

강의공개 신청서

교수 정보			
이름	국문	이숙영, 권혜인	
	영문	Lee SukYoung, Kwon HaeIn	
소속대학	미술체육대학	소속학부 (전공)	공연예술무용과
연락처		휴대폰	
이메일			
과목 정보			
과목명	국문	무용예술융합프로그램	
	영문	DANCE ARTS CONVERGENCE PROGRAM	
학점	(2)학점	제작년도	2023
		운영년도/학기	(2023) 년도 (2) 학기
이수구분	전공선택	과목코드	45603
구분	동영상있음 () 강의자료있음 ()	강의주차 수 (총 차시 수)	15
비고			

* 강의공개는 최소 10주차 이상공개를 원칙으로 하며 강좌에 포함되는 영상, 이미지, 폰트 등의 저작권 검토 후 제출 해주시기 바랍니다.

강의 계획서(강의소개)

강의명	무용예술융합프로그램
주요사항	LINC 3.0사업단, 2023학년도 2학기 산학연 교과목(INTER-EtBL유형) 1개 이상 에듀테크, 3회이상 활용 (스마트폰 앱, 패들렛)
강의자	이숙영, 권혜인
교과목개요 (강의소개)	변화하는 사회적 흐름과 기술의 발전에 적응하고자 예술은 각각의 분야가 아닌 융합의 형태로 재탄생하고 있다. 융합이란 각 장르가 단순히 합쳐지는 것이 아니라 하나의 주제에 녹아들면서 통합적인 목적을 추구하는 새로운 예술 장르로 여겨지고 있다. 예술융합은 인문학적 가치가 빛을 잃어가는 이 시대에 새로운 돌파구를 마련하기 위한 방향성을 제시하며 순수예술 분야의 핵심 축으로 떠오르고 있다. 따라서 본 강좌에서는 예술융합의 개념과 사례를 살펴보고 직접 제작자로서 기획안을 제안하는 과정을 배우고자 한다. 이를 통해 예술융합의 개념을 이해하고 타장르간의 협업된 콘텐츠 제작에 많은 관심을 가져 올 수 있다.
교과 목표	예술융합프로그램의 정의, 목표, 사례를 이해한다. 자신만의 무용예술융합 프로그램 기획안을 작성할 수 있다. 에듀테크(AR, VR, 스마트폰앱)를 활용할 수 있는 21세기형 인재를 양성한다. 문화예술프로그램의 기획자로서 소양을 높이고 학과차원의 직업인식을 확장한다.
교과 내용	예술융합의 개념을 이해하고 문화예술교육의 일환으로 무용교육의 역할을 살펴본다. 예술융합이란 사용자에게 “어떻게” 프로그램을 경험하게 할 것인가에 대한 고민으로 기존의 무용, 음악, 미술, 연극 분야의 융합에 공학적 의미를 더한다고 할 수 있다. 스마트 무용교육, 댄스리터러시, STEAM 교육, 메이커스교육, 홀리스틱 교육의 개념을 배우며 다양한 문화예술융합 사례를 통해 앞으로의 시대가 요구하는 가치를 이해하고 자신만의 기획안을 작성하는 방법을 배울 수 있다. 예술융합콘텐츠 제작을 실제로 경험해 볼 수 있다.
평가 방식	중간30%, 기말40%, 과제10%, 출석 20% *기말고사 결과물은 교내 학과주도형 프로그램 개발 경진대회에 제출 *A 30%, A-B 70%
교재 및 참고문헌	『예술융합을 위한 교사교육』, 진디아스, 백경비 번역, 교육과학사, 2018년 이보림(2022). 「루트 번스타인의 이론에 기초한 문화예술교육 분야 융합교육 수업 방안 연구」. 한국문화교육학회. 17(1). 『김화숙의 무용 교육의 지평』, 한국무용교육학회, 민속원, 2014
주별	강의 주제 및 내용
1주	오리엔테이션 예술융합프로그램의 정의, 발전, 방향성, 사례 살펴보기

2주	예술융합프로그램의 정의
	예술융합프로그램의 정의, 주요개념(인공지능, 머신러닝, 딥러닝, 딥페이크, 가상현실, 증강현실, 혼합현실) 살펴보기
3주	예술융합프로그램(무용)의 사례 탐구
	평창 올림픽 개막공연, A I활용 융복합 퍼포먼스, 윌리엄 포사이드, 국립발레단의 <Night Fall> *모티프라이팅 스마트폰 앱 활용(에듀테크체험)
4주	예술융합프로그램(무용교육)
	스마트 무용교육, 융합형 문화예술교육(메타승달위인전), 에듀테크(모티프 라이팅) *패들렛 활용(에듀테크체험)
5주	예술융합프로그램의 목표
	문화예술교육과 무용: 홀리스틱교육, 메이커스 교육 예술융합의 사례를 통해 무용예술분야의 나아가야 할 방향에 대한 토의
6주	예술융합프로그램의 사례
	사례 살펴보기 (2022꿈의 무용단, 미술감상 프로그램, 어린이는 무엇을 믿는가?)
7주	기획서 작성의 기본
	기획서의 사례(비대면 융합문화예술 교육프로그램, 꿈다락 토요문화학교, 물물 프로젝트)
8주	중간고사
	시험
9주	문화예술교육사(무용), 기획서 작성 및 방향설정
	문화예술교육사란? 기획서의 작성 및 방향설정, 작성의 실제, 동료평가서 실외 체험 혹은 학기 중 단체 전시 방문 모색하기
10주	국내외 예술융합교육 프로그램개발 동향 분석
	국내외 예술융합교육 프로그램 개발의 동향 분석, 국내 학교내, 학교밖 프 로그램, 연구결과 모티프라이팅 스마트폰 앱 활용(에듀테크체험)-설문지 작성
11주	기말 평가 기준, 교육프로그램 소개(영터리 무용단)
	기말평가기준 제시, 교육프로그램 소개 (영터리 무용단) : 학습자 소개, 학 습자 분석, 주차별 내용
12주	예술융합프로그램 홍보 콘텐츠 제작
	제안 영상에 대한 교수자 피드백, 동료 평가 실시
13주	예술융합프로그램 기획의 어려운 점
	프로그램 기획의 과정에서 어려운 점을 토의하고 해결점을 모색한다.
14주	예술융합프로그램 제안서 제출(기말)

	<p>발표 : 본인의 제안 영상에 대한 피드백을 수용하여 최종 제안서 제출 및 발표하기. 예술융합프로그램 홍보 콘텐츠에 대한 결과 보고서 작성 및 제출 (기획의도, 기획과정, 예산, 홍보결과, 피드백 및 반응 등)</p>
15주	<p>예술융합프로그램 제안서 제출(기말)</p>
	<p>발표 : 조발표 3인이내 *기말고사 결과물은 교내 학과주도형 프로그램 개발 경진대회에 제출</p>