

NYPI 창의적체험활동 시리즈

교육봉사를 통한 저소득층 아동·청소년 정책시범연구

초등학생용 디자인체험활동 지도매뉴얼

총괄책임자 : 모상현 (한국청소년정책연구원 · 연구위원)

책임연구원 : 박용원 (경기대학교 시각디자인과 교수)

공동연구원 : 김성희 (경기대학교 산업디자인연구소 연구원)

연구보조원 : 김태연 (경기대학교 시각디자인과)

이은비 (경기대학교 시각디자인과)

남호진 (경기대학교 산업디자인과)

이종현 (경기대학교 산업디자인과)

목 차

발간문 iii

I. 프로그램 개요

- 1. 프로그램 개발 배경 및 목적 3
- 2. 프로그램 구성 5
- 3. 프로그램 내용 7
- 4. 회기별 프로그램 내용 요약 14

II. 프로그램 매뉴얼

- 01. 새로운 피자 아이디어 많이 내기 _아이디어 발상 19
- 02. 친구가 되고 싶으면 연락해~ _명함 디자인 28
- 03. 나도 환경지킴이! _티셔츠 공익 광고 디자인 36
- 04. 정말 고맙습니다! _감사패 디자인 44
- 05. 가족에게 가면으로 말해요. _메시지 가면 디자인 52
- 06. 입체그림책을 디자인해 봐요. _입체그림책 디자인 60
- 07. 학교 가는 길 우리가 알려줄게요^^ _지도 디자인 70
- 08. 함께 사는 세상, 배려가 필요해요! _스티커 디자인 79
- 09. 우리 집에 동물을 키워요. _장식 소품 디자인 87
- 10. 그린 크리스마스 _그린 디자인 96

미래사회는 다양한 학문과 기술이 융합되어 새로운 지식과 가치를 창출할 것으로 전망되고 있습니다. 이러한 변화의 시점에서 청소년 스스로 미래의 도전을 극복하고 자신의 가치를 창출해나갈 수 있는 새로운 능력이 요구됩니다. 이를 위해 무엇보다 과거의 모방중심의 주입식 교육에서 벗어나 청소년들 스스로 자신의 잠재력과 가능성을 찾을 수 있고, 이를 키워줄 수 있는 ‘끄집어내는’ 교육이 필요합니다. 그 중심에 바로 창의성 교육이 서 있습니다.

이를 위해 본원에서는 청소년의 창의적 능력을 함양하고 이를 개발할 수 있는 다양한 체험활동시리즈를 기획하고 있으며 그 첫 번째로 「초등학생용 디자인 체험활동 지도 매뉴얼」을 발간하게 되었습니다.

디자인은 실용을 목적으로 여러 사람이 공감할 수 있도록 아름답게 구현하는 조형 계획을 의미하는 것으로, 감상을 목적으로 표현되는 미술활동과는 구별됩니다. 미술교육이 창의를 통한 작가지향이라고 한다면 디자인교육은 창의를 통한 문제해결 지향이라고 할 수 있습니다. 따라서 디자인은 상황인식에 따른 문제점 추출하여 해결을 위한 합리적 과정을 구축하고 가지적이며 구체적인 답을 창출해 아름답게 구현하는 창조활동입니다.

형태는 예술을 따르고 기능은 과학을 기초로 한 통합적인 것이 디자인이며 보다 나은 삶을 제공할 수 있도록 인간의 생활과 밀접한 관계를 가지며 아름다운 가시화를 통해 행복을 주는 것입니다.

「초등학생용 디자인 체험활동」의 핵심은 인간의 삶을 보다 윤택하게 할 수 있는 확장역할로 세상에 관심을 갖고 주변을 돌아볼 뿐 아니라 적극적으로 소통하도록 하는 것입니다.

특히 가치관이 성립되기 시작하는 초등학생들이 객관적이고 협동적이며, 실용적인 과정을 체험하면서 개인보다는 여럿을 위하는 생각을 갖게 하고 자기 주장보다는 남의 말에 귀를 기울이고 협력을 바탕으로 창의적 사고에 의한 문제해결의 성취감과 인간관계의 비전을 갖게 하는 것입니다.

이는 「디자인 체험활동」을 통하여 유능한 디자이너를 배출하고자 하는 것이 아니라 더불어 살아가는 인간의 생산적 협력관계를 알게 하고 인간과 사회가 필요로 하는 합목적의 문제해결을 통하여 현실에 참여하는 주역으로서의 자신감과 프로세스에 의한 계획성을 갖게 한다는 것입니다.

「디자인 체험활동」의 창의적 교육이 효과적으로 이루어지기 위해 개발한 「초등학생용 디자인 체험활동 지도 매뉴얼」은 이러한 목표를 갖고 발간되었으며 창의적 체험활동 시리즈의 출간을 통해 앎을 적극적으로 실천하고 나눔과 배려를 생각 할 줄 아는 21세기 미래지향적 청소년 인재양성에 기여할 수 있게 되기를 기대해 봅니다.

한 국 청 소 년 정 책 연 구 원 장

이 명 숙

I. 프로그램 개요

1. 프로그램 개발 배경 및 목적
2. 프로그램 구성
3. 프로그램 내용
4. 회기별 프로그램 내용 요약

1. 프로그램 개발 배경 및 목적

현재 초등과정에서는 미술교육 안에서 디자인을 교육하고 있으며 미술 표현의 기술과 같은 수단으로써 디자인이 활용되고 있을 뿐이다. 그러나 디자인은 실용을 목적으로 여러 사람이 공감할 수 있도록 아름답게 구현하는 조형 계획을 의미하는 것으로, 감상을 목적으로 자신의 심상을 아름답게 표현되는 미술활동과는 차이가 있다.

초등과정에서의 디자인교육은 다양하고 총체적으로 교육되어야 하며 어린이들의 미적 정서와 더불어 창의력과 표현력을 발달시킬 수 있는 프로그램으로 진행되어야 한다.

어린이들에게 일상에서의 관찰과 관심을 통해 문제를 스스로 인식하고 합리적으로 해결하게 함으로써 창의력을 향상시킬 수 있다. 따라서 생활 속에서 디자인을 발견하고 활용하고 즐길 수 있도록 교육해야 한다. 디자인 교육은 사물의 질을 다루는 생산적 사고에 관심을 갖도록 하는 것이며 결과중심의 작품제작보다 문제를 탐색하고, 새로운 아이디어를 찾아내어 그에 대한 해결 방법을 이끌어내는 일련의 탐구과정이 중요하다

디자인을 통해 자신들이 가지고 있는 생각과 경험, 상상, 느낌, 감정, 정서, 성격 등을 자유롭게 드러낼 수 있으며, 디자인 교육은 문제해결과정을 통해 지적 능력을 개발과 미적안목과 감각을 높이는 중요한 기회를 제공한다.

빅터 파파넵(Vitruvius Papanek)은 ‘디자인이란 인간이 자신의 환경과 나아가 그 자신까지도 창조할 수 있는, 인류에게는 가장 강한 도구이다’라고 했다. 이 말은 결국 인간은 젊은 세대들에게 가르친 내용과 방법과 목적에 따라 사회와 미래를 만들어 나간다는 것이다

초등교육에서 선행되어야 할 것은 올바른 인격을 형성하고 공동체의 일원으로서 살아갈 수 있도록 공공의 의식과 상호소통능력의 방법을 배워갈 수 있도록 돕는 것이다. 특히 지식·정보화 사회 속에서 이기주의와 개인주의의 성향을 부추기는 경쟁 사회의 단점을 보완하고 나눔과 배려를 생각 할 줄 아는 ‘우리’ 의식과 태도를 갖게 함으로써 바람직한 사회의 일원으로 성장할

수 있도록 해야 한다. 이러한 시대적 요청에 걸맞는 교육 콘텐츠가 절실한 시점에서 「디자인 체험활동」은 가치관이 성립되기 시작하는 초등학생들이 객관적이고 협동적이며 실용적인 과정을 체험하면서 개인보다는 여럿을 위하는 생각을 갖게 하고 자기 주장보다는 남의 말에 귀를 기울이고 협력을 바탕으로 창의적 사고에 의한 문제해결의 성취감과 인간관계의 비전을 갖게 하는데 목적이 있다.

본 프로그램은 인류애에 가치를 두고 문제인식과 해결방안을 탐구하며 ‘나와 너 그리고 우리’의 공동체의식을 갖고 협동하고 공존하며 나눔과 배려를 생각 할 줄 아는 21세기 미래지향적 청소년 인재양성에 기여할 수 있는 도구로 활용될 수 있을 것으로 기대한다.

2. 프로그램 구성

1단계 - 가치추구

“의미 찾아보기”

보다 나은 세상을 위해 아름다운 꿈을 꾸는 단계.

디자인의 첫 단계는 언제나 주변을 이해하는 것으로부터 출발한다. 나와 내 주변에서부터 크게는 세계와 인류애로 관심 영역을 확대하여 공동체 가치를 찾아 볼 수 있어야 한다.

2단계 - 상황설정 : 어떤 디자인을 할까요?

이해하기 및 동기유발하기

“생각해 보기”

상황설정은 주제나 문제를 이해하는 단계이다.

디자인의 대상과 디자인을 통해 담아낼 이야기를 찾아내어 디자인에 적용할 수 있어야 한다. 나와 다른 사람을 이해하고 배려하는 마음으로 문제에 접근해야 한다.

3단계 - 문제해결 : 이렇게 디자인해볼래요

계획하기 및 제작하기

“계획해서 만들기”

문제해결은 계획하고 제작하는 단계이다.

디자인에 있어서 제작보다 새로운 아이디어를 찾아내어 그에 대한 해결 방법을 이끌어내는 일련의 탐구과정이 더 중요하다. 상황설정 단계에서 다루어진 내용들을 디자인 과정에 적용하여 문제를 해결하도록 해야 한다.

4단계 - 발표 : 멋진 디자인을 해냈어요!

발표하기 및 통합하기

“디자인 설명하기”

발표하기는 다른 사람의 디자인 설명을 듣는 과정과 자신의 디자인 의도를 설명하는 단계이다. 디자인을 계획하고 제작하는 것만큼 자신의 디자인을 설득력 있게 효과적으로 설명하는 것은 매우 중요하다. 디자인 의도대로 진행되었는지 살펴보고 다른 사람의 디자인과 다른 점이 무엇인지 스스로 깨닫는다. 또한 다른 사람의 디자인에서 배울 점이 무엇인지 찾아보고 이해하는 것은 향후에 더 나은 디자인을 할 수 있는 초석이 된다.

5단계 - 소통 : “내가 한 디자인을 주변과 나누기~”

디자인을 통해 다른 사람과 커뮤니케이션을 하는 소중한 단계이다. 디자인은 실용을 목적으로 하는 조형계획이므로 완성된 결과물은 다른 사람과 소통하는 수단으로 활용할 수 있어야 한다. 소통하는 가운데 찾아오는 즐거움을 맛보며 사람들의 반응을 살펴보고 더 나은 방법을 찾아보도록 한다.

3. 프로그램 내용

01. 새로운 피자 아이디어 많이 내기 _아이디어 발상

새로운 피자에 대한 독창적인 아이디어를 가능한 한 많이 내보자.

창의적인 아이디어 전개를 위해 어린이들이 좋아하는 피자를 콘텐츠로 하여 어린이들 각자가 ‘요리사’라 가정하고 새로운 피자를 만들기 위한 아이디어를 내보게 한다. 피자라는 음식의 형태와 재료, 먹는 방식 등 다양한 발상 전환을 할 수 있도록 한 프로그램이다.

아이디어란 이 세상에 없는 새로운 것으로 쓸모가 있는 것을 의미한다.

‘쓸모가 있는 아이디어 발상’ 즉, 실용적이며 현실적인 상황을 고려하고 이해하는 것이 자연스럽게 이루어 질 수 있도록 친근한 주제의 발상을 접해보도록 하는데 목적이 있다.

더불어 아이디어를 전개하기 위한 방법을 배우고 이해함으로써 막연하게 아이디어를 내는 것보다 일정한 방법에 의해서 아이디어를 이끌어내는 것이 더 효율적임을 알게 한다.

문제해결을 위해서는 여러 사람이 협조하는 것을 배워야 한다. 본 과정을 통하여 어린이들에게 아이디어 전개를 ‘혼자 하는 것’과 ‘함께 하는 것’을 체험, 비교하도록 하여 협동의 우수성을 인식하게 한다.

02. 친구가 되고 싶으면 연락해~ _명함 디자인

자신의 미래를 구체적으로 표현해 보고 친구들과 함께 자신의 꿈을 나누어 보자.

어린 시절의 꿈은 미래의 설계도와 같다. 나는 누구이며 내가 어른이 되면 어떤 모습일지를 상상하고 꿈꿔 보는 것은 미래를 계획하는 것과 같은 의미를 갖는다.

앞으로 다가올 희망찬 미래를 꿈꿔 보면서 자신의 멋진 모습을 구체화해

본다. 이 때 ‘자신의 미래 상상하기’는 ‘연상되는 그림 찾기’와 그 이유 설명하기’를 통해 구현한다.

디자인 구현에 있어서는 제한된 평면적 공간에 표현하고자 하는 요소들 정렬에 대한 이해(layout)와 ‘미래의 나’를 표현하는 요소로 글자와 심벌을 구현하는 표현 방법을 알게 한다.

03. 나도 환경지킴이! _티셔츠 공익 광고 디자인

환경 보호 메시지를 담은 티셔츠를 입고 스스로 움직이는 공익 광고 도우미가 되어 보자.

지구 온난화 등 환경문제는 인류 생존과 관련된 중요한 문제로 세계인의 공동 문제로 떠오르고 있다. 세계인의 공동 이슈인 ‘환경문제’를 콘텐츠로 하여 지구 온난화 등이 환경에 미치는 영향을 구체적으로 살펴보고 환경오염의 심각성을 어린이들도 깨달음으로써 생활 속에서 환경에 대한 관심과 보호를 실천할 수 있도록 하는데 목적이 있다. 이를 위해 어린이들이 환경문제인식을 하고 이를 사회운동 차원에서 실천할 수 있도록 공익광고 프로그램으로 경험하게 한다.

공익광고란 공공의 이익을 알리는 캠페인 광고이다.

광고는 다양한 매체를 통하여 표현할 수 있는데 어린이들이 환경이슈를 티셔츠에 표현하여 입고 있는 옷을 통해서도(티셔츠를 이용한 공익 광고) 가능하다는 것을 알게 한다.

디자인을 구현할 수 있는 표현 매체의 다양성과 실생활에서 적극적으로 활용할 수 있는 제품의 경험 및 스텐실 기법을 이용한 섬유에 그림 그리기 방법을 익히게 한다.

04. 정말 고맙습니다! _감사패 디자인

고마운 사람에게 감사의 마음을 전달할 수 있는 특별한 감사패를 직접 만들어 선물하자.

세상에는 고마운 것이 너무도 많다.

