

6권

음악/미술

이 책의 특징

- 음악
1. 음악 요소 + 지도서 각론
 2. 서양음악 / 전통음악
 3. 감상곡
 4. 기악
 5. 영역별 초등·중등 기출문제
- 미술
1. 3-6학년 성취기준 + 교과서 + 참고자료
 2. 검정 지도서 각론 구조화
 3. 미술 영역별 핵심정리
 4. 영역별 초등·중등 기출문제



초등 교사 임용시험 대비

검정 지도서
각론 단권화를
한번에 끝내는

한 권으로 지도서

각론 보개기

각론편

1. 박, 박자 [23]

- ① 2/4박자의 구성과 셈여림 이해하기
- ② 3/4박자의 구성과 셈여림 이해하기
- ③ 4/4박자의 구성과 셈여림 이해하기
- ④ 6/8박자의 구성과 셈여림 이해하기
- ⑤ 3/4박자와 6/8박자 구별하기
- ⑥ 2박자 / 3박자/ 4박자/ 6박자의 리듬꼴

2. 변박자 [25]

- ① 6박자의 셈여림과 2박자의 셈여림
- ② 4/4박자와 2/4박자
- ③ 3/4박자와 4/4박자
- ④ 지휘법

3. 음의 길고 짧음 [27]

- ① 음표와 쉼표의 길이
- ② 코다이 리듬 음절

4. 음의 높고 낮음 [27]

- ① 신체로 나타내기
- ② 코다이 손 기호

5. 셈여림 [29]

기호	<i>p</i>	<i>pp</i>	<i>mf</i>	<i>f</i>	
읽기	피아노	메조피아노	메조포르테	포르테	테크레센도
뜻	여리게	조금 여리게	조금 세게	세게	점점 세게

6. 빠르기 [29]



- ① accelerando(accel.) 아첼레란도점점 빠르게
- ② allargando 알라르간도 - 점점 천천히, 점점 느리고 폭넓게
- ③ rallentando(rall.) 랄렌탄도 - 점점 느리게
- ④ ritardando(rit.) - 리타르단도 점점 느리게

7. 음악 기호 [31]

- ① 조표
- ② 임시표
- ③ 불임줄과 이음줄
- ④ 스타카토 / 악센트

8. 당김음 [33]

- ① 센박에 쉼표가 있는 경우
- ② 여린박의 음이 센박의 음보다 긴 경우
- ③ 센박이 앞의 여린박과 불임줄로 이어져 있는 경우

9. 못갖춘마디 [34]

- ① 못갖춘마디의 특징
- ② 여린내기
- ③ 지휘법

10. 가락 [36]

- ① 차례가기 (순차진행) 가락과 뛰어가기 (도약진행)가락
- ② 동형 진행 가락

11. 오스티나토 [37]

- ① 리듬 오스티나토
- ② 가락 오스티나토
- ③ 화음 오스티나토

12. 형식 [39]

- ① ab형식
- ② aba 형식
- ③ AB 형식
- ④ ABA 형식

13. 소리의 어울림 [42]

- ① 들림 노래
- ② 카논
- ③ 겹침 노래
- ④ 기악합주

14. 도들이표 / D.C / D.S. [43]

- ① 도들이표
- ② D.C
- ③ D.S

15. 음이름 · 계이름 [45]

- ① 음이름
- ② 계이름
- ③ 이동도법
- ④ 고정도법

16. 장음계 · 단음계 [48]

- ① 다장조
- ② 바장조
- ③ 사장조
- ④ 다장조와 가단조
- ⑤ 라단조와 바장조

17. 주요 3화음 [50]

- ① 다장조 주요 3화음
- ② 바장조 주요 3화음
- ③ 사장조 주요 3화음
- ④ 단조의 주요 3화음
- ⑤ 노래에 어울리는 화음 반주

음악 요소

1. 토리
2. 장단 - 구음, 부호
3. 장단의 세
4. 장단꼴
5. 형식 - 매기고 받는 형식 / 긴 자진 형식
6. 시김새

1. 장단 [59]

- ① 장단
- 1) 박과 소박
- 2) 자진모리 장단
- 3) 세마치 장단
- 4) 굿거리 장단
- 5) 중중모리 장단
- 6) 대취타 장단
- 7) 삼재가락(자진모리)장단
- 8) 사물놀이 장단
- 9) 별달거리 장단
- 10) 타령 장단
- 11) 시조 장단
- 12) 엮모리 장단

- ② 장단의 세
- ③ 장단꼴
- ④ 말붙임새

2. 시김새 [61]

- ① 굵게 떠는소리
- ② 흘러내리는 소리
- ③ 꺾는 소리
- ④ 밀어 올리는 소리
- ⑤ 구르는 소리

3. 민요의 형식 [63]

- ① 매기고 받는 소리
- ② 긴 자진 형식
- ③ 엮음 형식
- ④ 연음 형식

토리

1. 지역
2. 구성음
3. 주요음
4. 시김새

4. 여러 지역의 토리 [64]

① 경 토리 - 솔라도레미 / 라도레미솔

- 1) 아리랑
- 2) 도라지 타령
- 3) 군밤타령
- 4) 풍년가
- 5) 늘리리야
- 6) 천안 삼거리
- 7) 태평가
- 8) 경북궁타령
- 9) 장부타령

② 메나리 토리 - 미솔라도레

- 1) 쾌지나칭칭나네 / 자진 쾌지나칭칭나네
- 2) 칭칭이 소리 / 자진 칭칭이 소리
- 3) 나물 노래
- 4) 돝소 소리
- 5) 밀양 아리랑
- 6) 뱃노래 / 자진뱃노래

③ 육자배기 토리 - 미-솔-라-(도)시-레

- 1) 강강술래 / 자진강강술래
- 2) 고사리 꺾자
- 3) 덕석 물자
- 4) 정어여자
- 5) 남생아 놀아라
- 6) 개고리 개골청
- 7) 등당기타령
- 8) 거문도 뱃노래
- 9) 등당애 타령 / 자진 등당애 타령

10) 에릉데릉

- 11) 장원질소리
- 12) 장장 짚세기
- 13) 산아지 타령
- 14) 진도 아리랑

④ 수심가 토리 - 레미솔라도

- 1) 봉죽타령
- 2) 싸들
- 3) 금다래궁
- 4) 꿈대타령
- 5) 풍구타령
- 6) 자진배치기

⑤ 제주도 민요

- 1) 오돌또기
- 2) 너영나영
- 3) 이야흥타령
- 4) 서우젓소리 / 자진서우젓소리

5. 노동요 [79]

- 1) 휘훨이
- 2) 모심는 소리
- 3) 거문도 뱃노래
- 4) 멀저 후리는 소리

6. 창작 국악 동요 [81]

- 1) 만파식적
- 2) 개구리 소리
- 3) 아침해

1. 생활에 활용되는 국악의 종류

- ① 의식요
- 1) 제례악 - 종묘 제례악
- 2) 연례악 - 수제전
- 3) 균례악 - 대취타
- ② 노동요
- ③ 유희요(놀이요)
- 1) 강강술래

- 2. 행진곡 [84]
- ① 대취타
- ② 대취타 / 향발무
- ③ 대취타 / 취타
- ④ 결혼 행진곡 / 라데츠키 행진곡
- ⑤ '라데츠키 행진곡'과 '대취타'

- 3. 풍물놀이 / 사물놀이 [90]
- ① 연주악기 - 태평소 / 팽과리 / 장구 / 북 / 징 / 소고
- ② 장단 - 삼채장단 / 별달거리

- 4. 중요 제례악 [93]
- ① 보태평 / 정대업
- ② 문무 / 무무
- ③ 전폐희문
- ④ 연주악기

- 5. 판소리 [97]
- ① 판소리의 구성요소 - 소리 / 아니리 / 발림 / 추임새
- ② 일고수 이명창
- ③ 춘향가, 심청가, 흥보가, 수궁가, 적벽가
- ④ 흥보가 중 박타는 대목 / 화초장 타령
- ⑤ 판소리의 장단 / 구음
- ⑥ 판소리/ 창극 비교, 오페라/ 뮤지컬 비교

- 6. 시나위 [100]
- ① 한배에 따른 형식
- ② 연주악기

- 7. 산조 [101]
- ① 한배에 따른 형식
- ② 가야금산조, 거문고산조, 대금산조, 해금산조, 피리 산조, 아쟁산조
- ③ 진양조장단-중모리장단-중중모리장단-자진모리장단

- 8. 시조 [103]
- ① 3장 형식
- ② 시조의 반주 / 시조 장단 5박, 8박장단
- ③ 평시조 '태산이' / 평시조 '동장이'
- ④ 손가락을 활용한 초장의 율명과 시김새 익히기

- 9. 처용무 / 대풍류 / 삼현육각 [106]
- ① 처용무 - '수제전', '관악 영산회상'
- ② 대풍류 악기편성
- ③ 삼현육각 악기편성
- ④ 대풍류와 삼현육각의 차이점

- 10. 수제전 [106]
- ① 삼현육각에 편성되는 악기 / 쓰임새
- ② 가락의 특징 - 연음
- ③ "천년만세"와 "수제전" 비교하기

- 11. 봉산 탈춤 [108]
- ① 삼현육각
- ② 타령 장단

- 12. 영산회상 [109]
- ① 현악 영산회상
- 1) 거문고 중심의 줄풍류 편성
- 2) 세령산
- 3) 타령
- ② 관악 영산회상
- 1) 향피리 중심의 대풍류 편성
- 2) 타령
- ③ 평조회상

- 13. 천년만세 [111]
- ① 계면가락도드리, '양청도드리', '우조가락도드리
- ② 거문고가 중심이 되는 줄풍류 편성
- ③ 타령장단

- 14. 포구락 [111]
- ① 궁중무용
- ② 포구락의 순서와 신체 표현 방법

- 15. 국악감상곡 [113]
- ① 도드리
- ② 보허사
- ③ 양친도드리
- ④ 병창
- ⑤ 학무

- 16. 청성 자진한잎 / 수롱음 [115]
- ① 청성곡의 특징
- ② 생소병주 - 생황과 단소

- 17. 기악곡의 연주 형태 [117]

- 18. 표제 음악 [118]
- ① 피터와 늑대사냥 중 여름 1악장
- ② [빌헬름 텔] 서곡
- ③ 진람회의 그림
- ④ 호두까기 인형 모음곡
- ⑤ 나의 조국 - 몰다우산왕의 궁전에서
- ⑥ 동물의 사육제
- ⑦ 고장 난 시계
- ⑧ 페르 권트 모음곡

- 19. 다양한 문화권의 음악 [124]
- ① 잠보 브와나

1. 타악기 - 무물 / 유물 타악기..... [125]

- ① 큰북 연주법
- ② 작은북 연주법
- ③ 트라이앵글 연주법 - 트레몰로 주법
- ④ 램버린 연주법 - 트레몰로 주법
- ⑤ 캐스터네츠 연주법
- ⑥ 우드블록
- ⑦ 마라카스
- ⑧ 귀로
- ⑨ 카바사
- ⑩ 썰매 종(슬레이벨)
- ⑪ 손북(핸드드럼)
- ⑫ 카우벨
- ⑬ 선더드럼(스프링 드럼)
- ⑭ 핸들 캐스터네츠
- ⑮ 아고고 벨 / 레인 스틱 / 버드 휘슬
- ⑯ 실로폰
- ⑰ 핸드벨

