

수업계획서

1. 강의개요

학습과정명	현대무용 II	학점	3학점	교·강사명		교·강사 전화번호	
강의시간	5	강의실		수강대상		E-mail	

2. 교과목 학습목표

- 본 수업은 현대무용 I 에서 습득한 움직임의 기본원리와 테크닉을 기초로 하여 움직임의 표현영역을 확장시키고 신체의 자유로운 움직임과 표현의 다양성, 독특한 개성을 지닌 움직임 개발을 할 수 있는 창의력을 길러준다.
- 신체를 비롯한 시간, 공간, 에포트, 형태에 따른 수업구성을 통하여 움직임의 어휘를 확장시키고 응용하며 보다 더 심층적인 신체 훈련을 한다.
- 동시대 안무가들의 창작 작품을 통해 다루어진 다양한 내용과 형식을 살펴보고, 무용예술의 의미와 가치를 심도 있게 살펴볼 수 있다.
- 움직임에 대한 시간의 개념과 공간의 방향성에 대한 지각능력과 운동감, 신체에 대한 조절능력을 길러 창의적인 사고와 동작의 기법 수행능력을 기르는 것이 목표이다.
- 작품의 표현능력 및 안무능력을 고루 갖추며 독자적인 무용 세계를 구축 할 수 있는 21세기가 필요로 하는 창의적 사고를 지닌 무용인을 길러 내고자 한다.

3. 교재 및 참고문헌

구분	교재명	저자명	출판사	출판연도
주교재	테크닉과 공연을 위한 무용심상	에릭 프랭클린	금광	2000년
부교재	무용창작론	송수남	금광	2013년

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: 오리엔테이션 및 현대무용 이론적 배경, 실기 2)강의목표: 현대무용2에 대한 오리엔테이션을 통해 수업에 대해 이해도를 높인다. 3)강의세부내용: -오리엔테이션 자료 배부 -주차별 강의 내용 및 준비물, 복장 설명 -과제 제출 내용 및 기한 안내 -평가방법 안내 4)수업방법: 강의/이론	1) 학습자료 ①오리엔테이션 유인물 ②주교재 (p.25-28) ③ 강의자료 PPT 2) 활용 기자재 ① 빔프로젝터 ② PC, 화이트보드 ③ 스피커 ④ 앰프
	2	1)강의주제: 현대무용 이론적 배경 2)강의목표: 현대무용의 개념 및 실기의 중요성에 대해 이해한다. 3)강의세부내용: -현대무용이란 무엇인가 -현대무용의 등장 배경	*과제제출: 학기 중 현대무용 공연을 관람 후 공연 감상문을 제출한다. (제출일:14주차)

		-실기의 중요성	
		4)수업방법: 강의/이론	
	3	1)강의주제: 기본적인 동작 이미지와 연습 2)강의목표: -위밍업을 통한 신체의 감각을 깨운다. -기본적인 현대무용의 동작을 학습하며 전신의 감각 작용에 대해서 이해한다. 3)강의세부내용: -호흡을 이용한 위밍업 -BAR WORK -전신의 감각작용 4)수업방법: 강의/실습	
	4	1)강의주제: 기본적인 동작 이미지와 연습 2)강의목표: -기본적인 현대무용의 동작을 학습하며 전신의 감각 작용에 대해서 이해한다. -일상적인 동작을 통해 다양한 무브먼트를 구사 및 응용할 수 있음을 인지하고 학습한다. 3)강의세부내용: -움직임 없이 서기/ 매우 느린 동작 -정지 연습 4)수업방법: 강의/실습	
	5	1)강의주제: 기본적인 동작 이미지와 연습 2)강의목표: -기본적인 현대무용의 동작을 학습하며 전신의 감각 작용에 대해서 이해한다. -일상적인 동작을 통해 다양한 무브먼트를 구사 할 수 있음을 인지하고 학습한다. 3)강의세부내용: -걷기(얼음, 무소음) -달리기(곤돌라, 뜨거운 바닥, 원을 그리며 달리기) -마무리 스트레칭 및 근력운동 4)수업방법: 강의/실습	
제 2 주	1	1)강의주제: 기본적인 동작 이미지: 플로어워크 2)강의목표: -플로어를 이용한 다양한 무브먼트를 구사할 수 있다. -기본적인 현대무용의 동작을 학습하며 전신의 감각 작용에 대해서 이해한다. 3)강의세부내용: -호흡을 이용한 위밍업 -BAR WORK -튼튼한 앉기의 주추로서의 골반 -골반에 관한 상상 4)수업방법: 강의/실습	1) 학습자료 ①주교재 (p.115-123) ② 강의자료 PPT 2) 활용 기자재 ① 빔프로젝터 ② PC, 화이트보드 ③ 스피커 ④ 앰프
	2	1)강의주제: 기본적인 동작 이미지: 플로어워크 2)강의목표: -플로어를 이용한 다양한 무브먼트를 구사할 수 있다. -기본적인 현대무용의 동작을 학습하며 전신의 감각	

