



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

김 지 균 교수지도
석사학위 청구논문

시각문화교육으로서
시각전달디자인 교수·학습모형 개발

-웹 콘텐츠 활용을 중심으로-

2009

성신여자대학교 교육대학원
교육학과 미술교육전공
이 진 희

시각문화교육으로서
시각전달디자인 교수·학습모형 개발
-웹 콘텐츠 활용을 중심으로-

김 지 균 교수지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2009년 5월

성신여자대학교 교육대학원
교육학과 미술교육전공
이 진 희

인 준 서

이진희의 석사학위 논문으로 인준함.

심사위원 _____ 인

심사위원 _____ 인

심사위원 _____ 인

성신여자대학교 교육대학원

논문개요

현재 우리가 생활하는 사회는 다양한 시각이미지를 통해 정보를 얻고 전달하는 시대가 되었다. 이러한 시각이미지들은 사회·문화적 가치를 포함하고 있으며 긍정적·부정적으로 학생들에게 지대한 영향을 미치고 있다. 특히, 사춘기에 접어들어 정체성의 혼란을 겪고 있는 중학교 학생들에게 폭력적이며 부정적인 시각이미지는 질 높고 다양한 시각적 경험을 바탕으로 시각이미지를 비판적이며 종합적으로 이해할 수 있도록 하는 시각문화교육을 시급하게 요구한다.

일상의 모든 생활환경은 디자인으로 이루어져 있다. 우리가 경험하는 이러한 환경의 이미지들은 대부분 디자인 과정을 거쳐 생산된다. 그러나 디자인 문화를 제대로 향유하려면 감각적이고 시각적인 사고력이 요구된다. 디자인의 여러 영역 중 특히 시각전달디자인은 교육을 통해 보다 효과적인 정보전달 능력과 시각적 사고능력을 높여줄 수 있다. 따라서 본 연구에서는 시각문화교육과 디자인교육의 연계를 통해 시각전달디자인에 대한 이해와 시각적 의사소통 능력을 기르고, 학생들이 학습에 대한 동기를 유발하기 위한 도구로 웹 콘텐츠를 활용하여 시각문화교육의 가능성을 모색하고자 하였다. 이를 위해서, 다음과 같은 연구 과제를 중점적으로 모색하고 규명하였다.

첫째, 시각문화의 정의와 영역을 검토함으로써 시각문화란 무엇인가를 알아본다.

둘째, 시각문화교육의 이론적 배경을 통해 시각문화교육의 필요성을 밝히고 구체적인 교육의 방향 및 방법을 소개한다.

셋째, 시각문화로서 디자인교육의 중요성을 밝히고 7차 교육과정 개정안을 검토함으로써 시각문화교육과 시각전달디자인교육의 연계가능성을 모색한다.

넷째, 시각전달디자인의 영역 및 교과서 분석을 통해 학습내용 및 방향을 설정한다.

다섯째, 연구 내용을 바탕으로 교수·학습모형을 설계하여 제시한다.

본 연구의 목적은 시각문화교육의 필요성과 시각전달디자인의 중요성을 강조하고, 시각문화교육을 통해 학습자의 시각문화에 대한 올바른 이해와 문화생산자로서의 주체성 신장을 돕기 위한 교수·학습모형을 개발하는 것이다. 이를 위해 다음과 같은 교수·학습 모형을 구성하였다.

첫째, 교수·학습 모형은 총 4차시로 미적체험, 표현, 감상을 연결하여 미술 교과내의 통합을 시도하였고 학습목표에 따른 성취수준과 활동지 및 태도를 함께 평가하여 학습결과와 과정을 모두 고려하도록 하였다.

둘째, 1차시에는 시각전달디자인이 무엇인지 이해하고 이미지에 대한 비판적인 경험을 갖게 한다. 이를 위해 학생들 스스로 문제를 발견할 수 있도록 정보 탐색의 기회를 제공하고 모둠 활동지의 작성을 하면서 자연스럽게 문제해결의 방법을 탐색하도록 하였다.

셋째, 2차시와 3차시에는 나를 알아보는 활동을 통해 정체성을 확립하고 주제를 분명하게 정하도록 하며, 디자인 계획 활동지를 이용해 다양하고 구체적인 구상이 이루어지도록 유도하였다.

넷째, 4차시에는 작품을 발표하고 나와 친구의 작품을 감상하는 활동을 통해 다양한 관점에서 작품 해석하는 능력을 길러주고 다른 사람을 이해할 수

있는 경험을 갖도록 하였다.

이상에서 수행한 연구결과를 바탕으로 시각문화교육에서 디자인의 지도방안에 대한 제안점을 밝히면 다음과 같다.

첫째, 시각문화교육은 사회적·문화적 가치가 포함된 시각이미지의 해석과 의미를 파악하기 위한 문화교육이다.

둘째, 시각문화교육과 디자인은 밀접한 관계를 맺고 있으며 디자인영역에서 시각전달디자인은 그 특성상 시각이미지의 비판적 해석능력과 정보 전달을 위한 시각적 표현능력의 함양이 기대된다.

이러한 시각문화교육에서 시각전달디자인을 적절하게 수용하고 교육할 수 있도록 디자인과정을 체계적으로 적용시키고, 구체적이고 다양한 교수·학습 방법의 개발 및 지속적인 연구가 뒷받침 되어야 할 것이다.

목 차

논문개요

I. 서론	1
1. 연구의 필요성 및 목적	1
2. 연구의 방법 및 내용	3
3. 연구의 제한점	4
II. 시각문화와 미술교육	5
1. 시각문화의 이해	5
(1) 시각문화의 정의	5
(2) 시각문화의 영역	8
2. 시각문화교육	10
(1) 시각문화교육의 배경	10
(2) 시각문화교육의 필요성	19
(3) 시각문화교육의 방향	21
(4) 시각문화교육의 방법	24
(5) 시각문화교육의 과제	26
III. 시각문화교육과 시각전달디자인의 연계	28
1. 시각문화로서 디자인교육	28
2. 시각문화와 시각전달디자인	30
(1) 시각전달디자인의 개념 및 영역	30

(2) 커뮤니케이션과 시각전달	32
3. 미술과의 제7차 교육과정 개정안	35
(1) 개정 배경	35
(2) 미술과 개정의 기본 방향	35
(3) 미술과 개정 내용 및 체계	36
IV. 시각전달디자인의 매체 및 교과서 분석	42
1. 시각전달디자인의 매체	42
2. 중학교 미술교과서에서 시각전달디자인의 영역	43
V. 교수·학습 모형의 설계 및 개발	47
1. 설계방향	47
(1) 학습자 분석	48
(2) 학습방법	53
2. 교수·학습 모형	56
(1) 단원 지도 계획	56
(2) 본시 교수·학습모형	58
(3) 평가	83
(4) 수업의 실제	86
(5) 교수·학습의 결과	111
VI. 결론	115

참고문헌

ABSTRACT

표 목 차

[표 1] 시각문화의 개념 정의	6
[표 2] 시각문화의 영역 분류	9
[표 3] 미술과의 영역별 목표	22
[표 4] 미술과의 학교 급별 목표	38
[표 5] 미술과 내용체계	39
[표 6] 미술과 교육과정 개정 비교표	40
[표 7] 시각전달디자인의 매체	42
[표 8] 시각전달디자인의 영역 교과서 분석	44
[표 9] 시각전달디자인의 영역 교과서 제안	46
[표 10] 청소년 발달단계와 시각문화 능력과의 관계	51
[표 11] 문제중심학습의 교수·학습 절차	55
[표 12] 단원 지도 계획	57
[표 13] 단원 교수·학습 계획	58
[표 14-1] 본시 교수·학습모형 (1차시/4)	58
[표 14-2] 모둠 활동지	64
[표 14-3] 학습자료	66
[표 15-1] 본시 교수·학습모형 (2차시/4)	69
[표 15-2] 개인 활동지	73
[표 15-3] 디자인 계획	74
[표 16] 본시 교수·학습모형 (3차시/4)	75
[표 17-1] 본시 교수·학습모형 (4차시/4)	77

[표 17-2] 감상 활동지	81
[표 18] 성취기준 평가	83
[표 19] 수행과정 평가	85

그림 목 차

[그림 1] POP의 예	43
[그림 2] 사인디자인의 예	43
[그림 3] CI의 예	43
[그림 4] 포스터	63
[그림 5] 책표지디자인	63
[그림 6] TV광고	63
[그림 7] 인터넷 배너 광고	64
[그림 8] 연예인 노홍철의 미니홈피	72
[그림 9] 모듬활동지	87
[그림 10] 휴대폰 광고디자인	87
[그림 11] 학생작품1	89
[그림 12] 학생작품2	92
[그림 13] 학생작품3	95
[그림 14] 학생작품4	99
[그림 15] 감상활동지1	103
[그림 16] 감상활동지2	105
[그림 17] 감상활동지3	107
[그림 18] 감상활동지4	109

I. 서론

1. 연구의 필요성과 목적

오늘날 미디어의 발달로 다양한 형태의 시각이미지가 빠르게 생성되며 대량으로 소비되고 있는 가운데 학생들은 인터넷, TV, 영화, 잡지, 게임, 만화, 스포츠 등과 같은 이미지에 노출되어 있다. 이러한 환경은 자신만의 홈페이지나 블로그를 만들어내는 학생들에게는 시각이미지의 소비자인 동시에 생산자가 되기도 한다.

21세기는 문화의 세기라는 담론과 더불어 시각문화에 대한 관심이 지대해지게 되었다. 던컴(Duncum)과 프리드맨(freedman)을 비롯한 몇몇 미술교육자들은 미술교육에서 시각문화를 사회적, 정치적 관점을 통해 비판적으로 해석할 수 있는 감식안의 필요성을 강조하였다. 특히, 던컴은 시각문화미술교육(Visual Culture Art Education)이라는 용어를 제시하면서 미술교육은 테크놀로지의 발달로 인하여 이미지의 생산이 가속화되는 사회현상 속에서 일상생활에서의 미학적 경험에 초점을 두어야 한다고 하였다. 윌슨(Wilson)과 바렛(Barrett)도 미술교육은 학생들의 관심에서 출발한 시각문화의 비판적 해석을 위한 접근방식으로 이행해야 한다고 했다. 이러한 주장들은 학생들이 일상생활에서 부딪치는 대중매체와 인터넷 등을 통해 생산·소비되는 이미지들에 대한 시각적 경험들로부터의 영향을 비판적으로 판단하고 반응하는 것에서 출발하고 있다. 학생들이 광고를 비롯한 많은 시각적 메시지들을 무분별하게 받아들이는 것이 아니라 정확한 가치판단에 의해 올바른 선택을 함으로써 그들의 삶의 태도, 신념, 가치관 형성에 바람직한 결과를 가져올 것이다. 따라서 미술과 교육에서 시각문화를 어떻게 수용하여야 하는

가에 대한 모색이 시급하다.¹⁾

2007년 고시된 제7차 미술과 교육과정 개정안에서는 시각 환경에 대한 올바른 이해와 선별능력, 자신의 삶 속에 의미 있게 적용할 수 있는 능력의 배양을 위한 유의미한 학습경험을 제공하기 위해 ‘시각문화환경’, ‘영상 표현’ 관련 내용이 새롭게 제시 되는 등 시각문화에 대한 학습 경험의 중요성을 강조하고 있다. 이전의 교육과정에 비해 맥락적인 시각문화교육의 중요성을 강조함에도 불구하고 교육현장에서는 시각문화의 범위와 내용의 방대함으로 인해 단순한 지식전달에 그치거나 사회문제를 다룸으로서 미술교과의 정체성문제가 제기되는 등 그 실천에는 한계가 있다. 따라서 학생들의 미적안목을 넓혀주고 미래의 문화생산자를 길러내기 위해 미술교과에서는 시각문화교육의 실제적이고 구체적인 지도방안의 연구가 필요하다.

흔히 미술과 수업에서 시각문화교육으로써 디자인교육은 포장디자인이나 포스터디자인 등 생활을 아름답게 하는 수단으로써 교육되는 것이 대부분이다. 예를 들어 달력디자인은 생활을 아름답게 할 수 있지만 시각문화로서의 달력 디자인-옛 조상들은 어떤 달력을 사용했는지, 계절에 따라 이미지를 표현하지만 우리나라와 계절과 반대인 나라들의 달력은 어떤지 등의 맥락적 이해-에 대한 발견, 탐구 학습을 통한 교육이 필요할 것이다.

디자인은 우리생활의 모든 영역에 사용되고 시각이미지들은 디자인과정을 통해 생산된다. 디자인의 여러 영역 중 시각전달디자인은 학습자의 능동적인 정보 전달능력과 표현력신장이 기대되므로 시각문화교육의 학습내용으로써 연구가치가 있다고 생각하며 본 연구의 목적은 다음과 같다.

맥락적 관점에서 시각문화교육의 필요성과 시각전달디자인의 중요성을 강조

1) 노용, 「중학교 미술과 교육에서 시각문화 텍스트활용 수업설계 방안」, 열린교육연구 제15집, 한국열린교육학회, 2007, p154-155.

하고 중학교 미술과 교육과정에 반영된 관련내용의 분석과 웹 콘텐츠 활용을 통해 효율적인 교수·학습모형을 설계·제시하여 학습자가 시각문화를 바르게 이해하고 문화생산자로서의 주체성 신장에 기여하는데 있다.

2. 연구의 방법과 내용

본 연구는 관련 문헌 자료와 선행연구를 중심으로 시각문화교육 및 디자인 교육의 필요성에 관한 이론적 배경을 살펴보고, 개정교육과정의 고찰, 현행 중학교 <미술>교과서의 내용을 분석, 교수·학습 모형 설계와 제시의 순서로 연구를 진행하며 구체적인 내용과 방법은 다음과 같다.

첫째, 시각문화의 개념을 정리하고 영역을 분류하여 알아본다.

둘째, 시각문화교육의 중요성과 교육방법을 선행연구와 관련문헌을 통해 탐색 및 분석한다.

셋째, 시각문화와 시각전달디자인의 연계를 통해 시각문화교육에서 시각전달디자인의 의의를 규명한다.

넷째, 2007년 제7차 교육과정 개정안의 미술과 교육과정을 검토하고 교과서분석을 통해 중학교 미술과 교육과정에서의 시각전달디자인의 학습 방향을 모색한다.

다섯째, 앞서 분석한 개정교육과정과 교과서내용, 참고자료, 이론적 배경에서 살펴본 교육적 접근 방법과 내용을 바탕으로 교수·학습 모형을 설계하여 제시한다.

여섯째, 교수·학습 모형의 지도 결과를 분석하여 학습의 효과를 제시한다.

3. 연구의 제한점

본 연구의 범위 및 제한점은 다음과 같다.

첫째, 시각문화의 개념과 영역은 방대하기 때문에 기존의 순수미술영역을 제외한 시각문화의 영역을 다루며 학습자의 삶과 관련된 시각문화 환경 및 시각전달디자인을 중심으로 연구한다.

둘째, 본 연구에서 다루는 중학교 미술교육과정은 중학교2학년을 대상으로 한다.

셋째, 본 연구에서 제시하는 교수·학습모형은 중학교 <미술>교과서와 단원 분석을 통해 학습자의 삶과 연계성이 높으며 중등미술교육에 적합하고 수업에 적용할 수 있는 내용으로 그 주제를 제한하여 선별하고 미적체험, 표현, 감상의 학습활동을 연구한 것으로 교과 내에서의 통합을 시도하였다.

II. 시각문화와 미술교육

1. 시각문화의 이해

(1) 시각문화의 정의

문화는 인간의 행동과 사고방식, 생활양식 등 정신적·물질적 소산을 포괄하는 총체적인 것으로 한 민족이 오랫동안 지속시켜온 삶의 양식, 생활양식의 총칭인 전통문화, 다른 지역에서 살아온 다른 민족들의 삶의 양식, 생활양식인 이문화, 동시대 사람들의 삶의 양식과 여기서 생산되는 정신적·물질적 소산인 동시대 문화 등이 있다. 문화는 일반적으로 음악, 미술, 연극, 문학, 영화, 사진, 전자미디어, 무용, 스포츠 등 모든 예술적 양식을 통칭하기도 한다. 이들 중 특히 우리의 시각과 밀접한 관계를 가지고 있는 모든 문화 양상을 ‘시각문화’ 라고 한다.²⁾

존 A.워커와 사라 채플린은 '문화'는 시대의 경제와 밀접하게 연결되어있는 하나의 결정적인 범주이며 과거에는 상위문화와 하위문화의 계급을 나누어지는 것으로 여겨졌으나 최근 사회적 콘텍스트와 연계된 일상생활을 포함하며 변화하는 사회 속에서 새로운 의미를 획득한다고 본다. 또한 '시각'은 오감에 의한 신체적인 경험과 보는 사람들의 다양한 관심과 욕망에 의한 정신적인 경험을 모두 포함하며 이미지와 문자 등 두 가지 이상의 미디어를 사용한 혼합 미디어적 성격으로 소통한다고 한다.³⁾

이렇게 시각과 문화를 따로 분리해서는 시각문화를 설명할 수 없다. 즉, 시

2) 황연주 외, 「영상정보화 시대와 '비주얼 리터러시' 교육」, 『미술교육의 동향과 전망』, 한국미술교육학회, 학지사, 2003, p339-340.

3) 존 A 워커(John A. Walker), 사라 채플린(Sarah Haplin) 공저, 임산 역, 「비주얼 컬처」, 루비박스, 2004, p25-63.

각문화란 이 시대를 살아가는 사회·경제적 흐름과 다양한 문화양식을 배경으로 시각적으로 나타내고 보여 지는 복합적인 현상을 의미하며 그 범위는 기존의 예술적 영역에서 벗어나 미디어와 테크놀로지결합으로 확장되었다고 해석할 수 있다.

시각문화의 범위가 확장됨에 따라서 시각문화에 대한 정의도 다양하게 나타난다. 국외 이론 학자들의 시각문화에 대한 정의는 크게 시각성에 초점을 맞춘 경우, 사회적 맥락을 강조하고 있는 경우, 시각적 측면과 사회적 맥락적 측면을 통합한 경우, 그리고 실제와 이론을 통합한 경우의 네 가지 형태로 나누어 질수 있다.

<표1> 시각문화(Visual Culture)의 개념 정의⁴⁾

시각성에 초점을 맞춘 경우	<p>뒤트만(Duttmann) - 시각문화는 문화와 시각사이의 연결을 가정해야만 하는 ‘이미지의 문화적 헤게모니’로서 규정하며 시각문화란 문화가 개념보다 이미지에 근거하거나 이미지가 특정 문화 내에서 우위를 점하게 됨을 의미한다. 또한 "시각문화는 시각이 주어진 문화 안에서 경작되어야만 하고, 시각을 위한 참조의 틀에 의해서 이끌리는 이미지에 관한 문화적 매개가 되어야만 한다"고 주장함으로써 시각문화가 다른 감각에 대하여 시각이 우선권을 갖느냐에 여부와 관련되어 있음을 강조한다.</p> <p>마이조프(Mirzoff) - 시각문화는 시각적 테크놀로지와 접속하여 소비자들이 정보, 의미, 기쁨을 찾는 시각적 이벤트이다.</p> <p>헨더슨(Henderson) - 시각문화는 보는 것과 보인 것으로 정의하여 시각적 경험에 대한 반응 방식을 주장한다.</p>
-------------------------------	--

4) 김정선, 「시각문화의 개념정의를 통한 교육내용으로서의 가능성 탐색」, 사향미술교육논총 제10집, 한국미술교과교육학회, 2003, p85-86.

사회적 맥락을 강조하고 있는 경우	설리반(Sullivan) - 시각문화란 용어는 특유의 광범위한 구역 안에서 그 구조와 맥락을 통하여 규정되며, 이는 시각문화현상이 광범위함으로 단순명료한 개념 규정이 불가능하고 구조와 맥락을 통해서만 규명될 수 있음을 의미 한다.
	타빈(Tavin) - 시각문화는 시각적 경험이 사회제도, 실체와 구조 안에서 어떻게 구축되어지는가를 분석하고 해석하는 연구이다.
	허버트(Herbert) - 시각문화는 하나의 사회적 문제로서 미술의 허가를 얻지 않은 것을 포함하여 분명한 시각적 측면을 갖는 모든 인간의 산물로 규정한다.
	미첼(Mitchell) - 시각문화의 의미를 명확히 하기 위하여 관련 맥락을 강조하며, 시각을 '문화적 구성물'로 본다. 시각이 자연적으로 주어지는 것이 아니라 학습되고 길러지는 것이므로 그것은 미술, 테크놀로지, 미디어 그리고 전시와 관찰의 사회적 실제의 역사를 가진 결정된 방식과 관련된 역사를 가질 수 있다고 본다.
시각적 측면과 사회적 맥락적 측면을 통합하는 경우	엠벌지(Oatrica M Amburgy) - 시각문화는 문화적 실제의 중요한 구성물로서 시각적 특성에 관심을 불러일으키는 한 방식이며 맥락이나 권력과 같은 드러나지 않은 의미의 차원을 포함한다. 이미지의 기능과 행위, 사고, 비전은 현대의 이론에서 상호 연결되어 있으며 이 세 가지 요소는 우리의 삶을 구성하는 문화적 실제에서 중요한 요소이다.
실제와 이론을 통합하는 경우	크루스 & 포스터(Kruss & Foster) - 시각문화는 일상용품 이미지와 시각적 테크놀로지에 의해 매개된 세상에 관한 부분적 설명과 미술사, 영화이론, 미디어 분석, 그리고 문화 연구 간의 간 학문적 수렴을 위한 아카데미한 규정 모두를 의미한다.

그렇다면 사회적 맥락이란 무엇인가. 이미지는 사회적 삶에 대한 영향을 포함하여 지속적인 사회적 담론의 부분으로서 이미지와 관련된 풍부한 맥락 속에서 보여 진다. 지금은 열광하는 모네의 '인상'을 20세기 초 당시의 사람

들이 외면한 이유는 맥락을 고려하지 않고는 설명할 수 없다.⁵⁾ 맥락이 없다면 한 점 그림은 단지 캔버스위의 물감일 뿐이지만, 맥락을 가지면 그림은 하나의 미술 작품이 된다. 미술 작품이란 표면적 형식과 내용일 뿐만 아니라 그것을 만들고, 보고, 보여주고, 사고, 공부하고, 비판하는 사람들에 관한 것이다⁶⁾. 따라서 시각문화에서는 제작뿐만 아니라 감상, 나아가 사용의 맥락까지도 모두 중시된다. 여기서 맥락이란 문화, 지역사회, 학교를 포함한 기관, 만들어지고, 보여지고, 연구되는 사회·정치적 조건 등과 학생들이 매일 보는 것에서부터 그들의 정서, 견해, 신념의 차원에 이르기까지 학생들이 미술을 할 수 있게 하는 조건과 환경을 포함한다.⁷⁾

이상에서 살펴본 여러 학자들의 시각문화의 정의를 종합하면 시각문화란 사회문화 속에서 시각적 경험을 중시하며 시각적 매개를 통해 의미를 나타내고 있는 것-맥락을 중시하던, 이미지가 문화의 우위를 점하던 간에-이라고 정리할 수 있다. 이는 곧 시각문화를 한 가지 관점에서 이해하기보다 다양하고 통합적인 측면에서 이해되어야 한다는 것이다.

(2) 시각문화의 영역

시각문화의 영역은 무엇들이 있을지 앞에서 살펴본 네 가지 관점에 의해 정의된 시각문화의 영역을 분류한 예를 다음의 <표2>에서 살펴보도록 한다.

5) 1874년 클로드 모네가 '인상' 을 전시할 당시에는 사실적인 초상화가 주류를 이루고 있었다. 이러한 시대에 빛에 따라 변하는 인물이나 눈에 비친 자연을 거친 붓 터치로 표현한 회화는 당시 비평가나 대중들에게 익숙하지 않았을 것이다.

6) Freedman, K., Social Perspectives on Art Education in the U.S.: Teaching visual culture in a democracy. *Studies in Art Education*. 41(4), 2000, p314-329.

7) 김정선, 「의사소통 중심의 시각문화교육을 통한 미술교육 개선 연구」, 홍익대학교 대학원 박사학위청구논문, 2004, p21.

