

2023 장애예술인 문화예술교육 지원사업

장애인 문화예술교육프로그램 매뉴얼

쉬운말교안







한국장애인문화예술원



재단법인 한국장애인문화예술원

2015년 3월 설립 후 장애인 문화예술진흥 사업의 수행과 장애인문화예술센터 (이음센터) 의 위탁운영을 해오고 있습니다. 2021년 「장애예술인 지원법」에 따라 장애예술인 문화예술활동 지원업무 전담기관으로 지정되며, 정부와 민간단체의 매개역할과 사업운영, 정책개발 기능을 수행하면서 장애인예술사업의 중추를 담당하고 있습니다. 주요사업으로 장애인(단체)예술의 창작 활성화 및 역량강화를 위한 교육 및 아카데미, 장애인 문화향유 기회 확대를 위한 지원사업, 장애예술인 일자리 지원사업, 장애예술 표준공연장 및 전시장 조성, 장애인 문화예술교육 지원사업 등을 추진하며 장애인문화예술 분야 발전에 기여하고자 합니다.

**‘장애’의 결핍이 세상에선 걸림돌이지만
‘예술’과 만나 세상과 소통할 때 디딤돌이 되어
새로운 시각의‘장애예술’이란 또 다른‘예술장르’가 된다.**

현시대의‘장애’는 단순한 용어가 아니고 하나의 문화입니다. 다양한 장애 유형은 그 안에 전혀 다른 세계가 존재합니다. 같은 것을 보고 있더라도, 전혀 다른 관점과 의식으로 전혀 다른 해석을 보여줍니다. 이것이 장애 예술인이 갖는 특수성이고 수월성입니다.

비장애인 예술강사 교육은 장애 예술인의 접근적 어려움과 교육 환경적 차이가 매우 커서 장애 예술인들이 참여하여 교육받는 데는 한계가 있었습니다.

‘특화형 장애예술인 강사’는 각자의 예술적 역량과 경험을 통해 매우 독창적이고 효율적인 그러면서도 장애 감수성을 담아 성공적인 교육을 할 수 있는 장애예술인이며, 장애예술인의 장애 유형에 따라 각 예술 분야별 교육 영역은 중요성의 원칙, 일관성의 원칙, 적합성의 원칙을 준수하여 교육해야 합니다.

또한 장애 유형 간의 간극은 장애인과 비장애인의 간극 보다 더 크다고 할 수 있을 정도로 차이가 있으며 이러한 유형 간의 차이를 최대한 고려하여 장애에 대한 잘못된 개념이나 이해를 바로잡아주고 편견을 없앨 수 있도록 교육해야 합니다.

현존하는 예술 영역에서 새롭게 등장한 ‘장애예술’은 장애를 이해하고, 그 특수성을 통해 장애가 있어 못하는 것이 아닌 ‘장애’가 있어 할 수 있는 장애예술인 강사 양성 교육과정이 필요하고 그 과정을 통해 또다른 장애 예술인들이 양성, 활성화되는 선순환적 생태계 구축을 통해 자립하고 자아실현으로 성장하여 사회의 일원으로 함께 살아갈 수 있기를 기대해 봅니다.

2024년 1월

(재)한국장애인문화예술원

이사장 김 형 희

책 사용 방법

이 책은 장애예술인 강사가 장애인이 있는 곳에서의 문화예술교육 수업을 할 수 있도록 도움을 주기 위해 재미있는 그림과 이해하기 쉬운 글자로 만들었습니다.

이번 책은 공통과목, 전공과목, 그리고 교육방법론으로 나누어져 있으며, 다양한 장애의 특성에 따라 책을 읽는 방법을 다르게 준비하였습니다.

● 공통과목은 이럴 때 도움을 줍니다.

첫째, 장애인문화예술교육이 무엇인지 알고 싶을 때

둘째, 장애예술인 강사의 역할에 대해 알고 싶을 때

셋째, 비장애인 보조강사의 역할을 알고 싶을 때

넷째, 여러 종류의 장애의 특성과 친해질 수 있을 방법을 알고 싶을 때

● 전공과목은 이럴 때 도움을 줍니다.

첫째, 무용, 미술, 연극, 음악이 무엇인지 알고 싶을 때

둘째, 무용, 미술, 연극, 음악을 모두 포함해서 가르치고 배우는 시간표를 만들때

셋째, 여러 종류의 장애 특성에 맞춘 수업을 진행하고 싶을 때

넷째, 더 재미있는 수업을 진행하고 싶을 때

● 교육방법론은 이럴 때 도움을 줍니다.

첫째, 배우는 학생들을 이해하고 싶을 때

둘째, 가르치고 배우는 시간표를 작성하는 방법을 알고 싶을 때

셋째, 다양한 도구를 사용하면서 수업을 진행하고 싶을 때

넷째, 재미있는 놀이방법으로 수업을 진행하고 싶을 때

이처럼 여러분이 즐겁고 재미있게 문화예술교육을 가르치는 선생님이 될 수 있도록 도움이 되는 책을 준비하였으니, 여러분들 모두 행복한 문화예술교육활동을 펼치시길 바랍니다.



목차

제 1장 공통

I	문화예술교육에 대해 알아보기	1
II	장애예술인과 장애예술인 강사	19
III	장애인 문화예술교육활동의 보조강사	35
IV	장애를 가진 사람들과 함께하는 문화예술교육의 다양한 모습	45
V	장애인 문화예술교육과 사람 마음과 행동의 관계 알아보기	59

제 2장 무용

I	무용을 알아보기	71
II	무용 활동을 통한 문화예술교육 프로그램 해보기	79

제 3장 미술

I	미술을 알아보기	115
II	미술 활동을 통한 문화예술교육 프로그램 해보기	123

제 4장 연극

I 연극을 알아보기	163
II 연극 활동을 통한 문화예술교육 프로그램 해보기	171

제 5장 음악

I 음악을 알아보기	213
II 음악 활동을 통한 문화예술교육 프로그램 해보기	221

제 6장 교육방법론

I 가르치고 - 배우는 수업의 내용을 만들어 보는 방법	263
II 가르치고 - 배울 때 사용되는 교재와 교구를 활용하기	275

제 1장

공통





문화예술교육에 대해 알아보기

1

문화예술교육을 지식으로 알기

[문화예술교육을 이해하기]

문화예술교육은 문화, 예술, 교육이 합쳐져서 만든 말이다.

문화예술교육은 사람들이 문화와 예술의 아름다움을 경험하고, 자신을 계속 알아가고 발전할 수 있도록 한다. 이러한 문화예술교육 활동을 하면서 사람은 다양하게 생각하는 힘을 가지게 된다. 또, 생각을 다양하게 하는 사람, 다른 사람의 생각을 잘 들어주는 사람, 자기가 한 일에 대한 책임감을 가질 수 있는 사람으로 성장할 수 있게 한다.



문화예술교육은 우리나라 뿐만 아니라 전 세계적으로 중요한 교육방법으로, 생각하는 힘을 키워주고, 서로 다른 사람에게 위로를 받고, 서로를 소중하게 생각하는 힘을 길러준다.



문화예술교육은 우리가 살아가는 동안 생활 속에서 하고 싶은 것과 필요한 것을 표현하게 해 준다.



문화예술교육은 옛날과 현재를 연결하고, 나와 다른 사람을 연결하여 모두가 즐거울 수 있도록 만들어준다. 나이에 상관없이 모두가 즐겁고 행복할 수 있게 한다. 예를 들어, 어린이집과 유치원을 다니는 영유아기, 초등학교를 다니는 아동기, 중학교와 고등학교를 다니는 청소년기, 20살이 넘는 청년기, 40대 이후의 중장년기, 65세 이상의 노년기 등 모두에게 문화예술교육은 항상 중요하다.



문화예술교육이 중요한 것은 혼자만이 아니라, 우리 모두를 즐겁게 변화시켜 주기 때문에, 계속해서 더 많은 사람들이 함께 할 수 있도록 노력해야한다.

[문화예술교육을 깊게 생각하기]

문화예술교육을 깊게 생각한다는 것을 문화예술교육의 ‘**철학**’이라고 하는데, 왜? 문화예술교육이 중요할까? 또는 ‘왜 문화예술교육을 해야 할까?’를 생각해 보는 것이다. 이렇게 생각을 계속하다보면, 장애예술인이 왜 문화예술교육을 가르쳐야 하는지를 이야기 할 수 있다.



왜? 문화예술교육이 중요할까?

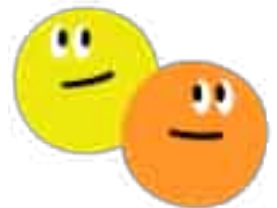
왜? 문화예술교육을 해야 할까?

[우리가 살아가고 있는 곳에서 문화예술교육 해보기]

우리가 살아가고 있는 곳에서 문화예술교육은 2가지로 구분할 수 있다.

첫째는, 문화예술교육을 통해 나와 함께 살아가고 있는 사람들의 생활방법이 달라진다.

둘째는, 나와 함께 살아가고 있는 사람들의 생활 방법에 따라 문화예술교육이 영향을 받는다.



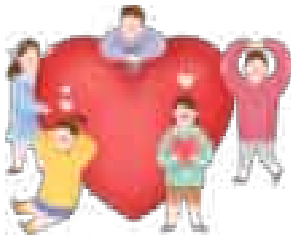
[문화예술교육의 뜻과 의미를 알기]

● 문화



사람이 살면서 만들어낸 생활의 모습을 문화라고 한다. 그 문화에 따라 나라의 음식과 언어 그리고 옷이 다르다. 하지만, 이렇게 서로 다른 생활모습과 문화를 우리는 함께 즐기고 행복할 수 있도록 해야 한다.

● 예술



사람들의 생각을 시, 음악, 미술, 무용, 연극으로 표현하는 방법이다.

● 교육



사람이 바람직하게 자랄 수 있도록 가르치고 배우는 것을 뜻한다. 교육은 사람을 소중하게 만드는 작업으로, 혼자 보다는 모두가 하나되는 것을 중요하게 생각한다.

- 문화교육과 예술교육

문화예술교육은 **문화교육** 과 **예술교육** 이 합쳐진 말이다.

문화교육과 예술교육으로 내가 사는 사회 속에서 문화를 배우고, 행복하게 살아가는 것을 교육할 수 있다.

문화교육은 '문화를 위한 교육'과 '예술을 통한 교육'으로 나누어볼 수 있다.

'문화를 위한 교육' 은
교육활동을 통해 다양한 생활의
모습을 발전해 나가는 것이다.

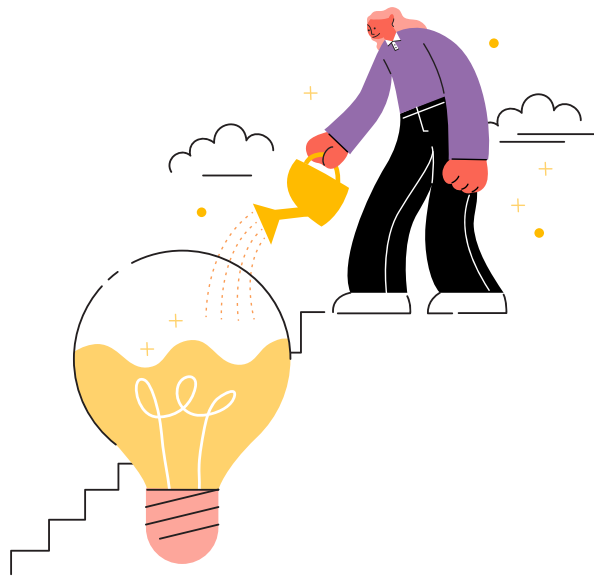
'문화를 통한 교육' 은
날씨, 계절, 생활모습 등을
통해 교육하는 것이다.

예술교육은 '예술을 위한 교육'과 '예술을 통한 교육'으로 나누어볼 수 있다.

'예술을 위한 교육' 은
전문적이고 직업예술가를
키우는 교육이다.

'예술을 통한 교육' 은
예술을 사용하면서 즐겁고
행복하게 사는 방법을
배우게 되는 교육이다.

● 문화예술교육



문화예술교육은 자기가 생활하면서 경험한 문화를
음악, 미술, 무용, 연극과 같은 예술과 함께 교육하는 것으로,
국민들의 모든 생활이 행복할 수 있도록 하여 우리나라가 발전할 수 있도록 해준다.



- 우리나라에는 「문화예술교육지원법」이 있는데,
이 법에는 얼마나 문화예술교육이 중요한지 적혀있다.

첫째,

문화예술교육은 모든 국민이 문화예술교육을 경험하고 새로운 것을 생각해내는 힘을
키울 수 있는 교육을 하도록 한다.

둘째,

모든 국민은 나이와 관계없이, 남자와 여자의 관계없이, 장애와 관계없이,
신체적 조건에 관계없이, 돈이 많고 적고에 관계없이, 어디에 사는지에 관계없이,
어떤 직업을 가지는 것인가에 관계없이 자신의 관심과 적성에 따라
문화예술교육을 평생동안 받을 수 있는 기회가 있어야한다.


이처럼 문화예술교육은 문화적으로는 아름다움을 알게 하고, 창의성을 갖게 하고,
자신을 사랑하게 하는 힘을 가지고 있고, 사회적으로는 다른 사람을 이해하고,
다른 사람과 이야기하게 하고, 다른 사람과 함께하는 공동체를 이루게 하여
사람과 나라가 행복하게 하는 힘을 가지게 한다.

2

문화예술교육을 위해 만들어진 법

[학교 안 문화예술교육을 위해 만들어진 법 알아보기]

문화예술교육을 위해 법은 다음과 같이 변화되어 왔다.




● 1960 - 1970년대

한국문화예술교육의 발전을 위한
나라의 법이 시작되었다.

● 1980 - 1990년대

'문화복지'라는 단어를 쓰면서
법을 만들었다.



● 2000년대 초반

문화예술교육을
배우고 싶은 사람들을
중심으로 법을 만들었다.

● 2000년대 중·후반

'한국문화예술교육진흥원'이
만들어지면서 '문화예술교육
지원법'이 만들어졌다.

● 2010년대

2011년 문화예술교육사 제도를 만들었다.

2013년 <문화예술교육사> 라는 자격증을 최초로 받게 되었다.

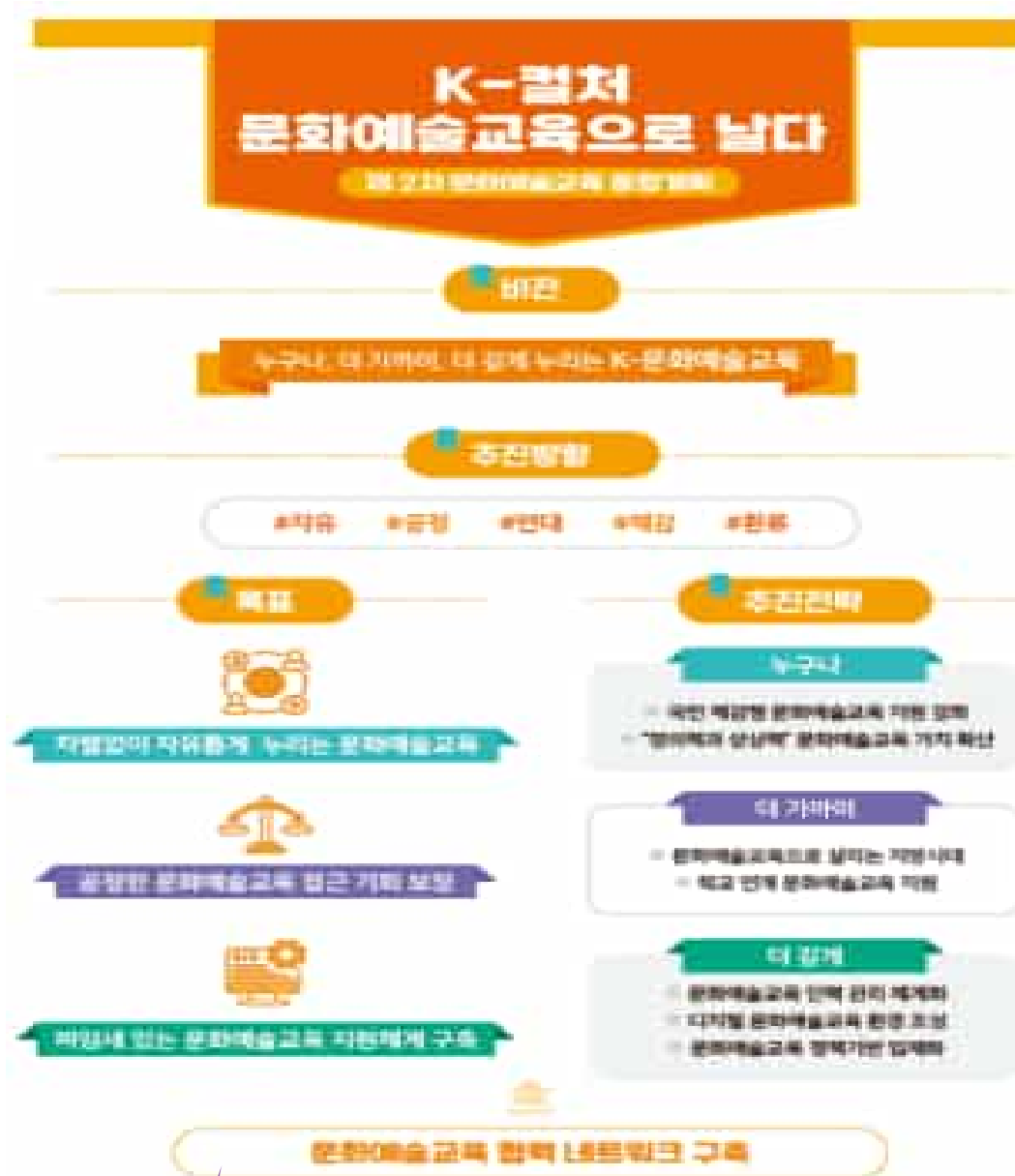
2018년 한국문화예술교육진흥원에서 2018년 ~2022년까지의 '제 1차 문화예술교육 종합계획
비전과 전략'을 발표하였다.



제 1차 문화예술교육 종합계획 (2018~2022) 의 안내 그림입니다.

● 2020년대

「한국문화예술교육진흥원」은 우리나라의 문화예술교육에 대한 일을 담당하는 기관이다.
 이 곳에서는 2023년에서 2027년까지의 '제 2차 문화예술교육종합계획안' 을 발표하였다.
 이 계획안의 주제는 <누구나, 더 가까이, 더 깊게 누리는 K- 문화예술교육> 이다.

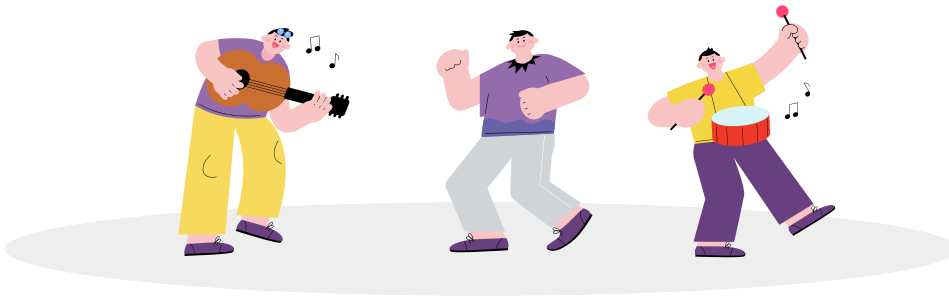


→ 제 2차 문화예술교육 종합계획 (2023~2027) 의 안내 그림입니다.

문화예술교육사 제도

- ‘문화예술교육사’는 학교 안과 밖에서 문화예술교육 프로그램을 만들고, 진행할 수 있도록 하는 자격을 가진 사람을 말한다.

「한국문화예술교육진흥원」에서는 2005년 ‘예술강사’ 활동을 시작하였고, 2011년 ‘문화예술교육사’라는 국가 자격증 제도를 만들었다.



문화예술교육사는 사진, 음악, 무용, 미술, 만화, 애니메이션, 영화, 국악, 공예, 디자인을 전공한 예술인들이 다른 사람을 가르치는 강사이다. 문화예술교육사 자격은 2급과 1급으로 나누어져있다.

★ 도움말

문화예술교육사 자격발급 분야와 자격과정의 내용을 알고싶다면 읽어보기

2급 자격증 : - 문화예술관련 대학 졸업생 (2급 교육과정 5과목 10학점 150시간 이수)
- 고졸 및 비전공자 (2급 교육과정 15과목 40학점 600시간 이수)
- 중요무형문화재 전수교육 이수자 (전수교육 3년이수)

2급 자격을 취득한 후 5년 이상 문화예술교육 경력

1급 자격증 : 1급 교육과정 이수 5과목 150시간 이상

3

문화예술교육을 하는 곳의 이야기

[학교에서 하는 문화예술교육]

예술강사 선생님들이 학교에 가서, 교과서에 있는 예술을 가르치거나 다양한 체험활동을 진행하는 문화예술교육이다.



● 학교에서 문화예술교육을 가르치는 예술강사

학교에 수업을 하러가는 예술강사는 학교에 있는 담당 선생님과 함께 문화예술교육 프로그램을 만들고 진행한다. 2021년 학교에서 문화예술교육을 활동하는 예술강사는 5,065명이었다.



● 예술꽃 씨앗학교

예술꽃 씨앗학교는 농촌, 어촌, 산촌과 같이 도시에서 멀리 떨어진 학교 중에서 학생의 숫자가 400명도 되지 않는 작은 학교에 다니는 학생들이 문화예술교육을 경험할 수 있도록 하는 문화예술교육 프로그램이다.

예술꽃 씨앗학교의 7가지 특징



정체성

문화예술교육 중심으로 학교를 운영하기

방향성

학생·교사·학교·지역사회가 함께 성장하기

차별성

작은 학생 모임을 대상으로 프로그램 만들기

지속성

4년간 계속해서 지원해 주기

통합성

학교 수업과 문화예술교육을 함께 진행하기

연계성

학교와 지역을 연결해주는 활동으로 진행하기

효과성

학교와 지역이 활발하게 지속적으로 활동하기

- 주제중심 학교 문화예술 교육지원사업 ‘예술로 탐구 생활’



‘예술로 탐구 생활’은 학생들이 알고 싶어하는 주제를 예술로 다가가보는
문화예술교육프로그램으로, 학교 수업시간에 학생들이 알고 싶은
여러가지 주제를 선택하여 다양한 방법으로 접근해보는 것이다.



[우리 동네에서 이루어지는 문화예술교육 프로그램 알아보기]

- 우리 동네 사람들과 문화예술교육프로그램으로 만나기



우리 동네는 우리 동네만의 역사가 있고,
우리 동네 사람들만의 고유한 특성을 가지고 있다.

이런 특성을 가진 우리 동네 사람들에게
문화예술교육을 가르치는 것은
우리 동네 사람들을 행복하고 즐겁게 하는 방법이다.

- 사회문화예술교육



사회문화예술교육이란 학교 밖에서 국민 모두가
태어나면서부터 죽을 때까지 문화예술교육을
받을 수 있는 기회를 가질 수 있도록 하는 것이다.

참고문헌

글을 쓰기 전에 다른 책을 읽거나, 홈페이지를 보면서 도움을 받은 것

● 참고한 책

첫번째,

글을 쓴 사람들 : 김동일, 이미나, 윤은경, 김병남, 이영미

책을 만든 연도 : 2021년

책의 제목: 문화예술교육론

책을 만든 출판사 : 동문사

두번째,

글을 쓴 사람들 : 한수정, 민경훈, 임형택, 한경훈, 한정섭, 박영주, 임은정, 이보람, 김현미

책을 만든 연도 : 2020년

책의 제목 : 평생학습시대의 문화예술교육론

책을 만든 출판사 : 어가

● 인터넷 홈페이지

첫번째,

문화예술교육사 acei.arts.or.kr

두번째,

한국문화예술교육진흥원 www.arte.or.kr



장애예술인과 장애예술인 강사

1

장애예술인

[장애를 가진 예술인을 알아보기]



우리가 살아가는 2000년대를 21세기라고 하는데
이 21세기에는 예술과 문화를 통해 서로의 다양한 모습을 알아가고,
모두가 하나가 되어가는 과정을 중요하게 생각한다.

그 예술의 여러가지 중에는 여러가지의 장애도 포함되기 때문에,
장애예술인들이 더 많이 다양하게 표현할 수 있는 것을 중요하게 생각한다.

[장애예술인을 위한 법]



대한민국에서는 2020년 「장애예술인 문화예술활동지원에 관한 법률」
짧게 말하면, 「장애예술인 지원법」이라는 법을 만들었다.
이 법은 우리나라에서 처음 만들었고, 세계 다른 나라에는 없는 우리나라에만 있는 법이다.

‘장애예술인’이라는 단어가 법에 기록되면서 장애예술인들은 더 당연한 존재가 되었다.

이제부터, 장애예술인은 전문적인 공연과 전시 등의 창작활동을 많이 하는 예술가로서의
활동 뿐 만 아니라 모든 사람들이 평등하고 행복할 수 있는 활동을 펼쳐 나가야 한다.

★ 도움말

「장애예술인 문화예술활동지원에 관한 법률」의 내용을 알고싶다면 읽어보기

본 법률은 15개의 조항이 있으며, 15개 중에서 조금 더 중요하게 생각할 수 있는 조항으로는
제 6조(기본계획의 설치), 제 9조(장애예술인의 창작활동지원), 제 9조의 2(장애예술인의 창작물 우선구매),
제 11조(장애예술인의 고용지원), 제 13조(장애예술인 관련 단체의 지원), 제 14조(전담기관의 지정)등이 있다.

● 장애예술인의 문화예술활동을 지원하기 위한 첫번째 기본 계획

기본계획을 실천하기 위한 방법



장애예술인 당사자의
이야기를 들어준다



모든 장애예술인의
문화예술활동을 도와준다



한번이 아닌
계속해서 도움을 준다



여러 곳에서 활동할 수
있도록 도와준다

기본계획 안에 있는 내용

- 1 장애예술인 하는 공연과 전시를 도와주는 내용
- 2 장애예술인이 다양한 일자리를 가질 수 있도록 도와주는 내용
- 3 장애예술인이 다양한 문화예술활동을 할 수 있도록 도와주는 내용
- 4 장애예술인을 위한 연구와 기술을 개발하는 것을 도와주는 내용
- 5 장애예술인이 더 훌륭하게 성장할 수 있도록 교육의 기회를 도와주는 내용

★ 도움말

첫번째 기본계획의 내용을 자세하게 알고 싶다면 읽어보기

1 장애예술인 창작지원 강화

1-1. 장애예술인 창작지원 다각화

- 장애예술인 창작지원 확대
- 장애예술인 창작활동 공간 확충
- 지역 및 청년 장애예술인 활동 활성화

1-2. 장애예술인 예술시장 진출 및 창작물 유통 활성화

- 장애예술인 예술시장 진출 지원
- 장애예술인의 창작물 유통지원
- 온라인 유통플랫폼 구축 및 홍보콘텐츠 제작 지원
- 장애예술인 국제교류 활성화

3 장애예술인 문화예술활동 접근성 확대

3-1. 문화시설 및 공간 접근성 강화

- 장애예술인 맞춤형 시설·공간 조성
- 문화시설 접근성 매뉴얼 제작·보급 및 자유지구 운영
- 국공립 문화시설 개선 사업 추진

3-2. 장애예술인 정보접근성 강화 및 대국민 인식개선

- 장애예술인 서비스 및 문화시설 정보 접근성 환경 구축
- 예술을 통한 장애인 인식개선 사업 및 관련 교육 콘텐츠 제작 지원

5 장애예술인 예술활동 지원 전문인력 교육지원

5-1. 장애예술인 양성교육 체계화

- 장애인 예술교육 및 문화향유 지원확대
- 장애예술인 단계별 예술교육 체계구축

5-2. 장애예술인 예술활동 지원 전문인력 양성

- 장애예술인 예술활동지원 전문인력 양성 및 교육과정 확대

2 장애예술인 일자리 등 자립기반 조성

2-1. 공공영역의 일자리 확대

- 장애인 인식개선 및 법령개정을 통한 제도적 기반 마련
- 지자체·공공기관 연계 일자리 창출

2-2. 민간영역의 일자리 확대

- 부처, 민간 등 다자간 협력 및 고용인정제도 도입으로 고용확산
- 창업지원 등 장애예술인 고용기반 확대
- 장애예술인 맞춤형 훈련과정 개발 및 현장 인턴십 프로그램 운영

4 장애예술인 지원정책 기반 조성

4-1. 장애예술인 지원체계 정비

- 장애예술인 정책 거버넌스 형성
- 장애예술인 정책의 전문성 제고
- 장애예술인 문화예술활동 지원위원회 활성화

4-2. 정책연구 및 신기술 컨버전스 촉진

- 장애예술인 관련 정책연구 및 실태조사
- 신기술활용 콘텐츠 제작 및 맞춤형 교육지원
- 인공지능 기반 장애예술인 지원도구 개발

[장애예술인의 활동모습]

- 2022년 2월 28일 문화체육관광부에서는 우리나라 장애예술인의 활동 모습에 대해 다음과 같이 발표하였다.

첫째, 우리나라 전체 장애예술인은 7,095명이다.

장애 유형에 따라 지적 장애를 가진 예술인이 가장 많았고, 그 다음으로는 지체 장애인이다.

둘째, 정도가 심한 장애를 가진 장애예술인이 정도가 심하지 않은 장애인들 보다 많았다.

셋째, 장애예술인들이 많이 하는 예술활동은 서양음악이 가장 많았고, 그 다음이 미술이었다.

장애유형로 많이 활동하는 예술분야는 다음과 같다.

- 지체, 청각, 언어장애를 가진 예술인들은 미술활동을 많이한다.
- 시각장애를 가진 예술인들은 서양음악과 국악활동을 많이한다.
- 지적, 자폐성 장애를 가진 예술인들은 서양음악과 미술활동을 많이한다.
- 뇌병변 장애인들은 문학, 연극활동을 많이 한다.

넷째, 장애예술인의 대부분은 전업 예술가로 활동하고 있다.

다섯째, 장애예술인은 자영업자가 가장 높게 나타났고, 정규직 비율은 가장 낮게 나타났다.

이런 활동 모습을 통해 앞으로 장애예술인들이 더 활동한 활동을 하기 위해서는 다양한 교육기회를 가질 수 있도록 준비해야 한다는 결과를 얻을 수 있었다.

2

장애예술인 강사

[장애예술인 강사 알아보기]

장애예술인 강사는 장애를 가진 전문예술인으로
장애인 또는 비장애인에게 문화예술교육활동을 가르치면서
‘모두 함께’ 즐겁고 행복한 세상을 만들 수 있도록 하는
문화예술교육전문가이다.

문화예술교육을 가르치는 장애예술인 강사가 되기 위해서는
자격이 있어야 하고, 연수과정이라는 배움의 단계를 보내야 한다.



- 다음과 같은 자격이 있는 사람이 신청할 수 있다.

서류

아래의 5개 중에서 내가 가지고 있는 것 1가지를 선택하면 된다.



(재)한국예술인복지재단에서
<예술인활동증명서>를 받은 사람



(사)한국장애예술인협회에
<장애예술인>으로 등록된 사람



예술(음악, 미술, 무용, 디자인 등)
관련 대학교를 졸업한 사람



한국문화예술교육진흥원에서
<문화예술교육사 2급> 자격증을 받은 사람



5년 동안 장애예술인으로 활동한 것을
팸플릿이나 도록으로 보여줄 수 있는 사람

연수를 통해 배우게 되는 과목

모두가 함께 똑같이 배우는 과목

- 문화예술교육론 (1) · (2)
- 장애예술인과 장애예술인강사
- 장애인 문화예술교육의 다양성
- 장애인 문화예술교육과 교육심리학

내가 전공한 예술과목

- 각 장르별 전공이론
- 가르치고, 배우기 위한 계획서 작성(1),(2)
- 문화예술교육프로그램 참여 및 피드백
- 내가 선생님이 되어보는 연습 시간

[장애예술인 강사가 가져야 하는 자랑스러운 마음]

장애예술인 자기가 가지고 있는 ‘장애’를 잘못 이해하거나 부끄러워하지 않는 마음을 가져야 한다. 이러한 마음은 자기 자신을 자랑스럽게 생각하는 마음의 시작이다.



‘장애 자부심’은 무엇인가요?

장애인 스스로가 자신의 장애를 부족하다고 생각하거나 틀렸다고 생각하는 것이 아니라 자신의 장애에 대해 좀 더 바르게 이해하는 것이예요. 이를 통해 자신의 좋은 점과 잘할 수 있는 부분을 찾아내서 자기 자신을 자랑스럽게 생각하며, 당당하게 자기를 표현하는 것이예요.

장애예술인강사의 자부심은 무엇인가요?

비장애예술인의 활동만이 ‘멋지고 아름답다.’는 생각이 아닌 장애예술인 활동 역시 ‘멋지고 아름답다.’라는 생각과 함께, 멋진 선생님이 될 수 있다는 자신감을 가지고 도전하는 마음을 ‘장애예술인 강사의 자부심’이라고 해요.



[장애예술인 강사가 수업을 할 때 가져야 할 마음가짐]

- 장애예술인 강사는 문화예술교육을 가르치는 선생님이다.



어떤 학생들에게 무엇을 가르치고, 어떻게 가르쳐야 하는지를
생각하고 실천해야 하는 마음가짐을 가져야 하는데,
이것을 ‘**교육관**’이라고 부르기도 한다.



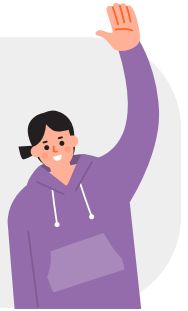
그래서, **좋은 장애예술인 강사**는 내가 만나게 될 학생의
장애 유형과 나이 등을 잘 파악해야 하고, 학생에 따라 더 재밌고
편안하게 가르칠 수 있는 방법을 찾아내는 마음가짐이 필요하다.

● 장애예술인 강사의 마음가짐이 중요한 이유



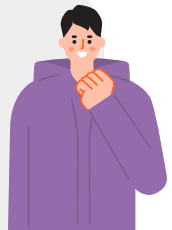
장애예술인 강사가 가지는 마음가짐에 따라,
어떻게 교육할 것인지에 대한 방법을 선택하기 때문에 중요하다.

장애예술인 강사가 가지는 마음가짐에 따라.
학생들의 다양한 생각과 표현을 칭찬하게 되고,
학생들은 더 멋지게 표현할 수 있기 때문에 중요하다.



장애예술인 강사가 가지는 마음가짐에 따라.
학생들에게 장애인과 비장애인 함께 살아가는 방법을
행복하게 전달할 수 있고, 그런 전달을 통해 학생들도
함께 살아가는 방법을 배우게 될 것이기 때문에 중요하다.

장애 예술인 강사가 가지는 마음가짐에 따라,
자신의 수업이 학생들에게 어떤 효과가 있었는지를 살펴보면서
자신의 수업을 더욱 발전시킬 수 있기 때문에 중요하다.



[장애예술인 강사가 해야 하는 일, 가져야 할 태도, 가져야 할 능력]

● 장애예술인 강사가 해야 하는 일



장애예술인 강사는 학생들과 문화예술교육을 가르치고 배우게 되는데, 이 때 학습자가 장애를 가지고 있을 수도 있고, 장애가 없을 수도 있다. 이 때, 장애인과 비장애인이 서로 존중하는 모습은 교실 뿐 만 아니라 우리가 살고 있는 동네에까지 영향을 끼치는 중요한 역할을 하게 된다.

● 장애예술인 강사가 가져야 할 태도



장애예술인 강사가 가져야 할 태도 중에는 나의 마음을 참아내는 '인내심'이 있다. 왜냐하면, 나이와 장애 유형이 다른 학습자들을 이해하면서 수업을 진행해야 하기 때문에 '인내심'이 많이 필요하다.

● 장애예술인 강사가 가져야 할 능력



장애예술인 강사는 다양한 학생들에게 문화예술교육을 잘 진행하기 위해서는 다음과 같은 능력이 필요하다.

- 학습자의 나이, 장애유형과 정도에 따라 교육 방법을 다르게 할 수 있는 능력
- 통합적 문화예술교육 프로그램을 이해하고, 새로 만들 수 있는 능력
- 수업 할 때, 갑자기 생기는 문제를 해결할 수 있는 능력

장애예술인 강사가 갖추어야 할 마음가짐과 더 멋진 자기모습을 만드는 방법

● 장애예술인 강사가 갖추어야 할 마음가짐

첫째, 자기 자신의 장애를 이해하고 사랑하는 마음

둘째, 학생들에게 존중 받을 수 있는 마음

셋째, 공부를 계속하면서 자기를 더 훌륭하게 만들어 가는 마음

넷째, 자기수업에 대해 감사한 마음으로 받아들일 수 있는 마음

다섯째, 다양한 학습자들에게 사랑하는 마음으로 최선을 다해서 가르칠 수 있는 마음

● 장애예술인 강사가 더 멋진 자기를 만들어가기 위한 방법

첫째, 지금 수업하는 방식과 대화 방법에 대해 스스로 반성하고 새로운 방법을 찾아내는 것

둘째, 오늘 수업 때 받은 스트레스를 효과적으로 관리하는 방법 찾아내는 것

셋째, 수업을 준비하고, 진행하면서 시간을 잘 사용하는 방법을 찾아내는 것

넷째, 몸과 마음이 건강한 상태를 유지하는 방법을 찾아내는 것

참고문헌

글을 쓰기 전에 다른 논문을 보면서 도움을 받은 것

● 참고한 논문

첫번째,

논문을 쓴 사람 : 권순철

논문을 쓴 연도 : 2013년

논문 제목: 액션러닝기반 핵심역량 교양수업의 효과 분석 - J 대학교 '자기 관리와 미래준비'사례

논문을 만든 곳 : 한국교양교육학회

두번째,

논문을 쓴 사람 : 권지현, 박승희

논문을 쓴 연도 : 2021년

논문 제목 : 장애인 문화예술교육예술강사의 연수교육내용 개발을 위한 요구분석

논문을 만든 곳 : 정서행동장애연구

세번째,

논문을 쓴 사람 : 박유신

논문을 쓴 연도 : 2017년

논문 제목 : 문화예술교육사의 역량개발을 위한 기초연구

논문을 만든 곳 : 조형교육

네번째,

논문을 쓴 사람 : 하유성, 정은희, 이우진

논문을 쓴 연도 : 2009년

논문 제목 : 예비 일반교사와 예비 특수교사의 교육관 비교 및 상호이해 수준 연구

논문을 만든 곳 : 한국교원교육연구



장애인 문화예술교육활동의 보조강사

1

장애인 문화예술교육활동의 보조강사에 대해 알아보기

장애인 문화예술교육활동에서 보조강사란,

장애예술인 강사를 지원하는 비장애인 문화예술교육 강사이다.