		작용에 대해서 이해한다. 3)강의세부내용: -앉아있는 동안의 상체의 움직임 -상체에 관한 심상 4)수업방법: 강의/실습	
		1)강의주제: 기본적인 동작 이미지: 플로어워크 2)강의목표: -플로어를 이용한 다양한 무브먼트를 구사할 수 있다. -기본적인 현대무용의 동작을 학습하며 전신의 감각 작용에 대해서 이해한다. 3)강의세부내용: -플로어로 떨어지기 -기대어 떨어지기 -공기 쿠션, 바닥에 떨어지기 -공간 미끄럼틀 4)수업방법: 강의/실습	
		1)강의주제: 기본적인 동작 이미지: 플로어워크 2)강의목표: -플로어를 이용한 다양한 무브먼트를 구사할 수 있다. -기본적인 현대무용의 동작을 학습하며 전신의 감각 작용에 대해서 이해한다. 3)강의세부내용: -플로어 위를 구르기 -내리막 구르기 -폴발 구르기 -카펫 속으로 구르기 4)수업방법: 강의/실습	
		1)강의주제: 기본적인 동작 이미지: 플로어워크 2)강의목표: -플로어를 이용한 다양한 무브먼트를 구사할 수 있다. -기본적인 현대무용의 동작을 학습하며 전신의 감각 작용에 대해서 이해한다. 3)강의세부내용: -떨어지기, 구르기 등의 방법을 혼합한 컴비네이션 -마무리 스트레칭 및 근력운동 4)수업방법: 강의/실습	
		1)강의주제: 기본적인 동작 이미지: 스윙과 아치 2)강의목표: -스윙과 아치의 기본적 원리를 이해한다. -인체의 3차원적이고 조각적이 면을 강조하는 흥미로운 동작들에 대해 학습한다. 3)강의세부내용: -호흡을 이용한 위밍업 -BAR WORK -스윙과 아치에 대한 상상 -공 위의 아치 -쿠션 위의 아치 4)수업방법: 강의/실습	
제 3 주	1		1) 학습자료 ①주교재 (p.169-178) ② 강의자료 PPT 2) 활용 기자재 ① 빔프로젝터 ② PC, 화이트보드 ③ 스피커 ④ 앰프

	2	1)강의주제: 기본적인 동작 이미지: 스윙과 아치 2)강의목표: -스윙과 아치의 기본적 원리를 이해한다. -인체의 3차원적이고 조각적이 면을 강조하는 흥미로운 동작들에 대해 학습한다. 3)강의세부내용: -물개와 같이 물 위에서 후면 아치 -활과 화살로서의 아치 4)수업방법: 강의/실습	
	3	1)강의주제: 기본적인 동작 이미지: 스윙과 아치 2)강의목표: -스윙과 아치의 기본적 원리를 이해한다. -인체의 3차원적이고 조각적이 면을 강조하는 흥미로운 동작들에 대해 학습한다. 3)강의세부내용: -골반층을 펼친다 -척추 주추로부터의 스윙 4)수업방법: 강의/실습	
	4	1)강의주제: 기본적인 동작 이미지: 스윙과 아치 2)강의목표: -스윙과 아치의 기본적 원리를 이해한다. -인체의 3차원적이고 조각적이 면을 강조하는 흥미로운 동작들에 대해 학습한다. 3)강의세부내용: -나선형 회전 -허리케의 눈 -소용돌이 4)수업방법: 강의/실습	
	5	1)강의주제: 기본적인 동작 이미지: 스윙과 아치 2)강의목표: -스윙과 아치의 기본적 원리를 이해한다. -인체의 3차원적이고 조각적이 면을 강조하는 흥미로운 동작들에 대해 학습한다. 3)강의세부내용: -은하수 -나선형 방식의 도약 -역 나선형 방식 -마무리 스트레칭 및 근력운동 4)수업방법: 강의/실습	
	1	1)강의주제: 기본적인 동작 이미지: 회전과 피루엣 2)강의목표: -무용동작에 있어 회전의 원리를 이해한다. -회전의 원리를 이용한 피루엣 동작에 대해 배우며 반복적인 훈련으로 완성도를 높인다. 3)강의세부내용: -호흡을 이용한 위밍업 -BAR WORK -회전과 피루엣 -유아의 동작 패턴에 관한 상상	1) 학습자료 ①주교재 (p.197-227) ② 강의자료 PPT 2) 활용 기자재 ① 빔프로젝터 ② PC, 화이트보드 ③ 스피커 ④ 앱프
제 4 주			

