



저작자표시-동일조건변경허락 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.
- 이차적 저작물을 작성할 수 있습니다.
- 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



동일조건변경허락. 귀하가 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공했을 경우에는, 이 저작물과 동일한 이용허락조건하에서만 배포할 수 있습니다.

- 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](#)

이 혜 진 교수 지도
석사학위 청구논문

중등 미술교육에서
SCAMPER 사고기법을 통한
창의력 향상 교수법 개발

- 공익광고 디자인을 중심으로 -

2019

성신여자대학교 교육대학원
교육학과 미술교육전공

이 혜 진

중등 미술교육에서
SCAMPER 사고기법을 통한
창의력 향상 교수법 개발

- 공익광고 디자인을 중심으로 -

이 혜 진 교수 지도

이 논문을 석사학위논문으로 제출함

2019년 5월

성신여자대학교 교육대학원

교육학과 미술교육전공

이 예 진

인 준 서

이예진의 석사학위 논문으로 인준함

2019년 5월

심사위원장_____ (인)

심 사 위 원_____ (인)

심 사 위 원_____ (인)

성신여자대학교 교육대학원

논문개요

현대 사회는 산업사회에서 지식기반의 사회를 거쳐 4차 산업혁명시대로 전환되었다. 4차 산업혁명은 우리 사회 전체에 영향을 미치고 있으며, 인간의 고유 영역으로 인정받았던 많은 부분은 기계화 및 자동화로 대체가능하게 되었다. 이러한 변화는 인간에게 편리함을 제공하고 급진적인 발전양상을 띄며 대량생산 및 많은 부분 자동화를 가능하게 만들었다. 인간은 4차 산업혁명이 가져온 여러 변화 양상에 맞게, 기계화와 자동화로 대체할 수 없는 영역에 대해 준비해야 되는 상황에 놓이게 되었다. 따라서 학교에서는 청소년들이 미래에 대비할 수 있도록 창의적으로 발상하는 능력을 길러주어 급변하는 사회의 새로움에 유연하게 대처하고 또 새로운 것을 창조해낼 수 있도록 능력을 배양해야 한다. 2015 개정교육과정에서도 창의 융합형 인재를 양성하는 것을 목표로 하고 있으며, 창의성에 관련된 교육 및 연구는 현재 인간만이 할 수 있는 유일한 고유의 영역으로 인정받고 있다. 하지만 이와 관련한 구체적인 교과서에서의 프로그램 및 기법은 활용되지 않고 있는 실정이다. 교육과정에서는 다양한 핵심역량과 함께 창의인성을 골고루 갖춘 융합형 인재 양성을 중요시 하지만, 세부적이고도 상세한 내용은 개별 교과서에서 다루지 못하고 있다. 이에 따라 학교 현장에서 적용 가능한 창의력 신장을 위한 프로그램의 개발이 필요하다는 생각에 본 연구를 시작하였다.

이 논문은 SCAMPER 사고기법과 발상을 활용한 창의력 신장 프로그램을 개발하여 중학교 현장에 적용 가능한 교수방법과 지도안을 제시하고자 함이며, 구체적인 디자인 내용으로는 공익광고 포스터를 재디자인 하는 것이다. 이를 통해 중학교 아이들이 표현기능중심 미술 수업의 스트레스에서 벗어나 조금 더 세상을 넓은 관점으로 다르게 바라보았으면 하는 바람이다. 창의력 신장을 위한

다양한 방법 중 인위적인 발상에 해당하는 SCAMPER(스캠퍼) 사고기법을 중심으로 창의적인 공익광고 재디자인 교수법을 개발하여 중학생을 대상으로 하는 교수법에 대해 제공하고자 했다. 1장에서는 연구의 목적 및 필요성과 연구의 내용과 방법, 선행연구, 한계점에 대해 논하고 2장에서는 창의성과 청소년 미술교육, 창의성과 미술교육과정에 대한 분석, 창의적 발상기법 유형인 스캠퍼 기법에 대해 다룬 뒤 시각문화 미술교육의 중요성에 대해 서술하였다. 3장에서는 SCAMPER(스캠퍼) 사고기법을 중심으로 창의적인 공익광고 재디자인 교수법 프로그램을 개발하였다. 지도안의 프로그램은 총 5차시로 설계했다.

목 차

논문개요

I. 서론	1
1. 연구의 목적 및 필요성	1
2. 연구의 내용	5
3. 연구의 의의	6
4. 연구의 한계점	9
II. 이론적 배경	10
1. 창의성과 청소년 미술교육	10
2. 창의성과 미술교육과정	18
1) 2015개정 미술교육과정 분석	18
2) 교과서와 창의성	25
3) 창의성과 미술교육과정에 관련한 선행연구 고찰	38
3. 시각문화 미술교육과 공익광고 디자인	40
III. SCAMPER 사고기법의 개념 및 서술	44
1. 창의적 발상기법 유형	44
2. SCAMPER (스캠퍼) 사고기법	45
3. SCAMPER (스캠퍼) 기법의 사고기술	46

IV. SCAMPER 사고기법을 활용한 미술 교수법 설계	51
1. 교수법의 목적과 의의	51
2. 교수·학습 설계	52
3. 평가계획	85
4. 기대효과	88
V. 결론 및 제언	89

참고문헌

ABSTRACT

부록

표 목 차

〈표 1〉 2015 개정 미술교과 핵심 역량	19
〈표 2〉 2015 개정 미술교육과정 목표	20
〈표 3〉 2015 개정 중학교 미술교육과정 내용체계	22
〈표 4〉 미술교과 핵심역량의 다양한 교수학습 방향 및 전략	24
〈표 5〉 2015 개정 교과서 창의성 파트 비중	26
〈표 6〉 2015 개정 교과서 창의성 신장 파트 학습 목표	28
〈표 7〉 2015 개정 교과서 창의성 신장 파트 학습 내용	31
〈표 8〉 2015 개정 교과서 창의성 신장 파트 학습 자료	35
〈표 9〉 밥 에벌의 SCAMPER 사고 기법	50
〈표 10〉 1차시 지도안	53
〈표 11〉 2차시 지도안	61
〈표 12〉 활동지 1	66
〈표 13〉 3차시 지도안	69
〈표 14〉 활동지 2	74
〈표 15〉 4차시 지도안	75
〈표 16〉 5차시 지도안	81
〈표 17〉 자기평가 보고서	86
〈표 18〉 동료평가 보고서	87

도 판 목 차

〈도 1〉 Art+Com의 Terravision(1996), Google의 Google Earth(2001, 2005-)	3
〈도 2〉 ArchMac의 Aspen Movie Map(1978-1980), Google Street View(2007)	3
〈도 3〉 주세페 아르침볼도, 재판관(1556)	46
〈도 4〉 르네마그리트, 집합적 발명(1935)	46
〈도 5〉 기립 아이, Antilope(2010)	46
〈도 6〉 살바도르 달리, 기억의 지속(1931)	47
〈도 7〉 페르난도 보테로, 12살의 모나리자(1959)	47
〈도 8〉 르네마그리트, 골콩드(1935)	48
〈도 9〉 다나카 타츠야, Diner(2015)	48
〈도 10〉 르네마그리트, 순례자(1966)	49
〈도 11〉 메레 오펜하임, 모피로 된 아침식사(1936)	49
〈도 12〉 파블로 피카소, 우는 여인(1937)	49

I. 서론

1. 연구의 목적 및 필요성

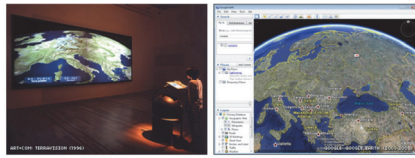
산업사회에서 지식기반의 사회를 거쳐 4차 산업혁명시대로 전환되었다. 슈밥(Klaus Schwab)에 의해 다보스 포럼에서 수면위로 떠오른 4차 산업혁명의 개념은 빠른 속도로 사회, 문화 전반에 걸쳐 영향을 미치고 있다(이경아, 2017). 사실상 4차 산업혁명에서 인공지능로봇의 등장으로 상당히 많은 직업군이 기계화·자동화로 대체가능하게 되었다. 따라서 미래학자들은 2020년 혹은 2025년이 되면 인간이 할 수 있는 많은 직업군이 사라지고 대량실업이라는 위기가 닥칠 것이라고 예측하고 있다(Klaus Schwab, 2016; 이경아, 2017 재인용). 이 시기는 현재의 청소년들이 미래에 사회생활을 하게 될 시기다. 따라서 앞으로 미래를 살아갈 청소년들에게는 인공지능로봇이 할 수 없는 ‘대체 불가능한 역량’을 길러주어야 한다. 지식의 양과 속도 면에서는 인공지능로봇이 인간에 비해 월등하다. 하지만 창의적인 아이디어를 내고 새로운 산출물을 창조해내는 일은 인간만이 할 수 있는 능력이다(교과부, 2009). 슈밥의 주장에 따르면 결국 4차 산업혁명에 필요한 것은 사고력, 문제해결력, 창의력을 갖춘 인재이며 이는 곧 교육의 패러다임의 전환에 이르게 하였다(미래교육연구부, 2017). 따라서 학교에서는 청소년들이 미래에 대비할 수 있도록 창의적으로 발상하는 능력을 길러주어 급변하는 사회의 새로움에 유연하게 대처하고 또 새로운 것을 창조해낼 수 있는 역량을 함양할 수 있게 해야 한다.

이러한 유연성과 창의성을 기르기 위해 2015 개정 교육과정에서는 창의 융합형 인재를 양성하는 것을 목표로 하고 있다. 하지만 이와 관련한 구체적인 교과서에서의 프로그램 및 기법은 활용되지 않고 있는 실정이다. 교육과정에서는

다양한 핵심역량과 함께 창의 융합형 인재를 기르는 것을 목적으로 하지만, 세부적이고도 상세한 내용은 개별 교과서에서 다루지 못하고 있다. 이에 따라 학교 현장에서 적용 가능한 창의력 신장을 위한 프로그램의 개발이 필요하다.

산업혁명은 태초부터 인간에 의해 일어났고 이러한 혁명을 통해 발전된 인간 사회에서 결국 인공지능은 인간을 위해 탄생하였다. 따라서 4차 산업혁명과 인공지능의 시대에서도 ‘인간’이 가장 중심에 있게 됨으로, 4차 산업혁명은 시대의 문제 뿐 아니라 다가올 미래의 문제들의 근본적인 해결책이 곧 ‘인간’이 될 것임을 예견하고 있다. 이러한 관점에서 미술교육에서도 4차 산업혁명과 연계한 새로운 시각을 가져야 한다(이경아, 2017). 이것은 기존 미술교육 영역의 확장 측면에서 더 나아가 다양한 관점 및 기술융합에서의 활용을 뜻한다(계보경 외, 2016). 그렇기에 현행 학교에서는 청소년들에게 미래를 대비하여 기술·과학 교육뿐만 아니라 인간의 사상 및 문화를 대상으로 하는 학문영역인 인문학에 대한 교육도 실시해야 한다. 예술(Art) 분야는 인문학의 범주에 포함된다. 따라서 현재 이루어지고 있는 STEM 교육정책 (과학(Science), 기술(Technology), 공학(Engineering), 수학(Math))과 더불어 인문학에 해당하는 예술교육도 함께 이루어져야한다(김진수, 2012). McMarry는 예술이 비판적 사고와 다양한 대안에 초점을 둔 사고를 이끌어낸다는 점에서 중요하다고 설명하면서 STEM에 예술(Art)분야를 추가하여 STAEAM 교육을 할 것을 주장하였다(McMarry, 2018: 김시내, 2018 재인용). 또한 MIT 교수인 Golan Levin에 따르면 현존하는 기술의 일부는 미디어 아티스트들의 작품과 아이디어에 영감을 받아 탄생했다. 예를 들면 <도 1>의 Google의 Google Earth(2001, 2005-)는 Art+Com의 Terravision(1996)으로부터 영감을 받아 탄생되었고 <도 2>의 ArchMac의 Aspen Movie Map(1978-1980)은 Google Street View (2007-)의 모태가 되었다(Levin, 2009: 김시내, 2018 재인용). 이러한 STEAM 교육의 추세에 따라 현재 산업사회에서의 기술력과 예술이 함께 융합하여 교육이 이루어진다면 현

재의 주입식 교육보다 청소년들에게 다양한 문제해결능력과 창의성 신장에 도움을 줄 수 있을 것이라 추측되는 바이다.



<도 1> Art+Com의 Terravision(1996), Google의 Google Earth(2001, 2005-)



<도 2> ArchMac의 Aspen Movie Map(1978-1980), Google Street View (2007-)

실상 예술은 창작영역이고 정서를 기반으로 한 고유성을 가졌다는 점에서 4차 산업혁명과는 거리가 먼 것 같다. 하지만 4차 산업혁명으로 변화할 예술은 예술이 재현하는 세계 및 매체와 작품의 정의 등이며 이는 곧 사회적 관계망과도 연결되어 있다. 특히 VR과 뉴미디어 측면의 미술교육은 새로운 에너지가 끊임 없이 생성되며 이는 곧 미술교육이 기존의 수용자 및 생산자의 입장에서 기획자와 참여자로서의 역할이 커지는 것 또한 확인할 수 있다. 이러한 시대적 상황과 변화의 흐름은 곧 미술교육 콘텐츠의 다양한 개발과 이에 따른 창의성과 심미적 영역의 확장 및 개발, 인문학적 마인드를 포괄한 융합적 측면에서 이루어질 수 있음을 확인할 수 있다(이가진, 2017).

다양한 예술 분야 중에서도 특히 미술교과는 창의성을 신장하기에 적합한 교과목이다. 미술수업에서 본연의 활동은 지각을 통한 사고와 표현인데, 이 본연의 활동은 이미 창의성을 신장시키는 조건을 갖추고 있다(이용일, 2016). 특히, 미술 수업과정에서 사고하는 과정에 해당하는 ‘발상’은 창의력을 신장하기에 좋

은 조건을 갖추고 있다. ‘발상’이란 작품을 제작하기에 앞서 각 개인이 고유한 사고를 통해 창의적인 아이디어를 산출하여 작품의 이미지를 미리 구상해보는 것을 말한다. 발상의 단계에서 창의적인 아이디어를 다양한 방법으로 산출해보는 사고 과정 속에서 창의력을 신장할 수 있다.

하지만 미술 교과에서 창의력 신장이 강조되고 필요함에도 불구하고, 실제 교육현장에서는 잘 이뤄지지 않고 있다. 본 연구자는 교육실습을 하던 중 학생들이 수행 평가를 위해 교과에서 제시된 미술 감상평과 비평을 그대로 암기하여 필사하는 것을 보게 되었다. 또한 작성하는 예시마저도 절대적인 답을 말하는 것처럼 암기하여 시험을 보는 것을 보고 적잖이 충격을 받게 되었다. 이는 현 교육과정 및 학교 수업에서 시대를 역행하여 없는 창의성을 강요하는 것으로 느껴졌다. 따라서 미술과 교육과정에서 무엇보다 자연스럽게 학생들이 창의성을 발현하고, 표현할 수 있는 교육 프로그램의 필요함을 다시 한 번 깨닫게 되었다. 이러한 이유에서 창의력 신장 교육을 위한 지도안 개발은 반드시 필요하다.

미술 수업에서 창의성 신장을 위해 발상과정에서 사용할 수 있는 다양한 사고 기법 중 SCAMPER(스캠퍼) 사고 기법은 창의력 신장을 극대화한 프로그램이다. SCAMPER(스캠퍼)사고 기법은 기존에 있는 대상을 대체(Substitute), 결합(Combine), 응용(Adapt), 변형(Modify), 확대(Magnify), 축소(Minify), 다른 용도로 활용(Put to other use), 제거(Eliminate), 뒤집기(Reverse), 재배열(Rearrange)하며 다양하게 변형시켜 아이디어를 산출해내는 사고기법이다. 이는 알렉스 오스본(Alex Osbone)이 소개하고 로버트 에벌리(Robert Eberle)가 재구성한 아이디어 촉진 질문법이다. 주입식 교육에 익숙해져있는 한국 학생들은 창의적으로 발상하는 것이 익숙하지 않다. 그러므로 창의적으로 사고하는 것에 쉽게 접근하는 것이 중요하다. 따라서 구체적으로 창의적으로 발상할 수 있는 방법이 제시되어있는 스캠퍼 기법 지도안을 발상 수업을 처음 접하는 학생들에

게 제안하고자 한다.

SCAMPER(스캠퍼) 사고기법을 통한 창의력 신장 미술수업은 청소년들에게 일상의 익숙한 대상을 다른 시각으로 바라볼 수 있는 기회를 제공한다. 이와 더불어 창의적으로 사고하는 방향을 잡아주는 계기가 되어 청소년들의 창의력을 신장하는데 많은 도움을 줄 것이다. 창의성은 무엇보다 자유로운 사고의 과정에서 생성되는데, 보편적으로 잘 알려진 교과는 바로 미술 교과이다. 특히 시각적 이미지로 인해 의사표현이 강력한 광고는 말이나 글자로 전달하는 것보다 더 강하고 빠르게 무수한 의미들을 전달할 수 있기 때문에 문화적 다양성의 이해와 수용, 미적 가치와 사회문화적 문제 탐구 등이 가능하다(황서연, 2018). 따라서 사회적 메시지와 보편적 정서를 기반으로 한 공익광고를 디자인 수업에서 활용하는 것은 학생들의 창의성 신장과 시민사회의 일원으로 성장하게 하는 방법이 될 수 있다.

본 연구의 목적은 SCAMPER 사고기법과 발상을 활용한 창의력 신장 프로그램을 개발하여 중학교 현장에 적용 가능한 교수방법과 지도안을 제시하고자 함이며, 구체적인 디자인 내용으로는 공익광고 포스터를 재디자인 하는 것이다. 이를 통해 중학교 아이들이 표현기능중심 미술 수업의 스트레스에서 벗어나 조금 더 세상을 넓은 관점으로 다르게 바라보았으면 하는 바람이다.

2. 연구의 내용

본 연구는 청소년의 창의력 신장을 위해 미술수업에서 활용 가능한 창의력 신장 교수법을 개발한다. 창의력 신장을 위한 다양한 방법 중 인위적인 발상에 해당하는 SCAMPER(스캠퍼) 사고기법을 중심으로 창의적인 공익광고 재디자인 교수법을 개발하여 중학생을 대상으로 교수법을 실시한다. 공익광고 포스터

를 재디자인 하는 지도안은 총 5차시로 이루어진다. 1차시에서는 SCAMPER에 대한 설명 및 사고 기법을 이해하고, 공익광고에 대한 정의와 설명, 그 내용 등을 확인하는 시간을 갖는다. 2차시에서는 1차시에서 학습했던 내용을 바탕으로 활동지를 작성하고 이에 대해 토의한다. 3차시는 공익광고의 역할 및 SCAMPER와 공익광고를 어떻게 접목할 것인지 자신의 생각을 정리할 시간을 갖는다. 1, 2차시 수업 이후 학생들이 조별 과제로 선정해 온 각각의 공익광고를 확인하고, 해당 공익광고가 가지는 사회적 의미에 대해 이해하는 시간을 갖는다. 또한 해당 공익광고가 가진 한계점 및 문제점에 대해서 함께 찾아보며 이를 SCAMPER 기법을 적용한 재디자인을 위해 정리할 시간을 갖는다. 4차시는 직접 작품을 제작하여 창의력을 발현하고 이를 표현하는 시간을 갖는다. 5차시는 직접 제작한 작품을 서로 감상하며 발표하는 시간을 갖는다. 지도안과 관련된 수업에서는 스캠퍼 기법을 활용한 공익광고를 디자인하는 측면도 해당되지만, 공익광고가 갖는 의미와 이를 활용한 수업에서 학생들이 느낄 수 있는 시민의식 및 윤리의식등도 함께 배울 수 있다. 본 연구에서는 이러한 지도안을 제시한 후 연구가 가진 함의와 한계점, 추후 창의성과 관련된 연구가 나아갈 방향에 대해 제언하고자 한다.

3. 연구의의

본 연구는 중학생을 대상으로 중학교 미술교과시간에 SCAMPER 기법을 적용한 공익광고 포스터 재디자인 수업을 진행하는 것이다. 현재 국내에서 연구되고 있는 미술 교과의 SCAMPER 관련 선행연구는 총 20편이다. 스캠퍼 기법을 이용한 창의성과 관련된 논문은 대부분 디자인 관련 수업으로 나타났다. 해당 논문들을 학교 급별인 초등, 중등, 고등으로 분류하여 프로그램을 정리하면 다

음과 같다.

초등학생을 대상으로 한 스캠퍼 기법을 활용한 디자인 수업에는 캐릭터 디자인을 구상하고 만드는 수업 안이 있었으며 구체적으로는 반 편견 교육을 위한 캐릭터 디자인의 탐색과 미술과 과학 수업의 통합수업 등이 나타났다(박선영, 2018; 임준희, 2017). 또한 디자인 중심의 발명교육 프로그램을 적용하여 실험 집단과 통제집단을 구성한 후 발명태도 검사와 발명흥미에 대한 사전사후 검사를 비교하는 수업 설계를 구성하거나, 지기구조의 디자인지도, 명함활동 만들기 등의 디자인 수업이 이루어지고 있었다(김영이, 2017; 이재정, 2015; 조은영). 이들 수업에서는 모두 공통적으로 수업에의 흥미와 참여도가 높은 것으로 나타났다며, 모든 수업에서 창의력이 향상된 것으로 나타났다.

중학생을 대상으로 스캠퍼 기법을 활용한 디자인 수업에는 포장디자인, 명함 디자인, 캐릭터 디자인을 만드는 수업지도안이 구성되었다(공희재, 2015; 변정은, 2015; 김은하, 2013). 이러한 연구에서는 수업만족도가 높고 공통적으로 창의력 향상에 긍정적인 영향을 미친 것으로 나타났다.

고등학생을 대상으로 스캠퍼 기법을 활용한 디자인 수업에는 건축디자인, 제로디자인, 시계디자인, 타이포 일러스트레이션을 활용한 글자 디자인, 메이크업과 의상 디자인, 캘린더 디자인 등 앞선 학교급보다 다양한 활동이 이루어지고 있는 것으로 나타났다(정유주, 2015; 이슬기, 2019; 이송현, 2015; 박민경, 2014; 김민정, 2014; 황운정, 2014). 이러한 디자인 수업을 통해 학생들은 1차적으로는 창의력을 향상시키고 인성교육 및 입체주의와 표현주의 등에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다.

