2025학년도 중등학교교사 임용후보자 선정경쟁시험

디 자 인

수험 번호 : (　　)　　**성　명 : (　　)**

제1차 시험	2교시 전공A	12문항 40점	시험 시간 90분

○ 문제지 전체 면수가 맞는지 확인하시오.
○ 모든 문항에는 배점이 표시되어 있습니다.

1. (가)는 부장 교사와 신임 교사의 대화 내용이고, (나)는 신임 교사가 작성한 프롬프트이다. 괄호 안의 ㉠, ㉡에 해당하는 용어를 순서대로 쓰시오. [2점]

(가)

신임 교사 : 부장 선생님, 2022 개정 디자인과 교육과정(교육부 고시 제2022-33호)에 제시된 디자인에 필요한 인력을 입직 수준의 직무 능력을 갖춘 전문 인력으로 양성하기 위한 세부적인 목표 중에서 저는 (　㉠　)을/를 수행할 수 있는 디자인 수업을 하고 싶습니다.

부장 교사 : 네. 그러기 위해서는 인공 지능과 빅 데이터 등의 기술을 활용하여 의사소통과 상호 협력이 이루어질 수 있는 수업을 계획하면 좋겠네요.

신임 교사 : 그러면 이미지 생성형 AI를 활용한 (　㉡　)을/를 만드는 것은 어떨까요? 가상 사용자를 만들어 사용자 공감을 돕도록 지도하겠습니다. 이 주제면 학생들이 (　㉠　)을/를 달성할 수 있을 것 같습니다.

부장 교사 : 좋습니다. 학생들이 다양한 정보 탐색을 바탕으로 태도와 가치관을 확립하여 (　㉠　)을/를 수행할 수 있겠네요.

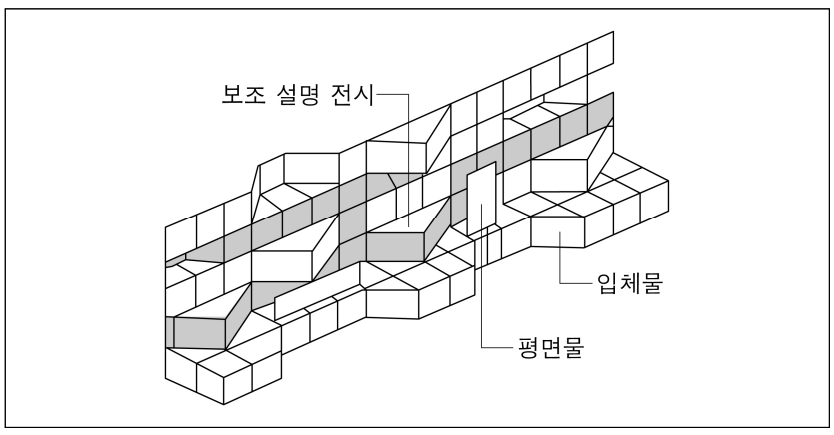
신임 교사 : 네. 제가 수업에 사용할 프롬프트를 작성해 보겠습니다.

(나)

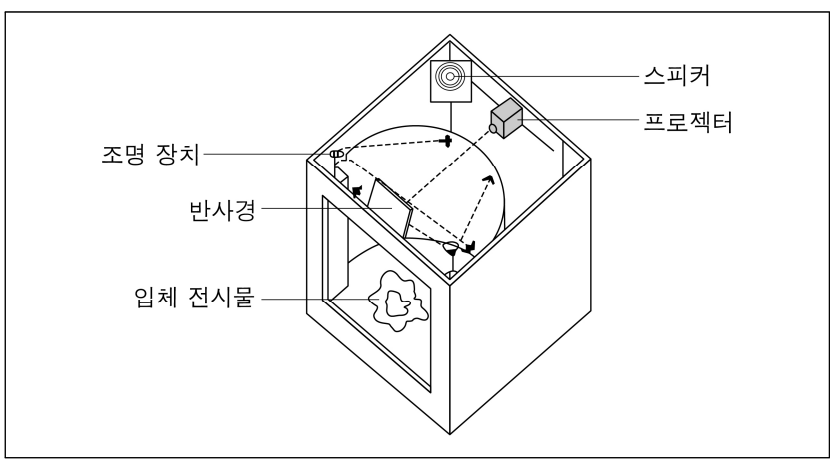
어린이 병원의 웹/앱을 개선하려고 합니다. 이를 위해 적합한 (　㉡　)을/를 만들어 주세요. 이 (　㉡　)의 대상은 병원을 자주 이용하는 어린이와 보호자입니다. 그리고 이들의 이름, 성별, 나이, 직업, 사진 등으로 구성된 기초 정보와 생활 양식, 겪고 있는 문제점 등에 관한 생생한 이야기도 필요합니다.

