2026학년도 중등학교교사 임용후보자 선정경쟁시험

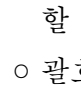
디 자 인

수험 번호 : (　　)　　**성　명 : (　　)**

제1차 시험	2교시 전공A	12문항 40점	시험 시간 90분

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

1. 다음 대화를 참고하여 <작성 방법>에 따라 작성하시오. [2점]


김 교사: 이번 2022 개정 교육과정에서 17개 교과(군)이 재구조화로 어떤 변화가 있었을까요?


이 교사: 2015 개정 교육과정에서의 디자인·문화콘텐츠 교과(군)이 2022 개정 교육과정에서는 문화·예술·디자인·방송 교과(군)으로 명칭이 변경되었습니다.


김 교사: 그리고 2022 개정 교육과정에서는 특성화 고등학교의 전문 교과 필수 이수 학점이 (㉠)학점으로 2015 개정 교육과정에 비해 줄었습니다.


이 교사: 그렇군요. 수업은 어떻게 진행하실 건가요?


김 교사: '영상 제작 기초'와 '광고 콘텐츠 제작' 과목을 융합하여 '내 고장 공익광고 영상 만들기'수업을 협동 학습으로 진행하려고 합니다.


이 교사: 매우 좋은 생각이에요. 학생들이 수업을 통해 지역사회의 구성원으로서 요구되는 가치와 태도, 책임 의식을 가지고 지역사회 발전에 적극적으로 참여하는 (㉡) 역량을 기를 수 있겠어요.

<작성 방법>

○ 괄호 안의 ㉠에 해당하는 수를 쓸 것. (단, 2022 개정 초·중등학교 교육과정 총론(교육부 고시 제2022-33호)에 근거할 것.)
○ 괄호 안의 ㉡에 해당하는 명칭을 쓸 것. (단, 2022 개정 문화·예술·디자인·방송 전문 교과 교육과정(교육부 고시 제2022-33호)에 근거할 것.)

2. (가)는 디자인 일반 교과의 내용 체계 문서 일부이고, (나)는 교수·학습 지도안이다. <작성 방법>에 따라 작성하시오. [2점]

(가)

학습 영역	학습 요소
디자인의 개요	• 디자인의 의의 • 디자인의 (㉠) • 디자인의 조건 • 디자인의 분류 • 디자인의 문화

(나)

학습 주제	패키지 디자인		
성취기준	[디일-01-02] 디자인의 (㉠) 조건을 요소별로 알아보고, 요소별 조화가 좋은 디자인을 만든다는 것을 예시 자료 등을 활용하여 이해할 수 있다.		
수업 방법	자료 조사 및 제작	시간	2시간
활동 내용	• 전시 학습 확인 공감 ⇒ 문제 정의 ⇒ 아이디어 발상 ⇒ 프로토타입 ⇒ 테스트 • 학습 목표 제시 • 프로토타입 제작 순서 안내 - 디자인 시안을 확인한다. - 적합한 특성의 (㉡)을/를 선택한다. - 프로토타입을 제작한다. • (㉡)의 종류 <종이류> - 크라프트지 : 강도가 강한 화학 펄프를 원료로 한 질긴 포장지를 말한다. - 판　　지 : 여러 종류의 종이를 겹친, 다시 말해 아이보리지, 마닐라지, CCP지 등이 있다. <용기류> - 유　리　병 : 50ml, 100ml, 200ml - 플라스틱 병 : PP, PE, PET		

<작성 방법>

○ 괄호 안의 ㉠에 해당하는 용어를 쓸 것. (단, 2022 개정 문화·예술·디자인·방송 전문 교과 교육과정(교육부 고시 제2022-33호)에 근거할 것.)
○ 괄호 안의 ㉡에 해당하는 용어를 쓸 것.

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

[별첨 컬러 도판 참고]

(㉠)



(㉡)