<표2> 시각문화의 영역 분류

참 조	시각문화의 영역
김 진 엽 8)	① 미감적 예술(Fine art)의 영역 ⁹⁾ -예술의 부류 내에서 회화, 조각, 건축 등
	② 디자인의 영역 -디자인의 부류 내에서 산업디자인, 조경 디자인, 도시 디자인 등
	③ 공연예술의 영역 -공연예술의 부류 내에서 연극·무용 등의 전통적인 공연예술 -패션쇼, 놀이공원의 퍼레이드나 카니발, 길거리 축제 등의 공연예술
	④ 전자대중매체의 영역 -전자대중매체에서 사진, 영화, 텔레비전, 애니메이션, 비디오, 광고, 컴퓨터, 이미지 등
존 A. 위 커 / 사 라 채 플 린 10)	① 미술영역 -회화, 조각, 판화, 소묘, 혼합 미디어 형식, 인스톨레이션(Installation), 포토-텍스트, 아방가르드 영화와 비디오, 해프닝, 퍼포먼스 아트, 건축
	② 공예·디자인 영역 -도시 디자인, 소매 디자인, 기업 디자인, 로고와 심벌, 공업 디자인, 일러스트, 그래픽 디자인, 제품 디자인, 자동차 디자인, 가구디자인, 보석, 금속 세공, 도자기, 타이포그래피, 무대미술, 컴퓨터 디자인, 의상과 패션, 헤어스타일, 신체장식, 문신, 조경디자인
	③ 매스미디어와 전자미디어 -사진, 영화, 애니메이션, 텔레비전, 라디오, 위성방송, 광고와 프로파간다, 엽서과 복제그림, 도판이 실린 책, 잡지, 카툰, 만화책, 신문, 멀티미디어, 인터넷, 가상현실 체험, 컴퓨터 이미지
	④ 공연예술과 스펙터클아트 -연극, 연기, 제스처, 보디랭귀지, 악기연주, 댄스·발레, 화려한 야외극, 패션쇼, 서커스, 카니발과 페스티벌, 시가행진과 퍼레이드, 비디오게임, 음향 쇼, 빛의 축제, 불꽃놀이, 조명·네온사인, 록·팝 뮤직 콘서트, 파노라마, 인형극, 스포츠이벤트

<표2>의 김진엽의 분류와 존A워커·채플린의 분류를 보면 전체적인 분류의 흐름이 유사하고 기존의 미술 영역을 포함하여 그 외에 디자인 영역과 새롭게 추가된 공연예술 영역, 매스미디어와 전자미디어 등의 전자대중매체의 영역으로 분류된 것을 알 수 있다.¹¹⁾

이처럼 전통적 미술의 영역에 현대사회에 새롭게 부각된 다양한 영역의 확대는 인간이 생활하면서 경험할 수 있는 시각 환경이 곧 시각문화의 영역임을 의미한다. 미술교과에서도 미술관이나 교과서의 도판을 통해야만 미술을 배울 수 있다는 고정관념에서 벗어나 삶속에서 일어나는 다양한 시각적 경험을 학습해야 할 것이다.

2. 시각문화교육

(1) 시각문화교육의 배경

1) 역사적 배경

그 동안 우리사회에서 통용되어온 '미술'이라는 개념과 제도는 본래 18세기 후반 서구에서 형성되어 20세기 중반까지 제도화되어온 'Fine Art'가 일

8) 김진엽 외 6인, 「대학 예술교육의 현황과 개선방안에 관한 연구(II) -미래 모형의 제시-」, 미학 제 32집, 2002, p610.

9) '미감'은 아름다운 느낌이라는 사전적 의미로 사용되어지며 미술의 특정 영역에만 국한될 수 있는 건 아니다. 하지만 여기서 김진엽은 회화, 조각, 건축, 등으로 일컬어지는 'fine art'를 '미감적 예술'이라는 용어로 해석하여 사용하고 있으므로 그가 분류한 '예술의 부류 내에서 회화, 조각, 건축 등'의 세부내용을 '미감적 예술의 영역'이라 지칭하고 있다.

10) 존 A 워커(John A. Walker), 사라 채플린(Sarah Haplin) 공저, 임산 역, 「비주얼 컬처」, 루비박스, 2004, p69.

11) 서예진, 「맥락과 소통 중심의 시각문화 미술교육 연구」, 중앙대학교 교육대학원 2008. p10.

본식의 번역어와 제도를 매개로 20세기 초반에 수용된 개념이자 제도이다.¹²⁾ 미술교육이 자신의 토대를 ‘미술’이라는 고유영역에서 ‘문화’라는 보다 큰 틀로 확장하기 시작한 것은 그리 오래된 일이 아니다. 미국의 미술교육에서 본격적으로 탈근대의 관점에서 ‘문화’가 수용된 것은 다문화 미술교육이다. 이것은 1960, 70년대 미국 내 인종과 성에 대한 차별에 저항하는 인권운동으로부터 비롯된 다문화 교육의 관점을 수용한 것이다. 다문화 교육은 ‘다문화(Multiculture)’란 용어에서 알 수 있듯이 문화 상대주의와 문화 다원주의의 관점에서 다문화 사회의 책임 있는 시민으로서의 태도, 지식, 기능을 개발하여 교육 민주주의를 실현하고자 한 교육이념이다.

이러한 이념을 토대로 다문화 미술교육에서는 미술을 순수한 조형적 산물이 아닌 역사적, 사회적 체계의 반영물이자 문화적 가치와 신념을 제공하는 도구로 보고, 미술의 다양성을 통하여 타자의 문화를 이해하고 존중하는 태도를 기르고자 하였다. 결과적으로 다문화 미술교육은 교육 내용에 서구의 조형요소와 원리중심의 형식미학에 의해 배제되어 왔던 비주류의 미술을 포함시켰다. 또한 비서구의 미술을 비롯하여 민속미술, 원시미술, 여성미술과 대중미술이 다양한 예술적 유산이자 교육의 대상으로 고려되고 학생들로 하여금 미술이 인종적, 계층적, 민족적, 성적 등 다양한 문화적 차원에서 접근될 수 있음을 이해하도록 안내하였다. 이러한 다문화 미술교육의 탈 근대적 관점은 시각문화교육의 교육적 비전과 공통점을 갖는다.

미국에서 시각문화 교육이 등장한 것은 1990년대 후반 이후이다. 이 시기 미국 미술교육계에는 포스트모던적 시각과 매체발달에 따른 시각환경의 변화를 토대로 일상에 편재하는 시각이미지의 힘과 학습자의 삶에 주목하는

12) 문화연대 문화교육위원회, 심광현 편, 『이제, 문화교육이다』, 문화과학사, 2003, p246.

흐름이 대두한다. 이러한 경향의 미술교육자들이 그동안 미술이 가졌던 고급예술로서의 지위와 학문에 기초한 미술교육(Discipline-Based Art Education:DBAE)의 분과적 접근을 비판하고 이에 대한 대안으로서 제안한 것이 시각문화교육이다. 이들은 학습자의 일상적 시각경험을 미술의 출발점으로 삼고자 한다. 미술의 영역을 확장하여 동시대 시각문화에 나타나는 사람들의 신념, 태도, 가치, 그리고 이것을 둘러싼 사회적 주체들 간의 상호작용이나 의미 구성의 방법, 새로운 테크놀로지가 만들어 내는 시각 이미지와 그것의 이데올로기적 효과 등이 이들의 관심 대상이다. 13)

역사적으로 시각문화교육은 순수예술을 통칭하던 '미술'의 영역에서 '문화'가 수용되면서 다양한 문화를 수용하고 타문화에 대한 지배적 관점에서 벗어나 다양한 문화적 차원을 이해함으로써 시각문화교육과 그 방향을 같이한다고 볼 수 있었다. 이것은 우리교육의 현실과도 연결되는데 최근의 교육현장에서 다양한 인종과 국적의 학생들이 점차 증가하고 있는 점이다. 이러한 상황은 다문화미술교육의 필요성이 점차 강조되고 있음을 의미하며 그 대표적인 예로 '살색'에 대한 표기가 없어진 것이다. 시각문화교육은 우리나라의 문화를 일방적으로 가르치는 것에서 벗어나 학생의 다양한 문화적 배경을 이해하는 것에서부터 시작해야 하는 것이다.

이해중심의 미술교육에서 학습자중심의 다양한 시각이미지의 이해에 대한 시각문화교육의 등장은 구체적인 교수방법의 연구와 통합적이고 다각적인 접근이 요구되어 진다. 따라서 우리나라에서는 2000년대 이후 미디어교육 등 시각문화교육에 대한 연구가 진행되어 최근에는 본격적이며 구체적인 연구가 이루어지고 있다. 그 결과로 2007년 개정된 미술과 교육과정에서는

13) 서울교대미술교육연구회 이규선 외 6인, 『미술교육학』, 교육과학사, 2008, p426-427.

시각문화교육에 구체적인 지도방법을 제시하고 있다.

2) 학문적 배경

1960년대에 일어난 급진적인 정치적·예술적 운동은 많은 지적 영역의 내부에 가치전환을 촉발시켰으며, 그 후 20년 동안 지적인 쇄신은 계속되어 프랑크푸르트학과, 철학, 정신분석학, 러시아 형식주의, 기호학 등이 시각문화연구의 발전에 영향을 끼쳤다.¹⁴⁾ 이러한 학문적 배경을 문화연구와 신미술사학, 학자들의 주장으로 분류하여 알아보겠다.

① 문화연구(Culture Studies)¹⁵⁾

1923년 프랑크푸르트에 설립된 사회연구소를 중심으로 활동한 프랑크푸르트학과¹⁶⁾는 궁극적으로 새로운 사회의 구성 가능성을 모색하는데 있었으며 '비판이론(Critical Theory)'을 추구하며 프로이드의 정신분석과 문화비평, 미국 사회학 등 다양한 학문을 종합적으로 받아들여 사회이론을 전개하였다. 문화와 관련하여 프랑크푸르트학과는 문화를 사회와 개인에 대한 그들의 비판적 관점을 구성하는 방식으로 보며 현대의 대중문화가 사람들을 체제내로 통합하는 방식에 관심을 기울였다. 이들은 현대의 문화가 지배계급의 억압적인 이데올로기를 반영하며, 현대 예술품의 상품화로 인한 문화산

14) 존 A 워커(John A. Walker), 사라 채플린(Sarah Haplin) 공저, 임산 역, 「비주얼 컬처」, 루비박스, 2004, p74.

15) 김정신, 「프리트먼의 시각문화교육론 연구」, 미술교육논총 제20권, 한국교육대학교 미술교육학회, 2004, p41-43.

16) 프랑크푸르트 학파는 1930년대 이후에 프랑크푸르트의 사회연구소를 무대로 활약한 좌파 철학자 집단으로 제2차 세계 대전 후 파시즘의 등장과 서구 자본주의 세계를 분석한 학파로 1968년 이른바 68년 학생운동이라 일컫는 서방 세계와 일본의 대학가를 강타한 학생운동의 지적 배경이 됐다. 이 학파의 중심 인물은 허버트 마르쿠제, 막스 호르크하이머, 테오도어 아도르노, 에리히 프롬, 레오 뒤벤탈, 프리드리히 폴로크 등이었다.

업으로 변질을 주장함으로써 현대문화연구의 문을 열었다고 할 수 있다.

프랑크푸르트학파의 비판이론은 기존 예술의 재현에 대한 이의제기와 새로운 문화의 움직임을 만들어 가는데 기여하였다. 이것은 시각문화도 비판적 관점으로 바라보며 새로운 시각 환경에 대한 적극적 수용과도 연관이 있다고 볼 수 있다.

문화에 대한 연구는 1964년에 리처드 호가트에 의해서 세워진 버밍엄 대학 현대문화연구소(CCCS)로 이어졌다. 현대문화연구소는 레이몬드 윌리엄스, 스투어트 홀, 리처드 존슨 등이 중심인물로 활동하였고 특히 1970년대 홀의 주도 아래 사회적인 성격이 강화되었다. 이 연구소는 학제적인 문화연구실천을 하며 주로 대중문화와 대중매체에 초점이 맞추어져 있다. 대중매체는 정치, 인종, 젠더, 계급과 같은 요인과 관련되어 연구 된다. 이들의 작업은 영국문화 연구의 뿌리를 만들었을 뿐 아니라 대중문화, 하위문화를 규정하는 이데올로기에 역점을 두는 연구를 통하여 문화연구를 문학연구, 사회학, 인류학으로부터 분리시켜 독립적인 학문영역으로 자리 잡게 하는데 공헌하였다. 이들은 대중문화 현상 뒤에서 작동하는 이데올로기와 아비투스(habitus·행위에 영향을 주는 무의식적이고 보이지 않는 구조)의 다층적 구조를 읽어내고 실천적 개입을 강화하는 것이 이들의 핵심 사안이었다.

버밍엄 현대문화연구소의 문화연구 방식은 몇 가지 특징을 가지고 있다. 우선, 연구방식이 학제적(interdisciplinary)이다. 즉, 문화연구의 방법으로 비판이론 및 포스트모더니즘, 페미니즘 등의 다양한 이론들을 넘나든다. 또한 고급문화와 저급문화의 구분을 거부하며 문화적 헤게모니에 저항하는 욕구이론에 찬성함으로써 문화적 다원주의가 될 수 있음을 보여 주었다. 마지막으로 확장된 문화개념을 도입하여 문화연구의 주제를 문화적 생산물에서

생산, 분배, 수용의 전체과정으로 확장하였다는 점이다.

1980년대를 거치면서 비판사회이론은 미술교육 담론의 한 부분이 되어 미술을 시각문화를 가르치는 폭넓은 개념으로 시각문화에 대한 사회적 관점의 성장을 도왔고, 문화연구는 오늘날 다양하게 나타나는 시각문화의 복합적이고 의미를 해석하기 위해 연구대상과 그에 따른 연구 방법론을 확장하였다.

② 신미술사학¹⁷⁾

시각문화연구의 또 다른 원류인 신미술사학은 1970년대 후반 미술사영역에서 주류 미술사가들에 반기를 들면서 시작된 흐름을 일컫는다. 이들은 예술작품을 생산과 수용의 광범위한 사회적 상황들로부터 고립시킨 주류 미술사가들의 견해에 동의하지 않는다. 즉, 주류 미술사가들의 시각은 지배문화의 입장에서 정치·경제적으로 관여하고 있다고 지적하면서 시각문화에 대한 중립적이고 객관적인 관점을 강조한다.

신미술사학자들은 예술에서의 자율성 개념을 상호텍스트성 개념으로 대체하고 이미지 창조의 영향을 미치는 사회적, 이데올로기적, 정치적 배경에 주의를 기울였다. 그들은 담론을 구성하고 제한하는 보수적인 이데올로기를 노출시키려는 시도와 함께 미술사에서 주제, 주관성, 권력 등과 해석 사이의 관계를 강조함으로써 시각문화가 현재처럼 초학문적(transdisciplinary) 연구 분야임을 나타내는 용어가 되는데 도움이 되었다¹⁸⁾.

처음으로 미술사 영역에서 시각문화라는 용어를 사용한 사람으로 거론되는 알퍼스(Svetlana Alpers)도 신미술사학자의 한사람이다. 그녀는 1983년에

17) 앞의 논문, p43-44.

18) Tavin, K. M., Wrestling with Angels. Searching for Ghosts: Toward critical pedagogy of visual culture. *Studies in Art Education*. 44(3), 2003, p197-213.

발표한 「The Art of Describing: Dutch Art in the Seventeenth Century」에서 17세기 독일 문화에 직접적으로 영향을 미친 요인들을 논하면서 "이미지가 세상을 재현하는 데 있어서 중심적인 역할을 수행하는 특정한 시대와 문화"란 의미로 '시각문화'라는 용어를 사용하고 있다. 여기서 중요한 것은 이미지가 미술이란 영역 안에서 이해되는 대신에 사회·문화 속 이미지의 지배적인 영향력에 대해서 언급한 점이다.

따라서 '시각문화연구'는 하나의 매체로서 이미지 전반이 인간 주체(생산자, 중개자, 수용자)에 미치는 정치적, 사회적 작용력을 비판적으로 분석하고, 그 분석을 행하는 연구 주체의 이론과 실천의 장에 대한 반성을 시도한다고 할 수 있다¹⁹⁾.

이상에서와 같이 신미술사학의 영향을 받은 시각문화연구는 작품에 대한 연구가 아닌 작품을 통한 사회·문화 연구에 초점을 맞추므로써 하나의 매체로서 이미지가 인간에게 미치는 다양하고 광범위한 작용력을 비판적으로 분석하게 하였다. 즉, 미술교육에서 시각문화를 사회적 관점에서 접근할 수 있는 이론적 배경을 제공하였다고 볼 수 있겠다.

③ 학자들의 주장

시각문화미술교육(Visual Culture Art Education)을 주창한 던컴(Duncum)은 바나드(Barnad)의 “인간에 의해서 생산, 해석되거나 또는 창조된 시각적 어떤 것으로 기능적이고, 전달적이고, 미적인 의도”²⁰⁾라는 시각

19) Bryson, N., Michael Ann Hooly, and Keith Moxey(Eds.), *Visual Culture. Image and Interpretation*. Hanover, Wesleyan UP, 1994.

20) Barnard, M., *Art, Design and Visual Culture: An Introduction*. London: Macmillan, 1998.

(Visual)과 문화(Culture)의 의미에 기초하여, 시각문화는 ‘보는법’과 ‘미술제도 밖의 시각적 인공물의 범위확장’이라는 두 요소로 이루어지며, 특정한 인간 활동 및 역사적 시각과 관련된 ‘인쇄물과 사진’이나 ‘시각적 인공물(Visual artifacts)’을 가리키는데 사용된다고 했다. 이는 인간의 시각을 기반으로 한 시각성과 시각 이미지의 형식적 탐구보다는 사회적인 맥락에서 이미지가 지닌 본래의 의미 탐구에 대한 문화적 측면에 중점을 두는 것이다.

이러한 맥락에서 던컴은 미술교육은 학습자의 일상적인 미적체험 또는 문화적 경험에서 시작되어야 한다고 보고, "미술 교육과정 속에는 TV, 영화, 인터넷, 쇼핑몰, 광고, 만화, 놀이동산 등의 경험으로부터 사회적인 의미 읽기, 이해, 비판하고 활용하는 교수·학습방법이 포함되어야 한다."고 했다.²¹⁾

앤더슨과 밀브랜트(Anderson & Milbrandt)도 “시각문화는 미술관 안과 밖에 존재하는 모든 종류의 시각적 인공물과 공연 및 새롭게 등장하는 테크놀로지, 그리고 그런 인공물과 그것이 제작되고, 나타나고, 사용되는 방식 안에 내제된 신념, 가치, 양식으로 구성 된다.”²²⁾고 규정하고, 미술교육에서 학생들의 삶에 있어서 직접적인 영향을 주는 요소로 시각문화를 들었으며 시각문화 연구는 인간이 구축한 시각적 세계에 초점을 맞추어야 한다고 했다.²³⁾

따라서 시각문화미술교육(VCAE)이란 시각적인 인공물과 그 행위의 의미를 파악하기 위한 교육으로서 기존 미술교육에서 배제되었던 일상생활에서의 영향력 있는 모든 시각적 문화현상을 아우르는 문화 교육적 관점의 미술

21) Duncum, P., Visual Culture in the classroom. *Art Education*. 56(2), 2003.

22) Anderson, T. Milbrant, M., *Art for Life: Authentic instruction in art*. New York: cgraw-Hill company, 2005.

23) 노용, 「중학교 미술과 교육에서 시각문화 텍스트활용 수업설계 방안」, 열린교육연구 제 15집, 한국열린교육학회, 2007, p157-158.

교육이며, 미술을 하나의 시각적 문화현상이라는 거시적 관점에서 출발하여 미술문화의 대중화 또는 민주주의화를 지향하는 문화교육이라고 할 수 있다.

한편, 미술교육의 영역을 모든 시각문화의 형태를 포용하는데 까지 넓혀야 한다고 주장하는 프리드먼(Freed man)은 시각문화의 대부분을 시각예술(Visual art)이 구성하며 그 안에 미술(Fine art)이 포함된다고 하면서, 시각예술은 시각문화의 배경으로서 영향력을 나타낸다고 보고 “고급미술과 대중미술 형식 간의 연결성”을 주장하였다.²⁴⁾ 이 말은 시각문화가 전달하고자 하는 메시지를 읽어내기 위해서는 그동안 미술이라고 부르던 영역에 대한 철학적, 역사적 이해를 전제로 한다고 볼 수 있다. 또한 그녀는 시각문화를 가르친다는 것은 단지 대중문화와 검증되지 않은 것을 수용하는 과정이 아니라, 과거와 현대, 다문화들로부터 유래한 시각문화들의 끝없는 재순환, 병렬, 상호 혼합되고 재생산되는 현대의 현실에 대한 합당한 반응으로, 학생들에게 시각문화의 의미들과 목적들, 관계성과 영향력 등을 이해시키기 위해 시각예술을 만들고 조망하도록 하는 것이라고 했다. 이를 통해서 볼 때, 오늘과 같은 포스트모더니즘에 의한 미술교육이론의 패러다임의 변화에 발맞추어 학생들의 비판적, 반성적 사고력을 길러주는 것이 무엇보다 중요하므로 미술과 교육내용에 시각문화를 적극적으로 포함시켜야 함을 알 수 있다.²⁵⁾

시각문화교육의 배경에서 문화연구는 시각문화의 연구대상과 영역을 확장

24) Freedman, K., *Teaching Visual Culture: Curriculum, aesthetics, and the social life of art..* New York: Teachers College press, 2003.

25) 노용, 「중학교 미술과 교육에서 시각문화 텍스트활용 수업설계 방안」, 열린교육연구 제 15집, 한국열린교육학회, 2007, p158

시키고 신미술사학은 시각문화의 다양한 사회·문화적 이해를 바탕으로 오늘날 시각문화의 비판적 해석을 가능하게 하였다. 앞에서 살펴본 시각문화에 대한 공통적인 학자들의 주장은 일상적인 생활에서 미적체험의 중요성을 강조하고 시각문화교육을 다양한 미술의 영역과 시각적 매체를 포함하며 사회·문화적 맥락으로 접근하기를 주장하고 있다. 이러한 이론적 배경들은 앞으로 전개될 시각문화교육의 기본방향과 연결 된다.

(2) 시각문화교육의 필요성

오늘날 우리는 이미지의 세계에서 살아가고 있다고 해도 과언이 아니다. 순수미술을 비롯하여, TV, 영화, 인터넷, 패션사진, 광고, 공연, 게임 등 다양한 형식의 시각문화가 점차 널리 퍼지고 있다. 이러한 시각 환경들은 영역을 넘나들면서 점차 경계가 모호해 지고 복합적 형태를 띠고 변화되고 있다. 이는 기존의 시각이미지가 한 방향으로 전달되었던 것이 양방향, 다중으로 상호작용하며 생산의 주체도 다양해지고 있다는 것을 뜻한다.

21세기의 미술교육은 급변하고 있는 시각적 문화 환경을 제공하는 시각문화를 적극적으로 수용할 필요가 있다. 왜냐하면 이러한 시각문화가 문화 산업으로서 국가의 경제적 성장에 중요한 기능을 하며, 그에 부응하는 학생들의 능력 함양은 시대적 환경변화에 적응하게 할 뿐만 아니라 문화산업의 인적 인프라 육성을 위해서도 필요하기 때문이다. 또한 범람하는 오늘날의 시각문화 환경을 보다 올바르게 이해하고, 양질의 시각문화를 선택하고 활용하기 위해 '시각적 문화감수성'이 더욱 요구된다.

무수히 쏟아지는 시각문화들은 몰가치, 부도덕한 내용으로 우리에게 다가오고 있지만 우리는 비판의식 없이 무조건 받아들이고 있으며, 우리의 정서

에 심각한 영향을 미치고 있는 경우들도 많다. 따라서 미술교육이 변화·발전된 사회·문화적인 환경과 오늘날과 미래를 살아가는 학생들의 문화 수용형태 및 의식에 부응하기 위해서는 시각문화에 대한 새로운 학습의 장을 마련해야 할 것이다.

시각문화교육의 필요성을 정리하면 다음과 같다.

첫째, 시각문화교육은 다양한 시각적 문화양상들을 보다 미적·질적으로 향수할 수 있는 미적 감수성의 함양을 위해서 필요하다.

둘째, 미술교육에서 시각문화교육은 우리 고유의 문화적 정체성을 강화하기 위해 필요하다.

셋째, 미술교육에서 시각문화교육은 다양한 문화적 현상들을 비판적으로 수용·활용할 수 있는 능력의 육성을 위해서 필요하다.

넷째, 미술교육에서 시각문화교육은 미래의 문화산업에 필요한 인재양성적인 측면에서도 필요하다.

다섯째, 미술교육에서 시각문화교육은 '예술의 생활화'를 위해 필요하다. 예술은 미적인 감수성을 풍부하게 해주고 삶을 즐겁게 한다.²⁶⁾

시각이미지들은 보다 빠르고 새로우며 대량으로 생산되므로 시각문화교육을 통해 미적·질적으로 우수한 시각문화를 선별하여 향유할 수 있도록 해야 한다. 이를 위해 시각문화교육은 게임 속 캐릭터들이 입고 있는 의상(여러 문화권의 특징을 조합)이나 명품이미지를 차용한 간판들처럼 국적을 알 수 없고 출처가 불분명한 수많은 이미지들이 학생들로 하여금 정체성의 혼란을

26) 김성숙 외8인, 『미술교육과 문화』, 학지사, 2007, p33-36.

가져오게 하며 그 의미들을 분별하기 어려워지므로 우리고유의 문화를 이해하는 것에서 부터 시작해야 한다. 따라서 다양한 사회·문화적 의미를 포함하고 있는 시각이미지를 비판적으로 수용하고 활용하는 능력이 필요한 것이며 시각문화에 대한 바른 이해를 갖고 자란 학생은 어른이 되어서도 시각문화에 대한 관심을 갖고 문화산업에 투자하거나 직업에 종사할 수 있는 것이다.

이와 같이 미술교육에서 시각문화교육은 일상에서의 시각경험을 통해 접근하므로 예술을 생활화 하는데 필요하다. 또한 현대사회는 시각 환경의 빠른 변화로 시각문화의 영역이 확장 되면서 다양한 시각경험을 바탕으로 문화적 정체성이 확립된 창조적 문화생산자를 길러내기를 요구되어 진다. 즉, 미래 사회에 문화경쟁력을 갖추기 위해 꼭 필요하다고 볼 수 있다.

