

교육부 고시 제2022-33호 [별책 13]

미술과 교육과정

일러두기

미술과 교육과정은 아래의 문서 목차를 기준으로 작성되었으며,
목차 및 주요 용어의 의미에 대한 해설을 참고하여 교육활동에 활용하시기 바랍니다.

교육과정 설계의 개요

- 교과(목) 교육과정의 설계 방향에 대한 개괄적인 소개
- 교과(목)와 총론의 연계성, 교육과정 구성 요소(영역, 핵심 아이디어, 내용 요소 등) 간의 관계, 교과 역량 등 설명

1. 성격 및 목표

성격 교과(목) 교육의 필요성 및 역할 설명

목표 교과(목) 학습을 통해 기르고자 하는 능력과 학습의 도달점을 총괄 목표와 세부 목표로 구분하여 제시

2. 내용 체계 및 성취기준

내용 체계 학습 내용의 범위와 수준을 나타냄

- **영역**: 교과(목)의 성격에 따라 기반 학문의 하위 영역이나 학습 내용을 구성하는 일차 조직자
- **핵심 아이디어**: 영역을 아우르면서 해당 영역의 학습을 통해 일반화할 수 있는 내용을 핵심적으로 진술한 것. 이는 해당 영역 학습의 초점을 부여하여 깊이 있는 학습을 가능하게 하는 토대가 됨
- **내용 요소**: 교과(목)에서 배워야 할 필수 학습 내용
 - **지식·이해**: 교과(목) 및 학년(군)별로 해당 영역에서 알고 이해해야 할 내용
 - **과정·기능**: 교과 고유의 사고 및 탐구 과정 또는 기능
 - **가치·태도**: 교과 활동을 통해 기를 수 있는 고유한 가치와 태도

성취기준 영역별 내용 요소(지식·이해, 과정·기능, 가치·태도)를 학습한 결과 학생이 궁극적으로 할 수 있거나 할 수 있기를 기대하는 도달점

- **성취기준 해설**: 해당 성취기준의 설정 취지 및 의미, 학습 의도 등 설명
- **성취기준 적용 시 고려 사항**: 영역 고유의 성격을 고려하여 특별히 강조하거나 중요하게 다루어야 할 교수·학습 및 평가의 주안점, 총론의 주요 사항과 해당 영역의 학습과의 연계 등 설명

3. 교수·학습 및 평가

교수·학습 ■ **교수·학습의 방향**: 교과(목)의 목표를 달성하기 위한 교수·학습의 원칙과 중점 제시

- **교수·학습 방법**: 교수·학습의 방향에 따라 교과(목) 수업에서 활용할 수 있는 교수·학습 방법이나 유의 사항 제시

평가 ■ **평가의 방향**: 교과(목)의 목표를 달성하고 학습을 지원하기 위한 평가의 원칙과 중점 제시

- **평가 방법**: 평가의 방향에 따라 교과(목)의 평가에서 활용할 수 있는 평가 방법이나 유의 사항 제시

차례



[공통 교육과정]

○ 미술	3
------------	---

[선택중심 교육과정]

[일반 선택 과목]

○ 미술	33
------------	----

[진로 선택 과목]

○ 미술 창작	45
○ 미술 감상과 비평	53

[융합 선택 과목]

○ 미술과 매체	63
----------------	----



공통 교육과정

미술

교육과정 설계의 개요

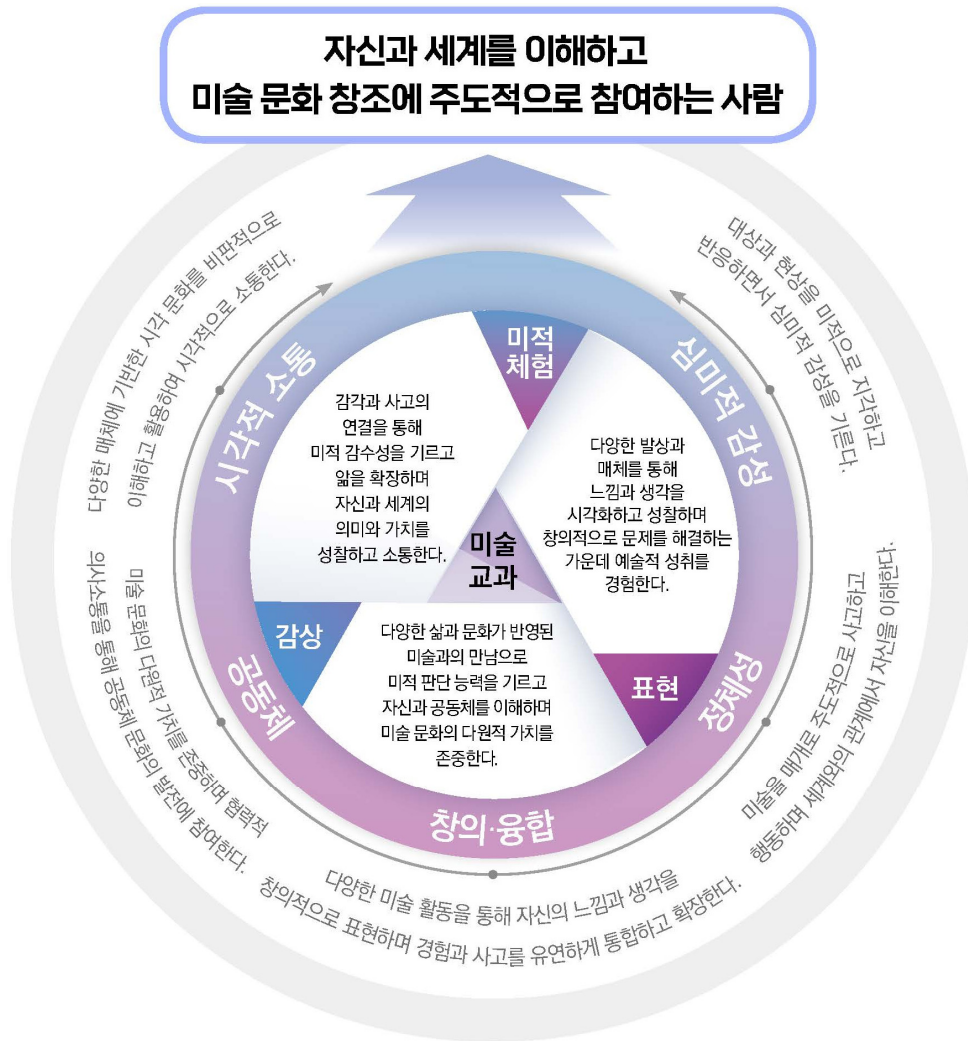
미술과 공통 교육과정은 총론에서 제시한 인간상 및 역량과 연계하여 심미적 감성 역량, 창의·융합 역량, 시각적 소통 역량, 정체성 역량, 공동체 역량을 미술과 학습을 통해 기를 수 있는 교과 역량으로 설정하였다. 이 교과 역량을 토대로 학생은 대상과 현상에 대한 미적 체험을 바탕으로 느낌과 생각을 표현하고 감상하는 활동을 통하여 자신과 세계를 이해하고 미술 문화 창조에 주도적으로 참여할 수 있다.

미술과 공통 교육과정은 성격 및 목표, 내용 체계 및 성취기준, 교수·학습 및 평가의 구성 체계를 갖는다. 성격은 미술의 정의와 역할, 미술 교과역의 핵심 역할, 학생들이 얻는 교육적 성과, 미술과의 중요성과 의의를 다루고 미술과의 목표와 긴밀하게 연계하였다. 목표는 미술교육의 방향과 미술과 학습을 통해 길러야 하는 역량을 중심으로 제시하였다.

내용 체계는 영역, 영역별 핵심 아이디어, 내용 요소로 구성하였다. 교과역의 내용을 구분하는 가장 큰 단위인 영역은 미적 체험, 표현, 감상으로 설정하였다. 미적 체험 영역은 감각과 사고의 연결을 통해 미적 감수성을 기르고 앎을 확장하며 자신과 세계의 의미와 가치를 성찰하고 소통하게 한다. 표현 영역은 다양한 발상과 매체를 통해 느낌과 생각을 시각화하고 성찰하며 창의적으로 문제를 해결하는 가운데 예술적 성취를 경험하게 한다. 감상 영역은 다양한 삶과 문화가 반영된 미술과의 만남으로 미적 판단 능력을 기르고 자신과 공동체를 이해하며 미술 문화의 다원적 가치를 존중하게 한다.

핵심 아이디어는 각 영역에서 학습을 통해 일반화할 수 있는 내용을 진술한 것으로, 영역의 정의와 의미, 역할 등을 포괄하여 세 문장으로 제시하였다. 내용 요소는 핵심 아이디어에 기초하여 학생들이 학습해야 할 필수 내용을 선정한 것으로, 지식·이해, 과정·기능, 가치·태도의 세 범주로 구분하여 학년군별, 학교급별로 위계화하였다. 지식·이해는 미술과 학습을 통해 반드시 알아야 할 구체적 지식과 그것에 대한 이해를 의미하며, 과정·기능은 미술 지식을 형성하는 데 활용되는 사고 및 탐구 과정과 미술 고유의 절차적 지식이다. 가치·태도는 미술 활동을 통해서 기를 수 있는 의미 있고 바람직한 가치 및 태도이다. 영역별 성취기준은 지식·이해, 과정·기

능, 가치·태도 중 두 개 이상의 내용 요소를 연결하여 진술하였다. 교수·학습 및 평가는 미술과 목표 달성을 위한 교수·학습의 강조점을 확인하고 목표 도달을 촉진하기 위한 평가의 방향과 방법을 제시하였다.



[그림] 미술과 공통 교육과정 설계의 개요

1. 성격 및 목표

가. 성격

미술은 느낌과 생각을 시각적으로 표현함으로써 자신을 둘러싼 세계와 소통하며 자신과 세계와의 관계를 이해하고 그 의미와 가치를 창조하는 인류 보편의 언어이다. 미술은 조형적으로 문제를 해결해나가는 과정을 통해 자신의 내면을 통찰하고 상상력과 창의성을 발전시켜 개인과 공동체의 삶을 풍요롭게 한다. 또한 시대의 특징과 문화를 기록하고 반영하는 미술은 과거부터 동시대에 이르기까지 시공간을 가로질러 사유하게 함으로써 인간의 삶에 대한 이해와 새로운 미술 문화 창출을 이끌고 인류의 지속가능한 발전에 공헌한다.

학교 교육에서 미술 교과는 미술의 의미와 가치에 기초하여 심미적 감성을 함양하고 창의·융합적으로 사고하는 힘과 시각적으로 소통하는 능력을 길러주며 정체성과 공동체성을 확립하여 학생들의 전인적 성장을 이끄는 데 이바지하는 교과이다.

초등학교와 중학교 미술 교과에서 학생들은 주변 대상과 현상을 지각하고 반응하면서 미적 감각과 풍부한 감성을 기른다. 또한 표현 과정에서 아이디어를 떠올리고 매체를 활용하여 물성을 탐색하며, 새로운 시도를 모색하는 가운데 상상력을 발휘하는 등 창작의 역동성과 예술적 성취를 경험한다. 학생들은 다양한 시간과 장소를 배경으로 하는 미술 작품을 비판적으로 이해하고 활용하여 시각적으로 소통할 수 있다. 아울러, 미술을 매개로 사고하고 행동하며 자신과 세계와의 관계를 성찰하여 자신에 대한 이해를 확장할 수 있다. 나아가 인류의 정신적, 물질적 유산인 미술 문화를 존중하고 공동의 문제 해결에 참여하며 문화 발전에 기여할 수 있다. 이처럼 미술 교과는 학생들이 포용성과 창의성을 겸비한 주도적인 사람으로 성장하는 데 핵심적인 역할을 한다.

디지털 전환의 시대를 맞이하여 미래에 대한 예측이 불확실해질수록 삶의 주체로서 자신에 대한 이해가 더욱 중요해지고 있다. 미술의 경험을 통하여 학생들은 자신이 느끼고 생각한 것을 이해하고 성찰하며 확장함으로써 자신의 정체성을 형성해 갈 수 있다. 또한 타인, 환경, 세계와 상호 작용하는 가운데 자신의 위치를 확인하고 나아가 타인의 고유성을 존중하며 더불어 살아가는 힘과 협력적 문화를 형성하는 힘을 기를 수 있다. 특히 가상공간까지 미술의 범위를 확대하고, 표현과 소통의 도구로 디지털 매체를 적극적으로 활용함으로써 학생들은 신체와 사고, 시간과 공간의 경험을 확장하며 디지털 시대에 필요한 소양을 기를 수 있다. 이를 바탕으로 학생들은 개인의 문제를 넘어 주변과 세계에서 일어나고 있는 다양한 문제에 새로운 질문을 던지고 함께 해결하면서 사람과 환경의 공존을 위한 생태 전환적 가치를 함양하여 공동체의 발전에 참여하는 시민으로 성장할 수 있다.

나. 목표

대상과 현상에 대한 미적 체험을 바탕으로 느낌과 생각을 표현하고 감상하는 활동을 통하여 자신과 세계를 이해하고 미술 문화 창조에 주도적으로 참여할 수 있다.

- (1) 대상과 현상을 감각적으로 지각하고 반응하면서 심미적 감성을 기른다.
- (2) 미술 활동을 통해 자신의 느낌과 생각을 창의적으로 표현하며 경험과 사고를 유연하게 통합하고 확장한다.
- (3) 다양한 매체에 기반한 시각 문화를 비판적으로 이해하고 활용하여 시각적으로 소통한다.
- (4) 미술을 매개로 주도적으로 사고하고 행동하며 세계와의 관계에서 자신을 이해한다.
- (5) 미술 문화의 다원적 가치를 존중하며 협력적 의사소통을 통해 공동체의 문화 발전에 참여한다.

2. 내용 체계 및 성취기준

가. 내용 체계

(1) 미적 체험

핵심 아이디어	· 미적 체험은 감각을 깨워 미적 감수성을 풍부하게 하며 미적 가치를 발견하도록 한다. · 대상과 현상을 관찰하고 지각하는 경험은 앎을 확장하고 자신을 성찰하게 한다. · 이미지에 대한 비판적 이해는 시각적 소통과 문화적 참여의 토대가 된다.		
범주	구분	내용 요소	
		초등학교	중학교
		3~4학년	5~6학년
[지식 · 이해]		· 자신의 감각 · 대상의 특징 · 생활 속 미술	· 감각과 매체의 역할 · 자신과 환경의 관계 · 이미지와 의미
[과정 · 기능]		· 감각을 활용하여 탐색하기 · 대상에 반응하여 느낌과 생각을 나타내기 · 미술의 특징과 역할을 발견하기	· 감각과 매체를 활용하여 탐색하기 · 대상과 상호 작용하며 의미 발견하기 · 이미지를 해석하고 활용하기
[가치 · 태도]		· 미적 탐색에 대한 호기심 · 미술의 역할에 관한 관심	· 주변 환경에 대한 민감성 · 비판적으로 이해하는 태도

(2) 표현

핵심 아이디어	· 표현은 자신의 느낌과 생각을 시각화하는 창의적 사고와 성찰의 순환 과정으로 이루어진다. · 다양한 발상은 아이디어와 주제를 발전시키고 표현의 토대가 된다. · 작품 제작은 표현 재료와 방법, 조형 요소와 원리 등을 선택하고 활용하여 창의적으로 문제를 해결하는 과정을 통해 예술적 성취를 경험하게 한다.			
범주	구분	내용 요소		
		초등학교		
		3~4학년	5~6학년	
		중학교	1~3학년	
[지식 · 이해]		· 표현 주제 · 기본적인 표현 재료와 용구 · 조형 요소의 특징	· 표현 주제와 발상 · 표현 재료와 용구, 디지털 매체 · 조형 요소와 원리의 관계	· 표현 주제와 의도 · 다양한 표현 재료와 방법 · 조형 요소와 원리의 효과
[과정 · 기능]		· 관찰과 상상으로 아이디어를 떠올리기 · 표현 방법을 익히기 · 의도를 가지고 작품을 제작하기 · 타 교과와 관련짓기	· 다양한 방법으로 아이디어를 연결하기 · 표현 방법을 탐색하여 활용하기 · 과정을 돌아보며 작품을 발전시키기 · 타 교과와 융합하기	· 주제에 적합한 표현 계획하기 · 새로운 표현을 실험하고 작품 제작하기 · 작품을 공유하고 소통하기 · 미술 표현 경험을 삶과 연결하기
[가치 · 태도]		· 표현에 대한 흥미 · 자기 작품을 소중히 여기는 태도	· 주제 표현의 의지 · 자유롭게 시도하는 태도	· 표현 과정에서의 주도성과 성찰 · 자신과 타인의 작품 존중

(3) 감상

핵심 아이디어	· 감상은 다양한 삶과 문화가 반영된 미술과의 만남으로 자신과 공동체의 문화를 이해하게 한다. · 작품의 내용과 형식에 관한 맥락적 이해와 비평은 미적 판단 능력을 높인다. · 감상은 서로 다른 관점을 이해하여 삶에서 미술 문화의 다원적 가치를 존중하도록 한다.			
범주	구분	내용 요소		
		초등학교		
		3~4학년	5~6학년	
			중학교	
		3~4학년	5~6학년	
			1~3학년	
[지식 · 이해]		· 미술 작품과 미술가 · 미술 작품의 특징 · 미술 전시	· 미술 작품의 배경 · 미술 작품의 내용과 형식 · 공동체의 미술 문화	· 미술의 시대적, 지역적, 사회적 맥락 · 미술 용어와 지식 · 다양한 감상 방법과 관점
[과정 · 기능]		· 자세히 보고 질문하기 · 미술 작품에 관한 느낌과 생각을 설명하기 · 미술 전시 및 행사에 참여하기	· 작품과 배경을 연결하기 · 다양한 방법으로 분석하기 · 미술 문화 활동을 경험하고 공유하기	· 미술 작품의 내용과 형식 분석하고 설명하기 · 미술 작품을 해석하기 · 미술 감상 경험을 삶과 연결하기
[가치 · 태도]		· 자신의 감상 관점 존중 · 미술 문화에 관한 관심	· 서로 다른 관점의 존중 · 공동체 문화에 참여	· 미술의 다원성 존중 · 공동체 문화에 기여

나. 성취기준

[초등학교 3~4학년]

(1) 미적 체험

- [4미01-01] 자연물과 인공물을 탐색하는 데 다양한 감각을 활용할 수 있다.
- [4미01-02] 주변 대상을 체험하며 떠오른 느낌과 생각을 다양한 방법으로 나타낼 수 있다.
- [4미01-03] 미적 탐색에 호기심을 갖고 참여하며 자신의 감각으로 대상의 특징을 이해할 수 있다.
- [4미01-04] 생활 속에서 활용되는 미술에 관심을 가지고 미술의 특징과 역할을 발견할 수 있다.