	2	4)수업방법: 강의/실습	⑤ 시청각자료 윌리엄 포사이드 William Forsythe <One flat thing> https://bit.ly/3oZvli1
		1)강의주제: 기본적인 동작 이미지: 회전과 피루엣	
		2)강의목표: -무용동작에 있어 회전을 원리를 이해한다. -회전의 원리를 이용한 피루엣 동작에 대해 배우며 반복적인 훈련으로 완성도를 높인다.	
		3)강의세부내용: -회전하는 팽이로서의 신체에 대한 상상 -피루엣하는 팽이 -원추	
		4)수업방법: 강의/실습	
	3	1)강의주제: 기본적인 동작 이미지: 회전과 피루엣	
		2)강의목표: -무용동작에 있어 회전을 원리를 이해한다. -회전의 원리를 이용한 피루엣 동작에 대해 배우며 반복적인 훈련으로 완성도를 높인다.	
		3)강의세부내용: -전신 회전에 관한 상상 -실린더 굴리기/반 듯이 누움 -기관 굴리기/반 듯이 누움	
		4)수업방법: 강의/실습	
		1)강의주제: 기본적인 동작 이미지: 회전과 피루엣	
	4	2)강의목표: -무용동작에 있어 회전을 원리를 이해한다. -회전의 원리를 이용한 동작에 대해 배우며 반복적인 훈련으로 완성도를 높인다.	
		3)강의세부내용: -회전을 위한 준비 -탄성을 가진 흉곽 -호흡	
		4)수업방법: 강의/실습	
		1)강의주제: 기본적인 동작 이미지: 회전과 피루엣	
		2)강의목표: -무용동작에 있어 회전을 원리를 이해한다. -회전의 원리를 이용한 피루엣 동작에 대해 배우며 반복적인 훈련으로 완성도를 높인다.	
	5	3)강의세부내용: -마루 얼라인먼트 -눈의 얼라인먼트 -턱의 긴장 풀어주기 -와인드 업 -마무리 스트레칭 및 근력운동	
		4)수업방법: 강의/실습	
		5)작품 감상	
		1)강의주제: 기본적인 동작 이미지: 점프	
		2)강의목표: -무용동작에 있어 점프의 원리를 이해한다. -점프의 원리를 이용한 다양한 응용 동작에 대해 배우며 반복적인 훈련으로 완성도를 높인다.	
제 5 주	1		1) 학습자료 ①주교재 (p.229-248) ② 강의자료 PPT

		3)강의세부내용: -호흡을 이용한 위밍업 -BAR WORK -속도와 힘 4)수업방법: 강의/실습	
	2	1)강의주제: 기본적인 동작 이미지: 점프 2)강의목표: -무용동작에 있어 점프의 원리를 이해한다. -점프의 원리를 이용한 다양한 응용 동작에 대해 배우며 반복적인 훈련으로 완성도를 높인다. 3)강의세부내용: -이동 도약 -회전 도약 4)수업방법: 강의/실습	
	3	1)강의주제: 기본적인 동작 이미지: 점프 2)강의목표: -무용동작에 있어 점프의 원리를 이해한다. -점프의 원리를 이용한 다양한 응용 동작에 대해 배우며 반복적인 훈련으로 완성도를 높인다. 3)강의세부내용: -점프 이전의 호흡 4)수업방법: 강의/실습	2) 활용 기자재 ① 빔프로젝터 ② PC, 화이트보드 ③ 스피커 ④ 앰프
	4	1)강의주제: 기본적인 동작 이미지: 점프 2)강의목표: -무용동작에 있어 점프의 원리를 이해한다. -점프의 원리를 이용한 다양한 응용 동작에 대해 배우며 반복적인 훈련으로 완성도를 높인다. 3)강의세부내용: -탄성적 도약과 율동적 반동 4)수업방법: 강의/실습	
	5	1)강의주제: 기본적인 동작 이미지: 점프 2)강의목표: -무용동작에 있어 점프의 원리를 이해한다. -점프의 원리를 이용한 다양한 응용 동작에 대해 배우며 반복적인 훈련으로 완성도를 높인다. 3)강의세부내용: -팔과 도약 -마루와 부드러운 착지 -마무리 스트레칭 및 근력운동 4)수업방법: 강의/실습	
제 6 주	1	1)강의주제: 공간 Space 1 2)강의목표: -공간에 대한 감각과 전신의 감각작용을 향상 시킨다. -춤추는 인체는 공간 속에서 3차원의 형태임을인지한다. 3)강의세부내용: -호흡을 이용한 위밍업 -BAR WORK	1) 학습자료 ①주교재 (p.29-33) ② 강의자료 PPT 2) 활용 기자재 ① 빔프로젝터