2. 다음은 디스플레이 방식에 대한 자료와 설명이다. 괄호 안의 ㉠, ㉡에 해당하는 용어를 순서대로 쓰시오. [2점]

(가)



(나)



(다)

- (가)에 제시한 (　㉠　) 방식은 연속적인 주제를 선적으로 구성하는 방식으로, 연속적인 주제를 연관성 있게 연출하는 디스플레이 기법이다. 이 기법은 사건, 인물의 맥락을 전시하기 위해 연속된 화면으로 구성된다.
- (나)에 제시한 (　㉡　) 방식은 깊이가 있는 벽장 형식으로, 주제가 되는 중심 오브제를 독립적인 모형이나 현물로 전시하는 디스플레이 기법이다. 배경은 사진이나 사실화를 사용하여 현장감과 공간감을 표현한다.

3. 다음 도판과 대화를 참고하여 괄호 안의 ㉠, ㉡에 해당하는 용어를 순서대로 쓰시오. [2점]

[별첨 컬러 도판 참고]

(가)



(나)



교　사 : 이번 시간에는 조형의 원리와 요소에 대해 알아보도록 하겠습니다. 조형 원리에는 통일, 변화, 대비, 강조, 균형 등이 있습니다. 그럼 (가)의 작품에 적용된 조형 원리가 무엇인지에 대해 말해 봅시다.

학생 1 : 저는 (가) 작품의 조형 원리가 변화라고 생각합니다.

학생 2 : 저는 강조의 느낌이 강한데요.

교　사 : 네. 변화와 강조의 느낌도 있네요. 그러면 (가)와 (나) 작품에서 공통적으로 나타나는 조형 원리를 살펴보면 한층 정확하게 접근할 수 있겠죠.

학생들 : 그렇겠네요.

교　사 : (가)와 (나) 작품에 공통적으로 적용된 조형 원리는 앞에서 제시한 조형 원리를 제외하고 무엇이 있을까요?

학생들 : 두 작품을 비교해서 살펴보니 (　㉠　)의 조형 원리가 보입니다.

교　사 : 네, 맞습니다. 다음으로 조형의 요소에 대해 알아볼까요? 조형 요소에는 형과 형태, 색채, 질감, 시간 등이 있는데요, (가)와 (나) 작품에서 확인할 수 있는 공통된 조형 요소는 앞에서 제시한 조형 요소를 제외하고 무엇이 있을까요?

학생 1 : 저는 (가)와 (나) 작품에서 드러난 조형 요소가 색이라고 생각합니다. 둘 다 강렬한 색이 눈에 띄어서요.

