

수업계획서

1. 강의개요

학습과정명	즉흥연기 II	학점	3학점	교·강사명		교·강사 전화번호	
강의시간	4	강의실		수강대상		E-mail	

2. 교과목 학습목표

즉흥연기 II는 즉흥연기 I에서 체계적으로 훈련된 신체적 · 정신적 역량을 기반으로, 학습자가 다양한 상황극을 창조적인 움직임과 미학적인 표현으로 구현할 수 있도록 설계된 상위 단계의 교과로서, 이를 통해 새로운 인물 탐구의 깊이를 더하는 데 그 목표를 둔다. 이 과정에서 학습자는 지속적이고 다채로운 신체훈련과 연기 방법론을 활용하여 내면의 충동과 정서를 보다 세련되고 정교한 행동으로 전환하는 능력을 심화하며, 동시에 추상적이고 상징적인 표현에도 적극적으로 도전함으로써 표현의 폭을 확장한다. 또한, 일상적 움직임조차도 상상력과 결합하여 내재된 리듬과 흐름을 감지하고 이를 하나의 독립된 예술 장르로 구사할 수 있도록 학습자의 감정과 정서를 강화하며, 이러한 신체적 감수성과 창의적 표현력은 다양한 극적 상황과 인물의 심리 탐구에 기반이 된다. 이와 같은 종합적 접근은 자기주도적 학습 태도와 협동적 창작 경험을 축적하게 하며, 신체와 정신, 창의성과 사회성이 통합된 연기자로서의 성장을 목표로 한다.

3. 교재 및 참고문헌

구분	교재명	저자명	출판사	출판연도
주교재	즉흥연기의 정석	장두이	엠에스북스	2017
부교재	즉흥연기_연기와 숨어있는 상상력에 관한 이야기	기스 존스톤	지호	2000

4. 주차별 강의(실습·실기·실험) 내용

주별	차시	수업(강의, 실험, 실습 등) 내용	과제 및 기타 참고사항
제 1 주	1	1) 강의주제 - 즉흥연기의 이해와 제언 (1) 2) 강의목표 - 즉흥연기의 기본 개념을 이해하고, 즉흥연기에 대한 흥미와 동기를 유발한다. (1) 3) 강의세부내용 - 즉흥연기의 정의와 특성에 대해 알아본다. - 즉흥연기를 통해 얻을 수 있는 다양한 효과와 이점을 이해한다. - 창의적 즉흥 연기 놀이를 활용하여 창의력, 자신감, 감정적 유연성 등 즉흥연기의 긍정적 효과를 체험하고 논의한다.	(1)학습자료 - 주교재 p8 - PPT자료(주 차수 강의 요점) (2)준비물 - 필기도구, 움직임이 쉬운 간편 복장 (3)주요기자재 - 교수용 PC, 화이트보드, 빔프로젝터, 스크린, 스피커, 촬영장비, 모니터
	2	1) 강의주제 - 즉흥연기의 이해와 제언 (2) 2) 강의목표 - 즉흥연기의 기본 원리와 스토리 구성의 중요성을 이해하고, 연기에 대한 흥미와 창의적 사고를 증진한다. (2) 3) 강의세부내용 - 스토리의 구성 원리(누가, 언제, 어디서, 무엇이 문제인가, 왜, 어떻게 등)를 이해하고, 이러한 원칙들이 모든 연기에 적용되어야 함을 인식시킨다. - 즉흥연기를 할 때 반드시 고려해야 할 요소들과 연기 과정에서 주의해야 할 사항들을 학습한다. - 스토리텔링의 구조와 드라마의 핵심 요소(발단, 전개, 위기, 절정, 결말 등)를 실제 연기 연습에 적용하고 표현의 깊이와 세련됨을 갖추기	(1)학습자료 - 주교재 p8 - PPT자료(주 차수 강의 요점) (2)준비물 - 필기도구, 움직임이 쉬운 간편 복장 (3)주요기자재 - 교수용 PC, 화이트보드, 빔프로젝터, 스크린, 스피커, 촬영장비, 모니터

제 2 주	3	위한 고민과 토론을 진행한다. 1) 강의주제 - 즉흥연기 놀이의 법칙과 준비사항 (1) 2) 강의목표 - 창의적 즉흥 연기 놀이에 대한 흥미를 높이고, 놀이의 원리와 준비 과정을 이해한다. (1) 3) 강의세부내용 - ‘놀이’의 개념과 즉흥연기에서 놀이가 가지는 의미를 설명하고, 창의적 즉흥극 놀이의 다양한 형태를 사례로 소개한다. - 모든 놀이를 시작하기 전 필요한 규칙과 준비 방법을 인지시키며, 즉흥연기 놀이에서 중요한 법칙을 안내한다. - 창의적 즉흥 연기 놀이를 통해 상상력과 창의성을 실질적으로 개발할 수 있는 실습과 적용 사례를 탐구한다.	(1)학습자료 - 주교재 p10 - PPT자료(주 차수 강의 요점) (2)준비물 - 필기도구, 음직임이 쉬운 간편 복장 (3)주요기자재 - 교수용 PC, 화이트보드, 빔프로젝터, 스크린, 스피커, 촬영장비, 모니터
		1) 강의주제 - 즉흥연기 놀이의 법칙과 준비사항 (2) 2) 강의목표 - 창의적 즉흥 연기 놀이에 흥미를 느끼고, 놀이를 통해 자기 이해와 다양한 학문적 연계 가능성을 탐색한다. (2) 3) 강의세부내용 - 즉흥연기 놀이가 교육적 차원에서 역사, 과학, 도덕 등 다양한 교과와 연관될 수 있음을 이해하고, 놀이를 통한 융합적 학습의 가능성을 탐색한다. - 놀이의 과정을 통해 자신을 되돌아보고, 자신의 감정과 생각, 표현 방식이 타인과 어떻게 다를 수 있는지 성찰하며 이해를 높인다. - 즉흥연기에서 자신의 표현이 주관적이지 않았는지 점검하고, 타인의 시각과 피드백을 반영하여 보다 객관적이고 다양한 시각에서 자신을 바라볼 수 있도록 한다.	(1)학습자료 - 주교재 p10 - PPT자료(주 차수 강의 요점) (2)준비물 - 필기도구, 음직임이 쉬운 간편 복장 (3)주요기자재 - 교수용 PC, 화이트보드, 빔프로젝터, 스크린, 스피커, 촬영장비, 모니터
	1	1) 강의주제 - 개인의 창조와 유기적 연결 2) 강의목표 - 이야기의 자연스러운 연결을 이해하고, 스토리에 애정을 가지고 집중해서 창작할 수 있다. 3) 강의세부내용 - 놀이 1 ‘조각 만들기’를 실습하며, 서로 다른 이야기 조각들이 어떻게 하나의 이야기로 자연스럽게 연결되는지 체험한다. - 이야기의 각 부분이 따로 떨어진 사건이 아니라 서로 영향을 주고받으며 이어진다는 점을 인지한다. - 스토리에 애정을 갖는 것은 캐릭터와 상황에 몰입하고 공감하는 과정을 이해한다. - 협업을 통해 이야기를 완성해보는 활동으로 유기적 연결과 집중력을 체험한다.	(1)학습자료 - 주교재 p17 - PPT자료(주 차수 강의 요점) (2)준비물 - 필기도구, 음직임이 쉬운 간편 복장 (3)주요기자재 - 교수용 PC, 화이트보드, 빔프로젝터, 스크린, 스피커, 촬영장비, 모니터
		1) 강의주제 - 상상력 표현하기와 이야기 구성 2) 강의목표 - 자신이 만든 이야기를 타인과 효과적으로 공유할 수 있다. 3) 강의세부내용 - 놀이 2 ‘아트’를 실습하면서, 현재 상황에 집중하는 방법을 함께 고민한다. - 참여자들이 직접 스토리 라인을 구성해보며, 이야기의 시작, 중간, 결말이 각각 왜 중요한지 이해한다. - 이야기의 기본 구조를 익혀, 상상력을 체계적으로 표현하고 다른 사람에게 명확히 전달하는 경험을 한다.	(1)학습자료 - 주교재 p18 - PPT자료(주 차수 강의 요점) (2)준비물 - 필기도구, 음직임이 쉬운 간편 복장 (3)주요기자재 - 교수용 PC, 화이트보드, 빔프로젝터, 스크린, 스피커, 촬영장비, 모니터
	3	1) 강의주제 - 상상력과 교류 2) 강의목표 - 다양한 소통 방법을 이해하고, 이를 설명할 수 있다. 3) 강의세부내용 - 놀이 3 ‘특별한 메시지’를 실습한다.	(1)학습자료 - 주교재 p19 - PPT자료(주 차수 강의 요점) (2)준비물 - 필기도구, 음직임이 쉬운 간편 복장 (3)주요기자재 - 교수용 PC, 화이트보드, 빔프로젝터, 스크린, 스피커, 촬영장비, 모니터

