'	활동 설계	<p>◆ 역할 나누고 구상하기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 선정한 그림자 인형극을 위해 필요한 것 생각해본다. : 대본, 무대, 배경, 인물(인형) 등 ▶ 역할을 나눈다(학습지 : '나의 역할을 무엇일까?' 에 기록). : 대본 만들기, 무대 만들기, 인물 만들기, 배경 만들기 ▶ 한 반에 30명 기준, 크게 두 팀으로 구성해서 두 편의 그림자 인형극을 만든다. 따라서 한 팀에 15명, 각 역할은 3~4명으로 구성되도록 한다(사정에 따라 조정 가능).
	20'	창작 활동	<p>◆ 준비물 확인</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 역할에 따른 준비물 챙겨본다. ▶ 준비물은 사전에 미리 안내가 가능한 것은 학생들이 챙겨오도록 하고, 대부분의 것은 교사가 미리 챙겨놓고 학생들이 필요한 것을 선택하여 가져갈 수 있도록 지도한다. <ol style="list-style-type: none"> 1. 대본 팀 : 대본 학습지 2. 무대 팀 : 스펠드 형광등, 사이즈가 같은 종이상자, 다우다 흰 색 천(혹은 한지) 등 3. 인물 팀 : 검정색 화지, 나무젓가락(혹은 꽃철사) 등 4. 배경 팀 : OHP필름, 유성색 사인펜 나무젓가락 (혹은 꽃철사) 등

5-8

자료

동화책, 학습지

유의점

학생들에게 미리 안내하여 동화책을 준비하도록 하거나 학생들이 모두가 잘 알고 있는 이야기로 선택하도록 하되, 만약을 대비하여 저학년 수준의 동화책으로 교사가 몇 권 준비해둔다.

교사가 참고사진을 보여주어 역할을 나누고 구상하는데 도움을 준다.

자료

스텐드 형광등, 사이즈가 같은 종이 상자, 다우다 흰 색 천(혹은 한지), 검정색 화지, 나무젓가락(혹은 꽃철사), OHP필름, 유성색사인펜 가위,유리테이프는 모든 팀에 공통으로 필요한 재료

학습 단계	시량	학습 내용	교수 - 학습 활동
영역별 창작	20'	창작 활동	<p>◆ 역할에 따른 창작활동</p> <p>① 대본 팀 : 대본 짜기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 인물의 대사 및 동작에 대한 해설도 넣는다. 예 - (깜짝 놀라며)“아! 이런 깜빡 졸았네. 이를 어찌”. ▶ 대사 중간에 필요한 효과음이나 배경음악도 생각해서 다음 시간에 가져올 수 있도록 한다. 효과음은 학생들이 직접 소리를 낼 수 있도록 대본에 적어두는 것도 좋겠다. <p>② 무대 팀 : 무대 만들기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 외부 빛을 차단하면서 최대한 그림자를 효과적으로 표현할 수 있는 무대를 만들 수 있도록 학생들 스스로가 연구할 수 있도록 한다. 학생들이 고민을 거듭하고 시행착오를 겪어나간 후에도 잘 되지 않을 때에 교사가 팁을 알려줄 수 있도록 한다. ▶ 무대(종이 상자) 앞의 아랫부분에는 공간을 두어 등장인물 및 배경이 움직일 수 있도록 하는 것도 고려하도록 한다. <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>앞</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>뒤</p> </div> </div>

자료

동화책, 대본학습지

유의점

대본팀은 주제 선정에서 인물과 배경을 포함한 대략적인 장면을 선정한 것으로 바탕으로 대사를 짜되, 변경된 사항이 있을 시각 팀에 전달하도록 하여 다른 역할과 의 소통을 통한 공통의 작품이 완성될 수 있도록 지도한다.

학습 단계	시량	학습 내용	교수 - 학습 활동
영역별 창작	20'	창작 활동	<p>③ 인물 팀 : 등장인물(인형) 만들기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 그림자만으로 인물을 알아볼 수 있도록 인물의 특징을 살려 외곽선을 그려 만들도록 한다 <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>앞과 뒷면</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>그림자 인형극의 한 장면</p> </div> </div> <p>④ 배경 팀 : 배경 만들기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 이야기에 꼭 필요한 배경만을 간략하게 표현하여 만들도록 하며 인물보다 튀지 않도록 지도한다. ▶ 지지 역할을 하는 도구로는 나무젓가락 보다는 꽃 철사를 이용하는 것이 길이 면에서 더 활용도가 있다. <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>앞</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>뒤</p> </div> </div>
			<p>◆ 다음 시간 준비물 확인</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 대본 팀에서는 배경 음악, 무대 팀에서는 디지털 카메라 준비

자료

지난 시간에 만들었던
영역별 창작물, 오디오,
배경음악(CD)

유의점

소통의 과정을 중시하도록
하며 각 영역별로 호흡을
잘 맞출 수 있도록 지도한다.

학습 단계	시량	학습 내용	교수 - 학습 활동
종합 창작	20'	창작 활동	<p>◆ 보충 창작 활동</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 역할별로 완성한 것을 서로 살펴본 후, 의논과정을 거쳐 수정 및 보완한다. <p>◆ 재현을 위한 연습</p> <p>역할별 연습 → 종합 리허설¹ → 완성도 높은 그림자 인형극을 위한 토의 → 종합 리허설</p>
발표	30'	발표	<p>◆ 장면 상상하기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 상상하기 ▶ 인물의 표정을 그림을 나타내기 ▶ 역할 나누기 <ul style="list-style-type: none"> - 인형극의 무대는 칠판을 내리고, 빈 책상에 큰 종이를 씌워서 마련한다. (배경은 전체 전지 1장으로 준비) ※ 인형극은 막대 인형으로 할 수 있도록 준비물 적기 <p>① 대본 팀 : 대본 및 음향 효과 연습하기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 인물 팀 및 무대 팀과의 협동을 중시하며 대사 연습을 하도록 지도한다. ▶ 대사를 실감나게 표현할 수 있도록 지도한다. <p>② 무대 팀 : 효과적인 그림자 만들기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 효과적인 그림자 혹은 무대를 만들기 위해서 두꺼운 천을 이용하는 것도 좋을 것이며, 형광등 및 백열등을 하나가 아니라 두 개 이상 이용해도 좋을 것이다. <p>③ 인물 팀 : 움직임 연습하기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 인형이 대본 팀의 대사에 맞게 움직임을 표현할 수 있도록 대본 팀과의 협동을 중시하도록 한다. <p>④ 배경 팀 : 배경의 배치 연습하기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 마찬가지로 다른 팀과의 협동을 중시하도록 지도한다.