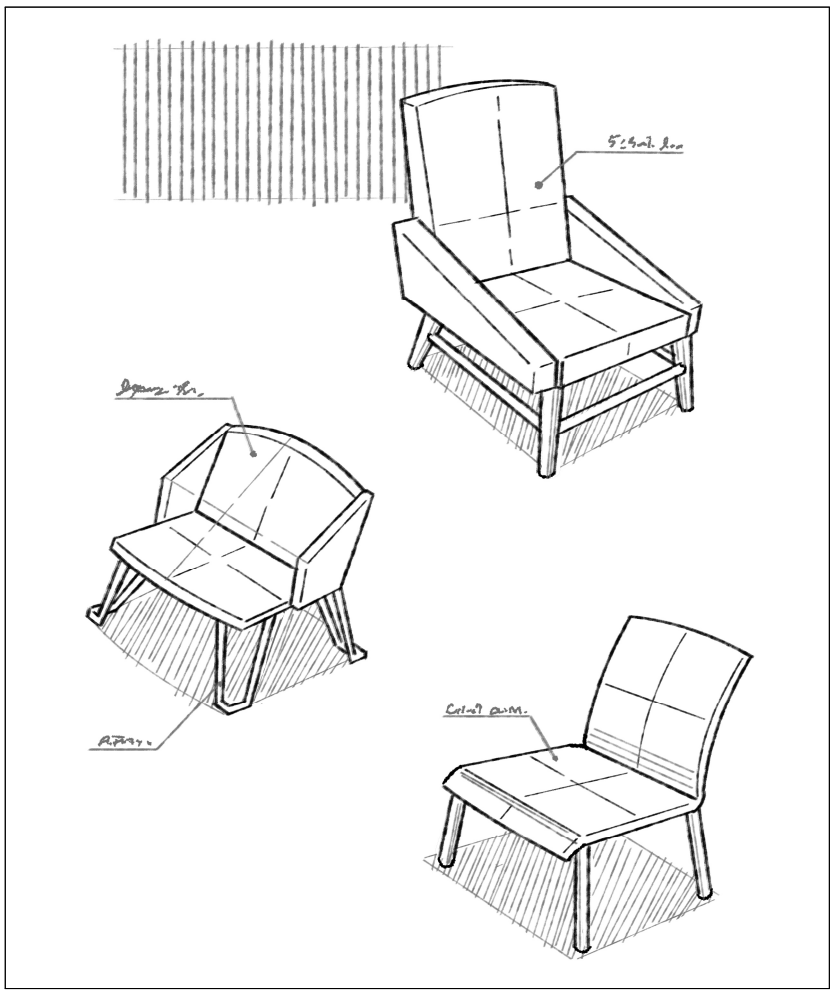
교　사 : 그러네요. 그런데 색도 있지만, (가)와 (나)에서 공통적으로 확인할 수 있는 조형 요소는 (　㉡　)입니다.

학생 2 : 아, 그렇군요.

교　사 : 네. 조형의 원리와 요소가 한 가지만으로 이루어진 경우는 드뭅니다. 조형의 원리와 요소를 조화롭게 적용하면 좋은 작품을 만들 수 있습니다.

4. 다음 도판과 설명을 참고하여 괄호 안의 ㉠, ㉡에 해당하는 용어를 순서대로 쓰시오. [2점]

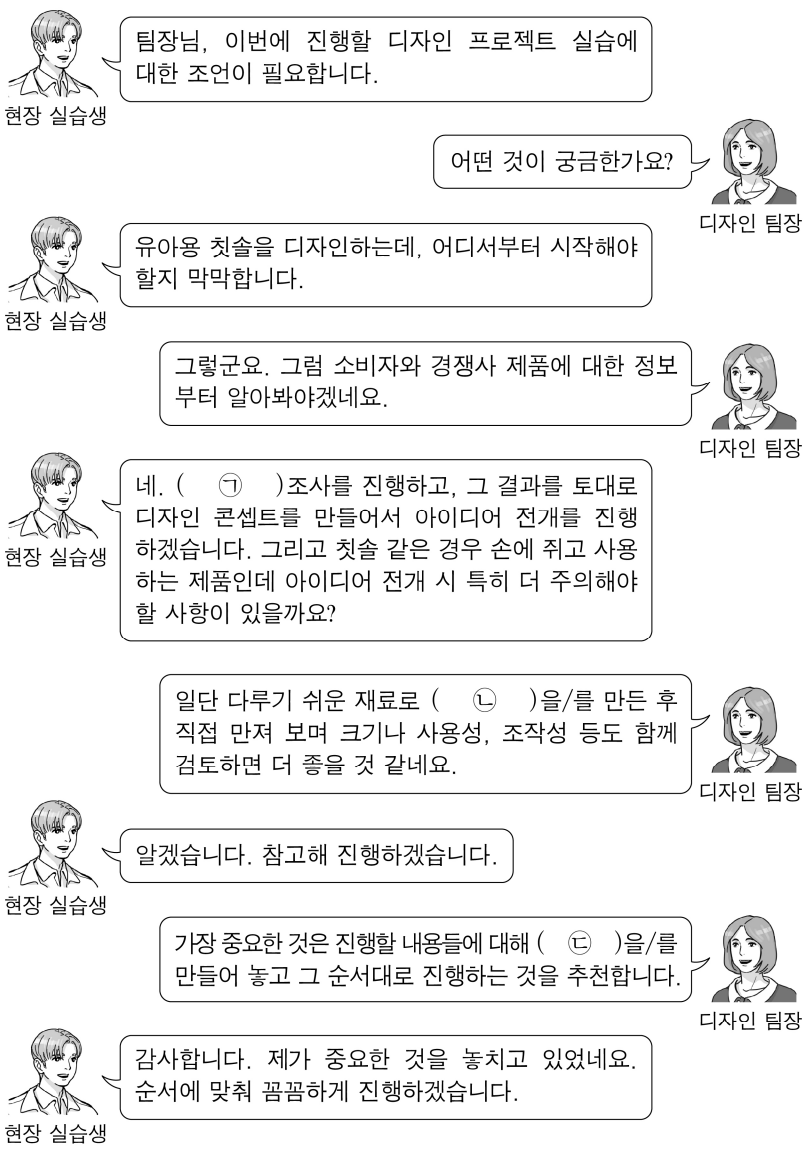
(가)