제 3 주	4	- 소통은 단순히 말로만 이루어지는 것이 아니라는 점을 인지한다. - 몸짓, 표정, 소리 등 비언어적 소통의 중요성을 체형한다. - 소통할 때 단순하고 명료한 메시지를 선택하는 것이 얼마나 효과적인지 이해한다. - 특정 동물의 성질과 특성을 파악해 보고, 이를 바탕으로 동물의 방식으로 소통하는 실습을 통해 상상력과 관찰력을 동시에 키운다.	젝터, 스크린, 스피커, 촬영장비, 모니터
		1) 강의주제 - 이야기 구성의 핵심과 인물 간의 관계 형성 2) 강의목표 - 등장인물에 충실하고 진정성 있게 몰입하여, 그 인물의 감정과 관계에 집중할 수 있다. 3) 강의세부내용 - 놀이 4 '가족 만들기'를 통해 참가자들이 각자 역할을 맡아 가상의 가족을 구성한다. - 가족 구성원 간의 관계와 갈등 상황을 설정해, 그 안에서 등장인물이 처한 환경과 감정을 구체적으로 경험하게 한다. - 이야기의 시작부터 문제 발생, 갈등 심화, 그리고 해결 과정까지 자연스럽게 흐름을 따라가도록 안내한다. - 참여자들이 자신의 역할에 몰입할 수 있도록 충분한 연습 시간을 제공하며, 즉흥적인 반응과 창의적 해결책을 유도한다. - 실습 후에는 각자 느낀 점과 역할 수행 중 느낀 감정 변화를 함께 나누며 등장인물과 이야기의 관계를 주제로 토론한다.	(1)학습자료 - 주교재 p20 - PPT자료(주 차수 강의 요점) (2)준비물 - 필기도구, 움직임이 쉬운 간편 복장 (3)주요기자재 - 교수용 PC, 화이트보드, 빔프로젝터, 스크린, 스피커, 촬영장비, 모니터
		1) 강의주제 - 신체적 감각을 여는 위밍업의 이해와 실천 2) 강의목표 - 위밍업의 필요성과 중요성을 인지하고, 그 효과를 몸으로 체험할 수 있다. 3) 강의세부내용 - 간단한 시퀀스(예: 목 돌리기, 어깨 풀기, 몸통 트위스트, 무릎/발목 돌리기 등)의 신체 위밍업을 단계적으로 안내한다. - 스트레칭, 리듬 위밍업, 호흡과 발성 연습 등 위밍업의 유형을 소개하고, 각각이 어떤 신체 부위와 감각을 활성화시키는지 설명한다. - 위밍업 전과 후의 신체적·정서적 상태를 비교해보며, 몸에 일어나는 변화를 인식하게 한다.	(1)학습자료 - PPT자료(주 차수 강의 요점) (2)준비물 - 필기도구, 움직임이 쉬운 간편 복장 (3)주요기자재 - 교수용 PC, 화이트보드, 빔프로젝터, 스크린, 스피커, 촬영장비, 모니터
제 3 주	2	1) 강의주제 - 모방을 통한 표현의 발전과 관찰의 깊이 2) 강의목표 - 대상을 구체적으로 관찰하고, 그 특징을 포착하여 표현할 수 있다. 3) 강의세부내용 - '놀이 5: 흉내내기'를 통해 다양한 대상의 특성을 모방하며 표현의 섬세함을 익히는 실습을 한다. - 단순한 따라 하기에서 벗어나, 놀이 과정 자체를 인지하고 어떤 방식으로 표현이 이루어졌는지 이해한다. - 자신이 표현한 방식이 주관적인 해석인지 객관적인 관찰에 기반한 것인지를 비교하고, 표현의 관점과 접근법을 스스로 성찰한다.	(1)학습자료 - 주교재 p21 - 부교재 p158 ~ p 170 - PPT자료(주 차수 강의 요점) (2)준비물 - 필기도구, 움직임이 쉬운 간편 복장 (3)주요기자재 - 교수용 PC, 화이트보드, 빔프로젝터, 스크린, 스피커, 촬영장비, 모니터
		1) 강의주제 - 소리와 리듬: 순발력과 변화에 대한 적응 2) 강의목표 - 이야기 속 리듬을 인지하고, 그 흐름을 체감할 수 있다. 3) 강의세부내용 - '놀이 6: 노래 찾기'를 통해 음악을 활용한 즉흥 반응 실습을 진행하며, 소리와 리듬에 대한 감각을 몸으로 체험하고 표현한다. - 다양한 장르의 음악이 가진 고유의 리듬감과 그에 따른 에너지의 차이를 이해하도록 유도하며, 이야기 속 분위기 전환과 흐름을 리듬으로 인식하게 한다. - 리듬이나 가사의 성격에 따라 자신이 느낀 감정이나 반응이 어떻게	(1)학습자료 - 주교재 p22 - PPT자료(주 차수 강의 요점) (2)준비물 - 필기도구, 움직임이 쉬운 간편 복장 (3)주요기자재 - 교수용 PC, 화이트보드, 빔프로젝터, 스크린, 스피커, 촬영장비, 모니터

		달라졌는지를 되짚어보며, 각자의 고유한 감각과 해석 방식을 인지한다.	
	4	1) 강의주제 - 신체표현 (1) 2) 강의목표 - 신체표현의 중요성을 인식하고, 이를 활용해 감정을 전달할 수 있다. 3) 강의세부내용 - ‘놀이 7: 춤을 추어요’를 실습하며 음악에 따라 몸이 어떻게 반응하는지를 직접 체험하고, 리듬과 감정이 신체로 어떻게 확장되는지를 탐색한다. - 상황이 구체적일수록 신체 표현이 명확하고 풍부해질 수 있다는 점을 이해하게 하고, 막연한 움직임이 아닌 ‘이야기가 담긴 동작’을 표현한다. - 연기나 무대에서의 ‘자연스러움’이란 무엇인지 함께 토론하고, 인위적이지 않은 신체 움직임을 위해 어떻게 접근해야 하는지를 실습으로 고민해 본다.	(1)학습자료 - 주교재 p23 - PPT자료(주 차수 강의 요점) (2)준비물 - 필기도구, 움직임이 쉬운 간편 복장 (3)주요기자재 - 교수용 PC, 화이트보드, 빔프로젝터, 스크린, 스피커, 촬영장비, 모니터
제 4 주	1	1) 강의주제 - 개인의 창의력과 상상력을 통한 정체성 (1) 2) 강의목표 - 반응과 표현 과정을 통해 상상력과 창의성의 폭과 깊이를 개발시킨다. 3) 강의세부내용 - ‘놀이 8: 1분 동안 말하기’를 실습하며, 학생들이 의식적인 필터 없이 느낀 그대로 자연스럽게 표현하도록 한다. - 즉흥적인 말하기 과정에서 신체 표현도 편안하게 받아들이고, 자신감 있게 자신의 상상과 생각을 펼칠 수 있도록 돕는다. - 반응과 표현이 유기적으로 이어지는 경험을 통해, 개인의 창의성과 상상력의 잠재력을 확장하는 데 중점을 둔다.	(1)학습자료 - 주교재 p23 - PPT자료(주 차수 강의 요점) (2)준비물 - 필기도구, 움직임이 쉬운 간편 복장 (3)주요기자재 - 교수용 PC, 화이트보드, 빔프로젝터, 스크린, 스피커, 촬영장비, 모니터
	2	1) 강의주제 - 개인의 창의력과 상상력을 통한 정체성 (2) 2) 강의목표 - 반응과 표현하는 과정을 통해 상상력과 창의성의 넓이와 깊이를 더욱 개발시킨다. 3) 강의세부내용 - ‘놀이 9: 그림 앞에서’를 실습하며 학생들이 그림이라는 시각적 자극에 집중하도록 한다. - 그림에서 받은 인상이 단순히 표면적인 것이 아니라 내면 깊숙이 자리 잡은 감정과 어떻게 맞닿아 있는지를 탐색한다. - 자신의 현재 신체적 상태를 되돌아보도록 하여, 신체와 정신이 얼마나 조화롭게 반응하고 있는지 스스로 점검할 수 있게 돕는다. - 그림을 통해 일어난 신체적·정신적 변화가 상상력과 창의성 발현에 어떻게 긍정적인 영향을 미치는지 토론하며, 각자의 경험을 공유하고 피드백하는 시간을 가진다.	(1)학습자료 - 주교재 p26 - PPT자료(주 차수 강의 요점) (2)준비물 - 필기도구, 움직임이 쉬운 간편 복장 (3)주요기자재 - 교수용 PC, 화이트보드, 빔프로젝터, 스크린, 스피커, 촬영장비, 모니터
	3	1) 강의주제 - 개인의 창의력과 상상력을 통한 정체성 (3) 2) 강의목표 - 반응과 표현 과정을 통해 상상력과 창의성의 폭과 깊이를 한층 더 확장시킨다. 3) 강의세부내용 - 놀이 10 ‘나의 어린시절’을 실습하며 개인의 기억을 바탕으로 상상력을 더해 구체적이고 진정성 있는 장면을 구성하고 표현한다. - 말, 움직임, 표정, 소리 등 다양한 표현 방식이 존재함을 인식하게 하며, 그 외에도 자신만의 방식이 있을 수 있다는 점을 함께 살펴본다. - 장면을 구성할 때 구체적이고 섬세한 묘사가 얼마나 몰입감을 높이는지를 사례를 통해 구체적으로 확장한다.	(1)학습자료 - 주교재 p28 - PPT자료(주 차수 강의 요점) (2)준비물 - 필기도구, 움직임이 쉬운 간편 복장 (3)주요기자재 - 교수용 PC, 화이트보드, 빔프로젝터, 스크린, 스피커, 촬영장비, 모니터
	4	1) 강의주제	(1)학습자료

