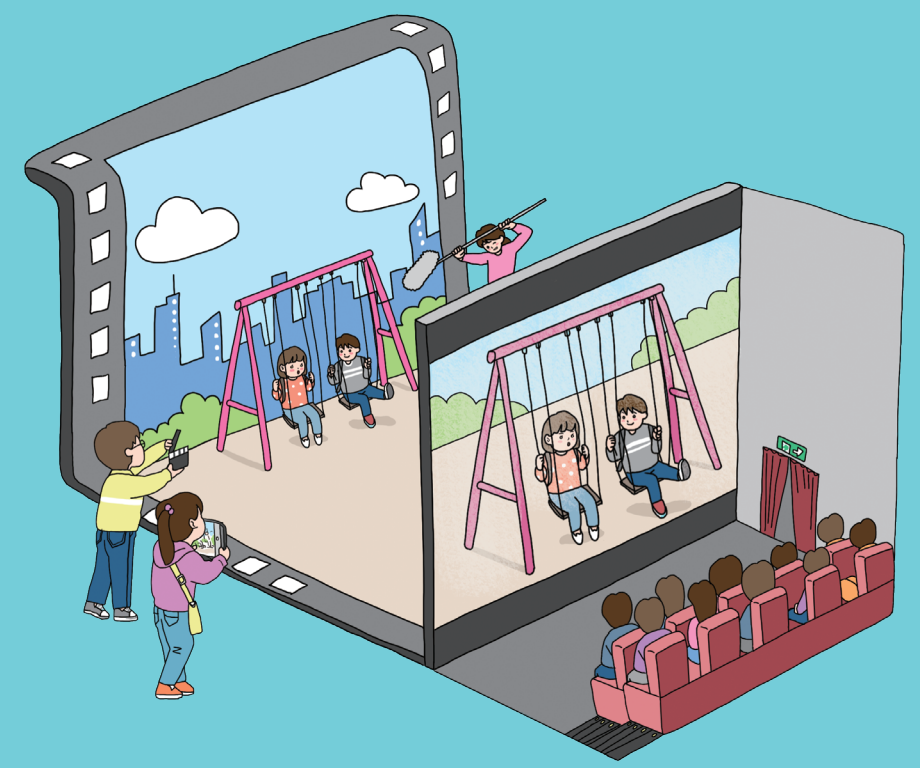


초등학교 5·6학년용

영화교육 워크북

교수·학습 과정안



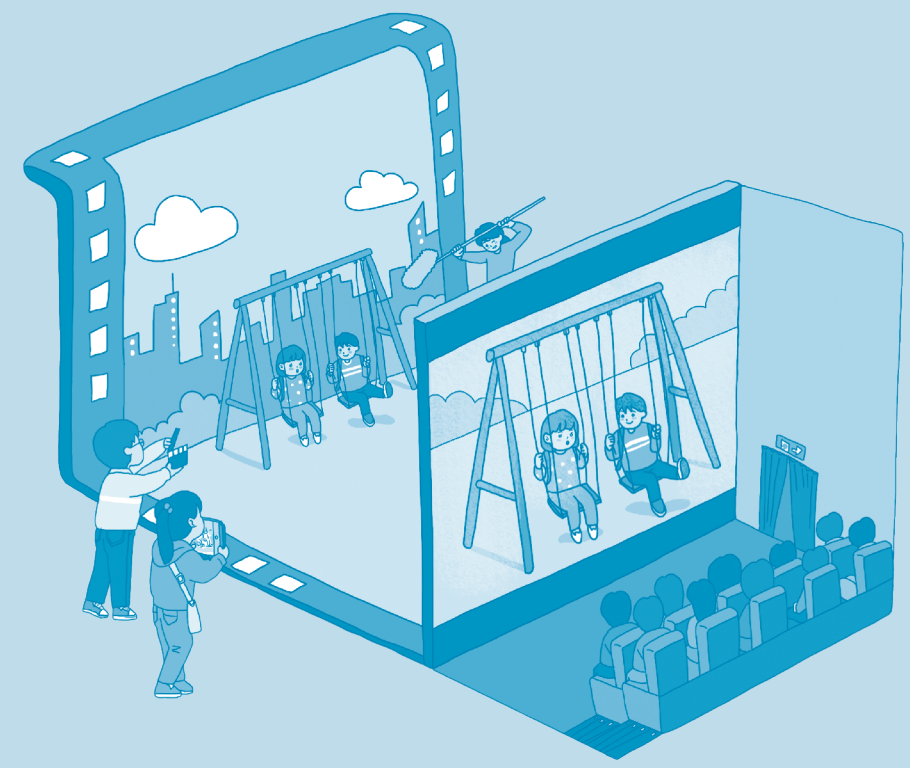
KOFIC 영화진흥위원회
Korean Film Council

부산광역시 해운대구 센텀중앙로 55(우동) 경남정보대 센텀산학캠퍼스 13층, 14층
전화 | 051-720-4700 팩스 | 051-720-4826 홈페이지 | www.kofic.or.kr

초등학교 5·6학년용

영화교육 워크북

교수·학습 과정안



Greeting

**학생들이 능동적인 학습의 주체가 되고,
영화에 대한 예술적 가치를 느끼며 배움에 대한
즐거움을 함께 누릴 수 있길 바랍니다.**

영화진흥위원회는 창·제작 중심의 영화교육에 대한 부담을 줄이고, 학생 모두가 즐겁게 참여할 수 있는 영화교육을 선도하고자 '영화교육 워크북'과 '영화교육 워크북 교수·학습 과정안'을 함께 제작하였습니다. 본 과정안은 2019년 개발된 영화교육 워크북 교수·학습 과정안을 수정 개발한 결과물로, 직접 워크북을 활용하여 영화교육을 진행한 교사들의 실제 수업 경험을 토대로 다음과 같은 과정을 거쳐 구성되었습니다.

우선 중점학교 교사들은 학생의 자발적인 참여를 유도할 수 있는 이상적인 학습활동을 개발하고자 차시별로 사전회의를 진행하였습니다. 회의를 통해 도출된 활동들을 각자의 교육 현장에 적용하였고, 다음 차시 회의에서 서로 피드백을 주고받았습니다. 이러한 과정을 반복하며 워크북 프로그램의 교육 노하우를 축적한 교사들은 다시 교육대상인 5, 6학년의 학습 제반사항과 각 활동들의 장·단점을 더 깊게 연구·분석하여 2020 개정 교수·학습 과정안에 담아내었습니다.

이렇게 하여 구성된 워크북의 교수·학습 과정안은 다음과 같은 특징들을 갖고 있습니다.
I 세상과 만나는 다양한 영화 단원은 체험을 통해 영화의 원리를 발견할 수 있게 하고 협동 학습의 직소모형을 활용하여 함께 소통하며 배움을 나눌 수 있는 방식으로 구성하였습니다.

II 영화는 무엇으로 이루어져 있을까요? 단원에서는 직접 촬영하고 녹음하며 다양한 상황을 실험하고 여러 가지 놀이 활동들을 활용하여 영화를 구성하는 다양한 요소들을 만나볼 수 있도록 돕고 있습니다.

III 함께 즐기며 만드는 영화! 단원에서는 기획, 촬영, 편집, 상영회에 이르는 모든 과정을 학생들이 직접 음악영화로 제작할 수 있게 장을 열어주었으며, 예상치 못한 문제의 상황에도 힘을 모아 스스로 해결할 수 있도록 다양한 매뉴얼과 활동들을 함께 준비하였습니다.

이와 같이, 2020년판 영화교육 워크북 교수·학습 과정안에서는 선생님이 교육내용을 일방적으로 제시하는 방식이 아닌, 학생들이 다양한 활동들을 통해 학습내용을 스스로 발견하는 방식을 제안하고 있습니다. 이를 통해 학생들이 능동적인 학습의 주체가 되고, 영화에 대한 예술적 가치를 느끼며 배움에 대한 즐거움을 함께 누릴 수 있길 바랍니다.



Contents

Part 1 세상과 만나는 다양한 영화

- 1 우리 주변에는 어떤 영상들이 있을까요? 02
- 2 앞으로는 어떤 영화들이 나오게 될까요? 07

Part 2 영화는 무엇으로 이루어져 있을까요?

- 3 영화는 이미지로 이루어져 있어요! 13
- 4 영화에는 다양한 소리가 있네요! 24
- 5 영화에는 이야기가 숨어있지요! 30

Part 3 함께 즐기며 만드는 영화!

- 6 친구들과 함께 음악 영화를 만들어 볼까요? 40
- 7 영화를 보고 만들 때에도 지켜야 할 약속이 있어요! 51

Part 4 별첨

- 3단원 수업 사례(학습지도안) 58
- 4단원 수업 사례(학습지도안) 60

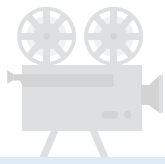
Part 1 세상과 만나는 다양한 영화

- 1. 우리 주변에는 어떤 영상들이 있을까요?
- 2. 앞으로는 어떤 영화들이 나오게 될까요?

단원명	I. 세상과 만나는 다양한 영화 1. 우리 주변에는 어떤 영상들이 있을까요?		워크북	6P-10P	단원차시 1/1 전체차시 1/15
학습주제	발견! 영상의 매력				
학습목표	1. 협동학습을 통해 다양한 영상의 특징을 발견할 수 있다. 2. 영상에 대한 흥미와 친밀감을 가질 수 있다.				
교수·학습 자료	교사	영상자료, 6색 퍼즐 활동지		학습모형	모둠학습 / 직소모형
	학생	워크북			

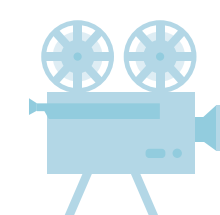
학습단계	학습과정	교수·학습 활동	시간	자료 및 유의점
도입	동기유발	<ul style="list-style-type: none"> ● 인사 1. 선생님 소개 2. 교과목 운영 방향/ 수업 약속 소개하기 ● 들어가는 활동 1. 이미지 퀴즈 P. 6  <p>두통약 광고를 연상시키는 이미지 침대에서 놀라는 이미지</p> <p>고정 이미지에 대한 시각을 확장하고 표현한다.</p> <p>참고 1)</p> <p>위의 그림은 두통약을 광고하기 위한 그림입니다. 한 장의 이미지로도 사람이 처한 상황을 보여주고, 원하는 주제를 표현할 수 있습니다. 오른쪽 그림은 한 컷의 그림을 통해 학생들마다 서로 다른 이야기를 상상하게 됩니다. 왼쪽 그림과 다르게 상황은 보여주지 않았지만 감정을 읽어낼 수 있기 때문에 상황을 상상해보게 됩니다. 한 컷의 이미지에 무엇을 담으려고 하는가에 따라 우리가 읽어낼 수 있는 이야기가 달라집니다. 이런 이미지가 연속적으로 이어진다면 더 복합적인 이야기를 표현할 수 있게 됩니다.</p>	10'	필요시 지면광고 사례를 보여주고 어떤 광고인지 맞추기를 진행할 수 있다.

학습단계	학습과정	교수·학습 활동	시간	자료 및 유의점
도입	동기유발	<ul style="list-style-type: none"> ● 알고 있는 영상 발표하기 <p>참고 2)</p> <p>이미지가 연속적으로 이어지며 이야기를 보여주는 것에는 무엇이 있을까요? 고정된 이미지(만화, 웹툰, 플립북 등)가 있을 수도 있고, 움직이는 이미지(영화, 드라마, 광고 등)가 있을 수도 있습니다. 또 한 각각의 영역을 서로 융합하여 영화 같은 뮤직비디오나 드라마 같은 뮤직비디오 작품이 만들어 지기도 합니다.</p>	10'	학생들의 대답을 바탕으로 고정된 이미지와 움직이는 이미지를 설명할 수 있다.
	학습문제 제시	<ul style="list-style-type: none"> ● 학습문제 제시 <p>과연 다양한 영상들 사이에는 공통점을 갖고 있을까요?</p>		
전개	학습활동 1	<ul style="list-style-type: none"> ● 다양한 영상 감상하기 P. 7~9 1. 개인방송, 웹툰, M/V, 광고, 영화, 드라마 영상을 감상하며 생각하기 <p>개인방송 [허팝] 과학교실 중 보온병을 흔드는 장면</p> <ul style="list-style-type: none"> Q 이 사람은 왜 이렇게 하고 있을까요? <p>웹툰 [생활의 참견 1편]</p> <ul style="list-style-type: none"> Q 이후에는 어떻게 될까요? (어떤 선물을 준비했을까요?) <p>뮤직비디오 [토이 '세 사람']</p> <ul style="list-style-type: none"> Q 이 사람들은 무슨 대화를 나누고 있을까요? <p>광고 [Recycle 공익광고]</p> <ul style="list-style-type: none"> Q 이들은 무슨 사이 일까요? <p>드라마 [여왕의 교실] 4회차 엔딩장면</p> <ul style="list-style-type: none"> Q 드라마가 이렇게 끝나면 어떤가요? <p>영화 [영화 명장면]</p> <ul style="list-style-type: none"> Q 이 영화의 제목은 무엇일까요? 	15'	<p>워크북 예시에 얽매이지 않고 학생들의 대답을 기반으로 영상자료 시청할 수 있다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 크리에이터 허팝의 보온병 실험 - 웹툰 생활의 참견 1회 - 성시경 '세사람' MV - Recycle 공익광고 - 여왕의 교실 4회 엔딩부분 - 영화 명장면 말모이 영화예고편