(나)

(　㉠　)은/는 디자인 구상 단계에서 아이디어나 디자인 방향을 평면에 표현하는 방법으로, 정리되지 않은 아이디어를 시각적으로 구체화해 가는 창의적인 활동이다. 또한 디자인 대상물을 평면 위에 입체적으로 정확하게 표현하기 위해서는 원근법의 원리를 적용한 (　㉡　)을/를 사용해야 한다.

5. 다음은 디자인 팀장과 현장 실습생의 대화이다. <작성 방법>에 따라 서술하시오. [4점]



<작성 방법>

- 괄호 안의 ㉠과 ㉡의 용어를 순서대로 쓸 것.
- 괄호 안의 ㉢의 용어를 쓰고, 그 목적에 대해 서술할 것.

6. (가)는 두 학생의 대화이고, (나)는 교사가 작성한 수업 활동 시기별 평가 유형을 정리한 것이다. <작성 방법>에 따라 서술하시오. [4점]

(가)

학생 A : 지난주에 작성했던 체크리스트는 학기 말 성적에 반영이 되는 거야?

학생 B : 선생님이 체크리스트를 하는 목적은 석차를 매기는 것이 아니고 우리가 작년에 배웠던 jpg, png 파일 형식에 대해 정확하게 알고 있는지 파악하는 것이라고 말씀하셨어.

학생 A : 그렇구나. 나는 오늘 수업 중에 했던 퀴즈가 좋았어. 선생님께서 우리 반 아이들이 제출한 퀴즈 답안을 보시더니, 오답이 많이 나왔던 그래픽 프로그램의 도구 사용법을 다시 쉽게 설명해 주셨잖아.

학생 B : 응! 수업이 재미있었고, 그래픽 프로그램 도구 사용에 대한 자신감도 생겼어.

학생 A : 그래. 우리 기말고사는 열심히 공부해서 컴퓨터 그래픽 과목의 석차를 올려 보도록 노력하자!

(나)

구분 / 내용	(㉠)	형성 평가	(㉡)
방법	• 체크리스트	• 퀴즈	• 지필 평가
범위	• 전년도 수업 내용	• 매 수업 내용	• 1학기 수업 내용
시기	• 학년 초	• 수업 진행 중	• 학기 말
목적 (기능)	• 학습 전 성취 수준 결정	• (㉢) • 수업 개선	• (㉣) • 수업 효과 확인

<작성 방법>

- 괄호 안의 ㉠, ㉡의 용어를 순서대로 쓸 것.
- (가)를 참고하여 괄호 안의 ㉢, ㉣의 목적(기능)을 순서대로 쓸 것.

