

아르떼
온라인
문화예술교육
콘텐츠 활용
가이드북

아르떼
온라인
문화예술교육
콘텐츠 활용
가이드북

목차

가이드북 활용안내

006

아동·청소년 프로그램

010

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

목차

노인 프로그램

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

장애인 프로그램

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

전생애 프로그램

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

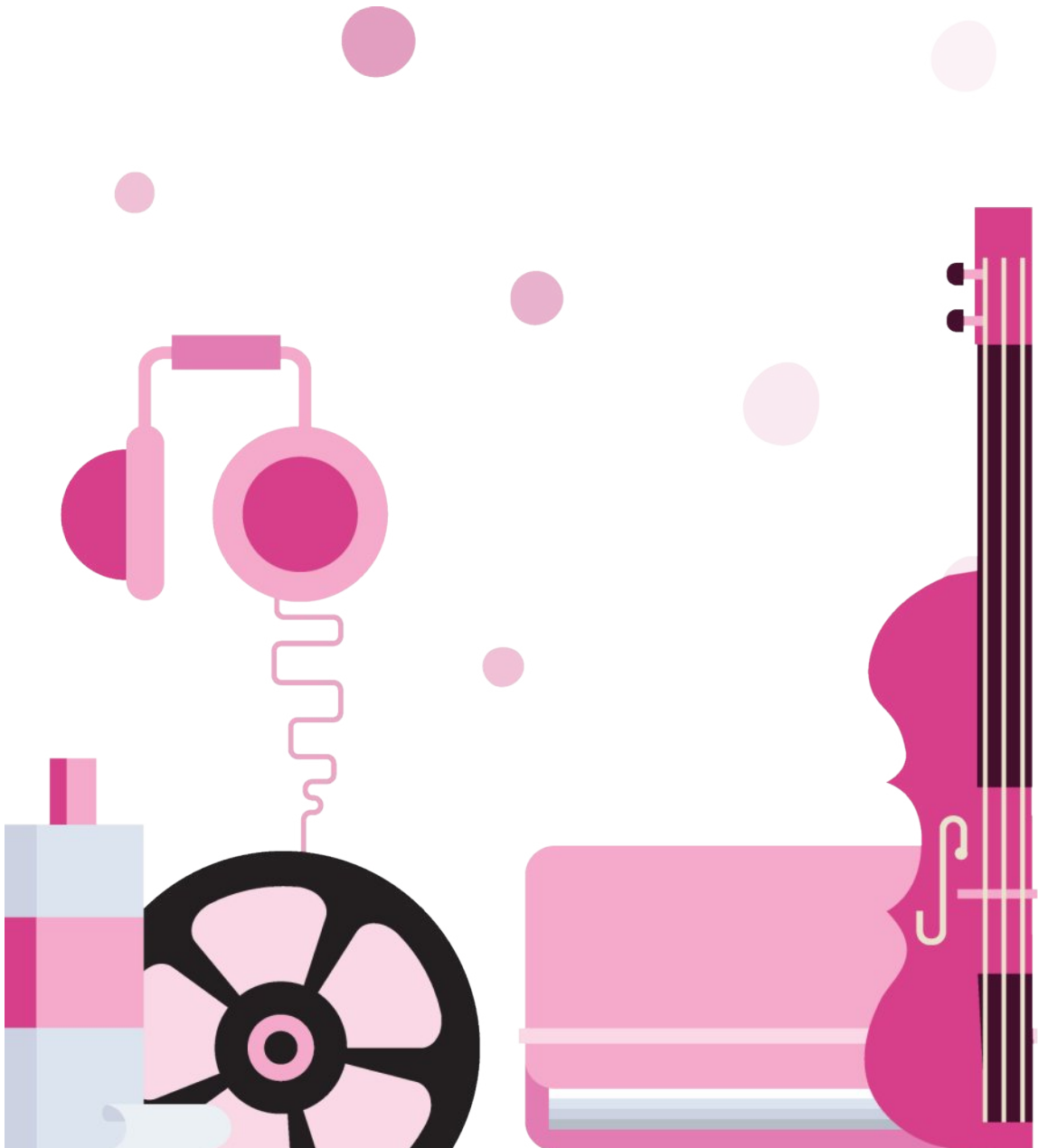
만족도 조사 참여 안내

		105
--	--	-----

기관 소개

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

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



가이드북 소개

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

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

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




I 프로그램 가이드북 활용

한국문화예술교육진흥원에서 제작한 온라인 문화예술교육 콘텐츠를 소개합니다.

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

가이드북은?

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



I 프로그램 가이드북 활용

가이드북은?

◎ 온라인 콘텐츠 목록은 교육 대상별로 구분되어 있습니다.

