

학교진로교육프로그램 (SCEP)

초등학교 교사용

# 연극을 통한 꿈찾기

# 목 차

## 활동1

우리는 하나 .....	1
우리는 하나 참고 자료 .....	12

## 활동2

우리 동네 상상 놀이터 .....	15
우리 동네 상상 놀이터 참고 자료 .....	28

## 활동3

신문으로 놀자 .....	39
신문으로 놀자 참고 자료 .....	51



<b>테마</b>	<b>연극으로 놀자</b>																																			
<b>활동1</b>	<b>우리는 하나</b>																																			
<b>활동 목표</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 다양한 신체 접촉을 통해 자연스럽게 친밀감을 높일 수 있다.</li> <li>2. 신체 표현을 통해 사람들과 소통하고 교감할 수 있다.</li> <li>3. 협동심을 고취시키고 집단 창의성을 강화할 수 있다.</li> <li>4. 연극을 만들어 보는 활동을 통해 표현력이 향상될 수 있다.</li> </ol>																																			
<b>활동 내용</b>	<p>■ <b>활동 시간 안내</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 모든 활동은 교실 상황이나 교사의 재량에 따른 설계가 가능합니다.</li> <li>2. 다음의 소요시간을 고려하여 활동 시간을 구성할 수 있습니다.</li> </ol> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <thead> <tr> <th colspan="2">활동제목</th> <th>소요시간</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">1</td> <td><b>몸 열기 마음 열기</b></td> <td rowspan="3" style="text-align: center;">1교시</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">1.1</td> <td>다양하게 인사하기</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">1.2</td> <td>걸으면서 역할 표현하기</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">2</td> <td><b>N극 S극</b></td> <td rowspan="2" style="text-align: center;">1교시</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">3</td> <td><b>교감하기: 킹! 왕! 짱! 우주!</b></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">4</td> <td><b>몸으로 표현하기</b></td> <td rowspan="3" style="text-align: center;">1교시</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">5</td> <td><b>표현하고 느낌 나누기</b></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">6</td> <td><b>감상하고 느낌 나누기</b></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">7</td> <td><b>마무리</b></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>■ <b>활동 단계의 특징</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 전체 활동은 ‘창조적 집중 작업 → 구현 작업 → 감상 및 소통 작업’의 순서로 이루어져 있으나 교실 상황이나 교사의 재량에 따라 조율이 가능합니다.</li> <li>2. 각 활동의 단계는 다음과 같은 특징을 가지고 있습니다.</li> </ol> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <thead> <tr> <th>단계</th> <th>특징</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;"><b>유창성</b></td> <td>특정한 문제 상황에서 적용 가능한 아이디어 많이 찾아내기</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"><b>융통성</b></td> <td>고정적인 사고방식에서 벗어나 다양하게 아이디어 찾기</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"><b>독창성</b></td> <td>기존의 사고에서 벗어나 참신하고 독특한 아이디어 내기</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"><b>정교성</b></td> <td>아이디어를 검토하고 의미를 명확히 하여 부족한 부분을 찾아 보완하기</td> </tr> </tbody> </table>	활동제목		소요시간	1	<b>몸 열기 마음 열기</b>	1교시	1.1	다양하게 인사하기	1.2	걸으면서 역할 표현하기	2	<b>N극 S극</b>	1교시	3	<b>교감하기: 킹! 왕! 짱! 우주!</b>	4	<b>몸으로 표현하기</b>	1교시	5	<b>표현하고 느낌 나누기</b>	6	<b>감상하고 느낌 나누기</b>	7	<b>마무리</b>		단계	특징	<b>유창성</b>	특정한 문제 상황에서 적용 가능한 아이디어 많이 찾아내기	<b>융통성</b>	고정적인 사고방식에서 벗어나 다양하게 아이디어 찾기	<b>독창성</b>	기존의 사고에서 벗어나 참신하고 독특한 아이디어 내기	<b>정교성</b>	아이디어를 검토하고 의미를 명확히 하여 부족한 부분을 찾아 보완하기
활동제목		소요시간																																		
1	<b>몸 열기 마음 열기</b>	1교시																																		
1.1	다양하게 인사하기																																			
1.2	걸으면서 역할 표현하기																																			
2	<b>N극 S극</b>	1교시																																		
3	<b>교감하기: 킹! 왕! 짱! 우주!</b>																																			
4	<b>몸으로 표현하기</b>	1교시																																		
5	<b>표현하고 느낌 나누기</b>																																			
6	<b>감상하고 느낌 나누기</b>																																			
7	<b>마무리</b>																																			
단계	특징																																			
<b>유창성</b>	특정한 문제 상황에서 적용 가능한 아이디어 많이 찾아내기																																			
<b>융통성</b>	고정적인 사고방식에서 벗어나 다양하게 아이디어 찾기																																			
<b>독창성</b>	기존의 사고에서 벗어나 참신하고 독특한 아이디어 내기																																			
<b>정교성</b>	아이디어를 검토하고 의미를 명확히 하여 부족한 부분을 찾아 보완하기																																			

상상력	경험을 기초로 어떤 대상에 대하여 머리로 그려보기
계획성	효율적 작업을 위해 필요한 자원을 찾아보고 작업과정 계획하기
문제해결력	작업을 실행하는 동안 발생한 문제 해결하기
분석력	통일된 개념이나 사물을 속성이나 요소로 분해하여 이해하기
비판력	어떠한 사실이나 상황의 옳고 그름, 좋고 나쁨 가려내기
종합적 사고력	체험, 감상, 소통을 통하여 나열되거나 대립되어 있는 개념이나 내용을 하나의 의미로 정립시키기

## ■ 활동 개요

### 1. 몸 열기 마음 열기

#### 1. 1 다양하게 인사하기

- 리듬막대 소리에 맞추어서 말없이 천천히 서로를 바라보면서 걸다가 교사가 신호를 주면 서로 눈인사를 하며 교감한다.
- 교사의 막대 리듬에 맞춰 걸어가다가 눈, 코, 머리, 어깨, 무릎, 등, 손바닥, 엉덩이 등의 신체를 이야기하면 다른 사람과 그 신체 부위를 맞대면서 인사를 한다.

#### 1. 2 걸으면서 역할 표현하기

- 리듬막대 소리에 맞추어 발을 느리게 혹은 빠르게, 달리듯이 움직이다가 교사가 제시하는 역할을 몸으로 표현해 본다.

### 2. N극 S극

- 2인 1조로 N극과 S극이 되어 서로 손바닥을 맞대고 선다.
- 음악이 들리면 손바닥 감각에 따라 몸을 움직이며 이동한다. 손바닥의 느낌으로 이끄는 사람과 따라가는 사람이 되어 움직인다. 이끄는 사람과 따라가는 사람의 역할을 바꾸면서 해 본다.
- 교사는 학생들의 반응에 따라 자석이 되는 신체 부위나 접촉하는 사람들의 숫자도 변경할 수 있다.

### 3. 교감하기 : 킹! 왕! 짱! 우주!

- ‘킹! 왕! 짱! 우주!’의 활동 규칙에 따라 짝을 만들어 본다.

	<p>4. 몸으로 표현하기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>모둠원끼리 협력하여 주제에 맞게 창의적인 표현을 해 본다.</li> </ul> <p>5. 표현하고 느낌 나누기</p> <p>6. 감상하고 느낌 나누기</p> <p>7. 마무리</p>
<p><b>필요한 환경과 자원</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 교수자(자격) : 교사</li> <li>- 준비물 : 밝은 음악, 핸드벨, 타이머, 사인펜, 활동지 외</li> <li>- 음향, 조명, 의상, 소품 등 의 소재</li> <li>- 활동 할 수 있는 넓은 공간(예: 거울이 있는 마루)</li> </ul>

단계	I 창조적 집중 작업	
	교수학습활동과 방법	
	교수활동	학습활동
유창성	<p>1. 몸 열기, 마음 열기</p> <p>1. 1 몸으로 인사해요</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 리듬막대 소리에 맞추어서 말 없이 서로를 바라보면서, 빈 공간이 없도록 공간을 채우며 걷다가 교사가 신호를 주면 서로 눈을 마주치며 눈인사를 하며 교감하게 한다.</li> <li>• 교사는 리듬막대를 느리게 또는 빠르게 치기며 박자를 조절한다.</li> <li>• 빈 공간이 없도록 공간을 채우도록 하며 서로 몸이 부딪치지 않고 움직일 수 있도록 이끈다.</li> <li>• 교사는 리듬 막대를 치다가 눈, 포옹, 손바닥, 손끝, 엉덩이, 코, 머리, 어깨, 발바닥, 무릎 등 신체를 맞닿으며 인사하라는 지령을 준다.</li> <li>• 가능하면 3명 이상의 학생들과 만나 인사를 하도록 한다.</li> </ul> <p>▶ 예시</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ ‘눈으로 인사 하세요’</li> <li>◦ ‘하이 파이브 하세요’</li> <li>◦ ‘악수 하세요’</li> </ul>	<p>1. 몸 열기, 마음 열기</p> <p>1. 1 몸으로 인사해요</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 밝은 음악이나 리듬 막대 소리에 맞추어서 빈 공간을 채우며 걷다가 신체를 접촉하며 인사한다.</li> <li>• 리듬막대 소리에 따라 느리게 또는 빠르게 움직인다.</li> <li>• 움직일 때 서로의 몸이 부딪치지 않도록 한다.</li> <li>• 빈 공간이 생기지 않도록 공간을 채우며 움직인다.</li> <li>• 교사가 눈, 포옹, 손바닥, 손끝, 엉덩이, 코, 머리, 어깨, 발바닥, 무릎 등 신체부위를 말하면 다른 사람과 그 부분을 맞대며 인사를 나눈다.</li> </ul>

단계	I 창조적 집중 작업	
	교수학습활동과 방법	
	교수활동	학습활동
	<p>1. 2 걸으면서 역할 표현하기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>리듬막대 소리에 맞춰 움직이다가 다양한 대상과 역할을 제시하고 표현하게 한다.</li> </ul> <p>▶ 예시</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>어린 아이처럼 엉금엉금 기어간다.</li> <li>놀이동산에 가는 길을 신나게 걸어본다.</li> <li>힘들게 등산하는 아저씨처럼 걸어본다.</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>역할에 맞는 표현이 이루어지면 상황을 알려주고 표현할 수 있도록 이끈다.</li> </ul> <p>▶ 예시</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>불타는 사막에서 목이 말라 힘들어 하는 여행자</li> <li>시원한 바다를 물 흐르듯 헤엄치는 고래</li> <li>먹이를 발견한 호랑이</li> <li>도망가는 사슴</li> <li>훨훨 날아가는 나비</li> <li>숲 속을 미끄러지듯 기어가는 뱀</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>역할에 알맞은 표현을 하면서 신체 부위를 맞닿으며 인사를 하게 할 수도 있다.</li> </ul>	<p>1. 2 걸으면서 역할 표현하기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>교사의 리듬막대 소리에 맞추어 발을 느리게 혹은 빠르게 달리듯이 움직이다가 교사가 제시하는 다양한 대상과 역할을 듣고 표현해 본다.</li> </ul>