7. 다음 도판과 설명을 참고하여 <작성 방법>에 따라 서술하시오. [4점]

[별첨 컬러 도판 참고]

(가)



(나)

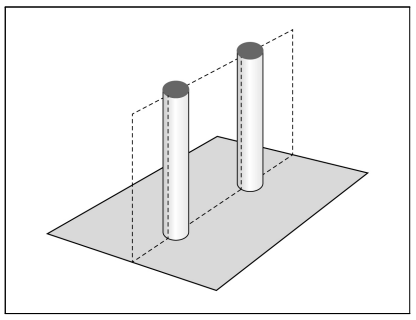
- (㉠)은/는 플랫폼에서 수많은 영상 중 유저들의 클릭을 유도하기 위한 대문 역할의 이미지로, 눈에 띄는 제목과 선명한 색 등으로 구성된다.
- 스마트폰에 기반하여 일반적으로 60초 내외의 짧은 길이로 제작되는 (㉡)은/는 빠른 속도를 선호하는 젊은 세대의 기호에 맞아 영상 플랫폼에서 다양하게 활용되고 있다.

<작성 방법>

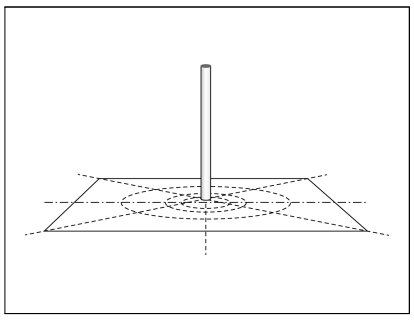
○ 괄호 안의 ㉠, ㉡의 용어를 순서대로 쓸 것.
○ 괄호 안의 ㉡의 장점을 제작 방법 측면에서 2가지 서술할 것.

8. 다음 도판과 설명을 참고하여 <작성 방법>에 따라 서술하시오. [4점]

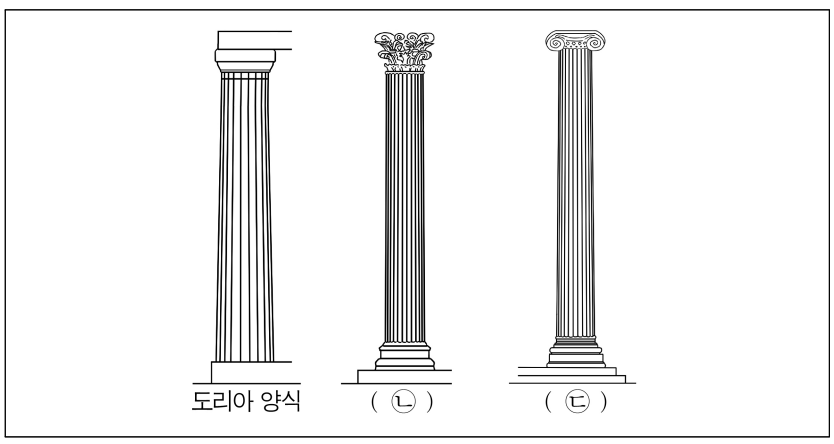
(가)



(나)



(다)



(라)

- 공간 디자인의 요소로는 수평적 요소와 수직적 요소가 있다. 바닥, 천장, 보 등은 수평적 요소이고, 벽, 기둥 등은 수직적 요소이다. 수직적 요소는 수와 위치에 따라 (가)와 같이 (㉠) 기능을 하거나, (나)와 같이 가시성, 상징성을 나타내는 기능을 한다.
- 그리스 신전 건축의 기둥 양식에는 (다)와 같이 도리아 양식, (㉡), (㉢)이/가 있다. 일반적으로 기둥의 좁은 배열은 긴박함을, 넓은 배열은 느긋함을 부여한다.