(가) 성취기준 해설

- [4미01-03] 성취기준은 객관적 지식을 적용하거나 고정 관념에 따라 대상을 이해하는 방식에서 벗어나 몸의 다양한 감각으로 직접 대상을 탐색하는 데 호기심을 갖고 참여하며 자신의 감각을 바탕으로 대상의 특징을 이해하는 데 중점을 둔다. 같은 대상이라도 지각하고 반응하는 방식은 학생마다 다를 수 있다. 대상을 지각하며 자연스럽게 떠올린 자신의 감정, 느낌, 생각 등을 나타내고 친구들의 다양한 반응을 접하며 자신만의 고유한 감각을 통해 대상이 지닌 다채로운 특징을 이해한다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 미적 체험 영역에서는 학생들이 지각, 성찰, 소통의 개념을 이해하도록 한다.
- 미적 체험은 학생들이 자신의 감각으로 주변 대상을 생동감 있게 탐색하고 지각하는 활동을 통해 감각적 인식이 주는 새로움과 다양성을 경험하는 데 수업의 주안점을 둔다. 미적 체험에서는 시각을 비롯한 촉각, 청각, 후각, 미각 등 몸의 다양한 감각을 활용한다. 직접 체험이 좋지만, 환경적 여건이 어려울 때는 사진, 영상, 멀티미디어 자료 등을 활용한 간접 체험을 활용하도록 한다.
- 특정 감각을 활용하는 데 어려움이 있는 학습자를 고려한 활동을 별도 구성하여 유의미한 미적 체험이 될 수 있도록 하며 활동 시 안전에 유의한다.
- 미적 탐색은 대상을 지각하는 체험뿐만 아니라 대상에 반응하며 떠오르는 자신의 감정, 느낌, 생각 등을 글, 그림, 사진, 동영상, 음악, 움직임 등을 통해 자유롭게 표현하는 활동으로까지 이어지도록 한다. 이로써 자신의 감각을 통해 대상을 지각하고 반응하는 방식을 성찰할 수 있다. 작품 표현 활동이 아니므로 시각적 표현을 지나치게 강요하지 않도록 유의한다.

- 생활 속 미술의 범위는 순수 미술, 응용 미술 및 시각 문화 전반을 포괄한다. 학습자가 주변의 생활용품이나 영상물, 건축 및 생활공간 등에서 미술과 관련된 것들을 조사·수집·분류하고 소통하는 과정에서 미술이 삶과 밀접하게 연관되어 있음을 이해하도록 한다.
- 미적 체험은 감각을 통해 대상을 직접 보고 느끼며 이해하는 심미적 경험이다. 학습자가 대상을 보는 자신만의 방식을 발견하고 대상이 지닌 다채로운 면모를 접하며 세계에 대한 호기심을 기를 수 있도록 허용적인 분위기를 조성한다.
- 미적 체험의 평가는 감각을 활용하는 능력, 대상을 관찰하고 탐색하는 능력, 대상에 대한 자신의 반응을 이해하는 능력, 생활 속에서 미술을 발견하는 능력을 평가하며 체험 결과 뿐만 아니라 과정에 초점을 두고 관찰하여 평가한다.

(2) 표현

- [4미02-01] 관찰과 상상으로 아이디어를 떠올려 표현 주제를 구체화할 수 있다.
- [4미02-02] 기본적인 표현 재료와 용구의 특성을 이해하고 사용 방법을 익힐 수 있다.
- [4미02-03] 조형 요소의 특징을 자유롭게 탐색하며 주제 표현에 알맞게 활용할 수 있다.
- [4미02-04] 표현 의도를 가지고 작품을 제작하며 자기 작품을 소중히 여길 수 있다.
- [4미02-05] 미술과 타 교과를 관련지어 주제를 표현하는데 흥미를 가질 수 있다.

(가) 성취기준 해설

- [4미02-02] 성취기준은 기본적인 표현 재료의 물성을 경험하고 표현 용구의 사용법을 충분히 익히는 활동에 중점을 둔다. 표현 재료와 용구는 단순히 표현 수단을 넘어 그 자체로서 학생들에게 새로운 느낌과 생각을 가지게 한다. 초등학교 3~4학년 수준에서 다룰 수 있는 기본적인 표현 재료에는 종이류(도화지, 색종이, 한지 등), 드로잉 재료(연필, 펜 등), 채색 재료(크레파스, 파스텔, 수채화물감, 아크릴물감, 먹 등), 조소 재료(찰흙, 종이죽, 공예용 철사 등)가 있으며 그 밖에 생활 속에서 익숙하게 다루고 있는 다양한 생활용품 및 디지털 매체를 활용할 수 있다.
- [4미02-03] 성취기준은 미술 표현에 기초가 되는 조형 요소의 특징을 탐색하고 표현 주제와 연결 지어 조형 요소를 활용하는 데 중점을 둔다. 조형 요소에는 선, 형과 형태, 색, 질감, 양감 등이 있다. 각 조형 요소를 탐색하여 시각적 특징을 발견하고 표현하고자 하는 주제와 어울리는 조형 요소를 찾아 주제 표현에 활용한다.
- [4미02-04] 성취기준은 작품 제작을 위한 계획 단계부터 작품을 완성한 후 발표 및 전시에 이르기까지 학생들의 제작 의도와 작품을 대하는 태도에 중점을 둔다. 작품 제작에 분명한 의도를 갖는 것은 주도적으로 작품을 제작하는 바탕이 되어 표현 재료와 용구, 조형

요소의 특징을 탐색하여 작품에 활용하는 일련의 과정을 이끈다. 또한, 자신의 의도에 따라 주도적으로 제작한 작품에는 특별한 의미가 부여되어 작품을 소중히 여기는 태도로 이어질 수 있다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 표현 영역에서는 학생들이 발상, 매체 탐색, 제작의 개념과 방법을 이해하도록 한다.
- 표현 활동이 학생들의 삶과 연결될 수 있도록 성취기준을 활용하여 학습 목표를 설정한다. 관찰의 대상이나 상상을 이끄는 동기는 학습자의 주변에서 흔히 접할 수 있는 생활 요소에서 출발하여 표현 활동이 삶에 주는 심미적 영향력을 경험할 수 있도록 한다.
- 작품 제작은 주제 선정에서 표현 계획 및 실행과 발표 및 마무리까지 일련의 문제 해결 과정이 되도록 한다. 심화 수준의 학생들에게는 표현 방법과 과정을 자기주도적으로 계획하여 실행할 수 있도록 장려하고, 보통 수준의 학생들에게는 표현 주제에 적합한 예시적인 방법을 제안하는 등 학생들의 개인차에 따라 과제를 부여한다.
- 조형 요소는 시각적 아름다움을 구성하는 기본 요소이다. 학생들이 작품뿐 아니라 주변 자연물이나 인공물에서 조형 요소를 발견하고 그 특징을 이해하여 주제 표현에 알맞은 조형 요소를 연결하여 적용할 수 있도록 한다.
- 표현 재료와 용구의 물성을 감각적으로 익히고 체험하는 활동은 학생들의 감수성을 발달시키고 자신의 느낌과 생각, 경험을 시각적으로 표현하는데 중요한 경험이다. 이에 다양한 표현 재료와 용구를 충분히 다루고 익힐 수 있는 시간을 확보하여 학생들이 의도에 따라 활용할 수 있도록 한다. 더불어 재료와 용구의 사용에 있어 제한이 있는 학생을 고려하여 대체할 방법을 마련하도록 한다.
- 학생들의 건강과 환경에 미치는 영향을 고려하여 표현 재료와 용구를 준비하고 안전하게 사용하는 방법을 지도한다. 표현 재료와 용구의 구성 성분 및 유의 사항을 파악하여 학생들의 피부와 호흡기에 해로운 재료와 용구를 사전에 구별하여 제외한다. 사용 후 발생하는 쓰레기 처리 및 하수 처리 등이 환경에 미치는 영향을 고려하여 표현 재료와 용구를 준비하고 안전 수칙을 지켜 사용하도록 한다.
- 학생들의 감성, 흥미, 표현력 등의 개인차에 따라 작품 제작의 과정과 결과는 다를 수 있다. 다른 사람들의 시선을 의식하지 않고 자신의 창작 욕구에 따라 표현 주제에 흥미를 갖고 끝까지 작품을 제작하도록 하되 지나치게 높은 수준의 완성도를 요구하지 않도록 한다.
- 표현에서 평가는 표현 주제를 구체화하는 능력, 조형 요소의 특징을 이해하고 활용하는 능력, 기본적인 표현 재료와 용구의 사용 방법을 익히는 과정, 자유로운 시도로 의도에 맞게 작품을 제작하는 과정, 자기 작품을 소중히 하는 태도 등을 지속해서 관찰하여 평가한다.

(3) 감상

- [4미03-01] 미술 작품을 자세히 보고 작품과 미술가에 관해 질문할 수 있다.
- [4미03-02] 미술 작품의 특징과 작품에 관한 자신의 느낌과 생각을 설명할 수 있다.
- [4미03-03] 미술 문화에 관심을 가지고 전시 및 행사에 참여할 수 있다.
- [4미03-04] 작품 감상에 흥미를 가지고 참여하며 작품에 대한 자신의 감상 관점을 존중할 수 있다.

(가) 성취기준 해설

- [4미03-01] 성취기준은 작품에 대한 교사의 질문이나 조사에 의존하는 감상 방식에서 벗어나 학생들이 작품을 충분히 보고 자신의 느낌과 생각을 바탕으로 질문을 만들어 상호 작용하는 데 중점을 둔다. 질문하기를 통한 감상은 작품과 나누는 대화의 시작이다. 작품 정보를 활용한 질문, 작품의 내용이나 형식에 관한 질문, 작가의 입장이 되어 던지는 질문 등 다양한 질문을 통하여 학생들이 감상에 흥미를 느끼고 감상 관점을 기르도록 한다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 감상 영역에서는 학생들이 미술의 이해, 비평, 생활화의 개념을 이해하도록 한다.
- 감상 활동 시 미술 작품과 미술가를 조사하고 탐구하는 방법을 안내하고 정보와 일화 등을 활용하여 학생들이 미술 작품과 미술가를 친근하게 느끼고 감상에 흥미와 관심을 가지도록 한다.
- 작품 선정은 학습자의 발달 수준을 고려하되, 여러 분야의 작품을 풍부하게 접할 수 있도록 배려한다. 사실기 전 발달 수준의 학습자들이 다양한 미술 작품을 접함으로써 미술에 대한 고정 관념에서 벗어나 자신의 취향을 발견하고 감상에서 이해한 바를 표현 활동의 아이디어로 연계할 수 있도록 한다. 더불어 미술 작품을 통해 서로 다른 생각이 공존할 수 있음을 이해하고 존중하는 태도를 기를 수 있도록 한다.
- 미술 작품에 관해 교사가 질문하고 학생이 답변하는 감상이 아니라 미술 작품을 충분히 볼 수 있는 기회와 여건을 제공하여 학생들이 호기심을 갖고 질문을 만들 수 있도록 유도한다. 질문 만들기를 통해 미술 작품에 대한 적극적인 감상 태도와 자신의 감상 관점을 기르도록 한다.
- 작품 감상문 쓰기, 작품을 소개하는 편지 쓰기, 작품 속 장면을 연극으로 표현하기, 작품을 노래로 표현하기 등 작품에 대한 느낌과 생각을 자유롭게 발표하도록 한다.
- 감상에서 평가는 미술 작품과 미술가를 조사한 내용, 작품에 관한 질문 만들기, 작품에 대한 자신의 느낌과 생각 발표, 미술 전시에 참여하는 태도 등을 중심으로 평가한다.

[초등학교 5~6학년]

(1) 미적 체험

- [6미01-01] 다양한 감각과 매체를 활용하여 자신과 대상을 탐색할 수 있다.
- [6미01-02] 자신이나 주변 환경에서 찾은 감각적 특징, 느낌, 생각 등을 관련지어 나타낼 수 있다.
- [6미01-03] 주변 환경에 대한 민감한 태도로 대상과 상호 작용하며 새로운 의미를 발견할 수 있다.
- [6미01-04] 이미지가 나타내는 의미를 비판적으로 이해하고 느낌과 생각을 전달하는 데 활용할 수 있다.

(가) 성취기준 해설

- [6미01-02] 성취기준은 자신이나 대상, 그리고 시시각각 변화하는 현상 등 주변 환경을 탐색하며 예민하게 찾은 감각적 특징과 체험 과정에서 떠오른 느낌과 생각을 관련지어 보는 경험에 중점을 둔다. 미술의 특성상 시각적 특징을 우선 다루게 되지만, 보이지 않아도 느낄 수 있는 특징이나 느낌과 상상이 반영된 색, 형, 이미지, 문구, 소리, 움직임 등을 자유롭게 활용한다. 이를 통해 감각이 사고에 미치는 영향뿐만 아니라 자신과 환경 사이의 관계를 이해한다.
- [6미01-03] 성취기준은 주변 환경 속 대상과 민감하게 상호 작용하며 경험한 느낌과 생각을 바탕으로 대상에 이름 붙이기, 자신을 닮은 대상 찾기, 대상을 연결하여 이야기 만들기 등 대상에 의미를 부여하는 활동에 중점을 둔다. 보는 사람, 시간과 장소, 분위기 등에 따라 대상과 다양하게 교감하며 그 과정에서 생성되는 의미를 성찰할 수 있도록 한다. 이를 통해 예술적 사고를 이끄는 대상의 가치를 이해하고 자신과 환경과의 생태 전환적 관계를 인식한다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 미적 체험 영역에서는 학생들이 지각, 성찰, 소통의 개념을 이해하도록 한다.
- 5, 6학년의 미적 체험은 3, 4학년에서의 대상에 대한 탐색에서 나아가 자신에 대한 탐색까지 다루도록 한다. 자신의 외적 특징뿐만 아니라 관심, 취향, 성격 등 내면적 특징을 민감하게 찾아보도록 한다. 자신도 모르게 이끌리는 것, 자신에게 의미 있는 것 등을 주의 깊게 지각하며 정체성을 발견하는 기회가 되도록 한다.
- 자신이나 대상을 다양한 방법으로 탐색할 수 있도록 고려한다. 3, 4학년에서 경험한 몸의 감각적 체험과 더불어 사진, 영상, 증강현실 및 가상현실 기기 등 디지털 매체를 포함한 다양한 매체를 활용하여 탐색하고 새로운 특징을 지각하도록 한다. 이를 통해 학습자가 감각의 확장을 경험할 수 있다.

- 미적 체험은 주변 환경의 특징을 지각하는 데 그치는 것이 아니라 감각과 사고의 연결을 경험하는 활동까지 연계되도록 한다. 주변 환경에서 찾은 감각적 특징과 자신이 떠올린 감정, 느낌, 생각을 관련지어 통합적으로 나타내는 경험을 통해 감정, 느낌이 사고에 미치는 영향을 성찰하도록 한다.
- 광고, 게임, 만화, 영화, 포스터, 픽토그램, 표지판 등 학습자에게 친근한 생활 속 시각 문화를 탐색하고 이미지에 담긴 의미를 비판적으로 해석함으로써 시각적 문해력을 기르도록 한다. 시각 문화가 만들어진 맥락과 의도, 속성을 탐색하며 이미지를 주도적으로 이해하고 활용하는 능력을 기르는 데 중점을 둔다. 학생들이 토의, 토론, 게임, 퀴즈 등을 통해 이미지의 의미를 흥미 있게 탐구하고 소통할 수 있도록 고려한다.
- 미적 체험은 무심코 보던 대상을 감각적으로 탐색하고 지각함으로써 세계에 대한 인식과 소통의 범위를 확장하는 활동으로 사람과 사람, 사람과 주변 대상, 대상과 대상과의 관계를 포함한다. 미적 체험을 통해 학습자가 시야를 넓히고 타인과 대상에 대한 심미적 감성을 함양할 수 있도록 고려한다. 나아가 인간 중심의 사고에서 벗어나 대상에 대한 생태 감수성을 풍부하게 하고 사람과 자연의 공존에 대한 생태 전환적 가치를 내면화하도록 지원한다.
- 미적 체험의 평가는 자신과 대상의 특징을 발견하는 능력, 주변 환경에 대한 자신의 반응을 나타내는 능력, 주변 환경 속 대상과 상호 작용하며 의미를 만드는 능력, 이미지의 의미를 이해하고 활용하는 능력을 중심으로 평가하며 체험 결과뿐만 아니라 과정에 초점을 두고 관찰하여 평가한다.

(2) 표현

- [6미02-01] 다양한 방법으로 아이디어를 연결하여 확장된 표현 주제로 발전시킬 수 있다.
- [6미02-02] 디지털 매체 등 다양한 표현 재료와 용구를 탐색하여 작품 제작에 활용할 수 있다.
- [6미02-03] 조형 요소의 어울림을 통해 조형 원리를 이해하고 주제 표현에 연결할 수 있다.
- [6미02-04] 주제 표현에 의지를 갖고 표현 과정을 돌아보며 작품을 발전시킬 수 있다.
- [6미02-05] 미술과 타 교과와 내용과 방법을 융합하는 활동을 자유롭게 시도할 수 있다.

(가) 성취기준 해설

- [6미02-02] 성취기준은 하나의 표현 주제에도 다양한 표현 방식이 있음을 이해하고 학생들이 자신의 의도에 따라 표현 재료와 방법을 선택하여 작품을 제작하는 데 중점을 둔다. 표현 주제에 적합한 표현 재료와 용구의 쓰임을 학생 스스로 탐색하고 습득하여 주제가 잘 드러날 수 있도록 적용하게 한다. 특히, 디지털 매체는 신체적 감각과 지각을 확장하는 표현의 도구로써 디지털 매체의 특징과 사용법을 익혀 작품 제작에 효과적으로 활용하게 한다.

