



2026학년도 중등 미술 임용고시 기출해설 포함

미술 남정덕

적중자료

중등 미술 임용 합격비법을 공개합니다!

 KG 에듀원 교원임용 희소/쌤플러스

2026학년도 1차 시험장 적중 후기

감사합니다 선생님!!!! 선생님께서 중요하다고 했던 거 눈에 익어서 많이 풀 수 있었습니다.

- abe***

감사합니다. 쌤. 쌤보니까 갑자기 울컥.. 도망가듯이 입실했네요. 선생님의 방향성은 틀리지 않으셨으니 킵고잉~ 선생님도 추운 날 응원 오신다고 너무 고생 많으셨고 감사합니다.

- 57e***

감사합니다. 쌤. 친구와 함께 외치던 말이 '남멘'이었는데 진짜 이루어졌네요!! 문풀과 강의 덕분에 길이 풀렸습니다. 진짜 감사합니다!!

- rum***

쌤 되게 이번엔 보라고 하던 거 다 나온 느낌인데, 색체계랑 아이즈너랑 반응중심 대신 직접교수법 나오긴 했는데 둘 다 짚어주셨으니.. 또 뭐 나왔지

- tom***

그냥 처음엔 막막하기만 했는데 오늘 시험지 보고 쌤이 수업 때 강조하셨던 거 진짜 다 나와서..(특히 미교론.. 제일 막막했는데 깜짝 놀랐어요...) 선생님 조만간 자리 펴셔야할 듯 해요.

- kj1***

전공 시험지 펴자마자 두 손 모아서 항상 얘기하시던 선재동자 나와서 진짜 기분 좋고 신기해서 풀다가 혼자 웃었어요. 그거 말고도 토타보기 강조하셨던 거랑 단답형으로 눈에 바른 것도 선지에 꽤 많이 나와서 진짜 쌤 수업 듣고 있는 줄 알았어요..! 진짜 깜짝 놀랐다고요.

- hee***

아 진짜 풀면서 남쌤 미쳤나봐.. 이러면서 풀었어요.

- goe***

시험 난이도는 이전 기출에 비하면 평이하다고 느꼈는데 저한테는 쉽지 않았어요. 그리고 쌤이 강조하신 토타보기 부분들 상당수가 단답 서술 가리지 않고 출제되어서 놀랐어요.

- bac***

1년 동안 좀 보였다 안 보였다 있는 듯 없는 듯 있었지만 도움 정말 많이 받았습니다. 토타보기랑 모고 포인트 짚어주시게 막판에 멘탈 붙들고 있는 데에도 진짜 큰 역할 했습니다. 오늘 대면으로 응원 받으니까 힘이 싹 나더라고요!

- rou***

토타보기 대박이에요!! 진짜 다 적중!! 최고 :-)

- min***

선생님 내년에 강의실 큰 데로 옮기셔야 할 것 같아요. 말씀해 주신 부분 많이 나왔더라고요.

- kmj***

2. 다음 도판과 설명을 참고하여 괄호 안의 ㉠, ㉡에 해당하는 용어를 순서대로 쓰시오. [2점]

[별첨 컬러 도판 참고]



(가)

불화는 재료와 용도, 주제·내용에 따라 여러 가지로 분류될 수 있다. 그중 (㉠)은/는 두루마리나 액자 형식의 그림으로 실내 봉안용과 법회용이 있는데, 야외 법회 시 걸어 놓는 폐불도 이에 속한다. (㉡)에 해당하는 (가)는 『화엄경』 속 이야기를 주제로 하는 수월관음도이다. 이 작품은 고려 시대의 전형에 따라 버들가지가 뿔친 정병이 관음상 옆에 있고, 오른손에는 염주, 뒤에는 한 쌍의 청죽(靑竹)이 그려져 있으며, 관음상의 발아래에는 깨달음을 구하는 (㉢)이/가 등장한다.

【전공심화단과(한국미술사)】

- 남들은 모르는 미술전공이론 2권 120p 선재동자설명
- 수월관음의 고려 유행배경, 맥락 지식 설명 안내 적중

선재동자(善財童子, Sudhana)

《화엄경》에 등장하는 동자로, 깨달음을 얻기 위해 53인의 성현을 찾아갔으며 마지막으로 보현보살을 만나 진리를 얻었다고 전해진다. <수월관음도>는 선재동자가 관음보살에게 배움을 얻은 과정을 그린 것이다.

4. 다음 도판과 설명을 참고하여 <작성 방법>에 따라 서술하시오. [4점]



(가)

수월관음도(水月觀音圖)는 선재동자가 보타낙가산에 거주하는 관음보살을 친경하는 장면을 도상화한 그림이다. 『화엄경(華嚴經)』의 내용을 근거로 하는 이 도상은 재난과 질병을 막아주며 여행의 안전을 보장해주는 존재로 숭배되기도 하는데, 전형적인 도상은 중국 당대(唐代) 궁중 화가였던 (㉠)에 의해 자리 잡은 것으로 알려져 있다. 고려시대 수월관음도는 대부분 이 전형 양식을 따르고 있으나 조선시대에 그려진 것은 백의(白衣)에 정면상으로 시대적 구분이 비교적 뚜렷하다.

고려와 조선의 불화의 시기적 흐름을 연결해주는 대표적인 작품은 강진 무위사 극락전의 후불 탱화인 아미타삼존 벽화이다. 이 작품은 (㉡) 바탕 위에 바로 그려진 작품인데, 관음보살과 지장보살을 협시로 둔 점에서 고려의 전통을 유지하면서도 조선적 변화가 나타난다.

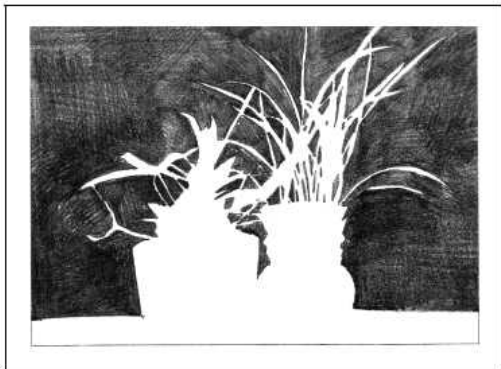
【9~10월 실전 모의고사】 3주차 B4번

- 동일 도판, 동일 내용 그대로 출제
- 고려 불화의 구분 및 수월관음의 도상 설명
- 당나라 주방의 전형완성 내용 기반 출제



(가)

- (가)의 (㉑) 드로잉은 인물의 지점에서 뒤영진 선을 반복적으로 그려 대상을 표현하는 드로잉이다.
- 대상의 윤곽을 명확한 테두리로 그리지 않으며, 선을 떼지 않고 그려 마치 철사 덩어리 같은 양감이 표현된다.



(나)

- (나)의 (㉒) 드로잉은 전경인 대상을 묘사하지 않고 대상의 윤곽선을 기준으로 배경을 어둡게 메워 나가는 드로잉이다.
- 대상의 바깥 공간을 그리지만, 드로잉을 완성하게 되면 결국 대상의 사실적인 외곽 형태를 표현할 수 있다.

【 전공심화단과(디자인&표현) 】 추가 자료 중

- 남들은 모르는 미술전공이론 3권 227p 드로잉 구분
- 화이트라인 드로잉과 네거티브의 차이점 설명 부분 적중

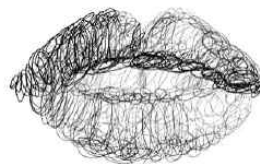
제스처 드로잉 (Gesture Drawing)*	<ul style="list-style-type: none"> • 제한된 시간 안에 자유로운 선을 이용하여 대상의 포즈와 느낌을 표현 • 자유분방함을 특징으로 하여 선의 형태는 비교적 명확하지 않지만 감정적, 격정적 표현이 가능하고 선의 느낌도 다양하게 표현 가능 • 특정한 방식이 없기에 제작자의 개성을 잘 나타낼 수 있음 • 스크리블 드로잉, 무브먼트 드로잉 등 창의적인 방식이 여기에 해당
화이트라인 드로잉 (White Line Drawing)	<ul style="list-style-type: none"> • 트레이싱 페이퍼 위에 세밀한 라인을 그리고 드로잉 종이 위에 올린 뒤 라인 위를 날카로운 물감이나 볼펜으로 자국을 남기며 그리는 작업 • 선을 표현하기 위해 선을 직접 그리는 것이 아닌 선 이외의 면을 칠하는 일종의 면 드로잉 • 프루타주, 네거티브 드로잉의 형식과 유사

【 모의고사 】 1주차 B2번

- 7~8월 영역별 모의고사 1주차 B2번 문제 내용 적중
- 9~10월 실전 모의고사 4주차 A2번 해설 내용 적중
- 테마파크 기출분석과 연계하여 네거티브 드로잉 설명

+ 【 2025학년도 대비 모의고사 】 1주차 A4번

- 스크리블 드로잉 문제 적중



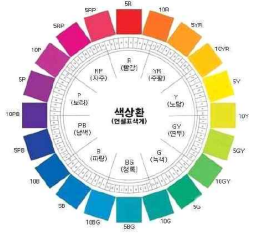
(가)



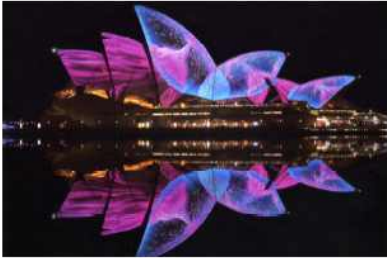
(나) 사이 톱블리 <무제>, 1970

사이 톱블리는 추상표현주의의 화가이지만 객은 폴록이나 월렘 드 쿠닝과 같은 동시대 작가들과는 달리, 작품에서 직접적인 감정 폭발보다는 내연의 서사와 문학적, 역사적 참고를 중시했다. 특히나 그는 캘리그래피적 양식을 구축해 나갔는데 휘갈겨 쓴 낙서처럼 보이는 묘사들로 가득한 화면을 종종 창출했다. 일정한 규칙이나 형식 없이 무의식적으로 선을 그려 나가는 방식이라는 점에서 톱블리의 작품 경향은 (가)처럼 일정한 방향이나 규칙없이 무작위로 선을 그려내는 (㉓) 드로잉과도 닮아있다.