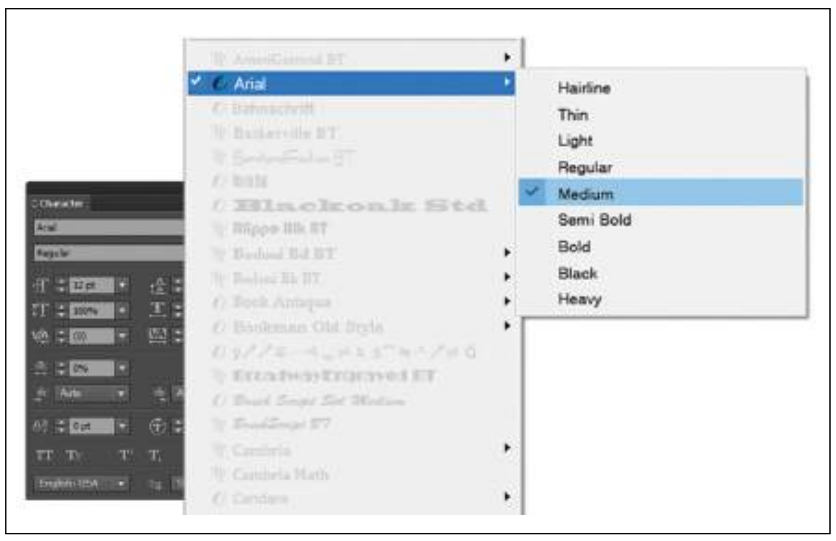
<작성 방법>

○ (가)를 참고하여 괄호 안의 ㉠에 해당하는 기능을 쓸 것.
○ 괄호 안의 ㉡의 명칭을 쓰고, 그 기둥머리의 조형적 특징을 서술할 것.
○ 괄호 안의 ㉢의 명칭을 쓸 것.

9. 다음 (가)~(다)를 참고하여 <작성 방법>에 따라 서술하시오. [4점]

[별첨 컬러 도판 참고]

(가)



(나)

Hhfntpi

(다)

- (가)와 같이 고유한 특성을 유지하면서 한 글꼴로부터 여러 가지 갈래를 파생시킨 글자체 집단을 (㉠)(이)라 한다. 보통 글자의 굵기는 Regular와 Bold로 구성되며 Hairline, Thin, Light, Medium, Semi Bold, Bold, Black, Heavy 등 다양한 굵기로 파생되기도 한다. 글자의 너비는 장체, 정체, 평체로 구성된다.
- (나)와 같이 오른쪽으로 기울여 쓴, 손 글씨를 닮은 로만체를 (㉡)(이)라 한다. 로만체는 각 부분에서 펜을 끊어 쓰는 반면, (㉡)은/는 한 번에 이어서 쓴다. 산세리프체를 기울여 만든 글자체는 오블리크(Oblique) 또는 슬랜티드(Slanted)라 한다.

<작성 방법>

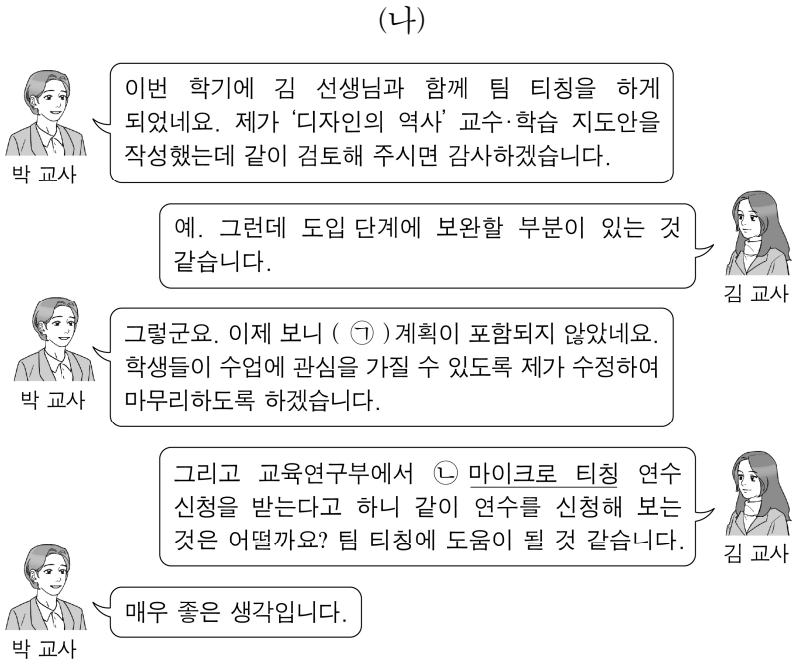
○ 괄호 안의 ㉠의 명칭을 쓸 것.
○ 괄호 안의 ㉡의 명칭을 쓰고, 기능을 2가지 서술할 것.

