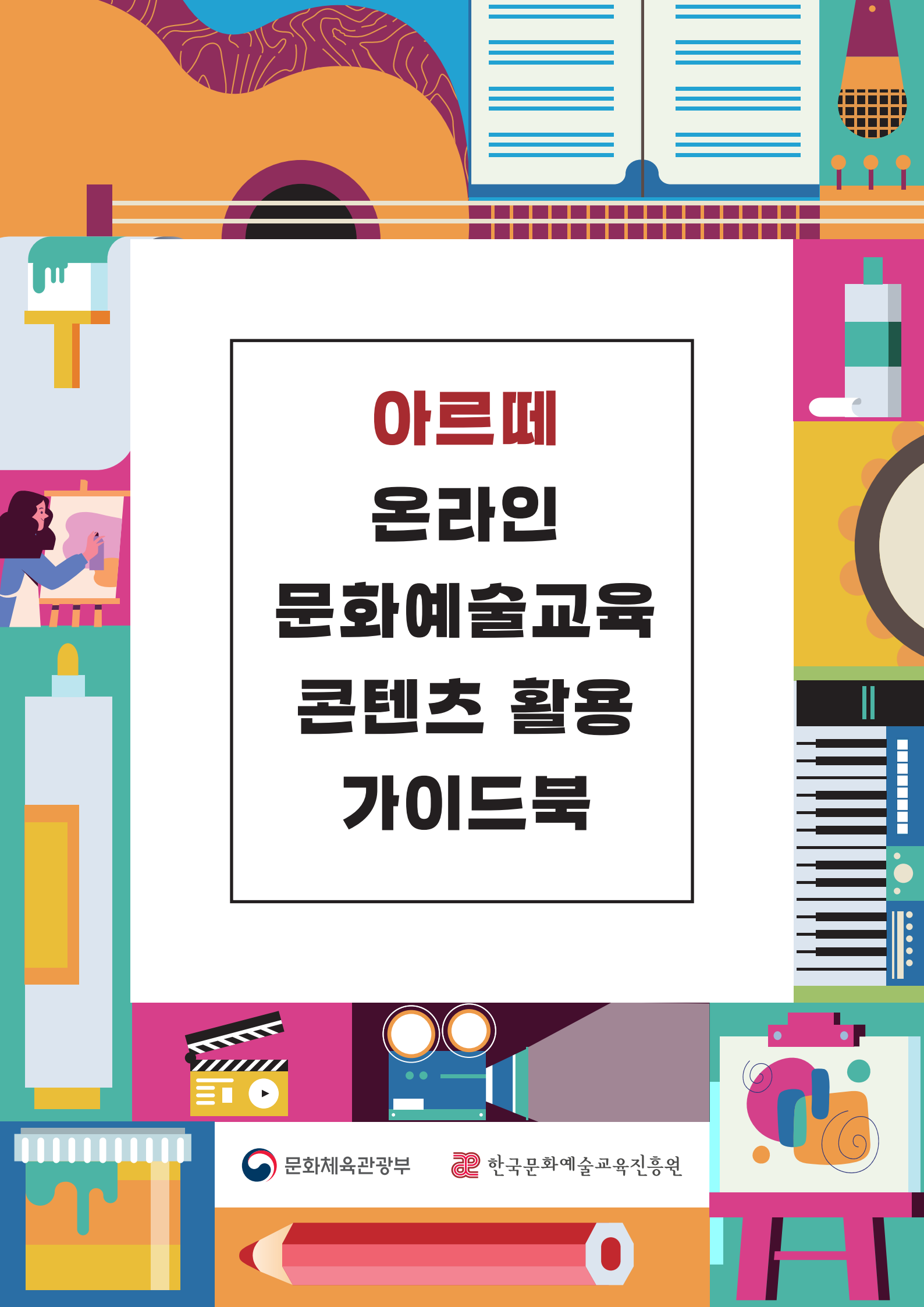




아르떼 온라인 문화예술교육 콘텐츠 활용 가이드북

아르떼
온라인
문화예술교육
콘텐츠 활용
가이드북



문화체육관광부



한국문화예술교육진흥원

I 목차

가이드북 활용안내

006

아동 · 청소년 프로그램

010

디자인	1 궁금한 디자인 D: 일상 디자인 탐색대	012
무용	2 생명과 환경, 그리고 춤추는 DNA	017
무용	3 기후와 눈맞춤	021
무용+연극	4 감정 여기요	024
무용+인문	5 예술로 몸수다	027
미술	6 귀로 듣고 손으로 쓰다듬는 감각놀이	030
미술	7 일상을 다른 방식으로 바라보는 이미지 재활용	035
미술	8 표현의 씩씩이(봄여름가을겨울 예술로 계절 잇기)	040
미술+무용	9 예술로 짓는 우리 문화	043
미술+인문	10 함께 같이 배리어프리	048
사진	11 세상의 모든 이야기, 사진	051
연극+인문	12 친구를 두는 일	055
영화	13 실감나는 영화이야기: 영화공작소	058
음악+애니메이션	14 이야기가 들어있는 상상클래식	063

I 목차

노인 프로그램

		068
무용	15 물의 춤	070
무용	16 의자 둘, 평상 하나	072
미술	17 나뭇잎 그리기	074
미술	18 종이 위에서 만나는 나	076
음악	19 음악 이야기	078

장애인 프로그램

		080
무용	20 곳곳에 숨어있는 몸놀이 댄스	082
미술	21 드로잉 폭발 실험실	084
미술+애니메이션	22 어스름	086

전생애 프로그램

		088
무용	23 어디서든 춤의 여행	090
미술	24 봄 여름 가을 겨울	095
음악	25 열두 달 음악이야기	100

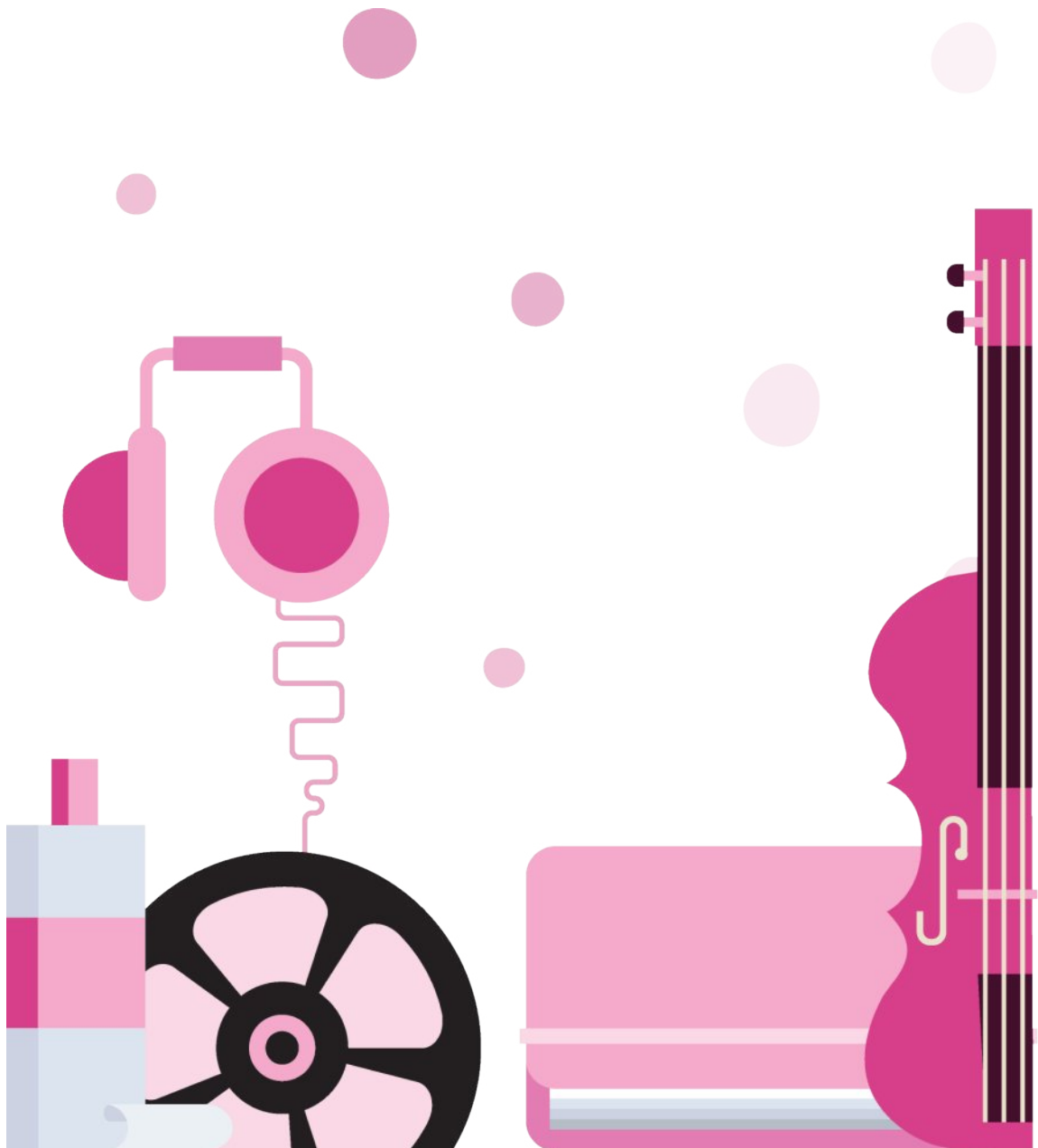
만족도 조사 참여 안내

		105
--	--	-----

기관 소개

한국문화예술교육진흥원은,
2005년에 [문화예술교육지원법]에 따라 설립된 문화체육관광부 산하
기타공공기관으로 모든 국민이 전 생애에 걸쳐 양질의 문화예술교육을
누릴 수 있도록 지원함으로써 국민의 문화적 삶의 질과 국가의 문화 역량을
높이는 데 기여합니다.

주요사업으로 학교·사회문화예술교육 지원, 문화예술교육 전문인력양성사업,
문화예술교육 학술 연구 및 조사, 문화예술교육 국제교류업무 등을 수행하고
있습니다.



가이드북 소개

아르떼 온라인 문화예술교육 콘텐츠 활용 가이드북은,
한국문화예술교육진흥원에서 아동·청소년, 노인, 장애인 등 전 생애주기별 대상으로
개발한 콘텐츠 중 일부를 선별하여 누구나 쉽게 이용하실 수 있도록 정리한 안내 책자입니다.
해당 온라인 콘텐츠 개발사업은 다음과 같습니다.

- 디지털 취약계층 대상 온라인 문화예술교육 콘텐츠(네모박이 궁금해)
- 어디서나 예술치유 온라인 문화예술교육 콘텐츠
- 학교 온라인 문화예술교육 콘텐츠

<예술누림> 지원사업 내 [2024 온라인 문화예술교육 콘텐츠 확산 기획사업]의 일환으로
제작하였으며, 기존에 제작한 온라인 콘텐츠의 세부 내용을 요약하고 재정리한 부분을
가이드북에 담았습니다. 더불어 콘텐츠별로 요약한 소개 영상과 교육 운영에 필요한
활용가이드, 활동지 등이 안내되어 있으니 자유롭게 활용하시기를 바랍니다.



I 프로그램 가이드북 활용

한국문화예술교육진흥원에서 제작한 온라인 문화예술교육 콘텐츠를 소개합니다.

온라인 콘텐츠의 교육 대상은 아동·청소년, 노인, 장애인, 전생애(기타)로 구분되어 있으며, 언제 어디서나 유용하게 활용할 수 있도록 아르떼 온라인 문화예술교육 콘텐츠 활용 가이드북을 제작하였습니다.

가이드북은?

- ① 다양한 온라인 문화예술교육 콘텐츠의 세부 내용을 한눈에 볼 수 있도록 정리해 놓았습니다.
- ② 가이드북에 안내한 영상들은 모두 [한국문화예술교육진흥원 ] 채널에 공개되어 있습니다.
- ③ 영상과 함께 있는 교육 활용가이드 또는 활동지는 [아르떼 라이브러리] lib.arte.or.kr에 공개되어 있습니다.
- ④ 온라인 문화예술교육에 관심 있는 누구나 활용할 수 있습니다.
 - 온라인 문화예술교육 콘텐츠를 활용하고자 하는 개인, 단체 및 기관 관계자
 - 문화예술교육에 관심이 있는 모든 사람
 - 문화예술교육 프로그램 운영을 희망하는 문화 취약계층 보호·지원시설 운영자
- ⑤ 교육활동 종료 후 만족도 조사에 참여해 주시기 바랍니다.
(만족도 조사 참여하기 105쪽)



I 프로그램 가이드북 활용

가이드북은?

㉞ 온라인 콘텐츠 목록은 교육 대상별로 구분되어 있습니다.

아동 · 청소년 프로그램



소개 영상

노인 프로그램



소개 영상

장애인 프로그램

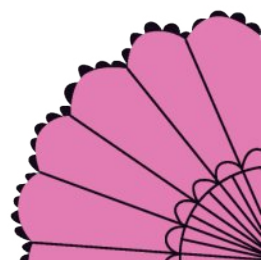
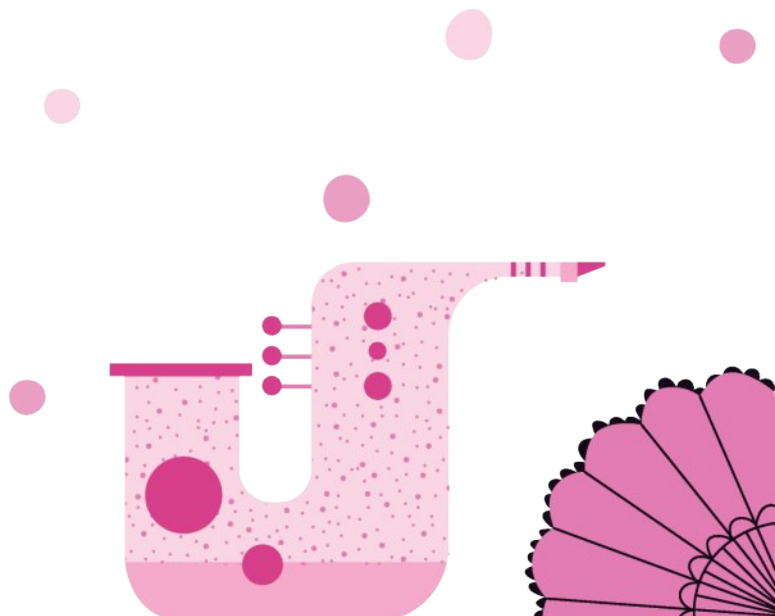


소개 영상

전생애 프로그램



소개 영상



I 프로그램 가이드북 활용



① 대상별 전체 프로그램 소개 영상

교육 대상별 추천 콘텐츠들을 한눈에 확인할 수 있습니다.

② 프로그램별 문화예술 분야

프로그램별 상세 분야를 확인할 수 있습니다.

③ 프로그램명 클릭

프로그램명을 클릭하면 해당 페이지(쪽수)로 이동합니다.

I 프로그램 가이드북 활용

01 궁금한 디자인 D: 일상 디자인 탐색대 ④ 아동 청소년 디자인



⑤ QR코드 **프로그램 소개 영상**
상단 이미지 클릭 또는 QR코드 스캔을 통해 영상을 확인할 수 있습니다.

⑥ 프로그램 소개
일상의 다양한 사재를 통해 디자인의 예술성과 기능성을 연계하여 알아보고, 문인만의 새로운 디자인 감각을 깨우는 프로그램

교육 목표
디자인 기초 이해와 실습 활동을 통하여 디자인에 대해 흥미를 느끼며, 자신감을 가지고 디자인 역량 함양하기

영상 구성
10분 내외 영상 x 10차시

교육 공간
실내

추가 자료
교육 활용가이드 / 활동지

운영 시 고려사항

- 그림 실력에 구애받지 않고, 일상에 도움이 되는 디자인의 정의와 기능에 대하여 자유롭게 이야기할 수 있도록 참여자를 독려해 주세요.
- 활동지를 가지고 디자인 활동이 가능한 실내 공간에서 운영할 수 있어요.
- 준비물은 교육 자료 및 교육대상생 고려하여 변경 및 활용 가능해요.
- 출처: 학교 온라인 문학예술교육 콘텐츠

I 차시별 활동

차시 클릭/QR코드를 통해 영상을 확인할 수 있습니다.

⑦ 1차시 **나도 디자인에 대해 말할 수 있을까요?**

영상 시간 7분 29초
준비물 활동지, 탐기도구
주요 활동
① 머스티 D라는 캐릭터 진행자와 함께 디자인의 정의와 범위에 대해 알아본다.
② 디자인에 대한 서로의 생각을 공유한다.

I 교육 활용가이드 / 활동지 ⑧ QR코드

문서 클릭 / QR 코드를 통해 자료를 확인할 수 있습니다.

교육 활용가이드
1~10차시

2021 학교 문학예술교육 온라인 콘텐츠 활용 가이드

1차시 나도 디자인에 대해 말할 수 있을까요?

교과 정보	연령
전반교과	자유
예술영역	디자인
교육대상	초·중·고

운영 시 정보

학습목표

- 디자인의 기능을 이해한다.
- 다양한 디자인 분야에 대해 학습하고, 특정한 디자인 개념을 이해한다.
- 자신의 생각하는 디자인에 대해 설명한다.

개념지도

- 디자인의 기능을 이해하고, 사례를 통해 디자인의 분야를 알아본다.
- 비판스스로를 활용하여 내가 생각하는 디자인에 대해 정리 내린다.

콘텐츠 구성

- 도입: 활동지 1부 및 2부(활동지 1부)를 디자인에 대한 궁금증 제시
- 본문: 활동지 2부(활동지 2부)를 디자인에 대한 내용 설명
- 정리: 활동지 3부(활동지 3부)를 디자인에 대한 정리 마무리

추가 활용 안내

- 온라인 수업 시 문자로 도구를 활용하여 내가 생각하는 디자인에 대한

④ 참여 대상 범주

주 참여 대상 외, 확대 가능한 교육 대상까지 포함하고 있습니다.

⑤ 프로그램별 소개 영상

각 프로그램을 요약한 영상으로, 영상 이미지를 클릭하거나 QR코드 스캔을 통해 프로그램에 대한 내용을 확인할 수 있습니다.

⑥ 프로그램 세부 정보

프로그램 소개, 교육 목표, 운영 시 고려 사항 등 교육 운영에 필요한 정보를 알 수 있습니다.

⑦ 차시별 활동

차시별 세부 내용과 정보를 확인할 수 있습니다.

각 차시의 제목 클릭 및 QR코드 스캔을 통해 교육 영상을 확인할 수 있습니다.

⑧ 교육 활용가이드

QR코드 스캔 및 자료를 클릭하면 해당 교육자료(활용가이드 및 활동지)를 확인할 수 있는 페이지로 이동합니다.

아동 · 청소년 프로그램



소개 영상 바로보기

아동 · 청소년 프로그램 세부 목록

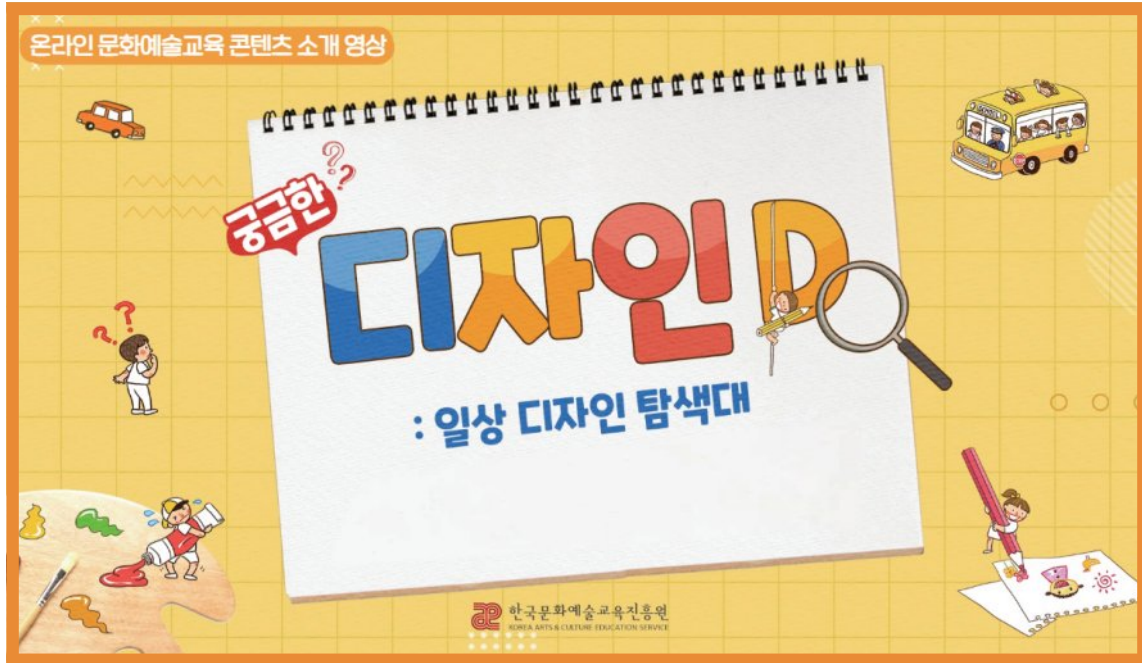
프로그램명을 누르면 해당 프로그램으로 연결됩니다.

	연번	프로그램명	차시	쪽수
디자인	1	궁금한 디자인 D: 일상 디자인 탐색대	10	12
무용	2	생명과 환경, 그리고 춤추는 DNA	8	17
무용	3	기후와 눈맞춤	5	21
무용+연극	4	감정 여기요	5	24
무용+인문	5	예술로 몸수다	5	27
미술	6	귀로 듣고 손으로 쓰다듬는 감각놀이	9	30
미술	7	일상을 다른 방식으로 바라보는 이미지 재활용	10	35
미술	8	표현의 씹씹이(봄여름가을겨울 예술로 계절 잇기)	5	40
미술+무용	9	예술로 짓는 우리 문화	9	43
미술+인문	10	함께 같이 배리어프리	4	48
사진	11	세상의 모든 이야기, 사진	8	51
연극+인문	12	친구를 두는 일	4	55
영화	13	실감나는 영화이야기: 영화공작소	10	58
음악+애니메이션	14	이야기가 들어있는 상상클래식	7	63

이 궁금한 디자인 D: 일상 디자인 탐색대

참여대상
아동·청소년

분야
디자인



프로그램 소개 영상

상단 이미지 클릭 또는 QR코드 스캔을 통해 영상을 확인할 수 있습니다.



프로그램 소개

일상의 다양한 사례를 통해 디자인의 예술성과 기능성을 연계하여 알아보고, 본인만의 새로운 디자인 감각을 깨우는 프로그램



교육 목표

디자인 기초 이해와 실습 활동을 통하여 디자인에 대해 흥미를 느끼며, 자신감을 가지고 디자인 역량 함양하기



영상 구성

10분 내외 영상 x 10차시



교육 공간

실내



추가 자료

교육 활용가이드
/활동지



운영 시 고려사항

- 그림 실력에 구애받지 않고, 일상에 도움이 되는 디자인의 정의와 기능에 대하여 자유롭게 이야기할 수 있도록 참여자를 독려해 주세요.
- 활동지를 가지고 디자인 활동이 가능한 실내 공간에서 운영할 수 있어요.
- 준비물은 교육 시설 및 교육대상을 고려하여 변경 및 활용 가능해요.
- 출처: 학교 온라인 문화예술교육 콘텐츠

I 차시별 활동

차시 클릭/QR코드를 통해 영상을 확인할 수 있습니다.

1차시



나도 디자인에 대해 말할 수 있을까요?



영상 시간 7분 29초

준비물 활동지, 필기도구

- 주요 활동
- ① 마스터 D라는 캐릭터 진행자와 함께 디자인의 정의와 범위에 대해 알아본다.
 - ② 디자인에 대한 서로의 생각을 공유한다.

2차시



자동차는 우리 생활을 어떻게 바꿨나요?



영상 시간 9분 19초

준비물 활동지, 필기도구

- 주요 활동
- ① 마스터 D 캐릭터와 함께 일상 속의 사물을 통해 디자인을 알아본다.
 - ② 우리 일상을 변화시킨 사물을 찾아보고 사물에 적용된 디자인의 역할에 대한 자신의 생각을 공유한다.

3차시



조명은 밝게 비추는 역할만 할까?



영상 시간 8분 49초

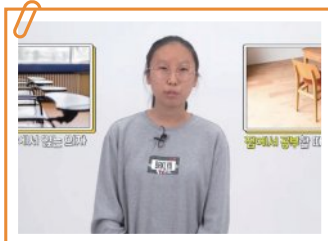
준비물 활동지, 필기도구

- 주요 활동
- ① 마스터 D 캐릭터와 함께 다양한 형태의 조명을 알아본다.
 - ② 자신만의 조명 디자인 아이디어를 스케치해 본다.
 - ③ 디자인한 조명을 친구에게 소개하는 시간을 가진다.