단계	I 창조적 집중 작업	
	교수학습활동과 방법	
	교수활동	학습활동
	<p>2. N극 S극</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 2인 1조로 N극과 S극이 되어 서로 손바닥을 맞대고 선다.</li> <li>• 서로 말은 하지 않고 눈만 바라본다고 약속한다.</li> <li>• 음악이 들리면 손바닥 감각에 따라 몸을 움직이며 이동한다.</li> <li>• 상대의 손바닥이 원하는 느낌으로 움직여 준다. 마치 N극과 S극이 만난 것처럼 움직인다.</li> <li>• 때로는 이끄는 상대를 바꾸어 보게 한다.</li> <li>• 적절한 음악을 사용하여 학생들이 더욱 창의적으로 움직여 보도록 도와준다.</li> <li>• 4명 등으로 손바닥을 맞대는 인원 수를 바꿀 수도 있다.</li> <li>• 어느 정도 시간이 지나면 다시 2명 짝을 만들거나 다른 신체 부위를 제시한다.</li> </ul> <p>▶ 예시</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ 손 끝, 머리, 엉덩이, 등, 어깨, 팔꿈치</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 음악은 학생들이 잘 알고 있는 가요나 좋아하는 노래, 박자가 빠른 음악 등이 좋다.</li> </ul>	<p>2. N극 S극</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 2인 1조로 N극과 S극이 되어 서로 손바닥을 맞대고 선다.</li> <li>• 마치 두 사람이 자석이 된 것처럼 움직인다.</li> <li>• 들려오는 음악의 리듬을 잘 활용하도록 한다.</li> <li>• 상대 손바닥의 감각을 잘 이해하고 따라서 움직여 본다.</li> <li>• 때로는 내가 상대의 행동을 주도하여 이끌 수도 있다.</li> <li>• 교사의 지령에 맞추어 손 끝, 엉덩이, 등, 어깨 등도 맞대어 움직여본다.</li> <li>• 단순한 움직임이 아니라 창의적인 움직임이 될 수 있도록 활동한다.</li> </ul>

단계	I 창조적 집중 작업	
	교수학습활동과 방법	
	교수활동	학습활동
응통성	<p>3. 교감하기: 킹! 왕! 짱! 우주!</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>‘즐겁게 춤을 추다가’ 노래에 박자를 맞추어 걷다가 교사가 킹(1명), 왕(2명), 짱(3명), 우주(모두) 등을 외치면 그 지령에 맞추어 짝을 만나게 한다.</li> </ul> <p>※ 활동 규칙</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>교사가 ‘킹’을 외치면 혼자 스스로 자리에 앉는다.</li> <li>교사가 ‘왕’을 외치면 두 명씩 짝이 되어 자리에 앉는다.</li> <li>교사가 ‘짱’을 외치면 세 명이 짝이 되어 자리에 앉는다.</li> <li>교사가 ‘우주’를 외치면 모든 학생들은 하나의 바위가 된 것처럼 빈 공간이 생기지 않도록 최대한 밀착한다.</li> </ol> <ul style="list-style-type: none"> <li>짝과 만난 사람은 빨리 그 자리에 앉고 교사가 제시하는 것을 수행한다.</li> <li>‘킹’(1명) 일 때 교사는 아이들에게 자신에 관해 말할 수 있도록 지시어를 주고 큰 소리로 외치게 한다.</li> </ul> <p>▶ 예시</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ 지금 자신이 가장 하고 싶은 일</li> <li>◦ 받고 싶은 선물</li> <li>◦ 자신의 장래 희망</li> </ul>	<p>3. 교감하기: 킹! 왕! 짱! 우주!</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>집중해서 교사의 지시어를 들어야 한다.</li> <li>킹, 왕, 짱 소리에 맞추어 짝을 만들고 자신과 타인에 대한 이해를 높인다.</li> <li>킹(1명), 왕(2명), 짱(3명) 등의 지시어를 잘 듣고 짝을 만난다.</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>킹(1명) : 스스로 빨리 자리에 앉아 교사가 지시하는 지시어를 듣고 크게 외친다.</li> </ul> <p>▶ 예시</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ 나는 개그맨이 되고 싶다.</li> <li>◦ 나는 피자가 먹고 싶다.</li> <li>◦ 나는 로봇을 받고 싶다.</li> </ul>

단계	I 창조적 집중 작업	
	교수학습활동과 방법	
	교수활동	학습활동
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ‘왕’(2명) 일 때 교사는 짝끼리 마주보며 외향적으로 보이는 모습을 칭찬해 주게 한다.</li> <li>• ‘짱’(3명)일 때 교사는 세 명의 모듬원끼리 공통점은 무엇인지 찾아보게 한다. 공통점을 찾을 때 외향적으로 보이는 것부터 시작하게 한다.</li> <li>• 짝이 되지 못한 친구들은 다른 모듬에 합류시켜 혼자가 아니라는 생각이 들도록 한다.</li> <li>• ‘우주’일 때는 빈공간이 생기지 않도록 최대한 밀착한다. 자연스럽게 신체접촉을 하며 친해진다.</li> <li>• 킹, 왕, 짱 대신 나(1명), 너(2명), 우리(3명) 등으로 바꾸어 표현할 수도 있다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 왕(2명) : 두 명이 빨리 만나서 자리에 앉는다. 서로를 칭찬해 준다.</li> </ul> <p>▶ 예시</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ 너는 눈이 예뻐</li> <li>◦ 너는 표정이 밝아</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 짱(3명) : 세 명이 만나서 앉아서 모듬원의 공통점을 찾는다.</li> </ul> <p>▶ 예시</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ 우리는 청바지를 입었다.</li> <li>◦ 우리는 모두 머리가 길다.</li> <li>◦ 우리는 강아지를 좋아한다.</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 교사가 ‘우주’를 외치면 빈 공간이 없도록 서로 밀착한다.</li> </ul>
독창성	<p>4. 몸으로 표현하자</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 킹, 왕, 짱 활동을 통해 4~5명의 모듬을 나눈다.</li> <li>• 모듬원끼리 하나의 주제를 협력하여 몸으로 표현하게 한다.</li> <li>• 주제는 과일, 꽃, 물, 나무, 교통수단, 우리 동네 등으로 다양하게 한다.</li> <li>• 창의적으로 표현하도록 이끈다.</li> </ul>	<p>4. 몸으로 표현하자</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 교사의 지시를 잘 듣고 주제에 알맞게 몸으로 표현한다.</li> <li>• 무엇을 어떻게 표현할 것인지 모듬끼리 먼저 의논한다.</li> <li>• 의견을 나눌 때는 다른 사람의 말을 주의 깊게 듣고 서로 협력한다.</li> </ul>

단계	II 구현 작업	
	교수학습활동과 방법	
	교수활동	학습활동
정교성	<p>5. 표현하고 느낌 나누기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 생성된 아이디어를 몸으로 표현해 보는 시간을 갖는다.</li> <li>• 다른 모둠은 무엇을 어떻게 표현했는지 잘 살펴본다.</li> <li>• 학생들이 발표 및 반응하는 태도를 관찰하고 피드백을 준다.</li> <li>• 다른 모둠의 표현을 감상하고 더 좋은 아이디어가 있으면 의견을 나누게 한다.</li> <li>• 친구의 의견을 조정하고 다른 의견이 있으면 조정해 가는 방법과 태도를 익히게 한다.</li> </ul>	<p>5. 표현하고 느낌 나누기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 모둠별로 연구한 주제를 몸으로 표현해 보고 다른 모둠의 아이디어를 감상한다.</li> <li>• 감상한 후 서로의 결과물을 비교하며 결과물의 특징, 표현 방법, 재미있었던 점, 창의적인 표현 등을 이야기한다.</li> </ul>

단계	Ⅲ 감상 및 소통 작업	
	교수학습활동과 방법	
	교수활동	학습활동
비판력	<p>6. 감상하고 느낌 나누기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 결과물이 잘 표현되었는지, 의도한 대로 전달되었는지, 창의적인 아이디어는 무엇이 있었는지 의견을 나누어 보게 한다.</li> <li>• 각 모둠의 표현방법 가운데 아이디어의 장점을 찾아내고, 창의적인 아이디어는 무엇인지 이야기 나누어 보게 한다.</li> </ul>	<p>6. 감상하고 느낌 나누기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 서로의 결과물을 보고 원래 의도했던 대로 잘 표현되었다고 느꼈는지 발표한다.</li> <li>• 각 모둠의 표현방법 가운데 아이디어의 장점을 찾아내고, 창의적인 아이디어는 무엇인지 이야기 나눈다.</li> </ul>
종합적 사고력	<p>7. 마무리</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 작업을 통해 느꼈던 점을 스스로 정리해 보고 발표하게 한다.</li> </ul> <p>▶ 예시</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ 활동을 마친 후 무엇을 느끼게 되었는가?</li> <li>◦ 새롭게 발견하게 된 것은 무엇인가?</li> <li>◦ 창의적이고 독창적인 표현은 어떤 것이 있었는가?</li> </ul>	<p>7. 마무리</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ‘우리는 하나’ 활동을 통해 느꼈던 점을 스스로 정리해 보고 발표한다.</li> </ul>

단계	평가의 주안점
<b>평가방법</b>	<input type="checkbox"/> 작업 포트폴리오 <input type="checkbox"/> 문제해결 시나리오 <input type="checkbox"/> 구두발표 <input type="checkbox"/> 자기평가 <input type="checkbox"/> 수업관찰 <input type="checkbox"/> 기타
<b>평가/ 피드백</b>	1. 교사가 제시하는 규칙이나 방법을 잘 듣고 역할을 수행하였는가?
	2. 관련행위의 초점을 잘 맞추어 유지하였는가?
	3. 개인의 잠재능력이 개발되었는가?
	4. 개인의 소질과 적성을 발견할 수 있는가?
	5. 개인의 능력이 성장할 수 있는가?
	6. 상상력이 발휘되었는가?
	7. 창의적 아이디어를 제공하였는가?
	8. 생성된 아이디어를 순발력 있게 나타내었으며 상황에 맞게 대처하였는가?
	9. 모둠 활동에 기여하였는가?
	10. 모둠원끼리의 소통은 가능하였는가?
	11. 모둠별 표현과정에서 다른 사람의 말을 주의 깊게 듣고 의견을 수렴하였는가?
	12. 의견이 상이할 경우 조율이 가능했는가?
	13. 공동으로 활동하는 과정에서 집단 지성이 일어났는가?