- [6미02-04] 성취기준은 계획 단계를 비롯한 작품 완성의 전 과정에서 주제 표현에 의지를 갖고 표현 방법과 절차를 재고하는 성찰의 태도를 기르는 데 중점을 둔다. 주제 표현의 의지를 갖는 것은 표현 주제를 나타내기 위해 다양한 표현 재료와 용구, 조형 요소와 원리를 작품에 활용하는 일련의 과정을 이끈다. 또한 작품을 주도적으로 돌아보고 보완하며 발전시키는 경험을 통해 학생들은 작품 완성의 기준을 스스로 설정하고 창작에 대한 상위 인지를 활성화한다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 표현 영역에서는 학생들이 발상, 매체 탐색, 제작의 개념과 방법을 이해하도록 한다.
- 학생들의 표현 주제는 생활 속 경험, 타 교과 학습 경험 등 다양한 경험을 바탕으로 한다. 주변 대상과 현상을 자세히 관찰 및 조사하거나 다양한 소재의 작품을 접하면서 떠오르는 생각을 연결하여 아이디어를 발전시키도록 한다. 또한 연상과 상상을 바탕으로 대상과 현상을 새롭게 바라보거나 변화시키는 다양한 발상의 과정을 안내하여 표현 주제를 확장할 수 있도록 한다.
- 작품 제작을 위한 조형 요소와 조형 원리의 이해는 감상 활동과 연계할 수 있다. 주제 표현을 위해 조형 요소와 원리를 효과적으로 적용한 작품 사례를 살펴보고 조형 요소의 어울림으로 조형 원리를 이해할 수 있도록 한다. 학생들이 조형 요소와 원리를 다양하게 적용해보면서 그 차이를 경험하고 의도에 따라 주제 표현에 활용하도록 한다.
- 남과 다른 자신만의 표현 방식을 존중받는 분위기 속에서 표현 재료와 용구를 확장하여 디지털 매체를 포함한 생활 주변의 다양한 매체와 방법을 활용하여 작품을 제작할 수 있도록 한다. 사용하고자 하는 표현 재료와 용구의 활용 방법을 조사하고 익힐 수 있는 수업 환경을 마련하고 온라인 수업과 연계한 혼합 수업도 계획할 수 있다. 특정 표현 재료와 용구에 따라 환기가 잘 되는 수업 환경 유지를 위해 유해성 물질, 분진, 금속, 플라스틱, 섬유 등의 사용에 주의하고 학생들이 안전사고 예방과 사고 발생 시 행동 요령을 숙지하도록 한다.
- 교사는 학생들이 자신의 느낌과 생각, 경험을 작품을 통해 나타내고 발표하는 모든 과정에서 자기주도성을 가질 수 있도록 협력한다. 학생들의 개인차에 따라 다양한 전략으로 접근하여 학습 부진 학생, 느린 학습자, 장애가 있는 학생, 다문화 가정 학생 등 모든 학생이 소외되지 않고 깊이 있는 학습을 경험할 수 있도록 돕는다.
- 표현에서 평가는 표현 주제를 발전시키는 능력, 조형 요소와 원리를 작품 제작에 활용하는 능력, 디지털 매체 등 다양한 표현 재료와 용구를 탐색하고 활용하는 과정, 반성적 태도로 작품을 발전시키는 성찰의 과정, 타 교과와 융합하여 자유롭게 표현하려는 시도 등을 지속해서 관찰하여 평가한다.

(3) 감상

- [6미03-01] 미술 작품을 작품이 만들어진 시대적, 지역적 배경 등과 연결하여 이해할 수 있다.
- [6미03-02] 미술 작품의 내용(소재, 주제 등)과 형식(재료와 용구, 표현 방법, 조형 요소와 원리 등)을 분석하여 작품의 특징을 설명할 수 있다.
- [6미03-03] 공동체의 미술 문화 활동에 관심을 가지고 참여하며 경험을 공유할 수 있다.
- [6미03-04] 다양한 방법을 활용하여 작품을 감상하며 작품에 관한 서로 다른 관점을 존중할 수 있다.

(가) 성취기준 해설

- [6미03-03] 성취기준은 교실 수업이라는 시공간을 확장하여 전시, 지역 축제, 문화 행사 등 학생들이 살아가는 지역 사회의 미술 문화에 관심을 가지고 적극적으로 참여함으로써 문화를 향유하는 태도를 생활화하는 데 중점을 둔다. 또한 그 경험을 공유하고 소통함으로써 새로운 문화를 생성해가는 데까지 관심을 확장한다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 감상 영역에서는 학생들이 미술의 이해, 비평, 생활화의 개념을 이해하도록 한다.
- 미술 작품 감상은 작품이 만들어진 시대적, 지역적 배경, 미술가의 심리와 정서 등과 관련 지어 작품을 맥락과 함께 이해할 수 있도록 한다.
- 미술 작품의 내용과 형식의 개념을 이해하고 작품의 특징을 분석하는 활동을 통해 미술 감상 방법을 익히고 자신의 느낌과 생각을 미술 용어를 활용하여 설명할 수 있는 능력을 기르도록 한다.
- 우리나라의 전통 미술과 현대 미술을 포함하여 다양한 시대의 미술 작품과 다양한 문화의 미술 작품을 비교 감상하면서 작품에 대한 자신의 관점과 반응을 명료화하고 관점의 다양성을 경험하도록 한다. 더불어 문화적 다양성을 이해하고 존중하는 태도를 기르도록 한다.
- 감상 작품은 학습자의 발달 수준을 고려하여 선정하며 학생들이 직접 경험할 수 있는 전시와 문화 행사 등을 적극적으로 활용한다. 또한 온라인 미술관 작품 감상을 통해 학습자가 주도적으로 미술 작품을 찾아 감상할 수 있도록 지도하여 미술을 생활화할 수 있도록 한다.
- 감상에서 평가는 미술 작품의 배경을 연결하여 감상하기, 미술 작품의 내용과 형식에 따른 특징 분석하기, 여러 가지 미술 감상 방법을 활용하고 자신의 느낌과 생각을 발표하기, 다양한 미술 문화에 관심 갖기 등을 중심으로 평가한다. 관찰법, 발표 및 토론법, 감상문, 포트폴리오법 등을 활용하여 감상의 과정과 태도가 평가에 반영될 수 있도록 한다.

[중학교]

(1) 미적 체험

- [9미01-01] 감각을 활용하여 대상과 현상을 탐색하고 자신과 환경에 대한 감수성을 확장할 수 있다.
- [9미01-02] 시각 문화의 의미와 역할을 알고 이미지를 비판적으로 해석할 수 있다.
- [9미01-03] 다양한 문화를 존중하며 이미지를 활용하여 소통할 수 있다.
- [9미01-04] 삶과 미술의 관계를 이해하고 다양한 분야와의 연결 방안을 모색할 수 있다.

(가) 성취기준 해설

- [9미01-01] 성취기준은 다양한 감각을 활용하여 주변의 대상과 현상을 탐색하고 자신과 자신을 둘러싼 환경에 대한 미적 인식을 통해 감수성을 일깨우는 데 중점을 둔다. 감각을 활용하여 대상과 현상을 탐색하고 상호 작용하여 미적 인식에 이르는 경험을 통해 주변 환경을 포함하여 생태적, 문화적, 사회적 환경까지 새롭게 바라보고 의미를 부여하며 삶을 성찰할 수 있다.
- [9미01-04] 성취기준은 삶 속에서 미술이 어떻게 상호 작용하고 있는지 그 중요성을 인식하는 것으로 출발한다. 인문, 과학, 공학 등 타 분야와 사회 현상에 이르기까지 폭넓게 연결된 미술의 사례를 찾고 자신의 흥미에 맞는 진로나 직업 및 관심 분야와 관련하여 적용 방안을 탐색하는 데 중점을 둔다. 미술과 관련된 직업과 진로를 적극적으로 탐색하고, 자유학기제 진로 탐색 활동, 진로연계교육 등과 연계할 수 있다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 학생들이 자신을 둘러싼 환경과 세계를 섬세하게 지각하고 반응함으로 삶 속에서 감각과 인식을 새롭게 할 수 있도록 한다. 급격하게 변하는 세상 속에서 나를 인식하고 나와 타인, 자연, 생태, 사회, 현상까지 관계를 탐색하여 자신의 정체성을 발견할 수 있도록 한다.
- 주변에서 흔히 찾아볼 수 있는 기호, 사진, 광고, 영상, 가상현실에 이르기까지 학생들의 삶에서 쉽게 접할 수 있는 각종 시각 문화의 의미와 역할을 분석하고 비판적으로 판단하는 활동을 통해 시각적 문해력을 기를 수 있도록 한다.
- 자신과 환경과의 상호 작용을 통해 생태 감수성을 함양하여 지속가능한 삶을 실천하는 시민으로 성장할 수 있도록 한다.
- 국가, 인종, 성별, 세대, 사회 집단 등 타 문화의 고유한 가치를 존중하는 태도를 바탕으로 다양한 매체를 통해 이미지로 소통하는 방식을 이해하고 활용하며 나와 세계가 함께 공존할 수 있는 새로운 시각 문화 형성에 참여하도록 한다.

(2) 표현

- [9미02-01] 주제를 탐구하고 의도를 반영하여 적합한 표현을 계획할 수 있다.
- [9미02-02] 주도적이고 도전적인 태도로 다양한 미술 표현을 실험하고 작품에 적용할 수 있다.
- [9미02-03] 조형 요소와 원리, 표현 재료와 방법, 디지털 매체를 포함한 다양한 매체를 활용하여 주제를 효과적으로 표현할 수 있다.
- [9미02-04] 자신과 타인의 작품을 존중하며, 다양한 방법으로 공유하고 소통할 수 있다.
- [9미02-05] 미술 표현 과정에서의 경험을 성찰하고 삶의 문제 해결에 활용할 수 있다.

(가) 성취기준 해설

- [9미02-02] 성취기준은 주제를 효과적으로 시각화하는 방법을 찾기 위해 도전하고 실험하는 태도를 기르는 데 중점을 둔다. 실패를 두려워하거나 익숙한 표현 방법에 안주하지 않고 작품에 적합한 표현 방법과 매체를 주도적으로 탐색하고 활용할 수 있다.
- [9미02-04] 성취기준은 자신의 작품을 소중히 여기고 타인의 작품을 존중하는 태도를 지니며, 효과적인 방법으로 작품을 공유하고 소통하는 과정을 통해 표현의 가능성을 확장하는 데 중점을 둔다. 미술 표현 과정과 결과물을 교실, 복도, 지역 사회 공간, 온라인 공간까지 확장하여 공유하고 발표하며 토론할 수 있다.
- [9미02-05] 성취기준은 미술 표현 과정에서 마주하는 크고 작은 질문과 답을 찾아 나가는 과정이 가지는 가치를 알고 그 경험을 삶의 다양한 문제에 활용하는 데 중점을 둔다. 표현 주제를 찾고, 계획하고, 실험하고, 제작하고, 타인과 상호 작용하는 전체 과정에서 경험한 지식·이해, 과정·기능, 가치·태도를 삶의 다양한 문제와 연결할 수 있다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 맞춤형 학습을 위하여 개별 학생들의 배경과 특성, 요구와 필요를 조사하고 관심과 진로·직업을 고려하여 표현 주제와 방법을 선택할 수 있다.
- 학생이 주도적으로 주제를 선택하고 선택한 주제를 다양한 교과, 분야와 연계하여 다각적으로 탐구하여 구체화하며 표현 과정과 결과를 글, 이미지, 영상 등을 활용하여 체계적으로 기록하고 관리할 수 있도록 한다.
- 다양한 정보를 탐색하고 주제를 구체화하는 발상 과정과 주제에 적합한 작품을 제작하는 표현 과정에서 디지털 도구를 사용하여 표현의 폭과 깊이를 확장할 수 있도록 한다.
- 인간과 자연의 공존과 지속가능한 환경에 대한 관심을 표현 주제로 삼으며, 표현 과정에서 발생하는 환경 문제에 대해서도 경각심을 가질 수 있도록 한다.

- 작품 제작 과정에서 공유하고 소통하는 활동을 통해 자신과 타인에 대해 더 깊이 이해하도록 하고, 공동 작품 제작, 단체전 기획 등의 활동을 통해 서로 협력하여 문제를 해결하며 공동체 의식을 기를 수 있다.

(3) 감상

- [9미03-01] 미술의 시대적, 지역적, 사회적 맥락을 이해하고 설명할 수 있다.
- [9미03-02] 작품의 내용과 형식을 분석하고 미술 용어와 지식을 활용하여 설명할 수 있다.
- [9미03-03] 다양한 감상 방법과 관점을 활용하여 작품을 해석할 수 있다.
- [9미03-04] 미술의 다원성에 대한 존중을 바탕으로 미술 감상 경험을 삶과 연결하고 공동체 문화에 기여할 수 있다.

(가) 성취기준 해설

- [9미03-04] 성취기준은 미술의 다원성을 존중하는 태도를 바탕으로 미술 감상 과정과 결과에서 얻은 지식과 경험을 자신의 삶과 연결하여 통찰을 얻고 자신이 속한 공동체가 더 나은 문화를 만들어 나가도록 하는 데 중점을 둔다. 미술 작품과 그에 얽힌 다양한 주제에 관해 의견을 나누는 가운데 미술의 가치와 역할을 인식하고 미술을 통해 나와 공동체의 문화를 새롭게 하는 데 기여할 수 있다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 감상 활동 시 학생들의 배경을 고려하여 작품을 신중하게 선택하고 균형 있는 시각으로 접근한다. 또한 학생이 주도적으로 감상 작품을 선정하고 자신의 삶과 연계하여 작품을 감상하며, 고유의 관점을 정립하여 작품을 비평할 수 있도록 개방적이고 포용적인 분위기를 조성한다.
- 미술 작품에 대한 자료 수집 과정에서 디지털 매체를 적극적으로 활용하되 신뢰할 수 있는 양질의 정보를 비판적으로 선택하여 적용할 수 있도록 한다. 또한 수집한 정보를 정리하고 설명하는 과정에서 디지털 매체를 활용하여 자신의 감상과 비평을 효과적으로 전달할 수 있도록 한다.
- 자연과의 공존, 지속가능성을 주제로 작업하는 미술가와 미술 작품을 적극적으로 수업에 도입하여 학생들의 생태 감수성 함양을 도모할 수 있다.
- 감상 작품 선택 시 공동체 및 사회 문제를 주제로 작업하는 미술가와 미술 작품을 적극적으로 도입하며, 작품 감상 과정에서 자신의 고유한 관점을 형성하고 다른 사람의 생각을 경청하고 수용함으로써 민주시민의 자세를 기를 수 있도록 한다.

3. 교수 · 학습 및 평가

가. 교수 · 학습

(1) 교수 · 학습의 방향

(가) 미술과 교육과정에서 제시한 성격, 목표, 내용 체계(영역, 핵심 아이디어, 지식 · 이해, 과정 · 기능, 가치 · 태도의 세 범주에 따른 학교급별, 학년군별 내용 요소), 성취기준을 고려하여 교수 · 학습을 계획하고 실행한다.

- 미술 교과역량인 심미적 감성 역량, 시각적 소통 역량, 창의 · 융합 역량, 정체성 역량, 공동체 역량을 반영하여 교수 · 학습을 계획하고 실행한다.
- 핵심 아이디어를 중심으로 학습 내용을 엄선하고 깊이 있는 미술 학습이 일어날 수 있도록 교수 · 학습을 계획하고 실행한다.
- 내용 체계의 영역별 지식 · 이해, 과정 · 기능, 가치 · 태도의 세 범주를 연계하여 교수 · 학습을 계획하고 실행한다.

(나) 학습자의 주도성을 바탕으로 삶과 긴밀하게 연관된 주제를 다루며 다양한 학습자를 고려한 맞춤형 교수 · 학습이 이루어질 수 있도록 계획하고 실행한다.

- 학교의 다양한 여건, 지역 간 차이, 수업 환경 등을 고려하여 학습의 내용과 양, 수준을 적정화한다.
- 학습자 스스로 자신이 무엇을 배우고 어떻게 문제를 해결하는지 학습 과정에 대해 성찰할 수 있도록 교수 · 학습을 계획하고 실행한다.

(다) 디지털 환경과 미술의 변화를 고려하여 교수 · 학습 과정에서 다양한 디지털 매체를 활용하고 온오프라인 연계가 가능한 교수 · 학습을 계획하고 실행한다.

- 디지털 매체를 활용하는 수업을 계획할 때는 미적 경험과 상상력, 표현의 가능성을 확장하는 데 중점을 두어 디지털 소양을 기를 수 있도록 한다.
- 비대면 원격교육 시, 학습자 간, 학습자와 교사 간 상호 작용을 촉진하고 참여에 어려움을 겪는 학생을 포함한 모든 학생의 능동적 참여를 강화하는 방안을 마련하여 교수 · 학습을 계획하고 실행한다.

(라) 학습자의 진로와 연계한 교수 · 학습을 계획하고 실행한다.

- 교수 · 학습 계획과 실행 단계에 학습자의 참여를 확대하여 학습자가 자신의 진로와 적성에 따라 무엇을 어떻게 배울지 주도적으로 선택할 수 있도록 한다.

- 진로연계교육 시, 학교급 전환을 고려하여 초등학교, 중학교, 고등학교 간 교육 내용이 자연스럽게 연계 및 심화되도록 교수·학습을 계획하고 실행한다.

(마) 범교과 교수·학습 주제를 미술 수업에 도입하고 적용한다.

- 인성, 인권, 다문화, 통일, 독도, 경제·금융, 디지털 소양 등 범교과 학습 주제를 교수·학습과 연계하여 민주시민의 태도와 자질을 함양할 수 있도록 한다.
- 생명 존중, 기후 위기 대응 등을 학습 내용에 포함하여 생태 감수성을 함양하고 환경과 인간의 안전과 건강한 공존을 추구하며 지속가능한 미래에 대해 상상하고 실천할 수 있도록 교수·학습을 계획하고 실행한다.

(바) 미술관, 박물관에서의 전시, 지역 사회 미술 축제 등에 참여할 때는 관람 예절과 공공장소에서의 안전 수칙을 준수하고 작품을 소중히 여기도록 한다. 환경적 여건이 어려울 때는 온라인 미술관 전시를 활용한다. 궁극적으로 학습자가 일상에서 미술을 향유할 수 있는 태도와 능력을 기르는 데 중점을 둔다.

(2) 교수·학습 방법

(가) 미술 수업을 통해 학습자의 삶과 긴밀하게 연관된 깊이 있는 학습 경험을 제공하기 위하여 다양한 교수·학습 방법을 활용할 수 있다.