2. 장구 / 소고..... [129]

- ① 장구의 기본연주법을 구음으로 익히기
- ② 바른 자세와 주법으로 소고 연주하기

3. 국악 관악기..... [130]

- ① 단소
- 1) 장간보
- 2) 울명
- 3) 운지법
- 4) 배성, 중성, 청성
- 5) 평취, 지취, 여취
- ② 소금
- 1) 운지법
- ③ 대금
- ④ 통소
- ⑤ 세피리
- ⑥ 향피리/당피리
- ⑦ 생황
- ⑧ 훈
- ⑨ 태평소
- ⑩ 나발

4. 리코더..... [141]

- ① 리코더 종류
- ② 리코더 운지법
- ③ 서밍 주법
- ④ 논 레가토 주법 / 포르타토 주법 / 스타카토 주법 / 레가토 주법
- ⑤ 리코더 대선을 연습 방법

5. 멜로디언..... [147]

- ① 멜로디언의 운지법
- ② 텅잉 방법
- ③ 가락 악기 연주

6. 현악기..... [148]

- ① 타현악기
- 1) 양금
- 2) 피아노
- 3) 칼림바
- ② 활현악기
- 1) 해금
- 2) 아쟁
- 3) 바이올린
- 4) 비올라
- 5) 첼로
- 6) 더블베이스
- ③ 발현악기
- 1) 가야금
- 2) 거문고
- 3) 기타
- 4) 하프
- ④ 현악 4중주
- ⑤ 피아노 5중주 / 피아노 5중주 제 4악장 '송어'

7. 서양 관악기..... [150]

- ① 목관악기
- 1) 플루트
- 2) 오보에
- 3) 클라리넷
- 4) 바순(피곳)
- ② 금관악기
- 1) 트럼펫
- 2) 트롬본
- 3) 호른
- 4) 튜바
- ③ 목관 5중주
- ④ 금관 5중주

음악 각론 단권화

음악 요소 + 지도서 각론 함께보기

2025학년도 A - 6 문제

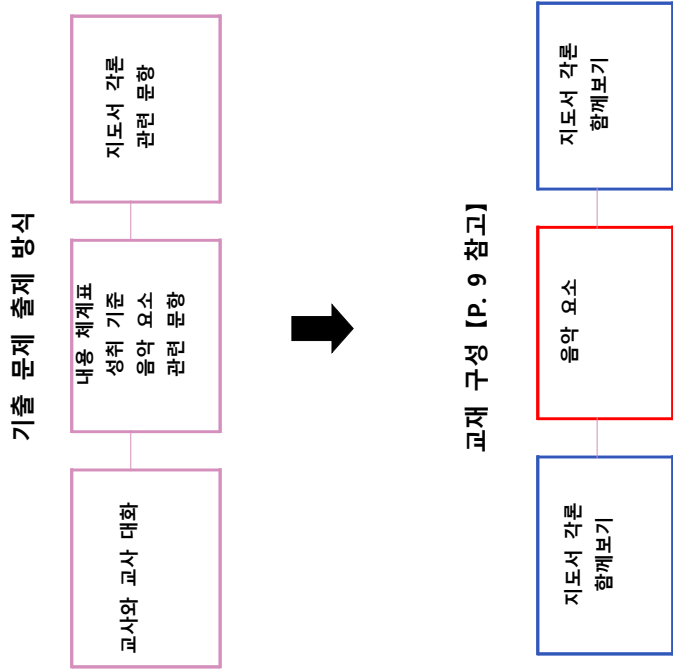
(가) 지도 교사: '가을을 주제로 하는 음악과 프로젝트 수업을 어떻게 구성하면 좋을지 이야기해 봅시다.'
 예비 교사 A: 가을을 표현한 노래를 불러 보고, 기억 합주 활동을 구성하면 어떨까요? 비발디의 '사계' 중 '가을'을 듣고 음악적 특징에 대해 이야기를 하는 것도 좋겠습니다.
 예비 교사 B: 가을을 상상하며 떠오르는 느낌을 음악으로 나타내는 활동을 함께 구성해 보지요. 예를 들어, ㉠ 은행잎이 떨어지는 모습을 상상하면서 떠오르는 생각이나 느낌을 정해진 형식 없이 바로 목소리나 악기 등으로 나타내는 활동은 어떨까요?
 지도 교사: 여러분들이 이야기한 내용을 바탕으로 프로젝트수업을 구성한다면, 학생들에게 다양한 음악 경험을 제공할 수 있겠네요.

1) (가)의 밑줄 친 ㉠은 2022 개정 음악과 교육과정 창작 영역의 '과정 기능' 중 어떤 내용 요소에 근거한 것인지 쓰시오. [1점]

2021학년도 A - 6 문제

(가) 지도 교사: 감상 영역의 교수학습 방법 및 유의 사항에 대해서 이야기해 봅시다.
 예비 교사 A: 실음을 통한 음악 요소와 개념을 구별할 수 있도록 지도합시다.
 예비 교사 B: 음원, 그림, 영상 등의 자료를 활용하여 악곡의 특징을 파악하도록 지도합니다.
 지도 교사: 네, 잘 알고 있네요. 음악 감상을 통해 학생들이 음악에 대한 미적 체험을 할 수 있도록 영역별 연계성을 고려하여 다양한 교수·학습 방법을 활용하면 됩니다. 그럼 각자의 수업 계획에 대해서 이야기해 볼까요?
 예비 교사 A: 저는 슈베르트의 실내악곡인 피아노 5중주 제4악장 '송어'를 감상하고, 주제를 편곡한 악보로 멜로디인 반주에 맞추어 노래 부르기 활동을 병행해 다양한 ()을/를 지도하려고 합니다. 또한 악곡의 특징을 이해하여 성부 간 ()도 느끼게 할 계획입니다.
 예비 교사 B: 저는 줄풍류 음악을 통해 악곡의 시대적 배경과, 관악기·현악기의 음색 구분 및 다양한 ()을/를 지도하고자 합니다. 그리고 가락선 악보를 제시하고, 장단의 변화를 지도하여 악곡의 이해를 높이고자 합니다.
 지도 교사: 좋습니다. 좋은 수업 기대하겠습니다.
 1) 2015 개정 음악과 교육과정 5~6학년군 음악 요소와 개념 중 (가)의 () 안에 공통으로 들어갈 음악 요소를 쓰시오. [1점]

기술 문제 출제 방식 ▶ 교재구성



[정답: 출저 - 2022개정 교육과정 내용체계표]

- 즉흥적으로 표현하기

[정답: 출저 - 2022개정 교육과정 음악 요소]

- 소리의 어울림

(1) 연주

핵심 아이디어	<ul style="list-style-type: none"> 음악은 고유한 방식과 원리에 따라 인간의 느낌, 생각, 경험을 다양한 소리의 어울림으로 표현한 것이다. > [원리] 개인적 혹은 협력적 음악 연주는 인간의 감수성과 사회·문화적 배경에 따라 다양한 행위 과정으로 나타난다. > [맥락] 인간은 생활 속에서 다양한 음악 매체와 표현 방법을 활용하여 함께 경험하며 소통한다 > [활용] 	
범주	구분	내용 요소
		초등학교
[지식·이해]	3~4학년	5~6학년
[과정·기능]	<ul style="list-style-type: none"> 생활 속의 음악 기초적인 음악 요소 자세와 주법 느낌, 여러 소리 	<ul style="list-style-type: none"> 간단한 악곡의 연주 형태 음악 요소 주법과 표현 기법 어울림, 여러 악기
[가치·태도]	<ul style="list-style-type: none"> 노래 부르거나 악기 연주하기 신체로 표현하고 놀이하기 발표하고 이야기하기 연주를 즐기는 태도 연주에 대한 관심 	<ul style="list-style-type: none"> 노래 부르거나 악기 연주하기 다양한 방법으로 표현하기 발표하고 돌아보기 음악으로 함께하는 태도 연주 준비와 참여
1) 지식·이해	연주, 감상, 창작할 대상으로서의 음악 범위	연주, 감상, 창작할 대상으로서의 음악 범위
2) 과정·기능	음악 요소/원리/개념 등 내용적 지식 + 연주/제작 방법 등 절차적 지식	음악 요소/원리/개념 등 내용적 지식 + 연주/제작 방법 등 절차적 지식
3) 가치·태도	연주, 감상, 창작 학습 시 초점을 두어야 할 포괄적 요소·관점	연주, 감상, 창작 학습 시 초점을 두어야 할 포괄적 요소·관점
	신체적·실천적 기능(노래/연주 등), 인지적·연계적 기능(설명/활용 등)	신체적·실천적 기능(노래/연주 등), 인지적·연계적 기능(설명/활용 등)
	개인의 음악적 태도·가치(흥미 등), 사회적·문화적·정서적 가치(존중/협력 등)	개인의 음악적 태도·가치(흥미 등), 사회적·문화적·정서적 가치(존중/협력 등)

Q1 | 생활화를 영역별 4, 5번에 반영

생활화	생활화
영역이 별도로 존재	영역별 성취기준 4, 5번에 생활화 내용 재배치

【성취기준 - 3·4 학년군 연주】

범주	내용 요소	성취기준
지식·이해	<ul style="list-style-type: none"> 생활 속의 음악 기초적인 음악 요소 자세와 주법 느낌, 여러 소리 	<p>[4음01-01] 바른 자세와 주법을 익혀 노래 부르거나 악기로 연주한다.</p> <p>[4음01-02] 기초적인 음악 요소를 살려 노래 부르거나 악기로 연주하고 느낌을 이야기한다.</p> <p>[4음01-03] 노래와 악기 연주에 어울리는 신체표현이나 놀이를 하며 음악을 즐긴다.</p> <p>[4음01-04] 생활 속에서 음악을 경험하며 연주에 관심을 가지고 참여한다.</p>
과정·기능	<ul style="list-style-type: none"> 노래 부르거나 악기 연주하기 신체로 표현하고 놀이하기 발표하고 이야기하기 	
가치·태도	<ul style="list-style-type: none"> 연주를 즐기는 태도 연주에 대한 관심 	

【성취기준 - 5·6 학년군 연주】

범주	내용 요소	성취기준
지식·이해	<ul style="list-style-type: none"> 간단한 악곡의 연주 형태 음악 요소 주법과 표현 기법 어울림, 여러 악기 	<p>[6음01-01] 바른 주법과 표현 기법을 익혀 노래나 악기로 느낌을 담아 연주한다.</p> <p>[6음01-02] 음악 요소를 살려 노래나 악기로 발표하고 과정을 돌아본다.</p> <p>[6음01-03] 소리의 어울림을 생각하며 다양한 방법으로 함께 표현한다.</p> <p>[6음01-04] 간단한 형태의 연주를 준비하여 생활 속 음악 활동에 참여한다.</p>
과정·기능	<ul style="list-style-type: none"> 노래 부르거나 악기 연주하기 다양한 방법으로 표현하기 발표하고 돌아보기 	
가치·태도	<ul style="list-style-type: none"> 음악으로 함께하는 태도 연주 준비와 참여 	

