



# 예술계열 고등학교 전문교과(연극과목포함) 교육과정

## □ 일반 선택 과목

－ 연극

## □ 전문교과 I

- |               |               |              |               |
|---------------|---------------|--------------|---------------|
| 1. 음악이론       | 2. 음악사        | 3. 시창·청음     | 4. 음악 전공 실기   |
| 5. 합창         | 6. 합주         | 7. 공연실습      | 8. 드로잉        |
| 9. 미술이론       | 10. 미술사       | 11. 평면조형     | 12. 입체조형      |
| 13. 매체미술      | 14. 미술 전공 실기  | 15. 무용의 이해   | 16. 무용과 몸     |
| 17. 무용 기초 실기  | 18. 무용 전공 실기  | 19. 무용 음악 실습 | 20. 안무        |
| 21. 무용과 매체    | 22. 무용 감상과 비평 | 23. 문예 창작 입문 | 24. 문학 개론     |
| 25. 문장론       | 26. 문학과 매체    | 27. 시 창작     | 28. 소설 창작     |
| 29. 극 창작      | 30. 고전 문학 감상  | 31. 현대 문학 감상 | 32. 연극의 이해    |
| 33. 연기        | 34. 무대 기술     | 35. 연극 제작 실습 | 36. 연극 감상과 비평 |
| 37. 영화의 이해    | 38. 영화기술      | 39. 시나리오     | 40. 영화 제작 실습  |
| 41. 영화 감상과 비평 | 42. 사진의 이해    | 43. 기초 촬영    | 44. 암실 실기     |
| 45. 중급 촬영     | 46. 사진 표현 기법  | 47. 영상 제작    | 48. 사진 영상 편집  |
| 49. 사진 감상과 비평 |               |              |               |

# 연극

## 1. 성격

연극은 배우가 말과 몸으로 표현한 이야기를 관객이 공유할 때 비로소 완성되는 소통의 예술이며, 각 분야별 참여자들이 함께 문제를 해결하는 협동의 예술이고, 여러 예술 요소들이 모여 하나의 작품을 이루는 융·복합의 예술이다. 또한, 연극은 그 시대 인간의 삶과 사회를 반영함으로써 과거와 현재를 이해하고 올바른 세계관을 확립하는 데 도움이 될 뿐 아니라 미래의 문화 창조와 발전에 공헌한다.

『연극』은 바른 인성을 갖춘 인간, 창조적인 인간, 문화적인 인간을 육성하는 데 기여하는 핵심 과목이다. 첫째, 연극 창작은 여러 분야 참여자들의 협의와 협력을 바탕으로 관객과 공유 가능한 공감각적 이미지를 구현하는 과정이므로 수많은 문제들을 함께 극복해야 한다. 이 과정에서 학생들은 소통의 중요성을 깨닫고 자기중심적 사고에서 벗어나 타인에 대한 배려와 협동심, 공동체 구성원으로서 자신의 역할 등을 학습하게 되어 바른 인성을 갖춘 미래 문화 시민으로 성장할 수 있다. 둘째, 자신의 생각과 느낌을 말과 몸으로 표현하는 활동은 주체적이고 창의적이고 반성적인 과정이며, 창작 활동은 연극적 상상력을 바탕으로 음악, 미술 등 여러 단위 예술을 융합하여 새로운 예술적 가치를 만들어내는 창조적인 과정이다. 셋째, 연극의 내용은 인간과 사회를 담고 있으므로 문화, 예술, 역사, 철학 등의 다양한 인문학과 IT 등의 첨단 기술에 이르기까지 인간의 삶과 연계된 모든 것이 연극의 주제나 제재가 될 수 있다. 그래서 연극을 만들고 감상하는 모든 행위는 연극의 사회적 역할과 가치를 발견하게 하고, 자신을 되돌아보는 계기를 제공하며, 나아가 과거와 현재의 사회 현상과 문화를 이해하고 생활 속에서 문화적 삶을 즐기는 태도를 갖도록 한다.

따라서 『연극』은 미래사회에서 바른 인성을 갖춘 창조적인 문화시민으로 살아가는 데 필요한 소통능력, 협업능력, 창의적 구성 능력, 연극적 상상력을 과목의 핵심역량으로 삼는다. 각 역량이 의미하는 바는 아래와 같다.

교과(과목)역량 요소	의미	하위 요소
소통능력	필수 기본 역량으로서 몸과 말을 비롯한 시, 청각적 이미지를 통하여 자신의 생각과 느낌을 효과적으로 표현하고, 관객으로서 그 표현을 이해하고 공감하는 능력.	자기표현능력, 공감능력, 이미지 해석 능력, 자아인식, 전달력
협업능력	필수 기본 역량으로서 연극 작품의 완성을 위하여, 자신이 맡은 역할을 충실히 수행하고, 타인의 의견을 존중하며, 협력하여 동료들과 작품에 필요한 지식과 정보를 공유할 수 있는 능력	동료의식, 역할 수행능력, 갈등조정능력
창의적 구성능력	연극창작과정에 필요한 참여자들을 효과적으로 조직하고, 주제와 목적에 맞는 이야기를 만들고 구체적으로 형상화하기 위해 여러 예술적 요소를 창의적으로 결합하는 능력	인적 조직능력, 이야기 구성능력, 공감각(共感覺) 적 이미지 구성능력, 공감각(共感覺) 적 문해력
연극적 상상력	허구적 상황을 창조하고 수용하는 능력으로 인간의 삶과 사회에 대해 이해하고 궁극적으로는 사회 구성원으로서 다양한 상황에 유연하게 적응할 수 있도록 하는 능력	허구화 능력, 문화의 다양성에 대한 이해와 수용능력, 인간 및 상황에 대한 이해와 수용능력

연극의 내용은 ‘표현’, ‘체험’, ‘감상’, ‘생활’ 영역으로 구성된다. ‘표현’ 영역에서는 연극의 주된 수단인 몸과 말을 자유롭게 창의적으로 활용하여 상황에 적합한 다양한 표현을 익히고 타인과 공감하며 소통하는 능력을 기른다. ‘체험’영역에서는 공연이라는 공동의 목표를 위하여 각 구성원들이 협의하고 발생하는 문제를 함께 해결하며 하나의 연극 작품을 완성해가는 협력적 체험 활동을 한다. ‘감상’ 영역에서는 연극의 특성을 이해하고 감상의 의의와 태도에 대한 학습을 바탕으로 개인적, 사회적 맥락 속에서 연극 작품의 의미를 찾고 연극문화를 즐길 수 있는 태도를 갖추도록 한다. ‘생활’영역에서는 일상 속에서 발견할 수 있는 연극적 요소를 찾아보고, 인문, 사회, 기술 및 다른 예술 분야와 융합하고 확장되어가는 연극을 탐구하여 연극을 생활화한다.

## 2. 목표

목표 수준	목표 진술
총괄 목표	연극 과목의 목표는 자신의 생각과 느낌을 창의적으로 표현하여 다른 사람들과 효과적으로 소통하고, 연극 체험의 협업과정을 통해 인간과 사회에 대한 깊은 이해와 통찰력을 갖추고, 연극을 향유할 수 있는 전인적 인간을 육성하는 것이다.
세부 목표	가. 연극 활동을 바탕으로 자신의 생각과 느낌을 창의적으로 표현하고 소통할 수 있는 능력을 기른다. 나. 연극 체험활동에 적극적으로 참여하여 타인의 의견을 존중하고 협력하는 능력을 기른다. 다. 연극 창작 과정을 통해 여러 요소를 예술적으로 결합하는 능력을 기른다. 라. 연극의 본질과 가치를 이해하고, 다양한 관점으로 연극을 감상할 수 있는 안목을 기른다. 마. 생활속의 연극을 탐구하고, 개인과 사회의 맥락 속에서 연극을 향유하는 태도를 기른다.

## 3. 내용 체계 및 성취기준

### 가. 내용체계

영역	핵심개념	내용 (일반화된 지식)	내용요소 (1~3학년)	기능
표현	놀이	놀이는 자신을 표현하고 타인과 교감하면서 의미있는 소통을 만들어 낸다.	연극놀이	·협력하기
	몸과 말	몸과 말은 생각과 느낌을 표현하는 연극의 중심적 표현수단이다.	몸의 표현 말의 표현	·표현하기 ·구성하기
	이야기	인간은 상상력을 통해 허구적 상황을 창조해 낼 수 있다.	즉흥표현 장면 만들기	·성찰하기
체험	계획	연극은 주제에 맞는 이야기를 공연으로 표현하기 위해 필요한 각각의 역할을 분담하는 것으로 시작된다.	준비하기 역할 나누기	·탐구하기 ·협업하기
	협업	연극은 각각의 역할을 맡은 모든 참여자 간의 협의와 연습에 의해서 이루어진다.	연습하기 스태프 작업	·구현하기 ·구성하기
	공연	공연은 관객과 소통함으로써 완성되며, 정리와 평가의 과정을 통해 향상된다.	공연하기	·연습하기 ·공연하기 ·정리하기 ·평가하기
감상	연극의 이해	연극은 허구와 현실이 공존하는 가운데 공연현장에서 직접 소통하는 종합예술로서 내용과 양식에 따라	연극의 특성	·이해하기
			연극의 분류	·탐구하기

영역	핵심개념	내용 (일반화된 지식)	내용요소 (1~3학년)	기능
	감상하기	분류될 수 있다.		·비교하기
		감상은 다양한 관점으로 작품을 이해하고 의미를 해석하여 주관적인 평가를 하고 내면화 하는 과정이다.	감상의 태도 감상 활동	·평가하기 ·발표하기
생활	연극과 삶	연극은 인간의 삶 속에서 다양한 형태로 발견되며, 인문, 사회, 기술 및 다른 예술 분야와 융합하며 확장될 수 있다.	연극과 일상	·이해하기 ·탐구하기
			연극과 진로	·성찰하기 ·조사하기
			연극의 확장	·발표하기 ·비교하기 ·분석하기

## 나. 성취기준

### (1) 표현

‘표현’은 연극의 표현 수단이 되는 몸과 말을 자유롭고 창의적으로 활용하여 상황에 적합한 다양한 표현을 익히고 타인과 공감하며 소통하는 능력을 기르는 영역이다. 놀이 형태의 연극 경험은 학생들의 자발적 참여와 소통을 이끌어 즐거움과 친밀감이 형성되도록 한다. 이러한 연극적 경험은 일상에서 자신의 표현방식을 돌아보고 자기를 인식하면서 반성적으로 사고할 수 있게 한다. 따라서 연극을 통해 몸, 감각, 감정 및 말의 표현방식을 익히면 자기표현능력 뿐 아니라 타인의 표현을 이해하고 공감하는 소통능력까지 향상될 수 있다. 이를 바탕으로 허구적 상황을 즉흥적으로 연기하고 이야기를 장면으로 구성하여 실제로 표현해 보는 것은 연극 창작 체험의 기초가 된다.

연극01-01 다양한 연극놀이에 적극적으로 참여하여 타인과 교감한다.  
 연극01-02 일상적인 내 몸의 움직임을 확인하고 자신의 생각과 느낌을 표현하는 방법을 익힌다.  
 연극01-03 일상적으로 사용하는 나의 언어를 확인하고, 자신의 생각과 느낌을 표현하는 방법을 익힌다.  
 연극01-04 즉석에서 주어진 상황을 수용하고 바로 반응하여 표현한다.  
 연극01-05 주어진 주제에 맞게 이야기를 구성하고 연기한다.

### <교수·학습 방법>

#### (가) 주요 성취기준 해설 및 학습요소

##### - 주요 성취기준 해설

연극01-02 일상적인 내 몸의 움직임을 확인하고 자신의 생각과 느낌을 표현하는 방법을 익힌다.

이 성취기준은 연극의 주된 표현 수단인 ‘몸’을 이용하여 다양하고 창의적인 표현을 체험해 보도록 설정하였다. 자신의 몸을 이해하고 자유롭게 움직이고 표현하면서 감각탐색을 통해 다양한 감정표현을 극대화 시킬 수 있다. 또한 타인과의 몸의 다양한 표현방식으로 소통할 수 있음을 알 수 있다. 기술습득이나 훈련목적이 아닌 놀이의 형태로 연극을 접하게 하여 학생들의 흥미와 참여도를 높이고 몸의 움직임과 느낌을 창의적이며 자유롭게 표현해 볼 수 있도록 지도한다.

연극01-04 즉석에서 주어진 상황을 수용하고 바로 반응하여 표현한다.

이 성취기준은 즉석에서 주어진 상황과 인물을 수용하고 바로 반응하여 표현하는 즉흥성을 경험하도록 설정하였다. 어떻게 보일지 의식하지 않고 ‘지금, 여기’의 상황에 집중해서 실제처럼 느끼고 행동하고 표현할 수 있도록 하며, 형식에 얽매이지 않는 자유로운 표현으로 상상력을 극대화할 수 있도록 지도한다.

##### - 학습 요소 제시

연극놀이, 몸의 표현, 감각 깨우기, 감정표현, 소리, 말의 표현, 즉흥, 이야기 구성하기, 장면 만들기, 자신의 표현활동 성찰하기

#### (나) 교수·학습 방법(전략) 및 유의사항

- 교사는 학생들이 연극에 쉽게 접근할 수 있도록 연극놀이 방법을 다양하게 활용하여 자발적으로 참여하고 즐거움을 느낄 수 있도록 한다.
- 자신의 느낌을 표현해 보고 소감 나누기 등의 정리활동을 해 봄으로써 학생들이 자기 자신을 성찰하고 서로의 생각과 느낌을 통해 소통할 수 있도록 지도한다.
- 즉흥 표현을 위한 ‘상황’은 학생들이 생활 속에서 접할 수 있는 상황에서부터 실제로는 접할 수 없는 허구적 상황까지 다양하게 다룰 수 있다.
- 연극놀이에 따라 개별활동, 짝활동, 모둠활동, 전체활동 등을 자유롭게 활용하여 구성원 간에 다양한 형태의 협력과 소통이 이루어 질 수 있도록 한다.

- ‘표현’영역은 타 교과와의 연계성을 고려하여 다양한 텍스트 (문학, 음악, 미술작품, 그림책, 영상, 신문, 뉴스 등) 와 융합하여 구성할 수 있다.

#### (다) 기타

- ‘표현’의 내용요소는 하나의 연극놀이에도 다양한 내용요소를 포함하고 있을 수 있으므로 통합적으로 재구성하여 수업이 이루어질 수 있다.
- ‘표현’의 각 내용요소는 통합적 재구성이 가능하지만 연극경험이 없는 학생들이 처음부터 장면을 구성하고 이야기를 만들어내는 것을 접하게 되면 어려울 수 있으므로 쉬운 표현부터 단계별로 지도하는 것이 바람직하다.

#### <평가>

##### (가) 평가방법

연극01-01 다양한 연극놀이에 적극적으로 참여하여 타인과 교감한다.

관찰평가에서는 학생들이 참여하는 과정에서 나타난 다양한 반응을 관찰하고 기록하여 학생의 흥미와 관심, 자발성, 협력 정도를 평가한다. 또한 자기평가설문지를 통해 흥미, 관심, 자발성, 참여, 협력 등을 체크하도록 한다. 자기평가는 주관적이지만 자신이 한 활동을 돌아보고 성찰할 수 있는 평가 이므로 활동이후에 꾸준히 작성하고 누적하여 자신의 성장을 확인하는 포트폴리오의 기초자료로 활용한다.

연극01-04 즉석에서 주어진 상황을 수용하고 바로 반응하여 표현한다.

즉흥 발표 평가에서는 즉석에서 주어진 상황을 수용하고 바로 반응하여 표현하는 즉흥성과 창의적인 표현력을 평가한다. 모둠활동의 경우 동료평가 설문지를 통하여 모둠안에서의 역할, 협력과 소통정도를 파악하여 과정을 평가한다.

##### (나) 평가 유의사항

- 기술적인 연기력이나 완성도 높은 대본구성보다 ‘표현’ 자체에 의의를 두고 자유롭게 참여할 수 있도록 하여 태도와 흥미, 관심, 자발성, 협력, 소통 중심의 정의적 영역 평가에 주안점을 둔다.
- 개별활동, 짝활동, 모둠활동, 전체활동 등 다양한 형태의 활동에 적합한 개별평가, 모둠평가, 동료평가, 체크리스트, 관찰, 기록, 발표, 포트폴리오 등의 평가방법을 적절히 활용할 수 있도록

록 한다.

- 수행평가 시 성장참조형 평가를 실시할 수 있다. 교사는 학생의 표현과 흥미, 관심, 참여, 협력 등의 정의적 영역을 지속적으로 관찰하여 그 변화를 기록하거나 자기평가, 동료평가를 활용하여 성장참조형 평가에 반영한다.

#### (다) 기타

평가는 각 내용요소별로 실시하거나 ‘표현’ 영역 전체를 통합 재구성한 프로젝트 수업을 실시하여 포트폴리오, 체크리스트, 토론, 토의, 발표 등의 방법으로 평가할 수 있으나, 결과물의 완성도 보다는 과정중심의 평가에 역점을 둔다.

### (2) 체험

‘체험’은 공연을 위하여 역할을 나누고 소통과 협업을 통하여 문제를 해결하는 가운데 타인에 대한 배려심과 동료의식, 협력하는 능력, 문제를 해결하는 능력을 기르는 영역이다. 주제 찾기에서 공연에 이르기까지 연극 만들기의 전 과정을 체험하는 것은 연극예술을 이해하는 지름길이다. 이러한 과정을 통해 학생들은 다른 예술과 구분되는 연극의 특성을 체험적으로 발견할 수 있으며, 함께 살아가는 사회 구성원으로서 역할을 학습할 수 있다.

연극02-01 주제에 적합한 작품을 선택하고 연극 만들기 계획을 세운다.

연극02-02 연극 만들기 과정에 필요한 배우와 다양한 스태프 분야를 탐구하고 효율적으로 역할을 분담한다.

연극02-03 주제와 목적에 맞게 지속적으로 협의하며 연습한다.

연극02-04 주어진 조건 안에서 작품의 분위기와 인물의 성격을 효과적으로 드러내기 위해 창의적으로 디자인하고 구현한다.

연극02-05 공연에서 자신이 맡은 역할을 수행하고, 연극 만들기 과정을 평가한다.

#### <교수·학습 방법>

##### (가) 주요 성취기준 해설 및 학습요소

##### - 주요 성취기준 해설

연극02-01 주제에 적합한 작품을 선택하고 연극 만들기 계획을 세운다.



이 성취기준은 연극 만들기를 위한 준비과정으로 학생들이 협의를 통하여 주제를 선정하고 이에 맞는 희곡을 선택하거나 창의적으로 구성하여 연극 만들기 계획을 수립할 수 있는 능력을 기르도록 설정하였다. 연극에 대한 흥미와 주변에 대한 관심을 이끌어 내기 위하여 학생들 스스로 협의를 통하여 개인의 관심사, 일상에서 만나게 되는 문제나 사회의 당면한 문제들 속에서 연극의 주제를 선정하는 것이 바람직하다. 연극 만들기 과정은 연극의 주제나 목적에 따라 달라질 수 있으므로, 연극이 공연될 시간과 장소, 대상 등 구체적인 공연개요를 작성하여 그에 따라 구체적인 연극 만들기 세부 계획을 협의한다.

이 성취기준은 ‘연극01-04 즉석에서 주어진 상황을 수용하고 바로 반응하여 표현한다.’와 ‘연극01-05 주어진 주제에 맞게 이야기를 구성하고 연기한다.’와 연계할 수 있다.

연극02-03 주제와 목적에 맞게 지속적으로 협의하며 연습한다.

연극02-04 주어진 조건 안에서 작품의 분위기와 인물의 성격을 효과적으로 드러내기 위해 창의적으로 디자인하고 구현한다.

이 성취기준들은 효과적인 무대 형상화를 위하여 연기를 수정보완하고, 각 분야별 디자인을 이미지로 구현하며, 이 과정에서 발생하는 문제를 토론을 통해 해결할 수 있는 능력을 기르도록 설정하였다. 무대 형상화는 배우의 연기와 각 분야별 스태프 작업을 포함하는 개념으로 ‘연극02-03’과 ‘연극02-04’ 성취기준은 함께 학습하는 것이 바람직하다. 다만, ‘연습하기’와 ‘스태프 작업’은 배우와 스태프, 스태프와 스태프간의 지속적이고 반복적인 의견조율이 필수요소이므로 협의과정에 중점을 둔다. 따라서 배우들이 연기 연습을 하는 동안에 스태프들은 디자인을 협의하고 제작활동을 하도록 하고, 일정시점이 되었을 때 배우와 스태프가 함께 연습하는 과정을 밟는 것도 가능하다. 이 과정에서 배우 뿐 아니라 각 스태프들이 자유롭게 창의적으로 다양한 이미지를 표현할 수 있도록 독려하는 것도 중요하다.

연극02-05 공연에서 자신이 맡은 역할을 수행하고, 연극 만들기 과정을 평가한다.

이 성취기준은 공연과정에서 발생할 수 있는 문제들을 협의된 약속에 근거하여 순발력 있게 해결하면서 각자 자신의 역할을 수행할 수 있는 능력을 기르도록 설정하였다. 또한 연극 만들기의 끝은 공연 그 자체가 아니라 공연무대를 정리하고 연극 만들기 전 과정을 평가하는 일임을 이해하도록 설정하였다. 학생들은 자신이 맡은 바 역할을 수행하고 협업하여 공연에 임해야 하며, 공연에 사용된 시설 및 물품과 연극 만들기 과정에서 생성된 기록물들을 정리하고 연극 만들기 과정에서 자신이 맡은 역할에 대해서 성찰할 수 있다.

- 학습 요소 제시

연극 만들기 과정, 주제, 이야기, 연출, 연기, 스태프, 연습, 공연, 무대 정리, 평가

(나) 교수·학습 방법(전략) 및 유의사항

- 연극의 주제를 선정할 때에는 나와 일상 생활, 사회 현상 등을 고려하여 다양한 조사 방법을 통해 협의하도록 안내한다.
- 희곡을 선택할 때는 학교의 여건, 수업의 상황, 학생의 특성 등을 고려하여 선택하되, 학생들이 공동으로 창작한 희곡, 기존의 희곡을 주제에 맞게 재구성한 대본뿐만 아니라 줄거리가 있는 간단한 계획까지 포함하여 선택의 폭을 넓혀 준다.
- 연극 만들기는 학교의 여건, 수업의 상황, 학생의 특성에 따라 하나의 희곡작품 전체를 연극으로 만들어 볼 수도 있겠지만, 하나의 짧은 장면을 만들어 볼 수도 있다. 다만, 참여한 모든 학생들이 골고루 역할을 맡고 연극 만들기 체험을 할 수 있도록 한다.
- 공연의 결과보다는 연극을 만들어가는 과정에, 기술적 완성도 보다는 창의적 발상에 집중하도록 지도한다. 특히, 연기는 기술적인 훈련보다는 자유롭게 움직이고 말하는 것에 집중하는 것이 바람직하다.
- 무대장치, 무대조명, 무대음향, 무대의상, 무대분장 등 공연 환경은 주변에서 쉽게 구할 수 있는 도구나 소재, 재활용품 등을 이용하여 준비하도록 지도한다.
- 공연은 학교 여건에 맞춰 교실에서 모둠발표로 하는 작은 공연에서부터 학교 강당이나 극장, 야외에서 진행하는 공연에 이르기 까지 다양한 형태로 이루어 질 수 있다.
- 연극 만들기 과정에서 발생하는 문제는 학생들의 토론과 협의를 통해 스스로 해결하도록 하고 그 과정에서 민주시민적인 태도를 갖추도록 한다.
- 서로 존중하며 예의를 지키고 배려하면서 합의된 목표를 함께 만들어 가는 것이 가장 중요한 부분임을 지도한다.
- 연극 만들기의 끝은 공연이 아니라 정리 및 평가임을 인식하도록 지도한다. 연극 만들기 전체 과정에 대한 반성과 평가를 통해 다음 공연을 위한 자료를 도출해 내고 자신의 역할과 활동에 대한 자기성찰의 기회를 갖도록 지도한다.
- 모든 체험과정에서 반드시 안전수칙이 엄수되어야 하며, 공연과정이나 무대 정리 과정에서는 특별히 주의한다.

(다) 기타

- 학생별로 연극적 경험이 다양하므로 이에 대한 사전 파악이 필요하며, 능력이나 수준을 고려한 역할 분담이 되도록 한다.
- 주제에 맞는 작품을 선정하는 과정에서는 동일 학년에서 학습하는 타 교과와 내용이나 소재

와 연계하여 융합수업을 시도할 수 있다.

### <평가>

#### (가) 평가방법

연극02-01 주제에 적합한 작품을 선택하고 연극 만들기 계획을 세운다.

주제에 맞는 희곡을 공동창작으로 만드는 경우 토론, 발표활동을 중심으로 과정평가를 실시하여 학생의 능동적이고 적극적인 활동을 강조한다. 또한 토론 결과인 희곡을 중심으로 평가하되 주제 표현력, 창의적 구성 등을 중심으로 보고서 평가를 한다. 연극 만들기 세부 계획에 대한 평가는 실현 가능성, 계획의 적절성 등을 중심으로 보고서 평가나 발표 평가를 한다.

연극02-05 공연에서 자신이 맡은 역할을 수행하고, 연극 만들기 과정을 평가한다.

공연 진행은 물론 무대 정리 및 평가 등 공연 전 과정에 임하는 성실성, 적극성, 역할 수행을 위한 책임감 등을 중심으로 평가하며, 포트폴리오 평가는 공연을 준비하면서 생성된 자료들을 정리하고 평가회를 통해서 발견하게 된 개선할 사항 등을 잘 정리하여 공연 자료집으로서의 역할을 할 수 있는지 평가 한다.

#### (나) 평가 유의사항

- ‘체험’영역의 평가는 준비부터 공연의 정리 및 평가에 이르기까지 단계별 활동을 점검하여 피드백하고 학생들의 성취수준을 높일 수 있도록 한다.
- ‘체험’영역의 평가는 연극 만들기의 전 과정에 대한 개인별 포트폴리오 평가로 진행할 수도 있다. 이 경우는 명확한 평가기준을 학생에게 안내하며, 평가기준은 각 내용요소별 성취기준 내용을 포함하고 있어야 한다.
- 연기나 스태프 작업 등에 대한 평가에서는 기술적인 숙련도를 평가하기보다 학생의 능동적 활동과 창의적 발상 등을 평가한다.
- 연극 만들기 전 과정에서 협의와 협업은 필수요소이므로 학생에 대한 정의적 영역 평가시 이 부분을 중점적으로 평가한다.

#### (다) 기타

- 무대장치, 무대조명, 무대음향, 무대의상, 무대분장 등 연극적 환경을 조성하는데 있어서 학

교의 여건에 따라 직접 제작이 어려운 경우는 각 분야별 디자인을 중심으로 주제 표현력, 창의적 발상 등을 중심으로 평가한다.

### (3) 감상

‘감상’은 연극에 대한 이해를 바탕으로 연극 감상 태도를 학습하고, 감상의 다양한 관점을 존중하며, 개인적·사회적 맥락에서 작품의 의미를 해석할 수 있는 능력을 기르는 영역이다. 연극은 복제가 불가능하며 살아있는 배우와 관객의 소통으로 완성되는 현장 예술로서 공연이 지속되는 시공간 안에서 예술작품으로 존재한다. 이러한 연극의 특성을 발견하고 탐구하는 활동은 이 영역의 가장 기초적인 학습활동이라고 할 수 있다. 연극은 인간과 삶의 이야기를 내용으로 담고 있으므로 학생들은 연극 감상을 통하여 작품의 시의성을 파악하고 자신의 삶을 되돌아 볼 수 있다. 또한 연극을 감상하는 관점이 다양할 수 있다는 것을 이해하고 감상한 작품에 대한 자신의 견해를 자유롭게 표현할 수 있다.

연극03-01 배우, 관객, 무대, 회극의 이해를 통해 연극의 특성을 탐구한다.  
연극03-02 연극을 내용에 따라 분류하고, 다양한 연극 작품의 특성을 비교한다.  
연극03-03 연극을 양식에 따라 분류하고, 다양한 연극 작품의 특성을 비교한다.  
연극03-04 감상의 의의를 알고 연극을 즐기는 태도를 갖춘다.  
연극03-05 연극을 보며 작품의 의미를 찾고 자신의 견해를 발표한다.

#### <교수·학습 방법>

(가) 주요 성취기준 해설 및 학습요소

- 주요 성취기준 해설

연극03-01 배우, 관객, 무대, 회극의 이해를 통해 연극의 특성을 탐구한다.

이 성취기준은 배우, 관객, 무대, 회극의 의미와 특성을 학습하고, 이 과정을 통해 음악, 미술, 영화, 드라마 등 인근 예술과 연극을 특징적으로 구분할 수 있는 안목을 기르기 위해 설정하였다. 학생들은 예술가인 배우의 특성, 연극을 완성시키는 관객의 특성, 일상에서 발견되는 다양한 무대의 종류와 특성, 연극에서의 회극의 의미와 특성 등을 학습하여 연극의 이중성, 현장성, 종합성을 발견할 수 있다.

이 성취기준은 ‘연극02-05 공연에서 자신이 맡은 역할을 수행하고, 연극 만들기 과정을 평가

한다.’와 연계할 수 있다.

연극03-02 연극을 내용에 따라 분류하고, 다양한 연극 작품의 특성을 비교한다.

이 성취기준은 대부분의 연극을 내용에 따라 비극과 희극, 또는 비극과 희극이 혼합되어 있는 연극으로 구분할 수 있다는 전제 아래 그것을 실제 연극작품에 적용하여 각 작품의 특성을 비교할 수 있는 안목을 기르도록 설정하였다. 이러한 관점으로 연극 작품 속의 인물이나 구성, 상황, 또는 언어 등에 드러난 희극적 요소와 비극적 요소를 찾아 낼 수 있다.

연극03-03 연극을 양식에 따라 분류하고, 다양한 연극 작품의 특성을 비교한다.

이 성취기준은 대부분의 연극을 표현 양식에 따라 사실적 연극과 비사실적 연극으로 구분할 수 있다는 전제 아래 그것을 실제 연극작품에 적용하여 각 작품의 특성을 비교할 수 있는 안목을 기르도록 설정하였다. 이러한 관점으로 연극 작품 속의 인물이나 연기, 내용이나 진행, 무대장치, 무대조명, 무대음향, 무대의상, 무대분장 등에서 사실적 요소와 비사실적 요소를 찾아 낼 수 있다.

연극03-04 감상의 의의를 알고 연극을 즐기는 태도를 갖춘다.

이 성취기준은 공연의 생산자와 수용자의 입장에서 감상의 의의를 학습하고 감상의 태도를 갖추도록 설정하였다. 연극은 관객과의 소통에 의해 완성된다. 그러므로 관객이 연극을 감상한다는 것은 연극을 생산하는 과정에 참여하는 행위인 동시에 연극을 수용하는 행위인 것이다. 학생들은 이러한 관점에서 연극 감상의 의의를 탐구할 수 있어야 하며, 연극을 감상하는 예절 및 태도를 갖추고 이를 실천할 수 있어야 한다. 또한, 관객이나 작품에 따라 연극을 감상하는 다양한 방법이 있음을 이해하고 자신에게 맞는 감상 방법을 찾아보아야 한다. 예컨대 희극을 먼저 읽고 연극을 감상할 수도 있고, 연극을 감상하고 나중에 희극을 읽을 수도 있는데 각각의 감상 방법의 장단점을 비교하고 토론하는 과정을 통해 다양한 감상 방법이 있음을 확인할 수 있을 것이다.

이 성취기준은 ‘연극01-04 즉석에서 주어진 상황을 수용하고 바로 반응하여 표현한다.’, ‘연극01-05 주어진 주제에 맞게 이야기를 구성하고 연기한다.’에서 발표·관람활동과 연계할 수 있으며, ‘연극02-05 공연에서 자신이 맡은 역할을 수행하고, 연극 만들기 과정을 평가한다.’에서 공연·관람활동과 연계할 수 있다.

연극03-05 연극을 보며 작품의 의미를 찾고 자신의 견해를 발표한다.

이 성취기준은 연극을 감상하는 다양한 관점이 있다는 것을 이해하고 감상한 작품에 대한 자신의 견해를 자유롭게 표현하도록 설정하였다. 작품을 감상하는 자신만의 관점을 갖기 위해서는 다른 사람의 감상문을 읽는 것도 도움이 된다. 예컨대 관점이 다른 두 개의 연극 감상문을 읽고 비교 분석하는 과정은 연극을 바라보는 다양한 관점이 있을 수 있음을 이해하는 데 도움이 될 것이며, 이 과정에서 자신의 주관적인 평가를 정리하는 능력도 향상된다. 연극을 관람하고 난 뒤에는 작품으로부터 받은 느낌과 생각을 정리하는 과정이 필요한데, 이 과정에서 학생들은 연극의 시의성 및 개인적, 사회적 맥락속에서 연극의 의의와 가치를 찾아내고 자신의 삶을 되돌아 볼 수 있다.

#### - 학습 요소 제시

이중성, 현장성, 종합성, 배우, 관객, 무대, 희곡, 회극, 비극, 희극과 비극이 혼합된 연극, 사실적 연극, 비사실적 연극, 감상의 의의, 감상의 태도, 감상의 관점, 연극의 시의성, 개인적, 사회적 맥락에서 연극의 의의와 가치

#### (나) 교수·학습 방법(전략) 및 유의사항

- 학생 개개인의 경험을 바탕으로 사례를 통해 연극의 특성을 발견할 수 있도록 이를 정리하여 개념화 하도록 한다.
- 연극을 도식적으로 분류(시대별, 지역별, 사조별 등) 하기 보다는 실제 연극 작품을 내용과 양식에 따라 분류하여 감상해봄으로써 연극의 희극적 요소, 비극적 요소, 사실적 요소, 비사실적 요소들을 스스로 찾아낼 수 있도록 지도한다.
- 연극 작품 속에서 희극적 요소와 비극적 요소, 사실적 요소와 비사실적 요소를 찾아낼 수 있도록 하기 위해서 희극, 비극, 사실적 연극, 비사실적 연극의 특성을 기초 학습으로 제시할 수 있으나 이러한 내용이 암기하여야 할 대상이 되지 않도록 유의한다.
- 연극을 다양한 목적과 수단에 따라서 치료 연극, 사회극, 도덕극, 뮤지컬, 인형극, 마임 등 다양한 종류가 있음을 안내한다.
- 내용별, 양식별로 다양한 영상 및 학습 자료를 준비하여 다양한 연극의 종류를 학습할 수 있도록 한다.
- 연극체험을 바탕으로 하여 학생 스스로 감상의 요소를 찾아 낼 수 있도록 안내하고 이를 바탕으로 자신의 감상문 쓰기, 소감 말하기, 시각적으로 표현하기 등 다양한 방법으로 발표하도록 지도한다.
- 다양한 감상문 읽기를 통해 연극을 감상하는 안목을 높이고 자신만의 감상의 관점을 갖도록

지도한다.

- 감상활동을 할 때는 멋진 미사여구나 어려운 연극 이론을 사용하기보다는 자신의 느낌과 관점을 솔직하게 표현하도록 지도한다.
- 감상활동을 위해 공연장을 직접 방문하여 공연을 관람하는 체험학습이 바람직하나 주어진 여건에 따라 공연영상 및 교내 공연이나 모듬별 장면 발표도 그 대상이 될 수 있다.

(다) 기타

- 감상활동은 고등학교 국어교과의 학습내용과 음악 및 미술교과의 학습내용과 연계하여 학습함으로써 통합 예술적인 감상의 태도를 갖추고 문화 예술적 소양을 기를 수 있도록 지도할 수 있다.

<평가>

(가) 평가방법

연극03-04 감상의 의의를 알고 연극을 즐기는 태도를 갖춘다.

태도평가는 관찰평가와 자기평가를 활용할 수 있다. 토론과 발표활동을 진행하는 경우에는 개별평가로 토론과정에서의 적극성을 중심으로 평가하고, 모듬평가로 발표한 내용의 적합성, 논리성, 발표 전달력 등을 중심으로 평가한다.

연극03-05 연극을 보며 작품의 의미를 찾고 자신의 견해를 발표한다.

발표평가는 작품을 바라보는 독특하고 창의적인 시각에 중점을 두고 평가하되, 수행평가와 연계하여 평가할 수 있다.

(나) 평가 유의사항

- 관찰평가는 지속적인 관찰을 통하여 학습태도, 발표 및 토론과정, 결과 등을 균형있게 평가한다. 또한 결과 뿐 아니라 과제 수행, 참여도, 학습에 참여하는 자세, 발표한 내용과 형식, 토론과정에서의 객관성, 논리성, 타당성 등 결과를 만들어내기 위한 학생의 노력을 평가한다.
- 조사·발표과정을 평가하는 경우는 교사 평가와 동료 평가를 활용한다.
- 연극의 특성 및 연극의 요소 등을 도식적으로 암기하도록 유도하는 평가는 지양한다.
- 연극을 도식적으로 분류(시대별, 지역별, 사조별 등) 하여 작가와 작품명 등을 암기하고 나열하는 평가는 지양한다.

(다) 기타

- 학생들이 작성한 감상문 등 학생들의 특성에 맞게 다양하게 발표한 감상활동 결과물들은 체계적으로 분류하여, 동일 작품에 대한 관점이 다른 감상문을 읽고 토론하는 학습을 하는 경우나 연극작품에 대한 감상을 다양하게 표현하는 방법을 제시할 때 예시로 활용될 수 있다.

(4) 생활

‘생활’은 일상속의 연극적 요소를 찾아보고, 자신의 삶과 연계하여 적용하고 활용할 수 있는 능력을 기르는 영역이다. 학생들은 연극제작에 필요한 다양한 분야의 직업을 스스로 찾아보며 종합예술인 연극의 융합적 성격을 이해할 수 있다. 또한 연극 이외의 진로직업에서 활용되고 있는 연극적 요소를 탐구하고, 자신의 관심 진로분야에 적용시켜 봄으로써 진로 설정에 도움을 받을 수 있다. 나아가 사회의 변화에 따라 여러 분야가 통합하여 새로운 형태의 공연예술이 창조됨을 탐구할 수 있다.

연극04-01 일상 생활속에서 다양한 연극적 요소를 찾아본다.

연극04-02 연극과 관련된 다양한 직업을 조사하고, 자신의 진로설정에 연극이 어떻게 활용될 수 있는지 탐구한다.

연극04-03 연극이 인문, 사회, 기술 및 다른 예술 등 과 통합하여 나타나게 된 다양한 공연예술을 사례 중심으로 탐구한다.

<교수·학습 방법>

(가) 주요 성취기준 해설 및 학습요소

- 주요 성취기준 해설

연극04-02 연극과 관련된 다양한 직업을 조사하고, 자신의 진로설정에 연극이 어떻게 활용될 수 있는지 탐구한다.

이 성취기준은 연극에 관련된 직업을 알아보면서 연극은 다양한 분야가 협력하는 종합예술이라는 특성을 이해하도록 설정하였다. 연극공연을 제작하기 위해서는 무대장치, 무대조명, 무대음향, 무대의상, 무대분장 등 다양한 분야의 직업군이 필요하다. 또한 연극공연관련 직업 이외에도 사회 여러 직종에 연극적 요소들이 활용되는 사례를 찾아볼 수 있다. 자신의 삶과 연계하여 관심 있는 진로에 연극적 요소를 적용시켜 보면 사회 여러 분야에 연극이 어떻게 활용될 수 있는지 알 수 있다.

이 성취기준은 ‘연극02-02 연극 만들기 과정에 필요한 배우와 다양한 스태프 분야를 탐구하고



효율적으로 역할을 분담한다.’과 연계할 수 있다.

연극04-03 연극이 인문, 사회, 기술 및 다른 예술 등과 통합하여 나타나게 된 다양한 공연예술을 사례 중심으로 탐구한다.

이 성취기준은 다양한 예술 장르가 통합되고 첨단 기술과 융합되는 현대 공연예술의 양상을 살펴보면서 연극의 통합과 확장을 이해하기 위해 설정하였다. 인문, 사회, 기술 및 다른 예술과 연극적 요소가 융합되면서 창의적이고 새로운 공연예술(퍼포먼스)이 탄생되고 있음을 학생들이 직접 사례를 조사하고 발표하면서 탐구할 수 있다.

#### - 학습 요소 제시

일상에서 연극적 요소 찾기, 연극관련 직업, 연극의 활용, 연극과 통합

#### (나) 교수·학습 방법(전략) 및 유의사항

- 학생들이 보다 생활과 밀착하여 연극이 활용되는 사례를 찾고 더 나아가 사회의 다양한 분야로 확장되고 있음을 이해하게 한다.
- 종합예술인 연극을 제작하기 위해 얼마나 다양한 분야의 직업이 필요한 지에 대해 이해할 수 있도록 하되 연극공연관련 직업의 전문적 분야별 업무나 기술을 심도 있게 다루지는 않는다.
- 연극이 사회 여러 분야에 넓게 활용되고 있음을 사례를 중심으로 학습하고 이를 통해 자신의 관심있는 진로 분야에 연극적 요소를 어떻게 적용할 수 있을지 탐구할 수 있도록 한다.
- ‘생활’영역에서 다루는 여러 사례에 대한 자료수집은 신문, 인터넷, 도서관을 활용한 문헌 조사 및 지역사회 문화예술 자원 활용, 지역축제의 공연예술과 연계하여 체험학습으로도 이루어질 수 있다.

#### (다) 기타

- 학습내용을 나와 일상, 진로, 사회로 점차 확장하여 적용해 보면서 생활화 할 수 있도록 지도한다.

#### <평가>

##### (가) 평가방법

연극04-01 일상 생활속에서 다양한 연극적 요소를 찾아본다.

일상생활에서 연극적 요소를 찾아보고 생활화할 수 있는지 평가한다. 모둠별로 일상에서 찾는

사례를 찾아보고 발표하는 과정에서 자료수집 및 분석, 토의, 발표 과정을 평가한다. 개별평가는 자료수집, 조사, 발표한 내용을 바탕으로 보고서 및 포트폴리오 평가를 실시 할 수 있다.

연극04-02 연극과 관련된 다양한 직업을 조사하고, 자신의 진로설정에 연극이 어떻게 활용될 수 있는지 탐구한다.

연극 제작 관련 전문가 및 연극을 활용하는 다양한 직업에 대한 자료조사 후 마인드맵이나 직업카드 제작과 같이 학습활동의 결과물을 평가할 수 있다. 연극과 관련된 다양한 직업을 조사하고 자료를 수집·분석한 내용이 적절히 표현되었는지 평가한다. 또한 개별평가로서 자신의 관심있는 진로 분야에 연극적 요소가 어떻게 활용될 수 있는지 토의하고 논술형 평가를 실시할 수 있다.

#### (나) 평가 유의사항

- 자료수집, 비교, 분석을 통한 지식 이해 중심의 평가보다 사례 조사, 토의, 발표 등의 학생활동 및 과정을 평가할 수 있는 적절한 기준을 마련하고 평가한다.
- 각 성취기준별로 평가할 수 있으나 학생들이 영역 전체를 통합적으로 이해할 수 있도록 수업을 재구성하고 평가할 수 있다.

#### (다) 기타

- 연극은 종합예술이며 여러 분야와 융합할 수 있는 예술임을 강조하고 연극적 경험이 일상 및 사회와 진로에 어떻게 영향을 주는지 연극과 삶의 관계를 이해하여 생활화 할 수 있도록 한다.

## 2. 교수·학습 및 평가의 방향

### 가. 교수·학습 방향

- 다양한 연극적 활동을 경험함으로써 즐거움을 얻고 학생의 생각과 느낌을 창의적으로 표현하도록 한다.
- 연극에 대한 기본적인 지식과 이해를 바탕으로 연극을 수용하거나 생산하면서 인간의 삶과 사회를 이해하는 능력을 기르고, 창조적인 연극 만들기 과정을 체험하면서 심미적 감수성 및 문화예술소양능력을 극대화하도록 한다.
- 연극에 대한 이해를 바탕으로 연극을 감상하는 다양한 관점을 가짐으로써 학생들이 연극의

미적 가치를 경험할 수 있도록 다양한 교수방법을 활용하고 감상한 느낌에 대해 동료들과 서로의 생각을 교환하며 의사소통능력을 높이도록 한다.

- 다양한 텍스트를 활용한 개별학습, 모둠별 협력학습, 프로젝트 학습, 포트폴리오, 조사, 발표, 토론·토의, 견학 등 다양한 학습방법을 적용하여 학습의 흥미와 참여도를 높이도록 한다.
- 개인적인 관심도, 선행 학습, 수행 능력, 학습 성취도 등을 고려하여 다양한 소집단 활동이 가능하도록 한다.
- 학생의 개인차를 고려하여 학습활동에 참여할 수 있도록 배려하고, 학생이 자율적으로 학습할 수 있도록 분야별 학습과제를 제시하여 학습효과를 높이도록 한다.
- 학교사정에 맞게 연극 활동에 필요한 공간을 구성하고 시설과 교구, 교재, 연극관련 서적을 구비하여 활용하도록 한다.
- 공연예술과 관련된 지역사회의 문화행사에 참여하여 생활화하도록 한다.
- 도서, 벽지, 농촌 등 연극공연을 실제로 접할 기회가 적은 지역에서는 공연이 담긴 영상매체를 이용한 교육과 지역사회 예술자원을 이용한 연극교육이 이루어지도록 한다.
- 모든 교수학습 활동은 항상 안전을 고려하여 학생들로 하여금 안전 의식을 생활화하도록 한다.

#### 나. 평가 방향

- 연극 교육과정의 내용 체계와 영역별 내용을 근거로 평가 목표를 설정하되 학생의 성취 수준을 고려하며, 평가 내용은 특정 영역에 편중되지 않도록 ‘표현’, ‘체험’, ‘감상’, ‘생활’ 영역을 고르게 평가한다.
- 학생의 지식, 기능, 태도 등을 균형 있게 평가하고, 평가 기준을 미리 제시하여 학생들이 자신의 평가 결과를 객관적으로 이해할 수 있도록 평가한다.
- ‘표현’ 영역에서는 연극에 대한 흥미, 자발성, 소통능력, 자기표현능력, 공감능력, 이미지 해석능력, 태도 등을 중심으로 평가한다.
- ‘체험’ 영역에서는 창의적 구성능력, 협업 능력, 이미지 구성능력, 공감각(共感覺)적 문해력, 태도 등을 중심으로 평가한다.
- ‘감상’ 영역에서는 연극에 대한 이해, 공연작품에 대한 공감과 이해, 반응, 적용, 문해력, 태도 등을 중심으로 평가한다.
- ‘생활’ 영역에서는 문화의 다양성에 대한 이해와 수용능력, 연극을 일상생활에 적용할 수 있는 능력, 태도 등을 중심으로 평가한다.
- 발표, 실기, 면담, 체크리스트, 토론, 논술, 관찰, 활동보고서, 포트폴리오 등과 같은 다양한 수행평가가 이루어 질수 있도록 하고, 지필 평가시에는 타당도, 신뢰도, 객관도가 높은 평가 방법과 도구를 개발하여 평가한다.

- 정의적·인성평가를 위해서 자기평가, 동료평가, 모둠평가 등을 다양하게 활용하고 과정과 활동을 중심으로 평가한다.
- 연극 교육과정에 근거하여, 교수·학습을 통해 학생들이 핵심 역량을 어느 정도 성취하였는가를 파악할 뿐만 아니라 학생들의 향상 정도를 확인할 수 있는 성장참조형 평가를 활용하여 평가한다.

# 1. 음악 이론

## 1. 성격

‘음악 이론’은 음악 활동에 바탕이 되는 기초적인 음악 용어와 악곡의 구성 원리를 학습하는 과목이다. 음악의 의미와 구조적 특성에 대해 체계적으로 이해하고, 음악 이론에 대한 지식의 폭을 넓힘으로써 표현 및 감상 활동에 바탕이 되도록 한다.

## 2. 목표

국악과 서양 음악에 관한 기초 이론을 이해한다.

가. 음악의 의미에 대해 이해한다.

나. 악곡의 구성 원리에 대해 이해한다.

다. 음악에 대한 구조적 이해를 바탕으로 전문 음악인으로서의 음악적 안목과 자질을 기른다.

## 3. 내용 체계 및 성취 기준

가. 내용 체계

영역	내용
음악의 의미	음악의 정의와 가치판단
	음악 논의를 위한 도구

영역	내용
음악의 구성 요소	음의 높낮이와 체계
	음 길이와 체계
	셈여림
	빠르기
	음색
	화음과 화성
	시김새
기보법	기보법의 역할과 한계
	문화적 산물로서의 기보법
악곡의 구조적 형태	다양한 악곡의 틀
	악곡의 형식
악기와 연주 형태	악기의 종류와 분류법
	악기 편성과 연주 형태

## 나. 성취 기준

### (1) ‘음악의 의미’

음이01-01 음악의 정의와 가치 판단에 대해 탐색하고 발표한다.

음이01-02 음악의 용어와 개념 및 음악적 규칙과 체계에 대하여 탐색하고 발표한다.

### (2) ‘음악의 구성 요소’

음이02-01 음의 높낮이와 길이, 셈여림, 빠르기, 음색, 화음과 화성, 시김새 등 음악의 구성 요소를 이해하고 설명한다.

### (3) ‘기보법’

음이03-01 소리 기록의 유용성과 역할에 대해 이해하고, 다양한 기보법의 특성을 설명한다.

음이03-02 국악 기보법의 종류와 활용에 대해 이해하고 설명한다.

음이03-03 서양 음악 기보법의 종류와 활용에 대해 이해하고 설명한다.

#### (4) ‘악곡의 구조적 형태’

음이04-01 악곡의 구조를 이루는 기본 단위와 단위의 유기적 결합에 대해 이해하고 설명한다.  
 음이04-02 국악의 형식에 대해 이해하고 설명한다.  
 음이04-03 서양 음악의 형식에 대해 이해하고 설명한다.

#### (5) ‘악기와 연주 형태’

음이05-01 악기 재료의 다양성과 소리내기 원리에 대해 이해하고 설명한다.  
 음이05-02 국악기의 분류법을 이해하고 유형별 악기의 종류를 구별한다.  
 음이05-03 서양 악기의 분류법을 이해하고 유형별 악기의 종류를 구별한다.  
 음이05-04 악곡의 악기 편성과 연주 형태를 이해하고 설명한다.

### 4. 교수·학습 방법 및 평가

#### 가. 교수·학습 방법

- 학생들의 전공과 관련 있는 음악 활동에 도움을 줄 수 있는 개념 정의와 지식을 중심으로 교수·학습 계획을 수립한다.
- 국악과 서양 음악을 중심으로 지도하되, 개념에 대한 이해를 심화하기 위하여 다문화적 학습 자료를 활용할 수 있다.
- 학습 내용은 학교, 학년 또는 학과의 특성에 맞게 재구성하여 지도한다.
- 표현 및 감상 활동과의 연계성을 고려하여 지도한다.
- 학습 내용에 적합한 교수·학습 방법을 활용함으로써 학생들의 올바른 연주를 유도하고, 음악에 관한 이해력을 증진시킨다.
- 디지털 매체를 포함한 다양한 교수·학습 자료를 활용하여, 학생들의 학습 흥미를 유발하고 효과적인 학습이 되도록 한다.

#### 나. 평가

- 음악에 대한 기본적인 개념이나 지식의 이해, 적용, 태도 등에 유의하여 평가한다.
- 평가의 기준과 방법 등을 사전에 정확하게 안내한다.

- 서술형 및 논술형 검사, 발표 및 토론, 연구 보고서 등 다양한 평가 방법을 활용한다.
- 지식과 이해에 대한 보다 정확한 검사는 음악 청취를 통하여 가능할 수도 있음을 고려한다.
- 평가 결과는 학습자의 성취 수준을 판단하고, 교수·학습 계획, 방법 및 자료 등을 개선하는 데 활용한다.



## 2. 음악사

### 1. 성격

‘음악사’는 음악의 역사적 흐름과 시대적 특성을 이해하고 감상함으로써 음악 문화나 작품, 작곡가에 대한 이해의 폭을 넓히고 미적 가치를 판단할 수 있는 능력을 기르는 과목이다. 음악의 전반적인 역사에 대한 학습을 통하여 음악이 한 시대의 미의식이나 정신을 어떻게 반영하고 있는지를 이해하며, 다른 시대 또는 다른 지역의 음악을 비교함으로써 우리나라의 음악 문화와 다른 나라의 음악 문화를 폭넓게 이해할 수 있다. 또한 음악 작품 및 연주에 대한 논리적, 체계적 분석을 통하여 비평적 안목을 기를 수 있다.

### 2. 목표

음악의 시대별, 지역별, 양식별 특성과 다양한 미적 가치를 이해한다.

가. 시대별로 우리나라, 동양, 서양 음악의 특성과 역할을 이해한다.

나. 다양한 시대와 지역의 음악, 다양한 종류의 음악을 역사적 맥락 속에서 이해하고 감상한다.

다. 음악사적 배경과 악곡에 관한 이해를 바탕으로 현대사회의 음악 문화를 바라보는 비평적 안목을 기른다.

라. 음악 문화유산에 대한 이해를 바탕으로 이를 보전하고 발전시키려는 태도를 배양한다.

### 3. 내용 체계 및 성취 기준

#### 가. 내용 체계

영역	내용
국악사	국악의 특징과 기능
	국악의 종류와 연주 형태
동양음악사	동양음악의 종류와 기능
	동양음악의 악기 종류
서양음악사	서양음악의 특징과 기능
	서양음악의 종류와 연주 형태

#### 나. 성취 기준

##### (1) ‘국악사’

사01-01 시대별 국악의 특징과 기능을 탐색하여 발표한다.

사01-02 시대별 국악의 종류와 연주 형태를 탐색하여 발표한다.

##### (2) ‘동양 음악사’

사02-01 동양음악의 종류와 기능에 대하여 탐색하고 발표한다.

사02-02 동양음악의 악기 종류를 탐색하여 발표한다.

##### (3) ‘서양 음악사’

사01-01 시대별 서양 음악의 특징과 기능을 탐색하여 발표한다.

사01-02 시대별 서양 음악의 종류와 연주 형태를 탐색하여 발표한다.

## 4. 교수·학습 방법 및 평가

### 가. 교수·학습 방법

- 학습 내용은 학교, 학년 또는 학과의 특성에 맞게 재구성하여 지도한다.
- 국악사와 동양 음악사 및 서양 음악사를 균형 있게 다룬다.
- 학습 내용의 범위가 넓기 때문에 단편적 지식보다는 주요 경향과 사회·문화적 배경을 관련지어 지도한다.
- 시대적 특징과 더불어 개념이나 양식의 통사적 흐름을 이해하도록 지도한다.
- 음악사적 지식과 정보에 기초한 창의적인 해석과 비평을 유도한다.
- 가급적 실음의 예를 통하여 역사적 정보를 이해하도록 지도한다.
- 시청각 디지털 매체를 포함한 다양한 교수·학습 자료를 활용하여 학생들의 학습 흥미를 유발하고, 효과적인 학습이 되도록 한다.
- 조사 및 발표, 토론, 연주 등을 통하여 학생들이 학습에 적극적으로 참여하도록 유도한다.
- 음악회, 박물관 견학 등 현장 학습을 통하여 실음과 실물을 감상할 수 있도록 한다.

### 나. 평가

- 음악사적 지식, 이해, 적용, 작품 해석 및 판단력, 태도 등에 유의하여 평가한다.
- 시대별, 장르별 음악 감상을 통하여 올바른 음악 이해를 평가한다.
- 평가의 기준과 방법 등을 사전에 정확하게 안내한다.
- 서술형 및 논술형 검사, 발표 및 토론, 연구 보고서 등 다양한 평가 방법을 활용한다.
- 평가 결과는 학습자의 성취 수준을 판단하고, 교수·학습 계획, 방법, 자료 등을 개선하는 데 활용한다.

### 3. 시창·청음

#### 1. 성격

‘시창·청음’은 음악활동의 기본이 되는 악보를 보고 부르는 독보 능력, 듣고 적는 능력, 듣고 분석하는 능력, 듣고 연주하는 능력을 기르고 음악의 초견력과 표현력을 신장시켜 연주와 창작 활동에서 창의력을 향상시키는 과목이다.

#### 2. 목표

‘시창·청음’은 학생들에게 연주와 창작 활동의 기초인 악보 보고 부르기과 듣고 표현하는 능력을 신장시켜 음악에 대한 자기표현 역량을 증대시킨다.

가. 시창과 청음의 특성을 이해한다.

나. 악보를 보고 부를 수 있는 독보 능력을 배양한다.

다. 음악을 듣고 판별 할 수 있는 청음 능력 향상과 다양한 방법을 통해 표현하는 능력을 기른다.

### 3. 내용 체계 및 성취 기준

#### 가. 내용 체계

영역	내용
시창	시창의 원리와 방법
	시창의 실제
청음	청음의 원리와 방법
	청음의 실제

#### 나. 성취 기준

##### (1) ‘시창’

시창01-01 시창의 원리를 이해하고 방법을 익혀 보고 부른다.

##### (2) ‘청음’

시창02-01 청음의 원리를 이해하고 방법을 익혀 듣고 적거나 연주한다.

### 4. 교수·학습 방법 및 평가

#### 가. 교수·학습 방법

- 학생들의 전공과 관련 있는 음악 활동에 기본이 될 수 있도록 교수·학습 계획을 수립한다.
- 학습 내용은 학교, 학년 또는 학과, 전공의 특성에 맞게 재구성하여 지도한다.
- 시창·청음의 필요성과 중요성, 활용에 대해 이해할 수 있도록 한다.
- 난이도뿐만 아니라 음악적 표현을 고려한 수업 자료의 선정을 고려한다.

- 악곡을 보고 부르거나 듣고 표현하며 분석하는 능력을 기를 수 있도록 지도한다.
- 다양한 음색의 악기와 악곡을 활용할 수 있다.

#### 나. 평가

- 학생의 전공별, 학년별 특성 등을 고려하여 평가의 수준과 범위, 방법 등을 정하도록 한다.
- 평가의 기준과 방법 등을 사전에 정확하게 안내한다.
- 초견곡을 통하여 음악을 듣고 표현하는 능력에 유의하여 평가한다.
- 학습의 과정에서 나타나는 학생의 음악적 발달과 태도 변화 등에 유의하여 평가한다.
- 관찰법, 실기 평가, 포트폴리오, 자기 평가, 상호 평가 등 다양한 평가 방법을 활용한다.
- 평가 결과는 학습자의 성취 수준을 판단하고, 교수·학습 계획, 방법, 자료 등을 개선하는 데 활용한다.

## 4. 음악 전공 실기

### 1. 성격

‘음악 전공 실기’는 자신의 전공과 관련 있는 표현 활동을 통하여 다양한 기능을 익히고 심화시킬 수 있는 과목이다. 전공 지식과 기능을 전문적으로 학습함으로써 전문 음악가로서 활동하기 위한 능력과 자질을 기를 수 있다.

### 2. 목표

전공 실기 활동을 통하여 다양한 실기 기능을 익히고 창의적으로 표현할 수 있는 능력을 기른다.

가. 전공 실기 분야의 특성을 폭넓게 이해한다.

나. 전공 실기 분야의 다양한 기능과 지식을 익히고 풍부한 감수성과 표현력을 계발한다.

다. 음악가로서의 올바른 가치관과 태도를 기른다.

### 3. 내용 체계 및 성취 기준

가. 내용 체계

영역	내용
이해	전공 실기의 특성
	악곡의 감상과 분석
표현	연주 지식 습득
	표현력 계발

## 나. 성취 기준

### (1) '이해'

전실01-01 전공 실기의 특성을 이해한다.

전실01-02 전공과 관련된 다양한 악곡을 감상하고 분석한다.

### (2) '표현'

전실02-01 연주 지식과 기법을 익혀 표현한다.

전실02-02 다양한 표현기법을 익혀 창의적으로 표현한다.

## 4. 교수·학습 방법 및 평가

### 가. 교수·학습 방법

- 학생들의 전공과 관련 있는 심화 활동이 될 수 있도록 교수·학습 계획을 수립한다.
- 학습 내용은 학교, 학년 또는 학과, 전공의 특성에 맞게 재구성하여 지도한다.
- 전공에 따른 다양한 악곡과 기법을 지도한다.
- 다양한 교수·학습 자료를 활용하여 학생들의 학습 동기를 유발하고 효과적인 학습이 되도록 한다.
- 학생들이 서로의 활동에 대한 발표와 토론을 통하여 연주력 및 감상 능력을 향상시킬 수 있도록 한다.

### 나. 평가

- 학생의 전공별, 학년별 특성 등을 고려하여 평가의 수준과 범위, 방법 등을 정하도록 한다.
- 평가의 기준과 방법 등을 사전에 정확하게 안내한다.
- 전공의 특성에 대한 이해, 적용, 표현력, 창의성 등에 유의하여 평가한다.
- 지속적인 관찰을 통하여 학습 태도, 과정 및 결과를 균형 있게 평가한다.
- 관찰법, 실기 평가, 포트폴리오, 자기 평가, 상호 평가 등 다양한 평가 방법을 활용한다.
- 평가 결과는 학습자의 성취 수준을 판단하고 진로 지도에 활용한다.



## 5. 합창

### 1. 성격

‘합창’은 여러 사람이 함께 노래함으로써 소리의 어울림과 균형을 경험하고 음악의 즐거움과 가치를 이해하여 창의적으로 표현할 수 있는 능력을 기르는 과목이다. ‘합창’을 통하여 음악을 조화롭게 표현함으로써 음악적 감성역량 및 소통 역량과 문화적 공동체 역량을 함양한다.

### 2. 목표

합창 활동을 통하여 소리의 다양한 기능을 익히고 음악을 조화롭게 표현할 수 있는 능력을 기른다.

- 가. 합창의 음악적·문화적·역사적 특성을 이해한다.
- 나. 성부 간의 균형과 조화에 유의하여 창의적으로 표현한다.
- 다. 소리의 조화를 통한 미적 체험과 음악으로 공감하고 소통하는 태도를 기른다.

### 3. 내용 체계 및 성취 기준

#### 가. 내용 체계

영역	내용
이해	합창의 특성과 형태
	합창의 종류
표현	합창의 발성법과 기법
	조화로운 표현

#### 나. 성취 기준

##### (1) ‘이해’

창01-01 합창의 특성과 형태, 종류에 대해 이해하고 설명한다.

##### (2) ‘표현’

창02-01 합창의 발성법과 기법을 익혀 조화롭게 표현한다.

### 4. 교수·학습 방법 및 평가

#### 가. 교수·학습 방법

- 학생들의 전공과 관련 있는 심화 활동이 될 수 있도록 교수·학습 계획을 수립한다.
- 학습 내용은 학교 또는 학과, 전공의 특성에 맞게 재구성하여 지도한다.
- 바른 연주 자세와 연주법(발성, 발음 등)을 통하여 악곡의 특징을 살려 표현하도록 지도한다.
- 학생들의 수준에 맞는 악곡을 선정하여 지도한다.
- 성부간의 전체적인 조화와 통일성을 이룰 수 있도록 지도한다.

- 다양한 무대 연출을 위한 표현 기법을 습득할 수 있도록 지도한다.