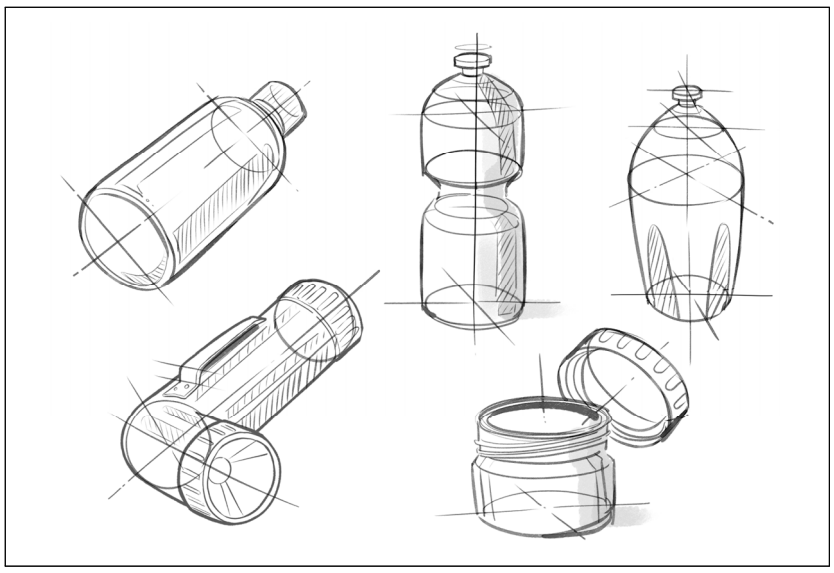


여러 브랜드에서 시도하는 (㉠)은/는 상품 중심, 판매 목적의 기존 방식에서 벗어나 '브랜드 이미지와 정체성 전달'이라는 강력한 목적성을 가지는 체험 마케팅 개념의 매장이다. 주로 번화가에 단독으로 위치하며, 고객이 브랜드를 자연스럽게 '경험' 할 수 있도록 공간 전체가 마케팅 요소로 활용된다. 디스플레이 또한 상품을 과감히 생략하고 브랜드 이미지를 부각시키는 다양한 요소를 사용하기도 한다.

이러한 디스플레이 방식의 변화에 따라 '매장의 얼굴'이라 할 수 있는 (㉡)의 표현 방식도 달라지고 있다. 이는 건물의 '정면'을 의미하며, 스토어 아이덴티티(SI)로서 고객에게 깊은 인상을 주어 구매 욕구를 불러일으킨다.

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

(가)



교 사: 오늘은 기본 도형을 응용한 제품 디자인 스케치 연습을 하겠습니다. (가)와 같이 실습에 적용된 입체 도형인 (㉠)을/를 활용하여 3D 스케치를 진행해 보겠습니다.

학생 1: 네, 알겠습니다. 형태 표현을 쉽게 할 수 있을 것 같습니다.

학생 2: 입체적인 스케치로 발전을 시켜보고 싶은데 효과적인 방법이 있을까요?

교 사: 네, 좋은 질문입니다. 선으로 그린 스케치 위에 입체감이 느껴지도록 밝고 어두움의 대비 효과를 주는 (㉡) 단계를 넣어 표현하게 되면 스케치의 완성도가 높아집니다.

한국교육과정평가원

5. 다음 자료를 참고하여 <작성 방법>에 따라 서술하시오. [4점]

(가)

문 교사: 이번 학기 조형 과목에서는 어떤 교수·학습 방법을 적용하여 진행하면 좋을까요?
김 교사: 협동 학습을 적용한 수업을 진행해보고 싶어요.
박 교사: 네, 동의합니다. 다양한 협동 학습이 있는데 어떤 활동을 적용하면 괜찮을까요?
진 교사: 학생들이 공동으로 학습하고 주어진 공동 목표를 달성함으로써 팀 보상을 받게 하는 것이며, 개인의 학업 성취 능력에 관계없이 최선을 다함으로써 얻은 향상 점수가 집단 점수에 가산되기 때문에 모든 구성원들이 집단에 공헌하는 수업을 구성하면 좋을 것 같습니다.
류 교사: 좋습니다. 그럼 협동 학습에 대한 체크리스트를 작성하여 활용할 수 있겠네요.

(나)

협동 학습의 원리	점검 결과
	○/×
1. 긍정적 상호 의존성: 학생들 개개인이 집단의 성공을 위해 서로 도움을 주는 관계를 의미함.	
2. (㉠): 집단의 구성원으로서 각 학생들의 수행에 대한 평가 결과가 그 학생이 속해 있는 집단은 물론 자신에게도 적용될 책임이 있음을 의미함.	
3. (㉡): 집단 구성원 각자가 집단의 목표를 성취하기 위해 다른 구성원들의 노력을 직접 격려하고 촉진하는 것을 의미함.	
4. 사회적 기술: 집단 내에서 의사 결정, 효과적 리더십, 능동적 청취, 갈등 관리를 의미함.	
5. 집단 과정: 집단의 목표를 성취하기 위해서는 첫째, 집단 구성원들 각자가 목표를 얼마나 잘 성취하였는지와 둘째, (㉢)에 대한 토론과 평가가 필요함.	