	2	-공간알기	
		4)수업방법: 강의/실습	
		1)강의주제: 공간 Space 1	
		2)강의목표: -공간에 대한 감각과 전신의 감각작용을 향상 시킨다. -춤추는 인체는 공간 속에서 3차원의 형태임을 인지한다.	
		3)강의세부내용: -말초에서 중심으로 -입체화	
	3	4)수업방법: 강의/실습	② PC, 화이트보드 ③ 스피커 ④ 앰프
		1)강의주제: 공간 Space 1	
		2)강의목표: -공간에 대한 감각과 전신의 감각작용을 향상 시킨다. -춤추는 인체는 공간 속에서 3차원의 형태임을 인지한다.	
		3)강의세부내용: -공간 통과 -공간을 미끄러지듯 가라 -껴안는 공간	
		4)수업방법: 강의/실습	
	4	1)강의주제: 공간 Space 1	
		2)강의목표: -공간에 대한 감각과 전신의 감각작용을 향상 시킨다. -춤추는 인체는 공간 속에서 3차원의 형태임을 인지한다.	
		3)강의세부내용: -공간 속에서의 형상화 -신체 접촉하는 형태 -진흙 조각하기	
		4)수업방법: 강의/실습	
		1)강의주제: 공간 Space 1	
	5	2)강의목표: -공간에 대한 감각과 전신의 감각작용을 향상 시킨다. -춤추는 인체는 공간 속에서 3차원의 형태임을 인지한다.	
		3)강의세부내용: -진흙 조각하기 -마무리 스트레칭 및 근육운동	
		4)수업방법: 강의/실습	
		1)강의주제: 공간 Space 1	
		2)강의목표: -공간에 대한 감각과 전신의 감각작용을 향상 시킨다. -춤추는 인체는 공간 속에서 3차원의 형태임을 인지한다.	
제 7 주	1	3)강의세부내용: -호흡을 이용한 위밍업 -BAR WORK -공간을 주로한 형식 -대칭형식 -방사적대칭	1) 학습자료 ①부교재 (p.54-59) ② 강의자료 PPT 2) 활용 기자재 ① 빔프로젝터 ② PC, 화이트보드 ③ 스피커 ④ 앰프 ⑤시청각자료 윌리엄 포사이스
		4)수업방법: 강의/실습	
		1)강의주제: 공간 Space 2	
		2)강의목표: -공간과 관련된 다양한 형식에 대해 이해하고 학습한다. -이를 이용하여 창작물에 응용할 수 있는 능력을 기른다.	
		3)강의세부내용: -호흡을 이용한 위밍업 -BAR WORK -공간을 주로한 형식 -대칭형식 -방사적대칭	
		4)수업방법: 강의/실습	
		1)강의주제: 공간 Space 2	
		2)강의목표: -공간에 대한 감각과 전신의 감각작용을 향상 시킨다. -춤추는 인체는 공간 속에서 3차원의 형태임을 인지한다.	
		3)강의세부내용: -호흡을 이용한 위밍업 -BAR WORK -공간을 주로한 형식 -대칭형식 -방사적대칭	
		4)수업방법: 강의/실습	

	2	1)강의주제: 공간 Space 2 2)강의목표: -공간과 관련된 다양한 형식에 대해 이해하고 학습한다. -이를 이용하여 창작물에 응용할 수 있는 능력을 기른다. 3)강의세부내용: -양척적대칭 -이시성대칭 4)수업방법: 강의/실습	William Forsythe 〈헤테로토피아〉 https://bit.ly/3p5bYK2 Sidi Larbi Chekaoui & Antony Gormley - Sutra https://bit.ly/3yGdCpE
	3	1)강의주제: 공간 Space 2 2)강의목표: -공간과 관련된 다양한 형식에 대해 이해하고 학습한다. -이를 이용하여 창작물에 응용할 수 있는 능력을 기른다. 3)강의세부내용: -비대칭형식 -대조형식 4)수업방법: 강의/실습	
	4	1)강의주제: 공간 Space 2 2)강의목표: -공간과 관련된 다양한 형식에 대해 이해하고 학습한다. -이를 이용하여 창작물에 응용할 수 있는 능력을 기른다. 3)강의세부내용: -등급, 연차이행 형식 4)수업방법: 강의/실습	
	5	1)강의주제: 공간 Space 2 2)강의목표: -공간과 관련된 다양한 형식에 대해 이해하고 학습한다. -이를 이용하여 창작물에 응용할 수 있는 능력을 기른다. 3)강의세부내용: -반복형식 -마무리 스트레칭 및 근력운동 4)수업방법: 강의/실습 5)작품감상 6)중간고사 출제: <u>기본움직임, 공간, 체중의 요소를 혼합한 무브먼트 컴비네이션을 출제</u>	
제 8 주	1	중간고사(30점)	<중간고사> <u>기본움직임, 공간, 체중의 요소를 혼합한 무브먼트 컴비네이션을 출제하여 평가한다.</u>
	2	<u>기본움직임, 공간, 체중의 요소를 혼합한 무브먼트 컴비네이션을 출제하여 평가한다.</u>	
	3		
	4	① 정확성 (6점) ② 연결성 (6점)	
	5	③ 호흡의 사용여부 (6점) ④ 숙련도 (6점) ⑤ 태도 (6점)	
제 9 주	1	1)강의주제: 시간 Time 1 2)강의목표: -시간과 움직임에 관련된 다양한 형식에 대해 이해하고 학습한다. -이를 이용하여 창작물에 응용할 수 있는 능력을 기른다. 3)강의세부내용: -호흡을 이용한 위밍업	1) 학습자료 ① 부교재 (p.60-65) 2) 활용 기자재 ② 강의자료 PPT

