

[드로잉2]학습과정의 학습목표

학습과정명	표준교육과정 교수요목
드로잉II	드로잉의 기본원리를 습득하고 심화한다. 개인의 발상을 시각적으로 기록하는 기능으로서의 드로잉을 실제 작품제작에 활용해 본다. 드로잉의 기본적인 훈련을 바탕으로 주제에 대한 심도 있는 접근을 해본다. 확장된 개념으로 드로잉에 대한 다양한 표현기법을 인지한 후 실제작업을 통한 실험과 응용을 통해 창의력과 개방적인 사고를 증진한다. 여러 매체를 통한 이미지 드로잉을 기본으로 다양한 접근을 통해 개성을 이끌어내 본다. 또한 현대미술에 있어서 다양한 작가들의 드로잉적인 표현기법을 익히고 이를 자신만의 표현방법으로 응용한다. 다양한 실험적인 드로잉을 통해 미적 감수성을 극대화하고 이를 시각적으로 표출할 수 있다.
	학습목표
	드로잉이란 미술실기의 가장 기초가 되는 과정으로 표현 대상사물을 시각을 통하여 인지하고 재료들을 통한 표현으로 가시화 되며, 다시 시각으로 감상자에게 감정을 유발시키는 일련의 과정을 지난다. 이러한 세 가지 단계의 과정은 숙달과 표현의 다양함, 사고의 전환과 발상의 전환으로 이루어지게 된다. 형태의 자유 연상적 형태변화는 계슈탈트 형태 심리를 통하여 이루어지게 되는데 이러한 기본이론적인 강의와 시각에서 감각, 감정으로 이어지는 변화를 숙달과 실습을 통하여 학생들에게 표현의 다양성을 제공하는 수업이다. 시각적으로 보이는 것의 정확한 표현 방법들을 숙지하고 촉각적인 상태의 사물 형태표현을 습득하여 보다 효과적인 표현방법들을 훈련한다. 정형화된 표현방법을 따르는 나쁜 습관을 버리고 효과적이고 새로운 드로잉 습관이 자유스럽게 표출되도록 엄격한 공식에 의한 재현이 아닌 ‘보는 과정’으로서의 드로잉을 실습한다. 본 교과에서는 드로잉의 개념과 역사 그리고 현대적 흐름의 양상을 체계적으로 이해하여 미술에 대한 안목을 향상시키며 다양한 재료를 이용한 실습으로 사물에 대한 정확한 관찰과 함께 개성적인 필치를 개발하여 창의적인 표현을 이끌어내도록 한다.

[드로잉2] 학습과정의 수업계획서

1. 강의개요							
학습과목명	드로잉II	학점	3	교·강사명	김덕현	교·강사 전화번호	
강의시간	주: 5시간 총:75시간	강의실		수강대상		E-mail	
2. 교과목 학습목표							
드로잉이란 미술실기의 가장 기초가 되는 과정으로 표현 대상사물을 시각을 통하여 인지하고 재료들을 통한 표현으로 가시화 되며, 다시 시각으로 감상자에게 감정을 유발시키는 일련의 과정을 지닌다. 이러한 세 가지의 단계에 과정은 숙달과 표현의 다양함, 사고의 전환과 발상의 전환으로 이루어지게 된다. 형태의 자유 연상적 형태 변화는 게슈탈트 형태 심리를 통하여 이루어지게 되는데 이러한 기본 이론적인 강의와 시각에서 감각, 감정으로 이어지는 변화를 숙달과 실습을 통하여 학생들에게 표현의 다양성을 제공하는 수업이다. 시각적으로 보이는 것의 정확한 표현 방법들을 숙지하고 촉각적인 상태의 사물 형태표현을 습득하여 보다 효과적인 표현방법들을 훈련한다. 정형화된 표현방법을 따르는 나쁜 습관을 버리고 효과적이고 새로운 드로잉 습관이 자유롭게 표출되도록 엄격한 공식에 의한 재현이 아닌 ‘보는 과정’으로서의 드로잉을 실습한다. 본 교과에서는 드로잉의 개념과 역사 그리고 현대적 흐름의 양상을 체계적으로 이해하여 미술에 대한 안목을 향상시키며 다양한 재료를 이용한 실습으로 사물에 대한 정확한 관찰과 함께 개성적인 필치를 개발하여 창의적인 표현을 이끌어내도록 한다.							
3. 교재 및 참고문헌							
주교재: 버트 도드슨, 그림 멘토 버트 도드슨의 드로잉 수업 / 미디어 샘 / 2012							
부교재: 드로잉의 정석/백남원/성안당/2010							
4. 주차별 강의(실습·실기·실험) 내용							
주별	차시	강의(실습·실기·실험) 내용				과제 및 기타 참고사항	
제 1 주	1	강의주제 :오리엔테이션 강의목표 :드로잉의 정의에 대해 학습한다. 강의세부내용 :드로잉의 개념에 대해서 살펴본다. 수업방법 :강의/실기 드로잉의 정의와 개념을 알아보고 드로잉을 앞으로 어떻게 접근하여 실기로 전환하여 자유롭게 표현할지를 알아본다.				-PPT자료 드로잉의 정의와 개념	
	2	강의주제 :드로잉의 역사					