(3) 시각문화교육의 방향

1) 시각문화교육의 목표

2007년 개정된 제7차 교육과정 개정안에서는 시각문화교육을 수용하여 미술과의 목표를 다음과 같이 명시하고 있다.

<표3> 미술과의 영역별 목표

<p>미적체험</p>	<p>생활 속에서 미적 감수성과 미의식의 체험을 확대함으로써 문화적 가치와 정보, 환경, 생명 등 사회 현상에 관심을 가지고 적극적으로 참여하는 태도를 갖게 한다.</p>
<p>표현</p>	<p>다양한 동기 유발을 통해 표현의지를 북돋아 주고 주제, 표현방법, 조형 요소와 원리, 재료와 용구 등의 표현 요소와 표현 계획, 수행, 반성 등의 표현과정, 표현의 확장에 관한 체계적인 탐색과 자기주도적인 표현 활동으로 느낌과 생각을 창의적으로 나타내게 한다.</p>
<p>감상</p>	<p>미술작품을 비롯하여 시각문화 환경에 대한 미적 반응이나 판단을 토대로 비판적 사고력을 기르며, 문화유산을 미학적, 역사적으로 이해하고 자긍심을 길러 전통미술문화의 세계화에 기여하게 한다.</p>

이것은 정서적 성격이 강했던 기존 미술교과에 문화적 성격을 강화한 것으로 미술이 만들어지고 향유되는 맥락에 대한 인식을 반영하고 있는 것이다. 시각문화교육의 입장에서 보면 미적체험을 통해 시각문화의 가치를 이해하고 자기주도적인 시각적 표현으로 정체성을 강조하며 시각문화 환경의 감상을 통해 시각적 소통능력의 신장을 목적으로 한다.

우리나라에서 시각문화교육이 소개된 지 얼마 되지 않았음에도 교육과정에 수용된 것은 그만큼 학습자를 둘러싼 시각 환경의 변화가 빠르게 진행되고 있기 때문이다. 기본적으로 시각문화교육은 학습자의 삶의 맥락과 상황에 초점을 맞추고 있기 때문에 통합적 접근을 강조하는 실용주의와 사회적 구성주의를 철학적 배경으로 한다.²⁷⁾ 현대사회는 사회적 상황 및 문제를 다각

적 안목에서 효과적인 해결책을 제시할 수 있는 인재를 원하는 것이다.

결국, 시각문화교육의 궁극적 목적은 문화와 사회 속에서 시각적 의미를 생산하는 과정으로서 시각문화를 이해하고 문화적 생산능력을 기르는 것을 목표로 한다. 이것은 급변하는 현재와 미래사회에서 시각문화의 구성과 시각적 의미의 생산의 과정에 적극적으로 참여할 수 있는 민주시민을 기르고자 하는 것이다.

2) 시각문화교육의 방향

프리드먼은 'Teaching visual culture: Curriculum, aesthetics, and the social life of art'에서 시각문화 미술교육의 교육과정이 가지는 4가지 성격을 제시하였다.

첫째, 순차적(sequential)이다. 시각문화 미술교육은 시각문화영역의 방대함과 복잡하기 때문에 기존의 지식에 순차적으로 새로운 정보가 더해지면서 지식이 축적되는 나선형 모델이 적합하다.

둘째, 상호작용적(interactive)이다. 학생들의 학교 밖에서 경험하는 다양한 시각이미지를 바탕으로 시각문화를 다루고, 일상을 포함한 문화학습으로서 학생들과 상호작용해야 한다.

셋째, 행사 체험적(event experiences)이다. 미술관교육이나 작가와의 만남과 같이 기억에 남을만한 행사나 이벤트는 학생들의 흥미와 학습동기를 유발하고 실제적인 학습경험을 제공한다.

넷째, 학제적(interdisciplinary)이다. 시각문화교육은 사회적·문화적·경제적 성격을 포함하기 때문에 미술교과를 중심으로 다양한 교과들의 통합적 접근

27) 서울교대미술교육연구회 이규선 외 6인, 『미술교육학』, 교육과학사, 2008, p435-436.

이 이루어 져야 한다.

따라서 시각문화 교육의 방향은 나선형 교육과정 중심으로 계속성과 계열성을 고려하는 교육이 되어야 하고, 일상적 경험을 통해 문화적 상호작용을 할 수 있어야 한다. 또한 체험적인 면에서 학습자 중심의 교육이 이루어 져야 하며 학제적인 면에서 교과간의 통합적 접근으로 학습자에게 총체적인 사고력과 안목을 증진시킬 수 있어야 할 것이다.

(4) 시각문화교육의 방법

TV나 광고 등 아동들이 일상적으로 접하는 대중문화를 교육의 텍스트로 활용한다고 해서 시각문화교육은 아니다. 시각문화교육은 시각문화의 특성과 생산, 유통, 소비에 대한 이해는 물론 나아가 그것을 매개로 사회의 의미 또한 이해할 수 있어야 한다. 이것은 기존 미술교육의 내용영역을 확장할 뿐만 아니라 방법적 확장도 필요로 한다. 패러디가 시각문화교육의 효과적인 방법론으로 제안되는 것은 시각문화교육이 지향하는 교육적 특성을 잘 드러내기 때문이다. 기존의 미술교육에서도 광고나 만화, 사진, 표지판 등 다양한 시각문화를 다루었지만 그것을 시각문화교육이라 하지 않았던 것은 시각문화를 형식의 측면에서만 다루었기 때문이다. 시각문화교육에서는 시각문화를 매개로 할 뿐 만 아니라 시각문화가 갖는 사회·문화 안에서의 의미, 기능, 영향 등과 함께 다루어야 한다. 따라서 방법론의 모색도 이러한 특성을 잘 드러낼 수 있는 것이어야 한다.²⁸⁾

이상의 고찰을 토대로 할 때 앞으로 시각문화교육의 방법론을 모색하는데 있어서 다음과 같은 사항을 고려해야 한다.

28) 서울교대미술교육연구회 이규선 외 6인, 『미술교육학』, 교육과학사, 2008, p442-443.

첫째, ‘시각문화’의 선택은 학습자와 근접한 삶의 문화에 기반 해야 한다. 학습자의 발달 수준과 삶의 경험을 반영하기 위해 또래집단의 문화와 같이 학습자로부터 교육적 요소들을 발견해야 하는 것이다.

둘째, ‘시각문화’를 둘러싼 관계를 중심으로 사회·문화적 관점을 시도해야 한다. 이는 목장에서 우유가 생산되고 소비자에게 유통되는 과정과 같이 시각문화가 어떻게 생산되고 소통되는지, 그 숨겨진 의미와 표현매개는 무엇인지 간의 관계를 이해하도록 해야 한다.

셋째, 시각문화교육은 의사소통의 관점에서 접근되어야 한다. 표현형식간의 특성이나 차이점 보다 시각문화의 요소들이 의사소통에 어떻게 효과적으로 기여하는가를 이해하도록 해야 한다. 시각문화가 어떻게 우리에게 정보를 전달하고, 설득하고, 일반화하고 있는지 등의 영향력에 대한 이해를 통하여 궁극적으로는 효과적인 의사소통의 형식을 획득하도록 하는데 초점을 맞추어야 할 것이다.

넷째, 대중매체에 대한 비판적 관점에서 벗어나 보다 적극적인 접근이 필요하다. 시각문화는 매체를 배제하고 고려할 수 없으며 인터넷, 게임을 비롯한 각종 매체는 학습자의 사고방식과 행동양식을 규정하는 중요한 요인이다. 쉬운 예로 학습자들은 개그프로그램의 유행어를 따라하고 TV광고에 보여지는 이미지들을 선호하며 그들만의 문화를 형성한다. 따라서 대중매체에 대한 거리두기식의 접근은 학습자의 문화를 부정하고 배제하는 것이다. 결국 대중매체의 부정성과 긍정성을 균형 있게 다루어 시각문화의 수용에 있어 비판적 안목을 기를 수 있는 방법을 모색해야 할 것이다.

다섯째, ‘재미’와 학습을 연결시켜 학습해야 한다. 비평중심의 시각문화교육은 자칫 학습자의 흥미를 이끌어 낼 수 없게 된다. 재미는 학습동기를 이끌어 내기 위한 매우 중요한 요소이며 과중한 학습으로 인하여 경험세계

나 시간이 상대적으로 부족한 학생들은 쉽게 접할 수 있는 대중매체에 의존하여 재미를 얻을 수밖에 없다. 그러나 이러한 재미는 수동적이며 일회적이므로 감각적 재미를 깊이 있는 재미로 확장시킬 수 있는 방법과 수동적 재미를 능동적 재미로 대체하는 방법의 모색이 필요할 것이다.

(5) 시각문화교육의 과제

시각문화교육의 시사점은 미술교육의 내용을 확장시키고, 학생 개개인의 문화 인식과 생활과 관련된 미술교육을 강조하여 학생중심 수업을 지향하였다. 또한 현대의 시각문화와 관련하여 미술교육의 정당성을 확보하고 폭넓은 매체의 활용으로 표현 영역을 확장시킨 점을 들 수 있다. 그러나 다양한 영역의 확장만큼 그에 따른 문제가 제기되고 있다.

미술사와 시각문화는 같은 뿌리에서 출발하지만-이미지를 관찰하고 그것의 의미를 이해함으로써 어떤 방식으로든지 재생산에 영향을 미치는 방식-후자가 기존 미술사 평가와 다른 목소리를 내면서 미술사는 시각문화의 애매함을 자주 비판하게 된다. 이런 긴장 관계의 선두에 선 문화 비평가이자 이론가인 마이크 발(Mike Bal)은 시각문화라는 용어 자체의 애매함을 지적하면서 미술사처럼 범주가 정확하지 않고, 연구 목표가 모호한, 학제간 연계성만을 강조하는 시각문화의 견고하지 못한 학문적 전체를 지적했다.²⁹⁾ 이와 같은 의견으로 엘킨스는 시각문화가 너무 쉽거나, 너무 직설적으로 의미를 드러내고 가치관이 혼재되어있고, 방법론이나 평가기준이 애매하고 정해지지 않은 법칙이나 접근법을 가질 뿐 아니라 연구 대상 자체가 예술적 이미지가 아니며, 인용하는 학자나 연계된 분야 간의 일관성 없는 무체계라며 그것의 학문적 한계를 맹렬히 비난 한다³⁰⁾.

29) Bal, Mieke, Visual essentialism and object of visual culture, *Journal of Visual Culture*. 2(1), 2003, p5-32.

시각문화교육은 철학적 토대나 심리학적 근거를 제시하지 못하는 등 큰 문제점을 갖고 있다고 할 수 있으나 역사적·시대적인 요구를 바탕으로 발전되어 왔다고 볼 수 있다. 시각문화가 너무 쉽다는 것은 반대로 쉽게 접근할 수 있다는 의미이기도 하며 이를 극복하기위해선 시각문화에 대한 사회·문화적이며 종합적인 이해를 바탕으로 연구가 계속되어야 할 것이다.

통합적 접근에 있어서 사회·문화적 맥락을 가장 두드러진 특징으로 한다고 할 수 있는 시각문화에 대한 연구가 다학문적으로, 초(超)학문적으로 통합적 접근이 되어야 한다는 것은 당연한 것일지도 모른다.³¹⁾ 그러나 미술과 본래의 특성에서 벗어나 사회교과에서 다루는 내용을 대체하게 된다는 문제점이 지적되는 것과 같이 통합적 접근은 현실적으로 어떻게 뒷받침 할 것인가가 현실적인 논의와 준비가 필요하다.

한편, 시각문화를 감상하는데 있어서 예술적 관점은 보는 사람에 따라 달라질 수 있다. 오늘날 시각문화가 순수예술에서 많은 부분 벗어나고는 있지만 그렇다고 해서 예술적 이미지가 전혀 아니라고는 말할 수 없다. 뒤샹 이후 예술은 그 해석과 의미에 따라 가치가 달라질 수 있다고 이해되어 왔으며 시각문화의 예술적 가치는 예술가 및 미술전문가만이 판단하는 것이 아니라 이미지를 향유하고 소비·생산하는 다수의 사람들에게 의해서도 가능하기 때문이다. 결국, 시각문화교육은 내용선정과 교육방법에 신중을 기하고 실제적인 교수·학습 방법을 개발하는 등, 그 한계를 극복하려는 노력과 지속적인 연구가 필요할 것이다.

30) Elkins, James, Responses to Mieke Bal's visual essentialism and the object of visual culture. *Journal of Visual Culture* 2(2), 2003, 221-237. 진휘연, 「시각문화의 확대와 새로운 미술이론 교육의 가능성」, *조형교육* 제29집, 한국조형교육학회, 2007, p496-497에서 재인용.

31) 김정선, 「의사소통 중심의 시각문화교육을 통한 미술교육 개선 연구」, *홍익대학교 대학원*, 2004, p47.

Ⅲ. 시각문화교육과 시각전달디자인의 연계

1. 시각문화로서 디자인교육

현대사회의 주요한 문화양상으로 등장한 시각문화는 단순히 하나의 문화 현상에 그치지 않고 중요한 산업의 하나로 부상하고 있다. 21세기 문화산업의 시대에 영상문화를 포함한 시각 디자인 등과 같은 시각문화가 국가의 사회·경제적 발전에 미치는 영향이 그만큼 크다는 것을 의미한다.

영상산업과 더불어 대표적인 지식기반산업 중의 하나인 디자인 산업은 문화산업의 중심축이라 할 수 있다. 디자인은 제품의 차별화 및 고급화와 고부가가치화를 통해 국내 산업의 경쟁력을 강화할 수 있는 중요한 요소가 되고 있다. 특히 다원화 되는 소비자의 생활패턴, 감성적인 개성 추구 현상, 양보다는 질을 중시하는 사회 풍토의 정착 등으로 인하여 디자인의 역할은 더 커졌다고 할 수 있다. 따라서 디자인과 같은 시각문화가 국가경쟁력을 강화하는 문화산업에서 중요한 역할을 차지할 뿐만 아니라, 이에 종사하는 사람들의 수가 급격히 증가하고 청소년과 젊은 세대가 선호하는 직업 분야로 부상하게 되면서 시각문화의 생산 및 제작능력이나 소비능력의 함양이 중요한 국가 경쟁력이 되었다.³²⁾

그렇다면 실제로 우리 생활에서의 디자인은 어떻게 인식하고 교육되어져 왔을까. 오늘날 우리주변의 모든 인공물들은 디자인된 것들이다. 아침에 일어나 잠이 들 때까지 우리가 보는 가구, 건축, 자동차, 거리, 간판, 영상 등을 만나게 되는데, 이 모든 것들은 우리의 삶에 직·간접적으로 영향을 주는 생활환경의 요소가 된다. 나아가 현대사회는 우리를 사진·영화 등 영상매체를 소비하는

32) 김성숙 외 8인, 『미술교육과 문화』, 학지사, 2007, p29-31.

수요자에 머물게 하지 않는다. 이제는 컴퓨터의 기본적인 편집 기능까지 대다수 일반인들에게 요구하는 시대로 변해가고 있다. 이렇게 디자인은 소비와 생산을 넘나들어 우리의 삶 전체에 깊숙이 자리 잡았다.

그동안 디자인교육은 회화, 조소를 전공한 대다수의 미술교사들로 인해 교육 기회 면에서 홀대를 받았으며, 내용과 교수·학습방법 면에서도 단편적인 기능 교육을 벗어나기 못했다. 디자인교육의 내용은 구성, 포장, 광고, 포스터 따위의 시각디자인과 제품디자인, 환경디자인, 공예디자인, 캐릭터, 영상디자인들이 대부분이었다. 그러나 이것들은 통합적인 체계 속에서 이루어지는 디자인 교육이 아니라, 학교나 교사에 따라 지엽적이고 단편적인 기능중심의 내용들로 이루어졌다. 단편적인 디자인 기능교육은 현대 사회의 복잡한 시각문화를 제대로 읽고, 쓰고, 건강하게 만들어가는 문화 소양인을 기르지 못한다.³³⁾

동시대의 대중적 시각문화나 시각 환경의 변화를 교육적으로 검토해야 한다는 시각문화교육의 주장은 어떤 식으로든 현행의 미술교육에서 디자인 교육이 강화되어야 한다는 입장과 연관이 있다. 시각문화교육이 관심을 갖고 있는 교육의 내용은 디자인 분야가 다루는 학습과제나 대상과 유사하기 때문이다. 생활세계의 심미화 현상이나 상품, 전자매체의 이미지들은 대부분 디자인 과정을 거쳐 생산되는 시각문화들이다. 즉 디자인은 오늘날의 시각문화를 탄생시킨 실제적인 통로이다. 더불어 시각문화교육이 순수미술과 고급문화로서 미술의 특권과 정전(canon)으로부터 이탈하려는 노력이라면 그것은 디자인의 광범위한 영역을 다루어야 한다는 입장을 표명하는 것이기도 하다. 이러한 관점에서 본다면 시각문화교육은 자연스럽게 디자인교육의 중요성을 일깨우며, 미술교육이 디자인 분야를 보다 적극적으로 포용해야 함을 시사한다. ³⁴⁾

33) 조중현, 「중학교 미술교육에 나타난 디자인교육의 문제점과 개선방향」, 디자인으로 준비하는 청소년 열린교육, 전국미술교과모임, 2002, p18-21.

34) 안인기, 「시각문화교육으로서 디자인 수업의 가능성 연구」, 미술교육논총 제21권, 한국미술교육학회, 2007, p196-197.

시각문화교육을 디자인교육에 적용한다는 것은 디자인 원리 및 표현방법에 대한 학습보다는 디자인으로 이루어진 생활 속에서 학습자가 디자인에 대한 이해와 시각적 의사소통을 배움으로써 시각문화교육의 가능성을 모색하는 것이다. 이것은 시각문화교육을 통해 디자인 문화를 향유하고 감각적이고 시각적인 사고력의 함양을 기대하고자 하는 것이다.

2. 시각문화와 시각전달디자인

미술교과서에서 디자인 영역에는 기초디자인, 시각디자인, 제품디자인, 환경디자인, 공예디자인 등이 있다. 그 중 시각디자인(visual design)은 시각전달디자인(visual communication design)으로 불리기도 하는데 이것은 시각디자인에서 시각정보의 분석, 디자인 방법의 과학화, 시각정보의 전달을 중시하는 흐름으로 인한 'Communication'의 의미를 강조한 개념이라고 볼 수 있다. 이러한 시각전달디자인은 정보화 사회에 정보를 시각적으로 함축하고 의미 있게 전달할 수 있고, 학생들이 시각정보를 올바르게 이해할 수 있는 좋은 체계가 될 수 있으며, 시각적 문해력(Visual literacy)³⁵⁾과 사고력을 높여줄 수 있을 것으로 기대된다. 따라서 본 논문은 시각전달디자인을 중심으로 교수·학습 모형을 구성하도록 하였다.

(1) 시각전달디자인의 개념 및 영역

산업사회의 발달로 기업의 집중화가 이루어지면서 1920년대부터 '상업미술(commercial art)'이란 용어를 쓰기 시작했으며, 그 뒤 상공업을 통해 생산에서 배급에 이르는 과정에서 조형적인 처리를 산업디자인(industrial

35) 문해력이란 읽고 이해한다는 의미이며 '시각적 문해력'이란 시각적 이미지를 읽고 쓸 수 있는 능력을 의미한다.

design)이라 부르게 되면서 상업미술은 넓은 의미의 산업디자인에 포함되었다. 제2차 세계대전 이후 산업디자인이 급격히 진보하고 전문화되어 입체적인 공업제품을 조형하는 공업디자인(product design)과 시각에 호소하는 것을 주목적으로 하는 시각디자인(visual design)으로 분리되었다.

시각디자인의 영역에는 인쇄를 통한 제품이 많기 때문에 그래픽디자인이라고도 부르기도 하였다. 이후 기술혁신의 물결이 각 방면에 변혁을 촉구했기 때문에 시각디자인 분야에 있어서도 차차 그 내용을 구성하는 시각정보의 분석과 과학적 연구가 진행되어 컴퓨터에 의한 정보량의 측정과 도형 인식의 연구 등 디자인방법의 과학화가 실현되었다. 이와 함께 시각디자인은 그 본래의 사명인 시각정보의 전달을 중시하게 되어 시각디자인에서 시각전달디자인(visual communication design)으로의 변용이 이루어 졌다.

오늘날 시각전달디자인이라 부르는 영역은 시대에 따라 명칭이 바뀌기는 했으나 그 개념이 시각에 호소하여 정보를 전달하는 기능을 가졌다는 점에서는 큰 차이가 없다. 즉 색채나 형상, 그림이나 기호 등의 이른바 시각적 심벌을 매개로 하여 시각을 통해 정보를 전달하기 위한 디자인이 시각전달 디자인인 것이다. 다시 말해서 언어나 음악에 의한 '듣는 전달'에 대해 '눈으로 보는 전달'이라 할 수 있다. 그리고 이 '눈으로 보는 전달'에서는 언어 이외의 기호를 가용하여 지시하고 설득하며 상징하고 기록과 설명을 하게 된다.³⁶⁾

시각문화교육이 문화와 사회 속에서 시각적 의미를 생산하는 과정으로서 시각문화를 이해하고 문화적 능력을 기르는 것이 목표라면 시각전달디자인은 시각문화교육에서 의미를 포함한 시각적 기호를 통한 표현활동으로 이해될 수 있겠다.

36) 김병익,이용직 공저, 디자인 개론, 태학원, 2001, p111-113.

(2) 커뮤니케이션과 시각전달

앞에서도 보았듯이 시각전달디자인은 시각에 호소하여 정보를 전달하는 기능을 가졌다. 그런데 여기서 말하는 '전달'이란 '전하여 이르게 한다.' 라는 우리말의 어휘 자체가 지닌 뜻보다 훨씬 더 많은 의미를 가진 커뮤니케이션 (communication)의 번역어로서, 단순히 정보를 전달하는 것만이 아니라 그것을 교환하고 공유하는 상태, 또는 그 과정까지를 나타낸다. 그러므로 시각 전달디자인의 올바른 이해를 위해서는 커뮤니케이션이 갖는 본래의 기능과 역할을 좀 더 자세히 알아볼 필요가 있을 것이다.

커뮤니케이션의 어원은 라틴어의 cmmunis에서 유래한 것으로 '공유하는', '공통된', '일반의'라는 뜻을 가지고 있다. 따라서 원래는 어떤 곳(생물이나 무생물)으로부터 다른 곳(생물이나 무생물)으로 에너지·물체·생물·정보 등이 이동하고, 그 이동을 통해 이동한 양쪽에 어떤 종류의 공통성, 등질성이 생기는 것을 말한다. 따라서 커뮤니케이션은 인간을 포함한 모든 생물과 무생물까지도 포함되는 개념이지만, 일상적인 의미로는 인간이 대인관계에 있어서 여러 가지 기호(code)를 매개로 하여 메시지를 구성하고 이것을 전달 또는 교화하는 과정으로 국한하고 있다.

인간관계에 있어서 커뮤니케이션은 사회의 모든 면에서 다각적으로 행해지는 만큼 그 분류법도 여러 가지가 있을 수 있다. 가령 정보전달의 흐름에 따라 전달자에서 피전달자로 이동하는 일방통행(one-way)커뮤니케이션, 정보 전달자와 피전달자 사이를 왕복하는 상호통행(two-way)커뮤니케이션, 매스미디어를 이용하여 대량의 정보를 대중에게 전달하는 매스커뮤니케이션 등으로 구분할 수 있다. 그러나 디자인 영역과 관련시켜 볼 때 대상에 따른 분류와 수단에 따른 분류로 나눌 수 있다.

• 대상에 따른 분류: 커뮤니케이션을 개인적 차원과 사회적 차원으로 분류하는 방법이다.

① 개인적 차원의 커뮤니케이션 - 개체내의 커뮤니케이션과 개인 간의 커뮤니케이션으로 나누어진다. 개체내의 커뮤니케이션은 인간이나 생물에 있어서 행동의 기본이 되는 반사운동으로, 자기전달을 포함하는 커뮤니케이션이다.

② 사회적 차원의 커뮤니케이션 - 집단 커뮤니케이션과 매스커뮤니케이션으로 나누어진다. 집단 커뮤니케이션은 강연회·미팅·파티·연극 등 한정된 소집단 레벨의 커뮤니케이션으로서 매스커뮤니케이션과 개인적 커뮤니케이션의 중간에 위치한다. 매스커뮤니케이션은 신문·잡지·TV 등 매스미디어를 통해서 행하는 대량전달방식으로 불특정 다수에게 행하는 점에 특징이 있다. 그러므로 정보전달의 흐름은 1대 다수이고, 전달의 경로는 한방향이 된다. 전달자와 피전달자의 접촉이 간접적이기 때문에 전달의 효과나 반응의 피드백이 어렵다.

• 수단에 따른 분류: 이것 역시 두 가지로 나누었는데, 이 두 가지는 인간이 행하는 커뮤니케이션 활동의 큰 기둥으로, 서로 기능을 분담하면서 유기적으로 작용하여 폭넓은 커뮤니케이션 환경을 형성한다.