비장애인 보조강사는 수업 시간에 장애예술인 강사와 함께
수업이 잘 진행될 수 있도록 강사와 학습자를 도와주는 역할을 한다.



2

장애인 문화예술교육활동의 보조강사가 하는 일과 갖추어야 할 능력

[보조강사 역할]

- 문화예술교육을 하는 교실에서 장애예술인 강사가 존중받으면서, 좀 더 멋진 모습으로 수업을 진행할 수 있도록 비장애인 보조강사는 다음과 같은 역할을 한다.



수업의 준비를 도와준다



학습자의 이야기를 정확하게 전달한다



강사가 잘 움직이지 못할 때 다양한 움직임을 보여준다



모두가 안전할 수 있도록 환경을 준비하여 준다



컴퓨터 활용이나 문서작업 방법 등을 찾아본다



수업을 계획하고, 수업을 잘 진행 할 수 방법을 찾아본다



주 강사가 수업을 못하게되는 경우 대신해서 수업을 진행 한다

[장애예술인 강사와 함께하는 보조강사가 가져야 할 능력]

장애예술인 강사와 함께 하는 비장애인 보조강사는 다음과 같은 능력이 필요하다.



보조강사는

- 장애예술인 강사가 준비한 수업계획을 인정하고 도와주는 능력
- 장애예술인 강사와 학습자가 친할 수 있도록 도와주는 능력
- 장애예술인 강사에게 다양한 표현의 방법을 찾아서 도와주는 능력
- 장애예술인 강사에게 발생하는 문제상황을 도와주는 능력
- 장애예술인이 강사가 가진 장애의 다양하게 접근할 수 있도록 도와주는 능력
- 장애예술인 강사가 진행하는 수업의 시간을 맞출 수 있도록 도와주는 능력
- 장애예술인 강사에게 문화예술교육방법으로 도와주는 능력



3

장애예술인과 함께하는 보조강사 활동을 외국에서 찾아보기

● 영국



영국에서는 장애예술인의 작업을 지원하고 돕는 사람이 있다.
이들은 장애예술인의 창작 활동을 원활하게 진행할 수 있도록 도와주며,
그들의 예술적 표현을 최대한 발휘할 수 있도록 도와준다.

● 독일



독일에서는 장애를 가진 예술인들을 지원하는 사람을 ‘예술보조인’이라고 한다.
독일에서는 ‘예술보조인’을 위해 많은 교육을 하는데,
이러한 교육을 통해 장애예술인에 대해 깊은 이해를 하게 되고,
장애예술인이 필요한 부분을 도와주는 일을 전문적으로 배우게 된다.

4

보조강사가 알아야 할 장애인 인권교육

[장애를 가진 사람이 기본적으로 가져야 할 권리]

사람으로서 당연히 가지는 기본적인 권리를 ‘인권’이라고 한다.

● 사람이 가져야 할 기본적인 권리

사람이 가져야 할 기본적인 권리에는 6가지 특성이 있다.



첫째, 모든 사람은 기본적인 권리가 있다.

둘째, 모든 사람의 권리는 소중하다.

셋째, 모든 사람은 올바르게 생각할 수 있다.

넷째, 모든 사람은 구별되지 않고, 서로 연결되어 있고 서로 도와준다.

다섯째, 모든 사람은 차별받아서 안된다.

여섯째, 모든 사람에게 집, 옷, 먹을 것을 나누어야 한다.

[장애인 차별이라고 생각할 수 있는 말을 조심 해 주세요.]



장애인을 소개할 때 '장애 때문에', '장애로 인해', '장애에도 불구하고',
'비록 장애는 가졌지만', '장애를 이겨내고' 라는 표현은 사용하지 않는 것이 좋다.

장애가 없는 사람을 '정상인, 일반인'이라고 하지 말고, '비장애인'이라고 불러야 한다.

'장애를 가진 사람'을 '장애우'라고 사용하지 말고, '장애인'이라고 해야 한다.

'장애를 앓는다'라고 사용하지 말고, '장애를 가지고 있다. 또는 장애가 있다.'라고 해야한다.



참고문헌

글을 쓰기 전에 논문을 보면서 도움을 받은 것

● 참고한 논문

첫번째,

논문을 쓴 사람 : 김소영

논문을 쓴 연도 : 2023년

논문 제목: 유엔장애인권리협약과 한국장애인단체의 참여

논문을 만든 곳 : 경희대학교 공공대학원

두번째,

논문을 쓴 사람 : 방귀희, 김용진, 이한나, 정희경, 차희정, 김영애

논문을 쓴 연도 : 2022년

논문 제목 : 장애예술인의 욕구에 기반한 장애예술인 지원법 시행방안 연구 :

- 영국, 독일, 일본, 중국 장애예술인 지원정책 비교분석-

논문을 만든 곳 : 한국장애학회



IV

장애를 가진 사람들과 함께 하는
문화예술교육의 다양한 모습

1

장애인 문화예술교육

‘UN(세계여러나라가 모여서 함께 만든 단체이름)’에서는 ‘장애인 권리선언문’을 통해, 장애인들도 비장애들과 마찬가지로 문화예술활동을 할 수 있는 권리가 있다. 따라서 장애인이 문화예술교육을 받는 것은 사람이 가지는 권리이기 때문에, 우리는 장애인들이 행복하게 즐길 수 있는 문화예술교육프로그램을 생각해야 한다.



장애인 문화예술교육은 장애인 스스로가 자기를 사랑하면서, 자기의 모습을 다른 사람에게 보여주고, 다른 사람의 이야기도 잘 들어줄 수 있는 마음을 가질 수 있도록 하는 것에 목적을 가지고 있다.

이를 위해서는 장애인 문화예술교육을 전문적으로 하는 사람들이 필요하고, 더 많은 사람들과 함께 할 수 있는 장애인 문화예술교육을 받을 수 있는 기회가 필요하다.

[우리나라와 다른 나라에서의 장애인 문화예술교육 활동 모습]

● 우리나라에서 장애인 문화예술교육 활동 찾아보기

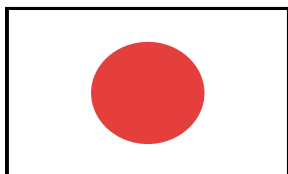


- 2016년에 국립현대미술관 <장애인 미술관 소풍>
- 2014년 서울시립 북서울 미술관 <장애인 오감체험 교실>
- 2019년 서울 문화재단 <서울형 장애아동·청소년 예술교육사업>
- 2020년 서원대학교 문화예술교육센터 <예술로 통하고, 예술로 답하라>
- 한국문화예술교육진흥원
- 한국장애인문화예술원

● 다른 나라에서 장애인 문화예술교육 활동 찾아보기



- 독일 자유시간 협회
장애청소년과 성인이 스스로 자유시간활동을 정하여
비장애인과 함께 시간을 보내도록 하는 프로그램이다.



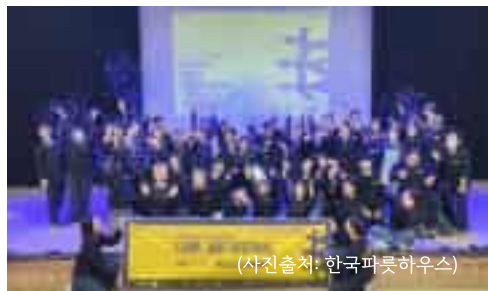
- 일본 하나아트 센터
에이블 아트 운동의 거점으로, 장애인 문화예술교육을
많이 알려주고, 새로운 방법을 찾아가는 곳이다.

[장애인 문화예술교육의 다양한 방법을 찾아보기]

- 한국파릇하우스

장애·비장애 청년이 함께하는 공존 예술 페스티벌 'LOOP_ART Festival'

장애·비장애 청년예술가들이 함께 참여하는 축제이다.



(사진출처: 한국파릇하우스)

- 대구문화재단 꿈다락 토요문화학교

장애와 비장애 또래 친구들이 함께하는 다르기 무용극 '우리는 모두 강아지똥'

장애와 비장애 초등학생들이 함께 하는 문화예술교육프로그램이다.



(사진출처: 한국파릇하우스)

- 서울문화재단

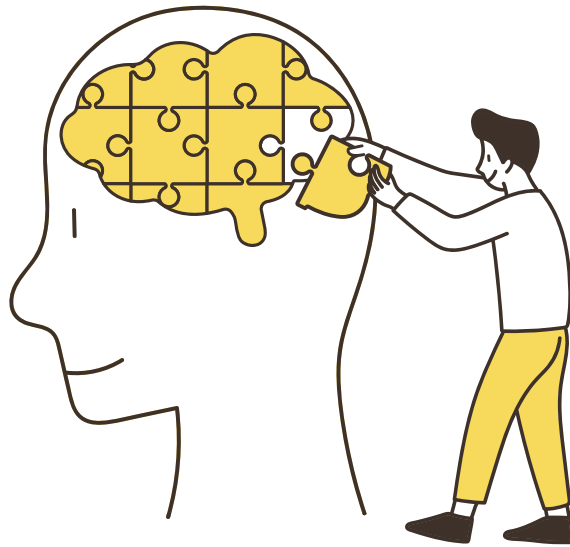
장애예술과 융복합: 기술과 장애의 불안한 동행 '가치 잇는 가치'

다양한 기술이 장애인과 장애예술에 어떤 영향을 가져오는지 알아보는 사업이다.



(사진출처: 서울문화재단 공식 블로그)

[장애인 중심으로 장애인 문화예술교육 바라보기]



우리는 장애인을 부족한 사람으로 다른 사람의 도움만이 필요한 사람으로 보는 것이 아니라 무엇이든 도전할 수 있고, 스스로 자기를 발전시킬 수 있는 사람으로 생각해야 한다.

이렇게 장애인을 생각하기 때문에 장애인 문화예술교육은 단순히 따라하는 것이 아니라 자기만의 표현의 방법을 찾아내는 과정으로 사람을 행복하고 자신감을 가지게 한다.

2

장애인 문화예술교육의 다양한 모습을 이해하고 존중하기

장애인



문화예술교육



장애인 문화예술교육

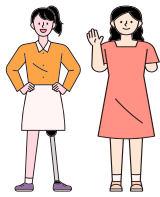


이 그림을 보면 계단이 없다면 식당에 갈 수 있다.
그래서 우리는 휠체어도 올라 갈 수 있도록 경사로 등을 준비해서,
모두가 함께 식당을 갈 수 있도록 해야 한다.

[「장애인복지법」에 의한 장애유형 분류]

신체적 장애인

외부신체 장애유형



지체장애인



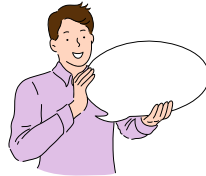
뇌병변장애인



시각장애인



청각장애인

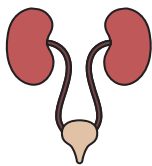


언어장애인



안면장애인

내부신체 장애유형



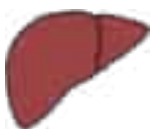
신장장애인



심장장애인



호흡기장애인



간장애인



장루·요루장애인



뇌전증장애인

정신적 장애인



지적장애인



자폐성장아인



정신장애인

[배리어프리를 이해하고, 적용해 보기]

● 배리어프리를 알아보기



장벽이라는 뜻으로,
자유롭지 못하다는 것이다.



자유롭다는 뜻으로,
장벽이 없다는 것이다.



장애인이 생활하는 곳에서 시설, 도구, 사람들의 마음으로 인해 차별을 받지 않도록 하는 것이다.

● 문화예술분야의 배리어프리

문화예술에서의 불편한 장벽없이 자유롭게 하기 위한 극장에서 볼 수 있는 배리어프리이다.



[모두가 함께 있을 수 있는 문화예술교육]

장애인 문화예술교육은 장애인을 특별한 존재로만 생각하는 것이 아니라, 장애인과 비장애인 모두가 함께 갈 수 있는 방법을 생각하는 활동이다.

모두가 행복한 장애인 문화예술교육처럼

모두를 위한 문화적 시설이나 서비스, 디자인을 '유니버설 디자인'이라고 부르고,

장애인이 안전하고 편안하면, 모두가 편안하고 안전한 상태를 이룰 수 있다는 목적을 가지고 있다.



© 메디컬재팬

캐스터네츠 가위



© 아시아경제

캐나다 밴쿠버 '배리어프리' 계단



© 디자인진흥원

유니버설 플러그



© 대학신문

지하철 '높낮이 손잡이'

★ 도움말

유니버설 디자인의 역사를 알고 싶다면 읽어보기

유니버설 디자인은 '접근성'의 개념으로 1960년대 미국에서 출발하게 되었다. 1968년에는 미국 연방 자금이 지원된 건물들의 접근성 확보를 의무화하는 법률이 제정되면서 본격적으로 시작되었다. 유니버설 디자인 개념의 소통과 실천의 전파를 위해 접근성 개선을 위한 법적 규제 지침을 대신하여 유니버설 디자인 7원칙이 제시되고 있다.



1 공평한 사용 Equitable Use

모든 사람들에게 제품의 사용 방법이 불편함이 없도록 하고 보안성과 안전성이 동등하고 공평하게 사용자들에게 제공할 수 있게 한다.



2 사용상의 유통성 Flexibility in Use

제품을 사용할 때 신체적인 조건과 특징 등에 관계없이 사용자에게 정확히 보조를 맞추어 적응력을 가질 수 있게 한다.



3 간단한 사용 Simple and Intuitive Use

사용자가 사용할 때 언어나 교육 수준에 관계없이 이용할 수 있도록 한다.



4 인지하기 쉬운 정보전달 Perceptive Information

제품을 사용하는 것에 정보의 중요도에 따라 순차 (단계)적으로, 다양한 방법(그림, 음성, 질감 등)의 요소들로 정확하게 전달할 수 있게 한다.



5 실수에 대한 방지 Tolerance for Error

사용자들에게 위험이나 오류를 없애거나, 최소화시키거나, 제품 관리에 대한 경고나 주의를 제공하여 변질 위험에 노출되지 않도록 한다.



6 적은 신체적 노력 Low Physical Effort

사용자가 제품을 사용할 때, 편안한 자세를 유지 하도록 하고, 물리적인 힘이 반복적으로 사용하지 않도록 하고 이해하기 쉽게 조작할 수 있도록 한다.



7 접근과 사용이 쉬운 크기와 공간 Size and Space for Approach and Use

제품의 크기는 손에 쥐고 사용하는 것에 편안하게 되었는지, 필요에 따라 주 제품들 외에 보조도구를 사용할 수 있도록 제공할 수 있게 한다.

참고문헌

글을 쓰기 전에 다른 논문을 읽거나, 보고서와 책을 보면서 도움을 받은 것

● 참고한 논문

첫번째,

논문을 쓴 사람 : 김명수

논문을 쓴 연도 : 2009년

논문 제목 : 장애인 기본권의 헌법적 보장에 관한 연구 : 법제의 분석과 개선방안을 포함하여

논문을 만든 곳 : 성균관대학교 일반대학원

● 참고한 보고서

첫번째,

보고서를 쓴 연도 : 2022년

보고서 제목: 2022년 문화시설 장애인 접근성 실태조사 기초연구 보고서

보고서를 쓴 곳 : 한국장애인문화예술원

● 참고한 책

첫번째,

책을 쓴 사람 : 김형일, 김대룡, 김희규, 옥정달, 우주형, 유장순, 채희태

책을 쓴 연도 : 2018년

책 제목 : 장애인의 이해

책을 만든 곳 : 양서원



장애인 문화예술교육과
사람 마음과 행동의 관계 알아보기



교육이란

사람이 살아가는데 필요한 지식이나 기술을 가르치고 배우는 활동이다.

교육에는 3가지, 선생님, 학생 그리고 가르치고 배우는 수업내용이 있어야 한다.

1

교육하는 곳에서 나타나는 사람마음과 행동의 관계



수업을 할 때 학생들의 마음과 행동에는 여러 가지 변화가 일어나는데,
학생의 행동의 변화를 잘 관찰하여 학생들이 원하는 것이
무엇인지를 알고 수업을 하면, 더 좋은 수업을 진행할 수 있다.

이렇게 학생들이 무엇을 하고 싶은지를 알아내기 위해 선생님은
학생들을 잘 관찰하면, 학생들이 좋아하고 재미있는 수업을 준비할 수 있다.


2

사람의 마음과 행동을 연구하는 비고스키의 스캐폴딩 알아보기

비고스키 Vygotsky



수업을 할 때, 학생들은 선생님과 친구들에게 도움을 받아야 하지만,
시간이 지나면서 학생 스스로가 수업에 참여하게 된답니다.



장애를 가진 학생도 처음에는 선생님과 친구들에게 도움을 받지만, 나중에는
장애를 가진 학생도 스스로 문화예술교육프로그램에 즐겁게 참여하게 될 것이다.

3

사람의 마음과 행동을 연구하는 반두라의 사회학습이론 알아보기

반두라 Bandura



수업을 할 때, 학생들은 서로 다른 친구들의 행동과 결과물을
관찰하면서 자신의 행동을 결정합니다.

장애를 가진 학생들도 문화예술교육활동을 여러 명이 함께 할 때 서로의
행동을 관찰하면서, 서로가 도움을 주면서 수업에 더 많이 참여하게 될 것이다.


4

사람의 마음과 행동을 연구하는 매슬로우의 욕구위계이론 알아보기

매슬로우 Maslow



수업을 할 때, 학생들이 최대한 수업에 많이 참여하기 위해서는
학생들이 하고싶은 것을 알게되면 학생들은 즐겁게 참여하게 된답니다.



장애를 가진 학생들과 수업을 할 때, 선생님이 준비한 수업 내용만을
생각하지 말고, 학생들이 어떤 것이 하고 싶은지를 먼저 생각하는 것이 중요하다.

★ 도움말

매슬로우의 욕구위계이론 단계를 자세하게 알고 싶다면 읽어보기

1단계: 생리적 욕구

인간의 생존에 있어 가장 기본적인 요소인 의복, 식욕, 가택, 수면, 성욕 등을 포함하는 단계로, 인간의 신체가 정상적으로 기능하기 위해 필수적인 요소들이므로 모든 욕구에 우선하여 발현한다.

2단계: 안전의 욕구

생리적 욕구가 충족된 후에 인지되는 욕구로서 신체적, 정신적 안정감을 찾고자하는 욕구 단계이다. 사람들은 개인의 생활이나 조직 내에서의 활동에 있어 불확실성을 줄이고 안정적이고 익숙한 것을 선호하는 경향을 보이는 단계로, 이러한 안전에 대한 욕구에는 물리적인 안전뿐 아니라 경제적, 사회적 안전 상태도 포함한다.

3단계: 애정과 소속의 욕구

대인적 상호작용에서 충족되는 욕구를 의미하며, 사회관계 및 조직을 구성하는데 있어 조직구성원들이 필요로 하는 핵심적 욕구단계로, 가족, 친구, 친척 등과 친교를 맺고 원하는 집단에 귀속되고 싶어하는 욕구단계이다.

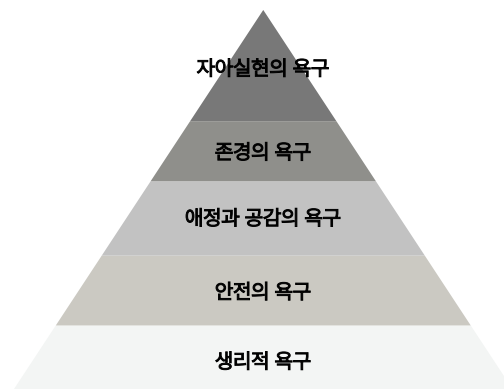
4단계: 존경의 욕구

대인관계에 있어 애정과 소속의 욕구보다 상위의 욕구이다. 자신의 가치를 인정받고자 하고 사람들과 친하게 지내고 싶은 인간의 기초가 되는 욕구이며, 자아존중감과 자신감, 성취, 존중 등에 관한 욕구 단계이다.

5단계: 자아실현의 욕구

최상위 욕구 단계로 결핍된 부분을 채워야 하는 필수 욕구 단계가 아니라 스스로 더 나아가고자 하는 생산적 욕구 단계이다. 또한, 자신을 계속 발전시키기 위해 잠재력을 최대한 발휘하려는 욕구 단계이다.

출처: 마옥효, 김현정(2019)



참고문헌

글을 쓰기 전에 다른 책을 읽거나, 논문을 보면서 도움을 받은 것

● 참고한 책

첫번째,
책을 쓴 사람 : 성현아, 김혜리, 박영신, 박선미, 유연옥, 손영숙
책을 쓴 연도 : 2021
책제목 : 인지발달
책을 만든 곳 : 학지사

● 참고한 논문

첫번째,
논문을 쓴 사람 : 마옥효, 김현정
논문을 쓴 연도 : 2019년
논문 제목 : 매슬로우의 욕구 체계에 기반 한 장애인의 생활 속 공간, 시설, 제품 고찰 연구
논문을 만든 곳 : 한국디자인학회

두번째,
논문을 쓴 사람 : 이미경
논문을 쓴 연도 : 2009년
논문 제목 : 스캐폴딩을 적용한 유아즉흥무용 수업 모형 개발 및 서번트 리더십과 창의성 검증
논문을 만든 곳 : 원광대학교 일반대학원

제 2장

무용





무용을 알아보기

1

무용이란?

- 무용은 사람의 생각과 느낌, 감정을 몸을 통해서 표현하는 예술의 한 종류이다.
또, 무용은 노래, 움직임, 의상, 줄거리가 함께 표현되는 종합예술이다.
무용은 나라에 따라 다르게 말해볼 수 있다.

한자

舞踊

한글

춤

영어

Dance

독일어

Tanz



2

무용을 만드는 것들

공간

나 혼자 움직이는 공간, 다른 사람과 함께 움직이는 공간

높고 낮게 움직이기, 방향을 바꾸어 움직이기

음악

규칙적인 리듬과 규칙적이지 않는 리듬으로 움직이기

빠르게 움직이기와 느리게 움직이기

무게

몸의 무게를 다른 곳으로 이동하는 과정

강하게 약하게 움직이기

연결

하나의 움직임을 여러 움직임으로 옮겨가며 만들기

움직이기와 멈추기, 움직임과 움직임을 연결하기

관계

사람과 사람이 만나기, 사람과 사물이 만나기

에포트

움직임에서 나타나는 에너지

3

무용의 종류

- 무용의 종류는 다음과 같이 나누어 볼 수 있다.

시대에 따라서



고전무용
현대무용

나라에 따라서



동양무용
서양무용

목적에 따라서



아름다움을 위한 순수무용
재미나 오락을 위한 실용무용
사람들과 함께하기 위한 커뮤니티댄스
교육을 위한 교육무용
치료를 위한 치료무용
재활을 위한 재활무용
왕궁에 있는 왕을 위한 궁중무용
민족의 특성을 위한 민속무용

사람 수에 따라서

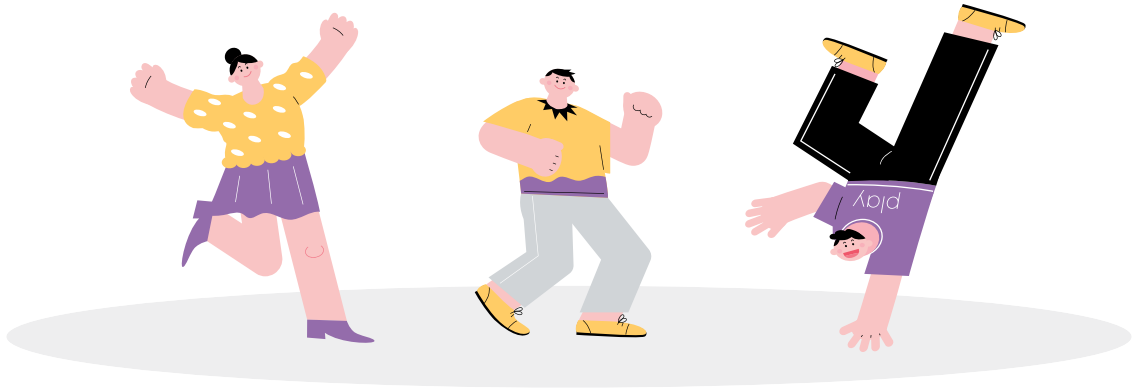


혼자 하는 단독무용
2명, 3명, 4명이서 함께하는 무용
모두 함께하는 집단무용

4

무용교육

무용교육은 사람의 몸과 마음을 잘 어울리게 해주면서,
다른 사람들과 행복하게 살아갈 수 있는 방법을 배우는 활동이다.



참고문헌

글을 쓰기 전에 다른 책과 논문을 읽으면서 도움을 받은 것

● 참고한 책

첫번째,

책을 쓴 사람 : 안제승

책을 쓴 연도 : 2022년

책 제목 : 무용학 개론

책을 만든 곳 : 디프넷

● 참고한 논문

첫번째,

논문을 쓴 사람 : 김영란, 최경호

논문을 쓴 연도 : 2010년

논문 제목 : 무용의 발전과정과 현황조사를 통한 실용무용 개념 연구

논문을 만든 곳 : 한국엔터테인먼트 산업학회논문지



무용활동을 통한
문화예술교육프로그램 해보기

장애인 문화예술교육 프로그램

	차시	목표 및 주제	기대효과	프로그램명
초기	1차시	라포형성	긴장완화 및 친밀감형성	누구게?
	2차시		긍정적 자기탐색	"나는 000이야!"
중기1	3차시	감정표현	감정인식 및 이해	감정식당
	4차시		감정개방	문을여시오!
	5차시		감정수용	끄덕끄덕
	6차시		감정조절	신호등
중기2	7차시	상호작용	공감적 표현	무엇이 무엇이 똑같은가?
	8차시		협동심 및 소속감	여기 여기 붙어라
	9차시		비언어적 소통	몸 - 통(通)
	10차시		지지와 지원	나는 너의 지지대
후기	11차시	자기결정권	성취감과 유능감	내가 주인공
	12차시		긍정적 자기개념과 가능성확장	나의 시상식

1차시

대주제	라포형성	기대효과	긴장완화 및 친밀감형성
프로그램명	누구게?		
목표	1. 신체 각 관절의 움직임을 이해할 수 있다. 2. 움직이는 종이인형을 만들 수 있다. 3. 다양한 신체부위를 사용해서 움직임을 표현할 수 있다. 4. 구성원들의 동작을 연결해서 친해질 수 있다.		
수업개요	종이인형을 통해 신체 관절의 움직임을 이해하고 이를 이용하여 다양한 동작 만들기		
준비물	종이인형, 할핀, 매직, 스피커, 음원파일		

도입

1) 인사 나누기

2) 강사와 구성원 자기소개하기

3) 오늘의 프로그램 알려주기

4) 몸과 몸이 만나보기

- 우리 몸에 어떤 부위가 있는지 찾아보기 (예를 들어, 머리, 팔, 다리, 팔꿈치가 있습니다.)
- 강사가 하나의 신체 부위를 이야기하면, 이야기한 신체 부위끼리 만나보기
 - 나혼자 만나보기 (예를들어, 손바닥과 귀가 만나기, 어깨와 손가락이 만나기를 해볼 수 있습니다.)
 - 같이 만나보기 (예를들어, 나의 무릎과 친구 무릎이 만나보기, 나의 등과 친구 등이 만나보기를 해볼 수 있습니다.)



무릎과 무릎 만나기



발과 발 만나기



손과 무릎 만나기

- 나의 몸 이해하기
 - 나의 신체부위가 어떻게 움직이는지 이야기해보기 (예를들어, "팔을 둥글게 돌려볼 수 있어요.", "손가락을 접었다가 펼 수 있어요." 라고 이야기해볼 수 있습니다.)

전개

1) 움직이는 종이인형 만들기

- 강사는 인형도안을 예시로 보여주고, 모둠별로 인형을 만들도록 한다.

2) 종이 인형으로 다양한 동작을 만들고 동작 연결하기

- 모둠별 종이 인형을 자유롭게 움직여본다.
- 마음에 드는 종이인형의 동작을 움직임으로 만들어 본다.
- 모둠 구성원들의 동작을 순서대로 정하여 연결하도록 한다.
- 동작 연결이 잘될 수 있도록 하나의 움직임에 4박자(정지)로 박자를 정한다.



3) 발표 및 감상하기

- 모둠별로 종이인형의 구성된 동작을 보여준 후, 종이인형 없이 연결된 동작을 발표한다.
- 종이인형의 동작과 신체 동작의 움직임을 비교하며 감상한다.

마무리

- 1) 각 관절의 움직임을 이해하였나요?
- 2) 나의 동작과 구성원들의 동작이 잘 연결되었나요?
- 3) 종이 인형이 되어 움직일 때의 느낌 생각해 보기
- 4) 다음 차시 예고

장애유형별 적용방안

● 지체장애

휠체어로 인해 다양한 신체 만나기가 어려울 경우 손에 막대를 활용하여 터치한다.

절단장애일 경우 강사는 구성원의 가동 신체를 사전에 파악해야한다.

● 시각장애

'몸과 몸이 만나볼까요?' 활동 시 신체 부위를 강사가 터치한다. 자유롭게 걷기가 어려울 경우 움직임을 조율한다. 또한 종이인형 만들고 동작 연결하기 활동을 혼자보다는 그룹으로 활동하는 것이 좋다.

tip

같은 신체(무릎-무릎) 만나기 활동을 먼저 해보고, 2가지 신체(어깨, 손) 나 하나, 친구 하나 만나기 활동을 반복한다. 만나기 활동이 잘 이루어지면 만나서 떨어지지 않고 이동하기 활동을 진행할 수 있다.

다양한 음악을 활용하여 느리게, 빠르게 움직임을 확장 시킬 수 있다.

종이인형의 다양한 동작을 8박자, 4박자, 2박자 등으로 활용하여 무용 작품으로 구성할 수 있다.

종이인형 DIY 제품을 활용하면 간단히 진행될 수 있으나, 인형의 형태가 동일하게 나올 수 있으므로 도화지에 신체 관절을 직접 그려서 만들면 다양한 형태의 종이인형이 될 수 있다. 도화지를 활용할 경우 준비물에 펀치를 추가하면 할핀 사용이 편리하다.

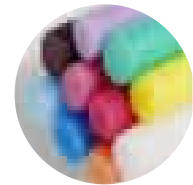
2차시

대주제	라포형성	기대효과	긍정적 자기탐색
프로그램명	나는 000 이야!		
목표	1. 백업의 성질을 활용하여 이동·비이동 움직임을 만들 수 있다. 2. 다른 사람과 접촉(연결)해서 춤을 출 수 있다. 3. 백업을 활용하여 나를 표현할 수 있다.		
수업개요	백업의 성질을 활용하여 나를 표현하고 다양한 움직임을 구성원들과 접촉(연결)하여 춤을 추는 활동이다.		
준비물	백업(다양한 크기 및 색상), 가위, 마스킹 테이프, 스피커, 관련 음악		

도입

- 1) 인사나누기
- 2) 프로그램 활동 소개
- 3) 백업을 살펴보아요

- 다양한 크기, 색상, 길이의 백업을 만져보고 이야기 나누기
- 백업을 활용하여 어떤 모양을 만들 수 있을지 나를 표현할 수 있는 모양(형태)를 생각해보기

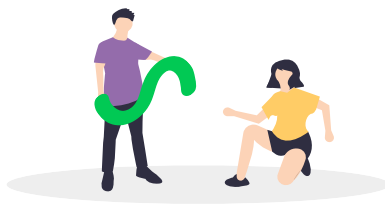


백업

전개

- 1) 백업이 되어 보아요

- 백업을 구부리기, 펴기, 흔들기, 던지기 등 비이동 움직임을 찾아보기
- 두 사람이 짝이 되어 한 명이 백업을 들고 비이동움직임(구부리기)을 하면 다른 구성원이 백업이 되어 움직이기
- 한 명이 백업을 들고 비이동움직임을 하면 구성원 전체가 백업이 되어 움직이기



비이동 움직임이란?

자리를 이동하지 않고 제자리에서 할 수 있는 움직임 예) 구부리기, 펴기, 흔들기, 비틀기, 제자리 점프 등

2) 친구와 이어서 춤추기

- 두 사람이 짝이 되어 신체를 연결하여 춤추기
- 다양한 신체 부위가 연결되어 움직이기 (예: 어깨와 어깨, 등과 등, 발과 발)
- 다양한 방향, 높이, 부위 등을 사용하기
- 제자리에서 시작하여 이동 움직임(걸기, 뛰기, 미끄러지기, 구르기 등)을 하면서 춤추기



- 손은 백업을 들고 사용해야 하므로 신체 연결은 다른 부위를 사용할 수 있도록 지도한다.
- 움직임으로 연결할 때는 동시에 다 같이 움직이지 않고, 모듬별로 진행한다.

2) 친구와 이어서 춤추기

- 백업을 활용하여 나를 표현할 수 있는 모양을 만들어본다.
- 백업으로 나를 소개한다.
- 백업의 길이나 모양은 구성원의 생각에 맞게 조절할 수 있도록 가위, 마스킹 테이프를 준비한다.



마무리

- 1) 백업을 활용하여 움직임 연결이 잘 되었나요?
- 2) 나를 표현하는 모양이 잘 만들어졌나요?
- 3) 다음 차시 예고

장애유형별 적용방안

● 지체장애

휠체어를 탄 구성원들은 이동 움직임이 가능한 범위에서의 움직임을 선택할 수 있도록 한다.

● 시각장애

'백업이 되어 보아요' 활동 시 다른 구성원들의 움직임을 강사가 설명해 준다.

백업을 활용하여 나를 표현하는 모양을 만들 때 가위 사용에 도움을 준다.

tip

나를 표현한 백업(모양)을 릴레이 움직임(달리기)를 하면서 확장시킬 수 있다.

릴레이 달리는 1번이 출발하면 2번은 1번 앞에 서서 움직임을 따라 한다.

백업 대신 대블럭을 활용하여 다양한 모양을 만들어 활용해 볼 수 있다.

3차시

대주제	감정표현	기대효과	감정인식 및 이해
프로그램명	감정식당		
목표	1. 주변의 물건을 활용하여 얼굴을 그릴 수 있다. 2. 나의 감정이 나타난 가면을 만들 수 있다. 3. 자신의 감정을 신체로 표현할 수 있다.		
수업개요	주변에서 볼 수 있는 물건의 특징으로 나의 감정가면을 그려본다. 다양한 얼굴 형태를 완성할 수 있도록 가면을 만들어 움직임과 연결시켜본다.		
준비물	주세페 아르침볼도 그림, 감정카드, 도화지, 가위, 매직, 스피커, 관련 음악, 인조 자연물, 양면테이프		

도입

- 1) 인사나누기
- 2) 프로그램 활동 소개
- 3) 주세페 아르침볼도(Giuseppe Arcimboldo) 그림 보기
 - 그림을 보고 느껴지는 점들에 대해 이야기 나누기



봄



여름



가을

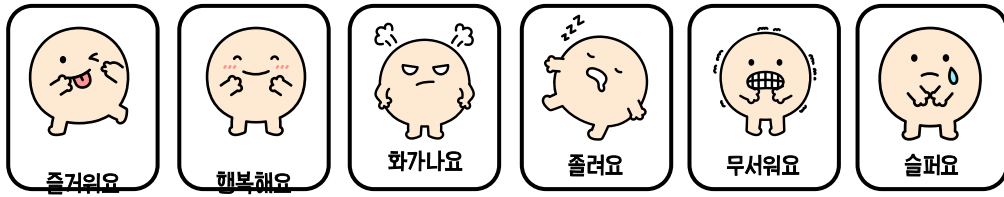


겨울

- 무엇이 보이는지, 어떤 느낌이 드는지, 제목과는 어울리는 재료들인지 서로 이야기를 나눠본다.

전개

- 1) 감정에는 어떤 것들이 있을까요?
 - 감정카드를 보여주며 여러 감정에 대해 이야기해 본다.
 - 언제, 어떤 때 감정들이 생기는지 자신의 상황에서 이야기를 나눈다.



2) 나의 감정가면 만들기

- 주세페 아르팜볼드처럼 자연물을 탐색한다.
- 나의 감정과 물건의 특징을 잘 표현할 수 있도록 관찰하거나 상상할 수 있는 시간을 가진 후 진행한다.
- 눈, 코, 입 등 얼굴의 형태가 잘 드러나도록 한다.
- 나의 감정 중 세 개의 감정을 선택하여 감정가면을 만든다.
- 완성된 그림을 동그란 형태로 자르고 고무줄을 끼워 가면의 형태로 만들어본다.



3) 나의 감정은?

- 내가 만든 가면에는 어떤 움직임이 어울릴지 찾아본다.
- 역할 또는 특징을 잘 살려 움직여본다.



마무리

- 1) 주변의 자연물과 나의 감정이 얼굴로 잘 표현되었나요?
- 2) 내가 만든 동작이 가면과 잘 어울리나요?
- 3) 다음 차시 예고

장애유형별 적용방안

● 지체장애

가면 만들기 활동 시 가위 사용 또는 붙이기 등 손의 조작이 어려운 경우 도움을 준다.

● 시각장애

감정카드에 나오는 표정을 언어로 설명해 준다.

촉각이 구분되는 자연물을 사용한다.

