

**디자인으로 즐기는
창의적 체험활동
프로그램**

ArTE 초등 디자인 교육 도움자료

디자인으로 즐기는
창의적 체험활동 프로그램

소 개 글

◎ 디자인으로 즐기는 창의적 체험활동 프로그램은 초등학교 선생님과 예술강사님들이 초등학생들을 대상으로 단순한 기법 익히기 교육이 아니라 학생들에게 질문을 던지게 하고 토론을 장려하며, 결과물보다는 과정에 중점을 두는 구성주의적 디자인 교육을 할 수 있도록 돋기 위해 개발되었습니다. 본 프로그램은 ‘디자인’의 개념이 시각적인 표현 결과물에 그치지 않고, 하나의 디자인 안이 만들어지는 순간에서부터 제조과정, 유통과정, 소비과정을 거치는 긴 여정의 여러 단계에 관계하는 것임을 학생들이 이해할 수 있도록 도와주는 좋은 자료가 될 것입니다.

◎ 프로그램의 내용은 초등학생들의 일상생활을 디자인 교육의 주제로 삼아 탐색, 발견, 인식을 통해 새로운 발상과 상상이 가능하도록, 그리고 공유가 가능하도록 사고의 단계를 유도하고 있습니다. 저학년에서는 〈학교 공간, 몸으로 알기〉 10차시, 〈텃밭과 살림의 디자인〉 10차시로 구성되어 주로 탐색 활동에 비중을 두었으며 중학년은 〈우리 동네 지도 그리기〉 10차시, 〈나의 물건 들 속의 나〉 10차시로 구성되어 발견과 인식 과정에, 고학년은 〈하트 티셔츠 프로젝트〉 10차시, 〈패스트푸드와 나〉 10차시를 통해 발상과 상상, 그리고 공유의 경험에 중점을 두고 총 60차시의 단계별 교수학습 활동, 평가 자료, 지도상의 유의점, 심화 활동, 보충 활동 및 참고 자료를 제공하고 있습니다.

◎ 이 프로그램의 활용 방법은,

첫째, 창의적 체험활동의 문화 예술 동아리 활동, 디자인에 관심이 있는 학생들을 위한 자기 이해나 진로 체험 활동, 진로 정보 탐색 활동 프로그램으로 활용할 수 있습니다.

둘째, 교과 교육과정에서 디자인 교육의 보충 · 심화 자료로 활용할 수 있습니다. 프로그램의 각 차시에는 교과 및 교과서의 관련 단원이 제시되어 있습니다.

셋째, 방과후학교의 특기 · 적성 프로그램으로 활용할 수 있습니다. 학년별로 20차시를 선택하여 융통성 있게 한 학기 씩 운영할 수 있습니다.

그 외에도 미술관이나 박물관, 문화예술 센터 등 구성주의적 디자인 기반 문화예술교육을 하고자 하는 곳에서 활용될 수 있을 것입니다.

프로그램의 이해

- 디자인의
바다로 가기 -

Des!gn

PART 1

08 디자인교육 프로그램의 문제의식과 접근방법

디자인을 일상문화 차원에서 이해할 때 일상의 구조적인 측면과 세밀한 결에 개입하는 디자인의 역할을 비로소 알 수 있게 된다.

17 디자인교육 내용의 선정과 조직방법

학생 자신인 '나'의 일상에서 출발해, '나'는 어떤 공간에서 어떤 사물을 사용하고 있는가, 그리고 나는 다른 사람들 또는 다른 생물들과 어떤 관계를 맺고 있는가와 같은 문제를 디자인교육의 영역으로 끌어들인다.

19 영역과 학습주제 설정

21 교수학습 프로그램의 차시별 구성

프로그램의 실제

- 디자인의
바다에서 놀엄하기 -

PART 2

36 저학년 교육활동 지침서

프로그램 1. 학교공간, 몸으로 알기

프로그램 2. 뱃발과 살림의 디자인

91 중학년 교육활동 지침서

프로그램 1. 우리 동네 지도 다시 그리기

프로그램 2. 나의 물건들 속 나

152 고학년 교육활동 지침서

프로그램 1. 하트 티셔츠 프로젝트

프로그램 2. 패스트푸드와 나

Education Program

PART 1



Design!



프로그램의 이해

디자인의 바다로 가기

디자인교육 프로그램의 문제의식과 접근방법

디자인교육 내용의 선정과 조직방법

영역과 학습주제 설정

교수학습 프로그램의 차시별 구성

1. 디자인교육 프로그램의 문제의식과 접근방법

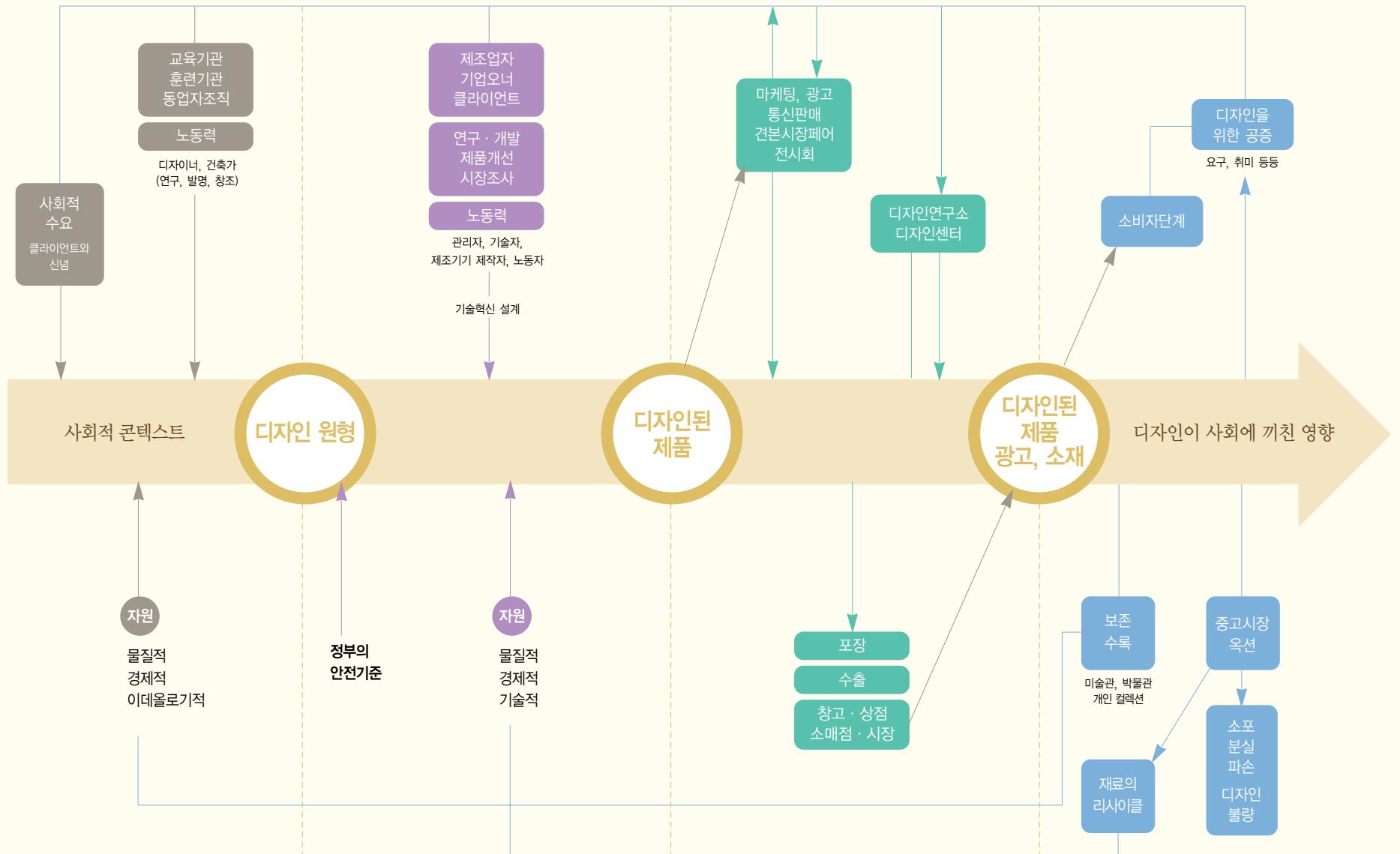
1 디자인에 대한 관점 : 문화로서의 디자인

최근 미술교육의 변화와 함께 물질문화, 시각문화의 총체로서 디자인에 접근하려는 시도가 엿보이고 있다. 디자인교육에 대한 중요성이 인식되고 만화, 캐릭터, 애니메이션뿐 아니라 정보를 전달하는 디자인 등 이전에 다루지 않았던 분야를 포함시켜 디자인교육을 다변화하려는 움직임도 포착된다. 그러나 여전히 디자인교육의 핵심은 조형 요소와 원리에 중점을 둔, ‘꾸미기’와 ‘만들기’로서의 틀을 벗어나지 못하고 있다.

이는 디자인을 여전히 ‘시각적인 결과물’로서만 바라보고 있음을 반증한다. 그러나 디자인의 개념은 훨씬 포괄적인 수준에 걸쳐져 있다. 존 A. 워커가 제시한 디자인의 생산–소비 모델 Production–Consumption Model을 보면, 하나의 디자인 안이 만들어지는 순간에서부터 기술적 제약이나 정부가 제시하는 안전기준·표준의 제약을 받는 제조과정, 포장과 운송, 홍보 등을 포함하는 유통과정, 소비자에게 선택되고 사용되며 폐기되거나 재활용되는 소비과정에 이르기까지, 디자인은 하나의 상품이 거치는 긴 여정의 여러 단계에 관계됨을 알 수 있다.

〈그림 1〉 디자인의 생산 – 소비 모델

출처 : 존 A. 워커 (1995)



◎ 워커와 줄리어의 연구는 디자인을 산업적 맥락뿐만 아니라 일상문화의 관점에서 이해할 필요성을 제기한다. 이러한 관점의 디자인에 기반할 때, 주체적인 문화 생산 – 소비자를 길러내는 문화교육으로서의 디자인교육도 가능하다.

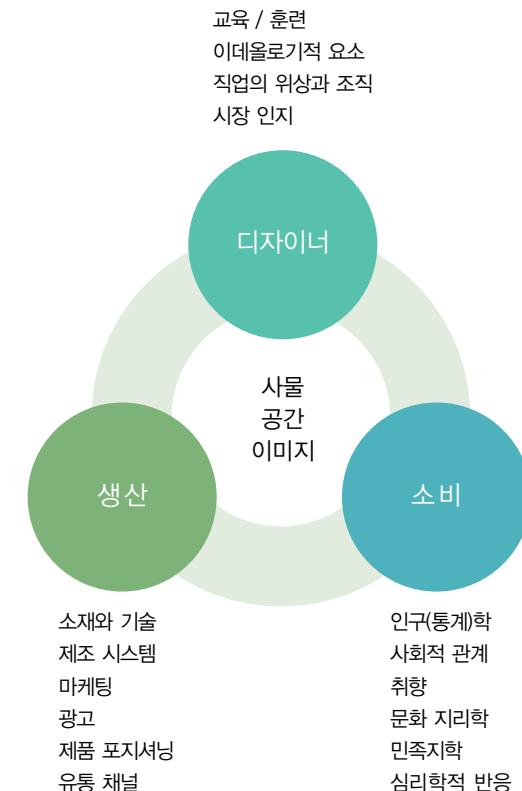
〈그림 1〉의 표를 통해 존 A. 워커가 하나의 상품이 태어나서 폐기될 때까지의 사물의 삶이라는 관점에서 디자인 사이클을 조망하고 있다면, 가이 줄리어Guy Julier는 디자인 산물의 복합적인 관계망을 분석하기 위해 디자이너–생산–소비의 삼각 구도를 제시한다.

이 표에서의 ‘생산’은 존 A. 워커가 언급한 ‘제조과정’ 보다 꽃넓은 개념으로 제조업체뿐 아니라 기획, 실행, 유통에 이르는 상품 · 서비스의 순환 사이클에 의식적으로 개입하는 모든 활동, 다시 말해 소재, 기술, 제조시스템의 영향은 물론이고 마케팅, 광고, 유통채널의 효과까지도 포함한다. 디자이너는 시각적, 물질적 인공물의 형태와 내용을 결정하는 비교적 독립된 활동을 부여받고 있지만, 당연하게도 그를 둘러싼 사회의 이데올로기, 교육/훈련, 디자이너들간 혹은 그들과 공공 간의 담론들로부터 자유롭지는 못하다. 소비는 얼마나 많은 사람들이 어떤 사물–디자인을 사용하는가와 관련된 양적인 정보뿐 아니라 소비의 이유와 의미에 대한 질적인 질문을 던지는 것까지 포함한다. 유용한 기능이 빠져 있음에도 어떤 상품들이 다른 것들에 비해 특별한 위상을 갖는 이유는 무엇인가? 소비한다는 것은 능동적이거나 파괴적이기까지 한 실천을 포함하는가? 공간들은 왜 소비되는가? 하는 질문들이 소비와 관련해 제기될 수 있다.

워커와 줄리어의 연구는 디자인을 생산자 중심에서 산업적 맥락으로 파악하는 것뿐만 아니라 일상문화의 관점에서 이해할 필요성을 제기한다. 디자인을 일상문화 차원으로 확장시켜 이해할 때, 일상의 구조적인 측면과 세밀한 결에 개입하는 디자인의 역할을 제대로 이해하게 된다. 또한, 이러한 관점의 디자인에 기반해 디자인일반교육이 이루어질 때, 주체적인 문화 생산–소비자를 길러낸다는 문화교육의 비전과도 맞닿게 된다고 할 수 있다.

〈그림 2〉 디자인 문화의 영역

출처 : Guy Julier, *The Culture of Design*, SAGE Publications, 2008



- ◉ 디자인 프로젝트에서는 학생 스스로가 비판적으로 생각하며 문제 해결에 적극적으로 참여하고 의견을 내도록 유도된다.

2 교육방법론 : 구성주의교육을 배경으로 한 디자인 기반 교육

디자인 프로세스는 특정한 상황이나 개인의 특성에 따라 조금씩 달라지기도 하지만 일반적으로 다음과 같은 과정을 포함한다.

- 문제의 정의
- 정보 수집과 분석
- 성공적인 해결책을 위한 수행 기준(performance criteria) 결정
- 대안적인 해결방안 도출과 프로토타입 제작
- 적절한 해결방안 선택
- 선택안 수행
- 결과에 대한 평가

디자인 프로세스는 그러나, 위에서 언급한 단계를 순차적, 선형적으로만 밟아가는 것은 아니다. 새로운 문제에 부딪히면 언제든 그 이전 단계로 되돌아가기를 반복한다는 점에서 디자인 프로세스는 순환적이다. 디자인 프로세스의 순환성은 다음 페이지에 제시된 영국의 교육학 교수이자 교육 평가 전문가인 리차드 킴벌(Richard Kimbell)의 <그림 3> 다이아그램에도 잘 나타나 있다.

흥미로운 것은 이 프로세스 안에서는 참가자 모두가 능동적인 태도를 취하게 된다는 점이다. 대부분의 학교에서는 교사가 중심이 되어 학생들에게 역할을 배분할 뿐 아니라 '더 나은 것'에 대한 가치 기준을 교사가 정하고 평가도 교사가 하는 것이 일반적이다. 그러나 디자인 프로젝트에서는 학생 스스로가 비판적으로 생각하며 문제 해결에 적극적으로 참여하고 의견을 내도록 유도된다. 디자인 프로젝트에서 참가자들은 문제 해결을 위한 방향 설정에서부터 최종안을 선택하고 수행하며 이에 대한 평가를 내리기까지 각자가 한 사람의 주체로 활동하게 되는 것이다.

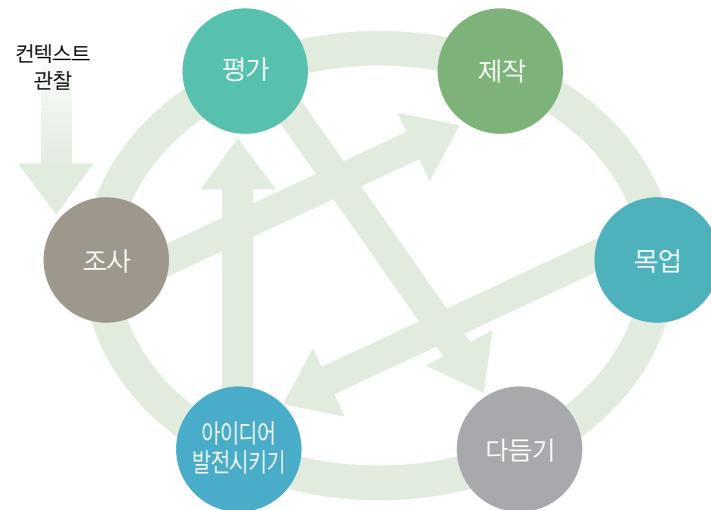
브라이언 로손 Bryan Lawson은 과학과 건축 전공 학생들을 대상으로 몇 가지의 제시된 규칙과 제시되지 않은 규칙에 적합하도록 색깔 벽돌을 배열하라는 과제를 제시한 뒤 이들의 반응을 연구하는 흥미로운 실험을 했다. 이 두 그룹이 문제를 해결하는 방식에는 분명한 차이가 있었다. 과학 전공생들은 조합의 모든 경우의 수를 체계적으로 분석해 규칙 자체를 알아내려고 한 반면, 건축 전공생들은 가능한 규칙을 몇 가지 제시한 뒤 다양한 조합 방법을 실험해 현실성이 없는 것들을 제거해나가는 방법을 사용했다. 과학전공생은 문제에 집착한(problem oriented) 반면, 건축전공생은 해결방안에 집착하는(solution oriented) 경향을 보인 것이다. 로손은 이로부터 과학자들은 분석(analysis)을 선호하고 건축가들은 통합(synthesize)을 선호하는 경향이 있다고 결론지었다. 인천디자인고등학교 교사였던 정연희는 그의 논문 〈디자인의 방법론적 특성에 기초한 미술교과 디자인영역 교수 · 학습방안 연구¹⁾에서, 디자인의 방법론적 특성으로 위에서 언급한 ‘종합에 의한 해결안 중심의 전략’을 포함해, 다음의 여섯 가지로 요약하고 있다.

- ① 종합에 의한 해결안 중심의 전략을 이용한다.
- ② 창조적 사고를 유발하는 다양한 방법을 활용한다.
브레인스토밍, 유추착상법(synectics), 탐색 영역의 확대
- ③ 체계적이고 합리적인 방법을 사용한다.
- ④ 시각화를 활용한다.
- ⑤ 팀워크를 통한 협력방식을 활용한다.
- ⑥ 타인의 요구를 자신의 의사 결정에 적극적으로 수용하는 방식을 취한다.

1) 정연희, “디자인의 방법론적 특성에 기초한 미술교과 디자인영역 교수 · 학습방안 연구”, *미술교육논총* 제18권 2호, 한국미술교육학회, 2004, pp. 141–143,

〈그림 3〉 디자인 프로세스

출처 : R. Kimbell, K. Stables, R. Green, *Understanding Practice in Design and Technology*, Open University Press; Meredith Davis et al., *Design as a Catalyst for Learning*, ASCD, 1997.



◎ 디자인을 교육에 응용하는 것은 학생들이 그들의 삶에서 여러 가지 문제에 부딪혔을 때 이를 해결하는 도구를 제공하는 일이 될 것이다

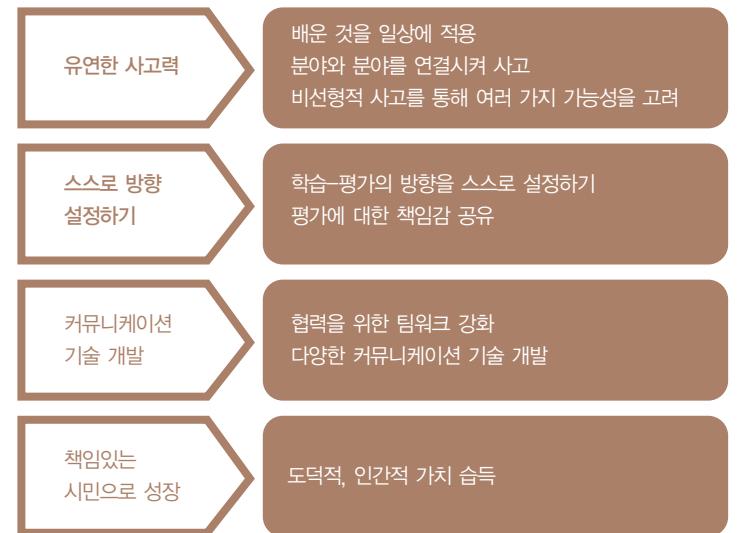
세 번째 특성으로 언급된, ‘체계적이고 합리적인 방법 사용’을 디자인의 고유한 속성으로 이해하기에는 어려움이 있다. 그러나 디자이너들이 문제와 해결안을 동시에 탐색하고, 복잡한 문제를 보다 쉽게 타인과 공유하며 협력적으로 문제를 해결해 나가기 위한 수단으로 시각화를 활용한다는 점, 팀워크를 통해 디자인의 문제해결에 필요한 다양한 영역의 지식과 기술을 통합하는 점, 그리고 클라이언트의 문제 제시에서 출발하기 때문에 디자이너는 자신만의 주관적인 입장에서 벗어나 다른 사람의 관점을 존중해야만 한다는 점에서, 뒷부분에 언급된 세 가지의 특성은 디자인 프로세스에 내재된 디자인의 특성이라 할 수 있을 것이다.

앞에서 언급한 대로 디자인이 해결안을 끌어내는 데 효과적인 방법론이라면 디자인을 교육에 응용하는 것은 학생들이 그들의 삶에서 여러 가지 문제에 부딪혔을 때 이를 해결하는 도구를 제공하는 일이 될 것이다. 미술교육학자 제니스 노먼(Janis Norman)은 이러한 맥락에서 ‘디자인교육이 평생학습에 필요한 도구를 제공할 것’이라고 언급한 바 있다. 여기에서 디자인 사고는 학생들이 ‘학습법을 학습하도록(learn to learn)’ 도와주는, 역동적이고 경험적인 전략이 된다.

디자인에는 또한 추상적인 아이디어를 구체화하는 과정이 포함되는 깊이에 추상적인 학문 개념을 실제 세계에 적용시키는 방법을 알게 해 주고, 한 가지 아이디어를 구체화하려면 여러 분야의 지식을 필요로 하는 깊이에 분야와 분야를 연결시켜 사고하는 방법을 훈련시켜준다. 혼자서 해결하기보다는 여러 명이 각기 가지고 있는 지식과 기술을 활용하기 때문에 학생들의 대인관계 증진과 커뮤니케이션 기술을 훈련시키는 데에도 도움이 된다. 디자인을 이용한 학습이 학생들에게 주는 이점을 정리하면 다음과 같다.

〈디자인 학습의 이점〉

출처 : Meredith Davis, Peter Hawley, Bernard McMullan, Gertrude Spilka, *Design as a Catalyst for Learning*, Association for Supervision and Curriculum Development(ASCD), 1997



흥미로운 것은 디자인 기반 학습 혹은 디자인을 통한 학습은 교수법의 변화를 가져오기 때문에 학생들 뿐 아니라 교사들에게도 적지 않은 영향을 미친다는 것이다. 기존의 방식대로라면 교실에서 교사는 학생들에게 ‘지식을 부여하는 사람(knowledge giver)’으로 설정되며 이러한 맥락 속에서 교사는 일종의 권위를 갖게 된다. 그러나 디자인 프로젝트를 응용한 교실에서 교사는 단지 ‘(학습을) 쉽게 해 주는 사람(facilitator)’일 뿐이다. 여기에서 교사는 ‘전문가’라는 외투를 벗고 문제에 대한 해결방안을 찾기 위해 열린 마음으로 학생들과 함께 하는, 또 한 사람의 ‘학습자’가 된다. 디자인 기반 학습은 또한 기존의 교수법보다 포용력이 있다. 학생들이 가지고 있는 학습 능력과 그들이 선호하는 학습 방법이 각기 다르지만, 교사가 학생들 개개인의 눈높이에 맞춰 각기 다른 방식으로 ‘지식을 전달’한다는 것은 현실적으로 거의 불가능하다. 호손 초등학교(Hawthorne Elementary School)의 교사 줄리 올슨(Julie Olsen)은 디자인을 기반으로 한 학습방법을 채택한 뒤의 변화에 대해 이렇게 말하고 있다.

전통적인 교수법을 택한 학교에 있었더라면 물허 버렸을 아이들이 다른 아이들과 똑같은 비중을 갖게 되고 학습에 있어서도 자신감을 갖게 된다. 우리가 학습한 디자인 프로젝트의 문제들은 각기 다르게 정의될 수 있는 것이며 따라서 다양한 접근이 가능하다. 거기에는 ‘정답’이 없기 때문이다. 따라서 모든 학생들이 같은 점에서 출발할 수가 있다.

지식을 부여하기보다 학생들에게 질문을 던지게 하고 토론을 장려하며, 결과물보다는 과정에 중점을 두는 디자인기반교육의 방법론은 전통적인 교사교육 프로그램에 대한 회의, 새로운 사회 변화에 따른 대안적 인식론 및 교육 패러다임으로 1970년대부터 주목받기 시작한 구성주의 교육의 관점과도 맞닿는다. (국내에서는 90년대 후반 이후, 구성주의 교육의 원리를 소개하고 교사교육에의 적용 가능성과 그 필요성을 논하는 연구들이 늘어나고 있다.)

〈전통적인 교육과 구성주의 교육의 특징 비교〉

	전통적인 교실	구성주의적인 교실
교육과정	기본적인 기능을 강조하면서 ‘부분에서 전체로’ 제시	커다란 개념을 강조하면서 ‘전체에서 부분으로’ 제시
평가	고정된 교육과정에 엄격히 의거 시험을 통해 평가	학생들의 질문에 대한 추구 높이 평가 교수 과정과 학습 평가가 분리되지 않음 학생 활동 관찰/전시 및 포트폴리오로 평가
학생에 대한 관점	교사에 의해서 정보가 새겨지는 “백지상태”	학생은 세계에 대한 이론을 만들어내는 사상가
교사의 태도	학생들에게 정보를 퍼뜨리는 지식의 부여자 학생들의 학습을 확인하기 위해 정확한 답 추구	학생들을 위한 환경을 매개시켜주는 상호작용적인 방식으로 행동, 학생들의 관점 중시
학생의 활동 형태	개별적	집단적

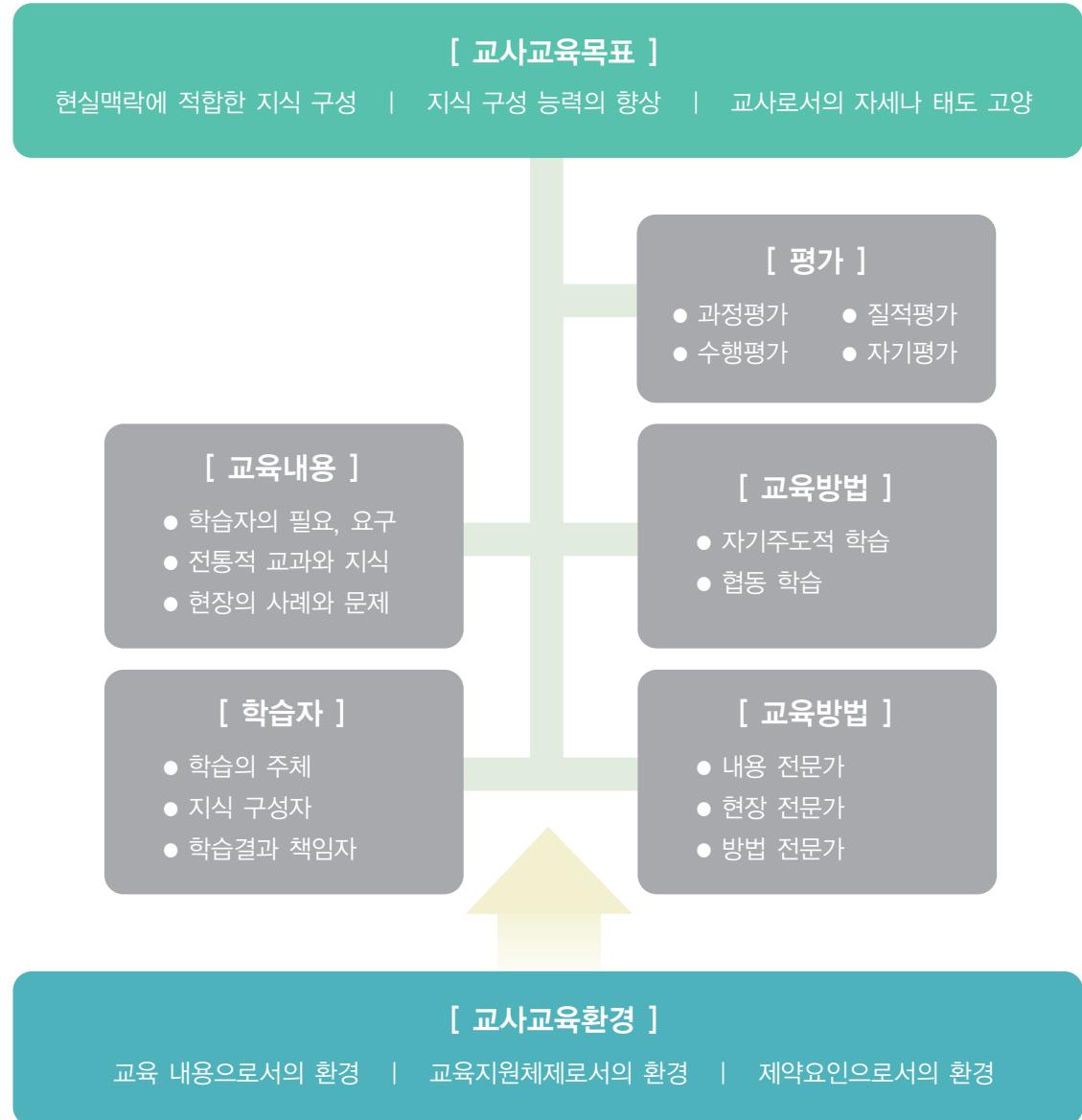
구성주의 교육에서는 지식이 외부에서 ‘주어지는’ 것이라기보다는 ‘학습자에 의해 이루어지는 개인적 구성의 결과’라고 본다. 따라서 구성주의 교육의 관점에서 ‘자신의 세계에 대한 이해를 구성하는 것은 능동적이고 정신 관여적인 과정’이다. 이에 따라, 학생들은 자신의 세계에 대한 관심을 통해 자신의 세계를 알아가게 된다.

구성주의 교육을 전통적인 교육 방법과 비교해보면, 다음과 같은 특징을 알 수 있다.

재클린 G. 브룩스와 마틴 G. 브룩스의 〈구성주의 교수, 학습론〉에 따르면 구성주의적 관점의 교사가 된다는 것은 다음과 같은 태도를 보이는 것으로 요약된다.

- 학생의 자율성과 주도권 격려, 수용
- 조작적 · 상호작용적 · 물리적 자료들과 함께 생생한 원자료와 일차 자료 사용
- 과제 구성시 ‘분류하다’, ‘분석하다’, ‘예측하다’, ‘창조하다’와 같은 인지적 용어 사용
- 수업 진행과 교수 전략에 대한 학생들의 적극적인 반응(가령, 수업 내용의 변경) 허용
- 개념들에 대한 자신의 이해를 학생들과 공유하기 전 그 개념에 대한 학생들의 이해를 먼저 알아봄
- 학생들이 교사와의 대화와 학생 상호간의 대화에 참여하도록 장려
- 교사의 개방적인 질문과 학생들 상호간의 질문을 통해 학생들의 탐구 고무
- 학생들의 초기 반응에 대한 정교화
- 학생들을 먼저 자신들의 초기 가설에 대한 모순을 유발하는 경험에 연루시킨 후에 토론 장려
- 질문을 제기한 후 기다리는 시간을 가짐
- 학생들이 관계를 구성하고 은유를 만들어낼 시간 제공
- 학습 사이클 모델의 빈번한 사용을 통해 학생들의 자연적 호기심 장려

〈그림 4〉 구성주의 교사교육 모형



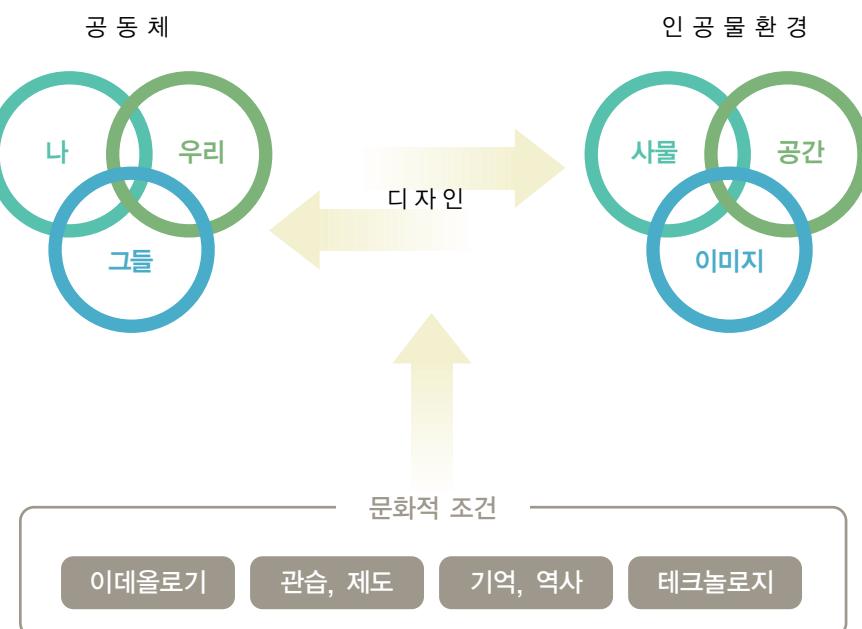
2. 디자인교육 내용의 선정과 조직방법

- ◎ 사물 / 공간 / 이미지의 인공물 환경을 매개하는 ‘디자인’은 사회의 다양한 관계망을 읽어내는 핵심적 구조라고 할 수 있다.

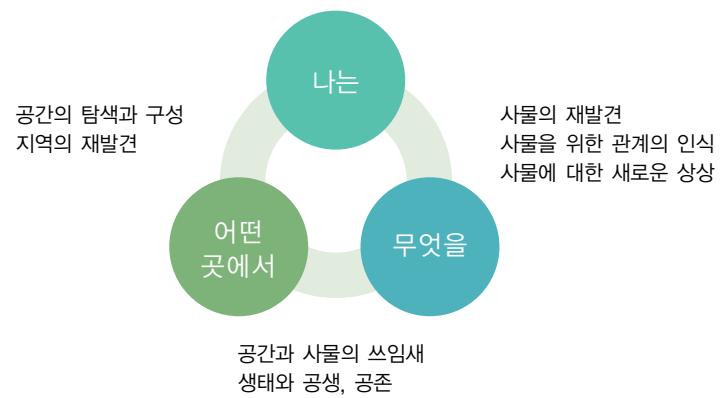
디자인은 인간과 사물/공간/이미지를 이어주는 인터페이스이며, 이 인터페이스의 형성에 사회의 이데올로기, 관습과 제도, 기억과 역사가 반영되고 이렇게 형성된 인터페이스는 다시 그것을 재생산한다. 따라서 [그림 5]에서 보는 바와 같이 사물/공간/이미지의 인공물환경을 매개하는 ‘디자인’은 사회의 다양한 관계망을 읽어내는 핵심적 구조라고 할 수 있다.

이 연구에서는 구성주의 교육방법론의 접근에 따라 초등학생인 학생 자신인 ‘나’의 일상에서 출발하여, ‘나’는 어떤 공간에서 어떤 사물을 선택하거나 사용하고 있는가, 그 안에서 나는 다른 사람들 또는 다른 살아 있는 것들과 어떤 관계를 맺고 있는가와 같은 일상적인 문제를 디자인교육의 영역으로 끌어들인다. 이에 따라 여기에서는 ‘공간의 탐색과 구성’, ‘지역(우리 동네)의 재발견’, ‘사물의 재발견’, ‘사물을 통한 관계의 인식’, ‘사물에 대한 새로운 상상’, ‘공간과 사물의 쓰임새’, ‘생태와 공생, 공존의 문제’를 다루게 된다. 이를 그림으로 도식화해보면 [그림 6]과 같다.

〈그림 5〉 디자인의 사회적 역할에 대한 개념도

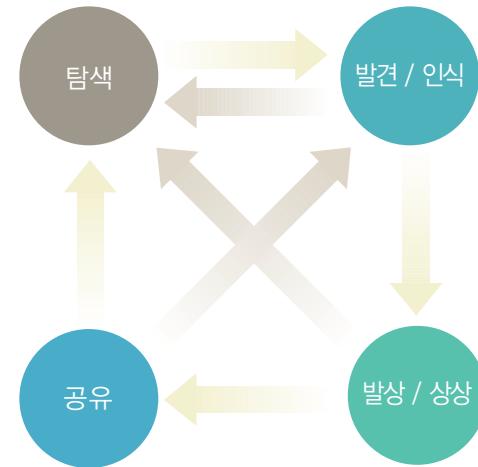


〈그림 6〉 디자인교육의 주제 영역과 키워드



교수 · 학습 방법론 차원에서는 학생들이 ‘탐색 ▷ 발견/인식 ▷ 발상 또는 상상 ▷ 공유’의 사고 단계를 거치도록 한다. 탐색 단계는 구체적인 관찰이나 체험을 통한, 일종의 시각적 조사(디자인 리서치) 단계로, 여기에서 일상의 구체적이고 직접적인 경험으로부터 교육의 소재를 끌어오고 학습 동기를 유발하게 된다. ‘탐색’에서 시작해 ‘발견/인식’과 ‘발상/상상’을 거쳐 ‘공유’에 이르는 과정은 학생들이 각 단계의 비선형적, 상호적 관계를 경험함으로써 보다 구체적이고 생생한 인식을 얻게 한 후 이를 다시 시각적인 형태로 제시, 공유하도록 함으로써 인식을 더욱 구체화하도록 하는 과정이다.

〈그림 7〉 디자인교육 프로그램의 구조



3. 영역과 학습주제 설정

각 학년별 교육 프로그램은 앞에서 기술한 교육 프로그램의 네 단계를 기본적으로 거치도록 하되, 아동의 발달단계와 학습 필요성을 고려해 학년별, 프로그램별로 중점 단계를 설정했다.

자리에 가만히 앉아서 진행하는 수업보다는 몸을 움직이기 좋아하고 호기심이 많은 저학년의 경우, ‘탐색’에 주안점을 두고 학교 건물 안과 밖을 새롭고 자유로운 방식으로 경험하고 찾아다니도록 하는 활동을 중심으로 수업 내용을 구성했다.

중학년 프로그램 1에서는 아동 자신이 살고 있는 지역공간을 탐색한다는 점에서는 저학년 프로그램과 유사하지만, 이를 통해 자신의 지역 공간과 사람들, 그리고 그 속의 이야기가 맺고 있는 연결고리를 발견하기 위한 활동이라는 점에서 차별성을 갖는다. 또 다른 한편으로 이는, ‘발견’이라는 목표는 뚜렷하지만, 무엇을 보고/관찰하고 들으며 그 속에서 무엇을 발견할 것인가의 문제보다는 각자 선택한 대상/내용을 어떻게 발견하고자 했는가는 과정에 중점을 둔 활동이라는 점에서 이후의 ‘인식’을 중심으로 한 프로그램과도 차별화된다. 이에 비해, 중학년 프로그램 2는 사물들이 가진 고정관념을 ‘디자인의 남 성성과 여성성’이라는 주제로 이야기하며, 여자 아이라면 ‘분홍색’과 ‘공주’, 남자 아이라면 ‘하늘색’과 ‘로봇’으로 이분화 되는 사물들의 세계를 통해 아동 또래집단에게 반복적으로 강화되는 고정관념이나 편견이 무엇인가를 인식하고자 하는 목적을 가지고 있다.

고학년 프로그램 1은 환경오염과 지구온난화라는 무거운 주제를 통과하지만 아동의 일상 속 소재를 새로운 시각으로 바라보게 함으로써, 유쾌하고 발랄한 아이디어 발상을 가능케 하는 수업이다. 아동의 식습관을 소재로 한 고학년 프로그램 2는 아동들이 흔히 접하는 패스트푸드에 대한 치밀한 조사와 경험의 기록을 바탕으로 정크푸드의 위험성과 함께 디자인이 내포 할 수 있는 위험과 디자인의 사회적 역할에 대한 인식을 목적으로 한다.

〈 학년별 교육 프로그램의 내용과 체계 〉

학년	학습개념	주제영역	활동영역	소재	학습프로그램	학습 목표	차시
1, 2학년	탐색	몸과 공간	감각 경험	학교	학교 공간, 몸으로 알기	• 공간의 생김새, 쓰임새 이해 • 용도와 소재의 이해	10
		디자인과 생태	감각 경험, 아이디어 발상 및 전개	학교	텃밭과 살림의 디자인	• 다른 생물들과의 공생에 대한 생각의 계기 마련 • 모든 것들을 ‘살게’ 하는 디자인의 이해	10
3, 4학년	발견	디자인과 지역 · 사람 · 이야기	심상의 시각화	지역	우리 동네 지도 다시 그리기	• 우리 동네와 골목길의 새로운 발견 • 지도의 용도와 기능에 대한 확장된 이해	10
	인식	디자인과 사회	디자인 읽기, 아이디어 발상 및 전개	사물	나의 물건들 속 나	• 당연하게 생각하고 받아들여 온 디자인과 사회의 관념의 관계 발견 • 시각 언어 또는 디자인 언어의 메시지 이해	10
5, 6학년	상상	디자인과 생태	아이디어 발상 및 전개	옷	하트 티셔츠 프로젝트	• 일상적인 소비와 환경오염, • 지구온난화의 관계에 대한 인식 • 유연한 상상력의 배양	10
	인식	디자인과 사회	디자인 읽기, 아이디어 발상 및 전개	음식	패스트푸드와 나	• 디자인이 가진 잠재적 위험 및 디자인의 사회적 역할에 대한 이해	10

4. 교수 · 학습 프로그램의 차시별 구성

- ◎ 학교의 여러 모습을 놀이를 통해 흥미롭게 탐색하며, 학생들이 학교를 자신의 공감으로 느끼고 만들어가는 과정을 제안한다.

1

저학년 프로그램

학교 공간, 몸으로 알기

학생들에게 학교는 삶의 공간이다. 그러나 이 삶의 공간은 부드럽고 포근하고 따뜻하며 자발적인 공간이라기보다 딱딱하고 직선적이며 일방적인 공간이다. 아동들은 이 공간을 어떻게 받아들여 내면화할까? 공간이 어떤 모습으로 형상화되어 있고, 어떤 재질로, 무엇을 말하는가는, 그 공간에 살고 있고 살아야 하는 사람에게, 그리고 특히 아동의 형성에 대단히 영향을 미친다.

이 프로그램은 학교 공간을 바꾼다기보다, 학교의 여러 모습을 놀이를 통해 흥미롭게 탐색하며, 학생들이 학교를 자신의 공간으로 느끼고 만들어가는 과정을 제안한다. 공간의 생김새와 쓰임새를 추상적인 수치가 아니라, ‘나’ 와 친구들의 몸을 통해 재고 경험하며 대결레, 빗자루 같은 사물들로 몸길이를 늘여 측정하면서 장난치듯 시간을 보내다 보면, 공간에 대한 느낌은 구체화될 것이다. 또한 그 과정에서 수동적인 반응자가 되기보다 주체적인 놀이꾼으로 활동했던 아이는 점차 공간에 대한 주인의식을 갖게 될 것이다.

〈저학년 교육 프로그램 학교 공간, 몸으로 알기 내용과 체계〉

단원	활동 영역	차시	학습 주제	학습 목표	핵심 요소
출발, 나에게서 시작하는 학교 공간	자기표현	1	나를 알고 공간을 느끼다	수업시간에 쓸 '나'의 별명을 새롭게 정하고 '나'에게 학교는 무엇인지 말할 수 있다.	자기표현
		2	소통을 통해 공간을 말하다	학교 공간에서 일어난 자신의 특별하고 고유한 경험을 말하고 들으며, 그 경험을 토대로 학교가 나에게 어떤 공간인지 한 단어로 정의할 수 있다.	공유, 발표, 정의
재미있는 놀이, 즐거운 학교	감각경험, 리서치	3	몸을 통한 공간의 기록 1	학교의 공간과 공간을 이루고 있는 다양한 사물들의 크기·넓이·높이·폭 등을 신체를 이용해 재고 사진 등으로 기록할 수 있다.	관찰, 체험 기록
		4	몸을 통한 공간의 기록 2	사진을 보고 가장 기억에 남았던 활동사진을 선택한다. 사진을 보고 시각적 방법을 통해 표현해보고 그 과정을 통해 공간을 이해할 수 있다.	시각화
		5	자기 되어 보자!	학교 여러 공간의 크기와 넓이, 높이, 폭 등을 여러 도구 – i) 줄자 ii) 대걸레 iii) 빗자루 등 다른 도구들 – 를 이용해 재고 그림으로 기록할 수 있다.	관찰, 체험, 기록
상상으로 이야기하는 공간	감각경험, 리서치	6	안 봐도 알 수 있어요.	학교의 각 공간을 이루는 다양한 사물들이 무엇이고 어떤 소재인지 눈을 감고 만져보고 그 사물이 무엇인지 예상할 수 있다.	관찰, 체험, 기록
		7	세모, 네모, 동그라미 세상	특정한 공간과 그 공간을 이루고 있는 사물들의 모습을 단순화하여 △□○의 기호로 연결할 수 있다.	관찰, 시각화
		8	꼭꼭 숨어라, 머리카락 보일라	공간에 숨어있는 다양한 사물의 표정을 찾아보고 사진으로 기록하여 흥미로운 공간으로서의 변화를 이룰 수 있다.	관찰, 체험
꿈꾸는 아이들	공간의 재인식	9	우리학교가 달라졌어요.	다양한 활동사진을 보고 학교라는 공간에 대한 정의를 다시 한 번 내려 본다. 내가 원하는 학교의 모습에 대해 말할 수 있다.	관찰, 자기표현
		10	책 속의 너와 나	결과물을 책으로 엮는 과정을 통해 그동안의 활동을 스스로 생각해보고, 다른 사람과 함께 공유 할 수 있다.	시각화

- ◎ 교실 밖으로 나와 햇빛과 바람을 느끼며 풀의 생김새를 관찰하는 활동을 통해 학교 건물 밖 공간의 소중함을 발견한다

2

저학년 프로그램

텃밭과 살림의 디자인

딱딱하고 건조한 학교 건물 밖, 이곳은 아이들에게 어떤 공간일까? 흔히 운동장과 수돗가, 나무와 화단으로 이루어진 이 곳은 때로는 단순히 지나가기 위한 통로, 때로는 친구들과 흙먼지를 날리는 놀이터, 때로는 단지 뜨거운 햇살이 내리쬐는 띄약볕이나 빗물 웅덩이가 생기면 춤방跣방 물을 튕기는, 어쩌면 아이들에게는 학교 건물이 주는 것보다 더욱 많은 것들을 알게 하고 느끼게 하는 공간이다.
이 프로그램에서는 교실 밖으로 나와 햇빛과 바람을 느끼며 흙을 밟거나 비좁은 콘크리트 바닥 틈새에 돋아난 풀의 생김새를 관찰하는 활동을 통해 학교 건물 밖 공간의 소중함을 발견한다.

〈저학년 교육 프로그램 텃밭과 살림의 디자인 내용과 체계〉

단원	활동 영역	차시	학습 주제	학습 목표	핵심 요소
얼마나 알고있니?	리서치, 시각화	1	요리조리 공간이동	다양한 시점 이동을 통해 교실 밖 학교 공간을 바라보고 그 모습을 시각적으로 표현하여 공간지도를 완성할 수 있다.	관찰, 체험
		2	이런 곳도 있었나요?	발견한 공간을 공간지도에 표시하고, 공간을 새롭게 발견할 수 있다.	시각화
반기위 자연아!	리서치, 감각경험	3	바로 여기 지금 우리	교실 밖 학교 공간을 다시 한 번 살펴본 뒤 모둠이 합의하여 적절한 공간을 선택하고, 선택한 공간의 환경적 조건에 대해 알 수 있다.	관찰, 분석 기록
		4	희망 싹 틔우기	흙을 고르고 모종을 심고 가꾸는 생태적 활동을 통해 교실 밖 학교 공간의 변화를 인식할 수 있다.	생태활동
		5	생태 그림일기	생태활동을 통해 가장 기억에 남는 과정을 생각하고 그림일기 형식을 통해 글과 그림으로 표현할 수 있다.	시각화
내가 만드는 교실 밖 학교	공간의 재인식	6	내가 만드는 학교	공간교실 밖 학교 공간을 구성하고 있는 사물을 살펴보고, 모둠 별로 바꾸고 싶은 범위를 정한 뒤 어떤 목적을 가진 공간을 구성할 것인지 토의하여 결정할 수 있다.	관찰, 토론
		7	종이로 만든 학교	공간에 있는 자연물과 인공물을 종이모형으로 제작하고 목적에 맞게 공간지도에 배치할 수 있다.	시각화
		8	상상의 나래를 펼쳐라!	모둠별로 완성된 입체 공간지도를 공유하고, 그 공간에서 일어날 수 있는 상황을 설정하여 시나리오로 구성할 수 있다.	스토리텔링
		9	우리들의 이야기 속으로	시나리오를 바탕으로 인형을 제작하고 극으로 만들어 공연을 할 수 있으며, 그 과정을 통해 공간에 따른 행위나 상황의 변화를 자연스럽게 인식할 수 있다.	스토리텔링, 공연
		10	아해! 이렇게 바뀌었어요.	활동의 결과물을 하나로 엮고 실제 학교 공간과 비교하여 그 느낌을 함께 공유할 수 있다.	토론, 공유

- 동네의 외적/ 내적 의미를 발견하고 그 의미를 담은 지도를 그림으로써 공간을 능동적으로 경험하고 관계를 맺을 기회를 마련하고자 한다.