① 언어(verbal)커뮤니케이션- 언어를 통한 커뮤니케이션을 말한다. 인간은 언어를 사용하여 대화하고 또 쓰거나 읽거나 생각하거나 한다. 이와 같이 언어를 사용하여 행하는 커뮤니케이션은 추상적 개념을 전달하는 데에 적합하며, 인간의 커뮤니케이션에 있어서 아주 중요한 방법이 되었다.

② 비언어(non-verbal)커뮤니케이션- 언어에 의하지 않는 커뮤니케이션을 말한다. 이것은 시각이나 청각에 직접 호소하여 동시적인 이해를 촉구하며, 특히 언어의 기능이 성립될 수 없는 경우에 중요한 역할을 한다. 언

어 커뮤니케이션이 객관적인 사고의 전달에 적합한 데에 비해 비언어커뮤니케이션은 정서적 주관적인 이미지전달에 적합하고, 언어로 나타내기 어려운 의미 내용을 구체적으로 전달하는 기능을 갖는다. 그중에서도 가장 큰 분야를 차지하고 있는 것이 그림·사진·일러스트레이션·영상 등의 시각전달 영역이다.³⁷⁾

위의 내용을 살펴보면 시각문화 환경은 대상에 따라 사회적차원의 마스크 커뮤니케이션에 해당하며 수단에 따라 비언어커뮤니케이션, 즉 시각적 커뮤니케이션으로 구분할 수 있다. 이것은 시각문화교육에서 시각적 의사소통과 관련하여 설명하면 다음과 같다.

이미지가 문자를 대신하거나 문자와 통합하면서 만들어지는 시각중심의 환경에서 무엇보다 필요한 것은 이미지의 활용능력, 즉 읽고 쓰는 능력이다. 예를 들어 영어를 알지 못하는 사람이 영어권에 가서는 인간으로서 제대로 된 사회적 행위를 할 수 없듯이 시각문화 환경에서 시각이미지를 읽고 쓸 수 없으면 그것은 새로운 문맹이 되는 것이다. 시각이미지를 자기표현의 수단이자 의사소통의 도구로 이용한다는 것은 이제껏 문자 언어가 해왔던 역할로서 이에 비추어 시각적 의사소통을 고찰하는데 언어 중심의 의사소통 이론은 유용할 것이다.³⁸⁾ 따라서 시각전달디자인은 자기표현의 수단으로 언어와 비언어 커뮤니케이션을 적절히 사용하고, 개인적·사회적 커뮤니케이션의 활성화를 통해 시각적 의사소통능력을 기를 수 있도록 학습되어야 할 것이다.

37) 앞의 책, p116-118.

38) 김정선, 「의사소통 중심의 시각문화교육을 통한 미술교육 개선 연구」, 홍익대학교 대학원 박사학위청구논문, 2004, p59.

3. 미술과의 제7차 교육과정 개정안³⁹⁾

미술과 교육과정에서는 시각문화교육을 어떻게 반영하고 교육하고 있는지 2007년 고시된 미술과 교육과정 개정안을 통해 알아보도록 하겠다.

(1) 개정 배경

급격한 사회·문화 환경과 주5일제 수업실시에 따른 교육환경의 변화에 따라 개정교육과정이 2007년 2월에 고시되었다. 교육과정 수시개정체제의 도입에 따른 교육과정의 개정은 빠르게 변하는 사회 환경 변화에 맞추어 교육 내용의 지속적 개선, 국민 각계각층의 교육과정 개정 요구를 탄력적·체계적으로 반영하는데 있다. 이는 현장 적합성이 높은 교육정책 구현 및 교육수요의 만족감을 재고할 수 있다.

교육과정의 개정배경은 첫째, 급격한 사회 환경의 변화에 적극적으로 대처하기 위해서는 전면적인 개정보다는 개정의 필요성이 있을 때 마다 부분 수정을 통해 유연하게 대체한다. 둘째, 문화 시대를 맞이하여 사회문화적, 교육적 요구의 수용으로 교육과정 개정의 필요성이 있다. 셋째, 제7차 교육과정을 시행하면서 제기된 문제점을 보완하기 위한 것이다.

(2) 미술과 개정의 기본 방향

제7차 교육과정 개정의 기본 방향은 다음과 같다.

첫째, 미적인식능력의 체계적인 육성이다. 미적인식능력이란 학교 미술에서 길러야하는 미적인식능력을 의미하며 학습자의 생활세계의 미적 의미와 가치를 감각적, 개념적, 정서적으로 이해하고 종합적으로 판단하는 능력을 말

39) 교육인적 자원부, 「교육인적 자원부 고시, 제 2007-79호 미술과 교육과정 <별책 13>」 참고.

한다. 이러한 미적인식능력 향상을 위한 노력으로 미적 감각과 조형능력을 중심으로 하는 기초교육, 시각적 문제해결을 중심으로 하는 활용교육, 미적 판단과 비평을 중심으로 하는 가치교육 등과 관련된 내용의 구성이다.

둘째, 시각문화에 대한 학습경험의 중요성을 강조한다. 시각 환경에 대한 올바른 이해와 선별능력, 자신의 삶 속에 의미 있게 적용할 수 있는 능력의 배양을 위한 유의미한 학습 경험의 제공을 강조하는 것이다.

셋째, 지역 특수성과 학교 실정, 학생에 알맞게 실행되는 국가 교육과정의 구성이다. 각 수준의 교육과정이 계획, 실행되는 과정에서 국가교육과정의 의미가 훼손되지 않도록 구체적인 용어를 사용하되 수업의 폭을 제한하지 않도록 내용을 진술하도록 한다.

넷째, 미술학습이 학습자 개인 경험에서 의미를 갖도록 하기 위한 통합적 내용의 구성이다. 통합적 내용의 구성이란 미술학습과 생활경험의 통합, 미술과 다른 교과와의 통합, 미술과 다른 예술의 통합, 미술교과 내의 통합을 들 수 있다.

(3) 미술과 개정 내용 및 체계

새 교육과정에서 미술과 목표는 국민공통기본교육기간의 미술과 총괄목표와 내용 영역별 목표인 하위목표, 학년 군별 목표로 구성하였다. 초·중·고등학교의 총괄목표와 하위 목표는 다음과 같다.

미술의 다양한 활동을 통하여 미적 감수성, 창의적 표현능력, 비평능력을 기르고, 미술문화를 향수할 수 있는 능력과 태도를 기른다.

- (가) 생활 속에서 여러 가지 대상과 현상에 대한 미적 감수성을 기른다.
- (나) 느낌과 생각을 창의적으로 표현하고 소통할 수 있는 능력을 기른다.
- (다) 미술의 가치를 이해하고 판단할 수 있는 능력을 기른다.
- (라) 미술을 생활화하여 미술 문화를 존중하는 태도를 기른다.

총괄목표는 ‘미적 감수성, 창의적 표현, 비평능력, 미술문화의 향수 능력과 태도’로 4개의 중심개념으로 이루어져 있고 하위목표는 ‘미적체험능력, 표현영역, 감상 영역, 미술의 생활화와 미술문화의 존중’으로 4개항을 제시하고 있다.

제7차 교육과정에서의 교과목표는 학교급별 구분 없이 총괄목표로만 제시하여 초등학교 3학년부터 고등학교 1학년까지 성취하여야 할 목표가 한 가지 수준으로 되어있어서 학교 급별로 목표가 차별화 되지 않았다. 개정 교육과정에서는 교과목표는 총괄목표를 설정함과 함께 초등학교에서는 학년군별, 중학교과 고등학교 1학년까지는 학교급별 목표를 제시하며 목표의 수준을 차별화 하였다. 또한 학교 미술의 기본 방향으로 ‘기초교육’, ‘활용교육’, ‘가치교육’의 세 가지를 제시하여 초·중·고등학교에서의 중점 지도 목표를 설정할 때 근거가 되도록 하였다.

미적체험, 표현, 감상 영역별로 각각 1항씩 제시하고 있는 학교급별 목표는 다음과 같다.

〈표4〉 미술과의 학교 급별 목표

대상	목표
초등학교 3,4학년	(1) 시각적 대상이나 현상에 흥미와 관심을 가진다. (2) 표현 활동에 흥미와 관심을 가진다. (3) 미술 작품과 미술 문화에 관심을 가진다.
초등학교 5,6학년	(1) 시각적 대상이나 현상에서 미적 특징을 발견한다. (2) 다양한 활동을 통하여 표현의 기초를 익힌다. (3) 미술작품을 분석하고 미술 문화의 중요성을 이해한다.
중학교	(1) 생활 속에서 미술의 다양한 기능과 역할을 이해한다. (2) 목적과 의도에 맞게 표현을 계획하고 적용한다. (3) 미술 작품을 맥락적으로 해석하고 미술문화의 의미를 이해한다.
고등학교	(1) 생활 속에서 미술의 의미를 이해하고 가치를 판단한다. (2) 표현활동의 탐색, 확장을 통하여 창의적으로 표현하고 소통한다. (3) 미술작품을 판단하고 미술문화에 참여한다.

중학교의 내용체계를 미적체험, 표현, 감상의 영역으로 제7차 미술과 교육과정과 동일하나 구체적인 하위내용을 다르게 제시하고 있다. 중학교의 구체적인 개정미술과 교육과정 내용체계는 〈표5〉와 같다.

<표5> 미술과 내용체계

영역	중학교 7,8,9학년
미 적 체 험	(1) 자연 환경 자연 환경과 시각문화 환경의 조화에 관하여 이해하기
	(2) 시각 문화 환경 시각 문화 환경의 기능과 역할을 이해하기
표 현	(1) 주제 표현 주제의 특징과 목적을 효과적으로 표현하기
	(2) 표현 방법 여러 가지 재료와 용구, 표현 방법을 사용하여 주제를 효과적으로 표현하기
	(3) 조형 요소와 원리 조형 요소와 원리를 활용하여 주제의 특징과 목적을 효과적으로 표현하기
	(4) 표현 과정 표현 의도에 알맞은 표현 과정을 계획하기
감 상	(1) 미술작품 미술 작품의 사회적, 문화적 의미를 해석하고 감상하기
	(2) 미술 문화 미술 문화의 기능화 역할을 이해하기

제7차 미술과 교육과정과 2007년 개정된 미술과 교육과정을 비교하면 다음과 같다.

<표6> 미술과 교육과정 개정 비교표(성격, 목표, 내용, 교수·학습방법)⁴⁰⁾

내용 영역	제7차 교육과정	개정 교육과정	비고
성격	<ul style="list-style-type: none"> • 국민 공통 기본 교육기간의 미술과 성격 제시 • 구성: 미술의 개념과 기능, 미술 교육의 목적, 세부목표, 학교 급별 활동 수준 	<ul style="list-style-type: none"> • 국민 공통 기본 교육기간의 미술과 성격 제시 • 구성: 미술의 개념과 기능, 미술교육의 목적, 세부 목표, 내용영역별 활동 수준 	<ul style="list-style-type: none"> • 미술의 의사소통의 가치와 문화적 가치 부분을 강조
목표	<ul style="list-style-type: none"> • 국민 공통 기본 교육기간의 미술과 목표 제시 • 미술과의 총괄적인 목표아래 내용영역별 하위 목표 3개항 제시 	<ul style="list-style-type: none"> • 국민 공통 기본 교육기간의 미술과 목표와 학년군별 목표 제시 • 미술과의 총괄적인 목표를 구체화 하는 하위 목표 4개항 제시 • 학년 군별 목표 제시 	<ul style="list-style-type: none"> • 총괄목표 구체화 • 학년 군별 목표 제시
내용	<p>1. 내용체계</p> <ul style="list-style-type: none"> • 미적 체험 <ul style="list-style-type: none"> -자연미, 조형미 • 표현 <ul style="list-style-type: none"> -주제 표현 -표현 방법 -조형 요소와 원리 -표현 재료와 용구 • 감상 <ul style="list-style-type: none"> -서로의 작품 감상 -미술품 감상 	<p>1. 내용체계</p> <ul style="list-style-type: none"> • 미적 체험 <ul style="list-style-type: none"> -자연 환경, 시각 환경 • 표현 <ul style="list-style-type: none"> -주제 표현 -표현 방법 -조형 요소와 원리 -표현 과정 • 감상 <ul style="list-style-type: none"> -미술 작품 -미술 문화 	<ul style="list-style-type: none"> • 미적 체험 영역의 범위를 시각 환경으로 확장시킴 • 표현 방법에 재료와 용구 포함 • 표현 과정 도입 • 감상 영역에서 서로의 작품과 미술품을 미술 작품으로 통합 • 비평 활동 강조

40) 류재만, 「2007년 개정 초등미술과 교육과정의 검토와 논의」, 사향미술교육논총 제22집, 한국교육대학교 미술교육학회, 2008, p.108.

교수· 학습 방법	<ul style="list-style-type: none"> • 국민 공통 교육 기간의 공통적인 교수·학습 방법 제시 • 지도 계획 및 교수·학습 방법 4개항 • 내용 영역별 지도상의 고려할 점 15개항 	<ul style="list-style-type: none"> • 교수·학습 계획 4개항 • 교수·학습 방법 5개항 • 내용 영역별 지도 18개항 	<ul style="list-style-type: none"> • 하위항목 제시 • 새롭게 개정된 내용 영역의 성격에 관련된 지도상의 유의점 추가됨
평가	<ul style="list-style-type: none"> • 국민 공통 교육 기간의 공통적인 평가상의 유의점 제시 • 평가상의 유의점 6개항목과 내용영역별 평가 3개항목 제시 	<ul style="list-style-type: none"> • 평가 계획 3개항 • 평가 방법 4개항 • 내용 영역별 평가 3개항 • 평가 결과 활용 3개항 	<ul style="list-style-type: none"> • 하위 항목 제시 • 새롭게 개정된 내용 영역의 성격에 따른 평가상의 유의점 추가됨

이상에서 살펴본 것처럼 개정된 제7차 교육과정 개정안의 주요 특징은 시각문화교육 강조, 학년 군별 목표의 제시, 표현영역에 표현과정의 신설, 미술을 통한 의사소통, 미술교과내외의 통합적 접근, 감상영역에 미술문화 신설 등을 강조하였다. 이는 보다 명확하고 구체적인 지도방향을 제시함과 동시에 소통 중심의 맥락적인 미술교육을 지향하고 있으며 시각전달디자인도 이러한 방향을 따라야 할 것이다.

IV. 시각전달디자인의 매체 및 교과서 분석

1. 시각전달디자인의 매체

매체(media)란 정보의 전달자와 피전달자 사이에서 전달의 중간역할을 하는 것, 즉 '매개'나 '수단'을 의미한다. 시각전달에 있어서는 어떠한 경우에도 반드시 매체를 통해 의미작용을 환기시킨다. 이 매체에는 개인적인 메모와 마을의 게시판, 회람 등과 같이 가까이 있는 것부터 매우 큰 서클레이션(circulation)을 가지고 전달효과가 높은 매스미디어에 이르기까지 아주 광범한 종류에 이르고 있다. 서클레이션이란 매체에 의한 전달이 어느 정도로 눈에 잘 띈느냐 하는 빈도를 말하는 것으로 라디오나 텔레비전의 시청률, 신문이나 잡지의 발행부수 등을 의미하며, 이는 매체의 가치를 양적으로 평가하는 척도의 하나가 된다. 시각전달디자인의 매체는 다음과 같다.

<표7> 시각전달디자인의 매체

광고	TV광고, 신문광고, 잡지광고, 인터넷 광고 등
포스터	계몽 포스터, 문화 포스터, 관광 포스터, 상업 포스터 등
포장 디자인	용기 디자인, 포장지 디자인 등 내용물을 보호하고 상품선전의 효과를 기대함
POP (point of purchase advertising)	간판, 진열대등 구매심리를 자극하는 다양한 형태
디스플레이 디자인 (display design)	전시회, 쇼룸, 쇼윈도, 사인, 박물관, 미술관, 테마파크, 공공 사인 등
사인 디자인 (sign design)	역이나 공항, 백화점 등의 화살표, 유도 사인, 안내 지도 등
CI (corporate identity)	기업의 이미지를 통합하고 대표하는 디자인

<그림1> POP의 예



<그림2> 사인디자인의 예



<그림3> CI의 예



이렇듯 시각전달디자인은 다양한 매체로 우리생활 전반에 영향을 미치고 있으므로 시각문화교육에서 학습자는 생활 속 경험을 바탕으로 다양한 매체의 특성을 이해하고 정보 전달을 위한 시각적 표현능력의 신장을 기대할 수 있을 것이다.

2. 중학교 미술교과서에서 시각전달디자인의 영역

앞에서 살펴보았듯이 시각전달디자인의 분야는 그 범위가 대단히 넓고 각 매체에 따라 특이한 특성을 가지고 있기 때문에 교과서에 반영된 시각전달 디자인의 영역은 제한적일 수밖에 없을 것이다. 그러면 중학교 미술교과서에서 시각전달디자인이 어떻게 구성되어 있는지 <표8>을 통해 알아보고자 한다.

<표8> 시각전달디자인 영역 교과서 분석⁴¹⁾

출판사	학년	단원명	단원내용
지학사	1	문자, 카드 꾸미기	문자, 카드 디자인
		만화와 애니메이션	캐릭터 드리기
	2	행사 알리기	포스터 그리기
		표지판, 마크, 표지 만들기	표지판, 마크, 표지 디자인하기
	3	우리고장 알리기	그림지도 디자인하기
		디자인의 일관성과 캐릭터	CIP, 캐릭터 제작
	컴퓨터 그래픽의 세계	컴퓨터 홈페이지 제작	
두산	1	정보를 전달하는 디자인	디자인의 이해
			문자, 마크, 카드 디자인하기
			일러스트레이션, 애니메이션
	2	정보를 전달하는 디자인	포스터 디자인
			광고 디자인
			여러 가지 시각전달 디자인
			달력 만들기
	3	정보를 전달하는 디자인	영상디자인
			사진의 활용
			포장디자인
			포트폴리오 디자인
			재미있는 무대 디자인

41) 민병인, 「디자인 프로세스에 기초한 중학교 디자인 수업모형」, 한국교원대학교 대학원, 2009, p30-31.

삶과 꿈	2	생활 속에서 찾는 여러 가지 무늬	무늬의 미적 활용
	3	영상미술	사진의 원리를 활용한 미술
		정보를 전달하자	그림파일과 편집디자인
			가상공간 꾸미기
		이야기를 보여 주자	일러스트레이션과 만화
공연과 애니메이션			
타이포 그래피	서체 디자인		
중앙 교육 진흥 연구소	1	마음이 설레는 디자인	그림과 문자를 이용한 디자인
			포장디자인
			새로운 디자인(컴퓨터를 이용한)
	2	아이디어가 보이는 디자인	일러스트레이션
			일관성 있게 꾸미기(CIP)
	3	일용품과 기능미	시각디자인의 이해
디자인 이미지 통합 계획			
아이디어가 보이는 디자인		만화와 캐릭터 만들기	
	컴퓨터를 이용한 새로운 디자인		
교학 연구사	1	쾌적한 생활을 위한 디자인	환경 디자인
			실내 환경 디자인
	2	쾌적한 생활을 위한 디자인	재활용의 지혜
			실외 환경 디자인
	3	쾌적한 생활을 위한 디자인	슈퍼 그래픽

대체로 시각전달디자인의 영역 면에서는 여러 분야를 포함하고 있으나 체계적이지 못하며 소재가 제한적이다. 내용면에서는 디자인이나 디자인 문화의 이해보다 '...을 위한디자인, ...을 이용한 디자인, ...을 활용한 디자인' 등,

디자인을 활용하고 꾸미는 조형교육 단계에 머무르는 경우가 많으며, 단원끼리의 계열성이 부족하다는 것을 알 수 있다. 따라서 시각문화와 연계된 디자인의 이해를 바탕으로 디자인과정을 체계적으로 적용시키고, 다양한 소재와 표현방법이 개발되어야 할 필요가 있으며 개선방향을 간단히 제안해보면 다음과 같다.

<표9> 시각전달디자인 영역 교과서 제안

학년	단원명	단원내용
1	디자인의 이해	생활 속의 디자인
		색의 기본
		디자인의 조형 원리
2	여러 가지 시각전달디자인	시각전달 디자인의 이해
		여러 가지 시각전달디자인
		그림과 문자를 이용한 디자인 표현
3	정보를 전달하자	시각 기호의 이해
		시각 기호 디자인
		디자인 전시회 열기

1학년에서는 생활 속에서 디자인을 미적으로 체험하게 하고 디자인의 기본 원리를 배운다. 2학년에서는 1학년에서 배운 내용을 바탕으로 시각전달디자인의 다양한 매체를 이해하고 기초적인 표현활동을 진행한다. 마지막으로 3학년에서는 의미를 함축하여 표현한 시각기호를 종합적으로 이해하고 활용할 수 있는 능력을 기르고 전시회를 이용하여 감상능력과 성취감을 경험하도록 한다.

V. 교수·학습 모형의 설계 및 개발

1. 설계방향

미술과의 교육, 그중에서도 디자인교육은 디자인 전문가를 기르기 위한 것이 아니라 디자인 문화를 이해하고 향유하며, 비판적 수용능력을 기르는데 의의를 두어야 한다. 즉, 조형중심의 교육보다 창의적인 문제해결능력의 향상에 중점을 두어 다루는 것이 바람직할 것이다. 따라서 디자인의 개념이나 영역 등은 이론위주의 강의식 학습보다 탐색 및 발견을 통해 스스로 깨우칠 수 있도록 유도해야 하며, 특히 결과물의 평가에 있어서도 조형적인 완성도와 아이디어를 바탕으로 문제해결의 과정 및 학습태도 등 학습과정에 대한 종합적인 평가가 이루어져야 할 것이다.

본 연구의 대상은 중학교 2학년이다. 앞에서 제시한 시각전달디자인의 영역에서 중학교 1학년에서는 디자인의 이해, 기본적인 조형요소와 원리 등을 배우는 것을 전제로 하였다. 따라서 중학교 2학년은 디자인의 세부 영역인 시각전달디자인을 이해하고 미적이고 효과적인 디자인 표현활동을 할 수 있을 것으로 기대된다.

중학생은 신체적, 지적, 정서적, 사회적 성장이 왕성하고 사춘기에 접어드는 시기이므로 대표적인 발달단계를 이해하고 선수학습정도를 진단하여 적절한 수업방향을 제시하는 것이 중요하다. 따라서 앞으로 제시될 교수·학습 모형에 앞서 중학교 학생들의 발달단계에 따른 특성과 디지털 수용자로서의 입장을 알아보고, 시각전달디자인의 학습에 적합한 학습방법을 탐색해 보고자 한다.

(1) 학습자 분석

1) 발달단계

중등학교 청소년들의 미적발달은 그 특성을 하나의 틀로 묶어서 보기가 매우 힘들다. 그만큼 개인별로 또 지역이나 학교별로 큰 차이가 있기 때문이다. 예컨대 미술에 관심 있는 청소년과 그렇지 않은 청소년 사이에는 비교할 수 없는 차이가 난다. 어떤 학생은 초등학교 수준에 머물러 있는가하면 어떤 학생은 거의 미대학생 수준에 도달에 있는 경우도 있다. 그리고 미술에서도 회화에 관심 있는 학생과 서예에 관심 있는 학생은 서로 견주어 말하기 어려울 만큼 각기 다른 지식과 기능을 가지는 수가 많다. 그러나 11,12세 초부터 17, 18세에 이르는 청소년들이 일반적으로 나타내는 공통적 특성도 많이 발견할 수 있다. 그것은 정서나 인지, 사회성, 신체발달 등에서 개개인의 발달 특성만큼 공통되는 일반적 경향도 엿볼 수 있는 것과 마찬가지로다.⁴²⁾

Piaget의 인지발달이론에 따르면, 인간의 인지능력 발달은 환경과의 상호작용에 의한 것이라고 보았다. 즉, 어린이는 환경과 상호작용하면서 외부의 사물이나 대상, 자신과 대상과의 관계 등에 관한 지식을 얻게 된다. 이때 어린이는 주어진 환경을 수동적으로 받아들이거나 그대로 복사하는 것이 아니라, 능동적으로 외부환경과 동화(assimilation)와 조절(accommodation)방식을 통해 상호작용하면서 자신이 갖고 있는 기존의 정신적 틀 또는 사고방식, 즉 도식(schema)을 변형시키거나 재구성, 재해석하면서 대상이나 사건을 받아들인다. 그는 이러한 지적발달 과정을 감각운동기(0~2세), 구체적 조작기(7~11세), 형식적 조작기(11~15세) 4단계로 구분하였다.

이에 따르면 중학생은 인지능력발달의 완성단계인 형식적 조작기(11~15

42) 김춘일, 『중등미술교육론』, 교육과학사, 2002, p.47.

