

예술로 학교를 행복하게 디자인하는

경기도교육청 예술편지

Vol.14

2021 학교예술 공모전 수상작



예술은 손으로 만든 작품이 아니라
예술가가 경험한 감정의 전달이다.

- 레프 톨스토이의 명언



경기도교육청

GYEONGGIDO OFFICE OF EDUCATION

융합교육정책과



예술로 학교를 행복하게 디자인하는

경기도교육청 예술편지

Vol.14

2021 학교예술 공모전 수상작

2021 학교예술교육 공모전 수상작

교육부와 시도교육청은 한국과학창의재단과 함께 학교예술교육 우수사례를 발굴·확산하고 교원의 수업 전문성 제고를 위해 2021년 학교예술교육 공모전을 추진하였고, 우리교육청에서는 우수학교 9교, 우수수업 6명이 수상하였으며, 우리교육청 수상작 11편을 예술편지에 담아 보내드립니다





CONTENTS

우수학교 부문

분야 A

학교예술교육지원사업 운영학교의 우수사례

[우수작] "사랑해, 예술" 예술을 오감(五感)으로 받아들이다! / 7

초당고등학교

분야 B

학교예술교육과정 운영 우수사례

[회우수작] 함께 그린 지속가능 예술 교육 / 21

파주중학교

[회우수작] 일반고 교육과정 안으로 녹아든 예술중점학교
죽전 미래예술개척자 프로그램 / 33

죽전고등학교

분야 C

지역사회 연계 학교예술교육 활성화 우수사례

[회우수작] 전교생 모두가 우리 가락 지킴이, 광지원초 광지원농악 / 47

광지원초등학교

[우수작] 학교중심 예술교육거버넌스 구축을 위한
꿈다락(夢多樂) 프로그램 운영 / 62

백암초등학교

[우수작] 학교 너머 마을과 함께하는 오르골 프로젝트 / 73

백학중학교



우수수업 부문



교과 교육과정 내 우수수업 사례

[우수작] 시각장애인과 비장애인이 함께 감상할 수 있는
현대 미술 감상 및 체험 수업 / 93
교사 원인선(상갈중학교)

[우수작] 내가 만드는 초현실 세상(메타버스 프로젝트) / 99
교사 노현옥(경기에술고등학교)



교과 간 또는 타 분야와 연계한 예술 기반 우수수업 사례

[최우수작] “색과 소통하는 세상” 프로젝트 수업 / 109
교사 오종숙(언동중학교)

[우수작] "소리의 벽을 허물다: 가치 봄 음악" / 123
교사 이현지(광수중학교)

[우수작] "나랑 학교랑 지역이랑 - 미술이 지역과 함께하다" / 135
교사 최선경(포곡고등학교)



우수학교 부문



- 분야 A 학교예술교육지원사업 운영학교의 우수사례
- 분야 B 학교예술교육과정 운영 우수사례
- 분야 C 지역사회 연계 학교예술교육 활성화 우수사례

분야
A

학교예술교육지원사업 운영학교의 우수사례

우수학교 수상작

"사랑해, 예술"
예술을 오감(五感)으로 받아들이다!

초당고등학교

담당교사: 우 수 린





학교특성 및 교육여건/ 필요성

학생	- 교육부 지정 과학 중점 학교로 이과 계통 학생이 많은 편이고, 대입 및 진로 역시 수학, 과학계열로 삼고 있는 학생이 많기 때문에 다양한 미술적 장르를 경험하게 하고 습득하는 지식을 창의 융합적으로 수과학과 결합한다면 더욱 예술에 대한 흥미를 나타낼 것으로 생각됨. 2019년 ~ 현년도까지 “학교 예술 교육 활성화 사업교”로, 학생들이 예술 교육 활동에 대한 기대감을 갖고 있음. - 미술 대학 진학을 원하는 학생들은 한 학년에 15-20명 가량으로 현재 전교생 중 약 60명 정도가 이에 따른 미술 활동, 포트폴리오를 준비하는 중임.
교사	한 학년당 학급 수가 10학급 이상으로 큰 규모의 일반계 중소 도시 고등학교로, 남녀 교사의 성비가 비슷하며 교사들이 전체적으로 예술에 대한 호기심을 갖고 있어 협조적인 분위기로 운영되고 있음.
학부모	매 해 발행되는 학교 소개 잡지에 예술에 대한 내용이 공지되어 있고, 정기 미술 전시회의 개최로 본교가 예술 교육에 있어 관심을 갖고 운영 중이라는 사실을 인지하고 있으며 이에 따른 기대감을 갖고 있음.
지역 사회	- 백남준아트센터, 호암미술관 등 용인 기흥구 내 연계 가능한 국공립 기관들이 있으나 예술적인 교류가 전혀 이루어지고 있지 않음. - 따라서 2021년 10월 백남준아트센터와 본교가 예술 교육 MOU를 체결함. - 근처 강남대학교, 용인대학교, 명지대학교가 자리하고 있으나 근처 대학교 미술대학과 결속하는 고등학교는 없는 상태로, 장기적으로 대학과의 교류 및 협약 체결이 진행되길 기대하는 중임. - 용인 처인구 나눔의 집, 세이브 더 칠드런, 초록우산 어린이재단에 기부하기 위한 교내 플리마켓을 열어 2019년부터 꾸준히 교류하고 있음.(2020년 지역사회 연계 학교예술교육 활성화 우수사례교)



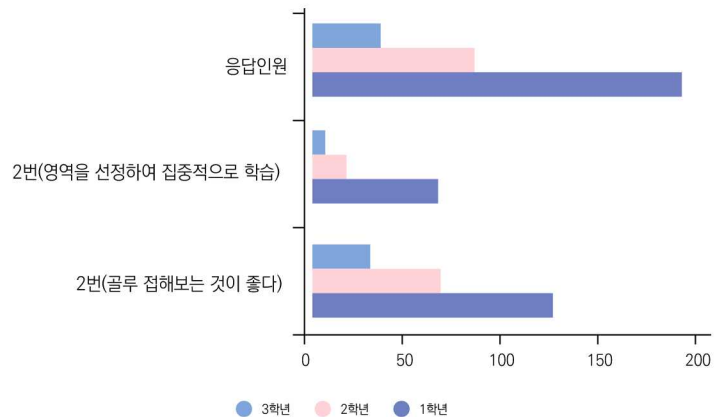
2

학교 및 학생 요구 분석 및 만족도 조사 결과(* 설문 조사지 첨부)



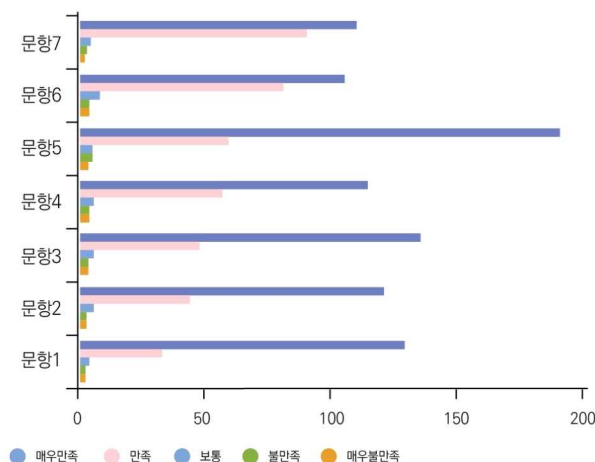
학교 및 학생 요구 분석 :

본교 1학년 180명, 2학년 70명, 3학년 30명을 대상으로 한 설문조사 결과, 학생 다수가 좋아하는 미술 영역 1,2개를 선정하여 집중적으로 1년 대대 학습하는 방식보다 1년간 다양한 미술영역을 골고루 접하고 싶다고 응답한 학생이 훨씬 더 많았음. 현년도 초당고등학교 학교 예술 교육의 방향성은 ‘오감’을 만족시킬 수 있는 다양한 영역, 즉 평면미술, 입체미술, 공공미술, 지역 사회 연계 미술 등의 장르를 골고루 체험할 수 있게 기획되어있어 학생들의 요구 사항이 반영되었음을 확인할 수 있음.



학생 만족도 조사 결과 :

또한 2021년 9월 말에 조사한 만족도 조사 결과 아래 그래프에서 나타나듯이 모든 문항의 영역들에서 ‘매우 만족’의 비중이 압도적으로 높고, ‘만족’ 영역 또한 2번째로 높은 비율로 나타나 전반적으로 현년도 시행한 학교 예술 교육의 다양한 영역 전체에서 학생들이 높은 만족도를 보이는 것으로 집계됨. 그 중 백남준아트센터와의 MOU체결에 대한 만족도가 높아 앞으로의 협력적 예술교육에 대한 기대감이 크다고 느껴짐.





1) 공공미술

🌱 컨테이너 벽화 프로젝트



(1) 추진 목적 :

- 가. 노후 컨테이너의 탈바꿈 작업을 통해 공공 미술의 의미를 이해한다.
- 나. 환경 개선에 학생의 아이디어를 반영하여 학교 공간에 대한 자긍심을 높인다.
- 다. 벽화 작업을 통해 청소년의 감성 지능 향상, 원만한 인격의 형성 및 진로 설계에 도움이 되도록 한다.

(2) 운영 방침 :

- 가. 대상 : 1, 2학년 (희망자에 한함)
- 나. 운영 기간 : 2021년 5월 3일 - 2021년 10월 1일(단, 코로나 19 추이에 따라 일정이 변경될 수 있으며 여름방학은 제외함.)
- 다. 운영 방법
 - 담당 교사와 수시로 소통하고 확인을 받아야 함.
 - 변경 사항 발생 시 담당교사와 협의·조정함.
 - 벽화의 주제와 내용은 2015 예술과 교육과정에 준함.
- 라. 벽화 채색은 계절, 날씨를 고려하며 창의적 체험활동 동아리 시간, 방과 후, 점심 시간을 활용하여 진행함.

(3) 프로젝트 과정 및 세부 추진 계획 :

	활동 과정					
	1. 공고	2. 신청	3. 심사	4. 채색	5. 완성	6. 평가
학생	• 공고 확인	• 디자인 제안서 작성 • 사이즈, 공공미술의 의미, 주변 자연과의 조화를 고려할 것	• 서류 제출 및 선정 결과 대기	• 작품 제작 계획 수립 • 필요 재료 신청 • 채색 및 마무리	• 분리수거장 상시 전시 • 명제판 부착	• 소감문 작성 및 결산
교사	• 공고	• 상시 지도	• 제안서 심사 • 최종 선정	• 필요 재료 지원	• 활동 지도 및 점검 • 기록용 촬영	• 결산 및 소감문 검토

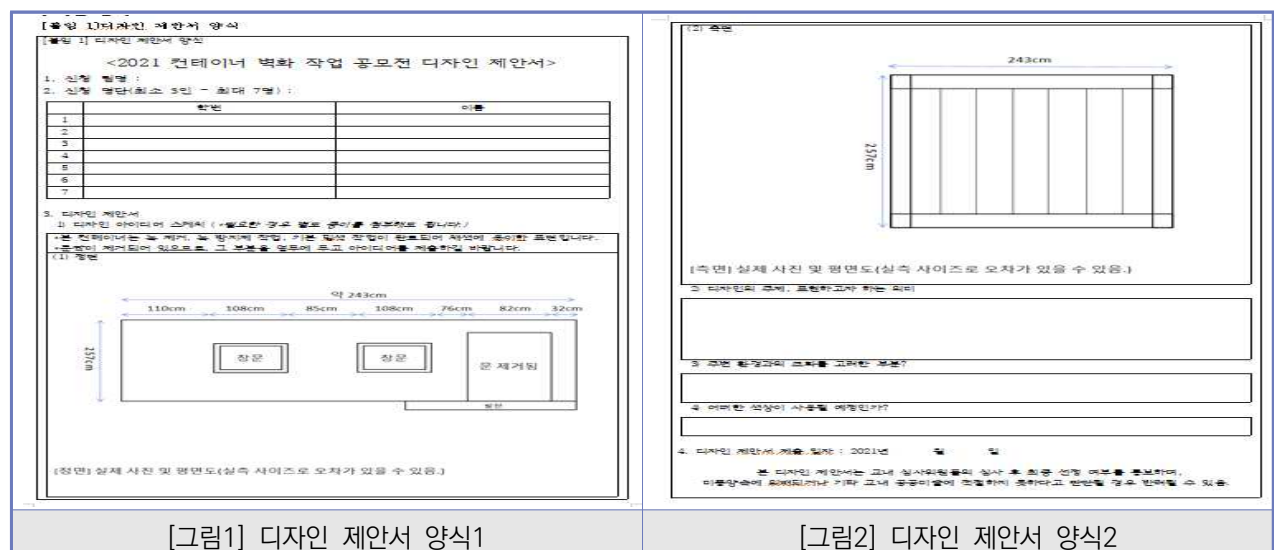
(4) 활동 과정 이미지



(5) 교육적 효과

- 가. 학교 공간을 아름답게 개선하며 공공미술의 의미, 취지, 내용을 이해할 수 있다.
- 나. 팀원과 소통, 협력하며 나눔과 배려를 배우고 공동체 역량을 함양한다.
- 다. 관련 진로 설계에 도움이 되며 미적 정서를 함양하는 계기가 된다.

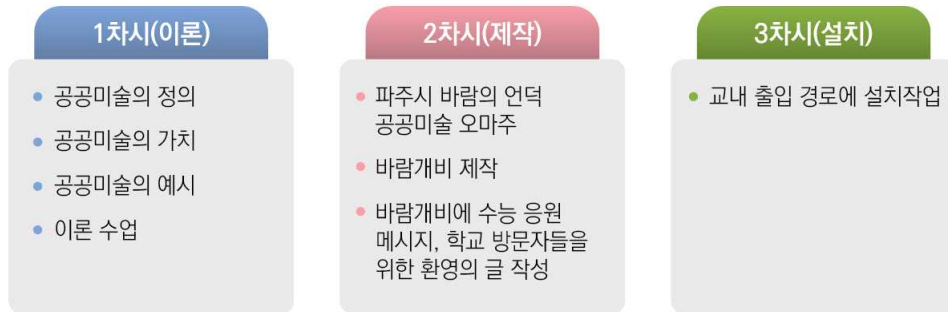
(6) 디자인 제안서 양식



학교 내 공공미술 작품 설치

(1) 기간 : 2021년 9월 15일 - 9월 30일

(2) 프로젝트 과정 :



(3) 활동 과정 이미지

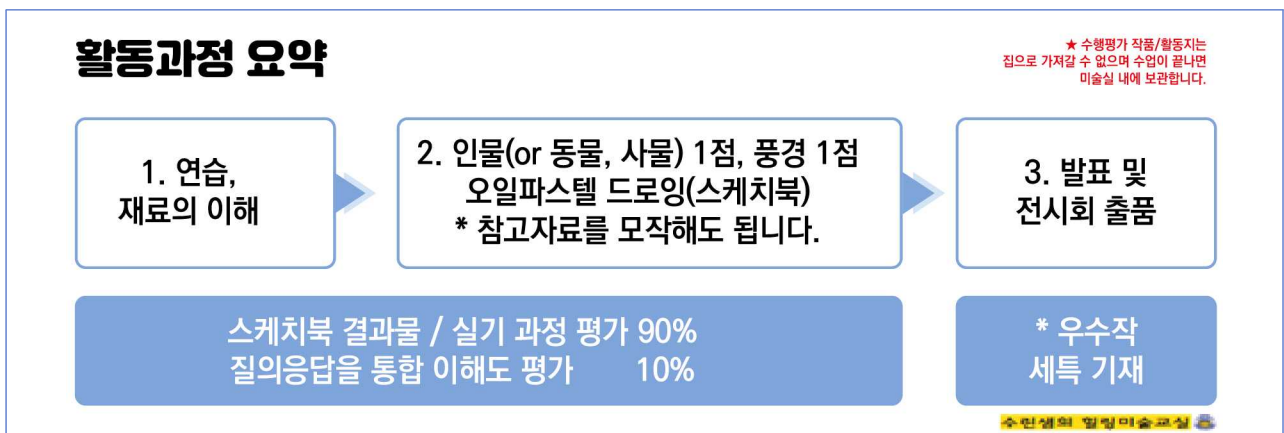


2) 평면미술

오일파스텔 야외 스케치

(1) 기간 : 2021년 4월 ~ 2021년 11월(현재 진행 중)

(2) 프로젝트 과정 :



(3) 활동 과정 이미지



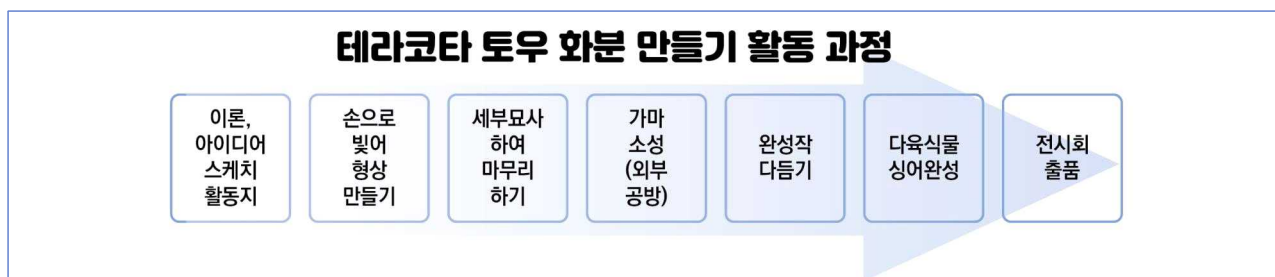
(4) 교육적 효과 : 오일파스텔 재료의 특성을 이해하고 설명할 수 있다. 또한 오일파스텔을 활용한 자유 평면 표현을 통해 정서를 이완하고 미적 문화를 존중하는 마음을 가질 수 있다. 야외스케치 활동을 통해 우리 학교 내 자연을 체험하고 풍경화를 그림으로써 애교심을 함양할 수 있다.

3) 입체미술

🌱 테라코타 도예 활동

(1) 기간 : 2021년 3월 ~ 2021년 9월 말

(2) 프로젝트 과정 :



(3) 활동 과정 이미지



(4) 교육적 효과 :

용기토를 빚어 직접 사용할 수 있는 용기를 만들고, 다듬어낸 뒤 가마에 굽고, 자신의 화분에 어울리는 다육식물을 골라 넣는 과정에서 흥미를 느낌. 또한 학업 스트레스로 지친 학생들이 흙을 매만지는 과정에서 힐링하고 도예 결과물을 만들어내는 과정에서 성취감을 느끼는 계기가 됨.

(5) 활동 상 유의점 :

도예 작업 시 접착면에 흙을 보완하는 작업 시 교사의 전문성이 필요하며, 학생들에게 형태를 제작하는 과정을 지도하기 위해 사전 지식이 필요하다고 여겨짐. 또한 차후 도예 소성 시 외부 공방과의 긴밀한 협력이 필요함.

(6) 사용 예산 : 용기토 600,000원, 조소도구 300,000원, 소성비 1,200,000원, 다육식물세트 600,000원
= 계 2,700,000원(학생 300명 기준)

4) 지역사회 연계 활동

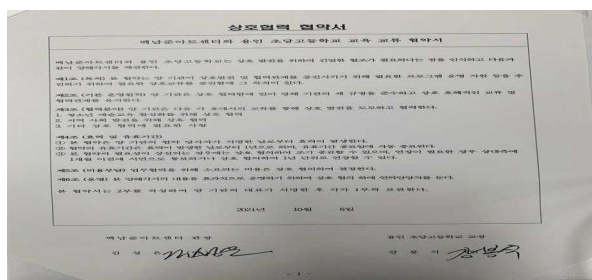
백남준 아트센터 MOU 체결

(1) 기간 : 2021년 3월 추진 ~ 2021년 10월 MOU 업무 협약 체결

(2) 프로젝트 과정 :

2021년 3월 백남준 아트센터 교육팀 미팅 → 2021년 7월 경기문화재단 내 MOU 심의 및 승인 확정
→ 2021년 10월 MOU 업무 협약 체결식

(3) 업무 협약 체결 사진 :



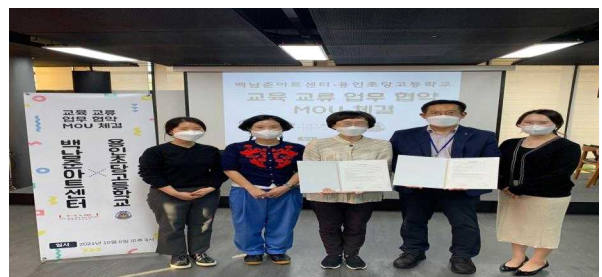
[사진15] MOU 체결문



[사진16] 백남준 아트센터 내부



[사진17] MOU 체결식 장면1



[사진18] MOU 체결식 장면2

(4) 기사 내용 요약:

“백남준아트센터(경기문화재단)는 2021년 10월 6일 백남준아트센터 2층 세미나실에서 용인교육지원청 초당고등학교와 문화예술 공동 협력사업 추진을 위한 업무협약(MOU)을 체결했다.

양 기관은 예술 상호 발전을 위하여 긴밀한 협조가 필요하다는 점을 인식하고 아래와 같은 양해각서를 체결했다. 이번 업무협약을 통해 양 기관은 상호 호혜적인 교류 및 협력 관계를 유지하며 ▲청소년 예술교육 활성화를 위해 상호 협력 ▲지역 사회 발전을 위해 상호 협력 ▲기타 상호 협력에 필요한 사항 등 예술 교육 발전을 위해 도모하고 협력해 나가기로 했다. 용인 초당고등학교 강봉식 교장은 “우리 학교 학생들의 다양한 문화예술 체험활동을 활성화하며 학교-마을이 연계 프로그램을 백남준아트센터와 협력하여 심미적 감성 및 정서적 안정에 큰 도움이 될 것입니다. 또한, 문화적 상상력으로 타인과 공감하는 행복한 삶을 배우는 의미있는 계기가 될 것이다.”라고 전했다.”

플리마켓 기부용 굿즈 판매

(1) 기간 : 2021년 3월 - 4월 (*플리마켓 운영일 : 10월 말 예정)

(2) 프로젝트 과정 : 온라인 구글 클래스룸을 통한 웹디자인(어도비 포토샵, 일러스트레이터 프로그램 사용법 이론 강의)→외부 제작 업체를 통한 상품 제작(손거울, 스티커)→교내 플리마켓에서 판매하여 수익금을 지역단체 및 복지기관에 후원 및 마무리

(3) 학생 굿즈 작품 이미지 :



(4) 교육적 효과 : 본 판매 프로젝트는 2019년부터 미술 동아리에서 해오던 지역사회 연계 기부용 플리마켓으로, 2021년도는 그 영역을 확장하여 1학년 학급특색활동과 연계해 플리마켓의 규모를 늘려 운영하게 되었음. 기부 의식을 함양하고 컴퓨터 디자인을 통해 그래픽 툴 사용법을 익히는 과정을 통해 동아리원들끼리 협력하고 자신만의 굿즈를 제작하며 창의성을 드높임.

(5) 활동 상 유의점 : 그래픽 툴에 낯선 학생들이 많아, 미리 유튜브나 서적을 통해 툴을 익히는 과정에서 시간이 소요됨.

5) 전시 기획 활동

소당 전시 기획 프로젝트

(1) 기획 목적 :

- 가. 전시 기획 활동을 통한 자기주도적 역량 계발
- 나. 학습자 중심의 전시 기획 활동으로 창의·융합 능력 제고
- 다. 홍보, 마케팅, 공간 설계, 기획 등의 경험을 통해 진로 탐색의 기회 제공

(2) 운영 방침 :

- 가. 대상 : 1, 2학년 (희망자에 한함)
- 나. 운영 기간 : 2021년 4월~11월 (단, 코로나19 상황에 일정이 변경될 수 있으며 여름방학은 제외)
- 다. 운영 방법
 - 개별 기획·신청을 원칙으로 하며, 담당교사와 수시로 소통하고 확인을 받아야 함
 - 대관 신청서, 전시기획안 등 변경 사항 발생 시 담당교사와 협의·조정
 - 전시 주제와 내용은 2015 예술과 교육과정에 준함.
 - 개인전과 그룹전은 최소 1주~최대 2주, 단체전은 최소 1주~최대 3주 대관 가능

(3) 세부 추진 계획

	활동 과정					
	1. 공고	2. 신청	3. 검토	4. 제작	5. 전시	6. 평가
학생	공고 확인	- 주제 선정 - 자료 수집 - 작품 목록 작성 - 팀원 모집 - 역할 분배 - 제출 서류 - 전시 대관 신청서 1부 - 전시기획안 1부	서류 제출 및 승인 대기	- 교육 연습 - 포스터, 리플렛 디자인 - 동선 체크 - 라벨 작업 - 이젤, 테이블 배치 계획 - 홍보, 마케팅 계획	- 설치 및 전시 오픈 - 전시 운영 - 작품 보존 및 유지 - 작품 설명	- 전시 철수 및 정리 - 전시 소감문 작성 및 결산
교사	- 공고 - 학교홈페이지 - 교내 게시판 - 학년부 공지	- 상시 지도 - 전시 기획 실무 지도	- 서류 검토 - 승인 및 반려 유무 결정 - 전시회 최종 승인 통보	필요 재료 지원	- 활동 지도 및 점검 - 전시 기록용 촬영	- 결산 및 소감문 검토 - 생활기록부 기재

(4) 교육적 효과

- 가. 전시 기획 활동을 통해 미술 비평 학습 능력 신장
- 나. 전시에 대한 인지적 이해 및 공간 재해석을 통해 타인과의 공감 능력 기대
- 다. 다양한 직업 세계에 대한 간접 체험으로 작품의 양식적 이해도 증진

온라인 미술관 체험학습

- (1) 기간 : 2021년 9 - 10월(2학년 9월, 1학년 10월 중 실시/연 1회씩)
- (2) 프로젝트 과정 : 구글 클래스룸을 통해 MMCA 이견희컬렉션 온라인 미술관을 투어한 뒤, 큐레이터의 설명 영상을 감상하고 소감문을 제출함.

10월8일 5,6,7교시: 온라인 미술관으로 전시회 감상하고 소감문 제출하기

교사우수권 · 10월 1일
100점

<온라인 미술관으로 전시회 감상하고 소감문 제출하기>

국립현대미술관 큐레이터의 설명으로 보는 <MMCA 이견희컬렉션 특별전: 한국미술명작>
<https://youtu.be/sdZtNyBJAYY>

위 링크를 눌러 큐레이터의 설명을 듣고,
국립현대미술관 온라인 미술관에서 컬렉션의 작품들을 검색해봅니다.

* 아래 구글 문서를 작성하고, 제출하여 오늘 활동을 마무리하면 됩니다.

[구글 클래스룸 온라인 미술관 과제 부여]

날짜: 2021년 10월 8일 5,6,7교시 온라인 동아리
동아리명: 2021 미술학작반

학번	
이름	

오늘의 활동: <온라인 미술관으로 전시회 감상하고 소감문 제출하기>

국립현대미술관 큐레이터의 설명으로 보는 <MMCA 이견희컬렉션 특별전: 한국미술명작>
<https://youtu.be/sdZtNyBJAYY>

위 링크를 눌러 큐레이터의 설명을 듣고,
국립현대미술관 온라인 미술관에서 컬렉션의 작품들을 검색해봅니다.

<소감문 내용>

전시회명: 국립현대미술관 MMCA 이견희컬렉션 특별전: 한국미술명작

1. 가장 인상깊었던 작품과 작가명	
2. 그 작품이 인상깊은 이유	
3. 전시회를 감상한 전반적인 소감	
4. 자신의 전 생애에 걸친 컬렉션을 국가에 기증한 개인에 대한 자신의 의견	

[구글 FORM을 활용한 소감문 제출]

(3) 교육적 효과 :

매년 미술관으로 체험학습을 갔었는데 코로나19로 인해 외부 전시회를 감상하지 못하여 아쉽다는 학생 요구를 반영하여, 국립현대미술관 서울관에서 진행 중인 이견희 컬렉션을 온라인으로 감상함으로써 미적 소양을 드높이고 기증자의 입장에서 돌아본 전시회 자체의 의도에 대해 생각해보는 시간을 가짐. 구글 클래스룸 행아웃 쌍방향 토론 활동을 통해 개인이 가장 기억에 남았던 작품과 그 이유, 한국 근현대 미술품이 가지는 의의에 대해 자신감있게 발표하며 미술에 대한 교양을 쌓는 계기가 됨.

4

일반화 및 향후 발전계획



2021 초당고 ‘학교 예술 교육 활성화 사업’ 미술 운영 장르	일반화 아이디어	향후 발전 계획
1. 공공미술	▶ 노후화된 컨테이너를 페인트칠하여 벽화를 칠하는 과정을 수업안으로 체계화시킴. ▶ 일반 학교들에서 일반화시켜 사용할 수 있도록 벽화제작방법, 벽화에 필요한 재료, 채색 과정 등을 문서화하여 보급함.	▶ 학교 내 노후화된 쓰레기통, 오래된 옹벽, 자전거 관리 장소 등 소외되고 녹슬거나 거닐기 싫어지는 공간을 미적으로 조성하는 프로젝트를 더욱 많은 학생들이 참여할 수 있도록 기획할 예정임. ▶ 학교 내 미화할 수 있는 공간에 대해 운영위원회를 통해 함께 선정하고 교사와 학생이 협력하여 공공 미술을 체험할 수 있는 장을 마련함.
2. 평면미술	▶ 적극적인 활동에 필요한 재료들을 구입할 수 있도록, 더 많은 학교들에서 학교예술 교육활성화 예산을 사용할 수 있도록 홍보함.	▶ 야외스케치의 활동 영역을 넓히고 스케치 활동 자체를 삶의 일부가 될 수 있도록 함. ▶ 계속적으로 연습하고 드로잉이 생활화될 수 있게 지도함.
3. 입체미술	▶ 외부 공방과 협력할 수 있도록 교사들끼리 정보를 교류하고 도예에 대한 전문성을 함양할 수 있게 함.	▶ 도예 활동의 큰 장점인 생활에 필요한 도구로 사용할 수 있다는 부분을 인지하고 식기, 타일로 그 종류를 확대하여 운영할 예정임.
4. 지역사회 연계	▶ MOU체결에 필요한 과정을 여러 학교에 안내함. ▶ 각 기관들에서 학교와의 교류가 가진 의미에 대해 홍보 및 전파할 필요가 있음.	▶ 학교와 지역 사회 내 미술관 및 박물관, 사회복지단체, 양로원, 기타 공공기관들과의 긴밀한 협력을 통해 기부하거나 찾아가는 활동, 멘토링, 협력 전시회, 작품 제작 등 다양하게 활동 가능함.
5. 전시 기획 활동	▶ 학교 유휴 공간을 잘 활용하고 학생들이 자기주도적으로 전시회를 기획하는 역량을 키워줄 수 있도록 기획의 장을 마련해 줄 필요성이 있음.	▶ 용인 내 미술관과의 협력 전시회, 아트홀 대관, 찾아오는 미술작품과의 협력전 등으로 전시 기획에 대한 거대한 프로젝트를 개최할 수 있음.



예술로 학교를 행복하게 디자인하는

경기도교육청 예술편지

Vol.14

2021 학교예술 공모전 수상작

**분야
B**

학교예술교육과정 운영 우수사례

최우수학교 수상작

**함께 그린 지속가능
예술 교육**

파주중학교

담당교사: 박 지 희





목표	함께 그린 교육과정을 통한 지속가능 예술교육 실천		
추진 과제	• 앎과 삶이 일치하는 교육과정 재구성	• 지속 가능한 예술교육 기반 조성	• 지역과 함께하는 예술교육 체계 구축
추진 전략	• 구체적이고 실제적인 예술교육과정 구성 • 학생의 개별적 요구에 따른 예술교육 지원 • 학생이 만들어가는 프로젝트기반 예술체험 기회 제공	• 기 구축된 학교의 문화예술 교육 프로그램 및 시설 개방 • 학교 현장의 예술 수업 발굴 및 문화예술교육 실천 역량 강화 • 융합예술교육 실천을 위한 교육과정 설계, 운영, 평가 실시	• 자체 수업 콘텐츠 개발을 통한 미래 수업 역량 확보 • 학교 간 예술교류 활동 확대 • 지역연계 학교예술교육 프로그램 다양화
프로 그램	• 교과 융합수업 • 전교생 1인 1악기 교육 • 문화예술 동아리	• 온·오프라인 블렌디드 프로그램 거점 오케스트라 • 예술교육 마을공동체 • 교과 협의회	• 파주중학교 예술교육 콘텐츠 유튜브 채널 '악기 배우자' • 지역 연계 예술 멘토링 • 지역 연계 문화예술활동



1. 추진배경

교육공동체의 특성 및 추진배경

학생·학부모	• 전교생 1인 1악기, 거점 오케스트라 교육을 통해 문화예술교육의 관심과 참여도가 높음 • 경기도 및 파주시 관내 예술제 수상 및 지역 연계 축제 참여를 통해 문화예술 분야의 역량을 인정받고 있음 • 다문화, 한 부모, 맞벌이, 시설 아동 및 교육급여 대상자 비율이 높으며(29.4%) 학교생활과 교육 전반을 공교육에 의존
교사	• 예술 융합 교과 수업 콘텐츠 개발과 블렌디드 수업 역량 확보 • 다년간 예술사업 운영을 통해 문화예술 역량이 높음
학교	• 경기 북부 휴전선 접경의 읍단위 농촌에 위치한 6학급 소규모 학교로 지역 및 학생, 교사, 학부모 간의 소통이 활발하며 협력적 분위기가 강함 • 2015년부터 예술꽃 씨앗학교·새싹학교(서양악), 2019년 예술드림 거점학교를 운영하며 지역 내 문화예술 우수교로 인정받음 • 오케스트라 악기 외 피아노, 기타 전용교실, 모듬북, 장구 등 다양한 악기와 수량을 확보하고 있으나 노후된 시설, 교실부족, 예술공간터 부재 등의 어려움이 있음
지역사회	• 지역사회 공헌활동을 위한 학교와 기관의 MOU체결, 인적·물적 인프라 제공 등 협력 관계임 • 경기 북부 접경 지역의 지리적 특성으로 문화시설 부족하나 봉향축제, 율곡문화제, 파주향교 예절교육 등의 지역 행사를 매년 개최, 지역 유대심이 깊음

2. 추진 필요성

🌱 지속 가능한 예술교육을 위한 학습 환경 필요

- 미래사회 변화 대응과 코로나19, 기후변화로 인한 단절 없는 학습환경 구축

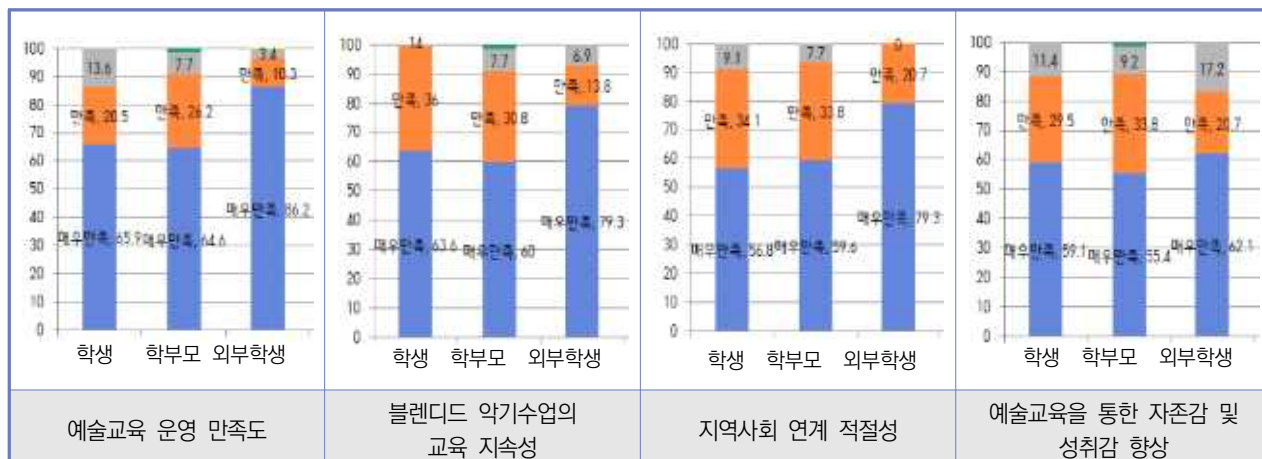
구분	내용
온·오프라인 블렌디드 악기교육 실시	● 감염병, 기후변화 등 외부요인으로 인해 단절 없는 교육 제공 및 학생들이 언제 어디서든지 수업할 수 있는 교육 서비스 선제 제공 - 줌(ZOOM), 유튜브(YouTube) 활용 비대면 악기 교육 실시 ● 파주중학교 유튜브 채널 '악기 배우자' - 온라인 비대면 악기 수업 콘텐츠 제공 - 악기 소개 및 연주법, 악기 교육 콘텐츠 제작, 교육의 접근성 확대

- 예술교육 사업 운영을 통한 기반조성 및 역량확보

사업명	운영 연도	운영 내용
예술드림 거점학교	2019년~2021년	● 관내 학생 대상 거점 오케스트라, 거점 예술 방과후학교 운영 - 바이올린, 첼로, 플루트, 클라리넷, 색소폰, 타악기
학생 뮤지컬동아리	2020년~2021년	● 창작 뮤지컬 제작 및 공연, 캠페인, 문화예술 체험활동
청소년 동아리활동	2019년~2021년	● 모듬북, 관악, 지역 연계 연주활동, 예술 멘토링
예술꽃 새싹학교	2019년~2020년	● 기본선택 예술교육(1인 1악기), 오케스트라, 악기 별 자율동아리 운영
학교예술강사지원사업	2016년~2019년	● 국악 사물놀이반 운영
예술꽃 씨앗학교	2015년~2018년	● 서양악 부문 선정·기본선택 예술교육(1인 1악기), 전교생 예술방과후학교 운영 ● 오케스트라, 모듬북 악기 구비 및 피아노, 기타 전용교실 구비

