

학년 반 번 이름 _____

미적 체험관 1. 미술로 만나는 나와 세계

나의 친구를 소개합니다.

이름

특징

친구를 표현하는 단어 찾기(열 개, 다섯 개, 세 개로 단계적으로 추려 봅시다.)

감동	우울	기쁨	피곤	자신감	사랑	설렘
걱정	긴장	희망	놀람	당황	슬픔	두려움
무서움	행복	신남	자랑	재미	느긋함	평안
활기	짜증	버럭	소심	대범	회피	후회스러움
부러움	지루함	감사	든든	부끄럼	부담	실망
미안함	어색함	그리움	답답함	미움	도전	신중
긴장	꿈	()	()	()	()	()

친구를 표현할 단어 세 개와 상징하는 색 고르기

선택 단어	선택 이유	상징 색

친구를 표현할 단어 세 개와 상징하는 색 고르기

단어	()	()	()
연습			

관심사를 담은 인포그래픽 계획하기

학년 반 번 이름 _____

미적 체험관 2. 우리를 둘러싼 시각 문화

나의 진로 희망을 적어 보자.

나의 진로 희망은?

조사하고 싶은 직업 분야는?

직업에 대한 기본 정보를 조사해 보자.

기본 정보		시각화 방법
정의		예) 텍스트
하는 일		픽토그램, 텍스트
역사		도표
성취 단계	대표 인물	아이콘, 도표, 캐리커처
세부 분야와 역할		도표
필요 능력과 자격	필요 능력 자격	방사형차트, 아이콘
되는 방법		순서도
일의 장단점	장점 단점	표, 원그래프 등
직업의 처우와 전망	처우 전망	누적 막대그래프

뒷장에 마인드맵으로 주요 정보를 조사하여 종류별로 정리해 보자.

학년 반 번 이름 _____

미적 체험관 2. 우리를 둘러싼 시각 문화

동식물, 사물 등을 참고하여 소재를 정하고 특징을 살려 캐릭터를 구상해 보자.

소재

선택 이유

① 아이디어스케치

② 다큐기

③ 캐릭터 기본형 완성

캐릭터를 의인화하고 성격을 설정해 보자.

내 캐릭터의

이름은?

평소 성격은?

좋아하는 것은?

싫어하는 것은?

캐릭터가 특정한 감정이나 상황에 있을 때 어떻게 행동할지 예측해서 문장으로 묘사해 보자.