#### 나. 평가

- 학생의 전공별, 학년별 특성 등을 고려하여 평가의 수준과 범위, 방법 등을 정하도록 한다.
- 평가의 기준과 방법 등을 사전에 정확하게 안내한다.
- 연주 자세, 연주법(발성, 발음 등), 조화, 참여도 등에 유의하여 평가한다.
- 지속적인 관찰을 통하여 학습 태도, 과정 및 결과를 균형 있게 평가한다.
- 관찰법, 실기 평가, 자기 평가, 상호 평가 등 다양한 평가 방법을 활용한다.
- 평가 결과는 학습자의 성취 수준을 판단하고 진로 지도에 활용한다.

## 6. 합주

### 1. 성격

‘합주’는 다양한 형태의 기악곡을 소리의 조화와 균형에 유의하여 연주함으로써 음악의 미적 가치를 인식하고 표현의 즐거움을 경험하는 과목이다. ‘합주’를 통하여 소리의 세계와 감정의 조화를 경험함으로써 음악적 감성역량과 소통 역량을 함양한다.

### 2. 목표

합주 활동을 통하여 소리의 다양한 기능을 익히고 음악을 조화롭게 표현할 수 있는 능력을 기른다.

가. 다양한 형태의 합주와 실내악의 특성을 이해한다.

나. 악기와 성부 간의 균형과 조화에 유의하여 창의적으로 표현한다.

다. 소리의 조화를 통한 미적 체험과 음악으로 공감하고 소통하는 태도를 가진다.

### 3. 내용 체계 및 성취 기준

#### 가. 내용 체계

영역	내용
이해	합주의 특성
	합주의 종류
표현	연주 기법
	조화로운 표현

#### 나. 성취 기준

##### (1) ‘이해’

주01-01 합주의 특성과 종류를 이해한다.

##### (2) ‘표현’

주02-01 연주 기법을 익혀 조화롭게 표현한다.

### 4. 교수·학습 방법 및 평가

#### 가. 교수·학습 방법

- 학생들의 전공과 관련 있는 심화 활동이 될 수 있도록 교수·학습 계획을 수립한다.
- 학습 내용은 학교 또는 학과, 전공의 특성에 맞게 재구성하여 지도한다.
- 바른 연주 자세와 연주법을 통하여 악곡의 특징을 살려 표현하도록 지도한다.
- 학생들의 수준에 맞는 악곡을 선정하여 지도한다.
- 각 악기와 성부가 어울려 전체적인 조화와 통일성을 이룰 수 있도록 지도한다.

- 다양한 무대 연출을 위한 표현 기법을 습득할 수 있도록 지도한다.

#### 나. 평가

- 학생의 전공별, 학년별 특성 등을 고려하여 평가의 수준과 범위, 방법 등을 정하도록 한다.
- 평가의 기준과 방법 등을 사전에 정확하게 안내한다.
- 연주 자세, 연주법, 조화, 참여도 등에 유의하여 평가한다.
- 지속적인 관찰을 통하여 학습 태도, 과정 및 결과를 균형 있게 평가한다.
- 관찰법, 실기 평가, 자기 평가, 상호 평가 등 다양한 평가 방법을 활용한다.
- 평가 결과는 학습자의 성취 수준을 판단하고 진로 지도에 활용한다.

## 7. 공연 실습

### 1. 성격

‘공연 실습’은 무대연주를 통하여 연주자 및 공연자로서 악곡을 청중에게 효과적으로 전달하는 능력과 올바른 연주 자세를 기르는 과목이다. 또한 자신의 전공분야 악곡을 연주하고 작품을 발표하는 것은 물론 다른 사람의 공연을 감상함으로써 개인의 실기 및 발표능력을 향상시키고, 무대 활용 방법과 청중과의 소통 방법 등을 체험하여 전문연주자로서 자질과 능력을 향상시키는 과목이다.

### 2. 목표

연주자로서 음악의 종합적 표현 능력과 태도를 배양한다.

- 가. 개인 연주자로서 공연의 특성을 이해한다.
- 나. 여러 사람과 함께하는 협업 활동으로 공연을 이해한다.
- 다. 연주자와 관람자로서의 올바른 자세와 태도를 기른다.
- 라. 다른 사람의 공연을 관찰하며 분석하고 평가하는 능력을 기른다.

### 3. 내용 체계 및 성취 기준

#### 가. 내용 체계

영역	내용
이해	공연의 특성
	공연 예절
표현	음악 표현
	관람과 평가

#### 나. 성취 기준

##### (1) ‘이해’

공실01-01 공연 형태 및 성격에 대해 이해하고 설명한다.  
공실01-02 연주자 및 공연자의 올바른 연주 자세와 관람자의 태도에 대해 발표한다.

##### (2) ‘표현’

공실02-01 연주 및 공연의 성격에 맞게 창의적으로 표현한다.  
공실02-02 관람자에게 신뢰를 주는 공연자의 태도로 연주한다.  
공실02-03 바람직한 태도로 다른 사람의 연주를 관람한다.  
공실02-04 다른 공연자의 표현 능력 및 악곡에 대해 분석하고 비평한다.

### 4. 교수·학습 방법 및 평가

#### 가. 교수·학습 방법

- 학생들의 전공과 관련 있는 심화 활동이 될 수 있도록 교수·학습 계획을 수립한다.
- 학습 내용은 학교, 학년 또는 학과, 전공의 특성에 맞게 재구성하여 지도한다.
- 무대 발표를 통하여 실제적인 연주 경험을 가지도록 한다.
- 음악을 이해하고 해석하는 능력, 자신의 의도를 다른 사람에게 전달하는 능력, 다른 사람의 연주



를 관람하는 태도 등 연주자로서의 총체적인 능력을 갖추도록 지도한다.

- 학생들이 서로의 연주를 감상하고, 그 느낌을 발표하고 토론함으로써 표현 및 감상 능력을 향상시킬 수 있도록 지도한다.
- 타 예술, 타 교과와 융합된 공연 방법을 장려하여 연주 능력뿐만 아니라 시대 변화에 맞춘 창의적 공연 형태를 시도하도록 유도할 수 있다.
- 다양한 공연 형태를 이해하고 관람함으로써 음악의 활용과 진로 정보를 제공한다.

#### 나. 평가

- 학생의 전공별, 학년별 특성 등을 고려하여 평가의 수준과 범위, 방법 등을 정하도록 한다.
- 평가의 기준과 방법 등을 사전에 정확하게 안내한다.
- 연주 기술과 공연 형태의 구성뿐만 아니라 태도와 협동 능력 등에 유의하여 평가한다.
- 지속적인 관찰을 통하여 학습 태도, 과정 및 결과를 균형 있게 평가한다.
- 관찰법, 실기 평가, 자기 평가, 상호 평가 등 다양한 평가 방법을 활용한다.
- 평가 결과는 학습자의 성취 수준을 판단하고 진로 지도에 활용한다.

## 8. 미술 이론

### 1. 성격

‘미술 이론’은 미술 전공 실기 및 감상과 비평 활동에 바탕이 되는 제반 이론을 학습하는 과목으로서, 고등학교 예술 계열 미술 전문 과목 전체를 아우르는 개론적 성격을 지닌다. 미술 활동에서 직면하는 다양한 문제들에 대해 능동적이고 창의적으로 대처하기 위해서는 보편적이고 포괄적인 사고의 틀 안에서 분야별 기초 지식과 경험을 유연하게 조직하고 활용할 수 있는 능력이 필요하다. 이를 위해 ‘미술 이론’ 과목에서는 미술 작품의 창작과 감상 활동에서 필요한 핵심적인 내용 요소들을 체계적으로 이해하고 활용할 수 있는 능력을 길러준다. 주요 내용 영역은 ‘미술의 이해’, ‘조형론’, ‘비평론’으로 구성된다.

‘미술 이론’ 과목을 통해 학습자는 미술의 여러 분야와 관련된 지식과 개념, 정보들을 다양한 미술 작품에 활용하고 해석할 수 있는 창의적 사고 능력과 융합 능력, 문제 해결 능력 등을 기를 수 있으며, 이와 같은 능력은 자신의 전공에 대한 이해의 폭을 넓히거나 심화하는 토대가 된다.

### 2. 목표

미술 표현과 감상 활동에 바탕이 되는 제반 이론을 이해하고 활용하는 능력을 기른다.

가. 미와 미술의 기본 개념, 미술의 역할과 종류를 이해한다.

나. 조형 요소와 원리, 색채 이론, 조형 방법에 대한 이론을 이해한다.

다. 미술 작품 분석과 비평 방법을 이해하고 활용하는 능력을 기른다.

라. 미술 이론을 전공 실기에 효과적으로 활용하는 능력을 기른다.

### 3. 내용 체계 및 성취 기준

#### 가. 내용 체계

영역	내용 요소	
미술의 이해	미와 미술	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 미의 개념</li> <li>○ 미술의 개념</li> </ul>
	미술의 역할	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 미술과 종교, 정치</li> <li>○ 미술과 경제, 산업</li> <li>○ 미술과 과학, 기술</li> </ul>
	미술의 종류	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 매체와 소재에 따른 분류</li> <li>○ 목적과 형식에 따른 분류</li> </ul>
조형론	조형 요소와 원리	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 개념과 특성</li> <li>○ 시각적 효과</li> </ul>
	색채 이론	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 색의 속성과 체계</li> <li>○ 색의 기능과 활용</li> </ul>
	주제 표현 방법	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 재현적 표현</li> <li>○ 비재현적 표현</li> </ul>
비평론	감상과 비평의 의미	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 감상과 비평의 개념</li> <li>○ 동서양의 전통 예술관과 미학</li> </ul>
	작품 분석의 관점	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 형식 분석</li> <li>○ 내용 분석</li> <li>○ 사회적 맥락 분석</li> <li>○ 기타</li> </ul>
	비평 활동	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 비평의 대상</li> <li>○ 비평의 단계와 방법</li> <li>○ 비평문과 토론</li> </ul>

#### 나. 성취 기준

##### (1) 미술의 이해

##### (가) 미와 미술

미론01-01 미에 대한 다양한 개념과 관점을 이해한다.  
미론01-02 미술에 대한 다양한 개념과 관점을 이해한다.

(나) 미술의 역할

미론01-03 미술의 사회적 역할을 이해한다.

미론01-04 종교, 정치, 경제, 산업, 과학, 기술 등 다양한 분야와 미술의 관계를 설명할 수 있다.

(다) 미술의 종류

미론01-05 매체와 소재에 따른 미술의 종류별 특징을 이해하고 설명할 수 있다.

미론01-06 목적과 형식에 따른 미술의 종류별 특징을 이해하고 설명할 수 있다.

(2) 조형론

(가) 조형 요소와 원리

미론02-01 조형 요소와 원리의 개념과 특성을 이해한다.

미론02-02 조형 요소와 원리의 시각적 효과를 이해하고 이를 주변 환경과 미술 작품에 적용하여 설명할 수 있다.

(나) 색채 이론

미론02-03 색의 속성과 지각 원리를 이해하고 다양한 색 체계의 구성과 의미를 설명할 수 있다.

미론02-04 색의 심리적, 사회적 기능을 이해하고 생활 환경과 미술 작품에서의 활용 방안을 탐색할 수 있다.

(다) 주제 표현 방법

미론02-05 재현적 표현 방법의 원리와 특징을 이해하고 활용 방안을 탐색할 수 있다.

미론02-06 비재현적 표현 방법의 원리와 특징을 이해하고 활용 방안을 탐색할 수 있다.

(3) 비평론

(가) 감상과 비평의 의미

미론03-01 감상과 비평의 개념을 이해하고 설명할 수 있다.

미론03-02 동서양의 전통 예술관과 미학적 관점을 이해하고 토론할 수 있다.

(나) 작품 분석의 관점

미론03-03 작품의 조형적 특성을 토대로 한 분석 관점을 이해하고 적용할 수 있다.  
 미론03-04 작품의 소재, 주제 등 내용을 토대로 한 분석 관점을 이해하고 적용할 수 있다.  
 미론03-05 작품의 정치적, 경제적, 문화적, 종교적 의미와 역할 등 사회적 맥락을 토대로 한 분석 관점을 이해하고 적용할 수 있다.  
 미론03-06 기타 다양한 분석 관점을 이해하고 적용할 수 있다.

#### (다) 비평 활동

미론03-07 비평 대상에 대한 자료와 정보 조사 방법을 이해하고 미술 작품이나 시각 문화 등 다양한 사례에서 활용할 수 있다.  
 미론03-08 비평의 단계와 방법을 이해하고 미술 작품이나 시각 문화 등 다양한 사례에서 활용할 수 있다.  
 미론03-09 미술 용어와 개념을 적절히 활용하여 말과 글로써 자신의 견해를 논리적으로 표현하고 타인과 소통할 수 있다.

## 4. 교수·학습 방법 및 평가

### 가. 교수·학습 방법

#### (1) 교수·학습 방향

- (가) 학습 내용은 학교 또는 학과, 전공의 특성에 맞게 재구성하여 지도한다.
- (나) 학습자의 전공에 도움이 될 수 있는 개념, 지식, 활동 등을 중심으로 교수·학습 계획을 수립하며, 미술의 다른 전문 과목, 타 과목과의 연계성을 고려한다.
- (다) 미술 이론의 세 영역인 ‘미술의 이해’, ‘조형론’, ‘비평론’을 균형 있게 학습하도록 한다.
- (라) 미술 이론 학습에서는 문제 해결 학습, 토의·토론 학습, 주제 탐구 학습 등 학습자 참여 중심의 다양한 교수·학습 방법을 활용한다.
- (마) 수행 과제를 부여할 때에는 학습자 중심의 흥미 유발과 능동적 참여를 고려하여 스스로가 탐구 주제와 연구 대상을 선정하도록 한다.

#### (2) 지도상의 유의점

- (가) ‘미술의 이해’를 지도할 때에는 미와 미술에 대한 기본적인 이해를 바탕으로 타 분야와의 관계 속에서 미술의 확대된 사회적 역할과 다양한 종류를 알 수 있도록 한다.
- (나) ‘조형론’을 지도할 때에는 조형 요소와 원리, 색채 이론, 주제 표현 방법 등을 이해하고 이

를 생활 주변과 미술 작품에 적용하여 분석하고 설명할 수 있도록 한다.

- (다) ‘비평론’을 지도할 때에는 특정 이론이나 이념에 치우치지 않도록 보편성과 객관성을 유지하고, 글쓰기, 토론하기, 시각 이미지로 표현하기, 역할놀이하기 등 다양한 방법을 활용한다.

## 나. 평가

### (1) 평가 방향

- (가) 평가 목표와 내용은 내용 체계와 성취 기준을 근거로 설정하되, 학생들의 수준을 고려한다.
- (나) 평가 내용이 특정한 영역에 편중되지 않도록 하며, 학생들의 태도, 과정, 결과가 고루 평가되도록 한다.
- (다) 미술 이론의 다양한 영역에 대한 지식, 이해, 적용, 관찰력, 분석력, 언어적 표현력, 창의성, 태도, 공감 능력 등을 균형 있게 평가하며, 평가 기준과 방법 등을 사전에 정확하게 제시하여 평가의 신뢰성을 높인다.

### (2) 평가상의 유의점

- (가) 영역별 특성을 고려하여 선택형, 서술형 및 논술형, 발표 및 토론, 연구 보고서, 포트폴리오, 자기 평가, 동료 평가 등 다양한 평가 방법을 활용한다.
- (나) 포트폴리오나 연구 보고서 평가와 같은 중, 장기 과제 평가에서는 학생 스스로 자신의 능력과 흥미를 고려하여 주제와 연구 대상을 선택하도록 하고, 자료의 수집, 분석, 해석, 편집과 발표 과정 등을 지속적으로 관찰하여 평가에 반영한다.
- (다) 토론 평가에서는 학생들이 각자의 의견과 객관적 근거를 제시할 수 있는 주제를 선정하고, 모든 학생들이 참여할 수 있는 토론 방식과 평가 도구를 사전에 계획한다. 평가할 때에는 토론 내용과 함께 타인과의 의사소통 능력, 공감 능력, 참여도 및 기여도 등을 종합적으로 평가한다.
- (라) 평가 결과는 학생의 성취 수준을 파악하는 자료로 활용하며, 교수·학습 계획, 방법 등을 개선하는 데 활용한다.

## 9. 미술사

### 1. 성격

미술은 개인의 미적 창작물이자 집단과 사회의 문화적 산물이다. 선사 시대로부터 현재에 이르기까지 미술은 시대와 지역에 따라서 다양하게 전개되어 왔으며, 미술 작품의 내용과 형식에는 창작의 주체인 미술가 뿐 아니라 사회 전반의 사고방식과 행동양식, 미적 감수성 등이 투영되어 있다. 따라서 미술의 역사적 변천 과정을 고찰하고 배경 요인을 분석함으로써 동시대의 미술과 문화에 대한 이해와 가치 판단 능력을 기를 수 있다. 생활 환경이 급속하게 변화하고 문화 교류가 활발하게 이루어지는 현대 사회에서는 문화적 감수성과 포용력, 시각적 문해력, 융합적 사고력을 함양하는 미술사 교육의 필요성이 더욱 증대되고 있다.

‘미술사’ 과목에서는 한국을 비롯하여 동양과 서양, 기타 다양한 문화권에서 형성되어 온 회화, 서예, 조소, 건축, 디자인, 공예 등 시각 미술 분야 전반의 역사적 흐름과 시대별 특성, 배경 요인 등을 고찰한다. 그리고 분야별 주요 사례를 통해서 미술의 사회적 역할과 미적 가치를 성찰하며, 종교, 정치, 경제, 산업, 과학, 기술 등 사회 제반 분야와 미술사를 연계하여 탐구한다. 이와 같은 미술사적 지식과 탐구 방법은 자신의 전공에 대한 이해의 폭을 넓히거나 심화하는 데 토대가 된다.

### 2. 목표

시대와 지역별로 다양하게 전개되어 온 미술의 변천 과정을 이해하고 활용하는 능력을 기른다.

가. 미술사의 의미와 탐구 방법을 이해한다.

나. 다양한 문화권 미술의 역사적 흐름과 시대별 특성, 배경 요인을 맥락적으로 이해한다.

다. 미술사적 지식과 탐구 방법을 전공에 적용하고 타 분야와 연계하여 활용할 수 있는 능력을 기른다.

라. 다양한 미술 문화 유산을 이해하고 존중하는 태도를 가진다.

### 3. 내용 체계 및 성취 기준

#### 가. 내용 체계

영역	내용 요소	
미술사의 이해	의미와 목적	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 미술사의 의미</li> <li>○ 미술사의 탐구 목적</li> </ul>
	개념과 방법	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 미술사의 기초 개념</li> <li>○ 미술사의 탐구 방법</li> </ul>
시대·지역별 미술사	한국 미술사	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 시대별 특성과 배경</li> <li>○ 분야별 주요 사례</li> </ul>
	동양 미술사	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 시대별 특성과 배경</li> <li>○ 분야별 주요 사례</li> </ul>
	서양 미술사	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 시대별 특성과 배경</li> <li>○ 분야별 주요 사례</li> </ul>
	기타	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 시대별 특성과 배경</li> <li>○ 분야별 주요 사례</li> </ul>
미술사의 확장	적용과 심화	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 전공과 연계한 적용</li> <li>○ 타 분야와 연계한 탐구 활동</li> </ul>

#### 나. 성취 기준

##### (1) 미술사의 이해

##### (가) 의미와 목적

미사01-01 미술사의 의미를 이해한다.  
미사01-02 미술사의 탐구 목적과 가치를 이해한다.

##### (나) 개념과 방법



미사01-03 조형 양식, 도상, 사조, 영역 구분 등 미술사 탐구에 필요한 기초 개념을 이해한다.  
미사01-04 시대, 지역, 작가에 따른 미술 작품의 주제와 표현 특성, 사회적 배경의 관계, 문화 교류 현상에 대한 분석 등 미술사의 탐구 방법을 이해하고 적용할 수 있다.

## (2) 시대·지역별 미술사

### (가) 한국 미술사

미사02-01 선사 시대, 삼국 시대, 통일 신라와 발해 시대, 고려 시대, 조선 시대, 일제 강점기, 현대 등 한국 미술의 시대별 특성과 배경 요인을 맥락적으로 이해한다.  
미사02-02 한국 미술의 역사적 흐름과 가치를 각 분야의 주요 사례에 적용하여 설명할 수 있다.

### (나) 동양 미술사

미사02-03 선사 시대부터 고대, 중세, 근대, 현대에 이르는 동양 미술의 시대별 특성과 배경 요인을 맥락적으로 이해한다.  
미사02-04 동양 미술의 역사적 흐름과 가치를 각 분야의 주요 사례에 적용하여 설명할 수 있다.

### (다) 서양 미술사

미사02-05 선사 시대부터 고대, 중세, 근대, 현대에 이르는 서양 미술의 시대별 특성과 배경 요인을 맥락적으로 이해한다.  
미사02-06 서양 미술의 역사적 흐름과 가치를 각 분야의 주요 사례에 적용하여 설명할 수 있다.

### (라) 기타

미사02-07 기타 다양한 문화권 미술의 시대별 특성과 배경 요인을 맥락적으로 이해한다.  
미사02-08 해당 문화권 미술의 역사적 흐름과 가치를 각 분야의 주요 사례에 적용하여 설명할 수 있다.

## (3) 미술사의 확장

### (가) 적용과 심화

미사03-01 미술사의 지식과 탐구 방법을 활용하여 자신의 전공에 대한 이해도를 높일 수 있다.  
미사03-02 역사, 과학, 정치, 경제, 종교, 문화 등 타 분야와 연계하여 미술사 탐구 활동을 심화할 수 있다.

## 4. 교수·학습 방법 및 평가

### 가. 교수·학습 방법

#### (1) 교수·학습 방향

- (가) 학습 내용은 학교 또는 학과, 전공의 특성에 맞게 재구성하여 지도한다.
- (나) 학습자의 전공에 도움이 될 수 있는 개념, 지식, 활동 등을 중심으로 교수·학습 계획을 수립하며, 미술의 다른 전문 과목, 타 과목과의 연계성을 고려한다.
- (다) 미술사의 세 영역인 ‘미술사의 이해’, ‘시대·지역별 미술사’, ‘미술사의 확장’을 균형 있게 학습하도록 한다.
- (라) 미술사 학습에서는 문제 해결 학습, 토의·토론 학습, 주제 탐구 학습 등 학습자 참여 중심의 다양한 교수·학습 방법을 활용한다.
- (마) 미술관, 박물관, 문화 유적 견학 등의 현장 체험 학습, 다양한 시청각 자료와 매체 활용 학습 등을 통해 학습의 효과를 높인다.
- (바) 미술사에 대한 폭넓은 이해를 위해 역사, 과학, 정치, 경제, 종교, 문화 등 타 분야와 연계한 포트폴리오나 연구보고서 등의 적절한 수행 과제를 제시하여 자기 주도적인 미술 학습과 탐구 활동이 이루어지도록 한다.

#### (2) 지도상의 유의점

- (가) ‘미술사의 이해’를 지도할 때에는 미술사의 의미와 가치에 대한 기본적인 이해와 공감을 바탕으로 미술사 탐구에 필요한 기초 개념과 방법을 익히고 이를 생활 주변과 미술작품의 사례에 적용하여 구체적으로 설명할 수 있도록 한다.
- (나) ‘시대·지역별 미술사’를 지도할 때에는 한국을 비롯하여 동·서양과 기타 문명권 미술의 역사적 흐름을 균형 있게 소개하며, 영역별 학습 내용의 주요 사례를 선정할 때는 시대, 지역, 인종, 종교, 정치, 성별 등에 따른 특정 성향이나 이념에 치우치지 않도록 한다.
- (다) ‘미술사의 확장’을 지도할 때에는 다른 미술 전문 과목 및 타 교과와 연계한 교수·학습 방법을 활용하며, 미술사에 대한 지식을 전공 실기와 미술 이론 분야에서 능동적이고 창의적으로 활용할 수 있도록 지도한다.

### 나. 평가

#### (1) 평가 방향

- (가) 평가 목표와 내용은 내용 체계와 성취 기준을 근거로 설정하되, 학생들의 수준을 고려한다.
- (나) 평가 내용이 특정한 영역에 편중되지 않도록 하며, 학생들의 태도, 과정, 결과가 고루 평가되도록 한다.
- (다) 미술사의 다양한 영역에 대한 지식, 이해, 적용, 관찰력, 분석력, 언어적 표현력, 창의성, 태도, 공감 능력 등을 균형 있게 평가하며, 평가 기준과 방법 등을 사전에 정확하게 제시하여 평가의 신뢰성을 높인다.

## (2) 평가상의 유의점

- (가) 영역별 특성을 고려하여 선택형, 서술형 및 논술형, 발표 및 토론, 감상문, 연구 보고서, 포트폴리오, 자기 평가, 동료 평가 등 다양한 평가 방법을 활용한다.
- (나) 포트폴리오나 연구 보고서 평가와 같은 중, 장기 과제 평가에서는 학생 스스로 자신의 능력과 흥미를 고려하여 주제와 연구 대상을 선택하도록 하고, 자료의 수집, 분석, 해석, 편집과 발표 과정 등을 지속적으로 관찰하여 평가에 반영한다.
- (다) 토론 평가에서는 학생들이 각자의 의견과 미술사적 지식과 정보에 기초한 근거를 제시할 수 있는 주제를 선정하고, 모든 학생들이 참여할 수 있는 토론 방식과 평가 도구를 사전에 계획한다. 평가할 때에는 토론 내용과 함께 타인과의 의사소통 능력, 공감 능력, 참여도 및 기여도 등을 종합적으로 평가한다.
- (라) 평가 결과는 학생의 성취 수준을 파악하는 자료로 활용하며, 교수·학습 계획, 방법 등을 개선하는 데 활용한다.

## 10. 드로잉

### 1. 성격

드로잉은 주로 선을 활용하여 사물의 형태나 심상의 세계 등을 표현하는 미술 활동의 기본적인 분야로 회화, 조소, 건축, 디자인 등 미술의 제반 영역에서 활용된다. 미술의 역사를 통해 볼 때 작품 제작의 발상과 설계 과정에서 필수적인 단계로 여겨져 온 드로잉은 현대에 와서는 독립된 미술 작품으로 받아들여지기도 한다. 또한 미술 뿐 아니라 다양한 학문과 일상생활의 영역에서 개념과 사고를 조직화하고 표현하는 수단으로 널리 쓰이고 있다.

‘드로잉’은 고등학교 예술 계열 미술 전문 교과 과정에서 미술 실기의 기본이 되는 과목으로서, 연필, 목탄, 콩테, 파스텔, 잉크, 먹 등 동서양의 전통적인 드로잉 재료를 비롯하여 컴퓨터 그래픽스 등 뉴 미디어에 이르기까지 다양한 재료와 용구를 활용한 드로잉 기법의 이해와 표현 활동으로 내용이 구성된다. 학습자는 목적과 형식에 따른 다양한 종류의 드로잉 기법들을 익히고 이를 활용하여 자신의 목적과 의도를 재현적, 비재현적 방법으로 표현하는 학습을 한다. 이를 통해서 조형 활동의 기본적인 기술을 연마하고 드로잉에 대한 다양한 경험을 바탕으로 사물의 재현적인 표현 능력과 내면의 주관적인 표현 능력을 향상시켜 자신의 생각과 느낌을 창의적으로 표현할 수 있는 능력을 기른다.

### 2. 목표

드로잉의 특성을 이해하고 다양한 종류의 기법을 익혀 자신의 목적과 의도를 효과적으로 표현하는 능력을 기른다.

가. 드로잉의 다양한 종류와 특징을 이해한다.

- 나. 드로잉 재료와 용구의 특징을 알고 다양한 기법을 익힌다.
- 다. 의도와 목적에 따라서 다양한 드로잉 기법을 활용하여 주제를 창의적으로 표현하는 능력을 기른다.
- 라. 드로잉에 대한 학습을 통하여 전공 실기에 바탕이 되는 표현 능력과 태도를 기른다.

### 3. 내용 체계 및 성취 기준

#### 가. 내용 체계

영역	내용 요소	
이해	드로잉의 의미와 특성	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 드로잉의 기원과 의미</li> <li>○ 드로잉의 특성</li> </ul>
	드로잉의 종류	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 목적에 따른 분류</li> <li>○ 형식에 따른 분류</li> </ul>
재료와 기법	드로잉의 재료와 용구	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 재료와 용구의 종류</li> <li>○ 재료와 용구의 사용 방법</li> </ul>
	드로잉의 표현 기법	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 재료에 따른 표현 기법</li> <li>○ 표현 기법의 적용</li> </ul>
표현	주제 표현 방법	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 재현적 표현</li> <li>○ 비재현적 표현</li> </ul>
	표현의 확장	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 전공 실기와 연계한 적용</li> <li>○ 타 분야와 연계한 활용</li> </ul>

#### 나. 성취 기준

##### (1) 이해

##### (가) 드로잉의 의미와 특성

- 드로01-01 드로잉의 기원과 의미를 이해한다.
- 드로01-02 드로잉의 특성을 파악한다.

##### (나) 드로잉의 종류

- 드로01-03 드로잉의 다양한 종류와 표현 특징을 안다.
- 드로01-04 목적과 형식에 따른 드로잉의 분류를 이해하고 설명할 수 있다.

## (2) 재료와 기법

### (가) 드로잉의 재료와 용구

- 드로02-01 재료와 용구의 종류를 안다.
- 드로02-02 재료와 용구의 사용 방법을 알고 각각의 특징을 탐색할 수 있다.

### (나) 드로잉의 표현 기법

- 드로02-03 건식 재료와 습식 재료 등 재료에 따른 표현 기법을 안다.
- 드로02-04 다양한 표현 기법을 적용할 수 있다.

## (3) 표현

### (가) 주제 표현 방법

- 드로03-01 사물, 인체, 공간 등 대상을 관찰하여 그 특징을 사실적으로 표현할 수 있다.
- 드로03-02 대상과 심상을 자신의 목적과 의도에 따라 재해석하거나 추상적으로 표현할 수 있다.

### (나) 표현의 확장

- 드로03-03 자신의 전공 실기에 다양한 드로잉 기법을 효과적으로 적용할 수 있다.
- 드로03-04 타 분야와 연계하여 다양한 드로잉 재료와 기법을 복합적으로 활용할 수 있다.

## 4. 교수·학습 방법 및 평가

### 가. 교수·학습 방법

#### (1) 교수·학습 방향

- (가) 학습 내용은 학교 또는 학과, 전공의 특성에 맞게 재구성하여 지도한다.
- (나) 드로잉의 세 영역인 ‘이해’, ‘재료와 기법’, ‘표현’을 연계하여 학습 내용을 구성하고, 미술의 다른 전문 과목, 타 과목, 타 분야와의 연계성을 고려하여 활용 방안을 수립한다.
- (다) 드로잉 학습에서는 창의적인 표현 능력과 융합적인 사고 능력 개발을 위해 주제 탐구 학습, 문제 해결 학습, 토의·토론 학습 등 학습자 참여 중심의 다양한 교수·학습 방법을 활용한다.

(라) 수행 과제를 부여할 때는 학습자 중심의 흥미 유발과 능동적 참여를 고려하여 스스로가 탐구 주제와 연구 대상을 선정하도록 한다.

## (2) 지도상의 유의점

(가) ‘이해’를 지도할 때에는 드로잉의 의미와 특성에 대한 기본적인 이해를 바탕으로 타 분야와의 관계 속에서 드로잉의 확대된 활용 사례와 다양한 종류를 알 수 있도록 한다.

(나) ‘재료와 기법’을 지도할 때에는 건식과 습식 재료의 종류, 재료와 용구의 사용 방법 등을 이해하고 각각의 특성을 살려 다양한 표현 기법을 탐색할 수 있도록 한다.

(다) ‘표현’을 지도할 때에는 특정 소재와 주제에 치우치지 않도록 학습 내용을 다양하게 편성하여 기능과 창의적 표현 능력이 고르게 향상될 수 있도록 한다.

## 나. 평가

### (1) 평가 방향

(가) 평가 목표와 내용은 내용 체계와 성취 기준을 근거로 설정하되, 학생들의 수준을 고려한다.

(나) 평가 내용이 특정한 영역에 편중되지 않도록 하며, 학생들의 태도, 과정, 결과가 고루 평가되도록 한다.

(다) 드로잉에 대한 이해, 적용, 재료 및 용구의 선택과 활용 능력, 관찰력, 표현력, 창의성, 태도 등을 균형 있게 평가하며, 평가 기준과 방법 등을 사전에 정확하게 제시하여 평가의 신뢰성을 높인다.

### (2) 평가 상의 유의점

(가) 드로잉의 특성을 고려하여 실기 평가, 관찰법, 발표 및 토론, 연구 보고서, 포트폴리오, 자기 평가, 동료 평가 등 다양한 평가 방법을 활용한다.

(나) 실기 평가에서는 제작 과정과 표현 결과를 고르게 평가할 수 있도록 평가 관점, 배점, 시기 등을 사전에 철저하게 계획한다.

(다) 공동 작업을 평가할 때는 개인의 역할과 비중을 고려하여 평가 기준과 방법 등을 선정한다.

(라) 평가 결과는 학생의 성취 수준을 파악하고 진로 지도를 하는 데 활용하며, 교수·학습 계획, 방법 등을 개선하는 데 활용한다.

## 11. 평면 조형

### 1. 성격

‘평면 조형’은 평면에서 이루어지는 표현 활동으로 다양한 조형 요소와 원리의 시각적 효과를 이해하고 여러 가지 평면 재료와 용구, 기법을 활용하여 대상의 특징이나 자신의 생각을 표현하는 기초 과목이다. 평면 조형에 대한 탐구를 토대로 자신의 전공 실기에 대한 이해의 폭을 넓히거나 표현 능력을 심화하는 데 도움이 되도록 한다.

학습자는 ‘평면 조형’ 과목을 통해 대상에 대한 다양한 관찰과 묘사 능력을 키우고 대상이 지니는 아름다움과 가치를 느끼며, 더 나아가 상상력과 감수성을 발휘하여 주체적인 표현 능력을 개발한다. 또한 표현 활동에서 나타날 수 있는 여러 가지 문제들을 능동적으로 해결하기 위하여 상징, 텍스트, 이미지 등 관련 정보와 자료의 의미를 올바르게 파악하고, 자신의 의도에 적합한 표현 방법과 매체를 선택하여 활용하는 훈련을 한다. 이 과목에서는 동서양의 전통적인 평면 조형 매체인 수묵화, 채색화, 서예, 수채화, 유화, 아크릴화, 판화 등의 표현 기법과 더불어, 디자인의 다양한 분야에서 활용되는 발상과 구성, 설계, 표현 기법과 제작 과정 등이 주요 내용 요소가 된다. 이러한 평면 조형에 대한 이해와 표현 활동을 통하여 자신의 전공 실기 능력의 폭을 넓히거나 심화한다.

### 2. 목표

평면 조형의 특성을 이해하고 목적과 형식에 따른 다양한 종류의 기법을 익혀 창의적으로 표현하는 능력을 기른다.

가. 평면 조형의 다양한 종류와 특징을 이해한다.



- 나. 평면 표현 재료와 용구의 특징을 파악하고 다양한 기법을 익힌다.
- 다. 의도와 목적에 따라 다양한 평면 조형 기법을 활용하여 주제를 창의적으로 표현하는 능력을 기른다.
- 라. 평면 조형에 대한 학습을 통하여 전공 실기에 바탕이 되는 표현 능력과 태도를 기른다.

### 3. 내용 체계 및 성취 기준

#### 가. 내용 체계

영역	내용 요소	
이해	평면 조형의 의미와 특성	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 평면 조형의 의미</li> <li>○ 평면 조형의 특성</li> </ul>
	평면 조형의 종류	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 목적에 따른 분류</li> <li>○ 형식에 따른 분류</li> </ul>
재료와 기법	평면 조형의 재료와 용구	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 재료와 용구의 종류</li> <li>○ 재료와 용구의 사용 방법</li> </ul>
	평면 조형의 표현 기법	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 재료에 따른 표현 기법</li> <li>○ 표현 기법의 적용</li> </ul>
표현	회화	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 회화의 분야별 특징</li> <li>○ 회화 기법의 활용</li> </ul>
	서예	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 서예와 전각의 종류별 특징</li> <li>○ 서예와 전각 표현 기법의 활용</li> </ul>
	판화	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 판화의 종류별 특징</li> <li>○ 판화에 따른 표현 기법의 활용</li> </ul>
	디자인	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 디자인의 분야별 특징</li> <li>○ 디자인 과정의 적용</li> </ul>
	기타	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 기타 평면 조형의 특징</li> <li>○ 기타 평면 조형 기법의 활용</li> </ul>

#### 나. 성취 기준

##### (1) 이해

##### (가) 평면 조형의 의미와 특성

- 평면01-01 평면 조형의 의미를 이해한다.
- 평면01-02 평면 조형의 특성을 파악한다.

(나) 평면 조형의 종류

평면01-03 평면 조형의 다양한 종류와 표현 특징을 안다.  
평면01-04 목적과 형식에 따른 평면 조형의 분류를 이해하고 설명할 수 있다.

(2) 재료와 기법

(가) 평면 조형의 재료와 용구

평면02-01 재료와 용구의 종류를 안다.  
평면02-02 재료와 용구의 사용 방법을 알고 각각의 특징을 탐색할 수 있다.

(나) 평면 조형의 표현 기법

평면02-03 다양한 재료와 분야에 따른 평면 조형의 표현 기법을 안다.  
평면02-04 다양한 표현 기법을 적용할 수 있다.

(3) 표현

(가) 회화

평면03-01 수묵화, 채색화, 수채화, 아크릴화, 유화 등 회화의 분야별 특징과 제작 과정을 이해한다.  
평면03-02 회화의 분야별 표현 기법을 익혀 효과적으로 활용할 수 있다.

(나) 서예

평면03-03 한글과 한자 서체 및 전각의 종류별 특징과 표현 과정을 이해한다.  
평면03-04 서예와 전각의 표현 기법을 익혀 효과적으로 활용할 수 있다.

(다) 판화

평면03-05 볼록 판화, 오목 판화, 평판화, 공판화 등 판화의 종류와 특징, 제작 과정을 이해한다.  
평면03-06 판화에 따른 표현 기법을 익혀 효과적으로 활용할 수 있다.

(라) 디자인

평면03-07 시각 디자인, 제품 디자인, 환경 디자인 등 디자인의 분야별 특징을 이해한다.  
평면03-08 디자인의 분야별 제작 과정을 알고 목적과 의도에 따라 효과적으로 적용할 수 있다.

(마) 기타

평면03-09 기타 평면 조형 매체의 표현 특징과 제작 과정을 이해한다.  
평면03-10 기타 평면 조형의 표현 기법을 알고 효과적으로 활용할 수 있다.

## 4. 교수·학습 방법 및 평가

### 가. 교수·학습 방법

#### (1) 교수·학습 방향

- (가) 학습 내용은 학교 또는 학과, 전공의 특성에 맞게 재구성하여 지도한다.
- (나) 평면 조형의 세 영역인 ‘이해’, ‘재료와 기법’, ‘표현’을 연계하여 학습 내용을 구성하고, 미술의 다른 전문 과목, 타 과목, 타 분야와의 연계성을 고려하여 활용 방안을 수립한다.
- (다) ‘회화’ 및 ‘서예’ 학습에서는 전통과 현대의 다양한 표현 기법과 제작 과정에 대한 이해가 이루어지도록 지도한다.
- (라) ‘판화’ 학습에서는 판화의 특성을 고려하여 제작 과정과 방법을 계획하도록 지도한다.
- (마) ‘디자인’ 학습에서는 분야별 기능과 목적에 따른 다양한 디자인 프로세스를 이해하고 효과적으로 활용할 수 있도록 지도한다.

#### (2) 지도상의 유의점

- (가) ‘이해’를 지도할 때에는 평면 조형의 의미와 특성에 대한 기본적인 이해를 바탕으로 타 분야와의 관계 속에서 평면 조형의 다양한 종류와 표현 특징을 알 수 있도록 한다.
- (나) ‘재료와 기법’을 지도할 때에는 평면 조형의 재료와 용구의 종류, 사용 방법 등을 이해하고 각각의 특성을 살려 다양한 표현 기법을 탐색할 수 있도록 한다.
- (다) ‘표현’을 지도할 때에는 특정 재료나 주제에 치우치지 않도록 학습 내용을 다양하게 편성하여 기능과 창의적 표현 능력이 고르게 향상될 수 있도록 한다.

### 나. 평가

#### (1) 평가 방향

- (가) 평가 목표와 내용은 내용 체계와 성취 기준을 근거로 설정하되, 학생들의 수준을 고려한다.

- (나) 평가 내용이 특정한 영역에 편중되지 않도록 하며, 학생들의 태도, 과정, 결과가 고루 평가되도록 한다.
- (다) 평면 조형에 대한 이해, 적용, 재료 및 용구의 선택과 활용 능력, 관찰력, 표현력, 창의성, 태도 등을 균형 있게 평가하며. 평가 기준과 방법 등을 사전에 정확하게 제시하여 평가의 신뢰성을 높인다.

## (2) 평가상의 유의점

- (가) 평면 조형의 특성을 고려하여 실기 평가, 관찰법, 발표 및 토론, 연구 보고서, 포트폴리오, 자기 평가, 동료 평가 등 다양한 평가 방법을 활용한다.
- (나) 실기 평가에서는 제작 과정과 표현 결과를 고르게 평가할 수 있도록 평가 관점, 배점, 시기 등을 사전에 철저하게 계획한다.
- (다) 공동 작업을 평가할 때는 개인의 역할과 비중을 고려하여 평가 기준과 방법 등을 선정한다.
- (라) 평가 결과는 학생의 성취 수준을 파악하고 진로 지도를 하는 데 활용하며, 교수·학습 계획, 방법 등을 개선하는 데 활용한다.

## 12. 입체 조형

### 1. 성격

‘입체 조형’은 3차원의 공간에서 이루어지는 표현 활동으로 다양한 조형 요소와 원리의 시각적, 촉각적 효과를 이해하고 입체 재료와 용구, 기법을 활용하여 대상의 특징이나 자신의 생각을 표현하는 기초 과목이다. 입체 조형에 대한 탐구를 토대로 자신의 전공 실기에 대한 이해의 폭을 넓히거나 표현 능력을 심화하는 데 도움이 되도록 한다.

학습자는 ‘입체 조형’ 과목을 통해 미적 감수성, 시각적 소통 능력, 창의·융합 능력을 기를 수 있다. 첫째, 공간 속 대상이 지니는 아름다움과 미적 가치를 느낌으로써 삶의 질적 향상과 행복을 창출할 수 있는 능력을 기를 수 있다. 둘째, 자신의 생각과 느낌을 3차원의 공간에 효과적으로 표현하고, 타인의 표현을 올바르게 이해하고 판단함으로써 서로 소통할 수 있는 능력을 기를 수 있다. 셋째, 미술 분야의 전문 지식과 소양을 토대로 자신이 학습하거나 경험한 다양한 현상을 융합하여 활용할 수 있는 표현 능력을 기를 수 있다. 이 과목에서는 소조, 조각, 입체 디자인, 공예 등의 표현 기법과 제작 과정 등이 주요 내용 요소가 된다. 이러한 입체 조형에 대한 이해와 표현 활동을 통하여 자신의 전공 실기 능력의 폭을 넓히거나 심화한다.

### 2. 목표

입체 조형의 특성을 이해하고 목적과 형식에 따른 다양한 종류의 기법을 익혀 창의적으로 표현하는 능력을 기른다.

가. 입체 조형의 다양한 종류와 특징을 이해한다.

나. 입체 표현 재료와 용구의 특징을 파악하고 다양한 기법을 익힌다.

다. 의도와 목적에 따라서 다양한 입체 조형 기법을 활용하여 주제를 창의적으로 표현하는 능력을 기른다.

라. 입체 조형에 대한 학습을 통하여 전공 실기에 바탕이 되는 표현 능력과 태도를 기른다.

### 3. 내용 체계 및 성취 기준

#### 가. 내용 체계

영역	내용 요소	
이해	입체 조형의 의미와 특성	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 입체 조형의 의미</li> <li>○ 입체 조형의 특성</li> </ul>
	입체 조형의 종류	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 목적에 따른 분류</li> <li>○ 형식에 따른 분류</li> </ul>
재료와 기법	입체 조형의 재료와 용구	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 재료와 용구의 종류</li> <li>○ 재료와 용구의 사용 방법</li> </ul>
	입체 조형의 표현 기법	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 재료에 따른 표현 기법</li> <li>○ 표현 기법의 적용</li> </ul>
표현	조소	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 조소의 분야별 특징</li> <li>○ 조소 기법의 활용</li> </ul>
	공예	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 공예의 분야별 특징</li> <li>○ 공예 기법의 활용</li> </ul>
	기타	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 기타 입체 조형의 특징</li> <li>○ 기타 입체 조형 기법의 활용</li> </ul>

#### 나. 성취 기준

##### (1) 이해

##### (가) 입체 조형의 의미와 특성

입체01-01 입체 조형의 의미를 이해한다.  
입체01-02 입체 조형의 특성을 파악한다.

##### (나) 입체 조형의 종류

입체01-03 입체 조형의 다양한 종류와 표현 특징을 안다.  
입체01-04 목적과 형식에 따른 입체 조형의 분류를 이해하고 설명할 수 있다.

## (2) 재료와 기법

### (가) 입체 조형의 재료와 용구

입체02-01 재료와 용구의 종류를 안다.

입체02-02 재료와 용구의 사용 방법을 알고 각각의 특징을 탐색할 수 있다.

### (나) 입체 조형의 표현 기법

입체02-03 입체 조형의 다양한 재료와 분야에 따른 표현 기법을 안다.

입체02-04 다양한 표현 기법을 적용할 수 있다.

## (3) 표현

### (가) 조소

입체03-01 점토, 칠조, 목조, 석조 등 조소의 분야별 특징과 제작 과정을 이해한다.

입체03-02 조소의 분야별 표현 기법을 익혀 효과적으로 활용할 수 있다.

### (나) 공예

입체03-03 도자 공예, 금속 공예, 목공예, 종이 공예, 염색 공예, 칠보 공예 등 공예의 분야별 특징과 제작 과정을 이해한다.

입체03-04 공예의 분야별 표현 기법을 익혀 효과적으로 활용할 수 있다.

### (다) 기타

입체03-05 기타 입체 조형 매체의 표현 특징과 제작 과정을 이해한다.

입체03-06 기타 입체 조형의 표현 기법을 익혀 효과적으로 활용할 수 있다.

## 4. 교수·학습 방법 및 평가

### 가. 교수·학습 방법

#### (1) 교수·학습 방향

(가) 학습 내용은 학교 또는 학과, 전공의 특성에 맞게 재구성하여 지도한다.

- (나) 입체 조형의 세 영역인 ‘이해’, ‘재료와 기법’, ‘표현’을 연계하여 학습 내용을 구성하고, 미술의 다른 전문 과목, 타 과목, 타 분야와의 연계성을 고려하여 활용 방안을 수립한다.
- (다) ‘조소’ 학습에서는 소조와 조각의 제작 과정과 원리를 이해하고 이를 창의적으로 표현 활동에 적용할 수 있도록 지도한다.
- (라) ‘공예’ 학습에서는 심미성과 기능성을 종합적으로 고려하여 교수·학습 방법을 계획한다.

## (2) 지도상의 유의점

- (가) ‘이해’를 지도할 때에는 입체 조형의 의미와 특성에 대한 기본적인 이해를 바탕으로 타 분야와의 관계 속에서 평면 조형의 다양한 종류와 표현 특징을 알 수 있도록 한다.
- (나) ‘재료와 기법’을 지도할 때에는 입체 조형의 재료와 용구의 종류, 사용 방법 등을 이해하고 각각의 특성을 살려 다양한 표현 기법을 탐색할 수 있도록 한다.
- (다) ‘표현’을 지도할 때에는 특정 재료나 주제에 치우치지 않도록 학습 내용을 다양하게 편성하여 기능과 창의적 표현 능력이 고르게 향상될 수 있도록 한다.

## 나. 평가

### (1) 평가 방향

- (가) 평가 목표와 내용은 내용 체계와 성취 기준을 근거로 설정하되, 학생들의 수준을 고려한다.
- (나) 평가 내용이 특정한 영역에 편중되지 않도록 하며, 학생들의 태도, 과정, 결과가 고루 평가되도록 한다.
- (다) 입체 조형에 대한 이해, 적용, 재료 및 용구의 선택과 활용 능력, 관찰력, 표현력, 창의성, 태도 등을 균형 있게 평가하며, 평가 기준과 방법 등을 사전에 정확하게 제시하여 평가의 신뢰성을 높인다.

### (2) 평가상의 유의점

- (가) 입체 조형의 특성을 고려하여 실기 평가, 관찰법, 발표 및 토론, 연구 보고서, 포트폴리오, 자기 평가, 동료 평가 등 다양한 평가 방법을 활용한다.
- (나) 실기 평가에서는 제작 과정과 표현 결과를 고르게 평가할 수 있도록 평가 관점, 배점, 시기 등을 사전에 철저하게 계획한다.
- (다) 공동 작업을 평가할 때에는 개인의 역할과 비중을 고려하여 평가 기준과 방법 등을 선정한다.
- (라) 평가 결과는 학생의 성취 수준을 파악하고 진로 지도를 하는 데 활용하며, 교수·학습 계획, 방법 등을 개선하는 데 활용한다.



## 13. 매체 미술

### 1. 성격

‘매체 미술’ 과목은 현대 미술의 새로운 표현 수단으로 등장한 각종 매체를 활용한 미술의 개념과 성격을 이해하고 창의적 표현 방법을 익히도록 하는 과목이다. 최근 과학·기술의 급속한 발전에 따라서 뉴 미디어 기술이 다양하게 활용되는 현대 미술의 특성을 고려할 때, 새로운 표현 기술과 방법을 통해서 미술의 영역을 확장하고 있는 매체 미술에 대한 학습의 필요성이 대두되고 있다. 일반적으로 매체 미술은 표현 매체의 유형이나 정보 처리 방식, 전달 및 소통 방식, 공간적 성격 등에 따라 사진, 디지털 영상, 애니메이션, 컴퓨터 그래픽스, 영화와 비디오, 홀로그램, 레이저 아트, 인터넷 아트 등으로 구분되고 있으며, 새로운 유형의 매체와 표현 기술이 끊임없이 개발됨에 따라 매체 미술의 종류와 특성 또한 계속 확장되고 있다.

‘매체 미술’ 과목의 학습을 통해 새로운 미술 표현의 특성을 이해하고 현대 미술의 방향성을 가늠할 수 있으며, 매체 활용 능력, 융합적인 사고 능력, 문제 해결 능력을 기를 수 있다. 첫째, 매체 미술의 종류에 따른 표현 방법을 익혀 다양한 영상 매체를 효과적으로 활용하여 의도에 맞게 표현할 수 있는 능력을 기를 수 있다. 둘째, 다양한 매체의 표현 원리를 파악하는 과정에서 과학 및 기술 교과 등 다양한 학문의 영역을 아우르는 융합적 사고 능력을 기를 수 있다. 셋째, 표현 주제 및 대상에 대한 사고 전개 과정에서 다양한 정보와 적절한 매체를 효과적으로 활용하고 응용하는 문제 해결 능력을 기를 수 있다. 이 과목에서는 사진, 디지털 영상, 애니메이션 등의 표현 기법과 제작 과정 등이 주요 내용 요소가 된다. 이러한 매체 미술에 대한 이해와 표현 활동을 통하여 자신의 전공 실기 능력의 폭을 넓히거나 심화한다.

## 2. 목표

매체 미술의 특성을 이해하고 다양한 매체의 기법을 활용하여 창의적으로 표현하고 소통하는 능력을 기른다.

가. 매체 미술의 다양한 종류와 특성을 이해한다.

나. 매체 미술의 종류별 표현 원리를 이해하고 다양한 기법을 익힌다.

다. 의도와 목적에 따라서 다양한 매체 미술 기법을 활용하여 주제를 창의적으로 표현하고 소통하는 능력을 기른다.

라. 매체 미술에 대한 학습을 통하여 전공 실기에 바탕이 되는 표현 능력과 태도를 기른다.

## 3. 내용 체계 및 성취 기준

가. 내용 체계

영역	내용 요소	
이해	매체 미술의 의미와 종류	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 매체 미술의 의미</li> <li>○ 매체 미술의 종류</li> </ul>
	매체와 기법	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 매체별 재료와 용구의 사용 방법</li> <li>○ 매체별 표현 원리와 기법</li> </ul>
표현	사진	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 사진의 특성</li> <li>○ 사진 기법의 활용</li> </ul>
	디지털 영상	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 디지털 영상의 특성</li> <li>○ 디지털 영상 기법의 활용</li> </ul>
	애니메이션	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 애니메이션의 특성</li> <li>○ 애니메이션 기법의 활용</li> </ul>
	기타	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 기타 매체의 특성</li> <li>○ 기타 매체 기법의 활용</li> </ul>
확장	복합적 활용	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 매체의 융합과 탐색</li> <li>○ 타 분야와 연계한 활용</li> </ul>

나. 성취 기준

(1) 이해

(가) 매체 미술의 의미와 종류

매체01-01 매체 미술의 의미를 이해한다.

매체01-02 전통 매체와 현대 매체의 다양한 종류를 알고 표현 매체의 변화 과정을 설명할 수 있다.

(나) 매체와 기법

매체01-03 다양한 매체별 재료와 용구의 사용 방법을 알고 각각의 특징을 탐색할 수 있다.

매체01-04 다양한 매체별 표현 원리와 기법을 알고 적용할 수 있다.

(2) 표현

(가) 사진

매체02-01 사진의 특성과 제작 과정을 이해한다.

매체02-02 다양한 사진 기법을 익혀 효과적으로 활용할 수 있다.

(나) 디지털 영상

매체02-03 디지털 영상의 특성과 제작 과정을 이해한다.

매체02-04 다양한 디지털 영상 기법을 익혀 효과적으로 활용할 수 있다.

(다) 애니메이션

매체02-05 애니메이션의 특성과 제작 과정을 이해한다.

매체02-06 다양한 애니메이션 기법을 익혀 효과적으로 활용할 수 있다.

(라) 기타

매체02-07 컴퓨터 그래픽스, 영화와 비디오, 홀로그램, 레이저 아트, 인터넷 아트 등 기타 매체의 특성과 제작 과정을 이해한다.

매체02-08 기타 매체 미술의 표현 기법을 익혀 효과적으로 활용할 수 있다.

(3) 표현의 확장

(가) 복합적 활용

매체03-01 다양한 매체를 창의적으로 융합하거나 새로운 매체를 탐색하여 개성 있게 표현할 수 있다.

매체03-02 타 분야와 연계하여 다양한 매체의 표현 기법을 복합적으로 활용할 수 있다.

## 4. 교수·학습 방법 및 평가

### 가. 교수·학습 방법

#### (1) 교수·학습 방향

- (가) 학습 내용은 학교 또는 학과, 전공의 특성에 맞게 재구성하여 지도한다.
- (나) 학습자의 전공에 도움이 될 수 있는 지식, 기능, 활용 등을 중심으로 교수·학습 계획을 수립하며, 미술의 다른 전문 과목, 타 과목, 타 분야와의 연계성을 고려한다.
- (다) 매체 미술의 세 영역인 ‘이해’, ‘표현’, ‘확장’을 연계하여 학습하도록 한다.
- (라) 매체 미술 학습에서는 창의적인 표현 능력과 융합적인 사고 능력 개발을 위해 주제 탐구 학습, 문제 해결 학습, 토의·토론 학습 등 학습자 참여 중심의 다양한 교수·학습 방법을 활용한다.
- (마) 수행 과제를 부여할 때는 학습자 중심의 흥미 유발과 능동적 참여를 고려하여 스스로가 탐구 주제와 연구 대상을 선정하도록 한다.

#### (2) 지도상의 유의점

- (가) ‘이해’를 지도할 때에는 현대 사회에서 다양하게 나타나고 있는 매체 미술의 의미를 이해 하고, 주요 매체 미술의 종류와 표현 원리, 기법 등을 설명할 수 있도록 한다. 특히 과학·기술이 접목된 다양한 시청각 자료를 활용하여 학습 효과를 높인다.
- (나) ‘표현’을 지도할 때에는 사진, 디지털 영상, 애니메이션 등 다양한 매체 미술의 재료와 용 구, 장비를 자신의 의도와 목적에 따라 적절하게 사용하여 작품을 제작할 수 있도록 한다.
- (다) ‘확장’을 지도할 때에는 새로운 매체의 탐색이나 다양한 매체의 창의적인 융합을 통하여 개성 있는 표현 활동이 이루어지도록 지도한다. 또한 음악, 무용, 과학, 기술, 사회 등 타 분야와 연계한 표현 활동을 통해 매체의 표현 기법을 복합적으로 활용할 수 있도록 한다.

### 나. 평가

#### (1) 평가 방향

- (가) 평가 목표와 내용은 내용 체계와 성취 기준을 근거로 설정하되, 학생들의 수준을 고려한 다.
- (나) 평가 내용이 특정한 영역에 편중되지 않도록 하며, 매체 미술에 대한 이해, 적용, 관찰력, 재료 및 용구의 선택과 활용 능력, 표현력, 창의성, 태도 등을 균형 있게 평가한다. 특히

매체의 성격에 따른 문화 현상, 가치 등에 대한 개방적이고 수용적인 태도, 공공성 및 산출물에 대한 사회적 책임감 등을 평가 항목에 포함한다.

(다) 학생들의 태도, 과정, 결과가 고루 평가되도록 하며, 평가 기준과 방법 등을 사전에 정확하게 제시하여 평가의 신뢰성을 높인다.

## (2) 평가상의 유의점

(가) 매체 미술의 특성을 고려하여 실기 평가, 관찰법, 발표 및 토론, 연구 보고서, 포트폴리오, 자기 평가, 동료 평가 등 다양한 평가 방법을 활용한다.

(나) 실기 평가에서는 제작 과정과 표현 결과를 고르게 평가할 수 있도록 평가 관점, 배점, 시기 등을 사전에 철저하게 계획한다.

(다) 공동 작업을 평가할 때는 개인의 역할과 비중을 고려하여 평가 기준과 방법 등을 선정한다.

(라) 평가 결과는 학생의 성취 수준을 파악하고 진로 지도를 하는 데 활용하며, 교수·학습 계획, 방법 등을 개선하는 데 활용한다.

## 14. 미술 전공 실기

### 1. 성격

‘미술 전공 실기’는 자신의 전공과 관련 있는 표현 활동을 통하여 여러 가지 표현 기법을 깊이 있게 익히고 탐색하는 과목이다. 나아가 표현 의도와 목적에 맞는 창작 활동과 작품 발표 및 포트폴리오와 미술 활동 보고서 등의 제작으로 전문성을 길러 자신의 진로와 직업을 구체화하는 데 도움이 되도록 한다.

고등학교 미술 교과에서 익힌 다양한 표현 활동을 바탕으로 한국화, 서양화, 조소, 디자인, 공예, 서예, 판화, 애니메이션 등 전공별로 활동을 선택하여 여러 가지 표현 기법을 탐색하고 연마함으로써 전공 표현 능력과 진로 개발 능력을 길러준다. 또한 예술계 전문 교과목의 ‘미술 이론’, ‘미술사’, ‘드로잉’, ‘평면 조형’, ‘입체 조형’, ‘매체 미술’ 등에서 학습하는 내용과 경험을 연계하여 활용함으로써 창의성과 전문성을 함양하는 데 목표를 둔다.

전공별 표현 특성, 재료와 용구의 사용 방법, 표현 형식의 종류를 이해하고 여러 가지 현상 및 대상에 대한 표현 방법을 구체적으로 실습한다. 이를 토대로 자신의 생각과 느낌을 효과적이고 창의적인 방식으로 표현하는 훈련을 통해서 미술작품 제작의 전 과정을 주체적으로 수행하는 능력을 기른다. 학습자는 이러한 ‘미술 전공 실기’ 과목을 학습함으로써 자아 정체성을 확립하고 자신의 진로에 대한 구체적 계획을 세우며 개성 있는 표현 방법에 대해 자기 주도적으로 탐색하는 자율성과 문제 해결 능력을 기를 수 있다. 또한 인문, 사회, 과학, 예술 등 타 분야와 연계한 전공 실기의 창작 활동을 통하여 융합적인 사고 능력과 창의적 표현 능력을 기를 수 있다.

### 2. 목표

전공별로 다양한 표현 기법을 심화하여 창의적으로 표현하는 능력을 기르며, 이를 바탕으로 자

신의 진로를 탐색하고 개발한다.

- 가. 전공별 재료와 용구에 따른 다양한 표현 기법을 응용한다.
- 나. 전공별 재료와 용구의 특성을 파악하고 시각적 소통에 효과적인 표현 기법을 익힌다.
- 다. 다양한 표현 방법을 활용하여 대상의 특징이나 자신의 의도를 창의적으로 표현하는 능력을 기른다.
- 라. 전공 관련 진로에 대해 주체적으로 탐색하고 관리하는 능력을 기른다.

### 3. 내용 체계 및 성취 기준

#### 가. 내용 체계

영역	내용 요소	
재료와 기법	재료와 용구	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 전공별 재료와 용구의 종류</li> <li>○ 전공별 재료와 용구의 사용 방법</li> </ul>
	표현 기법	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 전공별 재료에 따른 표현 기법</li> <li>○ 전공별 표현 기법의 적용</li> </ul>
창작	주제 표현 방법	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 재현적 표현</li> <li>○ 비재현적 표현</li> </ul>
	표현 계획	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 구성</li> <li>○ 제작 과정의 설계</li> </ul>
	제작	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 전공별 제작 활동</li> <li>○ 성찰과 비평</li> </ul>
	확장	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 타 분야와 연계한 창작 활동</li> <li>○ 포트폴리오, 미술 활동 보고서 등의 제작</li> </ul>
활용	진로와 직업	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ 전공 관련 현장 학습</li> <li>○ 전공 관련 진로와 직업 탐색</li> </ul>

#### 나. 성취 기준

##### (1) 재료와 기법

##### (가) 재료와 용구

- 미전01-01 전공별 재료와 용구의 종류를 안다.
- 미전01-02 전공별 재료와 용구의 사용 방법을 알고 각각의 특징을 탐색할 수 있다.

### (나) 표현 기법

미전01-03 전공별 재료에 따른 표현 기법을 안다.  
미전01-04 전공별 다양한 표현 기법을 적용할 수 있다.

### (2) 창작

#### (가) 주제 표현 방법

미전02-01 전공 분야의 특성에 맞게 대상을 재현적으로 표현할 수 있다.  
미전02-02 전공 특성에 맞게 자신의 의도와 목적을 비재현적으로 표현할 수 있다.

### (나) 표현 계획

미전02-03 전공 분야의 특성에 맞게 조형 요소와 원리를 활용하여 구도, 구조 등을 효과적으로 구성할 수 있다.  
미전02-04 전공 분야의 특성에 맞게 재료와 용구를 선택하여 작품의 제작 과정을 체계적으로 설계할 수 있다.

### (다) 제작

미전02-05 전공 분야의 특성에 맞게 자신의 작품을 창의적으로 제작할 수 있다.  
미전02-06 제작 과정과 결과를 성찰하고 합리적으로 비평하여, 이를 작품의 보완, 수정에 반영할 수 있다.

### (라) 확장

미전02-07 인문, 사회, 과학, 예술 등 타 분야와 연계한 전공 실기를 통하여 창작 활동의 폭을 넓힐 수 있다.  
미전02-08 전공 분야의 특성에 맞게 자신의 표현 활동에 대한 포트폴리오, 미술 활동 보고서 등을 제작할 수 있다.