<작성 방법>

○ 밑줄 친 부분에 대한 협동 학습 활동 명칭을 쓸 것.
○ 괄호 안의 ㉠, ㉡에 해당하는 용어를 순서대로 쓸 것.
○ 괄호 안의 ㉢에 해당하는 내용을 1가지 서술할 것.

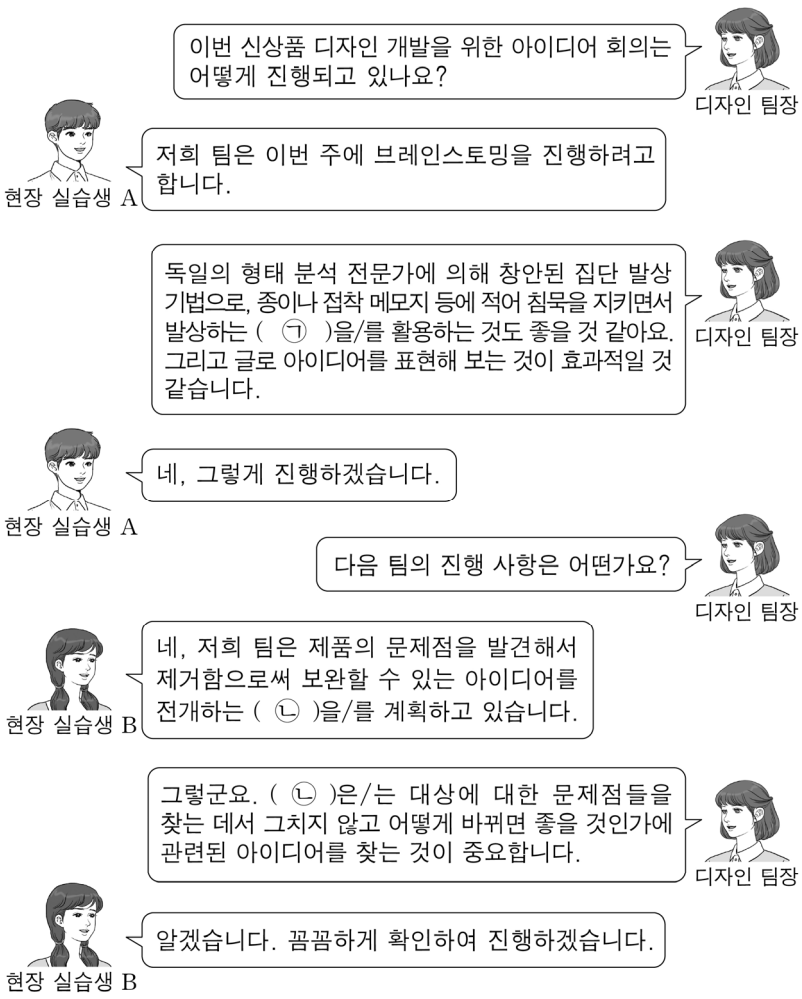
6. 다음은 색채 일반 교과의 교수·학습 지도안이다. <작성 방법>에 따라 서술하시오. [4점]

과목	색채 일반	학습 요소	색채 체계
수업 대상	시각디자인과 △학년△반 20명	수업 장소	4층 조형실
성취기준	[색일 02-02-02] PCCS 시스템, …(중략)… 상용 (㉠)의 장단점을 이해하고 활용할 수 있다.		
수업 준비물	교과서, 필기도구, 컬러 칩, 켄트지, 색종이, 가위, 커터 칼, 풀, 방안자, 커팅 매트, 물감, 붓, 물통		
단계	교수·학습 활동		직업 기초 능력
도입	•전시 학습 확인		
전개	[활동 1] 제작 사전 활동 ▸교사: 청소년기를 표현하는 (㉠)제작을 위한 토의를 모둠원끼리 진행하도록 안내한다. ▹학생: 모둠원들과 주제에 맞게 수업 활동에 적극적으로 참여한다. …(생략)…		•대인관계 능력: …(생략)…
	[활동 2] 제작 본 활동 ▸교사: 수업 종료 전 제작 결과물과 활동 주제에 대한 자료를 수집하고 이를 분석·종합하여 활동에 관한 내용, 결과를 작성한 (㉡)을/를 제출하도록 안내한다. ▹학생: 교사의 안내에 따라 제작 실습 활동에 적극적으로 참여한다.		•(㉢): 과제수행시창조적이고논리적인사고를 통하여 올바르게 인식하고 적절히 해결하는 능력

<작성 방법>

○ 괄호 안의 ㉠에 해당하는 용어를 쓸 것. (단, 2022 개정 문화·예술·디자인·방송 전문 교과 교육과정(교육부 고시 제2022-33호)에 근거할 것.)
○ 밑줄 친 부분을 촉진하는 교사의 안내를 1가지 서술하고, 괄호 안의 ㉡에 해당하는 용어를 쓸 것.
○ 괄호 안의 ㉢에 해당하는 명칭을 쓸 것.

