학습과정명		카툰			
■ 주차별 강	■ 주차별 강의(실습·실기·실험) 내용				
주별	차시	수업(실습·실기·실험) 내용	과제 및 기타 참고사항		
	1	* 오리엔테이션 : 전반적인 수업계획을 설명하고, 학습과정의 강의 진행방식, 개인준비물 등에 대해 설명한다. 1)강의주제: 카툰의 역사 1 2)강의목표: 카툰의 역사에 대해 설명할 수 있다. 3)강의세부내용: - 사람과 사람간의 소통인 기호에 대한 의미작용 - 세계카툰의 역사	(1) 수업방법 : 강의 (2) 학습자료 : 수업계획서, 주교재 p.9-13 카툰의 세계역사, 참고문헌 p.6-21 카툰의 기호와 커뮤니케이션, PPT (3) 활용 기자재 : PC, 빔프로젝트 (4) 과제물 ① 주제 : 발상전환 아이디어 스케치 ② 제출주차 : 10주차 ③ 기타 : 평가방법 및 제출방식 안내		
제 1 주	2	1)강의주제: 카툰의 정의 2)강의목표: 카툰과 만화의 정의에 대해 설명할 수 있다. 3)강의세부내용: - 세계카툰과 만화의 정의 - 세계카툰과 만화의 차이점	(1) 수업방법 : 강의 (2) 학습자료 : 주교재 p.9-13 카툰의 세계역사, 참고문헌 p.6-21 카툰의 기 호와 커뮤니케이션, PPT (3) 활용 기자재 : PC, 범프로젝트		
	3	1)강의주제: 카툰의 역사 모작실습 1 2)강의목표: 카툰의 역사에 대해 이해하고, 예제를 모작하는 실습을 한다. 3)강의세부내용: - 카툰의 역사(불어의 카르통(carton)의 어원) - 카툰 예제를 모작하는 실습	(1) 수업방법 : 강의 (2) 학습자료 : 주교재 p.9-13 카툰의 세계역사, PPT (3) 활용 기자재 : PC, 빔프로젝트		
	4	1)강의주제: 카툰의 모작실습 2 2)강의목표: 카툰 예제를 모작하는 실습을 한다. 3)강의세부내용: - 실습 예제 자료를 바탕으로 풍자표현을 따라하는 실습	(1) 수업방법 : 실습 (2) 학습자료 : 주교재 p.9-13 카툰의 세계역사, PPT, 실습예제자료 (3) 활용 기자재 : PC, 빔프로젝트		
	1	1)강의주제: 카툰의 기본요소1 2)강의목표: 동굴벽화와 암각화를 통해 카툰의 기본요소인 해학과 풍자를 이해한다. 3)강의세부내용: - 카툰의 기본요소인 해학과 풍자에 대한 이해 - 라코스 동굴벽화와 암각화를 통한 인간의 창의적인 영역 이해 - 염원과 기원을 그리는 기호의미 작용 이해	(2) 학습자료 : 주교재 p.14-15 카툰의 기본요소(해학, 풍자), 참고문헌 p.22-30 카툰커뮤니케이션의 형성,		
제 2 주	2	1)강의주제: 카톤의 기본요소2 2)강의목표: 고분벽화와 희화화를 통해 카툰의 기본요소인 해학과 풍자를 이해한다. 3)강의세부내용: - 이집트의 고분벽화와 우리나라 고분벽화 비교 - 단순화 되고 과장된 감정표현과 희화화된 만화적 표현 이해	기본요소(해학, 풍자), 참고문헌 p.22-30 카툰커뮤니케이션의 형성, PPT		
	3	1)강의주제: 카톤의 기본요소 실습1 2)강의목표: 카톤의 기본요소 중 내용 극대화 방법을 이해하고 인물 극대화에 적용할 수 있다. 3)강의세부내용: - 인물을 극대화하는 표현 실습	(1) 수업방법 : 실습		
	4	1)강의주제: 카툰의 기본요소 실습2 2)강의목표: 해학과 풍자에 대해 이해하고 작품에 적용 시킬 수 있다. 3)강의세부내용:	(1) 수업방법 : 실습		

I	T	- 해학과 풍자에 대한 이해	