		강의목표 :전통과 현대 드로잉의 상호 비교분석 강의세부내용 :르네상스 이후부터 근현대에 까지 거장들의 드로잉 필치들을 감상하고 드로잉의 발전 과정을 이해하며 현대 드로잉의 양상을 살펴본다. 수업방법 :강의/실기/토론및발표 르네상스 거장들부터 현대 미술가들의 드로잉 작품을 보면서 드로잉의 다양성을 익히며 실습으로 연결해 본다. 토론주제 :전통적인 의미에서의 드로잉의 개념과 현대적 개념으로서의 드로잉의 차이와 공통점은 무엇 인지에 대해 토론해 본다.	-기자재: 전자교탁 시스템(PC, 빔 프로젝터, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드.
	3	강의주제 :인상주의 드로잉의 특징을 살펴본다. 강의목표 :드로잉을 표현하는 방법적인 부분을 구체적으로 살펴본다. 강의세부내용 :인상주의 작가들의 개성 있는 드로잉의 출발점을 알아본다. 수업방법 :강의/실기 인상주의 작가들의 드로잉을 분석하여 창의적인 드로잉으로 표현해본다. 발표주제 :드로잉의 여러 가지 접근법을 어떻게 선택 할 것인지를 발표한다.	
	4	강의주제 :현대 드로잉의 특징1 강의목표 :개성 있는 드로잉을 어떻게 표현하는지를 살펴본다. 강의세부내용	

	5	(1)인상주의 이후의 드로잉이 어떻게 변화가 생겼고 현대의 드로잉을 접하는 우리의 드로잉의 표현을 어떻게 할 것인지를 알아본다. (2)인상주의 이후의 드로잉이 어떻게 변화가 생겼고 현대의 드로잉을 접하는 우리의 드로잉의 표현을 어떻게 할 것인지를 알아본다. 수업방법 :강의/실기 드로잉의 개념정리와 실기를 어떻게 접근할 것인지를 PPT자료 참고하여 방향을 정한다. 발표주제 :드로잉의 개념정리와 실기를 어떻게 접근할 것인지를 토론한다.	-PPT자료 인상주의 작가의 드로잉 감상 -기자재: 전자교탁 시스템(PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드.
제 2 주	1	강의주제 :드로잉 워크샵 강의목표 :선묘 연습(드로잉 재료들의 특징 관하여 알아보고 사용해 본다.) 강의세부내용 :여러 종류의 선들을 계획된 시간 안에 즉흥적으로 만들어 내어 잠재된 내면의 정서를 표출하도록 한다. 수업방법 :강의/실기 드로잉의 다양한 재료 사용법을 익혀서 각 재료들의 사용 방법에 의해 결과물이 다르게 나오는 과정을 실습을 통해서 알아본다. 시범적으로 과정을 보여주고 재료의 특징을 알아보고 드로잉을 직접 실습해본다.	주교재(11p-29p), -기자재: 전자교탁 시스템(PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드. 학습자 준비물: 목탄, 종이
	2	강의주제 :대상에 집중해서 표현한다는 것과 제시어가 필요한 이유에 대해 알아본다. 강의목표 :겉쳐 그리기를 하는 이유와 효율성 강의세부내용 :그리는 대상의 관찰과 드로잉을 표현하는 과정을 보여준다.	준비물: 목탄, 종이

		수업방법 :강의/실기 사물을 집중 관찰하는 방법과 손으로 그대로 종이에 표현하는 방법을 학습한다.	
	3	강의주제 :마음속이미지(심상) 강의목표 :개성적인 그림 그리기 논리보다는 호기심을 가지고 사물을 봐야한다. 강의세부내용 :대상의 독특한 특징이 작품의 품격을 만든다. 수업방법 :강의/실기 실기(눈을 관찰하여 그려보고, 방법적인이론을 듣고 2가지 방법으로 그려본다.	심상드로잉 목탄. 종이 인물(눈 그리기) 형태 및 명암
	4	강의주제 :보이는 것과 아는 것1 강의목표 :다양한 시각적인 체험을 포착하는데 목적이다. 강의세부내용 :원근법, 해부학, 단축법, 명암 등의 이론보다 보는 것이 먼저이다. 수업방법 :강의/실기 순수한 시각을 유지하라. 눈에 보이는 대로 사물을 표현하라.	
	5	강의주제 :보이는 것과 아는 것2 강의목표 :다양한 시각적인 체험을 포착하여 그린다. 강의세부내용 :원근법, 해부학, 단축법, 명암 등의 이론보다 보는 것이 먼저이다. 수업방법 :강의/실기 실기(순수한 시각을 유지하라	다양한 드로잉기법 응용하여 표현하기