🌱 2020년 예술교육 만족도 반영 및 비대면 예술교육 확대 필요

- 예술교육 프로그램의 만족도가 높았으며 예술교육 단절을 극복하기 위한 블렌디드 교육 프로그램이 요구됨





추진실적 1

앓과 삶이 일치하는 교육과정 재구성

교과 융합수업

- 학생 삶에 기반한 지속 가능한 교육 제공, 교과 목표를 성취할 수 있는 교육과정 재구성

주제	교과	교과 연계 내용
학교폭력 예방 창작 뮤지컬 '펜트 스쿨' 제작	음악	• 뮤지컬 넘버 개사, 합창 연습
	미술	• 공연 무대, 소품, 학교폭력예방 캠페인 핸드피켓, 홍보 포스터 제작
	체육	• 깃발춤 안무 창작, 학교폭력예방 캠페인 활동
	국어	• 대사 창작, 연기 연습
굿네이버스 'NO.폭' 캠페인 참가	음악	• 공익광고 캠페인송 가사 창작
	미술	• 공익광고 캠페인 송 앨범 커버 제작
	국어	• 마음으로 RESPET '내가 전달하는 존중표현' 편지작성
	봉사	• 학교교육과정 편성 봉사활동 캠페인활동
월드비전 '교실에서 찾은 희망' 챌린지 참가	음악	• 캠페인 송 합창 연습, 친구사랑 음악회
	체육	• 캠페인 활동, 안무연습, 챌린지 영상 촬영
	과학	• 기후행동 실천, 폐 의류, 현수막 업사이클 활동(헤어밴드, 신발 주머니 만들기)
파주중학교 생태 커버송 제작	음악	• 파주중학교 생태 영상 촬영, 커버송 연주
	과학	• 파주중학교 생태 도감, 지도 제작
환경송 만들기	음악	• 환경보호 가사 창작
	기술·가정	• 'SongMaker' 애플리케이션 활용 음악 만들기
팬플릿 만들기	음악	• 영화 '사운드 오브 뮤직' 중 도레미 송 익히기
	수학	• 투명관의 길이에 따른 음계 이해, 악기 제작
저작권이 필요한 이유	음악	• 음악 저작물의 종류, 올바른 이용 방법 토론
	진로	• 창업을 위한 저작권 교육
	사회	• 저작권 침해 유형 사례
	미술	• 저작권 보호 포스터 제작 활동

전교생 1인 1악기 교육

- 중학교 3년간 교육과정과 예술 방과후교육을 통해 모든 학생들이 예술적 소양을 함양할 수 있는 기회 제공

구분	내용
음악 교과	- 학생 연주력과 흥미를 반영한 자체 교안 제작, 악기 레슨 및 중주 1학년 : 현악(바이올린, 첼로)/연간 30시간 2학년 : 현악(바이올린, 첼로)/연간 20시간 3학년 : 피아노/연간 20시간 - Monitorial System(조교법)을 활용, 연주력 향상이 필요한 학생 지도로 교육환경 극복 - 학년 음악회, 마스터클래스, 온라인 음악회 실시
자유학년제 예술체육	- 현악(바이올린, 첼로), 관악(플루트, 클라리넷)/연간 17시간 - 학생 선호도를 반영, 분반 수업 운영, 자체 제작 악기교육 콘텐츠 '악기 배우자' 활용하여 예술 비전공 교사도 학생 지도가 가능, 교육의 일관성 유지
예술 방과후학교	- 바이올린, 첼로, 플루트, 클라리넷, 색소폰(알토, 테너, 소프라노), 타악, 모듬북, 밴드 - 연간 50시간 운영 및 악기, 악보, 악기 소모품 지원, 악기 별 자율동아리 운영

문화예술 동아리 활동

구분	내용
창의적 체험활동	오케스트라(악기 별 파트연습, 합주, 지역연계 예술활동 연간 17시간)
자유학년제	뮤지컬반(창작 뮤지컬 제작, 발표 활동 연간 17시간)
자율동아리	- 피아노반(교내 교사의 지도로 주 1회 정기 연습, 연간 20시간) - 합창반(교내·외 연주활동, 경기도청소년종합예술제 참가, 연간 20시간) - 고전탐독반(독서 토론, 캠프, 문예대회 참가, 연간 20시간) - 예술가박스(극단 인형인 협업, 탐험 영상 공동 작업 연간 10시간)

			
교과 융합수업 창작 뮤지컬	월드비전 교실에서 찾은 희망	음악교과 1인 1악기 교육	자율동아리

지역 연계 거점 오케스트라

- 기 구축된 학교예술교육 시스템을 지역에 개방, 초·중·고등학교와 연계하여 단절 없는 예술교육 기회 제공

구분	내용		
운영기간	2019년 9월 ~ 2021년 12월		
대상	파주중학교 학생 50명 및 파주시 관내 참여 희망 초·중·고 학교 학생		
운영 내용	- 바이올린, 첼로, 클라리넷, 플루트, 색소폰, 타악 파트 운영 - 온·오프라인 블렌디드 수업 및(Flipped learning)플립러닝 운영 - 파주중학교 유튜브 '악기 배우자' 악기 교육 콘텐츠 제공, 줌 활용 비대면 수업 - 악기 별 파트 연습, 합주, 음악캠프, 교류음악회, 예술멘토링 및 지역연계 문화예술활동 - 경기미래학교(파주중·세경고) 거점 오케스트라 운영 - 경기도교육청 온라인 예술공감터 운영 - 파주중·덕이중·세경고 온라인 교류음악회, 파주 예술드림 거점학교 교류음악회		
관내 참여학생 현황	연도 별 외부학생 참여 현황		
	2019년	2020년	2021년
	12명	26명	12명
	연풍초, 교하중, 두일중, 문산 수역중	가온초, 봉일천초, 석곶초, 연풍초, 자유초, 청석초, 파주송화초, 한빛초, 문산 수역중, 세경고	파주초, 연풍초, 천현초 (코로나19 관련 파주읍 내 학생 대상 현악 파트 운영)

예술교육 마을공동체

구분	내용
파주시 예술교육 마을공동체	- 파주시 예술교육 마을공동체 구축 - 파주중, 산내중, 한민고, 덕이중을 거점교로 관내 음악교사, 예술드림 거점학교 운영교 교사 협의체 구축 - 파주중·덕이중·한민고 온라인 교류음악회, 파주 예술드림 거점학교 교류음악회 추진, 온라인 수업 연구 - 예술드림 거점학교 파주시 예술교육 마을공동체 워크숍 운영 2021.11.3.(수)~4.(목) 2회차 운영 - 칼림바 악기 활용 수업 구상 및 악기 익히기
학교-지역 인적·물적 협력	- 코리아나 오케스트라 MOU 협력체계 구축 - 악기 별 마스터 클래스, 오케스트라 연주곡 편곡 지원 - 지역사회 공헌활동을 위한 파주중·세경고-파주읍 업무협약 - 파주읍 행정복지센터 문화체육센터 공연장, 연습실 대여 - 파주읍 마을축제 초청 연주(합창, 관악, 현악), 파주읍 홍보영상 촬영

교과 협의회

구분	내용
동교과 협의회	• 음악미술체육 동교과 협의회 - 평가계획 수립 및 융합수업 연구, 학교폭력예방 창작 뮤지컬 공개 수업 발표 - 자유학년제 예술·체육 운영 및 평가 (배드민턴, 수영, 배구, 풋살, 치어리딩, 승마 등) - 원격수업 교육 콘텐츠, 비대면 예술체험활동 발굴 - 교내 감사나눔 축제, 온라인 음악회, 문화예술 행사 및 캠페인 추진
교·강사 협의회	• 오케스트라 운영 및 음악캠프 협의 - 비대면 악기수업 방법, 연주 래퍼토리 협의 - 파트 별 향상음악회, 앙상블 추진

			
			
거점 오케스트라	학교-지역 연계 업무협약	캠페인 활동	온라인 교류 음악회

추진실적 3

지역과 함께하는 예술교육 체계 구축

파주중학교 유튜브(YouTube) 채널 ‘악기 배우자’

- 코로나19, 기후변화 등 외부요인으로 인해 예술교육 단절되지 않고 언제 어디서나 수업이 가능한 교육 환경 선제 제공

운영내용	• 온라인 비대면 악기교육 콘텐츠 개발 - 클라리넷, 색소폰, 플루트, 기타 등 악기 소개, 연주법, 교육 방법을 세분하여 콘텐츠 제작(40 차시 이상) - 예체능 교사, 예술강사가 참여하는 교·강사 협의회를 통해 학습자료 개발 - 온라인 음악회, 학생 예술교육활동 영상 제작, 홍보활동(10회 이상) - 학생, 학부모 예술지원 운영을 통해 교육활동 모니터링, 온라인 홍보활동
------	--

지역 연계 예술 멘토링

- 초·중·고 연계 멘토·멘티 구성으로 악기 연주와 진로 상담 등 다양한 형태의 교류를 통한 지역 유대심 확립과 학생 문화 확산

운영내용	• 파주중-세경고 경기미래학교(중·고 통합형) - 모듬북 예술 멘토링을 통한 악기 지도, 음악캠프, 연합 연주활동 • 파주중-한민고 오케스트라 예술멘토링 - 줌(ZOOM)활용 온라인 예술 멘토링 실시(연간 10시간) - 평소 접하기 어려운 타악기, 특수악기 연주법 지도와 학업 및 진학 상담 - 온라인 교류음악회, 연합 음악 캠프 운영
-------------	--

지역 연계 문화예술 활동

- 학교-지역 협력을 통한 모든 학생들의 예술체험 활성화와 예술 거점학교 역할 수행

운영내용	• 경기도청소년종합예술제 참가 및 수상(합창, 모듬북) • 파주시청소년종합예술제 최우수상 수상(합창, 모듬북) • 파주중학교 예술공감터 '함께 그린(Green) 예술 숲' - 경기도교육청 예술공감터 조성교 선정, 교육공동체가 함께하는 개관식 운영 - 학생들의 자발적인 참여와 기획을 통한 학생 주도성 신장 - 악기연주, 댄스, 밴드, 스텝 등 다양한 형태로 학생·학부모·교사·지역주민 모두가 참여할 수 있는 소통의 장 마련 (점심시간, 등학교 시간 수시 운영) • 지역 예술단체 초청 및 합동 공연 - 경기아트센터 경기예술단 라온 앙상블, 파주교육지원청 찾아가는 문화활동, 코리아나 관현악단, 클레프 아츠 초청 공연 • 거점학교 연합 음악회 - 2021년 : 파주중, 산내중, 파주초, 연풍초, 천현초 - 2020년 : 파주중, 산내중, 문산 수억중, 문산 수억고, 연풍초, 세경고 • 파주시 파주읍행정복지센터 파주5리 행복마을축제 • 파주시 문산청소년문화의집 청소년우수동아리경진대회, 통일진로 박람회 참가
-------------	---



파주중학교
유튜브 채널

경기도청소년
종합예술제

세경고, 한민고 예술멘토링

예술공감터 운영 및
지역 예술단체 초청공연

4 운영성과 및 일반화 방안

1. 운영성과

교육청 주관 예술 행사 및 타기관 예술행사 참가 및 수상 실적

연도	내용	
2021년	수상실적	- 파주시청소년종합예술제 서양 합창, 모듬북 최우수상 수상 - 월드비전 교실에서 찾은 희망 상상이상(2개반), 무엇을 상상하든 그 이상(2개반) 수상
	예술행사 참가	- 파주교육지원청 파주혁신교육포럼 초청연주 참가(모듬북) - 강원도교육청 학교예술교육 지원사업 활성화 워크숍 예술드림 거점학교 운영 사례발표 - 경기도청소년종합예술제 서양 합창, 모듬북 참가(대회 심사 중) - 문산청소년문화의집 청소년우수동아리경진대회 모듬북 참가 - 경기도교육청 온라인 예술공감터 운영교 선정(거점오케스트라, 모듬북) - 파주중·덕이중·한민고 온라인 교류음악회 - 예술드림 거점학교 교류음악회 - 파주읍행정복지센터 파주읍 홍보 영상 촬영(치어리딩 동아리)
2020년	수상실적	- 학교예술교육 공모전 학교예술교육지원사업 부분 최우수상 수상 - 경기도청소년종합예술제 서양 합창 장려상 수상 - 파주시청소년종합예술제 서양 합창, 모듬북 최우수상 수상
	예술행사 참가	- 지역연계 거점 음악회 운영 - 파주시 문산청소년문화의집 통일 진로 박람회 동아리 모듬북 공연 참가 - 파주읍사무소 마을축제 관악 앙상블 참가 - 한국문화예술교육진흥원 예술꽃 씨앗학교 1차 선정교 컨설팅(법원여중, 장안여중)
2019년	수상실적	- 학교예술교육 공모전 지역사회 연계 부분 우수상 수상 - 경기도교육청 문화예술교육 최우수교 선정 100대 우수 방과후학교 선정(18~19년) - 파주시 청소년종합예술제 모듬북 '최우수'수상 - 파주시 청소년종합예술제 밴드 '최우수'수상 - 청소년우수동아리경진대회 관악, 밴드 '우수'수상(18~19년)
	예술행사 참가	- 문산청소년문화의집 어울림마당 드림정거장 관악 참가 - 세경고 동아리 발표회 모듬북, 밴드, 관악 공연, 체험부스 운영

2. 일반화 방안

학생 중심 예술교육 기회 확대

- 교육과정 재구성 및 학교, 지역의 자원 활용을 통해 학생들에게 다양한 예술분야 체험 기회 확대
 - 교과 간 교육과정 재구성, 자유학년제 및 창의적 체험활동 연계 예술체험활동 운영
 - 학생 예술 선호도를 고려, 학생 삶에 기반한 예술교육 제공 및 쉽게 배우고 즐길 수 있는 예술 프로그램 확대
 - 미래사회 변화에 따른 융합예술교육 수업 설계
- 예술교육과정 확립 및 예산 확보
 - 학교예술지원사업, 예술강사지원사업 등 사업 추진으로 다양한 예술 기회 제공

지속가능한 학교예술교육 체계 구축

- 언제 어디서든 가능한 교육 시스템 구축
 - 코로나19, 기후변화 등 예측 불가능한 상황 대비 비대면 수업 콘텐츠 개발 및 예술교육 어플리케이션 발굴(스마트 칼림바, SongMaker 등)
 - 유튜브, 인스타그램, SNS를 활용하여 학교 예술활동 공유 및 확산
 - 학교 교실환경과 학생들의 연주력을 반영한 악곡, 연주동영상 QR코드를 탑재한 자체 교안 제작으로 교육의 일관성 유지
- 예술교육 마을공동체 구축
 - 관내 예술교사 협의체 구축을 통해 지역 연계 학생 예술활동 프로그램 발굴
 - 융합예술교육 실천 및 비대면 수업사례 나눔, 예술역량 강화 워크숍 운영

학교-지역 예술교육 프로그램

- 예술활동을 위한 민-관-학 협력 네트워크 조성
 - 지역 내 문화예술단체, 예술 관련학과 및 동아리 업무협약, 지역 연계 문화 예술체험활동 활성화
 - 지역 내 수요를 기반으로 학교 문화예술프로그램을 파주읍 행복복지센터에 개설, 강사료 및 운영비 지원, 학교 시설 개방을 통한 지역 문화예술 중심기관 기능 수행
 - 마을형 예술제 공동 개최, 예술체험처 발굴을 통한 학교-지역 협력
 - 거점 오케스트라 운영을 통해 기 구축된 학교 예술교육 인프라 제공, 관내 학교 연합 예술교육활동 지원



2021 학교예술 공모전 수상작

G Y E O N G G I D O O F F I C E O F E D U C A T I O N



예술로 학교를 행복하게 디자인하는

경기도교육청 예술편지

Vol.14

2021 학교예술 공모전 수상작

분야
B

학교예술교육과정 운영 우수사례

최우수학교 수상작

일반고 교육과정 안으로 녹아든 예술중점학교
죽전 미래예술개척자 프로그램

죽전고등학교

담당교사: 유 지 연





학교 특성 및 교육여건

학생	• 평준화 적용 지역으로 학생 편차가 큼 • 미술 전공에 대한 의지와 자율성, 능동성이 우수한 학생이 다수 있음 • 진학과 전공에 대한 분명한 목표 의식
교사	• 수업 개선 의지가 강하고, 생활지도 및 교과교육에 대한 전문성이 우수함 • 참여와 소통을 통한 책임 교육 실시 • 교사의 자발적 연구 문화, 전문적학습공동체 운영 • 예술중점학교 전담 조직 미구성으로 인한 미술 교사 업무 과중
학부모	• 대학 진학에 높은 관심과 기대 • 학력 향상 및 명문대학 진학에 대한 높은 관심
학교	• 예술중점학교 미술교육과정 운영, 전통 있는 미술 특성화반 운영 • 미래 핵심역량 신장을 위한 학생 중심, 배움 중심 교육활동 추진 • 다양한 미술 활동이 가능한 시설 여건(미술실 2실, 야외작업장 2개, 하늘정원 (모둠 야외수업 가능), 아트갤러리 2실, 미디어아트갤러리, 융합갤러리, 학생활동마당 공감툃마루 등으로 공간 혁신 • 교과 연계 및 배움 확장을 위한 학생 주도성 프로그램 다수 운영 • 미술 관련 다수 동아리 부서 조직으로 학생들의 미술에 대한 다양한 욕구 충족
지역사회	• 수원미술전시관 MOU, 다양한 프로그램 공동 기획 진행 • 용인 포은 아트센터, 백남준 아트센터, 경기학교예술 창작소 등이 인근에 위치 • 용인지역 인근에서 공교육에서의 미술교육에 대한 기대가 큼.

필요성

- 변화에 적응하고 미래를 개척하는 창의·융합적 미래인재 양성
- 일반고등학교에서 예술에 흥미와 재능을 가진 학생 대상의 예술계열 중점교육과정 편성·운영 및 학생 중심의 특화된 예술 교육 기회 제공
- 학교예술교육 인프라를 활용한 내실 있는 예술 특성화 교육프로그램 제공으로 예술 감수성과 창의·융합 능력을 갖춘 미래 예술 인재 육성

교육과정 편성

교과	교과(단위)			교사 수급 계획
	1학년	2학년	3학년	
미술	미술(3) 집중이수	미술창작(4) 드로잉(6) 미술전공실기(6) 매체미술(4)	평면조형(6) 입체조형(6)	• 미술교사 3명 • 클러스터 매체미술 강사 2명 • 특강 시 특별강사 섭외 • 학년별 코칭 강사 3명

🌱 학생과 교사가 모두 성장하는 학교예술교육과정 프로그램 개요

⇒ 프로그램 개요

학년	1학년	2학년	3학년
목표	창의·융합능력 개발을 위한 공동 미술교육 프로그램	진로와 적성을 고려한 전문적 미술교육 프로그램	진로와 적성의 구체화를 위한 전문적 입시 지도 프로그램
주제	나를 읽는 곳 나를 그리는 시간	세상을 읽는 곳 세상을 보듬는 시간	우리를 읽는 곳 우리를 만드는 시간
프로그램 (교과)	- 자아 발견, 가치관 탐구 프로젝트 - 인식과 통찰의 단계 이해 - 관찰 능력 강화 - 오감의 융합적 이해 - 미술 기초소양 함양 - 주제와 소재 표현을 위한 수사학 : 이미지 분석 능력, 논리력 연습 - 특강	- 세계이해 프로젝트 - 관찰과 발상 능력 강화 - 표현을 위한 다양한 체험활동 - 창의·융합 능력 함양을 융합 수업 - 각종 특강 - 작품전시회	- 문화이해 프로젝트 - 다양한 모둠 탐구 활동 - 한국사 연계 감상프로그램 - 윤리 교과 연계 평면, 입체 표현의 이해 - 창의·융합 능력 함양을 융합 수업 - 각종 특강 - 작품전시회
프로그램 (교과 연계)	- 북카트라이더 인문학독서 - 동화로 시작하는 인문학	- 북카트라이더 진로 독서 - 독서수업 '같은 책 가치 읽기' - 지역사회 연계 체험학습(경기학 교예술창작소, 미술관 관람, 야외 스케치) - 경기도 중등 미술교육연구회 주관 사제동행전 참가	- 입시 지도 및 상담 - 자기소개서, 미술활동보고서, 면접 지도 - 진로진학 졸업생 멘토링
프로그램 (학년 통합)	- 북카트라이더 프로그램 - 독서 연계 프로젝트 - 미술 진로, 미대 입시 특강 - 졸업생 멘토링(졸업생과의 만남, 멘토링 밴드 운영) - 미래예술개척자 학생 주도성 프로그램(작은 정원 프로젝트, 공간혁신 프로젝트, 사계절 프로젝트, 학생 워크숍, 매일드로잉 프로젝트, 수업 연계 학생참여 전시) - 학교자율교육과정 '감각의 행복' 프로그램 운영 - 미술대회, 미술작품 공모전 개최 - 특성화반 선발 과정을 활용한 가치관 교육, 인성 교육, 미대 입시 모의 체험 교육		



- 교육과정 내 미술교육 프로그램 내실화 적용 및 창의적 체험활동의 유기적 연계
- 학교 특색사업을 연계한 다양한 프로그램 개발 운영
- 미술 활동을 통한 공동체 의식 강화, 가치관 정립, 인성 교육의 통합적 교육
- 미술전공자의 창작자로서의 미래역량과 문화 책임 의식, 진로 가치관 교육
- 비전공자의 미술 활동을 통한 미래역량 개발
- 교육과정재구성과 수업, 과정과 성장을 평가하는 인문학 기반 융합프로젝트 수업 운영
- 실시간 쌍방향 수업 기반 온·오프라인 연계 블렌디드러닝 프로그램으로 교육과정 운영 내실화
- 강사가 운영하는 실기 위주 수업을 지양하고, 교사와 강사가 협력하여 수업을 계획하고, 운영하는 코칭 시스템 운영
- 1학년은 공통과정으로 전체 학생을 대상으로 운영
- 2, 3학년은 특성화 과정으로 학년당 1학급(31명) 운영
- 미술 교사의 책무성을 강화하고 학년책임제, 특성화 학급 연속 담임제로 운영

추진실적 1

교육과정 안으로 녹아든 예술중점학교

가. 예술중점(미술) 교육과정 편성 운영

- 고교학점제 기반 조성을 위한 학생 선택권을 보장한 교육과정 편성 운영
- 교육과정 내 교과수업, 창의적 체험활동, 자율교육과정을 수평적으로 연계, 수직적 학년 위계를 세워 다양한 프로그램을 운영함.

나. 미술특성화반 구성

- 학교의 여건과 학생의 수요에 따라 2,3학년 학년당 1개 학급의 특성화반 운영
- 실기와 면접으로 이루어지는 학생 선발의 과정을 통해 미술인으로서의 자세와 예술 중점 과정에 임하는 태도, 미대 입시의 방향성과 동향 등을 교육함.
- 교육과정과 수업, 교사와 예술교과의 가치를 인식시키고, 내적 동기를 강화함.
- 미술 교사들의 입시 동향 연구를 바탕으로 매년 인문학의 기반으로 한 융합적인 실기 문제를 출제

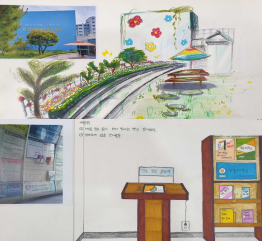
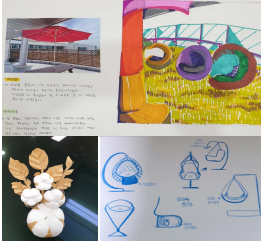
추진실적 2 교육과정 내 특성화 교육을 위한 프로그램 개발·운영

가. 학년별 맞춤형 인문학 기반 융합 프로젝트 수업

⇒ 1학년 : 온·오프라인을 오가는 두 개의 유기적 프로젝트로 ‘나’를 만나기

프로그램명	디지털 프로젝트 - 전지적 자아 시점 프로젝트		
목적	- 자기를 탐구하는 다양한 방법을 통해 자아 정체성 확립과 진로 탐색을 도움 - 변화하는 미래사회에 대응하기 위한 디지털 도구 활용 및 미디어 이해		
운영	- 운영일시: 2021년 1학기, 2학기 - 참가대상: 미술 공통과정, 1학년 전체 - 온·오프라인을 오가는 두 개의 유기적 프로젝트 중 온라인수업을 위한 디지털 프로젝트. - 고등학교 1학년에게 필요한 자기 탐구의 시간 마련, 관찰 훈련, 인식과 통찰, 창의적 표현, 디지털 도구 숙련을 위한 활동. - 컨투어드로잉, 사진촬영, 동영상 제작이 융합적으로 이루어지는 브이로그 동영상 제작 수업		
활동 결과 및 활동 의의		https://www.youtube.com/watch?v=giaBAAji9Xo&t=1504s https://www.youtube.com/watch?v=2uMuCaUjzVA&t=2s	- 컨투어 드로잉을 통한 객관적 관찰과 정보 수집을 통한 인식의 변화 - 주변의 사물, 자신의 외모, 자신의 공간을 재정의하고 이에 대한 의미와 가치를 찾는 다양한 활동 - 사진 촬영, 동영상 제작 등 미디어 제작에 친숙해지는 계기 마련
프로그램명	아날로그 프로젝트 - 내 인생의 아름다움 미 이미지 문자 프로젝트		
목적	- 삶을 풍요롭고 아름답게 만들기 위한 인생의 가치관 찾기 - 색채 탐구, 표현기법실험, 재료와 도구 등을 아날로그적인 방법으로 탐구		
운영	- 운영일시: 2021년 1학기, 2학기 - 참가대상: 미술 공통과정, 1학년 전체 - 온·오프라인을 오가는 두 개의 유기적 프로젝트 중 삶의 가치관과 아름다움의 기준을 탐색하기 위한 프로젝트로 한문교과 융합수업. - 한자의 생성과정과 이미지가 변형된 문자의 원리를 이해하고, 마블링 기법탐구, 서예, 캘리그래피, 평면 조형활동을 통합적으로 경험하는 오프라인 수업 - 모듬별 야외수업, 주제 탐구 모듬 토론 활동		
활동 결과 및 활동 의의			- 야외 옥상정원에서 방역수칙을 준수하며 모듬 실기수업 실시 - 코로나블루 극복을 위한 다양한 미술 활동 경험의 제공 - 자신의 삶 속에서 아름다움의 가치를 발견하고 논리적으로 표현하며 자신과 세계를 설득하는 능력을 기름.
	수업과정	학생 작품	

⇒ 2학년 : 다양한 미술 활동으로 이해와 표현의 영역을 넓히며 ‘세계’를 만나기

프로그램명		소리와 이미지의 데페이즈망 프로젝트	
목적		- 음악과 미술의 융합 수업으로 융합적 관찰과 융합적 표현매체 이해 - 이미지와 소리가 사용되는 미디어 매체의 이해 및 적용	
운영		- 운영일시: 2021년 1학기 - 참가대상: 미술창작 선택반 2-7 ~ 2-12반 - 내용: 음악을 듣고 연상되는 이미지를 표현하기, 단어나 공간을 제시하고 이미지화 시킨 후 어울리는 소리를 제작하고 영상으로 제작하기	
활동 결과 및 활동 의의		 	- 다양한 감각을 이용하여 아이디어 발상 및 문제해결을 위한 융합능력 함양 - 재료 및 물성 탐구, 소리(ASMR)탐구 및 제작 능력 함양
프로그램명		훈데르트바서 프로젝트	
목적		- 자신과 자신을 둘러싼 세계에 대한 이해와 탐구활동 - 미술을 통한 문제 인식 및 해결 방법 모색 - 미술작품 제작을 위한 과학적 사고와 과학지식 탐구 - 환경과 미술을 대하는 지식, 가치관, 태도의 함양	
운영		- 운영일시: 2021년 2학기 - 참가대상: 미술창작 선택반 2-7 ~ 2-12반 - 내용: 환경운동가이자 미술가인 훈데르트바서의 생애와 그의 철학, 작품에 대해 알아보고 환경과 진로를 고려한 작품을 제작한다. (평면, 입체)	
활동 결과 및 활동 의의		 	자연과 환경, 진로를 고려하여 각자의 소주제를 정하고 이를 스스로 탐구. 계획, 연구하는 과정을 체험.
프로그램명		공간 속 디자인 프로젝트	
목적		- 자신과 주변대상, 환경, 현상의 관계를 탐색하여 학교 공간의 문제점을 발견하고 자신만의 아이디어로 해결책을 제안하기 - 개인의 진로 탐색과 공간을 연계하여 의자디자인 하기	
운영		- 운영일시: 2021년 1학기 - 참가대상: 미술창작 선택반 2-7 ~ 2-12반 1. 학교공간 개선디자인- 학교를 탐방 한 후 개선이 필요한 부분을 찾아 아이디어와 방향을 제시하고 개선 제안서를 제작함. 2. 공간속의 의자디자인 - 20년 후 내방에 놓을 의자 디자인(평면, 입체)	
활동 결과 및 활동 의의		 	- 우리에게 친숙한 학교라는 대상과 환경, 건축을 탐색하고, 공간의 사용자로서 불편한 점, 개선하고 싶은 것을 발견하고 그 대안을 제시해 보면서 공간주권자를 이해하고 경험함. - 자신의 진로에 대한 고민과 설계를 구체적으로 할 수 있음. - 아이디어를 논리적으로 시각화시키는 능력 함양
프로그램명		수능 응원 협동작품	
목적		- 선배들의 성공적인 입시와 수능시험을 응원하는 메시지를 담은 학교공간에 전시 - 타인에게 좋은 영향력을 미치는 경험을 제공함으로 인성 함양 기대 - 협동심, 공동체 의식 함양, 갈등 중재능력의 증진 - 작품의 기획 및 디스플레이의 과정 경험	
운영		- 운영일시: 2021년 2학기 - 참가대상: 미술창작 선택반 2-7 ~ 2-12반 - 내용: 선배들의 수능을 응원하는 메시지를 담은 협동작품을 반별, 모둠별로 다양하게 제작하고 전시함.	
활동 결과 및 활동 의의		 	- 자기주도적 아이디어의 기획, 발상, 제작, 전시 등 프로세스 체험 - 협동심 및 공동체 의식 함양, 갈등 해결 능력 함양

프로그램명	전통 회화 다시 그리기		
목적	- 우리나라 미술의 전통사상과 철학, 역사를 탐색 - 전통회화의 기법과 재료, 현대의 정서를 반영한 작품제작 - 진로적성과 흥미기반을 확인, 진로가치관 정립 - 진학을 위한 자기소개서, 면접 준비에 활용 가능한 콘텐츠 제작, 체화		
운영	- 운영일시: 2021년 1학기 - 참가대상: 미술중점교육과정 2-12반 32명 - 내용: 채색화의 전통 기법과 한국미술의 조형적 특징을 이용하여 자신의 진로를 연계한 '꿈' 과 '소망'을 주제로 한 채색화 제작 표현 활동		
활동 결과 및 활동 의의			- 전통회화의 기법과 조형적 특징을 이용한 융합적 표현 능력 함양 - 재료 및 물성탐구, 채색화 제작 전반 프로세스 체험
프로그램명	빛을 이용한 입체조형		
목적	- 입체구성(선재, 면재, 양재)의 조화와 균형의 힘을 이해하고 체험 - 다양한 재료를 사용하여 조형미를 탐구 - 빛을 이용한 효과 탐구 및 적용 - 현대인의 심리와 사회 현상을 탐구하여 미술과 사회문화의 융합수업 - 진로적성과 흥미 기반 확인, 진로가치관 정립		
운영	- 운영일시: 2021년 1학기 - 참가대상: 미술중점교육과정 2-12반 32명 - 내용: '멀티 페르소나'를 주제로 현대인이 겪고 있는 상황 및 심리를 이해하고 파악하여 입체작품으로 제작함. LED전구를 부착하여 빛과 그림자의 효과를 살린 작품 제작		
활동 결과 및 활동 의의			- 발상과 표현의 문제해결을 위한 융합능력, 창의적 표현 능력 함양 - 재료 및 물성 탐구, 입체 제작 전반 프로세스 체험
프로그램명	클러스터 매체 미술 - 도예 + 미디어아트		
목적	4개 학교와 연계한 공동교육과정 중 본교에 개설된 매체 미술 교과를 통해 정규교육과정 이외에 추가로 전문교과과목을 이수 - 자신의 진로 탐색을 돕고 전공적합성에 맞는 심도 있는 수업이 이루어짐.		
운영	- 운영일시: 2021년 1, 2학기 - 참가대상: 현암고, 보정고, 대지고, 본교 학생 포함 총 00명 - 내용: 미술의 새로운 표현 수단인 매체 활용 미술의 개념과 창의적 표현 방법을 배우면서 융합적 사고 능력과 매체 활용 능력을 키우고 현대미술을 이해할 기회를 제공함.		
활동 결과 및 활동 의의			- 도예 프로그램을 통해 재료탐구, 물성 이해, 입체 조형 이해, 도예의 전과정을 전문 강사와 함께 체험함. - 미디어아트 전문 강사와 함께 애니메이션, 영상 등의 전반을 다룸.

⇒ 3학년 : 깊이를 더하는 융합적 탐구와 표현으로 ‘우리’와 만나기

프로그램명	신화와 종교 프로젝트 _평면조형 및 입체조형 연계학습	
목적	• 각 지역의 문화에서 집단 무의식의 근원이자 현대 각종 문화콘텐츠의 소재를 제공하고 있는 신화 및 종교의 이야기와 캐릭터를 알아보고 재해석하는 활동으로 평면표현으로 도예작품의 3차원의 입체작품으로 제작하여 조형원리를 습득하고 창작함	
운영	• 각 문화권의 다양한 신화와 종교를 개인별 조사하고 모둠별로 토의한 후 이를 마인드맵으로 작성하여 발표한다. • 평면조형 시간에는 자신의 해석을 담은 캐릭터로 에스키스 과정을 수차례 걸쳐서 다듬어진 구성으로 채색화로 완성한다. • 입체조형 시간에는 옹기토 테라코타와 조형도 채색도기 피겨린으로 제작하여, 흙의 속성과 입체조형의 조형원리를 익히고 도예 과정 전반을 익히고 체험한다.	
활동 결과 및 활동 의의	 	• 서사와 집단문화의 정수인 신화 종교에 대해서 새롭게 인식하고 이를 통해 현대사회에서 시각예술이 가지는 통찰력을 기름. • 평면과 입체 조형의 차이점과 각기 다른 매력을 탐구하고 작품으로 완성하여 전시함.