이러한 선행연구 결과들을 종합하였을 때, 주로 디자인 수업에서 스캠퍼 기법을 활용한 수업이 이루어지고 있었다. 그 결과 아이들의 창의력 발현과 수업만족도에 긍정적인 영향을 미치는 것으로 나타났다. 이러한 연구결과를 토대로 본 연구에서도 스캠퍼 기법을 적용한 디자인 수업이 학생들의 창의성 신장 및

발상에 도움이 될 것이라 보았다. 따라서 이를 적용한 수업지도안을 만들고자 하였다. 하지만 선행연구들에서는 생활용품과 캐릭터 디자인에 한정된 연구가 많았다. 기존에 것을 새롭게 바라보게 하기 위해서 주변에 존재하는 공익광고를 스캠퍼 기법을 통하여 재디자인하는 수업 지도안을 디자인하였다. 기존의 디자인 수업은 스캠퍼 기법의 일부만을 활용하거나, 혹은 이러한 관점의 변환 없이 디자인 자체에 초점을 두는 것이 많았다. 하지만 문제점이나 비판적인 시각을 견지한 디자인 수업은 부족한 것으로 나타났다. 광고는 시대상을 담고 있으며, 사회에서 영향을 미칠 수 있으므로 이러한 광고를 활용한 시각문화 미술교육은 예술이 예술로써만 존재하는 것이 아니라 사회 속에서 메시지를 전달하는 역할을 가졌음을 확인할 수 있다.

본 연구에서 활용하고자 하는 공익광고는 학생들에게 사회적인 메시지를 전달하고, 생활용품에서 더 나아가 메시지를 줄 수 있고 그림으로써 민주 시민사회의 일원으로 사고하고 행동할 수 있게 할 것이라는 교육 목적을 가지고 있다. 윌리엄슨은 광고를 항상 생각하도록 만드는 사진이라고 설명하였다. 광고를 해석할 수 있다면 사회문제 및 시대적 상황에서 불합리한 문제들을 피할 수 있을 것이라 보았다(이수범, 1998). 시각문화는 사회문화 속에서 형성되며, 순수미술과는 달리 사회 속에서 영향력을 행사할 수 있다. 따라서 시각문화교육에 있어 광고는 우리의 삶 속에서 영향력을 행사할 수 있는 방법으로 적용될 수 있다. 또한 순수예술과 대중문화를 모두 포함하는 방법으로써 미술이 실제 우리의 삶에서 함께 향유되는 역할을 할 수 있어 광고를 이용한 시각문화교육은 매우 중요하다. 공익광고는 또한 기존 교과에서 그 중요성 및 필요성에 대해 언급되었지만 이를 스캠퍼 기법을 활용하여 포스터를 재디자인 하는 지도안은 없는 것으로 확인되었다. 시각문화 미술교육은 시대와 문화의 특징을 모두 반영할 수 있으며, 이러한 구체적인 방법으로는 광고와 잡지, 신문, 포스터 등의 이미지를 포함한다. 그러므로 현재 시대의 문화 및 흐름을 잘 표현해주는 방법으로 특히

광고 디자인의 활용은 시각문화미술교육에 적용했을 때 학생들에게 긍정적인 영향을 미칠 수 있을 것이라 보았다.

따라서 본 연구에서는 중학생을 대상으로 스캬퍼 기법을 활용하여 공익광고 포스터를 재디자인하고자 하였다. 그럼으로써 학생들의 시민사회성 함양 및 디자인에서의 발상과 창의적 표현력을 함양할 수 있는 수업 지도안을 구성하는 것을 목적으로 하였다. 시각문화 미술교육은 시대와 문화의 특징을 반영할 수 있다. 이러한 시각문화의 특징은 기존 순수예술과 달리 인간이 사회 속에서 살아가며 영향을 주고받는 것임을 알 수 있다. 따라서 시각문화 미술교육은 창의적 인재를 양성하기 위한 본 연구의 목적에 부합함을 알 수 있다

4. 연구의 한계점

본 연구의 한계점은 다음과 같다. 본 연구에서 제시한 SCAMPER(스캬퍼) 교수법은 실제 교육 현장에 적용하고 시행해보지 못했다. 이러한 점은 본 연구에서 고안한 교수법이 학생들에게 실질적으로 어떠한 영향을 미치며 효과를 갖는지에 대해 확인하지 못했다는 한계점을 가진다. 따라서 추후 스캬퍼 기법을 활용한 공익광고 디자인 포스터 디자인 수업의 효과성을 확인하는 수업을 진행하고 학생들에게 미치는 긍정적인 영향이 있는지 평가한 후 수업 지도안을 개선시켜야 할 것이다. 또한 본 연구는 스캬퍼 기법을 활용한 창의성을 개발하기 위한 중학교 미술 디자인 수업에 관한 연구로, 교육적으로 활용할 수 있는 방법과 가치에 관한 연구로 제한하였다.

Ⅱ. 이론적 배경

1. 창의성과 청소년 미술교육

창의성이라는 단어가 처음 등장한 것은 로마시대이다. 당시 창의성은 그 어원인 크레아레(creare) 로 불리며 어떠한 것을 만들고 생산한다는 의미로 통했다. 이러한 ‘크레아레’가 정신적 가치를 지니고 이전에 없던 어떤 무엇을 만들어내는 ‘독창성’의 의미를 지니게 된 것은 18세기에 이르러서다. 당시 유럽에 문화 비평가들이 화가나 시인에 대해 창조자라는 말을 사용하게 되면서부터 시작되었다(강병직, 2011). 이처럼 창의성이라는 단어의 탄생은 예술 분야에서 비롯되었다. 따라서 창의성 교육에서 예술 교육의 역할이 매우 중요함을 알 수 있다.

창의성에 관한 본격적인 연구는 1950년에 시작되었으며 이 시기에 창의성의 특성을 찾아 이를 정의를 내리고자 했다. 초기에 연구진들은 창의력이 창의적인 사람만 갖고 있는 특수한 능력으로 인식하여 이들의 특성을 찾아내 창의성이란 무엇인가에 대해 정의내리고자 했다. 그러나 1989년 사회심리학자인 아바마일(Amabile)이 창의성은 창의적인 개인이 가진 특수한 능력이 아닌 새로운 아이디어나 행동 그리고 산출물을 의미하는 것이라고 발표하며(Amabile, 1983; 1989) 창의력에 대한 인식을 전환했다.

이러한 창의성은 지난 100년 동안 시대적 상황과 학문적 연구에 따라 천재적 창의성, 개인적 창의성, 맥락적 창의성, 집단 창의성으로 개념의 변화를 겪었다. 먼저 천재적 창의성은 역사적 인물 혹은 매우 뛰어난 사람을 중심으로 창의성을 정의하는 방식이다. 이는 19세기부터 20세기초반에 걸쳐 많이 차용되었던 패러다임으로 이는 창의성이 곧 개인의 능력 및 성장과정과 사회, 문화와는 별개의 것으로 일상생활에서 얻을 수 있는 것과는 별개라는 의미를 가지게 된다.

개인적 창의성은 앞서 언급한 천재적 창의성을 극복하기 위한 것으로 20세기 중반 등장하였다. 이는 한 개인의 천재적인 특성에 창의성이 기인한 것이 아닌 누구나 창의적인 사람이 될 수 있다는 기본 전제를 가지고 있다. 룬코(Runco, 2006)에 따르면 창의성을 “경험에 대해 독창적인 해석을 생성하는 능력”이라고 하며 ‘개인적인 창의성(personal creativity)’의 개념을 제안했다. 이후 20세기 중반에는 인지중심 창의성으로 변형되었으며, 이는 곧 새롭고 적절한 아이디어나 결과를 산출하는 능력으로 보게 되었다.

맥락적 창의성은 개인적 창의성이 개인의 삶과 맥락상 이어지지 않는다는 한계점을 보완한 것으로, 개인의 창의성이 개인의 속성뿐만 아니라 환경에 기반을 둔 개념으로 창의성이 개발되고 발현된다고 보는 개념이다. Richard(2001)는 광범위한 사회적 맥락에서 이해될 수 있는 뛰어난 수준의 창의성을 일컫는 Big C(big creativity)와 좁은 범위 내의 사회적 맥락에서 이해될 수 있는 일상적이고 평범한 수준의 창의성을 일컫는 Little C(little creativity)로 구분될 수 있다고 했다.

집단 창의성은 1990년대부터 개인 혹은 환경을 넘어서 집단과 조직에서의 공동체적 관점의 창의성이 논의가 되면서부터 시작되었다. 이는 맥락적 창의성이 조직 및 단체에서 이루어지는 창의성을 설명하는데 어려움이 있다는 한계점에서 출발하였다. 집단 창의성은 무엇보다 사회 속에서 개인-집단-조직으로 연결되는 상호작용에서 문화적, 형식적, 물리적 자원의 관계를 설명하는데 초점을 둔다(Siau & Messersmith, 2003). 특히 집단 창의성은 개인수준의 창의성 개념에 포함되지 않는 요소를 포함하며 창의성을 개인이 아닌 사회적 개념으로 보았다. 개인 창의성은 인내, 호기심, 에너지, 지적인 정직, 자기 동기부여, 전문 지식, 자율성, 내적통제, 내재적 동기를 중요시 한다. 반면에 집단 창의성은 자유, 좋은 프로젝트 관리, 격려, 인정, 집단응집성, 적절히 배분된 자원, 관습에 중점을 두어 개인이 지닌 한계를 집단을 통해 시너지 효과를 높이고 속에서 발

현할 수 있도록 하였다.

이러한 정의들을 종합하여 보면 초기에는 창의력을 사람과 산출물과 같이 특정한 부분에 초점을 두고 설명했지만 최근에는 이전의 것에 덧붙여 사회적인 환경과 같은 다양한 측면들을 고려해 창의성을 정의내리고 있다. 이와 같이 창의성은 시대의 변화에 따라 점차 개인에서 개인이 속한 사회-환경-조직으로 점진적으로 발전해왔으며, 결국 창의성이라는 개념은 한 개인이 발현할 수 있는 내적 경험을 넘어 관계 및 사회적 상호작용으로 발생할 수 있는 것으로 볼 수 있었다. 또한 사회, 문화, 개인의 세 체계간의 역동적 관계에 의해 창의성이 형성된다는 거시적 관점은 창의성을 발달하고 촉진시킬 수 있는 환경에 대한 관심의 증가를 뜻하며 곧 가정환경과 학교 및 교실, 문화 등으로 창의성과 관련한 연구들이 늘어나고 있는 것을 반증하고 있다(윤종건, 1998). 특히 가정환경 외에도 학교환경은 또래집단문화 및 교사와의 상호작용 등에 따라 창의성 발달에 영향을 미칠 수 있는 것이다(김혜숙, 2010).

현재 미술과 교육과정에서는 창의성을 문제해결을 위한 사고능력, 아이디어 창출능력 표현능력, 작품분석 및 새로운 해석이나 판단을 내리는 능력으로 정의하고 있다(한국조형교육학회, 2016). 그러나 창의성은 이보다 더 폭넓은 관점에서 설명할 수 있다. 미술교육에 있어 여러 관점에서 살펴본 창의성의 정의는 다음과 같다.

먼저 가장 영향력 있는 심리학적 관점에서 본 창의성 관점은 창의성을 사고력 및 인성적 특성으로 보고 다른 지적 능력이나 일반 사고 능력과 구별되는 특성을 가지는 사고력으로 본다(김춘일, 2001). 여기서 또 다시 두 가지 관점으로 나누어볼 수 있는데 하나는 주어진 문제 상황을 어떻게 지각·의식하는가가 사고의 주요 관건이면서 서로 다른 부분이나 요소들을 어느 하나의 새로운 의미형태로 통찰·파악하는 형태 심리학의 관점이다. 다른 하나는 정신분석학적 관점으로 창의성을 꿈, 환상, 잠재의식, 유아이전의 경험처럼 일종의 무의식 속에 잠

재되어 있는 것이라고 보는 형태이다. 이러한 심리학적 관점에서는 창의성은 누구에게나 다 잠재되어있으며, 이러한 창의력을 증진시켜주기 위해 독창성, 유연성, 유창성, 정교성 등을 훈련시켜야한다고 보는 기술적·실천적 관점을 가지고 있다. 심리학적 관점의 대표학자로 오스본과 파네스가 있다. 이들은 창의력 향상을 위해 6단계로 이루어진 ‘창의적 문제해결(CPS)’ 모형을 개발하고 이를 사용할 것을 권고하고 있다. 창의적 문제해결의 순서는 목표발견, 사실발견, 문제발견, 아이디어발견, 해결책발견, 수용안 발견 순으로 이루어진다.

다음은 철학적 관점에서 바라본 창의성이다. 이 관점에서는 창의성을 실존현상학의 견해로 보고 있다. 이들은 모든 인간이 다 각자 다르게 태어나고 각자의 삶의 방식과 특색을 갖고 있으며 그 자체로 존엄하기 때문에 모든 인간이 각자 독특하고 창의적이라고 본다. 따라서 창의성은 학습될 수 없으며 조작되는 기술이나 재능이 아니라고 본다. 이들은 그 사람 자체의 특성 혹은 성격이 곧 그의 산물(작품)을 창의적으로 만든다고 본다. 심리학적 관점과 철학적 관점으로 창의성을 바라보는 미술 교육자로는 치젝(Franz Cizek, 1865~1943)과 로웬펠드(Victor Lowenfeld, 1903~1960)가 있다. 치젝과 로웬펠드는 창의성중심 미술 교육자다. 이들은 모든 어린아이에게 잠재된 창의력이 있으며 이를 개발시킬 수 있다고 주장하는 점에서 심리학적 관점과 철학적 관점과 맥락을 같이 한다. 이들은 미술이라는 매개체를 통해 아이들의 창의성을 길러줄 수 있다고 본다. 하지만 창의성 개발에 있어 교사 혹은 성인의 교육에 대한 개입 정도에는 약간의 차이가 있다. 치젝은 어린아이에게 잠재되어있는 창의성은 아동들이 스스로 발견하고 느꼈던 것을 표현하면서 자연적으로 개발된다고 본다. 따라서 교사나 성인은 아이들의 자율적인 표현을 보장해야하며 아이들을 지도하기보다 관찰해야한다는 입장이다. 로웬펠드는 교사나 성인의 지나친 방임은 방관이 될 수 있으므로 발달단계에 맞춰 적절한 동기부여와 표현지도가 이루어져야한다고 주장했다.

마지막으로 사회학적 관점이다. 이 관점은 인간은 근원적으로 사회관계 속에 살아갈 수밖에 없기 때문에 창의성은 사회적 관계 속에 필연적으로 얽혀있을 수밖에 없다는 관점이다. 이러한 관점에서 서로 다른 하위 개념이 몇 가지 있다. 먼저, 창의성이란 ‘새로운 것’이 아닌 기존에 사회에 존재하던 것들을 ‘재구성’한 것이라는 관점이다. 따라서 이러한 관점은 창의성을 ‘비교특성’이나 ‘비교우위’에 불과하다고 본다. 이러한 사회학적 관점으로 창의성을 바라보는 미술교육자로는 아이스너(Eisner, 1933~2014)가 있다. 아이스너는 학문중심 미술교육자다. 아이스너는 미술을 구조적으로 재구성하여 창의성을 가르치고자했다. 아이스너는 치제과 로웬펠드와는 반대로 창의성을 개발하는데 있어 교사나 성인의 적극적인 개입을 권장하였다. 즉, 창의성은 학습과 지도에 의해 개발된다고 보는 입장이다.

이렇게 다양한 관점으로 창의성을 이해하게 되면 폭넓은 창의력 신장교육을 제공할 수 있다는 이점이 있다. 창의성에 대한 다양한 관점 중 미술교육과 연관성에서 본 ‘창의성’은 예술가적 특성의 핵심요소이며, 그 요소를 창의성의 변인으로 총론·규명했다는 점에 주목할 수 있다. 이에 따라 창의성이 예술 교육에서 잘 발현될 수 있음을 확인하였고, 미술교육에서 창의성 교육이 지극히 핵심적인 기능을 할 수 있다고 볼 수 있다.

특히 현대사회는 기존 예술 세계에 대한 반발과 산업화 및 도시화로 인해 모더니즘이 시작되었는데 이 모더니즘이 바로 ‘창의성’과 깊은 관련이 있다. 모더니즘에서 활용된 변화의 혁신에서 창의성은 기존 미술의 경계를 허물고 창의적인 사고과정을 통한 아이디어 자체가 중요한 요소임을 확인시켜주었다(김형숙, 박미진, 2014). 그간의 미술과 교육과정 목표에서 창의성은 창의적 표현력, 창의적 문제해결력 등으로 빈번히 사용되어 왔는데, 미술교육과정에서 창의성은 최우선 목표로 강조되고 자주 언급되어왔다(김선아, 2004). 이러한 창의성은 자유로운 자아 표현이 가능하고, 사고력과 문제해결력을 기를 수 있으며, 사회문

화적으로 접근이 가능한 분야이다. 이러한 다원적 차원의 관점은 창의성에 있어 시각문화 환경 속에서 비판적이고 반성적으로 사고하여 새로운 의미를 만들 수 있는 능력을 개발하고 사회 속에서 주체적으로 참여하도록 하는데 목표를 두고 있다. 따라서 사회문화적 환경에서 적극적 상호작용과 개인이 상상하고 창조할 수 있는 경험을 제공하는 것으로 미술교육에서의 창의성은 실현될 수 있다(장연자, 2015). 따라서 이러한 여러 관점들을 종합하였을 때, 미술교과와 창의성은 매우 밀접한 관계를 갖고 있으며 이러한 관점들을 고려하여 창의력 신장을 위한 미술 프로그램을 개발하고자 한다.

그렇다면 이러한 창의성을 훈련을 통하여 개발하는 것이 가능한 것인가? 이에 대한 답변을 얻기 위해 우리는 먼저 창의성을 구성하고 있는 요소를 살펴봐야 한다. 조연순 외 3인(2008)에 의하면 창의성은 3가지의 구성요소로 구성되어있다. 인지적·정의적·환경적 측면이 그것이다. 인지적 측면은 지적 능력, 지식에 해당한다. 정의적 측면에는 내적 동기와 외적동기 그리고 개인적인 성격이 해당된다. 마지막으로 환경적인 측면에는 가정, 학교의 적절한 격려와 보상, 사회와 문화의 인정이 해당된다. 인지적 측면과 정의적 측면은 태어날 때부터 타고나는 재능(talent)이 아닌 충분히 개발 가능한 능력(ability)이다. 따라서 학습을 통해 충분한 지식을 습득하고 내적동기와 외적동기를 학교나 교육기관에서 유발시켜준다면 창의력 개발이 가능하다. 덧붙여 환경적 측면에 해당하는 가정이나 학교의 조력을 갖춘다면 창의력을 개발하는데 더 좋은 시너지 효과를 낸다.

그렇다면 창의력을 개발하기에 가장 적절한 시기는 언제인가? 다른 시기보다 청소년기가 가장 적절하다. 청소년기에는 창의성과 인성이 학령기 동안 학교에서 개발되는 것이기 때문이다(이경화, 유경훈, 2014). 먼저 창의성 교육을 청소년기에 시행하는 것이 타당함을 증명하기 위해 인지발달의 측면에서 설명하겠다. 과유불급은 정도를 지나침은 미치지 못한 것과 같다는 의미를 가지고 있다. 교육적인 상황에서도 과유불급은 적용된다. 과도한 선행학습은 오히려 역효과

를 낸다. 예를 들어 아직 피아제(piaget)의 인지발달론에서 전조작기에 해당되는 아이에게 보존 개념을 가르치고 퀴즈를 냈다고 가정하여 보자. 만약 전조작기에 해당되는 이 아이가 이것을 맞췄다고 하더라도 전조작기의 아동은 보존 개념을 획득할 수 없는 지식 구조를 가진 발달 단계에 있기 때문에 진정한 학습이 일어났다기보다 암기에 의한 학습이 이루어졌다고 볼 수 있다. 물론 예외적으로 다른 아동에 비해 발달이 빠른 아동은 그렇지 않을 수 있으나 대체적인 아동은 그렇다. 따라서 아동에게 각 발달단계에 맞는 교육을 제공하여야 진정한 학습이 이루어질 수 있으며 학습의 효과를 극대화 시킬 수 있다.

피아제의 인지발달론에 의하면 청소년은 형식적 조작기에 해당된다. 청소년기 이전에는 아동들이 단순히 무엇인가를 보고 그것을 그대로 표현하는 기술적 사고에 그쳤다면 형식적 조작기 단계에서는 눈에 보이지 않는 추상적인 개념뿐만 아니라 추상적인 관련성까지 이해할 수 있는 추리적 사고력을 갖추게 된다(신명희 외, 2014). 즉, 형식적 조작기에 해당하는 청소년들은 성인과 같이 논리적이고 고차원적으로 사고할 수 있게 되는 것이다. 이러한 청소년들의 발달 상태는 창의적인 발상능력을 발달 시켜줄 수 있는 적기이다(Herbert, 2009). 그 근거로 먼저 추상적인 개념까지 이해할 수 있게 된 청소년들은 이전보다 더 방대한 도식을 갖게 된다(임선주, 2015). 창의성은 기존의 지식을 바탕으로 재구성하여 지식의 구조를 바꿈으로서 나타나는 것으로 단지 통찰의 결과로 창의적 산출물이 나오지 않으며 지식 없이는 문제를 인식하고 본질을 이해하는데 어려움이 있다(조연순 외, 2011). 즉, 창의성은 기본 지식구조를 전제로 함으로 이전 발달단계의 아동에 비해 더욱 다양한 분야의 지식을 알고 있는 청소년들은 더욱 다양한 방법으로 이를 변형시킬 수 있는 창의적인 사고의 틀을 갖추고 있다고 볼 수 있다. 따라서 창의성을 발달시켜줄 수 있는 가장 적절한 시기가 청소년기임을 알 수 있다. 또한 로웬펠드(Lowenfeld)의 발달단계에 의하면 청소년기는 공간적사실기 혹은 결정기의 단계에 해당하며 이 시기에는 사실적 표현

력이 향상되고 입체적 표현이 가능해진다. 또한 공간의 크기, 색채, 명암, 원근 등을 세밀하게 표현할 수 있게 되어 이전 단계의 아동에 보다 자신의 생각이나 산출물을 더 자세하고 성숙하게 표현할 수 있다. 그러므로 청소년기의 학생들에게 창의력 신장 미술 프로그램을 시행한다면 학습효과의 극대화를 기대해볼 수 있다.

창의력 교육을 청소년기에 실시하는 것은 개인적인 측면에서도 의미가 있다. 이는 OECD가 핵심역량 연구 프로젝트를 수행하면서 국제적으로도 미래사회에 필요한 창의역량과 창의성이 미래사회에서 청소년에게 중요한 부분이라고 지칭한 것에서부터 시작된다(OECD, 2005: 최상덕 외, 2011 재인용). 청소년은 아동에서 성인으로 성장해가는 단계에 속하는 과도기적 존재로 주변인으로도 불린다. 이러한 청소년기의 특성상 청소년아이들은 대부분 이 시기에 자아정체성에 혼란을 겪는다. 이 시기에 학교에서는 창의력 교육을 통해 아이들이 올바른 방법으로 자아정체성을 확립할 수 있도록 도와야한다. 창의성은 각 개인의 고유한 사고에서 나오므로 창의성의 본질은 개개인의 개성을 존중하는 것이다. 이러한 창의성 교육을 학교에서 실시한다면 청소년들이 아이디어를 내고 이를 미술이라는 매체를 통해 자유롭게 표현하는 과정에서 자신의 개성을 존중받는 느낌을 받을 수 있다. 이는 긍정적인 자아를 확립함에 있어 좋은 원동력이 될 것이다.