		-BAR WORK -시단위형식 -육단위형식 4)수업방법: 강의/실습	
	2	1)강의주제: 시간 Time 1 2)강의목표: -시간과 움직임에 관련된 다양한 형식에 대해 이해하고 학습한다. -이를 이용하여 창작물에 응용할 수 있는 능력을 기른다. 3)강의세부내용: -론도형식 -캐논형식 4)수업방법: 강의/실습	
	3	1)강의주제: 시간 Time 1 2)강의목표: -시간과 움직임에 관련된 다양한 형식에 대해 이해하고 학습한다. -이를 이용하여 창작물에 응용할 수 있는 능력을 기른다. 3)강의세부내용: -후우그형식 -고전적형식 -미뉴엣형식 -가보트형식 4)수업방법: 강의/실습	2) 활용 기자재 ① 빔프로젝터 ② PC, 화이트보드 ③ 스피커 ④ 앰프
	4	1)강의주제: 시간 Time 1 2)강의목표: -시간과 움직임에 관련된 다양한 형식에 대해 이해하고 학습한다. -이를 이용하여 창작물에 응용할 수 있는 능력을 기른다. 3)강의세부내용: -참고형식 -스케치형식 -옛날 이야기 풍 형식 4)수업방법: 강의/실습	
	5	1)강의주제: 시간 Time 1 2)강의목표: -시간과 움직임에 관련된 다양한 형식에 대해 이해하고 학습한다. -이를 이용하여 창작물에 응용할 수 있는 능력을 기른다. 3)강의세부내용: -환상풍의 형식 -피카레스크풍의 형식 -파노라마형식 -대화의형식 -마무리 스트레칭 및 근력운동 4)수업방법: 강의/실습	
제 10 주	1	1)강의주제: 시간 Time 2- 음악과 리듬 2)강의목표: -시간과 움직임에 관련된 다양한 형식에 대해 이해하고	1) 학습자료 ①주교재 (p.37-39)

	학습한다. -음악과 리듬에 관한 상상을 통해 자유로운 움직임을 구사할 수 있다. -다양한 음악과 리듬으로 움직임의 어휘능력을 높인다. 3)강의세부내용: -호흡을 이용한 위밍업 -BAR WORK -음악적공감 -공명 4)수업방법: 강의/실습 5)작품감상	
2	1)강의주제: 시간 Time 2- 음악과 리듬 2)강의목표: -시간과 움직임에 관련된 다양한 형식에 대해 이해하고 학습한다. -음악과 리듬에 관한 상상을 통해 자유로운 움직임을 구사할 수 있다. -다양한 음악과 리듬으로 움직임의 어휘능력을 높인다. 3)강의세부내용: -유형화된 음악 -음악의 흐름 4)수업방법: 강의/실습	② 강의자료 PPT 2) 활용 기자재 ① 빔프로젝터 ② PC, 화이트보드 ③ 스피커 ④ 앰프 ⑤ 시청각자료: 지젤 Giselle https://bit.ly/3oNnGst 피나 바우쉬 Pina bausch Dear Pina https://bit.ly/3c48LV Getting into Cirque Du Soleil https://bit.ly/3fw3mJc
3	1)강의주제: 시간 Time 2- 음악과 리듬 2)강의목표: -시간과 움직임에 관련된 다양한 형식에 대해 이해하고 학습한다. -음악과 리듬에 관한 상상을 통해 자유로운 움직임을 구사할 수 있다. -다양한 음악과 리듬으로 움직임의 어휘능력을 높인다. 3)강의세부내용: -심장의 고동 -내적 리듬 4)수업방법: 강의/실습	
4	1)강의주제: 시간 Time 2- 음악과 리듬 2)강의목표: -시간과 움직임에 관련된 다양한 형식에 대해 이해하고 학습한다. -음악과 리듬에 관한 상상을 통해 자유로운 움직임을 구사할 수 있다. -다양한 음악과 리듬으로 움직임의 어휘능력을 높인다. 3)강의세부내용: -울동적인 리듬 4)수업방법: 강의/실습	
5	1)강의주제: 시간 Time 2- 음악과 리듬 2)강의목표: -시간과 움직임에 관련된 다양한 형식에 대해 이해하고 학습한다. -음악과 리듬에 관한 상상을 통해 자유로운 움직임을 구사할 수 있다. -다양한 음악과 리듬으로 움직임의 어휘능력을 높인다.	