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



<작성 방법>

- 괄호 안의 ㉠에 해당하는 용어를 쓰고, 진행 방식과 장점을 순서대로 서술할 것.
- 괄호 안의 ㉡에 해당하는 용어를 쓸 것.

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

[별첨 컬러 도판 참고]

(가)



(가)의 의자들은 덴마크의 건축가이자 디자이너인 아르네 야콥센(A. Jacobsen, 1902-1971)의 대표적 의자 디자인들로, 가구 제조업자 프리츠 한센(F. Hansen)과의 협력으로 탄생한 '의자 트리오'이다. 이 의자들은 각각 자연물인 (㉠), 달걀 그리고 백조를 모티브로 하여 디자인되었으며, 사물의 형태적 심미성뿐만 아니라 앉았을 때 편안함과 안정감을 주는 의자로서의 (㉡)을/를 완벽히 융합했다는 점에 큰 가치가 있다. 또한 (가)의 의자들은 야콥센의 세련된 미학과 새로운 재료 가공법의 적용으로 덴마크를 세계적 디자인 무대에 등극시키는 데 큰 몫을 했으며, 당시 강철 위주의 기하학적 형태를 중시하던 국제적 모더니즘과는 다르게 목재의 따뜻함과 인간적 정서를 담은 북유럽의 스칸디나비아 모더니즘을 상징하며 근대 건축가들이 인테리어에서 가장 많이 사용한 가구 품목이 되었다.

<작성 방법>

- 괄호 안의 ㉠에 해당하는 명칭을 쓸 것.
- 괄호 안의 ㉡에 해당하는 용어를 쓸 것.
- 밑줄 친 부분을 나타내는 형태적 특징을 2가지 서술할 것.

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

[별첨 컬러 도판 참고]

(가)

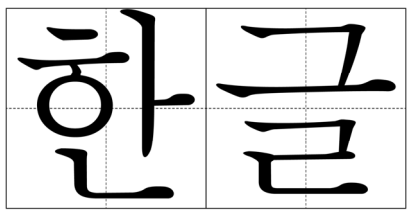


훈민정음

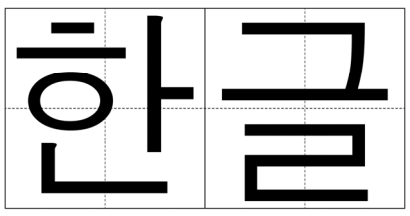


(㉠)

(나)



(㉡)



(㉢)

(가)는 훈민정음 창제 당시 목판인쇄에 사용한 서체로 기하학적인 짜임새를 갖추고 자형의 모서리가 모나지 않게 처리된 것이 특징이다. 여기서 유래한 (㉠)은/는 붓글씨의 특성상 자획을 쓰거나 빠르게 필사하기에는 어려움이 있었다. 이후 붓글씨체는 한글의 글꼴 형성에 지속적인 영향을 미쳤으며, 궁체라고 하는 한국 고유의 붓글씨체가 나타나게 되는 계기가 되었다.

(나)는 한글의 대표적인 글꼴이다. (㉡)은/는 궁체 중에서 해서체를 기본으로 정리한 본문체 글자꼴로, 중국의 명나라 서체를 닮아 명조체로 불려 왔다. 하지만 한글 글꼴의 이름이 주체성이 없고 부적합하다고 판단되어 1990년대 초반에 문화부에서 이름을 (㉡)(으)로 결정하였다. (㉢)도 마찬가지이다. 가독성은 떨어지나 눈에 쉽게 띄어 돋보임용으로 많이 쓰이는 이 서체는 본래 고딕체로 불려 왔다. 고딕체는 알파벳 글꼴 이름에서 유래되어 일본에서 전해진 것이 우리나라에 도입된 것이다. 그러므로 우리는 우리말로 표현한 (㉢)(이)라 부르며 한글 나름대로의 고유한 이름을 찾는 것이 바람직하다.