10. (가)는 2022 개정 디자인과 교육과정(교육부 고시 제2022-33호)에 근거하여 작성한 교수·학습 지도안이다. (나)는 ○○ 특성화 고등학교 교사의 대화이다. <작성 방법>에 따라 서술하시오. [4점]

(가)

과목	디자인 일반	수업 방법	직소
학습 영역	디자인의 역사	학습 요소	근대 디자인
학습 목표	• 디자인 역사의 흐름을 설명할 수 있다. • 디자인 발전에 바우하우스가 끼친 영향을 설명할 수 있다.		
단계	교수·학습 활동		
	교사	학생	
도입	• 분위기 정돈 후 인사를 한다. • 전시 학습 내용을 간단히 설명한다. • 학습 목표를 설명한다.	• 다 함께 인사를 한다. • 전시 학습 내용을 상기하며 대답한다. • 학습 목표를 다 같이 읽는다.	
전개	• 각 모둠별로 1명의 학생에게 전문가 역할을 부여하고 디자인 사조를 학습시킨다. • 전문가 집단이 모둠을 돌아가며 본인이 담당한 부분을 설명하게 한다.	• 전문가 역할을 부여받은 학생은 본인이 담당한 디자인 사조의 내용을 학습한다. • 전문가 집단은 모둠을 돌아가며 본인이 담당한 부분을 설명하고 모둠원은 설명을 듣는다.	
정리	• 시대 흐름에 따른 디자인 역사 학습 내용을 요약하여 설명한다. • 여러 가지 질문을 통해 학습을 강화시킨다. • 주변 생활에서 적용시킬 수 있도록 일반화시킨다. • 다음 차시에 현대 디자인 역사에 대해 배울 것을 설명한다.	• 시대 흐름에 따른 디자인 역사 학습 내용을 정리한다. • 대답을 하며 학습 정도에 대해 피드백을 받는다. • 주변 생활에서 적용시킬 수 있는 상황을 생각해 본다. • 다음 차시에 현대 디자인 역사에 대해 배울 것을 이해한다.	

(나)



<작성 방법>

○ 괄호 안의 ㉠의 용어를 쓸 것.
○ 밑줄 친 ㉡의 특징을 3가지 서술할 것.

11. (가)는 ○○ 특성화 고등학교 디자인 교과 연구회에서의 교사 대화이고, (나)는 최 교사의 수업 준비 노트이다. <작성 방법>에 따라 서술하시오. [4점]

(가)


최 교사

'디자인 일반' 과목의 '디자인 방법 및 전개 과정' 학습 영역에서는 아이디어 발상법을 교육하는 것이 중요합니다. 다양한 아이디어 발상법을 적용하여 학생들의 아이디어를 창의적으로 표현할 수 있도록 지도해야 합니다.

혹시 2022 개정 디자인과 교육과정(교육부 고시 제2022-33호)에서는 그에 대해 어떻게 제시하고 있나요?


이 교사


최 교사

'디자인 일반' 과목의 교수·학습 방향을 보면 브레인스토밍, 스캠퍼, 마인드맵, ㉠ 형태 분석법, 그리고 (㉡)을/를 적용하여 수업에 활용할 것을 제시하고 있습니다. (㉡)은/는 제가 정리한 '수업 준비 노트'가 있으니 공유해 드리도록 하겠습니다.

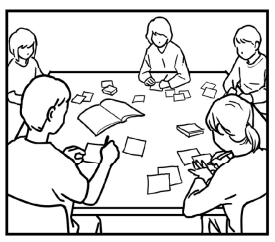
감사합니다.


이 교사

(나)

- 과　　목 : 디자인 일반
- 수업 방법 : 모둠별 프로젝트 수업
- 수업 주제 : 학생용 컵 디자인하기
- 제출 과제 : 디자인 콘셉트 보고서
- 참고 자료 수집

• (㉡)은/는 브레인스토밍, 고객 설문, 시장 조사 자료 등 정리되지 않은 사실이나 의견, 아이디어 등을 논리적으로 정리하여 아이디어를 발전시킬 수 있는 기법이다.



① 다양한 아이디어를 한 개씩 메모지에 적는다.

② 작성한 메모지를 모두 칠판에 붙인다.

③ (　　㉢　　)

④ 이 과정을 반복한 후, 아이디어의 관계를 표시하고 제목을 붙인다.

<작성 방법>

○ 밑줄 친 ㉠의 특징을 2가지 서술할 것.
○ 괄호 안의 ㉡에 들어갈 아이디어 발상법을 (나)를 참고하여 쓸 것.
○ 괄호 안의 ㉢에 들어갈 활동을 서술할 것.