		- 해학과 풍자가 담긴 작품 제작 실습	(3) 활용 기자재 : PC, 빔프로젝트
		1)강의주제: 캐리커처1	
		2)강의목표:	
			(1) 수업방법 : 강의
		- 인쇄술과 만화의 관계에 대해 이해한다.	(2) 학습자료 : 주교재 p.16-18
	1	3)강의세부내용:	캐리커처, 참고문헌 p.31-42 카툰 커
	'	- 캐리커쳐를 활용한 이전 세대의 작업 방식	뮤니 케이션의 발전, PPT
		기다기자를 들당한 이런 세네의 국립 중국 - 인쇄술의 발달로 인한 대량생산이 대중성을 필요로 하는 만	
		화와 카툰에 미친 영향력 이해	(3) 월등 기자세 : FO, 급프로크트
		- 시대적 상황을 바탕으로 그 시대의 캐리커쳐 구성의 특징	
		1)강의주제: 캐리커처2	
		2)강의목표: 풍속화와 만화에서의 캐리커쳐에 대해 알아본다.	(1) 수업방법 : 강의
		3)강의세부내용:	(2) 학습자료 : 주교재 p.16-18 캐리커
제 3 주	2	풍속화가인 월리엄호가스. 오노레 도미에, 김홍도. 신윤복 이	처, 참고문헌 p.31-42 카툰 커뮤니 케
		외에 시대별 풍속화가의 그림 참조를 통해 표현된 캐리커쳐에	이션의 발전, PPT
		대한 이해	(3) 활용 기자재 : PC, 빔프로젝트
		1)강의주제: 캐리커처 실습 1	(1) 수업방법 : 실습
		2)강의목표: 인물 과장에 대해 표현_단순화 실습을 한다.	(2) 학습자료 : 주교재 p.16-18 캐리커
	3	3)강의세부내용:	처, PPT, 실습예제자료
		- 사람의 특징을 과장하여 우습게 표현해 보는 실습	(3) 활용 기자재 : PC, 빔프로젝트
		1)강의주제: 캐리커처 실습 2	
	4	2)강의목표: 인물 과장에 대해 표현_세밀화 실습을 한다.	(1) 수업방법 : 실습
	4	3)강의세부내용:	(2) 학습자료 : 주교재 p.19 캐리커처
		- 객관화와 과장, 인물의 덧붙여진 표현에 대한 특징을 세밀	구성법, PPT, 실습예제자료
		하게 표현하는 실습	(3) 활용 기자재 : PC, 빔프로젝트
		1)강의주제: 한국 카툰의 역사와 기호특성 1	
		2)강의목표: 한국 카툰과 기호의 속성에 대해 알아본다.	(1) 수업방법 : 강의
		3)강의세부내용:	(1) 구입정입 · 정의 (2) 학습자료 : 주교재 p.20-22 한국카
	1	- 한국 카툰의 역사	(2) 학급자료 · 구교제 p.20-22 현국가 툰의 역사, 참고문헌 p.43-49 카툰기호
	'	- 기호의 속성(단순화, 첨예화. 동화의 각 특성별 내용)에 대	의 특성, PPT
		한 이해	의 특성, PPI (3) 활용 기자재 : PC, 빔프로젝트
		- 통화 보편성과 수용자가 카툰화에 감정이입하는 과정에 대	(3) 활용 기자재 · PC, 임프도젝트
		한 이해	
	2	1)강의주제: 한국 카툰의 역사와 기호특성 2	
		2)강의목표: 한국 카툰의 형태적 내용적 특성에 대해 알아본	(1) 수업방법 : 강의
		다.	(2) 학습자료 : 주교재 p.20-22 한국카
		3)강의세부내용:	툰의 역사, 참고문헌 p.43-49 카툰기호
제 4 주		- 감정기호. 동작기호. 자세기호 등 형태적 특징	의 특성, PPT
		- 내용적 특성이 어떻게 수용자에게 기호로써 전달이 되는지	(3) 활용 기자재 : PC, 빔프로젝트
		에 대한 이해	
		1)강의주제: 한국 카툰의 역사 모작 1	(1) 수업방법 : 실습