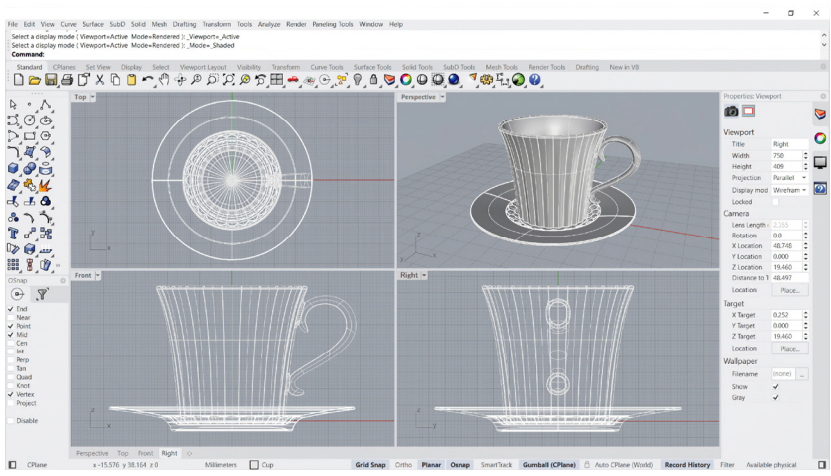
<작성 방법>

- ㉠, ㉡에 해당하는 용어를 순서대로 쓸 것.
- ㉢에 해당하는 한글 글꼴 명칭을 쓰고, 형태적 특징을 1가지 서술할 것.

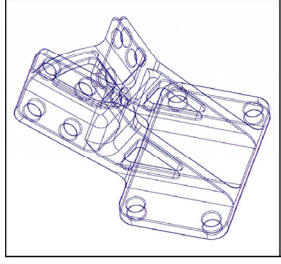
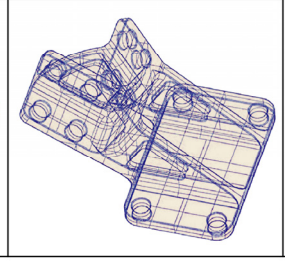
10. 다음 도판과 설명을 참고하여 <작성 방법>에 따라 서술하시오. [4점]

[별첨 컬러 도판 참고]

(가)



(나)

와이어프레임 모델	서피스 모델	(㉢)
		

(가)의 (㉠)은/는 3차원 객체를 모델링하기 위한 3D 작업 공간이다. 크게 4개의 화면으로 작업을 진행하며, 각 화면마다 모델링 개체의 결과를 여러 유형의 화면 모드로 확인할 수 있다. (㉠)의 작업 영역은 (㉡)(으)로 구성되며, x축, y축, z축의 값으로 표기된다.

(나)는 3차원 모델의 표현 방식으로, 와이어프레임 모델, 서피스 모델, (㉢)이/가 대표적이다.

<작성 방법>

- ㉠, ㉡에 해당하는 용어를 순서대로 쓸 것.
- ㉢에 해당하는 용어를 쓰고, 표현의 특징을 1가지 서술할 것.

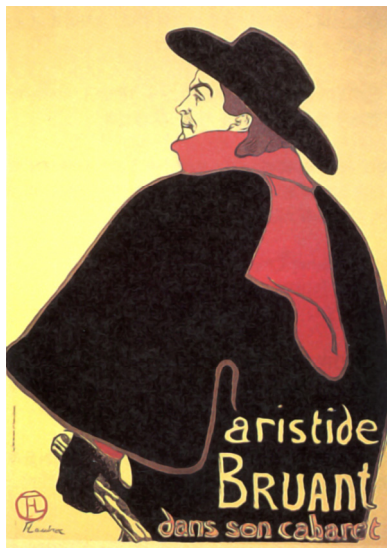
11. 다음은 툴루즈 로트렉(H. Toulouse-Lautrec)의 작품이다. 도판과 설명을 참고하여 <작성 방법>에 따라 서술하시오. [4점]

[별첨 컬러 도판 참고]

(가)



(나)



19세기 말, 유럽 도시의 거리에서는 간판이 그러하듯 주변과 대조되고 구매자와 청중을 끌어들이려는 목적으로 (㉠)이/가 경쟁적으로 제작되었다. 이 시기 작품인 (가)는 물랭루즈의 분위기를 단순화된 상징적 형태의 일러스트와 극적인 공간 구성, 그리고 간결한 텍스트를 활용한 정보 전달적인 이미지로 잘 표현하고 있다.

