

5주  
교수학습 지도안 작성법

# 1. 교수학습 지도안 작성의 필요성과 조건

## 1. 필요성

- 1) 계획을 통해 학습 결과를 예측, 학습을 향상함.
- 2) 수업의 방향을 유지.
- 3) 학습 활동이 명확해짐.

## 2. 조건

- 1) 수준에 따른 교수학습의 양적 질적 균형  
학습 목표를 설정한 자신의 기준이 적절한지가 고려될 것.  
학습자의 수준, 요구를 반영하면서도 교수자의 역량이 반영된 것.  
수업 시간과 재료, 기법, 결과물의 완성도를 고려한 내용 조직.
- 2) 체계적이고 합리적인 설계와 간명한 표현
- 3) 지도안 구성요소가 잘 안배된 설계
- 4) 학습자의 흥미와 창의적 아이디어 계발을 고무하는 내용과 방법 제시.

## 2. 교수학습 지도안 작성법

### 1. 개관

구성요소 : 수업명, 수업설명, 학습 목표, 차시 및 시간, 준비물

#### 1) 수업명

수업 취지와 효과를 고려한 압축적 제시  
상징적, 문학적, 설명적, 직설적 표기법 등 고려함  
학습자에게 제시하여서 이해, 소통 가능하도록 작성.

#### 2) 수업 설명

수업 취지와 개발 배경, 전체 교육 프로그램에서의 위치와 역할  
단원 구성 내용과 이유, 수업 구조 및 수업설계상의 고려점 등 제시

## 2. 교수학습 지도안 작성법

### 3) 학습 목표

- 학습자 수준에서 이해 가능한 문장으로 표현한다. 학생, 학교, 학급과 학급의 성격, 지역 실태 등을 고려하여 수준을 고려한 목표를 제시한다.

- 목표에는 내용과 행동을 나타내는 말이 있어야 한다

상상의 공원을 창의적으로 표현할 수 있다.  
내용 + 행동

- 수업을 통해 성취하게 될 학습자의 행동을 진술한다.

- 이해, 기능, 태도의 3가지 영역을 포괄하여야 한다.

- 조형적 미술적 재능을 고려하여 같은 하나의 수업에서 이원적인 목표 설정도 가능하다.

## 2. 교수학습 지도안 작성법

### 3) 학습 목표

- 학습 목표 진술은 수업의 절차 방법의 요약을 서술하는 것이 아니라 교사가 의도하는 학습의 결과를 조건과 도달 기준을 넣어 성취 행동 용어로 진술하는 것이 일반적이다.

\* 크레파스로 상상의 바다 세계를 그릴 수 있다.

(조건) (도달 기준) (행동)

\* 찰흙을 이용하여 고양이를 나타낼 수 있다.

(조건) (도달 기준) (행동)

- 수업을 통해 성취하게 될 학습자의 행동을 진술한다.

예) 1) 흙의 특성을 이해하고 효과적으로 표현할 수 있다.


2) 기능과 심미성을 고려하여 필통을 만들 수 있다.

- 지식, 기술, 태도의 3가지 영역을 포괄하여야 한다.

- 조형적 미술적 재능을 고려하여 같은 하나의 수업에서 이원적인 목표 설정도 가능하다.

## 영역별 학습목표의 내용과 관련 술어

영역	목표 내용	행동 표현을 위한 술어
지식	지적 능력, 의사소통, 말하기와 글쓰기, 대화와 토론, 아이디어 도출. 조형예술·표현과정·미술문화에 대한 지식, 작품 및 미학적 지식	지식 영역의 술어는 ~을 알고 말할 수 있다, ~에 대해 글로 나타낼 수 있다, 토론할 수 있다 등의 인지적 결과를 알 수 있는 술어로 서술한다. 체험 영역이나 감상 수업의 학습 목표에 주로 사용된다.
기술	표현기능, 기법의 숙련, 재료와 도구 다루기, 아이디어의 표현. 눈과 손의 협응력	기술(심동) 영역의 술어는 표현 단원 활동과 관련된다. 수채화로 그릴 수 있다, 크레파스로 나타낼 수 있다, 찰흙으로 만들 수 있다 등 재료와 관련된 적절한 술어와 행동어를 제시하여야 한다. 표현 활동은 영역에 따라서는 그리고 만드는 활동과 관련된 술어 외에도 디자인할 수 있다, 제작할 수 있다, 촬영할 수 있다, 배치할 수 있다 등의 술어가 사용될 수 있다.
태도	아름다움을 느끼고 향유하는 능력, 작품 제작과 감상하는 태도와 평가 능력. 표현방식의 개방성, 표현활동 참여 태도. 타인의 의견 수용과 포용 능력. 새로운 기법, 재료, 주제에 대한 적응, 융통성	태도(정의) 영역을 의미하는 술어는 ~에 대해 관심을 갖는다, ~에 귀를 기울인다, 경청한다, 존중한다, 끝까지 완성한다 등의 술어와 관련된다. 내적 동기와 태도를 행동으로 확인할 수 있는 술어를 제시하는 것이다.