<참고 자료>

# 우리는 하나

## 1. 몸으로 표현하기



▲ 과일 - 수박



▲ 과일 - 포도



▲ 교통수단 - 지게차



▲ 교통수단- 지하철



▲ 시냇물 건너기



▲ 사물 - 꽃1



▲ 사물 - 꽃2



▲ 사물 - 별



<p><b>테마</b></p>	<p>연극으로 놀자</p>																																		
<p><b>활동2</b></p>	<p>우리 동네 상상 놀이터</p>																																		
<p><b>활동 목표</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 몸을 자유롭게 움직일 수 있다.</li> <li>2. 신체 접촉을 통해 자연스럽게 친밀감을 높일 수 있다.</li> <li>3. 언어가 아닌 신체로 표현하는 과정에서 서로 소통하고 교감할 수 있다.</li> <li>4. 협동심을 고취시키고 집단 창의성을 강화할 수 있다.</li> <li>5. 우리 동네에 관한 탐색 활동을 통해 호기심과 상상력을 자극하고 사고의 폭을 넓힐 수 있다.</li> <li>6. 연극을 만들어 보는 활동을 통해 표현력이 향상될 수 있다.</li> </ol>																																		
<p><b>활동 내용</b></p>	<p>■ 활동 시간 안내</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 모든 활동은 교실 상황이나 교사의 재량에 따른 설계가 가능합니다.</li> <li>2. 다음의 소요시간을 고려하여 활동 시간을 구성할 수 있습니다.</li> </ol> <table border="1" data-bbox="550 1108 1321 1675"> <thead> <tr> <th colspan="2">활동제목</th> <th>소요시간</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>소통하기: 과일 샐러드</td> <td rowspan="3">1교시</td> </tr> <tr> <td>1.1</td> <td>내가 좋아하는 과일은?</td> </tr> <tr> <td>1.2</td> <td>과일 샐러드</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>비빔밥, 김밥</td> <td rowspan="3">1교시</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>우리 동네 알아보기</td> </tr> <tr> <td>3.1</td> <td>우리 동네 한 바퀴</td> </tr> <tr> <td>3.2</td> <td>우리 동네 알아보기:킹!왕!짱!우주!</td> <td></td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>우리 동네 특징 알아보기</td> <td rowspan="3">1교시</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>우리 동네 표현하기</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>우리 동네 이야기 만들기</td> </tr> <tr> <td>7</td> <td>우리 동네 상상 놀이터</td> <td rowspan="3">1교시</td> </tr> <tr> <td>8</td> <td>장면을 감상하고 느낌 나누기</td> </tr> <tr> <td>9</td> <td>마무리</td> </tr> </tbody> </table> <p>■ 활동 단계의 특징</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 전체 활동은 ‘창조적 집중 작업 → 구현 작업 → 감상 및 소통 작업’의 순서로 이루어져 있으나 교실 상황이나 교사의 재량에 따라 조율이 가능합니다.</li> <li>2. 각 활동의 단계는 다음과 같은 특징을 가지고 있습니다.</li> </ol>	활동제목		소요시간	1	소통하기: 과일 샐러드	1교시	1.1	내가 좋아하는 과일은?	1.2	과일 샐러드	2	비빔밥, 김밥	1교시	3	우리 동네 알아보기	3.1	우리 동네 한 바퀴	3.2	우리 동네 알아보기:킹!왕!짱!우주!		4	우리 동네 특징 알아보기	1교시	5	우리 동네 표현하기	6	우리 동네 이야기 만들기	7	우리 동네 상상 놀이터	1교시	8	장면을 감상하고 느낌 나누기	9	마무리
활동제목		소요시간																																	
1	소통하기: 과일 샐러드	1교시																																	
1.1	내가 좋아하는 과일은?																																		
1.2	과일 샐러드																																		
2	비빔밥, 김밥	1교시																																	
3	우리 동네 알아보기																																		
3.1	우리 동네 한 바퀴																																		
3.2	우리 동네 알아보기:킹!왕!짱!우주!																																		
4	우리 동네 특징 알아보기	1교시																																	
5	우리 동네 표현하기																																		
6	우리 동네 이야기 만들기																																		
7	우리 동네 상상 놀이터	1교시																																	
8	장면을 감상하고 느낌 나누기																																		
9	마무리																																		

단계	특징
유창성	특정한 문제 상황에서 적용 가능한 아이디어 많이 찾아내기
융통성	고정적인 사고방식에서 벗어나 다양하게 아이디어 찾기
독창성	기존의 사고에서 벗어나 참신하고 독특한 아이디어 내기
정교성	아이디어를 검토하고 의미를 명확히 하여 부족한 부분을 찾아 보완하기
상상력	경험을 기초로 어떤 대상에 대하여 머리로 그려보기
계획성	효율적 작업을 위해 필요한 자원을 찾아보고 작업과정 계획하기
문제해결력	작업을 실행하는 동안 발생한 문제 해결하기
분석력	통일된 개념이나 사물을 속성이나 요소로 분해하여 이해하기
비판력	어떠한 사실이나 상황의 옳고 그름, 좋고 나쁨 가려내기
종합적 사고력	체험, 감상, 소통을 통하여 나열되거나 대립되어 있는 개념이나 내용을 하나의 의미로 정립시키기

## ■ 활동 개요

### 1. 소통하기: 과일 샐러드

#### 1.1 내가 좋아하는 과일은?

#### 1.2 과일 샐러드

- 교사가 외치는 과일 이름에 해당되는 사람끼리 자리를 바꾼다.

### 2. 비빔밥, 김밥

- 순발력과 민첩성, 집중력을 높이는 활동으로 교사나 술래의 지시를 집중해서 잘 듣고 민첩하게 움직여야 한다.

### 3. 우리 동네 알아보기

#### 3. 1 우리 동네 한 바퀴

- 수업을 진행하기 전에 학생들과 함께 동네를 한 바퀴 돌아보며 동네 이름의 유래나 전설, 이야기에 대해 나눠 본다.

#### 3. 2 우리 동네 알아보기: 킹! 왕! 짱! 우주!

	<p>4. 우리 동네 특징 알아보기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 모둠별로 우리 동네의 특징적인 건물이나 공간, 인물 등을 알아보고 간단하게 동네지도를 그리게 한다.</li> </ul> <p>5. 우리 동네 표현하기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 모둠으로 나누어 우리 동네의 특징적인 건물이나 상징물 등을 몸으로 표현해 본다.</li> </ul> <p>6. 우리 동네 이야기 만들기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 각 모둠별로 우리 동네 이야기를 상상하여 만들어 보도록 한다.</li> <li>• 이야기가 모두 만들어지면 연극으로 만들고 발표하게 한다.</li> </ul> <p>7. 우리 동네 상상 놀이터</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 모둠별로 천, 종이 상자, 홀라후프, 책상, 걸상 등을 활용하여 우리 동네에서 가장 인기 있고 재미있는 놀이 공간을 꾸미게 한다.</li> </ul> <p>8. 장면을 감상하고 느낌 나누기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 모둠별로 구성한 연극을 발표하도록 한다.</li> </ul> <p>9. 마무리</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 작업을 통해 느꼈던 점을 스스로 정리해보고 발표하게 한다.</li> </ul>
<p><b>필요한 환경과 자원</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 교수자(자격) : 교사</li> <li>- 준비물 : 밝은 음악, 핸드벨, 타이머, 사인펜, 활동지 등</li> <li>- 동네를 대표하는 바위, 나무, 전설, 이야기 등의 사진 및 자료</li> <li>- 각 연극에 필요한 자원 : 큰 종이 상자, 다양한 천, 한지, 백업, 홀라후프, 책상, 걸상, 테이프, 가위 등</li> <li>- 활동할 수 있는 넓은 공간(예: 거울이 있는 마루)</li> </ul>

단계	I 창조적 집중 작업	
	교수학습활동과 방법	
	교수활동	학습활동
유창성	<p>1. 소통하기 : 과일 샐러드</p> <p>1. 1 내가 좋아하는 과일은?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 원으로 둘러앉는다.</li> <li>• 원으로 앉으면 다음과 같은 장점이 있다. <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ 얼굴이 잘 보인다.</li> <li>◦ 손을 잡는 순간 하나가 된다.</li> <li>◦ 서로의 표정, 눈, 행동이 잘 보인다.</li> <li>◦ 마주 볼 수 있다.</li> <li>◦ 둥글둥글 원만하고 부드러운 느낌이 든다.</li> <li>◦ 수평적인 관계가 느껴진다.</li> </ul> </li> <li>• 의자에 앉을 경우에는 술래를 가운데 두고 의자에 앉는다.</li> <li>• 바닥에 앉거나 설 경우 술래를 가운데 두고 앉을 자리 앞에 마스킹 테이프를 붙여둔다.</li> <li>• 마스킹 테이프가 있는 자리에만 앉거나 설 수 있다고 알려준다.</li> <li>• 학생들에게 좋아하는 과일은 어떤 것이 있는지 물어 본다.</li> <li>• 과일 샐러드처럼 여러 재료들이 섞여 만드는 음식에 대해 이야기를 나누게 한다.</li> </ul> <p>▶ 예시</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ 자장면 : 면, 양파, 완두콩, 춘장 등</li> <li>◦ 팔빙수 : 팔, 떡, 얼음, 우유 등</li> <li>◦ 비빔밥 : 콩나물, 도라지, 고추장 등</li> <li>◦ 김밥 : 김, 밥, 단무지, 햄 등</li> </ul>	<p>1. 소통하기 : 과일 샐러드</p> <p>1. 1 내가 좋아하는 과일은?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 원으로 둘러앉으면 어떤 점이 좋은지 생각해보고 발표한다.</li> <li>• 각자의 자리에 앉거나 선다.</li> <li>• 수박, 과일, 딸기, 사과 등 내가 좋아하는 과일은 어떤 것이 있는지 생각해본다.</li> <li>• 여러 재료들이 섞여 만들어지는 것은 어떤 것이 있는지 알아보고 이야기해 본다.</li> </ul>