창의력 신장교육이 청소년기에 실시하기에 적절한 만큼 현행 학교에서 시행할 수 있는 창의력 향상 프로그램이 많이 개발되고 시행되어야 한다. 하지만 교과서 전체에서 창의력 향상 프로그램은 부족한 실정이다. 이러한 교육 시스템이 계속해서 진행된다면 청소년들의 창의력은 감퇴될 수밖에 없다. 따라서 학교 교육과정에서 우뇌를 훈련시킬 수 있는 창의력 향상프로그램을 많이 개발하고 시행하여 계속해서 아이들이 창의력을 키울 수 있도록 해야 할 것이다.

2. 창의성과 미술교육과정

미술교과가 가진 여러 역량은 창의역량과도 밀접한 연관을 갖는데, 이는 곧 2015 개정 교육과정의 핵심역량 및 길러내고자 하는 인재상과도 맞닿아 있다. 따라서 본 장에서는 2015 개정 미술교육과정에 대한 분석과, 이러한 교육과정 속에서 창의성의 발현을 위해 어떠한 교수학습방법을 사용해야 하는지, 또한 교수학습에 있어 목표설정 및 성취, 평가까지 어떠한 절차 및 방법을 택해야 하는지 설명하고자 한다. 또한 2015 개정 교육과정에서 강조하고 있는 창의성에 관련된 부분이 실제 교과서에 얼마나 반영되었는지 실태에 대해 분석하고자 한다.

1) 2015 개정 미술교육과정 분석

본 연구에서 디자인한 지도안은 2015 개정 미술교육과정을 바탕으로 고안되었으므로 2015 개정 미술교육과정을 중학교를 중심으로 분석하였다. 2015개정 미술교육과정을 창의성을 중심으로 성격, 목표, 내용체계, 체험 표현 감상, 교수 학습 및 평가방향으로 나누어 분석하였다.

가. 성격

교육부는 2015개정 교육과정을 발표하며 각 교과목의 성격 부분에 교과역량을 포함시키며 핵심역량을 함양한 창의 융합형 인재양성을 2015 개정 교과목의 목표로 삼았다. 미술교과에서 제시된 핵심 역량은 미적 감수성, 시각적 소통 능력, 창의 융합 능력, 미술문화 이해능력, 자기 주도적 미술 학습 능력으로 총 5가지의 핵심역량이 제시되었다. 각 역량의 의미를 정리하면 <표 1> 2015 미술 교과 핵심역량과 같다.

〈표 1〉 2015 개정 미술교과 핵심 역량

미술교과 역량	의미
미적 감수성	다양한 대상 및 현상에 대한 지각을 통해 자신의 느낌과 생각을 이해하고 표현하며 미적 경험에 반응하면서 미적 가치를 느끼고 내면화 할 수 있는 능력
시각적 소통 능력	변화하는 시각문화 속에서 이미지와 정보, 시각 매체를 이해하고 해석하며, 이를 활용한 미술 활동을 통해 소통할 수 있는 능력
창의 융합 능력	자신의 느낌과 생각을 다양한 매체를 활용하여 창의적으로 표현할 수 있으며, 미술 활동 과정에 타 분야의 지식, 기술, 경험 등을 연계 융합하여 새로운 가능성을 발견할 수 있는 능력
미술 문화 이해 능력	우리 미술 문화에 대한 이해를 바탕으로 정체성을 확립하고, 유연하고 개방적인 태도로 세계 미술 문화의 다원적 가치를 이해하고 존중하며 공동체의 발전에 참여할 수 있는 능력
자기 주도적 미술 학습 능력	미술 활동에 자발적이고 주도적으로 참여하면서 자기를 계발, 성찰하며, 그 과정에서 타인의 생각과 느낌을 이해하고 존중, 배려하며 협력할 수 있는 능력

미술 교과역량에서 길러야 할 가장 핵심적인 역량 5가지에는 창의·융합능력이 포함되어있다. 뿐만 아니라 2015 개정 교육과정의 총론에서는 핵심역량을 갖춘 ‘창의 융합형 인재’ 양성을 목표로 하고 있다. 이는 2015 개정교육과정의 기본 방향에서도 알 수 있다. 2015 개정 교육과정은 학생들이 상상력과 과학기술의 창조력을 더해 우리 사회에서 필요한 기본적 소양을 갖추고, 창의 융합형 인재로 자라나게 하는 것에 목적을 두었다. 또한 인재 상에서도 자주적인 사람, 창의적인사람, 교양 있는 사람, 더불어 사는 사람의 인재상과 함께 “창의 융합형 인재”를 양성하는데 주목한다는 점(교육부, 2016)에서 현 교육개정안이 학생의 창의력 신장을 굉장히 강조하고 있다는 것을 알 수 있다.

특히 창의적 사고역량은 현대 사회에서 반드시 필요한 것으로, 다양한 분야의 전문성과 지식, 기술, 경험이 모두 활용되는 역량이다. 따라서 이에 맞춘 창의력 인재양성을 위한 프로그램이 많이 개발되어야한다. 특히 미술 교과는 초등 학교에서 익혔던 미술 교과의 기본 개념과 기능들을 심화하여 이를 다양하게

활용하는 능력을 기르며 미술 활동에 있어 자발적이고 주도적으로 참여할 수 있으므로, 이러한 창의적인 인재양성에 필요한 도움을 줄 수 있을 것이다. 따라서 미술교과에서의 창의력 인재양성을 위한 다양한 교육프로그램의 개발이 필요하다.

나. 목표

2015개정 미술교육의 목표는 총괄 목표와 학교 급별 특성을 고려한 목표 2가지가 제시되고 있다. 이번 2015개정의 목표는 <표 2> 2015개정 미술교육과정 목표와 같다.

<표 2> 2015 개정 미술교육과정 목표

총괄 목표	• 주변 세계를 미적으로 인식 및 시각적으로 소통하는 능력 함양
	• 자기 주도적 미술 활동 통해 창의-융합 사고로 표현할 수 있는 능력 함양
	• 미술 작품이 지닌 특징을 이해하고 비평할 수 있는 능력 함양
	• 미술을 생활화하며 문화의 다원적 가치를 존중하는 태도 함양
학교 급별 목표 (중학 교)	• 자신과 주변 환경 관계 이해 및 시각 문화 소통 방식 활용, 직업 탐색 능력 함양
	• 주제, 의도에 적합한 표현 과정 계획 및 점검과 효과적 작품 제작 능력 함양
	• 미술의 변천 과정과 맥락 이해 및 작품의 의미를 해석하는 능력 함양
	• 미술 활동에 주도적으로 참여하고 서로 협력하는 태도 함양

총괄 목표 중 자기주도적인 미술 활동을 통해 창의 융합적 사고를 표현할 수 있는 능력 함양이 포함되어있다. 이 대목에서 학습자가 창의 융합능력을 내면화하여 자기 주도적으로 사용할 수 있게끔 지도해야함을 알 수 있다. 총괄목표에서는 창의 융합적 사고로 표현할 수 있는 능력을 함양해야 한다고 제시하였다. 중학교에서는 특히 자신과 주변 환경의 관계이해 및 시각문화의 소통 방식의 활용 및 직업을 탐색하는 능력을 함양할 수 있다. 그리고 주제와 의도에 적합한 표현과정과 점검 및 제작 능력, 미술활동에 주도적으로 참여하고 협력하

는 태도는 창의융합적인 인재 양성을 위해 반드시 필요하다. 특히, 창의성 및 본 연구에서 지도안으로 제시하고자 하는 스캬퍼 기법을 활용한 공익광고 포스터 디자인은 이러한 총괄목표와 학교 급별 목표를 모두 포함하여 하는 활동으로 교육과정에서 제시하는 목표가 모두 충족됨을 확인할 수 있다. 스캬퍼 기법의 활용은 디자인을 제작 및 변형하고 이를 활용하여 만드는 것으로 총괄목표의 자기 주도적 미술활동 및 비평할 수 있는 능력, 주변세계를 시각적으로 인식하는 목표에 부합한다. 중학교 학교 급별 목표에서는 주제와 표현 의도에 적합한 계획 및 작품의 의미를 해석하고 미술활동에 적극적으로 참여하는 활동과 관계가 있다.

다. 내용체계 및 성취 기준

내용체계와 성취기준에서는 먼저 미술 교육과정의 구성 요소인 체험, 표현, 감상으로 영역을 설정하고 각 영역에서 다루어야 할 핵심개념을 추출하였다. 이후 일반화된 지식을 제시하고 각 학년 군별 내용 요소를 제시하였다. 이를 표로 정리하면 <표 3> 2015 개정 중학교 미술교육과정 내용체계(교육과정 총론, 2015)와 같다.

〈표 3〉 2015 개정 중학교 미술교육과정 내용체계

영역	핵심 개념	일반화된 지식	내용 요소	기능
체험	지각	감각을 통한 인식은 자신과 환경, 세계와의 관계를 깨닫는 바탕이 된다.	자신과 환경	탐색하기 발견하기 상호 작용하기 활용하기 모색하기 관련짓기
	소통	이미지는 느낌과 생각을 전달하고 상호 작용하는 도구로서 시각 문화를 형성한다.	이미지와 시각 문화	
	연결	미술은 타 학습 영역, 다양한 분야와 연계되어 있고 삶의 문제 해결에 활용된다.	미술과 다양한 분야 미술 관련 직업	
표현	발상	주제를 다양한 방식으로 탐색, 상상, 구상하는 것은 표현의 토대가 된다.	주제와 의도	탐색하기 계획하기 점검하기 활용하기 표현하기
	제작	작품 제작은 주제나 아이디어에 적합한 조형 요소와 원리, 표현 재료와 용구, 방법, 매체 등을 계획하고 표현하며 성찰하는 과정으로 이루어진다.	표현 과정과 점검	
			조형 요소와 원리의 효과	
		표현 매체		
감상	이해	미술 작품은 시대와 지역의 배경을 반영하고 있어 미술 작품에 대한 이해는 시대적 변천, 맥락 등을 바탕으로 작품의 특징을 파악하는 활동으로 이루어진다.	미술의 변천과 맥락	설명하기 이해하기 해석하기 활용하기 전시 기획하기
	비평	미술 작품의 가치 판단은 다양한 관점과 방법을 활용한 비평 활동으로 이루어진다.	작품 해석 작품 전시	

여기서 주목해야할 점은 체험 부분에 연결 영역이 이전 2009개정에서는 하위 개념에 배치되어 있었다면 2015개정에서는 핵심으로 배치되었다는 것이다. 미술교육과정에서의 연결은 타 학습과의 연결을 의미하며 삶의 문제 해결로 연결하는 것을 의미한다. 이 연결 항목은 창의적 능력과 관련이 있는 부분으로, 연결의 정의에서는 다른 학문 혹은 타 학습 영역과 연계 되어있다고 보았다. 이는 2015 개정 교육과정 전체에서 창의 융합형 인재를 양성하는 것과 같은 맥락으로 보여 진다. 따라서 연결의 정의가 곧 융·복합을 뜻하는 것이라 추측할 수 있다. 또한 표현의 발상 부분도 이전에 하위개념으로 배치되어있었으나 핵심으로 배치되었다. 발상은 창의적인 아이디어를 얻는 과정으로 이 또한 창의력과 관련이 깊다. 이러한 개정교육과정에서 발상 및 체험의 확대 및 핵심개념으로의 승격은 창의성 신장이 더욱 중요한 개념이 되었다는 것을 의미한다. 따라서 이번 내용 체계에서는 이전 교육과정에서는 하위개념으로 배치되어있던 창의성 항목이 핵심개념으로 배치되며 교육 내용 체계에서 창의성을 강조하고 있음을 알 수 있다.

라. 교수학습 및 평가방향

2015 개정 미술교과 교육과정 총론에는 총 14 항목의 교수학습 방법을 권고하고 있다. 이번 2015개정 교육과정은 특히 미술 교과의 5가지 핵심역량인 미적 감수성, 시각적 소통능력, 창의 융합능력, 미술 문화 이해능력, 자기 주도적 미술학습 능력을 중점적으로 계획할 것을 권고한다. 위의 5가지 핵심역량을 다양한 교수학습 방법과 전략의 활용하여 구현할 것을 권장한다. 각 핵심역량에 맞는 다양한 교수학습 방향과 전략을 정리하면 <표4> 미술교과 핵심역량의 다양한 교수학습 방향 및 전략과 같다.

〈표4〉 미술교과 핵심역량의 다양한 교수학습 방향 및 전략

교과 역량	교수·학습 방향	학습 방법
미적 감수성	<ul style="list-style-type: none"> 실제적 경험을 통한 학습자의 감각을 자극하거나 반응을 이끌어낼 수 있는 다양한 학습 방법 활용 	관찰 학습, 조사 학습, 체험 학습, 반응 중심 학습 방법 등
시각적 소통 능력	<ul style="list-style-type: none"> 삶 속에서 시각 이미지의 다양한 의미를 탐색하고 적용하며 공유할 수 있는 다양한 학습 방법 활용 	체험 학습, 탐구 학습, 조사 학습, 토의·토론 학습, 프로젝트 학습
창의 융합 능력	<ul style="list-style-type: none"> 미술과 다양한 분야를 연계하여 사고를 확장 시키고 상상력을 자극할 수 있는 다양한 학습 방법 활용 	탐구 학습, 주제 학습, 프로젝트 학습, 창의적 문제 해결법 등
미술문화 이해 능력	<ul style="list-style-type: none"> 유연하고 개방적인 태도로 다양한 미술 문화의 가치를 존중할 수 있는 다양한 학습 방법 활용 	비교 감상 학습, 토의·토론 학습, 귀납적 사고법, 반응 중심 학습법, 현장 견학 등
자기 주도적 미술학습 능력	<ul style="list-style-type: none"> 자신의 학습 과정을 성찰하고 계발, 발전시킬 수 있는 다양한 학습 방법 활용 	탐구 학습, 협력 학습, 프로젝트 학습 등

이와 같은 역량 중 하나를 선택하여 중점적으로 지도안을 구성하며 〈표 4〉 미술교과 핵심역량의 다양한 교수학습 방향 및 전략에 등장하는 학습 방법들은 여러 방법을 연계하여 사용할 수 있다. 이 외에 학습자 체험 중심, 연계·융합 중심 계획, 여건을 고려한 내용 양과 수준의 적정화, 학습 목표 수립 시 고려 사항, 학생 내용 선정 시 고려 사항, 학습 활동 및 과정 계획 시 고려 사항 등을 제시하였다(한국조형교육학회, 2016). 다양한 교수학습은 미적 감수성을 일깨우고, 시각적 소통능력을 높이며, 상상력을 자극하는 다양한 방법으로 창의융합능력을 높이며, 미술문화를 이해하고 자기 주도적으로 미술학습을 할 수 있는 능력을 키우는 것에 중심을 두고 있다. 다섯 가지 영역은 각각 존재하지만

이는 결국 미술교과가 가지는 특징인 자유로운 표현과 창의성의 발현을 통해 극대화될 수 있을 것이다. 아이디어의 생성과 이를 제작하고 표현함으로써 미적 감수성은 극대화 되며, 시각적 소통능력 또한 상승할 수 있으며 다양한 문화를 이해하여 더욱 자기 주도적으로 창의성을 높이며 이를 융합하여 학문에 적용할 수 있는 것이다.

평가 방법은 총 9가지가 제시되었는데 평가 방향 역시 미술 교과 역량에 기반 하여 과정 중심, 수행 중심 평가를 계획하고 실행할 것을 권고하고 있다. 또한 학습자 성취 기준 고려, 영역별 특성 및 다양한 요소를 반영한 평가, 다양한 평가 방법 활용, 자기 주도 평가를 제시하였다. 또한 평가 활용 방안을 제시하였는데 평가 활용 방안은 다음 세 가지다. 첫째, 평가 결과를 누가 기록하여 학습자의 개인별 성장 수준을 파악하는 자료로 활용한다(박성현, 2018). 둘째, 평가의 결과는 학습자의 수준 확인 및 추후 교수학습방법의 개선에서 활용 될 수 있다. 셋째, 평가 결과를 통해 학습자의 특성을 파악하고 진로 지도를 하는데 활용한다(2015 미술교육 총론, 2015). 학습자 평가 시 과정중심 평가하여 학습자 개개인의 성장 속도와 특성을 파악하여 수업을 구성하는 자료로서 활용하며 학습자 개개인의 성장을 돕는데 활용하면 될 것이다.

2) 교과서와 창의성

교과서에서 창의성 즉 발상과 관련된 부분의 분석은 총 네 부분으로 첫째 창의성 파트의 비중, 둘째 학습목표, 셋째 학습내용, 넷째 학습 자료에 관련된 부분으로 구분하여 분석하였다. 창의성 및 발상과 관련된 부분은 미술 교과서 1 혹은 2에서 상상과 발상을 주제로 한 소단원을 찾았으며, 이러한 소단원이 속한 대단원을 창의성 및 발상이 포함된 부분으로 간주하였다. 2015개정 교육과정에서 미술 교과서는 총 14종으로, 이와 관련된 전체 교과를 분석하였다. 창의성은 교육과정 속에서 꾸준히 강조되어 온 분야이기는 하나, 그 활용도 및

용·복합 할 수 있는 여러 가능성을 가지고도 교과서 속에서 많은 부분 발현되지 못하고 있다. 특히, 본 연구에서 활용하고자 하는 스캬퍼 기법 또한 단편적인 소개에 그치며, 활용되고 있는 교과서 또한 학지사와 해냄 에듀만 포함되어 이러한 스캬퍼 기법에 대한 내용이 매우 부족한 것을 알 수 있었다.

2015 개정교육과정에서 미술 교과서의 창의성 중 발상 표현의 파트 비중을 살펴보면 다락원 교과서가 6장인 5.55%로 가장 많이 차지하는 것으로 나타났다. 다음으로 씨마스 교과서는 6장인 5.36%로 나타났다. 반면 미래엔은 2.27%로 가장 낮은 것으로 나타났다. 전체적으로 발상의 창의성-발상의 비중은 2-5% 대로 나타났으며, 대단원은 1-3단원에 걸쳐 포괄적으로 나타났다. 소단원 제목에서는 ‘발상’ 단어가 들어간 단원이 7개로 나타났으며, 발상에 관련된 내용은 중학교 미술 2가 6권, 중학교 미술 1이 10권으로 미술 1에 더 많이 수록된 것으로 확인되었다. 다음 <표 5>는 2015 개정 미술 교과서 전체 14종의 창의성 파트 비중을 조사한 것으로 각 교과서별 대단원, 소단원, 쪽수를 분석하였다. 이에 대한 내용은 다음과 같다.

<표 5> 2015 개정 교과서 창의성 파트 비중

출판사	권수	대단원	소단원	쪽수 (해당/전체) %
교학사	2	Ⅱ. 미술과 소통	02. 주위를 낮설게 보기	4/106 3.78%
다락원	1	Ⅲ. 관찰과 발상	3. 새로운 발상과 상상으로	6/108 5.55%
지학사	2	표현하는 아름다움	2. 생각의 전환	5/108 4.63%
리베르스쿨	1	Ⅲ. 주제와 의도	2. 재미있는 발상 착시	8/114/2 3.51%
	1		3. 상상, 또 다른 세계	

두산 동아	2	I. 미술의 주제와 의도	1. 나만의 주제를 찾다	6/126 4.76%
해냄 예뉘	2	I. 미술 창작의 여정을 따라서	02. 표현의 창의적 발상	6/112 5.36%
천재교육	1	II. 생각이 피어나다	1. 발상, 생각의 날개	4/90 4.44%
미래엔	1	I. 발상과 조형탐구	2. 생각을 깨우는 발상	2.5/110 2.27%
아침나라	1	I. 생각과 표현	4. 새로운 생각	5/100 2%
비상교육	2	III. 발상과 주제	1. 발상과 상상	4/97 4.12%
미진사	1	4. 다르게 보면 새로움이 보인다.		6/113 5.31%
금성출판사	1	II. 미술과 표현	3. 발상의 창고를 열다	4/118 3.39%
씨마스	2	II. 표현의 즐거움	2. 추상과 상상 표현	6/112 5.36%
YBM	1	II. 생각과 표현	1. 주제를 살려서	4/78 5.13%
	2	II. 표현의 즐거움	1. 새로운 시도와 다르게 보기	4/97 4.12%
				4.63%

다음으로 창의성 신장 파트의 학습목표는 다음과 같다. <표 6>에서는 학습목표에 대한 부분의 분석내용이다. 학습목표는 창의적인 아이디어를 얻고, 이를 통해 작품의 이미지를 만들 수 있으며, 다양한 발상방법의 이해, 새로운 시각의 획득, 자신의 존재 인식과 소통의 창구로 활용 등으로 나타났다. 교육목표에서는 대체로 먼저 상상하고 아이디어를 얻고, 이후 작품을 표현하거나 제작, 연출, 표현 등으로 이어지는 것으로 나타났다.

〈표 6〉 2015 개정 교과서 창의성 신장 파트 학습목표

출판사	단원	교육목표
교학사	02. 주위를 낯설게 보기	<ul style="list-style-type: none"> - 주변의 일상을 새로운 관점으로 바라보며 이를 통해 창의적인 아이디어를 얻는다. - 여러 가지 발상 방법을 활용하여 독특한 이미지의 작품을 제작할 수 있다.
다락원	3. 새로운 발상과 상상으로	<ul style="list-style-type: none"> - 현실에서는 일어날 수 없는 일을 상상하고 표현할 수 있다. - 새로운 관점으로 대상을 바라보는 창의적인 발상 방법을 활용하여 작품을 표현할 수 있다.
지학사	2. 생각의 전환	<ul style="list-style-type: none"> - 창의적인 발상 방법을 발견할 수 있다. - 다양한 발상 방법을 활용하여 표현할 수 있다.
리베르스쿨	2. 재미있는 발상, 착시	- 현실과 가상을 이어주는 유쾌한 반란, 생각을 뒤집는 착시를 연출해 봅시다.
	3. 상상, 또 다른 세계	- 꿈에서 보았던 장면이나 책에서 읽은 내용을 주제로 삼아 상상력을 더해 봅시다.
두산 동아	1. 나만의 주제를 찾다	<ul style="list-style-type: none"> - 미술에서 주제와 소재를 이해하고, 표현하고자 하는 주제를 다양한 방식으로 탐색할 수 있다. - 표현 의도에 맞는 주제를 찾아 작품 제작 과정을 계획할 수 있다.
해냄 에듀	02. 표현의 창의적 발상	<ul style="list-style-type: none"> - 미술에서 주제의 다양한 표현을 이해할 수 있다. - 표현 의도에 적합하게 창의적으로 발상할 수 있다.
천재교육	1. 발상, 생각의 날개	<ul style="list-style-type: none"> - 새로운 주제를 탐색하기 위한 다양한 발상 방법을 이해할 수 있다. - 표현 의도에 적합한 주제를 탐색하여 표현할 수 있다.