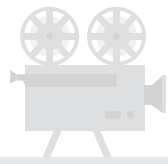


학습단계	학습과정	교수·학습 활동	시간	자료 및 유의점
전개	학습활동 2	<p>● 직소협동학습으로 영상의 특징 발견하기 P. 10</p> <p>1. 홈뚝 활동 - 6인의 홈뚝 구성원은 퍼즐 조각을 나누어 과제를 분담한다. 개인방송(노랑퍼즐), 웹툰(초록퍼즐), M/V(갈색퍼즐), 드라마(주황퍼즐), 영화(보라퍼즐), CF(파랑퍼즐)</p> <p>2. 전문가모뚝 활동 - 전문가모뚝 토의 : 각 분야의 전문가들 모여 영상의 특징 발견하기 - 각 영상의 특징들을 퍼즐에 정리하기</p> <p>3. 홈뚝 활동 - 홈뚝으로 돌아온 전문가들은 각 분야의 특징들을 팀원들과 공유하기 - 모든 영상의 공통점을 발견하고 작성하기 - 6색 퍼즐 만들기</p> <p>참고 3)</p> <p>◎ 차이점</p> <ul style="list-style-type: none"> - 웹툰 : 움직이지 않는 이미지 - 뮤직비디오 : 음악을 표현하는 것이 목적, 음악위주로 전개 - CF : 상품의 홍보 및 팔기 위한 목적 - 드라마 : 회 차가 나뉘어 있음, 대사가 많고, 러닝 타임이 김 - 영화 : 정해진 시기에 개봉하여 영화관에서 상영, 한 편의 영상으로 제작하고, 스토리가 중심 - 인터넷 방송 : 영상별로 이어지지 않고 주제가 달라짐, (일부)정보 제공, (일부)실시간으로 소통 가능 등 <p>◎ 공통점</p> <ul style="list-style-type: none"> - 연속된 이미지를 통해 주제/목적을 읽어낼 수 있음 - 인쇄물 형태보다는 화면 스크린을 통해 볼 수 있음 - 스토리가 있음 등을 유도 	10'	<p>전문가모뚝에서는 '있다, 없다' 퀴즈방식을 통해 각각의 영상과 비교하여 특징을 찾아볼 수 있다.</p> <p>예시) - CF에는 있는데 개인 방송에는 없는 것은? - CF에는 있는데 웹툰에 없는 것은?</p> <p>활동지를 인쇄하여 활용하고자 하는 경우 A3크기로 인쇄하고 퍼즐을 준비한다.</p>

학습단계	학습과정	교수·학습 활동	시간	자료 및 유의점
정리	정리 및 차시예고	<p>● 학습 내용 정리</p> <ul style="list-style-type: none"> - 홈뚝의 전시물을 발표하기 - 발표 내용 정리하기 <p>참고</p> <p>◎ 다른점</p> <p>각 영상들의 비교를 통해 특징들을 찾아가며 전달하는 목적에 따라 영상의 형식을 다르게 할 수 있다는 의미 정리하기</p> <p>◎ 공통점</p> <p>어떤 형식의 영상이라도 전달하는 메시지를 담고 있으며 시각적으로 볼 수 있는 형태로 표현되는 등의 공통점 정리하기</p> <p>● 차시 예고</p> <p>이렇게 다양한 영상 가운데 다음 시간에는 영화의 탄생과 발전에 대해서 알아보을까요?</p>	05'	



1) 2019년판 영화교육 워크북 교수·학습 과정안 1단원 동기유발 참조
2) 2019년판 영화교육 워크북 교수·학습 과정안 1단원 동기유발 참조
3) 2019년판 영화교육 워크북 교수·학습 과정안 1단원 학습활동 2 참조

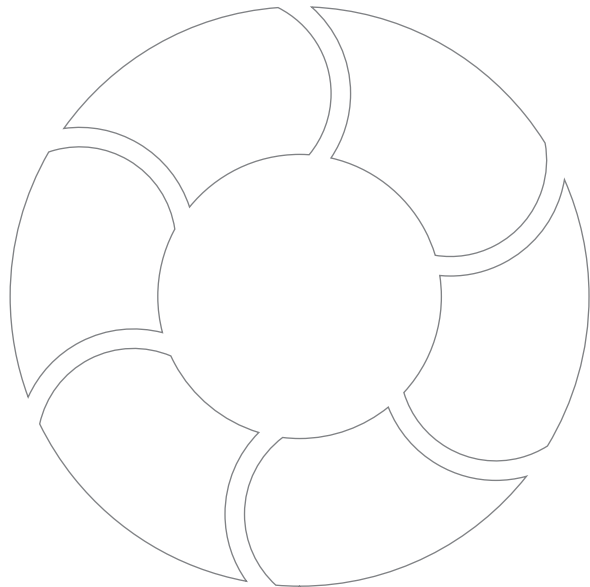


1단원 학습활동 2 : 6색 퍼즐

협동하여
영상의 특징
발견하기

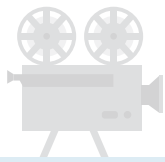


협동하여
영상의 특징
발견하기



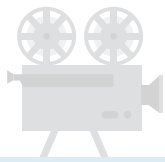
단원명	1. 세상과 만나는 다양한 영화		워크북	11P - 17P	단원차시	1 / 1
	2. 앞으로는 어떤 영화들이 나오게 될까요?				전체차시	2 / 15
학습주제	출발! 영화타임머신					
학습목표	1. 영화 관람 환경 변화를 이해하고 미래의 영화 관람 형태를 상상해 볼 수 있다.					
교수·학습 자료	교사	영상자료, 활동지, 나무젓가락, 압정, 도화지, 접착메모지		학습모형	모둠학습 / 실습	
	학생	워크북, 사인펜, 가위				

학습단계	학습과정	교수·학습 활동	시간	자료 및 유의점
도입	전시확인	<p>● 전시 확인</p> <p>1. 지난 시간에 만난 영상물들은 무엇이었나요? 공통점들은 무엇이었나요?</p>	05'	<p>조르주 멜리에스의 달세계 여행</p> <p>레디 플레이어 원 예고편</p>
	동기유발	<p>● 들어가는 활동</p> <p>1. [달세계 여행](1902)와 [레디 플레이어원](2018) 영화의 일부를 비교해서 감상해보자. P. 11</p> <p>- 영화 [달세계 여행](1902) 영화 속 사람들은 우주선을 타고 어디로 갔나요?</p> <p>예시답안</p> <p>[달세계 여행]에서 우주선을 탄 사람들은 달세계로 여행을 떠난다.</p> <p>- 영화 [레디 플레이어 원](2018) 주인공은 어떤 경험을 하고 있나요?</p> <p>예시답안</p> <p>주인공 웨이드 와츠는 고글을 쓰면 가상현실속으로 들어가게 된다.</p>		



학습단계	학습과정	교수·학습 활동	시간	자료 및 유의점
도입	동기유발	<p>참고⁴⁾</p> <p>※ 1902년에 제작된 영화 [달세계 여행]에서는 천문학자가 대포로 쏘아 올려져 달에 가게 됩니다. 당시에는 상상만 할 수 있었던 일을 영상으로 표현해낸 최초의 SF영화입니다.</p> <p>영화 [레디 플레이어원]에서 주인공은 HMD라는 고글을 쓰고 가상현실 세계에서 게임을 진행합니다. 게임 속 자신의 아바타로 걷고 뛰며, 촉감까지 느낄 수 있습니다. 현재는 불가능한 기술들도 영화 속에서는 마치 가능한 것처럼 보여줄 수가 있습니다.</p> <p>또 다른 예시로, [아바타]라는 영화는 3D 기술을 영화에 적극적으로 활용하여 흥행한 3D 영화의 대표적인 작품인데, 이 영화의 감독이 [아바타]라는 영화를 만들겠다고 생각한 것은 10년이 넘었지만 스토리를 표현할 수 있는 영화 기술이 뒷받침되지 않아 한참이 지난 후에 4년의 제작 기간을 거쳐 개봉할 수 있었다고 합니다.</p> <p>영화의 기술 발전에 따라서 영화에서 표현할 수 있는 이야기도 점점 다양해질 수 있습니다. 언젠가는 영화의 모든 장면을 CG로 만들어, 사무실에 앉아서 영화를 제작할 수 있는 날이 오지 않을까요?</p>	05'	
	학습 문제 제시	<p>● 학습문제 제시</p> <p>영화의 원리와 기술변화를 이해하고 미래의 영화를 상상해볼까요?</p>		
전개	학습활동 1	<p>● 활동1 영화의 탄생의 원리를 발견해봅시다. [페나키스토스코프 만들기]</p> <p>1. 잔상놀이 예시 영상 감상 2. 움직이는 그림 <페나키스토스코프> 만들기</p> <p>만드는 순서</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 원판 위에 그리고 싶은 간단한 연속그림을 떠올린다. ② 원판에 연필로 밑그림을 그린다. ③ 사인펜으로 테두리를 그려내고 채색한다. ④ 원판의 그림의 뒷면 중앙에 나무젓가락을 압정으로 고정시킨다. (tip. 압정이 돌아갈 수 있게 좌우로 돌려준다.) 	15'	쏘마트로프, 조이트로프, 페나키스토스코프, 플립북 등의 다양한 예시 영상을 제시할 수 있다.

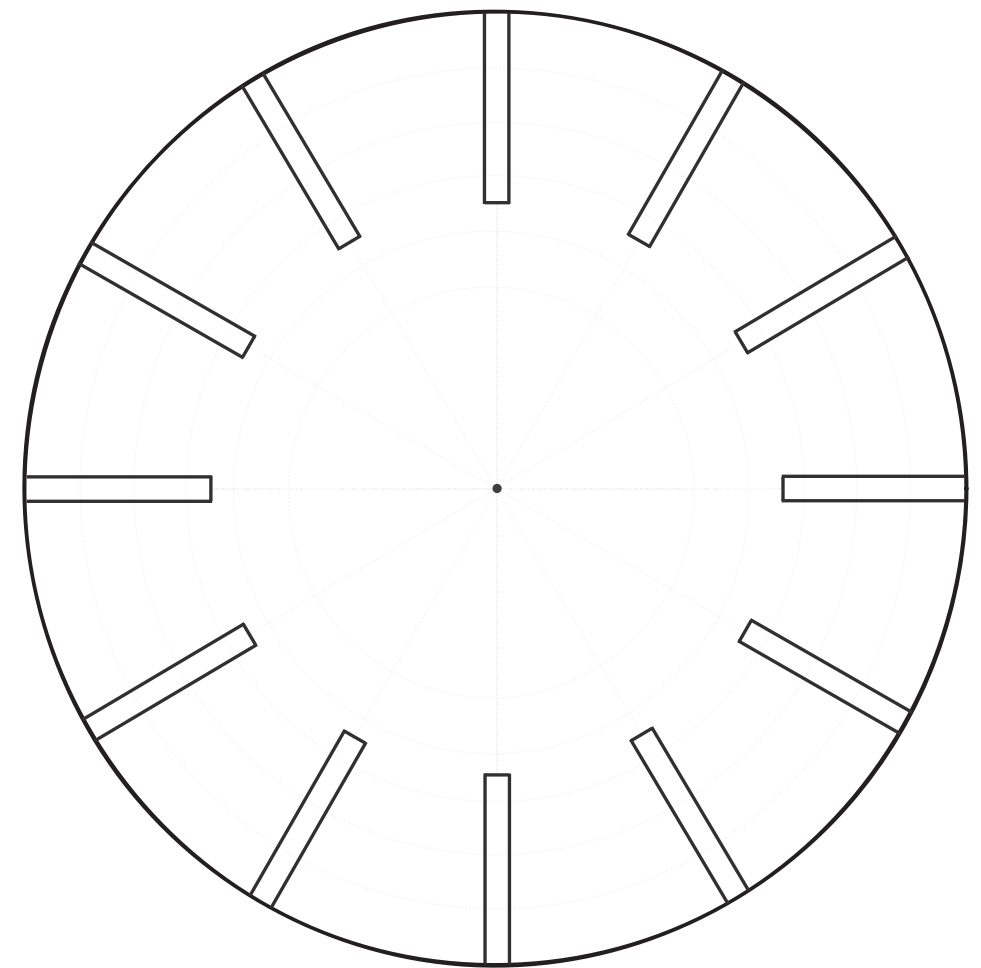
학습단계	학습과정	교수·학습 활동	시간	자료 및 유의점										
전개	학습활동 1	<p>⑤ 거울 앞으로 가서 원판을 돌리며 가장자리의 뚫린 홈을 통해 거울에 비친 그림을 본다.</p> <p>⑥ 움직임이 가장 자연스러운 빠르기를 찾아 돌리면 종이위의 그림이 살아 움직이는 것을 볼 수 있다.</p> <p>Q 실제 움직이지 않는 그림이 왜 움직이는 것처럼 보일까요? P. 12</p> <p>참고</p> <p>착시현상 : 우리의 눈은 방금 전 보았던 이미지가 잠시 동안 남아 있다고 착각을 한다. 그 잠시 동안 남아 있는 이미지와 약간 달라진 이미지가 겹쳐지면 우리는 움직였다고 인식하게 된다. 영화의 카메라라는 우리 눈의 착시현상을 이용하여 멈춰있는 이미지가 움직이는 것처럼 보이게 하는 것이다.</p>	15'	연속그림은 크기, 위치, 상태 등의 다양한 변화를 예를 들어 아이디어에 자극을 줄 수 있다. 예시 : 점점 퍼졌다가 접혀지는 우산, 무표정에서 웃는 얼굴, 풍선이 원판 밖으로 날아가는 그림										
	학습활동 2	<p>● 영화의 탄생에서부터 제작기술의 변화에 따른 대표 작품을 만나볼까요?</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>감상 작품</th> <th>특징</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>열차의 도착 1895</td> <td>① 스크린을 통해 볼 수 있는 최초의 영화 ② 단일한 장면과 짧은 러닝 타임 ③ 흑백영화</td> </tr> <tr> <td>달세계 여행 1922</td> <td>① 여러 개의 장면과 길어진 러닝 타임 ② 무성영화 ③ 단순한 특수효과</td> </tr> <tr> <td>괴물 2006</td> <td>① 유성영화 ② 컬러영화 ③ 컴퓨터그래픽 기술을 동원한 특수효과</td> </tr> <tr> <td>미스터GO 2013</td> <td>① 우리나라의 CG와 3D를 활용한 영화</td> </tr> </tbody> </table>	감상 작품	특징	열차의 도착 1895	① 스크린을 통해 볼 수 있는 최초의 영화 ② 단일한 장면과 짧은 러닝 타임 ③ 흑백영화	달세계 여행 1922	① 여러 개의 장면과 길어진 러닝 타임 ② 무성영화 ③ 단순한 특수효과	괴물 2006	① 유성영화 ② 컬러영화 ③ 컴퓨터그래픽 기술을 동원한 특수효과	미스터GO 2013	① 우리나라의 CG와 3D를 활용한 영화	15'	각 작품은 첨부한 영상자료를 활용할 수 있다. 열차의 도착
감상 작품	특징													
열차의 도착 1895	① 스크린을 통해 볼 수 있는 최초의 영화 ② 단일한 장면과 짧은 러닝 타임 ③ 흑백영화													
달세계 여행 1922	① 여러 개의 장면과 길어진 러닝 타임 ② 무성영화 ③ 단순한 특수효과													
괴물 2006	① 유성영화 ② 컬러영화 ③ 컴퓨터그래픽 기술을 동원한 특수효과													
미스터GO 2013	① 우리나라의 CG와 3D를 활용한 영화													