		2)강의목표: 한국 카툰에 대해 이해하고, 스케치하는 실습을	(2) 학습자료 : 주교재 p.20-22 한국카
	3	한다.	툰의 역사, PPT, 실습예제자료
		3)강의세부내용:	(3) 활용 기자재 : PC, 빔프로젝트
		- 한국 카툰의 역사와 이해	(4) 기타 : 개인 준비물(펜, 채색도구)
		- 한국카툰 스케치를 모작하는 실습	
		1)강의주제: 한국 카툰의 역사 모작 2	(1) 수업방법 : 실습
	4	2)강의목표: 모작한 스케치에 채색하는 실습을 한다.(칼라 또	
		는 흑백)	툰의 역사, PPT, 실습예제자료
		3)강의세부내용:	(3) 활용 기자재 : PC, 빔프로젝트 (4) 기타 : 개인 준비물(펜, 채색도구)

		하는 실습	
		1)강의주제: 카툰의 표현요소와 기표를 통한 의미전달1	
		2)강의목표: 카툰의 표현요소 중 인물의 동작과 자세에 대해	(1) 수어바버 · 가이
			(2) 학습자료 : 주교재 p.23-24 카툰의
	1	3)강의세부내용:	특징적 표현요소, 참고문헌 p.50-55 카
		- 인물의 동작과 자세를 동작선과 점을 사용하는 방법	툰커뮤니케이션의 기표적 접근, PPT
		- 동작선의 사용에 따라 카툰의 기호가 가진 기호적 가치가	(3) 활용 기자재 : PC, 빔프로젝트
		변하는 상황에 대해 이해	
		1)강의주제: 카툰의 표현요소와 기표를 통한 의미전달2	
		2)강의목표: 카툰의 표현요소 중 사물형태와 배치. 배경형태와	
		배치에 대해 알아본다.	(1) 수업방법 : 강의
			(2) 학습자료 : 주교재 p.23-24 카툰의
	2	3)강의세부내용:	특징적 표현요소, 참고문헌 p.50-55 카
		- 사물형태와 배치, 배경형태와 배치에 대한 이해	툰커뮤니케이션의 기표적 접근, PPT
		- 사물의 기호적인 성격이 강할 때, 배경과 상황이 상이 할	(3) 활용 기자재 : PC, 빔프로젝트
		때, 상식을 벗어나는 엉뚱한 발상의 결합에 대한 상황에 따른	(5) 월등 기자세 : FO, 급프로젝트
제 5 주		이해	
_		1)강의주제: 카툰의 표현요소 실습1	1) 수업방법 : 실습
		2)강의목표: 카툰의 이슈_스케치 실습을 한다.	(2) 학습자료 : 주교재 p.23-24 카툰의
	3	3)강의세부내용:	특징적 표현요소, PPT, 실습예제자료
	J		
			(3) 활용 기자재 : PC, 빔프로젝트
		- 카툰의 특징적 표현인 과장하고 덧붙이는 스케치 실습	(4) 기타 : 개인 준비물(펜, 채색도구)
			(1) 수업방법 : 실습
		1)강의주제: 카툰의 표현요소 실습2	(2) 학습자료 : 주교재 p.23-24 카툰의
			특징적 표현요소, PPT, 실습예제자료
	4	2)강의목표: 카툰의 이슈_ 채색완성 실습을 한다. (칼라 또는	(3) 활용 기자재 : PC, 빔프로젝트
	4	흑백)	(4) 기타 : 개인 준비물(펜, 채색도구)
		3)강의세부내용:	(5) 수시평가 :
		- 작성한 스케치에 다양한 펜과 채색도구를 활용해 채색을 완	
		성해보는 실습	① 시험구분 : 실기시험(캐리커쳐 그리
			기)
			② 시행주차 : 5주차
		1)강의주제: 카툰의 표현방법과 커뮤니케이션의 기의적 접근1	(1) 수업방법 : 강의
		2)강의목표: 카툰의 표현 방법과 창작자의 기의에 대해 알아	(2) 학습자료 : 주교재 p.25 카툰의 표
	1	본다.	