우리가 살고 있는 지구와 수많은 먹거리를 제공하는 땅, 맑은 공기를 주는 나무들과 생활의 편리함을 가져다 준 문명의 이기(전기, 전화, 자동차 등), 지혜와 역사를 물려 준 우리의 조상들도 너무 고마운 존재이다. 지금 우리가 보다 나은 삶을 살 수 있는 것은 고마운 환경과 과학, 역사, 문화 등 때문이다. 주변을 돌아보면 이렇게 고마운 존재들이 많이 있지만 우리는 일상에서 그것을 잘 깨닫지 못하고 있다.

세상에 얼마나 고마운 것들이 많은지, 우리가 왜 감사한 마음을 가져야 하는지 감사에 대한 가치와 의미를 되새겨 보는데 본 과정의 목적이 있다. 감사의 마음을 표현했을 때 나의 기쁨이 더 커지는 경험을 체험할 수 있는 기회를 만든다.

최근에 경험했던 고마운 일에 관련된 분이나, 평소에 마음속에 담고 있었던 고마운 분들을 떠올려 그 중 한 사람을 선정하여 ‘**감사의 마음을 표현한 오브제(감사패)**’를 디자인 해 본다.

감사패 디자인을 위해 고마운 분에게서 떠오르는 이미지를 형상화할 수 있게 한다. 주재료 ‘종이’를 이해하고 다양한 구조를 통해 입체의 모양을 만들어 본다.

05. 가족에게 가면으로 말해요. _메시지 가면 디자인

가족 중 어느 한 사람의 특징을 표현한 가면을 만들고 그 가면의 뒷면에 하고 싶은 이야기를 담아 전달하자.

사람들은 각기 다른 모습을 갖고 있는 것처럼 다양한 표정들을 갖고 있다. 스스로가 인식하지 못한 가운데 짓는 표정들이 자신만의 독특한 특징이 되기도 한다. 표정이란 마음속에 품은 감정이나 정서 따위의 심리 상태가 겉으로 드러나는 것이다.

우리 가족 구성원만의 독특한 표정 속에 담긴 각각의 감정을 생각해 보고 마음이 표정을 통해 나타난다는 것을 알게 한다. 더불어 우리 가정의 행복

한 표정을 위해 내가 할 수 있는 것이 무엇일까 생각할 수 있도록 한다.

가족 중 한 사람을 선정하여 그 사람의 특성(성격, 표정, 느낌)을 분석할 수 있고 풀라주 기법으로 가면을 제작 한다.

“가면을 쓴다”는 기본 기능 외에 메시지를 전달할 수 있는 새로운 용도로 활용하여 가면 뒷면에 하고 싶은 이야기를 적어 선물할 수 있도록 한다. 가면을 쓰고 가족 모두 기념사진 촬영을 하는 등의 적극적 소통을 해보도록 한다.

06. 입체그림책을 디자인해 봐요. _입체그림책 디자인

자신의 경험담으로 입체그림책을 만들어서 가족, 친구들과 함께 읽자.

사람들은 여행과 같은 특별한 경험을 사진 찍어 간직한다. 자신의 이야기를 이 세상에 남길 수 있는 ‘기록’의 방법으로 입체 그림책을 디자인해 본다. 스토리텔링을 위해 가장 인상 깊었던 기억에 대해 함축적으로 전달이 가능한 제목을 만들고 시간, 장소, 의미, 함께 나누었던 이야기, 특별한 사건, 등을 정리해 봄으로써 6하 원칙 등의 이야기 구조를 이해하게 한다.

자신의 이야기를 소재로 책을 만든다는 자긍심을 고취시키고 이야기 거리를 글로 적고 이야기를 보다 흥미롭고 특별하게 전달할 입체 그림책 표현을 배운다.

입체 그림책 표현을 통해 평면과 입체의 차이를 배우고 시각적 효과를 깨닫게 한다.

입체 그림책을 통해 자신의 경험을 표현하고 친구, 가족과 여러분의 경험을 함께 나눔으로 서로를 이해하는 좋은 기회가 될 수 있다.

07. 학교 가는 길 우리가 알려줄게요^^ _지도 디자인

학교 주변의 지리적 정보를 심벌화한 지도를 디자인해 보자.

거의 매일 오고 가는 등하교 길에서 누군가 길을 묻는다면 제대로 안내할

수 있을까?

무심코 지나친 그 길에 어떤 것들이 있었을까?

우리 학교 주변에는 혹시 자랑할 만한 명소나 유적은 없을까?

학교 가는 길에 있는 다양한 종류의 가게를 살펴보고, 주변에 있는 특징적인 건물 및 명소에 대하여 소개하는 지도를 만들어 본다. 본 과정은 자신이 사는 지역에 대한 관심을 갖게 하고 애향심 고취를 통해 지역 사회 구성원으로서의 가치관을 갖게 하는데 목적이 있다.

혼자 하는 작업이 아닌 그룹작업으로 함께 하는 효율성을 위해 적절한 역할 분담 및 의견 조율과정을 경험할 수 있다. 개인이 준비한 정보를 수집하고 여러 사람들이 지도 제작을 위한 의견을 논의하는 과정에서 협력을 배울 수 있다.

아울러 학교 주변의 상점이나 관공서, 유적 등을 목록으로 만들어 학생들이 심벌화하는 과정을 체험하여 지리 정보를 시각화하고 조직화할 수 있는 능력을 배양한다.

08. 함께 사는 세상, 배려가 필요해요! _스티커 디자인

학교에서 서로 지켜야할 예절이나 규칙을 주제로 한 스티커를 디자인해보자.

여러 사람이 함께 살아가는 우리사회에는 반드시 지켜야 할 사회의 규율이 있지만, 이에 앞서 서로를 배려하는 마음을 갖는 것이 더 중요하다. 가족 간에 지켜야할 규칙(예: 식사 중에는 다른 행동 안하기 등), 공공장소에서 지켜야 할 규칙(예: 큰 소리로 떠들지 않기 등), 다양한 곳에서 지켜야 할 에티켓에는 무엇들이 있는지 생각해 보는 시간을 갖도록 하여 서로 지켜야할 예절에 대해 이해하여 솔선수범할 수 있도록 하는데 목적이 있다.

학교에서 다른 사람들의 행동으로 불편하거나 불쾌했던 경험을 떠올리며 학교생활 에티켓을 배워본다.

이 과정을 통해 학교에서 서로 지켜야할 예절이나 규칙을 주제로 한 스티커를 디자인한다.

공공의 장소에서 지켜야 할 규칙과 에티켓을 표현한 그림에는 어떤 것이 있는지 살펴보고(주차 금지, 장애인 주차 구역 표시 등 교통과 관련된 것; 금연 표시, 핸드폰 사용금지 표시 등 공공 실내공간과 관련된 것; 경로석 표시, 기대지 마시오 표시 등 지하철과 관련된 것; 분리수거 표시, 절전 표시 등 환경, 에너지와 관련된 것), 글로 만든 메시지와 그림으로 만들어진 메시지의 차이를 알게 하여 글보다 그림이 훨씬 효과적임을 깨달으며 자연스럽게 픽토그램을 이해할 수 있도록 한다.

09. 우리 집에 동물을 키워요. _장식 소품 디자인

돌이 가지고 있는 조형적 특성을 이해하고 최소한의 표현으로 장식소품을 디자인 한다.

돌은 오래 전부터 인간의 상상력을 표현할 수 있는 훌륭한 재료였으며, 인간의 도구, 주거, 예술품 등으로 활용된 가장 오래된 재료로 우리 주변에서 흔하게 볼 수 있는 매우 친숙한 대상이다. 돌은 여러 가지의 독특한 형태와 질감 및 색감 등을 갖고 있어 인공 재료와 달리 사람에게 친근하고 편안함을 주는 소재이다. 자연과 함께 공존해야 하는 인류는 자연이 주는 무한한 혜택의 고마움을 인식하고 그 가치를 잊지 말아야 한다.

본 과정은 자연 소재인 돌 본연의 특징을 살리면서 창의적인 상상력을 더해 새로운 모습으로 변신시키는 과정을 통해 자연 환경에 존재하는 무생물의 다양성과 가치를 깨닫는데 목적이 있다.

돌의 형태에서 연상되는 구체적인 이미지를 떠올려 보고 돌이 가지고 있는 조형적 특성을 이해하여 최소한의 표현으로 전혀 다른 창의적인 형태로 동물 모양의 장식 소품을 만들어 본다.

10. 그린 크리스마스 _ 그린 디자인

우리의 생활 속에서 버려지는 폐기물들을 활용하여 크리스마스 트리 장식
으로 디자인한다.

우리가 풍요롭게 생활하고 살아가는 동안에 얼마나 많은 낭비가 이루어지고 있는지 모른다. 무심코 버려지는 생활 폐기물이 귀중한 자원이 될 수 있다는 것을 이해하고 이러한 과정을 통해 자신이 새롭게 생명을 불어넣어 만든 재사용 물건의 소중함과 수명을 다한 생활물품들은 버려지면 쓰레기가 되지만 생활 폐기물의 재사용이 귀중한 자원 만들기임을 깨닫게 하는데 목적이 있다.

환경을 생각하며 폐품에 재미있는 상상을 연결해 보는 것과 더불어 크리스마스의 사랑 나눔 의미를 생각하며 크리스마스 트리 소품을 만든다.

4. 회기별 프로그램 요약

회차	난이도	제목	목표	학습유형	학습결과
01	중	새로운 피자 아이디어 많이 내기	아이디어 전개를 위한 방법을 배우고 이해하며 문제해결을 위해서 ‘혼자 하는 것’과 ‘함께 하는 것’을 체험, 비교하도록 하여 협동의 우수성을 인식하게 한다.	개인그룹	새로운 피자 아이디어의 발표
02	상	친구가 되고 싶으면 연락해	나는 누구이며 ‘내가 어른이 되면 어떤 모습일까?’를 구체적으로 꿈꿔 보면서 자신의 희망찬 미래모습을 상상해 본다.	개인	나의 미래를 함축적으로 나타낸 명함
03	상	나도 환경 지킴이!	세계적 이슈인 환경 보호에 관심을 갖고 환경 보호 운동은 우리가 입고 있는 옷을 통해서도(티셔츠를 이용한 공익 광고) 가능하다는 것을 알게 한다.	개인	환경 이슈를 담은 티셔츠 공익 광고
04	중	정말 고맙습니다	자신이 미처 깨닫지 못한 감사함에 대해 생각해보고 고마운 분에게 감사한 마음을 표현하게 한다.	개인	고마운 분에게 전달할 특별한 감사패
05	하	가족에게 가면으로 말해요	가족 중 한 사람을 선정하여 그 사람의 특성(성격, 표정, 느낌)을 분석하여 가면을 만들고 ‘가면을 쓴다’는 기본 기능 외에 메시지를 전달할 수 있는 새로운 용도로 활용하게 한다.	개인	가족 중 한 사람에게 드릴 메시지가면
06	상	입체 그림책을 디자인해 봐요	자신의 재미있었던 경험을 보다 흥미롭게 전달할 입체 그림책의 특성을 이해하여 표현하고 가족, 친구들과 함께 읽어본다.	개인	나의 이야기를 담은 입체그림책

07	중	학교 가는 길 우리가 알려 줄게요	자신이 사는 지역에 대한 관심을 통해 애향심을 고취시키고, 지역 사회 구성원으로서의 가치관을 갖게 한다. 아울러 지리 정보를 시각화하고 조직화할 수 있는 능력을 배양한다.	그룹	학교 주변의 정보를 심벌화한 종합 그림 지도
08	하	함께 사는 세상, 배려가 필요해요!	여러 사람이 함께 살아가기 위해서는 정해진 규칙을 잘 지켜야 하지만, 이에 앞서 서로를 배려하는 마음을 갖는 것이 중요한 것임을 알 수 있도록 학교생활 에티켓을 주제로 한 스티커를 디자인 한다.	개인	학교 생활 에티켓을 담은 스티커
09	하	우리 집에 동물을 키워요	자연 소재인 돌 본연의 특징을 살리면서 창의적인 상상력을 더해 새로운 모습으로 변신시키도록 한다. 이러한 과정을 통해 돌이 가지고 있는 조형적 특성을 이해하고 최소한의 표현으로 전혀 다른 대상물이 될 수 있음을 알게 한다.	개인	동물 모양의 조형물
10	하	그린 크리스마스	재활용품의 특성을 살펴보고 새로운 용도 활용을 위해 재활용품을 이용한 실용적 대상물을 만들게 하고, 나아가 환경 운동에 앞장서게 한다.	개인	재활용품을 이용한 크리스마스 소품

II. 프로그램 매뉴얼

01. 새로운 피자 아이디어 많이 내기
_아이디어 발상
02. 친구가 되고 싶으면 연락해~
_명함 디자인
03. 나도 환경지킴이!
_티셔츠 공익 광고 디자인
04. 정말 고맙습니다! _감사패 디자인
05. 가족에게 가면으로 말해요.
_메시지 가면 디자인
06. 입체그림책을 디자인해 봐요.
_입체그림책 디자인
07. 학교 가는 길 우리가 알려줄게요^^
_지도 디자인
08. 함께 사는 세상, 배려가 필요해요!
_스티커 디자인
09. 우리 집에 동물을 키워요.
_장식 소품 디자인
10. 그린 크리스마스 _그린 디자인

01. 새로운 피자 아이디어 많이 내기 _아이디어 발상

기발한 피자! 우리가 생각해냈어요.

제목	새로운 피자 아이디어 많이 내기		
콘텐츠	아이디어 발상		
난이도	○ 상 ● 중 ○ 하		
수업 시간	2시간		
학습 유형	● 개인 ● 그룹		
목표	<p>1. 협동: 혼자 생각하는 것보다 함께 생각할 때 훨씬 많은 아이디어가 나온다는 것을 체험한다.</p> <p>2. 효율성: 막연하게 생각하는 것보다 일정한 방법에 의하여 생각하는 것이 효율적임을 알게 한다.</p> <p>순수미술은 개인의 감성과 표현에 목표를 두지만 디자인은 문제해결 지향이어서 프로세스의 이해와 자세가 매우 중요하다. 문제해결을 위해서는 여러 사람이 협조하는 것을 배워야 한다. 본 과정을 통하여 어린이들에게 아이디어 전개를 혼자 하는 것과 함께 하는 것을 체험, 비교하도록 하여 협동의 우수성을 인식하게 한다. 또한 막연하게 아이디어를 내는 것보다 일정한 방법에 의해서 아이디어를 이끌어내는 것이 더 효율적임을 알게 한다.</p>		
학습결과	새로운 피자 아이디어의 발표		
필수 학습 요소	<ul style="list-style-type: none"> - 주제의 이해 및 분석의 중요성과 효율적인 아이디어를 내는 방법 학습 - 함께 아이디어 내기와 혼자 아이디어 내기의 비교 학습 - 우수 아이디어를 골라내어 그리기, 발표, 평가를 통한 문제 해결력 학습 		
관련 교과	사회, 과학	디자인 관련 분야	모든 디자인 분야
준비물	학생	연필, 노트, 지우개, 색연필, 색사인펜, 도화지(4절 1매)	
	교사	참가 학생 전원의 평가용 칼라 스티커(팀별로 색깔 구분), 2팀에게 시상할 적당한 상품(1팀 인원: 5~7명)	

◇ 학습내용

새로운 피자에 대한 독창적인 아이디어를 가능한 한 많이 내보자!