1

중학년 프로그램

우리 동네 지도 다시 그리기

'우리 동네'라는 영역은 어린 학생들의 집과 학교를 포함하는 일상생활 공간이지만, 날마다 접하는 만큼의 의미를 가지지 못하는 경우가 많다. 아동의 일상은 많은 경우 집/ 학교/ 학원/ …등의 울타리 안에서 일어나는데, 집을 제외한 많은 경우 그 공간은 아동에게 강요된, '가야 하니까 가는' 공간이다. 아동은 이 각각의 공간을 분리된 점으로 인식하게 된다. 따라서 점과 점 사이를 잇는 길이나 그 외의 동네 공간은 이동을 위해 지나친다는 점에서 의미가 없는, 죽은 공간이나 마찬가지이다. 즉 아동은 '우리 동네'에 살고 있기는 하지만, 그 공간 전체와 풍부하게 관계 맺고 있지는 않은 것이다. 이 프로그램에서는 동네의 외적/ 내적 의미를 발견하고 그 의미를 담은 지도를 그림으로써 아동이 공간을 능동적으로 경험하고 관계를 맺을 기회를 마련하고자 한다. 일반적인 물리적 지리 정보를 가득 담은 지도 대신 각자의 이야기가 담긴 심상지도를 그리며 동네와 새로운 관계를 맺게 될 것이다.

〈중학년 교육 프로그램 『우리 동네 지도 다시 그리기』 내용과 체계〉

단원	활동 영역	차시	학습 주제	학습 목표	핵심 요소
집에서 학교까지	자기표현	1	길, 학교와 집을 잇다	집에서 학교까지 오는 길을 자기 느낌이 잘 드러나는 그림지도로 그릴 수 있다.	시각화
		2	등하굣길, 나를 말하다	자신이 그린 그림지도를 가지고 집에서 학교까지 오는 길을 자기 느낌과 경험이 잘 드러나게 발표할 수 있다.	발표
발견! 우리 동네	리서치	3	다 같이 둘자, 동네 한 바퀴	학교 주변을 돌며 인상 깊게 본 것을 사진으로 찍을 수 있다.	관찰, 기록
		4	무엇을 보았니?	학교 주변을 탐색하며 찍은 사진에 대해 설명할 수 있다.	발표
기억 속의 우리 동네	인터뷰, 시각화	5	우리 동네 리포터	한 장소에서도 사람마다 다양한 경험을 할 수 있다는 것을 인식하고 가족 구성원 인터뷰를 준비할 수 있다.	인터뷰
		6	몰랐던 가족, 몰랐던 동네	인터뷰에서 들은 이야기를 느낌을 살려 그림으로 그릴 수 있다.	시각화
		7	가족, 동네를 말하다	동네에 대한 가족의 기억을 그림을 통해 잘 전하고 들을 수 있다.	발표
나의 지도, 새로운 지도	시각화, 아이디어 발상과 전개	8	지도 vs. 지도	일반적인 물리적 지리정보가 담긴 지도와 그림지도, 공간을 그린 그림을 비교하고 차이를 말할 수 있다.	비교 관찰
		9	지도일까 그림일까	지금까지의 활동으로 알게 된 이야기와 기억, 느낌을 담은 지도를 만들 수 있다.	시각화, 아이디어 발상
		10	새로운 지도	지도를 보며 지도에 담긴 이야기를 설명할 수 있다.	평가와 공유, 토론

- 디자인이 사물의 성격을 어떻게 규정하고 있는지를 바라보고, 그 획일성의 문화에서 벗어날 수 있도록 하는 자극을 주는 수업이다.

2 중학년 프로그램

나의 물건들 속 나

우리는 흔히 주변의 사물들이 대단히 다양하며, 그 속에서 우리의 개성에 맞는 것을 자유롭게 선택한다고 생각한다. 하지만, 실상 우리가 어떤 사물을 선택할 때 선택의 범위는 대개 한정되어 있다. 가령, 대부분의 사물은 생산과 유통, 보관 시 공간의 낭비가 가장 적은 육면체 형태를 기본으로 만들어져 어느 것이나 ‘네모난’ 인상을 준다. 어느 노래에서와 같이 ‘네모난 침대, 네모난 창문, 네모난 학교, 네모난 교실’이 우리의 일상을 둘러싸고 있으며 우리는 점차 그것을 당연하거나 이상적인 것으로 받아들이게 된다.

우리가 당연히 받아들이는 관념 중 하나는 사물들의 성 정체성에 대한 것이다. 어떤 물건들은 여자 혹은 남자가 착용하거나 가지고 다니기에 우스꽝스러워 보이기도 하고, 또 그 때문에 부끄러움을 유발하기도 한다. 심지어, 유니섹스(unisex) 패션이라고 해도 그 안에서의 남녀 구분의 관습은 여전히 남아 있다. 성인들의 세계에서는 간혹 중성적인 사물들이 존재하기도 하지만, 특히 12세 이전 아동의 세계에서 사물의 남성성과 여성성은 대단히 확연한 특징들—흔히 여아는 분홍색, 레이스, 리본, 남아는 파란색, 로보트 등—을 가지고 있으며, 이에 따라 여아, 남아의 세계를 강하게 규정한다. 때문에, 설사 분홍색에 싫증난 여아라고 해도 그 이외의 것을 선택할 여지는 없는 경우가 많다. 이에 따라 아동들의 정신세계는 자유롭고 창의적이기 보다 공주풍, 로보트풍으로 획일화를 벗어나지 못한다.

이 수업 프로그램은 디자인이 사물의 성격을 어떻게 규정하고 있는지를 바라보고, 그 획일성의 문화에서 벗어날 수 있도록 해주는 자극을 주고자 한다.

에이드리언 포티는 〈욕망의 사물, 디자인의 사회사〉에서 “디자인을 자세히 살피면 사회 구분체계가 존재하고 있음을 확인할 수 있고 각 범주간의 차이가 어떻게 인식되고 있는지에 대해서도 알 수 있다”고 했다. 제품 디자인간의 차이는 “사회적 차이에 대한 관념이 구체화”된 것이다. “보통 사람들의 머릿속에 앞뒤가 맞지 않게 뒤죽박죽으로 들어 있는 사회적 차이에 관한 생각들을 디자인은 단번에 명료하고, 구체적이고, 반박할 수 없는 형태로 표현한다.” 디자인을 통해 사회 읽기 기가 필요하다는 것은 이러한 지점에서 명확히 드러난다.

〈중학년 교육 프로그램 나의 물건들 속 나 내용과 체계〉

단원	활동 영역	차시	학습 주제	학습 목표	핵심 요소
네모 탈출	다르게 보기	1	네모는 왜 네모일까	네모난 물건이 왜 그런 모습을 하게 되었는지 알고, 네모난 물건이 되는 상상을 통해 사물에 감정이입 할 수 있다.	리서치
		2	네모의 변신	네모난 사물의 형태를 바꿔 다시 디자인할 수 있다.	발상
널 위해 준비 했어	인터뷰, 아이디어 발상과 전개	3	나에겐 좋은 물건, 너에겐 싫은 물건?	짝이 내 물건에 대해 마음에 들어 하지 않는 부분을 인터뷰를 통해 알아낼 수 있다.	인터뷰
		4	좋아하게 해줄게	사물의 곁면을 짹의 마음에 들게 다시 디자인할 수 있다.	발상과 표현
		5	어때, 마음에 들어?	내가 새로 디자인한 사물의 곁면이 짹의 마음에 드는지 물어보고 결과를 발표할 수 있다.	발표
공주의 재단사	리서치, 아이디어 발상과 전개	6	공주의 이야기를 들어봐	여러 가지 공주 이야기를 통해 다양한 여성상을 이해할 수 있다.	관찰
		7	공주에게 어울리는 옷을 입혀줘	'종이봉지공주' 나 '당글공주'에게 어울리는 옷을 그릴 수 있다.	발상과 표현
우리를 위한 디자인	아이디어 발상과 전개	8	항상 나오는 그것 말고	짝을 위해 디자인했던 물건에서 성별에 따른 전형적인 요소를 빼고 다시 디자인할 수 있다.	관찰, 표현
		9	다시, 새로운 디자인 이야	새로운 디자인 안에 대해 서로 의견을 주고받으며 토론할 수 있다.	인터뷰
		10	나에게 어울리는 디자인	나에게 어울린다고 생각하는 사물을 그리고 느낀 점을 발표할 수 있다.	자기표현

- ◎ 자유로운 상상 마당을 펼치게 함으로써 환경문제에 대한 인식과 함께 아이디어 발상의 유연성을 기르도록 하는 수업이다

1

고학년 프로그램

하트 티셔츠 프로젝트

티셔츠는 아이들에게 가장 친근한 일상 속 사물 중 하나다. 하지만, 자신들이 즐겨 입는 티셔츠에 대해 아이들이 알고 있는 것은 얼마나 될까? 면과 폴리에스테르의 배합 비율, 세탁방법, 완성된 옷에서 느껴지는 촉감과 냄새, 그리고 외관 디자인 외에는 (아이들뿐만 아니라 어른들 역시) 알고 있는 것이 거의 없다. 합성섬유가 환경과 건강에 미치는 영향에 대해서 어렵잖이 감지한다고 하더라도, 면이나 모 같은 천연섬유를 이용한 티셔츠는 막연히 환경과 인간에게 유익할 거라고 짐작할 뿐, 원료의 생산이나 가공과정이 어떠하고 어떤 유해물질이 발생하는지에 대해 아이들은 (그리고 어른들 역시) 알지 못하고 설사 알고자 한다고 해도 정보를 얻기가 쉽지 않았다. 이 프로그램은 환경과 티셔츠의 관계에 대해 문제를 제기하면서도 이를 해결하는 방안으로 자유로운 상상 마당을 펼치게 함으로써 환경문제에 대한 인식과 함께 아이디어 발상의 유연성을 기르도록 하는 수업이다.

〈고학년 교육 프로그램 힐트 티셔츠 프로젝트 내용과 체계〉

단원	활동 영역	차시	학습 주제	학습 목표	핵심 요소
티셔츠, 나를 말하다	자기표현	1	나만의 티셔츠 그리기	나와 관계있는 것, 나를 설명할 수 있는 것을 그림으로 그릴 수 있다.	시각화
		2	나의 티셔츠로 나 소개하기	내가 그린 그림으로 나를 소개할 수 있다.	정보 전달
티셔츠가 우리 손에 오기까지	리서치	3	티셔츠의 여행 따라가기	티셔츠가 우리 손에 오기까지 어떤 과정, 어떤 경로를 거쳤는지 살펴보고 이해할 수 있다.	토론, 정보 전달
		4	환경과 디자인	지구온난화 등 환경문제의 심각성을 깨닫고 친환경적인 디자인의 핵심 개념을 이해할 수 있다.	토론
새로운 티셔츠 싹 띄우기	아이디어 발상 및 전개	5	발상을 위한 씨앗 구하기	학교 안 또는 주변의 일상적인 소재에서 아이디어를 얻을 수 있다.	아이디어 수집, 브레인스토밍
		6	뜻밖의 생각도면 그리기	학교를 돌아다니며 모은 자료/소재를 통해 새로운 티셔츠에 대한 아이디어를 간단한 도면으로 그린다.	자료 수집, 아이디어 스케치
		7	발표! 아이디어	새로운 티셔츠 아이디어를 모둠별로 발표하고 각각의 안에 대해 장점과 단점, 총평을 말하는 시간을 갖는다.	평가와 공유, 토론
티셔츠의 생각 모종 기르기	아이디어 구체화	8	생각의 물물교환	모둠끼리 아이디어를 바꾸고 각자의 아이디어를 바꾼 모둠에게 전달해준다.	정보 전달
		9	만들면서 알아가기	전해 받은 아이디어를 입체로 제작하되, 발상 시점에서 단점으로 언급되었던 것을 보완해 만든다.	시각화
		10	아이디어, 무엇을 길렀나	모둠별로 만든 결과물을 발표하고 서로의 작업에 대해 평가한다.	평가와 공유, 토론

- 세계 각지의 농수산물을 접할 수 있게 된 현대 사회의 풍요로움 이면에 있는 먹을거리의 안전성과 지속가능성, 공동체성 등을 들여다본다

2 고학년 프로그램

패스트 푸드와 나

생리적인 측면에서 음식은 몸에 필요한 에너지원을 공급하는 역할을 할 뿐이지만, 우리는 먹을거리를 직접 혹은 간접적으로 선택하고 소비하는 행위를 통해 사회와 끊임없이 관계를 맺고 있다. ‘내가 먹는 것’은 ‘나’의 몸에 영향을 미칠 뿐만 아니라 나의 정신과 의식, 나와 타인들 사이의 사회 · 문화적 관계를 규정하기도 하는 것이다. 이 수업에서는 세계 각지의 농수산물을 접할 수 있게 된 현대 사회의 풍요로움 이면에 있는 먹을거리의 안전성과 지속가능성, 공동체성 등을 들여다본다. 여기에는 소비자가 일상적으로 접하는 포장과 광고, 그 안에 담긴 메시지를 세밀하게 읽어내고 이것을 다른 방식으로 시각화하는 과정이 포함된다.

● 패스트푸드점이 드문 지역이나 아이들이 그다지 패스트푸드를 선호하지 않아 ‘패스트푸드’라는 주제가 적절하지 않다고 생각되면, 동네의 구멍가게나 조그만 수퍼마켓을 탐사대상으로 삼을 수도 있다. 이 수업 프로그램은 궁극적으로 디자인 언어를 ‘읽고 쓰도록’ 하기 위한 것이므로, 반드시 패스트푸드가 아니라 동네 수퍼마켓의 과자, 아이스크림, 음료 등 여러 가지 식품 패키지 등도 좋은 소재가 될 수 있다. 이렇게 본다면, 참고자료에 수록되어 있는 워크시트도 약간의 수정/변형만을 가해 사용할 수 있을 것이다. 이때 미리 가게를 운영하시는 분께 양해를 구하도록 한다.

〈고학년 교육 프로그램 패스트푸드와 나 내용과 체계〉

단원	활동 영역	차시	학습 주제	학습 목표	핵심 요소
내가 먹는 것이 바로 나	자기표현	1	나의 식습관	평소 자신이 주로 먹는 것, 좋아하는 음식에 대한 취향을 표현할 수 있다.	끌라주
		2	내가 먹는 것과 나	자신의 식습관과 자신을 연결시켜 소개할 수 있다.	발표
패스트푸드 탐사	리서치	3	패스트푸드, 오감을 자극하다 1	패스트푸드에 대해 체험, 관찰, 기록을 병행할 수 있다.	관찰, 체험, 기록
		4	패스트푸드, 오감을 자극하다 2	패스트푸드 매장의 여러 가지 사물을 관찰, 탐색하며 기록할 수 있다.	실측, 프로타주, 관찰, 체험, 기록
다시 보는 패스트푸드	자료수집	5	슈퍼사이즈 미	다큐멘터리 <슈퍼사이즈 미>를 보고 패스트푸드의 문제점에 대해 이해할 수 있다.	시청
		6	사물들과 나 사이의 디자인	패스트푸드 탐사 시간에 모은 자료를 다시 보고 디자인이 나의 선택과 취향에 어떤 영향을 미쳤는지 이해할 수 있다.	토론, 자기표현
새로운 패스트푸드 디자인	아이디어 발상과 전개	7	새로운 디자인을 위한 브레인스토밍	모둠별로 패스트푸드의 어떤 디자인을 바꿀 것인지를 정하고 다양한 아이디어를 낼 수 있다.	토론, 아이디어 발상
		8	내가 제안하는 패스트푸드 디자인 1	정해진 아이디어를 구체화할 수 있다.	시각화
		9	내가 제안하는 패스트푸드 디자인 2	정해진 아이디어를 구체화할 수 있다.	시각화
		10	바뀐 것은 패스트푸드인가 나인가	모둠별로 완성된 아이디어를 발표하고 서로의 안에 대해 의견을 말할 수 있다.	토론

PART 2



Design



프로그램의 실제

디자인의 바다에서 혁명하기!

저학년 교육활동 지침서

중학년 교육활동 지침서

고학년 교육활동 지침서

1. 저학년 교육활동 지침서

1 프로그램

학교 공간, 몸으로 알기

학생들에게 학교는 삶의 공간이다. 그러나 이 삶의 공간은 부드럽고 포근하고 따뜻하며 자발적인 공간이라기보다 딱딱하고 직선적이며 일방적인 공간이다. 아동들은 이 공간을 어떻게 받아들여 내면화할까? 공간이 어떤 모습으로 형상화되어 있고, 어떤 재질로, 무엇을 말하는가는 공간에 살고 있고, 살아야 하는 사람에게, 그리고 특히 아동의 형성에 대단히 영향을 미친다.

이 프로그램은 학교 공간을 바꾼다기보다, 학교의 여러 모습을 놀이를 통해 흥미롭게 탐색하며, 학생들이 학교를 자신의 공간으로 만들어가는 과정을 제안한다. 특히, 아동들이 대부분의 시간을 보내는 학교내부 공간에서의 활동을 통해 그것을 알아가고자 한다. 공간의 생김새와 쓰임새를 추상적인 수치가 아니라, ‘나’와 친구들의 몸을 통해 재고, 경험하고 대결레, 빗자루 같은 사물들로 몸길이를 늘여 측정하며 장난치듯 시간을 보내다 보면, 공간에 대한 느낌은 구체화될 것이다. 또한, 그 과정에서 수동적인 반응자가 되기보다 주체적인 놀이꾼으로 활동했던 아이는 점차 공간에 대한 주인의식을 갖게 될 것이다.

단원 ① 출발! 나에게서 시작하는 학교 공간

- 1 차 시 나를 알고 공간을 느끼다.
- 2 차 시 소통을 통해 공간을 말하다.

단원 ② 재미있는 놀이, 즐거운 학교

- 1 차 시 몸을 통한 공간의 기록 1
- 2 차 시 몸을 통한 공간의 기록 2
- 3 차 시 모두 자가 되어 보자!

단원 ③ 상상으로 이야기하는 공간

- 1 차 시 안 봐도 알 수 있어요,
- 2 차 시 세모, 네모, 동그라미 세상
- 3 차 시 꼭꼭 숨어라, 머리카락 보일라

단원 ④ 책, 꿈꾸는 아이들

- 1 차 시 우리 학교가 달라졌어요.
- 2 차 시 책 속의 너와 나

<저학년 교육 프로그램 1 – 학교 공간, 몸으로 알기>

단원	활동 영역	차시	학습 주제	학습 목표	핵심요소
출발, 나에게서 시작하는 학교 공간	자기표현	1	나를 알고 공간을 느끼다	수업시간에 쓸 '나'의 별명을 새롭게 정하고 '나'에게 학교는 무엇인지 말할 수 있다.	자기표현
		2	소통을 통해 공간을 말하다	학교 공간에서 일어난 자신의 특별하고 고유한 경험을 말하고 들으며, 그 경험을 토대로 학교가 나에게 어떤 공간인지 한 단어로 정의할 수 있다.	공유, 발표, 정의
재미있는 놀이, 즐거운 학교	감각경험, 리서치	3	몸을 통한 공간의 기록 1	학교의 공간과 공간을 이루고 있는 다양한 사물들의 크기·넓이·높이·폭 등을 신체를 이용해 재고 사진 등으로 기록할 수 있다.	관찰, 체험 기록
		4	몸을 통한 공간의 기록 2	사진을 보고 가장 기억에 남았던 활동사진을 선택한다. 사진을 보고 시각적 방법을 통해 표현해보고 그 과정을 통해 공간을 이해할 수 있다.	시각화
		5	자가 되어 보자!	학교 여려 공간의 크기와 넓이, 높이, 폭 등을 여러 도구 – i) 줄자 ii) 대결레 i ii) 빗자루 등 다른 도구들 – 를 이용해 재고 그림으로 기록할 수 있다.	관찰, 체험, 기록
상상으로 이야기하는 공간	감각경험, 리서치	6	안 봐도 알 수 있어요.	학교의 각 공간을 이루는 다양한 사물들이 무엇이고 어떤 소재인지 눈을 감고 만져보고 그 사물이 무엇인지 예상할 수 있다.	관찰, 체험, 기록
		7	세모, 네모, 동그라미 세상	특정한 공간과 그 공간을 이루고 있는 사물들의 모습을 단순화하여 △□○의 기호로 연결할 수 있다.	관찰, 시각화
		8	꼭꼭 숨어라, 머리카락 보일라	공간에 숨어있는 다양한 사물의 표정을 찾아보고 사진으로 기록하여 흥미로운 공간으로서의 변화를 이룰 수 있다.	관찰, 체험
꿈꾸는 아이들	공간의 재인식	9	우리학교가 달라졌어요.	다양한 활동사진을 보고 학교라는 공간에 대한 정의를 다시 한 번 내려 본다. 내가 원하는 학교의 모습에 대해 말 할 수 있다.	관찰, 자기표현
		10	책 속의 너와 나	결과물을 책으로 엮는 과정을 통해 그동안의 활동을 스스로 생각해보고, 다른 사람과 함께 공유 할 수 있다.	시각화

단원 ① 출발! 나에게서 시작하는 학교 공간

◎ 단원 개관

이 단원에서 아동들은 질문과 공간에서의 놀이를 통해 ‘나와 공간’의 관계를 인식할 수 있으며, 친구들의 의견을 듣고 생각하는 과정을 통해 기존의 학교 공간을 새롭게 바라볼 수 있을 것이다.

◎ 단원의 계열

이 단원은 일상적인 학교 공간을 아동들이 어떻게 알거나 느끼고 있었는지를 발견하는 과정이다. 학교 공간과 관련된 단어카드를 보고 자신의 경험을 이야기하면서 자신의 생각을 표현하는 기초를 알게 되고, 이를 바탕으로 ‘내’가 바라본 공간과 남이 바라본 공간의 차이를 이해할 수 있게 된다. 마지막에는 그것을 그림으로 시각화하여 단원을 마무리 한다.

◎ 차시별 학습 주제 및 활동 내용

차시	학습 주제	주요 내용 및 활동	핵심요소
1	나를 알고 공간을 느끼다.	자신의 선택을 통해 ‘새 이름 짓기’를 하고 그것을 시각적으로 표현하고, 학교에 대한 자신의 생각을 자유롭게 이야기한다.	자기표현, 정보전달
2	소통을 통해 공간을 말하다.	학교공간에서 일어난 자신의 특별하고 고유한 경험을 말하고 들으며, 그 경험을 토대로 학교가 나에게 어떤 공간인지 한 단어로 정의한다.	공유, 발표 정의

1차시 나를 알고, 공간을 느끼다

공간에 대한 구체적인 인식에 앞서 ‘새 이름 짓기’를 통해 아동이 자신의 존재를 재정립하는 과정이다. 자신의 원래 이름 대신 불리고 싶은 이름을 선택하여 그것을 시각적으로 표현한다. 자신이 선택한 이름 때문에 학생은 스스로 보다 주체적인 존재로 인식할 수 있다. 그 후 학교에 대한 자신의 생각을 이야기하는 시간을 통해 학교에 대한 아동들의 생각을 정리하는 시간을 갖도록 한다.

◎ 학습 목표

자신의 선택을 통해 ‘새 이름 짓기’를 하고 그것을 시각적으로 표현할 수 있으며, 학교에 대한 자신의 생각을 이야기할 수 있다.

◎ 관련 교과

국어 1-1 1. 배우는 기쁨

국어 1-2 2. 꼼꼼히 살펴보아요

◎ 준비물

교사 : ‘새 이름 짓기’ 워크시트, 학교 정의 워크시트

학생 : 연습장, 필기도구, 색연필이나 크레파스, 컬러 사인펜, 옷핀

◎ 단계별 교수학습 활동

단계(시간)	교수 · 학습활동	자료(#)* 및 유의점(*)
도입 (10분)	<p>자신이 평소 불리고 싶었던 이름, 혹은 좋아하는 과일, 단어, 색 등을 새 이름으로 선택한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 내가 불리고 싶은 별명은 무엇이 있을까요? • 친구들이 부르는 별명 있나요? • 친구들이 나를 이렇게 불러줬으면 좋겠다, 하는 것이 있나요? • 가장 좋아하는 과일은 무엇인가요? • 가장 좋아하는 색은 무엇인가요? 	# 새 이름 짓기 워크시트, 필기도구
전개 (15분)	<p>‘선택’ 한 이름을 종이에 시각적으로 표현한다. 이름에 관련한 그림 등도 함께 그릴 수 있도록 보다 넓은 범위의 표현 작업이 이루어 질 수 있게 하여 활동이 끝난 뒤 명찰을 착용하고 선택한 이름에 대한 이유 등을 소개한다.</p>	# 새 이름 짓기 워크시트, 필기도구, 색연필이나 크레파스, 컬러사인펜, 옷핀
정리 (15분)	<p>학교에 대한 학생들의 자유로운 의견을 들어 본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 학교하면 떠오르는 게 무엇이 있나요? • 학교에서 가장 재미있는 시간은 언제인가요? • 학교에 다니면서 좋은 것은 무엇인가요? • 학교에 다니면서 싫은 점은 어떤 게 있나요? 	# 필기도구 * 자유롭게 의견을 낼 수 있는 분위기 형성을 위해 자리 배치에 유의한다

◎ 평가자료

평가 목표

자신이 선택한 이름을 시각적으로 표현하는 활동에 적극적으로 참여하며, 학교에 대한 자신의 생각을 자유롭게 이야기할 수 있다.

평가 기준

1. 자신의 새 이름을 지을 수 있는가?
2. 자신의 새 이름을 시각적으로 표현할 수 있는가?
3. 자신이 새 이름을 선택한 이유를 친구들에게 말할 수 있는가?
4. 학교 공간에 대한 생각을 이야기할 수 있는가?
5. 학교에 대한 이야기를 나눌 때 다른 사람의 의견을 잘 듣고 존중하였는가?

◎ 지도상 유의할 점

1. 새롭게 정한 이름을 적은 명찰을 수업 시간 중에 착용하도록 하고 교사와 친구들 모두 호명할 때 해당 아동이 정한 이름을 사용하도록 한다.
2. 학교에 대한 이야기를 자유롭게 나눌 때 교사는 말하기·듣기의 태도를 아동들에게 이야기해주어 올바른 의견 나눔을 할 수 있도록 한다.
3. 아동들이 이야기하는 과정에서 자신과 다른 생각을 비판하지 않도록 주의한다.
4. 학교에 대한 아동들의 다양한 생각들을 존중한다.

◎ 심화 활동

'내가 좋아하는 공간, 싫어하는 공간!'

구체적인 학교 공간에 대한 아동들의 활동을 이끌어내는 시간이다. 학교 공간을 분류한 카드를 공간에 배치하고, 구체적인 질문과 몸을 움직이는 활동을 통해, 즐겁고 재미있는 방식을 통해 아동 스스로 공간에 대한 자신의 생각을 표현할 수 있도록 한다.

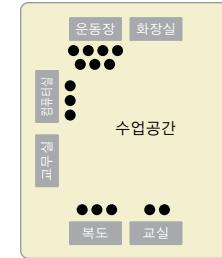
공간 분류 및 배치 예시

단어카드1

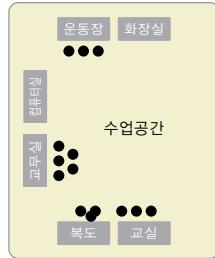


● 학생 ○ 교사

[질문 1] 가장 좋아하는 공간이 어디인가요? 그 단어가 붙어있는 곳에 기서 서주세요.



[질문 2] 가장 싫어하는 공간이 어디인가요? 그 단어가 붙어있는 곳에 기서 서주세요.



심화 활동사진 예시



자신이 좋아하는 공간과 싫어하는 공간을 선택하는 활동사진 서울 남성초등학교 시범수업 장면.

◎ 보충 활동

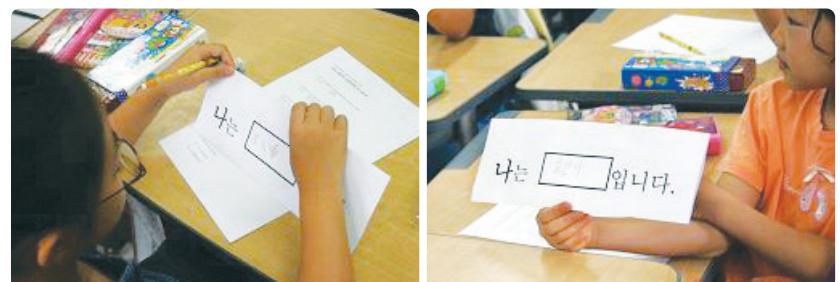
‘새 이름 짓기’ 활동에 소극적인 아동의 경우, 그 아이에게 집중된 질문이 아닌 그림카드 – i) 과일 ii) 색 iii) 꽃 등 –를 통해 질문을 던져 학습에 참여할 수 있도록 한다.

◎ 참고자료

‘새 이름 짓기’ 워크시트

나는 입니다.

‘새 이름 짓기’ 활동사진 예시



서울 남성초등학교 시범수업 장면.

2차시 소통을 통해 공간을 말하다

본 차시에서는 학생들이 학교라는 공간에서 이루어지는 다양한 경험을 서로 이야기하고, 듣는 것이 가장 주가 되는 활동이다. 학교라는 공간이 무엇인지, 그 공간에서 일어나는 일들에는 어떤 것이 있었는지 이야기해봄으로써 일상의 공간을 다시 한 번 바라보게 한다. 학교 공간에서 일어나는 개인의 특별한 경험을 말하고 듣는 토의를 통해 말하기·듣기의 중요성과 태도를 익힌다. 다음 단계로 개인이 느낀 다양한 감정과 생각들을 한 단어로 정리함으로써 학교라는 전체적인 공간을 어떻게 인식하고 있는지 서로 공유한다.

◎ 학습 목표

학교 공간에서 일어난 자신의 경험을 말하고 들으며, 학교가 나에게 어떤 공간인지 한 단어로 표현할 수 있다.

◎ 관련 교과

국어 1~2 3. 생각을 전해요
국어 1~2 5. 더 알고 싶어요

◎ 준비물

교사 : 단어카드 1(공간단어), 공간감정 연결 워크시트,
학교정의 워크시트, 학교 도면
학생 : 필기도구

◎ 단계별 교수학습 활동

단계(시간)	교수·학습활동	자료(#) 및 유의점(*)
도입(15분)	<p>학교에서 각자가 개인이 경험한 일과 그 경험으로 인해 그 공간이 어떻게 인식되었는지 이야기한다. 교실에서 가장 재미있었던 일! 화장실에서 활동했던 일! 복도에서 가장 아찔했던 순간!</p>	# 단어카드 1
전개(15분)	<p>공간과 감정의 연결을 통해 아동들이 느끼는 전체적인 학교라는 공간에 대한 생각을 알아본다. 그런 경험을 하니 그 공간이 어떻게 느껴졌나요? 경험을 하고 난 뒤, 평소와 다르게 그 공간이 느껴졌나요? 어떻게 달라졌나요?</p>	# 공간감정 연결 워크시트 * 공간과 감정의 연결활동이 다음 단계인 '학교 정의하기' 와 어떻게 연결되는지 교사는 유의하여 결과를 살핀다.
정리(10분)	<p>학교라는 공간에 대한 자신의 느낌을 한 단어로 표현해 본다.</p> <p>※ '학교는 OO이다'에 단어 채우기 예시) 학교는 수면제다/ 학교는 즐겁다/ 학교는 재미없다/ 학교는 친구다/ 학교는 놀이터다/ 학교는 빅뱅이다 등</p>	# 학교 정의 워크시트 * 교사는 정리한 단어가 감정, 사물, 사람 등 제한을 두지 않고 생각할 수 있도록 유도한다.

◎ 평가 자료

평가 목표

학교공간에서 일어난 자신의 경험을 말하고 들으며, 학교공간을 한 단어로 표현 할 수 있다.

평가 기준

1. 공간에서의 구체적인 경험을 이야기할 수 있는가?
2. 다른 사람의 의견을 잘 듣고 존중하는가?
3. 공간감정 워크시트 작성 시 감정부분에 대해 자신의 의견을 포함하였는가?
4. 학교공간에 대한 생각을 단어를 통해 표현할 수 있는가?

◎ 지도상 유의할 점

1. 전체적인 범위에서 공간을 인식할 수 있도록 학교도면을 제시한다.
2. 말하기 · 듣기의 태도와 중요성을 인식하고 대화를 진행한다.
3. 학교에 대한 다양한 생각들을 존중한다.
4. 학교에 대한 부정적인 관점을 가진 학생의 경우에도 비판하지 않고, 그 이유에 대해 편한 분위기에서 이야기 할 수 있도록 한다.

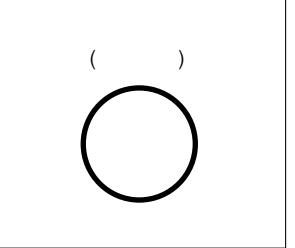
◎ 심화 활동

나의 무지개 학교 만들기

학교의 전체적인 공간에 대한 생각을 색을 통해 이야기하는 활동이다. 공간에 가지고 있는 다양한 감정을 준비된 색종이를 가지고 학교도면에 붙인다. 교사와 학생은 결과물을 통해 같은 공간에서 수업을 듣고, 점심을 먹는 등의 행위를 하면서도 서로가 얼마나 다른 생각을 하고, 다른 경험과 느낌을 갖고 있는지 시각적으로 알 수 있게 된다.

예시) 가장 좋아하는 공간 / 가장 싫어하는 공간 / 가장 많은 시간을 보내는 공간 / 가장 안가는 공간 불필요하다고 생각하는 공간 / 가장 많이 노는 공간 등

준비물 : 학교 구조도, 색종이, 가위, 풀



특별한 나의 공간

자신이 학교 공간 중 가장 특별하게 생각하는 공간을 선택하게 한 뒤, 그 공간에 대한 느낌이나 감정을 ‘표정 그리기’를 통해 표현해본다.

◎ 보충 활동

학교 정의 워크시트를 작성하는 데 어려움이 있는 학생의 경우, 등교하는 길/ 쉬는 시간에 가는 곳/ 하교하는 길 등의 시간에 따라 이루어지는 행동을 보고 교사는 그 과정에서 “등교할 때 운동장을 지나쳐서 가는구나. 교실에 들어갈 때의 기분은 어때?”, “쉬는 시간에는 복도에서 뭐하고 노니?” 등의 질문을 통해 공간에서 일어나는 행위나 느낌에 대해 자연스럽게 이야기하도록 유도한다.

◎ 참고자료

단어카드 1 예시

교문	운동장	교실
화장실	복도	음악실
과학실	컴퓨터실	교무실

학교정의 워크시트 예시

학교는 다.

공간감정 연결 워크시트 예시

- | | | |
|------|---|-----------|
| 교문 | • | • 낮잠 |
| 운동장 | • | • 심심한 운동화 |
| 교실 | • | • 차가운 공기 |
| 화장실 | • | • 몽실몽실 |
| 복도 | • | • 따뜻한 손 |
| 음악실 | • | • 와락 |
| 과학실 | • | • 안녕 |
| 컴퓨터실 | • | • 무지개 |
| 교무실 | • | • 흔들흔들 |
| 교장실 | • | • 달강달강 |
| 도서관 | • | • 뾰드득 |
| | | • 후끈 |
| | | • 꽉 |

단원 ② 재미있는 놀이, 즐거운 학교

◎ 단원 개관

학생들은 학교를 구성하는 것은 무엇이며, 왜 그렇게 이루어져 있는지 생각해볼 기회가 드물다. 본 단원에서는 다양한 놀이방법을 통해 공간에 대해 새로운 발상과 인식을 할 수 있도록 하는 데 중점을 준다. 자신의 신체와 감각, 여러 도구 등을 활용해 학교 공간을 새롭게 알아보는 것이다.

◎ 단원의 계열

이 단원은 기존에 생각해보지 못한 공간의 구조와 구성을 신체와 다양한 도구를 통해 경험하는 과정으로 이루어진다. 모둠을 구성하여 직접 그 공간의 길이·넓이·폭을 팔, 다리, 손가락 등의 신체로 기록한다. 도구를 이용한 공간의 기록은 기존의 도구가 가지고 있는 기능(빗자루: 바닥 쓸기, 대걸레: 바닥 닦기 등)을 벗어나 공간을 재고 도구로서의 기능적 탈피를 자연스럽게 경험한다. 마지막 차시에는 우리가 공간을 인식하는 가장 첫 번째 감각인 시각을 차단하고 촉각, 후각을 통해 공간을 인식한다. 공간을 새롭게 인식하는 데 있어 가장 직접적으로 아동에게 와 닿는 방법이다. 이러한 접근을 통해 아동은 학교라는 곳에 대해 막연히 가지고 있었던 관념들을 넘어 실제적인 경험을 통해 학교를 다시 알아가게 될 것이다.

◎ 차시별 학습 주제 및 활동 내용

차시	학습 주제	주요 내용 및 활동	핵심요소
1	몸을 통한 공간의 기록 1	학교공간과 공간을 구성하는 사물을 신체를 이용해 재고 사진으로 기록한다.	관찰, 체험 기록
2	몸을 통한 공간의 기록 2	몸으로 측정한 사진을 보고 가장 기억에 남았던 활동사진을 선택한다. 사진을 보고 시각적으로 표현해보고 그 과정을 통해 공간을 이해할 수 있다.	시각화
3	자기 되어보자!	다양한 도구를 이용해 공간과 사물을 재고 사진으로 기록한다.	관찰, 체험 기록

3차시 몸을 통한 공간의 기록 1

본 차시는 학교의 공간을 놀이를 통해 재해석하는 과정으로 신체를 이용해 공간 구조를 파악할 수 있도록 한다. 모둠별로 공간을 탐색하고 공간을 구성하는 사물의 목록을 정리한다. 팔, 다리, 손가락 등의 신체를 이용해 공간과 사물의 높이, 길이, 폭 등을 재고 그것을 사진으로 남긴다. 자신의 신체를 이용하는 활동을 통해 공간의 구조를 즐겁게 인식할 수 있을 뿐만 아니라 공간에 대한 관심을 높일 수 있는 방법이다.

◎ 학습 목표

공간과 공간을 구성하는 다양한 사물의 높이 · 길이 · 폭 등을 신체를 이용해 재고 그것을 사진으로 남기며, 구조를 즐겁게 인식하고 공간에 대한 관심을 가질 수 있다.

◎ 관련 교과

국어 1~2 3. 생각을 전해요

바른생활 1~1 1. 즐거운 학교생활

슬기로운 생활 1~1 1. 즐거운 학교생활

슬기로운 생활 1~2 1. 나의 몸

국어 2~1 1. 느낌을 말해요

◎ 준비물

교사 : 디지털 카메라, 학생 : 필기도구

◎ 단계별 교수학습 활동

단계(시간)	교수 · 학습활동	자료(#) 및 유의점(*)
도입(5분)	<p>모둠을 구성하여 공간을 선택하고 각각의 공간을 탐색한다. 놀이를 통해 모둠 나눔을 통해 학생들의 흥미를 높인다.</p> <p>*모둠 구성하는 방법 예시 <아이스크림막대를 재활용한 모둠 나누기> 학생들이 먹고 버린 막대를 활용하여, 모둠 구성원 수에 맞게 색으로 구분한 뒤, 뽕기를 통해 모둠을 구성한다.</p>	
전개(20분)	<p>공간과 공간을 구성하는 사물들의 목록을 정리한 뒤 모둠 인원에 맞게 적절히 나눈다. 다양한 신체를 이용해 공간을 재고 사진을 통해 기록한다</p>	<p>* 놀이로서 즐겁게 참여할 수 있도록 한다.</p>
정리(15분)	<p>사진으로 기록한 공간들의 모습을 서로 공유하고 그 과정을 통해 느낀 감정을 이야기한다.</p>	# 디지털 카메라

◎ 평가 자료

평가 목표

신체를 이용해 공간의 높이·길이·폭 등을 재고, 그것을 사진으로 남기는 과정과 결과물을 통해 공간을 새롭게 인식할 수 있다.

평가 기준

1. 공간을 구성하는 사물을 알고 정리할 수 있는가?
2. 다양한 신체를 활용하여 공간기록을 하였는가?
3. 기록 과정에 적극적으로 참여하였는가?
4. 모둠이 협동하여 공간을 기록하였는가?

◎ 지도상 유의할 점

1. 유사한 공간을 선택하여 기록한 사진을 보고 다양성에 대해 느낄 수 있도록 한다.
2. 서로의 다른 신체적 조건들에 따른 결과의 차이가 차별이 되지 않도록 지도한다.
3. 공간을 기록하는 과정을 ‘놀이’로 인식할 수 있도록 하여 즐겁게 참여하는데 중점을 둔다.

◎ 심화 활동

자벌레가 되어 보자!

자벌레는 땅을 기어 다니는 곤충이다. 신체를 이용한 공간 기록에서 더 나아가 시점 변화를 통해 공간이 어떻게 달라 보이는지 알고, 공간에 대해 새로운 모습을 알게 하는 활동이다.

- 1단계 – 각자 서 있는 공간에서 무릎을 접고 앉아 보자.
- 2단계 – 손바닥을 바닥에 대고 최대한 낮게 몸을 만들어 보자.

단계를 지날수록 시점이 낮아진다. 이를 통해 단순한 행위의 변화만으로도 평소에 보았던 공간이 아닌 전혀 다른 공간으로서의 바뀜이 가능하다.

◎ 보충 활동

활동에 소극적인 아동의 경우, 공간을 구성하는 것 중에 작은 사물에서 시작하여 몸을 통해 기록하는 것을 부담스럽게 느끼게 하지 않고, 점차 활동범위를 넓힐 수 있도록 유도한다.



◎ 참고자료

공간선택과 사물목록 정리 예시

- 선택한 공간: 교실
- 공간에 있는 것들: 창문, 책상, 의자, 칠판 TV, 알림판, 선풍기, 책, 가방 등

공간 활동사진 예시



몸을 이용해 공간과 사물의 크기와 넓이 등을 재는 모습.
서울 남성초등학교 시범수업 장면.

4차시 몸을 통한 공간의 기록 2

이 차시는 3차시의 몸을 이용한 공간 기록 사진을 서로 공유하고 시각적 방법을 통해 표현해보는 시간이다. 공간의 구성에 대해 이론적인 지식을 습득하는 방법을 벗어나 재미있는 활동과 기록 과정을 통해 공간을 보다 직접적이고 흥미롭게 이해할 수 있는 계기를 마련한다.

◎ 학습 목표

몸으로 기록한 사진을 보고 가장 기억에 남았던 활동사진을 선택한다. 사진을 보고 느낀 점을 시각적으로 표현해 볼 수 있다.

◎ 관련 교과

국어 1-1 4. 아, 재미있구나!

국어 1-2 1. 즐거운 마음으로

◎ 준비물

교사 : 신체를 이용한 공간기록 사진,

학생 : 필기도구, 사인펜, 가위, 풀, 종이(A4지 등)

◎ 단계별 교수학습 활동

단계(시간)	교수 · 학습활동	자료(#)* 및 유의점(*)
도입(5분)	3차시 활동에서 찍은 사진들을 공유하고 가장 재미있었던 사진을 선택한다.	# 공간기록 사진
전개(25분)	선택한 기록 사진을 종이로 다양하게 표현한다. 기록 사진 속의 자신의 모습을 종이 인형으로 만들어보기 신체활동을 하면서 가장 인상 깊었던 장면 그려보기	# 필기도구, 사인펜, 가위, 풀, 종이 (A4지 등)
정리(10분)	시각적으로 표현된 자료를 공유하고, '몸을 통한 공간의 기록' 활동에 대한 느낌을 이야기해본다. 가장 재미있었던 기록은 무엇이었나요? 그 이유는 무엇인가요?	직접 활동과 시각적으로 표현할 때의 생각에 대해 나누어 질문하여 차이를 알도록 한다.

◎ 평가 자료

평가 목표

몸으로 기록한 활동사진을 선택하여 그 느낌을 시각적으로 표현할 수 있다.

평가 기준

1. ‘몸을 통한 공간의 기록’ 사진을 보고 가장 재미있었던 활동사진을 선택할 수 있는가?
2. 선택한 사진을 ‘종이놀이’를 통해 시각적으로 표현할 수 있는가?
3. 몸을 통한 공간기록과 종이놀이를 통한 공간기록 활동을 통해 느낀 점을 이야기할 수 있는가?

◎ 지도상 유의할 점

1. ‘종이놀이’를 할 때 가위 등과 같은 안전상 위험요소가 있는 도구의 사용에 유의한다.
2. ‘종이놀이’의 방법을 제시해주지만 그 외의 방법도 허용하여 즐겁게 활동에 참여하는 데 중점을 둔다.
3. ‘종이’로 시각적 표현 작업이 어려운 학생의 경우 ‘지난 시간 몸으로 교실에 있는 다양한 사물들을 재 보았는데, 그때 기분이 어땠니? 사물들이 평소와 다르게 보였니?’ 등의 질문을 던져 그때 상황의 자신의 기분이나 활동을 다시 한 번 인지시켜 주고 그것을 바탕으로 하여 그것을 종이에 표현하게 해 본다.

번 인지시켜 주고 그것을 바탕으로 하여 그것을 종이에 표현하게 해 본다.

◎ 심화 활동

특별한 공간지도—공간 잊기

‘종이놀이’를 통해 각각의 공간을 기록한 종이를 이어 전체 공간을 구성하는 활동. 개인 혹은 모둠별로 그린 공간기록 종이를 실제 공간의 위치와 유사하게 배치하여 특별한 공간지도를 완성한다.

5차시 자가 되어 보자!

이 차시에서는 다양한 도구를 통해 공간을 기록한다. 신체를 통한 공간의 기록이 ‘나’와 공간의 관계를 친밀하게 해 주는 과정이었다면, 도구를 통한 공간의 기록은 공간을 이루고 있는 사물들 간의 관계를 이해하는 과정이다.

◎ 학습 목표

학교 여러 공간의 크기와 넓이, 높이, 폭 등을 여러 도구 – i) 줄자 ii) 대 걸레 iii) 빗자루 등 다른 도구들 – 를 이용해 재고 그림으로 기록할 수 있다.

◎ 관련 교과

바른생활 1~2 4. 함께 쓰는 물건

슬기로운 생활 1~2 5. 생각하여 만들기

◎ 준비물

교사 : 디지털 카메라

학생 : 필기도구

◎ 단계별 교수학습 활동

단계(시간)	교수·학습활동	자료(#)* 및 유의점(*)
도입(10분)	<p>공간을 구성하는 사물과 도구들을 살펴보고 공간을 재기 적당한 도구를 선택하여 재본다.</p> <p>※ 도구선택 방법 공간에 있는 도구를 사용하여 모둠원들이 스스로 결정할 수 있도록 한다. 하지만 공간의 특성상 도구가 적절하지 않은 경우 미리 도구를 준비하여 학생들에게 제시할 수 있다.</p>	* 3차시에서 활동한 모둠과 공간을 그대로 유지한다.
전개(20분)	<p>선택한 도구로 공간이나 사물을 재본다. 3차시 활동기록과 같은 공간이나 사물을 재어 후에 기록사진을 비교하여 볼 수 있도록 한다.</p>	* 일정한 규칙 아래 활동을 진행하여 모둠원 모두 참여할 수 있도록 유도한다.
정리(10분)	<p>신체를 이용한 공간기록과 도구를 이용한 공간기록의 사진을 비교해보고, 느낀 점을 공유한다.</p> <p>평소 도구가 해야 할 일이 아닌 사물을 재보는자의 역할을 해보았는데요. 느낀 점이 무엇인가요? 사진을 보고 이야기하도록 해요.</p>	# 3차시, 5차시 활동 기록 사진

◎ 평가 자료

평가 목표

다양한 도구를 이용해 공간의 높이, 길이, 폭 등을 재고 사진으로 남기며, 도구가 가진 본래의 기능을 버리고 공간을 재는 도구로서 인식할 수 있다.

평가 기준

1. 선택한 도구의 특징을 알고 있는가?
2. 선택한 도구를 적절하게 이용하여 공간을 재고 기록하였는가?
3. 모둠활동에 적극적으로 참여하였는가?
4. 사진을 보고 도구의 선택과 측정 방법에 대해 말할 수 있는가?
5. 신체를 이용한 공간 기록과 도구를 이용한 공간 기록을 통해 느낀 점을 말할 수 있는가?

◎ 지도상 유의할 점

1. 교사는 학생이 선택한 도구를 다양하게 활용할 수 있도록 지도한다.
2. 도구 사용에 제한을 두지 않고 선택한 도구를 교체하고 싶을 때 바로 교체할 수 있도록 한다.
3. 교사는 같은 공간이나 사물 등을 기록하는 방법에 따라 얼마나 다르게 표현되고 인식할 수 있는지 3, 4차시 활동사진을 비교하여 보여준다.

◎ 심화 활동

점점 적게, 점점 많이

도구들은 제각기 다른 크기와 형태로 이루어져 있음으로 그것을 다양하게 활용하는 방법을 익히고자 한다. 선택한 공간이나 사물을 가장 적은 도구를 가지고 재고, 반대로 선택한 공간이나 사물을 가장 많은 도구를 가지고 재본다.

◎ 보충 활동

여러 가지 사물을 사용해 공간을 짤 때 교사는 간단한 방법만 제시하고 아동 스스로 공간을 자유롭게 짤 수 있도록 한다.

◎ 참고자료

여러 사물을 이용한 공간기록 사진 예시



서울 남성초등학교
시범수업 장면

단원 ② 상상으로 말하는 공간

◎ 단원 개관

이 단원에서는 두 가지 방법을 통해 공간을 새로운 시각으로 바라볼 수 있도록 한다. 공간과 사물을 기하학적으로 단순화하기, 사물의 표정 찾기 활동을 통해 공간과 사물의 숨겨진 부분을 발견한다. 이러한 방법을 통해 평범한 공간을 새롭게 인식하고 흥미로운 공간으로의 변화를 꾀한다.

◎ 단원의 계열

이 단원은 공간을 새로운 시각으로 바라볼 수 있게끔 방법을 제시하고 활동하는 데 중점을 두고 있다. 공간이나 공간을 구성하는 사물의 모습을 단순화하여 기호와 연결시키고, 의식적으로 사람의 표정과 유사한 공간과 사물을 찾음으로서 객관적인 공간의 구조보다는 개인의 주관적인 시각이나 의견을 반영할 수 있도록 한다. 마지막으로, 다시 한 번 학교를 정의하는 과정을 통해 공간에 대한 의식의 전환이 일어났는지 살펴보고, 전체적인 활동을 마무리한다.

