



나와 세계

1. 나의 발견
2. 더불어 사는 우리
3. 미술로 융합하는 세계



단원 개관

이 대단원은 미술을 통하여 자신과 환경, 세계와의 관계를 탐구한다. 다양한 미적 경험을 바탕으로 시각 이미지와 정보를 찾아 해석할 수 있는 시각적 문해력, 다양한 분야를 미술과 관련짓는 융합 능력을 기른다. 이를 위해 나를 바라보면서 나를 발견하고, 나의 미래에 대해서 생각해 본다. 나에 대한 생각에서 가족, 친구와 이웃 등으로 확장하면서 나와 함께 살아가는 사람들에 대하여 탐구한다. 미술을 통하여 나는 사람들과 더불어 살아가고 있으며, 미술로 소통하고 있음을 깨달아 간다. 이를 토대로 스스로 미술을 통하여 소통을 할 수 있는 능력을 기르도록 한다.

미술이 우리 생활의 의식주는 물론 문화와 소통을 위한 다양한 분야와 연결되어 있고, 우리 삶의 문제를 해결하는데 활용할 수 있음을 알아간다. 미술과 연결되어 있는 다양한 영역들을 탐색하고, 일상에서 활용할 수 있는 능력을 기를 수 있도록 하였다.

단원 목표

- 자신과 주변 대상, 환경, 현상의 관계를 탐색하여 나타낼 수 있다.
- 이미지의 다양한 전달 방식을 이해하고 활용을 모색할 수 있다.
- 미술과 다양한 분야의 융합 방식을 모색할 수 있다.

단원 교수 · 학습 계획

소단원명	차시	학습 내용	교과서 쪽
1. 나의 발견	2	• 여러 가지 대상과 상징으로 나를 표현하고 인식하기 • 자신의 진로를 미술로 표현하여 적극적으로 탐색하기	4~7
2. 더불어 사는 우리	6	• 자신과 주변의 관계에 관심을 갖고 표현하기 • 시각 문화의 전달 방식을 이해하고 이미지로 소통하기	8~13
3. 미술로 융합하는 세계	4	• 미술이 다양한 분야와 융합된 사례 탐색하기 • 다른 분야와 융합적 표현 모색하기 • 다른 분야와의 융합에 적합한 표현 매체와 표현 방법 활용하기	14~19

1 나의 발견

교과서 pp. 4~7

단원 설정 이유	미술은 시각 이미지를 매개로 한 자기 표현을 통해 자신과 세계를 알아가는 활동이다. 스스로에 대한 관심과 이해는 타인과의 소통을 돕고 주변 세계와 관계의 질을 향상시킬 수 있다. 본 단원은 나에 대해 스스로 생각해 보고 이미지로 표현하여 자신의 내면과 외면을 성찰하고 나아가 꿈과 진로까지 탐색해 보는 과정으로 구성되어 미래를 준비하고 계획하는 데 도움을 줄 수 있다.
학습 목표	<ul style="list-style-type: none"> • 여러 가지 감각과 대상을 통해 자신을 표현할 수 있다. • 자신의 꿈과 진로를 탐색하여 다양하게 표현할 수 있다.
차시	2
평가 요소	자신에 대한 인식 능력, 적극적인 탐색 태도, 미술과 관련된 직업에 대한 이해
평가 방법	실기 평가, 자기 평가 및 동료 평가, 연구 보고서법
교과 역량	자기 주도적 미술 학습 능력, 미적 감수성
성취 기준	9미01~01

교수 · 학습 과정

도입

- 다른 사람에게 한마디로 나를 소개한다면 무엇이라고 할 수 있을까? 내가 생각하는 나와 다른 사람이 생각하는 나는 다를까? 같을까?
- 나를 다양한 감각과 사물로 비유할 수 있는 상징을 찾아본다.

전개

[나 바라보기]

- 나의 내면과 외면을 다양한 방법으로 표현한다
 - 표현 활동 1: 이름을 이용한 상상의 마스크트
 - 표현 활동 2: 표정 바꾸어 그리기

[미래 그려보기]

- 자신의 미래 모습과 꿈에 대한 이야기를 다양한 방법으로 표현한다.
 - 20년, 30년 뒤 나의 모습을 구체적으로 생각해 본다.

- 무슨 일을 할까?
- 누구와 있을까?
- 어디에 있을까?
- 흥미와 관심사는 무엇일까?
- 미래의 새로운 목표는 무엇일까?

- 표현 활동 3: 꿈 상자 만들기
- 미술과 다양한 진로 분야를 연결 짓는다.
 - 미술 분야와 연계하여 꿈을 이룬 사람들의 사례를 통해 꿈을 향한 열정으로 노력하고 도전하는 태도를 본받는다.
 - 자신의 진로와 미술과의 관련성을 생각해 본다.

나의 세계

01 나의 발견

학습 목표

- 여러 가지 감각과 대상을 통해 자신을 표현할 수 있다.
- 자신의 꿈과 진로를 탐색하여 다양하게 표현할 수 있다.

생각 열기

나는 어떤 사람일까? 다른 사람이 보는 나와 내가 보는 나는 같을까, 다를까?

자신을 나타낼 수 있는 다양한 감각적 표현이나 상징적 표현을 찾아보며 내 안에 숨겨진 새로운 나를 발견해 보자.

청각

나는 먹방마왕하고 있어서 사교로 보는 케이크랑 같은 감촉이 있는 것 같아.

후각

겨울로는 솔고 싸놓은 겨울 감귤만 먹고 보면 마음이 따뜻해 지는 눈이 내리는 겨울 같아.

음식

다양한 종류가 있는 라면처럼 여러 가지 성격을 가진 것 같아.

감각

재미있는 놀이기구가 있는 놀이동산처럼 치도들은 나와 함께 있는 것을 즐기려해.

시각

크기가 크고 형태를 좋아하는 동어(과거)와 형태를 좋아하는 나와 닮은 것 같아.

사물

장미가 긴 뿔대기 모두에게 사랑한 음료를 나누어 주듯이 나도 누군가에게 나누어 주는 버려짐을 갖고 싶어.

색

많은 사람들이 함께 편안함을 주는 초록을 갖고 싶어.

나를 다양하게 비유한다면?

날카로운(작품) 나를 상징하는 것(종이, 수채 물감, 유성펜) 각 19.7x21cm(2016년 작)

정리

- 여러 가지 감각과 대상을 통해 자신의 모습을 발견하고 표현하였는가?
- 자신의 내면과 외면을 탐색하고자 하는 적극적인 태도를 보였는가?
- 자신의 진로와 미술 분야와의 관련성을 생각해 보도록 한다.
- 자신에 대한 이해를 바탕으로 미래의 꿈으로 나아가기 위한 준비와 계획에 구체적으로 다가갈 수 있도록 한다.

지도상의 유의점

- 겉으로 드러나는 외면뿐만 아니라 자신의 생각, 느낌, 태도, 가치관, 성격 등 내면에도 집중할 수 있도록 한다.
- 자신을 드러내는데 예민한 시기인 청소년들이 자신감을 갖고 스스로를 긍정적으로 인식할 수 있도록 칭찬과 격려를 아끼지 않는다.
- 개인의 꿈과 미래를 상상하고 준비한다는 것은 충분한 자기이해를 바탕으로 한다. 미래 모습을 상상하는 것을 두려워하거나 막연해하는 학생들은 현재 자신의 장점, 관심사, 흥미나 특기와 관련된 진로 분야를 연결해 보도록 한다.
- 서로간의 대화와 소통을 통해 부드럽고 편안한 분위기로 이끌어 자기 자신과 상대방을 존중하는 태도를 갖도록 한다.
- 제시된 표현 활동은 학생들의 흥미와 발달 단계, 여건에 따라 선택적으로 진행할 수 있다.

표현 활동 1 이름을 이용한 상상의 마스크트 그리기

이름, 생일 등 자신과 관련된 글자나 숫자를 해체하거나 조합하여 상상의 마스크트를 만들어 보자.

준비물: A4 용지, 여러 가지 펜, 색연필 등



김봉연(학생 작품) '나'무(중이, 현, 색연필/19.7x21cm/2016년 작) 나무에서의 나를 나 자신이라는 의미로 사용하여 나무라고 이름을 붙였다. 나무처럼 무리무리 자라는 나를 표현한다.



강지배(학생 작품) 오자 쓰고 물 붓는 꼬마(중이, 현, 색연필/19.7x21cm/2016년 작) 내 이름 글자를 사용하여 보통 꼬마라는 비교도 할 수 없는 크기로 오자를 쓰고 물을 붓고 꼬마를 해킹하여 형소하는 중이다.

표현 활동 2 표정 바꾸어 그리기

자신의 얼굴에 눈, 코, 입의 모양을 변화시켜 다양한 감정과 기분을 나타내 보자.

준비물: A4 용지에 출력한 자신의 사진, 종이, 사인펜, 색연필, 가위, 풀



한지선 외 2명(학생 작품) 표정 바꾸기(중이, 현, 색연필/각 21x19.7cm/2016년 작) 눈과 입의 표정에 따라 달라지는 얼굴을 표현하였다.



표현 활동 3 나를 알고 싶은 소망을 담은 그림, 자화상

자기 자신을 모델로 하여 그린 그림인 자화상을 통해 화가들은 스스로 '나는 누구인가?'라는 질문을 끊임없이 던졌다. 자화상에는 자신을 탐구하고 싶은 열망이 그대로 드러난다.



변용필(한국/1970~) 한 사람으로서의 자화상 76(연버스에 유채/78x150cm/2009년 작) 국적과 인종이 오호한 자신의 낯선 모습을 표현하기 위해 머리카락, 눈썹 등을 모두 지운 자화상을 그렸다.



김홍도(조선/1745~1806) 월하취생(종이에 담채/23.2x27.8cm/18세기 작) 화가임을 암시하는 족자, 바투, 붓 등을 인물과 함께 그리 예술가의 고뇌를 나타내었다.

5

표현 활동 더하기 | 메타포 큐브

준비물 |

종이(p.49 정육면체 전개도 활동지), 필기 도구, 색연필, 사인펜, 풀, 가위 등

수업 과정 |

- ① 자신을 비유할 수 있는 동물, 식물, 사물, 날씨, 촉감, 맛, 장소, 색 등 다양한 감각 및 대상을 찾아본다.
- ② 정육면체 전개도의 6개의 면에 자신을 비유할 수 있는 대상을 각각 그려 넣은 다음 전개도를 자르고 붙여 정육면체 큐브로 제작한다.

정리 및 평가 |

- 서로의 작품을 감상하며 친구들이 자신을 어떤 대상에 비유했는지 살펴본다.

표현 활동 1 이름을 이용한 상상의 마스크트 그리기

준비물 | A4 용지, 다양한 필기 도구, 색연필, 사인펜 등

수업 과정 |

- ① 이름, 생일, 혈액형, 이메일 주소, 자주 쓰는 아이디 등 자신과 관련된 단어, 숫자 등을 써 본다.
- ② 주어진 글자나 숫자를 해체하고 조합하여 형태를 만든다.
- ③ 우연히 만들어진 형태에 이름을 붙이고 이야기를 지어 성격과 스토리를 부여한다.

정리 및 평가 |

자신이 만든 상상의 마스크트에 담긴 이야기를 발표한다.

지도상의 유의점 |

글자와 숫자를 이용하여 이미지를 만들 때 어떤 대상을 묘사하기 보다는 무의식적인 상태에서 마음이 가는 대로 형태를 완성할 수 있도록 지도한다.

표현 활동 2 표정 바꾸어 그리기

준비물 |

사진기, 자신의 얼굴 사진(A4 용지에 인쇄), 종이, 연필, 채색 도구, 풀, 가위, 거울

수업 과정 |

- ① 감정이나 기분, 표정과 관련된 단어를 다함께 찾아본다.
예) 기쁨, 슬픔, 놀라움, 공포, 부끄러움, 신남, 우쭐, 설렘 등
- ② 거울을 보며 함께 찾은 단어에 해당하는 표정을 지어 본다. 또 평소 자신이 자주하는 표정도 생각해 본다.
- ③ 종이에 거울로 자신의 얼굴을 관찰하여 각각의 감정에 따른 표정을 지어보고 달라지는 눈, 코, 입의 모습을 그린다.
- ④ 위에서 그린 눈, 코, 입을 자신의 얼굴 사진에 오려 붙인다.