학습단계	학습과정	교수·학습 활동	시간	자료 및 유의점
전개	학습활동 2	<p>● 100년 후의 영화를 상상해봅시다. P. 17</p> <p>예시</p> <p>영화의 상상력은 때로는 영화의 제작 기술이나 관람 환경의 변화와 같이 발전하기도 합니다. 만약 영화를 만든다면 어떤 배경과 소재를 선택할까요? 앞으로 영화를 만드는 기술이 발전한다면, 또 어떤 영화가 나오고, 영화의 무엇이 달라질 수 있을까요?</p> <p><예시>⁴⁾</p> <ul style="list-style-type: none"> - 영화의 기술에 따라 영화의 배경과 소재, 관람 환경 등이 달라질 수 있음 - 배경 : 화성과 연결된 지구, 미세먼지로 인한 지하세계 - 소재 : 드론, 로봇, 미세먼지, 공룡, 자동차 등 <p>게시판</p>  <p>[제작방법] 창축 [소재] 칠판 [관람방식] 복도측</p> <ul style="list-style-type: none"> - 접착메모지에 미래에는 영화의 제작방법과 소재, 관람방식이 각각 어떻게 변화될지 상상하여 작성하기 - 스크린 속 이미지(활동지 표지)위에 작성한 접착메모지를 제작방법, 소재, 관람 방식 별로 붙이기 	15'	<p>워크북 표지 이미지를 스크린에 띄워 게시판으로 활용할 수 있다.</p> <p>스크린이 없다면 교실 양쪽 벽면과 칠판을 활용할 수 있으며 학생들이 각 영역을 골고루 상상할 수 있게 한다.</p>
정리	정리 및 차시예고	<p>● 학습 내용 정리</p> <p>우리가 상상한 미래영화 생각나누기</p> <p>● 차시 예고</p> <p>영화는 무엇으로 이뤄져 있는지 알아봅시다.</p>	05'	



2단원 학습활동 1 : <페나키스토스코프> 움직이는 그림 만들기



4) 2019년판 영화교육 워크북 교수·학습 과정안 2단원 동기유발 참조
5) 2019년판 영화교육 워크북 교수·학습 과정안 2단원 동기유발 참조



3 영화는 이미지로 이루어져 있어요!(1)

Part 2

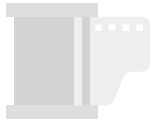
영화는 무엇으로 이루어져 있을까요?

- 3. 영화는 이미지로 이루어져 있어요!
- 4. 영화에는 다양한 소리가 있네요!
- 5. 영화에는 이야기가 숨어있지요!



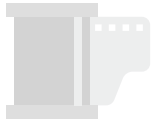
단원명	II. 영화는 무엇으로 이루어져 있을까요? 3. 영화는 이미지로 이루어져 있어요!(1)		워크북	18P - 22P	단원차시 전체차시	1 / 3 3 / 15
학습주제	영화 속 이미지					
학습목표	1. 영화를 구성하는 다양한 종류의 화면을 만들 수 있다. 2. 다양한 화면의 특징을 발견할 수 있다.					
교수·학습 자료	교사	영상자료, 활동지, 매뉴얼, 촬영상자	학습모형	모둠학습/ 실습		
	학생	워크북				

학습단계	학습과정	교수·학습 활동	시간	자료 및 유의점
도입	동기유발	<p>● 들어가는 활동 P. 18</p> <p>1. 소설의 일부분 [아름다운 아이] 다함께 읽어보기</p> <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>우리는 교문 앞에 다다랐다. 아빠가 내 어깨 위에 양손을 올리며 말했다. “좋아, 다 왔구나, 아들.” 누나는 나를 꼭 안고 입을 맞춰 주었다. “첫날 즐겁게 보내. 사랑해.” “누나도.” 아빠도 나를 꼭 안고 말했다. “사랑한다, 어기.” “다녀오세요.”</p> <p>마지막으로 엄마가 나를 꼭 끌어안았는데, 금방이라도 울 것 같은 표정이었다. 너무 창피해서 재빨리 엄마를 끌어안고는 몸을 휙 돌려 학교로 들어갔다.</p> <p>곧바로 3층에 있는 301호로 갔다. 미리 학교를 둘러보기를 잘했다 싶었다. 정확히 어느 길로 가야 할지 잘 알고 있어서 한 번도 고개를 들 필요가 없었다. 이제는 몇몇 아이들이 나를 뚫어지게 쳐다보는 게 확실히 느껴졌다. 나는 내 주특기를 살려 모르는 척 지나갔다.</p> <p style="text-align: right;">- 소설 [아름다운 아이] 중</p> </div>	10'	[자료] 어기의 등교 장면 00:26:29: ~ 00:29:28



학습단계	학습과정	교수·학습 활동	시간	자료 및 유의점
도입	동기유발	<p>2. 영화의 일부 [원더]의 장면 감상하기</p> <p>Q 소설 [아름다운 아이]와 영화 [원더]를 비교하여 다른 점들을 찾아볼까요?</p> <p>예시답안 ⑥</p> <ul style="list-style-type: none"> - 소설에서는 생략된 부분이 [원더] 영화에서는 다양한 이미지로 표현되고 있음 영화 : 아빠가 어기의 헬멧을 벗기며 응원하는 장면 - 소설에서 장문의 글로 설명해야 하는 장면을 영상에서는 1~2컷으로 보여줄 수 있음 소설 : 나는 내 주특기를 살려 모르는 척 지나갔다. - 소설에서는 인칭에 따라 인물의 내면에 대해 설명할 수 있으나 영상에서는 표정 연기, 대사 등으로 대체하여 표현해야 함 소설 : 곧바로 3층에 ~ 나를 뚫어지게 쳐다보는 게 확실히 느껴졌다. 	10'	
	학습 문제 제시	<p>● 학습문제 제시 P.19</p> <p>빛은 이미지에 어떻게 영향을 줄까요?</p>		
전개	학습활동 1	<p>● 활동1 아이패드로 촬영하기</p> <p>1. 촬영장비의 명칭 익히기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 구성 : 아이패드(충전기), 렌즈, 마이크, 삼각대, 조명기, 조명필터 <p>2. 촬영방법 익히기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 아이패드 케이스 조립 - 삼각대 연결 및 조립 - 카메라 기능 익히기 <ol style="list-style-type: none"> 1 셔터버튼, 2 초점 맞추기, 3 노출 조절하기, 4 자동보정HDR - 에어드롭으로 전송하기 	10'	<p>학생들은 아이패드 메뉴얼을 참고하며 촬영방법을 학습한다.</p> <p>시범을 보이며 설명한다.</p>

학습단계	학습과정	교수·학습 활동	시간	자료 및 유의점
전개	학습활동 1	<p>Airdrop 전송방법</p> <p>사진앱 ⇨ 오른쪽상단 공유버튼 ⇨ AIRDROP 선택 ⇨ 받는 사람 확인 후 선택 ⇨ 전송</p> <p>* Airdrop이 안 될 경우 : 우측 상단 쓸어내림 ⇨ 와이파이 길게 터치 ⇨ Airdrop 선택 ⇨ 모두 선택 후 재시도</p> <p>3. 촬영 장비 조립 연습하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 아이패드와 삼각대 연결하여 설치하기 - 아이패드 분리하기와 정리하기 	10'	삼각대는 각 모뎀의 사정에 따라 필요시에 사용할 수 있다.
	학습활동 2	<p>● 찰칵 우리가 만든 이미지 [실습] P.19</p> <p>1. 이미지에 조명 입히기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 등교하는 어기를 바라보는 친구들의 웃는 모습 연출하기 - 같은 배경, 같은 인물로 빛을 밝게 또는 어둡게 조절하여 촬영하기 <p>실습tip 촬영시간 설정</p> <ul style="list-style-type: none"> - 아이패드의 타이머를 15분으로 설정하기 - 타이머를 확인하며 시간 안에 활동하기 - 타이머가 울리면 교실로 돌아오기 <p>2. 사진App을 통해 사진 확인하기와 에어드롭으로 전송하기</p> <p>3. 촬영장비 정리하기</p>	15'	촬영실습은 타이머를 활용하여 제한시간동안 학습을 진행시킬 수 있다.
정리	정리 및 차시예고	<p>● 학습 내용 정리</p> <p>(활동 2) 각 모뎀의 촬영한 이미지 확인하기</p> <p>Q 밝게 또는 어둡게 촬영한 이미지의 무엇이 달라졌는지 발견하기</p> <p>- 밝기에 따라서 화면 전체의 느낌이 달라진다.</p>	05'	<p>활동2의 이미지를 활용하여 보여줄 수 있다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 사진앱 ⇨ 편집 ⇨ 색온도조절

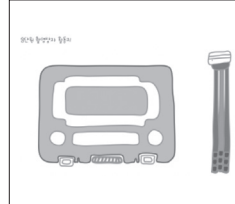


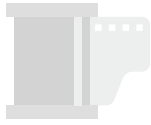
학습단계	학습과정	교수·학습 활동	시간	자료 및 유의점
정리	정리 및 차시예고	<p>참고</p> <p>빛의 색</p> <ul style="list-style-type: none"> - 색의 종류에 따라 화면 전체의 분위기가 달라진다.(따뜻한 느낌, 차가운 느낌) - 색의 변화를 통해 시간대나 계절의 이미지를 연출할 수 있다. <p>예) [Up] 2009 애니메이션 : 36초 장면과 3분 19초 장면을 비교하면 감정의 변화와 시간의 흐름을 색을 변화시켜 표현하고 있다.</p> <p>● 차시 예고</p> <p>다음시간 우리는 신나게 촬영을 해 봅시다.</p>	05'	애니메이션 [Up]2009 (자료첨부)

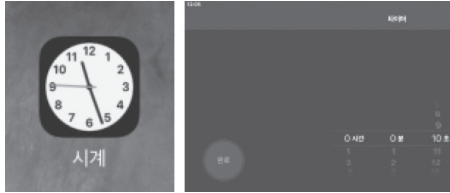


6) 2019년판 영화교육 워크북 교수·학습 과정안 3단원 동기유발 참조

단원명	II. 영화는 무엇으로 이루어져 있을까요? 3. 영화는 이미지로 이루어져 있어요!(1)	워크북	18P - 22P	단원차시 2 / 3	전체차시 4 / 15
학습주제	우리가 만든 영화 속 이미지				
학습목표	1. 영화를 구성하는 다양한 종류의 화면을 만들 수 있다.				
교수·학습 자료	교사 영상자료, 활동지, 매뉴얼, 촬영상자, 보드마카(모뎀)	학생 워크북	학습모형	모뎀학습 / 실습	



학습단계	학습과정	교수·학습 활동	시간	자료 및 유의점
도입	전시학습 및 동기유발	<p>● 들어가는 활동</p> <p>1. 이 상자 안에는 무엇이 들어 있었나요?</p> <p>모뎀 구성원들이 토의하여 모뎀활동지에 촬영장비 명칭 작성하기</p> <div style="display: flex; align-items: center;">  <div style="margin-left: 10px;"> <p>모뎀 답안</p> <ul style="list-style-type: none"> ① 아이패드(충전기) ② 렌즈 ③ 마이크 ④ 조명기 ⑤ 조명필터 ⑥ 삼각대 </div> </div> <p>2. 각 모뎀은 촬영상자를 열어 게시판에 작성한 것을 확인해 볼까요?</p>	05'	촬영장비의 사용법과 유의사항을 언급할 수 있다.
	학습 문제 제시	<p>● 학습문제 제시</p> <p>다양한 위치에서 같은 대상을 촬영한 이미지들은 서로 다른 특징을 가질 수 있을까요?</p>		
전개	학습활동 1	<p>● 사진 선택하기 P. 21~22</p> <p>1. 영킨 빨래 게임을 진행한다.</p> <p>영킨 빨래 풀기 게임 설명</p> <ul style="list-style-type: none"> ① 우리는 빨래 : 모뎀 구성원 모두가 손을 잡고 서서 오른 손과 왼 손을 잡은 친구의 이름을 기억한다. ② 빙빙 세탁기 : 선생님이 숫자를 세는 동안 위치를 바꾸고 기억을 떠올려 이전에 잡았던 손을 잡는다. ③ 영킨 빨래 : 절대 손을 떼지 않고 영킨 빨래를 풀어보자. 	10'	<p>각 모뎀의 팀워크 향상을 위해 게임을 추천한다.</p> <p>주제 사진을 선택할 때에는 다양한 방법을 활용할 수 있다.</p>