### (3) 활용

#### (가) 진로와 직업

미전03-01 미술가 작업실 탐방, 작가 인터뷰, 관련 전문 업체 탐방 등 자신의 전공과 관련된 현장을 견학하고 진로에 대한 이해도를 높일 수 있다.  
미전03-02 자신의 전공과 관련된 다양한 진로와 직업을 조사하여 구체적으로 준비할 수 있다.



## 4. 교수·학습 방법 및 평가

### 가. 교수·학습 방법

#### (1) 교수·학습 방향

- (가) 학습 내용은 학교 또는 학과, 전공의 특성에 맞게 재구성하여 지도한다.
- (나) 학습자가 주도적으로 자신의 직업과 진로를 탐색하고 개발할 수 있도록 지도한다.
- (다) 미술 전공 실기의 세 영역인 ‘재료와 기법’, ‘창작’, ‘활용’을 연계하여 학습하도록 지도한다.
- (라) 미술 전공 실기 학습에서는 창의적인 표현 능력과 융합적인 사고 능력 개발을 위해 주제 탐구 학습, 문제 해결 학습, 토의 토론 학습 등 학습자 참여 중심의 다양한 교수·학습 방법을 활용한다.
- (마) 수행 과제를 부여할 때에는 학습자 중심의 흥미 유발과 능동적 참여를 고려하여 스스로가 탐구 주제와 연구 대상을 선정하도록 한다.

#### (2) 지도상의 유의점

- (가) ‘재료와 기법’을 지도할 때에는 미술 전공 실기의 재료와 용구의 종류, 사용 방법 등을 이해하고 자신의 목적과 의도에 맞게 다양한 표현 기법을 적용할 수 있도록 한다.
- (나) ‘창작’을 지도할 때에는 다양한 주제로 학습 내용을 편성하고 계획, 과정, 결과에 대한 성찰과 비평을 통해 문제 해결 능력을 기를 수 있도록 하며, 포트폴리오 제작과 미술활동보고서 작성 등을 통해 자기 관리 능력이 함양될 수 있도록 한다.
- (다) ‘활용’을 지도할 때에는 전공 실기와 관련 있는 직업들을 소개하여 진로에 관심과 흥미를 갖게 하고 직업 탐방 기회를 적극 제공함으로써 진로 개발 능력을 갖추 수 있도록 한다.

### 나. 평가

#### (1) 평가 방향

- (가) 평가 목표와 내용은 내용 체계와 성취 기준을 근거로 설정하되, 학생들의 수준을 고려한다.
- (나) 평가 내용이 특정한 영역에 편중되지 않도록 하며, 학생들의 태도, 과정, 결과가 고루 평가되도록 한다.
- (다) 미술 전공 실기에 대한 이해, 적용, 재료 및 용구의 선택과 활용 능력, 관찰력, 표현력, 창

의성, 태도 등을 균형 있게 평가하며. 평가 기준과 방법 등을 사전에 정확하게 제시하여 평가의 신뢰성을 높인다.

## (2) 평가상의 유의점

- (가) 미술 전공 실기의 특성을 고려하여 실기 평가, 관찰법, 발표 및 토론, 연구 보고서, 포트폴리오, 자기 평가, 동료 평가 등 다양한 평가 방법을 활용한다.
- (나) 실기 평가에서는 제작 과정과 표현 결과를 고르게 평가할 수 있도록 평가 관점, 배점, 시기 등을 사전에 철저하게 계획한다.
- (다) 공동 작업을 평가할 때에는 개인의 역할과 비중을 고려하여 평가 기준과 방법 등을 선정한다.
- (라) 평가 결과는 학생의 성취 수준을 파악하고 진로 지도를 하는 데 활용하며, 교수·학습 계획, 방법 등을 개선하는 데 활용한다.

## 15. 무용의 이해

### ■ 무용분야 핵심역량

핵심역량	의미	하위요소
무용신체성	무용하는 몸의 해부학적 변인과 모든 성질	몸의 정렬상태, 유연성, 평형성, 민첩성 등
무용동작성	무용기술의 정확한 수행능력과 무용동작으로 생각과 느낌을 나타내는 능력	움직임감각, 무용기술력, 무용표현력
무용창의성	새로운 무용이미지를 만들고 가치를 부여하는 능력과 태도	무용사고력, 무용작품구성능력, 무용태도, 심미적 감성능력
무용관계성	몸과 움직임을 통한 다양한 개체 및 타인과의 관계구현 능력	관계의식, 협업능력, 배려와 수용능력

### 1. 성격

『무용의 이해』는 무용의 본질, 역사, 유형 등의 이해를 통해 문화로서의 무용의 가치를 이해하는 과목이다. 무용은 신체의 움직임을 통해 표현되지만 예술, 사회, 문화 등 다양한 차원에서 탐색되고 파악될 수 있다. 이 과목은 역사적 흐름 속에서 예술무용과 대중무용의 양식적 특징을 무용과 문화의 관계를 통해 이해하는 내용으로 구성되어 있으며, 무용에 대한 기본적인 이해를 기반으로 무용을 문화로 이해하고 문화적 소양을 함양하는 데 효과적이다.

타 예술이나 문화에 대한 폭넓은 기초 지식과 무용에 대한 깊이 있는 지식을 바탕으로 독창적인 아이디어를 만들어 내고, 다양한 분야의 지식을 융합적으로 활용하는 과정을 통해 무용창의성, 무용관계성과 같은 핵심역량을 계발하게 된다.

■ 핵심역량

핵심역량	의미	하위요소
무용창의성	새로운 무용이미지를 만들고 가치를 부여하는 능력과 태도	무용사고력, 무용작품구성능력, 무용태도, 심미적 감성능력
무용관계성	몸과 움직임을 통한 다양한 개체 및 타인과의 관계구현 능력	관계의식, 협업능력, 배려와 수용능력

## 2. 목표

목표 수준	목표 진술
총괄 목표	무용의 본질을 기초로 역사적, 문화적 흐름 안에서 다양한 무용양식의 유형과 특징을 이해한다.
세부 목표	가. 무용의 개념과 가치를 이해한다. 나. 무용의 다양한 유형을 이해한다. 다. 무용의 발전과정과 특징을 이해한다. 라. 문화로서 무용을 이해하고 문화적 소양을 기른다.

## 3. 내용 체계 및 성취기준

### 가. 내용 체계

영역	하위영역	내용	학년(군)별 내용(요소)	기능
무용의 본질과 분류	무용의 본질	• 무용은 다양한 움직임으로 무용 아이디어를 표현하며, 신체적, 지적, 정신적 가치를 갖는다.	무용의 개념 무용의 가치	이해하기
	무용의 분류	• 무용은 목적(예술무용과 대중무용 등)과 형식(한국무용, 발레 등)에 따라 분류된다.	목적에 의한 분류 형식에 의한 분류	비교하기 분류하기
무용의 흐름	예술무용의 흐름	• 예술무용의 발전과정과 특징은 역사적 흐름 속에서 이해된다.	예술무용의 발전 예술무용의 특징	탐색하기
	대중무용의 흐름	• 대중무용의 발전과정과 특징은 역사적 흐름 속에서 이해된다.	대중무용의 발전 대중무용의 특징	분석하기

## 나. 성취기준

### (1) 무용의 본질과 분류

무용은 다양한 움직임으로 자신의 아이디어를 표현하며, 신체적, 지적, 정신적 가치를 갖는다. 또한 무용은 목적에 따라 예술무용과 대중무용, 형식에 따라 한국무용과 현대무용, 발레 등으로 분류된다.

무이01-01 무용의 개념을 탐색하고 이해한다.

무이01-02 무용의 다양한 가치를 탐색하고 무용의 고유한 가치를 이해한다.

무이01-03 무용 목적에 의한 분류를 이해하고 예술무용과 대중무용을 분류할 수 있다.

무이01-04 무용 형식에 의한 분류를 이해하고 한국무용과 발레 등 형식에 의한 분류를 할 수 있다.

### (2) 무용의 흐름

예술무용과 대중무용의 기원과 발전은 역사적 흐름 속에서 이해된다. 무용은 동시대 문화와의 관련성 및 타 예술이나 일상 삶과의 연관성을 고려할 때 그 역사적 흐름이 이해 될 수 있다.

무이02-01 예술무용의 기원과 발전과정을 이해한다.

무이02-02 대중무용의 기원과 발전과정을 이해한다.

무이02-03 시대적 상황과 사회적 관계 속에서 예술무용의 특징을 이해한다.

무이02-04 시대적 상황과 사회적 관계 속에서 대중무용의 특징을 이해한다.

## 4. 교수·학습 방법 및 평가

### 가. 교수·학습 방법

#### ○ 교수·학습 방향

- 무용의 본질과 분류에 대한 이해를 전제로 예술무용과 대중무용의 특징과 흐름을 이해할 수 있도록 체계적인 학습 지도 계획을 수립한다.

- 『무용의 이해』는 『무용과 몸』, 『무용 기초 실기』, 『무용 전공 실기』, 『안무』, 『무용 음악 실습』, 『무용 감상과 비평』 과목들의 기초가 되도록 각 과목과의 연계를 고려하여 기초적 개론 수업으로 운영을 한다.
- 이론적인 이해를 기반으로 다른 과목과의 연계 및 활용의 범위를 확대 적용할 수 있도록 지도한다.
- 토론, 퀴즈, 다양한 시청각 자료 등을 활용하여 학습의 동기를 유발하고 학습의 내용을 심화시킬 수 있도록 다양한 방법을 적극적으로 모색하고 활용한다.

#### ○ 교수·학습 방법

- 자기 주도적 학습을 통하여 창의적인 활용 능력을 기를 수 있도록 지도한다.
- 다양한 텍스트를 활용한 개별학습, 모둠별 협력학습, 프로젝트 학습, 포트폴리오, 조사, 발표, 토론·토의, 견학 등 다양한 학습방법을 적용하여 학습의 흥미와 참여도를 높이도록 한다.
- 개인적인 관심도, 선행 학습, 수행 능력, 학습 성취도 등을 고려하여 다양한 소집단 활동이 가능하도록 배려한다.
- 학생의 개인차를 고려하여 학습활동에 참여할 수 있도록 배려하고, 학생이 자율적으로 학습할 수 있도록 분야별 학습과제를 제시하여 학습효과를 높이도록 한다.
- 교수·학습 방법에 필요한 교구, 교재, 무용관련 서적을 활용한다.

#### ○ 유의사항

- 설명 위주의 이론수업으로 진행하기 보다는 학생들 스스로 문제를 발견하고 그 답을 탐색할 수 있도록 다양한 교수·학습 방법을 사용하도록 한다.

### 나. 평가

#### ○ 평가 방향

- 학습자의 다양한 능력을 평가하기 위해 관찰평가, 자기평가, 지필평가, 과제평가, 발표 등을 실시한다. 지속적인 관찰을 통해 학습자의 변화를 반영하고 학습자 스스로가 평가에 참여하여 주도적인 학습이 되도록 유도하며 과제평가, 발표 등 학습의 전 과정을 평가할 수 있도록 다양한 평가 방법을 활용한다.
- 학습 태도, 과정 및 결과를 균형 있게 평가한다. 학습 전체 과정을 관찰하여 개인 능력 및 학습내용에 대한 이해도, 학습태도, 개인적인 노력과 발전 속도, 학습결과 등을 주의 깊게 관찰하여 종합적으로 평가한다.

#### ○ 평가 방법

- 내용 체계와 영역별 내용을 근거로 평가 목표를 설정하되 학생의 성취 수준을 고려하며, 평

- 가 내용은 특정 영역에 편중되지 않도록 ‘무용의 본질’, ‘무용의 분류’, ‘예술무용의 흐름’, ‘대중무용의 흐름’ 영역을 고르게 평가한다.
- 학생의 지식, 이해, 적용, 태도 등을 균형 있게 평가하고, 평가 기준을 미리 제시하여 학생들이 자신의 평가 결과를 객관적으로 이해할 수 있도록 한다.
  - ‘무용의 본질과 분류’ 영역에서는 무용의 개념과 가치, 목적과 형식에 의한 분류를 지식과 이해, 적용을 중심으로 평가한다.
  - ‘무용의 흐름’ 영역에서는 예술무용의 발전과 특징, 대중무용의 발전과 특징 등을 지식과 이해, 적용, 태도를 중심으로 평가한다.
  - 발표, 면담, 체크리스트, 토론, 논술, 관찰, 활동보고서, 포트폴리오 등과 같은 다양한 수행평가가 이루어 질수 있도록 하고, 지필 평가 시에는 타당도, 신뢰도, 객관도가 높은 평가 방법과 도구를 개발하여 활용한다.
  - 정의적·인성평가를 위해서 자기평가, 동료평가, 모둠평가 등을 다양하게 활용하고 과정과 활동 중심의 평가를 하도록 한다.
  - 교수·학습을 통해 학생들이 핵심 역량을 어느 정도 성취하였는가를 파악할 뿐만 아니라 학생들의 향상 정도를 확인할 수 있는 성장참조형 평가를 실시하도록 한다.

## 16. 무용과 몸

### 1. 성격

『무용과 몸』은 무용의 매체인 몸에 대한 이해를 기반으로 몸 이완 및 정렬의 원리와 방법을 익힘으로써 무용신체성을 강화한다. 무용은 몸을 통해 자신의 생각이나 느낌을 표현한다. 표현의 매체가 몸이며 이에 대한 이해 및 기능의 개발이 무용에서 가장 기본적인 내용이라고 할 수 있다.

이 과목을 통해 학생들은 몸에 대한 이해를 기반으로 몸 이완 및 정렬의 원리와 방법을 익히게 되고, 무용하는 몸의 해부학적 변인과 지식을 이해하고 발전시키는 무용신체성을 향상시키게 된다. 또한 자신의 삶과 건강에 필요한 기초 능력 및 자질을 지속적으로 계발·관리하게 된다. 이와 같은 과정에서 학생들은 무용신체성과 같은 핵심역량을 계발하게 된다.

#### ■ 핵심역량

핵심역량	의미	하위요소
무용신체성	무용하는 몸의 해부학적 변인과 모든 성질	몸의 정렬상태, 유연성, 평형성, 민첩성 등

### 2. 목표



목표 수준	목표 진술
총괄 목표	무용하는 몸의 구조와 기능을 이해하고 몸 이완 및 정렬을 통해 동작의 효율성을 높인다. 또한 무용신체성의 계발을 통해 무용동작성과 표현능력을 신장시킬 수 있는 기초를 형성한다.
세부 목표	가. 몸의 구조와 기능을 이해한다. 나. 몸 이완과 정렬의 원리를 이해하고 방법을 익힌다. 다. 몸 조화와 균형의 원리를 이해하고 방법을 익힌다. 라. 움직임의 기초를 형성하고 효율성을 높인다.

### 3. 내용 체계 및 성취기준

#### 가. 내용 체계

영역	하위영역	내용	학년(군)별 내용 (요소)	기능
무용하는 몸	몸의 구조	몸은 신체를 지지하고 보호하며 운동기능과 관련된 골격계와 근육계로 기본 구조를 이룬다.	골격계	탐색하기
			근육계	이해하기
	몸의 기능	몸은 부위별로 활용범위와 능력이 다르며, 이로 인해 다양한 움직임이 생성된다.	몸의 활용범위	이완하기
			몸의 활용능력	정렬하기
몸의 정렬과 움직임	몸의 이완과 정렬	이완의 원리와 방법을 적용함으로써 몸을 바르게 정렬한다.	몸 이완과 정렬의 원리	만들기
			몸 이완과 정렬의 실제	정렬하기
	몸의 조화와 균형	몸의 조화와 균형은 무용 움직임의 기초가 되며, 움직임의 효율성을 높인다.	몸 조화와 균형의 원리	만들기
			몸 조화와 균형의 실제	정렬하기

#### 나. 성취기준

##### (1) 무용하는 몸

몸은 골격계와 근육계로 구성되어 있어서 신체를 지지, 보호하며 다양한 움직임을 가능하게 한다. 또한, 신체 부위별 활용범위와 능력이 다르게 나타나며 이로 인해 다양한 움직임이 생성된다.

- 무몸01-01 골격계의 구조를 이해한다.
- 무몸01-02 골격근의 구조를 이해한다.
- 무몸01-03 움직임을 생성하기 위한 몸의 활용범위를 탐색한다.
- 무몸01-04 움직임을 생성하기 위한 몸의 활용능력을 탐색한다.

## (2) 몸의 정렬과 움직임

긴장된 몸을 이완하는 것이 무용하는 몸의 가장 적절한 상태를 만드는 것이다. 신체 이완의 원리와 방법의 탐색은 몸을 바르게 정렬하는 데 기초가 된다. 또한 몸의 조화와 균형은 움직임의 효율성을 높이는 기초가 된다.

- 무몸02-01 몸 이완과 정렬의 필요성을 이해하고 원리를 탐색한다.
- 무몸02-02 몸 이완과 정렬의 내용과 방법을 적용해서 몸을 바르게 이완하고 정렬한다.
- 무몸03-03 몸의 조화와 균형을 이해하고 원리를 탐색한다.
- 무몸04-04 몸의 조화와 균형을 통해 움직임의 효율성을 높인다.

## 4. 교수·학습 방법 및 평가

### 가. 교수·학습 방법

#### ○ 교수·학습 방향

- 신체의 구조와 기능에 대한 이해를 전제로 몸 이완과 정렬, 조화와 균형에 대한 원리를 이해하고 적용할 수 있도록 체계적인 학습 지도 계획을 수립한다.
- 『무용과 몸』은 다른 무용실기 수업의 기초가 되므로 『무용 기초 실기』, 『무용 전공 실기』, 『안무』, 『무용 음악 실습』 등의 실기 수업과의 연계를 고려하여 지도한다.
- 토론, 퀴즈, 다양한 시청각 자료 등을 활용하여 학습의 동기를 유발하고 학습의 내용을 심화시킬 수 있도록 다양한 방법을 적극적으로 모색하고 활용한다.

#### ○ 교수·학습 방법

- 다양한 텍스트를 활용한 개별학습, 모둠별 협력학습, 프로젝트 학습, 포트폴리오, 조사, 발표, 토론·토의, 견학 등 다양한 학습방법을 적용하여 학습의 흥미와 참여도를 높이도록 한다.

- 개인적인 관심도, 선행 학습, 수행 능력, 학습 성취도 등을 고려하여 다양한 소집단 활동이 가능하도록 배려한다.
- 자기 주도적 학습을 통하여 창의적인 활용 능력을 기를 수 있도록 지도한다.
- 학생의 개인차를 고려하여 학습활동에 참여할 수 있도록 배려하고, 학생이 자율적으로 학습할 수 있도록 분야별 학습과제를 제시하여 학습효과를 높이도록 한다.
- 교수·학습 방법에 필요한 교구, 교재, 무용관련 서적을 수업주제에 맞게 활용한다.
- 모든 교수학습 활동은 항상 안전을 고려하여 학생들로 하여금 안전 의식을 생활화하도록 지도한다.

#### ○ 유의사항

- 몸의 구조와 기능에 대한 이론적인 이해를 기반으로 움직임의 효율성을 높이기 위한 바디 컨디셔닝의 요법과 같은 다양한 방법을 적용한다.
- 다른 실기과목과의 연계 및 활용의 범위를 확대 적용할 수 있도록 지도한다.

### 나. 평가

#### ○ 평가 방향

- 학습자의 다양한 능력을 평가하기 위해 관찰평가, 자기평가, 지필평가, 과제평가, 발표 등을 실시한다. 지속적인 관찰을 통해 학습자의 변화를 반영하고 학습자 스스로가 평가에 참여하여 주도적인 학습이 되도록 유도하며 과제평가, 발표 등 학습의 전 과정을 평가할 수 있도록 다양한 평가 방법을 활용한다.
- 학습 태도, 과정 및 결과를 균형 있게 평가한다. 학습 전체 과정을 관찰하여 개인 능력 및 학습내용에 대한 이해도, 학습태도, 개인적인 노력과 발전 속도, 학습결과 등을 주의 깊게 관찰하여 종합적으로 평가한다.

#### ○ 평가 방법

- 내용 체계와 영역별 내용을 근거로 평가 목표를 설정하되 학생의 성취 수준을 고려하며, 평가 내용은 특정 영역에 편중되지 않도록 ‘몸의 구조’, ‘몸의 기능’, ‘몸의 이완과 정렬’, ‘몸의 조화와 균형’ 영역을 고르게 평가한다.
- 학생의 지식, 기능, 태도 등을 균형 있게 평가하고, 평가 기준을 미리 제시하여 학생들이 자신의 평가 결과를 객관적으로 이해할 수 있도록 한다.
- ‘무용하는 몸’ 영역에서는 골격계, 근육계, 몸의 활용범위 및 활용능력 등을 지식과 이해, 적용을 중심으로 평가한다.
- ‘몸의 정렬과 움직임’ 영역에서는 몸 이완과 정렬의 원리 및 실제, 몸 조화와 균형의 원리 및 실제 등을 지식과 이해, 적용을 중심으로 평가한다.

- 발표, 실기, 면담, 체크리스트, 토론, 관찰, 활동보고서, 포트폴리오 등과 같은 다양한 수행평가가 이루어 질수 있도록 하고, 지필 평가 시에는 타당도, 신뢰도, 객관도가 높은 평가 방법과 도구를 개발하여 활용한다.
- 정의적·인성평가를 위해서 자기평가, 동료평가, 모둠평가 등을 다양하게 활용하고 과정과 활동 중심의 평가를 하도록 한다.
- 교수·학습을 통해 학생들이 핵심 역량을 어느 정도 성취하였는가를 파악할 뿐만 아니라 학생들의 향상 정도를 확인할 수 있는 성장참조형 평가를 실시하도록 한다.

## 17. 무용 기초 실기

### 1. 성격

『무용기초실기』는 학생들이 선택한 전공(한국무용, 발레, 현대무용, 재즈댄스, 댄스 스포츠, 힙합 등)에서 무용의 기본원리에 대한 이해를 바탕으로 다양한 기본 동작을 익히는 과목이다. 이 과목을 통해 학생들은 무용 동작의 기본원리에 대한 이해를 바탕으로 전공별 다양한 기본 동작을 익히는 과정을 통해 움직임 감각을 계발하고 전공별 다양한 무용기능을 수행할 수 있는 무용기술력을 신장시키며 무용표현력을 기른다. 이와 같은 과정에서 학생들은 무용신체성, 무용동작성과 같은 핵심역량을 계발하게 된다.

#### ■ 핵심역량

핵심역량	의미	하위요소
무용신체성	무용하는 몸의 해부학적 변인과 모든 성질	몸의 정렬상태, 유연성, 평형성, 민첩성 등
무용동작성	무용기술의 정확한 수행능력과 무용동작으로 생각과 느낌을 나타내는 능력	움직임감각, 무용기술력, 무용표현력

### 2. 목표

목표 수준	목표 진술
총괄 목표	학생들이 실기 수업을 통하여 전공별 동작의 기본 원리를 이해하고, 기초 동작을 습득하여 창의적으로 사고하고 표현하는 태도를 갖도록 하는 것을 목표로 한다. 이를 통해 무용신체성과 무용동작성(움직임감각, 무용기술력, 무용표현력)과 같은 핵심역량을 개발할 수 있다.
세부 목표	가. 무용 동작의 기본원리와 특성을 이해한다. 나. 무용 동작 용어를 이해하고 동작을 익힌다. 다. 무용 동작의 다양한 표현 방법을 익힌다. 라. 창의적으로 응용하고 표현할 수 있는 기초 능력을 기른다.

### 3. 내용 체계 및 성취기준

#### 가. 내용 체계

영역	하위영역	내용	학년(군)별 내용 (요소)	기능
기본동작 원리	동작의 용어	기본동작은 이동과 비이동의 동작 용어를 가지며, 각각의 원리에 의해 움직인다.	이동 동작 비이동 동작	탐색하기
	동작의 특성	기본동작은 각 동작의 특성을 이해하고 무용요소를 이에 적용함으로써 다양하게 표현된다.	동작 특성의 이해 무용 요소의 이해	동작 익히기 추추기
기본동작 시연	기본동작 종류와 방법	기본동작은 다양한 종류가 있으며, 그 방법에 따라 다르게 시연된다.	기본동작의 종류 기본동작의 방법	비교하기 이해하기
	기본동작 연결	기본동작을 연결해서 다양한 동작구를 만들 수 있으며, 이를 발전시켜서 심화시킨다.	기본동작의 발전 기본동작의 심화	표현하기

#### 나. 성취기준

##### (1) 기본동작 원리

기본동작은 이동과 비이동 움직임으로 구분되며, 그에 따른 용어와 원리를 이해하는 것이 필요하다. 또한 기본동작은 각 동작의 특성을 이해하고 무용요소를 이에 적용함으로써 다양하게 표현된다.

무기01-01 이동동작의 용어와 원리를 이해하고 춤춘다.  
 무기01-02 비이동동작의 용어와 원리를 이해하고 춤춘다.  
 무기01-03 기본동작의 특성을 이해하고 춤춘다.  
 무기01-04 기본동작에 움직임 요소를 적용해서 춤춘다.

## (2) 기본동작 시연

기본 동작은 다양한 종류와 방법이 있으며, 그에 따라 다르게 시연된다. 이러한 기본 동작을 연결해서 다양한 동작구를 만들 수 있으며, 이를 다양하게 발전, 심화시킬 수 있다.

무기02-01 기본동작의 다양한 종류를 이해하고 춤춘다.  
 무기02-02 기본동작의 다양한 시연방법을 이해하고 춤춘다.  
 무기02-03 기본동작을 발전시켜서 다양한 동작구를 만들어 춤춘다.  
 무기02-04 기본동작을 심화시켜서 다양한 동작구를 만들어 춤춘다.

## 4. 교수·학습 방법 및 평가

### 가. 교수·학습 방법

- 교수·학습 방향
  - 기본동작 용어와 원리에 대한 이해를 전제로 기본동작의 시연, 기본동작의 연결 등에 대해 체계적인 학습 지도 계획을 수립한다.
  - 『무용 기초 실기』는 『무용 전공 실기』 수업의 기초가 된다. 『무용과 몸』, 『무용 전공 실기』, 『안무』, 『무용 음악 실습』 등의 다른 실기 과목과의 연계 및 심화를 고려하여 수업 내용을 구성하고 지도한다.
- 교수·학습 방법
  - 개인적인 관심도, 선행 학습, 수행 능력, 학습 성취도 등을 고려하여 다양한 소집단 활동이 가능하도록 배려한다.
  - 학생의 개인차를 고려하여 학습활동에 참여할 수 있도록 배려하고, 학생이 자율적으로 학습

- 할 수 있도록 분야별 학습과제를 제시하여 학습효과를 높이도록 한다.
- 자기 주도적 학습을 통하여 창의적인 활용 능력을 기를 수 있도록 기본동작 용어와 원리에 대한 이해를 전제로 기본동작의 시연, 연결할 수 있도록 지도한다.
- 각 세부 전공(한국무용, 발레, 현대무용, 재즈댄스, 댄스 스포츠, 힙합 등)의 특징을 고려하여 학습 동기를 유발하고, 내용을 응용할 수 있는 다양한 방법을 활용한다.
- 교수·학습 방법에 필요한 공간을 구성하고 시설과 교구, 교재, 무용관련 서적을 구비하여 활용한다.
- 모든 교수학습 활동은 항상 안전을 고려하여 학생들로 하여금 안전 의식을 생활화하도록 지도한다.
- 유의사항
  - 다양한 유형의 무용에서 기본동작의 용어와 특성을 탐색하여 실제 무용동작을 시연하는 과정에서 그 특성이 잘 드러나도록 하며, 동작의 기술적, 예술적 완성도가 높아지도록 기초를 강조한다.
  - 한국무용, 발레, 현대무용, 재즈댄스, 댄스 스포츠, 힙합 등 각 세부 전공별로 영역별 내용을 구체화하여 학습 지도 계획을 수립해야 한다.

## 나. 평가

- 평가 방향
  - 지속적인 관찰을 통해 학습자의 변화를 반영하고 학습자 스스로가 평가에 참여하여 주도적인 학습이 되도록 유도하며 과제평가, 발표 등 학습의 전 과정을 평가할 수 있도록 다양한 평가 방법을 활용한다.
  - 학습 태도, 과정 및 결과를 균형 있게 평가한다. 학습 전체 과정을 관찰하여 개인 능력 및 학습내용에 대한 이해도, 학습태도, 개인적인 노력과 발전 속도, 학습결과 등을 주의 깊게 관찰하여 종합적으로 평가한다.
- 평가 방법
  - 내용 체계와 영역별 내용을 근거로 평가 목표를 설정하되 학생의 성취 수준을 고려하며, 평가 내용은 특정 영역에 편중되지 않도록 ‘동작의 용어’, ‘동작의 특성’, ‘기본동작의 시연’, ‘기본동작의 연결’ 영역을 고르게 평가한다.
  - 학생의 지식, 기능, 태도 등을 균형 있게 평가하고, 평가 기준을 미리 제시하여 학생들이 자신의 평가 결과를 객관적으로 이해할 수 있도록 한다.
  - ‘기본동작의 원리’ 영역에서는 이동, 비이동 동작과 동작 특성의 이해, 무용 요소의 이해 등을 중심으로 평가한다.



- ‘기본동작의 시연’ 영역에서는 기본동작의 종류, 방법, 발전, 심화 등을 중심으로 평가한다.
- 발표, 실기, 면담, 체크리스트, 관찰 등과 같은 다양한 수행평가가 이루어 질수 있도록 하고, 타당도, 신뢰도, 객관도가 높은 평가 방법과 도구를 개발하여 활용한다.
- 정의적·인성평가를 위해서 자기평가, 동료평가, 모둠평가 등을 다양하게 활용하고 과정과 활동 중심의 평가하도록 한다.
- 교수·학습을 통해 학생들이 핵심 역량을 어느 정도 성취하였는가를 파악할 뿐만 아니라 학생들의 향상 정도를 확인할 수 있는 성장참조형 평가를 실시하도록 한다.

## 18. 무용 전공 실기

### 1. 성격

『무용 전공 실기』는 학생들이 선택한 전공(한국무용, 발레, 현대무용, 재즈댄스, 댄스 스포츠, 힙합 등)을 심화하고 전문성을 신장시킬 수 있는 실기과목으로써『무용 기초 실기』를 통해 학습한 기본동작들을 응용하고 확장한다.

무용은 신체를 매개로 움직임을 통해 사상과 감정을 표현하는 예술이다. 따라서 무용에서 신체성과 동작성은 무용교육에서 가장 기초가 되는 핵심역량이다. 무용신체성은 무용하는 몸의 해부학적 변인과 모든 성질로 몸의 정렬상태, 유연성, 평형성, 민첩성 등으로 구성되며 무용동작성은 외부의 자극에 대하여 움직임으로 반응하는 성질인 움직임 감각과 무용기술의 정확한 수행능력인 무용기술력 그리고 무용동작으로 생각과 느낌을 나타내는 무용표현능력으로 구성되어 있다. 그러므로 『무용 전공 실기』 과목은 무용신체성과 무용동작성을 심화시키는 성격을 갖고 있다.

학생들은 이 과목을 통해 전공별로 다양한 기본 동작을 응용하고 움직임 감각을 계발하며, 응용동작을 확장하고 작품 표현을 자유롭게 할 수 있게 된다. 이러한 학습과정 속에서 전공별 다양한 무용기능을 수행할 수 있는 무용신체성과 무용동작성과 같은 핵심역량을 계발하게 된다.

#### ■ 핵심역량

핵심역량	의미	하위요소
무용신체성	무용하는 몸의 해부학적 변인과 모든 성질	몸의 정렬상태, 유연성, 평형성, 민첩성 등
무용동작성	무용기술의 정확한 수행능력과 무용동작으로 생각과 느낌을 나타내는 능력	움직임감각, 무용기술력, 무용표현력

## 2. 목표

목표 수준	목표 진술
총괄 목표	전공 기본동작을 응용하고 변형하여 다양한 형태로 확장하고, 전공별 다양한 레퍼토리와 창작 작품 실기를 통해 움직임감각, 무용기술력, 무용표현력과 같은 무용동작성을 계발한다.
세부 목표	가. 전공별 기본동작을 응용하는 능력을 신장한다. 나. 기본 동작의 확장을 통해 움직임감각을 계발한다. 다. 레퍼토리 실기를 통해 전공별 실기능력을 심화하고 무용기술력을 신장한다. 라. 전공별 다양한 작품실기를 통하여 동작표현력을 향상한다.

## 3. 내용 체계 및 성취기준

### 가. 내용체계

영역	하위영역	내용	학년(군)별 내용 (요소)	기능
응용 동작	기본동작 의 응용	무용 요소와 호흡의 적용은 동작의 표현을 다양하게 한다.	시간, 공간, 힘의 적용 호흡의 원리와 적용	응용하기
	응용동작 의 확장	동작은 무용요소의 변화와 다양한 동작의 결합을 통해 확장된다.	응용동작의 변형	활용하기
			응용동작의 결합	
작 품 실 기	레퍼토리 실기	다양한 레퍼토리들은 시대성과 역사성, 지역성을 반영하고 있다.	궁중무용과 민속무용	변형하기
			클래식과 모던	결합하기
			기타 레퍼토리	
	작품표현 실기	응용동작의 활용과 다양한 레퍼토리의 응용으로 작품이 구성된다.	응용동작을 활용한 작품실기 레퍼토리를 응용한 작품실기	이해하기 추추기

### 나. 성취기준

#### (1) 응용동작

시간, 공간, 힘의 변화와 호흡의 활용은 다양하게 동작을 표현하는 토대가 된다. 또한, 무용요소의 변화와 다양한 동작의 결합을 통해 동작은 다양하게 응용되고 확장된다. 이러한 응용동작은 무용기술력을 신장시키는 춤추기의 핵심내용이 된다.

무전01-01 시간, 공간, 힘을 활용하여 기본 동작을 응용한다.

무전01-02 호흡의 들숨과 날숨 그리고 멈춤 등의 원리를 이해하고 활용한다.

무전01-03 시간, 공간, 힘을 활용하여 응용동작을 다양하게 변형한다.

무전01-04 기본동작과 기본동작 그리고 기본동작과 응용동작을 다양하게 결합한다.

## (2) 작품실기

다양한 레퍼토리들은 시대성과 역사성, 지역성을 반영하고 있으며, 응용동작의 활용과 다양한 레퍼토리의 응용으로 작품이 구성된다. 이러한 작품실기는 무용기술력을 심화하고 무용표현력을 신장시키는 춤추기의 핵심내용이 된다.

무전02-01 궁중무용과 민속무용의 특징을 이해하고 춤춘다.

무전02-02 클래식과 모던 레퍼토리의 특징을 이해하고 춤춘다.

무전02-03 기타 레퍼토리의 특징을 이해하고 춤춘다.

무전02-04 응용동작을 활용한 작품을 이해하고 춤춘다.

무전02-05 다양한 레퍼토리를 응용한 작품을 이해하고 춤춘다.

## 4. 교수·학습방법 및 평가

### 가. 교수·학습 방법

#### ○ 교수·학습 방향

- 『무용과 몸』, 『무용 기초 실기』와의 연계 및 심화를 고려하여 수업 내용을 구성하고 지도한다.
- 기본동작을 응용하고 작품실기를 하는 과정을 통해 움직임 감각을 계발하고 자신의 생각과 느낌을 창의적으로 표현하도록 체계적인 학습 지도 계획을 수립한다.

- 다양한 레퍼토리를 통해 무용기술력과 무용표현력을 신장시키도록 한다.
- 학습의 동기를 유발하고 학습의 내용을 심화시킬 수 있도록 다양한 방법을 적극적으로 모색하고 활용한다.

#### ○ 교수·학습 방법

- 무용 요소와 호흡에 대한 이해를 기초로 기본동작을 응용하고 응용동작을 확장할 수 있도록 체계적인 학습 지도 계획을 수립한다.
- 자기 주도적 학습을 통하여 창의적인 활용 능력을 기를 수 있도록 움직임 원리에 대한 이해를 기반으로 무용동작을 활용, 변형, 응용할 수 있도록 지도한다.
- 각 세부 전공(한국무용, 발레, 현대무용, 재즈댄스, 댄스 스포츠, 힙합 등)의 특징을 고려하여 학습 동기를 유발하고, 내용을 심화시킬 수 있는 다양한 방법을 활용한다.
- 개인적인 관심도, 선행 학습, 수행 능력, 학습 성취도 등을 고려하여 다양한 소집단 활동이 가능하도록 배려한다.
- 학생의 개인차를 고려하여 학습활동에 참여할 수 있도록 배려하고, 학생이 자율적으로 학습할 수 있도록 분야별 학습과제를 제시하여 학습효과를 높이도록 한다.

#### ○ 유의사항

- 학교 상황과 학생의 수준을 고려하여 수업내용의 수준과 방법을 선정한다.
  - 『무용 기초 실기』과목의 연계성을 고려하여 기본동작을 활용, 변형, 응용할 수 있도록 내용을 구성하는 것이 중요하다.
  - 한국무용, 발레, 현대무용, 재즈댄스, 댄스 스포츠, 힙합 등 각 세부 전공별로 영역별 내용을 구체화하여 학습 지도 계획을 수립해야 한다.
- 많은 레퍼토리의 순서를 암기하는 것 보다는 움직임과 표현의 원리를 이해하고 춤출 수 있도록 레퍼토리의 수준과 범위, 분량을 적정화하여 지도하는 것이 바람직하다.

## 나. 평가

#### ○ 평가 방향

- 학습자의 다양한 능력을 평가하기 위해 다양한 평가방법을 활용한다. 지속적인 관찰을 통해 학습자의 변화를 반영할 수 있도록 한다.
  - 학습 전체 과정을 관찰하여 개인 능력 및 학습내용에 대한 이해도, 학습태도, 개인적인 노력과 발전 속도, 학습결과 등을 주의 깊게 관찰하여 종합적으로 평가한다.
- 평가자의 주관성이 반영되는 실기평가이므로 타당성과 보편성이 확보된 평가도구를 활용할 수 있도록 한다.

○ 평가 방법

- 내용 체계와 영역별 내용을 근거로 평가 목표를 설정하되 학생의 성취 수준을 고려하며, 평가 내용은 특정 영역에 편중되지 않도록 한다.
- 학생의 기능, 표현, 태도 등을 균형 있게 평가하고, 평가 기준을 미리 제시하여 학생들이 자신의 평가 결과를 객관적으로 이해할 수 있도록 한다.
- ‘응용동작’ 영역에서는 무용요소의 활용능력, 호흡의 활용능력, 다양한 동작의 결합능력, 동작 수행능력 등을 중심으로 평가한다.
- ‘작품실기’ 영역에서는 다양한 레퍼토리와 작품에 대한 이해능력, 동작표현능력, 태도 등을 중심으로 평가한다.
- 학습자의 다양한 능력을 평가하기 위해 관찰평가, 자기평가, 과제평가, 발표 등을 실시한다. 지속적인 관찰을 통해 학습자의 변화를 반영하고 학습자 스스로가 평가에 참여하여 주도적인 학습이 되도록 유도하며 과제평가, 발표 등 학습의 전 과정을 평가할 수 있도록 다양한 평가 방법을 활용한다.
- 학습 전체 과정을 관찰하여 개인 능력 및 학습내용에 대한 이해도, 학습태도, 개인적인 노력과 발전 속도, 학습결과 등을 주의 깊게 관찰하여 학생들의 향상 정도를 확인할 수 있는 성장 참조형 평가를 실시하도록 한다.

## 19. 무용 음악 실습

### 1. 성격

『무용 음악 실습』은 심미적 감성능력에 기초하여 일상의 다양한 소리를 탐색하고 다양한 영역에 대한 폭넓은 기초 지식을 바탕으로 주제에 맞는 음악을 선택, 편집하고 제작하는 활동을 통해 음악에 관한 정보처리능력과 음악을 움직임에 활용하는 능력을 신장시키는 실습과목이다.

이 과목은 무용이미지를 만드는 무용사고력을 기반으로 소리를 탐색하고, 무용작품에 맞는 음악을 선택, 편집하고 제작하는 활동을 통해 심미적 감성능력을 계발한다. 그러므로 다양한 정보와 자료를 수집, 분석, 평가, 선택하는 것과 관련된 무용창의성과 관계를 통해 협업하고 문제를 해결하는 무용관계성과 같은 핵심역량을 계발하게 된다.

#### ■ 핵심역량

핵심역량	의미	하위요소
무용창의성	새로운 무용이미지를 만들고 가치를 부여하는 능력과 태도	무용사고력, 무용작품구성능력, 무용태도, 심미적 감성능력
무용관계성	몸과 움직임을 통한 다양한 개체 및 타인과의 관계구현 능력	관계의식, 협업능력, 배려와 수용능력

### 2. 목표

목표 수준	목표 진술
총괄 목표	음악에 관한 정보처리능력과 음악을 무용에 활용하는 능력을 신장한다. 특히 다양한 소리를 탐색하고 주제에 맞는 음악을 선택, 편집하고 제작하는 과정을 통해 무용창의성, 무용관계성 등과 같은 핵심역량을 계발한다.

목표 수준	목표 기술
세부 목표	가. 음악과 무용의 관계를 이해한다. 나. 다양한 방법으로 소리를 탐색하는 능력을 신장한다. 다. 주제와 움직임을 고려하여 음악을 선곡하고 편집하는 능력을 신장한다. 라. 창의적으로 음악을 무용에 활용하는 능력을 신장한다.

### 3. 내용 체계 및 성취기준

#### 가. 내용 체계

영역	하위영역	내용	학년(군)별 내용 (요소)	기능
소리탐색	리듬과 장단	길고 짧음, 느리고 빠름 등으로 다양한 소리가 구성된다.	소리의 길이 소리의 속도	분석하기
	선율과 화음	음의 수평적 진행은 다양한 선율을 만들고 음의 수직적 배열은 다양한 화음을 만든다.	음의 진행 음의 조화	만들기 이해하기
무용음악 선곡 및 제작	선곡 및 편집	다양한 음악은 시대성과 지역성을 반영하고 있으므로 작품의 주제와 특성을 고려하여 선곡, 편집한다.	무용음악 선곡의 실제	선곡하기
			무용음악 편집의 실제	편집하기
	제작 및 활용	무용음악은 작품의 주제와 움직임을 고려 하여 제작하고 활용한다.	무용음악 제작의 실제	제작하기
			무용음악 활용의 실제	활용하기

#### 나. 성취기준

##### (1) 소리탐색

소리는 길고 짧음, 느리고 빠름 등에 의해 다양하게 만들어 진다. 음의 수평적 진행은 다양한 선율을 만들고 음의 수직적 배열은 다양한 화음을 만든다. 다양한 소리의 탐색은 다양한 음악을 움직임에 활용하는 기초가 된다.



무음01-01 소리의 장단(長短)을 이해하고 다양한 리듬을 만든다.  
 무음01-02 소리의 속도를 이해하고 빠르기를 움직임에 활용한다.  
 무음01-03 음계에 대해 이해하고 음의 진행으로 형성되는 다양한 선율의 방향과 신체의 방향을 이해한다.  
 무음01-04 음의 조화를 이해하고 움직임에 활용한다.

## (2) 음악 선곡 및 제작

다양한 음악은 시대성과 지역성 그리고 무용작품과 움직임의 특성을 반영한다. 그러므로 무용작품의 주제와 움직임의 특성을 고려하여 음악을 선택, 편집하고 안무의도가 드러날 수 있도록 제작하고 활용한다.

무음02-01 무용작품을 분석하고 작품에 맞는 음악을 선곡한다.  
 무음02-02 선곡된 음악을 무용작품 주제에 맞게 편집한다.  
 무음02-03 무용음악 표현의 원리를 이해하고 작품에 맞는 음악을 제작한다.  
 무음02-04 무용작품 주제와 특성을 고려하여 음악을 활용한다.

## 4. 교수·학습방법 및 평가

### 가. 교수·학습 방법

#### ○ 교수·학습 방향

- 『무용 기초 실기』, 『무용 전공 실기』, 『안무』, 『무용 감상과 비평』, 『무용과 매체』와의 연계 및 심화를 고려하여 수업 내용을 구성하고 지도한다.
- 다양한 소리를 탐색하고 주제에 맞는 음악을 선곡, 편집, 제작하는 과정을 통해 무용창의성과 무용관계성을 신장시키도록 한다.
- 모든 교수학습 활동은 항상 안전을 고려하여 학생들로 하여금 안전 의식을 생활화하도록 지도한다.
- 학습의 동기를 유발하고 학습의 내용을 심화시킬 수 있도록 다양한 방법을 적극적으로 모색하고 활용한다.

○ 교수·학습 방법

- 다양한 방법으로 소리를 탐색하고 소리에 대한 이해를 기초로 무용주제와 표현에 적합한 음악을 선곡, 편집하여 제작할 수 있도록 체계적인 학습 지도 계획을 수립한다.
- 『무용 기초 실기』, 『무용 전공 실기』 과목에서는 음악에 대한 이해를 기초로 기본동작과 응용동작을 수행할 수 있도록 연계하며, 『무용 감상과 비평』 과목에서는 다양한 무용작품에 활용된 음악을 통해 작품의 주제와 안무 의도에 맞는 음악의 활용을 이해할 수 있도록 연계하며, 『무용과 매체』 과목에서는 무용이미지에 적합한 음악을 선택, 편집, 활용하는 내용을 연계하여 내용을 구성한다.
- 자기 주도적 학습을 통하여 창의적인 활용 능력을 기를 수 있도록 움직임에 대한 이해를 기반으로 음악을 선택, 편집, 활용할 수 있도록 지도한다.
- 무용음악의 특징을 고려하여 학습 동기를 유발하고, 내용을 심화시킬 수 있는 다양한 방법을 활용한다.
- 학생의 개인차를 고려하여 학습활동에 참여할 수 있도록 배려하고, 학생이 자율적으로 학습할 수 있도록 영역별 학습과제를 제시하여 학습효과를 높이도록 한다.
- 개인적인 관심도, 선행 학습, 수행 능력, 학습 성취도 등을 고려하여 다양한 소집단 활동이 가능하도록 배려한다.

○ 유의사항

- 학교 상황과 학생의 수준을 고려하여 수업내용의 수준과 방법을 선정한다.  
음악의 특성을 이해하기 위해 다양한 연주(타악기 연주, 건반악기 연주, 몸을 활용한 연주 등)를 병행하는 것이 바람직하다.  
무용과 음악의 불가분의 관계를 이해시키기 위해 다양한 사례를 경험하도록 하는 것이 중요하다.
- 한국무용, 발레, 현대무용, 재즈댄스, 댄스 스포츠, 힙합 등 각 세부 전공별 특징을 고려하여 음악을 선택, 편집, 활용할 수 있도록 지도한다.

나. 평가

○ 평가 방향

- 학습자의 다양한 능력을 평가하기 위해 다양한 평가방법을 활용한다. 지속적인 관찰을 통해 학습자의 변화를 반영하도록 한다.
- 학습 전체 과정을 관찰하여 개인 능력 및 학습내용에 대한 이해도, 학습태도, 개인적인 노력과 발전 속도, 학습결과 등을 주의 깊게 관찰하여 종합적으로 평가한다.  
평가자의 주관성이 반영되는 실기평가에서는 타당성과 보편성이 확보된 평가도구를 활용할

수 있도록 한다.

○ 평가 방법

- 내용 체계와 영역별 내용을 근거로 평가 목표를 설정하되 학생의 성취 수준을 고려하며, 평가 내용은 특정 영역에 편중되지 않도록 한다.
- 학생의 지식, 이해, 적용, 기능, 태도 등을 균형 있게 평가하고, 평가 기준을 미리 제시하여 학생들이 자신의 평가 결과를 객관적으로 이해할 수 있도록 한다.
- ‘소리탐색’ 영역에서는 리듬과 장단의 이해 및 연주능력, 선율과 화음의 이해능력, 음악을 움직임에 활용하는 능력 등을 중심으로 평가한다.
- ‘무용음악 선곡 및 제작’ 영역에서는 무용작품에 맞는 음악선곡능력, 음악편집능력, 음악제작능력, 무용음악 활용능력, 태도 등을 중심으로 평가한다.
- 학습자의 다양한 능력을 평가하기 위해 관찰평가, 자기평가, 과제평가, 발표 등을 실시한다. 지속적인 관찰을 통해 학습자의 변화를 반영하고 학습자 스스로가 평가에 참여하여 주도적인 학습이 되도록 유도하며 과제평가, 발표 등 학습의 전 과정을 평가할 수 있도록 다양한 평가 방법을 활용한다.
- 학습 전체 과정을 관찰하여 개인 능력 및 학습내용에 대한 이해도, 학습태도, 개인적인 노력과 발전 속도, 학습결과 등을 주의 깊게 관찰하여 학생들의 향상 정도를 확인할 수 있는 성장 참조형 평가를 실시하도록 한다.

## 20. 안무

### 1. 성격

『안무』는 표현의 매체인 동작을 다양한 방식으로 표현함으로써 창의 융합사고 능력과 심미적 감성 능력을 개발하는 과목이다. 그러므로 본 과목을 공부함으로써 학생들은 무용의 가장 기본 원리인 동작을 표현하고 구성하는 방법을 익히게 되고, 원리의 이해에서 시작해서 즉흥을 통한 다양한 동작 탐색과 작품구성의 방법을 경험한다. 이와 같은 과정에서 학생들은 무용창의성, 무용관계성과 같은 핵심역량을 계발하게 된다.

#### ■ 핵심역량

핵심역량	의미	하위요소
무용창의성	새로운 무용이미지를 만들고 가치를 부여하는 능력과 태도	무용사고력, 무용작품구성능력, 무용태도
무용관계성	몸과 움직임을 통한 다양한 개체 및 타인과의 관계구현 능력	관계의식, 협업능력, 배려와 수용능력,

### 2. 목표

목표 수준	목표 진술
총괄 목표	무용창작의 기본 개념과 원리를 이해하고, 주제를 창의적으로 표현할 수 있는 다양한 표현과 구성방법을 익힌다. 이를 통해 창의·융합 사고능력과 무용작품 구성 능력을 키울 수 있으며, 미적 감수성, 미적 감각과 같은 심미적 감성능력을 신장시킨다.

목표 수준	목표 진술
세부 목표	가. 안무의 원리와 과정을 이해한다. 나. 주제를 표현하는 다양한 방법을 익힌다. 다. 무용 요소를 활용하고 변형하는 방법을 익힌다. 라. 자신의 느낌과 생각을 창의적으로 표현하는 능력을 신장시킨다.

### 3. 내용 체계 및 성취기준

#### 가. 내용 체계

영역	하위영역	내용	학년(군)별 내용 (요소)	기능
안무의 원리와 방법	안무의 원리	안무는 미적 원리(연속성, 다양성, 조화성, 통일성)를 기본으로, 주제 표현을 위해 무용요소(시간, 공간, 힘 등)를 적용한다.	미적원리의 이해와 적용	이해하기 적용하기 안무하기 탐색하기 발견하기 구성하기 경험하기 발표하기 나누기
			무용요소의 이해와 적용	
	안무의 방법	안무는 구성법(시간, 공간, 인적 구성 등)과 표현법(사실, 추상, 심리 표현 등)에 의해 변화된다.	구성법의 이해와 적용	
			표현법의 이해와 적용	
안무의 과정	즉흥	안무는 다양한 주제를 표현하는 즉흥을 통해 동작을 탐색하며, 즉흥은 다양한 기법(스토리 텔링, 상상표현 등)을 사용한다.	즉흥의 원리와 주제	
			즉흥의 기법	
	작품 구성	작품구성은 주제 탐색, 역할 분담, 표현방법 결정, 동작 구성, 연습, 정련의 과정을 거친다.	작품구성의 과정	
			작품발표	

#### 나. 성취기준

##### (1) 안무의 원리와 방법

무용창작의 기본 개념과 원리를 이해하고, 주제를 창의적으로 표현할 수 있는 다양한 표현과 구성방법을 이해하는 것을 목표로 한다. 이를 위해 안무의 미적 원리(연속성, 다양성, 조화성, 통일성)를 기본으로, 주제 표현을 위해 무용요소를 적용한다. 또한 안무의 구성법(시간, 공간, 인적 구성 등)과 표현법(사실, 추상, 심리 표현 등)을 이해하고 이를 적용한다.

안무01-01 연속성, 다양성, 조화성, 통일성 등의 미적 원리를 이해하고 표현한다.  
 안무01-02 시간, 공간, 힘 등의 무용요소를 적용해서 다양한 표현을 한다.  
 안무01-03 시간, 공간, 인적 구성 등의 방법을 이해하고, 이를 적용해서 안무한다.  
 안무01-04 사실, 추상, 심리 표현 등의 방법을 이해하고, 이를 적용해서 안무한다.

## (2) 안무의 과정

주제를 창의적으로 표현할 수 있는 다양한 안무과정을 익힌다. 이를 위해 다양한 주제를 표현하는 즉흥을 통해 동작을 탐색하며, 즉흥의 다양한 기법(스토리텔링, 상상표현 등)을 사용한다. 또한 주제 탐색, 역할 분담, 표현방법 결정, 동작 구성, 연습, 정련의 과정을 거쳐서 자신의 무용 아이디어를 표현하는 작품을 구성한다.

안무02-01 움직임 탐색을 위한 즉흥을 통해 동작을 발견한다.  
 안무02-02 주변의 사물이나 자연, 환경을 주제로 동작을 탐색하고 발견한다.  
 안무02-03 스토리텔링, 상상표현 등의 기법을 활용하여 동작을 탐색하고 발견한다.  
 안무02-04 주제 탐색, 역할 분담, 표현방법 결정, 동작 구성, 연습, 정련의 작품구성 전 과정을 경험한다.  
 안무02-05 구성된 작품을 발표하고 체험을 나눈다.

## 4. 교수·학습 방법 및 평가

### 가. 교수·학습 방법

- 교수·학습 방향
  - 안무의 원리와 방법에 대한 이해를 전제로 안무의 과정, 즉흥의 다양한 기법, 작품구성 등에 대해 체계적인 학습 지도 계획을 수립한다.
  - 『안무』는 『무용과 몸』, 『무용 기초 실기』, 『무용 전공 실기』, 『무용 음악 실습』, 『무용 감상과 비평』 등의 이론 및 실기 수업과의 연계를 고려하여 지도한다.
  - 토론, 퀴즈, 다양한 시청각 자료 등을 활용하여 학습의 동기를 유발하고 학습의 내용을 심화시킬 수 있도록 다양한 방법을 적극적으로 모색하고 활용한다.

○ 교수·학습방법

- 자기 주도적 학습을 통하여 창의적인 활용 능력을 기를 수 있도록 지도한다.
- 다양한 텍스트를 활용한 개별학습, 모둠별 협력학습, 프로젝트 학습, 포트폴리오, 조사, 발표, 토론·토의, 견학 등 다양한 학습방법을 적용하여 학습의 흥미와 참여도를 높이도록 한다.
- 개인적인 관심도, 선행 학습, 수행 능력, 학습 성취도 등을 고려하여 다양한 소집단 활동이 가능하도록 배려한다.
- 학생의 개인차를 고려하여 학습활동에 참여할 수 있도록 배려하고, 학생이 자율적으로 학습할 수 있도록 분야별 학습과제를 제시하여 학습효과를 높이도록 한다.
- 교수·학습 방법에 필요한 공간을 구성하고 시설과 교구, 교재, 무용관련 서적을 구비하여 활용한다.
- 모든 교수학습 활동은 항상 안전을 고려하여 학생들로 하여금 안전 의식을 생활화하도록 지도한다.

○ 유의사항

- 학생들 스스로 움직임 문제를 해결하는 과정에서 자신의 무용 아이디어를 독창적으로 발전시키는 방법을 찾도록 유도한다.
- 다양한 발문과 매체를 이용해서 문제해결을 위한 동기유발 방법을 사용하도록 한다.

나. 평가

○ 평가 방향

- 학습자의 다양한 능력을 평가하기 위해 관찰평가, 자기평가, 지필평가, 과제평가, 발표 등을 실시한다. 지속적인 관찰을 통해 학습자의 변화를 반영하고 학습자 스스로가 평가에 참여하여 주도적인 학습이 되도록 유도하며 과제평가, 발표 등 학습의 전 과정을 평가할 수 있도록 다양한 평가 방법을 활용한다.
- 학습 태도, 과정 및 결과를 균형 있게 평가한다. 학습 전체 과정을 관찰하여 개인 능력 및 학습내용에 대한 이해도, 학습태도, 개인적인 노력과 발전 속도, 학습결과 등을 주의 깊게 관찰하여 종합적으로 평가한다.

○ 평가 방법

- 내용 체계와 영역별 내용을 근거로 평가 목표를 설정하되 학생의 성취 수준을 고려하며, 평가 내용은 특정 영역에 편중되지 않도록 ‘안무의 원리’, ‘안무의 방법’, ‘즉흥’, ‘작품구성’ 영역을 고르게 평가한다.
- 학생의 지식, 이해, 적용, 기능, 태도 등을 균형 있게 평가하고, 평가 기준을 미리 제시하여 학생들이 자신의 평가 결과를 객관적으로 이해할 수 있도록 한다.

- ‘안무의 원리와 방법’ 영역에서는 미적 원리와 무용요소, 구성법과 표현법의 이해와 적용을 중심으로 평가한다.
- ‘안무의 과정’ 영역에서는 즉흥의 원리, 주제, 기법과 작품구성의 과정과 작품발표 등을 중심으로 평가한다.
- 발표, 실기, 면담, 체크리스트, 토론, 관찰, 활동보고서, 포트폴리오 등과 같은 다양한 수행평가가 이루어 질수 있도록 하고, 타당도, 신뢰도, 객관도가 높은 평가 방법과 도구를 개발하여 활용한다.
- 정의적·인성평가를 위해서 자기평가, 동료평가, 모둠평가 등을 다양하게 활용하고 과정과 활동 중심의 평가를 하도록 한다.
- 한국무용, 발레, 현대무용, 재즈댄스, 댄스 스포츠, 힙합 등 각 세부 전공별로 영역별 내용을 구체화하여 학습 지도 계획을 수립해야 한다.



## 21. 무용과 매체

### 1. 성격

『무용과 매체』는 미래 사회가 요구하는 정보처리능력과 매체를 통한 소통능력을 신장시키는 과목이다. 매체의 기능과 역할, 선택과 활용방법을 이해하고 매체를 통한 무용이미지의 표현을 체험함으로써 매체의 활용능력을 통한 무용창의성과 무용관계성을 신장시키는 성격을 갖는다.

이 과목은 다양한 매체의 기능과 역할 그리고 무용이미지의 특징을 이해하고 다양한 매체를 통해 무용이미지를 분석하고 표현하는 내용으로 구성되어 있다. 다양한 매체의 기능을 이해하고 활용하는 과정을 통해 무용의 관점에서 사고하고 다양한 정보를 활용하는 무용창의성과 타인과의 협업능력을 통해 문제를 해결하는 무용관계성과 같은 핵심역량을 계발하게 된다.

#### ■ 핵심역량

핵심역량	의미	하위요소
무용창의성	새로운 무용이미지를 만들고 가치를 부여하는 능력과 태도	무용사고력, 무용작품구성능력, 무용태도, 심미적 감성능력
무용관계성	몸과 움직임을 통한 다양한 개체 및 타인과의 관계구현 능력	관계의식, 협업능력, 배려와 수용능력

### 2. 목표

목표 수준	목표 진술
총괄 목표	사회적 변화 속에서 다양한 매체의 기능과 활용방법을 이해하고 매체를 통해 무용이미지를 표현할 수 있으며, 다양한 정보를 창의적으로 활용할 수 있는 무용창의성과 협동과 배려의 무용관계

목표 수준	목표 진술
	성을 신장시킨다.
세부 목표	가. 무용매체의 기능과 역할을 이해한다. 나. 무용매체의 종류와 특징을 이해한다. 다. 다양한 정보를 창의적으로 활용하여 무용이미지를 구성하고 표현의 목적에 적합한 매체를 선택한다. 라. 매체를 활용하여 무용이미지를 표현한다.

### 3. 내용 체계 및 성취기준

#### 가. 내용체계

영역	하위영역	내용	학년(군)별 내용 (요소)	기능
무용 매체 의 이해	무용매체의 개념	무용매체는 무용이미지의 표현 수단이자 전달매체이다.	무용이미지의 개념	이해하기
			매체의 역할	구분하기
	무용매체의 분류	무용매체는 몸매체, 언어매체, 시·청각매체 등으로 분류된다.	매체의 종류	비교하기
			매체의 특징	구성하기
무용 매체 의 활용	무용매체의 선택	표현의 목적에 따라 매체의 선택이 달라진다.	무용이미지 구성	탐색하기
			표현의 목적과 선택	선택하기
	매체를 활용한 주제표현	목적에 적합한 매체의 활용은 무용이미지의 표현을 극대화 한다.	매체의 활용방법	활용하기
			주제표현	표현하기

#### 나. 성취기준

##### (1) 무용매체의 이해

무용매체는 무용움직임으로 형성되는 다양한 무용이미지를 표현하는 수단이자 전달매체이다. 이러한 무용매체는 몸매체, 언어매체, 시·청각매체 등으로 분류되며, 다양한 정보의 창의적 활용을 통해 다양한 방법으로의 소통을 가능하게 한다.

- 무매01-01 무용움직임으로 형성되는 다양한 이미지를 탐색한다.
- 무매01-02 무용이미지를 표현하는 다양한 무용매체의 역할과 기능을 이해한다.
- 무매01-03 몸매체, 언어매체, 시·청각매체 등 다양한 무용매체의 종류를 구분하고 비교한다.
- 무매01-04 몸매체, 언어매체, 시·청각매체 등 각 매체의 특징을 이해한다.

## (2) 무용매체의 활용

무용매체는 무용이미지를 표현하는 수단이므로 표현의 목적에 따라 매체의 선택이 달라진다. 그러므로 목적에 적합한 매체의 활용은 무용이미지의 표현을 극대화 한다.

- 무매02-01 무용이미지를 다양하게 구성하고 표현을 극대화 할 수 있는 매체를 탐색한다.
- 무매02-02 표현의 목적을 이해하고 목적에 적합한 매체를 선택한다.
- 무매02-03 매체의 활용방법을 익히고 무용이미지를 다양하게 표현한다.
- 무매02-04 다양한 매체를 활용하여 주제에 맞는 무용이미지를 표현한다.

## 4. 교수·학습 방법 및 평가

### 가. 교수·학습 방법

#### ○ 교수·학습 방향

- 『무용의 이해』, 『안무』, 『무용 음악 실습』, 『무용 감상과 비평』과의 연계 및 심화를 고려하여 수업 내용을 구성하고 지도한다.
- 매체의 기능과 활용방법을 이해하고 매체를 통해 무용이미지를 표현하는 과정을 통해 무용창의성과 무용관계성을 신장시키도록 한다.
- 무용매체의 개념과 분류를 이해하고 표현의 목적에 부합된 무용매체를 선택하고 활용할 수 있도록 한다.
- 모든 교수학습 활동은 항상 안전을 고려하여 학생들로 하여금 안전 의식을 생활화하도록 지도한다.

- 학습의 동기를 유발하고 학습의 내용을 심화시킬 수 있도록 다양한 방법을 적극적으로 모색하고 활용한다.