		3)강의세부내용:	현방법, 참고문헌 p.56-58 카툰커뮤니
		- 항축적이며 비유적인 카툰의 다양한 의미 해석 이해	케이션의 기의적 접근, PPT
		- 실습예제를 통한 카툰의 표현방법 이해	(3) 활용 기자재 : PC, 빔프로젝트
		1)강의주제: 카툰의 표현방법과 커뮤니케이션의 기의적 접근2	
	2	i e e e e e e e e e e e e e e e e e e e	
		2)강의목표: 카툰의 표현방법과 사회적 키워드와 수용자의 기	(1) A OLIVINI . 71 OL
		의에 대해 알아본다.	(1) 수업방법 : 강의
			(2) 학습자료 : 주교재 p.25 카툰의 표
-u c -		- 창작자의 기의와 사회적키워드, 수용자에 의해 추가된 기의	현방법, 참고문헌 p.56-58 카툰커뮤니
제 6 주		로 다양한 해석이 있을 수 있는 카툰의 표현방법 이해	케이션의 기의적 접근, PPT
		- 다양한 해석과 기호를 통한 창작자와 수용자의 의미작용에	(3) 활용 기자재 : PC, 빔프로젝트
		대한 이해	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
		- 예제와 표를 통한 사회적 키워드를 이해	
		- 에세와 표를 중만 사외식 기워드를 이해 1)강의주제: 카툰의 표현방법을 위한 키워드 정리 실습1	
	3		(1) 수업방법 : 실습
		2)강의목표: 내용을 정리하여 요약 할 수 있다.	(2) 학습자료 : 주교재 p.25 카툰의 표
		3)강의세부내용:	현방법, PPT
		- 사회적 이슈를 바탕으로 뉴스를 선정	(3) 활용 기자재 : PC, 빔프로젝트, 실
		- 주관적인 생각을 배제하고, 객관적인 마음으로 키워드를 정	
		그러도 사스	습 예제자료
		리하는 실습	
	4		(1) 수업방법 : 실습

			(2) 학습자료 : 주교재 p.25 카툰의 표
		2)강의목표: 키워드를 바탕으로 스케치하는 실습을 한다.	현방법, PPT
		3)강의세부내용:	(3) 활용 기자재 : PC, 빔프로젝트, 실
		- 정리한 키워드를 바탕으로 카툰표형방법에 따라 스케치하는	습 예제자료
		방법 실습	(4) 기타 : 개인 준비물(펜, 채색도구),
			수시고사 피드백
	1	중간고사	
제 7 주	2	중간고사	
	3	중간고사	
	4	중간고사	
		1)강의주제: 카툰 내용의 키워드와 의미 작용 유형1	
		2)강의목표: 카툰 내용의 키워드를 찾고, 인물과 동물 그리고	(1) 스어바버 : 가이
		사물의 의미작용 대해 알아본다.	
		3)강의세부내용:	(2) 학습자료 : 주교재 p.36-53 내용의
	1	- 1인의 의미작용과 동물이 등장했을 때, 기존의 고정관념을	키워드 찾기, 참고문헌 p.59-91 카툰기
		허무는 풍자를 대입하는 방법	호의 의미작용유형_인물과 동물의 의미
		- 수용자가 인식하고 있는 지식을 바탕으로 카툰은 해석될 수	작용, PPT
		있으며, 이 과정에서 수용자의 웃음을 유발할 수 있고, 이러	(3) 활용 기자재 : PC, 빔프로젝트
		한 해석을 예제를 통해 이해	
		1)강의주제: 카툰 내용의 키워드와 의미 작용 유형2	
		2)강의목표: 카툰 내용의 키워드를 찾고 2인 이상의 캐릭터가	(1) 스어바버 : 71이
		등장했을 때 의미작용에 대해 알아본다.	(2) 학습자료 : 주교재 p.36-53 내용의
	2	3)강의세부내용:	키워드 찾기, 참고문헌 p.59-91 카툰기
		- 2인 이상의 경우, 기본개념과 해석에 따라 상황에 따른 기	
제 8 주		표와 기의가 달라질 수 있음을 이해	작용, PPT
		ex) 남과여 등장의 경우, 카툰의 희극적인 이야기소재로 풍자	(3) 활용 기자재 : PC, 빔프로젝트
		되며, 다수가 등장할 때 사회적 주제의식이 강해짐	
		1)강의주제: 내용의 키워드 찾기 실습1	(1) 수업방법 : 실습
		2)강의목표: 카툰구성의 아이디어를 스케치하는 실습을 한다.	(2) 학습자료 : 주교재 p.36-53 내용의
	3	3)강의세부내용:	키워드 찾기, PPT
	3	- 환경문제를 대입한 아이디어 스케치 실습	(3) 활용 기자재 : PC, 빔프로젝트, 실
		- 카툰구성의 아이디어를 바탕으로 비유작업을 스케치하는 실	습 예제자료
		습	(4) 기타 : 개인 준비물(펜, 채색도구)
		1)강의주제: 내용의 키워드 찾기 실습 2	(1) 수업방법 : 실습
	4		(2) 학습자료 : 주교재 p.36-53 내용의
		2)강의목표: 카툰구성의 아이디어 채색을 완성하는 실습을 한	키워드 찾기, PPT
		다. (칼라 또는 흑백)	(3) 활용 기자재 : PC, 빔프로젝트, 실
		3)강의세부내용:	습 예제자료
		- 카툰 구성이 돋보일 수 있게 스케치한 작품을 채색하는 실	(4) 기타 : 개인 준비물(펜, 채색도구),
		습	중간고사 피드백
		1)강의주제: 카툰기호의 상징의미작용 구성요소 아이디어 찾	
		7  1	(1) 수업방법 : 강의
		2)강의목표: 카툰의 구성요소 아이디어 찾기에 대해 이해한다.	