제 5 주	1	- 개인의 창의력과 상상력을 통한 정체성 (4) 2) 강의목표 - 반응과 표현의 과정을 통해 상상력과 창의성의 넓이와 깊이를 더욱 발전시킨다. 3) 강의세부내용 - 놀이 11 ‘좋은 집’을 실습하며 배우 개인이 상상하는 이상적인 집에 대해 구체적으로 설정하고, 그 공간 안에서의 감정, 움직임, 관계를 표현한다. - 눈앞에 보이지 않는 공간을 실제처럼 인식하고 반응할 수 있도록 장소와 환경에 대한 집중력을 높이는 연습을 한다. - ‘이 공간이 실제로 존재한다’는 가정 하에 자신의 선택(위치, 구조, 분위기 등)에 신뢰를 갖고 표현하는 사고 훈련을 한다. - 참여자 각각의 상상 속 공간이 다르다는 점을 공유하며, 타인의 선택을 존중하고 그 차이에서 새로운 상상력을 얻는 경험을 한다.	- 주교재 p29 - 부교재 p240 ~ p 246 - PPT자료(주 차수 강의 요점) (2)준비물 - 필기도구, 움직임이 쉬운 간편 복장 (3)주요기자재 - 교수용 PC, 화이트보드, 빔프로젝터, 스크린, 스피커, 촬영장비, 모니터
		1) 강의주제 - 환경과 정서 2) 강의목표 - 주어진 환경에 대해 더욱 민감하고 세심하게 반응하며, 이를 통해 내면의 정서적 깊이를 확장할 수 있다. 3) 강의세부내용 - 놀이 12 ‘우주를 걷다’를 실습하며 익숙하지 않은 환경(무중력의 우주)을 상상하고, 그 안에서 몸의 움직임과 감정을 구체적으로 실습한다. - 중력, 소리, 온도, 촉감 등 일상과는 다른 자극을 상상하게 하며, 배우가 가진 오감의 감각을 극도로 예민하게 작동시키는 훈련을 한다. - 순간의 감각을 ‘기억’하고 ‘기록’하듯 표현함으로써, 환경 변화에 따른 정서의 변화를 자연스럽게 몸에 체득한다. - 평소 접하지 않는 극단적인 환경 속에서 스스로 느끼는 감정과 상상력을 정리해 보고, 상상력의 범위를 스스로 확장할 수 있는 가능성을 탐색한다.	(1)학습자료 - 주교재 p30 - PPT자료(주 차수 강의 요점) (2)준비물 - 필기도구, 움직임이 쉬운 간편 복장 (3)주요기자재 - 교수용 PC, 화이트보드, 빔프로젝터, 스크린, 스피커, 촬영장비, 모니터
		1) 강의주제 - 대상과 집중 2) 강의목표 - 자신의 내면 상태에 집중하는 동시에, 상대 대상에게도 집중하는 능력을 기른다. 3) 강의세부내용 - ‘놀이 13: 거울 속 흉내내기’를 실습하며, 참가자들이 상대 배우의 동작과 표정을 세심하게 관찰하고 이를 정확하게 따라 하도록 한다. - 실습 과정에서 상대 배우에게 집중하는 이유와 그 중요성을 상세히 설명하며, 상대방의 작은 변화와 신호까지 인지할 수 있는 섬세한 감각을 키운다. - 또한, 자신의 몸이 내는 신호와 움직임에 대해 정확한 인식을 갖도록 안내하며, 현재 내 몸 상태에 온전히 집중하는 연습을 병행한다.	(1)학습자료 - 주교재 p31 - PPT자료(주 차수 강의 요점) (2)준비물 - 필기도구, 움직임이 쉬운 간편 복장 (3)주요기자재 - 교수용 PC, 화이트보드, 빔프로젝터, 스크린, 스피커, 촬영장비, 모니터
		1) 강의주제 - 의도 2) 강의목표 - 상대에게 말 없이 신체 표현만으로 자신의 의도를 명확하게 전달할 수 있는 능력을 기른다. 3) 강의세부내용 - ‘놀이 14: 인형 만들기’를 실습하며, 참가자들이 신체를 통해 의도를 표현하는 방법을 직접 경험한다. - 상대 배우의 반응을 면밀히 관찰하도록 안내하여, 자신의 신체 표현이 상대에게 어떻게 받아들여지는지 즉각적으로 인지할 수 있도록 한다. - 외부 자극에 집중하는 능력을 키우도록 상대방의 미묘한 신호와 반응에 민감하게 반응하며 자신이 의도하는 메시지가 효과적으로 전달될	(1)학습자료 - 주교재 p32 - PPT자료(주 차수 강의 요점) (2)준비물 - 필기도구, 움직임이 쉬운 간편 복장 (3)주요기자재 - 교수용 PC, 화이트보드, 빔프로젝터, 스크린, 스피커, 촬영장비, 모니터
		1) 강의주제 - 의도 2) 강의목표 - 상대에게 말 없이 신체 표현만으로 자신의 의도를 명확하게 전달할 수 있는 능력을 기른다. 3) 강의세부내용 - ‘놀이 14: 인형 만들기’를 실습하며, 참가자들이 신체를 통해 의도를 표현하는 방법을 직접 경험한다. - 상대 배우의 반응을 면밀히 관찰하도록 안내하여, 자신의 신체 표현이 상대에게 어떻게 받아들여지는지 즉각적으로 인지할 수 있도록 한다. - 외부 자극에 집중하는 능력을 키우도록 상대방의 미묘한 신호와 반응에 민감하게 반응하며 자신이 의도하는 메시지가 효과적으로 전달될	(1)학습자료 - 주교재 p32 - PPT자료(주 차수 강의 요점) (2)준비물 - 필기도구, 움직임이 쉬운 간편 복장 (3)주요기자재 - 교수용 PC, 화이트보드, 빔프로젝터, 스크린, 스피커, 촬영장비, 모니터