26학년도 중등미술입용	A4	강좌정보	전공심화단과(미교미학), 토티아보기												
<p>4. 다음은 미술관, 박물관 교육 이론에 관한 설명이다. 괄호 안의 ㉠, ㉡에 해당하는 용어를 순서대로 쓰시오. [2점]</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <p style="text-align: center;">하우젠(A. Housen)의 미적 인식 발달 단계</p> <p>미술관 관람자에게 발달 단계에 적합한 교육 프로그램을 제공하기 위해 관람자의 미적 인식 발달 단계를 5단계로 나누었다. 그중 세 번째 단계인 (㉠) 단계의 관람자는 작품을 미술사적인 관점에서 유과와 양식, 시대, 배경 등으로 나누어 분석적이고 비판적인 태도로 감상한다.</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p style="text-align: center;">포크(J. Falk)와 디어킹(L. Dierking)의 맥락적 학습 모형</p> <p>맥락적 학습 모형에서는 박물관에서의 학습이 세 가지 영역의 상호 작용에 의해서 이루어진다고 본다. 그중 첫 번째 영역인 (㉡) 맥락은 관람자의 선행 지식, 동기와 기대 등의 요소들로 구성된다.</p> </div>		<p>【전공심화단과(디자인&표현)】 추가 자료 中</p> <ul style="list-style-type: none"> - 남들은 모르는 미술전공이론 3권 87p 문제 적중 - 박물관 VTS 이후 단답 대비 안내 <p>② 맥락적 학습 모형(Contextual Model of Learning)*</p> <ul style="list-style-type: none"> • 존 포크와 디어킹이 발전시킨 이론으로 박물관 학습을 단발적인 이벤트로 보는 경향을 지양하고, 연속적이며 지속적인 성격을 띠어야 함을 강조 <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="border: 1px solid black;">개인적 맥락 (The Personal Context)</td> <td>관람객의 개인적 경험의 정도와 지식의 내용이 통합되어 나타나며, 관람객의 흥미와 동기, 관심사 포함</td> </tr> <tr> <td>사회적 맥락 (The Social Context)</td> <td>동행한 사람, 미술관 내의 전문가들, 다른 관람객들을 접하고 영향을 받게 됨</td> </tr> <tr> <td>물리적 맥락 (The Physical Context)</td> <td>소장 전시된 특정 대상뿐만 아니라 건축 양식과 이에 대한 느낌이 포함되며 관람객은 대체로 미술관 경험과 관련하여 물리적 맥락에 의해 강한 영향을 받음</td> </tr> </table> <p>【7-8월 영역별 모의고사】 6주차 A2번</p> <ul style="list-style-type: none"> - 하우젠 출제 기조 점점 및 관련 내용 설명 - 암기할 내용 강조 <p>2. 다음 지문을 읽고, 괄호 안의 ㉠, ㉡에 해당하는 내용을 순서대로 쓰시오. [2점]</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>애비게일 하우젠(Abigail Housen)은 뉴욕현대 미술관(MoMA)에서 VTS(Visual Thinking Strategies) 교육과정을 개발하는 과정 속에서 미술관 관람자를 대상으로 한 연구에서 미적인식 과정에 대한 관심을 가지기 시작했다. 처음의 시작은 관람자들이 무엇을 기억하고 있는지를 파악하는 것이었지만 대부분의 관람자는 정확한 내용을 기억하지 못한다는 사실을 안 뒤로는 아른하임의 시지각 사고이론을</p> </div> <p>【11월 파이널 토티아보기】 14P</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1주일 전 가드너와 하우젠의 출제방향 적중 - 기술 흐름에 근거하여 출제 타이밍 캐치 적중 <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 15%;"></td> <td> <ul style="list-style-type: none"> • 니니 사기민, 섬벽역 박물관 5년제(영역별 8주차 A11번 문제) </td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">발달단계</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> • 시릴 버트 • 로웬펠드vs하그브리스-골턴 • 가드너의 단계: 사실적-탐사시적-예술적 몰입 • 하우젠의 단계: 건설적-분석적 </td> </tr> <tr> <td></td> <td> <ul style="list-style-type: none"> • 발상: 접착 메모 발상, 스텝퍼(장단점), 시네틱스, 트리즈, 언어 </td> </tr> </table>		개인적 맥락 (The Personal Context)	관람객의 개인적 경험의 정도와 지식의 내용이 통합되어 나타나며, 관람객의 흥미와 동기, 관심사 포함	사회적 맥락 (The Social Context)	동행한 사람, 미술관 내의 전문가들, 다른 관람객들을 접하고 영향을 받게 됨	물리적 맥락 (The Physical Context)	소장 전시된 특정 대상뿐만 아니라 건축 양식과 이에 대한 느낌이 포함되며 관람객은 대체로 미술관 경험과 관련하여 물리적 맥락에 의해 강한 영향을 받음		<ul style="list-style-type: none"> • 니니 사기민, 섬벽역 박물관 5년제(영역별 8주차 A11번 문제) 	발달단계	<ul style="list-style-type: none"> • 시릴 버트 • 로웬펠드vs하그브리스-골턴 • 가드너의 단계: 사실적-탐사시적-예술적 몰입 • 하우젠의 단계: 건설적-분석적 		<ul style="list-style-type: none"> • 발상: 접착 메모 발상, 스텝퍼(장단점), 시네틱스, 트리즈, 언어
개인적 맥락 (The Personal Context)	관람객의 개인적 경험의 정도와 지식의 내용이 통합되어 나타나며, 관람객의 흥미와 동기, 관심사 포함														
사회적 맥락 (The Social Context)	동행한 사람, 미술관 내의 전문가들, 다른 관람객들을 접하고 영향을 받게 됨														
물리적 맥락 (The Physical Context)	소장 전시된 특정 대상뿐만 아니라 건축 양식과 이에 대한 느낌이 포함되며 관람객은 대체로 미술관 경험과 관련하여 물리적 맥락에 의해 강한 영향을 받음														
	<ul style="list-style-type: none"> • 니니 사기민, 섬벽역 박물관 5년제(영역별 8주차 A11번 문제) 														
발달단계	<ul style="list-style-type: none"> • 시릴 버트 • 로웬펠드vs하그브리스-골턴 • 가드너의 단계: 사실적-탐사시적-예술적 몰입 • 하우젠의 단계: 건설적-분석적 														
	<ul style="list-style-type: none"> • 발상: 접착 메모 발상, 스텝퍼(장단점), 시네틱스, 트리즈, 언어 														

26학년도 중등미술입용	A5	강좌정보 전공심화단과(디자인&표현), 6월 회소모의고사, 툴아보기		
<p>5. 다음 설명을 참고하여 <작성 방법>에 따라 서술하십시오. [4점]</p> <div data-bbox="240 379 700 620" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>색의 기록과 전달을 위해 각각의 색을 기호나 수치로 표시하는 색채 체계를 '표색계(表色系)'라고 한다. 표색계에는 색을 측색기로 측정하여 빛의 반사 값을 정확한 수치로 분류하는 '(㉠)'와/또 물체색을 색지각의 3속성에 따라 분류하는 '현색계'가 있다. 대표적 현색계인 '수정 먼셀(Munsell) 표색계'는 3차원 공간에 입체적으로 구조화한 색입체로 제시된다. 이 색입체에서 수직 단면과 ㉡ 수평 단면은 색의 3속성을 시각적으로 보여 주며 각 색은 ㉢P 3/10과 같은 먼셀 기호를 사용하여 표기한다.</p> </div> <div data-bbox="240 647 700 788" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p style="text-align: center;"><작성 방법></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 괄호 안의 ㉠에 해당하는 용어를 쓸 것. ○ 밑줄 친 ㉡에 나타나는 명도의 특성에 대하여 서술할 것. ○ 밑줄 친 ㉢의 색명을 쓰고, 그 기호가 의미하는 색의 3속성을 서술할 것. </div>		<p>【 전공심화단과(디자인&표현) 】 추가 자료 中</p> <ul style="list-style-type: none"> - 먼셀 표색계 설명 - 이후 모의고사에서 색 체계 읽는 법 해설 부분 적중 <p>【 6월 회고 모의고사 】 B4번</p> <ul style="list-style-type: none"> - B4번 문제 적중 - NCS 색체계 연계 내용 설명 <p>4. 다음 내용을 참고하여 <작성 방법>에 따라 서술하십시오. [4점]</p> <p style="text-align: right;">[별첨 컬러 도판 참조]</p> <div data-bbox="783 576 1278 949" style="border: 1px solid gray; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center;">(가) 먼셀의 색체계</p>  <p>○ 먼셀의 색상환은 인간의 눈으로 구분할 수 있는 '최소 식별 한계치'를 나타냄</p> </div> <p>【 11월 파이널 툴아보기 】 16P</p> <ul style="list-style-type: none"> - 색 체계, 색상환 강조 부분 설명 - 색 명칭 읽는 법 중요성 강조 안내 부분 적중 <div data-bbox="777 1076 1282 1278" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 15%; vertical-align: middle;">색채</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> • 장파장 단파장(RGB), 원추3세포 • 먼셀 표색계의 특징, 스토발트의 색체계 이론 - • 배색: 톤온톤, 톤인톤, 콤플렉스, 반복배색 • 착시 효과: 베졸트 동화 효과, 푸르킨에 현상, 하 • 조화: 파버 비렌의 조화, 이텐의 색채별(3색-트라 • 중량감-경연감 서술, 굴절, 산란 등 기본 개념이자 • 오방색, 오간색(방위까지) </td> </tr> </table> </div>	색채	<ul style="list-style-type: none"> • 장파장 단파장(RGB), 원추3세포 • 먼셀 표색계의 특징, 스토발트의 색체계 이론 - • 배색: 톤온톤, 톤인톤, 콤플렉스, 반복배색 • 착시 효과: 베졸트 동화 효과, 푸르킨에 현상, 하 • 조화: 파버 비렌의 조화, 이텐의 색채별(3색-트라 • 중량감-경연감 서술, 굴절, 산란 등 기본 개념이자 • 오방색, 오간색(방위까지)
색채	<ul style="list-style-type: none"> • 장파장 단파장(RGB), 원추3세포 • 먼셀 표색계의 특징, 스토발트의 색체계 이론 - • 배색: 톤온톤, 톤인톤, 콤플렉스, 반복배색 • 착시 효과: 베졸트 동화 효과, 푸르킨에 현상, 하 • 조화: 파버 비렌의 조화, 이텐의 색채별(3색-트라 • 중량감-경연감 서술, 굴절, 산란 등 기본 개념이자 • 오방색, 오간색(방위까지) 			