자료

디지털카메라
무대장치 및 인형, CD 등

유의점

발표를 하는 동안 동영상 촬영을 한다.
촬영도 학생들이 스스로 할 수 있도록 미리 지도한다.

자료
학습지, 스티커

학습 단계	시량	학습 내용	교수 - 학습 활동
발표	30'	발표	<p>◆ 그림자 인형극 발표</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 준비한 내용으로 그림자 인형극을 발표한다. ▶ 다른 그림자 인형극을 준비한 모둠의 학생들도 자신들이 준비한 것과 비교해서 감상할 수 있도록 한다. ▶ 감상관점(평가 학습지의 내용)에 대해 미리 안내해주는 것도 진지한 감상을 위해 좋은 방법이 될 것이다. <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>앞</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>뒤</p> </div> </div>
평가	10'	평가 및 정리	<p>◆ 평가</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 다른 모둠을 보고 칭찬해 주고 싶은 점, 잘한 점과 어려웠던 점, 보완하고 싶은 점 등을 학습지에 정리한다. ▶ 학생들 스스로가 잘한 모둠에게 칭찬스티커나 점수를 부여한다. <p>◆ 정리</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 모둠 발표를 사진이나 UCC로 찍어서 남긴다. ▶ 각자 정리한다.

참고

♣ 지도상의 유의점

1) 주제 선정

- ① 동화책을 가져와서 주제를 정할 때 모두가 잘 아는 동화를 선택하도록 한다.
- ② 인물이 많이 등장하거나 장소가 많이 바뀌는 이야기는 적절한 부분을 발췌해서 사용할 수 있도록 한다.
- ③ 주제가 정해지면 이야기의 대략적인 내용을 정하여 인물, 배경에 대한 의논을 한다.
그런 후 역할을 나누어 각 역할에 따른 창작활동을 구상해본다.

2) 영역별 창작

- ① 대본을 작성할 때 2~3분 내의 극이 되도록 하며, 각색해서 재미있게 구성하도록 하고 지문에 행동도 들어가도록 한다.
- ② 무대를 만들 때 그림자가 잘 생길 수 있는 방법을 구안하도록 하며 무대 아랫부분에 막대인형을 넣을 수 있는 공간을 확보하도록 지도한다.
- ③ 등장인물을 만들 때 그림자만으로 인물을 알아볼 수 있도록 인물의 특징을 살려 외곽선을 그려 만들도록 한다.
- ④ 이야기에 꼭 필요한 배경만을 간략하게 표현하도록 하며, 배경이 인물보다 두드러지지 않도록 지도한다.

3) 종합 창작

역할별로 완성한 것을 서로 살펴본 후, 부족한 점을 보완하도록 하며 인형극 재현을 위한 리허설을 하도록 지도한다. 이 때 서로 역할 분담 및 협동이 중요하다는 점을 각인시킨다.

4) 재현 - 발표

재현을 위하여 교실 블라인드(커튼)를 치고 빛을 등지고 무대가 설치될 수 있도록 한다.
다른 모둠 발표 시의 관람 태도도 지도한다.

5) 평가

그림자 인형극 역할을 나누어 준비하는 과정에서 느낀 점, 잘한 점, 보완했으면 하는 점 등을 발표하도록 하면서 예술 영역 간의 통합, 서로 간의 소통에 대해 학생들이 느끼고 알 수 있는 방향으로 진행한다.

♣ 참고 자료

- 주제 선정 단계의 그림자 인형극 동영상 참고 자료 및 사이트
- 그림자인형극과 실사가 합성된 외국의 TV CF

- 제목으로 검색 : Surf"Shadows" Twilight Sensations
- 인터넷 블로그 검색
<http://blog.naver.com/luvynme?Redirect=Log&logNo=140089908074>
- 인터넷 검색으로 쉽게 찾을 수 있는 아동이 만든 그림자 인형극
- '프린스 앤 프린세스' 애니메이션(DVD 인터넷 구매가: 2,000원)

♣ 평가 방법 및 도구

평가는 모둠별로 발표 한 후 다른 모둠 학생들이 잘 된 모둠에 점수를 부여해서 합산한 점수로 한다.

- (1) 이야기 주제의 설정이 좋은가?
- (2) 그림자 인형극의 특성을 잘 살려 표현하였는가? (인물 및 배경, 무대장치 등)
- (3) 그림자 인형극의 흐름이 원활한가?
- (4) 모둠의 협력이 잘 되었는가?

♣ 티칭 팁(teaching tip)

- (1) 그림자 인형극에서 가장 중요한 것은 무대 및 조명 장치일 것이다. 하지만 빛이 차단되지 않은 교실에서 그림자극을 해야 하므로 무대장치를 만들 때 가장 신경을 써야할 것이다.
따라서 학생들이 스스로 생각하여 만들도록 하되, 교사가 옆에서 안내자의 역할을 잘 해주어야겠다.
- (2) 무대장치를 만들어보니 형광등(왼쪽-탁상용 스탠드 사용)보다는 백열등(오른쪽-과학 실험용 사용)이 빛의 표현에 효과적이었다. (빛의 색상의 문제)
< 형광등 - 탁상용 스탠드 > < 백열등 - 과학 실험용 전등 >
- (3) 박스의 길이는 짧을수록 인형에 주어지는 빛의 세기가 강해져서 그림자를 더 또렷이 만들 수 있다.
(위 그림 오른쪽 참고, 왼쪽은 상자 2개 연결한 것, 오른쪽은 상자 1개 사용)
- (4) 무대장치의 막은 잘 비칠 수 있으면서 쉽게 찢어지지 않는 재료로 다우다 천을 생각했다.
하지만 구하기 어려울 시, 한지로 대체한다. (위의 사진은 한지로 한 것)
- (4) 인물의 표현 시, 학생들의 표현을 보완해줄 수 있는 방법으로 교사가 미리 '인물 도 안책' 을 준비하면 좋을 것 같다.
- (5) 한 반에 30명을 기준으로 했을 때 한 모둠은 15명으로 구성하도록 계획했다. 따라서 각 역할(대본, 무대, 인물, 배경)을 각 3~4명이 맡게 되며, 이는 사정에 따라 변경할 수 있다.