단계	I 창조적 집중 작업	
	교수학습활동과 방법	
	교수활동	학습활동
	<p>1. 2 과일 샐러드</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>교사가 운영하는 과일 가게에 3가지의 과일만 있다고 하면서 3가지 과일 종류를 정한다.</li> <li>돌아가면서 1명당 1개씩 과일 이름을 정해 준다.</li> </ul> <p>▶ 예시</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>사과, 딸기, 바나나/사과, 딸기, 바나나</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>교사는 ‘사과, 딸기, 바나나’를 리듬에 맞추어 말해 준다.</li> <li>교사가 그 중 하나의 과일 이름을 외치면 이 과일에 해당되는 사람끼리 자리를 바꾼다.</li> <li>학생들이 자리를 바꾸는 사이 교사가 빈자리에 앉는다.</li> <li>교사는 정해진 3가지의 과일 중 하나와 ‘샐러드’를 외칠 수 있다.</li> <li>교사가 ‘샐러드’를 외치면 모두 일어나 자리를 바꾸어야 한다. 그러나 바로 옆자리로 옮길 수는 없다고 알려 준다.</li> <li>자리에 앉지 못하는 사람이 새로운 술래가 되어 앞서 교사가 한 것처럼 리듬에 맞추어 과일 이름을 말하다가 특정 과일 이름 또는 ‘샐러드’를 외친다.</li> </ul>	<p>1. 2 과일 샐러드</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>정해진 과일을 잘 듣고 자신이 어느 과일에 해당하는지 기억한다.</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>교사가 자신의 과일이나 ‘샐러드’를 외치면 이 과일에 해당되는 사람끼리 자리를 민첩하게 바꾼다.</li> <li>친구들과 자연스럽게 자리를 바꾸면서 신체를 접촉하고 친밀감을 높이며 소통하고 교감할 수 있도록 한다.</li> </ul>

단계	I 창조적 집중 작업	
	교수학습활동과 방법	
	교수활동	학습활동
응통성	<p>2. 비빔밥, 김밥</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 순발력과 민첩성, 집중력을 높이는 활동이라는 것을 알려주고 교사나 술래의 지령을 집중해서 잘 듣고 민첩하게 움직여야 한다고 알려준다.</li> <li>• 비빔밥이나 김밥, 팔빙수 등 여러 재료가 섞인 다른 음식으로 변화해서 할 수도 있다.</li> <li>• 걸음걸이에 맞춰 리듬감 있게 재료들을 외치게 하면 학생들 간의 친밀함을 효과적으로 높일 수 있다.</li> </ul>	<p>2. 비빔밥, 김밥</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 비빔밥, 김밥, 팔빙수 등의 활동도 겸해 본다.</li> <li>• 순발력 있게 민첩하게 움직이도록 집중한다.</li> </ul>
독창성	<p>3. 우리 동네 알아보기</p> <p>3. 1 우리 동네 한 바퀴</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 가능하다면 수업을 진행하기 전에 학생들과 함께 동네를 한 바퀴 돌아보며 동네 이름의 유래나 전설, 이야기에 대해 나누는 것도 좋다.</li> <li>• 이 활동은 약 30분 정도 소요되며 수업 상황에 맞춰 선택해서 진행한다.</li> </ul>	<p>3. 우리 동네 알아보기</p> <p>3. 1 우리 동네 한 바퀴</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 선생님과 친구들과 함께 동네를 한 바퀴 돌아보며 동네의 유래, 전설, 이야기에 대해 서로 나눈다.</li> </ul>

단계	I 창조적 집중 작업	
	교수학습활동과 방법	
	교수활동	학습활동
	<p>3. 2 우리 동네 알아보기 : 킹! 왕! 짱! 우주!</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 킹! 왕! 짱! 우주! 활동을 활용한다.</li> <li>• ‘즐겁게 춤을 추다가 그대로 멈춰라’ 노래에 맞춰 서로 부딪치지 않고 춤을 추다가 교사가 킹!(1명), 왕!(2명), 짱!(3명), 우주!(모두) 등을 외치면 그 지령에 맞추어 짱을 만난다.</li> <li>• 짱이 되지 못한 친구들은 다른 모둠에 합류시켜 혼자가 아니라라는 생각이 들도록 한다.</li> <li>• 킹, 왕, 짱 활동을 통해 4~5명으로 모둠을 나눈 후 자신이 사는 동네 특징에 대하여 가능한 많은 의견을 내게 한다.</li> <li>• 우리 동네를 조사하는 데 필요한 질문을 한다.</li> </ul> <p>▶ 예시</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ 우리 동네 이름과 유래는 무엇인가??</li> <li>◦ 우리 동네만 가지는 특징이 있는가?</li> <li>◦ 우리 동네의 전설적인 나무나 기념비 등 상징물이 있는가?</li> <li>◦ 우리 동네를 지나는 버스나 지하철은?</li> <li>◦ 우리 동네에 있는 산이나 강은?</li> <li>◦ 우리 동네에서 가장 오래된 건물(아파트, 병원, 식당, 우체국, 도서관, 약국, 마트 등)은?</li> </ul>	<p>3. 2 우리 동네 알아보기 : 킹! 왕! 짱! 우주!</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 교사의 소리를 잘 듣고 짱을 만난다.</li> <li>• 자신이 살고 있는 동네에 대하여 발표하고, 친구들이 사는 동네에 대한 발표를 귀담아 듣는다.</li> <li>• 각 모둠별로 우리 동네의 특징에 대하여 의견을 나눈다.</li> </ul> <p>▶ 예시</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ 우리 동네 이름과 유래</li> <li>◦ 우리 동네 특징</li> <li>◦ 우리 동네의 전설이나 설화</li> <li>◦ 우리 동네에만 있는 것</li> <li>◦ 우리 동네에서 가장 오래된 건물</li> <li>◦ 우리 동네 지하철역의 유래</li> <li>◦ 우리 동네 자랑거리</li> <li>◦ 우리 동네에서 사람들이 가장 많이 모여서 놀 수 있는 장소 등</li> </ul>

단계	II 구현작업	
	교수학습활동과 방법	
	교수활동	학습활동
정교성	<p>4. 우리 동네 특징 알아보기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>우리 동네를 떠올리면 생각나는 단어를 이야기하거나 적어 보게 한다.</li> <li>각 모둠별로 동네를 선택하여 특징적인 건물, 장소, 인물 등은 무엇이 있는지 알아보고 간단한 동네지도를 그리게 한다.</li> <li>우리 동네의 이름과 지하철역 이름의 유래에 대해서도 찾아 보고 아는 대로 이야기해 본다.</li> </ul>	<p>4. 우리 동네 특징 알아보기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>우리 동네에 대해 아는 것이나 생각나는 것을 이야기하거나 적어본다.</li> <li>각 모둠별로 동네의 특징과 건물, 장소, 공간 등에 대해 조사해 보고 특징적인 동네의 건물과 상징적 구조물을 간단한 지도로 그려 본다.</li> </ul>
상상력	<p>5. 우리 동네 표현하기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>우리 동네와 관련하여 단어나, 특징적인 상징(나무, 장소, 유물, 이야기, 건물, 인물 등)을 정한 후 모둠원끼리 몸으로 표현하게 한다.</li> <li>모둠원끼리 힘을 합쳐 만든다.</li> <li>가능하면 창의적 표현이 될 수 있도록 지도한다.</li> <li>두 모둠씩 마주보며 ‘우리 동네 왜 왔니?’ 노래를 부르게 한다.</li> <li>‘보여주러 왔단다’ 부분에서 해당 모둠원들은 우리 동네의 특징을 몸으로 표현할 수 있다.</li> <li>같은 방법으로 공간, 기념물,</li> </ul>	<p>5. 우리 동네 표현하기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>각 모둠끼리 협의하여 우리 동네의 가장 특징적인 건물이나 장소, 대표적인 인물, 전설이 있는 기념물 등을 나누고 무엇을 표현하면 좋을지 정한다.</li> <li>정해진 것을 어떻게 몸으로 표현해 볼 것인지 의논한다.</li> <li>창의적인 몸짓으로 특징을 잘 나타낼 수 있도록 서로 협력한다.</li> <li>‘우리 집에 왜 왔니?’ 노래를 주고받으면서 부른다.</li> <li>‘보여주러 왔단다’ 부분에서 해당 모둠원들은 우리 동네의 특</li> </ul>

단계	II 구현작업	
	교수학습활동과 방법	
	교수활동	학습활동
	<p>장소 등을 몸으로 표현해 보게 한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 모둠별로 무엇을 표현했는지 맞춰 보게 한다.</li> <li>• 서로의 감상을 이야기 나누게 한다.</li> </ul> <p>※‘우리 동네 왜 왔니?’ : ‘우리 집에 왜 왔니?’를 변형</p> <p>우리 동네 왜 왔니? 왜 왔니? 왜왔니? 보여주러 왔단다 왔단다 왔단다 무엇을 보여주러 왔느냐? 왔느냐? ‘이것’ 을 보여주러 왔단다 왔단다</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 노래 가사 중 ‘이것’에는 우리 동네 건물, 장소, 기념물, 이야기, 인물, 유래 등을 넣어 몸으로 표현할 수 있게 한다.</li> </ul>	<p>징을 몸으로 표현한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 다른 모듬은 무엇을 표현했는지 맞춰 본다.</li> <li>• 다른 모듬이 표현한 공간, 기념물, 장소를 잘 감상하고 가장 인상적인 것은 어떤 것이 있었는지 서로 이야기를 나누다.</li> </ul>
계획성	<p>6. 우리 동네 이야기 만들기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 모듬별로 모여 우리 동네의 설화나 전설을 바탕으로 재미있는 이야기를 만들어 본다.</li> <li>• 잘 알려진 설화나 전설 등의 이야기를 하나 정해 쥐도 좋다.</li> <li>• 이야기의 주제를 정한다.</li> <li>• 인물과 줄거리를 만든다.</li> <li>• ‘만약에...’ 라고 가정하여 그 후의 이야기를 생각하여 이야기가 좀 더 독특하고 참신하게</li> </ul>	<p>6. 우리 동네 이야기 만들기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 모듬원들과 함께 우리 동네의 설화나 전설 등의 이야기를 나눈 뒤 가장 재미있는 이야기를 하나 정한다.</li> <li>• 전개와 주제나 경험을 좀 더 다양하게 생각하고 이야기해 본다.</li> <li>• ‘만약에...’ 라고 가정하여 그 후의 이야기를 생각해 본다.</li> <li>• 전체 흐름 중 내용이 맞지 않</li> </ul>