미래엔	2. 생각을 깨우는 발상	- 미술의 다양한 발상 방법을 활용하여 표현할 수 있다.
아침나라	4. 새로운 생각	- 미술을 통해 자신과 주변 사람과의 관계를 탐색하고 소통할 수 있다. - 타인과 연결된 존재로서 자신을 인식할 수 있다.
비상교육	1. 발상과 상상	- 표현의 토대가 되는 다양한 발상 방법을 탐색할 수 있다. - 다양한 발상 방법을 활용하여 창의적으로 표현할 수 있다.
미진사	4. 다르게 보면 새로움이 보인다.	- 대상을 다르게 볼 수 있는 다양한 방법을 탐색하고 창의적으로 표현할 수 있다.
금성출판사	3. 발상의 창고를 열다	- 작품 속 다양한 발상을 통해 대상을 보는 새로운 시각을 키울 수 있다.
씨마스	2. 추상과 상상 표현	- 추상 표현의 다양한 방법과 특징을 이해할 수 있다. - 추상과 상상의 세계를 창의적으로 표현할 수 있다.
YBM	1. 주제를 살려서	- 표현 의도에 적합한 주제를 다양한 방식으로 탐색할 수 있다.
	1. 새로운 시도와 다르게 보기	- 표현 의도에 적합한 주제를 다양한 방식을 통해 탐색할 수 있다.

학습목표의 창의력 신장파트에서는 여러 가지 발상 방법을 이용하고, 새로운 관점으로 대상을 바라보게 하는 교육목표의 내용이 대부분이었다. 또한 다양한 상상력과 다양한 방식으로 주제를 탐색하여 작품을 제작하고 타인과 소통하며 새로운 시각을 키우게 하는 것을 목표로 두었다. 이는 2015 개정교육과정에서 창의적 사고역량에서 폭넓은 기초 지식을 바탕으로 다양한 전문 분야의 지식, 기술, 경험을 융합적으로 활용하여 새로운 것을 창출하는 능력과 맞닿아 있어

학습목표에서도 아이디어를 내고 이를 통해 창의성을 표현하는 것에 중심을 두고 있음을 확인할 수 있었다.

개별 교과서의 학습목표를 통해 미술교과의 교육과정에서 창의성 신장을 위해 발상과 상상을 활용한 학습을 제시하고 있는 것을 확인하였다. 이러한 교과서에서는 창의성을 높이기 위해 학생의 자발적 활동과 교사의 재량에 많은 부분을 맡기고 있다. 미술 교과서에서는 발상 단원에서 학생들의 활동을 적극적으로 참여하고자 하여 표현하고, 토론하고, 다양한 아이디어에 대해 자유롭게 표출하고자 하였다. 하지만 여전히 교육과정은 학생의 자율적인 활동 및 자기 주도적 학습보다 이러한 것을 이끌어 내기 위해 교사의 역량에 많은 부분 기대고 있다. 따라서 본 연구에서는 창의력 신장을 높이기 위한 방법으로 교과서에서 단편적으로 발상 부분에서 다루고 있는 내용뿐만 아니라, 스캠퍼 기법을 활용한 공익광고 디자인을 통해 다양한 기법과 창의성, 시민성, 사회성, 토론 및 공감능력 등을 종합적으로 기를 수 있도록 하는 지도안을 제시하고자 하였다.

〈표 7〉에서는 2015 개정 교과서 창의성 신장파트의 학습내용에 대해 다루고 있다. 창의성 신장파트의 학습내용은 새롭게 보기 혹은 다르게 바라보기, 상상, 표현 및 제작, 새로운 해석 및 시도 등의 순으로 학습이 진행되는 것으로 나타났다. 또한 표현이 많으므로, 기존의 작품 감상 수준에서 더 나아가 창의적인 활동을 할 수 있도록 다양한 활동을 독려하는 것으로 나타났다. 무엇보다 틀에 박히지 않은 창의성과 발상에 관한 내용이라 학생들이 무한한 상상력을 가지고 보다 흥미롭게 학습할 수 있도록 구성되었다. 상상과 표현, 제작, 새로운 해석과 시도는 모두 창의적인 아이디어를 표현하고 이를 제작할 수 있도록 하는 다양한 방법이다. 또한 표현 방법에서도 그림을 그리고 제작하는 등 다양한 활동을 하고 있으며, 발상방법 또한 여러 가지를 사용할 수 있도록 하여 이러한 학습내용이 모두 창의성을 높일 수 있는 방법들로 구성되었음을 확인할 수 있었다.

〈표 7〉 2015 개정 교과서 창의성 신장 파트 학습내용

출판사	단원	학습내용
교학사	02. 주위를 낮설게 보기	<ul style="list-style-type: none"> - 새롭게 바라보기: 레디메이드 의미 - 다르게 표현하기: 발상법의 종류 및 특성, 작품 표현하기
다락원	3. 새로운 발상과 상상으로	<ul style="list-style-type: none"> - 새롭게 보고 다르게 생각하기 : 익숙한 사물로 새로운 이미지 만들기 - 즐거운 상상 : 만약 000라면?, 작은 세상 만들기 - 신비로운 공간 : 착시 이용해 사진 찍기 - 스캐퍼 기법내용 : 단원의 마무리에서 발상기법 및 창의성 훈련의 한 종류로 마인드맵, 브레인스토밍과 함께 스캐퍼의 7가지 방법에 대해 언급됨
지학사	2. 생각의 전환	<ul style="list-style-type: none"> - 창의적인 생각은 어떻게 할까 : 발상방법 찾아 써보기 - 다르게 생각하는 방법 : 브레인스토밍, 연상방법, 스캐퍼 - 미술가의 생각전환 : 문자에서 이미지 연상하기, 사물을 결합하여 캐릭터 만들기
리베르스쿨	2. 재미있는 발상, 착시	<ul style="list-style-type: none"> - 착시의 종류 : 역원근법 착시, 평면의 입체화, 입체의 평면화 - 입체적 환영 옵아트의 세계 - 착시 연출 활동
	3. 상상, 또 다른 세계	<ul style="list-style-type: none"> - 무의식을 초월한 초현실주의 : 김한기 작가 소개 - 모든 것이 가능한 꿈과 상상의 세계: 작품 감상 - 자동기술법으로 표현해요.
두산동아	1. 나만의 주제를 찾다	<ul style="list-style-type: none"> - 생각을 미술로 표현하는 과정 : 집에 대한 관점 및 여러 작품에서의 집 - 창의적인 작품을 제작하기 위한 발상 방법 : 작품 소개

		<ul style="list-style-type: none"> - 더 알아보기 : 대상의 형태와 색에서 떠올린 나만의 주제, 아이디어 발전시켜서 작품 만들기
해냄에듀	02. 표현의 창의적 발상	<ul style="list-style-type: none"> - 주제의 다양한 표현 : 소재, 재료, 표현기법의 다양성 이해 - 주제 표현을 위한 창의적 발상 : 여러 가지 발상방법 알기 - 지식확산 : 스캐퍼와 마인드맵 - 작품제작
천재교육	1. 발상, 생각의 날개	<ul style="list-style-type: none"> - 다른 방법으로 바라보기 : 집합, 절단, 축소, 확대, 투시, 강조, 생략, 상징, 은유 - 소재에 대한 새로운 해석 : 다양한 의미의 해석 - 재료에 대한 다양한 발견 : 작품제작에 쓰이는 다양한 재료 - 일상에서 발견하는 즐거움 : 주변 사물을 본래 용도에서 벗어나 색, 재질 등 특징 고려해 의미 부여하기 - 스캐퍼 기법 소개 : 아이디어를 위한 다양한 방법에서 생각노트 만들기, 마인드맵, 스캐퍼 기법을 다룸
미래엔	2. 생각을 깨우는 발상	<ul style="list-style-type: none"> - 연상하기, 분해와 조립하기, 이미지 상상하기, 단순화하기, 강제로 결합하기, 확대축소하기, 이야기 만들기 - 자기주도 표현활동 : 무한변신 종이컵
아침나라	4. 새로운 생각	<ul style="list-style-type: none"> - 가족의 의미 : 가족의 의미 생각하기 - 학교생활과 친구 - 미술로 표현한 다양한 우리 이웃 : 문화적 다양성을 이해하고 존중하기 - 마을 탐방을 떠나자

비상교육	1. 발상과 상상	- 다양한 발상 방법, 기발한 상상, 새로운 발상으로 표현하기, 공간에 상상더하기.
미진사	4. 다르게 보면 새로움이 보인다.	- 엉뚱한 만남, 상상과 초 현실을 표현하는 기법(데페이즈망, 데포르마시옹, 오브제), 다른 세상이 되어 바라보기, 이상한 거울 만들기, 사물이어 그리기, 익숙한 사물 낯선 곳에 놓기
금성출판사	3. 발상의 창고를 열다	- 작품으로 보는 발상법(데페이즈망) - 착시와 패러디(옵아트) - 상상의 세계(초현실주의 미술)
씨마스	2. 추상과 상상 표현	- 추상표현 - 꿈과 상상의 세계 - 눈속임의 예술 - 착시그림 그리기
YBM	1. 주제를 살려서	- 주제를 탐색해 볼까 : 마인드맵으로 표현하기, 말로 표현하기, 글로 표현하기 그림으로 표현하기 - 생각나무로 주제를 탐색해볼까 : 상징, 은유, 생략으로 생각나무 그리기 - 새로운 발상으로 패러디하기
	1. 새로운 시도와 다르게 보기	- 대상을 보는 다양한 방식을 탐색해 볼까? : 있는 그대로 표현, 상징적으로 표현, 추상적으로 표현, 은유적으로 표현, 강조하여 표현 - 나만의 주제와 의도를 찾아볼까? - 새로운 시도 : 시각적 착시 현상 활용한 옵아트 이미지 그리고 자신의 사진 이미지와 합성하고 각자의 제작 의도를 설명해보기 - 스캠퍼 기법 개념 소개

스캠퍼 기법을 다른 교과서의 경우 14종의 교과서 중 총 5종 교과서에서 스캠퍼 기법이 소개되었다. 다락원은 단원의 마무리에서 발상기법 및 창의성 훈련의 한 종류로 마인드맵, 브레인스토밍과 함께 스캠퍼의 7가지 방법에 대해 언급하였다. 지학사는 다르게 생각하는 방법에서 브레인스토밍, 언어연상과 함

스캠퍼 기법의 7가지 방법에 대해 소개하였다. 해냄 에듀에서는 학습내용에서 스캠퍼와 마인드맵에 대해 설명하였다. 천재교육에서는 아이디어를 위한 다양한 방법에서 생각노트 만들기, 마인드맵, 스캠퍼 기법을 소개하였다. YBM 교과서에서는 스캠퍼 기법에 대해 소개하고 있다. 그 외 리베르스쿨의, 두산 동아, 미래엔 아침나라 비상교육, 미진사, 금성출판사, 씨마스 교과서에서는 스캠퍼 기법에 대해 소개하지 않았다

창의성 신장 파트의 학습 자료는 교과서에서 기발한 상상 및 아이디어를 통해 제작된 각종 작품과 그림 등이 소개되는 것으로 활용되었다. 14개 교과서에서 다양한 작품이 소개되었지만 대표적으로 샤갈, 올덴버그, 올레 슈프락의 반고흐, 우리나라에서 유명한 러버덕 등은 공통적으로 3-4개의 교과서에 수록되기도 하였다. 몇 개의 중복되는 학습 자료를 제외하고는 서양과 동양이 골고루 수록되었으며, 학생 작품도 많이 활용되는 양상이 나타났다. 대표적으로 소개되는 작가의 작품은 *뒤샹의 자전거 바퀴와 썸, 올덴버그 아이디어스케치 & 스폰 브리지와 체리, 빈센트 반고흐, 호프만의 러버덕, 올덴버그 부드러운 변기, 달리의 작품들, 슈프락 반고흐, 샤갈의 나와 마을* 등으로 아래 표에서 이탤릭체와 굵게 표기하였다. 이러한 <표 8>에는 단원별 학습 자료가 분석되어 있으며, 해당 출판사 및 교과서에서 다루고자 하는 창의성과 관련된 학습 자료를 모두 포함하여 창의성을 위한 미술 교육 자료를 총망라하여 나타내고 있다. 본 논문에서 활용된 기법인 스캠퍼와 관련된 학습 자료를 조사한 결과, 구체적인 단계 혹은 활용 방법측면에서 학습 자료로 소개된 것 중 일부는 전체 교과서에서 없는 것으로 나타났다. 따라서 최대한 교과서에 없는 스캠퍼 기법을 활용한 공익 광고 재디자인 작품을 선택하여 지도안을 구성하였다.

〈표 8〉 2015 개정 교과서 창의성 신장 파트 학습자료

출판사	단원	학습자료
교학사	02. 주위를 낯설게 보기	부르주아, 오늘은 공부하기 싫어, <i>뒤샹의 자전적바퀴&셈</i> , 영화 돌연변이, 달리의 붕괴된 기억의 잔상, 칼멘의 하늘우산, 워너의 브로콜리 숲, 카텔란의 작은 나, 학생 작품
다락원	02. 주위를 낯설게 보기	맥가이버 칼, 쿤스 풍선개, 함진의 애완#1019, 허보리의 꿈, 에스트라드 블레의 치어리더 소녀, 홀레번의 용, <i>샤갈의 생일</i> , 워너의 바나나열기구, 집단발명, 골콩드, 데칼코마니, 슬린카츄, 강푹. 에서의 폭포, 바리니의 바닥 쪽 모서리가 없는 노란색의 동심 직사각형들, 윌러의 용암폭발, 지에링과 슈스터의 허공에 떠있는 나무, 학생 작품
지학사	2. 생각의 전환	서할 마미손, 오르테가 우주만상, 뮤익 소년, <i>올덴버그 아이디어스케치 & 스폰브리지와 체리</i> , 학생 작품.
리베르스쿨	2. 재미있는 발상, 착시	트롤리 디자인 메두사, 웨너 스파이더맨, 스타크 가라앉은 퇴적층, 에서 다른 세계, 바자렐리 Vega-Lep, 셀렌타노 알파다이아몬드, 학생 작품.
	3. 상상, 또 다른 세계	김한기 뜻하지 않은 이야기 도구들, 요한슨 자아실현, 에른스트 모자가 인간을 만든다, 김한기 뜻하지 않은 이야기 전투기, 샤갈 에펠탑의 신랑신부, 카탈라노 <i>빈센트 반고흐</i> , 마그리트 위대한 가족, 쿠쉬 바람, 학생 작품.
두산동아	1. 나만의 주제를 찾다	마그리트 벨기에, 사람의 아들, 골콩드, 데칼코마니, 서도호 별뿔별&완벽한집&집 속의 집 속의 집 속의 집, 르그랑 화난오리 채색, 주도양 목련, 김명범 무제, 올덴버그 페인트 햇불, 아르침볼도 이탈리아, 에스코바 여인과 강아지, 학생 작품.
해냄에듀	02. 표현의 창의적 발상	강병인 봄, 백윤기 봄, 이희중 봄, 이재석 총알같이 달려가겠습니다, 임태규 플라이 어웨이 홈No.15, 펠드스타인 나의 왼쪽, 올덴버그 나의 부드러운 비올라 1/2, 루마니아 난방 시스템 광고, 학생 작품.

천재교육	1. 발상, 생각의 날개	서도호 연결하는 집, 김동유 마릴린 먼로 vs 마오 주석, 코넬코 바늘귀의 낙타, 정태섭 튜립 꽃밭, <i>호프만 러버덕 프로젝트</i> , 허스트 신의 사랑을 위하여, 맥퀸 해골 무늬의 스카프, 가우디 카사바트요, 카이스만 의자 14, 야마모토 모토이 미로, 학생 작품.
미래엔	2. 생각을 깨우는 발상	해링 절친, 오펜하임-오브제, 모피로 된 아침식사, 벽 드로잉 1136, 학생 작품.
아침나라	4. 새로운 생각	최호철 송년잔치, 맘프축제 사진, 생팔 미의 세 여신, 동물보호 사진, 배영환 갯길프로젝트, 도시게릴라 서촌 프로젝트 사진, 학생 작품.
비상교육	1. 발상과 상상	에를리치 건물, 안윤모 보름달과 커피, 피카소 황소머리, 아르망 찻주전자들의 집적, <i>올덴버그 부드러운 변기</i> , 카텔란 작은 나, 홀레벤 지상의 일, 에셔 도마뱀, 토마스 라마디유 스카이 아트, 곤살베스 테이블위의 타워, 마그리트 여름, 학생 작품.
미진사	4. 다르게 보면 새로움이 보인다.	르그랑 뛰어가는 수도꼭지, 라덤 쏟아지는 눈물, 마그리트 스테피랑기 초상화, <i>달리 성 안토니우스의 유희</i> , 오펜하임 다람쥐, 스타크 또 다른 코러스, 아르침볼도 과일바구니, 슈프락 자화상, 빠키 내가 꿈꿨던 것, 마그리트 붉은 모델, 뮤익 소년, 올덴버그 부드러운 스위치, 아르망 장기주차, 달리 바닷가재 전화기, 학생 작품.
금성출판사	3. 발상의 창고를 열다	<i>달리 기억의 지속</i> , 파우츠 눈을 지닌 까마귀, 오르테가 우주물체, 에를리치 대척점의 항구, 세자르 압축, 우이살 거대한 빨래집게, 슬린카츄 방파제, 마그리트 골콩드, 에센하이 지하철, 코글러 공간환영, 캐나다 퀘백의 벽화, 원서용 캔버스 위에서 4, 키타오카 아키요시 회전하는 뱀, 피카소 꿈, 안현정 엄마의 꿈, 레오나르도 다빈치 모나리자, 뒤샹 <i>LHOOQ</i> , 쿠시 작별의 키스, 미로 어릿광대의 사육제, 샤갈 산책, 이경미 어디로 가야할지 모르겠다면 그냥 가라, 학생 작품.

씨마스	2. 추상과 상상 표현	칸단스키 즉흥26 노젓기, 루이스 베타람다, 황호섭 조안시, 폴록 속기로 그린 인물 형상, 말레비치 절대주의 구성, <i>달리 성 안토니우스의 유희</i> , 쿠쉬 날개달린 배의 출항, 미로 어릿광대의 카니발, 하우반지의 제왕을 위한 일러스트레이션, 군유포 바리공주, 고근호 영웅 돈키호테와 산초, 테니얼 이상한나라의 앨리스를 위한 일러스트레이션, 기타오카 아키요시 눈의 광선, 에셔 상대성, 뮐러 크레바스, <i>슈프락 반고흐</i> , 학생 작품.
YBM	1. 주제를 살려서	<i>샤갈 나와 마을</i> , 벨라스케스 흰옷의 왕녀 마르가리타, 보레트 벨라스케스를 따라서, 학생 작품.
	1. 새로운 시도와 다르게 보기	마그리트 개인적 가치, 니먼 일상 그리고 생활 속 발견, 달리 바닷가재 전화기, 무선마우스, 오픈하임 악의 뿌리를 뽑는 장치, 쿠쉬 여행의 발견, 인준 울음4, 학생 작품.

이러한 교과서 분석결과 창의적 신장 파트에 다양한 그림과 작품이 소개되었지만, 스킴퍼에 대한 내용은 단편적인 소개에 그치며, 이에 대한 내용은 별로 없는 것으로 나타났다. 학습 내용에서는 전체 14종 교과에서 5개의 교과서인 다락원, 지학사, 해냄에듀, 천재교육, YBM 교과서에서 스킴퍼 기법에 대한 간단한 소개를 다룬 것으로 확인되었다. 하지만 학습내용에서 이러한 스킴퍼 기법을 활용한 제작 및 디자인 수업과 관련된 내용은 없었으며, 구체적인 학습자료 또한 제시되지 않았다. 따라서 이와 관련된 연구가 필요한 것으로 사료되었다. 또한 창의성 신장에 관한 많은 내용 및 주제와 작품들이 수록되었지만, 정작 스킴퍼 기법을 활용한 재디자인 및 공익광고를 활용한 스킴퍼 창의성 신장과 관련된 수업은 다루고 있지 않았다. 스킴퍼 기법뿐만이 아니라 전체 학습내용에서도 디자인 보다는 주로 그림그리기에 관련된 내용이 주였으며, 감상과 그리기가 대부분인 것으로 나타났다. 또한 광고와 관련한 내용도 다루어지지

않았으며 이는 곧 발상과 상상 부분에서의 학생 활동이 제약적인 것으로 볼 수 있다. 따라서 그리기뿐만 아니라 디자인 등의 다양한 방법을 활용하여 스캠퍼 기법으로 공익광고 포스터를 재디자인하는 것은 의미 있는 활동이 될 수 있을 것이라 사료된다. 따라서 본 연구에서 활용하고자 하는 스캠퍼 기법을 활용한 공익광고 포스터 디자인에 관련된 수업이 반드시 필요한 것으로 보인다.

3) 창의성과 미술교육과정에 관련된 선행연구 고찰

앞서 선행연구 고찰에서는 스캠퍼 기법을 활용한 디자인 수업에 대한 연구를 고찰하고 이에 대한 시사점을 발견하였다. 본 절에서는 창의성과 미술교육에 관한 선행연구들을 분석하고 학자들의 분석결과를 통해 본 연구가 나아갈 방향성 및 본 연구의 필요성 및 목적에 대해 다시 한 번 확인하고자 한다.

먼저, 미술교육에서 창의성 강화를 위해 고려해야 할 전제 및 창의성 신장을 위한 교수방법의 연구에 관한 연구는 다음과 같다. 체험하고 이를 표현하여 재경험을 통한 창의성이 길러지는 것으로 보는 미술교육은 드로잉, 회화, 콜라주 등의 신체적 활동을 통해 창의성에 근본적으로 가까워지는 것이라 보았다. 하지만 여전히 그 특성 및 구체적 요소에 관한 것은 부족한 실정으로 확인되었다. 손지현(2011)은 그 연구에서 창의성 신장을 위한 교수 방법 연구로 유추와 은유를 활용한 교수 학습 방법을 제시하였다. 이는 곧 미술 작품 제작과정 등에서 단계를 나누어 결정하고 아이디어를 내는 것을 되짚어 보는 과정을 통해 작품이 완성된다고 보았다. 장연자(2015)는 문헌연구를 중심으로 미술 교육에서 창의적 역량 강화를 위한 전제 조건을 분석한 결과 미술 교육과정 문서 속에 이것이 명시되어야 하며, 국가가 지향하는 창의적 인재의 특성 및 창의성에 대한 구체적 내용과 개념에 제시되어야 함을 제안하였다. 이 두 연구에서는 창의성에 대한 개념 정립과 이것이 명확하게 국가교육과정에 포함되어야 함, 그

리고 방법적 측면에서는 은유와 비유를 활용한 방법을 창의성 신장을 위한 것으로 결론지었다.

