



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](#)

교육학석사 학위논문

디자인 기초교육에 있어
비주얼 리터러시 교육방법에 관한 연구



부경대학교 교육대학원

디자인교육 전공

김 선 홍

교육학석사 학위논문

디자인 기초교육에 있어
비주얼 리터러시 교육방법에 관한 연구

지도교수 김 명 수

이 논문을 교육학석사 학위논문으로 제출함

2009 년 2 월

부경대학교 교육대학원

디자인교육 전공

김 선 홍

김선흥의 교육학석사학위논문을 인준함

2009년 2월



주심	김철수 (인)
위원	김선화 (인)
위원	김명수 (인)

목 차

ABSTRACT

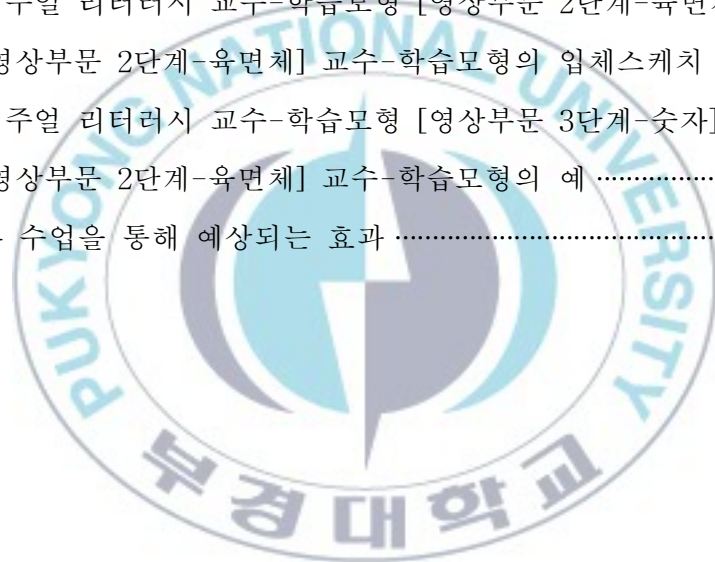
I. 서 론	1
1. 연구의 필요성 및 목적	2
2. 연구의 내용 및 방법	3
3. 연구의 범위 및 제한점	4
II. 이론적 배경	6
1. 리터러시와 비주얼 리터러시의 이해	6
가. 리터러시	6
1) 리터러시의 개념과 분류	6
나. 비주얼 리터러시	10
1) 비주얼 리터러시의 개념	10
2) 비주얼 리터러시와 디자인교육	15
2. 비주얼 리터러시를 위한 기본 시각 요소	18
가. 기본 시각 요소에서의 차원	18
1) 기본 시각 요소의 개념	18
2) 차원(Dimension)	20
III. 비주얼 리터러시 교육을 위한 조사	22
1. 비주얼 리터러시 교육을 위한 실태 조사	22
가. 1차 기초 설문 조사	22
1) 기초 설문 조사 대상	22
2) 기초 설문 조사 내용 및 결과	24

3) 기초 설문 조사 해석 및 평가	30
나. 2차 심층 설문 조사	31
1) 심층 설문 조사 대상	31
2) 심층 설문 조사 내용 및 결과	32
3) 심층 설문 조사 해석 및 평가	34
 IV. 디자인 기초 교육에 있어 비주얼 리터러시 교육 프로그램 제안	35
1. 교육 프로그램의 구성	36
가. 교육 프로그램 모형(3가지 1단계)	37
나. 수업 진행 및 학습 활동(3단계)	40
2. 디자인 기초교육에 있어 비주얼 리터러시 교수-학습 모형	39
가. 세부 교수-학습 지도 안	42
3. 교육적 기대 효과	49
 V. 결 론	51
참고 문헌	53
부록, 설문지	

[표 목 차]

<표1> 리터러시 구분	7
<표2> 표상으로서의 리터러시 구분	7
<표3> 비주얼 리터러시의 개념정의(연대순)	11
<표4> 비주얼 리터러시의 정의들의 범주화	12
<표5> 디자인 리터러시 프로세스	16
<표6> 설문대상 학교 및 인원과 응답 회수율	23
<표7> 교사연령	24
<표8> 교직경력	24
<표9> 교사자격증 종류	24
<표10> 실무와의 연관성	25
<표11> 선행학습 관련	25
<표12> 기초수업 시 중점사항	25
<표13> 실습과제 평가 시 중점사항	25
<표14> 조형능력과 연관성	26
<표15> 비주얼 리터러시를 활용한 수업의 효과	26
<표16> 대상 학년	26
<표17> 학년 분류	27
<표18> 호감도 조사	27
<표19> 실무와의 연관성	27
<표20> 작업 시 가장 힘든 점	28
<표21> 가장 중요한 능력	28
<표22> 주제에 적합한 아이디어 발상	28
<표23> 시각화과정-표현 대상 구성능력	29
<표24> 비주얼 리터러시와 표현능력향상	29