가면 만들기에 어려움을 보일 경우 점토를 이용한 얼굴 만들기 활동으로 변경한다.

tip*

시각장애의 경우 손으로 자연물을 탐색하는 시간이 필요하므로, 가면을 만드는 소요 시간을 넉넉히 배분하여야 한다.

가면을 동작으로 표현하는 데 어려움이 있는 경우 선(직선, 곡선, 지그재그, 물결)을 활용하여 움직임 표현할 수 있다.

가면 만들기를 할 때 자연물을 활용한 가면 혹은 매직, 색연필을 활용한 감정가면 등 다양한 재료를 사용하여 만들기 활동을 할 수 있다.

우리나라의 탈 혹은 가면을 활용하여 인물을 탐색하고 움직임 만들기 활동을 할 수 있다.

4차시

대주제	감정표현	기대효과	감정개방
프로그램명	문을 여시오!		
목표	1. 여러 감정을 몸으로 표현하는 방법을 터득할 수 있다. 2. 타인의 움직임 표현을 통해 타인의 감정을 알 수 있다. 3. 자기개방을 통해 긍정적인 커뮤니케이션을 경험할 수 있다.		
수업개요	감정을 움직임으로 나타내봄으로써 타인의 감정이 변화하였을 때 어떤 움직임을 보이는 지 탐구하고 탐색할 수 있으며, 감정의 변화를 움직임으로 표현하면서 감정을 개방하는 방법을 터득할 수 있다.		
준비물	스피커, 감정카드, 표정카드, 관련 음악		

도입

1) 인사나누기

2) 프로그램 활동 소개

- 여러 가지 감정을 움직임으로 표현해 보고, 가장 마음에 드는 움직임 3가지를 연결하여 나의 감정 변화를 몸으로 표현해 보기

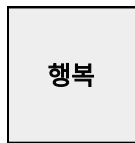
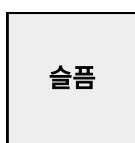
3) 간단한 몸풀이 스트레칭하기

- 머리, 어깨, 허리, 무릎, 손, 발

전개

1) 감정과 표정

- 감정과 표정에 대해 알아본다.
- 어떤 감정이 들 때 자신이 어떤 표정을 짓는지 특징을 발표해 본다.
(예: 슬플 때-입꼬리가 내려간다, 화가 날 때- 눈썹이 올라간다, 기쁠 때- 눈이 작아진다 등)



EBS 교육방송
'사람의 감정과 표정'

2) 감정과 움직임

- 하나의 감정 단어카드를 선택하고 해당 감정을 신체 움직임으로 표현한다.
- 나의 감정 움직임과 구성원들의 감정 움직임을 탐색해 본다.
- 모둠을 만들어 감정의 순서를 정해보고 개인의 감정움직임을 하나의 움직임으로 연결한다.
- 한 모듬씩 연결된 감정 움직임을 발표한다.



마무리

- 1) 감정의 변화를 표현하면서 어떤 상상 또는 생각을 했나요?
- 2) 감정 움직임의 표현은 잘 되었나요?
- 3) 다음 차시 예고

장애유형별 적용방안

● 시각장애

다른 사람의 작품을 감상할 수 있도록 움직임을 언어로 표현하여 설명해 준다.
감정에 따른 표정을 손으로 만져 차이점을 느낄 수 있도록 한다.

tip*

감정카드와 움직임의 연결이 어려울 경우 색깔 카드를 활용하여 감정과 색의 느낌을 연결하여 움직임 표현을 찾을 수 있다.

나의 움직임과 구성원들의 움직임을 연결할 때 박자(4박, 2박)를 다양하게 활용하여 작품으로 연결되게 만들 수 있다.

강사는 각 모듬별 구성원들의 감정을 미리 파악하여 감정에 어울리는 음악을 제시할 수 있다.

5차시

대주제	감정표현	기대효과	감정수용
프로그램명	끄덕끄덕		
목표	1. 다양한 소리를 경험할 수 있다. 2. 여러 가지 방법으로 소리를 낼 수 있다. 3. 소리를 통해 서로 간의 상호작용을 할 수 있다.		
수업개요	악기를 활용하여 나의 감정을 표현할 수 있는 소리를 만들어본다. 구성원들의 소리를 녹음하여 하나의 소리로 연결시켜본다. 서로의 소리를 공유함으로써 감정을 수용하고 긍정적인 상호작용을 해본다.		
준비물	스피커, 리듬악기, 녹음기		

도입

1) 인사나누기

2) 프로그램 활동 소개

3) 소리 만들기

- 1열 원형으로 만들어 한 명씩 박수 한 번을 친다. 일정한 속도로 박수치기를 한다.
- 나의 신체, 책상, 바닥을 두드리며 소리를 만들어본다. (4박자 - 3박자 - 2박자)
- 다양한 박자에 맞추어 소리 만들기를 1열 원형으로 구성원들이 앉아서 도미노로 발표한다.

전개

1) 어떤 소리가 날까?

- 일상생활 속에서 흔히 들을 수 있는 소리를 한 사람씩 돌아가며 이야기해 본다.
- 강사는 다양한 리듬악기를 제시하고, 구성원들은 본인이 마음에 드는 악기를 선택하여 다양한 방법으로 자유롭게 소리를 내본다. (예: 흔들기, 때리기, 쓸기 등)
- 한 명당 한 개의 악기를 선택한 후 4박자의 소리를 만들어본다.
- 구성원들이 순서를 정해서 자신의 악기로 만든 4박자 소리를 도미노처럼 연결하여 발표한다.



2) 우리의 소리

- 3~4명씩 하나의 모듬을 만들고 강사는 모듬별 소리를 연결하여 녹음한다.
- 각 모듬에서 녹음된 소리를 들어보고 소리와 어울리는 움직임을 표현해 본다.
- 움직임을 만들 때 하체-상체-전신을 구분하여 다양하게 움직여본다.

마무리

- 1) 구성원들에게 자신의 소리를 들려주었을 때, 어떤 감정이 들었나요?
- 2) 수업을 하고 난 뒤 변화된 감정이 있었나요?
- 3) 다음 차시 예고

장애유형별 적용방안

● 시각장애

악기를 선택할 때 직접 만져보고 다양한 악기에 대한 설명과 소리를 느낄 수 있도록 한다.

● 청각장애

우리의 소리를 녹음하는 활동을 리듬악기를 활용한 우리의 움직임 카메라로 촬영하기로 대체한다.

tip*

악기의 소리에 맞추어 감정움직임을 연결하여 이야기할 수 있도록 한다.

악기 조작에 어려움이 있을 경우 목소리를 통해 소리를 표현할 수 있도록 한다.

리듬악기의 활용이 어려울 경우 본인의 신체나 수업 공간의 다른 물건을 사용할 수 있다.

악기의 소리에 맞추어 제자리에서 비이동 움직임 혹은 공간을 활용하여 이동 움직임으로 연결할 수 있다.

6차시

대주제	감정표현	기대효과	감정조절
프로그램명	신호등		
목표	1. '약속 움직임'을 통해 움직임을 조절할 수 있다. 2. 이동/비이동 움직임을 통해 공간을 경험해 볼 수 있다. 3. 나의 감정을 색깔에 빗대어 표현할 수 있다. 4. 움직임을 통해 감정을 느끼고 해소할 수 있다.		
수업개요	신호등 색에 맞추어 동작을 약속하여 움직임을 함께할 수 있으며, 색에 따른 움직임을 통해 감정을 느끼고 해소할 수 있다.		
준비물	원마커(다양한 색상), 색 하드보드지, 마스킹 테이프, 스피커, 관련음악		

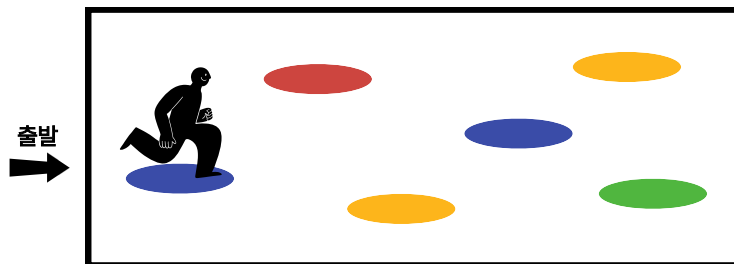
도입

1) 인사나누기

2) 프로그램 활동 소개

3) 멀리 · 가까이 움직여보기

- 마스킹 테이프로 바닥에 큰 네모를 만든다.
- 원마커를 한 사람씩 큰 네모 안에 던진다.
- 한 사람씩 출발점에서 강사가 제시하는 색과 신체 부위를 원마커 하나에 한 부위씩 움직이며 건너간다.
- 원마커 하나에 신체 부위 하나씩 만나는 지점이 1개에서 2개, 3개 점점 확장시키며 이동한다.
(예: 빨간색-손, 파란색-발, 노란색-손, 빨간색- 발 등)



도착

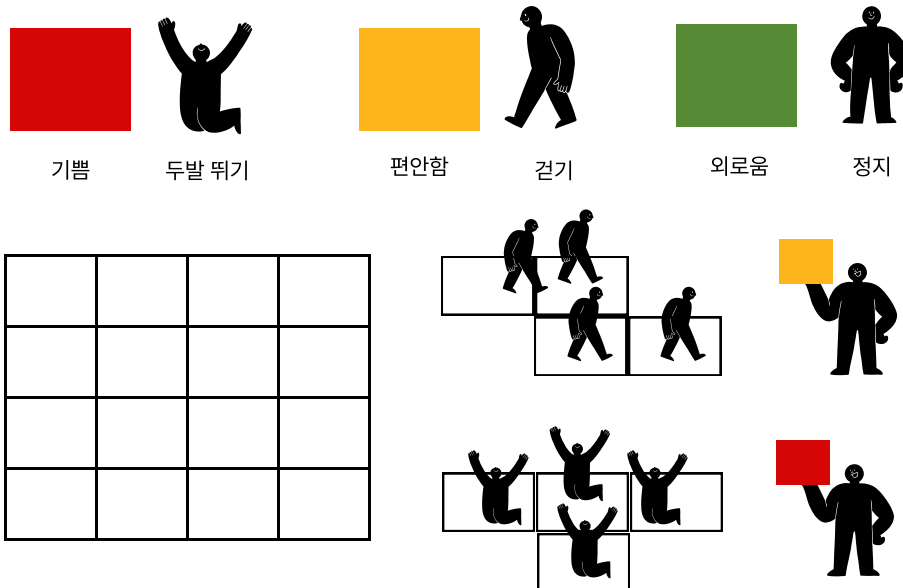


원마커

전개

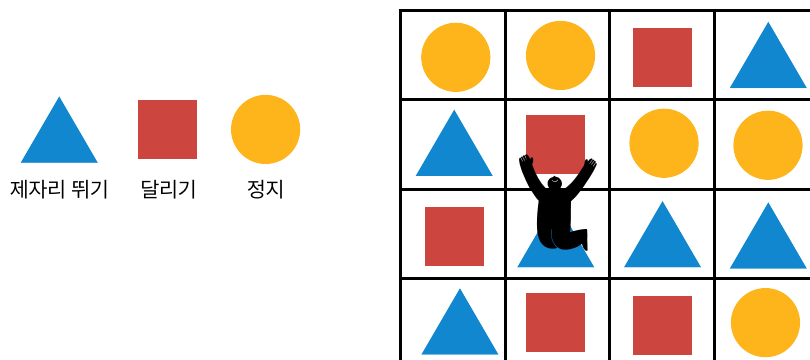
1) 감정 신호등

- 모듬을 만들어 3가지 색(빨간색, 노란색, 초록색)을 제시해 주고, 해당 색에 감정이름을 붙여본다.
(예: 빨간색 - 사랑, 화남, 우울, 열정/ 노란색 - 편안, 안정, 행복/ 초록 - 만족, 외로움, 슬픔 등)
- 모듬별로 선택한 색의 감정이름을 발표한다.
- 모듬별로 3가지 색에 대한 움직임 약속을 정한다.
(예: 빨간색 - 두발 뛰기 등, 노란색 -정지하기, 제자리 돌기 등/ 초록색 - 멈추기 등)
- 마스킹 테이프를 활용하여 바닥에 거리(네모 칸)를 만든다. - 모듬별로 네모 칸 안에서 강사가 제시하는 색을 자유롭게 이동하면서 움직인다.



2) 도형 약속의 움직임

- 마스킹 테이프로 만든 네모 칸 안에 도형을 배치한다.
- 도형에 약속의 움직임을 정한다. (예: 세모-제자리 뛰기, 네모-달리기, 동그라미 - 정지)
- 한 명씩 또는 두 명씩 네모 공간에서 음악에 맞춰서 자유롭게 움직임을 진행한다.



마무리

- 1) 색의 감정이름과 약속 움직임은 잘 표현되었나요?
- 2) 색상에 따라 다른 모듬의 감정이름과 약속움직임은 어떤 차이가 있었나요?
- 3) 다음 차시 예고

장애유형별 적용방안

● 시각장애

발의 촉감으로 도형의 모양을 인식할 수 있으므로 이동할 때 인지할 수 있는 시간을 준다.
색을 보기 어려우므로 원마커의 색을 제외하고 신체 부위를 하나씩 옮겨가면서 움직인다.



신호등 3가지 색의 약속 움직임에 박자를 넣어 춤으로 표현할 수 있다.

7차시

대주제	상호작용	기대효과	공감적 표현
프로그램명	무엇이 무엇이 똑같은가?		
목표	1. 미러링 활동을 통해 타인을 움직임에 탐색해 볼 수 있다. 2. 비언어적 소통 능력을 기를 수 있다. 3. 타인의 움직임에 집중할 수 있다. 4. 신체반응의 집중력과 순발력을 향상 시킬 수 있다.		
수업개요	어떤 자극에 대해 움직임으로 즉각적인 반응을 하는 즉흥의 표현이며, 모방하기와 통일을 경험하는 활동이다.		
준비물	스피커, 관련 음악		

도입

- 1) 인사나누기
- 2) 프로그램 활동 소개
- 3) 거울에서 이미지가 나타나는 원리를 이야기하기
- 4) 강사 움직임과 거울되기
 - 강사가 리더가 되어 움직임을 만든다.
 - 구성원 전체가 거울이 되어 움직임을 모방한다.
 - 다양한 신체와 방향, 속도, 높이를 활용할 수 있도록 강사가 움직임을 표현한다.

전개

- 1) 거울이 되어보자
 - 두 명씩 짝을 지어 서로 마주 본다.
 - 순서를 정하고 한 사람씩 돌아가며 작은 동작에서 큰 동작으로 움직임을 표현해 본다.
(예: 손가락 - 손바닥 - 팔 - 등 - 다리 - 옆으로 이동하기 등)
 - 나머지 구성원은 짝의 움직임을 거울처럼 따라해 본다.
 - 역할을 바꾸어 활동한다.



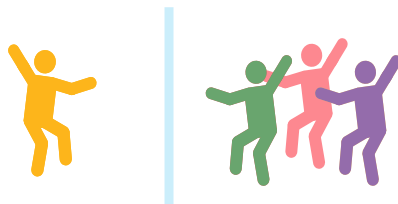
2) 고장난 거울이 되어보자

- 두 명씩 짝을 지어 서로 마주 본다.
- 순서를 정하고 한 사람씩 돌아가며 고장 난 거울 움직임을 표현해 본다.
(예: 오른팔 위로 - 오른팔 아래, 왼발 들기- 오른발 들기, 앉기-서기 등)
- 고장 난 거울은 방향, 속도 등 다양하게 표현할 수 있도록 설명한다.
- 역할을 바꾸어 활동한다.



3) 우리 모두 한 몸처럼

- 한 명이 리더가 되고, 나머지 구성원들은 리더의 방향으로 바라본다.
- 움직이는 한 명의 동작을 나머지 구성원들이 모두 똑같이 따라 해본다.
- 구성원들이 돌아가면서 활동을 경험해 본다.



마무리

- 1) 거울의 원리를 이해하고 움직임을 다양하게 표현되었나요?
- 2) 자유로운 움직임에 즉각적으로 잘 표현되었나요?
- 3) 다음 차시 예고

장애유형별 적용방안

- **지체장애**

움직임을 상체 혹은 하체만을 움직여도 괜찮다는 설명을 해준다.

- **시각장애**

신체를 접촉하여 움직임을 따라 할 수 있도록 한다.

tip

모둠이 다 같이 움직임일 경우 부딪혀서 다칠 수 있기에 한 모둠씩 진행한다.

그림자 놀이 원리를 설명하고, 거울 놀이와의 차이점을 이야기 나누며 그림자놀이 활동을 할 수 있다.

거울이 되어보기 활동에서 손가락을 터치하며 움직임으로 연결할 수 있다.



8차시

대주제	상호작용	기대효과	협동심 및 소속감
프로그램명	여기여기 붙어라		
목표	1. 타인의 신체와 나의 신체를 탐구할 수 있다. 2. 구성원과 함께 만들어내는 활동으로 소속감과 협동심을 기를 수 있다. 3. 자신과 타인의 다른 점을 인지할 수 있다.		
수업개요	색 마스킹 테이프를 활용하여 구성원의 신체 형태를 만들어본다. 타인의 신체와 다른 점을 구별해 볼 수 있다. 신체 형태에 따른 움직임을 만들어볼 수 있다.		
준비물	마스킹 테이프, 스피커, 관련 음악		

도입

1) 인사나누기

2) 프로그램 활동 소개

3) 색으로 만나는 신체

- 마스킹 테이프 빨강, 파랑, 노랑, 초록의 색을 각 2개씩 자신이 붙이고 싶은 신체 부위에 붙이기
- 자유롭게 움직이기를 하다가 강사의 지시에 따라 신체 부위가 만나기
(예: 색깔 끼리- 빨간색과 빨간색 / 신체끼리 어깨와 어깨)

전개

1) 신체 만들기

- 짝을 지어 누울 사람과 신체를 따라 만들어 볼 사람을 정한다.
- 활동실 내 공간을 확보하여 다양한 자세로 바닥에 눕고, 나머지 구성원은 짝의 신체를 따라 마스킹 테이프를 붙여 신체를 완성해 본다.
- 역할을 바꾸어 실시해 본다.



2) 어떤 움직임이 있을까?

- 구성원들은 모두 일어서서 바닥을 보며 어떤 신체 움직임이 있는지 자유롭게 이야기해 본다.

3) 우리의 신체 표현하기

- 한 명씩 만들어진 신체 위에 누워보고, 동작을 따라 해 본다.
- 동작 중 마음에 드는 3가지 동작을 선택한다.
- 자신이 찾아본 3가지를 활용하여 움직임을 만들어본다.
- 자신이 만든 움직임을 발표해 본다.

마무리

- 1) 신체 만들기를 할 때 다양한 움직임 동작이 이루어졌나요?
- 2) 움직임 만들기를 할 때 느낌은 어땠나요?
- 3) 다음 차시 예고

장애유형별 적용방안

● 지체장애

바닥에 누워서 신체 만들기가 어려울 경우 앉아서 혹은 서서 벽을 활용한다.

● 시각장애

손을 이용하여 만들어진 동작을 탐색할 수 있도록 시간을 제공한다.

tip

도입 부분 색으로 만나는 신체의 경우 얼굴이나 엉덩이와 같은 민감한 부위에는 스티커를 붙이지 않도록 안내한다.

바닥에 눕는 것에 어려움이 있을 경우 벽 또는 책상을 사용할 수 있다.

마스킹 테이프 사용이 어려울 경우 전지에 누워 채색 도구를 활용해 신체를 따라 그려볼 수 있다.

움직임 동작 만들기를 할 때 정지 동작과 움직이는 동작을 상상하여 동작 만들기를 할 수 있다.

9차시

대주제	상호작용	기대효과	비언어적 소통
프로그램명	몸 - 통(通)		
목표	1. 컵을 이용해 소리를 만들어보며, 다양한 리듬을 경험해 볼 수 있다. 2. 타인의 소리와 나의 소리의 다른점을 찾아볼 수 있다. 3. 소리를 활용한 비언어적 소통으로 구성원 간 친밀감을 형성할 수 있다.		
수업개요	컵을 통해 소리의 리듬을 이해하고 움직임으로 연결해 보기		
준비물	컵타, 스피커, 관련 음악		

도입

1) 인사나누기

2) 프로그램 활동 소개

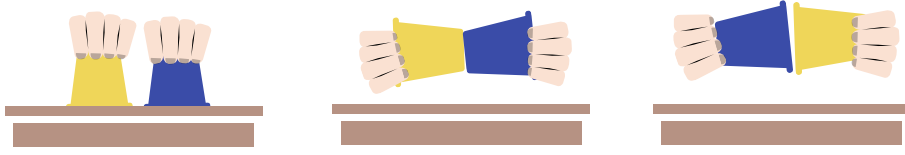
3) 컵 릴레이

- 1열 원형으로 앉는다.
- 구성원 모두 오른손에 컵을 들고 박자에 맞추어 컵을 이동한다.
(예: 4박자 - 내 앞 바닥에 한 번 두드리고(1박), 오른쪽으로 컵을 이동시킨다(3박)).
- 박자에 맞추어 전달이 잘되면 신체를 활용하여 박자를 만들어본다.
(예: 4박자 - 내 신체 2곳 두드리고(2박), 오른쪽으로 컵을 이동시킨다(2박)).
- 박자를 8박, 4박, 2박 등 다양하게 활용할 수 있다.

전개

1) 컵으로 리듬 만들기

- 컵을 이용하여 여러 가지 방법으로 소리를 내본다.
(예: 바닥에 두드려보기, 컵을 두드려보기, 컵끼리 부딪쳐보기 등)
- 여러 가지 방법을 사용하여 컵으로 4개의 소리 만들기
(예: 바닥 두드리기 2회 - 뒤집어서 바닥 치기 1회 - 바닥 두드리기 1회 등)
- 컵으로 만든 4개의 소리를 2회 반복하여 8박자 리듬 만들기
- 한 명씩 돌아가면 자신이 만든 리듬을 발표해 본다.



2) 몸으로 리듬 만들기

- 자신의 신체를 이용하여 여러 가지 방법으로 소리 내보기
(예: 박수 치기, 발 구르기, 무릎치기, 배치기, 손발 치기 등)
- 신체를 이용하여 4개의 소리 만들기 (예: 발 구르기 2회 - 제자리 점프 1회 - 박수 치기 1회 등)
- 2명씩 모둠을 만들어 자신이 만든 신체 소리를 공유한다.
- 자신이 만든 리듬과 짝꿍이 만든 신체 소리를 연결하여 하나의 리듬을 만든다.
- 조별로 돌아가면서 신체리듬을 발표한다.

3) 움직임 리듬 만들기

- 자신의 신체를 이용하여 4박 정지 움직임으로 리듬 만들기
(예: 4박자 : 오른손 만세(1박)- 왼손 만세(1박) - 어깨 으쓱으쓱(2박) 등)
- 4명씩 모둠을 만들어 자신이 만든 신체 움직임을 서로 공유한다.
- 자신이 만든 리듬 움직임과 구성원들이 만든 움직임을 연결하여 하나의 움직임으로 만든다.
- 모둠별로 움직임 리듬을 발표한다.

마무리

- 1) 컵으로 만든 리듬이 잘 표현되었나요?
- 2) 움직임 리듬 만들기에 어려움은 없었나요?
- 3) 다음 차시 예고

장애유형별 적용방안

● 시각장애

모듬 활동 시 다른 구성원의 움직임을 설명해 준다.

tip

컵이 아닌 리듬악기로 대체하여 사용할 수 있다. (예: 리듬막대, 탬버린, 트라이앵글, 소고 등)

10차시

대주제	상호작용	기대효과	지지와 지원
프로그램명	나는 너의 지지대		
목표	1. 직접 조각상이 되어보며 신체의 다양한 움직임을 탐색해 볼 수 있다. 2. 타인에게 신체를 맡겨봄으로써 지지를 경험할 수 있다. 3. 가벼운 신체접촉을 통해 긍정적인 상호작용을 경험해 볼 수 있다.		
수업개요	조각상의 형태를 살펴보고, 신체의 다양한 움직임으로 나만의 조각상을 만들어본다.		
준비물	조각상 사진, 스피커, 관련 음악		

도입

1) 인사나누기

2) 프로그램 활동 소개

3) 릴레이 조각상이 되어보기

- 전체 구성원을 두 모둠으로 만들어 1열로 앉는다.
- 모둠 구성원들이 순서를 정해서 1번 구성원에게 조각상 사진을 보여준다.
이때, 다른 구성원들은 뒤돌아 앉는다.
- 1번 구성원이 2번 구성원에게 움직임을 전달한다.
- 순서대로 마지막 구성원까지 한 명씩 순서대로 움직임을 전달한다.
- 움직임 전달이 끝나면 마지막 구성원의 움직임을 보고, 1번 구성원의 움직임과 비교해 본다.



전개

1) 조각상 살펴보기

- 조각상 이미지를 보며 이야기를 나누어본다.

조각상은 어떤 생각을 하는 것 같나요?, 어떤 자세인가요?, 조각상이 움직인다면 어떤 움직임을 할까요? 등

2) 조각상 되어보기

- 2명씩 모둠을 만들어 조각상이 될 사람과 작가가 될 사람을 정한다.

- 조원은 서로 손을 잡고 자유롭게 걷는다.

- 공간을 확보하여 한 사람은 눈을 감고 조각상이 된다.

- 또 다른 사람은 작가가 되어 조각상 구성원의 신체를 움직여 조각상의 모양을 만든다.

- 서로 역할을 바꾸어 해본다.

3) 상상움직임 만들기

- 모둠별로 조각상 사진을 3장씩 받아 움직임을 살펴본다.

- 조각상 사진의 순서를 정해서 정지동작의 조각상이 되어본다.

- 조각상의 움직일 수 있다고 생각하여 상상움직임을 만들어본다.

- 3개의 조각상의 움직임을 연결하여 표현해 본다.

4) 발표하기

- 모둠별로 조각상의 정지움직임과 상상움직임을 발표한다.

- 다른 모둠에서의 조각상은 움직임에 어떤 차이가 있는지 살펴본다.



마무리

- 1) 조각상의 움직임이 그대로 잘 표현되었나요?
- 2) 눈을 감고 나의 몸을 맡겼을 때, 어떤 감정이 느껴졌나요?
- 3) 다음 차시 예고

장애유형별 적용방안

● 시각장애

조각상의 사진을 어떤 모습인지 언어로 설명해 준다. 움직임을 전달할 때 손으로 구성원의 손과 다리를 터치하여 어떤 동작을 하고 있는지 알아차릴 수 있도록 한다.

tip

조각상 대신 유명 건축물(성, 다리, 피라미드 등)을 통해 움직임을 활용할 수 있다.

11차시

대주제	자기결정권	기대효과	성취감과 유능감
프로그램명	내가 주인공		
목표	1. 우리나라 민속놀이인 강강술래에 대해 알 수 있다. 2. 강강술래의 놀이요와 놀이를 구성원들과 함께 즐겨볼 수 있다. 3. 대문놀이를 다양한 방법으로 변형시켜 보면서 성취감을 느껴볼 수 있다.		
수업개요	강강술래에 대해 알아보고, 강강술래의 '대문놀이' 놀이요를 함께 불러본다. 대문놀이의 움직임을 배워보고 다양한 문의 형태를 만들어 문을 통과해 본다.		
준비물	스피커, 영상 자료, 화면		

도입

- 1) 인사나누기
- 2) 프로그램 활동 소개
- 3) 간단한 몸풀이 스트레칭하기 (머리, 어깨, 허리, 무릎, 손, 발 등)

전개

1) 우리나라 민속놀이 강강술래에 대해 알아보기

- 영상을 함께 감상하며 어떠한 느낌이 들었는지 자유롭게 이야기를 나누어본다.

2) 강강술래 중 '대문놀이' 놀이요 불러보기

선창 : 문지기 문지기 문열어주소

후창 : 열쇠없어 못열겠네.

선창 : 어떤 대문에 들어갈까?

후창 : ()문에 들어가.



강강술래 영상



대문놀이 영상

3) 어떤 문이 있을까?

- 다양한 문의 종류에 대해 돌아가며 이야기해 본다. 구성원들이 문의 종류에 대해 어려움을 보일 경우 강사가 다양한 종류의 문 이미지를 제시해 줄 수 있다. (예: 미닫이문, 회전문, 자동문 등)
- 문을 열고 이동할 때 어떻게 움직이는지 돌아가며 표현해 본다.
- 두 명씩 하나의 조를 만들어 하나의 문을 선택한다.
- 조원이 함께 선택한 문을 동작으로 만들어보고 이름을 붙인 다음 돌아가면서 선보인다.



미닫이문



자동문



회전문

4) 우리만의 대문놀이

- 한 조씩 돌아가며 대문이 되고, 나머지 구성원들은 해당 문을 통과해 본다. 대문이 된 구성원과 나머지 구성원들은 앞서 배운 대문 놀이요를 선창과 후창으로 나누어 부르며 진행한다.
- 강사는 대문놀이가 한번 진행된 이후, 대문의 높이를 조절하거나 진행속도를 조절하여 놀이의 형태를 변형시켜 반복한다.

마무리

- 1) 강강술래 중 '대문놀이'에 대해 알 수 있었나요?
- 2) 우리만의 대문놀이를 만들면서 어떤 느낌이 들었나요?
- 3) 다음 차시 예고

장애유형별 적용방안

● 시각장애

구성원들이 함께 만든 문에 대한 설명을 해준다.

tip

모든 구성원이 함께 하나의 문을 협동하여 만들어 볼 수 있다.

문을 통과할 때 마다 하나의 미션(예: 하이파이프, 인사 등)을 제공하여 놀이를 추가할 수 있다.

12차시

대주제	자기결정권	기대효과	긍정적 자아개념과 가능성 확장
프로그램명	나의 시상식		
목표	1. 본인의 장점을 스스로 찾아볼 수 있다. 2. 본인의 장점을 구성원들에게 소개함으로써 긍정적인 자기개념을 확장시킬 수 있다. 3. 서로의 장점을 공유하면서 긍정적인 상호작용을 경험할 수 있다.		
수업개요	본인의 장점을 찾아보고, 움직임으로도 표현해 본다. 본인의 장점을 티셔츠에 표현해 본다. 장점 티셔츠를 착용하고 런웨이를 걸어 본다.		
준비물	스피커, 빨간색 부직포 혹은 색지, 흰색 무지 티셔츠, 패브릭 마커		

도입

- 1) 인사나누기
- 2) 프로그램 활동 소개
- 3) 간단한 몸풀이 스트레칭하기 (머리, 어깨, 허리, 무릎, 손, 발 등)

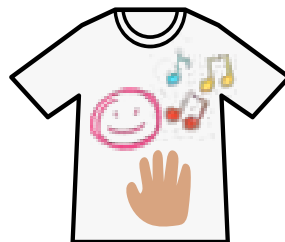
전개

1) 퀴즈: 나의 장점은 무엇일까요?

- 자신의 장점을 3가지 생각해 본다.
- 한 명씩 본인의 장점을 움직임으로 퀴즈를 내보고, 나머지 구성원들은 정답을 맞혀본다.

2) 장점 티셔츠 만들기

- 하얀색 티셔츠와 패브릭 마커를 전달한다.
- 본인이 선택한 장점 3가지를 하나의 티셔츠에 그려 꾸며본다.
- 나의 장점을 움직임으로 만들어 본다.



- 장점 1: 웃음이 많다.
- 장점 2: 노래를 잘부른다.
- 장점 3: 손이 예쁘다.

3) 장점 패션쇼

- 바닥에 빨간색 부직포 혹은 색지를 배치하여 런웨이를 만든다.
- 한 사람씩 자신의 장점 3가지를 이야기하고 자신 있는 움직임으로 런웨이를 걸어본다.
- 나머지 구성원들은 큰 박수와 함께 호응을 보내며 런웨이에 선 구성원을 격려해 준다.

"나는 웃음이 많아요"
"나는 노래를 잘 불러요"
"나는 손이 예뻐요"



마무리

- 1) 나의 장점을 잘 발견할 수 있었나요?
- 2) 나의 장점이 움직임으로 잘 표현되었나요?
- 3) 12차시 동안의 자신의 소감을 한 사람씩 돌아가며 나누어본다.
- 4) 그동안 프로그램에 함께 참여한 구성원들에게 고마운 마음을 전달한다.

장애유형별 적용방안

● 시각장애

패션쇼를 진행할 때 구성원들과 함께 이동한다.

tip

티셔츠의 뒷면을 롤링 페이퍼로 활용하여 서로에게 간단한 소감을 작성해 볼 수 있다.

제 3장

미술





미술을 알아보기

1

미술이란?

- 사람의 감정이나 생각을 눈에 보이는 색깔, 모양으로 아름답게 표현하는 활동이다.



2

미술을 만드는 것들

점



미술 활동의 가장 기본적인 것으로,
작고 둥글게 찍는 것이다.

선



점과 점이 모여서
줄이 되는 것이다.

면



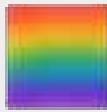
선과 선을 연결해서
평평한 바닥이 생기는 것이다.

형태



손으로 만질 수 있는 것으로
사물의 생김새나 모양이다.

색



빨강, 파랑, 노랑,
초록과 같은 것이다.

질감



물건을 손으로 만졌을 때
느껴지는 느낌이다.

공간



그림이 그려져 있거나 그려져 있지 않은 모든 곳이다.
그림이 그려져 있지 않는 곳을 '여백' 이라고 한다.

3

미술의 종류

- 미술의 종류는 다음과 같이 나누어볼 수 있다.

회화



여러 가지 선이나 색깔로 평평한 곳에
그림을 그리는 미술활동

판화



나무, 돌과 같은 판에 그림을 새기고 그 곳에 색을
칠한 뒤에 종이에 찍어서 그림을 만드는 미술활동

조각



나무, 돌과 같은 재료를 칼과 같은 것으로 새기거나
깎아서 손으로 만질 수 있는 미술활동

건축



흙, 나무, 돌을 세우거나 쌓아서 집, 다리, 성과 같은
건축물을 만드는 미술활동

4

미술교육

사람이 느끼는 감정이나 생각을 눈으로 보이고 손으로 만져지는 활동을 통해 새로운 것을 생각해 내는 힘과 아름다움을 발견하는 힘을 키워준다.



참고문헌

글을 쓰기 전에 다른 논문을 읽으면서 도움을 받은 것

● 참고한 논문

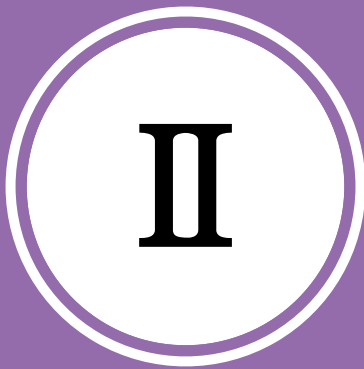
첫번째,

논문을 쓴 사람 : 안덕현

논문을 쓴 연도 : 2012년

논문 제목 : 미술 교과서에 나타난 전통에 관한 미술교육의 문제성

논문을 만든 곳 : 서울대학교 대학원



미술 활동을 통한
문화예술교육프로그램 해보기

장애인 문화예술교육 프로그램

	차시	목표 및 주제	기대효과	프로그램명
초기	1차시	라포형성	긴장완화 및 친밀감형성	누구게?
	2차시		긍정적 자기탐색	"나는 000이야!"
중기1	3차시	감정표현	감정인식 및 이해	감정식당
	4차시		감정개방	문을여시오!
	5차시		감정수용	끄덕끄덕
	6차시		감정조절	신호등
중기2	7차시	상호작용	공감적 표현	무엇이 무엇이 똑같은가?
	8차시		협동심 및 소속감	여기 여기 붙어라
	9차시		비언어적 소통	몸 - 통(通)
	10차시		지지와 지원	나는 너의 지지대
후기	11차시	자기결정권	성취감과 유능감	내가 주인공
	12차시		긍정적 자기개념과 가능성확장	나의 시상식

1차시

대주제	라포형성	기대효과	긴장완화 및 친밀감형성
프로그램명	누구게?		
목표	1. 적절한 자기개방을 이룰 수 있다. 2. 자신을 인식하고 표현할 수 있다. 3. 완성된 작품 공유를 통해 친밀감을 형성할 수 있다.		
수업개요	자신을 상징화 할 수 있는 별칭을 정해본다. 그리기와 꾸미기를 통해 별칭이 나타날 수 있도록 표현하고, 작품을 활용해 자신을 소개한다.		
준비물	테이블 배너, A4용지, 연필, 지우개, 색연필, 사인펜, 손 코팅지, 펀치		

도입

1) 인사나누기

2) 감사와 구성원소개

3) 마인드 맵 그리기

- A4용지에 '나'와 관련된 단어들을 작성한다.
- 단어와 어울리는 색깔을 찾아 색연필이나 사인펜으로 동그라미를 그려본다.
- 관련성이 높은 단어들끼리 연결한다.

마인드맵이란? '생각의 지도'란 뜻으로, 자신의 생각을 지도 그리듯 이미지화해 정리하는 방법

4) 프로그램 활동소개

전개

1) 별칭 정하기

- 프로그램에 참여하는 동안 이름을 대신해 사용할 상징적인 별칭을 정해 본다.

2) 별칭 배너 그리기

- A4용지에 별칭을 상징화해 그려본다.
- 색연필과 사인펜을 활용하여 상징화한 별칭을 채색하고 꾸며본다.
- 완성된 작품을 손 코팅지에 넣어 코팅한다.
- 펀치로 모서리에 구멍을 뚫어 테이블 배너에 걸어본다.

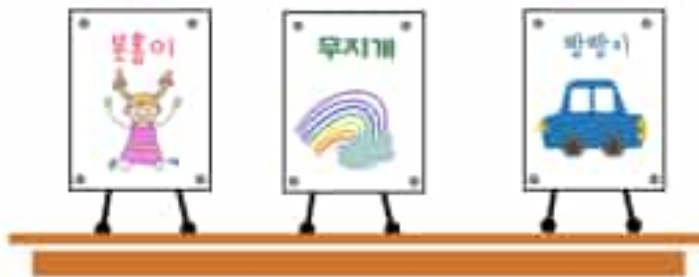


마무리

자기개방이란? 자신의 개인정보를 밝힘으로써 다른 사람에게 자신을 알리는 것

1) 별칭 배너 소개하기

- 강사는 첫 만남에 너무 많거나 적은 자기개방이 이루어지지 않도록 안내한다.
- 완성된 별칭 배너를 책상 위에 배치한다.
- 자신의 배너를 소개하고, 발표가 끝난 구성원에게 “환영합니다!”라고 함께 말해준다.