② 학습 목표는 2개 내외가 적당하며, 주어진 시간과 차수에 적합하게 구체적이고 명확하게 설정하여야 한다.

대개 학습자는 몇 차례 수업으로 급격하게 변화하는 것이 아니다.  
학습 기간, 조건에 맞게 실현할 수 있는 학습목표를 제시한다.  
구체적으로 기술하고 알기 쉽게 작성한다.

## 1. 수업 설계 사례

(1) 적용 단원: 3-1. 미술 작품 어떻게 볼까?

(2) 수업 목표

### 단원목표

- 미술작품의 이해와 감상활동에 관심을 가진다.
- 적절한 미술적 용어를 사용하여 미술작품에 대하여 말한다.

### 재구성 단원 목표

#### 1,2차시

- 미술 작품의 이해와 감상활동에 관심을 가지고 적절한 미술 용어를 사용하여 작품을 감상 한 내용을 연극놀이로 표현할 수 있다.

#### 3차시

- 김홍도의 춤추는 아이를 창의적으로 변형하여 표현 할 수 있다.



단 원	3. 미술작품 어떻게 볼까?	교과서 쪽 수	미술 49쪽	차 시	1,2,3/3 춤추는 아이 작품 감상하기		
본시주제	다양한 방법으로 작품 감상하기			장 소	3학년 교실	지도교사	* * *
학습목표	♣ 김홍도의 풍속화를 감상해 보고 다양한 연극놀이로 표현 할 수 있다.						
<b>감성소통 미술연극놀이</b> 작품 표현활동	도입<즉흥극>, 활동3<정지동작-타블로>,<즉흥극>						
	작품 변형하여 재창조하기						

단계	교수 . 학습활동	시간 (분)	학습자료(★) 및 유의점(※)
동기유발  학습목표 제시  학습활동 안내	<p>◎<b>동기유발</b></p> <p>▶ &lt;주막&gt; 작품 보며 작품 속에 들어있는 인물들로 이야기 만들어 보기(선생님의 즉흥극)</p> <p>- 김홍도의 작품&lt;주막&gt;을 제시하고 작품 속에 있는 인물들로 이야기를 들려준다.</p> <p>▶ 단원 김홍도 알아보기</p> <p>- 김홍도는 조선시대 풍속화가로 서민들의 생활모습을 담은 풍속화를 많이 그린 화가이다.</p> <p>- 풍속화는 서민들의 생활모습을 그린 그림을 말한다.</p> <p>◎<b>학습 목표 제시</b></p> <p>♣ 김홍도의 풍속화를 감상해 보고 다양한 연극놀이로 표현할 수 있다.</p> <p>♣ 김홍도의 춤추는 아이를 창의적으로 변형하여 표현 할 수 있다.</p> <p>◎<b>학습활동안내</b></p> <p>▶ [활동1: 옛 그림 속으로] - 작품 감상하는 방법 알기</p> <p>▶ [활동2: 작품 속으로 풍덩!]</p> <p>- 김홍도의 풍속화 춤추는 아이, 씨름 감상하기</p> <p>▶ [활동3: 작품 속에서 살아나는 이야기]</p> <p>- 춤추는 아이 감성소통 연극놀이하기</p> <p>▶ [활동4: 작품 재창조하기] - 춤추는 아이 작품 바꿔 그리기</p>	10' 5'	<p>★ 김홍도 작품 &lt;주막&gt; 즉흥극</p> <p>교사는 미리 주막에 등장하는 인물들을 활동에 즉흥극을 만들어 제시한다.</p> <p>★ 단원 김홍도 소개 멀티카드3</p>



## 2. 도입 단계

### 1) 주의 집중하기

일상에서 교수학습 과정으로 분위기 만들기  
주의 환기(음악, 동영상, 마임, 간단한 제스처, 학생들과의 약속된 행동 등)

### 2) 이전 차시 내용 상기시키기

간단한 질문으로 이전 내용을 떠올리도록 함

3) 동기 유발 : 교사가 상정한 수업의 세계로 흥미롭게 이끌어가기  
학생들의 생활세계에서 경험할 수 있는 내용을 바탕으로 수업의 영역으로  
유도하기  
학생들의 공감과 내적 동기를 이끌기 위한 노력필요.