평가

모둠명() 이름()

우리 모둠에서 잘한점		
어려웠던 점		
잘한 모둠 찾기	모둠명	
	이유	
이렇게 고치고 싶어요		
스티커 점수		



열린 소통

2

몸짓으로 나누는 이야기

프로그램 개관 이 프로그램에서는 학생들을 꿈, 환상, 공상의 세계로 끌어 들여 그들만의 조형 언어로 해석할 수 있는 경험의 기회를 제공하는데 목적이 있다. 따라서 미디어에서 경험할 수 있는 미래의 상상 세계와 신화 속의 다양한 이야기를 들려주어 상상력을 증진시키고, 미래에 대한 꿈과 희망을 키워 주어야 한다. 수업 중에는 표현 활동이 예술의 통합으로 연결될 수 있도록, 형식의 변화나 새로운 방식으로 자유롭게 표현할 수 있는 분위기를 조성하여야 한다. 또, 자신의 개성적인 발상이나 표현방법에 대해 자신감을 가지고 표현활동에 참여하도록, 학생 개개인에게 깊은 관심을 기울여 주고, 칭찬과 격려를 아끼지 않는다. 아울러, 각각의 예술 장르들이 서로 연관된 유기체로써 수업 속에서 상호 작용하여 예술문화로 인식될 수 있도록 통합된 형태로 체험할 수 있게 제시되어야 한다.

1. 학습 목표

1. 상상 세계의 영화 주인공, 신화 속의 등장인물로 움직이는 놀잇감을 만들 수 있다.
2. 상상 세계에서 살아가는 캐릭터를 창의적으로 생각하여 역할가면으로 표현할 수 있다.
3. 상상 속 캐릭터의 성격과 특성을 여러 가지 재료로 표현하고, 직접 몸으로 표현할 수 있다.
4. 상상 속 캐릭터와 어울리는 무대의상을 만들어 퍼포먼스(패션쇼)를 할 수 있다.

2. 지도 계획

제 목	창의적 발상의 세계			차 시		8차시
소주제	차시	주요 활동 내용	평가 방법 및 평가 자료	관련 미술 교과		예술 교과
				7차	개정	
움직이는 놀잇감 만들기	1-2	영화나 애니메이션 주인공, 신화 속의 등장인물로 움직이는 놀잇감 만들기	자기 평가 관찰법 움직이는 놀잇감	3-6. 움직이는 놀잇감 4-3. 상상의 세계	10-2. 움직이는 놀잇감	영화 만화 애니메이션
역할 가면 만들기	3-4	상상 세계에서 살아가는 캐릭터를 생각하여 역할가면으로 만들기	자기평가 관찰법 역할 가면	4-3. 상상의 세계 4-8. 재미있는 표현	6-1. 상상의 세계로 7-1. 캐릭터는 내 친구	미디어
상상 캐릭터의 움직임 표현	5-6	상상 속 캐릭터의 성격과 특성을 몸으로 표현하기 ★ 시범 수업(2차)	자기평가 관찰법 움직임 표현	4-8. 움직이는 선과 형	7-1. 캐릭터는 내 친구	무용
상상의 세계를 몸짓으로	7-8	상상 속 캐릭터 퍼포먼스하기	자기평가 관찰법 퍼포먼스	3-10. 의상과 장신구	2-3. 예술적 경험을 미술로	퍼포먼스



영화, 만화애니메이션, 신화, 동화 구연 등 다양한 예술 장르를 자연스럽게 수업 안에서 통합의 형태로 체험하게 한다. 친구들과 생각을 주고받을 수 있는(소통) 소집단 토의 과정을 거쳐 주제를 선정하고, 완성 작품에 대해서로 서로의 감상을 나누는 기회를 마련한다.

■ 학습 주제 : 움직이는 놀잇감 만들기

■ 학습 목표 : 상상 세계의 영화 주인공, 신화 속의 등장인물로 움직이는 놀잇감을 만들 수 있다.

■ 학습 자료 : 교사 - 상상의 세계나, 상상의 생명체가 있는 영화 부분
 학생 - 사인펜, 색연필, 필기도구, 움직이는 놀잇감 재료

■ 수업 형태 : 개별, 소집단

학습 단계	시량	학습 내용	교수 - 학습 활동
주제 설정	25'	동기유발	◆ 동기유발 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 움직이는 놀잇감을 제시하고, 표현된 모습이 어떤 영화의 주인공인지 알아맞히기 ◆ 학습문제 확인하기 <p>상상 세계의 등장인물로 움직이는 놀잇감을 만들어 봅시다.</p>

자료
 놀잇감
 실물자료

학습 단계	시량	학습 내용	교수 - 학습 활동
주제 설정	25'	영화 감상 동화 구연 감상	<p>◆ ‘ET,슈렉,월E’ 등 꿈과 상상의 세계가 표현된 영화 감상하기</p> <p>▶ 그림자만으로 인물을 알아볼 수 있도록 인물의 특징을 살려 외곽선을 그려 만들도록 한다</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>월E</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>ET</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 20px;"> <div style="text-align: center;">  <p>슈렉</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>토토로</p> </div> </div>
	10'	감상소감 발표	<p>◆ 감상 소감 발표하기</p> <p>▶ 인상적인 장면이나 주인공에 대하여 이야기 나누기</p>
	5'	신화 속 주인공 맞추기	<p>◆ 신화 속 상상의 괴물 이야기 듣기</p> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>스핑크스 : 지나가는 사람에게 수수께끼를 내고 맞추지 못하면 잡아먹는 괴물이다. “아침에는 다리가 네 개, 점심에는 두 개, 저녁에는 세 개인 것은?”이란 수수께끼를 냈다.</p> <p>크라켄 : 노르웨이 신화에 나오며, 바다 속에 사는 거대한 오징어 모양의 괴물이다.</p> </div>

1-2

자료
만화영화 동영상,
파워포인트 자료

유의점
영화나 동화 구연을
감상함으로써 문화 예술의
한 장르를 자연스럽게
접하게 한다.