2) 오늘 배운 내용 떠올리며 느낀 점 이야기 나누기

- 적절한 자기개방은 무엇이라고 생각하나요?
- 나를 나타내는 별칭 배너 만들기 작업은 어땠나요?

3) 다음 차시 예고

장애유형별 적용방안

- **지체장애**

편치를 활용한 테이블 배너 걸기 대신 스탠딩 클립보드를 활용할 수 있다.

- **시각장애**

다양한 도장(한글, 알파벳, 아라비아숫자 등)과 인주를 제공하여 별칭 배너 그리기 활동을 진행할 수 있다.

- **발달장애**

간단한 도형이나 색칠만으로도 자신을 표현할 수 있다.

tip

테이블 배너가 없는 경우, 8절 도화지를 활용해 삼각 명패를 만들고 꾸미는 활동으로 대체할 수 있다.

2차시

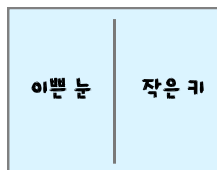
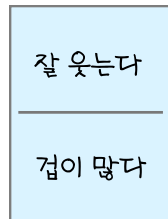
색	라포형성	기대효과	긍정적 자기탐색
프로그램 명	나는 000 이야!		
목표	1. 주사위 만들기를 통해 정육면체의 구성을 이해할 수 있다. 2. 자신의 다양성을 인식하고 표현할 수 있다. 3. 수용 경험을 통해 친밀감을 향상할 수 있다.		
수업개요	주사위의 구성과 특성을 이해한다. 자신의 다양성이 나타날 수 있도록 주사위를 만들고, 이를 대신 소개하는 과정을 통해 구성원과의 공감을 이룬다.		
준비물	주사위, 주사위 도안, 가위, 풀, A4용지, 연필, 지우개, 색연필, 사인펜		

도입

1) 인사나누기

2) 드러내고 싶은 '나'와 숨기고 싶은 '나' 구분하기

- A4용지에 구분 선을 그어 영역을 구분한다.
- 어떠한 이유로 드러내거나 숨기고 싶은지, 단어 또는 한 줄 글쓰기로 목록을 작성해 본다.

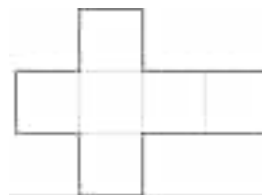


3) 프로그램 활동소개

전개

1) 주사위 만져보기

- 주사위의 여섯 면을 확인한다.
- 주사위를 통해 우연성을 인식한다.



2) 나를 담은 주사위 만들기

- 자신의 다양성이 나타날 수 있도록 여섯 개의 목록을 선정한다.
- 해당 목록을 주사위 도안 위에 자유로운 방식으로 표현한다.
- 가위질과 풀칠을 해 주사위를 조립한다.



마무리

1) 주사위 던지기 및 대신 소개하기

- 완성된 주사위를 옆 구성원과 바꾸어 갖는다.
- 바꾸어 가진 주사위를 던지고 나오는 면을 대신해 소개한다.
- 구성원과 나 사이에 비슷한 부분이 소개된다면, 이에 관해 이야기 나누며 공감해 본다.

2) 오늘 배운 내용 떠올리며 느낀 점 이야기 나누기

- 자신의 다양성을 주사위에 표현하는 작업은 어땠나요?
- 구성원이 나의 작품을 대신 소개할 때 어떤 경험을 했나요?

3) 다음차시예고

장애유형별 적용방안

- **지체장애**

완제품 주사위에 나를 담은 종이를 잘라 붙이는 방법을 활용할 수 있다.

- **시각장애**

클레이로 주사위 형태를 만들고 스크래치 스틱으로 새겨, 나를 담은 주사위 만들기 활동을 진행할 수 있다.

- **발달장애**

주사위 도안에 번호를 매겨 풀칠해 붙여야 하는 위치를 안내할 수 있다.



주사위 도안이 없는 경우, 동서남북 종이접기를 활용해 자신을 담아내는 활동으로 대체하고 이를 놀이와 접목해 진행할 수 있다.

3차시

대주제	감정표현	기대효과	감정인식 및 이해
프로그램명	감정식당		
목표	1. 얼굴의 구성과 감정을 다양성을 이해할 수 있다. 2. 평면작업을 입체작업으로 재구성할 수 있다. 3. 클레이를 활용해 긴장을 이완할 수 있다.		
수업개요	나만의 감정카드를 그린다. 클레이를 활용해 얼굴 이모티콘을 만들고, 이를 구성원과 사고파는 과정을 통해 감정의 다양성을 인식한다.		
준비물	감정카드, 클레이, 종이 접시, 사각 메모지, A4용지, 연필, 지우개, 색연필, 사인펜, 라텍스 장갑		

도입

1) 인사나누기

2) 감정카드 보기

- 감정 카드를 활용하여 최근에 느낀 자신의 감정을 찾아본다.
- 감정을 느낀 상황에 관해 이야기 나누어 본다.



3) 프로그램 활동소개

전개

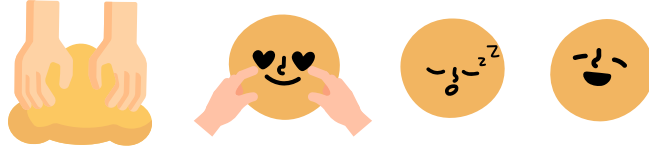
1) 감정카드 그리기

- 사각 메모지에 나만의 감정카드를 최소 세 장 이상 그려본다.



2) 얼굴 이모티콘 만들기

- 나만의 감정 카드를 입체로 표현하기 위해, 클레이로 얼굴 형태 이모티콘을 만든다.
- 감정이 잘 드러날 수 있도록 눈, 코, 입 등을 자세히 표현한다.



마무리

1) 감정 사고팔기

- 종이 접시에 얼굴 이모티콘을 담고, 밑면에 감정 이름을 적는다.
- 작품을 한곳에 모아, 사고 싶은 얼굴과 사고 싶지 않은 얼굴의 목록을 A4용지에 작성해 본다.
- 어떠한 이유로 목록을 작성하게 됐는지 구성원에게 소개한다.

2) 오늘 배운 내용 떠올리며 느낀 점 이야기 나누기

- 평면작업을 입체작업으로 재구성하는 것은 어땠나요?
- 새롭게 배웠거나 느껴진 감정이 있나요?

3) 다음차시예고

장애유형별 적용방안

● 지체장애

라인 클레이를 제공함으로써 클레이 빗기를 최소화 해 표정을 표현할 수 있다.

● 시각장애

완성된 얼굴 이모티콘을 만져봄으로써 감정 사고팔기 활동을 진행할 수 있다.

● 발달장애

다양한 표정의 인물 사진을 예시로 관찰한 뒤 활동을 진행할 수 있다.

tip*

촉감이 예민한 경우 라텍스 장갑을 제공해 클레이를 다루볼 수 있도록 돕는다.

그럼에도 어려움을 보인다면, 종이 접시에 얼굴 그리기 활동으로 대체할 수 있다.

4차시

대주제	감정표현	기대효과	감정개방
프로그램명	문을 여시오!		
목표	1. 사물을 관찰하고 구조를 이해할 수 있다. 2. 사물을 활용해 작품을 만들 수 있다. 3. 신체활동을 통해 부정적 감정을 해소할 수 있다.		
수업개요	각 구성원은 부정 불링 핀을 그린다. 전 구성원이 함께 가림막을 만들고, 가림막과 부정 불링 핀을 활용해 불링 게임을 진행한다.		
준비물	불링 핀 도안, 연필, 지우개, 불링 핀, 유성 매직, 하드보드지, 관련 음원		

도입

1) 인사나누기

2) 부정적 감정 인식하기

- 가장 다루기 힘든 부정적 감정이 무엇인지, 해당 감정은 나에게 언제 찾아오는지 3분 간 눈을 감고 차분히 상상해 본다. 이때 강사는 차분한 배경음악을 제공하고, 개인적 몰입을 위해 언어를 사용하지 않도록 지도한다.

3) 프로그램 활동소개

전개

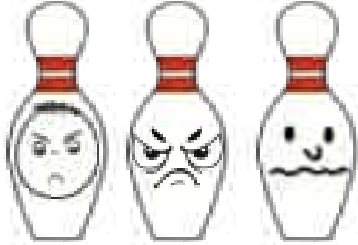
1) 불링핀 스케치 하기

- 불링핀 도안에 부정적 감정이 드러날 수 있도록 표정을 구성하고, 부정적 감정이 나에게 찾아오는 과정을 단어 또는 한 줄 글쓰기로 작성해 본다.



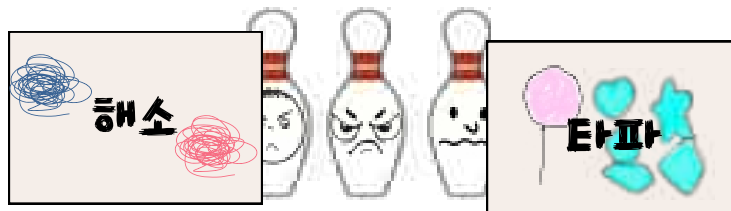
2) 볼링핀 그리기

- 유성 매직과 볼링 핀을 활용해 부정적 감정을 담은 볼링핀을 만든다.



3) 부정적 감정 해소하기

- 각 구성원은 자신의 볼링 핀을 소개한다.
- 전 구성원은 하드보드지 두 개를 활용해, 각 하드보드지에 '해소'와 '타파'라는 글자를 적고 꾸며 볼링핀을 가릴 수 있는 가림막을 만든다.
- 가림막이 열리면 부정적 감정 볼링핀이 한 곳에 모여 나타나는 형태로 함께 볼링 게임을 진행한다.



마무리

1) 부정적 감정 정리하기

- 도입 2) 활동을 반복하여, 나의 부정적 감정을 정리 할 수 있도록 지도한다.

2) 오늘 배운 내용 떠올리며 느낀 점 이야기 나누기

- 볼링 핀이라는 사물에 작업하는 것은 어땠나요?
- 작품과 연결한 신체활동이 부정적 감정을 해소하는 데 도움이 됐나요?

3) 다음차시예고

장애유형별 적용방안

- **지체장애**

볼링 핀이 굴러가지 않도록 두꺼운 천이 담긴 상자를 제공해 볼링 핀 그리기 활동을 진행할 수 있다.

- **시각장애**

부딪힐 수 있는 사물을 최소화하고 가까운 위치에서 볼링 게임을 진행할 수 있도록 한다.

- **발달장애**

부정적 감정에 이해를 돕기 위해, 영화나 드라마 장면 등의 시청각 자료를 제공하여 활동을 진행할 수 있다.



볼링 핀이 없는 경우, 500ml 크기의 페트병에 물을 소량 담아 대체할 수 있다.

5차시

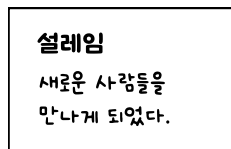
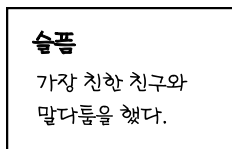
대주제	감정표현	기대효과	감정수용
프로그램명	끄덕끄덕		
목표	1. 사람의 형태를 구성할 수 있다. 2. 다양한 재료를 활용해 인형을 만들 수 있다. 3. 공감 활동을 통해 소속감을 경험할 수 있다.		
수업개요	다양한 재료를 탐색 및 선택하여 인형을 만든다. 작품을 공유함으로써 사람과 상황에 따른 감정의 다양성을 이해한다.		
준비물	상자, A4용지, 연필, 지우개, 나무집게, 폼폼이, 자수 실, 이쑤시개, 목공풀, 가위, 칼, 네임펜		

도입

1) 인사나누기

2) 감정상자 만들기

- 최근에 느낀 감정과 그 이야기를 A4용지에 적고, 하나의 상자에 담는다.



3) 프로그램 활동소개

전개

1) 인형재료 선택하기

- 제공된 인형 재료를 촉감, 질감, 색감 등을 활용해 자유롭게 탐색한다.

- 머리, 몸통, 다리에 필요한 부분 재료들을 선택 및 분리한다.



머리



몸통



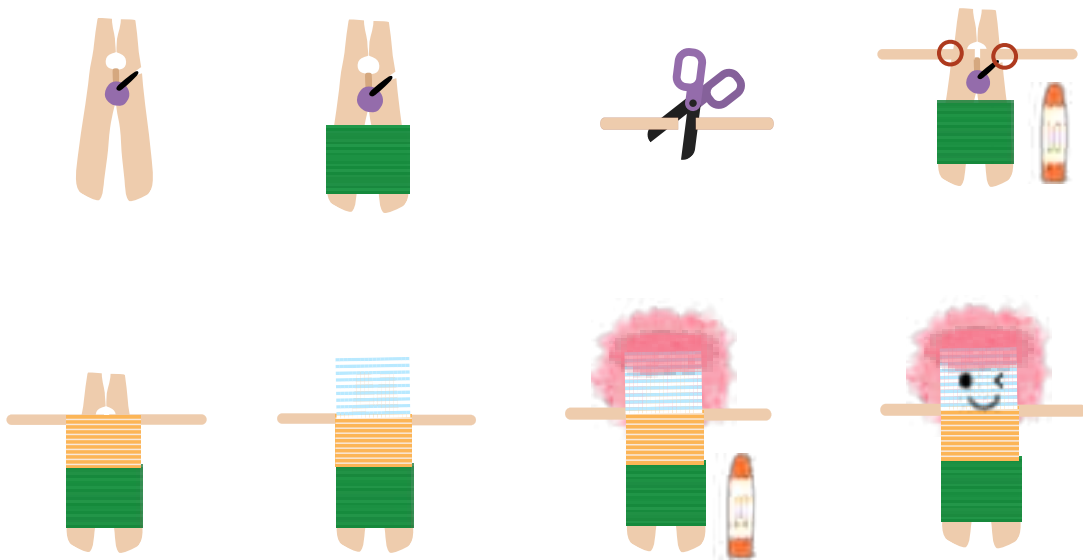
다리



얼굴

2) 감정인형 만들기

- 나무집게에 자수 실을 감아 바지를 입혀준다.
- 이쑤시개를 가위로 잘라 목공풀로 팔을 붙여준다.
- 자수 실을 감아 윗도리를 입혀준다.
- 자수 실을 감아 얼굴색을 표현한다.
- 칼집을 낸 폼폼이를 목공풀로 붙여 머리카락을 표현한다.
- 네임펜으로 표정을 그리고 꾸며 마무리한다.



마무리

1) 감정인형 공유하기

- 감정 상자에 종이를 무작위로 뽑는다.
- 종이의 주인은 감정인형과 만들어진 배경을 소개한다.
- 발표자 외 구성원들은 자신의 감정인형을 활용해 언어적·비언어적으로 공감한다.

2) 오늘 배운 내용 떠올리며 느낀 점 이야기 나누기

- 다양한 재료로 인형을 만드는 작업은 어땠나요?
- 구성원의 감정 인형이 내 이야기에 공감할 때 어떤 경험을 했나요?

3) 다음차시예고

장애유형별 적용방안

- **지체장애**

움직이는 원목 인형 완제품에 클레이를 붙여 감정 인형 만들기 활동을 진행할 수 있다.

- **시각장애**

철사나 모루로 형태를 구성해 감정 인형 만들기 활동을 진행할 수 있다.

- **발달장애**

강사의 시범에 따라 감정 인형 만들기 활동을 모방할 수 있도록 한다.

혹은 움직이는 원목 인형 완제품에 클레이를 붙여 감정 인형 만들기 활동을 진행할 수 있다.



이쑤시개와 칼 사용 시 안전에 유의할 수 있도록 지도한다.

대사를 작성하고 이를 인형극 활동으로 심화할 수 있다.

6차시

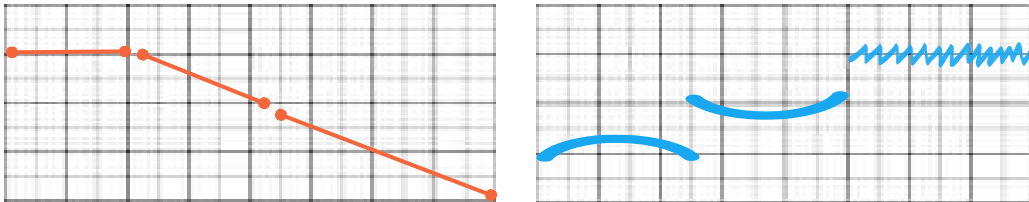
대주제	감정표현	기대효과	감정조절
프로그램명	신호등		
목표	1. 그래데이션을 이해할 수 있다. 2. 파스텔을 활용해 문지르기, 번지기 기법을 활용할 수 있다. 3. 신체활동을 통해 감정을 조절 해 볼 수 있다.		
수업개요	파스텔을 활용해 감정의 변화를 그래데이션으로 시각화하고, 이를 신호등으로 만들어 감정신호에 따라 움직임을 조절해 본다.		
준비물	모눈종이, 연필, 지우개, 도화지, 파스텔, 사인펜, 가위, 풀, 일회용 식탁보, 라텍스 장갑		

도입

1) 인사나누기

2) 감정 그래프 그리기

- 감정의 변화를 생각해 보고, 모눈종이에 감정 기록 그래프를 3단계(부정→안정→긍정)로 나눠 그린다.



3) 프로그램 활동소개

전개

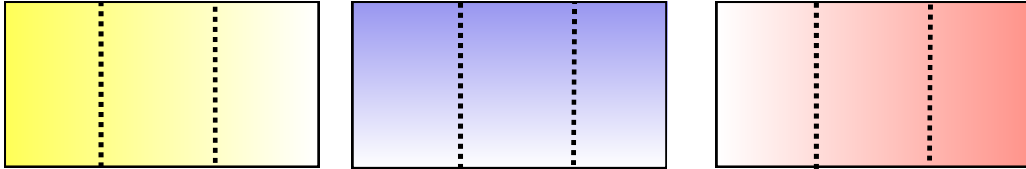
1) 감정 색깔 찾기

- 감정 기록 그래프를 색으로 상징화하기 위해 파스텔의 색깔을 골라본다.

그래데이션이란? 색깔을 칠할 때 한쪽을 짙게 하고 다른 쪽으로 갈수록 차츰 얇게 나타나도록 하는 일

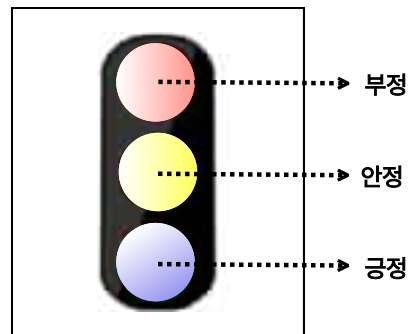
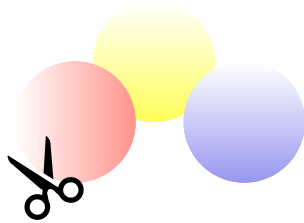
2) 그레데이션 작업하기

- 도화지를 삼등분해 접는다.
- 앞서 고른 파스텔로 문지르기, 번지기 기법을 사용해 그레데이션을 진행한다.



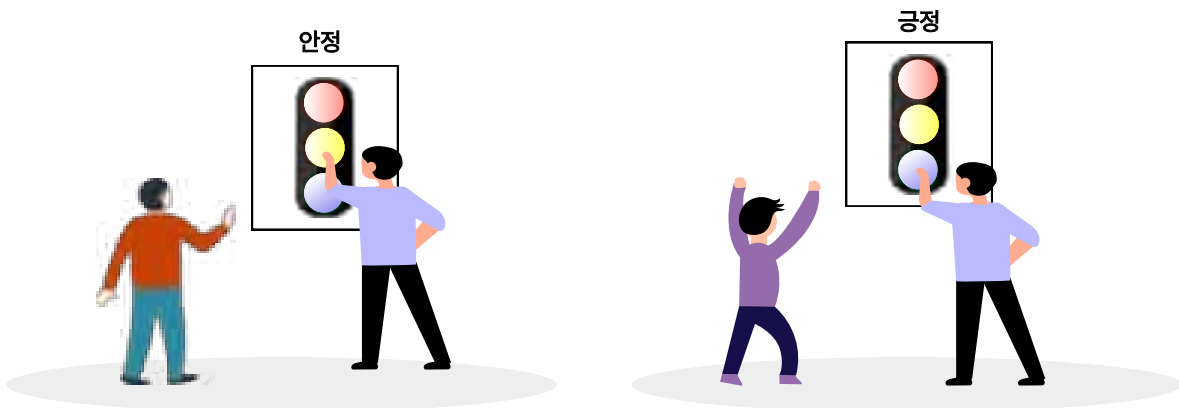
3) 감정 신호등 만들기

- 삼등분한 종이의 중앙을 원형으로 오려낸다.
- 도화지에 세 개의 원형을 부정에서 긍정순서로 붙이고, 사인펜으로 신호등 형태를 그리고 꾸민다.



4) 몸으로 감정 표현하기

- 자신의 감정 그래프와 함께 감정 신호등을 소개한다.
- 강사는 완성된 감정 신호등을 부정에서 긍정순서로 가리킨다.
- 전 구성원은 강사가 가리킨 감정 신호를 몸으로 표현한다.
- 감정이 고조되지 않도록 조절할 수 있는 방법에 관해 이야기 나눠본다.



마무리

1) 오늘 배운 내용 떠올리며 느낀 점 이야기 나누기

- 파스텔을 활용한 그래데이션 작업은 어땠나요?
- 작품에 표현된 감정을 움직임으로 표현할 때 어떤 경험을 했나요?

2) 다음차시예고

장애유형별 적용방안

● 지체장애

도화지를 책상에 고정해 문지르기와 번지기 기법 활동을 진행할 수 있다.

● 시각장애

천연 나뭇조각을 제공하여 그래프를 형태로 표현해 보고, 색으로 감정을 표현하는 대신 쌓거나 구성하는 활동을 진행할 수 있다.

● 호흡기장애

파스텔의 가루 날림으로 인해 수채화 색연필로 대체해 활동을 진행할 수 있다.

tip

촉감이 예민하거나 손에 묻는 것을 싫어하는 경우, 라텍스 장갑을 제공해 파스텔을 다루볼 수 있도록 돕는다. 더불어 가루 날림이 있으므로 청소에 편의를 위해 일회용 식탁보를 책상에 깔고 작업하도록 한다.

7차시

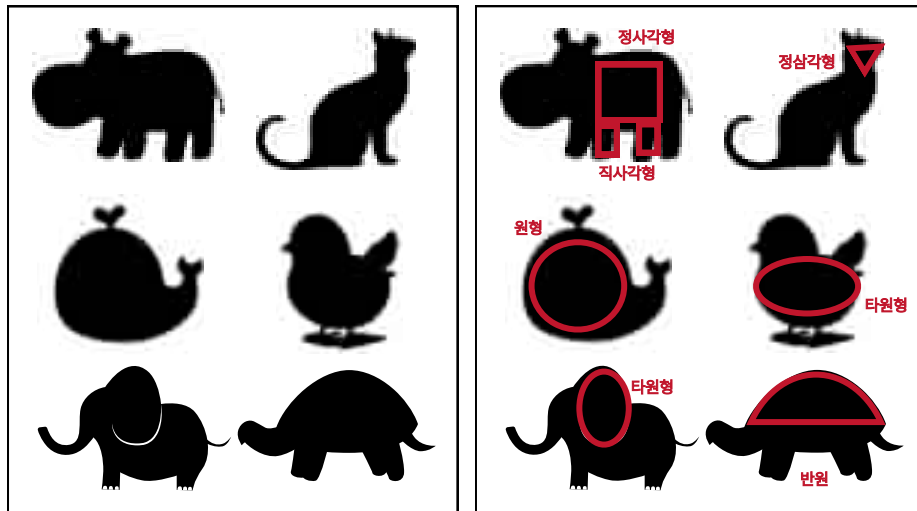
대주제	상호작용	기대효과	공감적 표현
프로그램명	무엇이 무엇이 똑같은가?		
목표	1. 도형의 모양과 크기를 이해할 수 있다. 2. 동물의 형태를 구별하고 구성할 수 있다. 3. 작품에 공통점을 찾아 구성원간의 공감을 이룰 수 있다.		
수업개요	도형 색종이로 동물의 형태를 구성해 본다. 순서에 따라 동물 캐릭터를 만들어보고, 이를 한곳에 모아 작품의 공통점을 찾는다.		
준비물	동물 그림자 도안, 도형 색종이, 가위, 도화지, 풀, 사인펜, 색연필		

도입

1) 인사나누기

2) 도형 이해하기

- 동물의 그림자 도안을 통해 도형 찾기 퀴즈를 진행한다.



3) 프로그램 활동소개

전개

1) 자유롭게 구성하기

- 다양한 도형 색종이를 가위로 오리고 배치해 동물을 표현해 본다.

2) 동물 캐릭터 만들기

- 도형 색종이 중 가장 큰 크기의 색종이를 골라 도화지에 얼굴로 붙여본다.
- 중간 크기와 작은 크기의 도형 색종이를 자유롭게 활용해 몸통, 다리 등을 붙여본다.
- 그리기 도구로 동물 캐릭터의 얼굴과 배경을 꾸민다.
- 동물 캐릭터의 이름과 성격을 작품에 작성한다.



마무리

1) 비슷한 점 찾기

- 전 구성원의 작품을 한 곳에 모아 벽면에 붙인다.
- 벽면에 붙여진 작품에서 공통점을 찾아 이야기 나누어본다.

2) 오늘 배운 내용을 떠올리며 느낀 점 이야기 나누기

- 도형 찾기 퀴즈를 통해 어떤 도형의 모양을 맞혔나요?
- 구성원의 작품과 나의 작품에서 공통점을 찾았을 때 어떤 경험을 했나요?

3) 다음 차시 예고

장애유형별 적용방안

- **지체장애**

물레방아 커터기에 장착된 테이프를 제공해 풀 사용을 최소화할 수 있다.

- **시각장애**

동물 그림자 도안을 잘라 제공해 만져보는 과정을 통해 도형 찾기 퀴즈를 진행할 수 있다.

- **발달장애**

도형으로 구성된 캐릭터 사진을 예시로 관찰한 뒤 활동을 진행할 수 있다.



도형 색종이가 없는 경우, 가위와 색종이를 활용해 이를 직접 만들어 대체할 수 있다.

8차시

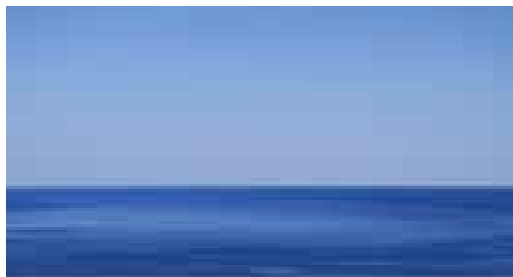
대주제	상호작용	기대효과	협동심 및 소속감
프로그램명	여기여기 붙어라		
목표	1. 핸드페인팅을 활용할 수 있다. 2. 촉감을 활용해 자신의 신체를 이해할 수 있다. 3. 집단작업을 통해 소속감을 경험할 수 있다.		
수업개요	각 구성원은 소원 돛단배를 만든다. 전 구성원은 핸드페인팅을 활용해 전지에 바다를 표현하고, 개인 작업을 집단 작업으로 연결한다.		
준비물	바다 사진, 전지, 물감, 색종이, 빨대, 사인펜, 테이프, 양면테이프, 파도소리 음원, 일회용 앞치마, 라텍스 장갑, 일회용 식탁보		

도입

1) 인사나누기

2) 한 곳 바라보기

- 파도 소리를 들으며 바다 사진을 감상한다.
- 바다에 소원 배를 띄울 수 있다면, 구성원을 위해 어떠한 메시지를 적고 싶은지 생각해 본다.



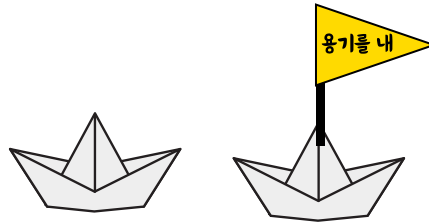
3) 프로그램 활동소개

전개

1) 소원 돛단배 만들기

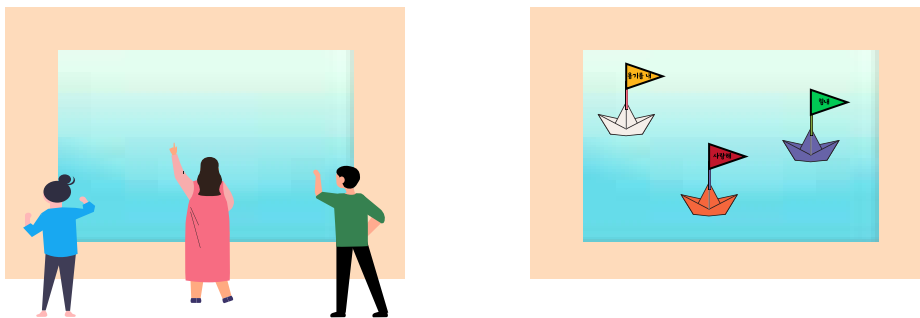
- 색종이로 종이배를 접는다.

- 색종이와 빨대를 활용해 배의 돛을 만들고 종이배에 붙인다.
- 사인펜으로 구성원을 위한 메시지를 돛에 적는다.



2) 바다 표현하기

- 벽면에 전지를 붙이고, 전 구성원은 물감을 활용하여 핸드페인팅으로 바다를 표현한다.
- 각 구성원은 양면테이프를 활용해 자신의 돛단배를 바다에 붙인다.



- 핸드페인팅이란? 손을 도구로 활용해 그림을 그리는 것.

마무리

1) 작품 감상하기

- 파도 소리를 들으며, 작품을 감상한다.
- 전 구성원은 함께 상의해 집단 작품의 제목을 짓는다.

2) 오늘 배운 내용을 떠올리며 느낀 점 이야기 나누기

- 물감을 활용해 핸드페인팅을 작업할 때 어땠나요?
- 집단작업을 할 때 어떤 경험을 했나요?

3) 다음 차시 예고

장애유형별 적용방안

- **지체장애**

휠체어의 오염을 방지하기 위해, 휠체어를 타는 구성원이 가장 먼저 핸드페인팅을 진행할 수 있도록 한다.

- **시각장애**

바다 사진을 대신해 세척된 마른 모래를 제공하여 청각과 촉각을 자극해 활동을 진행할 수 있다.

- **청각장애**

파도 소리 음원을 대신해 세척된 마른 모래를 제공하여 시각과 촉각을 자극해 활동을 진행할 수 있다.



촉감이 예민하거나 신체에 미술 재료가 묻는 것을 싫어하는 경우, 일회용 앞치마와 라텍스 장갑을 제공해 핸드페인팅 작업을 시도해 볼 수 있도록 돕는다. 더불어 물감이 바닥에 떨어질 수 있으므로 청소에 편의를 위해 일회용 식탁보를 바닥에 깔고 작업하도록 한다.

9차시

대주제	상호작용	기대효과	비언어적 소통
프로그램명	몸 - 통(通)		
목표	1. 난화 그리기를 이해하고 활용할 수 있다. 2. 연상을 구체화할 수 있다. 3. 신체활동을 통해 비언어적 소통을 이룰 수 있다.		
수업개요	각 구성원은 구슬에 물감을 묻힌다. 전 구성원은 물감이 묻은 구슬을 마분지에서 마분지로 전달하고, 난화 작품을 연상 및 구체화한다.		
준비물	8절 마분지, 가위, 테이프, 구슬, 컵, 물감, 사인펜, 색연필, 일회용 앞치마, 라텍스 장갑, 일회용 식탁보		

도입

1) 인사나누기

2) 감각 자극하기

- 관찰하기, 만지기, 굴리기, 부딪히기 등 자유로운 방법을 활용해 구슬을 탐색해 본다.

3) 프로그램 활동소개

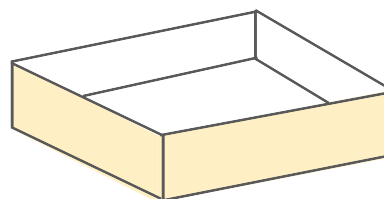
전개

1) 개인 재료 준비하기

- 가위와 테이프를 활용해 마분지를 뚜껑 형태로 만든다.

- 구성원과 중복되지 않도록 하며, 자신을 나타낼 물감을 선택한다.

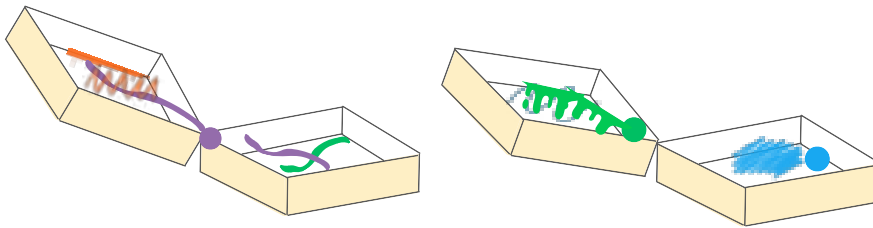
- 컵에 구슬과 자신이 선택한 물감을 넣는다.



2) 난화 그리기

- 전 구성원은 마분지를 들고 1열 원형으로 선다.
- 강사는 물감이 묻은 구슬을 뚜껑 형태로 만든 마분지 위에 떨어뜨리고, 각 구성원은 이를 마분지에서 마분지로 전달한다.
- 물감의 흔적이 연해질 시 추가로 물감을 넣어 활동을 진행할 수 있도록 한다.

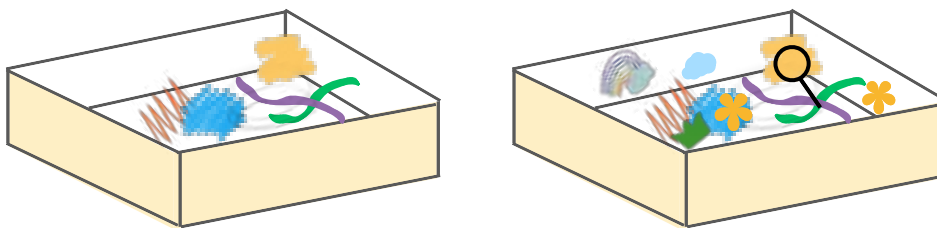
난화 그리기란? 휘갈겨 그리거나 굵적거리는 그림



3) 연상 및 작품 구체화하기

- 완성된 난화 작품을 한곳에 모아 감상한다.
- 난화를 보고 연상되는 것에 관해 이야기 나누어본다.
(예: 점들이 나비의 흔적 같다. / 선들이 빗방울 같다.)
- 전 구성원은 공동주제를 선정한다. (예: 날고 있는 나비 / 비오는 날/ 꽃 밭)
- 각 구성원은 사인펜과 색연필을 활용해 공동주제를 구체화한다.

연상이란? 하나의 생각이 다른 생각을 불러일으키는 현상



꽃 밭

마무리

1) 난화작품 소개하기

- 공동주제로 구체화된 자신의 작품을 소개한다.

2) 오늘 배운 내용을 떠올리며 느낀 점 이야기 나누기

- 난화 작품을 감상하고 연상할 때 느껴진 감정이 있었나요?

- 미술 재료를 활용해 몸으로 소통하는 작업은 어땠나요?

3) 다음 차시 예고

장애유형별 적용방안

● 지체장애

개인 간 이동이 어려운 경우에는, 의자를 1열 원형으로 배치해 앉아 구슬을 전달할 수 있다.

● 시각장애

공동주제로 구체화하기 활동을 대신해, 어떠한 흔적으로 물감이 남았을지 가능해 보는 활동을 진행할 수 있다.

● 발달장애

연상하기에 이해를 돕기 위해, 예시 자료를 제공하여 활동을 진행할 수 있다.

tip*

신체에 미술 재료가 묻는 것을 싫어하는 경우, 일회용 앞치마와 라텍스 장갑을 제공해 작업을 시도해 볼 수 있도록 돕는다.

물감이 바닥에 떨어질 수 있으므로 청소에 편의를 위해 일회용 식탁보를 바닥에 깔고 작업하도록 한다.

10차시

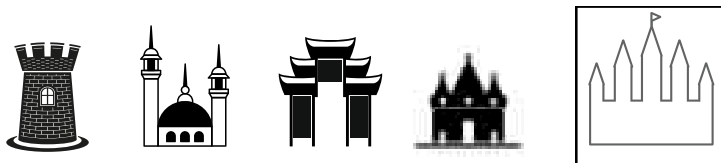
대주제	상호작용	기대효과	지지와 지원
프로그램명	나는 너의 지지대		
목표	1. 조형물 만들기를 통해 입체감을 표현할 수 있다. 2. 개인작업과 집단작업을 함께 이룰 수 있다. 3. 구성원 간 연결성을 통해 지지하고 협동할 수 있다.		
수업개요	각 구성원은 연결 도구를 준비한다. 전 구성원은 연결 도구를 활용해 성(castle) 조형물을 만들고, 지지 경험을 나눠본다.		
준비물	성(castle) 사진, A4용지, 연필, 지우개, 클레이, 이쑤시개		

도입

1) 인사나누기

2) 성(castle) 스케치하기

- 다양한 형태의 성 사진을 관찰한다.
- 집단조형물 작업을 위해, 어떠한 성을 만들고 싶은지 의견을 나누고 조율한다.
- 전 구성원은 하나의 성 모양을 A4용지에 스케치하여 구성한다.



3) 프로그램 활동소개

전개

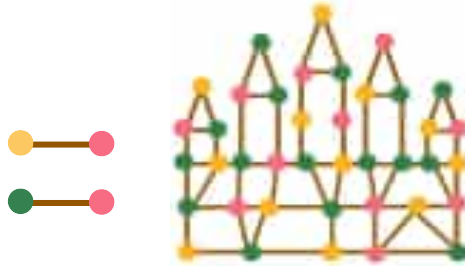
1) 연결 도구 준비하기

- 각 구성원은 클레이를 활용해 작은 동전 크기의 공 모양을 10개 이상 만든다.