4차시



불편한 의자는 왜 만드는 걸까?



영상 시간 9분 45초

준비물 활동지, 필기도구

- 주요 활동
- ① 주위에서 볼 수 있는 의자의 기능성과 디자인을 관찰해 본다.
 - ② 자신만의 의자를 만들기 위해서 필요한 마인드맵을 작성해 본다.

I 차시별 활동

차시 클릭/QR코드를 통해 영상을 확인할 수 있습니다.

5차시



표지판에도 규칙이 있다고요?



영상 시간 9분 14초

준비물 활동지, 필기도구

주요 활동 ① 마스터 D 캐릭터와 함께 안내 표지판의 요소(색상, 타이포그래피, 픽토그램)를 알아본다.
② 자신만의 아이디어가 담긴 안내 표지판을 그린다.

6차시



효과적인 포스터를 만드는 비법은 무엇일까?



영상 시간 9분 6초

준비물 활동지, 필기도구

주요 활동 ① 마스터 D 캐릭터와 함께 그리드를 활용하여 포스터를 디자인하는 방법을 알아본다.
② 활동지 내 그리드 위에 포스터를 디자인한다.

7차시



광고를 보면 그 시대가 보인다고요?



영상 시간 8분 41초

준비물 활동지, 필기도구

주요 활동 ① 마스터 D 캐릭터와 함께 시대를 반영하는 광고의 의미와 디자인에 대해서 알아본다.
② 인상 깊게 본 광고를 선정하고, 활동지에 그 이유를 작성해 본다.

8차시



세계 최초의 아파트는 어디에 있을까?



영상 시간 9분 8초

준비물 활동지, 필기도구

주요 활동 ① 마스터 D 캐릭터와 함께 거주공간에서의 디자인에 필요성과 의미에 대해 알아본다.
② 활동지 내 도면에 나의 거주공간을 디자인해 보고 발표한다.

I 차시별 활동

차시 클릭/QR코드를 통해 영상을 확인할 수 있습니다.

9차시



교실은 왜 비슷하게 생겼을까?



영상 시간 7분 44초

준비물 활동지, 필기도구

- 주요 활동
- ① 마스터 D 캐릭터와 함께 교실 공간에서의 디자인 요소 및 배치를 알아본다.
 - ② 활동지에 내가 꾸미는 교실을 디자인해 보고 친구와 공유해 본다.

10차시



디자인이 우리의 미래를 변화시킬까?



영상 시간 9분 15초

준비물 활동지, 필기도구

- 주요 활동
- ① 마스터 D 캐릭터와 함께 기술 발전에 의한 4차 산업 혁명과 변화하는 환경에 따른 디자인의 역할을 알아본다.
 - ② 활동지에 미래의 디자인의 역할에 대한 나의 생각을 작성해 본다.



I 교육 활용가이드 / 활동지



문서 클릭 / QR 코드를 통해 자료를 확인할 수 있습니다.

교육 활용가이드

1 ~ 10차시

2021 학교 문화예술교육 온라인 콘텐츠 활용 가이드

한국문화예술교육진흥원
KOREA ARTS & CULTURE EDUCATION SERVICE

1차시. 나도 디자인에 대해 말할 수 있을까요?

교과 정보

관련교과	미술
예술분야	디자인
교육대상	초등46

콘텐츠 정보

학습목표	- 디자인의 기능을 이해한다. - 다양한 디자인 분야에 대해 학습하고, 확장된 범위의 디자인 개념을 이해한다. - 자신이 생각하는 디자인에 대해 정의해본다.
기획의도	- 디자인의 기능을 이해하고, 사례를 통해 디자인의 분야를 알아본다. - 브레인스토밍을 활용해 내가 생각하는 디자인에 대해 정의 내려본다.
콘텐츠 구성	- 도입: 전문가 선생님 두 명이 대화하는 방식으로 디자인에 대한 궁금증 제시 - 전개: 마스터D 라는 캐릭터 진행자가 디자인에 대한 내용 설명 - 정리: 전문가 선생님 두 명의 대화형식으로 디자인에 대한 생각 요소 제시

수업 활용 안내

활용 방법	(온라인 수업 시) 주어진 도구를 활용해 내가 생각하는 디자인에 대한 브레인스토밍을 진행하고, 각자의 생각을 공유한다. (온라인 클래스 등에 업로드, 혹은 zoom 활용한 발표) (오프라인 수업 시) 주어진 도구를 활용해 내가 생각하는 디자인에 대한 브레인스토밍을 진행하고, 각자의 생각을 공유한다. (발표)
-------	--

활동지

1 ~ 10차시

궁금한 디자인 D : 일상 디자인 탐색대 활동지

한국문화예술교육진흥원
KOREA ARTS & CULTURE EDUCATION SERVICE

차시명 1. 나도 디자인에 대해 말할 수 있을까요?

수업 내용을 토대로 각자가 생각하는 디자인에 대한 브레인 스토밍을 진행하고, 생각을 작성해보세요.

02 생명과 환경, 그리고 춤추는 DNA

참여대상
아동·청소년

분야
무용



프로그램 소개 영상

상단 이미지 클릭 또는 QR코드 스캔을 통해 영상을 확인할 수 있습니다.



프로그램 소개

신체적 움직임을 통해 자존감을 얻으며, 자연의 움직임을 살펴봄으로써 예술로 생태적 감수성을 알아보는 프로그램



교육 목표

동·식물의 움직임을 담은 영상을 보고 신체로 자유롭게 움직임 표현하기



영상 구성

5분 내외 영상 x 8차시



교육 공간

실내



추가 자료

교육 활용가이드
/활동지



운영 시 고려사항

- 움직일 때 무리한 동작이 되지 않도록 주의를 살펴주세요.
- 자유롭게 신체를 움직일 수 있도록 편한 복장을 착용하고, 넓은 공간에서 진행해 주세요.
- 교육 시 학습 참고영상(*활용가이드 내 링크 첨부)을 시청하며 진행해 주세요.
- 원판 마커가 없는 경우 색상 마스킹 테이프로 대체하여 활동할 수 있어요.
- 춤추기를 어려워한다면, 영상 내의 시범영상을 따라하도록 지도해 주세요.
- 준비물은 교육 시설 및 교육대상을 고려하여 변경 및 활용 가능해요.
- 출처: 학교 온라인 문화예술교육 콘텐츠

I 차시별 활동

차시 클릭/QR코드를 통해 영상을 확인할 수 있습니다.

1차시



빛을 향하여 저 높은 곳으로



영상 시간 5분 24초

준비물 활동지, 필기도구

주요 활동 ① 'Climbing plants' 영상을 시청하고 자신이 알고 있는 식물의 움직임을 생각해 보며 몸을 움직여본다.
② 시범 영상의 신체 동작을 따라 해본다.

2차시



씨앗의 여행



영상 시간 4분 39초

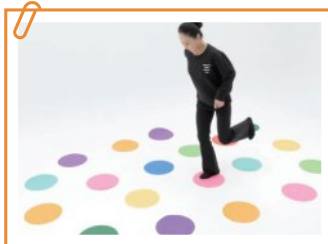
준비물 활동지, 필기도구

주요 활동 ① '씨앗의 이동' 영상을 시청하고 다양한 씨앗의 이동 경로를 상상해 본다.
② 이동 경로를 동작으로 연결하여 표현한다.

3차시



나의 몸으로 위기탈출



영상 시간 5분 46초

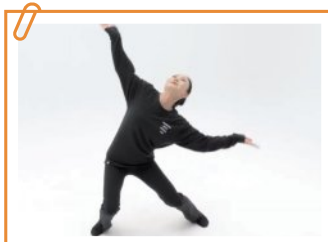
준비물 색 있는 마스킹테이프(혹은 원판 마커)

주요 활동 ① '두꺼비의 위기 탈출' 영상을 시청하고 다양한 형태와 속도의 움직임을 상상해 본다.
② 마스킹 테이프 혹은 원판 마커를 바닥에 붙이고 그 위를 자유롭게 움직이며 다양한 동작을 나타내 본다.

4차시



더 높이 더 멀리 갈려면!



영상 시간 4분 12초

준비물 활동지, 필기도구

주요 활동 ① 감정을 몸으로 표현하는 동물 '스프링북 영랑' 영상을 시청한다.
② 신체로 감정을 표현하면 어떻게 표현할 수 있을지 생각하고 활동지에 작성해 본다.
③ 다양한 감정에 따라 다르게 춤을 춰보며 춤추는 즐거움을 경험한다.

I 차시별 활동

차시 클릭/QR코드를 통해 영상을 확인할 수 있습니다.

5차시



네가 있어 나는 행복해!



영상 시간 4분 45초

준비물 활동지, 필기도구

- 주요 활동**
- ① '사자와 도마뱀'의 영상을 시청하고 긍정적인 관계의 감정을 움직임으로 표현하는 방법을 생각해 본다.
 - ② 행복한 감정을 춤으로 표현한다.

6차시



서로 마음을 느껴요



영상 시간 3분 49초

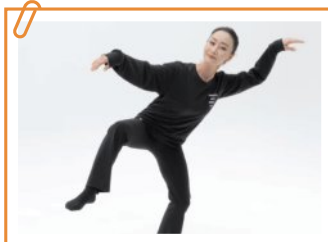
준비물 여러장의 종이류, 활동지, 필기도구

- 주요 활동**
- ① 2명씩 짝을 짓는다.
 - ② 종이를 주고 서로 등을 붙인 후 종이를 찢거나 접는 등 종이의 상태를 서로에게 설명한다.
 - ③ 마주 보고 서로의 종이 모양이 같은지 확인한 후, 서로의 동작을 따라 움직여본다.
 - ④ '빨론 병아리'의 영상을 시청하고 호감의 감정을 전달할 때 필요한 태도에 대해 생각해 본다.

7차시



춤추는 우리 가족



영상 시간 3분 49초

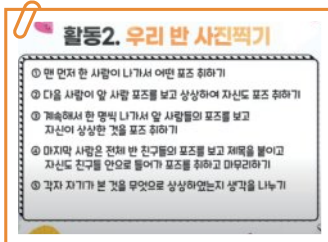
준비물 활동지, 필기도구

- 주요 활동**
- ① '미어캣' 영상을 시청하고 움직임과 관계의 의미를 생각해 본다.
 - ② 가족을 떠올리며 생각나는 감정과 가족 구성원의 특징을 움직임으로 표현해 본다.

8차시



함께 하는 위대함



영상 시간 6분 2초

준비물 마스크테이프 혹은 원판 마커, 활동지, 필기도구

- 주요 활동**
- ① '개미들의 협동' 영상을 함께 시청하며 서로가 느끼는 감정과 기분을 몸으로 표현해 본다.
 - ② (활동 1) 리듬 점프: 리듬에 맞춰 다 함께 차례대로 움직여본다.
 - ③ (활동 2) 한 사람이 먼저 포즈를 취한다.
 - ④ 계속해서 한 명씩 자신만의 포즈를 취하고 제목을 붙여 동작을 완성한다.

I 교육 활용가이드 / 활동지



문서 클릭 / QR 코드를 통해 자료를 확인할 수 있습니다.

교육 활용가이드

1 ~ 8차시

2021 학교 문화예술교육 온라인 콘텐츠 활용 가이드

한국문화예술교육진흥원
KOREA ARTS & CULTURE EDUCATION SERVICE

3차시. 나의 몸으로 위기탈출

교과 정보

관련교과	생태와 무용
예술분야	무용, 자연
교육대상	초등1~3

콘텐츠 정보

학습목표	- 자신의 몸에 대해 생각한다. - 자신의 팔, 다리를 이용하여 다양하게 움직인다. - 위기의 순간에서 자신의 행동에 대해 생각한다.
기획의도	- 콘텐츠에 나오는 영상을 보고 동물이 움직임에서 자신의 움직임을 다양하게 생각해본다. - 균형감, 협응력, 속도 등을 경험하며 생명들의 다양한 움직임을 탐색한다.
콘텐츠 구성	- 도입: 전문가 선생님 두 명이 대화하는 방식으로 주제를 설명 - 전개: 생태 영상을 보고 위기의 순간을 어떻게 해결했는지 설명 - 정리: 움직임 시연을 보여주고 활동 설명 제시 - 학습 참고 영상: https://www.bbc.co.uk/programmes/p004rq73

수업 활용 안내

활용 방법	(온라인 수업 시) 평소 자신이 위험했던 경험을 떠올리고 어떻게 대처했는지 발표한다. 위험한 상황을 생각하고 주의할 점에 대해 생각을 나눈다. (오프라인 수업 시) 자신의 신체 능력을 발표하고 자신만의 민첩한 동작을 표현하기 움직일 때는 팔, 다리 사용, 속도, 에너지를 더해서 움직이기 팔, 다리를 동시에 사용할 수 있는 협응력을 경험하기 [활동지] 나는 어떤 신체 능력이 있나요? 팔과 다리를 어떻게 사용해서 이동 했나요? 위기의 순간 나는 어떻게 할 것인가 요?
-------	---

활동지

1 ~ 8차시

• 생명과 환경 그리고 춤추는 DNA 활동지

한국문화예술교육진흥원
KOREA ARTS & CULTURE EDUCATION SERVICE

차시명 3. 나의 몸으로 위기탈출

영상을 보고 상상 해보세요.



영상을 통해 본 이미지 기억을 떠올리기

떠오른 동작을 그림이나 글로 표현해보기

- 👉 팔과 다리를 어떻게 사용해서 이동 했나요?
- 👉 위기의 순간 나는 어떻게 할 것인가요?

예시



03 기후와 눈맞춤

참여대상
아동·청소년

분야
무용



프로그램 소개 영상

상단 이미지 클릭 또는 QR코드 스캔을 통해 영상을 확인할 수 있습니다.



프로그램 소개

기후변화와 위기에 대해 알아보고 다양한 공간 꾸미기와 움직임으로 표현해 보면서 기후 감수성을 함양하는 프로그램



교육 목표

무용과 접목된 문화예술 표현법을 통해 기후 감수성 기르기



영상 구성

12분 내외 영상 x 5차시



교육 공간

실내



추가 자료

교육 활용가이드
/활동지



운영 시 고려사항

- 자유로운 움직임이 가능한 공간을 마련해 주세요.
- 기후변화 기사나 서적, 다큐멘터리 등의 관련 자료를 사전에 안내하면 프로그램이 풍성해져요.
- 준비물은 교육 시설 및 교육대상을 고려하여 변경 및 활용 가능해요.
- 출처: 학교 온라인 문화예술교육 콘텐츠

I 차시별 활동

차시 클릭/QR코드를 통해 영상을 확인할 수 있습니다.

1차시



공간 속에서 춤을-기후 키워드 놀이



- 영상 시간** 11분 53초
- 준 비 물** 관련 음원, 이중 스티커, 편안한 복장
- 주요 활동**
- ① 기후변화 및 위기와 관련된 이중 스티커를 만들어 본다.
 - ② 이중 스티커의 겉면을 떼어 내고, 이중 스티커에 적힌 기후 키워드를 자신의 움직임으로 표현한다.

2차시



내가 표현하는 기후Zone



- 영상 시간** 13분 37초
- 준 비 물** 다양한 색의 마스킹테이프, 편안한 복장
- 주요 활동**
- ① 기후변화와 관련된 이미지를 보고, 마스킹 테이프를 활용하여 나만의 기후 Zone을 만든다.
 - ② 자신의 기후 Zone에서 나누고 싶은 주제를 춤으로 표현해 본다.

3차시



내 몸이 빙하가 된다면?



- 영상 시간** 8분 58초
- 준 비 물** 관련 음원(청각 자극 효과음, 리듬감 있는 다양한 음원), 편안한 복장
- 주요 활동**
- ① 북극의 빙하를 이미지로 보면서 과거 현재 모습에 대해 이야기해 본다.
 - ② 내 몸이 빙하가 되고, 녹을 때의 느낌을 상상하며 움직여 본다.

4차시



움직이는 땅, 툰드라



- 영상 시간** 10분 54초
- 준 비 물** 관련 음원, 컬러 밴드(*원형으로 된 2개가 5인1조 사용분), 짐볼(크기, 탄성, 색깔이 다른 것으로 준비), 편안한 복장
- 주요 활동**
- ① 툰드라에 대해 알아보고 관련 다큐를 감상한다.
 - ② 짐볼의 탄성이 툰드라의 땅이라는 상상으로 이동해본다.

5차시



기후 플래쉬몹



- 영상 시간** 11분 33초
- 준 비 물** 관련음원, 편안한 복장
- 주요 활동**
- ① 기후 플래쉬몹 동작을 익히고 춤을 춰본다.
 - ② 기후 플래쉬몹 춤을 춘 후, 서로 느낀 점을 나눈다.

I 교육 활용가이드 / 활동지



문서 클릭 / QR 코드를 통해 자료를 확인할 수 있습니다.

교육 활용가이드

1 ~ 5차시

- 기후변화로 인한 가뭄, 빙하의 모습을 표현할 때 가뭄으로 인해 땅이 갈라지는 소리 혹은 모양을 연상할 수 있어요.
- 녹아 흐르는 빙하의 모습, 그 과정에는 어떤 변화가 있을까요?
- 크기의 변화, 모양의 변화를 연상해 볼까요?

- 학습자가 표현하고 완성하는 기후 Zone과 그 공간을 활용한 움직임 표현하고 발표하는 과정을 충분히 제시한다.
- 서로의 표현법에 대한 존중과 표현 속 메시지를 이해할 수 있도록 한다.
- 움직임 활동과 마스크데이핑 활동이 가능한 공간을 마련한다.

3차시 : 내 몸이 빙하가 된다면? (온라인/오프라인)

□ 학습목표

- 청각을 통한 연상작용이 움직임으로 확장되는 과정을 경험한다.
- 북극 빙하의 과거와 현재, 미래를 연결 짓는다.
- 기후 감수성을 함양한다.

□ 도입

- 인사와 함께 시작한다.
- 본 차시의 주제를 제시한다.

□ 전개

준비물 : 지도자 - 관련 음원(청각 자극 효과음, 리듬감 있는 다양한 음원)
학습자 - 편안한 복장

- 북극의 빙하, 이미지로 과거-현재의 모습을 유추해 본다.

활동지

1 ~ 5차시

- 여러분이 표현한 빙하의 모습을 상상해 보세요.
- 각각의 동작 이모지를 올려 보세요.
- 동작 이모지 신체 한 부분에 하나의 점을 찍어 서로 연결해 보세요.
- 친구들과 완성작을 공유해 보세요.

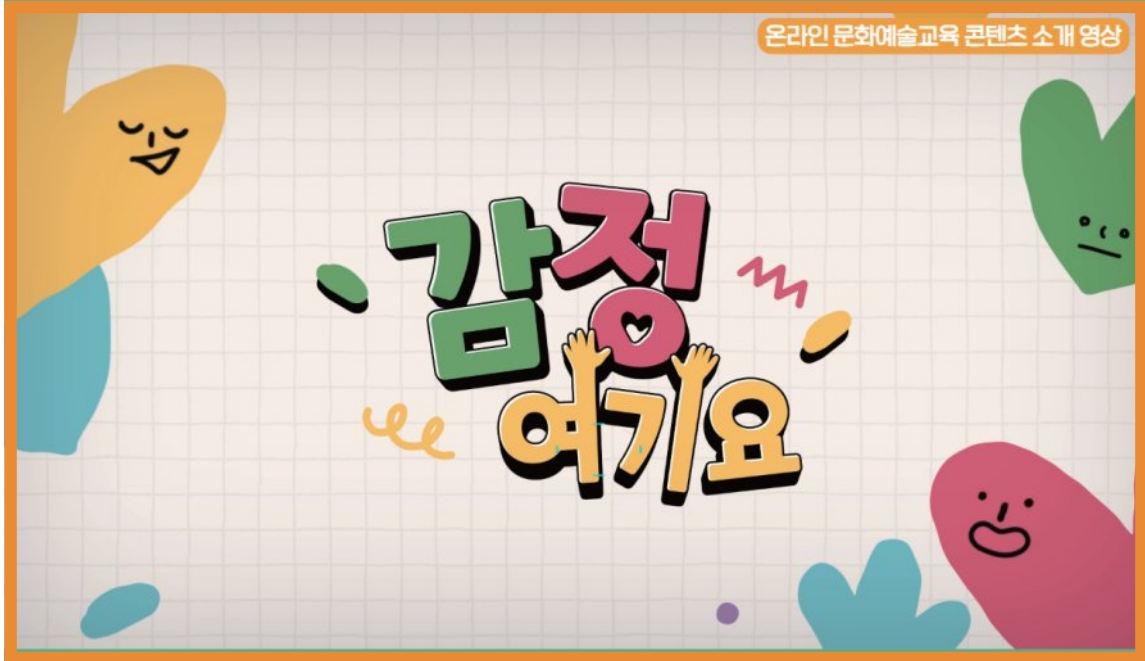
동작이모지



04 감정 여기요

참여대상
아동·청소년

분야
무용·연극



프로그램 소개 영상

상단 이미지 클릭 또는 QR코드 스캔을 통해 영상을 확인할 수 있습니다.



프로그램 소개

다양한 감정들의 특징을 알아보고, 자신이 느끼는 감정을 신체와 언어로 표현해 보는 프로그램



교육 목표

나의 감정을 수용하고, 예술적 방식으로 승화하여 표현해 보기



영상 구성

10분 내외 영상 x 5차시



교육 공간

실내



추가 자료

교육 활용가이드
/활동지



운영 시 고려사항

- 영상을 보면서 활동도 함께 진행할 수 있는 공간이 필요해요.
- 표현이 낮은 아이들은 서서히 자기 표현을 할 수 있게 기다려주는 것도 필요해요.
- 친구들의 표현을 보는 예의 바른 자세에 대해 이야기를 나눠주세요.
- 준비물은 교육 시설 및 교육대상을 고려하여 변경 및 활용 가능해요.
- 출처: 학교 온라인 문화예술교육 콘텐츠

I 차시별 활동

차시 클릭/QR코드를 통해 영상을 확인할 수 있습니다.

1차시



감정을 알아차려요



영상 시간 7분 55초

준비물 활동지, 필기구, 감정카드

- 주요 활동
- ① 그림과 영상을 보고 느껴지는 감정에 대해 활동지에 적어본다.
 - ② 자신의 감정을 표현한 감정 카드를 선택해 본다.
 - ③ 자신이 선택한 감정 카드를 몸으로 표현해 본다.

2차시



감정을 살펴보아요



영상 시간 8분 14초

준비물 활동지, 필기구

- 주요 활동
- ① 영상의 사례를 살펴보며 감정을 살피는 일의 중요성을 인지한다.
 - ② 자신이 가고 싶은 곳과 가기 싫은 곳을 주제로 이야기 한다.
 - ③ 가고 싶은 장소와 가기 싫은 장소를 몸으로 표현해 본다.

3차시



감정의 미로



영상 시간 10분 19초

준비물 활동지, 필기구

- 주요 활동
- ① 미로 영상에서 나오는 '화'와 '슬픔'을 구분해 본다.
 - ② 1분 드라마에서 엄마에게 혼이 나는 아이의 상황을 함께 보고 아이의 감정을 이야기해 본다.
 - ③ 감정이 헷갈릴 때, 비슷한 감정들을 살펴볼 수 있도록 10가지 다양한 감정에 대해 알아본다.

4차시



감정을 해소해요



영상 시간 10분

준비물 활동지, 필기구

- 주요 활동
- ① '화'를 어떻게 표현하는 게 좋을지 알아보는 영상을 본다.
 - ② '화'의 감정을 삼키고, 화를 표현하는 움직임으로 한다.
 - ③ 여러 가지 감정을 다양한 움직임으로 표현한다.

5차시



움직이는 우리들의 감정



영상 시간 12분 12초

준비물 활동지, 필기구

- 주요 활동
- ① 아이들이 적어 온 감정 일기를 함께 본다.
 - ② 감정일기에 나온 감정을 움직임으로 표현해 본다.
 - ③ 감정 표현을 하면서 느꼈던 감정에 대해 이야기 나눠본다.

I 교육 활용가이드 / 활동지



문서 클릭 / QR 코드를 통해 자료를 확인할 수 있습니다.

교육 활용가이드

1 ~ 5차시

1차시 : 감정을 알아차려요 (온라인/오프라인)

□ 학습목표

- 내가 지금 느끼는 감정을 살펴보고, 나에게서 어떤 반응을 일으키는지 알아본다.
- 나의 감정에 이름을 붙이고, 왜 그런 감정을 느끼는지 친구들과 공유한다.
- 주변의 물건들을 활용하여 감정을 감각적으로 경험할 수 있는 상황을 찾아보고, 움직임으로 표현한다.

□ 도입

영상시청

- 1분 드라마를 보고 주인공 '지훈'이의 상황과 고민을 함께 알아본다.
- 지훈이가 다양한 감정 카드 속에서 자신의 감정을 찾아보는 과정을 함께 보며, '화남'이라는 감정을 선택한 이유를 듣는다.
- 춤샘, 호박바나나, 작은별이 자신의 요즘 감정을 감정 카드로 뽑고, 왜 그 감정을 뽑았는지 이야기를 듣는다.