◎ 차시별 학습 주제 및 활동 내용

차시	학습 주제	주요 내용 및 활동	핵심요소
1	안 봐도 알 수 있어요.	학교공간을 눈을 감고 감각을 통해 체험해본다.	관찰, 체험 기록
2	세모, 네모, 동그라미 세상	공간과 사물들의 형태를 관찰하고 직관적으로 단순화하는 과정을 거쳐 새로운 개념의 공간지도를 완성한다.	관찰 시각화
3	꼭꼭 숨어라, 머리카락 보일라	공간에 숨어있는 사물들의 다양한 표정을 찾아보고 사진으로 기록하고, 사물의 표정에서 느껴지는 감정을 이야기해 본다.	관찰, 체험

6차시 안봐도 알 수 있어요

이 차시는 인간이 가지고 있는 오감 중 시각을 제외한 다른 감각을 통해 공간을 새롭게 인식하는 과정이다. 2인이 한 모둠이 되어 한 사람이 눈을 가지고 다른 한 사람이 자신이 선택한 공간으로 인도한 다음 선택한 공간이나 사물을 만져보게 한 뒤, 구체적인 질문을 통해 사물이 무엇인지 상상할 수 있도록 한다. 이렇게 시각을 차단하는 간단한 방법을 통해, 새로운 감각을 깨우고 사물이 가진 새로운 측면들을 발견할 수 있다. 더불어 상대방과 함께 하는 과정을 통해 서로를 배려하는 마음을 키울 수 있다.

◎ 학습 목표

2인이 한 모둠을 이루어 상대방의 눈을 가지고 자신이 선택한 공간이나 사물을 다른 감각을 통해 느끼게 하고, 구체적인 질문을 통해 사물이 무엇인지 예상한다. 이 과정을 통해 사물을 인지하는 다양한 감각에 대해 자연스럽게 이해할 수 있다.

◎ 관련 교과

국어 1-1 6. 느낌이 솔솔
슬기로운 생활 2-1 3. 귀를 기울여요

◎ 준비물

교사 : 눈가리개, 질문카드, 단어카드 3(모둠구성),
학생 : 필기도구

◎ 단계별 교수학습 활동

단계(시간)	교수 · 학습활동	자료(#) 및 유의점(*)
도입(5분)	<p>단어카드를 통해 모둠 구성한다.</p> <p>* 모둠 구성하는 방법 예시 <단어 맞추기를 통한 짹꽁 찾기> 한 단어를 둘로 분리하여, 종이로 작성한다. 학생들에게 하나씩 뽑게 하고, 서로 뽑은 단어를 보여주어 연결되는 단어의 두 사람이 한 모둠이 된다.</p>	# 단어카드 3
전개(30분)	<p>자신이 흥미 있어 하는 공간이나 공간을 구성하는 사물을 선택 한 뒤 눈가리개를 사용해 상대방의 눈을 가지고 이동한다. 선택한 사물을 다양한 감각을 통해 체험하고 질문을 통해 사물을 예상할 수 있도록 유도한다. 눈가리개를 제거한 뒤 예상한 것과 실제가 같은지 다른지 확인해본다.</p> <p>* 감각체험: 손으로 만져보기/ 냄새 맡아보기 두드려보기/ 긁어보기 등 느낌이 어때? 무슨 냄새가 나? 소리가 어떤 거 같아?</p>	<p>* 모둠별로 따로 활동하는 것보다는 한 모둠은 활동을 하고, 나머지 사람들은 그것을 함께 보는 형태로 하여, 함께 보는 형태로 하여, 전체가 활동과정에 참여할 수 있도록 한다.</p>
정리(5분)	눈을 가지고 상대방에 의지해 이동하였을 때 기분과 눈을 가린 채 사물을 느꼈을 때의 과정에서 무엇을 생각할 수 있었는지 이야기를 나눈다.	

◎ 평가 자료

평가 목표

시각을 제외한 다양한 감각을 통해 사물이 무엇인지 알고, 구체적인 질문을 통해 사물이 무엇인지 예상할 수 있다.

평가 기준

1. 상대방을 배려하며 공간 이동을 하였는가?
2. 자신이 선택한 사물을 상대방이 다양하게 느낄 수 있도록 유도하였는가?
3. 적극적으로 활동에 참여하였는가?
4. 다른 모둠이 활동할 때 집중하여 관찰하였는가?

◎ 지도상 유의할 점

1. 교사는 감각체험 활동에 도움이 되도록 질문카드를 작성하여 제시해주지만 학생들이 질문카드에 제한을 두지 않고, 기발하고 다양한 생각들을 표현할 수 있도록 유도한다.
2. 학생들이 선택한 공간이나 사물로 이동하는 과정에서의 안전사고에 유의한다.
3. 관찰하는 학생들이 집중할 수 있도록 지도한다.
4. 예상한 사물이 틀렸다고 해서 비난하지 않고, 어떠한 이유에서 사물을 예상하였는지 질문하여, 그 이유에 대해 학생들이 이해하고 동의할 수 있도록 유도한다.

5. 심리적인 문제로 감각 체험이 어려운 아동에게는 눈을 가리지 않고 공간이나 사물의 느낌을 이야기하도록 한다.

◎ 심화 활동

감각의 분류

공간이나 사물을 선택하여 그 공간 안에 있는 감각으로 체험할 수 있는 사물의 목록을 정리한다. 눈을 가지고 한 가지 감각 – i) 촉각 ii) 후각 iii) 청각 –을 정한다. 여러 사물들이 한 가지 감각으로 체험했을 때 어떤 식으로 분류 되는지 알아보고 그 공간의 전체적인 느낌에 대해 이야기해본다. 이를 통해 공간에 대해 무의식적으로 생각되는 느낌이나 분위기에 대한 이유를 인식할 수 있다.

활동예시

	TV 책상 의자 창문	알림판 책상 딱딱하다 칠판	책 부드럽다 가방
딱딱하다	부드럽다		
차갑다	따뜻하다		
활동 전 분류표			활동 후 분류표의 모습

◎ 참고자료

활동사진 예시



서울 남성초등학교 시범수업 장면.

심화활동 워크시트 예시

()

()

()

()

7차시 세모, 네모, 동그라미 세상

근대 이후, 우리의 공간과 사물은 기하학적 추상 형태에 집중되어왔다. 우리가 인식하지 못하고 있는 동안 우리가 사용하고 있는 공간과 사물은 대부분 △□○의 시각 언어로 쓰여져왔던 것이다. 이를 고려할 때, 공간과 사물의 단순화는 공간과 사물의 특징을 발견하고 그것을 새롭게 표현하는 데 있어 탁월한 방법이다.

◎ 학습 목표

공간에 있는 사물들을 전체적으로 살펴보고 직관적으로 단순화하고, 그 것을 시각적으로 표현하여 새로운 공간의 모습을 그릴 수 있다.

◎ 관련 교과

수학 1-1 3. 여러 가지 모양

◎ 준비물

학생 : 필기도구, 스케치북, 사인펜

◎ 단계별 교수학습 활동

단계(시간)	교수·학습활동	자료(#)* 및 유의점(*)
도입(10분)	<p>기호에 대한 간단한 이론을 학습한 뒤 기호로 표현할 수 있는 적절한 공간을 의견 나눔을 통해 결정한다. 기호는 무엇인가요? 알고 있는 기호는 어떤 것이 있을까요?</p>	
전개(25분)	<p>공간에 대해 전체적으로 살펴본 뒤 공간과 사물의 모습을 단순화 하여 표현해본다. 기호와 비슷한 모양을 가진 사물을 찾아볼까요? 어떤 점이 비슷하게 보이나요? 기호를 보지 않고 사물을 단순하게 그려볼까요?</p>	# 스케치북, 필기도구, 사인펜 * 기본적인 공간의 구조를 먼저 그려 넣고 공간을 이루고 있는 사물을 종이에 표시한 뒤 단순화하여 표현한다.
정리(5분)	<p>완성된 공간지도를 서로 공유하고, 같은 공간과 사물이라도 보는 관점이나 개인에 따라 다르게 표현될 수 있음을 이해한다.</p>	

◎ 평가 자료

평가 목표

공간에 있는 사물들을 전체적으로 살펴보고 단순화하여 공간을 새로운 방식으로 표현할 수 있다.

평가 기준

- 기호의 기본적인 의미와 표현방법에 대해 이해할 수 있는가?
- 공간과 공간을 이루고 있는 사물을 관찰하고 단순화하여 시각적으로 표현할 수 있는가?
- 완성된 공간지도를 공유할 때 나와 남의 차이에 대해 올바르게 이해할 수 있는가?

◎ 지도상 유의할 점

- 공간과 사물을 관찰할 수 있는 시간을 충분히 갖는다.
- 공간지도를 공유할 때 같은 공간과 사물이지만 다르게 표현된 예를 보여주고 다양성에 대해 자연스럽게 이해할 수 있도록 지도한다.
- 공간지도의 차이가 있다고 해서 서로 비판하지 않고 차이에 대한 올바른 이해를 할 수 있도록 유의하여 지도한다.

◎ 심화 활동

하나 두-울 셋!

모둠을 구성하고 공간 중에서 가장 복잡한 구조를 가진 것을 하나 선택한다. 모둠 원이 순서를 정한 뒤에 사물을 한 사람이 한 단계씩 단순화해본다. 하나의 공간이나 사물을 함께 단순화 하는 과정을 통해 서로 협동하는 자세를 기르도록 하며 표현 방법이나 사고의 차이에 대해서도 자연스럽게 인식하도록 한다.

선택한 사물의 이름	1	2	3	4	5
------------	---	---	---	---	---

◎ 보충 활동

공간이나 사물을 직관적으로 단순화하는 과정을 어려워하는 아동의 경우에는 간단한 형태의 사물을 하나 선택한 뒤 준비된 워크시트를 통해 단순화하는 과정을 익히도록 한다.

간단한 형태의 사물 선택하기 → 형태그리기(단순화하도록 지도)



◎ 참고자료

활동사진 예시

서울 남성초등학교 시범수업 장면



8차시 꼭꼭 숨어라, 머리카락 보일라

본 차시는 실생활에서 인식하지 못하는 공간과 사물의 다양한 모습을 찾아보는 과정이다. 공간이나 사물은 생명이 없는 물체에 불과하지만 그것을 구성하는 방식을 통해 각각의 표정을 갖게 된다.

아동들은 공간에 숨어있는 다양한 표정들을 찾아 사진으로 기록한다. 이 과정을 통해 일상 공간에 활력을 불어넣어 애착을 가질 수 있도록 한다.

◎ 학습 목표

공간에 숨어 있는 사물들의 다양한 표정을 찾아 사진으로 기록하고, 사물의 표정에서 나타나는 감정을 상상하여 발표할 수 있다.

◎ 관련 교과

국어 1~2 3. 생각을 전해요

국어 1~2 7. 상상의 날개를 펴요

◎ 준비물

교사 : 사물들의 표정 사진, 디지털 카메라, 말풍선

학생 : 필기도구, 풀

◎ 단계별 교수학습 활동

단계(시간)	교수·학습활동	자료(#)* 및 유의점(*)
도입(15분)	<p>기호는 무엇인가요? 예시를 통해 사물이 가지고 있는 사물 표정이 무엇인지 인식한다. 학교 공간을 살펴보고, 공간을 이루고 있는 사물의 숨어있는 표정을 찾는다. 여러분은 기쁠 때/ 슬플 때/ 재미있을 때/ 활당할 때 등 그런 때에 어떤 표정을 짓나요? 한번 그려볼까요?</p>	# 사물 표정 사진
전개(20분)	<p>공간 안에서 다양한 표정을 찾고 사진을 기록한 뒤 그 표정에서 느껴지는 감정을 단어로 정리한다. 이 사물은 지금 어떤 표정을 짓고 있는 건가요?</p>	# 감정카드 2
정리(10분)	<p>발견한 표정을 다른 사람과 함께 공유하고 이야기를 나눈다. 나는 이 표정이 기쁘게 보이는데 너는 어떻게 생각하니?</p>	# 발견한 사물표정 사진

◎ 평가 자료

평가 목표

공간과 사물을 관찰하고 다양한 표정을 찾을 수 있으며 그것을 감정과 연결 지을 수 있다.

평가 기준

1. 다양한 표정을 찾을 수 있는가?
2. 사물의 표정이 어떤 감정을 나타내는지 상상하고 말할 수 있는가?
3. 표정 찾기 활동을 통해 느낀 점에 대해 이야기할 수 있는가?

◎ 지도상 유의할 점

1. 같은 사물에서 표정을 찾았지만 그 표정이 말하는 감정은 개인에 따라 차이가 있음을 이해하고 의견을 존중한다.
2. 교사는 활동 공간에 제한을 두지 않고 다양한 표정을 찾을 수 있도록 한다.

◎ 심화 활동

넌 무슨 생각을 하니?

발견한 표정사진 중 하나를 선택하고 사진의 표정이 어떤 감정인지 연결해본다. 그 뒤에 말풍선 모양의 종이를 사진에 붙인 뒤 그 표정이 어떤 말을 하고 있는지

상상하여 말풍선을 완성한다.

발견한 사물의 표정사진 → 선택한 감정카드 : 슬프다 → “머리가 너무 아파..”

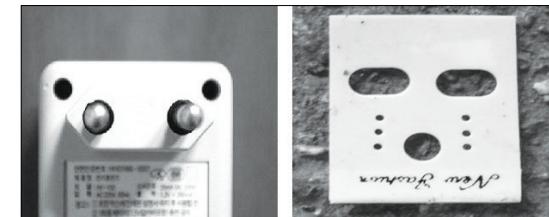


◎ 보충 활동

표정 찾기에 어려움을 가진 학생의 경우 발견의 과정을 교사가 함께한다. 발견한 사물의 표정을 보고 그 표정이 무슨 감정을 갖고 있는 것처럼 보이는지 질문을 통해 이야기해보는 과정에서 자연스럽게 학습 목표에 다가가게 한다.

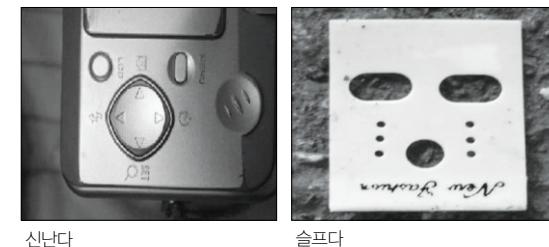
◎ 참고자료

사물표정사진 예시



감정카드 2

기쁘다/ 슬프다/ 행복하다/ 짜증난다/ 화난다/ 황당하다/ 배고프다/ 떨린다/ 신난다/ 무섭다 등



신난다

슬프다

단원 ④ 꿈꾸는 아이들

◎ 단원 개관

이 단원에서는 지금까지 공간에서 해온 다양한 활동의 결과물을 보고 학교에 대한 인식의 변화를 정리해 보는 시간이다. 2차시에서 내린 학교 공간의 정의와 모든 활동을 마친 후의 정의를 비교하여, 공간에 대한 인식이 어떻게 바뀌었는지 알 수 있다.

◎ 단원의 계열

본 단원에서는 놀이의 개념을 갖고 있는 다양한 활동들의 결과물을 보고 학교공간에 대한 주관적인 생각을 재정립해 본다. 활동 전과 후의 학교공간이 자신에게 어떻게 바뀌었는지 정의된 단어를 통해 자연스럽게 알 수 있다. 이후 결과물을 정리하여 하나의 책으로 엮는 과정을 경험하여 프로그램 진행과정에서 느낀 점이나 성과 등을 공유할 수 있는 방법을 알게 될 것이다.

◎ 차시별 학습 주제 및 활동 내용

차시	학습 주제	주요 내용 및 활동	핵심요소
1	우리 학교가 달라졌어요.	학교 공간에 대한 인식이 어떻게 변화하였는지 자유롭게 의견을 공유하고 정의 내리고, 내가 원하는 학교는 무엇인지에 대해 이야기한다.	관찰 자기표현
2	책 속의 너와 나	결과물을 책으로 엮는 과정을 통해 그동안의 활동을 다시 한 번 인식하고, 책을 통해 다른 사람과 함께 공유할 수 있다는 것을 자연스럽게 인지한다.	시각화

9차시 우리 학교가 달라졌어요

본 차시에서는 자신에게 학교 공간이 어떻게 변화하였는지 알아보고 자신이 학교에 대해 갖게 된 느낌을 친구들과 공유한다. 또한 학교라는 공간이 어떻게 변화하면 좋을지에 대해 상상하고 의견을 말하는 과정을 통해 학생이 주인인 학교, 즐거운 학교, 가고 싶은 학교의 모습을 생각하고 제안해 본다.

◎ 학습 목표

학교 공간에 대한 인식이 어떻게 변화하였는지 자유롭게 의견을 공유하고 정의내려 본다. 더 나아가 내가 원하는 학교는 무엇인지에 대해 이야기할 수 있다.

◎ 관련 교과

국어 1-2 6. 이렇게 해 보아요
국어 2-2 5. 어떻게 정리할까요

◎ 준비물

교사 : 학교정의 워크시트, 2차시 학교정의 워크시트, 활동사진
학생 : 필기도구

◎ 단계별 교수학습 활동

단계(시간)	교수·학습활동	자료(#) 및 유의점(*)
도입(10분)	<p>다양한 놀이와 활동을 통해 변화된 학교라는 공간의 이미지에 대해 이야기하고 한 단어로 정의를 내려 본다.</p> <p>신체와 도구, 그리고 감각을 이용해 다양하게 공간과 사물을 기록해보았는데요, 이런 활동을 통해 학교라는 공간이 어떻게 느껴졌나요? 그것을 한 단어로 표현해볼 수 있을까요?</p>	# 학교 정의 워크시트 * 지금까지의 다양한 활동을 통해 나온 결과물을 보면서 학교공간에 대한 자신의 의견을 정리할 수 있도록 한다.
전개(15분)	<p>2차시에 정리했던 워크시트와 비교하여 공간에 대한 인식이 얼마나 어떻게 변화하였는지 발표를 통해 공유한다.</p> <p>워크시트를 작성한 뒤 2차시에 학교정의 워크시트를 함께 보도록 한다.</p>	# 2차시 때 작성한 학교 정의 워크시트
정리(15분)	<p>다양한 활동사진이나 결과물들을 다른 사람들과 함께 공유할 수 있는 방법에 대해 토의해본다.</p>	

◎ 평가 자료

평가 목표

다양한 활동을 통해 공간에 대한 인식이 어떻게 변화하였는지 의견을 공유하고, 다시 한 번 정의내려 보고 활동 전과의 차이점을 인식할 수 있다.

평가 기준

- 학교공간이 활동 전과 후에 어떻게 변화하였는지 생각하고 이야기할 수 있는가?
- 결과물을 공유하는 방법에 대해 의견을 제시할 수 있는가?

◎ 지도상 유의할 점

- 학교에 대한 인식이 변화하지 않은 경우라도 아동의 의견을 존중하는 태도를 갖는다.
- 결과물을 공유하는 이유에 대해 설명하고 방법에 대해서는 제한을 두어 다음 차시에 적절한 활동이 이루어질 수 있도록 한다.

◎ 심화 활동

우리가 사는 공간

지금까지의 활동을 바탕으로 내가 상상하는 학교의 모습은 어떠한지 이야기를 나누어보고 그것을 시각적으로 표현해본다. 시각적 표현방법은 간단한 기호나 단어가 된다.

◎ 보충 활동

정의내린 단어로 표현하는 것에 제한을 두지 않고 아동들이 자유롭게 글호를 채울 수 있도록 하여 활동에 적극적으로 참여할 수 있도록 한다.

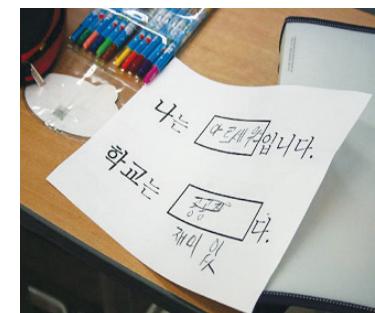


◎ 참고자료

학교정의 워크시트 활동사진 예시



서울 남성초등학교 활동사진 장면.



10차시 책 속의 너와 나

지금까지 학생들은 다양한 놀이와 상상을 통해 학교라는 공간의 정의가 어떻게 변화하였는지 알아보고 자신에게 있어 어떤 공간인지를 확인하였다. 본 차시에서는 그 과정과 결과물을 책으로 구성하는 방법을 통해 프로그램 전반을 다시 한번 돌아보고 여기에서 얻은 경험이나 지식, 느낌 등을 친구들과 공유하게 된다.

◎ 학습 목표

결과물을 책으로 엮는 과정을 통해 그 동안의 활동에 대해 생각해보고, 그 동안의 경험과 지식, 느낌 등을 친구들과 공유할 수 있다.

◎ 관련 교과

국어 1~2 1. 즐거운 마음으로

◎ 준비물

교사 : 활동사진

학생 : 필기도구, 신문지, 가위, 풀, 사인펜 등 색칠도구

◎ 단계별 교수학습 활동

단계(시간)	교수·학습활동	자료(#)* 및 유의점(*)
도입(10분)	<p>책을 구성하는 요소에 대한 설명을 간단히 한 뒤, 책을 만드는 방법에 대해 숙지하고 모둠별로 하나의 책을 만들 수 있도록 한다.</p> <p>교과서를 보고 이야기 해볼까요? 교과서는 무엇으로 만들어졌나요? 페이지에는 무엇이 있나요? 속에는 무엇이 있나요?</p>	# 활동사진, 필기도구, 신문지, 가위, 풀, 사인펜 등 색칠도구
전개(25분)	<p>책에 넣을 사진이나 워크시트를 정리한 뒤 배치하여 책을 완성한다.</p> <p>어떤 사진과 자료들이 들어가면 좋을까요? 5기자씩 골라서 배치해보세요.</p>	
정리(5분)	완성된 결과물을 보고 서로 느낌을 나눈다.	

◎ 평가 자료

평가 목표

결과물을 책으로 엮는 과정을 통해 그 동안의 활동에 대해 생각해보고, 그 동안의 경험과 지식, 느낌 등을 친구들과 공유할 수 있다.

평가 기준

1. 모둠 활동에 적극적으로 참여하였는가?
2. 책을 만드는 과정에서 다시 한 번 공간에 대한 생각을 정리할 수 있었는가?
3. 책을 훠손하거나 장난치지 않고 책을 공유할 수 있는가?

◎ 지도상 유의할 점

1. 교사는 책으로 엮는 기술적인 부분보다는 그 과정에서의 모둠활동에 중점을 둔다.
2. 여러 사람이 책을 공유할 수 있는 방법에 대해서도 의견을 물어본다.

◎ 심화 활동

땡땡책

모둠 별로 완성된 책의 이름을 짓고 표지를 꾸며보는 시간이다. 표지는 그동안의 활동내용이 바탕이 되어 보는 사람으로 하여금 책 안의 내용을 미리 짐작할 수 있게 한다. 자유롭게 이야기를 나누고 의견을 모은다. 정해진 책의 이름을 적고 표지를 완성하여 온전한 책의 형태와 기능을 하도록 한다.

◎ 보충 활동

책에 결과물을 배치할 때 지금까지 이루어진 활동의 순서를 알려주어 참고할 수 있도록 한다.

◎ 참고자료

폴 존슨, 김현숙 옮김, 〈메이킹 북 – 한 장의 종이로 만드는 팝업북 31가지〉, 도서 출판 아이북, 2001

〈메이킹 북〉에는 종이로 쉽게 책을 만들 수 있는 방법이 여러 가지 소개되어 있다. 수업시간에는 이 책에 소개된 기본책 만들기 기법을 이용해 보도록 하자. 신문지 한장을 자르지 않고 기본책 만들기 방법으로 접으면 8쪽짜리 책을 쉽게 만들 수 있다.(신문지를 기본책으로 접으면, 판형이 A4보다 약간 작은 크기로만 들어진다.)

2 프로그램

함께하는 교실 밖 공간 만들기

딱딱하고 건조한 학교 건물 밖, 이곳은 아이들에게 어떤 공간일까? 흔히 운동장과 수돗가, 나무와 화단으로 이루어진 이곳은 때로는 단순히 지나가기 위한 통로, 때로는 친구들과 흙먼지를 날리는 놀이터, 때로는 단지 뜨거운 햇살이 내리쬐는 끈약볕이나 빗물 웅덩이가 생기면 참방참방 물을 튕기는, 어쩌면 아이들에게는 학교 건물이 주는 것보다 더욱 많은 것들을 알게 하고 느끼게 하는 공간이다.

이 프로그램에서는 교실 밖으로 나와 햇빛과 바람을 느끼며 흙을 밟거나 비좁은 콘크리트 바닥 틈새에 돌아난 풀의 생김새를 관찰하는 활동을 통해 학교 건물 밖 공간의 소중함을 발견한다.

단원 ① 얼마나 알고 있니?

1 차 시	요리조리 공간이동
2 차 시	이런 곳도 있었나요?

단원 ② 반가워, 자연야!

1 차 시	바로 여기, 지금 우리
2 차 시	희망 썩 키우기
3 차 시	생태 그림일기

단원 ③ 내가 만드는 교실 밖 학교

1 차 시	내가 만드는 학교 공간
2 차 시	종이로 만든 학교
3 차 시	상상의 나래를 펼쳐라!
4 차 시	우리들의 이야기 속으로
5 차 시	아하! 이렇게 바뀌었어요.

〈저학년 교육 프로그램 2 – 함께하는 교실 밖 공간 만들기〉

단원	활동 영역	차시	학습 주제	학습 목표	핵심 요소
얼마나 알고 있니?	리서치, 시각화	1	요리조리 공간이동	다양한 시점 이동을 통해 교실 밖 학교 공간을 바라보고 그 모습을 시각적으로 표현하여 공간지도를 완성할 수 있다.	관찰, 체험
		2	이런 곳도 있었나요	발견한 공간을 공간지도에 표시하고, 공간을 새롭게 발견할 수 있다.	시각화
반가워 자연야!	리서치, 감각경험	3	바로 여기 지금 우리	교실 밖 학교 공간을 다시 한 번 살펴본 뒤 모둠이 합의하여 적절한 공간을 선택하고, 선택한 공간의 환경적 조건에 대해 알 수 있다.	관찰, 분석 기록
		4	희망 싹 틔우기	흙을 고르고 모종을 심고 가꾸는 생태적 활동을 통해 교실 밖 학교 공간의 변화를 인식할 수 있다.	생태활동
		5	생태 그림일기	생태활동을 통해 가장 기억에 남는 과정을 생각하고 그림일기 형식을 통해 글과 그림으로 표현할 수 있다.	시각화
내가 만드는 교실 밖 학교	공간의 재인식	6	내가 만드는 학교 공간	교실 밖 학교 공간을 구성하고 있는 사물을 살펴보고, 모둠 별로 바꾸고 싶은 범위를 정한 뒤 어떤 목적을 가진 공간을 구성할 것인지 토의하여 결정할 수 있다.	관찰, 토론
		7	종이로 만든 학교	공간에 있는 자연물과 인공물을 종이모형으로 제작하고 목적에 맞게 공간지도에 배치할 수 있다.	시각화
		8	상상의 나래를 펼쳐라!	모둠별로 완성된 입체 공간지도를 공유하고, 그 공간에서 일어날 수 있는 상황을 설정하여 시나리오로 구성할 수 있다.	스토리텔링
		9	우리들의 이야기 속으로	시나리오를 바탕으로 인형을 제작하고 극으로 만들어 공연을 할 수 있으며, 그 과정을 통해 공간에 따른 행위나 상황의 변화를 자연스럽게 인식할 수 있다.	스토리텔링, 공연
		10	아해! 이렇게 바뀌었어요.	활동의 결과물을 하나로 엮고 실제 학교 공간과 비교하여 그 느낌을 함께 공유할 수 있다.	토론, 공유

단원 ① 얼마나 알고 있니?

◎ 단원 개관

이 단원에서는 학교의 외부 공간을 살펴보고 관찰하는 데 중점을 둔다. 밖에 존재하는 학교공간은 등·하고 길에 지나치는 ‘길’로서의 의미와 체육활동을 하는 ‘운동장’의 범위를 넘지 않는다. 건물이라는 틀에 존재하는 실내 공간을 떠나 하늘과 땅이 맞닿아 있는 공간을 재발견하고 재인식하도록 하기 위해 다양한 시점으로 공간을 바라보자 한다. 마치 놀이처럼 공간을 탐색하는 경험을 통해 아동들은 공간 인식의 범위를 넓히고 그 공간이 가진 가능성을 알게 된다.

◎ 단원의 계열

이 단원은 밖에 존재하는 학교공간을 살펴보고 탐색하는 과정이다. 공간의 이동을 통해 시점에 변화를 주어 새롭게 공간을 인식할 수 있는 활동을 한다. 그 활동을 토대로 학교 밖 공간지도를 완성한다. 공간의 탐색을 통해 밖에 존재하는 공간이 무엇이 있는지 살펴보고 평소 인식하지 못했던 공간이 무엇이 있었는지 알고, 그 공간을 앞에 그린 공간지도에 표시해본다.

◎ 차시별 학습 주제 및 활동 내용

차시	학습 주제	주요 내용 및 활동	핵심요소
1	요리조리 공간이동	다양한 시점의 이동을 통해 바라보고 그 모습을 간단하게 시각적으로 표현해 학교 밖 공간지도를 그려본다.	관찰, 체험
2	이런 곳도 있었나요?	다 함께 학교 밖 공간을 탐색해 보고 새로 발견한 공간을 1차시 때 정리한 공간지도에 표시해본다.	시각화

1차시 요리조리 공간이동

이 차시에서는 활동에 의해 나뉘어져 있는 공간의 경계를 무너뜨리고 좀 더 넓은 범위로서 학교를 인식하고자 한다. 실제로 학교의 실외 공간에서는 다양한 활동이 이루어지고 있다. 하지만 규칙적이고 제한된 학교 활동으로 인해 그 다양성을 아동이 발견하기는 어렵다. 공간의 이동을 통해 실외의 학교 모습을 바라보게 하여 학생들이 다양한 활동공간으로서 학교 공간에 대한 가능성을 알게 한다.

◎ 학습 목표

교실 밖 학교 공간을 다양한 시점의 이동을 통해 바라보고, 그 모습을 시각적으로 표현하여 공간지도를 완성할 수 있다.

◎ 관련 교과

슬기로운 생활 1-1 1. 즐거운 학교생활
바른생활 2-1 6. 함께 지켜요

◎ 준비물

교사 : 디지털 카메라
학생 : 필기도구, 연습장

◎ 단계별 교수학습 활동

단계(시간)	교수·학습활동	자료(#)* 및 유의점(*)
도입(10분)	<p>교실 밖 공간을 이루고 있는 다양한 장소의 명칭에 대해 알아보고 그에 따른 활동경험을 이야기해본다.</p> <p>교실 밖에는 어떤 공간들이 있나요? 교실 밖에 있는 공간에서 있었던 특별한 경험을 이야기해볼까요?</p>	
전개(20분)	<p>공간의 이동을 통한 관찰자의 시점 변화를 통해 밖의 학교 공간을 바라보게 한다.</p> <p>우리가 이동할 때마다 공간이 다르게 보이나요? 어떻게 다르게 보이나요?</p>	# 필기도구, 연습장, 디지털 카메라
정리(10분)	공간의 모습을 사진으로 기록하여 공간지도를 그릴 수 있는 토대를 만든다.	# 디지털 카메라

◎ 평가 자료

평가 목표

공간 이동에 따른 시각의 변화를 알고 평소 살펴보지 못했던 교실 밖 학교 공간에 대해 인식할 수 있다.

평가 기준

1. 공간의 이동에 따른 시각의 변화를 알고 있는가?
2. 다양한 관찰을 통한 공간의 모습을 시각적으로 표현할 수 있는가?

◎ 지도상 유의할 점

1. 공간의 이동이 어려울 경우, 다양한 시점에서의 공간 사진촬영을 사전에 해두어 그 자료를 바탕으로 간접적 시점 이동이 가능하게 한다.
2. 시점 이동시 외부 공간을 전체적으로 조망할 수 있도록 유도한다.

◎ 심화 활동

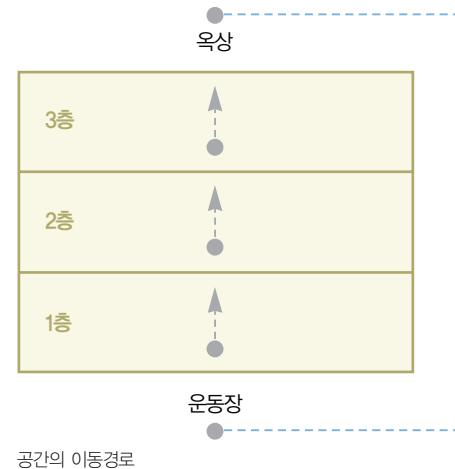
할 수 없어? 할 수 있어!

공간의 의미는 대부분 그 안에서 이루어지는 활동에 의해 구분된다. 실내에서는 실외보다 활동이 제한되는 요소가 많다. 그러나 좀 더 자유롭고 넓은 범위의 활동

이 가능한 교실 바깥 공간 또한 의식적으로 제한되고 있어 다양한 활동 나눔을 통해 공간의 가능성을 확대시켜 보고자 한다. 교실에서 할 수 있는 활동을 나열해 보자. 그 다음 교실 밖에서 할 수 있는 활동을 말해 보자. 교실 내에서 하는 활동을 교실 밖에서는 할 수 없을까? 질문을 던져 아동들의 생각을 알아보자.

◎ 참고자료

높이에 따른 시점의 변화 예시



2차시 | 이런 곳도 있었나요?

본 차시에서는 직접 교실 밖에서의 관찰과 탐색을 통해 공간을 미시적으로 바라보게 한다. 이런 활동을 통해 평소 인식할 수 없었던 공간과 사물을 발견할 수 있다. 발견한 공간과 사물을 공간지도에 표시하여 보다 완성도 있는 지도를 완성함으로써 공간의 구조를 좀더 구체적으로 알 수 있게 된다.

◎ 학습 목표

교실 밖 학교 공간에서의 탐색을 통해 발견한 공간을 공간지도에 표시하고, 공간을 새롭게 바라볼 수 있다.

◎ 관련 교과

바른생활 2-1 6. 함께 지켜요

◎ 준비물

교사 : 1차시 공간 기록 사진, 디지털 카메라

학생 : 필기도구, 연습장

◎ 단계별 교수학습 활동

단계(시간)	교수 · 학습활동	자료(#)* 및 유의점(*)
도입(10분)	1차시에서 바라본 교실 밖 공간 중 한 공간을 임의로 정하고 그 안에 어떤 사물이 있는지, 개인적인 경험이 무엇인지 이야기를 나누어 본다.	# 1차시 공간기록 사진
전개(20분)	<p>멀리서 보았던 교실 밖 학교 공간을 가까이서 관찰하고 탐색한다.</p> <p>멀리서 볼 때와 지금과 같이 공간 안에서 가까이 볼 때, 공간이 어떻게 다르게 보이나요? 특별히 다르게 보이는 점이 있나요?</p>	# 필기도구, 연습장, 디지털 카메라 새로운 공간이나 사물은 사진으로 기록하여 공간지도 보충 시 사용할 수 있도록 한다.
정리(10분)	'교실 밖 학교' 공간지도에 새로 발견한 공간이나 사물을 표시하여, 좀 더 객관적이고 사실적인 공간지도를 완성한다.	

◎ 평가 자료

평가 목표

공간기록 사진을 바탕으로 그것을 시각적으로 표현하여 공간지도를 완성할 수 있다.

평가 기준

1. 교실 밖에 어떤 공간과 사물들이 있는지 자신의 경험을 바탕으로 이야기할 수 있는가?
2. 공간 탐색에 즐겁게 참여할 수 있는가?
3. 탐색을 통해 기존에 인식하지 못했던 공간이나 사물을 발견할 수 있는가?
4. 발견한 공간이나 사물을 공간지도에 보충하여 완성할 수 있는가?

◎ 지도상 유의할 점

1. 공간 탐색이 잘 이루어질 수 있도록 이동경로를 아동들의 공간지도에 표시하도록 지도한다.
2. 교실 밖 공간이 협소할 경우 학교를 둘러싸고 있는 주변 환경이나 건물까지 범위를 넓혀 활동하도록 한다. 이 경우 안전상의 문제에 유의하여 활동한다.

◎ 심화 활동

색색의 공간 나눔

'교실 밖 학교' 공간지도에 꽃과 나무가 있는 공간들, 그리고 놀이기구, 교문과 같은 인공물이 있는 공간을 색을 통해 나누어보는 시간이다. '자연의 공간' 하면 연상되는 색은 무엇인가요? 그 반대의 색은 무엇인가요?라는 질문을 통해 아동의 의견을 반영하여 색을 정하고 공간지도에 표시하도록 한다. 이 활동을 통해 학교 공간에 식물이 있는 공간이 어디인지 시각적으로 알 수 있다.

◎ 보충 활동

공간의 환경적 조건에 대한 이해가 부족한 아동의 경우, 식물이 잘 자라는 공간의 사진과 식물이 잘 자라지 않는 공간의 사진을 비교하여 이해할 수 있도록 지도한다.

단원 ② 반가워 자연아!

◎ 단원 개관

교실 밖 학교공간은 실내 공간과 환경적으로 커다란 차이가 있다. 바로 자연이라는 환경과 조우할 수 있는 범위가 넓으며 경계가 없다는 것이다. 교실 밖의 학교공간에서 학생들은 자신들의 새로운 공간을 만들어보고 작은 식물을 심어 봄으로써 작은 행위를 통해 직접적으로 자연과 마주하고 생명을 대하는 올바른 마음가짐과 자세에 대해 인식할 수 있다.

◎ 단원의 계열

이 단원은 교실 밖 공간에서의 생태적 활동을 통해 학교에 대한 인식의 변화를 가능하게 하고자 한다. 모둠을 이루어 교실 밖 공간에서의 자신만의 공간을 선택하고, 그 공간의 환경적 조건을 알아본 뒤 생태활동을 한다.

◎ 차시별 학습 주제 및 활동 내용

차시	학습 주제	주요 내용 및 활동	핵심요소
1	바로 여기, 지금 우리	교실 밖 공간 지도를 보고 모둠을 이루어 생태활동이 적합한 공간을 선택한다.	관찰, 분석, 기록
2	희망 쌍 틔우기	흙을 고르고 씨앗(식물)을 심고 가꾸는 직접적인 생태활동을 한다.	생태활동
3	즐거운 우리 사이	활동을 하기 전과 후의 사진을 비교하여 생태적 활동의 의미와 의의를 스스로 생각할 수 있으며 또한 그로 인한 공간의 변화를 안다.	시각화

3차시 바로 여기, 지금 우리

본 차시에서는 교실 밖 공간에서 탐색을 통해 발견한 공간의 쓰임을 바꿔 새로운 기능을 가진 공간으로서의 변화를 꾀한다. 그 변화는 생태활동에 기초하며, 모둠을 이루어 발견한 공간 안에서 적당한 크기의 공간을 확보하고, 그 곳의 환경적 조건에 대해 알아본다.

◎ 학습 목표

교실 밖 학교 공간을 다시 한 번 살펴본 뒤 모둠이 합의하여 적절한 공간을 선택하고, 선택한 공간의 환경적 조건에 대해 알 수 있다.

◎ 관련 교과

슬기로운 생활 1-1 1. 즐거운 학교생활
슬기로운 생활 2-2 3. 아름다운 우리나라

◎ 준비물

교사 : 디지털 카메라
학생 : 필기도구, 연습장

◎ 단계별 교수학습 활동

단계(시간)	교수·학습활동	자료(#)* 및 유의점(*)
도입(10분)	<p>식물이 자라고 있는 다양한 학교 공간에 대해 이야기를 나누고 그 공간이 가지고 있는 특징에 대해 토의한다.</p> <p>학교에 나무가 있는 곳은 어디인가요? 학교에 꽃이 있는 곳은 어디인가요? 나무와 꽃이 있는 공간은 어떤가요? 햇빛이 잘 드나요? 바람이 부나요? 조용한가요?</p>	
전개(15분)	<p>교실 밖 학교의 공간 안에서 식물이 자라기에 적합한 공간이 어디인지 살펴보고, 모둠을 이루어 적당한 크기의 공간을 선택한다.</p> <p>나무와 꽃이 잘 자라려면 무엇이 필요할까요?</p>	* 선택한 공간이 식물이 자라기에 부적합한 경우, 화분으로 대체하여 모둠이 선택한 공간에서 활동이 이루어질 수 있도록 한다.
정리(10분)	선택한 공간의 환경적 특징을 그림카드를 통해 알아본다.	* 교사는 사전에 식물이 자라기에 필수적인 요건들을 그림카드로 만들어 활용한다.

◎ 평가 자료

평가 목표

생태활동이 이루어지고 있는 공간을 알고, 모둠별로 공간을 선택해 탐색해 본 뒤 그 공간의 환경적 요소를 분석할 수 있다.

평가 기준

1. 선택한 공간이 식물이 자라기 적절한지 알고 있는가?
2. 생태활동이 가능한 공간의 특징을 보고 이해할 수 있는가?
3. 식물이 잘 자라기 위한 조건들을 알 수 있는가?
4. 선택한 공간의 환경적 특징을 그림 카드를 통해 분류할 수 있는가?

◎ 지도상 유의할 점

1. 식물이 자라는 객관적인 조건 이외에도 주변의 특수한 상황이나 분위기를 파악 할 수 있도록 질문을 통해 아동들의 대답을 유도한다.
2. 모둠이 선택한 공간이 식물이 자라기에 적절하지 않더라도 최대한 그 공간 안에서 활동이 이루어질 수 있도록 해결방안을 모색하는 데 적극적으로 참여 한다.

◎ 심화 활동

상상의 꽃을 피우다.

공간에 선택한 씨앗을 심으며 그 후에 어떤 일이 일어날 것인지, 혹은 어떤 일이 일어났으면 좋겠는지에 대해 그려보는 시간을 갖는다. 이를 통해 아동들의 상상력과 미적 감수성을 깨울 수 있다.

◎ 보충 활동

선택한 공간이 적절하지 않을 경우에는 생태활동이 가능한 공간의 조건을 알려주도록 하고 현재 선택한 공간과 어떤 차이점이 있는지 살펴본다.

- 이곳에는 사람이 많이 다니는구나. 사람이 많이 다니면 시끄러워서 꽃이 싫어 하지 않을까요?
- 아니면 사람들이 많아서 오히려 좋아할까요?
- 여기는 창가가 있어서 꽃에게 무엇이 좋을까요?
- 여기는 해가 잘 들지 않네, 꽃은 해를 봐야 잘 자랄 수 있을 것 같은데. 꽃이 해를 볼 수 있도록 하려면 어떤 방법이 있을까요?

4차시 희망 싹 트우기

본 차시에서는 모둠별로 선택한 공간에서 생태적 활동을 한다. 씨앗이 자랄 수 있는 흙의 종류에 대한 예시를 통해 직접 만지며 체험할 수 있도록 한 뒤, 흙에 포함된 불필요한 물질을 제거하는 작업, 알맞은 모종을 고르고 심는 작업, 마지막으로 활동 전과 후의 사진을 비교해보는 활동을 통해 객관적인 공간의 변화를 알 수 있다.

◎ 학습 목표

흙을 고르고 모종을 심고 가꾸는 생태적 활동을 통해 교실 밖 학교 공간의 변화를 인식할 수 있다.

◎ 관련 교과

슬기로운 생활 1-1 2. 봄이 왔어요

슬기로운 생활 2-1 4. 꽃으로 꾸미는 생활

◎ 준비물

학생 : 목장갑, 모종삽, 씨앗

◎ 단계별 교수학습 활동

단계(시간)	교수 · 학습활동	자료(#) 및 유의점(*)
도입(15분)	<p>공간에서 이루어질 생태활동에 대한 간단한 이야기를 나눈다. 흙의 상태를 보고 이물질을 제거한다.</p>	
전개(15분)	<p>선택한 모종을 알맞은 방법으로 땅에 심는다.</p>	# 목장갑, 모종삽, 씨앗
정리(10분)	<p>모종을 심기 전과 후를 비교하여 공간의 변화를 인식하고, 활동을 통해 알게 된 점을 서로 공유한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 공간이 어떻게 변화했나요? - 모종을 심으니 어떤 생각이 드나요? 	

◎ 평가 자료

평가 목표

흙을 고르고 모종을 심고 가꾸는 경험을 통해 생태활동의 의의에 대해 알고 그를 통해 공간에 대한 변화를 인식할 수 있다.

평가 기준

1. 생태활동이 무엇인지 알고 있는가?
2. 흙의 이물질을 골라내어 식물이 자라기 적절한 터를 만들 수 있는가?
3. 생명을 소중히 여기는 마음가짐으로 활동에 즐겁게 참여하였는가?
4. 선택한 모종을 땅에 심고 활동 전과 후의 공간의 변화를 알고 느낄 수 있는가?

◎ 지도상 유의할 점

1. 학교의 사정에 따라 직접 땅에서의 활동이 불가능 할 경우 교실 밖 공간을 넓게 선택하여 아동 전체가 화분을 이용하여 활동할 수 있도록 한다.
2. 직접 땅에서 활동을 할 수 없을 경우 우유팩 등을 이용해 화분을 만들어 사용한다.
3. 생태적 활동이 왜 필요한가에 대한 물음을 아동에게 질문하여 스스로 생각하고 지금 하고 있는 행위에 대한 답을 찾도록 유도하여 보다 생각할 수 있는 활동이 되도록 한다.

◎ 심화 활동

♪랄랄라 사랑을 뿌려 주세요.

식물이 잘 자랄 수 있도록 우리가 할 수 있는 다양한 의견에 대해 토의해보고, 그것을 바탕으로 활동하는 과정이다. 자연도 인간과 마찬가지로 환경적이 조건 이외에도 많은 정서적인 안정과 관심과 사랑이 필요하다. 다양한 질문을 통해 재미 있고 활기찬 활동이 제시될 수 있도록 한다. 직접 활동해보는 시간을 통해 사이공간에서 자라날 식물에 대한 애정과 관심을 높인다.

◎ 보충활동

생태활동에 대한 이해를 돋기 위해서 생태활동이 적극적으로 이루어지고 있는 곳의 사진이나 영상을 공유할 수 있다.

5차시 즐거운 우리 사이

본 차시는 앞의 활동을 통해 알게 된 공간의 변화를 생태 그림일기를 통해 글과 그림으로 표현해보는 과정이다. 아동은 개인의 취향과 관심사 혹은 가치관에 따라 활동 과정 중 가장 기억에 남거나 재미있었던 일을 그림일기를 통해 표현할 것이다. 이 과정에서 아동은 자연과의 공존을 알고 공간의 변화를 인식하게 될 것이다.

◎ 학습 목표

생태활동을 통해 가장 기억에 남는 과정을 생각하고 그림일기 형식을 통해 글과 그림으로 표현할 수 있다.

◎ 관련 교과

국어 1~2 1. 즐거운 마음으로

국어 2~1 1. 느낌을 말해요

◎ 준비물

교사 : 생태활동 기록사진, 공간정의 워크사이트

학생 : 그림일기장, 사인펜, 색연필, 필기도구

◎ 단계별 교수학습 활동

단계(시간)	교수 · 학습활동 자료(#) 및 유의점()
도입(5분)	<p>생태활동 사진을 보거나 생각하면서 가장 기억에 남는 과정이나 장면을 떠올린다. - 생태활동을 하면서 무엇이 가장 기억에 남았나요?</p>
전개(25분)	<p>생각한 장면을 그림으로 그리고 글로서 표현하는 과정을 통해 스스로 그 이유가 무엇인지 구체적으로 알게 된다. - 기억에 남거나 생각나는 장면을 그림으로 그려볼까요? - 기억에 남거나 생각나는 장면을 글로 써볼까요?</p>
정리(10분)	<p>그림일기를 정리하고 활동을 통해 느낀 공간의 변화를 한 단어로 정리해보도록 한다.</p>

◎ 평가 자료

평가 목표

생태활동의 사진을 통해 가장 기억에 남는 과정을 글과 그림으로 표현할 수 있다.

평가 기준

1. 활동사진을 보면서 가장 기억에 남는 과정을 생각할 수 있는가?
2. 생각한 과정을 그림이나 글을 통해 표현할 수 있는가?
3. 활동을 통한 공간의 변화를 단어를 통해 표현할 수 있는가?

◎ 지도상 유의할 점

1. 그림일기는 개인의 기록이므로 공개적으로 공유하지 않는다.
2. 1인 한권의 그림일기장을 준비하여 프로그램이 종료한 이후에도 생태활동이 이루어질 수 있는 매개가 되도록 한다.

◎ 심화 활동

너의 이름은 무엇이니?

생태활동이 이루어진 공간에서 자라고 있는 식물에게 이름을 붙여주는 활동이다.
단순한 '이름 붙여주기'가 아닌 이름을 붙여줌으로써 식물에 대해, 더 나아가 변화

된 공간에 대한 애착을 갖고 지속적인 관심을 부여할 수 있게 된다.

◎ 보충 활동

공간의 변화를 단어로 정의할 때 반대되는 의미의 단어를 미리 준비해 아동에게 제시할 수 있다.

공간정의 워크시트 예시



했던 공간이



하게 바뀌었어요!

단원 ③ 내가 만드는 교실 밖 학교

◎ 단원 개관

이 단원에서는 사물을 이용해 교실 밖의 공간 계획을 해보는 과정이다. 전체적인 학교 공간의 구조나 배치는 아동이 개입할 수 없는 범위의 것이었다. 교실 밖 공간은 자연과 맞물려 있기 때문에 '놀이와 쉼'이 함께 할 수 있다. 아동은 스스로 공간의 사물을 관찰하고 그것을 모둠별 주제에 맞게 재배치해봄으로써 학교공간의 주체적인 입장으로 거듭날 수 있는 계기를 마련한다. 나아가 공간에서 일어날 수 있는 일을 상상하여 시나리오를 구성하고 인형극으로 재현함으로써 공간에 대한 애착을 가질 수 있는 계기를 마련한다.