2) 성(castle) 만들기

- 전 구성원은 스케치한 그림을 참고해, 성의 가장 하단부터 상단까지 '공↔이쭈시개↔공' 순서로 연결해 작업한다.
- 연결 도구가 부족할 시 추가로 작업할 수 있도록 한다.



마무리

1) 성의 이름 지어보기

- 한 사람씩 돌아가며 자신이 생각하는 성의 이름을 지어본다.
- 구성원이 지어본 성의 이름을 한 글자씩 선택하거나 전체를 연결하여 하나의 성 이름을 만들어본다.

2) 오늘 배운 내용을 떠올리며 느낀 점 이야기 나누기

- 구성원들과 함께 하나의 작품을 완성해보니 기분이 어땠나요?
- 혼자할 때와 함께할 때의 가장 큰 차이는 무엇이라고 생각하나요?
- 오늘 나와 함께한 구성원들에게 어떤 이야기를 해주고 싶나요?

3) 다음 차시 예고

장애유형별 적용방안

- **지체장애**

클레이 빗기와 이쑤시개를 대신해, 수수깥과 수수깥 고정핀을 활용해 성 만들기 활동을 진행할 수 있다.

- **시각장애**

이쑤시개로 클레이를 연결하지 않고, 블록(block) 모양으로 클레이를 빗고 쌓아 성 만들기 활동을 진행할 수 있다.

- **발달장애**

자석 타일 블록이나 원목 블록을 제공해 성 만들기 활동을 진행할 수 있다.



이쑤시개와 가위 사용 시 안전에 유의할 수 있도록 지도한다.

촉감이 예민한 경우 라텍스 장갑을 제공해 클레이를 다뤄볼 수 있도록 돕는다.

하나의 작품을 함께 만드는 집단작업이 어렵다고 생각되는 경우, 개인별로 집 만들기를 진행하고 이를 모아 마을 만들기로 대체할 수 있다.

11차시

대주제	자기결정권	기대효과	성취감과 유능감
프로그램명	내가 주인공		
목표	1. 염색 재료의 특성을 이해할 수 있다. 2. 염색 재료를 활용하여 티셔츠를 꾸밀 수 있다. 3. 자신의 강점을 공유함으로써 자신감을 향상할 수 있다.		
수업개요	염색 재료의 특성을 이해하고, 만들고 싶은 티셔츠를 스케치한다. 이후 염색 재료를 활용해 티셔츠에 염색작업을 하고, 런웨이를 걸으며 주인공이 된 나를 경험한다.		
준비물	티셔츠 도안, 색연필, 흰색 무지 티셔츠, 염색 마카, 빨간색 색지, 테이프, 8절 하드보드지, 서류집게, 관련 음원		

도입

1) 인사나누기

2) 주인공 탐색하기

- 내 인생이 주인공은 '나'라는 것을 인식하고, 내가 가진 장점과 특기는 무엇인지 생각해본다.

3) 프로그램 활동소개

전개

1) 염색재료 이해하기

- 염색 재료의 특성을 이해하고, 사용 시 주의사항(수정이 어려움, 번질 수 있음)에 대해 전달받는다.

염색 재료란? 섬유용으로 사용할 수 있도록 개발된 스펀지 팁이 있는 다양한 색상의 펜

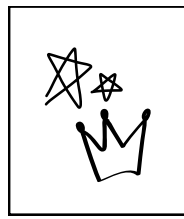
2) 티셔츠 스케치 하기

- 티셔츠 도안을 활용해 나의 장점과 특기가 나타날 수 있도록 주인공 티셔츠를 구성해 본다.

3) 주인공 티셔츠 만들기

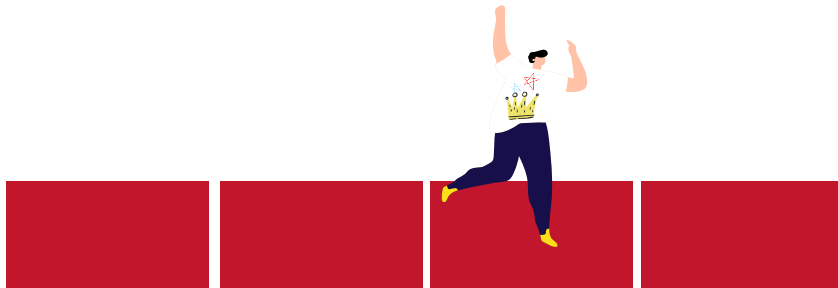
- 염색 마카가 번지지 않도록 흰색 무지 티셔츠 사이에 8절 하드보드지를 넣고, 서류 집게로 이를 고정해 작업한다.

- 염색 마카를 활용해 주인공 티셔츠를 제작한다.



4) 런웨이(runway)걸기

- 빨간색 색지와 테이프를 활용해 바닥에 런웨이를 만든다.
- 자신이 만든 주인공 티셔츠를 입고, 한 사람씩 패션쇼 음악에 맞춰 런웨이를 걸으며 포즈(pose)를 취한다.
- 발표자 외 구성원들은 휴대전화를 활용해 플래시를 비춰준다. 휴대전화가 없는 경우 박수 또는 함성으로 응원한다.



마무리

1) 주인공이 된 경험 나누기

- 자신의 주인공 티셔츠를 소개하고, 내 인생에 주인공이 된 소감을 나눠본다.
- 구성원에게 주고 싶은 혹은 구성원이 갖고 싶은 주인공 티셔츠가 있는지 이야기 나눠본다.

2) 오늘 배운 내용을 떠올리며 느낀 점 이야기 나누기

- 주인공 티셔츠 만들기를 통해 느껴진 감정이 있나요?
- 주인공이 되어 런웨이를 걸을 때 어떤 경험을 했나요?

3) 다음 차시 예고

장애유형별 적용방안

- **지체장애**

휠체어 바퀴에 색지가 찢어질 수 있으므로, 빨간색 펠트지로 대체해 런웨이 활동을 진행할 수 있다.

- **시각장애**

염색 마카 대신 다양한 모양 스펀지와 염색 물감을 제공해 주인공 티셔츠 만들기 활동을 진행할 수 있다.

- **발달장애**

간단한 도형이나 색칠만으로도 자신의 장점과 특기를 표현할 수 있다.



시설 특성상 런웨이 활동을 진행하기 어려운 경우에는, 염색 매체를 활용해 캔버스 가방
혹은 캔버스 필통 만들기 활동으로 대체할 수 있다.

12차시

대주제	자기결정권	기대효과	긍정적 자아개념과 가능성 확장
프로그램명	나의 시상식		
목표	1. 글쓰기와 그리기를 연결할 수 있다. 2. 헤어짐과 새로운 시작을 받아들일 수 있다. 3. 활동 작품을 통해 성취감을 경험할 수 있다.		
수업개요	롤링 페이퍼와 상장에 그림을 더해 작업한다. 활동에 참여한 나를 위한 수여식을 갖고 프로그램을 정리한다.		
준비물	양면 머메이드지(A4), 색연필, 사인펜, 상장 종이, 붓펜		

도입

1) 인사나누기

2) 돌아보기

- 나는 어떠한 목표와 마음을 갖고, 이 프로그램에 참여하게 됐는지 이야기 나누어본다.

3) 프로그램 활동소개

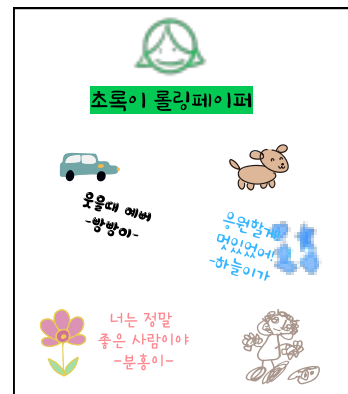
전개

1) 그림 롤링페이퍼 진행하기

- 머메이드지에 자신의 별칭을 적고, 캐릭터를 그려 롤링 페이퍼지를 만든다.

- 글쓰기와 그리기를 활용한 롤링 페이퍼를 진행한다.

롤링 페이퍼란? 여러 사람이 편지를 돌려가며 편지 쓰는 것



2) 그림 상장 만들기

- 프로그램에 참여한 나를 위해 상장 종이에 붓펜으로 글쓰기를 진행한다.
- 글의 내용이 그림으로 나타날 수 있도록 그리기를 진행한다.



마무리

1) 수여식 진행하기

- 한 사람씩 앞으로 나와 그림 상장을 받고, 강사는 각 구성원의 상장 내용을 낭독한다.
- 수여자 외 구성원들은 상장이 수여될 때 박수 또는 함성으로 축하한다.
- 앞서 만든 롤링 페이퍼를 상장과 함께 전달받고, 구성원별로 확인할 수 있는 시간을 갖는다.
- 프로그램을 통해 경험하고 느낀 것에 관해 이야기 나눠본다.

2) 오늘 배운 내용을 떠올리며 느낀 점 이야기 나누기

- 글쓰기를 그리기로 연결하는 작업은 어땠나요?
- 프로그램 이후 기대하는 자신의 모습이 있다면 그것은 무엇인가요?

3) 마지막 인사 나누기

장애유형별 적용방안

- **지체장애**

구성원 간 롤링 페이퍼 전달 시, 강사가 이를 도와 활동을 진행할 수 있다.

- **시각장애**

유토와 스크래치 스틱을 제공해 트로피에 글 새기기 활동을 진행할 수 있다.

- **발달장애**

글쓰기에 어려움이 있는 경우, 이를 도와 활동을 진행할 수 있다.



그림 상징 만들기를 대신해, 희망과 응원의 메시지를 담은 캘리그래피 활동으로 대체할 수 있다.

캘리그래피란? 손 글씨를 이용하여 구현하는 시각 예술로, 내용을 읽을 수 있으며 일반 글씨와 달리 상징적인 의미를 글씨의 크기·모양·색상·입체감으로 나타내 미적 가치를 높이는 것

제 4장

연극



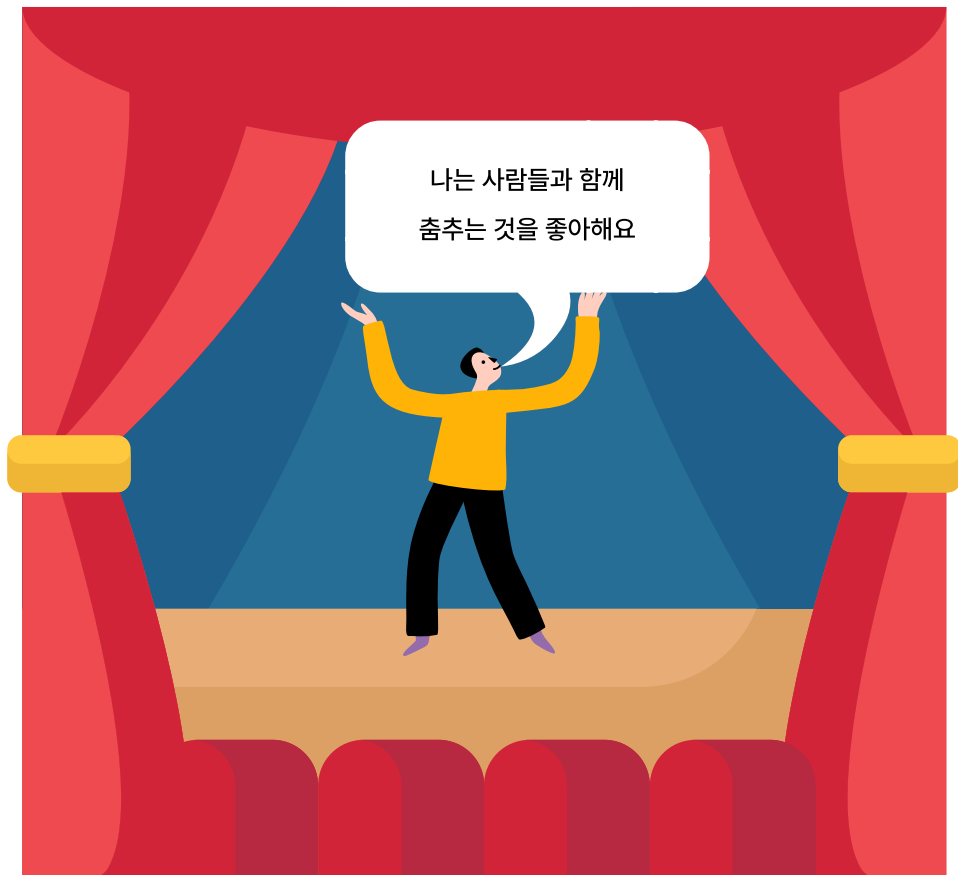


연극을 알아보기

1

연극이란?

- 사람들의 이야기를 무대 위에서 말과 행동으로 전달하는 예술이다.



2

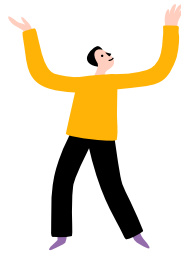
연극을 만드는 것들

● 관객



무대 위에서 열리는
연극을 보러 온 사람들

● 배우



몸짓과 언어로 관객들에게
이야기를 전해주는 사람

● 무대



배우가 연기를 하는
공간으로 극장 또는 마당

3

연극의 표현 방법과 특징

- 연극은 무대에서 자기가 전달하고자 하는 내용을 언어와 몸짓으로 표현하는 예술로서, 무대에서 연극을 하는 사람과 객석에서 연극을 보는 사람이 꼭 필요하다. 그리고, 연극은 이야기의 줄거리가 있는 문학, 음악, 미술도 함께 사용되어지는 **종합예술활동**이다.

대사 무대에서 배우가 하는 말

대화 무대에서 배우들이 서로 나누는 말

상호작용 배우들이 서로 주고 받는 말, 감정, 동작, 표정

무대 배우들이 연기를 하는 장소

4

연극의 장르

- 코미디 Comedy



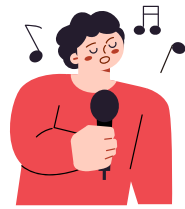
웃음과 재미를
목적으로 하는 연극

- 역사극 Historical Drama



역사적 사건을
중심으로 하는 연극

- 뮤지컬 Musical



노래, 춤, 연기가
함께 하는 연극

참고문헌

글을 쓰기 전에 다른 책을 읽으면서 도움을 받은 것

● 참고한 책

첫번째,

책을 쓴 사람 : 김윤철

책을 쓴 연도 : 2014

책 제목 : 연극개론

책을 만든 곳 : 연극과 인간



연극활동을 통한
문화예술교육프로그램 해보기

장애인 문화예술교육 프로그램

	차시	목표 및 주제	기대효과	프로그램명
초기	1차시	라포형성	긴장완화 및 친밀감형성	누구게?
	2차시		긍정적 자기탐색	"나는 000이야!"
중기1	3차시	감정표현	감정인식 및 이해	감정식당
	4차시		감정개방	문을여시오!
	5차시		감정수용	끄덕끄덕
	6차시		감정조절	신호등
중기2	7차시	상호작용	공감적 표현	무엇이 무엇이 똑같은가?
	8차시		협동심 및 소속감	여기 여기 붙어라
	9차시		비언어적 소통	몸 - 통(通)
	10차시		지지와 지원	나는 너의 지지대
후기	11차시	자기결정권	성취감과 유능감	내가 주인공
	12차시		긍정적 자기개념과 가능성확장	나의 시상식

1차시

대주제	라포형성	기대효과	긴장완화 및 친밀감형성
프로그램명	누구게?		
목표	1. 내가 좋아하는 것으로 나를 소개할 수 있다. 2. 나와 타인의 공통점을 찾을 수 있다. 3. 연극놀이로 자연스럽게 친밀감을 형성할 수 있다.		
수업개요	공 주고받기를 하면서 이름, 좋아하는 것을 말하여 서로에 대해 알아간다. 우리가 좋아하는 것으로 연극놀이를 하면서 몸의 에너지를 깨우고 움직임 놀이로 자연스럽게 서로 어울린다.		
준비물	공, 의자		

도입

- 1) 인사나누기
- 2) 강사와 구성원소개
- 3) 프로그램 활동소개

전개

1) 공 주고받기

- 원으로 선다
- 내 이름을 말하며 옆사람에게 공을 준다.
- 내 이름을 말하고 옆사람 이름을 말하며 공을 주고 받는다.
- 구성원 중 공을 주고 싶은 사람 이름을 말하며 공을 주고 받는다.
- 내가 좋아하는 것 말하며 공을 주고 받는다. (동물, 음식, 취미 등)
- 내가 좋아하는 것을 먼저 말하고, 공을 주고 싶은 사람이 좋아하는 것도 말하며 공을 주고 받는다.

- 공을 줄 때 받을 사람이 잘 받을 수 있도록 한다.
- 활동을 반복하면서 서로의 이름을 알고 공통점도 찾아 볼 수 있도록 한다.



2) 연극놀이: 별명게임

- 내가 좋아하는 것으로 별명을 정한다.
- 별명을 몸짓으로 표현한다.
- 순서대로 별명을 말한다.
- 좋아하는 것과 동작을 함께 표현하며 릴레이로 외친다.(예: 라면 옆에 00, 라면 옆에 00 옆에 ##)
- 말하기와 몸짓 표현이 끊어지면, 다시 처음으로 시작해 활동을 반복한다.

3) 연극놀이: 자리바꾸기

- 원으로 선다.
 - 술래 한 사람을 정하고 술래는 원의 가운데에 선다.
 - 나머지 구성원들은 서로를 바라보다가 눈이 마주친 두 사람이 "아옹" 소리를 내고 서로 자리를 바꾼다.
 - 술래는 눈이 마주친 사람이 자리를 바꿀 때, 빈자리에 갈 수 있다.
 - 자리 바꾸기를 못 한 사람이 술래가 된다.
- 구성원이 모두 서로 눈을 마주치고 자리를 바꾸며 움직일 수 있도록 활동을 반복한다.
- 눈이 마주칠 때 "아옹" 소리외에 다른 소리를 정하고 동작을 함께 할 수도 있다.

마무리

1) 활동에 대한 소감나누기

- 서로에 대해 좀 더 알 수 있었나요?
- 연극놀이를 서로 어울릴 수 있었나요?

2) 다음 차시 예고

장애유형별 적용방안

● 지체장애

구성원에 따라 공 주고받기를 할 때 짐볼을 굴리거나 옆사람에게 전달할 수도 있다.

● 시각장애

소리나는 공을 사용하여 공을 옆사람에게 전달하기를 한다. 자리바꾸기를 할 때, 한 사람씩 솔래가 되어 원으로 선 구성원 중 한 사람에게 다가가서 이름을 부르고 두 사람이 함께 소리를 내고 자리바꾸기를 한다.

● 발달장애

놀이의 방법이 익숙해질 때까지 활동을 반복한다. 별명게임을 할 때, 말하기를 먼저하고 익숙해지면 몸짓과 함께 표현한다.

● 청각장애

자리바꾸기를 할 때, 말카드를 활용해 말카드에 적힌 동물의 동작을 하며 자리를 바꾼다.

tip

구성원들의 특성에 따라 일어나서 하는 활동을 의자에 앉아서 할 수도 있다.

구성원들이 한 가지 놀이에 재미를 느끼면 놀이에 몰입할 수 있도록 분위기를 조성하고 충분히 반복한다.

놀이를 통해 몸의 에너지를 깨울 수 있도록 공을 옆사람에게 전달하기, 짐볼 굴리기에서 탕탕볼 주고받기, 풍선 바닥에 떨어지지 않게 주고받기로 점차 몸을 많이 움직일 수 있게 한다.

별명 게임 후에 별명 이름표 만들기로 활동을 연결할 수도 있다.

연극놀이 참고도서 : 나무를 심는 사람들(2002), <연극으로 놀며 배우며>, 나라말

2차시

대주제	라포형성	기대효과	긍정적 자기탐색
프로그램명	나는 000이야!		
목표	1. 가면의 종류와 특징에 대해 알 수 있다 2. 나의 특징을 살린 가면을 만들 수 있다 3. 나의 긍정적인 모습을 찾고 자신감을 가질 수 있다.		
수업개요	가면에 대해 알아보고 자신의 특징을 가면으로 만들어 자신을 소개하며, 자신의 긍정적인 모습을 발견한다.		
준비물	가면 만들기 재료 (종이봉투, 매직펜, 색종이, 가위, 풀 등)		

도입

1) 인사나누기

2) 다양한 가면 알아보기

- 여러가지 가면을 감상하고 느낌을 이야기 나눈다.



3) 프로그램 활동소개

전개

1) 가면의 특징 알아보기

- 얼굴을 가리고 새로운 인물처럼 연기할 수 있다.
- 인물의 마음도 표현할 수 있다.

2) 나에 대해 탐색하기

- 다른 사람이 보는 나는?
- 자유롭게 걸어다니다가 두 사람이 만나면 하이파이브를 하고 서로 바라본다.

- 상대에게 느낀 점을 간단하게 말해준다. (예: 눈이 반짝입니다. 미소가 아름답습니다.)
- 한 사람이 적어도 4~5명을 만날 수 있도록 반복한다.
- 내가 보는 나는?
 - 나의 겉모습에 대해 생각하고 장점을 찾는다. (예: 눈이크다, 토끼를 닮아 귀엽다 등)
 - 나의 내면에 대해 생각하고 좋아하는 것이나 장점을 찾는다. (예: 나는 노래 듣는 것을 좋아한다. 나는 기쁜 마음을 자주 갖는다. 등)

3) 가면 만들기

- 다른 사람이 보는 나와 내가 생각하는 나, 내가 좋아하는 것 등 나의 특징을 살려 어떤 가면을 만들지 생각해본다.
- 종이봉투에 그림을 그리거나 다른 재료를 이용하여 가면을 만든다.
- 가면에 단어를 덧붙여 자신을 표현할 수도 있다.



4) 나는 000이야!

- 자신이 만든 가면을 쓰고 나를 소개한다. (예: 음악을 좋아하는 000이야! 안경 속에 미소짓는 눈이 매력적인 000이야!)

마무리

1) 활동에 대한 소감나누기

- 가면의 종류와 특징에 대해 알 수 있었나요?
- 종이봉투로 가면을 만들어 나를 표현할 수 있었나요?
- 가면으로 나를 표현하면서 나의 긍정적인 모습을 찾을 수 있었나요?

2) 다음 차시 예고

장애유형별 적용방안

● 지체장애

구성원에 따라 도구 사용을 지원하거나 눈의 위치를 미리 잘라 둔다.

● 시각장애

나에 대한 탐색을 할 때, 두명씩 짝을 이루어 나에 대해 먼저 말을 하고 서로의 느낌을 주고 받는다.

● 발달장애

구성원에 따라 도구 사용을 지원하거나 눈의 위치를 미리 잘라 둔다.



프로그램을 가면놀이로 확장할 수 있다.

*가면과 어울리는 몸짓으로 나를 소개한다.

*음악과 함께 몸을 움직이면서 가면놀이를 한다.

*자유롭게 걸어 다니다가 가면에 어울리는 소리를 내며 천천히, 빠르게, 뛰면서 다양하게 움직여본다.

*가까이 있는 구성원을 만나 자신만의 소리로 대화를 주고 받는다.

*만나는 사람과 서로 칭찬을 주고 받는다.

만들기 재료에 그리기 도구외에 다른 오브제를 추가할 수도 있다. (실, 모루, 폼폼이 등)

가면의 재료를 종이봉투가 아닌 다른 재료를 선택할 수도 있다.

반쪽가면이나 전면가면으로 얼굴표정과 색을 칠하고 머리카락이나 모자 등으로 꾸밀 수도 있다.

3차시

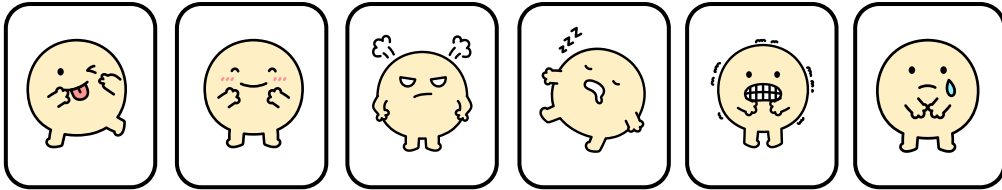
대주제	감정표현	기대효과	감정인식 및 이해
프로그램명	감정식당		
목표	1. 다양한 감정에 대해 알 수 있다. 2. 감정을 신체 움직임으로 표현할 수 있다. 3. 인생그래프를 그리면서 나의 감정을 수용할 수 있다.		
수업개요	다양한 감정카드를 살펴보고 감정카드를 활용한 거울놀이를 통해 표정과 몸짓으로 표현하고 인생그래프를 그려 나의 감정에 대해 알아간다.		
준비물	감정카드, 감정을 표현한 그림PPT자료, A4용지, 네임펜		

도입

1) 인사나누기: 손뼉 마주치며 인사하기

2) 무슨 감정일까요?

- 다양한 감정 그림카드 살펴보기
- 감정카드를 보고 다양한 감정에 대해 이야기 나누기



3) 프로그램 활동소개

전개

1) 거울놀이

- 감정카드를 하나 선택한다.
- 두 사람씩 짝을 지어 가위바위보를 하고 이긴 사람이 먼저 자신이 선택한 감정카드의 감정을 표정과 몸짓으로 표현한다.

- 다른 한 사람은 거울 속 사람이 되어 표정과 몸짓을 따라한다.
- 역할을 바꾸어 활동을 반복한다.
- 어떤 마음이 들었는지 서로 이야기를 나눈다.
- 짝을 바꾸어 위 활동을 반복한다.



신이난다.



2) 인생 그래프로 나의 감정 탐색하기

- 종이에 줄을 그려 그래프의 현재 위치를 표시한다.
- 과거에 있었던 일 중 중요한 사건이나 기억에 남는 일을 떠올린다.
- 그 일이 언제 일어났는지 표시하고 그 때 나이를 적는다.
- 미래에 나에게 어떤 일이 일어날지, 무엇을 하고 있을지 상상한다.
- 그 일을 언제 일어날지 표시하고 그 때의 나이를 적는다.
- 과거, 현재, 미래를 합쳐 4~5개 정도를 그래프로 그려보고, 그 때 나의 감정을 적는다.

3) 감정카드로 나의 감정 찾기

- 나의 인생 그래프에 나타난 감정을 감정카드에서 찾는다.
- 인생 그래프에 나타난 나의 감정을 감정카드로 표현한다.

마무리

1) 활동에 대한 소감나누기

- 감정카드를 보고 다양한 감정에 대해 알 수 있었나요?
- 다른 사람의 표정과 몸짓을 관찰하며 감정을 알 수 있었나요?
- 나의 감정을 생각하고 감정카드로 찾을 수 있었나요?

2) 다음 차시 예고

장애유형별 적용방안

● 지체장애

구성원에 따라 감정을 얼굴표정, 움직임, 소리와 함께 표현할 수 있다.

● 시각장애

8절 도화지 사이즈로 큰 감정카드를 준비하거나, 점자로 된 상황카드를 준비한다.

거울놀이를 찰흙과 조각가 놀이로 변형하여 활동을 할 수 있다.

감정을 표현할 때 소리나 간단한 말을 덧붙이며 활동을 한다.

● 발달장애

얼굴표정에서 감정이 잘 드러난 것으로 감정카드를 준비한다.

인생그래프에서 최근에 일어난 일, 과거 경험 중 한 두가지로 표현할 수 있다.

tip

구성원에 따라 표정이 잘 드러난 얼굴사진 중심의 감정카드, 상황이 그림으로 표현된 감정카드, 단어가 첨가된 감정카드 등 다양한 것 중에서 적절한 것을 준비한다.
사진을 이용해 감정카드를 만들 수 있다.

4차시

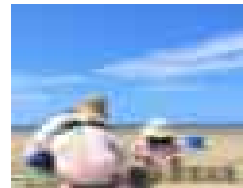
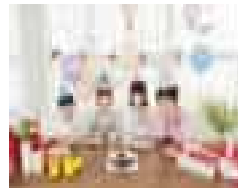
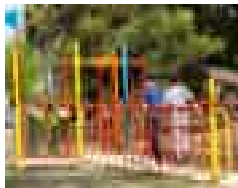
대주제	감정표현	기대효과	감정개방
프로그램명	문을 여시오!		
목표	1. 내 삶의 한 순간(사진)을 떠올려 볼 수 있다. 2. 선택한 사진을 그림으로 그려보고, 이를 역할극으로 표현할 수 있다. 3. 역할극을 통해 다양한 감정을 주고 받을 수 있다.		
수업개요	내 삶의 한 순간을 그림 이야기로 그린 후, 우리의 이야기 중 공감가는 이야기를 선택해 역할극을 하며 인물의 감정을 표현한다.		
준비물	사진자료(삶의 다양한 순간), 종이, 그리기 도구, 감정카드		

도입

1) 인사나누기

2) 일생의 한 순간 사진 감상하기

- 학교 졸업, 가족여행, 친구와 놀이터, 힘들었지만 일을 해낸 순간, 외롭거나 슬펐던 기억 등 삶의 다양한 순간을 담은 사진을 감상한다.
- 나에게도 이런 순간이 있었는지 이야기 나눈다.

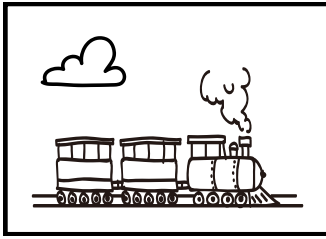


3) 프로그램 활동소개

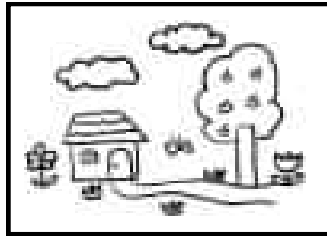
전개

1) 그림이야기

- 잠시, 눈을 감고 내 삶을 뒤돌아 본다.
- 가장 먼저 떠오른 사건은 무엇인지, 가장 기억에 남는 것은 무엇인지 돌아가면서 발표해 본다.
- 내 인생의 사건이나 한 순간을 선택해 그림으로 그린다.
- 그 순간의 감정이 어땠는지 단어나 문장으로 이야기를 첨가한다.



설레었다.



외로웠다.



즐거웠다.

2) 그림이야기 선택하기

- 3~5명이 한 모듬이 된다.
- 서로의 그림이야기에 대해 이야기 나눈다.
- 한사람의 그림이야기를 선택한다.

3) 역할극으로 표현하기

- 그림이야기에 등장하는 인물의 역할을 정한다.
- 몸짓과 대사 한마디로 장면을 표현한다.
- 이야기속 인물을 표현하면서 느낀 감정을 감정카드로 선택한다.
- 자신이 선택한 감정카드를 보여주며 그 이유를 함께 나누어본다.

마무리

1) 활동에 대한 소감나누기

- 내 삶의 한 순간을 그림으로 표현할 수 있었나요?
- 삶의 한 순간에 담겨진 인물의 다양한 감정에 대해 알 수 있었나요?
- 역할극을 하면서 인물의 감정을 이해하고 감정을 몸짓과 대사로 표현할 수 있었나요?

2) 다음 차시 예고

장애유형별 적용방안

● 시각장애

점자를 사용하는 구성원의 경우 자신의 이야기를 점자로 작성해본다.

점자를 사용하지 못하는 구성원의 경우 휴대폰 녹음기를 이용해 듣는 이야기책으로 만들어본다.

자신의 감정을 점토로 만들어보고, 돌아가면서 서로의 점토를 만져보며 감정을 교류해본다.

● 청각장애

대사를 종이에 적어보고, 대사에 따른 움직임극으로 역할극 활동을 대체한다.

tip

그림 이어 그리기로 확장할 수 있다.

*한 사람이 그린 그림에 옆 사람이 그림을 덧그리며 그림을 계속 채워나간다.

*다른 사람의 그림에 응원과 격려의 마음을 담은 글을 덧붙인다.

그림이야기와 역할극을 2회기 동안 진행하여도 된다.

구성원 각자의 이야기를 모두 연결하여 하나의 극으로 완성해볼 수 있다.

그림이야기를 사진이야기로 대체할 수도 있다.

(다양한 느낌의 사진을 준비하여 구성원이 사진을 선택할 수 있도록 한다.

구성원들의 인지수준이나 연령에 따라계단, 촛불 같은 상징적인 느낌의 사진도 가능하다.)

5차시

대주제	감정표현	기대효과	감정수용
프로그램명	끄덕끄덕		
목표	1. 즉흥 연기가 무엇인지 이해할 수 있다. 2. 즉흥 연기를 통해 자신의 감정을 표현할 수 있다. 3. 상황에 따른 서로의 감정을 받아들여 공감대를 형성할 수 있다.		
수업개요	의자라는 오브제를 통해 다양한 상황을 상상하고 신체 움직임으로 표현한다. 상황에 어울리는 즉흥표현을 통해 상황에 따른 감정변화를 경험한다.		
준비물	의자 2~3개, A4용지, 연필, 의자를 활용한 다양한 사진자료		

도입

1) 인사나누기

2) 의자를 활용한 다양한 상황 사진 감상하기

- 강사는 사진을 제시하며 "무슨일이 일어나고 있을까요?" 라고 질문한다.
- 구성원들은 돌아가며 사진 속 인물의 상황을 상상하며 대답해본다.



3) 프로그램 활동소개

전개

1) 즉흥연기 1단계 (1인 표현)

- 무대공간을 표시하고 하나의 의자를 배치한 다음 의자를 관찰해본다.
- 생각할 수 있는 시간을 1분 정도 제시한다.
- 나의 일상 중 뚜렷한 한가지 감정이 드러날 수 있는 즉흥표현을 한다.
(예: 기다리는 친구가 오지 않아 계속 시계를 들여다 본다. 처음에는 지루하다가 점차 화가난다.)
- 돌아가면서 활동을 반복해보고, 자신의 상황을 이야기하거나 퀴즈로 진행해볼 수도 있다.



2) 즉흥연기 2단계 (2인 표현)

- 두개의 의자를 배치한 다음 의자를 관찰해본다.
- 의자 위치를 바꾸면서 상상을 자극한다. (마주보고 놓기, 나란히 놓기, 앞뒤로 놓기 등)
- 어떤 장소와 상황을 상상했는지 질문한다. (예: 서로 사랑하는 사람들이 카페에서 커피를 마시며 마주보고 웃고 있다. 친구와 영화관에서 영화를 보면서 놀라고 있다. 등)
- 두 사람이 짝이 되어 한 가지 상황을 상상하고 즉흥연기로 표현한다.
(예: 기다리는 친구가 오지 않아 계속 시계를 들여다 본다. 처음에는 지루하다가 점차 화가난다.
→ 마침내 친구가 도착했는데 친구가 미안하다고 먼저 사과해서 화가 풀렸다.)
- 나머지 구성원들은 즉흥연기를 보고 어떤 장면인지 상황과 인물의 감정에 대해 이야기를 나눈다.
- 즉흥연기를 하면서 어떤 감정이 느껴졌는지 공유해본다.



마무리

1) 활동에 대한 소감나누기

- 즉흥연기에 대해 알 수 있었나요?
- 즉흥 연기를 하면서 상황에 따른 다양한 감정을 표현할 수 있었나요?
- 즉흥 연기를 통해 서로에게 집중하며 다양한 감정을 느낄 수 있었나요?

2) 다음 차시 예고

장애유형별 적용방안

● 시각장애

상황에 어울리는 말이나 소리를 함께 표현하여 구성원들이 상황을 이해할 수 있도록 한다.
사전에 의자를 만져보는 과정을 통해 의자의 구조를 이해할 수 있도록 한다.

● 청각장애

자신이 상상하는 상황을 글로 표현하여 상황을 이해할 수 있도록 한다.

● 지체장애

휠체어를 타고 있는 경우 의자가 아닌 다양한 생활 소품들을 제시하고, 하나의 소품을 선택해 즉흥표현을 할 수 있도록 한다.

tip

의자 3개를 다양하게 두고 즉흥연기 3단계로 나아갈 수 있다.

즉흥 표현의 도구로 의자, 책상, 가방, 책 등 교실 내 물건을 활용할 수 있다.

구성원의 인원수 만큼 의자를 배치하여 릴레이 즉흥표현을 시도해볼 수 있다.

6차시

대주제	감정표현	기대효과	감정조절
프로그램명	신호등		
목표	1. 자신의 경험과 감정을 연결시켜볼 수 있다. 2. 경험에서 비롯된 감정을 언어와 신체 움직임으로 표현할 수 있다. 3. 감정 신호등 상황극을 통해 감정을 단계별로 조절해 볼 수 있다.		
수업개요	부정적, 긍정적 감정을 느꼈던 경험들을 나누어보고 당시 자신의 상황을 간단한 대사와 움직임으로 나타내본다. 감정신호등 놀이를 통해 해당 감정을 단계별로 표현한다.		
준비물	흰색 검정색 색지, 빨간색 초록색 원형색지, 음원 파일, 스피커, A4용지, 연필		

도입

1) 인사나누기

2) 나의 감정은?

- 강사는 하나의 감정단어를 제시하고, 돌아가면서 자신에게 해당 감정을 유발하는 대상을 이야기한다.

(예: 무서움 - 구성원 1 "큰 동물" / 구성원 2 "엄마" / 구성원 3 "악몽" / 구성원 4 "높은 건물")

즐거움 - 구성원 1 "친구" / 구성원 2 "놀이공원" / 구성원 3 "맛있는 음식" / 구성원 4 "강아지")

3) 프로그램 활동 소개

전개

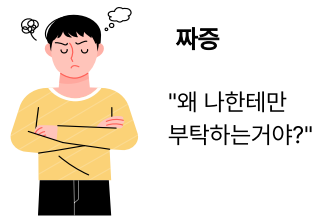
1) 나를 보여줘

- 1분간 눈을 감고 부정적·긍정적 감정단어를 각각 하나씩 떠올린다.