제 6 주	4	수 있도록 신체 표현을 조절하는 방법을 익힌다.	
		1) 강의주제 - 관계와 태도_갈등	
		2) 강의목표 - 관계에서 갈등이 발생하는 근본적인 시작점이 바로 ‘태도’임을 깊이 인식하도록 한다.	(1)학습자료 - 주교재 p33 - 주교재 p93 ~ p95 - PPT자료(주 차수 강의 요점)
		3) 강의세부내용 - ‘놀이 15: 가족과 함께 식사하기’를 실습하며, 참가자들이 일상 속에서 흔히 발생할 수 있는 갈등 상황을 몸으로 직접 경험하고 표현하도록 유도한다. - 주교재 93쪽부터 95쪽까지 실린 예시 16번부터 20번까지의 다양한 상황들을 추가로 제시하여, 참가자들이 각 상황 속에서 서로 다른 태도와 반응이 갈등의 발단과 전개에 어떤 영향을 주는지 비교하고 분석하도록 한다. - 실습과 토론 과정에서 갈등의 본질이 단순한 사건 자체보다는 그 사건에 임하는 개인의 태도에서 출발한다는 점을 강조하며, 스스로의 태도를 성찰하고 개선할 수 있는 계기를 마련한다.	(2)준비물 - 필기도구, 음 직임이 쉬운 간편 복장 (3)주요기자재 - 교수용 PC, 화이트보드, 빔프로 젝터, 스크린, 스피커, 촬 영장비, 모니터
	1	1) 강의주제 - 창의적 스토리텔링 (1)	(1)학습자료 - 주교재 p34 - 부교재 p253 ~ p 268 - PPT자료(주 차수 강의 요점)
		2) 강의목표 - 개인이 가진 창의적인 생각과 아이디어를 타인과 효과적으로 소통할 수 있는 능력을 기른다.	(2)준비물 - 필기도구, 음 직임이 쉬운 간편 복장 (3)주요기자재 - 교수용 PC, 화이트보드, 빔프로 젝터, 스크린, 스피커, 촬 영장비, 모니터
	2	3) 강의세부내용 - ‘놀이 16: 이야기 놀이’를 실습하며, 참가자들이 자신의 상상과 아이디어를 자유롭게 표현할 수 있도록 편안한 분위기를 만든다. - 참가자들이 이야기의 시작, 중간, 끝을 의식하며 스토리텔링의 기본 구조에 주의를 기울이게 함으로써, 창의적인 생각을 논리적이고 유기적으로 연결하는 연습을 한다. - 실습 중에는 서로의 이야기를 경청하는 태도를 강조하며, 다양한 의견과 상상이 교차하는 소통의 장으로서 이야기를 발전시키는 법을 체험한다.	
		1) 강의주제 - 창의적 스토리텔링 (2)	(1)학습자료 - 주교재 p36 - PPT자료(주 차수 강의 요점)
	2	2) 강의목표 - 개인이 가진 창의적인 생각과 표현을 타인과 효과적으로 소통하는 능력을 한층 더 확장한다.	(2)준비물 - 필기도구, 음 직임이 쉬운 간편 복장 (3)주요기자재 - 교수용 PC, 화이트보드, 빔프로 젝터, 스크린, 스피커, 촬 영장비, 모니터
		3) 강의세부내용 - ‘놀이 17: 인형과 함께 춤을’ 실습을 통해, 참가자들이 자신의 상상력과 신체 표현을 인형과의 상호작용 속에서 자유롭게 펼칠 수 있도록 한다. - 상대 배우의 신체적, 정서적 상태를 세심하게 관찰하는 것의 중요성을 인지하게 하여, 상대방의 작은 신호나 변화까지도 민감하게 받아들이고 그에 맞춰 자신의 표현을 조절하는 능력을 기른다. - 무대 위에서의 즉흥성과 상호작용이 자연스럽게 풍부해지며, 동시에 상대와의 공감 능력을 키워 협력적 스토리텔링의 기반을 다지도록 돕는다.	
	3	1) 강의주제 - 움직임_관찰	(1)학습자료 - 주교재 p37 - PPT자료(주 차수 강의 요점)
		2) 강의목표 - 신체 움직임을 매개로 관찰력과 창의성을 동시에 계발하고, 타인과의 소통을 보다 원활하게 할 수 있는 능력을 기른다.	(2)준비물 - 필기도구, 음 직임이 쉬운 간편 복장 (3)주요기자재 - 교수용 PC, 화이트보드, 빔프로 젝터, 스크린, 스피커, 촬 영장비, 모니터
		3) 강의세부내용 - ‘놀이 18: 동작 더하기’를 실습하며, 참가자들이 소리와 신체 움직임 사이의 에너지 흐름을 직접 경험하도록 한다. - 참가자들은 상대의 동작과 소리를 세심하게 관찰하며, 자신의 움직임을 그 흐름에 맞추고 덧붙이는 방법을 익힌다.	

		- 신체 언어를 통한 협업과 즉흥적 반응 능력이 향상되고, 관찰과 표현이 창의적으로 연결되는 감각을 발전시킨다.	
	4	1) 강의주제 - 자극과 반응 2) 강의목표 - 다양한 자극에 대해 빠르고 유연하게 반응하며, 환경 변화에 적응하는 능력을 계발한다. 3) 강의세부내용 - ‘놀이 19: 의자와 함께 놀이’를 실습하며, 참가자들이 예상치 못한 자극에 대한 즉각적인 반응과 적응 과정을 몸소 체험한다. - 참가자들이 자신의 오감에 집중할 수 있도록 세심하게 안내하여, 현재 순간순간 내 몸과 마음이 어떠한 상태인지 느끼고 인지할 수 있게 한다. - 자극에 대한 민감도와 감각의 예민함을 높이며, 자극과 반응 사이의 신속한 연결 고리를 강화하는 훈련을 병행한다.	(1)학습자료 - PPT자료(주 차수 강의 요점) (2)준비물 - 필기도구, 움직임이 쉬운 간편 복장 (3)주요기자재 - 교수용 PC, 화이트보드, 빔프로젝터, 스크린, 스피커, 촬영장비, 모니터
제 7 주	1	1) 강의주제 - 창조적 캐릭터 2) 강의목표 - 자신만의 독창적인 캐릭터를 창조하고 구체화할 수 있는 능력을 기른다. 3) 강의세부내용 - ‘놀이 20: 따라하기’를 실습하면서, 참가자들이 타인의 행동과 성격을 면밀히 관찰하고 흉내 내는 과정을 통해 캐릭터의 본질적 특징을 파악하도록 한다. - 참가자들은 인물 분석의 기초로서, 캐릭터의 특징을 구분하고 그것을 표현하는 작업의 중요성을 체감한다. - 각 캐릭터가 지닌 감정, 동기, 신체적 특성 등을 분석하여, 이를 바탕으로 자신만의 캐릭터를 창조하고 확장하는 능력을 키운다.	-개인 발표 고지 (10주차 발표) 오브제(소품)를 활용한 즉흥 연기 (1)학습자료 - 주교재 p39 - PPT자료(주 차수 강의 요점) (2)준비물 - 필기도구, 움직임이 쉬운 간편 복장 (3)주요기자재 - 교수용 PC, 화이트보드, 빔프로젝터, 스크린, 스피커, 촬영장비, 모니터
	2	1) 강의주제 - 신체표현 (2) 2) 강의목표 - 신체 표현을 매개로 창의적인 사고와 표현력을 한층 더 깊고 폭넓게 계발할 수 있도록 한다. 3) 강의세부내용 - ‘놀이 21: 조각 만들기’를 실습하며, 참가자들이 자신의 신체를 하나의 예술 작품 조각처럼 활용해 다양한 형태와 움직임을 창조하도록 한다. - 실습 중에는 주교재 p83의 예시 2번 상황을 적용해 참가자들이 주어진 상황 속에서 신체 표현으로 문제를 해결하고 이야기를 전달하는 방법을 체험한다. - 참가자들이 몸의 움직임에 집중하며 자신의 신체 감각과 표현이 어떻게 창의성으로 연결되는지 되돌아보는 시간을 가지며, 보다 섬세하고 풍부한 신체언어를 구축할 수 있도록 돕는다.	(1)학습자료 - 주교재 p40 - 주교재 p83 - PPT자료(주 차수 강의 요점) (2)준비물 - 필기도구, 움직임이 쉬운 간편 복장 (3)주요기자재 - 교수용 PC, 화이트보드, 빔프로젝터, 스크린, 스피커, 촬영장비, 모니터
	3	1) 강의주제 - 오감 (1) 2) 강의목표 - 감각의 예민함을 깨우고, 정서가 즉각적으로 반응하는 신체적·정신적 경험을 체득하도록 돕는다. 3) 강의세부내용 - ‘놀이 22: 장님 놀이’를 실습하며, 참가자들이 특정 감각을 일부러 차단함으로써 다른 감각이 더 예민해지는 신체 상태를 직접 경험한다. - 자신의 몸이 감각을 어떻게 처리하고 재조정하는지 느끼며, 이를 통해 평소 미처 인지하지 못했던 오감의 예민함과 민감도를 깨닫게 한다. - 정서와 감각의 밀접한 연결고리를 이해하고, 정서가 신체적 반응으로 즉각 나타나는 순간들을 주의 깊게 관찰하도록 유도한다.	(1)학습자료 - 주교재 p41 - PPT자료(주 차수 강의 요점) (2)준비물 - 필기도구, 움직임이 쉬운 간편 복장 (3)주요기자재 - 교수용 PC, 화이트보드, 빔프로젝터, 스크린, 스피커, 촬영장비, 모니터