- 삶을 둘러싼 다양한 실생활의 문제들을 수업 주제로 다룰 수 있으며, 귀납적 사고법, 창의적 문제 해결법, 직접 교수법, 반응 중심 학습법, 프로젝트 학습 방법, 토의·토론 학습 방법, 협동 학습 방법 등을 수업 목표에 따라 선택하여 활용할 수 있다.
- 프로젝트 학습 방법은 문제를 심층적으로 연구하며 해결 방안을 모색하고 실행하는 교수·학습 방법이다. 학습자가 관심 있는 주제를 중심으로 미술 영역 내, 타 교과 및 타 분야와 연계하여 수업을 실행할 수 있다. 문제를 해결하기 위해 충분한 기간과 단계적 수행 과정을 거치며 비판과 성찰, 상호 작용을 통한 깊이 있는 학습을 경험하고 문제를 창의적으로 해결하는 자기주도적 학습 태도를 함양할 수 있다.
- 토의·토론 학습 방법은 규칙과 단계에 따라 의견을 나누는 가운데 앎을 명료하게 하고 확장할 수 있는 교수·학습 방법이다. 의사결정이나 아이디어 정교화가 필요한 활동과 쟁점 중심의 활동에 활용할 수 있다. 다른 친구들과 생각과 의견을 나누며 다양한 관점을 존중하는 태도를 기를 수 있다.
- 협동 학습 방법은 공동의 학습 문제를 설정하고 상호 작용을 통해 해결하는 교수·학습 방법이다. 자료 수집, 아이디어 발상, 주제에 적합한 표현 방법을 찾는 과정에서 역할을 분담하고 집단의 힘을 발휘할 수 있으며 협력적 의사소통 능력을 기를 수 있다. 협동 작품

만들기, 벽화 그리기, 전시 기획하기처럼 다양한 아이디어와 역할이 요구되는 활동에 적용할 수 있다.

(나) 미술 수업에서 학습자의 주도성이 적극적으로 발현될 수 있도록 학습자의 특성을 고려한 개별화, 맞춤형 교수·학습 방법을 활용할 수 있다.

- 학습자의 흥미와 관심, 문화적 배경 등을 고려하여 주제를 선정하고 수업 방법을 정할 수 있다. 학습자의 개성, 사전 지식 등 개별 학생의 특성 분석을 토대로 한 맞춤형 교수·학습 설계, 실행, 지원을 통해 학생의 동기를 유발하고 적극적인 참여를 이끌 수 있다.
- 미술 활동 시, 충분한 시간을 확보하여 학습 부진 학생, 느린 학습자 등이 자신의 학습 속도에 맞추어 수업에 참여할 수 있도록 하고, 장애가 있는 학생을 고려하여 미술실 수업 환경, 수업 기자재와 도구 등을 사전에 점검하고 적합한 학습 환경을 구성한다. 학습의 주제와 작품 등을 선정할 때는 다문화 가정 학생을 비롯하여 소외될 수 있는 환경에 있거나, 배려가 필요한 학생들을 고려하여 신중하게 선택한다.
- 학생들이 자신의 경험, 생각과 느낌을 시각적으로 표현하는 과정은 외부 세계와의 상호 관계 속에서 내면을 성찰하게 한다. 삶과의 긴밀한 연결을 만들고 의미를 구성하며 학습자의 반성적 성찰을 돕기 위해 시각 요소를 담은 신문이나 잡지, 이미지를 포함한 일기 등을 활용한 서사 중심의 교수·학습 방법을 활용할 수 있다.

(다) 미술 학습 환경의 변화를 고려하여 온오프라인 연계가 가능한 디지털 기반 교수·학습 방법을 활용할 수 있다.

- 온오프라인 연계 학습은 학습의 목표 달성 및 효과를 극대화하기 위해 온라인 수업과 오프라인 수업 등을 다양한 방식으로 혼합한 교수·학습 방법이다. 학습 상황을 고려하고 온오프라인 수업의 특징을 분석하여 각 수업의 장점이 잘 연계되도록 한다.
- 미술과에서 활용 가능한 디지털 기반 교수·학습 방법에는 실감형 콘텐츠 활용 학습 방법, 메타버스 활용 학습 방법, 학습관리시스템(LMS : Learning Management System) 활용 학습 방법 등을 예로 들 수 있다. 실감형 콘텐츠를 활용한 활동은 실재감을 구현하여 학습에 몰입감을 높이고, 공감각적 상호 작용이 가능하다. 새로운 지각 경험을 통해 미적 체험, 표현, 감상의 영역을 확장할 수 있다. 메타버스를 활용한 활동으로 가상공간에서 전시회를 열고 감상하거나, 온라인 게시판 등을 활용하여 소통의 장을 넓힐 수 있다.
- 디지털 기술을 활용하여 학습자의 개별 특성과 학습 속도에 적합한 맞춤형 학습을 도울 수 있다. 학습관리시스템을 활용하면 실시간 온라인 협업을 통해 작품 및 결과물 공유, 전시가 가능하며 학습자의 관리와 분석, 피드백 제공 등 원격수업 상황에서도 학습자에게 적합한 지원으로 학습 효과를 높일 수 있다.

- (라) 학습자의 진로와 연계한 수업을 실행할 때는 진로와 관련한 문제 해결과 이해에 중점을 두어 교수·학습 방법을 선택할 수 있다.
- 학습자의 관심 분야에서 실제 경험할 수 있는 문제를 미술과 연계하여 창의적으로 해결하는 활동을 할 수 있다.
 - 미술 관련 관심 분야에 따라 모둠을 구성하여 진로를 조사하고 탐구하거나 미술 분야별 전문가 집단을 형성하여 공동의 과제를 수행하는 협동 학습을 할 수 있다.
 - 미술 관련 인물에 대한 인터뷰, 감상문 작성, 온오프라인 현장 탐방 등의 활동을 통해 해당 분야에 대한 경험과 지식을 쌓고 구체적인 실행 전략을 배울 수 있다.

나. 평가

(1) 평가의 방향

- (가) 미술과 교육과정의 목표와 성취기준을 근거로 성취기준 도달 정도를 정확하게 파악할 수 있도록 평가의 목표와 내용을 설정하되, 학습자의 성취수준을 고려하여 평가 계획을 수립한다.
- 평가 내용 및 방법, 평가 도구의 타당성, 신뢰성 등을 고려하여 평가 계획을 수립하고, 수립한 평가 계획과 기준을 학습자에게 미리 제시하여 평가의 신뢰성을 높인다.
 - 각 영역의 성격과 내용을 충실하게 반영하되, 미적 체험, 표현, 감상 영역별 특성을 고려한 다양한 평가 방법을 구안하여 적용한다.
 - 내용 체계와의 관련성을 고려하여 학습자의 태도, 학습 과정, 학습 결과를 고루 평가하며, 지식·이해, 과정·기능, 가치·태도 세 범주의 내용이 균형 있게 평가되도록 계획하고 실행한다.
 - 교수·학습 방법과 평가 방법이 일관성을 가질 수 있도록 유의한다.
- (나) 학습자가 성취기준에 도달하는 과정과 학습 결과를 고려하여 학습자의 성장과 발달을 지원할 수 있도록 과정을 중시하는 평가를 계획하여 실행한다.
- 학습 과정을 중시하는 평가를 통해 학습자가 자신의 학습 과정을 돌아보고 수행 과정을 스스로 성찰, 보완하도록 한다.
 - 교수·학습 과정 전반에서 지식·이해, 과정·기능, 가치·태도 등을 포괄하여 피드백을 제공하도록 한다.
 - 교수·학습 과정에서의 다양한 산출물(계획서, 아이디어 스케치, 보고서, 창작 작품, 발표 자료 등)과 학생의 변화와 성장에 대한 자료를 다각적으로 수집하여 학습자에게 구체적이고 명확한 맞춤형 피드백을 제공한다.

- 자기 평가 및 동료 평가를 통해 학습자가 스스로 성찰하며 반성적으로 사고할 수 있는 기회를 제공한다.

(다) 원격수업 상황을 고려하여 디지털 도구를 활용한 평가 방법을 계획하고 실행한다.

- 디지털 기반의 학습관리 시스템을 활용하여 온오프라인 연계 수업 상황에서 미적 체험, 표현, 감상 과정의 산출물을 기록 및 관리하고, 디지털 도구를 활용한 실시간 피드백과 학생 간 상호 평가가 이루어질 수 있도록 한다.
- 원격수업 상황에서도 학습자의 성취기준 도달 과정을 지속해서 점검하고 피드백한다.

(라) 학습자의 성장과 발달을 위해 평가 결과는 다음과 같이 활용한다.

- 학습 과정을 중시하는 평가를 통해 드러난 학습자의 현재 수준과 도달해야 할 수행 수준 간의 차이를 피드백함으로써 학습자의 학습과 성장을 지원한다.
- 과제 수행에 어려움을 겪는 학습자가 다른 학습자를 보고 배울 수 있도록 학습자 간 상호 피드백의 기회를 제공한다.
- 최종 수행 결과를 학습자에게 안내하고 의사소통함으로써 평가 결과와 학습을 연결한다. 교사는 학습자의 수행 과정을 점검하여 다음 수업의 교수·학습 계획을 조정할 수 있다.
- 학습자의 개인차를 고려하여 평가 결과를 해석하고 이를 활용하여 후속 학습과 성장을 돕는 방향으로 평가 결과를 제공하여 학습자의 학습 동기를 긍정적인 방향으로 촉진한다.
- 평가 결과를 바탕으로 교수·학습 및 평가 방법, 평가 도구 등을 보완하여 수업의 질을 개선하며, 학습자의 특성과 능력을 파악하여 진로 지도에 활용한다.

(2) 평가 방법

(가) 교수·학습과 연계하여 학생의 성장을 도울 수 있도록 학습 과정을 중시하는 평가를 시행한다.

- 성취기준에 도달하는 학습 과정을 평가할 때, 계획서 평가, 스케치 평가, 제작 또는 탐색 과정 보고서 평가, 발표, 체크리스트 등의 방법을 활용하여 교수·학습 과정 중 평가가 이루어질 수 있도록 한다.
- 결과 중심의 일회성 평가를 지양하고, 학습자가 성취기준에 도달해 가는 과정을 교사가 직접 관찰하고 기록하여 학습자에게 맞춤형 피드백을 제공할 수 있도록 한다.
- 서술형이나 논술형 평가에서 채점 기준에 따른 피드백을 제공한다.

(나) 평가 목표, 평가 내용, 평가 상황 등을 고려하여 적합한 서술형 및 논술형 평가, 관찰법, 발표 및 토의·토론법, 자기 평가 및 동료 평가, 연구보고서법, 감상문, 포트폴리오법, 실기 평가 등 다양한 평가 방법을 적절하게 활용한다.

- 서술형 및 논술형 평가와 발표 및 토의·토론법 등을 활용하여 미술 지식을 바탕으로 자기의 관점, 의견, 주장을 논리적이고 설득력 있게 말과 글로 다른 사람과 소통하는 능력을 파악할 수 있다.
- 포트폴리오법과 프로세스폴리오법을 활용하여 미술 활동 과정에서의 성찰과 변화를 파악하고 학습자의 성장 정도를 평가할 수 있다.
- 관찰법, 자기 평가 및 동료 평가는 학습자의 태도, 학습 과정, 학습 결과를 평가하는 데 활용할 수 있으며, 특히 학습 단계와 성취를 다면적으로 점검하고 평가하는 데 도움을 줄 수 있다.
- 실기 평가, 감상문, 연구보고서법 등을 활용하여 수업 목표와 성취기준에 근거하여 학습의 결과를 평가하고 다음 학습 목표 설정의 자료로 활용할 수 있다.
- 협동 학습에서 개인 평가와 모둠 평가를 적절하게 활용하고 개인의 역할과 비중을 고려하여 공정한 평가를 도모한다.

(다) 교수·학습 활동에 따라 미적 체험, 표현, 감상 영역을 고루 평가하되, 각 영역에서는 다음과 같은 방법을 주로 활용하여 평가한다.

- 미적 체험 영역에서는 감각을 활용하여 자신과 대상, 환경을 탐색하는 능력, 시각 문화와 이미지를 활용하여 소통하는 능력을 평가하기 위해 관찰법, 발표 및 토의·토론법, 연구보고서법 등을 활용할 수 있다.
- 표현 영역에서는 작품 제작 과정 및 작품을 평가하기 위해 실기 평가, 포트폴리오법, 프로세스폴리오법을 활용하고, 작품 발상과 학생의 주도적 표현 과정을 평가하기 위해 작품 계획서, 제작 과정 점검 체크리스트, 자기 평가 및 동료 평가 등의 방법을 활용할 수 있다.
- 감상 영역에서는 자신과 다른 학생의 작품, 작가들의 작품을 맥락적으로 이해하고 감상하는 능력을 평가하기 위해 감상문, 연구보고서법, 서술형 및 논술형 평가, 발표 및 토의·토론법 등을 활용할 수 있다.

(라) 다양한 학습 플랫폼과 디지털 도구를 활용하여 평가할 수 있다.

- 다양한 디지털 도구를 활용하여 아이디어 스케치, 제작 과정, 과제 수행 태도 등을 관찰하고 평가할 수 있다.
- 디지털 평가 도구를 활용하여 학습자의 누적된 학습 데이터를 분석 및 활용하여 학습자에게 맞춤형 피드백을 제공할 수 있다.

(마) 교사 주도의 평가 외에도 학습자가 평가에 참여하는 학생 참여 중심 평가 방법을 운영한다.

- 학생 참여 중심 평가에서 교사는 학습자가 평가를 기획하고 실행하는 평가의 주체가 될 수 있도록 평가 조력자의 역할을 수행한다.

- 학습자가 수행 계획과 방법에 대해서 교사와 협의한 후 자기 평가 기준을 마련하고, 이를 근거로 학습자가 평가를 수행할 수 있도록 한다.
- 학습자가 관심 있는 수행 주제와 방법을 스스로 결정하고 자신의 표현 능력이나 탐색 과정을 평가하는 기회를 제공한다.

(바) 다양한 학습 격차 문제를 해결하기 위한 평가 방법을 마련한다.

- 장애 학생, 다문화 학생, 탈북 학생 등을 위해 성취기준을 재구조화하여 별도의 평가 방법과 기준을 마련한다.
- 학습에서 소외되거나 학습이 느려서 성취기준 미도달이 예상되는 학생들을 사전에 파악하여 지속적인 관찰과 보충 과제를 부여하는 등 최소 성취수준에 도달할 수 있도록 지원한다.



선택 중심 교육과정

교육과정 설계의 개요

고등학교 미술과 선택중심 교육과정은 2022 개정 교육과정 총론에서 비전으로 제시한 인간상과 자기 관리 역량, 지식정보처리 역량, 창의적 사고 역량, 심미적 감성 역량, 협력적 소통 역량, 공동체 역량을 연계하여 미술과의 성격 및 특성에 따라 정체성, 심미적 감성, 창의·융합, 시각적 소통, 공동체와 관련된 요소들을 미술과 학습을 통해 기를 수 있는 교과 역량으로 설정하였다. 미술과 공통 교육과정이 초등학교에서는 미술의 기초적인 능력을 키우는 데 중점을 두고, 중학교에서는 미술의 효과적인 활용 능력을 키워 주도적으로 미술 문화를 향유하도록 하는 목표로 설계되었다면, 고등학교 미술과 선택중심 교육과정은 학생들이 미술과 공통 교육과정에서 익힌 내용을 확장하고 심화하여 삶과 연계한 깊이 있는 미술 학습을 통해 지속가능한 미술 문화 창조와 발전에 기여하는 인간으로 성장하도록 하는 데 목표를 두고 설계되었다.

일반 선택 과목 ‘미술’은 고등학교 수준에서 미술에 대한 종합적인 이해에 도달할 수 있도록 설계된 과목이다. 학생들은 미술의 기초적인 이해를 바탕으로 공통 교육과정 ‘미술’에서 배운 미적 체험, 표현, 감상 영역을 한층 더 심화하고 확장된 내용으로 학습할 수 있다.

진로 선택 과목 ‘미술 창작’과 ‘미술 감상과 비평’은 자신의 진로와 적성에 따라 미술 분야에 대한 종합적 이해를 바탕으로 세부적으로 심화 학습할 수 있는 과목이다. 학생들은 ‘미술 창작’을 통해 다양한 창작 활동을 경험하며 창작 설계의 방법과 과정은 물론 창작의 확장과 관련된 내용을 학습할 수 있다. 학생들은 ‘미술 감상과 비평’을 통해 미술을 감상하고 비평하는 활동을 통해 인문학적 소양과 비판적 사고력을 기를 수 있다.

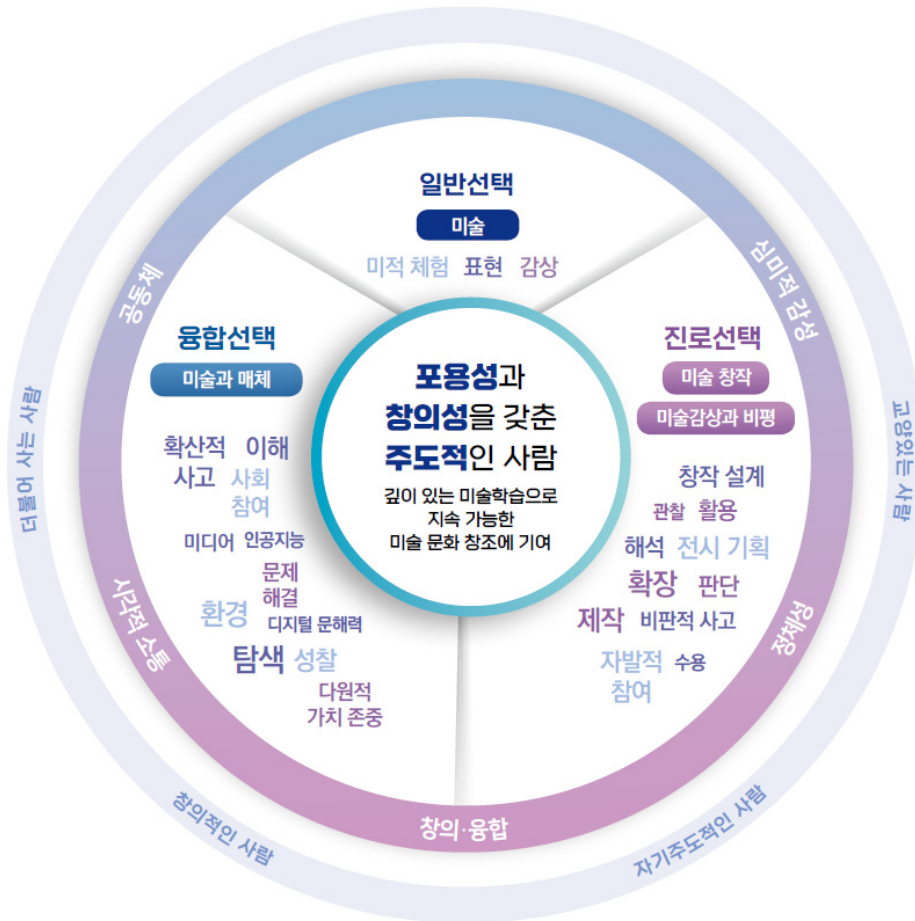
융합 선택 과목 ‘미술과 매체’는 미술에서의 매체의 변화를 이해하고 매체의 다양성과 미술과 다른 분야의 융합 가능성을 발견하여 창의적으로 표현하고 소통하는 능력을 기를 수 있도록 설계된 과목이다. 학생들은 이 과목을 통해 미술 장르 및 타 분야와의 경계에 대한 고정 관념에서 벗어나 미술에 대한 폭넓은 안목과 융합적 사고를 기를 수 있다.