□ 전개

활동지

- 활동지에 있는 감정 카드를 잘라서, 학급에서 친구들과 함께 자신의 지금 감정, 요즘의 감정에 대해 이야기 나눈다.
 - 학급 전체 활동을 함께 진행해도 좋고, 모둠별로 진행할 수도 있다.
 - 아이들의 일상적인 이야기가 좀 더 자세하게 나올 수 있도록 이끌어준다.
 - 학급 아이들이 비슷한 상황 속에서 비슷하게 느끼는 감정은 공감을 불러일으킨다. 또, 같은 상황도 나와는 다르게 생각하는 친구의 이야기를 들으면서 이해의 폭을 넓힐 수도 있다.

활동지도 Tip. 이렇게 하면 좋아요!

▢ 퀴즈 형식으로 진행할 수도 있어요! 자신이 어떤 상황에서 느끼는 감정인지를 먼저 설명한 후에 그 감정이 무엇인지를 친구들이 알아맞힐 수 있어요. 이럴 경우 아이들이 친구의 말에 집중을 잘해요. 하지만, 문제를 내는 친구가 자신의 상황이나 감정에 대해 자세하게 설명하지 못하면 쉽게 알아맞히지 못하는 경우도 있어요. 이럴

활동지

1 ~ 5차시

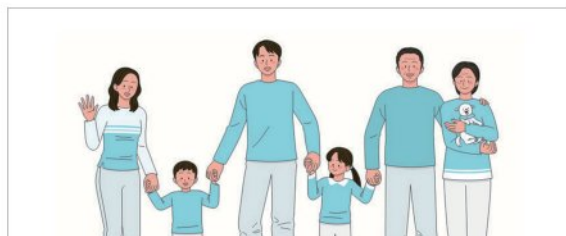
1 감정을 알아차려요

자신의 감정을 찾아보고 느끼는대로 자유롭게 표현해 봅시다



생각해요

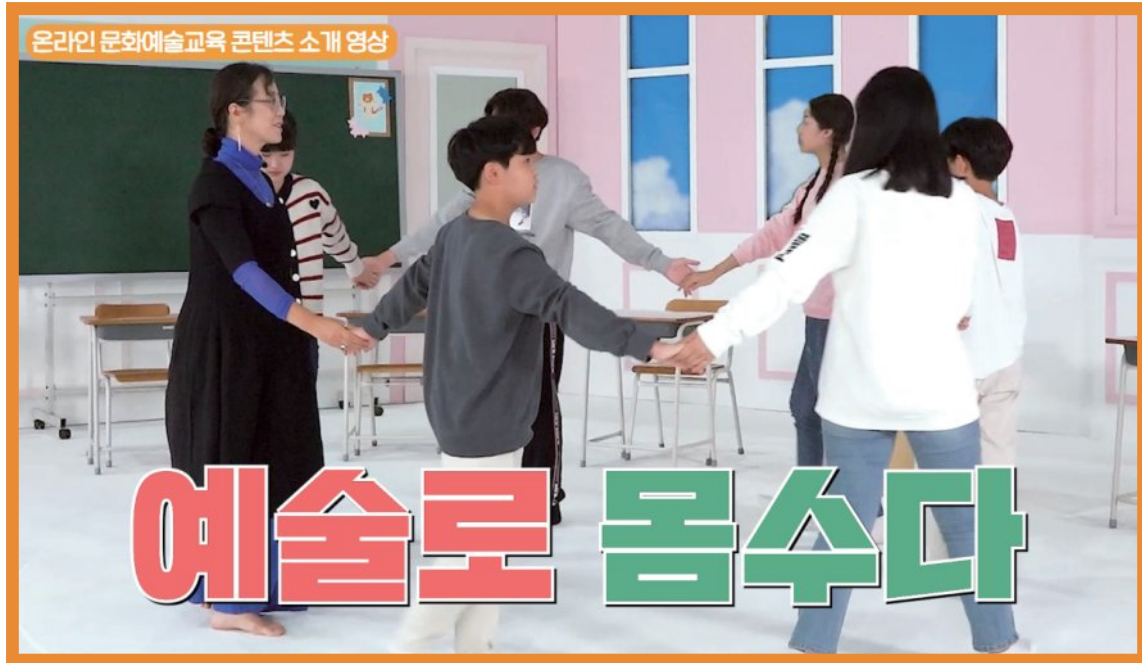
그림을 보고 느껴지는 감정을 적어봅시다.



05 예술로 몸수다

참여대상
아동·청소년
전생애 확대 가능

분야
무용+인문



프로그램 소개 영상

상단 이미지 클릭 또는 QR코드 스캔을 통해 영상을 확인할 수 있습니다.



프로그램 소개

자신의 몸으로 표현하는 활동을 통해서 자유, 존중, 평등, 책임, 참여 등의 민주시민의 자질을 체험하고 배우는 프로그램



교육 목표

재미있고 예술적인 움직임을 통해 민주주의 원리와 태도를 배우기



영상 구성

15분 내외 영상 x 5차시



교육 공간

실내



추가 자료

교육 활용가이드
/활동지



운영 시 고려사항

- 학생들이 자유롭게 활동할 수 있는 충분한 공간이 필요해요.
- 참고 영상, 음향 등의 준비 및 점검이 필요해요.
- 어색하고 움직이려 하지 않는 아이들이 있다면, 그 모습을 존중하고 솔직하게 표현하도록 격려해 주세요.
- 준비물은 교육 시설 및 교육대상을 고려하여 변경 및 활용 가능해요.
- 출처: 학교 온라인 문화예술교육 콘텐츠

I 차시별 활동

차시 클릭/QR코드를 통해 영상을 확인할 수 있습니다.

1차시



'몸의 민주주의' 더하기빼기춤, 체인지댄스



영상 시간 17분 20초

준비물 원무 그림, 칠판, 다양한 색상의 분필, 편한 복장, 음악, 북

- 주요 활동**
- ① 춤과 민주주의가 어떤 연관이 있을지 칠판에 쓰고 이야기를 나눠본다.
 - ② 더하기빼기춤, 체인지댄스 활동 후 느낀 점을 나눠본다.

2차시



'공감의 예술' 미러링댄스



영상 시간 19분 56초

준비물 읽을 거리 '거울뉴런과 공감하는 뇌', 거울 뉴런 관련 참고 영상, 편한 복장, 음악

- 주요 활동**
- ① 읽을 거리 '거울뉴런과 공감하는 뇌', 거울 뉴런 관련 참고 영상을 시청한다.
 - ② 미러링댄스 활동 후 느낀 점을 나눠본다.

3차시



'감정 레시피' 발인사, 털기춤



영상 시간 14분 42초

준비물 읽을 거리 '감정의 감각 지도', 사람 전신 그림 (2장), 크레파스, 편한 복장, 음악, 북

- 주요 활동**
- ① 읽을 거리 '감정의 감각 지도'를 읽고 감정과 몸의 감각이 어떻게 연결되는지 이야기를 나눠본다.
 - ② 미러링댄스 활동 후 그림과 글로 표현해 본다.

4차시



'유쾌한 손수다' 손가락 특댄스



영상 시간 11분

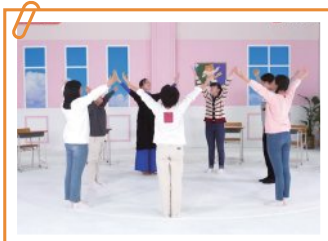
준비물 영상1 '마더스 프레젠티', 영상2 '세비앵', 읽을 거리 '커뮤니티댄스 이야기', 편한 복장, 음악

- 주요 활동**
- ① 참고 영상과 읽을 거리를 보고 시대에 따라 변한 춤에 대해 알아본다.
 - ② 손가락 특댄스 활동 후 느낀 점을 나눠본다.

5차시



'춤추는 교실' 평화의 춤



영상 시간 14분 51초

준비물 읽을거리 '평화의 춤 이야기', 편한 복장, 음악, 4절 도화지(한 사람당 1장), 크레파스

- 주요 활동**
- ① '평화의 춤 이야기'를 읽고 우리가 만드는 평화에 대해 생각을 나눠본다.
 - ② 평화의 춤 활동을 해보고, 도화지에 그림을 그려본다.
 - ③ 그림 뒷면에 활동 느낌을 글로 남겨보고, 자기 그림을 소개하며 경험한 이야기를 나눈다.

I 교육 활용가이드 / 활동지



문서 클릭 / QR 코드를 통해 자료를 확인할 수 있습니다.

교육 활용가이드

1 ~ 5차시

1차시 : <몸의 민주주의> 더하기빼기춤, 체인지댄스 (온라인/오프라인)

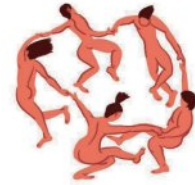
□ 학습목표

- 나의 욕구를 알아차리고 즉각적으로 표현해 본다.
- 움직임으로 부드럽게 협력하며 예술놀이에 참여한다.
- 다른 친구에게 영감을 받으며 새로운 움직임을 탐색해 본다.

□ 도입

준비물 : 원무 그림, 칠판, 다양한 색상의 분필

- 민주주의와 춤이 만날 때
 - '원무' 그림을 함께 보고 느낌, 생각, 이미지, 상상을 이야기 나눈다.
 - '민주주의'에 대한 자기 느낌과 생각을 자유롭게 이야기 나눈다.
 - 칠판에 각자 이야기한 것을 단어로 써 본다.
 - 칠판의 왼쪽에는 '원무' 그림에 대해, 오른쪽에는 '민주주의'에 대해 떠오르는 느낌이나 생각을 단어로 쓴다.
 - 친구들이 칠판에 쓴 것을 함께 보며 이야기 나눈다.



☞ 춤은 무엇일까요?, 민주주의는 무엇일까요?, 춤과 민주주의는 어떤 연관이 있을까요?

□ 전개

준비물 : 편한 복장, 음악, 북

- '더하기빼기춤, 체인지댄스'
 - 더하기빼기춤 활동 방법
 - ① 2명 혹은 3명씩 짝을 짓는다.
 - ② A가 먼저 하고 싶은 동작의 포즈를 취해 본다.
 - ③ B는 A를 바라보고 자신의 욕구와 충동에 따라 동작을 더하기하고 멈춘다.
 이때 약자의 간격(10cm 정도)을 유지하여 그사이의 공간과 에너지를 느낀다.

활동지

1 ~ 5차시



활동하기

2. 더하기빼기춤, 체인지댄스 체험하기

활동 Tip

지금 이순간 내가 하고 싶은 움직임을 자유롭게 표현하세요.
수줍으면 수줍은 대로, 낯설면 낯선 대로 있는 그대로를 존중하며 표현해요!

더하기빼기춤 Tip 1



상대방을 터치하지 않고
10cm 정도 간격 띄우기

더하기빼기춤 Tip 2



상대방에게 닿지 않게 스르르~
연기처럼 부드럽게 더하고 빼요.

체인지댄스 Tip



높낮이, 각도, 방향을 바꾸고
공간도 이동하세요.
딱 멈추었을 때 꿈틀꿈틀하지 않고
완전히 멈추면 자신감이 생겨요

06 귀로 듣고 손으로 쓰다듬는 감각놀이

참여대상
아동·청소년
전생애 확대 가능

분야
미술



프로그램 소개 영상

상단 이미지 클릭 또는 QR코드 스캔을 통해 영상을 확인할 수 있습니다.



프로그램 소개

듣고 두드리고, 만지며 온몸의 감각을 사용하여 사물을 관찰해 보고 익숙한 사물을 새로운 감각을 사용하여 다르게 보기를 실현해 보는 프로그램



교육 목표

사물을 단순히 살펴보는 습관에서 벗어나 평소와 다르게 바라봄으로써 사물의 새로운 특징 발견해 보기



영상 구성

5분 내외 영상 x 9차시



교육 공간

실내/실외



추가 자료

교육 활용가이드
/활동지



운영 시 고려사항

- 제한된 감각에서 벗어나 새로운 감각에 집중할 수 있도록 조용하고 편안한 환경을 조성해 주세요.
- 자유로운 움직임을 위해 편한 복장을 입어주세요.
- 송곳 사용 시 참여자가 다치지 않도록 미리 사용법을 안내하고 살펴봐 주세요.
- 준비물은 교육 시설 및 교육대상을 고려하여 변경 및 활용 가능해요.
- 출처: 학교 온라인 문화예술교육 콘텐츠

I 차시별 활동

차시 클릭/QR코드를 통해 영상을 확인할 수 있습니다.

1차시



듣고 - 듣고 만들기



영상 시간 9분

준비물 20색 정도의 색종이, 털실, 빨대(나뭇가지), 실, 테이프, 가위, 딱풀, 필기도구

활동 공간 많은 양의 색종이를 펼쳐두고 공예 작업을 할 수 있는 실내 공간

- 주요 활동**
- ① 다양한 종류의 소리를 듣는다.
 - ② 소리에 어울리는 색종이를 고른다.
 - ③ 고른 색종이들을 구기고 찢으며 3-5개의 색종이 오브제를 만든다.
 - ④ 만든 오브제들을 실과 빨대로 엮어 모빌을 만든다.

2차시



듣고 - 듣고 흘리기



영상 시간 4분 33초

준비물 아크릴 물감, 끈, 가위, 송곳, 종이컵, 물, 빈 생수통, 전지, 안대, 필기도구

활동 공간 바닥에 전지를 깔고 미술 활동을 할 수 있는 넓은 실내 공간

- 주요 활동**
- ① 종이컵에 물감과 물을 넣어서 섞어준다.
 - ② 빈 생수통에 물감을 넣어준다.
 - ③ 생수통에 끈을 묶어 손잡이를 만들어준다.
 - ④ 생수통 뚜껑을 닫고 송곳으로 구멍을 뚫어준다.
 - ⑤ 눈을 가리고 전지 위에서 자유롭게 물감을 뿌린다.

3차시



듣고 - 듣고 문지르기



영상 시간 6분 20초

준비물 얇은 종이, 색연필, 크레파스, 테이프, 연필, 딱풀, 가위, 필기도구, 활동지

활동 공간 프로타주 활동을 할 수 있도록 사물이 많이 포진되어 있는 실내외 공간

- 주요 활동**
- ① 프로타주에 대해 알아본다.
 - ② 다양한 종류의 소리를 듣는다.
 - ③ 소리에 어울리는 질감을 찾아 종이에 문질러 본다.(프로타주)
 - ④ 질감이 그려진 종이를 가지고 오리고 붙이며 자유롭게 꾸며본다.

I 차시별 활동

차시 클릭/QR코드를 통해 영상을 확인할 수 있습니다.

4차시



두드리고 - 두드리고 찾기(1)



- 영상 시간** 3분 4초
- 준 비 물** 다양한 종류의 막대, 필기도구, 활동지
- 활동 공간** 많은 인원이 기차놀이 활동을 할 수 있는 넓은 실내/외 공간
- 주요 활동**
- ① 음악에 맞춰 춤을 춘다.
 - ② 음악이 멈춘 후 친구와 짝을 이뤄 한 줄 기차를 만든다.
 - ③ 막대기를 고르고 주변에 있는 사물을 막대기로 두드려본다.
 - ④ 두드리면서 찾은 소리를 활동지에 적는다.

5차시



두드리고 - 두드리고 찾기(2)

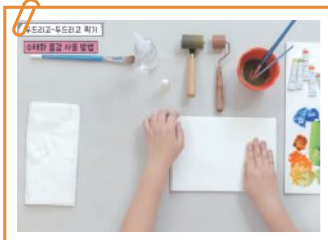


- 영상 시간** 3분 30초
- 준 비 물** 트레싱지, 사인펜, 연필, 지우개, 필기도구, 활동지
- 활동 공간** 활동지 활동이 가능한 실내 공간
- 주요 활동**
- ① 지난 시간에 마무리한 활동지를 준비한 후 마음에 드는 의성어를 선택한다.
 - ② 트레싱지에 의성어의 밑그림을 그린다.

6차시



두드리고 - 두드리고 찍기



- 영상 시간** 9분 36초
- 준 비 물** 우드락, 사인펜, 색연필, 크레파스, 주방세제, 분무기, 물통, 물감, 롤러, 붓, 꼬치(이쑤시개), 도화지, 키친타월, 신문지
- 활동 공간** 많은 재료를 사용하는 미술 활동이 가능한 실내 공간
- 주요 활동**
- ① 뾰족한 도구로 트레싱지의 이미지를 따라 그린다.
 - ② 트레싱지를 제거하고 미술 도구를 사용하여 우드락을 칠해준다.
 - ③ 우드락 위에 분무기로 물에 적신 종이와 신문지를 겹쳐 올린다.
 - ④ 종이를 천천히 모서리부터 떼어 판화를 완성한다.

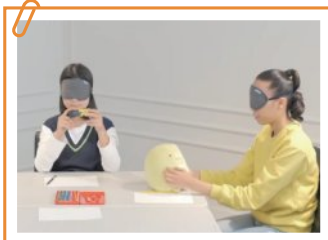
I 차시별 활동

차시 클릭/QR코드를 통해 영상을 확인할 수 있습니다.

7차시



만지고 - 만지고 알려주기

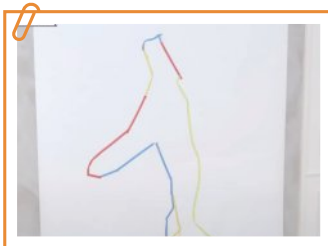


- 영상 시간** 5분 29초
- 준비물** 도화지, 안대, 색연필, 연필, 지우개, 사물, 활동지
- 활동 공간** 필기도구를 가지고 그리기 활동이 가능한 실내 공간
- 주요 활동**
- ① 자신이 가장 좋아하는 물건을 준비한다.
 - ② 안대를 쓰고 준비한 물건을 만지고 두드리는 촉감 활동을 진행한다.
 - ③ 활동 후 물건의 특징과 느낌을 설명한다.

8차시



만지고 - 만지고 그리기(1)

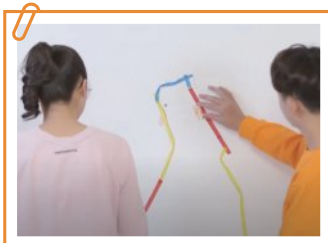


- 영상 시간** 4분 51초
- 준비물** 전지, 색채 도구, 막대, 마스킹 테이프
- 활동 공간** 여러 명의 신체를 벽에 대고 그릴 수 있는 넓은 실내 공간
- 주요 활동**
- ① 막대의 끝부분에 색연필을 고정시켜 새로운 모양의 그리기 도구를 만든다.
 - ② 음악에 맞춰 움직이다가 멈출 신체 동작을 1개 정한다.
 - ③ 새로 만든 그리기 도구를 가지고 신체 동작의 모양을 따라 그림을 그린다.

9차시



만지고 - 만지고 그리기(2)



- 영상 시간** 4분 2초
- 준비물** 도화지, 사인펜, 가위, 풀, 테이프, 연필, 지우개, 활동지
- 활동 공간** 여러 명의 신체를 벽에 대고 그릴 수 있는 넓은 실내 공간
- 주요 활동**
- ① 이전 차시에 만든 몸 그림을 벽에 붙여둔다.
 - ② 벽에 붙인 그림을 관찰한다.
 - ③ 얼굴 표정과 신체 모습 등 관찰한 부분을 그림으로 그린다.
 - ④ 그린 그림을 오려서 몸 그림에 붙여준다.

I 교육 활용가이드 / 활동지



문서 클릭 / QR 코드를 통해 자료를 확인할 수 있습니다.

교육 활용가이드

1 ~ 9차시

2021 학교 문화예술교육 온라인 콘텐츠 활용 가이드

한국문화예술교육진흥원
KOREA ARTS & CULTURE EDUCATION SERVICE

5차시. 두드리고-두드리고 찾기(2)

교과 정보

관련교과	미술
예술분야	시각예술
교육대상	초등46

콘텐츠 정보

학습목표	4차시에서 찾은 고유 소리를 특징에 따라 이미지화 한다. - 고유 소리 특징의 이미지화를 통해 청각을 시각화 해본다.
기획의도	- 두드리기를 통해 일상에서 신경 쓰지 않던 물건, 장소를 탐색해본다. - 탐색한 소리를 언어로 표현하여 언어에 대한 사용을 풍부하게 하도록 한다.
콘텐츠 구성	- 도입: 장갑이 등장하여 수업 방향을 제시 - 전개: 수업 진행에 필요한 방법설명 및 실제 수업 참여 영상 제시 - 정리: 예시로 참여 학생들의 수업 결과물 보여줌

수업 활용 안내

활용 방법	(온라인 오프라인 수업 시) 주변에서 찾은 사물의 고유소리를 언어로 변환해 본다. 선택한 단어의 특징을 활동지에 적어보고 특징이 드러나도록 스케치한다. (활동지 활용/ 예시: 내가 찾은 소리랑 어울리는 색은?, 내가 찾은 소리에서 느껴지는 느낌은?, 내가 찾은 소리의 크기는? 등) 스케치를 트레싱지에 옮겨 그린다.
-------	---

활동지

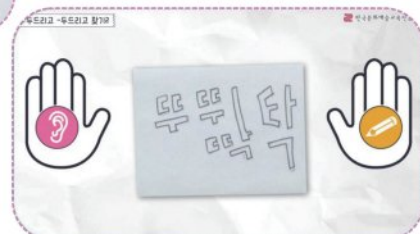
3 ~ 5. 7차시

귀로 듣고 손으로 쓰다듬는 감각놀이 활동지

한국문화예술교육진흥원
KOREA ARTS & CULTURE EDUCATION SERVICE

차시명 5. 두드리고-두드리고 찾기(2)

내가 찾은 소리의 특징을 적어보고 그림을 그려 봅시다.



07 일상을 다른 방식으로 바라보는 이미지 새활용

참여대상
아동·청소년

분야
미술



프로그램 소개 영상

상단 이미지 클릭 또는 QR코드 스캔을 통해 영상을 확인할 수 있습니다.



프로그램 소개

빛과 어둠의 차이를 바탕으로 다양한 공간을 빛과 색으로 표현한 후, 형태와 이미지를 이야기와 그림으로 확장해 나가는 프로그램



교육 목표

다양한 재료를 활용하여 빛과 어둠을 탐색해 보고 회차별 제시되는 주제의 원리를 이해하고 응용하기



영상 구성

10분 내외 영상 x 10차시



교육 공간

실내/실외



추가 자료

교육 활용가이드
/활동지



운영 시 고려사항

- 교육 준비물 중 손전등은 휴대폰으로 대체하여 사용할 수 있어요.
- 2차시 수업 준비물인 '감광지'가 없으면 분무기와 물감, 도화지로 대체할 수 있어요.
- 빛과 어둠을 주제로 하는 수업에서는 빛을 차단할 수 있는 어두운 공간을 활용해 주세요.
- 미술(공예) 활동 및 카메라 촬영이 가능한 실내외 공간에서 운영할 수 있어요.
- 준비물은 교육 시설 및 교육대상을 고려하여 변경 및 활용 가능해요.
- 출처: 학교 온라인 문화예술교육 콘텐츠

I 차시별 활동

차시 클릭/QR코드를 통해 영상을 확인할 수 있습니다.

1차시



누구의 그림자일까? 그림자 숨바꼭질 놀이



영상 시간 6분 37초

준비물 손전등(휴대폰), 필기도구, 활동지

- 주요 활동**
- ① 그림자와 관련된 영상을 시청한다.
 - ② 그림자를 골라 다른 이미지로 상상해서 그림으로 그려본다.
 - ③ 손전등(휴대폰)의 빛을 이용하여 다양한 그림자의 형태를 관찰해 본다.

2차시



그림자에게도 표정(감정)이 있을까?



영상 시간 7분 37초

준비물 휴대폰 카메라, 감광지, 감광액(혹은 분무기), 물감, 도화지, 색연필, 필기도구, 활동지

- 주요 활동**
- ① 주변에서 볼 수 있는 사물을 사진으로 기록한다.
 - ② 위의 사물을 주어진 준비물을 가지고 감광지의 원리를 이용하여 그림자의 흔적을 남겨본다.
 - ③ 그림자의 표정을 상상해 보며 활동지를 작성한다.

3차시



빛으로 색깔을 만들 수 있을까?



영상 시간 7분 42초

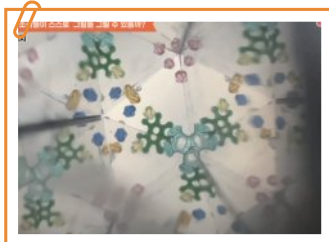
준비물 손전등(휴대폰), 투명 파일, 비닐, 페트병 등, OHP 필름지, 유성 매직(사인펜), 필기도구, 활동지

- 주요 활동**
- ① 투명한 비닐이나 페트병 등 빛이 통과되는 사물을 찾아본다.
 - ② OHP 필름지에 매직으로 그림을 그리고 구기는 등 빛 오브제를 만든다.
 - ③ 만들어진 오브제들을 가지고 빛을 투과 시켜보며 빛 놀이를 한다.