자료
신화 속 상상괴물 ppt

학습 단계	시량	학습 내용	교수 - 학습 활동
주제 설정	5'	신화 속 주인공 맞추기	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 움직이는 놀잇감 만들 주제(주인공)와 장면 선정하기 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 어떤 장면과 주인공이 놀잇감으로 좋을지 친구들과 의사소통하기
영역별 창작	5'	소집단 토의 (요소파악)	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 움직이는 놀잇감 요소 파악하기 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 제작할 움직이는 놀잇감의 종류 및 특성 파악하기 ▶ 용수철의 활용, 장면 표현을 위한 상자 꾸미기 ▶ 주인공 만들기 ▶ 선택한 영화나 애니메이션 주인공, 신화속의 등장인물의 특성 파악하여 조그마한 캐릭터 그림으로 그리기 ▶ 선정된 장면을 상자위에 4면으로 꾸미기
종합 창작	22'	표현	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 움직이는 놀잇감 만들기 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 영화나 애니메이션, 신화속의 한 장면을 선정하여 상자 위에 꾸미고, 용수철로 등장인물을 캐릭터화하여 상자 위에 연결하기
발표	3'	전시하기	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 전시장 만들기 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 같은 장면과 같은 등장인물을 꾸민 친구들끼리 한 공간에 모으기
평가	5'	상호 평가	<ul style="list-style-type: none"> ◆ 비교 감상하기 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 친구들의 작품을 감상하고 비슷하게 표현된 점이나, 다른 점, 독창적으로 표현 된 부분을 발표하거나, 메모지 붙이기

유의점

소집단 토의를 통한 소통의 시간을 마련한다.

유의점

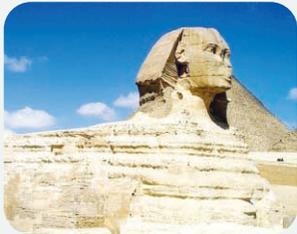
같은 장면을 표현한 작품끼리 모아 배치하여 붓으로써, 전시기획을 간단하게 체험해보는 기회를 제공한다.

♣ 지도상의 유의점

- 충분한 동기유발과 허용적 의사소통 분위기를 제공하여 1차시를 시작함으로써, 전체 8차시 수업에 적극적으로 참여할 수 있도록 유도한다.
- 재현 발표 단계에서 같은 장면의 작품을 모아 전시 작품 배치를 해봄으로써, 간단하게나마 전시 기획의 의미를 생각해 볼 수 있도록 강사가 의도적으로 공간을 제시한다.

♣ 참고 자료

• 신화 속의 괴물들



스핑크스



크라켄



메두사



로렐라이(인어)

- **스핑크스** : 지나가는 사람에게 수수께끼를 내고 맞추지 못하면 잡아먹는 괴물이다. “아침에는 다리가 네 개, 점심에는 두 개, 저녁에는 세 개인 것은?”이란 수수께끼를 냈다.
- **크라켄** : 노르웨이 신화에 나오며, 바다 속에 사는 거대한 오징어 모양의 괴물이다.
- **메두사** : 그리스 신화에 나오며, 머리카락이 뱀이고 눈을 마주친 사람은 돌로 변하게 만드는 괴물이다.
- **로렐라이(인어)** : 상반신은 젊은 여성의 모습을 하고 있고 하반신은 물고기의 꼬리를 지닌 전설 속의 동물이다.
- **오거** : 서양의 전설 혹은 신화에 등장하는 사람 모습을 한 괴물이다. 동물이나 물건 등으로 자유롭게 변신할 수 있고 사람을 잡아먹는다.

♣ 평가 방법 및 도구

- 상호 감상
- 친구들의 작품을 감상하고 나의 작품과 비슷하게 표현된 점이나, 다른 점, 독창적으로 표현된 부분을 발표하기
- 칭찬 메모 적어서 붙이기



♣ 티칭 팁(teaching tip)

움직이는 놀잇감 만드는 방법 - 주인공 캐릭터를 두꺼운 종이에 그려서 오린다. 상자모양의 빈 통에 색종이와 색연필로 배경을 꾸미고, 용수철로 연결한다.

영화 속에 표현된 다양한 상상의 세계를 찾아봄으로써 예술 작품 감상 기회를 마련한다.
 전체 집단 토의 과정을 거쳐 아동 상호간 의사소통을 통해 상상 세계의 주제를 선정함으로써,
 각자의 작품이 모여 하나의 주제를 표현할 수 있는 협동의 의미를 시사한다.

■ 학습 주제 : 역할 가면 만들기

■ 학습 목표 : 상상 세계에서 살아가는 캐릭터를 창의적으로 생각하여 역할 가면으로 표현할 수 있다.

■ 학습 자료 : 교사 - 상상의 세계가 표현된 작품 이미지, 부직포, 짝퉁이
 학생 - 사인펜, 색연필, 필기도구, 캐릭터 꾸밀 재료

■ 수업 형태 : 개별, 집단

학습 단계	시량	학습 내용	교수 - 학습 활동
주제 설정	25'	동기유발	◆ 동기유발 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 백남준의 “장영실”과 “김유신” 작품 감상하고, 누구를 표현한 것인지 작품 제목 맞추기 게임 ◆ 학습문제 확인하기 <p>나만의 상상 세계에서 살아가는 캐릭터를 생각하여 역할가면으로 만들어 봅시다.</p>

자료
PPT자료

유의점

미디어를 활용한 미술 작품 감상을 통해 작가만의 새로운 시각을 경험해봄으로써 상상력을 북돋운다.

학습 단계	시량	학습 내용	교수 - 학습 활동
주제 설정	20'	작품감상	<p>◆ 작품속의 다양한 꿈과 상상의 세계 살펴보기</p> <p>▶ 보여주는 화면 속의 작품이 나타내는 세계가 어떤 세상인지 발표하기</p> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <ul style="list-style-type: none"> · 샤갈 : 도시 위에서 - 꿈과 소망의 세계 · 마그리트 : 피렌체의 성 - 상상의 세계 · 달리 : 기억의 고집 - 꿈의 세계 · 이동작품 : 해저도시 or 우주도시 or 지하도시 등 - 미래 과학 세계 · 그 외 원시 세계, 공룡 세상 등등 </div>
	10'	전체 토의	<p>◆ 표현할 상상의 세계 주제 선정하기</p> <p>▶ 내가 상상하여 만들어낼 캐릭터들이 살아가는 상상의 세계의 주제를 무엇으로 할지 전체 토의를 통해 결정하기</p>
	5'	소집단 토의	<p>◆ 꿈과 상상 속에 나만의 캐릭터 선정하기</p> <p>▶ 선정된 상상세계의 주제에 따라 어떤 캐릭터들이 필요할지 소집단 토의를 거쳐, 나만의 캐릭터를 결정하기</p>

3-4

자료

미술작품 파워포인트 자료

유의점

집단 토의를 통해 어떤 상상세계를 주제로 캐릭터를 만들것인지 의논한다.

