

03 지역문화유산교육 사업(문화유산 방문학교)

※ 2019 문화재청 공모사업


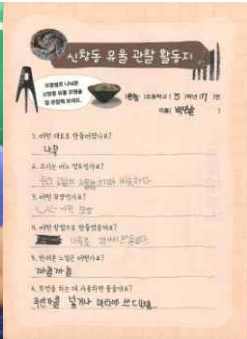

- 사업명 : 광산 문화유산 꽃이 피다
- 기간 : 2019년 4 ~ 11월(※ 일시는 조율후 확정)
- 참여대상 : 광산구 초·중등학교 및 기타 교육기관
- 대상문화재
 - 광주 신창동 유적(사적 제375호)
 - 빙월당(시 기념물 제9호)
 - 풍영정(시 문화재자료 제4호)
 - 어등산 한말의병전적지(기타 문화재)
- 주요내용 : 모듬별 교구 활용
 - 전체 4개의 주제를 하나의 프로그램으로 구성
 - 초등학교 및 지역아동센터 : 학급별 4차시 수업 운영
 - 중학교 : 자유학년제 프로그램으로 단기(2~4차시), 장기(8~10차시, 동아리형) 구분 신청가능
- 프로그램 구성(안)

차시	주제	수업 내용	교구 활용
1	도란도란 신창동 유물과의 대화 (광주 신창동 유적)	·신창동 유물에 대한 사전 정보 없이 유물을 직접적이고 구체적으로 관찰하도록 하는 물체중심학습 ·워크시트를 활용한 자신만의 자유로운 상상으로 유물과 대화하기	·발화도구, 현악기, 신발골, 쇠스랑모양 깡이, 문짝, 파문원형 칠기 등 모듬별 신창동 유물 모형 ·관찰 활동 및 상상복원 활동을 위한 워크시트
2	월봉서원 그림자 극장 (빙월당)	·창작 그림책 읽기를 통한 인물과 공간에 대한 관심 유도 ·월봉서원과 고봉 기대승의 스토리를 담은 대본을 활용한 그림자 인형극 진행 ·월봉서원 대형 퍼즐 맞추기	·빙월당을 주제로 창작한 스토리텔링 그림책 ·멋진 배경과 음악이 함께 하는 모듬별 그림자극 키트 ·모듬별 월봉서원 대형 퍼즐
3	기차타고 풍영정 한바퀴 (풍영정)	·아름다운 풍광과 스토리를 담은 플래시 영상으로 관심 유도 ·풍영정 대형 그림을 배경으로 가상의 문화유산 기차역과 레일 만들기	·풍영정 이야기와 전설을 주제로 한 플래시 영상 ·풍영정과 주변 배경으로 구성된 대형 풍경그림 ·문화유산기차 체험 세트



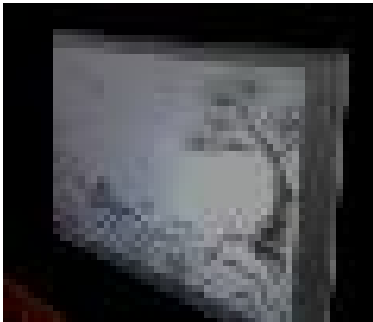

차시	주제	수업 내용	교구 활용
4	어등산의 푸른 별 (어등산 한말 의병 전적지)	·한말 의병들의 이야기를 팝업 스토리북으로 재구성, 풍성한 그림과 생생한 이야기로 학생들이 쉽게 이해할 수 있도록 함 ·의병장들의 활동과 심경 추체험 활동	·어등산 팝업 이야기책 ·추체험 활동지 ·플래시 영상 제작을 위한 소프트웨어
중학교 자유학년제 프로그램		· 단기 프로그램: 4가지 주제를 자유학년제 프로그램에 맞게 수정하여 2~4차시로 운영 (2차시-1회 방문 2시간 / 4차시-2회 방문 4시간) · 장기 프로그램: 동아리 대상 장기 프로그램. 광산구 4차시 프로그램 및 타 시·구의 문화재 프로그램을 8~10차시로 구성하여 운영	

※프로그램 세부내용은 변경 될 수 있습니다.