정리 및 평가 |

서로의 작품을 보며 어떤 표정을 나타낸 것인지 맞추어 본다.

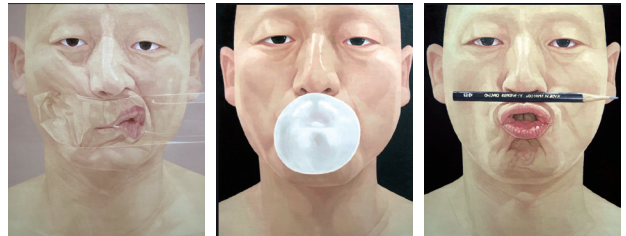
지도상의 유의점 |

학생들의 얼굴이 나온 사진을 직접 인쇄하여 준비하거나 수업시간에 직접 얼굴 사진을 찍어 사용할 수도 있다.

교과서 예시 자료 해설

변용필 / 한사람으로서의 자화상

작가는 <한사람으로서의 자화상>에서 '국적과 인종이 모호한 낯선 모습의 자화상을 통해 아름다움, 인종, 계급, 성별 등 수많은 선입관과 편견들로부터 우리는 스스로 얼마나 자유로울 수 있을까?'라는 질문을 던지고 있다.



한사람으로서의 자화상 시리즈 - 좌측부터 테이프, 동선점, 연필

김홍도 / 월하취생

김홍도는 조선 후기의 화가로 풍속, 산수, 도석, 인물, 화조 등 여러 분야에서 뛰어났다. 어린 시절 강세황을 스승으로 만나 가르침을 받으며 많은 지식인, 학자, 예술가들과 교류하며 이들의 영향을 받았다. 전기에는 도화서의 화원으로 명성을 쌓았으며 후기에는 문인화적 화풍을 통해 인간적, 예술적으로 더욱 성숙함을 보였다. <월하취생>에서는 고뇌에 빠진 예술가의 모습으로 자신을 투영하고 있다. 그의 또 다른 <자화상>(북한 조선박물관 소장)에서는 책상과 안석 사이에 오래된 고운 붓, 먹과 하얀 비단만 있는 정갈한 방에 신선인 양 곳곳이 서있는 자신의 모습을 통해 끊임없이 마음을 다잡으며 참 선비이기를 갈망한 김홍도의 마음을 드러내고 있다.



자화상(종이에 채색/27.5X43cm/18세기 작) 평양 조선미술박물관 소장

● 정연두 / 내사랑 지니

〈내 사랑 지니〉는 마법으로 소원을 이루어주는 지니가 등장하는 미국 드라마에서 아이디어를 얻어 6개국에 살고 있는 젊은이 13명의 꿈을 이루어주는 프로젝트이다. 아이스크림 가게에서 일하는 남극여행이 꿈인 여중생, 서울의 한 주유소에서 일하며 F1 자동차 경주의 챔피언을 꿈꾸는 한국 청년, 북경의 한 식당에서 일하며 팝 스타를 꿈꾸는 웨이터 등 한 사람의 현재의 모습과 작가가 꾸며준 일인의 장래 소망 속 모습을 환등기 영상을 통해 미술과 같은 초상화로 보여준다. 흔히 사용되는 컴퓨터 그래픽 이미지가 아니라 오랜 기간 인터뷰와 준비 과정을 통해 카메라 앞 젊은이들, 평범한 우리 모두를 영웅으로 만들어 준다. 작가의 따뜻한 시선은 일상의 행복한 순간들을 찾아내고 나누며 사진이 가진 소통의 가능성을 일깨우고 있다. 전시는 두 대의 슬라이드 프로젝트가 한 스크린 위에 상영되며, 한 이미지에서 다음 이미지로 천천히 장면이 전환된다.



미래 그려 보기

우리는 누구나 자신만의 소중한 꿈을 간직하며 살아간다. 자신의 미래를 구체적으로 생각해 보고 꿈을 찾기 위해 노력한다면 그 꿈에 더 가까이 다가갈 수 있을 것이다.



MA(미국) we see(광고/2002년 작) 아이들의 미래의 꿈을 나타낸 그림 광고이다.



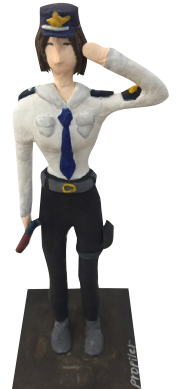
황주태(한국/1957~) 외자에 관한 영상(종합 제로/7면 크기/2004년 작) 어린 시절 할머니의 꿈을 학생 시절 사용했던 의자에 표현하였다.



김관석(학생 작품) 나의 꿈-선생님(디지털 이미지/7면 크기/2016년 작) 자신이 희망하는 미래 모습과 현재 모습을 합성하여 표현하였다.



정연두(한국/1969~) 내 사랑 지니(사진 부분다중 환등기 상영/7면 크기/2001년 작) 남극 탐험이 꿈인 아이스크림 가게 장원의 꿈을 사진으로 이루어 준 작품이다.



여지민(학생 작품) 미래 모습(지정도, 붙임놀이 25cm/2016년 작) 경찰이 되고 싶은 자신의 미래 모습을 담체로 표현하였다.

6

표현 활동 더하기 | 사진으로 이루는 나의 꿈

| 준비물 |

카메라, 현재 사진, 미래 모습을 나타낸 사진 또는 이미지, 이미지 편집 프로그램(컴퓨터 및 휴대폰)

| 수업 과정 |

- ① 20년 뒤 나는 어디에서, 무엇을 하고 있을까? 누구와 함께 있을까?
- ② 자신이 상상한 미래 모습을 가장 잘 나타낸 이미지를 인터넷에서 검색한다.
- ③ 미래 모습 사진과 현재 자신의 사진을 합성한다.

| 정리 및 평가 |

친구들의 작품을 보며 서로의 꿈에 대해 이야기한다.

| 지도상의 유의점 |

- 포토샵 등 다양한 프로그램을 안내해 준다. 특히 스마트폰의 이미지 편집 어플리케이션은 학생들이 손쉽게 배우고 활용할 수 있으므로 적절하게 활용한다.
- 사진의 자세, 각도, 크기 등을 맞추어야 자연스러운 표현이 가능하다. 현재의 사진은 수업 현장에서 바로 촬영하여 사용해도 좋다.

● 훈데르트바서

본명은 프리드리히 스토바서(Friedrich Stowasser). 오스트리아 빈 출생으로 제2차 세계 대전 시기 유대인 탄압을 겪으며 평화에 대한 강한 의지와 신념을 갖게 되어, “평화롭고 풍요로운 곳에 흐르는 백 개의 강”이라는 뜻의 훈데르트바서로 스스

표현 활동 3 꿈 상자 만들기

상자 속에 자신의 꿈에 대한 다양한 이야기를 담아 꿈 상자를 만들어 보자.

준비물: 상자 또는 하드보드지, 다양한 재료, 채색 재료 등

- 미래엔 나는 어떤 일을 할까?
- 누구와 함께 있을까?
- 나와 꿈 모양은 누구일까?
- 꿈과 관련된 나의 장점은 무엇일까?
- 꿈을 이루기 위해 필요한 것은 무엇일까?



남궁주진(학생 작품) 꿈 상자제작자, 종이 색인필 사진(20×25×10cm/2016년 작) 유지된 교사가 되어 아이들과 함께 하루를 보내는 자신을 표현하였다.

최지호(학생 작품) 꿈 상자제작자, 하드보드지, 사진필, 필트, 필사, 글판지 등(30×20×10cm/2016년 작) 자신이 만든 TV 프로그램을 본 사람들의 다양한 반응을 기대하며 연출가의 꿈을 표현하였다.

유용거리 미술로 꿈을 이룬 사람들

훈데르트바서

자연과 인간이 공존하는 평화로운 세상을 위해 일생을 바친 화가이자 건축가이다. 인간은 이 땅의 모든 생명체와 더불어 자연스럽게 살아가야 한다는 신념을 포스터 제작과 캠페인으로 실천한 환경 운동가이기도 하다. 도시의 배마른 건축들에 생명을 불어넣어 인간과 자연이 조화를 이룬 공간으로 탈바꿈시켜 건축 치료사라는 별명을 얻었다.



훈데르트바서(Hundertwasser, Friedensreich/오스트리아/1928-2000)



전항필(한국/1906-1962)

전항필

해외로 뿔뿔이 흩어진 우리의 전통 미술품을 수집한 문화재 수집가이자 교육자이다. 그 나라 사람들의 정신과 혼이 문화유산에 담겨 있다고 믿었던 그는, 최초의 개인 미술관인 '보화각'을 열어 우리 문화재를 지켜내는 데 일생을 바쳤다.



훈민정음 해례본(부분/목판본/32.3×20cm) 국보 제70호



보화각(한국 서울/1938년) 1971년 건물이 불로 소실된 후 재건되었다.

생각해 보기

전항필 선생이 지켜낸 문화재를 더 조사해 보고 우리의 문화유산을 지켜야 하는 이유를 생각해 보자.

참고해 보기

- 여러 가지 감각과 대상을 통해 자신을 발견하고 표현하였는가?
- 자신의 꿈과 미래를 구체적으로 상상하여 나타냈는가?
- 자신의 진로와 미술 분야의 관련성을 생각해 보자.

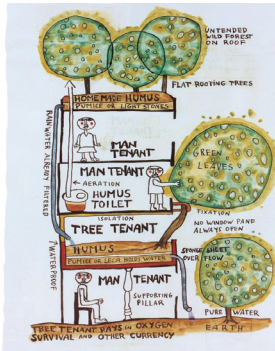


슈타델하우젠(소작품) 오스트리아 빈(1986년 작) 흔히 볼레강을 주는 시골로 여겨지는 소작품을 일곱달짜게 꾸미고 설계기를 태울 때 발생하는 열로 지역의 난방 에너지원을 공급하는 친환경 건축물로 재탄생하였다.

7

로 개명하였고 대담한 색감이 특징이다. 시작과 끝이 정해져 있지 않고 끝없이 돌고 있는 나선은 우리의 삶과 가장 많이 닮아 있다고 생각했다. 그는 자신의 이러한 신념을 회화, 건축으로 표현하였으며 캠페인 제작과 시위를 통해 자연 보호, 산림 운동, 반핵운동 등 예술 밖에서도 활발한 운동을 실천한 환경 운동가이기도 했다. 일생을 환경 보호와 아름다운 세상을 만들기 위해 헌신하다가 2000년 71세의 나이로 생을 마쳤고 유언에 따라 뉴질랜드에 있는 그의 땅 '행복한 죽음의 정원' 안에 있는 툼리나무 아래 자연과 어우러져 영원히 잠들었다.

〈동영상상 관련 자료: EBS 지식채널-e 이상한 창문〉



나무 세입자에 대한 스케치



30일간의 팩스 페인팅(1994년 작)

표현 활동 3 꿈 상자 만들기

| 준비물 |

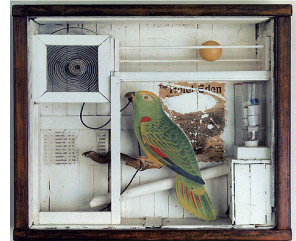
상자(하드보드지나 폼보드로 대체 가능), 채색 재료, 가위, 풀, 기타 재료 등

| 수업 과정 |

① 상자 형태로 제작한 다양한 작품을 제시하여 학습 동기를 유발한다.



뒤샹(Duchamp, Marcel/프랑스 →미국/1887~1968) 여행 가방 속 상자(1965년 작)-자신의 작품을 작게 만들어 가지고 다님



코넬(Cornell, Joseph/미국/1903~1972) 에덴 호텔(나무 상자, 혼합 재료/38.4×40×12cm/1945년 작)-어린 시절의 추억과 꿈을 담은 공간으로 상자를 표현

② 아이디어 구상: 미래의 한 시점을 표현하거나, 꿈을 이루기 위해 필요한 것들, 자신의 꿈 모델, 자신이 아끼는 것(실제 물건) 등 상자 안에 넣을 내용을 생각한다.