학습 단계	시량	학습 내용	교수 - 학습 활동
영역별 창작	25'	표현 (요소파악)	<p>◆ 캐릭터 제작의 요소 파악하여 디자인하기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 캐릭터의 성격과 특성 생각하기 ▶ 캐릭터의 성격과 특성에 따른 표정 고민하기 ▶ 캐릭터의 성격과 특성에 따른 자세 정하기(몸까지 그릴 경우) ▶ 역할 가면으로 만들 때, 적당한 크기와 색상 고려하기
종합 창작	5'	표현	<p>◆ 역할가면 만들기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 역할가면 머리띠 위에 고정될 캐릭터 위치 생각하여 디자인 한 캐릭터를 오려 완성하기
발표	5'	작품 발표회	<p>◆ 작품 발표회</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 각자 자신이 만든 역할 가면을 쓰고 교실 앞으로 나오기 ▶ 어떤 캐릭터를 만든 것인지 간단하게 발표하기
평가	3'	상호 평가	<p>◆ 아이디어상 수여</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 친구들의 작품 중에 상상 세계의 주제에 맞게 디자인 된 캐릭터 아이디어상 3개 선택하기

유의점

친구들 앞에 역할 가면을 쓰고 나와 봄으로써 다음시간에 몸으로 캐릭터를 표현하는 활동을 위한 사전활동이 될 수 있게 한다.

참고

♣ 지도상의 유의점

- 1) 학생들이 나타내고 싶은 “상상의 세계”를 구체화하여 우주도시인지, 과거로 돌아간 원시시대인지 명확하게 생각할 수 있도록 하고, 집단 간 토의를 통해 하나의 주제로 의견을 모아나갈 수 있게끔 소통의 기회를 마련한다.
- 2) 창의적으로 캐릭터를 꾸며 역할 가면을 만들 때, 기본적인 캐릭터 디자인의 요소는 생각해 볼 수 있도록 하되, 지나치게 상업적인 캐릭터 디자인이 되지 않도록 지도한다.

♣ 참고 자료

- 꿈과 상상 세계가 드러난 명화들



〈도시 위에서〉 사갈



〈피렌체의 성〉 마그리트



〈기억의 고집〉 달리

- 〈도시 위에서〉1887년 7월 7일 러시아에서 출생했고 1985년 3월 28일 사망한 표현주의의 대표 화가인 사갈이 벨라와 결혼한 직후에 그린 그림으로 유명하다.
- 〈피렌체의 성〉 - 마그리트
- 〈기억의 고집〉달리의 '기억의 고집' (1931, 유화, 24×33cm, MoMA 소장)을 보면 세상에서 볼 수 없는 환각의 세계 또는 꿈속의 세계를 현실처럼 보여 준다. 축 늘어진 시계와 삭막한 주변 풍경을 그린 사실적인 묘사법은 사실주의의 표현보다 더욱 정교해서 우리는 마치 지구상의 어느 곳에 존재하는 풍경일 것이라는 착각을 하게 된다.

♣ 평가 방법 및 도구

- 1) 상호 평가
- 2) 친구들의 작품 중에 상상 세계의 주제에 맞게 디자인 된 캐릭터 아이디어상을 선택하여 스티커 붙이기



캐릭터 그려서 오리기



뒷면에 찌끼이



검정 부직포 띠 오리기



캐릭터 붙이기



머리에 띠 두르기



띠의 끝부분 부직포로 고정



완성

♣ 티칭 팁(teaching tip)

역할 가면 만드는 제작순서

- ① 갈색(또는 검정색) 부직포를 6Cm두께로 잘라 한쪽 끝 부분에 찌끼이(수)를 붙인다.
- ② 만들어진 캐릭터를 오려서 뒷면에 찌끼이를 붙인다.
- ③ 이마에 캐릭터가 오도록 고정하고, 부직포 한쪽 끝에 있는 찌끼이로 길이를 조절하여 머리에 쓴다.

신체 움직임의 요소와 캐릭터의 움직임을 파악하여, 주어진 상황에 맞게 무언극(팬터마임)으로 표현해 봄으로써, 조형 활동이 무용, 연극적 요소로 발전하여 통합될 수 있는 시간이다.

■ 학습 주제 : 상상 캐릭터의 움직임 표현

■ 학습 목표 : 상상 속 캐릭터의 성격과 특성을 여러 가지 재료로 표현하고, 직접 몸으로 표현할 수 있다.

■ 학습 자료 : 교사 - 음악 파일, 플레이어, 움직임 요소 탐색 학습지
 학생 - 지난 시간에 만든 역할 가면, 가위, 은박지, 모루 등

■ 수업 형태 : 개별, 소집단

학습 단계	시량	학습 내용	교수 - 학습 활동
주제 설정	25'	동기유발	◆ 무슨 동물일까요? <ul style="list-style-type: none"> ▶ 동작을 보고 동물 이름 맞추기 게임 · 개구리 : 앉아 있다가 높이 뛰어오르기 · 독수리 : 팔을 짝 펴고 잔 걸음으로 위치 이동하기 · 펭귄 : 팔을 펴 뒤쪽을 향한 상태로 옆구리에 밀착시키고 뒤뚱거리며 걷기 · 전갈 : 엎드려서 두 손과 한 다리로 중심을 잡고 나머지 한 다리를 위로 높이 올림

자료

아이들 활동 동영상 자료

유의점

다양한 신체적 움직임 요소를 파악할 수 있는 동물을 제시한다.