프로그램명	엔딩크레딧 프로젝트 _ 추상미술탐구 연계학습	
목적	• 자신의 삶의 구성요소인 내면과 사회적 현상에 대한 기억에 주목하여 삶과 죽음의 문제를 실존주의적 관점에서 통찰하고, 표현주제로 구체화함. • 실존주의 사상에 대한 탐구를 바탕으로 한 인문학적 감수성으로 타 영역과의 융합적 관찰과 타 학문을 융합한 표현 매체를 이해하고, 제작 의도에 적합한 표현 매체, 요소, 방법 등을 탐색하고 선택할 수 있다.	
운영	• 윤리와 사상 연계 실존주의 탐구(윤리와 사상 담당 교사와 협업) • 주제탐구 : 자신의 삶의 엔딩을 정의하고, 나의 엔딩크레딧 작성하기 • 서로의 엔딩크레딧을 나누며 삶과 죽음의 의미를 건강하게 직면하기 • 추상미술을 탐구하고, 평면과 입체로 자신의 엔딩크레딧의 이미지를 표현하기	
활동 결과 및 활동 의의		 • 고3의 간절한 필요 : - 자신에 대한 객관적 성찰, 건강한 자기애, 정서적 안정감, 과정에 대한 자신감, 삶의 의미 회복 • 눈에 보이지 않는 것들을 인식하고, 의미를 부여하여 표현하는 방법 이해하고 추상의 매력을 경험함
	작품 제작과정	추상 입체

나. 다양한 특성화 프로그램

구분	프로그램명	내용	일시, 기간	활동 사진
융합 프로그램 (진로, 교과, 자율 교육 과정 연계)	미술진로진학 특강	매년 미술대학별 입시를 위한 전형별 분야별로 분석하고 입시경향을 전망하여 성공적 미술대학 진학을 위한 학생·학부모·교사 대상 원격연수. 영상 유튜브 업로드, 홈페이지 안내 등으로 지속적인 정보 공유	2021.4.13. 학생 140명 학부모 140명	
	전문가 초청 특강 (디자이너, 서양화가)	글로벌 브랜드 디자이너와 서양화가 초청 특강으로 현장의 생생한 이야기를 들으면서 간접체험은 물론 진로 및 전공분야의 지식을 쌓고 학생의 능동적 활동을 독려함	2021.03.03.~ 07.15, 2회	
	자율교육과정 '감각의 행복' 프로그램 운영	예술체육교과 융합 수업 프로그램으로 감각의 분절이 가져오는 인식과 사고, 감정적 문제들을 해결하고 융합적 감각 활용이 가져오는 행복을 탐구함. · 프로그램1 : 맛과 향기를 색채 드로잉으로 · 프로그램2 : 문자로 표현된 맛과 향을 이미지 드로잉으로	2021.10.25.~ 29. 심화프로그램은 11월 중 운영 예정	
	파이썬을 활용한 픽셀아트, 브이파이썬을 활용한 디지털 입체 조형 프로젝트	정보교과 융합 프로젝트로 파이썬 프로그램을 활용하여 픽셀아트를 구현하고 미디어 아트 갤러리와 융합갤러리에서 전시함. 브이파이썬 프로그램을 활용하여 디지털 공간에 입체 조형물을 구현하고 수준에 따라 입체조형물의 움직임을 표현하여 디지털 갤러리에 전시함.	1학기 45명 정보교과 융합	
독서 프로그램	북카트라이더	인문학융합독서교육을 위한 제 교재(400여권의 각종 도서 및 미술 정기간행물)를 진로, 미술시간에 활용한 각종 프로그램 운영	상시	
	그림책 프로젝트	자신의 서사를 가지고 이를 그림책 16컷의 일련의 그림과 글로 아날로그와 디지털 작업으로 제작함	2학기 34명	
	같은 책, 가치 읽기	미술특성화반의 희망 학생 5명과 선생님이 '예술가의 눈으로 세상 바라보기'를 통독하여 기술, 과학, 예술, 인간 부문의 40개의 주제에 대해서 주1회 자유토의하고 기록함	2021.09.28.~ 11.30, 10주	
창의적 체험 활동	죽전미술공모전 [공간혁신 아이디어 공모전]	디지털부문과 아날로그 부문으로 나누어 주어진 공간의 혁신 방안을 모색하고 디자인한 평면, 입체 시안 작품을 제작하여 공모하고 전시하는 프로그램	05.01~05.22 04명	
	'한국근현대 미술대전' 전시관람 & '야외 스케치'	한국근현대미술 120년을 망라한 '한국근현대 미술대전' 전시를 관람하고 인상 깊은 작품을 선정하여 조사 보고서를 작성하고 전시 학교 근처의 공원, 도시 풍경을 관찰하고 스케치하는 '야외 스케치' 프로그램	9.2. 32명	
	미술실기대회	평면(소묘, 수채, 수묵, 디자인, 만화)와 입체(도예, 소조)로 부분별 학생들의 기량을 뽐내고 사고력을 시각언어로 표현하는 기회를 제공함	매년 실시 2021.5.27. 108명	
	정규 동아리	미술부, 미술창작부, 도예부, 리디자인부, 에코그린부, 문화예술동아리 개인작품, 단체작품 제작, 체험학습, 전시회 등으로 학생 주도 예술 체험	연중	

구분	프로그램명	내용	일시, 기간	활동 사진
학생 주도 성 프로그램	미래예술개척자 프로젝트	미래사회와 예술에 대한 주제를 바탕으로 미래 역량을 기르기 위한 학생주도성 프로젝트로 온 라인과 오프라인을 연계하여 활동하고, 연 6회 의 워크숍을 진행함. 	1년 과정 47명 4.6. 7.10. 9.8. 9.15. 10.23	
	작은 정원 프로젝트	정서 함양을 위한 교내 환경개선 프로젝트로 교내 곳곳에 작은 정원을 조성하는 프로젝트로 계절에 따른 이벤트 기획 운영	1학기 47명	
	공간혁신 프로젝트	공간혁신을 통한 공간 이해, 공동체 교육을 목표로 1층 홈페이지의 유연한 공간활용 방안을 탐구함. 건축사와 함께 하는 공간혁신 워크숍	1~2학기 42명	
	졸업 기념 도록 디자인 및 제작	3년 간 예술중점학교에서 만들어낸 작품을 정리 하여 개인별 도록을 제작하고 이를 묶어 매년 학급 도록으로 제작함.	12월~1월 중 제작 후 졸업식 배포	
	매일 드로잉 프로젝트	매년 진행하는 교내 구성원 중 희망한 학생과 교사가 10주간 온·오프라인으로 자기효능감을 키우는 사제동행 드로잉 워크숍 프로그램 (교사 5, 1학년 42, 2학년 13명)	2021.10.01.~ 12.09, 10주	
	학급브랜드 디자인	미술중점반을 대표할 수 있는 학급의 브랜드를 만들어 '배지' '화일' 등에 적용하고 제작 매년 전통적으로 제작하는 학생 주도 프로그램	5.7~10.8 32명	
	진로진학 멘토링 밴드	다양한 미술분야를 전공하고 있는 학교 선배들이 멘토가 되어 후배들에게 맞춤형 온라인 멘토링으로 진로진학을 지원하는 시스템 구축	32명	
	추억의 재활용 프로젝트	매년 실시하는 환경 프로젝트로 소소하게 버려 지는 나와 인연이 있는 물건들에서 의미와 가치 를 찾고 공유하는 인터랙티브 설치미술. 미술을 전공하지 않는 학생들과 함께 미술작품을 만들 어가는 프로젝트	2학기 221명	
	3학년 졸업전시회 예술중점 종합 전시회	1학기 동안 평면조형, 입체조형 수업에서 32명 의 학생이 제작한 개인 및 단체작품을 학생들이 직접 포스터와 라벨을 제작하여 전시회를 운영 하여 발표하는 활동 1,2학년 정규 수업, 동아리 활동, 개인별 자유 창작 활동을 모아 종합 전시회 개최	2021.08.25.~ 08.31, 1주 매년 12월	

다. 교사 역량강화 프로그램

프로그램명	내용	일시, 기간	활동 사진
예술융합 전문적 학습 공동체	중점학교의 효과적 운영방안, 배움중심수업, 타교과 융합수업 연구, 정보교과 융합 수업, 미술대회 문제 출제 등 다양한 융합 방안 연구, 학년 연계 입시지도 방안 연구 및 정보 공유, 코칭 교사 주 1회 수업 방향 및 운영 협의	4.6~12.18. 6명	
미술과 교사 및 강사 워크숍	다양한 매체와 재료를 탐구하고, 융합수업의 아이디어를 공유하기 위한 자체 워크숍 학기별 1회 진행	7.10. 교장, 교감, 교사, 강사 포함 8명	
학교 밖 전문적학습공동 체(연구회 활동)	경기도 중등미술교육연구회, 시각예술교육연구회 미래로, 융합예술교육연구회, 경기도교육청 배움중심수업 정책추진 연구회, 독서토론연구회 등에서 활동하며, 다양한 연구와 연수의 기회를 가짐.	미술교사 3명 전원 활동중	

추진실적 3

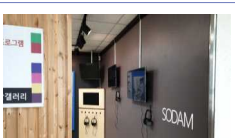
지역사회 연계 활성화

다. 지역사회 프로그램, 학부모회 연계 활동

프로그램명	내용	일시, 기간	활동 사진
경기학교예술창작소 체험학습	영상 미디어, 환경미술을 통해서 미술에서 다른 영역으로 표현영역을 확장시키는 실험을 직접 체험함. 2학년 미술특성화반(31명), 미술부(29명), 미술창작부(19명)	4.14 8.27. 9.3.	
서울시립북서울미술관, 백남준기념관 연계수업	백남준기념관 《내일, 세상은 아름다울 것이다》 전시 연계 온라인 교육 프로그램 ‘미디어 자화상 - 나의 부캐는?’ 라는 주제로 수업을 진행함.	10.22 32명	
경기도중등미술 교육연구회 사제동행전	경기도 관내 학생들과 교사들간의 작품을 온오프라인상에서 전시하여 지역사회 연대감을 가지고 미술을 통한 사회적 역할과 유대감을 증진함	매년 지속적으로 참여함 2, 3학년 예술중점반	
지역사회 연계 작가 전시회	미술작가로 활동하는 학교 지킴이 선생님, 졸업생 개인전 등으로 전시공간의 활용도를 높이고 다양한 전시관람 기회를 제공하며, 예술가의 다양한 스펙트럼을 경험하고 자극을 받도록 유도함.	1학기 중(졸업생) 2학기 중(지킴이 선생님) 총 2회 전시회 실시	
학부모 융합교육 프로그램	학부모 대상 수석 감상, 석부작 만들기 체험, 교내 예술중점학교 융합프로그램 홍보 학부모회를 중심으로 방역수칙을 준수하며 소규모로 진행	3.24. 학부모 7명	
학부모 동아리 연계 Refresh 프로그램	학부모회 동아리에서 운영하는 코로나19로 인한 학생들의 정서지원을 돕는 학생 참여 프로그램으로 공기정화식물 화분만들기, 청결을 돕는 손비누 제작 체험	10.22., 10.29. 11월 2회 진행 예정 학부모 12명 학생 100명 참여	

추진실적 4

온·오프라인에 자유를 더한 블렌디드 러닝 시스템 구축과 운영

프로그램명	내용	대상	활동 사진
온라인 수업 꾸러미 배부	온라인 수업의 내실화를 위한 초기 적극 대응으로 수업 결손 0 도전 다양한 활동이 가정에서도 이루어질 수 있도록 온라인 수업 꾸러미를 제작하여 배부	미술교과 수강자 전체	
실시간 쌍방향 수업 및 평가 각종 활동의 온·오프라인 연계 운영	카카오톡 오픈채팅, 밴드, 줌, 패들렛 등을 활용하여 실시간 쌍방향 수업을 실시하고, 피드백을 강화하여 과정과 성장을 평가함.	전학년 전체 수업 실시간 쌍방향 블렌디드러닝 수업 실시	
미디어아트 갤러리 메타버스 가상 전시공간 구축	미디어아트 분야로 확장된 수업 산출물 전시가 가능한 공간으로 영상과 소리를 함께 감상할 수 있으며, 소리와 이미지를 활용한 융합 수업에서 활용됨.	2층 소담갤러리 내 미디어아트 갤러리	



일반화 및 향후 발전계획



추진 내용	일반화	발전계획
일반고 예술중점 교육과정(미술)	- 고교학점제의 기반을 조성 - 지역사회의 요구를 반영한 교과특성화 예술 중점학교 운영 - 교육과정 내 미술관련 과목 개설을 다양화하고 학생의 선택권을 보장 - 학년 위계에 따른 교육과정의 일관성과 수평적 특성화 프로그램의 다양성을 효과적으로 엮는 교육과정 재구성 - 교사, 강사 협력 수업 코칭 시스템	- 일반고 교육과정 내 미술 과목의 다양화 및 지속적 유지 - 학교간 공동교육과정(클러스터)의 지속적 유지 - 학년 위계 프로그램, 무학년제 통합 프로그램 등의 지속적 연구 및 업데이트
인문학 기반 융합 프로젝트 수업	창의·융합 미래 역량교육과 인문학적 소양을 바탕으로 한 인성교육이 통합적으로 이루어 지는 인문학 기반 융합 프로젝트 수업 자료 일반화	- 교육과정 내 활동을 다양한 연구자료로 개발 보급 - 연구회를 통한 각종 연구 자료 제작 중 - 자율장학 및 전문적 학습 공동체 강화
다양한 특성화 프로그램	- 가치에 대한 의미 탐구와 실천, 기여로 이어 지는 미래예술개척자 특성화 프로그램의 프로젝트화 - 단타적인 실기수업을 지양하고, 프로젝트 수업으로 학생의 배움과 성장을 도움	- 미래예술개척자 프로그램의 지속적 운영 및 학교 전통 만들기 - 학년의 특성과 시대의 흐름에 맞는 프로그램의 개발과 운영
블렌디드 러닝	- 미래교육을 대비한 미래교실 구축 - 온오프라인을 연계한 쌍방향 실시간 수업 - 온라인으로 가능한 수행평가, 논술형 평가 - 미디어아트 갤러리 포맷	- 안정적인 운영이 가능한 온라인 수업 방안 모색 - 교사와 학생의 상호작용 촉진을 위한 방안 모색 - 다양한 온라인 플랫폼을 연구하고, 오프라인 수업 활용 방안 연구
지역사회 연계 활성화	- 경기학교예술창작소 프로그램과 학교교육과정 연계 운영 - 온라인, 오프라인 미술교육 인프라 활용 프로그램	- 수원미술전시관 MOU, 경기학교예술창작소 교육 협력 활동 개발 - 용인문화재단 MOU 추진 - 지역사회 연계 전시회 추진



예술로 학교를 행복하게 디자인하는

경기도교육청 예술편지

Vol.14

2021 학교예술 공모전 수상작

분야
C

지역사회 연계 학교예술교육 활성화 우수사례

최우수학교 수상작

**전교생 모두가 우리 가락 지킴이,
광지원초 광지원농악**

광지원초등학교

담당교사: 조 은 미





1. 추진 배경

광지원농악¹⁾은 경기도 광주시 남한산성면 광지원리에서 조선 시대부터 군량 확보를 위하여 마을에서 행해졌던 전통 민속 농악으로서, 1997년 지역 문화유산으로 발굴된 이후 2011년 광주시 향토문화유산 제3호로 지정된 경기도 광주시 고유의 문화이며 예술이다.

광지원초등학교는 광지원농악을 전승하고 있는 경기도 광주시 관내 유일의 초등학교이며, 일부 학생들은 졸업 이후에도 광주중학교, 광주중앙고등학교 광지원 농악반으로 진학하여 자신의 흥미와 재능을 살려 광지원농악을 전승하고 있다.

광지원농악 프로그램은 전교생이 한국의 멋과 전통이며 상징인 우리 고유의 음악인 농악 전승 활동을 통해 한국적 가치를 이해하고 조상들의 삶과 소통하고, 지역 문화에 대한 이해의 폭을 넓히고 우리의 것을 바탕으로 인류의 문화를 이해할 수 있는 토대를 길러 줌으로써 공감과 소통능력을 기르고 심미적 감성 역량을 기르는데 적합한 프로그램이 될 수 있다.

2. 운영 목적

본교에서 운영되고 있는 광지원농악 활동의 운영 목적은 다음과 같다.

- 가. 학생들의 잠재력을 계발하는 기회를 제공하고 학생들의 삶을 기반으로 한 **예술적 감수성을 기른다.**
- 나. 전교생이 함께 하는 문화예술활동을 통해 **공감하고 소통하는 능력을 기른다.**
- 다. 개별 학생의 소질과 특성에 맞는 특색 있는 교육과정 운영을 통해 **학교 교육 만족도를 제고하고 학생들의 표현 능력과 자신감을 기른다.**
- 라. 지역사회와 함께 나누는 문화와 예술체험을 통해 지역사회 전통 문화와 가치를 이해하고 자긍심을 함양한다.

1) 광지원농악은 2011년 7월 26일 광주시 향토문화유산 제3호로 지정된 고유 명사임.

II

광지원농악 활동을 위한 여건 분석



1. 학교 실태 분석

- 지역의 문화유산인 광지원농악 전승 활동에 대한 높은 관심
- 예술체험 운영을 위한 전용실 (농악 준비실 및 연습실) 구비
- 관련 교과 및 창의적 체험활동 재구성을 통한 교육과정 편성·운영

- 광지원농악 전승 활동에 대한 자긍심과 애교심, 애향심 함양
- 다양한 전통악기 체험으로 문화 감성 역량 함양
- 다년간의 지역 축제 및 교내·외 행사 참여로 광지원농악 전승 활동에 대한 높은 자부심과 자신감을 지님

- 광지원농악 교육 활동에 대한 높은 관심과 신뢰
- 광지원농악 프로그램에 대한 높은 참여율
- 광지원농악 프로그램 및 예술 교육에 대한 학부모 홍보가 잘 되어 있음

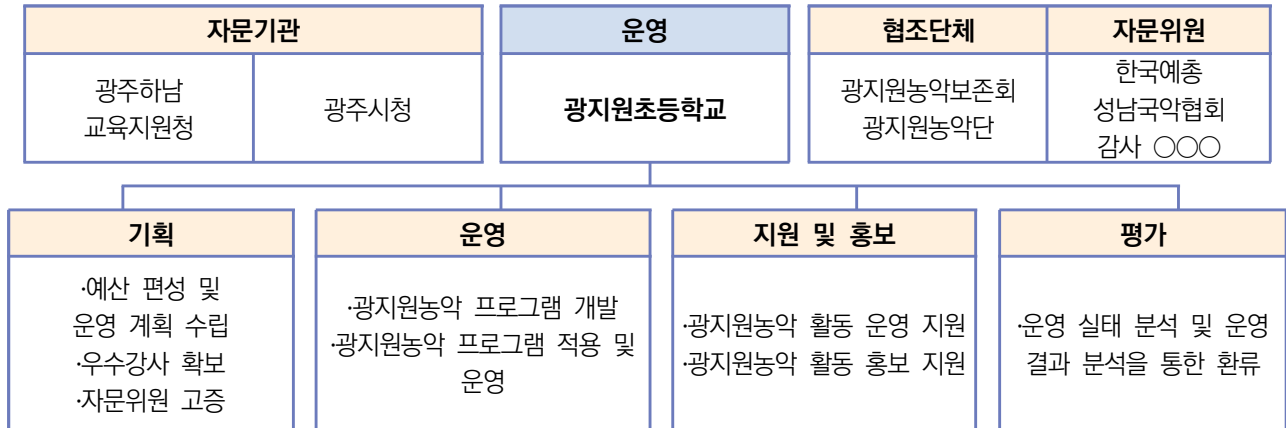
- 지역사회와 연계하여 운영할 수 있는 다양한 지역사회 인적·물적 지원이 가능함
- 광지원농악 예술체험 활성화를 위한 예산(학교, 교육청, 시청) 지원
- 지역 유관 기관과의 MOU 체결을 통해 체계적 지원 체계 구축

중점 활동

- 교육과정과 연계한 **체험 중심의 프로그램 구안 및 적용**
- **지역사회의 인적·자원 및 물적 자원을 활용한 예술체험학습 내실화 운영**
- 학생 개개인의 **잠재력을 계발하고, 문화적 소양을 기를 수 있는 프로그램 운영**



1. 운영 조직



2. 교육과정 연계 운영

가. 학교 교육과정과의 연계

광지원농악 교육은 학교 교육과정에서 중점 교육 활동으로 선정하여 전교생을 대상으로 학교 교육과정 내에서 지역사회와 연계한 체험 중심프로그램을 개발·적용하여 학생들의 심미적 감성 역량을 신장한다.

행복을 가꾸는 광지원교육				
교육 목표	창의성을 계발하고 꿈을 키우는 우리	존중과 배려로 함께 가는 우리	리더십과 자율로 성장하는 우리	
중점 교육 활동	행복을 가꾸는 광지원프로젝트 12	학력향상 프로그램	광지원농악	문화예술교육
		인라인 스케이트	미디어 리터러시교육	외국어교육
		특기적성교육	생태교육	다양한 체험활동
중점 교육 내용	광지원농악	인터넷신문		
		독서교육		
중점 교육 내용	광지원농악	학생자치활동		
		· 교육과정과 연계를 통한 광지원농악 · 지역 사회 행사 참여 · 문화 예술 공연 관람 · 마을 강사 수업 · 지역사회 홍보 활동		

나. 운영 내용

광지원교육 중점		관련 내용	교육활동	세부 교육 활동
존중과 배려로 하나 되는 우리	학생 중심의 체험 교육	문화예술 체험교육	교육과정 연계를 통한 광지원농악	- 예술 강사 지원사업 국악 수업 - 학생 동아리 활동 : 광지원농악반 운영
			지역 사회 행사 참여	- 광주시 청소년 종합예술제 참가 - 경기도 청소년 종합예술제 본선 대회 참가 - 경기도 교육청 온라인예술 공감터 촬영
			문화 예술 공연 관람	- 찾아오는 광지원농악 공연 관람 - ON에서 즐기는 우리 문화
		마을교육 공동체 협력체제 구축	마을 강사 수업	- 지역사회 마을 강사(인적 자원)을 활용한 수업 지원 - 광지원농악 전문강사 수업
			지역 사회 홍보 활동	- 학교 인터넷 신문 광지원농악 홍보 활동 - 경기도 교육청 온라인예술 공감터
리더십과 자율로 실천하는 우리	마을 교육 공동체			

IV

주요 운영 내용



경기도 광주시의 지역 문화유산인 '광지원농악' 전승 교육 활동의 주요 운영 내용을 세 가지로 정리하면 다음과 같다.

운영 내용 ①

광지원농악 전승을 위한
교육 환경과 여건 조성

- 교육 환경 정비
- 운영 재정 확보
- 광지원농악 전승을 위한 지역 인프라 활용

운영 내용 ②

광지원농악 놀이
전승·발전

- 학교교육과정과 연계한 광지원농악 프로그램
- 광지원농악 동아리 운영을 통한 농악활동 활성화

운영 내용 ③

지역 사회와 연계한
광지원농악 체험

- 지역 사회와 연계한 체험 활동 실시
- 지역 사회 행사 참여
- 지역 사회 및 학부모 홍보활동

1. 운영 내용

운영 내용 ①	광지원농악 전승을 위한 교육 환경과 여건 조성
가. 교육 환경 정비 나. 운영 재정 확보 다. 광지원농악 전승을 위한 지역 인프라 활용	

가. 교육 환경 정비

광지원농악 활동은 안전하고 쾌적한 학생들의 광지원농악 활동을 위해 노력한 내용은 다음과 같다.

- 1) 경기도교육청 및 경기도, 광주시 교육협력 사업으로 2021년도 3월에 체육관이 완공되어 학생들이 운동장에서 연습할 때보다 쾌적하게 농악 활동을 할 수 있게 되었다.
- 2) 전교생 개인별 악기 및 의상을 무상 지원하여 학생들이 광지원농악을 무상으로 배울 수 있도록 지원하였다.
- 3) 광지원농악 홍보게시판 및 온라인 홍보 활동을 통하여 광지원초 교육공동체 모두가 광지원농악 전승에 대한 자부심을 가질 수 있도록 하였다.

구분	체육관	악기 보관실	홍보게시판
보유(수용능력)	1실 (80명)	1실 (20㎡, 개인 사물함 구비)	1개소
    			
체육관 완공 사진		악기 보관실 설치	
		홍보 게시판	

나. 운영 재정 확보

광지원농악 활동은 광주하남교육지원청 및 경기도 광주시청으로부터 전통 음악 예술교육 지원사업으로 사업비를 지원받아 운영하고 있으며, 2021학년도 사업비 지원 내역은 다음과 같다.

사업 분야	내용	기관	사업비 (단위:원)
전통음악 예술교육 지원	- 문화 예술 교육 지원 사업 - 학교 예술교육 활성화 프로그램	광주하남 교육지원청	2,000,000
	- 광주시청 문화예술 창의체험 프로그램 - 학교주도 문화예술교육을 통해 지역과 학교가 함께 보편적 문화예술을 향유하는 기반 조성	경기도 광주시청	5,000,000
사업비 합계			7,000,000

다. 광지원농악 전승을 위한 지역 인프라 활용

광지원농악 활동은 경기도 광주시의 문화유산 보호 활동으로서 학교와 지역 사회의 인적·물적 인프라를 활용하여, 학생들이 광지원농악을 체계적으로 전승할 수 있도록 노력하고 있으며 그 내용은 다음과 같다.

- 1) 광지원농악을 전승한 지역의 우수강사를 발굴 및 채용하여 광지원농악을 고증하고 이를 바탕으로 광지원농악활동 전승이 가능하도록 하였다.
- 2) 지역 사회 인사 및 단체와의 MOU체결로 광지원농악 활동에 대한 전문가의 자문 및 농악 활동 활성화가 이루어지도록 하였다.
- 3) 학교장은 광지원농악활동에 대하여 지구장학협의회에 소개하고 문화유산 전승을 위한 노력을 인정받아 2019년부터 ‘광지원농악 문화재 지킴이’로 활동하고 있다.

구분	자격 및 지도 사항
학교장 ○○○	• 농악 전승 활동을 위한 학교장의 적극적인 지원과 꾸준한 지역사회 홍보활동 • 학교장 지구장학협의회 광지원농악 소개 • 문화유산 전승을 위한 노력을 인정받아 문화재청으로부터 <u>‘광지원농악 문화재 지킴이’</u>로 위촉됨
담당 교사 ○○○	• 국악 관련 연수 이수 • 광지원농악 교과특성화 프로그램 운영(2019~2020) • 광지원농악 지역 문화 축제 공연 아동안솔 및 지도(2018학년도~현재)
광지원농악 강사 ○○○	• 광지원농악보존회 회원, 광주시립 광지원농악단 단원 • 학교 예술교육 국악 강사 • 광지원농악 장구 및 총괄 지도
광지원농악 강사 ○○○	• 광주중앙고등학교 광지원농악반 졸업 • 광주시립 광지원농악단 및 광주중앙고등학교 초빙 강사 역임 • 광지원초 농악 소고 및 상모 지도

◎ 지역 유관 기관과의 MOU 체결 현황 및 광지원농악 문화재 지킴이 위촉 현황

초등학교·광지원농악보존회 MOU 체결 협정서 광지원농악보존회와 광지원농악보존회는 마을교육공동체 관련 활동의 일환으로 전통음악 및 광지원농악 전승·확산 사업을 위해 다음과 같은 협력 기점으로 상호 유기적인 발전을 도모하기 위하여 MOU협정을 체결한다. [1] 양 기관은 전문적이고 체계적인 방법으로 광지원 농악이 전승되는데 상호 협조한다. [2] 양 기관은 전통음악 및 광지원농악 프로그램의 교육·지원 및 정보제공 등의 사업에 상호 협조한다. [3] 양 기관은 전통음악과 광지원농악이 지역사회에 기여할 수 있는 역할과 발전 방향에 상호 적극 협조한다. 2017년 11월 10일 초등학교 교장 김 ○ ○ 광지원농악보존회 회장 민 ○ ○	초등학교·광주시립광지원농악단 MOU 체결 협정서 광지원초등학교와 광주시립광지원농악단은 마을교육공동체 관련 활동의 일환으로 전통음악 및 광지원농악 전승·확산 사업을 위해 다음과 같은 협력 기점으로 상호 유기적인 발전을 도모하기 위하여 MOU협정을 체결한다. [1] 양 기관은 전문적이고 체계적인 방법으로 광지원 농악이 전승되는데 상호 협조한다. [2] 양 기관은 전통음악 및 광지원농악 프로그램의 교육·지원 및 정보제공 등의 사업에 상호 협조한다. [3] 양 기관은 전통음악과 광지원농악이 지역사회에 기여할 수 있는 역할과 발전 방향에 상호 적극 협조한다. 2017년 11월 10일 초등학교 교장 김 ○ ○ 광주시립광지원농악단 단장 서 ○ ○	문화재청 위촉장 귀하는 이 땅의 문화유산을 소중한 가치로 보호하여 후대에 온전히 물려주기 위한 ‘문화재지킴이’ 활동에 자발적으로 참여하였기에 문화재지킴이로 위촉합니다. 문화재 : 사적 남한산성 위촉기간 : 2021.10.01 ~ 2025.09.30 2021년 10월 01일 문화재청장 김한봉	문화재청 위촉장 귀하는 이 땅의 문화유산을 소중한 가치로 보호하여 후대에 온전히 물려주기 위한 ‘문화재지킴이’ 활동에 자발적으로 참여하였기에 문화재지킴이로 위촉합니다. 문화재 : 광지원농악 위촉기간 : 2021.10.01 ~ 2025.09.30 2021년 10월 01일 문화재청장 김한봉
광지원농악 보존회 MOU	광주시립농악단 MOU	남한산성 지킴이 위촉장	광지원농악 지킴이 위촉장

가. 학년 교육과정과 연계한 광지원농악 프로그램
나. 광지원농악 동아리 운영을 통한 농악활동 활성화

가. 학년 교육과정과 연계한 광지원농악 프로그램

교육과정과 연계한 광지원농악 프로그램 운영 내용은 다음과 같다.

- 1) 1~6학년 교육과정에서 국악 관련 요소를 추출하여 재구성하여 국악에 대해 체계적으로 이해할 수 있다.
- 2) 광지원농악 뿐만 아니라 우리 음악의 소중함을 알고 경험할 수 있다.
- 3) 소고 수업, 동아리 활동, 지역사회 강사를 활용한 난타 수업, 문화예술체험 등을 통하여 지역공동체와 함께 하는 예술교육을 실천하였다.

날짜	관련 단원	재구성 활동 (3학년 예시)		차시
3/11(목) 1,2교시	1.음악과 놀아요	꼭꼭 숨어라	- '꼭꼭 숨어라' 노래 익히기 - <u>소고로 박을 쳐보기</u> - 소고로 박을 치며 노래 불러 보기	2
3/25(목) 1,2교시	2.음악을 만나요	장구와 함께해요	- <u>장구 명칭 익히기</u> - <u>기본 장단 연주해보기</u>	2
4/6(화) 5,6교시	2.음악을 만나요	생활 속의 국악	- <u>여러 가지 국악 감상해보기</u> - 감상 후 느낀 점 이야기하여 보기	2
5/11(화) 5,6교시	3.음악과 함께해요	개구리 개골칭	- '개고리 개골칭' 노래 익히기 - <u>자진모리 장단 익혀 연주하기</u> - 노래말에 맞는 신체표현 해보기	2
6/1(화) 5,6교시	3.음악과 함께해요	흥겨운 풍물놀이	- <u>풍물놀이에 대해 이해하기</u> - <u>풍물놀이 장단 학습 및 활동</u>	2



나. 광지원농악 동아리 운영을 통한 농악 활동 활성화

교육과정연계 활동 외에도 광지원농악 동아리 부서를 운영하여 관심 있는 학생들이 체계적인 광지원농악을 배울 수 있었다.

월	주 제	주	활동 내용	관련 역량
4	농악의 이해	2	• 농악기 사용법 지도, 악기 정비	심미적감성역량
		3	• 기본 자세, 대형 조직, 악기 배치	
5	광지원 농악의 이해	1	• 일채, 인사굿, 휘모리, 이채굿	심미적감성역량 자기관리역량
		2	• 휘모리, 삼채, 된삼채, 세마치 지도	
		3	• 광지원농악 영상시청, 세마치 익히기	
		4	• 오채 지도, 농악 배치도 및 복습	
9	광지원농악과 전통음악 체험 후 느낀 점 발표하기	1	• 놀이 구성, 종합 연습	심미적감성역량 창의적사고역량 공동체역량 의사소통역량
		2	• 경기도 지방의 전통적 가락 익히기	
		3	• 판굿의 이해/전통가락의 중요성 알기	



농악기 사용법 익히기



기본자세, 대형 익히기



광지원농악 영상 시청



오채 익히기



종합 연습

운영 내용 ③

지역 사회와 연계한 광지원 농악 체험

- 가. 지역 사회와 연계한 체험 활동 실시
 나. 지역 사회 행사 참여
 다. 지역 사회 및 학부모 홍보 활동

가. 지역 사회와 연계한 체험 활동 실시

다양한 문화예술 체험활동은 학생들이 삶을 즐기고 소중히 여길 수 있도록 할 뿐만 아니라 **심미적 감성 역량, 의사 소통역량, 문화적 공동체 역량**을 기를 수 있다.

학생들은 광지원농악 활동 외에도 **지역사회와 연계한 다채로운 활동 프로그램**을 통하여 **지역을 이해하고 풍요로운 삶을 유지해 나갈 수 있는 역량**을 신장시킬 수 있다.

활동명	활동내용	운영	연계기관
뮤지컬 수업	• 학생 주도의 뮤지컬 예술체험 및 창작 체험	4~10월	경기도교육청
광지원농악 관람	• 광주시 시립농악단 방문 공연	10월	광주시청
전통무예 관람	• 남한산성 전통무예공연 온라인 관람	9월	광주시청
뮤지컬 관람	• 흡연예방 뮤지컬 관람 및 금연 예방 선포식	5월	광주하남교육지원청



뮤지컬 창의 동작



광지원농악(사물놀이)



광지원농악(선반)



전통 무예 공연 관람



흡연예방 뮤지컬 관람

나. 지역 사회 행사 참여

축제 및 교내·외 행사 참여는 단순 체험이나 단순 경연을 넘어 **학교의 안과 밖을 연결하는 매개체**가 되고 **지역의 전통 문화를 계승·발전 및 홍보에 기여하며, 소통과 공감의 마을공동체를 실현할 수 있다.**

행사명	운영(월)	연계 기관	기타
• 경기도 청소년 종합예술제 광주시대회	6월	경기도 광주시청	광주시 최우수상
• 경기도 청소년 종합예술제 경기도 본선대회	8월	경기도	발표 예정
• 경기도교육청 온라인 예술 공감터 촬영	9월	경기도교육청	공연 영상 촬영

				
청소년 종합예술제 참여			온라인 예술 공감터 촬영	

다. 지역 사회 및 학부모 홍보 활동

학교예술 교육 홍보는 미래의 다양성 사회에서 필요한 **예술교육의 문화적·사회적 가치에 대해 알리고, '역량' 중심 교육 패러다임으로의 학생·학부모 인식의 전환과 변화를 유도할 수 있다.** 또한 광지원농악 활동에 대한 정보를 제공함으로써 **공교육에 대한 신뢰와 학부모 만족도를 제고할 수 있다.**

구분	홍보 내용	대상
• 광지원초 학교 인터넷 신문부 기사	광주시청소년예술제 참가	교육공동체, 대외홍보
• 경기도 온라인 예술 공감터 홍보	지역사회 문화 전승 활동 사례공유	교육공동체, 대외홍보
• 교직원들의 광지원농악 활동 공유	학생 활동 정보 공유	교사 공유
• 광지원초등학교 교육 활동 홍보	지역사회 문화 전승 활동 사례공유	교육공동체, 대외홍보

				
학교 인터넷 신문부 기사	교직원 광지원농악 활동 공유			교육 활동 홍보

V

운영 실천 결과



1. 광지원농악 운영 만족도 조사

가. 광지원농악 운영 만족도 조사 실시

광지원농악 활동의 운영 목적 달성도를 파악하기 위해 광지원농악 운영에 관한 학생, 학부모 만족도 조사를 실시 하였으며 그 내용은 다음과 같다.

- 1) 대상: 4~6학년 학생 및 학부모, 교사
- 2) 기간: 2021.10.11.(월)~2021.10.24.(금)
- 3) 설문 조사 결과(만족, 매우 만족의 응답 수)

항 목	학생(N=29)	학부모(N=21)	평균
① 학생들의 삶을 기반으로 한 예술적 감수성을 신장하는데 도움이 되나요?	27 93.1%	18 85.7%	22.50 89.40%
② 학생들이 공감하고 소통하는 능력을 기르는데 도움이 된다고 생각하나요?	24 82.7%	19 90.4	21.50 86.55%
③ 학생들의 표현능력과 자신감을 기르는데 도움이 된다고 생각하나요?	24 82.7%	20 95.2%	22.00 88.95%
④ 지역사회 문화와 가치를 이해하는데 도움이 된다고 생각하나요?	27 93.1%	20 95.2%	23.50 94.15%

- 학생들이 학부모보다 광지원농악 활동이 예술적 감수성을 신장하고 지역사회의 문화와 가치를 이해하는데 도움이 된다고 응답하였다.
- 학부모가 학생들보다 광지원농악 활동이 공감과 소통능력을 기르고, 표현능력을 기르는 데 도움이 된다고 응답하였다.
- 학생과 학부모를 대상으로 한 광지원농악 활동 설문 조사에서 학생과 학부모 대부분이 90%정도의 만족도를 보였다.
- 학생과 학부모들이 광지원농악 활동의 교육적 가치에 대하여 긍정적으로 평가하고 있다고 볼 수 있다.

나. 광지원농악 운영에 대한 학생 및 학부모 의견

학생 의견	• 농악을 처음 배울 때는 동작이 어려웠는데 하면 할수록 잘 할 수 있어서 재미있고 동작이 잘되지 않을 때 선생님이 짚어 주신다. • 광지원농악은 팀과 리듬을 맞추면서 하는 것이 멋진 것 같다. • 4~6학년 선배들처럼 광지원농악을 배워서 농악 대회에 나가고 싶다. • 광지원농악 공연을 볼 때 소고를 치면서 상모를 돌리고 열두발을 하는 것이 멋있고 아름다웠다. 나도 농악을 배워 광지원농악을 알리도록 해야겠다.
학부모 의견	• 1, 2학년 때보다 학년이 올라갈수록 아이가 훨씬 농악에 대해 흥미가 올라간 듯하다. • 항상 아이들을 위해 가르쳐주시는 선생님께 감사드리며, 우리 나라전통 음악인 농악을 학교에서 배울 수 있어 좋다.

2. 광지원농악 운영 성과

- 첫째, 전교생이 모두 함께 광지원농악 공연 관람 및 교육과정과 연계한 수업을 실시함으로써 광지원농악의 뿌리에 대해 알게 되고 학생들이 지역문화에 대한 가치를 재발견하고 농악 전승에 관한 자긍심을 갖게 되었다.
- 둘째, 광지원농악 홍보 활동을 통하여 광지원 농악에 대한 지역사회의 관심과 이해력이 증대되고 문화 예술교육에 대한 학부모들의 만족도 및 신뢰도를 높이는데 기여하였다.
- 셋째, 전통 음악 발표 경험을 통해 학생들의 음악적 표현 능력 신장과 자신감을 키우는데 긍정적인 효과를 얻었다.
- 넷째, 전통음악을 직·간접적으로 체험할 수 있는 다양한 문화 예술적 경험의 기회를 제공함으로써 학생들이 문화적 소양과 더불어 사는 공동체 의식을 함양하였다.

3. 일반화

 학생	 학부모	 학교
- 지역사회와 연계한 다양한 프로그램 운영으로 광지원농악 활동 및 지역 사회 문화를 소중히 여기는 학생으로 성장하고 있음. - 전통음악 전승 활동을 통하여 지역 사회를 기반으로 한 사회, 세계, 삶을 보는 눈을 기를 수 있는 기회가 됨.	- 지역사회 및 학부모 홍보활동을 통하여 광지원농악활동 운영에 관하여 교육적 의미를 꾸준히 알리고 만족도 조사를 실시함. - 학생 뿐만 아니라 학부모도 전교생의 광지원농악 전승 활동에 대하여 긍정적이며 적극적으로 지원하고 자랑스럽게 생각함.	- 학교장 및 교육공동체의 적극적 지원으로 광지원 농악의 홍보 및 활동에 많은 성과가 있었음. - 면단위 소규모 학교로 학생 수가 감소하고 있는 작은 학교가 광지원농악 활동 운영으로 지역사회 홍보 및 전통문화 계승 학교로 자리매김하고 있음.

4. 향후 계획

- 악기연주 및 상모돌리기와 같은 실기 기능은 단기간에 효과를 거둘 수 없으므로 꾸준한 연습이 필요하다. 선후배 도제식 수업을 체계적으로 진행하여 학생들의 기량을 높이고 협동심과 의사소통능력, 실력을 향상 시키도록 한다.
- 본교 출신 광지원농악 전승 활동을 이어나가고 있는 선배와 지역 인사와의 만남 및 체험 활동을 통하여 학생들의 농악 활동에 대한 진로의식 및 자부심을 고취 시키도록 한다.