4차시



빛과 색으로 모양을 만들 수 있다면?(공간 그래피티)



영상 시간 5분 54초

준비물 상자, 휴지심 등 양쪽이 뿔려 있는 재활용품, OHP 필름지, 사인펜, 매직, 활동지

- 주요 활동**
- ① 영사기의 원리를 이용하여 준비물을 활용해 미니 영사기를 만든다.
 - ② 영사기에 맞춘 모양으로 필름지를 자른다.
 - ③ 필름지에 그림을 그리고 영사기에 비춰본다.

I 차시별 활동

차시 클릭/QR코드를 통해 영상을 확인할 수 있습니다.

5차시



세상이 거꾸로 뒤집혀 진다면?



- 영상 시간** 8분 2초
- 준비물** 휴대폰 카메라, 필기도구, 활동지
- 주요 활동**
- ① 착시 이미지를 찾아본다.
 - ② 주변에서 볼 수 있는 물건을 활용하여 착시 사진을 찍어본다.
 - ③ 찍은 착시 사진을 친구들과 공유해 본다.

6차시



세상 속 시공간이 꼬리에 꼬리를 문다면?



- 영상 시간** 9분 9초
- 준비물** OHP 필름지, 사인펜, 유성 매직, 필기도구, 활동지
- 주요 활동**
- ① 중첩(레이어)의 원리에 대한 영상을 시청한다.
 - ② 활동지 내 반 고흐의 방 그림을 보고 투명 필름을 얹어가며 나만의 이야기 그림을 만든다.

7차시



시간을 붙잡을 수 있다면?



- 영상 시간** 8분 52초
- 준비물** 필기도구, 활동지
- 주요 활동**
- ① 사물이나 사람의 부분 사진을 찍어본다.
 - ② 찍은 사진들을 활용하여 다양한 이미지로 재구성하여 그림을 그린다.

8차시



지나간 시간을 재구성할 수 있다면?



- 영상 시간** 8분 57초
- 준비물** 필기도구, 활동지
- 주요 활동**
- ① 기승전결의 이야기 구조를 재구성해 보는 영상을 시청한다.
 - ② 기승전결의 이야기를 만들어보고 나의 작품을 친구와 공유한다.

I 차시별 활동

차시 클릭/QR코드를 통해 영상을 확인할 수 있습니다.

9차시



움직이는 작은 조각들이 스스로 그림을 그릴 수 있을까?



영상 시간 9분 8초

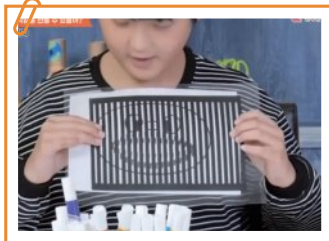
준비물 휴지심, OHP 필름지, 본드(글루건), 셀로판지, 거울지, 투명 작은 조각(반짝이), 필기도구, 활동지

- 주요 활동**
- ① 만화경의 원리에 대한 영상을 시청한다.
 - ② 거울지 3장을 휴지심 높이로 잘라 휴지심 안에 넣는다.
 - ③ 그 안에 작은 조각들을 넣어준다.
 - ④ 동그랗게 자른 필름지를 넣어 만화경을 완성한다.

10차시



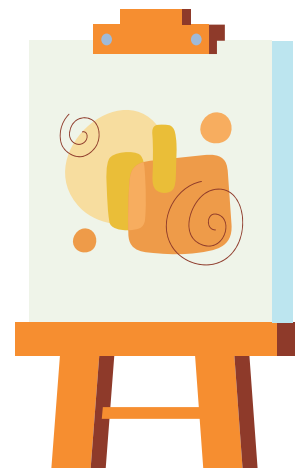
눈으로만 움직임을 만들 수 있을까?



영상 시간 11분 46초

준비물 필기도구, 활동지

- 주요 활동**
- ① 잔상의 원리에 대한 영상을 시청한다.
 - ② 나만의 움직이는 무아레(물결) 이미지를 만들어본다.



I 교육 활용가이드 / 활동지



문서 클릭 / QR 코드를 통해 자료를 확인할 수 있습니다.

교육 활용가이드

1 ~ 10차시

2021 학교 문화예술교육 온라인 콘텐츠 활용 가이드

한국문화예술교육진흥원
KOREA ARTS & CULTURE EDUCATION SERVICE

Stage1(그림자 : 재미로 맛보기) 누구의 그림자일까? 그림자 숨바꼭질 놀이

교과 정보

관련교과	미술
예술분야	시각예술, 미디어, 사진, 디자인, 환경, 이미지 리터러시
교육대상	초등46

콘텐츠 정보

학습목표	- 예술가의 질문인 보드게임을 활용한 5가지 <다른 방식으로 바라보기> 미션활동을 이해한다. 5가지 그림자 카드를 통해 일상 속 사물을 다른 방식으로 바라보고 이야기 나눈다. - 그림자 카드와 비슷한 사물을 찾아 직접 그림자를 만들어 보고 그림자의 원리를 이야기 한다. - 빛과 그림자의 원리를 통해 이미지 리터러시로 다양하게 해석하고 표현할 수 있다.
기획의도	- 일상 속 다양한 관계와 사물 그리고 대상을 예술가의 질문으로 다르게 바라본다. - 그림자 잡기 놀이를 시작으로 일상 속 사물과 대상의 이면을 다양하게 관찰한다. - 한정된 시간 안에 주어진 그림자 카드를 활용하여 다양하게 관찰하고 수집하여 친구들과 이야기하는 활동을 통해 다양한 생각들이 만들어가는 즐거움을 경험 한다. - 키워드: 그림자, 사물의 형태, 탐색활동, 연상놀이, 비주얼 리터러시
콘텐츠 구성	- 도입: 다섯가지 예술가의 질문으로 시작되는 보드놀이로 미션을 제시하며 궁금증 제시 - 전개: 샘과 아이들이 각자의 생각으로 다양하게 유추하고 탐색하고 탐구하며 풀어감 - 정리: 세 명의 아이들이 각자의 방식으로 예술활동으로 응용하여 제시하고 질문을 던짐

수업 활용 안내

	(온라인 수업 시) 집의 어두운 공간을 찾아 손전등 또는 휴대폰을 활용하여 사물의 그림자를 관찰해 보기로 빛을 가까이에서 멀리 가져다 대며 다양한 형태로 변형하는 그림자의 원리를 이해하고 상상하여 표현해 본다.
--	---

활동지

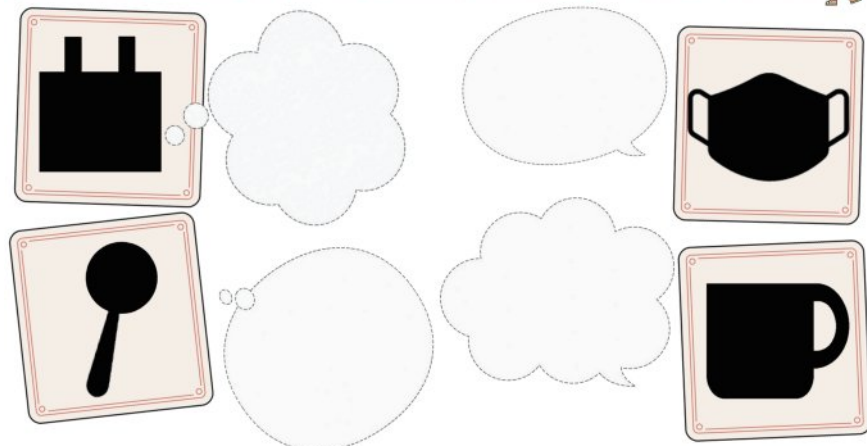
1 ~ 10차시

일상을 다른방식으로 바라보는 이미지 새활용 활동지

한국문화예술교육진흥원
KOREA ARTS & CULTURE EDUCATION SERVICE

차시명 1. 그림자로 숨바꼭질 놀이

그림자 카드를 활용하여 다양한 그림자의 형태를 관찰해 보고, 그림자 카드와 비슷한 형태를 지닌 그림자를 찾아 보아요!



08 표현의 씹씹이 (봄, 여름, 가을, 겨울 예술로 계절 잇기)

참여대상
아동·청소년

분야
미술



프로그램 소개 영상

상단 이미지 클릭 또는 QR코드 스캔을 통해 영상을 확인할 수 있습니다.



프로그램 소개

주변에서 얻을 수 있는 자연의 재료를 야외에서 수집하여 실내외에서 다양한 미술 활동을 해보는 프로그램



교육 목표

일상 속 스쳐가는 계절을 탐색해보며, 다양한 문화예술 활동으로 표현해 보기



영상 구성

12분 내외 영상 x 5차시



교육 공간

실내/실외



추가 자료

교육 활용가이드
/활동지



운영 시 고려사항

- 실내와 야외 모든 곳에서 활동과 응용이 가능하다는 점에서 다양한 상상력으로 활동을 이끌어 주세요.
- 바닷가와 산, 들, 강, 도시 등 각자의 지역 속에서 예술의 다양함을 꽃 피울 수 있도록 해주세요.
- 준비물은 교육 시설 및 교육대상을 고려하여 변경 및 활용 가능해요.
- 출처: 학교 온라인 문화예술교육 콘텐츠

I 차시별 활동

차시 클릭/QR코드를 통해 영상을 확인할 수 있습니다.

1차시



첫 번째 계절의 조각(어느날): 알쏭달쏭 바라본다면?



영상 시간 12분

준비물 마스크테이프, 전지, 계절별 재료(오브제), 필기도구, 지우개, 크레파스, 색연필

주요 활동 ① 다양한 자연의 소재와 재료(나뭇가지, 나뭇잎, 솔방울 등)를 찾아본다.
② 실내에서 땅따먹기를 하면서 그린 그림에 자연의 소재로 작품을 완성해 본다.

2차시



두 번째 계절의 조각(봄): 기웃기웃 다가가면?



영상 시간 11분 55초

준비물 책상과 교실 주위의 물건(클립, 동전 등), 계절별 재료(다양한 나뭇잎, 솔방울, 나무껍질 등), 지우개, 크레파스, 색연필, 도화지

주요 활동 ① 자연에서 다양한 자연의 무늬와 모양을 수집하고, 프로타주 기법으로 표현한다.
② 수집한 패턴들로 이미지를 만들어 하나의 작품으로 완성한다.

3차시



세 번째 계절의 조각(여름): 꼬물꼬물 이어간다면?



영상 시간 12분 19초

준비물 카메라, 핸드폰 등 소리 수집이 가능한 미디어 도구, 글루건, 유성매직, 색연필, 사인펜, 가위, 색종이

주요 활동 ① 미디어 도구를 활용하여 주변의 다양한 이야기, 계절의 소리를 채집해 본다.
② 주변의 다양한 재료와 사물을 활용해서 미디어 도구를 담을 수 있는 소리 상자를 만들어 본다.

4차시



네 번째 계절의 조각(가을): 요리조리 가지친다면?



영상 시간 11분 17초

준비물 훌라후프, 나뭇가지, 틀, 실(뉘싯줄), 자연물(풀, 열매, 돌멩이 등), 재활용품, 가위 등

주요 활동 ① 주변을 탐색하며 움직이는 조각의 재료(나뭇가지, 실, 열매, 돌멩이, 나뭇잎 등)를 수집해 본다.
② 수집한 사물과 재료로 바람에 움직이는 조각을 만들어 본다.

5차시



다섯 번째 계절의 조각(겨울): 알록달록 피어오르면?



영상 시간 13분 5초

준비물 필기도구, 지우개, 크레파스, 색연필, 안 입는 옷과 천, 털실, 가위 등

주요 활동 ① 니트 그래피를 할 나무 모델을 정해 실내에서 이미지 설계를 해본다.
② 설계도를 바탕으로 버려진 옷, 천, 실들로 다양하게 꾸미며 니트 그래피 활동을 한다.



문서 클릭 / QR 코드를 통해 자료를 확인할 수 있습니다.

교육 활용가이드

1 ~ 5차시

1차시 : 첫 번째 계절의 조각 (어느날) - 알쏭달쏭 바라본다면? (온라인)

□ 학습목표

- 봄·여름·가을·겨울의 다양한 계절의 차이를 친구들과 함께 이야기 나누고 예술로 이어갈 수 있다.
- 계절에서 얻을 수 있는 다양한 재료를 활용하여 예술 놀이 활동으로 이어갈 수 있다.
- 점-선-면의 원리를 활용한 이미지 땅따먹기로 이미지를 구성하고 조형 활동으로 이어갈 수 있다.
- 봄·여름·가을·겨울의 계절을 잇는 방법을 예술가의 상상력으로 이야기를 나누고 표현할 수 있다.

□ 도입

준비물 : 마스킹테이프, 전지, 계절별 재료(오브제), 필기도구, 지우개, 크레파스, 색연필

- 예술가가 남기고 간 퍼즐 조각 발견하기

Q) 다른 방식으로 계절을 마주한다면? 계절을 점-선-면으로 이어보는 감각 놀이~

- 봄·여름·가을·겨울의 차이를 이야기 나누고 계절별 재미난 놀이를 이야기 해 보자~
- 계절을 알려주는 것들에는 어떤 것들이 있을까?
- 우리 일상 속 계절을 알려주는 다양한 자연 소재를 찾아 관찰해 보자!

예 숲과 나무 외에도 우리주변에 바닷가, 골목길, 운동장, 논과 밭, 강 등에서 마주할 수 있는 다양한 자연의 소재와 재료를 찾아본다.

□ 전개

- 계절을 점-선-면으로 이어보는 감각 놀이
 - 우리 일상의 재료를 활용하여 땅따먹기 놀이 활동으로 이미지를 다양하게 만들어 보자!
 - 종이 위 땅따먹기 활동으로 점에서 선으로 이어진 도형 속 연상되는 이미지를 관찰해 보자~
 - 땅따먹기로 만들어진 이미지를 보고 재미있는 이야기 그림으로 만들어보자!



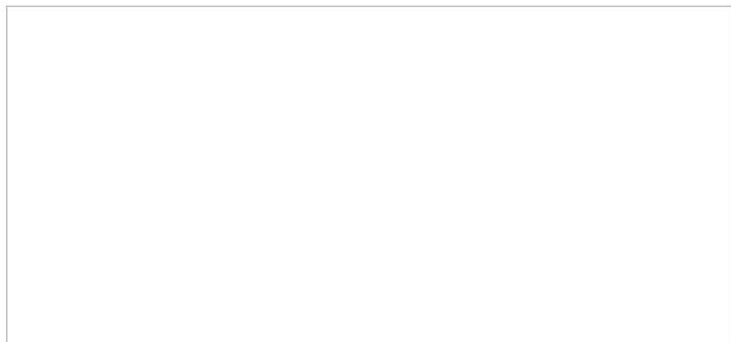
활동지

1 ~ 5차시



Piece1

아래 있는 동그라미 스티커를 붙여서 선을 연결하고 연결한 선에서 보여지는 면에 이미지를 상상하여 그려보세요!



09 예술로 잇는 우리 문화

참여대상
아동·청소년
전생애, 장애인(신체적/정신적) 확대 가능

분야
미술+무용



프로그램 소개 영상

상단 이미지 클릭 또는 QR코드 스캔을 통해 영상을 확인할 수 있습니다.



프로그램 소개

우리나라 역사 속 예술적 아름다움을 찾아보고 체험하며 그 의미를 공예, 무용, 국악의 공통 요소를 찾아 하나의 연결고리로 이어보면서, 우리 문화의 고유성을 이해해 보는 프로그램



교육 목표

다양한 전통예술을 자신만의 방법과 창의적 사고를 통해 표현하기



영상 구성

10분 내외 영상 x 9차시



교육 공간

실내/실외



추가 자료

교육 활용가이드
/활동지



운영 시 고려사항

- 다양한 예술 분야로 구성된 프로그램으로 차시별 준비물이 상이하니 미리 파악해 주세요.
- 한삼과 탈처럼 구하기 어려운 재료는 주변에서 쉽게 구할 수 있는 다양한 소재로 대체해 주세요.(손수건, 천 조각 등)
- 염색 물을 들일 때는 장갑을 착용해 주세요.
- 준비물은 교육 시설 및 교육대상을 고려하여 변경 및 활용 가능해요.
- 출처: 학교 온라인 문화예술교육 콘텐츠

I 차시별 활동

차시 클릭/QR코드를 통해 영상을 확인할 수 있습니다.

1차시



외씨버선의 선을 따라



- 영상 시간** 4분 41초
- 준비물** 활동지, 가위
- 활동 공간** 외씨버선의 프레임을 다양한 장소에 비춰보는 활동이 가능한 실내외 공간
- 주요 활동**
- ① 전통 문화의 아름다운 선과 색을 알아본다.
 - ② 활동지의 외씨버선을 오리고 자연의 문양과 색을 생각하며 비춰본다.
 - ③ 그 밖의 숨겨진 전통문화유산의 선과 색을 알아본다.

2차시



버선발 꽃 디딤



- 영상 시간** 9분 39초
- 준비물** 활동지, 필기도구
- 활동 공간** 여러 명이 동시에 움직일 수 있는 넓은 실내외 공간
- 주요 활동**
- ① 전통무용의 디딤과 스텝을 알아본다.
 - ② 나만의 스텝과 디딤을 만들어보고 걸어본다.
 - ③ 활동지에 나만의 스텝 기호를 제작해 본다.

3차시



꽃 디딤의 선을



- 영상 시간** 6분 28초
- 준비물** 활동지, 필기도구
- 활동 공간** 음악 감상이 가능한 실내 공간
- 주요 활동**
- ① 산조와 민요 영상을 제시하며 소리를 그림으로 제시한다.
 - ② '시김새'의 특징을 담은 연주를 듣는다.
 - ③ 국악을 들을 수 있는 국립국악원 홈페이지 내 '생활 속에 우리 국악' 플랫폼을 소개하며 마무리한다.

I 차시별 활동

차시 클릭/QR코드를 통해 영상을 확인할 수 있습니다.

4차시



춤추는 달 향아리



- 영상 시간** 7분 30초
- 준비물** 활동지, 필기도구
- 활동 공간** 여러 명이 동시에 움직일 수 있는 넓은 실내외 공간
- 주요 활동**
- ① 달의 움직임을 자료로 이해한 후, 달의 변화하는 모습을 활동지에 작성해 본다.
 - ② 달의 움직임과 달을 보며 느꼈던 감정을 나만의 몸동작으로 표현해 본다.

5차시



내 마음속 둥근 달



- 영상 시간** 9분 25초
- 준비물** 숯 가루, 손수건, 소금, 가위, 무명실(혹은 노란 고무줄), 대야
- 활동 공간** 물을 사용할 수 있는 실내외 공간
- 주요 활동**
- ① 보름달에 얽힌 소망과 관련된 영상을 감상한다.
 - ② 손수건에 실이나 고무줄을 자유롭게 묶어준다.
 - ③ 대야에 숯 또는 물감을 넣고, 매염제의 역할을 하는 소금을 넣어 저어준다.
 - ④ 염색 물이 빠지지 않을 때까지 물기를 짜주고 손수건을 펴준다.

6차시



달 향아리 이야기



- 영상 시간** 6분 25초
- 준비물** 활동지, 필기도구
- 활동 공간** 활동지 활동이 가능한 실내 공간
- 주요 활동**
- ① 영상을 통해 조선 선비들의 풍류 문화 속 시조에 대해 알아본다.
 - ② 오늘 하루 있었던 나의 감정을 소재로 시조를 만들어본다.

I 차시별 활동

차시 클릭/QR코드를 통해 영상을 확인할 수 있습니다.

7차시



처용의 노래



- 영상 시간** 11분 47초
- 준비물** 탈 모형틀, 색깔 점토, 가위, 목공풀, 고무줄
- 활동 공간** 미술활동 및 노래 부르기 활동이 가능한 실내 공간
- 주요 활동**
- ① 궁중정재 '처용무'를 감상한다.
 - ② 점토 및 탈 만들기 재료를 가지고 처용 탈을 만든다.
 - ③ 처용탈을 쓰고 희망을 담은 처용가를 부른다.

8차시



처용과 오방무



- 영상 시간** 10분 39초
- 준비물** 한삼 혹은 손수건, 천
- 활동 공간** 여러 명이 동시에 활동할 수 있는 실내외 공간
- 주요 활동**
- ① 영상을 통해 오방색을 알아본다.
 - ② 한삼(손수건, 천)을 활용하여 처용의 춤사위를 따라 한다.
 - ③ 나만의 춤사위를 만들어보고 발표한다.

9차시



지혜의 선물 처용



- 영상 시간** 7분 49초
- 준비물** 지우개, 조각칼, 스탬프 패드(도장 찍기용), 활동지
- 활동 공간** 지우개 조각 공예 활동이 가능한 실내 공간
- 주요 활동**
- ① 필기 도구를 사용하여 활동지 및 지우개 위에 처용을 디자인한다.
 - ② 조각 칼을 사용하여 처용 모양으로 지우개를 조각한다.
 - ③ 활동지 오방색 위에 내가 만든 도장을 찍어본다.

I 교육 활용가이드 / 활동지



문서 클릭 / QR 코드를 통해 자료를 확인할 수 있습니다.

교육 활용가이드

1 ~ 9차시

2021 학교 문화예술교육 온라인 콘텐츠 활용 가이드

한국문화예술교육진흥원
KOREA ARTS & CULTURE EDUCATION SERVICE

1차시. 외씨버선의 선을 따라

교과 정보

관련교과	미술
예술분야	공예
교육대상	초등46 / 중등

콘텐츠 정보

학습목표	- 우리 전통문화에 숨겨진 다양한 선과 색을 찾아 이야기할 수 있다. - 전통문화의 소재인 외씨버선의 선을 따라 자연의 아름다움의 색을 입힐 수 있다.
기획의도	본 프로그램은 전통 기와의 선, 산봉우리의 선, 한복의 선 등 아름다운 한국의 선을 따라 다양성과 그 의미를 예술 활동으로 표현할 수 있도록 재구성하였다. 또한, 버선의 아름다움을 소재로 외씨버선과 자연이 주는 다양한 풍경을 버선에 담아 자연이 주는 색과 선의 문양을 조율하며 풀어 갈 수 있도록 방향성을 제시 하였다. 그 밖에 곳곳에 숨겨진 아름다운 우리의 선과 색은 어떤 것이 있는지 함께 찾아 다양한 어울림을 따라가보자.
콘텐츠 구성	- 도입: 옛사람들이 숨겨놓은 우리 전통의 아름다운 선과 색은 어디에 있는지 선을 따라 숨겨진 우리의 전통문화를 소개-동기유발 - 전개: 아름다운 외씨버선의 선을 따라 자연의 문양과 색 입히기. - 정리: 그 밖에 숨겨진 다양한 전통문화의 선을 찾아 보기, 호리병의 선과 색, 개다리 소반의 선과 색 등 제시

수업 활용 안내

활용 방법	(온라인 수업 시) 우리 전통문화에 숨겨진 아름다운 선과 색에 대한 동기 유발 브레인스토밍을 통하여 숨겨진 선을 찾아 각자의 생각을 발표한다. (온라인 클래스 등에 업로드 혹은 줌을 활용한 발표) (오프라인 수업 시) 우리 전통문화에 숨겨진 아름다운 선과 색에 대한 감상을 통한 동기유발과 외씨버선의 아름다움 외에 숨겨진 문화유산 찾기. (발표 및 제작)
-------	---

활동지

1 ~ 4, 6, 9차시

예술로 짓는 우리 문화 활동지

한국문화예술교육진흥원
KOREA ARTS & CULTURE EDUCATION SERVICE

차시명 1. 외씨버선의 선을 따라

외씨버선의 선처럼 우리 일상에서 부드러운 선으로 표현하고 싶은 것들은 어떤 것들이 있을까요?

예시



10 함께 같이 배리어프리

참여대상
아동·청소년

분야
미술+인문



프로그램 소개 영상

상단 이미지 클릭 또는 QR코드 스캔을 통해 영상을 확인할 수 있습니다.



프로그램 소개

다양한 감각을 활용한 체험을 통해 장애인과 같은 환경에서 직접 느끼고 표현해 보면서 배리어프리에 대해 알아보는 프로그램



교육 목표

배리어프리 작품을 제작하고 감상하며 장애인 인권에 대한 공감



영상 구성

10분 내외 영상 x 4차시



교육 공간

실내



추가 자료

교육 활용가이드
/활동지



운영 시 고려사항

- 스스로 생각해보고 표현하는 과정에 집중하며 작품을 완성할 수 있도록 지도해 주세요.
- 장애 인식 개선에 관한 장애인들의 짧은 인터뷰 영상을 함께 보면 좋아요.
- 활동지, 연필 및 색연필 등 미술 도구 활용이 가능한 실내 공간에서 할 수 있어요.
- 준비물은 교육 시설 및 교육대상을 고려하여 변경 및 활용 가능해요.
- 출처: 학교 온라인 문화예술교육 콘텐츠

I 차시별 활동

차시 클릭/QR코드를 통해 영상을 확인할 수 있습니다.