		눈에 보이는 대로 사물을 표현하라.)	
제 3 주	1	강의주제 :대상을 형태로 보고 그리기 강의목표 :형태를 보는 4가지법칙을 살펴본다. 강의세부내용 :대상을 그리는 첫 단계를 선으로 어떻게 표현하여 대상을 표현할 수 있는지를 보고 표현한다. 수업방법 : 강의/실기 그릴 대상의 관찰을 집중적으로 하여 손으로 전달하여 형태를 만들어 본다.	주교재(30p-81p) -기자재: 전자교탁 시스템(PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드.
	2	강의주제 :관찰과 집중력의 중요성 강의목표 :드로잉 된 자기평가에 대해서 필요조건과 실력향상을 위한 체크리스트를 확인한다. 강의세부내용 :드로잉 과정에서 9가지에 대해 숙지하여 실기에 접해본다. 수업방법 :실기(사물이나 인물을 직접보고 관찰하여 드로잉으로 그려 본다).	준비물: 목탄,연필,파스텔, 종이
	3	강의주제 :사물 윤곽 그리기 강의목표 :정물화를 통한 사물 외형 파악 강의세부내용 :사물의 전체적인 외형만을 스케치하여 사물의 전체적 형상을 보는 훈련을 한다. 수업방법 :강의/실기 사물을 전체적으로 형상을 보는 훈련을 해본다.	눈의 관찰력(움직임)으로 표현해본다.
	4	강의주제 :얼굴 윤곽 그리기1 강의목표 :얼굴의 비율을 알아보고 인물의 특징을 찾아내는 방법을	

제 4 주		알아본다. 강의세부내용 :특징과 비율을 찾는 방법으로 컨투어 드로잉으로 그려본다. 수업방법 :실기(거울을 보고 자기 얼굴을 그려본다.)	집중력과 관찰력으로 드로잉하기
	5	강의주제 :얼굴 윤곽 그리기2 강의목표 :얼굴의 비율을 알아보고 인물의 특징을 찾아내는 방법을 알아본다. 강의세부내용 :특징과 비율을 찾는 방법으로 컨투어 드로잉으로 그려본다. 수업방법 :실기(거울을 보고 자기 얼굴을 눈의 순수한 움직임으로 보이는 그대로 그려본다.)	인체비율에 관한 실기
	1	강의주제 :자유필치와 제어필치의 차이점을 알아본다. 강의목표 :자유필치로 그리는 방법과 제어필치와의 배합하여 사물을 표현하는 방법을 알아본다. 강의세부내용 :특징 빨리 잡아내고 신중하게 틀린 부분을 수정하여 사물의 정확한 형태를 선과 톤으로 표현한다. 수업방법 :강의/실기 사물의 특징 잡는 과정을 반복 연습하여 형태의 정확성을 확인한다.	주교재 (82p-137p) -기자재: 전자교탁 시스템(PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드.
	2	강의주제 :비례와 물체의 계측 강의목표 :그리는 대상을 정확한 측정으로 그려지는 과정을 알아본다. 강의세부내용 :중심점, 수직수평, 비교 계측하여 정확성에	화면에 대상을 그리는 방법을 알고 드로잉하기.

		접근한다. 수업방법 :강의/실기 모델을 두고 세가지방법을 이용하여 그려본다.	
		강의주제 :단축법 강의목표 :인물이나 사물을 원근법으로 그리는 것을 의미하며 보이는 그대로를 그리는 것이 중점을 준다.	원근법으로 화면을 3차원으로 표현하기
	3	강의세부내용 :인물드로잉에서 단축법의 필요성을 파악하고 실기로 직접 표현해본다. 수업방법 :실기로 (다양한 눈높이에서 드로잉으로 표현한다.)	
	4	강의주제 :얼굴의 정확한 계측1 강의목표 :얼굴의 큰 비율을 알아보고 눈,코,입의 세부적인 비율의 차이가 인물의 특징을 좌우하는 과정을 알아본다.	
		강의세부내용 :얼굴의 정면상. 반측면상. 측면상의 얼굴의 위치에 따라 기울기와 비율을 표현하는 방법을 터득한다.	
제 5 주	5	수업방법 :강의/실기 얼굴의 전체적인 비율과 세부적인 비율을 계량측정하여 드로잉을 해본다.	인체 각 부위의 비율을 정확하게 그려보기.
	1	강의주제 :인체비율과 눈으로 측정하는 방법을 알아본다. 강의목표 :눈의 움직임으로 그려본다. 강의세부내용 :인물을 보고 그리는 훈련을 통하여 속도감을 익힌다. 수업방법 :강의/실기	-기자재: 전자교탁 시스템(PC, 빔 프로젝터, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드. https://youtu.be/-BIUBQmup-M 과제1: 컨투어 드로잉(사물대상)

제 6 주		실기(모델을 앞에 두고 다른 각도로 시간제한을 두고 그려 본다.)	
	2	강의주제 :비율이 정확한지를 측정해본다.1 강의목표 :그려진 그림을 평가해본다.	인체드로잉 (부분 동작부터 인체의 군상까지)
	3	강의세부내용 :어디가 잘못 되었는지를 평가할 수 있는 눈을 키운다. 수업방법 :강의/질의 손과 눈의 훈련을 통하여 정확성을 확인한다.	
	4	강의주제 :군상 그리기 강의목표 :한명이 아닌 여러 명을 다양한 자세를 표현한다.	
	5	강의세부내용 :인체와 인체의 연결되는 흐름을 파악 한다. 수업방법 :실기 (다소 복잡한 형태를 눈의 집중력으로 형태를 파악하여 그려본다.)	군상(인물2명이상)
제 6 주	1	강의주제 :자화상 그리기1 강의목표 :거울을 통하여 본인의 얼굴을 객관적인 형태를 그려본다. 강의세부내용 :자신의 모습을 이입 되지 않게 객관적인 눈으로 관찰하여 그려본다. 수업방법 :실기(본인의 얼굴을 객관적으로 드로잉으로 표현한다)	자화상그리기 (거울을 통해서 사실적인 드로잉으로 표현한다) -기자재: 전자교탁 시스템(PC, 빔 프로젝터, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드.
	2	강의주제 :자화상 그리기2 강의목표 :그려진 그림을 서로 평가해본다 강의세부내용	거울이나 사진을 통해서 자화상을 그려본다.

