

위상미술 심화이론 기출문제 교육과정 답안

1.

죽(대나무)

2.

㉠ 미학, 미학은 미적판단을 내리는 이론적 근거를 제시하는 것으로 미학에서는 학생이 교육과정과 수업을 통해 미술의 본질을 이해하고 미적 대상에 대해 지각하고, 반응하는 심미적인 사고과정을 습득하여 미와 미술의 특성에 대해 이해하도록 하였다. ㉡ 시각문화로 학생들의 생활과 관련된 시각문화의 경험을 강조한다는 의미에서 관련 내용을 포함시켰다. ㉢으로 영역명을 변경한 이유는 이전의 미적체험의 지각대상이 외부세계의 대상이나 현상에 국한되어 학습자와 괴리된 체험이 될 수 있다는 문제를 개선하기 위해 지각의 대상을 외부세계뿐만 아니라 내면세계까지 확장하여 미술의 철학적, 미학적 가치를 확장하였다.

3. 이해를 위해 설명을 올려드렸습니다.

① 한국 전쟁 이후 등장한 자생적인 실존주의 사상을 바탕으로 서양화단에서는 아카데미즘과 국전에 반기를 든 앵포르멜 1세대(현대미술가 협회, 1957년)가 등장하여 유럽의 앵포르멜과 추상표현주의 영향을 받아 비정형의 형태와 거친 질감 표현, 내적인 감정 표현의 특성이 나타났다. 이러한 앵포르멜의 흐름은 당시 화단뿐 아니라 조각에서도 나타나 김종영 <전설, 1958년>과 같은 작품이 나타났고, 1960년대 윤명로를 중심으로 한 앵포르멜 2세대인 '60년 미술가협회', 1세대와 2세대가 결합된 악뮈엘(1962년)을 중심으로 1960년 중반까지 전개된 현대미술운동인 앵포르멜이 포화상태를 맞았다.

② 1956~1962년 약 6년동안 국내에 상주하며 치책의 창조주의 미술교육을 전파한 피바디 사절단의 셔드로(Shadlow) 박사는 사범대학과 사범학교에서 미술과 공작 교사의 재교육에서 창조주의 미술교육을 실제로 시범해 보여 학습자의 미적정서, 개성, 창의성을 강조하는 치책의 창의성 중심 미술교육이 전개되었다.

4.

㉠ 학년(군)에서 배워야 할 필수학습 내용으로 중학교와 고등학교의 위계성을 드러낸다.

㉡ 수업 후 학생들이 할 수 있거나 할 수 있기를 기대하는 능력이다.

성취기준은 학생들이 교과를 통해 배워야 할 내용과 이를 통해 수업후 할 수 있거나 할 수 있기를 기대하는 능력을 결합하여 나타낸 수업 활동의 기준이다.

㉢ 나의 내면세계를 인식하고 외부 세계와 조화를 이룰 수 있는 방안을 탐색하여 다양한 방법으로 나타낼 수 있다.

5.

체험, 연결

6. 기출응용

• 전통재료와 기법으로 정물화 그리기 또는 전통회화-기명절지화 제작하기

① 표현 의도 ② 조형요소와 원리

7.

- ㉠ 자기주도적 미술학습능력은 미술활동에 자발적이고 주도적으로 참여하면서 자기를 계발·성찰하며, 그 과정에서 타인의 생각과 느낌을 이해하고 존중, 배려하며 협력할 수 있는 능력이다.
- ㉡ 표현 과정과 점검
교수·학습 방법 및 유의사항은 첫째, 주제에 적합한 재료와 용구, 방법, 표현절차 등을 스스로 계획하도록 지도한다. 둘째, 표현 과정을 점검하면서 문제점을 스스로 인식하고 해결 방안을 찾도록 지도한다.

8.

- ㉠ 소재 ㉡ 지각
- ㉢ ‘주제의 특징과 표현 의도에 적합한 조형요소와 원리를 탐색하여 효과적으로 표현할 수 있다.’는 성취기준을 근거로 한 ㉢의 학습목표는 ‘주제의 특징과 표현 의도에 적합한 조형요소와 원리를 탐색하여 인물 목판화를 효과적으로 표현할 수 있다.’이다.

9.

관련 미술 용어나 지식을 활용한 글쓰기, 발표하기, 토론하기 등을 통해 작품의 의미를 시대적, 지역적, 사회적 배경과 관련지어 해석하도록 지도한다.

10.

- 학생 스스로 발상과 구상을 할 수 있는 충분한 시간적 여유를 주지 못했다.
- 다양한 창의적 작품을 유도할 수 있는 토의과정이 선행되지 못했다.

11.

㉠의 창의·융합 역량과 ㉡의 학습활동을 연결지어 서술하면, 창의·융합 역량은 모둠별로 선정한 디자인의 대상을 메이커 스페이스에서 3D 프린터, 레이저 커터, 아두이노 등의 매체 등 테크놀로지 장비를 활용하여 창의적인 디자인 모형을 제작하고, 미술활동 과정에 타분야의 지식, 기술, 경험 등을 연계, 융합하여 새로운 가능성을 발견할 수 있는 능력이다.

㉢의 브레인스토밍을 사용하면 비판적 분위기에서 벗어나 누구나 자유롭게 참여하여 참신한 아이디어를 많이 구상할 수 있다. ㉢ PMI기법은 아이디어의 득과 실을 분석한 후 그 아이디어가 가지고 있는 흥미로운 점을 생각하여 가장 좋은 아이디어를 선택할 수 있다.