세)후기에 해당되며, 이시기의 특징을 살펴보면, 구체적 조작기와는 질적으로 완전히 다른 인지능력이 나타난다. 즉, 구체적 조작기에는 논리적 사고를 구체적인 문제에 적용할 수 있는 능력이 생겨나고, 자기중심적인 사고에서 벗어나 상호작용을 통해서 타인과 소통함으로써 진정한 의미의 사회적 존재가 된다. 이시기의 학생들은 논리적인 사고가 가능하긴 하나 현재 다루고 있는 구체적인 상황에 국한된 경우가 많아 정확한 가치판단과 올바른 선택 능력이 미성숙하여 대중문화의 내용을 있는 그대로 받아들인다. 그러나 형식적 조작기에는 완전한 논리적 사고가 가능하며 추상적 개념과 상징에 대한 인지능력을 형성·발달시킨다. 사물의 인과관계를 이해하고 추리력과 응용력도 발달한다. 문제해결을 위해 가설을 설정하고 연역적으로 추리하며 실증적으로 검증하는 과학적 사고를 할 수 있다. 이러한 발달특징은 성인기 이후까지 지속된다.⁴³⁾

미술교육자 로웬펠트(Lowenfeld)는 아동의 미적표현발달에 대한 연구를 통하여 아동의 창의적인 본성에 대한 이론을 펼쳤다. 그에 의하면 아동은 자기 자신을 솔직하게 표현할 수 있으며 그들의 미적표현능력은 난화기(2~4세), 전도식기(4~7세), 전도식기(4~7세), 도식기(7~9세), 또래집단기(9~11세), 의사실기(11~13세), 결정기(13~17세)를 거치면서 어떤 단계로 나아가기 위해서는 반드시 그 전 단계를 거쳐야 한다는 입장을 취하고 있다. 따라서 미술교육은 먼저 어린이의 일반적 발달단계를 정확하게 연구하고 그에 맞는 주제, 동기부여, 재료 등이 주어져야 함을 강조한다.

이 발달단계에 따르면, 중학생은 결정기(13~17세)에 해당하는 시기이다. 이 단계에서는 심리적 변화가 강하게 나타나며 자기생활 및 사회 환경에 대한 비판적 자각이 창작을 지배하는 단계이며, 외부환경에 대한 인지능력과

43) 노용, 「중학교 미술과 교육에서 시각문화 텍스트활용 수업설계 방안」, 열린교육연구 제 15집, 한국열린교육학회, 2007, p159-160.

표현기능이 따라가지 못하는데 대해 갈등을 느껴 미술표현이 일부 침체되기도 한다. 관찰력이 향상되고 창의적이 왕성한 시기로 개성이 뚜렷하게 나타나지만 심리적, 정신적인 위기에 놓이게 되므로 사실 그대로 그리지 않을 수 있다. 주변 환경을 나름대로 받아들여 창의적인 그림을 그릴 수 있으며 촉각형, 시각형, 중간형의 표현특징을 보인다.

시각형의 특징으로는 환경과 외관을 중시하여 대상을 눈으로 보고 객관적, 사실적, 이지적으로 재현하려는 유형이다. 따라서 대상의 전체를 표현하되 부분의 인상을 모두 모아 종합적으로 구성하는 '구조적 조합'의 표현이다. 시각형의 디자인에 대한 표현은 균형과 율동의 표현이 주가 되고 장식적 내용과 조화에 중점을 둔다.

촉각형의 특징으로는 신체를 매개로 자신의 감정과 정서적 관계에서 대상을 표현하는 유형이다. 따라서 형태에 대한 신체적, 정서적, 지적 이해의 종합적 결과가 그림의 형식적 특징이 된다. 촉각형의 디자인에 대한 표현은 추상적 내용의 정서적 표현이 주가 되고 산업디자인의 경향을 보인다. 중간형은 두 가지 표현양상이 복합적으로 나타난다.

한편, 발달단계와 시각문화 능력과의 관계를 표로 살펴보면 다음과 같다.

<표10> 청소년 발달단계와 시각문화 능력과의 관계⁴⁴⁾

발달 분야	연령					참조
	1/2학년 (7~8세)	3/4학년 (9~10세)	5/6학년 (11~12세)	중등1단계 (13~15세)	중등2단계 (16~18세)	
신체성 (성적 발달, 도구적능력/ 운동성발달)	기초적 도구 사용 가능	제한적 능력 완성	확대된 도구 사용 능력			
시각능력 발달	도식기, X-ray, 기저선, 전개도식	중첩 물체의 균형	의사실기(3차원)			로웬 펠트
사회성 발달	자신의 세계(즉자적 단계)	또래 집단기	시각형 어린이 비시각형 어린이 (자아형성기)	사회 (대자적)	로웬 펠트	
지적발달	즉자적 이해	개념적 이해		비판, 종합적 이해	안규 철	
시각적 지적 발달	직관사고	구체적 조작		형식적 조작	피아 제	

위에서 살펴본 바에 따르면 중학교 학생들은 시각적 경험을 바탕으로 시각 문화가 제공한 정보를 계열화하거나 범주화하고 그들 정보들이 함축하고 있는 의미들 사이의 인과관계를 탐구할 수 있고, 비판적이며 종합적 이해를 할 수 있다. 그러므로 교수·학습을 할 때에는 발달단계에 따른 학습자의 수준을 고려하여 미적인식능력과 표현능력을 신장 시킬 수 있도록 적절한 학습자료 및 도구가 마련되어야 할 것이며 학습자의 개인차를 고려하여 지도해야 할 것이다.

44) 문화교육위원회 시각문화교육분과, 전국미술교과모임, 2003.

2) 디지털 수용자

오늘날 청소년들은 정보화 사회의 디지털 수용자로서 정보를 소비하고 이 동시키며 생산하고 있다. 디지털 정보사회는 정보기술이 아닌 인간이나 사회에 어떤 영향을 미쳤는가에 중점을 두는 기술 중심적인 미디어론과 달리, 인간이나 사회가 정보기술 문화적으로 어떻게 수용하고 활용해 가는가에 더 관심을 가져야 한다. 비선형적이고 쌍방향적인 하이퍼 미디어적 디지털 언어에 따라 디지털 수용자는 각자의 경험에 따라 정보를 이용하고 적극적으로 의미를 생산한다. 따라서 디지털시대의 수용자는 기존의 수동적인 수용자 개념에서 능동적이고 정보추구적인 수용자의 개념으로 변화되고 있다. 단순히 정보를 수용만 하는 존재가 아니라 미디어를 이용해 정보를 생산하고, 교환하고, 소비하는 주체자인 생산소비자로서의 역할을 하게 되었다.⁴⁵⁾

수용자 입장에서 디지털 혁명이 가져온 이러한 변화는 인간 커뮤니케이션 과정에서 지금까지 송신자 중심에서 탈피하여 수용자의 주체적이고 능동적인 주도권을 회복한 것이라 할 수 있다. 이런 디지털 정보사회에서 나타난 특징은 우리의 삶에서 마음 편하게, 자연스럽게 그리고 솔직하게 자신을 표현하는 것이다. 미디어의 표현능력은 각종 미디어를 이용하여 개인이나 그룹의 사상, 의견, 감정 등을 표현하게 하였고 그 대표적인 것이 개인 홈페이지나 매체의 페러디, 또는 휴대폰 동영상 등을 통해 자신의 감정이나 의견을 표현하고 있다.⁴⁶⁾ 따라서 실제수업에서 배너광고, 미니홈피 등의 웹 콘텐츠를 활용하면 학생들의 적극적인 참여를 이끌어 낼 수 있을 것이라 생각된다.

한편, 대부분의 청소년들이 많은 정보를 무비판적으로 수용하고 있는 것도

45) 이은미 외 8인, 『디지털 수용자』, 커뮤니케이션북스, 2003, p16-18.

46) 송미정·유현정, 「디지털 시대 시각문화를 고려한 미술교육 콘텐츠 연구」, 디자인여성학회, 2005, p83.

사실이다. 정확하거나 확인되지 않은 정보를 인터넷 지식 게시판에 올라와 있던 이유로 사실로 받아들이거나 허위정보를 만들어서 유포하기도 한다. 또한 이미지의 무단 사용과 같은 저작권문제, 익명성을 이용한 악플 등 청소년의 정보윤리에 관하여 심각한 사회문제로 대두되고 있다. 이렇게 다양한 정보화의 역기능으로부터 청소년을 보호하고 정보윤리의식을 확립하기 위해 미술교과에서는 이미지의 선별적인 수용, 이미지 출처 및 저작권의 올바른 표기, 원작이나 개인 인권을 침해하지 않는 패러디 등 시각이미지의 올바른 수용 및 비평적 해석방법을 지도해야할 필요가 있다.

(2) 학습방법

디자인은 어떻게 학습해야 하는가. 던커(Dunker)에 의하면 “문제는 목적을 달성하려고 하지만 어떻게 목적을 달성할지 모르는 상태⁴⁷⁾” 라고 정의하였다. 이런 관점에서 시각디자인에서 문제정의는 디자인 작업의 시작이자 아이디어를 생성하기 위한 초기단계에 해당된다. 학습자의 사고를 중심으로 문제를 정의하고 문제를 해결하려는 과정을 체계화시킨 문제중심학습모형은 시각전달디자인교육에 있어서도 체계적인 실습을 도와주는 역할을 할 수 있는 모형이다. 문제중심학습(Problem-Based Learning: PBL)은 상대주의적 인식론에 바탕을 둔 구성주의의 학습의 모형이다. 상대주의적 인식론으로서 구성주의의 특징은 학습자 중심의 교육환경을 강조한다. 즉, 지식은 개인의 인지작용에 의해서만 습득되고 형성되는 것이 아니라 학습자가 속해 있는 사회의 구성원과의 상호작용 그리고 사회구성원으로 참여함으로써 지식을 습득한다고 본다. 이러한 PBL의 인식론은 학습구조를 자율학습과 협

47) K. Dunker, "On Problem Solving", Psychological Monographs, No.58, 1945, p270. (유명환, 『e-러닝 기반 의 디자인교육 방법론』, 한국학술정보(주), 2006, p.79에서 재인용)

동학습으로 구성하는 이론적 근거가 된다. 또한 지식의 구성이 인지적 작용과 사회적 상호작용으로 구성된다는 것은 학습자의 직접 체험학습과 특정 사회에 대한 문화적 동화의 중요성을 강조한 것이다.⁴⁸⁾

문제중심학습은 학생들에게 문제를 제시하고 역할을 부여하는 것으로부터 단원이 시작되며, 학생들은 단원이 끝날 때까지 문제의 맥락 안에서 학습을 하게 된다. 문제중심학습에서 제시하는 문제는 개방적(open-ended), 비구조적(illstructured)이며, 교과지식 및 기술을 포함하고 있어야 하고, 문제에 대해 매우 적은 정보만이 제시되기 때문에 문제를 해결하기 위해서 단순한 공식이나 지식을 적용하기 보다는 추가적인 정보를 찾고 지속적인 탐색을 하는 탐구의 과정이 필요하다. 또한 이러한 탐구의 과정동안 문제에 대한 생각이 바뀌어 질 수도 있으며, 문제가 완전히 이해되기 전에 해결책이 요구될 수도 있고, 학습자로 하여금 다양한 해결책을 생각해내게 하는 특성을 가진다. 이러한 비구조화된 문제를 해결하기 위해서는 더 많은 정보를 획득해야 하기 때문에 학습시간이 부족하거나 지연될 수 있다. 따라서 교사는 학생이 다양하고 의미 있는 정보를 획득할 수 있도록 정보탐색의 방법을 지도해야 하며 학생을 이 과정에서 새로운 개념이 형성되어 학업성취의 수준을 높일 수 있다. 문제중심학습에서 교사는 학생들이 알아야 할 내용을 직접적으로 가르치는 전통적인 수업과는 달리, 학생들에게 해결이 어려운 복잡한 상황이나 문제를 제시하고 학생들의 사고력과 자기주도적인 학습능력, 문제와 관련된 내용 지식을 개발할 수 있도록 도와주는 안내자(코치)의 역할을 담당한다.⁴⁹⁾

교사는 학생들로 하여금 알고 있는 지식을 활용하거나, 알아야 할 지식이

48) 유명환, 『e-러닝 기반의 디자인교육 방법론』, 한국학술정보(주), 2006, p79-80.

49) 조연순, 「교과를 통한 창의적 문제해결력 교육방법 모색: 문제중심학습」, 한국교육 제28권, 한국교육개발원, 2001, p216-217.

무엇인지 찾으려 하는 질문을 함으로써, 학생들의 사고력과 추론능력을 개발시키며, 학습자가 스스로 생각하도록 도와준다.⁵⁰⁾ 이를 위해서 교사는 계속해서 ‘왜’, ‘이것은 무엇을 의미하는가?’, ‘이것이 사실이라는 것을 어떻게 아는가?’ 등의 질문을 던져야 하는데, 이때 자신의 의견이나 정보를 학생에게 주거나 정답을 유도해서는 안 된다. 이에 반해, 학생들은 스스로 학습내용과 학습방법을 선택하는 등 자기주도적으로 스스로 의미를 구성해 나가는 적극적이며 능동적인 문제해결자의 역할을 담당한다.⁵¹⁾

즉, 학생들은 요구되는 학습목표를 알아내고, 목표를 위해서 관련된 정보를 찾고, 평가하고, 학습할 수 있어야 한다. 따라서 학생들은 수동적 역할에서 벗어나 적극적으로 문제해결에 참여하고 토론을 하게 되며, 집단 구성원과 같이 작업하면서 협동하는 역할을 하게 된다.

<표11> 문제중심학습의 교수·학습의 절차⁵²⁾

문제에 직면하기 (Meeting the problem)	탐구·정보탐색 (Inquiry/Investigation)	해결책 만들기 (Solution Building)
① 제시된 문제 상황을 이해 ② 문제에 대해서 알고 있는 것과 알지 못하는 것, 알아야 하는 것, 해야 할 것을 파악 ③ 문제를 발견·정의	⇨ ① 소집단별, 또는 개별적으로 학습문제를 선택 ② 다양한 정보를 수집하고 탐색	⇨ ① 가능한 해결책을 생성 ② 해결책과 해결과정에 대한 평가

50) Duffy, T.M. & Cunningham, D. J., Constructivism: Implications for design and delivery of instruction. In D. H. Jonassen(ed.), *Handbook of research on educational communications and technology*. NY: McMillan, 1996, p170-198.

51) Delisle, R., *How to Use Problem-Based Learning in the Classroom*. Alexandria, VA: Association for Supervision and Curriculum Development, 1997.

52) 조연순, 「교과를 통한 창의적 문제해결력 교육방법 모색: 문제중심학습」, 한국교육 제28권, 한국교육개발원, 2001, p217-218.

문제중심학습은 교사의 적절한 발문과 학생의 탐구하는 자세도 중요하지만 무엇보다 교사와 학생간의 의사소통을 위해 교사의 안내자로서의 역할이 중요하다 할 수 있다. 교사의 역할은 개입정도에 따라 적극적이거나 소극적인 입장을 취할 수 있다. 교사가 '소극적인 안내자' 입장 설 경우 자칫 학생들은 학습의 방향을 잃거나 모호한 질문으로 인해 문제해결의 의지를 상실할 수 있기 때문에 '적극적인 안내자'로서 학생이 올바른 문제해결의 자세를 갖도록 지도함과 동시에 정보탐색의 경로를 도와주어야 하고, 끊임없는 의견의 교환을 통한 의사소통능력을 길러주어야 한다. 이러한 역할을 수행함으로써 교사는 학생으로 하여금 능동적인 학습과정을 이끌어내고 자신의 의견뿐 아니라 타인의 의견도 존중할 줄 아는 태도를 갖추게 한다.

정보화시대의 시각전달디자인의 학습에 있어서도 문제중심학습은 비구조적인 디자인 문제를 제시함으로써 문제가 무엇인지를 찾아보고 그 정보를 검증하며 디자인계획을 세우는 과정이나 해결책을 모색하는 과정에서 창의력과 유연한 사고능력을 기를 수 있다. 또한 학생들의 생활환경과 관련된 문제를 다룸으로써 문제해결 과정에서 학습자들은 능동적인 학습태도를 가지게 되며 다양한 의견과 관점을 접하게 되어 자율학습과 협동학습에 대한 자연스러운 훈련이 가능하다. 따라서 시각전달디자인의 실습과정에서 실용적인 지식의 습득과 디자인 표현능력을 키울 뿐만 아니라 창의성 및 유연성, 비판적 사고력까지도 함양시킬 수 있을 것이다.

2. 교수·학습 모형

(1) 단원 지도 계획

본시학습에 들어가기 전 전체적인 단원의 지도계획은 다음과 같다.

〈표12〉 단원 지도 계획

단원명	디자인의 세계
단원 설정 이유	디자인은 우리생활을 보다 편리하고 쾌적하며, 아름답게 하기 위한 조형계획으로 현대사회에서 점점 그 중요성이 강조되고 있다. 특히 정보화 시대에 시각전달디자인은 정보 전달을 시각적으로 보다 쉽게 이해할 수 있도록 해준다. 이 단원은 학생들이 다양한 생활 경험을 바탕으로 시각전달디자인을 이해하고, 비판적 수용능력을 기르는데 의의를 두고 있다. 즉, 생활 속에서 시각적 경험을 통해 문제를 발견하고 목적에 맞는 표현을 할 수 있도록 하였다. 이 단원을 지도할 때는 다양해지는 학생들의 욕구가 미적체험으로 연결되도록 하고, 시각전달디자인에 대한 탐색 및 발견을 통해 스스로 문제해결을 할 수 있도록 지도한다.
학습 목표	<ol style="list-style-type: none"> 1. 시각전달디자인의 뜻과 분야를 이해하고 비판할 수 있다. 2. 전달하려는 내용을 목적에 맞게 표현할 수 있다. 3. 작품을 논리적으로 설명하고 평가할 수 있다. 4. 자신과 다른 사람의 작품을 소중히 여길 수 있다.
학습 자료	<p>교사: 디자인에 관한 예시자료, 참고자료 및 활동지</p> <p>학생: 필기도구, 본 단원과 관련된 자료 및 채색도구</p>
학습 형태	전체 감상 학습, 모둠학습, 개인 실기 학습
선수학습 요소	<ol style="list-style-type: none"> 1. 인터넷 검색을 할 수 있다. 2. 이미지를 다운로드 및 업로드 할 수 있다. 3. 디지털 카메라의 사용법을 알고 있다.
지도상의 유의점	<ol style="list-style-type: none"> 1. 생활에서 디자인의 중요성을 이해하게 한다. 2. 디자인과 문화의 관계를 이해하게 한다. 3. 활동의 주체는 학생이 되도록 하고 교사는 안내하는 역할을 하도록 한다. 4. 학생이 자유로이 토의할 수 있는 분위기를 유지하도록 노력한다. 5. 자기 나름의 시각을 가지고 표현하도록 격려한다.

<표13> 단원 교수·학습 계획 (총4차시 180분)

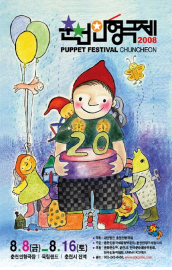
영역	차시	제재	학습내용	준비활동
미적체험	1	시각전달디자인의 이해	<ul style="list-style-type: none"> 참고작품 감상 시각전달디자인에 대한 이해 	교사: 참고자료, 활동지 학생: 참고자료에 관한 자료 수집하여 스크랩하기
표현	2-3	나를 광고하는 디자인하기	<ul style="list-style-type: none"> 목적에 맞는 내용을 효과적으로 표현하기 	교사: 참고자료, 활동지 학생: 학습활동에 필요한 재료와 용구를 준비하기
감상	4	서로의 작품 감상하기	<ul style="list-style-type: none"> 발표 및 감상, 평가 	교사: 활동지 학생: 완성작품

(2) 본시 교수·학습모형

1) 1/4차시

<표14-1> 본시 교수·학습모형 (1차시/4)

영역	표현	차시	1/4(45분)	
제재	시각전달디자인의 이해	학습대상	중학교 2학년	
학습목표	1. 시각전달디자인이 무엇인지 말할 수 있다. 2. 주제를 발견하고 문제점을 파악할 수 있다. 3. 모둠활동을 통해 다른 사람의 의견을 존중할 수 있다.			
학습자료	교사: 참고작품, 교과서 학생: 학습에 필요한 도구, 사진,			
학습형태	전체 감상학습, 모둠학습	학습 환경	1인 1PC	
단계	학습과정	교수·학습 활동		자료 및 유의점
		교사	학생	
도입 (5분)	▷동기유발	<ul style="list-style-type: none"> 참고작품 <그림4>을 보여주고 그 목적과 표현방법을 알아내는 질문을 통해 동기유발 	<ul style="list-style-type: none"> 그림을 보고 자신의 생각을 말하고 문제를 발견하고, 수업에 흥미를 느낀다. 	☞참고자료

	<p>을 한다.</p>  <p>-화면 안에 무엇 무엇이 보이나요?</p> <p>-이작품은 무엇을 위해 디자인 하였을까요? 왜 그렇게 생각하죠?</p> <p>-이것을 보는 사람은 어떤 사람들일까요?</p> <p>-네 여러분들이 말했듯이 시각적인 문자나 기호를 이용해 이것을 보는 사람들에게 정보를 전달하는 디자인을 시각전달 디자인이라고 해요.</p> <p>• 학습목표를 알려준다.</p> <p>-이번시간에는 시각전달디자인이 무엇이고</p>	<p>-모자를 쓴 인형, 풍선, 새, 춘천인형극제라는 글씨..가 보여요.</p> <p>-인형극제를 홍보하기 위해 디자인 했습니다. 왜냐하면 춘천인형극제, 날짜 등이 있고 인형들이 그려져 있기 때문입니다.</p> <p>-인형극제를 보러오는 사람, 인형극제를 모르는 사람들..입니다.</p> <p>◦ 시각전달 디자인의 개념을 이해한다.</p> <p>◦ 본시 학습목표를 확인한다.</p>	<p>☞ 사진이나 자료를 보며 느낌을 떠올릴 수 있는 시간적 여유를 준다.</p>
--	---	---	---

▷ 학습목표
제시

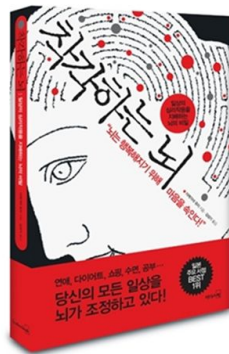
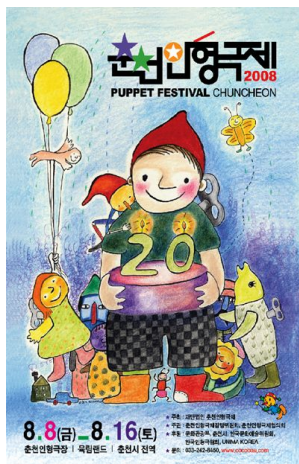
		어떤 것들이 있는지 알아보도록 합시다.		
전개 (35분)	<p>▷내용의 이해</p> <p>▷참고자료 감상</p>	<ul style="list-style-type: none"> 시각전달디자인의 분야를 알려준다. <표 7>과 <표14-3>참고 시각전달디자인의 영역 및 구체적인 예를 참고자료를 감상하면서 알아본다. <그림 1,2,3,5>    	<ul style="list-style-type: none"> 교과서 예시 작품과 슬라이드 등의 자료를 통해 시각전달디자인의 개념 및 분야를 이해한다. 참고작품을 감상한다. 	<ul style="list-style-type: none"> 학습자료, 모듈활동지 대중 매체를 통해 반복적으로 소개되는 이미지나 영상물에 대해 비평적 안목을 갖도록 설명해 준다. 지나치게 흥미 위주로 접근하는 것을 지양하도록 한다.

		<p>그림별로 다음과 같은 발문을 사용 한다.</p> <p>-무엇을 알리려고 하 나요?, 이미지와 문자 는 각각 무엇을 나타 낼까요?, 재료와 용구 는 무엇일까요? 어떤 사람들이 볼까요?</p> <p>•<그림6>의 동영상 감 상을 통해 시각전달디 자인을 비평해 보도록 한다.</p>  <p>-이것은 무엇을 광고 하는 것일까요?</p> <p>-이 광고를 보면 어떤 느낌이 드나요?</p> <p>-이 광고에 사용된 작 품은 마티스의 '붉은색 의 조화', '뮤직'등이 사용되었는데 이 작품 과 기업과는 어떤 관 계가 있을까요?</p>	<p>◦ 특정의 이미지나 영 상물이 지닌 문제점을 파악한다.</p> <p>-LG기업, 제품을 광 고하는 것입니다.</p> <p>-명화를 감상하는 것 같은 느낌이 들고 재 미있으며 노랫말이 떠 오릅니다.</p> <p>-아무런 관련이 없다 고 생각되어 집니다.</p>	
--	--	---	---	--

	<p>▷정보탐색</p> <p>▷활동지 작성</p> <p>▷모둠별 토의 및 발표</p>	<p>-네, 그렇습니다. 이 광고는 명화의이미지에 편승하여 마치 이 회사의 제품을 사용하면 명화를 감상하는 것과 같은 느낌을 갖게 만들어요. 그러나 실제로 그 숨은 의미는 더 많은 상품을 팔기위한 전략임을 알 수 있습니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 모듬을 구성하도록 한다. • 시각전달디자인의 다른 예를 생활을 통한 경험이나 인터넷을 통해 알아보도록 하고 활동지<표14-2>를 작성하도록 지도한다. • 모듬별로 순회지도 한다. 	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 모듬 구성 ◦ 시각전달디자인의 구체적인 예를 개인의 경험이나 인터넷을 통해 찾아보고 개선해야 할 점이나 보완해야 할 부분을 활동지에 작성한다. ◦ 작성한 활동지를 바탕으로 모듬별로 발표한다. 	<p>☞ 학습 활동과 관련 없는 것에 PC를 사용하지 않도록 감독한다.</p>
<p>정리 (5분)</p>	<p>▷학습정리</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 발표내용을 바탕으로 학습내용을 정리한다. 	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 학습내용을 정리한다. 	