※ 지역문화유산교육사업 운영차시별 세부내역

주제 1. 도란도란 신창동 유물과의 대화			
목 표	<ul style="list-style-type: none"> ○ 관찰의 다양한 방법을 통해 유물(모형)에 접근할 수 있도록 돕는다. ○ 유물의 재질, 쓰임 등에 대해 모둠별로 활발히 토론을 진행한다. ○ 토론 내용을 토대로 신창동의 모습과 그 시대를 상상 복원해 본다. 		
문화재 및 소장처	<ul style="list-style-type: none"> ○ 광주광역시 광산구 신창동 유적 ○ 국립광주박물관 소장 	수업 유형	물체중심학습
학습단계	교수, 학습 활동		교육 자료
도입	<ul style="list-style-type: none"> ○ 프로그램 소개, 교육 강사 인사 ○ 동기 유발 _ 2천년 전 신창동 마을에 무슨 일이 일어났을까? - 플래시 영상을 통해 신창동 유적지에 대한 간단한 소개 - 발굴 과정에서 도로가 끈게 뚫리지 못하고 굽어서 날 만큼 중요한 유적 지임을 알려준다. 		<ul style="list-style-type: none"> - 신창동 마을 플래시 영상
전개	<ul style="list-style-type: none"> ○ 신창동 유물 모형 관찰하기 - 관찰 미션이 담긴 워크시트를 통해 신창동 유물을 자세히 관찰한다. - 모둠별로 다양한 의견을 주고받으며 유물의 재질, 형태, 문양, 용도 등에 대해 정리한다. <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <div style="text-align: center; margin-top: 10px;">  </div>		<ul style="list-style-type: none"> - 신창동 출토 유물 모형 - 재질: 나무 - 종류 : 낫자루, 부채 손잡이, 쇠스랑형 괭이, 파문원형 칠기, 발화도구, 신발틀 등) - 유물 관찰 미션카드

학습단계	교수, 학습 활동	교육 자료				
전개	<p>○ 모둠별 토론 활동</p> <ul style="list-style-type: none"> - 모둠별로 정리된 내용을 발표하고, 다른 모둠과 토론을 벌인다. - 교사와 함께 유물의 실제 용도 및 명칭 등을 확인한다. <p>※ 물체중심학습 기반의 교수법</p> <p>학생들은 주변의 물체들과 상호작용을 통해 의미를 만들어낸다. 이 물체들은 생각들에 대한 연결고리로서의 역할을 하며, 추상적인 대상에 의미를 부여한다. 다양한 물체들을 수용하려면 세심한 생각과 계획에 따른 질문들이 필요하다. 하나의 물체가 다양성을 가르치기 위해 긍정적으로 활용될 수 있으며, 동시에 바로 그 물체가 부지불식간에 천편일률적인 관점을 아이들에게 불어넣을 수도 있기 때문이다.</p> <table border="1" data-bbox="311 712 1209 1400"> <thead> <tr> <th data-bbox="311 712 758 840">물체 관찰을 위한 생각들 : 우리는 물체를 가지고 무엇을 할 수 있을까?</th> <th data-bbox="758 712 1209 840">물체에 대하여 물어볼 질문들</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="311 840 758 1400"> <ol style="list-style-type: none"> 1. 물체를 손가락으로 건드린다. 2. 손바닥으로 만져본다. 3. 냄새를 맡는다. 4. 귀를 대고 소리를 들어본다. 5. (가능한 경우)맛을 본다. 6. 두 손으로 가만히 들어본다. 7. 뺨에 대본다. 8. 흔들어본다. 9. 연필, 크레파스 등으로 그려본다. 10. 다른 것과 비교해 본다. 11. 무엇인지 상상해본다. 12. 소품으로 생각하고 희곡을 써본다. </td> <td data-bbox="758 840 1209 1400"> <ol style="list-style-type: none"> 1. 무슨 색깔이 보이나요? 2. 어떤 모양인가요? 3. 만져본 느낌은 어떤가요? 4. 무엇을 만든 것인가요? 5. 어디에 쓰는 것인가요? 6. 이것으로 무엇을 할 수 있을까요? 7. 오래된 것인가요 새것인가요? 8. 깨지기 쉬운가요? 9. 이걸 보면 어떤 다른 물건이 생각나요? 10. 거기에 무슨 숫자나 글씨가 쓰여 있나요? 11. 그 숫자와 글자들은 무엇을 뜻할까요? 12. 이 물건이 마음에 드나요? </td> </tr> </tbody> </table>	물체 관찰을 위한 생각들 : 우리는 물체를 가지고 무엇을 할 수 있을까?	물체에 대하여 물어볼 질문들	<ol style="list-style-type: none"> 1. 물체를 손가락으로 건드린다. 2. 손바닥으로 만져본다. 3. 냄새를 맡는다. 4. 귀를 대고 소리를 들어본다. 5. (가능한 경우)맛을 본다. 6. 두 손으로 가만히 들어본다. 7. 뺨에 대본다. 8. 흔들어본다. 9. 연필, 크레파스 등으로 그려본다. 10. 다른 것과 비교해 본다. 11. 무엇인지 상상해본다. 12. 소품으로 생각하고 희곡을 써본다. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 무슨 색깔이 보이나요? 2. 어떤 모양인가요? 3. 만져본 느낌은 어떤가요? 4. 무엇을 만든 것인가요? 5. 어디에 쓰는 것인가요? 6. 이것으로 무엇을 할 수 있을까요? 7. 오래된 것인가요 새것인가요? 8. 깨지기 쉬운가요? 9. 이걸 보면 어떤 다른 물건이 생각나요? 10. 거기에 무슨 숫자나 글씨가 쓰여 있나요? 11. 그 숫자와 글자들은 무엇을 뜻할까요? 12. 이 물건이 마음에 드나요? 	
물체 관찰을 위한 생각들 : 우리는 물체를 가지고 무엇을 할 수 있을까?	물체에 대하여 물어볼 질문들					
<ol style="list-style-type: none"> 1. 물체를 손가락으로 건드린다. 2. 손바닥으로 만져본다. 3. 냄새를 맡는다. 4. 귀를 대고 소리를 들어본다. 5. (가능한 경우)맛을 본다. 6. 두 손으로 가만히 들어본다. 7. 뺨에 대본다. 8. 흔들어본다. 9. 연필, 크레파스 등으로 그려본다. 10. 다른 것과 비교해 본다. 11. 무엇인지 상상해본다. 12. 소품으로 생각하고 희곡을 써본다. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 무슨 색깔이 보이나요? 2. 어떤 모양인가요? 3. 만져본 느낌은 어떤가요? 4. 무엇을 만든 것인가요? 5. 어디에 쓰는 것인가요? 6. 이것으로 무엇을 할 수 있을까요? 7. 오래된 것인가요 새것인가요? 8. 깨지기 쉬운가요? 9. 이걸 보면 어떤 다른 물건이 생각나요? 10. 거기에 무슨 숫자나 글씨가 쓰여 있나요? 11. 그 숫자와 글자들은 무엇을 뜻할까요? 12. 이 물건이 마음에 드나요? 					
정리	<p>○ 신창동 마을 상상복원 해 보기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 관찰과 토론 활동을 토대로 극락강 주변의 환경과 신창동 마을 사람들의 생활상을 상상복원 해 본다. - '신창동 마을은 <input type="text"/> 입니다.' 발표해 보기 입니다.'" data-bbox="285 722 668 910"/>	- 상상활동지				