창의성과 인성교육을 위한 기호학적 접근을 통한 연구는 다음과 같다. 손지현(2011)은 창의성은 곧 개인의 독창적인 아이디어만을 말하는 것이 아니라, 타인과의 관계 속에서 다양한 각도의 시선으로 문제를 분석하고, 인간의 사고 자체가 관계속이 성장한다는 측면에서 창의 인성 교육이 해결되어야 할 것을 제시하고 있다. 또한 궁극적으로 미술교육이 이러한 창의 인성교육을 위한 환경의 장으로 마련되어야 하며, 기호학 또한 관계에서 기초되는 것으로 사회적 경험과 공감을 통한 사회성의 성장이 결국 새로운 시대에서 가능성을 얻을 수 있는 추진력이라 보았다.

예비교사의 미술과 창의적 교수 역량 신장방안에 관한 손지현과 이규정(2017)의 연구에서는 현재 창의성과 관련된 미술교육이 상상력과 은유를 중심으로 하거나, 주제와 의미의 개념적 의미망을 중심으로 한 연구, 시각문화와 현대 미술의 실행 등으로 확대되고 있다고 보았다. 백워드 교육과정 설계에 따라 진행된 교육프로그램 결과 예비교사의 창의적 교수역량 증진은 시각적 은유를 활용한 교수·학습전략과 생활 속에서 꾸준히 실행할 수 있는 프로그램이 구성되어야 함을 시사했다.

학자들의 선행연구 분석에서는 공통적으로 시각적인 활동을 강조하여 꾸준히 시행할 수 있는 프로그램이 구성되어야 하며, 궁극적으로 미술교육은 창의인성교육을 실현하고 사회성을 키워줄 수 있는 프로그램이 만들어져야 함을 강조하고 있다. 또한 나의 일방적인 시선이 아닌 타인과의 관계 속에서 향상될 수 있는 공감적 능력의 고취를 중요하게 보고 있다. 따라서 본 연구에서 스캠퍼 기법을 활용하고 공익광고에 접목하여 시민성과 사회성을 함양할 수 있는 연구는 많은 선행연구에서 강조하고 제언하고 있는 연구 결과 내용과 맞닿아 있는 것이라 볼 수 있다. 학생들에게는 각각의 단계에 맞게 학습 단계를 실행하고, 창

의성을 위한 디자인 수업이 단지 디자인에 그치는 것이 아니라, 소통과 공감을 기초로 한 수업이 진행되어야 한다. 스캬퍼 기법은 각 단계에 학생들이 직접 참여하고, 이를 명확하게 평가할 수 있으며, 방법 또한 개인의 독자적 활동이 아닌 그룹 활동으로 관계 형성에도 효과적일 수 있다. 그러므로 본 연구는 기존의 연구에서 시행되지 않았던 방법을 활용하여 창의성을 신장시킬 수 있는 미술과 교육 지도안으로써 의미가 있을 것으로 보인다. 또한 학자들의 연구를 통해 그 필요성 및 방법적 측면의 토대를 확인하였으므로 학문적 의의 및 가치가 있을 것이다.

3. 시각문화 미술교육과 공익광고 디자인

미술교육은 아동의 예술적 잠재력과 감성을 계발하여 지적교육에 치우친 인간의 조화로운 성장을 도모한다(안인기, 2011). 또한 예술적인 소양을 갖추고, 이를 통해 타인과의 교감 및 적극적인 소통을 통해 민주시민으로의 자질을 육성할 수 있는 미술능력을 기를 수 있다. 특히 시각문화에서 미술교육은 시각 이미지와 소비문화의 총체성과를 수용하여 교육적 실천 문제를 중심으로 제기되고 있다. 시각문화교육은 미술자체에 대한 반성적 비판적 접근과 함께 미술개념의 전복적 이해를 바탕으로 형성되었으며, 여기에는 인식론적으로 구성주의, 철학적으로 현상학, 후기 구조주의, 그 외 비판교육학, 인류학적 성과 등이 있다(안인기, 2011). 미르조프(Mirzoeff)는 시각문화에 대해, 소비자가 시각적 테크놀로지와의 접촉을 통해 정보나 의미, 즐거움 등을 찾는 시각적 사건과 관련 된다고 보았다(Mirzoeff, 1999; 노용, 2005 재인용). 또한 시각적 테크놀로지는 그것을 통해 바라보거나 우리의 원래 시선을 강화하도록 고안된 모든 장치형식으로서 유화에서 텔레비전, 인터넷이 이르기까지를 포괄한다고 주장하였다. 반

면 던컴(Duncum)은, 미르조프의 시각 문화관에 대해 세 가지의 한계가 있다고 보았다. 그 중 하나는 시각문화를 테크놀로지에 의존하여 협소하게 정의함으로써 시각의 본래적 능력을 경시한다는 것이다(Duncum & Bracey, 2001; 임정기 외, 2010 재인용). 다음은 오늘날의 현대인을 소비자로 한정하는데 문제가 있다고 본다. 끝으로 자신의 미술교육에서는 시각 문화의 의미와 즐거움에 대해서는 관심이 있지만 시각정보 자체에 대해서는 관심이 없다는 것이다.

이러한 시각문화 연구는 우리의 보는 행위에 대한 물음과 함께 보여진 것의 정체에 대한 관심과 관련되어 있다. 그러므로 시각 문화연구는 미술교육에서 기존의 시각에 대한 다양한 시선이 필요하다. 시각적인 것들은 주로 TV, 인터넷, 비디오, 컴퓨터 같은 새로운 미디어와 함께 이러한 미디어가 제공하는 시각 재현물인 드라마, 뮤직비디오, CF광고, 영화, 각종 게임물, 홈페이지, 블로그, UCC 등이다. 이외에도 보이지 않는 영역에 대해 관심을 가지고 살아가는 것으로, 이것이 문화이며, 경험을 통해 자아를 형성하고 교육적 관심을 기울여야 한다.

광고는 윌리엄슨에 의하면 항상 생각하도록 만드는 사진이라고 설명되었다. 광고를 해석할 수 있다면, 우리 사회의 구조적 문제점을 피할 수 있을 것이다(이수범, 1998). 광고 이미지에 대한 기호학적 접근 방식의 분석은 곧 광고 이데올로기 체계에 대한 통찰력을 가져온다. 시각문화는 사회문화 속에서 형성되며, 순수미술과는 달리 사회 속에서 영향력을 행사할 수 있다. 그러므로 시각문화교육에 있어 광고는 우리의 삶 속에서 영향력을 행사할 수 있는 방법으로 적용될 것이며, 순수예술과 대중문화를 모두 포함하는 방법으로써 미술이 예술로서만 기능하는 것이 아니라 실제 우리의 삶에서 함께 향유되는 역할을 할 수 있어 광고를 이용한 시각문화교육은 매우 중요하다고 볼 수 있다. 앞서 광고를 이용한 시각문화교육의 중요성에 대해 살펴보았으며, 특히 공익광고는 공공의 이익을 위한 것으로, 보편타당하다고 인정받을 수 있다. 이는 공익광고란 대중

들에게 널리 알리려는 공공의 목적을 위한 것으로 사회 속에서 시각문화 예술을 활용하여 공공의 이익을 대변하는 목소리, 혹은 공공에 이익을 위한 사회적 메시지를 표출하는 것으로 볼 수 있다(박정애, 2006).

따라서 이러한 필요에 의해 교실에서 일어날 수 있는 공익광고 디자인 수업은 더 이상 단순히 문화 콘텐츠를 소비하는 대상이 아니라 문화를 창조적으로 만들고, 방향을 바꾸고 그들 자신을 표현하고, 발전시킨다. 또한 현재 학생들에게 주어지는 주된 시각적인 정보와 학생들의 흥미를 끄는 시각문화의 대부분이 디지털 포맷으로 이루어 졌다. 이를 감안할 때 디지털 미디어를 해석하는 것 뿐 아니라 창조하는 과정을 강조하는 시각문화 미술교육이 요구된다. 이에 이지연(2011)은 학생들이 의미 있고 창의적인 디지털 미디어를 만들 수 있도록 돕는 시각문화 미술교육은 다음과 같은 점을 고려해야 한다고 주장했다.

첫째, 디지털 테크놀로지가 단순히 기술적인 문제가 아니라 전체적인 문화와 시각문화의 전반에 걸쳐 존재하는 흐름임을 인식한다. 이에 다양하며 주류의 포맷으로 존재하는 디지털 미디어 콘텐츠를 미술 교육과정 안에 도입하고 중점을 두어 교육해야 한다(이승희, 2013). 둘째, 디지털 미디어를 제작 시 기술의 발전을 통해 낮은 가격의 접근성 및 보다 쉬운 방법으로서의 제공이 가능해야 한다. 이에 디지털 아트를 만드는 것은 테크닉적인 면이 중요하지 않고 어떠한 방법으로 개개인이 의미를 부여하는 지가 더욱 중요시 되어야 한다. 각종 교사 교육과 워크숍을 통해 테크닉을 가르치는 미술교육이 아니라 사회적, 문화적, 개인적 의미를 재생성해내는 미술교육이 될 수 있도록 해야 한다. 셋째, 디지털 미디어를 창조하는 과정은 반성과 성찰과정을 통한 창의적인 과정이다. 완성된 결과물 평가하는 것에 주안점을 두기보다는 생각하고, 생각을 전환하고, 생각을 적용하고, 생각을 반영하는 과정에 중점을 두는 것이 중요하다(이승희, 2013). 넷째, 디지털 미디어를 창조하는 과정은 각종 저작권 문제와 연결될 수 있다. 디지털 미디어는 시각적인 이미지 뿐 아니라 음악과 텍스트 등 각종 멀티미디어

어가 통합된 작품이다. 이에 다양한 미디어의 장점을 차용하더라도 창의적이며 오리지널리티가 살아있는 작품을 만들 수 있도록 교육해야 한다(이지연, 2011).

본 연구에서 활동하려는 스텝퍼 기법을 활용한 디자인 수업은 곧 ‘시각 문화미술 교육’에 해당하며, 활동을 직접 행하는 것은 ‘디자인’에 속한다. 아이들은 공익광고를 해석하고 이해하는 시간을 가졌으며, 비판적 읽기를 통해 새로운 의미를 부여하고 효과적으로 소통하는 법을 배웠다. 따라서 이 연구는 스텝퍼와 시각문화 미술 교육을 모두 행할 수 있는 방법에 기여하는 연구라 볼 수 있다.

포스터 디자인은 시각디자인의 기본으로, 지면위에 효과적 표현을 통해 전달하고자 하는 내용을 알리는 매체이다(김혜민, 2016). 이러한 포스터 디자인은 인쇄 광고 매체이며, 동시에 창의적인 개성과 표현으로 사회적 관심사와 시대를 직접적으로 반영한다. 특히 공익광고의 경우 인간 존중의 기본정신을 바탕으로 사회 및 공동체 발전을 위한 목적으로 우리 사회의 현안문제를 중심으로 제작되기에, 무엇보다 시대적 문제를 반영하고 있다(김령희, 2004).

이러한 공익광고의 포스터 디자인은 현재 우리 사회에서 문제가 되고 있는 것에 대한 경각심을 올려줄 수 있으며, 특히 학생들에게 교육적으로 접근하기 좋은 주제이다. 공익광고는 비영리적이고, 비편사적이며, 공익성을 갖고 있기 때문이다. 또한 정보를 제공하고, 설득을 할 수 있으며, 즐거움을 주거나 교육을 위한 목적으로 활용될 수 있다. 이러한 공공의 성격을 가진 공익광고와 이에 대한 내용의 포스터는 학생들에게 다양한 시각 및 관점을 가질 수 있게 한다. 또한 디자인을 하기 위한 각 단계에서도 비판적 관점 및 명확한 목적 전달을 위해 독립적 작업이 아닌 협력적 작업으로 수업을 진행할 수 있다는 장점이 있다. 따라서 본 연구에서는 공익광고 포스터 디자인을 진행하는 것에 스텝퍼 기법을 활용하여 이를 디자인하고, 수업 마지막에는 이에 대한 평가 및 피드백을 주고자 하였다.

Ⅲ. SCAMPER 사고기법의 개념 및 서술

1. 창의적 발상기법 유형

‘발상(發想)’이란 작품을 제작하기에 앞서 각 개인이 고유한 사고와 새로운 상상력을 동반하여 창의적인 아이디어와 영감(Inspiration)을 산출하여 작품의 이미지를 미리 구상해보는 것을 말한다. 이러한 발상법에는 두 가지 유형이 있다. 하나는 이미지나 아이디어가 자연스럽게 떠오르게 하는 자연적 발상법이 있다. 또 다른 하나는 자연적 발상법을 통해 아이디어가 떠오르지 않을 경우 의도적으로 문제해결 과정을 통해 이미지와 아이디어를 얻을 수 있는 인위적 발상법이 있다.

첫 번째, 자연적 발상법은 자연스럽게 떠오르는 작품들의 여러 이미지들을 머릿속에 떠올려보고 그 이미지들을 자유롭게 그려보는 방법이다(B.Ghiselin, 1964). 이는 근본적으로 과거의 시각 경험을 바탕으로 한다. 따라서 의식 아래 가라앉은 의미를 떠올리기 위해 시각적 단서를 제공하여 자극한다. 이를 통해 떠오르는 연상을 다듬고 구성하여 이를 바탕으로 하나의 상징적 이미지를 창조해내게 하는 지도법이다(서혜연, 2005).

반면, 두 번째 인위적 발상방법은 자연적 발상과는 다른 발상 방법이다. 이는 다시 확산적 사고 기법과 수렴적 사고 기법으로 나뉜다. 확산적 사고기법은 아이디어 생성을 위한 사고 기법으로 아이디어를 많이, 다양하게, 독특하게 생성하기 위한 기법들이다. 여기에는 브레인스토밍, 브레인라이팅, 브레인라이팅게시법, 스킴퍼, 속성열거법, 형태분석법, 강제결부법, 육색사고모, 시네틱스, 마인드맵 등이 있다(김영채, 2003). 반대로 수렴적 사고 기법은 생산된 아이디어를 사정, 개발, 선택할 수 있도록 수렴하는 것으로 히트기법, 핫스파트, 하이라이

팅, 역브레인스토밍, 평가행렬법, 쌍비교분석법 등이 있다(윤길근, 강진영, 2004). 그 중 본 연구의 주제인 SCAMPER(스캠퍼) 사고 기법은 아이디어를 확장하여 다양한 방법으로 생성하기 위한 기법이므로, 확산적 사고를 촉진시킬 수 있는 기법에 해당한다.

2. 스캠퍼 사고 기법 (SCAMPER)

SCAMPER(스캠퍼) 사고기법 또한 마찬가지로 위에 소개했던 인위적 발상법 중 확산적 사고 기법에 해당하는 창의적 사고 기법이다. 스캠퍼 사고기법은 창의적 사고기법 중 브레인스토밍(brainstorming)기법을 창안했던 오스본(Osborne)이 고안해낸 방법이다. 오스본은 1950년에 체크리스트(check list)기법을 제안했다. 여기에 밥 에벌(Bob eberle)이 이것을 보완하고 재구성하여 발전시킨 방법이 바로 SCAMPER 사고기법이다. SCAMPER 사고기법은 아이디어 창출을 위해 사고의 출발점 또는 문제 해결의 착안점을 미리 정해 놓고 7단계의 체크리스트를 바탕으로 다각적인 사고를 전개함으로써 능률적인 아이디어를 얻는 방법이다(노용, 백연경, 2005). SCAMPER 사고기법은 관점의 변형, 수정에 관련된 단어 10가지를 7단계로 구성하여 각 단어의 앞 철자로 용어를 만들었다. 각 단어는 대체하기(substitute), 결합하기(combine), 응용하기(adapt), 변형하기(modify), 확대하기(magnify), 축소하기(minify), 다른 용도로 활용하기 (Put to the other use), 제거하기(eliminate), 뒤집기(reverse), 재배열하기(rearrange)이다(김동훈, 2015). 이 방법은 아이디어를 얻고자하는 대상에서 더 이상 아이디어가 나오지 않고 정체될 때 적용하면 유용한 방법이다. 또한 보편적인 발상법으로 어떠한 분야에도 적용될 수 있다.

3. 스캠퍼 사고 기법 (SCAMPER)의 사고 기술

이제 각 7단계에 해당하는 10가지 단어의 사고기술을 작품으로 예시를 들어 설명하고자 한다. 본 연구에서는 되도록 교과서에 실리지 않은 작품들을 선정하여 7가지 스캠퍼 기법에 소개하였다. 첫 번째는 S에 해당하는 대체하기(substitute)다. 대체하기는 기존의 상태에서 어느 요소를 다른 것으로 대체해보거나 변경하여 아이디어를 도출하는 방법이다.



〈도 3〉 주세페 아르침볼도(Giuseppe Arcimboldo), 〈재판관〉(1566), 캔버스에 유화

〈도 3〉은 인물 구성하고 있는 신체와 이목구비 등의 요소를 과일과 채소, 꽃 등 자연으로부터 얻을 수 있는 재료로 대체한 모습이다. 이를 통해 인물의 형태를 새롭게 바라볼 수 있다. 두 번째는 C에 해당하는 결합하기(combine)이다. 결합하기는 기존의 요소와 새로운 것들을 결합하여 새로운 결과물을 창출해낸다. 서로 전혀 연관이 없어 보이는 대상도 결합해보면 시너지를 내는 결과물을 얻을 수 있다.



〈도 4〉 르네 마그리트(René Magritte)
〈집합적 발명〉(1935), 캔버스에 유채



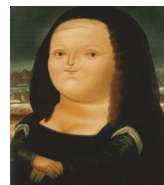
〈도 5〉 기립 아이(Garip ay)
〈Antiloplar〉(2010), 물과 유성물감

〈도 4〉는 물고기와 전혀 연관이 없는 인간의 다리를 결합하여 창의적인 이미지를 만들어내었다. 이 작품은 한국 영화 ‘잉여 인간’의 모티브가 되기도 했다.

이렇게 창의적인 이미지들은 다른 예술 분야에 영감을 주기도 한다. 세 번째는 A에 해당하는 응용하기(adapt)이다. 응용하기는 기존대상의 성질이나 특징 등을 다른 분야의 조건이나 목적에 맞게 응용해볼 수 있도록 한다. <도 5>은 물과 기름이 쉽게 분리가 가능하다는 점을 응용하여 에브루(ebru)기법을 탄생시켜 그린 작품이다. 창의적인 발상법은 새로운 이미지뿐만 아니라 새로운 미술 기법도 개발할 수 있다. 네 번째는 M에 해당하는 변형하기(modify)이다. 변형하기에서는 아이디어를 얻고자하는 대상의 색이나 모양, 형태, 쓰임 등을 자유롭게 변형시켜 새로운 아이디어나 이미지를 창출해낸다. <도 6>에 등장하는 시계들은 금속 재질의 딱딱한 성질을 지녔다. 하지만 그림 속에서 힘없는 물렁한 재질로 변형되어 나타나있다. 이러한 기법으로 발상의 전환을 꾀하고 있다. 다섯 번째도 역시 M에 해당하는 확대하기(magnify)다. 확대하기는 어떤 대상을 확대, 과장 혹은 강조하여 아이디어를 얻는다. <도 7>에서는 미의 상징인 모나리자를 확대하여 표현했다. 이는 미에 대한 고정 관념을 깨는 창의적인 작품이다.



<도 6> 살바도르 달리(Salvador Dali),
<기억의 지속>(1931), 캔버스에 유채



<도 7> 페르난도 보테로(Fernando Botero)
<12살의 모나리자(1959)>, 캔버스에 유채

여섯 번째는 마지막 M에 해당하는 축소하기(minify)이다. 축소하기에서는 기존의 것을 축소하거나 가볍게 변형시켜 아이디어를 얻는다. <도 8>에서 르네 마그리트는 양복을 입은 신사를 빗방울과 비슷한 크기로 축소하고 무게가 가벼운 것처럼 변형시켜 그려놓았다. 이 작품은 감상자로 하여금 새롭게 대상(신사)를 바라볼 수 있게 한다. 일곱 번째는 P에 해당하는 다른 용도로 사용해보기

(put to other use)이다. 다른 용도로 사용해보기에서는 대상의 사용 용도를 다르게 하여 아이디어를 창출한다. 대상의 어떤 부분을 수정해서 다른 용도로 사용해보기도 하고 맥락을 바꿔볼 수도 있다. <도 9>은 테이프의 기존 용도를 소인국이라는 작은 세상에 맞추어 원형테이블이 있는 레스토랑으로 바꾸어놓았다. 이렇게 용도를 바꿔봄으로서 기발하고 재밌는 작품을 만들어낼 수 있다.



<도 8> 르네 마그리트(René Magritte),
<골콩드>(1953), 캔버스에 유채



<도 9> 다나카 타츠야(Tatsuya Tanaka)
<Diner>(2015), Object

여덟 번째는 E에 해당하는 제거하기(eliminate)다. 여기서는 기존의 요소가 구성하고 있는 요인 중 제거하고 싶거나 삭제하고 싶은 부분을 자유롭게 생략하여 아이디어를 창출한다. <도 10>에서는 정장을 차려입은 신사의 얼굴을 제거하여 공중에 띄어놓았다. 대체적으로 가장 중요하다고 생각하는 얼굴을 제거함으로써 기존의 인물화들과는 다른 새로운 시각으로 화면을 구성하고 있다. 아홉 번째는 R에 해당하는 뒤집기(reverse)이다. 뒤집기는 대상을 원래 모습과 반대되는 모습으로 뒤집으면 어떠한가? 의 질문에서 출발한다. <도 11>는 일상 속에 흔히 볼 수 있는 매끈한 질감의 도자기 그릇을 이와 완전히 반대되는 모피로 감싸 사물을 낯선 오브제로 바꾸어 놓은 작품이다. 이 작품은 재료의 질감이 가져오는 변화를 통해 익숙함과 낯섦의 경계를 허물고 미의 고정관념을 깨뜨리고 있다.



〈도 10〉 르네 마그리트(René Magritte),
〈순례자〉(1966), 캔버스에 유채



〈도 11〉 메레 오펜하임(Meret Oppenheim),
〈모피로 된 아침식사〉(1936), Object

마지막 R에 해당하는 재배열하기(Rearrange)에서는 주어진 대상의 순서나 모양을 다시 배열하도록 하여 새로운 아이디어를 창출해낸다. 〈도 12〉은 우는 여인의 모습을 다양한 각도에서 관찰하여 입체적으로 분해한 뒤 다시 재배열하여 탄생한 걸작이다.



〈도 12〉 파블로 피카소(Pablo Picasso),
〈우는 여인〉(1937), 캔버스에 유화

지금까지 소개한 SCAMPER(스캠퍼) 사고 기법은 필요한 질문을 선택하여 사용하면 되며 여러 가지 기법을 같이 사용할 수 있다. 이처럼 SCAMPER 사고 기법으로 아이디어를 얻고자 하는 대상을 적절한 질문을 선택하여 변형시키면 창의적인 발상으로 이어져 기발한 아이디어나 새로운 이미지를 만들어낼 수 있다. 지금까지 소개한 SCAMPER 사고 기법을 표로 정리하면 〈표 9〉와 같다.