6. 다음 자료와 설명을 참고하여 <작성 방법>에 따라 서술하시오.
[4점]
[별첨 컬러 도판 참고]



(가) 미디어 파사드의 사례

미디어아트는 관람자에게 확장된 신체적 감각 경험을 제공한다. 초창기 가상 현실(VR, Virtual Reality)을 연구했던 하일리그(M. Heilig)는 1960년대에 일종의 개인용 영화관을 개발하였는데, 양쪽 눈에 서로 다른 영상을 비추는 이 (㉠)은/는 감상자가 입체 영상뿐 아니라 진동과 냄새까지 느낄 수 있도록 고안되었다. 이러한 장치는 VR용 헤드셋(HMD)과 같은 디바이스로 발전하여 관람자가 몰입할 수 있는 공간각적 경험을 제공한다. 반면, (가)는 관람자가 디바이스 없이 가상의 이미지를 체험할 수 있는 사례이다. (가)와 같이 미디어 파사드에도 활용될 수 있는 (㉡)은/는 건물, 무대, 얼굴 등 입체적 ㉢대상의 표면에 영상을 투사하여 덧입힌다는 점에서 그 쓰임이 광범위하다. 이 영상 기술은 고정된 표면이 움직이는 듯한 착시 효과를 만드는 것이 핵심으로, 관람자의 체험 방식에 있어 ㉣증강 현실(Augmented Reality)과도 유사성을 가진다.

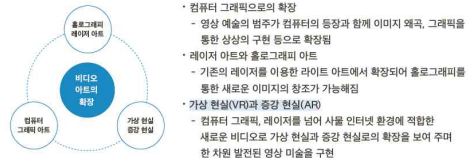
<작성 방법>

- 괄호 안의 ㉠에 해당하는 용어를 쓸 것.
- 괄호 안의 ㉡에 해당하는 용어를 쓰고, 이를 위한 영상 제작 시 밑줄 친 ㉢에 필수적인 작업을 1가지 서술할 것.
- 밑줄 친 ㉣의 개념을 가상 현실과의 차이를 중심으로 1가지 서술할 것.

【전공심화단과(디자인&표현)】

- 남들은 모르는 미술전공 이론 2권 229쪽
- 강의 설명 내용 적응(AR vs VR)

(2) 비디오 아트 이후의 테크놀로지와 예술★



【22개정 교과서 분석 특강】 16P

- 메타버스 용어 정리 부분 그대로 적중

【교과서 분석⑩】 뉴 미

뉴미디어 메타버스 용어 정리	<table border="1"> <tr> <td>증강 현실 (augmented reality)</td> <td>현실에 CG나 시청각적 장치를 덧붙여 가상 공간을 2D 또는 3D로 구현할 수 있다. 증강 현실은 디바이스를 통해 실제하는 것과 같은 작위를 불러</td> </tr> <tr> <td>라이프 로깅 (life logging)</td> <td>증강 기술을 활용해 사물과 사람에 대한 신의 일상적인 경험과 정보를 텍스트, 이미지로 기록한다. 라이프 로깅의 개념이 적 카운트, 트위터, 티스토리, 유튜브 브</td> </tr> <tr> <td>거울 세계 (mirror world)</td> <td>메타버스에 현실 세계를 있는 그대로 반영 필요로 하는 정보 및 자료를 제공해 주 (Earth), 네이버 지도, 줌(Zoom), 구글 미트</td> </tr> </table>	증강 현실 (augmented reality)	현실에 CG나 시청각적 장치를 덧붙여 가상 공간을 2D 또는 3D로 구현할 수 있다. 증강 현실은 디바이스를 통해 실제하는 것과 같은 작위를 불러	라이프 로깅 (life logging)	증강 기술을 활용해 사물과 사람에 대한 신의 일상적인 경험과 정보를 텍스트, 이미지로 기록한다. 라이프 로깅의 개념이 적 카운트, 트위터, 티스토리, 유튜브 브	거울 세계 (mirror world)	메타버스에 현실 세계를 있는 그대로 반영 필요로 하는 정보 및 자료를 제공해 주 (Earth), 네이버 지도, 줌(Zoom), 구글 미트
증강 현실 (augmented reality)	현실에 CG나 시청각적 장치를 덧붙여 가상 공간을 2D 또는 3D로 구현할 수 있다. 증강 현실은 디바이스를 통해 실제하는 것과 같은 작위를 불러						
라이프 로깅 (life logging)	증강 기술을 활용해 사물과 사람에 대한 신의 일상적인 경험과 정보를 텍스트, 이미지로 기록한다. 라이프 로깅의 개념이 적 카운트, 트위터, 티스토리, 유튜브 브						
거울 세계 (mirror world)	메타버스에 현실 세계를 있는 그대로 반영 필요로 하는 정보 및 자료를 제공해 주 (Earth), 네이버 지도, 줌(Zoom), 구글 미트						
인공지능이 그림을 그리는 원리	인공 신경망(artificial neural network)의 구조를 본뜬 구조로 특히 인간의 시각 프랙탈(fractal) 조각난 도형이라는 딥 러닝(deep learning) 인간의 두뇌를 모방						
프로젝션 맵핑 (projection mapping)	건축물, 사물 등 특정 표면에 비디오나 사물적이고 역동적인 시각 경험을 제공하는 프로젝트 맵핑의 기원은 1960-70년대 디지털 기술의 발전(컴퓨터 소프트웨어) 있었다. 최근에는 사회적 메시지 전달						
사운드스케이프 (Soundscape)	인간이 청각으로 경험하는 소리의 환경 조화로운 풍경처럼 인식하는 개념이다 강조한다.						

7. 다음은 전통미술 감상 수업 시간에 학생이 작성한 작품 감상 보고서이다. <작성 방법>에 따라 서술하시오. [4점]

[별첨 컬러 도판 참고]

작품 감상 보고서



시대와 작가	• (가) 조선 말기의 궁중 화원이 그린 것으로 추정된다.
주제와 내용	• (나) 사회적 규범을 강조한 교훈적이고 교화적인 그림이다.
형식과 분류	• (다) 병풍 형식으로 제작되었으며, 장식적인 표현을 중시한 채색화이다.
제작 과정	• 채색 전 먼저 아교물에 백반을 섞은 ㉠ 반수를 바탕재에 칠한다. 채색 시 색이 마른 후 다시 색을 겹쳐서 칠하는 중채 기법과 한쪽을 짙게 하고 다른 쪽으로 갈수록 차츰 얇게 나타나도록 하는 (㉡) 기법을 썼다.
소재의 활용	• 그림에 등장하는 소재는 새해를 시작할 때 선물하고 감상하는 그림인 (㉢)에서도 많이 활용되었다.

<작성 방법>

- (가)~(다) 중 옳지 않은 항목 1가지를 찾아 바르게 고쳐 서술할 것.
- 밑줄 친 ㉠을 하는 이유를 1가지 서술할 것.
- 괄호 안의 ㉡, ㉢에 해당하는 용어를 순서대로 쓸 것.

【전공심화단과(한국미술사)】

- 남들은 모르는 미술전공 이론 2권 172쪽
- 십장생도의 지역적 차이(중국 vs 한국 vs 일본)
- 세화와 연화의 차이 구분(길상화의 지역적 차이// 한국 vs 중국) 적중



5 일월오봉도:

<일월오봉도 병풍>, 19세기

- 6 십장생도:** <십장생도 병풍>, 19세기~20세기 초 십장생은 장수를 상징하는 태양, 산, 물, 돌, 구름, 소나무, 불로초, 거북, 학, 사슴 등을 가리킨다.

26학년도 중등미술입용

A8

강좌정보

모의고사, 교과서 분석 특강

8. 다음은 두 교사가 나온 대화이다. <작성 방법>에 따라 서술하시오. [4점]

최 교사: 2022 개정 미술과 교육과정 진로 선택 과목인 '미술 창작' 과목의 영역이 교사: '㉠'와/과 '창작의 확장'으로 구성되어 있습니다. '㉠' 영역에 둘째로 아이디어를 발상하는 방법, 셋째로 표현 기법과 (㉡)에 대해 최 교사: 그렇다면 아이디어를 발상하는 방법에는 어떤 것이 있을까요?
이 교사: 여러 가지가 있습니다. 그중 시네틱스(synectics) 발상법을 추천합니다.

종류	방법
직접적 유추 (㉢) 유추	• 개발하려는 물건과 그 물건과는 다른 대상을 (㉢) 유추
상징적 유추	• 두 대상 간의 관계를 기술하는 과정에서 상징 환상적 유추
환상적 유추	• 현실적인 유추를 통해서 해결할 수 없을 때

【9~10월 실전 모의고사】 4주차 A7번
- 미술 창작 교육과정 [영역] 해설 부분 적중

(나) 유의사항

수업방향	<ul style="list-style-type: none"> • ㉠인도 선택 <미술 창작> 교육 과정의 표현 영역에 중점을 두고 [가치·태도]부분에 집중한다. • 창의적 문제 해결법을 적용해 1~2차시에서는 문제 인식 이후 아이디어 탐색 과정을 진행한다. • 3~4차시에서는 아이디어를 정교화하고 작품 제작 단계에서 (㉡)을/를 진행한다. • 5~6차시에서는 친구들과 서로의 작품에 관해 트의하며 적용된 기법을 찾아보고, 발견 방향에 대해 이야기를 나눈다.
------	--

【22개정 교과서 분석 특강】 2P
- 발상 파트 설명 내용 그대로 적중



26학년도 중등미술입용

A9

강좌정보

모의고사, 토크보기

9. 다음은 관화 수업을 계획하고 있는 김 교사의 메모이다. <작성 방법>에 따라 서술하시오. [4점]

단원명

- 모두가 함께 만드는 협동 관화

단원 선정의 이유

- 관화 기법의 이해와 제작을 통해 표현력을 향상할 수 있음.
- 모두별 관화 제작 과정에서 협동심과 배려심을 키울 수 있음.