		:본인이 파악하지 못 한 부분을 서로 평가하여본다. 수업방법 :강의/토론 토론주제: 상대방의 그림에 평가시간을 가져 객관적인 눈의 훈련을 한다.	
	3	강의주제 :인체의 한 부분을 확대하여 그리기1	
	4	강의목표 :세밀한 부분을 묘사하기	인체의 부분묘사 (손,발,눈.코.입)
	5	강의세부내용 :순간적인 형태에서 깊은 관찰과 묘사로 표현하기. 수업방법 : 실기(다양한 연필선의 묘사로 섬세하게 설명해본다)	
제 7 주	1 2 3 4 5	중간고사	지필평가
제 8 주	1	강의주제 :빛의 환영, 재현 강의목표 :빛과 그림자의 영역 나누기. 입체감 표현하기를 살펴본다. 강의세부내용 :결과적으로 입체감을 어떻게 표현하는지를 빛과 어두운, 즉 명암으로 표현하는 방법을 알아본다. 수업방법 :실기(빛의 움직임으로 반대의 어둠과 그림자로 형태와 입체감의 완성을 실기로 표현해 본다.)	주교재(145p-204p) -기자재: 전자교탁 시스템(PC, 빔 프로젝터, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드.
	2	강의주제 :톤의 상호관계 강의목표 :대상의 명암을 세밀한 톤으로 분류 하는 과정을 살펴본다. 강의세부내용 :교유색상 밸류와 명암패턴이 합쳐서 밸류 패턴이 되는 과정을 살펴본다.	형태와 명암단계를 실습해본다.

		수업방법 :강의/질의 사진을 보고 밸류 패턴과정을 표현한다.	
	3	강의주제 :공간감의 원리 강의목표 :공간감을 표현하는 4가지를 살펴본다. 강의세부내용 1. 형태를 겹친다. 2. 크기를 줄인다. 3. 선을 모은다. 4. 외곽선과 콘트라스트를 부드럽게 한다. 수업방법 :강의/실기 위 세부내용에 따라 대상을 표현해본다.	실내공간을 그려본다.
	4	강의주제 :원근법1 강의목표 :2차원의 종이위에 3차원의 공간을 표현하기 위한 방법으로 원근법의 원리를 살펴본다.	
	5	강의세부내용 :눈높이와 소실점의 원리를 살펴본다. 수업방법 :실기(풍경이나 정물 중 눈높이 변화에 따른 형태와 공간의 표현을 실기로 표현해본다.)	풍경사진을 보고 원근법을 표현하기.
	제 9 주 1	강의주제 :공간감의 환영 강의목표 :공간감의 4가지원리를 알아본다. 강의세부내용 :투시, 각도, 눈높이가 형태를 다양하게 보이는 원리를 알아본다. 수업방법 :강의/질의 원리를 알고 그리면 눈의 움직임을 더 객관적으로 보게 하는 훈련을 한다.	주교재 (205p-225p) -기자재: 전자교탁 시스템(PC, 빔 프로젝터, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드.

	2	강의주제 : 질감을 표현하기1	조개껍질 2가지 표현
		강의목표 : 명시법과 암시법의 차이를 알아보고 그려본다.	
	3	강의세부내용 : 정교한 그림과 빠르고 무의식적인 그림을 통하여 질감과 환영을 표현한다.	질감과 환영의 표현
		수업방법 : 강의/실기 실제와 같은 그림과 환영을 느끼게 하는 그림을 표현한다.	
	4	강의주제 : 질감의 대비1	닭과 비둘기 2가지 기법으로 다르게 표현하기
		강의목표 : 서로 다른 질감의 극대화하기 강의세부내용 : 섬세한 표현과 생략으로 거친 표현을 한 그림으로 표현하기 수업방법 : 실기(서로 대비되는 현상을 실기를 통하여 체험한다.)	
	5	강의주제 : 질감을 표현하기2	질감이 상반된 2가지를 그려본다.
		강의목표 : 명시법과 암시법의 차이를 알아보고 그려본다. 강의세부내용 : 정교한 그림과 빠르고 무의식적인 그림을 통하여 질감과 환영을 표현한다. 수업방법 : 실기(실제와 같은 그림과 환영을 느끼게 하는 그림을 표현한 것을 서로 평가해본다.)	
제 10 주	1	강의주제 : 질감의 표현3 강의목표 : 명시법과 암시법을 통하여 사실적인 드로잉에 접근하기 강의세부내용 : 옷 주름의 자연스러운 표현을 사실적으로 포착 하여 그려본다.	주교재(226p-243p) -기자재: 전자교탁 시스템(PC, 빔 프로젝터, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드.