1차시



감각이 사라졌다



영상 시간 10분 3초

준비물 활동지, 연필 및 색연필 등 필기구

- 주요 활동**
- ① 감각이 사라진다면 어떤 변화가 생길지 이야기해 본다.
 - ② 감각이 사라진 나를 상상하며 활동지에 짧은 이야기를 써본다.
 - ③ 장애인들이 예술을 체험하는 방식을 알아보고 배리어프리를 이해한다.

2차시



찰칵찰칵 배리어프리



영상 시간 4분 48초

준비물 활동지, 연필 및 색연필 등 필기구, 비즈 스티커

- 주요 활동**
- ① 배리어프리 영화 티켓 앞면에 제목을 넣어 꾸며본다.
 - ② 점자 변환기를 이용해 제목을 점자로 변환해 본다.
 - ③ 변환된 제목 점자를 보고 티켓 도안 점자들에 비즈 스티커를 붙여 완성한다.

3차시



소리를 그리다



영상 시간 12분 16초

준비물 활동지, 포스트잇, 연필 및 색연필 등 필기구

- 주요 활동**
- ① 영상을 보며 청각장애인이 음악을 감상하는 법을 알아본다.
 - ② 음악을 듣고 어울리는 포스트잇을 붙여 본다.
 - ③ 음악을 듣고 느낀 감정이나 생각을 포스트잇 위에 선과 패턴으로 그려본다.

4차시



터칭 아트 갤러리



영상 시간 10분 15초

준비물 활동지, 연필 및 색연필 등 필기구, 목공용 풀, 입체 스티커, 라인 클레이, 폼 클레이, 천, 두꺼운 종이, 골판지, 다양한 질감의 재료 등

- 주요 활동**
- ① 영상을 보며 터칭 아트 갤러리에 대해 알아본다.
 - ② 일상에서 의미 있는 장소에 대해 도형이나 모형으로 그려본다.
 - ③ 촉각지도 도안을 그리고 다양한 질감의 재료를 붙여서 꾸며본다.

I 교육 활용가이드 / 활동지



문서 클릭 / QR 코드를 통해 자료를 확인할 수 있습니다.

교육 활용가이드

1 ~ 4차시

1차시 : 감각이 사라졌다 (온라인/오프라인)

□ 학습목표

- 장애인에 대한 편견을 알아본다.
- 시각, 청각 장애인들이 예술을 체험하는 방식에 대해 이야기해 보고, 배리어프리 이해한다.
- 감각이 사라진 세계는 어떻게 달라질지 상상해 보고, 이야기로 구성해 본다.

□ 도입

영상시청

- 도입 영상을 보고 장애인이 일상에서 겪는 여러 가지 불편함을 이야기해 본다.

활동지

- 후각, 미각, 청각, 시각 등 각각의 감각이 사라졌을 때의 불편함과 변화, 이에 대한 나의 대처를 각각 써본다.

□ 전개

활동지

- 한 가지 감각이 사라진 세상에서 내가 주인공이라면 어떻게 행동할지 각자 짧은 이야기를 쓴다.
- '장애인은 어떻게 대중예술을 감상할까?' 배리어프리에 대해 알아본다.
- 다양한 로고를 참고해 나만의 배리어프리 로고를 그려본다.

□ 마무리

활동지

- 내가 생각하는 배리어프리의 의미를 이야기해 본다.

□ 활동평가

- 감각이 사라진 세계에 대해서 인과관계가 있는 이야기를 쓸 수 있는가?
- 배리어프리에 대해서 이해하고 개념을 다른 사람에게 설명할 수 있는가?
- 다양한 로고를 조합해서 자신만의 배리어프리 로고를 그릴 수 있는가?

활동지

1 ~ 4차시



활동1

배리어프리란?

1. 배리어프리란?

배리어프리는 장벽이라는 뜻의 Barrier와 Free가 합쳐진 단어로, 비장애인, 장애인, 노약자 모두가 즐길 수 있게, 물리적, 심리적, 제도적 장벽을 없애자는 운동입니다.

2. 감각이 하나씩 사라진다면 나의 일상에서 어떤 점이 불편하고, 어떤 변화가 생기며, 이에 대해 나는 어떻게 대처할 것인지 생각해 보고 써 봅시다.



후각을 잃었을 때

.....



미각을 잃었을 때

.....

11 세상의 모든 이야기, 사진

참여대상
아동·청소년

분야
사진



프로그램 소개 영상

상단 이미지 클릭 또는 QR코드 스캔을 통해 영상을 확인할 수 있습니다.



프로그램 소개

여러 사진작가의 작품을 감상하며 같은 사물에 대한 타인의 시각과 해석의 차이를 이해하고 제한된 소품으로 창의적 상황을 표현해 보는 프로그램



교육 목표

늘 보던 사물을 렌즈를 통해 다르게 보면서 우리 주변의 환경을 새롭게 발견하기



영상 구성

15분 내외 영상 x 8차시



교육 공간

실내/실외



추가 자료

교육 활용가이드
/활동지



운영 시 고려사항

- 카메라가 없는 참여자도 교육에 참여할 수 있도록 하나의 카메라 화면을 함께 보면서 장면을 구상할 수 있도록 지도해 주세요.
- 3차시 '어둠 찍기' 수업의 특징 상 빛을 차단할 수 있는 어두운 공간에서 진행하는 것을 추천해요.
- 촬영자의 경우 높은 곳에 올라가 기록을 해야 하므로 다치지 않도록 안전사고에 유의해 주세요.
- 인터뷰를 하거나 합성 등의 사진 편집을 할 때에는 초상권과 저작권에 대한 사전 안내가 필요해요.
- 사진 촬영 및 인터뷰 진행이 가능한 실내외 공간에서 운영할 수 있어요.
- 준비물은 교육 시설 및 교육대상을 고려하여 변경 및 활용 가능해요.
- 출처: 학교 온라인 문화예술교육 콘텐츠

I 차시별 활동

차시 클릭/QR코드를 통해 영상을 확인할 수 있습니다.

1차시



다르게 보기, 다르게 찍기 - 방명주 작가



영상 시간 14분 24초

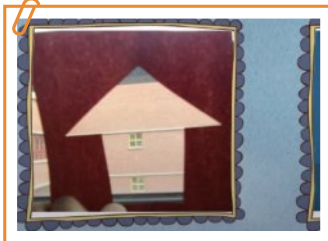
준비물 카메라, 필기도구, 활동지

- 주요 활동**
- ① 방명주 작가의 '부뚜막 꽃', '매운 산'을 감상한다.
 - ② 같은 사물을 다르게 보고, 다양한 각도에서 다르게 찍어본다.
 - ③ 서로의 사진을 보고 어떤 것을 찍었는지 맞춰보고 자신의 사진을 소개한다.

2차시



사진과 프레임 - 김윤호 작가



영상 시간 10분 53초

준비물 카메라, 색 도화지, 색종이, 하드보드지 등의 종이류, 필기도구, 활동지

- 주요 활동**
- ① 김윤호 작가의 '사진전'을 감상한다.
 - ② 활동지 혹은 다양한 종류의 종이를 사각형, 동물 모양 등으로 프레임 틀을 만들어본다.
 - ③ 프레임의 안과 밖의 모습을 상상하여 활동지를 작성해 본다.

3차시



반짝이는 어둠 찍기 - 김태중 작가



영상 시간 9분 42초

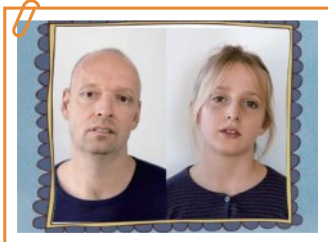
준비물 카메라, 필기도구, 활동지

- 주요 활동**
- ① 김태중 작가의 작품을 감상한다.
 - ② 어둠 속에서 카메라의 장노출을 이용하여 사진을 찍는다.
 - ③ 사진 속에 담긴 빛의 형태를 관찰한다.

4차시



사진이 담는 감정과 공감 - 마르쿠스 한센 작가



영상 시간 9분 24초

준비물 카메라, 필기도구, 활동지

- 주요 활동**
- ① 마르쿠스 한센의 'other people's feeling'을 감상한다.
 - ② 나의 감정을 생각해 보고 그 감정을 담아 사진을 찍는다.
 - ③ 서로의 사진을 보고 어떤 감정을 표현했는지 맞춰 본다.

I 차시별 활동

차시 클릭/QR코드를 통해 영상을 확인할 수 있습니다.

5차시



사람과 만나다 - 이성은 작가

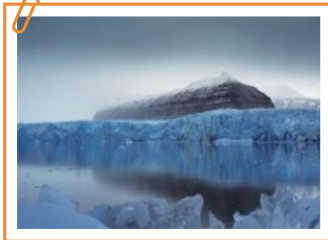


- 영상 시간** 14분 10초
준비물 카메라, 필기도구, 활동지
주요 활동 ① 이성은 작가의 '숨비소리 : 우도해녀'를 감상한다.
 ② 관심이 있는 대상을 정하고 인터뷰 질문지를 작성한다.
 ③ 인터뷰를 진행하고 대상자를 사진으로 담아본다.

6차시



생태위기, 지구는 연결된다 - 한성필 작가



- 영상 시간** 16분 40초
준비물 휴대폰(혹은 컴퓨터, 태블릿 PC) 필기도구, 활동지
주요 활동 ① 한성필 작가의 '지극의 상속'을 감상한다.
 ② 작가의 사진 중 마음에 드는 작품을 찾고 자신의 느낌을 공유한다.
 ③ 구글 어스(Google Earth)를 통해 세계의 모습을 관찰한다.

7차시



기후위기와 재난을 극복하는 사진의 힘 - 강제욱 작가



- 영상 시간** 17분 12초
준비물 필기도구, 활동지
주요 활동 ① 강제욱 작가의 '예술과 재난'과 인터뷰를 감상한다.
 ② 예술이 사회에 미치는 영향에 대해 알아본다.
 ③ 예술을 통해 사회를 변화시킬 수 있는 프로젝트를 생각해 보고 활동지에 작성해 본다.

8차시



오늘의 작가는 바로 나! - 신기철 작가



- 영상 시간** 11분 6초
준비물 카메라, 필기도구, 활동지
주요 활동 ① 신기철 작가의 'FAN'을 감상한다.
 ② 서로의 휴대폰 앨범에 있는 사진을 골라 소개한다.
 ③ 찍었던 사진의 의미가 무엇인지 서로의 생각을 나눈다.

I 교육 활용가이드 / 활동지



문서 클릭 / QR 코드를 통해 자료를 확인할 수 있습니다.

교육 활용가이드

1 ~ 8차시

2021 학교 문화예술교육 온라인 콘텐츠 활용 가이드

한국문화예술교육진흥원
KOREA ARTS & CULTURE EDUCATION SERVICE

1차시. 다르게 보기, 다르게 찍기(방명주)

교과 정보

관련교과	미술
예술분야	사진
교육대상	초등5-6

콘텐츠 정보

학습목표	- 우리 먹거리를 소재로 사진을 찍는 방명주 작가의 작품을 감상한다. - 같은 사물도 사람마다 다르게 볼 수 있고, 해석할 수 있음을 이해한다. - 늘 보던 사물을 렌즈를 통해 다르게 보면서 우리 주변의 환경을 새롭게 발견해 본다.
기획의도	- 같은 사물이라도 사람마다 다르게 볼 수 있고, 다르게 보기 때문에 더 창의적인 세상이 될 수 있음을 이해한다. - 제한된 소품을 활용해 창의적으로 상황을 표현해낸다.
콘텐츠 구성	- 도입: 캐릭터 진행자가 무엇을 찍었는지 바로 알기 어려운 클로즈업 사진을 제시하여 궁금증을 유발 - 전개: 캐릭터 진행자가 방명주작가의 작품 감상 안내, 프레임으로 세상을 보는 연습, 동물 피규어를 이용하여 사진찍는 작업을 소개하고 어린이와 함께 작업 - 정리: 캐릭터 진행자가 우리 주변의 사물과 환경을 다르게 보고, 자세히 보면서 새롭게 발견할 수 있고, 이해할 수 있다는 것을 제시

수업 활용 안내

활용 방법	- 다양한 사물을 활용하여 다르게 보일 수 있는 방법을 찾아 촬영해 본다. - 사진 감상 → 내가 촬영할 동물 고르기 → 촬영하기, 사진 찍을 때 주의점 제시 → 서로의 사진 감상
주제 연계 선택 활동	- 동물 피규어 촬영 대신 아래와 같은 활동을 할 수도 있다. - 하나의 사물을 20장 이상 촬영하기 - 하나의 공간에서 10분 이상 촬영하기

활동지

1 ~ 8차시

• 세상의 모든 이야기, 사진 활동지

한국문화예술교육진흥원
KOREA ARTS & CULTURE EDUCATION SERVICE

차시명 1. 다르게 보기, 다르게 찍기 - 방명주 작가

방명주작가의 다른 작품 때문 땅은 무엇을 찍은 작품일까요?



작품의 재료는 무엇일까요?

작품을 통해서 무엇을 표현하려고 했나요?

작가가 부뚜막과 붉은땅을 촬영하는 방법은 어떻게 다를까요?

12 친구를 두는 일

참여대상
아동·청소년
전생애 확대 가능

분야
연극+인문

온라인 문화예술교육 콘텐츠 소개 영상



프로그램 소개 영상

상단 이미지 클릭 또는 QR코드 스캔을 통해 영상을 확인할 수 있습니다.



프로그램 소개

주어진 연극 상황에서 다양한 질문을 던지며 난민에 대해 알아보고, 세계시민 감수성을 길러 보는 프로그램



교육 목표

연극 활동을 통해 난민과 세계시민 감수성 배워보기



영상 구성

12분 내외 영상 x 4차시



교육 공간

실내



추가 자료

교육 활용가이드
/활동지



운영 시 고려사항

- 연극 수업을 할 때는 교실 공간이 필요하고 천, 막대, 교실의 기본적인 교구 등을 활용해 활동할 수 있어요.
- 연극 수업 시, 난민과 세계시민관이 담긴 활동이므로 차이점과 공감에 대한 이해도를 높이기 위한 사전 안내가 필요할 수 있어요.
- 준비물은 교육 시설 및 교육대상을 고려하여 변경 및 활용 가능해요.
- 출처: 학교 온라인 문화예술교육 콘텐츠

I 차시별 활동

차시 클릭/QR코드를 통해 영상을 확인할 수 있습니다.

1차시



환영합니다. 신입사원 여러분!



영상 시간 12분 44초

준비물 활동 영상, 사원증 양식, 명찰, 계약서 활동지, 마무리 활동지, 필기도구(색연필, 사인펜 등)

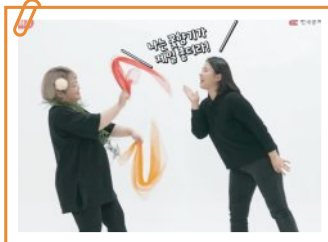
주요 활동

- ① 세계시민 감수성에 대해 알아보고, 연극 요소인 허구 상황을 통한 활동의 유의점에 대해 이해한다.
- ② 가상의 회사인 '자스민 컴퍼니'의 구직 광고 영상 및 직원 인터뷰 영상을 시청한다.
- ③ 자스민 컴퍼니의 신입사원으로 입사하여 계약서와 사원증을 작성해본다.

2차시



신제품 홍보하기



영상 시간 5분 29초

준비물 1차시에 만들었던 사원증(역할 입기를 위한 준비물), 자스민 컴퍼니 제품 소개 자료, 2차시 활동지, 필기도구(색연필, 사인펜 등), '광고 장면 만들기'에서 사용할 다양한 천 또는 활용 가능한 교실 비품

주요 활동

- ① 지난 차시 역할에 대해 상기해 본다.
- ② 활동지의 신제품 홍보기획서를 작성해 본다.
- ③ 영상의 예시를 살펴보고, 신입사원의 역할로 신제품 광고 장면 만들기(연극 장면)를 해본다.

3차시



사건의 발생



영상 시간 12분 39초

준비물 소문내기 활동지, 마무리 활동지, 필기도구(색연필, 사인펜 등)

주요 활동

- ① 생산팀 직원 보니(난민)를 찾아가 신입사원 상황을 영상으로 시청해 본다.
- ② 영상 시청을 멈추고 활동지의 중간 점검 질문에 답해보고 난민에 대해 알아본다.
- ③ 영상을 다시 보며, 난민에 대한 편견 혹은 선입견에 관해 이야기를 나눠 본다.

4차시



그날 밤, 나의 꿈



영상 시간 13분 8초

준비물 활동지, 필기도구(색연필, 사인펜 등)

주요 활동

- ① 난민에 대한 선입견으로 위기에 처한 회사와 난민 직원 보니의 상황을 영상으로 시청해 본다.
- ② 신입사원 역할이 아닌 난민 직원 보니의 입장이 되어 꿈 장면을 연극으로 표현해 본다.
- ③ 난민 직원 보니의 마음을 이해해 보고, 보니의 꿈 장면을 표현하면서 느낀 점을 나눠 본다.

I 교육 활용가이드 / 활동지



문서 클릭 / QR 코드를 통해 자료를 확인할 수 있습니다.

교육 활용가이드

1 ~ 4차시

1차시 : 1차시 : 환영합니다, 신입사원 여러분! (온라인/오프라인)

□ 학습목표

- 개인이 공동체와의 관계를 맺는 방식을 살펴본다.
- 주어진 역할을 입고 허구 세계 속에서 살아보며 이야기 맥락을 탐구한다.

□ 도입

준비물 : 활동 영상, 사원증 양식, 명찰, 계약서 활동지, 마무리 활동지, 필기도구(색연필, 사인펜 등)

- 활동 소개와 함께 연극 상황에 대한 약속 및 안내하기
- 세계시민, 감수성, 세계시민 감수성에 대해 이해하기

□ 전개

영상시청

- 차스민 컴퍼니의 구직 광고 영상 및 직원 인터뷰 영상 시청

활동지

- 차스민 컴퍼니의 신입사원으로 입사하게 되어 계약서 및 사원증 작성하기

활동 지도 Tip. 이렇게 하면 좋아요!

- ☑ 학생들이 만든 사원증은 이후 회차에 계속 활용할 예정이니 필수로 보관하도록 한다.
- ☑ 사원증은 실제 명찰 사이즈에 맞게 인쇄하여 제작한다.
- ☑ 사원증을 만들고 차스민 컴퍼니에 입사한 자신의 입사 포부를 문장으로 적고 함께 공유한다.

□ 마무리

활동지

- 영상 속 질문을 바탕으로 활동 소감 나누고 마무리 활동지 작성
- 여러분에게 주어진 역할은 무엇이었나요?

활동지

1 ~ 4차시



사원증 만들기

사원증 발급을 위하여 아래 사원증에 자신을 표현하는 사진을 붙이고,
자신을 표현하는 형용사와 함께 이름을 작성해주세요.

샘플



유래한 이은정

사진

I 아동 · 청소년

II 국민

III 장애인

IV 전 생애

13 실감나는 영화이야기: 영화공작소

참여대상
아동·청소년

분야
영화



프로그램 소개 영상

상단 이미지 클릭 또는 QR코드 스캔을 통해 영상을 확인할 수 있습니다.



프로그램 소개

‘어벤저스’ 영화를 소재로, 영화 제작에 필요한 자신만의 세계관을 만드는 법과 영화가 만들어지기까지의 수많은 요소(앵글, 빛, 색감, 소리 등)에 대해 알아보는 프로그램



교육 목표

영화를 구성하고 있는 요소와 기법을 탐색하며 영화를 만드는 과정에 흥미를 가지고 이해하기



영상 구성

5분 내외 영상 x 10차시



교육 공간

실내



추가 자료

교육 활용가이드
/활동지



운영 시 고려사항

- [어벤저스] 영화를 소재로 교육이 진행되므로 교육 전 영화를 보거나, youtube에서 어벤저스 요약본을 보는 것을 추천해요.
- 2,3차시에 등장하는 북유럽신화에 대해 사전 학습이 이루어진다면 본 차시의 이해도가 높아질 수 있어요.
- 자료화면과 사진 이미지 활용시 저작권 침해 문제가 생기지 않도록 사전에 초상권과 저작권에 대한 안내가 필요해요.
- 카메라 사용 및 빛 차단이 가능한 실내 공간에서 운영할 수 있어요.
- 준비물은 교육 시설 및 교육대상을 고려하여 변경 및 활용 가능해요.
- 출처: 학교 온라인 문화예술교육 콘텐츠

I 차시별 활동

차시 클릭/QR코드를 통해 영상을 확인할 수 있습니다.

1차시



Coming Soon! 티저: 예고편



- 영상 시간** 4분 25초
- 준비물** 활동지, 필기도구
- 주요 활동**
- ① 영상을 보며 다음 시간부터 배울 영화 만들기 과정에 대해 호기심을 가져본다.
 - ② 활동지에 영화의 구성요소를 작성해 본다.

2차시



영화를 만들기 전에 무엇을 먼저 해야 할까?



- 영상 시간** 7분 13초
- 준비물** 활동지, 필기도구
- 주요 활동**
- ① 영화 '어벤저스'를 소재로, 영화 세계관의 중요성을 알아본다.
 - ② 활동지에 북유럽 신화의 주인공 모습을 그림으로 그려본다.

3차시



영화 속 등장인물은 어떻게 만들어질까?



- 영상 시간** 7분 56초
- 준비물** 활동지, 필기도구
- 주요 활동**
- ① 영화의 등장인물이 세계관에 맞춰 만들어진다는 것을 진행자의 역할극을 통해 알아본다.
 - ② 활동지에 적혀진 대사를 등장인물의 목소리로 읽어본다.

4차시



등장인물 상상하고 만들어보기



- 영상 시간** 5분 59초
- 준비물** 활동지, 필기도구
- 주요 활동**
- ① 영상을 보며 '어벤저스' 속 새로운 등장인물을 만들어가는 과정을 알아본다.
 - ② 활동지에 영화 속 나만의 등장인물을 상상하여 그려본다.

I 차시별 활동

차시 클릭/QR코드를 통해 영상을 확인할 수 있습니다.

5차시



영화 작업-카메라로 바라보기



영상 시간 5분 10초

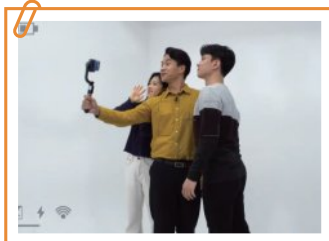
준비물 카메라(휴대폰), 활동지, 필기도구

- 주요 활동**
- ① 영상을 통해 카메라로 바라본 화면의 차이점에 대해 알아본다.
 - ② 휴대폰 카메라의 각도를 다르게 하여 피사체를 찍어보고 친구와 서로 비교해 본다.

6차시



영화 작업-카메라로 움직이기



영상 시간 6분 9초

준비물 카메라(휴대폰), 활동지, 필기도구

- 주요 활동**
- ① 카메라 움직임에 따라 다양한 특징과 차이점이 있음을 알아본다.
 - ② 휴대폰 카메라로 다양한 종류의 피사체를 찍어본다.
 - ③ 거리와 높이를 다르게 하여 찍어보고 어떤 점이 다르게 보이는지 비교해 본다.

7차시



영화 작업-빛과 색감 더하기



영상 시간 4분 30초

준비물 카메라(휴대폰)

- 주요 활동**
- ① 빛의 양에 따른 영상의 분위기, 색감이 주는 차이점을 알아본다.
 - ② 휴대폰 카메라를 이용하여 좋아하는 색감의 사물을 찾아서 찍는다.
 - ③ 빛의 밝기를 변경해 보며 사진을 찍어본다.

8차시



영화 작업-소리를 찾아보자!



영상 시간 3분 5초

준비물 카메라(휴대폰)

- 주요 활동**
- ① 소리가 없는 영화의 한 장면을 시청하면서 어울리는 소리를 생각해 본다.
 - ② K-SOUND LIBRARY (k-soundlibrary.kr)에서 다양한 음원을 찾아 들어본다.

I 차시별 활동

차시 클릭/QR코드를 통해 영상을 확인할 수 있습니다.

9차시



영화작업-소리를 만들어보자!



영상 시간 2분 36초

준비물 카메라(휴대폰)

- 주요 활동**
- ① 실제 촬영한 화면의 소리를 다양한 방법으로 바꿔본다.
 - ② 영상 시청 후 주변 환경에 맞춰 미리 준비된 소리 (K-SOUND LIBRARY 음원)를 적용해서 들어본다.

10차시



영화작업-스토리를 만들어보자!



영상 시간 6분 30초

준비물 카메라(휴대폰)

- 주요 활동**
- ① 영상 속 몇 개의 사진 이미지를 선택하고 배열하며 나만의 스토리를 상상한다.
 - ② 하나의 장면을 구성해서 조별로 촬영하고 편집해 본다.



I 교육 활용가이드 / 활동지



문서 클릭 / QR 코드를 통해 자료를 확인할 수 있습니다.