◇ 학습 단계 과정

혼자 아이디어를 낸다 - 함께 아이디어를 낸다 - 우수 아이디어를 선별한다

◇ 학습 진행 방법

1단계 - 생각해 보기: 혼자하기 20분

1-1. 주제와 개념의 이해 (10분)

- 피자에 대하여 매우 간단히 설명한다.

피자란 이태리를 대표하는 음식으로 우리나라 어린이들이 매우 좋아해서 생각만 해도 군침이 돈다고 말하는 학생들도 있다. 학생들 각자가 요리사라고 가정하고 새로운 피자를 만들기 위한 아이디어를 내보게 한다.

- 아이디어는 독창성과 함께 실용성이 있어야 한다는 점을 설명한다.

아이디어란 이 세상에 없는 새로운 것으로 쓸모가 있는 것을 의미한다. 그래서 아이디어란 이 세상을 기준으로 평가하기 마련이다. 그 이유는 첫째로, 이 세상에 '있다'와 '없다'를 판단하기 위해서이고 둘째로, 쓸모가 있다와 없다 즉, 실용성을 판단하기 위해서다.

- 아이디어 기록의 중요성을 설명한다.

아이디어가 떠오르면 기록을 해야 한다. 그 이유는 첫째로, 기록하지 않으면 잊어버릴 수 있기 때문이고, 둘째로는 기록한 것을 보고 개선하거나 다른 새로운 아이디어와 결합할 수 있기 때문이다.

1-2. 혼자 아이디어 많이 내기(7분)

- 개인별로 새로운 피자의 아이디어를 내도록 한다.

7분 동안 아이디어를 노트에 적어가며 가능한 한 많은 아이디어를 낼 것을 강조한다.

1-3. 개인 아이디어 수 확인(3분)

- 자신이 몇 개의 아이디어를 냈는지 인식하도록 한다.

7분이 지나면 동작을 멈추게 하고 “1개 낸 학생 손들어 보세요”, “2개 낸 학생 손들어 보세요”와 같이 거수토록 하여 자신이 몇 개의 아이디어를 냈는지 인식하도록 한다. 이는 뒤의 ‘함께 아이디어 내기’에서 나온 아이디어의 수와 비교하기 위함이다. 이 때, 아이디어의 질은 따지지 않는다. 뛰어나게 많은 수의 아이디어를 낸 학생은 특별히 칭찬하여 준다.

2단계 - 아이디어 토론: 함께하기 1시간 10분

2-1. 팀 구성/팀장과 서기 선출(10분)

- 이번에는 여럿이 협동하여 새로운 피자 아이디어를 내보자.
- 팀(5~7명 기준)을 구성하고 팀장과 서기를 선출한다.
- 팀장은 팀원들이 서로 아이디어를 많이 내게 하고, 서기는 이를 빠짐없이 적는다.

여럿이 협동하여 새로운 피자 아이디어를 내기 위하여 팀(5~7명 기준)을 구성하자. 그리고 팀장과 서기를 선출하자. 팀장은 서로 아이디어를 많이 낼 수 있도록 진행을 원활하게 하고, 서기는 팀원들이 낸 아이디어를 빠짐없이 차례대로 번호와 함께 적는다. 팀장과 서기도 아이디어를 내야 한다.

2-2. 아이디어 많이 내기 방법 이해(10분)

아이디어 많이 내기 방법은 칠판에 적어 쉽게 볼 수 있도록 한다.

- 아이디어 많이 내기 방법으로 아래의 내용을 설명한다.
 - 재료, 색깔, 냄새, 형태, 형식, 용도, 기타 요소 등을 바꾸어 보자.
 - 기능, 재료, 성분, 다른 음식물, 기타 아이디어 등을 합쳐 보자.
 - 친구가 말한 내용을 잘 듣고 응용하거나 결합해서 새로운 아이디어를 낸다.
 - 팀원들이 주어진 시간 동안 어떻게 진행을 해야 많은 아이디어를 낼 수 있을 것인가에 대하여 잠깐 논의한다.

2-3. 주제에 대한 자세한 분석(10분)

- 아이디어를 내는 데에 도움이 되고 적극적으로 참여할 수 있도록 피자에 대한 자세한 정보와 동기유발이 되는 설명을 해준다.

피자는 토핑이라 불리는 (음식 위에 얹는) 고명의 재료에 의해 다양한 맛을 내게 되는데 우리나라 음식 중에서도 피자과 비슷한 것이 있는지 살펴보도록 하여 학생들의 창의적인 아이디어 전개 및 우리 음식의 세계화에 대한 생각도 할 수 있도록 한다.



2-4. 함께 아이디어 많이 내기(25분)

노트와 연필 / 비판금지 한다.

- 친구가 낸 아이디어를 절대로 비판하면 안 된다.
- 자유롭고 밝은 분위기 속에 진행해야 한다.

2-5. 함께 낸 아이디어의 수 확인 및 시상 (5분)

팀별 아이디어 양산 순위 확인 / 1위 팀 시상(상품) 한다.

- 주어진 시간이 지나면 종료한다.
- 팀별 아이디어 수량을 팀장이 발표한다.
- 가장 많은 아이디어를 낸 팀에게 미리 준비한 상품을 시상한다.

2-6. 우수 아이디어 그리기(10분)

- 팀별로 토론하여 우수 아이디어 3개를 골라내고 4절 도화지에 그림으로 그린다.
- 그림 표현이 불충분하다고 판단되면 글로 적어 보완 설명할 수 있다.



3단계 - 디자인 설명하기: 발표하기 30분

3-1. 발표하기(10분 : 팀당2분)

- 팀별로 작성한 3개의 작품을 칠판에 부착한다.
- 각 팀장이 우수 아이디어에 대하여 설명한다.

3-2. 학생평가 및 시상 (5분)

스티커는 팀별 색깔을 구분하여 1인당 2매씩 할당한다.

- 참가 학생 전원이 잘했다고 생각하는 2개의 팀에 스티커를 하나씩 부착한다.
- 교사는 이 평가의 결과를 발표하고 1등 팀에 시상한다.



3-3. 소감 발표(10분)

- 학생 약간 명이 개인 소감을 발표한다.

3-4. 교사평가(5분)

- 본 과정에 참여한 학생을 격려한다.
- 디자인에서 요구되는 협동과 효율성의 의미를 설명한다.
- 실생활에서 필요한 협동심을 강조한다.

◇디자인 계획서

【자신이 생각하는 새롭고 기발한 피자를 글로 적어봅시다.】

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____

혼자 낸 아이디어 _____ 개	vs	여럿이 협동해서 낸 아이디어 _____ 개
--------------------------	----	--------------------------------

【여럿이 협동해서 낸 아이디어를 적어봅시다】

1. _____

2. _____

3. _____

4. _____

5. _____

6. _____

7. _____

8. _____

9. _____

10. _____

11. _____

12. _____

13. _____

14. _____

【최고의 아이디어라고 생각하는 피자를 그려 봅시다】

02. 친구가 되고 싶으면 연락해~ _명함 디자인

친구가 되고 싶으면 연락해 ~

제목	친구가 되고 싶으면 연락해 ~		
콘텐츠	명함 디자인		
난이도	●상 ○중 ○하		
수업 시간	2시간		
학습 유형	● 개인 ○그룹		
목표	<p>어린 시절의 꿈은 미래의 설계도와 같다. 나는 누구인지. 내가 어른이 되면 어떤 모습일지를 상상하고 꿈꿔 보는 것은 미래를 계획하는 것과 같은 의미를 갖는다. 스스로의 미래를 꿈꿔 보면서 앞으로 다가올 자신의 성공한 모습을 상상하는 것은 참으로 즐거운 일이다. 자신의 미래를 구체적으로 표현해 보고 친구들과 함께 자신 의 꿈을 나누어 보자.</p>		
학습결과	나의 미래 모습을 함축적으로 나타낸 명함		
필수 학습 요소	나의 미래 모습에서 떠오르는 이미지 형상화		
관련 교과	사회	디자인 관련 분야	시각정보디자인
준비물	학생	연필, 자, 칼, 붓펜, 색연필 / 사인펜, 휴지	
	교사	명함지(도화지90 X 54mm), 스탬프 잉크, 지우개, 레트 라셋(Letraset), 조각도	

◇ 학습내용

미래의 꿈을 담아낸 나의 명함을 만들어 보자!

◇ 학습 단계 과정

미래의 꿈을 생각해 본다 - 꿈을 명함에 담는다 - 꿈을 나눈다

◇ 학습 진행 방법

1단계 - 가치추구: 의미 찾아보기 20분

1-1. 이해하기(20분)

- 구체적인 꿈 갖는 것은 미래의 청사진을 갖는 것과 같다.
- 꿈에 대한 가치와 의미를 깨달을 수 있도록 지도한다.
- 어린 시절, 외교관의 꿈을 갖고 열심히 공부했던 반기문 유엔사무총장의 일화를 통해 구체적 꿈 갖기의 필요성을 이해한다.

어린 시절부터 외교관이 꿈이었던 반기문 유엔사무총장은 영어를 열심히 공부했다. 출중한 영어 실력 덕에 적십자 외국학생의 미국 방문 프로그램(VISTA)에 선발되어, 미국을 방문하게 되었다. 미국에서 만난 케네디 대통령이 반기문에게 물었다. “장래 희망이 뭐냐?” “외교관입니다”라는 대답으로 19세의 반기문은 자신의 꿈 설계도를 그렸다. 그리고 그로부터 44년 후 그는 UN사무총장이 되었다.

2단계 - 상황설정: 10분

2-1. 동기 유발하기(10분)

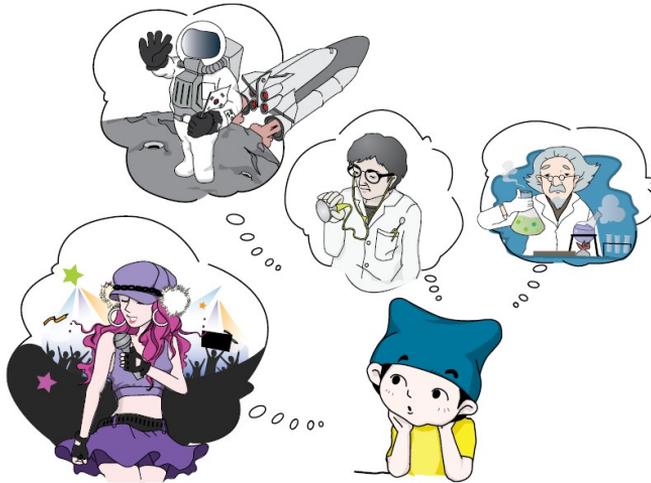
- 친구들의 캐릭터에 대해 서로 이야기한다.
- 나에 대한 친구들의 의견을 들어본다.
- 자신의 미래 모습에 대해 이야기해 본다.

▶ 나는 이(가) 될 것이다.

왜냐하면 때문이다.

 연상되는 그림 찾기와 그 이유 설명하기

- 나는 대통령이 될 것이다.
왜냐하면 더 좋은 대한민국을 만들고 싶기 때문이다.
- 나는 의사가 될 것이다.
왜냐하면 아픈 사람을 치료해 주고 싶기 때문이다.
- 나는 우주 비행사가 될 것이다.
왜냐하면 우주를 여행하고 싶기 때문이다.
- 나는 연예인이 될 것이다.
왜냐하면 많은 사람들에게 주목받고 싶기 때문이다.



3단계 - 문제해결: 계획해서 만들기 60분

3-1. 계획하기(10분)

- 자신의 미래를 떠올려 본다.

자신의 미래 모습을 상상하면서 구체화된 장래 직업을 정해보도록 지도한다.
- 연상법을 사용해 본다.

- 미래에 모습에서 떠오르는 이미지를 연상해 본다.
(우주인-우주선, 선생님-책, 연예인-별, 의사-청진기 등)

▶ 나는 을(를) 그림으로 나타낸다면 을(를) 그리겠다.
왜냐하면 때문이다.



나는 우주인을 그림으로 나타낸다면 우주선을 그리겠다.
왜냐하면 우주인은 우주선을 타고 여행을 하기 때문이다.

나는 선생님을 그림으로 나타낸다면 책을 그리겠다.
왜냐하면 선생님은 항상 책을 보시기 때문이다.

나는 의사를 그림으로 나타낸다면 청진기를 그리겠다.
왜냐하면 의사선생님은 청진기로 진찰을 하기 때문이다.

- 연상된 이미지를 단순하게 스케치해 본다.

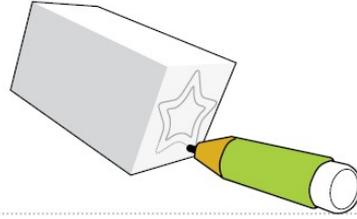
선택된 직업에서 연상되는 이미지를 반드시 스케치를 통해 단계별로 단순화할 수 있도록 지도한다.

- 명함에 들어갈 문구를 정리해 본다.
- 이름 / 주소 / 전화번호 / 자신을 나타낼 수 있는 글(미래의 직업)

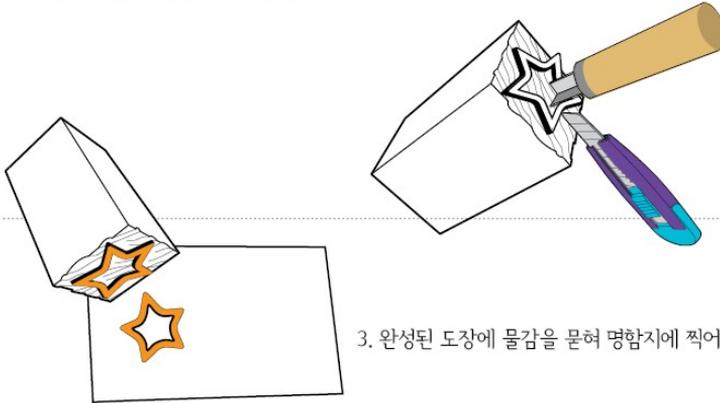
3-2. 제작하기(20분)

계획하기 단계에서 스케치한 아이디어 중에서 하나를 선별하여 제작하도록 지도한다.
조각도나 칼을 사용할 때는 반드시 조심해서 다뤄야 함을 강조한다.

1. 연상된 이미지를 단순한 형태로
지우개에 연필로 그려 넣는다.



2. 그려진 모양대로 조각하여 도장을 만든다.