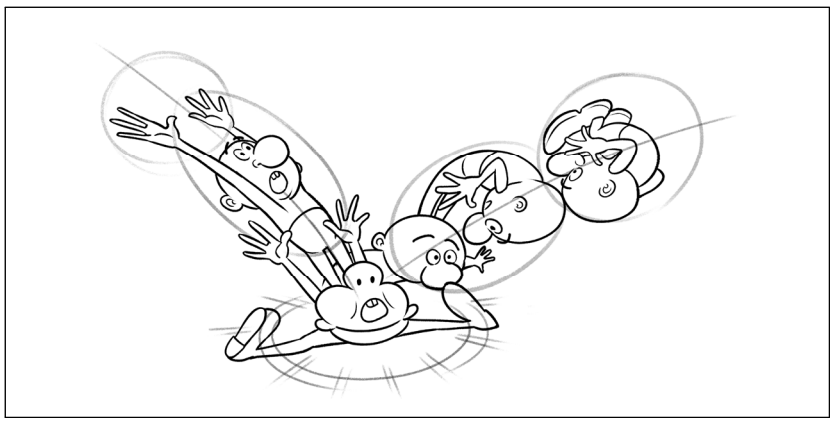
(나)는 무대의상을 입은 인물의 윤곽선과 평면성이 강조된 이미지와 색채가 대조를 이루고, 우측 하단에는 시각적 효과를 고려한 문자를 디자인하였다. 당시 인쇄업자들이 가지고 있는 활자로 찍은 타이포그라피를 첨가하는 대신 자신이 직접 손으로 문자를 그렸다는 점에서 (㉡)은/는 디자인의 일부가 되었다.

<작성 방법>

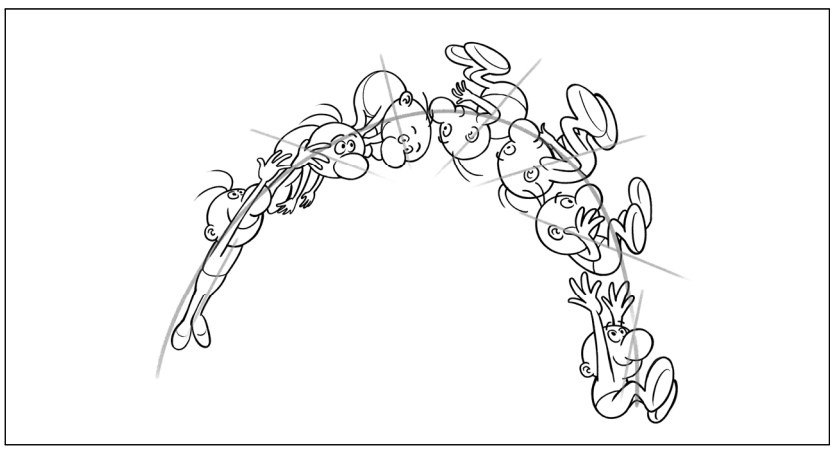
- (가)와 (나)의 제작에서 공통적으로 사용된 인쇄 방식의 명칭을 쓰고, 장점 1가지 서술할 것.
- 괄호 안의 ㉠, ㉡에 해당하는 용어를 순서대로 쓸 것.

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

(가)



(나)



(가)와 (나)는 D스튜디오 애니메이터 올리 존스턴(O. Johnston)과 프랭크 토마스(F. Thomas)의 저서 『일루전 오브 라이프(The Illusion of Life)』에서 제시된 12가지 원칙의 일부이다. 이는 1930년대부터 D스튜디오에서 사용하던 기법으로 무생물적 존재인 그림, 만화(카툰), 오브제 등의 동작을 연속적으로 연결하여 움직임을 만들어 내는 (㉠) 영상 제작을 위한 것이다. 12가지 원칙들은 시각 효과를 위한 물리의 법칙(중력, 무게중심, 관성 등)의 적용으로 유연성, 속도감, 액션, 감정 표현, 장면의 구도 등에 대한 내용을 담고 있다. 현재에도 쇼츠, 동영상, 영화를 비롯하여 2D와 3D 디지털 영상 등 움직임을 구현하는 다양한 영상 제작에 영향을 주고 있다.

<작성 방법>

- (가)와 (나)에 해당하는 원칙의 명칭을 순서대로 쓸 것.
- 괄호 안의 ㉠에 해당하는 용어를 쓸 것.
- 12가지 원칙으로 ㉠을 제작할 때 나타나는 효과를 1가지 서술할 것.

<수고하셨습니다.>

한국교육과정평가원