4) 학습목표 제시  
경험과 학습 동기를 수업 내용과 연관 지어 설명하고 무엇을 위한 시간인지  
이해시킴.

### 3. 전개 단계

1) 실제 교수 학습활동을 전개한다.

수업 목표에 따라 개별활동, 모둠 활동/ 표현·감상·신체 활동/ 단일 지식·통합 지식 등의 여러 유형에 맞추어 수업이 전개되도록 한다.

준비물 점검, 도구 사용시 주의점과 노하우, 표현 방법과 아이디어를 표현하고 전달하는 방법에 대해 고려하여 가르친다.

2) 발문 만들기

수업은 질의응답의 대화법이 효과적이다. 이를 위해서 학습 목표에 도달하도록 지식과 활동이 다양한 질문으로 구성되어 단계별로 제시되도록 한다.

3) 예시작은 수업에 직접 연관되는 것을 중심으로 제시한다.

예를 들어 주요 작가의 작품이라면 수준과 내용에서 차이가 있다. 이 경우 수업의 맥락에서 필요한 설명을 제시하여 학습 목표를 벗어나지 않도록 한다.

예시작은 단지 이미지로 그쳐서는 안된다. 학생들이 그것을 통해 어떤 지식을 얻어야 하는지 고려하여 이를 가르치거나 대화, 토론을 통해 이해하도록 지도한다.

### 3. 전개 단계

4) 미술수업에서 시범은 매우 중요한 교육방법이다.

PPT, 판서와 함께 강사의 실제 시범은 학생들의 한 모범으로서 제작의 기준이 된다. 시범은 재료, 도구, 눈과 손의 협응력, 노하우 등이 집약되어 있다. 제작의 다양한 가능성, 문제 해결, 변형과 응용 가능성 등이 제시될 필요가 있다.

5) 적절한 교구가 필요하다.

제작 과정이 복잡하거나 시간을 요한다면 과정을 압축하는 자료나 중간과정의 결과물들을 제시할 수 있다.

아이디어 전개를 위해 활동지를 작성하여 표현을 도울 수 있다.

## 4. 정리 단계

- 1) 수업을 통해 학생들이 성취한 내용을 교사는 평가할 수 있어야 한다. 특히 표현 수업은 미술의 제작 과정과 아이디어의 최종적 결과가 어떻게 도달하였는지를 바탕으로 학생의 의도와 성취된 결과 사이의 간극에 대해 적절히 지도할 수 있어야 한다. 모든 미술 표현 활동은 어떤 의도가 있고 그것의 반영으로서 작품이 있다. 학생의 발표만으로 평가를 끝내는 것은 교사의 지도 책임을 방임하는 것이다.
- 2) 수업 내용을 요약한다.
- 3) 질문과 그에 대한 대답을 성실히 한다.
- 4) 다음차시 내용을 예고한다.
- 5) 재료, 도구, 주변 정리, 교실 정리.

## 5. 평가 방법

1) 학생 평가(Evaluation)란:

학생의 학습과 성취에 대한 교사의 의사결정을 돕기 위한 정보 수집과 해석 활동

2) 평가의 이유

- ① 학생을 가르치기 위해 = 더 나은 학습을 위해
- ② 학생의 행동을 이해하고 교정하기 위해
- ③ 선발과 분류를 위한 정보 수집

→ 평가는 결국 학생의 학습과 성장을 돕는 것.

모든 평가 방법과 절차도 교수학습 과정의 개선과 연계되어야 한다.

학생 평가는 원칙적으로 학생의 학습과 성취를 평가하여 그 정보를 학생, 교사, 학부모 등 관련자에게 제공하여 그들의 교육적 노력과 의사 결정에 도움을 주고자 한다.

### 3) 평가의 원칙

#### 1. 수업의 목적을 고려한 평가

미술에 대한 이해, 창의성, 심미성, 미적 인식능력, 미적 가치 판단 능력 및  
인지/ 심동/ 정의적 목표를 고려한 상세한 교수 학습 목표  
설정

#### 2. 지식, 인지/ 기능, 심동/ 태도, 정의적 영역에 대한 고른 평가

#### 3. 다양한 평가 방법과 도구 활용

지필평가/ 관찰법, 작품평가, 감상문, 연구 보고서/ 토론법, 포트폴 리오/  
프로세스폴리오

학생의 특성과 수준에 맞는 평가 방법 선택.