교육 활용가이드

1 ~ 10차시

2021 학교 문화예술교육 온라인 콘텐츠 활용 가이드

한국문화예술교육진흥원
KOREA ARTS & CULTURE EDUCATION SERVICE

2차시. 영화를 만들기 전에 무엇을 먼저 해야 할까?

교과 정보

관련교과	국어
예술분야	영화
교육대상	초등4~6

콘텐츠 정보

학습목표	• 영화가 만들어지는 데 필요한 사전 작업에 대해 알아본다. • 영화의 세계관이 무엇인지 알아본다.
기획의도	• 영화 속 세계는 상상의 세계이며, 영화 속 사건들이 사실적으로 느껴지게 하려면 어떻게 해야 하는지에 대해 알아본다. • 영화 속 이야기의 시작은 세계관을 만드는 것에서 시작한다는 것을 배운다.
콘텐츠 구성	• 도입: 진행자가 영화 속 세상을 동화를 예를 들어 설명 • 전개: 영화의 세계관이 무엇인지 <어벤져스>를 예로 들어 설명. 신화나 동화 등이 영화의 좋은 소재가 된다는 것을 알려줌. • 정리: 다음 시간에는 등장인물이 어떻게 만들어지는지 배울 것임을 알림.

수업 활용 안내

활용 방법	• (온라인 수업 시) 수업을 잘 듣고, 활동지 진행. 발표 <어린이 북유럽 신화> 책을 아동들이 읽고 활동지 2를 숙제로 해오도록 유도. 숙제를 다음 시간에 발표. • (오프라인 수업 시) 상동.
지도상의 유의점	• 없음

활동지

1 ~ 6차시

• 실감나는 영화 이야기 영화 공작소 **활동지**

한국문화예술교육진흥원
KOREA ARTS & CULTURE EDUCATION SERVICE

차시명 2. 영화를 만들기 전에 무엇을 먼저 해야 할까?

수업내용을 잘 듣고 영화를 만들기 전에 무엇이 먼저 필요한지 아래의 빈 칸을 채워 봅시다.

영화를 만들기 전에 우리는 영화에 꼭 맞는 세상을 상상해서 만들어야 하는데요.

이것을 영화의 이라고 부른답니다.

이 이라는 말은 게임에서도 자주 사용하는 말이에요.



14 이야기가 들어있는 상상클래식

참여대상
아동·청소년
전생애, 장애인(신체적/정신적) 확대 가능

분야
음악
+애니메이션



프로그램 소개 영상

상단 이미지 클릭 또는 QR코드 스캔을 통해 영상을 확인할 수 있습니다.



프로그램 소개

애니메이션을 통한 스토리텔링 형식으로, 클래식 음악과 연극놀이적 요소를 결합한 이야기를 따라가며 진행되는 프로그램



교육 목표

다양한 작곡가의 피아노 연주를 듣고 떠오르는 장면들을 자유롭게 상상하고 표현하기



영상 구성

10분 내외 영상 x 7차시



교육 공간

실내



추가 자료

교육 활용가이드
/활동지



운영 시 고려사항

- 음악을 듣고 상상하는 것이 중요한 교육이에요. 감상할 시간을 충분히 가지고 나의 느낌을 자유롭게 표현해 보세요.
- 2차시부터 제공되는 '비밀의 악보'는 영상 시청 후 학습자들이 활동지에 제안된 활동을 마친 후에 제공해 주세요.
- 5차시 교육 시 다양한 루마니아 포크댄스를 사전에 들어보면 더욱 재미있게 활동할 수 있어요.
- 본 프로그램은 클래식 음악 감상이 가능한 실내 공간에서 운영할 수 있어요.
- 출처: 학교 온라인 문화예술교육 콘텐츠

I 차시별 활동

차시 클릭/QR코드를 통해 영상을 확인할 수 있습니다.

1차시



여행의 시작, 어디로 갈까요?



- 영상 시간** 4분 31초
준비물 필기도구, 활동지
주요 활동 ① 애니메이션 속 캐릭터들의 성격을 유추해 보며 영상을 시청한다.
② 다음 편으로 이어질 뒷이야기를 상상하여 활동지에 작성해 본다.

2차시



어떤 장면이 떠오르나요?

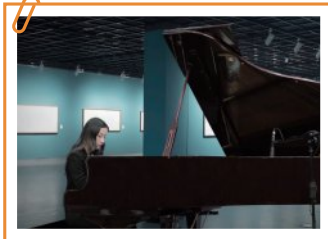


- 영상 시간** 6분 19초
준비물 필기도구, 활동지
주요 활동 ① 라벨의 '물의 유희'를 듣는다.
② 음악을 듣고 떠오르는 장면을 상상해 본다.
③ 물의 느낌을 표현하는 한 줄 시를 활동지에 작성해 본다.

3차시



누군가의 마음이 느껴지나요?



- 영상 시간** 8분 27초
준비물 필기도구, 활동지
주요 활동 ① 연주되는 음악을 듣고, 곡을 만들었을 때의 작곡가의 마음을 생각해 본다.
② 영상 시청 후, 작곡가의 마음을 상상해보며 활동지를 작성해 본다.

4차시



무슨 일이 일어나고 있는걸까요?



- 영상 시간** 10분 11초
준비물 필기도구, 활동지
주요 활동 ① 프로코피예프의 '전쟁 소나타', '어린이를 위한 음악' 을 듣고 떠오르는 장면들을 자유롭게 상상해 본다.
② 음악이 주는 분위기와 작곡가의 상황과 환경을 상상해 본다.
③ 전쟁 소나타를 끝까지 들어보며 어떤 전쟁이 상상되는지 자신의 생각을 공유해 본다.

I 차시별 활동

차시 클릭/QR코드를 통해 영상을 확인할 수 있습니다.

5차시



다같이 춤춰 볼까요?



영상 시간 8분 3초

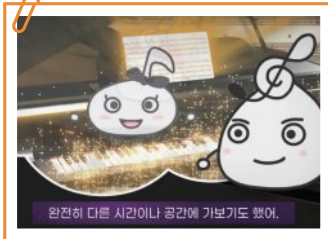
준비물 필기도구, 활동지

- 주요 활동
- ① 앞선 회차에서 피아노를 연주하는 소년을 다시 만나며 이어지는 이야기를 시청한다.
 - ② 신나는 리듬의 연주를 들으며 어울리는 동작을 상상해 본다.
 - ③ 연주에 맞춰 춤을 춰본다.

6차시



다른 존재가 되어볼까요?



영상 시간 5분 11초

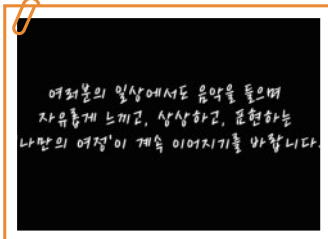
준비물 필기도구, 활동지

- 주요 활동
- ① 음악을 통해 떠오르는 장면 안에서 다른 존재가 되어보는 캐릭터들처럼 클래식 연주를 몰입하여 들어본다.
 - ② 리스트의 '헝가리 연주곡 2번'을 듣는다.
 - ③ 한 편의 연극을 만든다면 어떤 내용과 인물로 구성할지 활동지에 적어본다.

7차시



여행의 끝, 나만의 이야기를 찾았나요?



영상 시간 5분 4초

준비물 필기도구, 활동지

- 주요 활동
- ① 비밀의 악보를 모두 찾으며 마무리되는 영상을 감상한다.
 - ② 그동안 들었던 피아노 연주와 이야기에서 가장 기억에 남는 음악과 장면을 꼽아본다.
 - ③ 음악을 통해 '나'에 대해 새롭게 느낀 점을 친구와 나눈다.

I 교육 활용가이드 / 활동지



문서 클릭 / QR 코드를 통해 자료를 확인할 수 있습니다.

교육 활용가이드

1 ~ 7차시

2021 학교 문화예술교육 온라인 콘텐츠 활용 가이드

한국문화예술교육진흥원
KOREA ARTS & CULTURE EDUCATION SERVICE

1차시. 여행의 시작, 어디로 갈까요?

교과 정보

관련교과	음악, 연극
예술분야	클래식 음악, 연극놀이
교육대상	초등4-6

콘텐츠 정보

학습목표	- 영상을 보며 이야기의 전후 맥락을 상상하고, 앞으로 시작될 이야기에 관심을 갖는다. - 영상에 등장하는 음악 기호 캐릭터들의 특징과 성격을 짐작해본다.
기획의도	- 본격적인 콘텐츠의 시작에 앞서 호기심을 느끼고, 앞으로 전개될 이야기를 다양하게 상상해보며 전체적인 흐름을 예상해본다. - 콘텐츠에 등장하는 음악기호 캐릭터들을 소개하고, 캐릭터와 영상 시청자의 유대감을 형성한다.
콘텐츠 구성	- 도입 : 피아니스트의 연주가 진행되는 연주회장, 음악 감상 및 흥미 유발 - 전개 : 모든 공연의 전면취소로 음악을 들을 수 없는 상황에서 악보 밖으로 나오게 된 음악기호 캐릭터들의 등장 - 마무리 : 비밀의 악보를 찾아 떠나며 이어질 내용에 대한 기대감 형성

수업 활용 안내

활용 방법	(온라인 수업 시) 활동지에 쓰여진 질문에 대해 자유롭게 상상하고 이야기 하며 앞으로의 이야기에 대한 기대감을 갖는다. (온라인 클래스 등에 업로드, 혹은 zoom 활용한 발표) (오프라인 수업 시) 활동지에 쓰여진 질문에 대해 자유롭게 상상하고 이야기 하며 앞으로의 이야기에 대한 기대감을 갖는다. (그룹토론 혹은 발표)
	영상을 보는 것에 그치는 것이 아니라 자신의 음악 감상 경험이나 취향에 대해

활동지

1 ~ 7차시

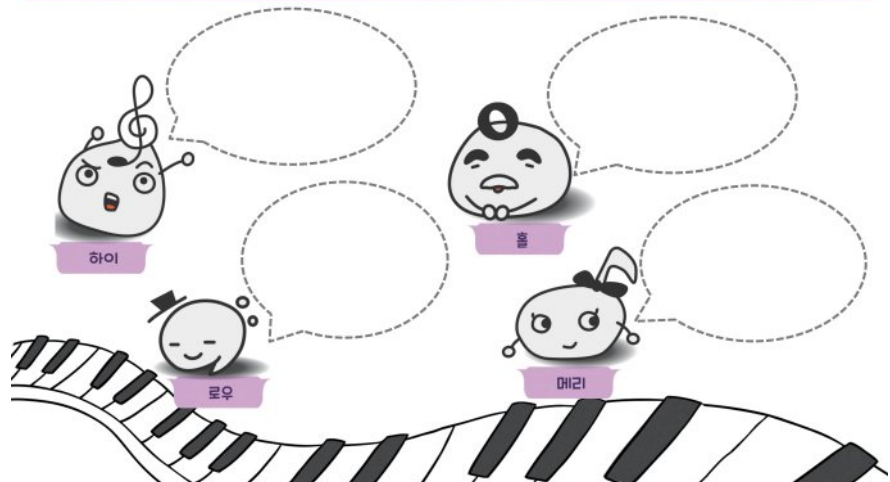
• 이야기가 들어 있는 상상 클래스

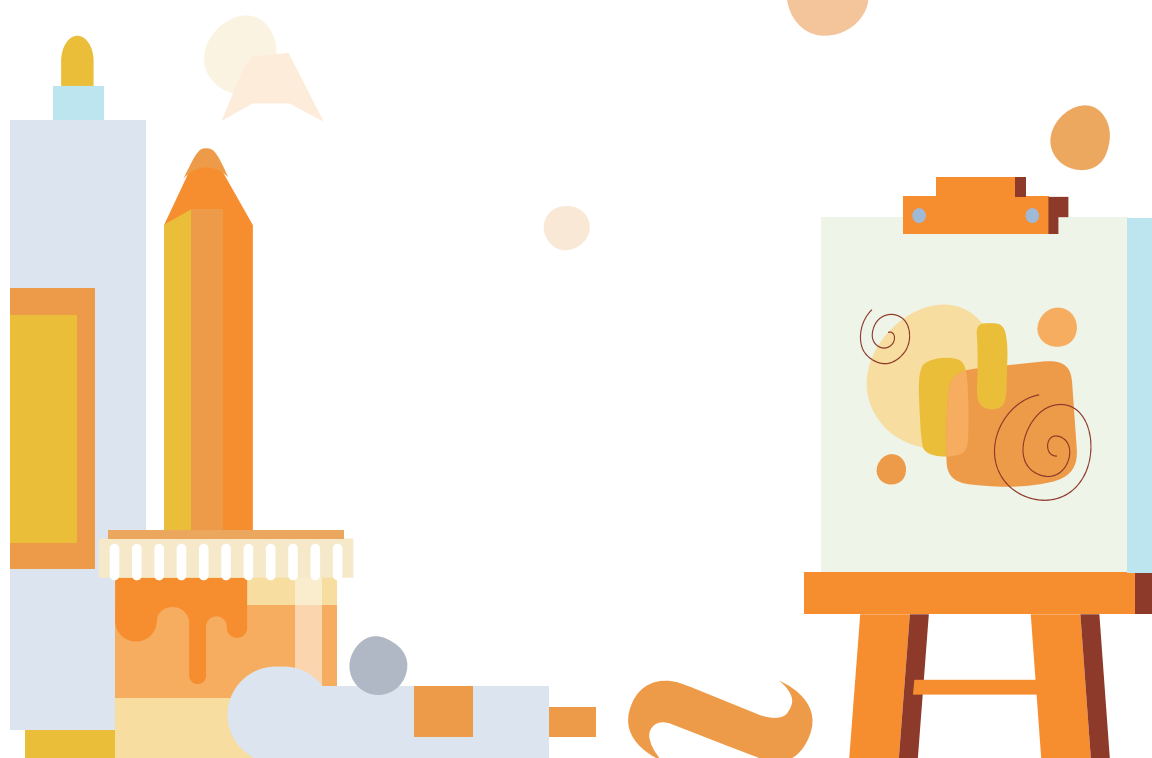
활동지

한국문화예술교육진흥원
KOREA ARTS & CULTURE EDUCATION SERVICE

차시명 1. 프롤로그 : 여행의 시작, 어디로 갈까요?

음악 기호 캐릭터들의 특징과 성격을 짐작해보고, 이들이 평소에 가장 많이 할 것 같은 말을 상상하여 적어보세요.







노인 프로그램



소개 영상 바로보기

노인 프로그램 세부 목록

프로그램명을 누르면 해당 프로그램으로 연결됩니다.

무용

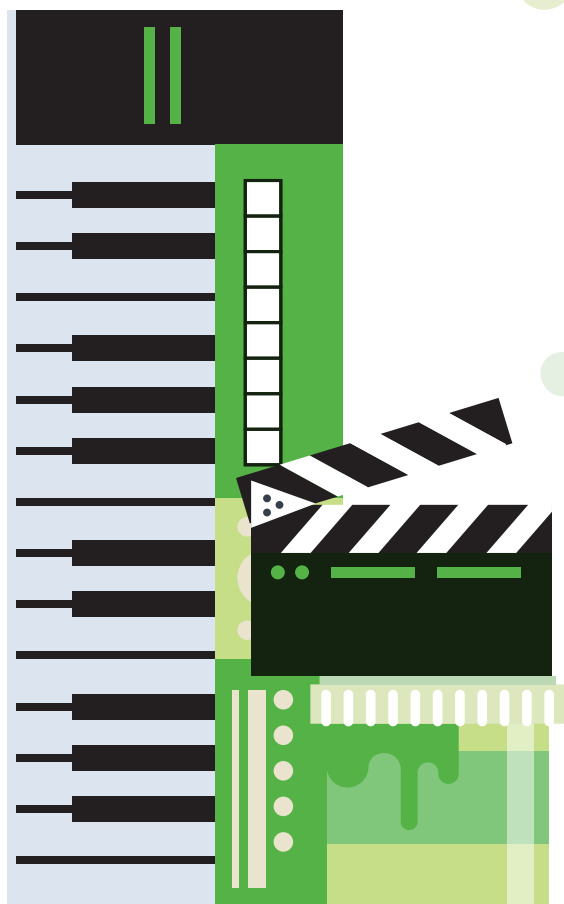
무용

미술

미술

음악

연번	프로그램명	차시	쪽수
15	물의 춤	2	70
16	의자 둘, 평상 하나	4	72
17	나뭇잎 그리기	1	74
18	종이 위에서 만나는 나	2	76
19	음악 이야기	2	78



I 아동·청소년

II 노인

III 장애인

IV 전생애

15 물의 춤

참여대상

노인

전생애, 장애인(정신적) 확대 가능

분야

무용



프로그램 소개 영상

상단 이미지 클릭 또는 QR코드 스캔을 통해 영상을 확인할 수 있습니다.



프로그램 소개

물의 흐름과 움직임을 표현한 간단한 무용을 통해 신체와 마음의 평화를 경험하는 프로그램



교육 목표

물을 주제로 한 움직임을 통해 신체활동 증진 및 정서적 안정감 제공



영상 구성

15분 내외 영상 X 2차시



교육 공간

실내



운영 시 고려사항

- 음악을 들으며 움직임을 표현할 수 있는 실내 공간에서 운영할 수 있어요.
- 편안한 음악과 조명을 사용하여, 참여자들이 자연스럽게 몰입할 수 있도록 해주세요.
- 준비물은 교육 시설 및 교육대상을 고려하여 변경 및 활용 가능해요.
- 출처: 디지털취약계층 대상 온라인 문화예술교육 콘텐츠(네모 박이 궁금해-노인)

I 차시별 활동

차시 클릭/QR코드를 통해 영상을 확인할 수 있습니다.

1차시



준비동작



영상 시간 16분 50초

준비물 편안한 복장과 음악

- 주요 활동**
- ① 간단히 몸을 움직여 보며 준비동작 10가지를 배워본다.
 - ② 호흡과 함께 움직이며, 배웠던 동작을 반복해 본다.

2차시



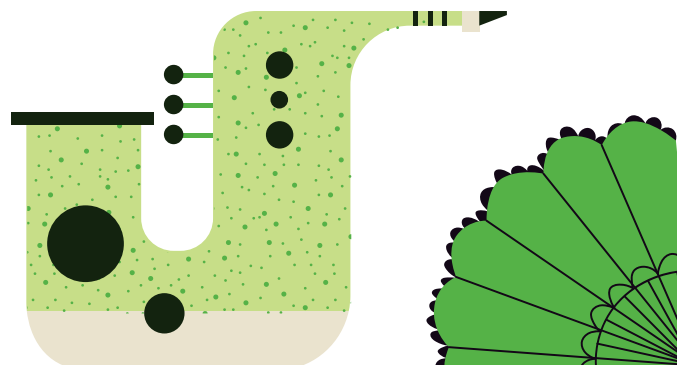
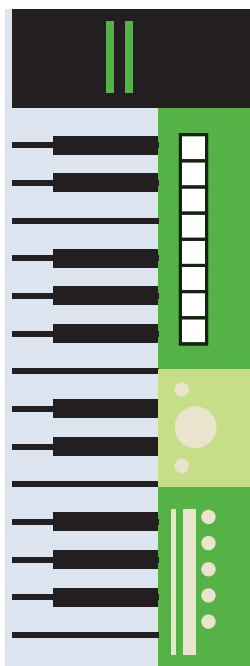
본운동



영상 시간 11분 16초

준비물 편안한 복장과 음악

- 주요 활동**
- ① 준비동작 움직임을 가지고 물의 춤을 만들어 본다.
 - ② 기억에 남는 몇 가지 동작을 반복하거나 연결해서 움직여 본다.



16 의자 둘, 평상 하나

참여대상

노인

전생애, 장애인(정신적) 확대 가능

분야

무용

온라인 문화예술교육 콘텐츠 소개 영상



프로그램 소개 영상

상단 이미지 클릭 또는 QR코드 스캔을 통해 영상을 확인할 수 있습니다.



프로그램 소개

의자에 앉아 서로의 이야기를 나누고, 간단한 무용(움직임)을 통해 신체와 마음의 활력을 찾는 프로그램



교육 목표

이야기를 나누며 서로의 유대감 강화 및 신체적 활력 증진



영상 구성

7분 내외 영상 x 4차시



교육 공간

실내/실외



운영 시 고려사항

- 편안한 분위기를 조성하여 참가자들이 자신감을 가지고 즐겁게 참여할 수 있도록 해주세요.
- 의자, 평상 또는 다같이 모여 움직임을 표현할 수 있는 실내외 공간에서 운영할 수 있어요.
- 준비물은 교육 시설 및 교육대상을 고려하여 변경 및 활용 가능해요.
- 출처: 디지털취약계층 대상 온라인 문화예술교육 콘텐츠(네모 밖이 궁금해-노인)

I 차시별 활동

차시 클릭/QR코드를 통해 영상을 확인할 수 있습니다.

1차시



마주보기



영상 시간 10분 51초

준비물 의자

- 주요 활동
- ① 의자에 앉아 서로 마주본다.
 - ② 가위바위보, 안마하기, 관상, 손금 보기 활동을 통해 서로에 대해 이야기를 나눈다.
 - ③ 의자를 활용해 다양하게 움직여 본다.

2차시



이름 부르기



영상 시간 6분 8초

준비물 의자

- 주요 활동
- ① 의자에 앉아 서로의 이름을 불러본다.
 - ② 영상 예시를 보고, 몸으로 이름을 써본다.
 - ③ 활동 후 느낀 점을 나눠본다.

3차시



일상의 움직임이 춤으로



영상 시간 5분 11초

준비물 평상 또는 다같이 앉을 수 있는 공간

- 주요 활동
- ① 생활 속에서 하는 모든 움직임을 춤과 연결시켜 활동해 본다.
 - ② 일상 속 모든 움직임이 하나의 춤이 될 수 있음을 알아본다.

4차시



사람과 이야기가 모이는 평상 스테이지



영상 시간 5분 31초

준비물 평상 또는 다같이 앉을 수 있는 공간

- 주요 활동
- ① 다같이 모여 그동안 나눴던 이야기를 정리하고, 춤으로 표현한다.

17 나뭇잎 그리기

참여대상

노인

전생애, 장애인(정신적) 확대 가능

분야

미술

온라인 문화예술교육 콘텐츠 소개 영상

나뭇잎 그리기



프로그램 소개 영상

상단 이미지 클릭 또는 QR코드 스캔을 통해 영상을 확인할 수 있습니다.



프로그램 소개

주변을 산책하며 나뭇잎을 수집한 후, 나뭇잎의 형태와 색깔을 살려 그림으로 그려보는 프로그램



교육 목표

나뭇잎 그리기 과정에서 자연의 아름다움을 느끼며 창의적 표현력 개발



영상 구성

7분 영상 x 1차시



교육 공간

실내/실외



운영 시 고려사항

- 나뭇잎을 수집할 수 있는 야외와 그리기를 할 수 있는 실내 공간에서 운영할 수 있어요.
- 수집해 온 나뭇잎이 마르면서 부패하지 않도록 살펴봐 주세요.
- 준비물은 교육 시설 및 교육대상을 고려하여 변경 및 활용 가능해요.
- 출처: 디지털취약계층 대상 온라인 문화예술교육 콘텐츠(네모 박이 공공해-노인)

I 차시별 활동

차시 클릭/QR코드를 통해 영상을 확인할 수 있습니다.

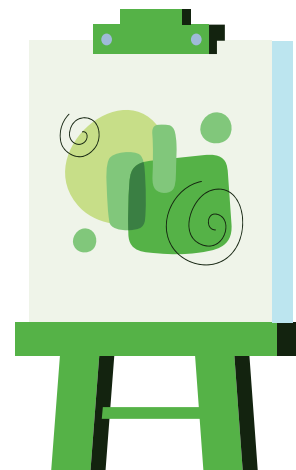
1차시



영상 시간 6분 59초

준비물 연필, 물감, 붓 등 그리기 도구, 종이, 접착제

- 주요 활동**
- ① 주변을 산책하며 병들고 시든 나뭇잎을 수집한 후 책 사이에 끼워 말린다.
 - ② 나뭇잎을 종이에 붙이고 떠오르는 이미지를 생각해 본다.
 - ③ 나뭇잎의 형태와 색에 어울리는 그림을 그리고 색을 칠해 본다.