직접교수법의 단계

```

문제 인식 → (㉠) → 질의 응답 → (㉡) → 작품 제작 → 정리, 발전
    
```

【9~10월 영역별 모의고사】 5주차 B6번
- 직접 교수법 문제 유형, 문제 형태 똑같이 적중

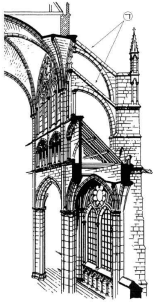
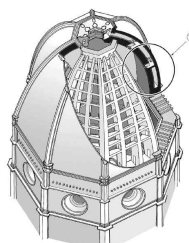
6. 다음 수업 과정을 참고하여 <작성 방법>에 따라 서술하시오. [4점]

학습 주제	점토로 작품 제작하기
문제 인식	<ul style="list-style-type: none"> • 학습 주제 안내하기 • ㉠
설명 및 시범	<ul style="list-style-type: none"> • 교사는 점토를 만지는 방법, 형태를 빚는 방법 설명하기 • 직접 시범을 통해 형태를 제작과정 보여주기
질의 응답	<ul style="list-style-type: none"> • 각각의 도구의 형태와 용도의 관련성 질문하기 • ㉢점토 보관할 때의 유의점 물어보기
작품 제작	<ul style="list-style-type: none"> • 개인 작품 제작하기 • 교사는 순회지도를 통해 학생의 제작을 돕고 피드백하기
정리 및 발전	<ul style="list-style-type: none"> • 작품 완성 및 사진찍기 • 주변 정리하기 • 각자의 작품에 대해 트의하기

<작성 방법>
○ [문제 인식] 단계에서 교사가 진행해야 하는 내용을 쓰고, 이를 바탕으로 (

【11월 파이널 토크보기】
- 교육과정 및 PCK 설명에서 직접교수법 유의사항 안내
- 기술 흐름 분석 기조로 출제 방향 적중

26학년도 중등미술입용	A10	강좌정보	전공심화단과(한국미술사), 모의고사, 테마파크
<p>10. 다음 설명을 참고하여 <작성 방법>에 따라 서술하시오. [4점]</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>동진 사람인 고개지(顛厓之)는 자신의 글에서 “무릇 그림은 사람이 가장 어렵고, 그 다음이 산수이며, 그 다음이 개와 말이다.”라고 했는데, 그 이유는 이러한 소재들이 기물과 달리 (㉠)을/를 필요로 하기 때문이다. 이는 그의 화론이 비록 인물화에 비중을 두고 있지만, 산수화론이 짝들 때부터 산수에 정신을 담은 것이 중요했음을 말해 준다.</p> <p>비슷한 시기 종병(宗炳)이 저술한 『화산수서(畫山水序)』는 중국회화사에서 본격적인 산수화론으로 인정받는다. 그는 “산수는 형상으로써 도(道)를 아름답게 한다.”라고 하면서 도를 체득하는 방법으로 산수화 감상의 효능을 강조했다. 그는 명산을 유람하며 산수에서 노니는 것을 즐겼으나 병들고 늙어서 산을 오르내리기 어려워졌을 때는 ㉡ 집에 누워서 산수화를 보며 즐겼다. 또한 종병은 산수를 관찰하여 화면에 옮길 때 관찰자와 대상의 관계를 원근으로 해석하며 ㉢ ‘원경(遠峽)’을 언급했는데, 이는 훗날 ㉣ 광희의 ‘삼원법’으로 발전되었다.</p> </div>		<p>【전공심화단과(한국미술사)】</p> <ul style="list-style-type: none"> - 전신, 이행사상, 천상묘득의 구분 강조 - 종병, 와유일화와 원근 설명 내용 적용 - 갈로의 중국회화이론서 기반 설명 내용 적용 <p>• 천상묘득(懸想妙得): 대상을 묘사할 때에는 생각을 옮겨 묘를 얻어야 한다고 했는데, 이는 그림을 그리기 전에 대상의 사상과 감정을 깊이 이해하고 체득하여(遷想) 이를 분석하는 과정을 거쳐 예술성을 획득해야 한다는 것(妙得)인. 고개지는 천상묘득의 난이로 회화에서 소재 표현의 난이를 다음과 같이 구분</p> <div style="border: 1px solid gray; padding: 2px; margin: 5px 0;"> <p>무릇 그림은 사람이 가장 어렵고 그다음에 산수이며 그다음에 개와 말이다. 땅무와 누락은 일정한 기물일 뿐으로서 그리기는 어렵지만 보고 좋아하는 쉬운데 천상묘득을 필요로 하지는 않는다.</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> • 함기심목(咸記心目): 마음의 눈에 기억해 두었다가 보지 않고도 그리는 방법 • 징회미상(澄懷味象): 마음을 맑게 하여 아름다운 도에 이르는 방법 • 창신(暢神) 효능론: 산수화는 정신을 유희하게 하는 심미 작용을 한다고 주장 • 초보적 투시 도법: 근경은 크고 원경은 작게 그리는 초보적 투시 도법을 제시 <p>【6월 테마파크】</p> <ul style="list-style-type: none"> - 화론의 흐름 점검 및 기술 분석 내용 적용 - 산점투시와 삼원법의 관계 설명 내용 적용 	

26학년도 중등미술입용	A11	강좌정보	전공심화단과(서양미술사), 모의고사, 테마파크
<p>11. 다음 도면과 설명을 참고하여 <작성 방법>에 따라 서술하시오. [4점]</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start;"> <div style="text-align: center;">  <p>(가) 프랑스, <아이펠 성당>, 13세기</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>(나) 이탈리아, <피렌체 대성당>, 15세기</p> </div> </div>		<p>【전공심화단과(서양미술사)】</p> <ul style="list-style-type: none"> - 고딕 건축 구조도 바탕 명칭 설명 부분 - 추가자료 부르넬리스키의 의의 설명 부분 - 이중 돔, 부연부벽 등 적용 <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>47 부르넬리스키</p> <p>□ 부르넬리스키가 고안했던 해결책은 어떻게 보더라도 전체적이었 다. 축적 투영법은 돔 공사가 어떻게 이루어졌는지 보여 준다. 돔은 팔각형 모서리에서 생긴 대형 리브 8개, 대형 리브 들 사이에 들어가는 소형 리브 2개씩 총 16개를 갖추었다(이러한 발상은 대형 8개, 소형 16개의 리브가 팔각 돔을 지탱하는 피렌체 세례당에서 비롯된 게 거의 확실하다).</p> <p>□ 골격은 대소 리브를 한데 묶어 옆으로 퍼지는 힘을 흡수하는 수평 아치를 장착해 이중 돔을 이루었다. 두 겹인데, 부르넬리스키 본인은 이 이중 돔 구조로 습기 피해를 막고 기품을 더할 의도였다고 설명했다. 피렌체 대성당의 돔은 이중 구조를 이용한 최초의 돔으로 알려졌는데, 이는 분명 돔 무게를 상당히 경감하는 방법이었다.</p> </div> <p>【9-10월 실전 모의고사】 2주차 A8번</p> <ul style="list-style-type: none"> - 고딕 vs 르네상스 건축 비교 문제 - 부연부벽, 이중 형태 적용! <p>【11월 파이널 톨아보기】</p> <ul style="list-style-type: none"> - 르네상스 건축의 혁신 설명 부분 적용 <div style="border: 1px solid gray; padding: 2px; margin: 5px 0;"> <ul style="list-style-type: none"> • 알베르티: 건축 6가지 요소: 지역, 대지, 평면도, 벽, 지붕, 개구부 -> 비례 중심의 건축물<신타 마리아> • 중전건축: 미켈로초 미켈로치<팔라초 메디치>, 알베르티<팔라초 루첼라이> - 인민 구성, 사적 영역의 • 팔라디오: <로토다>- 매너리즘 시기 활동했으나 건축양식은 매너리즘이 아닌 고전주의적 방식을 그대 • 르네상스 건축의 의의: 고전 건축의 부활과 이론적 완성/ 기능적 설계 방식의 확립/ 도시 개발과 공간 • 단답대비: 후속투영법, 라스티케이서, 피아노, 노틸레, 헤리보 </div>	

12. 다음 도판과 설명을 참고하여 <작성 방법>에 따라 서술하시오. [4점]

[별첨 컬러 도판 참고]



(가)



(나)

캔버스는 일반적으로 직사각형이 선호된다. 캔버스는 크기에 따라 호수로 구분되며, 가로 폭의 비율에 따라 (㉠), 풍경형, 해경형으로 분류된다. 하지만 서양화의 재료와 용구는 시대에 따라 다양하게 변화하고 발전해 왔다. 이탈리아 르네상스의 화가들은 (가)와 같이 패널을 활용하여 ㉡원(圓)의 형태를 한 회화를 제작하기도 했으며, 이러한 형태는 르네상스 건축에서 장식적 요소로 활용될 만큼 크게 유행하였다. 현대 미술가들은 캔버스를 개인적인 용도와 의도에 따라 다양한 형태로 변형하여 제작한다. 이러한 경향은 특히 미니멀리즘에서 두드러지는데, 이는 회화의 사물성을 극대화하기 위함이다. 스텔라(F. Stella)는 (나)에서 물질성을 드러내기 위해 변형된 캔버스와 화면의 모터프가 서로 일치되도록 하고, ㉢물감의 채색 방식을 통해 화면의 평면성을 획득하였다.

<작성 방법>

- 괄호 안의 ㉠에 해당하는 용어를 쓸 것.
- 밑줄 친 ㉡에 해당하는 용어를 쓸 것.
- 밑줄 친 ㉢에 사용된 물감의 종류를 쓰고, 그 채색 방식을 서술할 것.

【전공심화단과(서양미술사)】

- 미켈란젤로, 앵그르 툰도 형식 설명

【7~8월 영역별 모의고사】 2주차 A2번

- 문제 조건 확인 및 답안 쓰는 방식 적중

2. 다음 그림과 설명을 읽고, <작성 방법>에 따라 쓰시오. [2점]



(가)



(나)

터키석, 수정, 마노, 녹주석(綠柱石)과 함께 서아시아의 넓은 지역이 원산지인 (가)는 황금색 안경의 황철석이 마블링되어 나타나 장신구와 회화 등에 다양하게 사용되었다. 특히 기원 전 5,000년 경 이집트와 메소포타미아 문명에서 특히 고급 재료로 다루어졌다는 것을 알 수 있는데, 파라오의 관이나 화장, 다양한 조각상 등에서 보이는 파란색의 원료가 모두 이것이다.