	4	1) 강의주제 - 오감 (2) 2) 강의목표 - 감각의 예민함을 더욱 깊이 체험하고, 정서가 즉각적으로 신체 반응으로 이어지는 경험을 직접 느끼게 한다. 3) 강의세부내용 - ‘놀이 23: 감각 체험하기’를 실습하며, 참가자들이 주변 환경과 상황에 집중하는 능력을 키우도록 한다. - 참가자들이 감각의 예민함이 단순한 신체 반응을 넘어 정서적인 경험과 직결된다는 점을 인식하게 하며, 자신의 내면에서 일어나는 즉각적인 정서적 반응을 세심하게 관찰한다. - 감각적 몰입이 이야기나 연기에서 어떻게 진정성 있고 생동감 있는 표현으로 이어지는지 함께 탐구하고, 참가자들끼리 경험을 공유하고 연구한다.	(1)학습자료 - 주교재 p43 - PPT자료(주 차수 강의 요점) (2)준비물 - 필기도구, 움직임이 쉬운 간편 복장 (3)주요기자재 - 교수용 PC, 화이트보드, 빔프로젝터, 스크린, 스피커, 촬영장비, 모니터
제 8 주	1	중간고사	
	2		
	3		
	4		
제 9 주	1	1) 강의주제 - 표현의 다양성 2) 강의목표 - 다양한 표현 방식을 탐구하고, 각자만의 독특하고 독자적인 차별성을 개발할 수 있도록 돕는다. 3) 강의세부내용 - ‘놀이 24: 사진찍기’를 실습하며, 참가자들이 시각적인 표현을 통해 자신만의 독특한 감성과 이야기를 담아내도록 한다. - 실습 과정에서 주교재 p87의 예시 8번을 활용하여, 다양한 상황과 시각적 요소가 어떻게 각기 다른 감정과 메시지를 전달하는지를 구체적으로 살펴보고, 이를 토대로 자신의 표현 방식을 넓히는 데 집중한다. - 참가자들이 자신의 시선과 감각에 대해 자각하며, 고유한 시각적 언어를 개발하는 과정 속에서 차별성과 개성을 명확히 할 수 있도록 격려한다.	(1)학습자료 - 주교재 p44 - 주교재 p87 - PPT자료(주 차수 강의 요점) (2)준비물 - 필기도구, 움직임이 쉬운 간편 복장 (3)주요기자재 - 교수용 PC, 화이트보드, 빔프로젝터, 스크린, 스피커, 촬영장비, 모니터
	2	1) 강의주제 - 창의적 스토리와 표현_춘극 만들기 (1) 2) 강의목표 - 창의적인 스토리와 표현 능력을 키우는 동시에, 사회적 기술과 소통 역량을 함께 향상시킨다. 3) 강의세부내용 - ‘놀이 25: 춘극 만들기’를 실습하면서 참가자들이 공동 창작의 과정을 체험한다. - 참여자들은 다른 사람들이 자신의 이야기를 들려줄 때 정신적, 신체적으로 어떤 반응이 일어나는지 세심하게 주목하며, 타인의 표현에 대한 공감과 반응이 창작 과정에 어떻게 영향을 미치는지 경험한다. - 단순한 개인 창작을 넘어 상대방과의 소통과 상호작용 속에서 더욱 풍부하고 다채로운 이야기와 표현이 탄생할 수 있음을 자연스럽게 이해한다.	(1)학습자료 - 주교재 p45 - PPT자료(주 차수 강의 요점) (2)준비물 - 필기도구, 움직임이 쉬운 간편 복장 (3)주요기자재 - 교수용 PC, 화이트보드, 빔프로젝터, 스크린, 스피커, 촬영장비, 모니터
	3	1) 강의주제 - 창의적 스토리와 표현_춘극 만들기 (2) 2) 강의목표 - 창의적인 스토리와 표현 능력을 강화하고, 사회적 기술과 원활한 소통 역량을 함께 개발한다. 3) 강의세부내용 - ‘놀이 25: 춘극 만들기’를 실습하면서, 참가자들이 직접 이야기를 만들고 발표하는 경험을 통해 자신만의 창의적 표현력을 확장한다.	(1)학습자료 - 주교재 p4 - PPT자료(주 차수 강의 요점) (2)준비물 - 필기도구, 움직임이 쉬운 간편 복장 (3)주요기자재 - 교수용 PC, 화이트보드, 빔프로젝터, 스크린, 스피커, 촬영장비, 모니터

		- 각자가 경험한 감정과 신체의 변화를 돌아보고, 자신이 느낀 감정이 나 긴장, 혹은 편안함 등을 솔직하게 살펴보는 시간을 가진다. - 공동 창작의 맥락 속에서 서로의 이야기를 존중하며 경청하는 자세도 강화하고, 소통의 중요성을 몸소 체득하게 하여, 단순한 이야기 만들기를 넘어서 사회적 상호작용 능력을 함께 키워나가는 데 중점을 둔다.	
4		1) 강의주제 - 창의적 스토리와 표현_존극 만들기 (3) 2) 강의목표 - 창의적인 스토리와 표현 능력을 더욱 심화시키고, 사회적 기술과 소통 능력을 확장한다. 3) 강의세부내용 - ‘놀이 25: 존극 만들기’를 통해 창작 과정에 깊이 몰입하게 하면서, 기존에 익숙해져 있던 상투적인 표현이나 전개 방식을 의도적으로 깨뜨려 보는 경험을 한다. - 상투성의 개념을 구체적으로 이해할 수 있도록 설명하고, 왜 창작에서 독창성을 유지하는 것이 중요한지, 그리고 그것이 이야기의 힘과 전달력에 어떻게 영향을 미치는지 토론한다. - 새로운 아이디어와 예상을 뒤엎는 전개를 실험하면서 이야기 속 긴장과 해소, 놀라움 등의 요소를 효과적으로 활용하는 방법을 탐구한다. - 고정된 틀에서 벗어나 자기만의 독특한 표현 방식을 찾도록 유도하며, 결과적으로 사회적 상호작용에서 보다 풍부하고 다채로운 소통 능력을 갖추게 한다.	(1)학습자료 - 주교재 p45 - 부교재 p268 ~ p 275 - PPT자료(주 차수 강의 요점) (2)준비물 - 필기도구, 움직임이 쉬운 간편 복장 (3)주요기자재 - 교수용 PC, 화이트보드, 빔프로젝터, 스크린, 스피커, 촬영장비, 모니터
제 10 주	1	1) 강의주제 - 표현의 객관성 (1) 2) 강의목표 - 표현의 창의성과 더불어 객관적인 시각을 함께 계발하여, 자신과 타인의 감정을 균형 있게 이해하고 전달할 수 있도록 한다. 3) 강의세부내용 - ‘놀이 26: 감정 알아맞히기’를 실습하며 다양한 감정 표현을 탐구한다. - 주교재 p86의 예시 6번을 적극 활용하여 구체적인 상황 속 감정을 추론하고 표현하는 연습을 하며, 감정 표현이 지나치게 왜곡되거나 과장되지 않도록 균형을 잡는 법을 배운다. - 상대방의 감정을 정확하게 읽어내고 그에 맞춰 소통하는 과정에서 ‘객관성’이 왜 중요한지, 그리고 창의적인 표현이 객관성과 어떻게 조화를 이루는지 심층적으로 고민한다.	- 개별과제물(리포트) 고지 (12주차 제출) 즉흥연기 연습을 통한 놀이 개념의 창작 장면을 위한 이야기 대본. (1)학습자료 - 주교재 p46 - 주교재 p86 - PPT자료(주 차수 강의 요점) (2)준비물 - 필기도구, 움직임이 쉬운 간편 복장 (3)주요기자재 - 교수용 PC, 화이트보드, 빔프로젝터, 스크린, 스피커, 촬영장비, 모니터 (4) 개인 발표: 오브제(소품)를 활용한 즉흥 연기
	2	1) 강의주제 - 표현의 객관성 (2) 2) 강의목표 - 표현의 창의성뿐만 아니라 객관적인 관찰력과 판단력을 함께 계발하여, 더욱 명확하고 신뢰성 있는 의사소통 능력을 향상한다. 3) 강의세부내용 - ‘놀이 27: 거짓말 탐지기’를 실습하며, 상대방의 신체언어와 표정, 말투 등의 미묘한 차이를 관찰하는 연습을 진행한다. - 주교재의 p91(예시 13번)와 p118(예시 51번)을 활용해 다양한 실제 상황에서 나타나는 신호들을 비교·분석하며, 표현의 객관성이 왜 중요한지 이해한다. - 단순한 관찰을 넘어서 자신의 직관과 객관적 증거 사이의 균형을 맞추는 법을 배우며, 표현이 얼마나 신뢰성과 설득력을 갖추는지를 경험한다.	(1)학습자료 - 주교재 p48 - 주교재 p91, p118 - PPT자료(주 차수 강의 요점) (2)준비물 - 필기도구, 움직임이 쉬운 간편 복장 (3)주요기자재 - 교수용 PC, 화이트보드, 빔프로젝터, 스크린, 스피커, 촬영장비, 모니터
	3	1) 강의주제 - 신체표현 (3) 2) 강의목표 - 스토리 구성력과 상상력을 신체 표현으로 생생하게 체현하여, 몸을	(1)학습자료 - 주교재 p49 - 부교재 p276 ~ p 277 - PPT자료(주 차수 강의 요점)

