

음악·미술 감상에서 느낌을 근거로 설명하기

똑똑 · 에디터 이음 · 발행 2026.09.30

느낌을 낳은 소리·색·구도·장면을 찾아 말합니다.

수치·상황·인물은 설명을 위한 가상 사례입니다. 특정 학교·제품·사람에 관한 조사 결과가 아닙니다.

쉬운 설명

느낌을 낳은 소리·색·구도·장면을 찾아 말합니다. 감상은 개인의 반응에서 시작하지만 표현의 근거를 찾으면 다른 사람과 대화할 수 있습니다. 작품에서 직접 듣거나 본 특징을 두 가지 적습니다.

핵심

- 감상은 개인의 반응에서 시작하지만 표현의 근거를 찾으면 다른 사람과 대화할 수 있습니다.
- 작품에서 직접 듣거나 본 특징을 두 가지 적습니다.
- 외부 작품의 이미지·음원을 보고서에 옮길 때에는 이용 조건을 확인합니다.

개념 · 무엇을 구분하나요?

감상은 개인의 반응에서 시작하지만 표현의 근거를 찾으면 다른 사람과 대화할 수 있습니다. “슬펐다” 뒤에 어떤 음 색이나 화면 배치가 그 느낌을 만들었는지 덧붙입니다. 다른 감상도 가능하므로 한 느낌을 정답으로 만들지 않습니다.

방법 · 어떤 순서로 확인하나요?

작품에서 직접 듣거나 본 특징을 두 가지 적습니다. 특징과 자신의 느낌을 “때문에”로 연결해 문장을 씁니다. 친구의 다른 느낌과도 작품 속 근거를 비교합니다.

가상 사례 · 직접 써 보는 비교

가상 짧은 음악은 낮은 음이 길게 이어지다가 높은 음으로 끝납니다. 한 학생은 긴장을, 다른 학생은 희망을 느낄 수 있습니다. 두 학생은 어느 부분을 근거로 삼았는지 말해 비교합니다.

한계 · 어디까지 말할 수 있나요?

외부 작품의 이미지·음원을 보고서에 옮길 때에는 이용 조건을 확인합니다. 작품 밖의 작가 의도를 감상 한 문장으로 확정하지 않습니다. 설명은 관찰 가능한 특징과 자신이 한 해석을 구별해 적습니다.

직접 생각해 보기

“그림이 무섭다”를 근거 한 문장으로 고쳐 보세요.

확인 설명

예: 화면의 어두운 색과 인물이 비어 있는 큰 공간 때문에 긴장감이 느껴진다.

감상에서 “좋았다”를 근거 있는 설명으로 바꾸려면?

감상은 개인의 반응에서 시작하지만 표현의 근거를 찾으면 다른 사람과 대화할 수 있습니다. “슬펏다” 뒤에 어떤 음색이나 화면 배치가 그 느낌을 만들었는지 덧붙입니다. 다른 감상도 가능하므로 한 느낌을 정답으로 만들지 않습니다. 외부 작품의 이미지·음원을 보고서에 옮길 때에는 이용 조건을 확인합니다.

이 글의 사례를 실제 학교나 사람에게 그대로 적용해도 되나요?

사례는 읽기 연습용입니다. 실제 판단에는 해당 장소·시기·대상과 원문 자료를 확인해야 합니다.

원문과 출처

• Smithsonian American Art Museum · Thinking Through Craft: Perspective Taking — <https://americanart.si.edu/education/k-12/resources/thinking-through-craft/perspective>: 관찰과 해석 분리, 여러 관점 비교
제작 방식과 정정 안내: <https://www.dokdok.co/about#editorial>

온라인 원문 · 수정된 내용은 아래 페이지에서 확인하세요.

<https://www.dokdok.co/reading/daily-2026-10-27>