③ 제작: 다양한 재료를 이용하여 제작한다.

| 정리 및 평가 |

서로의 꿈 상자에 대해 이야기하고 발표하는 시간을 가지며 상대방의 꿈을 지지하고 격려해 준다.

| 지도상의 유의점 |

- 기존의 상자를 재활용하거나, 하드보드지, 폼보드 등을 이용하여 새로 제작할 수 있다.
- 상자는 중요한 물건을 보관하거나 소중한 여기는 것을 담아둔다는 의미로 사용될 수 있어 자신의 꿈을 보다 소중하고 가치 있는 것으로 여기도록 한다.

■ 지식 창고

우리 문화의 지킴이 간송 전형필

• 생애

1906년 종로에서 대부호의 아들로 태어났으며 부친에게 많은 재산을 물려받았다. 일제 강점기 도굴 등으로 문화재 수만 점이 무력하게 빠져나가는 시대에 독립 운동가이자 서화가인 위창 오세창을 만나 빼앗긴 문화재를 되찾아 민족의 문화를 지키는 삶을 살기로 결심하였다. 그의 호 간송은 산골짜기의 소나무 라는 뜻으로 오세창이 직접 지어준 것이다. 삼국 시대부터 조선 근대까지의 문화재를 모았으며, 특히 문화 말살 정책으로 우리말과 글이 사라져가는 상황에서 훈민정음 해례본의 훼손을 막기 위해 급히 사들여 끝까지 지켜 내었다. 1938년 최초의 사립 미술관인 보화각을 설립하고 1940년 재정 위기에 처한 보성학교를 인수하는 등 민족 문화와 혼을 지키기 위해 평생을 보냈다.

• 간송이 수집한 미술품

청자: 동경에 사는 존 개스비(Sir, John Gadsby)라는 영국 변호사가 수집한 최고급 고려청자를 1937년 간송에게 넘겨주었다. 고려청자를 대표하는 청자 상감운학 문매병을 일본인에게 사들였다.

이외에도 그림, 글씨, 도자, 전적, 석조물 등 문화재 전 분야에 걸쳐 다양하고 방대한 유물들을 평생에 걸쳐 수집하고 복원과 계승에 힘을 썼다.



청자 상감 운학문 매병(13세기)
(높이 41.7cm/국보 제68호)



신윤복(조선/1758~?), 해원전신첩 중 월하정인(중이에 채색/28.2×35.6cm/18세기)



심사정, 축전도권 부분(중이에 담채/58×818cm)

• 우리 문화재를 지켜야 하는 이유는 무엇일까?

〈예시〉

- 문화재에는 그 당시의 사회와 생활 모습과 선조들의 지혜가 담겨 있는 것으로 가치가 높으며 소중히 여겨야 한다.
- 역사를 잊은 민족에게는 미래가 없다는 말처럼 문화재를 지키고 보존하는 일은 우리의 역사를 지키는 일이라고 생각한다.
- 미래의 후손들에게 문화재를 물려주는 것은 우리들의 과제이다.

동영상 연관 자료: EBS 역사채널e '빛나는 집 보화각'

*참고 사이트: 간송미술문화재단

(<http://kansongpatron.org/>)

자화상(自畫像)

자화상은 화가가 자신을 그린 초상화로 자신을 알고자 하는 자아 탐구와 발견의 욕구가 반영된 그림이다. 처음에는 종교화나 스토리화 등 넓은 화면의 한 구석에 작가가 자신의 모습을 그리는 것에서 출발하여 15세기 화가의 사회적인 지위가 향상되고 인물의 묘사가 사실적으로 다루어지면서 본격적으로 그려지게 되었다. 자화상을 개인적 목적으로 사용한 최초의 예술가는 뒤러(Dürer, Albrecht(1471~1528)로, 자신의 얼굴 표정을 연구하고 미와 조화의 법칙에 대해 시범

을 보였다. 17세기에 들어서며 자화상은 회화에서 중요한 위치를 차지하였고 자화상에 심리적, 예술적 차원을 부여하며 자기 기록으로서의 자화상을 선보인 렘브란트(Rembrandt, Harmensz van Rijn(1606~1669) 등에 의해 급속하게 발전하였다. 수많은 화가들은 다양한 방법으로 자화상을 통해 자기 발견의 욕구를 표출하고 있으며 현재에도 꾸준히 그려지고 있다.



뒤러(Dürer, Albrecht(1471~1528) 모피 코트를 입은 자화상(목판에 유채/49 X 67cm/1500년 작)



렘브란트(Rembrandt, Harmensz van Rijn/1606~1669) 웃고 있는 자화상(캔버스에 유채/63×82cm/1965년 작)

오파카(Opalka, Roman/폴란드/1931~2011)

시간의 기록을 통해 자신의 존재를 생각한 화가. 폴란드 출신의 예술가로 정치적으로 불안한 시기에 이주와 추방을 반복하며 유년기를 보냈고, 제2차 세계 대전이 끝난 직후에야 비로소 조국에 정착하였다. 오파카의 작품은 시간성이라는 개념과 더불어 자신의 존재를 고스란히 담고 있는 실존의 기록이라고 할 수 있다. 1965년이래 〈1965/1-∞〉라는 작업에만 몰두하였는데 캔버스에 1부터 이어지는 일련의 숫자를 가득 채우고 자신의 모국어인 폴란드어로 숫자를 세어 녹음하여 하루의 섹션이 완료될 때마다 자신의 얼굴을 사진으로 찍는다. 흘러가는 시간과 자기 존재에 대한 기록은 자신이 늙어가는 모습을 촬영한 사진 자화상에 고스란히 드러난다.

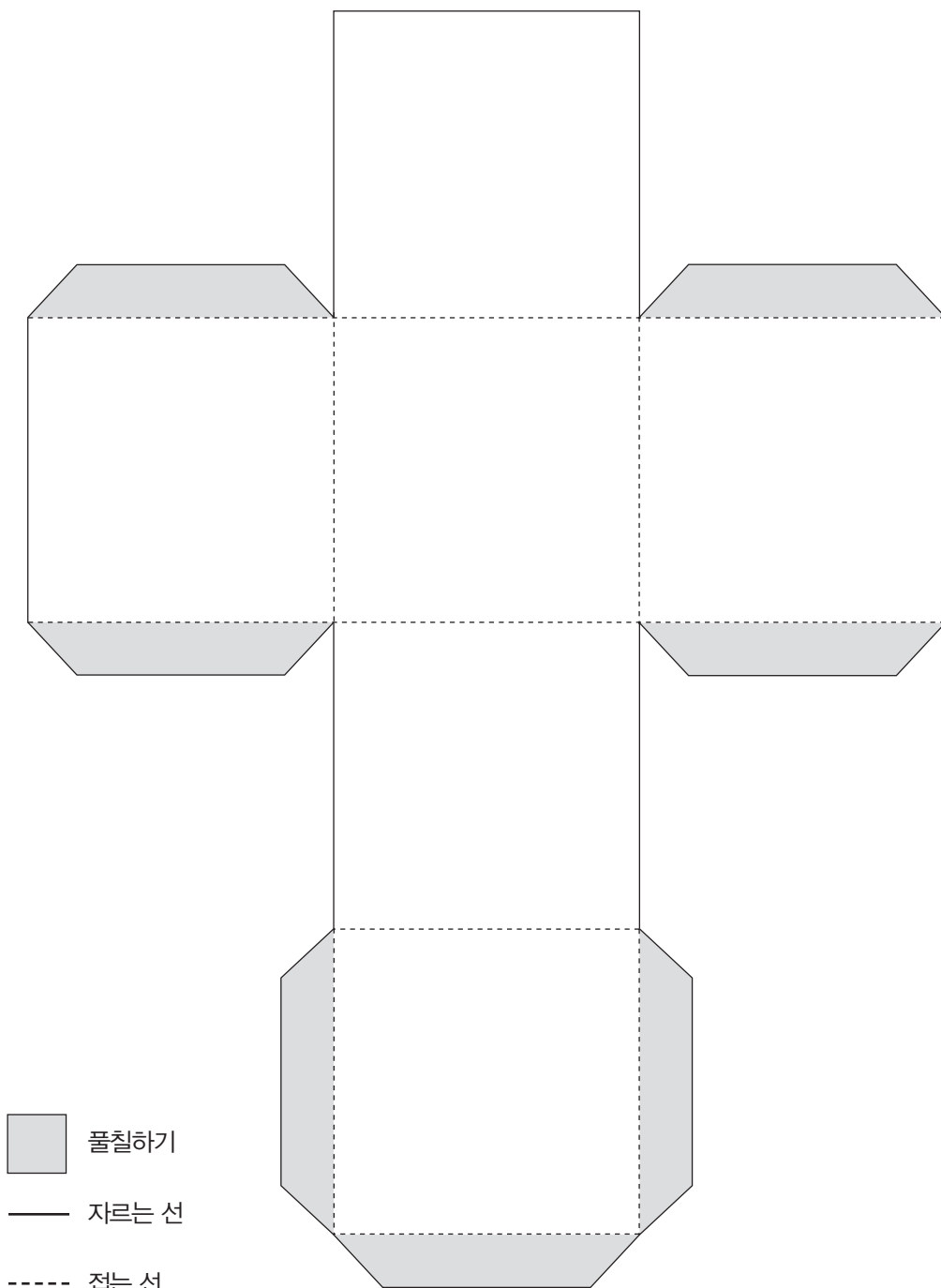


〈1965/1-∞〉연작

메타포 큐브

___학년 ___반 ___번 이름 _____

다음 전개도의 6면에 자신을 상징하는 것(동물, 식물, 사물, 색, 촉감, 장소, 날씨 등)을 각각 그린 후 전개도를 잘라 큐브(상자)로 만들어 보자.



2 더불어 사는 우리

교과서 pp. 8~13

단원 설정 이유	사람들은 환경, 현상 등 다양한 요소 안에서 가족, 친구, 이웃과 관계를 맺으며 더불어 살아가는 존재이다. 본 단원에서는 이미지를 통해 다양한 사람들과 더불어 살아가는 사회 속에서 소통의 방법을 모색하고 의미를 전달하며 관계를 탐색할 수 있는 경험을 제공한다. 나아가 여러 가지 사회 문제와 갈등을 미술을 통해 생각하고 표현하여 삶에 적용할 수 있는 능력을 길러 주는데 그 목적이 있다.
학습 목표	<ul style="list-style-type: none"> • 미술을 통해 자신과 주변 사람, 환경과의 관계를 탐색하고 소통할 수 있다. • 타인과 연결된 존재로서 자신을 인식할 수 있다.
차시	6
평가 요소	<ul style="list-style-type: none"> • 이미지를 통한 소통 및 의미 전달 능력 • 다양한 문화를 존중하는 태도 • 자신과 환경과의 관계 탐색 능력
평가 방법	관찰법, 실기 평가, 발표법
교과 역량	미적 감수성, 시각적 소통 능력, 자기 주도적 학습 능력
성취 기준	9미01-01 / 9미01-02

교수 · 학습 과정

도입

[생각 열기]

- 우리는 누구와 함께 관계를 맺으며 살아갈까?
 - 오늘 하루 자신이 만난 사람들을 떠올려 보자.
 - 나는 주변 사람들과 어떤 방법으로 소통하고 있을까?

전개

- 가족의 의미
 - 미술 작품 속 가족의 모습을 살펴보고 가족의 의미와 소중함을 이미지로 표현해 본다.
- 학교생활과 친구
 - 다양한 표현 활동을 통해 친구와 마음 나눈다.
 - 표현 활동 1: 학교생활 모습을 캐리커처로 표현한다.
- 미술로 표현한 다양한 우리 이웃
 - 다양한 민족, 인종, 종교 등에 나타난 문화적 차이와 공통점을 찾아본다.
 - 미술을 통해 다양한 이웃의 문화를 이해하고 존중한다.
- 미술로 소통하는 사회
 - 시각 이미지를 통해 자신의 생각을 전달하며 다른 사람과 소통할 수 있을까?
 - 사회적인 의미나 메시지를 담은 미술을 통해 이미지의 전달 방식을 이해한다.
 - 사회 문제를 반영한 미술 작품을 통해 현대 사회에서 미술의 역할과 기능을 이해한다.