(2) 감상

핵심 아이디어	음악은 고유한 방식과 원리 에 따라 다양한 속성을 정각적 형태로 구현한 것이다. ▶ [원리] 음악적 수용과 반응은 인간의 감수성과 사회·문화적 배경 에 따라 다양하게 나타난다. ▶ [맥락] 인간은 생활 속에서 다양한 음악 경험을 통해 미적 가치와 의미를 발견하고 공감한다. ▶ [활용]	
	범주	내용 요소 초등학교 3~4학년 5~6학년
[지식·이해]	다양한 종류의 음악 지역의 음악 문화유산 기초적인 음악 요소 음악적 특징 느낌, 분위기, 쓰임	다양한 종류와 문화권의 음악 우리나라 음악 문화유산 음악 요소 음악적 특징, 음악의 간단한 구성 느낌, 배경, 활용
[과정·기능]	반응하며 듣기 탐색하고 발견하기 묘사하거나 이야기하기	감지하며 듣기 인식하고 구별하기 설명하기
[가치·태도]	소리와 음악을 즐기는 태도 음악에 대한 호기심	음악의 아름다움에 대한 인식 음악에 대한 공감
1) 지식·이해	① 음악 범위	연주, 감상, 창작할 대상으로서의 음악 범위
	② 내용적·절차적 지식	음악 요소/원리/개념 등 내용적 지식 + 연주/창작 방법 등 절차적 지식
	③ 학습 요소·관점	연주, 감상, 창작 학습 시 초점을 두어야 할 포괄적 요소·관점
2) 과정·기능	신체적·실천적 기능(노래/연주 등), 인지적·연계적 기능(설명/활용 등)	
3) 가치·태도	개인의 음악적 태도·가치(흥미 등), 사회적·문화적·정서적 가치(존중/협력 등)	

【성취기준 - 3·4 학년군 감상】

범주	내용요소	성취기준
지식·이해	다양한 종류의 음악 지역의 음악 문화유산 기초적인 음악 요소 음악적 특징 느낌, 분위기, 쓰임	[4음02-01] 음악을 듣고 기초적인 음악 요소를 탐색하며 반응한다. [4음02-02] 다양한 음악을 듣고 음악적 특징을 발견한다. [4음02-03] 다양한 종류의 음악을 듣고 음악의 분위기를 묘사하거나 쓰임을 이야기한다. [4음02-04] 생활 속에서 음악을 들으며 느낌과 호기심을 갖고 즐긴다. [4음02-05] 우리 지역의 음악 문화유산을 찾아 듣고 음악을 즐기는 태도를 갖는다.
과정·기능	반응하며 듣기 탐색하고 발견하기 묘사하거나 이야기하기	
가치·태도	소리와 음악을 즐기는 태도 음악에 대한 호기심	

【성취기준 - 5·6 학년군 감상】

범주	내용요소	성취기준
지식·이해	다양한 종류와 문화권의 음악 우리나라 음악 문화유산 음악 요소 음악적 특징, 음악의 간단한 구성 느낌, 배경, 활용	[6음02-01] 음악을 듣고 음악의 요소를 감지하며 구별한다. [6음02-02] 다양한 문화권의 음악을 듣고 음악적 특징과 음악의 간단한 구성을 인식한다. [6음02-03] 다양한 종류의 음악을 듣고 음악의 배경과 활용을 설명한다. [6음02-04] 생활 속에서 음악을 찾아 들으며 아름다움을 느끼고 공감한다. [6음02-05] 우리나라 음악 문화유산을 찾아 듣고 국악의 가치를 인식한다.
과정·기능	감지하며 듣기 인식하고 구별하기 설명하기	
가치·태도	음악의 아름다움에 대한 인식 음악에 대한 공감	

(3) 창작

<p>· 음악은 고유한 방식과 원리에 따라 인간의 무한한 상상과 가능성을 탐구하여 만들어낸 것이다.</p> <p>▶ [원리]</p> <p>· 개인적 혹은 협력적 음악 창작은 인간의 감수성과 사회·문화적 배경에 따라 다양한 과정과 결과물로 나타난다.</p> <p>▶ [맥락]</p> <p>· 인간은 생활 속에서 다양한 매체와 방법을 활용하여 자기 주도적으로 음악을 구성하며 기여한다.</p> <p>▶ [활용]</p>				
범주	구분	내용 요소	초등학교	5~6학년
			3~4학년	
[지식·이해]	· 소리와 음악	· 간단한 음악	· 음악 요소	· 기초적인 기보, 음악 매체
[과정·기능]	· 즉흥적으로 표현하기	· 부분적으로 바꾸기	· 모방하여 나타내기	· 느낌, 상상
[가치·태도]	· 음악에 대한 흥미	· 음악의 새로움을 즐기는 태도		
1) 지식·이해	① 음악 범위	연주, 감상, 창작할 대상으로서의 음악 범위	음악 요소/원리/개념 등 내용적 지식 + 연주/제작 방법 등 절차적 지식	
	② 내용적·절차적 지식			
	③ 학습 요소·관점	연주, 감상, 창작 학습 시 초점을 두어야 할 포괄적 요소·관점		
2) 과정·기능		신체적·실천적 기능(노래/연주 등), 인지적·연계적 기능(설명/활용 등)		
3) 가치·태도		개인의 음악적 태도·가치(흥미 등), 사회적·문화적·정서적 가치(존중/협력 등)		

【성취기준 - 3·4 학년군 창작】

범주	내용 요소	성취기준
지식·이해	· 소리와 음악 · 기초적인 음악 요소 · 간단한 악보 · 느낌, 상상	[4음03-01] 느낌과 상상을 즉흥적으로 표현하며 음악에 대한 흥미를 갖는다. [4음03-02] 악곡의 일부를 바꾸어 표현하고 간단한 악보로 나타낸다. [4음03-03] 기초적인 음악 요소를 활용하여 소리나 음악으로 표현한다.
과정·기능	· 즉흥적으로 표현하기 · 부분적으로 바꾸기 · 모방하여 나타내기	[4음03-04] 생활 주변의 소리나 장면을 모방하며 음악의 새로움을 즐기는 태도를 갖는다.
가치·태도	· 음악에 대한 흥미 · 음악의 새로움을 즐기는 태도	

【성취기준 - 5·6 학년군 창작】

범주	내용 요소	성취기준
지식·이해	· 간단한 음악 · 음악 요소 · 기초적인 기보, 음악 매체 · 느낌, 아이디어	[6음03-01] 느낌과 아이디어를 떠올려 여러 매체나 방법으로 자신감 있게 표현한다. [6음03-02] 기초적인 기보를 활용하여 간단한 조건에 따라 악곡의 일부를 바꾼다.
과정·기능	· 떠올리며 표현하기 · 간단한 조건에 따라 바꾸기 · 활용하여 만들기	[6음03-03] 음악의 요소를 활용하여 간단한 음악을 만든다. [6음03-04] 생활 주변 상황이나 이야기를 활용하여 음악을 만들며 열린 태도를 갖는다.
가치·태도	· 음악에 대한 자신감 · 음악에 대한 열린 태도	

지도서 각론 함께보기

1. 한배

초등학교의 장단 학습에서는 처음부터 장단을 익혀서 장구로 치기보다는 먼저 손이나 윗가락 등으로 '박'을 짚는 활동을 한다. 박을 짚는 것은 장단을 익힐 때 기본적으로 중요 활동이다. 이를 통해 장단의 한배, 장단의 주기 등을 이해할 수 있으며 나아가 말붙임새를 인지할 수 있기 때문이다. 장단의 지도 중 가장 기본적으로 익혀야 하는 것은 한배를 인지하는 것이다. 장단은 **각 장단에 따른 고유한 한배**를 가지고 있다. 민속악의 경우 그 이름에서 한배를 인지할 수 있도록 지어진 것들이 있다. 예를 들어, **진양조는 '진' 또는 '긴'을 의미하는 가락으로 느린 가락이라는 뜻이고, 중모리는 '중(中)'으로 '물아간다'이고, 자진모리는 빠르다는 뜻인 '잣다'와 '물아간다'의 합성어이다. 중중모리는 '중간에서 중간으로 물아간다'는 의미를 지니고 있어 중모리와 자진모리의 중간 정도의 한배임을 짐작할 수 있게 한다. 가장 빠른 장단인 휘모리는 말 그대로 '휘몰아친다'는 뜻으로 '매우 빠르다'라는 의미이다.**

1 자진모리장단

자진모리장단은 판소리·산조·농악무가 등 민속악에 흔히 사용하는 장단 하나이다. '자진'은 '잣게, 빠르게', '모리'는 '물아간다'는 뜻으로, 가볍고 경쾌한 느낌이 난다. 놀이에 사용하는 전래 동요(유회요)의 다수가 자진모리장단으로 되어 있어서, 장단을 처음 배우는 학생들이 쉽게 배우고 연주할 수 있다. 장단의 구성은 **3소박 4박**으로 되어 있으며, 오선보에서는 **4** 또는 **4**의 박자표로 표기한다. 장단의 한배는 대략 **4** = 80~110의 빠르기에 해당하며, 중중모리장단보다는 빠르고 휘모리장단보다는 느리다.

(>)

부호	○		○		○		○		○	
구음	렁		렁		렁		렁		렁	

(>)

부호	○		○		○		○		○	
구음	렁		렁		렁		렁		렁	

음악 요소

초등학교 3~4학년	초등학교 5~6학년
<ul style="list-style-type: none"> · 박, 박자 · 장단, 장단의 세 · 음의 길고 짧음 · 간단한 리듬꼴 · 장단꼴 · 말붙임새 · 음의 높고 낮음 · 차례기기와 뛰어가기 · 시김새 	<ul style="list-style-type: none"> · 박, 박자 · 장단, 장단의 세 · 여러 가지 리듬꼴 · 장단꼴 · 말붙임새 · 음이름, 게이름, 율명 · 장음계, 단음계 · 여러 지역의 토리 · 시김새 · 주요 3화음 · 다양한 소리의 어울림 · 형식(긴지진 형식, 시조 형식, aba, AB 등) · 셈여림의 변화 · 빠르기/한배 · 목소리, 물체 소리, 타악기의 음색

세마리장단

세마리장단은 세 개의 작은 소박이 모여 세 박을 이룬 3소박 3박 장단이다. 장단의 빠르기는 조금 빠른 편이며, 서양음악으로는 9/8로 표기한다. 대표적인 악곡으로는 <아리랑>, <도라지타령> 등, 장단은 경쾌하고 흥겹다.