학습 단계	시량	학습 내용	교수 - 학습 활동
주제 설정	10'	학습문제 확인	<p>◆ 학습문제 확인하기</p> <p>상상 속 캐릭터의 성격과 특성을 파악하여, 몸으로 움직임을 표현해 봅시다.</p>
영역별 창작	5'	움직임 요소 탐색 (소집단 토의)	<p>◆ 움직임 요소 확인</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 관절 인형으로 '움직인다'는 것의 의미 탐색하기 ▶ 신체, 공간, 속도, 무게, 관계 이해하기
	25'	표현 (요소파악)	<p>◆ 여러 가지 재료로 움직임 표현하기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 은박지, 모루 등 여러 가지 재료를 사용하여 움직임 표현해보기 

자료
관절 인형

자료
모루와 전시판

5-6

학습 단계	시량	학습 내용	교수 - 학습 활동
종합 창작	10'	즉흥표현	<p>◆ 즉흥 팬터마임하기</p> <p>즉흥 팬터마임 대본 <예시> 아침이 되었습니다. 아기 개구리 1마리가 기지개를 펴다가, 커다란 황소를 보고 깜짝 놀랐습니다. 황소는 느릿느릿 걸어 와서 풀을 먹었습니다. 개구리는 무서워서 수풀 사이에 몸을 웅크리고 있다가 재빨리 연못가로 폴짝폴짝 뛰어갔습니다. 혹시나 황소가 쫓아 올까봐, 개구리는 뒤를 돌아보며 뛰다가 그만 바위에 머리를 부딪쳤습니다. <계속></p>
	15'	상황표현	<p>◆ 역할가면 쓰고 주어진 상황에 맞는 팬터마임 하기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 제시된 상황 중에 1가지 상황을 선택하기 ▶ 상황에 맞게 움직임과 행동을 창작하여 표현 연습하기 ▶ 캐릭터의 특징에 맞는 동작으로 상황 표현하기
발표	12'	작품 발표회	<p>◆ 무언극 발표회</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 각자 자신이 만든 역할 가면을 쓰고 교실 앞으로 나오기 ▶ 설정된 상황을 캐릭터에 맞는 몸짓(팬터마임)으로 표현하기 ▶ 다른 학생들은 어떤 상황인지 맞추기 게임하기
평가	3'	상호 평가	<p>◆ 팬터마임 대상 수여</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 설정된 상황과 캐릭터의 특징에 맞게 몸으로 가장 잘 표현한 친구에게 팬터마임 대상 수여

유의점

강사가 대본을 읽고, 역할을 맡은 학생이 즉흥적으로 표현한다. 1명 또는 여러 명이 동시에 활동이 가능하다.

유의점

3, 4가지 상황을 제시하여 그 중 1가지를 선택하여 표현하게 함으로써 창작의 다양성을 제공한다.

자료

평가지나 부착용 평가자료

♣ 지도상의 유의점

- 1) 동작을 보고 어떤 동물인지 맞추는 활동을 할 때, 다양한 신체적 움직임 요소를 표현하기에 알맞은 동물을 제시한다.
- 2) 여러 가지 재료로 상상 동물의 움직임 표현하는 미술 활동을 통해 신체의 움직임 요소를 파악하여, 팬터마임의 신체 표현이 동적으로 구성될 수 있도록 지도한다.

♣ 참고 자료

• 팬터마임 [pantomime] : 대사 없이 몸짓 표현만으로 사상·감정을 표현하는 모든 연극적 형식, 또는 그 연기자. 무연극·묵극(默劇)이라고도 한다. 어의(語意)는 그리스어 판토(panto:모든 것)와, 미모스(mimos:흉내내는 사람)에서 유래하며 인도·이집트·그리스 등지에서 싹트기 시작했으나, 기원전 5세기 그리스의 명배우 테레스가 손가락과 몸짓으로 표현법을 완성한 것이 그 시초라고 한다. 이것이 명확하게 연극적 형태를 갖추고 성행하게 된 것은 로마 제정시대부터이다. 당시 미메(mime)·미무스(mimus)라는 흉내내기 본위의 연극이 있었으나, 그와 비슷한 것으로 무연의 흉내내기 극에 주어진 이름이 팬터마임이었다.

• 학생들의 상황 팬터마임



♣ 평가 방법 및 도구

- 1) 상호 평가하기
- 2) 선정된 상황과 캐릭터의 특징에 맞게 몸으로 가장 잘 표현한 친구를 학습지에 체크하여 팬터마임 대상 수여

♣ 티칭 팁(teaching tip)

기본 움직임이란 이동 움직임, 비 이동 움직임, 조작 움직임의 기초 기능을 말한다. 비 이동 움직임 익히기 동작에는 휘둘리기, 밀기, 당기기, 굽히기, 펴기, 균형 잡기, 비틀기, 돌리기, 흔들기 등이 있고, 이동 움직임 익히기 동작은 건너뛰기, 걸기, 달리기, 뛰어오르기, 뛰어내리기, 뛰기, 호핑, 내리기, 피하기, 구르기 등이 다. 그리고 마지막으로 조작 움직임 익히기 동작에는 차기, 던지기, 치기, 밀기, 튀기기, 받기, 안기, 다루기 등이 있다.

움직임 요소를 이해한다는 것은 신체, 공간, 속도, 무게, 관계 등을 이해하는 것을 뜻한다.

캐릭터의 특성에 맞는 무대의상을 만들어보는 조형적 활동과, 패션쇼를 위한 음악을 선택하는 음악적 활동, 그리고 직접 신체 표현을 통한 퍼포먼스(패션쇼)를 하는 연극적 활동을 통합하여 문화예술교육의 심화활동으로 전개된다.

■ 학습 주제 : 상상 세계를 몸짓으로

■ 학습 목표 : 상상 속 캐릭터와 어울리는 무대의상을 만들어 퍼포먼스(패션쇼)를 할 수 있다.