정리

- 가족, 친구 등 주변 사람들에게 관심을 갖고 이미지를 통해 관계를 탐색하였는가?

02 더불어 사는 우리

학습 목표 • 미술을 통해 자신과 주변 사람과의 관계를 탐색하고 소통할 수 있다.
• 타인과 연결된 존재로서 자신을 인식할 수 있다.

생각 열기

우리는 누구와 함께 관계를 맺으며 살아갈까?

- 오늘 하루 자신이 만난 사람들을 생각해 보자.
- 나는 주변 사람들과 어떤 방법으로 소통하고 있을까?

사람은 가족, 친구, 이웃들과 더불어 살아가는 존재이다. 우리들의 관계를 탐색해 보고 다양한 사람들과 함께 소통하며 살아가는 삶을 표현해 보자.



배경 2020학년도 2학기 1학년 미술 교과서, 2학년 미술 교과서, 3학년 미술 교과서, 4학년 미술 교과서, 5학년 미술 교과서, 6학년 미술 교과서, 7학년 미술 교과서, 8학년 미술 교과서, 9학년 미술 교과서, 10학년 미술 교과서, 11학년 미술 교과서, 12학년 미술 교과서

가족의 의미

가족은 항상 곁에 있으므로 소중함보다는 당연한 존재로 느껴진다. 늘 함께하는 가족의 의미를 생각해 보자.



사실 1997년 1월 1일 서울특별시에서 태어난 16살의 1남 1녀가 있는 가정의 모습을 표현하였다.



최소형 (작품) 손가락 우리 가족 (배이스 배인정 미술, 맨가면 크지(2016년 작) 손가락처럼 개성이 다른지만 함께 있어 즐거운 우리 가족이다.

8

- 타인과 연결된 존재로서 자신을 인식하였는가?
- 지구촌 시대에 미술 작품에 표현된 문화적 다양성을 이해하여 서로를 존중하고 이해하는 태도를 갖도록 한다.
- 시각 이미지가 가진 소통과 전달의 힘을 이해하여 자신의 생각을 표현하였는가?

지도상의 유의점

- 미술을 통해 주변 세계와의 관계를 탐색하고 가꾸는 활동이므로 자신의 생각과 경험에 기반을 두고 접근하며 수업의 결과보다는 활동 과정에서 상호 교류하고 소통하는 가운데 배움이 일어나도록 한다.
- 나와는 다른 상대방을 있는 그대로 인정할 줄 아는 수용적인 태도로, 차이점을 부각시키기보다는 편견과 고정관념을 버리고 다가가는 열린 마음이 중요하다.
- 시각 문화에 대한 자신의 생각과 견해를 솔직히 밝히고 타인의 의견을 존중하는 태도를 기르도록 한다.

표현 활동 더하기 | 아파트 생활 모습 그리기

| 준비물 | 우드락, 접착제, 종이, 채색 도구

| 수업 과정 |

- ① 아파트 안에 사는 이웃들의 모습을 상상한다.
- ② 종이에 방 구조를 그리고 이웃들의 생활 모습을 그린다.
- ③ 베란다 등을 그려 넣는다.
- ④ 날개의 작품을 우드락에 붙이고 아파트 풍경을 꾸민다.

| 정리 및 평가 |

이웃들의 생활 모습을 생생하게 표현하였는가?



왕세준 외 6명(학생 작품) 뛰어 보자(사실/가변 크기/2016년 작)

학교 생활과 친구

우리는 학교에서 다양한 개성을 가진 친구들과 하루를 보낸다. 친구들과 함께하는 미술 활동을 통해서도 배려하고 양보하는 마음을 나누며 서로의 관계를 가꾸어 보자.



최한별 외 5명(학생 작품) 함께 된 우리들 (사실/가변 크기/2016년 작)



김문빈 외 5명(학생 작품) 그림자 놀이(사실/가변 크기/2016년 작)

표현 활동 1 학교 생활을 캐리커처로 표현하기

학교에서 생활하는 우리의 일상을 캐리커처로 표현해 보자.

준비물: 종이, 우드락, 채색 재료, 풍선, 맥대, 컵스틱

완성 설명

캐리커처(caricature): 인물 또는 의인화된 동·식물을 재대로 하여 익살, 유머, 풍자 등의 효과를 노려서 그린 그림



강인규 외 5명(학생 작품) 시험 기간 우리 모습 (종이, 마커, 색연필, 우드락/높이 25cm/2016년 작) 시험에 대처하는 우리들의 모습이다.



이주아 외 5명(학생 작품) 화랑학예대(종이, 마커, 색연필, 우드락/높이 30cm/2016년 작) 방학을 맞이하여 신나는 우리들의 모습이다.

9

표현 활동 1 학교생활 모습 캐리커처로 표현하기

| 준비물 |

풍선 빨대, 컵스틱(지지대용), 종이, 채색 도구, 가위, 테이프

| 수업 과정 |

- ① 학교에서 보내는 우리들의 하루를 생각해 보자. 가장 즐거운 시간, 기억에 남는 일, 속상했거나 짜증났던 일, 잊지 못할 사건 등 다양한 경험을 떠올리며 서로 이야기한다.
- ② 주제에 맞는 친구들의 표정, 동작 등을 인물의 개성과 특징을 살려 제작한다.
- ③ 캐리커처 뒤에 빨대를 붙이고 컵스틱을 끼워 세운다. 철사, 두꺼운 종이 등으로 지지대를 만들 수 있다.
- ④ 모둠별로 주제에 어울리는 배경을 표현하거나, 어울리는 장소에 세워 전시한다.

| 정리 및 평가 |

친구들의 개성과 특징을 잘 살려 표현하였는가?

| 지도상의 유의점 |

친구들의 모습을 지나치게 희화화하기보다는 장점을 살려 유쾌하게 표현한다.

■ 지식 참고

미술 작품에 표현된 가족



김호석(한국/1957~) 느낌(수묵 담채/139×148cm/1997년 작)

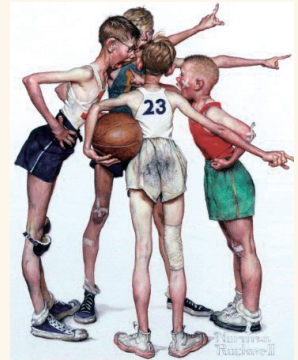


변윤희(한국/1983~) 졸업하는 날(한지에 혼합 재료/130.3×97cm/2012년 작)

노먼 록웰의 그림에 담긴 친구들의 모습



록웰(Rockwell, Norman Perceval/미국/1894~1978) 마블 챔피언(캔버스에 유채/71.1×55.9cm/1939년 작)



록웰(Rockwell, Norman Perceval/미국/1894~1978) 4명의 소년, 농구(캔버스에 유채/34×30cm/1951년 작)

표현 활동 더하기 | 손가락에 표현한 우리 가족

| 준비물 |

가족을 그린 다양한 작품, 페이스 페인팅 물감과 펜

| 수업 과정 |

- ① 가족 구성원의 특징을 떠올려보면서 아이디어를 구상한다.
- ② 손가락에 가족의 이미지를 직접 그려 본다.

| 정리 및 평가 |

가족의 모습과 특징을 잘 살려 표현하였는가?

| 지도상의 유의점 |

작품의 보존이 어려우므로 그림을 그린 후 사진으로 촬영해 둔다.



박소연(학생 작품) 우리 가족(2016년 작)



정희준(학생 작품) 우리 가족(2016년 작)



● 최호철 / 송년 잔치

회화, 일러스트레이션, 만화, 애니메이션에 등 여러 장르를 넘나들며 현대인의 소박한 삶과 일상을 놀랄 만큼 꼼꼼하게 표현하는 최호철은 작은 스케치북을 들고 직접 현장을 찾아가 우리 이웃의 고단하지만 정겨운 삶의 이야기를 기록하여 따뜻한 그림으로 탄생시켰다. 그의 작품 곳곳에서는 이웃들의 소박한 삶이 펼쳐지며 작가는 이야기꾼의 역할을 자처하고 있다. 민중 미술 경향의 작품을 지속해온 작가의 이러한 경향은 현대 미술의 형식적 거대 담론의 무게를 덜어낸 고달프고 정겨운 실제 삶으로의 관심이라는 측면에서 한국 현대 미술의 사회적 경향을 보여준다. (출처: 국립현대미술관)



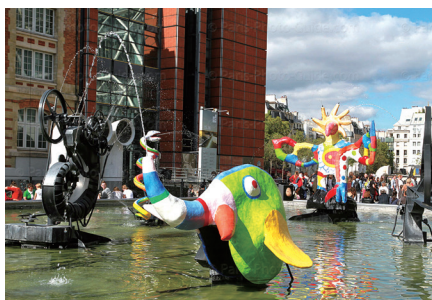
을지로 순환선(220X90cm/2000년 작)

● 생팔 / 미의 세 여신

프랑스의 여류 조각가. 불우한 유년 시절에 대한 치유로 미술을 시작했으며 풍만한 여성 조소상인 〈나나〉 시리즈와 취리히 반호프 천장에 매달려 있는 〈천사〉가 유명하다. 1961년 관객에게 물총을 주고 캔버스 위에 매단 물감 주머니를 소재 하여 무작위적인 추상화를 연출하는 ‘슈팅 페인팅’작업을 통해 누보 레알리즘(Nouveau Réalisme) 미술 운동을 대표하는 작가로 알려지기 시작하였다. 스위스 조각가인 텅겔리와 결혼하여 〈스트라빈스키 분수〉와 같은 공동 작업을 하기도 했다.



슈팅 페인팅 현장 모습(1961) 장텅겔리와 니키드 생팔/ 사진 (http://www.artmuseums.kr/)



스트라빈스키 분수(프랑스 파리)

미술로 표현한 다양한 우리 이웃

우리는 인종, 성, 종교 등 서로 다른 문화를 가진 사람들과 함께 어울려 살고 있다. 미술 속에 표현한 우리 주변의 다양한 이웃들의 이야기와 생활 모습을 통해 서로의 문화적 다양성을 이해하고 존중하는 마음을 길러 보자.



최호철(한국/1965-) 송년 잔치(송년회) 캔. 수채화(80.1x46cm/2004년 작) 우리-나라에서 살아가는 아주 노동자의 삶을 담담하게 표현하였다.



양프 축제(2014 MAMF: Migrants Arrang Multicultural Festival) 다문화 시대 놓아주는 이주민에 대한 인식 전환과 사회적 소통의 장을 마련하기 위해 2005년부터 양프에서 열리는 축제이다. 세계인의 하나가 되자 마흔의 문물 정교할 수 있는 지구촌을 하나로 연결해 준다.



생팔(Saint-Phalle, Niki de/프랑스/1930-2002) 미의 세 여신(혼합 재료/ 66x79x89cm/1994년 작) 인종이나 계층, 사회적 지위로부터 벗어난 자유로운 삶의 기쁨을 여망상으로 표현하였다.



관민지 외 2명(학생 작품) 세계의 축제 가면(혼합 재료/10x20x5cm/2016년 작) 위로부터 한국, 이탈리아, 미국의 특징을 담아 세계 축제를 위한 가면을 표현하였다.

10

🔍 표현 활동 더하기 | 세계의 축제를 위한 가면 만들기

| 준비물 |

여러 나라의 다양한 가면 예시 자료, 하드보드지, 채색 재료, 다양한 꾸미기 재료

| 수업 과정 |

가면은 여러 나라와 문화에서 공통으로 보이는 미술품이자 공예품이다. 여러 나라의 문화적인 특징과 이미지를 살려 세계의 축제를 위한 가면을 만들어 보자.

① 아이디어 스케치

- 세계의 축제에 어떤 나라의 가면을 쓰고 참여할 것인지 정한다.
- 자신이 선정한 나라의 특징(문화, 사회, 예술, 자연 등)을 조사한다.
- 조사한 내용을 이미지로 만들어 가면 제작을 위한 아이디어 스케치를 한다.