학습단계	학습과정	교수·학습 활동	시간	자료 및 유의점
전개	학습활동 1	2. 게임을 먼저 해결한 모듬은 워크북 p.20~21에 있는 사진을 선택해보자. - 선택한 사진은 활동 2에서 촬영하게 된다.	10'	
	학습활동 2	<p>● 촬영 실습</p> <p>1. 촬영 전 회의</p> <ul style="list-style-type: none"> - 사진 내용 확인하기 - 역할 정하기 - 촬영 준비하기(촬영장소와 소품 정하기) <p>2. 촬영 실습하기</p> <p>실습tip 촬영시간 설정</p> <ul style="list-style-type: none"> - 아이폰의 타이머를 20분으로 설정하기 - 타이머를 확인하며 시간 안에 활동하기 - 타이머가 울리면 교실로 돌아오기 <p>① 선택 사진과 같은 상황 만들기 ② 선택 사진과 같은 거리에서 사진 1장 촬영하기 ③ 다른 거리에서 사진 3장 촬영하기 ④ 다른 위치에서 사진 2장 촬영하기</p> <p><타이머 설정 방법></p> 	20'	학생들이 모두 촬영을 경험할 수 있도록 안내한다.
정리	정리 및 차시에고	<p>● 학습 내용 정리</p> <p>1. 촬영 이미지 확인 및 에어드롭 전송 2. 촬영 장비 정리하기</p> <p>● 차시 예고</p> <p>촬영한 사진으로 이미지 지도를 만들어봅시다.</p>	05'	



3단원 전시확인학습 및 동기유발 : 모듬활동지

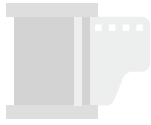
3단원 촬영사진 활동지

3 영화는 이미지로 이루어져 있어요!(3)

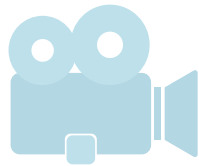
단원명	II. 영화는 무엇으로 이루어져 있을까요? 3. 영화는 이미지로 이루어져 있어요!(3)		워크북	18P - 22P	단원차시 3 / 3 전체차시 5 / 15
학습주제	우리가 만든 이미지로 말해볼까요?				
학습목표	1. 다양한 화면의 특징을 발견할 수 있다.				
교수·학습 자료	교사	영상자료, 활동지, 매뉴얼, 촬영상자		학습모형	개별학습 / 실습
	학생	워크북			

학습단계	학습과정	교수·학습 활동	시간	자료 및 유의점
도입	동기유발	<p>● 인사</p> <p>1. 누가 가장 커보이나요?</p>  <p>원근감 착시사진</p> <p>모범 답안</p> <p>멀리 있는 사람이 가장 커 보이지만 실제 모두 똑같다.</p>	05'	
	학습 문제 제시	<p>● 학습문제 제시</p> <p>다양한 위치에서 같은 대상을 촬영한 이미지들은 서로 다른 특징을 가질 수 있을까요?</p>		
전개	학습활동 1	<p>● 활동1. 우리가 작아졌어요! (우리 모뎀 착시사진 만들기) P. 22</p>  <p>Q 제시한 이미지들은 어떤 원리를 이용한 것일까요?</p>	10'	

학습단계	학습과정	교수·학습 활동	시간	자료 및 유의점
전개	학습활동 1	<p>참고</p> <p>원근감 : 눈에 보이는 외부 세계는 같은 크기일지라도 멀리 있는 것은 작게 가까운 것은 크게 보이는 느낌이다.</p> <p>- 우리 모뎀 착시사진 모양 정하기 - 촬영하기 - 에어드롭으로 전송하기</p>	10'	
	학습활동 2	<p>● 다양한 이미지의 특징 발견하기</p> <p>1. 이미지 지도 만들기</p> <p>- 촬영한 위치를 떠올리며 이미지지도 위에 7장의 이미지 붙이기 - 이미지들을 서로 비교하며 이미지의 특징 발견하기 - 모뎀별 착시사진 모니터로 공개 - 이미지 지도 발표하기</p>	10'	이미지 지도는 최소한 A2(A4×4)용지 크기가 될 수 있게 준비한다.
정리	정리 및 차시예고	<p>● 학습 내용 정리</p> <p>◎ 대상을 높고 낮은 각도로 찍은 사진을 비교해봅시다.</p> <p>- 카메라가 사람보다 아래에서 촬영을 하면 사람이 실제보다 더 커 보이고 웅장함이 강조되는 효과가 있다. - 반대로 카메라가 사람보다 높이 있을 때는 사람이 작아 보이는 효과가 있다. - 카메라가 사람의 시선과 같은 높이에 있을 때는 편안하고 안정적인 느낌을 전달한다.</p>	15'	



학습단계	학습과정	교수·학습 활동	시간	자료 및 유의점
정리	정리 및 차시예고	<p>◎ 대상을 여러 크기로 찍은 사진을 비교해봅시다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 사람의 얼굴을 가까이 찍을수록 표정이 잘 보이고, 표정에는 감정을 표현하기 쉽다. - 몸 전체가 보일수록 행동 전체가 보이며, 사람의 움직임을 담아내기 쉽다. - 사람이 더 작게 하면 사람보다 배경이 많이 보이게 되는데 이 이미지는 배경과 어울려 상황을 담아내기 쉽다. <p>● 차시 예고</p> <p>다음 주에는 영화에 들어있는 OO에 대한 활동을 할 거예요!</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 영화배우 문OO 2. 귀신 씻나락 까먹는 OO 3. 엄마의 잔OO 	15'	



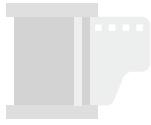
3단원 학습활동 2 : 이미지지도

3단원 이미지지도

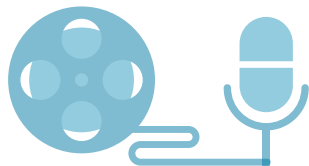
단원명	II. 영화는 무엇으로 이루어져 있을까요? 4. 영화에는 다양한 소리가 있네요!(1)		워크북	23P - 29P	단원차시 전체차시	1 / 2 6 / 15
학습주제	영화 안의 다양한 소리					
학습목표	1. 영화 속 소리의 종류와 쓰임새를 알고 구분할 수 있다. 2. 영화 속 소리가 만들어지는 과정을 알 수 있다.					
교수·학습 자료	교사	영상자료, 활동지, 매뉴얼, 촬영상자		학습모형	개별학습 / 실습	
	학생	워크북				

학습단계	학습과정	교수·학습 활동	시간	자료 및 유의점
도입	동기유발	<p>● 들어가는 활동</p> <p>1. 빈칸에 공통적으로 들어갈 말은 무엇일까요? 정답 : 소리</p> <p>1. 영화배우 문○○ 2. 귀신 씻나락 까먹는 ○○ 3. 엄마의 잔○○</p> <p>2. 애니메이션 [마당을 나온 암탉]의 일부분을 함께 감상해볼까요? P. 23</p> <p>Q 어떤 일이 일어났나요? Q 어떤 소리가 기억나나요?</p> <p>모범답안</p> <p>수달 목소리, 바람소리, 물소리, 나뭇가지 밟는 소리, 암탉의 목소리, 멜로디 등등</p> <p>Q 만약 영화에서 소리가 없다면 어떨까요?</p>	05'	
	학습 문제 제시	<p>● 학습문제 제시</p> <p>영화 속에 있는 다양한 소리들을 만들어볼까요?</p>		
전개	학습활동 1	<p>● 영화 속 다양한 소리 탐구 P. 24</p> <p>1. 영화 속 다양한 소리의 종류에 대해 알아보기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 영화 속 소리에는 어떤 것들이 있을까요? 대사, 효과음, 배경음악, 공간음(현장음) - [마당을 나온 암탉]을 통해 각 소리의 예시 영상 감상하기 	10'	자료① [마당을 나온 암탉] 2011 00:15:46~00:18:35

학습단계	학습과정	교수·학습 활동	시간	자료 및 유의점
전개	학습활동 1	<p>2. 소리가 만들어지는 과정 P. 26</p> <ul style="list-style-type: none"> - '생활의 달인 14회 폴리아트리스트 박광훈편' 감상하기 - 영화 속 소리는 어떤 방식으로 만들어 질까요? - 효과음이 만들어지는 과정 이해하기 - 영상자료를 바탕으로 하여 워크북에 있는 '영화 효과음의 비밀'의 빈칸 <p>모범답안</p> <ul style="list-style-type: none"> - 강한 펀치를 맞는 장면은 삼겹살 - 칼싸움대신 꽃삼 - 소금을 종이컵에 뿌리면 비오는 소리 - 왕소금을 주무르면 눈 밟는 소리 - 보온밥통 세계 닫으면 차 문 닫는 소리 - 우산을 폈다 접으면 새가 날아오르는 소리 <p>3. 우리가 만드는 소리</p> <ul style="list-style-type: none"> - 교실에서 우리가 만들어 낼 수 있는 소리는 무엇이 있을까 생각하기 - 선생님이 제시하는 상황을 즉석에서 소리로 만들어 보기 예) 지각해서 뛰어오는 소리, 여기는 시장, 운동장에서 축구하는 소리... 	10'	'생활의 달인 14회 폴리아트리스트 박광훈편'
	학습활동 2	<p>● 무성영화의 소리 만들기 P. 27</p> <p>1. 무성영화 경험하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 찰리 채플린의 무성영화 [The Kid] 감상하기 - 감상한 영화에서 어떤 사건이 벌어졌나요? - 무성영화란 무엇일까요? - 무성 영화 [The Kid]에 어떤 소리들이 채워질 수 있을지 상상해 봅시다. <p>2. 소리순서표 만들기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 대사, 효과음, 배경음악, 현장음을 바탕으로 소리 상상하기 - 영상클립을 참고하여 장면별 대사와 필요한 소리 작성하기 	20'	[the Kid] 영상 더빙영상 00:01:31:00 [the Kid]의 더빙 영상클립이 저장되어있는 아이패드를 제공한다. 소리순서표는 A3 크기로 인쇄하여 사용할 수 있다.



학습단계	학습과정	교수·학습 활동	시간	자료 및 유의점
전개	학습활동 2	- 효과음 녹음에 필요한 도구 찾기 - 역할 정하기와 연습하기 - 녹음할 장소 정하기	20'	
정리	정리 및 차시예고	<ul style="list-style-type: none"> ● 학습 내용 정리 ● Q 녹음 준비는 모두 되었나요? ● 차시 예고 <p>다음 시간에는 완성된 소리순서표로 무성영화에 소리를 입혀봅시다.</p>	05'	



4단원 학습활동3 : 소리순서표

순서	장면길이	영화장면	장면설명	대사(1p.)	필요한 소리
1	5초		아이가 돌을 던진다.		
2	3초		유리창이 두 번 깨진다.		
3	2초		아이가 돌을 던지고, 뛰어간다.		
4	4초		아이가 멀리 뛰어간다.		
5	15초		집에서 아주머니가 나와 깨진 창문을 확인한다. 때마침 지나가던 유리 수리공을 붙잡고 바꿔달라고 한다.		
6	8초		경찰은 집을 건다가 깨진 유리창을 발견하고 아이가 도망 간 쪽을 의심스런 표정으로 바라보며 가던 길을 다시 향한다.		
7	28초		경찰이 유리 수리공에게 다가온다. 집중하며 일하던 유리 수리공은 돌아보고 깜짝 놀라며 서둘러 작업을 마무리하고 있는데 아주머니가 나온다.		
8	10초		아주머니가 유리창 가격을 묻고 돈을 건넨다. 유리 수리공은 경찰의 눈치를 보며 받은 돈을 다시 돌려주고 인사를 하며 서둘러 자리를 피한다.		
9	20초		아빠는 아이가 다라오자 모르는 척 피한다. 경찰이 따라 온 것을 눈치 챈 아빠와 아이는 도망치고 경찰도 쫓아간다.		