		3)강의세부내용: -모든 스텝은 멜로디를 가지고 있다. -마무리 스트레칭 및 근육운동 4)수업방법: 강의/실습 5)작품감상	
제 11 주	1	1)강의주제: 에너지 Energy 1 2)강의목표: -에너지와 움직임에 관련된 다양한 형식에 대해 이해하고 학습한다. -신체를 통화하는 연결부를 이해하고 흐르는 에너지를 학습한다. 3)강의세부내용: -호흡을 이용한 위밍업 -BAR WORK -신체에너지의 사용 -에너지 경로들이 몸을 연결한다 4)수업방법: 강의/실습	1) 학습자료 ①주교재 (p.40-42) ② 강의자료 PPT 2) 활용 기자재 ① 빔프로젝터 ② PC, 화이트보드 ③ 스피커 ④ 앰프
	2	1)강의주제: 에너지 Energy 1 2)강의목표: -에너지와 움직임에 관련된 다양한 형식에 대해 이해하고 학습한다. -신체를 통화하는 연결부를 이해하고 흐르는 에너지를 학습한다. 3)강의세부내용: -팔을 통한 흐름 4)수업방법: 강의/실습	
	3	1)강의주제: 에너지 Energy 1 2)강의목표: -에너지와 움직임에 관련된 다양한 형식에 대해 이해하고 학습한다. -신체를 통화하는 연결부를 이해하고 흐르는 에너지를 학습한다. 3)강의세부내용: -모래 알갱이/ 서기, 균형, 포즈 4)수업방법: 강의/실습	
	4	1)강의주제: 에너지 Energy 1 2)강의목표: -에너지와 움직임에 관련된 다양한 형식에 대해 이해하고 학습한다. -신체를 통화하는 연결부를 이해하고 흐르는 에너지를 학습한다. 3)강의세부내용: -선/ 아라베스크 4)수업방법: 강의/실습	
	5	1)강의주제: 에너지 Energy 1 2)강의목표: -에너지와 움직임에 관련된 다양한 형식에 대해 이해하고 학습한다.	

		-신체를 통화하는 연결부를 이해하고 흐르는 에너지를 학습한다. 3)강의세부내용: -통로 열기. 포지션, 즉흥 -마무리 스트레칭 및 근육운동 4)수업방법: 강의/실습	
제 12 주	1	1)강의주제: 에너지 Energy 2- 호흡과 흐름 2)강의목표: -에너지와 움직임에 관련된 다양한 형식에 대해 이해하고 학습한다. -호흡은 동작의 흐름과 밀접하게 연결된 매우 중요한 요소임을 알 수 있다. 3)강의세부내용: -호흡을 이용한 위밍업 -BAR WORK -호흡멈추기, 호흡풀기 4)수업방법: 강의/실습	1) 학습자료 ①주교재 (p.43-44) ② 강의자료 PPT 2) 활용 기자재 ① 빔프로젝터 ② PC, 화이트보드 ③ 스피커 ④ 앰프
	2	1)강의주제: 에너지 Energy 2- 호흡과 흐름 2)강의목표: -에너지와 움직임에 관련된 다양한 형식에 대해 이해하고 학습한다. -호흡은 동작의 흐름과 밀접하게 연결된 매우 중요한 요소임을 알 수 있다. 3)강의세부내용: -호흡 조정/ 반듯이 누운 상태 4)수업방법: 강의/실습	
	3	1)강의주제: 에너지 Energy 2- 호흡과 흐름 2)강의목표: -에너지와 움직임에 관련된 다양한 형식에 대해 이해하고 학습한다. -호흡은 동작의 흐름과 밀접하게 연결된 매우 중요한 요소임을 알 수 있다. 3)강의세부내용: -공간 열기. 반듯이 누운 상태 4)수업방법: 강의/실습	
	4	1)강의주제: 에너지 Energy 2- 호흡과 흐름 2)강의목표: -에너지와 움직임에 관련된 다양한 형식에 대해 이해하고 학습한다. -호흡은 동작의 흐름과 밀접하게 연결된 매우 중요한 요소임을 알 수 있다. 3)강의세부내용: -산소흡입/ 즉흥 4)수업방법: 강의/실습	
	5	1)강의주제: 에너지 Energy 2- 호흡과 흐름 2)강의목표: -에너지와 움직임에 관련된 다양한 형식에 대해 이해하고 학습한다.	