○ 교수·학습 방법

- 무용이미지를 표현할 수 있는 수단 및 전달매체로서의 몸매체, 언어매체, 시청각매체를 이해하고 표현의 목적에 따라 매체를 선택하고 활용할 수 있도록 체계적인 학습지도 계획을 수립한다.
- 자기 주도적 학습을 통하여 창의적인 활용 능력을 기를 수 있도록 무용이미지에 대한 이해를 기반으로 매체를 선택, 활용할 수 있도록 지도한다.
- 각 매체의 특징을 고려하여 학습 동기를 유발하고, 내용을 심화시킬 수 있는 다양한 방법을 활용한다.
- 개인적인 관심도, 선행 학습, 수행 능력, 학습 성취도와 다양한 정보의 창의적 활용을 위한 정보의 수집, 탐색, 선택 등을 고려하여 다양한 소집단 활동이 가능하도록 배려한다.

○ 유의사항

- 학교 상황과 학생의 수준을 고려하여 수업내용의 수준과 방법을 선정한다.  
매체를 활용하는 기술도 중요하지만 무용이미지의 표현에 중점을 두고 표현을 위한 수단으로써 매체를 활용할 수 있도록 학습내용을 구성해야 한다.
- 『무용과 매체』과목의 도입배경을 이해시키고 사회의 변화를 수용하는 표현 수단으로 매체를 이해하고 활용하도록 지도하는 것이 중요하다.  
무용동작과 무용이미지의 차이를 이해시키고 다양한 무용이미지를 구성하고 표현하기 위한 다양한 정보의 활용과 소통방법을 탐색하도록 지도한다.

## 나. 평가

○ 평가 방향

- 학습자의 다양한 능력을 평가하기 위해 다양한 평가방법을 활용한다. 지속적인 관찰을 통해 학습자의 변화를 반영하도록 한다.
- 학습 전체 과정을 관찰하여 개인 능력 및 학습내용에 대한 이해도, 학습태도, 개인적인 노력과 발전 속도, 학습결과 등을 주의 깊게 관찰하여 종합적으로 평가한다.

○ 평가 방법

- 내용 체계와 영역별 내용을 근거로 평가 목표를 설정하되 학생의 성취 수준을 고려하며, 평가 내용은 특정 영역에 편중되지 않도록 한다.
- 학생의 지식, 이해, 적용, 기능, 태도 등을 균형 있게 평가하고, 평가 기준을 미리 제시하여

- 학생들이 자신의 평가 결과를 객관적으로 이해할 수 있도록 한다.
- ‘무용매체의 이해’ 영역에서는 매체의 역할, 종류, 특징의 이해 등을 지식과 이해를 중심으로 평가한다.
  - ‘무용매체의 활용’ 영역에서는 표현의 목적에 적합한 매체의 선택 및 활용능력을 적용과 기능, 태도를 중심으로 평가한다.
  - 학습자의 다양한 능력을 평가하기 위해 관찰평가, 자기평가, 과제평가, 발표 등을 실시한다. 지속적인 관찰을 통해 학습자의 변화를 반영하고 학습자 스스로가 평가에 참여하여 주도적인 학습이 되도록 유도하며 과제평가, 발표 등 학습의 전 과정을 평가할 수 있도록 다양한 평가 방법을 활용한다.
  - 학습 전체 과정을 관찰하여 개인 능력 및 학습내용에 대한 이해도, 학습태도, 개인적인 노력과 발전 속도, 학습결과 등을 주의 깊게 관찰하여 학생들의 향상 정도를 확인할 수 있는 성장 참조형 평가를 실시하도록 한다.

## 22. 무용 감상과 비평

### 1. 성격

『무용 감상과 비평』은 무용을 해석하고 평가하는 과정을 통해 감상과 비평능력을 신장시키는 과목으로 감상과 비평의 개념을 기초로 감상과 비평의 방법을 이해하고 감상과 비평의 실재를 경험하는 내용으로 구성되어 있다.

이 과목은 다양한 무용작품의 읽기와 보기, 쓰기를 통해 무용의 의미와 가치를 다양한 측면에서 찾아낼 수 있는 능력을 길러주며, 다양한 무용작품을 감상하고 분석하는 과정을 통해 무용의 관점에서 사회를 이해하고 분석하는 무용창의성과 같은 핵심역량을 계발하게 된다.

#### ■ 핵심역량

핵심역량	의미	하위요소
무용창의성	새로운 무용이미지를 만들고 가치를 부여하는 능력과 태도	무용사고력, 무용작품구성능력, 무용태도, 심미적 감성능력

### 2. 목표

목표 수준	목표 진술
총괄 목표	다양한 무용작품의 감상을 통해 무용에 대한 지식을 바탕으로 무용작품을 분석하고 창의적으로 이해하고 가치를 부여하는 무용사고력과 무용태도, 심미적 감성능력 등의 무용창의성을 신장시킨다.
세부 목표	가. 무용작품의 내용과 의미를 이해한다. 나. 무용작품의 다양한 미적 가치를 이해한다. 다. 무용을 사회적 관계 속에서 이해하고 분석하는 능력을 신장한다. 라. 무용의 관점에서 사회를 이해하고 분석하는 창의적인 시각을 형성한다.

### 3. 내용 체계 및 성취기준

#### 가. 내용체계

영역	하위영역	내용	학년(군)별 내용 (요소)	기능
무용감상과 비평의 이해	무용감상	무용감상은 미적 태도를 가지고 무용을 감지하고, 기억하고, 연상하며, 상상하여 작품의 내용과 의미를 탐색하는 것이다.	무용감상의 개념	이해하기
			무용감상의 방법	
	무용비평	무용비평은 무용작품의 의도와 구성, 표현의 본질과 관계 그리고 아름다움과 추함의 다양한 가치를 논하는 것이다.	무용비평의 개념	탐색하기
			무용비평의 방법	
무용감상과 비평의 실제	예술무용 감상과 비평	예술무용은 시대적 상황과 지역성 그리고 미학적 특징을 반영하고 있다.	예술무용작품 감상	분석하기
			예술무용작품 비평	
	대중무용 감상과 비평	대중무용은 시대변화를 반영하고 사회와 관계를 맺으면서 발전하였다.	대중무용작품 감상	논하기
			대중무용작품 비평	

#### 나. 성취기준

##### (1) 무용 감상과 비평의 이해

무용은 시대적 상황과 지역성 그리고 미학적 특징을 반영하고 있다. 이러한 무용 감상은 미적 태도를 가지고 무용을 감지하고, 기억하고, 연상하며, 상상하여 작품의 내용과 의미를 탐색하는 과정이며, 무용 비평은 무용의 관점에서 작품의 의도와 구성, 표현의 본질과 관계 그리고 아름다움과 추함의 다양한 가치를 논하는 것이다.

무감01-01 미적 형식원리를 이해하고 무용작품의 내용과 의미를 탐색하는 과정을 통해 감상의 개념을 이해한다.

무감01-02 작품을 세밀하게 관찰하고 분석하고 이해하는 감상의 방법을 탐색한다.

무감01-03 무용작품의 의도와 구성, 표현과 미적 가치 등에 대한 이해를 기초로 무용비평의 개념을 이해한다.

무감01-04 다양한 기준을 적용하여 무용의 의미를 찾는 비평의 방법을 탐색한다.

## (2) 무용 감상과 비평의 실제

예술무용은 시대적 상황과 지역성 그리고 미학적 특징을 반영하고 있으며, 대중무용은 시대변화를 반영하고 사회와 관계를 맺으면서 발전하였다. 이러한 무용의 감상과 비평은 무용의 관점에서 사회를 이해하는 무용태도를 형성한다.

무감02-01 예술무용작품의 시대적 상황과 미학적 특징을 이해하고 작품의 내용과 의미를 분석한다.

무감02-02 예술무용작품의 시대적, 미적, 사회적, 문화적 배경을 이해하고 가치를 논한다.

무감02-03 무용의 역사적 지식을 배경으로 대중무용작품의 시대적 상황과 사회적 관계를 이해하고 작품의 내용과 의미를 탐색한다.

무감02-04 대중무용의 발생 배경을 탐색하고 작품의 사회성과 대중성을 기반으로 가치를 논한다.

## 4. 교수·학습방법 및 평가

### 가. 교수·학습 방법

#### ○ 교수·학습 방향

- 무용 감상과 비평의 개념을 이해하고 미적 태도를 가지고 표현의 본질과 관계 그리고 아름다움과 추함의 가치를 논할 수 있도록 체계적인 학습 지도 계획을 수립한다.
- 『무용의 이해』, 『안무』, 『무용 전공 실기』, 『무용 음악 실습』, 『무용과 매체』와의 연계 및 심화를 고려하여 수업 내용을 구성하고 지도한다.
- 무용의 감상과 비평의 개념을 기초로 실재를 경험하는 과정을 통해 무용창의성을 신장시키도록 한다.
- 학습의 동기를 유발하고 학습의 내용을 심화시킬 수 있도록 다양한 방법을 적극적으로 모색하고 활용한다.
- 인문학적 지식을 기반으로 무용작품을 이해하고 분석하여 미적 가치를 논할 수 있도록 지도한다.

#### ○ 교수·학습 방법



- 감상과 비평의 특징을 고려하여 시청각자료를 통해 학습 동기를 유발하고, 글쓰기 등 내용을 심화시킬 수 있는 다양한 방법을 활용한다.
- 개인적인 관심도, 선행 학습, 수행 능력, 학습 성취도 등을 고려하여 다양한 소집단 활동이 가능하도록 배려한다.
- 글쓰기를 통해 자신의 생각을 체계적으로 서술할 수 있도록 한다.
- 다양한 전공별 특성, 작품의 사회적·문화적 배경, 안무의도, 안무자 등 다양한 지식을 배경으로 작품을 이해하고 감상, 비평할 수 있도록 체계적인 학습 지도 계획을 수립한다.

#### ○ 유의사항

- 학교 상황과 학생의 수준을 고려하여 수업내용의 수준과 방법을 선정한다.  
특정 전공 및 무용형식에 치우친 감상과 비평이 되지 않도록 작품 선택에 주의한다.
- 무용작품의 의도와 구성, 표현의 본질과 관계 그리고 아름다움과 추함의 다양한 가치를 이해하고 논할 수 있도록 다양한 관련 자료를 검색하고 탐색하게 하며, 미적 관점에서 글쓰기를 통해 자신의 생각을 정리할 수 있도록 지도한다.

### 나. 평가

#### ○ 평가 방향

- 학습자의 다양한 능력을 평가하기 위해 다양한 평가방법을 활용한다. 지속적인 관찰을 통해 학습자의 변화를 반영하도록 한다.
- 학습 전체 과정을 관찰하여 개인 능력 및 학습내용에 대한 이해도, 학습태도, 개인적인 노력과 발전 속도, 학습결과 등을 주의 깊게 관찰하여 종합적으로 평가한다.

#### ○ 평가 방법

- 내용 체계와 영역별 내용을 근거로 평가 목표를 설정하되 학생의 성취 수준을 고려하며, 평가 내용은 특정 영역에 편중되지 않도록 한다.
- 학생의 지식, 이해, 적용, 태도 등을 균형 있게 평가하고, 평가 기준을 미리 제시하여 학생들이 자신의 평가 결과를 객관적으로 이해할 수 있도록 한다.
- ‘무용 감상과 비평의 이해’ 영역에서는 무용 감상의 개념, 무용 감상의 방법, 무용 비평의 개념, 무용비평의 방법 등을 지식과 이해를 중심으로 평가한다.
- ‘무용 감상과 비평의 실제’ 영역에서는 예술무용작품, 대중무용작품의 분석과 역사성, 사회성, 예술성, 대중성을 기반으로 미적 가치를 논하는 능력을 적용과 태도를 중심으로 평가한다.
- 학습자의 다양한 능력을 평가하기 위해 관찰평가, 자기평가, 과제평가, 발표 등을 실시한다. 지속적인 관찰을 통해 학습자의 변화를 반영하고 학습자 스스로가 평가에 참여하여 주도적인 학습이 되도록 유도하며 과제평가, 발표 등 학습의 전 과정을 평가할 수 있도록 다양한 평가

방법을 활용한다.

- 학습 전체 과정을 관찰하여 개인 능력 및 학습내용에 대한 이해도, 학습태도, 개인적인 노력과 발전 속도, 학습결과 등을 주의 깊게 관찰하여 학생들의 향상 정도를 확인할 수 있는 성장 참조형 평가를 실시하도록 한다.

## 23. 문예 창작 입문

### 1. 성격

『문예창작입문』은 문예 창작의 본질과 기본적인 표현 원리에 대하여 탐구하는 과목이다. 문예 창작의 본질과 이론 그리고 기초적인 표현 방법에 대한 학습을 통하여 문예 창작에 대한 흥미와 호기심을 기르고, 자아에 대한 인식을 통해 삶이 어떻게 문학이 되어가는 지에 대해 진지하게 성찰할 수 있다. 문학을 매개로 독자와 의사소통하는 기본적인 문예 창작 원리를 습득함으로써 문학 작품 창작의 기본 소양을 다지며, 삶에 대한 관찰과 삶의 가치에 대한 깊이 있는 성찰을 바탕으로 문학 작품을 창작하기 위한 작가 정신을 기른다. 이를 통해 창의적 발상 능력, 문학적 감수성, 문학적 표현 능력, 개성적 표현 능력, 문학적 매체 융합 능력과 같은 핵심역량을 계발하게 된다.

#### ■ 핵심역량

핵심역량	의미	하위 요소
창의적 발상 능력	일상적 경험 또는 상상을 작가의 개성과 창의성을 바탕으로 새롭게 구성할 수 있는 능력	관찰력, 문학적 상상력, 통찰력, 언어적 공감능력, 유연성, 유창성, 융통성, 창의성
문학적 감수성	문학 작품을 감상, 비평하거나 창작하는 과정에서 작가가 자아와 세계에 대한 관찰과 사유를 통해 얻는 정서적 반응	감성, 정서적 반응, 관찰력, 공감 능력
문학적 표현 능력	일상 언어를 문학적 언어의 특성에 대한 이해를 바탕으로 보다 아름답고 함축적인 언어로 변용하여 표현할 수 있는 능력	함축적 표현 능력, 탄력적 표현 능력, 감성적 표현 능력
개성적 표현 능력	일상에 대한 색다른 시각과 독창적 상상력을 바탕으로 자신의 생각과 정서를 개성 있게 표현할 수 있는 능력	독창성, 개성, 상상력
문학적 매체 융합 능력	문자매체, 공연, 영상매체, 조형매체 등 다양한 매체의 특성을 이해하고 이를 바탕으로 문학적 글쓰기에 활용할 수 있는 능력	매체 이해 능력, 매체 융합 능력, 매체 사용 능력

## 2. 목표

목표 수준	목표 진술
총괄 목표	문예 창작의 본질과 방법론에 대한 탐구를 통하여, 자아와 사회를 이해하고 이를 바탕으로 정서 및 생각을 개성적인 문학 작품으로 표현할 수 있는 능력과 창의력을 배양한다.
세부 목표	가. 자아와 세계에 대한 성찰을 통해 문예 창작의 본질에 대하여 이해한다. 나. 문학과 언어, 사회, 문화, 규범과의 관계를 통해 문예 창작의 기본 원리를 이해한다. 다. 일상의 경험이나 관찰, 상상을 언어로 구조화할 수 있는 문학적 감수성을 함양한다. 라. 일상의 관찰과 습작을 통해 문예 창작을 생활화하는 태도를 기른다.

## 3. 내용 체계 및 성취 기준

### 가. 내용체계

영역	하위 영역	내용	학년(군)별 내용 (요소)	기능
문예 창작의 본질	문예 창작의 필요성	문예 창작은 개인의 개성적 삶을 표현한다.	문학과 개인	이 해 하 기
		문예 창작은 공동체가 추구하는 가치를 담아 낸다.	문학과 공동체	
	문예 창작의 원리	문예 창작은 공동체의 요구를 반영한다.	요구의 반영	탐 구 하 기
		문예 창작은 갈래별 미적 형식을 고려한다.	갈래별 미적 형식	
삶과 문예 창작	언어와 문예 창작	함축적, 미적 언어를 사용하여 문학 작품을 창작한다.	함축적 언어 사용	계 획 하 기
			미적 언어 사용	
	인접 예술과 문예 창작	인접 예술의 다양한 표현 기법과 형식을 참고하여 문학 작품 창작에 활용한다.	한국 예술과 문예 창작	습 작 하 기
			세계 예술과 문예 창작	
	문학 규범과 문예 창작	전통적 관습을 토대로 새로운 창작 규범을 창조한다.	문예 창작 전통	표 현 하 기
			현대적 창작 규범	
	문예 창작의 생활화	창작 메모와 합평을 통해 문예 창작을 생활화 한다.	창작 메모	설 명 하 기
			합평	

## 나. 성취기준

### (1) 문예 창작의 본질

문예 창작은 개인의 개성적 삶과 공동체의 가치를 언어로 표현하는 과정이므로 문학 작품의 창작 과정에서 문학 공동체의 요구를 반영하고 갈래별 미적 형식을 고려해야 한다.

문입01-01 문학과 개인의 관계를 탐구하고 이를 바탕으로 문예 창작의 필요성을 설명한다.

문입01-02 문학과 공동체의 관계를 탐구하고 이를 바탕으로 문예 창작의 필요성을 설명한다.

문입01-03 시대의 문제를 글로 표현하기 위한 계획을 세운다.

문입01-04 자신이 표현하고자 하는 작가 의식이 어떤 갈래와 어울릴지 탐구하고 설명한다.

### (2) 삶과 문예 창작

문예 창작은 끊임없이 우리의 삶과 상호작용하고 있다. 문예 창작은 언어를 매개로 작가의 생각과 감정을 전달하며, 인접 예술의 표현법을 차용하고 새로운 관습을 만들며 발전해 왔다. 이러한 점을 인식하고 문예 창작을 생활화하기 위해 노력해야 한다.

문입02-01 함축적 언어 표현의 특징과 효과를 이해하고 설명한다.

문입02-02 언어를 조탁하여 심미성이 높은 표현을 완성하고 설명한다.

문입02-03 한국 예술의 다양한 표현 기법을 참고하여 자신의 생각을 글로 표현하고 설명한다.

문입02-04 세계 예술의 다양한 표현 기법을 참고하여 자신의 생각을 글로 표현하고 설명한다.

문입02-05 전통적 문학 관습을 바탕으로 운문과 산문을 습작하고 설명한다.

문입02-06 현대적 창작 규범을 바탕으로 운문과 산문을 습작하고 설명한다.

문입02-07 창작 메모를 바탕으로 다양한 갈래의 문학 작품을 습작하고 설명한다.

문입02-08 합평을 바탕으로 생각을 구체화하여 다양한 갈래의 문학 작품을 습작하고 설명한다.

## 4. 교수·학습 방법 및 평가

### 가. 교수·학습 방법

#### ○ 교수·학습 방향

- 문예 창작 분야의 개론적인 성격을 지닌 과목임을 고려하여 기본적 개념 탐구와 창작 실습 중심으로 지도 계획을 수립한다.
- 다양한 활동을 바탕으로 문예 창작의 기본적인 개념을 탐구하고 이를 바탕으로 문예 창작의 본질에 대해 이해하도록 지도한다.
- 문예 창작의 본질에 대한 탐구와 이해의 과정을 바탕으로 문예 창작과 삶의 관계에 대해 인식하고 작가로서의 소양을 쌓을 수 있도록 지도한다.
- 문학 개론 과목이나 시 창작, 소설 창작, 극 창작 과목 등 다른 과목 간의 위계를 고려하여 지도 계획을 수립한다.

#### ○ 교수·학습 방법

- 문예 창작과 관련된 탐구 결과를 발표하고 토론하며 의견을 나누는 활동을 통해 학습자 스스로 문예 창작의 본질에 대해 인식하도록 한다.
- 전문 작가의 창작 과정에 대한 관찰이나 문예 창작 이론과 관련된 프로젝트 학습을 통해 문예 창작에 대한 안목을 기를 수 있도록 한다.
- 다양한 활동을 통하여 학습자의 개성적 인식과 정서를 창의적으로 표현함으로써 학습자가 문예 창작의 즐거움을 경험하도록 한다.
- 문예 창작과 관련된 이론적 지식은 강의 또는 탐구 학습을 통해 습득할 수 있으며, 수업 전에 모듈별 또는 개별 과제를 부여하여 이론 수업에 대한 이해를 도울 수 있다.
- 문예 창작에 대한 인식을 바탕으로 다양한 갈래의 문학 작품으로 표현하게 하여 문학적 감수성과 글쓰기 능력을 점검한다.
- 글쓰기 구상이나 습작한 작품에 대한 합평을 통해 예상 독자의 반응을 참고하여 계획이나 글을 보완하도록 한다.
- 학습자가 수업에 능동적으로 참여할 수 있도록 토론, 협력 학습, 자기주도적 학습 등을 계획한다.
- 백일장이나 글쓰기 봉사 활동 등 문예 창작과 관련된 문화행사에 적극적으로 참여하여 문예 창작을 생활화하도록 한다.
- 창작 세미나, 편집 회의, 모의 출판, 작품 발표회, 작가와의 대화 등 다양한 방법을 활용하여 다른 이와 소통할 수 있는 기회를 제공한다.

○ 유의 사항

- 문예 창작의 이론에 대한 학습은 실제 창작 활동에 적용하거나 구체적 사례를 덧붙여 봄으로써 이론을 피상적으로 이해하는 데 그치지 않도록 유의한다.
- 학습자의 개인적인 관심도, 선행 학습, 수행 능력, 학습 성취도 등을 고려하여 다양한 소집단 활동이 가능하도록 배려한다.
- 학생의 개인차를 고려하여 학습 활동에 참여할 수 있도록 배려하고, 학생이 자율적으로 학습할 수 있도록 분야별 학습 과제를 제시하여 학습 효과를 높이도록 한다.
- 학교 사정에 맞게 문예 창작 활동에 필요한 공간을 구성하고 시설과 교구, 교재, 관련 서적을 구비하여 활용한다.
- 모든 글쓰기와 관련된 교수·학습 활동은 항상 창작 윤리를 강조하여 학생들로 하여금 창작 윤리에 대한 확고한 의식을 갖도록 지도한다.
- 실습실 내에서 발생할 수 있는 모든 유형의 안전사고에 대비하여 사고를 미연에 방지한다.

나. 평가

○ 평가 방향

- 문예 창작 이론에 대한 이해와 실제 창작 활동에 적용하는 능력을 평가한다.
- 내용 체계와 영역별 내용을 근거로 평가 목표를 설정하되 학생의 성취 수준을 고려하여 평가한다.
- 평가 내용이 특정 영역에 편중되지 않도록 모든 영역을 고르게 평가하고 이를 통해 학습자의 창의적 발상 능력, 문학적 감수성, 문학적 표현 능력, 개성적 표현 능력, 문학적 매체 융합 능력 등을 측정한다.
- 평가 결과는 학습자의 성취 수준을 판단하고, 교수·학습 계획, 방법, 자료 등을 개선하는 데 활용한다.

○ 평가 방법

- 문예 창작의 본질, 삶과 문예 창작의 상호작용에 대한 탐구 과정 및 결과를 다양한 방식으로 평가하되, 이론적 지식에 대한 탐구 결과를 실제 문예 창작 활동에 적용할 수 있는지를 중심으로 평가한다.
- 문예 창작 이론에 대한 탐구 과정과 이해도를 평가하기 위해 지필 평가와 구술 평가를 활용할 수 있다.
- 수행 평가를 활용하여 실제 문예 창작 활동의 결과뿐만 아니라 수행 과정도 평가할 수 있다.
- 창작 결과에 대한 평가는 작품의 내용, 형식, 표현에 대하여 분석적으로 평가할 수도 있고, 작품 전반에 대하여 총체적으로 평가할 수도 있다.

- 문예 창작의 과정을 평가하기 위하여 관찰과 자기 평가, 동료 평가 등을 활용할 수 있다.
- 창작 결과물을 평가하기 위해 구술 평가, 체크리스트 등을 활용할 수 있다.
- 유의 사항
  - 교수·학습 전에 학습자의 핵심 역량 출발점을 진단하고 이를 평가에 반영하기 위한 계획을 세울 필요가 있다.
  - 학습자의 지식, 기능, 태도 등을 균형 있게 평가하고, 평가 기준을 미리 제시하여 학습자가 자신의 평가 결과를 객관적으로 이해할 수 있도록 도울 필요가 있다.
  - 학습자의 문예 창작 능력 등 인지적 영역에 대한 평가뿐 아니라 문예 창작에 대한 관심과 흥미, 열정, 수업 태도 등 정의적 영역에 대한 평가를 병행한다.
  - 교수·학습을 통해 학생들이 핵심 역량을 어느 정도 성취하였는가를 파악할 뿐만 아니라 학생들의 향상 정도를 확인할 수 있는 성장참조형 평가를 실시하도록 한다.



## 24. 문학 개론

### 1. 성격

『문학개론』은 문학의 본질과 문학의 기본 개념에 대한 탐구를 바탕으로 구체적인 문학 작품을 감상하고 바람직한 문학관을 수립하는 과목이다. 문학의 본질과 문학과 삶의 관계에 대한 깊이 있는 탐구를 통하여 문학에 대한 학습자의 흥미와 호기심을 기르고, 이를 바탕으로 삶이 언제 문학과 조응하는가에 대해 성찰한다. 문학의 본질과 문학 향유의 원리에 대하여 보다 심층적으로 탐구함으로써 작가로서 바람직한 문학관을 수립한다. 이를 통해 문학적 감수성, 문학 텍스트 향유 능력, 문학적 매체 융합 능력과 같은 핵심역량을 계발하게 된다.

#### ■ 핵심역량

핵심역량	의미	하위 요소
문학적 감수성	문학 작품을 감상, 비평하거나 창작하는 과정에서 작가가 자아와 세계에 대한 관찰과 사유를 통해 얻는 정서적 반응	감성, 정서적 반응, 관찰력, 공감 능력
문학 텍스트 향유 능력	문학 텍스트를 시대의 문학적 관습과 언어적 관습, 사회적 배경, 미적 특질 등과 관련지어 자신의 언어로 재해석하는 능력	문학 갈래별 특성 이해, 문학 작품 감상 능력, 문학 작품 비평 능력, 문학적 관습의 이해
문학적 매체 융합 능력	문자매체, 공연, 영상매체, 조형매체 등 다양한 매체의 특성을 이해하고 이를 바탕으로 문학적 글쓰기에 활용할 수 있는 능력	매체 이해 능력, 매체 융합 능력, 매체 사용 능력

## 2. 목표

목표 수준	목표 진술
총괄 목표	문학의 본질에 대한 이해를 통하여 문학 감상 및 비평의 기초를 확립하고 문학과 삶의 관계에 대한 탐구를 통하여 문학적 감수성을 기르고 바람직한 문학관을 형성한다.
세부 목표	가. 문학의 특성과 구조 등 문학의 본질에 대해 인식한다. 나. 언어 예술로서 문학의 특성을 인식한다. 다. 작품이 창작된 시대와 작품의 관계를 이해한다. 라. 사회, 문화 속에서 문학의 역할에 대해 이해한다. 마. 문학의 향유를 생활화하는 태도를 기른다.

## 3. 내용 체계 및 성취 기준

### 가. 내용체계

영역	하위영역	내용	학년(군)별 내용 (요소)	기능
문학의 본질	문학의 특성과 기능	문학은 언어 예술로서 심미적 특성을 가진다. 문학은 우리의 삶을 인식하고 되돌아 보게 한다.	문학의 특성	감상하기
			문학의 기능	이해하기
	문학의 갈래	문학은 갈래별로 내용, 형식, 표현이 긴밀하게 연관되어 있다. 문학은 크게 서정, 서사, 극, 교술로 구분된다.	갈래별 특징	탐구하기
			문학의 갈래 구분	예시하기
문학과 삶	문학의 구조	문학은 언어를 매개로 하는 미적 구조물이다.	문학의 보편적 구조	구분하기
			문학 갈래별 미적구조	설명하기
	문학과 언어	문학은 언어를 매개로 당대의 인식과 보편적 정서를 담아낸다.	문학과 인식	구분하기
	문학과 문화	문학은 다양한 문화와 교류하며 다양한 양태로 발전한다.	문학과 정서	
	문학과 사회	문학은 세태를 반영하기도 하고 문학 활동이 사회의 변화에 영향을 주기도 한다.	문학과 교양	설명하기
			문학과 예술	
			사회의 반영	
			문학의 사회적 영향	

## 나. 성취기준

### (1) 문학의 본질

문학은 언어를 매개로 하는 미적 구조물로서 각 갈래별로 내용과 형식, 표현이 긴밀하게 연관되어 있다. 문학은 이러한 특징을 바탕으로 우리의 삶을 풍요롭게 하고 성찰하게 한다.

문개01-01 문학의 예술로서 심미적 특성에 대하여 탐구하고 설명한다.

문개01-02 문학의 인식적 기능과 정의적 기능에 대하여 탐구하고 설명한다.

문개01-03 문학의 갈래별 특징을 탐구하고 설명한다.

문개01-04 작품을 감상하고 특징에 따라 문학의 갈래를 구분한다.

문개01-05 언어를 매개로 하는 미적 구조물로서 문학의 특징을 탐구하고 설명한다.

문개01-06 갈래별 미적 구조의 특징을 탐구하고 설명한다.

### (2) 문학과 삶

문학은 우리의 삶과 밀접하게 연관되어 있다. 언어를 매개로 당대의 인식과 보편적 정서를 독자에게 함축적으로 전달하고, 다양한 문화와 교류하며 세태를 반영하기도 하고 사회의 변화에 영향을 주기도 하며 다양한 양태로 우리의 삶과 상호작용해왔다.

문개02-01 문학이 당대의 보편적 인식을 담아낸 예를 찾아 설명한다.

문개02-02 문학이 당대의 보편적 정서를 담아낸 예를 찾아 설명한다.

문개02-03 문학이 교양의 산물임을 이해하고 설명한다.

문개02-04 문학이 예술과 교류한 양태를 찾아 설명한다.

문개02-05 문학이 당대의 사회를 반영한 예를 찾아 설명한다.

문개02-06 문학이 사회의 발전에 영향을 끼친 예를 찾아 설명한다.

## 4. 교수·학습 방법 및 평가

### 가. 교수·학습 방법

#### ○ 교수·학습 방향

- 문학 작품의 감상과 비평에 대한 개론적인 성격을 지닌 과목임을 고려하여 기본적 개념 탐구와 감상 및 비평 중심으로 지도 계획을 수립한다.
- 다양한 활동을 바탕으로 문학 감상과 비평의 기본적인 개념을 탐구하고 이를 바탕으로 문학의 본질에 대해 이해하도록 지도한다.
- 문학의 본질에 대한 탐구와 이해의 과정을 바탕으로 문학과 삶의 관계에 대해 인식하고 감상과 비평 능력을 신장하도록 지도한다.
- 문예 창작 입문 과목이나 고전 문학 감상, 현대 문학 감상 과목 등 다른 과목 간의 위계를 고려하여 지도 계획을 수립한다.

#### ○ 교수·학습 방법

- 다양한 활동을 통하여 여러 문학 작품을 감상하고 비평해봄으로써 학습자가 문학 감상 및 비평의 즐거움을 경험하도록 한다.
- 문학의 본질과 관련된 탐구 결과를 발표하고 토론하며 의견을 나누는 활동을 통해 학습자 스스로 문학의 본질에 대해 인식하도록 한다.
- 문학과 관련된 이론적 지식은 강의 또는 탐구 학습을 통해 습득할 수 있으며, 수업 전에 모둠별 또는 개별 과제를 부여하여 이론 수업에 대한 이해를 도울 수 있다.
- 전문가의 감상이나 비평문을 분석하고 문학 이론과 관련된 프로젝트 학습을 통해 감상 및 비평에 대한 안목을 기를 수 있도록 한다.
- 문학과 삶의 관계에 대한 인식을 바탕으로 다양한 갈래의 문학 작품을 감상하는 활동을 통해 문학적 감수성을 기른다.
- 학습자가 수업에 능동적으로 참여할 수 있도록 토론, 협력 학습, 자기주도적 학습 등을 계획한다.
- 문학 독서와 관련된 봉사 활동, 작가와의 대화 등 문학 감상 및 비평과 관련된 문화행사에 적극적으로 참여하여 문학의 감상과 비평을 생활화하도록 한다.

#### ○ 유의 사항

- 문학 이론에 대한 학습은 실제 창작 활동에 적용하거나 구체적 사례를 덧붙여 봄으로써 이론을 피상적으로 이해하는 데 그치지 않도록 유의한다.
- 학습자의 개인적인 관심도, 선행 학습, 수행 능력, 학습 성취도 등을 고려하여 다양한 소집단 활동이 가능하도록 배려한다.
- 학생의 개인차를 고려하여 학습 활동에 참여할 수 있도록 배려하고, 학생이 자율적으로 학습할 수 있도록 분야별 학습 과제를 제시하여 학습 효과를 높이도록 한다.
- 학교 사정에 맞게 문학 감상 및 비평에 필요한 공간을 구성하고 시설과 교구, 교재, 관련 서적을 구비하여 활용한다.

- 모든 글쓰기와 관련된 교수·학습 활동은 항상 창작 윤리를 강조하여 학생들로 하여금 창작 윤리에 대한 확고한 의식을 갖도록 지도한다.
- 실습실 내에서 발생할 수 있는 모든 유형의 안전사고에 대비하여 사고를 미연에 방지한다.

## 나. 평가

### ○ 평가 방향

- 문학 감상 이론에 대한 이해와 실제 감상 및 비평 활동에 적용하는 능력을 평가한다.
- 내용 체계와 영역별 내용을 근거로 평가 목표를 설정하되 학생의 성취 수준을 고려하여 평가한다.
- 수준을 고려하고, 평가 내용이 특정 영역에 편중되지 않도록 모든 영역을 고르게 평가한다. 이를 통해 학습자의 문학적 감수성, 문학 텍스트 향유 능력, 문학적 매체 융합 능력 등을 측정한다.
- 평가 결과는 학습자의 성취 수준을 판단하고, 교수·학습 계획, 방법, 자료 등을 개선하는 데 활용한다.

### ○ 평가 방법

- 문학의 본질, 문학과 삶의 상호작용에 대한 탐구 과정 및 결과를 다양한 방식으로 평가하되, 탐구 결과와 이론적 지식을 실제 문학 작품의 감상과 비평에 적용할 수 있는지를 중심으로 평가한다.
- 문학 이론에 대한 탐구 과정과 이해도를 평가하기 위하여 지필 평가와 구술 평가를 활용할 수 있다.
- 수행 평가를 활용하여 실제 문학 작품 감상 및 비평 활동의 과정을 평가할 수 있다.
- 문학 감상과 비평의 과정을 평가하기 위하여 관찰과 자기 평가, 동료 평가 등을 활용할 수 있다.
- 감상문과 비평문을 평가하기 위하여 구술 평가, 체크리스트 등을 활용할 수 있다.

### ○ 유의 사항

- 교수·학습 전에 학습자의 핵심 역량 출발점을 진단하고 이를 평가에 반영하기 위한 계획을 세울 필요가 있다.
- 학습자의 지식, 기능, 태도 등을 균형 있게 평가하고, 평가 기준을 미리 제시하여 학습자가 자신의 평가 결과를 객관적으로 이해할 수 있도록 도울 필요가 있다.
- 학습자의 문학 감상 및 비평 능력 등 인지적 영역에 대한 평가뿐 아니라 문학에 대한 관심과 흥미, 열정, 수업 태도 등 정의적 영역에 대한 평가를 병행한다.
- 교수·학습을 통해 학생들이 핵심 역량을 어느 정도 성취하였는가를 파악할 뿐만 아니라 학생들의 향상 정도를 확인할 수 있는 성장참조형 평가를 실시하도록 한다.

## 25. 문장론

### 1. 성격

『문장론』은 효과적인 문장의 기술 및 표현 방법에 대한 탐구를 바탕으로 아름답고 효과적인 문장과 글을 작성하는 과목이다. 개성 있는 문체에 대한 탐색의 과정을 통하여 문장 표현에 대한 흥미와 호기심을 높이고, 자신의 생각과 감정을 효과적으로 전달할 수 있는 기초적인 문장력을 기른다. 이를 통해 창의적 발상 능력, 문학적 감수성, 문학적 표현 능력, 개성적 표현 능력과 같은 핵심역량을 계발하게 된다.

#### ■ 핵심역량

핵심역량	의미	하위 요소
창의적 발상 능력	일상적 경험 또는 상상을 작가의 개성과 창의성을 바탕으로 새롭게 구성할 수 있는 능력	관찰력, 문학적 상상력, 통찰력, 언어적 공감능력, 유연성, 유창성, 융통성, 창의성
문학적 감수성	문학 작품을 감상, 비평하거나 창작하는 과정에서 작가가 자아와 세계에 대한 관찰과 사유를 통해 얻는 정서적 반응	감성, 정서적 반응, 관찰력, 공감 능력
문학적 표현 능력	일상 언어를 문학적 언어의 특성에 대한 이해를 바탕으로 보다 아름답고 함축적인 언어로 변용하여 표현할 수 있는 능력	함축적 표현 능력, 탄력적 표현 능력, 감성적 표현 능력
개성적 표현 능력	일상에 대한 색다른 시각과 독창적 상상력을 바탕으로 자신의 생각과 정서를 개성 있게 표현할 수 있는 능력	독창성, 개성, 상상력

## 2. 목표

목표 수준	목표 진술
총괄 목표	아름답고 효과적인 문장 표현에 대한 탐구를 통하여 작가의 개성을 드러내는 논리적이면서도 함축적이며, 창의적인 문장 표현의 기초를 확립한다.
세부 목표	가. 기본적인 진술 방법의 특징과 효과를 이해하고 실제에 적용한다. 나. 다양한 표현 방법의 특징과 효과를 이해하고 실제에 적용한다. 다. 자신의 독창적인 생각과 정서를 문학적으로 구성한다. 라. 자기의 생각과 정서를 개성 있게 표현한다. 마. 독자, 사회·문화적 맥락 등을 고려하여 표현하는 태도를 기른다.

## 3. 내용 체계 및 성취 기준

### 가. 내용체계

영역	하위영역	내용	학년(군)별 내용 (요소)	기능
문체	문체와 개성	문체는 글에서 드러나는 작가의 개성을 의미한다.	문체의 개념	탐구하기
	문체와 사회	문체는 사회와 소통하며 형성된다.	문체의 형성	
진술 방법	동태적 방법	동태적 방법은 시간성을 고려하여 진술하는 방법이다.	서사, 과정, 인과	설명하기
	정태적 방법	정태적 방법은 시간과 관계없이 진술하는 방법이다.	비교, 대조, 분류, 분석 등	계획하기
표현 방법	비유법	비유법은 대상의 이해를 돕기 위해 유사한 대상이나 상황을 제시하는 방법이다.	비유법의 개념, 효과	구체화하기
	변화법	변화법은 문장의 단조로움을 피하기 위한 방법이다.	변화법의 개념, 효과	기록하기
	강조법	강조법은 문장의 뜻을 강하게 높이는 방법이다.	강조법의 개념, 효과	조직하기
문장 작성 의 과정	계획하기	목적, 예상독자, 의도, 주제를 고려하여 글쓰기 계획을 수립한다.	계획	개요 작성하기
	구성하기	글의 주제와 목적에 맞게 내용을 선정하고 전체적인 개요를 작성한다.	내용 생성	글쓰기
			조직	
	표현하기	글의 주제와 목적, 미적 효과 등을 고려하여 인과성, 응집성, 통일성 있게 글을 작성한다.	글쓰기	고쳐쓰기
	고쳐쓰기	글의 주제와 목적, 맞춤법, 띄어쓰기 등을 고려하여 글을 고쳐쓴다.	퇴고	

## 나. 성취기준

### (1) 문체

문체는 글에서 드러나는 작가의 개성으로서 글쓰기가 사회와 능동적으로 소통하며 자신의 생각을 구체화하고 표현하는 과정의 반복을 통해 형성된다.

문장01-01 문체의 개념을 탐구하고 설명한다.

문장01-02 문체와 사회의 관계를 탐구하고 설명한다.

### (2) 진술 방법

글의 진술 방법은 시간성을 드러내는 동태적 방법과 시간성을 드러내지 않는 정태적 방법으로 구분되며, 구상한 내용의 특성과 진술 효과를 고려하여 다양한 진술 방법을 활용할 필요가 있다.

문장02-01 동태적 진술 방법의 특징과 효과를 탐구하고 이를 활용하여 글을 작성한다.

문장02-01 정태적 진술 방법의 특징과 효과를 탐구하고 이를 활용하여 글을 작성한다.

### (3) 표현 방법

문장의 표현 방법은 표현 방식과 효과에 따라 비유법, 변화법, 강조법으로 구분되며 각각의 특징과 효과를 바탕으로 다양한 표현 방법을 활용할 필요가 있다.

문장03-01 비유법의 특징과 효과를 탐구하고 이를 활용하여 간단한 문학 작품으로 표현한다.

문장03-02 변화법의 특징과 효과를 탐구하고 이를 활용하여 간단한 문학 작품으로 표현한다.

문장03-03 강조법의 특징과 효과를 탐구하고 이를 활용하여 간단한 문학 작품으로 표현한다.

### (4) 문장 작성의 과정



글쓰기 계획을 바탕으로 내용을 구성하고 표현하고 고쳐 쓰는 일련의 과정을 통해 자신의 개성과 문장력을 드러낼 수 있는 완성된 글을 작성한다.

문장04-01 주제, 목적, 예상독자 등 여러 작문 맥락을 고려하여 창작 계획을 세운다.

문장04-02 주제에 맞는 내용을 생성하고 기록한다.

문장04-03 미적 구조물로서 전달 효과를 고려하여 조직하고 개요를 작성한다.

문장04-04 예상 독자를 고려하고 문학의 미적 특성을 고려하여 글로 표현한다.

문장04-05 예술로서 미적 효과와 주제를 고려하여 글을 고쳐쓴다.

## 4. 교수·학습 방법 및 평가

### 가. 교수·학습 방법

#### ○ 교수·학습 방향

- 문예 창작의 기초가 되는 문장 표현력을 향상할 수 있도록 지도 계획을 수립한다.
- 다양한 활동을 바탕으로 문장 작법과 글쓰기의 기본적인 개념을 탐구하고 아름답고 개성 있는 문장의 특징과 효과에 대해 이해하도록 지도한다.
- 학습자가 개성 있는 문장을 활용한 문학적 글쓰기 능력을 신장할 수 있도록 지도한다.
- 문예 창작 입문, 문학 개론, 문학과 매체 등 다른 과목 간의 위계를 고려하여 지도 계획을 수립한다.

#### ○ 교수·학습 방법

- 다양한 활동을 통하여 여러 문장의 표현 효과를 체험해봄으로써 학습자가 문장 표현 및 글쓰기의 즐거움을 경험하도록 한다.
- 문장 이론과 관련된 탐구 결과를 발표하고 토론하며 의견을 나누는 활동을 통해 학습자 스스로 개성적 문체에 대해 인식하도록 한다.
- 문체 및 작법과 관련된 이론적 지식은 강의 또는 탐구 학습을 통해 습득할 수 있으며, 수업 전에 모듈별 또는 개별 과제를 부여하여 이론 수업에 대한 이해를 도울 수 있다.
- 전문가의 개성적 문체를 분석하고 문장 이론과 관련된 프로젝트 학습을 통해 좋은 문장에 대한 안목을 기를 수 있도록 한다.
- 개성적 문체에 대한 인식을 바탕으로 다양한 문학 작품을 감상하는 활동을 통해 문학적 감수

성을 기른다.

- 학습자가 수업에 능동적으로 참여할 수 있도록 토론, 협력 학습, 자기주도적 학습 등을 계획한다.
- 일상에서 쉽게 접하는 인접 예술 장르의 표현법을 탐구하고 글쓰기에 적극적으로 응용해봄으로써 문장 표현 및 글쓰기를 생활화하도록 한다.

#### ○ 유의 사항

- 문장론이나 작법에 대한 학습은 실제 창작 활동에 적용하거나 구체적 사례를 덧붙여 봄으로써 이론을 피상적으로 이해하는 데 그치지 않도록 유의한다.
- 학습자의 개인적인 관심도, 선행 학습, 수행 능력, 학습 성취도 등을 고려하여 다양한 소집단 활동이 가능하도록 배려한다.
- 학생의 개인차를 고려하여 학습 활동에 참여할 수 있도록 배려하고, 학생이 자율적으로 학습할 수 있도록 분야별 학습 과제를 제시하여 학습 효과를 높이도록 한다.
- 학교 사정에 맞게 글쓰기에 필요한 공간을 구성하고 시설과 교구, 교재, 관련 서적을 구비하여 활용한다.
- 모든 글쓰기와 관련된 교수·학습 활동은 항상 창작 윤리를 강조하여 학생들로 하여금 창작 윤리에 대한 확고한 의식을 갖도록 지도한다.
- 실습실 내에서 발생할 수 있는 모든 유형의 안전사고에 대비하여 사고를 미연에 방지한다.

### 나. 평가

#### ○ 평가 방향

- 문장 이론과 작법에 대한 이해와 실제 창작 활동에 적용하는 능력을 평가한다.
- 내용 체계와 영역별 내용을 근거로 평가 목표를 설정하되 학생의 성취 수준을 고려하여 평가한다.
- 평가 내용이 특정 영역에 편중되지 않도록 모든 영역을 고르게 평가하고, 이를 통해 학습자의 창의적 발상 능력, 문학적 감수성, 문학적 표현 능력, 개성적 표현 능력 등을 측정한다.
- 평가 결과는 학습자의 성취 수준을 판단하고, 교수·학습 계획, 방법, 자료 등을 개선하는 데 활용한다.

#### ○ 평가 방법

- 문장 작법에 대한 기본 이론, 개성적 문체에 대한 탐구 과정 및 결과를 평가하되, 탐구 결과와 이론적 지식을 실제 문예 창작 활동에 적용할 수 있는지를 중심으로 평가한다.
- 문장 이론과 개성적 문체에 대한 탐구 과정을 평가하기 위하여 자기 평가와 동료 평가를 활용할 수 있다.

- 수행 평가를 활용하여 문장 진술 방법이나 표현 방법에 대한 활용 능력을 평가할 수 있다.
- 창작 결과에 대한 평가는 작품의 내용, 형식, 표현에 대하여 분석적으로 평가할 수도 있고, 작품 전반에 대하여 총체적으로 평가할 수도 있다.
- 문장 작성 과정과 문장 표현 능력을 평가하기 위하여 관찰과 체크리스트 등을 활용할 수 있다.

○ 유의 사항

- 교수·학습 전에 학습자의 핵심 역량 출발점을 진단하고 이를 평가에 반영하기 위한 계획을 세울 필요가 있다.
- 학습자의 지식, 기능, 태도 등을 균형 있게 평가하고, 평가 기준을 미리 제시하여 학습자가 자신의 평가 결과를 객관적으로 이해할 수 있도록 도울 필요가 있다.
- 학습자의 문장에 대한 인식 및 표현 능력 등 인지적 영역에 대한 평가뿐 아니라 문장 표현에 대한 관심과 흥미, 열정, 수업 태도 등 정의적 영역에 대한 평가를 병행한다.
- 교수·학습을 통해 학생들이 핵심 역량을 어느 정도 성취하였는가를 파악할 뿐만 아니라 학생들의 향상 정도를 확인할 수 있는 성장참조형 평가를 실시하도록 한다.

## 26. 문학과 매체

### 1. 성격

『문학과 매체』는 문학과 다양한 매체와의 상호작용에 대한 탐구를 통해 새로운 매체와 문학의 결합을 시도하는 과목이다. 문학과 매체의 관계에 대한 폭넓은 탐구를 통해 문학의 본질에 대한 자유로운 논의를 유도하고 이를 바탕으로 문학의 다양한 확장 가능성을 탐색한다. 이를 통해 창의적 발상 능력, 문학적 감수성, 문학적 표현 능력, 개성적 표현 능력, 문학적 매체 융합 능력과 같은 핵심역량을 계발하게 된다.

#### ■ 핵심역량

핵심역량	의미	하위 요소
창의적 발상 능력	일상적 경험 또는 상상을 작가의 개성과 창의성을 바탕으로 새롭게 구성할 수 있는 능력	관찰력, 문학적 상상력, 통찰력, 언어적 공감능력, 유연성, 유창성, 융통성, 창의성
문학적 감수성	문학 작품을 감상, 비평하거나 창작하는 과정에서 작가가 자아와 세계에 대한 관찰과 사유를 통해 얻는 정서적 반응	감성, 정서적 반응, 관찰력, 공감 능력
문학적 표현 능력	일상 언어를 문학적 언어의 특성에 대한 이해를 바탕으로 보다 아름답고 함축적인 언어로 변용하여 표현할 수 있는 능력	함축적 표현 능력, 탄력적 표현 능력, 감성적 표현 능력
개성적 표현 능력	일상에 대한 색다른 시각과 독창적 상상력을 바탕으로 자신의 생각과 정서를 개성 있게 표현할 수 있는 능력	독창성, 개성, 상상력
문학적 매체 융합 능력	문자매체, 공연, 영상매체, 조형매체 등 다양한 매체의 특성을 이해하고 이를 바탕으로 문학적 글쓰기에 활용할 수 있는 능력	매체 이해 능력, 매체 융합 능력, 매체 사용 능력

## 2. 목표

목표 수준	목표 진술
총괄 목표	다양한 매체의 특성에 대한 탐구를 통해 매체의 특성을 개성적으로 인식하여 문학적으로 활용할 수 있는 능력을 기른다.
세부 목표	가. 문학과 문자 매체와의 관계를 이해한다. 나. 문학과 공연·영상매체의 관계를 이해한다. 다. 문학과 조형매체의 관계를 이해한다. 라. 다양한 매체와 문학의 융합 가능성을 탐색하여 창의적인 문예 창작을 시도한다. 마. 자신의 생각을 다양한 매체를 활용하여 개성적으로 표현하는 것을 생활화한다.

## 3. 내용 체계 및 성취 기준

### 가. 내용체계

영역	하위영역	내용	학년(군)별 내용 (요소)	기능
문학과 문자 매체	문학 기본갈래	문학의 기본갈래는 기본적으로 문자 매체를 매개로 독자에게 전달된다.	문자 매체 특성 이해 문자 매체의 활용	탐구하기 예시하기 구상하기 글쓰기 설명하기
	광고	광고 문구는 함축적 표현과 감성적 표현을 통해 독자에게 강렬한 인상을 남긴다.	광고의 특성 이해 광고와 감성적 표현	
	SNS	SNS는 문자매체와 인터넷을 매개로 사람들 간의 소통을 돕는다.	SNS의 특성 이해 SNS와 공감적 표현	
문학과 공연, 영상 매체	희곡	희곡은 무대 공연을 통해 관객에게 전달된다.	무대의 특성 이해 문학과 연극	글쓰기 설명하기
	시나리오	영화 시나리오는 스크린을 매개로 청중에게 전달된다.	스크린의 특성 이해 문학과 영화	
	드라마 대본	드라마 대본은 텔레비전을 매개로 청중에게 전달된다.	텔레비전의 특성 이해 문학과 드라마	
문학과 조형 매체	만화	만화는 조형 예술을 매개로 독자에게 전달된다.	만화의 특성 이해 문학과 만화	글쓰기 설명하기
	웹툰	웹툰은 인터넷과 조형 예술을 매개로 독자에게 전달된다.	웹툰의 특성 이해 문학과 웹툰	

## 나. 성취기준

### (1) 문학과 문자 매체

문학은 기본적으로 문자 매체를 매개로 독자에게 전달되므로, 광고나 SNS 등 문자를 매개로 하는 다양한 매체의 특성을 탐구하여 문학적 글쓰기에 활용할 수 있다.

문매01-01 문학에 사용된 문자 언어의 특성을 탐구하고 예시한다.

문매01-02 문자 매체의 특성을 활용하여 간단한 글을 작성하고 설명한다.

문매01-03 광고에 사용된 문자 언어의 특성을 탐구하고 예시한다.

문매01-04 표현하고자 하는 대상의 특성을 잘 살려 참신한 광고 문구를 작성하고 설명한다.

문매01-05 SNS에 사용된 문자 언어의 특성을 탐구하고 예시한다.

문매01-06 상대에 대한 공감을 바탕으로 SNS 문구를 작성하고 설명한다.

### (2) 문학과 공연 영상 매체

문학은 희곡, 시나리오, 드라마 대본 등 공연, 영상 매체를 매개로 관객에게 전달되기도 하므로, 공연, 영상 매체의 특성을 탐구하여 문학적 글쓰기에 활용할 수 있다.

문매02-01 연극이 공연되는 무대의 특성을 탐구하고 예시한다.

문매02-02 공연의 특성에 대한 이해를 바탕으로 간단한 희곡 스토리를 구상하여 설명한다.

문매02-03 영화가 상영되는 스크린의 특성을 탐구하고 예시한다.

문매02-04 영화 영상에 대한 이해를 바탕으로 영화 시나리오를 구상하여 설명한다.

문매02-05 드라마가 전개되는 텔레비전 매체의 특성을 탐구하고 예시한다.

문매02-06 텔레비전 드라마에 대한 이해를 바탕으로 드라마 스토리를 구상하여 설명한다.

### (3) 문학과 조형 매체

문학은 만화, 웹툰 등 조형 매체를 매개로 독자에게 전달되기도 하므로, 조형 매체의 특성을 탐구하여 문학적 글쓰기에 활용할 수 있다.

문매03-01 만화를 이루는 조형 매체의 특성을 탐구하고 예시한다.

문매03-02 만화라는 조형 매체에 대한 이해를 바탕으로 만화의 스토리를 구상하여 설명한다.

문매03-03 웹툰을 이루는 조형 매체와 이를 전달하는 인터넷의 특성을 탐구하고 예시한다.

문매03-04 웹툰이라는 조형 매체와 인터넷에 대한 이해를 바탕으로 웹툰의 스토리를 구상하여 설명한다.

## 4. 교수·학습 방법 및 평가

### 가. 교수·학습 방법

#### ○ 교수·학습 방향

- 매체의 특성에 대한 이해를 바탕으로 다양한 매체의 문학적 활용방안을 마련하도록 지도 계획을 수립한다.
- 문자 매체, 공연, 영상 매체, 조형 매체의 기본적인 특징을 탐구하고 이를 창의적이고 개성적인 글쓰기에 적용하도록 지도한다.
- 새로운 매체와 문학의 적극적인 융합을 시도해 봄으로써 창조적이고 개성적인 글쓰기 능력을 신장하도록 지도한다.
- 문예 창작 입문, 문학 개론, 문장론 등 다른 과목 간의 위계를 고려하여 지도 계획을 수립한다.

#### ○ 교수·학습 방법

- 다양한 활동을 통하여 여러 매체의 문학적 활용을 경험해봄으로써 학습자가 다양한 매체를 활용한 글쓰기의 즐거움을 경험하도록 한다.
- 여러 매체의 특징에 대한 탐구 결과를 발표하고 토론하며 의견을 나누는 활동을 통해 학습자 스스로 매체의 특징과 문학적 활용 방안에 대해 인식하도록 한다.
- 매체와 관련된 이론적 지식은 강의 또는 탐구 학습을 통해 습득할 수 있으며, 수업 전에 모둠별 또는 개별 과제를 부여하여 이론 수업에 대한 이해를 도울 수 있다.
- 여러 매체를 문학적으로 활용한 다양한 사례를 분석하는 프로젝트 학습을 통해 매체의 문학

- 적 활용 가능성에 대한 안목을 기를 수 있도록 한다.
- 개성적이고 창의적인 매체 활용 방안에 대한 인식을 바탕으로 다양한 매체를 활용하여 문학적 글쓰기를 할 수 있도록 한다.
- 학습자가 수업에 능동적으로 참여할 수 있도록 토론, 협력 학습, 자기주도적 학습 등을 계획한다.
- 일상에서 쉽게 접하는 인접 예술 장르의 매체 활용에 대하여 탐구하고 문예 창작에 적극적으로 응용해봄으로써 다양한 매체의 문학적 활용을 생활화하도록 한다.

#### ○ 유의 사항

- 여러 매체의 특징에 대한 학습은 실제 창작 활동에 적용하거나 구체적 사례를 덧붙여 봄으로써 피상적으로 이해하는 데 그치지 않도록 유의한다.
- 학습자의 개인적인 관심도, 선행 학습, 수행 능력, 학습 성취도 등을 고려하여 다양한 소집단 활동이 가능하도록 배려한다.
- 학생의 개인차를 고려하여 학습 활동에 참여할 수 있도록 배려하고, 학생이 자율적으로 학습할 수 있도록 분야별 학습 과제를 제시하여 학습 효과를 높이도록 한다.
- 학교 사정에 맞게 다양한 매체 학습에 필요한 공간을 구성하고 시설과 교구, 교재, 관련 서적을 구비하여 활용한다.
- 모든 글쓰기와 관련된 교수·학습 활동은 항상 창작 윤리를 강조하여 학생들로 하여금 창작 윤리에 대한 확고한 의식을 갖도록 지도한다.
- 실습실 내에서 발생할 수 있는 모든 유형의 안전사고에 대비하여 사고를 미연에 방지한다.

### 나. 평가

#### ○ 평가 방향

- 다양한 매체의 특징에 대한 이해와 실제 창작 활동에 적용하는 능력을 평가한다.
- 내용 체계와 영역별 내용을 근거로 평가 목표를 설정하되 학생의 성취 수준을 고려하여 평가한다.
- 평가 내용이 특정 영역에 편중되지 않도록 모든 영역을 고르게 평가하고, 이를 통해 학습자의 창의적 발상 능력, 문학적 감수성, 문학적 표현 능력, 개성적 표현 능력, 문학적 매체 융합 능력 등을 측정한다.
- 평가 결과는 학습자의 성취 수준을 판단하고, 교수·학습 계획, 방법, 자료 등을 개선하는 데 활용한다.

#### ○ 평가 방법



- 문학과 매체의 관계 및 매체의 특성에 대한 탐구 과정 및 결과를 평가하되, 탐구 결과와 이론적 지식을 실제 문예 창작 활동에 적용할 수 있는지를 중심으로 평가한다.
- 다양한 매체의 특성에 대한 탐구 과정을 평가하기 위하여 자기 평가와 동료 평가를 활용할 수 있다.
- 다양한 매체의 문학적 활용 능력을 평가하기 위하여 수행 평가를 활용할 수 있다.
- 매체의 특성을 이용한 글쓰기 과정을 평가하기 위하여 관찰과 체크리스트 등을 활용할 수 있다.

○ 유의 사항

- 교수·학습 전에 학습자의 핵심 역량 출발점을 진단하고 이를 평가에 반영하기 위한 계획을 세울 필요가 있다.
- 학습자의 지식, 기능, 태도 등을 균형 있게 평가하고, 평가 기준을 미리 제시하여 학습자가 자신의 평가 결과를 객관적으로 이해할 수 있도록 도울 필요가 있다.
- 학습자의 문학적 매체 활용 능력 등 인지적 영역에 대한 평가뿐 아니라 문학적 매체 활용에 대한 관심과 흥미, 열정, 수업 태도 등 정의적 영역에 대한 평가를 병행한다.
- 교수·학습을 통해 학생들이 핵심 역량을 어느 정도 성취하였는가를 파악할 뿐만 아니라 학생들의 향상 정도를 확인할 수 있는 성장참조형 평가를 실시하도록 한다.

## 27. 시 창작

### 1. 성격

『시 창작』은 운율, 이미지, 화자 등 시의 주요 요소에 대한 탐구를 바탕으로 자기의 체험과 상상을 시 언어로 표현하는 과목이다. 시의 구성 요소를 중심으로 시 창작 과정에 대한 이해와 탐색을 통하여 시 창작에 대한 전문성을 기르고, 이를 바탕으로 자아와 세계 탐색의 과정으로서 시를 창작하는 소양을 쌓는다. 이를 통해 창의적 발상 능력, 문학적 감수성, 문학적 표현 능력, 개성적 표현 능력과 같은 핵심역량을 계발하게 된다.

#### ■ 핵심역량

핵심역량	의미	하위 요소
창의적 발상 능력	일상적 경험 또는 상상을 작가의 개성과 창의성을 바탕으로 새롭게 구성할 수 있는 능력	관찰력, 문학적 상상력, 통찰력, 언어적 공감 능력, 유연성, 유창성, 융통성, 창의성
문학적 감수성	문학 작품을 감상, 비평하거나 창작하는 과정에서 작가가 자아와 세계에 대한 관찰과 사유를 통해 얻는 정서적 반응	감성, 정서적 반응, 관찰력, 공감 능력
문학적 표현 능력	일상 언어를 문학적 언어의 특성에 대한 이해를 바탕으로 보다 아름답고 함축적인 언어로 변용하여 표현할 수 있는 능력	함축적 표현 능력, 탄력적 표현 능력, 감성적 표현 능력
개성적 표현 능력	일상에 대한 색다른 시각과 독창적 상상력을 바탕으로 자신의 생각과 정서를 개성 있게 표현할 수 있는 능력	독창성, 개성, 상상력

## 2. 목표

목표 수준	목표 진술
총괄 목표	시 창작 과정에 대한 체계적 이해와 습작을 통하여 문학적 감수성과 창의적이고 개성적인 시 창작 능력을 함양한다.
세부 목표	가. 시의 중심 요소를 이해한다. 나. 시 창작의 과정을 이해하고 습작한다. 다. 문학적 성취가 높은 작품들을 바탕으로 습작한다. 라. 자신의 경험과 상상을 바탕으로 개성적 작품을 창작한다. 마. 문학적 감수성을 바탕으로 시 언어의 사용을 일상화하는 태도를 기른다.

## 3. 내용 체계 및 성취 기준

### 가. 내용체계

영역	하위 영역	내용	학년(군)별 내용 (요소)	기능
시 창작의 요소	운율	시는 운율을 통해 음악성을 드러낸다.	시의 음악성	탐구하기 습작하기 구상하기 구체화하기
	이미지	시는 이미지를 통해 회화성을 드러낸다.	시의 회화성	
	화자	화자는 작가의 대리인이다.	작가, 화자	
시 창작 과정	발상	작가는 일상적 경험에서 시적 모티프를 얻는다. 작가는 상상을 통해 시적 모티프를 얻는다.	경험을 통한 발상	진술하기 전개하기 구성하기 형상화하기 표현하기 수정하기 설명하기 합평하기
			상상을 통한 발상	
	구성	작가는 시적화자를 구체화하여 시상을 전개한다. 작가는 호흡을 고려하여 행과 연을 구분한다.	시상의 전개	
			행과 연	
	표현	다양한 표현법을 통해 일반적 진술을 시적 진술로 구체화한다.	함축성	
			표현법	
	수정	미적 효과를 고려하여 표현법을 다듬는다. 독자에 대한 전달 효과를 고려하여 구성을 다듬는다.	표현의 수정	
			구성의 수정	
	발표와 소통	창작물을 발표하고 독자와 의견을 나눈다.	발표	
			합평	

## 나. 성취기준

### (1) 시 창작의 요소

시 창작은 운율, 이미지, 시적 화자 등의 요소를 활용하여 자아를 표출하는 과정이며, 운율과 이미지, 시적 화자의 다양화 및 새로운 시도를 통해 그 표현 효과를 높일 수 있다.

시창01-01 시에서 운율의 특징과 효과를 탐구하고 이를 바탕으로 습작한다.