		수업방법 :강의/실기 빛과 그림자를 정확하게 설명하여 부드러운 질감을 표현한다.	
	2	강의주제 :질감의 표현4 강의목표 :반사광과 강한 콘트라스트 강의세부내용 :그림의 생기를 주는 방법을 찾아 드로잉의 질감과 완성도를 더 극대화 한다. 수업방법 :실기(완성하는 단계에서 강조와 생략을 정리해본다.)	옷 주름그리기 https://youtu.be/i7AG4pElmqI
	3	강의주제 :생략과 강조1 강의목표 :원근법에 따른 생략과 강조를 알아본다.	
	4	강의세부내용 :연필의 톤과 묘사력이 원근감이 있는 완성된 드로잉을 본다. 수업방법 :실기(연필의 톤의 차이와 묘사의 차이로 원근법을 표현해 본다.)	산 위주로 된 풍경사진
	5	강의주제 :생략과 강조3 강의목표 :원근법에 따른 생략과 강조가 잘 되었는지를 확인한다. 강의세부내용 :연필의 톤과 묘사력이 원근감이 있는 완성된 드로잉을 본다. 수업방법 :강의/토론 토론주제: 완성된 드로잉을 서로 평가해본다.	원근감을 표현할 수 있는 사진 보고 그리기
제 11 주	1	강의주제 :물체 사이의 관계1 강의목표	-기자재: 전자교탁 시스템(PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드.

	2	:물체와 물체, 배경의 명암의 관계를 알아본다. 강의세부내용 :복잡한 물체와 배경을 하나의 빛과 어두운 흐름만으로 연결하여 본다. 수업방법 :강의/질의 한 개의 덩어리가 아닌 화면 전체의 덩어리를 만들어 본다.	주교재 (246p-268p) 정물화 주전자와 머그잔
	3	강의주제 :화면 자르기(크로핑 Cropping) 강의목표 :보이는 대상을 필요한 만큼의 표현을 하기 위한 화면자르기를 시도해본다. 강의세부내용 :대담한 크로핑은 감상자가 구도보다 명암이나 배경을 강하게 의식하게 한다. 수업방법 :강의/질의 화면을 대담하게 분할하여 배치하여 표현해본다.	사물을 과감하게 잘라서 그리기
	4	강의주제 :구도를 결정하는 3가지 방법 1 강의목표 1.화면을 가로와 세로 결정 2.대상과 배경의 면 분할 3.대상을 개수 조절 강의세부내용 :구도를 결정하는 방법을 적용하여 화면에 옮겨 실행하기. 수업방법 :실기(실내풍경을 각자의 선택된 대상과 배경을 화면에 옮겨 그려본다.)	실내풍경 (실내풍경을 각자의 선택된 대상과 배경을 화면에 옮겨 그려본다.)
	5	강의주제 :구도를 결정하는 3가지 방법 2 강의목표 :1.화면을 가로와 세로 결정 2.대상과 배경의 면 분할 3.대상을 개수 조절	화면을 결정하는 훈련

		강의세부내용 :구도를 결정하는 방법을 적용하여 화면에 옮겨진 것이 잘 되었는지 확인하는 과정으로 수정해본다. 수업방법 :강의/토론 토론주제 :실내풍경을 각자의 선택된 대상과 배경을 화면에 옮겨 그려보고 수정하여 평가해본다.	
제 12 주	1	강의주제 :명료함과 애매함1 강의목표 :감상자에게 새로운 시각으로 대상을 볼 수 있게 하라.	주교재(268p-286p) -기자재: 전자교탁 시스템(PC, 빔 프로젝터, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드. 노끈의 묶음을 드로잉.
	2	강의세부내용 :대상을 바라보는 고정관념을 벗어나게 하라. 수업방법 :강의/실기 복잡한 대상을 그리면서 애매함과 명료함에 드러나는 대상의 형태를 보게 그려보라.	
	3	강의주제 :뷰파인더로 구도 잡기1 강의목표 :뷰파인더를 이용하여 그릴 대상의 범위를 정하다. 강의세부내용 :그릴대상과 배경의 공간을 자유롭게 그려본다. 수업방법 :실기(그릴대상을 자유롭게 정하여 뷰파인더로 보이는 영역을 그려본다.)	야외풍경
	4	강의주제 :뷰파인더로 구도 잡기2 강의목표 :뷰파인더를 이용하여 그릴 대상의 범위를 정하다. 강의세부내용 :그릴대상과 배경의 공간을 자유롭게 그려본다.	풍경화면 구도 잡기1