■ 학습 자료 : 교사 - 음향 효과, 음악 파일, 플레이어, 바디페인팅 물감
 학생 - 학생 역할 가면, 의상 만들 재료와 도구

■ 수업 형태 : 개별, 소집단

학습 단계	시량	학습 내용	교수 - 학습 활동
주제 설정	10'	동기유발	◆ 뮤지컬 '캣츠'의 일부 감상 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 뮤지컬을 할 때 필요한 준비물이나 도구는 무엇인지 생각해보기 : 무대의상, 분장도구, 음악, 조명(불빛), 무대 등등

자료

'캣츠'나 패션쇼 동영상의 일부

학습 단계	시량	학습 내용	교수 - 학습 활동
주제 설정	10'	동기유발	<p>◆ 패션쇼의 일부분 감상</p> <p>▶ 캐릭터의 특성에 맞는 의상 생각하며 감상하기</p>
		동기유발	<p>◆ 학습문제 확인하기</p> <p>상상 속 캐릭터와 어울리는 무대의상을 만들어 패션쇼(퍼포먼스)를 해 봅시다.</p>
	7'	퍼포먼스 구성요소 탐색 (소집단)	<p>◆ 퍼포먼스를 위해 필요한 것 탐색하기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 퍼포먼스의 주제 '꿈과 상상의 세계' 확인하기 <ul style="list-style-type: none"> - 시간 속 상상 세계 - 블랙홀과 우주의 과학세계 - 게임 속 상상세계 등 여러 가지 주제 가능함 ▶ 캐릭터 가면을 쓰고, 상황에 맞는 팬터마임 등의 퍼포먼스(패션쇼)를 할 때, 필요한 준비물 의논하기 ▶ 필요한 준비물을 고려하여 소집단 구성하기 <ul style="list-style-type: none"> : 음향조명 1팀, 무대의상 2팀, 소도구 1팀, 무대배경 1팀, 분장 팀 등

유의점

의상과 분장이 돋보이고, 퍼포먼스적인 요소가 가미된 뮤지컬을 감상한다.

유의점

개인별 능력에 맞추어 소집단을 편성한다. 소집단별로 퍼포먼스를 위해 필요한 준비물을 역할 분담하여 제작한다.

학습 단계	시량	학습 내용	교수 - 학습 활동
영역별 창작	33'	영역별 창작	<p>◆ 퍼포먼스 준비하기</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p style="text-align: center;">소집단 구성 (예시)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 음향조명 팀 : 전체 패션쇼 음악 선정하기, 각각의 상상 캐릭터에 어울리는 음향선정하기, 분위기에 따라 조명 끝 부분 정하기 · 무대의상 A팀 : 캐릭터에 어울리는 무대의상 제작하기 · 무대의상 B팀 : 캐릭터에 어울리는 무대의상 제작하기 · 소도구 팀 : 퍼포먼스에 필요한 도구 준비하고, 제작하기 · 무대배경 팀 : 커다란 종이에 배경그림 그리기 · 분장 팀 : 역할 가면으로 표현되지 못하는 캐릭터 분장 계획하기 </div>
종합 창작	15'	시연 및 수정보완	<p>◆ 예행연습(리허설) 하기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 영역별로 창작하고, 준비한 것을 총체적으로 음악에 맞추어 예행연습하기 ▶ 각 캐릭터들의 퍼포먼스 시간 분할하고 확인하기 ▶ 종합적 시연과 부족한 부분 수정 보완하기
발표	10'	작품 발표회	<p>◆ 퍼포먼스(패션쇼) 발표회</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 종합 창작한 상상세계의 퍼포먼스를 발표한다. ▶ 각 소집단 별로 의논하여 준비한 무대의상, 배경, 음향 등을 종합적으로 시연하고 감상한다.
평가	3'	자기 평가	<p>◆ 나의 점수는?</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 상상세계의 퍼포먼스 수업에 참여한 자신의 태도와 자세, 그리고 수행능력을 자기평가 한다.
		상호감상	<p>◆ 칭찬의 쪽지 전하기</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 퍼포먼스를 준비하며 함께 노력했던 소집단 친구들에게 칭찬쪽지 전달하기

7-8

유의점

분장팀은 전체 인원수에 비추어 부족하면 강사가 대신 할 수도 있다.

유의점

영역별 창작을 종합하는 시간으로 보완 할 점을 찾아 고쳐 성공적인 발표회가 될 수 있게 한다.

자료

사진 또는 동영상 촬영

자료

칭찬 쪽지-포스트 및

유의점

상호 감상 및 칭찬으로 단원의 마무리를 한다.

♣ 지도상의 유의점

- 1) 퍼포먼스 활동이 너무 소극적인 학생들에게 부담되지 않도록 수준차이를 두고 진행한다.
6차시에서의 팬터마임을 참고로 하되 소극적인 학생은 패션쇼의 워킹연습, 적극적인 학생은 다양한 퍼포먼스가 되도록 시간을 분배하여 연습하게 한다.
- 2) 실제 재현 발표 시간은 준비 시간에 비하여 다소 짧으므로, 그 표현의 과정 자체를 동영상으로 찍거나 사진기록으로 남겨 전체 작품을 함께 감상할 수 있도록 사전준비를 한다.

♣ 참고 자료

• 퍼포먼스 [performance] : 개념미술의 관념 등을 보다 구체적으로 육체 그 자체를 통하여 실행하는 예술행위를 말한다. 보통 "행위예술" 이라 불린다. 퍼포먼스란 용어는 1970년대 알려지지 않은 형태의 예술로서 처음 등장하게 되었다. 협의의 개념으로 공연, 실연으로 이해되어 지고 결과적으로 연극과 깊은 관련이 있다. 그러나 조형예술로서의 퍼포먼스는 20세기 초에 전통적인 미술영역의 경계를 넘어서기 위해서 시작되었다. 미래파 작가들, 다다이스트들, 초현실주의자들은 행위를 가장 효과적인 표현수단으로 이용하였다. 그들은 스스로에 관해서 혹은 그들의 문제의식에 관심을 끌기 위한 단지 프로파간다적인 목적에서 뿐만 아니라, 자율적인 예술작업으로 또한 방대하고 선풍적인 행위들을 선보였다. 10년 후, 해프닝과 플럭서스는 행위를 가장 중요하게 여긴 최초의 예술운동이었다. 음악적 예술작품의

의미에 대한 지나간 세대의 의심은 여기서 강압적으로 후세대 들을 위한 유물, 기구들, 기록물들, 가장 좋은 경우로는 전설 같은 것들을 극단적으로 포기하게 했다. 조형 예술가들의 행위를 일컫는 표현으로서의 "퍼포먼스"라는 단어는 1970년대 초반에 미국으로 부터 유럽으로 전해져 왔다. 이것은 한 새로운 예술장르를 지칭하는 것도 아니었고, 새로운 양식도, 정해진 내용을 지칭하는 것은 더더욱 아니었다. 이것은 한 형태와 전개방식, 그리고 어떤 "기술"에 가까웠다. 이러한 형태는 지난 25년간 엄청나게 발전되고 다양한 형태로 조형화 되어 왔다.