	1	3)강의세부내용:	디어찾기, 참고문헌 p.92-113 카툰기
		- 인물과 배경 이외 이야기를 풀어가는 장치로써의 사물과 이	
제 9 주		러한 사물의 상징적의미를 작용시키는 방법	오크 크미역중ㅠ요_사물과 성당의 크미 작용, PPT
			· = /
		ex) 동정과 강압. 유머와 풍자의 상징으로 어떻게 의미작용을	(J) 철당 기자재 · PU, 펌프노젝트
		하는지	
	2	1)강의주제: 카툰기호의 상징의미작용구성요소 아이디어 찾기	(1) 수업방법 : 강의
i		<u> </u>	L

		To	
		2 2)강의목표: 사회적 메타포 중 가치와 사랑의 상징적 사물에 대해 알아본다. 3)강의세부내용: - 가치와 사랑의 상징적 사물에 대한 이해 - 돈의 상징과 아가페, 필리아, 스트로게, 에로스 등 다양한 사랑의 상징을 어떻게 카툰에서 표현하는 방법 1)강의주제: 카툰 아이디어 찾기 실습 1 2)강의목표: 카투구성 요소인 메타포를 스케치하는 실습을 한	디어찾기, 참고문헌 p.92-113 카툰기 호의 의미작용유형_사물과 상징의 의미 작용, PPT
	3	다 3)강의세부내용: - 숨겨서 비유하는 수사법인 메타포 표현 - 메타포 표현을 바탕으로 사회문제를 살펴보고, 아이디어를 구상한 후 이미지를 스케치하는 실습	(2) 학습자료 : 주교재 p.54-72 구성요 소 아이디어찾기, PPT (3) 활용 기자재 : PC, 범프로젝트, 실 습 예제자료 (4) 기타 : 개인 준비물(펜, 채색도구)
	4	1)강의주제: 카툰 아이디어 찾기 실습 2 2)강의목표: 카툰구성 요소인 메타포 채색을 완성하는 실습을 한다. (칼라 또는 흑백) 3)강의세부내용: - 스케치한 작품을 채색하는 실습	(1) 수엄방법: 실습 (2) 학습자료: 주교재 p.54-72 구성요 소 아이디어찾기, PPT (3) 활용 기자재: PC, 빔프로젝트, 실 습 예제자료 (4) 기타: 개인 준비물(펜, 채색도구)
	1	1)강의주제: 발상의 전환과 배경과 환경의 의미작용 1 2)강의목표: 발상의 전환 중 비극적인 배경에 대해 알아본다. 3)강의세부내용: - 배경 설정과 배경이 표현된 장치인 환경은 인물 주변의 상 황을 알려주는 역할을 하는 상징적 의미임을 이해 - 다양한 배경을 비극적인 카툰을 에시로 확인	(1) 수업방법 : 강의 (2) 학습자료 : p.74-91 발상의 전환 요소찾기, 참고문헌 p.114-127 카툰기
제 10 주	2	1)강의주제: 발상의 전환과 배경과 환경의 의미작용 2 2)강의목표: 발상의 전환 중 부조리와 고립무언의 배경에 대해 알아본다. 3)강의세부내용: - 실 상황과는 다른 의미작용을 위해 부조리한 상황을 보여주는 발상의 전환 이해 - 부조리와 고립되어 구원받을 수 없는 상황의 카툰이미지를 다양한 다른 기호 관점에서 살펴보기	(2) 학습자료 : 주교재 p.74-91 발상의 전환 요소찾기, 참고문헌 p.114-127 카툰기호의 의미작용유형_ 배경과 환경의 의미작용
	3	1)강의주제: 발상의 전환 실습 1 2)강의목표: 카툰의 구성요소인 발상의 전환_스케치하는 실습을 한다. 3)강의세부내용: - 발상의 전환이라는 내용으로 키워드를 다각적으로 분석하는 실습 - 한 가지 주제로 가장 희화적이고 해학적인 비유를 스케치하는 실습	(2) 학습자료 : 주교재 p.74-91 발상의 전환 요소찾기, PPT (3) 활용 기자재 : PC, 빔프로젝트, 실 습 예제자료 (4) 기타 : 개인 준비물(펜, 채색도구)