3. 완성된 도장에 물감을 묻혀 명함지에 찍어 넣는다.

(도장을 찍을 위치는 레이아웃의 중요한 요소이다.)

4. 전화번호는 레트라셋을 이용하여 판박이한다.



5. 자신의 이름과 꿈에 대한 글을 적어 넣는다.

- 슬로건이나 이름을 본인이 직접 쓰게 한다.
- 글씨의 크기나 굵기, 색 등을 다양하게 표현하도록 지도한다.



- 뒷면 -

6. 완성



- 앞면 -



4단계 - 발표: 디자인 설명하기 30분

4-1. 발표하기(20분)

- 자신이 만든 결과물을 발표한다.
- 자신의 꿈을, 미래의 모습을 발표한다.

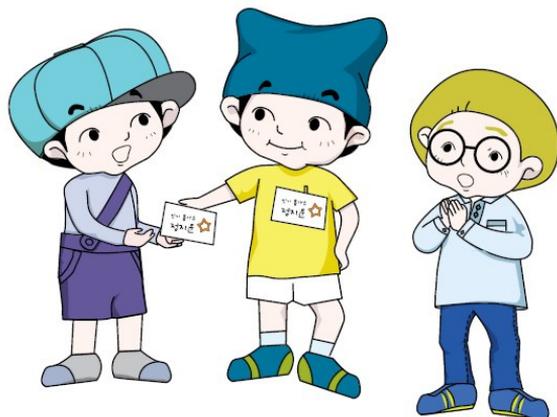
4-2. 통합하기(10분)

- 다른 사람들과 자신의 명함이 어떻게 다른지 생각해 본다.
 - 의도대로 표현됐는지 생각해 본다.
 - 아쉬운 점은 무엇인지 살펴본다.
-

5단계 - 디자인 소통 (수업 이후)

5-1. 소통하기

- 친구가 되고 싶은 사람들끼리 명함을 주고받는다.
- 친구들의 명함을 소중히 간직한다.



◇ 디자인 계획서

【자신의 장래 희망을 적어봅시다】

▶ 나는 이(가) 될 것이다.

왜냐하면 때문이다.

【장래 희망에서 떠오르는 이미지를 생각해서 적어봅시다】

▶ 나는 을(를) 그림으로 나타낸다면 을(를) 그리겠다.

왜냐하면 때문이다.

【명함에 들어갈 말을 정리해서 적어봅시다】

- 이름 _____

- 주소 _____

- 전화번호 _____

- 장래 직업을 나타낼 수 있는 글

【자신의 장래 희망에서 연상된 이미지를 단순한 형태로 스케치해봅시다】

03. 나도 환경지킴이! _티셔츠 공익 광고 디자인

나도 환경지킴이!!

제목	나도 환경지킴이!		
콘텐츠	티셔츠 공익 광고 디자인		
난이도	●상 ○중 ○하		
수업 시간	2시간		
학습 유형	● 개인 ○그룹		
목표	<p>지구 온난화는 인류 생존과 관련된 중요한 문제로 세계인의 공동 문제로 떠오르고 있다.</p> <p>환경 문제의 심각성을 깨닫고 환경 보호에 관심을 갖게 한다.</p> <p>환경 보호 운동은 우리가 입고 있는 옷을 통해서도(티셔츠를 이용한 공익 광고) 가능하다는 것을 알게 한다.</p> <p>섬유에 그림 그리기 방법을 익히게 한다.</p>		
학습결과	환경 이슈를 담은 티셔츠 공익광고		
필수 학습 요소	공익 주제의 형상화, 섬유에 그림 그리기		
관련 교과	자연, 사회, 과학	디자인 관련 분야	광고 및 시각정보디자인
준비물	학생	연필, 자, 칼, 붓, 스펀지, 휴지	
	교사	마분지, 염료 물감, 티셔츠	

◇ 학습내용

환경 보호 메시지를 담은 티셔츠를 입고 스스로 움직이는 공익 광고
도우미가 되어 보자.

◇ 학습 단계 과정

환경을 생각해 본다 - 공익 주제의 광고를 제작한다 - 환경 문제를 함께
핀다

◇ 학습 진행 방법

1단계 - 가치추구: 의미 찾아보기 20분

1-1. 이해하기(20분)

- 온난화에 따른 지구의 환경 변화가 세계인의 공동 문제로 떠오르고
있다.
- 온난화가 지구환경에 미치는 영향에 대해 알아본다.
- 환경 문제의 심각성을 깨닫고 환경 보호에 관심을 가질 수 있도록
한다.

환경은 후세에게 물려주어야 하는 인류의 자산을 인식하고 자연을 가꾸고 지키기
위한 노력이 필요하다.

지구 온난화에 따른 환경 변화를 이야기하고 지구 온난화를 막을 수 있는 일상의 실
천적 방법들을 고민해 본다.

2단계 - 상황설정: 생각해 보기 10분

2-1. 동기 유발하기(10분)

- 환경 문제에 관해 서로 이야기해 본다.

(대기 오염, 수질 오염, 환경 파괴, 생태계 파괴, 생활 폐기물...)

- 내가 실천하고 있는 환경 운동이 있는지 이야기한다.
- 일상에서 참여할 수 있는 환경 운동을 찾아본다.

(일회용품 사용하지 않기, 쓰레기 분리수거, 쓰레기 줍기, 집 앞 청소하기..)

3단계 - 문제해결: 계획해서 만들기 60분

3-1. 계획하기(20분)

- 환경 문제를 떠올려 본다.
- 환경 보호와 관련한 환경 이미지를 연상해 본다.
(에너지 절약-자전거 타기, 환경 보호-나무 심기 등)

▶ 나는 환경 보호를 그림으로 나타낸다면 을(를) 그리겠다.

왜냐하면 때문이다.

 연상되는 그림 찾기와
그 이유 설명하기

나는 환경 보호를 그림으로 나타낸다면 나무를 그리겠다.

왜냐하면 나무가 많아야 좋은 공기를 마실 수 있기 때문이다.



나는 환경 보호를 그림으로 나타낸다면 자전거를 그리겠다.

왜냐하면 자전거를 타면 공해가 적어져서 환경을 보호할 수 있기 때문이다.



나는 환경 보호를 그림으로 나타낸다면 돌고래를 그리겠다.

왜냐하면 돌고래가 멸종되지 않도록 노력하는 것도 환경 보호이기 때문이다.



- 연상된 이미지를 단순한 형태로 스케치해 본다.

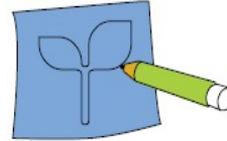
자연에서 연상되는 이미지를 스케치를 통해 단계별로 단순화할 수 있도록 지도한다.

- 단순하게 스케치하는 단계
- ① 있는 그대로 표현해 보기
 - ② 특징적인 형태 위주로 그리기
 - ③ 표현을 단순화하기

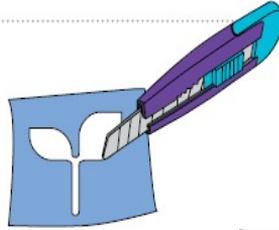
3-2. 제작하기(40분)

계획하기 단계에서 스케치한 아이디어 중에서 하나를 선별하여 제작하도록 지도한다.
조각도나 칼을 사용할 때는 반드시 조심해서 다뤄야 함을 강조한다.

1. 연상한 이미지의 단순한 형태를
마분지에 그려 넣는다.



2. 그린 모양의 외곽을 칼로 도려낸다.

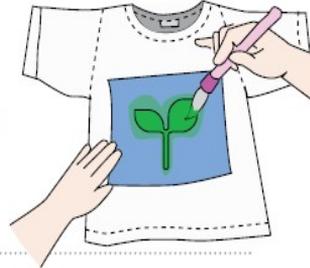


3. 칼로 도려낸 마분지 뒷면에 양면 테이프를 붙여
티셔츠에 고정시킨다.

티셔츠 뒷면에 물감이 배어나지 않도록 티셔츠
안쪽에 종이나 비닐을 집어넣는다.



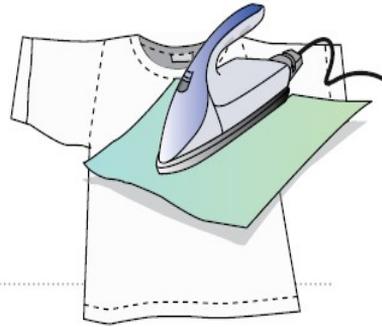
4. 염색 물감을 마분지의 뚫린 부분에만 칠한다.



5. 마분지를 떼어내고 잘 말린다.



6. 티셔츠의 물감이 찍힌 부분에 다른 천이나 종이를 대고 다림질을 해준다.
(염료의 정착력을 높여준다.)



7. 완성



4단계 - 발표: 디자인 설명하기 30분

4-1. 발표하기(20분)

- 자신이 만든 결과물을 발표한다.
- 자신이 생각하는 환경 운동을 발표한다.

4-2. 통합하기(10분)

- 다른 사람들과 자신이 생각한 환경 운동의 차이가 무엇인지 생각해 본다.

- 의도대로 표현됐는지 생각해 본다.
 - 아쉬운 점은 무엇인지 살펴본다.
-

5단계 - 디자인 소통 (수업 이후)

5-1. 소통하기

- 내가 만든 티셔츠를 입고 친구들과 함께 거리를 걷는다.
- 1주일 혹은 한 달에 한 번 환경 티셔츠 입는 날을 정하고 친구들과 함께 입는다.



◇ 디자인 계획서

【환경 보호를 위해 일상에서 실천할 수 있는 것을 적어 봅시다.】

【환경 보호와 관련한 이미지를 생각해 봅시다.】

▶ 나는 환경 보호를 그림으로 나타낸다면 을(를) 그리겠다.
왜냐하면 때문이다.

【환경 보호에서 연상되는 이미지를 단순한 형태로 그려 봅시다.】



04. 정말 고맙습니다! _감사패 디자인

정말 고맙습니다!

제목	정말 고맙습니다!		
콘텐츠	감사패 디자인		
난이도	○상 ● 중 ○하		
수업 시간	2시간		
학습 유형	● 개인 ○그룹		
목표	<ul style="list-style-type: none"> - 주변을 돌아보고 자신이 미처 깨닫지 못한 고마운 분들이 누구인지 알게 한다. - 고마운 분에게서 떠오르는 이미지를 형상화할 수 있게 한다. - 감사패 만드는 과정을 알게 한다. 		
학습결과	평소 고마운 사람에게 전달할 특별한 감사패		
필수 학습 요소	(감사패를 받을 분의) 이미지 형상화, 단순화		
관련 교과	사회	디자인 관련 분야	시각정보디자인
준비물	학생	가위, 칼, 풀, 연필, 자, 지우개, 색연필 / 사인펜, 색종이	
	교사	도화지, 폼보드, 양면 테이프	

◇ 학습내용

고마운 사람에게 감사의 마음을 전달할 수 있는 특별한 감사패를 직접 만들어 선물하자.

◇ 학습 단계 과정

고마움에 대한 생각을 해본다 - 고마운 마음을 담은 감사패를 제작한다
- 고마운 분에게 감사패를 전해 드린다

◇ 학습 진행 방법

1단계 - 가치추구: 의미 찾아보기 20분

1-1. 이해하기(20분)

- 세상에는 고마운 것이 너무도 많다.

우리가 살고 있는 지구와 수많은 먹거리를 제공하는 땅, 맑은 공기를 주는 나무들과 생활의 편리함을 가져다 준 문명의 이기(전기, 전화, 자동차 등)와 지혜와 역사를 물려 준 우리의 조상들도 너무 고마운 존재이다. 지금 우리가 보다 나은 삶을 살 수 있는 것은 고마운 환경과 과학, 역사, 문화 등 때문이다.

인류애 : 인간의 존엄성을 최고의 가치로 여기고 인종, 민족, 국가, 종교 따위의 차이를 초월하여 인류의 안녕과 복지를 꾀하는 것을 이상으로 하는 사상이나 태도

- 주변을 돌아보면 감사한 분들이 너무도 많지만 일상에서는 잘 깨닫지 못한다.

우리가 왜 감사한 마음을 가져야 하는지, 감사의 마음은 어떻게 표현해야 하는지 이야기를 나눠 본다.

2단계 - 상황설정: 생각해 보기 10분

2-1. 동기 유발하기(10분)

- 감사함을 느꼈던 자기 경험을 이야기해 본다.
- 고마운 분들에 대해 이야기해 본다.(엄마, 아빠, 이웃, 선생님, 소방관, 경찰관 등)

▶ 나는 을(를) 고맙게 생각한다.
왜냐하면 때문이다.

* 연상되는 그림 찾기와
그 이유 설명하기

- 나는 **엄마**를 고맙게 생각한다.
왜냐하면 **나를 낳아주셨기** 때문이다.

- 나는 **선생님**을 고맙게 생각한다.
왜냐하면 **나에게 공부를 가르쳐 주시기** 때문이다.

- 나는 **친구**를 고맙게 생각한다.
왜냐하면 **나와 놀아 주기** 때문이다.

- 나는 **세종대왕**을 고맙게 생각한다.
왜냐하면 **한글을 만들어 주셨기** 때문이다.

- 나는 **에디슨**을 고맙게 생각한다.
왜냐하면 **전기를 발명했기** 때문이다.

- 나는 **소방관 아저씨**를 고맙게 생각한다.
왜냐하면 **위험한 불을 꺼 주시**기 때문이다.

- 무엇 때문에 고마운 마음이 생기는지 생각하면서 감사의 의미를 되새겨 보자.

3단계 - 문제해결: 계획해서 만들기 60분

3-1. 계획하기(10분)

- 가장 고마운 사람을 떠올려 본다.
- 고마운 분에게서 떠오르는 이미지를 연상해 본다.
(엄마-딸기, 삼촌-홍당무, 소방관-불, 친구-태권도 등)

▶ 나는 을(를) 그림으로 나타낸다면 을(를) 그리겠다.
 왜냐하면 때문이다.

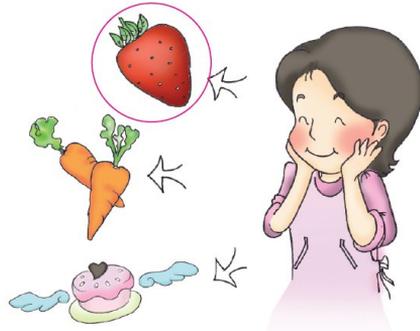
🔥
연상되는 그림 찾기
그 이유 설명하기

나는 **엄마**를 그림으로 나타낸다면 **딸기**를 그리겠다.
 왜냐하면 **엄마는 딸기를 제일 좋아하기** 때문이다.

나는 **선생님**을 그림으로 나타낸다면 **날개**를 그리겠다.
 왜냐하면 **선생님은 날개없는 천사**같기 때문이다.