(>)

부호	○		○		○		○		○	
구음	렁		렁		렁		렁		렁	

곳거리장단

곳거리장단은 세 개의 작은 소박이 모여 네 박을 이룬 3소박 4박 장단으로 오선보에서는 12/8로 표기한다. 장단의 세(勢)는 첫 박의 1소박과 세 번째 박의 3소박에 강세를 주어 연주한다. <닐리리아>, <천안삼거리>, <풍년가> 등의 민요가 있다. 장단의 느낌은 매우 흥겹고 화려한 느낌을 준다. **다는 형**

(>)

부호	○		i	○		∴		○		i	○		∴
구음	렁		기덕	렁		더러		렁		기덕	렁		더러

맺는 형

(>)

부호	○		i	○		∴		○		i	○	
구음	렁		기덕	렁		더러		렁		기덕	렁	

중중모리장단

중중모리장단은 세 개의 소박이 네 개 모여 이루어진 3소박 4박 장단이다. 1박을 8분음표로 나타내며, 오선보에서는 12/8박자로 표기된다. 장단의 세(勢)는 첫 박과 아홉 번째 박에 있으며, 빠르기는 j = 80~96정도이다. 중중모리장단 악곡으로는 <매룡이 소리>, <강강술래>, <동당기타령>에 쓰인다

(>)

부호	○		○		○		○		○		○	
구음	렁		렁		렁		렁		렁		렁	

(>)

부호	○		○		○		○		○		○	
구음	렁		렁		렁		렁		렁		렁	

중중모리장단의 다른 형과 맺는 형은 마지막 소박이 다르다. **다는 형은 '렁'으로, 맺는 형은 '덕'으로 끝난다**

1. 여러 지역의 토리

수심가토리
경기도, 용인도 일대
물레미솔라도
물러치켜 떠는소리가 특징입니다.
▶ '수심가' 2박 4박

경토리
경기도, 충청도 일대
솔타도래비
6음으로 구성되며 주로 5음을 고루 사용합니다.
▶ '장부타령' 2박 5박 4박

유자배기토리
전라도와 충청도 일부
미라라시
떠는소리, 앞으로 내는소리, 짚는소리를 사용하여 구성하게 됩니다.
▶ '유자배기' 2박 4박

메나리토리
함경도, 강원도, 경상도 일대
미라도래도라운미
내려갈때 '솔'음을 거치는 것이 특징입니다.
▶ '메나리' 2박 5박 4박

음악 요소

초등학교 3~4학년	초등학교 5~6학년
<ul style="list-style-type: none"> · 박, 박자 · 장단, 장단의 세 · 음의 길고 짧음 · 간단한 리듬꼴 · 장단꼴 · 말붙임새 · 음의 높고 낮음 · 차례가기와 뛰어가기 · 시김새 	<ul style="list-style-type: none"> · 박, 박자 · 장단, 장단의 세 · 여러 가지 리듬꼴 · 장단꼴 · 말붙임새 · 음이름, 게이름, 율명 · 장음계, 단음계 · 여러 지역의 토리 · 시김새 · 주요 3화음 · 다양한 소리의 어울림 · 형식(긴·자·진 형식, 시조 형식, aba, AB 등) · 셈여림 · 빠르기/한배 · 무소리, 물체 소리, 타악기의 음색

지도서 각론 함께보기

2. 긴·자·진 형식

민요에는 느린(긴) 소리 다음에 빠른(자진) 소리를 잇대어 부르는 형식이 많다. 예를 들면 '긴·유·자·배기'와 '자·진·유·자·배기', '긴·농·부·가'와 '자·진·농·부·가', '강·강·술·래'와 '자·진·강·강·술·래' 등과 같이 **긴·자·진 형식**으로 되어 있는 민요가 있다.

· 긴 자진 형식

긴 자진 형식은 한배가 느린 긴 소리와 한배가 빠른 자진 소리가 짝을 이루는 형식이다. 굿거리장단 부분은 긴 소리에 속하고 자진모리장단 부분은 자진 소리에 속한다

굿거리장단 긴소리

자진모리장단 자진소리

3. 한배의 변화

한배란 '한 장단의 속도가 느리고 빠른 정도'를 나타낸 것이며, **한배에 따른 형식**이란 '한배가 다른 악장이나 곡들이 결합하여 하나의 악곡을 구성하는 형식'을 말한다. 한배에 따른 형식은 느린 곡에 빠른 곡이 짝이 되거나 느린 곡부터 점점 빨라지는 곡으로 구성된 두 가지 형태가 있다. 한배에 따른 형식은 **강강술래, 폐지나 칭칭 내와 같이 느린 곡과 빠른 곡이 짝으로 이루어진 민요와 풍류 음악에서 학습한 영산회상과 같이 느린 곡부터 점점 빨라지는 곡으로 이루어진 기악곡을 통해 이해할 수 있도록 한다**

한배란 본래 '활을 쏘아 떨어뜨린 거리'라는 뜻인데, 국악에서는 속도가 느리고 빠른 정도를 의미하는 말로 사용되고 있다. 보통 한 장단의 속도가 느리고 빠른 정도를 나타낸다. 한 장단이나 박을 기준으로 한배가 긴 경우에는 느린 장단(굿거리장단, 중중모리장단), 짧은 경우에는 빠른 장단(자진모리장단)을 뜻한다. 느린 곡으로 시작하여 점차 빠른 곡으로 이어져 연주하는 것을 '한배에 따른 형식'이라고 한다.

한배는 감상 활동을 통해 느낄 수 있다. 산조와 같이 진양조부터 점차 빨라지는 악곡을 들으면서 일정한 박을 치고 **한배의 변화**를 파악하게 한다.

6권

음악/미술

이 책의 특징

- 음악
1. 음악 요소 + 지도서 각론
 2. 서양음악 / 전통음악
 3. 감상곡
 4. 기악
 5. 영역별 초등·중등 기출문제
- 미술
1. 3-6학년 성취기준 + 교과서 + 참고자료
 2. 검정 지도서 각론 구조화
 3. 미술 영역별 핵심정리
 4. 영역별 초등·중등 기출문제



초등 교사 임용시험 대비

검정 지도서
각론 단권화를
한번에 끝내는

한 권으로 지도서

각론
보
개
기

각론편

① 근대 미술 ----- [11]

- 1. 신고전주의
- 2. 낭만주의
- 3. 자연주의
- 4. 사실주의
- 5. 인상주의
 - ① 마네
 - ② 모네
 - ③ 르누아르
 - ④ 도가
- 6. 신인상주의
 - ① 쇠라 - 점묘법
 - ② 시냐크
- 7. 후기 인상주의
 - ① 세잔
 - ② 고갱
 - ③ 고흐
- 8. 19세기 후반의 조각

② 현대 미술 ----- [11]

- 1. 야수주의
 - ① 마티스
 - ② 드랭
- 2. 입체주의
 - ① 피카소
 - ② 브라크
- 3. 표현주의
 - ① 뭉크
 - ② 클레
- 4. 미래주의
 - ① 뒤상
 - ② 발라

5. 초현실주의

- ① 자동기술법
- ② 데페이즈망
- ③ 콜라주
- ④ 프로타주
- ⑤ 데칼코마니
 - 마그리트
 - 달리
 - 샤갈

6. 추상주의

- ① 뜨거운추상 - 칸디스키
- ② 차가운 추상 - 몬드리안

7. 추상 표현주의

- ① 플록 - 액션 페인팅

8. 팝아트

- ① 앤디 워홀
- ② 올덴버그

9. 음아트

- ① 바자렐리

10. 미디어아트

- ① 비디오아트 - 백남준
- ② 인터랙티브 아트
- ③ 미디어 파사드

11. 설치미술

12. 대지미술

- ① 스미스슨
- ② 크리스토폴

13. 자연미술

- ① 콜즈워드

14. 오브제

15. 정크아트

- ① 라우션버그
- ② 아르망

16. 키치아트

- ① 룬스

17. 키네틱아트

- ① 콕터

18. 레디메이드

- ① 뒤상

19. 미니멀아트

20. 낙서 미술 (Graffiti Art)

21. 행위 미술

22. 라이트 아트

23. 차용에 의한 패러디

24. 가상현실

25. 스테인드 글라스

26. 라이트 드로잉

1 감상 [25]

- 1. 미술관 · 박물관의 기능과 역할
- 2. 미술관 · 박물관에서 다양한 역할
 - ① 큐레이터
 - ② 도슨트
 - ③ 에듀 케이터
 - ④ 보존 연구원
- 3. 감상 방법
 - ① 비교 / 단독 감상
 - ② 수용적 / 비평적 감상
 - ③ 직관적 / 분석적 감상
 - ④ 내용 / 형식 감상

4. 대화 중심 감상 교육

5. 미술 감상의 다양한 접근 방법

- ① 인상주의적 접근
- ② 표현주의적 접근
- ③ 분석적 접근
- ④ 주제적 접근

6. 내용

- ① 소재
- ② 주제

7 형식

- ① 재료와 용구
- ② 표현 방법
- ③ 조형 요소와 원리

8. 다문화 미술교육

9. 작품과 배경

10. 펠드먼의 미술 비평 단계

- ① 기술하기
- ② 분석하기
- ③ 해석하기
- ④ 판단하기

11. 앤더슨이 제시한 교육적 미술 비평 단계

- ① 반응
- ② 기술
- ③ 해석
- ④ 평가

2 조형요소 [53]

- ① 점 / 선 / 면
- ② 형 · 형태
- ③ 색
- ④ 질감
- ⑤ 양감

3 조형원리 [54]

- ① 비례
- ② 율동
- ③ 강조
- ④ 반복
- ⑤ 통일
- ⑥ 균형
- ⑦ 대비
- ⑧ 대칭
- ⑨ 점중 · 점이
- ⑩ 변화
- ⑪ 동세

4 경험 표현 / 상상 표현 / 추상표현 [63]

- ① 경험 표현
- ② 상상 표현
- ③ 연상
- ④ 상상
- ⑤ 아상블라주 (assemblage)
- ⑥ 자동기술법
- ⑦ 프로타주(뜨기)
- ⑧ 테페이즈망(전위법)
- ⑨ 데칼코마니
- ⑩ 상상의 동물
- ⑪ 추상 미술

5 발상 [69]

- ① 결합 / 분해 / 강조
- ② 더하기 / 빼기
- ③ 크게 하기 / 작게 하기
- ④ 용도 바꾸기
- ⑤ 자로 바꾸기
- ⑥ 브레인스토밍
- ⑦ 브레인라이팅
- ⑧ 마인드맵
- ⑨ 시네틱스
- ⑩ 스킵퍼
- ⑪ 육색 사고 모자 기법
- ⑫ 왜곡 / 무중력 / 변형

1 관찰 표현 [71]

- ① 감각 교육의 중요성
- ② 시각적 특징
- ③ 관찰 방법

2 인물화 [75]

- 1. 관찰 표현과 인물화
- 2. 인물화의 대상에 따른 분류
 - ① 자화상
 - ② 초상화
 - ③ 군상화
- 3. 인물화의 자세에 따른 분류
 - ① 입상화
 - ② 좌상화
 - ③ 와상화
- 4. 인물화의 표현 부위에 따른 분류
 - ① 마스크
 - ② 두상화
 - ③ 흉상화
 - ④ 전신상화
 - ⑤ 토르소