학습의 문제를 파악하여 피드백을 주기 위한 평가 방법 선택

#### 4. 학습 목표와 평가 목적의 명료화

평가의 이유와 결과의 용도 명료화, 평가자, 채점자, 평가 대상자, 결과  
사용자 확인. 평가 영역, 평가 목표, 내용을 구체화하여 평가표 작성



<표 I-4> 미술과 평가 내용

내용	하위내용
지식	<ul style="list-style-type: none"><li>◦ 이미 배운 사실, 개념, 원리, 방법, 유형, 구조 등의 기억</li><li>◦ 특수 사상, 용어, 특수 사실, 특수 사상을 다루는 방법과 수단, 형식 혹은 관례, 경향과 순서, 분류와 유목, 준거, 방법론, 보편적·추상적 사상, 원리와 법칙, 이론과 구조 등</li></ul>
이해	<ul style="list-style-type: none"><li>◦ 이미 배운 내용에 관한 의미를 파악하는 능력, 해석, 추론하는 능력</li><li>◦ 어떤 자료를 다른 언어나 형태의 자료로 바꾸는 번역</li><li>◦ 주요 부분과 부분 간의 관계를 해독하고 전체적인 견해를 갖는 해석</li><li>◦ 자료에 담긴 경향, 추세 또는 조건들을 해독하고 추정하거나 예인하는 추론</li></ul>
적용	<ul style="list-style-type: none"><li>◦ 이미 배운 내용을 구체적이거나 새로운 장면에서 활용하는 능력</li><li>◦ 방법, 원리, 학설, 추상 개념의 이해를 기초로 새로운 문제 사태에 활용</li><li>◦ 어떤 자료나 사상을 분석, 종합, 정리</li><li>◦ 분석, 종합, 정리를 바탕으로 새로운 결론을 끄집어내고 판단</li></ul>
관찰력	<ul style="list-style-type: none"><li>◦ 주제가 되는 대상을 관찰하고, 그 특징을 살려 나타내는 능력</li></ul>
상상력	<ul style="list-style-type: none"><li>◦ 주제나 내용을 참신하고 독특하게 구상하여 표현하는 능력</li></ul>
표현력	<ul style="list-style-type: none"><li>◦ 주제가 대는 대상을 관찰하거나 구상하여 그 특징을 살려 나타내는 능력</li><li>◦ 주제를 짜임새 있게 배치하고, 의도한 대로 나타내는 능력</li><li>◦ 입체 표현에서는 스케치를 하고, 밀그림을 옮기거나 뼈대를 제작하는 능력</li><li>◦ 디자인을 할 때에는 구성하는 능력</li></ul>



내용	하위내용
	<ul style="list-style-type: none"> <li>◦ 표현 기법을 살려 나타내는 능력</li> <li>◦ 조형 요소와 원리를 활용하여 표현하는 능력</li> <li>◦ 제작 과정에 따라 효과적으로 표현하는 능력</li> </ul>
재료 및 용구의 선택과 활용	<ul style="list-style-type: none"> <li>◦ 주제나 내용에 알맞은 재료, 용구를 선택하는 능력</li> <li>◦ 선택한 재료와 용구의 특징을 살려 효과적으로 활용하는 능력</li> </ul>
창의성	<ul style="list-style-type: none"> <li>◦ 주제나 내용에서 참신하고 독특한 아이디어로 표현하는 독창성</li> <li>◦ 고정적인 주제를 변화시켜 다양하게 표현하는 융통성</li> <li>◦ 참신하고 독특한 표현 방법을 시도하는 독창성</li> <li>◦ 기존 재료나 도구의 사용 방식, 표현 방법을 변화시켜 다양하게 표현하는 융통성</li> </ul>
심미성	<ul style="list-style-type: none"> <li>◦ 전체적인 아름다움</li> <li>◦ 형과 색의 짜임새, 전체적인 변화, 통일, 균형감</li> <li>◦ 주제와 표현 기법 등에 의한 표현 효과 등 전체적인 조화</li> </ul>
실용성	<ul style="list-style-type: none"> <li>◦ 디자인, 공예에서 표현 의도와 쓰임새에 맞게 꾸미거나 만드는 능력</li> </ul>
분석력	<ul style="list-style-type: none"> <li>◦ 감상에서 작품에 대한 정보를 수집하고 분류하는 능력</li> <li>◦ 작품의 구조적인 요소를 찾아내거나 지적하는 능력</li> <li>◦ 구조적인 요소 간의 상호 관계를 찾아내거나 관계 짓는 능력</li> </ul>
판단력	<ul style="list-style-type: none"> <li>◦ 정보에 근거하여 어떤 가치가 있는가를 판단하는 능력</li> <li>◦ 작품의 가치를 찾아 입증하는 능력</li> <li>◦ 작품을 감정하고 비교하는 능력</li> </ul>
태도	<ul style="list-style-type: none"> <li>◦ 재료 및 용구의 준비성</li> <li>◦ 관심을 가지고 적극적으로 표현 활동 참여하는 태도</li> <li>◦ 설명, 비평, 친구의 견해를 듣거나 발표에 적극적으로 참여하는 성실성</li> <li>◦ 모방하지 않고 자신 있게 표현하거나 자기의 의견을 발표하는 자신감</li> <li>◦ 작품을 끝까지 완성하려는 태도, 작품을 소중하게 여기는 태도</li> </ul>

