

쓱닥쓱닥! 그림 쓱! 생활 쓱!

◆ 교육목적

장욱진의 작품을 유아의 눈높이에서 살펴보고감상하고, 전문 강사와 함께 다양한 교구재와 놀이 활동을 통해 미술을 친근하게 경험하는 유아 단체 교육 프로그램입니다.

◆ 교육개요

- 교 육 명: 쓱닥쓱닥! 그림 쓱! 생활 쓱!
- 교육일시: 2026년 10월 15일(목), 16일(금), 20일(화), 21일(수)/ 10:00, 11:00
※ 10월 16일(금)은 10:00 프로그램만 운영

- 교육횟수: 총 7회
- 소요시간: 회차당 50분
- 대 상: 어린이집 및 유치원 5~7세 단체(20명 내외)
- 교육장소: 양주시립장욱진미술관 전시실 및 교육실(장소 변동 가능)
- 참 가 비: 무료
- 교육내용

전문 강사의 진행으로 장욱진의 작품을 함께 감상하고, '발견 그림책'과 '놀이 돛자리' 등의 교구재를 활용해 작품 속 인물·동물·자연을 찾아보고 이야기합니다. 이어서 신체 표현과 놀이 활동을 통해 작품을 보다 친근하고 다감각적으로 경험합니다.

- 프로그램 세부계획

시 간	구 분	내 용
5분	프로그램 소개	· 프로그램 안내 및 진행 강사 소개
20분	전시 감상	· 상설전 <까치를 닮은 화가> 감상 · 장욱진과 작품 속 인물·동물·자연에 대해 이야기 나누기
25분	활동	· '발견 그림책'과 '놀이 돛자리'를 활용한 신체 표현 및 놀이 활동

- 참여 전 준비사항

원활한 프로그램 참여를 위해 방문 전 원아들과 함께 사전교육 영상(약 4분)을 시청해 주세요. 영상에서는 장욱진과 작품을 소개하고, 프로그램 활동과 미술관 관람예절을 안내합니다.

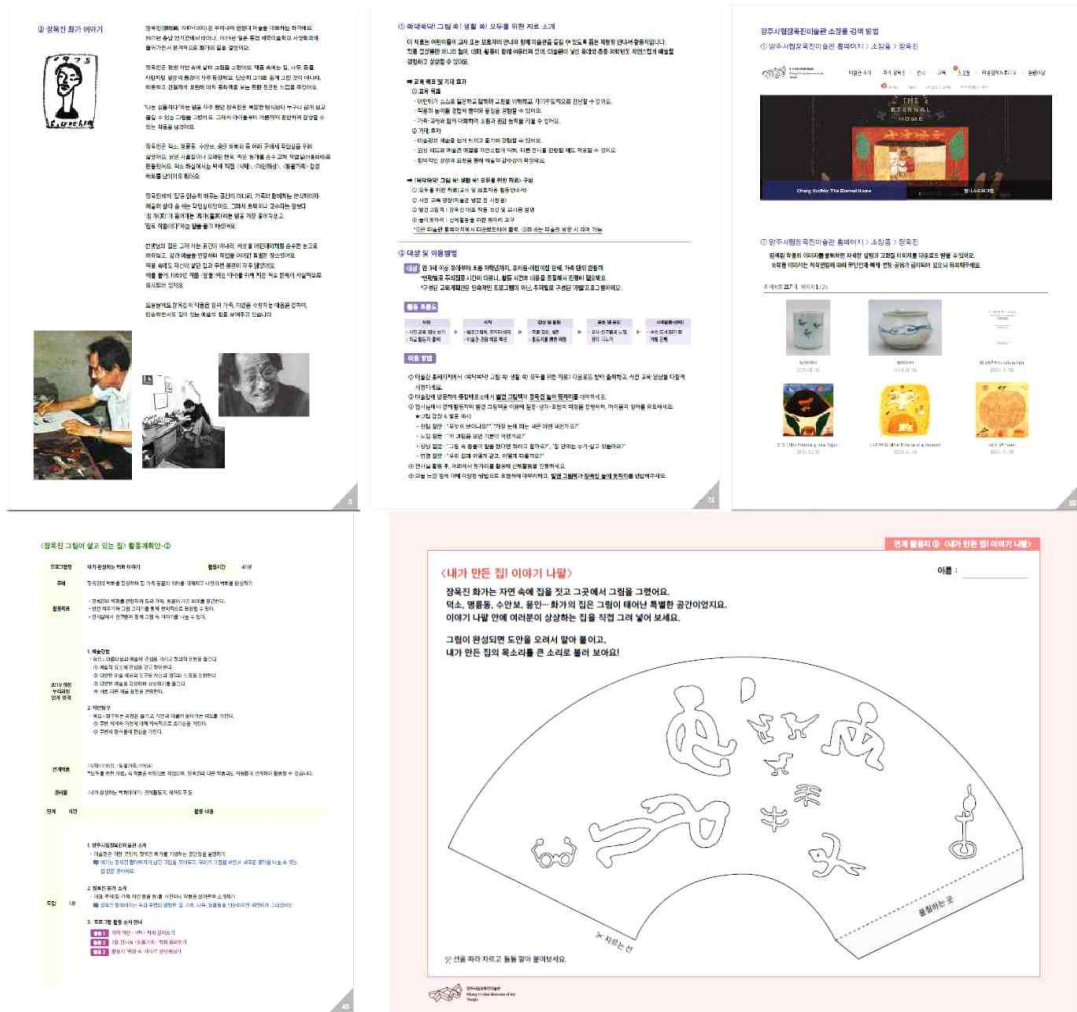
◆ 신청안내

- 신청기간 : 2026년 10월 7일(수) ~ 10월 14일(수)
- 신청방법 : 이메일(sigsigmul@korea.kr) 또는 전화 신청(031-8082-4244, 4248)
 - ※ 이메일 신청시 기관명, 희망 방문일 및 시간, 참여 연령 및 인원, 담당교사 성명과 연락처, 특이사항을 기재해 주세요.
 - ※ 신청은 회차별 선착순으로 마감되며, 신청 현황에 따라 방문 일시가 조정될 수 있습니다.
- 문 의 : 양주시립장욱진미술관(031-8082-4244, 4248)