(가)는 르네상스 시기를 거쳐 근대까지도 상당히 많이 사용되었는데, 출하량이 워낙 적어 다른 색과 섞어 조금씩 사용되었던 것으로 보인다. ㉠동그런 형식으로 그려진 (나)

【전공심화단과(현대미술사)】

- 프랭크 스텔라 단일성을 바탕으로 한 평면성 설명 내용

1권 180-184	미니멀리즘
프랭크 스텔라 p.180	<input type="checkbox"/> 연역적 구조: 스텔라의 회화에서 '연역적 구조'란, 그림의 내용이나 선과 모양이 자동적으로 만들어지는 방식을 말함. 이 방식에서 없음. 회화는 오직 '회화의 표면'을 드러내기 위한 것이며, 이것이 2 <input type="checkbox"/> '삼차원'이 된 스텔라의 널빤지는 저드가 회화보다는 조각에 가깝다 안드레는 첨가되고 구성된 것이라는 이유로 회화가 아니라고 한 것은 일종의 '단일성(unitariness)'이었다.
	<p>제스퍼 존스 ← 프랭크 스텔라 → 마이클 프리드</p> <p>사물=양상 물단적인 것은 보지않음</p> <p>프랭크 스텔라: 연역성의 변형, 회화적 구조가 감춰져 회화적 위험을 모르게끔 나타냄</p> <p>마이클 프리드: 이미지를 연변 발견한 이미지</p> <p>칼 안드레: 실제 공간 속 설치된 금속제 물감의 광택, 사물성</p>

26학년도 중등미술입용	B1	강좌정보	전공심화단과(한국미술사), 토틀아보기
--------------	----	------	----------------------

1. 다음 설명을 참고하여 괄호 안의 ㉠, ㉡에 해당하는 용어를 순서대로 쓰시오. [2점]

동국진체를 추구했던 이광사(李匡師)는 조선 후기의 대표적인 서예가로서, 우리나라 고유의 서체를 이루는 데 있어 큰 족적을 남긴 인물이다. 그는 동국진체를 이루기 위해서는 먼저 옛 서체를 학습하여 글씨의 근본을 회복해야 한다고 주장했다. 이에 서(書)의 모범이 되는 글씨들을 석판이나 목판에 모각하고 종이로 탁본하여 만든 책인 (㉠)의 학습에 깊이 전념하였다.

그는 왕희지(王羲之)가 말한 ‘의재필전(意在筆前)’, 즉 흥중에 의기가 갖추어진 후에 붓을 들어야 비로소 생동감을 얻는다는 것을 높이 평가하면서, 글씨의 의기를 갖추기 위해서는 한 획이라도 소홀하게 다루지 말고 법도를 지켜야 한다고 당부했다. 또한 이광사는 당시 사람들이 (㉡)을/를 법도 없이 함부로 쓰는 것을 보면서 “왕희지가 이 서체를 논하며 왜 붓이 곧바로 지나가는 것을 경계하라고 하였는지 아는가.”라며 염려했는데, 이는 (㉡)이가 급하고 간결하며 편리하고 유창해서 다른 글씨보다 훨씬 자유로운 서체였기 때문이다.

<p>【 전공심화단과(한국미술사) 】</p> <ul style="list-style-type: none"> - 조선 후기-말기 법첩의 변화에서 비석으로의 이행 설명 - 조선 후기 동국진체 및 이사, 윤순, 이광사 내용 설명 <p>【 11월 파이널 토틀아보기 】</p> <ul style="list-style-type: none"> - 법첩, 북학과, 북비남첩 내용 설명 부분 적중 	<p>서예</p> <ul style="list-style-type: none"> • 한자: 소전(태산각석), 영자팔법 • 양현: '동진의 서예는 운(韻)을 숭상하고, 당' • 조선후기: 동국진체의 특징 + 음양·오행·삼정· • 조선말기: 북비남첩(예서 연구), 금석학 • 단답대비: 갑골문, 금문, 석고문, 조총서
---	--

26학년도 중등미술입용	B2	강좌정보	전공심화단과(서양미술사)
--------------	----	------	---------------


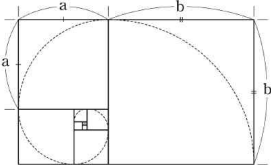

2. 다음 도판과 설명을 참고하여 괄호 안의 ㉠, ㉡에 해당하는 용어를 순서대로 쓰시오. [2점]


[별첨 컬러 도판 참고]

(가)와 (나)는 필립 4세의 궁정화가였던 벨라스케스(D. Velázquez)가 그린 전신 초상화이다. (가)는 전체적으로 비슷한 색채에도 불구하고 명암 대비가 두드러져 이탈리아 바로크 화가 카라바조(M. Caravaggio)의 (㉠) 양식으로부터 영향을 받았음을 알 수 있다. 이러한 경향은 이탈리아 여행을 통해 점점 약화되는데, 특히 벨라스케스는 (㉡) 화파의 작품을 접하면서 빛은 단순히 밝음과 어두움을 구분 짓는 것이 아니라 형태와 색채를 결정한다는 것을 깨닫게 된다. (나)는 그가 이탈리아 여행 후에 그린 것으로 빛과 색채의 효과를 이용해 화면은 깊어지고 인물은 자연스러워진 것을 확인할 수 있다. 이처럼 빛에 따라 변화하는 색채와 형태를 포착한 그의 회화는 19세기 인상주의에 영향을 준다.

<p>【 전공심화단과(서양미술사) 】</p> <ul style="list-style-type: none"> - 벨라스케스의 영향 단계 구분 및 설명 - 카라바조의 영향을 받은 궁정화가 이전기 - 루벤스의 영향을 받아 베네치아 여행 중 티치아노 작품에 감화되는 등의 상세 내용 설명 부분 그대로 적중
--

스페인 / 플랑드르 바로크
<p><input type="checkbox"/> 활동 초기에 그는 종교 주제 그림을 많이 그렸다. 17세기 초 전 유럽을 매혹시킨 카라바지오의 화풍이 스페인에서도 영향력이 있었는데, 벨라스케스의 작품에서도 카라바지오에서 유래한 어두운 바탕에 단일한 광원으로 조명된 사실적인 인물 묘사(tenebrist naturalism)가 나타난다.</p> <p><input type="checkbox"/> 그가 주력한 분야는 보데곤(bodegon)이라는 스페인 특유의 장르화이다. 오늘날 스페인에서 이 말은 정물화라는 뜻으로 쓰이나, 어원은 선술집이라는 뜻이고, 17세기 스페인 미술에서는 음식과 그릇 등 정물 주제를 부각시키면서 서민의 일상 생활 장면을 묘사한 장르화를 가리켰다.</p> <p><input type="checkbox"/> 벨라스케스는 사실적인 인물을 그리는 것을 중시하며 왕의 초상을 그릴 때에도 루벤스 등의 작품에서 발견되는 과장된 연출이나 알레고리적 등장인물이 없다. 도덕적 판단을 내리지 않고 담담하고 기품 있게 개성을 표현했다.(시각적 사실주의)</p>