나는 **에디슨**을 그림으로 나타낸다면 **전구**를 그리겠다.
 왜냐하면 **에디슨은 전기를 발명했기** 때문이다.

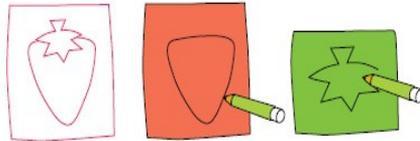
- 연상된 이미지를 단순한 형태로 스케치해 본다.



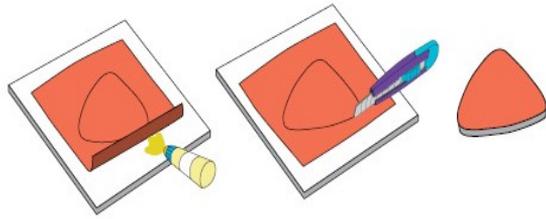
- 고마운 분에게 하고 싶은 말을(감사의 마음) 짧은 문구로 적는다.

3-2. 제작하기(20분)

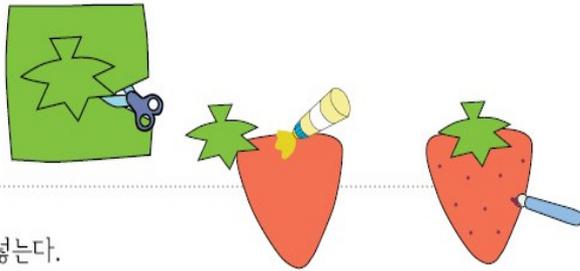
1. 단순한 형태의 이미지를
 도화지나 색종이에 그려 넣는다.



2. 감사패의 몸체가 될 부분은
폼보드에 풀로 붙여
그린 모양대로 칼로 도려낸다.



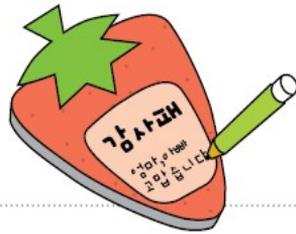
3. 감사패를 꾸밀 모양을
그린 후, 오린다.



4. 오려낸 형태를 붙이고
필요한 부분은 색연필로 그려 넣는다.

계획하기 단계에서 스케치한 아이디어 중에서 하나를 선별하여 제작하도록 지도한다.
조각도나 칼을 사용할 때는 반드시 조심해서 다뤄야 함을 강조한다.

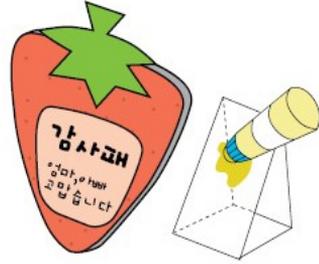
5. 완성된 형태에 감사의 글을 적어 넣는다.



6. 세워 놓을 수 있는 뒷받침대를 만든다.



7. 뒷받침대에 완성된 이미지를 붙인다.



8. 완성



4단계 - 발표: 디자인 설명하기 30분

4-1. 발표하기(20분)

- 자신이 만든 결과물을 발표한다.
- 누구에게 감사하기 위해 만들었는지 설명한다.

4-2. 통합하기(10분)

- 다른 사람들과 자신의 작품 차이가 무엇인지 생각해 본다.
- 의도대로 표현됐는지 생각해 본다.
- 아쉬운 점은 무엇인지 살펴본다.

5단계 - 디자인 소통 (수업 이후)

5-1. 소통하기

- 감사한 분에게 자신이 만든 감사패를 선물한다.
- 감사패에 적은 글을 큰 소리로 읽어 드린다.
- 반드시 감사의 마음도 전달한다.
- 고마움을 표현할 때, 나의 마음이 어떤지 생각해 본다.

◇ 디자인 계획서

【자신에게 가장 고마운 분은 누구인지 적어봅시다】

↘ 나는 을(를) 고맙게 생각한다.

왜냐하면 때문이다.

【가장 고마운 분과 어울리는 이미지를 생각해봅시다.】

↘ 나는 을(를) 그림으로 나타낸다면 을(를) 그리겠다.

왜냐하면 때문이다.

【고마운 분께 하고 싶은 감사의 말을 글로 적어봅시다.】

【고마운 분과 어울리는 이미지를 단순한 형태로 스케치해봅시다.】



05. 가족에게 가면으로 말해요. _메시지 가면 디자인

가족에게 가면으로 말해요

제목	가족에게 가면으로 말해요		
콘텐츠	메시지 가면 디자인		
난이도	○상 ○중 ●하		
수업 시간	2시간		
학습 유형	● 개인 ○그룹		
목표	<ul style="list-style-type: none"> - 가족 중 한 사람을 선정하여 그 사람의 특성(성격, 표정, 느낌)을 분석할 수 있게 한다. - 콜라주 기법을 중심으로 한 가면 제작능력을 갖추게 한다. - “가면을 쓴다”는 기본기능 외에 메시지를 전달할 수 있는 새로운 용도로 활용하게 한다. 		
학습결과	가족 중 한 사람에게 드릴 메시지 가면		
필수 학습 요소	이미지의 상징화 / 콜라주 기법의 이해		
관련 교과	미술, 사회, 과학	디자인 관련 분야	입체조형
준비물	학생	가족 얼굴 사진, 흰 잡지, 카탈로그, 가위, 풀, 칼, 지우개, 연필	
	교사	커팅매트, 고무줄, 마분지, 스프레이 본드(3M 75)	

◇ 학습내용

가족 중 어느 한 사람의 특징을 표현한 가면을 만들고 그 가면의 뒷면에 하고 싶은 이야기를 담아 전달하자.

◇ 학습 단계 과정

가족을 생각해 본다 - 가족 중 한 사람의 이미지(표정, 성격, 느낌)을 살린 가면을 제작한다 - 가면을 전달하며 가족 간의 사랑을 나눈다

◇ 학습 진행 방법

1단계 - 가치추구: 의미 찾아보기 20분

1-1. 이해하기(20분) : 가족 간의 새로운 의사소통 매개체의 발견

- 우리나라의 가면과 다른 나라의 가면을 비교한다.
- 전통놀이 중 가면과 관련된 유래에 대해 알아본다.

가면에 대한 호기심을 갖고 역사적인 변천 과정을 이해하도록 지도한다.
특히, 한국 탈의 장점과 독자성을가치 있게 생각해 볼 수 있도록 지도한다.

2단계 - 상황설정: 생각해 보기 10분

2-1. 동기 유발하기(10분)

사람들은 각기 다른 모습을 갖고 있는 것처럼 다양한 표정들을 갖고 있다.
스스로가 인식하지 못한 가운데 짓는 표정들이 자신만의 독특한 특징이 되기도 한다.
우리 가족 구성원만의 독특한 표정 속에 담긴 각각의 감정을 생각해 보자.

- 우리 가족 구성원들이 행복하고 즐거워하는 모습을 기억해 본다.
- 우리 가족 구성원들이 화내고 슬퍼하는 모습도 생각해 본다.
- 우리 가족은 어떤 표정이었으면 좋을지도 생각해 본다.
- 내 가족은 나의 표정이 어떠하기를 바랄까?

3단계 - 문제해결: 계획해서 만들기 60분

3-1. 계획하기(10분)

- 우리 가족에 대하여 생각해 본다.(할아버지, 할머니, 아버지, 엄마, 누나, 동생, 형 등)
- 가족 중에 평상시 하고 싶었던 얘기들을 기억해 본다.

① 대상자를 선정한다.

- 가족 중 누구의 가면을 만들 것인가에 대하여 생각한다.
- 대상자의 이미지에 근접한 사진 및 그림 자료를 충분하게 준비한다.
- 가족의 얼굴 사진을 준비하고, 확대 복사한다.

② 가면을 받을 사람과 잘 어울리는 이미지를 연상해 본다.

▶ 나는 을(를) 생각하면 이(가) 떠오른다.

왜냐하면 때문이다.

* 연상되는 그림 찾기와 그 이유 설명하기

- 아빠를 생각하면 호랑이가 떠오른다.
왜냐하면 아빠는 무섭기 때문이다.

- 엄마를 생각하면 나비가 떠오른다.
왜냐하면 우리 엄마는 꽃과 나비처럼 예쁘기 때문이다.

- 내 동생을 생각하면 돼지가 떠오른다.
왜냐하면 내 동생은 욕심이 많기 때문이다.

③ 가족 중 한 사람에게 연상된 이미지와 관련된 그림들이 무엇이 있는지 적어 본다.

- 동물원 : 사자, 호랑이, 사슴, 기린, 원숭이, 공작새, 반달곰 등
- 과일나라 : 오렌지, 수박, 바나나, 참외, 키위, 복숭아, 딸기 등

· 나비 : 호랑나비, 잠자리, 장미꽃, 사향제비나비, 모시나비, 백합꽃 등

가족 중 한 사람에게 연상된 여러 이미지들은 현 잡지와 카탈로그 등에서 미리 찾아 수업시간에 가져 온다.

- ④ 가족들 중에 평상시에는 하지 못했던 이야기(메시지)를 가면에 적어 전달할 수 있도록 문구를 생각해 적어 본다.

3-2. 제작하기(20분)

조각도나 칼을 사용할 때는 반드시 조심해서 다뤄야 함을 강조한다.



1. 준비한 얼굴 사진을 대상인의 얼굴 크기에 맞게 확대 복사한다. *사전 준비 요망
 - 코의 중간 부분을 기준으로 광대뼈와 입술 끝부분의 중간을 지나가는 곡선을 그린다.
 - (연필)스케치한 선을 따라 가위로 오려낸다.

* 사진을 스캔받아 프린터 출력을 해도 좋다.
반드시 수업 전에 준비해야 한다.

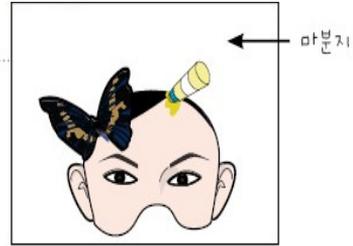
2. 현 잡지나 카탈로그, 인터넷에서 출력한 다양한 종류의 그림 자료를 각기 다른 색상과 크기로 오려낸다.

* 현 잡지와 카탈로그(그림자료)는 반드시 사전에 준비해야 한다.



3. A4 규격의 백색 마분지를 바닥에 놓는다.
- 가면을 마분지의 하단 부분에 붙인 다음, 오려낸
그림들을 붙인다.

* 다양한 그림들을 붙이기 전에 구도를 생각한다.



4. 그림 자료를 모두 붙인 후에 가위를 사용하여
그림의 외곽을 따라 오려낸다.



5. - 얼굴 사진에 있는 양쪽의 눈을 오려낸다.
- 얼굴에 부분적으로 색칠(화장)이나 문양을 표현할 수 있다.
- 얼굴의 양쪽 눈 끝 부분에 고무줄을 맬 수 있는 구멍을 내고
고무줄을 연결한다.

* 고무줄을 매기 위해 뚫는 구멍 부위는 마분지를 두겹 또는 세겹
으로 덧붙여 내구성을 높게 한다(500원짜리 동전 크기)



6. 작품을 완성한 후, 가면의 뒷면에 가면을 받을 사람에게
하고 싶은 이야기(메시지)를 적는다.



7. 완성



4단계 - 발표: 디자인 설명하기 30분

4-1. 발표하기(20분)

- 누구를 위한 가면인지 발표한다.
- 우리 가족의 특징이 무엇인지 설명한다.
- 어떤 이미지를 생각하고 표현했는지 설명한다.
- 전하고 싶은 이야기(메시지)가 무엇이었는지 설명한다.

4-2. 통합하기(10분)

- 다른 사람들과 자신의 작품 차이가 무엇인지 생각해 본다.
 - 의도대로 표현됐는지 생각해 본다.
 - 아쉬운 점은 무엇인지 살펴본다.
-

5단계 - 디자인 소통 (수업 이후)

5-1. 소통하기

- 우리 가족에게 자신이 만든 결과물(가면)을 띄워 준다.
- 뒷면에 적어둔 메시지를 읽어 준다.
- 가면을 준 나의 마음과, 가면을 받은 가족의 마음은 어떠했을지, 생각해 본다.
- 가면을 쓰고 가족 모두 사진 촬영을 한다.

◇디자인 계획서

【가족 중에 누구의 가면을 만들 것인지 적어 봅시다.】

【가족 중에 가면을 받을 사람에게 어울리는 이미지를 생각해 봅시다.】

↘ 나는 을(를) 생각하면 이가) 떠오른다.
왜냐하면 때문이다.

【가면을 받을 사람에게 하고 싶었던 얘기를 적어 봅시다.】



06. 입체그림책을 디자인해 봐요. _입체그림책 디자인

입체그림책을 디자인해 봐요.

제목	입체그림책을 디자인해 봐요.		
콘텐츠	입체그림책 디자인		
난이도	●상 ○중 ○하		
수업 시간	2시간		
학습 유형	● 개인 ○그룹		
목표	<ul style="list-style-type: none"> - 자신의 여러 가지 경험 중에 재미있는 이야기 거리가 있는지 생각해 보고 한 가지를 골라낸다. - 선택한 이야기 거리를 글로 적어보고, 입체그림으로 표현한다. - 입체그림책의 특성을 이해하고 제작과정을 경험해 보도록 한다. 		
학습결과	나의 이야기를 담은 입체그림책		
필수 학습 요소	스토리텔링		
관련 교과	국어	디자인 관련 분야	시각정보디자인
준비물	학생	연필, 지우개, 색연필, 사인펜, 가위, 풀, 자, 테이프	
	교사	모조지(180g) A4 - 1인당 2매 (내지 1매, 연습용 1매), 표지는 팀당 2매(표지 1매, 연습용 1매)	

◇ 학습내용

자신의 경험담으로 입체그림책을 만들어서 가족, 친구들과 함께 읽자.

◇ 학습 단계 과정

이야깃거리를 생각한다 - 자신의 경험담으로 입체그림책을 제작한다 -
입체그림책을 보며 서로의 경험담을 나눈다

◇ 학습 진행 방법

1단계 - 가치추구: 의미 찾아보기 20분

1-1. 이해하기(20분)

- 자신의 이야기를 이 세상에 남길 수 있는 중요한 방법으로서의 ‘기록’에 대한 이해
- 자신의 이야기를 소재로 책을 만든다는 자긍심 고취
- 자신의 이야기를 보다 흥미롭고 특별하게 전달할 수 있는 가능성의 확인

추억에 대한 가치와 의미를 되새겨 볼 수 있도록 지도한다.

2단계 - 상황설정: 생각해 보기 10분

2-1. 동기 유발하기(10분)

- 이번 방학에 가족과 어디서 무엇을 했나요?
- 친구들과는 어떻게 지냈나요?
- 가장 재미있고 즐거웠던 경험을 무엇이었나요?
- 책으로 만들어 알리고 싶은 재미있는 경험담이 있나요?