시창01-02 시에서 이미지의 특징과 효과를 탐구하고 이를 바탕으로 습작한다.

시창01-03 작가의 대리인으로서 화자의 특징과 효과를 탐구하고 이를 바탕으로 습작한다.

### (2) 시 창작 과정

발상, 구성, 표현, 수정, 발표와 소통의 과정을 통해 시를 창작하는 것은 개성적 자기 표현의 과정이며, 독자와의 문학적 소통 과정이다.

시창02-01 경험을 통해 시상을 떠올리고 설명한다.

시창02-02 상상을 통해 시상을 구체화하고 설명한다.

시창02-03 다양한 방식으로 시상을 전개하여 진술하고 설명한다.

시창02-04 시상의 흐름을 조절하기 위해 행과 연을 구분하여 진술하고 설명한다.

시창02-05 감각적 이미지에 다양한 정서를 함축하여 시 작품으로 형상화하고 설명한다.

시창02-06 다양한 표현법을 활용하여 화자의 정서와 태도를 함축적으로 형상화하고 설명한다.

시창02-07 미적 효과를 고려하여 표현을 수정한다.

시창02-08 전달 효과를 고려하여 연과 행, 전체적인 구성을 짜임새 있게 다듬는다.

시창02-09 창작물을 다양한 매체와 방법을 활용하여 설명한다.

시창02-10 창작물의 내용과 형식에 대해 합평한다.

## 4. 교수·학습 방법 및 평가

### 가. 교수·학습 방법

#### ○ 교수·학습 방향

- 시 창작의 기본 요소에 대한 탐구를 바탕으로 시 창작의 원리와 방법을 이해하도록 지도한다.
- 시 창작 과정에 대한 이해를 바탕으로 체계적이고 전문적인 시 작품을 창작하도록 지도한다.
- 다양하고 참신한 교수·학습 방법을 활용하여 개성적이고 창의적인 시 창작 능력을 신장할 수 있도록 지도한다.
- 문예 창작 입문 등 다른 과목 간의 위계를 고려하여 지도 계획을 수립한다.

○ 교수·학습 방법

- 시 창작과 관련된 탐구 결과를 발표하고 토론하며 의견을 나누는 활동을 통해 학습자 스스로 시 창작의 과정에 대해 인식하도록 한다.
- 전문 작가의 시 창작 과정에 대한 관찰이나 시 창작 이론과 관련된 프로젝트 학습을 통해 시 창작에 대한 안목을 기를 수 있도록 한다.
- 시 창작과 관련된 다양한 활동을 통하여 자신의 체험과 상상을 창의적으로 표현해봄으로써 학습자가 시 창작의 즐거움을 경험하도록 한다.
- 시 창작과 관련된 이론적 지식은 강의 또는 탐구 학습을 통해 습득할 수 있으며, 수업 전에 모둠별 또는 개별 과제를 부여하여 이론 수업에 대한 이해를 도울 수 있다.
- 시 창작에 대한 인식을 바탕으로 자신의 체험과 상상을 시로 표현해 봄으로써 문학적 감수성과 시 창작 능력을 점검한다.
- 창작 구상이나 습작한 작품에 대한 합평을 통해 예상 독자의 반응을 참고하여 계획이나 글을 보완하도록 한다.
- 학습자가 수업에 능동적으로 참여할 수 있도록 토론, 협력 학습, 자기주도적 학습 등을 계획한다.
- 백일장이나 문예 창작 관련 봉사 활동 등 시 창작과 관련된 문화행사에 적극적으로 참여하여 시 창작을 생활화하도록 한다.
- 창작 세미나, 편집 회의, 모의 출판, 작품 발표회, 작가와의 대화 등 다양한 방법을 활용하여 다른 이와 소통할 수 있는 기회를 제공한다.

○ 유의 사항

- 시 창작 이론에 대한 학습은 실제 창작 활동에 적용하거나 구체적 사례를 덧붙여 봄으로써 이론을 피상적으로 이해하는 데 그치지 않도록 유의한다.
- 학습자의 개인적인 관심도, 선행 학습, 수행 능력, 학습 성취도 등을 고려하여 다양한 소집단 활동이 가능하도록 배려한다.
- 학생의 개인차를 고려하여 학습 활동에 참여할 수 있도록 배려하고, 학생이 자율적으로 학습할 수 있도록 분야별 학습 과제를 제시하여 학습 효과를 높이도록 한다.

- 학교 사정에 맞게 시 창작 활동에 필요한 공간을 구성하고 시설과 교구, 교재, 관련 서적을 구비하여 활용한다.
- 모든 글쓰기와 관련된 교수·학습 활동은 항상 창작 윤리를 강조하여 학생들로 하여금 창작 윤리에 대한 확고한 의식을 갖도록 지도한다.
- 실습실 내에서 발생할 수 있는 모든 유형의 안전사고에 대비하여 사고를 미연에 방지한다.

## 나. 평가

### ○ 평가 방향

- 시 창작 이론에 대한 이해와 실제 창작 활동에 적용하는 능력을 평가한다.
- 내용 체계와 영역별 내용을 근거로 평가 목표를 설정하되 학생의 성취 수준을 고려하여 평가한다.
- 평가 내용이 특정 영역에 편중되지 않도록 모든 영역을 고르게 평가하고, 이를 통해 학습자의 창의적 발상 능력, 문학적 감수성, 문학적 표현 능력, 개성적 표현 능력 등을 측정한다.
- 평가 결과는 학습자의 성취 수준을 판단하고, 교수·학습 계획, 방법, 자료 등을 개선하는 데 활용한다.

### ○ 평가 방법

- 시의 본질과 시 창작 과정에 대한 탐구 과정 및 결과를 평가하되, 탐구 결과와 이론적 지식을 실제 시 창작 활동에 적용할 수 있는지를 중심으로 평가한다.
- 수행 평가를 활용하여 실제 시 창작 활동의 결과뿐만 아니라 수행 과정도 평가할 수 있다.
- 창작 결과에 대한 평가는 작품의 내용, 형식, 표현에 대하여 분석적으로 평가할 수도 있고, 작품 전반에 대하여 총체적으로 평가할 수도 있다.
- 시 창작의 과정을 평가하기 위하여 관찰과 자기 평가, 동료 평가 등을 활용할 수 있다.
- 시 창작 결과물을 평가하기 위해 체크리스트 등을 활용할 수 있다.

### ○ 유의 사항

- 교수·학습 전에 학습자의 핵심 역량 출발점을 진단하고 이를 평가에 반영하기 위한 계획을 세울 필요가 있다.
- 학습자의 지식, 기능, 태도 등을 균형 있게 평가하고, 평가 기준을 미리 제시하여 학습자가 자신의 평가 결과를 객관적으로 이해할 수 있도록 도울 필요가 있다.
- 학습자의 시 창작 능력 등 인지적 영역에 대한 평가뿐 아니라 문예 창작에 대한 관심과 흥미, 열정, 수업 태도 등 정의적 영역에 대한 평가를 병행한다.
- 교수·학습을 통해 학생들이 핵심 역량을 어느 정도 성취하였는가를 파악할 뿐만 아니라 학생들의 향상 정도를 확인할 수 있는 성장참조형 평가를 실시하도록 한다.

## 28. 소설 창작

### 1. 성격

『소설 창작』은 플롯, 시점과 서술 등 소설의 주요 요소에 대한 탐구를 바탕으로 자기의 체험과 상상을 소설로 표현하는 과목이다. 소설 창작 과정에 대한 이해와 탐색을 통하여 소설 창작에 대한 전문성을 기르고, 이를 바탕으로 자아와 세계 탐색의 과정으로서 소설을 창작하는 소양을 쌓는다. 이를 통해 창의적 발상 능력, 문학적 감수성, 문학적 표현 능력, 개성적 표현 능력과 같은 핵심역량을 계발하게 된다.

#### ■ 핵심역량

핵심역량	의미	하위 요소
창의적 발상 능력	일상적 경험 또는 상상을 작가의 개성과 창의성을 바탕으로 새롭게 구성할 수 있는 능력	관찰력, 문학적 상상력, 통찰력, 언어적 공감능력, 유연성, 유창성, 융통성, 창의성
문학적 감수성	문학 작품을 감상, 비평하거나 창작하는 과정에서 작가가 자아와 세계에 대한 관찰과 사유를 통해 얻는 정서적 반응	감성, 정서적 반응, 관찰력, 공감 능력
문학적 표현 능력	일상 언어를 문학적 언어의 특성에 대한 이해를 바탕으로 보다 아름답고 함축적인 언어로 변용하여 표현할 수 있는 능력	함축적 표현 능력, 탄력적 표현 능력, 감성적 표현 능력
개성적 표현 능력	일상에 대한 색다른 시각과 독창적 상상력을 바탕으로 자신의 생각과 정서를 개성 있게 표현할 수 있는 능력	독창성, 개성, 상상력

## 2. 목표

목표 수준	목표 진술
총괄 목표	소설 창작 과정에 대한 체계적 이해와 습작을 통하여 문학적 감수성과 창의적이고 개성적인 소설 창작 능력을 함양한다.
세부 목표	가. 소설의 중심 요소를 이해한다. 나. 소설 창작의 과정을 이해하고 습작한다. 다. 문학적 성취가 높은 작품들을 바탕으로 습작한다. 라. 자신의 경험과 상상을 바탕으로 개성적 작품을 창작한다. 마. 문학적 감수성을 바탕으로 일상에서 소설적 이야기를 구상하는 습관을 생활화한다.

## 3. 내용 체계 및 성취 기준

### 가. 내용체계

영역	하위 영역	내용	학년(군)별 내용 (요소)	기능
소설 창작의 요소	플롯	인물, 사건, 배경은 시간과 개연성을 바탕으로 엮어진다.	이야기의 짜임	탐구하기 습작하기 구상하기 구체화하기 조직하기 구성하기 표현하기 수정하기 설명하기 합평하기
	시점과 서술	작가는 서술자의 시점에서 사건을 관찰하고 서술한다.	시점 서술	
소설 창작 과정	발상	작가는 일상적 경험에서 모티프를 얻고 이를 구체화한다. 작가의 상상을 더해 이야기를 구체화한다.	경험과 모티프 상상과 이야기	
	구성	작가는 인물을 창조하고, 구체적 배경 위에서 사건을 엮어낸다. 작가는 서술자를 통해 효과적으로 이야기를 전달한다.	인물과 사건, 배경 서술자(시점과 서술)	
	표현	서술자는 간접적으로 '보여주기'를 통해 이야기를 전달한다. 서술자는 직접 '말하기'를 통해 이야기를 전달한다.	보여주기 말하기	
	수정	창작 의도를 고려하여 시점과 서술 방식을 다듬는다. 이야기의 전달 효과를 고려하여 플롯을 다듬는다.	표현의 수정 플롯의 수정	
	발표와 소통	창작물을 발표하고 독자와 의견을 나눈다.	발표 합평	



## 나. 성취기준

### (1) 소설 창작의 요소

소설 창작은 인물, 사건, 배경을 개연성 있게 엮어내는 과정이며, 시점과 서술 방식의 다양화 및 새로운 시도를 통해 그 표현 효과를 높일 수 있다.

소창01-01 짜임새 있는 이야기의 전달 효과를 탐구하고 이를 바탕으로 습작한다.

소창01-02 시점에 따른 전달 효과를 탐구하고 이를 바탕으로 습작한다.

소창01-03 다양한 서술방식의 효과를 탐구하고 이를 바탕으로 습작한다.

### (2) 소설 창작 과정

발상, 구성, 표현, 수정, 발표와 소통의 과정을 통해 소설을 창작하는 것은 개성적 자기 표현의 과정이며, 독자와의 문학적 소통 과정이다.

소창02-01 경험을 바탕으로 이야기를 구상하여 설명한다.

소창02-02 상상력을 더해 이야기를 구체화하고 설명한다.

소창02-03 인물과 배경을 형상화하고 사건을 짜임새 있게 조직하여 설명한다.

소창02-04 이야기를 효과적으로 전달하기 위한 서술자를 설정하여 진술하고 설명한다.

소창02-05 장면을 구체화하기 위해 인물의 대화를 구성하고 설명한다.

소창02-06 사건을 구체적으로 전달하기 위해 서술을 활용하여 진술하고 설명한다.

소창02-07 표현 효과를 고려하여 서술방식을 수정한다.

소창02-08 전달 효과를 고려하여 짜임새 있게 플롯을 수정한다.

소창02-09 창작물을 다양한 매체와 방법을 활용하여 설명한다.

소창02-10 창작물의 내용과 형식에 대해 합평한다.

## 4. 교수·학습 방법 및 평가

### 가. 교수·학습 방법

#### ○ 교수·학습 방향

- 소설 창작의 기본 요소에 대한 탐구를 바탕으로 소설 창작의 원리와 방법을 이해하도록 지도

한다.

- 소설 창작 과정에 대한 이해를 바탕으로 체계적이고 전문적인 소설 작품을 창작하도록 지도한다.
- 다양하고 참신한 교수·학습 방법을 활용하여 개성적이고 창의적인 소설 창작 능력을 신장할 수 있도록 지도한다.
- 문예 창작 입문 등 다른 과목 간의 위계를 고려하여 지도 계획을 수립한다.

#### ○ 교수·학습 방법

- 소설 창작과 관련된 탐구 결과를 발표하고 토론하며 의견을 나누는 활동을 통해 학습자 스스로 소설 창작의 과정에 대해 인식하도록 한다.
- 전문 작가의 소설 창작 과정에 대한 관찰이나 소설 창작 이론과 관련된 프로젝트 학습을 통해 소설 창작에 대한 안목을 기를 수 있도록 한다.
- 소설 창작과 관련된 다양한 활동을 통하여 자신의 체험과 상상을 창의적으로 표현해봄으로써 학습자가 소설 창작의 즐거움을 경험하도록 한다.
- 소설 창작과 관련된 이론적 지식은 강의 또는 탐구 학습을 통해 습득할 수 있으며, 수업 전에 모듈별 또는 개별 과제를 부여하여 이론 수업에 대한 이해를 도울 수 있다.
- 소설 창작에 대한 인식을 바탕으로 자신의 체험과 상상을 소설로 표현해 봄으로써 문학적 감수성과 소설 창작 능력을 점검한다.
- 창작 구상이나 습작한 작품에 대한 합평을 통해 예상 독자의 반응을 참고하여 계획이나 글을 보완하도록 한다.
- 학습자가 수업에 능동적으로 참여할 수 있도록 토론, 협력 학습, 자기주도적 학습 등을 계획한다.
- 백일장이나 문예 창작 관련 봉사 활동 등 소설 창작과 관련된 문화행사에 적극적으로 참여하여 소설 창작을 생활화하도록 한다.
- 창작 세미나, 편집 회의, 모의 출판, 작품 발표회, 작가와의 대화 등 다양한 방법을 활용하여 다른 이와 소통할 수 있는 기회를 제공한다.

#### ○ 유의 사항

- 소설 창작 이론에 대한 학습은 실제 창작 활동에 적용하거나 구체적 사례를 덧붙여 봄으로써 이론을 피상적으로 이해하는 데 그치지 않도록 유의한다.
- 학습자의 개인적인 관심도, 선행 학습, 수행 능력, 학습 성취도 등을 고려하여 다양한 소집단 활동이 가능하도록 배려한다.
- 학생의 개인차를 고려하여 학습 활동에 참여할 수 있도록 배려하고, 학생이 자율적으로 학습할 수 있도록 분야별 학습 과제를 제시하여 학습 효과를 높이도록 한다.

- 학교 사정에 맞게 소설 창작 활동에 필요한 공간을 구성하고 시설과 교구, 교재, 관련 서적을 구비하여 활용한다.
- 모든 글쓰기와 관련된 교수·학습 활동은 항상 창작 윤리를 강조하여 학생들로 하여금 창작 윤리에 대한 확고한 의식을 갖도록 지도한다.
- 실습실 내에서 발생할 수 있는 모든 유형의 안전사고에 대비하여 사고를 미연에 방지한다.

## 나. 평가

### ○ 평가 방향

- 소설 창작 이론에 대한 이해와 실제 창작 활동에 적용하는 능력을 평가한다.
- 내용 체계와 영역별 내용을 근거로 평가 목표를 설정하되 학생의 성취 수준을 고려하여 평가한다.
- 평가 내용이 특정 영역에 편중되지 않도록 모든 영역을 고르게 평가하고, 이를 통해 학습자의 창의적 발상 능력, 문학적 감수성, 문학적 표현 능력, 개성적 표현 능력 등을 측정한다.
- 평가 결과는 학습자의 성취 수준을 판단하고, 교수·학습 계획, 방법, 자료 등을 개선하는 데 활용한다.

### ○ 평가 방법

- 소설의 본질과 소설 창작 과정에 대한 탐구 과정 및 결과를 평가하되, 탐구 결과와 이론적 지식을 실제 소설 창작 활동에 적용할 수 있는지를 중심으로 평가한다.
- 수행 평가를 활용하여 실제 소설 창작 활동의 결과뿐만 아니라 수행 과정도 평가할 수 있다.
- 창작 결과에 대한 평가는 작품의 내용, 형식, 표현에 대하여 분석적으로 평가할 수도 있고, 작품 전반에 대하여 총체적으로 평가할 수도 있다.
- 소설 창작의 과정을 평가하기 위하여 관찰과 자기 평가, 동료 평가 등을 활용할 수 있다.
- 소설 창작 결과물을 평가하기 위해 체크리스트 등을 활용할 수 있다.

### ○ 유의 사항

- 교수·학습 전에 학습자의 핵심 역량 출발점을 진단하고 이를 평가에 반영하기 위한 계획을 세울 필요가 있다.
- 학습자의 지식, 기능, 태도 등을 균형 있게 평가하고, 평가 기준을 미리 제시하여 학습자가 자신의 평가 결과를 객관적으로 이해할 수 있도록 도움 필요가 있다.
- 학습자의 소설 창작 능력 등 인지적 영역에 대한 평가뿐 아니라 문예 창작에 대한 관심과 흥미, 열정, 수업 태도 등 정의적 영역에 대한 평가를 병행한다.
- 교수·학습을 통해 학생들이 핵심 역량을 어느 정도 성취하였는가를 파악할 뿐만 아니라 학생들의 향상 정도를 확인할 수 있는 성장참조형 평가를 실시하도록 한다.

## 29. 극 창작

### 1. 성격

『극 창작』은 극적 사건, 대사, 지문, 해설 등 극 문학의 주요 요소에 대한 탐구를 바탕으로 자기의 체험과 상상을 극 문학으로 표현하는 과목이다. 극 창작 과정에 대한 이해와 탐색을 통하여 극 창작에 대한 전문성을 기르고, 이를 바탕으로 자아와 세계 탐색의 과정으로서 극 문학을 창작하는 소양을 쌓는다. 이를 통해 창의적 발상 능력, 문학적 감수성, 문학적 표현 능력, 개성적 표현 능력과 같은 핵심역량을 계발하게 된다.

#### ■ 핵심역량

핵심역량	의미	하위 요소
창의적 발상 능력	일상적 경험 또는 상상을 작가의 개성과 창의성을 바탕으로 새롭게 구성할 수 있는 능력	관찰력, 문학적 상상력, 통찰력, 언어적 공감능력, 유연성, 유창성, 융통성, 창의성
문학적 감수성	문학 작품을 감상, 비평하거나 창작하는 과정에서 작가가 자아와 세계에 대한 관찰과 사유를 통해 얻는 정서적 반응	감성, 정서적 반응, 관찰력, 공감 능력
문학적 표현 능력	일상 언어를 문학적 언어의 특성에 대한 이해를 바탕으로 보다 아름답고 함축적인 언어로 변용하여 표현할 수 있는 능력	함축적 표현 능력, 탄력적 표현 능력, 감성적 표현 능력
개성적 표현 능력	일상에 대한 색다른 시각과 독창적 상상력을 바탕으로 자신의 생각과 정서를 개성 있게 표현할 수 있는 능력	독창성, 개성, 상상력

## 2. 목표

목표 수준	목표 진술
총괄 목표	극 창작 과정에 대한 체계적 이해와 습작을 통하여 문학적 감수성과 창의적이고 개성적인 극 창작 능력을 함양한다.
세부 목표	가. 극의 중심 요소를 이해한다. 나. 극 창작의 과정을 이해하고 습작한다. 다. 문학적 성취가 높은 작품들을 바탕으로 습작한다. 라. 자신의 경험과 상상을 바탕으로 개성적 작품을 창작한다. 마. 문학적 감수성을 바탕으로 극 언어의 사용을 일상화하는 태도를 기른다.

## 3. 내용 체계 및 성취 기준

### 가. 내용체계

영역	하위 영역	내용	학년(군)별 내용 (요소)	기능
극 창작의 요소	극적 사건	인물이 극적 사건을 겪으며 이야기가 전개된다.	이야기의 극적 구성	탐구하기 습작하기 구상하기 구체화 하기 조직하기 구성하기 표현하기 수정하기 설명하기 합평하기
	표현 양식	대사, 지문, 해설을 통해 독자에게 사건을 전달하며, 극의 연출가에게는 연출 방향을 제시해 준다.	대사	
			지문	
		해설		
극 창작 과정	발상	작가는 일상적 경험에서 모티프를 얻고 이를 구체화한다. 작가의 상상을 더해 이야기를 구체화한다.	경험과 모티프	
			상상과 이야기	
	구성	작가는 인물을 창조하고, 구체적 배경 위에서 사건을 엮어 낸다. 카메라 동작이나 무대 상연을 고려하여 이야기를 구성한 다.	인물과 사건, 배경	
			카메라 또는 무대	
	표현	대사를 통해 이야기를 전개한다. 지문을 통해 인물의 행위와 심리를 지시한다. 해설을 통해 연출가에게 극에 대한 다양한 정보를 제공한 다.	대사	
			지문	
			해설	
	수정	예술로서 미적 효과를 고려하여 표현을 다듬는다. 사건이 극적으로 전달되도록 구성을 다듬는다.	표현의 수정	
구성의 수정				
발표와 소통	창작물을 발표하고 독자와 의견을 나눈다.	발표		
		합평		

## 나. 성취기준

### (1) 극 창작의 요소

극 문학 창작은 일상적 이야기를 극적 사건으로 엮어내는 과정이며, 지문, 대사, 해설의 다양화 및 새로운 시도를 통해 그 표현 효과를 높일 수 있다.

- 극창01-01 극적 사건의 특징과 효과를 탐구하고 이를 바탕으로 습작한다.
- 극창01-02 대사의 특징과 표현 효과를 탐구하고 이를 바탕으로 습작한다.
- 극창01-03 지문의 특징과 표현 효과를 탐구하고 이를 바탕으로 습작한다.
- 극창01-04 해설의 특징과 표현 효과를 탐구하고 이를 바탕으로 습작한다.

### (2) 극 창작 과정

발상, 구성, 표현, 수정, 발표와 소통의 과정을 통해 극 문학을 창작하는 것은 개성적 자기 표현의 과정이며, 독자와의 문학적 소통 과정이다.

- 극창02-01 경험을 바탕으로 이야기를 구상하고 설명한다.
- 극창02-02 상상력을 더해 이야기를 구체화하고 설명한다.
- 극창02-03 인물과 배경을 구체화하고 극적 전달 효과를 고려하여 사건을 엮어 진술하고 설명한다.
- 극창02-04 영상과 무대를 고려하여 상황 맥락을 구체화하여 진술하고 설명한다.
- 극창02-05 사건의 개연성과 극적 전개를 고려하여 효과적으로 대사를 구성하여 진술하고 설명한다.
- 극창02-06 극의 맥락과 인물의 행위를 고려하여 지문을 구성하고 설명한다.
- 극창02-07 연극, 드라마, 시나리오 등으로 구성될 것을 고려하여 극에 대한 다양한 정보를 담은 해설을 마련하여 진술하고 설명한다.
- 극창02-08 미적 효과를 고려하여 표현을 수정한다.
- 극창02-09 전달 효과를 고려하여 짜임새 있게 구성을 수정한다.
- 극창02-10 창작물을 다양한 매체와 방법을 활용하여 설명한다.
- 극창02-11 창작물의 내용과 형식에 대해 합평한다.

## 4. 교수·학습 방법 및 평가

### 가. 교수·학습 방법

#### ○ 교수·학습 방향

- 극 창작의 기본 요소에 대한 탐구를 바탕으로 극 창작의 원리와 방법을 이해하도록 지도한다.
- 극 창작 과정에 대한 이해를 바탕으로 체계적이고 전문적인 극 문학 작품을 창작하도록 지도한다.
- 다양하고 참신한 교수·학습 방법을 활용하여 개성적이고 창의적인 극 창작 능력을 신장할 수 있도록 지도한다.
- 문예 창작 입문 등 다른 과목 간의 위계를 고려하여 지도 계획을 수립한다.

#### ○ 교수·학습 방법

- 극 창작과 관련된 탐구 결과를 발표하고 토론하며 의견을 나누는 활동을 통해 학습자 스스로 극 창작의 과정에 대해 인식하도록 한다.
- 전문 작가의 극 창작 과정에 대한 관찰이나 극 창작 이론과 관련된 프로젝트 학습을 통해 극 창작에 대한 안목을 기를 수 있도록 한다.
- 극 창작과 관련된 다양한 활동을 통하여 자신의 체험과 상상을 창의적으로 표현해봄으로써 학습자가 극 창작의 즐거움을 경험하도록 한다.
- 극 창작과 관련된 이론적 지식은 강의 또는 탐구 학습을 통해 습득할 수 있으며, 수업 전에 모둠별 또는 개별 과제를 부여하여 이론 수업에 대한 이해를 도울 수 있다.
- 극 창작에 대한 인식을 바탕으로 자신의 체험과 상상을 극 문학으로 표현해 봄으로써 문학적 감수성과 극 창작 능력을 점검한다.
- 창작 구상이나 습작한 작품에 대한 합평을 통해 예상 독자의 반응을 참고하여 계획이나 글을 보완하도록 한다.
- 학습자가 수업에 능동적으로 참여할 수 있도록 토론, 협력 학습, 자기주도적 학습 등을 계획한다.
- 백일장이나 문예 창작 관련 봉사 활동 등 극 창작과 관련된 문화행사에 적극적으로 참여하여 극 창작을 생활화하도록 한다.
- 창작 세미나, 편집 회의, 모의 출판, 작품 발표회, 작가와의 대화 등 다양한 방법을 활용하여 다른 이와 소통할 수 있는 기회를 제공한다.

#### ○ 유의 사항

- 극 문학 창작 이론에 대한 학습은 실제 창작 활동에 적용하거나 구체적 사례를 덧붙여 봄으로써 이론을 피상적으로 이해하는 데 그치지 않도록 유의한다.
- 학습자의 개인적인 관심도, 선행 학습, 수행 능력, 학습 성취도 등을 고려하여 다양한 소집단 활동이 가능하도록 배려한다.
- 학생의 개인차를 고려하여 학습 활동에 참여할 수 있도록 배려하고, 학생이 자율적으로 학습할 수 있도록 분야별 학습 과제를 제시하여 학습 효과를 높이도록 한다.
- 학교 사정에 맞게 극 문학 창작 활동에 필요한 공간을 구성하고 시설과 교구, 교재, 관련 서적을 구비하여 활용한다.
- 모든 글쓰기와 관련된 교수·학습 활동은 항상 창작 윤리를 강조하여 학생들로 하여금 창작 윤리에 대한 확고한 의식을 갖도록 지도한다.
- 실습실 내에서 발생할 수 있는 모든 유형의 안전사고에 대비하여 사고를 미연에 방지한다.

## 나. 평가

### ○ 평가 방향

- 극 문학 창작 이론에 대한 이해와 실제 창작 활동에 적용하는 능력을 평가한다.
- 내용 체계와 영역별 내용을 근거로 평가 목표를 설정하되 학생의 성취 수준을 고려하여 평가한다.
- 평가 내용이 특정 영역에 편중되지 않도록 모든 영역을 고르게 평가하고, 이를 통해 학습자의 창의적 발상 능력, 문학적 감수성, 문학적 표현 능력, 개성적 표현 능력 등을 측정한다.
- 평가 결과는 학습자의 성취 수준을 판단하고, 교수·학습 계획, 방법, 자료 등을 개선하는 데 활용한다.

### ○ 평가 방법

- 극 문학의 본질과 극 문학 창작 과정에 대한 탐구 과정 및 결과를 평가하되, 탐구 결과와 이론적 지식을 실제 극 문학 창작 활동에 적용할 수 있는지를 중심으로 평가한다.
- 수행 평가를 활용하여 실제 극 창작 활동의 결과뿐만 아니라 수행 과정도 평가할 수 있다.
- 창작 결과에 대한 평가는 작품의 내용, 형식, 표현에 대하여 분석적으로 평가할 수도 있고, 작품 전반에 대하여 총체적으로 평가할 수도 있다.
- 극 문학 창작의 과정을 평가하기 위하여 관찰과 자기 평가, 동료 평가 등을 활용할 수 있다.
- 극 문학 창작 결과물을 평가하기 위해 체크리스트 등을 활용할 수 있다.

### ○ 유의 사항

- 교수·학습 전에 학습자의 핵심 역량 출발점을 진단하고 이를 평가에 반영하기 위한 계획을 세울 필요가 있다.



- 학습자의 지식, 기능, 태도 등을 균형 있게 평가하고, 평가 기준을 미리 제시하여 학습자가 자신의 평가 결과를 객관적으로 이해할 수 있도록 도울 필요가 있다.
- 학습자의 극 문학 창작 능력 등 인지적 영역에 대한 평가뿐 아니라 문예 창작에 대한 관심과 흥미, 열정, 수업 태도 등 정의적 영역에 대한 평가를 병행한다.
- 교수·학습을 통해 학생들이 핵심 역량을 어느 정도 성취하였는가를 파악할 뿐만 아니라 학생들의 향상 정도를 확인할 수 있는 성장참조형 평가를 실시하도록 한다.

## 30. 고전 문학 감상

### 1. 성격

『고전 문학 감상』은 고전 문학 작품에 담겨 있는 보편적 가치에 대한 탐구를 바탕으로 고전 문학을 수용하고 현대적으로 변용할 수 있는 가능성을 탐색하는 과목이다. 고전 문학의 특질과 가치, 역사적 전개에 대한 탐구를 통하여 고전 문학에 대한 흥미와 호기심을 기르고, 구체적 고전 문학 작품의 감상과 비평을 통해 시대를 아우르는 문학적 보편성을 통찰하고 문학적 감수성을 기른다. 이를 통해 문학적 감수성, 문학 텍스트 향유 능력과 같은 핵심역량을 계발하게 된다.

#### ■ 핵심역량

핵심역량	의미	하위 요소
문학적 감수성	문학 작품을 감상, 비평하거나 창작하는 과정에서 작가가 자아와 세계에 대한 관찰과 사유를 통해 얻는 정서적 반응	감성, 정서적 반응, 관찰력, 공감 능력
문학 텍스트 향유 능력	문학 텍스트를 시대의 문학적 관습과 언어적 관습, 사회적 배경, 미적 특질 등과 관련지어 자신의 언어로 재해석하는 능력	문학 갈래별 특성 이해, 문학 작품 감상 능력, 문학 작품 비평 능력, 문학적 관습의 이해

### 2. 목표

목표 수준	목표 진술
총괄 목표	고전 문학의 특질과 역사적 전개에 대한 이해를 통하여 시대를 초월한 문학의 보편성을 탐색하고, 고전 문학 작품의 분석을 통해 고전 문학을 감상하고 비평하는 능력을 함양한다.

목표 수준	목표 진술
세부 목표	가. 고전 문학의 개념과 특징을 이해한다. 나. 고전 문학의 통시적 전개를 이해한다. 다. 고전 문학 작품을 감상하고 비판적으로 수용한다. 라. 고전 문학 작품을 현대적으로 변용하여 새롭게 구성한다. 마. 일상에서 다양한 갈래의 고전 문학 작품을 지속적으로 감상하는 태도를 기른다.

### 3. 내용 체계 및 성취 기준

#### 가. 내용체계

영역	하위영역	내용	학년(군)별 내용 (요소)	기능
고전 문학의 특질과 전개	고전 문학의 특징과 가치	고전 문학은 우리 선조들의 문화와 얼이 담긴 문학이다. 고전 문학은 미적 구조물로서 가치를 지닌다.	고전 문학의 특징	이 해 하 기  감 상 하 기
			고전 문학의 가치	
	고전 문학의 범위와 전개	개화기 이전의 모든 문학 작품을 고전 문학이라 칭한다. 고전 문학은 시가, 소설, 극, 교술의 양태로 발전해 왔다.	고전 문학의 범위	
			고전 문학의 전개	
고전 문학의 감상과 비평	고전 시가의 감상과 비평	고전 시가는 우리 민족 고유의 서정성을 담고 있다. 고전 시가는 음악성이 뛰어나며, 특유의 표현 기법이 발달하였다.	고전 시가의 감상	탐 구 하 기
			고전 시가의 비평	
	고전 소설의 감상과 비평	고전 소설은 작가의식을 중심으로 사건이 전개된다. 고전 소설은 내용에 따른 특유의 서사 구조를 갖추고 있다.	고전 소설의 감상	비 평 하 기
			고전 소설의 비평	
	고전 극 문학의 감상과 비평	고전 극 문학은 연행 문화의 발달과 함께 성장해 왔다. 고전 극 문학은 특별한 무대 없이 관객과 상호작용하며 연행된다.	고전 극 문학의 감상	습 작 하 기
			고전 극 문학의 비평	
	고전 교술 문학의 감상과 비평	고전 교술 문학에는 선조들이 추구하는 가치가 담겨 있다. 고전 교술 문학은 세부 갈래에 따라 형식이 다르다.	고전 교술 문학의 감상	설 명 하 기
			고전 교술	

영역	하위영역	내용	학년(군)별 내용 (요소)	기능
고전 문학의 확장	고전 문학과 인접 예술	고전 문학은 음악, 미술, 연극, 무용과의 교류를 통해 발전해 왔다.	문학의 비평	
	고전 문학의 현대적 변용	고전 문학은 현재에도 다양한 양태로 변용되고 있다.	인접 예술과의 교류	
			고전 문학의 현대적 변용	

## 나. 성취기준

### (1) 고전 문학의 특질과 전개

고전 문학은 우리 선조들의 문화와 일이 담긴 미적 구조물로서 개화기 이전의 문학을 통칭한다. 시가와 산문, 극, 교술의 양태로 발전해 왔다.

고감01-01 고전 문학의 갈래별 특징을 이해한다.

고감01-02 고전 문학에 담긴 고유한 가치와 현재적 의의를 탐구한다.

고감01-03 고전 문학의 범위를 이해한다.

고감01-04 고전 문학의 전개 양상을 탐구한다.

### (2) 고전 문학의 감상과 비평

고전 문학은 시가, 소설, 극, 교술의 양태로 발전해 왔다. 고전 문학 작품에 담긴 선조들의 가치와 정서를 중심으로 감상하고, 갈래별 미적 형식과 표현상 특징을 중심으로 비평한다.

고감02-01 우리 민족 고유의 서정성을 바탕으로 고전 시가를 감상한다.

고감02-02 음악성과 표현기법을 바탕으로 고전 시가를 비평한다.

고감02-03 작가의식을 바탕으로 고전 소설을 감상한다.

고감02-04 서사 구조와 서술자 등 갈래의 특징을 바탕으로 고전 소설을 비평한다.

고감02-05 우리 전통의 연행 문화를 중심으로 고전 극 문학을 감상한다.

고감02-06 무대의 특징과 관객과의 상호작용을 중심으로 고전 극 문학을 비평한다.

고감02-07 고전 교술 문학에 담긴 가치를 중심으로 감상한다.

고감02-08 고전 교술 문학의 내용과 형식을 중심으로 비평한다.

### (3) 고전 문학의 확장

고전 문학은 다양한 예술 분야와 교류하며 발전해 왔으며 현재에도 다양한 양태로 변용되며 그 가치를 계승하고 있다.

고감03-01 고전 문학과 인접 예술의 영향관계를 탐구하고 설명한다.

고감03-02 고전 문학의 현대적 변용을 탐구하고 이를 바탕으로 습작하고 설명한다.

## 4. 교수·학습 방법 및 평가

### 가. 교수·학습 방법

#### ○ 교수·학습 방향

- 고전 문학에 대한 감상과 비평을 중심으로 하는 과목임을 고려하여 지도 계획을 수립한다.
- 고전 문학의 특질과 전개를 탐구하고, 이를 바탕으로 다양한 갈래의 고전 문학 작품을 감상하고 비평하도록 지도한다.
- 다양한 인접 예술과 고전 문학 간의 상호작용에 대한 이해를 바탕으로 전문적인 문학 감상 및 비평 능력을 신장할 수 있도록 지도한다.
- 문학 개론이나 현대 문학 감상 등 다른 과목 간의 위계를 고려하여 지도 계획을 수립한다.

#### ○ 교수·학습 방법

- 다양한 활동을 통하여 여러 고전 문학 작품을 감상하고 비평해봄으로써 학습자가 고전 문학 감상 및 비평의 즐거움을 경험하도록 한다.
- 고전 문학과 관련된 탐구 결과를 발표하고 토론하며 의견을 나누는 활동을 통해 학습자 스스로 고전 문학의 특질에 대해 인식하도록 한다.
- 고전 문학과 관련된 이론적 지식은 강의 또는 탐구 학습을 통해 습득할 수 있으며, 수업 전에 모듈별 또는 개별 과제를 부여하여 이론 수업에 대한 이해를 도울 수 있다.
- 전문가의 감상이나 비평문을 분석하고 고전 문학 이론과 관련된 프로젝트 학습을 통해 감상 및 비평에 대한 안목을 기를 수 있도록 한다.
- 고전 문학의 특성에 대한 인식을 바탕으로 다양한 갈래의 고전 문학 작품을 감상하는 활동을 통해 문학적 감수성을 기른다.
- 학습자가 수업에 능동적으로 참여할 수 있도록 토론, 협력 학습, 자기주도적 학습 등을 계획

한다.

- 고전 문학 독서와 관련된 봉사 활동, 문학 기행 등 문학 감상 및 비평과 관련된 문화행사에 적극적으로 참여하여 문학의 감상과 비평을 생활화하도록 한다.

#### ○ 유의 사항

- 고전 문학에 대한 학습은 실제 창작 활동에 적용하거나 구체적 사례를 덧붙여 봄으로써 이론을 피상적으로 이해하는 데 그치지 않도록 유의한다.
- 학습자의 개인적인 관심도, 선행 학습, 수행 능력, 학습 성취도 등을 고려하여 다양한 소집단 활동이 가능하도록 배려한다.
- 학생의 개인차를 고려하여 학습 활동에 참여할 수 있도록 배려하고, 학생이 자율적으로 학습할 수 있도록 분야별 학습 과제를 제시하여 학습 효과를 높이도록 한다.
- 학교 사정에 맞게 문학 감상 및 비평에 필요한 공간을 구성하고 시설과 교구, 교재, 관련 서적을 구비하여 활용한다.
- 모든 글쓰기와 관련된 교수·학습 활동은 항상 창작 윤리를 강조하여 학생들로 하여금 창작 윤리에 대한 확고한 의식을 갖도록 지도한다.
- 실습실 내에서 발생할 수 있는 모든 유형의 안전사고에 대비하여 사고를 미연에 방지한다.

### 나. 평가

#### ○ 평가 방향

- 고전 문학 이론에 대한 이해와 실제 감상 및 비평 활동에 적용하는 능력을 평가한다.
- 내용 체계와 영역별 내용을 근거로 평가 목표를 설정하되 학생의 성취 수준을 고려하여 평가한다.
- 평가 내용이 특정 영역에 편중되지 않도록 모든 영역을 고르게 평가하고, 이를 통해 학습자의 문학적 감수성, 문학 텍스트 향유 능력 등을 측정한다.
- 평가 결과는 학습자의 성취 수준을 판단하고, 교수·학습 계획, 방법, 자료 등을 개선하는 데 활용한다.

#### ○ 평가 방법

- 고전 문학의 특질과 전개에 대한 탐구 과정 및 결과를 평가하되, 탐구 결과와 이론적 지식을 실제 고전 문학 작품의 감상에 적용할 수 있는 문학 텍스트 향유 능력을 중심으로 평가한다.
- 고전 문학 이론에 대한 탐구 과정과 이해도를 평가하기 위하여 지필 평가와 구술 평가를 활용할 수 있다.
- 고전 문학 작품 감상 및 비평 활동을 평가하기 위하여 수행 평가를 활용할 수 있다.

- 고전 문학 감상과 비평의 과정을 평가하기 위하여 관찰과 동료 평가 등을 활용할 수 있다.
- 감상문과 비평문을 평가하기 위하여 구술 평가, 체크리스트 등을 활용할 수 있다.

- 유의 사항

- 교수·학습 전에 학습자의 핵심 역량 출발점을 진단하고 이를 평가에 반영하기 위한 계획을 세울 필요가 있다.
- 학습자의 지식, 기능, 태도 등을 균형 있게 평가하고, 평가 기준을 미리 제시하여 학습자가 자신의 평가 결과를 객관적으로 이해할 수 있도록 도울 필요가 있다.
- 학습자의 고전 문학 감상 및 비평 능력 등 인지적 영역에 대한 평가뿐 아니라 고전 문학에 대한 관심과 흥미, 열정, 수업 태도 등 정의적 영역에 대한 평가를 병행한다.
- 교수·학습을 통해 학생들이 핵심 역량을 어느 정도 성취하였는가를 파악할 뿐만 아니라 학생들의 향상 정도를 확인할 수 있는 성장참조형 평가를 실시하도록 한다.

## 31. 현대 문학 감상

### 1. 성격

『현대 문학 감상』은 현대 문학 작품에 담겨 있는 갈래별 특징을 고찰하고 고전 문학, 세계 문학과와의 관련성 등에 대하여 탐색하는 과목이다. 현대 문학의 특징과 흐름에 대한 탐구를 통하여 현대 문학에 대한 흥미와 호기심을 기르고, 구체적 현대 문학 작품의 감상과 비평을 통해 현대 문학의 바탕에 깔린 규범을 수용하고 현 시대를 아우르는 문학적 감수성을 기른다. 이를 통해 문학적 감수성, 문학 텍스트 향유 능력과 같은 핵심역량을 계발하게 된다.

#### ■ 핵심역량

핵심역량	의미	하위 요소
문학적 감수성	문학 작품을 감상, 비평하거나 창작하는 과정에서 작가가 자아와 세계에 대한 관찰과 사유를 통해 얻는 정서적 반응	감성, 정서적 반응, 관찰력, 공감 능력
문학 텍스트 향유 능력	문학 텍스트를 시대의 문학적 관습과 언어적 관습, 사회적 배경, 미적 특질 등과 관련지어 자신의 언어로 재해석하는 능력	문학 갈래별 특성 이해, 문학 작품 감상 능력, 문학 작품 비평 능력, 문학적 관습의 이해

### 2. 목표

목표 수준	목표 진술
총괄 목표	현대 문학의 특질과 흐름에 대한 이해를 통하여 문학 활동의 주체인 인간에 대한 이해와 통찰 능력을 기르고 다양한 문학 작품의 분석을 통해 현대 문학 작품을 감상하고 비평하는 능



	력을 기른다.
세부 목표	가. 현대 문학의 개념과 특징을 이해한다. 나. 현대 문학의 범위와 흐름을 파악한다. 다. 현대 문학 작품을 감상하고 비판적으로 수용한다. 라. 현대 문학 작품을 다양하게 변용하여 새롭게 구성한다. 마. 일상에서 다양한 갈래의 문학 작품을 지속적으로 감상하는 태도를 기른다.

### 3. 내용 체계 및 성취 기준

#### 가. 내용체계

영역	하위영역	내용	학년(군)별 내용 (요소)	기능	
현대 문학의 특징과 전개	현대 문학의 특징과 가치	현대 문학은 현대인들의 문화와 정신이 반영된 문학 이다. 현대 문학은 미적 구조물로서 가치를 지닌다.	현대 문학의 특 징 현대 문학의 가 치	이 해 하 기  감 상 하 기	
	현대 문학의 범위와 전개	개화기 이후의 모든 문학 작품을 현대 문학이라 칭한 다. 현대 문학은 시와 소설, 극, 교술의 양태로 발전해 왔 다.	현대 문학의 범 위 현대 문학의 전 개		
	시 감상과 비평	현대 시는 현대인들의 서정을 담고 있다. 현대 시는 감각적 이미지를 다양한 기법을 통해 표현 한다.	시의 감상		탐 구 하 기
			시의 비평		
현대 문학의 감상과 비평	소설 감상과 비평	현대 소설은 시대의 문제 의식을 형상화한다. 현대 소설은 시점과 서사구조의 다양성을 특징으로 한다.	소설의 감상	비 평 하 기	
			소설의 비평		
	극 문학 감상과 비평	현대 극 문학은 공연뿐만 아니라 영상으로 구현된다. 지문, 대사, 해설 등이 현대 극 문학의 구성요소이다.	극 문학의 감상	습 작 하 기	
			극 문학의 비평		
	교술 문학의 감상과 비평	현대 교술 문학은 현대의 중요한 가치를 담고 있다. 현대 교술 문학은 형식이 자유로우며 다양한 내용을 소재로 삼는다.	교술 문학의 감 상	설 명 하 기	
			교술 문학의 비 평		
현대 문학의 변용 확장	현대 문학의 변용	문학은 인접 예술 장르와 교류하며 다양하게 변용되 고 있다.	문학, 예술, 매체		
	한국 문학과 세계 문학	한국문학은 세계 문학과 교류하며 특수성과 보편성 을 획득하고 있다.	세계 문학과 한 국 문학의 관계		

## 나. 성취기준

### (1) 현대 문학의 특질과 전개

현대 문학은 현 시대의 문화와 정신이 담긴 미적 구조물로서 개화기 이후의 문학을 통칭한다. 시와 소설, 극, 교술의 양태로 발전해 왔다.

현감01-01 현대 문학의 갈래별 특징을 이해한다.

현감01-02 현대 문학의 보편적 가치를 탐구한다.

현감01-03 현대 문학의 범위를 이해한다.

현감01-04 현대 문학의 전개 양상을 탐구한다.

### (2) 현대 문학의 감상과 비평

현대 문학은 시, 소설, 극, 교술의 양태로 발전해 왔다. 현대 문학 작품에 담긴 현대적 가치와 정서를 중심으로 감상하고, 갈래별 미적 형식과 표현상 특징을 중심으로 비평한다.

현감02-01 현대시 고유의 서정성을 중심으로 시를 감상한다.

현감02-02 이미지와 표현기법, 시상의 전개를 바탕으로 시를 비평한다.

현감02-03 작가 의식을 바탕으로 소설을 감상한다.

현감02-04 서사 구조와 서술자 등 소설 갈래의 특징을 바탕으로 소설을 비평한다.

현감02-05 공연과 영상을 고려하여 극 문학을 감상한다.

현감02-06 지문과 대사 등 극 문학의 특징을 중심으로 극을 비평한다.

현감02-07 교술 문학에 담긴 가치를 중심으로 감상한다.

현감02-08 교술 문학의 내용과 형식을 중심으로 작품을 비평한다.

### (3) 현대 문학의 확장

현대 문학은 다양한 예술 분야, 세계 문학과 교류하며 발전해 왔으며 앞으로도 다양한 양태로 변용되며 그 범주를 확장할 가능성이 있다.

현감03-01 현대 문학의 변용 양상에 대해 탐구하고 설명한다.

현감03-02 한국 문학과 세계 문학의 관계에 대한 이해를 바탕으로 습작하고 설명한다.

## 4. 교수·학습 방법 및 평가

### 가. 교수·학습 방법

#### ○ 교수·학습 방향

- 현대 문학에 대한 감상과 비평을 중심으로 하는 과목임을 고려하여 지도 계획을 수립한다.
- 현대 문학의 특질과 전개를 탐구하고, 이를 바탕으로 다양한 갈래의 현대 문학 작품을 감상하고 비평하도록 지도한다.
- 다양한 인접 예술 및 세계 문학과와의 상호작용에 대한 이해를 바탕으로 전문적인 문학 감상 및 비평 능력을 신장할 수 있도록 지도한다.
- 문학 개론이나 고전 문학 감상 등 다른 과목 간의 위계를 고려하여 지도 계획을 수립한다.

#### ○ 교수·학습 방법

- 다양한 활동을 통하여 여러 현대 문학 작품을 감상하고 비평해봄으로써 학습자가 현대 문학 감상 및 비평의 즐거움을 경험하도록 한다.
- 현대 문학과 관련된 탐구 결과를 발표하고 토론하며 의견을 나누는 활동을 통해 학습자 스스로 현대 문학의 특질에 대해 인식하도록 한다.
- 현대 문학과 관련된 이론적 지식은 강의 또는 탐구 학습을 통해 습득할 수 있으며, 수업 전에 모듈별 또는 개별 과제를 부여하여 이론 수업에 대한 이해를 도울 수 있다.
- 전문가의 감상이나 비평문을 분석하고 현대 문학 이론과 관련된 프로젝트 학습을 통해 감상 및 비평에 대한 안목을 기를 수 있도록 한다.
- 현대 문학의 특성에 대한 인식을 바탕으로 다양한 갈래의 문학 작품을 감상하는 활동을 통해 문학적 감수성을 기른다.
- 학습자가 수업에 능동적으로 참여할 수 있도록 토론, 협력 학습, 자기주도적 학습 등을 계획한다.
- 문학 독서와 관련된 봉사 활동, 작가와의 대화, 문학 기행 등 문학 감상 및 비평과 관련된 문화행사에 적극적으로 참여하여 문학의 감상과 비평을 생활화하도록 한다.

#### ○ 유의 사항

- 현대 문학에 대한 학습은 실제 창작 활동에 적용하거나 구체적 사례를 덧붙여 봄으로써 이론을 피상적으로 이해하는 데 그치지 않도록 유의한다.
- 학습자의 개인적인 관심도, 선행 학습, 수행 능력, 학습 성취도 등을 고려하여 다양한 소집단 활동이 가능하도록 배려한다.
- 학생의 개인차를 고려하여 학습 활동에 참여할 수 있도록 배려하고, 학생이 자율적으로 학습

- 할 수 있도록 분야별 학습 과제를 제시하여 학습 효과를 높이도록 한다.
- 학교 사정에 맞게 문학 감상 및 비평에 필요한 공간을 구성하고 시설과 교구, 교재, 관련 서적을 구비하여 활용한다.
- 모든 글쓰기와 관련된 교수·학습 활동은 항상 창작 윤리를 강조하여 학생들로 하여금 창작 윤리에 대한 확고한 의식을 갖도록 지도한다.
- 실습실 내에서 발생할 수 있는 모든 유형의 안전사고에 대비하여 사고를 미연에 방지한다.

## 나. 평가

### ○ 평가 방향

- 현대 문학 이론에 대한 이해와 실제 감상 및 비평 활동에 적용하는 능력을 평가한다.
- 내용 체계와 영역별 내용을 근거로 평가 목표를 설정하되 학생의 성취 수준을 고려하여 평가한다.
- 평가 내용이 특정 영역에 편중되지 않도록 모든 영역을 고르게 평가하고, 이를 통해 학습자의 문학적 감수성, 문학 텍스트 향유 능력 등을 측정한다.
- 평가 결과는 학습자의 성취 수준을 판단하고, 교수·학습 계획, 방법, 자료 등을 개선하는 데 활용한다.

### ○ 평가 방법

- 현대 문학의 특질과 전개에 대한 탐구 과정 및 결과를 평가하되, 탐구 결과와 이론적 지식을 실제 현대 문학 작품의 감상에 적용할 수 있는 문학 텍스트 향유 능력을 중심으로 평가한다.
- 현대 문학 이론에 대한 탐구 과정과 이해도를 평가하기 위하여 지필 평가와 구술 평가를 활용할 수 있다.
- 현대 문학 작품 감상 및 비평 활동을 평가하기 위하여 수행 평가를 활용할 수 있다.
- 현대 문학 감상과 비평의 과정을 평가하기 위하여 관찰과 동료 평가 등을 활용할 수 있다.
- 감상문과 비평문을 평가하기 위하여 구술 평가, 체크리스트 등을 활용할 수 있다.

### ○ 유의 사항

- 교수·학습 전에 학습자의 핵심 역량 출발점을 진단하고 이를 평가에 반영하기 위한 계획을 세울 필요가 있다.
- 학습자의 지식, 기능, 태도 등을 균형 있게 평가하고, 평가 기준을 미리 제시하여 학습자가 자신의 평가 결과를 객관적으로 이해할 수 있도록 도울 필요가 있다.
- 학습자의 현대 문학 감상 및 비평 능력 등 인지적 영역에 대한 평가뿐 아니라 현대 문학에 대한 관심과 흥미, 열정, 수업 태도 등 정의적 영역에 대한 평가를 병행한다.

- 교수·학습을 통해 학생들이 핵심 역량을 어느 정도 성취하였는가를 파악할 뿐만 아니라 학생들의 향상 정도를 확인할 수 있는 성장참조형 평가를 실시하도록 한다.

## 32. 연극의 이해

### 1. 성격

『연극의 이해』는 연극예술에 대한 올바른 이해의 길을 제시하기 위한 과목이다. 연극은 인간으로 하여금 그 인간과 사회에 대해 제대로 이해하고 올바른 태도를 갖도록 해주는 예술이다. 『연극의 이해』에서는 여러 예술 장르가 만나는 종합 예술이며, 많은 분야의 사람들이 함께 작품을 만드는 협동 예술이고, 또한 관객과 만남으로써 완성되는 소통의 예술로서의 연극을 알게 된다. 연극의 본질과 효능, 연극의 구성요소, 연극의 종류와 양식에 따른 연극의 흐름을 학습함으로써 공연예술인 연극의 과거와 현재는 물론 미래의 연극 동향을 이해한다. 이 과정을 통해 학생들은 연극적 분석력, 사회성과 같은 핵심역량을 계발하게 된다.

#### ■ 핵심역량

핵심역량	의미	하위 요소
연극적 분석력	연극적 분석력은 연극을 하는 모든 행위의 기초가 되는 역량이다. 이 역량은 참여자와 관찰자의 입장으로 나누어 계발할 수 있다. 참여자로서의 연극적 분석력은 주어진 텍스트의 주제와 이미지를 논리적으로 찾아내고, 작품과 관련된 정보를 효과적으로 수집하고 조사하여 활용함으로써 계발된다. 관찰자로서의 연극적 분석력은 예술가들이 창조한 무대 위의 이미지화된 언어를 자신의 예술적 가치로 평가하고 분석하며 계발되는 능력이다.	텍스트 분석, 이해력, 비교평가 능력, 정보수집·분석·활용능력, 논리적 사고, 비판적 사고, 언어 및 비언어적 표현 능력(말하기, 듣기, 쓰기, 읽기), 공감각적 문해력, 기초학습훈련, 자기 주도 학습.
사회성	연극에서의 사회성은 연극을 통해 인간과 사회에 대한 깊은 이해와 통찰의 기회를 갖고, 자아를 성찰하며, 자신의 삶과 진로, 연극의 활동에 필요한 기초적인 능력 및 자질을 자기 주도적이고 지속적으로 계발하는 능력이다. 또한 제작의 체계를 구축하고 제작에 필요한 인적자원을 구성하며 각기 다	자발성, 책임감, 갈등관리능력, 문제해결능력, 진로개발, 자기개발, 긍정적인 자아 형성, 자아 존중, 객관성, 유연성, 타인 이해 및 존중과 배려, 전달력, 조화,

핵심역량	의미	하위 요소
	큰 분야의 스태프들이 서로 유기적이고 체계적으로 협력하여 하나의 연극을 위해 공동작업을 수행하며 계발된다. 그리고 동료들과 작품에 필요한 지식과 정보를 공유할 수 있는 능력뿐 아니라 공동창작활동에 필요한 예절 및 관객과 사회에 대한 사회적 책무를 수용할 수 있는 능력을 말한다.	적응력, 공감, 교감, 협동, 소속감, 연극윤리, 안전의식.

## 2. 목표

연극의 특성을 고찰하고, 연극의 종류 및 양식을 탐구하여 연극을 이해한다.

가. 연극의 본질과 효능을 이해한다.

나. 연극의 각 구성 요소별 특성과 의의를 탐구한다.

다. 연극의 종류별 특성과 흐름을 탐구하고 미래 동향을 이해한다.

라. 연극의 양식별 특성과 흐름을 탐구하고 미래 동향을 이해한다.

## 3. 내용체계 및 성취기준

가. 내용 체계

영역	하위영역	내용	학년(군)별 내용 (요소)	기능
연극의 특성	연극의 본질	모방, 놀이, 제의 등 인간의 본능적인 욕구와 행동에 의해서 발생된 연극은 특정한 시간과 공간 속에서 관객과 배우의 직접적인 만남을 통해 교감하는 소통의 예술이며, 현장성이 강한 살아있는 예술이다.	연극의 기원	비 교 하 기
			연극의 본성	
	연극의 효능	연극은 참여자와 관람자에게 즐거움을 줄 뿐 아니라 인간과 사회에 대한 이해와 태도의 변화를 이끌어 내기도 하고, 인간의 정신과 육체를 정화시켜 개인과 사회의 건강을 회복하고 유지시켜주는 기능을 한다.	예술적 효능	분 석 하 기
			교육적 효능	
			치료적 효능	
	연극의 요소	연극은 ‘일정한 계획이나 이야기(희곡)’를 연기하는 사람(배우)과 관람하는 사람(관객)이 동시에	배우	탐 구 하 기
			관객	
				이 해 하 기

영역	하위영역	내용	학년(군)별 내용 (요소)	기능
		일정한 장소(무대)에 있으면 가능하다.	무대 회극	
연극의 종류	희극	희극은 현세계의 질서를 존중하여 화해를 통해 행복한 결말을 맺는 연극으로 언어, 인물, 상황, 구성 등에 나타난 희극적 요소는 동서양의 다양한 연극에서 발견 할 수 있다.	희극의 특성	
			희극의 흐름	
	비극	비극은 인생의 슬픔과 비참함을 제재로 불행한 결말을 갖는 연극으로 언어, 인물, 상황, 구성 등에 나타난 비극적 요소는 동서양의 다양한 연극에서 발견 할 수 있다.	비극의 특성	
			비극의 흐름	
	희극과 비극이 혼합된 연극	대부분의 연극은 비율이나 정도의 차이가 있을 뿐 희극이나 비극이 혼합되어 있으며 언어, 인물, 상황, 구성 등에 나타난 특성은 동서양의 다양한 연극에서 발견 할 수 있다.	희극과 비극이 혼합된 연극의 특성 희극과 비극이 혼합된 연극의 흐름	
연극의 양식	사실적 연극	사실적 연극은 사실처럼 보이도록 표현하는 연극으로 이야기, 인물과 연기, 무대표현 등에 나타난 특성은 동서양의 다양한 연극에서 발견 할 수 있다.	사실적 연극의 특성	
			사실적 연극의 흐름	
	비사실적 연극	비사실적 연극은 인간과 사회의 본질적 요소만을 집중적으로 간결하게 보여주는 연극으로 이야기, 인물과 연기, 무대 표현 등에 나타난 특성은 동서양의 다양한 연극에서 발견 할 수 있다.	비사실적 연극의 특성	
			비사실적 연극의 흐름	

## 나. 성취기준

### (1) 연극의 특성

연극은 인간과 사회를 다루는 예술로서 연극의 본질, 효능, 구성요소가 긴밀하게 연관되어 있는 종합예술이다.



연이01-01 다양한 연극의 기원설을 이해하고 각각의 관점을 비교한다.

연이01-02 연극의 본성을 이해하고 다른 예술분야와의 비교를 통해 탐구한다.

연이01-03 연극을 통하여 경험할 수 있는 예술적 효능을 참여자와 관람자의 입장에서 탐구한다.

연이01-04 연극을 통하여 경험할 수 있는 교육적 효능을 탐구한다.

연이01-05 연극을 통하여 경험할 수 있는 치료적 효능을 탐구한다.

연이01-06 예술가인 배우를 이해하고 배우의 연기와 일상적 행동의 차이를 비교하고 분석한다.

연이01-07 연극 예술을 완성시키는 존재인 관객의 본질과 특성을 이해하고 좋은 관객이 되기 위한 조건을 탐구한다.

연이01-08 연극에서 무대가 지니는 의미를 이해하고 다양한 무대의 특징을 비교하고 분석한다.

연이01-09 연극에서의 희곡의 역할과 특성을 이해하고 다른 문학 갈래와의 차이점을 비교한다.

## (2) 연극의 종류

연극은 내용에 따라 희극, 비극, 희극과 비극이 혼합된 연극으로 나눌 수 있다.

연이02-01 언어, 인물, 상황, 구성 등에 나타난 희극의 특성을 탐구한다.

연이02-02 다양한 희극작품에 나타난 희극의 특성을 비교하고 희극의 흐름을 탐구한다.

연이02-03 언어, 인물, 상황, 구성 등에 나타난 비극의 특성을 탐구한다.

연이02-04 다양한 비극작품에 나타난 비극의 특성을 비교하고 비극의 흐름을 탐구한다.

연이02-05 언어, 인물, 상황, 구성 등에 나타난 희극과 비극이 혼합된 연극의 특성을 탐구한다.

연이02-06 다양한 희극과 비극이 혼합된 연극에 나타난 특성을 비교하고 그 흐름을 탐구한다.

## (3) 연극의 양식

연극은 양식의 구분에 따라 사실적 연극과 비사실적 연극으로 나눌 수 있다.

연이03-01 이야기, 인물과 연기, 무대표현 등의 관점에서 사실적 연극의 특성을 탐구한다.

연이03-02 다양한 사실적 연극에 나타난 특성을 비교하고 그 흐름을 탐구한다.

연이03-03 이야기, 인물과 연기, 무대표현 등의 관점에서 비사실적 연극의 특성을 탐구한다.

연이03-04 다양한 비사실적 연극에 나타난 특성을 비교하고 그 흐름을 탐구한다.

#### 4. 교수·학습 방법 및 평가

##### 가. 교수·학습 방법

###### ○ 교수·학습 방향

- 연극예술에 대한 이해의 길을 제시함으로써 연극이 다른 예술장르와 구별되는 특성을 이해하고 과거 현재 미래의 연극 동향을 지도한다.
- 연극 뿐 아니라 인접 예술 장르의 다양한 체험을 통해 예술적 안목을 높이도록 지도한다.
- 연극에 대한 기본 지식과 이해를 바탕으로 『연기』, 『무대기술』, 『연극제작실습』, 『연극의 감상과 비평』과 연계할 수 있다.

###### ○ 교수·학습 방법

- 학습 내용에 따라 개념 학습, 인물 학습, 주제 학습, 비교 학습 등을 다양하게 활용한다.
- 학생들이 능동적인 학습 활동이 이루어지도록 토론, 발표, 논술, 조사 등 다양한 학습 기법을 활용한다.
- 다양한 시청각 자료와 매체, 현장 견학 등을 활용하여 교수 학습의 효율성을 높이고 생동감 있게 학습한다.
- ‘연극의 종류’에서는 종류를 구분하여 정의내리기 보다는 연극의 종류별 특성을 탐구하여 연극의 이해를 돕게 한다.
- ‘연극의 양식’에서는 양식을 구분하여 정의내리기 보다는 연극의 양식별 특성을 탐구하여 연극의 이해를 돕게 한다.

###### ○ 유의 사항

- 학습 내용은 학생들의 진로와 학교 또는 학과의 특성에 맞게 재구성하여 지도한다.