한국교육과정평가원

12. 다음은 가구 디자인에 관한 자료이다. <작성 방법>에 따라 서술하시오. [4점]

[별첨 컬러 도판 참고]

(가)



- 토넷(Thonet)사의 Side Chair No.14(1859).
- 증기와 금속 틀을 이용해 나무를 구부리는 (㉠) 기법을 최초로 개발.
- 컨슈머 체어(Consumer Chair)라는 별칭으로 1891년까지 약 7,300만 개의 판매량 기록.
- 기존의 완성품 형태의 포장 운송 방식과 달리하여 경비 절감 효과.

(나)



- 덴마크의 디자이너 베르너 판톤(Verner Panton)의 Panton Chair(1960).
- 소재의 특성을 살린 과감한 색상과 형태로 당시 대중들의 인테리어 감각 변화를 주도.
- 액체 상태에서 경화되는 특성을 가진 플라스틱을 주된 재료로 하여 (㉡) 방식으로 제작.
- 독특하고 유려한 조형미로 팝 아트의 상징으로 부각.

<작성 방법>

○ 괄호 안의 ㉠, ㉡의 용어를 순서대로 쓸 것.
○ (가)와 (나)가 대량 생산이 가능했던 구조적 특징을 비교하여 각각 서술할 것.

<수고하셨습니다.>

디자인 컬러 도판 [전공 A]

3.



(가)



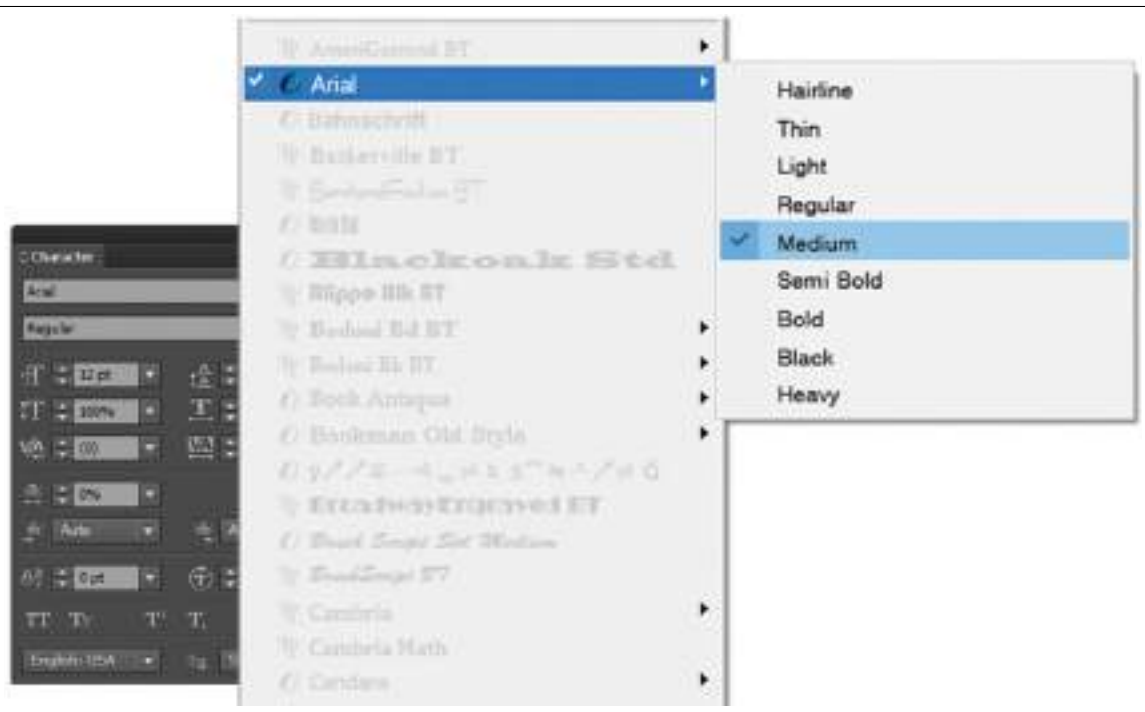
(나)

7.



(가)

9.



(가)

Hhfntpi

(나)

12.



(가)



(나)