가장 인상 깊었던 기억에 대해 함축적으로 전달 가능한 제목을 만들게 하고 시간, 장소, 의미, 함께 나누었던 이야기, 특별한 사건 등을 정리할 수 있도록 지도한다.



3단계 - 문제해결: 계획해서 만들기 60분

3-1. 계획하기(10분)

- ① 자신의 경험담을 디자인 계획서에 적는다.
- ② 이야기의 내용을 6하 원칙으로 나누도록 한다.
: 누가, 언제, 어디서, 무엇을, 어떻게, 왜 했는지 적고, 자신의 느낌과 감상도 함께 적는 것이 좋다.
- ③ 이야기에서 각 요소(6하 원칙)와 연상되는 이미지는 무엇인가요?

: 이야기에서 느껴지는 이미지나 6하 원칙에 따른 이미지를 입체적으로 부각시켜야 한다.

④ 연상한 이미지를 그림으로 표현한다.

: 글과 그림이 어울리고 배치가 조화롭고 효과적이도록 한다.

⑤ 그림 중 가장 중요한 것을 골라서 입체그림으로 선정한다.

: 이야기를 대표하고 흐름이 자연스러운 이미지를 고른다.

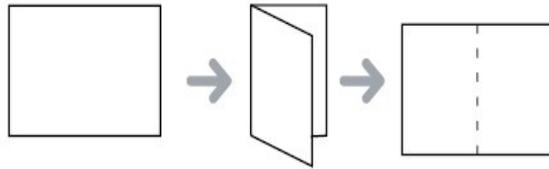
⑥ 이야기와 어울리는 책 제목을 정한다.

: 전체 내용을 대표할 수 있으면서 흥미를 끌 수 있는 제목을 짓는다.

3-2. 제작하기(20분)

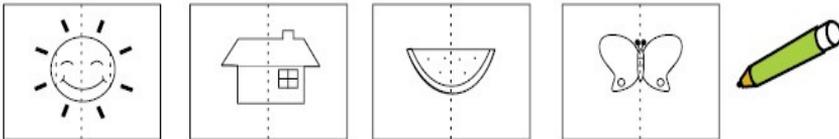
1. 입체그림책 만들 종이를 준비한다.

내지 가장 준비 → A4 종이를 반으로 접는다



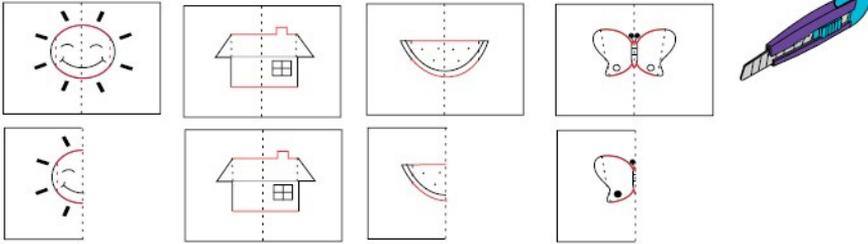
2. 종이에 밑그림을 그린다.

튀어나오게 할 부분을 계획해서 먼저 그린다.



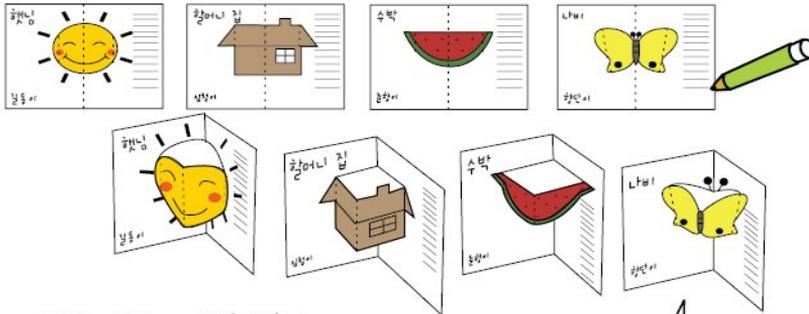
3. 입체화시킬 부분을 칼로 자른다.

접혀질 부분을 자르지 않도록 주의한다.



4. 색칠을 하고 그림을 완성한다.

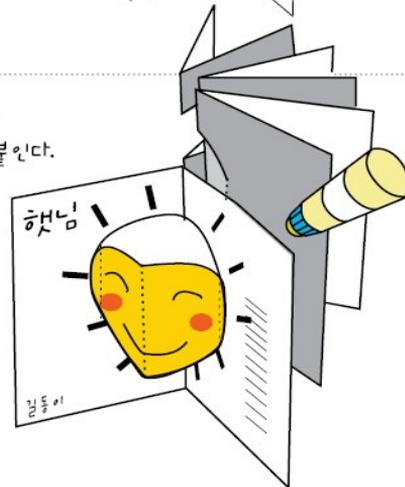
- 그림을 그려 넣을 때는 글이 들어갈 위치를 생각해서 그린다.
- 글을 적당한 위치에 써 넣는다.



- 개인별 제목과 저자명을 적는다.

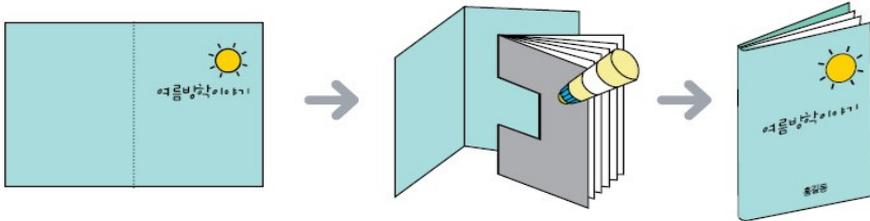
5. 개인별로 작업한 것(내지)을 이어 붙인다.

- 튀어 나오는 부분을 제외하고 뒷면에 풀을 칠해 붙인다.



6. 표지를 만든다.

- 전체 제목을 쓰고 그림을 그린다.
- 표지를 부착하여 책을 완성한다.



4단계 - 발표: 디자인 설명하기 30분

4-1. 발표하기(20분)

- 완성한 입체그림책을 보여주며 구연을 하도록 한다.
- 글을 잘 쓴 사람은 누구인가요?
- 이야기를 그림으로 잘 표현한 사람은 누구인가요?
- 입체그림을 효과적으로 표현한 사람은 누구인가요?
- 발표 후 자기 평가서를 작성해 본다.

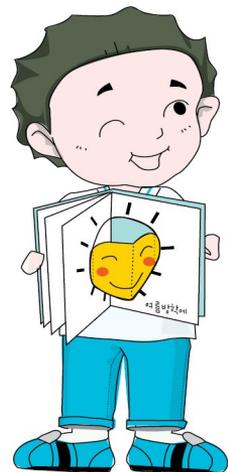
4-2. 통합하기(10분)

- 입체그림책의 기법을 이용해 만들어 보고 싶은 책이 있다면 어떤 내용의 책을 만들어 보고 싶은지 물어 본다.
- 입체그림책의 기법이나 효과를 활용할 수 있는 다른 분야를 생각해 본다.
- 나의 이야기를 사람들에게 전달할 수 있는 다른 표현 방법은 어떤 것이 있을까요?

5단계 - 디자인 소통 (수업 이후)

5-1. 소통하기

- 가족이나 친구들에게 입체그림책을 나눠 읽으면서 자신의 이야기를 들려줍니다.
- 다른 친구들이 만든 책도 읽어봅니다.
- 친구들이 생각한 즐거운 방학은 어떤 것이었는지 입체그림책을 통해 알아봅니다.



◇디자인 계획서

【재미있었던 자신의 이야기를 글로 써 봅시다.】

【이야기를 6하 원칙으로 나눠 봅시다.】

누가

언제

어디서

무엇을

어떻게

왜

【이야기에 제목을 붙여 봅시다.】

【이야기에서 각 요소(6하 원칙)와 연상되는 이미지(그림)를 생각해 봅시다.】

누가

언제

어디서

무엇을

어떻게

왜

【앞서 생각한 이미지(그림)를 아래 공간에 각각 스케치해 보세요. 스케치는 자신의 생각을 담아 표현하고, 다른 사람이 의도를 쉽게 이해할 수 있도록 해야 합니다】

07. 학교 가는 길 우리가 알려줄게요^^ _지도 디자인

학교 가는 길 우리가 알려줄게요^^

제목	학교 가는 길 우리가 알려줄게요^^		
콘텐츠	지도 디자인		
난이도	○상 ●중 ○하		
수업 시간	2시간		
학습 유형	○ 개인 ●그룹		
목표	<p>내가 살고 있는 우리 동네에 어떤 가게나 명소가 있는지 관심을 가져보자.</p> <p>학교 가는 길에 있는 다양한 종류의 가게를 살펴보고, 주변에 있는 특징적인 건물 및 명소에 대하여 소개해 본다.</p> <p>자신이 사는 지역에 대한 관심을 통해 애郷심을 고취시키고, 지역 사회 구성원으로서의 가치관을 갖게 한다.</p> <p>아울러 지리 정보를 시각화하고 조직화할 수 있는 능력을 배양한다.</p>		
학습결과	학교 주변의 정보를 심별화한 종합 그림 지도		
필수 학습 요소	정보의 상징화 / 심별화에 대한 이해		
관련 교과	사회	디자인 관련 분야	시각정보디자인
준비물	학생	헌 잡지, 카탈로그, 가위, 풀, 칼, 지우개, 연필, 색연필/사인펜, 동네 상가 안내 책자, 학교와 우리 집이 나온 지도	
	교사	커팅매트, 쉐트지(A4, A3, A2)	

◇ 학습내용

학교 주변의 지리적 정보를 심벌화한 지도를 디자인해 보자.

◇ 학습 단계 과정

학교 주변을 관찰해 본다 - 지리적 정보를 표현한다 - 정보의 가치를 나눈다

◇ 학습 진행 방법

1단계 - 가치추구: 의미 찾아보기 20분

거의 매일 오고 가는 등하교 길에서 누군가 길을 묻는다면 제대로 안내할 수 있을까?

무심코 지나친 그 길에 어떤 것들이 있었을까?

우리 학교 주변에는 혹시 자랑할 만한 명소나 유적은 없을까?

1-1. 이해하기(20분)

- 길 안내에 필요한 구체적인 정보를 확보함으로써 안내, 설명 등의 자신감을 갖도록 한다.(정보의 중요성 인식)
- 내가 사는 주변 환경의 특성을 자세히 파악함으로써 보다 성숙한 사회구성원으로서의 가치관을 갖게 한다.
- 지도에 사용하는 기호들을 알아본다.
- 지도에서 사용하는 색상에 대하여 알아본다.

2단계 - 상황설정: 생각해 보기 10분

2-1. 동기 유발하기(10분)

- 최근 지도를 사용해 본 경험을 이야기하도록 한다.

- 학교를 중심으로 있는 건물이나, 우리 집의 방향에 대하여 인지하도록 한다.
- 지도상에서 사용되는 기호와 심벌을 사례로 보여준다.
- 현재 사용하는 지도에는 나타나지 않은 학교 주변의 장소와 건물들이 무엇이 있는지 생각해 볼 수 있도록 한다.
- 지도에서 사용하는 공통적인 기호 이외에 학생들만의 시각으로 느끼는 특징을 심벌화해 볼 수 있도록 한다.

*** 우리 학교 주변에 있는 특징적인 건물은 무엇이 있나요?**

〈파출소(경찰지구대), 병원, 소방서 등〉

*** 우리 생활에서 필요한 물건을 파는 곳은 어디에 있나요?**

〈수퍼마켓, 문구점, 안경점, 서점 등〉

*** 건물이나 장소를 나타내는 표기(심벌)는 어떤 것이 있나요?**

〈교회, 사찰(절), 목욕탕 등〉

3단계 - 문제해결: 계획해서 만들기 60분

1. 평상시에 내가 알고 있는 건물에 대하여 생각해 본다.
파출소, 음식점, 문구점, 서점 등
2. 우리 동네에 있는 명소나 자랑거리가 되는 장소를 생각한다.
오래된 고목나무, 공원, 역사 인물들의 묘, 절, 교회, 성당 등
3. 내가 지나 다니는 길(도로)에 대하여 조사한다.
4. 각 건물이나, 장소를 특징적으로 나타낼 수 있는 이미지와 간략화할 수 있는 심벌을 생각한다.
5. 상가 및 동네 안내 책자를 수집하여 업종별 상표 및 캐릭터를 준비한다.

3-1. 계획하기(10분)

- 팀 구성하기
- 팀은 4~6명으로 구성한다.
- 팀별로 팀원들의 역할을 나눈다.

- 학교를 중심으로 동서남북의 4방향으로 나눈다.
- 팀별로 한 방향씩 선택한다.

	구성원 역할	담당 학생명
A의 역할	종이위에 지도의 밑그림을 그리고 필요한 부분 색칠한다.	
B의 역할	지도에 표시할 상점이나 건물 등을 단순한 형태로 심벌화 해서 그린다.	
C의 역할	잡지나 책자에서 필요한 가게 상표를 찾아 오린다.	
D의 역할	B와 C가 만든 이미지를 A가 그린 지도위에 붙인다.	

* 모두가 참여 할 수 있도록 역할을 나눈다.

3-2. 제작하기(20분)



팀 구성원의 역할 및 임무

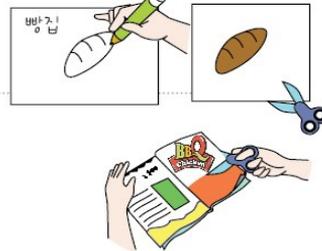
* 지도에서 사용하는 공식 기호(예: 학교)는 원래 모양 그대로 사용한다.

A 학생 : 함께 가져온 지도를 참고해서 밑그림 그리기를 담당한 학생은 팀에서 정한 부분의 지도를 종이에 그린다.



* 전체 팀원들이 최소 심벌 하나씩은 그려본다.

B 학생 : 심벌 그리기를 담당한 학생들은 일정한 장소와 건물들에 대해 특징 및 단순한 형태(심벌화)로 그림을 그린다.



C 학생 : 업종 별 상표 및 캐릭터를 오려내는 것을 담당한 학생들은 헌 책이나 잡지에서 지도에 들어갈 상표나 이미지를 찾아 오린다.

(ex. 모닝글로리 : 모닝글로리  , 과일가게 : )

D 학생 : 오래된 업종 별 상표 및 캐릭터를 붙이는 것을 담당한 학생들은
A 학생이 그려놓은 지도에 알맞은 장소를 찾아 붙인다.



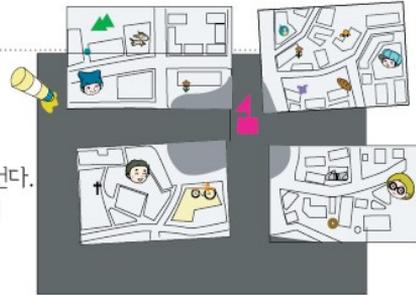
A 학생 : D학생이 그림을 붙이기 전에 주변 환경을 고려하여 색칠을 한다.