2021 학교예술 공모전 수상작

G Y E O N G G I D O O F F I C E O F E D U C A T I O N



예술로 학교를 행복하게 디자인하는

경기도교육청 예술편지

Vol.14

2021 학교예술 공모전 수상작

분야
C

지역사회 연계 학교예술교육 활성화 우수사례

우수학교 수상작

학교중심 예술교육거버넌스 구축을 위한
꿈다락(夢多樂) 프로그램 운영

백암초등학교

담당교사: 안 상 민





학교특성 및 교육여건

학생	• 다문화, 한부모, 조손 가정 등 방과후 나홀로 아동이 많고 예술활동 접할 기회 부족함 • 학습에 대한 동기 및 활용 능력 미흡 및 체험 중심수업 방법 선호
교사	• 관악부 특성화 학교와 혁신학교 운영 등 전문성 신장 및 교육 활동에 열의 높음 • 학생 중심 문화의 이해도 높으며 문화예술 교육의 필요성에 공감 • 분교교사와 협력하여 다양한 체험형 프로그램 운영
학부모	• 농촌 소외지역으로 다문화, 저소득층 가정이 많으며 교육적 측면의 학교 의존도 높음
지역사회	• ‘청강문화 산업대학교’, ‘백암농악보존회’ 등 지역주민들의 문화예술 프로그램 활성화 의지 강함 • 방과후에 학생들이 이용할 수 있는 체험공간 및 프로그램이 부족함

필요성

“예술교육은 단순히 기능을 습득하는 과정이 아니라 사람에 대한 이해와 주변 성찰을 통해 근본적으로 삶의 질을 높이는 데 기여하는 교육”²⁾으로 2015 개정교육과정에서는 인간에 대한 공감적 이해와 문화적 감수성을 바탕으로 삶의 의미와 가치를 발견하고 향유하는 심미적 감성 역량을 강조하고 있다. 하지만 학교현장에서는 지속가능한 학교예술교육의 형태가 갖추어져 있지 않고 각 기관의 역량에 따라 예술교육이 이루어지고 있는 상황이다. 이에 따라 보편교육으로서의 학교예술교육 강화를 위한 노력이 이루어져야 할 것이다.

본교는 학교가 중심이 되는 꿈다락 프로그램을 운영하여 지역사회의 자원을 학교예술교육 자원으로 활용할 수 있는 방법을 연구하여 운영하였다.

꿈다락 프로그램 용어 정리

꿈(夢)-예술 체험으로 꿈에 다가가다(지자체·지역사회, 지역예술교육 기관 활용)

다(多)-예술과 다양한 교육활동을 융합하다(교육과정 재구성)

락(樂)-예술로 즐기다(예술교육 공간 구축 및 발표기회 마련, 다양한 경험의 내면화)

꿈다락 프로그램은 학교가 중심이 되는 예술교육 프로그램으로 지자체·지역사회와 지역예술교육 기관에서 다양한 체험프로그램을 학교가 주체적으로 계획하고 교육과정에 적용하여 발표의 장을 마련하여 학교를 예술교육 공간으로 구축하기 위해 하고자 제안하였다.

2) 유은혜, ‘예술이 살아있는 교육, 예술로 행복한 학생’ 보도자료 (교육부, 2018)

II 추진실적 및 성과

추진실적 1. 환경조성

1. 환경 조성	꿈다락 프로그램 적용을 위한 환경 조성
	1) 꿈다락 거버넌스 구축 2) 교원역량강화를 위한 전문적학습공동체 조직 및 운영 활성화 3) 공간조성(예술·창의공간 마련/온라인 활동공간)

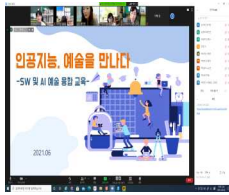
가) 꿈다락 거버넌스 구축

협력기관	협력사업 내용 및 활동내용	활동모습
청강문화산업대	2019~2021(3년간) 예술교육 업무협약(MOU) 체결	
백암농악 보존회	지역사회 예술교육보존을 위한 협의회 실시	
양평세월초등학교	세월초 문화코디 컨설팅 및 협의를 통한 지역사회 연계 예술교육방안 협의회 실시	
한국외국어대학교 AI교육원	2020~2022(3년간) 소프트웨어 연계 예술체험교육 업무협약(MOU) 체결(비대면)	
백암 백중문화 보존위원회	- 지역 축제 추진 위원과 학교와 연계한 지역축제(백중문화제) 추진 방안 협의 2020~2022(3년간) 예술교육 업무협약(MOU) 체결	

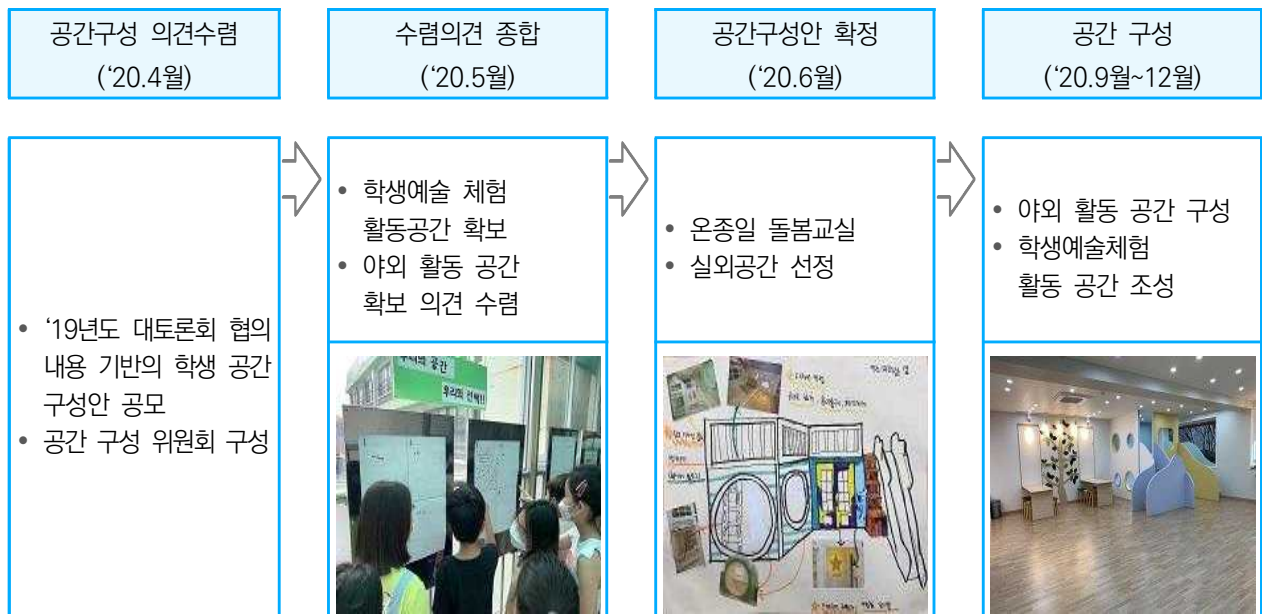
나) 꿈다락 교원 역량 강화를 위한 전문적학습공동체 조직 및 운영 활성화

연수주제	연수내용	시기	대상	비고
디지털 아트의 실제	• 디지털을 활용한 다양한 융합 예술교육 방법 연수 -강사:석성초 교사 홍○연	2021.2.18.	교사	학교자체연수 -비대면-
칼림바 연주의 실제	• 칼림바를 활용한 동요연주 방법 연수	2021.4.22.	교사	학교자체연수
디지털 아트의 교육적 활용	• SW 및 AI를 활용한 예술 융합교육의 실제 연수 실시 -강사: 석성초 교사 홍○연	2021.6.2.	교사	용인관내 초등학교 -비대면-
디지털을 활용한 예술교육 연구	• 전문적 학습공동체 기반 디지털 활용 예술교육 활 동의 실제 연구	2021. 연중	교사	학교자체연수 -비대면-

활동 모습(2021)

			
디지털 아트의 실제	칼림바 연주의 실제	디지털 아트의 교육적 활용	디지털을 활용한 예술교육 연구

다) 공간조성 현황(예술·창의 공간)



추진실적 2. 프로그램 편성·운영

2. 프로그램 편성·운영	꿈다락 프로그램 적용 및 발전
	1) 꿈다락 프로그램 개발 · 운영 가) 꿈(夢)(예술체험으로 꿈에 다가가다) • 콜라보레이션 백암초 × 청강문화산업대학교 • 용인문화원 • 경기학교예술창작소 × 한국문화예술진흥원 • 관악부(윈드오케스트라) × 우쿨렐레 × 칼림바 나) 다(多)(예술과 다양한 교육활동을 융합하다) • 교육과정 분석을 통해 학생들의 문화·예술적 감수성을 북돋우는 프로그램 개발 • 경기예술창작소, 한국문화예술진흥원 프로그램을 활용하여 교육과정 내용 편성 다) 락(樂)(예술로 즐기다) • 자연과 문화예술이 숨쉬는 '백암의 깊은 밤' 프로그램으로 확장 • 꿈다락 예술 체험 프로그램

꿈(夢)	예술 체험으로 꿈에 다가가다.
------	------------------

1. 콜라보레이션 백암초 × 청강문화산업대학교			
• 백암초 인근에 위치한 청강문화산업대와 협력하여 현재 각광받는 문화예술의 새로운 방향성과 체험을 학생들에게 체험하도록 함			
협력대상	장소 · 시기	중점 활동 영역	프로그램 활동 상세
청강문화 산업대	강당, 시청각실 교실 (2021. 7.)	* 꿈다락 뮤지컬 * 꿈다락 애니 * 꿈다락 웹툰	- 꿈다락 뮤지컬 : 뮤지컬 공연 연습을 통한 뮤지컬 이해하기 - 꿈다락 애니 : 애니메이션 제작 및 상영 - 꿈다락 웹툰 : 스토리 텔링을 통한 웹툰 제작
활동 모습(2021)			
  			
꿈다락 뮤지컬 꿈다락 애니 꿈다락 웹툰			

2. 용인문화원

- 지역 전통문화예술축제를 위한 지역협력 네트워크 조성

협력대상	장소 · 시기	중점 활동 영역	프로그램 활동 상세
지역사회	용인문화원 (매년 9월)	*전통 음악 교육	- 백암농악, 용인탈춤, 난타 등 기본 장단 교육활동과 함께 지역 전통국악 수업

활동 모습(2021)



3. 경기예술창작소(도교육청) × 한국문화예술진흥원(도교육청)

- 도교육청 제공 예술교육프로그램을 활용한 프로그램 운영

협력대상	장소 · 시기	중점 활동 영역	프로그램 활동 상세
경기학교 예술창작소	경기학교 예술창작소 2021년 5월	* 창의예술체험 프로그램	- 움직임/마음의 소리(1, 2, 6학년) - 영상/영상으로 풀어보는 이야기 주머니(2, 4, 5학년) - 연극/떠들고 쓰고 뛰며 놀다! 누구나 할 수 있는 연극 만들기(3, 5학년) - 소리/우리만의 오디오 북 만들기(4학년) - 드로잉/드로잉 월드(6학년)
한국문화 예술진흥원	백암초 3월~11월	* 꿈다락 예술교실	- 무용수업을 통한 신체 표현과 움직임 이해(전교 100시간)

활동 모습(2021)



경기예술창작소

한국문화예술진흥원(무용수업)

4. 관악부(윈드오케스트라) × 우쿨렐레 × 칼림바

- 학교예술교육 지원 사업을 통한 음악교육 프로그램 운영

협력대상	장소 · 시기	중점 활동 영역	프로그램 활동 상세
학교예술 교육활성화 사업	백암초 방학중	* 윈드오케스트라	- 오케스트라 악기별 특성화 교육 활동 - 1인 1악기 연주 역량 강화
용인교육지원청 +용인시청	백암초 3월~11월	* 우쿨렐레	- 우쿨렐레 연주법 익히기 - 코드 연주를 통한 악곡의 진행방법 익히기
용인교육지원청 +용인시청	백암초 3월~11월	* 칼림바	- 칼림바 연주법 익히기 - 동요 연주를 통한 악기 연주방법 익히기

활동 모습(2021)



윈드오케스트라

우쿨렐레

칼림바

대(多)

예술과 다양한 교육 활동을 융합하다.

1. 방향

- 가. 2015 개정 교육과정 분석을 통해 학생들의 문화·예술적 감수성을 북돋우는 프로그램을 개발한다.
 나. 21세기 다양한 직업에서 요구되는 심미적 안목을 갖춘 학생으로 성장할 수 있도록 전통적 개념의 문화예술과 새롭게 요구되는 문화예술이 적절하게 조합되도록 교육과정을 재구성한다.
 다. 학교에 적용할 수 있는 문화·예술프로그램 거버넌스 구축이라는 본연의 목적에 부합할 수 있도록 지역사회의 문화적 자원을 확장하는 방향으로 구성한다.

2. 교육과정 재구성

중점 영역	대상 학년	학습주제	학습내용	교과 (차시)
뮤지컬× 국어×음악 ×체육	6	뮤지컬에 대한 이해와 경험을 통해 가족과의 추억을 되돌아 보고 뮤지컬로 표현해보기	• 뮤지컬 이해하기 • 노래와 대본, 뮤지컬의 관계 알기 • 주제에 맞는 표현 살리기 • 뮤지컬에 맞는 음악 익히기 • 연습한 뮤지컬로 갈라쇼 공연하기	국(4) 체(4) 음(2)
애니메이션× 소프트웨어 ×미술×음악	5	애니메이션 제작 톨과 기능 을 활용하여 나만의 움직이 는 이모티콘 만들어보기	• 기억에 남는 일 이야기하기 • 'flip a clip' Application에 대해 알기 • 애니메이션이 만들어지는 과정 알아보기 • 이미지가 나타내는 의미를 알고 애니메이션 만들기	국(2) 실(2) 음(2) 미(4)
웹툰× 소프트웨어 ×미술	4	만화의 특징과 구성요소를 살려 이야기가 있는 만화 표현하기	• 이야기의 뒷부분 상상하여 말하기 • 나만의 이야기 만들기 • 만화가 만들어지는 과정 알아보기 • 만화의 특징을 살려 이야기가 있는 만화 표현하기	국(4) 수(1) 미(5)
국어×미술 ×실과	4-6	나만의 이야기 만들기	• 그림책 만들기 • 이야기를 그림과 함께 글로 표현하기	국(2) 실(2) 미(16)
국어×체육 ×음악	3-6	몸으로 표현하는 나의 이야기	• 비이동움직임과 이동움직임의 특징 발견하기 • 무용의 다양한 장르 이해하기	국(2) 체(6) 음(8)
우쿨렐레× 즐생	1-2	우쿨렐레의 특징을 이해하고 감정을 살려 노래로 표현하기	• 나의 흥미와 재능 등을 표현하는 공연 활동하기 • 봄, 여름, 가을, 겨울의 모습과 느낌을 창의적으로 표현하기 • 우쿨렐레의 특징을 이해하고 감정을 살려 노래로 표현하기 • 우리나라의 상징과 다른 나라의 노래를 다양하게 표현하기	즐(20)

1. '백암의 깊은 밤' 프로그램

- 백암초 수정분교 운동장에서 매년 운영되는 뒤뜰야영을 자연과 문화예술이 숨쉬는 '백암의 깊은 밤' 프로그램으로 확장

활동명	대상	장소 · 시기	내용	프로그램 활동 상세
백암의 깊은 밤	백암초 수정분교	수정분교 (2021.7.)	- 생태체험 후 느낀 점을 그림으로 표현 - 방구석 미술제	생태 체험을 예술적 요소로 표현해보고 다양한 예술체험 기회를 제공함

활동 모습(2021)



2. 꿈다락 예술 체험 프로그램

- 학생들이 예술 체험 프로그램을 통해 다양한 예술 분야를 체험하고 프로젝트를 진행하는 프로그램

활동명	대상	장소 · 시기	내용	프로그램 활동 상세
예술체험주간	학생	교내 2021.4.	예술체험 활동	학년별 예술활동을 선택하여 체험
무색유취	학생	교내 2021.8.	2개 영역 융합 수업	예술 교육 기관과 연계한 교육 프로그램 체험
클래식 콜라보 공연	학생	교내 2021.10.	공연관람	클래식과 샌트아트를 융합한 예술공연 관람 기회 제공

활동 모습(2021)



예술체험주간

무색유취

(공연후 삽입)

클래식 콜라보 공연



일반화 및 향후 발전계획



일반화 및 정착

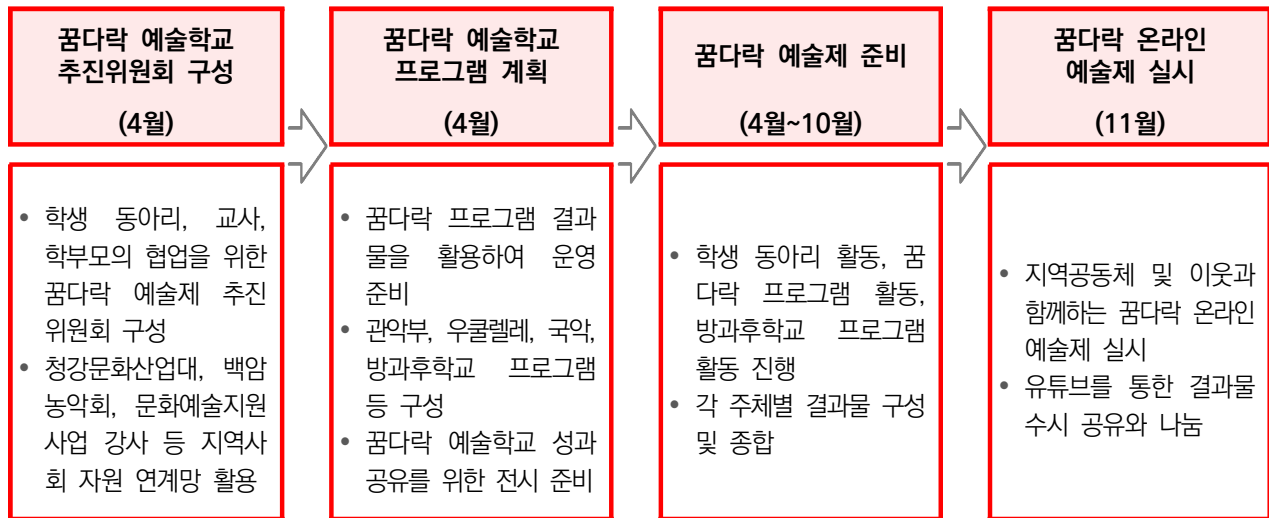
일반화 및 정착

꿈다락 프로그램 일반화 방안

- 1) 꿈다락 예술제 개최(흰바위 축제), 유튜브 공연
- 2) 꿈다락 프로그램 소식지 제작 및 보급
- 3) 꿈다락 프로그램 온·오프라인 홍보

1) 꿈다락 예술제 개최

- 꿈·다·락의 주체가 되는 지역 협력 기관 참여자, 교사, 학부모와 함께 예술 성과물을 공유하여 지역공동체의 예술협력 교육 성과물 나눔의 자리 마련



2) 꿈다락 프로그램 소식지 제작 및 보급

- ‘클래스팅’의 ‘우리반 개설’ 및 ‘학교 교류’ 기능을 활용한 온라인 매거진 제작 보급으로 학부모 및 관심있는 학교 교원에 정보 제공(<http://www.packam.es.kr/wah/main/bbs/album/view.htm>)

클래스팅	온라인 매거진	홍보활동 (온라인-블로그/자치센터 게시)

3) 꿈다락 프로그램 온·오프라인 홍보

- 학교홈페이지, 교육관련 언론매체, 지역신문사 등 온·오프라인의 다양한 매체를 통하여 홍보활동 전개
- 홈페이지에 꿈다락 연구학교 운영에 관련한 내용 상시 홍보 및 자료 공유

- 유튜브채널(백암초등학교)을 통한 홍보활동 전개
(<https://www.youtube.com/channel/UCIcjEvmSWF20X9GLatbKpUQ>)

		
학교 홈페이지 자료탐재	백암초등학교 유튜브	언론사 홍보활동

발전계획

발전계획	지역사회 예술교육 협의회 정례화로 지속성 확보
------	---------------------------

- 지역사회 예술교육 협의회 구축을 통한 지속적인 방안 마련
 - 협의회 정례화를 통한 협력체계 강화

내용	지역협력교 토론회	지역 협력기관 협의회	지역 협력기관 워크숍
대상	관내초등학교	청강문화산업대 평생교육원	청강문화산업대 학과교수
일시	2021.6.2. 14:30	2021.6.21. 15:00	2021.7.15. 15:00
장소	온라인(줌)	청강문화산업대학교 아람관(1층)	청강문화산업대학교 아람관(3층)
활동 모습	 		



2021 학교예술 공모전 수상작

G Y E O N G G I D O O F F I C E O F E D U C A T I O N



예술로 학교를 행복하게 디자인하는

경기도교육청 예술편지

Vol.14

2021 학교예술 공모전 수상작

분야
C

지역사회 연계 학교예술교육 활성화 우수사례

우수학교 수상작

학교 너머 마을과 함께하는
오르골 프로젝트

백학중학교

담당교사: 최 순 영





학교특성 및 교육여건

학생	조손 가정, 한부모가정, 다문화 및 기초생활수급 가정의 학생 비율이 매우 높음. 개별적으로 교과 및 예술교육을 받는 학생들이 10% 미만으로 학교 교육에 대한 의존도가 매우 강함. 학습된 무기력으로 인해 학생들의 자존감과 성취감이 약함.
교사	학생과 교사, 교사와 교사 간의 소통이 원활하며 응집력이 강함. 여러 방과후 활동 개설을 통해 학생들의 다양한 체험 기회를 제공함. 꿈·키움 기초학력 프로그램 진행으로 학생들의 자기주도 학습 계획 수립을 지원하는데 적극적으로 참여함.
학부모	대다수의 학부모가 농업과 목축업에 종사하고 있어 경제적으로 어려움을 겪는 경우가 많음. 다문화 가정 및 결손 가정이 많아 문화자본의 격차가 심하며, 학생들에게 다양한 교육기회를 지원하기 어려운 상황임.
지역	근처 어린이집, 병설유치원, 초등학교는 대부분 규모가 작고 교류가 없었으나 연계 수업 진행에 협조적임. 지역 내 교육문화시설이 거의 없어서 문화 활동의 기회가 부족함. 지역민의 지역에 대한 애착이 높아 학교 교육에 대해 관심이 많음.

필요성

파주와 연천의 경계이자 접경지역에 위치한 백학면은 경제적으로 농업과 목축업에 종사하는 주민의 비율이 높으며, 그에 따라 소득 수준의 격차가 심하게 나타난다. 또한 관내 교육문화시설 부족 및 대중교통 연결 제약으로 각종 교육 및 체험 활동은 학교 교육에 전적으로 의존하는 경향이 있다. 따라서 중학교의 주도를 바탕으로 인근의 어린이집, 병설유치원 및 초등학교, 마을 주민을 연계한 프로그램을 통해 문화적 인프라를 제공하고 지역의 대한 애향심을 함께 공유할 수 있는 기회를 마련하고자 하였다. 다양한 문화 예술 활동을 통해 학생들이 꿈과 끼를 발견하며, 학부모 및 지역 주민이 함께 어우러져 지역공동체가 건강한 성장을 할 수 있는 발판을 다져 행정 주체와 교육 주체의 공동 협력을 통한 예술교육 거점기관으로 성장을 도모하고자 한다.



II 추진실적 및 성과

🌱 마을과 함께하는 백학윈드오케스트라 활동 활성화

- 기 간 : 2021년 3월 ~ 현재
- 대 상 : 전교생(48명)
- 활 동 내 용

일 시	행 사 명	주 최	장 소
2021.07.03.	제29회 연천군청소년종합예술제	연천군청	비대면-영상심사
2021.07.14.	제2회 교내관악경연대회	백학중학교	백학중학교
2021.09.14.	제18회 춘천전국관악경연대회	춘천전국관악경연대회	춘천문화예술회관
2021.11.04.	제4회 마을과 함께하는 가을음악회	백학중학교	백학중학교(예정)

30년의 역사를 자랑하는 백학윈드오케스트라 활동의 활성화를 통해 재학 기간 중 학생 모두 1인 1악기 연주가 가능하도록 교육활동을 계획함. 학기당 2회 오케스트라 파트별 단합캠프를 통해 학생들이 리더십, 소속감 및 공동체 의식을 함양하고, 주 2회 방과후 수업 및 학생 개별 연습 지원으로 악기 연주 실력이 향상될 수 있도록 도움. 또한 교내 대회 및 외부 대회 참가를 통해 무대에 설 수 있는 기회를 제공하여 학생들의 자존감 향상 및 예술 분야의 적성 탐색에 기여함. 공연 영상은 촬영하여 학부모 및 지역 주민과 공유함으로써 학교 교육 활동에 참여할 수 있는 기회를 제공함.



파트별 단합캠프



백학윈드오케스트라



제2회 교내 관악경연대회



경기도 청소년관악제



춘천 전국관악경연대회



마을과 함께하는 어울림한마당

학교 너머 밴드 활동 활성화

- 기 간 : 2021년 9월 ~ 현재
- 대 상 : 백학초등학교, 백학중학교 밴드부
- 활 동 내 용

일 시	행 사 명	장 소
2021.09.28.	학교 너머 밴드 T/F 첫만남	비대면-영상심사
2021.10.05.	밴드 구성원 단합 활동	백학중학교
2021.10.12.	합동 연주 연습1	백학초등학교
2021.10.21.	합동 연주 연습2	백학초등학교
2021.10.25.	마을과 함께하는 어울림 한마당 공연	수레울아트홀
2021.11.04.	제4회 마을과 함께하는 가을음악회	백학중학교(예정)

교내 ‘곶창밴드’는 리더 엄○○ 학생을 중심으로 베이스 기타, 일렉 기타, 보컬, 드럼의 5명으로 구성된 백학중학교의 유일한 학생 자율동아리임. 주로 점심 시간이나 방과 후에 시간을 내어 함께 연습을 진행함. 최근 코로나로 인해 무대에 설 기회가 부족해지자 동아리를 개설할 때보다 다소 의욕이 떨어지는 경향을 보임. 화요일 방과후 시간을 활용하여 백학 초등학교 밴드부 학생들과 만나 합동 연습을 할 수 있도록 차량, 악기 등을 지원함. 밴드 음악을 좋아한다는 공통점을 지닌 친구들이 만나 함께 연습을 진행하면서 사회성 및 협동심도 기르며, 악기 실력도 향상되는 모습을 보임. 지역 행사인 마을과 함께하는 어울림 한마당에서 합동 공연을 진행함.



밴드 연습



연천 종합예술제



마을과 함께하는 어울림한마당

✂ 마을과 함께하는 악기 교실 운영

- 기 간 : 2021년 9월 ~ 현재
- 대 상 : 교직원 및 학부모, 마을 주민
- 활 동 내 용

강좌 수	강 좌 명	강 사	일 시	장 소
1	우쿨렐레/ 칼림바	강사1	매주 수요일 16:30	백학중학교
2	목관악기	강사2		

연천 관내 교직원 및 학부모, 지역 주민에게 악기 교실이 운영됨을 사전 안내하고, 매주 수요일 방과 후 시간에 전문 강사를 초빙하여 악기 교실을 진행함. 평생교육의 일환으로 필요한 경우에는 악기를 제공하여 예술 활동에 관심 있는 지역 주민이 적극적으로 참여할 수 있도록 지원함. 일부 악기는 수업 종료 전 DIY키트를 활용하여 자신이 배운 악기를 직접 제작하며 원리를 배울 시간도 계획함. 학교 주도 프로그램에 학부모와 마을 주민이 참여함으로써 학교교육에 대한 지역사회의 관심을 높이고, 문화 체험의 기회를 확대하는 효과를 얻음. 제 4회 마을과 함께하는 가을음악회에서 공연할 예정임.



우쿨렐레 교직원



목관악기 학생



목관악기 교직원



칼림바 학생



칼림바 지역 주민



칼림바 지역 주민

학교 너머 마을과 함께하는 오르골 프로젝트

- 기 간 : 2021년 4월 ~ 9월
- 대 상 : 백학꿈나무어린이집, 노곡병설유치원과 초등학교, 백학병설유치원과 초등학교, 백학중학교, 마을 주민
- 활 동 내 용

주제 (Concept) 핵심가치	협력 : 마을과 함께 소통과 협력하는 우리					
학습목표	교과 간 융합수업을 통해 마을에 기여하는 삶의 모습을 이해한다.					
	▶ 학교 너머 마을과 함께하는 오르골 프로젝트를 통해 음악의 감성과 미술적 타이포 그래픽으로 마을 행복 교육을 구현한다. ▶ 학생, 학부모, 교사 마을과 함께하는 음악의 아름다움을 나누며 동행하는 문화예술의 장을 마련한다.					
교과목	어린이집	유치원	백학초	노곡초	백학중	마을
단원	함께 만드는 오르골	융합수업	우리가 알아보는 고장의 이야기		융합수업	융합수업
수업 내용 및 수업 방법	우리 마을의 모습을 그림과 소리로 표현하기	백학 마을 이야기에 오르골 음악과 그림을 선물하기	고장의 옛이야기를 오르골 그림과 음악으로 표현하기		오르골의 음악과 어울리는 타이포그래피 제작하기	언어-시화 연결 미술-백학 8경 음악-배경음악
공동	▶ 오르골을 통한 나만의 음악, 백학마을의 음악 만들기 프로젝트 ▶ 미술적 요소로 종이 오르골에 그림과 타이포그래피로 연령별 꿈과 끼를 표현하는 프로젝트 ▶ 미디어와 사회 융합으로 오르골 영상을 제작하여 지도에 QR코드를 첨부하여 우리 마을의 오르골 여행 프로젝트					
융합 활동	음악/미술/기술/사회	케네틱 아트로 표현하는 활동				

음악적 요소(오르골)와 미술적 요소(타이포그래피)를 활용하여 마을지도 미니북을 제작한다는 의미로 학교 너머 마을과 함께 하는 오르골 프로젝트를 계획함. 함께 프로그램을 운영할 담당 교사들과 만남에서 교육과정 운영계획 및 구체적인 진행 방법을 논의하는 과정에서 교과 간 경계, 학교급을 넘어선 융합 수업으로 확장함. 이후 기본적 진행은 오르골 관련 수업을 수강하고 이를 바탕으로 현장(각 학교)에 적용하는 것으로 이루어짐.

(1) 오르골 관련 수업 수강 + 마을과 함께 하는 오르골 수업

먼저 여러 차시에 걸쳐 전문 강사와 함께 오르골의 작동 원리를 이해하고 종이 오르골을 제작하는 방법을 학습하여 직접 종이 오르골 제작에 참여하였음. 오르골의 원리를 배운 이후, 타이포그래피를 이해하는 수업을 진행함. 타이포그래피의 주제로 우리 마을의 아름다움을 드러낼 수 있는 백학 8경을 선정하고, 이를 종이 오르골에 타이포그래피로 표현함. 이와 더불어 우리 마을의 역사적 사건을 공부하고 그 중 우리 마을의 상징인 ‘레클리스’를 활용해 창작한 시를 오르골 악보에 시화로 표현함.

또한 성인 대상 교육과 병행하여 ‘계이름 여행-음이름 A를 잡아라’라는 주제로 인근 지역의 어린 이집, 유치원, 초등학생을 대상으로 한 오르골 수업을 진행함. 학생들의 수준을 고려하여 색종이로 계이름과 음표에 맞는 박자 악보 만들기 게임을 진행하여 흥미를 유발한 후 오르골 종이를 활용한 타이포그래피 활동 순으로 진행함.

(2) 현장 적용 및 마을 미니북 제작

오르골 수업에서 배운 내용을 학교 현장에 적용한 결과물(오르골 연주 영상)을 QR코드로 만들어 백학 마을 지도와 함께 미니북으로 제작하여 마을에 배포함. 이를 통해 활동에 참여하지 않은 지역 주민들도 활동을 공유할 수 있도록 하고 학교 예술 교육 및 지역에 대한 애향심을 높이게 함.



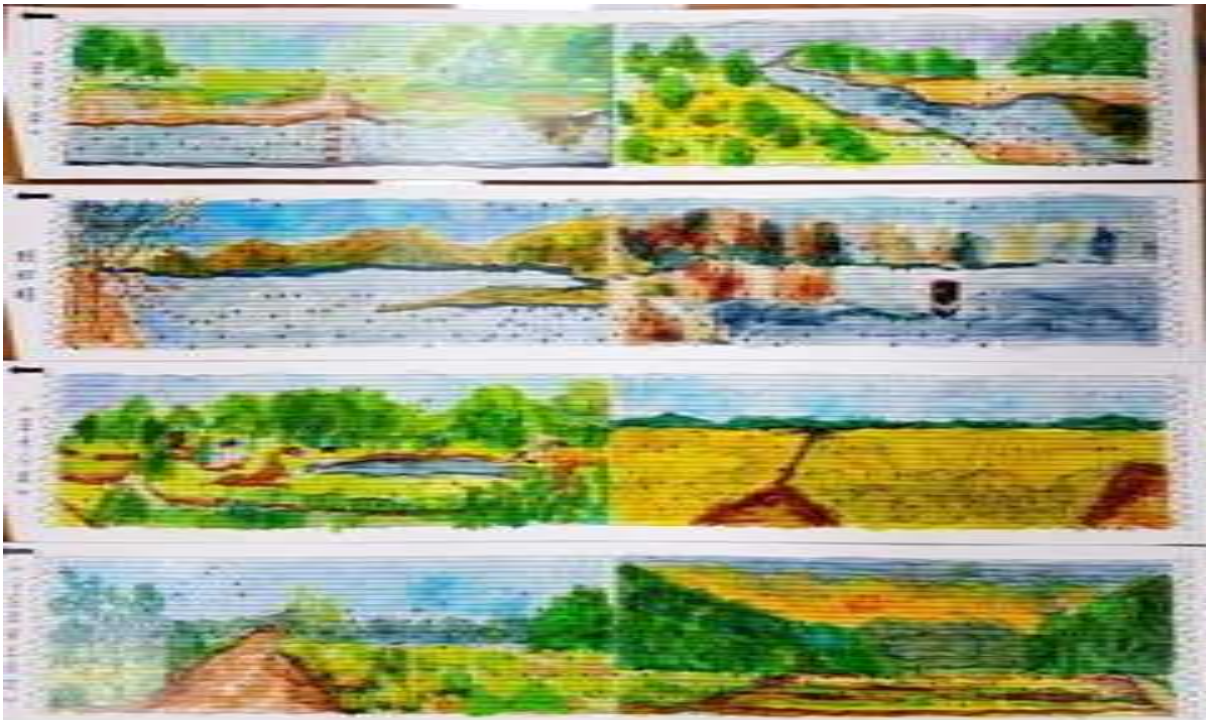
마을 연계팀의 첫 수업



종이 오르골 제작



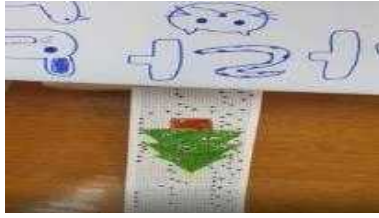
타이포그래피 이해하기



백학 8경을 타이포그래피로 표현



어린이집 관련



유치원 관련



초등학교 관련



게이름 여행-음이름 A를 잡아라' (백학초, 노곡초, 백학꿈나무어린이집 등)



QR코드 강의



QR코드 만들기



종이 오르골을 QR코드



시-레클리스-종이 오르골



시-레클리스



QR코드



미니북 표지



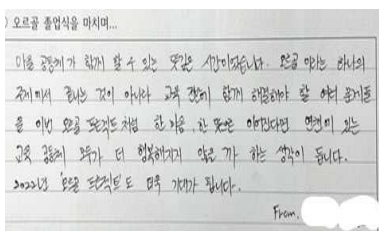
미니북 내지



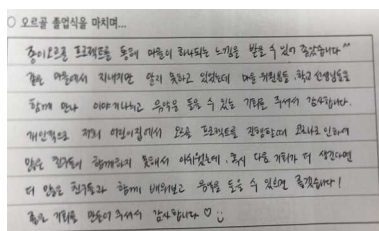
미니북 활용

(3) 오르골 프로젝트 졸업식

오르골 프로젝트 졸업식에서 참여자들은 마을 공동체가 하나가 될 수 있는 뜻깊은 시간이었다고 표현하며, 교육의 문제 해결을 위해 한마음, 한뜻으로 참여한다면 지역 교육공동체가 더욱 행복할 수 있을 것 같으며 긍정적인 반응을 보임.



오르골 졸업 소감문 1



오르골 졸업 소감문 2



오르골 졸업식



일반화 및 향후 발전계획



관내 소규모 학교 간 예술 동아리 연합 활동 진행

백학초등학교 밴드와 연합 공연을 통해 얻은 학생들의 성장 경험을 바탕으로 관내 소규모 학교 간 예술 동아리 연합 활동을 지속·확대할 예정이다. 관내 소규모 학교 오케스트라들과의 교류를 활성화해 서로의 발전을 자극하며, 학생들이 예술 분야에서 꿈과 끼를 찾을 수 있도록 지원함. 또한 지역 주민을 위한 공연을 통해 지역 주민이 학교 문화 예술교육에 대해 관심을 가지며, 다양한 문화 체험을 할 수 있는 환경을 조성할 예정이다.

교원 역량 강화를 위한 전문적 학습공동체 활성화 지원

음악, 미술, 사회, 기술·가정 교과 간 연계를 통한 오르골 프로젝트의 성공적인 운영을 통해 지속적인 교육과정 재구성 및 교과 융합의 필요성이 요구됨. 교내에서 교과 간 경계를 넘어선 예술교과 융합수업 진행을 활성화하기 위해 교원 역량 강화를 위한 전문적 학습공동체 운영을 적극적으로 지원할 예정이다.

학교 너머 마을과 함께하는 오르골 프로젝트 유지 및 발전 운영

2021년 처음 시도한 지역연계 프로젝트에서는 미리 제작된 예시곡을 활용하여 오르골 종이 악보에 지역의 명소를 타이포그래피로 표현하고, 마을의 역사적 사건을 바탕으로 시를 쓰는 활동을 진행함. 내년에는 직접 지역에 어울리는 음악을 제작하여 지역 발전을 위해 배포하고 싶다는 마을 주민의 의견을 반영하여 프로젝트를 확장하여 운영할 계획임.