단원명	II. 영화는 무엇으로 이루어져 있을까요? 4. 영화에는 다양한 소리가 있네요!(2)		워크북	23P - 29P	단원차시 2 / 2 전체차시 7 / 15
학습주제	영화 속 소리를 만들어볼까요?				
학습목표	1. 영화 속 소리가 만들어지는 과정을 이해할 수 있다. 2. 영화 속 소리를 직접 만들어 볼 수 있다.				
교수·학습 자료	교사	영상자료, 활동지, 매뉴얼, 촬영상자		학습모형	개별학습 / 실습
	학생	워크북			

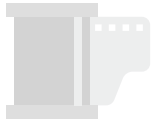
학습단계	학습과정	교수·학습 활동	시간	자료 및 유의점
도입	동기유발	<p>● 들어가는 활동</p> <p>1. 소리순서표와 역할, 녹음 준비물 확인하기</p> <p>- 아이패드 안의 영상클립과 다양한 장르의 배경음악 확인하기</p>	03'	<p>키네마스터 어플리케이션 활용을 권장한다.</p> <p><활동1>의 영상클립과 <활동2>에서 사용할 분위기가 다른 4가지의 배경음악을 아이패드에 미리 저장한다.</p>
	학습 문제 제시	<p>● 학습문제 제시</p> <p>무성영화에 다양한 소리를 입혀볼까요?</p>		
전개	학습활동 1	<p>● 아이패드의 녹음 방법 익히기</p> <p>1. 키네마스터로 프로젝트 만들기 2. [the Kid] 영상클립 가져오기 3. 녹음버튼을 눌러 소리 녹음하기 - 소리가 필요한 부분에 재생막대를 위치시켜서 소리 녹음하기 4. 녹음 상태 확인하기 5. 파일 내보내기와 공유하기</p> <p>● 영상에 다양한 소리 입히기</p> <p>1. 모뎀별 더빙 실습</p> <p>실습tip</p> <p>① 실습시간 총 15분 안에 마무리하기 ② 모두가 함께 모뎀별 2회 연습하기 ③ 각 모뎀은 조용한 곳으로 이동하여 더빙하기 ④ 배경음악은 미리 저장된 소리를 사용하기</p>	15'	<p>파일 전송은 아이패드의 내장기능 에어드롭 또는 샌드-애니웨어 어플리케이션의 사용을 권장한다.</p>

학습단계	학습과정	교수·학습 활동	시간	자료 및 유의점
전개	학습활동 1	<p>- 모뎀별 아이패드 타이머를 10분으로 맞추고 타이머를 누른다. - 조용한 곳에서 더빙을 실습한다. - 타이머가 울리면 교실로 돌아온다.</p>	15'	
	학습활동 2	<p>● 배경음악과 공간음이 바뀐다면? P. 25</p> <p>1. 더빙한 영화에 배경음악 넣어보기</p> <p>- 다양한 분위기의 배경음악을 추가하여 느낌 비교하기 - 우리가 더빙한 영상과 어울리는 배경음악 찾기 - 완성된 동영상으로 내보내기</p> <p><키네마스터에서 배경음악 불러오기></p> 	10'	
	학습활동 3	<p>● 발표하기</p> <p>1. 완성 영화 발표하기 2. 제작 활동 후기 나누기 P. 29</p>	10'	
정리	정리 및 차시예고	<p>● 학습 내용 정리</p> <p>소리가 없었던 원래의 영화와 우리가 더빙한 영화의 다른점을 말해볼까요.</p> <p>● 차시 예고</p> <p>다음 시간에는 영화의 'OO'에 대해 배우는 시간을 갖겠습니다. 찾아보세요!</p>	02'	

단원명	II. 영화는 무엇으로 이루어져 있을까요? 5. 영화에는 이야기가 숨어있지요!(1)		워크북	30P - 35P	단원차시 1 / 2 전체차시 8 / 15
학습주제	영화 속 이야기				
학습목표	1. 이야기 속 인물들이 가지고 있는 특성에 대해 알 수 있다. 2. 인물들이 이야기에 미치는 영향에 대해 알 수 있다.				
교수·학습 자료	교사	영상자료, 영화포스터, 이미지 딱지		학습모형	개별학습 / 실습
	학생	워크북			

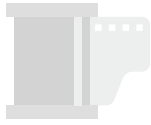
학습단계	학습과정	교수·학습 활동	시간	자료 및 유의점																
도입	동기유발	<p>● 동기유발</p> <p>1. 스무고개 속 주인공을 찾아라! P. 30</p> <p>1) 칠판에 영화 포스터를 보이지 않게 붙이기 2) 스무고개 규칙을 설명하기</p> <p>스무고개 규칙</p> <p>① 한 사람당 한 개의 질문만 던질 수 있다. ② 선생님이 대답한다. ③ 정답을 예상할 수 있는 질문을 한다.</p> <p>3) 포스터 공개하기</p> <p>참고 - 애니메이션 [코코] 2017 스무고개</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td>주인공의 친구는 누구일까요?</td> <td>동물 친구가 있어요.</td> </tr> <tr> <td>주인공은 무엇을 하고 싶어 할까요?</td> <td>집으로 가고 싶어 해요.</td> </tr> <tr> <td>주인공은 지금 어디에 있을까요?</td> <td>죽은 사람들이 있는 곳에 있어요.</td> </tr> <tr> <td>주인공은 무엇을 하고 있을까요?</td> <td>음악을 하고 싶어 해요. 집으로 돌아오기 위해 애쓰고 있어요.</td> </tr> <tr> <td>주인공은 어떤 위기를 만나게 될까요?</td> <td>가족의 반대로 음악을 못하게 됨. 점점 사라지고 있어요.</td> </tr> <tr> <td>사람이에요? 한국 사람이에요?</td> <td>...</td> </tr> <tr> <td>주인공이 무엇을 가장 좋아해요?</td> <td>기타를 좋아해요.</td> </tr> <tr> <td>남자예요? 여자예요?</td> <td>...</td> </tr> </table>	주인공의 친구는 누구일까요?	동물 친구가 있어요.	주인공은 무엇을 하고 싶어 할까요?	집으로 가고 싶어 해요.	주인공은 지금 어디에 있을까요?	죽은 사람들이 있는 곳에 있어요.	주인공은 무엇을 하고 있을까요?	음악을 하고 싶어 해요. 집으로 돌아오기 위해 애쓰고 있어요.	주인공은 어떤 위기를 만나게 될까요?	가족의 반대로 음악을 못하게 됨. 점점 사라지고 있어요.	사람이에요? 한국 사람이에요?	...	주인공이 무엇을 가장 좋아해요?	기타를 좋아해요.	남자예요? 여자예요?	...	10'	<p>스무고개를 진행할 때 워크북 p.30를 참고하여 질문할 수 있게 유도한다.</p> <p>포스터를 약간씩 공개하면서 힌트를 제공할 수 있다.</p> <p>스무고개를 진행할 때 가능한 직설적인 대답을 피하여 학생들의 상상을 자극할 수 있게 한다.</p>
주인공의 친구는 누구일까요?	동물 친구가 있어요.																			
주인공은 무엇을 하고 싶어 할까요?	집으로 가고 싶어 해요.																			
주인공은 지금 어디에 있을까요?	죽은 사람들이 있는 곳에 있어요.																			
주인공은 무엇을 하고 있을까요?	음악을 하고 싶어 해요. 집으로 돌아오기 위해 애쓰고 있어요.																			
주인공은 어떤 위기를 만나게 될까요?	가족의 반대로 음악을 못하게 됨. 점점 사라지고 있어요.																			
사람이에요? 한국 사람이에요?	...																			
주인공이 무엇을 가장 좋아해요?	기타를 좋아해요.																			
남자예요? 여자예요?	...																			

학습단계	학습과정	교수·학습 활동	시간	자료 및 유의점					
도입	학습 문제 제시	<p>● 학습문제 제시</p> <p>등장인물은 이야기 전개에 영향을 줄 수 있을까요?</p>	10'						
전개	학습활동 1	<p>● 인물의 성격을 떠올려 이야기 상상하기 P. 31</p> <p>1. [인사이드 아웃]의 등장인물 소개 영상 함께 보기</p> <p>2. 등장인물 선택하기(2가지)</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 20%;">소심이</td> <td style="width: 20%;">버럭이</td> <td style="width: 20%;">기쁨이</td> <td style="width: 20%;">까칠이</td> <td style="width: 20%;">슬픔이</td> </tr> </table> <p>- 등장인물을 소개해 볼까요?</p> <p>① 이 친구의 이름은? ② 무엇을 잘 할 것 같나요? ③ 어떤 성격일 것 같나요? ④ 무엇을 좋아할 것 같나요?</p> <p>- 등장인물이 사건을 만난다면...</p> <p>① 엄마가 심부름을 시킨다면? ② 좋아하는 친구가 생겼다면? ③ 내가 만약 이 친구와 짝이 된다면? ④ 혼자 무서운 영화를 본다면?</p> <p>3. 발표하기</p>	소심이	버럭이	기쁨이	까칠이	슬픔이	15'	<p>인사이드아웃 캐릭터 소개 영상 00:01:40 ~ 00:03:30</p> <p>워크북의 칸을 분리하여 2가지 답을 작성할 수 있게 한다.</p>
	소심이	버럭이	기쁨이	까칠이	슬픔이				
학습활동 2	<p>● 네 딱지 내 딱지 게임</p> <p>1. 게임 방법</p> <p>① 15장의 이미지 딱지 받기 ② 짝공과 가위-바위-보! ③ 이긴 사람은 짝과 어울리는 이미지 딱지 전달하기 ④ (타이머 작동) 친구들을 만나 가위-바위-보를 하며 딱지 주고받기 ⑤ (타이머 종료) 남은 딱지 반납하기 ⑥ 친구들에게 받은 딱지 확인하기 ⑦ 마음에 드는 딱지 선택하기</p>	10'	<p>워크북에 첨부된 이미지 딱지를 활용하며 이미지 딱지스티커는 친구의 팔에 붙이며 진행시킬 수 있다.</p>						



학습단계	학습과정	교수·학습 활동	시간	자료 및 유의점
전개	학습활동 2	<p><이미지 딱지></p> <p>2. 영화 속으로 들어간 내 딱지 상상하기 P. 32</p> <p>① 영화 속 내 딱지캐릭터가 만난 기막힌 사건 만들기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 내 딱지에게 어떤 일이 일어날까요? - 내 딱지는 어떻게 행동할까요? <p>예시</p> <p>나의 이미지 : 눈싸움을 잘 할 것 같은 친구 일어난 일 : 누우면 바로 잠들 것 같은 친구와 수학여행 가는 버스 짝궁이 되었다. 나의 행동 : 그 친구가 잠들지 못하게 계속 눈싸움 대결을 청하였다.</p> <p>② 영화 속 주인공이 된 내 딱지 이름 정하기와 캐릭터 그리기</p> <p>예시</p> <p>나의 이미지 : 지우개를 잘 빌려줄 것 같은 친구 이름 : 우개똥 특기 : 지우개 따먹기 좋아하는 것 : 지우개똥으로 지우개 만들기</p>	10'	이미지 딱지 게임의 후속 활동은 학습자의 수준 및 수업 상황에 맞게 활용하기를 권장한다.

학습단계	학습과정	교수·학습 활동	시간	자료 및 유의점
전개	학습활동 2	<p>③ 내 딱지 명대사 만들기</p> <p>예시</p> <p>나에게 내 딱지의 이미지가 갑자기 사라진다면 “_____”라고 외칠 것이다.</p> <p>줄넘기를 오래할 수 있을 것 같은 내 이미지가 갑자기 사라진다면 “내일 줄넘기 시험 어떡하지?” 라고 말할 것이다.</p>	10'	
정리	정리 및 차시예고	<p>● 학습 내용 정리</p> <p>정리하기</p> <p>인물들의 이름처럼 영화 속 인물들은 저마다의 감정을 가지고 있고 그것을 말, 행동, 표정 등을 통해서 보여줍니다. 다양한 성격을 가진 영화의 인물들은 영화 속에서 여러 가지 사건을 만나게 됩니다. 인물의 특징(성격)에 따라 상황은 다양하게 변할 수 있어요.</p> <p>● 차시 예고</p> <p>이야기 속에는 구조가 숨어있지요!</p>	05'	



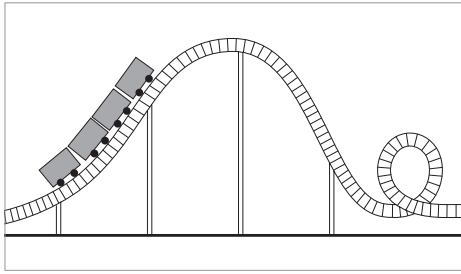
5단원 학습활동 2 : 이미지 딱지 스티커

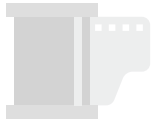
책을 많이 읽은 것 같은 친구	지우개를 잘 빌려줄 것 같은 친구	매일 샤워를 할 것 같은 친구
소나기가 내리도 우산이 있을 것 같은 친구	내 얘기에 맞장구를 잘 칠 것 같은 친구	신발을 제일 멀리 던질 수 있을 것 같은 친구
누우면 바로 잠이 들 것 같은 친구	무엇이든 설명을 잘 할 것 같은 친구	눈싸움을 잘 할 것 같은 친구
지구가 멸망해도 살아남을 것 같은 친구	매일 아침식사를 챙겨먹을 것 같은 친구	줄넘기를 오래 할 수 있을 것 같은 친구
신발 끈을 풀리지 않게 잘 묶을 수 있는 친구	뒤로 달리기를 제일 빨리 할 것 같은 친구	나의 비밀을 잘 지켜줄 것 같은 친구



5 영화에는 이야기가 숨어있지요!(2)

단원명	II. 영화는 무엇으로 이루어져 있을까요? 5. 영화에는 이야기가 숨어있지요!(2)	워크북	30P - 35P	단원차시 2 / 2	전체차시 9 / 15
학습주제	이야기 속 구조				
학습목표	1. 이야기 속 숨어있는 구조를 발견할 수 있다.				
교수·학습 자료	교사	PPT자료, 영상자료		학습모형	개별학습 / 실습
	학생	워크북, 사인펜, 가위			


학습단계	학습과정	교수·학습 활동	시간	자료 및 유의점
도입	전시확인	<p>● 전시 확인</p> <p>1. 지난 시간 이야기 속 인물에 대해 알아봤는데 오늘은 그 인물들을 태우고 있는 이야기 기차를 알아봅니다.</p>	05'	
	동기유발	<p>● 동기유발</p> <p>1. 롤러코스터 레일을 예시로 이야기의 흐름에 대해 제시한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 놀이공원의 롤러코스터 레일은 어떻게 생겼나요? 타면 어떤 느낌이죠? - 만약 롤러코스터 레일이 평평하다면 어떨까요? 어떤 느낌일까요? - 그 이야기가 만약 평평한 롤러코스터 레일 같이 흘러가면 어떨까요? 		