② 제작

- 다양한 재료를 이용하여 각 나라의 가면을 제작한다.
- 가면의 기본 형태를 두꺼운 종이를 이용해 만들거나, 기존의 모형을 이용한다.
- 색, 패턴, 장식 등 각 나라의 고유한 특성이 드러나도록 만든다.

| 정리 및 평가 |

- 각 나라의 문화적 특징을 반영하여 가면을 제작하였는가?
- 서로의 작품을 감상하며 어떤 나라의 가면을 표현한 가면인지, 그 나라의 특징을 잘 반영하였는지를 이야기해 본다.

미술로 소통하는 사회

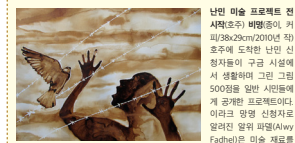
시각 이미지로 표현하는 미술은 때로는 글이나 말보다 다른 사람에게 자신의 생각을 설득력 있게 전달할 수 있다. 다양한 문화와 환경 속에서 미술이 어떻게 의사소통에 사용되고 있는지 살펴보자.



MAA(한국) 도시 개발과 프로젝트 서촌거리 리메이크(2014년 작) 미술가들과 주민들이 함께 만들어 가는 마을 환경 개선 프로젝트이다.

더 알아보기 미술을 통해 사회 문제와 만나

오늘날의 미술은 지구촌 곳곳에서 일어나는 여러 가지 사회 문제를 표현하며 사람들 간의 소통과 인식 개선에 앞장서고 있다. 미술은 단지 아름다움을 위해 존재하는 것이 아니라 실제 삶에서 나타나는 갈등을 해소하기 위한 고민을 함께한다.



강익중(한국/1960~) 집으로 가는 길(2010년 작) 크기 10x10x10cm(2010년 작) 난민 본인으로 고향을 잃고 한국에 정착한 실향민들의 그림 500점을 모아 연못으로 만들어진 런던의 템스 강에 띄운 설치 작품이다. 여자가 만들어 낸 한국의 난민인 실향민의 아픔과 기억, 꿈을 담은 작품을 통해 오늘날 세계의 난민 문제를 총망라한 제를 떠올리게 한다.

점검해 보기

- 자신과 주변 사람, 환경과의 관계에 관심을 갖고 소통하는가?
- 시각 이미지가 의사소통에 미치는 영향을 설명할 수 있는가?

11

● 강익중 / 집으로 가는 길

템스 강변을 따라 전시와 공연을 진행하는 런던의 '토탈리 템스(Totally Thames)'에 설치된 대형 연등 작품인 <집으로 가는 길>은 고향을 떠난 모든 이에게 바치는 작품으로 고향에 돌아가지 못하는 실향민과 세계를 떠돌며 생명과 안전을 보장받지 못하는 유럽의 난민과 맞닿아 있다고 보았다. 강익중은 모음과 자음이 붙어서 한 소리를 내는 한글, 아래 부분과 윗부분을 따로 만들지만 구워지고 나면 한 몸이 되는 달항아리와 같은 소재를 통해 너와 나, 남과 북, 나아가 전 세계를 '연결'하고 싶은 작가의 희망을 작품에 담아내고 있다.



집으로 가는 길 설치 장면



* 참고 사이트: <http://www.ikjoongkang.com/>

■ 지식 창고

미술의 사회적 역할

미술의 표현과 감상 활동이 개인의 심리적 차원에만 그치는 것이 아니라 사회 전반에 작용할 수 있음을 이해하고 사회 문제를 직접 다루며 그에 대한 작가의 견해를 나타내거나 실제 사회 문제 해결을 위한 다양한 방안을 모색하며 우리 사회에서 미술의 역할과 나아가야 할 방향을 제시하고 있다.

• 평화를 주장하는 미술



피카소(Picasso, Pablo/에스파냐/1881~1973) 한국에서의 학살(때론 유채/110×210cm/1951) 전쟁에서 희생되는 사람들을 통해 전쟁의 참혹함과 폭력성을 고발

• 난민 문제를 해결하기 위해 앞장서는 미술

인종, 종교, 정치, 천재지변 등 갖가지 이유로 발생하는 세계 난민이 4,500만 명에 이르는 오늘날, 난민 문제를 단순히 알리는데서 나아가 실질적인 해결 방안을 내놓기 위해 고민하고 있다.



영국 왕립학교 미술대학 팀, 웨어러블 해비테이션 프로젝트(Wearable Habitation Project)-피난 행렬을 하는 시리아 난민들의 안전을 위해 고안한 디자인으로 옷, 침낭, 텐트로 사용할 수 있다.

• 민중 미술

1980년대 심미주의 미술에 대한 반성으로 미술을 통해 사회에 발언하고 역사와 현실에 대한 비판적인 시각을 추구한 우리나라의 독자적인 미술의 경향.



임옥상(한국/1950~) 귀로 II(종이 부조에 채색/ 124.5×164cm /1983년 작)

프로젝트 활동

프로젝트 활동 목표	<ul style="list-style-type: none"> 우리가 사는 마을의 역사, 문화, 시각 이미지를 탐구하여 공공의 공간 속에 담긴 사람들의 삶과 가치를 이해한다. 마을의 다양한 이야기를 담은 마을 탐방 지도를 제작할 수 있다. 프로젝트 활동에 주도적으로 참여하고 협력하는 태도를 기를 수 있다.
준비물	활동지, 커피머, 필기도구, 사진기, 컴퓨터, 화선지, 먹물, 물감
평가요소	자신과 주변 환경의 관계 탐색, 정보 탐색 능력, 자료 수집 및 정리 능력, 협동하는 태도
평가 방법	프로세스 폴리오, 실기 평가, 보고서
교과 역량	미적 감수성, 시각적 소통 능력, 미술 문화 이해 능력
성취 기준	9미01-01 / 9미01-04

프로젝트 활동의 과정

1. 문제 인식

- 평소에 나는 우리 마을에 대해 얼마나 알고 있을까? 매일 생활하는 공간인 마을의 역사적, 문화적 의미를 조사하여 마을 지도를 만들어보자.
- 탐방할 마을을 선정한다.

2. 계획 세우기

- 모둠별로 탐구 분야를 나누어 조사 내용, 방법, 탐방 장소, 준비물, 역할 분담을 계획한다.
- 현장 탐방 전 해당 지역의 홈페이지나 관광청, 블로그 등을 방문하면 계획 수립에 도움이 된다.

활동 목표	내용	조사 방법 / 탐방 장소	준비물
역사 문화, 자연 유산	전설, 신화 역사적 사건 명소나 유적지	온라인, 현장 조사/ 장소: 박물관, 관광 안내소, 유적지, 등	컴퓨터, 사진기, 활동 기록지
시각 문화	벽화, 공공 조형물, 스트리트퍼니처, 간판	현장 조사/ 장소: 시장, 거리, 골목, 공원 등	
생활 문화	축제, 먹거리, 특산물	온라인, 현장 조사/ 장소: 시장, 축제 장소 *축제 기간 해당 기관 및 축제 장소 방문	

3. 자료 조사/현장 탐방

- 현장 탐방 시 안전에 유의하며 방문 예절을 지키다. 사진 촬영 시 미리 허락을 구하고, 쓰레기 등을 함부로 버리지 않도록 사전에 지도한다.
- 지역의 관광 안내소에서 마을 지도나 안내 책자 등을 구해 활용할 수 있다. 관청의 홈페이지에서 우편 신청이나 다운로드도 가능하다.
- 활동지를 이용하여 조사 내용을 정리하고 기록한다. 사진 등 이미지로 남겨 지도 그리기에 참고하도록 한다.

프로젝트 활동

마을 탐방을 떠나자!

우리가 사는 마을은 자연, 조형물, 시각 이미지 등 수많은 환경적 요소들로 가득 차 있으며, 사람들의 다양한 삶의 흔적과 이야기가 담겨 있는 공간이다. 다음의 사례를 참고하여 자신이 살아가는 지역을 돌아보고, 마을 공동체의 문화적 가치와 생활 환경이 갖는 의미를 생각해 보자.

【프로젝트 활동 목표】

- 우리가 사는 마을의 역사와 문화, 시각 이미지 등에 대한 탐구를 통해, 공공의 공간 속에 담긴 사람들의 삶의 모습을 살펴보고 그것들의 가치를 이해할 수 있다.
- 마을의 다양한 이야기를 담은 마을 탐방 지도를 제작할 수 있다.
- 프로젝트 활동에 주도적으로 참여하고 협력하는 태도를 기를 수 있다.

【프로젝트 활동, 마을 지도 그리기 이렇게 해요.】

준비물: 컴퓨터, 사진기, 필기도구, 활동 기록지, 화선지, 연필, 먹물, 붓, 물감 등

① 탐방할 마을 정하기

② 계획 세우기

③ 현장 및 온라인 조사하기

- 관광 센터나 지역의 홈페이지를 방문하면 다양한 정보를 얻을 수 있다.
- 현장 탐방 시 사진과 기록을 꼼꼼히 해 둔다.

공주시 홈페이지

④ 수집한 자료를 정리하기

● 우리 마을의 발자취: 역사와 유산



공산성 - 2009년 세계 문화유산으로 지정된 산성



무량암동 - 백제 제25대 일의 무덤



명 - 공주를 대표하는 특산물



이상범(한국/1897~1972) 산가형(종이에 수묵 담채/63×129cm/960년 작) 주변 어디에서나 볼 수 있는 아산과 사산. 농가의 풍경을 수묵 담채로 은은한 장치를 표현하였다.



금강 - 공주를 가로지르는 강



백제문화재 - 백제의 장소를 이어받은 축제



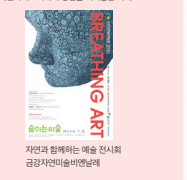
종학동 골목의 시각 문화: 공공 조형물, 골목길 재상 프로젝트 (2013)를 통해 추억이 살아난 골목



마을에 생기를 주는 벽화



마을의 전경을 상징하는 공공 조형물



자연과 함께하는 예술 전시회
금강자연미술이연소

〈활동지 예시〉

일시		장소	
준비물		참가 학생	
조사 항목		내용	출처
마을의 역사와 유산	이름의 뜻		
	역사, 전설		
	문화재, 유적지		
	인물		
시각 문화	자연 유산		
	공공 조형물		
	거리 시설물		
생활 문화	특색 있는 시각 문화		
	특산물		
	축제		

4. 자료 정리하기

- 조사한 자료를 주제별로 정리한다. 활동지에 적은 내용과 문장을 다듬고, 빠진 부분이 있다면 인터넷을 통해 추가 조사를 실시한다.

5. 지도 그리기

- 본 수업에서는 전통 지도의 느낌을 살려 화선지와 먹물에 표현하도록 하였다. 상황에 따라 다른 재료의 활용이 가능하다.

〈제작 과정〉

- 종이 준비 및 제작: 옛 종이의 색감 표현을 위해 화선지에 커피

3 미술로 융합하는 세계

교과서 pp. 14~19

단원 설정 이유	우리 생활 속에는 미술과 융합되어 표현된 분야가 많다. 우리 주변의 융합 사례를 알아보고 생활 속에서의 실용적 가치와 활용에 대해 이해를 넓히는데 의의를 가진다. 또한 실제 타 분야와 융합된 미술 표현을 해 봄으로써 융합의 의미를 이해하는 데 목적이 있다.
학습 목표	<ul style="list-style-type: none"> • 미술과 다양한 분야의 융합을 이해할 수 있다. • 미술과 다양한 분야가 융합된 작품을 제작할 수 있다.
차시	4
평가 요소	미술과 다양한 분야의 융합에 대한 인지 능력, 표현 매체의 탐색과 활용 능력
평가 방법	연구 보고서법, 실기 평가
교과 역량	미적 감수성, 창의 융합 능력, 자기 주도적 미술 학습 능력
성취 기준	9미02-03 / 9미02-04 / 9미02-05

교수 · 학습 과정

도입

[생각 열기]

- 우리 주변에 미술과 융합되어 표현된 분야는 무엇이 있을까?