## 6. 지도시 유의점

- 1) 도구, 재료의 정확한 사용법을 숙지시키며 안전에 유의한다.
- 2) 제작 과정에 대한 이해가 중요하므로 과정을 충분히 습득하도록 시간 배분한다.
- 3) 아이디어의 발상에 도움이 되는 다양한 자료와 함께, 실제 아이디어 전개를 위한 활동지와 그것에 대한 교사의 검토를 통해 학습자가 발전할 수 있도록 유도한다.
- 4) 자신의 아이디어가 타인에게 소통되고 긍정적인 평가를 얻을 수 있는 공감 가능한 활동이 되도록 지도한다. 이를 위해 서로의 작품 감상, 제작 과정에서 아이디어 상호 토론, 다른 사람의 의견 청취 및 수용 능력 향상이 필요하다.
- 5) 학생들의 예술적 재능을 칭찬하여 고무하되, 그렇지 못한 학생들에게서 다양한 가능성을 읽으려 노력하고 그 부분을 교수의 출발점으로 삼는다.
- 6) 제작 과정에서 학생들이 보이는 하찮은 노력도 결코 가벼이 여기지 않아야 한다.
- 7) 학생들은 무언가를 만들고 그리고 싶어 한다. 수업은 그러한 기대를 실현하는 장이 되어야 한다.
- 8) 교사의 관심이 없다면 학생이 의존할 곳이 없다.

## 교수 학습 방법

### (가) 직접 교수법

학습 과제를 수행하는 방법을 설명하거나 시범을 보이며 지도하는 방법이다. 주로 재료나 용구를 처음 접할 때, 그 사용법과 안전상 주의할 점, 다양한 표현 기법을 지도할 때 사용한다.

① 문제인식 ⇒ ② 설명 및 시범 ⇒ ③ 질의, 응답 ⇒ ④ 연습활동 ⇒ ⑤  
작품제작 ⇒ ⑥ 정리 및 발전

## 교수 학습 방법

### (나) 반응 중심 학습법

미적 체험이나 감상 능력을 기르고자 할 때 활용할 수 있는 방법으로 대상과 현상에 대한 자신의 반응을 명료화하고 자신의 반응에 따른 행동에 대해 의미와 가치를 부여하도록 하는 방법이다.

① 반응 형성⇒② 반응의 명료화⇒③ 반응 심화⇒④ 정리 및 발전

## 교수 학습 방법

### (다) 창의적 문제 해결법

미술과의 모든 내용 영역은 창의성과 관련되어 있다. 미술 수업에서 창의성은 문제 해결을 위한 사고 능력, 아이디어 창출 능력, 표현 능력, 작품 분석 및 새로운 해석이나 판단을 내리는 능력 등으로 나타난다.

① 문제 인식⇒② 아이디어 탐색 ⇒③ 아이디어 정교화⇒④ 아이디어 적용⇒⑤ 종합 및 재검토

## 교수 학습 방법

### (라) 귀납적 사고법

체험과 감상 영역의 미적 인식 능력을 기르기 위한 방법이다. 객관적 사실 또는 원리가 있다는 전제로 이를 추론해 가는 과정을 통해 미적 인식 능력을 향상시킨다. 아름다움의 특징을 추출하여 개념화 하는 작업은 조형 요소와 원리라는 조형 언어로 정립된다. 그러나 지식 전달이 아니라 사고력 개발에 초점을 맞추어 주변의 자연 환경과 시각 문화 환경, 미술 작품에서 미적 사고를 형성하고 미적 원리나 특징을 추론하도록 한다.

① 문제 인식⇒② 관계 탐색 ⇒③ 개념 발견⇒④ 개념 적용⇒⑤ 정리 및 발전