학습단계	학습과정	교수·학습 활동	시간	자료 및 유의점												
도입	학습 문제 제시	<ul style="list-style-type: none"> ● 학습문제 제시 이야기는 어떤 구조를 가지고 있을까요?	05'													
전개	학습활동 1	<ul style="list-style-type: none"> ● 이야기의 기본 틀 알아보기 P. 33 1. 이야기 조각의 상황 알아보기 2. [흥부와 놀부]의 이야기 찾기 모범답안 ③ - ① - ④ - ⑤ - ② - ⑨ - ⑧ - ⑥ - ⑦ 3. 조각 나열하기와 순서대로 배치한 이유 발표하기 P. 34 	20'													
참고 - 이야기 기차 구조 기승전결 : 이야기를 짜임새 있게 짓는 형식																
<table border="1"> <tr> <td>배경 설명 ③-①-④</td> <td>기</td> <td>등장인물과 배경에 대한 소개가 이루어지며 사건이 일어나는 단계 주인공에게 꼭 이루고 싶은 목표가 생겨요.</td> </tr> <tr> <td>사건 발생 ⑤-②</td> <td>승</td> <td>갈등이 일어나 이야기가 복잡해지고 등장인물의 적극적인 행동이 일어나는 단계 주인공은 목표를 이루기 위해 행동해요.</td> </tr> <tr> <td>갈등 고조 ⑨-⑧-⑥</td> <td>전</td> <td>사건의 갈등이 심화되어 최고조에 이르고 해결의 실마리가 제시되며 주제가 부각되는 단계 이야기의 반전이 나타나거나 뜻밖의 일이 생겨요.</td> </tr> <tr> <td>해결 ⑦</td> <td>결</td> <td>모든 사건이 끝나고 갈등이 해소되며, 갈등을 유발했던 대부분의 사건이 해결되어 주인공의 운명이 분명해지는 단계 이야기가 마무리 돼요.</td> </tr> </table>					배경 설명 ③-①-④	기	등장인물과 배경에 대한 소개가 이루어지며 사건이 일어나는 단계 주인공에게 꼭 이루고 싶은 목표가 생겨요.	사건 발생 ⑤-②	승	갈등이 일어나 이야기가 복잡해지고 등장인물의 적극적인 행동이 일어나는 단계 주인공은 목표를 이루기 위해 행동해요.	갈등 고조 ⑨-⑧-⑥	전	사건의 갈등이 심화되어 최고조에 이르고 해결의 실마리가 제시되며 주제가 부각되는 단계 이야기의 반전이 나타나거나 뜻밖의 일이 생겨요.	해결 ⑦	결	모든 사건이 끝나고 갈등이 해소되며, 갈등을 유발했던 대부분의 사건이 해결되어 주인공의 운명이 분명해지는 단계 이야기가 마무리 돼요.
배경 설명 ③-①-④	기	등장인물과 배경에 대한 소개가 이루어지며 사건이 일어나는 단계 주인공에게 꼭 이루고 싶은 목표가 생겨요.														
사건 발생 ⑤-②	승	갈등이 일어나 이야기가 복잡해지고 등장인물의 적극적인 행동이 일어나는 단계 주인공은 목표를 이루기 위해 행동해요.														
갈등 고조 ⑨-⑧-⑥	전	사건의 갈등이 심화되어 최고조에 이르고 해결의 실마리가 제시되며 주제가 부각되는 단계 이야기의 반전이 나타나거나 뜻밖의 일이 생겨요.														
해결 ⑦	결	모든 사건이 끝나고 갈등이 해소되며, 갈등을 유발했던 대부분의 사건이 해결되어 주인공의 운명이 분명해지는 단계 이야기가 마무리 돼요.														

학습단계	학습과정	교수·학습 활동	시간	자료 및 유의점
전개	학습활동 1	4. 이야기 조각 재구성하여 창작하기 예시  <ul style="list-style-type: none"> ⑦ 어느 사이좋고 부자인 두 형제가 살고 있었어요. → ③ 근데 동생 집이 망했어요. → ① 형님은 여전히 잘 살고 있었죠. → ⑨ 그런데 형님 집에는 집을 지켜주는 귀중한 제비가 있었어요. → ⑤ 그래서 동생은 형님 집에서 그 제비를 훔쳤어요. → ② 그리고 제비를 팔아버렸어요. → ⑧ 제비가 없어진 형님 집에는 괴물들이 기어들어오고 난리가 났어요. → ⑥ 형님 부부는 “제비아~” “제비아~”하며 제비를 울면서 찾아다녔죠. → ④ 그러다 동생이 팔아 치운걸 알아버렸고 동생은 밥주걱으로 맞았습니다. 5. 새로운 이야기를 이야기 기차 속에 나열하고 발표하기 	20'	



학습단계	학습과정	교수·학습 활동	시간	자료 및 유의점
전개	학습활동 2	<p>● 4컷 만화로 이야기 만들기 P. 35</p> <p>1. 코믹 스트립 4컷 만화 그리기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 코믹 스트립이란? - 이야기의 4가지 구조를 생각하며 재미있게 만들기 - 마지막 컷은 자유롭게 그리기 <p>참고</p> <p>코믹 스트립이란? 주로 말풍선을 이용해서 짧은 유머를 나타낸 만화를 일컫는다.</p> <p>예시</p> 	10'	4컷 만화의 주제로 학습활동 1의 이야기 조각 ㉠는 배경설명과 사건발생 둘 중 어디에 해당 하는가? 에 대한 내용으로 연계시켜 활동할 수 있다.
정리	정리 및 차시예고	<p>● 학습 내용 정리</p> <p>내가 그린 코믹 스트립 전시하기</p> <p>● 차시 예고</p> <p>음악영화 만들기 시작!!</p>	05'	



Part 3

함께 즐기며 만드는 영화!

- 6. 친구들과 함께 음악 영화를 만들어 볼까요?
- 7. 영화를 보고 만들 때에도 지켜야 할 약속이 있어요!

6 친구들과 함께 음악영화를 만들어 볼까요?(1)

단원명	III. 함께 즐기며 만드는 영화! 6. 친구들과 함께 음악영화를 만들어 볼까요?(1)		워크북	36P - 37P	단원차시 전체차시	1 / 5 10 / 15
학습주제	음악영화 제작의 첫걸음					
학습목표	1. 음악영화를 기획할 수 있다.					
교수·학습 자료	교사	영상자료, 활동지, 매뉴얼, 촬영상자, 음원		학습모형	모듬학습 / 실습	
	학생	워크북				

학습단계	학습과정	교수·학습 활동	시간	자료 및 유의점
도입	동기유발	<ul style="list-style-type: none"> ● 동기유발 Q 음악이 기억에 남는 영화를 말해볼까요? <p>음악영화</p> <p>애니메이션영화 : 겨울왕국 뮤지컬영화 : 라라랜드(12세 관람가), 사운드 오브 뮤직 음악을 소재로 한 영화 : 스윙 키즈, 서칭 포 슈가맨</p>	05'	참고 자료를 활용하여 감상할 수 있다.
	학습 문제 제시	<ul style="list-style-type: none"> ● 학습문제 제시 <p>함께 음악영화를 만들어볼까요?</p>		
	학습활동 소개	<ul style="list-style-type: none"> ● 학습 과정 소개 <p><음악영화 제작순서> 1, 2 차시 - 음악영화 상상하기와 촬영 계획하기 3, 4 차시 - 음악영화 촬영하며 편집하기 5차시 - 음악영화 제작 마무리와 상영회</p>		
전개	학습활동 1	<ul style="list-style-type: none"> ● 음악영화 노래 찾기 <p>1. 다양한 형태의 재밌는 뮤직비디오 감상 P. 36</p> <p><다양한 형태의 뮤직비디오> - 대중가요 뮤직비디오 - 립덱 뮤직비디오 - 또래학생 작품 - 스톱모션 뮤직비디오</p>	15'	<p>전년도 학생작품을 함께 감상할 수 있다.</p> <p>모듬의 구성원은 5~6명이 적당하다.</p>

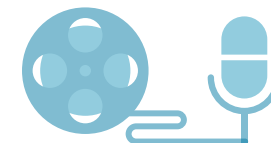
학습단계	학습과정	교수·학습 활동	시간	자료 및 유의점
전개	학습활동 1	<p>2. 음악영화 계획하기(활동지)</p> <p>참고</p> <p>기획서에 포함 할 내용 모듬 이름 : 노래 : 이 노래로 무엇을 표현하고 싶은가요? 어떻게 표현하고 싶어요? 역할을 정해볼까요?(감독, 촬영감독, 편집자, 배우)</p>	15'	학생들이 자율적으로 역할을 정할 수 있게 한다.
	학습활동 2	<ul style="list-style-type: none"> ● 키네마스터로 만드는 음악영화 만들기 <p>① 프로젝트 만들기(컷, 이동 및 삭제, 트리밍)와 촬영원본 소리 없애기 - 프로젝트 만들기 : 앱 실행 ⇨ 화면비율 정하기 - 단색배경 불러오기 : 미디어 ⇨ 단색배경 ⇨ 검정색</p> <p>② 음악 불러오기 - 오디오 ⇨ 폴더 ⇨ 음악선택</p> <p>③ 비디오 촬영하기 - 키네마스터 캠코더로 촬영 ⇨ 클립으로 추가</p> <p>④ 비디오 다듬기(컷, 이동 및 삭제, 트리밍)와 촬영원본 소리 없애기</p> <p>⑤ 제목 및 엔딩 크레딧 만들기 - 연습하기</p>	15'	촬영 방법을 정확하게 알고 있는지 확인하고, 개별 스마트폰을 통해 충분히 연습할 수 있게 안내한다.
정리	정리 및 차시예고	<ul style="list-style-type: none"> ● 학습 내용 정리 <p>- 완성 기획서 확인하기 - 촬영장비 정리하기</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 차시 예고 <p>음악영화 콘티 만들기</p>	05'	

6 친구들과 함께 음악영화를 만들어 볼까요?(2)

단원명	III. 함께 즐기며 만드는 영화! 6. 친구들과 함께 음악영화를 만들어 볼까요?(2)	워크북	36P - 37P	단원차시 전체차시	2 / 5 11 / 15
학습주제	음악영화의 기획과 구성				
학습목표	1. 음악영화 촬영을 계획할 수 있다.				
교수·학습 자료	교사	영상자료, 활동지, 매뉴얼, 촬영상자	학습모형	모둠학습 / 실습	
	학생	워크북			

학습단계	학습과정	교수·학습 활동	시간	자료 및 유의점												
도입	동기유발	<p>● 동기유발</p> <p>각 모둠의 음악영화 '노래' 공개하기</p> <p>Q 이것은 무엇일까요?</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>[제목 : 오빠, 나도 알아가] no.</p> <p>#씬 장소 : 배우 : 소품 :</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr> <th>#컷</th> <th>#화면</th> <th>#소리</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td>연수는 버스가 아저씨에게 빨리 가라고 조른다.</td> <td>영수 : 아저씨 빨리가주세요. 버스가 : 그래, 빨리갈래</td> </tr> <tr> <td></td> <td>연수 아저씨가 안살을 꼭 잡는다.</td> <td>슈웅~ (버스가 빨리 달리는 소리)</td> </tr> <tr> <td></td> <td>지은이가 영수가 란 버스를 보여 손을 흔든다.</td> <td>지은 : 영수오빠! 지은 : 버스가 아저씨</td> </tr> </tbody> </table> </div> <p>참고</p> <p>콘티뉴이티란?</p> <ol style="list-style-type: none"> 만화처럼 그림으로 그려진 촬영대본 장면번호, 그림, 장면설명, 대사 등의 정보 기록 	#컷	#화면	#소리		연수는 버스가 아저씨에게 빨리 가라고 조른다.	영수 : 아저씨 빨리가주세요. 버스가 : 그래, 빨리갈래		연수 아저씨가 안살을 꼭 잡는다.	슈웅~ (버스가 빨리 달리는 소리)		지은이가 영수가 란 버스를 보여 손을 흔든다.	지은 : 영수오빠! 지은 : 버스가 아저씨	05'	
#컷	#화면	#소리														
	연수는 버스가 아저씨에게 빨리 가라고 조른다.	영수 : 아저씨 빨리가주세요. 버스가 : 그래, 빨리갈래														
	연수 아저씨가 안살을 꼭 잡는다.	슈웅~ (버스가 빨리 달리는 소리)														
	지은이가 영수가 란 버스를 보여 손을 흔든다.	지은 : 영수오빠! 지은 : 버스가 아저씨														
	학습문제 제시	<p>● 학습문제 제시</p> <p>음악영화의 장면을 상상하고 촬영계획을 구체적으로 세워볼까요?</p>														

학습단계	학습과정	교수·학습 활동	시간	자료 및 유의점
전개	학습활동 1	<p>● 음악영화 촬영순서표 만들기</p> <ol style="list-style-type: none"> 토의하며 촬영 계획세우기 <ul style="list-style-type: none"> - 음악영화의 촬영 내용 토의하기 - 촬영 장소 정하기 - 가사 나누기 짝과 함께 토의하며 촬영순서표 만들기 촬영순서표 연결하기와 다듬기 <ul style="list-style-type: none"> - 완성한 촬영순서표 확인하기 - 내용 추가 및 수정하기 	25'	
	학습활동 2	<p>● 촬영 순서 익히기</p> <ol style="list-style-type: none"> 질서를 지켜 촬영장으로 이동하기 배우와 카메라 위치정하기 리허설, 촬영하기 촬영영상 확인하기 <p>참고</p> <ul style="list-style-type: none"> - 감독은 녹화버튼을 누르면서 액션신호를 보낸다. - 실감나는 연기를 위해 스마트폰으로 음악을 재생하며 촬영한다. 	05'	
정리	정리 및 차시예고	<p>● 학습 내용 정리</p> <ul style="list-style-type: none"> - 음악영화 소품과 의상 등 확인하기 <p>● 차시 예고</p> <ul style="list-style-type: none"> - 음악영화 신나게 촬영하기 	05'	다음시간은 완성된 촬영순서표가 준비물임을 알린다.





6단원 활동 1 : 촬영순서표

노래 제목 :

- 어떤 것들을 사용하여 자신의 가사를 표현할 수 있을까요?
- 도구와 함께 다양한 몸짓이나 표정 등으로 가사를 표현하여 봅시다.