◎ 단원의 계열

이 단원은 교실 밖 공간을 구성하고 있는 자연물과 인공물을 관찰해보고, 모둠별로 공간의 주제를 토의하여 결정한다. '교실 밖 학교' 공간지도를 바탕으로 주제에 따라 공간의 사물을 재배치한다. 새롭게 구성된 공간에서 일어날 수 있는 일들을 이야기해 보고 시나리오로 구성한다. 시나리오를 바탕으로 인형극으로 재현해본다. 활동을 통해 교실 밖 학교공간에서 느낀 이야기를 공유한다.

◎ 차시별 학습 주제 및 활동 내용

차시	학습 주제	주요 내용 및 활동	핵심요소
1	내가 만드는 학교	공간교실 밖 학교 공간에 있는 사물들을 자연물과 인공물로 나누어 살펴보고 어떤 목적을 가진 공간으로 변화시킬 것인지 토의한 후 결정한다.	관찰, 토론
2	종이로 만드는 학교	선택한 공간에 있는 자연물과 인공물을 종이 모형으로 제작하고 목적에 맞게 공간지도에 재배치한다.	시각화
3	상상의 나래를 펼쳐라!	모둠별로 완성된 입체 공간지도를 공유하고, 그 공간에서 일어날 수 있는 상황을 설정하여 시나리오로 구성한다.	스토리텔링
4	우리들의 이야기 속으로	시나리오를 바탕으로 인형을 제작하고 간단한 연습 후 공연을 한다.	스토리텔링, 공연
5	아하! 이렇게 바뀌었어요.	활동의 결과물을 하나로 엮어 공간지도를 만들고 실제 학교 공간과 비교하여 그 느낌을 공유한다.	토론, 공유

6차시 내가 만드는 학교 공간

본 차시에서는 교실 밖 학교 공간에 있는 사물을 자연물과 인공물로 나누어 관찰해본다. 자연물과 인공물을 관찰해보면서 환경이 공간구성에 어떤 영향을 주는지 자연스럽게 알 수 있다. 모둠별로 바꾸고 싶은 공간의 범위를 정하고, 그 공간을 어떤 목적을 가지고 구성할 것인지 토의한다. 나아가 이 과정을 통해 기존에 가지고 있는 공간의 목적을 벗어나 아동이 원하는 공간을 직접 결정하고 재구성함으로써 학교공간에서의 주체적인 입장을 상기시킬 수 있는 계기를 마련한다.

◎ 학습 목표

교실 밖 학교 공간을 구성하고 있는 사물을 살펴보고, 모둠 별로 바꾸고 싶은 범위를 정한 뒤 어떤 목적을 가진 공간을 구성할 것인지 토의하여 결정할 수 있다.

◎ 관련 교과

국어 2-1 4. 마음을 담아서
슬기로운 생활 2-1 6. 우리집이 좋아요

◎ 준비물

교사 : 공간지도, 교실 밖 공간사진
학생 : 필기도구

◎ 단계별 교수학습 활동

단계(시간)	교수·학습활동	자료(#)* 및 유의점(*)
도입(15분)	<p>교실 밖 공간 지도를 보고 모둠이 바꾸고 싶은 공간을 선택한 뒤 자연물과 인공물로 나누어 공간을 구성하는 시물들을 살펴본다.</p> <p>자연물과 인공물의 뜻에 대해서 알고 있나요? 교실에 있는 자연물은 무엇이 있나요? 교실에 있는 인공물은 무엇이 있나요?</p>	# 공간지도, 교실 밖 공간사진
전개(20분)	<p>모둠을 구성하여 모둠별로 바꾸고 싶은 공간을 정하고 어떤 목적을 가지고 공간을 바꿀 것인지 토의한다.</p> <p>선택한 공간에서 할 수 있는 활동은 무엇인가요? 선택한 공간을 어떤 공간으로 바꾸고 싶나요? 선택한 공간에서 하고 싶은 것은 무엇인가요?</p>	# 필기도구, 연습장
정리(5분)	토의한 결과를 공유하고 단어로 정리한다.	

◎ 평가 자료

평가 목표

공간지도와 기록사진을 통해 모둠 별로 바꾸고 싶은 공간의 범위를 정한 뒤 어떤 목적을 가진 공간을 구성할 것인지 토의하여 결정하여 그 목적을 단어로 표현할 수 있다.

평가 기준

1. 바꾸고 싶은 공간을 선택하고 어떤 목적으로 변화시키고 싶은지 타당한 이유를 들어 의견을 낼 수 있는가?
2. 자연물과 인공물의 비율과 배치정도에 대한 이유를 생각할 수 있는가?
3. 결정된 결과를 단어로 정리할 수 있는가?

◎ 지도상 유의할 점

1. 자연물과 인공물의 단어에 대한 의미는 공간에서의 예시를 들어 설명하도록 한다.
2. 변화하고자 하는 목적의 타당성을 들어보고 범위를 벗어난 모둠은 교사가 간접적으로 개입하여 방향을 설정할 수 있다.

◎ 심화 활동

이게 있어야 OO이지!

기존의 공간에 새로운 의도에 맞는 사물을 구성해보는 활동이다. 예를 들어 쉼터를 마련하고자 할 때 앉아 쉴 수 있는 벤치가 없다면 벤치를 마련하도록 한다. 그 활동을 통해 목적에 따라 환경과 사물이 어떤 상호작용을 하는지 알 수 있다.

◎ 보충 활동

공간에 대한 목적을 결정할 때 토의에 즐겁게 참여할 수 있도록 실외공간에서 할 수 있는 다양한 활동들이 담긴 단어카드를 제시할 수 있다.
예시) 놀이터, 공원, 야구장, 독서, 고무줄, 자전거, 화단, 걷기, 달리기, 점심시간, 게임 등

◎ 참고자료

공간을 [] 으로

7차시 종이로 만드는 학교

본 차시는 사물들을 재배치하여 새로운 목적에 맞는 공간으로 변화시키는 과정이다. ‘교실 밖 학교’ 공간지도를 바탕으로 공간에 있는 자연물과 인공물을 종이모형으로 제작하여 활동을 쉽고 즐겁게 할 수 있도록 한다. 아동들은 목적에 맞게 스스로 사물을 배치해 봄으로써 목적에 맞는 공간을 만들 수 있다.

◎ 학습 목표

교실 밖 학교 공간에 있는 자연물과 인공물을 종이모형으로 제작하고 목적에 맞게 공간지도에 배치할 수 있다.

◎ 관련 교과

슬기로운 생활 1-1 5. 흔들흔들

슬기로운 생활 2-1 2. 많은 영화 속의 친구들

◎ 준비물

교사 : 공간지도, 모둠별 선택한 공간 사진

학생 : 필기도구, 종이, 사인펜, 색연필, 가위, 풀

◎ 단계별 교수학습 활동

단계(시간)	교수·학습활동	자료(#)* 및 유의점(*)
도입(20분)	<p>선택한 공간에 있는 사물들의 목록을 정리하고 종이모형으로 제작한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 변화하려는 공간에 어떤 사물들이 있어야 할까요? - 그 사물들을 종이로 만들어 볼까요? 	# 공간지도, 모둠별 선택한 공간 사진, 필기도구, 종이, 사인펜, 색연필, 가위, 풀
전개(10분)	<p>선택한 공간의 목적에 맞게 사물을 배치한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 공간 안에 내가 있다고 상상해 볼시다. - 종이들을 공간에 어떻게 배치해야 할까요? 	
정리(10분)	<p>불필요한 사물을 제거하고 필요한 사물의 목록을 추가시켜 입체 공간지도를 완성한다.</p>	* 필요한 사물들을 종이모형으로 제작하며 시간이 충분하지 않을 경우에는 다음 차시에 이어서 활동하도록 한다.

◎ 평가 자료

평가 목표

공간에 있는 자연물과 인공물을 종이모형으로 제작하여 목적에 맞는 공간을 구성 할 수 있다.

평가 기준

- 선택한 공간을 구성하고 있는 사물들을 알고 있는가?
- 목적에 맞는 공간을 구성하기 위해 필요한 사물을 알고 있는가?
- 공간지도에 맞는 종이모형을 제작할 수 있는가?
- 입체 공간지도를 완성할 수 있는가?

◎ 지도상 유의할 점

- 종이 모형을 제작할 때 안전사고에 유의한다.
- 공간을 배치할 때 모둠 원들의 의견을 골고루 반영될 수 있도록 한다.
- 종이모형 제작 외에도 공간들의 사진을 미리 준비하여 그것을 오려 붙이는 콜 라주 기법을 이용해 공간구성을 할 수 있다.

◎ 심화 활동

멋진! 종이 인형극

아동들의 인형극 이해를 돋기 위해 종이만을 이용한 인형극을 함께 보고 의견을 주고받는 시간을 마련한다.

8차시 상상의 나래를 펼쳐라!

본 차시에서는 모둠별로 완성된 입체 공간지도를 서로 공유하는 시간이다. 나아가 아동들이 구성한 공간에서 할 수 있거나 하고 싶은 일들의 상황을 시나리오로 제작해본다. 연극을 할 수 있는 기본적인 대본의 구성을 제시하고 그것에 따라 모둠 별로 완성하여 다음 차시에 직접 인형을 제작하여 시연할 수 있도록 한다. 이 과정을 통해 실제의 공간은 아니지만 공간구성을 하는 목적과 이유를 스스로 알게 하고 아동은 보다 현실감 있는 활동으로서의 공간구성을 인식할 수 있다.

◎ 학습 목표

모둠별로 완성된 입체 교실 밖 학교 공간지도를 공유하고, 그 공간에서 일어날 수 있는 상황을 설정하여 시나리오로 구성할 수 있다.

◎ 관련 교과

국어 1-1 3. 마음을 나누며
국어 2-1 8. 재미가 새록새록

◎ 준비물

교사 : 모둠별 공간지도
학생 : 필기도구, 종이

◎ 단계별 교수학습 활동

단계(시간)	교수·학습활동	자료(#)* 및 유의점(*)
도입(10분)	<p>어떤 목적으로 구성하였으며 사물의 배치가 어떻게 이루어졌는지 모둠별로 입체 공간지도를 공유한다. 처음엔 어떤 목적을 가진 공간이었나요? 어떤 이유에서 이 공간을 이렇게 변화시켰나요? 변화에 적절한 사물을 배치하였나요?</p>	# 모둠별 공간지도, 필기도구, 종이
전개(25분)	<p>모둠 별 새로운 공간에서 일어날 수 있는 일이나 하고 싶은 일을 시나리오로 구성한다. 이 공간에서 어떤 일이 일어날 수 있을까요?</p>	* 시나리오를 구성하는 데 필요한 내용은 예시로 제시하여 활동에 쉽게 참여할 수 있도록 한다.
정리(5분)	<p>시나리오를 마무리하고 모형으로 제작할 목록을 정리한다. 일어날 수 있는 간단한 일을 정리해보고, 인형극으로 할 때 필요한 사물이 무엇이 있나요?</p>	* 배경을 입체 공간지도로 하며 인물들만 모형으로 제작하도록 한다.

◎ 평가 자료

평가 목표

새롭게 구성된 공간이 어떤 목적으로 이루어졌는지 의견을 공유하고 그 공간에서 일어날 수 있는 일을 상상하여 시나리오를 만들 수 있다.

평가 기준

1. 공간지도의 목적과 구성에 대한 이유를 다른 사람과 함께 공유할 수 있는가?
2. 공간에서 일어날 수 있는 일을 상상하여 의견을 제시할 수 있는가?
3. 제시된 의견을 정리하여 시나리오로 구성할 수 있는가?
4. 인형극을 하기위해 모형으로 제작한 목록을 정리할 수 있는가?

◎ 지도상 유의할 점

1. 시나리오를 구성할 때 질문을 통해 현실적인 상황이 나올 수 있도록 유도한다.
2. 시나리오를 구성하는 기본적인 틀을 벗어나도 무방하며 교사는 전체적인 이야기의 내용을 파악하여 마무리할 수 있도록 한다.
3. 이야기를 구성할 때 ‘누가, 언제, 어디서, 무엇을, 어떻게, 왜’의 육하원칙에 따른 정리로 보다 상황이 간결하고 쉽게 정리될 수 있도록 교사가 지도한다.

◎ 심화 활동

함께 만드는 이야기 – 릴레이 이야기

모둠 구성원이 모두 참여하여 이야기를 만들 수 있는 방법이다. 예를 들어 10명의 아동이 있다면 첫 번째 아이가 한 문장을 말한다. 다음 아동은 첫 번째 제시된 문장에 이어 다른 문장을 제시한다. 이런 방식으로 이야기를 점차 늘려가며 마지막 아이는 마무리 할 수 있는 문장으로 이야기를 끝을 맺는다. 함께 이야기를 만드는 방법 중에서 즐겁게 참여할 수 있으며 처음 의도와는 달리 기발하고 재미있는 이야기로 전개될 수 있다.

9차시 우리들의 이야기 속으로

본 차시는 시나리오를 바탕으로 종이인형을 제작하여 인형극이라는 장르를 통해 상상력을 구체적으로 펼쳐 보는 과정이다. 목적에 따라 변화된 공간에서 인형이라는 매개를 통해 활동해봄으로써 환경에 따른 구체적인 행위와 상황의 변화를 경험할 수 있다.

◎ 학습 목표

시나리오를 바탕으로 인형을 제작하고 극으로 만들어 공연하며, 이 과정을 통해 공간에 따른 변화를 자연스럽게 인식할 수 있다.

◎ 관련 교과

국어 1~2 8. 재미가 새록새록

즐거운 생활 2~2 6. 팥죽 할머니와 호랑이

◎ 준비물

교사 : 공간지도, 시나리오, 종이,

학생 : 필기도구, 나무막대, 사인펜, 색연필

◎ 단계별 교수학습 활동

단계(시간)	교수·학습활동	자료(#)* 및 유의점(*)
도입(10분)	종이모형으로 제작될 목록을 살펴보고 시나리오의 중점적인 내용을 인식, 특히 인물의 성향을 파악하여 알맞은 종이인형을 제작한다. 극에 필요한 종이 모형은 무엇이 있나요? 배경, 캐릭터, 상황 등을 정리해서 이야기해 봅시다.	# 공간지도, 시나리오, 종이, 필기도구, 나무막대, 사인펜, 색연필
전개(25분)	선택한 처음의 공간, 목적의 변화에 따른 공간의 재구성 공간지도를 발표한 뒤, 인형극 공연을 진행한다.	* 올바른 인형극 관람의 자세를 지도한다.
정리(5분)	인형극을 통해 느낀 점을 공유한다.	* 공간의 변화로 인한 생각을 말할 수 있도록 유도한다.

◎ 평가 자료

평가 목표

시나리오를 바탕으로 극에 맞는 인물을 종이모형으로 제작할 수 있으며, 이 과정을 통해 공간의 변화에 따른 상황 변화를 자연스럽게 인식할 수 있다.

평가 기준

1. 극에 맞는 인물을 알고 종이모형으로 제작할 수 있는가?
2. 인형극에 적극적으로 참여할 수 있는가?
3. 인형극을 통해 느낀 점을 말할 수 있는가?

◎ 지도상 유의할 점

1. 시나리오의 대사보다는 전체적인 상황을 파악하여 극을 이끌어 나갈 수 있도록 지도한다.
2. 모둠원들이 함께 인형극에 참여할 수 있도록 유의하여 진행한다.

◎ 심화 활동

이런 일이 일어날 거예요!

자신의 인형을 만들어 입체 공간지도 위에서 자신의 의견을 이야기해보는 활동이다. 앞에서 나눈 다양한 이야기들을 인형극에 다 포함시킬 수 없으므로 자신의 이야기를 짧게 시연해본다. 변화된 공간에 대한 느낌이나 감상에 대해 인형을 통해 말 할 수 있는 기회가 된다.

◎ 보충활동

인형극의 등장인물보다 아동의 수가 많을 경우에는 시나리오 구성, 인형제작 등의 활동 범위를 나누어 모두가 하나의 인형극을 만드는데 참여할 수 있도록 한다.

10차시 아하! 이렇게 바뀌었어요

본 차시에서는 지금까지 교실 밖 학교공간에서 이루어진 활동들을 함께 공유해 보고, 결과물을 통합하여 전체적인 공간지도를 완성해 보는 시간이다. 모둠별로 선택해 활동한 공간들을 사진으로 찍어 하나의 지도로 엮어 보고, 실제 학교공간과 비교해 본다. 학교 공간이 실제로 변화하지는 않지만 아동들이 그 과정을 통해 학교라는 공간에 대한 가능성과 더불어 학교생활에서 보다 주체적이고 적극적인 태도를 함양할 수 있는 계기가 될 것이다.

◎ 학습 목표

활동의 결과물을 하나로 엮고 실제 학교 공간과 비교하여 그 느낌을 함께 공유할 수 있다.

◎ 관련 교과

국어 1~2 1. 즐거운 마음으로
국어 1~2 5. 더 알고 싶어요

◎ 준비물

교사 : 활동사진
학생 : 필기도구, 종이, 가위, 풀

◎ 단계별 교수학습 활동

단계(시간)	교수·학습활동	자료(#)* 및 유의점(*)
도입(10분)	<p>지금까지 활동으로 인한 결과물을 사진으로 보며 함께 공유한다.</p> <p>생태활동, 공간변화, 인형극 등, 교실 밖 학교 공간에서 일어날 수 있는 다양한 활동을 해보았는데요. 그러한 활동을 통해 느낀 점은 무엇인가요?</p>	# 활동사진, 필기도구, 종이, 가위, 풀
전개(15분)	사진들을 엮어 하나의 공간지도를 완성한다.	
전개(15분)	<p>실제 학교공간과 다양한 활동을 통해 만들어진 결과물을 보고 느낀 점을 이야기해본다.</p> <p>실제 교실 밖 학교 공간과 결과물의 공간들은 차이가 있는데요. 결과물을 보고 느낀 점은 무엇이 있나요? 학교 공간이 어떻게 변화하면 좋을까요?</p>	* 느낌을 단어나 기호로 표현할 수 있도록 한다.

◎ 평가 자료

평가 목표

활동 결과물을 보고 실제 학교 공간과 비교한 느낌을 단어나 기호로 표현할 수 있다.

평가 기준

1. 결과물을 공간지도에 배치하여 그 변화에 대한 느낌을 이야기할 수 있는가?
2. 공간의 변화에 대한 생각을 단어나 기호로 표현할 수 있는가?

◎ 지도상 유의할 점

1. 9차시의 활동시간이 부족할 경우 공간지도 구성은 배제할 수 있다.
2. 단어나 기호로 표현할 때 제한을 두지 않고 아동의 의견을 적극 수용하는 태도를 갖는다.
3. 공간에 대한 변화는 개인에 따라 차이가 많으므로 그 변화에 대한 구체적인 질문보다는 활동을 통해 느낀 점을 공유하면서 자연스럽게 알게 하도록 한다.

◎ 심화 활동

가능성의 선물

지금까지의 결과물과 인형극에서 사용한 인형들, 활동사진을 담은 사진첩을 만들어보는 활동이다. 공간에 대한 인식을 목표로 한 이번 과정을 하나의 추억으로 간직하고 오래 동안 들여다볼 수 있도록 한다. 나아가 시간이 지난 후에도 사진을 보며 학교공간에 대한 가능성을 알고, 학교공간에서의 생활을 적극적이고 주체적으로 할 수 있도록 하는 계기를 가질 수 있도록 한다.

2. 중학년 교육활동 지침서

1 프로그램

우리 동네 지도 다시 그리기

'우리 동네'라는 영역은 학생들의 집과 학교를 포함하는 일상생활 공간이지만, 날마다 접하는 만큼의 의미를 가지지 못하는 경우가 많다. 아동의 일상은 많은 경우 집, 학교, 학원 … 등의 울타리 안에서 일어나는데, 집을 제외한 많은 경우 그 공간은 아동에게 강요된, '가야 하니까 가는' 공간이다. 아동은 이 각각의 공간을 분리된 점으로 인식하게 된다. 따라서 점과 점 사이를 잇는 길이나 그 외의 동네 공간은 이동을 위해 지나치는, 의미가 없는 죽은 공간이나 마찬가지이다. 즉 아동은 '우리 동네'에 살고 있기는 하지만 그 공간 전체와 풍부하게 관계 맺고 있지는 않다. 이 프로그램에서는 동네의 외적/ 내적 의미를 발견하고 그 의미를 담은 지도를 그림으로써 공간을 능동적으로 경험하고 관계를 맺을 기회를 마련하고자 한다. 정획한 지리 정보를 가득 담은 일반지도 대신 각자의 이야기가 담긴 심상지도를 그리며 동네와 새로운 관계를 맺게 될 것이다.

단원 ① 집에서 학교까지

- 1차 시 길, 학교와 집을 잇다
- 2차 시 등하굣길, 나를 말하다

단원 ② 발견! 우리 동네

- 1차 시 다 같이 돌자, 동네 한 바퀴
- 2차 시 그림으로 그린 동네 한 바퀴
- 3차 시 무엇을 보았니?

단원 ③ 기억 속의 우리 동네

- 1차 시 우리 동네 리포터
- 2차 시 몰랐던 가족, 몰랐던 동네
- 3차 시 가족, 동네를 말하다

단원 ④ 나의 지도, 새로운 지도

- 1차 시 지도 vs 지도
- 2차 시 새로운 지도 만들기
- 3차 시 느낌 나누기

〈중학년 교육 프로그램 1 – 우리 동네 지도 다시 그리기〉

단원	활동 영역	차시	학습 주제	학습 목표	핵심 요소
집에서 학교까지	자기표현	1	길, 학교와 집을 잇다	집에서 학교까지 오는 길을 자기 느낌이 잘 드러나는 그림지도로 그릴 수 있다.	시각화
		2	등하굣길, 나를 말하다	자신이 그린 그림지도를 가지고 집에서 학교까지 오는 길을 자기 느낌과 경험이 잘 드러나게 발표할 수 있다.	발표
발견! 우리 동네	리서치	3	다 같이 놀자, 동네 한 바퀴	학교 주변을 돌며 인상 깊게 본 것을 사진으로 찍을 수 있다.	관찰, 기록
		4	무엇을 보았니?	학교 주변을 탐색하며 찍은 사진에 대해 설명할 수 있다.	발표
기억 속의 우리 동네	리서치, 시각화	5	우리 동네 리포터	한 장소에서도 사람마다 다양한 경험을 할 수 있다는 것을 인식하고 가족 구성원 인터뷰를 준비할 수 있다.	인터뷰
		6	몰랐던 가족, 몰랐던 동네	인터뷰에서 들은 이야기를 느낌을 살려 그림으로 그릴 수 있다.	시각화
		7	가족, 동네를 말하다	동네에 대한 가족의 기억을 그림을 통해 잘 전하고 들을 수 있다.	발표
나의 지도, 새로운 지도	시각화, 아이디어 발상과 전개	8	지도 vs. 지도	일반적인 물리적 지리정보가 담긴 지도와 그림지도, 공간을 그린 그림을 비교하고 차이를 말할 수 있다.	비교 관찰
		9	지도일까 그림일까	지금까지의 활동으로 알게 된 이야기와 기억, 느낌을 담은 지도를 만들 수 있다.	시각화, 아이디어 발상
		10	새로운 지도	지도를 보며 지도에 담긴 이야기를 설명할 수 있다.	평가와 공유, 토론

단원 ① 집에서 학교까지

◎ 단원 개관

집에서 학교까지의 길은 학생들이 날마다 지나다니는 공간이지만, 그렇기 때문에 습관적으로 지나치기가 더 쉬운 곳이기도 하다. 이 단원에서는 머릿속에 들어있는 등하교 길을 그림으로 그려보고 그 그림으로 나를 소개해본다. 길에서 좋아하는 부분과 싫어하는 부분을 생각해보는 사이에 등하굣길이 단순히 집과 학교를 이어주는 것 이외의 의미를 갖고 있다는 것을 새삼 느끼게 되고, 아이들은 길과 새로운 관계를 맺는다.

◎ 단원의 계열

이 단원은 ‘우리 동네’, 그 가운데서도 등하굣길이라는 공간에 대해 학생들이 갖고 있던 기존 인식을 그림과 이야기로 풀어보는 과정이다. 동네라는 더 큰 영역으로 나가기 전, 학생들에게 가장 익숙한 장소에 대해 말해본다. 1차시에서 심상지도 그리기를 통해 이제까지의 느낌과 경험을 다시 떠올리고 나의 이야기를 정리해본 뒤, 2차시에서는 친구들과 이야기를 공유하는 과정을 통해 같은 공간에 얹힌 다양한 맥락을 알게 될 것이다. 이러한 활동을 통해 학생들은 공간과의 관계를 강화 또는 재발견하게 된다.

◎ 차시별 학습 주제 및 활동 내용

차시	학습 주제	주요 내용 및 활동	핵심요소
1	길, 학교와 집을 잇다	나의 등하굣길을 그림으로 그린다.	시각화
2	등하굣길, 나를 말하다	나의 등하굣길 그림으로 나를 소개한다. 내가 가장 좋아하는/싫어하는 장소/길에 대해 말한다.	발표

1차시 길, 학교와 집을 잇다

본 차시에서는 나의 등하굣길을 그림으로 그려봄으로써 습관적으로 지나 치던 공간을 새로 발견·인식하는 시간을 갖는다. 정확한 지리정보보다는 각자의 느낌과 경험을 담은 심상지도를 그리며, 등하굣길에서 있었던 일과 그로 인해 갖게 된 느낌 등을 정리해본다.

◎ 학습 목표

집에서 학교까지 오는 길을 자기 느낌이 잘 드러나는 그림지도로 그릴 수 있다.

◎ 관련 교과

사회 3-1 1. 우리 고장의 모습 1) 학교 주변의 모습
미술 3 2. 생활 속의 이야기

◎ 준비물

교사 : 낱말카드(지도에 들어가는 요소)
학생 : 스케치북, 색연필, 크레파스

◎ 단계별 교수학습 활동

단계(시간)	교수·학습활동	자료(#)* 및 유의점(*)
도입(10분)	<p> 등하굣길 떠올리기 </p> <p>오늘 아침에 집에서 학교까지 어떻게 왔는지 생각해본다. 우리 집 현관문을 열고 나와 학교까지 오는 길에는 무엇이 있을까? 눈을 감고, 영화를 보는 것처럼 집에서 학교까지의 길을 떠올려본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> 등하굣길에서 내가 좋아하는 곳을 생각해봅시다. 그곳을 왜 좋아하나요? 그곳에서 무슨 일이 있었나요? 등하굣길에서 내가 싫어하는 곳을 생각해봅시다. 그곳을 왜 싫어하나요? 그곳에서 무슨 일이 있었나요? 등하굣길에 나만 아는 지름길이나 비밀장소가 있나요? 그밖에 등하굣길에 대해 친구들에게 말해주고 싶은 것이 있나요? 	

	<p> 그림지도 알아보기 </p> <ul style="list-style-type: none"> 등하굣길을 지도로 그려본다. 오늘은 사회시간에 배우는 어려운 지도 대신 '내맘대로 그림지도'를 그려서, 우리 집에서 학교까지 오는 길은 어떤 길인지 친구들에게 이야기해줄 거예요. 그림지도에는 어떤 것이 필요할까요? 우리 집, 학교, 내가 좋아하는 곳, 내가 싫어하는 곳, 등하굣길에 있었던 일, 느낌대로 그리기 등 그림지도에 필요한 항목을 날말카드로 만들어 하나씩 보여주고 칠판에 붙여준다. 	#낱말카드, 테이프
전개(25분)	<p> 내맘대로 그림지도 그리기 </p> <p>도입 단계에서 떠올린 길을 그림지도로 그려본다. 심상지도이므로 크기나 거리 등의 정보가 정확할 필요는 없지만 집에서 학교까지 오는 길 전체가 나타나도록 한다. 길과 그 길에서 있었던 일을 친구에게 소개해준다는 느낌으로 그리도록 한다.</p>	
전개(5분)	등교길이 같거나 비슷한 아동들의 지도를 비교해보고 같은 길을 표현해도 개인마다 달라진다는 것을 이해하도록 한다	

◎ 평가 자료

평가 목표

집에서 학교까지 오는 길을 자기 느낌이 잘 드러나는 그림지도로 그릴 수 있다.

평가 기준

- 집에서 학교까지 오는 길 전체를 알아볼 수 있게 표현하였는가?
- 그림지도에 나타난 각 장소에 대해 자기 경험이나 느낌을 잘 드러냈는가?

◎ 지도상 유의할 점

- 본 차시에서 그리는 지도는 심상지도이므로, 지리정보를 정확하게 담지 않아도 좋다. 또한 '심상지도'나 '심리지도'라는 말 대신 '내맘대로 그림지도'라는 말로 쉽게 표현해준다.
- 지도에서 더 중요하다고 생각하는 곳, 이야기하고 싶은 부분에 중점을 두고 표현하며 미술작품이 아니므로 완성에 집착하지는 않도록 지도한다.
- 등하굣길의 느낌을 표현하는 것이 중요하므로 반드시 '길'을 그려야 하는 것은 아니며 등하굣길의 한 지점을 극대화해 그리는 것도 가능하다.

◎ 심화 활동

좋아하는 지도, 싫어하는 지도

우리 동네 길이 평면으로 표시된 지도를 모둠별로 두 장씩 준비한다. 모둠원 각자가 등하굣길에서 좋아하는 장소와 싫어하는 장소를 종이에 그려 오린다. 모둠원들이 그린 장소들을 지도에서 찾아보고, 맞는 자리에 그림을 붙인다. 지도 한 장에는 좋아하는 장소, 다른 한 장에는 싫어하는 장소를 모아 붙여 ‘좋아하는 지도’와 ‘싫어하는 지도’를 완성한다.

◎ 보충활동

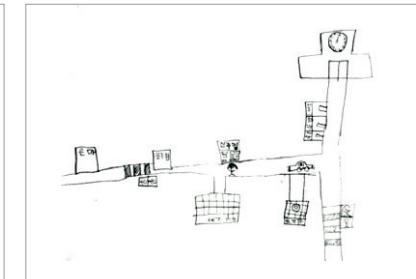
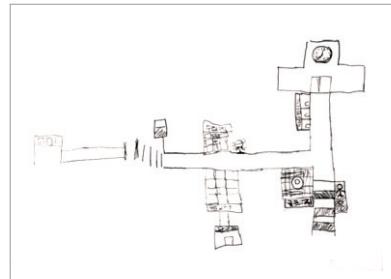
낱말로 길 표현하기

심상지도를 그리기 힘들다면 낱말카드로 대체할 수 있다. 등하굣길에 있는 것들을 한 줄로 적고, 그 아래로 느낌을 나타내는 낱말카드를 붙여 각각의 장소에 대한 느낌을 나타내본다.

◎ 참고자료

미술가 그룹 플라잉시티의 심리지도 워크숍

플라잉시티는 심상지도 대신 ‘심리지도’라는 표현을 사용하였다. 한 장소를 그린 두 어린이가 같은 건물의 위치나 크기를 다르게 그린 것을 볼 수 있다.



2차시 등하굣길, 나를 말하다

본 차시에서는 등하굣길을 가지고 나를 소개한다. 길 안에서 내가 좋아하는 곳, 싫어하는 곳 등에 대해 말하는 사이, 무심코 지나쳤던 생각을 다시 발견하거나 원래 가지고 있었던 느낌이 강화되는 등 길과의 관계를 다시 맷는 시간을 가진다. 또 다른 사람의 이야기를 들으면서 하나의 장소에 여러 가지 이야기와 느낌이 있다는 것도 알게 된다.

◎ 학습 목표

자신이 그린 그림지도를 가지고 집에서 학교까지 오는 길을 자기 느낌과 경험이 잘 드러나게 발표할 수 있다.

◎ 관련 교과

사회 3-1 1. 우리 고장의 모습 1) 학교 주변의 모습
미술 3 2. 생활 속의 이야기

◎ 준비물

학생: 등하굣길 그림지도

◎ 단계별 교수학습 활동

단계(시간)	교수·학습활동	자료(#)* 및 유의점(*)
도입(5분)	<p>앞에 나와서 말할 때의 규칙을 간단히 짚어본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> * 친구들을 향해 서서 이야기해주세요. * 모두가 들을 수 있는 목소리로 이야기해주세요. * 그림의 내용에 대해 말할 때는 어느 부분인지 알 수 있도록 가리켜주세요. 	
전개(25분)	<p>등하굣길 지도를 가지고 우리 집에서 학교까지의 길을 소개한다. 발표할 때 말해야 하는 필수 내용을 칠판에 제시하여 스스로 말하게 한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> * 집에서 학교까지 오는 길을 간단히 소개해주세요. * 등하굣길에서 좋아하는 곳에 대해 이야기해주세요. 그런가요? * 등하굣길에서 싫어하는 곳에 대해 이야기해주세요. 왜 그런가요? * 그밖에 알려주고 싶은 장소가 있다면 이야기해주세요. <p>교사가 적절한 질문을 던져 이야기가 풍부해질 수 있도록 유도한다.</p>	# 앞 차시에서 그린 등하굣길 그림지도
정리(10분)	이 활동을 통해 느낀 점을 간단히 말해본다.	

◎ 평가 자료

평가 목표

자신이 그린 그림지도를 가지고 집에서 학교까지 오는 길을 자기 느낌과 경험이 잘 드러나게 발표할 수 있다.

평가 기준

- 지도를 보며 좋아하는 곳과 싫어하는 곳, 그 이유를 잘 연결해 말하였는가?
- 제시한 규칙과 항목에 따라 잘 말하였는가?

◎ 지도상 유의할 점

집에서 학교까지 오는 길을 순서대로 설명하기보다 자기 경험과 느낌을 중심으로 말할 수 있도록 유도한다.

◎ 심화 활동

등하굣길 놀이판 만들기

같은 길로 다니는 사람끼리, 또는 모둠별로 각자의 지도에 있는 건물이나 표지 등의 요소를 모아 한 장의 지도로 종합한다. 새 지도를 그릴 수도 있고, 이미 그린 지도에서 필요한 부분을 오려 붙일 수도 있다. 지도의 등하굣길을 여러 칸으로 나누어 놀이판으로 만든다. 칸마다 알맞은 지시를 쓴다. (예: 문방구점-옆 모둠에서

연필 한 자루 빌려오기, 교문-선생님께 인사하기, 신호등-한 번 쉬기 등) 주사위를 던져 논다.

◎ 보충 활동

등하굣길에서 있었던 일 쓰기

앞에 나와 말하는 데 어려움이 있다면 등하굣길에 있었던 일로 자유롭게 글을 써 본다.

◎ 참고자료

이렇게 말해주세요, 이것을 말해주세요

말하기 방법과 말할 내용을 표로 만들어 칠판에 붙일 수도 있다.

이렇게 말해주세요

- 친구들을 향해 서서 이야기해주세요.
- 모두가 들을 수 있도록
큰 목소리로 이야기해주세요.
- 그림의 내용에 대해 말할 때는
어느 부분인지 알 수 있도록
가리켜주세요.

이것을 말해주세요

- 집에서 학교까지 오는 길을 간단히 소개해주세요.
- 등하굣길에서 좋아하는 곳에 대해
이야기해주세요. 왜 그런가요?
- 등하굣길에서 싫어하는 곳에 대해
이야기해주세요. 왜 그런가요?
- 그밖에 알려주고 싶은 장소가 있다면 이야기해주세요.

단원 ② 발견! 우리 동네

◎ 단원 개관

한 반의 친구들이라면 보통 한 동네에 살고 있지만, 동네 안에서도 주로 다니는 길이 서로 다르고 익숙하지 않은 골목이나 영역이 있을 것이다. 이 단원에서는 기차놀이를 하며 학교 주변을 한 바퀴 도는 간단한 활동을 한다. 그러면서 어린 이들은 잘 몰랐던 곳에 가보기도 하고, 자기가 잘 아는 곳을 소개해줄 수도 있을 것이다. 기차놀이를 하고 본 것을 그림으로 그리는 사이 막연히 ‘우리 동네’라고 생각했던 영역을 다시 발견할 수 있을 것이다.

◎ 단원의 계열

앞 단원에서는 우리 동네라는 영역의 한 부분을 선형(길)으로 살펴보았다. 이 단원에서는 범위를 넓혀 학교를 중심으로 우리 동네를 살펴보고 그림을 그리게 된다. 3단원에서 동네에 관한 사람들의 기억을 인터뷰하기 전 동네의 외적인 면을 미리 탐색하는 준비과정이기도 하다.

◎ 차시별 학습 주제 및 활동 내용

차시	학습 주제	주요 내용 및 활동	핵심요소
1	다 같이 돌자, 동네 한 바퀴	기차놀이로 학교 주변을 한 바퀴 돌며 인상 깊은 것을 사진으로 찍는다.	관찰, 기록
2	무엇을 보았니?	사진으로 찍은 동네 풍경에 대해 발표한다.	발표

3차시 다 같이 돌자, 동네 한 바퀴

이 차시는 학교 주변을 한 바퀴 돌며 이루어지는 기차놀이와 사진 찍기로 구성되어 있다. 기차놀이라는 형식은 단순하지만 친구들과 동네를 돌아다니면서 인상 깊은 것을 사진으로 찍는 사이 전에는 보지 못했던 것이 보이거나 늘 보던 것이 새로운 느낌으로 다가올 수도 있을 것이다. 그러는 사이 학교를 중심으로 한 ‘우리 동네’를 다시 한 번 살펴보게 된다.

◎ 학습 목표

학교 주변을 돌며 인상 깊게 본 것을 사진으로 찍을 수 있다.

◎ 관련 교과

- 사회 3-1 1. 우리 고장의 모습 1) 학교 주변의 모습
- 미술 3 2. 생활 속의 이야기 – 경험한 것, 생각한 것 표현하기

◎ 준비물

교사 : 디지털 카메라(모둠 수만큼)

◎ 단계별 교수학습 활동

단계(시간)	교수 · 학습활동	자료(#)* 및 유의점(*)
도입(10분)	<p>과제와 주의사항을 설명한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 오늘은 학교 주변을 취재합니다. • 학교 주변을 돌면서 보이는 것 중에 재미있거나 인상 깊은 것을 사진으로 찍어서 친구들에게 보여줄 거예요. • 모둠별 공동 카메라를 돌아가면서 사용해서, 한 사람이 1~5장의 사진을 찍도록 합니다. 그리고 자기가 찍은 사진이 어떤 것인지 기억해두세요. 모둠에 디지털 카메라를 한 대씩 나눠준다. 	# 디지털 카메라
전개(25분)	모둠별로 학교 주변을 탐색한다. 교사를 따라 한 경로를 이용한다.	* 안전사고에 유의한다.
정리(5분)	교실로 돌아오면 카메라를 다시 걷는다.	

◎ 평가 자료

평가 목표

학교 주변을 돌며 인상 깊게 본 것을 사진으로 찍을 수 있다.

평가 기준

1. 늘 보던 공간에서 새로운 모습을 발견하기 위해 적극적으로 탐색하였는가?
2. 경로에서 이탈하지 않고 모둠별로 협동하여 모두가 사진을 찍었는가?
3. 공동 물품(카메라)을 돌아가며 잘 사용하였는가?

◎ 지도상 유의할 점

1. 교사는 이동경로를 미리 숙지하여야 하며 안전사고에 유의한다.
2. 디지털 카메라 대신 폴라로이드 카메라를 사용할 수도 있다. 이 경우 다음 차시에서 빔 프로젝터를 사용하지 않고 교실에 사진을 전시해 함께 본다.

◎ 심화 활동

우리 동네 인터뷰

모둠별로 취재팀을 구성해 학교 주변에서 만난 사람을 사진으로 찍고 인터뷰한다. 인터뷰 글을 쓰고 사진과 그림을 곁들여 취재기사 지면을 구성한다. 이렇게 만들어진 기사는 학급신문이나 문집에 활용할 수 있다.

◎ 보충 활동

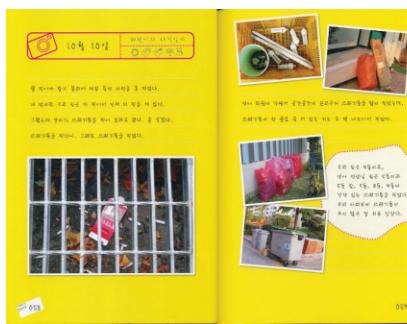
얼짱 각도 연습하기

자기 얼굴을 여러 각도에서 찍어보고, 사람과 사물을 보기 좋게 찍으려면 어떻게 하는 것이 좋은지 생각해본다. 인터넷에서 여러 가지 예를 찾아본다.

◎ 참고자료

〈카메라가 생겼어요〉

초등학교 3학년 헤빈이가 찍은 사진과 일기, 그리고 그에 대한 사진기자 아버지의 글이 함께 실려 있다. 사진기를 다루는 기능적인 측면뿐만 아니라 사진을 찍는 관점도 배울 수 있는 책.



류혜빈, 류우종, 〈카메라가 생겼어요〉,
디자인하우스, 2007 책 내지.

- 지루하고 낡은 것 새롭게 보기

카메라는 참 신기한 물건이야. 카메라로 보면 지루하고 낡은 것들이 새롭게 보이거든. 우리가 여행을 하게 되면, 똑같은 사람, 똑같은 집, 똑같은 거리인데도 굉장히 신기하게 보게 돼. 우리 동네 사람들이나 집, 거리하고는 뭐가 다를까 하면서 유심히 관찰하고 뭔가 색 다른 걸 찾아내려는 마음을 갖기 때문이야. 카메라를 들었을 때도 마찬가지야. 보통 때 지나다니는 길은 그저 길이지. 이곳에서 저곳으로 이동하기 위해 거쳐 가야 할 과정이고 수단일 뿐이야. 그 길 위에 무엇이 있는지 눈으로 보고 있다고 해도 머릿속에 남지 않아.

그런데 카메라를 들고 길을 지날 때, 그 길은 모델로 바뀌어. 아무렇지도 않던 길가의 돌멩이 하나, 쓰레기통 하나도 신기하게 느껴지고 뭔가 색다른 아름다움을 가진 대상이 되는 거지. 물론 그 색다른 아름다움을 찾아내기 위해 관찰도 더 열심히 하게 되고 말이야.

4차시 무엇을 보았니?

1차시에서 찍은 사진을 함께 보며 각자가 본 것에 대해 이야기한다. 그럼으로써 같은 길을 가면서도 못 보고 지나친 것이나 보고도 별 생각 없이 넘긴 것에 다시 눈을 돌리게 되고 익숙하던 ‘우리 동네’라는 공간을 재발견한다.

◎ 학습 목표

학교 주변을 탐색하며 찍은 사진에 대해 설명할 수 있다.

◎ 관련 교과

사회 3-1 1. 우리 고장의 모습 1) 학교 주변의 모습

미술 3 2. 생활 속의 이야기

◎ 준비물

교사 : 학생들이 찍은 사진 데이터, 컴퓨터, 빔 프로젝터

◎ 단계별 교수학습 활동

단계(시간)	교수·학습활동	자료(#) 및 유의점(*)
도입(5분)	학교 주변을 탐색한 소감을 간단히 말해본다.	
전개(30분)	<p>밖에서 찍은 사진을 함께 본다. 누가 찍은 사진인지 물어보고 설명하도록 한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 무엇을 찍은 사진인가요? • 왜 찍었나요? • 왜 그런 느낌이 들었나요? • 이것을 사진으로 찍은 사람이 또 있나요? • 방금 말한 것과 같은 느낌이 들었나요? 	# 사진을 모둠별로 정리해둔다.
정리(5분)	사진을 보고 설명을 들은 소감을 나눠본다.	

◎ 평가 자료

평가 목표

학교 주변을 탐색하며 찍은 사진에 대해 설명할 수 있다.

평가 기준

1. 사진 찍은 내용과 이유를 넣어 잘 설명하였는가?
2. 모두가 알아들을 수 있는 목소리와 말씨로 잘 말하였는가?

◎ 지도상 유의할 점

1. 학교 주변을 탐색하면서 새로이 발견한 점을 중심으로 말하도록 유도한다.
2. 사진의 구도나 색감 등 사진의 질을 평가하지 않도록 한다.

◎ 심화 활동

우리 동네 이야기책 쓰기

기차놀이를 하며 사진으로 찍은 사람이나 사물, 건물 등이 주인공 또는 배경으로 나오는 이야기를 꾸며 쓰고 짧은 이야기책을 만들어본다. 우리 동네에서 본 사람이나 사물이지만 전혀 다른 무대에 있다고 상상할 수도 있고, 움직이지 않는 건물이지만 건물 자체가 배경이 아닌 주인공이 되어 이야기할 수도 있다.

◎ 보충 활동

동네에서 셀프카메라

우리 동네에서 마음에 드는 장소를 배경으로 셀프카메라를 찍어본다. 혼자 찍는 것이 힘들면 친구의 도움을 받아 서로 찍어준다.

◎ 참고자료

북구문화의집 <골목이야기> 프로젝트

전라남도 광주시 북구문화의 집에서는 지역주민들이 문화예술 활동을 매개로 자신의 이야기를 펼쳐낼 수 있는 참여형 프로그램들을 기획해왔다. <골목이야기> 프로젝트 역시 그러한 의도로 만들어졌으며, 광주시 북구 중흥3동이라는 구체적 공간을 팀협하고, 이곳에서 현재를 살아가고 있는 사람들의 이야기를 그려내는 기획이었다. 직접 골목에 가서 보고 놀고 돌아다니는 일련의 체험과정을 이미지화하거나 이야기로 기록하기, 그곳 사람들의 삶 속으로 들어가 호흡하고 공감하기, 각자 발견해낸 추억이나 의미 등을 보다 많은 이들과 공유하기 등이 단계적으로 진행되었다. 작업은 전문가와 어린이들, 주민들이 직접 계획하고 진행했으며, 결과물은 전시 <아홉골, 따뜻한 담벼락>과 동명의 자료집, 인터넷 웹사이트를 통해 지역사회와 공감하고 소통할 수 있도록 했다.

<골목이야기>는 ‘골목이미지탐험’, ‘골목지리탐험대’, ‘독거노인 생애사기록’, ‘우리동네 놀이문화쓰기’ 등 4개의 프로그램으로 진행되었다. ‘골목이미지탐험’과 ‘독거노인 생애사기록’은 각각 사진과 동영상으로 지역의 삶을 담아냈고, 주로 주부들이 참여했다. 어린이 프로그램인 ‘골목지리탐험대’와 ‘우리동네 놀이문화쓰기’에서는 동네를 답사하고 그림을 그리고 지도를 만들었다. 또 과거와 현재의 놀이들을 조사하고 딱지 접어 치기, 콩주머니 던지기, 닭싸움과 말뚝박기를 가족과 함께 해보고 운동회도 열었다. 지역사회를 이해하고 무엇보다 공동체 의식을 기

르고자 힘이었다.

<골목이야기>의 자세한 내용은 디자인 교육 계간지 <새야> 6호에 소개되어 있다.



북구문화의집 홈페이지 <http://www.munhwahouse.or.kr>

단원 ③ 기억 속의 우리 동네

◎ 단원 개관

우리 동네는 물리적으로 실재하는 공간이면서 개인의 기억 속에도 남아있다. 1 단원의 심상지도 그리기 활동에서도 이미 알 수 있었듯, 기억 속의 공간은 각자의 경험과 느낌에 따라 조금씩 다른 모습을 하고 있다. 동네는 하나지만 기억 속에는 사람 수만큼의 다른 동네가 존재하는 것이다. 이 단원에서는 가족 구성원 가운데 한 명을 인터뷰해 동네를 어떻게 기억하고 있는지 알아본다. 또한 인터뷰한 내용을 그림으로 그리면서 잘 알지 못했던 동네와 지역사회를 간접 경험하고, 그럼으로써 공간과 더 풍부한 관계를 맺을 수 있게 될 것이다.

◎ 단원의 계열

앞 단원에서는 동네의 겉모습을 주로 살펴보았다면, 이번에는 그 안에 숨겨진 모습, 공간의 내적 의미를 찾아가게 된다. 가족 중 한 사람을 인터뷰해 동네를 어떻게 기억하고 있는지 알아보고 그 기억을 그리는 과정을 통해 공간에는 단순히 물리적 맥락만 있는 것이 아니라 그 공간을 경험한 모든 사람의 감성적 맥락이 담겨있음을 배운다. 이 단원의 활동을 통해 이어지는 단원의 새로운 지도 만들기 활동을 준비하게 된다.

◎ 차시별 학습 주제 및 활동 내용

차시	학습 주제	주요 내용 및 활동	핵심요소
1	우리 동네 리포터	우리 동네에 대한 가족 중 한 사람의 기억을 인터뷰할 수 있도록 준비한다.	인터뷰
2	몰랐던 가족, 몰랐던 동네	이 이야기를 그림으로 표현해본다.	시각화
3	가족, 동네를 말하다.	그림으로 그린 가족의 기억을 발표한다.	발표

5차시 우리 동네 리포터

이 차시에서는 우리 동네에 관한 가족 구성원 중 한 명의 기억을 인터뷰하기 위한 밑작업을 한다. 실제 인터뷰는 집에서 각자 하게 되므로 방법과 내용을 미리 준비한다. 〈나의 사직동〉 그림책을 함께 보며 동네에 대한 한 사람의 기억을 정리하고 공유하는 방식에 대해서도 생각해볼 수 있을 것이다.

◎ 학습 목표

한 장소에서도 사람마다 다양한 경험을 할 수 있다는 것을 인식하고 가족 구성원 인터뷰를 준비할 수 있다.

◎ 관련 교과

사회 3-1 1. 우리 고장의 모습 1) 학교 주변의 모습

사회 4-1 1. 우리 시·도의 모습 3) 우리 시·도의 달라진 모습

국어 3-1 넷째 마당. 우리들의 꿈 1. 이야기와의 만남

◎ 준비물

교사 : 공간에 대한 그림책 PPT, 리포터가 등장하는 TV 프로그램

학생 : 필기도구

◎ 단계별 교수학습 활동

단계(시간)	교수·학습활동	자료(# 및 유의점(*)
도입(10분)	<p>바닥에 선을 긋거나 청테이프 등으로 표시해 교실을 반으로 나눈다. OX놀이를 통해 사람마다 동네를 다양하게 경험하고 있음을 알아본다. 예) 우리 동네 삼거리 슈퍼에 기본 적이 있다. 동네 골목길에서 넘어져본 적이 있다.</p>	# OX 놀이 질문
전개(20분)	<p>〈나의 사직동〉, 〈솔이의 추석 이야기〉 등 '우리 동네' 가 등장하는 그림책을 함께 본다.</p>	# 그림책 PPT
리서치(10분)	<p>과제를 알려준다.</p> <ul style="list-style-type: none"> 모두가 리포터가 되어, 가족 중 한 사람을 인터뷰해온다. 리포터가 나와서 다른 사람을 인터뷰 하는 TV 동영상을 함께 본다. 인터뷰란 무엇이고, 방법과 내용은 어떤 것인지 짚어준다. 우리 동네에서 있었던 일을 육하원칙에 따라 묻도록 한다. 	# 동영상, 인터뷰 질문 종이

◎ 평가 자료

평가 목표

한 장소에서도 사람마다 다양한 경험을 할 수 있다는 것을 인식하고 가족 구성원 인터뷰를 준비할 수 있다.

