

< III-33> 학습과정의 수업계획서

1. 강의개요							
학습과목명	회화3	학점	3	교·강사명			
강의시간	주 5시간 총 75시간	강의실					
2. 교과목 학습목표							
미술의 꿈은 박진감 넘치는 현실의 재현이라는 한가지로만 고정된 것이 아니었다. 시대마다 미술은 늘 새로운 꿈을 꾸었고, 미술의 꿈을 실현시키기 위해서 시대마다 과학적 사고와 장치가 필요했다.15~16세기에는 수학과 해부학을 바탕으로 삼차원의 공간과 물체를, 17~18세기에는 카메라 옵스큐라와 동역학을 이용하여 빛과 운동을, 그리고 19세기 후반~20세기 초는 분석과 상대성이론, 정신분석 등을 통해 형태의 구조와 속도, 사차원, 무의식 등 눈에 보이지 않는 세계까지도 표현하는데 성공하였다. 그렇다면 미술의 꿈과 과학에는 어떤 연관성이 있고, 시대마다 늘 새로운 꿈을 꾸는 미술이 과학과의 관계를 통해 어떻게 실현되는가를 이끌어내도록 한다.							
3. 교재 및 참고문헌							
교재명: 미술 과학을 탐하다. 저자: 박우찬 출판사: 주)sj소울 출판연도: 2015							
4. 주차별 강의(실습·실기·실험) 내용							
주별	차시	강의(실습·실기·실험) 내용			과제 및 기타 참고사항		
제 1 주	1	오리엔테이션 1.강의주제: 미술과 과학의 연관성			-기자재: 전자교탁시스템(PC, 빔 프로젝터, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드 -수업기간동안 개인작업계획서 작성 -회화재료 준비 및 점검 (캔버스 및 유화 재료)		
	2	2.강의목표: 미술이 과학의 영향으로 어떻게 변화되고 발전하고 있는가를 시대사를 기점으로 학습한다.					
	3	3.강의세부내용: 작품제작에 앞서서 그림 내용 속에 어떤 방식으로 과학이라는 요소를					
	4	이해하고 작업 할 수 있는지를 살펴 본다.					
	5	4.수업 방법: 강의					
제 2 주	1	1.강의주제: 현실을 사진같이 리얼하게 재현하라			-작업계획서 제출 캔버스,캔버스 스케치 -회화재료 준비 및 점검 (캔버스 및 유화 재료)		
	2	2.강의목표: 카메라 옵스큐라가 무엇					

		이며, 사진의 역사를 이해하고 학습한다.	
	3	3.강의 세부내용:	-기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드
	4	작업할 작품에 대한 작업계획서 작성과 사진을 어떻게 그림을 재현하는 표현방법을 익히도록 한다.	
	5	4.수업방법: 작업계획서와 스케치	
제 3 주	1	1.강의주제 : 사진, 예술이 되다.	-ppt자료주제: 최초 사진 캔버스이미지작업 -기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드
	2	2.강의목표 :사진의 발명이 회화에 미치는 영향과 사진의 가장 큰 특징에 관하여 학습한다.	
	3	3.강의세부내용 : 사진의 발명이 그림에 어떤 결과의 작품으로 탄생하는지 작품을 통하여 분석해본다.	
	4	4.수업방법 :토론/실습/강의	
	5	-실습: 화면에 부합되게 작품의 밑그림을 완성한다. 작품 제작의 기초과정으로 개별 인터뷰를 토대로 수업을 운용한다.	
제 4 주	1	1.강의 주제: 순간을 리얼하게 재현하라.	-ppt자료주제: 인상주의 - 학습자 준비물: 캔버스, 화지, 붓 등 작품 제작 도구 채색단계 -기자재: 전자교탁시스템(PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드
	2	2.강의 목표: 19세기 인상주의가 나오게 된 배경을 안다.	
	3	3.강의 세부내용:	
	4	빛이 그림에 어떤 변화를 주었는지 토론하고 실습한다.	
	5	4.수업방법 :토론/실습/강의	

제 5 주	1	1.강의 주제: 스펙트럼과 보색대비	-ppt자료주제: 색분해
	2	2.강의 목표: 빛의 변화가 색채의 변화, 나아가 형태까지도 변화되는 모습을 학습한다.	-과제1: 전시회 감상문 (개인전, 단체전, 기획전 등 미술 전람회 감상 후 소감문 제출)
	3	3.강의 세부내용: 인상파가 빛의 집착하는 이유는 물체보다는 물체가 반사한 빛이기 때문이라는 것을 실험하여본다.	-기자재: 전자교탁시스템(PC, 빔프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드
	4	4.수업방법: 강의/실습	-시청각자료: 동영상 및 참고자료: 인상주의 ‘오르세미술관’ http://www.musee-orsay.fr/
	5		
제 6 주	1	1.강의 주제: 중간점검 작품속의 내용	-드로잉재료 회화재료 준비 및 점검 (캔버스 및 유화 재료)
	2	2.강의 목표: 사물의 본질이 무엇인지 알아보고 응용 할 수 있다..	-시청각 자료: (동영상 및 참고자료) 인상주의 ‘오르세미술관’ http://www.musee-orsay.fr/
	3	3.강의 세부내용: 사과와 색과 형태는 빛의 따라 시시각각 다르게 보이지만 사과의 본질은 변화하지 않는 형태의 구조를 알아본다.	-기자재: 전자교탁시스템(PC, 빔프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드
	4		
	5	4.수업방법: 강의/실습	
제 7 주	1	중간고사 작품 발표 및 작품 촬영, 개별 평가	
	2		
	3		
	4		
	5		
제 8 주	1	1.강의 주제: 무엇을 그릴 것인가?	-작품 계획서준비 캔버스준비
	2	2.강의목표: 기존 사물의 형태의 구조를 알아보고 해부해본다면 어떤 결과물이 나오는지 알아본다.	-기자재: 전자교탁시스템(PC, 빔프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드
	3		

