








EBS 실감형 콘텐츠 활용 교수·학습과정안 요약

수업명	걸어서 작품 속으로		
과목	미술	교과서 출판사명	미진사
학년	중학 2~3학년	학기	2학기
단원	미술② 7. 작품 자세히 읽기		
차시	3		
주제	미술에 표현된 상징요소 읽기		
주요내용	• 구상 미술 작품에 표현된 대상들의 상징적 의미를 설명할 수 있다. • 생각과 의도를 상징적으로 전달하는 미술 작품을 제작할 수 있다.		
활용도구	스마트패드, 모바일기기, VR HMD, 위두랑, 서책형 교과서		
교과서 활용 유형	<input type="checkbox"/> 디지털교과서 중심 서책 교과서 병행 <input type="checkbox"/> 서책형 교과서 중심 디지털교과서 병행 <input type="checkbox"/> 디지털교과서만 사용 <input checked="" type="checkbox"/> 서책형 교과서만 활용		
수업활동	<input checked="" type="checkbox"/> 탐구 활동(지식구성) <input type="checkbox"/> 토의·토론 활동 <input type="checkbox"/> 문제해결 활동 <input type="checkbox"/> 교류 활동 <input checked="" type="checkbox"/> 프로젝트 활동 <input type="checkbox"/> 기타		
교실 및 교과유형	<input type="checkbox"/> 일반교실 수업 <input checked="" type="checkbox"/> 특별교실 수업(스마트교실, 컴퓨터실 등) <input type="checkbox"/> 교과 수업 <input type="checkbox"/> 기타(창의체험 수업 등)		
기기환경	<input type="checkbox"/> 교사 1기기(학생 기기 미활용) <input type="checkbox"/> 모둠형 기기(학생 모둠별 1기기) <input checked="" type="checkbox"/> 학생 개인별 기기(학생 1인당 1기기) <input type="checkbox"/> 기타		
수업 기대효과	학습자 역량	<input type="checkbox"/> 창의성 <input type="checkbox"/> 문제해결력 <input checked="" type="checkbox"/> 의사소통능력 <input type="checkbox"/> 협업능력 <input checked="" type="checkbox"/> 정보활용능력 <input checked="" type="checkbox"/> 자기주도학습력 <input checked="" type="checkbox"/> 유연성 <input type="checkbox"/> 기타	
	학습태도	<input checked="" type="checkbox"/> 집중도(몰입) <input checked="" type="checkbox"/> 흥미도 <input type="checkbox"/> 자신감 <input type="checkbox"/> 기타	
실감형 콘텐츠 활용 참여 소통 전략	상징 표현이 가미된 미술 작품을 실감형 콘텐츠를 통해 접하고 이러한 이해를 바탕으로 상징요소를 담은 나만의 작품을 제작할 수 있다.		

실감형 콘텐츠를 활용한 중등 미술 교수·학습 과정안

I 수업 미리보기












■ 수업 정보

학 년	중학 2~3학년	일 시			수업자		
교 과	미술	단 원	미술② 7. 작품 자세히 읽기		차 시	3	
배움주제	구상 미술에 표현된 상징요소 읽기				인성요소	협동, 소통, 배려	
성취기준	[9미03-02] 미술의 시대적, 지역적, 사회적 배경을 설명할 수 있다.						
배움목표	<ul style="list-style-type: none"> 구상 미술에 표현된 상징적 의미를 설명할 수 있다. 생각과 의도를 상징적으로 전달하는 미술 작품을 제작할 수 있다. 						
과정중심 평가방향	<ul style="list-style-type: none"> 교사: 수업 활동 관찰평가, 실기 평가 학생: 자기점검표(위두량), 상호 동료평가(위두량) 						
교실환경	교사 1PC		모둠 1PC		학생 1PC		무선 환경
					○		무선 ()
활동유형	탐구 활동		문제해결 활동		토의 · 토론 활동		교류 활동
	○						
미래핵심 역량	창의적 혁신역량		비판적사고력		의사소통능력		협업능력
	CI		CT		CM		CL
	○		○		○		○
학습 활용 도구	서책형교과서	위두량	스마트기기	AR, VR	미러링	어플리케이션	기타
							