	4	1)강의주제: 발상의 전환 실습 2 2)강의목표: 카툰의 구성요소인 발상의 전환_ 채색을 완성하는 실습을 한다. (칼라 또는 흑백) 3)강의세부내용: - 발상의 전환이 돋보이도록 스케치한 작품을 채색하는 실습	(1) 수엄방법: 실습 (2) 학습자료: 주교재 p.74-91 발상의 전환 요소찾기, PPT (3) 활용 기자재: PC, 빔프로젝트, 실 습 예제자료 (4) 기타: 개인 준비물(펜, 채색도구) (5) 과제물: 제출기한(10주차)
제 11 주	1	1)강의주제: 반전 포인트와 의미작용의 해석1 2)강의목표: 인물과 의인화의 해석에 대해 알아본다. 3)강의세부내용:	(1) 수업방법 : 강의 (2) 학습자료 : 주교재 p.92-107 반전 의 포인트 찾기, 참고문헌 p.128-137

		- 풍자화와 캐리커처의 의미	카툰기호의 의미작용분석_의미작용의
		- 풍자화와 캐리커쳐의 해석적 특징	해석, PPT
		- 예시를 통해 반전 포인트를 살펴보기	(3) 활용 기자재 : PC, 빔프로젝트
		1)강의주제: 반전 포인트와 의미작용의 해석2	(1) 수업방법 : 강의
		2)강의목표: 과장의 해석 풍자의 해석에 대해 알아본다.	(2) 학습자료 : 주교재 p.92-107 반전
	2	3)강의세부내용:	의 포인트 찾기, 참고문헌 p.128-137
	۷	- 상징적 캐릭터를 과장과 생략의 기호로 표현하는 방법 이해	카툰기호의 의미작용분석_의미작용의
		- 현실적인 비판과 풍자를 중화시켜주는 역할은 어떻게 반전	해석, PPT
		되어 표현하는 방법	(3) 활용 기자재 : PC, 빔프로젝트
		1)강의주제: 반전의 포인트 구상 실습 1	(1) 수업방법 : 실습
		2)강의목표: 한 칸의 내용에 반전을 모색하는 구성_스케치하	(2) 학습자료 : 주교재 p.92-107 반전
	3	는 실습을 한다.	의 포인트 찾기, PPT
	J	3)강의세부내용:	(3) 활용 기자재 : PC, 빔프로젝트, 실
		- 한 칸의 내용에 반전을 모색 할 수 있는 아이디어를 구상	습 예제자료
		- 이를 바탕으로 스케치 하는 실습	(4) 기타 : 개인 준비물(펜, 채색도구)
		1)강의주제: 반전의 포인트 구상 실습 2	(1) 수업방법 : 실습
		2)강의목표: 한 칸의 내용에 반전을 모색하는 구성_채색을 완	(2) 학습자료 : 주교재 p.92-107 반전
	4	성하는 실습을 한다. (칼라 또는 흑백)	의 포인트 찾기, PPT
		3)강의세부내용:	(3) 활용 기자재 : PC, 빔프로젝트, 실
		- 반전이 돋보이도록 스케치한 작품을 채색하는 실습	습 예제자료
			(4) 기타 : 개인 준비물(펜, 채색도구)
		1)강의주제: 카툰의 표현적 패턴과 표를 통한 의미작용의 분	
		석1 	(1) 수업방법 : 강의
		2)강의목표: 카툰의 표현과 창작자와 수용자의 의미 분석에	(2) 학습자료 : 주교재 p.108-124 표현
		대해 알아본다.	적 패턴 찾기, 참고문헌 p.137-145 카
	1	3)강의세부내용:	툰기호의 의미작용분석 의미작용의 분
		- 카툰의 표현	석, PPT
		- 창작자와 수용자의 의미 분석(수용자의 가치관에 따라 다르	(3) 활용 기자재 : PC, 빔프로젝트
		게 해석될 수 있음)	
		- 표현적 패턴과 의미 분석작용을 소쉬르의 표를 통해 이해	