		통해 이야기를 전달할 수 있는 능력을 키운다. 3) 강의세부내용 - ‘놀이 28: 스토리 따라하기’를 실습하며, 대사 없이 몸짓과 동작으로 이야기의 흐름을 따라가고 표현하는 과정을 실습한다. - 몸으로 이야기하는 과정에서 상상력을 발휘해 상황과 감정을 구체적으로 표현하는 방법을 익히며, 신체 움직임 하나하나가 이야기의 중요한 요소가 됨을 이해한다. - 동작이 단순한 흉내내기를 넘어 스토리텔링의 도구로 작용할 수 있도록 감각과 집중력을 기르고, 다양한 신체 표현을 통해 자신만의 창의적인 스토리 구현 능력을 개발한다.	(2)준비물 - 필기도구, 움직임이 쉬운 간편 복장 (3)주요기자재 - 교수용 PC, 화이트보드, 빔프로젝터, 스크린, 스피커, 촬영장비, 모니터
	4	1) 강의주제 - 신체표현 (4) 2) 강의목표 - 크고 과장된 신체적 선택을 통해 더욱 강렬하고 깊이 있는 표현을 구사할 수 있다. 3) 강의세부내용 - ‘놀이 28: 스토리 따라하기’를 다시 한번 실습하며, 몸짓과 움직임을 통해 말보다 훨씬 더 깊고 섬세한 감정과 이야기를 전달할 수 있음을 경험한다. - 다양한 신체 표현 방식을 탐색하고, 기존에 사용하지 않았던 새로운 움직임과 표현법을 스스로 찾아보게 하여 창의적인 몸짓 언어를 개발한다. - 움직임으로 표현하는 힘과 영향력을 체감하면서 말로는 전달하기 어려운 미묘한 감정이나 의도를 효과적으로 드러내는 방법에 대해 깊이 인식하게 한다.	(1)학습자료 - 주교재 p49 - 부교재 p276 ~ p 277 - PPT자료(주 차수 강의 요점) (2)준비물 - 필기도구, 움직임이 쉬운 간편 복장 (3)주요기자재 - 교수용 PC, 화이트보드, 빔프로젝터, 스크린, 스피커, 촬영장비, 모니터
제 11 주	1	1) 강의주제 - 미니공연 (1) 2) 강의목표 - 환경에 대한 반응력과 상상력, 그리고 창의력을 체계적으로 계발한다. 이를 통해 자신만의 독창적인 표현 방식을 확장할 수 있게 한다. 3) 강의세부내용 - 놀이 29 ‘빙하시대’를 실습하며 극한 환경을 상상하며 신체와 정신을 동원해 반응하는 연습을 진행한다. - 다양한 표현 기법과 신체 표현, 창의적 스토리텔링 등을 종합적으로 적용해 본다. - 미니공연이라는 실전 무대에서 자신의 감각과 상상력이 어떻게 발현되는지 체감하며, 관객과의 소통을 고려한 표현력을 강화한다.	(1)학습자료 - 주교재 p50 - PPT자료(주 차수 강의 요점) (2)준비물 - 필기도구, 움직임이 쉬운 간편 복장 (3)주요기자재 - 교수용 PC, 화이트보드, 빔프로젝터, 스크린, 스피커, 촬영장비, 모니터
	2	1) 강의주제 - 미니 공연 (2) 2) 강의목표 - 환경에 대한 민감한 반응과 더불어 상상력과 창의력을 심화하여, 실질적인 공연 창작 능력을 계발한다. 3) 강의세부내용 - 놀이 29 ‘빙하시대’를 다시 실습하며, 환경적 요소와 신체 표현을 결합하는 감각을 더욱 깊게 익힌다. - 이전 강의들에서 배운 신체 표현, 창의적 스토리텔링, 리듬감 등 다양한 기법들을 통합해 하나의 미니 공연을 완성하는 과정을 이해하고 체험한다. - 공연 기획부터 연출, 실행까지의 전반적인 흐름을 경험하며, 공연이라는 복합적 창작 활동에서 필요한 협업과 소통의 중요성을 인식한다.	(1)학습자료 - 주교재 p50 - PPT자료(주 차수 강의 요점) (2)준비물 - 필기도구, 움직임이 쉬운 간편 복장 (3)주요기자재 - 교수용 PC, 화이트보드, 빔프로젝터, 스크린, 스피커, 촬영장비, 모니터
	3	1) 강의주제 - 인터뷰 (1) 2) 강의목표 - 즉각적인 질문에 솔직하게 답할 수 있는 능력을 키운다. 3) 강의세부내용	(1)학습자료 - 주교재 p56 - PPT자료(주 차수 강의 요점) (2)준비물 - 필기도구, 움직임이 쉬운 간편 복장 (3)주요기자재 - 교수용

제 12 주		- 놀이 34 ‘질문에 대답하기’를 실습하며, 즉흥적으로 주어진 질문에 솔직하고 자연스럽게 반응하는 방법을 익힌다. - 자신을 외부의 시선으로 객관화하여 바라보는 연습을 통해, 타인이 보는 자신의 이미지에 대해 자신감을 갖도록 돕는다. - 자신의 모습과 생각을 주관적으로만 해석하는 위험성을 인식하게 하여, 보다 균형 잡힌 자기 인식을 개발할 수 있도록 노력한다.	PC, 화이트보드, 빔프로젝터, 스크린, 스피커, 촬영장비, 모니터
	4	1) 강의주제 - 인터뷰 (2) 2) 강의목표 - 즉각적인 질문에 솔직하게 답하는 능력을 발전시키고, 인터뷰 상황에서 상대방의 반응을 세심하게 관찰하는 태도를 기른다. 3) 강의세부내용 - 놀이 34 ‘질문에 대답하기’를 실습하며, 즉흥적인 상황에서도 자신감을 가지고 솔직하게 표현할 수 있도록 돕는다. - 대답하는 사람의 태도, 표정, 몸짓 등 비언어적 반응에 관찰 포인트를 두고, 면접관 또는 청자로서 상대방의 반응을 주의 깊게 살펴보는 연습을 한다. - 상대의 반응을 통해 자신의 말이 어떻게 전달되는지 확인하고, 이를 바탕으로 커뮤니케이션 능력을 강화한다.	(1)학습자료 - 주교재 p56 - PPT자료(주 차수 강의 요점) (2)준비물 - 필기도구, 움직임이 쉬운 간편 복장 (3)주요기자재 - 교수용 PC, 화이트보드, 빔프로젝터, 스크린, 스피커, 촬영장비, 모니터
	1	1) 강의주제 - 창의적인 즉흥표현 (1) _ 상황 2) 강의목표 - 특별한 상황에서 이야기의 처음, 중간, 결과를 자연스럽게 구성하며 즉흥적으로 스토리텔링할 수 있는 능력을 길러준다. 3) 강의세부내용 - 놀이 41 ‘친구 구하기’를 실습하면서, 주어진 상황 속에서 자신의 역할에 몰입하고 이야기를 만들어 나가는 과정을 경험한다. - 배우는 단순히 대사를 전달하는 것이 아니라, 이야기를 온전히 전달하려는 의지를 가지고 적극적으로 표현해야 한다는 점을 강조한다. - 즉흥적인 상황에서도 이야기 흐름을 유지하며 창의적이고 자연스러운 표현을 할 수 있도록 지속적으로 피드백과 격려한다.	(1)학습자료 - 주교재 p65 - PPT자료(주 차수 강의 요점) (2)준비물 - 필기도구, 움직임이 쉬운 간편 복장 (3)주요기자재 - 교수용 PC, 화이트보드, 빔프로젝터, 스크린, 스피커, 촬영장비, 모니터 (4)개별과제물(리포트) 제출 - 즉흥연기 연습을 통한 놀이 개념의 창작 장면을 위한 이야기 대본.
	2	1) 강의주제 - 창의적인 즉흥표현 (2) _ 영감 2) 강의목표 - 이야기 속에서 다양한 형태의 영감을 발견하고, 이를 신체 표현과 즉흥 연기에 효과적으로 활용할 수 있도록 한다. 3) 강의세부내용 - 놀이 42 ‘갤러리 그림’을 실습하며, 글이 아닌 시각적 이미지를 통해서도 깊이 있는 신체 표현이 가능하다는 점을 인지한다. - 다양한 그림을 관찰하면서, 배우가 자신의 감각을 열어 자극에 민감하게 반응하는 과정을 경험한다. - 신체와 마음이 어떻게 그림에서 받은 영감을 즉흥적으로 표현하는지에 대한 개념을 이해하고, 그 감각을 활용하는 방법을 함께 고민한다.	(1)학습자료 - 주교재 p66 - PPT자료(주 차수 강의 요점) (2)준비물 - 필기도구, 움직임이 쉬운 간편 복장 (3)주요기자재 - 교수용 PC, 화이트보드, 빔프로젝터, 스크린, 스피커, 촬영장비, 모니터
	3	1) 강의주제 - 창의적인 즉흥표현 (3) _ 감성 2) 강의목표 - 보고 느낀 다양한 감성들을 여러 가지 표현 방식으로 자유롭게 풀어내며, 각 방식이 주는 독특한 매력을 이해할 수 있게 한다. 3) 강의세부내용 - 놀이 43 ‘꽃밭에서’를 실습하며, 글쓰기, 노래, 대사, 신체 움직임 등 다양한 표현 방식을 활용해 자신이 느낀 감성을 표현한다. - 각 표현 방식이 어떻게 다른 느낌과 메시지를 전달하는지 참여자끼리 비교하고 토론하며, 표현의 다양성과 개별성을 인지한다. - 감성 표현에 있어서 자기만의 독창적인 접근법을 발견하고, 이를 확장하는 과정에 집중할 수 있도록 고민한다.	(1)학습자료 - 주교재 p67 - PPT자료(주 차수 강의 요점) (2)준비물 - 필기도구, 움직임이 쉬운 간편 복장 (3)주요기자재 - 교수용 PC, 화이트보드, 빔프로젝터, 스크린, 스피커, 촬영장비, 모니터
	4	1) 강의주제	(1)학습자료