26학년도 중등미술입용	B3	강좌정보	전공심화단과(디자인&표현), 모의고사, 톺아보기			
<p>3. 다음 설명을 참고하여 <작성 방법>에 따라 서술하시오. [4점]</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>1990년대 모그리지(B. Moggridge)는 인간이 제품이나 서비스를 사용할 때 사용자의 행동과 시스템의 반응을 용이하게 하는 것을 (㉠) 디자인이라고 하였다. 사용자 경험 디자인에 포함되는 (㉡) 디자인의 시각적 구조를 설계하는 인터페이스 디자인에서는 인간의 인지와 행동 원리를 과학적으로 분석한 심리학적 법칙들이 적용된다.</p> <p>이러한 심리학 법칙들 중에는 사용자가 디자인에 반응하는 데 소요되는 시간을 예측하는 법칙들이 있다. 히크의 법칙(Hick's Law)은 (㉢)의 수와 복잡성에 따른 인지적 의사 결정의 시간을 설명하는 원리이며, 피츠의 법칙(Fitts' Law)은 ㉣ <u>사용자가 목표를 향해 움직이는 물리적 조작의 시간을 설명하는 원리이다.</u> 이와 같은 원리들은 불필요한 시각 요소를 최소화하고 사용자가 대상을 빠르고 명확하게 조작할 수 있도록 설계된 인터페이스 등에서 확인할 수 있다.</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center;"><작성 방법></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 괄호 안의 ㉠에 해당하는 명칭을 쓸 것. ○ 괄호 안의 ㉡에 해당하는 용어를 쓸 것. ○ 피츠의 법칙에서 밑줄 친 ㉣을 단축하기 위한 방법을 2가지 서술할 것. </div>		<p>【 전공심화단과(디자인&표현) 】</p> <ul style="list-style-type: none"> - UX 디자인의 방식 및 사용자 경험 설명 - 단순한 인터페이스의 적용 원칙 설명 부분 적중 <p>【 7~8월 영역별 모의고사 】 2주차 A12</p> <ul style="list-style-type: none"> - 인터랙션의 종류 설명 <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; padding: 2px;">사람과 사람 (person to person)</td> <td style="padding: 2px;"> <ul style="list-style-type: none"> • 인간 간의 소통, 관계, 커뮤니케이션을 매개하는 디자인 • UI/UX, 소셜미디어 인터페이스, 서비스 디자인 </td> </tr> </table> <p>【 11월 파이널 톺아보기 】</p> <ul style="list-style-type: none"> - 인터랙션 디자인 마지막 점검 및 적중 <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; margin-top: 10px;"> <tr> <td style="width: 15%; padding: 2px;">디자인</td> <td style="padding: 2px;"> <ul style="list-style-type: none"> • UI,UX: 맨-머신 인터페이스, 시나리오 기반 디자인, • 산업 디자인: 프로그 디자인, 넛지 디자인, 행동유도성 디자인, • 도널드 노먼의 행동유도성 디자인 4가지 원리, 헨리 드레이퍼스 인간공학 • 리처드 부캐넌 인터랙션 4가지 유형(사람과 사물, 사람과 사람, 인간과 :) • 환경디자인: 조명(연색성), 전시디자인(동선), 파노라마, 디오라마, 조닝 • 단답대비: 코즈마케팅, 오피니언 리더, 컬데삭, 프롬프트, 피스널 큐레이터 </td> </tr> </table>	사람과 사람 (person to person)	<ul style="list-style-type: none"> • 인간 간의 소통, 관계, 커뮤니케이션을 매개하는 디자인 • UI/UX, 소셜미디어 인터페이스, 서비스 디자인 	디자인	<ul style="list-style-type: none"> • UI,UX: 맨-머신 인터페이스, 시나리오 기반 디자인, • 산업 디자인: 프로그 디자인, 넛지 디자인, 행동유도성 디자인, • 도널드 노먼의 행동유도성 디자인 4가지 원리, 헨리 드레이퍼스 인간공학 • 리처드 부캐넌 인터랙션 4가지 유형(사람과 사물, 사람과 사람, 인간과 :) • 환경디자인: 조명(연색성), 전시디자인(동선), 파노라마, 디오라마, 조닝 • 단답대비: 코즈마케팅, 오피니언 리더, 컬데삭, 프롬프트, 피스널 큐레이터
사람과 사람 (person to person)	<ul style="list-style-type: none"> • 인간 간의 소통, 관계, 커뮤니케이션을 매개하는 디자인 • UI/UX, 소셜미디어 인터페이스, 서비스 디자인 					
디자인	<ul style="list-style-type: none"> • UI,UX: 맨-머신 인터페이스, 시나리오 기반 디자인, • 산업 디자인: 프로그 디자인, 넛지 디자인, 행동유도성 디자인, • 도널드 노먼의 행동유도성 디자인 4가지 원리, 헨리 드레이퍼스 인간공학 • 리처드 부캐넌 인터랙션 4가지 유형(사람과 사물, 사람과 사람, 인간과 :) • 환경디자인: 조명(연색성), 전시디자인(동선), 파노라마, 디오라마, 조닝 • 단답대비: 코즈마케팅, 오피니언 리더, 컬데삭, 프롬프트, 피스널 큐레이터 					
26학년도 중등미술입용	B4	강좌정보	전공심화단과(서양미술사), 테마파크			
<div style="text-align: center;">  <p>(가)</p>  <p>(나)</p> </div>		<p>【 전공심화단과(서양미술사) 】</p> <ul style="list-style-type: none"> - 황금비율 관계 설명 - 도리포로스의 의미 및 원작과 모각, 진위성 여부 설명 <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center; background-color: #f0f0f0;">기별 구분</p> <p style="text-align: center;">고전기 (B.C. 480~B.C. 323)</p> <p style="text-align: center; background-color: #f0f0f0;">사실적 ▶</p> </div> <div style="text-align: center; margin: 10px 0;">  <p style="font-size: small;">폴리클레이토스, <창을 들고 가는 사람>, B.C. 440년경</p> </div> <p>【 6월 테마파크 】</p> <ul style="list-style-type: none"> - [미술대사전] 분석 과정에서 도리포로스 설명 - 콘트라포스토 개념 및 조건에 따른 서술 방법 안내 적중 				

26학년도 중등미술입용	B7	강좌정보	전공심화단과(한국미술사), 모의고사, 톨아보기
<p>7. 다음 도판과 설명을 참고하여 <작성 방법>에 따라 서술하시오. [4점] [별첨 컬러 도판 참고]</p>  <p>(가) 윤두서, <유하백마도></p> <div data-bbox="200 715 674 1128" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>조선 시대에는 꽃과 새를 그린 화조화나, 새나 짐승을 그린 (㉠)에 능한 화가들이 많았는데 (가)는 그중 한 명인 윤두서(尹斗緒)의 작품이다. 그는 동물 중 말을 많이 그렸고 실제로 말을 매우 좋아해서 직접 키우기도 하였지만, 너무 아끼는 마음에 타지는 않았다고 전해진다. 말 그림을 배울 때 ㉡<당시화보>, <고씨화보> 등의 옛 화본을 보고 작품을 방작(倣作)하는 과정을 기쳤고, 마구간에 찾아가 말을 종일 관찰한 후 확신이 들면 그때서야 붓을 들었다. 그림이 말의 실제 모습과 털 하나라도 닮지 않으면 찢어 버렸고 말과 그림을 서로 구분하기 어려울 때에야 비로소 붓을 놓았다. 이렇게 대상을 실제로 오랫동안 관찰하여 참다운 형상을 얻는 것을 '실득(實得)'이라고 한다. 실득에 이르기 위해서는 방작과 더불어 ㉢실물을 보고 그대로 그려 내는 노력이 충분히 이루어져야 하는데 윤두서는 이를 게을리하지 않았다.</p> </div> <div data-bbox="200 1159 674 1300" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p style="text-align: center;"><작성 방법></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 괄호 안의 ㉠에 해당하는 화목(畫目)에 따른 명칭을 쓸 것. ○ 사적(謝赫)의 '화육법(畫六法)' 중에서 밑줄 친 ㉡에 해당하는 용어를 쓰고, 그 목적을 서술할 것. ○ 밑줄 친 ㉢에 해당하는 용어를 쓸 것. </div>		<div data-bbox="735 272 1244 352" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>【전공심화단과(한국미술사)】</p> <ul style="list-style-type: none"> - 조선 후기 화론 설명 중 윤두서의 《기졸》 설명 적중 - 관찰과 사생의 중요성을 바탕으로 영모화, 초상화 연계 </div> <div data-bbox="735 393 1244 453" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>【7-8월 영역별 모의고사】 6주차 B11번</p> <ul style="list-style-type: none"> - 전이모사의 개념 작성 출제 적중 </div> <hr style="border: 1px solid black; margin: 10px 0;"/> <p style="text-align: center;">! 표현할 방안에 대해 토의하고, 제작과정 계획과 방법에 대한 실험과 융합을 시도하도록 하기 (㉠전이모사와 ㉡경영위치를 고려하기) 하기</p> <hr style="border: 1px solid black; margin: 10px 0;"/> <p>서 작성 및 발표 온라인 게시</p> <div data-bbox="735 735 1244 856" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <ul style="list-style-type: none"> ○ 위 감상작품을 바탕으로 미술과 성취기준을 적용 ○ 밑줄 친 ㉠과 ㉡의 의미에 대해 서술할 것. ○ 괄호 안 ㉢에 들어갈 평가 방법을 쓸 것. </div> <div data-bbox="735 907 1244 997" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>【11월 과이널 톨아보기】</p> <ul style="list-style-type: none"> - 화제의 구분 '화조화', '영모화' 개념 설명 부분 적중 - 《기졸》 마지막 설명 내용까지 적중 </div>	