학교 간 연계를 통한 예술교육 활성화

기존에 운영되던 지역 중등음악교과 연구회를 학교급을 넘어선 예술담당교사 연구회로 확장·조직하여 수업 발전을 위한 교류 및 소통을 활성화할 예정이다. 연구회를 통해 우수 수업 사례를 공유하며, 예술 교과 융합교육과정을 지속적으로 실행할 계획임. 이를 통해 관내 인적·물적 자원을 효율적으로 활용하여, 학생 및 마을 주민에게 문화예술 교육을 일상화할 수 있는 효과가 있음.

지역 기관과 연계하여 예술교육 프로그램 다양화

관내 학부모 및 지역 주민을 위한 악기 교실 운영에 대한 반응이 좋아, 추후 행정복지센터와 연계하여 문화예술 교육 프로그램을 다양하게 개설하여 마을 내 문화적 인프라 구축을 위해 노력할 예정이다.



우수수업 부문



분야 D 교과 교육과정 내 우수수업 사례

분야 E 교과 간 또는 타 분야와 연계한 예술 기반 우수수업 사례

분야 D

교과 교육과정 내 우수수업사례

우수교원 수상작

시각장애인과 비장애인이 함께 감상할 수 있는 **현대 미술 감상 및 체험 수업**

상갈중학교

교사: 원 인 선





가. 주요 내용

Let's play together

Feeling Art

“

시각장애인과 비장애인이
함께 감상할 수 있는
현대미술 감상 및 체험 수업

”

[교육의 필요성]

- ★ 현대 미술 감상 및 비평 교육의 중요성
- ★ 시각장애인에 대한 이해 교육의 중요성
- ★ 감각 체험 교육의 중요성
- ★ 촉각적 표현의 다양성
- ★ 시각적 의사소통 능력의 중요성

[수업 특징]

- 1) 역할극을 통해 시각장애인과 비장애인이 경험할 수 있는 작품 감상 방법을 체험한다.
- 2) 현대 미술 작품을 관찰하고 언어화하여 표현한다.
- 3) 시각장애인을 위한 촉각 보조 교구를 모둠별로 제작한다.
- 4) 이미지와 촉각 보조 교구를 활용하여 다양한 감상을 경험한다.

[기대 효과]

- ♥ 역할극을 활용한 수업에서 타인에 대한 이해를 바탕으로 올바른 인성 함양
- ♥ 미적 감수성 및 시각적 소통능력 향상
- ♥ 체험, 표현, 감상 수업의 일체화
- ♥ 다양한 스토리텔링 작품 감상 및 비평 능력 향상
- ♥ 창의적 표현능력 향상

나. 교수·학습 과정안 요약

수업주제	Feeling Art - 시각장애인과 비장애인이 함께 감상할 수 있는 현대 미술 감상 및 체험 수업																						
수업모형	프로젝트 수업 및 협동 학습																						
영역/단원	체험 1. 감각의 레이더를 작동시켜라 / 감상 4. 다르게 보면 새로움이 보인다 / 표현 10. 일어서는 입체	차 시	6차시																				
수업활동 요약	<table border="1"> <thead> <tr> <th>차시</th><th>학습내용</th><th>학습활동</th><th>핵심역량</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1/6</td><td>시각장애인에 대한 이해 및 현대 미술 작품 탐색 (협력적 배움)</td><td> - 시각장애인과 비장애인의 갤러리 토크 영상 감상하기 - 뉴욕현대미술관 사이트 탐색 후 감상할 작품 선택하기 </td><td>미적 감수성 시각적 소통능력 미술 문화 이해 능력</td></tr> <tr> <td>2/6</td><td>시각장애인-비장애인 역할극을 통한 감상 체험 (협력적 배움)</td><td> - 모둠별로 시각장애인, 비장애인 역할을 나누어 감상 체험하기 - 현대 미술 작품을 언어로 표현하여 눈을 감고 그려보기 </td><td>미적 감수성 시각적 소통 능력 자기주도적 미술 학습 능력</td></tr> <tr> <td>3~5/6</td><td>촉각 교구 제작 (점프과제)</td><td> - 시각장애인을 위한 보조 교구인 촉각 교구의 재료 및 크기 토의하기 - 촉각 교구 제작하기 </td><td>창의·융합 능력 자기 주도적 미술 학습 능력</td></tr> <tr> <td>6/6</td><td>촉각 교구를 활용하여 작품 소개 및 감상 (진정한 배움)</td><td> - 촉각 교구를 활용하여 모둠별로 작품을 감상하고 생각 나누기 - 전체 활동에 대한 감상 발표하기 </td><td>시각적 소통 능력 미술 문화 이해 능력</td></tr> </tbody> </table>			차시	학습내용	학습활동	핵심역량	1/6	시각장애인에 대한 이해 및 현대 미술 작품 탐색 (협력적 배움)	- 시각장애인과 비장애인의 갤러리 토크 영상 감상하기 - 뉴욕현대미술관 사이트 탐색 후 감상할 작품 선택하기	미적 감수성 시각적 소통능력 미술 문화 이해 능력	2/6	시각장애인-비장애인 역할극을 통한 감상 체험 (협력적 배움)	- 모둠별로 시각장애인, 비장애인 역할을 나누어 감상 체험하기 - 현대 미술 작품을 언어로 표현하여 눈을 감고 그려보기	미적 감수성 시각적 소통 능력 자기주도적 미술 학습 능력	3~5/6	촉각 교구 제작 (점프과제)	- 시각장애인을 위한 보조 교구인 촉각 교구의 재료 및 크기 토의하기 - 촉각 교구 제작하기	창의·융합 능력 자기 주도적 미술 학습 능력	6/6	촉각 교구를 활용하여 작품 소개 및 감상 (진정한 배움)	- 촉각 교구를 활용하여 모둠별로 작품을 감상하고 생각 나누기 - 전체 활동에 대한 감상 발표하기	시각적 소통 능력 미술 문화 이해 능력
차시	학습내용	학습활동	핵심역량																				
1/6	시각장애인에 대한 이해 및 현대 미술 작품 탐색 (협력적 배움)	- 시각장애인과 비장애인의 갤러리 토크 영상 감상하기 - 뉴욕현대미술관 사이트 탐색 후 감상할 작품 선택하기	미적 감수성 시각적 소통능력 미술 문화 이해 능력																				
2/6	시각장애인-비장애인 역할극을 통한 감상 체험 (협력적 배움)	- 모둠별로 시각장애인, 비장애인 역할을 나누어 감상 체험하기 - 현대 미술 작품을 언어로 표현하여 눈을 감고 그려보기	미적 감수성 시각적 소통 능력 자기주도적 미술 학습 능력																				
3~5/6	촉각 교구 제작 (점프과제)	- 시각장애인을 위한 보조 교구인 촉각 교구의 재료 및 크기 토의하기 - 촉각 교구 제작하기	창의·융합 능력 자기 주도적 미술 학습 능력																				
6/6	촉각 교구를 활용하여 작품 소개 및 감상 (진정한 배움)	- 촉각 교구를 활용하여 모둠별로 작품을 감상하고 생각 나누기 - 전체 활동에 대한 감상 발표하기	시각적 소통 능력 미술 문화 이해 능력																				
특 징	- 협력적 배움과 진정한 배움, 심도 있는 점프과제를 구성하여 수업을 설계함. 모둠별 역할극 및 토의 과정을 통해 협력적 배움을 실천하도록 지도한다.. 또한 점프과제를 구성하여 수업에서 자신의 발전 과정을 스스로 경험할 수 있도록 한다. 협력적 배움 및 점프과제를 통해 작품을 깊이 있게 감상하는 진정한 배움을 실천할 수 있도록 지도 한다. - 실시간 쌍방향 온라인 수업 및 오프라인 수업의 모든 과정 및 결과, 발표까지 학생 중심 활동으로 지도한다. - 학습 태도 및 과정 중심의 평가를 지향한다.																						



가. 미술 감상 및 감각 체험 교육의 필요성

‘선생님, 미술 작품을 어떻게 감상하나요?’ 학생들이 미술 작품을 접하면 어떻게 감상해야 하는지, 무엇을 보아야 하는지에 대한 고민을 한다. 더욱이, 난해하고 어려운 현대 미술 작품은 감상자의 감상 진입장벽을 더욱 높여왔다. 이러한 고민을 학생들과 함께 나누며 다양한 감각을 활용한 미술 감상방법을 연구하게 되었다. 특히, 중학교 1학년 대상으로 학생들이 직접 체험하는 역할극과 촉각 교구 제작 수업을 함께 진행하여 감상에서 확장되는 체험 교육을 경험할 수 있도록 하였다.

나. 시각장애인에 대한 심층적 이해 교육의 필요성

‘서로 다름을 인정하고 이해하는 교육’을 실천하기 위해 본교에서는 통합학급을 운영하고 있다. 장애가 있는 또래 친구와 함께 살아가는 방법을 배우고 실천하는 교육이 매우 중요하다고 생각한다. 당연하다고 생각하던 것들에 대해 다시 한번 물음표를 던지며 타인을 배려하는 마음과 이타적인 생각을 함으로써 스스로 성장하는 경험이 필요하다. ‘태어날 때부터 시각장애인인 친구와 사고로 시각장애인의 삶을 살아가는 친구에게 어떻게 미술 작품을 설명할 수 있을까?’에 대해 고민하며 깊이 있는 생각과 이타적인 마음을 가질 수 있는 미술교육이 시행되어야 한다고 생각한다.



가. 수업의 개요 및 단원의 목표

(1) 수업의 개요

- 비장애인과 시각장애인의 관점에서 작품을 감상하며 타인을 이해하는 태도를 배우고, 정답을 찾아가는 과정이 아닌 스스로 다양한 해석과 상상을 통한 즐거운 감상을 체험할 수 있는 프로젝트 수업이다. 실시간 온라인 쌍방향 수업과 오프라인 교실 수업을 병행하여, 다양한 웹 프로그램(ZOOM 소회의실, 구글 클래스룸, 패들렛, 뉴욕현대미술관 전시 탐방, 서울시립미술관 갤러리 토크 영상)을 적극적으로 활용한 수업이다.

(2) 단원의 목표

- 체험, 표현, 감상의 일체화를 위해 단원을 재구성하여 시각, 촉각 등 다양한 감각을 활용한 감상 수업으로 진행된다. 특히 촉각을 통해 다양한 표현 매체와 여러 가지 재료를 탐색하고 창의적인 기법으로 표현할 수 있다.

단원명	차시	단원의 재구성을 통한 학습 목표
<체험> 1. 감각의 레이더를 작동시켜라 <표현> 10. 일어서는 입체 <감상> 4. 다르게 보면 새로움이 보인다	1/6	- 시각장애인이 된 화가 인터뷰를 통해 시각장애인에 대해 이해할 수 있다. - 갤러리토크 영상을 시청하고 시각장애인을 위한 작품 소개 방식을 설명할 수 있다.
	2/6	역할극을 통해 시각장애인과 비장애인의 관점에서 현대 미술 작품을 감상할 수 있다.
	3~5/6	- 촉각 교구에 필요한 재료에 대해 토의할 수 있다. - 모둠별로 시각장애인을 위한 촉각 교구를 제작할 수 있다.
	6/6	모둠별로 촉각 교구를 활용하여 현대 미술 작품을 감상할 수 있다.

나. 교육과정 성취기준 및 평가기준

성취기준	평가기준	
[9미01-01] 자신과 주변 대상, 환경, 현상의 관계를 탐색하여 나타낼 수 있다.	상	주변 대상, 환경, 현상에 대하여 다양한 방법으로 조사하고, 자신과 주변의 관계를 발견하여 나타낼 수 있다.
	중	주변 대상, 환경, 현상에 대하여 조사하고, 자신과 주변의 관계를 발견하여 나타낼 수 있다.
	하	자신과 주변 대상, 환경, 현상이 관계가 있음을 안다.
[9미02-06] 주제와 의도에 적합한 표현 매체를 선택하여 활용할 수 있다.	상	주제와 의도에 적합한 표현 매체를 다양한 탐색을 통해 선택하고 효과적으로 활용할 수 있다.
	중	주제와 의도에 적합한 표현 매체를 찾아 선택하고 활용할 수 있다.
	하	자신에게 익숙한 표현 매체로 나타낼 수 있다.
[9미03-03] 미술 용어와 지식을 활용하여 작품의 내용과 의미를 배경과 관련지어 해석할 수 있다.	상	미술 용어와 지식을 활용하여 자신의 느낌과 생각, 작품의 내용과 의미를 배경과 관련지어 종합적으로 설명할 수 있다.
	중	미술 용어와 지식을 활용하여 작품의 내용과 의미를 배경과 관련지어 설명할 수 있다.
	하	미술 용어와 지식을 활용하여 작품의 내용과 의미를 설명할 수 있다.

다. 본시 교수-학습 계획

(1) 2~3차시 학습 지도안

단원명	1. 감각의 레이더를 작동시켜라 4. 다르게 보면 새로움이 보인다	차시	2~3 / 6차시	대상	중학교 1학년
학습 목표	1. 역할극을 통해 시각장애인과 비장애인의 관점에서 현대 미술 작품을 감상할 수 있다. 2. 촉각 교구에 필요한 재료에 대해 토의할 수 있다.				
단계	교수·학습 활동 내용				학습 형태 및 평가
도입	▶ 인사 및 출석 확인 ▶ 지난 시간 수업 내용 및 준비물 확인 - 뉴욕현대미술관에서 전시 중인 작품을 개별로 준비한다. ▶ 동기유발 - 전 차시 '서울시립미술관 갤러리 토크' 영상에 대한 질문에 답하며 오늘 '역할극' 학습에 대해 이해한다. - '만지는 동화책' 영상을 시청하며 재료 탐색의 필요성을 느낀다.				- 등교수업 - 협동학습 - 관찰평가
전개	▶ 시각장애인과 비장애인의 역할극 안내 - 먼저 교사와 전체 학생이 함께 역할극을 시범적으로 수행한다. - 모둠에서 비장애인 역할(1명), 시각장애인 역할(3명)을 각각 수행하도록 한다. - 비장애인 역할 : 자신이 준비한 현대 미술 작품 이미지를 구체적으로 감상하고, 언어로 표현하여 활동지에 작성한다. 이를 바탕으로 시각장애인 역할 친구들에게 이미지를 언어로 설명한다. - 시각장애인 역할 : 눈을 감고 비장애인 역할 친구가 설명하는 언어를 듣고, 이미지를 상상하며 그려본다. - 역할극 활동 소감을 활동지에 작성한다. ▶ 역할극 소감 발표 - 전 차시에 이미지를 눈으로 감상했던 경험과 눈을 감고 언어에 집중하여 감상했을 때, 차이를 생각하며 감상 소감을 작성한다. ▶ 촉각 교구 재료 탐색 안내 - 모둠원이 준비한 작품을 모아 투표한다. 작품 1점을 선택하고, 시각장애인을 위한 촉각 교구 제작에 필요한 재료에 대해 토의한다. ▶ 촉각 교구 제작 시 고려사항 및 질감표현 안내 - 촉각 교구가 갖는 의미를 고려하여 위험하지 않은 재료와 2차원의 이미지를 촉각적으로 나타내기 위한 질감표현에 대해 생각한다.				- 등교수업 - 실시간 쌍방향 수업 및 온라인 플랫폼의 혼합 수업 - 전체학습 - 협동학습 - 역할극 활동을 기반으로 한 과정중심 평가 - 관찰평가
정리	▶ 미술 활동지를 파일에 보관할 수 있도록 지도한다. ▶ 다음 시간 촉각 교구 제작 활동을 예고한다.				

(2) 1~6차시 교수-학습 활동 안내

차시	교수·학습 활동 내용
1/6	1) 1차시 영상 시청 및 작품 감상 : 후천적 시각장애인 화가의 인터뷰 영상을 보고 시각장애인에 대한 서로의 생각을 발표한다. 시각장애인에게 전시 작품을 설명하는 갤러리 토크 영상을 함께 시청하며 본 차시 학습에 대해 이해하도록 한다. 다음으로 뉴욕현대미술관(MoMA) 사이트에서 현재 진행 중인 전시 작품을 탐색하고, 작품에 대한 다양한 스토리텔링을 공유한다.
2/6	2) 2차시 역할극 : 모둠별로 현대 미술 작품에 그려진 이미지를 언어로 설명하며 시각장애인과 비장애인 역할극을 수행한다. 이때, 시각장애인 역할은 눈을 감고 비장애인 친구의 설명을 들으면서 이미지를 그려본다. 한편, 비장애인 역할은 비언어화된 이미지를 언어화하여 구체적으로 작품을 읽는 경험을 하게 된다.
3~5/6	3) 3차시 ~ 5차시 촉각 교구 재료 토의 및 제작 : 학생들은 모둠별로 준비한 작품 중 투표를 통해 한 점을 선택하고 필요한 재료에 대해 토의한 후 이를 바탕으로 촉각 교구를 제작한다. 현대 미술 작품의 이미지 속에서 느껴지는 촉각 및 후각, 청각 등 다양한 감각을 활용한 질감표현 및 촉각 교구 재료에 대하여 토의함으로써 감상 보조 역할에 대해 이해한다.
6/6	4) 6차시 촉각 교구를 활용한 현대 미술 작품 감상 : 완성된 촉각 교구와 현대 미술 작품 이미지를 활용하여 모둠별로 작품을 감상한다. 눈을 감고 촉각 교구에서 느껴지는 촉감 및 질감에 대해 의견을 나누고 작품 속 상황에 대해 다양한 스토리텔링을 공유한다. 더 나아가 다른 모둠이 제작한 촉각 교구와 이미지를 함께 감상하며 전체 Feeling Art 활동에 대한 소감 및 성장한 점을 기록하고 발표한다.

다. 평가계획

(1) 과정 중심 평가(1학년 자유학기제)

영역	차시	평가내용	평가방법
체험	2/6	- 시각장애인과 비장애인 역할극 수행을 통해 작품을 적극적으로 감상할 수 있다.	관찰평가
표현	3~5/6	- 촉각 교구에 필요한 재료와 적합한 표현 기법을 탐색할 수 있다. - 감상 보조 교구인 촉각 교구를 제작할 수 있다.	관찰 및 토의 평가 실기평가
감상	6/6	- 촉각 교구를 활용하여 모둠별 작품을 감상할 수 있다.	관찰평가

라. 지도상 유의점

- (1) 시각장애인 화가의 인터뷰 영상을 시청하며 시각장애인의 생활을 이해함으로써 다름을 인정하고 배려하는 마음을 갖도록 지도한다.
- (2) 시각장애인과 비장애인의 역할극을 지도할 때, 교사는 학생들이 역할극을 모두 경험하고 함께 체험 소감을 나눌 수 있도록 충분한 시간을 제공한다.
- (3) 촉각 교구를 제작하기 위한 모둠별 토의에서 2차원의 작품 이미지를 촉각이 느껴지는 부조 또는 3차원의 입체로 작업할 수 있도록 교사는 재료 및 질감표현에 대해 자세히 안내한다. 특히, 유리 등 위험한 재질을 표현할 때는 다치지 않는 안전한 재료로 나타낼 수 있도록 지도한다.
- (4) 촉각 교구를 활용한 감상방법으로 먼저, 모둠원끼리 작품 이미지만 보고 감상한 후 눈을 감고 촉각 교구를 만지면서 작품을 심도 있게 감상할 수 있도록 지도한다. Feeling Art 활동을 마무리 하며 수업을 듣기 전과 후, 자신이 성장한 점에 대해 작성하고 발표하며 생각을 나눌 수 있도록 지도한다.

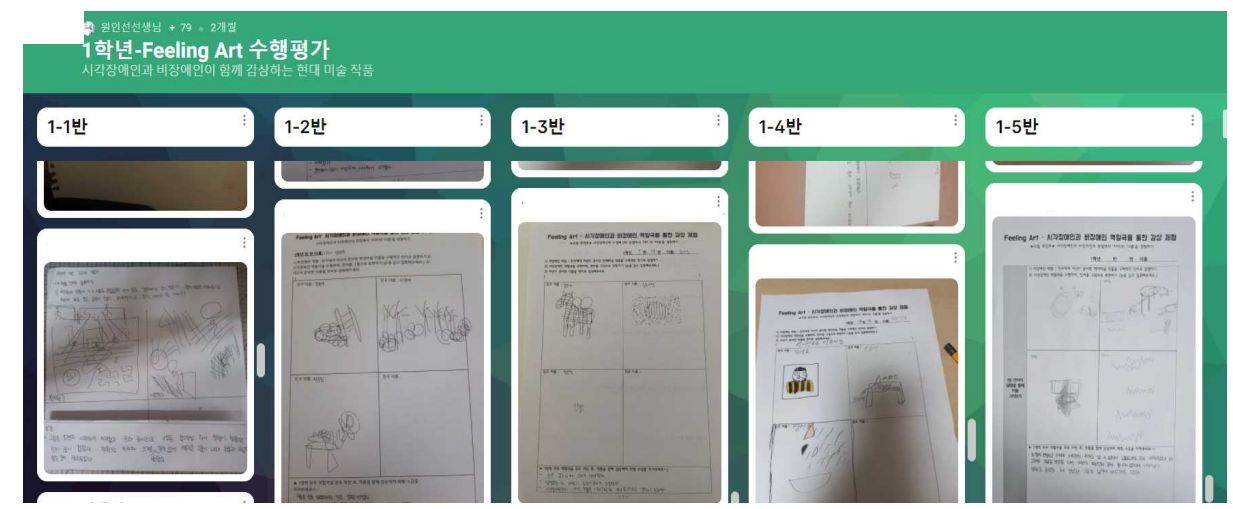
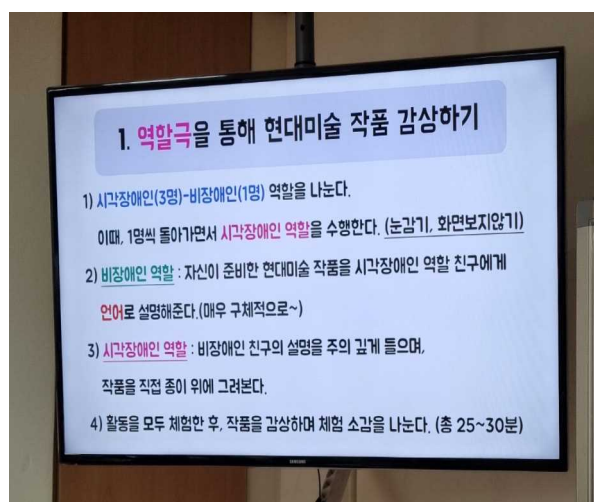
라. 기대효과

- (1) ‘Feeling Art’ 수업을 통해 학생들은 사회의 다양한 구성원들에 대해 이해할 수 있다. 덧붙여, 자신의 관점을 다른 시각에서 살펴보고 깊이 있는 감상을 체험할 수 있다. 어렵고 복잡하다고 생각하는 현대 미술 작품을 모둠별로 개성 있는 스토리텔링을 만들며 다양하게 해석하고 즐겁게 감상하는 모습을 관찰할 수 있다.
- (2) 학생들은 작품에 그려진 이미지를 읽어내는 활동 속에서 촉각 교구를 활용하여 작품을 눈으로만 감상하는 것이 아닌, 다양한 감각을 활용하여 다채로운 감상을 실천할 수 있다. 예를 들어, <르네 마그리트>의 ‘심금’ 작품 속에서 구름이 담겨있는 유리잔 작품 이미지를 촉각 교구로 제작할 때, 하얀 솜과 페트병의 재료를 사용하여 비슷한 질감을 표현할 수 있다. 이러한 다양한 질감을 활용한 교구를 제작함으로써 체험, 표현, 감상 수업이 일체화되는 미적 경험을 기대할 수 있다.
- (3) 시각장애인도 함께 감상할 수 있는 촉각 교구 제작과정을 통해 장애에 대한 인식의 지평을 넓히고, ‘불편함’보다는 ‘나와 다른 차이’를 인정하는 방법을 통해 성장할 수 있을 것이다. 더 나아가 실제 지역사회의 시각장애인학교와 협업하여 작품 감상하는 기회 또한 모색할 수 있다.
- (4) 이 수업을 통해 학생들이 작품 해석의 정답을 찾는 과정이 아닌, 다방면의 해석과 미적 사고의 확장을 기대할 수 있다.

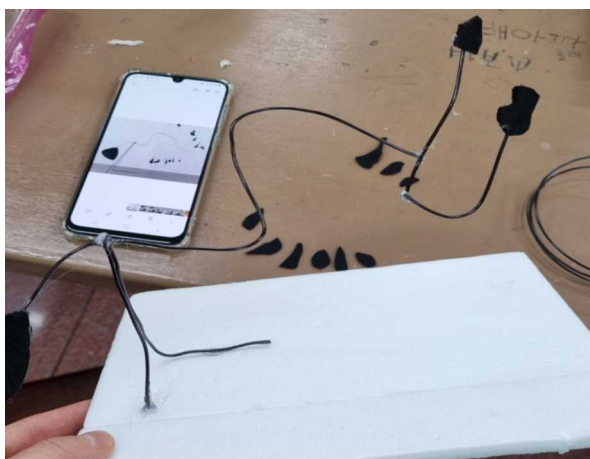
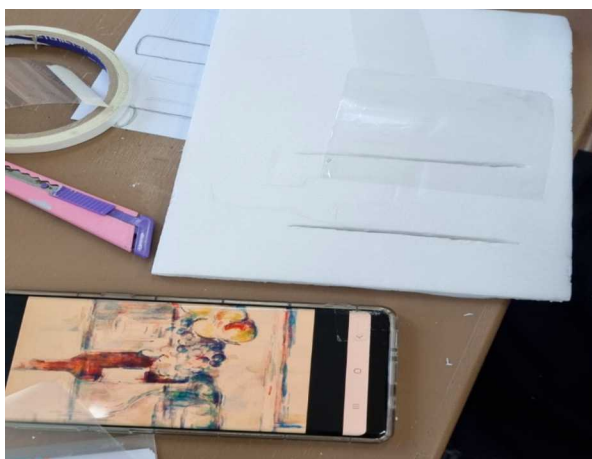
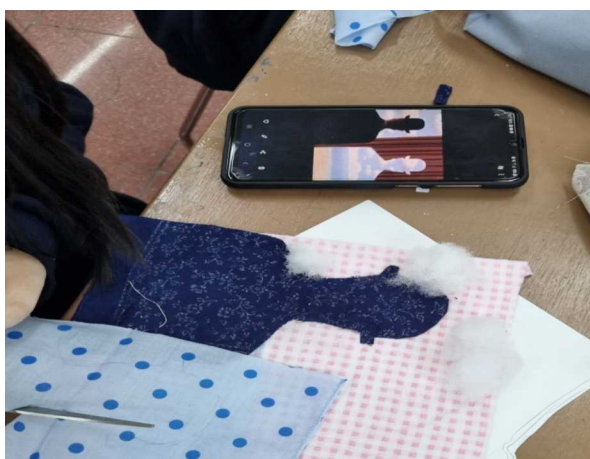
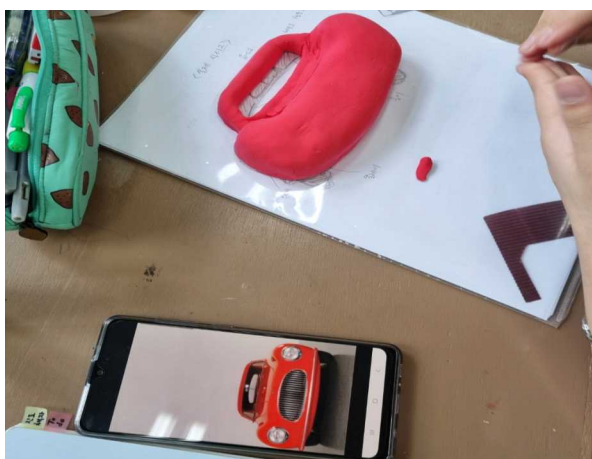
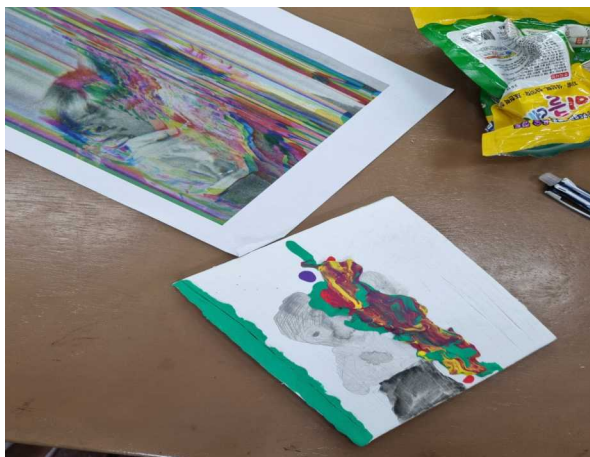
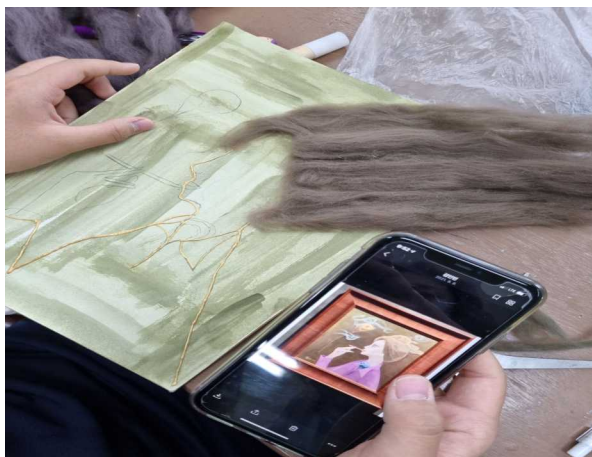
IV

Feeling Art 수업 활동사진

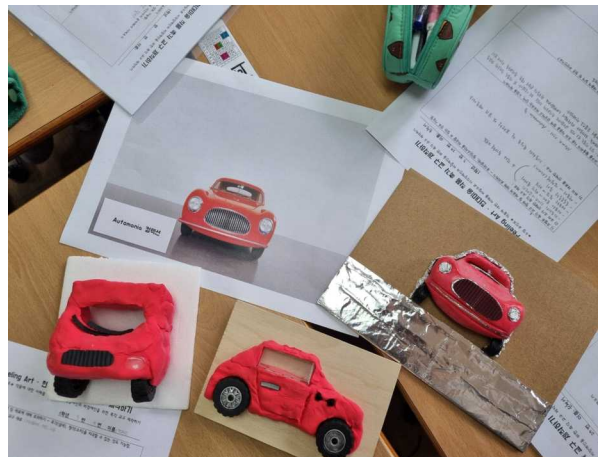
가. 역할극 활동사진 : 시각장애인과 비장애인 역할극을 통해 현대 미술 작품 이미지 그려 보기. 이미지를 언어화하는 활동을 통해 작품을 섬세하게 관찰하기.



나. 촉각 교구 제작 활동사진 : 다양한 질감표현 재료를 탐색하고, 모둠별로 시각장애인을 위한 감상 보조 교구인 촉각 교구 제작하기.



다. 모둠별 감상 활동사진 : 모둠별로 제작한 촉각 교구를 활용하여 다양한 감상 의견을 공유하기



(부록)

1. Feeling Art 수업자료



“ Feeling Art ”

시각장애인과 비장애인이 함께
감상할 수 있는 **현대 미술 감상 및 체험 수업**

윤은사 선생님

‘선생님, 미술 작품을 어떻게 감상하나요?’

비장애인과 시각장애인의 관점에서
작품을 감상하며
정답을 찾는 과정이 아닌,
다양한 해석과 상상을 도전해보세요



학습목표

1. 시각장애인과 비장애인의 관점에서
현대미술 작품을 감상할 수 있다.
2. 시각장애인을 위한 **촉각 도구**를 제작할 수 있다.

1. 시각장애인 화가 소개

1급 시각장애인 화가 ‘박환’

고등학교로 시각장애인이 된 ‘박환’ 작가님
간절스럽게 장애인이 되버린 후,
새로운 화가의 삶을 살고 있습니다.

여러분에게 벌어진 일이라면...
어떤 생각이 드나요~?



2. 시각장애인과 비장애인 갤러리 토크 영상

‘호민과 재환’ 전시 리뷰 영상

호민과 재환 전시 작품에 대한
시각장애인과 비장애인의
갤러리 토크 영상을 보면서

우린도 함께 감상해봅시다~!!
자신의 감상
적극적으로 이야기해주세요^^



3. 뉴욕-현대미술관(MoMA) 작품 감상하기

구글사이트 > **뉴욕현대미술관**

MoMA

We look forward to seeing you!



다음시간 준비물!

- 1) 뉴욕현대미술관(MoMA) 사이트에서
마음에 드는 **현대미술작품 1점**을 선택해서
컴퓨터에 그림파일로 저장
또는 **화면 캡처**해서 준비해요~!!
- 2) 색연필, A4용지, **필기도구**



시각장애인 친구에게 어떻게 설명할까?

★ 고민해볼거리 ★

- 1) 그림의 순서
- 2) 형태 크기, 모양
- 3) 색상

* 색상을 한번도 본 적이 없는 친구에게
어떻게 설명할 수 있을까요~?





학습목표

1. **익힐곡**을 통해 시각장애인과 비장애인의 관점에서 현대미술 작품을 감상할 수 있다.
(지난시간에 다 못한 조는 오늘 10분동안 진행!)
2. 현대미술 작품 감상을 위한 **촉각 도구**에 대해 조별로 논의할 수 있다.

1. 익힐곡을 통해 현대미술 작품 감상하기

- 1) **시각장애인(3명) - 비장애인(1명)** 익힐을 나눈다.
이때, 1명씩 돌아가면서 **비장애인 익힐**을 수행한다. (눈감기/눈건에 눈뜨지않기!)
- 2) **비장애인 익힐** : 자신이 준비한 현대미술 작품을 시각장애인 익힐 친구에게 **언어**로 설명해준다. (대우 구체적으로 천천히~)
- 3) **시각장애인 익힐** : 비장애인 친구의 설명을 주의 깊게 듣고, 눈물 깊은 상태에서 작품을 직접 종이 위에 그려본다.
- 4) 익힐을 모두 제한 후, 작품을 감상하여 제의 소감을 나눈다. (총 25~30분)

2. 현대미술 작품 **촉각 도구** 제작하기 (토의)

- 1) 4명의 현대미술 작품 중 **1개의 작품**을 목표로 정한다.
- 2) 시각장애인을 위한 현대미술 작품 **촉각 도구** **영양**를 토론들과 토의 한다. (15분)
- 3) 촉각 도구의 **재료**를 구체적으로 정하고 **다음시간까지** 준비해서 가져온다.

★ **촉각 도구**에 **우각**, **침묵**을 지을 수 있는 장치도 가능합니다^^

예) 냄새가 나는 것, 소리가 나는 것 등 설치 가능!

★ 만지는 문화적 **촉각 도구** 만들기 보조 영상

2. 현대미술 작품 **촉각 도구** 제작하기 (토의)

★ 고민해봅시다★

- 1) 팀에서 선택한 현대미술 작품 속 이미지 중에서 **가장 중요한 부분**은?
- 2) 촉각도구의 **크기**는?
- 3) 촉각도구에 적합한 **질감** 표현은? (질감이 무엇일까요?)
- 4) 촉각 말고 **우각**, **침묵** 표현이 가능한가요?
- 5) **조별**로 작품, 재료는 통일 / 각자 **1개**의 촉각도구 제작합니다~!

3. 현대미술 작품 **촉각 도구** 제작하기 (표현)

- 1) 촉각 도구의 **의미**를 생각해, 시각장애인 입장에서 작품을 바라보기
- 2) 촉각 도구를 점성껏 제작한다.




4. 현대미술 작품 감상하기 (감상)

- 1) 조별로 완성된 **촉각 도구**와 **현대미술작품 사진**을 준비한다.
- 2) 조별로 촉각 도구를 활용하여 작품을 소개한다.
- 3) 작품을 보고 떠오르는 단어, 느낌을 표현하여 감상한다.
- 4) **감상평**을 활동지에 기록하여 제출한다.



5. Feeling Art 감상 소감 발표하기 (발표)

- 1) 익힐곡 (시각장애인 / 비장애인)을 통한 감상은 어땠나요~?
- 2) 언어로 작품을 설명할 때 어땠나요~?
- 3) 설명을 듣고 작품을 그려보니 어땠나요~?
- 4) 촉각 도구를 제작하는 과정은 어땠나요~?
- 5) 촉각 도구를 활용하여 감상하니 어땠나요~?
- 6) 모든 활동 중에 가장 기억에 남는 활동은 무엇인가요~?
- 7) Feeling Art 수업을 듣기 전과 듣고 난 후는 어떤 변화가 있나요~?



'선생님, 미술 작품을 어떻게 감상하나요?'