- A4용지에 선을 그어 자신이 떠올린 부정적 감정과 긍정적 감정을 하나씩 작성해본다.

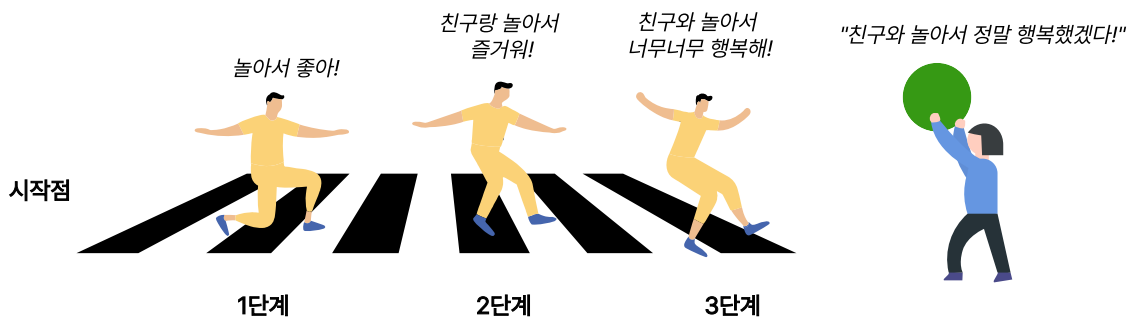
긍정	부정
행복함	짜증

- 한 사람씩 돌아가면서 자신이 작성한 감정단어가 촉발된 상황들을 짧은 대사나 움직임으로 표현한다.



2) 감정신호등 놀이 1

- 강사는 구성원들과 활동실 바닥에 검정색·하얀색 색지를 고정시켜 횡단보도를 만든다.
- 두 사람씩 짝을지어 감정신호등 놀이를 진행한다.
 - 한사람은 횡단보도 시작지점에서 행인, 한사람은 횡단보도 도착지점에서 신호등이 되어본다.
 - 행인이 된 구성원은 도착지점까지 자신이 작성한 긍정감정과 부정감정 중 하나를 선택해 해당 감정을 약한단계부터 강한단계까지 언어와 움직임으로 표현하며 걸어간다.
 - 신호등이 된 구성원은 초록색과 빨간색 원형색지를 들어올리며 정지와 움직임을 제시한다.
(빨간색은 정지 / 초록색은 진행)
 - 행인이 도착지점에 닿으면 신호등 구성원은 해당 감정을 공감해주고, 다시 역할을 바꾸어 진행한다.



- 단계별 감정표현에 어려움을 느낄시, 감정의 단계를 구조화시켜 진행해볼 수도 있다.
(예: 화남 - 1단계(조금 화났을 때), 2단계(화났을 때), 3단계 (정말 화났을 때))
- 감정을 강한단계에서 약한단계로 순서를 변경하여 진행해 볼 수 있다.

3) 감정신호등 놀이 2

- 강사는 신호등, 구성원 전체가 행인이 된다.
- 오늘 활동을 진행하면서 느껴지는 현재의 감정을 횡단보도 안에서 신체움직임과 언어로 표현한다.
(강사가 초록색 원형 색지를 들면 계속 진행, 빨간색 색지를 들면 정지한다.)

마무리

1) 활동에 대한 소감나누기

- 나의 감정을 단계별로 나누어 표현해보니 어땠나요?
- 긍정감과 부정감 중 어떤 감정을 표현할 때 더 수월했나요?
- 짝이 나의 감정을 공감해줄 때 어떤 기분이 들었나요?

2) 다음 차시 예고

장애유형별 적용방안

● 지체장애

감정단어 작성에 어려움을 보이는 경우 감정과 상황을 언어로 표현하거나 표정으로 표현하도록 한다.

● 시각장애

감정과 상황을 언어로 표현해본다.

신호등 놀이에서 신호등이 된 구성원은 원형색지가 아닌 "빨간색", "초록색" 언어로 색을 표현한다.

신호등 놀이에서 행인이 된 구성원은 목소리 크기와 말투 등으로 감정의 단어를 표현해본다.

황단보도를 흰색과 검정색이 아닌 촉각을 느껴볼 수 있는 입체형식의 블럭으로 변경한다.

● 청각장애

감정단어와 상황을 모두 글로 표현해보고, 감정의 단계를 움직임과 표정으로만 표현해본다.

● 발달장애

단계별 감정표현에 어려움을 느낄시, 감정의 단계를 구조화시켜 진행해볼 수도 있다.

(예: 화남 - 1단계(조금 화났을 때), 2단계(화났을 때), 3단계(정말 화났을 때))

tip

감정카드를 활용해 하나의 감정을 제시하고, 구성원마다 동일한 감정을 느끼는 각자의 상황에 대해서 나누어볼 수 있다.

한 사람의 감정상황을 모둠을 나누어 역할극으로 진행해볼 수 있다.

빨간색과 초록색이 아닌 다양한 색깔의 색지를 활용하여 자신만의 감정 신호등 만들기를 진행해볼 수 있다.

신호등 놀이에서 하나의 감정을 단계별로 표현하지 않고 다양한 감정의 변화를 표현할 수 있다.

7차시

대주제	상호작용	기대효과	공감적표현
프로그램명	무엇이 무엇이 똑같은가?		
목표	1. 거울 움직임의 원리를 이해할 수 있다. 2. 구성원들과 협동하여 하나의 주제를 신체 움직임으로 표현해볼 수 있다. 3. 서로의 감정을 공유하며 다양한 공감적 표현을 경험해볼 수 있다.		
수업개요	모둠을 만들어 하나의 주제를 하나의 신체 움직임과 소리로 만들어 본다. 오늘 함께한 나의 모둠원들에게 고마움의 편지를 전달한다.		
준비물	동물, 음식, 교통수단 등의 다양한 주제의 사진, 메모지, 상자, 4절지, 색연필, 사인펜		

도입

1) 인사나누기

2) 나는 너의 위로야!

- 한 사람씩 돌아가며 위로 받고 싶었던 일들을 간단하게 쪽지에 작성해 본다.
(예: 오늘 가장 친한 친구와 다투었다, 어제 악몽을 꾀서 너무 무서웠다 등)
- 쪽지를 하나의 상자에 담고 한사람씩 돌아가면서 하나의 종이를 뽑아 종이의 내용을 큰 소리로 읽은 다음 짧은 공감의 언어를 전달한다. (예: 정말 속상했겠다. 지금은 마음이 괜찮니? 등)

3) 감각열기: 거울처럼 춤 추기

- 다양한 박자의 음악을 제시하고, 한 사람이 춤을 추면 다른 구성원들이 모두 거울처럼 동작을 따라 한다.
- 돌아가면서 한 사람씩 지목하고, 지목을 당한 사람이 선두가 되어 다시 활동을 반복한다.

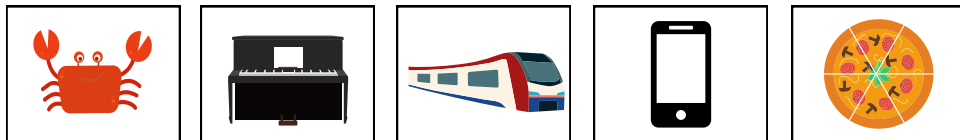


4) 프로그램 활동 소개

전개

1) 몸으로 말해요 1 (관찰하기, 상상하기, 따라하기, 혼자서 표현하기)

- 3~5명이 한 모듬이 되어 일렬로 선다.
- 맨 앞사람에게 그림을 보여주면 그림을 보고 몸짓으로 두 번째 사람에게 전달한다.
- 몸짓이 계속 전달되어 마지막 사람이 몸짓을 보고 무엇인지 맞추어 본다.
- 동물, 물건, 음식 등 다양한 주제로 활동을 반복한다.



2) 몸으로 말해요 2 (함께 표현하기)

- 모듬이 함께 의논하여 하나의 주제를 선택하고 몸짓과 소리로 다같이 표현한다.
(예: 기차-어깨에 손을 올려 몸을 연결한 다음 걸어가면서 칙칙폭폭 소리를 낸다)
- 나머지 모듬은 관객이 되어 관찰하고 상상하여 함께 어떤 것을 표현하였는지 맞추어 본다.

3) 공감 포스터 만들기

- 모듬별로 둥글게 앉아 4절지와 색연필, 사인펜을 전달받는다.
- 오늘 나와 한마음으로 움직여 준 구성원들에게 고마운 마음을 담은 글을 작성한다.
- 종이의 여백은 한 사람씩 돌아가며 그림을 그려보고, 나머지 구성원들은 똑같이 따라 그리면서 공감 포스터를 완성한다.
- 한 모듬씩 돌아가며 포스터를 발표하고, 나머지 모듬은 큰 박수와 함께 호응한다.

마무리

1) 활동에 대한 소감나누기

- 모듬원들과 움직임으로 표현한 주제 중 어떤 것이 가장 재미있었나요?
- 구성원들이 나의 움직임과 그림을 똑같이 따라할 때 어떤 감정을 느꼈나요?
- 위로를 주고 받는 과정에서 새롭게 알게 된 부분이 있었나요?

2) 다음 차시 예고

장애유형별 적용방안

● 발달장애

공감적 언어 전달에 어려움이 있을 경우, 미리 위로의 의미를 지닌 문장과 단어카드를 준비하여 선택하여 읽어주거나 모두 한 목소리로 "그랬구나~"라고 말해주며 공감해주는 활동으로 변경할 수 있다.

● 시각장애

- 의성어 의태어를 활용한 소리로 표현하는 활동을 한다. '몸으로 말해요 2' 활동을 소리 오케스트라로 표현할 수 있다.(예: 식당 - 식당에서 날 수 있는 소리 : 도마칼질 소리, 보글보글 물끓는 소리, 주문하는 사람의 말 소리 등을 모둠원들이 다같이 소리내보고, 다른 모둠은 소리를 듣고 무엇인지 맞추어 본다.)

- 공감포스터 만들기가 아닌 공감 노래 만들기 등으로 활동을 변경해 볼 수 있다.

● 청각장애

도입 '나는 너의 위로야' 활동에서 위로받고 싶었던 일을 작성한 다음 공감의 표현도 작성하여 각 다른 상자에 담는다. 돌아가면서 위로 받고 싶었던 일 하나, 공감의 표현 하나를 뽑아 위로와 공감을 연결해보는 활동으로 변경할 수 있다. 또는, 위로 받고 싶은 일을 뽑은 다음 글을 작성한 당사자에게 찾아가 포옹, 손잡기, 고개 끄덕이기 등 위로의 비언어적 메시지 전달하기 활동으로도 변경할 수 있다.

tip

참여자들의 관심사나 참여정도에 따라 주제를 다양하게 한다.

*속담 표현하기, 직업이나 00 사람으로 인물 표현하기

도구를 추가해 활동을 확장해볼 수 있다. 예를 들어 신문을 활용하는 경우 신문을 접어 넥타이로 회사원, 신문을 막대로 만들어 야구선수, 신문을 돌돌말아 머리에 쓰고 찜질방에 간 사람 등으로 표현해 볼 수 있다.

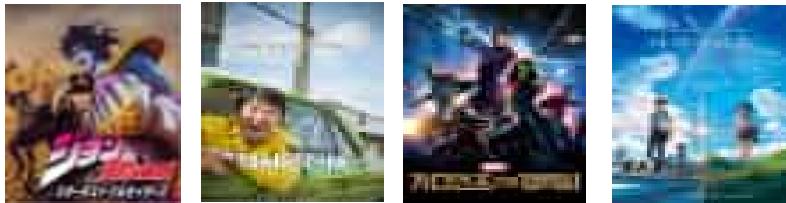
거울처럼 춤추기 활동이 원활하게 진행되는 경우, 서로의 움직임을 반대로 따라하는 고장난 거울 움직임으로도 활동을 진행해 볼 수 있다.

8차시

대주제	상호작용	기대효과	협동심 및 소속감
프로그램명	여기여기 붙어라		
목표	1. 영화포스터를 보고 이야기를 상상할 수 있다. 2. 소품을 활용하여 영화 속 인물과 이미지를 표현할 수 있다. 3. 영화의 한 장면을 표현하면서 서로 협력하고 더 친밀감을 가질 수 있다.		
수업개요	영화 포스터를 감상하고 좋아하는 영화에 대해 이야기를 나누고 몸짓과 소품을 활용하여 영화의 한 장면을 협력하여 함께 표현한다.		
준비물	영화 포스터나 장면 이미지, 다양한 소품 (천, 신문지, 활동실 내 물건 등)		

도입

- 1) 인사나누기
- 2) 영화 포스터를 감상하고 영화에 대해 이야기 나누기



- 3) 프로그램 활동소개

전개

1) 여기여기 모여라

- 재미있었거나 감동깊게 본 영화에 대해 이야기를 나눈다.
- 자신이 좋아하는 영화의 장르에 대해 이야기 나눈다.
- 한 구성원을 선택하여 자신이 좋아하는 영화의 장르를 말한다 (예: 로맨스, 코미디, 액션, 공포 등)
- 그 장르와 같은 장르를 좋아하는 사람끼리 한 곳에 모인다.
- 구성원들이 모이고 남은 구성원들 중에서 다시 한 사람이 활동을 반복한다.
(3~4명이 한 모둠이 되도록 한다.)

2) 영화 선택하기

- 한모듬이 된 구성원들끼리 의논하여 영화 중 하나를 선택한다.
- 선택한 영화에서 하나의 장면을 다시 선택한다.

3) 역할정하기

- 영화의 한 장면 속 인물, 배경, 필요한 소품에 대해 모듬별로 이야기를 나눈다.
- 인물연기, 배경꾸미기, 소품 만들기 등 자신이 하고 싶은 역할에 대해 말한다.
(예: 영화 <택시운전사>-운전사, 택시(의자와 종이로 만들기), 파란하늘(천으로 표현하기) 등)

4) 소품으로 꾸미기

- 상상한 것을 소품을 이용해 표현한다.

5) 영화의 한 장면 표현하기

- 한 모듬씩 돌아가면서 역할극을 발표한다.
- 나머지 모듬은 큰 박수와 함께 자신의 감상평을 나누어본다.

마무리

1) 활동에 대한 소감나누기

- 소품을 활용해 영화속 인물과 이미지를 다양하게 표현할 수 있었나요?
- 나와 같은 영화를 좋아하는 구성원을 발견했을 때 어떤 감정을 느꼈나요?
- 함께해 준 모듬원들에게 어떤 이야기를 해주고 싶나요?

2) 다음 차시 예고

장애유형별 적용방안

● 시각장애

- 좋아하는 영화가 아닌 좋아하는 음악으로 활동을 변경한다. (같은 장르의 음악을 좋아하는 구성원들끼리 한 모듬을 만들 수 있도록 한다.)

- 하나의 음악에서 일정 부분을 선택하여 개사를 하거나 한 소절씩 말아 노래를 만들어 모듬원들이 함께 불러볼 수 있도록 한다.

● 발달장애

모든 구성원들이 쉽게 알 수 있는 하나의 영화나 만화를 선택하여 모두 함께 장면을 표현하거나, 따라할 수 있는 장면이 담긴 그림이나 사진을 제시하여 모듬별로 모방해볼 수 있도록 한다.

tip

영화장면이 잘 떠오르지 않을 경우, 휴대폰이나 태블릿으로 검색할 수 있도록 한다.

휴대폰이나 태블릿이 없을 경우, 최근에 많이 보는 드라마나 영화의 장면 사진을 강사가 사전에 준비한다.

정지장면을 사진으로 찍어 영화 포스터를 제작해보거나, 장면을 영상으로 촬영하여 짧은 동영상을 만들어 함께 감상해볼 수 있다.

정지동작에서 손을 갖다대면 움직이면서 어울리는 대사를 한문장으로 표현할 수 있다.

선택한 영화장면의 뒷 이야기를 새롭게 만들어 우리만의 영화만들기 활동으로 확장시켜볼 수 있다.

9차시

대주제	상호작용	기대효과	비언어적 소통
프로그램명	몸 - 통(通)		
목표	1. 다양한 조각상에서 느껴지는 각각의 느낌들을 떠올려볼 수 있다. 2. 다른 사람의 움직임을 관찰하고 어울리는 움직임으로 이야기 한 장면을 표현할 수 있다. 3. 표정, 제스처, 자세 등 비언어적 표현으로 서로의 느낌을 나누고 소통할 수 있다.		
수업개요	움직임으로 두 명의 구성원이 소통하여 하나의 조각상을 표현하고 더 많은 구성원들이 조각상으로 연결되어 한 장소에서 일어나는 이야기를 표현한다.		
준비물	다양한 조각상 사진, 단어카드		

도입

1) 인사나누기

2) 조각상 이미지 감상하기

- 조각상의 느낌에 대해 이야기 나누기
- 조각상의 특징 알아보기(예: 표정, 팔동작, 포즈 등)



3) 프로그램 활동소개

전개

1) 1인 조각상

- 조각상 따라하기 (예: 자유의 여신상, 생각하는 사람 등)
- 일상의 모습을 조각상으로 표현하기 (예: 양치하기, 세수하기, 달리기, 요리하기 등)



달리기

2) 2인 조각상

- 두 사람이 짝을 이룬다.
- 가위바위보를 하고 이긴 사람이 첫 번째, 진 사람이 두 번째 순서가 된다.
- 하나의 주제를 제시하고 첫 번째 사람이 먼저 조각상을 만들면 두 번째 사람은 짝을 보고 하나의 움직임으로 연결하여 조각상을 완성한다. (예: 새- 한 사람이 먼저 새의 한 쪽 날개를 조각상으로 표현, 두 번째 사람이 반대쪽 날개를 표현하여 하나의 새 조각상을 만든다.)
- 조각상을 발표하고, 다른 구성원들은 돌아가며 해당 조각상에 어울리는 제목을 붙여본다.



새 조각상

3) 조각상으로 장소 표현하기

- 3~4명이 하나의 모듬을 만든다.
- 2인 조각상과 같은 방법으로 모듬 내 순서를 정한다.
- 장소가 적혀진 단어카드를 하나 뽑는다. (지하철, 식당, 경찰서, 놀이터 등)
- 장소에 무엇이 있을지 어떤 사람이 있을지 상상하여 조각상으로 표현한다.
(예: 식당 - 밥먹는 사람, 음식을 전달하는사람, 계산하는 사람, 줄 선 사람 등)
- 미리 의논하거나 역할을 정하지 않고 앞 순서 구성원의 움직임을 관찰한 뒤 움직임을 연결하여 하나의 조각상을 표현해본다.

마무리

1) 활동에 대한 소감나누기

- 언어를 사용하지 않고 몸으로 조각상을 연결할 수 있었나요?
- 언어를 사용하지 않고 조각상으로 연결해 한 장면이 완성되었을 때 어떤 느낌이 들었나요?
- 혼자 표현할 때와 짝 또는 모듬이 함께 표현할 때 어떤 점이 달랐나요?

2) 다음 차시 예고

장애유형별 적용방안

● 시각장애

다른 사람이 만든 조각상을 손의 감각을 활용해 몸을 탐색하여 맞추어 본다.

조각상을 표현하는 사람은 직접적인 표현이 아닌 몸의 상태를 말하며 소통할 수 있다.

(예: 한 손에 무언가를 잡고 있고 다른 한 손은 하늘을 향해 높이 들고 있어요)

tip

2인 조각상 활동에서 처음에는 구체적으로 드러나는 주제를 표현하고 활동이 원활히 진행이 되면 점차 추상적인 표현으로 나아갈 수 있다. (우정, 평화, 슬픔, 고통 등)

모듬 활동을 할 때 이야기 한 장면이나 최근 이슈가 되는 뉴스의 한 장면으로 주제를 표현할 수 있다.

인간레고 만들기로 프로그램을 확장할 수 있다.

*사물을 인간레고로 표현한다. (예: 청소기-청소기 머리부분, 긴 막대부분, 손잡이, : 긴 막대와 손잡이를 연결할 때 다른 사람이 몸을 잡고 서로 지지하며 연결하여 하나의 조각상으로 만든다)

*주제와 어울리는 소리를 첨가한다. (예: '윙' 하는 청소기 소리)

*"땡" 하는 소리와 함께 서로 연결된 상태로 천천히 움직이며 청소기가 앞으로 가는 표현을 한다.

인간레고 : 여러명이 레고블럭 연결하듯이 연결하여 하나의 주제를 표현한다.

10차시

대주제	상호작용	기대효과	지지와 지원
프로그램명	나는 너의 지지대		
목표	1. 인형의 종류와 특징을 알 수 있다. 2. 인형으로 인물의 감정과 움직임을 표현할 수 있다. 3. 긍정적 표현을 주고받는 과정을 통해 지지를 경험해볼 수 있다.		
수업개요	다양한 종류의 인형에 대해 알아보고 인형으로 움직임표현을 해본다. 여러사람이 함께 인형을 움직여 더욱 섬세한 표현을 하며 서로 지지하는 짧은 이야기를 인형으로 표현한다.		
준비물	다양한 종류의 인형, 무대(책상)		

도입

1) 인사나누기

2) 나에게 힘이되는 존재 이야기해보기

- 한 사람씩 돌아가면서 부정적인 감정을 느꼈을 때, 자신에게 힘이 되어준 존재에 대해 나누어본다.

(예 : 내방의 곰인형, 맛있는 음식, 친구의 위로, 우리집 강아지 등)

3) 프로그램 활동소개

전개

1) 인형의 종류와 특징 알아보기

- 인형의 종류에 따라 간단한 움직임을 보여준다.

(예: 손인형 - 손을 사용해 인형의 입을 움직이며 말을한다. / 한 쪽 팔을 들어 인사한다.)



탈인형



손인형



줄인형



막대인형



오브제인형

2) 인형의 움직임으로 다양한 표현하기

- 혼자서: 손인형으로 인물 표현하기 (고개 끄덕임, 말하기, 팔움직임)

- 함께하기 : 줄 인형이나 오브제 인형으로 하나의 인형을 2~3사람이 함께 움직임을 해본다.
- 느낌을 살려 다양한 움직임을 해본다. (걷기, 손 흔들기, 신나게 뛰기, 웅크리기 등)
- 인형의 움직임으로 다양한 상황과 감정을 표현해본다.
(예: (인형) 슬퍼서 웅크리고 있을 때 (인형) 손으로 토닥여준다, 괜찮아? 라고 말한다.)

3) 지지 인형극

- 3~5명이 한 모듬이 된다.
- 한 사람씩 자신이 도입 단계에서 나누었던 상황들을 모두 연결하여, 하나의 인형극으로 만들어본다.
- 상황들을 정리한 다음 잠시 모듬별 연습 시간을 갖는다.
- 모듬별로 돌아가면서 지지인형극을 발표해본다.

4) 마음 전달하기

- 한 사람씩 돌아가면서 인형을 활용하여 오늘 나와 함께 활동한 모듬원들에게 고마움의 표현을 전달한다. (예: 인형을 양쪽으로 움직이며 "오늘 나의 마음을 이해해줘서 고마워!", "덕분에 너무 힘이 되었어!" 라고 말해볼 수 있다.)

마무리

1) 활동에 대한 소감나누기

- 인형의 종류와 특징에 대해 알 수 있었나요?
- 인형의 움직임으로 서로에게 지지되고 힘이 되는 표현을 할 수 있었나요?
- 나를 지지해주는 표현을 들으니 어떤 감정이 느껴졌나요?

2) 다음 차시 예고

장애유형별 적용방안

● 시각장애

구체관절 인형을 사용하여 구성원마다 다른 인형의 움직임을 만들어보거나, 점토를 사용하여 감정인형을 만들어본 다음 돌아가면서 구성원의 작품을 만져보며 감정에 따른 움직임의 차이점을 이야기해본다.
인형극이 아닌 목소리극으로 활동을 변경하여 짝과 함께 서로의 감정을 지지해본다.

● 청각장애

언어가 아닌 비언어적 표현을 사용하여 위로나 지지를 전달해본다.
(예: 토닥여주기, 안아주기, 고개 끄덕이기, 쓰다듬어주기 등)

● 발달장애

위로나 지지상황 이해에 어려움을 보이는 경우, 강사가 하나의 지지단어를 제시해주고 그 단어를 구성원들이 한 목소리로 전달해본다. (예: "괜찮아", "힘을내", "사랑해", "난 너의 편이야" 등)
언어사용에 어려움을 보이는 경우 서로를 안아주는 활동으로 변경한다.

● 정신장애

자신이 경험한 부정적 상황을 이야기하면서 불안감을 재경험할 수 있으므로, 자신의 부정적인 경험을 제외한 자신에게 힘이된 존재만 이야기해볼 수 있도록한다.

tip

인형극 참고영상



<말 안듣는 청개구리>



<소가 된 게으름뱅이>

11차시

대주제	자기결정권	기대효과	성취감과 유능감
프로그램명	내가 주인공		
목표	1. 칭찬받았던 경험을 떠올려 볼 수 있다. 2. 내가 주인공이 되는 인형을 만들어 볼 수 있다. 3. 주인공이 되어보는 과정을 통해 성취감과 유능감을 느껴볼 수 있다.		
수업개요	인형 만드는 방법을 알아보고 생활소품을 활용해 인형을 만들어 내가 주인공이 되는 이야기로 짧은 인형극을 표현한다.		
준비물	양말, 모루, 종이컵, 눈알, 스폰지, 칼라폼폼이, 색종이, 부직포, 네임펜, 풀, 가위, 글루건(또는 양면테이프)		

도입

1) 인사나누기

2) 칭찬받은 경험 나누어보기

- 한 사람씩 돌아가면서 칭찬을 받았던 경험을 나누어본다.
- 나머지 구성원들은 큰 박수와 함께 긍정적인 호응을 전달한다.

3) 프로그램 활동 소개

전개

1) 인형 만들기

- 생활소품을 활용한 인형 알아보기: 양말 손인형, 모루인형, 종이컵 인형 등
- 재료를 알아본다(양말 손인형 재료, 종이컵 인형재료, 모루인형 재료 등)
- 내가 만들고 싶은 인형과 어울리는 재료를 선택하여 인형을 만들어본다.



양말 손인형



모루인형



종이컵 인형

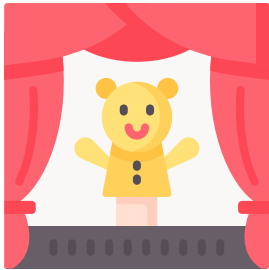
- 양말, 종이컵에 눈·코·입의 위치와 모양을 그린다.
- 양말, 종이컵에 입이 되는 부분을 가위나 칼로 자른다.
- 모루로 만들고 싶은 모양대로 기본형태를 잡는다.
- 부직포나 색종이를 이용해 입과 이빨을 붙인다.
- 눈, 코, 귀, 팔, 다리 부분을 붙이거나 만들어 완성한다.
- 인형의 특징에 따라 리본이나 안경 등 장식을 할 수도 있다.

2) 내가 주인공이 되는 이야기 만들기

- 내가 만든 인형으로 내가 주인공이 되는 짧은 이야기를 만든다.
- 대사와 함께 인형의 움직임을 잠시 연습해본다.

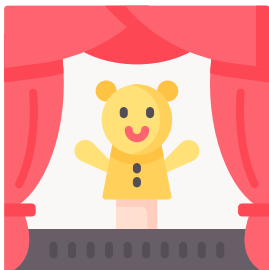
3) 인형극 발표하기

- 천이나 소품을 활용하여 책상을 무대로 꾸며본다.
- 자신이 주인공인 스토리의 인형극을 발표한다.



4) 칭찬 전달하기

- 인형극이 끝날 때마다 나머지 구성원들은 돌아가면서 자신의 인형을 들어올려 긍정적인 단어를 전달한다.



"너는 정말 최고야!!"



"너무 멋있어!"



마무리

1) 활동에 대한 소감 나누기

- 생활소품을 활용해 인형 만드는 방법을 알 수 있었나요?
- 내가 만든 인형으로 주인공이 되어 인형극으로 표현할 수 있었나요?
- 나의 이야기로 주인공이 되어보니 어떤 감정이 느껴졌나요?

2) 다음 차시예고

장애유형별 적용방안

● 지체장애

인형만들기 활동에서 조작에 어려움이 있을 경우, 완제품의 인형들을 제시하여 선택하거나 자신과 닮은 캐릭터를 찾아 프린트 또는 활동실 내 모니터를 활용해 진행해볼 수 있다.

● 시각장애

빛을 구분할 수 있는 경우 그림자극으로 활동을 진행해 볼 수 있다.

점도를 활용해 인형을 만들거나, 형태가 다른 완제품의 인형들을 각 구성원이 선택하여 사용해볼 수 있다.

● 발달장애

자신이 주인공이 되는 짧은 이야기 만들기에 어려움이 있을 경우, 구조화 된 문장을 빈칸 채우기로 자신의 이야기를 만들어볼 수 있다. (예 : 저는 000 입니다. 저는 0000을 잘합니다. 저는 0000을 좋아합니다.)
구성원에 따라 인형 만드는 소요시간을 적절히 정하고, 간단히 붙이거나 글루건·가위사용 등 도구사용을 할 수 있도록 지원한다. (예 : 양말 인형으로 움직이는 입을 만들 때 가위로 양말을 자르지 않고 스펀지를 잘라 양말속에 넣어 움직이는 입으로 만들 수 있다.)

● 청각장애

짧은 이야기를 대사형식으로 작성하여 구성원들이 모두 서로의 이야기를 돌아가며 읽어볼 수 있다.

인형의 움직임을 활용한 무언극으로 활동을 진행해볼 수 있다.



이야기 이어가기를 통해 구성원 모두의 이야기를 연결해 볼 수 있다.

대형으로 프린트 된 구성원들의 사진을 미리 준비하여 다양한 소품으로 신체를 꾸미면서 자신의 인형을 만들어보는 활동을 해볼 수 있다.

좋아하는 동화를 선택해 동화속 이야기를 자신의 이야기로 변경해볼 수 있다.

짜을 지어 대사를 만든 다음 우리들의 인형극으로 진행해볼 수 있다.

인형극 활동을 영상으로 촬영하여 마무리 단계에서 함께 감상하며 이야기를 나누어 볼 수 있다.

12차시

대주제	자기결정권	기대효과	긍정적 자기개념과 가능성 확장
프로그램명	나의 시상식		
목표	1. 뮤지컬 한 장면을 감상하고 뮤지컬의 특징을 알 수 있다. 2. 나의 이야기를 노래로 표현할 수 있다. 3. 나의 이야기를 노래로 표현하면서 자신감 향상과 긍정적 자기상을 가질 수 있다.		
수업개요	뮤지컬에 대해 알아보고 내가 좋아하는 노래로 나의 이야기를 노래가사로 만들어 뮤지컬의 한 장면으로 표현한다. 나에게 주고싶은 상장을 만들어 스스로에게 상을 전달한다.		
준비물	다양한 음원파일, 활동지, 필기도구, 다양한 꾸미기 소품, 상장, 네임펜, 스피커, 노트북(또는 태블릿, 휴대폰)		

도입

1) 인사나누기

2) 뮤지컬의 한 장면 감상하기

- 돌아가면서 어떤 점이 가장 인상 깊었는지 소감을 간단히 나누어본다.

3) 프로그램 활동 소개

전개

1) 나의 이야기 만들기

- 나의 일상 중 한 장면을 떠올린다.

(예: 어려운 일을 해낸 순간, 행복했던 순간, 누군가를 위로하거나 위로 받았던 순간 등)

- 그 순간에 느꼈던 감정이나 순간들을 글로 작성해본다.

2) 나의 이야기에 어울리는 노래 찾기

- 최근 내가 자주 듣거나 좋아하는 노래를 생각해 본다.

- 나의 이야기와 어울리는 노래를 선택한다.

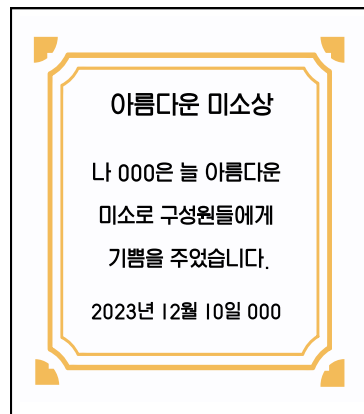
- 내가 선택한 노래와 나의 이야기로 노래가사를 만들어 본다. 노래가사 만들기에 어려움을 보이는 경우 기존 노래에 자신의 이야기로 내레이션을 해볼 수 있다.

3) 뮤지컬 주인공 되어보기

- 나의 이야기로 만든 노래를 불러본다.
- 감정을 넣어 불러본다.
- 내가 주인공이 되어 나에게만 조명이 비춘다고 상상해본다.
- 가장 멋지고 자신감 있는 나의 모습을 상상하며 대사와 노래로 나를 표현한다.
- 간단한 움직임과 함께 뮤지컬의 한 장면으로 표현해본다.
(예: 웃으며 최고라는 손동작을 한다. / 두팔을 벌려 한바퀴 돈다. 등)
- 나머지 구성원들은 박수와 함께 큰 호응으로 반응한다.

4) 나의 시상식

- 모두 동글게 앉아 서로 칭찬할 점에 대해 이야기 나눈다.
- 비어있는 상장 종이를 나누어주며 스스로에게 주고싶은 상장을 만들어본다.
- 한 사람씩 돌아가며 일어서서 자신이 만든 상장을 발표하며 멋진 포즈를 취해본다.



마무리

1) 활동에 대한 소감나누기

- 나의 이야기로 노래를 만들어보니 어땠나요?
- 처음 구성원들을 만났을 때와 현재 변화된 모습이 있나요?
- 그동안 활동들을 돌아보며 가장 인상 깊었던 순간은 언제였나요?
- 모든 구성원들에게 전하고 싶은 이야기가 있나요?

장애유형별 적용방안

● 시각장애

뮤지컬 감상자료로 오디오 뮤지컬을 사용한다.

상장만들기가 아닌 칭찬 녹음파일 만들기 활동으로 진행한다.

● 청각장애

노래가 아닌 동작 만들어보기 활동으로 변경하여 자신의 이야기를 움직임으로 표현해본다.

● 발달장애

모든 구성원들이 하나의 노래를 선택하여 가사를 변경해보거나, 개사할 내용을 미리 구조화시켜 빈칸을 채우는 형식으로 노래를 만들어볼 수 있도록 한다.

스스로 상장만들기에 어려움이 있을 경우, 강사가 미리 구성원들의 상장을 준비하여 시상식 활동을 진행해볼 수 있다.

tip

구성원들의 연령과 관심도에 따라 도입부분의 뮤지컬을 제시할 수 있다.

스스로에게 줄 상장이 아닌 짝을 지어 서로에게 주고 싶은 상장을 만들어볼 수 있다.

상장활동 대신 롤링페이퍼 활동으로 변경하여 진행하거나, 상장 뒷면을 롤링페이퍼로 활용해볼 수 있다.

각 구성원의 모습을 동영상으로 촬영하여 마무리 단계에서 촬영한 동영상을 함께 감상할 수 있다.

제 5장

음악





음악을 알아보기

1

음악이란?

- 소리를 활용하여 사람의 생각과 감정을 표현하는 예술이다.



2

음악을 만드는 것들

1 리듬 rhythm

소리가 나는 시간과 소리가 나지 않는 시간,
소리의 크고 작음을 합쳐서 표현하는 것

2 가락 melody

높은 소리와 낮은 소리, 긴 소리와 짧은
소리를 연결하면서 표현하는 것

3 화성 harmony

서로 다른 높이의 음을 동시에 연주하는 것

4 형식 form

음악을 다양하게 모으고 합치는 것

5 셈여림 dynamic

소리의 크고 작음을 표현하는 것

6 빠르기 tempo

소리의 빠르고 느린 속도

7 음색 tonecolor, timbre

소리의 독특한 느낌



3

음악의 종류

- 음악의 종류는 다음과 같이 나누어 볼 수 있다.

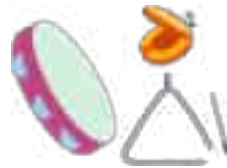
사람과 악기에 따라

사람이 표현하는 것



성악

악기를 연주하는 것



기악

연주하는 사람 숫자에 따라

1명이 연주하는 것



독주

2~3명이 연주하는 것



중주

여러명이 연주하는 것



합주

4

음악교육의 중요성



음악은 사람이 태어나면서부터 죽을 때까지 즐기는 예술활동이기 때문에,
즐겁고 재미있게 문화예술교육을 하기 위해서는 음악 활동이 중요하다.



참고문헌

글을 쓰기 전에, 다른 책과 보고서를 읽으면서 도움을 받은 것

● 참고한 책

첫번째,

책을 쓴 사람 : 민경훈 외

책을 쓴 연도 : 2020년

책 제목 : 장애학생을 위한 음악교육의 이론과 실제

책을 만든 곳 : 학지사

두번째,

책을 쓴 사람 : 이옥주, 정수찬, 윤시영

책을 쓴 연도 : 2017년

책 제목 : 음악요소에 기초한 유아음악교육

책을 만든 곳 : 산정

● 참고한 보고서

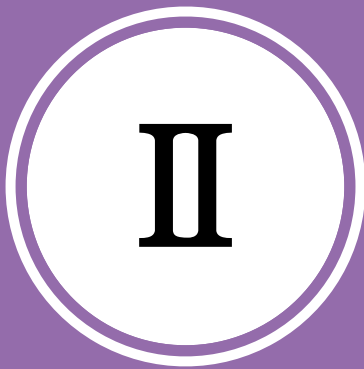
첫번째,

보고서를 쓴 사람 : 이홍수 외

보고서를 쓴 연도 : 2012

보고서 제목 : 2011문화예술교육 교육표준 개발 연구- 음악보고서

보고서를 만든 곳 : 한국문화예술교육진흥원



음악 활동을 통한
문화예술교육프로그램 해보기

장애인 문화예술교육 프로그램

	차시	목표 및 주제	기대효과	프로그램명
초기	1차시	라포형성	긴장완화 및 친밀감형성	누구게?
	2차시		긍정적 자기탐색	"나는 000이야!"
중기1	3차시	감정표현	감정인식 및 이해	감정식당
	4차시		감정개방	문을여시오!
	5차시		감정수용	끄덕끄덕
	6차시		감정조절	신호등
중기2	7차시	상호작용	공감적 표현	무엇이 무엇이 똑같은가?
	8차시		협동심 및 소속감	여기 여기 붙어라
	9차시		비언어적 소통	몸 - 통(通)
	10차시		지지와 지원	나는 너의 지지대
후기	11차시	자기결정권	성취감과 유능감	내가 주인공
	12차시		긍정적 자기개념과 가능성확장	나의 시상식

1차시

대주제	라포형성	기대효과	긴장완화 및 친밀감 형성
프로그램명	누구게?		
목표	1. 나의 목소리로 나를 소개할 수 있다. 2. 동물 소리를 듣고 동물의 이름을 맞힐 수 있다. 3. 에그쉐이커 활동을 통해 섬여림을 표현할 수 있다. 4. 강사와 구성원 간 친밀감을 형성할 수 있다.		
수업개요	동물의 소리를 구별하고 에그쉐이커로 섬여림을 표현하는 활동을 통해 긴장을 완화하고 친밀감을 형성한다.		
준비물	에그쉐이커, 동물소리 음원, 동물그림카드 등		

도입

1) 인사나누기

2) 강사와 구성원소개

- 동글게 앉아 에그쉐이커를 전달하며 첫 번째는 “안녕하세요.” 라고 말한다.
- 두 번째로 에그쉐이커를 전달할 때는 “반갑습니다.” 라고 말한다.
- 세 번째는 에그쉐이커를 전달할 때는 “구성원의 이름”을 말한다.
- 구성원들의 목소리가 다 다르고 특성이 있음에 대하여 이야기 나눈다.