아동·청소년 프로그램



소개 영상

노인 프로그램



소개 영상

장애인 프로그램

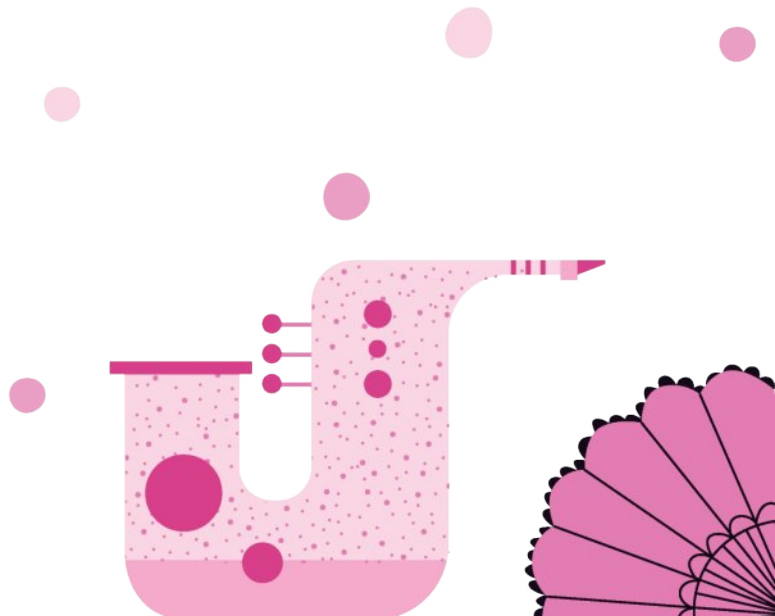


소개 영상

전생애 프로그램



소개 영상



I 프로그램 가이드북 활용



① 대상별 전체 프로그램 소개 영상

교육 대상별 추천 콘텐츠들을 한눈에 확인할 수 있습니다.

② 프로그램별 문화예술 분야

프로그램별 상세 분야를 확인할 수 있습니다.

③ 프로그램명 클릭

프로그램명을 클릭하면 해당 페이지(쪽수)로 이동합니다.

I 프로그램 가이드북 활용

이 궁금한 디자인 D: 일상 디자인 탐색대



5



프로그램 소개 영상

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

6

프로그램 소개
일상의 다양한 사례를 통해 디자인의 예술성과 가능성을 연계하여 알아보고, 문인만의 새로운 디자인 감각을 깨우는 프로그램

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

대상 구성
10분 내외 영상 x 10차시

운영 시 고려사항

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

I 차시별 활동

차시 클릭/QR코드를 통해 영상을 확인할 수 있습니다.

1차시 **나도 디자인에 대해 말할 수 있을까요?**

영상 시간 7분 29초

준비물 활동지, 탐기도구

주요 활동

- 미스터리 코드는 캐릭터 진행자와 함께 디자인의 정의와 범위에 대해 알아본다.
- 디자인에 대한 서로의 생각을 공유한다.

7

I 교육 활용가이드 / 활동지

8



문서 클릭 / QR 코드를 통해 자료를 확인할 수 있습니다.

교육 활용 가이드

1-10차시

2021 학교 문화예술교육 온라인 콘텐츠 활용 가이드

1차시 **나도 디자인에 대해 말할 수 있을까요?**

교과 정보	연안교과 / 미술
계열분야	디자인
교육대상	초4~6

콘텐츠 정보

학습목표

- 디자인의 기능을 이해한다.
- 다양한 디자인 분야에 대해 학습하고, 특정한 분야에 디자인 개념을 이해한다.
- 자신의 생각은 디자인에 대해 공유한다.

기대효과

- 디자인의 기능을 이해하고, 사례를 통해 디자인의 분야를 알아본다.
- 비판적 사고를 활용하여 내가 생각하는 디자인에 대해 영어 내면한다.

콘텐츠 구성

- 오동: 정답이 아닐수도 없는 다양한 디자인의 사례를 통해 디자인의 개념을 공유한다.
- 정답: 자신만의 생각을 키워 디자인의 다양한 내용을 설명
- 정답: 정답이 아닐수도 없는 다양한 디자인에 대한 생각 공유해서

주요 활용 안내

- 온라인 수업 상 문제지 도구를 활용하여 내가 생각하는 디자인에 대한

④ 참여 대상 범주

주 참여 대상 외, 확대 가능한 교육 대상까지 포함하고 있습니다.

⑤ 프로그램별 소개 영상

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

⑥ 프로그램 세부 정보

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

⑦ 차시별 활동

차시별 세부 내용과 정보를 확인할 수 있습니다.
각 차시의 제목 클릭 및 QR코드 스캔을 통해 교육 영상을 확인할 수 있습니다.

⑧ 교육 활용가이드

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