여러분들이 새롭게 경험했던
감상 수업을 통해
생각의 폭을 넓히고
더 큰 마음과 눈으로
세상을 바라보길 바랍니다,

2. 미술 활동지

Feeling Art - 시각장애인과 비장애인의 역할극을 통한 감상 체험 ★수업 포인트★ 시각장애인과 비장애인의 관점에서 '자아'와 '타자'를 경험하기 1학년 반 번 이름: _____ 1) 비장애인의 역할 : 친구에게 자신이 준비한 현대미술 작품을 구체적인 언어로 설명하기 2) 시각장애인의 역할극을 수행하며, 언어를 그림으로 표현하기 (눈을 감고 집중해보세요.) 3) 자신이 준비한 작품을 언어로 설명해주세요. (_____) <table border="1" style="width: 100%; height: 150px; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; vertical-align: top; padding: 5px;">친구 이름 : _____</td> <td style="width: 50%; vertical-align: top; padding: 5px;">친구 이름 : _____</td> </tr> <tr> <td style="width: 50%; vertical-align: top; padding: 5px;">친구 이름 : _____</td> <td style="width: 50%; vertical-align: top; padding: 5px;">친구 이름 : _____</td> </tr> </table> ▶ 1명씩 모두 역할극을 모두 마친 후, 작품을 함께 감상하며 체험 소감을 적어주세요~! — — — - 1 -	친구 이름 : _____	친구 이름 : _____	친구 이름 : _____	친구 이름 : _____	Feeling Art - 현대미술 작품 촉각 교구 제작하기 ★수업 포인트★ 작품에 대한 이해를 바탕으로 시각장애인과 비장애인을 위한 촉각 교구 제작하기 1학년 반 번 이름: _____ 1) 표별로 촉각 교구 형태 및 재료에 대해 토의하기 - 후각(냄새), 청각(소리)을 자극할 수 있는 것도 가능함. 2) 위의 촉각 교구 제작 교구 재료 : _____ 3) 위의 재료를 선택한 이유 : _____ 4) 촉각 교구를 활용하여 다른 촉각 작품을 함께 감상하고 떠오르는 단어, 느낌을 적어보기 5) Feeling Art 감상 체험 수업을 통해 새롭게 알게 된 점은 무엇인가요? _____ 6) 이번 수업을 통해 나는 (_____) 성장하였다. 그 이유는 _____ - 2 -
친구 이름 : _____	친구 이름 : _____				
친구 이름 : _____	친구 이름 : _____				



2021 학교예술 공모전 수상작

G Y E O N G G I D O O F F I C E O F E D U C A T I O N



예술로 학교를 행복하게 디자인하는

경기도교육청 예술편지

Vol.14

2021 학교예술 공모전 수상작

분야
D

교과 교육과정 내 우수수업사례

우수교원 수상작

내가 만드는 초현실 세상
(메타버스 프로젝트)

경기에술고등학교

교사: 노 현 옥





필요성

코로나 팬데믹과 함께 2020년 부터 주요 키워드로 등장한 '메타버스'는 온라인, 모바일을 넘어 새로운 플랫폼의 연결과 확장을 예고하고 있다. '메타버스'란 초월(meta)와 세계(univers)를 결합한 용어로 현실 세계를 초월한 가상 세계를 뜻한다. 이러한 급변하는 사회현상과 그 속에서 일어나는 다양한 일상, 문화, 경제 활동 등에 대해 교육적으로 접근할 필요하다고 생각하였다. 특히 시각 매체를 기반으로 하는 미술 교과와 과학·기술적 매체인 AI, VR, AR, MR 등 새로운 매체를 어떻게 사용하고 활용할 수 있는지 전문 서적과 뉴스, 영상 등을 통해 이해하고 메타버스 세계의 체험으로 새로운 영역에 대한 호기심을 키우며, 미래의 자신의 진로를 설계하는 '정보탐색 역량', '자기주도적 학습역량' 새로운 콘텐츠를 창작하는 '창의·융합 역량' 등을 향상시키고자 하였다.

교수·학습 과정안 요약

수업주제	'내가 만드는 초현실 세상' (메타버스 프로젝트)		
수업모형	블렌디드 교육과정 (대면+원격 수업 혼합형), 프로젝트형		
영역/단원	표현, 확장 / 인공지능과 미술	차 시	18 차시
수업활동 요약	1단계 (1~3차시)	2단계 (4~9차시)	3단계 (10~18차시)
	메타버스, 소통 4차 산업의 시대, 가상 세계를 넘어 아바타로 소통하는 세상. 메타버스, 새로운 플랫폼이 삶의 방식을 바꾼다. ◆ 메타버스의 개념 이해하기 ◆ 다양한 메타버스 사례 조사, 공유.	아바타 캐릭터 나를 대신하는 아바타 캐릭터 설계, 제작하여 가상 세계 (제페토) 체험. ◆ 제페토(메타버스) 아바타 캐릭터 디자인 ◆ 부캐 촬영, 공유하기 ◆ 아바타 캐릭터 의상, 소품디자인	가상 전시 공간 설계 가상전시 공간 만들기 '제페토 빌드잇 설계'로 교내 전시 공간을 메타버스 공간으로 이동 ◆ 제페토 월드에서 친구들과 소통하기 ◆ 새로운 메타버스 월드 만들기. (C3메타버스 전시장 만들기)
	메타버스(Metaverse)란? [핵심질문] 우리는 가상 공간에서 어떻게 소통하는가? - 학생들의 라이프 로깅 서비스 실태조사(유튜브, 인스타그램 등) • 다양한 메타버스 사례 조사, 공유하기(학생 활동지)	[프로젝트 1] '아바타가 나를 대신한다.' (활동1) - 제페토(메타버스) 플랫폼에서 나를 대신하는 아바타(본신) 캐릭터 디자인하기 - 각자의 아바타 캐릭터 공유하기 (패드렛에 공유) (활동2) - 아바타 캐릭터 의상, 소품 디자인 - 제페토스튜디오 '크리에이터'(의상, 소품 템플릿 검색, 다운, 그래픽 툴로 창작하기) - 착의된 의상 이미지 공유하기 (패드렛 공유)	[프로젝트 2] 빌드잇 도전하기 'C3 가상전시공간 설계' (활동1) - C3 가상전시 공간 설계하기 - 제페토 스튜디오 빌드잇 (3D프로그램)으로 설계 - 빌드잇 (3D 프로그램)으로 가상 전시공간 구축하기 - 개인별 가상전시공간(3D)작품 test하고, 아바타 캐릭터로 공간 소개하기. (발표 및 평가)
	수업 도구 구글클래스룸, 줌 화상회의, 활동지	구글클래스룸, 줌 화상회의, 패들렛, 제페토 앱(제페토 스튜디오)	구글클래스룸, 줌 화상회의, 패들렛, 제페토 앱(제페토 스튜디오)
	평가 방법 • 관찰평가, 활동지	• 실기평가	• 실기평가, 발표평가, 자기평가/ 동료평가
특징	• '내가 만드는 초현실 세계'(메타버스 프로젝트)를 통해 사용자가 참여하여 콘텐츠를 생산하고 공유하는 새로운 창작 방식을 경험한다. • 매체미술, 인공지능 기초 과목의 단원을 연결하여 창의·융합적 사고와 매체 활용 역량을 기를 수 있다. • 메타버스와 같은 새로운 플랫폼의 등장으로 발생하는 진로와 직업 (AI디자이너, VR, AR, MR 콘텐츠 기획자. Ui, UX 디자이너 등)을 알 수 있으며, 자신의 진로와 연결 지을 수 있다.		

II

교수·학습 과정



‘내가 만드는 초현실 세상 (메타버스 프로젝트)’

1. 수업 개요

수업 필요성 및 목적

코로나 팬데믹으로 인해 비대면 활동이 증가하며, 초현실의 가상 세계인 ‘메타버스’가 온라인, 모바일을 넘어 새로운 플랫폼으로 연결, 확장되고 있다. 이러한 사회적 흐름은 자연스럽게 학생들에게 노출되고 있으며, 많은 학생들과 현대인은 가상세계와 현실 세계를 넘나들고 있다. 단적인 사례로 SNS를 활용하는 ‘라이프로그3)’으로 일상적인 현대인의 삶의 한 부분으로 자리잡았다.

하지만 가상 세계에서의 삶은 공식적으로 인정받지 못하는 경우가 많으며, 학교 교육에서는 온라인, 스마트폰 활용 교육에 그치는 등 가상 세계 본질적인 개념과 소통 및 교육적 활용, 미래 플랫폼으로의 확장 등 수업의 주제로 다루지기 어려웠다.

이에 미술 전문 교과인 매체 미술에 인공지능 기초 과목을 연결한 수업으로 새로운 매체와 영역 (Metaverse)의 흐름과 이해를 통해 미래사회를 준비할 수 있는 역량을 갖추도록 수업을 설계하였다. 특히 본 프로젝트는 메타버스 플랫폼의 특징을 이해하고 가상 세계를 직접 제작하는 체험을 통해 사용자가 참여하여 만드는 새로운 콘텐츠를 창작하고자 하였다.



‘메타버스, 소통’, ‘아바타 캐릭터 디자인’, ‘가상 전시공간 설계’ 3단계로 진행한 수업의 첫 번째 ‘메타버스, 소통’단계에서는 메타버스의 개념과 우리가 사용하고 있는 ‘라이프로깅 서비스’인 SNS와 온라인 게임의 사례를 조사, 분석하여 일상의 가상세계에 대한 올바른 사용을 위한 리터러시 교육을 시행하고자 하였다.

두 번째 ‘아바타 캐릭터 디자인’단계는 메타버스 플랫폼인 제페토에서 자신을 대신하는 가상 세계 속 나를 디자인하고, 학급의 친구들과 가상 공간에서 만나서 소통함. 또한 ‘아바타 의상 및 소품 창작’을 통해 사용자가 만들어가는 메타버스의 특징을 체험하며 가상 세계 콘텐츠 크리에이터라는 직업을 경험하였다.

세 번째 ‘가상 전시공간 설계’단계에서는 제페토 빌드잇 프로그램을 활용하여 가상의 전시공간을 설계하고 제페토 플랫폼에 게시하기로 하였다. 코로나로 인해 학생들의 작품을 대면으로 전시하고 공유할 수 있는 기회가 줄은 상황에서 가상의 전시공간을 손쉽게 제작할 수 있으며, 실제 현실 공간에서 구현할 수 없는 건축물을 설계할 수 있으며, NZ세대에 맞는 게임 또는 이벤트를 추가할 수 있는 장점이 있어 매우 흥미로웠다.

3) ‘일상의 기록화’ 영어(Lifeloggng), 현대인의 일상을 디지털로 기록하는 습성

지도상의 유의점

- 블렌디드 교육과정 (원격과 대면 수업 혼합형)에 의한 학급당 차시별 수업과정을 사전에 구상하고, 원격 수업 시, 학생들에게 다음 차시 수업 과정을 안내하여 혼선이 없도록 지도한다.
- 메타버스 프로젝트 활동에서 제페토 플랫폼(모바일 앱, 인터넷 사이트) 사용 시, 인터넷 환경이 조성될 수 있도록 학교 무선 인터넷, 태블릿 또는 노트북 등 기자재를 준비한다.
- 온라인, 모바일을 활용하여 수업을 진행할 경우 학생들이 불필요한 자료를 검색하거나 시청하지 않도록 사전에 안내 한다.

2. 교수·학습 계획 및 평가 계획

블렌디드 교육과정 재구성

과목명	매체 미술	차시	18차시
수업 주제	‘내가 만드는 초현실 세상’ (메타버스 프로젝트)	대상	고 2
교과 핵심역량	시각적 소통 역량, 창의·융합 역량, 자기주도적 미술 학습역량		
수업 모형	블렌디드 (대면+원격 혼합형), 프로젝트형		
성취기준 재구조화	[12매체02-08] 기타 매체 미술의 표현 기법을 익혀 효과적으로 활용할 수 있다. [12매체03-02] 타 분야와 연계하여 다양한 매체의 표현 기법을 복합적으로 활용할 수 있다. [인공지능 기초] 인공지능의 개념과 특성, 인공지능 기술의 발전과 사회변화 등을 이해할 수 있다.		
단원 목표	• 새로운 매체의 변화와 특성을 이해하고, 긍정적이며 효과적으로 활용할 수 있다. • 메타버스 세계를 체험하고, 초현실 세계인 가상 공간에서 소통할 수 있다.		

평가 계획

수행과제	평가 요소	평가 기준
[메타버스 프로젝트 ①] ‘아바타 캐릭터’	• 메타버스 개념, 특징 이해, 사례 조사하기	메타버스의 사전적 개념과 실제 활용되는 사례를 다양하게 조사하고 메타버스의 특징을 설명할 수 있다.
	• 아바타 캐릭터 디자인, 공유하기	제페토 플랫폼을 활용하여 나를 대신하는 아바타(분신)를 디자인하고, 친구들과 가상 공간에서 생활할 수 있다. (포토부스 찍기, 메타버스 월드 체험하기 등)
	• 아바타 캐릭터 의상, 소품 창작하기	제페토 스튜디오, 디지털 그래픽 툴을 활용하여 자신의 아바타 캐릭터 의상과 소품을 창작할 수 있다.(PC, 모바일용 그래픽 툴 활용력, 창의적 아이템)
[메타버스 프로젝트 ②] ‘C3 가상전시 공간 설계하기’	• 가상 전시 주제와 컨셉 기획하기	학생들의 작품을 전시하는 C3전시의 컨셉과 연결되는 아이디어를 제시하였으며, 이를 전시공간 전개도, 3D이미지 등 시각화 자료로 설득력 있게 설명할 수 있다.
	• 가상 전시 공간 설계하기 (3D 프로그램 활용력)	실제 전시공간과 연결된 가상 전시공간을 계획하여 3D프로그램(빌드잇)으로 설계할 수 있으며, 가상세계의 장점을 활용하여 실제감을 표현할 수 있다.
	• 자기평가, 동료평가	자신의 작품을 평가 기준에 따라 성찰할 수 있으며, 타인의 발표에 경청하며, 조언하거나 격려할 수 있다.

교수 · 학습 계획

영역		배움중심 교육과정	수업모형
수업주제		‘내가 만드는 초현실 세계’ (메타버스 프로젝트)	블렌디드 (원격+대면)
핵심역량		자기주도적 미술학습역량, 시각적 소통역량, 창의 · 융합 역량	
관련 과목/ 단원	과목	단원	활용도구
	매체미술	현대 매체와 미술의 융합	구글클래스룸, 줌 화상회의실, 제페토 앱 등
	인공지능 기초	인공지능 기술발전과 사회변화 이해	
단계	차시	교수-학습 활동	비고
〈1단계〉 메타버스 이해, 소통	1	• [생각열기] 메타버스(Metaverse)란 무엇인가? - 초월(Meta)+세계(Universe) = 현실과 가상세계를 초월한 세상 - 관련 자료(도서, 기사 검색, 유튜브 영상 참고)	대면수업 강의식, 학생탐구활동
	2~3	• [핵심질문] 우리는 가상 공간에서 어떻게 소통하는가? - 학생조사: 유튜브(100%), 인스타(70%), 트위터 또는 페이스북(60%), 카카오톡(99%), 기타(30%) • 다양한 메타버스 사례 조사, 공유하기 (메타버스 유형) 온라인 게임형, 라이프 로깅형 • 메타버스와 기존의 가상세계의 차이점은? • 메타버스의 장점(긍정적 방향), 단점(문제점), 미래성은?	원격수업 수행과제 ① 활동지① 학생탐구활동 (메타버스 사례조사, 공유)
〈2단계〉 아바타 캐릭터 디자인	4~6	• [프로젝트 1] 아바타가 나를 대신한다. - 제페토(메타버스) 플랫폼에서 나를 대신하는 아바타(분신) 캐릭터 디자인하기 - 각자의 아바타 캐릭터 공유하기 (패드렛에 공유)	원격수업 
	7~9	• [프로젝트 1] 아바타 캐릭터 의상, 소품 디자인 ‘나도 가상 세계 디자이너’ - 제페토 스튜디오 (크롬으로 접속), ‘크리에이터’(의상, 소품 템플릿 검색, 다운받기) - 자신의 아바타를 위한 의상, 소품 디자인하기 - 스마트폰, pc 그래픽 앱(프로그램)으로 컬러, 패턴 창작하기, 창작한 의상 업로드 하기 (제페토 스튜디오) - 착의된 의상 이미지 공유하기 (패드렛 공유) ※ 저작권을 침해하는 의상, 소품제작 금지 (크리에이터 등록시, 제재 사항)	대면수업 
〈3단계〉 가상 전시 공간 설계	10~12	• [프로젝트 2] 빌드잇 도전하기 ‘C3 가상전시공간 설계’ - C3전시 공간 계획하기 : 오프라인 전시공간 전개도 그리기 - 제페토 스튜디오에서 빌드잇 (3D프로그램) 다운받기 - 빌드잇 프로그램 활용법 학습하기 (3D 공간이해, 크기와 위치 조정법, 마우스, 오브젝트 설치 사용법 등) ※ 3D설계 이전에 전시 컨셉과 관람 동선 등을 계획하여 설계하기 (바닥재 → 건축물 쌓기, 오브젝트가 바닥에 붙어있도록 확인하기)	대면수업 수행과제 ② 활동지②
	13~15	• [프로젝트 2] 빌드잇 도전하기 ‘C3 가상전시공간 설계’ - 빌드잇 (3D 프로그램) 로 가상 전시공간 구상하기 - 전시 주제에 따라 컨셉을 정하고, 사용할 오브젝트 선별하여 구축 - 제작중인 파일을 ‘저장’ 하고, ‘내가 만든 맵’에서 불러오기 - test  키를 통해 실제 구현 여부 확인하기	원격수업 
	16~18	• [프로젝트 2] ‘C3 가상전시공간 발표 및 평가’ - 학생 개인별 발표 및 성찰 - 자기평가/ 동료평가 (활동 평가지 기록)	대면수업 활동지③ 

3. 기대 효과

- 새로운 매체의 등장에 따른 사회변화를 긍정적으로 수용하며, 활용할 수 있는 ‘시각적 소통 역량’과 예술과 타 분야를 융합하는 ‘창의·융합 역량’을 기를 수 있다.
- 매체의 특성을 이해하고 이를 활용하여 새로운 콘텐츠를 창작하는 미래 역량과 진로 탐색의 기회를 확대할 수 있다.

4. 수업자료

🌱 ‘내가 만드는 초현실 세상’ 교수-학습용 자료, 학생 활동 작품, 평가자료

교수-학습용 자료 (ppt, 유튜브, 활동지 등)		

내가 만드는 초현실 세상(메타버스 프로젝트) 105

단계

학생 활동 자료 (구글클래스 룸, 제페토 앱 활용)



‘임금님의 방’ (학생작품)



‘소원 연못 전시회’ (학생작품/3D모델링/제페토 빌드잇)



‘전래동화 속으로’ (학생작품)



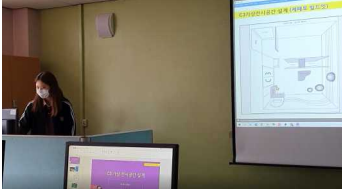
‘낭만적인 동화체험장’ (학생작품)



‘모던 한옥’ (학생작품)

프로젝트 II

3단계
‘C3 가상 전시공간 설계하기’



학생 발표(대면, 평가)

‘내가 만드는 표현실 세상’ [해커스 프로젝트 2] - 자기평가, 동료평가				
활동지 10 평가내용과 그 방법, 5 번, 5 번, 5 번, 5 번, 5 번				
■ 작품명: '내가 만드는 세상' ■ 전시 공간: '내가 만드는 세상' ■ 전시 공간: '내가 만드는 세상' ■ 전시 공간: '내가 만드는 세상' ■ 전시 공간: '내가 만드는 세상'				
1. 나의 작품(C3가상 전시공간)에 대한 의견을 서술하시오. (자기평가)				
교과 역량 평가	질 문	자기 평가		
시각적 소통	C3 작품 전시 공간으로 의미 있는 전시 공간으로 의미 있는 전시 공간으로	C3 작품 전시 공간으로 의미 있는 전시 공간으로 의미 있는 전시 공간으로		
매체 활용	필드와 3D 프로그램을 의미 있는 전시 공간으로 의미 있는 전시 공간으로	필드와 3D 프로그램을 의미 있는 전시 공간으로 의미 있는 전시 공간으로		
창의·융합	3D-3D 가상 공간에 의미 있는 전시 공간으로 의미 있는 전시 공간으로	3D-3D 가상 공간에 의미 있는 전시 공간으로 의미 있는 전시 공간으로		
2. 친구들의 작품을 감상하고 느낀 소감, 또는 평가를 한다면? (동료평가)				
작품명/작가명	동료평가를 위한 평가	가상전시 공간에 대한 평가	기타 의견	
1. 나의 작품	1. 나의 작품	1. 나의 작품		
2. 나의 작품	2. 나의 작품	2. 나의 작품		
3. 나의 작품	3. 나의 작품	3. 나의 작품		
4. 나의 작품	4. 나의 작품	4. 나의 작품		
5. 나의 작품	5. 나의 작품	5. 나의 작품		
6. 나의 작품	6. 나의 작품	6. 나의 작품		
7. 나의 작품	7. 나의 작품	7. 나의 작품		
8. 나의 작품	8. 나의 작품	8. 나의 작품		
9. 나의 작품	9. 나의 작품	9. 나의 작품		
10. 나의 작품	10. 나의 작품	10. 나의 작품		



학생 발표용 ppt

‘내가 만드는 표현실 세상’ [해커스 프로젝트 2]

자기평가, 동료평가

활동지 10

평가내용과 그 방법

5 번

5 번

5 번

5 번

■ 작품명: ‘내가 만드는 세상’ ■ 전시 공간: ‘내가 만드는 세상’ ■ 전시 공간: ‘내가 만드는 세상’ ■ 전시 공간: ‘내가 만드는 세상’ ■ 전시 공간: ‘내가 만드는 세상’

1. 나의 작품(C3가상 전시공간)에 대한 의견을 서술하시오. [자기평가]

교과 역량 평가	질 문	자기 평가	
시각적 소통	C3 작품 전시 공간으로 의미 있는 전시 공간으로 의미 있는 전시 공간으로	C3 작품 전시 공간으로 의미 있는 전시 공간으로 의미 있는 전시 공간으로	
매체 활용	필드와 3D 프로그램을 의미 있는 전시 공간으로 의미 있는 전시 공간으로	필드와 3D 프로그램을 의미 있는 전시 공간으로 의미 있는 전시 공간으로	
창의·융합	3D-3D 가상 공간에 의미 있는 전시 공간으로 의미 있는 전시 공간으로	3D-3D 가상 공간에 의미 있는 전시 공간으로 의미 있는 전시 공간으로	

2. 친구들의 작품을 감상하고 느낀 소감, 또는 평가를 한다면? (동료평가)

작품명/작가명	동료평가를 위한 평가	가상전시 공간에 대한 평가	기타 의견
1. 나의 작품	1. 나의 작품	1. 나의 작품	
2. 나의 작품	2. 나의 작품	2. 나의 작품	
3. 나의 작품	3. 나의 작품	3. 나의 작품	
4. 나의 작품	4. 나의 작품	4. 나의 작품	
5. 나의 작품	5. 나의 작품	5. 나의 작품	
6. 나의 작품	6. 나의 작품	6. 나의 작품	
7. 나의 작품	7. 나의 작품	7. 나의 작품	
8. 나의 작품	8. 나의 작품	8. 나의 작품	
9. 나의 작품	9. 나의 작품	9. 나의 작품	
10. 나의 작품	10. 나의 작품	10. 나의 작품	



학생 발표용 ppt

‘내가 만드는 표현실 세상’ [해커스 프로젝트 2] - 자기평가, 동료평가				
활동지 10 평가내용과 그 방법, 5 번, 5 번, 5 번, 5 번, 5 번				
■ 작품명: ‘내가 만드는 세상’ ■ 전시 공간: ‘내가 만드는 세상’ ■ 전시 공간: ‘내가 만드는 세상’ ■ 전시 공간: ‘내가 만드는 세상’ ■ 전시 공간: ‘내가 만드는 세상’				
1. 나의 작품(C3가상 전시공간)에 대한 의견을 서술하시오. [자기평가]				
교과 역량 평가	질 문	자기 평가		
시각적 소통	□ 작품 전시 공간으로서 의미 있는 전시 공간으로 의미 있는 전시 공간으로	C3 작품 전시 공간으로 의미 있는 전시 공간으로 의미 있는 전시 공간으로		
매체 활용	필드와 3D 프로그램을 의미 있는 전시 공간으로 의미 있는 전시 공간으로	필드와 3D 프로그램을 의미 있는 전시 공간으로 의미 있는 전시 공간으로		
창의·융합	3D-3D 가상 공간에 의미 있는 전시 공간으로 의미 있는 전시 공간으로	3D-3D 가상 공간에 의미 있는 전시 공간으로 의미 있는 전시 공간으로		
2. 친구들의 작품을 감상하고 느낀 소감, 또는 평가를 한다면? [동료평가]				
작품명/작가명	동료평가를 위한 평가	가상전시 공간에 대한 평가	기타 의견	
1. 나의 작품	1. 나의 작품	1. 나의 작품		
2. 나의 작품	2. 나의 작품	2. 나의 작품		
3. 나의 작품	3. 나의 작품	3. 나의 작품		
4. 나의 작품	4. 나의 작품	4. 나의 작품		
5. 나의 작품	5. 나의 작품	5. 나의 작품		
6. 나의 작품	6. 나의 작품	6. 나의 작품		
7. 나의 작품	7. 나의 작품	7. 나의 작품		
8. 나의 작품	8. 나의 작품	8. 나의 작품		
9. 나의 작품	9. 나의 작품	9. 나의 작품		
10. 나의 작품	10. 나의 작품	10. 나의 작품		

학생 평가(자기평가/동료평가)

🌱 학생 평가 및 성찰

평가 역량/문항	학생명	학생 평가(자기평가/동료평가)
[자기평가] 매체 활용 '빌드잇 3D 프로그램을 적절히 활용하였는가?' (내구성, 동선 등)	김00	디스플레이 존에서 메인 조형, 큰 연못 등의 동선이 함께 이어지도록 배치하였습니다. 내구성은 캐릭터가 부딪히더라도 넘어지거나 부수지지 않도록 꼼꼼하게 검사하며 튼튼하게 제작하였습니다. 아무래도 제작하며 사용한 오브젝트가 많아지니 프로그램 자체도 느리게 돌아가고 관리하기도 힘들었지만, 그 때엔 다시 사용한 오브젝트나 배치 등을 조금씩 수정해가며 극복하였습니다.
	이00	빌드잇 프로그램은 타 3d 프로그램들과는 다르게 오브젝트가 직접적으로 표현된다는 특징이 있어 좀 더 쉽고 친근하게 다가갈수 있지만 오브젝트들이 한정되어있기에 원하는대로 꾸미는 것에 한계가 있다는 것이 단점인 듯 하다. 그리고 처음에는 오브젝트를 배치하고 수정하는 것이 마음대로 되지않고 익숙치 않아 많이 해맸었다.
	박00	스폰이나 벤치 등의 기능을 적절히 활용하여 캐릭터가 자유분방하면서도 맵을 충분히 감상할 수 있는 이동 동선을 구상하여 3d 프로그램만이 가질 수 있는 가상 공간의 장점을 잘 활용한 것 같다
[자기평가] 창의·융합 '대면 전시와 비교했을 때, 가상공간 전시의 장점은?'	박00	대면전시는 비용, 인력, 노동, 공간 등 여러가지 고려사항이 많아 전시장을 꾸미는 것에 한계가 있지만 가상공간 전시는 그런 현실적인 상황을 고려하지 않아도 되기 때문에 그것이 큰 장점이다.
	이00	직접 전시장에 방문하기 어려운 사람도 참여할 수 있으며, C3라는 행사를 요즘 트렌드에 맞게 더 잘 알릴 수 있는 획기적인 방법이라고 생각한다. 또 이런 3d 공간을 기획하고 만드는 작업이 미래에 큰 도움이 될 것 같다. 그리고 현실에서는 물리적으로, 물질적으로 제약이 많아 실현하지 못했던 아이디어를 실현시킬 수 있다.
	김00	가상공간에서는 여러 조형물을 제한되지 않고 넣을수 있기 때문에 더 화려하고 풍부한 전시공간을 마련할 수 있다. 또 상대적으로 작기 때문에 구조가 한눈에 보일 수 있고 실제 전시 관람 시간보다 짧게 볼수 있기 때문에 간편하고 편하게 볼 수 있다.



예술로 학교를 행복하게 디자인하는

경기도교육청 예술편지

Vol.14

2021 학교예술 공모전 수상작

분야 E

교과 간 또는 타 분야와 연계한 예술 기반 우수수업 사례

최우수교원 수상작

'색과 소통하는 세상' 프로젝트 수업

연동중학교

교사: 오 종 숙





가. 주요 내용

🌱 필요성

- 색은 인간이 어려서부터 성인이 될 때까지 그 사람의 인성과 감성을 형성시켜주는 데에도 큰 영향을 주고 색은 우리 일상에서 많은 작용을 한다. 색채의 활용이 전 분야에 걸쳐 다양해짐에 따라 색채 교육의 전문성은 중요해지고 색채 교육의 발달에 따른 교육 설계에 대한 관심이 증가하고 있다.
- 색으로 인해 여러 이미지가 그 빛을 발할 수 있으며 새로운 이미지들의 창출에 기여하기 때문에 색채에 대한 중요성을 인식하고 아울러 기능을 알고자 하는 행동은 당연하다. 따라서 색채 교육은 미술 교과에서 꼭 배워야 하는 필수 수업이라 생각한다.
- 색채를 활용하는 분야는 다양하여 색채 수업도 다방면으로 가르쳐야 하지만, 학교 현장에서는 주로 색연필이나 물감 위주의 수업으로 교육하고 있는 게 현실이다. 학생들에게 “빛의 색을 합치면 무슨 색이 될까?”라는 질문을 하면 선뜻 대답 못 하는 학생들이 많아 미술을 전공한 사람들도 종종 헛갈리는 경우가 많았다. 이처럼 색에 대한 전반적인 기초수업의 필요성을 느끼게 되어 과학 교과와 연계하여 체험형 색채 프로젝트 수업을 계획하게 되었다.

🌱 수업 계획

- 처음 중학교에 입학한 1학년 미술 수업을 과학 교과와 연계하여 색채 이론을 책으로만 읽고 이해하는 것이 아니라, 과학 교과에서 빛과 파동의 이론을 배우고 색채 실험을 통해 지식을 배우고 미술 수업에서 실제로 색채를 체험해 보면서 보다 구체적으로 빛과 색의 원리를 이해하고, 다양한 색채 활동으로 감성적인 면을 자극하여 단편적인 지식과 활동으로 끝나는 수업이 아니라 배움 중심 수업이 되도록 교과 간 연계 수업을 계획하였다.

🌱 수업 특징

- 본 수업은 과학 교과와 연계하여 중1 [빛과 파동] 단원을 배우고 미술 교과에서 몸으로 체험하는 활동형 미술 프로젝트 수업을 설계함.
- 미술 교과 내 융합은 체험, 감상, 표현 활동이 융합되어 학생들이 직접 빛과 색의 혼합을 체험하고 또한 색에 대해 다양한 기능과 역할을 직접 자료 조사하여 발표함으로써 학생 중심형 수업을 진행하여 자기 주도적 미술학습 능력을 키울 수 있도록 함.
- 원격 수업에서는 온라인 플랫폼(미리 캔버스, 구글프리젠테이션)을 적극적으로 활용하여 학생들이 직접 온라인에서 컬러 팔레트를 만들어 나만의 색채 배색 만들기를 해봄으로써 디지털 색채(비트맵, 픽셀, 벡터, RGB, CMYK 등) 개념을 이해시키고 다양한 분야에서 활용되는 생활 속 색채를 이해하고 중요성을 인식하도록 함으로써 앞으로 삶에서 색을 향유하고 활용할 수 있도록 수업을 설계함.
- 마무리 활동 단계에서는 우연의 효과로 색이 혼합되는 마블링 모듬 활동을 진행하여 학생들의 미적 감수성을 기르고 함께 공동작품을 제작하여 교내에 전시하여 협동심과 시각적 소통 능력을 기르고 인성교육을 실천함.

나. 교수·학습 과정안 요약

수업주제	색과 소통하는 세상					
수업모형	개별 / 모둠활동					
영역/단원	체험, 감상, 표현 / 색의 이해			차 시	12차시	
수업활동 요약	구분	수업형태	수업내용	차시	평가	학습자료
	과학	원격	- 빛과 파동의 이해 - 빛의 합성, 3원색 실험 - AR 빛 실험실 웹어플 활동	1	보고서법 관찰법	교과서, ppt, 웹어플
	미술	대면	- 색의 이해 - 색의 3속성, 색의 혼합 - 체험 활동1(개별) - 빛과 색의 혼합 - 스포이드를 활용한 색채 활동	2-3	관찰법	교과서, ppt, 자전거렌턴 (빨,노,파), 수성물감, 활동지
		원격	- 색의 의미와 상징 - 체험 활동2(개별) - 보이는 색이 진짜일까? 20가지 색 찾기 - 연구보고서 개별주제 선정	4-5	보고서법, 자기평가, 동료평가	PPT, 패들렛, 핸드폰
		원격	- 개별 연구보고서 발표 - 표현 활동1(개별) - 나만의 색채 배색 만들기	6-7	보고서법 자기평가, 동료평가	미리캔버스, ppt, 패들렛
	과학	대면	- 색과 밀도 / 실험 실습 - 설탕 밀도탑 만들기(모둠)	8	관찰법	물감, 물, 설탕
	미술	대면	- 개별 연구보고서 발표 - 표현 활동2(모둠) - 마블링 색채 활동	9-10	동료평가, 관찰법	마블링물감
		대면	- 표현 활동3(개별) - 마블링 색상을 활용하여 자유 작품 제작 - 표현 활동4(공동작업) - 마블링 작품을 연결하여 공동 작품을 만들어 전시 감상, 활동 평가	11-12	자기평가, 동료 평가	개별 평가서



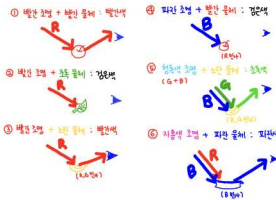
가. 교수학습 개요

교육과정 내용영역	색의 이해		대상	1학년
단원 (주제)	- ‘색과 소통하는 세상’ 프로젝트 수업 - 과학(빛과 파동) + 미술(색의 이해) 연계 수업			
‘학습목표	1) 일상에서 활용되는 색의 다양한 기능과 의미를 이해하고 자료를 조사하여 연구보고서를 작성할 수 있다. 2) 빛과 색의 혼합, 색채 배색, 마블링 표현 활동 등 다양한 색채 활동을 통해 미적 감수성을 키우고 매체를 활용하여 작품을 제작할 수 있다.			
성취기준	[9미01-01] 자신과 주변 대상, 환경, 현상의 관계를 탐색하여 나타낼 수 있다. [9미02-03] 표현 재료와 용구, 방법의 특징을 이해하고 표현과정을 점검할 수 있다. [9미02-06] 주제와 의도에 적합한 표현 매체를 선택하여 활용할 수 있다.			
성취수준	상	주변 대상, 환경, 현상에 대하여 다양한 방법으로 조사하고, 자신과 주변의 관계를 발견하여 연구보고서 작성법에 맞춰 작성하고 조리 있게 발표할 수 있다. 표현 재료와 용구, 표현 방법의 특징을 알고 표현과정을 스스로 점검하여 수정할 수 있다. 주제와 의도에 적합한 표현 매체를 다양한 탐색을 통해 선택하고 효과적으로 활용할 수 있다.		
	중	주변 대상, 환경, 현상에 대하여 조사하고, 자신과 주변의 관계를 발견하여 연구보고서를 작성하여 발표할 수 있다. 표현 재료와 용구, 표현 방법의 특징을 알고 표현과정을 점검할 수 있다. 주제와 의도에 적합한 표현 매체를 찾아 선택하고 활용할 수 있다		
	하	자신과 주변 대상, 환경, 현상이 관계가 있음을 안다. 표현과정에 필요한 표현 재료와 용구, 방법이 있음을 안다. 자신에게 익숙한 표현 매체로 나타낼 수 있다.		
평가영역	교사평가(체크리스트), 자기평가/동료평가			
평가종류	평가 항목	평가 척도		
		우수	보통	아쉬움
교사평가	1. 연구보고서 작성법에 맞춰 작성하고 전달하고자 하는 내용을 조리 있게 발표하였는가?			
	2. 표현과정을 자기 주도적으로 계획하였는가?			
	3. 적합한 표현 방법을 선택하여 작품을 표현하였는가?			
동료평가	1. 여러 의견을 모아 계획된 목표를 성취하였는가?			
	2. 모둠만의 개성이 느껴지는 독특한 표현이 되었는가?			
자기평가	1. 모둠원과 협동하여 적극적으로 활동하였는가?			