18 종이 위에서 만나는 나

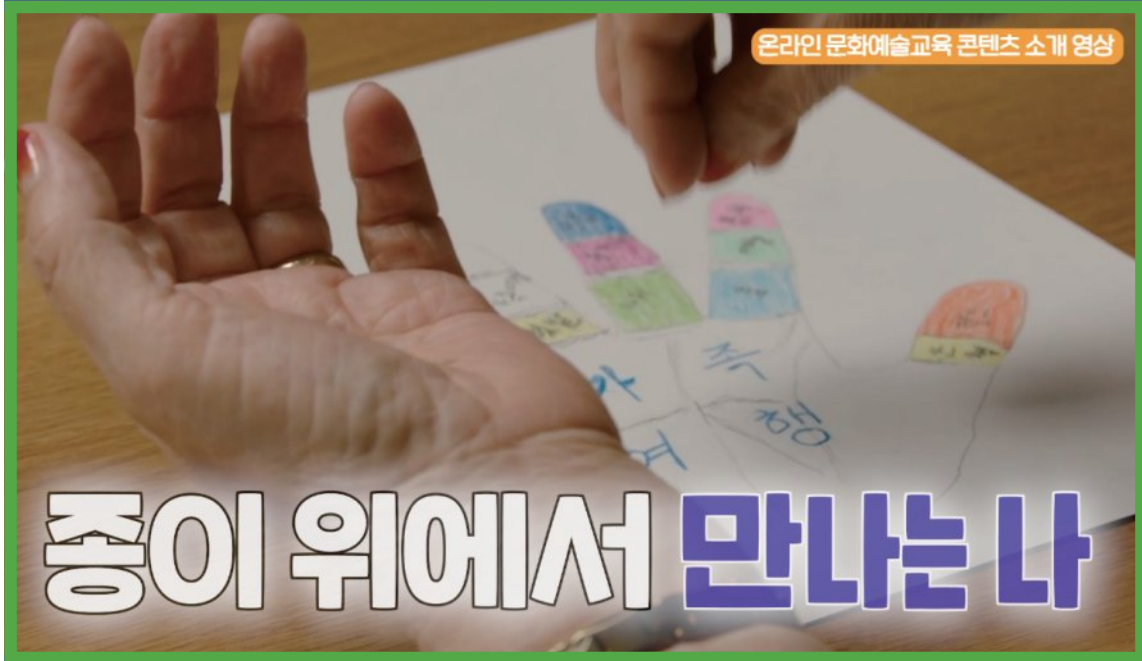
참여대상

노인

전생애, 장애인(정신적) 확대 가능

분야

미술



프로그램 소개 영상

상단 이미지 클릭 또는 QR코드 스캔을 통해 영상을 확인할 수 있습니다.



프로그램 소개

손을 그려보며 하고 싶었던 일을 적어보고, 발을 붓처럼 활용해 그림을 그리며 인생의 발자취를 살펴보는 프로그램



교육 목표

손과 발을 활용한 예술 활동을 통해 내면을 탐색하고 감정 표현해 보기



영상 구성

7분 내외 영상 x 2차시



교육 공간

실내



운영 시 고려사항

- 미술 활동을 할 수 있는 실내 공간에서 운영할 수 있어요.
- 안전을 위해 의자나 바닥에 앉아 진행해 주세요.
- 2인 1조로 서로 도와가며 진행하면 더 좋아요.
- 그룹으로 함께 하면 더욱 다채로운 결과물을 감상할 수 있어요.
- 준비물은 교육 시설 및 교육대상을 고려하여 변경 및 활용 가능해요.
- 출처: 디지털취약계층 대상 온라인 문화예술교육 콘텐츠(네모 밖이 궁금해-노인)

I 차시별 활동

차시 클릭/QR코드를 통해 영상을 확인할 수 있습니다.

1차시



오늘을 잡는 손



영상 시간 7분 56초

준비물 종이, 연필과 지우개, 색연필

- 주요 활동
- ① 종이 위에 손을 올려놓고 그려본다.
 - ② 손 그리기가 끝나면 화면을 멈추고, 자신이 직접 해보고 싶은 것을 모두 적고 하나씩 덜어 내본다.
 - ③ 마지막 한가지가 남을 때까지 반복하고, 마지막 남은 것을 가지고 이야기 나눠본다.

2차시



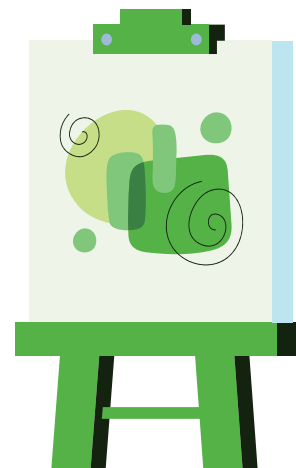
내일을 나는 발



영상 시간 6분 57초

준비물 큰 종이, 편평한 판, 수채화 물감, 물티슈와 수건

- 주요 활동
- ① 물감을 자신의 발에 고루 바른 다음 종이 위에서 걸어본다.
 - ② 자신의 발바닥을 활용해 종이에 나비를 그려본다.
 - ③ 지금까지의 인생 발자취를 돌아보며 이야기 나눠본다.



19 음악 이야기

참여대상

노인

전생애, 장애인(정신적) 확대 가능

분야

음악

온라인 문화예술교육 콘텐츠 소개 영상



프로그램 소개 영상

상단 이미지 클릭 또는 QR코드 스캔을 통해 영상을 확인할 수 있습니다.



프로그램 소개

자신의 이야기를 노래 가사로 만들어 직접 불러보며 감정과 기억을 표현하고, 서로 간의 유대감을 강화하는 프로그램



교육 목표

나만의 노래를 만들며 자아 존중감 증진 및 사회적 유대감 강화



영상 구성

12분 내외 영상 x 2차시



교육 공간

실내



운영 시 고려사항

- 반주용 악기 연주 또는 음원 송출이 가능한 실내 공간에서 운영할 수 있어요.
- 선창을 하며 이끌어 줄 참여자 또는 담당자가 있으면 좋아요.
- 각 참여자가 자신의 노래와 가사를 발표하고 서로 감상하고 격려하는 시간을 가지면 더 좋아요.
- 준비물은 교육 시설 및 교육대상을 고려하여 변경 및 활용 가능해요.
- 출처: 디지털취약계층 대상 온라인 문화예술교육 콘텐츠(네모 밖이 궁금해-노인)

I 차시별 활동

차시 클릭/QR코드를 통해 영상을 확인할 수 있습니다.

1차시



나의 노래 이야기



영상 시간 9분 56초

준비물 노래 가사 작성 용지 및 필기도구, 반주용 악기

- 주요 활동**
- ① 좋아하는 꽃에 대한 가사를 써본다.
 - ② 리듬을 타면서 내가 쓴 가사를 불러본다.
 - ③ 내가 만든 노래말을 음악에 얹어서 노래를 불러본다.

2차시



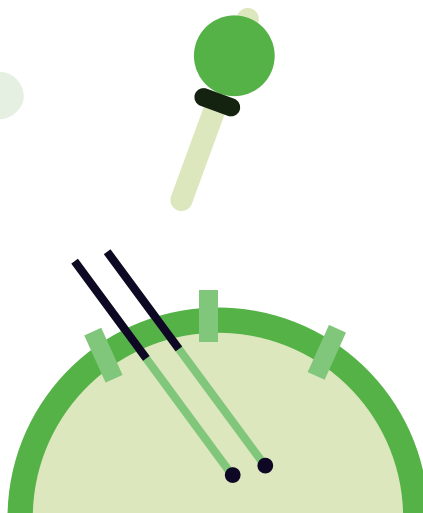
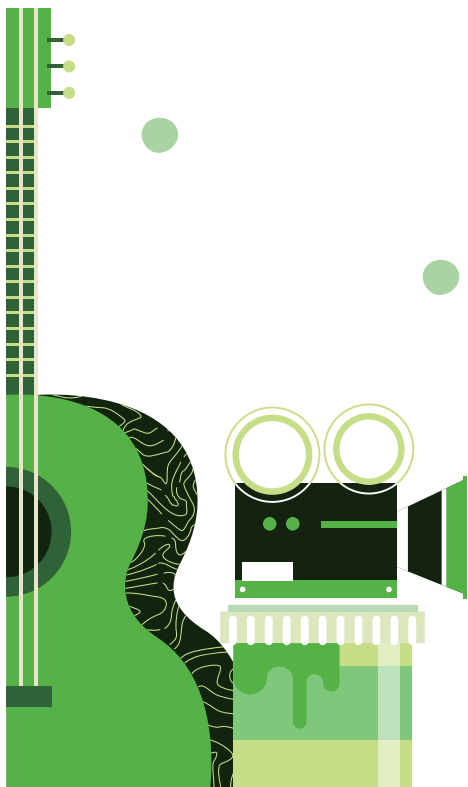
너와 나의 노래



영상 시간 13분 52초

준비물 노래 가사 작성 용지 및 필기도구, 반주용 악기

- 주요 활동**
- ① 자신이 잘하는 일 세 가지를 떠올려 말해보고, 옆 참여자가 칭찬의 말을 해준다.
 - ② 서로 나눈 이야기를 가지고 노래 가사를 작성해 본다.
 - ③ 도레미, 세 가지 음계만을 활용하여 만든 노랫말을 다 같이 불러본다.





장애인 프로그램



소개 영상 바로보기

장애인 프로그램 세부 목록

프로그램명을 누르면 해당 프로그램으로 연결됩니다.

무용

미술

미술+애니메이션

연번	프로그램명	차시	쪽수
20	곳곳에 숨어있는 몸놀이 댄스	4	82
21	드로잉 폭발 실험실	1	84
22	어스름	1	86



20 곳곳에 숨어있는 몸놀이 댄스

참여대상
장애인
전생애 확대 가능

분야
무용



프로그램 소개 영상

상단 이미지 클릭 또는 QR코드 스캔을 통해 영상을 확인할 수 있습니다.



프로그램 소개

골목길의 사물, 공원에서 불어오는 바람, 놀이터의 그네와 정글짐 등 익숙한 것들을 다르게 바라보고, 몸으로 표현하는 프로그램



교육 목표

주변 공간을 낯설게 바라보고, 몸으로 표현해 봄으로써 창의력과 표현력 신장



영상 구성

5분 내외 영상 x 4차시



교육 공간

실내/실외



운영 시 고려사항

- 야외 활동의 경우, 주변에 위험 요소는 있는지 먼저 확인해 주세요.
- 각자에게 주어진 상황에서 자유로이 바라보고 느끼면서, 표현할 수 있도록 독려해 주세요.
- 별도의 준비물이 필요하지 않은 프로그램이에요.
- 참여자가 활동에 편안한 복장을 입을 수 있도록 지도해 주세요.
- 출처: 디지털취약계층 대상 온라인 문화예술교육 콘텐츠(네모 박이 궁금해-장애인)

I 차시별 활동

차시 클릭/QR코드를 통해 영상을 확인할 수 있습니다.

1차시



와다다다! 골목길 꽃이 피었습니다.



- 영상 시간** 3분 50초
- 활동 공간** 다양한 일상의 오브제를 관찰할 수 있는 주변 골목
- 주요 활동** ① 주변 익숙한 골목길을 선택하고, 어떤 사물들이 있는지 관찰한다.
② 골목길에서 본 사물을 하나씩 몸으로 표현해 본다.

2차시



휘이잉! 바람이가 지나가는 길

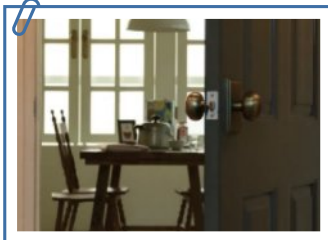


- 영상 시간** 4분 48초
- 활동 공간** 자연물을 관찰할 수 있는 공원 등 야외 공간
- 주요 활동** ① 주변 공원에서 바람이 불어오는 방향에 맞춰 몸을 움직여 본다.
② 흔들리는 갈대, 나뭇잎 등 자연물의 움직임도 표현해 본다.

3차시



끼이익~ 쿵! 무엇일까요?



- 영상 시간** 6분 2초
- 활동 공간** 실내 다양한 오브제의 소리를 유추할 수 있는 가정집, 강의실 등 공간
- 주요 활동** ① 집에서 나는 소리와 무용수들의 춤을 보고 어떤 사물인지 유추한다.
② 정답이 나오면 함께 동작을 따라해 본다.

4차시



흔들흔들! 요리조리! 놀이터 댄스!



- 영상 시간** 6분 53초
- 활동 공간** 안전이 확보된 주변 실외 놀이터 공간
- 주요 활동** ① 주변 놀이터의 기구들의 움직임을 관찰하고 몸으로 다양하게 표현해 본다.

21 드로잉 폭발 실험실

참여대상
장애인
전생애 확대 가능

분야
미술

온라인 문화예술교육 콘텐츠 소개 영상

드로잉 폭발 실험실



프로그램 소개 영상

상단 이미지 클릭 또는 QR코드 스캔을 통해 영상을 확인할 수 있습니다.



프로그램 소개

물감의 흐르는 성질과 주변에서 발견한 사물의 콜라주 등 예상치 못했던 효과로 완성하는 재미있는 드로잉 프로그램



교육 목표

일상에서 쉽게 구할 수 있는 재료들로 기발하고 창의적인 창작 경험 제공



영상 구성

4분 영상 x 1차시



교육 공간

실내



운영 시 고려사항

- 시작을 어려워하는 참여자에게는 물감의 흐르는 특징을 이용해 우연성으로부터 활동을 이어갈 수 있도록 도와주세요.
- 캔버스, 물감, 붓 등 미술 도구 활용이 가능한 실내 공간에서 운영할 수 있어요.
- 준비물은 교육 시설 및 교육대상을 고려하여 변경 및 활용 가능해요.
- 출처: 디지털취약계층 대상 온라인 문화예술교육 콘텐츠(네모 박이 궁금해-장애인)

I 차시별 활동

차시 클릭/QR코드를 통해 영상을 확인할 수 있습니다.

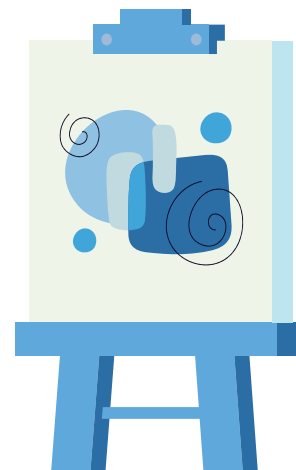
1차시



영상 시간 4분 40초

준비물 캔버스, 물감, 먹물, 붓, 주사기, 면봉, 나무젓가락, 수수깡, 병뚜껑 등

- 주요 활동**
- ① 붓에 물감과 물을 충분히 묻혀 캔버스에 칠해 물감이 아래로 흐르도록 하거나 주사기에 물감을 넣고 캔버스에 자유롭게 뿌린다.
 - ② 캔버스를 한 쪽씩 들어 물감이 자연스레 흐르도록 한다.
 - ③ 주변 오브제를 콜라주해 자신만의 그림을 완성한다.





프로그램 소개 영상

상단 이미지 클릭 또는 QR코드 스캔을 통해 영상을 확인할 수 있습니다.



프로그램 소개

상상력 가득한 어느 예술가의 하루를 애니메이션 형태로 따라가며 평범한 일상에서 펼쳐지는 낯선 상상의 세계를 그려보는 프로그램



교육 목표

애니메이션이 더해진 일상 속 장면을 보고, 낯선 세계를 상상하며 창의력 개발하기



영상 구성

48분 영상 x 1차시



교육 공간

실내



추가 자료

교육 활용가이드



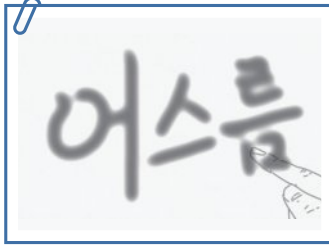
운영 시 고려사항

- 영상을 보고 떠오르는 장면이나 상상이 있다면 자유롭게 표현하도록 해주세요. 시, 일기, 그림 무엇이든 좋아요.
- 긴 시간 영상을 함께 시청할 수 있는 실내 공간에서 운영할 수 있어요.
- 별도의 준비물이 필요하지 않은 프로그램이에요.
- 출처: 디지털취약계층 대상 온라인 문화예술교육 콘텐츠(네모 박이 궁금해-장애인)

I 차시별 활동

차시 클릭/QR코드를 통해 영상을 확인할 수 있습니다.

1차시



영상 시간 48분 16초

- 주요 활동
- ① 차분히 영상을 감상한다.
 - ② 영상을 보며 떠오른 게 있다면 글이나 그림으로 표현해 본다.

교육 활용가이드



〈어스름〉 영상을 보게 될 사람,
혹은 옆사람에게 드리는 안내

(보호자, 활동지원사, 교사 등 문화예술교육 매개자 포함)

"<어스름> 영상을 보고 난 후
무언가를 더 해보고 싶다면"

- 당신의 아침, 점심, 저녁의 모습을 머릿속에
혹은 종이 위에 그려보세요
- 그 중에서 기억에 남는 장면이 있다면
반복해서 떠올려보거나 여러 장 그려보세요
- 그때 음악이 필요하다면 <어스름> 영상 속 음악에
귀를 기울여보세요
- 음악을 듣다가 떠오르는 말들이 있다면 종이에 적어보세요
- 그건 시가 될 수도 있고
솔직한 오늘의 표현이 될 수도 있어요
- 그렇게 각자의 <어스름>을 다양한 방식으로 표현해보세요
- 하지만 이 영상은 당신이 꼭 작품을 만드는 것을
염두에 두고 제작한 콘텐츠는 아닙니다.
예술은 일상의 작은 떨림, 기억, 장면, 마음, 표현으로부터
조금씩 시작될 수 있으니까요.
당신의 속도와 재미에 따라 하고 싶은 것을 시도해보세요.

IV

전생애 프로그램



소개 영상 바로보기

전생애 프로그램 세부 목록

프로그램명을 누르면 해당 프로그램으로 연결됩니다.

무용

미술

음악

연번	프로그램명	차시	쪽수
23	어디서든 춤의 여행	12	90
24	봄 여름 가을 겨울	12	95
25	열두 달 음악이야기	12	100



23 어디서든 춤의 여행

참여대상 전생애 장애인(정신적) 확대 가능

분야 무용

온라인 문화예술교육 콘텐츠 소개 영상



프로그램 소개 영상

상단 이미지 클릭 또는 QR코드 스캔을 통해 영상을 확인할 수 있습니다.



프로그램 소개

세계 여러 나라의 대표 춤을 추며, 활력과 즐거움을 되찾고 건강한 신체와 정신을 만들도록 돕는 무용 교육 프로그램



교육 목표

여러 사람과 함께 춤을 추는 경험을 통해 지친 몸과 마음을 회복하고 활력 증진



영상 구성

30분 내외 영상 x 12차시



교육 공간

실내/실외



추가 자료

교육 활용가이드 영상



운영 시 고려사항

- 몸이 부딪치지 않도록 가구나 물건 등을 정리하고, 충분한 거리를 확보해 주세요.
- 몸을 움직이기 전에 충분히 스트레칭해주세요.
- 참여자가 활동에 편안한 복장을 입도록 지도해 주세요.
- 큰 동작이 가능한 넓은 실내 또는 실외 공간에서 운영할 수 있어요.
- 별도의 준비물이 필요하지 않은 프로그램이에요.
- 출처: 어디서나 예술치유 온라인 문화예술교육 콘텐츠

I 차시별 활동

차시 클릭/QR코드를 통해 영상을 확인할 수 있습니다.

1차시



1월, 명상 힐링 춤의 계절



영상 시간 30분 14초

- 주요 활동
- ① 명상과 네팔에 대해 알아본다.
 - ② 준비운동으로 몸을 풀어본다.
 - ③ '명상 힐링 춤'을 익혀보고 음악에 맞춰 춤춘다.

2차시



2월, 힐링과 회복의 계절



영상 시간 25분 10초

- 주요 활동
- ① 춤을 통한 힐링과 회복에 대해 알아본다.
 - ② 준비운동으로 몸을 풀어본다.
 - ③ '힐링과 회복의 춤'을 배워보고 음악에 맞춰 춤춘다.

3차시



3월, 한국 무용의 계절



영상 시간 25분 18초

- 주요 활동
- ① 한국무용에 대해 알아본다.
 - ② 준비운동으로 몸을 풀어본다.
 - ③ '새싹춤'을 배워보고 음악에 맞춰 춤춘다.

4차시



4월, 발레의 계절



영상 시간 25분 5초

- 주요 활동
- ① 프랑스와 발레에 대해 알아본다.
 - ② 준비운동으로 몸을 풀어본다.
 - ③ '우리 함께 춤춰볼까요? 춤'을 배워보고 음악에 맞춰 춤춘다.

I 차시별 활동

차시 클릭/QR코드를 통해 영상을 확인할 수 있습니다.

5차시



5월, 맘보의 계절



영상 시간 25분

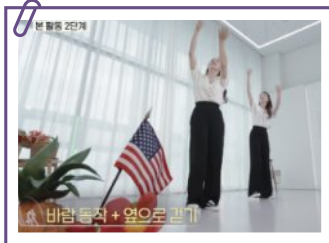
주요 활동

- ① 쿠바와 맘보에 대해 알아본다.
- ② 준비운동으로 몸을 풀어본다.
- ③ '어깨 들썩 춤'을 배워보고 음악에 맞춰 춤춘다.

6차시



6월, 홀라의 계절



영상 시간 25분 46초

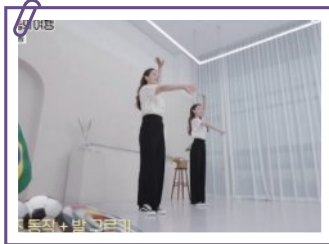
주요 활동

- ① 하와이와 홀라 춤에 대해 알아본다.
- ② 준비운동으로 몸을 풀어본다.
- ③ '알로하 알로하 춤'을 배워보고 음악에 맞춰 춤춘다.

7차시



7월, 삼바의 계절



영상 시간 29분 40초

주요 활동

- ① 브라질과 삼바 춤에 대해 알아본다.
- ② 준비운동으로 몸을 풀어본다.
- ③ '열정적인 당신 춤'을 배워보고 음악에 맞춰 춤춘다.

8차시



8월, 만딩고 댄스의 계절



영상 시간 25분 5초

주요 활동

- ① 아프리카와 만딩고 댄스에 대해 알아본다.
- ② 준비운동으로 몸을 풀어본다.
- ③ '자연과 함께 인생의 춤'을 배워보고 음악에 맞춰 춤춘다.

I 차시별 활동

차시 클릭/QR코드를 통해 영상을 확인할 수 있습니다.

9차시



9월, 에이스 오브 다이아몬드의 계절



영상 시간 28분 23초

- 주요 활동**
- ① 덴마크와 포크댄스 '에이스 오브 다이아몬드'에 대해 알아본다.
 - ② 준비운동으로 몸을 풀어본다.
 - ③ '수확 춤'을 배워보고 음악에 맞춰 춤춘다.

10차시



10월, 킨더 폴카의 계절



영상 시간 28분 59초

- 주요 활동**
- ① 독일과 킨더 폴카 춤에 대해 알아본다.
 - ② 준비운동으로 몸을 풀어본다.
 - ③ '어린이들의 춤'을 배워보고 음악에 맞춰 춤춘다.

11차시



11월, 버디 댄스의 계절



영상 시간 27분 29초

- 주요 활동**
- ① 네덜란드와 버디 댄스에 대해 알아본다.
 - ② 준비운동으로 몸을 풀어본다.
 - ③ '버디 댄스'를 배워보고 음악에 맞춰 춤춘다.

12차시



12월, 인도 춤의 계절



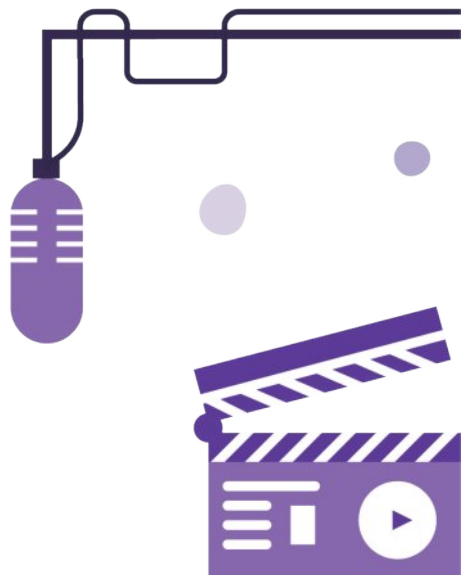
영상 시간 26분 6초

- 주요 활동**
- ① 인도와 인도춤에 대해 알아본다.
 - ② 준비운동으로 몸을 풀어본다.
 - ③ '인도 춤'을 배워보고 음악에 맞춰 춤춘다.

I 교육 활용가이드 영상

이미지 클릭/QR코드를 통해 영상을 확인할 수 있습니다.