	<p>▷차시예고</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 자신을 표현할 수 있는 글과 이미지 자료를 준비해 오도록 지도한다. 예) 사진, 글, 이미지 등 • 심화학습의 일환으로 참고자료<표14-3>를 나누어 준다. 	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 차시예고를 경청하고 준비물을 적는다. ◦ 활동지를 제출한다. 	<p>☞PC는 꼭 끄도록 하고, 주변을 정리할 수 있게 지도한다.</p>
--	--------------	--	--	--

<그림4> 포스터⁵³⁾ <그림5> 책표지 디자인⁵⁴⁾ <그림6> TV광고⁵⁵⁾








53) <http://www.cocobau.com>

54) <http://www.yes24.com>

55) <http://www.lg.co.kr>

<표14-2> 모둠 활동지

생각해 봅시다.			
학년 / 반		조	
구성원			
<p>이번 시간에는 시각전달디자인의 여러 가지 종류를 알아보았습니다. 그러면 우리 생활 속의 시각전달디자인이 구체적으로 무엇이 있는지 찾아보고 잘된 점과 개선해야 할 점이나 보완해야 할 부분을 이야기 해 봅시다.</p> <p>※ 참고사이트</p> <p>www.jungle.co.kr / 다양한 웹디자인 및 일러스트, 광고디자인을 볼 수 있다.</p> <p>www.daum.net / UCC, TV광고, 카페 등 다양한 콘텐츠를 제공한다.</p> <p>www.naver.com / 정보검색이나 지식인 기능을 이용한다.</p> <p>1. 이미지는 어디에서 찾았으며, 무언입니까? 왜 이것을 선택 하였습니까? <u>인터넷 포털사이트 다음</u> 에서 찾았으며 <u>인터넷의 배너 광고</u> 입니다.</p> <p style="text-align: center;"><그림 7> 인터넷 배너 광고⁵⁶⁾</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">      </div> <p>우리는 거의 매일 인터넷에 접속하고 배너광고를 가장 많이 보게 되는데 배너 광고는 작은 화면에서 빠르게 움직이는 이미지와 글로 정보를 전달하기 때문이다.</p>			

<표14-3> 학습자료

▷시각전달디자인◁

☞ 디자인의 분류

① 시각디자인: 상업을 위한 디자인

문자(글자), 표지, 그림지도, 상징물, 포스터, 달력, 포장, 광고, 안내장 등

② 환경디자인: 생활환경을 위한 디자인

실내디자인, 건축디자인, 도시계획

③ 공업디자인: 제품디자인

작업기기, 광학기(빛을 이용), 의료기기, 교통기관, 가구 등

④공예디자인: 목공예(나무), 도자공예, 금속공예, 칠보공예, 염색공예, 등

☞ 시각전달디자인

시각적인 기호나 문자를 통해 내용을 전달하는 조형 활동.

☞ 시각디자인의 종류

1. 그래픽디자인 (2차원적 매체 디자인)- 인쇄 매체를 이용한 디자인(평면적)
예) 포스터, 신문 광고, 잡지 광고, 팜플렛, 캘린더, 우표, 카드 등

1) 문자 디자인: 시각전달에 필요한 문자를 목적에 알맞고 읽기 쉽게 디자인

종류☞ ① 고딕체- 글자의 가로획과 세로획의 굵기가 같은 서체.

② 명조체- 글자의 가로획이 가늘고 세로획이 굵은 서체.

③ 로마체- 가로획이 가늘고 세로획이 굵은 영문자의 명조체에 해당.

④ 산세리프체- 가로획과 세로획의 굵기가 같은 영문자의 고딕체에 해당.

⑤ 장식체- 장식성을 살려서 도안한 문자체(그림 문자 등)

- 2) **마크 디자인:** 회사나 단체, 행사 등을 상징하거나 알리기 위한 디자인
 조건☞ 상징성(모임이나 단체의 성격을 상징적으로 표현), 간결성, 주목성, 독창성
- 3) **포스터 디자인:** 알리려는 내용을 문자와 그림을 통해 시각적으로 전달하려는 디자인
 종류☞ ① 계몽 포스터: 사람들의 의식을 깨우치게 할 목적으로 만든 포스터
 ② 문화 포스터: 문화 행사를 안내하는 포스터
 ③ 관광 포스터: 관광지 소개와 관광객을 유치하기 위한 포스터
 ④ 상업 포스터: 회사나 상품 등을 선전하기 위한 포스터
- 4) **포장 디자인:** 상품의 보호, 내용물 표시. 상품의 선전과 구매의욕을 고취, 상품의 정리 및 사용과 운반에 편리
- 5) **달력 디자인:** 기능성, 장식성, 계절감
- 6) **일러스트레이션:** 문자를 제외한 그림이나 사진, 도표, 등을 뜻하며 문장의 보조적인 기능은 물론, 독립된 작품의 역할을 하며 내용을 효과적으로 전달하는 시각적인 조형 활동 이다
 조건☞ 전달하려는 내용을 암시할 수 있다. 독창적인 디자인과 내용에 알맞은 표현 기법으로 기억에 오래 남도록 특징 있게 디자인하며 내용이 잘 전달될 수 있어야 한다.
 쓰임새☞ 그래픽 디자인- 포스터, 신문, 잡지 광고, 우표, 달력, 앨범 자켓 등
 영상디자인- 애니메이션, 컴퓨터 그래픽, TV그래픽 등
 입체디자인- 슈퍼그래픽, 포장 등
- 6) **만화:** 대상을 실제보다 과장하거나 간략하게 그린 그림
 종류☞ ① 카툰: 대개 한 컷 안에 직유, 은유, 풍자, 등 모든 표현 방식을 동원하여 재치 있고 간결하게 표현하는 단편 만화의 한 형태
 ② 캐리커처: 특정한 인물을 소재로 하여 익살, 유머, 풍자, 등의 효과를 살려서 그린 그림.

- ③ 네칸만화: 네 칸 안에 이야기를 서술하는 단편만화. 기, 승, 전, 결의 구조를 가짐
- ④ 코믹스트립: 이야기 구조를 가지는 장편만화.

2. 영상디자인 (시간적 매체 디자인) - 움직이는 영상을 이용한 디자인.

예) 애니메이션, TV, 그래픽, 영화 타이틀, 컴퓨터 그래픽 등

3. 전시디자인 - (3차원적 매체 디자인 - 입체적, 공간을 이용)

예) 박람회장, 진열장, 전람회장 등

☞ 시각디자인의 조건

- 1. 간접 조건 - 환경에 관계된 조건(민족성, 사상, 개성, 유행, 풍습, 환경 등)
- 2. 직접 조건 -
 - ① 실용성 - 실생활에 사용.
 - ② 기능성 - 사용 목적이나 용도에 적합.
 - ③ 심미성 - 형태나 색채의 아름다움.
 - ④ 생산성 - 대량 생산 가능
 - ⑤ 경제성 - 생산, 제작에 따른 경제성.

☞ 시각디자인의 과정

- 1. 계획 단계 - 자료 수집 및 분석, 일정 계획
- 2. 구체화 단계 - 발상, 아이디어 스케치
- 3. 제시 단계 - 반응 조사, 최종안 결정
- 4. 현실화 단계 - 인쇄, 제작


※참고

매체란? 어떤 것을 이용해서 내용을 전달하고자 할 때 어떤 것.

예) 인쇄매체, 영상매체, 방송매체

2) 2/4차시

<표15-1> 본시 교수·학습모형 (2차시/4)

영역	표현	차시	2/4(45분)	
제재	나를 광고하는 디자인하기	학습대상	중학교 2학년	
학습목표	1. 자신을 대표하는 것이 무엇인지 말할 수 있다. 2. 전달하려는 내용을 목적에 맞게 구상할 수 있다. 3. 성실하게 구상 하려는 태도를 가진다.			
학습자료	교사: 참고자료, 교과서 학생: 교과서, 필기구, 나를 표현하는 이미지와 글			
학습형태	개인학습	학습 환경	프로젝션 TV가 있는 미술실	
단계	학습과정	교수·학습 활동		자료 및 유의점
		교사	학생	
도입 (5분)	▷ 전시학습 확인 및 동기유발	<ul style="list-style-type: none"> 참고자료 <그림8>을 보여줌으로서 학습목표에 공감하도록 지도하고, 전시학습과 관련하여 질문한다.  <ul style="list-style-type: none"> -이것은 누구의 미니홈피 일까요? -여러분을 노홍철하면 무엇이 떠오르나요? -이 연예인의 특징이 무엇으로 나타나 있나요? 	<ul style="list-style-type: none"> 수업에 흥미를 느끼고 전시학습 내용을 기억해 낸다. -노홍철 입니다. -노랑머리, 빨간색, 말이 많은, 큰얼굴.. 이 생각납니다. -캐릭터, 빨간색, I Love You등이 나타나 있습니다. 	<ul style="list-style-type: none"> 참고 자료 사진이나 자료를 보며 느낌을 떠올릴 수 있는 시간적 여유를 준다.

	<p>▷학습목표 제시</p>	<p>-앞에서 여러분이 대답한 특징들 중에서 시각적 기호는 무엇이고 문자는 어떤 것인지 답해 볼까요?</p> <p>-이것은 전 시간에 학습한 ...디자인 이에요. 무엇이었죠?</p> <p>-시각전달디자인에 대해 말해 볼까요?</p> <ul style="list-style-type: none"> • 학습목표를 알려준다. <p>-이번시간에는 노홍철의 미니홈피에서 본 것과 같이 여러분을 대표하는 것은 무엇인지 알아보고 목적에 맞게 디자인을 구상해 보도록 합시다.</p>	<p>-시각적 기호는 캐릭터와 빨간색, 노란색, 하트, 꽃이고, 문자는 I Love You, HONGCHUL WORLD 입니다.</p> <p>-시각전달 디자인입니다.</p> <p>-시각적인 기호나 문자를 통해 내용을 전달하는 조형 활동입니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> ◦ 본시 학습목표를 확인한다. 	
<p>전개 (35분)</p>	<p>▷내용의 이해</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 디자인의 과정을 설명한다. <ol style="list-style-type: none"> 1. 계획 단계- 자료 수집 및 분석, 일정 계획 2. 구체화 단계- 발상, 아이디어 스케치 	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 디자인의 과정을 이해한다. 	<p>☞활동지</p> <p>☞표현의 방법과 재료는 시각전달디자인의 영역에 한해서</p>

	<p>▷활동지 작성</p> <p>▷발상 및 표현</p>	<p>3. 제시 단계- 반응 조사, 최종안 결정</p> <p>4. 현실화 단계- 인쇄, 제작</p> <ul style="list-style-type: none"> • 활동지를 나누어 주고 작성 방법을 알려준다. • 문자와 그림을 이용하여 디자인 하도록 한다. • 순회지도 한다. • 발표에 대해 발문한다. <ul style="list-style-type: none"> -여러분을 대표하는 것은 무엇 무엇이 있었나요? -전달하고자 하는 목적이나 내용은 무엇인가요? -어디에 광고할 것인가요? -주제와 디자인 계획이 생각대로 잘 진행되 	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 자신을 탐구한다. ◦ 작성한 활동지, 준비해온 글과 이미지를 바탕으로 디자인의 구상 및 계획을 한다. (발상 및 아이디어 스케치). ◦ 친구와 서로 의견교환을 통해 최종안을 결정한다. ◦ 디자인 의도와 계획을 발표한다. <ul style="list-style-type: none"> -성격, 생김새, 좋아하는 것이 있었습니다. -나를 대표하는 것, 혹은 알리고 싶은 것(학생에 따라 다르게 답함)입니다. -인터넷, 학교게시판, 영화관, TV등입니다. -네 그렇습니다. 아니오, 생각보다 어렵습니 	<p>자유롭게 선택하도록 지도한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> ☞ 디자인 계획 단계에서 스케치할 공간이 부족할 경우 뒷면을 활용한다. ☞ 다른 사람의 말에 귀 기울이도록 지도한다. ☞ 의견 교환의 과정에서 너무 시끄럽지 않도록 지도한다.
--	--------------------------------	--	--	---

<표15-2> 개인 활동지

나를 알아봅시다.			
학년 / 반		이름	
별명			
<p>1. 나를 대표하는 색이나 좋아하는 색은 무엇일까요?</p> <p>2. 취미나 좋아하는 것들은 무엇 무엇이 있나요?</p> <p>3. 자신을 형용사와 동사로 5개 이상 적어봅시다. 예) 명랑한, 빨리 걷는, 화를 잘 내는, 불이 빨간, 마른, 뽀족한.. 등</p> <p>4. 나의 어떤 점을 알리고 싶나요?</p> <p>5. 무엇을 사용하여 표현해야 나를 더 잘 알릴 수 있을까요?</p>			

<표15-3> 디자인 계획

디자인을 구상 해 봅시다.			
학년 / 반		이름	
주제			
핵심단어			
어디에 광고할 것인가?			
표현방법			

3) 3/4차시

<표16> 본시 교수·학습모형 (3차시/4)

영역	표현		차시	3/4(45분)
제재	나를 광고하는 디자인하기		학습대상	중학교 2학년
학습목표	1. 나를 광고할 수 있다. 2. 전달하려는 내용을 목적에 맞게 디자인할 수 있다. 3. 성실하게 디자인 하려는 태도를 가진다.			
학습자료	교사: 참고자료, 교과서 학생: 교과서, 필기구, 사진, 디지털 카메라, 각종 드로잉 용구와 채색도구, 캔트지등 자유로운 표현 재료, 활동지			
학습형태	개인학습	학습 환경	프로젝션 TV가 있는 미술실	
단계	학습과정	교수·학습 활동		자료 및 유의점
		교사	학생	
도입 (5분)	▷ 전시학습 확인 및 동기유발	<ul style="list-style-type: none"> 이번시간은 전시에 학습했던 디자인 계획의 과정 중 ‘현실화’ 단계임을 확인시키고 자유롭게 표현할 수 있도록 격려한다. <p>-전 시간에는 어떤 활동을 했었죠? -네, 여러분이 전 시간에 경험한 활동은 디자인 과정에서 계획, 구체화, 제시의 단계를 거친 것이에요.</p>	<ul style="list-style-type: none"> 전시학습 내용을 기억해 내고 표현의 욕을 고취시킨다. <p>-나를 알아보고 디자인 계획을 세웠으며, 아이디어스케치를 했습니다. 아이디어스케치를 하고 그중 잘된 것을 선택 하였습니다.</p>	▷ 전시에 작성했던 활동지를 지참하도록 한다.

	<p>▷ 학습목표 제시</p>	<p>-그러면 이번시간에는 직접 제작해 볼 거예요. 디자인 과정 중 어느 단계에 해당할까요?</p> <ul style="list-style-type: none"> • 학습목표를 알려준다. <p>-지금까지 계획하고 구상한 내용을 바탕으로 전달하려는 내용을 목적과 의도에 맞게 표현해 봅시다.</p>	<p>-현실화 단계입니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> ◦ 본시 학습목표를 확인한다. 	
<p>전개 (35분)</p>	<p>▷ 발상 및 표현</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 학생들이 가져온 재료와 용구의 올바른 사용방법을 알려준다. • 처음의 의도와 목적에 맞게 디자인 되고 있는지 질문하고 순회 지도 한다. <p>-처음의 의도했던 주제가 잘 나타나고 있나요?</p> <p>-처음의 생각과 지금의 생각과 같나요?</p> <ul style="list-style-type: none"> • 표현의 방향을 지도 한다. 	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 전시에 작성했던 활동지를 바탕으로 자유롭게 표현 한다. ◦ 의도와 목적에 맞게 디자인한다. <p>-네 그렇습니다. 아 니오, 의도했던 것에서 벗어난 것 같습니다.</p> <p>-네, 같습니다. 아니오, 생각이 변했습니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> ◦ 부분적으로 수정 한다. 	<ul style="list-style-type: none"> ☞ 너무 많은 내용을 담지 않도록 하며 원래의 의도와 목적에서 벗어나지 않도록 지도한다. ☞ 컴퓨터를 이용하여 작업하는 학생들은 학교에서 노트북을 대여할 수 있도록 지원한다.

정리 (5분)	▷ 학습정리 ▷ 차시예고	<ul style="list-style-type: none"> • 수업시간에 다 하지 못한 학생은 다음시간 까지 완성해 오도록 한다. • 차시에 친구 작품 감상하기를 예고해 준다. 	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 학습내용을 정리한다. ◦ 차시예고를 경청한다. 	≡ 자료와 용구를 정리하도록 지도한다.
--------------------	------------------	--	--	-----------------------

4) 4/4차시

<표17-1> 본시 교수·학습모형 (4차시/4)

영역	감상		차시	4/4(45분)
제재	서로의 작품 감상하기		학습대상	중학교 2학년
학습목표	1. 작품을 감상하고 의견을 말할 수 있다. 2. 표현방법 및 특징을 발견할 수 있다. 3. 자신과 다른 사람의 작품을 소중히 여기고 다룰 수 있다.			
학습자료	교사: 참고자료, 교과서 학생: 활동지, 완성된 결과물			
학습형태	개인학습	학습 환경	프로젝션 TV가 있는 미술실	
단계	학습과정	교수학습 활동		자료 및 유의점
		교사	학생	
도입 (5분)	▷ 전시학습 확인 및 동기유발	<ul style="list-style-type: none"> • 감상의 필요성을 알려준다. -미술작품을 감상할 때 제일먼저 보는 것은 무엇인가요? 	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 감상의 필요성을 이해한다. -무엇이 그려져 있는지를 봅니다. 무엇이 사용되었는지를 봅니다. 	≡ 감상활동지

	<p>▷ 학습목표 제시</p>	<p>-마음에 드는 미술 작품을 감상하면 어떤 기분이 드나요? -작품이 자신의 마음에 들거나 들지 않는 기준은 무엇인가요? -지금까지 경험했던 작품 중 작가의 의도를 짐작할 수 있었던 작품은 어떤 것이 있었나요?</p> <ul style="list-style-type: none"> • 학습목표를 알려준다. <p>-미술 감상은 우리의 기분을 즐겁게 만들고 우리의 감성을 풍부하게 해 줍니다. 이번시간에는 작품의 이해할 수 있도록 무엇을 어떻게 볼지 배워보도록 하겠습니다.</p>	<p>-즐거운 기분이 듭니다. 재미있습니다. 어렵습니다. -보기에 예쁘거나 멋있는 것입니다. 지루하거나 신기한 것입니다. -고흐의 자화상입니다. 작가의 고통과 번민을 느낄 수 있습니다. 몬드리안의 구성입니다. 선과 색으로는 잘 이해할 수 없었습니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> ◦ 학습목표를 확인한다. 	
<p>전개 (35분)</p>	<p>▷ 감상</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 감상활동지를 나누어 주고 감상 방법을 지도한다. <p>-주체는 무엇이고 어떤 표현방법을 사</p>	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 감상방법을 이해한다. 	<p>☞ 감상활동의 주체는 학생이 되도록 하고 자신과 친</p>

	▷평가	<p>용했는지, 전체적인 분위기는 어떤 느낌이 드는지에 유의하며 감상해 봅시다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 전체 작품을 감상하도록 지도한다. • 1대1의 짝을 이루어 감상활동지를 작성하도록 한다. • 작품발표의 시간을 갖는다. -친구의 발표를 경청 합시다. • 비교하여 발문한다. -여러분의 짐작했던 내용과 친구가 발표한 내용이 일치하나요? -일치한다면 그 이유가 무엇일까요? -일치하지 않는다면 무엇 때문일까요? 	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 완성된 작품을 다 함께 전시한다. ◦ 나와 친구의 작품을 활동지를 작성하면서 감상한다. ◦ 발표를 경청하고, 주제와 목적이 무엇인지 확인해 본다. ◦ 감상활동지와 발표를 비교하여 평가해 본다. -내용이 같습니다. 아니요, 조금 틀립니다. -주제를 잘 표현한 것 같습니다. 친구의 성격이 잘 드러납니다. -내가 아는 친구와 친구가 알려려는 내용이 다른 것 같습니다. 주제와 표현내용이 애매합니다. 	<p>구의 작품을 소중히 다루고 여가도록 한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> ☞ 학생이 자유로이 토의할 수 있는 분위기를 유지하도록 노력한다. ☞ 친구과 감상활동지를 바꿔 작성하고 돌려준다.
--	-----	--	---	---

<p style="text-align: center;">정리 (5분)</p>	<p>▷ 학습정리</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 학습의 내용을 정리한다. -우리는 지금까지 시각전달디자인이 무엇인지 배우고 그 표현으로 나를 광고하는 디자인을 제작하였습니다. 수업하기 전과 이후에 무엇이 달라졌는지 이야기해봅시다. -앞으로 시각전달디자인을 접할 때에는 여러 관점 이해하고 UCC나 블로그 등, 이미지를 제작할 때에는 내용을 효과적으로 표현할 수 있기를 바랍니다. • 활동지와 작품을 걷는다. 	<ul style="list-style-type: none"> ◦ 학습의 내용을 정리하고 소감을 이야기한다. -전에는 TV광고나 인터넷의 이미지들을 볼 때 그대로 보았는데 이제는 유심히 관찰하게 됩니다. -내가 어떤 사람이 지 돌아보는 계기가 되었습니다. ◦ 2~4차시까지 작성한 활동지와 작품을 같이 제출한다. ◦ 활동지와 작품을 제출한다. 	<p>☞ 작품의 크기가 크거면 사진을 찍어 제출하도록 하고 동영상일 경우 파일로 제출한다.</p>
--	---------------	---	--	--

<표17-2> 감상 활동지

친구의 작품을 감상해 봅시다.			
학년 / 반		이름	
작품 제목			
<p>1. 주제는 무엇일까요?</p> <p>2. 재료와 용구는 무엇을 사용했을까요?</p> <p>2. 많이 보이는 색은 무엇이며, 어떤 분위기를 느낄 수 있나요?</p> <p>3. 무엇 무엇이 표현되어 있나요?</p> <p>4. 화면의 구성을 여러 가지 형용사로 이야기해 보세요. 예) 복잡한, 단순한, 시원한, 움직이는, 화려한, 큰, 작은, 어두운, 밝은...</p>			

5. 1~4번에서 서술한 내용을 바탕으로 표현의도를 생각해 봅시다.

6. 마지막으로 이 작품을 평가해 봅시다.

(친구의 발표를 듣고 난 후 작성합니다.)

1) 표현 방법은 어떤가요? (재료 및 기법)

2) 완성도 및 질은 어떤가요?

3) 인상적이거나 독창적인 부분이 있다면 무엇인가요?

4) 표현하고자 하는 주제와 목적이 적절히 표현 되었나요? 적절히 표현되었다면 어떤 면에서 그런가요? 적절히 표현되지 않았다면 어떤 면에서 그런가요? 1~5번에서 서술한 내용을 바탕으로 적어 봅시다.

(3) 평가

본 연구자는 교수·학습지도안의 학습 목표에 맞는 성취도에 관한 평가와 수업을 진행하는 과정에서 작성한 활동지를 평가도구로 선정하여 결과와 과정을 같이 평가해 보도록 제시하였다. 먼저 학습목표에 어느 정도 도달하였는가에 따른 평가기준은 다음과 같다.

<표18> 성취기준 평가

시각전달디자인의 이해			
평가관점	상	중	하
이해	시각 전달 디자인의 뜻과 분야를 정확히 이해하고 구체적인 예를 알고 있다.	시각 전달 디자인의 뜻과 분야를 이해한다.	시각 전달 디자인의 뜻과 분야의 이해가 부족하다.
탐색 및 발견	시각 전달 디자인의 예를 2가지 이상 찾고 문제점과 원인을 발견 한다.	시각 전달 디자인의 예를 1가지 정도 찾고 문제점을 발견한다.	시각 전달 디자인의 예와 문제점을 발견하지 못한다.
문제해결	문제점의 바람직한 개선방법과 그 이유를 논리적으로 제시한다.	문제점의 개선방법과 이유를 제시한다.	개선방법의 제시가 미흡하다.
나를 광고하는 디자인하기			
평가관점	상	중	하
주제	자신을 정확히 파악하고 목적이 분명한 주제를 선정한다.	자신을 파악하고 주제를 선정한다.	자신을 파악하는 것이 미흡하고 주제가 뚜렷하지 못하다.

발상 및 구상	전달하려는 내용을 목적에 맞게 다양하게 구상한다.	전달하려는 내용을 다양하게 구상한다.	전달하려는 내용의 목적에서 벗어나 고구상이 미흡하다.
표현	주제에 맞는 표현도구를 선택하고, 그림과 문자를 이용하여 효과적으로 표현한다.	주제표현이 평이하고 그림이나 문자를 이용하여 표현한다.	주제표현과 방법이 미흡하다.
서로의 작품 감상하기			
평가관점	상	중	하
발표	표현방법 및 특징을 바탕으로 주제와 표현의도를 논리적으로 설명한다.	주제와 표현의도를 단순하거나 장황하게 설명한다.	주제와 표현의도를 설명하나 그 내용을 잘 이해할 수 없다.
감상 및 평가	다양한 시각으로 감상하고 객관적으로 평가한다.	주어진 시각으로 감상하고 다소 객관적이지 못한 평가를 한다.	고정된 시각으로 감상하고 주관적으로 평가한다.
태도	자신과 다른 사람의 작품을 모두 소중히 여기고 다룬다.	자신의 작품을 소중히 여기고 다루거나 다른 사람의 작품을 소중히 여기고 다룬다.	자신과 다른 사람의 작품을 소중히 여기고 다루지 않는다.