## 나. 평가

### ○ 평가 방향

- 학생의 학습 과정을 이해하고 성취 수준을 높이며, 학습 내용 및 교수 학습 방법의 적절성을 진단하는 과정이므로 교육 과정에서 제시된 목표와 내용, 교수 학습 방법과 일관성을 유지하도록 준비한다.
- 연극에 대한 기본 개념과 지식의 이해, 학습 태도 등에 유의하여 평가한다.
- 평가방법은 지필평가, 토론, 발표, 논술, 조사, 서술형 평가, 그리고 학습 태도로 구성 할 수 있다.

### ○ 평가 방법

- 지필 평가 문항에는 타당도, 신뢰도, 객관도, 난이도 등 평가 문항 요건을 이원 목적 분류하여 객관식과 주관식 문항을 적절히 배합하여 평가한다.
- 학습 내용에 따른 개념 학습, 인물 학습, 주제 학습, 비교 학습 등을 토론, 발표, 논술, 조사 및 서술형 평가 등으로 평가한다.
- 학습 태도에 대하여 연극윤리, 준비성, 성실도 등 실습에 임하는 자세를 지속적인 관찰, 누가 기록, 체크리스트 등 여러 가지 양적, 질적 평가 기법을 활용하여 평가한다.
- 논술, 서술형 평가는 연극의 요소들을 이해하고 분석하여 자신의 생각을 구체적으로 진술하였는지 평가한다.
- 평가의 형평성을 위하여 평가 목적, 방법, 시기 등을 정확하게 안내하여 학생이 평가에 대비하도록 한다.
- 평가의 타당도와 신뢰도를 높이기 위하여 평가의 주체를 다양화하여 교사 평가, 동료 평가, 자기 평가 등을 활용한다. 학생으로 하여금 스스로 자기 평가를 하게 하여 자율적 교정 능력을 갖추도록 한다.
- 학생의 평가 과정에서 객관성, 타당성, 논리성 등 결과를 만들어내기 위한 학생의 노력을 평가한다.
- 발표, 토론 등의 방식은 여러 사람이 충분히 납득할 만한 설득력을 갖춘 것으로 구체적인 예를 들어 연극을 이해하였는지 평가한다.

### ○ 유의 사항

- 평가 방법은 학생들의 진로와 학교 또는 학과의 특성에 맞게 재구성한다.

## 33. 연기

### 1. 성격

『연기』는 연기의 개념을 이해하고 연기에 필요한 언어와 신체의 표현, 대본 분석 등의 훈련을 통하여 창의적인 표현력을 기르고, 이를 바탕으로 연극이나, 영화, TV 드라마 등 다양한 환경에서 연기할 수 있도록 연기력을 키우는 과목이다. 연기는 극에서 배우가 맡은 배역의 행동이나 성격을 창조하여 나타내는 일 또는 그 기술이다. 자연스런 연기를 위해서는 다양하고 풍부한 느낌, 정확한 표현이 가능한 목소리와 신체를 지니도록 늘 노력해야 하고, 객관적이고 구체적인 분석 능력도 갖추어야 한다. 이 과정을 통해 학생들은 연극적 분석력, 연극적 표현력, 사회성, 공감각적 융합능력과 같은 핵심역량을 계발하게 된다.

#### ■ 핵심역량

핵심역량	의미	하위 요소
연극적 분석력	연극적 분석력은 연극을 하는 모든 행위의 기초가 되는 역량이다. 이 역량은 참여자와 관찰자의 입장으로 나누어 계발할 수 있다. 참여자로서의 연극적 분석력은 주어진 텍스트의 주제와 이미지를 논리적으로 찾아내고, 작품과 관련된 정보를 효과적으로 수집하고 조사하여 활용함으로써 계발된다. 관찰자로서의 연극적 분석력은 예술가들이 창조한 무대 위의 이미지화된 언어를 자신의 예술적 가치로 평가하고 분석하며 계발되는 능력이다.	텍스트 분석, 이해력, 비교 평가능력, 정보수집·분석·활용능력, 논리적 사고, 비판적 사고, 언어 및 비언어적 표현 능력(말하기, 듣기, 쓰기, 읽기), 공감각적 문해력, 기초학습훈련, 자기 주도 학습.
연극적 표현력	연극적 표현력은 분석력을 바탕으로 섬세하고 다양하게 구성하여 창의적이고, 예술적으로 표현하며 계발된다. 이러한 연극적 표현력을 위해 학생은 잘못된 습관이 들지 않도록 자기관리를 해야 하고, 다양한 배우 훈련을 바탕으로 자신의 정서와 이미지를 신체로 표현해야 한다. 연극에 참여하는 각 스태프들은 상상력을 바탕	창의적 사고, 창의적 표현, 자기관리, 배우 훈련, 주제 표현력, 문화적 감수성, 상상력, 이미지의 시각화, 신체 표현 능력.

핵심역량	의미	하위 요소
	으로 시각적, 청각적 이미지들을 무대 위에 형상화해야 한다. 이렇게 연극적 표현력은 다른 예술분야의 참여자들과의 교감을 통해 관객들을 동화시킬 수 있다.	
사회성	연극에서의 사회성은 연극을 통해 인간과 사회에 대한 깊은 이해와 통찰의 기회를 갖고, 자아를 성찰하며, 자신의 삶과 진로, 연극의 활동에 필요한 기초적인 능력 및 자질을 자기 주도적이고 지속적으로 계발하는 능력이다. 또한 제작의 체계를 구축하고 제작에 필요한 인적자원을 구성하며 각기 다른 분야의 스태프들이 서로 유기적이고 체계적으로 협력하여 하나의 연극을 위해 공동작업을 수행하며 계발된다. 그리고 동료들과 작품에 필요한 지식과 정보를 공유할 수 있는 능력뿐 아니라 공동창작활동에 필요한 예절 및 관객과 사회에 대한 사회적 책무를 수용할 수 있는 능력을 말한다.	자발성, 책임감, 갈등관리 능력, 문제해결능력, 진로 개발, 자기개발, 긍정적인 자아 형성, 자아 존중, 객관성, 유연성, 타인 이해 및 존중과 배려, 전달력, 조화, 적응력, 공감, 교감, 협동, 소속감, 연극윤리, 안전의식.
공감각적 융합 능력	공감각적 융합능력은 글로 쓰인 텍스트를 시각적 요소 및 청각적 요소로 활용하여 서로 효과적으로 결합하고 이를 예술로서의 생명력으로 불어 넣을 수 있는 능력을 계발하는 것이다. 연극에 참여하는 학생들은 연극의 종합 예술적 특성을 이해하고, 배우의 연기와 각 분야별 스태프들의 시청각적 요소들의 효과적인 결합을 탐구하고, 모든 분야를 융합하여 예술적으로 주제를 드러낼 수 있도록 표현해야한다.	타 분야 지식과 기술의 융합·연계·활용 능력, 구성력, 이미지 융합, 디자인 능력.

## 2. 목표

연기의 개념을 올바르게 이해하고 언어, 신체, 대본분석 등의 훈련을 바탕으로 종합적인 연기력을 기른다.

- 가. 연기의 개념을 이해한다.
- 나. 연기에 필요한 대본 분석 능력을 기른다.
- 다. 연기에 필요한 신체와 언어 표현 능력을 기른다.
- 라. 연극, 영화, TV드라마 등 다양한 환경에서 연기할 수 있도록 적응력을 기른다.

## 3. 내용체계 및 성취기준

가. 내용 체계

영역	하위영역	내용	학년(군)별 내용 (요소)	기능
연기의 이해	연기의 특성	공연을 위한 배우의 연습은 최선의 표현을 찾아가는 창조의 과정이며, 배우는 자기 역할에 몰입해 있는 순간에도 그것이 허구라는 사실을 인식한다.	연기의 예술성	탐 구 하 기 이 해 하 기
			연기의 이중성	
	연기의 요건	학생은 극적 상황에 맞는 생각과 감정, 행동 등으로 관객의 믿음을 끌어낼 수 있어야 하며, 어떤 경우에도 분명한 의미와 확실한 생각, 구체적인 감정을 가지고 연기한다.	연기의 진실성	
			연기의 정확성	
연기의 실제	대본 분석	학생은 연기를 위하여 사전적인 의미를 이해하고, 앞뒤 맥락에 맞는 정확한 의미와 감정을 찾아내고, 작가 및 시대배경 등 학술적 분석을 한다.	기본 의미 분석	설 명 하 기
			맥락과 감정분석	
			학술적 분석	
	대사 훈련	학생은 정확한 대사 구사를 위하여 기본적으로 호흡, 발성, 공명, 발음이 정확해야 하며, 의미와 감정을 올바르게 전달할 수 있도록 화술을 훈련한다.	호흡	토 론 하 기
			발성	
			공명	
			발음	훈 련 하 기
			휴지와 억양	
			고저, 장단, 강약, 완급	
			분석과 말하기	
	동작 훈련	학생은 몸에 대한 기본적인 이해를 바탕으로 무대에서 자신이 원하는 대로 움직이며 표현할 수 있어야 하고, 느낌 또한 풍부해지도록 훈련한다.	신체훈련	분 석 하 기
			감각과 감성훈련	
			감정훈련	
	종합 훈련	학생은 대사와 동작을 결합하여 의미와 감정에 맞게 표현·전달할 수 있도록 훈련한다.	연극놀이	표 현 하 기
			즉흥연기	
			장면연기	
연기의 응용	매체와 연기	학생은 매체에 따라 연기의 크기와 세부 사항들을 조절한다.	무대연기	노 래 하 기
			카메라연기	
			목소리연기	
	장르 융합과 연기	음악과 무용은 다양한 연기 표현의 수단이 된다.	음악과 연기	
			무용과 연기	

(1) 연기의 이해

연기의 예술성, 이중성, 예술성, 정확성을 이해함으로써 연기를 자연스럽게 표현할 수 있다.

연기01-01 배우의 훈련과 창조의 과정에서 나타나는 연기의 예술성을 탐구한다.

연기01-02 연기하는 순간에 현실과 허구가 공존함을 이해하고 예를 들어 설명한다.

연기01-03 배우는 정확한 대본 분석능력이 필요함을 이해하고 연기의 진실성을 탐구한다.

연기01-04 배우는 정확한 표현 능력이 필요함을 이해하고 연기의 정확성을 탐구한다.

## (2) 연기의 실제

연기02-01 어휘와 문장의 기본적인 의미를 이해한다.

연기02-02 맥락에 맞는 의미와 감정을 이해한다.

연기02-03 작가, 시대배경 등의 탐구를 통하여 주제 및 작품의 의의를 이해하고 토론한다.

연기02-04 호흡에 대하여 이해하고 올바른 대사를 구사하는데 필요한 호흡법을 훈련한다.

연기02-05 발성에 대하여 이해하고 올바른 대사를 구사하는데 필요한 발성법을 훈련한다.

연기02-06 공명에 대하여 이해하고 올바른 대사를 구사하는데 필요한 공명법을 훈련한다.

연기02-07 발음에 대하여 이해하고 올바른 대사를 구사하는데 필요한 발음법을 훈련한다.

연기02-08 휴지와 억양에 대하여 이해하고 의미와 감정을 올바르게 전달할 수 있도록 휴지와 억양을 훈련한다.

연기02-09 고저, 장단, 강약, 완급에 대하여 이해하고 의미와 감정을 올바르게 전달할 수 있도록 고저, 장단, 강약, 완급을 훈련한다.

연기02-010 대본을 정확하게 분석하고 의미와 감정을 올바르게 전달할 수 있도록 화술을 훈련한다.

연기02-011 바르게 서고, 걷고, 균형 잡고, 움직이는 법을 이해하고 무대에서 원하는 대로 움직일 수 있도록 신체를 훈련한다.

연기02-012 감각과 감성을 예민하게 하고 풍부한 표현이 가능하도록 훈련한다.

연기02-013 감정이 풍부해지도록 훈련하고 말과 동작으로 표현한다.

연기02-014 다양한 연극놀이에 참여하고 긴장이완법을 훈련한다.

연기02-015 즉석에서 주어진 상황이나 구성개요에 맞게 표현한다.

연기02-016 주어진 장면을 분석하여 의미와 감정에 맞게 표현한다.

대본분석, 대사훈련, 동작훈련, 종합훈련을 통해 의미를 파악하고, 정확한 화술을 구사하고, 신체적 능력을 습득하여 무대에서 원하는 대로 움직이고 표현할 수 있도록 한다.

### (3) 연기의 응용

매체에 따른 연기, 장르가 융합된 연기의 훈련을 통해 다양한 환경에 적응하여 창의적인 표현을 할 수 있다.

연기03-01 무대의 규모와 종류에 맞게 연기의 크기와 세부사항들을 조절하여 표현한다.

연기03-02 촬영 조건에 맞게 연기의 크기와 세부사항들을 조절하여 표현한다.

연기03-03 목소리만으로 연기하는 다양한 경우에 맞게 연기의 크기와 세부사항들을 조절하여 표현한다.

연기03-04 주어진 음악을 분석하여 의미와 감정에 맞게 노래한다.

연기03-05 주어진 상황이나 주제를 움직임으로 표현한다.

## 4. 교수·학습 방법 및 평가

### 가. 교수·학습 방법

#### ○ 교수·학습 방향

- 『연기』에서는 기본적인 이해를 바탕으로 다양하고 반복적인 훈련을 통해 연극적 분석력, 연극적 표현력, 사회성, 공감각적 융합능력을 기르도록 한다.
- 『연극의 이해』, 『연극제작실습』과 연계되는 과목으로 학년별, 전공별, 인원별로 적절하게 편성한다.



## ○ 교수·학습 방법

- 『연기』를 통해 풍부한 감성과 의미를 자연스럽게 표현하도록 지도한다.
- ‘대사 훈련’과 ‘동작 훈련’은 개인의 건강 상태, 언어 및 행동 습관 등, 개인의 특성을 고려하여 훈련 방법을 달리하고 반복적으로 훈련을 점검하도록 하여 수정, 개선 한다.
- ‘장면연기’의 텍스트는 ‘연극’교과에 제시된 희곡 뿐 아니라 학생들의 진로, 전공, 학과의 특성에 따라 유연성 있게 선택한다.
- 학습 성취도, 개인적인 관심도, 수행 능력, 선행 학습 등을 고려하여 다양한 소집단 활동이 가능하도록 배려한다.
- 맹목적인 연습을 지양하고 ‘연기의 이해’를 바탕으로 ‘연기의 실제’, ‘연기의 응용’을 체계적으로 훈련한다.
- 학생이 자율적으로 선택하여 훈련할 수 있는 보충 훈련 과제를 적절히 제시하여 훈련의 효과를 높인다.
- 다양한 시청각 자료와 매체, 현장 견학 등을 활용하여 교수 학습의 효율성을 높이고 생동감 있게 학습한다.
- 긍정적인 실습 태도를 형성함으로써 자기 주도적인 실습과정이 되도록 배려한다.
- 훈련 과정에서 학생의 활동에 적절한 반응을 제공함으로써 긍정적인 자아 개념과 성취감을 가질 수 있게 한다.

## ○ 유의 사항

- 학생들의 진로, 전공, 학과의 특성, 학교의 형편에 따라 시간을 재구성하여 편성하되, 기초 학습에서 심화 학습으로 진행 한다.
- 필요에 따라 방과 후나 방학 중에 연습을 편성할 수 있다.

## 나. 평가

## ○ 평가 방향

- 학생의 학습 과정을 이해하고 성취 수준을 높이며, 학습 내용 및 교수 학습 방법의 적절성을 진단하는 과정이므로 교육 과정에서 제시된 목표와 내용, 교수 학습 방법과 일관성을 유지하도록 준비한다.
- 연기에 대한 기본 개념과 연기 훈련의 실습활동, 학습 태도 등에 유의하여 평가한다.
- 평가방법은 사고 구술, 자기 보고서, 서술형 평가, 토론, 실기 발표, 포트폴리오, 지속적인 관찰, 누가 기록, 체크리스트 등으로 구성 할 수 있다.

## ○ 평가 방법

- 전공이해도와 분석력에 대하여 사고 구술, 자기 보고서, 서술형 평가, 토론 등 다양한 방법을

활용하여 평가한다.

- 실습 및 창작활동에 대하여 실기 발표, 포트폴리오 등 여러 가지 방법을 활용하여 평가한다.
- 학습 태도에 대하여 연극윤리, 준비성, 성실도 등 실습에 임하는 자세를 지속적인 관찰, 누가 기록, 체크리스트 등 여러 가지 양적, 질적 평가 기법을 활용하여 평가한다.
- 학습 내용에 따른 개념 학습, 인물 학습, 주제 학습, 비교 학습 등을 논술 및 서술형으로 평가할 수 있다.
- 평가의 형평성을 위하여 평가 목적, 방법, 시기 등을 정확하게 안내하여 학생이 평가에 대비하도록 한다.
- 평가의 타당도와 신뢰도를 높이기 위하여 평가의 주체를 다양화하여 교사 평가, 동료 평가, 자기 평가 등을 활용한다. 학생으로 하여금 스스로 자기 평가를 하게 하여 자율적 교정 능력을 갖추도록 한다.

○ 유의 사항

- 평가 방법은 학생들의 진로와 학과 또는 학교의 특성에 맞게 재구성한다.
- 학생의 전공별, 학년별 특성을 고려하여 평가의 수준과 범위, 방법 등을 정한다.

## 34. 무대 기술

### 1. 성격

『무대기술』은 희곡 작품을 무대 형상화 하는 데 필요한 무대 장치, 조명, 음향, 의상, 분장 등의 특성과 기능을 이해하고, 실제 연극 제작에 필요한 각 분야의 디자인능력과 활용 기술을 향상시키는 과목이다. 연극 공연은 여러 분야의 전문 예술가들이 무대 형상화라는 공동의 목표를 두고 연출가와 더불어 유기적으로 조화를 이루어 만들어내는 ‘창조의 작업’이다. 무대 장치, 조명, 음향, 의상, 분장 등 각 분야의 예술가들은 희곡을 무대 형상화하는 데 있어서 작품의 이미지를 극대화할 수 있도록 각기 특성을 살려 노력하여야 하며, 이 과정에서 연출가의 의도를 충분히 이해하고 통일성이 있는 작품이 되도록 다른 분야의 전문 예술가와 원활한 협력을 한다. 이 과정을 통해 학생들은 연극적 분석력, 연극적 표현력, 사회성, 공감각적 융합능력과 같은 핵심역량을 계발하게 된다.

#### ■ 핵심역량

핵심역량	의미	하위 요소
연극적 분석력	연극적 분석력은 연극을 하는 모든 행위의 기초가 되는 역량이다. 이 역량은 참여자와 관찰자의 입장으로 나누어 계발할 수 있다. 참여자로서의 연극적 분석력은 주어진 텍스트의 주제와 이미지를 논리적으로 찾아내고, 작품과 관련된 정보를 효과적으로 수집하고 조사하여 활용함으로써 계발된다. 관찰자로서의 연극적 분석력은 예술가들이 창조한 무대 위의 이미지화된 언어를 자신의 예술적 가치로 평가하고 분석하며 계발되는 능력이다.	텍스트 분석, 이해력, 비교 평가능력, 정보수집·분석·활용능력, 논리적 사고, 비판적 사고, 언어 및 비언어적 표현 능력(말하기, 듣기, 쓰기, 읽기), 공감각적 문해력, 기초학습훈련, 자기 주도 학습.
연극적 표현력	연극적 표현력은 분석력을 바탕으로 섬세하고 다양하게 구성하여 창의적이고, 예술적으로 표현하며 계발된다. 이러한 연극적 표현력을 위해 학생은 잘못된 습관이 들지 않도록 자기관리를 해야 하고, 다양한 배우 훈련을 바탕으로 자신의 정서와 이미지를 신체로 표현	창의적 사고, 창의적 표현, 자기관리, 배우 훈련, 주제 표현력, 문화적 감수성, 상상력, 이미지의 시각화, 신

핵심역량	의미	하위 요소
	해야 한다. 연극에 참여하는 각 스태프들은 상상력을 바탕으로 시각적, 청각적 이미지들을 무대 위에 형상화해야 한다. 이렇게 연극적 표현력은 다른 예술분야의 참여자들과의 교감을 통해 관객들을 동화시킬 수 있다.	체 표현 능력.
사회성	연극에서의 사회성은 연극을 통해 인간과 사회에 대한 깊은 이해와 통찰의 기회를 갖고, 자아를 성찰하며, 자신의 삶과 진로, 연극의 활동에 필요한 기초적인 능력 및 자질을 자기 주도적이고 지속적으로 계발하는 능력이다. 또한 제작의 체계를 구축하고 제작에 필요한 인적자원을 구성하며 각기 다른 분야의 스태프들이 서로 유기적이고 체계적으로 협력하여 하나의 연극을 위해 공동작업을 수행하며 계발된다. 그리고 동료들과 작품에 필요한 지식과 정보를 공유할 수 있는 능력뿐 아니라 공동창작활동에 필요한 예절 및 관객과 사회에 대한 사회적 책무를 수용할 수 있는 능력을 말한다.	자발성, 책임감, 갈등관리 능력, 문제해결능력, 진로 개발, 자기개발, 긍정적인 자아 형성, 자아 존중, 객관성, 유연성, 타인 이해 및 존중과 배려, 전달력, 조화, 적응력, 공감, 교감, 협동, 소속감, 연극윤리, 안전의식.
공감각적 융합 능력	공감각적 융합능력은 글로 쓰인 텍스트를 시각적 요소 및 청각적 요소로 활용하여 서로 효과적으로 결합하고 이를 예술로서의 생명력으로 불어 넣을 수 있는 능력을 계발하는 것이다. 연극에 참여하는 학생들은 연극의 종합 예술적 특성을 이해하고, 배우의 연기와 각 분야별 스태프들의 시청각적 요소들의 효과적인 결합을 탐구하고, 모든 분야를 융합하여 예술적으로 주제를 드러낼 수 있도록 표현해야 한다.	타 분야 지식과 기술의 융합·연계·활용 능력, 구성력, 이미지 융합, 디자인 능력.

## 2. 목표

희곡을 무대 위에 형상화하는 데 필요한 여러 가지 무대 기술의 특성과 기능을 이해하고, 활용 기술을 습득한다.

- 가. 무대장치의 특성과 기능을 이해하고 활용 기술을 습득한다.
- 나. 무대조명의 특성과 기능을 이해하고 활용 기술을 습득한다.
- 다. 무대음향의 특성과 기능을 이해하고 활용 기술을 습득한다.
- 라. 무대의상의 특성과 기능을 이해하고 활용 기술을 습득한다.
- 마. 무대분장의 특성과 기능을 이해하고 활용 기술을 습득한다.

### 3. 내용체계 및 성취기준

#### 가. 내용 체계

영역	하위영역	내용	학년(군)별 내용 (요소)	기능
무대 장치	무대장치의 기초	무대장치는 연극적 환경을 제시함으로써 관객의 이해를 돕는 중요한 요소이다. 역사적으로 연극의 내용과 양식에 따라 다양한 무대장치가 존재해 왔다.	무대장치의 역할	탐구하기 분석하기 비교하기 이해하기 조작하기 디자인하기 설치하기 제작하기 훈련하기
			무대장치의 종류	
			무대장치의 역사	
			기술요소	
	무대장치의 실제	작품 분석, 연출 의도, 다른 무대기술 분야와의 조화 등을 고려한 디자인을 하고, 그에 의거한 실행이 이루어져야 한다.	디자인 훈련	
			실행	
무대 조명	무대조명의 기초	무대조명은 기본적으로 무대에 빛을 제공하고, 공연을 예술적으로 완성시킨다.	빛의 특성	
			무대조명의 역할	
			기술요소	
			디자인 훈련	
	무대조명의 실제	작품 분석, 연출 의도, 다른 무대기술 분야와의 조화 등을 고려한 디자인을 하고, 그에 의거한 실행이 이루어져야 한다.	실행	
			디자인 훈련	
			실행	
			디자인 훈련	
무대 음향	무대음향의 기초	무대음향은 연극에 포함되는 모든 소리에 관한 예술 및 기술적 사항을 다루는 분야이다.	무대음향의 역할	
			기술요소	
			디자인 훈련	
			실행	
	무대음향의 실제	작품 분석, 연출 의도, 다른 무대기술 분야와의 조화 등을 고려한 디자인을 하고, 그에 의거한 실행이 이루어져야 한다.	디자인 훈련	
			실행	
			디자인 훈련	
			실행	
무대 의상	무대의상의 기초	작품의 성격에 맞게 디자인된 무대의상은 배우의 성격창조를 돕는다.	무대의상의 역할	
			무대의상의 특성	
			기술요소	
			디자인 훈련	
	무대의상의 실제	작품 분석, 인물의 성격 분석, 연출 의도, 다른 무대기술 분야와의 조화 등을 고려한 디자인을 하고, 그에 의거한 실행이 이루어져야 한다.	실행	
			디자인 훈련	
			실행	
			디자인 훈련	
무대 분장	무대분장의 기초	무대분장은 기본적으로 배우가 잘 보이도록 하며, 나아가 배우의 성격창조를 돕는다.	무대분장의 역할	
			무대분장의 종류	
			기술요소	
			디자인 훈련	
	무대분장의 실제	작품 분석, 인물의 성격 분석, 연출 의도, 다른 무대기술 분야와의 조화 등을 고려한 디자인을 하고, 그에 의거한 실행이 이루어져야 한다.	실행	
			디자인 훈련	
			실행	
			디자인 훈련	

## 나. 성취기준

### (1) 무대장치

무대장치의 이해를 바탕으로 적절한 무대장치를 제작한다.

무대01-01 공연에서 무대장치의 역할을 탐구한다.

무대01-02 형태에 따른 무대의 종류와 다양한 무대장치들에 대하여 이해하고 각각의 특성을 탐구한다.

무대01-03 시대별 무대장치를 비교하여 무대장치의 역사적 흐름을 분석한다.

무대01-04 무대장치의 제작 도구를 이해하고 이를 적절히 조작한다.

무대01-05 주어진 대상을 분석하여 분위기 및 용도에 맞게 무대장치를 디자인한다.

무대01-06 디자인 계획에 따라 무대장치를 제작하고 설치한다.

### (2) 무대조명

무대조명의 이해를 바탕으로 적절한 무대조명을 조작한다.

무대02-01 빛의 특성을 이해하고 무대에서 제공되는 빛의 특성을 탐구한다.

무대02-02 연극공연에서 무대조명의 역할을 탐구한다.

무대02-03 무대조명기구의 구성 요소 및 종류를 이해하고 이를 적절히 조작한다.

무대02-04 주어진 대상을 분석하여 분위기 및 용도에 맞게 무대조명을 디자인한다.

무대02-05 디자인 계획에 따라 조명기구를 설치하고 조작한다.

### (3) 무대음향

무대음향의 이해를 바탕으로 적절한 무대음향을 조작한다.

무대03-01 연극공연에서 무대음향의 역할을 탐구한다.

무대03-02 무대음향기기의 종류를 이해하고 이를 적절히 조작한다.

무대03-03 주어진 대상을 분석하여 분위기 및 용도에 맞게 음향효과를 디자인한다.

무대03-04 디자인 계획에 따라 무대음향을 확보하고 무대음향기기를 조작한다.

#### (4) 무대의상

무대의상의 이해를 바탕으로 적절한 무대의상을 조작한다.

무대04-01 연극공연에서 무대의상의 역할을 탐구한다.

무대04-02 무대의상의 특성을 이해하고 무대의상과 다른 무대기술 분야의 관계를 탐구한다.

무대04-03 무대 의상의 제작 도구를 이해하고 이를 적절히 조작한다.

무대04-04 주어진 대상을 분석하여 인물의 성격에 맞게 의상을 디자인 한다.

무대04-05 디자인 계획에 따라 의상을 확보·제작한다.

#### (5) 무대분장

무대분장의 이해를 바탕으로 적절히 무대분장을 한다.

무대05-01 연극공연에서 무대분장의 역할을 탐구한다.

무대05-02 다양한 무대분장의 종류를 이해하고 각각의 특성을 탐구한다.

무대05-03 무대분장의 도구를 이해하고 분장방법을 훈련한다.

무대05-04 주어진 대상을 분석하여 인물의 성격에 맞게 분장을 디자인한다.

무대05-05 디자인 계획에 따라 분장도구를 사용하여 분장한다.

### 4. 교수·학습 방법 및 평가

#### 가. 교수·학습 방법

##### ○ 교수·학습 방향

- 『무대기술』의 각 영역의 역할과 특징을 이해하고, 기술적 요소의 실습을 통해 주어진 텍스트를 분석하여 디자인하고, 실행해본다.
- 각 영역별 연극제작을 위한 인적구성을 탐구하고, 다양한 진로를 개발시킨다.
- 각 영역별로 교수·학습이 이루어지도록 하고, 종합적인 무대기술의 조합과 실행은 『연극제작실습』에서 연계하여 실행한다.

○ 교수·학습 방법

- 무대기술을 전공하고자 하는 학생이 아니더라도, 균형 잡힌 연극 교육을 위해서 기본적인 무대 기술 교육이 필요함을 인식하도록 지도한다.
- 학습 성취도, 개인적인 관심도, 수행 능력, 선행 학습 등을 고려하여 다양한 소집단 활동이 가능하도록 배려한다.
- 다양한 시청각 자료와 매체, 현장 견학 등을 활용하여 교수 학습의 효율성을 높이고 생동감 있게 학습한다.
- 긍정적인 실습 태도를 형성함으로써 자기 주도적인 실습과정이 되도록 배려한다.
- 공연장의 운영에 있어서 ‘무대기계’, ‘무대조명’, ‘무대음향’의 전문 인력을 의무적으로 배치함으로써 안전을 확보하기 위한 제도인 ‘무대예술전문인 자격증’을 소개하고, 공연분야의 다양한 진로를 개발시킨다.
- ‘무대의상’ 영역으로 무대의상디자이너, 스타일리스트, 의상제작자, 의상진행 등을 소개하고, 공연분야의 다양한 진로를 개발시킨다.
- ‘무대분장’ 영역으로 메이크업 아티스트, 분장사, 분장 전무가, 특수 분장사, 분장 디자이너 등을 소개하고, 공연분야의 다양한 진로를 개발시킨다.

○ 유의 사항

- 실습을 진행하기 전에 안전수칙을 충분히 설명하고, 실습이 진행될 때에는 반드시 교사의 지도하에 한다.
- 디자인 훈련과 실행의 대상이 되는 희곡은 ‘연극’분야의 교과서에 제시된 것 뿐 아니라 학생들의 진로, 전공, 학과의 특성에 따라 유연성 있게 선택한다.
- 학생들의 진로, 전공, 학과의 특성, 학교의 형편에 따라 시간을 재구성하여 편성하되, 기초 학습에서 심화 학습으로 진행한다.

나. 평가

○ 평가 방향

- 학생의 학습 과정을 이해하고 성취 수준을 높이며, 학습 내용 및 교수 학습 방법의 적절성을 진단하는 과정이므로 교육 과정에서 제시된 목표와 내용, 교수 학습 방법과 일관성을 유지하도록 준비한다.
- 무대기술에 대한 기본 개념과 기술요소, 디자인 훈련, 실행, 학습 태도 등에 유의하여 평가한다.
- 평가방법은 사고 구술, 자기 보고서, 서술형 평가, 토론, 실기 발표, 포트폴리오, 지속적인 관찰, 누가 기록, 체크리스트 등으로 구성 할 수 있다.



○ 평가 방법

- 전공이해도와 분석력에 대하여 사고 구술, 자기 보고서, 서술형 평가, 토론 등 다양한 방법을 활용하여 평가한다.
- 실습 및 창작활동에 대하여 각 영역별 디자인 훈련 및 실행, 포트폴리오 등 여러 가지 방법을 활용하여 평가한다.
- 학습 태도에 대하여 연극윤리, 준비성, 성실도 등 실습에 임하는 자세를 지속적인 관찰, 누가 기록, 체크리스트 등 여러 가지 양적, 질적 평가 기법을 활용하여 평가한다.
- 학습 내용에 따른 개념 학습, 인물 학습, 주제 학습, 비교 학습 등을 논술 및 서술형으로 평가할 수 있다.
- 평가의 형평성을 위하여 평가 목적, 방법, 시기 등을 정확하게 안내하여 학생이 평가에 대비할 수 있도록 한다.
- 평가의 타당도와 신뢰도를 높이기 위하여 평가의 주체를 다양화하여 교사 평가, 동료 평가, 자기 평가 등을 활용한다. 학생으로 하여금 스스로 자기 평가를 하게 하여 자율적 교정 능력을 갖추도록 한다.

○ 유의 사항

- 평가 방법은 학생들의 진로와 학과 또는 학교의 특성에 맞게 재구성한다.
- 학생의 전공별, 학년별 특성을 고려하여 평가의 수준과 범위, 방법 등을 정한다.

## 35. 연극 제작 실습

### 1. 성격

『연극제작실습』은 『연극의 이해』, 『연기』, 『무대기술』과 연계되어 연극제작의 전 과정을 이해하고, 이를 실제적으로 경험함으로써 연극제작에 필요한 능력을 기르는 과목이다. 연극제작은 기획, 희곡결정, 스태프구성, 캐스팅, 연습, 스태프작업, 공연, 평가의 단계로 이루어진다. 연극제작은 각 분야의 예술가들이 협업하고, 다양한 예술요소들을 융합하여 하나의 연극작품으로 완성하는 과정이다. 이 과정을 통해 학생들은 연극적 분석력, 연극적 표현력, 사회성, 공감각적 융합능력과 같은 핵심역량을 개발하게 된다.

#### ■ 핵심역량

핵심역량	의미	하위 요소
연극적 분석력	연극적 분석력은 연극을 하는 모든 행위의 기초가 되는 역량이다. 이 역량은 참여자와 관찰자의 입장으로 나누어 개발할 수 있다. 참여자로서의 연극적 분석력은 주어진 텍스트의 주제와 이미지를 논리적으로 찾아내고, 작품과 관련된 정보를 효과적으로 수집하고 조사하여 활용함으로써 개발된다. 관찰자로서의 연극적 분석력은 예술가들이 창조한 무대 위의 이미지화된 언어를 자신의 예술적 가치로 평가하고 분석하며 개발되는 능력이다.	텍스트 분석, 이해력, 비교 평가능력, 정보수집·분석·활용능력, 논리적 사고, 비판적 사고, 언어 및 비언어적 표현 능력(말하기, 듣기, 쓰기, 읽기), 공감각적 문해력, 기초학습훈련, 자기 주도 학습.
연극적 표현력	연극적 표현력은 분석력을 바탕으로 섬세하고 다양하게 구성하여 창의적이고, 예술적으로 표현하며 개발된다. 이러한 연극적 표현력을 위해 학생은 잘못된 습관이 들지 않도록 자기관리를 해야 하고, 다양한 배우 훈련을 바탕으로 자신의 정서와 이미지를 신체로 표현해야 한다. 연극에 참여하는 각 스태프들은 상상력을 바탕으로 시각적, 청각적 이미지들을 무대 위에 형상화해야 한다. 이렇게 연	창의적 사고, 창의적 표현, 자기관리, 배우 훈련, 주제 표현력, 문화적 감수성, 상상력, 이미지의 시각화, 신체 표현 능력.

핵심역량	의미	하위 요소
	극적 표현력은 다른 예술분야의 참여자들과의 교감을 통해 관객들을 동화시킬 수 있다.	
사회성	연극에서의 사회성은 연극을 통해 인간과 사회에 대한 깊은 이해와 통찰의 기회를 갖고, 자아를 성찰하며, 자신의 삶과 진로, 연극의 활동에 필요한 기초적인 능력 및 자질을 자기 주도적이고 지속적으로 개발하는 능력이다. 또한 제작의 체계를 구축하고 제작에 필요한 인적자원을 구성하며 각기 다른 분야의 스태프들이 서로 유기적이고 체계적으로 협력하여 하나의 연극을 위해 공동작업을 수행하며 개발된다. 그리고 동료들과 작품에 필요한 지식과 정보를 공유할 수 있는 능력뿐 아니라 공동창작활동에 필요한 예절 및 관객과 사회에 대한 사회적 책무를 수용할 수 있는 능력을 말한다.	자발성, 책임감, 갈등관리능력, 문제해결능력, 진로개발, 자기개발, 긍정적인 자아 형성, 자아 존중, 객관성, 유연성, 타인 이해 및 존중과 배려, 전달력, 조화, 적응력, 공감, 교감, 협동, 소속감, 연극윤리, 안전의식.
공감각적 적용능력	공감각적 융합능력은 글로 쓰인 텍스트를 시각적 요소 및 청각적 요소로 활용하여 서로 효과적으로 결합하고 이를 예술로서의 생명력으로 불어 넣을 수 있는 능력을 개발하는 것이다. 연극에 참여하는 학생들은 연극의 종합 예술적 특성을 이해하고, 배우의 연기와 각 분야별 스태프들의 시청각적 요소들의 효과적인 결합을 탐구하고, 모든 분야를 융합하여 예술적으로 주제를 드러낼 수 있도록 표현해야한다.	타 분야 지식과 기술의 융합·연계·활용 능력, 구성력, 이미지 융합, 디자인 능력.

## 2. 목표

연극의 제작 과정을 이해하고 작품 제작에 필요한 능력을 기른다.

가. 연극의 제작과정을 이해한다.

나. 연극 제작 과정에 필요한 역할을 분담한다.

다. 참여자들 간의 협업을 통해 여러 예술 요소들을 유기적으로 조화시키며 단계별로 실행한다.

라. 연극제작의 전체실행과정에 대하여 평가한다.

## 3. 내용체계 및 성취기준

가. 내용 체계

영역	하위 영역	내용	학년(군)별 내용 (요소)	기능
연극 제작의 이해	제작 과정	연극은 세밀하고 체계적인 단계별 제작과정을 거쳐 만들어진다.	기획	
			구성	
			협업	
			공연	
	인적 구성	주어진 대본을 토대로 무대 안에서 말과 몸으로 표현하는 배우와 무대 밖에서 공연을 완성하는 여러 분야의 스태프로 구성된다.	배우	
			스태프	
연극 제작의 실제	기획	기획은 작품 선택 및 공연계획을 수립하고, 공연팀 구성, 공연준비, 홍보 마케팅, 공연 진행, 공연 평가를 담당하는데, 공연에 관련된 모든 요소는 공연기획서에 담겨 있다.	기획의 역할	이해하기
			공연기획서	탐구하기
	희곡 결정	주제, 제작 의도와 여건, 배우 및 스태프의 형편, 극장 여건, 관객, 공연 시기 등을 고려하여 희곡을 선정하거나 공동창작 할 수 있다.	희곡 선정	구성하기
			공동 창작	글쓰기
	스태프 구성	작품을 제작하고 공연하는 데 있어 연출가를 정하고 여러 분야의 스태프를 구성하는 일은 대단히 중요하다.	스태프의 종류	선택하기
			연출가와 스태프	협약하기
	캐스팅	등장인물에 적합한 배우를 선정하는 것은 공연의 완성도에 큰 영향을 준다.	캐스팅 방법	대본읽기
			오디션	
	연습	무대형상화 작업은 치밀한 계획에 의한 여러 단계를 거쳐 이루어진다.	연습계획	연습하기
			대본 읽기	
			동작선 연습	디자인하기
			세밀화 과정	
			다듬기	공연하기
			리허설	
	스태프 작업	연출과 분야별 스태프들 간의 협업을 통해 연출의 의도가 무대 위에 형상화 된다.	연출 의도와 스태프 작업	정리하기
			스태프간의 협업	
	공연	모든 공연의 참가자들은 무대감독의 지시 하에 각 스태프들과 소통하면서 공연을 진행한다.	무대감독의 역할	
			공연 진행	
			공연 뒷마무리	
	평가	연극제작과정 전반에 대한 평가와 자료화는 이후를 위	공연 평가	

영역	하위 영역	내용	학년(군)별 내용 (요소)	기능
		해 반드시 필요하다.	공연 자료화	

### (1) 연극제작의 이해

연극의 제작과정과 인적구성을 이해할 수 있다.

연제01-01 연극제작과정에서 기획의 필요성을 이해한다.

연제01-02 연극제작과정에서 구성의 중요성을 이해하고, 인적 구성, 이야기 구성, 이미지 구성의 측면에서 탐구한다.

연제01-03 연극제작과정에서 협업의 중요성을 이해하고 배우와 스태프, 스태프와 스태프, 배우와 관객의 관계에서 탐구한다.

연제01-04 공연이 진행되는 과정을 이해하고 모든 참여자의 역할을 탐구한다.

연제01-05 배우의 중요성을 이해하고 배우의 역할을 탐구한다.

연제01-06 연극제작과정에 필요한 스태프 분야들을 이해하고 각 분야별 역할을 탐구한다.

### (2) 연극제작의 실제

기획, 회곡결정, 스태프구성, 캐스팅, 연습, 스태프작업, 공연, 평가의 과정을 통해 무대 위의 시각적, 청각적 이미지들을 의도한대로 무대 위에 형상화할 수 있다.

연제02-01 기획의 역할을 이해하고 연극제작과정에 필요한 기획팀을 구성한다.

연제02-02 다양한 자료 수집, 분석을 통해 공연주제를 선택하고, 선택한 주제에 맞는 공연기획서를 쓴다.

연제02-03 주제, 제작 의도와 여건, 배우 및 스태프의 형편, 극장 여건, 관객, 공연 시기 등을 고려하여 회곡을 선택한다.

연제02-04 공동창작의 방법과 장점을 이해하고 협업을 통해 주제에 맞는 대본을 구성한다.

연제02-05 선정된 회곡을 연극 작품으로 제작하는 데 필요한 스태프의 종류를 탐구한다.

연제02-06 연극제작과정이 효율적으로 진행될 수 있도록 연출가와 스태프들을 구성한다.

연제02-07 다양한 캐스팅 방법을 이해하고 선정된 회곡에 적합한 캐스팅 방법을 협의한

다.

연제02-08 오디션 과정을 이해하고 선정된 희곡에 적합한 배우를 캐스팅하기 위해 오디션을 진행한다.

연제02-09 주어진 연습시간을 효율적으로 운영할 수 있도록 연습계획을 협의한다.

연제02-10 주제와 목적에 맞는 무대 형상화 과정이 되도록 단계별로 대본 읽기를 한다.

연제02-11 주제와 목적에 맞는 무대 형상화 과정이 되도록 동작선을 연습한다.

연제02-12 주제와 목적에 맞는 무대 형상화 과정이 되도록 세밀화 하여 연습한다.

연제02-13 주제와 목적에 맞는 무대 형상화 과정이 되도록 부족한 부분을 보완·수정하며 연습한다.

연제02-14 주제와 목적에 맞는 무대 형상화 과정이 되도록 테크니컬리허설과 드레스리허설을 진행한다.

연제02-15 각 분야별 스태프들은 작품의 분위기나 인물의 성격을 표현하기 위해 연출 의도를 이해하고 창의적으로 디자인한다.

연제02-16 효과적인 무대 형상화를 위하여, 각 분야별 디자인과 제작과정을 공유하고, 작품의 상상력을 위하여 구체적인 구현방법에 대하여 협의한다.

연제02-17 무대감독의 역할을 연습과 공연으로 나눠 비교 탐구한다.

연제02-18 모든 공연 참가자들은 연극제작과정에서 자신이 맡은 역할을 수행하여 공연한다.

연제02-19 공연에 사용된 시설 및 물품들을 정리한다.

연제02-20 연극제작과정의 전반에 대한 평가를 통해 자신이 맡은 역할에 대한 보고서를 쓴다.

연제02-21 연극제작과정에서 생성된 기록물들을 정리하여 자료화한다.

## 4. 교수·학습 방법 및 평가

### 가. 교수·학습 방법

#### ○ 교수·학습 방향

- 연극 제작의 실재를 경험하여 연극 제작 과정에 필요한 문제 해결 능력과 창의성을 기른다.
- 교수·학습은 각 영역을 통해 연극제작의 단계를 탐구하고 실행하되 체계적으로 연계되도록 구성한다.

- 『연극의 이해』, 『연기』, 『무대기술』과 연계되는 과목으로 학년별, 전공별, 인원별로 적절하게 편성한다.

#### ○ 교수·학습 방법

- 학생이 자율적으로 선택하여 실습할 수 있는 보충 실습 과제를 적절히 제시하여 제작실습의 완성도를 높인다.
- 학생들의 진로, 전공, 학과의 특성, 학교의 형편에 따라 시간을 재구성하여 편성하되, 기초 학습에서 심화 학습으로 진행한다.
- 제작 과정에서 발생하는 문제점을 협동하여 해결하도록 지도한다.
- 과목의 특성상 한 학기를 기준으로 작품을 제작하여 발표하도록 계획한다.
- 공연은 학교의 형편이나 학과, 전공의 특성에 따라 소요시간, 일시, 장소를 계획하여 진행한다.
- 학습 성취도, 개인적인 관심도, 수행 능력, 선행 학습 등을 고려하여 다양한 소집단 활동이 가능하도록 배려한다.
- 다양한 시청각 자료와 매체, 현장 견학 등을 활용하여 교수 학습의 효율성을 높이고 생동감 있게 학습한다.
- 긍정적인 실습 태도를 형성함으로써 자기 주도적인 실습과정이 되도록 배려한다.
- 제작 과정에서 학생의 활동에 적절한 반응을 제공함으로써 긍정적인 자아 개념과 성취감을 가질 수 있도록 도와준다.

#### ○ 유의 사항

- 편향적인 연기 연습을 지양하고 단계별로 제작과정을 진행한다.
- 실습을 진행하기 전에 안전수칙을 충분히 설명하고, 실습이 진행될 때에는 반드시 교사의 지도하에 한다.
- 회곡의 선정은 ‘연극’분야의 교과서에 제시된 것 뿐 아니라 학생들의 진로, 전공, 학과의 특성에 따라 유연성 있게 선택한다.
- 필요에 따라 방과 후나 방학 중에 연습을 편성할 수 있다.

### 나. 평가

#### ○ 평가 방향

- 학생의 학습 과정을 이해하고 성취 수준을 높이며, 학습 내용 및 교수 학습 방법의 적절성을 진단하는 과정이므로 교육 과정에서 제시된 목표와 내용, 교수 학습 방법과 일관성을 유지하도록 준비한다.

- 연극제작에 대한 기본 개념과 실습, 학습 태도 등에 유의하여 평가한다.
- 평가방법은 사고 구술, 자기 보고서, 서술형 평가, 토론, 실기 발표, 포트폴리오, 협업 활동, 지속적인 관찰, 누가 기록, 체크리스트 등으로 구성 할 수 있다.

○ 평가 방법

- 전공이해도와 분석력에 대하여 사고 구술, 자기 보고서, 서술형 평가, 토론 등 다양한 방법을 활용하여 평가한다.
- 실습 및 창작활동에 대하여 실기 발표, 포트폴리오, 협업 활동 등 여러 가지 방법을 활용하여 평가한다.
- 학습 태도에 대하여 연극윤리, 준비성, 성실도 등 실습에 임하는 자세를 지속적인 관찰, 누가 기록, 체크리스트 등 여러 가지 양적, 질적 평가 기법을 활용하여 평가한다.
- 학습 내용에 따른 개념 학습, 인물 학습, 주제 학습, 비교 학습 등을 논술 및 서술형으로 평가 할 수 있다.
- 평가의 형평성을 위하여 평가 목적, 방법, 시기 등을 정확하게 안내하여 학생이 평가에 대비 하도록 한다.
- 평가의 타당도와 신뢰도를 높이기 위하여 평가의 주체를 다양화하여 교사 평가, 동료 평가, 자기 평가 등을 활용한다. 학생으로 하여금 스스로 자기 평가를 하게 하여 자율적 교정 능력을 갖추도록 한다.
- 학기말에 평가가 이루어져야 하므로 준비 단계에서 제작 과정, 공연 및 평가 과정에 이르기 까지 각 단계별 학습 목표와 교수 학습 활동에 따른 평가방법을 치밀하게 계획한다.

(3) 유의 사항

- 평가 방법은 학생들의 진로와 학과 또는 학교의 특성에 맞게 재구성한다.
- 학생의 전공별, 학년별 특성을 고려하여 평가의 수준과 범위, 방법 등을 정한다.



## 36. 연극 감상과 비평

### 1. 성격

『연극 감상과 비평』은 연극 작품을 다양하게 감상하면서 적절히 평가할 수 있는 방법을 배우고, 비평하는 과목이다. 연극 감상은 일반적으로 공연을 보고 느끼고 향유하는 가운데 그 가치를 평가 하는 것이며, 연극 비평은 이러한 과정 속에서 희곡, 연출, 무대, 연기, 음악 등 무대에서 일어나는 모든 예술 형태에 대한 기본적인 이해를 바탕으로 비평적 사고능력과 미적 경험을 향상시켜 연극적 언어를 정교하게 하는 과정이다. 다양한 종류와 양식의 연극 작품을 감상하고 비평하도록 함으로써, 다른 장르의 예술과 비교되는 연극의 특성과 표현 방식을 폭넓게 이해하고, 그 사회적, 역사적 가치를 능동적으로 찾아낼 수 있다. 이 과정을 통해 학생들은 연극적 분석력, 사회성과 같은 핵심역량을 계발하게 된다.

#### ■ 핵심역량

핵심역량	의미	하위 요소
연극적 분석력	연극적 분석력은 연극을 하는 모든 행위의 기초가 되는 역량이다. 이 역량은 참여자와 관찰자의 입장으로 나누어 계발할 수 있다. 참여자로서의 연극적 분석력은 주어진 텍스트의 주제와 이미지를 논리적으로 찾아내고, 작품과 관련된 정보를 효과적으로 수집하고 조사하여 활용함으로써 계발된다. 관찰자로서의 연극적 분석력은 예술가들이 창조한 무대 위의 이미지화된 언어를 자신의 예술적 가치로 평가하고 분석하며 계발되는 능력이다.	텍스트 분석, 이해력, 비교평가 능력, 정보수집·분석·활용능력, 논리적 사고, 비판적 사고, 언어 및 비언어적 표현 능력(말하기, 듣기, 쓰기, 읽기), 공감각적 문해력, 기초학습훈련, 자기 주도 학습.
사회성	연극에서의 사회성은 연극을 통해 인간과 사회에 대한 깊은 이해와 통찰의 기회를 갖고, 자아를 성찰하며, 자신의 삶과 진로, 연극의 활동에 필요한 기초적인 능력 및 자질을 자기 주도적이고 지속적으로 계발하는 능력이다. 또한 제작의 체계를 구축하고 제작에 필요한 인적자원을 구성	자발성, 책임감, 갈등관리능력, 문제해결능력, 진로개발, 자기개발, 긍정적인 자아 형성, 자아 존중, 객관성, 유연성, 타인 이해 및 존중과 배려, 전달력,

핵심역량	의미	하위 요소
	하며 각기 다른 분야의 스태프들이 서로 유기적이고 체계적으로 협력하여 하나의 연극을 위해 공동작업을 수행하며 개발된다. 그리고 동료들과 작품에 필요한 지식과 정보를 공유할 수 있는 능력뿐 아니라 공동창작활동에 필요한 예절 및 관객과 사회에 대한 사회적 책무를 수용할 수 있는 능력을 말한다.	조화, 적응력, 공감, 교감, 협동, 소속감, 연극윤리, 안전의식.

## 2. 목표

다양한 연극 작품의 감상과 비평을 통하여 예술적 가치를 판단한다.

가. 연극의 이해를 바탕으로 감상과 비평의 태도를 갖는다.

나. 연극 작품의 가치를 판단할 수 있는 예술적 안목을 갖는다.

다. 다양한 연극 작품의 특성을 분석하고 평가한다.

라. 연극 감상과 비평의 내용을 언어로 표현한다.

## 3. 내용체계 및 성취기준

### 가. 내용 체계

영역	하위영역	내용	학년(군)별 내용 (요소)	기능
감상과 비평의 이해	감상과 비평의 개념	작품을 이해하고 그 속에 담긴 의미를 해석하고, 무대 위의 언어를 논리적이고 객관적인 언어로 재해석하여 표현한다.	감상과 비평의 관계	이해하기
			감상의 개념	
			비평의 개념	
	감상과 비평의 의의	감상은 연극을 즐기는 수준 높은 관객 형성에 의의가 있고, 비평은 작품의 전 과정에 대한 진단이나 조언을 하거나 예술적 가치 판정을 통해 작품에 대하여 적절한 예술적 지위를 부여하는 데 중점을 둔다.	감상과 비평의 가치	분석하기
감상과 비평의 태도			탐구하기	
감상과 비평의	회곡	올바른 회곡의 이해를 위해 작가와 집필 당시의 사회상을 탐구할 필요가 있으며, 공연의 주제와 회곡의	주제	글쓰기
			작가	

영역	하위영역	내용	학년(군)별 내용 (요소)	기능
요소	공연	주제의 상관성을 이해하는 것은 연극작품의 이해에 기초가 된다.  공연과 관련된 모든 행위가 감상과 비평의 요소가 되며, 각각의 요소는 공연에 따라 달리 적용될 수 있다.	사회	
			연출	
			연기	
			무대기술	
감상과 비평의 실제	연극의 종류	희극, 비극, 희극과 비극이 혼합된 연극을 주제, 인물, 표현기법의 특성, 지역과 시대에 따른 변화 및 차이의 관점에서 확인하고, 이를 논리적이고 객관적으로 설득력 있게 표현한다.	기타	
			희극	
	연극의 양식	사실적 연극과 비사실적 연극을 주제, 인물, 표현기법의 특성, 지역과 시대에 따른 변화 및 차이의 관점에서 확인하고, 이를 논리적이고 객관적으로 설득력 있게 표현한다.	비극	
			희극과 비극이 혼합된 연극	
			사실적 연극	
			비사실적 연극	

## 나. 성취기준

### (1) 감상과 비평의 이해

감상과 비평의 개념과 의의를 통해 감상과 비평을 이해할 수 있다.

연감01-02 연극 감상의 개념을 이해하고 연극 감상의 과정을 탐구한다.

연감01-03 연극비평의 개념을 이해하고 연극비평의 과정을 탐구한다.

연감01-04 연극 감상과 연극비평의 가치를 이해하고 공연 참여자와 관객의 입장에서 탐구한다.

연감01-05 연극 감상법과 연극비평의 태도를 탐구한다.

### (2) 감상과 비평의 요소

감상은 공연을 보고 느끼고 향유하는 가운데 그 가치를 평가 하고, 비평은 이러한 과정 속에서 희곡, 연출, 연기, 무대기술 등 연극을 이루는 여러 요소들에 대한 기본적인 이해를 바탕으로 비평적 사고능력과 미적경험을 향상시켜 연극적 언어를 정교하게 한다.

- 연감02-01 희곡의 이해를 위해 주제에 대한 자료를 탐구한다.
- 연감02-02 희곡의 이해를 위해 작가에 대한 자료를 탐구한다.
- 연감02-03 희곡의 이해를 위해 집필 당시의 사회상에 대한 자료를 탐구한다.
- 연감02-04 집필 당시의 사회와 공연이 이루어지는 현재 사회를 비교하고 공연의 의의를 탐구한다.
- 연감02-05 공연에 적용된 연출요소를 조사하고 연극 감상과 비평에 어떻게 적용할 지를 탐구한다.
- 연감02-06 공연에 적용된 연기요소를 조사하고 연극 감상과 비평에 어떻게 적용할 지를 탐구한다.
- 연감02-07 공연에 적용된 무대기술요소를 조사하고 연극 감상과 비평에 어떻게 적용할 지를 탐구한다.
- 연감02-08 공연에 적용된 기타요소들을 조사하고 연극 감상과 비평에 어떻게 적용할 지를 탐구한다.

### (3) 감상과 비평의 실제

작품의 개별적 특성에 맞추어 감상과 비평을 하기 위해 내용과 양식에 따라 연극을 구분할 수 있다.

- 연감03-01 희극 작품을 감상과 비평의 요소의 관점에서 분석하고 그 가치를 탐구하고 연극용어를 사용하여 감상문을 쓴다.
- 연감03-02 희극 작품을 감상과 비평의 요소의 관점에서 분석하고 그 가치를 탐구하고 연극용어를 사용하여 비평문을 쓴다.
- 연감03-03 비극 작품을 감상과 비평의 요소의 관점에서 분석하고 그 가치를 탐구하고 연극용어를 사용하여 감상문을 쓴다.
- 연감03-04 비극 작품을 감상과 비평의 요소의 관점에서 분석하고 그 가치를 탐구하고 연극용어를 사용하여 비평문을 쓴다.
- 연감03-05 희극과 비극이 혼합된 연극 작품을 감상과 비평의 요소의 관점에서 분석하고 그 가치를 탐구하고 연극용어를 사용하여 감상문을 쓴다.
- 연감03-06 희극과 비극이 혼합된 연극 작품을 감상과 비평의 요소의 관점에서 분석하고 그 가치를 탐구하고 연극용어를 사용하여 비평문을 쓴다.
- 연감03-07 사실적 연극 작품을 감상과 비평의 요소의 관점에서 분석하고 그 가치를 탐구하고 연극용어를 사용하여 감상문을 쓴다.
- 연감03-08 사실적 연극 작품을 감상과 비평의 요소의 관점에서 분석하고 그 가치를 탐구하고 연극용어를 사용하여 비평문을 쓴다.
- 연감03-09 비사실적 연극 작품을 감상과 비평의 요소의 관점에서 분석하고 그 가치를 탐구하고 연극용어를 사용하여 감상문을 쓴다.
- 연감03-10 비사실적 연극 작품을 감상과 비평의 요소의 관점에서 분석하고 그 가치를 탐구하고 연극용어를 사용하여 비평문을 쓴다.

#### 4. 교수·학습 방법 및 평가

##### 가. 교수·학습 방법

- 교수·학습 방향
- 연극을 이루는 여러 요소에 대한 기본적인 이해를 바탕으로 비평적 사고능력과 미적 경험을 향상시킨다.
- 인접 예술장르의 다양한 체험을 통해 예술적 안목을 높이고 작품에 대한 감상과 비평의 결과를 다양한 연극 용어를 사용하여 감상문과 비평문을 쓴다.
- 감상과 비평의 경험이 『연기』, 『연극제작실습』과 연계 되도록 한다.

○ 교수·학습 방법

- 연극뿐 아니라 오페라, 영화 등, 완성도가 높은 공연을 영상 자료나 현장 관람을 통하여 꾸준히 관람할 수 있도록 계획한다.
- 연극비평은 연극에 대한 애정과 책임감을 바탕으로 추상적이지 않고 구체적이고 논리적이게 한다.
- 연극에 대한 정보와 지식의 나열보다 연극 작품을 창의적으로 분석하고 평가 할 수 있게 지도한다. 단순한 정보나 지식의 나열에 그치지 않고, 학생 자신의 주관적인 시각과 이에 따른 논리적인 비평이 되도록 지도한다.
- ‘감상문 쓰기’, ‘비평문을 읽고 토론하기’ 등의 활동을 제공하여, 연극 작품에 대한 다양한 시각과 해석을 공유하고 감상문 쓰는 방법, 비평문을 쓰는 방법, 유의 사항 등을 지도한다.
- 감상과 비평의 대상이 되는 공연에 대한 객관적 정보를 정확히 제시하게 한다.
- 종류와 양식의 세분화는 작품의 개별적 특성에 맞추어 감상과 비평을 하기 위한 것이며, 각 작품의 정확한 분류에는 또 다른 해석의 가능성이 존재한다.
- 다양한 시청각 자료와 매체, 현장 견학 등을 활용하여 교수 학습의 효율성을 높이고 생동감 있게 학습한다.

○ 유의 사항

- 학생들의 진로와 학과 또는 학교의 특성에 따라 시간을 재구성한다.

## 나. 평가

○ 평가 방향

- 학생의 학습 과정을 이해하고 성취 수준을 높이며, 학습 내용 및 교수 학습 방법의 적절성을 진단하는 과정이므로 교육 과정에서 제시된 목표와 내용, 교수 학습 방법과 일관성을 유지하도록 준비한다.
- 감상과 비평에 대한 기본 개념과 실습, 학습 태도 등에 유의하여 평가한다.
- 평가방법은 사고 구술, 자기 보고서, 서술형 평가, 토론, 감상문 쓰기, 비평문 쓰기, 포트폴리오, 발표, 지속적인 관찰, 누가 기록, 체크리스트 등으로 구성 할 수 있다.

○ 평가 방법

- 전공이해도와 분석력에 대하여 조사하기, 사고 구술, 자기 보고서, 서술형 평가, 토론 등 다양한 방법을 활용하여 평가한다.
- 실습 및 창작활동에 대하여 감상문쓰기, 비평문쓰기, 포트폴리오, 발표 등 여러 가지 방법을 활용하여 평가한다.
- 학습 태도에 대하여 연극윤리, 준비성, 성실도 등 실습에 임하는 자세를 지속적인 관찰, 누가

- 기록, 체크리스트 등 여러 가지 방법을 활용하여 평가한다.
- 학습 내용에 따른 개념 학습, 인물 학습, 주제 학습, 비교 학습 등을 논술 및 서술형으로 평가할 수 있다.
- 서술형 평가는 연극의 감상과 비평의 요소들을 이해하고 분석하여 자신의 생각을 구체적으로 진술 하였는지를 평가한다.
- 평가의 형평성을 위하여 평가 목적, 방법, 시기 등을 정확하게 안내하여 학생이 평가에 대비하도록 한다.
- 평가의 타당도와 신뢰도를 높이기 위하여 평가의 주체를 다양화하여 교사 평가, 동료 평가, 자기 평가 등을 활용한다. 학생으로 하여금 스스로 자기 평가를 하게 하여 자율적 교정 능력을 갖추도록 한다.
- 학생의 평가 과정에서 객관성, 타당성, 논리성 등 결과를 만들어내기 위한 학생의 노력을 평가한다.
- 발표, 토론 등의 방식은 여러 사람이 충분히 납득할 만한 설득력을 갖춘 것으로 구체적인 예를 들어 감상과 비평을 하였는지 평가한다.

#### ○ 유의 사항

- 평가 방법은 학생들의 진로와 학과 또는 학교의 특성에 맞게 재구성한다.
- 학생의 전공별, 학년별 특성을 고려하여 평가의 수준과 범위, 방법 등을 정한다.

## 37. 영화의 이해

### 1. 성격

『영화의 이해』는 영화의 기초적인 이론과 역사를 통해 영화의 본질을 이해하고 영화 창작과 이론 학습의 기틀을 마련하는 과목이다. 영화의 특성과 구성요소의 구체적인 내용을 통해 영화가 가진 고유한 예술적 특성과 미학적 특성을 파악한다. 그리고 세계영화와 한국영화의 흐름을 통해서 영화의 기술적 발전과 영화와 인간, 역사, 그리고 사회가 어떻게 상호작용하여 왔는가를 이해하도록 한다. 이와 같이 『영화의 이해』 탐구과정에서 학생들은 창의적 사고능력, 분석력, 예술적 상상력과 같은 핵심 역량을 계발하게 된다.