전개

- 일상생활 속의 미술 융합 작품 알아보기
 - 의, 식, 주, 문화 예술 등 다양한 분야의 융합 사례를 찾아본다.
 - 자신이 알고 있는 융합 사례를 발표하고 느낌을 이야기한다.
- 재료와 주제 탐색
 - 미술 융합 작품에 쓰인 재료와 주제를 알아본다.
 - 미술 융합 사례를 통해 미술 표현 영역의 다양성을 이해한다.
- 표현 활동
 - 표현 활동 1, 2, 3, 4 중에서 학습자의 발달 수준과 성취 수준을 고려하여 선택하여 진행한다.

정리

- 완성된 작품을 감상하고 미술과의 융합을 이해한다.

교과서 예시 자료 해설

● A사 / 복원

책벌레를 형상화한 기능적인 책장으로 네덜란드 디자인 그룹 아틀리에 010이 2012년에 만들었다. 책장과 의자가 결합된 이 책장은 단순하고 직선적인 책장의 이미지를 버리고 독특한 디자인으로 눈길을 끈다. 좁은 공간에서 독서와 휴식을 함께 할 수 있는 기능적 가구로서의 의미 외에도 감성적 인테리어의 가치를 강조한 작품이다.

● 하디드 / 헤이다르 알리에프 문화 센터

곡선의 아름다움을 잘 보여주는 건축물로 철제 구조물에

03 미술로 융합하는 세계

학습 목표

- 미술과 다양한 분야의 융합을 이해할 수 있다.
- 미술과 다른 분야를 융합한 작품을 제작할 수 있다.

미술 2-04

생각 열기

우리 주변에 미술과 융합되어 표현된 분야는 무엇이 있을까?

이재석(한국/1982-) 달리는 환경 학교(2010년) 작. 버스에 학교와 나무 그림을 그려 환경 교목을 진행하는 이동식 교실장으로 활용한다.

N사(미국) Coop's Paint(2007년) 작. 연두색 페인트가 롤러를 건물 주변을 덮는 기발한 이 광고는 페인트 광고처럼 보이지만 실제로는 언제 어디서든 갑작스런 사고가 일어날 수 있으니 대비하라는 뜻이 담긴 보험 회사의 광고이다.

미술은 우리 생활의 의식주는 물론 문화와 소풍에 영향을 미친다. 최근에는 과학 기술의 영향을 받아 현대적인 감각의 미술 작품이 늘고 있으며, 컴퓨터 그래픽, 영화, 특수 분장, 광고, 무대 디자인, 가구, 인테리어, 건축 등에서 융합을 기반으로 한 미술의 범위가 널리 확장되고 있다. 우리 주변에서 수학, 과학, 문학, 음악, 공학, 정보 등 여러 분야와 융합된 미술의 사례를 찾아보자.

조한영(한국/1986-) C사 콘셉트 카(2009년) 작. 유선형 디자인이 돋보이는 자동차 디자인이다. 차체의 곡선에 맞춰 유리창 디자인을 설계하였다.

조한영(한국) 비빔밥(2006년) 작. 우리나라의 전통 비빔밥을 음식 모형으로 만든 것으로 음식의 색채나 모양이 실제처럼 잘 표현되었다.

의해 떨어지는 액체 모양을 형상화하였다. 현대 건축 기술과 미술의 시각적 요소가 잘 조화된 이 건물은 건축 분야에서는 최초로 영국 디자인 박물관이 수여하는 2014년 '올해의 디자인 상'에 수상되기도 하였다. 우리나라의 동대문 디자인 플라자(DDP)를 설계한 이라크의 여성 건축가 하디드가 설계하였다.

● N사 / Coop's Paint

연두색 페인트가 건물을 타고 흘러내려 건물의 바닥, 주차장과 자동차를 덮는 이 광고는 주목성 있는 색상과 디자인으로 시선을 끈다. 2007년 텍사스에서 선보인 TM 광고로, 네이션 와이드 보험(Nationwide Insurance)회사가 콜럼버스 다운타운의 아틀라스 빌딩(Atlas Building)에 세 개의 광고판을 설치하여 제작한 옥외 광고이다. 이 광고는 건물 외벽에 'Coop's Paints'라는 가짜 회사의 로고를 내걸고 'You Coming at You Fast'라는 카피를 사용하였는데, 페인트 광고처럼 보이지만 실제로는 언제 어디서든 갑작스런 사고가 일어날 수 있으니 대비하라는 뜻이 담긴 보험 회사의 광고이다.

● 이상봉 / Homage to Korea

2011년 모스크바 피겨 선수권 대회에서 김연아 선수가 입고 나온 의상이다. 한글을 디자인화한 의상으로 널리 알려진 이상봉이 제작한 이 의상은 검은 바탕에 은빛 보석을 사용하여 우리나라의 아름다운 산과 그 사이를 흐르는 강을 수목 산수화로 표현하였다. 산수의 모티브가 된 그림은 만원권 지폐



아바타(미국/2009년 작) 외계인 모습으로 특수 분장한 것으로, 컴퓨터 기술을 이용해 가장의 캐릭터를 제작하였다.



정현진(한국/1994-) 박슬피(2004년 작) 환상적으로 표현한 모차르트의 오케스트라이다.



벨리니(Bellini, Vincenzo) 이탈리아/1835) 청교도(Puritan) 2013년 작) 극의 내용과 잘 어울리는 무대 배경을 설치하였다.

서로 다른 분야가 만나서
조물되어 하나로 합쳐지는
것을 융합이라고 하고,
미술과 융합된 분야는
무엇이 있을까?



A사(네덜란드) 박철(2012년 작) 네덜란드 디자인 팀이 만든 카보형 책상으로, 책 밑에
를 형성하였으므로 기능성과 심미성이 강조되었다.



하디드(Hadid, Dame Zaha Mohammad)이라
크(1950-2016) 하디드 박슬피(2004년 작) 환상적으로 표현한 모차르트의 오케스트라이다. 현대 건축 기
술과 미술의 시각적 요소가 잘 조화된 사례이다.

에서 세종대왕의 뒤편으로 보이는 '일월오봉도(日月五峯圖)'
인데, 일월오봉도는 해와 달 앞의 다섯 산봉우리라는 뜻이다.



일월오봉도(조선/수간 채색/333X247cm)-해와 달 앞의 다섯 산 봉우리를 그린 그림

● 퍼니처 / 3D 프린팅 탁자

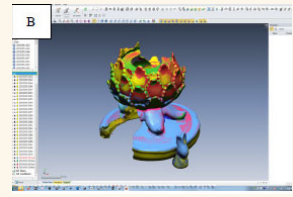
'리오'라는 이름을 가진 이 테이블은 수학적 알고리즘에 의
해 만들어졌다. 복잡한 구조를 가진 형태 표현에는 3D 프린
팅이 쓰였는데 Studio INTEGRATE의 Mehran Gharleghi
가 고안하고 영국 가구 회사 Morgan이 2016 영국 디자인 페
스티벌에 선보였다. 이 작품은 목재 장인 정신과 디지털, 수
학적 설계가 조합된 결과이다. 현대적인 이 테이블 디자인은
3D로 인쇄된 복잡한 형태가 특징이다. 3D 프린팅에는 6시간
이 소요되었으며 합성수지에 디지털 방식으로 생성된 디자인
을 수작업으로 가공하여 제작하였다.

■ 지식 창고

다양한 3D 프린팅의 세계



D 셰이프 3D 프린터를 이용하여 달
기지를 건설하는 모습

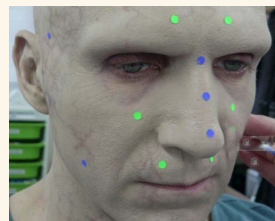


청자투각칠보무늬 향로 복원 과정
기지를 건설하는 모습

주로 의료 산업에 많이 쓰이던 3D 프린팅 기술은 다
양한 생활용품 및 휴대폰 거치대, 안경테, 건축 모형, 피
규어, 조명등, 신발, 패션, 건축 등 여러 분야에 활용되
고 있음은 물론 크기가 작은 보석류, 움직이는 자동차
의 몸체까지 열가소성 수지로 출력하기에 이르렀다. 뿐
만 아니라 거대한 3D 프린터 D-셰이프는 달의 기지 건
설 프로젝트를 수행중이기도 하다. 3D 프린팅에 사용되
는 소재는 알루미늄, 나일론, 철, 종이, 폴리스티렌, 티
타늄, 목재, 식재료 등 다양하다. 3D 프린터의 종류는
원하는 과일을 찍어내는 과일 프린터, 초콜릿 프린터, 화
장품 프린터, 유도 만능 줄기세포를 이용하여 피부 스킨
을 만드는 3D 스킨 프린터까지 출시되었다. 미술 분야
에서도 입체 조형과 평면 조형에 차츰 활용되고 있으며
미술품이나 문화재 복원에 3D 프린터가 이용되고 있다.

영화 속의 특수 분장

특수 분장은 작품에서 극 중 인물의 특성을 강조하
고 일반 분장으로는 표현할 수 없는 부분까지 사실적으
로 표현하는 방법이다. 예를 들어 영화 <해리포터>에
서 '볼드모트'를 실감나게 표현하고 반지의 제왕에서 실
감나게 '골룸'을 볼 수 있는 것도 바로 특수 분장 때문이
다. 특수 분장 기법 중 신체 일부를 분해 틀을 만든 후 틀
을 사용하여 만든 조각을 인체에 부착하는 프로스테틱
(prosthetics)은 노인의 얼굴과 뚱뚱한 사람의 몸매 등을
구현할 때 사용한다. 또한 특수 분장에 사용되는 대표적
인 재료는 바로 라텍스인데 여러 가지 약품을 넣어 거품
이 많은 '폼 라텍스'를 만들고, 틀에 넣어 오븐에 구워 실
제 피부 같은 모형을 얻는다. 특수 분장은 미술과 긴밀한
관계에 있으며 영화나 극의 생동감을 더해주는 중요한
요소가 되고 있다.



볼드모트의 컴퓨터 CG 특수 분장을
위한 형광점



라텍스를 이용한 특수 분장

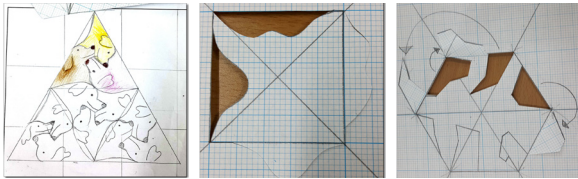
표현 활동 1 정다각형을 이용한 테셀레이션 만들기

| 학습 자료 | 테셀레이션 관련 참고 자료, 컴퓨터, 빔, 부록 활동지 사용

| 준비물 | 모눈종이, 색종이, 켄트지, 컴퍼스, 자, 칼, 풀

| 수업 과정 |

- ① 시청각 자료를 활용하여 테셀레이션의 쓰임과 수학적 원리를 이해하고 다양한 패턴을 구상한다.
- ② 작품 계획서에 기본 도형(삼각형, 사각형, 육각형)을 이용하여 컴퍼스, 자, 연필로 모눈종이에 오차가 없도록 제도한다.
- ③ 모눈종이에서 완성한 도형을 가위로 오린 다음 도형을 가로 지르는 선을 긋고 도형의 한 부분을 잘라 다른 곳으로 이동하여 붙인다.
- ④ 완성된 도안을 색종이에 옮기고 잘라서 단위 모형을 만든다.
- ⑤ 배색에 유의하여 심미적인 구성이 되도록 단위 모형들을 조합하여 켄트지에 붙인다.



삼각형 제도

사각형 회전 이동

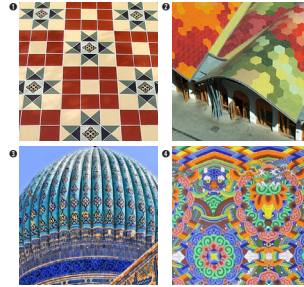
육각형 회전 이동

| 정리 및 평가 |

- 수학적 원리를 이용하여 자신의 아이디어가 잘 반영 되었는가?
- 완성된 테셀레이션을 서로 감상하고 느낀 점을 발표한다.

| 지도상의 유의점 |

- 테셀레이션의 수학적 원리를 이해하고 수업을 진행한다.
- 칼이나 가위를 다룰 때 안전에 유의하도록 지도한다.