* 특징적인 건물에 대해 색상을 칠할 수 있다.

(ex. 공원 : 녹색 / 개천, 호수 : 파랑 / 건물, 산 : 검정)

팀 구성원 모두

- 팀별로 완성한 지도를 학교를 중심으로 전체 취합한다.
- 취합한 전체 지도를 쉐트지 A2지에 붙인 후 게시판에 건다.
- * 지도 중앙에 위치할 학교 그림은 교사가 학생을 선정해 그리게 하고 붙이게 한다.



4단계 - 발표: 디자인 설명하기 30분

4-1. 발표하기(20분) 팀별 발표

- 팀별로 만든 지도에 잘못된 정보(위치나 방향등을 잘못표시)는 없는가?
- 지도를 알아보기 쉽도록 제작되었는가?

4-2. 통합하기(10분)

- 다른 팀과 우리 팀이 만든 것을 비교해 어떤 점이 다른지 생각한다.
- 지리정보를 이용이 산업과 생활에 밀접한 관계가 있음을 이야기 한다.

5단계 - 디자인 소통 (수업 이후)

5-1. 소통하기

- 교실 게시판에 부착하여 많은 사람들이 볼 수 있도록 한다.
- 전시된 지도가 사람들에게 어떻게 활용될지 생각해 본다.



◇ 디자인 계획서

【학교 가는 길에 있는 건물들을 떠올려 적어봅시다】

【우리 동네에 유명하거나 자랑거리가 되는 장소를 생각해 적어봅시다】

【각 건물과 장소를 특징적으로 나타낼 수 있는 이미지와 간단한 심벌을 생각해 봅시다】

빈 칸에 심벌을 그려 넣어 보세요. 심벌은 대상물의 특징을 부호, 기호, 그림 등으로 상징[간략]화 하는 것을 말합니다.

서점	사진관 	치킨집
꽃집	과일가게	제과점 
커피전문점	아채가게 	컴퓨터점
문방구	은행	파출소
야구장	쇼핑센터 	치과
자전거 판매점	미술학원	중국집

【함께 지도를 만들 친구끼리 팀을 구성하고 각자 역할을 나눠 봅시다.】

구성원 역할		담당 학생명
A의 역할	종이 위에 지도의 밑그림을 그리고 필요한 부분 색칠한다.	
B의 역할	지도에 표시할 상점이나 건물 등을 단순한 형태로 심벌화 해서 그린다.	
C의 역할	잡지나 책자에서 필요한 가게 상표를 찾아 오린다.	
D의 역할	B와 C가 만든 이미지를 A가 그린 지도 위에 붙인다.	

* 모두가 참여할 수 있도록 역할을 나눕니다.

【학교가는 길 지도, 스케치하기】



08. 함께 사는 세상, 배려가 필요해요! _스티커 디자인

함께 사는 세상, 배려가 필요해요!

제목	함께 사는 세상, 배려가 필요해요!		
콘텐츠	스티커 디자인		
난이도	○상 ○중 ●하		
수업 시간	2시간		
학습 유형	● 개인 ○그룹		
목표	<ul style="list-style-type: none"> - 여러 사람이 함께 살아가기 위해서는 정해진 규칙을 잘 지켜야 하지만, 이에 앞서 서로를 배려하는 마음을 갖는 것이 중요한 것임을 알게 한다. - 학교생활 에티켓을 주제로 한 스티커를 디자인 한다. - 학생들이 만든 스티커를 교내의 적합한 곳에 부착하여, 학교생활 개선에 앞장서게 한다. 		
학습결과	학교생활 에티켓을 담은 스티커		
필수 학습 요소	메시지의 시각화, 단순화		
관련 교과	국어, 사회	디자인 관련 분야	시각정보디자인
준비물	학생	연필, 지우개, 색연필, 사인펜, 가위, 풀, 자, 테이프	
	교사	라벨지(A4, 4칸짜리) 30장	

◇ 학습내용

학교에서 서로 지켜야할 예절이나 규칙을 주제로 한 스티커를 디자인해보자.

◇ 학습 단계 과정

사회생활에 필요한 에티켓을 생각해 본다 - 교내에서 필요한 에티켓 스티커를 제작한다 - 교내 곳곳에 스티커를 붙인다

◇ 학습 진행 방법

1단계 - 가치추구: 의미 찾아보기 20분

- 여러 사람이 어울려 살아가는 사회에서는 규칙을 잘 지켜야 하지만 이에 앞서 남을 배려하는 마음가짐이 더 중요하다.
- 공공의 장소에서 지켜야 할 규칙에는 어떤 것들이 있는지 알아야 한다.

1-1. 이해하기(20분)

사회 공동체의 일원으로 지켜야 할 사회적 준칙에 대해 알려준다.

- 학교에서 다른 사람들의 행동으로 불편하거나 불쾌했던 경험이 있었는지 알아본다.
- 규칙을 잘 지키게 하기 위해 어떤 일을 해야 할지 알아본다.
- 예의범절, 공중도덕에는 어떤 것들이 있는지 알아본다.

가족 간에 지켜야할 규칙(예: 식사 중에는 다른 행동 안하기 등)
공공장소에서 지켜야 할 규칙(예: 큰 소리로 떠들지 않기 등)
다양한 곳에서 지켜야 할 에티켓에는 무엇들이 있는지 생각해 보는 시간을 갖도록 한다.

2단계 - 상황설정: 생각해 보기 10분

2-1. 동기 유발하기(10분)

* 학교에서 다른 사람들의 행동으로 불편하거나 불쾌했던 경험이 있었나요?

- 교실, 복도, 식당, 운동장 등 장소에 따라 지켜야 할 것들도 생각해 보세요.
- 남학생과 여학생 사이에 지켜야 할 것들도 생각해 보세요.
- 선생님과 학생 사이에 지켜야 할 것도 생각해 보세요.

* 규칙을 잘 지키게 하기 위해 어떤 일을 해야 할까요?

- 상과 벌을 적절히 사용하는 경우를 생각해 보아요.

* 예의 범절, 공중 도덕에는 어떤 것들이 있나요?

- 공공의 장소에서 지켜야할 에티켓을 표현한 그림에는 어떤 것이 있는지 알아본다.

- 주차 금지, 장애인 주차 구역 표시 등 교통과 관련된 것
- 금연 표시, 핸드폰 사용금지 표시 등 공공 실내공간과 관련된 것
- 경로석 표시, 기대지 마시오 표시 등 지하철과 관련된 것
- 분리수거 표시, 절전 표시 등 환경, 에너지와 관련된 것

- 글보다 그림으로 된 정보는 어떤 장점이 있을지 생각해 본다.





다양한 금지 표지판

3단계 - 문제해결: 계획해서 만들기 60분

3-1. 계획하기(10분)

- 학교에서 서로 지켜야 할 에티켓을 생각해 보자.
- 사회 변화에 따른 새로운 예의범절에는 어떤 것이 있는지 생각해 보자.
- 행동을 이끌어내는데 효과적인 디자인을 생각해 보자.
- 디자인계획서를 작성한다.

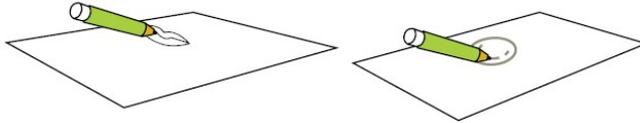
3-2. 제작하기(20분)

1. 각자 자신이 정한 메시지를 글로 써본다.

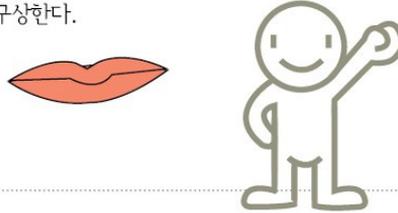
*** 메시지는 최대한 간결하고 부드럽게.**

“만나면 반갑게 인사해요” “싹! 공부 중이에요” .

2. 메시지의 내용을 스케치로 시각화한다.



3. 하나의 그림으로 메시지를 전달할 수 있도록 구상한다.



4. 그림을 단순화시켜서 누구든지 알아보기 쉬운 형태로 디자인한다.



여러 사람들을 대상으로 한 공공의 장소에서 사용되는 메시지가 설득력을 가지려면 사람들이 흥미를 가질 수 있는 표현을 쓰는 것이 중요하다.

5. 완성



4단계 - 발표: 디자인 설명하기 30분

4-1. 발표하기(20분)

- 자신의 메시지 스티커를 보여주며 디자인을 설명한다.
- 메시지는 알아보기 쉬운지 질의응답을 한다.
- 발표 후 자기 평가서를 작성한다.

4-2. 통합하기(10분)

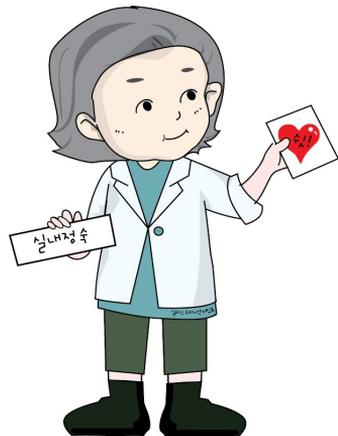
- 이러한 스티커는 어떤 문제를 해결하기 위해서 이용하는 게 좋은지 의견을 나눈다.
 - 자신은 스티커의 내용대로 에티켓을 지키고 있는지 의견을 나눈다.
-

5단계 - 디자인 소통 (수업 이후)

5-1. 소통하기

- 제작한 스티커를 붙일 곳을 찾는다.
- 스티커의 생활개선 기여도를 관찰한다.

【위에 적은 예절이나 규칙을 간단한 그림으로 표현해봅니다】



09. 우리 집에 동물을 키워요. _장식 소품 디자인

우리 집에 동물을 키워요.

제목	우리 집에 동물을 키워요.		
콘텐츠	장식 소품 디자인		
난이도	○상 ○중 ●하		
수업 시간	2시간		
학습 유형	● 개인 ○그룹		
목표	<ul style="list-style-type: none"> - 돌은 인간의 도구, 주거, 예술품 등으로 활용된 가장 오래된 재료이며 우리 주변에서 흔하게 볼 수 있는 매우 친숙한 대상이다. 돌은 여러 가지의 독특한 형태와 질감 및 색감 등을 갖고 있어 오래 전부터 두고 보면서 즐기는 관상용품(수석)으로도 인기가 많았다. - 자연 소재인 돌 본연의 특징을 살리면서 창의적인 상상력을 더해 새로운 모습으로 변신시키도록 한다. 이러한 과정을 통해 돌이 가지고 있는 조형적 특성을 이해하고 최소한의 표현으로 전혀 다른 대상물이 될 수 있음을 알게 한다. 		
학습결과	동물 모양의 조형물		
필수 학습 요소	대상이 가지고 있는 조형적 특징 발견 / 창의적인 사고에 의한 형태 창출		
관련 교과	사회, 과학, 미술	디자인 관련 분야	제품, 환경, 시각정 보디자인
	학생	돌, 붓, 종이컵, 연필, 지우개	
준비물	교사	종이테이프, 공예 본드, 아크릴 물감	

◇ 학습내용

무생물인 돌을 동물로 변신시켜 집안의 장식 소품으로 활용하자.

◇ 학습 단계 과정

주변 자연물을 주의 깊게 관찰한다 - 돌을 동물로 형상화한다 - 돌의 변신을 통해 즐거움을 나눈다

◇ 학습 진행 방법

1단계 - 가치추구: 의미 찾아보기 20분

1-1. 이해하기(20분)

- 자연 재료는 인공재료와 달리 자연환경을 돌아보게 하는 훌륭한 소재가 된다.

인류가 자연과 함께 공존해야 하며 자연이 인간에게 주는 무한한 혜택을 감사하고 그 가치를 깨닫는다.

자연 환경에 존재하는 사물들에 대한 다양성과 가치를 얘기할 수 있도록 지도한다.

2단계 - 상황설정: 생각해 보기 10분

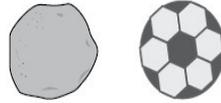
2-1. 동기 유발하기(10분)

- 자연물은 왜 중요한 것인지 서로 질문하기
- 돌멩이에 대한 나의 느낌 말하기
- 돌을 직접 만져보고 경험해 보기
- 각자가 생각하는 돌의 형태적 특징에 대하여 토론하기

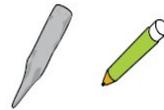
▶ 나는 돌을 보면 이(가) 생각한다.
 왜냐하면 때문이다.

* 연상되는 그림 찾기와 그 이유 설명하기

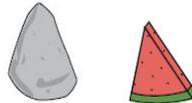
- 나는 둥근 돌을 보면 축구공이 생각한다.
 왜냐하면 둥근돌모양이 축구공을 닮았기 때문이다.



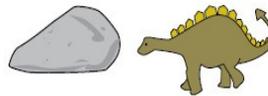
- 나는 기다린 돌을 보면 연필이 생각한다.
 왜냐하면 기다린 돌을 잡아 써보고 싶기 때문이다.



- 나는 세모난 돌을 보면 수박이 생각한다.
 왜냐하면 수박을 썰어 놓은 것처럼 보이기 때문이다.



- 나는 납작한 돌을 보면 스테고사우르스가 생각한다.
 왜냐하면 스테고사우르스의 등 지느러미 같기 때문이다.



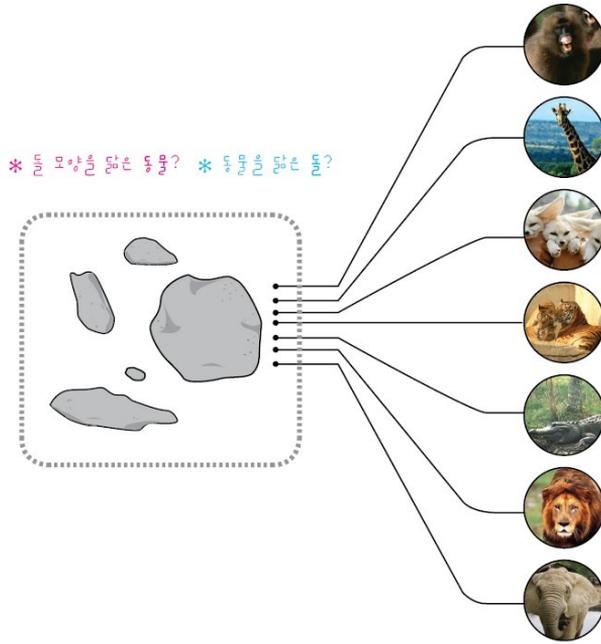
- 나는 울퉁불퉁한 돌을 보면 동생의 파마머리가 생각한다.
 왜냐하면 뽀글거리기 때문이다.