평가 기준

1. OX 놀이에 적극 참여하여 다른 사람의 경험담을 귀 기울여 들었는가?
2. 그림책을 보며 공간 안에 여러 가지 경험과 기억이 있음을 이해하였는가?
3. 인터뷰의 목적과 내용을 잘 듣고 이해하였는가?

◎ 지도상 유의할 점

1. 실제 인터뷰는 각자 가정에서 이루어지므로, 교실에서 인터뷰 준비 작업을 이해하지 못하면 다음 차시의 활동이 잘 이루어지지 않을 수도 있다. 놀이 후 자리에 가볍게 정돈하고 집중을 유도한다.

◎ 심화 활동

동네를 그린 노래

동네에 대한 이야기를 담은 노래를 찾아 들어보고, 떠오르는 것을 그림으로 그려

본다. 이런 노래의 가사는 대부분 옛 추억을 담은 것이므로 요즘의 모습과 비교하는 활동을 할 수도 있다. 흔히 부르는 노래를 개사해 우리 동네 노래를 만들어보아도 좋다.

우리 동네는 어떻게 바뀌었나?

〈나의 사직동〉은 어릴 때부터 살던 동네가 어떻게 변해갔는지를 그리고 있다. 우리 동네는 어떻게 변해왔을까? 앞으로는 어떻게 변해갈까? 내가 어른이 되었을 때 우리 동네는 어떤 모습을 하고 있을까? 동네의 옛 모습과 앞으로의 모습을 그려본다.

◎ 보충 활동

반 친구 인터뷰

인터뷰 활동을 가정에서 하는 대신 교실 안에서 할 수도 있다. 둘씩 짹을 지어 동네에서 경험한 인상 깊었던 일을 서로 이야기하고 기록해본다.

◎ 참고자료

동네에 대한 그림책 예시

한성옥 김서정, 〈나의 사직동〉, 보림, 2003

이억배, <솔이의 추석 이야기>, 길벗어린이, 1995
이상희 탁혜정, <고양이가 기다리는 계단>, 초방책방, 2003
동네에 대한 노래 예시
조동익 작사 작곡 ‘노란 대문(정릉 배밭골, ’70)’

맑은 개울을 거슬러 오르다 조그만 다리를 건너 동산을 오를 때면
저만치 소를 앞세우고 땀 흘려 밭을 일구시는 칠성이네 엄마
집에 도착하면 숨이 턱까지 차올라
노란 대문 생각만 해도 내 입가에 웃음 짓게 하는
그 문을 두드리면 제일 먼저 날 반기던 강아지
미당엔 커다란 버찌나무 그 아래 하얀 안개꽃
해질 무렵 분꽃이 활짝 피면 저녁 준비에 바쁘신 우리 할머니
저만치 담 밑엔 누군가 살고 있을 것 같은 깊고 차가운 우물
두레박 하나 가득 물을 담아 올리면 그 속엔 파란 하늘
난 행복했었지 하얗게 춤추던 안개꽃
난 사랑했었지 그곳을 떠다니던 먼지까지도
노란 대문 생각만 해도 내 입가에
웃음 짓게 하는 그 문을 두드리면…

6차시 몰랐던 가족, 몰랐던 동네

지난 차시에서 준비한대로 가족을 인터뷰하는 활동은 가정에서 이루어졌다. 이 차시에서는 가족에게 들은 이야기를 그림으로 표현해본다. 듣고 적은 것을 그려내는 과정을 통해 이야기를 좀 더 구체적으로 상상하고 이미지화하는 경험을 하게 될 것이다.

◎ 학습 목표

인터뷰에서 들은 이야기를 느낌을 살려 그림으로 그릴 수 있다.

◎ 관련 교과

사회 3-1 1. 우리 고장의 모습 1) 학교 주변의 모습

사회 4-1 1. 우리 시 · 도의 모습 3) 우리 시 · 도의 달라진 모습

국어 3-1 넷째 마당. 우리들의 꿈 1. 이야기와의 만남

◎ 준비물

학생 : 스케치북, 연필, 지우개, 색연필, 크레파스

◎ 단계별 교수학습 활동

단계(시간)	교수 · 학습활동	자료(# 및 유의점(*)
도입(5분)	인터뷰 종이를 다시 한 번 살펴보며 어떻게 그려야 할지 생각해본다.	# 인터뷰 종이
작업(30분)	인터뷰에서 들은 이야기를 그림으로 표현한다. 이야기의 내용과 느낌을 잘 살려서 그린다.	# 그림도구, 인터뷰 종이
정리(5분)	이 활동을 통해 느낀 점을 간단히 말해본다	

◎ 평가 자료

평가 목표

인터뷰에서 들은 이야기를 느낌을 살려 그림으로 그릴 수 있다.

평가 기준

1. 인터뷰 내용을 충실히 표현하였는가?
2. 이야기 내용에 따른 분위기를 잘 살렸는가?

◎ 지도상 유의할 점

1. 들은 이야기를 그림으로 표현하는 것이 조금은 어려운 일일 수도 있다. 더 묘사하면 좋을 부분은 없는지 살펴보고 필요하다면 자신의 상상력도 어느 정도 더 해 완성할 수 있도록 지도한다.

◎ 심화 활동

만화로 그리기

인터뷰에서 들은 이야기를 칸으로 구성하고 지문과 대사를 붙여 짧은 만화를 그려본다.

◎ 보충 활동

나의 경험 그리기

다른 사람의 이야기를 듣고 그리는 것이 힘들다면, 우리 동네에서 내가 겪은 일 가운데 기억에 남는 것을 그림으로 그려볼 수도 있다.

◎ 참고자료

박무직, <머리가 좋아지는 창의력 쑥쑥 만화 그리기>, 바다출판사, 2005

어린이 잡지 <고래가 그랬어>에 많은 사랑을 받으며 연재했던 것을 토대로, 따라 그리기 등 실전용 페이지를 많이 추가해 만든 책. 찌그러진 동그라미와 ㄷ자를 이용해 우리 몸을 ‘단순화’하고, 뛰고 달리고 짹그리고 웃는 등 캐릭터의 다양한 특징을 ‘발견’하고, 앞·뒤·옆·밑·위에서 본 얼굴을 기준선을 이용해 시점을 다르게 ‘표현’하는 방법 등을 소개하고 있다. 요리를 못하지만 요리 하기를 좋아하는 사람처럼, 만화를 잘 그리지 못하지만 만화 그리기를 좋아하는 어린이들이 부담 없이 따라 해볼 수 있는 책이다.

7차시 가족, 동네를 말하다

이번 차시에서는 그림으로 그린 가족의 기억을 발표한다. 돌아가면서 이야기를 하고 듣는 사이 동네에 대한 새로운 사실을 발견할 수도 있고, 서로 비슷한 경험을 찾아내는 등 동네를 더 풍부하게 경험하게 된다. 들은 이야기를 그림으로 그리고 다시 말로 전하는 과정에서 자기도 모르게 내용을 취합하고 거르는 훈련을 하게 되며, 다른 사람의 그림을 보고 설명을 듣는 것은 이미지 읽기 연습으로 이어질 수 있을 것이다.

◎ 학습 목표

동네에 대한 가족의 기억을 그림을 통해 잘 전하고 들을 수 있다.

◎ 관련 교과

사회 3-1 1. 우리 고장의 모습 1) 학교 주변의 모습

사회 4-1 1. 우리 시 · 도의 모습 3) 우리 시 · 도의 달라진 모습

국어 3-1 넷째 마당. 우리들의 꿈 1. 이야기와의 만남

◎ 준비물

학생 : 인터뷰 종이, 인터뷰 내용을 그린 그림

◎ 단계별 교수학습 활동

단계(시간)	교수 · 학습활동	자료(#)* 및 유의점(*)
도입(10분)	인터뷰 종이와 그림을 살펴보고 이야기할 내용을 간단히 적어본다.	# 인터뷰 종이, 인터뷰 내용을 그린 그림
전개(25분)	그림을 함께 보며 가족의 기억을 발표한다.	
정리(5분)	이 활동을 통해 새로 발견했거나 느낀 점이 있다면 간단히 말해본다.	

◎ 평가 자료

평가 목표

동네에 대한 가족의 기억을 그림을 통해 잘 전하고 들을 수 있다.

평가 기준

1. 그림과 이야기가 잘 맞았는가?
2. 그림 내용을 바탕으로 이야기를 잘 전달하였는가?
3. 다른 사람의 이야기를 귀 기울여 들었는가?

◎ 지도상 유의할 점

1. 그림의 묘사가 정확하지 않거나 이야기 내용과 다르다면 교사가 적절한 질문을 던져 스스로 깨달을 수 있도록 유도한다.
2. 들은 이야기를 육하원칙에 따라 잘 전할 수 있도록 한다.

◎ 심화 활동

무엇을 그린 그림일까?

이야기를 듣지 않은 상태에서 그림을 서로 바꾸어 보고, 내용을 추측해 이야기를 꾸며 말해본다. 그런 다음 그림을 그린 사람에게 원래 내용을 듣고 비교해본다.

◎ 보충 활동

나도 그런 적 있어

친구의 이야기를 듣고 그와 관련된 자신의 경험을 말해본다.

단원 ④ 나의 지도, 새로운 지도

◎ 단원 개관

우리가 흔히 접하는 지도는 표현 방식에 다소 차이가 있을 뿐 대부분 수치로 환산할 수 있는 정보를 표시하고 있거나 토지와 그 안에 있는 건물의 종류를 정의하고 있다. 그러나 공간에는 그러한 물리적 조건 말고도 그 안에서 살아가는 사람의 경험과 기억, 느낌 등이 관련되어 있다는 것을 지금까지의 활동으로 알게 되었다. 이번 단원에서는 그 동안 탐색을 통해 발견한 풍경과 기억, 이야기를 지도에 담아본다. 그럼으로써 공간을 표현하는 새로운 방식을 발견해본다.

◎ 단원의 계열

프로그램의 마지막 단원으로, 지금까지 살펴본 공간의 내/외적 맥락을 종합하는 활동을 하게 된다. 지리정보가 담긴 지도와 그림지도의 차이를 알고 감성적 맥락을 담은 새로운 지도를 만들며 공간을 적극 경험하고 해석해본다.

◎ 차시별 학습 주제 및 활동 내용

차시	학습 주제	주요 내용 및 활동	핵심요소
1	지도 vs 지도	지리정보가 담긴 보통의 지도와, 나-친구들이 그린 그림을 비교해본다. 지도에는 무엇이 있고 무엇이 없는가?	비교, 관찰
2	지도일까 그림일까	나의 등하굣길, 기차놀이 후 그린 그림, 가족 인터뷰 그림 등을 소재로 풍경과 기억, 이야기가 있는 새로운 지도를 만들어본다.	시각화, 아이디어 발상
3	새로운 지도	새로운 지도를 완성하고 느낌을 서로 이야기해본다	평가와 공유, 토론

8차시 지도 vs. 지도

이 차시에서는 첫 단원에서 했던 지도 이야기를 다시 하면서 지도와 그림의 차이를 다시 한 번 짚어본다. 그럼으로써 공간을 표현하는 기준의 방식을 알아보고 그 외의 표현방식을 생각해보는 기회를 갖는다.

◎ 학습 목표

일반적인 물리적 지리정보가 담긴 지도와 그림지도, 공간을 그린 그림을 비교하고 차이를 말할 수 있다.

◎ 관련 교과

사회 3-1 1. 우리 고장의 모습 1) 학교 주변의 모습

사회 4-1 1. 우리 시 · 도의 모습 1)지도에 나타난 우리 시 · 도의 모습

국어 3-2 셋째 마당. 커 가는 우리

미술 4 8. 재미있는 표현

◎ 준비물

교사 : 공간을 그린 그림과 여러 가지 지도

학생 : 지난 단원 결과물, 필기도구

◎ 단계별 교수학습 활동

단계(시간)	교수 · 학습활동	자료(#) 및 유의점(*)
도입(5분)	지난 1~3단원의 결과물을 다시 한 번 살펴본다.	# 지난 단원 결과물
전개(15분)	보통지도와 그림지도, 공간을 그린 그림 등을 보여주며 지도인지 그림인지 대답해보도록 한다. 어떤 기준으로 그렇게 나눌 수 있는지 생각해본다.	# 여러 가지 지도와 그림
리서치(10분)	보통지도와 그림지도, 공간을 그린 그림에 있는 것과 없는 것을 적어본다.	# 필기도구
발표(10분)	모둠별로 적은 것을 발표한다.	

◎ 평가 자료

평가 목표

일반적인 물리적 지리정보가 담긴 지도와 그림지도, 공간을 그린 그림을 비교하고 차이를 말할 수 있다.

평가 기준

1. 공간을 평면에 표현한 여러 가지 방식을 보고 차이를 알맞게 말하였는가?
2. 보통지도와 그림지도를 나누는 기준을 모둠별로 알맞게 정리해 말하였는가?

◎ 지도상 유의할 점

1. 여러 가지 지도와 그림을 보며 그것들을 나누는 기준을 찾아내도록 유도한다.
2. 위성지도 등을 포함해 평면에서 공간을 보여주는 다양한 방식을 보여준다.

◎ 심화 활동

지도에 담긴 이야기

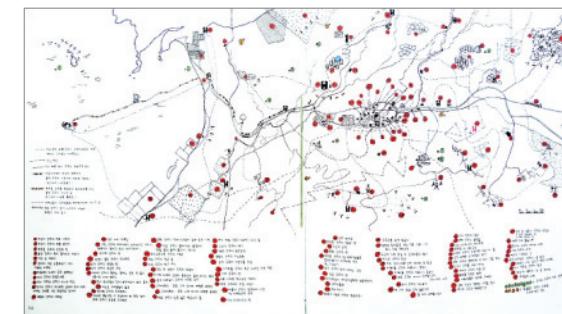
여러 가지 지도를 찾아보고, 각각의 지도가 우리에게 어떤 이야기를 하고 있는 것인지 생각해본다. (김희경, 〈지도는 언제나 말을 해〉, 논장, 2009 참고)

◎ 참고자료

여러 가지 지도



잔느 윌리스, 유경희,
〈도서관에 간 공주님〉,
주니어김영사, 2008.



필립 르쉐르메이에르, 김희정,
〈잊혀졌거나 알려지지
않은 공주 백과사전〉,
청어람 미디어, 2007



황도12궁의 위치를 그린 별자리 지도
김희경, <지도는 언제나 말을 해>,
논장, 2009



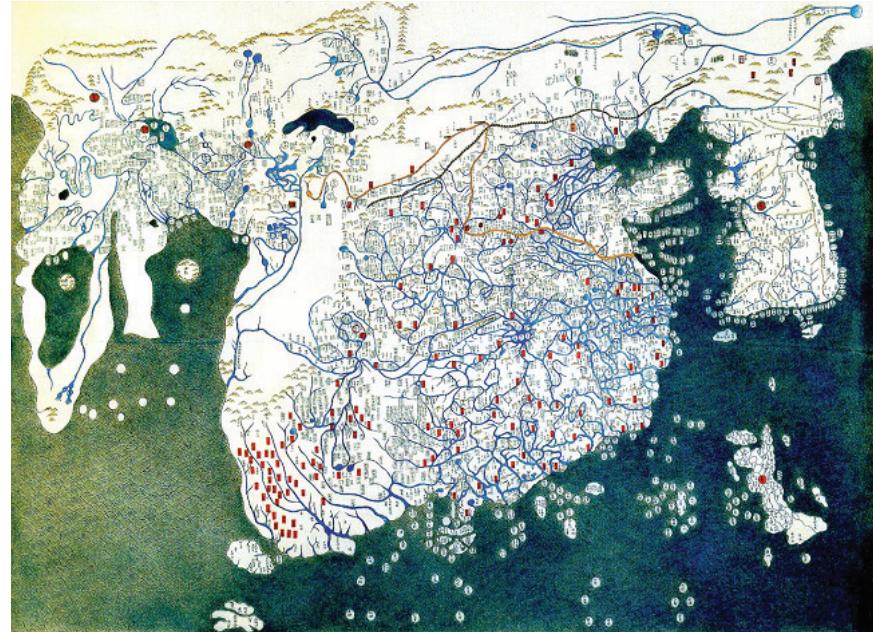
예루살렘을 세계의 중심이라고 생각한 중세 지도
김희경, <지도는 언제나 말을 해>,
논장, 2009



남쪽이 위, 북쪽이 아래로 되어 있는
중세 이슬람 지도
김희경, <지도는 언제나 말을 해>,
논장, 2009



지역 여행안내 지도
현태준, <현태준의 대만 여행기>,
시공사, 2008



우리나라 최초의 세계지도인 '춘일강리역대국도지도'

9차시 지도일까 그림일까

이 차시에서는 지금까지의 활동을 통해 알게 된 모두의 경험과 이야기를 담은 지도를 만들어보며 공간을 표현하는 방식에 대해 다시 한 번 생각해본다. 지도나 지면에 담을 수 있는 ‘정보’라고 하면 흔히 수치로 환산할 수 있는 객관적인 측면을 생각하지만 그 밖에도 여러 가지 맥락을 담을 수 있음을 알게 되는 시간이다.

◎ 학습 목표

지금까지의 활동으로 알게 된 이야기와 기억, 느낌을 담은 지도를 만들 수 있다.

◎ 관련 교과

사회 3-1 1. 우리 고장의 모습 1) 학교 주변의 모습

사회 4-1 1. 우리 시·도의 모습 1)지도에 나타난 우리 시·도의 모습

국어 3-2 셋째 마당. 커 가는 우리

미술 4 8. 재미있는 표현

◎ 준비물

교사 : 콜라주 재료

학생 : 켄트지 전지, 연필, 지우개, 색연필, 크레파스

◎ 단계별 교수학습 활동

단계(시간)	교수·학습활동	자료(#)* 및 유의점(*)
도입(5분)	모둠별로 이전 단원에서 했던 활동을 간단히 돌아보고 지도에 무엇을 담을 수 있을지 생각해본다.	
작업(30분)	모둠별로 이제까지의 이야기를 담은 지도를 만들어본다. 지리 정보가 표시된 우리 동네 지도도 참고한다.	# 그림도구, 우리 동네 지도
정리(5분)	작업을 마무리한다.	

◎ 평가 자료

평가 목표

지금까지의 활동으로 알게 된 이야기와 기억, 느낌을 담은 지도를 만들 수 있다.

평가 기준

1. 이야기와 경험을 넣어 알아볼 수 있게 표현하였는가?
2. 각 장소에 대한 느낌이 잘 드러나게 하였는가?

◎ 지도상 유의할 점

1. 지도에 담을 내용이 많다면 큰 종이를 넉넉하게 쓰도록 한다. 작게 만들고 싶다면 그렇게 하도록 해준다.
2. 기본적으로 평면의 종이에 지도를 그리지만 종이를 찢거나 입체물을 만들어 붙이거나 여러 가지 재료로 콜라주를 하는 등 다양한 표현을 할 수 있도록 유도한다.

◎ 심화 활동

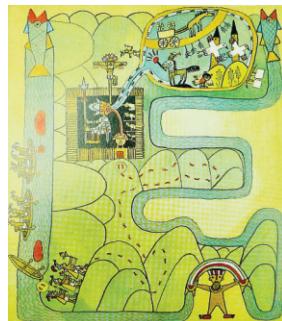
타임라인 만들기

역사책 등에서 보는 타임라인에는 크고 중요한 일이 간추려져있지만 나와는 어떤 관계가 있는지 잘 알 수 없는 것들뿐이다. 지금까지 발견한 여러 가지 소소한 이야기를 종합해 우리 반 우리 동네 타임라인을 만들어본다.

◎ 참고자료

상상 속의 지도

〈오르배 섬 사람들이 만든 지도책〉 시리즈에는 상상 속의 나라와 그 나라의 지도가 실려 있다. 각 지도는 나라 이름의 첫 글자(알파벳) 모양으로, 나라의 특징을 잘 반영한 그림지도이다.



프랑수아 플라스
공나리,
〈오르배 섬 사람들이
만든 지도책〉,
솔, 2004

10차시 새로운 지도

2차시에서는 지금까지의 탐색을 통해 알게 된 것들을 종합해 이야기를 담은 지도를 만들었다. 이번에는 모둠별로 지도를 발표하며 프로그램의 전체 활동을 정리한다.

◎ 학습 목표

지도를 보며 지도에 담긴 이야기를 설명할 수 있다.

◎ 관련 교과

사회 3-1 1. 우리 고장의 모습 1) 학교 주변의 모습

사회 4-1 1. 우리 시 · 도의 모습 1)지도에 나타난 우리 시 · 도의 모습

국어 3-2 셋째 마당. 커 가는 우리

미술 4 8. 재미있는 표현

◎ 준비물

교사 : 스티커, 메모지

학생 : 2차시에서 그린 모둠별 지도

◎ 단계별 교수학습 활동

단계(시간)	교수 · 학습활동	자료(# 및 유의점(*)
도입(10분)	<p>지도를 교실 벽에 붙여놓고 자유롭게 돌아다니며 구경한다.</p> <p>마음에 드는 지도에 스티커를 붙인다.</p> <p>잘 이해할 수 없거나 이야기를 듣고 싶은 부분을 찾아 메모한다.</p>	# 지도, 스티커, 메모지
전개(25분)	<p>지도를 함께 보며 내용을 발표한다.</p> <p>메모한 것을 보고 지도에 대해 궁금한 점을 질문한다.</p>	
정리(5분)	<p>이 활동을 통해 새로 발견했거나 느낀 점이 있다면 간단히 말해본다.</p>	

◎ 평가 자료

평가 목표

지도를 보며 지도에 담긴 이야기를 설명할 수 있다.

평가 기준

1. 다른 모둠의 지도를 잘 관찰하고 적극적으로 질문하였는가?
2. 지도를 가지고 잘 설명하였는가?

◎ 지도상 유의할 점

1. 지도를 설명할 때는 적절한 질문을 던져 잘 말할 수 있게 도와준다.
2. 스티커를 붙이는 것은 서로의 노력을 칭찬하는 것이지 상벌로 연결되는 것이 아니라는 것을 이해하도록 지도한다.

◎ 참고자료



학생들이 그린 동네 지도.

'비밀스토리'라는 제목으로, 반지나 지갑을 잃어버렸던 일, 놀이기구를 탄다 넘어졌던 일 등 모둠원들이 학교 앞의 공원에서 겪었던 일을 꼽아주 기법으로 표현하였다.

2 프로그램

나의 물건들 속 나

우리는 흔히 주변의 사물들이 대단히 다양하며, 그 속에서 우리의 개성에 맞는 것을 자유롭게 선택한다고 생각한다. 하지만, 실상 우리가 어떤 사물을 선택할 때 선택의 범위는 대개 한정되어 있다. 가령, 대부분의 사물은 생산과 유통, 보관 시 공간의 낭비가 가장 적은 육면체 형태를 기본으로 만들어져 어느 것이나 ‘네모난’ 인상을 준다. 어느 노래에서와 같이 ‘네모난 침대, 네모난 창문, 네모난 학교, 네모난 교실’이 우리의 일상을 둘러싸고 있으며 우리는 그것을 당연하거나 이상적인 것으로 받아들인다.

우리가 당연히 받아들이는 관념 중 하나는 사물들의 성 정체성에 대한 것이다. 어떤 물건들은 여자 혹은 남자가 착용하거나 가지고 다니기에 우스꽝스러워 보이기도 하고, 또 그 때문에 부끄러움을 유발하기도 한다. 심지어, 유니섹스(unisex) 패션 안에서도 남녀 구분의 관습은 여전히 남아 있다. 성인들의 세계에서는 간혹 중성적인 사물들이 존재하기도 하지만, 특히 12세 이전 아동의 세계에서 사물의 남성성과 여성성은 대단히 확연한 특징들—흔히 여아는 분홍색, 레이스, 리본, 남아는 파란색, 로보트 등—을 가지고 있으며, 이에 따라 여아, 남아의 세계를 강하게 규정한다. 때문에, 설사 분홍색에 싫증난 여아라고 해도 그 이외의 것을 선택할 여지는 없는 경우가 많다. 이에 따라 아동들의 정신세계는 자유롭고 창의적이기 보다 공주풍, 로보트풍으로 획일화를 벗어나지 못한다.

이 수업 프로그램은 디자인이 사물의 성격을 어떻게 규정하고 있는지를 바라보고, 그 획일성의 문화에서 벗어날 수 있도록 해주는 자극을 주고자 한다.

단원 ① 네모 탈출

- 1차 시 네모는 왜 네모일까
- 2차 시 네모의 변신

단원 ② 날 위해 준비 했어

- 1차 시 나에겐 좋은 물건, 너에겐 싫은 물건?
- 2차 시 좋아하게 해줄게
- 3차 시 어때, 마음에 들어?

단원 ③ 공주의 재단사

- 1차 시 공주의 이야기를 들어봐
- 2차 시 공주에게 어울리는 옷을 입혀줘

단원 ④ 그것 빼고 디자인

- 1차 시 항상 나오는 그것 말고
- 2차 시 다시, 새로운 디자인 이야
- 3차 시 나에게 어울리는 디자인

〈중학년 교육 프로그램 2 – 나의 물건들 속 나〉

단원	활동 영역	차시	학습 주제	학습 목표	핵심 요소
네모 탈출	다르게 보기	1	네모는 왜 네모일까	네모난 물건이 왜 그런 모습을 하게 되었는지 알고, 네모난 물건이 되는 상상을 통해 사물에 감정이입 할 수 있다.	리서치
		2	네모의 변신	네모난 사물의 형태를 바꿔 다시 디자인할 수 있다.	발상
널 위해 준비 했어	인터뷰, 아이디어 발상과 전개	3	나에겐 좋은 물건,	너에겐 싫은 물건? 짹이 내 물건에 대해 마음에 들어 하지 않는 부분을 인터뷰를 통해 알아낼 수 있다.	인터뷰
		4	좋아하게 해줄게	사물의 곁면을 짹의 마음에 들게 다시 디자인할 수 있다.	발상과 표현
		5	어때, 마음에 들어?	내가 새로 디자인한 사물의 곁면이 짹의 마음에 드는지 물어보고 결과를 발표할 수 있다.	발표
공주의 재단사	리서치, 아이디어 발상과 전개	6	공주의 이야기를 들어봐	여러 가지 공주 이야기를 통해 다양한 여성상을 이해할 수 있다.	관찰
		7	공주에게 어울리는 옷을 입혀줘	종이봉지공주나 당글공주에게 어울리는 옷을 그릴 수 있다.	발상과 표현
우리를 위한 디자인	아이디어발상과 전개	8	항상 나오는 그것 말고	쫙을 위해 디자인했던 물건에서 성별에 따른 전형적인 요소를 빼고 다시 디자인할 수 있다.	관찰, 표현
		9	다시, 새로운 디자인 이야	새로운 디자인 안에 대해 서로 의견을 주고받으며 토론할 수 있다.	인터뷰
		10	나에게 어울린다고 생각하는 사물을 그리고 느낀 점을 발표할 수 있다.	나에게 어울린다고 생각하는 사물을 그리고 느낀 점을 발표할 수 있다.	자기표현

단원 ① 네모 탈출

◎ 단원 개관

우리 주변의 사물들 중에는 사각형 또는 입방체의 형태를 띤 것들이 압도적으로 많다. 생산과 운반, 보관 과정에서의 효율성을 위해서 그렇게 만들어진 것이지만, 일상생활 속에서 '왜 이렇게 생겼을까'를 생각하기는 쉽지 않다. 네모난 물건은 아이들에게 그저 언제나 네모난 물건일 뿐이다. 이 단원에서는 '당연히 그래야 한다'고만 생각해왔던 것들의 모습을 바꾸는 연습을 하게 된다. 그럼으로써 사물이 왜 그런 모습을 하고 있는지 생각해보고, 그 틀에서 벗어나 자유롭게 바라보고 상상하는 기회를 갖게 될 것이다.

◎ 단원의 계열

이 단원의 주된 활동은 사물을 다르게 보는 연습이다. 이 활동을 통해 주변 사물의 모습은 절대로 바꿀 수 없는, 고정된 틀이 아니며 조금 다른 각도에서 생각해 볼 수도 있다는 것을 알게 될 것이다. 프로그램의 첫 번째 단원에서 이러한 연습을 함으로써 이어지는 단원의 사물 탐구를 효과적으로 할 수 있게 된다.

◎ 차시별 학습 주제 및 활동 내용

차시	학습 주제	주요 내용 및 활동	핵심요소
1	네모는 왜 네모일까	주변의 네모난 사물을 찾아보며 늘 당연히 그래야 한다고 생각했던 것을 돌아보는 시간을 갖는다.	리서치
2	네모가 네모가 아니도록	네모난 사물을 다른 모양으로 바꿔보고, 사물의 새로운 모습을 상상해본다.	발상

1차시 네모는 왜 네모일까

우리 주변의 많은 사물은 네모난 모양을 하고 있고, 우리는 그것을 별 생각 없이 받아들이곤 한다. 이 차시에서는 ‘네모의 꿈’ 노래를 함께 듣고 네모는 왜 네모가 되었는지 생각해본다. 또 네모난 사물이 어떤 생각을 하는지 상상해 그림으로 그려보는 과정을 통해 디자인의 중요한 도구인 감정이입 능력을 키우고 다음 차시의 ‘다르게 보기’ 활동을 준비한다.

◎ 학습 목표

네모난 물건이 왜 그런 모습을 하게 되었는지 알고, 네모난 물건이 되는 상상을 통해 사물에 감정을 이입할 수 있다.

◎ 관련 교과

국어 4-1 다섯째마당. 감동의 메아리 1. 마음의 창을 열고

수학 3-1 3. 평면도형

수학 4-2 5. 사각형과 도형 만들기

◎ 준비물

교사 : ‘네모의 꿈’ 노래, 색종이, 가위

학생 : 스케치북, 그림도구

◎ 단계별 교수학습 활동

단계(시간)	교수 · 학습활동	자료(#) 및 유의점(*)
도입(10분)	<p>노래 ‘네모의 꿈’을 함께 들어보고, 주변의 네모난 물건을 찾아본다. 책이나 스케치북은 보통 네모난 모양을 하고 있을 것이다. 다른 모양을 한 경우도 찾아볼 수 있는가? 다른 모양으로 만들 수도 있는데 왜 다들 사각형으로 만드는 것일까?</p>	# ‘네모의 꿈’ 노래
리서치(5분)	<p>색종이 한 장을 4등분해 모양대로 잘라 보여준다. 네모/ 세모/ 동그라미/ 별 모양이 각각 4개씩 나오게 잘라본다. 어떤 모양으로 자를 때 종이가 덜 남을까? 색종이 한 장에서 네모 네 개가 나오려면 직선으로 자르면 되고, 종이 쓰레기가 나오지 않는다. 즉 사물이 네모난 모양을 하고 있는 이유 가운데 하나는 효율성이라는 것을 알려준다.</p>	# 색종이, 가위
전개(15분)	<p>네모난 물건 하나를 골라, 그 물건이 되었다고 상상해본다. 늘 네모난 네모는 무슨 생각, 무슨 말을 하고 있을까? 네모난 모습이 지루할까? 변함없는 것이 좋다고 생각할까? 네모는 어떤 모양이 되고 싶을까? 상상한 것을 그림으로 그려본다.</p>	# 스케치북, 그림도구
정리(10분)	그린 그림에 대해 발표한다.	

◎ 평가 자료

평가 목표

네모난 물건이 왜 그런 모습을 하게 되었는지 알고, 네모난 물건이 되는 상상을 통해 사물에 감정이입 할 수 있다.

평가 기준

1. 주변의 네모난 물건은 어떤 것이 있으며 왜 그런 모양을 하게 되었는지 적극 탐색하였는가?
2. 네모난 물건이 되는 상상을 통해 느낀 사물의 생각과 하고 싶은 말을 재미있게 그림으로 표현하였는가?

◎ 지도상 유의할 점

1. 사물의 생각을 상상해 그리다 보면 상투적인 표현을 할 수 있다. 자기만의 생각과 느낌을 표현할 수 있도록 지도한다.
2. 네모난 사물이 '자신이 네모라는 사실'을 어떻게 느끼는지를 중심으로 표현하도록 한다.

◎ 심화 활동

네모와 닮은 것 찾기

네모난 사물은 효율성 때문에 그렇게 만들어졌다는 것을 배웠으므로, 그와 비슷한 경우를 찾아볼 수 있을 것이다. 교실에서 책상 줄을 맞춰 앉고 운동장에서도 줄서는 법을 먼저 배우는 것은 그것이 보기에 깔끔하고 거기서 벗어난 것을 한눈에 볼 수 있기 때문이다. 교복이나 두발제한 등은 소속감을 주기도 하지만 학생들을 쉽게 관리하는 수단이기도 하다. 이와 같이 실제로는 다른 모습/ 방법을 취할 수 있는데도 효율성을 위해, 또는 다른 이유 때문에 규칙이 적용되고 그것이 당연하게 여겨지는 경우를 찾아보고 그 규칙을 지켜야 할 때, 또는 지키게 해야 할 때 기분이 어떨지 이야기를 나눠본다.

◎ 보충 활동

난 원손잡이야

'원손잡이' 노래를 들어보고, 우리 반에도 원손잡이 친구가 있는지 찾아보자. 친구는 왜 원손잡이가 되었을까? 원손잡이라서 겪은 일에는 어떤 것이 있을까?

◎ 참고자료

‘네모의 꿈’ 가사 (유영석 작사, 작곡)

네모난 침대에서 일어나 눈을 떠보면 네모난 창문으로 보이는 똑같은 풍경
 네모난 문을 열고 네모난 테이블에 앉아 네모난 조간신문 본 뒤
 네모난 책가방에 네모난 책들을 넣고 네모난 버스를 타고 네모난 건물 지나
 네모난 학교에 들어서면 또 네모난 교실 네모난 칠판과 책상들
 네모난 오디오 네모난 컴퓨터 TV 네모난 달력에 그려진 똑같은 하루를
 의식도 못 한 채로 그냥 숨만 쉬고 있는 걸

주위를 둘러보면 모두 네모난 것들뿐인데
 우린 언제나 듣지 잘난 어른의 멋진 이 말 세상은 둥글게 살아야 해
 지구본을 보면 우리 사는 지구 둥근데 부속품들은 왜다 온통 네모난 건지 몰라
 어쩌면 그건 네모의 꿈일지 몰라

네모난 아버지의 지갑엔 네모난 지폐 네모난 팸플릿에 그려진 네모난 학원
 네모난 마루에 걸려 있는 네모난 액자와 네모난 명함의 이름들
 네모난 스피커 위에 놓인 네모난 테이블 네모난 책장에 꽂혀 있는 네모난 사전
 네모난 서랍 속에 쌓여 있는 네모난 편지

이젠 네모 같은 추억들 네모난 태극기 하늘 높이 펄럭이고
 네모난 잡지에 그려진 이달의 운수는 희망 없는 나에게 그나마의 기쁨인가 봐

‘원손잡이’ 가사 (이적 작사, 작곡)

나를 봐 내 작은 모습을 너는 언제든지 웃을 수 있니
 너라도 날 보고 한번쯤 그냥 모른 척 해줄 순 없겠니

하지만 때론 세상이 뒤집어진다고
 나 같은 아이 한둘이 어지럽힌다고
 모두가 똑같은 손을 들어야 한다고
 그런 눈으로 욕하지 마
 난 아무것도 망치지 않아

난 원손잡이야

2차시 네모의 변신

네모난 물건은 반드시 그런 모양이어야 하는 것은 아니다. 동그란 노트, 별 모양 책도 있고 교실 책상이 원탁일 수도 있다. 보통은 각이 진 모습으로 만들어지는 사물이 그러한 정형에서 벗어난 경우를 살펴보면서 좀 더 자유롭게 상상할 수 있게 될 것이다. 지난 차시에 그렸던 네모난 물건을 다시 살펴보고 그 물건의 모양을 바꿔 다시 디자인하는 활동을 통해 사물이 가진 틀, 그리고 그 사물이 나에게 주었던 틀에서 벗어나본다.

◎ 학습 목표

네모난 사물의 형태를 바꿔 다시 디자인할 수 있다.

◎ 관련 교과

국어 4-1 다섯째 마당. 감동의 메아리 1. 마음의 창을 열고
수학 3-1 3. 평면도형
수학 4-2 5. 사각형과 도형 만들기

◎ 준비물

교사 : 정형에서 벗어난 사물 사진
학생 : 스케치북, 그림도구

◎ 단계별 교수학습 활동

단계(시간)	교수 · 학습활동	자료(#) 및 유의점(*)
준비(10분)	동그란 노트, 별 모양의 책, 가우디의 건물 등 보통은 네모난 모양으로 만들어지지만 정형에서 벗어난 사물을 살펴본다.	# PPT 또는 보드
전개(20분)	네모난 물건은 반드시 그런 모양이어야 하는 것은 아니다. 지난 차시에 그림을 그릴 때 골랐던 네모난 물건에 대해 다시 생각해보고, 그 물건의 모양을 바꿔 사각형에서 벗어나도록 디자인해본다. 네모는 어떤 모양이 되고 싶었을까?	# 스케치북, 그림도구
정리(10분)	모둠별로 디자인에 대해 발표한다.	

◎ 평가 자료

평가 목표

네모난 사물의 형태를 바꿔 다시 디자인할 수 있다.

평가 기준

1. 사물의 모양이 사각형에서 벗어나도록 디자인하였는가?
2. 모둠 안에서 왜 그렇게 디자인했는지 이유를 들어 잘 말하였는가?

◎ 지도상 유의할 점

지난 차시에 그렸던 물건의 생각을 반영해 디자인하도록 유도한다.

◎ 참고자료



안토니오 가우디가 설계한 건물

단원 ② 널 위해 준비 했어

◎ 단원 개관

나에게는 마음에 드는 물건이지만 다른 사람에게는 아닐 수도 있다. 이 단원에서는 내가 가장 좋아하는 나의 물건을 짹이 쓰게 된다고 가정하고, 짹이 그 물건을 좋아할 수 있도록 하려면 디자인을 어떻게 바꿔야 할지 상상해본다. 그럼으로써 사용자에 따라, 성별에 따라 디자인이 달라진다는 것을 알고 다른 사람의 입장에서 생각하는 기회도 갖게 된다.

◎ 단원의 계열

앞 단원에서 사물에 감정이입을 하고 형태를 바꾸는 활동을 통해 사물을 다르게 보는 연습을 했다. 이번 단원에서는 내 물건을 짹이 쓴다고 생각하고 사물의 곁면을 바꾸는, 즉 물건의 성별을 바꾸는 상상을 통해 대상에 따른 디자인의 차이를 느끼게 된다. 이 단원의 활동을 통해 3, 4단원에서 이어지는 사물과 성별에 대한 상상을 좀 더 자연스럽게 할 수 있을 것이다.

◎ 차시별 학습 주제 및 활동 내용

차시	학습 주제	주요 내용 및 활동	핵심요소
1	나에겐 좋은 물건, 너에겐 싫은 물건?	나와 내 짹이 가진 물건 중 가장 좋아하는 물건을 꼽고 그것을 서로 바꾼다고 가정할 때, 서로가 좋아하는/ 싫어하는 부분은 무엇인지 물어본다.	인터뷰
2	좋아하게 해줄게	나와 바꾼 물건을 짹이 좋아할 수 있도록 사물의 곁면을 새로 디자인한다.	발상과 표현
3	어때, 마음에 들어?	새로 디자인한 사물의 곁면이 짹의 마음에 드는지 인터뷰하고 내용을 발표한다.	발표

3차시 나에겐 좋은 물건, 너에겐 싫은 물건?

이 차시에서는 내가 가장 좋아하는 내 물건을 짹이, 짹이 가장 좋아하는 짹의 물건을 내가 갖게 된다고 가정하고, 서로의 물건에 대해 마음에 들지 않는 부분은 무엇인지 알아본다. 그럼으로써 사람마다 취향의 차이가 있다는 사실을 깨닫고, 그 차이가 어디서 오는지 생각해볼 기회를 갖게 될 것이다

◎ 학습 목표

쫙이 내 물건에 대해 마음에 들어 하지 않는 부분을 인터뷰를 통해 알아 낼 수 있다.

◎ 관련 교과

국어 3-1 셋째 마당. 생각하는 생활 2. 앞뒤 내용을 이어

국어 3-2 셋째 마당. 커 가는 우리

국어 4-1 첫째 마당. 새로운 시작을 위하여 1. 생각을 가지려해

국어 4-2 첫째 마당. 생각의 열매를 모아 1. 여러 가지 의견

◎ 준비물

교사 : 낱말 카드, 질문 종이

학생 : 가장 좋아하는 자기 물건, 필기도구

◎ 단계별 교수학습 활동

단계(시간)	교수·학습활동	자료(#)* 및 유의점(*)
도입(10분)	<p>각자 가진 물건 가운데 가장 좋아하는 물건을 짹에게 보여주고 왜 그 물건을 좋아하는지 간단히 설명한다. 필요하다면 낱말 카드를 나눠주고 그 안에서 알맞은 말을 찾아 제시하도록 한다. 예쁘다/ 귀엽다/ 멋있다/ 튼튼하다/ …</p>	# 가장 좋아하는 물건, 낱말 카드
리서치(20분)	<p>내가 가장 좋아하는 물건을 짹이 쓰게 된다고 가정하고, 표를 채워가며 짹이 그 물건의 어떤 점을 싫어하는지 알아본다. '좋아/싫어' 표를 나눠주고 항목별로 짹이 어떤 점을 싫어하는지 정리한다. 모양/ 색깔/ 그림/ 장식/ …</p>	# 필기도구, 낱말 카드, <좋아/싫어> 표
의견통합(10분)	<p>모둠별로 모여, 짹이 내 물건을 싫어하는 이유로 어떤 것이 많이 나왔는지 살펴본다.</p>	

◎ 평가 자료

평가 목표

짝이 내 물건에 대해 마음에 들어 하지 않는 부분을 인터뷰를 통해 알아낼 수 있다.

평가 기준

- 짝의 물건에 대해 내가 느끼는 것, 마음에 들지 않는 이유를 명확히 전달하였는가?
- 짝이 말하는 나의 물건에 대한 느낌을 잘 듣고 정리하였는가?

◎ 지도상 유의할 점

항목별로 알맞은 말을 넣어 정리할 수 있도록 지도한다.

◎ 심화 활동

옷 바꿔 입기

나와 짝이 입은 옷을 같은 종류끼리(ex: 티셔츠는 티셔츠끼리, 바지는 바지끼리) 비교해본다. 내 옷을 짝에게 입히려면 어디를 어떻게 고쳐야 할까? 옷 수선을 맡긴다고 생각하고, 옷과 함께 보낼 메모를 그림으로 작성해 본다.

◎ 보충활동

여자 색깔, 남자 색깔

크레파스나 색연필 한 통을 ‘여자 같은 색깔’과 ‘남자 같은 색깔’로 나눠본다. 여자와 남자 캐릭터가 그려진 색칠공부 그림을 준비한다. 여자 캐릭터에는 남자 같은 색깔을, 남자 캐릭터에는 여자 같은 색깔을 칠한다. 느낌을 서로 나눠본다.



◎ 참고자료

낱말카드 예시

예쁘다	귀엽다	멋있다	튼튼하다	강하다
부드럽다	맛있다	아름답다	재미있다	사랑스럽다
밝다	고급스럽다	천하무적!	쓸모있다	사방사방

〈좋아/싫어〉 표 예시

	이래서 좋아, 이래서 싫어
모양이	
색깔이	
그림이	
장식이	

4차시 좋아하게 해줄게

1차시에서는 내가 가장 좋아하는 물건에 대해 짹이 싫어하는 부분이 어떤 것인지 살펴보았다. 이번에는 1차시에서 정리한 표를 참고하여, 내 물건을 짹이 좋아할 수 있도록 겉면을 새로 디자인해본다.

◎ 학습 목표

사물의 겉면을 짹의 마음에 들게 다시 디자인할 수 있다.

◎ 관련 교과

국어 3-1 셋째 마당. 생각하는 생활 2. 앞뒤 내용을 이어
 국어 3-2 셋째 마당. 커 가는 우리
 국어 4-1 첫째 마당. 새로운 시작을 위하여 1. 생각을 가지려고
 국어 4-2 첫째 마당. 생각의 열매를 모아 1. 여러 가지 의견

◎ 준비물

학생 : <좋아/싫어> 표, 스케치북, 연필, 지우개, 색연필

◎ 단계별 교수학습 활동

단계(시간)	교수·학습활동	자료(#)* 및 유의점(*)
준비(5분)	1차시에서 정리한 <좋아/싫어> 표를 다시 살펴본다.	
전개(30분)	표를 참고하여, 짹이 좋아할 수 있도록 물건의 겉면을 다시 디자인해 그림으로 그려본다.	# <좋아/싫어> 표, 스케치북, 연필, 지우개, 색연필
정리(5분)	새로 디자인한 물건은 나에게 어떤 느낌인지 간단히 말해본다.	

◎ 평가 자료

평가 목표

사물의 겉면을 짹의 마음에 들게 다시 디자인할 수 있다.

평가 기준

1. <좋아/싫어> 표에 정리된 짹의 의견을 골고루 반영하였는가?
2. 겉면의 디자인을 바꾸면서도 물건의 기능과 관계된 기본 틀을 잘 유지하였는가?

◎ 지도상 유의할 점

1. 물건을 새로 만들어내는 것이 아니라 있는 물건을 고쳐 디자인하는 것임을 주지시킨다.
2. 짹의 마음에 들게 디자인하는 것이 목적이므로 나의 의견보다는 상대방의 의견을 잘 반영하도록 유도한다.

◎ 심화 활동

그때그때 달라요

내가 가장 좋아하는 물건을 다른 사람을 위해 다시 디자인해본다.

- 내 물건을 아빠가 사용한다면?
- 다섯 살짜리 내 동생이 사용한다면?
- 이웃집 할머니가 사용한다면?
- 한쪽 손이 불편한 사람이 사용한다면?

내 물건은 그 사람에게 필요 없을 수도 있고, 용도나 역할이 비슷한 다른 물건이어야 할 수도 있다. 예를 들어 내가 가장 좋아하는 물건이 장난감이라면, 아빠나 할머니를 위해서는 핸드폰이나 TV로 바꾸어야 할 수도 있다. 여러 가지 경우를 생각해보면 물건의 본질을 생각해보는 연습이 될 것이다.

◎ 참고자료

사용자를 위한 디자인의 예

저의 어머니는 신장이 채 150센티미터도 안 되는 분이셨죠.
 어머니가 상대적으로 작은 신장 때문에 일상생활 중에 여러 가지
 어려움을 겪는 모습을 어린 시절부터 자주 목격하였습니다.
 특히 주방에서 설거지를 하실 때는 무척 힘들어 하셨어요.
 높은 곳의 물건을 꺼내거나 정리하는 일도 여간 힘든 것이 아니었지요. ...
 그래서 저는 조금이나마 어머니의 고충을 해결할 수 있는
 본격적인 디자인 작업에 착수했고 일본의 게타와 대만의 무지에 착안하여
 높은 굽의 신발을 제작해드렸습니다.

– 조영식, 〈인간과 디자인의 교감 빅터 파파넥〉, 디자인하우스, 2000

의상 디자이너인 당신이 뚱뚱한 여성을 위한 옷을 주문받았다고 생각해보자.
 당신의 디자인은 뚱뚱한 사람을 위한 것이므로, 성공적으로 받아들여지는
 디자인을 하기 위해서는 주어진 한계 내에서 작업해야 한다.
 훌륭한 디자이너는 자신을 가로막는 주어진 한계 내에서 문제에 대한
 가장 좋은 해결 방법을 찾음으로써 상황을 최대한으로 활용한다.

디자인은 또한 ‘기준에 따라 다르다’고 말할 수 있는 어떤 것에 의해
 좌우된다.

우아하게 나부끼는 메리의 잠옷은 파자마를 즐겨 입는 알프레드에게는
 좋은 디자인이 아니다.

– 커트 행크스 외, 〈재미있는 디자인 여행〉, 도술, 1993

5차시 어때, 마음에 들어?

디자인에는 만든 사람의 취향이 들어가기 마련이므로, 열심히 새로 만든 물건이라도 그것을 받아보는 짹의 마음에는 들지 않을 수도 있다. 이 차시에서는 앞서 새로 디자인한 물건의 곁면을 짹에게 보여주고 마음에 드는지 인터뷰함으로써 나의 디자인을 사용할 사람에게 검증받는 과정을 거친다. 그리고 결과를 발표하며 2단원의 활동을 정리한다.

◎ 학습 목표

내가 새로 디자인한 사물의 곁면이 짹의 마음에 드는지 물어보고 결과를 발표할 수 있다.

◎ 관련 교과

국어 3-1 셋째 마당. 생각하는 생활 2. 앞뒤 내용을 이어

국어 3-2 셋째 마당. 키 가는 우리

국어 4-1 첫째 마당. 새로운 시작을 위하여 1. 생각을 가지려해

국어 4-2 첫째 마당. 생각의 열매를 모아 1. 여러 가지 의견

◎ 준비물

교사 : 질문 종이

학생 : 새로 디자인한 물건 그림

◎ 단계별 교수학습 활동

단계(시간)	교수·학습활동	자료(#)* 및 유의점(*)
도입(5분)	чик을 위해 새로 디자인한 물건 그림을 보여준다. 〈좋아/싫어〉 표를 다시 보고 자신이 말했던 의견이 반영되었는지도 살펴본다.	# 새 디자인
리서치(15분)	나의 새 디자인을 짹이 마음에 들어 하는지 인터뷰한다. 질문 종이를 나눠주고 항목별로 서로 물어보도록 한다.	
발표(15분)	чик과 서로 인터뷰한 결과를 발표한다. 말할 때의 규칙을 함께 짚어보고 규칙에 맞게 말하게 한다. * 친구들을 향해 서서 이야기해주세요. * 모두가 들을 수 있는 목소리로 이야기해주세요. * 그림의 내용에 대해 말할 때는 어느 부분인지 알 수 있도록 가리켜주세요.	# 질문 종이, 필기도구
정리(5분)	이 활동을 통해 느낀 점을 간단히 말해본다.	