5. 인물화의 표현요소

- ① 비례
- ② 균형
- ③ 운동감

6. 동·서양의 인물 표현

- ① 윤두서
- ② 렘브란트

3 정물화 [78]

- 1. 정물화의 특징
- 2. 정물화의 구도
 - ① 삼각형 구도
 - ② 역삼각형 구도
 - ③ 마름모꼴 구도
 - ④ 원형 구도
- 3. 빛과 명암 - 양감, 질감, 질감, 명암
- 4. 시대별로 본 정물화

4 풍경화 [80]

- 1. 풍경화의 특징
- 2. 풍경화의 구도
 - ① 수평선 구도
 - ② 수직선 구도
 - ③ 대각선 구도
 - ④ 호선 구도
- 3. 서양의 원근법
 - ① 선(투시) 원근법: 1점 투시, 2점 투시, 3점 투시
 - ② 공기(색채) 원근법
- 4. 동양의 원근법
 - ① 삼원법: 고원법, 평원법, 심원법

5. 시대별 풍경화의 특징

- ① 고전주의
- ② 사실주의
- ③ 인상주의

6. 풍경화의 조형 요소와 원리

- ① 형과 색채
- ② 명암
- ③ 원근법
- ④ 구도와 공간

6 전통 회화 [86]

- 1. 전통 회화 재료의 표현 기법에 따른 종류
 - ① 수묵화
 - ② 수묵 담채화
 - ③ 채색화(진채화)
 - 아교포수
 - 덧칠하기
 - 풀어주기
 - ④ 수묵 담채화와 채색화 비교
- 2. 전통 회화의 표현 기법
 - ① 구름법
 - ② 물골법
 - ③ 백묘법
 - ④ 삼목법
- 3. 점법
 - ① 미점
- 4. 준법
 - ① 피마준
 - ② 부벽준
 - ③ 하엽준
 - ④ 절대준
 - ⑤ 수직준
- 5. 농담과 여백
- 6. 우리나라의 산수화
 - ① 조선 시대 전기: 관념 산수
 - ② 조선 시대 후기: 진경 산수

7. 표현 소재에 의한 분류

- ① 산수화
- ② 풍속화
- ③ 인물화
- ④ 화조화
- ⑤ 화훼화
- ⑥ 영모화
- ⑦ 초충도
- ⑧ 기명절지화
- ⑨ 문인화
- ⑩ 민화

8. 산수화의 원근법

- ① 고원법
- ② 평원법
- ③ 심원법

⑥ 서예

-----[98]-----

1. 서예 재료

- ① 종이, 붓, 먹, 베틀

2. 집필법(붓을 쥐는 법)

- ① 단구법
- ② 쌍구법
- ③ 오지법

3. 안법(팔의 자세)

- ① 현안법
- ② 제안법
- ③ 침안법

4. 서예 지도의 3단계

- ① 용필 지도: 기필, 행필, 수필, 노봉, 장봉, 전절, 중봉, 편봉
- ② 자형 지도
- ③ 장법 지도

5. 판본체와 공체 비교

- ① 끝은 획 / 굵은 획 / 꺾은 획 / 비스듬한 획

6. 판본체

7. 공체

8. 모음에 따른 자음의 모양 변화

9. 전각

- ① 기법
 - 주문인
 - 백문인
- ② 종류
 - 성명인
 - 아호인
 - 사구인
 - 초형인

① 디자인 [106]

1. 디자인의 종류
 - ① 기초 디자인
 - 조형 요소 : 점, 선, 면, 형·형태, 색, 질감, 양감
 - 조형 원리 : 비례, 율동, 강조, 반복, 통일, 균형, 대비, 대칭, 점중·점이, 변화, 동세
 - ② 시각 전달 디자인
 - ③ 환경 디자인
 - ④ 산업 디자인
 - ⑤ 공예 디자인
 - ⑥ 제품 디자인
 - ⑦ 의상 디자인
2. 디자인의 4요소
 - ① 기능성
 - ② 심미성
 - ③ 경제성
 - ④ 독창성
3. 디자인의 과정

② 색채 디자인 [107]

1. 색의 3속성
 - ① 색상
 - ② 명도
 - ③ 채도
2. 색의 구분
 - ① 무채색
 - ② 유채색
3. 10색상환 / 색입체
4. 오방색
5. 색의 혼합
 - ① 감산 혼합
 - ② 가산 혼합
 - ③ 증감 혼합 - 병치 혼합, 회진 혼합
6. 색의 대비
 - ① 계승 대비
 - ② 동시 대비
 - ③ 명도 대비
 - ④ 색상 대비
 - ⑤ 채도 대비
7. 색의 성질
 - ① 명시성
 - ② 주목성
8. 색의 배색
9. 색의 느낌

④ 시각 디자인 [113]

- ① 마크
- ② 픽토그램
- ③ 포스터
- ④ 포장 디자인
- ⑤ 컴퓨터를 활용한 포장지 만들기
- ⑥ 사인
- ⑦ 심벌
- ⑧ 간판 디자인
- ⑨ 캐릭터 / 캐리커처
- ⑩ 타이포그래피 / 인포 그래픽
- ⑫ 광고

⑥ 미래의 디자인 [120]

- ① 스마트 디자인
- ② 에코 디자인
- ③ 그린 디자인
- ④ 유니버설 디자인
- ⑤ 웹테드 디자인
- ⑥ 적정 기술

⑥ 환경 디자인 [123]

- ① 실내 디자인
- ② 실외 디자인
- ③ 공공 미술을 통한 시각 문화 교육
- ④ 건축
 - 트러스 구조
 - 아치 구조
 - 지오데식
 - 돔셀(Shell) 구조

① 공예 디자인 [124]

1. 염색 공예
 - ① 침염과 날염
 - ② 염색의 종류
 - 직접염
 - 파라핀염(납방염)
 - 날염
 - 판염
 - 모염
 - 전사염
 - 흘치기 염색
 - ↳ 흘치기 염색 재료
 - ↳ 무늬 만드는 방법
 - ↳ 매염제의 역할과 종류
2. 한지 공예
 - ① 한지의 특성
 - ② 표현 방법에 따른 한지 공예의 종류
 - 지승 공예
 - 지호 공예
 - 색지 공예

② 도자기 공예 [128]

1. 도자기와 토우
2. 도자기 제작과정
 - ① 물레로 형태 만들기
 - ② 형태 완성하기
 - ③ 그늘에서 건조하기
 - ④ 무늬 새기기
 - ⑤ 초벌구이
 - ⑥ 유약 바르기
 - ⑦ 재벌구이
3. 도자기 성형 방법
 - ① 핀칭 성형(pinching)
 - ② 홑가래 성형(coiling)
 - ③ 점토 판 성형(slab building)
 - ④ 물레 성형(whell throwing)
4. 도자기 이름 짓는 방법
 - ① 상감
 - ② 청화
 - ③ 철화
 - ④ 박지
5. 시대별 도자기의 특징
 - ① 빗살무늬 토기 (신석기 시대)
 - ② 토우 불은 항아리 (신라 시대)
 - ③ 청자 상감 운학무늬 매병 (고려 시대)
 - ④ 분청사기 박지 조화 물고기무늬 장군 (조선 시대)
 - ⑤ 백자 달항아리(조선 시대)

③ 찰흙 [132]

1. 찰흙의 성질
 - ① 가소성
 - ② 유연성
 - ③ 수축성
 - ④ 점착성
2. 찰흙 주걱
 - ① 송곳 주걱(다듬 주걱)
 - ② 굽어 내기 주걱(도련 주걱)
 - ③ 빗 주걱
 - ④ 자를 주걱(삼각 주걱)
3. 찰흙의 표현 방법
 - ① 분석적인 방법
 - ② 종합적인 방법
 - ③ 분석적이며 종합적인 방법
4. 찰흙 보관하기
5. 굽기를 활용하여 찰흙 붙이기
6. 테라코타(Terracotta)

① 조소 [134]

1. 조소의 뜻과 성격
2. 조소의 표현 요소
 - ① 양감
 - ② 공간감
 - ③ 질감
 - ④ 비례
 - ⑤ 균형
 - ⑥ 동세
3. 조소의 분류
 - ① 표현 방법에 따른 분류
 - 조각
 - 소조
 - ② 표현 형식에 따른 분류
 - 환조
 - 부조
 - ③ 인체의 표현 부위에 따른 분류
 - ④ 인체의 자세에 따른 분류

4. 조각의 재료와 용구

5. 새로운 입체 표현

- ① 레디메이드
- ② 모빌

6. 여러 가지 재료

- ① 어셈블리지
- ② 정크 아트

② 소묘 [136]

1. 소묘의 특징
2. 소묘의 종류
 - ① 크로키
 - ② 정밀 묘사
 - ③ 스케치
 - ④ 드로잉
 - ⑤ 데생
 - ⑥ 카툰
3. 소묘의 재료와 사용법
 - ① 연필
 - ② 펜
 - ③ 목탄
 - ④ 콩테
 - ⑤ 붓
 - ⑥ 사인펜
 - ⑦ 파스텔
 - ⑧ 색연필
4. 양감, 질감, 명암 표현방법

③ 채색 재료 [137]

1. 수채화 용구 사용 방법
 - ① 물통의 사용방법
 - ② 팔레트의 사용 방법
 - ③ 붓의 사용 방법
2. 투명 수채화와 불투명 수채화 비교
3. 채색 재료의 특성
 - ① 수채물감
 - ② 아크릴 물감 - 바니싱 기법 / 임파스토 기법
 - ③ 유화 물감
 - ④ 파스텔
 - ⑤ 포스터 물감

④ 다양한 표현 방법 [139]

1. 우연의 효과를 이용한 기법
 - ① 마블링
 - ② 데칼코마니
2. 의도적 표현 기법
 - ① 콜라주
 - ② 모자이크
 - ③ 몽타주
 - ④ 스크래치
 - ⑤ 프로타주
 - ⑥ 핑거페인팅
 - ⑦ 배틱

① 사진 [140]

1. 사진을 찍는 올바른 자세와 구도에 따른 사진의 느낌

- ① 가로 방향
- ② 세로 방향

2. 각도 조절 방법

- ① 로 앵글
- ② 아이 레벨
- ③ 하이 앵글

3. 빛의 방향

- ① 순광
- ② 측광
- ③ 역광

4. 셔터 속도를 달리하여 찍기

- ① 셔터
- ② 빠른 셔터 속도
- ③ 느린 셔터 속도
- ④ 패닝 기법

5. 찍을 대상과 사진기의 거리를 조절하여 찍기

- ① 줌 아웃(zoom-out)
- ② 줌 인(zoom-in)

6. 사진 콜라주

② 만화 [142]

- ① 카툰
- ② 캐리커처
- ③ 코믹스
- ④ 웹툰

③ 애니메이션(만화 영화) [143]

1. 애니메이션의 원리

- ① 잔상 효과

2. 애니메이션 도구

- ① 플립 북
- ② 소마트로프
- ③ 조이트로프

3. 애니메이션 표현 기법

- ① 이즈 인과 이즈 아웃
- ② 스퀴즈와 스트레치
- ③ 키 프레임과 인 비트윈

4. 애니메이션의 종류별 제작 방법

- ① 평면 애니메이션
 - 종이 애니메이션
 - 셀 애니메이션
 - 모래 애니메이션
- ② 입체 애니메이션
 - 인형 애니메이션
 - 오브제 애니메이션
 - 점토 애니메이션
- ③ 컴퓨터 애니메이션

5. 홀로그램

④ 판화 [147]

1. 판화의 특징

- ① 간접성 / ② 계획성 / ③ 복수성

2. 판화 용구 사용법

- ① 잉크 / ② 잉크판 / ③ 바니시
- ④ 나이프 / ⑤ 롤러 / ⑥ 세모칼
- ⑦ 동근칼 / ⑧ 납작칼 / ⑨ 장칼

3. 판의 형식에 따른 종류와 특징

- ① 볼록판화
 - 고무판화
 - 양각과 음각
- ② 오목판화
- ③ 평판화
 - 석판화(리소그래피)
 - 모노타이프
- ④ 공판화
 - 실크 스크린
 - 스텐실

4. 찍히는 수에 따른 종류와 특징

- ① 단색 판화
- ② 다색 판화

미술 각론 단권화

1. 3-6학년 성취기준 + 교과서 + 참고자료
2. 검정 지도서 각론 구조화
3. 미술 영역별 핵심정리
4. 영역별 초등 · 중등 기출문제

2025학년도 B - 4번

(가) 예비 교사A: '공체로 쓰기' 수업에서 '가'를 바다를 [그림 1]과 같이 쓰는 학생들이 많았습니다.