		-호흡은 동작의 흐름과 밀접하게 연결된 매우 중요한 요소임을 알 수 있다. 3)강의세부내용: -동작의 흐름/즉흥 -호흡 위의 신체 -마무리 스트레칭 및 근력운동 4)수업방법: 강의/실습	
제 13주	1	1)강의주제: 체중 Weight 2)강의목표: -체중을 느끼는 운동감각적 능력을 향상시킨다. -상상을 이용한 체중의 무브먼트를 수행할 수 있다. 3)강의세부내용: -호흡을 이용한 위밍업 -BAR WORK -체중 느끼기 -팔다리의 무게 4)수업방법: 강의/실습	1) 학습자료 ①주교재 (p.34-37) ② 강의자료 PPT 2) 활용 기자재 ① 빔프로젝터 ② PC, 화이트보드 ③ 스피커 ④ 앰프
	2	1)강의주제: 체중 Weight 2)강의목표: -체중을 느끼는 운동감각적 능력을 향상시킨다. -상상을 이용한 체중의 무브먼트를 수행할 수 있다. 3)강의세부내용: -체중 경험 -흐름과 선을 만들어 내기 위해서 바닥과 연결하라 4)수업방법: 강의/실습	
	3	1)강의주제: 체중 Weight 2)강의목표: -체중을 느끼는 운동감각적 능력을 향상시킨다. -상상을 이용한 체중의 무브먼트를 수행할 수 있다. 3)강의세부내용: -정지해 있는 상태에서 체중 -서 있는 동안에 근육이 뼈에 매달려있다고 상상하라 4)수업방법: 강의/실습	
	4	1)강의주제: 체중 Weight 2)강의목표: -체중을 느끼는 운동감각적 능력을 향상시킨다. -상상을 이용한 체중의 무브먼트를 수행할 수 있다. 3)강의세부내용: -근육이 뼈에 매달려 있는 신선한 아침 이슬 방울이라고 상상하라 4)수업방법: 강의/실습	
	5	1)강의주제: 체중 Weight 2)강의목표: -체중을 느끼는 운동감각적 능력을 향상시킨다. -상상을 이용한 체중의 무브먼트를 수행할 수 있다. 3)강의세부내용: -팔을 머리 위로 들어올려라 -마무리 스트레칭 및 근력운동	

		4)수업방법: 강의/실습	
제 14 주	1	1)강의주제: 컨택 움직임 2)강의목표: -타인과의 에너지, 체중을 느끼며 동작을 형성해 가는 운동감각적 능력을 향상시킨다. -컨택 움직임을 이용한 다양한 동작들을 수행할 수 있다. 3)강의세부내용: -호흡을 이용한 위밍업 -BAR WORK -컨택 움직임 -파트너의 동작	1) 학습자료 ①주교재 (p.249-253) ② 강의자료 PPT 2) 활용 기자재 ① 빔프로젝터 ② PC, 화이트보드 ③ 스피커 ④ 앰프
	2	4)수업방법: 강의/실습 1)강의주제: 컨택 움직임 2)강의목표: -타인과의 에너지, 체중을 느끼며 동작을 형성해 가는 운동감각적 능력을 향상시킨다. -컨택 움직임을 이용한 다양한 동작들을 수행할 수 있다. 3)강의세부내용: -가벼운 파트너 -천장 위의 자석 -무게중심 얼라인먼트	
	3	4)수업방법: 강의/실습 1)강의주제: 컨택 움직임 2)강의목표: -타인과의 에너지, 체중을 느끼며 동작을 형성해 가는 운동감각적 능력을 향상시킨다. -컨택 움직임을 이용한 다양한 동작들을 수행할 수 있다. 3)강의세부내용: -연결 -반사 -조각하기	
	4	4)수업방법: 강의/실습 1)강의주제: 컨택 움직임 2)강의목표: -타인과의 에너지, 체중을 느끼며 동작을 형성해 가는 운동감각적 능력을 향상시킨다. -컨택 움직임을 이용한 다양한 동작들을 수행할 수 있다. 3)강의세부내용: -어울리는 스카이하크 -창조물	
	5	4)수업방법: 강의/실습 1)강의주제: 컨택 움직임 2)강의목표: -타인과의 에너지, 체중을 느끼며 동작을 형성해 가는 운동감각적 능력을 향상시킨다. -컨택 움직임을 이용한 다양한 동작들을 수행할 수 있다. 3)강의세부내용: -공유된 심장	

		-컨택 움직임 즉흥 응용 4)수업방법: 강의/실습 5)기말고사 출제 : 시간, 공간, 에너지의 요소를 혼합한 무브먼트 컴비네이션을 출제	
제 15 주	1	기말고사	<기말고사> 시간, 공간, 에너지의 요소를 혼합한 무브먼트 컴비네이션을 출제하여 평가한다.
	2	시간, 공간, 에너지의 요소를 혼합한 무브먼트 컴비네이션을 출제하여	
	3	평가한다.	
	4	① 정확성 (6점)	
	5	② 연결성 (6점) ③ 호흡의 사용여부 (6점) ④ 숙련도 (6점) ⑤ 태도 (6점)	