◆ 프로그램 활용 자료

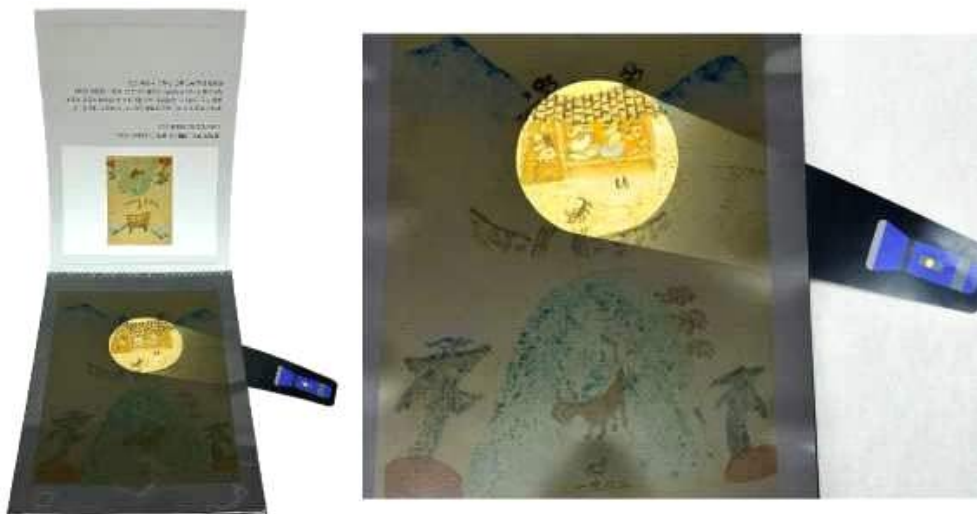
① 모두를 위한 자료(교사용) [장욱진미술관 홈페이지에서 다운로드 가능]

- 구성: 양주시립장욱진미술관 소개, 교수·학습과정안 및 활동지 8종
- 활용: 미술관 방문 전·후 유아들과 함께하는 연계 활동 자료



② 발견 그림책(작품 감상용)

- 구성: 장욱진 대표작 15점
- 활용: 작품 속 인물·동물·자연 등을 찾아보며 작품을 감상하는 활동 자료



③ 사전교육 영상(약 4분)

- 내용: 장욱진 알아보기 → 작품 만나보기 → 프로그램 활동 알아보기
→ 미술관 관람예절
- 방문 전 원아들과 함께 시청해 주세요.

영상링크: <https://youtu.be/DwohDb71BnY?si=orS07zZZbcfsICP7>

(유튜브 > 옥진TV > 쓱닥쓱닥! 그림 쓱! 생활 쓱! 사전교육용 영상)



④ 장욱진 놀이 돗자리

- 장욱진의 작품 이미지를 활용해 몸을 움직이며 작품을 경험하는 놀이 교구
- 강사의 안내에 따라 현장에서 함께 활동합니다.



사람치가 놀이 효과

- ① 한 발 서가를 통해 대근육 발달을 돕고, 신체 협응 능력과 균형 감각을 길러요.
- ② 놀이 과정에서 자신의 차례를 기다리며 인내심을 길러요.
- ③ 함께하는 놀이의 규칙을 배우며 사회성을 발달시켜요.

놀이 규칙

- ① 카운터위보르 순서를 정해요.
- ② 공주머니(물)를 들고 순서대로 하늘 칸(상각형)까지 한 발 또는 두 발로 점프하며 이동해요.
- ③ 하늘 칸에 도착하면 뒤를 돌아보지 않고 공주머니를 던져요.
- ④ 시작 지점으로 돌아오기 전에 공주머니가 떨어진 번호 칸 주변을 한 발 또는 두 발로 이동해요.
- ⑤ 단절된 공주머니를 주운 뒤 출발 자점으로 돌아와 끝내요.

★ 놀이 변형 방법 (선택 활동)

- ① 팀 놀이: 두 팀으로 나누어 번갈아 공주머니를 던지고, 아이들에게서 협동 놀이를 해요.
- ② 도상 활용: 장욱진 그림 속 집 나무 등을 아이들이 있는 칸에 들어가면 "이 동물 이름 말하기", "집 모양 흉내 내기"와 같은 미션을 수행해요.
- ③ 난이도 조절: 어린 유아는 두 발로, 큰 아이들은 한 발로 뛰도록 타이틀을 두고 진행해주세요.

안전수칙

- ① 점프할 때 친구와 부딪치지 않도록 간격을 두고 차례대로 진행해요.
- ② 돗자리 밖으로 크게 벗어나지 않도록 주의해요.
- ③ 놀이 중 넘어졌을 때는 다시 차분히 일어나 처음부터 시작해요.