[그림 1]

지도 교사: '공체로 쓰기' 수업에서는 먼저 학생들이 공체의특징과 표현 방법을 이해한 후에 서체를 쓰도록 지도해야 합니다. ◎공체는 같은 자음자라도 어떤 모음자와 결합하느냐에 따라 모양이 달라질 수 있습니다.

예비 교사A: 네, 그렇군요. 공체로 'ㅇ'은 어떻게 쓰나요?
 지도 교사: 공체로 'ㅇ'을 쓰는 방법은 2가지가 있습니다. '한 번에 쓰기'는 ◎시계 반대 방향으로 원을 긋고 시작과 끝의 굵기를 고르게 하여 완성합니다. '두 번에 나누어 쓰기'는 (◎) .
 ... (중략) ...

미술양식

표현방법

내용체계
성취기준

교수·학습
모형

교수·학습
모형

표현방법

내용체계
성취기준

미술양식

표현방법

내용체계
성취기준

교수·학습
모형

교수·학습
모형

감상방법

2025학년도 B - 4번

지도 교사: 좋은 생각입니다. 우리 학교 인근에 위치한 어린이 미술관 외벽에는 어린이가 좋아하는 동요의 가사를 타일 위에 한글 서체로 써서 제작한 작품이 설치되어 있습니다. 이곳에 가서 한글 서체 작품을 체험해 보면 어떨까요? 2022 개정 미술과 교육과정에서는 3~4학년군 성취기준으로 '[4미01-04] 생활 속에서 활용되는 미술에 (◎)을/를 가지고 미술의 특징과 (◎)을/를 발견할 수 있다.'를 제시하여 학생들이 주변의 생활용품이나 영상물, 건축 및 생활 공간 등에서 미술과 관련된 것들을 찾아보며 미술과 삶이 밀접하게 연관되어 있음을 이해하도록 하고 있습니다.

1) (가)의 ① 밑줄 친 ◎를 참고하여 [그림 1]의 글자 중 공체 쓰기 방법에 맞지 않게 쓴 것을 찾아 그 이유를 쓰고, ② 밑줄 친 ◎과 같은 형식으로 괄호안의 ◎에 해당하는 내용을 쓰시오. [2점]

2) (가)의 괄호 안의 ◎과 ◎에 해당하는 용어를 사용하여 2022개정 미술과 교육과정 3~4학년군 '미적 체험' 영역의 '가치 태도'의 내용 요소를 쓰시오. [1점]

미술양식

표현방법

내용체계
성취기준

교수·학습
모형

미술양식

표현방법

내용체계
성취기준

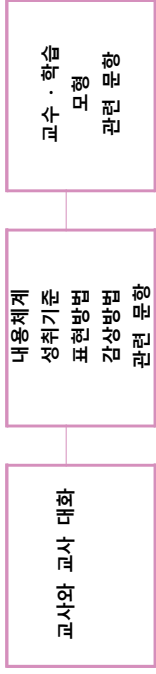
교수·학습
모형

교수·학습
모형

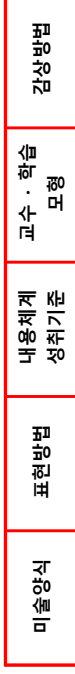
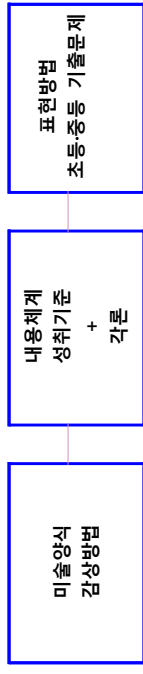
감상방법

기술 문제 출제 방식 ▶ 교재구성

기술 문제 출제 방식



교재 구성 [P. 26 / 49 / 63 참고]

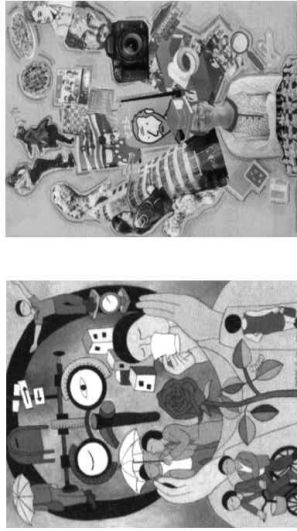


2024학년도 B - 4번

(가)

지도 교사: 2015 개정 미술과 교육과정의 5~6학년 내용 체계에 제시된 '자신과 대상'이라는 내용 요소와 관련해 자신의 특징을 주제로 미술 수업의 흐름을 구성해 보려고 합니다. [작품 1]은 작가의 작품이고, [작품 2]는 학생의 작품입니다. 자신을 나타낸 [작품 1]과 [작품 2]를 함께 살펴보는 (㉠)감상 활동을 한 후에 어떤 추가적인 활동이 적합할지 생각해 봅시다. 그림 두 작품에 나타나는 자신의 특징을 찾아볼까요?

지도 교사: 표현 방법을 살펴보면, [작품 1]은 아크릴 물감으로 그렸고 [작품 2]는 잡지 사진을 오려 붙인 콜라주 또는 (㉡)(으)로 표현했습니다.



- 1) ① ㉠에 들어갈 용어를 사용하여 ① **감상 방법**의 특징을 쓰고, ② 다음 설명에 해당하는 ㉡에 들어갈 **표현 방법**을 쓰시오. [2점]

미술양식	표현방법	내용체계 성취기준	교수·학습 모형	감상방법
------	------	-----------	----------	------

2022학년도 B - 4번

(가)

서 교사: 오늘 배운 색의 기능적 특성인 주목성과 명시성을 활용해서 표지판을 만들어 보도록 하겠습니다. 표지판을 만들 때는 ㉠**주목성이 높은 색**을 사용하거나 ㉡**명시성이 높도록 색을 배색**해야 합니다. 지금부터 색종이를 활용하여 배색의 아이디어를 구상한 후 표지판을 만들어 봅시다.

(나)

오늘 수업에서 학생들에게 주목성과 명시성에 대해 설명하고 표지판을 만들게 했는데, 학생들은 주목성과 명시성을 혼동하며 표지판 배색을 어려워했다. 제언하는 주황과 노랑을 배색한 후 화려하지만 내용이 잘 안 보인다가에 주목성과 명시성의 개념을 다시 설명해 주었다.

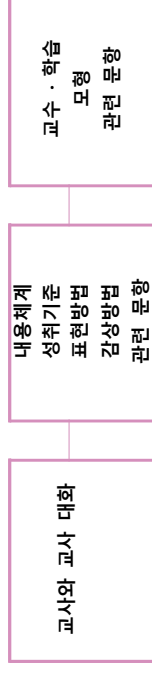
학생들에게 ㉢**주목성과 명시성에 관련된 학습 자료를 제공하여 학습 문제를 인식하게 하고, 자료들의 관계를 탐색하도록 지도했어야 했다. 또한 탐색한 사실에 근거하여 주목성과 명시성의 개념을 스스로 발견하고, 표지판 만들기에 개념을 적용하며 정리하도록 지도했어야 했다.**

- 2) **색의 3가지 속성을 이용하여** ① **㉣의 특징**과 ② **㉤의 방법**을 각각 1가지씩 쓰시오. [2점]
- 3) (나)의 ㉢은 미술과 교수·학습 모형의 단계를 설명한 내용이다. 이 **교수·학습 모형의 명칭**을 쓰시오. [1점]

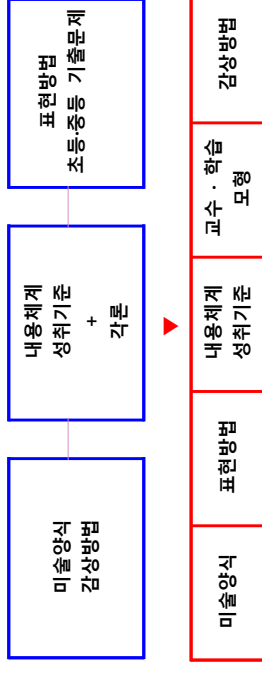
미술양식	표현방법	내용체계 성취기준	교수·학습 모형	감상방법
------	------	-----------	----------	------

기술 문제 출제 방식 ▶ 교재구성

기술 문제 출제 방식



교재 구성 [P. 26 / 49 / 63 참고]



① 근대미술

① 신고전주의

18세기 중엽에 고전적인 예술의 형식과 주제를 새롭게 발견하면서 시작되었고, 내용적으로는 계몽주의 사상을, 형식적으로는 고전적인 평온함을 추구하였다.

② 낭만주의

감정적이고 강렬한 색채, 동적인 화면 구성, 이국적인 소재, 낭만적인 분위기로 인간의 감정을 격정적이며 정열적으로 표현하였다.

③ 자연주의

전원의 아름다움을 찬미하여 밝고 신선한 색채로 농민의 생활과 목가적인 자연 풍경을 있는 그대로 그렸다. 프랑스의 바르비종파가 유명하다.(밀레)

④ 사실주의

일상적이고 평범한 주제를 찾아 눈에 보이는 객관적인 현실과 사실을 사진처럼 실제풍경을 보이는 그대로 표현하려 하였다. (쿠르베, 도미에 등)

⑤ 인상주의★

물체의 고유색을 부정하고 태양 광선에 따라 변화하는 색채와 빛에 의한 순간적인 인상을 시시각각 변화하는 빛에 따라 달라지는 색으로 포착하여 표현하였고, 모네는 팔레트 위에서 물감을 혼합하지 않는 인상파 기법의 한 정형을 개척한 사람이다.(모네, 르누아르, 드가 등)

⑥ 신인상주의

인상주의 이론을 과학적, 색채학적으로 체계화하여 색채 분할에 의한 시각적 혼합 효과를 주는 점묘법을 활용하였다.(쇠라, 시냐크 등)

⑦ 후기 인상주의

인상주의의 색과 신인상주의의 지나친 과학성의 반발로 대상의 시각적인 재현에 벗어나 각각의 개성, 주관, 감정 등을 강조하였다.