#### ■ 핵심역량

핵심역량	의미	하위 요소
창의적 사고능력	해당 분야의 전문 지식을 토대로 시각적인 인지를 통해 살펴본 현상을 다양하게 해석하고 이를 또 다른 현상들에 활용할 수 있는 역량	관찰력, 창의적 사고능력, 융합적 사고 능력, 다양한 시각에서의 판단 능력, 공감각적 문해력
분석력	정보와 자료를 수집, 분석, 평가함으로써 자료와 정보에 내재된 의미를 올바르게 파악하고 이를 바탕으로 합리적으로 문제를 해결하고 판단할 수 있는 역량	정보활용능력, 비교평가능력, 문제 해결능력
예술적 상상력	다양한 시선으로 현상을 이해하고 깊이 있는 성찰과 창의적인 상상력으로 우리의 삶이나 실제로 존재하지 않는 사람들의 판타지를 표현해 낼 수 있는 역량	영화적 상상력, 예술적 감수성, 다양한 표현능력



## 2. 목표

영화에 관한 기초적인 이론과 역사를 이해하고 영화의 본질을 파악한다.

가. 영화의 개념과 종류를 통해 영화의 특성을 이해할 수 있다.

나. 종합예술로서 영화의 구성요소에 대해 이해하고 각 분야의 역할을 통해 영화의 본질을 이해할 수 있다.

다. 영화 예술이 역사를 통해 어떻게 변천해 왔는지 파악하고 영화의 흐름을 이해할 수 있다.

## 3. 내용체계 및 성취기준

가. 내용 체계

영역	하위 영역	내용 (일반화된 지식)	학년(군)별 내용 (요소)	기능
영화의 특성	영화의 개념	영화가 바라보는 세상은 다양하며 영화를 바라보는 시선 역시 다양하다.	영화의 정의	
			영화와 다른 예술, 기술과의 관계	
			영화와 산업	
	영화의 종류	영화는 서사적 기준으로 극영화와 기록 영화, 실험영화 등으로 나눌 수 있다.	극영화	
			기록영화	
			실험영화	
영화의 구성요소	이미지	영화는 이미지의 움직임과 결합을 통해 의미를 소통하고 또 새로운 의미를 만들어내기도 한다.	쇼트	감상하기
			앵글	
			장면화	
			몽타주	
	사운드	영화에서 사운드는 이미지의 의미작용을 도울 뿐만 아니라 의미를 창조하기도 한다.	음향효과와 영화 음악	분석하기
			사운드의 역할	이해하기
영화의 역사	세계 영화의 흐름	영화는 다양한 종류의 이야기를 통해 다양한 가치관과 사상을 반영한다.	영화의 테마	결합하기
			영화의 내용	
			영화의 탄생과 무성영화	
	한국 영화의 흐름	한국영화는 세계영화를 받아들여 변형시키고 진화를 거듭하며 발전해왔다.	유성 영화	토론하기
			현대 세계 영화	
			한국영화의 시작과 1960년대 한국영화의 르네상스	
			1990년대 한국영화와 현대 한국영화의 발전	

## 나. 성취기준

### (1) 영화의 특성

종합예술로서의 영화는 다양한 관점에서 정의할 수 있으며 산업적인 측면과 밀접한 연관성을 가지고 있다. 이러한 영화는 극영화, 기록영화, 실험영화로 그 종류를 나눌 수 있다.

영이01-01 이미지에 대한 이해를 통하여 영화의 다양한 정의와 그 의미를 탐구한다.

영이01-02 종합예술로서의 영화의 특성과 다른 예술과의 차이점을 탐구한다.

영이01-03 산업으로서의 영화가 가지는 의미와 대중예술로서의 영화의 특성을 이해한다.

영이01-04 극영화에서 관객이 영화에 몰입하도록 하기 위해 쓴 방식을 살펴보고 영화의 스타일을 탐구한다.

영이01-05 제작방식에 있어 극영화와의 차이점을 이해한 후 기록영화의 두 가지 기록방식을 탐구한다.

영이01-06 실험영화의 의미를 살펴보고 영화의 다양한 표현방식에 대해 탐구한다.

### (2) 영화의 구성

영화는 다양한 이미지의 움직임과 결합, 그리고 사운드를 통해 새로운 의미와 이야기를 만들어 낸다. 그리고 이러한 이야기는 다양한 테마를 통해 우리가 살고 있는 사회의 다양한 가치관과 사상을 반영한다.

영이02-01 쇼트의 종류와 역할을 이해하고 완성된 영화를 통해 여러 가지 쇼트의 종류를 찾아본다.

영이02-02 앵글의 종류를 살펴보고 앵글을 통해 드러나는 영상의 의미를 분석한다.

영이02-03 미장센의 개념을 이해하고 미장센이 영화에 적용되는 방식을 탐구한다.

영이02-04 몽타주의 개념과 종류를 이해하고 장면의 연결방식을 탐구한다.

영이02-05 영화에서 사용된 음향효과와 영화 음악의 개념을 이해한다.

영이02-06 사운드의 역할을 이해하고 영화에서 적용된 사운드의 사례를 살펴본다.

영이02-07 여러 가지 테마로 표현된 영화를 살펴보고 주제를 통해서 영화가 사회의 다양한 가치관을 반영하는 방식에 대해 탐구한다.

영이02-08 영화의 내용을 살펴보고 그것이 적용된 장르에 대해서도 탐구한다.

### (3) 영화의 역사

세계영화는 사회, 역사, 인간과 끊임없이 상호작용하여 왔으며 기술적인 측면과 예술적인 측면이 지속적으로 발전해 왔다. 한국영화는 세계영화를 받아들여 변형시키고 진화를 거듭하여 발전하였으며, 1960년대와 1990년대에 많은 발전을 이루었다.

- 영이03-01 영화의 탄생과 무성영화 시기의 영화 등에 대해 탐구한다.
- 영이03-02 유성영화 시대로의 전환과 그 이후의 주요 영화에 대해 탐구한다.
- 영이03-03 현대 세계 영화의 흐름에 대해 탐구한다.
- 영이03-04 한국영화의 시작과 1960년대 르네상스를 이룬 우리영화를 탐구한다.
- 영이03-05 1990년대 한국영화의 변화와 발전에 대해 살펴보고 세계영화의 흐름과 연관 지어 앞으로의 발전 방향에 대해 토론한다.

## 4. 교수·학습 방법 및 평가

### 가. 교수·학습방법

- 교수·학습 방향
  - 『영화의 이해』는 영화 관련 교과목의 기초적이고 개론적인 것을 이해하는 과목이다.
  - 이 과목의 교수·학습은 영화의 기본적인 개념을 이해하도록 지도한다.
  - 다른 과목과의 연계성을 파악하여 영화가 가지는 본질적인 개념을 체계화하는 것에 초점을 두고 교수·학습한다.
- 교수·학습 방법
  - 학습 내용은 학교 또는 학과의 특성에 맞게 재구성하여 지도한다.
  - 기초지식을 습득하는 과정에서는 다양한 시청각 자료와 매체를 이용하여 수업이 이루어질 수 있도록 한다.
  - 강의식 수업보다는 학생들의 관련한 자료를 찾으며 스스로 문제를 해결하는 방식이나 협동과정에서 문제의 답을 찾을 수 있는 방식과 같은 학생중심수업의 형태로 진행하는 것이 바람직하다.
- 유의 사항
  - 교수·학습 과정에서 사용하는 영상자료는 가능하면 최근 자료를 활용하여 학생들의 흥미 뿐

- 아니라 경향성을 담아 낼 수 있는 자료를 활용하는 것이 바람직하다.
- 교과에 나오는 핵심 요소의 이해를 통해 영화라는 매체를 입체적으로 이해할 수 있도록 지도한다.
- 교과에 나오는 기본 개념을 통해 [영화기술], [영화제작실습], [영화 감상과 비평]과목의 바탕이 되도록 한다.

## 나. 평가

- 평가 방향
  - 수업 중에 배우는 학습요소들의 효과적 전달하기 위해 진단평가를 통해 학생들의 수준을 정확하게 파악한다.
  - 관련한 주제를 다양한 매체를 통해 탐구하는 과정과 분석하는 과정을 평가 하고, 주제를 효과적으로 정리해서 보고하는 연구보고서의 방식을 통해 학생들을 평가한다.
  - 과정평가의 평가요소는 학생들의 학습자의 이해력, 분석력, 능동적인 자세, 창의적 사고능력, 의사소통 과정 등이 있을 수 있다.
  - 수업이 이루어진 이후 형성평가를 통해 학생들의 학습목표 성취 여부와 심화 학습을 할 수 있도록 지도한다.
  - 평가의 신뢰도를 높이기 위해 변별도 높은 기준과 문항, 그리고 교육목표와 범위를 명확하게 제시한다.
  - 타당도를 높이기 위해 문항 속에 검사하려는 수업목표를 잘 반영하고 있는가를 확인하여 평가의 질을 높일 수 있도록 한다.
- 유의 사항
  - 학생들이 쉽게 접할 수 있는 영화를 통해 각각의 내용 요소에 대한 이해를 할 수 있도록 구조화 한다.
  - 장르의 요소와 관련하여서는 깊은 이해보다는 기본적인 개념을 이해한다는 관점에서 관련된 주제를 다루도록 한다.
  - 관련된 주제의 내용 요소를 도식적으로 다루지 말고 주제의 기본적인 이해를 바탕으로 다양한 영화와 연관하여 창의적인 사고를 할 수 있도록 평가한다.

## 38. 영화기술

### 1. 성격

『영화기술』은 영화 제작에 필요한 기초 이론 및 실제적인 기술을 이해하고 습득하여 작품 제작에 활용할 수 있는 능력을 기르는 과목이다. 영화 제작을 위한 기본 분야에 대한 기술적 이해와 실습이 과목의 기본 골격을 이루고 있으며 영화 제작을 위한 기술적 분야에 대한 이해는 필수적이다. 최종적으로는 각 분야에 대한 기술적 이해뿐만 아니라 미학적 측면까지 고려한 학습이 이루어져야 한다. 이와 같이 『영화기술』 탐구과정에서 학생들은 창의 융합 사고 능력, 소통 능력, 예술적 상상력과 같은 핵심 역량을 계발하게 된다.

#### ■ 핵심역량

핵심역량	의미	하위 요소
창의 융합 사고능력	해당 분야의 전문 지식을 토대로 시각적인 인지를 통해 살펴본 현상을 다양하게 해석하고 이를 또 다른 현상들에 활용할 수 있는 역량	관찰력, 창의적 사고능력, 융합적 사고 능력, 다양한 시각에서의 판단 능력, 공감각적 문해력
예술적 상상력	다양한 시선으로 현상을 이해하고 깊이 있는 성찰과 창의적인 상상력으로 우리의 삶이나 실제로 존재하지 않는 사람들의 판타지를 표현해 낼 수 있는 역량	영화적 상상력, 예술적 감수성, 다양한 표현능력
소통 능력	자신의 느낌을 효과적으로 표현하고 각각의 영역에서 제시되는 문제들을 같이 이해하고 해결할 수 있도록 하는 역량	자기 표현능력, 텍스트 분석력, 전달력, 문제 파악능력, 설득력

## 2. 목표

영화 제작에 필요한 여러 가지 제작 기술을 이해하고 활용하는 능력을 기른다.

가. 카메라의 기능과 촬영기법을 이해하고 활용할 수 있는 능력을 기른다.

나. 조명과 사운드의 기본 개념을 이해하고 창의적으로 활용할 수 있는 능력을 기른다.

다. 편집시스템을 이해하고 다양한 편집기법을 실습하고 활용할 수 있는 능력을 기른다.

## 3. 내용체계 및 성취기준

### 가. 내용 체계

영역	하위 영역	내용 (일반화된 지식)	학년(군)별 내용 (요소)	기능
촬영	카메라	카메라는 여러 부분으로 구성되어 있으며, 좋은 영상 촬영을 위해 렌즈와 카메라의 이해가 중요하다.	카메라의 기초	감상하기
			렌즈에 대한 이해	
			카메라의 사용법과 활용	
	촬영의 기초	영화는 프레임을 통해 공간을 구조화하고 움직임을 더하여 작가의 의도를 드러낸다.	구도	표현하기
	촬영의 실제	영화촬영에는 안정감과 연속성을 위한 다양한 기본 법칙이 있다.	움직임	탐구하기
			화면 구성의 원칙	설정하기
조명	조명의 기초	빛은 영상을 만드는 재료이며 조명은 영상을 만들기 위해 피사체에게 빛을 주거나 조절하는 행위이다.	촬영 실습	촬영하기
			빛의 특성	설치하기
			조명의 기능과 조명기의 종류	설치하기
	조명의 실제	조명실습은 촬영할 장면의 시간과 장소, 분위기 등을 고려하여 인물조명(삼점조명법)을 기본으로 한 다양한 방법으로 응용된다.	조명의 방향과 목적	알아보기
			실외 촬영	녹음하기
			실내 촬영	녹음하기
사운드	사운드의 기초	영화에서의 사운드는 목적을 가지며, 사람의 목소리, 음향, 소음, 음악, 무음을 포함한다.	마이크의 종류와 특성	믹싱하기
			영화 사운드	편집하기
	사운드의 실제	사운드작업은 편집 작업이 이루어진 후에 진행되며 콘셉트에 따라 적절한 위치를 결정해야 한다.	동시녹음	분석하기
			사운드 믹싱	조작하기
편집	편집의 기초	편집은 기획 의도에 따라 촬영된 다양한 쇼트들을 의미 있게 결합하는 과정이다.	편집의 이해	활용하기
			편집의 기본 문법	
	편집의 실제	편집은 창조적인 표현이며 영상미학의 기초이다.	편집 프로그램	
			편집의 기법	

## 나. 성취기준

### (1) 촬영

좋은 영상을 얻기 위해 다양한 카메라 종류와 기능, 렌즈에 대한 이해가 요구된다. 안정된 화면을 위해 화면 구도, 카메라 앵글, 카메라의 움직임, 구성 원칙, 180도 법칙, 30도 법칙 등을 이해하고 무엇보다 촬영자의 올바른 촬영자세가 필요하다.

- 영기01-01 다양한 카메라의 종류와 특징, 기본 동작 원리 등 카메라의 기초를 탐구한다.
- 영기01-02 렌즈의 구조와 원리를 이해하고 초점거리에 따른 렌즈의 종류와 특성을 탐구한다.
- 영기01-03 기본적인 카메라와 액세서리의 사용 방법을 이해한 후 올바른 촬영자세 등을 살펴본다.
- 영기01-04 화면의 구도, 구도의 요소, 화면 비율, 원근법 등에 대해 탐구한다.
- 영기01-05 카메라 앵글과 다양한 카메라 움직임의 종류를 살펴보고 피사체의 움직임에 맞추어 촬영한다.
- 영기01-06 화면의 여백, 화면분할, 180도 법칙, 그리고 30도 법칙 등 안정적이고 연속적인 화면이 될 수 있도록 촬영한다.
- 영기01-07 촬영하고자 하는 피사체를 다양한 기법에 따라 촬영한다.

### (2) 조명

좋은 이미지를 얻기 위해 빛의 종류와 성질, 조명의 개념과 기능, 조명기의 종류, 조명의 방향과 톤을 이해할 필요가 있으며, 다양한 상황에 따라 실내와 실외에 조명을 설치하게 된다.

- 영기02-01 좋은 이미지를 만들기 위해 필요한 빛의 종류와 성질 그리고 특성에 대해 탐구한다.
- 영기02-02 조명의 개념과 기능을 이해하고, 조명기의 종류와 특징을 탐구한다.
- 영기02-03 조명의 방향에 따른 화면의 차이를 이해하고, 화면 톤(Tone)을 만드는 조명 방식을 탐구한다.
- 영기02-04 야외에서 발생할 수 있는 다양한 상황에 따라 조명을 설치한다.
- 영기02-05 실내에서 발생할 수 있는 다양한 상황에 따라 조명을 설치한다.

### (3) 사운드

영화에서 이미지 뿐 아니라 사운드도 중요한 역할을 한다. 그리고 특별한 목적을 위해 소리가 사용된다. 사운드 작업을 위해 소리의 3요소, 마이크의 종류와 특성, 동시 녹음, 사운드 믹싱 등의 과정이 있다.

영기03-01 다양한 마이크의 종류와 특성을 이해하고, 상황에 따른 마이크 활용법을 알아본다.

영기03-02 영화 사운드의 기초가 되는 사운드의 3요소를 이해하고 최상의 사운드를 얻는 방법을 탐구한다.

영기03-03 녹음장비와 특성을 이해하고 다양한 상황을 설정한 후 장면촬영을 통해 발생한 소리를 녹음한다.

영기03-04 영상편집 후 더빙, 폴리 등 후시녹음 작업을 하고 사운드 프로그램을 활용하여 음향을 믹싱한다.

### (4) 편집

편집은 촬영한 쇼트들을 의미 있게 연결하는 과정이다. 이 영역에서는 편집의 개념과 기본 원칙을 배우고 쇼트의 연결 과정에서 새로운 의미가 생성되는 원리를 통해 창의적인 표현의 한 방법임을 인식하도록 한다. 또한 실제적인 편집 프로그램을 다루는 방법과 다양한 기법을 영상에 적용하는 과정은 편집에서 중요하다.

영기04-01 편집의 개념과 편집의 기본 원칙, 편집의 과정을 탐구한다.

영기04-02 편집의 기본 문법을 살펴보고 영화를 분석한다.

영기04-03 다양한 편집프로그램의 종류와 특성에 대해 알아본다.

영기04-04 창조적인 화면을 만들기 위해 다양한 기법들을 영상에 적용하여 편집한다.

## 4. 교수·학습 방법 및 평가

### 가. 교수·학습방법

- 교수·학습 방향



- 『영화기술』은 영화관련 교과와 촬영, 조명, 사운드, 편집의 기초적인 기술을 습득을 하는 과목이다.
- 이 과목은 영화기술의 기본적인 개념을 이해하는 데 초점을 두고 지도한다.
- 다른 과목과의 연계성을 파악하여 영화기술을 통해 실질적으로 촬영 작업을 할 수 있도록 한다.
- 『영화기술』을 통해 미학적으로 완성도 있는 영상을 만드는 데 목적을 두고 지도한다.

#### ○ 교수·학습 방법

- 기초 기술을 습득하는 과정에서는 다양한 시청각 자료를 통해 수업이 이루어질 수 있도록 한다.
- 촬영, 조명, 사운드, 편집의 영역의 기술적 개념을 단순하게 암기하기보다 실제 작업에 활용할 수 있는 지식의 역할을 할 수 있도록 내용을 구성하여 수업을 진행한다.
- 촬영관련 개념이 어떻게 영상 이미지와 만나 새로운 의미를 만들어 낼 수 있는가에 초점을 맞춘다.
- 기능적인 수업을 진행할 때는 강의식 수업보다는 모듈별 수업을 통해 협동학습이 이루어지도록 구성한다.
- 수업 진행 시 팀 구성원이 소외되지 않도록 정밀하게 모듈을 구성한다.
- 학생들은 다양한 실습을 통해 내용요소를 자연스럽게 학습할 수 있도록 수업을 진행한다.

#### ○ 유의 사항

- 학습 내용은 학교 또는 학과의 특성에 맞게 재구성하여 지도한다.
- 교수·학습 과정에서 사용하는 영상자료는 가능하면 최근 자료를 활용하여 학생들의 흥미 뿐 아니라 경향성을 담아 낼 수 있는 자료로 하는 것이 바람직하다.
- 『영화기술』에 나오는 기술들을 창의적이고 예술적인 화면을 만들어 내는 토대가 되도록 지도한다.
- 『영화기술』에 나오는 기본 개념을 통해 [영화제작실습], [영화 감상과 비평]과목의 바탕이 되도록 한다.

## 나. 평가

#### ○ 평가 방향

- 수업 중에 배우는 다양한 학습요소들을 효과적으로 전달하기 위해 진단평가를 통해 학생들의 수준을 정확하게 파악한다.
- 교육과정에서 제시한 성취기준이 적절하게 학습되었는가를 지필평가, 면접법, 그리고 포트폴리오의 평가 방법을 통해 학생들의 성취수준을 평가한다. 이때, 학생들의 학습자의 이해력,

- 분석력, 능동적인 자세, 예술적 표현능력, 의사소통 과정 등을 평가한다.
- 평가의 신뢰도를 높이기 위해 변별도 높은 기준과 문항, 그리고 교육목표와 범위를 명확하게 제시한다.
- 타당도를 높이기 위해 문항 속에 검사하려는 수업목표를 잘 반영하고 있는가를 확인하여 평가의 질을 높일 수 있도록 한다.
- 유의 사항
- 촬영의 주제를 평가할 때 기능적 지식만을 점검하는 것이 아니라 작업을 진행하는 태도도 함께 볼 수 있도록 한다.
- 포트폴리오 작업을 수행할 때 기존의 시나리오 대본의 한 장면을 이용한다거나 혹은 기존 영화의 장면을 패러디하는 방법 등 다양한 방법을 이용하여 영화기술의 기본을 배우고 적용할 수 있도록 유도한다.
- 촬영에 대한 기능만을 강조하지 말고 정의적인 부분과 함께 점검하도록 한다. 영화기술의 특성상 기술이 예술적으로 완성도 높은 화면을 만들 수 있음을 인지시키도록 유도한다.

## 39. 시나리오

### 1. 성격

『시나리오』는 영화의 가장 기초가 되는 시나리오에 대해 학습하는 과목으로서, 영상으로 나타내고자 하는 아이디어를 시나리오로 구체화하여 표현하는 능력을 기른다. 시나리오에 대해 이해하고 시나리오를 창작하는 것을 기본 골격으로 하고 있으며 시나리오를 읽고 분석할 수 있는 능력과 작품을 시각화할 수 있는 토대를 마련하고 아이디어를 시나리오로 구체화할 수 있도록 한다. 이와 같은 ‘시나리오’ 탐구과정에서 학생들은 창의적 사고 능력, 문제 해결 능력, 예술적 상상력, 협업 능력과 같은 핵심역량을 계발하게 된다.

#### ■ 핵심역량

핵심역량	의미	하위 요소
창의적 사고능력	해당 분야의 전문 지식을 토대로 시각적인 인지를 통해 살펴본 현상을 다양하게 해석하고 이를 또 다른 현상들에 활용할 수 있는 역량	관찰력, 창의적 사고능력, 융합적 사고능력, 다양한 시각에서의 판단 능력, 공감각적 문해력
예술적 상상력	다양한 시선으로 현상을 이해하고 깊이 있는 성찰과 창의적인 상상력으로 우리의 삶이나 실제로 존재하지 않는 사람들의 판타지를 표현해 낼 수 있는 역량	영화적 상상력, 예술적 감수성, 다양한 표현능력
문제 해결 능력	정보에 대한 분석과 비교, 토론을 통해 효과적으로 문제를 해결할 수 있는 능력	정보활용 능력, 합리적 문제 해결 능력, 비교평가 능력
협업 능력	공동에 대한 책임감뿐만 아니라 조직 전체의 협력을 이끌어 상호 작용하도록 하는 역량	리더십, 공동체에 대한 감수성, 책임감, 사회성, 갈등관리능력, 설득력, 시간 관리능력

## 2. 목표

추상적이었던 영화 아이디어를 영화 제작에 적합한 방법과 양식에 따라 시나리오로 구성하는 능력을 기른다.

가. 시나리오의 다양한 구성 방법을 통해 이야기의 구조를 창의적으로 구성하는 능력을 기른다.

나. 시나리오의 개념과 표현 방법을 통해 일상생활에서 얻은 소재를 예술적인 아이디어로 제시할 수 있는 능력을 기른다.

다. 창의적이고 독창적인 시각으로 세계를 바라보고 이를 시각적 언어로 표현할 수 있는 능력을 기른다.

## 3. 내용체계 및 성취기준

### 가. 내용 체계

영역	하위 영역	내용 (일반화된 지식)	학년(군)별 내용 (요소)	기능
시나리오의 이해	시나리오의 기초	시나리오를 시각적으로 표현되며 목표를 향해 다가가는 등장인물들에 관한 이야기이다.	시나리오란 무엇인가	관찰하기
			소재	
			주제	탐구하기
			등장인물	
	시나리오의 표현	이야기를 어떤 방식으로 전달할 것인가는 다른 영화와 구분 짓는 특징적인 요소이다.	사건과 배경	분석하기
			시나리오의 기호와 용어	
			장면과 시퀀스	구상하기
			대사, 지문, 해설, 서레이드	
시나리오의 구성	시나리오의 구조	시나리오의 구조는 이야기가 단계적으로 진행되어 가는 과정을 말한다.	시나리오의 기본적인 구조 : 3장 구조	탐색하기
			다양한 시나리오의 구조	글쓰기
	플롯	플롯은 사건의 결합으로서 개개의 사건들은 인과관계로 결합되어있다.	플롯의 개념	토론하기
			플롯의 특성	
	캐릭터	캐릭터는 시나리오에 등장하는 인물들	캐릭터의 개념과 분류	수정하기

영역	하위 영역	내용 (일반화된 지식)	학년(군)별 내용 (요소)	기능
		이 갖는 특성이며 또한 그러한 특성을 가진 인물자체를 캐릭터라고 부르기도 한다..	캐릭터 창조	
	갈등과 장애물	극과 등장인물은 목표를 가지며 목표에 대한 장애물을 통해 갈등을 증폭시킬 수 있다.	갈등	
			장애물	
	극적요소	시나리오에서 내용을 효과적으로 전달 하기 위해 활용하는 극적요소는 모티프, 반전, 복선, 아이러니와 상징 등이 있다.	모티프	
			반전	
			복선	
			아이러니	
시나리오의 실제	시나리오 분석	시나리오를 분석하는 일은 좋은 시나리오를 쓰기 위한 필수적인 작업이다.	등장인물의 분석	
			주제의 분석	
			구조의 분석	
	시나리오 창작	시나리오에는 오랜 수정의 과정을 통해 완성된다.	단편 시나리오 창작	
			각색	

## 나. 성취기준

### (1) 시나리오의 이해

시나리오에는 영화의 대본으로서 시각적으로 표현되며 이야기를 전달하는 방식은 다른 영화와 구별되게 하는 특징적인 요소이다.

시나01-01 시나리오의 개념과 종류를 탐구한다.

시나01-02 우리 주변에서 발생하는 여러 현상과 사건을 통해 시나리오의 소재를 얻을 수 있는 방법을 탐구한다.

시나01-03 주요 영화에서 드러난 주제를 찾아 분석해보고 영화의 주제별 유형을 탐구한다.

시나01-04 시나리오에 등장하는 인물에 대해 분석해보고 등장인물을 통해 이야기가 구체화되는 과정을 탐구한다.

시나01-05 영화의 중심 사건과 배경에 대해 분석한다.

시나01-06 시나리오의 기본적인 형식을 이해하고 사용하는 기호와 용어들에 대해 탐구한다.

시나01-07 시나리오의 기본요소인 장면에 대해 이해하고 썸과 시퀀스의 구분에 대해서도 탐구한다.

시나01-08 대사와 지문, 해설 그리고 셔레이드의 개념에 대해 살펴보고 이것들이 시나리오에서 효과적으로 사용되는 방법을 탐구한다.

## (2) 시나리오의 구성

시나리오의 체계적인 구조를 이루고 있는 경우가 많으며 시나리오의 내용을 효과적으로 전달하기 위해 캐릭터와 갈등 요소의 설정 그리고 다양한 극적요소를 활용하기도 한다.

- 시나02-01 시나리오의 기본구조라 할 수 있는 3장 구조와 5단계 구조 등 시나리오의 구조와 특성에 대해 살펴본다.
- 시나02-02 다양한 시나리오 구조에 대해 탐구한다.
- 시나02-03 플롯의 개념에 대해 탐구한다.
- 시나02-04 플롯의 특성과 기본원리를 탐구하고 주요 영화에서 플롯을 분석해본다.
- 시나02-05 캐릭터의 개념과 캐릭터의 유형을 이해하고 캐릭터에 영향을 주는 요인들을 찾아본다.
- 시나02-06 캐릭터의 목표, 배경이야기, 캐릭터의 입체화 등 캐릭터 창조를 위한 방법들을 찾아보고 써본다.
- 시나02-07 갈등의 종류를 살펴보고 이야기 속에서 갈등이 드러나는 방식에 대해 탐구한다.
- 시나02-08 장애물의 종류에 대해 살펴보고 영화에서 장애물과 갈등이 효과적으로 설정된 사례에 대해 탐구한다.
- 시나02-09 시나리오에서 극적요소를 위해 사용하는 모티프의 개념과 적용사례를 탐구한다.
- 시나02-10 시나리오에서 극적요소를 위해 사용하는 반전의 의미와 적용 사례를 탐구한다.
- 시나02-11 시나리오에서 극적요소를 위해 사용하는 복선의 개념과 적용 사례에 대해 탐구한다.
- 시나02-12 시나리오에서 극적요소를 위해 사용하는 아이러니의 의미와 종류, 적용 방식에 대해 탐구한다.
- 시나02-13 시나리오에서 극적요소를 위해 사용하는 상징의 의미와 적용 방식에 대해 탐구한다.

### (3) 시나리오의 실제

좋은 시나리오를 쓰기 위해 시나리오의 분석은 필수적인 과정이며 이를 바탕으로 시나리오 창작과 이에 대한 수정 작업이 이루어진다.

- 시나리오3-01 이야기에 등장하는 인물이 어떤 방식으로 입체화된 인물이 되었는가를 분석한다.
- 시나리오3-02 이야기의 주제가 어떤 방식으로 시나리오 상에서 드러나는지 분석하고 토론한다.
- 시나리오3-03 시나리오의 스토리를 나열해보고 이를 바탕으로 시나리오의 구조를 분석해 본다.
- 시나리오3-04 하나의 짧은 이야기 속에 등장하는 입체화된 인물을 창조하고 인물들을 통해 효과적으로 주제가 드러날 수 있도록 단편시나리오를 쓴다.
- 시나리오3-05 각색의 개념과 과정, 요령을 살펴보고 하나의 이야기를 각색한다.

#### 4. 교수·학습 방법 및 평가

##### 가. 교수·학습방법

###### ○ 교수·학습 방향

- 『시나리오』는 학생들이 시나리오에 대한 기초적인 지식을 학습하고 실제 시나리오 창작을 통해 시나리오를 쓰는 과정과 특성을 직접 경험하게 한다.
- 시나리오 분석과 관련된 부분은 『영화감상과 비평』과목과 관련이 있으며 스토리와 구조, 주제 분석 관련 부분을 집중적으로 학습할 수 있도록 지도한다.
- 시나리오에 대한 기본 지식과 이해를 바탕으로 시나리오 창작이 이루어지고 이는 『영화제작 실습』과목과 연계하여 『시나리오』에서 창작된 시나리오를 기초로 영화제작을 할 수 있도록 수업을 구성할 수 있다.

###### ○ 교수·학습 방법

- 영화의 각본으로서 시청각적인 내용을 묘사하고 있는 시나리오의 특성을 이해하게 하고 시놉시스, 트리트먼트에서 시나리오로 이어지는 단계별 작업이 이루어지도록 한다.
- 시나리오에서 소재를 얻는 다양한 방법을 제시하고 직접 소재를 찾아 토론이 이루어지도록 한다.
- 시나리오에서 가장 중요한 3요소로서 주제, 등장인물, 스토리가 가지는 의미를 이해하고 시나리오 창작에 효과적으로 연결될 수 있도록 한다.
- 시나리오의 형식은 시나리오에 기본적으로 포함되어야 하는 것에 대해 설명하고 장면번호,



- 대사, 해설, 지문을 쓰는 방식과 각종 시나리오 용어에 대해서 알 수 있도록 한다.
- 서레이드는 시각적 표현기법의 핵심으로서 학생들이 제스처 게임 등을 통해 사물의 특성을 표현할 수 있도록 한다.
- 시나리오의 전형적인 구조로서 3장구조가 가지는 패턴을 통해 보편적인 구조로서의 특성을 설명하고 회상방식의 복합구조나 옴니버스 구조와 같은 변형된 구조를 비교해서 살펴볼 수 있도록 한다.
- 플롯과 스토리의 차이에 대해 이해할 수 있도록 하고 플롯의 특성과 플롯구성의 원리에 대해서도 탐구하도록 한다.
- 모티프, 아이러니, 상징 등 극적요소는 그 개념과 스토리에 적용되는 방식을 잘 살펴보도록 하고 반전과 복선은 특히 단편영화 시나리오에 있어서 중요한 요소가 될 수 있으니 같이 동반되어 쓰이는 경우를 잘 살펴보도록 한다.

#### ○ 유의 사항

- 단편영화의 시나리오 창작에 있어서 실제로 좋은 작품을 쓰기란 쉽지 않은 일이다. 학생들의 경험이나 잘 알고 있는 일들을 중심으로 소재를 찾아내도록 하고 각 단계별로 지속적인 토론이 이루어지도록 지도한다.
- 시나리오 창작을 지도할 경우에는 학생의 의도를 빨리 파악할 필요가 있고 이것에 기초하여 여러 가지 아이디어를 제시할 필요가 있다.
- 시나리오 분석은 [영화감상과 비평]과목과도 관련이 있으며 일차적으로 스토리 분석에 집중하도록 하고 주제를 읽어내는 능력과 주제가 스토리 속에 드러나는 방식을 찾아내는 것을 잘 지도하도록 한다.

### 나. 평가

#### ○ 평가 방향

- 지필평가 : 학생들의 기초 지식의 정도를 알아보기 위해 가장 기본적인 내용을 선다형의 형태로 제시한다.
- 포트폴리오 : 시나리오 아이디어에서부터 시나리오 최종고를 쓸 때까지 단계별로 지속적으로 확인 및 평가가 이루어지도록 하고 최종적으로 그동안 학습했던 부분이 잘 반영되었는지 그리고 지적된 문제가 잘 수정되었는지를 평가한다.

#### ○ 유의 사항

- 시나리오에 대한 기본 지식을 평가할 때에는 기초적인 개념뿐만 아니라 관련 지식들이 실제로 시나리오에 적용되는 부분에 대한 이해도도 평가할 수 있도록 한다.

- 시나리오 창작에 대한 평가를 할 때에는 최종적인 결과물의 완성도도 중요하지만 창작 각 단계에서 지적된 문제들을 학생이 제대로 인식하고 이를 보완하고 있는가에 대한 평가도 면밀히 진행되어야 한다.

## 40. 영화제작실습

### 1. 성격

『영화제작실습』은 종합 예술이라 할 수 있는 영화를 제작하는 전반적인 과정을 경험함으로써 영화 제작의 사전 제작 단계, 제작 단계, 후반 제작 단계 등 각 단계에서 요구되는 능력을 기르는 과목이다. 영화제작 각 단계별로 영화제작을 체험하고 실습하는데, 영화의 각 교과에서 학습한 기본적인 요소들을 바탕으로 작품을 제작하는 데 필요한 다양한 능력을 체험하고 학습한다. 이와 같은 ‘영화제작실습’ 탐구과정에서 학생들은 창의적 사고 능력, 협업 능력, 예술적 상상력, 자기 관리 능력, 소통 능력과 같은 핵심역량을 계발하게 된다.

#### ■ 핵심역량

핵심역량	의미	하위 요소
창의적 사고능력	해당 분야의 전문 지식을 토대로 시각적인 인지를 통해 살펴본 현상을 다양하게 해석하고 이를 또 다른 현상들에 활용할 수 있는 역량	관찰력, 창의적 사고능력, 융합적 사고능력, 다양한 시각에서의 판단 능력, 공감각적 문해력
예술적 상상력	다양한 시선으로 현상을 이해하고 깊이 있는 성찰과 창의적인 상상력으로 우리의 삶이나 실제로 존재하지 않는 사람들의 판타지를 표현해 낼 수 있는 역량	영화적 상상력, 예술적 감수성, 다양한 표현능력
소통 능력	자신의 느낌을 효과적으로 표현하고 각각의 영역에서 제시되는 문제들을 같이 이해하고 해결할 수 있도록 하는 역량	자기 표현능력, 텍스트 분석력, 전달력, 문제 파악능력, 설득력
협업 능력	공동에 대한 책임감뿐만 아니라 조직 전체의 협력을 이끌어 상호 작용하도록 하는 역량	리더십, 공동체에 대한 감수성, 책임감, 사회성, 갈등관리능력, 설득력, 시간 관리능력
자기 관리 능력	자신의 삶에 필요한 기초적인 능력 및 변화하는 사회에 유연하게 적응하며 살아가는 역량	유연성, 자아존중감, 기본생활예절, 자기통제, 기초학습능력, 진로개발능력

## 2. 목표

영화 제작 과정을 이해하고 작품 제작 능력을 기른다.

가. 영화의 전반적인 제작과정을 이해할 수 있다.

나. 사전제작단계에서 필요한 시나리오 개발과 기본적인 촬영준비를 할 수 있는 토대를 마련할 수 있다.

다. 제작단계에서 필요한 촬영과 녹음 작업을 통해 타인과의 협업 능력을 기른다.

라. 후반작업에 필요한 다양한 요소들을 이해하고 영화의 완성도를 높일 수 있는 능력을 기른다.

## 3. 내용체계 및 성취기준

가. 내용 체계

영역	하위 영역	내용 (일반화된 지식)	학년(군)별 내용 (요소)	기능
사전 제작 단계	시나리오 개발	시나리오에는 여러 단계에 걸쳐 수정하고 보완한다.	영화 기획과 아이디어의 개발	이해하기
			시놉시스와 트리트먼트	
			시나리오 쓰기와 수정	
	제작 준비	사전 제작 준비단계는 스태프 구성, 배우 캐스팅, 프로덕션 디자인, 예산안 확정 등 다양한 분야에 걸쳐 준비가 진행되며, 철저한 사전제작준비는 제작 단계에서의 위험을 감소하게 한다.	촬영계획	토론하기
			프로덕션 디자인	탐구하기
			스토리보드	계획하기
제작 단계	촬영	촬영 단계에서는 촬영뿐만 아니라 연기, 동시 녹음과 현장편집 등 다른 요소도 포함한다.	촬영 진행, 연기연출	촬영하기
			동시녹음	
후반 제작 단계	편집	편집은 촬영된 영상을 연출의도에 맞게 결합하는 작업이다.	편집	판단하기
	사운드	사운드작업은 영화에 필요한 모든 음향 소스를 수집하여 목적에 맞게 집어넣는 작업이다.	사운드 편집	결합하기
	컴퓨터 그래픽 및 자막	컴퓨터 그래픽은 영화의 표현범위를 확대할 수 있다.	컴퓨터 그래픽	표현하기
			자막	
	평가와 반성	영화의 시사회는 이를 통해 관객들의 반응을 살피고 그 결과를 분석할 수 있는 중요한 과정이다.	시사회	

## 나. 성취기준

### (1) 사전제작단계

‘사전제작단계’에서는 영화로 만들 시나리오 작업과 촬영계획 등이 진행되는데 철저한 사전 제작 준비는 제작 단계에서의 위험을 감소시키고 효과적인 영화제작이 이루어지게 한다.

영실01-01 영화로 만들 이야기의 아이디어를 제시하고 토론 한다

영실01-02 시나리오에 필요한 이야기를 간단히 요약하여 시놉시스와 트리트먼트를 쓴다.

영실01-03 영화로 만들 이야기를 구체적으로 구성하여 시나리오를 쓴다.

영실01-04 다양한 측면에서 시나리오를 분석하여 수정한다.

영실01-05 촬영에 필요한 스태프의 역할을 정하고 역할에 맞는 계획을 수립한다.

영실01-06 시나리오를 시각적인 면에서 분석하고 세트나 로케이션, 의상 및 캐릭터 이미지 등 시각적 요소에 대한 계획을 수립한다.

영실01-07 스토리보드의 제작과정을 이해하고 스토리보드를 제작한다.

### (2) 제작단계

‘제작단계’에서는 철저한 촬영준비를 통해 촬영을 진행하는데, 이 단계에서 연기나 동시녹음, 현장편집 등의 요소도 고려해야 하며 협력이 절대적으로 요구되는 단계이기도 하다.

영실02-01 준비된 계획에 따라 촬영을 진행한다

영실02-02 촬영과 함께 주변음과 배우들의 대사 등을 녹음한다.

### (3) 후반제작단계

‘후반제작단계’에서는 편집과 사운드 작업 그리고 컴퓨터그래픽 작업 등이 진행되며 시사회도 포함된다. 이 단계에서는 시나리오를 바탕으로 하여, 촬영한 영상과 소리를 붙이거나 잘라내는 작업이 이루어지는데, 이 단계를 통해 작가의 의도한 바를 제대로 드러낼 수 있다.

영실03-01 촬영된 영상과 녹음된 사운드를 결합하여 의도에 따라 편집한다.

영실03-02 녹음한 대사와 후시 녹음을 통해 마련한 사운드 소스를 이미지와 결합하고 최종적으로 믹싱작업을 한다.

영실03-03 실사로 구현하기 어려운 장면을 컴퓨터 그래픽을 활용하여 상상력과 창의력 있는 장면으로 구현한다.

영실03-04 완료된 편집본에 영화 제목과 엔딩크레딧을 자막으로 제작한다.

영실03-05 완성된 영화를 관객에게 시사하고 영화제작의 결과를 분석해 본다.

## 4. 교수·학습 방법 및 평가

### 가. 교수·학습 방법

#### ○ 교수·학습 방향

- 실제 영화제작을 통하여 학생들이 전반적인 영화제작과정을 이해할 수 있도록 한다.
- 영화교과의 핵심 과목으로서 학생들이 영화교과 타 과목에서 학습했던 내용들을 직접 적용해 보고 실습하는 것에 초점을 맞추도록 한다.

#### ○ 교수·학습 방법

- 사전제작단계에서 촬영계획은 각 부문별로 책임을 부여해서 개별적으로 진행하게 할 수 있으며 각각의 업무는 다음과 같이 나눌 수 있다.
- 배우 캐스팅은 방법을 이해하고 필요하다면 오디션의 절차에 따라 배우를 캐스팅 할 수 있도록 한다.
- 장소 선택 기준과 유의사항을 잘 설명하고 이에 따라 장소를 선택하게 한다.
- 촬영계획은 일자별, 씬별 등 다양한 기준에 의해 수립해볼 수 있도록 한다.
- 후반작업에서는 한사람에 의해서 실습과정이 주도되기 쉬운데 실습 후 모듈별로 토론하고 피드백을 줄 수 있도록 해서 지속적으로 학생들이 작업에 함께 참여할 수 있도록 한다.
- 시사회는 제작한 영화에 대한 관객들의 반응을 느낄 수 있는 것뿐만 아니라 함께 그 시간을 즐길 수 있도록 하고, 최종적으로 결과를 분석하고 평가해 보도록 한다.
- 영화 제작과 아울러 제작보고서를 작성하게 하여 영화제작 과정 전반을 다시 되짚어보고 다음 작업에 도움이 될 수 있도록 한다.

#### ○ 유의 사항

- 학생들이 제작해야하는 작품의 형식은 단편영화, 5-컷 영화, 10-컷 영화, 뮤직비디오, 다큐

멘터리 등 상황에 따라 다양하게 적용할 수 있다.

- 모듈별로 시나리오쓰기, 촬영, 편집 등 영화의 전체 제작과정을 경험해 보도록 하는데, 그 때 학생들이 최소한 하나의 역할을 가지고 그 속에서 협업능력을 함양할 수 있도록 한다.

## 나. 평가

### ○ 평가 방향

- 면접법 : 학생들의 영화제작에 대한 태도를 관찰하고 면담을 통해 학생들의 참여도를 파악하고 평가하도록 한다.
- 포트폴리오 : 시나리오 작업 단계에서부터 작품 상영이 이루어질 때까지 단계별로 지속적으로 확인 및 평가가 이루어지도록 하고 최종적으로 작품의 완성도뿐만 아니라 제작과정에서의 여러 사항 및 문제를 서로 토론하고 수정 보완될 수 있도록 지도한다.

### ○ 유의 사항

- 영화제작에 관련된 평가는 제작한 작품의 완성도가 큰 비중을 차지할 수 있으나 제작 단계별 목표와 이행 여부, 참여도 및 발전 여부 등도 평가의 중요한 요인이 될 수 있다.
- 작품의 완성도 평가의 경우, 학생들의 의견도 일부 반영하여 그 결과를 서로가 열람해 볼 수 있도록 하는 것도 긍정적인 효과가 있을 수 있다.
- 학생들에게 제작보고서를 작성, 제출하게 했을 경우 그 내용도 평가요소로 활용할 수 있다.

## 41. 영화 감상과 비평

### 1. 성격

『영화 감상과 비평』은 영화는 정치, 역사, 경제, 철학 등 사회와 밀접한 관계를 가지고 있으며 이와 관련하여 작품의 의미와 맥락을 살펴볼 필요가 있다. 영화 작품을 감상하고, 작품 평가의 적절한 기준을 학습하는 과목으로서 영화 감상을 통해 매체적인 특성과 표현 방식을 폭 넓게 이해하고 영화와 사회와의 관계, 기술적 발전이 예술의 미학체계에 끼친 영향 등을 파악하여 작품은 물론 감독과 소통할 수 있는 감상 자세를 가질 수 있도록 한다. 이와 같이 『영화 감상과 비평』 탐구과정에서 학생들은 분석력, 심미적 감성 능력, 창의적 사고 능력, 자기 관리 능력과 같은 핵심역량을 계발하게 된다.

#### ■ 핵심역량

핵심역량	의미	하위 요소
창의적 사고능력	해당 분야의 전문 지식을 토대로 시각적인 인지를 통해 살펴본 현상을 다양하게 해석하고 이를 또 다른 현상들에 활용할 수 있는 역량	관찰력, 창의적 사고능력, 융합적 사고 능력, 다양한 시각에서의 판단 능력, 공감각적 문해력
분석력	정보와 자료를 수집, 분석, 평가함으로써 자료와 정보에 내재된 의미를 올바르게 파악하고 이를 바탕으로 합리적으로 문제를 해결하고 판단할 수 있는 역량	정보활용능력, 비교평가능력, 문제 해결능력
자기 관리 능력	자신의 삶에 필요한 기초적인 능력 및 변화하는 사회에 유연하게 적응하며 살아가는 역량	유연성, 자아존중감, 기본생활예절, 자기통제, 기초학습능력, 진로개발 능력
심미적 감성 능력	다양한 현상 및 대상에 대해 공감각적으로 이해하고 창의적인 상상력을 발휘하여 가치를 판단할 수 있는 능력	예술적 감수성, 영화적 상상력, 공감, 다원적 가치 존중



## 2. 목표

다양한 작품 감상을 통하여 영화를 창작물이자 문화로서 수용하고 향유할 수 있는 자질과 영상 해석 능력을 기른다.

가. 감상과 비평의 차이를 이해하고 올바른 감상과 비평의 태도를 기른다.

나. 다양한 관점에서 영화를 보고 해석하는 능력을 기른 후 실제 영화에 적용할 수 있는 감상문 쓰는 능력을 기른다.

## 3. 내용체계 및 성취기준

가. 내용 체계

영역	하위 영역	내용 (일반화된 지식)	학년(군)별 내용 (요소)	기능
감상과 비평의 이해	감상과 비평의 의의	영화의 감상은 스토리의 해석뿐만 아니라 다양한 측면에서의 의미를 파악하는 활동이다	감상과 비평의 목적	감상하기
			감상과 비평의 비교	
	감상과 비평의 태도	영화 감상은 영화언어에 대한 이해를 바탕으로 영화를 보고, 읽고, 감상문을 쓰는 작업을 창조적으로 수행할 수는 능력이다.	효과적인 영화감상과 비평	읽기
			영화를 보고 읽고 쓰다	탐구하기
감상과 비평의 실제	감상과 비평의 사례	영화 감상은 역사, 사회, 예술, 대중 등 다양한 관점에서 영화를 보고 해석한다.	영화와 사회	토론하기
			영화와 역사	비평하기
			영화와 대중	
			영화와 예술	분석하기
	감상문 쓰기	영화감상은 자신을 표현하고 더 나아가 사회를 이해하고 미래를 상상하는 능력을 기르는 데까지 학습의 공간을 확장한다.	감상문 쓰기의 기초	글쓰기
			단편영화 감상문 쓰기	
			장편영화 감상문 쓰기	탐색하기

## 나. 성취기준

### (1) 감상과 비평의 이해

관객, 작품, 정서와 의미, 영화 양식이라는 관점에서 영화 감상과 비평은 많은 차이를 가지고 있다. 이 둘의 차이를 이해하고 올바른 영화 감상과 비평을 이해하는 것이 이 영역의 가장 기초적인 학습 활동이다. 이 차이를 이해하는 것은 이후 영화와 관련한 글을 쓰는 기초가 된다.

영감01-01 영화 감상과 비평의 목적에 대해 탐구한다.

영감01-02 감상과 비평의 차이점을 관객, 작품, 정서와 의미, 영화 양식 등의 차원에서 탐구한다.

영감01-03 올바른 영화 감상과 비평에 대해 탐구한다.

영감01-04 영화를 감상과 비평의 관점에서 분석하고, 관련한 다양한 생각을 감상문의 형태로 글을 써본다.

### (2) 감상과 비평의 실제

영화 감상은 역사, 사회, 예술, 대중 등 다양한 관점에서 영화를 보고 해석할 수 있다. 이 영역에서는 앞에 언급한 다양한 관점에서 영화를 보고 비평하는 방법을 통해 기초적인 글 쓰기를 한다. 그리고 이를 기초로 단편영화와 장편영화 감상문 쓰도록 한다.

영감02-01 영화에서 표현된 사회, 국가, 역사와 관계하는 맥락을 살펴보고 이를 비평한다.

영감02-02 영화를 통한 역사 재현 방식을 이해하고 이를 바탕으로 비평한다.

영감02-03 관객과 영화와의 관계를 이해하고 장르적인 측면과 대중문화의 측면에서 영화를 살펴보고 비평한다.

영감02-04 영화를 시각화하는 과정에서 볼 수 있는 은유, 상징 등 다양한 예술적인 특성에 따라 비평한다.

영감02-05 문장의 형식, 글쓰기 유의사항 등 기초적인 감상문 쓰는 방법을 찾아본다.

영감02-06 단편영화를 감상한 후 감상과 비평의 관점에서 감상문을 쓰고 토론한다.

영감02-07 장편영화를 감상한 후 감상과 비평의 관점에서 감상문을 쓰고 토론한다.

## 4. 교수·학습 방법 및 평가

### 가. 교수·학습방법

#### ○ 교수·학습 방향

- 『영화 감상과 비평』은 어떻게 영화 작품을 감상하고 적절한 기준으로 작품을 이해할 수 있도록 분석적인 틀을 제공하는 과목이다.
- 이 과목은 올바른 태도로 영화를 감상하고 비평하도록 정치, 역사, 경제, 철학, 사회의 관점에서 작품을 이해하도록 하는데 있다.
- 작품의 이해를 통해 분석력, 심미적 감상 능력, 창의적 사고 능력, 자기 관리 능력을 기르게 하는데 초점을 두고 교수·학습하도록 한다.

#### ○ 교수·학습 방법

- 학습 내용은 학교 또는 학과의 특성에 맞게 재구성하여 지도한다.
- 과목의 특성상 기초지식을 습득하는 과정에서는 다양한 시청각 자료와 매체를 이용하여 수업이 이루어질 수 있도록 한다.
- 기본적인 영화 감상과 비평의 이해라는 측면에서는 협동수업을 통해 학생 중심으로 관련 주제의 내용을 파악하고 발표하는 형식의 수업을 진행할 수 있다.
- 관련 주제의 가치나 태도에 대한 문제는 토론식 수업을 통해 학생들의 생각을 서로 공유할 수 있도록 구성할 수 있다.
- 기초적인 개념을 이해한 후에는 영화를 보고 자신이 느낀 점을 분석적인 글의 형태로 써볼 수 있도록 수업을 구조화하는 것이 바람직하다.
- 감상과 비평의 차이를 관객, 작품, 정서와 의미, 영화 양식 등의 차원에서 설명하고 학생들이 쉽게 이해할 수 있도록 다양한 예를 통해 구체적으로 이해할 수 있도록 지도한다.
- 사회, 역사, 대중, 예술이라는 관점에서 영화를 보고 감상문을 쓰도록 지도한다.
- 글쓰기에 있어 초기에는 줄거리 중심, 개인적 느낌을 중심으로 수업을 진행하고 점차 전문적인 비평 글쓰기의 형태로 진행한다.

#### ○ 유의 사항

- 영화를 감상하는 것과 비평에 대한 학생들의 의견을 묻고 관련 주제의 목적이 어디에 있는지를 추상적으로 설명하기보다 구체적으로 설명하여 학생들이 쉽게 이해할 수 있도록 지도한다.
- 감상과 비평의 이해 영역에서는 비평의 방법론을 제시하되 전문적인 비평의 종류의 이해만을 다루고 깊이 있는 내용은 다루지 않는다.

- 감상과 비평의 실제 영역에서는 제시된 사회, 역사, 대중, 예술이라는 관점을 기초로 분석적인 글을 쓸 수 있도록 지도한다.
- 수업의 내용을 바탕으로 올바른 영화 감상과 비평의 태도를 가질 수 있도록 지도한다.

## 나. 평가

### ○ 평가 방향

- 수업 중에 배우는 다양한 학습요소들을 효과적으로 전달하기 위해 진단평가를 통해 학생들의 수준을 정확하게 파악한다.
- 교육과정에서 제시한 성취기준이 적절하게 학습되었는가를 구술시험, 관찰법, 토론법, 감상문 쓰기 등 다양한 수행 평가 방법을 통해 학생들의 성취수준을 평가한다. 이때, 학생들의 영화를 대하는 태도, 영화의 이해력, 분석력, 능동적인 자세와 같은 요소를 중심으로 평가한다.
- 수업이 이루어진 이후 형성평가를 통해 학생들의 학습목표 성취 여부와 심화된 학습을 할 수 있도록 한다.
- 평가의 신뢰도를 높이기 위해 변별도 높은 기준과 문항, 그리고 교육목표와 범위를 명확하게 제시한다.
- 타당도를 높이기 위해 문항 속에 검사하려는 수업목표를 잘 반영하고 있는가를 확인하여 평가의 질을 높일 수 있도록 한다.

### ○ 유의 사항

- 수행평가를 통해 학생들을 평가할 때 기능적 지식만을 점검하는 것이 아니라 영화를 대하는 태도와 같이 정의적인 영역도 평가할 수 있도록 한다.
- 감상문을 쓸 때 기존의 영화 관련한 글을 단순하게 베껴 쓰는 것을 지양하도록 사전에 충분히 설명한 후 글쓰기를 한다.
- 영화를 본다는 것은 영화를 만드는 것과는 또 다른 영역임을 인식하도록 유도하고 기계적인 방법론으로 접근하기보다 편하고 자유로운 마음으로 영화를 감상하고 느낀 점을 바탕으로 글을 쓸 수 있도록 유도한다.

## 42. 사진의 이해

### 1. 성격

『사진의 이해』는 기초적인 사진의 특성과 원리를 체계적으로 이해하고, 사진의 발명 이후 현대 사진에 이르기까지의 발달과 변화를 학습하는 과목이다. 사진에 관한 기본 지식과 다양한 경험, 정보 등을 통하여 사진 이해의 폭을 넓힘으로써 사진의 창작과 감상 활동의 바탕이 되도록 한다. 이 과정을 통해 학생들은 자기주도적 학습능력, 창의적 사고능력, 이미지 분석능력, 심미적 감성 능력과 같은 핵심역량을 계발하게 된다.

#### ■ 핵심역량

핵심역량	의미	하위 요소
자기주도적 학습 능력	수업 내용을 적극적으로 수용하여 원리를 이해하며 자기 주도적 학습을 실천하며 조별 활동으로 이루어지는 학습 단계에서는 구성원으로 요구되는 가치와 태도를 수용 및 실천할 수 있는 역량	기초학습능력, 자존감, 책임감, 자기통제, 진로개발능력
창의적 사고 능력	해당 분야의 전문 지식을 토대로 시각적 인지를 통해 살펴본 현상을 다양하게 해석하고 활용할 수 있는 능력	융합적 사고 능력, 공감각적 문해력, 예술적 감수성, 사진적 상상력
이미지분석 능력	본인과 타인의 사진이미지에 대한 분석과 관찰을 통하여 듣고 이해하는 능력	작품해석력, 정보활용능력, 비교평가 능력
심미적 감성능력	사물이나 대상의 아름다움을 식별하고 인식할 수 있는 능력	예술적 감수성, 시각적 문해력, 사진적 상상력, 공감, 다원적 가치 존중

## 2. 목표

목표 수준	목표 진술
총괄 목표	사진에 관한 기본적인 지식과 역사적 변천을 이해하고, 창작과 감상 능력에 바탕이 되는 기초적인 이해 능력과 태도를 기른다.
세부 목표	<p>가. 사진에 관한 기본 개념을 익혀 현대 예술의 중요한 장르인 사진의 역할과 필요성을 깨닫는 동시에 사진 예술에 관한 이해를 높인다.</p> <p>나. 사진의 시대별 변천사를 심도 있게 학습하여 사진에 대한 이해도를 높이며 다양한 작가의 작품을 통하여 작품 창작의 질을 높인다.</p> <p>다. 사진의 전반적인 구조를 이해하여 다양한 작품 제작 능력과 태도를 가질 수 있도록 한다.</p>

## 3. 내용 체계 및 성취기준

### 가. 내용체계

영역	하위영역	내용	1~3학년	기능
사진의 개념	사진의 정의	사진의 역할과 고유성은 타 시각예술 영역으로부터 구별되는 사진의 본질을 구성하며, 사진과학기술의 변천사와 사진의 장르를 통해 사진이 무엇인가란 이해를 돕는다.	사진의 본질과 특성	이해하기
			사진의 역할과 필요성	
			사진술의 변천사	
			사진의 분류	
	사진의 역사	사진의 역사는 사회적, 철학적, 예술적 측면을 모두 다루어야 한다.	사진의 등장	이해하기
			근대사진의 흐름	
			현대사진의 흐름	
			한국사진의 흐름	
사진의 특성	아날로그와 디지털 사진의 이해	사진은 아날로그로 시작하였으나, 과학과 기술이 변화하고 발전함에 따라 디지털사진이 주류를 이루고 있다.	아날로그와 디지털 사진의 정의와 이해	설명하기 조사하기
			원리의 차이	
			아날로그와 디지털 사진의 장점과 단점	
			사진의 윤리성	
	사진과 예술	예술이라는 행위를 이해함으로써 사진에 대한 가치관을 정립한다.	사진예술의 개념	
			사진예술의 의미	
			미술과 사진	
			현대예술로서의 사진	

## 나. 성취기준

### (1) 사진의 개념

사진의 정의는 본질을 이해하고 사진의 역할을 통해 알 수 있다. 또한 사진의 역사는 사회적, 철학적, 예술적 측면을 모두 다루어야 한다.

사이01-01 다양한 시각예술과 비교하여 사진만이 갖는 고유한 본질과 특성을 조사하고 이해한다.

사이01-02 정보전달, 표현수단 등 사진의 역할과 오늘날 사진이 가지고 있는 가치를 이해한다.

사이01-03 사진술의 변화 과정을 조사하고 광학의 발달과정을 이해한다.

사이01-04 사진의 사용목적에 따라 조사하고 설명한다.

사이01-05 사진 발명이 가지는 시대와 사회적 의미에 대하여 이해하고 설명한다.

사이01-06 사진 발명 후 사회적 흐름에 따라 초기사진의 변화를 이해하고 설명한다.

사이01-07 현대사진의 사회적 위치와 분야별 흐름을 조사하고 설명한다.

사이01-08 한국 사진의 발전사를 탐구하고 분야별로 사진의 흐름을 조사하고 설명한다.

### (2) 사진의 특성

사진은 아날로그로 시작하였으나, 과학과 기술이 변화하고 발전함에 따라 디지털사진이 주류를 이루고 있다. 또한 예술이라는 행위를 이해함으로써 사진에 대한 가치관을 정립한다.

사이02-01 아날로그와 디지털 사진의 정의와 현대사진의 흐름을 이해하고 설명한다.

사이02-02 아날로그와 디지털카메라의 기본원리의 차이를 이해하고 설명한다.

사이02-03 아날로그와 디지털 사진을 비교하여, 둘의 장점과 단점을 이해하고 설명한다.

사이02-04 사진의 변형, 조작 등을 조사하고 설명한다.

사이02-05 사진예술의 본질과 예술로서의 정의를 조사하고 설명한다.

사이02-06 사진예술의 의미와 가치를 이해하고 설명한다.

사이02-07 전통 미술과 현대 미술에 있어서 사진의 역할을 조사하고 설명한다.

사이02-08 현대사진의 표현형식과 의미를 조사하고 설명한다.

## 4. 교수·학습 방법 및 평가

### 가. 교수·학습방법

#### ○ 교수·학습방향

- 다른 사진교과 수업의 기초가 되며, 이론을 바탕으로 하여 기초촬영, 중급촬영, 사진감상과 비평 등의 이론과 실기과목과 연계를 고려하여 지도한다.
- 사진의 정의와 사진사의 전반적인 흐름과 사회적, 예술적 가치를 알아보는데 학습방향을 둔다.
- 자기주도적인 학습으로 예술적 감수성을 키우고 상상력을 키울 수 있게 지도한다.

#### ○ 교수·학습방법

- 학생의 개인차를 고려하여 학습활동에 참여할 수 있도록 배려하고 학생이 자율적으로 학습할 수 있도록 분야별 학습과제를 제시하여 학습효과를 높이도록 한다.
- 다양한 텍스트를 활용한 개별학습, 모둠별 협력학습, 프로젝트 학습, 조사, 발표, 토론·토의 등의 다양한 학습방법을 적용하여 학습자의 흥미와 참여도를 높이도록 한다.
- 사진작품 전시와 문화행사에 참여하여 지역사회와 함께 하는 것을 생활화하도록 한다.

#### ○ 교수학습 유의점

- 학교 실정을 고려하되, 저학년에서 이수하도록 한다.
- 학습 내용은 학교 또는 학과의 특성에 맞게 재구성하여 지도한다.
- 학습 내용에 적합한 교수·학습 방법을 활용함으로써 학생들의 이해를 돕는다.
- 다양한 실습 기자재나 시청각 자료를 활용하여 학생들의 학습 흥미를 유발하고, 효과적인 학습이 되도록 한다.
- 이론을 기본으로 학습하는 과목이지만 이해를 돕기 위하여 실습을 통한 학습효과를 증대시킬 수 있도록 지도한다.

### 나. 평가

#### ○ 평가 방향

- 학생의 학습 과정과 결과를 평가하기 위해 학습목표를 설정하고 적절한 학습 내용 및 교수 학습 방법을 제시한다.
- 자기주도적인 발표, 포트폴리오, 토론, 보고서 등 적절한 방법을 사용하여 학생들을 평가 한다.



- 학습 태도, 과정 및 결과를 균형 있게 평가한다. 학습 전체 과정을 관찰하여 개인 능력 및 학습 내용에 대한 이해도, 학습태도, 개인적인 노력과 발전 속도, 학습결과 등을 주의 깊게 관찰하여 종합적으로 평가한다.

#### ○ 평가 방법

- 평가의 기준과 방법 등을 사전에 정확하게 안내한다.
- 교육과정의 내용 체계와 영역별 내용을 근거로 평가 목표를 설정하되 학생의 성취수준을 고려하며, 평가 내용은 특정 영역에 편중되지 않도록 고르게 평가한다.
- 정의적·인성평가를 위해서 자기평가, 동료평가, 모둠평가 등을 다양하게 활용하고, 과정과 활동중심으로 평가하도록 한다.
- 발표, 체크리스트, 토론 등과 같은 과정 중심의 다양한 수행평가가 이루어 질수 있도록 한다.
- 지필평가는 필수 학습요소를 중심으로 객관적이고 타당성 있는 문제를 제시하여야 한다.
- 교육과정에 근거하여, 교수·학습을 통해 학생들이 핵심 역량을 어느 정도 성취하였는가를 파악할 뿐만 아니라 학생들의 향상 정도를 확인할 수 있는 성장참조형 평가를 실시하도록 한다.