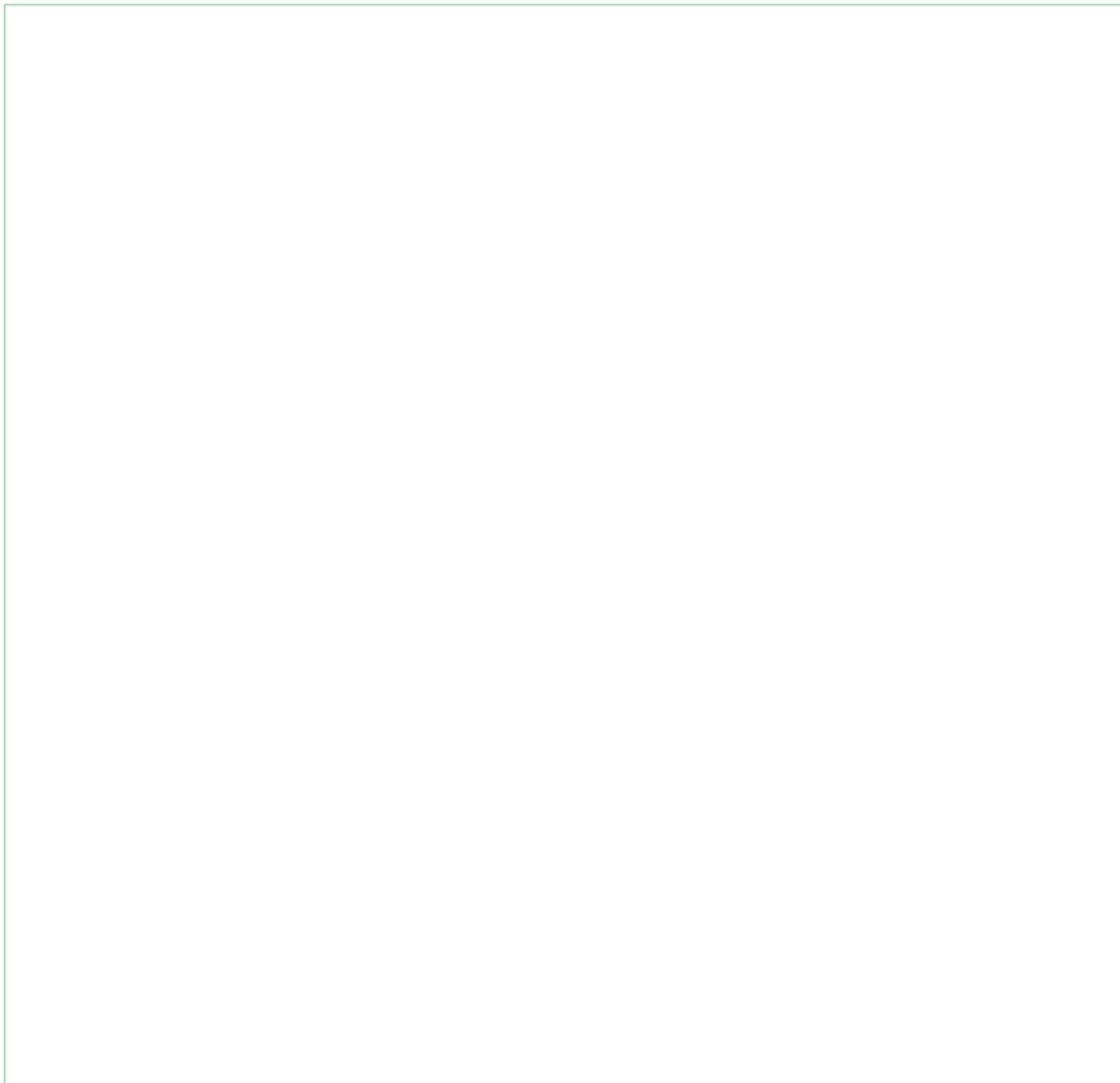
특정 감정이나 상황

행동 예측

캐릭터의 움직임을 최소 4~5단계로 나누어 대략 표현해 보자.

1단계	2단계	3단계	4단계	5단계

첫 동작의 윤곽선을 굵은 선으로 그리고, 다음 동작을 그 위에 다른 색 펜으로 덧그리며 연습해 보자.



학년 반 번 이름 _____

표현 I 관 4. 표현의 문을 여는 발상

뽑은 단어를 결합하여 문장을 만들어 보자.

첫 번째 단어

두 번째 단어

세 번째 단어

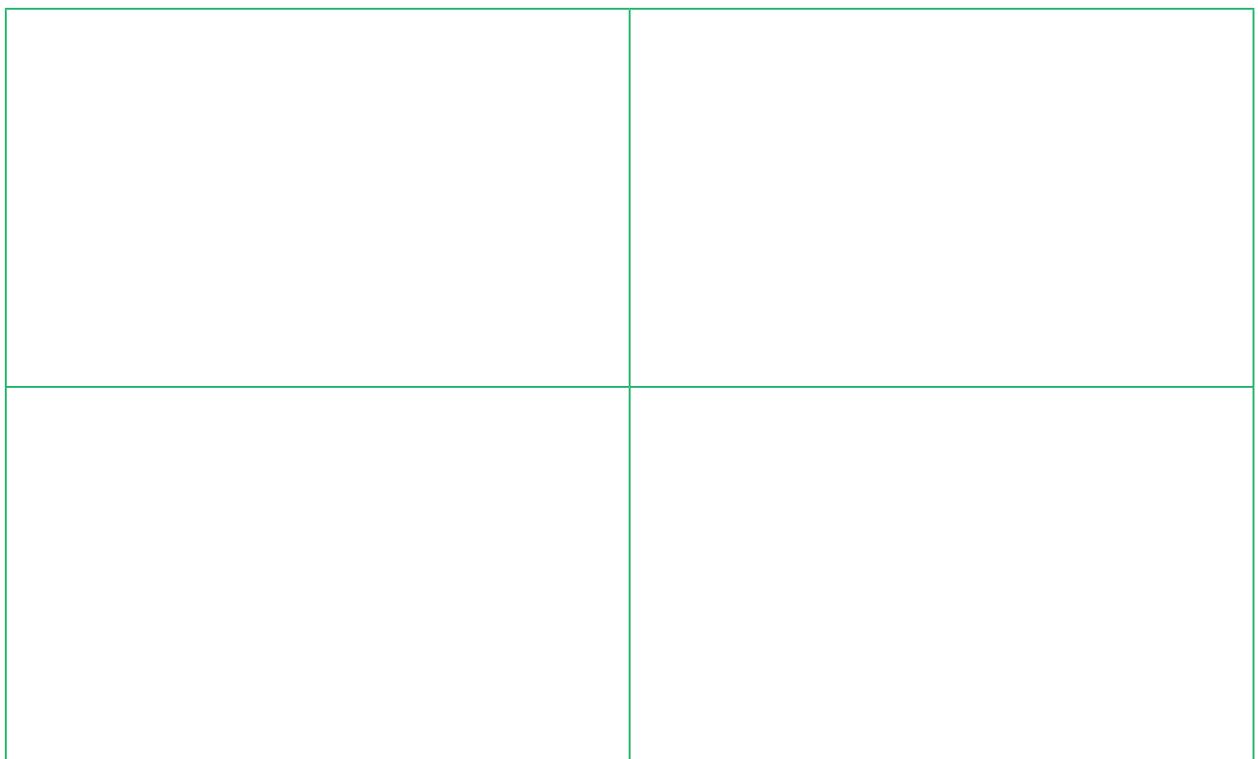
단어를 조합한 문장 만들기

자신이 사용할 발상 기법을 정리해 보자.

발상 기법

발상 기법의
적용 내용

표현할 작품을 아이디어 스케치해 보자.



학년 반 번 이름 _____

표현 I 관 4. 표현의 문을 여는 발상

주변 사물의 특성을 탐구해 보자.

사물의 명칭	사물의 외형적 특성	사물의 기능/연상되는 이미지
		/
		/
		/
		/
		/

다른 이미지로 전환할 사물을 선정해 보자.

사물의 명칭	선정 이유	사물을 전환할 이미지

아이디어 스케치해 보자.



학년 반 번 이름 _____

표현 | 관 5. 깊어지고 넓어지는 작품의 주제

현대 사회의 다양한 인권 문제를 탐색해 보자.**인권 문제****인권 문제가 발생한 이유, 실태 등****인권 문제로 재해석할 수 있는 명화를 탐색해 보자.****작품명****작품의 제작 시기, 작가, 시대적 배경, 작품 내용 등****아이디어 스케치를 해 보자.**