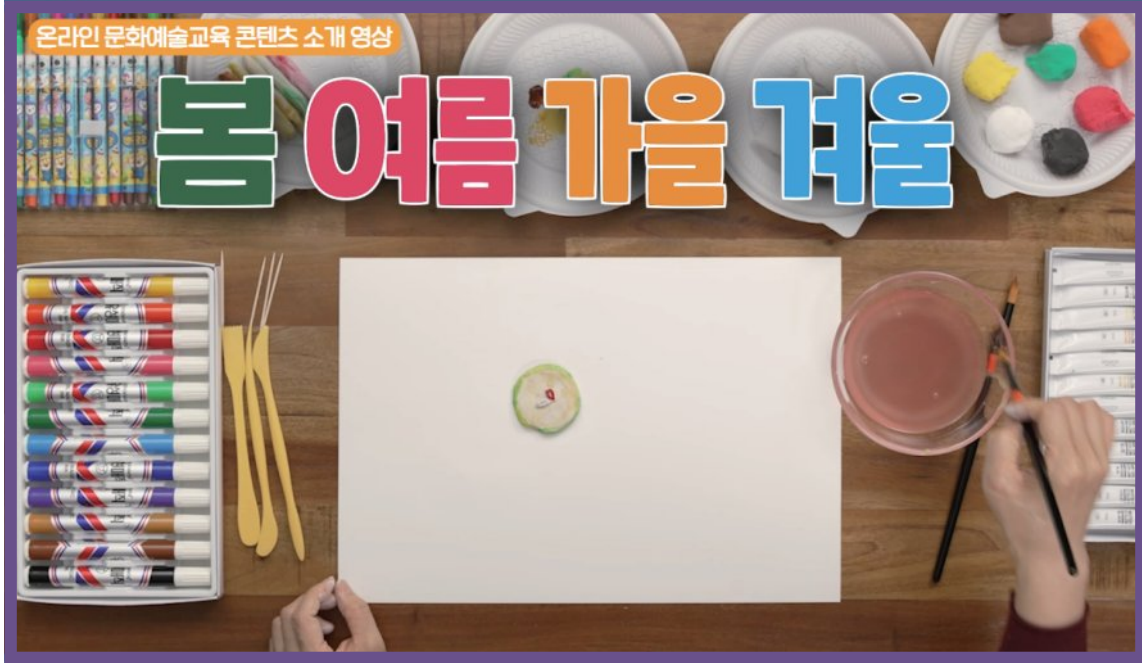
활용가이드
영상



24 봄 여름 가을 겨울

참여대상
전생애
장애인(신체적/정신적) 확대 가능

분야
미술



프로그램 소개 영상

상단 이미지 클릭 또는 QR코드 스캔을 통해 영상을 확인할 수 있습니다.



프로그램 소개

사계절을 주제로 한 다양한 미술활동을 통해 감각과 정서를 깨우고 일상의 활기를 되찾을 수 있도록 하는 미술 프로그램



교육 목표

미술 활동을 통해 잠재된 창의성을 발휘하며 몸과 마음에 긍정적인 회복 경험



영상 구성

25분 내외 영상 x 12차시



교육 공간

실내



추가 자료

교육 활용가이드 영상



운영 시 고려사항

- 교육 대상자가 자신의 과거를 떠올리고 긍정적으로 인식할 수 있도록 편안한 환경을 조성해 주세요.
- 교육은 난이도에 따라 단계별로 구성되어 있으니 교육 대상의 난이도를 파악하여 적절히 조절해 주세요.
- 활동에 익숙해지도록 단계별로 시청하면서 조금씩 자신감을 높이는 것이 중요해요.
- 종이, 물감, 지점토 등 미술 도구 활용이 가능한 실내 공간에서 운영할 수 있어요.
- 준비물은 교육 시설 및 교육대상을 고려하여 변경 및 활용 가능해요.
- 출처: 어디서나 예술치유 온라인 문화예술교육 콘텐츠

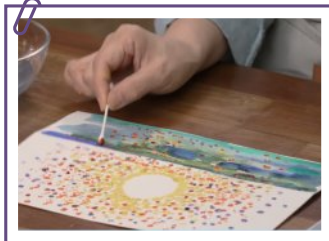
I 차시별 활동

차시 클릭/QR코드를 통해 영상을 확인할 수 있습니다.

1차시



1월, 새해가 밝았어요



영상 시간 26분 41초

준비물 면봉, 수채화물감, 붓, 크레파스, 팔레트, 물통, 종이, 작은 용기, 물

- 주요 활동**
- ① 활동 전 스트레칭을 한다.
 - ② 물감을 묻힌 면봉과 붓, 크레파스를 사용하여 '해돋이'의 떠오르는 이미지를 그려본다
 - ③ 자신이 경험해 본 해돋이의 모습을 상상해 본다.

2차시



2월, 설날이에요



영상 시간 26분 13초

준비물 작은 앞 접시, 종이 접시, 물통, 사인펜, 수채화 물감, 지점토, 클레이, 유성매직

- 주요 활동**
- ① 활동 전 스트레칭을 한다.
 - ② 지점토를 만지며 자유롭게 탐색한다.
 - ③ 물감과 클레이(지점토)를 사용하여 설날 음식을 만들어 본다.

3차시



3월, 봄이 왔어요



영상 시간 25분 15초

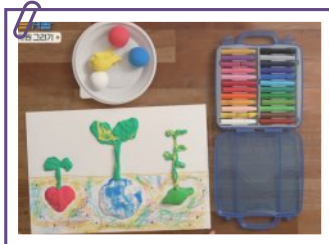
준비물 색한지, 도화지, 딱풀

- 주요 활동**
- ① 활동 전 스트레칭을 한다.
 - ② 한지의 질감을 느끼며 재료를 탐색한다.
 - ③ 4가지 색의 한지를 고르고, 도화지 위에 한지를 찢어 붙인다.

4차시



4월, 새싹이 돋아나요



영상 시간 25분 24초

준비물 크레파스, 클레이(지점토), 빈 접시, 8절 도화지 2장

- 주요 활동**
- ① 활동 전 스트레칭을 한다.
 - ② 도화지에 크레파스를 자유롭게 칠해본다.
 - ③ 크레파스와 클레이로 사랑, 행복, 건강을 나타내는 새싹을 표현해 본다.

I 차시별 활동

차시 클릭/QR코드를 통해 영상을 확인할 수 있습니다.

5차시



5월, 꽃을 피워요



영상 시간 29분 21초

준비물 크레파스, 수채화 물감, 팔레트, 사인펜, 키친타월, 물통, 붓, 테이프, 딱풀, 도화지

- 주요 활동**
- ① 활동 전 스트레칭을 한다.
 - ② 키친타월에 물감과 사인펜을 사용해 자유롭게 그림을 그린다.
 - ③ 키친타월을 구겨서 모양을 만들고 물감의 색을 물들여 꽃을 만든다.

6차시



6월, 여름이 왔어요



영상 시간 26분 3초

준비물 40cm 길이의 바느질용 실, 도화지, 붓, 물통, 수채화 물감, 크레파스, 사인펜, 색연필, 유성매직

- 주요 활동**
- ① 활동 전 스트레칭을 한다.
 - ② 도화지에 물을 묻힌 사인펜과 색연필을 사용하여 무지개를 그려본다.
 - ③ 실에 무지개 색상의 물감을 묻히고 종이의 반을 접은 후 실을 뽑아본다.

7차시



7월, 별이 빛나요



영상 시간 28분 57초

준비물 도화지, 키친타월, 알루미늄 포일, 양면테이프, 딱풀, 크레파스, 색연필, 사인펜, 물통, 유성매직, 붓, 팔레트, 물통

- 주요 활동**
- ① 활동 전 스트레칭을 한다.
 - ② 크레파스로 별과 달의 밑그림을 그리고 그 위에 포일(호일)을 붙여준다.
 - ③ 밤하늘의 배경을 물감으로 칠해준다.

8차시



8월, 바다 여행을 떠나요



영상 시간 29분 41초

준비물 미용티슈, 8절 도화지, 지점토(클레이), 딱풀, 면봉, 붓, 수채화 물감, 물통, 이쑤시개

- 주요 활동**
- ① 활동 전 스트레칭을 한다.
 - ② 풀을 사용해 도화지 위에 티슈를 덮어주고 물감을 사용해 색을 칠한다.
 - ③ 지점토로 바닷속 생물을 만들고 물감으로 칠해준다.

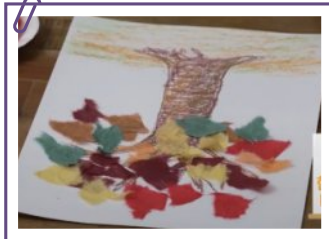
I 차시별 활동

차시 클릭/QR코드를 통해 영상을 확인할 수 있습니다.

9차시



9월, 가을이 왔어요



- 영상 시간** 25분 32초
- 준비물** 색한지, 도화지, 풀
- 주요 활동**
- ① 활동 전 스트레칭을 한다.
 - ② 한지의 질감을 느끼며 재료를 탐색한다.
 - ③ 도화지 위에 나무를 그리고, 색한지를 이용해 나뭇잎을 표현한다.

10차시



10월, 풍성한 한가위예요



- 영상 시간** 28분 42초
- 준비물** 색한지, 검정 도화지, 동그란 용기, 양면테이프, 색연필, 알루미늄 포일, 딱풀
- 주요 활동**
- ① 활동 전 스트레칭을 한다.
 - ② 다양한 색상의 한지를 꼬아 검정 도화지 위에 동그랗게 붙인다.
 - ③ 포일과 한지를 사용하여 보름달 주변을 꾸며준다.

11차시



11월, 월동 준비하세요



- 영상 시간** 29분 54초
- 준비물** 색한지, 딱풀, 알루미늄 포일, 8절 도화지, 사인펜, 색연필
- 주요 활동**
- ① 활동 전 스트레칭을 한다.
 - ② 도화지 위에 손을 대고 그리고 색채도구와 포일을 이용하여 꾸며준다.
 - ③ 한지를 잘게 찢고 병어리 장갑을 꾸며준다.

12차시



12월, 겨울이 왔어요

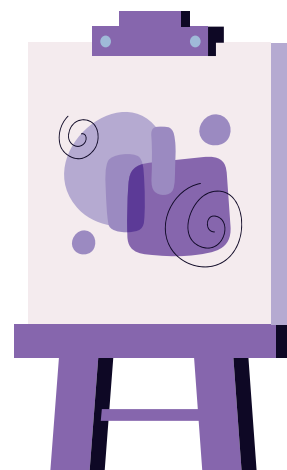


- 영상 시간** 28분 54초
- 준비물** 지점토(클레이), 붓, 물통, 도화지, 사인펜
- 주요 활동**
- ① 활동 전 스트레칭을 한다.
 - ② 지점토(클레이), 사인펜을 이용해 겨울의 '눈꽃'과 '눈사람'을 표현한다.
 - ③ 지점토를 이용해 눈사람의 형태를 직접 만들어준다.

I 교육 활용가이드 영상

이미지 클릭/QR코드를 통해 영상을 확인할 수 있습니다.

활용가이드
영상



I 아동·청소년

II 노인

III 장애인

IV 전생애

25 월두 달 음악이야기

참여대상
전생애
장애인(신체적/정신적) 확대 가능

분야
음악



프로그램 소개 영상

상단 이미지 클릭 또는 QR코드 스캔을 통해 영상을 확인할 수 있습니다.



프로그램 소개

다 함께 노래를 부르고, 신체와 악기를 사용하여 소리를 내보며 음악을 매개로 자신을 표현해 보는 프로그램



교육 목표

음악 활동을 통해 삶의 에너지를 경험하고, 일상을 회고하는 시간을 통해 몸과 마음의 쉼과 회복 경험하기



영상 구성

30분 내외 영상 x 12차시



교육 공간

실내



추가 자료

교육 활용가이드 영상



운영 시 고려사항

- 교육은 난이도에 따라 단계별로 구성되어 있습니다. 교육 대상의 난이도를 파악하여 적절히 조절해 주세요.
- 활동에 익숙해지도록 단계별로 시청하면서 조금씩 자신감을 높이는 것이 중요해요.
- 준비물이 있는 수업이 있으니 미리 파악해 주시고, 악기가 없는 경우에는 신체 악기(신체를 사용하여 두드리는 동작)를 활용해 주세요.
- 노래를 부르거나 악기 연주가 가능한 실내 공간에서 운영할 수 있어요.
- 준비물은 교육 시설 및 교육대상을 고려하여 변경 및 활용 가능해요.
- 출처: 어디서나 예술치유 온라인 문화예술교육 콘텐츠

I 차시별 활동

차시 클릭/QR코드를 통해 영상을 확인할 수 있습니다.

1차시



1월, 아름다운 기억



영상 시간 26분 21초

- 주요 활동
- ① 준비 운동을 한다.
 - ② 노래 '별 하나'를 들어본다.
 - ③ 박수를 치며 노래를 따라 부른다.
 - ④ 자신의 감정을 가사에 넣어 부른다.

2차시



2월, 소원



영상 시간 25분 35초

- 준비물 소고 또는 빈 페트병, 막대류(젓가락, 볼펜)
- 주요 활동
- ① 준비 운동을 한다.
 - ② 민요 '일월이 청청'의 후렴 부분을 따라 부른다.
 - ③ 기호에 맞춰 준비된 도구를 두드리며 노래를 부른다.
 - ④ 자신의 소원을 가사에 담아 부른다.

3차시



3월, 봄



영상 시간 28분 11초

- 준비물 마라카스 또는 곡물을 채운 페트병
- 주요 활동
- ① 준비 운동을 한다.
 - ② 요한 스트라우츠의 '봄의 소리 왈츠' 곡을 들어보고 가사를 넣어 불러본다.
 - ③ 간단한 동작을 넣어 노래를 표현해 본다.
 - ④ 앞서 표현한 동작에 맞춰 준비된 도구를 흔들며 노래를 부른다.

4차시



4월, 꽃



영상 시간 27분 13초

- 준비물 리듬막대 또는 볼펜이나 젓가락, 페트병 1~2개
- 주요 활동
- ① 준비 운동을 한다.
 - ② 봄에 피는 꽃을 생각해 보며 바흐의 '미뉴에트' 곡을 들어본다.
 - ③ 신체를 두드리며 곡을 표현해 본다.
 - ④ 준비된 도구를 박자에 맞춰 두드리며 노래를 부른다.

I 차시별 활동

차시 클릭/QR코드를 통해 영상을 확인할 수 있습니다.

5차시



5월, 행복



영상 시간 28분 23초

준비물 스카프(손수건, 종이, 막대), 마라카스(곡물이 들어 있는 페트병)

- 주요 활동**
- ① 준비 운동을 한다.
 - ② 비제 '투우사의 노래'를 들어보며 내 인생을 회상해 본다.
 - ③ 도구를 들고 노래에 맞춰 지휘를 해본다.
 - ④ 악기를 들고 지휘하듯 악기를 연주해 본다.

6차시



6월, 여름



영상 시간 26분 53초

준비물 종이컵 2개

- 주요 활동**
- ① 준비 운동을 한다.
 - ② 베르디 '여자의 마음'을 듣고 여름의 풍경을 떠올린다.
 - ③ 신체와 사물을 두드리며 노래의 박자를 익힌다.
 - ④ 준비된 도구를 가지고 연주해보며 노래를 불러본다.

7차시



7월, 즐거움



영상 시간 29분 35초

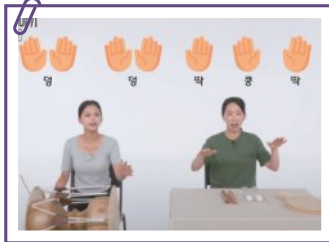
준비물 소고 또는 페트병과 막대

- 주요 활동**
- ① 준비 운동을 한다.
 - ② 어린 시절 했던 놀이를 떠올리며 '동대문, 남대문', '아침 바람, 찬바람'을 들어본다.
 - ③ 가위바위보 동작을 해보며 '동대문, 남대문' 노래를 부른다.
 - ④ 도구를 연주하며 노래를 부른다.

8차시



8월, 우리나라



영상 시간 28분 51초

준비물 장구, 리듬막대 또는 페트병 2개

- 주요 활동**
- ① 준비 운동을 한다.
 - ② 민요 '아리랑'을 들어본다.
 - ③ 세마치 장단에 맞춰 박수를 쳐보며 노래를 따라 부른다.
 - ④ 도구를 가지고 장구 장단을 연주하며 노래를 부른다.

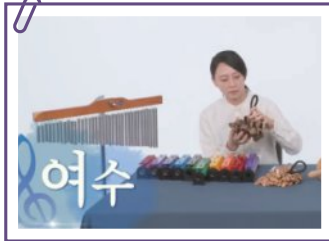
I 차시별 활동

차시 클릭/QR코드를 통해 영상을 확인할 수 있습니다.

9차시



9월, 가을



- 영상 시간** 30분 3초
- 준비물** 마라카스, 탬버린 또는 곡물이 들어간 페트병 1~2개
- 주요 활동**
- ① 준비 운동을 한다.
 - ② 미국 민요 '여수'를 들어본다.
 - ③ 신체를 두드리며 곡의 박자를 표현해 본다.
 - ④ 도구를 사용하여 노래를 연주해 본다.

10차시



10월, 그리움



- 영상 시간** 30분 42초
- 주요 활동**
- ① 준비 운동을 한다.
 - ② 스코틀랜드 민요 '애니로리'를 듣고 그리움의 감정을 생각해 본다.
 - ③ 박자의 맞춰 박수를 치며 노래를 따라 부른다.

11차시



11월, 활력



- 영상 시간** 25분
- 준비물** 소리를 낼 수 있는 모든 물건(악기, 페트병, 막대 등)
- 주요 활동**
- ① 준비 운동을 한다.
 - ② 민요 '옹헤야'를 듣고 후렴 부분을 따라 부른다.
 - ③ 동작과 함께 선창을 따라 후창 부분을 불러본다.
 - ④ 도구를 사용하여 자유롭게 노래 연주해 본다.

12차시



12월, 겨울

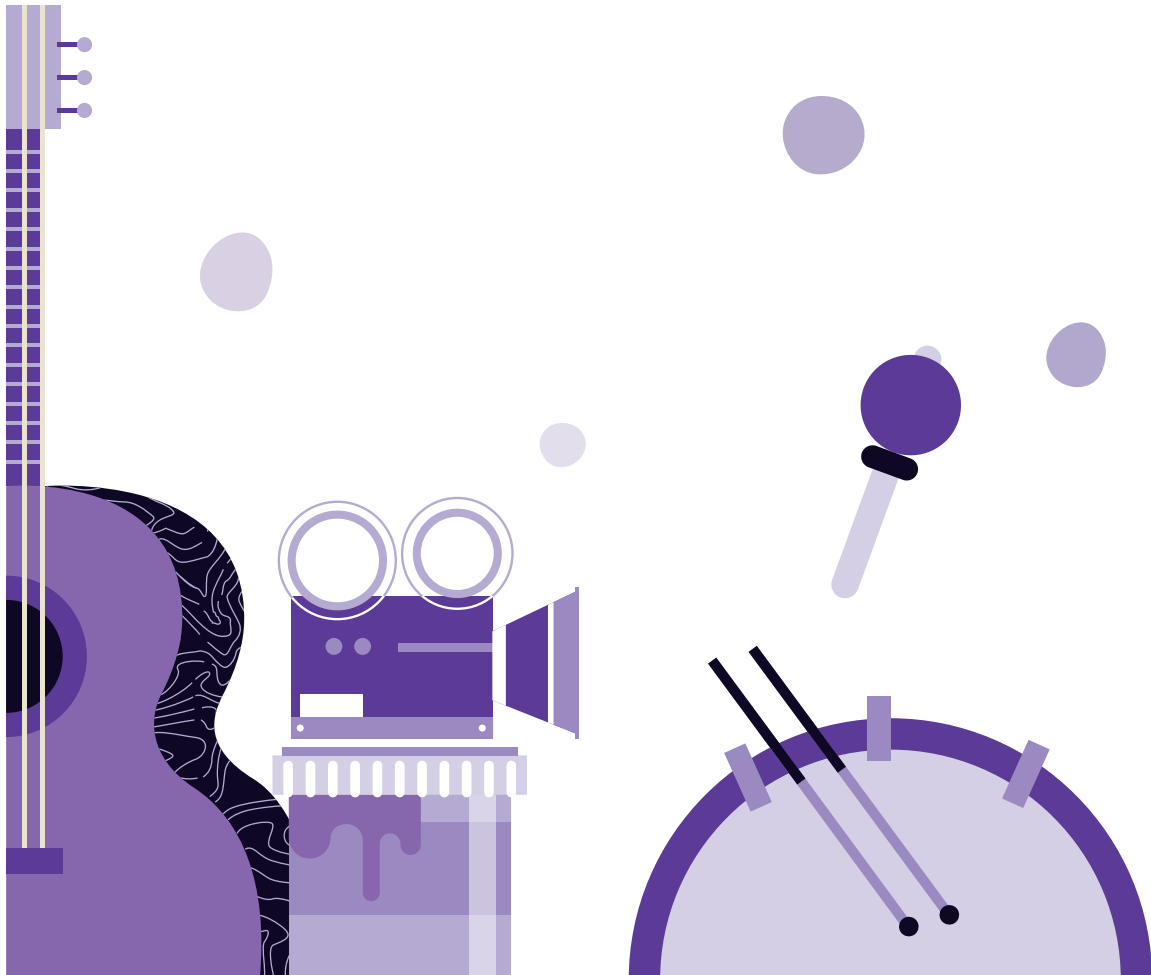


- 영상 시간** 28분 29초
- 준비물** 마라카스 또는 곡물을 담은 페트병
- 주요 활동**
- ① 준비 운동을 한다.
 - ② 독일 민요 '소나무야'를 들어본다.
 - ③ 악기를 연주하며 노래를 듣는다.
 - ④ 자신의 이름을 가사에 넣어 노래를 부른다.

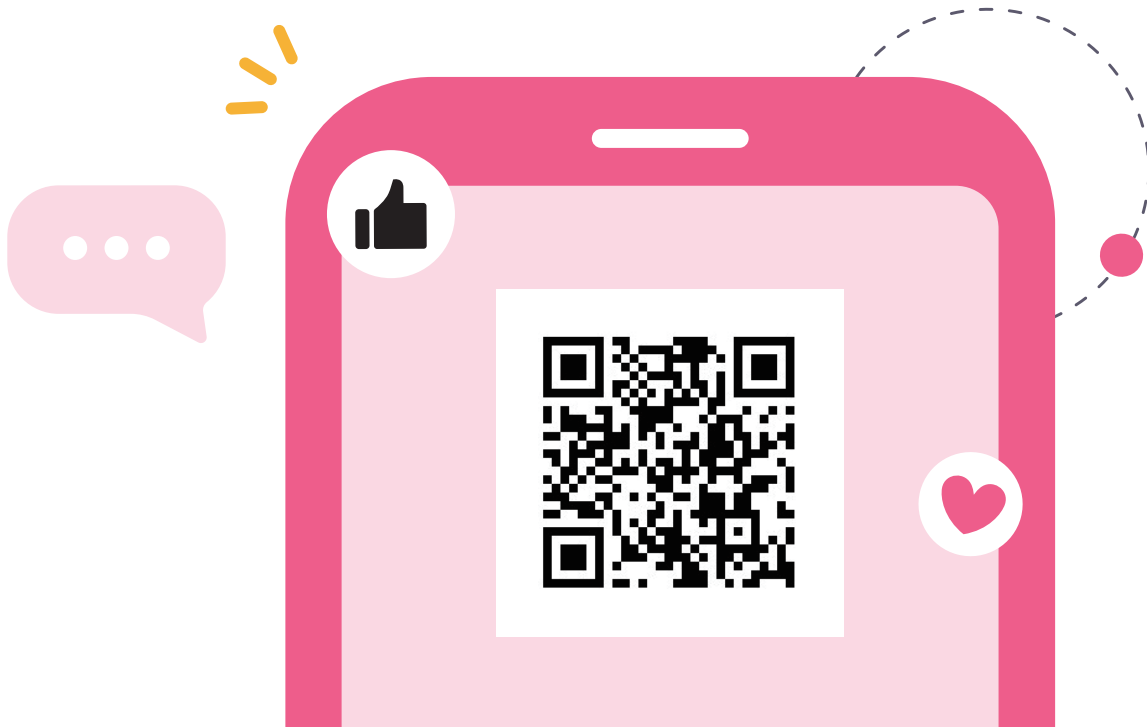
I 교육 활용가이드 영상

이미지 클릭/QR코드를 통해 영상을 확인할 수 있습니다.

활용가이드
영상



I 만족도 조사 참여 안내



아르떼 온라인 문화예술교육 콘텐츠 만족도 조사 바로가기

- 교육 활동 종료 후 만족도 조사에 참여해 주시기 바랍니다.
- 더 나은 온라인 문화예술교육이 이루어질 수 있도록 소중한 의견을 남겨주시기를 바랍니다.
- 만족도 조사를 완료한 분들 중 추첨을 통해 소정의 상품을 드립니다.



아르떼 온라인 문화예술교육 콘텐츠 활용 가이드북

발행인	박은실
발행일	2024.10
발행처	한국문화예술교육진흥원 교육나눔팀
홈페이지	www.arte.or.kr / lib.arte.or.kr
편집·디자인	(주)더한교육

본 자료집은 저작자와 출처를 표기하면 자유 이용을 허락합니다.
단 영리적 이용과 2차적 저작물의 작성은 허용되지 않습니다.





아르떼 온라인 문화예술교육 콘텐츠 활용 가이드북

 문화체육관광부

 한국문화예술교육진흥원