	○	○	○	○			○








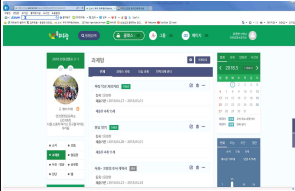
■ 수업의 의도 및 주안점

- 본 주제는 미술사에 대한 이해, 특히 구상 미술 작품에 대한 이해를 증진시키는 데 주안점을 두는 수업이다. 특히 구상 미술에서 빼놓을 수 없는 표현대상들의 상징적 요소들에 초점을 맞추어 상징적 의미를 갖는 미술 작품들을 감상하고 이에 대한 이해를 증진시키는 것을 목적으로 한다.
- VR 콘텐츠를 통해 한 장의 그림에 수많은 상징적 의미가 담길 수 있음을 이해하고, 그냥 지나쳤던 그림을 새롭게 들여다볼 수 있는 기회를 갖는다. 작품을 정해 작품에 나타난 상징의 의미에 대해 모둠별로 토의하며 의사소통하는 기회를 제공한다. 더불어 자신의 작품에 상징적 의미를 담아 직접 그림을 그려 보는 경험을 통해 창의적 혁신역량과 학습 자신감을, 미술 작품의 의미를 알아보는 과정을 통해 비판적 사고력을 신장시킬 것으로 기대된다.

■ PATROL 모형 적용 교과서 수업 활동 계획

흐름	단계	학습과정	교수학습활동	활용도구	미래핵심역량
설계	계획	P	수업계획 수립 • 동영상으로 상징적 요소를 가지고 있는 미술 작품 알아보기 - 레오나르도 다 빈치의 <최후의 만찬> https://www.youtube.com/watch?v=iAzKLjIHdh0 - 한스 홀바인의 <대사들> https://www.youtube.com/watch?v=BhwQF-7qh5M		자기주도적 학습능력
가정	탐색	A	사전과제 해결 • 동영상을 통해 상징적 요소를 가지고 있는 미술 작품 감상하기		 (비판적사고력)
	추적	T	자기주도 활동 • 상징적 요소를 가지고 있는 그림의 특징 등을 알아보고, 어떤 작가들이 있는지 살펴보기	활동지	 (의사소통)  (학습자신감)
교실	추천	R	탐구 활동 • VR 체험을 위해 기기 및 활동 준비 • VR 조작 방법 연습하기		 (비판적사고력)  (의사소통)
	요청	O	VR 체험 • 가상현실로 구성된 <최후의 만찬>과 <대사들> 안에 숨어 있는 상징적 요소를 조작 활동을 통해 알아보기		 (창의적혁신역량)
심화	안내	L	배움내용 성찰 • 배움을 바탕으로 각 미술 작품 속에 있는 상징적 요소를 조작 활동을 통해 각 미술 작품에 대해 알아보고 학습 정리 진행하기 • 작가들이 왜 미술 작품 안에 상징적 요소를 제시하였는지 그 의미에 관해 고민해 보고 VR 체험을 한 소감 적어보기	활동지	 (창의적혁신역량)

■ 학습 활용 도구 전략

도구				
장면				
전략	<서책형 교과서 콘텐츠> 서책형 교과서 내용 중 ‘작품 자세히 읽기’ 단원의 내용을 수업 전에 자기주도적으로 학습한다.	<VR 콘텐츠> 개인별 1대씩 스마트기기를 이용하여 ‘걸어서 작품 속으로’ 콘텐츠를 체험한다.	<작품 제작 활동> VR 체험을 바탕으로 미술에 나타난 상징요소들을 이해하고 상징요소를 표현하는 구상 미술 작품을 제작해 본다.	<위두랑-평가지 작성> 내 작품 소개글을 작성하고 사이버 공동 공간에 올린 후 친구의 작품에 대해 자유로이 피드백하고(동료평가) 자기평가를 작성한다.


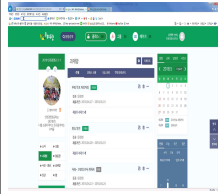

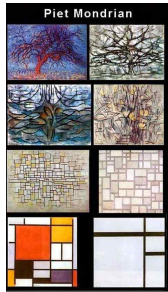
Ⅱ 본시 교수·학습 과정안









실감형 콘텐츠 활용 미술과 교수·학습 과정안



교과	미술	단원	미술② 7. 작품 자세히 읽기	차시	3
배움주제	미술에 표현된 상징요소 읽기			인성요소	소통, 협동, 배려
(성취기준)	[9미03-02] 미술의 시대적, 지역적, 사회적 배경을 설명할 수 있다.				
배움목표	<ul style="list-style-type: none"> 구상 미술에 표현된 상징적 의미를 설명할 수 있다. 생각과 의도를 상징적으로 전달하는 미술 작품을 제작할 수 있다. 				