		수업방법 :실기(그릴대상을 각자 자유롭게 정하여 뷰파인더로 보이는 영역을 그린 후 수정 할 부분을 찾아 정리한다.)	
	5	강의주제 :뷰파인더로 구도 잡기3 강의목표 :뷰파인더를 이용하여 그릴 대상의 범위를 정하다. 강의세부내용 :그릴대상과 배경의 공간을 자유롭게 그려본다. 수업방법 :실기/토론 토론주제 :그릴대상을 자유롭게 정하여 뷰파인더로 보이는 영역을 그려본 후 평가해본다.	풍경화면 구도 잡기2
제 13 주	1	강의주제 :상상과 아이디어 강의목표 :하나의 생각이 담긴 자루와 전혀 관련 없는 생각이 담긴 자루가 합치다. 강의세부내용 :발상이 실험정신을 만들고 창조를 만든다. 수업방법 :강의/실기 하나의 사실적인 것을 그리다가 우연히 다른 형태가 만들어지면서 새로운 재밌는 새로운 형태를 표현해본다.	주교재 (288p-302p) 과제2: 관심 있는 작가의 드로잉작품에 관한 레포트 -기자재: 전자교탁 시스템(PC, 빔 프로젝터, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드.
	2	강의주제 :연작하여 그려보기 강의목표 :하나의 사실이 변형하여 꼬리의 꼬리를 무는 식의 연작으로 그려보기 강의세부내용 :진정한 창조란, 직전의 행위에 의존하고 다음 행위가 일어나도록 하는 것이다. 수업방법 :실기(치약을 그대로 그려보다가 다 짜진 치약과 치약의 내	https://youtu.be/zvpqhr1ACF8 치약 그리기 (캔트지, 연필, 지우개) https://youtu.be/W1UMicZYfs0

		용물을 그려서 치약의 다양한 변형형태에서 재밌는 형태 발견하기.)	
	3	강의주제 :원형의 활용1 강의목표 :새로운 것은 기존의 것을 결합한다. 강의세부내용 :완전히 독창적인 것은 없다. 기존의 형태를 발판으로 새로운 것으로 창조한다. 수업방법 :실기(인간과 인간이 아닌 것의 결합된 형태를 그려본다.)	상상화 (실물의 형태를 변형)
	4	강의주제 :원형의 활용2 강의목표 :새로운 것은 기존의 것을 결합한다. 강의세부내용 :완전히 독창적인 것은 없다. 기존의 형태를 발판으로 새로운 것으로 창조한다. 수업방법 :인간과 인간이 아닌 것의 결합된 형태를 재수정 해본다.	인간과 인간이 아닌 것의 결합
	5	강의주제 :원형의 활용3 강의목표 :새로운 것은 기존의 것을 결합한다. 강의세부내용 :완전히 독창적인 것은 없다. 기존의 형태를 발판으로 새로운 것으로 창조한다. 수업방법 :인간과 인간이 아닌 것의 결합된 형태로 재창조하는 과정을 체험한다.	구겨진 종이에서 있을 것 같은 형태 그려보기
	제 14 주	1 강의주제 :사진 이용하기1 2 강의목표 :창조의 출발점으로 쓴다.	

	강의세부내용 :사진에 변화를 가하거나 강조하고 결합하여 새로운 것을 만들어낸다. 수업방법 :실기(사진을 이용하여 콜라주 기법으로 재창조하여 화면을 구성해본다.)	주교재(303p-320p) -기자재: 전자교탁 시스템(PC, 빔 프로젝터, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드.
3	강의주제 :임의의 대상 백 개1 강의목표 :같은 종류의 것을 100개를 전체적인 무늬로 만들어 그려보라 강의세부내용 :한 개의 형태가 무리지어 그려졌을 때의 전체적인 형태를 관찰하라. 수업방법 :강의/실기 소품 중 1개를 무리지어 그려본다.	나비의 무늬를 상하좌우로 붙여서 그려보기 https://youtu.be/w2ei9SNmfEg
4	강의주제 :임의의 대상 백 개2 강의목표 :같은 종류의 것을 100개를 전체적인 무늬로 만들어 그려보라 강의세부내용 :한 개의 형태가 무리지어 그려졌을 때의 전체적인 형태를 관찰하라. 수업방법 :실기(소품 중 1개를 무리지어 그려 볼 때 물체의 패턴을 관찰한다.)	소품 연속그림
5	강의주제 :임의의 대상 백 개3 강의목표 :같은 종류의 것을 100개를 전체적인 무늬로 만들어 그려보라 강의세부내용 :한 개의 형태가 무리지어 그려졌을 때의 전체적인 형태를 관찰하라. 수업방법 :실기/토론	개별소품 연속 패턴화 https://youtu.be/zvpqhr1ACF8

		토론주제 :소품 중 1개를 무리지어 그렸을 때 전체가 새로운 하나의 형태로 보이는지 평가해본다.				
제 15 주	1	기말고사 작품 발표 및 개인 포트폴리오 촬영, 개별 평가	실기평가			
	2					
	3					
	4					
	5					
5. 성적평가 방법						
중간고사	기말고사	과 제 물	출 결	기 타	합 계	비 고
30 %	30 %	10 %	20 %	10 %	100 %	
6. 수업 진행 방법						
- 이론 강의와 실기수업을 병행한다.						
- 드로잉재료를 다양하게 사용하여 형태력을 점검하고 난이도를 조절한다.						
- 과제는 2번으로 제출하고 실기와 이론시험으로 평가한다.						
7. 수업에 특별히 참고하여야 할 사항						
사물과 인물에 대한 관찰과 자유로운 손의 움직임을 통하여 드로잉의 대한 이론적인 강의와 실기를 다양하게 표현하도록 이끌어낸다.						
8. 문제해결 방법(실험·실습 등의 학습과정의 경우에 작성)						
드로잉의 재료를 다양하게 사용하여 새로움을 창조한다.						
9. 강의유형						
이론중심(), 토론, 세미나 중심(), 실기 중심(), 이론 및 토론,세미나 병행(), 이론 및 실험, 실습 병행(0), 이론 및 실기 병행(0),						

