



2019 (연극)프로그램 연간계획안

왕복초등학교

지도 대상	1~6학년	지도 강사	이준선	
지도 기간	2019년 3월 4일 ~ 2020년 2월 29일, (화,금) 14:00~15:30			
지도 목표	연극을 통해 협동심과 창의력, 표현력을 기르고 배려 할 줄 아는 마음을 가지며 책임감을 기른다.			
준비물	학생들 파일, 색연필, 싸인펜, A4용지, 포스트잇, 전지포스트잇 등			
지 도 계 획				
월	주	주제	지도 내용	비고
3	1	마음열기	첫시간 인사(출석체크) 연극 소개 및 규칙 정하기 - 연극의 4요소 : 무대, 배우, 관객, 대본 설명 자기소개 인당 A4용지 5장. 색연필 싸인펜 5명의 친구와 만나서 눈만 보고 친구의 모습 그리며 장점 찾기 후 서로 교환 친구가 해주는 자기소개	A4용지 인당 5장씩 싸인펜 색연필
	2	친해지기	왕궁마을의 이장님이 근심하여 규칙 정하기 ㄱ~ㅎ 으로 시작하는 규칙 정하기	A4용지 필기도구
	3	나, 너, 우리!	규칙 정한 것 인식하기 “나, 너, 우리” 원으로 모여 노래를 하며 돌아다니다가 이꿈이가 외 치는데로 모인다. 나 : 그 자리에 서서 머리위로 하트를 만들면서 옆사 람에게 “사랑해요”하기 너 : 2명씩 만나서 자기소개 3가지 하기 우리 : 3명씩 만나서 공통점 3가지 찾기 가족 : 4명씩 만나서 가족들의 모습 찰칵 멈추기	
	4	우리는 하나!	2명 손풀기, 4명 손풀기, 8명 손풀기, 반 전체 손풀기 협동심 기르기 연극의 4요소 놀이 장기자랑.	
	5			

4	1	봄, 여름, 가을, 겨울	자신의 생일에 맞는 계절 팀끼리 모인다. 몸짓, 소리등을 통해 계절을 표현한다. 동그랗게 앉아서 술래를 한명 정하고 술래가 “봄!” 을 외치면 봄 생일 사람들끼리 자리 바꾸고 “생일축하해요!”하면 다같이 자리 바꾸기	자리 표 시 하는 테이프
	2	몸으로 표현하는 ㄱㄴㄷ	가위바위보 해서 달걀, 병아리, 닭 으로 팀 정하기 ㄱ~ㅅ 으로 시작하는 단어 7개 몸으로 표현한 문제 ㅇ~ㅎ 으로 시작하는 단어 7개 몸으로 표현한 문제 다른 모듬이 맞힌다	A4용지
	3	스무고개	스무고개 설명해주기 ㄱ.ㄴ.ㄷ.ㄹ.ㅁ.ㅂ.ㅅ 로 시작하는 동물 1씩 모듬별로 정하기 ㅇ.ㅈ.ㅊ.ㅋ.ㅌ.ㅍ.ㅎ 로 시작하는 동물 1씩 모듬별로 정하기 ㄱ 기린.곰.개구리.고양이 ㄴ 나비.노루.나무늘보 ㄷ 다람쥐. 두루미.돼지.독수리 ㄹ 라마. 라이거 ㅁ 모기. 목도리도마뱀.멧돼지.메뚜기 ㅂ 뱀.병아리.비둘기 ㅅ 상어. 사자 ㅇ 잉어.얼룩말.원숭이 ㅈ 쥐.지렁이 ㅊ 참새.침팬지.치타 ㅋ 캥거루. 코끼리.코알라.코뿔소.카멜레온 ㅌ 타조. 토끼 ㅍ 표범.펭귄.퓨마.파리 ㅎ 하마. 호랑이.햄스터.해파리	A4용지
	4	기차 ㄱㄴㄷ	모듬정하기 ㄱ~ㅎ 중에 4가지 연속으로 문장을 만든다. 3문장을 만들기 ㄱ기차가 ㄴ나무를 지나 ㄷ다리를 건너갔다. 몸으로 표현하기	
	5	4/30 (화) 몸으로 이야기 해주는 동화1	효녀심청 유튜브영상 보여주기 모듬정하기 효녀심청 이야기 정리하기 표현할 장면 4컷 (5컷) 정하기 하나, 둘, 셋 찰칵! 하여 멈춰있으면 다른모듬이 어떤 이야기 인지 맞힌다.	