3) 프로그램 활동소개

전개

1) 에그쉐이커 연주

- 음악에 맞춰 에그쉐이커를 전달한다.
- 지시 언어에 따라 연주하기 멈추기 활동을 한다.
- 포르테 *f* 와 피아노 *p* 로 표현하며 연주한다.
- 구성원들이 번갈아 지시를 하면서 포르테 *f* 와 피아노 *p* 를 연주한다.
- 내가 좋아하는 것을 말하며 에그쉐이커를 주고 받는다. (동물, 음식, 취미 등)
- 구성원들의 이름을 포르테 *f* 와 피아노 *p* 로 표현하며 말한다.



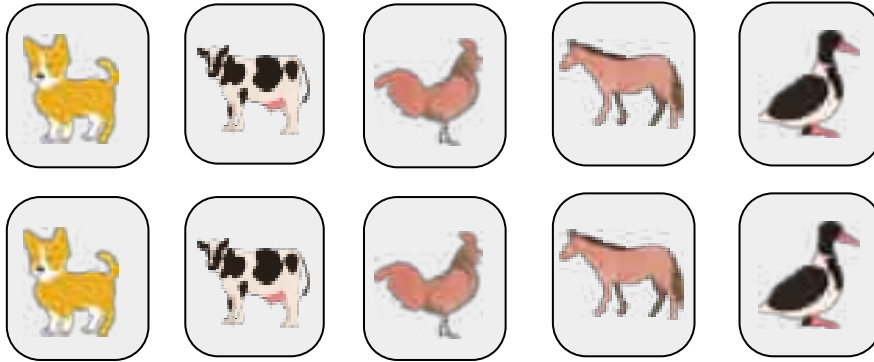
에그쉐이커

f 포르테 (세게)

p 피아노 (여리게)

2) 동물소리 히든싱어 찾기

- 다양한 동물의 소리를 들으며 어떤 동물인지 알아맞혀본다.
- 동물 그림 카드 판을 뒤집고 소리를 내어본다.
- 같은 동물 그림카드가 2장씩 구성되어 있는 카드를 뒤집어서 책상 위에 펼쳐놓는다.
- 한 사람씩 같은 동물 그림을 찾는다.
- 같은 동물그림 카드를 찾은 사람은 해당 동물의 울음소리를 내서 점수를 갖는다.
- 모둠을 나누어 동물 소리로 히든싱어 찾기 놀이를 한다.
- 모둠을 나누어 모둠에서 술래를 정한 후 함께 동물 울음소리를 내고 소리를 내지 않은 사람을 찾는다.



마무리

1) 구성원들이 차례대로 서로의 이름을 기억하며 말한다.

2) 오늘 활동한 내용을 떠올리며 느낀 점을 이야기 나눈다.

- 오늘 활동 처음과 마지막 나의 달라진 마음가짐이 있었나요?
- 오늘 활동에서 가장 기억에 남는 구성원의 표현은 무엇인가요?

3) 다음 차시 예고

장애유형별 적용방안

● 지체장애

에그셰이커를 잡기 힘들 경우, 마라카스를 사용하도록 한다.

● 시각장애

동물카드에 점자 또는 점자를 모를 시 입체스티커를 활용하여 이해를 돕는다.

● 발달장애

상황에 따라 에그셰이커의 개수를 조절한다.

tip*

음악에 맞추어 오른쪽 방향, 왼쪽 방향으로 바꾸어가며 에그셰이커를 전달한다.

음의 높낮이에 따라 연주하는 신체위치를 정하여 연주하도록 한다.

수건돌리기 놀이와 같이 에그셰이커를 전달하며 강사의 지시에 따라 멈추고 자신 앞에

에그셰이커가 놓인 사람이 술래가 되는 놀이를 한다.

다양한 리듬악기의 소리를 활용하여 프로그램을 진행한다.

종이컵과 빨대를 활용하여 나만의 에그셰이커를 만들어 볼 수 있다.

*종이컵 2개에 자신을 표현할 수 있는 글 또는 그림을 그려보거나 다양한 도구를 이용해 꾸며본다.

*빨대를 잘라 소리가 날 수 있도록 종이컵에 담기

*종이컵 두 개를 테이프로 붙이기

*소리내어 활동하기

2차시

대주제	라포형성	기대효과	긍정적 자기탐색
프로그램 명	나는 000 이야!		
목표	1. 음표의 박자를 이해하고 자신의 얼굴로 표현할 수 있다. 2. 자신에 대한 긍정적인 문장을 4분의 4박자 리듬으로 표현할 수 있다. 3. 긍정적 자아상을 그리며 자신감을 향상시킬 수 있다.		
수업개요	제시된 4박자의 리듬악보를 익히고 긍정적으로 자신을 표현하는 말리듬을 창작할 수 있다.		
준비물	줄 스카프, 음표카드, 리듬카드, 스피커, 음원, 도화지, 사인펜 등		

도입

1) 인사나누기

2) seven jumps 음악 감상

- 줄스카프의 촉감과 느낌을 이야기하고 개인이 눌러보거나 옆사람과 당겨보도록 하여 줄스카프의 특성과 서로의 힘을 느껴볼 수 있도록 한다.
- 음악을 감상하며 느낌을 이야기 나눈다.
- 줄스카프를 활용하여 긴박자와 짧은 박자를 신체 움직임으로 표현해 본다.



줄스카프



3) 프로그램 활동소개

전개

1) 리듬연주

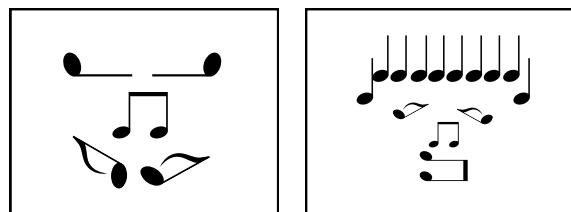
- 8분 음표, 4분 음표, 2분 음표, 점2분 음표, 온 음표 등이 그려져 있는 음표카드를 보며 긴 음과 짧은 음을 이해하고 손뼉치기로 연주한다.

- 제시된 4분의 4박자 안의 리듬카드를 보며 다양한 리듬을 익힌다.
- 손뼉치기를 하며 리듬을 연주한다.
- 리듬이 익숙해지면 구성원 개인별로 음악에 맞춰 리듬 릴레이 연주를 한다.
- 자신에 대한 긍정적인 말리듬을 만들어 본다.
- 구성원들이 만든 자신의 긍정적인 말리듬을 발표한다.

 1 <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr><td>타</td><td>타</td><td>타</td><td>아</td></tr> </table> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr><td>흥</td><td>길</td><td>둥</td><td>-</td></tr> </table>	타	타	타	아	흥	길	둥	-	 2 <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr><td>타</td><td>아</td><td>타</td><td>타</td></tr> </table> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr><td>흥</td><td>-</td><td>길</td><td>둥</td></tr> </table>	타	아	타	타	흥	-	길	둥
타	타	타	아														
흥	길	둥	-														
타	아	타	타														
흥	-	길	둥														
 3 <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr><td>타</td><td>타</td><td>타</td><td>티티</td></tr> </table> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr><td>흥</td><td>길</td><td>둥</td><td>좋아</td></tr> </table>	타	타	타	티티	흥	길	둥	좋아	 4 <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr><td>타</td><td>티티</td><td>티티</td><td>타</td></tr> </table> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr><td>흥</td><td>길둥</td><td>최고</td><td>야</td></tr> </table>	타	티티	티티	타	흥	길둥	최고	야
타	타	타	티티														
흥	길	둥	좋아														
타	티티	티티	타														
흥	길둥	최고	야														
 5 <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr><td>티티</td><td>티티</td><td>타</td><td>타</td></tr> </table> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr><td>길둥</td><td>길둥</td><td>최</td><td>고</td></tr> </table>	티티	티티	타	타	길둥	길둥	최	고	 6 <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr><td>타</td><td>아</td><td>티티</td><td>타</td></tr> </table> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr><td>난</td><td>-</td><td>최고</td><td>야</td></tr> </table>	타	아	티티	타	난	-	최고	야
티티	티티	타	타														
길둥	길둥	최	고														
타	아	티티	타														
난	-	최고	야														

2) 음표얼굴 만들기

- 구성원들에게 사인펜과 종이를 나누어준다.
- 음표를 활용한 얼굴을 만들어본다.
- 자신이 만든 음표얼굴에 대하여 발표해 본다.



마무리

- 1) 오늘 배운 내용을 떠올리며 느낀 점을 이야기해 본다.
 - 긍정적인 말리듬을 만들어 보니 기분이 어땠나요?
 - 오늘 우리가 만든 긍정의 단어는 어떤 것들이 있었나요?

2) 다음 차시 예고

장애유형별 적용방안

● 지체장애

손뼉치기가 힘들 경우 리듬막대를 제시하여 연주할 수 있도록 한다.

● 시각장애

부직포 또는 촉각매체를 활용하여 각 음표의 형태를 인식할 수 있도록 한다.

음표얼굴 만들기 활동을 그리기가 아닌 음표 배열하기로 대체한다.

● 발달장애

음표를 색칠하고 그려보는 활동을 통해 음표와 박자를 이해할 수 있도록 한다.

tip

음표를 잘 모를 경우 박자를 과일 이름으로 익히도록 돕는다.

줄스카프를 빨래와 연결하여 말놀이와 일상생활의 경험으로 확장시켜 활동한다.

줄스카프를 옷, 모자, 스카프, 허리띠 등으로 활용하여 신체 움직임을 표현해본다.

사전에 음표에 대한 이해가 있을 경우 심표를 추가로 익혀 활동한다.

팀을 나누어 팀에게 어울리는 말리듬을 창작하고 연주한다.

짧은 박의 음표부터 긴 박의 음표까지 활용하여 음표나무 그리기 활동을 한다.

찰흙을 이용하여 긴박과 짧은 박을 표현하도록 하고, 선으로 달팽이 모양을 만들어 표현해본다.

3차시

대주제	감정표현	기대효과	감정인식 및 이해
프로그램명	감정식당		
목표	1. 7가지 색과 감정을 소리로 이해할 수 있다. 2. 색을 통해 나의 감정을 표현하고 공명실로폰으로 연주할 수 있다. 3. 자신의 감정을 색깔과 몸으로 표현하며 즐거움을 느낄 수 있다.		
수업개요	7가지 색깔이 가지고 있는 감정을 이해하고 그림으로 표현한다. 그림으로 만들어진 색깔악보를 통해 자신의 감정을 공명실로폰으로 연주할 수 있도록 한다.		
준비물	무지개 사진, 공명실로폰, 피아노, 도화지, 색종이, 가위, 풀 등		

도입

1) 인사나누기

2) 내 마음은 무슨 색

- 무지개에 대해 이야기 나눈다.
- 무지개색을 포함한 10장의 색깔 카드와 감정을 연결시켜 나의 감정을 말한다.
(오늘 아침 기분 / 배가 부를 땐 / 약속 시간에 늦는다면? 등)

	사랑		평화		만족		차가움		행복
	공포		외로움		순수		지루함		우울

3) 프로그램 활동소개

전개

1) 공명실로폰 연주

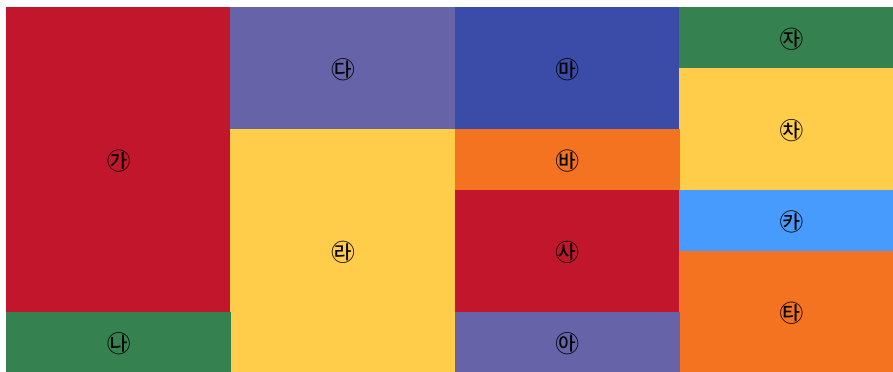
- 무지개 색깔로 이루어진 공명실로폰에 대하여 알아본다.
- 공명실로폰의 연주 방법, 소리에 대하여 알아본다.
- 강사의 지시에 따라 구성원 한 명씩 공명실로폰을 연주해본다.
- 다양한 색깔, 소리가 다장조의 음계를 이루고 있다는 점에 대하여 이해한다.



공명실로폰

2) 색깔음과 몬드리안 그림의 협업 활동

- 몬드리안의 작품 설명한다.
- 7가지 색을 활용한 나만의 몬드리안의 그림을 만든다.
- 7가지 색의 색종이 크기를 다르게 하여 도화지에 몬드리안의 그림처럼 표현해 본다.
- 자신의 마음속에 있는 다양한 감정에 대하여 발표한다.
- 현재 내 마음에는 어떤 감정을 가장 많이 느끼고 있는지에 대하여 이야기를 나누어본다.
- 완성된 나만의 몬드리안 그림을 색깔악보라고 생각하고 공명실로폰으로 연주해본다.



연주순서: 가 - 나 - 다 - 라 - 마 - 바 - 사 - 아 - 자 - 차 - 카 - 타

마무리

1) 오늘 배운 내용을 떠올리며 느낀 점을 이야기해 본다.

- 나의 감정을 탐색하고 색깔로 찾을 수 있었나요?
- 색깔로 표현한 그림 속에서 어떤 감정이 가장 많이 느껴졌나요?
- 다양한 감정을 표현하니 어떤 점이 느껴졌나요?

2) 다음 차시 예고

장애유형별 적용방안

● 지체장애

말렛을 잡기 힘든 경우, 터치핸드벨을 활용할 수 있다.

● 시각장애

점자스티커 또는 입체스티커를 활용하여 색깔과 소리를 구별할 수 있도록 한다.

● 발달장애

색깔 또는 숫자에 대한 인지가 되어 있는지 확인 후, 활동에 참여할 수 있는 인지의 방법으로 프로그램을 적용한다.

tip

색깔인지가 힘들 경우 숫자스티커, 숫자악보를 통해 참여할 수 있도록 한다.

종이 자르기와 붙이기 활동이 힘들 경우, 색깔 스티커를 활용하여 프로그램에 참여 할 수 있도록 한다.

도입 부분에 "컬러몬스터" 또는 "눈을 감고 느끼는 색깔여행" 책을 읽으며 색깔과 감정에 대한 이해를 높인다.

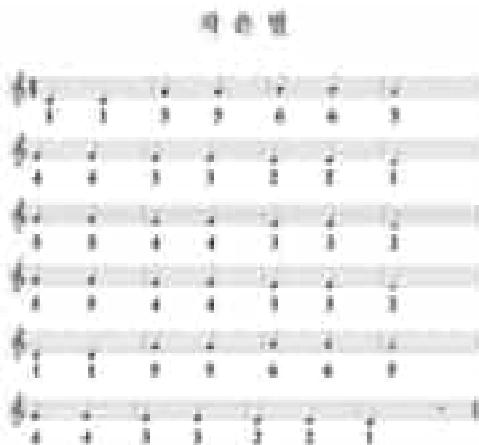
공명실로폰을 연결하여 다양한 형상을 만들며 창작활동을 한다.

구성원들 간 어울리는 색깔을 선물하는 활동으로 공감대 형성 및 친밀감을 형성한다.

테셀레이션을 활용하여 그림을 그려본다.

*테셀레이션: 같은 모양의 조각들을 서로 겹치거나 틈이 생기지 않게 늘어놓아 평면이나 공간을 덮는 것
구성원이 만든 몬드리안 그림을 세로로 보며 화음으로 연주한다.

숫자악보와 색깔악보를 만들어 동요 <작은별>을 연주해본다.



숫자악보

●●●●●	●●●●-	●●●●●	●●●●-
반 짝 반 짝	작 은 별 -	아 름 답 게	비 치 네 -
●●●●●	●●●●-	●●●●●	●●●●-
동 쪽 하 늘	에 서 도 -	서 쪽 하 늘	에 서 도 -
●●●●●	●●●●-	●●●●●	●●●●-
반 짝 반 짝	작 은 별 -	아 름 답 게	비 치 네 -

색깔악보

4차시

대주제	감정표현	기대효과	감정개방
프로그램명	문을 여시오!		
목표	1. 다양한 선의 종류를 알 수 있다. 2. 음악을 듣고 감정에 어울리는 선을 그려볼 수 있다. 3. 다양한 감정활동을 통해 표현의 즐거움을 느낄 수 있다.		
수업개요	음악을 통해 다양한 감정을 느끼고 여러 종류의 선으로 표현해본다. 선을 통해 표현한 감정들을 다시 신체 움직임으로 확장해본다.		
준비물	감정 이모티콘 그림자료, 음원파일, 스피커, 도화지, 색연필, 사인펜, 스피커 등		

도입

1) 인사나누기

2) 감정 이모티콘을 제시하고 다양한 상황에서 어떤 감정이 어울리는지 이야기 나누어본다.

- 선물을 받았을 때는 어떤 이모티콘이 어울릴까요?
- 화가 날 때는 어떤 이모티콘이 어울릴까요?
- 화장실이 급할 때에는 어떤 이모티콘이 어울릴까요?
- 지갑을 잃어버렸을 때에는 어떤 이모티콘이 어울릴까요?



3) 프로그램 활동소개

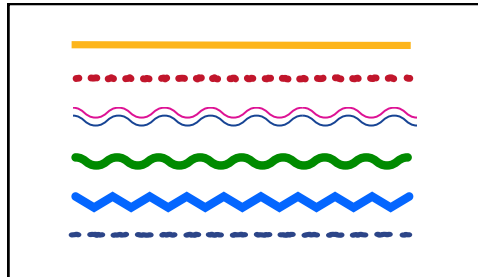
전개

1) 음악감상

- 다양한 감정을 표현한 음악을 감상하고 느낌을 나눈다.
- 슈베르트 - 마왕
- 엘가 - 사랑의 인사
- 쇼팽 - 겨울바람
- 그리그 - 산왕의 궁전에서
- 생상스 - 죽음의 무도

2) 음악 선그리기

- 직선, 곡선, 지그재그, 물결선 등 다양한 선에 대하여 알아본다.
- 음악을 듣고 느낌을 다양한 선으로 표현해 본다.
- 표현한 선에 대해 이야기 나누어본다.
 - 선으로 만들어진 형태 중 어떤 감정이 가장 많이 있나요?
 - 다양한 선으로 만들어진 형태에서 눈에 띄는 부분이 있나요?
- 가장 눈에 띄는 선에 어울리는 이름을 붙여본다.



3) 움직이는 선이 되어보기

- 앞서 음악 선 그리기 활동에서 사용했던 음악을 다시 한번 동일한 순서로 재생한다.
- 강사는 한가지 신체부위를 제시하고, 그 신체부위만을 이용해 자신의 선을 표현해본다.
(예: 3번째 음악 " 손가락만을 이용해서 선을 표현 해볼까요?", "머리만 움직여서 선을 표현해볼까요? 등)
- 강사가 아닌 구성원들이 돌아가면서 한가지 신체를 제안해보고, 나머지 구성원들은 따라 움직인다.
- 구성원들이 움직임 개방에 어려움이 없거나, 흥미를 느낀다면 두가지 신체부위 또는 전신을 사용하여 선의 움직임을 표현하는 활동으로 확장해 볼 수 있다.

마무리

1) 오늘 활동 내용을 떠올리며 느낀 점을 이야기해 본다.

- 나의 감정을 이해하고 선으로 표현할 수 있었나요?
- 오늘 가장 기억에 남았던 감정은 무엇이었나요?
- 선으로 감정을 표현할 때와 움직임으로 감정을 표현할 때 어떤 점이 달랐나요?

2) 다음 차시 예고

장애유형별 적용방안

● 지체장애

구성원에 따라 바닥에 색 테이프로 다양한 선을 만들어 휠체어 움직임 활동을 하거나 선의 모습을 목소리로 표현할 수 있도록 한다.

● 시각장애

모루 등 촉감을 느낄 수 있는 매체를 활용하여 다양한 선의 모양을 만들고 느낄 수 있도록 한다.

● 발달장애

선을 선택하기 힘들 경우, 6개 종류의 선이 그려진 주사위를 미리 준비하여 해당하는 선을 사용해 볼 수 있도록 한다.

tip*

바닥에 색깔 테이프를 선 모양으로 붙인 후 선 모양에 따라 걷기 또는 신체활동을 한다.

음악 동화를 읽으며 다양한 리듬악기를 활용하여 주인공의 감정을 표현한다.

활동실 벽에 전지를 붙이고 선의 크기를 확장하거나, 모둠을 만들어 협동 선그리기 활동을 할 수 있다.

5차시

대주제	감정표현	기대효과	감정수용
프로그램명	끄덕끄덕		
목표	1. 컵타의 기본 동작을 이해할 수 있다. 2. 감정이 담긴 컵타 컵을 만들 수 있다. 3. 감정을 동의해주는 과정을 통해 감정수용을 경험해 볼 수 있다.		
수업개요	컵쌓기와 컵타 활동을 통해 표현력을 향상시키고 구성원 간 공감과 소통의 기회를 마련한다.		
준비물	색깔 종이컵, 사인펜, 색연필, 스티커, 컵타 컵 등		

도입

1) 인사나누기

2) 감정의 컵쌓기

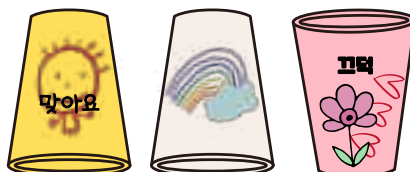
- 한 사람씩 자신이 좋아하는 색깔의 종이컵을 골라 그 이유를 말하며 다양한 모양으로 종이컵을 쌓는다.
- 종이컵을 쌓을 때 나머지 구성원들은 "그래그래" 또는 "맞아맞아"라며 공감의 언어를 전달한다.
- 구성원들이 공감해 주었을 때 어떤 기분이 드는지 이야기 나눈다.

3) 프로그램 활동소개

전개

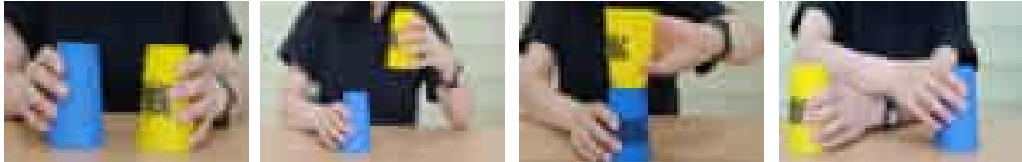
1) 끄덕끄덕 컵

- 종이컵, 색연필, 사인펜, 스티커를 활용하여 나만의 '끄덕끄덕 컵'을 만든다.
- 돌아가면서 자신의 끄덕끄덕 컵을 소개해본다.
- 나머지 구성원들은 공감의 언어적, 비언어적 메시지를 전달한다.



2) 컵타 연주

- 컵타 기본 자세를 익혀본다.
- 컵타 기본 리듬을 익혀본다.
- 구성원들이 모두 함께 하나의 음악에 맞춰 컵타를 연주해본다.
- 모듬을 나누고, 각 모듬별 컵타 리듬을 만들어 발표해 본다.



짹 234

R (슈-웅) L (슈-웅)

L R 짹!

바꾸기 바꾸기

<p>8박 쉬고 ①</p> <p> 짹 2 3 4 짹 2 3 4</p> <p> 짹짹짹 짹2 짹2</p> <p>*제자리-오른쪽-왼쪽-제자리</p>	<p>②</p> <p>RLRLRLRL</p> <p>RLRLRLRL</p> <p>*앞 뒤-앞 뒤-밖 안-밖 안</p>	<p> 짹짹짹짹 X 2회</p> <p>R(슈-웅) L(슈-웅) ③</p>
<p>④</p> <p> 바꾸기 바꾸기</p> <p> 짹짹짹 짹짹짹</p> <p>*4회 반복</p>	<p>⑤</p> <p>L R 짹!</p>	

마무리

1) 오늘 활동을 떠올리며 느낀 점을 이야기해 본다.

- 나의 꼬덕꼬덕 컵을 보고 구성원들이 "그래그래, 맞아맞아"라고 해주었을 때 어떤 감정이 느껴졌나요?
- 오늘 가장 기억에 남는 구성원의 표현은 무엇이었나요?

2) 다음 차시 예고

장애유형별 적용방안

● 지체장애

컵을 잡기 힘든 경우 대체로 손가락 난타, 리본 막대를 활용하여 컵타리듬을 표현할 수 있도록 한다.

● 시각장애

끄덕끄덕 컵 만들기 활동이 아닌, 컵을 전화기로 활용하여 서로의 감정을 언어로 전달하고 수용하는 언어로 받아주는 전화기 놀이로 변경하여 적용할 수 있다.

점토로 각자의 감정이 담긴 끄덕끄덕 컵을 만든 다음 구성원들이 돌아가면서 컵을 만져보고, 각 구성원의 감정을 수용하는 언어 전달하기 활동으로 변경할 수 있다.

● 발달장애

컵타 구음을 구성원이 이해할 수 있는 의성어로 변경할 수 있다.

컵타 동작 만들기에 어려움이 있을 경우, 구조화된 컵타 동작을 구성원들이 함께 반복해본다.

컵타 리듬 익히기에 어려움이 있을 경우, 감정을 컵으로 표현해본다.

tip

컵 높이 쌓기, 컵 도미노 활동을 한다.

나만의 컵타 리듬을 창작하여 연주한다.

끄덕끄덕 컵을 사람형태로 만들어 활동해본다.

색깔 종이컵으로 마법의 성을 만들어 보고 초대하고 싶은 사람에게 줄 초대장을 만든다.

6차시

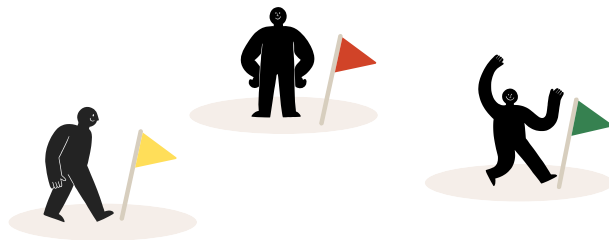
대주제	감정표현	기대효과	감정조절
프로그램명	신호등		
목표	1. 신호등 색깔을 통해 감정의 의미를 이해할 수 있다. 2. 리듬막대로 4분의 4박자 리듬을 연주할 수 있다. 3. 리듬릴레이 활동을 통해 자신의 감정표현을 지속하고 중단해볼 수 있다.		
수업개요	3가지 색깔 안에서 자신의 감정을 악기로 표현하고, 색깔 깃발을 활용해 움직임과 연결시켜본다.		
준비물	3가지 색깔깃발, 리듬막대 등		

도입

1) 인사나누기

2) 신호등 놀이

- 활동실 곳곳에 3가지 색깔의 깃발을 배치하고 목표지점을 표시한다.
- 음악에 맞춰 지시움직임 활동을 하며 목표지점에 도착해본다.
(초록색 - 춤추기 / 빨간색 - 정지 / 노란색- 제자리 걷기)



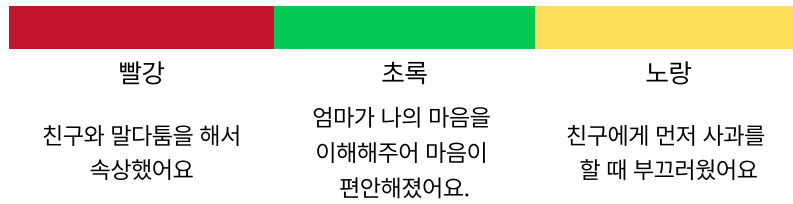
목표지점

3) 프로그램 활동소개

전개

1) 신호등 색깔로 보는 나의 기분

- 오늘의 기분을 초록색, 빨간색, 노란색으로 생각해 볼까요?
- 색깔을 고른 이유는 무엇인가요?

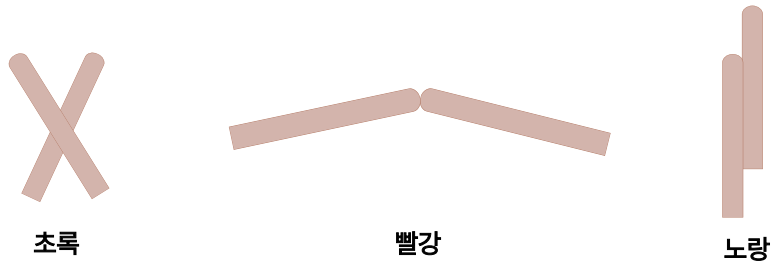


2) 감정 신호등 놀이

- 모든 구성원들이 활동실을 자유롭게 혹은 강사의 지시에 따라 움직인다.
- 강사 혹은 구성원들이 돌아가면서 신호등 색깔을 외치면 제자리에 정지하여 자신의 감정을 신체 움직임으로 표현해본다.

3) 리듬막대를 다양한 방법으로 연주하기

- 음악을 들으며 색깔 카드에 맞추어 리듬막대를 연주해본다.
 - 초록: 리듬막대 면으로 연주한다.
 - 빨강: 리듬막대 끝 부분을 마주치며 연주한다.
 - 주황: 리듬막대 면을 서로 비비며 연주한다.



4) 리듬릴레이 활동

- 구성원 모두 원 모양으로 둥글게 앉는다.
- 4/4 박자 안에서 강사가 연주하는 리듬을 리듬막대로 다같이 따라 연주한다.
- 4/4 박자 안에서 한 사람씩 돌아가며 릴레이 형식으로 리듬을 연주해본다.
(예: A구성원이 자신의 리듬을 연주하면 다음 차례인 B구성원이 A구성원의 리듬을 따라 연주한 다음 자신의 리듬(B)을 연결하여 연주한다.)

마무리

1) 오늘 활동 내용을 떠올리며 느낀 점을 이야기해 본다.

- 나의 감정을 색깔로 정리해보니 어떤
- 기억에 남는 리듬이 있었나요?

2) 다음 차시 예고

장애유형별 적용방안

● 지체장애

구성원에 따라 깃발을 손으로 들거나, 휠체어로 이동할 수 있다.

● 시각장애

재질이 다른 천을 이용하여 감정에 따른 촉감을 이야기할 수 있도록 한다.

색깔에 점자 또는 입체스티커를 붙여 색깔을 구분할 수 있도록 한다.

● 발달장애

4박자 리듬을 쉽고 단순하게 구성하여 반복할 수 있도록 한다.

tip*

리듬막대 대신 탬버린, 소고 등으로 대체 할 수 있다.

도입에 도서 「쓰담쓰담」을 활용하여 색깔과 감정에 대한 이야기를 나누어 볼 수 있다.

두 명씩 짝을 이루어 리듬막대 놀이를 할 수 있다.

구성원들 간 서로 돌아가면서 지휘자가 되어 리듬연주를 지시해 볼 수 있다.

샐로판지를 활용하여 나만의 색깔 신호등을 만들기를 해 볼 수 있다.

색깔마킹원판을 활용한 약속으로 춤추기를 해볼 수 있다.

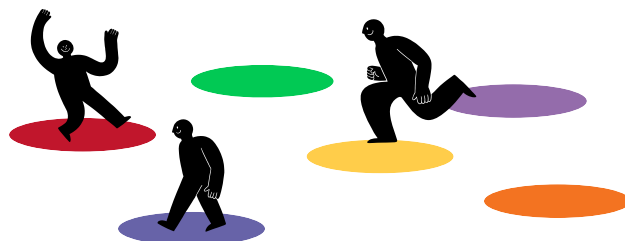
(예: 빨간색 - 달리기 / 파란색 - 걷기 / 주황색 - 기어가기 / 검정색 - 안아주기 등)

색깔마킹원판 안에서 신체활동을 해볼 수 있다.

*초록, 빨강, 주황 3가지 지시어에 따라 색깔 마킹원판으로 이동한다.

*색깔을 추가하거나, 두가지 색깔 원판으로 확대하여 신체활동을 한다.

*다양한 노래에 맞춰 색깔 마킹원판 안에서 이동한다.



7차시

대주제	상호작용	기대효과	공감적 표현
프로그램명	무엇이 무엇이 똑같은가?		
목표	1. 반복되는 노래의 형태를 이해할 수 있다. 2. 반복되는 노래를 모듬별로 표현할 수 있다. 3. 과일 캐논 노래를 부를 수 있다. 4. 노래를 통해 구성원들 간 함께하는 즐거움을 느낄 수 있다.		
수업개요	메아리 놀이를 통해 서로의 감정을 공감해본다. 노래의 가사를 만들어보고 반복되는 노래를 통해 합창을 경험한다.		
준비물	악보, 피아노 등		

도입

1) 인사나누기

2) 메아리 놀이

- 산에 가본 경험에 대해 이야기 나눈다.

(산에 올라가본 경험이 없을 경우 산을 직접 보거나, 영상 매체를 통해 산을 본 경험을 나눈다.)

- 메아리에 대한 경험 또는 메아리에 대한 이야기를 나눈다.

- "산에서 외치고 싶은 말" 또는 "자신이 듣고 싶은 말"을 돌아가며 외쳐보고, 나머지 구성원들은 메아리처럼 말을 따라 외쳐본다.



나는 행복한 사람이다!

나는 행복한 사람이다!

나는 행복한 사람이다!

나는 행복한 사람이다!

3) 프로그램 활동 소개

전개

1) 과일캐논 노래

-노래를 감상한 뒤, 노래 속 과일 이름을 찾아본다.

- 과일별로 다른 손뼉 리듬을 만들어본다.
- 과일별로 파트를 나눈 후 리듬과 멜로디를 익힌다.
- 과일캐논을 만든 손뼉리듬과 함께 만들어본다.

2) 우리들의 캐논

- 모듬을 나누어 듣고 싶은 말을 한 글자, 두 글자, 세 글자로 이야기 해본다.
- 모듬별로 선택한 단어들을 활용해 캐논을 완성한다.
- 선택한 단어로 리듬을 만들어 보니 기분이 어떤가요?
- 혼자 해 볼 때와 친구들이랑 같이 해 볼 때 기분이 어떻게 다른가요?

Fruit canon
3 - part canon Oral tradition

The image shows a musical score for a three-part canon. The title is 'Fruit canon' and it is a '3 - part canon' based on 'Oral tradition'. The score consists of three staves of music in a treble clef, 3/4 time signature, and G major key. The first staff has the lyrics 'man-ga man-ga man-ga' repeated four times. The second staff has the lyrics 'bi-wi bi-wi bi-wi' repeated four times. The third staff has the lyrics 'A-ha-ha A-ha-ha' repeated four times. The music is a simple melody with a steady rhythm.

(악보출처: <https://blog.naver.com/dndus3356/222591156591>)

마무리

1) 오늘 활동 내용을 떠올리며 느낀 점을 이야기해 본다.

- 메아리 놀이에서 구성원들이 나의 말을 따라해주었을 때 어떤 감정이 느껴졌나요?
- 돌림노래를 하며 가장 재미있었던 부분은 어떤 부분인가요?

2) 다음 차시 예고

장애유형별 적용방안

● 뇌병변장애, 호흡기장애

언어수준에 맞추어 노래의 속도를 조절할 수 있다.

● 청각장애

메아리 놀이에서 자신이 듣고 싶은 말을 종이에 작성하여 구성원들에게 제시한다.

나머지 구성원들은 듣고 싶은 말을 따라 작성한 다음 종이를 머리위로 흔들어주며 공감을 표현한다.

● 발달장애

과일 그림을 제시하여 이해를 도울 수 있다.

돌림노래 형식을 이해하는데 어려움이 있을 경우 구조화된 노래를 모두 함께 합창으로 불러볼 수 있다.

tip

구성원들의 연령대와 노래 선호도에 따라 친숙한 노래를 제시할 수 있다.

(예: 남생아 놀아라, 악어떼, 동네한바퀴, 풍당풍당 등)

각 모듬별로 리듬에 맞춰 이름을 바꿔 부른다.

긍정적인 단어, 날씨, 도시, 국가, 색깔 캐논으로 가사를 바꿔 부른다.

가사에 따른 동작을 만들어 동작과 함께 캐논을 불러볼 수 있다.

가사를 그림으로 표현하여 이를 촬영해 뮤직비디오를 제작해볼 수 있다.