〈표 9〉 밥 에벌의 SCAMPER 사고기법

	체크리스트	아이디어 탐색 발문
S	Substitute (대체)	어떤 것을 대신 사용할 수 있는가?
C	Combine (결합)	무엇과 결합할 수 있는가?
A	Adapt (응용)	조건이나 목적에 맞게 어떻게 응용 할 수 있는가?
M	Modify (변형)	대상을 변형하면 어떠한가? (색, 모양, 형태, 쓰임 등)
	Magnify (확대)	대상을 확대하거나 더 강하게 해보면 어떠한가?
	Minify (축소)	대상을 축소하거나 가볍게 해보면 어떠한가?
P	Put to other use (다른 용도로 활용)	용도를 변경해보는 것은 어떠한가?
E	Eliminate (제거)	무엇을 삭제하거나 떼어내 보면 어떠한가?
R	Reverse (뒤집기)	대상을 원래 모습과 반대되는 모습으로 뒤집으면 어떠한가?
	Rearrange (재배열)	대상을 재배열해보면 어떠한가?

IV. SCAMPER 사고기법을 활용한 미술 교수법 설계

본 장에서는 창의적인 발상기법 중 하나인 SCAMPER 사고기법을 적용하여 미술교육 교수법을 개발하고 제안하고자 한다. 먼저 스캠퍼 교수법의 목적과 교육적 의의를 소개하고 자세한 교육계획을 학습지도 계획, 평가계획, 세부적인 지도안에 걸쳐 구체적으로 밝히고자 하였다. 또한 창의성 교육에 있어 교사가 해야 할 역할과 개입의 정도를 제시하고 마지막으로 기대효과에 대해 논할 것이다.

1. 교수법의 목적과 의의

본 교수법에서는 중학생을 대상으로, SCAMPER 사고 기법을 통해 대상을 변형시키고 관점을 전환하는 경험을 통한 창의적인 사고력을 길러주고자 한다. 구체적인 방법으로는 SCAMPER 기법을 이용하여 공익광고 포스터를 재디자인하는 것이다. 이러한 방법으로 창의적으로 사고할 수 있는 사고력을 훈련하여 미래에 닥쳐올 문제들을 창의적으로 해결할 수 있는 능력을 길러주는데 목적이 있다.

SCAMPER 교수법의 의의로는 5가지를 들 수 있다. 먼저, SCAMPER 교수법은 관찰력을 길러줄 수 있다. 스캠퍼 기법으로 대상을 변형시키려면 먼저 그 대상을 유심히 관찰하여야 한다. 오랜 시간 대상을 유심히 관찰하는 훈련을 통해 이를 길러줄 수 있다. 두 번째로 통찰력을 길러줄 수 있다(양상미, 2014). 대상을 변형시키려면 유심히 관찰하는 것도 중요하지만 그 대상의 특성과 성질 등을 파악할 수 있어야한다. 여러 대상들을 관찰하며 파악하는 반복된 훈련을 통해 통찰력을 길러줄 수 있다(이경화, 유경훈, 2014). 세 번째로 추리력을 길

러줄 수 있다. 오스본(Osborn)에 의하면 창의력이라는 것은 기존의 지식들을 재구성하여 새로운 결과물을 산출해내는 과정이다. 이 과정에서 고등사고능력인 추리력을 요구한다. SCAMPER 기법을 통해 기존의 대상을 기존의 지식과 함께 재구성해보며 추리력을 향상시킬 수 있다. 네 번째로 융통성을 길러줄 수 있다. SCAMPER 사고기법은 여러 가지 변형방법을 통해 고정관념과 선입견을 깨뜨려준다(정혜윤, 이경화, 2017). 아이들이 다양한 방법을 통해 기존의 대상을 바꿔봄으로서 융통적으로 사고할 수 있는 능력을 길러 줄 수 있다. 다섯 번째로 협동능력을 길러줄 수 있다. SCAMPER 사고 기법 수업을 모둠활동을 통해 진행하여 함께 문제를 논의하고 해결하는 과정을 통해 협동능력을 길러줄 수 있다.

2. 교수·학습 설계

본 연구를 통해 학생들의 창의력 향상을 위한 미술교육을 위해 프로그램 개발을 5차시에 걸쳐 개발하였다. 수업은 학생들이 공익광고 포스터 디자인을 SCAMPER 기법을 활용하여 재디자인하는 것으로 총 5회의 수업을 제안한다. 1차시, 2차시, 3차시는 SCAMPER의 기법과 공익광고의 성격 및 정의에 대해 생각하고 고민할 수 있는 시간이고, 4차시는 직접 작품을 제작하여 창의력을 발현하고 이를 표현하는 시간을 갖는다. 5차시는 직접 제작한 작품을 서로 감상하며 발표하는 시간을 갖는다.

본 연구의 교수법은 개발은 미술 교과와 창의력향상을 위한 수업으로, 1차시 수업에서 귀납적 사고법을 사용하였다. 본 수업을 통해 학생들은 기존의 공익광고 성격에 대해 이해하고, 공익광고에서 전달하고자 하는 바를 명확히 이해한 후, SCAMPER 기법에 따라 문제를 발견하고 새로운 아이디어를 발견한 후

이를 적용하여 새롭게 공익광고 디자인을 만들고 이를 감상하고 평가하는 수업을 진행하고자 하였다. 수업은 각 차시마다 45분씩 진행되며, 개별 활동과 모둠 활동을 병행하여 진행한다.

1) 1차시 학습지도안

1차시에서 학습목표는 SCAMPER 사고 기법을 이해하고 활용할 수 있는 것이며, 또한 공익광고의 정의를 알고 그 특성을 이해하도록 하는 것이다. 1차시의 학습내용은 학습목표에 의거하여 SCAMPER에 대한 설명 및 사고 기법을 이해하고, 공익광고에 대한 정의와 설명, 그 내용 등을 확인하는 시간을 갖는다. 또한 공익광고의 역할 및 SCAMPER와 공익광고를 어떻게 접목할 것인지 자신의 생각을 정리할 시간을 갖는다. 이를 위해 1차시 수업에서는 귀납적 사고법에 따른 수업을 진행하고자 하였다. 귀납적 사고법은 교사가 자료나 문제를 제시하면 학생들이 스스로 자료를 수집하여 검증하는 절차를 거쳐 일반화하거나 관련성을 추론하는 것이다(한은미, 2018). 귀납적 사고법은 개념 형성과 동시에 개념을 가르칠 수 있으며, 많은 양의 정보를 학습하고 처리하는데 사용될 수 있고, 학습할 주제에 대해 학생 스스로의 이해를 깊이 있게 발달시킬 수 있다(이은적, 2010). 김윤화 외(2015)에 따르면, 귀납적 사고법은 미적 개념, 원리 등을 경험적 탐색과 관찰 행위를 통해 추론하는 과정으로 학습자의 미적 인식 능력을 향상시키는 교수 학습 전략이다. 이는 미술에 관한 개념 설명 혹은 지식 전달을 목적으로 하는 것이 아니라 탐색과 관찰을 통해 상호 관계를 추론하는 과정을 겪으며 개념을 이해하고 적용하게 함으로써 학습자의 미적 사고 능력을 향상시키는 것을 중요시 여긴다. 본 연구에서 귀납적 사고법은 학생들이 자발적으로 수업에 대해 준비하고, 자료를 수집하고 찾아 이에 대해 검증하고, 각 단계에 따른 문제 해결능력을 기를 수 있어 활용하게 되었다. 이러한 과정에서 관찰과 탐색은 새로운 경험을 가능하게 하며 실생활에 적용하게 함으로써 앞서 자발적인 수업참여 및 준비와 더불어

사고의 폭을 넓히는 기능을 가진다. 이는 곧 공익광고라는 공공의 이익을 위한 성격을 가진 디자인 작품을 이해하고 이를 재디자인 하는 적극적인 행위와 함께 맞물릴 수 있다. 스캬퍼의 각 단계별로 기법 및 사고 적용이 다른 본 수업을 위해 귀납적 사고법은 학습자에게 명확하게 문제를 인식하고 이를 궁극적으로 해결하고자 하기에 적용하였다.



귀납적 사고법은 ‘문제 인식’ 단계를 통해 학습 문제를 파악하며 탐구하는 것으로 시작된다(한수정, 2017). 이후 ‘관계 탐색’을 통해 파악한 문제와 관련한 자료를 탐색하며 학생들이 하여금 학습 주제에 대한 생각을 명확하게 할 수 있게 한다(심지예, 2019). 다음 단계인 ‘개념발견’ 단계를 통해 탐색한 사실을 근거로 상호 관계를 찾아 규칙성을 발견하고 추상적인 개념을 언어화 할 수 있도록 하며, 개념을 발견한 이후에는 ‘개념적용’ 단계를 통해 형성된 개념을 다양한 표현 활동이나 실생활에 적용할 수 있도록 한다(한수정, 2017). 개념 적용까지 끝난 후에는 ‘정리 및 발전’을 통해 학습 과정을 반성하여 학습 내용이 학습자의 삶에 의미 있게 응용되도록 한다.




본 1차시 수업지도안에서는 1단계 문제인식에서 발상의 전환을 활용한 여러 영상을 보는 것으로 어떤 영상인지, 원래 알고 있던 것과 어떻게 다른 것인지에 대한 질문으로 시작한다. 2단계 관계탐색에서는 자료를 여러모로 관찰하여 학생들이 문제에 대해 보다 명료하게 이해하는 것을 의미한다. 본 차시에서는 발상과 전환의 다른 작품을 제시하여 원래의 기능과 다른 점, 공통적으로 어떤 것들을 발견할 수 있는지 확인하는 것 등이다. 3단계 개념발견에서는 응답을 통해 공통적인 문제를 확인하고, 스캬퍼 기법에 대해 이해하는 것이다. 4단계 개념적용에서는 공익광고의 문구를 가리고 예시를 보여주며 설명에 앞서 아이들에게 개념 및 기능과 특성에 대해 질문하여 이해한 스캬퍼 기법을 적용하여 활용할 수 있도록 하는 것이다. 마지막 5단계 정리 및 발전에서는 수업차시의 정리 및 학습 과정을 반추하고 이에 대해 학습자가 의미 있는 경험이 될 수 있게 하는 단계이다. 본

연구에서는 교사의 수업 마무리와 함께 다음차시의 예고로 볼 수 있다. 1차시의 수업 지도안 내용은 다음과 같다.

〈표 10〉 1차시 수업지도안


미술과 본시 지도계획		지도교사	지도일시		지도 장소	
		이예진			중학교	
대단원	SCAMPER 기법과 공익광고 개념 및 특성 이해하기		대상	중학생	차시	1/5
학습 목표	1) SCAMPER 사고 기법을 이해하고 활용할 수 있다. 2) 공익광고의 정의 및 특성을 이해할 수 있다.					
준비 자료	교사			학생		
	PPT 자료			필기도구		
교수-학습 전략	교수-학습 형태		귀납적 사고법, 탐구학습, 모둠학습			
	교수-학습 자료		PPT			
지도 단계	주요 학습 내용	교수 · 학습 활동		학습 자료	지도 상의 유의 점	
		교사	학생			
도입 (10분)	인사 및 출석	● 인사 및 분위기 조성 - 인사 - 출석체크	▶ 인사	PPT		
	학습 목표 제시	● 학습목표제시 1) SCAMPER 사고 기법을 이해하고 활용할 수 있다. 2) 공익광고의 정의 및 특성을 이해할 수 있다.	▶ 학습목표읽기	PPT		
	동기 유발	● 동기 유발 - 영상을 보여주고 학생들에게 질문한다.	▶ 영상을 감상한 후 떠오르는 생각 발표			

	<p><1단계 문제인식> - 문제 제시 및 동기 유발</p> <ul style="list-style-type: none"> • “어떤 영상 인가요?” • “우리가 본래 알고 있는 사물들과 어떻게 다른가요?” <p><2단계 관계탐색> - 탐색한 사실을 근거로 규칙성 발견 - 제시된 자료를 다면적으로 관찰하여 학습자가 해당 학습 주제를 보다 분명하게 인지하도록 하는 단계</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 발상을 전환한 작품 제시와 질문 <p>-발상 전환한 작품 2가지를 제시하고 아이들에게 질문</p> <ul style="list-style-type: none"> • “무엇이 보이나요?” • “원래의 기능과 어떻게 달라졌나요?” • “어떠한 것들을 합치거나 변형한 것으로 보이나요?” • “어떠한 느낌을 	<p>▶ 발상을 전환한 작품 감상 후 교사의 질문에 답변</p>	 <p>https://youtu.be/Bg23_N7PYjA (우리가 익히 알고 있는 사물들의 특성들을 발상을 전환하여 변화시켜본 영상)</p> <p><발상을 전환한 작품 2가지></p>  <ul style="list-style-type: none"> • 다나카 타츠야, <Hot chocolate> • 살바도르 달리, <바다가재 전화기> 	<p>*많은 질문을 통해 아이들과 소통하는 수업을 한다.</p>
--	--	-------------------------------------	---	-------------------------------------

		<p>받았나요?”</p> <ul style="list-style-type: none"> • “지금 보는 작품들에서 공통된 규칙성을 찾았나요?” 			
전개 (30분)	<p>설명</p> <p>〈3단계 개념발견〉</p> <ul style="list-style-type: none"> - 탐색한 사실을 바탕으로 개념 발견 ● 스캠퍼 사고 기법 개념 설명 후 질의응답 ● 스캠퍼 사고기법의 구체적인 예시 제시 - 각 예시를 보여주며 설명에 앞서 아이들이 먼저 관찰하고 발견할 수 있도록 의도하여 질문한다. - 〈공통 질문〉 • “여러분 우리가 기존에 알고 있는 대상과 어떻게 다른가요?” • “그렇다면 이 그림은 어떤 방법이 적용된 것 같나요?” • S(대체하기) : “기존의 어떤 것들이 어떻게 대체 되었을까요?” <p>모듬 활동</p>	<p>▶ 스캠퍼 사고 기법 개념 이해 · 그림 감상 및 탐구</p> <p>▶ 교사의 질문에 답변</p>	 <ul style="list-style-type: none"> ● S: 주세페 아르침볼도, 〈재판관〉  <ul style="list-style-type: none"> ● C: 르네 마그리트, 〈집합적 발명〉  <ul style="list-style-type: none"> ● A: 기립 아이 〈Antiloplar〉  <ul style="list-style-type: none"> ● M: 살바도르 달 	<p>*강의식으로 설명하지 않고 아이들이 스스로 탐구하고 발견할 수 있게끔 한다.</p>	

	<p>및 발표</p>	<ul style="list-style-type: none"> • C(결합하기) : “어떤 것들이 결합한 것일까요?” • A(응용하기) : “기존의 어떤 것을 응용하였을까요?” • M(변형하기) : “무엇을 변형시킨 것일까요?” • M(확대·축소하기) : “어떤 것이 확대·축소 되었을까요?” • P(용도 바꾸기): “기존의 용도와 어떻게 다른가요?” • E(제거하기) : “무엇을 제거하였나요?” • R(뒤집기) : “어떤 것이 뒤바뀌었을까요?” • R(재배열하기) : “어떻게 재배열하였나요?” <p><4단계 개념 적용> - 발견된 개념의 적용 및 확장</p>	<p>- 교사의 질문에 적극적으로 대답하며, 의견을 제시하고 토론한다.</p> <p>▶ 공익광고 개념, 이해 · 특성, 기능, 종류의 감상 및 이해</p>	<p>리, <기억의 지속></p>  <ul style="list-style-type: none"> • M: 페르난도 보테로, <12살의 모나리자>  <ul style="list-style-type: none"> • M: 르네 마그리트, <콜롱드>  <ul style="list-style-type: none"> • P: 다나카 타츠야, <Diner>  <ul style="list-style-type: none"> • E: 르네마그리트, <순례자>  <ul style="list-style-type: none"> • R: 메레 오펜하임, <모피로 된 아침식사> 	
--	-------------	---	--	--	--

	<ul style="list-style-type: none"> • 공익광고 설명에 앞서 아이들에게 질문을 던진다. <p>“ 여러분, 평소에 전기 코드를 사용한 뒤 뽑아두나요?”</p> <p>- 공익광고 포스터 1을 제시한다.</p> <p>“이 포스터를 본 뒤에 생각이 달라졌나요?”</p> <p>“대부분 생각이 바뀌었을 것 같아요. 공익광고는 이렇게 공공의 목적을 위해 사회 속에서 시각문화 예술을 활용하여 공공의 이익 대변하는 목소리로 사회적 메시지를 표출한답니다.”</p> <p>-공익광고 포스터 2 제시</p> <p>“이 작품은 다른 학생의 작품이에요. 여러분도 이렇게 공공의 이익을 위해 공익광고 포스터를 통해</p>	<p>▶ 활동지 작성</p>	 <ul style="list-style-type: none"> • R: 피카소, <우는 여인> <p><공익광고 예시></p>  <ul style="list-style-type: none"> • 공익광고 포스터 1  <ul style="list-style-type: none"> • 공익광고 포스터 2 	
--	--	-----------------	--	--

		<p>메시지를 전달할 수 있습니다.”</p> <p>“그렇다면 방금 본 포스터들은 어떤 스텀퍼 기법이 적용되었을까요?”</p> <ul style="list-style-type: none"> • 공익광고의 개념, 특성, 종류에 대해 설명하여 정리해준다. 			
정리 (5분)	정리 및 차시 예고	<p><5단계 정리 및 발전></p> <p>- 공익광고 포스터 3을 보여주고 퀴즈를 낸다.</p> <p>“지금 보이는 포스터는 어떠한 메시지를 전달하고자 하는 것일까요?”</p> <p>“어떤 스텀퍼 기법이 쓰였나요?”</p> <p>주변 정리지도</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 차시 예고 - 다음 시간에는 스텀퍼 기법을 활용한 디자인 활동지를 작성할 것을 예고한다. 		 <ul style="list-style-type: none"> • 공익광고 포스터 3 	

2) 2차시 학습지도안

2차시에서 학습목표는 SCAMPER 사고 기법을 적용하여 디자인을 분석할 수 있는 것이다. 2차시의 학습내용은 1차시 수업에 배웠던 귀납적 사고법을 기초로 스캠퍼 기법 및 공익광고의 정의 및 특성에 대한 내용을 다시 상기시켜 배웠던 기법을 사용하여 활동지를 작성하고 발표하는 시간을 갖는다. 2차시 수업에서는 포스터 스캠퍼 기법을 적용하여 포스터 디자인을 분석하며, 공익광고 포스터의 부족한 점과 보충할 부분에 대해 스캠퍼 기법 단계에 따라 서술하는 활동을 갖는다.


이와 관련하여 수업 모형에서는 창의적 문제 해결법을 활용하고자 한다. 창의적 문제 해결법은 개인이나 집단이 어떤 문제를 해결하기 위해 창의적으로 사고하도록 학습시키는 방식을 말하며, 관련된 이론으로는 고든(Gorden, 1961)이 창의성 개발을 위해 제시한 창의적 문제해결법등이 있다. 이러한 창의적 문제해결법은 학습자의 연령에 상관없으며, 집단 활동에 유리하고, 새롭게 혁신적인 일을 해결할 때 효과적으로 활용할 수 있는 장점이 있다. 이러한 창의적 문제해결법은 CPS란 이름으로 불리며, 총 6단계 즉 관심영역의 발견, 자료 발견, 문제의 발견, 아이디어 발견, 해결 발견, 수용발견의 단계로 이루어졌다. 본 수업지도안에서도 이를 활용하여 포스터 디자인을 분석하고자 하였다.

1단계 관심영역의 발견은 학습하고자 하는 내용에 대해 확인하는 것으로, 본 차시에서는 지난시간에 했던 수업내용의 상기 및 오늘 수업에서 학습하고자 하는 내용에 대한 이해를 하는 단계이다. 2단계 자료 발견에서는 지난시간에 봤던 작품들을 보고 이를 통해 다시 한 번 스캠퍼 기법에 대한 정보를 수집하는 것이다. 2단계에서는 감상했던 작품들을 다시 보고, 학생들과 질문을 통해 수업을 진행한다. 3단계 문제의 발견에서는 교사가 새롭게 제시한 포스터를 중심으로, 발견되는 문제를 진술하며, 이에 이어서 4단계 아이디어 발견에서는 활동지를 작성하는 활동을 통해 아이디어를 발현할 수 있게 한다. 또한 5단계 아이디어 발견에서는 활

동지 작성 중 학생들이 발견할 수 있는 다양한 해결방법을 모둠 활동을 통해서 하는 것이며, 최종적으로 6단계 수용발견에서는 학생들이 최종적으로 활동지에 아이디어의 분석 이후 개발, 보완하여 작성하는 단계를 뜻한다. 이러한 6단계를 통해 학생들은 보다 단계별로 접근한 창의적 문제해결을 할 수 있다.

〈표 11〉 2차시 수업지도안

미술과 본시 지도계획		지도교사	지도일시	지도 장소	
		이예진		중학교	
대단원	SCAMPER 기법의 활용 및 분석		대상	중학생	차시 2/5
학습 목표	1) SCAMPER 사고 기법을 적용하여 포스터 디자인을 분석할 수 있다.				
준비 자료	교사		학생		
	PPT 자료		필기 도구		
교수-학습 전략	교수-학습 형태	창의적 문제해결법, 탐구학습, 모둠학습			
	교수-학습 자료	PPT			
지도 단계	주요 학습 내용	교수·학습 활동		학습 자료	지도 상의 유의 점
		교사	학생		
도입 (10분)	인사 및 출석	<ul style="list-style-type: none"> 인사 및 분위기 조성 - 인사 - 출석체크 	▶ 인사	PPT	
	학습 목표 제시	<ul style="list-style-type: none"> 학습목표제시 1) 스캠퍼 사고 기법을 적용하여 포스터 디자인을 분석할 수 있다. 	▶ 학습목표읽기	PPT	
	동기 유발	<ul style="list-style-type: none"> 지난 시간 수업했던 내용 복기 - 조별로 앉은 뒤 퀴즈를 맞춘 조에게 			*많은

		<p>보여주고 질문을 한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • “이 영상은 어떤 메시지를 전달하고 있나요?” • “이 영상은 공익광고의 특성 중 어떤 면이 돋보이나요?” • “어떤 매체를 활용한 공익광고 인가요?” • “어떤 스캬퍼 기법이 활용되었나요?” 			
전개 (30분)	모듬 활동 및 발표	<p><3단계 문제 발견> - 여기에서는 구체적이고 가능한 것으로 문제를 진술한다. 문제의 발견 후 <4단계 아이디어 발견> 단계를 함께 제시할 수 있다.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 포스터를 제시한 후 이를 가지고 스캬퍼 기법을 활용하여 조별로 <활동지 1>을 작성하게 하여 지난시간에 배운 스캬퍼 기법과 	▶ 활동지 작성	 <ul style="list-style-type: none"> • 교사제시 포스터 	*강의식으로 설명하지 않고 아이들이 스스로 탐구하고 발견할 수 있게끔

		여 스캬퍼 기법으 로 변형해보며 공 익광고 포스터를 재디자인 해볼 것 임을 설명한다.			
--	--	---	--	--	--

2차시 활동지는 다음과 같다.