나. 교수학습 과정

● [1차시] 과학 수업 : 빛과 파동 (원격)

학습단계	교수 · 학습활동	시간	자료 및 유의점
도입	▶ 학습 분위기 조성 • 물체의 색을 볼 수 있는 까닭은 무엇일까? • 다양한 조명이 나오는 공연장 관련 동영상 시청	10'	
전개	▶ 물체를 보는 과정에 대한 이론 설명 ▶ 'AR 빛 실험실 어플리케이션'을 이용한 실험 • 모뎀별로 핸드폰을 이용하여 빨간색, 파란색, 초록색 조명 마커를 각각 비춰보고 위치를 조정해가며 빛의 합성 실험 진행	30'	핸드폰
정리	▶ 모뎀별 활동지 발표. ▶ 주변 정리 및 차시 예고	5'	

 ① 백색 조명 + 백색 물체 : 백색 ② 백색 조명 + 파란 물체 : 파란색 ③ 백색 조명 + 빨간 물체 : 빨간색 ④ 파란 조명 + 백색 물체 : 파란색 ⑤ 파란 조명 + 파란 물체 : 파란색 ⑥ 파란 조명 + 빨간 물체 : 보라색 ⑦ 빨간 조명 + 백색 물체 : 빨간색 ⑧ 빨간 조명 + 파란 물체 : 보라색 ⑨ 빨간 조명 + 빨간 물체 : 빨간색 ⑩ 파란 조명 + 파란 물체 : 파란색 ⑪ 파란 조명 + 빨간 물체 : 보라색 ⑫ 빨간 조명 + 파란 물체 : 보라색 ⑬ 빨간 조명 + 빨간 물체 : 빨간색 ⑭ 파란 조명 + 파란 물체 : 파란색 ⑮ 파란 조명 + 빨간 물체 : 보라색 ⑯ 빨간 조명 + 파란 물체 : 보라색 ⑰ 빨간 조명 + 빨간 물체 : 빨간색 ⑱ 파란 조명 + 파란 물체 : 파란색 ⑲ 파란 조명 + 빨간 물체 : 보라색 ⑳ 빨간 조명 + 파란 물체 : 보라색 ㉑ 빨간 조명 + 빨간 물체 : 빨간색 ㉒ 파란 조명 + 파란 물체 : 파란색 ㉓ 파란 조명 + 빨간 물체 : 보라색 ㉔ 빨간 조명 + 파란 물체 : 보라색 ㉕ 빨간 조명 + 빨간 물체 : 빨간색 ㉖ 파란 조명 + 파란 물체 : 파란색 ㉗ 파란 조명 + 빨간 물체 : 보라색 ㉘ 빨간 조명 + 파란 물체 : 보라색 ㉙ 빨간 조명 + 빨간 물체 : 빨간색 ㉚ 파란 조명 + 파란 물체 : 파란색 ㉛ 파란 조명 + 빨간 물체 : 보라색 ㉜ 빨간 조명 + 파란 물체 : 보라색 ㉝ 빨간 조명 + 빨간 물체 : 빨간색 ㉞ 파란 조명 + 파란 물체 : 파란색 ㉟ 파란 조명 + 빨간 물체 : 보라색 ㊱ 빨간 조명 + 파란 물체 : 보라색 ㊲ 빨간 조명 + 빨간 물체 : 빨간색 ㊳ 파란 조명 + 파란 물체 : 파란색 ㊴ 파란 조명 + 빨간 물체 : 보라색 ㊵ 빨간 조명 + 파란 물체 : 보라색 ㊶ 빨간 조명 + 빨간 물체 : 빨간색 ㊷ 파란 조명 + 파란 물체 : 파란색 ㊸ 파란 조명 + 빨간 물체 : 보라색 ㊹ 빨간 조명 + 파란 물체 : 보라색 ㊺ 빨간 조명 + 빨간 물체 : 빨간색 ㊻ 파란 조명 + 파란 물체 : 파란색 ㊼ 파란 조명 + 빨간 물체 : 보라색 ㊽ 빨간 조명 + 파란 물체 : 보라색 ㊾ 빨간 조명 + 빨간 물체 : 빨간색 ㊿ 파란 조명 + 파란 물체 : 파란색 물체를 보는 과정이론	 AR 빛 실험실
---	---

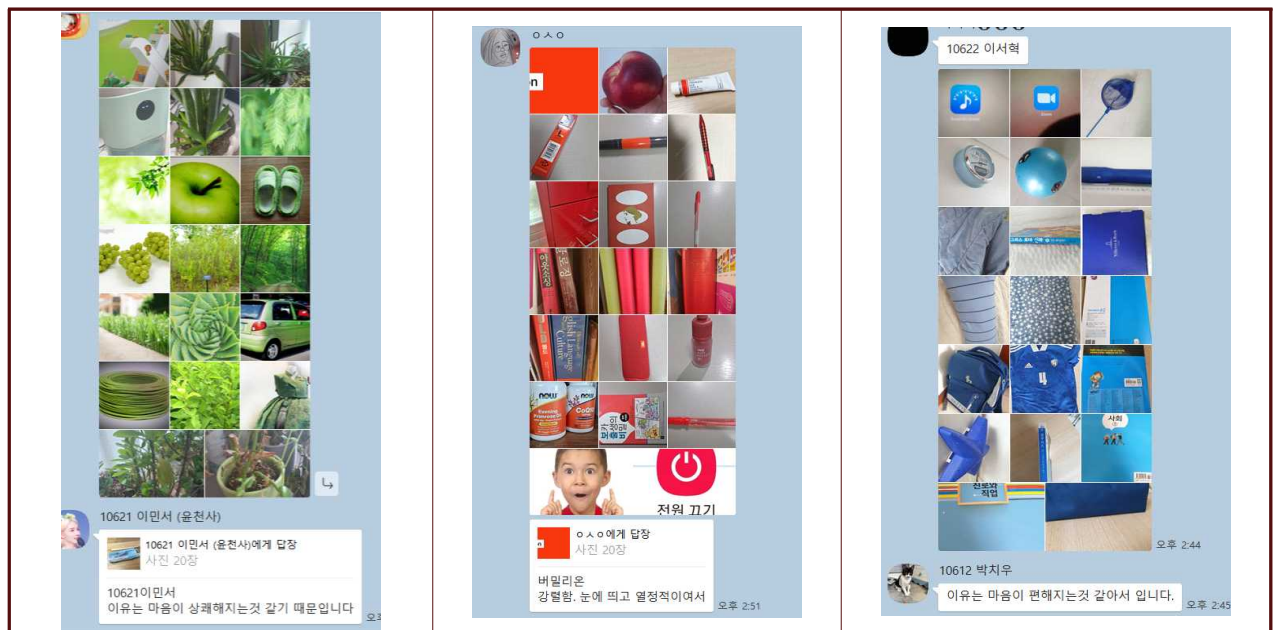
● [2-3차시] 미술 수업 : 빛과 색의 혼합 (대면: 수업 동영상)

학습단계	교수 · 학습활동	시간	자료 및 유의점
도입	▶ 학습 분위기 조성 • 왜 물감을 섞으면 어두워지고 빛을 섞으면 밝아질까? • 색의 3속성, 색 혼합에 관한 영상 시청 및 학습 목표 제시	10'	
전개	▶ 활동1: 빛의 혼합 (가산혼합) • RGB 손전등을 이용하여 빛의 혼합 체험활동 • 실생활에 활용한 예 ▶ 활동2: 색의 혼합 (감산혼합) • 색의 3원색(CMY)을 이용하여 투명 컵에 10색상환 만들기 • (게임)2차색으로 검정색 만들기/(핵심질문) 왜 검정색이 안될까? • 실생활에 활용한 예 ▶ 활동3: 스포이드를 활용한 색채 체험활동 • 스포이드로 색의 3원색을 이용해 다양한 색을 만들고 미적으로 구성하기	70'	체험 이후 활동지를 작성하게 하여 이론을 개념화 시킬 수 있도록 지도
정리	▶ 퀴즈 풀이로 생각 정리하기 ▶ 주변 정리 및 차시 예고	10'	

 활동1: 빛의 혼합	 활동2: 색의 혼합	 활동3: 스포이드를 활용 체험
---	--	---

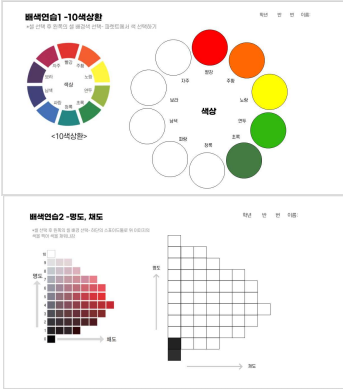
● [4-5차시] 미술 수업 : 색의 의미와 상징 (원격)

학습단계	교수 · 학습활동	시간	자료 및 유의점
도입	▶ 학습 분위기 조성 • 파란색은 어떤 의미와 상징이 있을까? • 색의 의미와 상징에 관한 영상 시청 및 학습 목표 제시	10'	
전개	▶ 생각 열기 • 색채의 보편적 상징과 개인적 상징 비교 • 특정 색에 대한 각자의 생각과 경험을 공유 ▶ 체험 활동 • 좋아하는 색을 선정하여 집에서 유사색 20가지를 사진 찍어 미술 채팅방에 올리고 이 색을 선택한 이유와 느낀점 적기 • 친구들이 올린 사진을 감상하고 활동 소감 발표	60'	핸드폰, 사진 묶어 단체방에 올리기
정리	▶ 연구보고서 작성법 설명 및 개별주제 선정 ▶ 주변 정리 및 차시 예고	20'	

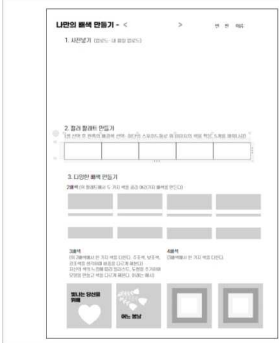


● [6-7차시] 미술 수업 : 개별 연구보고서, 색채 배색 (원격)

학습단계	교수 · 학습활동	시간	자료 및 유의점
도입	▶ 학습 분위기 조성 • 나와 어울리는 색상은 어떤 색일까? • '톤온톤, 톤인톤' 영상 시청 및 학습 목표 제시	10'	
전개	▶ 색채 배색 이론 / 개별 연구보고서 발표(관련 이론) ▶ 체험 활동 : 나만의 배색 만들기 • 컬러 파レット 활용 방법 온라인 시연 • 그래픽 어플을 활용하여 활동지에 사진을 업로드하고 컬러 파렛트를 만들어 나만의 색채 배색 만들기	65'	미리 캔버스, 구글PPT, 패들렛
정리	▶ 패들렛에 활동지를 올려 감상하고 피드백하기 ▶ 주변 정리 및 차시 예고	15	



배색연습1-10색상환
배색연습2-명도, 채도

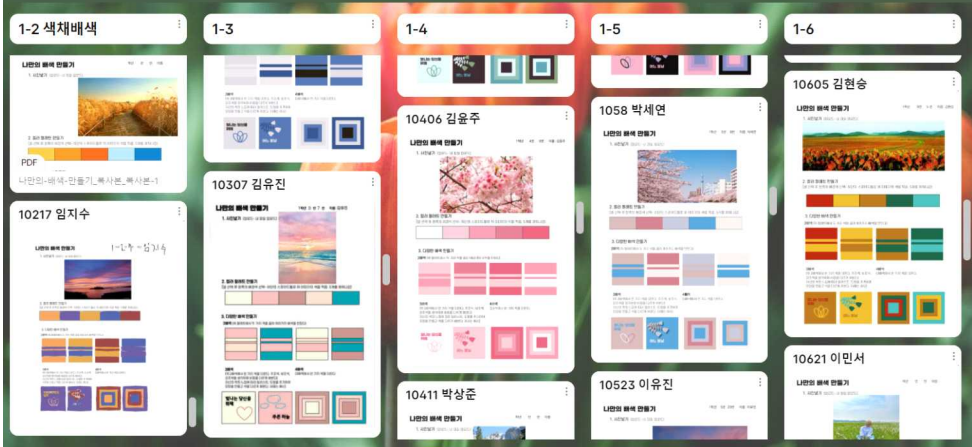


《활동 순서》
1. 마음에 드는 사진을 한 장 고른다.
(책은 사진, 꽃은 사진)
2. 링크의 **미리 캔버스 사이트**로 이동
3. 제시된 **활동지**를 보고 과제를 수행한다.
4. 나의 배색에 **멋진 이름**을 붙인다.
4. 완성하면 **저장**하고, **다운로드** 한다.(jpg,PDF)
5. **다운로드한 파일**을 수업 게시판에 **업로드** 한다.

* 미리캔버스
<https://www.miricanvas.com/design/1jle93>
* 구글 프리젠테이션
<https://docs.google.com/presentation/d/1e52012zrJKAcYnuW5yapByNyRf938pEC2LUA8G/edit?usp=sharing>

배색연습1,2

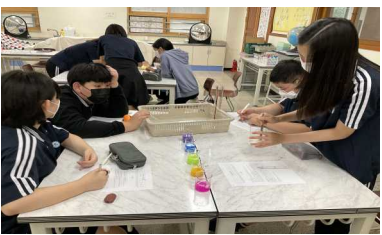
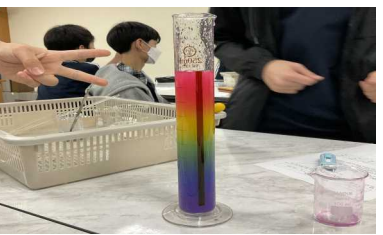
나만의 색채배색



색채 배색 활동(패들렛 공유화면)

● [8차시] 과학 수업 : 색과 밀도 (대면)

학습단계	교수 · 학습활동	시간	자료 및 유의점
도입	▶ 학습 분위기 조성 • 서로 다른 밀도를 가진 용액을 만들 수 있을까?	5'	
전개	▶ 물감의 혼합으로 원하는 색의 용액 만들기 • 물감의 삼원색을 혼합하여 원하는 색을 만들도록 지도한다. ▶ 설탕을 이용한 밀도 탑 만들기 실험 • 질량을 다르게 설정한 설탕을 녹였을 때의 밀도를 계산해 보고 원하는 색과 섞어 알록달록한 밀도 탑을 만들도록 한다.	35'	물감, 물, 설탕
정리	▶ 주변 정리 및 차시 예고	5'	

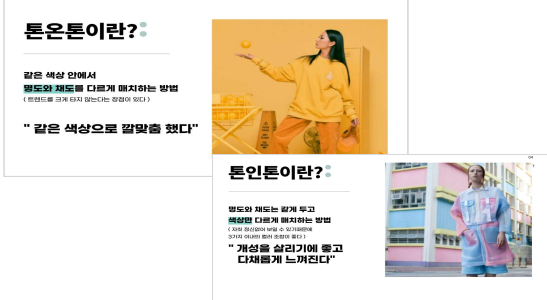




밀도 탑 만들기

● [9-10차시] 미술 수업 : 개별 연구보고서, 마블링 표현 (대면)

학습단계	교수 · 학습활동	시간	자료 및 유의점
도입	▶ 학습 분위기 조성 • 유성물감을 물에 섞으면 어떻게 될까? • 마블링 관련 영상 시청 및 학습 목표 제시	10'	
전개	▶ 개별 연구보고서 발표 ▶ 표현 활동(모둠) • 4명씩 모둠을 구성하고 마블링 표현 활동 시 주의 사항 안내 • 야외에 나가 마블링 색채 활동	65'	바트, 마블링물감, 물, 나무젓가락
정리	▶ 주변 정리 및 차시 예고	15	

		
마블링 시연(교실)	마블링 색채활동(야외수업)	

	
개별 연구보고서 ppt공유 발표(원격수업)	개별 연구보고서 발표(대면수업)

● [11-12차시] 미술 수업 : 개별/ 모둠 작품 제작 (대면)

학습단계	교수 · 학습활동	시간	자료 및 유의점
도입	▶ 학습 분위기 조성 • 마블링 참고 작품과 학습 목표 제시	10'	
전개	▶ 표현 활 (개별 작품) - 마블링 색상지를 활용하여 자유 작품 제작 ▶ 표현 활동(전체 공동작업) • 마블링 완성작품 중 유사 색별로 모아 모듈 형식으로 자르고 화면을 구성하여 공동작품 제작 ▶ 전시 및 활동 평가	70'	마블링 완성작품, 개별 평가지
정리	▶ 주변 정리 및 다음 수업 예고	10'	



마블링+젠탱글(개별 작품)



마블링 활용(개별 작품)



마블링+젠탱글(개별 작품)



마블링 작품 유사색 선별

작품 설치



작품 전시 모습

다. 수업 성찰

- 코로나 19 상황에서 위험 단계별로 등교 기간이 정해지지 않아서 수업을 계획할 때 원격, 대면 수업의 유연한 전환이 가능하도록 재구성할 필요가 있었음.
- 온라인 색채 배색 수업 시 학생마다 수업에 사용하는 온라인 기자재가 달라 색채배색 활동지가 유가 안 되는 경우가 많아 이를 대비하여 구글 프리젠테이션, HWP, 미리 캔버스, 캔바 등 다양한 프로그램에서 공유될 수 있는 활동지를 만들어야 했음.
- 학생들의 반응과 이해 수준을 고려하고 지속해서 활동 과정을 점검, 확인하여 활동에 어려움을 겪는 학생들은 개인별로 피드백하여 학습 목표가 효과적으로 달성할 수 있도록 함
- 수업 과정과 진행에 대한 안내를 충분히 하여 학생이 숙지할 수 있도록 하고 색과 친해져 결과 보다는 과정을 즐기고 소외되는 학생 없이 모두 적극적으로 참여할 수 있도록 함.
- 색의 다양한 기능과 의미를 이해하고 기초적인 학문적 지식을 쌓아 미술이 단지 표현 위주의 수업이 아닌 전문 학문 분야라는 것을 인식 시켜 미술에 대한 긍정적인 태도와 소양을 기르도록 함.

(부록)

1. 지도 자료

1) 유튜브 참고 동영상	- 그림 그리는 수이샘 <색채 이론> https://www.youtube.com/watch?v=QhIEQLcVqTg&t=1s 2021 색채트랜드 https://www.youtube.com/watch?v=CNR00jeF4Ws - 마블링의 다양한 표현기법 https://www.youtube.com/watch?v=Yep0uV-ppwg - 마블링 아트로 그리는 반고흐의 '별이 빛나는 밤' https://www.youtube.com/watch?v=1FcPV8QarIY
2) 온라인수업 활용 도구	- 과학 수업 - <AR 빛 실험실> 어플리케이션 - 미술 수업 -패들렛, 미리캔버스, 구글PPT
3) 참고서적	배색 사전/ 저자:구노 나오미/ 출판사:하서

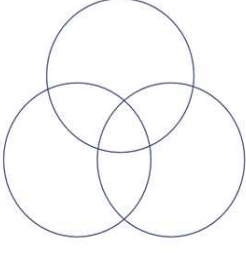
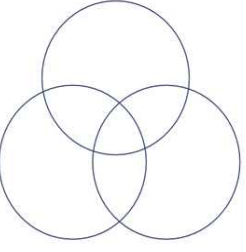
2. 개별 연구보고서 주제

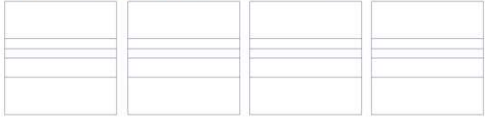
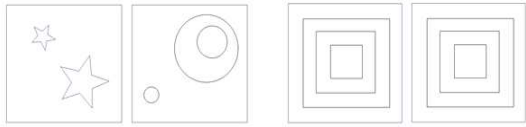
*개별 연구보고서 작성(서술형 수행평가)	
- 아래 내용 중 한가지를 주제를 선정하여 한글파일, ppt 2-3장(개념, 예시 사진첨부/ 발표 2-3분) https://docs.google.com/spreadsheets/d/1AuXy9IbA4qO6ToF0Q2klhUalwIFH5LBVY33J_TQoE7E/edit?usp=sharing	
연번	주제
1	명도 대비
2	채도 대비
3	색상 대비
4	보색 대비
5	경계 대비(연변 대비)
6	면적 대비
7	한난 대비
8	명시성과 주목성
9	색의 진출과 팽창/ 색의 무게감
10	따뜻한 색과 차가운 색/홍분되는 색과 침착한 색
11	홍분되는 색과 침착한 색
12	화려한 색과 수수한 색
13	색채 조절이란? 목적?
14	색할 속 색채조절(공간)
15	색할 속 색채조절(사물)
16	색할 속 색채조절(의류)
17	색채심리 마케팅
18	색상의 의미와 상징(빨강,노랑, 초록, 흰색)
19	색상의 의미와 상징(파랑, 분홍, 보라, 검정)
20	색채테라피란? 활용 예?
21	전통색 오방색
22	음식의 색
23	색으로 알아보는 미술가(모네)
24	색으로 알아보는 미술가(고흐)
25	색으로 알아보는 미술가(마티스)
26	색으로 알아보는 미술가(조르주 쇠라, 점묘회화)
27	색으로 알아보는 미술가(몬드리안)
28	색으로 알아보는 미술가(마크 로스코, 색면추상)

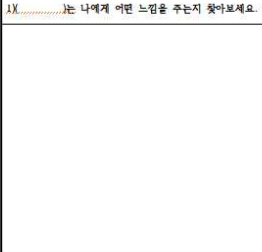
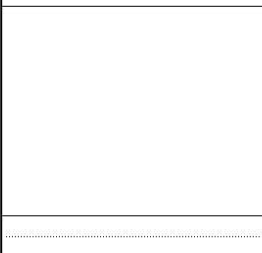
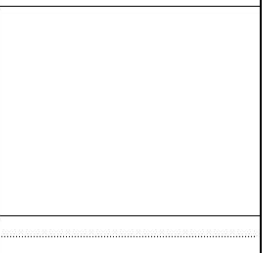
3. 개별 평가지

개별평가지		학년	반	번호 이름:
‘색채 수업’ 프로젝트 마치면서..				
1. 학번, 성명				
2. 본인이 선택한 개별 연구보고서 주제는 무엇인가요?				
3. 다양한 색채 수업 중 가장 흥미롭고 가치가 있었던 수업주제는 무엇인가요?				
4. 색채 수업을 통해 배운 점은 무엇인가요?				
5. 색채 수업 모둠활동 중 본인은 어떤 역할을 했나요?(스스로 칭찬하기)				
6. 본인이 모둠활동을 하면서 아쉬웠던 점은?				
7. 본인의 모둠에서 가장 활약이 뛰어난 학생은 누구인가요? 어떤 활약을 했나요?				
8. 활동 중 좋았던 점, 개선해야 할 점 등등, 선생님께 하고 싶은 말을 남겨주세요.				

4. 활동지

01. 활동지- 빛과 색의 혼합 활동지	
연동종학교	학년 반 모둠
*빛의 혼합 = ()혼합 	메모
- 색을 혼합할수록 명도는 (높아진다 / 낮아진다) - 실생활에 사용되는 예는?	
*색의 혼합 = ()혼합 	메모
- 색을 혼합할수록 명도는 (높아진다 / 낮아진다) - 실생활에 사용되는 예는?	

02. 활동지- 나만의 배색 만들기		학년 반 번 이름:
1. 사진 <제목>: >		
2. 컬러 팔레트 만들기 (사진에서 주조색, 보조색을 선택하여 이미지 색을 색칠하기)		
		
3. 다양한 배색 만들기		
1) 2배색 (위 팔레트에서 두 가지 색을 골라 여러 가지 배색 만들기)		
		
2) 3배색 (위 2배색에서 한가지 색을 더한다. 주조색, 보조색, 강조색을 생각하여 비중을 다르게 하기)		
3) 4배색 (3배색에서 한 가지 색을 더하기)		
		

'색채 수업' 프로젝트		학년 반 번호 이름:
다양한 Color Image		
*4가지 색을 선정하고 색깔별로 연상되는 그림을 그리고 간단히 선택이유와 느낌을 적어 붙인다.		
1X.....)는 나에게 어떤 느낌을 주는지 찾아보세요.	2X.....)는 나에게 어떤 느낌을 주는지 찾아보세요.	
		
3X.....)는 나에게 어떤 느낌을 주는지 찾아보세요.	4X.....)는 나에게 어떤 느낌을 주는지 찾아보세요.	
		

'색채 수업' 프로젝트		학년 반 번호 이름:	
Color 감정 다이어리			
*일주일 동안 나의 감정을 색으로 정리해 붙인다.			
날짜 (월/일/요일)	기억에 남는 일	나의 감정 상태	나의 감정 색
To. 한 주 동안 수고한 나에게...			



예술로 학교를 행복하게 디자인하는

경기도교육청 예술편지

Vol.14

2021 학교예술 공모전 수상작

분야 E

교과 간 또는 타 분야와 연계한 예술 기반 우수수업 사례

우수교원 수상작

소리의 벽을 허물다: 가치 봄 음악

광수중학교

교사: 이 현 지





가. 주요 내용

수업의 흐름	이 프로젝트 수업은 청각장애인 삶에 음악이 꼭 필요한 요소임을 인식하고, 청각장애인과 비장애인 모두가 함께 즐길 수 있는 음악 문화를 형성하는 방안을 모색하는 수업이다. 본 프로젝트 수업에서 학생들은 먼저 우리 사회에 존재하는 보이지 않는 편견과 차별, 무관심이 청각장애인의 음악(예술) 활동에 많은 제약을 가하고 있으며, 이에 맞서 많은 청각장애 예술가들이 음악을 통해 자신을 표현하려 끊임없이 노력하고 있다는 점을 인식한다. 이후 학생들은 직접 수어로 노래하는 활동을 통해 음악의 다양한 형태를 체험하고, 프로젝트의 마지막 단계에서 청각장애인의 인터뷰와 소리 인지 기술에 관한 기사를 바탕으로 청각장애인과 비장애인 모두가 함께 즐길 수 있는 음악 공연을 기획한다. 이 수업을 통해 학생들이 음악은 오직 들을 수 있는 사람들을 위한 것이라는 편견을 벗어나 열린 시각으로 다양한 형태의 음악을 수용하고, 모두가 함께 즐기는 음악 문화가 당연한 사회를 만들어가는 따뜻한 마음을 지닌 인재로 성장하길 기대한다.
가치 봄 음악?	장애인의 생활에 제약을 가하는 물리적인 장벽을 제거한다는 의미로 사용된 배리어프리 개념이 예술로 확장되고 있다. 대표적인 예가 시, 청각장애인을 위해 자막과 해설을 적절히 배치하는 ‘가치 봄 영화’이다. 이를 본떠 배리어프리 음악 문화를 고민해보는 이 프로젝트 수업의 제목을 ‘소리의 벽을 허물다 : 가치 봄 음악’이라 정했다.
수업의 필요성	모든 인간은 행복한 삶을 살아가기 위해 음악(예술)을 즐기고 향유할 권리를 가진다. 그러나 과연 현재 우리 사회는 모든 사람에게 음악을 즐길 권리를 보장하고 있을까? 우리 사회는 장애인의 음악 활동에 얼마나 관심을 갖고 있는가? 라는 질문에서 출발하였다. 장애인 오케스트라 ‘뷰티풀 마인드’, 청각장애인 예술가들이 모여 랩, 뮤지컬 등의 콘텐츠를 제작하는 ‘핸드스피크’ 등이 활발히 활동하고 있지만, 비장애인들에게 이러한 음악 활동은 낯설다. 대중의 무관심은 배리어프리 예술을 결국 장애라는 틀에 가두게 된다. 진정으로 모두가 함께 음악을 향유하는 행복한 사회는 비장애인이 장애인의 음악 활동에 관심을 가지고 참여할 때 실현할 수 있다. 따라서 학교예술교육은 학생들에게 장애인의 음악(예술) 활동을 소개하고, 직접 체험해보는 기회를 제공하며, 나아가 장애인과 비장애인의 구별 없이 함께 즐길 수 있는 음악(예술)에 관해 고민해보도록 하는 경험을 제공할 필요가 있다.

나. 교수·학습 과정안 요약

1) 성취기준 분석

교과	성취기준	관련 활동
음악	[9음01-02] 악곡의 종류에 어울리는 신체 표현을 한다.	악곡의 노랫말과 분위기를 신체를 활용해 표현하기
	[9음01-01] 악곡의 특징을 이해하여 개성 있게 노래 부르거나 악기로 연주 한다.	
	[9음03-01] 음악과 관련된 다양한 행사에 참여하고, 행사에 대해 평한다.	배리어프리 공연 기획하기
사회	[9사(일사)06-01] 성취 기준인권 보장의 중요성을 이해하고, 우리나라 헌법에서 보장하고 있는 기본권의 종류, 기본권 제한의 내용과 한계를 탐구한다.	헌법에 명시된 인간의 기본권, 행복추구권 이해하기
도덕	[9도03-01] 인간 존엄성과 인권, 양성평등이 보편적 가치임을 도덕적 맥락에서 이해하고, 타인에 대한 사회적 편견을 통제하여 보편적 관점에서 모든 인간을 인권을 가진 존재로서 공감하고 배려할 수 있다.	사회적 약자가 겪는 어려움에 공감하고 문제해결 방안 찾기

2) 교수·학습 과정안 요약

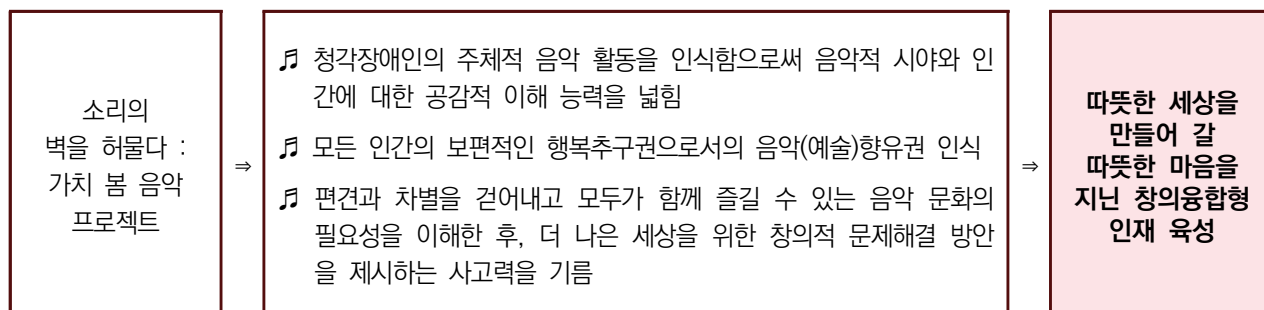
수업주제	소리의 벽을 허물다 : 가치 봄 음악		
수업모형	프로젝트 기반 학습		
영역/단원	[표현] 표현하고 느끼는 음악 / [감상/생활화] 더불어 나누는 음악	차시	7차시
수업 활동 요약	차시	활동 주제	주요 활동
	1/7	베토벤은 왜 작곡을 했을까?	- 나의 삶에서 음악이 갖는 의미 생각해보기 - 베토벤은 왜 작곡을 했을까? 청각장애인의 삶에 음악이 필요할지 생각해보기
	2/7	청각장애인은 음악을 어떻게 느낄 수 있을까?	- '핸드스피크'의 뮤지컬 '영웅' 감상하기 - '핸드스피크'에 관한 기사, 인터뷰 읽고 요약하기 - 청각장애인이 음악을 느끼고 표현하는 방법 이해하기
	3-5/7	가치 봄 음악	- '꿈꾸지 않으면'의 가사에 알맞은 수어 익히기 - 악곡의 박자, 리듬, 분위기에 맞춰 수어로 노래하기 - 가치 봄 음악 '꿈꾸지 않으면' 공연하기

수업 활동 요약	차시	활동 주제	주요 활동
	6/7	배리어프리: 모두를 위한 음악 문화	- 청각장애인이 음악을 느끼고, 소리를 지각하는 방법 이해하기 - 청각장애인과 비장애인이 함께 즐길 수 있는 음악 공연 기획하기
	7/7		- 음악에서의 배리어프리 문화 정착 방안 제시 - '소리의 벽을 허물다 : 가치 봄 음악' 프로젝트를 통해 자신에게 일어난 변화 성찰하기
특징	1) 학생들이 자신과 다른 타인의 음악을 경험하고 수용하도록 함으로써 인간에 대한 공감적 이해 능력과 심미적 감성 역량, 음악적 소통 역량을 함양하도록 한다. 2) 학생들이 사회적 약자의 음악 향유권 행사를 방해하는 요소를 탐구하고 스스로 상상력을 발휘하여 문제해결 방법을 고안하도록 함으로써 지식정보처리 역량과 창의적 사고 역량, 공동체 역량을 함양하도록 한다.		

3) 과정중심 평가 계획

평가 영역	수어 노래하기	모두를 위한 음악 문화 형성 방안 논술	포트폴리오
평가 요소	1) 수어 가사의 정확성 2) 리듬의 정확성 3) 의미와 감정 표현력 4) 노래의 유창성 5) 노래 자세 및 태도	1) 청각장애인의 음악 향유를 방해하는 요소 제시 2) 청각장애인과 비장애인이 함께 즐길 수 있는 음악 제안 3) 음악에서의 배리어프리 문화 정착 방안 제시	1) 학습 과정 기록 2) 자료 수집 3) 자기 변화 성찰

4) 교육적 성과



II

교수·학습 과정

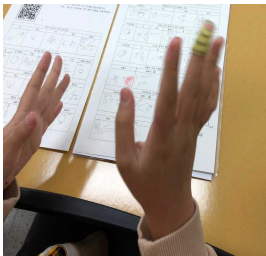
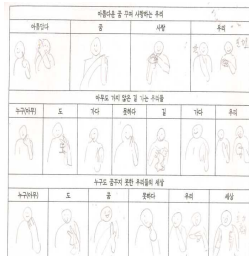
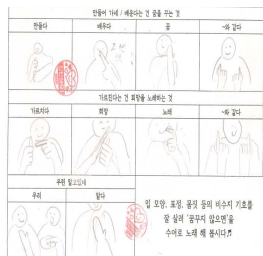


가. 수업 펼치기

1) 1차시, 베토벤은 왜 작곡을 했을까?(원격 수업)

수업 목표	나의 삶에서 음악이 갖는 의미를 생각해보고, 청각장애인의 삶에 음악이 필요할지에 대해 모둠원들과 토의한다.
생각 열기	♪ 핵심 질문: 베토벤은 왜 작곡을 했을까? - 작곡가 베토벤의 유서를 낭독하는 영상을 시청한다. - 청각장애를 겪고 있던 베토벤은 자신이 작곡한 음악을 듣지 못했는데, 그럼에도 평생을 작곡에 헌신한 이유가 무엇인지 생각해보는 시간을 가진다.
생각 펼치기	♪ 소리 일기 쓰기 - 오늘 하루를 시작하면서부터 들었던 다양한 소리와 음악을 기록하면서 우리가 의식적, 무의식적으로 항상 소리(음악)에 둘러싸여 생활하고 있음을 인식한다. ♪ 나의 플레이리스트 살펴보기 - 핸드폰(또는 mp3)의 플레이리스트를 보면서 나에게 힘을 주는 음악, 길을 걸을 때나 버스를 탈 때 주로 듣는 음악, 들으면 괜히 기분이 좋아지는 음악 등을 생각해본다. - 나의 플레이리스트 중에서 친구들에게 추천하고 싶은 음악과 그 이유를 모둠원들과 함께 이야기해 본다. ♪ 나의 삶에서 음악이 갖는 의미 생각해보기 - 플레이리스트를 바탕으로 나의 삶에서 음악은 어떤 역할을 하는지, 어떤 가치를 지니는지 생각해 보고, 만약 음악을 들을 수 없다면 어떻게 상상해본다.
생각 다듬기	♪ 모듬토의: 베토벤은 왜 작곡을 했을까? - 나의 경험을 반추해보면서 청각장애인의 삶에 음악이 필요한지, 그렇다면 그 이유는 무엇인지 생각해 보고, 모듬원들과 생각을 나눈다. 4. 베토벤은 왜 작곡을 했을까요? 청각장애인의 삶에도 음악이 필요할까요? 베토벤은 잘 못 들은 것을 그저 듣는다고 생각하지 않았기 때문에 계속 작곡을 했을 거라 그 것과 같이 음악은 그냥 듣는 것이 아니고 마음으로 듣고 들을 수 있기 때문에 청각이 불편하신 분들도 충분히 듣고 즐길 것 같다.

3) 3-5차시, 가치 봄 음악 〈꿈꾸지 않으면 ㄴㄴ〉 노래하기

수업 목표	‘꿈꾸지 않으면’의 가사의 수어 표현을 익히고 악곡의 박자, 리듬, 분위기를 잘 살려 노래한다.
수업 열기	♪ ‘가치 봄 영화’와 ‘가치 봄 음악’ ‘핸드스피크’의 ‘영웅’ 공연을 떠올리는 시간을 갖는다. - 영화계에서 비장애인과 시, 청각장애인이 함께 볼 수 있는 ‘가치 봄 영화’를 만들고, ‘가치 봄 영화제’를 하고 있다는 것을 소개한다. - 우리 수업에서 ‘핸드스피크’처럼 수어를 매개로 노래하는 ‘꿈꾸지 않으면’을 ‘가치 봄 음악’으로 불러볼 것임을 설명한다.
수업 펼치기	♪ ‘꿈꾸지 않으면’의 가사의 수어 표현 익히기 ‘꿈꾸지 않으면’의 가사가 단어 단위로 적혀 있는 활동지와 교사의 시범 동영상을 제공한다. - 모둠원들이 함께 교사의 시범 동영상을 보며 가사의 단어에 알맞은 수어 표현을 찾아 자신만의 가치 봄 음악 악보를 만든다. - 교사의 시범 동영상과 악보를 보며 가사의 연결이 자연스럽게 연습한다.     [교사의 말] 교사가 학생들에게 수어를 가르친다는 관점보다는 학생들과 함께 또 다른 언어로 노래를 불러본다는 관점을 가지고 접근하면 좋을 것 같습니다. 영상 매체를 통해 아이들과 함께 불러보고 싶은 노래를 먼저 결정한 후, 가사 단어 단위로 수어 악보를 만드는 활동지를 제공하면, 학생들이 서로 협력하면서 가사를 익히고 노래합니다. 교사의 예상보다 훨씬 더 몰입하는 학생들의 모습을 볼 수 있고, 학생과 교사가 함께 연습하면서 모두의 수어 노래 실력이 향상되는 재미를 느낄 수 있습니다. ♪ 악곡의 박자, 리듬에 맞춰 두 손으로 노래하기 ‘꿈꾸지 않으면’의 박자와 리듬에 맞춰 가사의 길고 짧음을 표현할 수 있도록 연습한다. ♪ 악곡의 분위기를 잘 살려 온몸으로 노래하기 ‘꿈꾸지 않으면’의 가사 의미, 악곡의 분위기를 두 손뿐만 아니라 입모양과 표정, 몸짓으로 표현하며 노래할 수 있도록 연습한다.
생활화 하기	♪ ‘가치 봄 음악 : 꿈꾸지 않으면’ 공연하기   

4) 6차시, 배리어프리: 모두를 위한 음악 문화 (1) (본시 수업)

학습주제	소리의 벽을 허물다 : 가치 봄 음악		차시	6/7
관련단원	I. 표현하고 느끼는 음악 IV. 더불어 나누는 음악		대상	중 2
성취기준	[9음03-01] 음악과 관련된 다양한 행사에 참여하고, 행사에 대해 평한다. [9도03-01] 인간 존엄성과 인권, 양성평등이 보편적 가치임을 도덕적 맥락에서 이해하고, 타인에 대한 사회적 편견을 통제하여 보편적 관점에서 모든 인간을 인권을 가진 존재로서 공감하고 배려할 수 있다.			
핵심역량	☐ 자기관리 역량 ☒ 심미적 감성 역량 ☒ 음악적 감성 역량 ☒ 음악정보처리 역량 ☒ 지식정보처리 역량 ☒ 의사소통 역량 ☒ 창의적 사고 역량 ☒ 공동체 역량 ☒ 음악적 소통 역량 ☐ 자기관리 역량			
학습목표	청각장애인이 소리를 지각하는 방법을 이해하고, 이를 바탕으로 청각장애인과 비장애인이 함께 즐길 수 있는 음악 공연을 상상력을 발휘하여 기획한다.			
교수·학습 활동 및 내용	수업 진행	교수·학습 활동 및 내용		
	전시 학습 확인	♪ ‘소리의 벽을 허물다 : 가치 봄 음악’ 프로젝트 수업 내용 확인 - 프로젝트의 첫 시작부터 지금까지의 활동을 사진을 통해 점검한다. ♪ 가치 봄 음악, ‘꿈꾸지 않으면’을 노래한다.		
	학습 목표 확인	♪ 학습 목표를 학생들과 함께 확인한다. 1) 청각장애인이 소리를 지각하는 방법을 이해한다. 2) 청각장애인과 비장애인이 함께 즐길 수 있는 음악 공연을 기획한다.		
	청각 장애인이 소리를 지각하는 방법	♪ 청각장애인은 음악을 다르게 느낀다. - 전시학습에서 다양한 시·청각 자료를 통해 살펴보았던 청각장애인이 음악을 느끼는 방법들을 다시 한번 떠올려본다. ♪ ‘촉각 피치 시스템’ 영상 시청하기 - 청각장애인들의 음악 향유 및 음악교육을 위해 발명되고 있는 ‘촉각 피치 시스템’을 소개하는 영상을 시청한다. - 음의 높이에 따라 주파수가 다르다는 점을 이용하여 시스템이 내장된 장갑을 끼면 각 음마다 다른 위치에 진동을 주어 청각장애인들이 음의 높낮이를 지각하고 그 높이에 맞춰 소리를 내도록 연습할 수 있다는 점을 설명한다. - 즉, 음악의 비트뿐만 아니라 음의 높낮이까지 느낄 수 있어 음악을 더욱 생동감 있게 감상할 수 있고, 음의 높낮이를 살려 직접 노래할 수도 있다는 것을 설명한다.    ♪ 청각장애인이 음악을 느끼는 방법 이해하기 - 결국 음악을 함께 느끼고 즐기고 싶다는 우리들의 의지와 상상력, 소통 기술이 더 해지면 장애라는 벽을 허물 수 있다는 점을 마음으로 이해하도록 한다.		