5	1	5/3(금) 몸으로 이야기 해주는 동화2	전시학습상기 모둠별로 각각 다른 동화 정해서 연습하여 4컷 (5컷) 발표하면 다른 모둠이 어떤 동화인지 맞힌다.	
	2	계란 후라이	머리~다리 몸풀기. 협동심 기르기 노른자1명 흰자2명이 한 팀이된다. 노른자! 외치면 노른자들이 빠져나와 다른흰자속으로 들어 간다. 흰자! 하면 노른자는 그 자리에 있고 흰자들끼리 섞 인다. 계란후라이! 하면 모두가 바뀐다.	
	3	대장찾기	머리~다리 몸풀기 뽑기를 통해 술래 정하기 대장 정하기 (술래 모르게 정하기) 무대의 빈 공간 찾아서 자유롭게 돌아다니며 서로 눈 치를 보다 대장의 행동을 모두가 따라한다. 대장은 천천히 움직이고 친구들은 최대한 술래 모르 게 대장을 관찰한다. 술래는 누가 대장인지 맞힌다.	(뽑기)
	4	몸으로 말해요	몸풀기 모둠별로 준비한 제시어 순서를 고른다 제시어를 보고 몸으로 표현하기 시간 정하기 운동, 직업, 감정, TV, 속담 등	PPT 다음차시 동시 가 져오기
	5	몸으로 표현하는 시	맘에 드는 시 가져오기 선생님이 준비한 시를 모둠별로 몸으로 표현하기 다른 시 골라서 몸으로 시 표현해 주기 이건ㅇㅇ이야~/ 이게 무슨ㅇㅇ이야 이건ㅁㅁ이야 쥐와 고양이	



6	1	나만의 의미 있는 이모티콘	<p>다양한 이모티콘을 본 후 언제, 누가, 어디서, 무엇을, 어떻게, 왜 그러한 표정인지 구체적으로 생각을 나눈다.</p> <p>활동지에 나만의 이모티콘을 그린다.</p> <p>이모티콘의 이름을 구체적으로 (상황으로) 이름 붙여 준다. 모둠별로 이름을 붙인 이모티콘들을 이어서 이야기를 만든다.</p>	얼굴 활동지
	2	우리 반 이야기 릴레이	<p>릴레이 이야기 만들기 설명</p> <p>반 전체가 한 줄씩 릴레이 이야기 만들기 해보기</p> <p>이건ㅇㅇ이야~/ 이게 무슨ㅇㅇ이야 이건ㅁㅁ이야</p>	
	3	물 있는 컵을 든 사람은?	<p>모둠 정하기</p> <p>물이 든 컵 1명, 나머지는 빈컵을 들고 물이 있는척 연기한다.</p> <p>다른 모듬은 물든 컵을 찾기 위해 미션을 줘 맞힌다</p>	물 종이컵
	4	내 이야기입니다	<p>모듬별로 자신이 겪은 특별한 이야기를 한다. 한명의 이야기를 정하여 다른 모듬에게 모두 자기가 겪은 이야기라고 연기한다.</p>	
	5			



지도 계획				
월	주	주제	지도 내용	비고
7	1	인터뷰놀이	연극을 할 때 역할에 몰입하여 그 역할의 사람이 되어야 한다. 호랑이 역할 맡으면 호랑이, 남자역할 남자 등등... 인터뷰 대상자는 본인이 누군지 모르고 질문자들은 대상자에게 관련된 질문을하고, 인터뷰 대상자는 자신이 누구인지 맞힌다.	
	2	마니또	마니또 뽑기 일주일동안 절대 걸리지 않기 일주일동안 도와주기-상대방이 무조건 기억해야 함 편지 몰래 써주기 (필수!) 열심히 하지 않고 위 사항들 안 지킨 사람은 벌칙	뽑기
	3	심리 테스트	마니또 발표 및 벌칙(귀요미, 엉덩이 이름쓰기) 미리 준비한 활동지에 그림을 그려 나의 가치관 검사를 통해 나를 안다.	활동지
	4	방학		
	5	방학		
8	1	방학		
	2	방학		
	3	방학		
	4	바뀐 모습 찾기	두명 씩 짝지어 서서 가위바위보를 한다. 이긴사람이 뒤돌면 진사람은 자신의 모습중 3곳을 바꾼다. (ex. 실내화, 양말 뒤집기, 옷 빼기 혹은 옷 집어넣기 뒤집기, 안경, 모자, 머리 등등) 이긴사람이 뒤돌아 맞힌다.	
	5	드라큘라 놀이	뽑기를 통해 드라큘라가 한명 정해진다. 서로 악수를 하며 돌아다닌다. 드라큘라는 악수를 할 때 3명의 친구 손바닥을 손가락으로 긁는다. 한명이 소리를 내며 쓰러질 때까지 다른 친구는 긁지 않는다. 살아있는 나머지 친구들은 드라큘라가 누군지 예상하고 확신이 들 때 '정지!' 외치고 맞히면 놀이가 끝나고 틀리면 지옥한사람 당한사람 모두 "억울해!" 외치며 죽는다.	