◎ 평가 자료

평가 목표

내가 새로 디자인한 사물의 겉면이 짹의 마음에 드는지 물어보고 결과를 발표할 수 있다.

평가 기준

- 질문 종이에 있는 항목을 활용해 잘 묻고 답하였는가?
- 꽉과의 인터뷰 결과를 말하기 규칙에 따라 잘 말하였는가?
- 다른 사람의 말을 귀 기울여 들었는가?

◎ 지도상 유의할 점

디자인 과정에서 사용할 사람의 평가를 듣는 것은 디자인을 하는 것만큼 중요한 과정임을 알 수 있도록 한다.

◎ 심화 활동

디자인을 평가하는 기준 알아보기

도서관이나 인터넷 자료를 통해, 디자인을 평가하는 기준에는 어떤 것이 있는지 알아본다. 그 기준은 꼭 필요한 것일까? 내가 디자인한 물건은 조사를 통해 알아낸 기준에 잘 들어맞는가? 반드시 기준에 맞아야 할 필요가 있는가? 그렇다면/

그렇지 않다면 그 이유는 무엇인가?

◎ 보충 활동

우리 반 디자인 장터

반 전체의 디자인 안을 가지고, 그 가운데 마음에 드는 것을 사고파는 가상 장터놀이를 해본다. 내가 그린 그림과 물물교환을 할 수도 있고, 스티커와 교환할 수도 있다.

◎ 참고자료

질문 종이 예시

마음에 들어?
널 위해 준비한 새 디자인, 마음에 들어?
어떤 부분이 마음에 들어? 모양? 색깔? 그림? 장식? 아님 다른 거?
어떤 부분이 마음에 안 들어? 모양? 색깔? 그림? 장식? 아님 뭐?
어쨌든 나 수고했지? 한마디 부탁해 *^^*

단원 ③ 공주의 재단사

◎ 단원 개관

공주 이야기는 어릴 때부터 자주 듣는 동화 속의 빠지지 않는 레퍼토리다. 이야기 속의 공주들은 한결 같이 예쁘고 착한 전통적인 여인상을 반영하고 있다. 어린이는 그런 이야기를 반복해 듣는 사이에 자기도 모르게 그런 여성관을 내면화한다. 이 단원에서는 종이봉지공주와 당글공주라는 새로운 공주 이야기를 듣고 그들을 위한 옷을 디자인한다. 새로운 공주들은 주체적이며 강하고 똑똑한 인물들이므로 전통적인 공주 옷은 어울리지 않을 것이다. 이 단원의 활동을 통해 다소나마 낡은 여성상에서 벗어나는 연습을 해본다.

◎ 단원의 계열

앞선 1~2단원의 활동을 통해 성별에 따라 물건을 선택할 수 있는 폭, 취향을 결정할 수 있는 범위가 나도 모르는 사이 정해진다는 것을 알게 되었다. 어릴 때부터 자연스럽게 알게 되는 옛날 이야기 역시 모르는 사이에 성역할에 대한 인식을 심어준다. 이 단원에서는 전통적인 공주 이야기와 새로운 공주 이야기를 비교하며 성별에 대한 기준의 인식에서 벗어나는 기회를 갖게 된다. 그럼으로써 이어지는 단원의 새롭게 디자인하기 활동을 효과적으로 할 수 있게 된다.

◎ 차시별 학습 주제 및 활동 내용

차시	학습 주제	주요 내용 및 활동	핵심요소
1	공주의 이야기를 들어봐	여러 가지 공주 이야기를 듣고 비교해본다.	관찰
2	공주에게 어울리는 옷을 입혀줘	종이봉지공주와 당글공주에게 어울리는 옷을 디자인한다.	발상과 표현

6차시 공주의 이야기를 들어 봐

공주는 전통적으로 매우 흔한 이야기 소재이지만 최근에는 새로운 공주 도 등장하고 있다. 이 차시에서는 옛날 공주와 요즘 공주의 이야기를 들어보며 그 차이를 짚어본다.

◎ 차시별 학습 주제 및 활동 내용

차시학습 주제 주요 내용 및 활동 핵심요소

◎ 학습 목표

여러 가지 공주 이야기를 통해 다양한 여성상을 이해할 수 있다.

◎ 관련 교과

국어 3-1 둘째 마당. 마음으로 보아요 2. 따뜻하고 너그럽게
 국어 3-2 둘째 마당. 우리가 꿈꾸는 세상 2. 높이 날고 넓게 보고
 국어 3-2 넷째 마당. 인물과 하나 되어 2. 소중한 만남
 국어 4-1 다섯째 마당. 감동의 메아리 2. 좋은 느낌 오래 오래

◎ 준비물

교사 : 공주 이야기 PPT, 빔 프로젝터, 낱말카드

학생 : 그림도구

◎ 단계별 교수학습 활동

단계(시간)	교수·학습활동	자료(# 및 유의점(*)
도입(5분)	우리가 아는 공주들에 대해 간단히 이야기해본다.	
전개(15분)	<p>백설공주, 신데렐라, 종이봉지공주, 당글공주 이야기를 PPT로 본다. 백설공주나 신데렐라는 학생들에게 익숙한 이야기이므로 이미지만 보여주고 학생들이 내용을 말하게 하는 등의 방법으로 집중을 유도할 수 있다.</p>	# PPT, 빔 프로젝터
토론(10분)	<p>모둠별로 각 공주들의 이름 아래 어울리는 낱말을 붙이며 서로 어떻게 같고 다른지 살펴본다. 공주의 외모뿐만 아니라 말투, 행동 등을 떠올려본다.</p>	# 낱말카드
정리(5분)	이 활동을 통해 알 수 있었던 점을 간단히 말해본다.	

◎ 평가 자료

평가 목표

여러 가지 공주 이야기를 통해 다양한 여성상을 이해할 수 있다.

평가 기준

- 전통적인 공주 이야기와 새로운 공주 이야기의 차이점을 올바로 파악했는가?

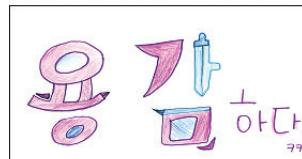
◎ 지도상 유의할 점

- 공주 이야기 여러 개를 연달아 보면 산만해질 수 있으므로 돌아가며 읽게 하거나 이야기 중간 중간에 질문을 던지는 방식으로 집중을 유도한다.
- 낱말카드 작업 때 엉뚱한 낱말을 불일 수도 있으나 주관적인 느낌을 말하는 작업이고 정답이 있는 것은 아니므로 왜 그 낱말을 선택했는지 이유를 물어보고 대화를 나눠본다.

◎ 심화 활동

공주의 성격 글씨로 표현하기

공주에게 알맞은 말을 낱말카드에서 찾는 활동 대신, 공주의 성격을 글씨로 표현해본다. 낱말의 느낌과 어울리는 글씨체와 색깔, 그림 등을 이용해 표현한다.



서울 남성초등학교 시범수업 자료(학생작품)

왕자의 이야기를 들어봐

왕자가 주인공으로 나오는 이야기를 찾아 읽고 친구들과 이야기를 나누어본다. 이야기에 나오는 왕자의 성격과 행동은 공주와 어떻게 다른가?

◎ 보충 활동

공주가 하는 일

공주 이야기의 각 장면에서 공주가 하는 행동을 낱말카드에서 골라본다. 각 공주는 어떤 일을 주로 하고 있는가?

다른 공주 이야기 찾기

공주가 나오는 다른 이야기도 읽어본다. 새로운 공주들과 성격이 비슷한 이야기의 주인공을 찾아본다.

그 밖의 공주 이야기

1. 안너마리 반 해링언, 이명희, 〈긴 머리 공주〉, 마루벌, 2001

어느 작고 가난한 나라에 태어난 공주. 공주가 자라는 만큼 길고 무거워지는 머리카락. 하지만 왕은 공주의 머리가 나라의 보물이라며 머리를 자르지 못하게 한다. 불쌍한 공주는 하루 종일 긴 머리 한가운데 앉아 있다. 결국 긴 머리를 가방 안에 넣고 다니는 공주. 아무도 공주와 결혼하고 싶어 하지 않자 왕은 공주의 가방에 보물이 들어 있다고 소문을 낸다.

2. 하인츠 앤디슈, 오석균, 〈왕자님을 데려다 주세요!〉, 김영사, 2004

용과 싸워서 이기는 사람과 공주를 결혼시키겠노라고 말하는 임금님. 그리고 공주와 결혼하기 위해 몰려드는 이웃 나라의 왕자들. 마을의 작은 용은 왕자들과 달리기, 물구나무서서 걷기, 간지럼 참기, 버찌씨 멀리 뱉기, 숨바꼭질, 축구시합 등을 한다. 줄줄이 경기에 지고 돌아가는 왕자들. 일곱 번째로 나타난 왕자는 용의 아름다운 눈에 반해 결투를 포기하고 만다. 자신의 신랑을 찾기 위해 용으로 변장한 공주는 자신이 원하는 왕자와 결혼을 해서 행복하게 잘 살았다는 이야기.

3. 쥘리에트 소망드, 박언주, 〈못 밟리는 10명의 공주 이야기〉, 한울림어린이, 2009

지긋지긋하게 안 치워서 엄마 여왕의 잔소리를 달고 사는 '어질러 공주', 성형수술을 통해 아름다운 돼지코로 변신하고 싶은 '핑크돼지 공주', 밤이나 낮이나 혼잣말을 멈추지 않는 '수다쟁이 공주', 심술궂고 변덕스러운 떼쓰기 대장 '소중이 공주', 케이크나 과자보다 파리와 거미를 좋아하는 '개구리 공주' 까지……. 독특하고 기발한 상상력으로 가득한 그림과 잘 짜인 이야기를 통해, 이 책은 공주가 된다는 건 그렇게 쉬운 일이 아니며, 정해진 공주의 모습 역시 행복하거나 가치 있는 모습이 아니라는 것을 알려준다.

귀엽다	안 이쁘다	못생겼다
튼튼하다	약하다	아름답다
부드럽다	상냥하다	강하다
퉁명스럽다	재치 있다	재미있다
재미없다	썰렁하다	날씬하다
힘세다	뚱뚱하다	통통하다
말랐다	믿음직스럽다	짜증난다
착하다	못됐다	무식하다
똑똑하다	현명하다	귀엽다
적극적이다	소극적이다	교활하다

7차시 공주에게 어울리는 옷을 입혀줘

보통 공주 옷이라고 하면 서양식의 화려한 예복을 상상하지만, 그런 옷은 입기에 무겁고 불편하다. 새로운 공주들은 성격도 행동도 다르므로 드레스가 아닌 다른 옷을 원하지 않을까? 1차시에서 읽은 새로운 공주 이야기의 주인공에게 어울리는 옷을 디자인함으로써 ‘공주풍’이라는 스테레오타입에서 벗어나는 연습을 해본다.

◎ 학습 목표

종이봉지공주나 당글공주에게 어울리는 옷을 그릴 수 있다.

◎ 관련 교과

국어 3-1 둘째 마당. 마음으로 보아요 2. 따뜻하고 너그럽게
 국어 3-2 둘째 마당. 우리가 꿈꾸는 세상 2. 높이 날고 넓게 보고
 국어 3-2 넷째 마당. 인물과 하나 되어 2. 소중한 만남
 국어 4-1 다섯째 마당. 감동의 메아리 2. 좋은 느낌 오래 오래

◎ 준비물

교사 : 종이봉지공주와 당글공주 얼굴 그림 오린 것
 학생 : 스케치북, 연필, 지우개, 색연필, 사인펜

◎ 단계별 교수학습 활동

단계(시간)	교수·학습활동	자료(#) 및 유의점(*)
도입(5분)	옷은 그 사람이 하는 일과 성격을 드러낸을 말해준다.	
작업(25분)	종이봉지공주나 당글공주 가운데 한 명을 골라 어울리는 옷을 디자인해준다. 스케치북에 캐릭터 얼굴을 붙여주고 그 아래에 옷을 그리도록 한다.	# 그림도구, 캐릭터 얼굴
발표(10분)	디자인한 옷에 대해 발표한다.	

◎ 평가 자료

평가 목표

종이봉지공주나 당글공주에게 어울리는 옷을 그릴 수 있다.

평가 기준

1. 옷 종류/ 색깔/ 장식 등을 인물의 성격과 어울리게 디자인하였는가?
2. 자신이 디자인한 옷에 대해 왜 그렇게 디자인했는지 이유를 들어 잘 설명하였는가?

◎ 지도상 유의할 점

예쁘게 그리는 것보다 공주의 성격과 어울리는 옷을 만드는 것이 중요함을 인식시킨다.

◎ 심화 활동

공주 가상 인터뷰

내가 디자인한 옷을 입은 공주와 가상 인터뷰를 한다. 이 옷을 입으니 기분이 어떤가? 어디가 특히 마음에 드는가? 개선할 점은 무엇이라 생각하는가? 공주의 입장이 되어 생각해본다.

신데렐라와 백설공주 옷 갈아입하기

동화가 아닌 현실세계, 현대의 공주 사진을 찾아본다. 신데렐라와 백설공주도 지금쯤 옷을 갈아입어야 하지 않을까? 두 공주가 원래 입고 있던 옷의 문제점을 찾아보고, 더 나은 옷을 디자인해 입혀준다.

◎ 보충 활동

공주 옷에 별점 주기

종이봉지공주와 당글공주 옷 디자인을 각각 모아 별점을 매겨본다. 어느 옷이 가장 공주에게 어울리는가? 공주가 입었을 때 가장 좋아할 만한 옷은 무엇인가? 패션쇼의 심사위원이 되어본다.

◎ 참고자료

당글공주 옷 그리기 예시



서울 남성초등학교
시범수업 자료(학생작품).

단원 ④ 우리를 위한 디자인

◎ 단원 개관

그 동안의 활동을 통해, 우리 주변 물건의 디자인은 우리가 결정하기 전에 이미 틀이 정해져있으며, 성별에 따라 옷이나 물건뿐만 아니라 행동에도 많은 제한을 받아왔음을 어렵잖이나마 느끼게 되었을 것이다. 이 단원에서는 미리 결정되어 있던 틀, 즉 남자/여자 물건에 꼭 필요하다고 생각했던 전형적인 요소를 빼고 다시 디자인하는 활동을 통해 틀에서 벗어나기보다 틀을 없애는 연습을 해본다.

◎ 단원의 계열

프로그램의 마지막 단원으로, 사물을 남자답게/여자답게 만드는 요소를 빼고 다시 디자인하는 연습을 통해 지금까지의 활동을 정리해본다. 또 모든 조건에서 벗어나 ‘내가 원하는’, ‘나에게 어울리는’ 디자인을 해 보는 것으로 프로그램을 마무리한다.

◎ 차시별 학습 주제 및 활동 내용

차시	학습 주제	주요 내용 및 활동	핵심요소
1	항상 나오는 그것 말고	이전에 남자/여자 물건에 꼭 필요하다고 생각했던 전형적인 요소들을 빼고 짹의 물건을 다시 디자인해준다.	관찰, 표현
2	다시, 새로운 디자인 이야	새롭게 제안하는 디자인 안을 놓고 짹과 어떤 부분이 마음에 드는지, 또는 안 드는지, 무엇을 느꼈는지 이야기를 나눈다.	인터뷰
3	나에게 어울리는 디자인	나에게 어울린다고 생각하는 사물을 그리고 수업내용에서 느낀 점을 발표한다.	자기표현

8차시 항상 나오는 그것 말고

이 차시에서는 남자 물건/ 여자 물건의 전형적인 요소가 무엇인지 다시 한 번 짚어보고, 이전에 새로 디자인한 짹의 물건에서 그런 요소들을 빼는 디자인을 해본다. 중학년에서 사용하는 물건은 성별이 확실히 정해져 있는 경우가 많으므로 그런 구분이 없는 물건을 상상하거나 사용하는 것 자체가 낯선 경험이 될 수 있을 것이다. 그러한 체험을 통해 나의 뜻과 관계없이 이미 결정되어버린 차이를 조금은 넘어서는 기회를 가져본다.

◎ 학습 목표

짝을 위해 디자인했던 물건에서 성별에 따른 전형적인 요소를 빼고 다시 디자인할 수 있다.

◎ 관련 교과

미술 3 3. 여러 가지 색
미술 4 4. 색의 느낌

◎ 준비물

교사 : 낱말 카드, 질문 종이
학생 : 2단원에서 그렸던 새 디자인, 스케치북, 연필, 지우개, 색연필, 사인펜

◎ 단계별 교수학습 활동

단계(시간)	교수·학습활동	자료(#)* 및 유의점(*)
도입(10분)	남자 물건/ 여자 물건에 꼭 있는 전형적인 요소를 알아본다. 모양/ 색/ 장식/ 그림 등 항목별로 칠판에 적는다.	
작업(25분)	2단원에서 짹을 위해 새로 디자인했던 물건에서 전형적인 요소를 빼고 다시 디자인해본다.	# 그림도구, 지난 단원 그림
정리(5분)	이 활동을 통해 느낀 점을 간단히 말해본다.	

◎ 평가 자료

평가 목표

짝을 위해 디자인했던 물건에서 성별에 따른 전형적인 요소를 빼고 다시 디자인할 수 있다.

평가 기준

- 남자 물건/ 여자 물건을 결정하는 전형적인 요소가 무엇인지 이해하였는가?
- 그러한 요소를 빼고 잘 디자인하였는가?

◎ 지도상 유의할 점

남자 물건/여자 물건을 반대의 성으로 만드는 것이 아니라 성별을 결정하는 요소를 없애는 작업이라는 것을 이해시킨다.

◎ 심화 활동

유니섹스 디자인 알아보기

도서관과 인터넷 등에서 유니섹스 디자인에 대해 조사해본다. 물건의 성별을 뒤섞은 경우도 있고, 성별을 없앤 경우도 있을 것이다. 여러 가지 사례를 찾아보고, 어떤 점을 유니섹스 디자인이라고 볼 수 있는지 말해본다.

9차시 다시, 새로운 디자인이야

1차시에서 새롭게 디자인한 안을 가지고 짹과 다시 이야기해본다. 어느 부분이 마음에 드는지/ 안 드는지, 이전 단원에서 디자인했던 안과 비교해서는 어떤지 짹을 인터뷰하며 느낌을 나눈다.

◎ 학습 목표

새로운 디자인 안에 대해 서로 의견을 주고받으며 토론할 수 있다.

◎ 관련 교과

국어 3-2 셋째 마당. 커 가는 우리 1, 하고 싶은 말, 2. 이렇게 해 봐요
국어 4-2 첫째 마당. 생각의 열매를 모아 1. 여러 가지 의견

◎ 준비물

교사 : 디자인 평가지

학생 : 새 디자인 그림

◎ 단계별 교수학습 활동

단계(시간)	교수·학습활동	자료(# 및 유의점(*)
도입(10분)	1차시에서 그린 새 디자인 그림을 서로 보여주고 디자인 의도를 설명한다.	
전개(10분)	서로의 디자인에 대해 느낌을 말해본다. 지난번의 디자인 안과 비교하면 어떤 느낌이 드는가? 어느 쪽이 더 마음에 드는가? 남자/여자 물건을 나눌 수 있는가?	# 새 디자인, 디자인 평가지
평가(15분)	모둠 전체의 디자인 안을 놓고 평가기준에 따라 별점을 매겨본다. 남자/여자 물건에 들어가는 전형적인 요소를 빼고 디자인하였는가? 원래 물건의 기능이 잘 유지하면서 보기 좋게 디자인하였는가? 사용할 사람의 마음에 들게 디자인하였는가?	
정리(5분)	이 활동을 통해 느낀 점을 간단히 말해본다.	

◎ 평가 자료

평가 목표

새로운 디자인 안에 대해 서로 의견을 주고받으며 토론할 수 있다.

평가 기준

1. 나의 디자인 의도와 다른 사람의 안에 대한 느낌을 잘 말할 수 있는가?
2. 짹의 이야기를 잘 듣고 나와 다른 의견을 받아들일 수 있는가?

◎ 지도상 유의할 점

평가는 비난과는 다르다는 것을 이해시키고, 디자인한 사람에 대한 예의를 지키면서 자신의 느낌을 분명히 표현할 수 있도록 지도한다.

◎ 심화 활동

디자인 평가하기

디자인 안을 평가하는 것도 디자인 과정의 중요한 일부이다. 디자인을 평가하는 기준에는 어떤 것이 있는지 알아본다. 학교 건물, 책걸상, 칠판, 프린트풀, 교과서, 학용품 등 주변에서 여러 가지 사례를 찾아, 좋은 디자인인지 나쁜 디자인인지, 어떤 면에서 그렇게 말할 수 있는지 생각해본다.

10차시 나에게 어울리는 디자인

이 차시에서는 나에게 어울린다고 생각하는 물건을 디자인한다. 효율성이 나 실현가능성, 성별이나 나이 등의 조건에 구애받는 것이 아니라 ‘나에게 어울리는’ 물건을 ‘내가 원하는 대로’ 디자인함으로써 사물을 자유롭게 상상하는 본 프로그램의 활동을 정리한다.

◎ 학습 목표

나에게 어울린다고 생각하는 사물을 그리고 느낀 점을 발표할 수 있다.

◎ 관련 교과

국어 3~2 셋째 마당. 커 가는 우리 2. 이렇게 해 봐요

국어 4~2 첫째 마당. 생각의 열매를 모아 1. 여러 가지 의견

◎ 준비물

학생 : 스케치북, 연필, 지우개, 색연필, 사인펜

◎ 단계별 교수학습 활동

단계(시간)	교수·학습활동	자료(#)* 및 유의점(*)
도입(5분)	<p>나의 가장 좋아하는 물건을 다시 본다. 나는 정말 이 물건을 갖고 싶었던 것일까? 짝이 새로 디자인한 물건과 비교해 어떤 느낌이 드는가? 이 물건은 정말 나에게 어울리는가?</p>	
작업(25분)	<p>내가 가장 좋아하는 물건이 나에게 좀 더 잘 어울리도록 디자인해본다. 어떻게 하면 내 모습, 내 성격과 잘 어울릴까? 어떻게 하면 이 물건을 더 많이 좋아할 수 있을까? 이 물건에 더했으면 하는 기능이 있는가?</p>	# 그림도구
정리(10분)	이 활동을 통해 느낀 점을 말해본다.	

◎ 평가 자료

평가 목표

나에게 어울린다고 생각하는 사물을 그리고 느낀 점을 발표할 수 있다.

평가 기준

1. 좋아하는 물건에 대한 느낌을 잘 정리하였는가?
2. 좋아하는 물건의 디자인을 나에게 잘 어울리도록 적절히 개선하였는가?

◎ 지도상 유의할 점

1. 나를 위한 물건을 디자인하는 것이므로 내 마음에 들어야 하는 것은 물론, 나의 모습과 성격 등에 잘 어울리도록 해야 한다는 것을 인식시킨다.
2. 물건의 모양과 기능 등을 제한하지 말고 자유롭게 상상할 수 있도록 한다.

◎ 심화 활동

디자인을 소개하는 기사 쓰기

내가 디자인한 물건을 사람들에게 소개하는 짧은 기사를 써본다. 어떤 물건인가?
디자이너인 나는 어떤 의도로 이 물건을 디자인하였는가? 내가 디자인한 물건은 다른 제품과 비교해 어떤 특징과 장점이 있는가?

3. 고학년 교육활동 지침서

1 프로그램

그린, 그린 티셔츠

티셔츠는 아이들에게 가장 친근한 일상 속 사물 중 하나다. 하지만, 자신들이 즐겨 입는 티셔츠에 대해 아이들이 알고 있는 것은 얼마나 될까? 면과 폴리에스테르의 배합 비율, 세탁방법, 완성된 옷에서 느껴지는 촉감과 냄새, 그리고 외관 디자인 외에는 (아이들뿐만 아니라 어른들 역시) 알고 있는 것이 거의 없다. 합성섬유가 환경과 건강에 미치는 영향에 대해서 어렵잖이 감지한다고 하더라도, 면이나 모 같은 천연섬유를 이용한 티셔츠는 막연히 환경과 인간에게 유익할 거라고 짐작할 뿐, 원료의 생산이나 가공 과정이 어떠하고 어떤 유해물질이 발생하는지에 대해 아이들은 (그리고 어른들 역시) 알지 못하고 설사 알고자 한다고 해도 정보를 얻기가 쉽지 않았다.

이 프로그램은 환경과 티셔츠의 관계에 대해 문제를 제기하면서도 이를 해결하는 방안으로 자유로운 상상 마당을 펼치게 함으로써 환경문제에 대한 인식과 함께 아이디어 발상의 유연성을 기르도록 하는 수업이다.

단원 ① 티셔츠, 나를 말하다

- 1차 시 나만의 티셔츠 그리기
- 2차 시 나의 티셔츠로 나 소개하기

단원 ② 티셔츠가 우리 손에 오기까지

- 1차 시 티셔츠의 여행 따라가기
- 2차 시 환경과 디자인

단원 ③ 새로운 티셔츠의 짹 트우기

- 1차 시 발상을 위한 씨앗 구하기
- 2차 시 뜻밖의 생각도면 그리기
- 3차 시 발표! 아이디어

단원 ④ 티셔츠의 생각모종 기르기

- 1차 시 생각의 물물교환
- 2차 시 만들면서 알아가기
- 3차 시 아이디어, 무엇을 길렀나

〈고학년 교육 프로그램 1 – 히트 티셔츠 프로젝트〉

단원	활동 영역	차시	학습 주제	학습 목표	핵심요소
티셔츠, 나를 말하다	자기표현	1	나만의 티셔츠 그리기	나와 관계있는 것, 나를 설명할 수 있는 것을 그림으로 그릴 수 있다.	시각화
		2	나의 티셔츠로 나 소개하기	내가 그린 그림으로 나를 소개할 수 있다.	정보 전달
티셔츠가 우리 손에 오기까지	리서치	3	티셔츠의 여행 따라가기	티셔츠가 우리 손에 오기까지 어떤 과정, 어떤 경로를 거쳤는지 살펴보고 이해할 수 있다.	토론, 정보 전달
		4	환경과 디자인	자구온난화 등 환경문제의 심각성을 깨닫고 친환경적인 디자인의 핵심 개념을 이해할 수 있다.	토론
새로운 티셔츠 찍 띠우기	아이디어 발상 및 전개	5	발상을 위한 씨앗 구하기	학교 안 또는 주변의 일상적인 소재에서 아이디어를 얻을 수 있다.	아이디어 수집, 브레인스토밍
		6	뜻밖의 생각도면 그리기	학교를 돌아다니며 모은 자료/소재를 통해 새로운 티셔츠에 대한 아이디어를 간단한 도면으로 그린다.	자료 수집, 아이디어 스케치
		7	발표! 아이디어	새로운 티셔츠 아이디어를 모둠별로 발표하고 각각의 안에 대해 장점과 단점, 총평을 말하는 시간을 갖는다.	평가와 공유, 토론
티셔츠의 생각 모종 기르기	아이디어 구체화	8	생각의 물물교환	모둠끼리 아이디어를 바꾸고 각자의 아이디어를 바꾼 모둠에게 전달해준다.	정보 전달
		9	만들면서 알아가기	전해 받은 아이디어를 입체로 제작하되, 발상 시점에서 단점으로 언급되었던 것을 보완해 만든다.	시각화
		10	아이디어, 무엇을 길렀나	모둠별로 만든 결과물을 발표하고 서로의 작업에 대해 평가한다.	평가와 공유, 토론

단원 ① 티셔츠, ‘나’를 말하다

◎ 단원 개관

이 단원은 무늬가 없는 흰색 티셔츠에 염색 색종이를 붙여 자기를 표현하고 이를 통해 자기를 소개하는 시간으로 이루어진다.

◎ 단원의 계열

초등학교 고학년 아이들은 흔히 머그컵을 자신의 손으로 장식하거나 자신만의 티셔츠를 만들어보는 행위에 관심과 애착을 보인다. 프로그램을 여는 이 단원은 한편으로, 그러한 아이들의 기대를 적절히 충족시켜주고 또 다른 한편으로, 이후 환경문제와 연계해 진행할 티셔츠 발상 수업과의 연결고리 역할을 한다. 또한, 함께 프로그램을 시작하는 아이들이 자기소개를 통해 서로를 알 수 있는 오리엔테이션의 역할도 한다.

◎ 차시별 학습 주제 및 활동 내용

차시	학습 주제	주요 내용 및 활동	핵심요소
1	나만의 티셔츠 그리기	‘나’를 표현할 수 있는 이미지를 택해 염색 색종이를 잘라 티셔츠에 붙인다.	시각화
2	나의 티셔츠로 나 소개하기	내가 그림을 그린 티셔츠를 입고 나를 소개한다.	정보 전달

1차시 나만의 티셔츠 그리기

본 차시는 흰색 티셔츠와 염색 색종이를 이용해 자신을 표현하는 활동이 주를 이룬다. 교사는 학생들이 색종이를 쉽게 잘라 붙일 수 있도록 참고 할 수 있는 추상화된 이미지를 준비한다.

◎ 학습 목표

'나' 와 관계있는 것을 떠올리고 그것을 티셔츠 위에 시각화할 수 있다.

◎ 관련 교과

국어 5-1 첫째 마당. 마음의 빛깔 2. 경험 속으로

수학 5-1 도형 2. 무늬 만들기

실과 6 1. 일과 직업의 세계

미술 6 8. 색과 생활

◎ 준비물

교사 : '나만의 티셔츠 그리기'에 참고할 만한 자료들

학생 : 흰 티셔츠, 염색 색종이, 염색 마커

◎ 단계별 교수학습 활동

단계(시간)	교수·학습활동	자료(#)* 및 유의점(*)
도입(15분)	티셔츠에 염색 색종이를 이용해 '나'를 표현한다면, 어떤 이미지가 좋을지 이야기해보자.	
전개(25분)	<p>다음과 같은 몇 가지 아이템을 선택해 단순화된 도형으로 표현하거나 △□○ 등 단순 도형들을 잘라 마음대로 붙여보도록 한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 내가 좋아하는 사물 - 나의 꿈/나의 미래와 관련 있는 것 - 내가 하고 싶은 것 <p>완성된 도형 – 그림에 염색 마커를 이용해 눈이나 더듬이 등을 붙여 이미지를 더욱 구체화해도 좋다.</p>	# 흰 티셔츠, 염색색종이, 염색마커
정리(5분)	아이들과 재미있었던 점, 어려웠던 점 등을 이야기하며 정리를 유도한다.	

◎ 평가 자료

평가 목표

'나' 와 관계있는 것을 떠올리고 그것을 티셔츠 위에 시각화할 수 있다.

평가 기준

1. '나' 를 설명하기에 적절한 것을 떠올릴 수 있는가?
2. 티셔츠를 꾸밀 때 성실한 자세로 임했는가?

◎ 지도상 유의할 점

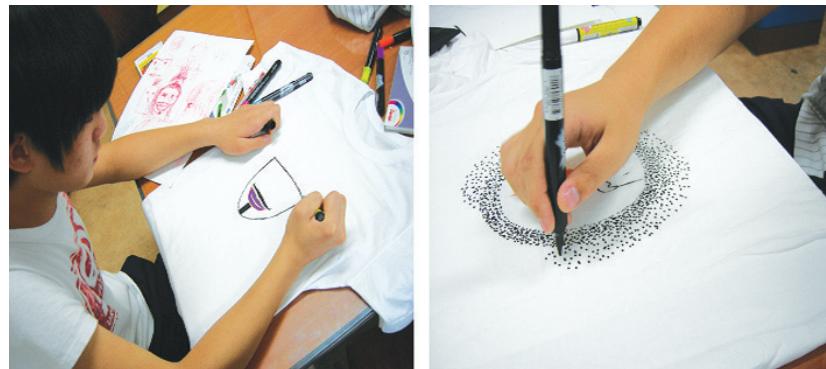
1. 티셔츠가 준비되지 않았다면, 실내화나 흰 양말 등을 티셔츠 대신 사용할 수 있다.

◎ 보충활동

칠교놀이 응용하기

수업의 도입부로 칠교놀이를 응용, 표현하고자 하는 이미지를 칠교를 통해 먼저 구현해보도록 하면 염색 색종이를 잘라 붙일 때 보다 쉽게 이미지를 표현할 수 있다.

◎ 참고자료



티셔츠에 그림 그리기를 하는 아이들(검암중학교 수업장면).

2차시 나의 티셔츠로 나 소개하기

앞 차시에서 ‘나를 표현하는’ 티셔츠를 그렸다면, 본 차시에서는 그 티셔츠를 입거나 걸치고 티셔츠에 그려진 그림을 바탕으로 친구들 앞에서 ‘나’를 소개한다. 요컨대, 본 차시는 지난 차시에서 그렸던 그림을 언어로 다시 풀어내는 과정이다. 이 과정은 또한 이후 프로그램을 함께 할 친구들에 대해서도 알게 되고 친해질 수 있는 계기를 만들어준다.

◎ 학습 목표

내가 그린 그림은 무엇인지, 그 그림을 그린 나는 어떤 사람인지에 대해 이야기할 수 있다.

◎ 관련 교과

국어 5~1 넷째 마당. 이리 보고 저리 보고 2. 숨어 있는 의미
실과 6 1. 일과 직업의 세계
미술 6 11. 전시회

◎ 준비물

학생 : 지난 차시에서 그린 티셔츠, 필기구, 무선 연습장

◎ 단계별 교수학습 활동

단계(시간)	교수 · 학습활동	자료(#) 및 유의점(*)
도입(5분)	<p>지난 차시에 그린 티셔츠를 입고 오거나 가져오게 하여, 티셔츠에서부터 이야기를 풀어나간다.</p> <ul style="list-style-type: none"> – 이렇게 보니, 정말 멋진 티셔츠들이 많구나. 그런데 웬 그린 건지 궁금하다. 또 어떤 마음으로 그렸는지도 궁금하다. 친구들은 어때? 한 사람씩 나와서 자기 티셔츠를 소개하고 또 이런 티셔츠를 그린 ‘나’ 자신에 대해서도 이야기해보자. 	
전개(28분)	<p>인원이 12명이라면, 학생 개개인이 전체 학생들 앞에서 발표(나의 티셔츠로 나 소개하기)를 해도 좋겠지만, 그 이상의 인원이라면, 모둠을 구성해 발표하도록 한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> – 나는 무엇을 그렸나? – 이걸 그린 나는 어떤 마음이었나? – 이 티셔츠를 통해 보는 나는 ()이다. 	# 지난 차시에서 각자 그림을 그렸던 티셔츠, 필기구와 수첩
정리(7분)	<p>각자의 티셔츠에 대해 소개/발표하고 또 들어보는 시간을 가졌는데 어땠는지 이야기해본다.</p>	

◎ 평가 자료

평가 목표

- 내가 그린 티셔츠의 그림을 통해 나를 소개할 수 있다.
다른 사람이 발표하는 내용을 듣고 다른 사람을 이해할 수 있다.

평가 기준

- 내가 그린 그림이 무엇을 그린 것인지 이야기할 수 있는가?
- 그 그림을 그린 이유와 나의 성격, 특징 등을 연관 지어 말할 수 있는가?
- 다른 사람의 발표를 주의 깊게 듣는가?

◎ 지도상 유의할 점

- 자신의 그림이 무엇을 그린 것인지에 대해서뿐만 아니라, 그것을 왜 그렸는지, 또 그것을 좋아하거나 그것이 되고 싶다거나 하다면, 그 이유는 무엇인지 도 함께 말하도록 한다.
- 앞 차시에서 그림을 다 그리지 못한 아이들이 있다면, 티셔츠 위 그림을 완성 한 아이부터 자기소개 발표를 하도록 해 좀더 그릴 수 있는 시간을 준다.

- 반 전체가 티셔츠에 그림을 그리는 시간이 좀 더 필요하다면, 자기소개 발표는 모둠별로만 하도록 하고 본 차시는 앞 차시에 이어 그림을 완성하는 시간으로 사용할 수 있다.

◎ 심화 활동

모둠별로 티셔츠의 그림들을 모아 하나의 이야기로 구성해본다.

◎ 보충 활동

티셔츠에 그려진 것을 보고 무엇을 그린 것인지 맞춰보는 게임하기

발표자가 티셔츠를 들고 나와 말없이 서 있으면, 친구들이 그것을 보고 질문을 하되, 발표자는 “예/아니오”로만 대답한다. 일종의 스무고개와 같은 방법으로, 발표자가 그린 그림이 무엇인지 알아맞히도록 하는 게임이다.

단원 ② 티셔츠가 우리 손에 오기까지

① 단원 개관

티셔츠에 대해 우리가 알고 있는 것은 무엇인가? 면/폴리에스테르의 배합 비율, 세탁방법, 완성된 옷에서 느껴지는 촉감이나 냄새 외에는 거의 없다. 말하자면, 원료의 생산지나 생산방식, 가공과정 등 최초의 생산단계에서 옷의 형태를 띠고 운송되기까지의 전체 과정에 대해 우리는 알지 못하고 알려고도 하지 않았다. 하지만 우리가 모르고 있는 이러한 사실들은 우리에게 아무 상관도 없고 아무런 영향도 미치지 않을까? 이는 환경문제가 곧 나의 문제이기도 한 오늘날, 티셔츠라는 일상의 사물을 통해 환경문제를 피부로 감지해보는 과정이다.

② 단원의 계열

앞 단원에서 티셔츠에 그림 그리기를 통해 자유롭고 신나는 활동으로 프로그램의 문을 열었다면, 이 단원에서는 티셔츠라는 친근한 소재의 이면에 대해 궁금증을 유발하고 또 알아봄으로써 ‘지구온난화’와 ‘친환경’이라는 키워드로 이후 새로운 티셔츠를 상상하는 연결고리를 만들어준다.

③ 차시별 학습 주제 및 활동 내용

차시	학습 주제	주요 내용 및 활동	핵심요소
1	티셔츠의 여행 따라가기	티셔츠의 생산, 가공과정에 대해 알아보고 여기에서 야기되는 문제 등에 대해 토론해본다.	토론, 정보 전달
2	환경과 디자인	지구온난화 등 대표적인 환경문제에 대해 알아보고 쓰레기를 만들어내는 디자인과 친환경적인 에코 디자인의 사례를 찾아본다.	토론, 자료 수집

3차시 티셔츠의 여행 따라가기

본 차시에서는 ‘티셔츠의 여행 따라가기’라는 주제로 티셔츠가 우리 손에 오기까지 어떤 생산, 가공과정을 거쳤는지, 그 경로를 추적하도록 하는 시간을 갖는다. 자칫 지루해질 수도 있는 이 과정을 마치 게임을 하듯 흥미롭게 즐길 수 있도록 해보자.

◎ 학습 목표

티셔츠가 만들어져 우리 손에 오기까지 거치게 되는 과정을 알아보고 그 과정에서 발생하는 환경오염 문제를 이해한다.

◎ 관련 교과

사회 5-2 1. 우리나라의 경제 성장
 사회 6-2 2. 함께 살아가는 세계
 과학 6-2 3. 쾌적한 환경

◎ 준비물

교사 : ‘티셔츠의 여행’ 카드
 학생 : 필기구, 무선 연습장

◎ 단계별 교수학습 활동

단계(시간)	교수 · 학습활동	자료(#)* 및 유의점(*)
도입(7분)	<p>티셔츠를 입고 온 학생들을 중심으로, 티셔츠의 좋은 점을 먼저 이야기해본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 티셔츠를 많이 입고 왔네. 티셔츠의 좋은 점은 어떤 게 있을까? - 그런데 우리가 티셔츠에 대해 얼마나 알고 있지? - 이 티셔츠가 어떤 과정을 거쳐서 여기까지 왔는지 우리는 알고 있을까? 그 경로를 만들어보자. 	
전개(28분)	<p>모둠별로 ‘티셔츠의 여행’ 카드를 가지고 티셔츠의 경로를 구성해본다. 경로가 완성되었으면 이 경로를 바탕으로, 알고 있는 범위 안에서 티셔츠의 생산, 가공과정에 대해 설명해보자. 모둠별로 발표가 끝나면, 프리젠테이션 자료를 통해 교사가 티셔츠 생산, 가공과정을 설명해준다.</p>	# ‘티셔츠의 여행’ 카드
정리(5분)	<p>티셔츠 생산 – 가공 과정에서 야기되는 문제에는 무엇이 있을지 이야기해보자.</p>	

◎ 평가 자료

평가 목표

모둠별로 티셔츠 생산, 가공과정의 경로를 구성한다.
티셔츠 생산–가공 과정의 문제점은 무엇인지 이해한다.

평가 기준

1. 티셔츠의 경로 만들기에 적극적으로 참여했는가?
2. 모둠 내에서 자기 의견과 다른 사람의 의견을 함께 고려해 하나의 의견을 만들어 가는가?
3. 티셔츠 생산–가공 과정이 어떠한지와 함께 그 과정에서의 여러 문제에 대해 이해하는가?

◎ 지도상 유의할 점

1. 티셔츠 생산, 가공과정의 경로 만들기는 이후 교사의 설명에 학생들이 집중하도록 하기 위한 수단의 의미가 강하다. 다양한 이야기가 나올수록 좋고, 틀린 답이 많이 나올수록 이후의 진행에 도움이 된다. 따라서 학생들이 정답에 얹매이기 보다는 부담 없이, 재미있게 퀴즈를 풀어보는 느낌을 갖도록 해준다.

◎ 심화 활동

티셔츠 생산에 관계된 여러 자원들이 어떤 다른 물질을 생산하기 위해서도 쓰이 는지 알아보자.

◎ 보충 활동

입고 있는 티셔츠에서 tag을 찾아 tag에 기록되어 있는 정보들을 알아보자.

(예) 원료 : 면 50%, 폴리에스테르 50%
생산지 : made in china

간단한 OX퀴즈를 내고 아이들이 몸을 움직여 O 또는 X로 모였다 흩어지게 하는 것도 자칫 지루해지는 티셔츠 자료 설명을 흥미롭게 하는 데 도움이 된다.

OX 퀴즈의 예

- 1970년대에는 우리나라에도 목화밭이 흔했지만 지금은 모두 사라졌다.
- 폴리에스테르와 같은 석유화합물을 많이 사용하면 북극곰의 서식지를 지키는 데 도움이 된다.
- 중국의 봉제공장에서 노동자들은 깨끗하고 즐거운 환경에서 적절한 임금을 받고 일한다.
- 천연염료에도 구리와 아연 같은 중금속이 들어 있기 때문에 천연염색 또한 물 을 오염시킨다.
- 방부제는 음식에만 들어가는 것이 아니라 옷을 만드는 과정에도 들어간다.

◎ 참고자료

'티셔츠의 여행' 카드

(여기제시된 것은 날말카드이나 적절한 이미지로 대체해 이를 그림카드로 만든다면 학생들의 흥미를 높이고 적극적인 참여를 끌어내는 데 도움이 될 것이다.)

활동 1. 모둠별로 카드를 오려내 순서대로 배열하면서 티셔츠의 생산, 가공과정이 어떤지에 대해 이야기를 만들어보자.

활동 2. 가장 많은 석유/에너지를 쓰는, 즉 환경에 가장 악영향을 끼치는 것은 어떤 카드와 연관이 있을지 뽑아보자.



- 목화 : 재배 시에 쓰이는 살충제의 원료는 석유이다. 목화 농업은 연간 세계 살충제 소비의 10%를 차지한다. 또한, 살충제, 제초제를 뿌릴 때 사용하는 트랙터 역시 석유를 연료로 사용한다.
- P.E. : 면과 함께 티셔츠의 원료로 쓰이는 폴리에스테르는 석유를 원료로 한다. 티셔츠 한 장의 원료가 되는 폴리에스테르는 한두 스푼 정도의 석유로 만들어진다.
- 방직 : 면과 폴리에스테르를 섞어 직물을 만드는 과정에서 마찰을 줄이기 위해 광물성 기름을 계속 뿌리는데, 이 광물성 기름은 탄소와 수소로 이루어진 화합물로, 석유에서 추출한다.
- 봉제 : 전동 재봉틀이 아니라 수동 재봉틀이라면 석유 등 에너지를 사용하지 않는다.
- 포장 : 티셔츠의 포장에 주로 쓰이는 폴리에틸렌 봉지 역시 석유를 원료로 만들 어진다.
- 수송 : 보통 중국 등의 공장에서 생산된 티셔츠를 항구까지 운반하는 데에는 트럭이, 그리고 중국의 항구에서 한국의 인천항으로 수송하는 데에는 배가 사용된다. 그리고 세관을 통과해 서울 근교의 창고를 거쳐 서울 도심의 백화점 또는 옷가게 진열대까지 이동하는 데에도 다시 트럭이 사용된다. 이 모든 과정에 필수적인 에너지원은 물론 석유다.
- 세탁 : 더운 물에 세탁하고 이것을 전기건조기로 건조한다면, 티셔츠 생산과정 보다 약 10배 정도의 에너지가 필요하다. 그렇다면, 가장 많은 석유/에너

지를 쓰고 환경에 가장 큰 영향을 끼치는 과정은 바로 세탁과정에서 일어난다.

티셔츠 생산, 가공과정 이야기

현구는 아홉 벌의 자주 입는 반팔 티셔츠를 가지고 있다. 여름에는 매일, 겨울에는 사나흘에 한 번씩 티셔츠를 세탁한다.

오늘 현구가 꺼내 입을 티셔츠는 절반은 폴리에스테르로 만들어졌고, 나머지 절반은 면으로 만들어졌다. 티셔츠의 무게는 약 100그램이다. 폴리에스테르를 만드는 과정에서 폴리에스테르 무게의 약 4분의 1에 해당하는 질소, 유황산화물, 탄화수소, 먼지, 일산화탄소, 중금속이 대기 중에 방출된다. 이런 오염물질들은 호흡을 곤란하게 하고 심장과 폐질환을 일으키며 면역체계를 파괴한다.

폴리에스테르 제조과정은 또한 폴리에스테르 무게의 10배에 해당하는 이산화탄소를 방출한다. 이산화탄소는 대기 중에 온실효과를 일으켜 지구의 기후를 불안정하게 한다. 티셔츠에 포함된 60그램 가량의 면은 중국의 허베이 평원에 있는 약 400평방 미터의 목화경작지에서 온 것이다. 비가 내릴 때마다 빗물은 이 곳에 뿌려진 살충제와 토양을 흉하와 연결된 작은 강으로 흘려보낼 것이다. 목화 농업은 연간 세계 살충제 소비의 약 10%를 사용한다.

방직 공장에서는 면과 폴리에스테르를 섞어 직물을 만든다. 그 과정에서 마찰을 줄이기 위해 광물성 기름이 계속해서 기계 안으로 뿌려진다. 노동자들은 직물을 표백하고 염색하며, 염소, 크롬, 방부제 등과 같은 화학 물질들로 그것을 마무리한

다. 그러나 면에는 색을 입히기 어려워서 뿌려진 염료의 3분의 1은 물에 씻겨내려간다.

생산된 직물은 칭다오에 있는 한 의류회사의 봉제 공장으로 운반된다. 한국인 소유의 이 의류회사에서 일하는 중국 여성 노동자들은 직물을 자르고 바느질을 한다. 그들의 임금은 시간당 약 1,500원 정도이다. 완성된 티셔츠는 폴리에틸렌 봉지로 포장된 후, 골판지 상자에 넣어져 항구까지 트럭으로 운반된다. 그것은 배에 실려 인천항으로 수송되고, 세관을 통과하자마자 다시 트럭에 실려 한 창고로 운반되었다가, 백화점 진열대 위에서 150와트짜리 조명을 받으며 주인을 기다린다. 현구는 티셔츠를 천연가스를 태운 불꽃에 섭씨 60도로 데워진 물에 세탁한다. 고농축 폴리에틸렌 병에 들어 있는 가루비누와 표백제가 셔츠에서 얼룩을 제거할 것이다. 현구는 전기 건조기를 이용해 티셔츠의 물기를 제거했다.

티셔츠를 세탁하고 전기로 건조하는 것은 그것을 처음 생산할 때보다 약 10배의 에너지를 필요로 한다.

계간 디자인교육 〈새야〉 창간호, 간텍스트, 2003;
존 라이언 · 앤런 테인 더닝, 고문영 옮김,
〈녹색시민 구보씨의 하루〉, 그루코, 2002
〈(녹색시민 구보씨의 하루)는 티셔츠 외에도 신발, 컴퓨터, 햄버거 등 일상용품들의 생산-가공과정의 여러 문제들을 밝히고 있다.〉

4차시 환경과 디자인

앞 차시에서 알아본 티셔츠 생산, 가공과정이 환경과 사람에게 좋지 않은 영향을 끼친다면, 본 차시에서는 그 악영향의 구체적인 사례로 지구온난화의 진행에 따라 환경문제가 얼마나 심각한가를 먼저 살펴본다. 또한, 이런 환경문제와 디자인이 어떤 관계가 있는지 – 환경에 나쁜/좋은 영향을 끼치는 디자인 사례는 무엇이 있을까 – 를 토론해보고 관련 사례들을 찾아보는 시간을 갖는다.

◎ 학습 목표

환경과 디자인의 상관성을 이해한다.

◎ 관련 교과

실과 5·8. 환경을 살리는 나의 생활

사회 5-1·3. 환경 보전과 국토 개발

과학 5-2·1. 환경과 생물

과학 6-2·3. 쾌적한 환경

◎ 준비물

교사 : 지구온난화 관련 등 동영상 자료, 환경을 생각하는 디자인 자료

◎ 단계별 교수학습 활동

단계(시간)	교수 · 학습활동	자료(#)* 및 유의점(*)
도입(5분)	앞 차시에서 알아본 티셔츠 생산, 가공과정이 환경과 사람에게 미치는 좋지 않은 측면들은 어떤 것이 있을지 이야기하며 수업을 시작한다.	
전개(30분)	지구온난화의 악영향을 고발한 다큐멘터리 〈불편한 진실〉이나 〈북극의 눈물〉 등을 시청하거나 지구온난화, 환경오염 등과 관련된 책을 프리젠테이션 자료화해 함께 보는 시간을 갖는다. (15분) 그렇다면, 이러한 환경문제와 디자인은 무슨 관계가 있을까? 환경오염, 지구온난화를 심화시키는 디자인과 그렇지 않은 디자인에 대해 토론해보자. (15분)	# 〈불편한 진실〉 또는 〈북극의 눈물〉 등 동영상
정리(5분)	'환경에 도움이 되는 디자인'의 키워드를 목록으로 만들어본다.	