학습단계	학습과정	교수학습활동	콘텐츠활용	시간	역량 ▶자료※유의점
문제 파악	학습 준비도 확인	사전과제 확인하기 <ul style="list-style-type: none"> 위두랑을 통한 ‘상징 맞추기’ 활동으로 학습 동기부여 <ul style="list-style-type: none"> “제시된 그림에서 00이 의미하는 것은 무엇일까요?” 질문에 대한 답변을 댓글로 작성하고 의견을 공유 서책용 교과서의 해당 단원 내용을 미리 학습해 오기 	 	3분	CT ▶ 간단한 상징요소가 있는 미술품 ※사전과제를 가정학습으로 해오지 않은 학생들은 수업 전에 스마트패드로 학습하도록 한다.
	문제파악	배움 문제 파악하기 <div> 미술에 그려진 대상들에 숨겨진 의미가 있을까? </div>			
	배움과정 안내	배움 과정 안내하기 <ul style="list-style-type: none"> <활동1> 구상 미술과 추상 미술의 차이 알기 <활동2> VR 체험-미술 작품에 나타난 상징 이해하기 <활동3> 상징을 담은 미술 작품 제작하기 			
개념 이해	수업내용 관련 개념 이해	활동1. 구상 미술과 추상 미술의 차이 알기 <ul style="list-style-type: none"> 구상 미술이란 무엇인지 알기 추상 미술과 구상 미술의 차이점 설명 <ul style="list-style-type: none"> 추상 미술은 구체적인 형상이 없이 조형요소(점, 선, 면, 색 등)로 이루어진 미술 구상 미술은 구체적인 형태를 알아볼 수 있는 미술 	 콘텐츠 	10분	CT ▶ 구상 미술과 추상 미술 비교 작품 제시

단계	학습과정	교수학습활동	콘텐츠활용	시간	⚙️역량 ▶자료※유의점
작품 감상	VR 체험을 통한 미술 작품 감상 및 상징요소 파악	활동2. VR 체험-미술 작품에 나타난 상징 이해하기 <ul style="list-style-type: none"> • 활동을 위한 VR앱을 개인별 기기에 다운로드하고 체험활동 하기 • 각 미술 작품에 담긴 상징적 의미와 느낀 점을 함께 이야기해 보기 	 	12분	⚙️ CT ▶개인별 스마트 기기 1대 ※개인별 1대의 스마트기기를 제공하여 콘텐츠를 보고 공동 스마트기기가 없는 사람은 모둠으로 체험하는 것도 가능함
적용 발전	작품 제작	활동3. 상징을 담은 미술 작품 제작하기 <ul style="list-style-type: none"> • 다양한 상징요소를 반영한 미술 작품 제작하기 • VR 체험을 통해 감상한 작품의 상징 요소들을 적극 활용하도록 함 		10분	⚙️ CI ⚙️ CF ▶종이, 필기도구 및 채색 도구 ※기기를 통해 작품 제작이 가능한 학생들은 스마트기기를 활용하여 작품을 제작할 수 있음
	자기평가 및 상호평가	<ul style="list-style-type: none"> • 위두랑에 작품 사진과 함께 소개글을 올려 학급 게시판에 자신의 작품을 전시함 • 댓글을 통해 상호평가와 피드백이 이루어지도록 함 • 자기 점검표를 작성하여 자신의 작품을 성찰해보는 시간을 가짐 		10분	⚙️ CM ⚙️ CF ▶개인별 스마트 기기 1대
정리	학습내용정리	배움 정리하기 <ul style="list-style-type: none"> • 구상 미술에서 상징이 중요한 이유 생각해보기 • VR 체험 소감 발표하기 	 과제방 	6분	⚙️ CM
차시 예고	차시예고	<ul style="list-style-type: none"> • 다음 차시 예고 		2분	

■ 과정 중심 상시평가 계획

평가 요소	평가 기준			평가방법
	상	중	하	
구상 미술에 대해 이해하고 표현된 대상들의 상징요소를 설명할 수 있는가?	구상 미술과 추상 미술을 구분하고 구상 미술에 나타난 상징요소를 맥락에 맞게 자세히 설명할 수 있다.	구상 미술과 추상 미술을 어느 정도 구분할 수 있으며 상징요소를 몇 가지 설명할 수 있다.	구상 미술과 추상 미술의 구분을 하지 못하며 상징에 대한 이해가 부족하다.	관찰 위두량 상호평가 자기평가
상징요소를 가미하여 미술 작품을 제작할 수 있는가?	그림에 다양한 상징요소를 반영할 줄 알며 독특하고 개성 있는 표현 방식으로 수준 높은 작품을 제작한다.	그림에 상징요소를 얼마간 반영하여 작품을 제작한다.	그림에 상징을 포함하지 않았으며 표현이 단순하다.	

Ⅲ 주요 활동 장면

단계	활동 1	활동 2	활동 3
사진			
활동명	<체험활동> VR 체험하기	<작품제작활동> 상징미술 그리기	<발표 활동> 작품 발표 및 상호평가