<표 12> 활동지 1

<활동지 1>

* 오늘 배운 SCAMPER (스캬퍼) 기법을 활용하여 활동지에 제시된 공익광고 포스터의 한계점을 생각해보고 수정해보아요!

1. 위의 공익광고에서 어떤 점들이 부족해보이나요?
2. 이 광고의 메시지가 어떻게 하면 더 설득력 있어질까요?
3. 이 광고를 어떠한 매체를 활용하여 광고할 예정인가요? 선정된 매체를 활용하여 광고하려면 어떻게 변형시켜야 더 효과적일까요?


* 이러한 문제가 있다고 생각되는 대상들을 SCAMPER(스캬퍼) 기법을 통해 변형시켜봅시다 !


	체크리스트	아이디어 탐색 발문	아이디어스케치
S	Substitute (대체)	- 어떤 것을 대신 사용할 수 있을까요? - 어떤 과정으로 대체할 수 있을까요?	
C	Combine (결합)	- 무엇과 결합할 수 있을까요? - 다른 것의 일부를 조합하면 어떻게 될까요?	
A	Adapt (응용)	- 조건이나 목적에 맞게 어떻게 응용할 수 있을까요? - 과거에 비슷한 것이 있었을까요?	
M	Modify (변형)	- 대상을 변형하면 어떠할까요? (색, 모양, 형태, 쓰임 등)	
	Magnify (확대)	- 대상을 확대하거나 더 강하게 해 보면 어떠할까요? - 일부만 크게 하면 어떠할까요?	
	Minify (축소)	- 대상을 축소하거나 가볍게 해 보면 어떠할까요?	
P	Put to other use (다른 용도로 활용)	- 용도를 변경해보는 것은 어떠할까요?	
E	Eliminate (제거)	- 무엇을 삭제하거나 떼어내 보면 어떠할까요?	
R	Reverse (뒤집기)	- 대상을 원래 모습과 반대되는 모습으로 뒤집으면 어떠할까요?	
	Rearrange (재배열)	- 대상을 재배열해보면 어떠할까요?	

3) 3차시 학습지도안

3차시에서 학습목표는 공익광고의 특성에 대해 이해하고 이를 변형 및 활용하는 것이다. 3차시의 학습내용은 1차시와 2차시의 활동에서 공익광고에 대한 이해와 스킴퍼 기법 단계에 대해 배웠으며, 활동지 1을 통해 스킴퍼 기법을 적용하여 해당 포스터 디자인의 문제점에 대해 작성하였다. 본 3차시에서는 또 다른 공익광고 포스터를 보고, 이에 대해 전 차시의 내용 복습 및 궁극적으로 아이들에게 자기 주도적으로 디자인을 감상하고, 적극적으로 스킴퍼 기법을 사용하여 창의적인 사고를 하고자 하였다. 또한 해당 공익광고가 가진 한계점 및 문제점에 대해서 함께 찾아보며 이를 SCAMPER 기법을 적용한 재디자인을 위해 정리할 시간을 갖는다. 3차시 수업에서도 앞서 2차시 수업과 마찬가지로 창의적 문제해결방법 6단계를 적용하여 지도안을 작성하고자 하였다. 1단계 관심영역의 발견은 학습하고자 하는 내용에 대해 확인하는 것으로, 본 차시에서는 퀴즈로 지난시간에 했던 수업내용의 상기 및 스킴퍼 기법을 통해 변형하면 다른 메시지를 전달할 수 있을지에 대해 이해한다. 2단계 자료 발견에서는 조별로 사물 3가지를 뽑아 이를 스킴퍼 기법을 활용하여 변형시키는 작업으로, 1단계 관심영역과 관련된 중요한 자료 정보 수집 및 필요한 자료를 선택하는 단계이다. 3단계 문제의 발견에서는 공익광고 포스터에서 내가 새롭게 참여할 수 있는 문제를 찾고, 이는 4단계 아이디어 발견에서 활동지 작성을 통해 아이디어를 작성할 수 있게 한다. 5단계 해결 발견에서는 학생들의 아이디어 제작 이후, 다양한 방법의 제시를 통해 교사가 지도하고 이를 수용할 수 있도록 한다. 이후 마지막 <6단계 수용발견>에서는 최종 아이디어 분석 이후 교사가 지도한 내용을 바탕으로 보완하여 작성할 수 있도록 한다.

〈표 13〉 3차시 수업지도안

미술과 본시 지도계획		지도교사	지도일시		지도 장소	
		이예진			중학교	
대단원	공익광고 특성 활용한 디자인하기		대상	중학생	차시	3/5
학습 목표	공익광고의 특성을 이해하고 다양한 디자인을 활용할 수 있다.					
준비 자료	교사			학생		
	PPT 자료			필기도구		
교수-학습 전략	교수-학습 형태		창의적 문제해결법, 탐구학습, 모둠학습			
	교수-학습 자료		PPT			
지도 단계	주요 학습 내용	교수 · 학습 활동		학습 자료	지도상의 유의점	
		교사	학생			
도입 (10분)	인사 및 출석	<ul style="list-style-type: none"> ● 인사 및 분위기 조성 - 인사 - 출석체크 	▶ 인사	PPT		
	학습 목표 제시	<ul style="list-style-type: none"> ● 학습목표제시 1) SCAMPER 사고 기법을 이해하고 활용할 수 있다. 2) 공익광고의 특성을 이해하고 다양한 디자인을 활용할 수 있다. 	▶ 학습목표읽기	PPT		
	동기 유발	<ul style="list-style-type: none"> ● <1단계 관심영역의 발견> - 학습하고자 하는 내용을 퀴즈를 통해 확인한다. ● 공익광고 포스터를 	▶ SCAMPER기법에 대해 다시 상기시키고 과제 수행 확인		*많은 질문을 통해 아이들과	

		<p>보여주고 이 포스터에서 어떤 점을 스캠퍼 기법을 통해 변형하면 다른 메시지를 전달 할 수 있을지 퀴즈를 낸다. (그 어떤 것도 정답이 될 수 있음을 알린다.)</p> <ul style="list-style-type: none"> • <2단계 자료 발견> <ul style="list-style-type: none"> - 1단계 관심영역과 관련 있는 자료들을 보고 정보수집 및 필요한 자료들을 선택한다. • 오늘은 조별로 사물 3가지를 뽑아 이를 스캠퍼 기법을 활용하여 변형시켜 문구가 없는 공익광고 포스터를 제작할 것을 이야기한다. 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 각 조별로 주제 종이 하나와 사물 3가지를 뽑는다. ▶ 교사의 질문에 답변 ▶ 자유롭게 의견을 교환 	 <ul style="list-style-type: none"> • 공익광고 포스터 퀴즈 (S: 대체하기) 	<p>소통하는 수업을 한다.</p>
--	--	--	---	---	---------------------

<p>전개 (25분)</p>	<p>설명 및 질의 응답</p> <p>모듬 활동 및 발표</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● <3단계 문제의 발견> - 문제를 진술하고 발견한 후, <4단계 아이디어 발견> 단계를 함께 제시할 수 있다. 3단계에서는 공익광고 포스터 디자인에서 발견할 수 있는 사회적 문제의 내용과 이어서 <4단계 아이디어 발견>에서 포스터 제작활동을 한다. ● 공익광고의 특성과 사회적 의미에 대해 설명하고, 그 의미에 대해 스스로 생각하고 질의 응답한다. ● -학생들에게 우리는 문화를 소비만 하는 대상이 아닌 자신을 표현하고 발전시키는 주체임을 알려준다. ● 또한 개인이 생성한 메시지는 사회, 문화, 개인적 의미를 생성하여 영향력을 줄 수 있음을 알려준다. 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 교사의 질문에 답변 ▶ 교사의 질문에 답변 ▶ 교사와 아이들이 상호 작용 하고 답변하는 형태를 띠 		<p>*강의식으로 설명하지 않고 아이들이 스스로 탐구하고 발견할 수 있게끔 한다.</p>
---------------------	---	--	--	--	---


	<ul style="list-style-type: none"> • “공익광고 포스터 디자인을 통해 내가 참여할 수 있는 사회의 문제는 어떤 것이 있을까요?” • “만약 그러한 주제로 포스터를 제작한다면 사회에 어떤 영향을 줄 수 있을까요?” ● <활동지 2>를 배부에 앞서 각 조별로 사물 3개를 뽑게 한다. ● <활동지 2>를 작성하게 한 뒤 순회지도 한다. ● <5단계 해결 발견>에서는 학생들의 아이디어 제작 이후, 다양한 방법의 제시를 통해 교사가 지도하고 이를 수용할 수 있도록 한다. 이후 마지막 <6단계 수용 발견>에서는 최종 아이디어 분석 이후 교사가 지도한 내용을 바탕으로 	<p>▶ 모둠별로 <활동지 2>를 작성한다.</p>		
--	--	------------------------------------	--	--

		보완하여 작성할 수 있도록 한다.			
정리 (10분)	정리 및 차시 예고	<ul style="list-style-type: none"> ● 주변 정리를 지도한다. ● 차시 예고 <ul style="list-style-type: none"> - 다음 시간에는 <활동지 2>를 바탕으로 포스터를 재디자인하여 제작할 것을 예고한다. - 교사가 준비하는 물감과 색연필 외에 활용하고 싶은 재료가 있다면 가져올 것을 이야기한다. 			

3차시 활동지는 다음과 같다.

〈표 14〉 활동지 2

〈활동지 2〉



1. 위의 공익광고에 어떠한 문구가 들어가면 좋을까요?
2. 어떤 사물들을 뽑았나요? 아래에 부착해봅시다. 이외에 활용하고 싶은 사물은 무엇인가요?

--	--	--

3. 위 공익광고의 부족한 점은 무엇인가요?
4. 뽑은 사물들을 스텀퍼 기법 중 필요한 기법을 선택하여 변형시켜 부족한 점을 보충해봅시다.
4. 이 광고를 재디자인함으로써 어떠한 사회문제에 참여하게 되는 것일까요?
5. 어떠한 매체를 활용해야 효과적일까요?
6. 완성된 공익광고 포스터를 스케치해봅시다.

 <p>스펀지</p>	 <p>빨대</p>	 <p>가위</p>
 <p>머리빗</p>	 <p>의자</p>	 <p>전구</p>
 <p>가방</p>	 <p>립스틱</p>	 <p>밧줄</p>

4) 4차시 학습지도안

4차시 학습지도안에서 학습목표는 SCAMPER 사고 기법을 활용하여 공익광고 포스터를 재디자인 하는 것이다. 1, 2, 3차시 SCAMPER 개념과 단계에 대한 이해, 공익광고의 개념과 특성, 사회적 의미에 대한 이해를 바탕으로 교사가 공익광고 포스터를 SCAMPER 기법에 따라 재디자인 하는 것을 함께 수정하고자 하였다. 이를 바탕으로 각 조별로 모둠수업을 진행하여 SCAMPER 기법을 활용하여 자유롭게 의견을 교환하고 이를 수렴하여 포스터를 재 표현하는 것을 목적으로 한다.

본 차시에서는 디자인사고(Design Thinking) 모형을 활용한 수업을 진행하고자 하였다. 디자인사고는 디자이너가 생각하는 방식으로 문제를 해결하는 방법으로, 디자인 과정에서 최종 결과물을 얻기 위해 영감, 리서치와 분석, 통합, 아이디어 발상, 아이디어정교화, 시행 및 평가와 피드백 등의 디자인 요소를 선택하고 필요에 따라 유용하게 사용하는 사고 과정이다. 이러한 디자인 사고는 특히 문제 상황에서 정보와 아이디어를 창의적으로 조직하고 결정할 수 있다는 장점이 있다. 이러한 디자인 사고는 총 5단계로 이루어져 있으며 공감, 정의, 아이디어도출, 시제품 만들기, 테스트이다. 1단계 공감은 사람에 맞춘 문제중심이며, 사용자의 요구를 파악하기 위한 것이다. 2단계 정의는 문제를 정확히 알기 위한 것으로 여러 번 질문하여 다방면으로 사고할 수 있게 한다. 3단계는 아이디어 도출로, 다양한 창의적 발상을 활용하여 창의적인 아이디어를 구상하는 것이다. 4단계는 시제품 만들기이며, 5단계는 테스트이다. 이는 수정 및 보완에 해당된다(리팅이 외, 2014).

본 차시에서 1단계 공감은 공익광고가 사람들에게 널리 알려지기 위해 더 필요한 여러 가지 요소들에 대한 교사의 공감적 질문에서 시작되며, 질문 내용은 “어떤 부분이 부족해 보이나요? 수정·보완했으면 하는 부분이 있나요?” “왜 그런 생각을 했나요?” 등으로 볼 수 있다. 2단계 정의에서는 이어서 반복적 질문을 통해 다양한 사고를 할 수 있게 한다. 3단계 아이디어 도출은 활동지 작성에서 시작되며, 이는 곧 4단계의 시제품 만들기와의 연결하여 학생들이 자유롭게 의견을 내고, 아이디어를 교환하며 활동지에 재디자인 하는 행위로 정의할 수 있다. 마지막 5단계에서는 수정 및 보완의 테스트로 자신이 낸 의견을 팀원들과 함께 공유하고 피드백 주고받는 행위를 통해 이루어지며, 교사의 피드백 또한 수용적으로 받아들일 수 있다. 디자인사고 모형을 적용한 4차시의 수업지도안 내용은 다음과 같다.

〈표 15〉 4차시 수업지도안

미술과 본시 지도계획		지도교사	지도일시	지도 장소	
		이예진		중학교	
단원	SCAMPER 기법을 이용한 공익광고 포스터 재디자인하기		대상	중학생	차시 4/5
학습 목표	SCAMPER 사고 기법을 활용하여 공익광고 포스터를 재디자인 할 수 있다.				
준비 자료	교사		학생		
	PPT 자료		필기도구		
교수-학습 전략	교수-학습 형태	디자인 사고법, 탐구학습, 모둠학습			
	교수-학습 자료	PPT			
지도 단계	주요 학습 내용	교수·학습 활동		학습 자료	지도상 의 유의점
		교사	학생		
도입 (10분)	인사 및 출석	<ul style="list-style-type: none"> 인사 및 분위기 조성 - 인사 - 출석체크 	▶ 인사	PPT	
	학습 목표 제시	<ul style="list-style-type: none"> 학습목표제시 SCAMPER 사고 기법을 활용하여 공익광고 포스터를 재디자인 할 수 있다.	▶ 학습목표읽기	PPT	
	동기 유발	<ul style="list-style-type: none"> 기발한 공익광고 포스터의 문구를 가리고 제시하여 어떤 내용의 공익광고이며, 어떤 스킴퍼 기법이 적용되었는지 퀴즈를 낸다. “〈퀴즈 1〉은 어떤 내용에 관한 공익 광고일까 	▶ 과제 수행 확인 ▶ 제시된 공익광고들을 보고 어떤 광고일지 생각해보고 어떤 스킴퍼 기법이 적용되었는지 추측하여		*많은 질문을 통해 아이들과 소통하는 수업을 한다.

	<p>요?, 스캠퍼 기법 중 어떤 기법을 적용하여 발상을 전환한 것 같나요?”</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 전 차시 수업 내용 확인 • 교사와 학생들이 의견을 공유하여 한계점과 재디자인이 필요한 부분에 대해 지적하여 작성했던 <활동지 2>를 보며 재디자인 할 내용을 확인한다. <p><1단계 공감> - 이 단계에서는 사용자의 요구를 확인하기 위한 것으로, 초점은 사람에 있다. 특히 부족한 부분에 대한 생각에서 중요한 것은 공익광고의 특성이므로 이 공익광고가 사람들에게 널리 알려지기 위해 더 필요한 여러 가지 요소들에 대한 공감적 질문을 확인하기 위한 것이다. 이는 곧 <2단계정의>로도</p>	<p>맞춘다.</p> <p>▶ <활동지 2>를 보며 재디자인 할 내용을 확인한다.</p>	  <ul style="list-style-type: none"> • <퀴즈 1, 2>  <ul style="list-style-type: none"> • <퀴즈 3>
--	--	---	---

		<p>이러하며, 반복적인 질문을 통해 팀원들과 다양한 사고를 할 수 있게 한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • “어떤 부분이 부족해 보이나요? 수정·보완했으면 하는 부분이 있나요?” • “왜 그런 생각을 했나요?” • “수정·보완이 필요한 부분이 디자인에 있어 실용성이 있나요?” • “재디자인 할 내용을 모두 선정하였나요?” 			
전개 (30분)		<ul style="list-style-type: none"> ● 각 조별로 작성했던 <활동지2>를 바탕으로 포스터를 재디자인해보는 활동을 할 것임을 알리고 도화지와 재료를 배부한다. <p><3단계 아이디어 도출> - 3단계는 아이디어 도출로 포스터 재구성 디자인을 위한 자유로운 의견 교환으</p>	▶ 학생들이 보다 창의적이고 능동적으로 진행할 수 있도록 여러 가지 자료 활용 및 의견교환이 가능한 분위기를 조성하도록 해야 함		*강의식으로 설명하지 않고 아이들이 스스로 탐구하고 발견할 수 있게끔 한다.

	<p>모둠 활동</p>	<p>로 이어질 수 있다. 또한 <4단계 시제품 만들기>를 통해 직접 재디자인하며 활동지 에 이를 옮기고, 마 지막 <5단계 테스 트>에서는 최종 단계 까지 팀원들과 다양 하게 의견을 공유하 고, 자유롭게 피드백 을 주고받으며 교사 의 지도까지 포함하 는 것을 의미한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • “이제부터 자유롭 게 <활동지 2>를 바탕으로 포스터 를 재구성하여 디 자인해 봅시다. 친구와 의견을 교 환해도 되며, 단 계에 대한 확인이 필요할 시 선생님 에게 피드백을 요 청할 수 있어요.” - 각 단계별 진행에 서 학생들이 모두 참여하는 능동적 협동학습이 될 수 있도록 독려한다. ● 완성한 포스터를 걸는다. - SCAMPER 단계 	<p>▶ SCAMPER 단계에 기반 하여 배부된 도화지와 재료 들을 활용해 포스터를 재디 자인해본다.</p> <p>▶ 완성된 포스터 를 제출한다.</p>		
--	------------------	--	---	--	--

		에 맞게 진행되었는지 교사가 확인한다.			
정리 (5분)	정리 및 차시 예고	<ul style="list-style-type: none"> ● 주변 정리를 지도한다. ● 차시 예고 <ul style="list-style-type: none"> - 5차시 수업에는 완성된 재디자인 포스터를 가지고 각 조별로 발표 및 평가하는 시간을 갖는다. 			

5) 5차시 학습지도안

5차시 학습지도안에서 학습목표는 SCAMPER 기법에 기반을 두어 재 표현한 공익광고 작품을 감상할 수 있으며, 각 조별 작품을 설명할 수 있고 감상활동을 통해 자유로운 토의 및 의견을 나누는 것이다. 학습내용은 5차시에서는 완성된 재디자인 포스터에 대해 각 조별로 발표하고 이를 감상하며 자유롭게 토의하는 시간을 갖는다.

〈표 16〉 5차시 학습지도안

미술과 본시 지도계획		지도교사	지도일시		지도 장소	
		이예진			중학교	
단원	SCAMPER 기법에 의거한 공익광고 포스터 재디자인 감상과 비평		대상	중학생	차시	5/5
학습 목표	1) SCAMPER 기법에 기반 하여 재 표현한 공익광고 작품을 감상할 수 있다. 2) 각 조별 작품을 설명할 수 있고 감상활동을 통해 자유로운 토의 및 의견을 나눌 수 있다.					
준비 자료	교사			학생		
	PPT 자료			필기도구		
교수-학습 전략	교수-학습 형태		탐구학습, 모둠학습			
	교수-학습 자료		PPT			
지도 단계	주요 학습 내용	교수 · 학습 활동		학습 자료	지도상의 유의점	
		교사	학생			
도입 (5분)	인사 및 출석	<ul style="list-style-type: none"> ● 인사 및 분위기 조성 - 인사 - 출석체크 	▶ 인사	PPT		
	학습 목표 제시	<ul style="list-style-type: none"> ● 학습목표제시 1) SCAMPER 기법에 기반을 두어 재 표현한 공익광고 작품을 감상할 수 있다. 2) 각 조별 작품을 설명할 수 있고 감상활동을 통해 자유로운 토의 및 의견을 나눌 수 있다. 	▶ 학습목표읽기	PPT		
	동기 유발	<ul style="list-style-type: none"> ● 전 차시 수업 내용 확인 • 학생들의 재디자인 포스터와 SCAMPER 기법 적용 활동지를 모두 칠판에 전시한다. 	▶ 학생들이 모둠별로 작성한 활동지와 포스터를 모두가 공유할 수 있도록 전시한다.	PPT	*많은 질문을 통해 아이들과	

		<ul style="list-style-type: none"> • “오늘은 우리가 재디자인 한 포스터들을 다 같이 감상하고 토론하는 시간을 가질 것 입니다.” • “무엇보다 감상만 하는 것이 아니라 느낀 점과 피드백 등을 함께 공유하고 나누는 것이 가장 중요합니다.” 			소통하는 수업을 한다.
전개 (35분)		<ul style="list-style-type: none"> ● 각 조별로 완성된 포스터를 발표한다. 각각 SCAMPER 기법에 따라 어떻게 변형하고 재 표현했는지 설명하도록 한다. • “각 조별로 포스터에 대해 설명하도록 해볼까요?” • “이 포스터는 어떠한 내용이지요?” • “포스터에서 표현하고자 하는 내용이 충분히 반영이 되었나요?” • “어떠한 사회적 의미가 담겨있나요?” • “재 표현한 내용들을 scamper 기법에 따라 설명할 수 있나요?” • “다른 조에서는 이에 대한 또 다른 의견이 있나요?” • “감상과 피드백에 대해 작성해 볼까요?” 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 학생들이 보다 창의적이고 능동적으로 진행할 수 있도록 여러 가지 자료 활용 및 의견교환이 가능한 분위기를 조성하도록 해야 함 ▶ 각 조별 발표시 발표하는 조원을 제외하고 다른 조원들은 다른 조의 의견 감상 및 피드백에 대해 작성하도록 한다. ▶ 표현에서 끝나 		*강의식으로 설명하지 않고 아이들이 스스로 탐구하고 발견할 수 있게끔 한다.