단계	II 구현작업	
	교수학습활동과 방법	
	교수활동	학습활동
	<p>정리될 수 있도록 유도한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 전체 흐름에 내용이 어울리지 않거나 수정해야 할 부분을 확인하고 수정 보완하도록 한다.</li> <li>• 이야기를 3개 장면으로 나누어 보게 한다. 몇 가지의 장면을 그림으로 그리게 할 수도 있다.</li> <li>• 배역을 정하고 즉흥 장면을 만들어 보게 한다.</li> <li>• 학생들이 서로 협력하여 공동작업이 원활하게 이루어질 수 있도록 도와준다.</li> <li>• 특히 아이디어를 생성하고, 표현하는 방법, 소재 및 재료 확보, 진행 과정 계획 등 모든 단계를 계획할 수 있도록 지도한다.</li> </ul>	<p>거나, 수정해야 할 부분이 없는지 확인하고 다듬는다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 이야기가 정해지면 배역을 정하고 즉흥 장면을 만들어 발표한다.</li> </ul>
문제 해결력	<p>7. 우리 동네 상상놀이터</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 모둠별로 천이나 큰 종이 상자, 홀라후프, 책상, 걸상 등을 활용하여 우리 동네에서 가장 인기 있고 재미있는 놀이 공간을 꾸미게 한다.</li> </ul>	<p>7. 우리 동네 상상놀이터</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 모둠별로 협력하여 천이나 큰 종이 상자, 홀라후프, 책상, 걸상 등 여러 재료로 우리 동네에 있거나 있었으면 좋다고 생각하는 재미있는 공간을 만들어 본다.</li> <li>• 서로의 의견을 존중해주고 다른 사람의 이야기를 잘 들어 준다.</li> </ul>

단계	Ⅲ 감상 및 소통 작업	
	교수학습활동과 방법	
	교수활동	학습활동
분석력 비판력	<p>8. 장면을 감상하고 느낌 나누기</p> <p>▶<b>분석력</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 상상극장을 열고 각 모둠별로 구성된 연극을 직접 만든 상상 놀이터에서 발표하도록 한다.</li> <li>• 학생들이 발표나 감상 태도를 관찰하고 피드백을 해준다.</li> <li>• 모든 모둠의 공연을 감상한 후 서로 아이디어나 의견을 나누게 한다.</li> <li>• 서로 다른 의견을 조정하고 다른 의견이 있으면 조정해 가는 방법과 태도를 익히게 한다.</li> </ul> <p>▶<b>비판력</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 결과물이 잘 표현되어 전달되었는지, 창의적인 아이디어는 무엇이 있었는지 이야기를 나눠 보게 한다.</li> <li>• 각 모둠의 표현방법 가운데 아이디어의 장점을 찾아내고, 창의적인 아이디어는 무엇인지 이야기 나누어 보게 한다.</li> </ul>	<p>8. 장면을 감상하고 느낌 나누기</p> <p>▶<b>분석력</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 각 모둠의 장면을 발표하는 시간을 갖는다.</li> <li>• 각 모둠의 공연을 감상한 후 결과물을 비교하며 표현상의 공통점과 차이점을 비교하고, 결과물의 특징, 표현 방법, 재미있었던 점 등을 발표한다.</li> <li>• 모든 모둠의 공연을 감상한 후 더 좋은 아이디어나 의견이 있으면 이야기한다.</li> </ul> <p>▶<b>비판력</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 서로의 결과물을 보고 원래 의도했던 대로 잘 표현되었는지 느낀 점을 발표한다.</li> <li>• 각 모둠의 표현방법 가운데 아이디어의 장점을 찾아내고, 창의적인 아이디어는 무엇인지 이야기 나눈다.</li> </ul>

단계	Ⅲ 감상 및 소통 작업	
	교수학습활동과 방법	
	교수활동	학습활동
종합적 사고력	<p>9. 마무리</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 작업을 통해 느꼈던 점을 스스로 정리해보고 발표하게 한다.</li> </ul> <p>▶ 예시</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ 전체 활동을 통해서 느낀 점은 무엇인가?</li> <li>◦ 새롭게 발견하게 된 것은 무엇인가?</li> <li>◦ 이야기를 만드는 동안 무엇을 느꼈는가?</li> <li>◦ 우리 동네를 꾸미는 동안 느낀 점은 무엇인가?</li> <li>◦ 모둠원들과 함께 활동하면서 느낀 점은 무엇인가?</li> </ul>	<p>9. 마무리</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ‘우리 동네 상상 놀이터’ 활동을 통해 느꼈던 점을 스스로 정리해 보고 발표한다.</li> </ul>

단계	평가의 주안점
<b>평가방법</b>	<input type="checkbox"/> 작업 포트폴리오 <input type="checkbox"/> 문제해결 시나리오 <input type="checkbox"/> 구두발표 <input type="checkbox"/> 자기평가 <input type="checkbox"/> 수업관찰 <input type="checkbox"/> 기타
<b>평가/ 피드백</b>	1. 교사가 제시하는 규칙이나 방법을 잘 듣고 역할을 수행하였는가? 2. 관련행위의 초점을 잘 맞추어 유지하였는가? 3. 개인의 잠재능력이 개발되었는가? 4. 개인의 소질과 적성을 발견할 수 있는가? 5. 개인의 능력이 성장할 수 있는가? 6. 상상력이 발휘되었는가? 7. 창의적 아이디어를 제공하였는가? 8. 생성된 아이디어를 순발력 있게 나타내었으며 상황에 맞게 대처하였는가? 9. 학생들이 제안하는 아이디어를 어떻게 통합하여 이야기를 구성하였는가? 10. 모둠별 활동에 기여하였는가? 11. 모둠원끼리 소통은 가능하였는가? 12. 이야기 전개과정이나 표현과정에서 다른 사람의 말을 주의 깊게 듣고 의견을 수렴하였는가? 13. 의견이 상이할 경우 조율이 가능했는가? 14. 자신이 속해있는 모둠의 활동에서 제기된 문제점을 얼마나 합리적으로 해결하였는가? 15. 역할 분담의 경우 얼마나 합리적인 결정을 하였는가? 16. 적절한 움직임이 사용되었는가? 17. 장면을 발표할 때 분명하고 똑똑한 발음과 발성으로 말하였는가? 18. 장면을 표현할 때 상황에 맞는 자연스러운 움직임이었는가? 19. 공동으로 활동하는 과정에서 집단 지성이 일어났는가? 20. 다른 모둠의 장면 발표를 보고 발견한 문제점을 합리적으로 제안하였는가? 21. 다른 모둠의 장면 발표를 보고 보완할 아이디어를 생성해 낼 수 있었는가? 22. 다른 모둠이 제안한 아이디어를 긍정적으로 수렴하였는가?

## <참고 자료>

# 우리 동네 상상 놀이터

## 1. 우리 동네 설화

### 1) 성북동 쌀바위

성북동 숙청문밖에 ‘쌀 바위’ 즉 미암(米岩)이라는 바위가 있었다. 이 바위틈에서 쌀이 나왔는데, 기이하게도 아침, 점심, 저녁 세 차례에 걸쳐 꼭 한 되 정도의 쌀이 나왔다.

처음 이것을 발견한 사람은 나무꾼 노인이었는데 그는 매일 여기서 쌀을 가져가서 걱정 없이 지낼 수 있었다. 그런데 이렇게 여러 날이 지나자 나무꾼 노인은 욕심이 생겼다. 그래서 쌀을 더 많이 가져가려고 쌀자루를 가지고 쌀 바위에 가서는 나온 쌀을 담고 얼마간 기다렸다가 쌀이 나오면 또 담아 쌀자루에 가득 채웠을 때에야 집으로 돌아왔다.

이렇게 한 달을 계속했던 어느 날 쌀이 나오던 바위틈에서 쌀은 나오지 않고 대신 끈적끈적한 물이 흘러 나왔다. 깜짝 놀란 노인이 바가지로 바위틈을 계속 긁어보아도 담겨 나오는 건 더 이상 쌀이 아니었다. ‘내가 너무 욕심을 부렸구나!’ 노인은 땅을 치고 후회했지만 다시는 쌀이 나오지 않았다고 한다.

### 2) 수락산의 유래

신라시대의 승려 원광법사는 당나라에서 불법을 닦고 돌아오는 길에 어떤 산에 잠깐 머물렀는데, 그 곳에는 개암나무가 무성하게 우거진 가운데 초가집 하나가 있고, 흐르는 샘물이 구슬같이 방울지며 갈라져서 초가집 창가에 떨어지고 있었다. 원광법사가 이를 보고는 이곳에서 수행하면 뛰어난 산천의 정취 속에 세속의 정을 빨리 끊고 수행에 도움이 되리라 생각하고 절을 열었다. 절 이름을 ‘수락사’ 라고 했으며 이때부터 산의 이름도 ‘수락산’ 이라고 부르게 되었다.

### 3) 주왕산의 유래

경북 청송면에 위치한 주왕산은 원래 높고 깎아지른 바위들이 골짜기를 병풍처럼 둘러싸고 있다하여 석병산이라 불렸다. 그 후 신라 왕자인 주원이 이 산에 은거하게 되면서 주방산이라 하였고 이후 대둔산이라고 불리기도 했다. 중국 동진의 왕족인 주도는 스스로 '후주의 천황'이라고 칭하면서 나타났다. 그는 군사들을 이끌고 당나라 덕종 15년에 장안으로 쳐들어간다. 그러나 괘자의에게 패하고 주도는 요동을 거쳐 어찌어찌하여 고려 땅으로 도망쳐 들어왔다. 은신처를 찾던 그는 산 하나를 발견하였다. 지세가 험하고 은거하기에 적합하다 판단한 그는 여기에 머물렀다. 한편 신라 조정은 당의 재촉을 받고 장군을 보내어 주왕을 토벌케 했다. 결국 주왕은 타국 땅에서 죽음을 당하게 된다. 그 후 이 산을 주왕산이라 부르게 되었다고 한다. 그러나 역사적 근거는 찾을 수 없다.

## 2. 우리 동네 전설의 나무 자료

### 1) 서울 중계동 은행나무

서울 중계동에 있는 660년된 은행나무는 명성황후가 임오군란을 피해 여주로 피신하면서 이 나무 앞 민가에서 하룻밤 지내다가 이 나무에 치성을 드렸고 이후 성황당 터로 변해 오늘에 이르고 있다고 한다.

### 2) 서울 성수동 대감나무

서울 성수동에 있는 느티나무는 대감나무라고 불린다. 경복궁 증축 시 대감나무가 베어질 위기에 처했으나 주민들이 흥선대원군에게 간청해서 그대로 두게 되어 대감나무라고 불렸다. 이 마을은 전해 내려오는 나무가 있는 고을이라 하여 전나무골이라 불리기도 했다.

### 3) 서울 전농동 물푸레나무

서울 전농동에 있는 물푸레나무는 수호신이 깃들어 6·25전쟁 때 이곳에 피신한 사람은 누구도 죽지 않았다고 한다.

### 4) 가장 나이가 많은 서울 방학동 은행나무

서울시 보호수 중 가장 나이가 많은 나무로 1968년 당시 수령이 830년이였다. 서울시 보호수 1호인 이 나무는 높이 25m, 둘레 10.7m로 서울시 보호수 중에서 가장 크기도 하며, 자기 스스로 가지를 불태워 나라의 위태로움을 미리 알려주는 '애국나무'로도 불린다. 박정희 대통령 사망 1년 전인 1978년에 불이나 소방차까지 동원되었다고 한다. 또한 예부터 나무에 소원을 빌면 아들을 낳게 해 준다는 신령수로 통한다.