제 13 주		- 창의적인 즉흥표현 (4) _ 분출 2) 강의목표 - 감정 분출의 다양성과 그 배경을 이해하며, 개인별 감정 표현의 고유성을 받아들인다. 3) 강의세부내용 - 놀이 44 ‘산꼭대기에서’를 실습하며, 감정의 폭발적인 표현에 도달하는 경험을 한다. - 감정 표현에서 개인차가 존재함을 인지하도록 안내하며, 타인의 감정 표현 방식을 존중하는 태도를 기운다. - 감정 분출이 각자의 과거 경험, 가치관, 문화적 배경에 따라 어떻게 다르게 나타나는지 토론하고 공유한다.	- 주교재 p68 - PPT자료(주 차수 강의 요점) (2)준비물 - 필기도구, 움직임이 쉬운 간편 복장 (3)주요기자재 - 교수용 PC, 화이트보드, 빔프로젝터, 스크린, 스피커, 촬영장비, 모니터
	1	1) 강의주제 - 창의적인 즉흥표현 (5) _ 춤, 움직임 2) 강의목표 - 신체 움직임을 통해 표현을 극대화하고 감정을 효과적으로 전달할 수 있다. 3) 강의세부내용 - 놀이 45 ‘댄스파티’를 실습하며 즉흥적으로 춤과 움직임으로 자신의 내면을 표현하는 경험을 한다. - 글로 쓰인 표현과 춤을 통한 표현 사이의 차이점과 각각의 장점을 비교해 보고, 몸으로 표현하는 감성의 폭을 인지한다. - 춤과 움직임이 주는 즉각적이고 강렬한 메시지 전달력에 대해 토론하고, 이를 창의적 즉흥표현에 어떻게 적용할지 논의한다.	(1)학습자료 - 주교재 p69 - PPT자료(주 차수 강의 요점) (2)준비물 - 필기도구, 움직임이 쉬운 간편 복장 (3)주요기자재 - 교수용 PC, 화이트보드, 빔프로젝터, 스크린, 스피커, 촬영장비, 모니터
	2	1) 강의주제 - 창의적인 즉흥표현 (6)_ 대상 2) 강의목표 - 인물에 대한 상상력을 깊게 키우고, 다양한 해석 가능성을 열어두어 구속되지 않는 표현을 할 수 있다. 3) 강의세부내용 - 놀이 46 ‘내가 사랑할 수 있는 상상의 연인’을 실습한다. - 말로 표현하는 방식과 글로 쓰는 방식이 인물을 해석하고 전달하는데 어떻게 다른 역할을 하는지 인식한다. - 인물을 바라볼 때 주관적인 감정이 해석과 표현에 어떻게 영향을 미치는지 사례를 통해 알아보고, 이를 통제하거나 적극적으로 활용하는 방법을 고민한다.	(1)학습자료 - 주교재 p70 - PPT자료(주 차수 강의 요점) (2)준비물 - 필기도구, 움직임이 쉬운 간편 복장 (3)주요기자재 - 교수용 PC, 화이트보드, 빔프로젝터, 스크린, 스피커, 촬영장비, 모니터
	3	1) 강의주제 - 창의적인 즉흥표현 (7) _ 욕구 2) 강의목표 - 내면의 욕구 크기와 강도를 신체와 정서로 풍부하게 표현하고 오감의 활용을 통해 표현의 깊이와 현실감을 높인다. 3) 강의세부내용 - 놀이 47 ‘정말 먹고 싶은 것’을 실습한다. - 참가자가 자신의 강한 욕구를 오감(시각, 청각, 후각, 미각, 촉각)을 동원해 구체적이고 실감 나게 표현한다. - 오감을 통해 경험을 확장할 때 연기의 깊이와 몰입도가 어떻게 달라지는지 탐구한다. - 욕구의 크기와 강도에 따라 신체 표현과 감정 전달에 어떤 변화가 나타나는지 사례를 통해 분석한다.	(1)학습자료 - 주교재 p71 - PPT자료(주 차수 강의 요점) (2)준비물 - 필기도구, 움직임이 쉬운 간편 복장 (3)주요기자재 - 교수용 PC, 화이트보드, 빔프로젝터, 스크린, 스피커, 촬영장비, 모니터
	4	1) 강의주제 - 창의적인 즉흥표현 (8)_ 공포 2) 강의목표 - 공포라는 복합적 정서를 다양한 방식으로 창의적으로 표현할 수 있다. 3) 강의세부내용	(1)학습자료 - 주교재 p72 - PPT자료(주 차수 강의 요점) (2)준비물 - 필기도구, 움직임이 쉬운 간편 복장 (3)주요기자재 - 교수용 PC, 화이트보드, 빔프로젝터, 스크린, 스피커, 촬영장비, 모니터