3단계 - 문제해결: 계획해서 만들기 60분

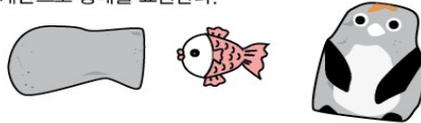
3-1. 계획하기(10분)

- 연상되는 동물을 다양하게 상상하기
- 돌의 형태를 관찰하고 동물 형태로 연상하기

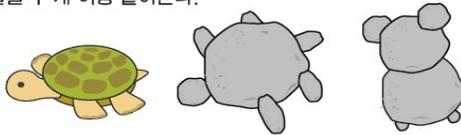


- 동물의 모양을 구체화시키기

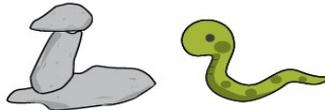
- ☑ 1. 돌 한 개만으로 형태를 표현한다.



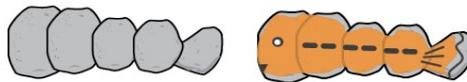
- ☑ 2. 돌을 두 개 이상 붙여본다.



- ☑ 3. 돌을 여러 개 쌓아본다.



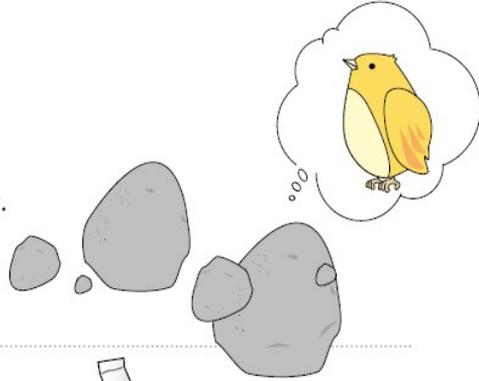
- ☑ 4. 돌을 여러 개 나열해 본다.



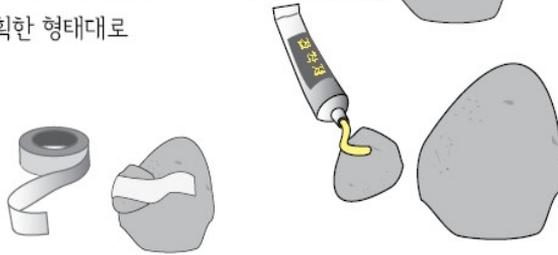
- 표현하고자 하는 동물을 스케치하기
- 어디에 둘지 고려해 보기

3-2. 제작하기(20분)

1. 준비한 돌멩이로 만들 수 있는 동물을 상상하고 이리저리 놓아보며 계획을 잡는다.

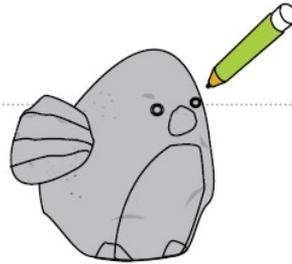


2. 접착제를 이용하여 계획한 형태대로 돌멩이를 붙인다.

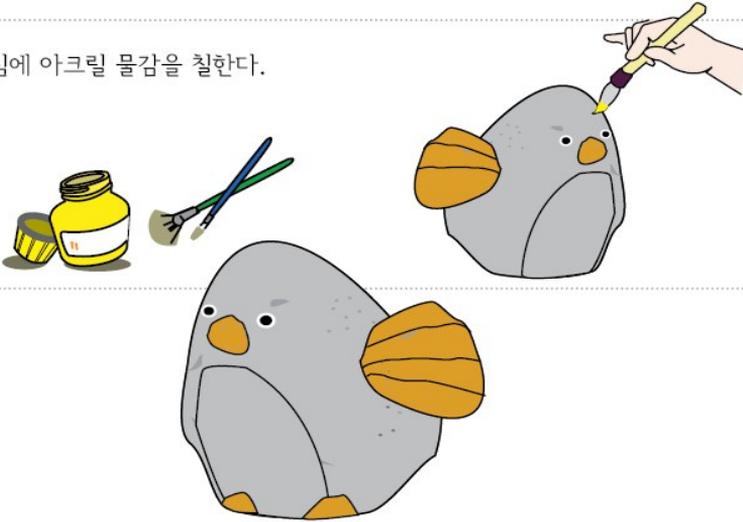


(접착제가 굳을 때까지 종이 테이프로 고정시키자.)

3. 단단히 붙으면 종이 테이프를 떼어내고 돌멩이에 밑그림을 그린다.



4. 밑그림에 아크릴 물감을 칠한다.



5. 완성

4단계 - 발표: 디자인 설명하기 30분

4-1. 발표하기(20분)

- 자신이 만든 결과물을 발표한다.
- 무엇을 표현하려 했고 특징이 무엇인지 설명한다.

4-2. 통합하기(10분)

- 다른 사람들의 작품과 자신의 작품의 차이가 무엇인지 생각해 본다.
- 생각대로 표현됐는지 생각해 본다.
- 아쉬운 점은 무엇인지 생각해 본다.

5단계 - 디자인 소통 (수업 이후)

5-1. 소통하기

- 자신이 만든 조형물을 집 안에 배치해 본다.
- 자연물이 주는 가치를 되새겨 본다.



◇ 디자인 계획서

【만들고 싶은 동물을 생각해서 적어 봅시다.】

【돌에서 연상되는 이미지를 생각해 봅시다】

▶ 나는 둥근 돌을 보면 이(가) 생각한다.
왜냐하면 때문이다.

▶ 나는 넓적한 돌을 보면 이(가) 생각한다.
왜냐하면 때문이다.

▶ 나는 세모난 돌을 보면 이(가) 생각한다.
왜냐하면 때문이다.

【만들고 싶은 동물 모양을 단순한 형태로 스케치해 봅시다.】

10. 그린 크리스마스 _ 그린 디자인

그린 크리스마스

제목	그린 크리스마스		
콘텐츠	크리스마스 소품 디자인		
난이도	○상 ○중 ●하		
수업 시간	2시간		
학습 유형	● 개인 ○그룹		
목표	<ul style="list-style-type: none"> - 생활환경과 재활용품의 관계를 이해하고 일회용품 사용 억제 필요성을 인식하게 한다. - 재활용품의 특성을 살펴보고 새로운 용도를 찾아보게 한다. - 재활용품을 이용한 실용적 대상물을 만들게 하고, 나아가 환경 운동에 앞장서게 한다. 		
학습결과	재활용품을 이용한 크리스마스 소품		
필수 학습 요소	재활용품의 사용, 입체화		
관련 교과	미술, 사회, 과학	디자인 관련 분야	시각디자인, 환경디자인
준비물	학생	가위, 칼, 풀, 스카치테이프, 양면테이프, 연필, 자, 지우개, 컵라면 용기 2개, 요구르트 병 6개, 잡지 1권, 빨대 10개, 일회용 컵 4개, 컵라면 용기 2개, 과자 박스 1개, 리본 끈	
	교사	지끈, 아크릴 칼라, 다용도 본드, 폼보드(스티로폼) 본드	

◇ 학습내용

폐품의 재활용을 통해 그린 디자인의 가치를 추구한다.

◇ 학습 단계 과정

생활환경과 재활용품을 생각해 본다 - 재활용품의 새로운 용도를 생각한다 - 재활용품을 변신시킨다.

◇ 학습 진행 방법

1단계-가치추구 : 의미 찾아보기 20분

우리의 생활 속에서 버려지는 폐기물들을 활용하여 새로운 용도의 물건으로 탈바꿈하여 재사용함으로써 자원의 소중함을 이해하게 하고 자신이 새롭게 생명을 불어넣어 만든 재활용 물건의 소중함을 깨닫게 한다.

1-1. 이해하기(20분)

- 어린이들의 생활 속에서 재활용품은 어떤 것이 있고, 재활용을 통해서 모두에게 유익한 활용 방안은 무엇인가를 생각하고 이야기한다.

환경을 생각하고 협동을 추구하는 공동체적 정신의 가치와 의미를 이해할 수 있도록 지도한다.

- 수명을 다한 생활물품들을 버리면 쓰레기가 되지만 재활용하면 소중한 자원이 된다.
- 제품 수명 연장을 위한 디자인: 그린 디자인

재사용(reuse): 현 상태 그대로 또는 변형하여 원래의 용도 또는 타 용도로 재사용하는 것. (예: 주류 병, 청량음료 병의 재사용, 이면지의 메모지 이용, 폐품 이용 공작물 제작, 음식물 쓰레기로 오리 사육, 리필 용기 사용 등)

재활용(recycle): 선별, 파쇄, 세척, 건조, 정제, 감용, 고형화, 펠릿화, 분쇄와 등 중간 처리 과정을 거쳐 이를 원래의 용도 또는 타 용도의 원료로 재사용하는 것. (예: 재생종이 생산, 고철 이용 철강 생산, 폐플라스틱 이용 합성수지 제품 생산, 폐지 이용 고강도 합판 생산, 폐타이어의 도로 포장재 생산, 음식물 쓰레기의 퇴비화 등)

재회수(recovery): 중간처리 과정을 거쳐 필요 물질만을 추출하여 원료 또는 에너지원으로 사용하는 것. (예: 폐 컴퓨터 등 가전품에서 귀금속 추출, 폐플라스틱을 열분해하여 가스화 또는 오일화 하는 것)

2단계 - 상황설정: 생각해 보기 10분

2-1. 동기 유발하기(10분)

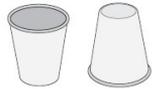
- 왜 우리가 환경과 재활용에 대해서 고민해야 하는지 이야기한다.
- 생활폐기물, 재활용품 등에 대하여 알아보자.
- 재활용품을 이용하여 크리스마스 소품을 만드는 것에 대한 의견을 나누어 보자.
- 크리스마스에 대하여 살펴보자.



3단계 - 문제해결: 계획해서 만들기 60분

3-1. 계획하기(10분)

- 어떤 크리스마스 소품을 만들 것인가 계획하기.
- 크리스마스 소품의 구성 요소와 요소별 재료에 관해 알아보기.
- 준비한 재활용품의 구조, 형태, 특성에 대하여 생각한다.



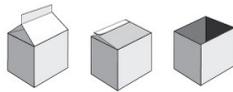
열린 원기둥형 | 일회용 종이컵



열린 반구형 | 소형 패키지



열린 반구형 | 사발면 패키지



닫힌 박스형 | 우유 패키지



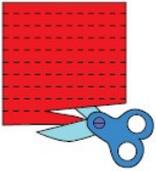
가는 원기둥형 | 빨대



낮고 작은 원형 | 병뚜껑

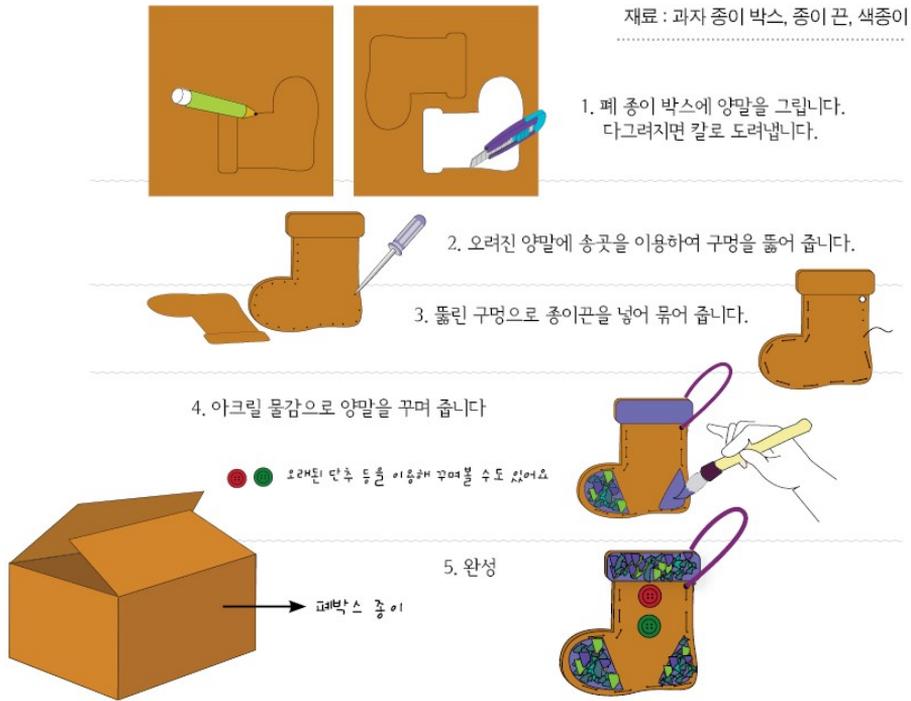
3-2. 제작하기(20분)

재료: 종이컵, 색종이, 종이 끈

1. 색종이를 1cm간격으로 오립니다.
 
2. 오려진 색종이를 종이컵에 돌려가며 붙입니다. 종이컵 바닥을 송곳을 뚫어줍니다.
 
3. 색종이에 별 모양을 그리고 오립니다.
 
4. 폐지를 말아 종이 끈을 만들어서 종이컵의 뚫린 구멍에 넣어 연결한 후에 오려낸 별 모양의 종이를 붙인다.
 


 백대


 종이컵



4단계 - 발표: 디자인 설명하기 30분

4-1. 발표하기(20분)

- 어떤 의미와 가치가 있는 크리스마스 트리 소품인지 설명한다.
(환경, 재활용, 창의력, 실생활 적용).
- 어떤 폐품을 이용했는지 설명한다.

4-2. 통합하기(10분)

- 다른 사람들과 자신의 명함이 어떻게 다른지 생각해 본다.
- 의도대로 표현됐는지 생각해 본다.
- 아쉬운 점은 무엇인지 살펴본다.

5단계 - 디자인 소통 (수업 이후)

5-1. 소통하기

- 학년 말에 학교의 일정한 공간에서 그린 크리스마스 소품전을 개최한다.
- 폐품을 이용한 크리스마스 트리를 제작하여 학생들의 장식 소품을 전시한다.
- 재활용을 활성화하고 일회용품의 사용을 억제할 수 있는 분위기를 만들기 위하여 전시장에 크리스마스 포토존을 설치한다.

◇디자인 계획서

【오늘 내가 준비해 온 재활용품은 어떤 것인지 적어 봅시다.】

【오늘 준비해 온 재활용품으로 크리스마스 트리 장식품 중 무엇을 디자인할 것인지 적어 봅시다.】

【크리스마스 트리 장식품 이미지를 단순한 형태로 스케치해 봅시다.】



연구에 도움을 주신 분들

권주혁 동부지역아동센터소장

이성희 중곡지역아동센터소장

연구보고 09-R28-1

교육봉사를 통한 아동·청소년정책 시범연구

인 쇄 2010년 3월 30일

발 행 2010년 3월 31일

발행처 **한국청소년정책연구원**

서울특별시 서초구 우면동 142

발행인 이 명 숙

등 록 1993. 10. 23 제 21-500호

인쇄처 (주)아르빛 전화 02)503-3223

사전 승인없이 보고서 내용의 무단전제·복제를 금함.

구독문의 : (02) 2188-8877(연구기획팀)

ISBN 978-89-7816-860-1(93330)