◎ 평가 자료

평가 목표

환경오염이 야기하는 문제를 이해한다.
친환경적인 디자인에 필요한 것은 무엇인지 이해한다.

평가 기준

1. 지구온난화 등 환경오염이 야기하는 문제를 이해할 수 있는가?
2. 환경과 디자인이 서로 연관되어 있는 문제임을 알 수 있는가?

◎ 지도상 유의할 점

1. 쓰레기를 만드는 디자인/ 줄이는 디자인 등의 다양한 디자인 사례를 교사가 미리 준비하도록 한다.
2. 환경이나 에너지 문제를 이야기할 때, 학생들은 때때로 ‘디자인’과 관련이 없다고 생각하기 쉽다. 그러나 디자인이 단순히 ‘시각적 결과물’이 아니라 생산 과정이나 소비과정에 광범위하게 영향을 미치는 활동이라고 정의한다면, 환경이나 에너지는 어쩌면 디자인의 출발점에 있는 중요한 의제일 수 있음을 이해시키도록 하자.

◎ 심화 활동

우리 주변에서 흔히 볼 수 있는 환경에 좋은/좋지 않은 영향을 미치는 디자인을 찾아 이야기해보고, ‘환경을 위한 디자인’의 조건 목록을 만들어보자.

- 단지 소재를 재활용한 것만이 ‘친환경적’ 인 디자인이 아니라, 제품을 내구성 있게 만들어 오래 쓰도록 하는 것도 ‘친환경적인 디자인’이다.
- 반면, 자동차나 핸드폰처럼 실질적인 문제가 있는데도 계속해서 새로운 제품을 내놓아 소비자들이 사용하던 기존 제품의 디자인을 ‘낡은’ 것으로 만들어버리고 사람들이 또 다시 새로운 제품을 구매하게 함으로써 ‘쓰레기를 양산’한다면, 이것은 환경에 좋지 않은 영향을 미치게 된다.

환경에 긍정적인 영향을 주는 소비는 어떤 것인지 말해보자.

◎ 보충 활동

Andreas Moller라는 디자이너는 소의 분뇨로 꽃 구근 패키지를 만들었다. 이 디자인의 좋은 점과 나쁜 점을 말해보자.



소 분뇨로 만든 꽃 구근 패키지
– Bolle Box,
1994, Droog Design 컬렉션

◎ 참고자료

“William McDonough는 100% 지속가능성을 가진 모델로만 작업한다. 다른 이들이 보다 나은 ‘환경-효율성(eco-efficiency)’를 정착시키는 동안 그는 자연과 공존하면서 때로는 자연 소재를 가져다 쓰기만 하는 대신 오히려 자원을 돌려주는 건물들을 만들어냈다. (...)”

샌프란시스코의 남쪽에서 McDonough + Partners는 The Gap을 위한 캠퍼스 중 하나를 디자인했는데 여기에서는 나무들이 앤뜰에서 자연 그대로 자라나며 햇빛이 내부 공간까지 깊숙이 들어온다. 이 건물은 대단히 밀접하게 환경과 결합되어 있어서 새조차 잔디로 덮인 지붕 위를 날면서 거기에 건물이 있다는 것을 전혀 눈치 채지 못할 정도다.”

– ID, 2001년 2월호 특집

환경을 생각하는 디자인

“청년시절 나는 현대미술관(Museum of Modern Art)에서 일을 했는데, 그 곳에서 내가 주로 담당했던 일은 미술관의 회원들에게 보낼 조그마한 조각품과 도자기들을 포장하는 것이었다. 우리는 선적용 상자(나무나 골판지로 만들어진)에 조각품을 넣은 후 팝콘(물론 소금과 치즈를 넣지 않은)을 그 안에 가득 채웠다. 1982년 몇몇 우편주문회사는 부서지기 쉬운 물건을 포장하는 데 환경적인 측면을 고려한 이 그럴싸하고 현명한 포장방법을 채택했다.”

– 빅터 파파네, 〈녹색위기〉, 조형교육, 1998, p. 42.

단원 ③ 새로운 티셔츠의 짹 틔우기

◎ 단원 개관

본 단원에서는 일상에서 쉽게 구할 수 있는 다양한 자연/인공 소재를 활용해 친환경적인 티셔츠를 자유롭게 상상해 이에 대한 아이디어를 평면 위에 시각화해 본다.

새로운 발상을 위한 재료는 학교 안이나 학교 주변에서 쉽게 구할 수 있는 것들로, 일상 속의 버려지는 재료들로 새로운 발상을 펼치게 하기도 하며, ‘친환경’의 문제에 대해서도 보다 적극적인 접근을 생각해보도록 할 것이다.

◎ 단원의 계열

앞의 단원에서 티셔츠가 생산–가공되는 과정과 함께 환경문제의 심각성, 친환경적인 디자인의 요건 등에 대해 알아보았다면, 본 단원에서는 환경과 디자인의 관계를 염두에 두고 ‘새로운 티셔츠’를 위한 신선한 아이디어들을 떠올려본다. 일상의 재료들에서 발상의 힌트를 얻는 ‘발상을 위한 씨앗 구하기’, 이때 얻은 씨앗을 바탕으로 ‘뜻밖의 생각도면 그리기’, 그리고 평면에 시각화한 아이디어를 친구들 앞에서 발표하는 ‘발표! 아이디어’ 시간으로 이어진다.

◎ 차시별 학습 주제 및 활동 내용

차시	학습 주제	주요 내용 및 활동	핵심요소
1	발상을 위한 씨앗 구하기	새로운 티셔츠의 아이디어를 얻기 위해 학교 안팎을 돌아본다.	자료수집, 아이디어 발상
2	뜻밖의 생각도면 그리기	학교를 돌아다니며 모든 자료/소재를 통해 새로운 티셔츠에 대한 아이디어를 간단한 그림으로 그린다.	아이디어 발상, 아이디어 스케치, 시각화
3	발표! 아이디어	새로운 티셔츠 아이디어를 모둠별로 발표하고 각각의 안에 대해 장점과 단점, 총평을 말하는 시간을 갖는다.	평가와 공유, 토론

5차시 발상을 위한 씨앗 구하기

미처 생각하지 못했던 티셔츠 생산과정에 이토록 많은 문제들이 내재해 있다면, 이러한 문제들을 제거한 새로운 티셔츠는 어떤 것이어야 할까? 본 차시는 실현 가능성 여부에 초점을 맞추기 보다는 이러한 문제들로부터 자유로운, 새로운 티셔츠가 어떻게 가능할지에 대해 상상하기 위한 씨앗들을 발견하기 위한 시간이다. 학교 안팎의 자연소재나 일상에서 버려지는 쓰레기들은 이 발상의 훌륭한 소재가 될 것이다.

◎ 학습 목표

새로운 티셔츠 발상을 위해 일상의 소재들을 새로운 눈으로 볼 수 있다.

◎ 관련 교과

실과 5 8. 환경을 살리는 나의 생활

미술 6 1. 상상 표현

◎ 준비물

학생 : 필기구, 무선 연습장, 셀로판테이프

◎ 단계별 교수학습 활동

단계(시간)	교수 · 학습활동	자료(# 및 유의점(*)
도입(5분)	앞 차시에서 언급되었던 문제점들과 환경을 위한 디자인 키워드를 간단히 훈기시켜, 아이디어 발상에 참고하도록 한다.	
전개(30분)	<p>새로운 티셔츠 발상을 위한 씨앗 구하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 학교 안이나 학교 주변을 돌아보며 자연재료나 일상에서 버려지는 다양한 사물들을 수집하며 발상의 실마리를 구한다.(15분) 수집한 사물의 형태와 감촉 등 특성을 살펴보는 시간을 갖는다. 외면적인 특성뿐만 아니라 이리 저리 잘라보거나 뜯어보고 소재의 특성이나 구조적인 특성도 살펴보도록 하자.(15분) - 소재의 굳기, 질감, 색깔, 구조는 어떤가? - 이 소재의 장점이나 단점, 특성은 무엇인가? 	# 필기구, 무선 연습장 * 실현가능성을 고려하지 않는다는 전제를 달아, 다양하고 자유롭게 아이디어를 떠올리도록 한다.
정리(5분)	각 모둠에서 구한 '발상의 씨앗'이 무엇인지 간단히 발표한다.	

◎ 평가 자료

평가 목표

일상의 사물들을 새로운 눈으로 발견, 티셔츠가 지닌 문제를 해결할 수 있는 단초를 본다.

평가 기준

1. 일상의 평범한 소재들/쓰레기들이나 훑어져 있는 자연소재를 적극적으로 구했는가?
2. 수집한 물건/소재의 장점과 단점, 특성을 파악할 수 있는가?
3. 발상의 재료로, 새로운 티셔츠를 위한 키워드(실마리)를 뽑아낼 수 있는가?

◎ 지도상 유의할 점

1. 실현가능성을 고려하지 않는다는 전제를 달아, 다양하고 자유롭게 아이디어를 떠올릴 수 있도록 한다.
2. 운동장의 모래 한 알, 풀 한 포기처럼 평범하고 흔한 소재가 새로운 티셔츠 발상을 위한 단초가 될 수 있음을 알려준다.
3. 아이디어는 아무것도 없는 백지에서는 나오기 힘들다. 소재의 질감, 굳기, 구조 등 소재의 특성을 뜯어보는 과정이 곧 새로운 아이디어 발상으로 이어지는 것 이기도 하다는 것을 알려준다.
4. 학교 안이나 주변에서 얻을 수 있는 재료로 발상을 하기에는 제약이 있다면,

집에서 버려지는 물건들을 가지고 오게 해서 모둠별로 모아진 재료를 바탕으로 발상을 시작하게 한다. 가령, 병뚜껑이나 떨어진 고무장갑, 현 양말, 빈 상자, 종이봉투 등이 훌륭한 발상의 재료가 될 수 있다.

5. 다른 모둠이 구한 재료들 중 한 가지씩을 얻을 수 있도록 해서, 이미 구한 재료/물건의 단점이나 부족한 것을 보통해 볼 수 있다.

◎ 심화 활동

원래의 용도와 달라진 사물을 찾아보기

- 골목길에서 흔히 볼 수 있는 주차방해물들 (원래 화분이나 의자가 가진 고유한 기능과 달리 단지 주차를 방해하기 위한 용도로 쓰였다)
- 음료수 박스를 이용한 의자
- 포장마차에서 종이컵 훌더로 쓰이는 페트병
- 전구가 비에 맞지 않도록 전구를 쌓 휴대용 접시



사진: 바라스튜디오

6차시 뜻밖의 생각도면 그리기

무엇인가를 위한 발상은 아무것도 없는 백지에서 시작하기는 어렵다. 종이와 연필을 가지고 낙서처럼 그리기 시작하는 것만으로도 발상에 도움이 되지만, 사물들이 가진 질감이나 형태 등은 발상을 더욱 적극적으로 전개하는데 많은 도움을 준다. 본 차시는 앞 차시에서 구한 일상의 소재들이나 자연재료를 보고 만지고 느끼면서 새로운 티셔츠를 위한 생각을 평면 위에 구체화함으로써 일종의 ‘생각도면’을 그려보는 과정이다. 이때, 앞 차시에서 발표했던 발상의 키워드는 더 발전되기도 하고, 다른 것으로 바뀔 수도 있다.

◎ 학습 목표

일상의 소재들이나 자연 재료를 통해 얻은 발상을 ‘생각도면’으로 표현할 수 있다.

◎ 관련 교과

미술 5 3. 경험의 표현

미술 6 3. 다양한 표현

국어 5-2 넷째 마당. 말과 표현 1. 우리의 의견

국어 6-2 넷째 마당. 문제와 해결 1. 생활 속에서

◎ 준비물

학생: 4절지, 크레파스, 사인펜, 모둠별로 구한 일상의 소재들이나 자연재료

◎ 단계별 교수학습 활동

단계(시간)	교수·학습활동	자료(#) 및 유의점(*)
도입(5분)	교사는 모둠별로 구한 일상의 소재들이나 자연재료를 나눠주고 앞 차시에서 발표했던 키워드들을 상기시켜준다.	
전개(30분)	일상의 소재들이나 자연재료를 만지작거리는 과정을 통해 키워드를 발전시키거나 폐기하며 평면 위에 티셔츠를 위한 발상을 전개해 ‘생각도면’을 만들어본다.	
정리(5분)	모둠별로, 생각도면을 만들고 나서 느낀 점들을 발표, 공유한다.	

◎ 평가 자료

평가 목표

앞에 놓인 일상적인 사물들을 적극적으로 활용하며, 여러 의견을 모아 하나의 생각도면을 만들어낼 수 있다.

평가 기준

1. 앞 차시에서 구한 일상의 사물들, 자연재료들을 적극적으로 활용하는가?
2. 자신과 다른 의견을 수용하면서 하나의 안을 만들어갈 수 있는가?

◎ 지도상 유의할 점

1. 모둠별로 의견을 절충해 하나의 안을 만들어갈 수 있도록 지도한다.
2. 생각도면을 ‘완성’하기보다는 친구들과 의견을 조율하며 다양한 발상을 하는 ‘과정’이 중요함을 알려준다.

◎ 심화 활동

아이디어 발상 연습하기

아이스바를 먹고 난 뒤 막대를 이용해 아이디어 발상을 연습해보자.

1. 아이스바의 막대를 보고 떠오르는 대로 정의하기.

이것은 이다.

2. 아이스바 막대의 형태나 질감을 관찰하거나 소재를 이해하여 어떤 용도로 쓰일 수 있는지 적어보자.
 예1) 커피나 차를 저을 때 사용하는 막대나 수저 – 형태의 이해
 예2) 땔감용 – 재료의 분석
 예3) 자 – 형태의 관찰

3. 아이스바의 막대를 새로운 눈으로 보고 다시 정의해 보자.

이것은 이다.

예) 책갈피, 냄비받침, 젓가락, 장난감집 재료, 물감 뜨는 칼, 손가락이 부러졌을 때 부목으로 사용 등

◎ 보충활동

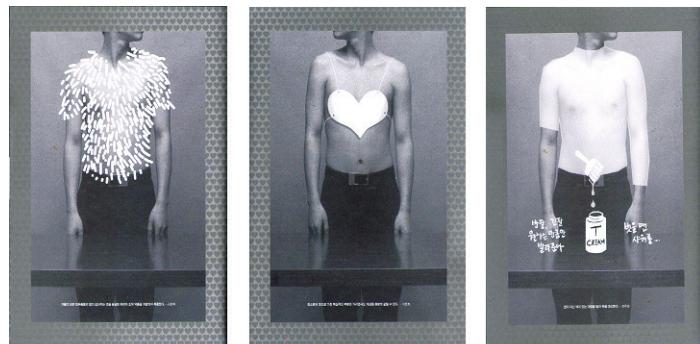
발상을 돋는 활동으로, ‘인간 동력’에 대한 영상 자료〈인간 동력, 당신도 에너지다〉를 시청해보는 것도 도움이 된다. 간단하게는 믹서에서부터 복잡하게는 자동차에 이르기까지 인간의 동력만으로 많은 것들을 할 수 있다고 이야기한다. 우리가 당연하게 여기고 있는 일상에서의 전력 사용이 때로는 간단히 우리의 근육을 움직이는 것만으로 해결이 가능하다는 것, 발상의 전환이 완전히 새로운 세계를 가능케 할 수도 있다는 것을 보여준다.

SBS 스페셜, 〈인간 동력, 당신도 에너지다〉 2008년 3월 23일 방영.

◎ 참고자료

실현 가능성을 고려하지 않은, 새로운 티셔츠 아이디어들

앞 페이지 왼쪽부터. “거울이 되면 포유동물의 털이 길어지는 것을 응용한 유전자



조작 약품을 개발하여 복용한다.” – 김은희, “최소한의 천으로 가장 핵심적인 부분만 가리면서도 개성을 충분히 살릴 수 있다.” – 이은호, “천이 아닌 색이 있는 크림을 발라 옷을 대신한다.” – 조우영 (자료 출처: “하트 티셔츠 프로젝트”, 계간 디자인교육 〈새아〉 청간호, 간텍스트, 2003)

“나뭇잎을 엮어 만든 티셔츠, 공기청정이 가능하고 빨래할 필요가 없다.”, “병뚜껑에 구멍을 뚫은 후 실로 이어주고 원하는 색깔로 염색한 티셔츠 – 쓰레기를 이용해 환경친화적, 어떻게 보면 화려함. 그러나 상당히 따가울 듯”, “폐현수막을 색깔에 맞게 잘라 재봉한 티셔츠 – 버려지는 현수막 처리 가능, 글자 고유의 멋이 있음”, “누드 바디 – 방법은 간단하다. 말하자면 이건 티셔츠가 아니다. 운동으로 몸을 만들어 벗고 다니는 것이다, 기름, 폴리에스테르 등 안 좋은 것들은 안 들어가며 운동을 하여 비만 문제를 해결할 수 있다”

(2008 검암중학교 방과후 디자인 수업자료 – 학생작품)



7차시 발표! 아이디어

본 차시는 모둠별로 그린 생각도면의 아이디어를 발표하고, 서로의 안에 대해 장점과 단점, 총평을 말하며 공유하는 과정이다.

◎ 학습 목표

생각도면으로 나타낸 아이디어를 친구들 앞에서 발표할 수 있다.
서로의 아이디어에 대해 장점과 단점 등을 공유하며, 아이디어의 여러 가지 측면을 이해한다.

◎ 관련 교과

국어 5-2 셋째 마당. 경험과 상상 2. 이야기의 마당
국어 5-2 넷째 마당. 말과 실천 2. 곧은 생각 좋은 세상
국어 6-1 네번째 마당. 의견을 모아서 1. 말과 글에 담긴 생각
국어 6-1 넷째 마당. 의견을 모아서 2. 헤아리고 살피며

◎ 준비물

교사 : 모둠별 생각도면
학생 : 필기구, 무선 연습장

◎ 단계별 교수학습 활동

단계(시간)	교수·학습활동	자료(#) 및 유의점(*)
도입(15분)	<p>모둠별 생각도면을 칠판에 붙여 생각도면 발표 분위기를 형성, 고무한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 지난 시간에 그린 생각도면입니다. 무얼 표현한 것처럼 보이는지 이야기해 볼까요? 	# 모둠별 생각도면
전개(30분)	<p>생각도면을 모둠별로 발표, 각각의 장점과 단점, 총평을 이야기해본다.</p> <p>교사는 장점과 단점, 총평이 자연스럽게, 골고루 나오도록 유도한다.</p>	# 필기구, 무선 연습장
정리(5분)	모둠별로 나왔던 장점과 단점, 총평을 다시 한 번 정리해준다.	

◎ 평가 자료

평가 목표

생각도면의 아이디어를 친구들이 잘 이해할 수 있도록 설명한다.
다른 모둠의 아이디어를 잘 듣고 장단점, 더 해주고 싶은 말과 보완할 부분을
말할 수 있다. 다른 모둠의 발표를 들으면서 궁금해진 점을 질문할 수 있다.

평가 기준

1. 생각도면에 구체화된 자기 모둠의 아이디어를 다시, 생각도면을 통해 친구들이 이해할 수 있게 설명할 수 있는가?
2. 다른 모둠의 생각도면 설명을 듣고 그 모둠의 아이디어를 이해할 수 있는가?
3. 다른 모둠의 아이디어에 대해 장점과 단점을 말할 수 있는가?
4. 다른 모둠의 의견을 존중하면서도 비평할 수 있는가?

◎ 지도상 유의할 점

1. 자신뿐 아니라 자기가 속한 모둠의 생각이 잘 드러나게 설명할 수 있도록 지도 한다.
2. 다른 모둠이 발표할 때 바른 자세로 들을 수 있도록 지도한다.
3. 다른 모둠의 아이디어에 대해 비난하지 않고 이를 존중하면서도 비평할 수 있도록 지도한다.

4. 이후의 차시에서 생각도면을 모둠끼리 바꿀 것이라는 점은 미리 언급하지 않는다.
5. 생각도면을 불이고 생각도면의 제목과 매칭시키는 퀴즈를 내는 것도 도입과정으로 좋은 효과를 낼 수 있다.

◎ 심화 활동

- 각 모둠이 아이디어를 발표하는 대신 모둠장이 생각도면 앞에 서고 다른 모둠의 친구들이 질문을 하는 방식으로 진행하는 것도 가능하다.**
- 핵심적인 아이디어는 무엇입니까?
 - 이 아이디어를 어떻게 얻었습니까?
 - 생각도면을 실제로 구체화한다면 어떤 어려운 점이 예상되나요?

단원 ③ 생각모종 기르기

◎ 단원 개관

이 단원은 생각도면에서 전개했던 아이디어를 구체화하는 과정이다. 이때, 학생들은 두 가지 측면에서 디자인 프로세스의 특징을 연습하게 된다. 첫째, 자신의 모둠에서 원래 구성했던 생각도면을 그대로 입체화(실현)하지 않고, 다른 모둠과 아이디어를 바꿈으로써, 학생들은 생각을 전달하고 이를 구현하는 과정으로서의 디자인 프로세스를 경험한다. 둘째, 생각도면을 발표할 때 언급되었던 각 모둠 안의 장점과 단점을 잘 듣고 기록해 두었다가 장점은 더욱 살리고 단점은 보완하는, 일종의 리디자인(redesign)으로서의 디자인 프로세스를 경험하는 것이다.

◎ 단원의 계열

앞 단원에서 새로운 티셔츠 발상의 씨앗을 구하고 이 씨앗을 통해 평면 위에 생각을 펼쳐 생각도면을 만들었다면, 이 단원은 이를 구체화하는 과정에 해당한다.

◎ 차시별 학습 주제 및 활동 내용

차시	학습 주제	주요 내용 및 활동	핵심요소
1	생각의 물물교환	모둠끼리 아이디어를 바꾸고 각자의 아이디어를 바꾼 모둠에게 전달해준다.	정보 전달
2	만들면서 알아가기	전해받은 아이디어를 입체로 제작하되, 발상 시점에서 단점으로 언급되었던 것을 보완해 만든다.	아이디어 발상 및 전개
3	아이디어, 무엇을 길렀나	모둠별로 만든 결과물을 발표하고 서로의 작업에 대해 평가한다.	평가와 공유

8차시 생각의 물물교환

본 차시는 모둠별로 제안했던 생각도면을 서로 바꾸고 이에 대한 서로의 아이디어를 충분히 이해함으로써 아이디어 입체화의 기반 작업을 수행하는 과정이다. 이는 모둠별 생각도면을 있는 힘껏 정성을 다해 발표하고 다른 모둠의 아이디어에 대해서는 ‘즐겁게’ 비평했던 학생들에게 반전의 재미를 선사하는 동시에 커뮤니케이션으로서의 디자인의 단면을 잘 이해하게 해준다.

◎ 학습 목표

자기 모둠의 아이디어를 다른 모둠이 잘 알 수 있도록 전달할 수 있다.
다른 모둠의 아이디어가 무엇인지 이해할 수 있다.

◎ 관련 교과

국어 5–2 셋째 마당. 경험과 상상 2. 이야기의 마당
국어 6–1 넷째 마당. 의견을 모아서 1. 말과 글에 담긴 생각
국어 6–2 둘째 마당. 살며 배우며 1. 주위를 둘러보며

◎ 준비물

교사 : 모둠별로 제작한 생각도면
학생 : 필기구, 무선 연습장

◎ 단계별 교수학습 활동

단계(시간)	교수·학습활동	자료(#) 및 유의점(*)
도입(10분)	<p>지난 시간 모둠별로 나왔던 아이디어들과 각각의 장점과 단점, 총평을 간단히 살펴보고, 이번 차시에는 자기 모둠의 아이디어를 발전시키는 대신 다른 모둠과 아이디어 교환을 할 것임을 알려준다.</p>	
전개(25분)	<p>아이디어 물물교환 아이디어를 발표했던 순서대로 선택권을 주고, 교환할 아이디어를 선택하도록 한다. (단, 아이디어를 냈던 모둠에서 동의하지 않으면, 아이디어를 가져갈 수 없다.)</p> <p>아이디어 소통하기 아이디어를 바꾼 모둠들은 서로의 아이디어를 다른 쪽 모둠에서 잘 이해할 수 있도록 설명해준다. 이해가 안 가는 부분이나 궁금한 부분에 대해서는 질문을 하도록 한다.</p>	# 필기구, 무선 연습장
정리(5분)	<p>아이디어를 서로 전달하고 전달받으며 느낀 점을 간단히 이야기한다.</p>	

◎ 평가 자료

평가 목표

자기 모둠의 아이디어를 다른 모둠이 잘 알 수 있도록 전달한다.
다른 모둠의 아이디어가 무엇인지, 그 장점과 단점을 잘 듣고 이해한다.

평가 기준

1. 자기 모둠의 아이디어가 무엇인지, 그 장점과 단점이 무엇이며 그 이유는 무엇인지 다른 모둠이 이해하기 쉽게 설명할 수 있는가?
2. 다른 모둠의 아이디어가 무엇인지, 그 장점과 단점이 무엇이며 그 이유는 무엇인지에 대한 다른 모둠의 설명을 주의 깊게 듣는가?

◎ 지도상 유의할 점

1. 모둠의 생각도면 만들기에 적극적으로 참가한 아이들이라면 생각도면을 서로 교환한다는 데에 실망을 느낄 수도 있다. 그러나 아이디어를 전달해주고 전달받으며 커뮤니케이션하는 것 또한 디자인에서 대단히 중요한 과정임을 인지시킨다. 디자인은 사실상, 여러 분야의 전문가들과 의견을 조율하는 과정으로, 커뮤니케이션이 대단히 중요한 분야이다.

◎ 심화 활동

생각도면의 사용설명서 만들기

도면과 설명만으로는 핵심적인 아이디어가 전달되기 어렵다. 이러한 문제를 보완하기 위해, 소재의 특성, 구조, 유의점 등 설명서를 자세하게 만들어보자. 마치 생각도면을 하나의 제품처럼 여기고 이것을 문구점에서 판매한다고 할 때 어떤 설명서가 들어가야 생각도면을 만들지 않은 다른 사람이 이것을 바탕으로 결과물을 만들 수 있을까를 생각해보자.

◎ 보충 활동

생각도면의 장터 만들기

각 모둠이 만든 생각도면을 해당 모둠에서 계속 진행하지 않을 거라고 이야기했을 때, 모둠별 아이디어 교환에 대한 아이들의 반응이 시큰둥하다면, 아이디어를 서로 사고파는 장터를 열어보자. 아이들은 적극적으로 자신 모둠의 아이디어를 판매하기 위해 열을 올리게 될 것이다.

9차시 만들면서 알아가기

본 차시는 앞 차시의 ‘생각 물물교환’을 통해 바꾼 모둠의 아이디어를 구체화하는 시간이다. 이때, 원래 모둠이 제안했던 아이디어의 핵심적인 생각-키워드를 중심으로 하되, 앞 차시에서 언급되었던 장점은 살려주고 단점은 보완하는 과정이 요구된다.

◎ 학습 목표

‘생각 물물교환’을 통해 아이디어를 전해준 원래 모둠의 아이디어의 핵심적인 생각-키워드를 구체적으로 시각화한다.

◎ 관련 교과

국어 6-2 둘째 마당. 살며 배우며 1. 주위를 둘러보며
 국어 6-2 넷째 마당. 문제와 해결 1. 생활 속에서
 국어 6-2 넷째 마당. 문제와 해결 2. 지혜를 모아
 미술 6 1. 상상 표현

◎ 준비물

교사 : 모둠별 생각도면
 학생 : 필기구, 무선 연습장, 메모지와 셀로판테이프, 또는 포스트잇

◎ 단계별 교수학습 활동

단계(시간)	교수·학습활동	자료(#) 및 유의점(*)
도입(13분)	모둠별로 전해 받은 아이디어를 간단히 발표한다. 이때 ‘생각 물물교환’이 잘 이루어졌는지를 점검해본다.	# 모둠별 생각도면
전개(22분)	전해 받은 아이디어의 장점과 단점이 어떤 것에서 유발되었는지, 기존의 생각도면에 포스트잇을 붙여가며 분석한다. 단점을 보완, 해결하는 디자인에 대해 토론하며 이에 기반 해 티셔츠 아이디어를 구체화한다.	# 필기구, 무선 연습장, 메모지와 셀로판테이프 또는 포스트잇
정리(5분)	모둠별로 디자인을 완성하고 그에 대해 간단히 의견을 나눈다.	

◎ 평가 자료

평가 목표

전달받은 아이디어의 장점은 살리고 단점은 보완해 아이디어를 구체화–시각화 한다.

평가 기준

1. 아이디어의 구체화

– 시각화 과정에서 원래 아이디어의 장점은 살고 단점은 보완되었는가?

2. 적극적이고 유연한 태도로 작업했는가?

◎ 지도상 유의할 점

1. 생각도면의 핵심 개념이 강할수록 생각도면의 단점을 보완하는 일이 쉽지 않게 느껴진다. 문제를 해결하는 과정에서 이전 차시에서의 브레인스토밍 경험이나 일상의 소재들에서 아이디어를 얻었던 경험을 살려보도록 하자. 모둠이 이미 가지고 있는 자원에서 활용할 만한 것들이 발견될 것이다.

2. 생각도면을 구체화하는 것이라고 해서 반드시 ‘입체화’ 해야 하는 것은 아니다. ‘입체화’에 너무 집착하지 않도록 하자.

◎ 심화 활동

완성된 티셔츠에 브랜드를 달아주고 홍보 포스터 만들기

완성된 티셔츠에 어울리는 브랜드가 무엇인지 생각해서 브랜드를 만들어주고 이를 홍보할 수 있는 포스터를 간단히 만들어본다.

◎ 보충 활동

모둠원 파견

아이디어 전달이 생각했던 것보다 잘 이루어지지 않았다고 생각되면, 원래의 생각도면을 만들었던 모둠의 구성원을 한 명씩 새로운 모둠으로 파견해 보자. 원래의 생각도면을 만들었던 모둠원이 새로운 모둠으로 들어가 기존의 아이디어와 새로운 아이디어가 융합되는 데 중요한 역할을 할 수 있다.

10차시 아이디어, 무엇을 길렀나

본 차시는 ‘생각의 물물교환’을 거쳐 교환한 아이디어의 시각화 결과를 발표하는 시간이면서, 동시에 자기 모둠의 아이디어가 다른 모둠의 시각화 작업을 통해 어떻게 구체화되었는지 살펴보는 시간이다.

◎ 학습 목표

자기 모둠의 디자인이 가지고 있는 핵심 아이디어와 장점, 단점 등을 친구들이 잘 이해할 수 있도록 발표한다.

◎ 관련 교과

국어 5–2 셋째 마당. 경험과 상상 2. 이야기의 마당
국어 6–2 넷째 마당. 의견을 모아서 2. 헤아리고 살피며

◎ 준비물

학생 : 모둠별로 완성한 티셔츠 디자인, 필기구

◎ 단계별 교수학습 활동

단계(시간)	교수 · 학습활동	자료(#)* 및 유의점(*)
도입(7분)	<p>모둠별로 완성한 디자인에 대해 발표준비를 한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 티셔츠를 입힐 모델을 정해 옷을 입히고 이 디자인 안을 설명할 사람도 정해 미리 발표를 준비하도록 한다. - 티셔츠를 일종의 품소핑 채널같은 곳에서 판매한다고 가정하고 티셔츠의 매력을 최대한 살려 홍보하도록 한다. 	# 모둠별로 완성한 디자인
전개(25분)	<p>모둠별로 디자인을 발표한다.</p> <p>원래 아이디어를 냈던 모둠과의 질문</p> <ul style="list-style-type: none"> - 답변 시간을 가진 뒤 그 모둠의 1차 평가를 들어본다. 이후 다른 모둠원들과도 의견을 나누며 디자인을 종합적으로 평가한다. 	
정리(8분)	프로그램 전반에 대한 의견/소감을 나눈다.	

◎ 평가 자료

평가 목표

자기 모둠의 디자인에 가지고 있는 핵심 아이디어와 장점, 단점 등을 친구들이 잘 이해할 수 있도록 발표한다.

평가 기준

1. 적당한 말하기 속도와 크기를 유지하며 요점을 이해할 수 있도록 발표할 수 있나?
2. 친구들이 발표할 때 바른 자세로 주의깊게 경청하는가?
3. 다른 모둠의 디자인에 대해 적극적인 자세로 질문하거나 의견을 표현하는가?

◎ 지도상 유의할 점

1. 다소 엉뚱한 반응이더라도 수업 진행이나 분위기를 크게 흐트러뜨리지 않는 범위 안에 있다면 수업의 흥미를 돋우는 추임새 정도로 고무한다.

◎ 심화 활동

현실로 돌아와 티셔츠를 소비–사용할 때 어떤 방법으로 하면, 환경에 도움이 될지 목록을 만들어보자.

예) – 세탁물이 가득 찼을 때에만 빨래를 시작하고 따뜻한 물을 사용하지 않도록 부모님을 설득하자. 따뜻한 물은 에너지를 불필요하게 많이 사용하며, 찬물보다 직물을 더 빨리 상하게 한다.

- 새로운 세탁기를 살 때에는 에너지와 물을 적게 쓰는 것을 구입하도록 부모님을 설득하자.
- 건물이 아니라 몸을 따뜻하게/차게 만들자. 여름에 얇은 티셔츠를 입는 것은 세탁기보다 훨씬 더 많은 에너지를 사용하는 에어컨을 켜지 않도록 만든다. 반대로, 겨울에 옷을 하나 더 껴입는 것은 난방 에너지를 절약하는 것이다.
- 종고 상점에서 옷을 사고팔도록 부모님을 설득하자.
- 유기농 방식으로 자은 면제품과 염료를 사용하지 않은 면제품을 찾도록 하자.
- 환경친화적인 농업을 확산시키기 위해 일하는 단체를 지원하도록 부모님께 말하자.

(참고, 존 라이언, 앤린 테인 더닝, 고문영 옮김, 〈녹색 시민 구보씨의 하루〉, 그루코, pp. 46–47)

◎ 보충 활동

과정의 여러 이야기를 모아 간단한 책으로 엮기

기본 책 만들기를 이용, 아이디어 발상에서부터 구체화하는 과정에 이르기까지의 여러 아이디어들을 버리지 말고 잘라 붙이면, 디자인과정을 기록한 훌륭한 워크북이 된다.

2 프로그램

패스트푸드와 나

생리적인 측면에서 음식은 몸에 필요한 에너지원을 공급하는 역할을 할 뿐이지만, 우리는 먹을거리를 직접, 혹은 간접적으로 선택하고 소비하는 행위를 통해 사회와 끊임없이 관계를 맺고 있다. ‘내가 먹는 것’은 ‘나’의 몸에 영향을 미칠 뿐만 아니라 나의 정신과 의식, 나와 타인들 사이의 사회·문화적 관계를 규정하기도 하는 것이다. 이 수업에서는 세계 각지의 농수산물을 접할 수 있게 된 현대 사회의 풍요로움 이면에 있는 먹을거리의 안전성과 지속가능성, 공동체성 등을 들여다본다. 여기에는 소비자가 일상적으로 접하는 포장과 광고, 그 안에 담긴 메시지를 세밀하게 읽어내고 이것을 다른 방식으로 시각화하는 과정이 포함된다.

* 패스트푸드점이 드문 지역이거나 아이들이 그다지 패스트푸드를 선호하지 않아 ‘패스트푸드’라는 주제가 적절하지 않다고 생각되면, 동네의 구멍가게나 조그만 수퍼마켓을 탐사대상으로 삼을 수도 있다. 이 수업 프로그램은 궁극적으로 디자인 언어를 ‘읽고 쓰도록’ 하기 위한 것이므로, 반드시 패스트푸드가 아니라 동네 수퍼마켓의 과자, 아이스크림, 음료 등 여러 가지 식품 패키지 등도 좋은 소재가 될 수 있다. 이렇게 본다면, 참고자료에 수록되어 있는 워크시트도 약간의 수정/변형만을 가해 사용할 수 있을 것이다. 이때 미리 가게를 운영하시는 분께 양해를 구하도록 한다.

단원 ① 내가 먹는 것이 바로 나

- 1차 시 나의 식습관
- 2차 시 내가 먹는 것과 나

단원 ② 패스트푸드 탐사

- 1차 시 패스트푸드, 오감을 자극하다 1
- 2차 시 패스트푸드, 오감을 자극하다 2

단원 ③ 다시 보는 패스트푸드

- 1차 시 슈퍼사이즈 미
- 2차 시 사물들과 나 사이의 디자인

단원 ④ 새로운 패스트푸드 디자인

- 1차 시 새로운 디자인을 위한 브레인스토밍
- 2차 시 내가 제안하는 패스트푸드 디자인 1
- 3차 시 내가 제안하는 패스트푸드 디자인 2
- 4차 시 바뀐 것은 패스트푸드인가 나인가

〈고학년 교육 프로그램 2 – 패스트푸드와 나〉

단원	활동 영역	차시	학습 주제	학습 목표	핵심 요소
내가 먹는 것이 바로 나	자기표현	1	나의 식습관	평소 자신이 주로 먹는 것, 좋아하는 음식에 대한 취향을 표현할 수 있다.	꼴라주
		2	내가 먹는 것과 나	자신의 식습관과 자신을 연결시켜 소개할 수 있다.	발표
패스트푸드 탐사	리서치	3	패스트푸드, 오감을 자극하다 1	패스트푸드에 대해 체험, 관찰, 기록을 병행할 수 있다.	관찰, 체험, 기록
		4	패스트푸드, 오감을 자극하다 2	패스트푸드 매장의 여러 가지 사물을 관찰, 탐색하며 기록할 수 있다.	실측, 프로타주, 관찰, 체험, 기록
다시 보는 패스트푸드	자료수집	5	슈퍼사이즈 미	다큐멘터리 〈슈퍼사이즈 미〉를 보고 패스트푸드의 문제점에 대해 이해할 수 있다.	시청
		6	사물들과 나 사이의 디자인	패스트푸드 탐사 시간에 모은 자료를 다시 보고 디자인이 나의 선택과 취향에 어떤 영향을 미쳤는지 이해할 수 있다.	토론, 자기표현
새로운 패스트푸드 디자인	아이디어 발상과 전개	7	새로운 디자인을 위한 브레인스토밍	모둠별로 패스트푸드의 어떤 디자인을 바꿀 것인지를 정하고 다양한 아이디어를 낼 수 있다.	토론, 아이디어 발상
		8	내가 제안하는 패스트푸드 디자인 1	정해진 아이디어를 구체화할 수 있다.	시각화
		9	내가 제안하는 패스트푸드 디자인 2	정해진 아이디어를 구체화할 수 있다.	시각화
		10	바뀐 것은 패스트푸드인가 나인가	모둠별로 완성된 아이디어를 발표하고 서로의 안에 대해 의견을 말할 수 있다.	토론

단원 ① 내가 먹는 것이 바로 나

◎ 단원 개관

본 단원에서는 ‘나’의 식습관을 되돌아보고 이를 간단히 시각화하는 경험을 통해 내가 패스트푸드가 얼마나 가깝거나 먼지를 상기하게 된다. ‘나와 패스트푸드’가 어떤 관계를 맺고 있는지를 발견하는 경험은 이후 건강과 환경에 악영향을 미치는 패스트푸드의 폐해를 파헤치는 다큐멘터리를 시청하기 위한 토대가 된다.

◎ 단원의 계열

‘나의 식습관’에 대해 오리고 블이거나 그리는 활동으로 시작함으로써, 학생들은 부담을 덜고 자연스럽게 프로그램 안으로 들어가게 된다. 이어서, 음식에 대한 자신의 취향을 소개하는 과정은 어색함을 풀고 다른 친구들과 친숙해지는 계기를 마련해준다. 또한, 내용적으로는 이후 패스트푸드 탐사를 진행하기 전에 자신이 음식/음료와 맺고 있는 관계를 발견할 수 있게 해준다.

◎ 차시별 학습 주제 및 활동 내용

차시	학습 주제	주요 내용 및 활동	핵심요소
1	나의 식습관	개인별로 빈 카드에 자신이 평소 좋아하는 음식, 주로 먹는 것 등을 오려내 붙이거나 자신의 취향과 잘 맞다고 생각되는 문장을 오려 붙여 ‘나의 식습관’을 그림 카드로 구성한다.	꼴라주
2	내가 먹는 것과 나	자신의 식습관을 통해 친구들에게 자신을 소개한다.	발표

1차시 나의 식습관

본 차시에서는 나의 식습관이 어떠한지 생각해보고 간단한 그림 스티커와 문장 스티커로 표현해본다. 이는 이후 차시에 볼 식습관과 건강의 상관관계에 대한 다큐멘터리를 보기 전, 어떤 편견 또는 자기합리화가 개입하지 않은 상태에서 나의 식습관을 되돌아보기 위한 과정이다.

◎ 학습 목표

나의 식습관을 그림과 언어로 표현한다.

◎ 관련 교과

실과 5 5. 우리의 식사

국어 5-1 첫째 마당. 마음의 빛깔 2. 경험 속으로

미술 6 3. 다양한 표현

◎ 준비물

교사 : 여러 가지 음식들의 사진이나 그림, 단어 또는 문장 카드,
‘나의 식습관’ 카드.

학생 : 신문이나 잡지, 가위, 풀, 필기구, 사인펜

◎ 단계별 교수학습 활동

단계(시간)	교수 · 학습활동	자료(# 및 유의점(*)
도입(5분)	오늘의 급식 이야기로 수업의 문을 연다. - 오늘 급식은 어땠어? - 좋아하는 반찬/싫어하는 반찬 많이 나왔니? - 어떤 반찬을 좋아하는데/싫어하는데? - 급식 안 하고 집에서 먹을 때는 주로 뭘 먹니? - 오늘은 이 카드에 내가 좋아하는 음식 자주 먹는 음식들을 붙여서 꾸며볼 거야.	# ‘나의 식습관’ 카드
전개(30분)	카드 그리기/꾸미기 - 신문이나 잡지에서 여러 가지 음식, 음료 사진이나 그림을 오려붙인다. - 신문, 잡지에서 찾지 못한 음식 / 음료는 직접 그려 넣어도 좋다. - 나의 식습관에 어울리는 문장 단추도 오려붙인다. - 빈 단추에는 나의 식습관을 말해주는 문장들을 써 넣어보자.	# 신문이나 잡지, 가위, 풀, 필기구, 사인펜
정리(5분)	모둠별로 주로 어떤 식습관을 가지고 있는지 말해보자.	

◎ 평가 자료

평가 목표

나의 식습관을 그림과 문장으로 표현할 수 있다.

평가 기준

- 주어진 자료 또는 스스로 만들어낸 자료를 활용해 ‘나’의 식습관을 표현할 수 있는가?
- 성실한 태도로 작업하는가?

◎ 지도상 유의할 점

- 평소 식습관을 솔직히 표현하도록 지도한다. 특히, 특정 음식을 좋아한다고 해서 아이들이 친구를 놀리지 않도록 하고, 자신의 식성을 있는 그대로 표현한 아이에게는 ‘용기가 있다’, ‘멋지다’고 칭찬해주도록 하자.
- 때로는 학생 자신의 식습관을 구성하는 데 모순이 발견되더라도 교사가 개입해 이를 수정하지 않도록 한다. 여기에서는 우리가 어떻게 먹고 있는지에 대한 ‘현재 상황’을 충실히 알아보도록 하는 데 목적이 있다. (사실상, 우리의 식습관과 태도에서는 종종 모순이 발견된다 – 가령, ‘왕王’자가 새겨진 복근을 갖

기를 원하면서, 동시에 기회만 된다면 햄버거, 피자, 치킨을 마음껏 먹고 있거나 그러고 싶다는 식이다.)

◎ 심화 활동

가장 좋아하는 음식 하나를 골라, 지금까지(계산 가능한 시점-가령, 초등학교 입학 이후) 먹은 양을 계산한 뒤 이것을 정보그래픽으로 표현해보자.

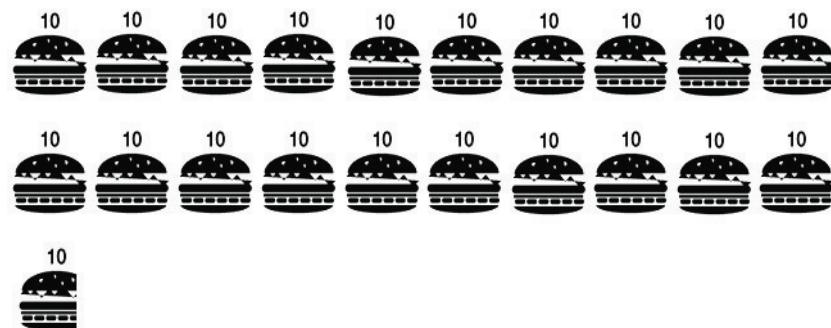
예를 들어, 그것이 햄버거라면 이런 식으로 계산해볼 수 있다.

나는 햄버거를 가장 좋아한다. 나는 햄버거를 1주일에 한 개 꼴로 먹는다.

나는 5학년이다.

5학년인 현재, 1학년부터 4학년까지만 계산한다면,

1주일에 한 개*1년 52주*4년=208개



◎ 보충 활동

1주일간 ‘내’ 가 먹은 것들의 부산물을 모아 콜라주로 구성해보기

실제로 1주일간 ‘내’ 가 먹을 것들이 무엇인지 그 부산물들을 모아 오도록 해보자.
(부산물에는 사과나 배 등 과일의 씨앗, 빵이나 과자의 포장지, 음료의 병이나 캔 등이 포함된다.) 이런 직접적인 부산물들을 재료로 평면이나 입체 구조물을 만들 어보고 이것으로 자기 식습관을 표현할 수도 있다.

좋아하는 음식 광고 모아오기

자신이 가장 좋아하는 음식이나 음료의 광고를 모아와 그것의 어떤 점이 좋은지, 마음에 드는지 말해보자.

◎ 참고자료

‘나의 식습관’ 카드에 활용할 수 있는 문장 예시.



2차시 내가 먹는 것과 나

지난 차시에서 자신의 식습관을 구성하는 그림과 사진 등을 재료로 콜라주 작업을 했다면, 본 차시에서는 이 콜라주를 바탕으로 친구들 앞에서 자신의 식습관이 어떤지 소개하는 시간을 갖는다.

◎ 학습 목표

자신이 만든 그림 카드와 자신을 연결시켜 자신을 소개할 수 있다.

◎ 관련 교과

국어 5-1 넷째 마당. 이리 보고 저리 보고 2. 숨어 있는 의미

◎ 준비물

교사 : 지난 차시에서 학생들이 작성한 '나의 식습관' 카드,

학생 : 포스트잇이나 메모지, 필기구, 무선 연습장

◎ 단계별 교수학습 활동

단계(시간)	교수·학습활동	자료(#) 및 유의점(*)
도입(10분)	‘나의 식습관’ 카드를 칠판에 붙여놓고 카드만 보고 궁금한 것들을 <u>포스트잇</u> 에 적어 붙여보자.	# 포스트잇이나 메모지
전개(23분)	친구들이 적어놓은 질문에 유의하며, 모둠별로 ‘나의 식습관’을 발표하고 서로 공통점과 차이점을 찾아보자. 모둠의 특징을 한두 가지로 정할 수 있을까? 이 모둠의 특징에 기초해, 모둠의 식습관과 관련한 모둠의 이름을 지어보자.	* 수업 인원이 너무 적다고 생각될 경우에는 전체 발표로 진행한다.
정리(7분)	모둠별로 어떤 특징이 있는지, 또 여기에 근거해 모둠 이름은 어떻게 지었는지 모둠장이 발표한다.	

◎ 평가 자료

평가 목표

‘나의 식습관’ 카드를 보고 음식에 대한 자신의 취향을 발표할 수 있다.

평가 기준

1. ‘나’의 식습관을 친구들이 이해하기 쉽게 발표할 수 있는가?
2. 친구들이 발표하는 내용을 바른 자세로 귀 기울여 듣는가?
3. 친구들과 ‘나’의 식습관에서 어떤 공통점과 차이점이 있는지 도출할 수 있는가?

◎ 지도상 유의할 점

1. 친구들의 식습관에 대해 ‘질문’ 포스트잇을 붙일 때, 친구의 취향을 비난하거나 놀리지 않도록 한다.
2. 친구들이 자신의 식습관 카드에 붙인 질문이 있다면, 발표 때 성실히 대답하도록 지도한다.

◎ 심화 활동

‘나의 식습관’ 카드를 보고, 서로 질문하고 답변하는 시간, 즉 인터뷰 시간을 가져보자.

- 친구가 특정 음식을 좋아하거나 싫어하는 이유는 무엇인가?
- 친구는 자신의 식습관에 대해 어떻게 생각하고 있을까?
(예: 골고루 먹지 않는 것 때문에 부모님께 잔소리를 듣는 건 싫지만 내 식습관을 고치고 싶은 생각은 없다.)

◎ 보충활동

2명씩 짹을 지어 ‘나의 식습관’ 카드에서 칭찬할 만한 점 한 가지(넌 야채를 정말 좋아하는 구나. 건강해지겠다)와 노력할 만한 점 한 가지(앞으로는 고기도 좀 먹어.)를 서로 적어 주도록 해 보자.

반 전체가 발표한 경우, 그리고 아직까지 학생들이 서로 서먹한 경우라면, ‘나의 식습관’ 카드로 어떤 친구인지 맞춰 보는 게임을 해 보는 것도 좋다.

단원 ② 패스트푸드 탐사

◎ 단원 개관

이 단원은 일상적으로 접하는 패스트푸드를 다시 한번 경험하게 하되, 세밀한 관찰과 ‘낯선’ 질문들을 통해 자신의 경험을 추적하게 함으로써 패스트푸드라는 음식과 이것을 둘러싼 환경, 그리고 그에 대한 자신의 경험 모두를 돌아보게 한다. 어느 순간부터 당연하고 친근하게 받아들여왔던 패스트푸드점의 공간과 메뉴들, 그리고 메뉴로 사람들을 안내하는 사진과 포스터들을 다시 ‘보게’ 하고 이러한 사물들 각각이 우리에게 말하고 있는 것은 무엇인지, 그리고 그에 대한 나의 응답은 무엇인지를 스스로 관찰하게 하는 수업이다.