		1)강의주제: 카툰의 표현적 패턴과 표를 통한 의미작용의 분	(1) 수업방법 : 강의
		42	(2) 학습자료 : 주교재 p.108-124 표현
		2)강의목표: 카툰의 표현과 수용자의 의미분석에 대해 알아본	적 패턴 찾기, 참고문헌 p.137-145 카
	2	다.	툰기호의 의미작용분석_의미작용의 분
제 12 주		3)강의세부내용:	석, PPT
		- 창작자와 수용자의 의미 분석에 따라 다양한 카툰의 표현적	(3) 활용 기자재 : PC, 빔프로젝트
		패턴을 예제로 정리	(1) 수업방법 : 실습
		1)강의주제: 카툰 표현적 패턴 실습1	(1) 구입당답 · 글답 (2) 학습자료 : 주교재 p.108-124 표현
		2)강의목표: 작가만의 패턴적 개성_스케치하는 실습을 한다.	적 패턴 찾기, PPT
	3	3)강의세부내용:	(3) 활용 기자재 : PC, 빔프로젝트, 실
		- 작가만의 개성인 특징적 패턴으로 독자들에게 신선한 즐거	습 예제자료
		움을 각인시키도록 스케치하는 실습	(4) 기타 : 개인 준비물(펜, 채색도구)
			(4) 기다 : 개인 준비율(펜, 세역포干) (1) 수업방법 : 실습
	4	1)강의주제: 카툰 표현적 패턴 실습 2	(2) 학습자료 : 주교재 p.108-124 표현
		2)강의목표: 작가만의 패턴적 개성_채색을 완성하는 실습을	적 패턴 찾기, PPT
		한다. (칼라 또는 흑백)	(3) 활용 기자재 : PC, 빔프로젝트, 실
		3)강의세부내용:	습 예제자료
		- 작가의 개성이 돋보이도록 스케치한 작품을 채색하는 실습	(4) 기타 : 개인 준비물(펜, 채색도구)
		1)강의주제: 카툰기호의 구성적 패턴찾기와 의미작용분석1	(1) 수업방법 : 강의
제 13 주	1	2)강의목표: 구성적 패턴과 유머의 의미작용에 대해 알아본다.	
M 13 T	'	2)강의세부내용:	(2) 릭급자료 · 구교세 p.126-143 구성 적 패턴 찾기, 참고문헌 p.146-161 카
L	<u> </u>	YO = 71   1   1   0	기 계년 조기, 협포표한 P.140 <sup>-</sup> 101 기

		- 구성적 패턴과 유머의 의미작용	툰기호의 의미작용분석, PPT
		- 가문을 구성적 패턴의 다양한 예제를 통해 분석	(3) 활용 기자재 : PC, 빔프로젝트, 실
		- 기군을 干성적 패인의 다양한 에제를 중에 문역	습 예제자료
		1)강의주제: 카툰기호의 구성적 패턴찾기와 의미작용분석2	(1) 수업방법 : 강의
		2)강의목표: 구성적 패턴과 풍자의 의미작용에 대해 알아본다.	(2) 학습자료 : 주교재 p.126-143 구성
			적 패턴 찾기, 참고문헌 p.146-161 카
	2	3)강의세부내용:	툰기호의 의미작용분석, PPT
		- 풍자의 핵심인, 비유와 드러내기를 통한 비웃음의 미학	(3) 활용 기자재 : PC, 빔프로젝트, 실
		- 상황연출의 카툰을 구성적 패턴의 다양한 예제를 통해 분석	습 예제자료
		1)강의주제: 카툰의 구성적 패턴 실습 1	(1) 수업방법 : 실습
		2)강의목표: 카툰작업의 구성적 패턴을 바탕으로 작가 개성	(1) 구입성급 · 필입 (2) 학습자료 : 주교재 p.126-143 구성
		표현하기_스케치하는 실습을 한다.	적 패턴 찾기, PPT
	3	3)강의세부내용:	
		- 작가의 개성을 표현하는 레이아웃 등의 구성적 패턴은 작가	(3) 활용 기자재 : PC, 빔프로젝트, 실