### 5) 논산 개척리 전우치 은행나무

충청남도에 있는 논산 개척리에 있는 나무로서, 전우치(田禹治)가 492년 전에 심은 것으로 알려져 '전우치 은행나무' 라는 이름이 지어졌다. 조선 중종 때에 활동하던 전우치는 문장이 뛰어난 선비로 귀신을 다스리고 둔갑술을 부리던 기인으로 더 잘 알려진 인물이다.

기묘사화(己卯士禍)에 연루되어 절박한 심정으로 길을 떠난 그는 이 언덕을 지나면서 잠시 쉬기로 했다. 그곳에서 내려다보는 마을 풍경은 자신의 다급한 처지와 달리 평화로워 보였다. 평화로운 마을 풍경을 바라볼 수 있는 자리를 표시하기 위해 그는 지팡이를 꽂았다. 그는 이 지팡이가 살아서 오래도록 잘 자라면 전씨 가문이 번창할 것이고, 죽으면 전씨 가문이 모두 남의 그늘에 묻혀 참담하게 살 것이라는 이야기를 남겼다. 지팡이는 오랜 세월을 거치며 이제 키 25m, 줄기둘레 8m의 큰 나무로 우뚝 섰다. 바람막이 하나 없는 언덕 위에 홀로 선 나무는 한 가문의 안녕, 혹은 마을의 평화를 기원하며 긴 세월을 살았다.

### 3. 마을이름 유래

#### 1) 서울 월계동[月溪洞]

서울 노원구 월계동에 있던 마을로서, 이곳의 지형이 반달처럼 생긴데다가 중랑천과 우이천이 이곳을 지나가는 데서 마을 이름이 유래되었다. 밤에 높은 곳에서 월계동 지역을 내려다보니 맑은 시냇물에 말이 비치고 중랑천과 우이천으로 둘러 쌓인 모양이 마치 반달모양이므로 달월(月)에 시내계(溪)자를 붙여 월계동이라 하였다.

#### 2) 대전[大田]

한밭이라는 순우리말이 대전으로 바뀌었다. 우리말에서 한이란 ‘크다’라는 의미 한자로 큰대(大) 밭전(田)자를 사용해서 대전이 되었다.

#### 3) 여의도[汝矣島]

이 곳은 예전에 모래밭뿐이고 강물이 불면 물속에 잠겨서 쓸모가 없어서 ‘너나 가져라’라는 의미로 ‘너섬’이라고 불렀던 지명이 한자어 여의도(汝矣島)라고 불리게 되었다고 한다.

#### 4) 광주[光州]

빛고을이라는 순우리말 지명을 갖고 있다가 그것이 한자어 광주(光州)로 바뀌었다.

#### 5) 서울 도화동[桃花洞]

도화동이란 이름은 순우리말인 복사골이라는 이름에서 유래되었다. ‘복사’란 복숭아를 이르는 말로 이곳에 복숭아나무가 많이 있어서 복사골이라는 이름을 갖고 있던 지명이 한자어 도화(桃花)동이라는 지명으로 바뀌었다.

## 4. 지하철 역 이름 유래

### 1) 상록수역

심훈의 소설 '상록수'의 주인공 채영신의 실제 모델인 최용신이 30년대 항일과 농촌계몽에 헌신한 터전이 현재 안산시 본오동 샘골인데, 이곳의 지하철역 이름은 소설 '상록수'의 제목을 빌어 상록수역이라 한다.

### 2) 주엽역

옛 주엽 3리의 문촌 마을에 있는 골동산(곡동산) 꼭대기에서 볼 때 마을 전체의 지형이 앞사귀모양으로 보여 주엽이라 하였으며, 가을만 되면 마을 중앙으로 흐르는 샛강에 큰 나무의 잎사귀가 떨어져 흘러내려갔다고 해서 붙여진 이름이다.

### 3) 마두역

이 곳에 위치한 정발산의 생김 모양이 말머리와 같다고 하여 붙여진 명칭이다.

### 4) 백석역

백석역은 이 마을에서 신성시되는 큰 흰 돌에서 유래하였다.

### 5) 화정역

꽃물 마을(花水)과 찬 우물 마을(冷井)이 합쳐진 명칭이다.

### 6) 원당역

원당은 가장 큰 으뜸이 되는 집이라는 뜻인데, 이 지역에 있는 서삼릉의 정자각이 우람하고 매우 커 붙여진 명칭이다.

### 7) 삼송역(농협대입구)

왕릉에는 적송이라 불리는 큰 나무를 심게 되었는데, 이곳은 서삼릉의 입구이므로 세 그루의 소나무를 심었다하여 지명이 유래하였다.

### 8) 당고개역

당고개는 순우리말 이름으로 산짐승이 많아 돌을 들고 넘었다고 하는데서 유래하였다.

## 5. 우리 동네 표현하기



▲ 학교



▲ 놀이공원

## 6. 우리동네 꾸미기



## [활동지]      우리 동네 상상 놀이터

♥ 모듬 이름 :

♥ 모듬원 이름 :

♥ 주제 :

♥ 줄거리 :

♥ 등장인물 및 배역 정하기

♥ 장면 나누기

장면 1

장면 2

장면 3

♥ 무대 및 배경 장치 리스트

♥ 의상 리스트

♥ 소품 리스트

♥ 음향 계획하기

♥ 조명 계획하기

♥ 기타

★ 우리 동네를 생각하면 떠오르는 것은?



<p><b>테마</b></p>	<p>연극으로 놀자</p>																																							
<p><b>활동3</b></p>	<p><b>신문으로 놀자</b></p>																																							
<p><b>활동 목표</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 몸을 자유롭게 움직일 수 있다.</li> <li>2. 신문지로 활용하여 창의적인 소품과 이야기를 만들어 낼 수 있다.</li> <li>3. 새로운 아이디어를 생성하는 독창적인 사고 능력을 기를 수 있다.</li> <li>4. 다른 사람들과 협의하여 활동함으로써 사회성을 강화한다.</li> <li>5. 연극적인 상상력을 구체화하고 표현함으로써 표현력을 향상시킬 수 있다.</li> </ol>																																							
<p><b>활동 내용</b></p>	<p>■ <b>활동 시간 안내</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 모든 활동은 교실 상황이나 교사의 재량에 따른 설계가 가능합니다.</li> <li>2. 다음의 소요시간을 고려하여 활동 시간을 구성할 수 있습니다.</li> </ol> <table border="1" data-bbox="550 994 1319 1693"> <thead> <tr> <th colspan="2">활동제목</th> <th>소요시간</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>소통하기: 자기 소개하기</td> <td rowspan="3">1교시</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>친밀감 형성하기: 오이와 토마토</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>신문지 활동</td> </tr> <tr> <td>3.1</td> <td>신문지 댄스</td> <td rowspan="2">2교시</td> </tr> <tr> <td>3.2</td> <td>신문지 올라서기</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>신문으로 하는 상상 활동</td> <td rowspan="3">1교시</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>신문으로 할 수 있는 일은?</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>신문으로 상황 만들기</td> </tr> <tr> <td>7</td> <td>신문지 소품으로 즉흥극 만들기</td> <td rowspan="3">2교시</td> </tr> <tr> <td>8</td> <td>장면을 감상하고 느낌 나누기</td> </tr> <tr> <td>9</td> <td>신문지 공 만들기</td> </tr> <tr> <td>9.1</td> <td>신문 찢기</td> <td rowspan="3">2교시</td> </tr> <tr> <td>9.2</td> <td>신문 뿌리기</td> </tr> <tr> <td>9.3</td> <td>부정적 감정 날리기</td> </tr> <tr> <td>10</td> <td>마무리</td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <p>■ <b>활동 단계의 특징</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 전체 활동은 ‘창조적 집중 작업 → 구현 작업 → 감상 및 소통 작업’의 순서로 이루어져 있으나 교실 상황이나 교사의 재량에 따라 조율이 가능합니다.</li> <li>2. 각 활동의 단계는 다음과 같은 특징을 가지고 있습니다.</li> </ol>	활동제목		소요시간	1	소통하기: 자기 소개하기	1교시	2	친밀감 형성하기: 오이와 토마토	3	신문지 활동	3.1	신문지 댄스	2교시	3.2	신문지 올라서기	4	신문으로 하는 상상 활동	1교시	5	신문으로 할 수 있는 일은?	6	신문으로 상황 만들기	7	신문지 소품으로 즉흥극 만들기	2교시	8	장면을 감상하고 느낌 나누기	9	신문지 공 만들기	9.1	신문 찢기	2교시	9.2	신문 뿌리기	9.3	부정적 감정 날리기	10	마무리	
활동제목		소요시간																																						
1	소통하기: 자기 소개하기	1교시																																						
2	친밀감 형성하기: 오이와 토마토																																							
3	신문지 활동																																							
3.1	신문지 댄스	2교시																																						
3.2	신문지 올라서기																																							
4	신문으로 하는 상상 활동	1교시																																						
5	신문으로 할 수 있는 일은?																																							
6	신문으로 상황 만들기																																							
7	신문지 소품으로 즉흥극 만들기	2교시																																						
8	장면을 감상하고 느낌 나누기																																							
9	신문지 공 만들기																																							
9.1	신문 찢기	2교시																																						
9.2	신문 뿌리기																																							
9.3	부정적 감정 날리기																																							
10	마무리																																							

단계	특징
유창성	특정한 문제 상황에서 적용 가능한 아이디어 많이 찾아내기
융통성	고정적인 사고방식에서 벗어나 다양하게 아이디어 찾기
독창성	기존의 사고에서 벗어나 참신하고 독특한 아이디어 내기
정교성	아이디어를 검토하고 의미를 명확히 하여 부족한 부분을 찾아 보완하기
상상력	경험을 기초로 어떤 대상에 대하여 머리로 그려보기
계획성	효율적 작업을 위해 필요한 자원을 찾아보고 작업과정 계획하기
문제해결력	작업을 실행하는 동안 발생한 문제 해결하기
분석력	통일된 개념이나 사물을 속성이나 요소로 분해하여 이해하기
비판력	어떠한 사실이나 상황의 옳고 그름, 좋고 나쁨 가려내기
종합적 사고력	체험, 감상, 소통을 통하여 나열되거나 대립되어 있는 개념이나 내용을 하나의 의미로 정립시키기

## ■ 활동 개요

### 1. 소통하기 : 자기 소개하기

- ‘피아노를 잘 치는 OO’, ‘게임을 잘하는 OO’, ‘태권도를 잘하는 OO’ 등 자신의 특징과 이름을 몸짓으로 소개하게 한다.