8차시

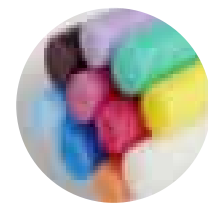
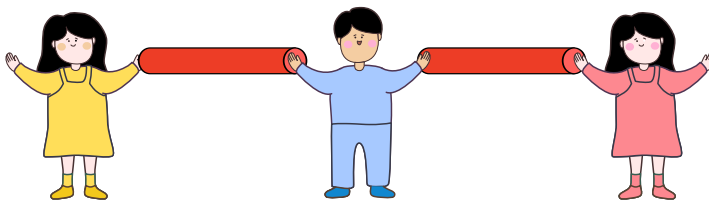
대주제	상호작용	기대효과	협동심 및 소속감
프로그램명	여기여기 붙어라		
목표	1. 어울리는 화음과 어울리지 않은 화음에 대하여 이해할 수 있다. 2. 색깔자석을 활용하여 I, IV, V 화음을 만들 수 있다. 3. I, IV, V 화음을 터치핸드벨로 연주할 수 있다. 4. 화음의 아름다움을 통해 협동심, 소속감을 느낄 수 있다.		
수업개요	색깔자석음을 통해 화음을 이해하고 연주하며 화음의 아름다움을 경험할 수 있다.		
준비물	색상별 백업, 색지, 음표그림, 종이자석, 자석판, 가위, 공명실로폰, 터치핸드벨		

도입

1) 인사나누기

2) 협동놀이

- 3명씩 모둠을 지어 팀을 나눈다.
- 양팔을 벌려 손바닥과 손바닥 사이에 백업을 넣은 다음, 백업을 떨어뜨리지 않고 목표지점까지 이동해본다.
- 수수깡, 빨대 등으로 좀 더 협동해야 하는 도구들을 준비해 둔다.



백업

3) 프로그램 활동소개

전개

1) 자석 색깔음

- 모둠별로 인원 수에 따라 다른 색깔의 색지를 전달하고, 종이자석을 붙여 자석색깔음을 만든다.

- 각자가 만든 자석색깔음을 순서에 관계없이 세로로 나열하여 모듬별 음을 구성해본다.
- 자석판에 쌓인 자신의 자석색깔음 소리를 상상하며 입으로 소리내어보고, 모듬별 색깔음 소리를 합쳐 우리 모듬만의 화음을 만들어본다.

2) 화음 만들기

- 강사가 제시한 색깔로 자석색깔음을 세로로 나열하여 붙인다.
 - I 도 화음 (빨간색, 노란색, 파란색)
 - IV도 화음 (빨간색, 초록색, 남색)
 - V도 화음 (파란색, 보라색, 주황색)
- 터치핸드벨을 나누어주고, 각 화음을 모듬별 혹은 개인별로 연주를 해본다.
- 모듬별로 언어적·비언어적 시작신호를 만들어 화음을 동시에 연주해본다. (예를들어, 서로의 얼굴을 보며 윙크를 한다. / 입으로 하나!둘!셋! 이라고 말한다.)



터치핸드벨

마무리

- 1) 오늘 활동을 떠올리며 느낀 점을 이야기해 본다.
 - 도입단계의 협동놀이에서 주의해야할 점이 있었나요?
 - 혼자가 아닌 구성원들과 함께 화음을 연주할 때 어떤 감정이 느껴졌나요?

2) 다음 차시 예고

장애유형별 적용방안

● 지체장애

백업 협동놀이에서 이동이 어려울 경우 서로 마주보고 비이동 움직임으로 변경해본다. (예시: 거울놀이)

● 시각장애

색깔 자석에 점자 혹은 입체 스티커를 붙여 색깔을 구분할 수 있도록 한다.

● 발달장애

자석색깔음 만들기에 어려움을 보일 경우, 완성품의 색깔 고무자석 또는 색깔자석을 활용한다.

색깔약보를 만들어 색과 음에 대한 이해를 도울 수 있다.



색깔 고무자석



색깔자석

tip

동글게 원으로 앉아 구성원들 개개인이 주요 3화음의 게이름이 되어 강사의 지시에 따라

호명되는 게이름의 자리바꾸기 놀이를 해본다.

구성원들 간 게이름으로 화음기차를 만들어 기차놀이를 한다.

3화음에 대하여 활동이 잘 이루어지면, 다장조 동요를 중심으로 노래에 맞춰 화음을 연주한다.

톤차임을 이용하여 더 풍성한 화음의 느낌을 느껴볼 수 있다.

폼폼이 또는 단단하지 않은 과일을 활용하여 화음 꼬지 만들기 활동을 해볼 수 있다.

(예: 딸기 - 바나나 - 블루베리)

9차시

대주제	상호작용	기대효과	비언어적 소통
프로그램명	몸 - 통(通)		
목표	1. 몸타 기본동작과 순서를 익힐 수 있다. 2. 제시된 단어카드를 신체로 표현할 수 있다. 3. 움직임을 활용하여 구성원들과 긍정적인 소통을 경험할 수 있다.		
수업개요	몸타 활동을 통해 몸으로 다양한 리듬을 표현하고 서로 소통하는 방법을 익힌다.		
준비물	동물단어카드, 음원, 스피커 등		

도입

1) 인사 나누기

2) 몸으로 말해요

- 걷기, 제자리 돌기, 멈추기 등 신체활동으로 몸을 푼다.
- 팀을 나누어 술래를 정하고, 술래는 동물이름 카드 혹은 감정이름 카드를 몸으로 표현하고 나머지 팀원들을 정답을 맞추어본다.

3) 프로그램 활동소개

전개

1) 몸타 기본동작 익히기

- 손뼉치기, 무릎치기, 손가락 튕기기, 발구르기 등 몸타의 기본 동작을 익힌다.
- 박자에 맞춰 기본 동작을 구성원들과 함께 반복해본다.
- 각 동작의 순서와 횟수를 정해 연결한다.
- 모듬을 나누어 몸타 연주하기 활동을 한다.
- 음악에 맞춰 모듬별 발표를 한다.



손뼉치기



무릎치기



손가락 튕기기



발구르기

2) 우리만의 몸타

- 개인별로 기본동작 외에 다른 몸타 동작을 만들어본다. (예: 어깨 두드리기, 발바닥 박수 등)
- 앞서 만든 모듬별 몸타 순서에 개인별로 만든 동작을 추가로 연결해본다.
- 모듬별로 하나의 음악을 선정하고, 음악에 맞춰 몸타를 연주한다.

예시 1



손뼉



손뼉



손뼉



손가락



무릎



무릎



무릎



발

예시 2



무릎



무릎



손뼉



발



무릎



무릎



손뼉



발

마무리

1) 오늘 나의 감정은?

- 모든 구성원들이 등글게 마주앉는다.
- 오늘 나와 함께한 구성원들을 향해 한 사람씩 비언어적인 표현만을 사용하여 옆사람에게 전달한다. (예: 윙크하기, 손뼉치기, 어깨 으쓱하기, 미소짓기, 입벌리기 등)
- 마지막 구성원까지 도착하면 모두 함께 큰 소리를 내며 웃는다.

2) 오늘 활동을 떠올리며 느낀 점을 이야기해 본다.

- 몸타 활동에서 가장 기억에 남는 구성원의 동작이 있었나요?
- 언어가 아닌 신체를 활용하여 단어들을 표현할 때 어땠나요?

3) 다음 차시 예고

장애유형별 적용방안

● 지체장애

박자치기에 어려움을 보일 경우, 전체 구성원이 둥글게 앉거나 휠체어에 앉은 채 파라슈트를 잡고 음악에 맞추어 지시하는 박자 혹은 자유롭게 흔들어본다. 파라슈트 위에 공을 놓아 공튀기기 놀이를 할 수도 있다.

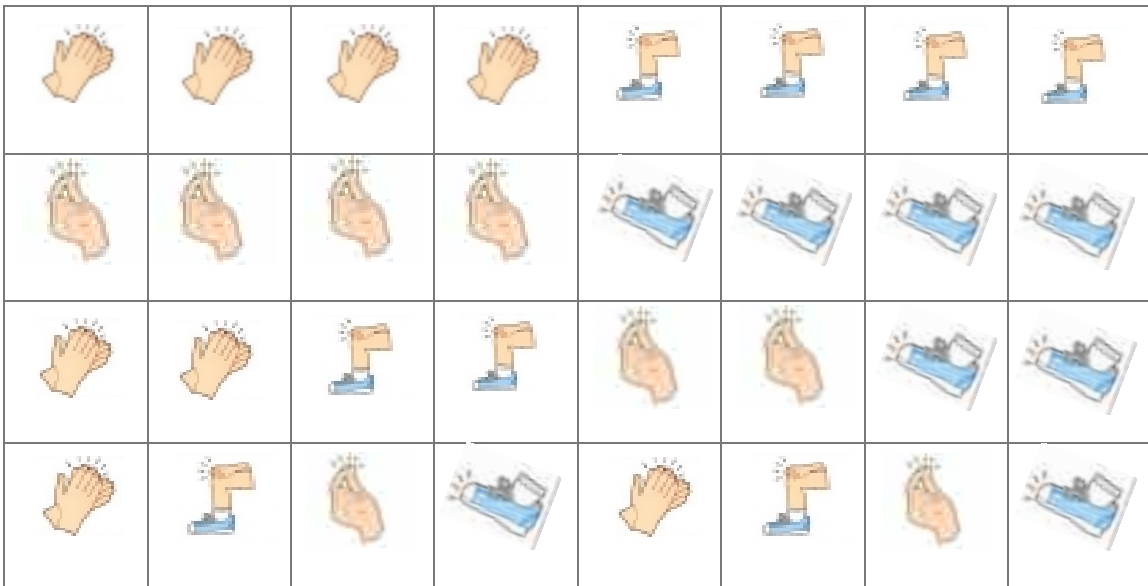
● 시각장애

각 신체별 소리를 기억할 수 있도록 하고, 신체 소리에 따른 몸타활동을 한다.

구성원들의 신체부위를 강사가 구두로 전달한다.

● 발달장애

개인별 몸타 리듬을 만들기에 어려움을 보이는 경우, 구조화된 동작과 음악을 제시하여 함께 움직이는 즐거움을 느껴볼 수 있다.



tip

신체를 두드리는 활동에 거부감이 있을 경우 친근한 생활도구인 손가락을 활용하여 손가락 난타를 해볼 수 있다.

손과 발뿐만 아니라 악기를 연주와 함께 몸타를 연주할 수 있다.

전개 단계에 앞서 면봉을 이용하여 나의 몸과 뽀 그리기 활동을 하면서 신체에 대한 인지활동을 사전에 해 볼 수 있다.

10차시

대주제	상호작용	기대효과	지지와 지원
프로그램명	나는 너의 지지대		
목표	1. 응원 리듬의 구성요소를 이해할 수 있다. 2. 응원가 리듬을 활용하여 응원하는 말리듬을 만들 수 있다. 3. 응원가를 부르며 구성원 간 연대감과 긍정적 지지를 느낄 수 있다.		
수업개요	봄웨이크러를 이용하여 응원리듬을 익히고 모두를 위한 응원가를 만들어 발표한다.		
준비물	스포츠경기 응원 영상, 리듬막대, 봄웨이크러, 종이, 필기도구 등		

도입

1) 인사나누기

2) 응원가 이야기

- 운동회나 경기를 관람했던 추억을 떠올려 본다.
- 기억에 남는 응원가를 불러본다.
- 응원을 할 때 노래를 부르는 이유에 대해 생각해보고 자유롭게 나누어본다.
- 일상 생활에서 들었던 노래에 대해 생각한다. (예: 청소할 때, 화가날 때, 즐거울 때 등)
- 상황에 따라 자신이 들었던 음악 중 가장 기억에 남는 음악을 5초 동안 불러본다.
노래 부르기를 거부하는 구성원이 있을 경우 노래의 제목 또는 가사의 내용을 설명한다.



3) 프로그램 활동소개

전개

1) 응원리듬 연주

- 리듬막대 또는 붐웨이커를 활용한 응원리듬을 제시한다.

대	-	한	민	국
짹	짹	짹	짹	짹



리듬막대



붐웨이커

- 모듬을 나누어 응원리듬을 연주한다.

- 모듬별 말 리듬을 만들어 응원리듬을 완성한다.

(예: 우리는 짹! 멋지다 짹! 정말로 짹! 멋지다 짹! 또는 나는 짹짹! 너를 짹짹! 언제나 짹짹!
응원해 짹짹!)

2) 우리만의 응원가 만들기

- 강사는 하나의 응원가를 제시하고, 각 모듬 혹은 개인별로 응원가의 지정 부분을 선택한다.

- 모듬 혹은 개인별로 응원가를 개사하고, 응원가에 어울리는 움직임을 만들어 발표해본다.

- 각 부분을 모두 합쳐 우리의 응원가를 불러본다.

- 함께 응원가를 부른 서로를 향해 큰 호응과 격려를 보낸다.

마무리

1) 오늘 활동을 떠올리며 느낀 점을 이야기해 본다.

- 응원을 받았을 때 나의 기분은 어땠나요?

- 혼자가 아닌 함께 응원가를 부를 때 어떤 점이 달랐나요?

2) 다음 차시 예고

장애유형별 적용방안

● 지체장애

붐웨이크 등 도구 조작에 어려움을 보이는 경우 도구를 사용하지 않고, 응원리듬에 간단한 비언어적 표현을 추가한다. 예를들어 막대 치기 3회를 고개 끄덕이기 3번으로 변경할 수 있다.

● 청각장애

응원가 또는 응원리듬 만들기 활동 대신 응원 플랜카드와 도구를 활용한 응원 움직임 만들기 활동을 한다.

● 발달장애

개별 리듬 만들기에 어려움을 보이는 경우, 하나의 응원리듬에 각 구성원들의 이름만 변경하여 반복해본다. 자신의 이름이 불리는 경우 만세를 하거나 앞으로 한걸음 나와 지지와 격려를 경험해볼 수 있도록 한다.

tip

붐웨이크를 세워두고 릴레이 장애물 달리기 또는 공을 활용해 볼링게임을 할 수 있다.
나만의 응원수술 또는 응원피켓을 만들어 볼 수 있다.

11차시

대주제	자기결정권	기대효과	성취감과 유능감
프로그램명	내가 주인공		
목표	1. 자신의 가장 큰 장점을 생각해 볼 수 있다. 2. 구성원들의 칭찬할 점을 서로 작성해볼 수 있다. 3. 자신의 장점과 함께 사진을 찍으며 유능감을 경험해 볼 수 있다.		
수업개요	동요<나는 기쁘다>를 개사하여 나의 장점을 구성원들과 주고 받아본다. 각자 슈퍼맨이 되어 망토를 착용하고 구성원들의 망토에 칭찬할 점을 작성한다. 칭찬 망토를 활용하고 슈퍼맨이 되어 멋진 포즈로 사진을 촬영한다.		
준비물	음원파일, 빨간색 천, 스피커, 매직, 즉석 사진기		

도입

1) 인사 나누기

2) 우리의 장점 노래 불러보기

- 자신의 대표적인 장점을 세 글자로 생각해보고, 한 사람씩 돌아가며 발표해본다.
- 동요<나는 기쁘다> 노래를 함께 들어본다.
- 한 사람씩 돌아가며 1절은 자신의 장점으로 개사하여 불러보고, 2절은 '너'로 개사하여 구성원들이 불러본다. (예: 1절- 나는 잘못어 정말 잘못어 나는 잘못어 정말 잘못어 / 2절 - 너는 잘못어 정말 잘못어 너는 잘못어 정말 잘못어)

3) 프로그램 활동안내

전개

1) 슈퍼맨 되어보기

- 강사는 구성원들에게 빨간색 천을 전달한다.
- 나누어준 빨간색 천을 목에 묶어 슈퍼맨의 망토처럼 착용해 본다.
- 천을 등뒤로 하여 자신이 천을 확인할 수 없도록 착용한다.

2) 장점 망토 만들어보기

- 망토를 착용한 구성원들에게 매직을 나누어준다.
- 구성원들은 매직을 들고 음악에 맞춰 자유롭게 혹은 강사의 지시에 따라 움직이다가 "그대로 멈춰라!" 신호에 정지한다.
- 정지 된 구성원들은 자신에게 가장 가까이 있는 구성원의 망토에 칭찬할 점 한가지를 작성한다.
- 장점 망토 만들기를 인원수 만큼 반복하여 모든 구성원들의 망토에 칭찬할 점이 작성될 수 있도록 한다.
- 동일한 구성원에게 중복하여 작성하지 않도록 강사가 구성원의 자리배치를 조정해 줄 수 있다.

3) 나의 장점 확인하기

- 모든 구성원들에게 칭찬할점 작성이 끝나면 망토를 다시 풀어 망토를 확인한다.
- 한 사람씩 돌아가며 자신의 장점 망토에 적혀진 칭찬할 점을 큰 목소리로 읽어본다.



4) 나는 주인공

- 강사는 즉석 사진기를 준비한다.
- 구성원들은 장점 망토를 다시 신체에 묶거나 다양하게 배치하여 포즈와 함께 사진을 촬영한다.
- 즉석 사진기에서 나온 자신의 사진 하단에 매직을 이용하여 오늘의 소감을 작성한다.



마무리

1) 자신의 사진을 발표하며 구성원들에게 감사의 언어를 전달한다.

2) 오늘 활동 내용을 떠올리며 느낀 점을 이야기해 본다.

- 나의 장점이 작성된 망토를 보니 어떤 감정이 느껴졌나요?

- 망토에서 가장 마음에 든 나의 장점은 어떤 것이었나요?

3) 다음 차시 예고

장애유형별 적용방안

● 지체장애

휠체어를 이용할 경우 망토 착용에 어려움이 있을 수 있으니 개인별 천을 활동실 곳곳에 고정시켜놓은 다음 이동하면서 장점을 작성할 수 있도록 한다.

● 시각장애

장점 망토가 아닌 음성녹음 카드 만들기로 활동을 변경한다. 짝을 지어 서로의 칭찬할 점이나 장점을 음성으로 녹음하고 서로의 장점 카드를 선물해준다.

● 청각장애

도입단계 나의 장점노래 불러보기 활동에서 나의 장점을 신체 움직임으로 표현해보고, 나머지 구성원들은 장점 움직임을 똑같이 따라해본다.

tip

망토착용이나 사용이 어려운 경우 개인용 스케치북을 1권씩 가지고 활동할 수 있다.

<나는 기쁘다>동요가 아닌, 개인이 좋아하는 하나의 음악을 선택하여 구성원들이 따라 불러볼 수 있다. 노래의 경우 다양한 장르를 선택할 수 있도록 안내한다.

언어적 표현이 힘든 경우 비언어적(표정, 제스처) 표현을 활용할 수 있도록 한다.

즉석 사진기가 없을 경우 휴대폰 카메라를 활용하여 사진을 촬영하도록 한다.

12차시

대주제	자기결정권	기대효과	긍정적 자기개념과 가능성 확장
프로그램명	나의 시상식		
목표	1. 그동안의 프로그램 활동에서 변화된 자신의 모습을 떠올려 볼 수 있다. 2. 노래를 개사하여 뮤직비디오를 촬영해볼 수 있다. 3. 감사나무 만들기 활동을 통해 긍정적인 자아상과 자신에 대한 가능성을 기대해 볼 수 있다.		
수업개요	자신의 변화된 점을 음의 변화에 맞추어 불러본다. 자신이 좋아하는 노래의 가사 일부분을 개사하여 뮤직비디오를 촬영한다. 그동안 함께한 구성원들에게 고마움의 메시지를 전달한다.		
준비물	피아노 또는 실로폰, 휴대폰, 스크린, 음원파일, 스피커, 나무 도안, A4용지, 볼펜		

도입

1) 인사 나누기

2) 변화된 자신의 모습

- 한 사람씩 돌아가며 처음과 비교하여 변화된 자신의 모습을 이야기해본다.
(예: "처음에는 말하는 것이 부끄러웠는데, 이제는 재미있어요." 등)
- 이전 자신의 모습과 변화된 자신의 모습을 각각 다섯 글자로 이야기해본다.
(예: 부끄러웠어 / 정말 재밌어 / 어색했어요 / 우린 친해요 등)
- 강사는 피아노로 도레미파솔/솔파미레도를 연주하여 음을 들려준다.
- 구성원들은 한사람씩 돌아가며 자신의 다섯글자를 음에 맞추어 불러본다.

3) 프로그램 활동안내

전개

1) 내가 좋아하는 노래

- 자신이 좋아하는 노래를 선택하고, 그 이유를 이야기해본다.
(예: "제가 우울할 때 이 노래를 들으면 힘이 나요.", "가족과 여행갔던 날이 떠올라요." 등)

2) 나만의 노래 만들기

- 자신이 선택한 노래에서 가장 좋아하는 부분을 선택한다.
(구성원 별 소요시간은 비슷하게 측정되도록 강사가 조정한다.)
- A4용지에 자신이 선택한 부분의 가사를 자신의 이야기로 개사하여 작성해본다.
(개사에 어려움을 보이는 경우 해당 노래를 그대로 부를 수 있도록 한다.)
- 자신의 노래와 함께 할 움직임을 잠시 연습해본다.
(이때, 강사는 각 구성원이 선택한 노래의 MR 또는 AR을 준비하거나 준비에 어려움이 있을 시 구성원의 목소리만 사용하여도 무관하다.)

3) 뮤직비디오 촬영하기 - 강사는 활동실 내에 촬영을 할 수 있는 공간을 마련한다.

- 한 사람씩 돌아가며 자신의 노래와 움직임을 발표하고, 강사는 이를 촬영한다.
(이때, 활동실 내 조명을 조절하거나 플래시를 활용해 무대효과를 낼 수 있다.)
- 나머지 구성원들은 이를 감상하며 노래에 어울리는 호응을 한다. (박수 또는 팔 흔들기 등)



4) 뮤직비디오 감상하기

- 모든 구성원들의 촬영이 마무리되면 강사는 활동실 내 스크린에 영상을 연결한다.
- 방금 촬영한 뮤직비디오를 함께 감상한다.
- 한 명의 영상이 끝날 때마다 아낌없는 박수와 호응을 전달한다.

마무리

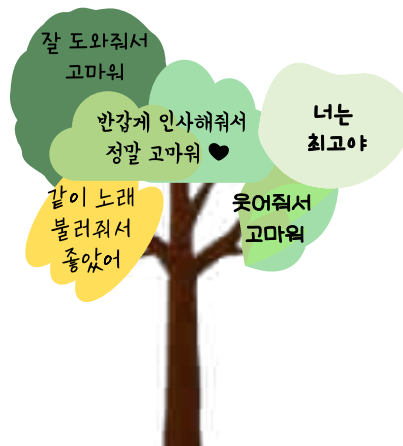
1) 오늘 활동을 떠올리며 느낀 점을 이야기 해본다.

- 나의 모습을 영상으로 감상하니 어떤 감정이 느껴졌나요?

- 구성원들이 나에게 호응을 보낼 때 기분이 어땠나요?

2) 감사나무 만들기

- 줄기 모양의 도안을 구성원들에게 나누어주고, 종이를 돌려가며 그동안 서로에게 고마웠던 점과 일을 그려넣어 감사나무를 완성해본다.
- 구성원들은 완성된 자신의 감사나무를 읽어보고, 한 사람씩 돌아가며 구성원들에게 마지막 인사를 전달하면서 활동을 마무리한다.



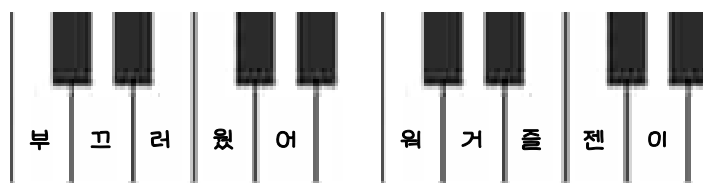
장애유형별 적용방안

● 시각장애

뮤직비디오가 아닌 노래만들기 활동으로 변경하여 진행한다. 서로의 음악을 녹음하여 함께 감상하면서 느낀점을 나누어 볼 수 있도록 한다.

● 청각장애

도입 '변화된 자신의 모습'활동에서 피아노 모양의 도안을 준비하여, 각 계이름에 가사를 작성해볼 수 있도록한다.



뮤직비디오가 아닌 10초 댄스 비디오 만들기 활동으로 변경하여 자신의 이전 모습과 변화된 모습을 동작으로 만든 뒤 촬영하여 함께 감상해본다.

● 발달장애

도입 '변화된 자신의 모습'활동에서 이전과 현재의 모습 비교에 어려움이 있을 경우 현재 자신의 기분을 '다섯글자 말하기' 활동으로 변경해 볼 수 있다.

(예: 기분좋아요 / 너무반가워 / 정말행복해 등)

뮤직비디오 활동에서 노래개사에 어려움이 있을 경우 자신이 좋아하는 노래를 따라부르며 자유로운 신체움직임을 할 수 있도록 한다.



전체 구성원 혹은 모둠별 하나의 음악을 선택하여 일부분을 각자 개사하고, 우리들의 뮤직비디오 만들기 활동으로 확장시켜볼 수 있다.

도입단계 '변화된 자신의 모습'활동에서 스스로 피아노를 치거나, 도레미파솔 외에 자신이 선택한 다양한 계이름을 조합하여 변화된 모습을 자신만의 음으로 불러볼 수 있다.

현장에서 MR과 AR을 준비하기 어려운 경우, 미리 10가지 음악의 AR과 MR을 준비한 다음 그 안에서 구성원들이 선택할 수 있도록 한다.

감사 나무가 아닌 감사 피아노, 감사 기차 등 구성원들이 글과 그림으로 하나의 형태를 완성할 수 있는 도안을 준비하여도 무관하다.

글과 그림작성에 어려움이 있을 경우 언어로 서로의 감사함을 전달할 수 있도록 한다.

제 6장

교육 방법론





가르치고 - 배우는 수업의
내용을 만들어 보는 방법

1

대상 작성하기

수업을 하기 전에 교수(가르칠) 활동의 학습자를 정하는 과정이다.

- 나이에 따라 학습자를 알아보아요.

영 · 유아



어린이집과 유치원을 다녀요

아동



초등학교를 다녀요

청소년



중·고등학교를 다녀요

청년



대학교나 회사에 다녀요

중 · 장년



아저씨나 아주머니라고 불러요

노년



할아버지나 할머니라고 불러요

- 장애의 유형에 따라 학습자를 알아보아요



공통교안 IV. 장애를 가진 사람들과 함께 하는 문화예술교육의 다양한 모습을 읽어보면 장애 유형에 대해 자세히 알 수 있어요.

2

오늘 몇 번째 수업이고, 시간을 얼마나 써야 하는지를 적어보아요

수업을 몇 번 할 것인지, 얼마나 할 것인지를 선택해야 합니다.

내가 만나는 학습의 나이와 장애 유형에 따라 달라집니다.

● 생애주기별 학습 소요시간

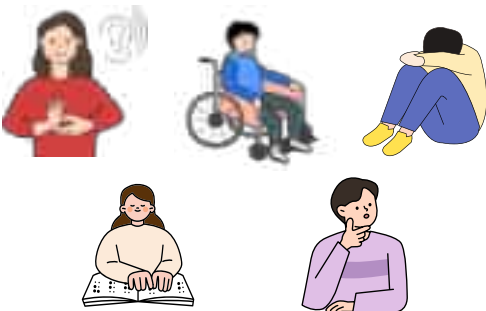


나이에 따라 수업시간은 다르게 정해진다.

영·유아 15분 - 20분, 아동 40분

청소년 40분 - 50분 청년 이후 50분 이상이 적당하다.

● 장애유형별 학습 소요시간



장애의 유형에 따라 수업시간은 다르게 정해진다.

3

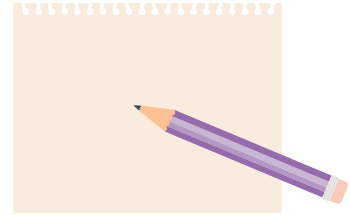
오늘 수업의 제목과 주제를 정해요

● 주제



수업을 통해 말해주고 싶은 이야기와
기대되는 효과를 적어보기

● 프로그래밍



수업의 주제가 들어가 있는
오늘 수업의 제목을 적어보기

4

오늘 수업의 목표를 적어보아요

- 수업의 목표를 적을 때는 아는 것(지식), 하는 것(기능), 느끼는 것(태도)

지식

오늘 수업을 통해 학습자들이 알게 되는 것을 적어봅니다.

~을 안다 / ~을 이해한다 / ~을 알 수 있다 / ~을 이해할 수 있다

예) 나의 다양한 감정을 알게 된다. 구성원의 이름을 알게 된다.

다양한 움직임을 이해할 수 있다. 노래의 가사를 안다.

기능

오늘 수업을 통해 학습자들이 표현할 수 있는 것을 적어봅니다.

~을 한다 / ~을 할 수 있게 된다 / ~을 표현한다 / ~을 표현할 수 있다

예) 소리를 그림으로 표현할 수 있다.

다양한 색종이로 가을을 표현할 수 있다.

실로폰으로 다양한 소리를 연주할 수 있다.

태도

오늘 수업을 통해 학습자들이 느끼게 되는 마음을 적어봅니다.

~을 느낀다 / ~을 갖는다 / ~을 느끼게 된다 / ~을 갖게 된다

예) 협동화를 그리면서 함께하는 즐거움을 느끼게 된다.

움직임을 통해 표현하는 즐거움을 느낀다.

5

준비물 작성하기



수업의 내용을 잘 전달할 수 있는 준비물을 생각하기



학습자의 인원과 준비물의 갯수를 맞추어 준비하기



혼자 쓰는 준비물과 함께 쓰는 준비물을 나누어서 준비하기



물감이나 찰흙 등의 미술 재료를 사용할 때 앞치마
또는 덧소매 그리고 책상 덮개가 필요한지 확인하기



가위, 칼, 실로폰 채 등이 안전한지 확인하기



모든 학습자들의 나이와 장애유형에 맞추어서 준비물의
크기와 모양을 준비하기

6

장애의 유형에 맞추어 수업 만들어가기



☑ 수업 전 확인사항

강사와 학습자의 장애유형 이해하기

강사와 학습자의 장애유형이 같거나 다른 경우를 이해하기

보조강사는 주강사의 장애유형을 이해하고 함께하기

장애유형에 적합한 효과적인 준비물 또는 오브제 준비하기

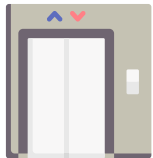
● 장애유형에 대한 이해와 친해지기

같은 장애유형이라도 다 똑같다고 생각하지 말고, 학습자 개개인마다 다르다는 마음을 가지기



● 다양한 방법으로 친해지기

다양한 시설과 친해지기



엘리베이터, 경사로 등 시설에 설치된 서비스와 친해지기

다양한 보조기와 친해지기



휠체어 등 개인의 장애를 해소할 수 있는 도구와 친해지기

다양한 언어와 친해지기



쉬운말, 문자통역, 수어통역, 점자 통역, 듣는 서비스와 친해지기

사람과 친해지기



이야기를 편안하게 듣고 말할 수 있도록 하는 서비스와 친해지기

릴렉스타임 및 공간과 친해지기



언제든 편안하게 누릴 수 있는 시간과 공간을 제공해 주는 것과 친해지기

수업 준비물과 친해지기



수업할 때 사용되는 준비물과 친해지기

7

수업의 단계(시작 ~ 마무리)를 적어보기

- 수업에는 3가지 단계가 있다.

1

도입(시작단계)

인사나누기 - 출석부르기 - 오늘 수업 소개 - 수업의 주제를 알아보는 단계이다.



2

전개(중간단계)

준비한 수업을 본격적으로 진행하는 단계이다.



3

마무리(정리단계)

발표 및 감상 그리고 평가 - 다음 수업을 소개하는 단계이다.

8

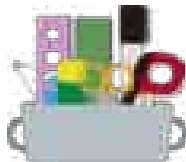
조심해야 할 것을 적어요



수업할 때 다치거나 사고가 일어나지 않게
수업 단계를 미리 생각해서 적어요



전체 학습자가 어떤 장애를 가지고
있는지에 따라서 준비해야할 것을 적어요

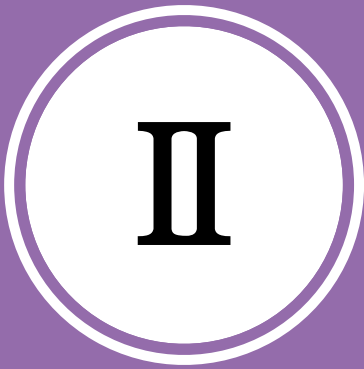


수업할 때 미리
준비해야할 것을 적어요

9

가르치고 - 배우게 될 내용을 미리 적어보아요

대상	학습자를 적어요	차시	몇 번째 수업인지 적어요	장르	예술종류를 적어요
학습주제	수업을 통해서 말해주고 싶은 이야기와 기대되는 효과를 적어요.				
학습목표	수업을 통해서 알게되는 것, 하게 되는것, 느끼게 되는 것을 적어요. (지식, 기능, 태도)				
준비물	수업을 위해 필요한 도구나 물건들을 적어요.				
장애유형 및 접근성	학습자가 가진 장애에 따라서 조심해야 할 사항을 적어요. 학습자가 가진 장애에 따라서 준비해야 할 사항을 적어요.				
단계	시간	교수 - 학습활동		자료유의사항	
↓	↓	↓		↓	
도입 시작	각 단계마다의 시간을 적어요	각 단계마다의 수업 프로그램 내용을 적어요		각 단계마다 조심해야할 점을 적어요	
전개 중간					
마무리 정리					
지도상 유의사항	전체 수업에서 조심해야 할 사항들을 적어요.				



가르치고 - 배울 때 사용되는
교재와 교구 활용하기

1

가르치고 - 배울 때 재미있는 놀이를 사용해보기

진·진·가 놀이: 진짜를 찾아라! 놀이

"나는 오늘 아침을 먹었다."

"진짜일까?" / "가짜일까?"

다섯 글자로 말해요 놀이

"다섯 글자로만 말을 해 볼까요?"

"안녕하세요" / "보고싶어요" / "사랑합니다" / "빨리마쳐요" / "집에갈래요"

초성퀴즈 놀이

ㅁ, ㅅ

"미술 / 마술 / 무술 / 모습 / 문서 / 무시 / 미소 / 몸속 / 목사 / 묘사"

ㄱ, ㄷ

"기도 / 공대 / 강도 / 교단 / 감동 / 기대 / 구도 / 가득 / 길다 / 계단"

위로 아래로 놀이

A: (본인의 집이 13층인 경우) "우리 집은 몇 층 일까요?"

B: "5층"

A: "위로"

B: "15층"

A: "밑으로"

B: "13층"

A: "정답입니다."

2

가르치고 배울 때 글자카드를 사용해보기

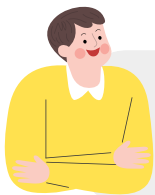
- 카드 2장 이상을 선택하여 문장 만들어 보기

발레를 할머니가(와) 걸어간다 줄넘기를

강아지가(와) 한다

아빠가(와) 선생님(이)과

내가 (나는) 콩콩된다



강아지가(와) 선생님(이)과 줄넘기를 한다



내가 (나는) 아빠가(와) 발레를 한다

3

가르치고 - 배울 때 숫자카드를 사용해보기

- 카드의 숫자만큼 다양한 활동을 해보기



8번 박수를 쳐볼까요?
8번 "아" 소리를 내볼까요?
8번 앞으로 걸어볼까요?



3번 어깨를 두드려볼까요?
3번 눈을 감았다 떴볼까요?
3번 제자리에서 뛰어볼까요?

4

가르치고 - 배울 때 그림카드를 사용해보기

- 한장의 그림카드를 선택한 다음 현재 자신의 기분과 연결해서 이야기해보기



"저는 지금 달콤한 케이크를 먹고 싶어요."



"저는 지금 친구들과 놀이터에 가서 놀고 싶어요."

5

가르치고 - 배울 때 다양한 재료를 사용하기

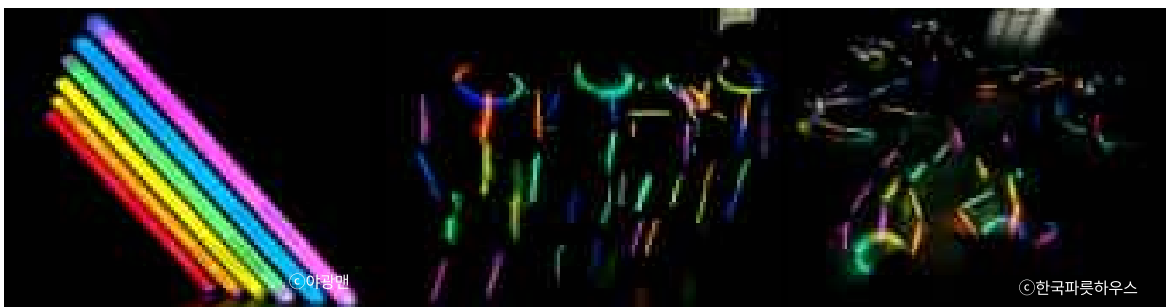
● 마스크테이프



● 백업 / 수수깡



● 야광막대



함께 연구한 사람들

책임연구원

이미경 (주)한국파릇하우스대표
길영순 대구가톨릭대학교 무용학과 외래교수
박혜진 경희대학교 무용학부 외래교수
이랑서 (주)한국파릇하우스
김진희 윤슬심리발달센터 대표
연예린 (주)한국파릇하우스

연구원

김영민 (주)한국장애인심리지원센터 이사
박유나 (주)한국파릇하우스
권순정 한국문화예술교육진흥원 예술강사
배정은 (주) 한국파릇하우스
윤은정 교육극단 노_리터 대표
김무혜 (주) 한국파릇하우스

장애예술인 참여연구진

무용 이은신 장해나 황성진

미술 고흥석 이우주

연극 김 혁 박항춘

음악 김동현 김초하

발행일 2024년 1월
발행처 (재)한국장애인문화예술원
발행인 김형희
집필진 (주)한국파릇하우스
감수 이은신 임세민
주소 서울특별시 종로구 대학로112
전화번호 02-760-9700
홈페이지 www.kdac.or.kr



한국장애인문화예술원



9 791196 452971

ISBN 979-11-96428-7-1

한국문화재단

BOOKS