#### ○ 유의 사항

- 수행평가를 통하여 학생 스스로 사진이란 무엇인지, 어떻게 하면 좋은 작품을 만들 수 있는지, 사진감상을 통하여 사진을 어떻게 읽을 수 있는지 등을 직접 체험하고 느낄 수 있도록 한다.
- 사진이론과 실습을 통하여 적극적인 참여와 노력하는 태도를 함께 평가하도록 한다.
- 이론과 실습에서 토론 평가 방법을 적극 활용하도록 한다.

## 43. 기초 촬영

### 1. 성격

『기초촬영』은 카메라와 촬영의 원리를 이해하고, 촬영 및 실습을 통해 통합적으로 학습하는 과목이다. 카메라의 특성과 구조, 기본적인 사용 방법 등을 익혀 다양한 표현 방법을 활용하도록 구성되어 있다.

이 과정을 통해 학생들은 자기주도적 학습능력, 창의적 사고능력, 공동체의식, 이미지표현능력, 시각적 정보처리능력과 같은 핵심역량을 계발하게 된다.

#### ■ 핵심역량

핵심역량	의미	하위 요소
자기주도적 학습 능력	수업 내용을 적극적으로 수용하여 원리를 이해하며 자기 주도적 학습을 실천하며 조별 활동으로 이루어지는 학습 단계에서는 구성원으로 요구되는 가치와 태도를 수용 및 실천할 수 있는 역량	기초학습능력, 자존감, 책임감, 자기통제, 진로개발능력
창의적 사고 능력	해당 분야의 전문 지식을 토대로 시각적 인지를 통해 살펴본 현상을 다양하게 해석하고 활용할 수 있는 능력	융합적 사고 능력, 공감각적 문해력, 예술적 감수성, 사진적 상상력
공동체의식	조별 활동으로 이루어지는 학습 단계에서는 구성원으로 요구되는 가치와 태도를 수용하고, 참여, 협동을 통해 타인에 대한 배려와 자신의 역할과 책임을 실천할 수 있는 역량	사회성, 리더십, 공동체에 대한 감수성, 약속에 대한 책임감, 설득력, 갈등관리능력, 다름에 대한 이해, 타인 존중 및 배려
이미지표현능력	개인의 이미지발표를 통해서 언어의 시각화(이미지화), 정보수집능력, 비판적 사고력, 매체 표현 방식 등 의 역량	창의적 표현능력, 시각적 문해력, 예술적 감수성, 사진적 상상력
시각적 정보 처리능력	다양한 시각적 정보와 자료를 수집, 분석, 평가, 선택하고 적절한 매체를 활용하여 시각적 정보와 자료를 효과적으로 처리함으로써 합리적으로 문제를 해결할 수 있는 역량	다양한 시각적 판단능력, 융합적 사고능력, 아이디어 창출 능력, 시각적 문해력

## 2. 목표

목표 수준	목표 진술
총괄 목표	다양한 자료와 학습 도구를 접하면서 기술적 능력을 기르고, 각종 원리를 이해하여 촬영에 관한 기초 지식을 습득한다.
세부 목표	가. 카메라의 구조, 원리, 종류, 특성을 이해한다. 나. 렌즈의 구조, 원리, 종류, 특성을 이해한다. 다. 노출의 측광방식과 변화를 이해하고 분석하는 능력을 기른다. 라. 촬영 실습을 통하여 기초적인 사진 촬영 능력을 기른다.

## 3. 내용 체계 및 성취기준

### 가. 내용체계

영역	하위영역	내용(일반화된 지식)	1~3학년	기능
촬영 원리 이해	카메라의 이해	카메라의 작동 및 결상의 원리를 이해하고 구조에 따른 특성을 조사하는 것으로부터 시작된다.	카메라의 구조와 원리	이해하기
			카메라의 종류와 특성	
	렌즈의 이해	적절한 렌즈의 활용은 다양한 작품을 표현한다.	렌즈의 구조와 원리 렌즈의 종류와 특성	조사하기
	노출의 이해	노출은 사진촬영 시작단계에서 알아야 하는 중요한 요소이다.	노출 측정 방식 노출의 변화	
사진 제작	촬영 실습	효과적인 화면구성을 위해서 다양한 장비를 사용한다.	교환렌즈의 활용 앵글, 화각, 촬영거리, 스트로보, 피사계심도	활용하기
			화면구성	
	촬영 활용	화면구성에 활용은 작품의 예술성을 향상시킨다.	효과적인 표현방법	표현하기

### 나. 성취기준

#### (1) 촬영원리의 이해

카메라의 작동 및 결상의 원리를 이해하고 구조에 따른 특성을 조사하는 것으로부터 시작된다. 또한 렌즈를 이해하고 촬영에 필요한 노출의 측정 방식을 이용하여 노출부족, 노출적정, 노출과다 등의 노출의 변화를 알아본다.

기촬01-01 바늘구멍 카메라와 카메라 옵스큐라를 통해 영상이 맺히는 과정을 이해하고 설명한다.

기촬01-02 카메라의 기본적인 구조와 원리를 이해하고 설명한다.

기촬01-03 렌즈의 기본적인 구조와 원리를 이해하고 설명한다.

기촬01-04 교환렌즈의 종류에 따른 사진의 특성을 이해하고 설명한다.

기촬01-05 노출 측광 방식을 이해하고 설명한다.

기촬01-06 노출에 따른 농도의 변화와 색 재현에 대해서 이해하고 설명한다.

## (2) 사진제작

카메라의 위치, 프레임, 앵글, 화각, 타이밍 등의 화면 구성을 이해하고 실습을 통해서 사진 제작에 활용해야한다. 또한 교환렌즈와 스트로보 등의 카메라 장비를 활용하여 화면 구성의 다양화 변화를 알 수 있다.

기촬02-01 교환렌즈에 따른 화면 구성의 변화를 이해하고 활용한다.

기촬02-02 카메라의 위치와 장비를 이용한 촬영방법을 이해하고 활용한다.

기촬02-03 화면 구성의 개념과 다양한 방식을 이해하고 표현한다.

기촬02-04 주제에 따른 화면 구성과 표현 방법을 활용한다.

## 4. 교수·학습 방법 및 평가

### 가. 교수·학습방법

#### ○ 교수·학습방향

- 다른 사진교과 실기 수업의 기초가 되며, 실기를 바탕으로 하여 사진의 이해, 중급촬영, 사진 표현기법, 사진감상과 비평 등의 기본적인 이론과 실기과목과 연계를 고려하여 지도한다.
- 사진촬영에 있어 기초를 다지는 중요한 교육과정인 만큼 반복적 학습을 통해서 학습목표를

달성하도록 한다.

자기주도적인 학습으로 예술적 감수성을 키우고 상상력을 키울 수 있게 지도한다.

#### ○ 교수학습방법

- 학생의 개인차를 고려하여 학습활동에 참여할 수 있도록 배려하고, 학생이 자율적으로 학습할 수 있도록 분야별 학습과제를 제시하여 학습효과를 높이도록 한다.
- 사진촬영 활동으로 즐거움을 얻고 학생의 생각과 느낌을 창의적으로 표현하도록 한다.
- 다양한 텍스트를 활용한 개별학습, 모둠별 협력학습, 프로젝트 학습, 포트폴리오, 조사, 발표, 토론·토의, 견학 등의 다양한 학습방법을 적용하여 학습자의 흥미와 참여도를 높이도록 한다.
- 사진작품 전시와 문화행사에 참여하여 지역사회와 함께 하는 것을 생활화하도록 한다.
- 모든 교수학습 활동은 항상 안전을 고려하여 학생들로 하여금 안전 의식을 생활화하도록 지도한다.

#### ○ 교수학습 유의점

- 학교 실정을 고려하되, 저학년에서 이수하도록 한다.
- 학습 내용은 학교 또는 학과의 특성에 맞게 재구성하여 지도한다.
- 학습 내용에 적합한 교수·학습 방법을 활용함으로써 학생들의 이해를 돕는다.
- 다양한 실습 기자재나 시청각 자료를 활용하여 학생들의 학습 흥미를 유발하고, 효과적인 학습이 되도록 한다.

### 나. 평가

#### ○ 평가 방향

- 학생의 학습 과정과 결과를 평가하기 위해 학습목표를 설정하고 적절한 학습 내용 및 교수 학습 방법을 제시한다.
- 자기주도적인 발표, 포트폴리오, 토론, 보고서 등 적절한 방법을 사용하여 학생들을 평가한다.
- 학습 태도, 과정 및 결과를 균형 있게 평가한다. 학습 전체 과정을 관찰하여 개인 능력 및 학습 내용에 대한 이해도, 학습태도, 개인적인 노력과 발전 속도, 학습결과 등을 주의 깊게 관찰하여 종합적으로 평가한다.

#### ○ 평가 방법

- 평가의 기준과 방법 등을 사전에 정확하게 안내한다.
- 촬영에 대한 기본적인 이해, 적용, 카메라의 사용 능력, 창의성, 태도 등에 유의하여 평가한다.

- 교육과정의 내용 체계와 영역별 내용을 근거로 평가 목표를 설정하되 학생의 성취수준을 고려하며, 평가 내용은 특정 영역에 편중되지 않도록 고르게 평가한다.
  - 정의적·인성평가를 위해서 자기평가, 동료평가, 모둠평가 등을 다양하게 활용하고, 과정과 활동중심으로 평가하도록 한다.
  - 발표, 면담, 체크리스트, 토론, 주제선정, 활동보고서, 포트폴리오 등과 같은 다양한 수행평가가 이루어 질수 있도록 한다.
  - 교육과정에 근거하여, 교수·학습을 통해 학생들이 핵심 역량을 어느 정도 성취하였는가를 파악할 뿐만 아니라 학생들의 향상 정도를 확인할 수 있는 성장참조형 평가를 실시하도록 한다.
- 유의사항
- 초점 맞추기, 노출, 심도, 동감 표현 등이 의도한 대로 얼마나 표현되었는가를 정확히 분석한다.
  - 촬영실습을 통하여 적극적인 참여와 노력하는 태도를 함께 평가하도록 한다.
  - 사진촬영 과정을 거치면서 얻어지는 결과물들을 얼마나 잘 정리했는가를 알 수 있도록 파일 정리에 대한 평가도 이루어져야 한다.

## 44. 암실 실기

### 1. 성격

『암실실기』는 흑백 사진의 필름 현상과 인화 작업의 기본 과정을 익히고, 현상과 인화의 다양한 효과를 활용하는 과목이다. 필름 현상과 인화에 대한 지식과 기술, 표현 방법을 활용하여 더욱 효과적인 사진표현 방식을 습득하는 기초가 되도록 한다. 본 교과목에서는 흑백사진 및 응용사진(비은염 사진, 특수사진) 등의 암실기법의 영역을 다루고 있다. 사진의 중급과정인 고급 촬영 기술을 습득 후 자기 주도적인 촬영과 현상 인화 과정을 통해 사진을 제작 할 수 있도록 한다. 이 과정을 통해 학생들은 자기주도학습능력, 공동체의식, 이미지표현능력, 시각적 정보처리능력과 같은 핵심역량을 계발하게 된다.

#### ■ 핵심역량

핵심역량	의미	하위 요소
자기주도적 학습 능력	수업 내용을 적극적으로 수용하여 원리를 이해하며 자기 주도적 학습을 실천하며 조별 활동으로 이루어지는 학습 단계에서는 구성원으로 요구되는 가치와 태도를 수용 및 실천할 수 있는 역량	기초학습능력, 자존감, 책임감, 자기통제, 진로개발능력
공동체의식	조별 활동으로 이루어지는 학습 단계에서는 구성원으로 요구되는 가치와 태도를 수용하고, 참여, 협동을 통해 타인에 대한 배려와 자신의 역할과 책임을 실천할 수 있는 역량	사회성, 리더십, 공동체에 대한 감수성, 약속에 대한 책임감, 설득력, 갈등관리능력, 다름에 대한 이해, 타인 존중 및 배려
이미지 표현능력	개인의 이미지발표를 통해서 언어의 시각화(이미지화), 정보수집능력, 비판적 사고력, 매체 표현 방식 등의 역량	창의적 표현능력, 시각적 문해력, 예술적 감수성, 사진적 상상력
시각적 정보 처리능력	다양한 시각적 정보와 자료를 수집, 분석, 평가, 선택하고 적절한 매체를 활용하여 시각적 정보와 자료를 효과적으로 처리함으로써 합리적으로 문제를 해결할 수 있는 역량	다양한 시각적 판단능력, 융합적 사고능력, 아이디어 창출 능력, 시각적 문해력

## 2. 목표

목표 수준	목표 진술
총괄 목표	흑백사진의 필름 현상과 인화 과정을 이해하고, 다양한 표현 방법을 익혀서 사진 제작에 활용할 수 있는 능력과 태도를 기른다.
세부 목표	가. 흑백사진의 필름현상과 인화 과정의 특징, 기법을 이해한다. 나. 흑백사진의 필름현상과 인화 과정을 익혀서 사진을 효과적으로 표현하는 능력을 기른다. 다. 필름의 현상과 인화 과정의 중요성을 이해하고, 적극적으로 참여하는 태도를 가진다.

## 3. 내용 체계 및 성취기준

### 가. 내용체계

영역	하위영역	내용	1~3학년	기능
흑백 사진 기법	흑백 사진 이론	흑백사진에 대한 이해는 암실환경과 준비과정, 작업과정으로부터 시작한다.	암실 꾸미기	사용하기
			암실도구	
	현상 및 인화	필름현상과 인화는 농도, 콘트라스트 등에 의해서 사진의 질이 좌우된다.	필름 현상과 인화	이해하기
			농도 및 콘트라스트 조절	설명하기
특수 사진 기법	특수사진기법 이론	사진이미지를 활용하여 다양한 사진 작품을 표현한다.	특수사진기법의 종류	제작하기
			표현방법	
	특수사진기법 활용	특수사진기법을 활용은 다양한 창의적 사고가 필요하다.	포토그램, 솔라리제이션	표현하기
			컬러링, 비은염	

### 나. 성취기준

#### (1) 흑백사진기법



흑백사진에 대한 이해는 암실환경과 준비과정, 작업과정으로부터 시작한다. 또한 필름현상과 인화는 농도, 콘트라스트 등에 의해서 사진의 질이 좌우 된다.

암실01-01 암실의 구조와 환경에 대해 이해하고 기본적인 조건들에 대해 설명한다.

암실01-02 필름현상과 인화 도구에 대해 이해하고 사용한다.

암실01-03 인화 과정을 숙지하고 현상 시간 및 처리 방법에 대해 이해한다.

암실01-04 필름 현상과 인화 과정에서 시간, 희석비율, 교반에 따른 농도와 콘트라스트의 변화를 이해하고 표현한다.

## (2) 특수사진기법

특수사진의 종류를 알아보고 포토그램, 솔라리제이션, 컬러링, 비은염 등 다양한 사진특수기법을 경험함으로써 사진 표현의 폭을 넓힌다.

암실02-01 특수사진기법의 종류를 이해하고 설명한다.

암실02-02 특수사진기법의 다양한 표현 방식을 이해하고 설명한다.

암실02-03 빛의 원리를 이용한 특수사진기법을 제작한다.

암실02-04 재료의 특성을 이용한 특수사진기법을 제작한다.

## 4. 교수·학습 방법 및 평가

### 가. 교수·학습방법

#### ○ 교수·학습방향

- 다른 사진교과 실기 수업의 기초가 되며, 실기를 바탕으로 하여 사진의 이해, 기초촬영, 중급 촬영, 사진감상과 비평 등의 기본적인 이론과 실기과목과 연계를 고려하여 지도한다.
- 암실실습은 기본기를 다지는 중요한 교육과정인 만큼 반복적 학습을 통해서 학습목표를 달성 하도록 한다.
- 자기주도적인 학습으로 예술적 감수성을 키우고 상상력을 키울 수 있게 지도한다.
- 실습 과정을 통하여 자기주도적인 학습으로 학생 스스로가 실기 능력을 기를 수 있도록 해야 한다.

- 농도, 콘트라스트의 개념을 이해하고 적용시켜 완성도 있는 작품을 만들 수 있도록 지도해야 한다.

○ 교수학습방법

- 학생의 개인차를 고려하여 학습활동에 참여할 수 있도록 배려하고, 학생이 자율적으로 학습할 수 있도록 분야별 학습과제를 제시하여 학습효과를 높이도록 한다.
- 암실작업 활동으로 즐거움을 얻고 학생의 생각과 느낌을 창의적으로 표현하도록 한다.
- 다양한 텍스트를 활용한 개별학습, 모둠별 협력학습, 프로젝트 학습, 포트폴리오, 조사, 발표, 토론·토의, 견학 등의 다양한 학습방법을 적용하여 학습자의 흥미와 참여도를 높이도록 한다.
- 사진작품 전시와 문화행사에 참여하여 지역사회와 함께 하는 것을 생활화하도록 한다.
- 모든 교수학습 활동은 항상 안전을 고려하여 학생들로 하여금 안전 의식을 생활화하도록 지도한다.

○ 교수학습 유의점

- 학교 실정을 고려하되, 저학년에서 이수하도록 한다.
- 학습 내용은 학교 또는 학과의 특성에 맞게 재구성하여 지도한다.
- 학습 내용에 적합한 교수·학습 방법을 활용함으로써 학생들의 이해를 돕는다.
- 다양한 실습 기자재나 시청각 자료를 활용하여 학생들의 학습 흥미를 유발하고, 효과적인 학습이 되도록 한다.

나. 평가

○ 평가 방향

- 학생의 학습 과정과 결과를 평가하기 위해 학습목표를 설정하고 적절한 학습 내용 및 교수 학습 방법을 제시한다.
- 자기주도적인 발표, 포트폴리오, 토론, 보고서 등 적절한 방법을 사용하여 학생들을 평가한다.
- 학습 태도, 과정 및 결과를 균형 있게 평가한다. 학습 전체 과정을 관찰하여 개인 능력 및 학습 내용에 대한 이해도, 학습태도, 개인적인 노력과 발전 속도, 학습결과 등을 주의 깊게 관찰하여 종합적으로 평가한다.

○ 평가 방법

- 평가의 기준과 방법 등을 사전에 정확하게 안내한다.
- 사진 교육과정의 내용 체계와 영역별 내용을 근거로 평가 목표를 설정하되 학생의 성취수준을 고려하며, 평가 내용은 특정 영역에 편중되지 않도록 고르게 평가한다.

- 사진 교육과정에 근거하여, 교수·학습을 통해 학생들이 핵심 역량을 어느 정도 성취하였는가를 파악할 뿐만 아니라 학생들의 향상 정도를 확인할 수 있는 성장참조형 평가를 실시하도록 한다.
  - 정의적·인성평가를 위해서 자기평가, 동료평가, 모둠평가 등을 다양하게 활용하고, 과정과 활동 중심으로 평가하도록 한다.
  - 발표, 실기, 면담, 체크리스트, 토론, 관찰, 활동보고서, 포트폴리오 등과 같은 다양한 수행평가가 이루어 질수 있도록 한다.
- 유의사항
- 필름현상과 인화기술에 이해도와 적용력을 평가한다.
  - 암실실습과정에서 적극적인 수업 참여와 노력하는 태도를 함께 평가하도록 한다.
  - 암실기자재는 실습 과정의 지침에 따라 각종 장비와 약품 관리에 유의해야 한다.
  - 암실작업 과정을 거치면서 얻어지는 결과물들을 얼마나 잘 정리했는가를 알 수 있도록 파일 정리에 대한 평가도 이루어져야 한다.

## 45. 중급 촬영

### 1. 성격

『중급촬영』은 중형, 대형 카메라의 특성과 구조, 기본적인 사용 방법과 조명의 전반적인 원리와 사용 방법을 익혀서 다양한 표현 방법을 활용하는 과목이다. 중형, 대형 카메라에 대한 지식과 기술, 조명의 원리와 사용 방법을 활용해서 자신의 의도를 살려 촬영할 수 있는 능력을 기르도록 한다. 고급 촬영 기술을 습득 후 촬영과 현상 인화 과정을 통해 좀 더 수준 높은 사진작품을 제작할 수 있도록 한다. 이 과정을 통해 자기주도적 학습능력, 공동체의식, 이미지표현능력, 시각적 정보처리능력과 같은 핵심역량을 계발하게 된다.

#### ■ 핵심역량

핵심역량	의미	하위 요소
자기주도적 학습 능력	수업 내용을 적극적으로 수용하여 원리를 이해하며 자기 주도적 학습을 실천하며 조별 활동으로 이루어지는 학습 단계에서는 구성원으로 요구되는 가치와 태도를 수용 및 실천할 수 있는 역량	기초학습능력, 자존감, 책임감, 자기 통제, 진로개발능력
공동체의식	조별 활동으로 이루어지는 학습 단계에서는 구성원으로 요구되는 가치와 태도를 수용하고, 참여, 협동을 통해 타인에 대한 배려와 자신의 역할과 책임을 실천할 수 있는 역량	사회성, 리더십, 공동체에 대한 감수성, 약속에 대한 책임감, 설득력, 갈등관리능력, 다름에 대한 이해, 타인 존중 및 배려
이미지표현 능력	개인의 이미지발표를 통해서 언어의 시각화(이미지화), 정보수집능력, 비판적 사고력, 매체 표현 방식 등 의 역량	창의적 표현능력, 시각적 문해력, 예술적 감수성, 사진적 상상력
시각적 정보 처리능력	다양한 시각적 정보와 자료를 수집, 분석, 평가, 선택하고 적절한 매체를 활용하여 시각적 정보와 자료를 효과적으로 처리함으로써 합리적으로 문제를 해결할 수 있는 역량	다양한 시각적 판단능력, 융합적 사고능력, 아이디어 창출 능력, 시각적 문해력

## 2. 목표

목표 수준	목표 진술
총괄 목표	중형, 대형 카메라와 조명의 특성 및 원리를 이해하고, 다양한 표현 방법을 익혀서 사진 촬영에 활용할 수 있는 능력과 태도를 기른다.
세부 목표	가. 중형, 대형 카메라와 조명의 특징, 구조, 종류를 이해한다. 나. 중형, 대형 카메라와 조명의 사용 방법을 익혀서 의도에 맞게 촬영하는 능력을 기른다. 다. 카메라와 조명의 이해와 실습을 통하여 사진 촬영의 중요성을 이해하고, 적극적으로 참여하는 태도를 가진다.

## 3. 내용 체계 및 성취기준

### 가. 내용체계

영역	하위영역	내용	1~3학년	기능
조명의 이해	사진과 조명의 이해	조명과 피사체의 관계를 이해하는 것은 사진 작품의 완성도를 높인다.	조명의 특징	이해하기
			조명과 피사체	
	조명 실습	사진촬영에서 조명은 크게 자연광과 인공광 원으로 나뉘며, 사진을 예술적으로 완성시키는 하나의 중요한 요소이다.	자연조명	
			인공조명	
중형, 대형 카메라	중형 카메라	중형카메라는 카메라의 특징에 대한 이해와 노출 측정 방식의 차이를 이해하는 것으로부터 시작된다.	중형카메라의 특징	설명하기
			노출측정방식	표현하기
	대형 카메라	대형카메라는 카메라의 특징에 대한 이해와 무브먼트의 중요성을 파악하는 것으로부터 시작한다.	대형카메라의 특징	활용하기
			무브먼트	
	촬영 실습	아날로그 카메라에 디지털백을 사용하여 디지털이미지를 만들어 낼 수 있다.	디지털백	
			인물 및 정물 촬영	

### 나. 성취기준

#### (1) 조명의 이해

조명은 크게 자연광과 인공광원으로 나뉘며, 사진을 예술적으로 완성시키는 하나의 중요한 요소이다.

중찰01-01 조명의 종류와 특성을 이해하고 설명한다.

중찰01-02 조명의 높이, 방향, 각도에 따라 달라지는 피사체의 특성을 이해하고 설명한다.

중찰01-03 자연광의 시간과 방향에 따라 달라지는 피사체의 특성을 이해하고 표현한다.

중찰01-04 스트로보의 원리와 조명 장비의 종류 및 특성을 이해하고 활용한다.

## (2) 중형, 대형 카메라

중형, 대형 카메라의 특징을 이해하고 노출측정 방식과 무브먼트, 디지털 백 등을 이용하여 정물, 상품, 인물 촬영에 활용한다.

중찰02-01 중형 카메라의 구조와 특성을 이해하고 설명한다.

중찰02-02 입사식 노출계 사용 방법을 이해하고 상황에 따라 노출측정 방법을 활용한다.

중찰02-03 대형 카메라의 구조와 특성을 이해하고 설명한다.

중찰02-04 프론트 스탠더드와 백 스탠더드를 상하좌우로 이동하여 작업하는 무브먼트를 이해하고 활용한다.

중찰02-05 디지털백의 사용 방법을 이해하고 활용한다.

중찰02-06 중, 대형 카메라를 이용하여 인물 및 정물 촬영에 활용한다.

## 4. 교수·학습 방법 및 평가

### 가. 교수·학습방법

#### ○ 교수·학습방향

- 실기를 바탕으로 하여 기초촬영, 사진표현기법, 사진감상과 비평 등의 이론과 실기과목과 연계를 고려하여 지도한다.
- 기초촬영에서 기초를 다진 후 중, 상급과정을 익히는 중요한 교육과정인 만큼 반복적 학습을 통해서 학습목표를 달성하도록 지도한다.

- 고가의 기자재를 사용하는 중요한 교육과정인 만큼 반복적 학습을 통해서 학습목표를 달성하도록 한다.
- 자기주도적인 학습으로 예술적 감수성을 키우고 상상력을 키울 수 있게 지도한다.

#### ○ 교수학습방법

- 학생의 개인차를 고려하여 학습활동에 참여할 수 있도록 배려하고, 학생이 자율적으로 학습할 수 있도록 분야별 학습과제를 제시하여 학습효과를 높이도록 한다.
- 촬영된 사진을 출력해보는 활동으로 즐거움을 얻고, 학생의 생각과 느낌을 창의적으로 표현하도록 한다.
- 다양한 텍스트를 활용한 개별학습, 모둠별 협력학습, 프로젝트 학습, 포트폴리오, 조사, 발표, 토론·토의, 견학 등의 다양한 학습방법을 적용하여 학습자의 흥미와 참여도를 높이도록 한다.
- 사진작품 전시와 문화행사에 참여하여 지역사회와 함께 하는 것을 생활화하도록 한다.
- 모든 교수학습 활동은 항상 안전을 고려하여 학생들로 하여금 안전 의식을 생활화하도록 지도한다.

#### ○ 교수학습 유의점

- 학교 실정을 고려하되, 고학년에서 이수하도록 한다.
- 학습 내용은 학교 또는 학과의 특성에 맞게 재구성하여 지도한다.
- 학습 내용에 적합한 교수·학습 방법을 활용함으로써 학생들의 이해를 돕는다.
- 다양한 실습 기자재나 시청각 자료를 활용하여 학생들의 학습 흥미를 유발하고, 효과적인 학습이 되도록 한다.

### 나. 평가

#### ○ 평가 방향

- 학생의 학습 과정과 결과를 평가하기 위해 학습목표를 설정하고 적절한 학습 내용 및 교수 학습 방법의 제시가 필요하며 발표, 포트폴리오, 토론, 보고서 등 적절한 방법을 사용하여 학생들을 평가 한다.
- 평가는 학습목표에 따른 학습자의 결과물과 지속적인 자기주도적인 노력과 개인의 능력을 발휘 하였는가에 중점을 둔다.

#### ○ 평가 방법

- 평가의 기준과 방법 등을 사전에 정확하게 안내한다.
- 촬영에 대한 기본적인 이해, 적용, 카메라의 사용 능력, 창의성, 태도 등에 유의하여 평가한다.

- 사진 교육과정의 내용 체계와 영역별 내용을 근거로 평가 목표를 설정하되 학생의 성취수준을 고려하며, 평가 내용은 특정 영역에 편중되지 않도록 고르게 평가한다.
  - 정의적·인성평가를 위해서 자기평가, 동료평가, 모둠평가 등을 다양하게 활용하고, 과정과 활동 중심으로 평가하도록 한다.
  - 발표, 실기, 면담, 체크리스트, 토론, 관찰, 활동보고서, 포트폴리오 등과 같은 다양한 수행평가가 이루어 질수 있도록 한다.
  - 사진 교육과정에 근거하여, 교수·학습을 통해 학생들이 핵심 역량을 어느 정도 성취하였는가를 파악할 뿐만 아니라 학생들의 향상 정도를 확인할 수 있는 성장참조형 평가를 실시하도록 한다.
- 유의사항
- 초점 맞추기, 노출, 심도, 동감 표현 등이 의도한 대로 얼마큼 표현되었는가를 정확히 분석한다.
  - 촬영실습을 통하여 적극적인 참여와 노력하는 태도를 함께 평가하도록 한다.
  - 사진촬영 과정을 거치면서 얻어지는 결과물들을 얼마나 잘 정리했는가를 알 수 있도록 파일 정리에 대한 평가도 이루어져야 한다.



## 46. 사진표현기법

### 1. 성격

『사진표현기법』은 사진 보정에 필요한 소프트웨어의 특징과 원리를 이해하고, 이를 활용하여 좋은 사진을 출력하는 데에 필요한 과목이다. 사진 보정과 관련된 다양한 소프트웨어의 사용법을 알아 작품을 제작하는 데에 있어 표현 능력을 극대화하는 것을 목적으로 한다. 사진 기초과목을 통해 습득한 이론과 기술을 담아 촬영 후 의도에 맞게 활용한다. 학생들은 이 과목을 통해 창의적 사고 능력, 이미지표현능력, 시각적 정보처리능력과 같은 핵심역량을 계발하게 된다.

#### ■ 핵심역량

핵심역량	의미	하위 요소
창의적 사고 능력	해당 분야의 전문 지식을 토대로 시각적 인지를 통해 살펴본 현상을 다양하게 해석하고 활용할 수 있는 능력	융합적 사고 능력, 공감각적 문해력, 예술적 감수성, 사진적 상상력
이미지표현능력	개인의 이미지발표를 통해서 언어의 시각화(이미지화), 정보수집능력, 비판적 사고력, 매체 표현 방식 등 의 역량	창의적 표현능력, 시각적 문해력, 예술적 감수성, 사진적 상상력
시각적 정보 처리능력	다양한 시각적 정보와 자료를 수집, 분석, 평가, 선택하고 적절한 매체를 활용하여 시각적 정보와 자료를 효과적으로 처리함으로써 합리적으로 문제를 해결할 수 있는 역량	다양한 시각적 판단능력, 융합적 사고 능력, 아이디어 창출 능력, 시각적 문해력

## 2. 목표

목표 수준	목표 진술
총괄 목표	사진의 보정에 필요한 소프트웨어를 이해하고 사용 방법을 익혀서 작품 제작에 효과적으로 활용할 수 있는 능력을 기른다.
세부 목표	가. 이미지 보정 소프트웨어의 특징과 표현 기법을 익힌다. 나. 이미지 보정 소프트웨어를 활용하여 다양한 사진을 제작할 수 있는 능력을 기른다. 다. 소프트웨어를 활용해 얻을 수 있는 다양한 표현 효과를 적극적으로 활용하여 창의적인 표현 및 작품제작 능력을 기른다.

## 3. 내용 체계 및 성취기준

### 가. 내용체계

영역	하위영역	내용	1~3학년	기능
이미지 표현	디지털 이미지의 이해	현대사진은 디지털 이미지를 이해하여야 한다.	디지털이미지의 개념	이해하기
			디지털이미지의 특징	설명하기
	다양한 디지털 이미지의 표현	디지털 이미지는 다양한 방식으로 표현될 수 있다.	디지털 사진제작	기
			디지털특수사진기법	
이미지 활용	디지털 이미지 표현기법	디지털 사진표현방식과 아날로그 사진 표현방식의 차이점과 유사점에 대해서 알 수 있다.	디지털 예술사진	조사하기
			디지털 광고사진	기
			디지털 포토저널리즘	활용하기
	디지털 이미지 표현 기법의 활용	다양한 기법을 활용한 작품제작에도 디지털 이미지의 예술성은 고려되어야 한다.	사진과 디자인	기
			홀로그램	제작하기
			3D 사진	
			혼합매체	

### 나. 성취기준

#### (1) 이미지 표현

디지털 이미지의 개념과 특성을 이해하고 표현 할 수 있다. 또한 디지털사진 특수기법을 활용하여 예술성을 고려한 다양한 표현 방식으로 표현할 수 있다.

사표01-01 디지털 이미지의 개념을 이해하고 설명한다.

사표01-02 디지털이미지의 특성을 이해하고 설명한다.

사표01-03 흑백, 컬러의 디지털 이미지를 제작한다.

사표01-04 다양한 특수사진기법의 원리를 조사하고 제작한다.

## (2) 이미지 활용

아날로그와 디지털 이미지의 표현 방식을 이해하고, 다양한 기법을 활용한 디지털 이미지의 작품제작에도 예술성은 고려되어야 한다.

사표01-01 디지털 이미지를 이용한 예술사진 작품을 조사하고 제작한다.

사표01-02 디지털 이미지를 이용한 광고사진 작품을 조사하고 제작한다.

사표01-03 디지털 이미지를 이용한 저널리즘사진을 조사하고 제작한다.

사표01-04 다양한 특수사진기법의 원리를 조사하고 제작한다.

사표01-05 사진과 디자인의 관계를 이해하고 콜라주나 몽타주 등의 이미지를 제작한다.

사표01-06 홀로그램의 원리를 이해하고 제작한다.

사표01-07 3D 사진의 원리를 이해하고 제작한다.

사표01-08 다양한 매체를 활용한 사진을 제작한다.

## 4. 교수·학습 방법 및 평가

### 가. 교수·학습방법

#### ○ 교수·학습방향

- 디지털 사진으로 표현할 수 있는 다양한 기법의 활용 방법, 주의 사항 등에 대하여 자세히 설명하고, 충분한 실습을 통해 이론적 지식을 활용할 수 있도록 지도한다.
- 이론과 실기를 다루는 사진의 이해, 기초촬영, 사진감상과 비평 등의 과목과 연계를 고려하

여 지도한다.

○ 교수학습방법

- 학생의 개인차를 고려하여 학습활동에 참여할 수 있도록 배려하고, 학생이 자율적으로 학습할 수 있도록 분야별 학습과제를 제시하여 학습효과를 높이도록 한다.
- 포토샵, 라이트룸 등을 활용하여 학생의 생각과 느낌을 창의적으로 표현하도록 한다.
- 다양한 텍스트를 활용한 개별학습, 모둠별 협력학습, 프로젝트 학습, 포트폴리오, 조사, 발표, 토론·토의, 견학 등의 다양한 학습방법을 적용하여 학습자의 흥미와 참여도를 높이도록 한다.
- 디지털 이미지를 이용한 엽서, 명함 등의 출력물을 제작하여 학생들의 흥미를 유발시킨다.
- 모든 교수학습 활동은 항상 안전을 고려하여 학생들로 하여금 안전 의식을 생활화하도록 지도한다.

○ 교수학습 유의점

- 학습 내용은 학교 또는 학과의 특성에 맞게 재구성하여 지도한다.
- 학습 내용에 적합한 교수·학습 방법을 활용함으로써 학생들의 이해를 돕는다.
- 유사한 소프트웨어의 나열에 치중하기 보다는 현장에서 많이 사용하는 소프트웨어를 집중적으로 학습하여 하도록 유도한다.
- 다양한 실습 기자재나 시청각 자료를 활용하여 학생들의 학습 흥미를 유발하고, 효과적인 학습이 되도록 한다.

## 나. 평가

○ 평가 방향

- 학생의 학습 과정과 결과를 평가하기 위해 학습목표를 설정하고 적절한 학습 내용 및 교수 학습 방법의 제시가 필요하며 발표, 포트폴리오, 토론, 보고서 등 적절한 방법을 사용하여 학생들을 평가 한다.
- 평가는 학습목표에 따른 학습자의 결과물과 지속적인 자기주도적인 노력과 개인의 능력을 발휘 하였는가에 중점을 둔다.

○ 평가 방법

- 평가의 기준과 방법 등을 사전에 정확하게 안내한다.
- 작품의 완성도, 창의성, 심미성, 태도 등에 유의하여 평가한다.
- 교육과정의 내용 체계와 영역별 내용을 근거로 평가 목표를 설정하되 학생의 성취수준을 고려하며, 평가 내용은 특정 영역에 편중되지 않도록 고르게 평가한다.
- 정의적·인성평가를 위해서 자기평가, 동료평가, 모둠평가 등을 다양하게 활용하고, 과정과 활

동 중심으로 평가하도록 한다.

- 발표, 실기, 면담, 체크리스트, 토론, 논술, 관찰, 활동보고서, 포트폴리오 등과 같은 다양한 수행평가가 이루어 질수 있도록 한다.
- 사진 교육과정에 근거하여, 교수·학습을 통해 학생들이 핵심 역량을 어느 정도 성취하였는가를 파악할 뿐만 아니라 학생들의 향상 정도를 확인할 수 있는 성장참조형 평가를 실시하도록 한다.

○ 유의사항

- 사진 작품 제작에 있어 주요 소프트웨어가 충분히 활용되었는지를 유의해서 평가한다.
- 실습과정에서 학습자의 적극적인 참여와 노력하는 태도를 함께 평가하도록 한다.
- 실습과정을 거치면서 얻어지는 결과물들을 얼마나 잘 정리했는가를 알 수 있도록 파일 정리에 대한 평가도 이루어져야 한다.

## 47. 영상제작의 이해

### 1. 성격

『영상제작의 이해』는 영상 이론을 바탕으로 디지털 영상 제작에 필요한 특징과 원리 및 사용 방법을 이해하고, 다양한 표현을 탐색함으로써 촬영과정에서 영상표현의 영역을 확장하는 데 바탕이 되도록 하는 과목이다. 영상의 일반적인 특성과 기능에 관해 지도 할 뿐만 아니라 각자 소유하고 있는 카메라의 기능과 특징을 모두 습득하도록 한다. 이 과정을 통해 자기주도학습능력, 창의적 사고 능력, 공동체의식, 이미지표현능력, 시각적 정보처리능력과 같은 핵심역량을 계발하게 된다.

#### ■ 핵심역량

핵심역량	의미	하위 요소
자기주도적 학습 능력	수업 내용을 적극적으로 수용하여 원리를 이해하며 자기 주도적 학습을 실천하며 조별 활동으로 이루어지는 학습 단계에서는 구성원으로 요구되는 가치와 태도를 수용 및 실천할 수 있는 역량	기초학습능력, 자존감, 책임감, 자기 통제, 진로개발능력
공동체의식	조별 활동으로 이루어지는 학습 단계에서는 구성원으로 요구되는 가치와 태도를 수용하고, 참여, 협동을 통해 타인에 대한 배려와 자신의 역할과 책임을 실천할 수 있는 역량	사회성, 리더십, 공동체에 대한 감수성, 약속에 대한 책임감, 설득력, 갈등관리능력, 다름에 대한 이해, 타인 존중 및 배려
이미지표현 능력	개인의 이미지발표를 통해서 언어의 시각화(이미지화), 정보수집능력, 비판적 사고력, 매체 표현 방식 등의 역량	창의적 표현능력, 시각적 문해력, 예술적 감수성, 사진적 상상력
시각적 정보 처리능력	다양한 시각적 정보와 자료를 수집, 분석, 평가, 선택하고 적절한 매체를 활용하여 시각적 정보와 자료를 효과적으로 처리함으로써 합리적으로 문제를 해결할 수 있는 역량	다양한 시각적 판단능력, 융합적 사고능력, 아이디어 창출 능력, 시각적 문해력

## 2. 목표

목표 수준	목표 진술
총괄 목표	영상이론을 기초로 하여 영상의 특징을 이해하고, 사용법을 익혀 다양한 영상을 제작하고 표현을 할 수 있는 능력과 태도를 기른다.
세부 목표	가. 영상 제작과정을 이해한다. 나. DSLR카메라에서 동영상 사용방법을 익힌다. 다. 영상의 이해, 촬영, 편집 등의 과정을 활용하여 영상제작의 완성도를 높일 수 있는 능력을 기른다.

## 3. 내용 체계 및 성취기준

### 가. 내용체계

영역	하위영역	내용	1~3학년	기능
영상 기초	영상이해	영상촬영은 DSLR 카메라의 영상기능을 말한다.	영상의 개념 영상제작과정이해	이해하기
	영상기획	영상은 어떠한 기획을 하느냐에 따라 다양한 제작방법이 요구된다.	기획 및 사전준비 제작 계획	
	영상촬영	카메라의 사용법은 예술적 영상을 제작하는데 있어서 중요한 요소가 된다.	화면구성과 구도 카메라의 움직임	설명하기
영상 표현	영상편집	다양한 편집기법은 창의적인 영상제작에 필수적이다.	영상편집효과 영상출력	기획하기
	영상제작의 활용	예술성을 고려한 다양한 영상물이 제작되어야 한다.	UCC 제작	활용하기
			뮤직비디오 제작	제작하기
			스톱모션	
			타임랩스 증강현실	

### 나. 성취기준

#### (1) 영상기초

DSLR 카메라의 동영상 기능을 이해하고 영상기획과 제작에 따른 카메라의 앵글, 화면구성 등을 탐구한다.

- 영이01-01 영상의 개념을 이해하고 설명한다.
- 영이01-02 영상제작과정을 이해하고 설명한다.
- 영이01-03 영상 제작의 기획 및 사전준비 단계를 설명한다.
- 영이01-04 영상 제작의 제작계획을 이해하고 설명한다.
- 영이01-05 카메라의 화면구성과 구도를 이해하고 설명한다.
- 영이01-06 카메라의 움직임을 이해하고 설명한다.

## (2) 영상표현

영상 편집의 기능을 이해하여 UCC, 뮤직비디오 등 영상 제작에 필요한 편집과정을 익힌다.

- 영이02-01 오디오, 자막 등 다양한 편집 효과를 이해하고 활용한다.
- 영이02-02 화면 포맷이나 화질에 따라 다양한 코덱을 활용한다.
- 영이02-03 UCC를 기획하고 제작한다.
- 영이02-04 뮤직비디오를 기획하고 제작한다.
- 영이02-05 스톱모션을 기획하고 제작한다.
- 영이02-06 타임랩스를 기획하고 제작한다.
- 영이02-07 증강현실을 기획하고 제작한다.

## 4. 교수·학습 방법 및 평가

### 가. 교수·학습방법

- 교수·학습방향
  - 영상교과 실기 수업의 기초가 되며, 이론과 실기를 바탕으로 하여 사진의 이해, 사진영상편집, 등의 기본적인 이론과 실기과목과의 연계를 고려하여 지도한다.



- 영상촬영의 기초를 다지는 중요한 교육과정인 만큼 반복적 학습을 통해서 학습목표를 달성하도록 한다.
- 자기주도적인 학습으로 예술적 감수성을 키우고 상상력을 키울 수 있게 지도한다.

#### ○ 교수학습방법

- 학생의 개인차를 고려하여 학습활동에 참여할 수 있도록 배려하고, 학생이 자율적으로 학습할 수 있도록 분야별 학습과제를 제시하여 학습효과를 높이도록 한다.
- 촬영실습을 통해서 학생의 생각과 느낌을 창의적으로 표현하도록 한다.
- 다양한 텍스트를 활용한 개별학습, 모둠별 협력학습, 프로젝트 학습, 포트폴리오, 조사, 발표, 토론·토의, 견학 등의 다양한 학습방법을 적용하여 학습자들의 흥미와 참여도를 높이도록 한다.
- UCC, 뮤직비디오 등의 영상을 제작하여 학생들에게 흥미를 유발시킨다.
- 모든 교수학습 활동은 항상 안전을 고려하여 학생들로 하여금 안전 의식을 생활화하도록 지도한다.

#### ○ 교수학습 유의점

- 학습 내용은 학교 또는 학과의 특성에 맞게 재구성하여 지도한다.
- 학습 내용에 적합한 교수·학습 방법을 활용함으로써 학생들의 이해를 돕는다.
- 다양한 실습 기자재나 시청각 자료를 활용하여 학생들의 학습 흥미를 유발하고, 효과적인 학습이 되도록 한다.

### 나. 평가

#### ○ 평가 방향

- 학생의 학습 과정과 결과를 평가하기 위해 학습목표를 설정하고 적절한 학습 내용 및 교수 학습 방법의 제시가 필요하며 발표, 포트폴리오, 토론, 보고서 등 적절한 방법을 사용하여 학생들을 평가 한다.
- 평가는 학습목표에 따른 학습자의 결과물과 지속적인 자기주도적인 노력과 개인의 능력을 발휘하였는가에 중점을 둔다.

#### ○ 평가 방법

- 평가의 기준과 방법 등을 사전에 정확하게 안내한다.
- 작품의 완성도, 창의성, 심미성, 태도 등에 유의하여 평가한다.
- 교육과정의 내용 체계와 영역별 내용을 근거로 평가 목표를 설정하되 학생의 성취수준을 고려하며, 평가 내용은 특정 영역에 편중되지 않도록 고르게 평가한다.

- 정의적·인성평가를 위해서 자기평가, 동료평가, 모둠평가 등을 다양하게 활용하고, 과정과 활동 중심으로 평가하도록 한다.
  - 발표, 실기, 면담, 체크리스트, 토론, 관찰, 활동보고서, 포트폴리오 등과 같은 다양한 수행평가가 이루어 질수 있도록 한다.
  - 교육과정에 근거하여, 교수·학습을 통해 학생들이 핵심 역량을 어느 정도 성취하였는가를 파악할 뿐만 아니라 학생들의 향상 정도를 확인할 수 있는 성장참조형 평가를 실시하도록 한다.
- 유의사항
    - 영상 작품 제작에 필수적인 소프트웨어를 충분히 활용하였는지 평가한다.
    - 촬영실습을 통하여 적극적인 참여와 노력하는 태도를 함께 평가하도록 한다.
    - 영상촬영 과정을 거치면서 얻어지는 결과물들을 얼마나 잘 정리했는가를 알 수 있도록 파일 정리에 대한 평가도 이루어져야 한다.

## 48. 사진영상편집

### 1. 성격

『사진영상편집』은 디지털 사진영상편집의 기본적인 역할과 특성 및 과정을 이해하고, 디지털 프로그램을 활용하여 포트폴리오, 신문, 잡지와 같은 다양한 매체와 더불어 포트폴리오 제작에도 활용할 수 있는 과목이다. 디지털 사진영상편집에 대한 지식과 기술, 표현 방법을 익혀서 전달하는 내용을 효과적으로 편집할 수 있는 능력을 기르는 바탕이 되도록 한다.

『사진영상편집』은 흔히 이미지 편집이라는 말과 일맥상통하여 신문, 잡지와 같은 인쇄 매체와 방송, 인터넷매체 등에서 이미지를 수집, 분류하여 효과적으로 전달하기 위해 적극 활용되고 있는 분야이다. 이 과정을 통해 학생들은 자기주도적 학습능력, 공동체의식, 이미지표현능력, 시각적 정보처리능력과 같은 핵심역량을 계발하게 된다.

#### ■ 핵심역량

핵심역량	의미	하위 요소
자기주도적 학습 능력	수업 내용을 적극적으로 수용하여 원리를 이해하며 자기 주도적 학습을 실천하며 조별 활동으로 이루어지는 학습 단계에서는 구성원으로 요구되는 가치와 태도를 수용 및 실천할 수 있는 역량	기초학습능력, 자존감, 책임감, 자기 통제, 진로개발능력
공동체의식	조별 활동으로 이루어지는 학습 단계에서는 구성원으로 요구되는 가치와 태도를 수용하고, 참여, 협동을 통해 타인에 대한 배려와 자신의 역할과 책임을 실천할 수 있는 역량	사회성, 리더십, 공동체에 대한 감수성, 약속에 대한 책임감, 설득력, 갈등관리능력, 다름에 대한 이해, 타인 존중 및 배려
이미지표현능력	개인의 이미지발표를 통해서 언어의 시각화(이미지화), 정보수집능력, 비판적 사고력, 매체 표현 방식 등 의 역량	창의적 표현능력, 시각적 문해력, 예술적 감수성, 사진적 상상력
시각적 정보 처리능력	다양한 시각적 정보와 자료를 수집, 분석, 평가, 선택하고 적절한 매체를 활용하여 시각적 정보와 자료를 효과적으로 처리함으로써 합리적으로 문제를 해결할 수 있는 역량	다양한 시각적 판단능력, 융합적 사고능력, 아이디어 창출 능력, 시각적 문해력

## 2. 목표

목표 수준	목표 진술
총괄 목표	사진영상편집의 역할과 기본적인 원리를 이해하고, 디지털 사진영상편집 과정을 익혀서 목적에 맞도록 편집할 수 있는 능력과 태도를 기른다.
세부 목표	가. 사진영상편집의 역할과 기본적인 원리를 이해한다. 나. 디지털 사진영상편집 과정을 익혀서 다양한 목적에 맞게 편집할 수 있는 능력을 기른다. 다. 사진영상편집의 중요성을 이해하고, 작품 제작에 적극적으로 활용하는 태도를 가진다.

## 3. 내용 체계 및 성취기준

영역	하위영역	내용	1~3학년	기능
사진 영상 편집의 기본 원리	사진영상 편집의 이해	현대의 미디어 환경은 디지털 기술을 중심으로 변화하고 있다.	디지털 미디어의 특성 디지털 미디어의 종류	이해하기
	사진영상 편집의 과정	미디어에 따라 사진과 영상의 활용 용도가 달라지고 편집과정이 달라진다.	사진과 영상의 선택 디지털 미디어의 활용	
				선택하기
사진 영상 편집의 활용	응용 소프트웨어의 활용	응용 소프트웨어의 활용은 합성 및 특수 효과 등 이미지 보완에 기초가 된다.	사진 편집 소프트웨어의 이해 영상 편집 소프트웨어의 이해	활용하기
	사진영상 편집의 활용	사진영상을 제작하고 활용하기 위해서는 다양한 미디어에 대해 알아야 한다.	출판 미디어 편집 영상 미디어 편집	편집하기

## 4. 성취기준

### (1) 사진영상편집의 기본원리

현대의 미디어 환경은 디지털 기술을 중심으로 변화하고 있으며 미디어에 따라 사진과 영상의 활용 용도가 달라지고 편집과정이 달라진다.

사편01-01 균형성, 색감을 이해하고 편집제작에 활용한다.

사편01-02 전체적인 편집기획과 촬영 등을 이해하고 편집에 활용한다.

사편01-03 미디어에 맞는 사진과 영상을 선택한다.

사편01-04 디지털 미디어 편집에 활용한다.

## (2) 사진영상편집의 활용

사진영상이미지를 편집할 때에는 적용할 매체에 알맞은 소프트웨어를 활용하여야 한다.

사편02-01 사진편집 소프트웨어의 사용법을 이해하고 활용한다.

사편02-02 영상편집 소프트웨어의 사용법을 이해하고 활용한다.

사편02-03 사진을 활용하여 출판미디어를 편집한다.

사편02-04 영상을 활용하여 영상미디어를 편집한다.

## 4. 교수·학습 방법 및 평가

### 가. 교수·학습방법

#### ○ 교수·학습방향

- 다른 사진영상교과를 활용하여 이론과 실기를 바탕으로 하여 기초촬영, 사진표현기법, 사진 감상과 비평 등의 이론과 실기과목과 연계를 고려하여 지도한다.
- 현대 사회에서 디지털 미디어의 중요성을 인식하고 활용 할 수 있는 능력을 기를 수 있도록 한다.
- 미디어에 따라 편집에 대한 개념이 어떻게 다른지를 알고 편집기획 부터 편집 방법과 촬영까지 경험해보도록 한다.

#### ○ 교수학습방법

- 학생의 개인차를 고려하여 학습활동에 참여할 수 있도록 배려하고, 학생이 자율적으로 학습

- 할 수 있도록 분야별 학습과제를 제시하여 학습효과를 높이도록 한다.
- 소프트웨어를 활용하여 학생의 생각과 느낌을 창의적으로 표현하도록 한다.
- 다양한 텍스트를 활용한 개별학습, 모둠별 협력학습, 프로젝트 학습, 포트폴리오, 조사, 발표, 토론·토의, 견학 등의 다양한 학습방법을 적용하여 학습자의 흥미와 참여도를 높이도록 한다.
- 사진영상을 이용한 이미지와 인쇄물 등을 제작하여 학생들에 흥미를 유발시킨다.
- 모든 교수학습 활동은 항상 안전을 고려하여 학생들로 하여금 안전 의식을 생활화하도록 지도한다.

○ 교수학습 유의점

- 학습 내용은 학교 또는 학과의 특성에 맞게 재구성하여 지도한다.
- 학습 내용에 적합한 교수·학습 방법을 활용함으로써 학생들의 이해를 돕는다.
- 다양한 실습 기자재나 시청각 자료를 활용하여 학생들의 학습 흥미를 유발하고, 효과적인 학습이 되도록 한다.

나. 평가

○ 평가 방향

- 학생의 학습 과정과 결과를 평가하기 위해 학습목표를 설정하고 적절한 학습 내용 및 교수 학습 방법의 제시가 필요하며 발표, 포트폴리오, 토론, 보고서 등 적절한 방법을 사용하여 학생들을 평가 한다.
- 평가는 학습목표에 따른 학습자의 결과물과 지속적인 자기주도적인 노력과 개인의 능력을 발휘하였는가에 중점을 둔다.

○ 평가 방법

- 평가의 기준과 방법 등을 사전에 정확하게 안내한다.
- 작품의 완성도, 창의성, 심미성, 태도 등에 유의하여 평가한다.
- 교육과정의 내용 체계와 영역별 내용을 근거로 평가 목표를 설정하되 학생의 성취 수준을 고려하며, 평가 내용은 특정 영역에 편중되지 않도록 고르게 평가한다.
- 정의적·인성평가를 위해서 자기평가, 동료평가, 모둠평가 등을 다양하게 활용하고, 과정과 활동 중심으로 평가하도록 한다.
- 발표, 실기, 면담, 체크리스트, 토론, 관찰, 보고서, 포트폴리오 등과 같은 다양한 수행 평가가 이루어 질수 있도록 한다.
- 교육과정에 근거하여, 교수·학습을 통해 학생들이 핵심 역량을 어느 정도 성취하였는가를 파악할 뿐만 아니라 학생들의 향상 정도를 확인할 수 있는 성장참조형 평가를 실시하도록 한다.

○ 유의사항

- 사진영상편집에 있어 필요한 소프트웨어를 충분히 활용하였는지를 유의해서 평가한다.
- 편집실습을 통하여 적극적인 참여와 노력하는 태도를 함께 평가하도록 한다.
- 편집실습 과정을 거치면서 얻어지는 결과물들을 얼마나 잘 정리했는가를 알 수 있도록 파일 정리에 대한 평가도 이루어져야 한다.

## 49. 사진 감상과 비평

### 1. 성격

『사진 감상과 비평』은 사진에 대한 다양한 감상 기준과 방법을 활용하여 사진을 감상하고 비평하는 과목이다.

사진에 대한 감상과 비평 활동을 통해서 학생들의 감상 수준을 높이고, 나아가 작품 제작의 동기와 안목을 길러주는 데 바탕이 되도록 한다. 사진 감상과 비평은 다른 사람의 작품은 물론 학생 스스로의 작품을 돌아보는 기준을 설정해 준다는 데 의의가 있다. 이 과정을 통해 학생들은 공동체 의식, 창의적 사고 능력, 심미적 분석 능력, 이미지 분석능력, 소통능력과 같은 핵심역량을 계발하게 된다.

#### ■ 핵심역량

핵심역량	의미	하위 요소
창의적 사고 능력	해당 분야의 전문 지식을 토대로 시각적 인지를 통해 살펴본 현상을 다양하게 해석하고 활용할 수 있는 능력	융합적 사고 능력, 공감각적 문해력, 예술적 감수성, 사진적 상상력
이미지분석 능력	본인과 타인의 사진이미지에 대한 분석과 관찰을 통하여 듣고 이해하는 능력	작품해석력, 정보활용능력, 비교평가능력
심미적 감성능력	사물이나 대상의 아름다움을 식별하고 인식할 수 있는 능력	예술적 감수성, 시각적 문해력, 사진적 상상력, 공감, 다원적 가치 존중
소통능력	작품에 대한 감상과 비평에 있어서 본인의 확실한 의사전달과 상대방의 의사를 존중하는 태도를 가질 수 있는 역량	자기표현능력, 텍스트 분석능력, 전달력, 설득력, 말하기, 듣기(경청), 쓰기, 읽기, 타인 이해 및 존중과 배려, 문제 파악 및 해결 능력



## 2. 목표

목표 수준	목표 진술
총괄 목표	다양한 사진의 감상을 통하여 사진의 특성을 이해하고, 미적·사회적·역사적 가치를 판단하는 능력을 기른다.
세부 목표	가. 감상과 비평을 통하여 미적 경험의 폭을 넓힌다. 나. 주관적 인상을 논리적으로 체계화하고 분석할 수 있는 비평적 능력을 기른다. 다. 감상과 비평을 통하여 자신의 작품 창작에 활용할 수 있다. 라. 감상과 비평을 통하여 올바른 사진감상의 태도와 소통능력을 가진다.

## 3. 내용 체계 및 성취기준

### 가. 내용체계

영역	하위영역	내용	1~3학년	기능
작품 감상 및 비평	사진 감상과 비평의 이해	사진작가의 작품을 통해 전달하고자 하는 메시지를 읽어내고 미학적 의미를 알아가는 것이 작품 감상과 비평의 기초가 된다.	사진 감상	설명하기 분석하기 이해하기 조사하기 계획하기 표현하기 토론하기 전시하기
			사진 비평	
	사진 의미 읽기의 방법	사진의 의미를 읽어내는 다양한 접근 방법이 타인의 작품을 조사하고 이해하는 데에 도움이 된다.	사진의 의미 읽기	
			사진의 조형적 분석	
창의적 사고의 확장	사진 제작을 위한 창의적 사고	작품 제작을 시작함에 있어 사진 외에 다른 표현방법에 대한 이해도 필요하다.	사진과 글	
			작가와 작품 분석	
	창의적 발상과 표현	구체적이고 정확한 주제의식은 작품제작의 기본이 된다.	사진과 주제	
			사진과 표현	

### 나. 성취기준

#### (1) 작품감상 및 비평

사진작가의 작품을 통해 전달하고자 하는 메시지를 읽어내고 미학적 의미를 알아가는 것이 작품 감상과 비평의 기초가 된다. 또한 사진의 의미를 읽어내는 다양한 접근방법이 타인의 작품을 조사하고 이해하는 데에 도움이 된다.

사감01-01 사진 감상의 유형과 방법을 조사하고 자신의 생각과 느낌을 말이나 글로 표현한다.

사감01-02 사진 비평의 유형과 방법을 조사하고 자신의 생각과 느낌을 말이나 글로 표현한다.

사감01-03 다양한 접근 방법으로 사진의 의미를 조사하고 설명한다.

사감01-04 사진의 주제를 파악하여 의견을 내고 다른 사람들과 의견을 교환하며, 토론한다.

## (2) 창의적인 사고 확장

작품 제작을 시작함에 있어 사진 외에 다른 표현방법에 대한 이해도 필요하다. 또한 구체적이고 정확한 주제의식은 작품제작의 기본이 된다.

사감02-01 사진과 글이 함께 쓰이는 과정 (텍스트와 과정, 장면의 기억 등)에 대해 조사하고 이해한다.

사감02-02 사진작가와 작품을 조형적으로 분석하고 미학적 의미를 이해하고 토론한다.

사감02-03 주제를 세우고 그에 합당한 논리를 전개하여 작품을 계획한다.

사감02-04 사진작품을 표현하는 방법을 이해하고 전시를 계획한다.

## 4. 교수·학습 방법 및 평가

### 가. 교수·학습방법

#### ○ 교수·학습방향

- 다른 사진교과 수업의 기초이론을 바탕으로 하며, 사진의이해, 기초촬영, 중급촬영 등의 교과와 연계를 고려하여 지도한다.
- 사진감상을 통해서 미적 경험의 폭을 넓히고 그것을 해석하고 이론화하는 과정에서 비평적인

- 능력을 길러 준다.
- 사진 속에 의미를 찾아보고 분석하여 창조적인 능력을 배양하도록 한다.
- 교수학습방법
  - 학생의 개인차를 고려하여 학습활동에 참여할 수 있도록 배려하고, 학생이 자율적으로 학습할 수 있도록 분야별 학습과제를 제시하여 학습효과를 높이도록 한다.
  - 사진의 감상과 비평을 통해 학생의 생각과 느낌을 창의적으로 표현하도록 한다.
  - 다양한 텍스트를 활용한 개별학습, 모둠별 협력학습, 프로젝트 학습, 포트폴리오, 조사, 발표, 토론·토의 등의 다양한 학습방법을 적용하여 학습자의 흥미와 참여도를 높이도록 한다.
  - 모든 교수학습 활동은 항상 안전을 고려하여 학생들로 하여금 안전 의식을 생활화하도록 지도한다.
- 교수학습 유의점
  - 학습 내용은 학교 또는 학과의 특성에 맞게 재구성하여 지도한다.
  - 학습 내용에 적합한 교수·학습 방법을 활용함으로써 학생들의 이해를 돕는다.
  - 다양한 실습 기자재나 시청각 자료를 활용하여 학생들의 학습 흥미를 유발하고, 효과적인 학습이 되도록 한다.

## 나. 평가

- 평가 방향
  - 학생의 학습 과정과 결과를 평가하기 위해 학습목표를 설정하고 적절한 학습 내용 및 교수 학습 방법의 제시가 필요하며 발표, 포트폴리오, 토론, 보고서 등 적절한 방법을 사용하여 학생들을 평가 한다.
  - 평가는 학습목표에 따른 학습자의 결과물과 지속적인 자기주도적인 노력과 개인의 능력을 발휘하였는가에 중점을 둔다.
- 평가 방법
  - 평가의 기준과 방법 등을 사전에 정확하게 안내한다.
  - 교육과정의 내용 체계와 영역별 내용을 근거로 평가 목표를 설정하되 학생의 성취수준을 고려하며, 평가 내용은 특정 영역에 편중되지 않도록 고르게 평가한다.
  - 정의적·인성평가를 위해서 자기평가, 동료평가, 모둠평가 등을 다양하게 활용하고, 과정과 활동 중심으로 평가하도록 한다.
  - 발표, 체크리스트, 토론, 논술, 관찰 등과 같은 다양한 수행평가가 이루어 질수 있도록 한다.
  - 과정에 근거하여, 교수·학습을 통해 학생들이 핵심 역량을 어느 정도 성취하였는가를 파악할

뿐만 아니라 학생들의 향상 정도를 확인할 수 있는 성장참조형 평가를 실시하도록 한다.

○ 유의 사항

- 수행평가를 통하여 학생 스스로 사진이란 무엇인지, 어떻게 하면 좋은 작품을 만들 수 있는지, 사진 감상을 통하여 사진을 어떻게 읽을 수 있는지 등을 직접 체험하고 느낄 수 있도록 한다.
- 사진이론과 실습을 통하여 적극적인 참여와 노력하는 태도를 함께 평가하도록 한다.
- 토론 평가 방법을 적극 활용할 수 있도록 한다.