과목별 성격은 일반 선택, 진로 선택, 융합 선택 구분에 따른 과목의 정의, 특성, 역할, 교육적 의의를 제시하여 ‘미술’, ‘미술 창작’, ‘미술 감상과 비평’, ‘미술과 매체’의 연계성과 차별성을 알 수 있도록 하였고, 과목별 성격에 따라 미술과의 역량을 반영하여 과목별 총괄 목표와 세부 목표로 제시하였다.

과목별 내용 체계는 학생들이 해당 영역을 배움으로써 학교 밖 일상에 전이되어 내면화할 수 있는 영역별 ‘핵심 아이디어’를 제시하여 지식·이해, 과정·기능, 가치·태도 차원이 유기적으로 성취기준으로 연결되도록 하였다. 내용 요소의 범주는 각 영역 수준 내에서 학생들이 이해하고 알아야 할 구체적인 ‘지식·이해’, 미술과 고유의 사고와 탐구를 설명하는 명확한 용어를 사

용하여 학생들이 교과 내용을 가지고 할 수 있어야 하는 ‘과정·기능’, 해당 영역의 지식과 과정, 기능을 학습하여 미술과의 고유한 가치 및 태도를 내면화하여 살아가는데 지향점으로 삼을 수 있는 ‘가치·태도’로 구분하였다.

영역별 성취기준은 지식·이해, 과정·기능, 가치·태도를 유기적으로 학습하도록 함으로써 미술과의 심미적 감성 역량, 정체성 역량, 창의·융합 역량, 시각적 소통 역량, 공동체 역량을 함양할 수 있도록 성취기준 해설과 함께 제시하였다. 성취기준 적용 시 고려 사항을 통해 2022 개정 교육과정에서 제시하고 있는 범교과 학습 주제를 반영할 수 있도록 하였고, 교수·학습 및 평가는 각 선택 과목별 성격에 따라 핵심적인 내용을 학습할 수 있도록 방향 제시와 함께 디지털 교육 환경 변화에 부합된 학생 맞춤형 교수·학습 및 최소 성취수준 보장을 위한 다양한 교수·학습 및 평가 방법을 제시하였다.



[그림] 고등학교 미술과 선택중심 교육과정 설계의 개요



선택 중심 교육과정

- 일반 선택 과목 -

미술

1. 성격 및 목표

가. 성격

학교 교육에서 ‘미술’은 대상의 의미와 가치를 미적으로 지각하고 표현하며 소통하는 인류 공용어로서의 시각언어를 다룬다. 또한 대상과 현상을 새롭게 인식하여 조형 언어로 표현하고 비판적 사고로 문제를 해결하는 과정에서 창의성을 발현시킨다. 이로써 내면을 통찰하고 개인과 공동체의 삶을 풍요롭게 하며, 시대의 특징과 문화를 기록하고 반영한 미술 문화를 통해 과거와 현재를 연결하여 동시대 문화를 창조적으로 생성하는 데에 기여한다.

고등학교 ‘미술’은 삶 속에서 대상과 현상에 대한 학생들의 감각을 깨우고 지각하는 방법을 다루며, 아이디어의 발상과 매체의 활용을 통해 창작 과정에서 성취를 경험하도록 한다. 또한 미술 표현 내용과 형식의 맥락적 이해와 비평 활동을 통해 자신과 공동체에 관해 성찰하게 하며, 새로운 관점에서 질문을 제기하고 대안을 도모하도록 한다. ‘미술’은 공통 교육과정에서 습득한 미술적 소양을 바탕으로 다양한 분야와 연결하여 시각적으로 소통하게 한다. 또한 디지털 전환의 시대에 미술을 가상공간까지 확장하여 창의적이며 융합적으로 표현하게 한다. 전통 미술 문화를 발전적으로 계승하고 동시대 미술 문화를 비판적으로 해석하며 인간과 환경의 공존을 위한 생태전환적 가치를 함양하고 공동체의 발전에 참여하는 시민으로 성장하게 한다.

학생들은 미술 교과를 통해 미적 지각력과 상상력을 발휘하여 창의적으로 사고하고 표현하며 경계를 넘나드는 유연한 태도로 세상과 소통할 수 있다. 또한 서로 다른 생각을 인정하고 상호 존중하며 미술을 맥락적으로 읽고 해석하는 비판적 판단 능력을 기를 수 있다. 이로써 삶 속에서 미술 문화를 주도적으로 향유하고 심미적 감성을 바탕으로 자신과 세계와의 관계를 성찰하여 정체성을 확립할 수 있다.

나. 목표

대상과 현상을 심미적으로 지각하여 성찰하며 자신과 세계의 관계를 인식한다. 삶의 경험을 다양한 관점에서 비판적으로 사고하고 미술 매체를 활용하며 창의적으로 표현한다. 나아가 삶과 연결된 미술 문화를 비판적으로 수용하며 향유한다.

- (1) 대상과 현상에 대한 미적 경험을 자신의 삶과 환경에 연결함으로써 심미적 가치를 내면화한다.
- (2) 대상과 현상에서 발견한 미적 특징을 다양한 매체의 활용과 융합을 통해 창의적으로 표현한다.
- (3) 이미지와 정보를 비판적 사고로 분석·해석하고 시각적으로 활용하여 소통한다.
- (4) 미술을 매개로 사고하고 행동하며 세계 속에서 자신을 성찰하고 주도적으로 삶을 살아간다.
- (5) 다양한 미술 문화를 존중하고 공동체의 문제 해결에 참여하여 풍성하고 지속가능한 문화 발전에 기여한다.

2. 내용 체계 및 성취기준

가. 내용 체계

(1) 미적 체험

핵심 아이디어	· 미적 체험은 대상과 현상의 미적 가치를 발견하게 하고 새로운 지각으로 확장된다. · 이미지의 관찰과 탐색은 미적 안목을 형성하고 자신과 사회, 환경과의 소통으로 이어진다.	
범주	구분	내용 요소
[지식 · 이해]		· 자신과 세계에 대한 미적 관점 · 시각 문화의 다양성과 의미 전달 방식 · 삶과 연결된 미술
[과정 · 기능]		· 대상과 현상의 미적 가치 분석하기 · 이미지를 활용한 소통방식 탐구하기 · 미술을 공동체와 생태환경으로 확장하기
[가치 · 태도]		· 시각 문화에 대한 비판적 수용과 향유 · 삶 속 미술의 의미에 대한 공감

(2) 표현

핵심 아이디어	· 표현은 창의적 사고와 순환적인 성찰의 과정을 포함한다. · 작품 제작은 창의적 문제 해결 과정으로 예술적 성취 경험을 수반한다.	
범주	구분	내용 요소
[지식 · 이해]	· 발상과 표현 주제 심화 · 적용과 융합을 위한 표현 방법 · 주제에 적합한 표현 매체	
[과정 · 기능]	· 주제의 확장을 통한 작품 계획하기 · 표현 매체와 방법을 실험하고 융합하기 · 새로운 표현 효과를 적용하고 활용하기	
[가치 · 태도]	· 미술 활동에 대한 관심과 참여 · 표현 과정에서의 집중과 자기 성찰	

(3) 감상

핵심 아이디어	· 감상은 다양한 삶과 문화가 반영된 미술과의 만남으로 자신과 공동체의 문화를 풍요롭게 한다. · 작품의 내용과 형식에 대한 맥락적 이해와 비평은 미적 판단 능력을 높이고 미술 문화의 다원적 가치를 이해하게 한다.	
범주	구분	내용 요소
[지식 · 이해]		· 미술의 시대적, 지역적, 사회 · 문화적 변천 · 미술 감상과 비평을 위한 관점과 방법 · 전시의 목적과 유형
[과정 · 기능]		· 미술과 시대, 사회, 환경과의 상호 관련성 분석하기 · 작품에 대한 자신의 견해와 가치 판단을 논리적으로 표현하기 · 전시를 기획하고 참여하기
[가치 · 태도]		· 감상을 통한 소통 · 미술 문화의 다원적 가치 이해와 존중

나. 성취기준

(1) 미적 체험

- [12미01-01] 자신과 세계를 지각하고 미적으로 인식하며, 대상과 현상의 미적 가치를 발견하고 분석할 수 있다.
- [12미01-02] 시각 문화의 다양성과 의미 전달 방식을 이해하여 시각 문화를 비판적으로 수용하고 향유할 수 있다.
- [12미01-03] 이미지를 활용한 소통방식을 탐구하여 미술이 삶 속에서 가지는 의미에 대해 공감할 수 있다.
- [12미01-04] 삶과 연결된 미술을 이해하여 공동체와 생태환경으로 확장할 수 있다.

(가) 성취기준 해설

- [12미01-01] 성취기준은 자신과 세계를 감각으로 탐색하여 민감하게 지각하는 과정에서 대상과 현상을 다양한 방법으로 분석함으로써 새로운 시각에서 인식하고 미적 가치를 발견하기 위하여 설정되었다. 미적 가치의 발견과 분석은 세계를 이해하는 미적 안목을 바탕으로 개인의 관심사에서 출발하여 자신이 속한 공동체, 나아가 가상공간으로 범위를 확대한다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 학습자의 삶과 관련한 사례와 자료를 통해 미술 활동에 관심을 가지고 참여함으로써 개인의 삶과 사회 집단에 미치는 미술의 영향을 이해하는 데 중점을 둔다. 이를 위해 전통 문화와 지역의 특색 등을 반영한 시각 문화 이미지를 수업에 활용하여 지역을 이해하고 자긍심과 정체성을 함양하도록 한다.
- 다양한 사례와 세계 속 문화의 영향 등에 관한 디지털 자료를 조사하는 활동을 통해 대상에 대한 인식을 미술 문화의 다양성으로 확대하여 가치를 발견하고 분석한다. 이를 통해 학습자가 문화의 차이를 인정하고 공존하는 공동체의 삶을 이해하여 자신이 속한 문화의 공동체성을 함양하도록 한다.
- 미술 활동을 할 때 느린 학습자, 다문화 학생, 특수교육 대상 학생 등 다양한 학생들에게도 적용될 수 있도록 맞춤형 수업을 진행하여 모두가 참여하는 수업이 되도록 한다.
- 협동 학습을 통해 학생들이 자료를 수집하고 유목화하며 문제 해결을 위한 공감대를 형성하도록 한다. 특히 자료를 만들고 협의하는 과정에서 상호 의견을 경청하며 다른 의견에 대한 근거를 반론으로 제기하여 합리적이면서 상호 공감하는 소통이 일어나도록 한다.

(2) 표현

- [12미02-01] 다양한 발상으로 주제를 심화하여 작품을 계획할 수 있다.
- [12미02-02] 주제에 적합한 표현 매체와 방법을 실험하고 융합하는 과정에 집중할 수 있다.
- [12미02-03] 표현 과정을 성찰하고 새로운 표현 효과를 탐색하여 다음 작품에 반영할 수 있다.
- [12미02-04] 주제를 확장하기 위한 미술 활동에 관심을 가지고 참여할 수 있다.

(가) 성취기준 해설

- [12미02-01] 성취기준은 하나의 주제를 깊이 있게 발전시키는 과정을 통해 주제를 심화하고 발상 과정과 표현 계획을 시각화하기 위해 설정한 것이다. 주제 심화를 위해 발상 기법을 활용하거나 자유로운 발상 과정을 시각화하여 주제가 작품으로 구현되는 과정을 인식하는 것에 초점을 둔다.
- [12미02-04] 성취기준은 우리 사회가 직면하고 있는 전 지구적인 이슈에 관심을 가지고 이를 미술 활동의 주제로 확장하고 연결하기 위해 설정한 것이다. 지속가능한 발전, 생태 전환, 시민성, 디지털 소양 등 자신을 둘러싸고 있는 사회에서 발견할 수 있는 주제를 폭넓게 탐색하며 적용함으로써 미술을 통한 정체성과 공동체성의 함양에 초점을 둔다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 다양한 매체와 방법에 대한 실험과 융합을 시도하도록 허용적인 분위기를 형성하고 창의적인 표현이 발현될 수 있도록 도전을 격려한다.
- 발상을 위한 시각 자료나 주제 심화를 위한 작가의 작품이나 영상 자료를 제공하여 미술 활동에 관심을 가지도록 동기를 유발한다.
- 상호 작용과 활용도가 높은 디지털 매체를 선택하여 표현 활동에 적극적으로 활용할 수 있도록 한다.
- 생태환경 등 사회 문제에 참여한 작가들의 영상기록물이나 작품을 통해 사회와 환경 문제에 미술로 참여하는 방법을 본보기로 삼아 실천적 행동으로 이어지도록 한다.
- 미술 활동을 할 때 느린 학습자, 다문화 학생, 특수교육 대상 학생 등 다양한 학생들에게도 적용될 수 있도록 맞춤형 수업을 진행하여 모두가 참여하는 수업이 되도록 한다.

(3) 감상

- [12미03-01] 미술의 시대적, 지역적, 사회·문화적 변천 과정을 이해하고 작품을 감상하며 자신의 견해를 논리적으로 표현할 수 있다.
- [12미03-02] 비평 방법을 활용하여 미술과 시대, 사회, 환경과의 상호 관련성을 분석하고 가치를 판단할 수 있다.
- [12미03-03] 미술 작품 감상과 비평의 관점을 활용한 소통으로 미술 문화의 다원적 가치를 이해하고 존중할 수 있다.
- [12미03-04] 전시의 목적과 유형을 이해하여 전시를 기획하고 참여할 수 있다.

(가) 성취기준 해설

- [12미03-01] 성취기준은 미술의 시대적, 지역적, 사회·문화적 변천 과정과 미술 작품의 관련성을 맥락적으로 이해하고 감상하기 위해 설정된 것이다. 시대적, 역사적 변화의 맥락 속에서 미술 작품의 특징과 의미, 자신의 견해를 미술 용어를 사용하여 논리적인 글과 말로 표현하는 데 초점을 둔다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 문화적 다양성을 인식하기 위해 미술 감상을 특정 시대와 지역의 미술에 제한하지 않도록 한다.
- 사회 참여적 미술 작품의 의미를 이해하고 가치를 인식하도록 하여 조형적 아름다움으로만 미술을 판단하지 않도록 한다.
- 자신의 생각과 견해를 논리적인 말과 글을 통하여 표현하는 미술 비평의 방법과 의미를 이해하도록 한다.
- 의사 표현이 자유로운 학습 분위기를 만들고, 자신과 다른 생각에 대해서는 근거를 들어 반론을 제기하여 서로의 의견을 존중하고 포용하는 태도로 소통할 수 있도록 한다.
- 시간과 거리, 공간의 제한에 구애받지 않는 디지털 기술을 활용한 전시를 감상하거나 스스로 만들어 봄으로써 감상 영역의 범위를 확장해 나가도록 한다.
- 작품을 감상하고 비평하는 과정이 학습으로 이루어짐과 동시에 자신의 삶 속에서 미술 문화를 향유하는 생활화로 연결되도록 한다.
- 생태환경 문제에 참여한 작가들의 영상기록물이나 작품을 통해 사회와 환경 문제에 미술로 참여하는 실천적 행동으로 이어지도록 한다.
- 다문화 학생, 특수교육 대상 학생, 학습이 느린 학생 등 다양한 학생들에게도 적용될 수 있도록 감상자료와 방법을 제공하여 모두가 참여하는 수업이 되도록 한다.

- 성취기준을 바탕으로 최소 성취수준을 설정하여 안내하고 개별 진단과 맞춤형 학습 관리를 통해 최소 성취수준에 도달할 수 있도록 한다.

3. 교수 · 학습 및 평가

가. 교수 · 학습

(1) 교수 · 학습의 방향

- (가) 목표와 내용 체계, 성취기준을 고려하여 깊이 있는 학습 경험이 이루어질 수 있도록 교수 · 학습을 계획한다.
- (나) 학생들의 삶과 연계한 주제와 예시 등을 통해 미적 체험, 표현, 감상이 유기적으로 통합되어 자기주도적 학습 경험이 이루어지도록 교수 · 학습을 계획하여 운영한다.
- (다) 타 교과와 융합이 이루어질 수 있는 내용을 고려하여 주제 중심의 범교과 학습을 학기 초에 계획하고 운영한다.
- (라) 디지털 매체를 활용한 표현 활동이나 온라인 미술관을 통한 감상과 전시 활동이 이루어질 수 있도록 첨단 교수 · 학습 환경을 구축하여 활용한다.
- (마) 지역의 미술관과 작가를 활용한 수업 설계로 학생들의 삶과 연결하여 미술 문화를 향유하고 생활화하도록 하며 공공장소에서의 안전 수칙을 준수할 수 있도록 한다.
- (바) 일상생활에서 흔히 접하는 온라인 매체의 댓글, 사회 관계망 서비스(SNS)를 활용한 자료, 저작권에 대한 인식을 높이며 학습 활동 속에서 개인 정보가 노출되거나 사생활이 침해되지 않도록 한다.
- (사) 최소 성취수준 보장을 위해 교수 · 학습 방법을 계획하고 유의 사항을 제시한다.

(2) 교수 · 학습 방법

- (가) 생태환경 문제, 지속가능한 발전, 기후위기 등 전 지구적 문제 해결을 위한 주제를 선택하여 창의적 문제 해결 방법, 실천적 문제 해결 방법이나 프로젝트 학습법 등을 활용한다.