		- 놀이 48 '스카이 다이빙'을 실습한다. - 공포 상황을 상상하며 배우가 몸과 마음의 긴장감, 떨림, 두려움 등 다양한 신체적·정서적 반응을 체험한다. - 현재 자신의 정신적, 신체적, 정서적 상태를 관찰하고 기억할 수 있게 도와준다. - 공포를 표현할 때 신체 동작과 감정이 어떻게 연결되는지 이해한다. - 단순히 감정을 표출하는 수준을 넘어서, 공포를 창의적으로 재해석하고 즉흥적으로 표현하는 방법을 연구한다.	젝터, 스크린, 스피커, 촬영장비, 모니터
재 14 주	1	1) 강의주제 - 상상력과 신뢰 (1) 2) 강의목표 - 보편적이고 타당한 표현을 할 수 있도록 신뢰와 상상력의 관계를 이해하고 낯선 상황 속에서도 표현에 신뢰를 부여한다. 3) 강의세부내용 - 놀이 49 '남극 리포트 놀이'를 실습한다. - 참가자가 주어진 상황을 믿고 몰입하는 것만으로 표현에 어떤 변화가 나타나는지 탐구한다. - 흔하지 않은 낯선 상황이 상상력과 창의적 표현에 미치는 영향을 알아본다. - 상상의 상황에 대한 신뢰가 표현력과 전달력에 긍정적인 영향을 준다는 점을 공유한다.	(1)학습자료 - 주교재 p73 - PPT자료(주 차수 강의 요점) (2)준비물 - 필기도구, 움직임이 쉬운 간편 복장 (3)주요기자재 - 교수용 PC, 화이트보드, 빔프로젝터, 스크린, 스피커, 촬영장비, 모니터
	2	1) 강의주제 - 상상력과 신뢰 (2) 2) 강의목표 - 보편타당한 표현 능력을 더욱 확장시키고, 실습을 통해 신뢰와 상상력의 연계성을 체감한다. 3) 강의세부내용 - 놀이 50 '범인 색출하기' 놀이를 실습한다. - 놀이 과정에서 배우들이 상호작용하며 신뢰를 기반으로 상황을 만들어가는 경험한다. - '범인 색출하기' 놀이가 연기력과 즉흥 표현에 미치는 영향을 분석, 토론하고 상황 속 신뢰가 어떻게 연기의 진정성과 몰입도를 높이는지 이해한다. - 서로의 반응을 관찰하며 신뢰감이 상상력과 표현력 강화에 어떻게 작용하는지 경험한다.	(1)학습자료 - 주교재 p74 - PPT자료(주 차수 강의 요점) (2)준비물 - 필기도구, 움직임이 쉬운 간편 복장 (3)주요기자재 - 교수용 PC, 화이트보드, 빔프로젝터, 스크린, 스피커, 촬영장비, 모니터
	3	1) 강의주제 - 상상력과 신뢰 (3) 2) 강의목표 - 보편타당한 표현 능력을 더욱 확장하며, 다양한 표현 방식을 자유롭게 선택하며 설득력 있는 표현을 여러 방식으로 시도한다. 3) 강의세부내용 - 놀이 51 '세일즈맨이 되다' 놀이를 실습한다. - 주교재 p89 예시 10번, 11번을 활용하여 상황별 표현 방법을 구체적으로 연구한다. - 설득력 있는 말하기와 행동 표현의 차이를 비교하고, 각각의 효과를 이해하도록 돕고 표현의 다채로움과 유연성을 체험하며, 표현력을 높이는 경험을 하도록 한다.	(1)학습자료 - 주교재 p75 - PPT자료(주 차수 강의 요점) (2)준비물 - 필기도구, 움직임이 쉬운 간편 복장 (3)주요기자재 - 교수용 PC, 화이트보드, 빔프로젝터, 스크린, 스피커, 촬영장비, 모니터
	4	1) 강의주제 - 강의정리 2) 강의목표 - 즉흥연기에서 요구되는 핵심 요소들을 종합적으로 이해하고, 이를 바탕으로 지속적 자기 계발의 방향을 잡을 수 있게 한다. 3) 강의세부내용 - 전체 강의 과정에서 진행한 놀이와 실습을 돌아보며 주요 배움과 성과를 정리한다. - 교수자와 참여자 간의 피드백 시간을 갖고, 각자의 강점과 개선점에	(1)학습자료 - PPT자료(주 차수 강의 요점) (2)준비물 - 필기도구, 움직임이 쉬운 간편 복장 (3)주요기자재 - 교수용 PC, 화이트보드, 빔프로젝터, 스크린, 스피커, 촬영장비, 모니터

		대해 솔직하게 논의한다. - 즉흥연기 연습을 지속하는 데 필요한 마음가짐과 구체적 방법에 대해 안내한다. - 앞으로의 학습 방향과 실생활 혹은 무대에서 즉흥 연기를 어떻게 응용할지에 대해 토론한다. - 강의를 마무리하며 참여자들의 자신감과 동기 부여를 강화한다.	
제 15 주	1	기말고사	
	2		
	3		
	4		

5. 성적평가 방법

평가요소	비중(%)	평가내용 및 평가방법
정기평가	60	[중간고사] 30% 1)평가시기: 8주차 2)평가내용: 주교재에서 제시하는 즉흥연기 놀이 68가지 중 하나를 임의 선택하여 실습 평가 3)평가방식: 실기평가. 주어진 상황에 대한 상상력과 빠른 판단력, 움직임과 호흡의 유기적 연결, 집중을 통한 극적 환영의 형성, 중심의 유지, 발표자 간의 신체와 심리의 작용과 결과를 주요하게 평가한다. 4)반영비율: 30% 5)평가결과 활용계획: 중간고사 결과를 바탕으로 학습자들의 학업 성취도를 파악하고, 8~14주차의 진도에 보강하여 진행한다. [기말고사] 30% 1)평가시기: 15주차 2)평가내용: 즉흥연기 연습을 통한 놀이 개념의 창작 장면 발표. 배우의 이완된 신체감각을 통한 생각과 감정을 이끌어 가는 이야기의 구조와 비범한 선택을 위한 다양한 시도, 신체의 과감한 활용, 학습자 간의 교감과 앙상블, 그리고 창작 작품의 발전 가능성에 중점을 두어 세분화하여 평가한다. 3)평가방식: 실기평가. 공연 요소와 관련된 다양한 평가 항목들을 세분화하여 평가한다. 수업담당 교강사의 판단에 따라 실기평가 시에 디렉션으로 변화를 요구할 수도 있다. 4)반영비율: 30% 5)평가결과 활용계획: 평가결과를 통해 학업성취도를 파악하고, 차기 수업운영에 참고자료로 활용한다.
수시시험	10	[기타(발표)] 10% 1)평가시기: 10주차 진행(7주차 공지) 2)평가방법: 개인 실기 발표. 오브제(소품)를 활용한 즉흥 연기 3)평가내용: 학습자의 자기 신체와 공간에 대한 인식과 더불어 오브제를 배우와 공간에 연결하려는 집중된 시도를 주요하게 평가한다. 4)평가기준: 이성적 결정이 아닌 충동에 의한 이끌림으로 강의를 통해서 주요하게 논의되었던 즉흥연기의 필요들을 주요 평가 지표로 삼고 더 많은 선택과 구체성, 분명함 등을 추가로 평가한다. 5)평가결과 활용계획: 평가결과를 토대로 학습자의 학습수준을 파악하고, 수업 난이도를 조절한다. -수시시험은 쪽지시험, 발표, 토론 등(택 1)의 형태로 학습과목의 특성에 맞게 해당 학기 학습자의 수준, 성취도를 고려하여 선택, 운영할 수 있다.

과제물	10	[리포트] 10% 1)평가시기: 12주차 제출(10주차 공지) 2)제출방법: 담당교수에게 서면으로 제출하는 것을 원칙으로 한다. 3)평가내용: 즉흥연기 연습을 통한 놀이 개념의 창작 장면을 위한 이야기 대본. 4)평가기준: 이야기의 구조와 내용의 흥미로움과 구체성 등을 기준으로 10점 만점으로 평가한다. 5)평가결과 활용계획: 평가 점수를 개별공지하고, 첨삭지도 또는 개별 피드백을 제공한다. 평가결과를 바탕으로 학습 진도를 재점검한다. -과제물의 주제와 평가시기는 학습자의 학습수준을 감안하여 교강사의 판단에 따라 15주차 주제 내에서 변경하여 제시할 수 있다.
수업 참여도	20	1. 출석 평가(20점) 가. 시간으로 산출 - 지각 및 조퇴 처리는 단위 수업시간의 50% 이하인 경우에만 인정 - 수업 중 수업담당 교강사의 허가 없이 이석하는 자는 결석으로 처리 - 학습자가 수업의 3분의 2 이상을 수강하고 군입대한 경우는 입대전의 출석률로 출석성적을 인정 2. 평가시기 : 매시간 단위 출결사항을 기록, 15주차 종강 후 출석률 산정 3. 평가결과와 활용계획 : 출석률이 낮은 학습자는 상담을 통하여 문제를 해결하고, 수업에 적극 참여할 수 있도록 지도한다. 종강 후 출석률을 분석하여 부족한 부분을 파악하고 수업개선에 활용한다. - 그 외의 사항은 한국예술사관실용전문학교 학사운영규칙에 따라 시행함
기타		

■ 평가요소별 세부내역

※ 실습평가서 점수는 기타에 작성

(1) 정기 평가(%)		(2) 수시시험(%)				(3) 과제물(%)			(4) 수업참여도(%)							⑤ 기타 (그 밖 에 평가 요소) (%)	합계 (%)
중간 고사	기말 고사	쪽지 시험	(돌 발) 퀴 즈	복습 시험	기 타	리 포 트	팀 과 제	기타	출석	토론 (방)	질문 (방)	탐구 활동	의견 (방)	학습 계획 서	기타		
30	30				10	10				20							