활동지 작성에 대한 평가기준은 다음과 같다.

<표19> 수행과정 평가

1차시 모둠 활동지 / 생각해 봅시다.				
평가관점	평가내용	상	중	하
내용	조사내용이 풍부하고 다양하게 조사하였는가			
	긍정적·비판적 측면의 두 가지 관점에서 서술 하였는가			
	문제의 해결책을 제시 하였는가			
형식	제시한 조건에 맞추어 충실하게 작성하였는가			
태도	토론에 적극적으로 참여하였는가			
2차시 개인 활동지 / 나를 알아봅시다.				
평가관점	평가내용	상	중	하
내용	주관을 가지고 특징 있게 서술하였는가			
	적절한 표현방법을 택하였는가			
형식	주어진 문항을 빠짐없이 작성하였는가			
태도	진지한 자세로 작성하였는가			
2차시 디자인 계획 / 디자인을 구상해 봅시다.				
평가관점	평가내용	상	중	하
내용	주제와 목적이 뚜렷한가			
	내용과 방법이 다양한가			
형식	구체적인 계획을 작성하였는가			
태도	성실하게 작성하였는가			
4차시 감상 활동지 / 친구의 작품을 감상해 봅시다.				
평가관점	평가내용	상	중	하
내용	다양한 시각을 가지고 감상하였는가			
	객관적인 관점에서 평가하였는가			
	평가를 뒷받침하는 근거가 타당한가			
형식	제시한 조건에 맞추어 충실하게 작성하였는가			
태도	자신의 의견으로 성실히 작성하였는가			

(4) 수업의 실제

위와 같은 교수·학습 모형을 2009년 5월22일 경기도 P중학교 2학년에 재학 중인 10명의 남학생들과 학교 외부 강의실에서 수업을 진행하였으며 컴퓨터 2대를 지원하였다.

모둠별 정보탐색의 과정에서 학습목표에서 벗어나지 않도록 검색의 방법과 방향을 제시하고 구체적인 예를 들어주었다. 표현 방법은 그림을 그리거나 컴퓨터 프로그램을 이용하는 등 제한을 두지 않았으며 컴퓨터를 사용하는데 어려움이 있을 때에는 메뉴의 사용법과 저장방법 등의 도움을 주었다. 또한 재미의 요소를 주기 위해 결과물을 광고할 곳의 예로 미니홈피, 블로그, 인터넷 배너광고, 학교게시판 등을 들어주었다.

앞으로 제시할 학생들의 활동지 및 작품은 시각전달디자인을 이해하고 문자와 그림을 이용하여 주어진 시간 안에 작품을 특징 있게 완성한 경우이며 1차시부터 4차시까지 수업을 순서대로 전개하였다. 내용은 모둠활동지의 결과를 분석하고 개인 활동지를 통해 표현한 작품결과 및 작품의 발표내용을 살펴보고자 한다. 마지막으로 감상 활동지를 통해 학생들의 수업에 대한 이해 및 감상능력과 태도 등을 종합적으로 알아보도록 하겠다.

1) 1차시 모듈활동

1차시에 진행한 모듈별 정보탐색의 과정은 다음과 같다.

<그림9> 모듈활동지

<그림10> 휴대폰 광고디자인⁵⁸⁾

생각해 봅시다.

학년 / 반	2학년 7반	조	2조
구성원	이성민, 권영범, 조용배, 김수현, 김정훈		
이번 시간에는 시각전달디자인의 여러 가지 종류를 알아보았습니다. 그러면 우리 생활 속의 시각전달디자인이 구체적으로 무엇이 있는지 찾아보고 잘못된 점과 개선해야 할 점이나 보완해야 할 부분을 이야기 해 봅시다.			
1. 이미지는 어디에서 찾았으며, 무엇입니까? 왜 이것을 선택 하였습니다?			
포탈사이트 다음 → TV팟 → CF 에서 찾았으며 휴대폰 TV 광고 '롤리팝' 이다.			
왜냐하면 인기그룹 빅뱅이 출연하고 ^{TV에서} 휴대폰 광고가 빨리 많이 나오기 때문이다.			
2. 선택한 디자인을 보면 어떤 느낌이 드나요?			
이 디자인에서 색깔이 밝고, 화려하고, 신나고, 사교적인 마음 을/를 느낀다. 이 디자인을 (좋아) 싫어 한다.			
왜냐하면 빅뱅이 광고하고, 노래도 좋고, 요즘 이런 휴대폰이 인기있기 때문이다.			
3. 이 디자인에 대해 잘못된 점은 무엇 인가요?			
잘된 점은 예쁘고 다양한 색으로 휴대폰의 특징을 잘 보여 준다는 점 이다.			
4. 문제점 및 개선해야 할 점은 무엇 인가요?			
문제점은 우리도 모르게 노래를 외우고 맹렬한 휴대폰이 있어도 바뀔 싶은 것 이다.			
개선해야 할 점은 특별히 생각이 안난다. 멋진 광고다.			
그러나 휴대폰 가격이나 사양같은 정보를 더 보여 주어야 한다는 것 이다.			



학생들이 제시한 휴대폰 광고디자인은 또래들 사이에서 매우 인기 있었으며 대부분 광고의 배경음악을 알고 있었다. 그러나 'Lollipop' 이 무슨 뜻인지 잘 몰랐고 뜻을 알려주자 그제야 왜 'Lollipop' 이라고 불리는지 이해하였

58) www.cyon.co.kr

다. 그런 다음 이 제품은 어떤 글자와 이미지로 표현되어 있냐고 물어보자 글자는 Lollipop, I'm your CYON, 반짝반짝 등을 들었고, 이미지는 빨강, 파랑, 분홍 등의 색깔과 빅뱅의 춤 이라고 대답하였다.

활동지 작성에 있어서 모둠의 구성원 간에 의견이 분분하였으나 조장을 정해주어 의견을 잘 조율했다. 디자인의 문제점 및 개선방향의 제시에서 처음에는 무조건 멋지고 마음에 든다는 의견이 대부분이었지만 알고 싶은 정보의 부족을 예로 들면서 비평적 접근을 시도하고 있었다.

2) 2~3차시 개인 표현활동





표현활동의 전개는 활동지와 작품결과, 학생들의 발표내용을 순서대로 제시하고 연구자의 의견을 달았으며 그 내용은 다음과 같다.

<그림11> 학생작품1 - 눈썹이 올라간 나

나를 알아봅시다.

학년 / 반	2-7	이름	이창일
별명	업슴		
<p>1. 나를 대표하는 색이나 좋아하는 색은 무엇인가요? 연두색</p> <p>2. 취미나 좋아하는 것들은 무엇 무엇이 있나요? 게임 그림그리기 줄넘기 강난감 팔씨름 고기 눈썹애</p> <p>3. 자신을 형용사와 동사로 5개 이상 적어봅시다. 예) 명랑한, 발리 걷는, 화를 잘 내는, 풀이 빨간, 마른, 뾰족한.. 등 나는 눈썹이 올라가고 뚱뚱하고 잘따지고 손이 차갑고 .. 등</p> <p>4. 나의 어떤 점을 알리고 싶나요? 나는 눈썹이 올라갔다. 동생한테 따진다. 줄넘기를 줄나른다. 고기를 좋아한다 팔씨름을 좋아한다</p> <p>5. 무엇을 사용하여 표현해야 나를 더 잘 알릴 수 있을까요? 눈썹</p>			

디자인을 구상해 봅시다.

학년 / 반	2-7	이름	이창익
주제	학교생활		
핵심단어	눈썹		
어디에 광고할 것인가?	싸이월드 대문사진		
표현 방법	스케치 포스터로 색칠		
		<p>눈썹이 올라갔다</p> 	
<p>총 4시간 30분 공부</p> 		<p>총 20분 팔색시</p> 	

[작품발표]



이름: 이창일

주제: 나의 눈썹

주제 설정 이유: 내 눈썹이 뽀족하게 올라가서

표현방법: 내 이름을 눈썹으로 이어서 그렸고 포스터컬러로 넓은 면적을 칠하고 마커로 글자를 색칠해서 이름이 눈에 잘 보이게 표현하였다.

소감: 나는 어떤 사람인가를 알게 되었고 나를 디자인해서 광고 한다는 것이 매우 어렵다고 생각 했지만 완성하고 나니 뿌듯했다.

[연구자 의견]

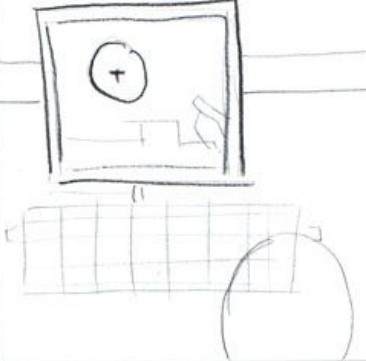
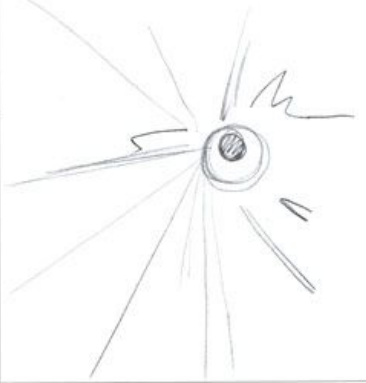

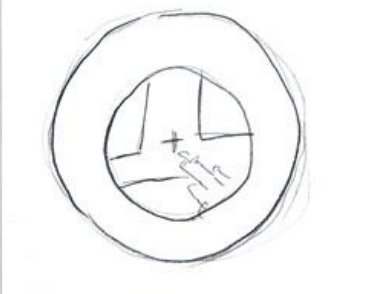
이창일 학생은 자신이 좋아하는 것과 알리고 싶은 것을 비교적 여러 가지 적었으며 디자인 구상에서 외모에 관한 표현 한가지와 평소 자신의 학교생활에 대한 표현 세 가지를 구상하여 자신의 특징을 잘 잡아내었다. 전체적으로 문자와 그림을 잘 조화시켰으며 보색대비를 잘 활용하여 표현하였다. 특히, 자신의 이름을 디자인하고 눈썹을 연결시킨 부분과 팔씨름을 잘한다는 것을 알리기 위해 팔에 근육을 표현한 것이 인상적이다. 아쉬운 점이 있다면 표현과정에서 ‘배게’의 맞춤법을 알려주지 못한 것과 후속작업으로 컴퓨터나 다른 디지털 기기를 이용하였으면 더 완성도 있는 결과물이 나왔을 것이라 생각된다.

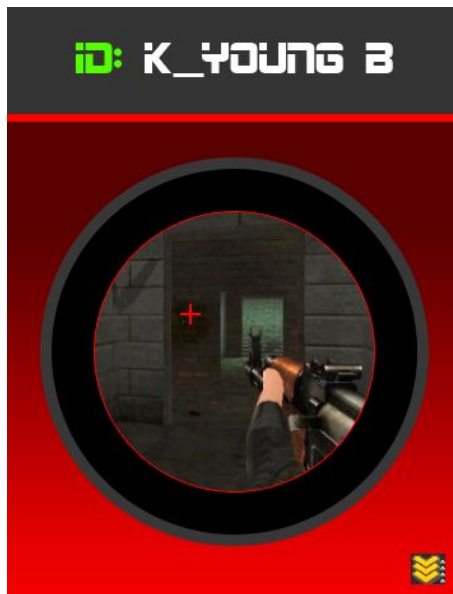
<그림12> 학생작품2 - 서든어택 ID

나를 알아봅시다.

학년 / 반	2-7	이름	권영범
별명	없음		
<p>1. 나를 대표하는 색이나 좋아하는 색은 무엇인가요?</p> <p>빨강색</p>			
<p>2. 취미나 좋아하는 것들은 무엇 무엇이 있나요?</p> <p>만화, PC방, 서든어택</p>			
<p>3. 자신을 형용사와 동사로 5개 이상 적어봅시다.</p> <p>예) 명랑한, 빨리 걷는, 화를 잘 내는, 뿔이 빨간, 마른, 뾰족한.. 등</p> <p>공부안하는, 자는, 만화를 좋아하는, 게임을 좋아하는 PC방을 자주가는</p>			
<p>4. 나의 어떤 점을 알고 싶나요?</p> <p>착한 것, 게임 많이 하는 거, 계급 (상사)</p>			
<p>5. 무엇을 사용하여 표현해야 나를 더 잘 알릴 수 있을까요?</p> <p>서든어택 홈페이지에서 게시판 " 스크린샷, 내 ID 나 이름</p>			

디자인을 구상해 봅시다.

학년 / 반	2-7	이름	권 영 범
주제	서든어택		
핵심단어	상사 K-Young B		
어디에 광고할 것인가?	게임 홈페이지의 게시판		
표현 방법	글씨로 쓰고 내가 게임하는 그림 넣기		
			
		<p>ID: K-Young-B</p> 	



[작품발표]

이름: 권영범

주제: 서든어택

주제 설정 이유: 게시판에 나를 광고하고 같이 게임할 사람들을 모으려고

표현방법: 포토샵으로 게임하는 장면을 넣고 내아이디와 계급을 표시하였다.

소감: 아이디어의 그럴듯한 글씨체를 찾는 것이 힘들었고 내가 좋아하는 빨간색으로 색칠해서 마음에 든다.

[연구자 의견]





권영범 학생은 평소 현실세계의 자신은 PC방을 자주 가는 자신이며 공부를 안 하지만 온라인 게임에서는 활발한 활동을 하고 있는 자신을 알리고 싶어 했다. 표현방법이나 과정에서 아이디어 전개과정이 다양했으며 기본스케치 이후 바로 컴퓨터 작업을 시작하였고 포토샵의 활용수준도 높았다. 화면구성과 완성도는 빨간색과 검은 색을 조화롭게 구성하여 인상적이었으며 전체적으로 정보를 시각적으로 잘 표현하였다. 다만 작은 부분이나마 손으로 그린 것이 없고 컴퓨터에 있는 이미지만을 사용한 것이 아쉬웠으며 평소 게임에 너무 몰두하는 것으로 나타나 따로 상담이 필요할 것으로 보인다.

<그림13> 학생작품3 - 원주민은 이렇게 살고 있다.

나를 알아봅시다.

학년/반		이름	이태준
별명	원주민		
<p>1. 나를 대표하는 색이나 좋아하는 색은 무엇인가요? 파란색</p> <p>2. 취미나 좋아하는 것들은 무엇 무엇이 있나요? 취미=사기 좋아하는것=사기 흥미로운것=사기</p> <p>3. 자신을 형용사와 동사로 5개 이상 적어봅시다. 예) 명랑한, 발리 걷는, 화를 잘 내는, 불이 빨간, 마른, 뾰족한.. 등 자신, 노는, 거짓말하는, 귀찮음, 중독당한 원주민</p> <p>4. 나의 어떤 점을 알고 싶나요? 나는 용아에게 구박받음 용아에게 뽀글뽀글</p> <p>5. 무엇을 사용하여 표현해야 나를 더 잘 알릴 수 있을까요? 그는 거대한 세 분</p>			

디자인을 구상해 봅시다.

2학년 7반		이름	이태준
주제	온주인한테 사려고 있다		
핵심단어	온주인		
어디에 광고할 것인가?	집		
표현 방법	그림 + 컴퓨터		
이주민한테는 이대사 형사에게 맞고요	형사에게 뒤쳐리는 나쁜사람		
			
			



[작품발표]

이름: 이태준

주제: 형한테 맞는 나

주제 설정 이유: 내 일상과 같아서

표현방법: 때리는 형과 맞는 나를 그리고 포스터컬러로 색칠하였다. 그 다음 선생님의 도움을 받아 Image Ready 프로그램으로 글자를 넣고 배너광고를 만들었다.

소감: 처음에 스케치를 할 때는 마음에 들었는데 색을 칠하면서 잘 안 되었다. 그런데 컴퓨터프로그램을 이용해 만들어보니 재미있었고 내가 알리려는 내용이 잘 나타난 것 같아 마음에 든다.

[연구자 의견]

자신을 대표하거나 좋아하는 색으로 파란색을 적은 것과 달리 그림에서는 아주 적은 부분을 칠하고 나머지는 어둡거나 붉은색을 사용하였다. 집 밖에서의 생활보다 집 안에서의 자신을 ‘원주민텔라’ 라고 칭하며 부당한 대우를 받는 자신을 가족들에게 알리고 싶어 했다. 디자인 구상을 순서대로 살펴보면 ‘형에게 구박받고 → 청소를 해서 → 집안이 깨끗하고 → 결국 형이 엄마에게 칭찬 받는다’ 는 이야기를 만들어 상황을 표현하였다. 표현방법은 스케치를 할 때와 달리 채색을 하면서 점점 자신없어했으나 인터넷 배너광고의 형식으로 제작하면서 작품에 대한 만족도가 높아졌다. 프로그램의 사용은 메뉴 사용법과 저장방법을 알려주었고 원본그림에서 어떤 부분을 사용할지 조언을 해 주었다. 결과물은 대화체를 사용하여 자신이 주장하는 바를 잘 전달하였고 완성도 있고 재미있는 작품이었으나 수업태도가 산만하고 작업이 뜻대로 진행되지 않았을 때 자신의 작품을 소홀히 취급하였다.

<그림14> 학생작품4- 좋은 친구들

나를 알아봅시다.

학년 / 반	2/7	이름	강산
별명	광산		
<p>1. 나를 대표하는 색이나 좋아하는 색은 무엇인가요? 검정색</p> <p>2. 취미나 좋아하는 것들은 무엇 무엇이 있나요? 게임, 만화보기, 핵야기 등등</p> <p>3. 자신을 형용사와 동사로 5개 이상 적어봅시다. 예) 명랑한, 빨리 걷는, 화를 잘 내는, 불이 빨간, 마른, 뾰족한.. 등 반기갑, 화를 잘내, 마른, 한발한, 기가 큰 등등</p> <p>4. 나의 어떤 점을 알리고 싶나요? 나는 조금씩 나쁘지 않다. 나는 좋은 친구들이 많다. 길 물어보면 다른 속 마음을 화해 한다. 새비 걸기 않으면 약속도 안한다.</p> <p>5. 무엇을 사용하여 표현해야 나를 더 잘 알릴 수 있을까요? 학교를 게시만이나 블로그 여러가지 색깔</p>			

디자인을 구상해 봅시다.

학년 / 반	2 / 7	이름	강산
주제	그렇게 나쁜 사람은 '나'		
핵심단어	강산		
어디에 광고할 것인가?	학교 홈페이지나 블로그, 미니홈피		
표현 방법	간단하게 그림 후 그림판으로 작업		
<p>Kang san</p>		<p>전통 리 아픈 것 가미된 것은지.</p>	
<p>성모님 만 보면 아픈 것지.</p>		<p>나는 좋은 친구들이 많다.</p>	



[작품발표]

이름: 강산

주제: 나의 좋은 친구들

주제 설정 이유: 좋은 친구들이 있어서 학교를 즐겁게 다닐 수 있다.

표현방법: 친구들을 여러 가지 색으로 칠하고 '와글와글' 이라는 글자로 친구들의 떠드는 모습을 나타냈다. 그리고 Photoshop 프로그램으로 미니홈피에 적용해 보았다.

소감: 처음에는 못 할 줄 알았는데 그리저력 잘하여서 좋았고 단순한 글자와 그림으로 내 주제가 잘 나타난 것 같다.

[연구자 의견]

처음부터 성실이 수업에 임하였으며 아이디어가 참신했다. 활동지의 작성 과정을 보면 ‘상상의 날개를 펼친 나, 겉모습만 보면 안 된다’ 등의 내용을 적어 자신에 대해 깊이 있는 탐구가 이루어 졌음을 볼 수 있었다. 디자인 구상의 과정에서 친구들을 번호로 표기하였으나 본격적인 스케치와 채색을 하면서 번호는 없어지고 다양한 색을 적용하였다. 사람의 표현을 보면 친구들은 반원으로 단순하게 그리고 자신은 구체적인 인물로 그려 자신과 친구들을 구분하고 그림에서 주인공은 자신임을 강조하였다. 포토샵 프로그램의 기본적인 사용방법을 알고 있었으며 글자만 따로 편집하는 부분에 도움을 주었다. 문자와 이미지를 이용하여 전달하려는 내용을 효과적으로 표현하였으나 그 내용이 설명적이어서 아쉬움이 남는다.

3) 4차시 감상활동

감상활동은 친구와 1대1 감상이 이루어 졌고 앞에서 제시한 학생작품의 순서대로 제시하였으며 그 내용은 다음과 같다.

<그림15> 감상활동지1 - 학생작품1에 대한 감상

친구의 작품을 감상해 봅시다.

학년 / 반	2-7	이름	권영범
작품 이름	이 창일		
<p>1. 주제는 무엇일까요? 갈등</p> <p>2. 재료와 용구는 무엇을 사용했을까요? 색연필, 포스터칼과 싸인펜</p> <p>3. 많이 보이는 색은 무엇이며, 어떤 분위기를 느낄 수 있나요? 보라색 갈등하는 분위기 ㅎㅎ</p> <p>4. 무엇 무엇이 그려져 있나요? 창일의 모습, 뻗진 눈썹, 글자</p> <p>5. 화면의 구성을 여러 가지 형용사로 이야기에 보세요. <small>예)복잡한, 단순한, 시원한, 움직이는, 화려한, 큰, 작은, 어두운, 밝은...</small> 간단한, 밝은, 움직이지 않는.</p>			

6. 1~5번에서 서술한 내용을 바탕으로 표현의도를 생각해 봅시다.

자신의 평소 모습

7. 마지막으로 이 작품을 평가해 봅시다. (친구의 발표를 듣고 난 후 작성합니다.)

1) 표현 방법은 어떤가요? (재료 및 기법)

재료를 잘 썼다

2) 완성도 및 질은 어떤가요?

고급스럽다

3) 인상적이거나 독창적인 부분이 있다면 무엇인가요?

글씨에서 눈썹으로 이어진 것

4) 표현하고자 하는 주제와 목적이 적절히 표현 되었나요? 적절히 표현되었다면 어떤 면에서 그런가요? 적절히 표현되지 않았다면 어떤 면에서 그런가요? 1~6번에서 서술한 내용을 바탕으로 적어 봅시다.

적절히 표현된거 같다

창일이의 평소모습이 잘 보인다.

전체적으로 성실히 작성하였으나 질문에 대한 답을 단답형으로 작성하고 구체적인 근거가 부족하다. 특히 7번의 4)질문에서 1~6번에서 서술한 내용을 바탕으로 적어 보라고 하였는데 앞에서 잘 서술하였음에도 불구하고 이러한 조건에 상관없이 자신의 주관적 느낌으로 서술하였다. 고쳐 보자면 ‘적절히 표현되었다. 왜냐하면 창일이의 빠진 눈썹을 잘 표현한 얼굴과 이름을 포스터물감과 사인펜, 색연필을 사용하여 창일이의 평소모습을 밝게 표현하였기 때문이다’ 라고 해야겠다.

<그림16> 감상활동지2 - 학생작품2에 대한 감상

친구의 작품을 감상해 봅시다.

학년 / 반	2-7	이름	이창민
작품 이름	ID : k_YOUNG B		
<p>1. 주제는 무엇일까요? 서든어택</p> <p>2. 재료와 용구는 무엇을 사용했을까요? 포드샵</p> <p>3. 많이 보이는 색은 무엇이며, 어떤 분위기를 느낄 수 있나요? 빨강색 - 게임분위기가난다</p> <p>4. 무엇 무엇이 그려져 있나요? 게임화면과 ID</p> <p>5. 화면의 구성을 여러 가지 형용사로 이야기해 보세요. 예)복잡한, 단순한, 시원한, 움직이는, 화려한, 큰, 작은, 어두운, 밝은... 어둡다, 고정되었고 긴장된다</p>			

6. 1~5번에서 서술한 내용을 바탕으로 표현의도를 생각해 봅시다.

긴장된 게임속에서 영범이가 었다

7. 마지막으로 이 작품을 평가해 봅시다. (친구의 발표를 듣고 난 후 작성합니다.)

1) 표현 방법은 어떤가요? (재료 및 기법)

컴퓨터를 이용했다

2) 완성도 및 질은 어떤가요?

완성도가 좋고 게임하는 거 같다

3) 인상적이거나 독창적인 부분이 있다면 무엇인가요?

가운데 빨간표시

4) 표현하고자 하는 주제와 목적이 적절히 표현 되었나요? 적절히 표현되었다면 어떤 면에서 그런가요? 적절히 표현되지 않았다면 어떤 면에서 그런가요? 1~6번에서 서술한 내용을 바탕으로 적어 봅시다.

그렇다 게임하는 화면이 있고 ID로 영범이를 잘 표현
하였다.

주제와 작품의 특징을 간결하게 작성한 감상활동지이다. 역시 구체적인 설명이 부족하나 마지막 질문에서 게임화면과, ID 등의 화면을 구성하고 있는 요소를 들고 평소 친구에 대한 이해를 더해 의견에 대한 근거를 제시하였다. 여기에 앞에서 서술한 빨간색이나 분위기 등을 덧붙이면 논리적인 설명이 되었을 것이다.

<그림17> 감상활동지3 - 학생작품3에 대한 감상

친구의 작품을 감상해 봅시다.