㉢의 아이디어 초점화의 기본 원칙은 첫째, 문제해결에 가장 가능성 있는 아이디어를 찾아 문제를 해결하는데 초점을 둔다. 둘째, 현재의 상황을 바라는 미래 상황으로 바꾸는 행동에 초점을 둔다.

12.

- ① 개념 적용
- ② 현실 속 공간은 어떤 공간인가요?

- ③ 공간 표현은 어떻게 할 수 있을까요?
- ④ (나)와 (라)에서 각각 발견되는 공간표현의 원리(규칙성)는 무엇일까요?
- ⑤ (나)와 (라)에서 각각 발견된 공간표현 원리를 용어로 무엇이라 할까요?

13.

학습목표

- 애니메이션의 특징과 제작방법을 설명할 수 있다.
- 표현 재료와 용구를 활용하여 대상의 특징을 살린 애니메이션을 제작할 수 있다.

전개

- 표현할 주제를 선정하고 움직임의 동작을 살려 종이에 스케치한다.
- 재료와 채색 용구를 활용하여 애니메이션을 제작한다.

14.

- 작품 속 인물은 어떤 사람(성격)일 것 같나요?
- 인물의 개성과 특징을 어떤 재료와 용구를 활용하여 드러냈나요?
- 조형요소와 원리, 자세, 배경을 통해 인물의 내면세계를 어떻게 표현했나요?

15.

(가) 재활용품을 활용한 포장디자인 또는 친환경적인 포장디자인

(나)

- ① 교사 : 참고사진, 교과서. 관련 자료
- ② 학생 : 교과서, 다양한 폐품(골판지, 휴지 심, 우유팩, 페트병 등), 문구용 칼, 제도기, 접착제, 4B연필, 가위, 양면테이프, 리본 등

(다)

- ① 포장디자인의 조건과 제작과정을 설명할 수 있다.
- ② 재활용품을 활용하여 환경을 고려한 포장디자인을 제작할 수 있다.

(라)

- ① 참고 자료를 감상하고 친환경적인 포장디자인에 관심을 갖는다.
- ② 친환경적인 포장디자인에 대해 발표함으로써 서로의 생각을 공유하고, 다양한 발상하도록 유도한다.

16.

마이드 맵(mind map)

17.

학습목표

- 탈과 장승의 기능과 조형미를 통해 지역 문화 공동체의 의미를 설명할 수 있다.
- 자신이 속한 문화공동체의 특성을 드러낸 공예품을 제작할 수 있다.
- 문화공동체의 특성이 드러난 공예품에 관심을 갖고 우리 문화에 대한 정체감을 형성한다.

교육적 의의

시각 정보를 올바르게 이해하고 선별하여 받아들일 수 있는 비판적 사고력과 미적인 안목을 기를 수 있다. 또한 시각 이미지를 비판적으로 읽고 새롭게 재창조하며 삶에 적용함으로써 미술을 생활화 할 수 있다.

18.

- 교육과정에 근거한 객관적인 평가기준을 마련한다.
- 자기평가, 동료평가 등 다양한 평가방법을 활용한다.
- 작품의 완성된 결과만의 평가가 아닌 과정, 태도, 준비물 등을 지속적으로 평가한다.

19.

㉠ 루브릭 ㉡ 일화기록법

20.

- ① 전통 의상에 관한 사진과 그림을 시대별로 수집할 수 있다.
- ② 전통 의상을 감상하고 시대별 특징과 미감을 비교 분석할 수 있다.
- ③ 우리나라 전통 의상의 특징을 종합하여 연구보고서를 작성법에 맞게 작성할 수 있다.
- ④ 전통 의상에 대해 성실하게 조사하고 작성하는 활동을 통해 우리 문화에 대한 자긍심을 갖는다.

21.

연구보고서법

22.

포트폴리오법

- 학습자 입장에서 자신의 변화과정을 알 수 있고, 장점이나 약점 · 성실성의 여부 · 잠재가능성을 스스로 인식할 수 있다.
- 교사 입장에서 학습자의 과거와 현재 상태를 쉽게 파악함으로써 앞으로의 발전 방향에 대한 조언이 가능하다.

토론법

- 교수-학습 활동과 평가의 통합적 활동을 할 수 있다.
- 학생 주도적 학습의 적극적 유도과 참여 의식, 자율성이 강조된다.

23.

- ① 대단원의 내용 영역이다. 평가 내용이 특정 영역에 편중되지 않도록 해야 하지만, 수행평가

계획은 표현영역으로 치우쳐 제시되었다.

- ② 평가 방법이다. 실기평가 위주로 제시되어, 영역별 특성을 고려한 다양한 평가 방법을 구안하여 적용하지 않았다.
- ③ 학습 형태이다. 개별학습뿐 아니라 모둠학습, 일체지도 등 다양한 학습형태를 사용하여야 한다.

24. 기출 응용

- ① 평가 결과를 누가 기록하여 학습자 개인별 성장 수준을 파악하는 자료로 활용한다.
- ② 평가 결과는 학습자의 성취 수준을 판단하고 교수 · 학습 방법을 개선하며 내용을 선정하기 위한 자료로 활용한다.
- ③ 평가 결과를 통해 학습자의 특성을 파악하고 진로 지도를 하는데 활용한다.

[위상미술]