	모둠 활동	<ul style="list-style-type: none"> ● 교사는 각 단계에 충실한 활용 및 변형이 되었는지 확인하며, 각 조별 완성분에 대한 피드백을 실시한다. ● 교사는 감상 및 토의가 모두 끝난 후, 본 수업의 정리 및 공익광고의 성격과 이를 적용한 재디자인의 가치에 대해 설명한다. <p>-사회참여 미술교육은 동시대에 벌어지는 다양한 이슈를 바르게 인식하고 개선하기 위한 교육임을 학생들에게 설명하고, 이는 곧 시각문화미술교육이, 사회적 문화적 공감과 평등의 확대를 교육을 통해 이끌어 낼 수 있음을 설명한다.</p>	<p>는 것이 아니라 이를 수용하고 더 발전시킬 수 있는 피드백을 주도록 한다.</p>		
정리 (5분)	정리 및 차시 예고	<ul style="list-style-type: none"> ● 주변 정리를 지도한다. ● 차시 예고 			

3. 평가계획

본 연구에서의 평가 계획은 2015 개정 미술 교과 역량에 준한 과정중심과 수행중심 평가를 계획하고 실행하는 부분을 활용하였다. 2015 개정 교육과정에서의 평가 방법은 이외에도 학습자 성취 기준 고려, 영역별 특성 및 다양한 요소 반영한 평가, 다양한 평가 방법 활용, 자기 평가를 제시하였다. 따라서 이러한 개정 교육과정의 평가 부분을 적극 활용하여 스캬퍼 기법을 활용한 자기 주도적 공익광고 재디자인 수업이 종료되면, 스스로 자기 평가 보고서로 자신을 평가하고 이에 대해 제출하도록 하였다. 특히 중학생의 자기 평가는 타인에 대한 평가에서 나아가 자신을 성찰하고 반성하게 하는 효과를 가질 수 있다. 또한 디자인 수업은 감상과 같은 활동영역보다 훨씬 자기 주도적으로 학습을 할 수 있다. 그러므로 협동하는 학습 속에서 자신의 적극적 참여 및 학습에 대한 이해도를 평가하는 것 또한 필요하다. 5차시의 수업이 모두 끝나면 자기 평가 보고서를 통해 학생 스스로가 학습 과정과 결과에 대해 작성하여 교사에게 제출하도록 한다. 덧붙여 자기평가와 함께 또래 동료 평가를 시행하여 스스로 평가한 자기평가와 더불어 동료들이 평가한 작품 제작과 관련된 평가를 함께 수행하고자 한다. 자기평가보고서와 학생들이 서로에게 피드백을 주는 동료 평가 보고서의 활동지는 다음과 같다.

아래 표는 스캬퍼 기법을 활용한 공익광고 재디자인 프로그램의 자기 평가 보고서이다.

〈표 17〉 자기평가 보고서

자기평가보고서					
작성자					
활동명					
본인이 기여한 내용					
배운 점					
느낀 점					
자기평가	평가요소	평가내용	평가기준		
	준비성	수업준비를 잘 하였는가?	상	중	하
	수업 참여도	수업시간 토론, 활동지, 감상 활동에 적극적으로 참여 하였는가?			
	이해	스캠퍼 기법과 공익광고 디자인에 대해 이해하였는가?			
	창의성	스캠퍼 기법을 통해 창의적 아이디어를 도출했는가?			
	만족도	자신이 제작한 작품과 조별활동에 만족하는가?			
전체 반성					

아래 표는 동료평가 보고서이다. 동료 평가 보고서의 경우 전체 팀에 대한 평가 보고서를 작성하여, 모든 조별 평가를 할 수 있게 한다. 또한 개별 평가 및 아이디어 피드백 이후 전체 종합평가를 서술하도록 한다.

<표 18> 동료 평가 보고서

조이름 :		포스터이름:
* 조별로 준비한 공익광고 포스터를 감상하고 이를 평가해 봅시다!		
동료 평가	예/아니요	아이디어 피드백
본래의 목적 및 취지를 충분히 살렸는가?		
아이디어를 짜임새 있게 조직하여 주제와 내용에 적합한 표현방법을 활용했는가?		
스캠퍼 기법 원리를 이해하고 완성된 형태로 작품을 표현하였는가?		
재료를 효과적으로 활용하였는가?		
디자인이 독창적이고 창의적인가?		
수업에 적극적으로 참여했는가?		
종합평가 서술		

4. 기대효과

5차시의 미술 수업을 통해 학생들은 스텝퍼 기법을 이해하고, 공익광고에 대해 이해하며, 스텝퍼 기법을 활용한 공익광고 포스터 재디자인 활동을 통해 창의성을 발현할 수 있을 것이다. 이는 앞서 언급되었던 아이스너의 관점과 같은 것으로, 학생들의 창의성 개발에 교사와 성인의 학습과 지도에 의해 개발된다고 보는 관점과 같다고 볼 수 있다. 학교에서 집단 미술 활동 지도를 통해 스텝퍼 기법을 활용한 공익광고의 재디자인 연구 수업은 창의성이 예술교육에서 잘 발현될 수 있다는 점을 근거로 하여 미술 교과에서 이를 활용한 것으로 들 수 있다.

또한 조별활동을 통해 사회성과 협동심을 기를 수 있을 것이다. 앞서 장연자(2015)는 창의성을 통해 자유로운 자아 표현이 가능하며, 사고력과 문제 해결력을 기를 수 있으며, 사회문화적으로 접근이 가능하다고 보았다. 사회의 비판적이고 반성적 시각은 개인의 활동으로 가능하지만, 조별활동 및 다양한 사람과의 소통이 전제가 된다면 반성적 사고를 높일 수 있다. 또한 적극적 상호작용을 통해 자신의 경험을 제공하는 것으로 또한 창의성이 실현될 수 있는 것이다.

광고를 활용한 시각미술교육에서 기존의 순수미술이 아닌 사회적 메시지를 담고 있는 분야의 활용을 통해 사회 문화 속에서 자신의 의견을 표출할 수 있다. 또한 이것이 갖는 사회적 의미에 대해서도 성찰해 볼 수 있으므로 창의성과 인성을 융·복합할 수 있는 기대효과를 가질 수 있을 것이라 예상된다.

V. 결론 및 제언

현대 산업사회에서 지식기반의 사회를 거쳐 4차 산업혁명시대로 전환은 더 이상 우리가 거부할 수 없는 현실이 되었다. 이러한 산업사회의 변화는 빠른 속도로 사회, 문화, 교육 전반에 걸쳐 영향을 미치고 있다. 이는 곧 인간이 하고 있는 많은 영역이 기계에 의해 대체될 것이며, 미래 사회에서는 인간만이 할 수 있는 고유 영역만이 직업군으로 활동할 수 있을 것임을 시사한다. 산업혁명 시대로의 전환에 따라 교육현장에서도 인간만이 할 수 있는 고유 영역 즉 창의성을 신장할 수 있는 다양한 프로그램이 개발되어야 한다. 또한 급변하는 사회의 새로움에 유연하게 대처하고 새로운 것을 창조해낼 수 있는 역량을 함양할 수 있게 해야 한다. 이에 따라 2015 개정 교육과정에서도 창의 융합형 인재를 기르는 것을 목표로 하였다. 하지만 이와 관련한 구체적인 교과서에서의 프로그램 및 기법은 활용되지 않고 있는 실정이다. 이러한 필요성에 따라 본 연구를 시작하게 되었다.

이 논문은 SCAMPER 사고기법과 발상을 활용한 창의력 신장 프로그램을 개발하여 중학교 현장에 적용 가능한 교수방법과 지도안을 제시하고자 함이며, 구체적인 디자인 내용으로는 공익광고 포스터를 재디자인 하는 것이다. 이를 통해 중학교 아이들이 표현기능중심 미술 수업의 스트레스에서 벗어나 조금 더 세상을 넓은 관점으로 다르게 바라보았으면 하는 바람이다. 따라서 본 연구는 청소년의 창의력 신장을 위해 미술수업에서 활용 가능한 창의력 신장 교수법을 개발하였다.

연구자는 학생들이 인간만이 가질 수 있는 고유의 능력인 창의성을 높이기 위한 미술 과에서의 해결책으로 작품의 대체, 결합, 응용, 변형, 확대, 축소 등의 방법을 활용하는 스캠퍼 기법을 활용하였다. 스캠퍼 기법은 대상에 대한 유심한 관

찰력과 함께 통찰력, 추리력, 융통성, 협동능력을 길러줄 수 있다. 본 연구에서 활용한 공익광고를 활용한 디자인 작업은 시각문화 미술의 일부이다. 시각문화는 사회문화 속에서 형성되며, 순수미술과는 달리 사회 속에서 영향력을 행사할 수 있다. 따라서 시각문화교육에 있어 광고는 우리의 삶 속에서 영향력을 행사할 수 있는 방법으로 적용될 것이다. 또한 순수예술과 대중문화를 모두 포함하는 방법으로써 미술이 예술로서만 기능하는 것이 아니라 실제 우리의 삶에서 함께 향유되는 역할을 할 수 있다. 이러한 교육 방법을 활용하여 프로그램의 일부로 넣었다. 평가 방법으로는 학생들이 자발적으로 자신의 활동에 대해 짚어보고, 창의성이 미술과 교육에서 뿐만 아니라 사회 속에서 함께 살아가고 활동하는데 필요한 것이라는 것을 알아갈 수 있도록 했다. 단순한 디자인 작업에서 더 나아가 시각문화 미술과 대상을 관찰하고 통찰력을 가지게 하는 스캠퍼 기법을 활용한 프로그램을 통해 학생들은 미래 사회에서 자신이 가져야 할 사고와 방향성에 대해 추구할 수 있을 것이다.

인공지능의 발달로 인해 많은 부분을 기계가 인간을 대체하며, 어떠한 영역에서는 이미 인간보다 더 뛰어난 능력을 보여주고 있다. 하지만 인간만이 가진 고유한 특성인 감정, 창의성은 결코 기계가 대체할 수 없을 것이다. 디자인에서 뿐만 아니라 전체 대상에 대한 다양한 시각과 관찰 및 통찰능력은 인간만이 할 수 있을 것이라 생각한다. 그러므로 본 프로그램은 학생들의 창의성을 높이고 다양한 방법을 활용한 수업을 통해 사회성과 시민성을 높일 수 있기에 의의가 있다.

연구자는 본 논문을 통해 4차 산업혁명 시대를 대비하여 창의성을 신장할 수 있는 교육프로그램을 제시하였다. 하지만 이는 극히 일부 프로그램 중의 하나이며, 앞으로 창의성을 발달시킬 수 있는 다양한 교육 방법이 개발되어야 할 것이다. 미술 과에서 창의성 및 인간만이 할 수 있는 영역에 대한 다양한 교육 프로그램이 만들어져, 학생들이 더 나은 인간으로 성장할 수 있기를 기대한다.

참 고 문 헌

《 단행본 》

- 강주희 외 12명(2011). 미술교육 이론과 사상, 서울: 교육과학사.
- 강해중 외 9명(2010). 고등학교 미술창작, 서울: 경상남도교육청.
- 교과부(2009). 창의와 배려의 조화를 통한 인재육성, 서울: 교육과학기술부.
- 김성숙 외 13명(2009). 미술교육의 동향과 전망, 서울: 학지사.
- 김윤화 외 3명(2015). 한국교원대초등미술교육연구회, 서울: 교육과학사.
- 김춘일(2002). 중등미술교육론, 서울: 교육과학사.
- 김형숙 외 7명(2015). 중학교 미술교과서, 서울: (주)교학도서.
- 이경화, 유경훈(2014). 창의성, 서울: 동문사.
- 임정기, 정옥희, 최수영, 홍기태(2010). 미술교수학습 패러다임 변화와 실천을 위한 이론과 방법. 파주 : 교육과학사.
- 조연순, 성진숙, 이해주(2008). 창의성 교육, 서울: 이화여자대학교 출판문화원.
- 최상덕, 김진영, 반상진, 이강주, 이수정, 최현영(2011). 21세기 창의적 인재 양성을 위한 교육 의 미래전략 연구. 서울: 한국교육개발원.
- 한국조형교육학회(2016). 미술교육의 기초, 서울: 교육과학사.
- B.Ghiselin. 이상섭 역(1964). 예술창조의 과정, 서울: 연세대 출판사.

《 학술지 》

- 김선아(2004). 창의성 교육에 있어서 교사의 전문가적 역할. 미술교육논총, 18(3), 65-80.
- 김시내(2018). 소프트웨어 사회, 빅데이터 그리고 예술교육. 예술교육연구, 1-13.

- 김형숙, 박미진(2014). 창의성 담론으로 본 미술교육에의 적용 가능성 고찰. 미술교육논총, 28(1), 123-160.
- 김혜숙(2010). 창의적 수행능력 관련변인에 대한 구조모형: 개인적 특성, 과제, 심리적 과정 특성 및 환경 변인의 관계. 영재와 영재교육, 9(2), 103-125.
- 김황기(2003). 시각문화 미술교육에 대한 고찰. 미술교육논총 22(3), 1-18.
- 노용(2005). 시각문화의 미적 경험과 초등미술교육. 한국조형교육학회, 26, 137-159.
- 노용, 백연경(2005). 스캠퍼(SCAMPER)방법을 활용한 발상지도가 디자인수업에서 중학생들의 학습동기와 표현력에 미치는 효과. 열린 교육연구, 47-74.
- 미래교육연구부(2017). 4차 산업혁명 시대에 대응하기 위한 차기정부 미래 교육 혁신방안 정책 세미나: 4차 산업혁명시대, 교육이 바뀌어야 대한민국이 산다. KERIS. 자료집. PM. 2017-1.
- 박정애(2006). 학교 미술교육과정에서의 대중적은 시각문화. 미술과 교육, 7(2), 105-120.
- 안인기(2011). 미술교육의 전환, 시각문화교육이 형성과 이론 체계. 인문과학연구논총, 32, 319-352.
- 윤종건(1998). 학교장의 리더십과 창의력. 창의력교육연구, 2(1), 1-25.
- 이가진(2017). 4차 산업혁명과 예술. 퍼블릭 아트. 130. 32-39.
- 이경아(2017). 4차 산업혁명의 관점으로 본 미술교육 전망. 미술교육논총, 31(4), 31-56.
- 이경화, 유경훈(2014). 창의인성교육이 초중등 학생들의 창의성과 자아개념 향상에 미치는 효과. 창의력교육연구, 14(1), 1-16.
- 이수범(1998). 개인휴대통신(PCS)광고의 기호학적 분석: 텔레비전 광고를 중심

- 으로. 광고학연구, 9(1), 73-88.
- 이은적(2010). 귀납적 사고법 교수, 학습 모형에 대한 이해와 적용. 미술교육연구논총, 27(0), 165-157.
- 이지연(2011). 새로운 미술교육의 패러다임으로서의 시각문화교육의 가능성과 적용 연구. 미술과 교육, 12(2), 61-77.
- 장연자(2015). 미래사회와 미술교육 그리고 창의성: 창의성 강화를 위해 고려되어야 할 전제들. 기초조형학연구, 16(1), 505-516.
- 정혜윤, 이경화(2017). SCAMPER를 활용한 교사의 발문이 유아의 창의성 증진에 미치는 효과. 창의력교육연구, 17(1), 47-62.
- 계보경 외(2016). 4차 산업혁명 시대 IT 융합 신기술의 교육적 활용 방안 연구. KERIS 연구보고. RR. 2016-7.

《 학위 논문 》

- 공희재(2015). 스캠퍼 기법을 적용한 포장용기디자인 수업이 창의적 표현력에 미치는 영향 : 중학교 3학년을 중심으로. 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김민경(2014). 예술적 표현의 메이크업과 의상 디자인을 위한 아이디어 발상 기법 : 현대미술사조를 중심으로. 경상대학교 대학원 석사학위논문.
- 김시내(2018). 소셜 미디어의 상호작용적 특성에 기반한 미술교육의 확장성 탐색을 위한 실험연구. 서울대학교 대학원 박사학위논문.
- 김영이(2017). 초등 미술교과에 나타난 디자인 요소를 활용한 발명교육 프로그램 개발 및 효과. 대구대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 김영채(2003). 창의력 개발: 교육용 워크북. 서울: 창지사.
- 김은하(2013). 스캠퍼(SCAMPER) 이론을 활용한 캐릭터 디자인 교육 연구 : 중등 미술 교과 과정. 부경대학교 대학원 석사학위논문.

- 박민경(2014). 디자인 수업에서 스캬퍼 기법 적용이 창의적 표현력에 미치는 영향 : K 예술 고등학교를 중심으로. 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 박선영(2018). 반 편견 미술교육 지도방안 연구: 캐릭터디자인을 활용한 창의적 문제해결(CPS)을 중심으로. 한양대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 백연경(2005). 스캬퍼(Scamper)기법을 활용한 발상지도가 디자인 수업에서 중학생들의 학습동기와 표현력에 미치는 효과. 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 변정은(2015). 스캬퍼(SCAMPER)기법을 적용한 명함디자인 수업이 창의적 표현력에 미치는 영향 : 중학교 2학년을 중심으로. 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 서혜연(2005). 창의적 발상기법을 적용한 미술과 수업지도방안에 관한 연구: 고등학교 1학년 과정을 중심으로. 전북대학교 석사학위논문.
- 신명희, 강소연, 김은경, 김정민, 노원경, 서은희, 송수지, 윤희영, 임호용(2014). 교육심리학, 서울: 학지사.
- 심지예(2019). 미술용어를 활용한 현대도자 감상 프로그램 개발 연구 - 중학교 미술교육을 중심으로 - . 경희대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 양상미 (2014). 스캬퍼 기법을 활용한 과학수업이 창의적 사고 및 창의적 성향에 미치는 효과. 부산교육대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 용재현(2008). 스캬퍼 기법을 활용한 디자인수업이 창의적 표현력에 미치는 영향 : 초등학교 5학년을 중심으로. 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 유미라(2007). 창의적 사고 기법을 활용한 초등학교 미술과 수업 방안 연구. 한국교원대학교 석사학위논문.
- 윤길근, 강진영(2004). 창의성 신장을 위한 교육방법. 서울: 문음사.

- 이경아(2010). 다양한 발상 사고를 활용한 디자인 문제 해결 지도 방안 연구.
경인대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 이백설(2008). SCAMPER 기법을 적용한 중학교 미술과 수업지도방안 연구.
경남대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 이송현(2014). 디자인수업에서 마인드맵과 스캠퍼 기법이 창의적 표현력에 미치는 영향 : 고등학교 1학년을 중심으로. 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 이슬기(2019). 창의성 함양을 위한 제로디자인 수업에 관한 연구. 국민대학교 대학원 석사학위논문.
- 이재정(2015). 지기구조(紙器構造) 디자인 지도방안 연구 : 초등학교 6학년을 중심으로. 서울대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 임선주(2015). 중등교과과정에서 융합적 사고발달을 위한 디자인교육모형 연구 : 피아제의 인지발달론을 중심으로.
- 임준희(2017). 미술·과학 통합수업을 통한 캐릭터 디자인 지도방안. 서울대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 전수현(2015). 창의성 신장을 위한 초등미술교육 프로그램 연구. 시네틱스 기법을 중심으로, 제주대학교 대학원 석사학위논문.
- 정유주(2015). 창의·인성교육을 위한 고등학교 건축디자인 수업방안. 숙명여자대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 조은영(2015). 미술수업에서 스캠퍼와 마인드맵의 적용이 창의적 표현력에 미치는 영향 : 초등학교 5학년 명함디자인 수업을 중심으로. 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 정스런(2012). 스캠퍼(SCAMPER)기법을 활용한 창의적인 디자인 교수·학습 연구. 공주대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 조정화(2013). 창의적 발상을 위한 발상법 유형과 좌·우뇌 활용에 관한 연구.

단국대학교 석사학위논문.

조혜영(2009). 디자인 수업에서 스캬퍼 기법의 활용이 고등학교 2학년 학생들의 학습동기와 표현력에 미치는 영향. 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문.

하수정(2015). 중학생의 발상능력 증진을 위한 스캬퍼(SCAMPER)기법의 활용에 관한 연구. 경북대학교 대학원 석사학위논문.

한은미(2018). 귀납적 사고법을 적용한 시각문화미술교육이 미디어 리터러시에 미치는 영향 : 초등학교 6학년을 중심으로. 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문.

황서연(2018). 문제중심학습을 적용한 환경미술 수업이 생명존중 의식에 미치는 영향 : 초등학교 6학년을 중심으로. 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문.

황윤정(2014). 고등학교 1학년 디자인 수업에서 발상법이 창의적 표현력에 미치는 영향 : 마인드맵과 스캬퍼 기법을 중심으로. 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문.

OECD(2005). The definition and selection of key competencies: Executive summary. Paris: OECD.

Herbert P. Ginsburg and Sylvia Opper(2009). 피아제의 인지발달이론, 서울: 학지사.

《 참고사이트 》

Naver 지식백과, <https://terms.naver.com/>

ABSTRACT

A Study on the Development of Instructional Methods to Improve Creativity through the SCAMPER Technique in Secondary Art Education: Focusing on Public Service Advertisement Designs

Ye jin Lee

Fine Arts Education Major
Graduate School of Education
Sungshin University

Modern society has transformed from an industrial and knowledge-based society to the era of the 4th industrial revolution. The concept of the 4th industrial revolution, which was brought up by Klaus Schwab at the World Economic Forum, is having a rapid effect across society and culture. In fact, the emergence of artificial intelligence robots in the 4th industrial revolution has led to the replacement of a significant number of jobs through mechanization and automation. Accordingly, it is expected for schools to help adolescents develop creative thinking skills so that they can be prepared for the future, respond to the rapidly changing society in a flexible way, and be equipped with the ability to create something new. For the improvement of flexibility and creativity of youth, the 2015 revised curriculum aims to nurture creative and well-rounded talent. In reality,

however, specific programs or techniques in textbooks are not being used. Although the curriculum pursues developing various core competencies as well as nurturing creative and well-rounded talent, concrete and specific details are not being covered in each textbook. Against the backdrop, this research aims to develop a program to improve the creativity of students that is applicable in reality.

The purpose of this research is to provide a teaching method and guidance for middle school teachers by developing a creativity improvement program using the SCAMPER thinking technique and ideas; specifically, it is to redesign posters of public service advertisements. This study is expected to be helpful for middle school students in widening their perspectives of the world, and overcoming stress from art class, which is focused on expression. In this regard, this research developed a teaching method for creativity improvement that is applicable to art education, which is helpful for adolescents to improve their creativity. By developing a teaching method for creative redesign of public service advertisements focusing on the SCAMPER thinking technique, which is an artificial idea among various methods for the improvement of creativity, this research tried to suggest a teaching method for middle school students. Chapter 1 states the purpose and necessity of the research as well as the contents and methods, and preceding studies and limitations are discussed. Chapter 2 is the analyses of creativity and art education for adolescents and provides creativity and the process of art education; the type of creative thinking technique – SCAMPER technique – is explained; and the importance of visual culture art education is demonstrated. Chapter 3 explains the

teaching method program for redesign of creative public service advertisements and how they are developed by focusing on the SCAMPER thinking technique. The program is designed with a total of 5 sessions.