가사	장면설명 / 시간	쇼트 사이즈 / 콘티	소품 및 의상 / 장소

단원명	III. 함께 즐기며 만드는 영화! 6. 친구들과 함께 음악영화를 만들어 볼까요?(3)	워크북	36P - 37P	단원차시 3 / 5	전체차시 12 / 15
학습주제	음악영화 촬영하기(1)				
학습목표	1. 다함께 협동하여 계획대로 촬영할 수 있다.				
교수·학습 자료	교사	활동지, 매뉴얼, 촬영상자		학습모형	모둠학습 / 실습
	학생	워크북, 촬영 소품			

학습단계	학습과정	교수·학습 활동	시간	자료 및 유의점
도입	동기유발	<p>● 동기유발</p> <p>1. 촬영 준비 확인</p> <ul style="list-style-type: none"> - 촬영순서표, 소품 준비하기 - 모뎀별 게시판을 참고로 장비 준비하기 	05'	여분의 보조배터리를 준비한다.
	학습 문제 제시	<p>● 학습문제 제시</p> <p>촬영순서표에 맞게 촬영할 수 있을까요?</p>		
전개	학습활동 1	<p>● 신나게 촬영하기 전에…….</p> <p>Q 촬영할 때에는 무엇을 주의해야 할까요?</p> <p>참고</p> <p>촬영할 때 주의해야 할 것들</p> <ul style="list-style-type: none"> - 촬영 장비를 소중히 다루자. - 다른 수업에 방해되지 않도록 주의하여 활동한다. - 촬영순서표의 순서대로 촬영을 진행한다. - 촬영이 완성되기 전까지는 편집을 자제한다. - 다른 모뎀의 프로젝트는 접근하지 않도록 한다. 	05'	촬영순서표대로 촬영을 진행하고 있는지 확인한다.
	학습활동 2	<p>● 신나게 음악영화 촬영하기</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 프로젝트 만들기 ⇒ 배경화면 및 음악파일 불러오기 2. 타이머 25분 실행하기 3. 모뎀별 촬영 진행하기 4. 촬영 내용 확인하기 	25'	촬영할 때는 첨부된 촬영 사용설명서를 활용할 수 있게 안내한다.



학습단계	학습과정	교수·학습 활동	시간	자료 및 유의점
정리	정리 및 차시예고	<ul style="list-style-type: none"> ● 학습 내용 정리 <ol style="list-style-type: none"> 1차 촬영에 대한 아쉬운 점과 수정할 부분 기록하기 P. 40 2. 모둠 친구들과 의견을 공유해보기 ● 차시 예고 <p>더 신나게 음악영화 촬영하기</p> 	05'	촬영 수업이 연속적으로 진행될 경우 쉬는 시간에는 교실에서 휴식할 수 있도록 유도한다.



단원명	III. 함께 즐기며 만드는 영화! 6. 친구들과 함께 음악영화를 만들어 볼까요?(4)	워크북	36P - 37P	단원차시 4 / 5	전체차시 13 / 15
학습주제	음악영화 촬영하기(2)				
학습목표	1. 다함께 협동하여 계획대로 촬영할 수 있다.				
교수·학습 자료	교사	활동지, 매뉴얼, 촬영상자	학습모형	모둠학습 / 실습	
	학생	워크북, 촬영 소품			

학습단계	학습과정	교수·학습 활동	시간	자료 및 유의점
도입	전시확인 및 동기유발	<ul style="list-style-type: none"> ● 전시확인 및 동기유발 Q 지난 시간 촬영은 어느 정도 진행되었나요? 지난 시간 촬영한 장면은 촬영순서표 위에 표시하여 진행정도 알아보기 	05'	<p>프로젝트의 촬영 장면과 비교하며 확인될 수 있게 한다.</p> <p>연강으로 수업이 진행될 경우 계속적으로 촬영이 진행될 수 있게 한다.</p>
	학습 문제 제시	<ul style="list-style-type: none"> ● 학습문제 제시 서로 배려하며 즐겁게 촬영을 마무리 할 수 있을까요? 		
전개	학습활동 1	<ul style="list-style-type: none"> ● 신나게 촬영하기 전 주의사항 Q 촬영할 때에는 무엇을 주의해야 할까요? <p>참고</p> <p>촬영할 때 주의해야 할 것들</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 촬영 장비를 소중히 다루자. 2. 다른 모둠의 프로젝트는 접근하지 않도록 한다. 3. 촬영순서표의 순서대로 촬영을 진행한다. 4. 촬영 중간에 편집을 하지 않는다. 5. 다른 수업에 방해되지 않도록 주의하여 활동한다. 	30'	<p>리허설을 충분히 하도록 지도한다.</p> <p>촬영할 때는 첨부된 촬영 사용설명서를 활용할 수 있게 안내한다.</p>
	학습활동 2	<ul style="list-style-type: none"> ● 신나게 음악영화 촬영하기 1. 저장된 프로젝트 열기 2. 타이머 30분 촬영 진행하기 3. 촬영 내용 확인하기와 임시 파일 저장하기 		

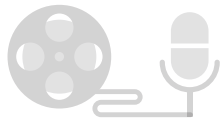


학습단계	학습과정	교수·학습 활동	시간	자료 및 유의점
정리	정리 및 차시예고	<ul style="list-style-type: none"> ● 학습 내용 정리 1. 촬영장비 상태 점검 및 정리하기 ● 차시 예고 편집 마무리와 상영회 소개 	05'	완성하지 못한 모듬은 다음 시간 이전에 촬영이 마무리될 수 있게 한다.



단원명	III. 함께 즐기며 만드는 영화! 6. 친구들과 함께 음악영화를 만들어 볼까요?(5)		워크북	36P - 37P	단원차시 5 / 5	전체차시 14 / 15
학습주제	음악영화 상영회					
학습목표	1. 음악영화의 편집을 완성할 수 있다. 2. 상영회를 통해 다함께 즐길 수 있다.					
교수·학습 자료	교사	영상자료, 활동지, 매뉴얼, 촬영상자		학습모형	모듬학습 / 실습	
	학생	워크북				

학습단계	학습과정	교수·학습 활동	시간	자료 및 유의점
도입	동기유발	<ul style="list-style-type: none"> ● 동기유발 우리가 촬영한 음악영화 다시보기 Q 각 모듬의 촬영은 완성되었나요? 	05'	
	학습 문제 제시	<ul style="list-style-type: none"> ● 학습문제 제시 영상편집을 마무리하고 함께 즐기는 음악영화 상영회를 열어볼까요? 		
전개	학습활동 1	<ul style="list-style-type: none"> ● 음악영화 다듬기 1) 제목 만들기 <ol style="list-style-type: none"> ① 프로젝트 열기 ② 편집창의 시작에 이미지 넣기 ③ 5초 정도로 이미지 길이를 조절하여 자막 시간정하기 ④ 이미지 선택 ⇨ 클립그래픽 ⇨ 기본 타이틀 효과 ⇨ 디자인 선택 및 제목 쓰기 ⇨ 확인 ⑤ 수정하기 : 이미지선택 ⇨ 클립그래픽 ⇨ 수정가능 2) 엔딩크레딧만들기 <ol style="list-style-type: none"> ① 프로젝트 열기 ② 편집창의 끝에 이미지(검정색) 넣기 ③ 10초 정도로 이미지의 길이 조절하여 엔딩크레딧의 속도 정하기 ④ 이미지 선택 ⇨ 클립그래픽 ⇨ 타이틀 효과 더보기 ⇨ 엔딩 크레딧 선택 ⇨ 역할과 이름 작성 (원곡의 저작자표시) ⑤ 수정하기 : 이미지선택 ⇨ 클립그래픽 ⇨ 수정가능 	10'	편집을 할 때 첨부된 편집 사용설명서를 활용할 수 있게 안내한다.



학습단계	학습과정	교수·학습 활동	시간	자료 및 유의점
전개	학습활동 1	3) 촬영 원본의 소리 없애기 ① 영상 클립 선택하기 ② 메뉴의 오디오추출 선택하기 ③ 오디오 선택 후 삭제 4) 편집이 완성되면 다함께 확인하기 5) 비디오 만들기 ⇨ 해상도 조절하여 비디오 출력하기 ⇨ 확인하기 6) 완성된 음악영화 에어드롭으로 전송하기	10'	
	학습활동 2	●● 다함께 즐기는 음악영화 상영회 1. 음악영화 작품 발표하기 2. 음악영화를 만들면서 느낀 소감 작성하기 P. 42	20'	상영 시간에 따라 학습활동2와 소감작성하기를 함께 진행할 수 있다.
정리	정리 및 차시예고	●● 학습내용 정리 1. 소감 발표하기 ●● 다음 차시 예고 영화를 보고 만들 때 지켜야 할 약속들에 대해 배워봅시다.	05'	



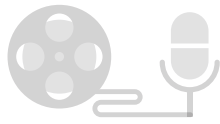
단원명	III. 함께 즐기며 만드는 영화! 7. 영화를 보고 만들 때에도 지켜야 할 약속이 있어요!	워크북	43P - 48P	단원차시 1 / 1 전체차시 15 / 15
학습주제	저작권과 초상권			
학습목표	1. 저작권과 초상권에 대하여 알 수 있다.			
교수·학습 자료	교사 영상자료, 활동지(저작권 사용 편지지) 학생 워크북	학습모형	모둠학습 / 개별	

학습단계	학습과정	교수·학습 활동	시간	자료 및 유의점
도입	동기유발	●● 동기유발 들어가는 활동 본문을 읽고 진우의 잘못된 행동에 대하여 생각을 들어봅시다. Q 진우와 같은 행동을 한 적이 있나요? Q 인영이는 왜 저작권을 침해했다고 하나요? Q 진우의 이런 행동은 왜 잘못일까요?	05'	
	학습 문제 제시	●● 학습문제 제시 우리도 저작권을 가질 수 있을까요?		
전개	학습활동 1	●● 저작권에 대하여 알아보까요? P. 44 1. 저작권 바로 알기 - 저작물 : (인간)의 사상 또는 감정을 표현한 창작물 - 저작권 : (인간)의 사상 또는 감정을 표현한 창작물에 대한 권리 참고 저작권Copyright(카피라이트) 영어를 그대로 해석하면 복제(copy)할 수 있는 권리(right)이다. 저작물을 복제할 수 있는 권리는 창작물을 만든 사람 즉, 저작자만이 갖는다는 의미로 저작권이 없는 사람은 어떤 저작물도 복제할 수 없다.	10'	



학습단계	학습과정	교수·학습 활동	시간	자료 및 유의점												
전개	학습활동 1	<p>2. 저작권을 바르게 이용하는 방법으로 옳은 것에 동그라미를 그려봅시다. (영화를 구매해서 보기, 저작권 보호 기간이 끝난 작품 사용하기)</p> <p>3. 우리나라 저작권보호 기간은 사후 70년입니다.</p> <p>참고 저작자가 사망한 다음 날부터 날짜를 계산합니다. 빈센트 반고흐 작품은 반고흐가 1890년 7월 29일 사망하였고 70년이 지난 1960년 7월 30일부터 반고흐의 그림은 저작권이 만료되었어요. 때문에 자유롭게 상업적으로 활용하여도 상관없습니다.</p> <p>4. 저작권으로 삼행시를 짓기 P. 48</p> <p>예시</p> <table border="1"> <tr><td>저</td><td>놈 잡아라!!</td></tr> <tr><td>작</td><td>품을 무단으로 복제하고 팔기까지 했어!!</td></tr> <tr><td>권</td><td>리는 나에게 있다고!!</td></tr> </table> <table border="1"> <tr><td>저</td><td>기요!</td></tr> <tr><td>작</td><td>작 베끼세요!!</td></tr> <tr><td>권</td><td>리 모르세요? 저작권?</td></tr> </table> <p>더 생각해보기 영국 사진작가가 인도네시아를 여행할 때, 원숭이 한 마리가 사진작가의 카메라를 뺏어 사진을 찍었고 원숭이가 찍은 사진 중 원숭이의 '셀카'가 포함되어 있었습니다. 이 사진이 위키미디어에 올라가자 사진작가는 그 사진이 자신의 사진이므로 삭제해달라고 요청했지만, 미국 저작권 청에서는 사람이 만든 창작물에만 저작권이 있다, 자연이나 동식물이 만든 것에는 저작권을 등록하지 않을 것이라고 밝히며 저작권법이 보호하는 대상은 "창조력을 발휘한 지적 노동의 결과물"이라는 판결(1879)을 근거로 들었습니다.</p>	저	놈 잡아라!!	작	품을 무단으로 복제하고 팔기까지 했어!!	권	리는 나에게 있다고!!	저	기요!	작	작 베끼세요!!	권	리 모르세요? 저작권?	10'	
저	놈 잡아라!!															
작	품을 무단으로 복제하고 팔기까지 했어!!															
권	리는 나에게 있다고!!															
저	기요!															
작	작 베끼세요!!															
권	리 모르세요? 저작권?															