26학년도 중등미술입용	B8	강좌정보 전공심화단과(미교미학), 모의고사, 토틀아보기 미술교과사 흐름특강												
<p>8. 다음은 수업을 성찰하는 두 교사의 대화이다. <작성 방법>에 따라 서술하시오. [4점]</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p>박 교사: 2022 개정 미술과 교육과정의 내용 체계에서 '가치·태도' 범주의 성취기준에 도달한 정도를 수업에서 평가하기가 쉽지 않아요.</p> <p>이 교사: 그렇습니다. 교육목표 분류 체계에서 개인 속에 내면화된 심리·정서적 특성을 가리키는 (㉠) 영역은 객관적으로 평가하기 어렵죠. 목표 중심의 계량화된 평가로는 한계가 있어요. 그래서 아이스너(E. Eisner)는 비평가가 전문적인 지식을 가지고 예술 작품을 판별하는 것처럼 교사에게도 교실 현상을 읽어낼 수 있는 (㉡)이/가 필요하다고 했어요.</p> <p>박 교사: (㉡)와/과 관련하여 아이스너가 제안한 교육적 비평의 4가지 측면인 기술, 해석, ㉢평가, ㉣주제론을 다음 수업에 적용해 보아야겠어요.</p> <p>이 교사: 네, 미술 학습 경험의 질적인 면을 발전할 수 있을 거예요. 다음 수업 성찰에서 공유해 주세요.</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p style="text-align: center;"><작성 방법></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 괄호 안의 ㉠에 해당하는 용어를 쓸 것. ○ 괄호 안의 ㉡에 해당하는 용어를 쓸 것. ○ 아이스너의 교육적 비평과 관련하여 밑줄 친 ㉢, ㉣의 내용을 각각 서술할 것. </div>		<p>【 전공심화단과(미교미학) 】</p> <p>– 아이스너 내용 추가 자료 정리</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 20%; text-align: center;">교육적 지식안</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> • 감식안이란 대상의 특성을 파악하고 감상하는 기술 • 교사는 이러한 교육적 감식안을 반드시 갖추어 하며, 통제와 예측이 어려운 복잡한 교육현상의 특성에 맞춰 학생의 작품을 감상하고 평가할 수 있어야 한다고 주장함. • 교사는 교육적 감식안의 발전을 위해 많은 노력을 기울여야 하며, 교사가 교육 현장에서 알게 되는 경험에 따라 다르게 나타남 • 교사의 능력과도 비례하므로 꾸준히 비평 과정을 통해 성장해야 함. </td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">교육적 비평</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> • 미술 교사가 감식안을 가지고 수업의 결과를, 교육현상을 확인한 뒤 언어의 형태로 서술한 것(비평) • 교육적 비평은 교실 상황과 수업의 내용을 말로 세부적으로 표현하는 것을 지칭함 • 효과적인 교육적 비평을 위해서는 응용, 비유, 당시, 함축 등의 언어적 기술 역시 중요하다고 지칭함. • 교육적 비평의 중요성은 오늘날의 교육과정 및 수업 장학에도 광범위하게 적용되며 여러 가지 측면으로 설명됨. <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; margin-top: 5px;"> <tr> <td style="width: 20%;">기술적 측면</td> <td>수업 과정의 기술 및 서술</td> </tr> <tr> <td>해석적 측면</td> <td>수업 과정에서 교사의 행위의 관계를 해석</td> </tr> <tr> <td>평가적 측면</td> <td>평가 절차를 활용하여 성장하기 위한 도구적 측면</td> </tr> <tr> <td></td> <td>오늘날의 진성된 창작과 동일</td> </tr> </table> </td> </tr> </table> <p>【 모의고사 】</p> <p>– 9~10월 실전 모의고사 1주차 B8</p> <p>– 9~10월 실전 모의고사 2주차 A3</p> <p>– 9~10월 실전 모의고사 2주차 A11</p> <p>– 9~10월 실전 모의고사 5주차 B5</p> <p>– 아이스너 기출 흐름 분석상 나올 가능성 예측! 적중!</p>	교육적 지식안	<ul style="list-style-type: none"> • 감식안이란 대상의 특성을 파악하고 감상하는 기술 • 교사는 이러한 교육적 감식안을 반드시 갖추어 하며, 통제와 예측이 어려운 복잡한 교육현상의 특성에 맞춰 학생의 작품을 감상하고 평가할 수 있어야 한다고 주장함. • 교사는 교육적 감식안의 발전을 위해 많은 노력을 기울여야 하며, 교사가 교육 현장에서 알게 되는 경험에 따라 다르게 나타남 • 교사의 능력과도 비례하므로 꾸준히 비평 과정을 통해 성장해야 함. 	교육적 비평	<ul style="list-style-type: none"> • 미술 교사가 감식안을 가지고 수업의 결과를, 교육현상을 확인한 뒤 언어의 형태로 서술한 것(비평) • 교육적 비평은 교실 상황과 수업의 내용을 말로 세부적으로 표현하는 것을 지칭함 • 효과적인 교육적 비평을 위해서는 응용, 비유, 당시, 함축 등의 언어적 기술 역시 중요하다고 지칭함. • 교육적 비평의 중요성은 오늘날의 교육과정 및 수업 장학에도 광범위하게 적용되며 여러 가지 측면으로 설명됨. <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; margin-top: 5px;"> <tr> <td style="width: 20%;">기술적 측면</td> <td>수업 과정의 기술 및 서술</td> </tr> <tr> <td>해석적 측면</td> <td>수업 과정에서 교사의 행위의 관계를 해석</td> </tr> <tr> <td>평가적 측면</td> <td>평가 절차를 활용하여 성장하기 위한 도구적 측면</td> </tr> <tr> <td></td> <td>오늘날의 진성된 창작과 동일</td> </tr> </table>	기술적 측면	수업 과정의 기술 및 서술	해석적 측면	수업 과정에서 교사의 행위의 관계를 해석	평가적 측면	평가 절차를 활용하여 성장하기 위한 도구적 측면		오늘날의 진성된 창작과 동일
교육적 지식안	<ul style="list-style-type: none"> • 감식안이란 대상의 특성을 파악하고 감상하는 기술 • 교사는 이러한 교육적 감식안을 반드시 갖추어 하며, 통제와 예측이 어려운 복잡한 교육현상의 특성에 맞춰 학생의 작품을 감상하고 평가할 수 있어야 한다고 주장함. • 교사는 교육적 감식안의 발전을 위해 많은 노력을 기울여야 하며, 교사가 교육 현장에서 알게 되는 경험에 따라 다르게 나타남 • 교사의 능력과도 비례하므로 꾸준히 비평 과정을 통해 성장해야 함. 													
교육적 비평	<ul style="list-style-type: none"> • 미술 교사가 감식안을 가지고 수업의 결과를, 교육현상을 확인한 뒤 언어의 형태로 서술한 것(비평) • 교육적 비평은 교실 상황과 수업의 내용을 말로 세부적으로 표현하는 것을 지칭함 • 효과적인 교육적 비평을 위해서는 응용, 비유, 당시, 함축 등의 언어적 기술 역시 중요하다고 지칭함. • 교육적 비평의 중요성은 오늘날의 교육과정 및 수업 장학에도 광범위하게 적용되며 여러 가지 측면으로 설명됨. <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; margin-top: 5px;"> <tr> <td style="width: 20%;">기술적 측면</td> <td>수업 과정의 기술 및 서술</td> </tr> <tr> <td>해석적 측면</td> <td>수업 과정에서 교사의 행위의 관계를 해석</td> </tr> <tr> <td>평가적 측면</td> <td>평가 절차를 활용하여 성장하기 위한 도구적 측면</td> </tr> <tr> <td></td> <td>오늘날의 진성된 창작과 동일</td> </tr> </table>	기술적 측면	수업 과정의 기술 및 서술	해석적 측면	수업 과정에서 교사의 행위의 관계를 해석	평가적 측면	평가 절차를 활용하여 성장하기 위한 도구적 측면		오늘날의 진성된 창작과 동일					
기술적 측면	수업 과정의 기술 및 서술													
해석적 측면	수업 과정에서 교사의 행위의 관계를 해석													
평가적 측면	평가 절차를 활용하여 성장하기 위한 도구적 측면													
	오늘날의 진성된 창작과 동일													
<p>3. 다음 내용을 참고하여 괄호 안의 ㉠, ㉡에 해당하는 용어를 순서대로 쓰시오. [2점]</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>아이스너(Eisner)는 아동의 미적 인식과 감상에 대해 다음과 같이 정리했다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 선호에 의한 감상 • 아름다움과 사실주의에 기초 • (㉠) 주목 • 양식과 형태를 고려한 인식 • 자율성에 의한 단계 <p>아이스너의 주장에서 눈여겨볼 점은 일반적인 발달단계론을 따르면서도 (㉠)(이)라는 측면을 제시하여 미술 감상의 측면을 발달 단계에서 다룰 수 있도록 했다는 점이다. 특히, 마지막 단계는 개인이 자신만의 해석과 분석 과정을 바탕으로 인식하고 감상하는 단계로 가드너(Gardner)의 예술 감상 지각 발달 단계와도 겹침이 있다. 폴버그는 예술적 위기 및 (㉡) 단계에서 교차원적인 질문을 학생 스스로 활용하여 다양한 취향의 작품을 경험하고 심도 있는 (㉡)을/를 스스로 형성한다고 설명했다.</p> </div>		<p>11. 다음은 미술 교육 학자들의 연구를 정리한 것이다. <작성 방법>에 따라 서술하시오. [4점]</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 20%;">학자</th> <th>주요 내용</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">아이스너 (E.Eisner)</td> <td>아이스너는 교사에게 필요한 가장 중요한 요소로 교육적 (㉠)을/를 주장했다. 통제와 예측이 어려운 복잡한 교육현상의 특성에 맞춰 학생의 작품을 이해하고 평가할 수 있어야 하는 능력으로, 수업과 작품의 비평 과정을 통해 성장시켜야 한다고 보았다.</td> </tr> </tbody> </table>	학자	주요 내용	아이스너 (E.Eisner)	아이스너는 교사에게 필요한 가장 중요한 요소로 교육적 (㉠)을/를 주장했다. 통제와 예측이 어려운 복잡한 교육현상의 특성에 맞춰 학생의 작품을 이해하고 평가할 수 있어야 하는 능력으로, 수업과 작품의 비평 과정을 통해 성장시켜야 한다고 보았다.								
학자	주요 내용													
아이스너 (E.Eisner)	아이스너는 교사에게 필요한 가장 중요한 요소로 교육적 (㉠)을/를 주장했다. 통제와 예측이 어려운 복잡한 교육현상의 특성에 맞춰 학생의 작품을 이해하고 평가할 수 있어야 하는 능력으로, 수업과 작품의 비평 과정을 통해 성장시켜야 한다고 보았다.													

9. 다음 도판과 설명을 참고하여 <작성 방법>에 따라 서술하시오. [4점]

[별첨 컬러 도판 참고]



(가) 고려 시대, 11세기



(나) 조선 시대, 15세기

우리나라의 백자는 통일신라 시대 말부터 생산되기 시작하여 고려 시대를 거쳐 조선 시대에 전성기를 맞았다. 고려 시대에는 백자보다 청자가 많이 생산되었는데, 백자는 청자보다 제작 기술이 까다롭고, 당시 고려 사회에서 청자를 더 선호했기 때문이다.

질 높은 백자를 생산하기 위해서는 태토의 순도와 성분, 유약, 소성 온도 등이 중요하다. 고려 시대의 백자는 태토의 순도가 낮고, 비교적 낮은 온도에서 소성하였기 때문에 자화(磁化)가 완전히 이루어지지 않아 무른 (㉠) 백자이다. 반면 조선 시대에는 질 좋은 고령토를 여러 번 수비해서 태토의 순도가 높고, 1300℃ 이상의 고화도로 소성하여 단단한 (㉡) 백자가 생산되었다. 이렇게 조선 시대에 질 높은 백자가 생산된 배경에는 국가가 정책적으로 생산과 유통을 관리한 이유도 있지만, ㉢ 조선 시대를 이끌었던 지배 계층의 사상과 미의식이 백자에 반영되었기 때문이다.

<작성 방법>

- 괄호 안의 ㉠, ㉡에 해당하는 용어를 순서대로 쓸 것. [단, 백자의 성질에 따른 분류에 근거할 것.]
- (나)와 관련하여 밑줄 친 ㉢을 쓰고, 이를 반영한 조선 백자의 미적 특성을 서술할 것.

