

| 과목명 | 초등미술교육1 | | 학년/학점/시수 | 2/2/2 | 담당교수 | 공완욱 |
|------------------------|--|-----------------------|-----------------------|----------------------------|-----------|-----------|
| 강의유형 (1개 이상 선택) | 강의 및 이론중심 | | 토론발표 중심 | | 실험 · 실습중심 | |
| | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | 실기중심 | |
| 수업 방식 (복수 선택 가능) | 프로젝트 수업 (PjBL) | | 문제해결기반 수업 (PBL) | | 플립-러닝 | |
| | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | 협동학습 | |
| | 팀티칭 | | 현장 전문가 초빙 | | 현장 탐방 | |
| | | | | <input type="radio"/> | 기타 | |
| 강좌 운영 방식 (복수 선택 가능) | 대면 수업 | 대면+비대면 병행 수업 | | 하이브리드 수업 (온/오프라인 동시 수업) | | 비대면 원격 수업 |
| | <input type="radio"/> | | | | | |
| 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 인성涵養을 위하여 초등미술교육의 목적과 개념, 아동 · 청소년 미술표현의 이해, 미술과 교육과정, 시각문화미술 교육과 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 - 월러, 발도로프, 리드, 구성주의 미술교육, 다중지능과 아트프로펠 | 토론 및 마인드 맵핑 | 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 |