### 2. 친밀감 형성 : 오이와 토마토

### 3. 신문지 활동

#### 3. 1 신문지 댄스

- 음악에 맞춰 신문지를 조각이 더 많이 나도록 찢어 본다.

#### 3. 2 신문에 올라서기

- 신문지 한 장에 모든 모둠원이 올라서게 한다. 점점 작게 신문을 접으며 활동을 진행한다. 아동들이 서로 밀착하게 하는 것이 활동의 핵심이다.

### 4. 신문지로 하는 상상 활동

	<p>5. 신문으로 할 수 있는 일은?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 신문지를 활용한 창의적인 소품을 만들어 본다.</li> </ul> <p>6. 신문으로 상황 만들기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 2인 1조로 신문지 소품을 활용한 간단한 상황을 표현해 본다.</li> </ul> <p>7. 신문지 소품을 활용한 즉흥극 만들기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 이야기를 만들고 연극으로 표현하는 시간을 갖는다.</li> <li>• 상상극장을 열고 각 모둠별로 구성한 연극을 발표하도록 한다.</li> </ul> <p>8. 장면을 감상하고 느낌 나누기</p> <p>9. 신문지 공 만들기</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>9. 1 신문 찢기</li> <li>9. 2 신문 뿌리기</li> <li>9. 3 부정적 감정 날리기</li> </ol> <p>10. 마무리</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 오늘 활동을 통해 느낀 점을 발표한다.</li> </ul>
<p><b>필요한 환경과 자원</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 교수자(자격) : 교사</li> <li>- 준비물 : 밝은 음악, 핸드벨, 타이머, 사인펜, 활동지 등</li> <li>- 각 연극에 필요한 자원 : 신문지, 테이프, 가위 등</li> <li>- 활동할 수 있는 넓은 공간(예: 거울이 있는 마루)</li> </ul>

단계	I 창조적 집중 작업	
	교수학습활동과 방법	
	교수활동	학습활동
유창성	<p>1. 소통하기 : 자기 소개하기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 원으로 둘러선다.</li> <li>• 자신의 특징과 이름을 몸짓으로 소개하게 한다.</li> </ul> <p>▶ 예시  '피아노를 잘 치는 000입니다' ,  '게임을 잘하는 000입니다'  '태권도를 잘하는 000입니다'</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 다른 사람들도 한 번씩 따라해보며 친구의 이름을 기억한다.</li> <li>• 모든 사람의 발표가 끝나면 가장 인상 깊었던 표현을 뽑고 다함께 따라해 본다.</li> </ul>	<p>1. 소통하기 : 자기소개 하기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 자신을 표현할 수 있는 특징을 잘 생각해 보고 이름과 함께 몸짓으로 표현한다.</li> <li>• 다른 친구들의 표현을 잘 살펴보고 특징과 이름을 기억한다.</li> <li>• 가장 인상 깊은 표현은 어떤 것인지 알아보고 표현을 따라해 본다.</li> </ul>
	<p>2. 친밀감 형성하기 : 오이와 토마토</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 교실 중앙에 마스킹 테이프로 출발선을 표시한다.</li> <li>• 두 모듬으로 나누어 한 모듬은 '오이팀', 다른 한 모듬은 '토마토팀'으로 정한다.</li> <li>• 모듬별로 마주보고 출발선 위에 한 발씩 올려 둔다.</li> <li>• 교사는 아이들이 집중할 수 있도록 적절하게 '오이'와 '토마토'를 외치며 자연스러운 신체 접촉을 유도한다.</li> <li>• 아이들이 상대 모듬을 잡으려고 옷을 잡아당기거나 다리를</li> </ul>	<p>2. 친밀감 형성 : 오이와 토마토</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 출발선인 마스킹 테이프를 중심으로 마주 보고 선다.</li> <li>• 자신이 어떤 모듬에 속하는지 확인한다.</li> <li>• 교사의 지령을 잘 듣고 자신이 다른 모듬을 잡으러 가야할지, 도망가야할지 순간적으로 판단한 다음 재빨리 움직인다.</li> </ul>

단계	I 창조적 집중 작업	
	교수학습활동과 방법	
	교수활동	학습활동
	<p>거는 행동 등을 하지 않도록 미리 주의를 준다.</p> <p>※ 활동 규칙</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>① 교사가 ‘오이’ 하고 외치면 오이팀은 토마토팀을 잡으러 가고 토마토팀은 뒤로 돌아서서 벽을 짚으러 도망간다.</li> <li>② 교사가 ‘토마토’를 외치면 토마토팀은 오이팀을 잡으러 가고 오이팀은 뒤로 돌아서서 벽을 향해 도망간다.</li> <li>③ 도망가는 모둠이 벽을 짚기 전에 잡히면 탈락된다.</li> <li>④ 탈락한 사람은 경기 심판관이 되어 경기를 지켜보고 탈락되는 친구가 있는지 관찰한다.</li> <li>⑤ 두 모듬은 다시 출발선에서 서로 마주 보고 교사의 신호를 기다린다.</li> </ol>	
응통성	<p>3. 신문지 활동</p> <p>3. 1 신문지 댄스</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 두 모듬으로 나누고 같은 양의 신문지를 나누어 준다.</li> <li>• 신나는 음악에 맞춰 춤을 추면서 나누어준 신문지를 발로 찢게 한다.</li> <li>• 발로만 찢어야 하며, 손은 사용할 수 없다고 알려준다. 신문을 더 많이 찢는 모듬이 이긴다.</li> </ul>	<p>3. 신문지 활동</p> <p>3. 1 신문지 댄스</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 신나는 음악에 맞춰 춤을 추면서 신문지를 발로 찢는다.</li> <li>• 가능하면 조각이 많이 나도록 몸과 발을 많이 움직인다.</li> <li>• 이 활동에서 이기고 지는 것에 큰 의미는 없으므로 즐거운 마음으로 적극적으로 활동에 참여한다.</li> </ul>

단계	I 창조적 집중 작업	
	교수학습활동과 방법	
	교수활동	학습활동
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 찢어진 신문지 조각의 개수를 정확하게 셀 필요는 없다. 이 활동에서 이기고 지는 것에 큰 의미는 없다.</li> </ul> <p><b>3. 2 신문지 올라서기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 신문지 1장을 펴서 모든 모듬원이 그 위에 올라서게 한다.</li> <li>• 한 장을 성공하면 다시 반으로 접어 올라가게 하고 점점 작게 신문을 접는다.</li> <li>• 모듬원끼리 협력하고 신체적으로 밀착해 보는 경험을 하는 것이 이 활동의 핵심이다.</li> </ul>	<p><b>3. 2 신문지 올라서기</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 모듬원끼리 서로 밀착하여 1장의 신문지 위에 모두 올라설 수 있도록 힘을 모은다.</li> <li>• 점점 작아지는 신문지 위에 올라설 수 있도록 힘을 모은다.</li> </ul>
<b>독창성</b>	<p><b>4. 신문으로 하는 상상 활동</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 각자에게 신문지를 한 장씩 나누어 준다.</li> <li>• 신문지를 세로 또는 가로로 흔들게 하고 소리를 듣게 한다.</li> <li>• 신문지를 귀에 대고 비비거나 손으로 구기면 어떤 소리가 들리는지 들어 본다.</li> <li>• 찾은 소리를 바탕으로 상황을 상상하여 이야기를 만들어 보게 한 후 발표하게 한다.</li> </ul>	<p><b>4. 신문으로 하는 상상 활동</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 교사가 흔드는 신문 소리를 듣고 어떤 소리가 연상되는지 상상해 본다.</li> <li>• 연상되는 소리와 소리에 연관된 이야기를 상상하여 만들어 보고 발표한다.</li> </ul> <p>▶ 예시</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ 바람 부는 소리, 비오는 소리, 콩 튀는 소리, 파도 소리, 창문 흔들리는 소리, 공장 기계 돌아가는 소리 등</li> </ul>

단계	II 구현작업	
	교수학습활동과 방법	
	교수활동	학습활동
정교성	<p>5. 신문으로 할 수 있는 일은?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 신문을 활용하여 할 수 있는 일이나 물건을 알아본다.</li> <li>• 신문지를 활용하여 여러 가지 소품을 만들어 본다.</li> </ul> <p>▶ 예시</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ 종이배, 모자, 이불, 우산, 수염, 망토, 응원도구, 칼, 치마 등</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 한 명씩 신문으로 만든 소품을 직접 입어보거나 사용해 본다.</li> <li>• 자신의 몸을 꾸미거나 친구를 꾸며주는 것도 좋다.</li> <li>• 다른 친구는 무엇을 만들어 어떻게 표현했는지 알아본다.</li> </ul>	<p>5. 신문으로 할 수 있는 일은?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 신문을 활용하여 할 수 있는 일이 무엇이 있는지 생각해 보고 발표한다.</li> <li>• 신문을 활용하여 어떤 것을 만들 것인지 자유롭게 상상하는 시간을 갖는다.</li> <li>• 만든 소품으로 자신이나 친구의 모습을 꾸며 본다.</li> <li>• 다른 친구가 만든 소품을 잘 살펴본다.</li> </ul>
	<p>6. 신문으로 상황 만들기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 2인 1조로 짝을 지운다.</li> <li>• 신문지 소품을 활용한 간단한 상황을 표현해 보게 한다.</li> <li>• 작품을 발표하고 감상을 이야기하는 시간을 가진다.</li> </ul>	<p>6. 신문으로 상황 만들기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 짝이 된 친구와 무엇을 표현할지 이야기 나눈다.</li> <li>• 신문지 소품을 활용하여 표현한 상황을 발표한다.</li> <li>• 가장 인상적이었던 표현에 대해 이야기한다.</li> </ul>

