

과목명	초등미술교육1		학년/학점/시수	2/2/2	담당교수	공완욱
강의유형 (1개 이상 선택)	강의 및 이론중심	토론발표 중심	실험 · 실습중심		실기중심	
	○	○	○		○	
수업 방식 (복수 선택 가능)	프로젝트 수업 (PjBL)	문제해결기반 수업 (PBL)	플립-러닝		협동학습	
	○	○	○		○	
	팀티칭	현장 전문가 초빙	현장 탐방		기타	
			○			
강좌 운영 방식 (복수 선택 가능)	대면 수업	대면+비대면 병행 수업	하이브리드 수업 (온/오프라인 동시 수업)		비대면 원격 수업	
	○					
교과목개요 및 교육목표	<p>미술교육의 기본 개념 및 본질, 역사를 이해하고 아동미술 표현 발달단계와 관련한 여러 가지 이론과 최근 미술교육의 동향에 따른 다양한 교수-학습 전략의 이론과 실제, 적용 방법 및 학습평가 방법 등을 연구한다.</p> <p>****</p> <p>학교 · 교실 등 교육현장에 대한 이해도 제고, 미래 교육환경에 대한 대응력 강화 및 인성함양을 위하여 초등미술교육의 목적과 개념, 아동 · 청소년 미술표현의 이해, 미술과 교육과정, 시각문화미술교육과 영상교육, 미술관교육과 미술교육 등 최근 미술교육의 동향과 미술수업의 여러 가지 이론과 방법들을 연구하고, 이를 교육 현장에 적용할 수 있는 방안을 탐색한다.</p>					
배점	출석(10%), 중간고사(35%), 학기말고사(35%), 과제물(20%)					
교재 및 참고서적	최신 미술교육론/이주연 외/학지사					
강의개선사항 (중간강의 평가 후)						
강의개선계획 (다음학기)						

## 2024학년도 2학기 주별 강의 내용

주	강의 내용	과제물	비고 (실험실습, 현장탐방, 온/오프라인 여부 등)
1	오리엔테이션 - 미술과 미술교육에 대한 이해도 진단 - 초등미술교육 강의 내용 및 목표 안내 - 강의 방향 설문	질의와 응답	에듀테크 활용 수업
2	미술의 이해 - 미술의 개념과 정의 - 미학(예술철학) - 미술의 목적과 기능	디지털 포트폴리오 제작 및 토론	에듀테크 기반 학습
3	미술교육의 이해 - 미술교육의 목적 - 학교 미술교육	평가 산출물	백워드 설계 기반 수업
4	미술교육의 역사 - 한국 미술 교육의 역사 - 서양 미술 교육의 역사	연구 및 발표	에듀테크 활용
5	미술교육의 주요 이론 및 동향1 - 전체론적 및 발달적 접근 - 쉐러, 발도로프, 리드, 구성주의 미술교육, 다중지능과 아트프로펠	토론 및 마인드 매핑	플립러닝 활용수업
6	미술교육의 주요 이론 및 동향2 - 분야 기반 및 본질주의적 접근 - 바우하우스, DBAE, VCAE, 사회참여 미술교육	온라인 포럼	에듀테크 활용(게임)

## 2024학년도 2학기 주별 강의 내용

주	강의 내용	과제물	비고 (실험실습, 현장탐방, 온/오프라인 여부 등)
7	아동청소년 미술 발달 - 미술 표현 발달과정 - 미술 감상 발달과정	프로젝트 결과물	프로젝트 학습
8	중간고사		지필 평가
9	조형요소와 조형원리 - 조형요소와 조형원리 - 미술 창작 및 평가에 대한 적용	제작	생성형 인공지능 활용 수업
10	미술과 창의성 - 미술 교육에서 인지와 창의성 - 뇌과학 기반 창의성 계발 미술교육	반성적 글쓰기(디지털 저널)	멀티미디어 활용
11	미술치료 - 미술치료의 이론적 배경 - 미술치료 방법	역할놀이	
12	미술감상과 비평 - 미술감상교육 방법 - 미술비평과 미술관 교육	비평문 작성	에듀테크 활용 수업
13	미술과 교육과정의 이해 - 미술과 교육과정의 흐름 - 2022 개정 미술과 교육과정		놀이 중심 수업

2024학년도 2학기 주별 강의 내용

주	강의 내용	과제물	비고 (실험실습, 현장탐방, 온/오프라인 여부 등)
14	미술관 박물관 교육	미술관 수업 프로그램 개발	현장탐방
15	학기말고사		지필평가