학년 / 반	2 / 7	이름	강산
작품 이름	반짝이는 태극기		
1. 주제는 무엇일까요? 반짝이는 태극기			
2. 재료와 용구는 무엇을 사용했을까요? 포스터칼라, 붓, 연필, 컴퓨터			
3. 많이 보이는 색은 무엇이며, 어떤 분위기를 느낄 수 있나요? 정글 색, 무섭다.			
4. 무엇 무엇이 그려져 있나요? 화물, 물, 강산, 물고기, 반짝이는 태극기			
5. 화면의 구성을 여러 가지 형용사로 이야기해 보세요. 예) 복잡한, 단순한, 시원한, 움직이는, 화려한, 큰, 작은, 어두운, 밝은... 복잡한, 움직이는, 위풍, 간단한, 대접받은			

6. 1~5번에서 서술한 내용을 바탕으로 표현의도를 생각해 봅시다.

평이기에 아노는 것을 알지않는다

7. 마지막으로 이 작품을 평가해 봅시다. (친구의 발표를 듣고 난 후 작성합니다.)

제발 못그려서만 평가하는게 제일 싫다

1) 표현 방법은 어떤가요? (재료 및 기법)

연필, 펜, 테라클라, 먹, 그리고 기법, 글씨

2) 완성도 및 질은 어떤가요?

완성도 90%, 질 40%

3) 인상적이거나 독창적인 부분이 있다면 무엇인가요?

태초의 평면에 반하는 부분

4) 표현하고자 하는 주제와 목적이 적절히 표현 되었나요? 적절히 표현되었다면 어떤 면에서 그런가요? 적절히 표현되지 않았다면 어떤 면에서 그런가요? 1~6번에서 서술한 내용을 바탕으로 적어 봅시다.

아니다. 사람이 너무 작다

글씨는 보이는 데 그림은 못알아 보겠다

주어진 항목에 나름의 주관을 가지고 작성하였다. 특히 완성도 및 질에 대한 질문에 완성도90%, 질40%라고 대답해 자신만의 평가기준을 세워둔 듯하다. 주제와 분위기, 표현의도를 비교적 정확하게 이해하였음에도 주제와 목적이 적절히 표현되지 않았다고 대답하였다. 이것은 앞서 자신이 서술한 것과 는 별개로 단순히 그림을 잘 그렸는지 못 그렸는지에 대한 자신의 주관적 평가를 반영한 것이라고 볼 수 있다.

<그림18> 감상활동지4 - 학생작품4에 대한 감상

친구의 작품을 감상해 봅시다.

2학년 7반		이름	이태형
작품 이름	I'm good 친구들		
<p>1. 주제는 무엇일까요? 좋은 친구</p> <p>2. 재료와 용구는 무엇을 사용했을까요? 마스펜, 색연필, 포토샷</p> <p>3. 많이 보이는 색은 무엇이며, 어떤 분위기를 느낄 수 있나요? 파랑, 초록, 주홍</p> <p>4. 무엇 무엇이 그려져 있나요? 사람</p> <p>5. 화면의 구성을 여러 가지 형용사로 이야기해 보세요. (예)복잡한, 단순한, 시원한, 움직이는, 화려한, 큰, 작은, 어두운, 밝은... 복잡한</p>			

6. 1~5번에서 서술한 내용을 바탕으로 표현의도를 생각해 봅시다.

작은 친구들이 많다

7. 마지막으로 이 작품을 평가해 봅시다. (친구의 발표를 듣고 난 후 작성합니다.)

1) 표현 방법은 어떤가요? (재료 및 기법)

색감, 컴퓨터

2) 완성도 및 질은 어떤가요?



3) 인상적이거나 독창적인 부분이 있다면 무엇인가요?

머리, 팔은색

4) 표현하고자 하는 주제와 목적이 적절히 표현 되었나요? 적절히 표현되었다면 어떤 면에서 그런가요? 적절히 표현되지 않았다면 어떤 면에서 그런가요? 1~6번에서 서술한 내용을 바탕으로 적어 봅시다.

네, 친구들을 여러가지 색으로
칠했다

작품의 표현의도와 주제는 잘 이해하고 있다. 빠짐없이 작성하였으나 매우 의욕이 떨어지는 것을 볼 수 있는데 이것은 학생이 활동지의 항목이 많다고 느꼈으며, 제작활동 후 집중력이 분산되어 빨리 작성하고 끝내려고 했기 때문이다.

감상활동의 과정을 종합해 보면 학생들은 적체적인 주제나 특징적인 표현방법 등은 잘 이해하였으나 그 구체적인 설명이 부족하고 자신이 주장하는 바의 타당하고 논리적인 근거가 부족했다. 이것은 개인적인 차이도 있지만 활동지 작성에 대한 충분한 설명부족, 일부 질문이 명확하지 않거나 중복되어 늘어난 것이 원인일 것이라 생각된다. 따라서 질문의 명확성을 높이고 개수를 대폭 줄여 한 페이지 안에서 모두 작성되도록 수정 되어야 할 것이다.

(5) 교수·학습의 결과

본 수업은 시각문화로서 시각전달디자인을 이해하고 표현해 보는 수업이며 학생들은 그림실력이 뛰어나지 않더라도 컴퓨터를 활용하여 제작할 수 있었기 때문에 수업에 흥미를 갖고 적극적으로 참여하였다.

학생들은 시각전달디자인의 제작에 앞서 시각전달디자인과 그 분야를 배우고 정보를 탐색하고 비평하는 활동을 하였다. 이해 부분에 있어서는 시각전달디자인과 그 다양한 분야에 있어서 흥미를 느꼈으나 정보탐색의 과정에 방향을 잃어버리고 잘못된 예를 든 경우가 종종 있었다. 그러나 디자인의 장단점 및 개선방향을 제시할 때에는 나름의 주관을 갖고 전개하여 시각문화를 비평적 관점으로 이해하는데 도움이 되었다고 할 수 있다.

본격적인 표현활동 전에 자신에 대한 이해와 자기탐색을 위해 자신에 대해 진술하는 활동지를 작성하였으며 이를 바탕으로 디자인계획을 구성하였다. 대부분의 학생들은 디자인 구상보다 자아탐색에 어려움을 느꼈으며 주제를 살펴보면 자신의 부정적인 면보다 긍정적인 면을 담고 있는 내용이 많았다. 특이한 점으로 현실에서의 나보다 인터넷 상의 ‘긍정적으로 생각되어지는 자신’을 표현한 경우가 있었다.

제작과정에 있어서는 기본적으로 스케치 후 채색의 과정을 통해 표현한 학

생들이 대부분이었으나 포토샵이나 그림판, 포털사이트에서 제공하는 다양한 서비스 등으로 이미지의 보정과 변형을 해 본 경험이 있는 학생들이 많아 컴퓨터로 후속작업을 할 수 있었다. 따라서 그림에 소질이 없더라도 학생 스스로 만족할 만한 결과물로 인해 능동적인 태도로 수업에 임하였다. 그러나 손으로 표현하는 학생과 컴퓨터를 이용하는 학생들이 분리되어 지도 시 주의가 필요했으며 그림을 완성한 후 후속 작업으로 컴퓨터를 이용하는 경우 수업시간과 컴퓨터의 지원이 부족한 단점이 있었다.

작품 감상에서는 서로의 작품을 감상하면서 학생들에게 전달하고자 하는 의미와 활용된 표현방법을 찾아보도록 하였으며 잘된 점과 잘되지 못한 점의 이유를 활동지를 통해 작성하도록 하였다. 작성한 활동지는 친구와 서로 교환해봄으로써 자신의 작품을 반성해 보는 기회를 제공해 주었다.

앞에서 살펴본 내용을 바탕으로 본 수업에 있어 부족했던 점과 개선 방향을 정리하면 다음과 같다.

첫째, 학생들은 수동적인 학습에 익숙해져 있어 자아탐구나 디자인구상과 같은 자신의 생각을 정리하고 개념화 하는데 어려움을 가지고 있었다. 따라서 교사는 본격적인 표현활동 전에 사전학습의 시수를 늘리고 학생들이 유연한 사고를 할 수 있도록 학습활동에 대한 충분한 설명과 다양한 의견교환과 과제를 부여해야 한다.

둘째, 디자인 제작 과정은 그림을 그리는 것과 그 후속작업으로 제작시간이 많이 소요되었으며, 개인의 컴퓨터 사용능력에 따라 차이를 보여 디자인을 제작하는 수업을 4차시 중 1차시로 하기에는 다소 무리임을 알 수 있었다.

셋째, 그래픽 프로그램을 이용한 제작 수업은 프로그램에 대한 교사의 기본

능력이 요구되며 학생 개인별로 깊이 있는 지도가 필요하다. 또한 표현의욕을 고취시키고 제작방법의 방향을 잃지 않게 하기 위해서 학생의 자율에 맞기 기보다는 표현방법에 대한 구체적이며 명확한 기준을 정해주어야 한다.

넷째, 컴퓨터 및 디지털 기기를 이용할 수 있는 환경적 여건이 부족한 것이다. 대부분의 중학교는 미술실과 컴퓨터실이 따로 분리되어있어 미술활동을 하다가 기기를 이용하려면 다음시간으로 미루거나 집에 가서 해올 수밖에 없다. 다른 교과에서도 같은 문제를 갖고 있겠지만 미술실에 학생 수 만큼은 아니더라도 모듈별로 활용할 수 있는 시설이 마련되어야 할 것이다.

다섯째, 본 수업의 대상은 중학교 남학생 10명으로 실시되었다. 따라서 여학생을 포함한 더 많은 인원을 대상으로 후속연구가 이루어져야 할 것이다.

이와 같이 제시한 교수·학습모형의 결과 및 기대 효과는 다음과 같다.

첫째, 시각전달디자인을 이해와 문제점을 발견하고 해결하는 과정을 통해 시각문화의 비판적 수용능력을 갖도록 하였다. 이는 TV나 인터넷을 거의 매일 접하는 청소년들에게 무분별한 이미지의 수용을 막고 보다 나은 시각문화를 선호함으로써 시각문화의 생산자들로 하여금 질 높은 시각문화를 생산하도록 영향력을 행사할 수 있을 것이다.

둘째, 자신을 탐구하고 디자인으로 표현함으로써 나에 대한 정체성의 확립과 시각적 표현능력의 신장을 기대 하였다. 나를 이해한다는 것은 청소년들에게 매우 중요한 과제이며 성인으로 성장하기 위한 필수과정이다. 또한 디자인표현 활동은 디자인문화를 향유하고 활용할 수 있는 미래인재를 길러 낼 수 있다.

셋째, 감상활동을 통해 작품 해석의 방법을 배우고 다양한 관점으로 시각

문화를 이해하며 다른 사람을 존중할 수 있는 기회를 가졌다. 미술 감상은 아름다운 자연을 보고 감동을 느끼며, 귀여운 동물이나 좋아하는 색을 보고 기분이 좋아지는 것과 같이 우리의 이성과 감성을 조화시켜 감정을 풍부하게 한다. 또한 새로운 것을 볼 때 '무엇을, 어떻게 볼 것인가'에 대해 공부하고, 하나의 고정된 시각이 아니라 다각적인 시각경험을 하도록 도와준다. 이것은 다른 사람, 다른 사회를 이해하고 자신의 정체성을 확인할 수 있는 경험이기도 하다.

본 학습에서 중요한 점은 조형요소와 원리에 따른 평가를 바탕으로 학생들에게 문제해결의 과정과 다양한 시각적 관점을 심어주는데 중점을 두어야 하는 것이며 이는 시각문화교육의 방향과 학습방법을 반영한 것이다.

VI. 결론

본 논문은 시각문화교육의 개념과 특성, 그리고 그것의 교육적 의미를 밝혀 시각문화교육의 필요성을 강조하고 디자인교육과 연계하여 구체적인 교수·학습모형의 전략을 모색하는데 목적을 두었다. 무엇보다도 빠르게 변하는 정보사회 속에서 시각문화의 비판적 수용능력과 디자인의 시각적 표현능력을 기르는 것이 중요하며, 학습자의 능동적인 변화를 이끌어 내기위해 어떻게 교수·학습해야 하는가에 대한 물음을 해결하고자 하였다. 본 연구를 통해 얻은 결과는 다음의 몇 가지로 정리될 수 있다.

첫째, 현재 우리의 삶속에는 사회·문화적 가치가 포함된 다양한 시각문화가 존재하고 있으며 시각이미지는 학생들에게 지대한 영향을 미치고 있다. 이러한 시점에서 미술교과는 시각이미지에 대한 미적 감수성의 함양, 문화적 정체성의 강화, 비판적 수용능력의 육성, 미래인재의 양성, 예술의 생활화를 위한 시각문화교육이 이루어져야할 필요성을 찾을 수 있었다.

둘째, 시각문화교육은 학습자의 생활과 밀접한 문화와 시각적 의사소통을 통한 종합적인 접근이 중요하며 학습자의 동기유발을 위해 적절한 제제의 선택과 감각적 ‘재미’를 추구해야 한다.

셋째, 21세기 문화산업의 시대에 영상산업과 더불어 대표적인 지식기반산업 중의 하나인 디자인 산업은 문화산업의 중심축이라 할 수 있다. 또한 디자인으로 이루어진 생활 속에서 학습자는 디자인 문화를 향유할 수 있도록 감각적이고 시각적인 사고력이 요구된다. 디자인의 여러 영역 중 시각전달 디자인은 정보화 사회에 정보를 시각적으로 의미 있게 전달하고 학생들이 시각문화를 올바르게 이해할 수 있는 좋은 제제가 될 수 있다. 따라서 시각

문화교육과 시각전달디자인과의 연계를 통해 디자인교육의 중요성을 일깨우고, 미술교육은 디자인 분야를 보다 적극적으로 포용해야 할 것이다.

넷째, 2007년 개정 미술과 교육과정을 분석한 결과 시각문화 환경과 미술을 통한 의사소통을 강조하고 미술교과내외의 통합적 접근이 시도되고 있다. 이는 보다 정확하고 구체적인 지도방향을 제시함과 동시에 소통 중심의 맥락적인 문화교육을 지향한다고 볼 수 있다.

다섯째, 시각전달디자인의 학습을 위해 교과서 내용을 분석한 결과 디자인을 활용하고 꾸미는 조형교육 단계에 머무르는 경우가 많으며, 단원끼리의 계열성이 부족하다는 것을 알 수 있었다. 따라서 시각문화와 연계된 디자인의 이해를 바탕으로 디자인과정을 체계적으로 적용시키고, 다양한 소재와 표현방법의 개발이 필요할 것이다.

여섯째, 제시한 교수·학습모형은 시각전달디자인의 이해, 디자인 표현, 감상 활동으로 연결하고 문제해결학습의 방법을 적용하였다. 학습의 결과는 문제해결에 대한 학습자의 능동적 변화를 기대하고, 시각이미지에 대한 올바른 이해와 자신을 시각적으로 디자인하는 과정을 통해 시각문화를 향유하고 비판적으로 수용하는 경험을 갖도록 의도하였다. 이는 시각문화교육의 학습방법을 반영하며 현실적인 실천방법이 되기를 기대한다.

시각문화는 빠르게 변화하고 진화하고 있다. 이에 따라 미술교육은 시각문화의 흐름을 읽어내고 미래사회의 예술과 문화를 향유하는 인재를 길러 내기 위해 사회·문화적 관점에서 비판적 수용능력과 의사소통능력을 함양할 수 있는 시각문화교육을 적극적으로 수용해야 할 것이다.

시각문화교육을 효과적으로 실천하려면 다양한 소재를 개발하고 새로운 매체를 이용함으로써 미술에 대한 관심을 집중시키고 학습자의 삶과 연계된

경험을 갖도록 해야 한다.

마지막으로 자아형성의 과정을 보내고 있는 중학교 학생들은 시각문화의 수용자인 동시에 생산자이며 시각문화를 비판적이며 종합적으로 이해할 필요가 있다. 따라서 본 연구를 통해 학생들에게 시각문화를 바르게 이해하고 문화생산자로서의 주체성을 심어주길 기대하며 앞으로 시각문화교육에서 디자인의 지도방안에 대한 다양한 연구가 지속되기를 바란다.

참 고 문 헌

<국내 문헌>

- 김병익·이용직 공저(2001), 『디자인개론』, 태학원.
- 김성숙 외 8인 공저(2007), 『미술교육과 문화』, 학지사.
- 김춘일(2002), 『중등미술교육론』, 교육과학사.
- 문화연대 문화교육위원회, 심광현 편(2003), 『이제, 문화교육이다』, 문화과학사.
- 박휘락(2003), 『미술감상과 비평교육』, 시공사.
- 서울교대미술교육연구회, 이규선외 6인(2008), 『미술교육학』, 교육과학사.
- 유명환(2006), 『e-러닝 기반의 디자인교육 방법론』, 한국학술정보(주).
- 이은미 외 8인(2003), 『디지털 수용자』, 커뮤니케이션 북스.
- 존 A. 워커·사라채플린 공저, 임산 역(2004), 『비주얼 컬처』, 루비박스.
- 황연주 외(2003), 영상정보화 시대와 ‘비주얼 리터러시’ 교육, 『미술교육의 동향과 전망』, 한국미술교육학회, 학지사.
- 김지균(2005), 「미술교육연구방법의 흐름과 경향」, 미술교육논총 제19권, 한국미술교육학회.
- 김지균(2006), 「미술교사의 자기 교육력 육성에 관한 연구」, 조형교육 제28집, 한국조형교육학회.
- 김정선(2003), 「시각문화의 개념정의를 통한 미술과 내용으로서의 가능성 탐색」, 사향미술교육논총 제10집, 한국미술교과교육학회.
- 김정선(2004), 「의사소통 중심의 시각문화교육을 통한 미술교육 개선 연구」, 홍익대학교 대학원 박사학위청구논문.

김정선(2006), 「프리트먼의 시각문화교육론 연구」, 미술교육논총 제20권, 한국교육대학교 미술교육학회.

김현영(2006), 「시각문화미술학습 환경설계 모형 연구」, 이화여자대학교 교육대학원.

노용(2007), 「중학교 미술과 교육에서 시각문화 텍스트 활용 수업설계 방안」, 열린교육연구 제15집, 한국열린교육학회.

류재만(2008), 「2007년 개정 초등미술과 교육과정의 검토와 논의」, 사향미술교육논총 제22집, 한국교육대학교 미술교육학회.

민병인(2009), 「디자인 프로세스에 기초한 중학교 디자인 수업모형」, 한국교원대학교 교육대학원.

박상돈·이성도(2007), 「비주얼 리터러시의 미술교육적 접근」, 미술교육논총 제21권, 한국미술교육학회.

서예진(2008), 「맥락과 소통 중7심의 시각문화 미술교육 연구」, 중앙대학교 교육대학원.

송미정·유현정(2005), 「디지털 시대 시각문화를 고려한 미술교육 콘텐츠 연구」, 디자인여성학회 학술대회자료집, 디자인여성학회.

안인기(2007), 「시각문화교육으로서 디자인 수업의 가능성 연구」, 미술교육논총 제21권, 한국미술교육학회.

조연순(2001), 「교과를 통한 창의적 문제해결력 교육방법 모색: 문제중심학습」, 한국교육 제28권, 한국교육개발원.

조중현(2003), 「중학교 미술교육에 나타난 디자인교육의 문제점과 개선방향」, 디자인으로 준비하는 청소년 열린교육, 전국미술교과모임.

진휘연(2007), 「시각문화의 확대와 새로운 미술이론 교육의 가능성」, 조형교육 제29집, 한국조형교육학회.

교육인적 자원부(2007), 「교육인적 자원부 고시, 제 2007-79호 미술과 교육과정 <별책 13>」.

<외국 문헌>

Anderson, T. Milbrant, M.(2005), *Art for Life: Authentic instruction in art*. New York: cgraw-Hill company.

Bal, Mieke(2003), Visual essentialism and object of visual culture, *Journal of Visual Culture*. 2(1), 5-32.

Barrett, T.(1997), Modernism and postmodernism: An overview with art examples. In J. W.Hutchens & M.S. Suggs(Eds.), *Art Education: Content and practice in a postmodern*. 17-30. Reston. VA: National Art Education Association.

Barnard, M.(1998). *Art, Design and Visual Culture: An Introduction*. London: Macmillan.

Bryson, N.(1994), Michael Ann Hooly, and Keith Moxey(Eds.), *Visual Culture. Image and Interpretation*. Hanover, Wesleyan UP.

Duffy, T.M. & Cunningham, D. J.(1996), Constructivism: Implications for design and delivery of instruction. In D. H. Jonassen(ed.), *Handbook of research on educational communications and technology*. NY: McMillan, 170-198.

Delisle, R.(1997), How to Use Problem-Based Learning in the Classroom. Alexandria, VA: Association for Supervision and Curriculum Development.

Duncum, P.(2001), Visual Culture: Development, definitions, and

- directions for art education. *Studies in Art Education*. 42(2), 101–112.
- Duncum, P.(2003), Visual Culture in the classroom. *Art Education*. 56(2), 26–32.
- Duncum, P.(2005), Thinking critically about, in, and through visual culture. 한국국제미술교육학회. 미술과 교육. 6(1), 21–35.
- Elkins, James(2003), *Visual Studies: A Skeptical Introduction*, NY: Routledge.
- Elkins, James(2003), Responses to Mieke Bal's visual essentialism and the object of visual culture. *Journal of Visual Culture* 2(2), 221–237
- Freedman, K.(1994), Interpreting gender and visual culture in art classroom. *Studies in Art Education*. 35(3), 157–170.
- Freedman, K.(2000), Social Perspectives on Art Education in the U.S.: Teaching visual culture in a democracy. *Studies in Art Education*. 41(4), 314–329.
- Freedman, K.(2003), *Teaching Visual Culture: Curriculum, aesthetics, and the social life of art..* New York: Teachers College press.
- Tavin, K. M.(2003), Wrestling with Angels. Searching for Ghosts: Toward critical pedagogy of visual culture. *Studies in Art Education*. 44(3), 197–213.
- Wilson, B. & Wilson, M(1982). *Teaching Children to draw*. Englewood Cliff. NJ: Prentice–Hall.

<참고 사이트>

싸이월드 미니홈피, <http://www.cyworld.com/hongchul>

인터넷 서점 YES24, <http://www.yes24.com>

인터넷 포털 사이트 다음, <http://www.daum.net>

춘천인형극제, <http://www.cocobau.com>

CYON 홍보 사이트, / <http://www.cyon.co.kr>

LG기업 홍보 사이트, / <http://www.lg.co.kr>

ABSTRACT

**Development of a teaching and learning model for
visual communication design as visual culture education
-with an emphasis on web contents-**

Lee, Jin-Hee

Major in Fine Art Education

The Graduate School of Education

Sungshin Women's University

Now our society has come to an era in which information is acquired and delivered through diverse visual images. Such visual images contain social and cultural values and have huge positive or negative influences on students. Especially, visual culture education enabling to critically and comprehensively understand visual images based on high-quality and diverse visual experiences is urgently required for middle school students who are faced with violent and negative visual images and confused over their identity in their adolescence.

All the living environment in daily life is composed of design. Images of such environment we experience are mostly produced through design processes. However, in order to properly enjoy

design culture, a sensuous and visual way of thinking is required. Among various areas of design, especially the visual communication design can enhance abilities of more effective information delivery and visual thinking. Thus, this study aimed to develop understanding of visual communication design and visual communication by linking visual culture education with design education. Also it aimed to explore possibilities for visual culture education by using web contents as tools to motivate students to learn.

To achieve these goals, the following tasks were concentratively explored and identified.

First, what visual culture is was explored based on reviews of definition and areas of visual culture.

Second, the necessity of visual culture education was identified through theoretical backgrounds of visual culture education and concrete directions and methods in education were introduced.

Third, the possibility of linking visual culture education with visual communication design was explored by illuminating the importance of design education as visual culture and reviewing the 7th Education Revision Plan.

Fourth, contents for learning and direction were established through analysis of areas of visual communication design and textbooks.

Fifth, the teaching and learning model was designed and presented

based on the study.

The study aimed to emphasize the necessity of visual culture education and the importance of visual communication design and to develop a teaching and learning model to promote learners' proper understanding of visual culture and their subjectivity as culture producers. To achieve these goals, the following model for learning and teaching has been composed.

First, the model of teaching and learning, composed of 4 steps, attempted integration of art subject by linking aesthetic experiences, expression and appreciation. Also it prepared to consider all the results and process of learning by evaluating achievement level, activity site and attitude according to learning objectives.

Second, the first step aims toward understanding of visual communication design and helping to have a critical experiences in images. For this, students are provided with opportunities to explore information to find problems on their own and to find solutions in natural ways via filling group activities forms.

Third, the second and the third steps help to establish identity and clearly determine the subject through activities trying to finding oneself. It is also designed to achieve diverse and concrete conceptions by using design plan activities sheets.

Fourth, the fourth step helps to develop abilities to interpret works

of art from diverse perspectives through activities presenting and appreciating works of art of their own and friends. Also it helps to have experiences to understand other people.

Based on the results of this study, suggestions were made as follows on how to teach design in visual culture education.

First, visual culture education is cultural education for understanding the meaning of visual images containing social and cultural values.

Second, visual culture education is closely related with design, and among design areas, visual communication design requires abilities to interpret visual images critically and to express visually for the communication of information.

In order to accommodate and teach visual communication design adequately in visual culture education, there should be continuous research on the systematic application of design programs, various teaching-learning methods, and their effects.