	4	3.강의세부내용: 형태를 분석하여 스케치로 옮기는 과정을 실습으로 진행된다.	
	5	4.수업 방법: 강의/실습	
제 9 주	1	1.강의주제 : 마음속의 깊은 곳을 들여다보라.	-캔버스위에 재료 선택 작업계획서2
	2	2.강의목표: 초현실의 그림이 나오게 된 배경과 그림의 내용을 알아보고 무의식을 탐색하고 표현 할 수 있다.	-살바도르 달리에 관한 사이트: http://justinceo.blog.me/30177258814
	3	3.강의세부내용: 무엇을 어떻게 표현할 것인가?	
	4	개인별 스케치 파악하여 작품으로 연결할 때 필요한 기법 파악한다.	-드로잉재료 -기자재: 전자교탁시스템(PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피 커, 마이크), 화이트보드
	5	4.수업방법: 강의/ 실습	
제 10 주	1	1.강의주제 :무의식을 분석하라2	-드로잉 재료준비
	2	2.강의목표 초현실의 그림이 나오게 된 배경과 그림의 내용을 알아보고 무의식을 탐색하고 표현할 수 있다.	-시청각 자료: 살바도르 달리에 관한 사이트: http://justinceo.blog.me/30177258814
	3	3.강의세부내용 :일상을 벗어난 또 다른 세상 무의식의 세계를 좀 더 구체적으로 표현한다.	르네마그리트 도판
	4		-기자재: 전자교탁시스템(PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피 커, 마이크), 화이트보드
	5	수업방법: 강의/실습	
제 11 주	1	1.강의주제 : 데페이즈망과 데포르마송	-ppt자료주제: 데포르마송 작가들

	2	2.강의목표: 현실에서 전혀 경험 할 수 없는 비현실의 분위기를 만들어 내는데, 이것을 데페이즈망. 현실의 사물을 기이한 모습으로 변형시키는 데포르마송.의 용어와 대표작가의 작품들을 토론하고, 학습한다.	-시청각자료: 데포르마송 연구 블로그사이트: blog.naver.com/1006hgy/220478228012 -기자재: 전자교탁시스템(PC, 빔프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드
	3		
	4	3.강의세부내용: 사물의 변형이 본질까지도 잃어 또 다른 형태의 재탄생을 스케치해 본다.	
	5	4.수업방법 :강의/실습	
제 12 주	1	1.강의주제 : 예술이 되어가는 사진.	-ppt자료주제: 사진의 역사 -기자재: 전자교탁시스템(PC, 빔프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드
	2	2.강의목표 :사진의 발명이 회화에 미치는 영향과 사진의 가장 큰 특징에 관하여 토론하고, 학습한다.	
	3		
	4	3.강의세부내용 :사진의 발명이 그림에 어떤 결과의 작품으로 탄생한 작품들을 본다.	
	5	4.수업방법 :토론/실습	
제 13 주	1	1.강의주제 : 영상물이 지배하는 세상	-ppt자료주제: 이미지 -과제2: 미디어와 회화의 관계에 대하여 작품설명. -기자재: 전자교탁시스템(PC, 빔프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드
	2	2.강의목표 :미디어는 새로운 예술의 탄생에 영향을 주거나 나아가 스스로 예술이 되는 사진DP술, 비디오예술, 레이저아트 등을 이해하고 학습한다.	
	3		
	4	3.강의세부내용 :예술이 기술이 관계를 좀 더 심도 있게 알아본다.	

	5	수업방법 :강의/실습	
제 14 주	1	1.강의주제 :어떻게 작품을 할 것인가?	
	2	2.강의목표 :본인의 개성을 표현하는데 있어, 새로운 기술과 소재를 접목시킬 수 있도록 알아본다.	-시청각 자료(동영상): 모던을 발칙한
	3	3.강의세부내용 :미술에서 재현은 컴퓨터와 카메라가 발명된 이후 무의미해졌다. 그럼 누가 미래의 미술의 주인이 될 것인가?	-기자재: 전자교탁시스템(PC, 빔프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드
	4		
	5	수업방법 :토론, 동영상, 강의	
제 15 주	1		
	2	기말고사	
	3	이론시험	
	4		
	5		
5. 성적평가 방법			
중간고사	기말고사	과 제 물	출 결
30 %	30 %	10 %	20 %
			기 타
			10 %
			합 계
			100 %
6. 수업 진행 방법			
실기위주로 수업을 하면서 이론을 보강하여 작품의 해석이 보편 타당하게 작품으로 평가받게 한다.			
7. 수업에 특별히 참고하여야 할 사항			
작업계획서를 바탕으로 하여 작품의 내용을 정확하게 전달하는것에 중점을 둔다.			
8. 문제해결 방법(실험·실습 등의 학습과정의 경우에 작성)			
중간 크리틱을 통하여 완성도 있는 작품을 제작한다.			
9. 강의유형			
이론중심(), 토론, 세미나 중심(), 실기 중심(), 이론 및 토론,세미나 병행(), 이론 및 실험,실습 병행(), 이론 및 실기 병행(0),			