① 세잔: 대상을 기하형으로 단순화하여 다면적 배치를 통한 화면의 견고한 구성을 추가하였다.

② 고갱: 인상주의 양식을 토대로 티히티 섬의 원시림에 묻혀 강렬한 색채와 인간을 통한 근원적인 상징성을 부여하여 새로운 구성을 시도하였다.

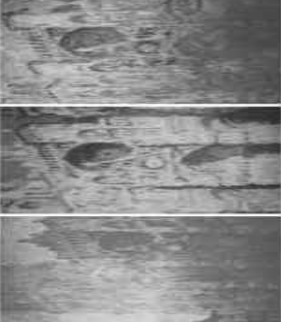
③ 고흐: 작가의 주관적인 감정을 주제로 거친 질감과 울동적인 화면 등으로 작가의 심리를 그대로 투사하였다.(**임파스토 기법**: 유화 물감을 두껍게 칠하여 그림을 그리는 것을 이르는 말로, 질감 효과와 생동감을 준다.)

⑧ 19세기 후반의 조각

포럼(생각하는 사람, 칼레의 시민 등), 부르델(헬을 쓰는 헤라클레스), 유명하다.

① 근대미술

인상주의★



[모네, 루앙 성당 연작, 1894년 작]

신인상주의



[라 그랑드 자트 섬의 일요일 오후 : 조르주 쇠라]

후기 인상주의



[별이 빛나는 밤 : 빈센트 반 고흐 캔버스에 유채]

② 현대미술

아수주의



[달팽이 : 마티스 종이에 구아슈, 콜라주]

입체주의



[율타 : 브라크]

표현주의



[절규 : 몽크]

② 현대미술

① 야수주의

후기 인상주의의 주관적, 감정적 표현의 영향을 받아 **원색 위주의 강렬한 색채, 대상의 대담한 변형과 자유로운 터치, 단순화** 등으로 작가의 뚜렷한 개성을 표현하였다.(마티스, 루어, 블라맹크 등)

② 입체주의

브라크는 점차 눈에 두드러진 **입체적인 형태, 원통형, 입방형, 원추형** 따위 를 종래의 선이나 면을 대신한 표현 수법으로 사용하게 되었다. **여러 시점 (다시점)에서 관찰한 형태를 시간성을 초월하여 한 화면에 재구성, 단순화** 하거나 분해하여 표현하였다.(피카소, 브라크, 레제 등)

[판탈로 피카소 <게르니카> 1937, 캔버스에 유채, 349.3x776.6cm]



파피에 콜레 - 입체파 화가인 피카소(P. Picasso)와 브라크(G. Braque)가 그림을 그리는 대신 현실감을 높이기 위해 신문지, 우표, 벽지, 상포 등 종이를 붙이고 가필을 하여 화면을 구성한 방법이다.

③ 표현주의

극단적인 형태의 변형(왜곡)과 단순화, 원색적인 색채를 강조하여 작가의 강한 의지와 개성, 내면 세계를 표현한다.(몽크, 클레)

④ 미래주의

물체의 운동과 시간적인 요소를 미술의 주제로 새롭게 표현하였다(말라)



[줄에 매인 개인 움직임 : 자코모 볼라, 캔버스에 유채물감]

② 현대미술


⑤ 초현실주의 ★★

인간의 내면에 잠재해 있는 꿈과 무의식, 공상의 세계를 시각적으로 표현하였다. 환상과 무의식의 모습을 효과적으로 표현하기 위하여 새로운 기법으로 자동기술법, 데페이즈망, 콜라주, 프로타주, 데칼코마니 등이 있다.

· **데칼코마니**: 종이 위에 유채 물감을 짜고 그 위에 종이를 올려놓고 가볍게 누르고 난 후 뒷면 종이를 가장자리부터 들어 올려서 생긴 무늬를 캔버스에 놓고 눌러 주는 방법이다.

· **자동기술법**: 자동기술법은 무의식의 세계에서 솟아나는 이미지를 그대로 기록하는 기법이다. 즉, 습관이나 고정관념, 이성 등의 영향을 배제하고 손이 움직이는 대로 그리는 것을 말한다. 대표 작가로는 미로, 마송 등이 있다.

· **데페이즈망**: '데페이즈망'이란 서로 상관이 없는 물체를 같은 공간에 그려 넣음으로써 **논리적이지 않은 상황을 표현하는 것이다.** 현실에서는 일어나기 힘든 낮과 밤 또는 별과 해를 같은 공간에 그려 넣음으로써 낯선 상황을 제시한다. 달리, 마그리트, 탕기 등은 주로 꿈이나 상상의 세계를 이런 방법을 이용해서 표현했다.



데페이즈망은 **사물을 원래 크기와 다르게 그리거나 어울리지 않는 물건을 같이 놓는 기법이다.**
대표적인 작가는 마그리트(벨기에, 1898~1967)이다. 마그리트는 '개인적 가치' 작품에서 상식과 다른 크기로 사물을 표현하였다.

· **프로타주**: 나뭇조각이나 나뭇잎, 시멘트 바닥, 기타 요철이 있는 물체에 종이를 대고 색연필, 크레용, 숯 따위로 문질러 배껴지는 무늬나 효과를 말한다.

· **그라타주**: 그라타주(grattage)는 초현실주의 그림 기법의 하나이다. 유화 그림물감을 두껍게 바른 후 나이프로 긁어 내면 얇은 색층을 만들 수가 있게 되는데, 그라타주란 말의 본래의 의미는 그라트와르(스크레이퍼)라고 하여, 양쪽 날을 가진 나이프로 미리 두껍게 칠해 둔 그림물감의 완전 건조를 기다려서, 이 그림물감의 봉우리를 깎아 내는 방법이다

· **사칼**: 사칼은 파리에 머문 이 시기에 야수주의, 입체주의, 오르피즘(입체파의 한 분파) 등 새로운 작업방식에 영향을 받아 환상적이고 공상적인 요소가 지배적인 독창적인 예술세계를 만들어냈다.

② 현대미술

초현실주의



[심금 : 마그리트 캔버스에 유채]



[피레네의 성 : 마그리트 캔버스에 유채]



[바닷가재 전화기 : 달리]

초현실주의



[잎사귀의 관습 : 에른스트]



[나와 마을 : 사칼 캔버스에 유채]



[무제 : 콜더 금속판과 막대 채색]

② 현대미술

⑥ 추상주의 ★

비대상 미술 혹은 비구상 미술, 비묘사적 미술을 말하며 눈에 보이는 구체적인 형태를 그대로 표현하는 것이 아니라, 주관적인 미의식을 바탕으로 작가의 감정을 표현하는 것이 특징이다.

작가의 감정과 느낌을 선과 형, 색, 질감 등 순수한 조형 요소와 조형 원리에 의하여 비정형의 양식으로 표현하였다.(몬드리안, 칸딘스키)

[추상의 뜻과 표현 방법]

- ① **추상**: '뿔아낸다'는 뜻으로, 대상에 숨겨진 본질적인 특징을 추출한다는 것을 의미한다.
- ② **추상 미술**: 선, 색, 형태 등의 조형 요소와 조형 원리만으로 표현하는 미술
- ③ **추상 표현의 방법**
 - 대상의 특정 요소를 단순화하거나 변형, 강조한다.
 - 특정한 대상 없이 순수한 조형 요소만으로 구성한다.

[입체에서 추상 표현]

- ① **추상 조소**: 사실적인 형상을 떠나 추상적으로 표현하는 조소
- ② **추상 조소의 두 가지 경향**
 - 특정 대상을 변형, 단순화하여 추상화하는 것
 - 자연의 형태가 아닌 순수한 조형 요소만으로 구성하는 것
- ③ **추상 조소의 표현 요소**: 양감, 선, 면, 색채, 공간감 등
- ④ **추상 조소의 재료**: 선재(철사, 철근, 파이프 등 선의 특성을 갖는 재료), 면재(철판, 목판, 아크릴판 등 면의 특성을 갖는 재료), 양재(찰흙, 점토, 돌, 나무토막 등 덩어리의 특성을 갖는 재료)

⑤ **모빌**: 바람의 힘으로 움직이는 추상 조소

- 미국 조각가 콜더가 창안하였다.
- 선재와 면재로 구성하였다.
- 주된 조형 요소는 선, 면, 색, 조형 원리는 비례, 균형, 율동이다.
- 콜더가 창안한 움직임이 없는 추상 조소는 '스테빌'이라고 부른다.
- **스테빌**: 움직이는 조각인 모빌에 반대된 개념이며, 콜더에 의하여 불여진 정지된 조각이라는 뜻으로, 대부분 추상 작품이며, 콜더의 후반기 조각에 주로 나타난다. 1960년대 작품 중에 는 사람이 충분히 걸어 다닐 정도로 대규모적이며 개별적인 것이 많은데, 환경 미술과 관련이 있고 큰 공간감이 주요 특징이다.

② 현대미술

⑥ 추상주의 ① 서정적 추상(뜨거운 추상)

충동이나 느낌을 형식에 구애받지 않고 자유롭게 나타내는 것으로, 우연적인 결과를 얻는 기법을 많이 사용한다. 직관적 감정에 의해 자유롭게 형태와 색채를 표현하는 추상화의 경향으로, 서정적 추상이라고도 한다.

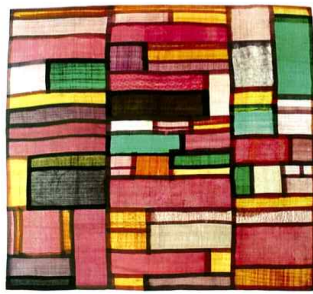
- 칸딘스키: 자유로운 선과 색채의 리듬과 조화를 통해 음악적인 추상 미술을 추구하였다. 음악이 화음을 통해 아름다운 소리를 만들 듯, 미술도 선과 색채의 조화를 통해 시각적인 아름다움을 창출한다고 주장하였다.

⑥ 추상주의 ② 기하학적 추상(차가운 추상)

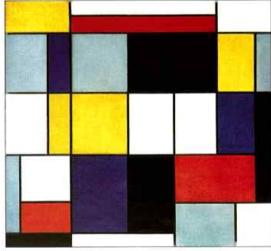
기하학적인 형태와 생각을 질서 있게 의도적으로 나타내는 것으로 대상의 특징을 단순하게 변형시켜서 표현한다. 면 분할과 같이 이지적이고 차가운 느낌으로 화면을 구성하는 추상화의 경향으로, 기하학적 추상이라고도 한다.

- 몬드리안: 수평선, 수직선, 삼원색과 검정, 하양으로만 작품을 구성하였다. 구체적인 대상을 점차 단순화하면서 완전한 추상의 세계에 이르렀다. 비례와 균형을 고려한 조화롭고 정신적인 추상화이다.
- 우리나라 전통 미술과 다른 나라의 미술을 비교 감상해 봅시다.