- (나) 미술 작품을 통해 미술 양식이나 표현 규칙을 발견하고 탐구하여 미술사적 개념을 이해하는 관찰 학습 방법, 지식 탐구 학습 방법, 귀납적 사고법 등을 활용한다.
- (다) 표현 활동에서 시범을 보이거나 재료의 사용법, 도구의 활용 등을 학습자에게 안내할 때 직접 교수법을 활용한다.
- (라) 미술 작품의 형식과 내용, 의미를 분석하는 과정에서 감상과 비평의 관점에 따라 작품을 보는 시각을 달리하며 인식을 넓히는 반응 중심 학습법, 토의·토론 학습 방법 등을 활용한다.
- (마) 사회적 쟁점이나 생태 문제 등을 다룬 특정 작품이나 작가의 작품 제작 관점과 의도에 대해 자신과 다른 의견에 근거를 들어 논리적으로 반박하는 수업에서는 논쟁 문제 해결 방법을 활용한다.
- (바) 다문화 학생, 특수교육 대상 학생, 학습이 느린 학생을 위해 표현 재료나 방법, 감상 방법 등을 달리하여 쉽게 이해할 수 있는 맞춤형 수업 방법을 활용한다.
- (사) 공동 작품을 위하여 주제를 탐구하거나 제작하는 과정에서 협력하여 문제를 해결하고 최선의 결과를 촉진하는 협동 학습 방법이나 동료 교수 방법 등을 활용한다.
- (아) 디지털 매체를 활용하여 디지털 포트폴리오를 제작하거나, 시간과 공간을 초월하여 온라인 전시를 감상하는 가상현실 기반 학습법, 메타버스 기반 학습 방법을 활용한 가상 전시 등 미적 체험, 표현, 감상의 전 영역에서 디지털 도구를 적극적으로 활용한다.

나. 평가

(1) 평가의 방향

- (가) ‘미적 체험’, ‘표현’, ‘감상’ 영역의 특성에 맞는 다양한 평가 방법을 선택한다.
- (나) 작품이나 학습 결과물의 평가뿐만 아니라 성장과 학습 과정을 중시하는 평가가 이루어지도록 한다.
- (다) 학습자의 수행 과정을 평가하되 지식·이해, 과정·기능, 가치·태도의 세 범주가 고루 평가될 수 있도록 계획한다.
- (라) 평가의 결과는 학습자의 성장과 발달을 지원하고 교수·학습의 개선에 도움이 되도록 활용한다.

- (마) 학습에서 소외되거나 느린 학습자 등 다양한 학습자가 참여 가능한 수준의 미술 활동과 평가 기준을 통해 학습자 맞춤형 평가 방안을 마련한다.
- (바) 학기 초 학습자 사전진단과 학기 중 맞춤형 학습관리를 통해 최소 성취수준을 보장하고 최소 성취수준에 도달하지 못한 학생에게는 온오프라인 수업으로 보충학습의 기회를 제공한다.

(2) 평가 방법

- (가) 자신과 세계와 관련한 시각적 대상들을 유목화하여 작성하는 연구보고서법, 시각 문화의 미적 가치와 역할을 이해하고 토론하는 토의·토론법을 활용하여 평가한다.
- (나) 주제 표현을 위해 자료를 수집하고 통합하여 발상하고 조형 요소와 원리를 적용하여 제작하는 과정과 결과를 실기 평가를 활용하여 평가한다.
- (다) 표현의 과정에서 재료와 용구, 표현 방법 등을 적극적으로 탐색하고 적용하는 태도를 체크리스트로 평가하는 관찰법을 활용하여 평가한다.
- (라) 작품의 계획, 제작, 완성의 과정을 평가하는 프로세스폴리오법, 완성된 작품을 체계적으로 정리하는 포트폴리오법을 활용하여 평가한다.
- (마) 작품을 감상하고 미술 용어를 활용하여 작성하는 보고서법, 자신의 느낌이나 생각을 종합하여 전달하기 위한 발표법, 자신과 타인의 생각 차이를 이해하고 존중하는 자기 평가 및 동료 평가를 활용하여 평가한다.
- (바) 주어진 문제에 대해 자신이 생각하는 지식이나 의견 등을 직접 서술하도록 하는 서술형 평가를 활용하여 평가한다.
- (사) 주장, 이유, 근거, 반론, 반박, 주장 재확인 등의 과정을 통해 자신의 생각을 논리적으로 작성하는 논술형 평가, 학습자가 스스로 학습 참여 정도와 수준을 성찰할 수 있는 자기 평가를 활용하여 평가한다.



선택 중심 교육과정

- 진로 선택 과목 -

미술 창작

1. 성격 및 목표

가. 성격

‘미술 창작’은 자신의 진로나 관심 분야와 미술을 연결하고 작품 제작을 통해 세계와 소통하는 방법을 창조하는 진로 선택 과목이다.

창작은 발상, 실현, 제작, 확장 등의 활동으로 이루어진다. ‘미술 창작’에서는 자신의 경험과 인식을 바탕으로 표현 주제를 생각하고 관련된 자료를 조사하며 시각적 표현을 통해 소통의 방법을 배운다. 개인의 관심이나 경험과 연관된 주제를 발상하고, 새로운 매체 표현에 요구되는 표현 기법에 관한 탐구의 과정으로 설계가 이루어진다. 또한 표현 기술의 융합과 확장을 통하여 예술 창작을 경험하고 그에 대해 성찰하며, 자신과 공동체, 환경 등에 대한 주제로 제작된 작품을 전시하여 세상과 소통한다.

학생들은 자신의 진로나 관심 분야를 지역사회, 환경, 문화와 연결하여 주제를 선택하고 표현 기법과 매체를 실험하는 과정을 설계할 수 있다. 이러한 설계의 과정을 통하여 발견된 문제를 해결하며 작품 창작에 몰입하는 경험으로 시대가 요구하는 심미적 감성과 창의성을 기를 수 있다. 창작의 과정과 결과에 대한 성찰로 자신과 문화적 정체성을 탐색하며, 서로 다른 미적 인식과 표현을 비판적으로 포용할 수 있다. 이러한 과정에서 학생들은 삶과 연결된 미술의 확장 가능성을 발견할 수 있다.

나. 목표

자신의 삶과 연결하여 선택한 주제 표현을 위해 다양한 표현 기법과 매체를 탐구하고 적용하여 창작하고, 창작의 경험과 결과를 성찰하여 자신의 정체성과 문화적 정체성을 형성하며 전시를 통하여 다양한 작품에 대한 서로 다른 생각을 존중하고 비판적으로 수용한다.

- (1) 자신의 진로나 관심 분야와 연결된 주제를 탐구하고 창작 과정을 설계하며 미적 안목을 높인다.
- (2) 표현 기법과 매체를 실험하고 융합하는 다양한 시도를 통해 창의적으로 표현하는 능력을 함양한다.
- (3) 창작 과정에서 자신을 깊이 있게 성찰하여 정체성을 발견하고 다양한 가치가 공유되는 전시를 통해 동시대 문화에 참여하고 소통하는 능력을 함양한다.

2. 내용 체계 및 성취기준

가. 내용 체계

(1) 설계와 창작

핵심 아이디어	· 창작은 삶과 관련된 주제를 탐색하고 매체를 탐구하는 과정을 설계하며 자신의 미적 관심을 발견하고 창조하게 한다.
범주	구분 내용 요소
[지식 · 이해]	· 자신의 진로나 관심 분야와 연결된 주제 · 아이디어를 발상하는 방법 · 표현 기법과 매체의 종류
[과정 · 기능]	· 정보 수집과 탐색으로 아이디어 시각화하기 · 표현 기법과 매체를 탐구하기 · 표현 매체와 방법을 선정하여 창작하기
[가치 · 태도]	· 창작 과정에서의 몰입과 도전적 문제 해결 태도 · 창작의 과정과 결과에 대한 다양성 존중 및 비판적 수용

(2) 창작의 확장

핵심 아이디어	· 창작은 매체의 실험과 융합, 소통과 성찰의 과정을 통해서 재개념화된 창조적 활동으로 확장된다.
범주 \ 구분	내용 요소
[지식 · 이해]	· 표현 기법과 매체의 효과와 적용 방법 · 작품 내용과 형식의 심화 · 전시 목적과 방법
[과정 · 기능]	· 표현 기법과 매체를 실험하고 융합하기 · 전시를 기획하고 구성하기 · 창작 과정과 결과를 성찰하고 확장하기
[가치 · 태도]	· 창작 과정에서의 몰입과 도전적 문제 해결 태도 · 창작의 과정과 결과에 대한 다양성 존중 및 비판적 수용

나. 성취기준

(1) 설계와 창작

- [12미창01-01] 다양한 정보를 수집하여 자신의 진로나 관심 분야와 연결된 주제를 탐색할 수 있다.
- [12미창01-02] 창의적 발상 방법을 알고 아이디어를 시각화할 수 있다.
- [12미창01-03] 표현 기법과 매체를 탐구하고 이해하여 발견된 문제를 해결할 수 있다.
- [12미창01-04] 주제에 적합한 표현 매체와 방법을 선정하고 몰입하여 작품을 창작할 수 있다.

(가) 성취기준 해설

- [12미창01-01] 성취기준은 학생들이 자신의 진로 및 자신을 둘러싸고 있는 세계의 여러 관심 분야를 면밀하게 탐색하는 과정을 통하여 작품의 주제를 삶 속에서 찾도록 설정된 것이다. 자신의 진로, 지속가능한 발전, 생태전환, 시민성, 문화 다양성 등에 대한 정보를 수집하고 깊이 있는 탐색을 통해 표현 주제를 선정하는 데 초점을 둔다.
- [12미창01-04] 성취기준은 주제에 적합한 표현 매체와 방법을 선정하고 작품 창작에 몰입하여 창의적으로 작품을 제작하도록 설정된 것이다. 여기에서 몰입은 자신의 의도대로 예술 작품을 제작하기 위해서 창작의 전체 설계를 스스로 조절하며 집중하는 태도로서 학생들이 적극적으로 창작 활동을 즐기는 상위 수준의 태도를 의미한다. 설계와 창작은 주제 선정, 아이디어 발상 및 시각화, 표현 기법과 매체 탐구, 표현 매체와 방법 선정,

작품 창작으로 이어지는 창작의 과정 자체가 곧 작품이 됨을 이해하고 창의적으로 표현하는 데 초점을 둔다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 표현 기능 중심에서 벗어나 학생들의 개별적 특성을 존중하고 자유로운 창작을 위한 환경을 조성한다.
- 자신의 의도에 적합한 표현 매체를 다양하게 경험하는 기회를 제공하고 체계적으로 창작 설계를 하도록 한다.
- 동시대와 지역사회의 문제들에 관심을 가지며 창작에 참여하는 실천적 행동으로 이어지도록 한다.
- 뉴스, 기사, 서적, 잡지, 디지털 매체, 온라인 플랫폼 등으로 정보를 수집하고 디지털 도구를 통해 정보를 탐색하여 아이디어를 시각화한 후 창작에 활용하도록 한다.
- 주제 탐색, 정보 수집, 아이디어 시각화 등의 창작 과정에서 다문화 학생, 특수교육 대상 학생, 학습이 느린 학생들이 활동을 즐길 수 있도록 격려하고 개별화 교수·학습 방법으로 교사의 지속적인 도움을 제공하도록 한다.
- 성취기준을 종합하여 최소 성취수준을 설정하고 개별 진단, 맞춤형 학습 관리를 통해서 학습자의 최소 성취수준을 보장할 수 있도록 한다. 최소 성취수준 도달을 위한 기준을 수립한 후 안내하여 학생들이 자신의 삶과 연계한 주제를 선정하고 적합한 매체를 선택하여 창작할 수 있도록 돕는다.

(2) 창작의 확장

- [12미창02-01] 표현 기법과 매체를 적극적으로 실험하고 융합하여 효과를 발견하고 작품에 적용할 수 있다.
- [12미창02-02] 도전적 문제 해결 태도로 주제, 표현 기법, 매체 등 작품의 내용과 형식을 심화하여 창작할 수 있다.
- [12미창02-03] 전시 목적과 방법에 따라 전시를 기획하고 구성하면서 서로 다른 미적 인식을 비판적으로 수용할 수 있다.
- [12미창02-04] 창작의 과정과 결과의 연결성을 성찰하고 다양성을 존중하여 그 결과를 확장할 수 있다.

(가) 성취기준 해설

- [12미창02-02] 성취기준은 주제, 표현 기법, 매체를 심화하여 작품의 완성도를 높여 표현하도록 설정된 것이다. 창작 결과를 전시하기 전 주제, 표현 기법, 매체의 표현을 통해 자신의 의도가 작품에 드러나는지 확인하고 발견된 문제를 해결하며 부족한 부분은 깊이

있는 표현을 추가하여 완성하도록 한다. 작품의 내용과 형식을 심화하여 자신의 의도대로 주제를 표현하는 것에 초점을 둔다.

- [12미창02-04] 성취기준은 발상, 실험, 제작, 확장으로 이어지는 창작 과정과 온오프라인, 학교와 지역사회 등 시공간이 확장된 전시로 창작 과정과 결과가 연결되어 있음을 이해하기 위한 것이다. 작품의 전시를 통하여 창작의 과정과 결과를 이해하고 작품에 나타난 다양한 생각을 존중하는 것에 초점을 둔다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 자신의 진로와 미술을 연계하여 창의적으로 표현하도록 한다.
- 전시 기획과 구성 시 많은 관람객이 작품을 감상할 수 있는 학교 밖 지역사회 공간, 온라인 미술관, 메타버스 전시회 등으로 공간을 확장할 수 있도록 한다.
- 전시된 작품을 발표하고 여러 가지 관점에 대해서 이야기하며 서로의 의견을 공감하고 성찰하도록 한다.
- 주제 탐색부터 전시회 개최까지 창작의 전 과정 속 경험을 사진, 그림, 오디오, 영상, 인터뷰, 디지털 도구 등을 활용하여 프로세스폴리오, 디지털 포트폴리오로 기록하며 과정과 결과의 연결성을 해석하도록 한다.
- 다문화 학생, 특수교육 대상 학생, 학습이 느린 학생들이 자신의 의도를 예술로 표현하는 활동을 즐길 수 있도록 격려한다. 또한 학생 개별화 교수·학습 방법으로 표현 기법과 매체를 실험하고 융합할 수 있도록 지속적인 도움을 제공하며 전시에 직접 참여하여 동료들과 소통할 수 있도록 독려한다.
- 성취기준을 종합하여 최소 성취수준을 설정하고, 개별 진단, 맞춤형 학습 관리를 통해서 학습자의 최소 성취수준을 보장할 수 있도록 한다. 최소 성취수준 도달을 위한 기준을 수립한 후 안내하여 표현 매체를 실험·융합하고 전시를 개최하는 창작의 확장 과정을 돕는다.

3. 교수·학습 및 평가

가. 교수·학습

(1) 교수·학습의 방향

- (가) ‘미술 창작’ 각 영역의 핵심 아이디어가 교수·학습 전 과정에 계획, 실행, 반영되고 내면화되어 삶 속에서 활용될 수 있도록 한다.

- (나) ‘설계와 창작’, ‘창작의 확장’ 영역의 특성을 살리고 내용 요소 속 세 범주 지식·이해, 과정·기능, 가치·태도를 연계, 통합하여 사고하고 탐구하며 미술을 삶 속에서 구체적으로 활용하고 향유할 수 있도록 한다.
- (다) 학생들의 진로·적성에 맞는 학습 내용과 방법을 맞춤형으로 제공하고 다양한 진로 연계 학습 활동을 통해서 주도적으로 학습하도록 한다.
- (라) 다양한 매체를 활용한 창작 활동을 위해 시공간적 제약을 극복하고 현실과 가상공간의 경계를 허무는 첨단 교수·학습 환경을 구축하여 활용한다.
- (마) 정보 처리 시 빅데이터를 수집하고 분석하는 방법을 활용하고 개인 정보 보호 교육을 통해 정보통신 윤리 의식을 갖도록 하며 저작권의 중요성을 이해하도록 안내한다.
- (바) 생태전환 및 지속가능성을 고려하여 학습 과정 설계 시 재료와 용구의 선택, 활용, 처리 방법을 친환경적으로 계획한다.
- (사) 지역사회의 예술 정보, 예술 기관, 문화 공간 등 지역 자원과 연계하는 방법을 적극적으로 활용하도록 하며 공공장소에서의 안전 수칙을 준수할 수 있도록 한다.
- (아) 미술 활동을 할 때 느린 학습자, 다문화 학생, 특수교육 대상 학생 등 다양한 학생들에게도 적용될 수 있도록 맞춤형 수업을 진행하여 모두가 참여하는 수업이 되도록 한다.
- (자) 최소 성취수준 보장을 위한 적절한 교수·학습 방법 및 유의 사항을 계획하여 제시한다.

(2) 교수·학습 방법

- (가) 아이디어를 발상하고 다양한 표현 방법을 활용하여 창작하는 과정에서 개인과 사회의 당면한 문제를 해결하고 창의적으로 표현할 수 있는 창의적 문제 해결 방법, 프로젝트 학습 방법, 실생활에서 접하는 복잡하고 비구조화된 문제를 다루는 문제 중심 학습 방법을 활용한다.
- (나) 주제, 표현 기법, 매체의 지식과 개념 탐구를 중심으로 작품의 내용과 형식을 심화하기 위하여 관찰 학습 방법과 지식 탐구 학습 방법을 활용한다.
- (다) 매체의 실험과 융합을 통한 창작의 확장 과정에서 매체의 실험 결과를 모아서 새로운 표현 방법을 발견하는 귀납적 학습 방법을 활용한다.
- (라) 전시를 통해 작품에 내재한 가치를 탐구하고, 자신의 관점에서 작품을 분석하고 재해석하는 과정을 통해 가치를 명료화하여 내면화하는 가치 탐구 학습 방법을 활용한다.