♣ 평가 방법 및 도구

- 1) 관찰법 - 학습태도 관찰
- 2) 기록 평가하기 - 퍼포먼스 중의 장면을 디지털 카메라 사진, 또는 동영상으로 찍어 평가한다.
- 3) 자기 평가 - 자신의 참여와 수행정도를 스스로 체크리스트에 평가한다.

♣ 티칭 팁(teaching tip)

뮤지컬 캣츠 공식 사이트 www.musicalcats.co.kr
2008 뮤지컬 캣츠 공식 카페 <http://cafe.daum.net/MusicalCats>

참고 자료

문헌 자료

- 교육과학기술부(2007). 개정 교육과정 총론. 교육인적자원부 고시 제2007-79호.
교육과학기술부(2008). 초등학교 교육과정 해설(V).
거창문화예술교육지원센터(2008). 학교 문화예술교육 지도 매뉴얼. 연극과 인간.
김애옥(1998). 인형극의 이론과 실제. 양서원.
박중길(2005). 초등학교 문화예술교육 활성화 방안 기초 연구. 한국문화예술교육진흥원.
백영 외(2005). "연구진이 바라보는 '문화예술교육'의 의미 : 2005 문화예술교육 우수 사례 모델 개발 연구Ⅲ". 한국문화예술교육진흥원.
심광현(2005). "인간능력의 균형 발전을 이루기 위한 교육이념 : 문화예술교육 드넓은 바다를 서핑 하다". 한국문화예술교육진흥원.
양혜윤(2007). 「문화예술교육과 초등학교 음악과 교육과정-정의와 적용을 중심으로」, 서울교육대학원 석사학위 논문.
이선철(2009). "문화예술교육 정책과 사례". 「2009 학교경영자 및 교원 문화예술교육 직무연수 및 업무 담당자 워크숍자료집」. 부산광역시학생교육문화회관.
정갑영(2000). "초등생 문화예술교육 프로그램 개발". 한국문화정책개발원.
정두리(2001). 『참 좋은 동시 60』, 문공사.
정연희(2005). "문화예술적 관점에서의 교사직무 수행 우수 사례에 관한 연구 : 2005 문화예술교육 우수 사례 모델 개발 연구 I". 한국문화예술교육진흥원.
정유희(2005). "우리나라 문화예술교육 정책에 관한 연구". 전주대 교육대학원 석사학위 논문.
진중권(2005). 『놀이와 예술 그리고 상상력』, 휴머니스트.
진중권(2009). 『미디어 아트 : 예술의 최전선』, 휴머니스트.
최혜실(1999). 『디지털 시대의 문화예술』, 문학과 지성사.
툼 앤더슨, 멜로디 밀브란트 저. 김정희 외 옮김(2007). 『삶을 위한 미술 교육』, 예경.
황금숙 외(2007). "방과 후 교육을 위한 통합형 문화예술교육 모형 개발 연구". 한국문화예술교육진흥원.
황연주, 정연희(2004). "문화예술교육정책의 분석과 전망". 『미술교육논총』18(3). 한국미술교육학회.
황연주, 정연희(2005). "문화예술교육의 미술교육적 논의". 『미술교육논총』19(1). 한국미술교육학회.

인터넷 자료

- <http://video.naver.com/2009012310401367572>
<http://user.chollian.net/~chun4270/vivaldi/winter1.htm>
<http://blog.naver.com/hama210?Redirect=Log&logNo=60065281900>
<http://blog.daum.net/flaming/15872280>
http://child.dinopark.net/04_pleasure/04_playing.asp?bca=34
<http://www.dinopark.com>
<http://video.naver.com/2009011522201953929>
<http://www.crayonband.com/>
<http://www.the-lim.com/>
<http://club.cyworld.com/starmaru>
<http://www.yes24.com>
<http://blog.naver.com/ella0782?Redirect=Log&logNo=130042345137>
<http://www.heritage.go.kr/>
<http://www.kidsnfm.go.kr/>
<http://blog.naver.com/elfdream7?Redirect=Log&logNo=40061320373>
<http://video.naver.com/2007040510511096331>
<http://www.liesangbong.co.kr/>
<http://www.ungnolee-museum.daejeon.kr/>
<http://tv.sbs.co.kr/hwawon/>
<http://www.museum.busan.kr/>
<http://art.busan.go.kr/>
<http://www.museum.go.kr/>
<http://www.visitkorea.or.kr/>
<http://blog.naver.com/1kyung0718?Redirect=Log&logNo=110069411278>
<http://blog.naver.com/ean75?Redirect=Log&logNo=140066150719>
<http://cafe.naver.com/ruadhs/369>
<http://www.pop-ups.net>
<http://robertsabuda.com/popmakesimple.asp>
<http://www.busanedu.net>
<http://www.saengil.co.kr/>
<http://www.puppet.pe.kr/>
<http://www.appletreepuppet.co.kr/work/>
<http://www.saengil.co.kr/>
<http://www.appletreepuppet.co.kr/work/>
<http://blog.naver.com/luvynme?Redirect=Log&logNo=140089908074>
www.musicalcats.co.kr
<http://cafe.daum.net/MusicalCats>

ArtE 초등 미술과 심화 자료

미술로 통하는 창의적 체험활동 프로그램

연구

책임 연구자

허정임 부산교육대학교 교수
예술교육연구소장

공동 연구자

김선희 부산 구덕초등학교 교사
김명숙 부산 명지초등학교 교사
류청림 부산 사직초등학교 교사

연구 보조원

이은주 부산 동향초등학교 교사
양혜영 부산 해송초등학교 교사

보조원

권해일 부산 과정초등학교 교사
박정한 부산교대 부설초 방과 후 학교 강사

자문

정원일 부산교육대학교 교수
한상한 부산 포천초등학교 교사
김정주 부산 교사국악회 그루터기 회장
이영옥 부산 반안초등학교 교사

기획

한국문화예술교육진흥원 교육개발팀

- 본 프로그램 자료집은 2009년도 한국문화예술교육진흥원이 기획·지원하여 추진된 '교과활동 연계 문화예술교육 심화 프로그램 - 열린 미술, 문화예술과 소통하다' 연구를 바탕으로 제작되었습니다.

 한국문화예술교육진흥원