미술과 수학: 테셀레이션의 세계

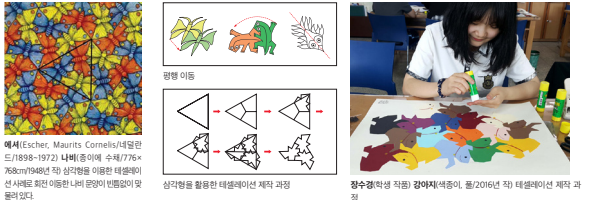
테셀레이션(tessellation)은 한 가지 이상의 평면 도형을 겹치지 않게 빈틈 없이 모아 붙이는 것으로, 우리 말로는 '꼭대 맞추어'라고 한다. 우리 주변의 테셀레이션으로는 보도블록, 타일, 벽지, 단청 등 매우 다양하며, 이슬람 문화권의 벽걸이 용단이나 펠트 혹은 건축물 등에서도 찾아볼 수 있다. 문양이나 도형의 디자인에 수학적 원리가 적용된 테셀레이션은 미술과 수학이 창조적으로 융합된 예라 할 수 있다. 테셀레이션에 사용된 수학적 원리는 무엇일까?

생활 속의 테셀레이션

● 타일(조각) ● 세라믹 지붕(스페인) ● 돌(우즈베크스탄) ● 단청(한국)

표현 활동 1 정다각형을 이용한 테셀레이션 문양 만들기

다각형 내각의 합이 360°인 경우에만 꼭대 맞추어 가능하므로, 테셀레이션 문양은 정다각형을 분할하는 방식으로 쉽게 만들 수 있다. 정삼각형, 정사각형, 정육각형을 활용하여 문양을 도안한 후 이동, 회전, 반사, 대칭 등 배치 방식을 달리하면 다양한 테셀레이션 제작이 가능하다. 도형의 원리를 생각하며 테셀레이션 문양을 만들어 보자.



예제(Escher, Maurits Cornelis) 네덜란드(1898~1972) 내배종이배 수작(77/6×76/6cm) 1940년대 작 삼각형을 이용한 테셀레이션 사토 히로히코(일본) 문양이 빈틈없이 맞물려 있다

삼각형을 활용한 테셀레이션 제작 과정

준비물: 모눈종이, 색종이, 자, 칼, 자루개, 풀

① 모눈종이에 도형을 ② 도형 부분을 가위로 ③ 도형의 한 부분을 잘라내 ④ 색종이에 도형을 자 ⑤ 단위 도형을 완성한다. ⑥ 완성된 도형을 켄트지에 고정하여 붙인다

⑦ 모눈종이에 도형을 ⑧ 도형 부분을 가위로 ⑨ 도형의 한 부분을 잘라내 ⑩ 색종이에 도형을 자 ⑪ 단위 도형을 완성한다. ⑫ 완성된 도형을 켄트지에 고정하여 붙인다

더 알아보기 프랙털 구조 속에 숨은 테셀레이션

조각난 도형이라는 뜻을 지닌 프랙털(fractal)은 전체와 동일한 형태가 미세한 부분에서 반복적으로 나타나는 도형으로, 테셀레이션처럼 자기 자신을 닮은 꼴이 반복되기 때문에 '자기 닮음 도형'이라 불리기도 한다. 프랙털 구조는 기하학적 도형뿐 아니라 브로콜리와 같은 식물이나 복잡한 리아스식 해안선 등 자연에서도 쉽게 발견되며, 단순한 알고리즘을 사용한 컴퓨터 그래픽에서도 찾아볼 수 있다. 이는 아무리 복잡한 구조와 하이라드도 실제로는 매우 단순한 부분의 무한 반복을 통해 형성되었음을 보여 준다.

● 브로콜리 ● 프랙털 곡선(수학적) 프랙털 곡선(자연) 프랙털 곡선(자연)

16

표현 활동 더하기 | 연계 학습

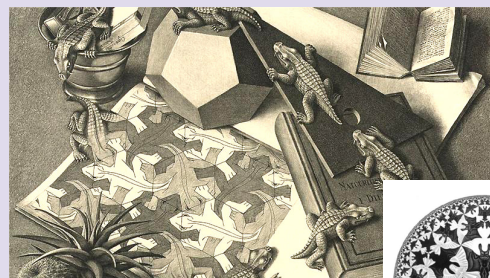
에셔와 테셀레이션



에셔

네덜란드의 미술가 에셔(Escher)는 반복되는 기하학적 패턴을 이용하여 대칭의 미를 느낄 수 있는 '테셀레이션' 작품을 많이 남겼다. 에셔의 작품 <도마뱀>에는 도마뱀이 2차원 평면에서 나와 3차원 입체로 옮겨갔다가 다시 2차원 평면으로 되돌아가는 순환 과정이 표현되어 있으며, 그 배경은 개구리 모양으로 채워진 테셀레이션으로 되어 있다. 에셔의 그림에서는 부분이 전체를 닮으면서 자기 유사성을 갖는 프랙털(fractal)의 아이디어도 찾아볼 수 있다. 그의 작품 <천국과 지옥>에는 검은색 박쥐와 흰 천사가 중심에서 주변으로 갈수록 크기가 작아지면서 연속적으로 배열되어 있는데, 프랙털의 일종으로 볼 수 있다.

에셔의 그림에서는 부분이 전체를 닮으면서 자기 유사성을 갖는 프랙털(fractal)의 아이디어도 찾아볼 수 있다. 그의 작품 <천국과 지옥>에는 검은색 박쥐와 흰 천사가 중심에서 주변으로 갈수록 크기가 작아지면서 연속적으로 배열되어 있는데, 프랙털의 일종으로 볼 수 있다.

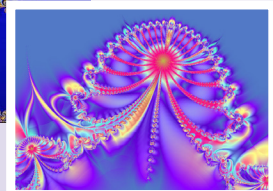


도마뱀

천국과 지옥

프랙털 이론

프랙털(Fractal)이라는 용어는 1975년 만델브로(Benoit Mandelbrot)의 The Fractal Geometry of Nature에서 처음으로 이 단어를 사용하면서 명명되었다. 프랙털은 수학, 기하학 연구 분야 중 하나로서, 자기 유사성을 갖는 기하학적 구조를 뜻한다. 자기 닮음 도형이라고도 표현한다. 쉽게 말하면 어떤 도형의 작은 일부를 확대해 봤을 때 그 도형의 전체 모습이 똑같이 반복되는 도형에 관한 연구이다.



카오스 이론 관점에서 본 르네상스 예술 · 과학의 역사

북경(北京)에서 나비 한 마리가 팔랑거리며 날아오르면 이후에 뉴욕에서 폭풍이 일어날 수도 있다는 말이 있다. 흔히 "나비 효과(Butterfly Effect)"라고 불리는 이 말은 카오스 이론이라고 불리는 비선형적이고 무질서해 보이는 복잡계(複雜系, Complex System)에서

미술과 정보: QR 코드

QR 코드를 활용하여 나의 진로와 연계하여 명함을 디자인해 보자. 종이 명함에 비해 간결하고 개성 있는 표현이 가능하다. QR 코드는 휴대 전화와 연동하여 웹 사이트의 블로그, 페이스북, 트위터 등의 SNS를 활용할 수 있어 새로운 소통 수단이 된다.

용어 설명
QR 코드는 숫자, 알파벳 등의 문자 정보, 동영상 및 음성 정보, URL 등이 저장 가능한 대용량 3차원 바코드로 미술관, 박물관 등의 작품 감상, 인터넷 SNS 등 우리 생활 속에서 널리 이용되고 있다.

표현 활동 2 디자인 QR 코드 명함 만들기

준비물: 컴퓨터, 스마트폰



심현주(학생 작품) 자과 의사로서의 꿈

공영민(학생 작품) 대법관의 꿈

한예민(학생 작품) 화가의 꿈

주요 과정



① 웹 사이트의 모바일 QR 코드에 접속하여 기본 코드를 생성한다.

② 컴퓨터 프로그램을 활용하여 자신의 진로에 대한 디자인 QR 코드를 제작한다.

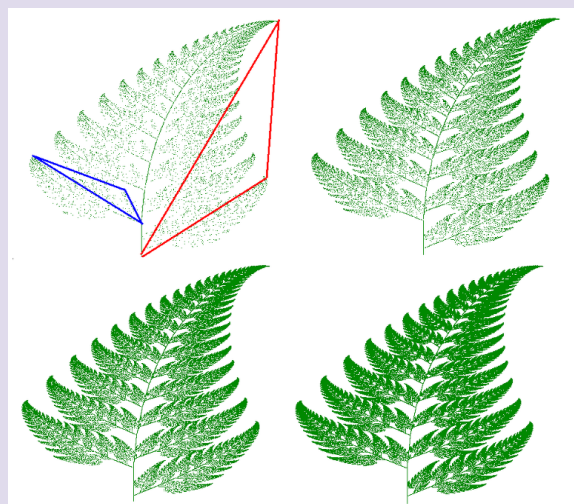
③ 휴대 전화로 명함을 스캔하여 오류를 점검한다.

④ SNS를 통해 완성된 QR 코드 명함을 공유하고 친구들과 의견을 나눈다.

이바림(학생 작품) QR 코드 스캔으로 연결된 블로그 사예

17

“초기 조건(初期條件)에의 민감(敏感)한 의존성”을 강조하기 위하여 사용되고 있다. 카오스 이론의 시각으로 수학과 미술의 역사를 중세, 르네상스, 근대(17~18세기)에 주목하여 조망해 보면, 르네상스 시기가 중세와 근대의 상전이(相轉移, phase transition) 현상의 시기가 되며, 이러한 고찰은 문화와 역사가 복잡계의 전형이므로 전체가 부분 속에 들어 있는 프랙털 이론의 자기유사성(self-similarity)과 매우 흡사하다. 르네상스는 중세와는 다른 인간중심적인 예술품이 만들어졌으며 실험과 관찰의 과학적 탐구심을 토대로 레오나르도 다빈치를 비롯해 미켈란젤로, 보티첼리, 지오토 등의 화가들이 전통적 시각과 화법에서 벗어나 일대 혁신을 일으켰다.

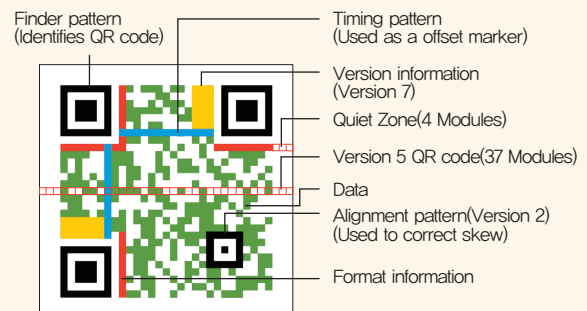


카오스의 혼돈 게임

지식 참고

새로운 소통의 도구-QR 코드

QR(Quick Response) 코드는 1994년 덴소 웨이브(Denso Wave)사가 개발한 흑백 모자이크 패턴의 2차원 바코드이다. 기존의 가로줄 한 방향으로 숫자 정보만 담는 막대형 1차원 바코드에 비해 가로, 세로 두 방향으로 광범위한 정보를 저장할 수 있어 유용하다. ‘빠른 응답(Quick Response)’이라는 의미를 지니고 있는 QR 코드는 문자, 영상 정보, 위치 정보 등 다양한 형식으로 기존의 바코드가 갖는 용량 제한을 극복하고 100배가 넘는 저장 가능하게 하였다. 숫자 최대 7,089 자, 영문자와 숫자 최대 4,296 자, 한자 1,817 자를 담을 수 있고, 증강 현실 등과의 융합 등으로 활용의 폭이 넓어졌을뿐만 아니라 오류 복원이 가능하다는 장점을 갖고 있다. 우표 한 장 크기에 많은 정보를 담을 수 있는 QR 코드는 미술관, 박물관 등의 감상에 있어 다양하고 폭넓은 정보를 제공해 주어 미술에서의 활용도도 점차 높아지고 있다.