교수·학습 활동 및 내용	배리어 프리 공연 기획하기	♪ 모둠 구성하기 ♪ 배리어프리 공연 아이디어 이야기하기 - 모둠원들끼리 최근 관람한 공연이나 가장 기억에 남는 공연에 관해 이야기를 나누며, 이 중 배리어프리 공연으로 바꾸어보고 싶은 공연을 결정한다. - 청각장애인이 음악을 느끼고 소리를 지각하는 다양한 방법과 소통 기술을 바탕으로, 배리어프리 공연을 만들 수 있는 아이디어를 발산한다. - 아이디어를 모아 우리 모둠의 배리어프리 공연을 기획한다. ♪ 배리어프리 공연의 한 장면 설명하기 - 우리 모둠이 상상하는 배리어프리 공연의 한 장면을 글이나 그림 등으로 기록한다. - 발표자가 모둠별로 기획한 배리어프리 공연을 간략하게 설명하여, 학급 내 아이디어를 공유한다. 공연명: Together (청인과 농인이 함께 한다는 뜻) 배리어프리 공연의 한 장면 LED 패널에 프로그래밍을 통해 음악에 맞춰서 LED 빛을 시각화 하는 기술 공연명: Iu & you 배리어프리 공연의 한 장면 x 30. 이러한 + 자막 영역 영역 영역
		차시 예고 ♪ 음악에서의 배리어프리에 관한 생각 공유하고, 나의 변화 성찰하기

5) 7차시, 배리어프리: 모두를 위한 음악 문화 (2)

수업 목표	1) 음악에서의 배리어프리 문화 정착의 필요성을 인식하고, 이를 위해 개인적, 사회적 차원에서 노력해야 할 점에 대해 이야기한다. 2) '소리의 벽을 허물다: 가치 봄 음악' 프로젝트를 수행하는 동안 자신에게 일어난 내적 변화를 성찰한다.																		
생각 열기	♪ 전시학습 확인 및 학습 목표 제시																		
생각 펼치기	♪ 청각장애인의 음악 향유를 방해하는 요소 제시하기 ♪ 음악에서의 배리어프리 문화 정착 방안 제안하기																		
성찰하기	♪ 나의 내적 변화 성찰하기 - 수업을 통해 새롭게 알게 된 점과 느낀 점을 이야기해보고, 내 생각에 어떠한 변화가 생겼는지, 앞으로 모두가 함께 음악을 즐길 수 있는 사회를 만들기 위해 어떠한 실천을 할 수 있을지 이야기한다. <table border="1"> <tr> <td>새롭게 알게 된 점 (배우게 된 점)</td><td>이벤트프로젝트 수업도 알게 되었고, 청각장애인들의 삶에 대해 좀 더 이해할 수 있던 기회였다. 또한 농인들도 음악을 느끼고 예술을 한다는 사실을 알게 되었다.</td></tr> <tr> <td>느낀 점</td><td>나도 모르게 농인들이 나와 다른 사람이라고 인식하고 동정하고 원망하는 것이 느껴져서 미안한 마음과 동정적이라고 ~~말~~ 농인들의 예술 활동을 보고 막연한 생각을 했다.</td></tr> <tr> <td>나에게 일어난 변화 (생각, 태도, 감정 등의 변화)</td><td>농인들이 예술하는 것이 신기하다는 생각보다 응원하고 뭐라도 할 줄을 하려고 노력하고 ■ 삶에 있어서 당연하다고 생각했던 것이 없었다고 생각하니 조금 더 그 점에도 불구하고 서서히 알게 되어 예술 활동까지 하는 농인들이 어찌나 나은 사람인지 알게 되었다. ■ 행복한 삶을 사신 것 같다.</td></tr> </table> <table border="1"> <tr> <td>새롭게 알게 된 점 (배우게 된 점)</td><td>수업을 통해 노래를 표현할 수 있다는 것을 알게 되었고 배리어프리라는 단어 다 뜻을 알게 되며 장애아 유해도 예전 활동은 조금 수 있게 해주는 사람들이 있어서 우리가 생각해볼 것들 다 알게 되었다고 같다.</td></tr> <tr> <td>느낀 점</td><td>이 프로젝트를 하면서 핸드폰이 대안한 신체이고 그만큼 자각스러웠고 나중에 기회가 되면 더 자세히 배우고 싶었다.</td></tr> <tr> <td>나에게 일어난 변화 (생각, 태도, 감정 등의 변화)</td><td>배리어프리를 통해 장애인들이 예술 활동을 하는 것은 더 좋아하며 미래에 그들이 활약할 때 다 같이 모여서 관람하면 좋겠다라고 생각하였고 클라우드에서 검색하게 되었다. 유튜브로 영상도 찾아볼 수 있다.</td></tr> </table> <table border="1"> <tr> <td>새롭게 알게 된 점 (배우게 된 점)</td><td>장애인들이도 소식을 듣고 표현할 수 있다는 것 중, 장애인들도 예술을 즐길 수 있다는 것.</td></tr> <tr> <td>느낀 점</td><td>이전 장애인들을 바라보는 시선이 많이 간접적이 그 시선들은 이제대로 자신의 꿈을 이루는 사람들이 진정한 아티스트라고 생각하게 되었다.</td></tr> <tr> <td>나에게 일어난 변화 (생각, 태도, 감정 등의 변화)</td><td>장애인들이 예술을 한다고 하면 어떤 일반인들처럼 작곡을 할지... 라는 생각이 기이하게 갑자기 "영웅"을 보고는 두 생각이 뒤섞였다. 저는 장애인인 일반인들이 하는 음악이 저를 즐겁게 하는 데 의미가 있다. 또, 보는 재미가 있다는 것 느꼈다. 정말 한바탕 - 1 -</td></tr> </table>	새롭게 알게 된 점 (배우게 된 점)	이벤트프로젝트 수업도 알게 되었고, 청각장애인들의 삶에 대해 좀 더 이해할 수 있던 기회였다. 또한 농인들도 음악을 느끼고 예술을 한다는 사실을 알게 되었다.	느낀 점	나도 모르게 농인들이 나와 다른 사람이라고 인식하고 동정하고 원망하는 것이 느껴져서 미안한 마음과 동정적이라고 ~~말~~ 농인들의 예술 활동을 보고 막연한 생각을 했다.	나에게 일어난 변화 (생각, 태도, 감정 등의 변화)	농인들이 예술하는 것이 신기하다는 생각보다 응원하고 뭐라도 할 줄을 하려고 노력하고 ■ 삶에 있어서 당연하다고 생각했던 것이 없었다고 생각하니 조금 더 그 점에도 불구하고 서서히 알게 되어 예술 활동까지 하는 농인들이 어찌나 나은 사람인지 알게 되었다. ■ 행복한 삶을 사신 것 같다.	새롭게 알게 된 점 (배우게 된 점)	수업을 통해 노래를 표현할 수 있다는 것을 알게 되었고 배리어프리라는 단어 다 뜻을 알게 되며 장애아 유해도 예전 활동은 조금 수 있게 해주는 사람들이 있어서 우리가 생각해볼 것들 다 알게 되었다고 같다.	느낀 점	이 프로젝트를 하면서 핸드폰이 대안한 신체이고 그만큼 자각스러웠고 나중에 기회가 되면 더 자세히 배우고 싶었다.	나에게 일어난 변화 (생각, 태도, 감정 등의 변화)	배리어프리를 통해 장애인들이 예술 활동을 하는 것은 더 좋아하며 미래에 그들이 활약할 때 다 같이 모여서 관람하면 좋겠다라고 생각하였고 클라우드에서 검색하게 되었다. 유튜브로 영상도 찾아볼 수 있다.	새롭게 알게 된 점 (배우게 된 점)	장애인들이도 소식을 듣고 표현할 수 있다는 것 중, 장애인들도 예술을 즐길 수 있다는 것.	느낀 점	이전 장애인들을 바라보는 시선이 많이 간접적이 그 시선들은 이제대로 자신의 꿈을 이루는 사람들이 진정한 아티스트라고 생각하게 되었다.	나에게 일어난 변화 (생각, 태도, 감정 등의 변화)	장애인들이 예술을 한다고 하면 어떤 일반인들처럼 작곡을 할지... 라는 생각이 기이하게 갑자기 "영웅"을 보고는 두 생각이 뒤섞였다. 저는 장애인인 일반인들이 하는 음악이 저를 즐겁게 하는 데 의미가 있다. 또, 보는 재미가 있다는 것 느꼈다. 정말 한바탕 - 1 -
새롭게 알게 된 점 (배우게 된 점)	이벤트프로젝트 수업도 알게 되었고, 청각장애인들의 삶에 대해 좀 더 이해할 수 있던 기회였다. 또한 농인들도 음악을 느끼고 예술을 한다는 사실을 알게 되었다.																		
느낀 점	나도 모르게 농인들이 나와 다른 사람이라고 인식하고 동정하고 원망하는 것이 느껴져서 미안한 마음과 동정적이라고 ~~말~~ 농인들의 예술 활동을 보고 막연한 생각을 했다.																		
나에게 일어난 변화 (생각, 태도, 감정 등의 변화)	농인들이 예술하는 것이 신기하다는 생각보다 응원하고 뭐라도 할 줄을 하려고 노력하고 ■ 삶에 있어서 당연하다고 생각했던 것이 없었다고 생각하니 조금 더 그 점에도 불구하고 서서히 알게 되어 예술 활동까지 하는 농인들이 어찌나 나은 사람인지 알게 되었다. ■ 행복한 삶을 사신 것 같다.																		
새롭게 알게 된 점 (배우게 된 점)	수업을 통해 노래를 표현할 수 있다는 것을 알게 되었고 배리어프리라는 단어 다 뜻을 알게 되며 장애아 유해도 예전 활동은 조금 수 있게 해주는 사람들이 있어서 우리가 생각해볼 것들 다 알게 되었다고 같다.																		
느낀 점	이 프로젝트를 하면서 핸드폰이 대안한 신체이고 그만큼 자각스러웠고 나중에 기회가 되면 더 자세히 배우고 싶었다.																		
나에게 일어난 변화 (생각, 태도, 감정 등의 변화)	배리어프리를 통해 장애인들이 예술 활동을 하는 것은 더 좋아하며 미래에 그들이 활약할 때 다 같이 모여서 관람하면 좋겠다라고 생각하였고 클라우드에서 검색하게 되었다. 유튜브로 영상도 찾아볼 수 있다.																		
새롭게 알게 된 점 (배우게 된 점)	장애인들이도 소식을 듣고 표현할 수 있다는 것 중, 장애인들도 예술을 즐길 수 있다는 것.																		
느낀 점	이전 장애인들을 바라보는 시선이 많이 간접적이 그 시선들은 이제대로 자신의 꿈을 이루는 사람들이 진정한 아티스트라고 생각하게 되었다.																		
나에게 일어난 변화 (생각, 태도, 감정 등의 변화)	장애인들이 예술을 한다고 하면 어떤 일반인들처럼 작곡을 할지... 라는 생각이 기이하게 갑자기 "영웅"을 보고는 두 생각이 뒤섞였다. 저는 장애인인 일반인들이 하는 음악이 저를 즐겁게 하는 데 의미가 있다. 또, 보는 재미가 있다는 것 느꼈다. 정말 한바탕 - 1 -																		

나. 학교생활기록부 세부능력 특기사항 기재 예시

배리어프리 음악 문화를 고찰하는 '소리의 벽을 허물다 : 가치 봄 음악' 프로젝트에서 청각장애인 예술가 단체 핸드스피크와 수어 래퍼의 인터뷰 기사, 공연 영상 등을 조사하여 청각장애인이 주체적으로 음악 활동을 하는 과정에서 겪는 어려움을 이해하고, 사회적 인식을 개선하기 위해서 청각장애인 예술가를 장애인이 아닌 예술가로 인정해야 한다고 주장함. 수어로 노래하는 가치 봄 음악, '꿈꾸지 않으면'을 몸짓, 표정, 입모양 등의 비수지 기호를 활용하여 악곡의 분위기와 감정을 담아 자연스럽게 노래함. 청각장애인이 음악을 느끼고 소리를 지각하는 다양한 방법을 이해하고 시각적 요소와 진동 증폭 가방 등의 촉각적 요소를 활용한 배리어프리 콘서트를 기획하여 학급 친구들로부터 호응을 받음. 수업 성찰 보고서에 사회의 차별과 편견을 이겨내고 자신의 꿈을 이뤄내고 있는 사람들이 진정한 예술가라고 작성하는 등 배리어프리 음악 문화를 실천하는 존중과 인정의 시선을 지니기 위해 노력하는 모습을 보임.

소리의 벽을 허물다: 가치 봄 음악 133



예술로 학교를 행복하게 디자인하는

경기도교육청 예술편지

Vol.14

2021 학교예술 공모전 수상작

분야
E

교과 간 또는 타 분야와 연계한 예술 기반 우수수업 사례

우수교원 수상작

나랑 학교랑 지역이랑
- 미술이 지역과 함께하다

포곡고등학교

교사: 최 선 경





가. 필요성

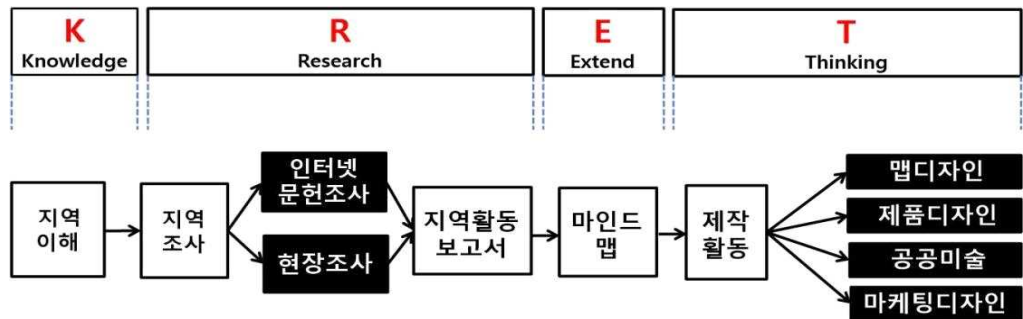
본 수업의 방향은 학교 교육과 지역 연계를 통해 삶과 교육의 연관성을 맺고자 하는 목적으로 시작하였다. 입시 및 대학 진학이 최종 종착지가 되어버린 학교 교육 현장이 우리의 삶과 연계되고 배움이 일어나며 보다 풍요로운 삶의 가치관과 방향성을 만들어 갈 수 있는 곳이 되기를 바라면서 수업을 계획하고 현장에서 실행해 나가고 있다. ‘교육은 입시를 위한 평가다’라는 인식으로부터 벗어나서 보다 폭넓은 관점으로 ‘교육’을 바라본다면 미래의 목표를 향해 걸어가고 있는 학생들의 주요 관심사와 진로, 진학, 취업까지 연계할 수 있는 다양한 경험을 제공할 수 있다. 이러한 교육적 관점에서 비롯하여 교과 재구성을 통해 수업을 계획하고 구성하며 현장에서 실행함으로써 알찬 성과를 보여주고 있다. 제시하고자 하는 교육적 취지와 방향성을 본교에서는 3년에 이어서 다양하고 더 깊이 있는 예술교육 활동을 해오고 있으며 타교과 및 타지역의 교육현장에 적용할 수 있는 수업 사례의 발판으로 만들고자 한다.

나. 학생 중심 교수-학습 과정안 요약

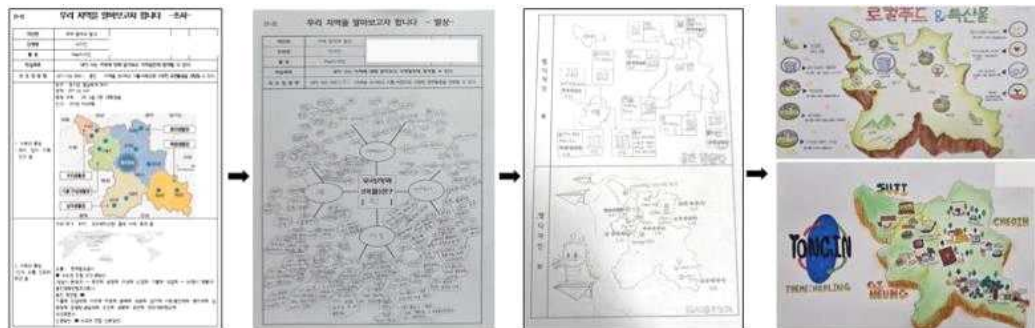
수업주제	나랑 학교랑 지역이랑 -미술이 지역과 함께하다-		
수업모형	프로젝트 수업, KRET 수업모형		
영역/단원	표현 (맵디자인 제작)	차 시	16차시
수업활동 요약	‘미술이 지역과 함께하다’ 프로젝트 미술활동 실천 과정		
	‘미술이 지역과 함께하다’ : ‘KRET’ 수업 설계 모형		
	K Knowledge	R Research	E Extend
	지역이해 - 지역조사 활동을 통해 지역 이해하기 - 지역의 강점과 약점 이해하기 - 지역이해를 통해 지역에 대한 관심, 지역애를 키우기	지역조사 - 지역 연계 미술 활동을 위한 지역 조사 - 지역의 현상과 장·단점을 소개 - 지역에 대한 특징 조사하기	마인드맵 - 지역의 유사 특징을 분류하는 유목화 작업하기 - 유사한 특징의 소재 확장적 사고하기 - 공통된 특징을 통해 생각펼치기
	발상 - 지역 조사를 통해 제작활동 주제 정하기 - 지역의 특징을 살려 소재를 정하기 - 지역 특징을 반영하여 표현하기		

수업활동 요약

‘미술이 지역과 함께하다’ : 프로젝트 미술활동 로드맵



‘미술이 지역과 함께하다’ : 프로젝트 미술활동 수업전개



지역조사
[1-4차시]

마인드맵
[5-7차시]

아이디어 스케치
[8-12차시]

제작활동
[13-16차시]

특징

- ◆ 지역 연계 프로젝트 미술활동의 방향성과 활동을 설명할 수 있다.
- ◆ 지역의 특징을 반영한 프로젝트 미술활동은 학생 스스로 지역에 대한 정보를 찾아서 이해하고 지역애를 키울 수 있다.
- ◆ 학생 개인별 우리 지역의 특징을 조사하고 활동 보고서를 작성할 수 있다.
- ◆ 지역조사를 토대로 지역의 다양한 소재들을 발견하고 이미지를 지도 위에 표현할 수 있다.
- ◆ 맵디자인 제작을 통해서 지역의 가치를 발견하고 지역을 홍보할 수 있다.
- ◆ 인쇄물로 제작하여 지역사회에 활용될 수 있는 역할을 경험할 수 있다.
- ◆ 지역 연계 프로젝트 미술활동을 통해 지역을 활용한 진로의 다양성과 방향을 설정하고 진로선택에 도움을 받을 수 있다.
- ◆ 모둠별 활동을 통해서 지역에 대한 다양한 정보와 생각을 나누고 협업을 통한 지역의 특징을 반영한 맵을 완성할 수 있다.



가. 수업의 개요

수업과목	미술창작			수업대상	고등학교 1학년		
단원명 (소단원명)	표현 (맵디자인 제작)			차시	16차시		
수업모형	프로젝트 수업, KRET 수업모형						
수업주제	'나랑 학교랑 지역이랑'- 미술이 지역과 함께하다						
수업목표	◎우리의 지역의 특징을 반영한 맵디자인을 제작하여 홍보할 수 있다. ◎지역을 이해하고 조사하는 과정을 통해 지역에 대한 관심과 지역애를 키울 수 있다.						
성취기준	[12미창01-01] 주변의 대상과 환경을 관찰하고 특징을 파악하여 표현 주제로 발전 시킬 수 있다. [12미창01-04] 정보 수집의 다양한 방법을 탐색하고 활용할 수 있다.						
미래핵심역량	자기주도 학습력	자기 관리능력	문제해결 능력	문화적소양 능력	의사소통 능력	대인관계 능력	민주시민 의식
	○	○	○	○	○	○	○
관련 융합 교과	지리, 사회문화, 국어, 경제						
수업의 흐름	K Knowledge R Research E Extend T Thinking 지역 이해 → 지역 조사 ↗ 인터넷 문헌조사 ↘ 현장조사 → 지역 활동보고서 → 마인드 맵 → 제작 활동 → 맵디자인 → 제품디자인 → 공공미술 → 마케팅디자인						
수업매체	PPT, 스마트폰, 갤럭시 탭, 온라인 줌, 밴드, 밴드채팅, 활동지 등						

나. 단원의 목표

미술은 바른 인성과 문화적인 소양을 갖춘 창의적 인재 육성을 기르는데 목표를 둔다. 삶 속에서 미술 문화를 향유할 수 있는 감각적 인식능력, 창의적 표현 능력, 작품의 가치 판단 능력을 기른다.

- (1) 미적 가치인식 및 시각적 소통 능력으로 감각적 인식 능력을 기른다.
- (2) 자기 주도적인 미술활동을 통해 창의·융합적 사고 및 표현 능력 기른다.
- (3) 미술 작품이 지닌 특징을 이해하고 비평할 수 있는 능력을 기른다.

다. 지도상 유의점

- (1) 맵디자인 제작 활동은 나, 학교, 지역사회를 주제로 하여 이루어지는 조별활동 임을 안내한다.
- (2) 개인별 활동, 아이디어 스케치, 제작과정, 결과물, 발표 등 과정 및 결과를 상시 평가할 수 있도록 한다.
- (3) 맵디자인 제작 활동의 평가는 수시로 하며, 수업시간 집중과 공정한 평가를 위해 수업 중에 하는 것을 원칙으로 한다.
- (4) 조별 모듈활동으로 모두가 참여할 수 있도록 안내하고 관찰·지도한다.

라. 교과과정의 성취기준 및 평가기준

(1) 성취기준

- | | |
|-------------|---|
| [12미창01-01] | 주변의 대상과 환경을 관찰하고 특징을 파악하여 표현 주제로 발전시킬 수 있다. |
| [12미창01-04] | 정보 수집의 다양한 방법을 탐색하고 활용할 수 있다. |

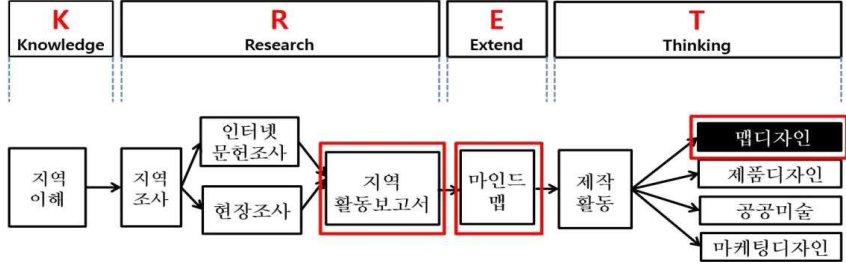
(2) 평가기준

단원	성취기준	평가기준	
맵디자인	[12미창01-01] 주변의 대상과 환경을 관찰하고 특징을 파악하여 표현 주제로 발전시킬 수 있다.	상	주변 대상과 환경을 여러 가지 방법으로 관찰하고 특징을 파악하여 표현 주제를 창의적으로 발전시켜 제시할 수 있다.
		중	주변 대상과 환경을 관찰하고 특징을 파악하여 표현 주제로 발전시켜 제시할 수 있다.
		하	주변 대상과 환경을 관찰하여 표현 주제로 제시할 수 있다.
	[12미창01-04] 정보 수집의 다양한 방법을 탐색하고 활용할 수 있다.	상	서적, 인터넷 조사나 현장 견학, 인터뷰 등 다양한 방법을 효과적으로 활용하여 정보를 탐색하고 창의적으로 활용할 수 있다.
		중	서적, 인터넷 조사나 현장 견학, 인터뷰 등 다양한 방법을 활용하여 정보를 탐색하고 활용할 수 있다.
		하	정보 수집의 방법을 제한적으로 활용하여 정보를 탐색할 수 있다.

마. 본시 교수·학습계획 평가계획

영역	평가 요소	평가 기준	평점
맵디자인	01. 주제의 의미를 담아 나와 지역의 이미지를 설득력 있게 표현하였는가? 02. 나의 지역을 탐색하고 그것을 작품 활동에 표현하였는가? 03. 자신의 관점으로 조형적 차이를 해석하였는가? 04. 작품의 제작 의도, 용도, 재료, 표현방법의 특징을 분석하였는가?	4개 성취	20
		3개 성취	18
		2개 성취	16
		1개 성취	14
		미성취	12

수업과목		미술 창작	수업 교사	○○○	수업대상	고1학년	차시	15/16차시
단원명(소단원)		표현 (맵디자인 제작)			수업모형	프로젝트 수업, KRET 수업모형		
수업주제		'나랑 학교랑 지역이랑' - 미술이 지역과 함께하다						
수업목표		◎우리의 지역의 특징을 반영한 맵디자인을 제작하여 홍보할 수 있다. ◎지역을 이해하고 조사하는 과정을 통해 지역에 대한 관심과 지역애를 키울 수 있다.						
미래핵심역량		자기주도 학습력	자기관리 능력	문제해결 능력	문화적소양 능력	의사소통 능력	대인관계 능력	민주시민 의식
		○	○	○	○	○	○	○
관련 융합 교과		지리, 사회문화, 국어, 경제						
수업매체		PPT, 스마트폰, 갤럭시 탭, 온라인 줌, 밴드, 밴드채팅, 활동지 등						
학습 단계	교수·학습 과정	교수 · 학습 활동					자료 및 유의점	
		교 사		학 생				
도입 10분	출석 확인 전시 학습	■ 배움열기 ◎ 인사 및 출석 확인 ◎ 건강상태, 마스크 착용 점검 ◎ 전시학습 확인			□ 배움열기 ◎ 인사 및 출석 ◎ 스스로 건강상태, 마스크 착용 ◎ 전시학습 상기			▷ 마스크 착용 ▷ 휴대폰 사용금지 ▷ PPT 지역이해 필요성 인식
	본시 학습	◎본시학습 확인 - 작품평가 방법 및 기준을 제시 - 사례 작품 감상 후 본 수업안내 ◎맵디자인 제작 의도와 방향점 안내 - 지역과 학교 교육을 연결하는 교육의 필요성을 안내 - 본 활동을 통해 지역 발전에 참여할 수 있음을 동기부여			◎본시학습 확인 - 작품평가 방법 및 기준을 인지 - 사례 작품 감상 후 본 수업인지 ◎맵디자인 제작 의도와 방향점 인식 - 지역과 학교 교육을 연결하는 교육의 필요성 수렴 - 본 활동을 통해 지역 발전에 참여 여부 판단			
	동기부여	우리지역문화와 미술의 만남 ★행복여행 행복 제작★ TRAVEL SEOUL						
전개	학습목표	◎ 우리의 지역의 특징을 반영한 맵디자인을 제작하여 홍보할 수 있다. ◎ 지역을 이해하고 조사하는 과정을 통해 지역에 대한 관심과 지역애를 키울 수 있다.						

학습 단계	교수·학습 과정	교수 · 학습 활동		자료 및 유의점
		교 사	학 생	
전개 33분	학습과정 안내	■배움활동 ◎개인별 지역활동 보고서 발표 ◎개인별 마인드맵 발표 ◎조별 제작한 맵디자인 발표 -조별 활동을 통해서 제작한 지도에 대해 조원 구성원들 발표함.	□배움활동 ◎개인별 지역활동 보고서 발표 ◎개인별 마인드맵 발표 ◎조별 제작한 맵디자인 발표 -맵 디자인 주제와 제작과정 개인별 발표하고 공유함.	▷ PPT ▷ 프로젝트 KRET 수업모형
				
		-‘KRET’설계모형 지역이해 -지역조사-마인드맵-스케치	-‘KRET’설계모형 지역이해 -지역조사-마인드맵-스케치	
정리 7분	정리 학습	■배움마무리 ◎차시 수업에서의 수업 목표 와 방향점을 한번 더 강조 -결과물에 대한 반성과 다음 작품제작 활동 동기부여	■배움마무리 ◎차시 수업에서의 수업 목표 와 방향점 인지 -결과물에 대한 반성과 다음 작품제작 활동 기대	
	형성평가	◎형성평가 안내 -맵디자인을 제작하기 위한 제작과정 단계를 떠올려보고 형성평가 작성하도록 안내	◎형성평가 풀기 -맵디자인을 제작하기 위한 제작과정을 떠올려보고 작성 하기	▷ 자기성찰 ▷ 질의응답 ▷ 위생 및 마스크착용
	자기성찰	◎ 본 수업을 통해 알게된 점, 느낀 점 발표 제안 : 맵디자인 제작과정을 통해 느낀점은 무엇인가? -자리 정리	◎본 수업을 통해서 알게된 점, 느낀 점 개별 발표 : 맵디자인 제작과정을 통해 느낀 점을 발표 -자리 정리	

바. 기대효과

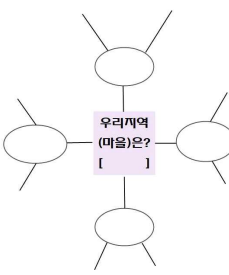
분화된 사회가 될수록 각 지역 자체의 콘텐츠의 개발과 홍보가 중요한 요소로 자리 잡아가고 있다. 그 속에서 우리 학생들은 지역의 자원을 적극적으로 활용하고 지자체는 지역의 인재가 터를 잡고 자리 잡을 수 있도록 일자리와 삶의 질을 높이는데 심혈을 기울여야 한다. 지역은 지역주민이 있기 때문에 존재하고 지역이 성장하게 된다. 지역주민이 없는 지역은 존재할 수 없다. 지역의 발전과 지역의 미래의 자원이자 주체자인 우리 학생들이 함께 성장하고 발전할 수 있도록 노력해야 한다. 그 중심에 우리 학교 예술교육이 중심을 잡고 뿌리를 내리며 다리를 놓아주는 역할을 할 수 있도록 적극적 관심과 참여가 있어야 할 것이다. 제시한 수업 사례가 시대의 흐름에서 일회성인 활동으로 끝나지 않고 꾸준히 나아가야 할 교육 방향임을 인지하고 현장 교사는 늘 주변을 살피고 시대의 변화를 읽어나가며 빠르게 수용해서 우리 교육이 삶과 연계한 교육이 될 수 있도록 해야 할 것이다.



수업자료



가. 수업 활동지

‘미술이 지역과 함께하다’ 활동지				
[1-1] 우리 지역(마을) 알아보기 -지역조사-				
대단원	주제 탐색과 발상	단원명	관찰, 발상, 활용	()학년 ()반 번호 () 이름
활동	지역(마을)관계 미술제작활동	활동	지역(마을)관계 미술제작활동	
학습목표 우리 지역(마을)에 대해 알아보고 지역(마을)관계에 참여할 수 있다.				
활동 및 평가 방법 내가 사는 우리 ()지역을 조사하고 이를 바탕으로 다양한 표현활동을 경험할 수 있다.				
1. 지역의 특징 (자연적 측면) - 위치, 입지, - 지형, 주변지역 - 강 및 하천				
2. 지역의 특징 (문화적 측면) - 인구, 교통, - 학교, 문화시설 - 인프라 등				
[1-2] 우리 지역(마을)을 마인드맵으로 -발상-				
대단원	주제 탐색과 발상	단원명	관찰, 발상, 활용	()학년 ()반 번호 () 이름
활동	지역(마을)관계 미술제작활동	활동	지역(마을)관계 미술제작활동	
학습목표 내가 사는 지역에 대해 알아보고 지역(마을)관계에 참여할 수 있다.				
활동 및 평가 방법 내가 사는 우리 ()지역을 조사하고 이를 바탕으로 다양한 표현활동을 경험할 수 있다.				
				
[1-3] 우리 지역 맵디자인 -아이디어스케치-				
대단원	표현	단원명	제출디자인	()학년 ()반 번호 () 이름
활동	맵디자인	활동	맵디자인	
학습목표 내가 사는 우리 지역의 특징을 지도로 제작할 수 있다.				
맵 디자인 I				
맵 디자인 II				

나. 활동자료

‘미술이 지역과 함께하다’ PPT

우리지역문화 와 미술의 만남

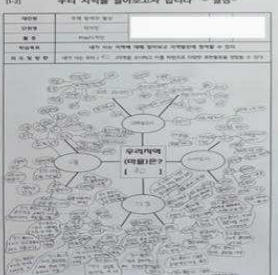
★맵디자인 실제 제작★



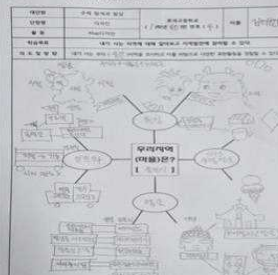
1-16 우리 지역을 알아보고자 합니다 -조사-

지역명	소재지	주요특징	주요문화유산
안성	충청남도	충청남도 안성시	충청남도 안성시

1-17 우리 지역을 알아보고자 합니다 -발상-



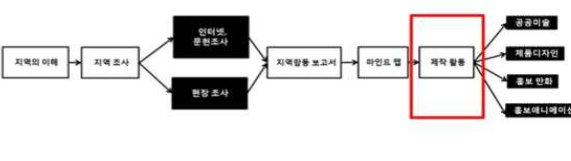
1-18 우리 지역을 알아보고자 합니다 -발상-







‘지역 + 미술’ 프로젝트 활동- 실제 제작



대면 + 비대면수업 Zoom - Band - Chatting

K Knowledge	R Research	E Extend	T Thinking
지역이해	지역조사	지역활동보고서	마인드맵
지역이해	지역조사	지역활동보고서	마인드맵

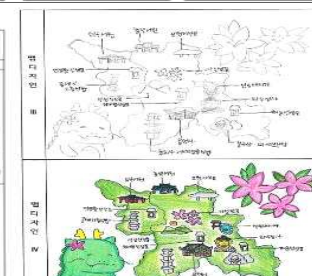
대면수업 Off - line

K Knowledge	R Research	E Extend	T Thinking
지역이해	지역조사	지역활동보고서	마인드맵
지역이해	지역조사	지역활동보고서	마인드맵

1-19 우리 지역 맵디자인 -아이디어스케치-



1-20 우리 지역 맵디자인 -아이디어스케치-



라. 홍보자료

‘미술이 지역과 함께하다’ 맵디자인 홍보물 제작



‘맵디자인’ 학생 활동작품 홍보활동





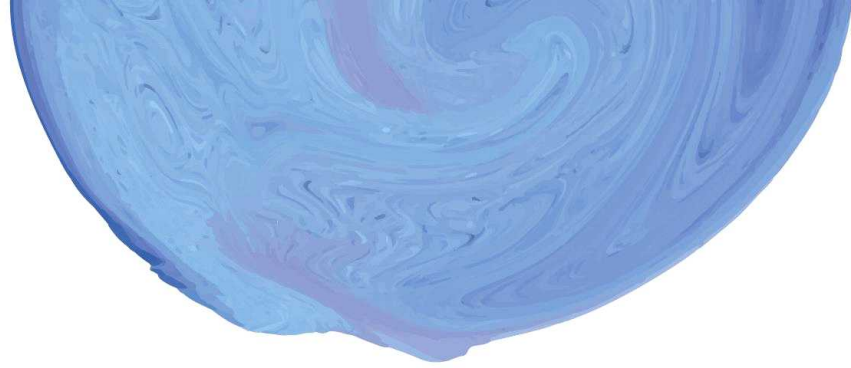
예술로 학교를 행복하게 디자인하는

경기도교육청 예술편지

Vol.14

2021 학교예술 공모전 수상작

- ▶ 발 행 일: 2022. 6. 30.
- ▶ 발 행 인: 경기도교육청 융합교육정책과
- ▶ 편집디자인: PP디자인 031-247-2227



예술로 학교를 행복하게 디자인하는

경기도교육청 예술편지

Vol.14

2021 학교예술 공모전 수상작



경기도교육청

GYEONGGIDO OFFICE OF EDUCATION

융합교육정책과