단계	II 구현작업	
	교수학습활동과 방법	
	교수활동	학습활동
상상력	<p>7. 신문지 소품으로 즉흥극 만들기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>4~5명 정도의 모둠을 나눈다.</li> <li>신문지를 넉넉하게 나누어 주고 이야기를 만들어 보게 한다.</li> <li>이야기를 활용하여 상황극을 만들 때에는 신문을 여러 가지 형태로 변형시킨다.</li> <li>이야기에 따라 달라지는 물체의 형태를 관찰하는 것도 중요한 감상활동 중의 하나이다.</li> </ul> <p>▶ 예시</p> <p>&lt; 상황 ② - 결혼식 &gt;  신문을 활용하여 마이크, 부케, 면사포, 드레스, 레드카펫, 반지 등을 만들어 결혼식 장면을 연출한다.</p>	<p>7. 신문지 소품으로 즉흥극 만들기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>모둠원끼리 어떤 상황이나 이야기를 표현할 것인지를 결정한다.</li> <li>결정된 이야기를 어떻게 몸으로 표현해 볼 것인지 의논한다.</li> <li>창의적인 몸짓으로 특징을 잘 나타낼 수 있도록 협력한다.</li> </ul>
계획성	<p>8. 장면을 감상하고 느낌 나누기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>모둠별로 완성된 즉흥극을 발표하도록 한다.</li> <li>학생들의 발표 및 반응 태도를 관찰하고 피드백을 제공한다.</li> <li>다른 모둠의 공연을 감상하고 더 좋은 아이디어가 있으면 의견을 나누게 한다.</li> <li>의견을 조정해 가는 태도를 익히게 한다.</li> </ul>	<p>8. 장면을 감상하고 느낌 나누기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>각 모둠의 즉흥극을 발표하는 시간을 갖는다.</li> <li>공연을 감상한 후 서로의 결과물을 비교하며 표현의 공통점과 차이점을 살펴보고, 결과물의 특징, 표현 방법, 재미있었던 점 등을 발표한다.</li> <li>공연을 감상한 후 더 좋은 아이디어가 있으면 서로 이야기해준다.</li> </ul>

단계	II 구현작업	
	교수학습활동과 방법	
	교수활동	학습활동
문제 해결력	<p>9. 신문지 공 만들기</p> <p>9. 1 신문 찢기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 모듬끼리 모여 앉게 한다.</li> <li>• 평소에 나를 슬프게 하거나 화나게 했던 일, 내게 상처가 되었던 일, 스트레스 등을 떠올려 보라고 한다.</li> <li>• 처음에는 천천히 찢다가 시간이 지나면서 마음속의 감정을 해소시키며 점점 더 빠른 속도로 찢어 보게 한다.</li> </ul>	<p>9. 신문지 공 만들기</p> <p>9. 1 신문 찢기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 평소에 느꼈던 부정적 감정이나 슬펐던 일, 화난 일, 스트레스 등을 떠올려 본다.</li> <li>• 부정적 감정을 날려 보낸다는 기분으로 신문을 찢고 날려 보낸다. 처음에는 천천히 찢다가 시간이 지나면서 마음속의 감정을 해소시키며 점점 더 빠른 속도로 찢어 보게 한다.</li> <li>• 억압된 감정이 해소될 때까지 신문을 날린다.</li> </ul>
	<p>9. 2 신문 뿌리기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 다 찢은 신문 조각을 서로 상대 모듬을 향해 날리게 한다.</li> <li>• 신문지 조각을 날리면서 자신 안에 있는 부정적인 감정을 해소시키는 해방감을 느껴보게 한다.</li> </ul>	<p>9. 2 신문 뿌리기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 다 찢은 신문 조각을 상대 모듬을 향해 날린다. 상대 모듬도 역시 신문지 조각을 날린다.</li> <li>• 신문지 조각을 날리면서 자신 안에 있는 부정적인 감정을 해소시키는 해방감을 느껴본다.</li> </ul>

단계	Ⅲ 감상 및 소통 작업	
	교수학습활동과 방법	
	교수활동	학습활동
분석력	<p>9. 3 부정적 감정 날리기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 이전 활동에서 찢어서 날렸던 신문지 조각을 모두 모아서 큰 공을 만든다.</li> <li>• 테이프를 이용하여 신문지 조각이 떨어지지 않도록 꼼꼼하게 테이핑한다.</li> <li>• 공이 모두 만들어 졌으면 원으로 둘러서서 자신이 버리고 싶은 나쁜 습관이나 부정적 감정을 생각해보고 한 명씩 “ooo 안녕” 이라 말하며 공을 던지게 한다.</li> <li>• 신문지 공을 받은 친구 역시 자신이 떠나보내고 싶은 부정적인 감정들이나 상처를 “ooo 안녕” 이라고 말하며 해소하도록 한다.</li> <li>• 한 사람씩 돌아가면서 해 보도록 한다.</li> </ul> <p>▶ 예시</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ 게으름이여, 안녕</li> <li>◦ 욕심이여, 안녕</li> <li>◦ 늦잠이여 안녕</li> </ul>	<p>9. 3 부정적 감정 날리기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 내가 버리고 싶은 기억이나 나쁜 습관은 어떤 것이 있는지 곰곰이 생각해 보고 부정적인 감정을 공에 실어 날려 보낸다.</li> <li>• 신문지 공을 받은 친구 역시 자신이 떠나보내고 싶은 부정적인 감정들이나 상처를 “ooo 안녕” 이라고 말을 하고 날려 보낸다.</li> </ul>

단계	Ⅲ 감상 및 소통 작업	
	교수학습활동과 방법	
	교수활동	학습활동
비판력 종합적 사고력	<p>10. 마무리</p> <p>▶ <b>비판력</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 결과물이 잘 표현되어 전달되었는지, 창의적인 아이디어는 무엇이 있었는지 의견을 나누어 보게 한다.</li> <li>• 각 모듈의 표현 방법 중 아이디어의 장점을 찾아내고, 창의적인 아이디어는 무엇인지 이야기 나누어 보게 한다.</li> </ul> <p>▶ <b>종합적 사고력</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 작업을 통해 느꼈던 점을 스스로 정리해보고 발표하게 한다.</li> </ul> <p>▶ <b>예시</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ ‘신문으로 놀자’ 활동을 통해서 무엇을 느끼게 되었는가?</li> <li>◦ 새롭게 발견하게 된 것은 무엇인가?</li> <li>◦ 새롭게 만들어진 이야기를 통해서 느꼈던 점은 무엇인가?</li> <li>◦ 신문지 조각을 찢거나 뿌리는 동안 느낀 점은 무엇인가?</li> <li>◦ 모듈원들과 함께 협력하여 활동하면서 느낀 점은 무엇인가?</li> <li>◦ 작업을 통해서 느꼈던 점에 대하여 정리해 표현하는 연습을 시킨다.</li> </ul>	<p>10. 마무리</p> <p>▶ <b>비판력</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 서로의 결과물을 보고 원래 의도했던 대로 잘 표현되었다고 느꼈는지 발표한다.</li> <li>• 각 모듈의 표현 방법 중 아이디어의 장점을 찾아내고, 창의적인 아이디어는 무엇인지 이야기 나눈다.</li> </ul> <p>▶ <b>종합적 사고력</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ‘신문으로 놀자’ 활동을 통해 느꼈던 점을 스스로 정리해보고 발표한다.</li> </ul>

단계	평가의 주안점
<b>평가방법</b>	<input type="checkbox"/> 작업 포트폴리오 <input type="checkbox"/> 문제해결 시나리오 <input type="checkbox"/> 구두발표 <input type="checkbox"/> 자기평가 <input type="checkbox"/> 수업관찰 <input type="checkbox"/> 기타
<b>평가/ 피드백</b>	1. 교사가 제시하는 규칙이나 방법을 잘 듣고 역할을 수행하였는가? 2. 관련행위의 초점을 잘 맞추어 유지하였는가? 3. 개인의 잠재능력이 개발되었는가? 4. 개인의 소질과 적성을 발견할 수 있는가? 5. 개인의 능력이 성장할 수 있는가? 6. 상상력이 발휘되었는가? 7. 창의적 아이디어를 제공하였는가? 8. 생성된 아이디어를 순발력 있게 나타내었으며 상황에 맞게 대처하였는가? 9. 학생들이 제안하는 아이디어를 어떻게 통합하여 이야기를 구성하였는가? 10. 모둠별 활동에 기여하였는가? 11. 모둠원끼리의 소통은 가능하였는가? 12. 이야기 전개과정이나 표현과정에서 다른 사람의 말을 주의 깊게 듣고 의견을 수렴하였는가? 13. 의견이 상이할 경우 조율이 가능했는가? 14. 자신이 속해있는 모둠의 활동에서 제기된 문제점을 얼마나 합리적으로 해결하였는가? 15. 역할 분담의 경우 얼마나 합리적인 결정을 하였는가? 16. 적절한 움직임이 사용되었는가? 17. 장면을 발표할 때 분명하고 똑똑한 발음과 발성으로 말하였는가? 18. 장면을 표현할 때 상황에 맞는 자연스러운 움직임이었는가? 19. 공동으로 활동하는 과정에서 집단 지성이 일어났는가? 20. 다른 모둠의 장면 발표를 보고 발견한 문제점을 합리적으로 제안하였는가? 21. 다른 모둠의 장면 발표를 보고 보완할 아이디어를 생성해 낼 수 있었는가? 22. 다른 모둠이 제안한 아이디어를 긍정적으로 수렴하였는가?

<참고 자료>

# 신문으로 놀자

## 1. 신문지 활동



▲ 신문에 올라서기



▲ 신문 뿌리기

## 2. 신문지 소품



▲ 꽃다발



▲ 스노클



▲ 망원경



▲ 청소기

### 3. 신문으로 상황 만들기



▲ 청소



▲ 골프

### 4. 신문지 소품으로 즉흥극 만들기



▲ 결혼식



▲ 즐거운 물놀이

**[활동지]**

**신문으로 놀자**

♥ 모둠 이름 :

♥ 모둠원 이름 :

♥ 주제 :

♥ 줄거리 :

♥ 등장인물 및 배역 정하기

## ♥ 장면 나누기

장면 1

장면 2

장면 3

## ♥ 무대 및 배경 장치 리스트

♥ 의상 리스트

♥ 소품 리스트

♥ 음향 계획하기

♥ 조명 계획하기

♥ 기타

## 만든 사람들

기획		
교육과학기술부	실장	김관복
교육과학기술부	국장	김영철
교육과학기술부	과장	박성수
교육과학기술부	연구관	김연배
교육과학기술부	연구사	이규운
교육과학기술부	사무관	김지연
교육과학기술부	사무관	유승완

자문검토		
서울시교육청	장학관	남미숙
광희초	교장	최정재
한국직업능력개발원	연구원	김의연
한국직업능력개발원	연구원	임정훈
한국직업능력개발원	연구원	박경현

연구·집필		
한국직업능력개발원	선임연구위원	진미석
한국직업능력개발원	연구위원	박태준
한국직업능력개발원	연구위원	손유미
한국직업능력개발원	부연구위원	정향진
문화자리	총괄감독	김미향

디자인		
한세대학교	교수	이병주 (표지디자이너)
캠퍼스멘토	디자이너	김주영 (표지디자이너)
캠퍼스멘토	디자이너	정우경 (표지디자이너)

### <참고 자료>

수제닝스(이귀연 외) : 크리에이티브 드라마. 울력 2007

문화관광부 : 문화예술교육진흥원 교안 2005

초등학교	연극을 통한 꿈찾기
발행일	2012년 12월
발행처	교육과학기술부