⑥ 조각관에서 보이는 추상



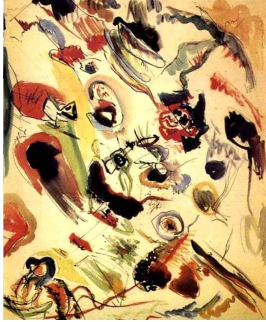
조각관(해당. 명주. 56×58cm. 조선 시대)



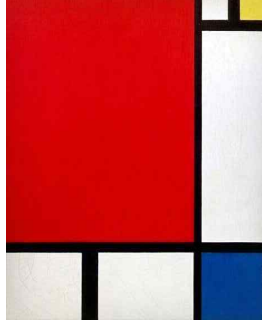
몬드리안(Mondrian, Piet Cornelis / 네덜란드. 1872~1944) | 검정·빨강·파랑·노랑·파랑의 큰 구형 사(해당)에 유채. 91.5×62cm. 1918~1920년 작

② 현대미술

추상주의



[추상 수채 : 칸딘스키 캔버스에 유채]



[빨강, 파랑, 노랑의 구성 : 몬드리안 캔버스에 유채]

추상 표현주의



[넘버 1 : 폴록]

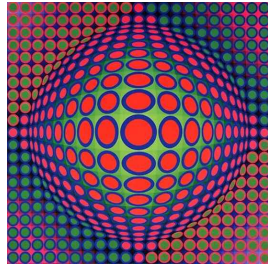
② 현대미술

⑥ 팝아트★

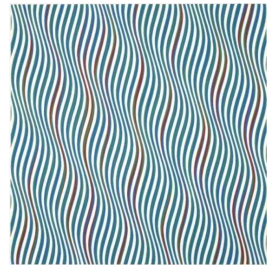
대중문화와 소비 사회의 발달에 의해 변화된 사회 현실을 담아내었다. 1950년대 말에서 1960년대에 걸쳐 영국과 미국에서 크게 성행한 미술 운동이다. 지나친 주관적 표현이 강한 추상 표현주의에 대한 반발로 자본주의 소비 사회가 이룩한 물질적 풍요, 기계 문명의 발달 등에 대한 찬미와 더불어 미술 속에 대중의 생활 모습을 많이 반영하여 표현하였다.

⑥ 옵아트

1960년대 미국에서 일어난 추상미술의 한 경향으로 기하학적 형태를 조형 요소와 원리를 이용하여 명도, 채도, 반복 등을 이용하여 시각적 착각 즉 착시에 의한 율동적인 이미지를 추구하는 미술이다.



[빛의 그림자 : 버지렐리]

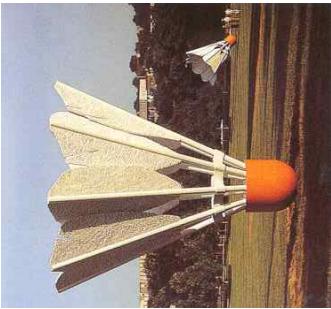


[규류 : 라일리]

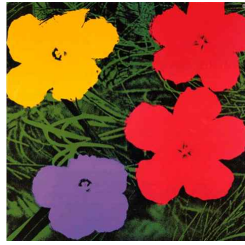
[작시를 활용한 미술]

- ① 착시: 선과 형태, 색채 등의 배치에 따라 실제와는 다르게 보이는 시각적인 착각 현상으로 망막 상의 인상 효과로 인해 발생한다.
- ② 착시 현상을 다루는 미술
 - 옵아트: 눈의 인상 작용을 이용해 착시 현상을 일으키는 미술로 1960~1970년대에 성행하였다. 대표적인 작가로는 버지렐리, 라일리가 있다.
 - 평면에 깊은 공간감을 나타내는 원근법도 본질적으로 착시 현상에 기초한다.
 - 정지 그림을 연결하여 움직이는 것처럼 보이게 하는 애니메이션도 착시 현상의 한 종류이다.

팝아트



[서울 쿡 : 올덴버그]



[꽃 : 앤디 워홀 실크스크린]



[커다란 찢어진 캔벨 스프 깡통 : 워홀]

⑦ 추상 표현주의

1940년대 말에서 1950년대 초에 미국에서 활동한 화파로, 그리는 행위 자체를 중시하였다. 물감 뿌리기를 이용한 액션 페인팅 등의 기법을 이용하였다.(폴록, 데루닝 등) 폴록의 대표적인 작품으로 물감을 붓에 흠뻑 묻혀 줄 흘리거나 뿌려서 물감이 방울방울 떨어지도록 하거나 복잡한 선들이 겹치게 표현하였다. 구체적인 형태는 나타나지 않지만 화면에서는 물감들이 서로 겹쳐져서 리듬감을 느낄 수 있다.

② 현대미술

⑩ 비디오아트

미술과 테크놀로지의 결합으로 움직이는 전자회화라 불리는 **비디오 아트**는 비디오, TV등의 **대중 매체를 이용하여 대중의 적극적인 참여와 대중과의 소통을 강조하며 매체를 통한 가상공간을 표현하여 시공간을 초월하는 새로운 경향**이 있다.

[테크놀로지 아트의 뜻과 특징]

- ① 테크놀로지 아트: 컴퓨터, 비디오 등 전자 매체를 활용하여 제작하고 감상하는 미술
- ② 테크놀로지 아트의 특징
 - 과학의 발달에 따른 기술과 예술의 결합을 시도한다.
 - 컴퓨터, 비디오 등 전자 매체를 표현 도구로 적극 활용한다.
 - 빛, 움직임, 소리와 같은 공감각적 요소가 부각된다.
 - 영상 미술과 실제 공간에 영상 매체를 활용하여 전시하는 설치 미술의 형식을 포괄한다.
 - 감상자와 작품이 상호 소통하는 **인터랙티브 아트**(관객의 그림자 형태에 따라 달라지는 미디어 아트)의 형식을 띠는 경우가 많다.(글자 베라는 작품은 관람객의 모습이 화면에 비추면 글자들이 비처럼 떨어진다. 관람객의 참여를 적극 유도하는 작품이다.)

⑪ 설치미술

회화나 조각처럼 미술관에 전시하는 것이 아니라 일상생활의 공간 속으로 들어와 어떤 메시지를 전달하고자 하는 것이 특징이다. 특히 작품 하나로 완성되는 것이 아니라 작품이 설치된 공간과 서로 어울려져 메시지를 더 확실하게 전달한다. 또한 오브제를 사용하기도 하고 직접 제작도 하여 설치한다. 관람자들도 함께 참여하여 작가가 의도한 주제로 소통할 수 있다

[장소를 생각한 미술]

- ① 설치 미술: 전시 공간에 맞추어 작품을 제작하고 설치하는 미술
- ② 설치 미술의 특징
 - 전시 장소의 특징을 고려하여 작품을 제작한다.
 - 오브제를 주요한 표현 재료로 이용한다.
 - 회화나 조각과는 다른 새로운 공간을 창조한다.
 - 시각뿐만 아니라 청각, 촉각, 후각 등 공감각적 체험을 제공하여 관람객을 자연스럽게 작품에 끌어들이는다.
 - 일정 기간 전시한 뒤 해체하기 때문에 사진, 자료만 남는다.
- ③ 설치 미술의 제작 과정
 - 설치 미술의 주제를 생각한다.
 - 설치에 적당한 장소를 탐색하고 선택한다.
 - 장소의 특징을 고려하여 밑그림을 그린다.
 - 여러 가지 재료를 활용하여 제작하고 설치한다.

② 현대미술

비디오아트



[장영실 : 백남준]

설치미술



[소통 : 백남준 전시 공간에 맞추어 작품을 설치하다.]

인터랙티브 아트



대지미술



[나선형 방파제 : 스미스슨]

자연미술



[깨진 자갈 : 골즈워드]

② 현대미술

[설치 미술 : 백남준 전시 공간에 맞추어 작품을 설치하다.]

설치 미술은 회화나 조각처럼 이미 완성된 작품을 위주로 전시를 하는 것이 아니라, 전시 공간에 맞추어 작품을 설치하는 것을 말한다. 즉 **전시 공간 자체가 하나의 작품이 된다. 그래서 설치 미술은 설치되는 장소가 작품 자체 못지 않게 중요하다.**

설치 미술은 1900년대에 시작된 미술로, 기존 미술을 거부하고 개념을 파괴하는 의미를 담고 있다. 대표적 설치 미술의 하나인 뒤상의 작품의 <샘>은 화장실 변기를 전시장 가운데에 설치한 작품이다.

설치 미술은 대부분 일정 기간 동안 전시된 후에는 사진 등으로 기록만 남기고 모두 철거된다. 사진 작품이 제작되는 순간부터 서서히 변형되어 해체되는 과정을 사진으로 남겨둔다. 이 모든 기록들까지도 작품을 구성하는 요소라고 할 수 있다. 그러나 사진이나 글은 작업과 환경 그대로를 담는 데 한계가 있다. 그래서 설치 미술은 일회성이 강하다.

⑫ 대지미술★

대지미술은 표현 방법, 재료, 소재, 공간 면에서 의미를 넓혀 미술사에 크게 이바지하였다. 대체적으로 규모가 크고 일시적으로 존재하며 자연물을 소재로 해서 혹은 자연에 인공적인 표현을 함으로써 자연과 인공의 관계를 탐구하는 미술이다. 대지미술은 화랑이나 미술관에서 전시되는 기존의 미술 작품과는 달리 거대한 환경과 같은 공간을 필요로 한다. 대지 미술은 환경의 특징을 미리 파악하여 제작하게 된다.

⑬ 자연미술

나무와 풀과 돌, 흙, 꽃 등의 자연물과의 만남을 통해 작업을 실현시킴으로써 자연 미술은 사회적, 문화적, 지리적 특성에 따라 자연을 대하는 태도에 의해 미국에서는 '대지 미술'이라는 용어로 나타났고, 또한, 유럽에서는 '대지 미술'이라는 말 대신에 '자연 미술'이라는 용어로 사용하였으며, 유럽의 작가들은 자연 속에 있는 재료 자체를 깊이 연구하기 시작하였다. 유럽의 작가들은 자연환경을 해치지 않는 범위에서 약간의 손질만을 가하는 작업 경향을 보여 주었다. 미국과 유럽의 작가들은 야외로 나가 작업을 했다. 공통점이 있지만, 자연환경에 대한 생각은 달랐다. 유럽의 자연 미술 작가들은 미국의 자연 미술 작가들과 달리 규모가 큰 작품을 하지 않는 대신 자연 풍경에 더욱 가까이 다가가서 자연 속에 있는 재료 자체를 연구하려 하였다. 주로 나뭇가지나 나뭇잎, 돌 등 자연 속에서 쉽게 구할 수 있는 재료를 이용하여 작업하였고, 때로는 살아 있는 식물 등을 재료로 하여 작업을 하기도 하였다. 유럽의 대표적인 자연 미술가로는 롱, 골즈워드, 네쉬 등을 꼽을 수 있다