		를 각인시키는 요소가 됨을 이해	습 예제자료
		- 이를 바탕으로 개성있는 스케치를 실습	(4) 기타 : 개인 준비물(펜, 채색도구)
		1)강의주제: 카툰의 구성적 패턴 실습 2	(1) 수업방법 : 실습
		2)강의목표: 카툰작업의 구성적 패턴을 바탕으로 작가 개성	(2) 학습자료 : 주교재 p.126-143 구성
		표현하기_채색을 완성하는 실습을 한다. (칼라 또는 흑백)	적 패턴 찾기, PPT
	4	3)강의세부내용:	(3) 활용 기자재 : PC, 빔프로젝트, 실
		- 구성패턴에 대한 이해를 바탕으로 스케치한 작품을 채색하	습 예제자료
		는 실습	(4) 기타 : 개인 준비물(펜, 채색도구)
		1)강의주제: 카툰의 해학적 요소 찾기와 커뮤니케이션으로서	
		의 카툰기호1	(1) 수업방법 : 강의
		2)강의목표: 카툰의 해학적 요소로의 기호와 커뮤니케이션에	(2) 학습자료 : 주교재 p.144-163 해학
	1	대해 알아본다.	적 요소찾기, 참고문헌 p.162-168 커
		3)강의세부내용:	뮤니케이션으로서의 카툰기호, PPT
		- 무언극과 같은 카툰의 기호와 의미작용 이해	(3) 활용 기자재 : PC, 빔프로젝트
		- 의미작용의 창작자와 수용자간의 커뮤니케이션에 관해 정리	
		1)강의주제: 카툰의 해학적 요소 찾기와 커뮤니케이션으로서	
		의 카툰기호2	(1) 수업방법 : 강의
		2)강의목표: 카툰의 해학적 요소로의 기호의 기능과 전망에	(2) 학습자료 : 주교재 p.144-163 해학
	2	대해 알아본다.	적 요소찾기, 참고문헌 p.162-168 커
	~	3)강의세부내용:	뮤니케이션으로서의 카툰기호, PPT
		- 해학적 요소와 기호적 통찰을 통해 카툰을 이해하고 해석하	(3) 활용 기자재 : PC, 빔프로젝트
제 14 주		는 방법	(6) 26 4 7 7 4 4 1 6, 11 1 1 1
		- 카툰이해 기반인 기호 이해	(1) A OLUMNIA ALA
		1)강의주제: 카툰의 해학적 요소 실습 1	(1) 수업방법 : 실습
		2)강의목표: 우회적 비판요소인 해학_스케치하는 실습을 한다.	
	3	3)강의세부내용:	적 요소찾기, PPT
		- 주제를 우회적으로 비판하여 독자들에게 즐거움을 주는 해	
		학적 요소 이해	습 예제자료
		- 이를 바탕으로 스케치를 하는 실습 1)가이즈제: 코트이 체하지 으스 시스 2	(4) 기타 : 개인 준비물(펜, 채색도구)
		1)강의주제: 카툰의 해학적 요소 실습 2 2)강의목표: 우회적 비판요소인 해학_채색을 완성하는 실습을	(1) 수업방법 : 실습 (2) 하스지로 : 즐교제 p 144-162 체하
	4	[2] 강의속표· 구외적 미판요도인 애익_새책들 환성하는 설립들 한다. (칼라 또는 흑백)	(2) 익급자료 · 구교재 p.144-103 애익 적 요소찾기, PPT
		한다. (실다 또는 흑백) 3)강의세부내용:	역 요도찾기, PPT (3) 활용 기자재 : PC, 빔프로젝트, 실
		- 주제를 우회적으로 비판하여 즐거움을 주는 카툰스케치를	I .
		- 구제를 구외적으로 미판하여 물거품을 꾸는 가문스케지를 바탕으로 채색하여 완성하는 실습	대 에제자묘 (4) 기타 : 개인 준비물(펜, 채색도구)
			(코/ /  의 · /비리 포비츠(켄, 세역エ구)
ᅰ 4 5 조	1	기말고사	
제 15 주	- 0	기마는 기	
1	2	기말고사	

3	기말고사	
	기말고사	