- (마) 표현 재료와 방법, 창작 과정에서의 안전상의 주의점 등은 교사가 직접 시범을 보이는 직접 교수·학습 방법을 활용한다.
- (바) 대화와 상호 작용을 통해 의견을 교환하고 사고 과정을 경험하며 서로의 생각을 나누는 토의 토론 학습 방법, 논쟁 문제 해결 방법을 활용한다.
- (사) 창작자의 사고와 작품 제작에 영향을 미친 배경에 대한 이해를 토대로 작품의 의도, 창작 과정, 결과 등을 분석하며 다양성을 존중하는 내러티브 중심 학습 방법을 활용한다.
- (아) 다양한 문제를 공동으로 해결하기 위한 모둠별 창작 활동에서는 상호 작용하는 협동 학습 방법과 동료 교수 방법 등을 활용한다.
- (자) 자신의 미적 관심을 발견하고 직접 경험하며 창작하는 과정들을 기록하여 성장 과정을 살펴 볼 수 있는 프로세스폴리오법을 활용한다.
- (차) 자신의 진로와 연계된 깊이 있는 창작 활동을 위해서 개별화 수업 방법을 활용한다.
- (카) 전통적인 표현 방법에서부터 확장된 표현 방법의 결과물을 누적하여 기록하며 변화의 과정을 살펴볼 수 있는 디지털 포트폴리오법, 시간과 공간을 초월하여 작품을 창작하는 가상현실 기반 학습 방법, 가상공간과 아바타를 활용하여 전시하는 메타버스 기반 학습 방법 등 디지털 도구를 적극적으로 활용한다.

나. 평가

(1) 평가의 방향

- (가) ‘설계와 창작’, ‘창작의 확장’ 영역의 특성에 맞는 평가 방법을 선택하여 학습 과정을 중시 하는 평가가 이루어지도록 한다.
- (나) 평가는 학습자의 수행 과정을 평가하되 표현 기법과 매체의 종류에 대한 이해, 표현 매체와 방법을 선정하여 창작하는 과정, 창작 과정에서의 도전적인 문제 해결 태도 등 지식·이해, 과정·기능, 가치·태도의 세 범주가 고루 평가될 수 있도록 계획한다.
- (다) 평가의 결과는 학습자의 성장과 발달을 지원하고 교수·학습의 개선에 도움이 되도록 활용한다.
- (라) 평가 내용과 기준은 학습 부진, 느린 학습자 등 다양한 학습자를 위한 맞춤형 평가 방안을 마련한다.

- (마) 학기 초 학습자 사전진단과 학기 중 맞춤형 학습관리를 통해 최소 성취수준을 보장하고 최소 성취수준에 도달하지 못한 학생에게는 온오프라인 수업으로 보충학습의 기회를 제공한다.

(2) 평가 방법

- (가) 아이디어를 발상하는 방법, 표현 기법과 매체의 종류, 전시 방법을 이해하고 논리적이면서 설득력 있게 글로 작성하는 서술형 및 논술형 평가를 활용하여 평가한다.
- (나) 창작을 위한 정보를 탐색하고 분석하여 작성하는 연구보고서법, 주제 표현을 위해 발상한 아이디어를 시각화하고 표현 기법과 매체를 적용하여 창작하고 완성하는 실기 평가를 활용하여 평가한다.
- (다) 창작의 과정에서 발상, 실험, 제작, 확장의 태도를 체크리스트로 평가하는 관찰법, 창작 과정과 결과를 돌아보고 성찰하며 작성하는 연구보고서법을 활용하여 평가한다.
- (라) 학습자가 스스로 창작의 과정과 결과를 종합적으로 성찰하는 자기 평가, 공동 작품 제작 시 서로의 참여도, 협력도 등을 객관적으로 평가하는 동료 평가를 활용하여 평가한다.
- (마) 창작을 통한 학습자의 사고와 탐구 과정의 추이를 확인하며 학습자의 성장 정도를 평가할 수 있도록 학습 과정을 중시하는 프로세스폴리오법, 완성된 작품을 체계적으로 정리하는 포트폴리오법을 활용하여 평가한다.
- (바) 창작물을 전시하며 작품 제작 의도를 관람객에게 전달하기 위한 발표법, 작품을 보는 다양한 관점과 의견을 나누고 소통하는 토의·토론법을 활용하여 평가한다.

미술 감상과 비평

1. 성격 및 목표

가. 성격

‘미술 감상과 비평’은 미술 작품의 미적 의미를 탐구하고 작품의 해석과 판단을 통해 미술을 깊이 있게 학습하는 진로 선택 과목이다.

‘미술 감상과 비평’은 미술 작품을 양식, 주제, 제작 방식과 표현 기법에 따른 내용과 형식, 사회·문화적 맥락을 자세히 살펴보고 깊이 있게 읽으며 작가, 시대, 지역, 사회·문화적 특성의 차이를 발견하며 해석하고 비평한다. 이 과정에서 열린 태도로 작품과 소통하며 정체성을 형성하게 된다.

미술 감상은 전통문화와 타문화 이해의 바탕이 되는 미술 작품, 미술가, 미술사적 사건 등을 탐구하며 작품의 사회·문화적 의미를 발견하고 동시대 미술로 확장하여 이해하게 한다. 또한 서로의 작품 감상을 통해 자신의 삶과 환경에 대한 의미를 공감하게 하고 정체성을 형성시킨다. 미술 비평은 작품을 비평적 관점에 따라 해석하고 평가하는 가운데 미적 반응을 명료화하고 논리적으로 표현하게 한다.

학생들은 작가와 작품에서 발견한 미적 표현의 차이를 비판적 관점으로 분석하고 우리 미술과 타 문화권 미술의 특징과 변천을 사회·문화적 맥락에서 비평할 수 있다. 또한 디지털 기술의 발달로 온라인 미술관에서 다양한 작가들을 만나면서 작품을 감상하고 온라인 플랫폼을 활용하여 서로의 생각을 나누고 소통할 수 있다. 이를 통해 시대와 지역에 따른 미술 문화의 다양성을 존중하고 공동체의 삶에 기여할 수 있다.

나. 목표

미술 작가와 작품을 다양한 관점에서 맥락적으로 해석하여 감상하고 비평함으로써 미술 문화유산의 가치를 발견한다. 또한 미술 문화의 다양성과 차이를 인정하고 동시대와 연결하여 자신과 공동체 문화를 이해한다.

- (1) 미술 작가와 작품을 시대와 지역, 사회, 문화 등 맥락적으로 탐구하며 미적 표현의 차이를 이해하는 능력을 기른다.
- (2) 온오프라인 전시 공간에서 미술 작품을 감상하며, 서로 다른 사고와 시각을 포용하고 성찰함으로써 정체성을 형성한다.
- (3) 다양한 비평의 관점과 방법을 통해 작품의 가치를 비판적으로 판단하여 미술 문화의 의미를 발견하고 공동체의 삶에 연결한다.

2. 내용 체계 및 성취기준

가. 내용 체계

(1) 미술 감상

핵심 아이디어	· 미술 감상은 작품의 조형적, 맥락적 다의성을 발견하고 이해하여 미술과 삶을 연결하게 한다.
범주 / 구분	내용 요소
[지식 · 이해]	· 미술의 변천 과정과 미술사적 의의 · 작가와 작품의 특징과 맥락적 이해
[과정 · 기능]	· 미술사적 관점을 활용한 작품의 역사, 정치, 경제, 사회적 변천 과정과 특징을 분석하기 · 자신의 삶과 관련된 작가와 작품을 탐색하고 연결하기 · 온오프라인 전시 공간을 활용하여 작품 감상하기
[가치 · 태도]	· 작품 이해와 해석에 대한 공감과 포용 · 문화 다양성에 대한 수용과 공동체 의식

(2) 미술 비평

핵심 아이디어	· 미술 비평은 미술 작품의 가치와 의미를 비판적으로 판단하고 소통하여 사회와 삶으로 확장하게 한다.
범주 / 구분	내용 요소
[지식 · 이해]	· 미술 작품의 의미 · 비평 방법과 관점
[과정 · 기능]	· 비평을 위한 다양한 분야의 자료 수집하기 · 비평 방법을 활용하여 해석하고 평가하기 · 다양한 비평 관점에 따라 가치 판단하기
[가치 · 태도]	· 미술 비평 관점을 사회와 삶으로 확장

나. 성취기준

(1) 미술 감상

- [12미감01-01] 미술의 역사, 정치, 경제, 사회적 변천 과정과 특징을 분석하여 작가와 작품의 미술 사적 의의를 이해할 수 있다.
- [12미감01-02] 자신의 삶과 관련된 작가와 작품을 탐색하여 공감하고 진로와 연결할 수 있다.
- [12미감01-03] 온오프라인 전시 공간에서 작품을 감상하고 해석하며 서로의 의견을 포용할 수 있다.
- [12미감01-04] 작가와 작품의 특징을 맥락적으로 이해하는 과정에서 문화 다양성을 수용하고 공동체 의식을 함양할 수 있다.

(가) 성취기준 해설

- [12미감01-02] 성취기준은 자신의 관심과 흥미, 진로와 관련 있는 작가의 작품을 탐색하고 공감하는 활동을 통하여 자신의 삶과 미술 작품이 관련이 있음을 이해하는 활동으로 설정하였다. 작가의 작품이 자신의 삶과 관련성을 맺고 있음을 알고 삶에서 적용되고 이어지는 활동이 되도록 초점을 둔다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 의사 표현이 자유로운 학습 분위기를 만들고, 자신과 다른 생각에 대해서는 근거를 들어 반론을 제기하여 서로의 의견을 존중하고 포용하는 태도로 소통할 수 있도록 한다.
- 특정 지역이나 정치적 성향, 사회·문화적 이슈에 치우친 미술 작품 감상을 지양하고 다양한 작품의 감상을 통해 미술 문화적 다양성과 가치가 존중될 수 있도록 한다.
- 생태환경 문제에 참여한 작가들의 영상기록물이나 작품을 감상함으로써 사회와 환경 문제에 미술로 참여하는 실천적 행동으로 이어지도록 한다.
- 다문화 학생, 특수교육 대상 학생, 학습이 느린 학생 등 다양한 학생들에게도 적용될 수 있도록 감상자료나 감상 방법을 학생의 흥미와 발달 수준에 맞춘다.
- 성취기준을 바탕으로 최소 성취수준을 설정하여 안내하고 개별 진단과 맞춤형 학습 관리를 통해 최소 성취수준에 도달할 수 있도록 한다.

(2) 미술 비평

- [12미감02-01] 미술 작품의 특징, 지식과 정보 등의 근거를 바탕으로 작품의 의미를 이해하고 설명할 수 있다.
- [12미감02-02] 다양한 미술 비평 방법을 이해하고 활용하여 작품을 해석하고 평가할 수 있다.
- [12미감02-03] 비평 관점에 따라 자신의 반응을 명료화하고 작품의 가치를 판단하며 미술 용어를 활용하여 논리적으로 표현할 수 있다.
- [12미감02-04] 사회적 이슈를 비롯하여 타 분야와 연계한 비평 활동으로 형성된 비판적 사고를 사회와 삶으로 확장할 수 있다.

(가) 성취기준 해설

- [12미감02-03] 성취기준은 다양한 미술 비평의 관점을 활용하여 작품의 의미와 특징 등을 논리적인 말과 글로 표현함으로써 작품에 대한 자신의 생각을 명료화하는 비평 활동이 이루어지도록 설정하였다. 작품에 대한 자신의 견해를 미술 용어를 활용하여 다른 사람에게 논리적으로 전달하는 데에 초점을 둔다.
- [12미감02-04] 성취기준은 미술 비평의 관점에서 삶 속의 다양한 문제를 비평 활동을 통해 형성된 비판적 사고로 해결할 수 있는 방법을 찾아보도록 설정하였다. 사회적 이슈나 자신의 진로와 연계하여 작품을 평가하고 가치를 재창출하며 다양한 측면의 관점을 폭넓게 탐구하는 데에 초점을 둔다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 논리적 사고 과정에 따라 다양한 관점에서 미술 비평에 도전하도록 한다.
- 작품에 따라 비평 관점의 다양한 측면을 고려하여 자신의 삶과 연계한 비평이 이루어지도록 하며 여러 가지 관점으로 작품을 비평하는 기회를 제공한다.
- 사회적 이슈를 다루는 감상 활동에서는 균형 있는 사고와 가치관 형성을 위해 다양한 관점의 작품을 제시하고 비판적 사고를 형성하도록 한다.
- 생태환경 문제에 참여한 작가들의 영상기록물이나 작품 등 학습자의 삶으로 확장되는 비평 활동을 통해 사회와 환경 문제에 미술로 참여하는 실천적 행동으로 이어지도록 한다.
- 다문화 학생, 특수교육 대상 학생, 학습이 느린 학생들에게도 적용될 수 있도록 비평 주제와 방법을 학생의 흥미와 발달 수준에 맞춘다.
- 성취기준을 바탕으로 최소 성취수준을 설정하여 안내하고 개별 진단과 맞춤형 학습 관리를 통해 최소 성취수준에 도달할 수 있도록 한다.

3. 교수 · 학습 및 평가

가. 교수 · 학습

(1) 교수 · 학습의 방향

- (가) 감상과 비평 영역이 유기적으로 연계되도록 교수 · 학습을 계획하고 운영한다.
- (나) 광고, 패션, 잡지 등 학습자의 생활 속에서 만나는 작품들을 수업에 활용하여 친근하게 작품을 접하는 기회를 마련한다.
- (다) 서로 다른 가치관을 보여주는 작가들의 작품 비교 감상, 토론, 사례 조사, 발표, 감상문 쓰기, 역할극을 통해 미술사적 쟁점을 다룬다.
- (라) 지역의 미술관이나 전시장을 활용하여 미술 감상과 향유가 생활 속에서 이루어질 수 있도록 학생들의 삶과 연결하여 학습 내용을 구성하며 공공장소에서의 안전 수칙을 준수할 수 있도록 한다.
- (마) 온라인 미술 감상과 전시 활동을 가상공간으로 확장하고 시간과 공간의 제약을 극복할 수 있는 첨단 교수 · 학습 환경을 구축하여 감상 교육에 활용한다.
- (바) ‘미술 감상과 비평’ 과목의 최소 성취수준 보장을 위해 교수 · 학습 방법을 계획하고 유의 사항을 제시한다.

(2) 교수 · 학습 방법

- (가) 생태, 환경, 시각 문화 등 일상에서 접하는 미술 관련 문제를 다룬 작품을 감상하고 비평하는 과정에서 문제를 합리적으로 해결하고 최선의 대안을 선택하기 위해 실천적 문제 해결 학습 방법 등을 활용한다.
- (나) 비평을 위한 미술 용어의 개념이나 비평 방법의 절차, 단계 등을 탐구하기 위해 귀납적 학습 방법, 지식 탐구 학습 방법 등을 활용한다.
- (다) 작품에 내재한 미적 가치를 발견하고 분석하여 이를 재해석하는 과정을 통해 자신의 견해를 명료화하는 감상 및 비평 학습을 위해 가치 탐구 학습법을 활용한다.

- (라) 역사적 사건 등이 작가의 일생에 미친 영향을 파악하거나 작가의 일생과 작품을 연관 지어 작품을 맥락적으로 이해하기 위해 내러티브 중심의 인물학습 방법을 활용한다.
- (마) 특정 작품이나 작가의 예술 행위에 대하여 비평 관점에 따른 자신과 다른 의견에 근거를 들어 논리적으로 반박하는 수업에서는 논쟁 문제 해결 방법을 활용한다.
- (바) 시대와 양식에 따른 특징이나 작가를 모둠별로 조사하거나 주제 중심으로 협업이 필요한 학습은 협동 학습 방법이나 동료 교수 방법 등을 활용한다.
- (사) 다문화 학생, 특수교육 대상 학생, 학습이 느린 학생 등을 위해 감상 작품의 종류나 제시 방법 등을 달리하여 학습자가 쉽게 이해할 수 있도록 개별화 수업 방법을 활용한다.
- (아) 시간과 공간을 초월하여 전시를 감상하는 가상현실 기반 학습법, 메타버스 기반 학습을 활용한 가상 전시 기획, 게임 기반 학습 방법을 활용한 작가 및 작품 탐구 등 디지털 기반의 첨단 기술을 활용한다.

나. 평가

(1) 평가의 방향

- (가) ‘미술 감상’과 ‘미술 비평’ 영역의 특성에 맞는 평가 방법을 선택하여 학습 과정을 중시하는 개별 맞춤형 평가가 이루어지도록 한다.
- (나) 평가 목표와 내용은 교육과정의 성격, 목표, 내용 체계와 성취기준을 근거로 설정하되 학습자의 감상 및 비평 활동 경험과 성취수준을 고려한다.
- (다) 평가는 감상과 비평 활동의 결과물뿐만 아니라 수행 과정을 평가하되 지식·이해, 과정·기능, 가치·태도의 세 범주가 고루 평가될 수 있도록 계획한다.
- (라) 디지털 매체를 활용한 수업 과정과 결과를 온라인 플랫폼에 업로드하여 기록하고 온오프라인을 연계한 평가를 실시한다.
- (마) 평가의 결과는 학습자의 성장과 발달을 지원하고 교수·학습의 개선에 도움이 되도록 활용한다.
- (바) 학습에서 소외되거나 느린 학습자 등 다양한 학습자가 참여 가능한 수준의 감상과 비평 주제 활동으로 학습자 맞춤형 평가 방안을 마련한다.

(사) 학기 초 학습자 사전진단과 학기 중 맞춤형 학습관리를 통해 최소 성취수준을 보장하고 최소 성취수준에 도달하지 못한 학생에게는 온오프라인 수업으로 보충학습의 기회를 제공한다.

(2) 평가 방법

(가) 작품이나 작가에 관한 학습자의 지식이나 의견을 통해 분석력, 판단력, 비판적 사고 등을 평가하는 서술형 및 논술형 평가를 활용하여 평가한다.

(나) 작품이나 작가 탐구를 통한 감상 학습에서 심화활동으로 작가의 일생이나 작품을 활용한 실기 평가를 활용하여 평가한다.

(다) 학습자의 이해 정도와 태도 등을 발표법을 활용하여 평가하거나 관찰의 기술 또는 평정척도를 이용한 관찰법을 활용하여 평가한다.

(라) 미술과 관련된 주제를 찬반으로 토론하거나 논리적 근거를 활용하여 의견을 제시하는 토의·토론법을 교수·학습 활동과 통합적으로 활용하여 평가한다.

(마) 학습자 스스로 또는 학습자 상호 간 학습 과정이나 결과에 대해 생각하고 성찰할 수 있도록 자기 평가 및 동료 평가를 활용하여 평가한다.

(바) 작품과 작가, 미술사 등 특정 연구 주제 또는 학습자의 능력과 흥미에 적합한 주제를 중심으로 자료를 수집하고 분석, 종합하는 연구보고서법을 활용하여 평가한다.