◎ 단원의 계열

‘패스트푸드와 나’라는 프로그램을 여는 단원으로, 패스트푸드를 자유롭게, 하지만 기준과는 다른 새로운 규칙에 따라 경험하도록 이끔으로써 프로그램에 대한 학생들의 긴장을 풀고 흥미를 유발하면서 동시에 이 프로그램이 던지려는 새로운 질문으로 학생들을 이끈다. 즉, 이 단원은 학생들에게 익숙한 것과 낯선 것 사이, 당연하게 여겼거나 잘 안다고 믿었던 것과 전혀 모르는 것 사이에 이 프로그램이 놓여 있음을 말해준다.

◎ 차시별 학습 주제 및 활동 내용

차시	학습 주제	주요 내용 및 활동	핵심요소
1	패스트푸드, 오감을 자극하다 1	패스트푸드점에서 각자 메뉴를 고르고 주문한 음식을 먹어보면서 패스트푸드를 마음껏 경험해본다.	관찰, 체험, 기록
2	패스트푸드, 오감을 자극하다2	패스트푸드점에서의 경험들을 쓰고 그리고 프로타주하는 등 충실히 기록함으로써 패스트푸드의 좋고 나쁜 점에 대해 생각해본다.	관찰, 체험, 기록

3차시 패스트푸드, 오감을 자극하다 1

본 차시는 일상에서 자주 찾게 되는 패스트푸드점에서 메뉴를 고르고 주문한 음식을 먹어보면서 겪게 되는 자신의 경험에 대해 세밀하게 관찰, 기록을 병행하는 시간이다. 그동안 당연하게 여겼거나 잠시 의문을 가졌더라도 그대로 스쳐지나간 경험들에 대해 한 순간도 놓치지 않고 조사와 관찰, 질문, 기록을 남긴다.

◎ 학습 목표

패스트푸드점을 방문하여 경험한 내용을 형식(워크시트)에 맞게 작성할 수 있다.

◎ 관련 교과

국어 5-2 둘째 마당. 발견하는 기쁨 1. 아는 것이 힘
국어 6-2 둘째 마당. 살며 배우며 1. 주위를 둘러보며
미술 6 2. 관찰 표현

◎ 준비물

교사 : 패스트푸드 탐사 워크시트

학생 : 무선 연습장, 연필, 사인펜 또는 색연필, 줄자

◎ 단계별 교수학습 활동

단계(시간)	교수·학습활동	자료(#)* 및 유의점(*)
도입(10분)	<p>패스트푸드점에 모여 출석을 확인하며 여기까지 온 경향에 대한 이야기를 나누어본다. - 오면서 머릿속에 떠올린 것은 무엇인가? - 매장에 들어와서 처음 눈에 띈 것은 무엇인가?</p>	
전개(25분)	<p>모둠별로 워크시트를 나눠 갖고 각 항목에 대해 워크시트를 작성, 자신의 경험을 기록해본다.</p>	
정리(5분)	<p>이번 차시의 경험에 대해 말해보고, 부족한 점을 토론해본다.</p>	

◎ 평가 자료

평가 목표

다양한 경험들을 직접 해 보고 그것을 세밀히 기록한다.

평가 기준

1. 패스트푸드점을 탐사하는 활동에 적극적으로 참여하는가?
2. 워크시트의 여러 항목들을 다양한 방식으로 꼼꼼히 기록하는가?

◎ 지도상 유의할 점

1. 워크시트의 항목들을 빠짐없이, 성실하게 기록하게 한다.
2. 줄자로 로고나 캐릭터의 크기를 재 보고 프로타주를 이용해 다양한 사물의 무늬를 베껴보게 하는 등 다양한 활동을 하도록 한다.

◎ 심화 활동

패스트푸드점에서 판매하는 음식들의 특징은 무엇인지 이야기해보자.

- 절반 정도 조리된 상태의 음식들을 마치 블록을 끼워 조립하듯 만들어 제공한다.
- 조리하는 사람이나 조리장소, 시간이 다르더라도 맛은 변하지 않는다.
- 제공되는 크기나 양이 일정하다.
- 항상 일정하게 구워지도록 하기 위해 타이머가 울리는 소리를 들을 수 있다.

◎ 보충활동

패스트푸드점에서 주문을 하고 음식을 먹고 쓰레기를 치우는 것까지의 과정을 기록해보자.

문을 열고 매장에 들어온다(2분)

줄을 서서 기다리며 메뉴를 고른다(5분~10분)

음식이 준비될 때까지 기다린다(5분)

음식이 나오면 들고 자리로 간다(3분)

앉아서 먹는다(15분~20분)

친구들과 이야기한다(10분)

쓰레기를 정리한다(3분)

매장을 나간다(2분)

이 과정을 기록하면서 사람들, 특히 손님과 매장 직원 사이에 오가는 말들을 받아 적고 어떤 특징이 있는지 이야기해보자.

매장 직원은 언제나 똑같은 단어의 문장들을 말한다. 가령, “주문하시겠습니까?”에서 시작해서, “○○○ 나왔습니다”로 끝나는 말들이다.

◎ 참고자료

조지 리처, 김종덕 옮김, <맥도날드, 그리고 맥도날드화 : 유토피아인가 디스토피아인가?>
시유시, 1999

패스트푸드점 탐사 워크시트

장소 / 시간 :

탐사자 :

이 패스트푸드점에 올 때 떠올린 것은?

매장에 들어와 가장 먼저 눈에 들어온 것은?

오늘 이 곳에서 먹고 싶은 것은?

오늘 이 곳에서 고른 메뉴는 무엇이고 그 이유는 무엇인가?

주문한 것을 받았다. 첫 인상은 어떤가?

포장을 풀기 전에 요모조모 살펴본다.

주문 메뉴의 포장은 우리에게 무얼 말하고 있을까?

맛, 냄새, 기분은 어떤가?

처음 한 입 :

먹는 도중 :

마지막 한 입 :

먹고난 뒤 10분 후 :

이곳의 사람들을 인터뷰해보자. (손님, 매장 직원 등)

패스트푸드를 좋아합니까?

좋아하거나 싫어한다면 그 이유는요?

패스트푸드를 얼마나 자주 먹나요?

가장 좋아하는 메뉴와 그 이유는?

패스트푸드에 온다는 것/일한다는 것에 대해 한 말씀..

이 패스트푸드점의 로고, 마스코트, 사람들, 컵 등 가능한 다양한 것들을 기록 /수집 /관찰해보자. (프로타주, 사진, 정밀묘사 등의 방법으로)

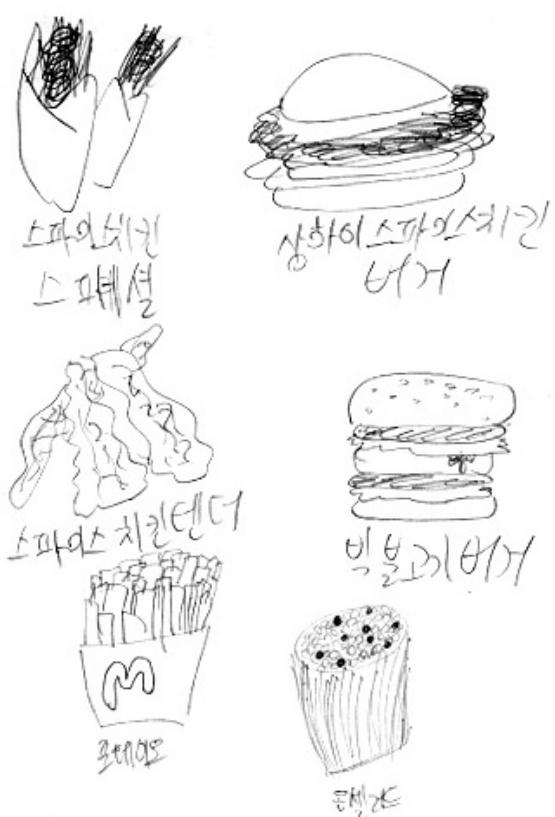
패스트푸드점 탐사 워크시트

★ 장소 : 맥도날드 / 4:00~ ★ 탐사자 : 이재민

	글	이미지
이 패스트푸드점에 올 때 떠올린 것은? 매장에 들어와 가장 먼저 눈에 들어온 것은?	도	(M)
오늘 이 곳에서 먹고 싶은 것은?	베이비맥스디	(M)
오늘 이 곳에서 고른 메뉴는 무엇이고 그 이유는 무엇인가?	맥치킨세트, 그나마 양호한	(M) (Fries) (Drink)
주문한 것을 받았다. 첫 인상은 어떤가?	맛있다.	(hunger)
포장을 풀기 전에 요모조모 살펴본다. 주문 메뉴의 포장은 우리에게 무얼 말하고 있을까?	맥치킨 디저트나타리! 맥도날드의 쿠키는 소리가 토끼 맥도날드의 역사	(Food) (M)
맛, 냄새, 기분은 어떤가?	처음 한 입: 맛있을 것 같았다. 먹는 도중: 약간 페파한.. 마지막 한 입: 후회없다. 먹고 난 뒤 10분 후: 헛된다.	(full) (full) (Good) (so hungry)
맥도날드의 사람들을 인터뷰해보자. (손님, 매장 직원 등)	패스트푸드를 얼마나 자주 먹는지? 가장 좋아하는 메뉴와 그 이유는? 맥도날드에서 일한다는 것에 대해...	
맥도날드의 로고, 마스코트, 사람들, 컵 등 가능한 다양한 것들을 기록/수집/관찰해보자. (프로타주, 사진, 정밀묘사 등)	도자기로 만화로 김밥으로 화장실로	(M) (McDonald's Mascot)

패스트푸드점 탐사 워크시트

	글	이미지
麦도날드에 뭘 먹고 싶은 것은?	햄버거	
오늘 맥도날드에서 먹고 싶은 것은?	"	
오늘 맥도날드에서 고른 예리는 무엇이고 그 이유는 무엇인가?	콜라, 햄버거 앞치마 보여서	
주운한 것을 보았다. 뭣 한걸은?	와우!	
포장을 풀기 전에 오호오 살펴본다. 주문해놓은 포장은 우리에게 부정 밀하고 있음까?	맥도날드 흰봉고리	
맛, 냄새, 기본은 어떤가?	처음엔 입안마다 먹는 도중- 달콤한 맛 미지미 한 앙기 먹고 난 뒤- 아름다워	
맥도날드의 사람들은 언니들로 모자리. (손님, 배달 직원...)	맥스무드를 얼마나 자주 먹는가? 가장 좋아하는 메뉴는? 맥도날드에서 일한다는 것에 대해, 수입이라면서 입을	
맥도날드의 음고, 미스코트, 사람들, 일 등 가능한 다양한 것들을 기록/수집/관찰해보자. (프로모션, 사진, 창일묘사 등)		



워크시트 작성 예시

(자료 출처: 2008 검암중학교 방과후 디자인수업 자료)

4차시 패스트푸드, 오감을 자극하다 2

앞 차시에서 주로 패스트푸드를 개별적으로 경험하고 그 경험을 기록하는 데 치중했다면, 본 차시에서는 그 연장선에서 패스트푸드의 갖가지 요소들 – 로고, 캐릭터, 포스터, 사진 속 햄버거의 크기와 햄버거의 실물 크기, 프렌치 프라이의 길이와 질감, 패키지의 색깔과 그림 뿐만 아니라 패스트푸드점의 직원들과 손님들의 모습까지 – 을 가지고 놀면서 탐색하는 활동에 초점을 맞춘다. 이는 막연히 안다고 생각했던 패스트푸드점의 다양한 요소들을 좀더 직접적으로 체험하는 활동으로, 패스트푸드점을 구성하는 실질적인 요소에 대해 느낄 수 있도록 하는 계기가 된다.

◎ 학습 목표

패스트푸드점을 방문하여 상점 안의 환경을 탐색하고 패스트푸드점을 구성하고 있는 문화와 디자인 요소들을 이해한다.

◎ 관련 교과

국어 5-2 둘째 마당. 발견하는 기쁨 1. 아는 것이 힘
 국어 6-2 둘째 마당. 살며 배우며 1. 주위를 둘러보며
 미술 6 2. 관찰 표현

◎ 준비물

교사 : 패스트푸드 탐사 워크시트

학생 : 무선 연습장, 연필, 4B, 색연필이나 크레파스, 사인펜, 2절지 또는 신문지, 출자

◎ 단계별 교수학습 활동

단계(시간)	교수·학습활동	자료(#)* 및 유의점(*)
도입(10분)	<p>패스트푸드점의 음식들에서부터 로고, 캐릭터, 패키지, 포스터 등의 사물, 그리고 패스트푸드점에 근무하는 직원과 손님들 등 패스트푸드를 둘러싼 다양한 요소들을 경험하는 여러 가지 방법을 소개한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 로고와 캐릭터의 크기 재고 실물 크기로 그려보기 - 포스터 베껴 그려보기 - 사진 속 햄버거와 햄버거 실물 크기와 내용물 비교하기 - 패스트푸드점의 여러 사물들 프로타주하기 - 패스트푸드점의 손님들 모습 그려보기 	
전개(25분)	<p>자신이 하고 싶은 활동을 선택해 모둠(2인 1조)을 구성, 모둠별로 선택한 활동을 한다.</p>	* 모둠은 2인 1조 정도로 구성해, 구성원이 모두 적극적으로 참여하게 한다.
정리(5분)	<p>활동에 대해 모둠별로 간단히 소감을 나누고 활동지를 모은다.</p>	

◎ 평가 자료

평가 목표

패스트푸드를 둘러싼 다양한 요소들에 대해 기존과는 다른 방법 – 유심히 들여다 보기, 베껴 그리기, 인터뷰하기 등 – 으로 접근하고 그것을 다른 방법으로 경험함으로써 패스트푸드를 좀더 직접적으로, 풍부하게 이해한다.

평가 기준

1. 패스트푸드의 요소들을 체험하는 데 적극적인 태도를 보였는가?
2. 자신이 체험한 내용을 꼼꼼이 기록하거나 이를 바탕으로 한 미술활동에 열심히 참여했는가?
3. 이러한 활동을 통해 패스트푸드에 대해 새로운 경험을 할 수 있었는가?

◎ 지도상 유의할 점

많은 활동을 하기보다는 모둠별로 각기 다른, 한두 가지 활동을 충실히 해보게 한다.

◎ 심화 활동

패스트푸드점의 직원들 인터뷰하고 그려보기

◎ 보충활동

프렌치프라이의 길이와 튀겨진 정도를 비교해보기

프렌치프라이의 길이가 얼마나 긴지 관찰하고 종이 위에 찍어 기록해 보자. (기름에 튀긴 음식이므로 종이에 찍는 것만으로 기록이 가능하다) 튀겨진 정도는 어떤가? 어떻게 이렇게 길고 바삭한 프렌치프라이가 나올 수 있을까?

◎ 참고자료

맥도널드의 프렌치프라이

“우선 봄에 토양을 훈증 소독하는 일부터 시작한다 (...). 흙 속의 선충과 특정 질병들을 억제하기 위해 감자 재배 농민은 작물을 심기 전 모든 미생물을 모두 죽일 만큼 강력하고도 충분한 양의 농약을 밭에 흘낏 적신다. 그 다음에는 밭에 나 있는 잡초를 제거하여 ‘깨끗하게’ 만들기 위해서 제초제를 뿌린다. (...) 몇 주 동안 어린 감자는 이 살충제 성분을 흡수하고, 어린 감자의 잎을 먹어먹는 해충들은 제거된다. 감자의 키가 15센티미터쯤 자라면 잡초를 제거하기 위해서 제초제를 한 번 더 뿌린다. (...) 이웃한 이랑에서 자란 감자의 잎이 서로 달을 때가 되면, 잎 마름병을 막기 위해서 살균제인 ‘브라보’를 치기 시작한다. 이 잎마름병은 아일랜드의 기근을 일으킨 주범이며, 오늘날에도 감자를 재배하는 농민이 가장 무서워

하는 병이다. 포자 하나가 하룻밤 사이에 전체 밭을 감염시켜서 덩이줄기가 썩게 만든다 (...). (...) 또 진딧물을 제거하기 위해 (...) 2주 간격으로 농약 살포용 비행기를 전세내어 (뛰운다). 진딧물은 그 자체로는 해롭지 않지만, ‘러셋 버뱅크’ 품종에 엽권병(감자 잎의 잎맥이 황색으로 변하면서 잎이 마르는 병)을 일으키는 바이러스를 옮긴다. (...) 이 병에 걸리면 감자의 육질에 갈색 반점이 생기고, 이렇게 되면 농산물 가공업자는 전체 감자를 모두 사지 않는다. 이런 흄은 순전히 곁보기만 약간 흉할 뿐 다른 측면에서는 아무런 문제가 없음에도 불구하고, 맥도널드 사는 고객이 갈색 반점이 있는 프렌치프라이를 싫어할 것이라고 예상하며 이런 감자를 구매하지 않기 때문이다.

(마이클 폴란, 이경식 옮김, 〈욕망하는 식물〉, 황소자리, 2007, pp. 339–341.)

버뱅크 감자는 요리된 후에도 딱딱한 상태를 유지하기 때문에 감자 튀김에 가장 적합한 감자이지만, 한국에서는 버뱅크 감자 대신 그러한 속성을 최대한 살린 개량 품종을 이용한다고 한다. 그러나 이 개량 품종 역시 ‘모양과 질이 고르다’는 것을 소비자에게 보여주기 위해 다량의 화학 비료와 농약을 써서 재배되기는 마찬가지다.

(존 라이언, 앤린 테인 더닝 지음, 고문영 옮김, 〈녹색 시민 구보 씨의 하루〉,
그루코)

단원 ③ 다시 보는 패스트푸드

① 단원 개관

본 단원에서는 패스트푸드의 위험과 악영향을 파헤친 다큐멘터리 〈슈퍼사이즈 미〉를 보고 우리의 감각 경험과 그 감각 경험 이면의 또 다른 사실 사이의 간극에 대해 느끼게 된다. 30일간 맥도날드에서 판매하는 음식만으로 연명한다는 것은 극단적인 사례이긴 하지만, 친숙한 디자인으로 포장된 일상적인 음식의 위험성을 알려줄 것이다.

② 단원의 계열

앞의 단원에서 패스트푸드점을 탐사/리서치하는 시간을 통해 패스트푸드의 매력을 마음껏 즐겨보았다면, 본 단원은 감독 자신이 자신의 몸을 시험대 삼아 맥도날드의 폐해를 고발한 다큐멘터리 〈슈퍼사이즈 미〉를 감상하는 것으로 시작한다. 단원의 두번째 차시에서는 패스트푸드 탐사과정에 모아왔던 수집물과 활동지, 각자가 기록한 워크시트를 다시 들여다보며 패스트푸드를 매력적으로 만들었던 디자인의 역할은 어떤 것이었는지에 대해 토론하게 된다.

③ 차시별 학습 주제 및 활동 내용

차시	학습 주제	주요 내용 및 활동	핵심요소
1	슈퍼사이즈 미	다큐멘터리 〈슈퍼사이즈 미〉를 시청한다.	정보 전달, 보고 듣기
2	사물들과 나 사이의 디자인!	패스트푸드 탐사에 나가서 모아왔던 수집물과 워크시트, 활동지 등을 펼쳐놓고 각자 작성했던 워크시트의 내용과 다큐멘터리의 메시지 사이에 왜 간극이 있는지를 토론해본다.	관찰, 토론

5차시 슈퍼사이즈 미

감독 스스로가 자기 몸을 실험 대상으로 삼아, 한 달 동안 맥도날드에서 판매하는 음식만을 먹으며 맥도날드의 안전성과 유해성을 증명하고자 한 다큐멘터리 〈슈퍼사이즈 미〉를 시청한다. 앞 차시에서 즐겁게 경험했던 패스트푸드의 어두운 측면들을 발견하게 되는 시간이다.

◎ 학습 목표

영상물을 통해 패스트푸드의 악영향과 위험성을 간접 체험한다.

◎ 관련 교과

국어 5-2 넷째 마당. 말과 실천 1. 우리의 의견
 국어 5-2 넷째 마당. 말과 실천 2. 곧은 생각 좋은 세상
 국어 6-1 넷째 마당. 의견을 모아서 1. 말과 글에 담긴 생각
 국어 6-1 넷째 마당. 의견을 모아서 2. 헤아리고 살피며
 국어 6-1 다섯째 마당. 마음을 나누며 2. 나눔과 어울림
 국어 6-2 첫째 마당. 마음의 결을 따라 2. 이야기 속으로

◎ 준비물

교사 : 다큐멘터리 〈슈퍼사이즈 미〉 DVD

◎ 단계별 교수학습 활동

단계(시간)	교수·학습활동	자료(# 및 유의점(*)
도입(5분)	<p>우리는 패스트푸드에 대해 어떻게 느끼고 있는지를 서로 이야기해보고 오늘 불 다큐멘터리 영화 〈슈퍼사이즈 미〉를 간단히 소개한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 지난 번 패스트푸드 탐사의 경험 + 패스트푸드에 대한 대체적인 인상과 느낌, 평소에 패스트푸드는 나에게 어떤 것인지 이야기해보자. - 미국에서 패스트푸드는 대단히 일상적인 음식이다. - 미국의 비만율과 패스트푸드는 어떤 관계일까? <p>이것을 보여주기 위해서 모간 스퍼록이란 사람은 자기 몸을 가지고 실험을 했다.</p> <p>한 달 동안 패스트푸드점 – 맥도날드에서만 파는 음식으로 연명하는 실험이었지. 3명의 의사에게 검진을 받았던 결과, 대단히 건강이 앙호한 상태에서 시작한 이 실험으로, 이 남자의 몸이 어떻게 됐는지 한번 보자.</p>	# 패스트푸드 탐사 사진 자료, 워크시트, 활동지 등
전개(25분)	슈퍼사이즈 미 다큐멘터리를 감상한다.	# 〈슈퍼사이즈 미〉 DVD
정리(10분)	다큐멘터리를 본 소감에 대해 모둠별로 의견을 나눈다.	

◎ 평가 자료

평가 목표

영상물을 시청하면서 패스트푸드의 악영향과 위험성을 간접적으로 느끼고 이해 한다.

평가 기준

1. 바른 자세로 앉아서 영상을 시청할 수 있는가?
2. 다른 사람의 이야기-영상물을 통해 나의 경험과의 차이를 느낄 수 있는가?
3. 패스트푸드의 악영향과 위험에 대해 알 수 있는가?

◎ 지도상 유의할 점

1. 〈슈퍼사이즈 미〉의 전체 러닝 타임은 약 100분 정도다. 본 차시 구성에서는 25분 정도로 잡았으나 학생들의 흥미나 관심 정도에 따라 시청시간을 좀 더 늘리거나 줄이는 게 좋다. 특히, 〈슈퍼사이즈 미〉의 앞부분은 감독이자 화자인 모간 스퍼록이 자신의 몸을 이용해 패스트푸드의 위험성을 실험, 증명하기 위해 세 명의 의사에게 자신의 건강 상태가 몹시 양호하다는 진단을 받는 부분으로, 간단한 설명으로 대신해도 좋을 것이다.

◎ 심화 활동

패스트푸드 외에도 냉동식품이나 아이들이 즐겨먹는 과자와 음료 등 인공첨가물이 들어간 식품의 유해성에 대해 알아보자.

◎ 보충 활동

〈슈퍼사이즈 미〉 보너스트랙 시청 또는 직접 실험하기

〈슈퍼사이즈 미〉 보너스트랙에는 맥도날드 빅맥과 프렌치프라이, 가정식 햄버거 등 몇 개 식품들을 밀폐용기에 넣어 시간의 흐름에 따라 어떻게 달라져 가는지를 기록한 영상이 실려 있다. 이 영상을 시청하거나 직접 실험을 해보는 것도 좋겠다. 이 영상을 보면, 맥도날드 프렌치프라이가 실온에서 8주가 지나도록 외관상 아무런 변화가 없는데, 그 이유에 대해 토론해보는 것도 흥미로울 것이다.

◎ 참고자료

조지 리처, 김종덕 옮김, 〈맥도날드 그리고 맥도날드화: 유토피아인가, 디스토피아인가?〉, 시유시, 1999

6차시 사물들과 나 사이의 디자인

본 차시는 다큐멘터리 <슈퍼사이즈 미>를 시청하고 난 후에, 여기에서 전하고자 하는 메시지와 지난 단원, 패스트푸드점에서 학생들이 직접 경험/관찰했던 여러 결과물들에 나타나 있는 메시지를 비교해보며 그 간극에 대해 토론하는 시간이다. 특히, 본 차시에서는 ‘내’가 패스트푸드를 경험하는 과정에서 디자인이 어떤 역할을 했는지에 대해 이야기해본다. 다시 말해, 내가 패스트푸드점의 여러 가지 메뉴들을 ‘즐기도록’ 하는 데 디자인은 무슨 역할을 한 것일까?

◎ 학습 목표

생산자와 소비자를 매개하는 디자인의 역할을 소비자의 관점에서 다시 바라본다.

◎ 관련 교과

국어 5-2 넷째 마당. 말과 실천 2. 곧은 생각 좋은 세상

국어 5-2 다섯째 마당. 아끼며 사랑하며 1. 가끼이 가끼이

국어 6-1 넷째 마당. 의견을 모아서 1. 말과 글에 담긴 생각

국어 6-1 넷째 마당. 의견을 모아서 2. 헤아리고 살피며

국어 6-2 첫째 마당. 마음의 결을 따라 2. 이야기 속으로

◎ 준비물

교사 : 패스트푸드 탐사 시간의 수집물들, 학생들이 작성했던 워크시트와 활동지,

학생 : 필기구, 메모지

◎ 단계별 교수학습 활동

단계(시간)	교수 · 학습활동	자료(#)* 및 유의점(*)
도입(10분)	다큐멘터리 시청 소감에 대해 짹과 나눈 의견을 모둠별로 모아본다.	
전개(25분)	<p>직접 패스트푸드점 탐사에 나가서 모아왔던 수집물들, 워크시트, 활동지들을 다시 펼쳐놓고 토론해본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 이때 디자인이 한 역할에 대해 적어보자. - 디자인은 무엇을 말하고 있으며, 누구의 관점에서 이야기하고 있는가? - 디자인이 이런 역할들을 수행할 때 어떤 문제가 있을까? 	# 패스트푸드 탐사 사진 자료, 워크시트, 활동지 등
정리(5분)	모둠별로 모아진 의견들을 모둠장이 발표하고 토론해본다.	

◎ 평가 자료

평가 목표

사물의 본질 또는 기능과 다른 것으로서의 디자인, 즉 복잡한 것을 감추거나 위험한 것을 매력적으로 만들기도 하는 디자인의 역할을 이해한다.

평가 기준

1. 패스트푸드라는 구체적인 사례를 통해 디자인이 어떤 역할을 했는지, 즉 무엇을 누구의 관점과 입장에서 이야기하고 있는지를 이해했는가?
2. 생산자와 다른 입장에 있는 ‘나’의 관점은 무엇인지 말할 수 있는가?

◎ 지도상 유의할 점

디자인은 그동안 흔히 생산자의 입장에서만 언급되어왔다. 때문에, 그 안에 무엇을 담고 있든지간에 디자인은 항상 사물을 매력적으로 만드는 것이라고만 생각하기 쉽다. 하지만 디자인이 생산자와 소비자 사이에서 양자를 연결시켜주는 것인 만큼, 소비자의 관점에서 디자인을 바라볼 필요가 있음을 알게 해준다.

◎ 심화 활동

집을 팔거나 살 때, 또는 집을 빌려주거나 빌릴 때 양쪽을 서로 연결시켜주고 수고비를 받는 부동산을 생각해보자. 이때 부동산에서 일하시는 분들을 ‘공인중개사’라고도 하는데, 이 분들의 역할을 디자이너의 역할과 비교해보자.

◎ 보충활동

농약병 디자인의 위험

농약으로 인한 사망사고가 끊이지 않는데 그 중 절반 정도는 농약을 유제품이나 음료수인 줄 알고 마시는 중독사가 원인이라고 한다. 잠금장치가 달린 농약 보관함을 따로 이용하지 않거나 폐농약병을 아무 곳에나 버리는 등 화수 절차에도 문제가 있지만, 무엇보다 농약병의 디자인이 바뀌어야 할 필요가 있다. 색깔이 화려하고 다양한 과일과 야채가 눈에 잘 띄게 그려져 있고 농약에 대한 경고 문구는 자세히 들여다보아야 할 수 있을 정도로 작게 쓰여있는 농약병 디자인의 문제에 대해 이야기해보고 이를 패스트푸드 디자인의 문제와도 비교해보자.

◎ 참고자료

“그래픽 디자인계의 스타인 체르마이예프는 훈칠한 키에 긴 머리, 깔끔하면서도 값비싸 보이는 옷차림 등으로 멋스럽게 나이든 아티스트의 모습을 하고 있었다. 체르마이예프는 모빌(Mobil)사를 위한 그래픽 디자인 개편 작업으로 유명했다. 수백만의 사람들이 오렌지색의 알파벳 ‘O’자 안에서 출렁이는 깨끗한 가솔린의 물결을 보았다. 그러나 토론 석상에서 이 이미지와 아이덴티티 프로그램이 모빌사가 하나의 기업으로서 해온 일들과 어떤 연관성이 있는지, 혹은 없는지에 대한 이야기가 시작되자 체르마이예프는 곧 불편한 모습을 보였다. 그는 모빌 사가 무슨 일을 하고 있는지 모르고 있거나 아니면 제대로 알려고 하지 않았다. 그에게 맡겨진 일은 단지 모빌 사의 대외적 이미지의 세부 사항에 집중하는 것이었다. 그는 시각 커뮤니케이션에 있어서는 가공할 만한 힘을 가지고 있었지만 내용에 영향을 미치는 데 있어서는 아무런 힘도 가지고 있지 않았다. 그리고 그것이 바로 그래픽 디자인이었다. 자기정당화에 급급한 다른 대부분의 영역과 마찬가지로, 그래픽 디자인 역시 왜곡되어 있었으며 틀에 박힌 시각적 주제들에 대해서만 언급할 뿐 자신의 무능함에 대해서는 입을 꽉 다물고 침묵해 버리고 마는, 그런 영역이었던 것이다.”

마우드 라빈, 강현주 · 손성연 옮김, 〈그래픽 디자인의 두 얼굴〉, 시지락, 2006

아무것도 사지 않는 날(Buy Nothing Day)

소비에는 단순히 물건을 사는 행위 이상의 의미가 있다. 상품의 생산에서부터 포



아무것도 사지 않는 날 포스터

장과 운송과정, 그리고 부산물이나 폐기물 처리과정과 연결되어 있는 소비에는 지구의 자원 순환이 압축된 행위이기 때문이다. 소비와 물질문화에 잠식된 현대 문명에 대해 반성을 촉구하는 ‘아무것도 사지 않는 날’ 캠페인은 소비를 금지하거나 소비에 대해 죄의식을 느끼자는 것이 아니라 우리가 필요하다고 여기는 것과 우리의 구매 욕구를 구분해 절제되고 의식 있는 소비행위를 하자는 의미를 담고 있다. 1992년 캐나다에서 처음 시작된 이후, 매년 11월 마지막 주에 전 세계 50여 개국 이상에서 동시에 행해지며, 한국에서는 1999년부터 녹색연합을 주축으로 이루어지고 있다.

단원 ④ 새로운 패스트푸드 디자인

◎ 단원 개관

이 단원에서는 패스트푸드의 문제를 그대로 드러내는 디자인, 또는 소비자에게 패스트푸드의 해악을 경고하는 디자인을 제안하기 위해 ‘쿨하지 않게’ 디자인하는 방법을 알아보고, 이를 패스트푸드점에서 사용되는 여러 가지 디자인 – 패키지, 로고, 캐릭터, 트레이 시트 등 –에 적용, 새로운 패스트푸드 디자인을 도발적으로 상상한다.

◎ 단원의 계열

앞의 단원에서 패스트푸드의 문제를 인식, 특히 디자인이 생산자와 소비자, 사물과 ‘나’ 사이에서 행한 역할의 문제를 인식했다면, 이번 단원에서는 그 연장선에서 디자인의 말하기 방식을 ‘나’의 관점에서 다르게 할 수도 있음을 이해하고 사물을 ‘멋있게’ 만드는 디자인이 아니라 ‘못나’ 보이게 만드는 디자인에 대해 살펴본다. 그 방법을 통해 그동안 패스트푸드의 문제에 대해 발견한 점을 메시지로 발신하는 새로운 패스트푸드 디자인을 제안한다. 이 과정은 아이디어 발상 – 전개 및 실현 – 평가와 공유로 이루어진다.

◎ 차시별 학습 주제 및 활동 내용

차시	학습 주제	주요 내용 및 활동	핵심요소
1	새로운 디자인을 위한 브레인스토밍	토론을 통해 모둠별로 패스트푸드의 어떤 디자인을 바꿀 것인지 정해 그에 대한 브레인스토밍 토의를 한다.	토론, 아이디어 발상
2	내가 제안하는 패스트푸드 디자인 1	대상과 아이디어가 결정되었으면 이 아이디어를 구체화한다.	시각화
3	내가 제안하는 패스트푸드 디자인 2	아이디어를 구체화한다.	시각화
4	바뀐 것은 패스트푸드인가 나인가	모둠별로 이 프로그램을 통해 알게 되었거나 느낀 점 등에 대해 토론한 뒤, 모둠별로 완성된 디자인과 프로그램에서 느낀 점을 함께 발표한다.	토론

7차시 새로운 디자인을 위한 브레인스토밍

앞 차시에서 디자인이 어떻게 매력적인 요소를 만들었나, 다시 말해 어떻게 패스트푸드를 맛있어 보이게 했는가에 초점을 맞추어 디자인의 역할을 살펴보았다면, 본 차시에서는 ‘쿨하지 않게’ 하는 디자인 사례를 살펴보고, 패스트푸드의 ‘본질에 대해 말하는’ 디자인을 상상해본다.

◎ 학습 목표

디자인이 말하는 방식을 ‘나’의 관점에서 ‘다르게’ 할 수도 있음을 이해한다. ‘나’의 관점에서라면 패스트푸드에 대해 무엇을, 어떻게 말할 것인지 상상한다.

◎ 관련 교과

도덕 5-1 5. 서로 존중하는 태도

도덕 5-2 7. 서로 다른 주장

국어 6-1 둘째 마당. 알아가는 기쁨 1. 정보의 바다

국어 6-2 넷째 마당. 문제와 해결 2. 지혜를 모아

◎ 준비물

교사 : 여러 가지 디자인 사례

학생 : 필기구, 무선연습장

◎ 단계별 교수학습 활동

단계(시간)	교수 · 학습활동	자료(# 및 유의점(*)
도입(10분)	<p>사물을 ‘쿨하지 않게’ 만드는 디자인 사례에 대해 살펴본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 쇼핑 광고 vs ‘아무것도 사지 않는 날’ 광고 - 담배의 해악을 경고하는 담뱃갑 패키지 	# 여러 가지 디자인 사례
전개(25분)	<p>토의를 통해 모둠별로 패스트푸드의 어떤 아이템을 디자인할 것인지 정한다.</p> <p>아이템이 정해졌다면 이에 대해 무엇을, 어떻게 말하는 디자인을 제안할 것인지 토의 (브레인스토밍 토의)한다.</p>	# 필기구, 무선연습장
정리(5분)	<p>모둠별로 각각의 아이템과 키워드 정도만 발표하도록 한다.</p>	

◎ 평가 자료

평가 목표

누구(생산자 또는 소비자)의 관점에 가까운가에 따라 디자인이 말하는 방식이 달라질 수 있음을 이해한다. ‘나’의 관점에서라면 패스트푸드에 대해 무엇을, 어떻게 말할 것인지 상상한다.

평가 기준

1. 생산자와 소비자의 관점과 입장 차이에 대해 이해할 수 있는가?
2. 소비자로서의 ‘나’의 관점이 어떤 것인지 알고 그 관점에서 말할 수 있는가?
3. ‘나’의 관점에서 무엇을 디자인하고 어떻게 디자인할 것인지 상상할 수 있는가?

◎ 지도상 유의할 점

1. ‘나’의 관점이라는 걸 정하기 어렵다면, ‘나’의 관점을 정하기 위한 세부적인 질문들을 제시해주도록 한다. 가령, 나의 입맛, 나의 건강, 나의 즐거움을 위해 패스트푸드 디자인은 어떠해야 할까? 햄버거 메뉴판과 패키지에 칼로리를 표시해야 할까? 포장지 위에 재료와 원산지를 명기해야 할까? “매일 패스트푸드를 먹는다면 비만의 우려가 있습니다”와 같은 주의사항을 언급해야 할까? 하루 동안 최대한 섭취해도 좋을 양을 명기해야 할까? (예를 들어, “햄버거를 하루 3개 이상, 프렌치프라이를 2개 이상 먹는다면 당신의 간과 심장에 위험을 초래 할 수 있습니다”와 같은.)

◎ 심화 활동

경고를 담은 상품의 디자인 찾아보기

디자인이 언제나 자신이 포장하고 있는 사물에 대해 좋은 점만 말하는 것은 아니다. 디자인은 때때로 규정에 따른 경고의 메시지를 보내기도 한다. 담뱃갑에 쓰인 흡연에 대한 주의 문구와 사진들이 그 예다. 이렇게 ‘홍보’가 아니라 ‘경고’를 담고 있는 디자인 사례들을 찾아보자.



왼쪽부터 흡연이 폐암, 동맥경화, 구강암을 일으킨다고 경고하고 있는 외국 담뱃갑 패키지.



“(...) 담배의 매력은 대부분 담뱃갑에 있다. 담배 판매 금지에 나서지는 못하더라도, 우리는 기꺼이 담배가 젊은이들에게 덜 매력적으로 보이게 만들고자 한다. (...) 담배 포장을 하나도 꾸미지 않고 만들어버리면, 행여 남아 있을지 모르는 걸멋은 재빨리 사라질 것이다.”

나는 자진하여 그 디자인 작업을 하겠다.”

– 티보 칼먼, “그들을 쿨하지 않게 하기”

칼레 라슨 외, 길예경 · 이웅건 옮김, 〈애드버스티〉, 현실문화연구, 2004

◎ 보충 활동

우리 주변과 일상에서 쉽게 찾아볼 수 있는 경고 문구나 표지판 찾아보기



◎ 참고자료

칼레 라슨, 길예경 · 이웅건 옮김, 〈애드버스터〉, 현실문화연구, 2004

8차시 내가 제안하는 패스트푸드 디자인 1

본 차시는 패스트푸드의 새로운 패키지나 로고, 캐릭터 등 앞에서 상상했던 디자인 안을 구체화하는 시간이다. 물론, 디자인 과정은 선형적이지 않으므로, 끊임없이 브레인스토밍 과정과 병행되며, 때로는 앞의 과정으로 되돌아가기도 한다.

◎ 학습 목표

핵심 컨셉을 중심으로, 아이디어를 구체화한다.

◎ 관련 교과

미술 5 3. 경험의 표현

미술 6 3. 다양한 표현

도덕 5-1 5. 서로 존중하는 태도

도덕 5-2 7. 서로 다른 주장

국어 6-2 넷째 마당. 문제와 해결 2. 지혜를 모아

◎ 준비물

교사 : 패스트푸드 탐사 때 활용했던 재료와 부산물들

학생 : 필기구, 사인펜, 색연필, 무선연습장

◎ 단계별 교수학습 활동

단계(시간)	교수·학습활동	자료(#)* 및 유의점(*)
도입(5분)	앞 차시에서 모둠별로 정했던 아이템과 키워드를 상기하는 것으로 수업을 시작한다.	# 패스트푸드 탐사 때 작성한 워크시트와 활동지, 수집물 등
전개(30분)	모둠별로 자신들의 디자인 안을 스케치 – 구체화한다.	# 필기구, 사인펜, 색연필, 무선연습장
정리(5분)	<p>이것을 1 : 1 사이즈로 만들기 위해 다음 차시에서는 무엇이 필요할지 논의하고 각자 필요한 준비물을 나누어 준비해오도록 한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 만들고자 하는 아이템의 실물 사이즈는 어떠한가? - 어떤 소재로 만들 것인가? - 그 외 필요한 재료는 무엇인가? 	

◎ 평가 자료

평가 목표

정리된 디자인 안을 시각적으로 구체화한다.

평가 기준

1. 앞에서 정리된 아이디어를 시각화할 수 있는가?
2. 시각화하는 과정에서 생겨나는 변화 – 또 다른 아이디어의 생성 – 를 적절히 받아들일 수 있는가?

◎ 지도상 유의할 점

1. 본 차시가 시각화하는 과정이지만, 이는 또한 앞 차시에서의 아이디어가 발전되거나 변형되기도 하는 시간이므로, 단순히 앞의 디자인안을 '구현'하는 데 초점을 맞추기보다는 다양하게 변화할 수 있는 여지를 준다.
2. 따라서 본 차시는 아이디어를 구체화하는 단계인 동시에, 또 한 번의 브레인스토밍 단계에 있음을 고려한다. 단, 이 과정에서 너무 많은 변화가 수용해 하나의 디자인안을 완성하는 데 시간이 부족하게 되는 경우가 생기지 않도록, 아이디어 변화의 적절한 범위를 설정해준다.

◎ 보충 활동

디자인을 '바꾸는' 것이 어렵다면, 패스트푸드 탐사 때 얻은 부산물이나 탐사의 결과물 등을 이용해 약간의 변형을 하는 활동을 하도록 한다.

그리는 것이 어렵다면, 보고 그리거나 배껴도 좋다. 이때 한두 가지 요소만을 다른 것으로 바꾸거나 변형해 전체적인 메시지가 바뀌도록 하는 디자인을 시도해 보자.

- ① 먹음직스럽게 생긴 햄버거 포스터 위에 어둡게 칠한 트레이싱 페이퍼를 올려보자. 어떻게 보이는가?
- ② 포스터를 절반만 가지고 가려진 부분의 트레이싱 페이퍼 위에 다른 그림을 그려보자.
- ③ 여기에 어울리는 새로운 카피를 넣어보자.

◎ 참고자료



학생들이 새롭게 제안한 맥도날드 트레이시트와 프렌치 프라이 패키지, 마스코트 맥돌(Mcdol), 햄버거 포스터, 트레이시트에서는 맥도날드에 중독된 소비자를 '노예slave'라고 표현했다. 프렌치 프라이 패키지에는 맥도날드를 상징하는 황금 로고가 뚱뚱한 사람의 모습으로 그려져 있고 하단에 "맥을 믿지 마세요(Don't trust Mc.)"라고 쓰여 있다.
(2008 김암중학교 방과후 디자인 수업 자료.)

9차시 내가 제안하는 패스트푸드 디자인 2

본 차시에서는 앞에서 브레인스토밍-아이디어 스케치했던 것들을 바탕으로, 만들고자 하는 로고, 캐릭터, 포스터, 패키지 등을 실물(1:1) 사이즈로 제작해보도록 한다.

◎ 학습 목표

핵심 컨셉을 살려, 패스트푸드 아이템을 실물 사이즈에 가깝게 만들 수 있다.

◎ 관련 교과

미술 6 3. 다양한 표현

국어 6-2 넷째 마당. 문제와 해결 2. 지혜를 모아

◎ 준비물

학생 : 모둠별로 지난 차시에 정한 재료

◎ 단계별 교수학습 활동

단계(시간)	교수·학습활동	자료(#)* 및 유의점(*)
도입(5분)	모둠별로 각자 준비해오기로 한 재료들을 점검하고 각자 할 역할을 분담한다.	
전개(30분)	아이템을 실물 사이즈로 재현해본다.	
정리(5분)	모둠별로 작업했던 공간을 함께 정리한다.	

◎ 평가 자료

평가 목표

브레인스토밍–아이디어 스케치했던 디자인 안을 실물 사이즈로 만들어볼 수 있다.

평가 기준

1. 실물 사이즈의 아이템을 만들며 스케치와의 차이점을 알 수 있는가?
2. 생각하지 못했던 문제에 부딪혔을 때, 다른 방법(대안)을 찾아 해결할 수 있는가?

◎ 지도상 유의할 점

실물 재현이 어렵다면, 이전 차시의 아이디어를 완성하는 데 시간을 할애하도록 한다.

◎ 심화 활동

실물로 제작한 결과물을 사진으로 찍어 엽서를 만들어보자.

- 디지털 카메라로 결과물/작품을 찍은 뒤 컴퓨터에 연결해 엽서 사이즈로 출력 해보자.
- 이 엽서를 보내주고 싶은 사람을 정해, 그 사람에게 엽서를 써 보자.
- 우표를 붙인 뒤 실제로 엽서를 발송해보자.

- 며칠 뒤 엽서를 받은 사람은 어떤 반응을 보였는지 말해보자.

◎ 보충활동

아이디어 발상에서 구체화 – 실물 사이즈로 제작까지의 과정을 기록해 디자인 과정의 변화 양상을 살펴보며 다음과 같은 질문에 답해 보자.

- 어떤 변화가 있었나?
- 그 변화를 만들어낸 계기는 무엇인가?
- 변화에 만족하는가? 만족하지 않는다면, 어떤 점이 부족했던 것일까?

10차시 바뀐 것은 패스트푸드인가 나인가

본 차시는 모둠별로 완성한 디자인을 발표하고 ‘패스트푸드와 나’라는 전체 프로그램을 통해 알게 되었거나 느낀 점을 공유하는 시간이다.

◎ 학습 목표

모둠의 생각이 잘 드러나도록 친구들 앞에서 자기 모둠의 디자인을 발표한다. 다른 모둠의 디자인이 무엇을 말하려고 한 것인지 이해한다. ‘패스트푸드와 나’ 전체 프로그램에서 나와 친구들이 느낀 점을 비교해 보며 이해한다.

◎ 관련 교과

국어 5-2 셋째 마당. 경험과 상상 2. 이야기의 마당
국어 6-2 넷째 마당. 의견을 모아서 2. 해아리고 살피며

◎ 준비물

학생 : 모둠별 완성한 디자인, 메모지 또는 무선연습장, 필기구

◎ 단계별 교수학습 활동

단계(시간)	교수·학습활동	자료(#) 및 유의점(*)
도입(15분)	모둠별로 완성한 디자인을 발표할 준비를 한다. 이와 함께, ‘패스트푸드와 나’ 전체 프로그램에서 느낀 점에 대해 토의, 모둠 내 의견을 정리해 디자인과 함께 발표할 준비를 한다.	모둠별로 두세 사람 정도가 역할을 분담해 발표하도록 한다.
전개(20분)	모둠별로 완성한 디자인과 프로그램에서 느낀 점을 함께 발표한다. 다른 모둠에서는 발표한 모둠의 디자인에 대해 ‘칭찬할 점’과 ‘아쉬운 점’을 말하는 시간을 갖는다.	# 메모지 또는 무선연습장, 필기구
정리(5분)	모둠별로 나온 의견들을 함께 정리하고 수업의 부산물, 쓰레기 등도 함께 정리한다.	

◎ 평가 자료

평가 목표

모둠의 생각이 잘 드러나도록 자기 모둠의 디자인을 발표한다.
다른 모둠의 디자인이 무엇을 말하려고 한 것인지 이해한다.
'패스트푸드와 나' 전체 프로그램에서 나와 친구들이 느낀 점을 나눈다.

평가 기준

1. '나' 뿐만 아니라 자기 모둠의 생각이 잘 드러나게 발표할 수 있는가?
2. 다른 모둠의 발표내용을 바른 자세로 주의깊게 듣는가?
3. '패스트푸드와 나' 전체 프로그램에서 나와 친구들이 느낀 점이 어떻게 비슷하고 다른지 알 수 있는가?

◎ 지도상 유의할 점

보관할 물건들은 쟁기고 쓰레기는 버리는 등 뒷정리하는 것까지가 수업에 포함된다는 것을 말해주고, 모두가 함께 정리하도록 한다.

◎ 심화 활동

전시나 퍼포먼스 등의 방법으로 수업결과물을 다른 사람들과도 공유하는 시간을 만나보자.

수업시간에 만들었던 것뿐만 아니라 수업을 통해 얻은 경험을 이야기(공연)이나 퍼포먼스로 구성해볼 수도 있다. 이때, 자신의 경험이나 수업 결과물을 누구와 왜 나누고 싶은지를 학생 스스로 생각해보도록 하는 것이 좋다. 이를 통해 학생들은 결과물 공유의 동기를 부여받게 되고 이는 이후 활동을 진행하는 데 주동력과 적극성으로 이어진다.

(전시나 퍼포먼스 등을 기획할 때, 초대할 사람들의 범위에 대해서도 생각해보도록 한다. 가령, 각자의 부모님 등 가족을 초대할 것인가? 야쿠르트 아줌마나 경비 아저씨, 독거노인 등 마을에서 자주 뵙게 되는 분들까지 포함시켜 초대할 것인가? 이 분들을 오시게 하면 무엇이 좋을까? 등을 함께 이야기해보자.)

◎ 보충 활동

수업 전체에서 가장 인상 깊었던 것이나 수업을 통해 알게 된 것을 그림으로 그리고, 이 그림을 가지고 자신이 느낀 바를 설명하도록 해 보자.

ArtE 초등 디자인교육 도움 자료

디자인으로 즐기는 창의적 체험활동 프로그램

자 문

김인철 국민대학교 테크노디자인전문대학원 교수
나여훈 서울 남성초등학교 교사
박찬국 밀머리미술학교 교장
조중현 서울 구일중학교 교사
최수영 서울 송파초등학교 교사

책임연구자

강현주 인하대학교 예술체육학부 시각정보디자인 전공 교수

공동연구자

김진경 서울시립대 · 인하대 강사
조주연 시민문화네트워크 티팟 대표
백현주 시민문화네트워크 티팟 프로젝트 매니저

연구보조원

김소정 디자이너
민경현 시민문화네트워크 티팟
유은하 인하대학교 대학원 협동과정 문화경영학 전공 박사과정

보조원

정하영 인하대학교 예술체육학부 시각정보디자인 전공 재학중

기획

한국문화예술교육진흥원 교육개발팀

- 본 프로그램 자료집은 2009년도 한국문화예술교육진흥원이 기획 · 지원하여 추진된 '문화예술교육 교육활동 지침서 – 디자인' 연구를 바탕으로 제작되었습니다.