수업방법 및 수업자료 활용 계획

학습과정명	구 분		내 용	비고
드로잉 II	수업방법	이론	- 수업주제와 관련된 강의 PPT자료를 학생들에 제공하고 이를 사용하여 설명한다. - 실기에 앞서 기초내용과 필수 내용 및 용어의 정의에 대하여 전반적으로 설명을 한다. - 현장 중심의 스토리텔링으로 지루하지 않고 재미있게 강의한다.	- 기자재: 전자교탁시스템(PC, 빔프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드
		실습	- 여러 종류의 선들을 계획된 시간 안에 즉흥적으로 만들어 내어 잠재된 내면의 정서를 표출하도록 한다. - 사물이나 인물을 직접보고 관찰하여 드로잉으로 그려본다. - 얼굴의 전체적인 비율과 세부적인 비율을 계량측정하여 드로잉을 해본다. - 실내풍경을 각자의 선택된 대상과 배경을 화면에 옮겨 그려본다. - 풍경이나 정물 중 눈높이 변화에 따른 형태와 공간의 표현을 실기로 표현해본다.	개인 준비물
		토론	- 강사는 학생의 토론과 발표내용에 대하여 다양한 측면에서 생각할 수 있는 창의적 토론이 될 수 있도록 이끌어준다. 또한, 학생들에게 토론하는 방법과 발표력을 향상시킬 수 있도록 한다. - 전통적인 의미에서의 드로잉의 개념과 현대적 개념으로서의 드로잉의 차이와 공통점은 무엇인지에 대해 토론해	개인별로 주 단위로 나눠서 발표한다.

		본다. - 드로잉의 여러 가지 접근법을 어떻게 선택 할 것인지를 발표한다. - 상대방의 그림에 평가시간을 가져 객관적인 눈의 훈련을 한다. - 실내풍경을 각자의 선택된 대상과 배경을 화면에 옮겨 그려보고 수정하여 평가해본다. - 그릴대상을 자유롭게 정하여 뷰파인더로 보이는 영역을 그려본 후 평가해본다. - 소품 중 1개를 무리지어 그렸을 때 전체가 새로운 하나의 형태로 보이는지 평가해본다.	
수업자료	ppt 자료	- 드로잉의 정의와 개념 - 인상주의 이후의 드로잉이 어떻게 변화가 생겼고 현대의 드로잉을 접하는 우리의 드로잉의 표현을 어떻게 할 것인지를 알아본다. - 연필의 톤과 묘사력이 원근감이 있는 완성된 드로잉을 본다.	빔 프로젝터, 컴퓨터
	교재	- 주교재: 버트 도드슨, 그림 멘토 버트 도드슨의 드로잉 수업 / 미디어 샘 / 2012 - 부교재: 드로잉의 정석/백남원/성안당 /2010	주교재 개인 준비물
	시각적 자료	http://tv.naver.com/v/1726402 https://youtu.be/-BIUBQmup-M https://youtu.be/zvpqhr1ACF8	빔 프로젝터, 컴퓨터

		학습자 실기준비	실기를 위한 실재자료(사물 등)	개인 준비물
--	--	-------------	-------------------	--------

학업성취도 평가요소 및 평가 내용·방법

학습과정명		학습목표
드로잉2		드로잉이란 미술실기의 가장 기초가 되는 과정으로 표현 대상 사물을 시각을 통하여 인지하고 재료들을 통한 표현으로 가시화되며, 다시 시각으로 감상자에게 감정을 유발시키는 일련의 과정을 지난다. 이러한 세 가지 단계의 과정은 숙달과 표현의 다양함, 사고의 전환과 발상의 전환으로 이루어지게 된다. 형태의 자유 연상적 형태변화는 게슈탈트 형태 심리를 통하여 이루어지게 되는데 이러한 기본이론적인 강의와 시각에서 감각, 감정으로 이어지는 변화를 숙달과 실습을 통하여 학생들에게 표현의 다양성을 제공하는 수업이다. 시각적으로 보이는 것의 정확한 표현 방법들을 숙지하고 촉각적인 상태의 사물 형태표현을 습득하여 보다 효과적인 표현방법들을 훈련한다. 정형화된 표현방법을 따르는 나쁜 습관을 버리고 효과적이고 새로운 드로잉 습관이 자유스럽게 표출되도록 엄격한 공식에 의한 재현이 아닌 ‘보는 과정’으로서의 드로잉을 실습한다. 본 교과에서는 드로잉의 개념과 역사 그리고 현대적 흐름의 양상을 체계적으로 이해하여 미술에 대한 안목을 향상시키며 다양한 재료를 이용한 실습으로 사물에 대한 정확한 관찰과 함께 개성적인 필치를 개발하여 창의적인 표현을 이끌어내도록 한다.
평가요소	비중	평가내용 및 방법
중간고사	30%	(7주차) 객관식 / 주관식, 1. 1주에서 6주차에 배운 내용을 기반으로 시험문제를 출제함 2. 시험문제는 최소 20문제 이상, 최대 30문제 미만을 권장 3. 해당과목의 강의실, 시간, 교수님 감독 하에 진행 4. 출제지(답안포함)는 통일성을 위하여 상단에 있는 기본정보의 틀은 미리 교·강사한테 배포하여 변경 없이 쓰도록 한다. 출제지(답안포함) 안에는 각 문항별 맞는 배점이 부여되어야 하며, 반드시 기입이 되어야 한다. 5. 객관식, 단답식, 서술형 등 문제유형의 다양성을 제시함. 6. 각 문항 당 1~2점을 부여하되 이 문항들 중 20%(2~6문항)는 문제의 난이도를 높이되 점수배점을 달리하여(2~5점) 배점의 형평성과 성적의 변별을 둔다. 7. 문제의 난이도의 배점비율을 상(30%), 중(40%), 하(30%)로 제시하여 과목별 내용의 기본과 심화 등을 포괄적으로 파악할 수 있도록 한다. 8. 객관식과 단답식의 문항을 적절히 배합하여 30%의 지적 평가를 할 수 있도록 하되 40%의 기초 지식, 40%의 전공 관련 지식, 20%의 전공 심화에 대한 내용으로 학습자의 지식의 이해에 따라 정규분포를 나오게 한다.