주제 2. 월봉서원 그림자 극장			
목 표	<ul style="list-style-type: none"> ○ 스토리텔링 그림책을 통해 빙월당 관련 인물과 역사적 배경을 이해한다. ○ 그림자극 키트를 활용해 모둠별로 그림자극을 진행할 수 있다. ○ 월봉서원의 예와 오늘을 담은 그림 지도를 활용해 만든 대형 퍼즐을 완성하며 서원의 구조와 기능에 대해 이해한다. 		
문화재	○ 빙월당	수업 유형	그림자 인형극, 문화유산 그림 퍼즐 활동
학습단계	교수, 학습 활동		교육 자료
도입	<ul style="list-style-type: none"> ○ 지난 시간 이야기, 교육 강사 인사 ○ 동기 유발 - 고봉 기대승과 월봉서원을 담은 스토리텔링 그림책을 통해 인물과 공간에 대한 관심을 유도한다. 		- “빙월당의 바람 소리(가제)” 그림책
전개	<ul style="list-style-type: none"> ○ 모듬별 그림자 인형 나눠주기 - 모듬별로 그림자 인형극 키트를 나눠주고 등장인물과 배경 등을 설명한다. 		- 그림자 인형극 키트(등장 인물별 막대 인형, 배경, 무대, 조명 등)
	<ul style="list-style-type: none"> ○ 그림자 인형극 대본 연습하기 - 준비한 대본을 3모듬으로 나눠주고, 함께 연습한다. - 막대 인형을 들고 모듬별 스토리에 맞춰 연습한다. 		
마무리	<ul style="list-style-type: none"> ○ 그림자 인형극 진행 - 모듬별로 세 가지 이야기로 나누어 그림자 인형극을 진행한다. 		
			