QR 코드의 구성

표현 활동 2 디자인 QR 코드 명함 만들기

| 학습 자료 | QR 코드 관련 참고 자료, 컴퓨터, 빔

| 준비물 | 컴퓨터, 스마트폰

| 수업 과정 |

- ① 시청각 자료를 활용하여 QR 코드의 개념과 특성을 파악하고 우리 주변에서의 쓰임을 이해한다.
- ② 웹 사이트의 모바일 QR 코드에 접속하여 기본 코드를 생성한다.
- ③ 컴퓨터 그림판에서 이미지들과 합성하여 디자인 QR 코드로 만든다.
- ④ 자신의 진로와 연계하여 명함으로 편집하고 스캔하여 오류를 점검한다.
- ⑤ 웹상에서 QR 코드를 공유하고 의견을 나눈다.

| 정리 및 평가 |

- 자신의 진로와 연계하여 디자인 QR 코드 명함이 잘 만들어졌는가?
- QR 코드 명함은 잘 해독이 되는가?

| 지도상의 유의점 |

- QR 코드의 개념을 이해하고 수업이 진행되도록 한다.
- QR 코드의 일정 부분이 손상되면 코드 해독이 불가하므로 디자인 QR 코드로 만들 때 편집에 유의하도록 안내한다.

디자인 QR 코드 제작 방식



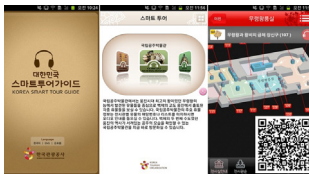
코드를 여러 조각으로 분해하여 재구성



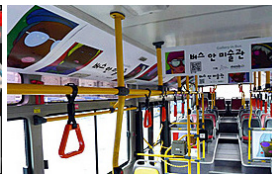
기존 이미지에 코드를 얹어서 조화시킴



직접 그린 이미지와 QR 코드를 조화시킴



박물관 안의 QR 코드



버스 안 미술관 QR 코드

표현 활동 3 스크래치 게임 만들기

| 학습 자료 | 스크래치 참고 자료, 컴퓨터, 빔

| 준비물 | 컴퓨터, 스크래치 프로그램

| 수업 과정 |

- ① 시청각 자료를 활용하여 스크래치의 쓰임을 알고 원리를 이해한다.
- ② 교사의 수업 시연으로 스크래치 프로그램을 익히고 응용해 본다.
- ③ 스크래치 프로그램의 설정 도구 상자에서 자신의 의도대로 도구를 선택하고 함수를 입력한다.
- ④ 완성된 게임을 시뮬레이션하고 오류를 수정한다.

| 정리 및 평가 |

- 스크래치 프로그램의 함수를 잘 이용하여 자신의 아이디어를 반영한 게임을 만들었는가?
- 완성된 스크래치 게임을 서로 감상하고 느낀 점을 발표한다.

| 지도상의 유의점 |

- 스크래치의 원리를 이해하고 수업이 진행되도록 한다.
- 모방을 피하고 창의적인 작업이 되도록 유의하여 지도한다.

표현 활동 더하기 | 연계 학습

MIT 미디어랩의 스크래치(Scratch) 교육

MIT 미디어 랩(MIT Media Lab)은 매사추세츠 공과대학교의 연구소이다. 주요 연구 분야는 디지털 테크놀로지를 이용한 표현과 커뮤니케이션의 교육과 미래를 연구하고 있다. 1985년에 니콜라스 네그로폰테 교수와 전 MIT 학장인 워즈너 교수에 의해 설립되었다. 이 연구소에서 개발한 교육용 소프트웨어인 스크래치 프로그램은 무료이며 어린이·청소년의 지능과 창의력, 논리력 향상에 목표를 두고 프로그래밍할 수 있도록 고안되었다. 게임 설계 방식은 마우스로 설

미술과 융복합: 게임과 UCC

스크래치(Scratch)는 MIT 미디어 랩에서 운영하는 프로젝트로 창의적 사고, 체계적 추론, 활동 작업에 도움이 된다. 자신이 원하는 게임을 만들기 위해서는 프로그램의 도구 상자에서 수학 함수, 이미지 디자인, 음향 등을 스스로 입력해야 한다. 스크래치는 실제 생활 속에서 사용되고 있는 간단한 게임을 손쉽게 제작할 수 있다.



마리오도 사계후(홍주호/1952~)
슈퍼마리오(1981년 작)



곽영생(학생 작품) 놀이터(2016년 작)

표현 활동 3 스크래치 게임 만들기

게임을 잘 만들기 위해서는 수학, 과학, 음악, 미술 등을 잘 활용해야 한다. 그러므로 게임 만들기를 하면 다양한 분야들 사이의 융복합을 이해할 수 있게 된다.

준비물: 컴퓨터, 스크래치 프로그램

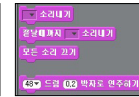
과정



① 게임 캐릭터 디자인하기



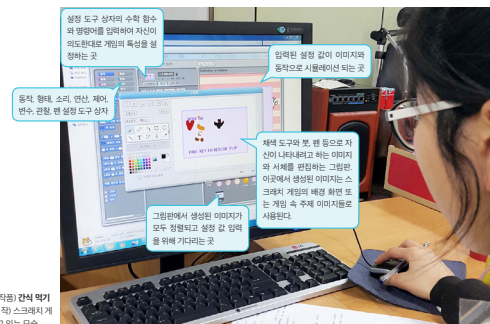
② 동작, 연산, 변수 입력하기



③ 소리, 음향 설정하기



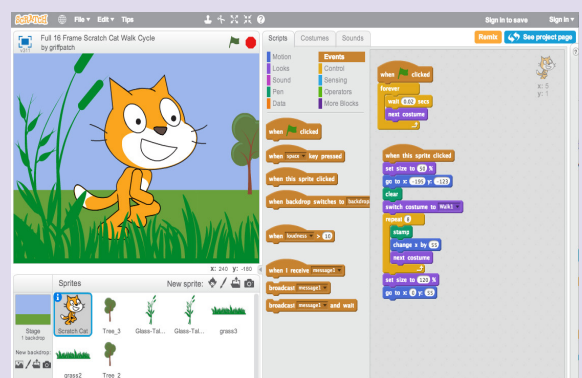
④ 게임 시뮬레이션



김상해(학생 작품) 간식 먹기
게임(2016년 작) 스크래치
게임을 제작하고 있는 모습

18

정 도구를 열어 블록을 끌어와 쌓고 수학 함수 값을 입력하는 방식으로, 반복 수정이 가능하다. 특별히 프로그램에 대한 지식이 없는 학생들도 자신만의 게임이나 애니메이션을 쉽게 만들 수 있으며 우리나라에도 한국어판으로 널리 보급되어 있다.



스크래치 화면

〈슈퍼 마리오〉 닌텐도 초기의 액션 게임으로, 1985년 9월 13일 일본에서 발매되었다. 전 세계 총 게임 판매량 4위인 이 게임은 발매되자마자 큰 인기를 끌었으며 피노키오, 피치 공주, 쿠파 등 대부분의

UCC(User Created Contents)는 사용자가 직접 제작한 동영상 프로젝트를 말하며, 이미지, 동영상, 음향 등 다양한 매체를 활용하여 짧은 시간에 효과적인 의미전달을 할 수 있는 표현 수단이다. 전달하고자 하는 주제 표현을 위해 종합적인 사고 과정이 필요하므로 미술, 음악, 컴퓨터 등 다양한 분야가 융합되어 작품으로 완성된다.

완성된 동영상 작품(내역의 물(2013)영상의 사람이 거의 네모라는 별로 이루어져 있고, 그 안에서 네모와 함께 생활하는데 익숙한 우리의 일상을 풍자한 UCC이다.



표현 활동 4 UCC 영상 제작하기



준비물: 컴퓨터, 카메라 등



용어 설명

융합(融合)은 두 개 이상의 요소가 녹아서 섞이거나 조화되어 하나로 합쳐지는 것으로 서로 다른 분야가 만나 새로운 기술을 만들어 내는 것을 의미한다. 학문적으로 많이 쓰이며 융합을 비해 융복합은 비교적 더 많은 분야가 아우러져 성과를 내는 것으로 간주되고 있다.

점검해 보기

- 우리 주변에서 미술과 다양한 분야의 융합 사례를 알게 되었는가?
- 테셀레이션에 적용된 수학적 원리를 이해하고 작품으로 표현할 수 있는가?
- QR 코드의 특성을 알고 자신의 진로와 연계하여 디자인 QR 코드를 제작할 수 있는가?
- 스크래치 게임 제작을 통해 미술과 다양한 분야의 융복합을 이해하였는가?
- UCC 제작 과정에서 미술과 다양한 분야가 융복합된 사례를 설명할 수 있는가?

19

표현 활동 4 UCC 영상 제작하기

| 학습 자료 |

- UCC 관련 참고 자료, 컴퓨터, 빔

| 준비물 |

- 컴퓨터, 영상 편집 프로그램

| 수업 과정 |

- ① 시청각 자료를 활용하여 UCC의 의미를 알고 원리를 이해한다.
- ② 모둠별 아이디어 회의 후 역할 분담을 하고 시나리오를 작성한다.
- ③ 스토리보드를 작성하고 필요한 소품 등을 준비한다.
- ④ 내용의 전개에 맞게 연출 사진, 동영상을 찍어둔다.
- ⑤ 컴퓨터 편집을 위한 모듬별 회의를 한다.
- ⑥ 음향, 더빙, 자막, 애니메이션 효과 등을 고려하여 컴퓨터 편집을 한다.

| 정리 및 평가 |

- 시나리오에서 의도한 아이디어가 잘 반영되었는가?
- 완성된 UCC를 감상하고 느낀 점을 발표한다.

| 지도상의 유의점 |

- 모듬별 수업이므로 서로 협동하여 역할 분담이 잘 되도록 안내한다.
- UCC에 적용되는 프로그램을 잘 숙지하여 완성도를 높일 수 있도록 안내한다.

마리오 시리즈의 캐릭터가 이 작품을 통해 첫 등장하였다. 음악은 닌텐도의 유명 음악가 곤도 고지(近藤浩治)가 작곡하였으며, 스크래치 프로그램을 이용해 비교적 손쉽게 게임 제작이 가능하다.

• UCC 프로젝트

- 모듬은 역할 분담을 위해 5~6명으로 구성하는 것이 좋다.
- 컴퓨터 편집과 사진 촬영에 비중을 두고 토의를 거친다.
- 작품 계획서에는 스토리보드가 포함되도록 한다.

• 컴퓨터 편집 프로그램

윈도우 무비메이커, 알씨 동영상 꾸미기, 다음팟 인코더 등 여러 무료 프로그램을 이용하여 편집이 가능하다. 반디캠, 안캠코더, 곰스튜디오 등 여러 무료 프로그램으로 동영상 캡처 및 편집이 가능하다.

■ 지식 창고

UCC(User Created Contents)

전문가나 기관 등 콘텐츠 제공자가 아닌 일반 사용자들이 직접 만들어낸 콘텐츠를 뜻한다. 주로 비상업적인 용도로 제작되며, 웹2.0의 개념이 도입되어 웹이 점점 개방화되고 사용자들의 참여가 크게 늘어나게 되면서 UCC의 범위도 점점 광범위하게 되었다.

표현 활동 더하기 | 휴대 전화를 이용한 UCC 만들기

Power Director 어플을 이용한 동영상 편집

1. Power Director 어플 설치

2. Power Director 초간단 사용 방법

- 가. 새 프로젝트 만들기를 누른다.
- 나. 새 프로젝트 만들기 창이 뜨면 프로젝트 이름을 넣고 확인을 눌러 프로젝트를 만든다.
- 다. 필요한 동영상, 사진을 타임라인에 배치한다.-미리 찍어놓은 영상을 이용하거나 필요시 바로 촬영해서 사용할 수 있다.
- 라. 동영상을 편집한다.-영상을 분할하여 필요 없는 부분을 잘라 내거나, 위치를 옮겨가며 동영상을 편집한다.
- 마. 배경 음악을 타임 라인에 배치하고, 소리 크기를 조절한다.