기말고사	30%	(15주차) 실기평가 1. (기말) 실기평가표와 증빙자료를 제출할 수 있도록 함. 2. 실기평가표 안에 각 항목별 맞는 평가기준과 내용을 기입하고 그에 맞는 배점을 부여할 수 있도록 권장. 3. 평가 된 자료는 반드시 사진으로 촬영하거나 제출토록 함. - 제출 시 파일명을 과목명-학생명-점수 순으로 기록토록하고 이름 가나다 순으로 배열하여 제출 함.
과제물	10%	1. 5주차, 13주차 (각 5%) 2회 제시하고 그에 맞는 제출기한을 정해 제출하도록 한다. 2. 과제물 제출 시 기관양식에 맞는 레포트 표지를 사용해야 하며 담당교수의 날인과 학생의 성명이 반드시 들어가야 한다. 3. 레포트 표지에는 교수가 정한 평가항목 (예: 내용의 구성, 적정성 혹은 타당성, 제출기한 등)이 기입이 되어야 한다. 또한 항목별 교수가 정한 평가기준배점과 부여된 담당교수의 평가점수를 기입하여 항목별 부여된 점수를 확인 및 객관성을 살펴 볼 수 있도록 한다. 4. 평가항목은 3개 이상 5개미만으로 기준을 둘 수 있으며, 부여된 5%의 기준들을 맞추도록 한다.
출결	20%	15회 중 12회 출석인정 (80%이상) 1. 지각과 조퇴는 각 3회 시 결석 1시간으로 인정이 되어 결석 4일 시 F로 처리된다. 2. 수업 임의 휴가 및 조기종강은 안된다. 3. 교수 또는 강사의 부득이한 사정으로 휴강은 가능하며 법정 공휴일 및 개인 휴강 등에 대해서 필히 보강이 이루어져야 한다. 이때, 보강일정을 수립하고 공고를 하여야하며 휴강사유 및 증빙서류를 첨부한 보강계획서를 제출하여야 한다. 4. 학습자가 배우자, 본인 또는 배우자의 직계가족의 사망, 병역 병 등 관계법령에 의한 동원 소집된 사람, 본인의 결혼 또는 질병 등으로 입원한 사람, 천재지변으로 인한 사고 등으로 결석이 이루어질 경우 증빙서류 제출 시 출석으로 인정한다. 사고 및 질병에 의한 병원입원 및 치료기간으로 불출석시 입·퇴원 확인서 진단서를 첨부하여야 하며 처방전과 진단서 통원치료서는 인정이 안된다. 5. 학습자가 수업일수 의 3분의 2 이상을 수강하고 군 입대로 인해 수강하지 못할 경우 입대 전까지의 출석률로 출석성적을 부여한다. 위에 해당하는 군 입대자 성적은 입대 전까지의 정기평가 및 과제물 등으로 성적을 산출한다.
기타	10%	수시평가 (5%) 1. 수시평가 시험문제는 최소 3문제 이상, 최대 5문제 미만을 권장하며 시험문제는 5~10분 사이에 평가할 수 있는 간단한 퀴즈

		형식의 <단답형, (O , X) 등> 문제 유형을 제시하되, 그 이상의 시간이 소요되는 문제들은 중간 기말 정기평가에 출제 되도록 제한을 둔다. 2. 시험은 해당과목 교수님의 재량으로 시험일정을 맞추며 강의실, 시간, 교수님 감독 하에 진행이 되어야 한다. 3. 출제지(답안포함)는 통일성을 위하여 상단에 있는 기본정보의 틀은 미리 교·강사한테 배포하여 변경 없이 쓰도록 한다. 4. 출제지(답안포함) 안에는 각 문항별 맞는 배점이 부여되어야 하며, 반드시 기입이 되어야 한다. 수업기여도[참여, 태도, 토론, 성취](5%) 1. 수업기여도의 경우, 수업 전반에 걸친 학생별 수업 참여도를 평가하는 항목으로 학생별 수업태도, 발표, 질문 횟수, 피드백 등의 개인별 학습 기여도를 볼 수 있다. 2. 참여(1점), 태도(1점), 토론(2점), 참여(1점)으로 토론에 대한 항목 비중을 높여 적극적인 수업참여를 유도한다.
합계	100%	100%