주제 3. 기차 타고 풍영정 한 바퀴			
목 표	<ul style="list-style-type: none"> ○ 플래시 영상을 통해 풍영정과 김언거, 관련 전설을 이해한다. ○ 풍영정 모형과 대형 풍경 그림 위에 기차역과 레일을 통해 문화유산기차를 완성한다. ○ 풍영정의 옛 모습을 상상복원 할 수 있다. 		
문화재	○ 풍영정	수업 유형	문화유산 재구성 체험 학습
학습단계	교수, 학습 활동		교육 자료
도입	<ul style="list-style-type: none"> ○ 지난 시간 이야기, 교육 강사 인사 ○ 동기 유발 _ 풍영정 스토리텔링 플래시 영상 상영 <ul style="list-style-type: none"> - 풍영정에 가봤거나 들어본 내용 질문하기 - 풍영정과 관련된 전설, 인물 등에 호기심을 갖도록 한다. 		<ul style="list-style-type: none"> - 풍영정 스토리텔링 플래시 영상
전개	<ul style="list-style-type: none"> ○ 풍영정 문화유산 기차 만들기 <ul style="list-style-type: none"> - 풍영정 배경과 전설이 담겨 있는 대형 그림 펼치기 - 풍영정 그림에 모듬별 기차역(12개 역) 배치하기 풍영정역/소금장수역/갈처사역/오리역/극락강역/무 역/무등산역/시인역/선비역 등 - 문화유산 기차역(1번역~12번역) 레일 깔기 		<ul style="list-style-type: none"> - 풍영정 풍경그림 - 역사기차 레일

○ 풍영정 문화유산기차 완성하기





- 모듬별 기차 레일과 다리 등을 자유롭게 배치하도록 한다.
- 학생들이 간단히 기차역의 내용을 발표하게 한다.
- 전체 레일 완성 후 풍영정 문화유산 기차를 운행하도록 한다.



정리

- 가장 인상에 남는 역 발표해 보기, 풍영정 방문 안내
 - 가장 기억에 남는 역 발표해 보기
 - 풍영정에 가족과 함께 방문해 보기 안내 등
- 다음 시간 안내

주제 4. 어등산의 푸른 별			
목 표	<ul style="list-style-type: none"> ○ 어등산 팝업북의 그림과 스토리를 통해 한말 의병 활동에 대해 이해한다. ○ 어등산이 한말 의병 활동의 주된 근거지가 될 수 있었던 이유를 이해한다. ○ 의병장 김준, 김울에 대한 추체험을 통해 시대적 상황과 의병들의 치열했던 활동을 이해할 수 있다. 		
문화재	○ 어등산 한말의병전적지	수업 유형	역사 인물 추체험
학습단계	교수, 학습 활동		교육 자료
도입	<ul style="list-style-type: none"> ○ 지난 시간 이야기, 교육 강사 인사 ○ 동기 유발 _ 어등산 팝업북 소개 <ul style="list-style-type: none"> - 어등산 일대 의병 활동 및 전적지는 학생들에게 다소 어려울 주제일 수 있으므로, 쉽고 입체적인 팝업북을 통해 관심을 유도한다. - 팝업북에 등장하는 장소와 인물 등을 자세히 소개하면서, 학생들과 소통한다. 		
전개	<ul style="list-style-type: none"> ○ 어등산 의병 활동 팝업북 읽어주기 <ul style="list-style-type: none"> - 어등산을 중심으로 한말 치열했던 의병 항쟁기를 풍성한 그림과 쉬운 이야기로 구성하여 동화책을 함께 보듯 읽어준다. - ppt 자료나 사건 위주의 나열식 전달이 아닌, 스토리텔링 기법을 가미하여 학생들과 소통하도록 한다. <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> <ul style="list-style-type: none"> ○ 역사 인물과 장소에 대한 추체험 활동 <ul style="list-style-type: none"> - 어등산의 푸른 별 그림책을 읽는 동안 등장 인물의 당시 심경을 함께 연기해 본다. - 모듈별로 네모 칸에 김준, 김울 의병장의 심경을 채우도록 한다. 		<ul style="list-style-type: none"> - 어등산 팝업북 - 추체험 활동지



<고향 마을에서 별을 바라보았을 때 했어.>

<고창 문수사에서 일본군에 승리했을 때 했어.>

<일본군을 피해 어등산으로 숨어들었을 때 했어.>

○ **모듬별 표정 연기**

- 모듬별 설명판을 들고 김준, 김율의 심경 연기하기



○ **모듬별 사진 찍기**

- 강사는 모듬별 연기를 하는 학생들을 사진으로 찍기
- 학생들이 직접 김준, 김율 의병장의 일대기와 어등산 전적지에 대한 이야기를 담은 플래시의 주인공이 됨

○ **함께 플래시 보며 마무리**



정리

- 학생들이 글로 표현한 의병장의 심경과 표정 연기, 어등산 전적지에 대한 내용이 담긴 플래시 함께 보며 마무리
- 전체 수업에 대한 소감 나누기
- 설문지 작성 등

○ **담임교사 및 학생 설문조사 후 마무리**