(사) 학습자의 수행 과제물을 누적하여 성장 과정을 총체적으로 분석하고 교수·학습과 통합되는 평가 방법인 포트폴리오법 또는 프로세스폴리오법을 활용하여 평가한다.



선택 중심 교육과정

- 융합 선택 과목 -

미술과 매체

1. 성격 및 목표

가. 성격

‘미술과 매체’는 매체를 이해하고 활용 가능성을 탐색하여 창의적으로 표현하는 융합 선택 과목이다.

‘미술’과 ‘매체’에서 미술은 매체를 통하여 표현이 되고 매체 자체가 미술이 되기도 한다. ‘미술과 매체’에서 매체는 직접 손으로 그리고 만드는 물성적 경험을 할 수 있는 아날로그 매체와 기술의 발달로 탈물질화된 표현 형식을 제공하는 디지털 매체로 나뉜다. ‘미술과 매체’는 과거에서 현대까지의 매체를 탐색하고 역할을 이해함으로써 매체의 다양성과 융합 가능성을 발견하게 한다. 매체의 특성과 표현 원리, 매체를 활용한 미술 작품을 다룸으로써 미술에서의 매체의 변화를 이해하게 한다. 매체를 활용하여 표현을 정교화하고 미술과 다른 분야를 융합하여 창의적으로 표현하게 한다. 또한 매체에 메시지를 담아 표현한 작품을 전시하고 세상과 소통하게 한다.

학생들은 다양한 매체로 표현된 작품이 시대를 반영한 결과물임을 이해하고 다양한 매체를 탐색하고 창의적으로 활용함으로써 타 분야로 확장할 수 있다. 자신이 속한 사회·문화적 특성과 기술 발전의 과정을 매체를 통해 표현하고 소통하며, 다양한 표현을 포용하고 공존을 위한 공동체의 삶에 기여할 수 있다.

나. 목표

아날로그 매체와 디지털 매체를 활용한 작품 속 미적 표현의 특징을 이해하고 매체의 특성을 적용한 표현 과정을 경험한다. 다양한 매체를 활용하여 창의적으로 표현된 작품을 보존하고 전시함으로써 시각적으로 소통하고 다양성을 존중하며 포용한다.

(1) 매체의 특성에 따른 표현 원리를 탐구하여 발견된 미적 특징과 표현 가치를 공유한다.

- (2) 아날로그와 디지털 매체의 표현 방법을 실험하고 타 분야와 융합하여 창의적으로 표현하는 능력을 함양한다.
- (3) 다양한 매체의 표현 기술을 적용한 작품 전시를 통하여 매체에 개방적인 태도와 서로의 생각을 존중하며 소통하는 능력을 함양한다.

2. 내용 체계 및 성취기준

가. 내용 체계

(1) 매체의 이해

핵심 아이디어	· 미술에서 매체는 미적, 물성적, 기술적 특성을 활용한 표현을 통해 미적 인식을 확장하게 한다.
범주	구분 내용 요소
[지식 · 이해]	· 아날로그와 디지털 매체의 개념과 종류 · 시대별, 지역별 매체의 변화 · 매체의 특성과 표현 원리
[과정 · 기능]	· 시대별, 지역별 미술과 매체 관련짓기 · 미술에서 매체의 역할과 의미 탐색하기 · 매체의 표현 특성 실험하기
[가치 · 태도]	· 매체의 미적 가치 공유 · 매체의 효과에 반응하는 태도 · 매체에 대한 개방적 태도와 비판적 수용

(2) 매체의 활용

핵심 아이디어	· 미술에서 매체의 활용은 융합적이고 창의적 시도로 문제를 해결하고 매체의 가치를 새롭게 인식하게 한다.
범주	구분 내용 요소
[지식 · 이해]	· 아날로그 매체 · 디지털 매체 · 작품의 정교한 표현과 보존 방법
[과정 · 기능]	· 표현 매체를 창의적으로 활용하여 표현하기 · 타 분야와 연결하여 융합하기 · 다양한 매체로 표현하고 전시하기
[가치 · 태도]	· 매체의 미적 가치 공유 · 매체의 효과에 반응하는 태도 · 매체에 대한 개방적 태도와 비판적 수용

나. 성취기준

(1) 매체의 이해

- [12미매01-01] 시대별, 지역별 매체의 변화를 비교하고 미술과 매체를 관련지을 수 있다.
- [12미매01-02] 미술에서 매체의 역할과 의미를 탐색하고 미적 가치를 발견할 수 있다.
- [12미매01-03] 미술에 활용되는 아날로그와 디지털 매체의 개념과 종류를 이해하고 개방적 태도로 표현 매체를 선택할 수 있다.
- [12미매01-04] 매체의 특성과 표현 원리를 실험하고 작품에 반영할 수 있다.

(가) 성취기준 해설

- [12미매01-02] 성취기준은 매체가 작가의 생각과 감정, 시대 인식을 반영한 결과물임을 이해하고 미술 속 매체의 역할과 의미를 탐색하여 미적 가치를 발견할 수 있도록 설정된 것이다. 미술 작품을 통해 작가의 내러티브, 디지털 혁명에 의한 기술의 발달, 기후위기, 환경 재난 등의 환경적 변화를 이해하는 등 매체의 역할과 의미를 탐색하는 과정에서 미술에서 매체의 미적 가치를 발견하는 데 초점을 둔다.
- [12미매01-04] 성취기준은 건식 매체, 습식 매체, 유화 물감, 아크릴 물감, 사진, 도자, 유리, 금속, 나무 등 아날로그 매체와 디지털 이미지, 인터넷, 가상현실 등 디지털 매체의 특성과 표현 원리를 실험하고 그 효과를 이해하여 작품에 반영할 수 있도록 설정된 것이다. 매체의 미적, 물성적, 기술적 특성과 표현 원리를 실험하며 기존에 미술 매체로 사용해보지 않았던 새로운 매체들을 발견하고 경험하여 표현에 적용하는 데 초점을 둔다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 매체의 이해 영역에서는 자신의 삶과 동시대 미술을 적용하고 시대별, 지역별로 주요 사건과 인물을 연계하여 문화 다양성을 학습하도록 한다.
- 기술의 발달, 사회·문화의 변화가 매체에 미치는 영향을 이해하고 타 분야의 지식과 매체의 변화를 연결 지어서 학습하도록 한다.
- 서적, 잡지, 전시, 영상, 온라인 플랫폼 등을 활용하여 조사하고 미술과 매체의 관계에 대해서 탐색하도록 한다.
- 미술에서 매체의 다양한 활용 방식을 이해하고, 그래픽, 영상, 가상현실, 증강현실, 인공지능, 소리, 설치, 퍼포먼스 등 새롭게 경험하는 매체에 대해서 개방적인 태도로 활용하도록 한다.
- 다문화 학생, 특수교육 대상 학생, 학습이 느린 학생들이 매체의 물성적 특성을 직접 체험하며 수업에 참여할 수 있도록 돕고 작품 속 매체 탐색에서의 어려움, 매체의 특성과 표현

원리의 이해에 대한 어려움 등을 구체적으로 파악하여 학생 개별화 수업을 진행한다.

- 성취기준을 종합하여 최소 성취수준을 설정하고, 개별 진단, 맞춤형 학습 관리를 통해서 학습자의 최소 성취수준을 보장할 수 있도록 한다. 최소 성취수준 도달을 위한 기준을 수립한 후 안내하여 매체를 이해하고 미술과 매체의 관계를 탐색하며 매체의 특성을 실험하는 과정을 돕는다.

(2) 매체의 활용

[12미매02-01] 아날로그 매체와 디지털 매체를 창의적으로 활용하여 표현할 수 있다.

[12미매02-02] 아날로그와 디지털 매체를 타 분야와 연결하고 융합하며 매체의 가치를 공유할 수 있다.

[12미매02-03] 작품의 정교한 표현과 보존 방법을 이해하고 다양한 매체로 표현한 작품을 전시할 수 있다.

[12미매02-04] 전시된 작품 속 매체의 효과에 반응하고 공감하며 비판적으로 수용할 수 있다.

(가) 성취기준 해설

- [12미매02-02] 성취기준은 매체의 표현 기술과 방법을 타 분야와 연결하고 융합하여 자신의 의도대로 작품을 창의적으로 표현하도록 설정된 것이다. 미술을 다양한 분야와 융합하여 표현하는 현대 미술의 다원화된 표현 방법 속 매체의 가치를 이해하고, 전통적으로 사용해 오던 아날로그 매체와 디지털 매체를 융합하여 새로운 매체 표현을 시도하며 매체의 가치를 발견하고 공유하는 데 초점을 둔다. 일상에서 지나치던 매체를 새로운 표현 매체와 융합하여 작품에 활용하는 과정에서 깊이 있는 학습이 이루어지며 타 분야에 대해 개방적인 태도를 기르게 된다.
- [12미매02-03] 성취기준은 매체의 표현 기술을 활용하여 자신의 의도대로 작품을 섬세하고 치밀하게 표현하는 방법과 아날로그 매체와 디지털 매체를 사용한 작품의 보존 방법의 차이를 이해하고 작품을 효과적으로 전시하도록 설정된 것이다. 아날로그 매체를 사용한 작품은 화랑이나 미술관에서 작품을 보존하고 전시하지만 디지털 매체를 사용한 작품은 작품 보존과 전시에 있어서 차이가 있음을 이해하고, 온오프라인 공간을 탐색하고 활용하여 작품을 보존하고 전시하는 것에 초점을 둔다. 다양한 매체를 활용하여 학습자의 생각과 작품의 표현을 함께 정교화하고 작품에 적합한 방법을 활용하여 전시하는 과정을 통해 학생들은 예술적 성취를 경험한다.

(나) 성취기준 적용 시 고려 사항

- 아날로그 매체와 디지털 매체를 융합하여 작품 제작 시 타 분야의 지식과 기술을 적극적으로 활용하여 표현하도록 한다.
- 아날로그 매체를 사용하는 드로잉, 회화, 판화, 건축 등의 손으로 그리고 만드는 작품들과 디지털 매체를 사용하는 가상현실, 컴퓨터 그래픽스, 사이버네틱 조각, 상호 작용 예술 작품을 전시할 때, 온오프라인 공간에서 다양한 방법으로 전시하며 관람객과 소통하도록 한다.
- 매체에 대한 개방적 태도로 작품을 제작하고 전시하며 서로 다른 표현의 가치를 발견하고 다양성을 존중하며 공동체의 문화를 이해하도록 한다.
- 다문화 학생, 특수교육 대상 학생, 학습이 느린 학생들이 참여 가능한 수준의 매체를 다양하게 제시하고 학생이 매체를 선택하여 작품을 제작할 수 있게 안내하도록 한다. 온오프라인 전시 시 전시 방법을 단계별로 안내하여 학습에 참여할 수 있도록 돕는다.
- 성취기준을 종합하여 최소 성취수준을 설정하고, 개별 진단, 맞춤형 학습 관리를 통해서 학습자의 최소 성취수준을 보장할 수 있도록 한다. 최소 성취수준 도달을 위한 기준을 수립한 후 안내하여 아날로그 매체와 디지털 매체를 창의적으로 활용하고 타 분야와 융합하여 작품을 제작, 전시하는 과정을 돕는다.

3. 교수·학습 및 평가

가. 교수·학습

(1) 교수·학습의 방향

- (가) ‘미술과 매체’ 각 영역의 핵심 아이디어가 교수·학습 전 과정에 계획, 실행, 반영되고 내면화되어 삶 속에서 활용될 수 있도록 한다.
- (나) ‘매체의 이해’, ‘매체의 활용’ 영역의 특성을 살리고 내용 요소 속 세 범주 지식·이해, 과정·기능, 가치·태도를 연계, 통합하여 사고하고 탐구하며 미술을 삶 속에서 구체적으로 활용하고 향유할 수 있도록 한다.
- (다) 다양한 매체를 활용한 표현 활동을 위해 시공간적 제약을 극복하고 현실과 가상공간의 경계를 허무는 첨단 교수·학습 환경을 구축하여 활용한다.

- (라) 정보 처리 시 빅데이터를 수집하고 분석하는 방법을 활용하고, 개인 정보 보호 교육을 통해 정보통신 윤리 의식을 갖도록 하며, 저작권의 중요성을 이해하도록 안내한다.
- (마) 타 교과와 융합이 이루어질 수 있는 내용을 고려하여 주제 중심의 범교과 학습을 학기 초에 계획하고 실행한다.
- (바) 생태전환 및 지속가능성을 고려하여 학습 과정 설계 시 재료와 용구의 선택, 활용, 처리 방법을 친환경적으로 계획한다.
- (사) 지역사회의 예술 정보, 예술 기관, 문화 공간, 타 분야 기관 등과 적극적으로 연계하여 활용하고 예술가의 융합적 사고로 관점을 전환해보는 경험을 제공하도록 하며 공공장소에서의 안전 수칙을 준수할 수 있도록 한다.
- (아) 느린 학습자, 다문화 학생, 특수교육 대상 학생 등 다양한 학생들에게도 적용될 수 있도록 맞춤형 수업을 진행하여 모두가 참여하는 수업이 되도록 한다.
- (자) 최소 성취수준 보장을 위한 적절한 교수·학습 방법 및 유의 사항을 계획하여 제시한다.

(2) 교수·학습 방법

- (가) 매체의 특성과 표현 원리를 교사가 직접 시범을 보이는 직접 교수·학습 방법을 활용한다.
- (나) 학생의 개별 관심사와 특성을 고려하여 작품의 주제를 선정하고 매체를 활용하여 표현하는 개별화 수업 방법을 활용한다.
- (다) 다양한 매체를 융합하고 적용하는 과정에서 개인과 사회의 당면한 문제를 해결하고 창의적으로 표현할 수 있는 창의적 문제 해결 방법, 프로젝트 학습 방법, 주제와 관련된 최선의 대안을 선정하고 표현하여 행동하는 실천적 문제 해결 방법을 활용한다.
- (라) 매체를 실험하고 융합하는 경험을 통하여 새로운 방법을 적용하는 과정을 기록하며 학생의 성장 과정을 확인할 수 있는 경험 학습 방법, 프로세스폴리오법을 활용한다.
- (마) 여러 감각을 활용하여 매체의 물성적 특성을 파악하는 관찰 학습 방법, 매체의 새로운 표현 특성을 실험하고 적용하기 위한 지식 탐구 학습 방법, 미술 작품 속 매체의 미적 원리나 특징을 추론하여 미적 인식을 확장하는 귀납적 학습 방법을 활용한다.
- (바) 아날로그 매체와 디지털 매체의 미적 가치를 다양한 맥락에서 발견하고 내면화하는 가치 탐구 학습 방법을 활용한다.

- (사) 전시를 감상하며 작품 속 매체의 효과에 대한 자신의 반응을 명료화하고 대화와 상호 작용을 통해 서로의 생각을 나누는 토의·토론 학습 방법, 반응중심 학습 방법 등을 활용한다.
- (아) 작가의 작품 속 매체의 역할과 의미를 다양한 맥락에서 탐색하고 분석하는 내러티브 중심 학습 방법을 활용한다.
- (자) 모듈별 창작 활동을 통하여 매체의 융합과 적용과정에서 타 분야의 지식을 연결하여 문제를 해결하고 협력하는 협동 학습 방법, 동료 교수 방법 등을 활용한다.
- (차) 디지털 매체로 결과물을 누적하여 학습자의 변화 과정을 살펴볼 수 있는 디지털 포트폴리오법, 디지털 매체의 특징인 가상현실과 상호 작용성을 활용하여 작품을 제작하는 가상현실 기반 학습 방법, 가상공간과 아바타를 활용하여 전시하는 메타버스 기반 학습 방법, 게임의 방식을 활용하여 작품을 제작하는 게임 기반 학습 방법 등 디지털 도구를 적극적으로 활용한다.

나. 평가

(1) 평가의 방향

- (가) ‘매체의 이해’, ‘매체의 활용’ 영역의 특성에 맞는 평가 방법을 선택하여 학습 과정을 중시하는 평가가 이루어지도록 한다.
- (나) 평가는 학습자의 수행 과정을 평가하되 아날로그와 디지털 매체에 대한 이해, 타 분야와 연결하여 융합하는 과정, 매체에 대한 개방적 태도 등 지식·이해, 과정·기능, 가치·태도의 세 범주가 고루 평가될 수 있도록 계획한다.
- (다) 평가의 결과는 학습자의 성장과 발달을 지원하고 교수·학습의 개선에 도움이 되도록 활용한다.
- (라) 평가 내용과 기준은 학습 부진, 느린 학습자 등 다양한 학습자를 위한 맞춤형 평가 방안을 마련한다.
- (마) 학기 초 학습자 사전진단과 학기 중 맞춤형 학습관리를 통해 최소 성취수준을 보장하고 최소 성취수준에 도달하지 못한 학생에게는 온오프라인 수업으로 보충학습의 기회를 제공한다.

(2) 평가 방법

- (가) 시대별, 지역별로 미술과 매체의 변화를 분석하여 작성하는 연구보고서법, 매체의 가치에 대한 자신의 생각을 논리적으로 작성하는 서·논술형 평가법, 매체의 종류에 따른 특성과 표현 원리를 실험하여 효과를 전달하기 위한 발표법을 활용하여 평가한다.
- (나) 아날로그 매체와 디지털 매체를 융합하고 타 분야의 지식을 활용하여 표현하고 완성하는 실기 평가법, 매체를 적용하여 완성된 작품을 체계적으로 정리하는 포트폴리오법, 매체의 이해와 활용의 과정을 정리하고 학습자의 성장 정도를 평가하기 위한 프로세스폴리오법을 활용하여 평가한다.
- (다) 학습자가 스스로 매체를 융합하여 표현하는 학습의 참여와 수준을 성찰할 수 있는 자기 평가, 온오프라인 전시를 통해 작품 속 매체의 효과를 이해하고 존중하는 동료 평가를 활용하여 평가한다.
- (라) 작품을 감상하고 미술 용어를 활용하여 매체에 따른 전시 방법을 작성하는 연구보고서법, 작품을 감상하고 제작 의도와 매체의 미적 가치를 이해하고 토론하는 토의·토론법을 활용하여 평가한다.
- (마) 타 분야와 연결하고 융합하여 매체로 표현하는 학습 과정에서 학습자의 개방적인 태도와 적극성을 관찰일지와 체크리스트로 평가하는 관찰법을 활용하여 평가한다.