9	1	노래제목 대사 만들기	몸풀기 : 가수빙고 나온 가수들 노래제목 5개 모둠별로 정하기 제목으로 대사 만들기 고학년 - 7개 모둠별로 정하기	활동지
	2	착한사람 눈에만 보여요	마피아 상상의 공을 만든다. 떨어지지 않게 친구들끼리 주고받는다. 공의크기는 상관 없다.	출석 종이
	3	이름 속 숨은 단어 찾기 13일 추석	활동지 안에 이름들 한글자씩 하여 나올 수 있는 단어 찾기. 빙고게임으로 활동에 흥미 붙이기 우리가 쓴 단어로 모둠별 이야기 만들기 후 발표	활동지
	4	책 제목 이야기 만들기	미리 준비한 12칸 화면에 책제목들을 정해진 시간 보여주고 화면을 가리고 외운만큼 쓰게 한다. 몇 번 보여주고 가리고 다 쓴 친구들의 기억력테스트 책 제목들이 들어가게 자유롭게 이야기를 만든다. 책 내용과 상관없이 내 이야기에 제목들만 들어간다.	활동지
	5			
10	1	이상한 기계	-관찰 능력을 기를 수 있고, 특징을 캐치해낼 수 있으며 표현능력을 기를 수 있다. 모듬나누기 가전제품 뭘 표현할지 모듬끼리만 알고 있다. (다리미, 세탁기, 냉장고, 청소기) 상대팀이 어떤 드라마인지 맞히도록 순서대로 부품 하나씩 완성한다.	
	2	왕복 박물관	모듬별로 박물관의 작품을 정해서 몸으로 만든다. 가장 말 잘하고 임기응변을 잘하는 친구가 큐레이터가 되어 설명해준다.	
	3	멜팅~(melt 녹이다)	불행한 기억을 녹여 행복한 기억으로 바꾸며 문제 해결능력을 기를 수 있다. 심청이 이야기로 불행한 장면 1장면을 찰칵! 했다가 '멜팅~' 하며 녹아서 행복한 장면 1장면 한다. 이꿈이가 터치하면 대사한마디 해준다. 다른 동화로 적용	
	4	멜팅2	모듬별로 이야기 나눈다. 자신의 이야기로 멜팅 할 주제를 정한다. 불행했던 일들을 기억해서 녹이고 행복한 기억을 만든다.	
	5	10/29 (화) 친구를 믿어요	몸풀기로 두 팀으로 나눈다. 2명씩 짝 지어 한명은 눈을 가리고 한명은 뒤에서 소리 내지 않고 오른쪽 왼쪽 터치만 하여 선생님이 돌아다니며 물건을 움직이면 그 물건을 잡으면 이긴다.	

지도 계획				
월	주	주제	지도 내용	비고
11	1	11/1(금) 착한사람 눈에 보여요	두 팀으로 나뉘어 협동심을 알아본다. 착한사람 눈에만 보이는 줄넘기를 10개 성공한다. 한치의 오차라도 있으면 다른팀에게 넘어간다. 주제를 던지고 한명씩 나가서 멈춘다. 다른 팀은 어떤 장면인지 본 후 느낌 나누기	
	2	너 뭐하니?	이건ㅇㅇ이야~/ 이게 무슨ㅇㅇ이야 이건ㄴㅇㅇ이야 원으로 모여 선다. 가운데서 동작 하나를 하면서 '이건 00하는 거야~' 하면서 움직이면 다음 사람이 '이게 무슨00하는거야~' 상대방 동작에서 다른 움직임을 하면서 이어져서 '이건ㄴㅇㅇ하는 거야' 한다.	
	3	단어 마피아	단어 마피아 2명의 마피아는 빈 종이를 받고 나머지는 같은 단어가 써 있는 종이를 받는다. 한명씩 돌아가며 단어의 힌트를 얘기한다. 마피아는 눈치껏 설명하는 단어를 예기하고, 다같이 그 종이에 마피아일 것 같은 사람을 찾고, 마피아는 정답을 써서 사회자만 보여준다. 마피아가 맞으면 마피아 승리.	
	4	악수동작	자유롭게 원으로 2명씩 서서 악수한다. A가 뒤로 두 걸음 가서 다음동작을 하고 멈추면, B가 이어가고 주고받다가 상대를 바꿔서 또 해본다. 자유롭게 움직인 다음은 주제를 정하여 움직인다.	
	5	감정표현하기 / 영화로 만드는 이야기	원으로 서서 감정의 이름(?)을 말하면 다같이 그 감정을 자신이 느낀대로 자신만의 감정으로 표현해 본다 빈 공간을 찾아 걸어나다다가 눈치게임처럼 한명이 박수를 치고 형용사 감정을 말하면 다른 학습자들이 그 감정을 연기한다 혼자 앞에서 감정을 표현할 때 오는 부끄러움을 뒤로 하고 다같이 자신의 감정에 집중해 표현하며 더 자유롭게 표현될 수 있다 영화를 몇 가지 보여주고 모둠을 나눠서 그 영화의 동작부터 시작해서 이야기를 만들어 연기한다.	PPT
12	1	함께 만드는 그림이야기	좋아하는 색의 색연필로 A4용지에 자유롭게 그림을 그린다. 색깔별 심리테스트. 비슷한 계열의 색깔끼리 모여서 그림을 이어 이야기 만든다. 몸으로 표현할수록 좋다.	A4용지 색연필
	2	공익광고 만들기	모듬을 정하여 각자의 주제에 맞게 공익광고 포스터를 만들고,	A4용지 색연필
	3		대본 만들고 연기하여 발표하기	
	4	유지컬	빨래 유지컬의 무대연기 보기	
	5	방학	방학	