5. 성적평가 방법

평가요소	비중(%)	평가내용 및 평가방법
정기평가	60	중간평가 30, 기말평가 30 - 실기평가로 진행 중간고사(30점) - 8주차 기본움직임, 공간, 체중의 요소를 혼합한 무브먼트 컴비네이션을 출제하여 평가한다. ① 정확성 (6점) ② 연결성 (6점) ③ 호흡의 사용여부 (6점) ④ 숙련도 (6점) ⑤ 태도 (6점) -기말고사(30점) - 15주차 시간, 공간, 에너지의 요소를 혼합한 무브먼트 컴비네이션을 출제하여 평가한다 ① 정확성 (6점) ② 연결성 (6점) ③ 호흡의 사용여부 (6점) ④ 숙련도 (6점) ⑤ 태도 (6점)
		돌발퀴즈(10점) - 해당학기 수업을 진행함에 있어 학습자의 학습수준과 진도에 따라 미진한 부분을 돌발 퀴즈를 실시하여 수시평가 한다. (예: 동작의 이름, 순서, 수행 방법 등) - 수시평가는 10점 만점으로 실시한다. - 12주차 시행
과제물	10	레포트(10점) - 선택 1) 학기 중 현대무용 공연을 관람 후 공연 감상문을 제출한다. 2) 현대무용가를 선정, 특징과 작품 등을 분석하여 제출한다. 3) 제출 : 1주차 공지, 14주차까지제출 - 제출된 과제물을 10점 만점으로 실시한다. - 평가의 유형은 과제물로 제시된 주제를 학습자 본인이 직접 조사(문헌, 인터넷, 논문 등)하여 제출한 것을 평가한다. - 내용의 독창성, 내용의 완성도, 제출기간 준수 등을 고려하여 평가한다.
수업참여도	20	[출석]-(20점) 1) 매주(시간) 출결상황을 기입함. (학사정보시스템에 입력) 2) 해당 수업 결석의 경우 1교시에만 “/ ” 표기하지 말고, 해당 일자에 모두 “/ ” 표기

평가요소	비중(%)	평가내용 및 평가방법
		1교시에 결석하고 2교시에 지각한 경우 1교시 “/” 표기, 2교시 “0/” 표기 3) 휴강일 및 보강일을 기입함. 4) 지각, 조퇴, 결석을 구분하여 기입함. 5) 출석 미달자 출석성적 부여 불가 가. 「학점인정 등에 관한 법률 시행규칙」 <별표> 학점인정의 세부기준(제5조제1항 관련)에 따라 해당 학습과목의 이수에 필요한 총 시간의 10분의 8 이상을 출석하여야 함 (출석률 = 출석시간/총 수업시간 × 100) 나. 지각 및 조퇴 처리는 단위 수업시간의 50% 이하인 경우에만 인정함. 다. 지각 또는 조퇴 3회인 경우, 결석 1시간으로 산출함. 6) 학습자가 수업일수의 3분의 2 이상을 수강하고 군 입대로 인해 수강하지 못할 경우 입대 전까지의 출석률로 출석성적을 부여함. 7) 학사정보시스템 입력 후 자동 계산 ● 그 외의 사항은 ‘정기고사 운영 계획’ 및 ‘한국예술사관실용전문학교 학사운영 지침’에 의거하여 시행한다.
기타		

① 정기 평가(%)		② 수시시험(%)	③ 과제물(%)	④ 수업참여도(%)	⑤ 기타(%)	합계 (%)
중간고사	기말고사	복습시험	리포트	출석		
30	30	10	10	20		100

6. 수업 진행 방법

수업방법

- 강의 및 실습:
 - 현대무용의 시간, 공간, 에너지, 호흡 등과 관련된 기본 동작들 및 응용동작들을 숙지시키고 반복적 학습을 통해 익힌다.
 - 학습자 개개인의 실력에 차를 최소화하기 위하여 학습자 수준에 맞는 수준별 지도방법을 선택하여 수업을 진행한다.
 - 실기 강의를 통한 현대무용 움직임 기초 및 뿐만 아니라 학습자를 위해 수업관련 사진 및 영상 자료를 제공한다.
- 질의 응답:
 - 수업 중, 마무리 단계에서 학생들의 궁금한 사항에 대해 자유롭게 질의하는 기회를 갖고 응답을 필수로 하여 수업의 학습 질을 높이고 능동적 참여도를 높인다.
- 토 론 :
 - 수업과정 중 발생하는 장단점, 궁금증, 보완점 등을 학생들과 자유롭게 토론하여 보다 깊이 있는 학습이 되도록 노력한다.

수업자료

- 주교재와 부교재 활용: 무용 창작원리와 과정을 이해하고, 다양한 창작기법을 탐구한다.
- PPT자료: 주차별 강의 내용을 PPT로 제작하여 학문적 흥미를 유발하고, 논리적·분석적 사고를 유도하여 강의의 효율을 높인다

3. 동영상자료 제공: 학습동기 부여를 위한 다양한 시청각적 자료를 활용하여 강의의 집중도를 제고.

1)윌리엄 포사이드 William Forsythe <One flat thing>

<https://bit.ly/3oZvli1>

2)윌리엄 포사이드 William Forsythe <헤테로토피아>

<https://bit.ly/3p5bYK2>

3)Sidi Larbi Chekaoui & Antony Gormley - Sutra

<https://bit.ly/3yGdCpE>

4)지젤 Giselle

<https://bit.ly/3oNnGst>

5)피나 바우쉬 Pina bausch Dear Pina

<https://bit.ly/3c48LV>

6)Getting into Cirque Du Soleil

<https://bit.ly/3fw3mJc>