학습단계	학습과정	교수·학습 활동	시간	자료 및 유의점								
전개	학습활동 2	<p>● 초상권에 대하여 알아보까요?</p> <p>1. 초상권 : 나의 모습을 지키기 위한 권리로 다른 사람의 얼굴이나 모습을 허락 없이 촬영하거나 상업적으로 이용되지 않을 권리이다.</p> <p>참고 초상권에서 말하는 초상은 사회통념상 특징인이라고 알아차릴 수 있는 신체적 특징을 포함하기 때문에 얼굴 전체가 나오지 않더라도 초상권으로 보호 받을 수 있습니다. 그리고 촬영에 동의한 경우라도 본인에게 설명한 내용과 다른 내용, 다른 방법으로 사진을 공개할 수 없습니다.</p> <p>2. 초상권 정의 내리기 초상권은 []이다! 왜냐하면 (이)라고 생각하기 때문이다.</p> <p>예시 초상권은 [통장 잔고]이다! 왜냐하면 두고두고 지켜야하기 때문이다. 초상권은 [우정]이다! 왜냐하면 두고두고 지켜야하기 때문이다.</p>	05'	초상권에 대한 정의내리기 등은 수업의 상황에 따라 생략할 수 있다.								
	학습활동 3	<p>● 나도 이제 저작권을 지킬 수 있어요!</p> <p>음악영화 만들기에 무단으로 사용한 음악에 대한 저작자에게 음악사용의 허락을 구하는 편지를 써보기</p> <p>1. 저작권 허락을 받기 위한 절차</p> <table border="1"> <tr> <td>1단계</td> <td>사용하고자 하는 저작물은 찾았나요?</td> </tr> <tr> <td>2단계</td> <td>저작자와 연락처를 찾아요. - 책이나 잡지는 출판사 - 음악은 작곡가, 작사가, 편곡자 등 - 그림이나 사진은 그리거나 찍은 사람 - 방송이나 영화는 제작사</td> </tr> <tr> <td>3단계</td> <td>허락을 구하는 메일이나 메시지를 남겨요</td> </tr> <tr> <td>4단계</td> <td>허락을 받아요. - 저작물을 이용할 때에는 반드시 제목과 저작권자 표시</td> </tr> </table>	1단계	사용하고자 하는 저작물은 찾았나요?	2단계	저작자와 연락처를 찾아요. - 책이나 잡지는 출판사 - 음악은 작곡가, 작사가, 편곡자 등 - 그림이나 사진은 그리거나 찍은 사람 - 방송이나 영화는 제작사	3단계	허락을 구하는 메일이나 메시지를 남겨요	4단계	허락을 받아요. - 저작물을 이용할 때에는 반드시 제목과 저작권자 표시	10'	
1단계	사용하고자 하는 저작물은 찾았나요?											
2단계	저작자와 연락처를 찾아요. - 책이나 잡지는 출판사 - 음악은 작곡가, 작사가, 편곡자 등 - 그림이나 사진은 그리거나 찍은 사람 - 방송이나 영화는 제작사											
3단계	허락을 구하는 메일이나 메시지를 남겨요											
4단계	허락을 받아요. - 저작물을 이용할 때에는 반드시 제목과 저작권자 표시											



7단원 학습활동 3 : 저작권 허락 편지지

제 목 안녕하세요, ()님의 저작물을 이용하고 싶습니다.

받는 사람 _____

안녕하세요?
저는 ()초등학교 ()학년 ()반 ()입니다.

사용하고 싶은 저작물

사용 예정인 곳

()님께서 허락해 주시면 더 재미있는 작품을 만드는데 많은 도움이
될 것 같습니다.

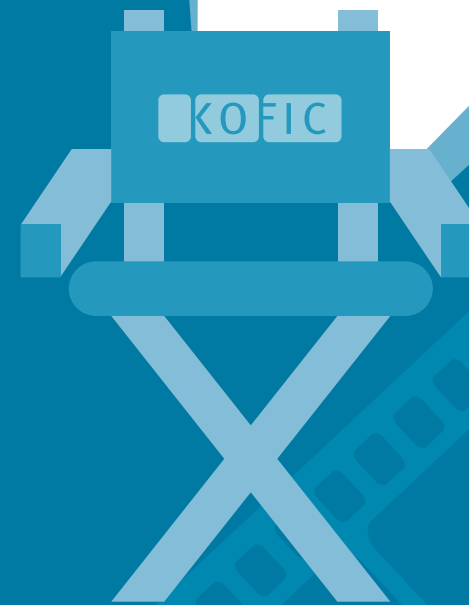
저희의 메일 주소는 ()입니다.

허락해 주시면 출처를 인용하고 고맙게 잘 쓰겠습니다.

Part 4

별첨

1. 3단원 수업 사례(학습지도안)
2. 4단원 수업 사례(학습지도안)



일시	2019. 05. 13.(3~4교시)	수업학반	6학년 5반
단원명	II. 영화는 무엇으로 이루어져 있을까요? 3. 영화는 이미지로 이루어져 있어요!	차시	3, 4차시(80분)/ 23명
학습주제	영화의 다양한 이미지	워크북	18P~21P
학습 목표	1. 영화를 구성하는 다양한 종류의 화면을 알 수 있다. 2. 다양한 화면의 특징을 발견할 수 있다.		

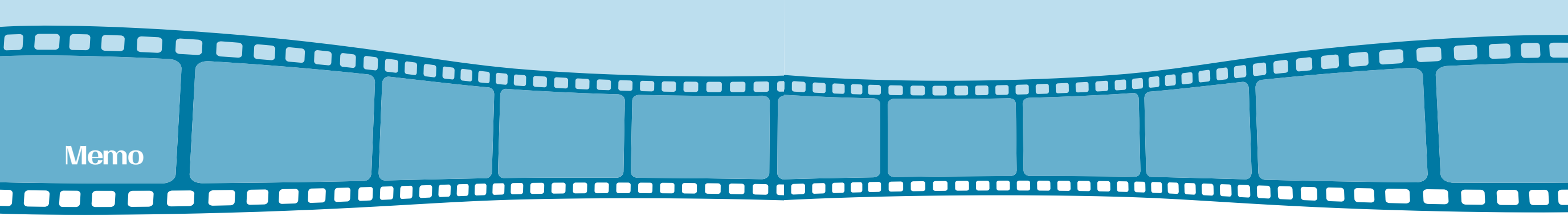
학습단계	교수·학습 활동	시간	자료 및 유의점
도입	<p>● 동기유발</p> <p>[들어가는 활동] P. 18</p> <ol style="list-style-type: none"> 소설의 일부분 [아름다운 아이] 다함께 읽어보기 영화의 일부분 [원더]의 장면 감상하기 <p>Q 소설과 영화를 비교하여 다른 점들을 찾아볼까요?</p> <p>● 학습문제 제시</p> <ol style="list-style-type: none"> 소설 [아름다운 아이] 중 ‘아빠가 내 어깨 위에 양손을 올리며 말했다.’ 부분을 다양한 위치에서 촬영해보자. <p>“같은 대상을 다양한 위치에서 촬영하면 서로 다른 특징들을 가지게 될까요?”</p>	15'	
전개	<p>● 활동 안내</p> <ul style="list-style-type: none"> - 다양한 높이와 거리에서 ‘어기네’ 가족사진 촬영하기 - 역광과 착시 효과를 활용한 모듬 소개 이미지 촬영하기 		5~6인 모듬활동
	<p>● 활동 1</p> <ol style="list-style-type: none"> 촬영 방법 발견하기 <ul style="list-style-type: none"> - 빛의 방향을 활용한 다양한 이미지 엮보기 P. 19 - 제시되는 역광 이미지를 보며 촬영방법 발견하기 - 착시사진의 촬영방법 발견하기 P. 22 기자재의 사용법과 주의 사항 익히기 <ul style="list-style-type: none"> - 아이패드로 사진 촬영하기 : 타이머, 초점 맞추기 - 삼각대 활용하기 	15'	

학습단계	교수·학습 활동	시간	자료 및 유의점
전개	<p>3. 촬영 계획하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 어기, 아빠, 엄마, 누나 역할 정하기 - 역광, 착시사진 촬영 장소 정하기 	15'	가족사진 7장 촬영/ 인쇄 이후 모듬소개 사진 촬영 진행
	<p>● 활동 2</p> <ol style="list-style-type: none"> 3가지의 다른 높이에서 어기네 가족사진 촬영하기 4가지의 다른 거리에서 어기네 가족사진 촬영하기(인쇄1) 역광을 활용하여 모듬 소개사진 촬영하기 원근감을 활용하여 착시효과사진 촬영하기(인쇄2) 	20'	
	<p>● 활동 3</p> <ol style="list-style-type: none"> ‘어기네’ 가족사진 분류하기 <ul style="list-style-type: none"> - 각 모듬의 사진을 촬영한 각도와 거리에 따라 분류하여 전시하기 촬영 높이와 촬영 거리의 다양한 종류 <ul style="list-style-type: none"> - 높이 명칭카드 제시 : 하이앵글, 아이레벨, 로우앵글 - 거리 명칭카드 제시 : 롱쇼트, 풀쇼트, 미디엄쇼트, 클로즈쇼트 - 다양한 높이에 따라 분류된 이미지들을 비교하며 특징을 찾아 모듬게시판에 정리하기 - 다른 거리에서 촬영된 각각의 이미지들을 비교하여 특징을 찾아 모듬게시판에 정리하기 	20'	
정리	<p>● 학습문제 확인</p> <ul style="list-style-type: none"> - 다양한 위치에서 촬영된 이미지들은 서로 다른 특징들을 가지고 있었나요? <p>● 정리하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 모듬소개 사진 전시하기 - 각 모듬의 결과 발표하기 <p>● 다음 차시 예고하기</p> <ol style="list-style-type: none"> 영화에는 다양한 소리가 있네요! 	10'	

일시	2019. 05. 24.	수업학반	5학년 1, 2, 3반
단원명	II. 영화는 무엇으로 이루어져 있을까요? 4. 영화에는 다양한 소리가 있네요!	차시	5, 6교시(80분) / 5차시
학습주제	영화의 다양한 소리	워크북	23P ~ 28P
학습 목표	1. 영화 속 소리의 종류와 쓰임새를 알고 구분할 수 있다. 2. 영화 속 소리가 만들어 지는 과정을 이해할 수 있다.		

학습단계	교수·학습 활동	시간	자료 및 유의점
도입	<p>● 동기유발</p> <p>들어가는 활동 P. 23</p> <p>1. 애니메이션의 일부 [마당을 나온 암탉]을 함께 봅시다. 2. 지금은 어떤 상황인 것 같나요? 어떤 심정일까요?</p> <p>Q 어떤 소리가 기억나요?</p> <p>● 학습문제 제시</p> <p>1. 영화 속 소리의 종류에 대해 알아보기 2. 소리가 만들어지는 과정 알아보기 3. 필요한 소리 상상해서 소리 순서표 활동지에 넣기</p>	10'	16분 ~ 17분30초 정도
전개	<p>● 활동 안내</p> <p>- 배경음악이 바뀌면 장면의 느낌이 어떻게 달라지는지 적어보기 - 대사, 효과음, 배경음악 등을 적절하게 활용하여 영화 [the Kid]의 소리 순서표 완성하기</p>		4가지의 배경음악 - 인간극장 OST - 죠스 OST - 장화홍련 OST 돌이킬수 없는 걸음 - 트와이스 Yes or No
	<p>● 활동 1</p> <p>1. 영화 속 소리의 종류 발견</p> <p>- 앞서 들어가는 활동에서 발견한 다양한 영화 속 소리 구분 짓기 - 빈칸 채우기(답 : 대사, 효과음, 배경음악, 현장음)</p>	05'	
	<p>● 활동 2</p> <p>1. 영화 [the Kid]의 일부 보며 스토리 이해하기 2. 배경음악이 바뀐 같은 장면 보기 3. 배경음악이 바뀌면 장면의 느낌이 어떻게 달라지는지 적어보기</p>	10'	

학습단계	교수·학습 활동	시간	자료 및 유의점
전개	<p>● 활동 3</p> <p>1. 소리가 만들어지는 과정 알기</p> <p>- '폴리란~?' 의미 제시하기 - SBS 생활의 달인 14회 '폴리아티스트 박광훈'편 감상</p> <p>2. 효과음이 만들어지는 과정 빈칸 채우기</p> <p>- 삼겹살, 흙삼, 비 오는, 눈 밟는, 자동차 문 닫는, 우산</p>	05'	편집된 영상(3분)
	<p>● 활동 4</p> <p>1. 활동 설명하기</p> <p>- 모둠 구성 및 역할 정하기 - 활동지 제시 후 한 장면 예시로 설명하기</p> <p>2. 소리 순서표 만들기</p> <p>- 모둠 별로 활동지를 보며 장면에 맞는 대사 작성하기 - 필요한 효과음을 어떻게 만들지 고민하기 - 어떤 배경음악을 사용할지 고민하기</p>	05'	담임선생님과 과제 - 소리순서표 완성하기 - 소리 녹음 연습해오기
정리	<p>● 정리하기</p> <p>- 영화 속에는 다양한 소리가 있다는 걸 알 수 있다. - 다양한 소리를 직접 만들어 낼 수 있다.</p> <p>● 다음 차시 예고하기</p> <p>4. 영화에는 다양한 소리가 있네요! - 완성된 대본을 바탕으로 더빙 진행 후 다함께 감상하기</p>	05'	



Memo

A series of 15 horizontal lines for writing on the left side of the page.

A series of 15 horizontal lines for writing on the right side of the page.

영화진흥위원회

영화교육 워크북 5·6학년용

2020 개정 교수·학습 과정안

집필진 이유경(영화진흥위원회 영화교육 중점학교 부산지역 강사)
김윤희(영화진흥위원회 영화교육 중점학교 부산지역 강사)
남진우(영화진흥위원회 영화교육 중점학교 부산지역 강사)
이아령(영화진흥위원회 영화교육 중점학교 부산지역 강사)

주관기관 영화진흥위원회

기획·진행 이용선(영화진흥위원회 정책사업본부 영화문화팀 팀장)
한소영(영화진흥위원회 정책사업본부 영화문화팀 팀원)
이윤지(영화진흥위원회 정책사업본부 영화문화팀 팀원)

발행인 오석근

발행일 2020년 3월 31일

영화진흥위원회

부산광역시 해운대구 센텀중앙로 55

경남정보대 센텀산학캠퍼스 13층, 14층

전화 051.720.4700 홈페이지 www.kofic.or.kr



제작 designzip 521-1474 www.designzip.co.kr

© 영화진흥위원회, 2020