【 1~2월 기공탄 】

- 청자, 분청사기, 백자의 분화과정 설명
- 각 도자기에 반영된 사회적 이념 설명

【 전공심화단과(한국미술사) 】

- 도자기 무늬에 따른 미감 설명
- 조선시대 백자의 전개, 유교(성리학, 주자학) 분화
- 유교 미학적 특징 키워드 설명 부분 적중

- ㉡ 백자의 생산은 고려 시대부터 비롯되었으나 백자보다 청자의 생산이 압도적이었던 고려의 백자는 **진질 백자**였음. **반투명색의** **장질 백자**는 조선 시대에 들어 비로소 완성되었으며 17세기 후반부터는 높은 품질의 백자가 전국적으로 확산됨
- ㉢ **유교적 미의식**을 반영하여 원만하고 유연한 기형과 절제된 선의 아름다움, 강한 내구성과 실용성, 하얀 유백색 등을 특색으로 함
- ㉣ 백자의 분류와 발달 과정

【 모의고사 】

- 7~8월 영역별 모의고사 3주차 A9
- 7~8월 영역별 모의고사 4주차 A1
- 9~10월 실전 모의고사 5주차 A9 해설(백자 흐름)

26학년도 중등미술입용	B10	강좌정보	기공탄, 전공심화단과(미교미학), 모의고사, 토크보기																
<p>10. 다음은 중학교 수업 설계를 위한 김 교사의 연구 노트이다. <작성 방법>에 따라 서술하시오. [4점]</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px;"> <ul style="list-style-type: none"> • 단원명: 포스트모던 미술로 만나는 지속가능발전 • 수업 의도: <ul style="list-style-type: none"> - ㉠ 미술을 매개로 주도적으로 사고하고 행동하며, 세계와의 관계에서 자신을 이해하도록 한다. - 학생이 주도적으로 참여할 수 있도록 문제중심학습(PBL) 교수 전략을 활용한다. • 수업 내용: <ul style="list-style-type: none"> 동시대 미술 작품의 사례를 찾아 토론하고, 진 지극적 문제 해결에 미술을 활용할 수 있는 방안을 탐구하여 작품을 제작한다. • 주요 개념: <ul style="list-style-type: none"> - 포스트모던 미술에서는 인간과 미술을 둘러싼 사회·문화적 맥락을 중시한다. - 포스트모던 미술교육을 주장한 ㉡ 윌슨(B. Wilson)의 '상호텍스트성(intertextuality)'은 작품 제작 및 감상에 모두 적용된다. • PBL 문제 개발: <table border="1" data-bbox="259 939 674 1197"> <thead> <tr> <th colspan="2">문제중심학습(PBL)에 적합한 문제의 특성</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>실제성</td> <td>• 학생의 일상생활이나 친숙한 상황에서 발견되는 현실 세계의 문제를 설정함. • 미술가들이 실제 사용하는 인지 과정을 모방하도록 함.</td> </tr> <tr> <td>관련성</td> <td>• 자신이 체험했거나, 체험할 수 있는 문제라고 느끼도록 함. • 문제 상황에서 학습자가 수행하는 역할에 관한 단서를 포함함.</td> </tr> </tbody> </table> </div>		문제중심학습(PBL)에 적합한 문제의 특성		실제성	• 학생의 일상생활이나 친숙한 상황에서 발견되는 현실 세계의 문제를 설정함. • 미술가들이 실제 사용하는 인지 과정을 모방하도록 함.	관련성	• 자신이 체험했거나, 체험할 수 있는 문제라고 느끼도록 함. • 문제 상황에서 학습자가 수행하는 역할에 관한 단서를 포함함.	<p>【 1~2월 기공탄 】</p> <ul style="list-style-type: none"> - 브렌트 윌슨 '체제와 반체제' 과정 설명 - 미술 수업은 상호텍스트 성을 지님을 설명, 적중 <p>【 전공심화단과(미교미학) 】</p> <ul style="list-style-type: none"> - 남들은 모르는 미술전공이론 3권 60p 설명 - 윌슨이 상호텍스트성을 강조한 이유 설명 적중 - 이후 삶을 위한 미술교육으로의 확장 설명 <table border="1" data-bbox="773 560 1285 822"> <tr> <td rowspan="5" style="text-align: center; vertical-align: middle;">윌슨</td> <td colspan="2"> <input type="checkbox"/> 포스트모더니즘의 신실용주의(Neo-Prag) </td> </tr> <tr> <td colspan="2"> <input type="checkbox"/> 윌슨의 '상호텍스트'를 위한 수업 내용고 </td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">미술 수업의 내용과 평가</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> • 매체, 도구, 형성과정 • 시각적 구조 • 소재 • 미술 형식 • 문화적 맥락 • 미술이론·비평 </td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> </table> <p>【 모의고사 】</p> <ul style="list-style-type: none"> - 6월 회소모의고사 B5번 '정체성 역량' 문제 적중 - 7~8월 영역별 모의고사 5주차 A8번 문제 적중 - 9~10월 실전 모의고사 1주차 B3 해설 : 교육과정 역량 문제 접근 방법 설명 적중 - 2025학년도 실전 모의고사 5주차 A7 적중 <p>많은 학자들 중에서 윌슨(Brent Wilson)은 미술교육이 학생 자신의 삶과 자신의 문제를 해결하고 관련시키는 과정에서 상호적인 이해를 바탕으로 메시지를 분석하고, 소통할 수 있다고 보았다. 그는 빅터 터너(Victor Turner)의 (㉢)을/를 참고해 학생 나름대로의 문화가 형성되는 과정이며, 교사는 학생들의 생각과 문화를 존중하는 태도를 바탕으로 교육적으로 포섭해야 한다고 여긴 것이다. 일종의 생활교육론적인 접근 방향이었으며, 만화 영상을 바탕으로 일어나는 ㉣ 학생 동아리 활동의 소통을 일종의 텍스트로서 바라본 것이다.</p> <p style="text-align: center;"><작성 방법></p> <ul style="list-style-type: none"> ○ 밑줄 친 ㉠의 내용을 서술할 것. ○ 괄호 한 ㉡, ㉢에 들어갈 명칭을 각각 서술할 것. ○ 밑줄 친 ㉣을 참고하여 윌슨이 주장한 미술교육의 방향을 2가지 서술할 것. <p>【 토크보기 】</p>	윌슨	<input type="checkbox"/> 포스트모더니즘의 신실용주의(Neo-Prag)		<input type="checkbox"/> 윌슨의 '상호텍스트'를 위한 수업 내용고		미술 수업의 내용과 평가	<ul style="list-style-type: none"> • 매체, 도구, 형성과정 • 시각적 구조 • 소재 • 미술 형식 • 문화적 맥락 • 미술이론·비평 				
문제중심학습(PBL)에 적합한 문제의 특성																			
실제성	• 학생의 일상생활이나 친숙한 상황에서 발견되는 현실 세계의 문제를 설정함. • 미술가들이 실제 사용하는 인지 과정을 모방하도록 함.																		
관련성	• 자신이 체험했거나, 체험할 수 있는 문제라고 느끼도록 함. • 문제 상황에서 학습자가 수행하는 역할에 관한 단서를 포함함.																		
윌슨	<input type="checkbox"/> 포스트모더니즘의 신실용주의(Neo-Prag)																		
	<input type="checkbox"/> 윌슨의 '상호텍스트'를 위한 수업 내용고																		
	미술 수업의 내용과 평가	<ul style="list-style-type: none"> • 매체, 도구, 형성과정 • 시각적 구조 • 소재 • 미술 형식 • 문화적 맥락 • 미술이론·비평 																	
26학년도 중등미술입용	B11	강좌정보	문제에서 다룬 미술, PBL 개념 점검 안내																

11. 다음 도판과 설명을 참고하여 <작성 방법>에 따라 서술하십시오. [4점]



(가) 관람자에게 직접 민주주의를 설명하는 보이스, 1972년



(나) <마르셀 뒤샹의 침묵은 과대평가되고 있다>, 1964년

요셉 보이스(J. Beuys)의 예술은 그의 유명한 문구 '모든 인간은 예술가'라는 선언을 바탕으로 한다. 그는 기존의 조각, 회화와 같은 물리적 형태뿐만 아니라, 교육, 정치, 경제, 사회 개혁 등 사회적 영역 전반에 걸친 인간의 의식적인 활동도 예술의 영역으로 끌어들이으로써 예술의 경계를 해체했다. (가)는 1972년 ㉠독일의 카셀에서 4~5년마다 열리는 국제 현대미술 전시회에 초대된 보이스가 100일 동안 관객들과 민주주의에 대해 토론을 벌이는 장면이다. 그는 관객들과 토론의 장을 '확장된 예술 개념'으로서의 '사회적 조각'으로 간주했는데, 이는 사회의 형성과 변화를 향한 인간의 창조적 활동이 조각적 실천이라는 의미이다.

(나)의 <마르셀 뒤샹의 침묵은 과대평가되고 있다>는 1964년 보이스가 독일의 한 방송국에서 진행한 퍼포먼스 중에 쓴 문구로 ㉡뒤샹에 대한 비판을 담고 있다. 이때 보이스는 지방(fat)과 (㉢)을/를 주재료로 일련의 예술적 행위를 하였는데, 두 재료는 그가 2차 세계대전 중 겪은 비행기 사고와 관련이 깊어 이후 그의 작업에서 빈번하게 등장한다.

<작성 방법>

- 밑줄 친 ㉠에 해당하는 명칭을 쓸 것.
- 밑줄 친 ㉡을 보이스의 '사회적 조각'의 관점에서 서술할 것.
- 괄호 안의 ㉢에 해당하는 재료를 쓰고, 그 의미를 서술할 것.

【1~2월 기공단】

- 보이스 퍼트, 2027년 유럽에 카셀 도큐멘타, 베니스 비엔날레, 뮌스터 조각 프로젝트 3개의 행사가 동시 진행 된다고 설명

【6월 테마파크】

- 요셉 보이스, 기출분석 과정에서 지방과 펠트의 의미, 신화화와 치유의 의미 설명 적중

【모의고사】

- 7~8월 영역별 모의고사 B11번 요셉 보이스 접근 방식 지문 적중 (다다 - 플럭서스 - 빈 액션그룹 관계 해설)

- 9~10월 실전 모의고사 3주차 B11번 요셉 보이스 '사회적 조각' 개념 접근 방향 적중

(1) 작품 추가 해설
[가] 요셉 보이스, 《지방 담어낸 의자》 (1963)
• 지방(fat)은 보이스의 생년 경향(전쟁 중 티타늄의 구조물 설치)에서 비롯됨
• 의자 위의 지방은 인간의 치유, 정신성, 재생 가능성 상징
• 재료는 신화적 내러티브와 작가의 철학을 담은 은유 표현
• 관객은 감상자가 아닌 해석자

㉢ 요제프 보이스(Joseph Beuys, 1921~1986)

(a) 경험을 통한 독자적 예술 창조

- ① 제2차 세계 대전 당시 생명의 위협을 느꼈던
- ② 지방, 펠트의 유동성과 따뜻한 특성에 집중해 만의 '신화'를 창조

마닌 상징적인 관객과 뒤의 나무와 돌을 어디에 심을지 활발 교하기 위해 학생들에게 문로드 부부의 작품과 요제프 보이스의

!짱어요!



(나) 요제프 보이스, <7,000 그루의 떡갈나무>



2026학년도 중등 미술 임용고시 기출해설 포함

미술 남정덕

기출해설

중등 미술 임용 합격비법을 공개합니다!



KG 에듀원 교원임용 희소/샘플러스