<표25> 비주얼 리터러시와 작업물 완성도	29
<표26> 심층 설문 대상 학교 및 인원과 응답 회수율	31
<표27> 능력 향상 도움 정도(%)	33
<표28> 비주얼 리터러시 교육을 위한 프로그램 구성	36
<표29> 건축부문 1단계 예	37
<표30> 영상부문 1단계 예	36
<표31> 포스터부문 1단계 예	39
<표32> 비주얼 리터러시 교수-학습모형 [영상부문 1단계-‘질서’]	42
<표33> [영상부문 1단계-‘질서’] 교수-학습모형의 입체스케치 예	44
<표34> 비주얼 리터러시 교수-학습모형 [영상부문 2단계-육면체]	45
<표35> [영상부문 2단계-육면체] 교수-학습모형의 입체스케치 예	46
<표36> 비주얼 리터러시 교수-학습모형 [영상부문 3단계-숫자]	47
<표37> [영상부문 2단계-육면체] 교수-학습모형의 예	48
<표38> 본 수업을 통해 예상되는 효과	49



[그림 목차]

<그림1> 2차원 화면에서 표현된 입체	20
<그림2> 입체와 시각적 연상	20



A study on the Instructional Method of Visual Literacy in Basic Education of Design

Sun Hong, Kim

Graduate School of Education
Pukyong National University

Abstract

Nowadays, the generation of communication based on IT Technology is going through a generation that visual media are largely duplicated and produced due to the expansions of the information and knowledge.

With the rising concerns about the social meaning and function owing to changing media, these days, there is a need for searching the plan for accurately understanding visual media. Importance of cultivating practical ability which can help students to be accustomed to changing society is more emphasized than just teaching curriculums in design education which reflect modern society and culture.

In order to deal with periodic and social needs and changes of education, this study wants to suggest 'Visual Literacy Education

in Basic Education of Design in Vocational Highschool for training specialized labor.

This study is as follows.

First, this study defines the concept of Visual Literacy as a basic education of design, examines involved scholarships and former studies, and uses steps of the visual perception, analogizing words(Visual Literacy), expansion through the 3-D sketch, choice for critical acceptance and combination for application (Visual Literacy) as constituent elements of Visual Literacy to adapt to this study program.

Second, through questions, this study analyzes necessity for 'instructional method of visual literacy in basic education of design' by assaying environment of education of teachers and students.

Third, this study is for overcoming the limitation of superficial expressions, makes a detailed plan of 3kinds-3steps design study models by using 3-dimensional expression and thought for the students who study design in vocational highschool. And then study is divided into steps of teaching-learning and point of view of appraisal.

Last, this study arranges effects of design education program by using Visual Literacy and shows suggestions.

The results and implications from the study are as follows.

To improve Visual Literacy for basic education of design of vocational highschool students.

First, utilizing much information through the visual media is effective for making good idea and diversification of views in Design.

Second, improving and applying education which is changing 2D Visual Literacy Education to 3D helps basic ability of design to be improved and its expansion and makes students to be more active.

Third, students can get a higher creativity, an ability of solving problems, and a 3-dimensional basic ability of design which can actively confront the modern design environment changing day by day.

Fourth, through a variety of design material as examples in our

lives, making the quality of design education better and raising the ability of visualization can give the chance to do new and creative works beyond the existents and can bring the joy of creation.

Fifth, through 3kinds of education(architecture, video, poster), a method of study which is suitable for each basic class of design can be chosen, and through 3 steps of study(word, sentence, abstract speech), formative ability can be improved by depicting a word to a sentence or a word to a abstract speech.

This program has been developed to cause the motivation of study as well as to elevate abilities of visual recognition, critical acceptance, proper application, active produce, and creative formation.

But, there are still several problems which have to be solved for setting basic education of design with Visual Literacy.

For this, first, it is needed that the education which is orderly and connected and also needed the inclusive goal and contents concerning basic education of design which is using Visual Literacy.

In the classroom, the training system for teachers that can

prepare the future about environmental changes in information society and design education should be activated.

If the education plays a roll that can prepare in advance and manage to the problems that will take place in the future, the necessity of education for designers having Visual Literacy which can actively prepare can never be over-emphasized.



I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

최근 미디어의 빠른 변화에 따른 사회적 의미 및 역할에 대한 관심이 커지면서 미디어를 올바르게 이해하고 수용하며 활용할 필요가 있다는 인식이 크게 확대되고 있다. 이미지의 홍수 속에서 비주얼 중심의 커뮤니케이션이 차지하는 비중이 확대되고 있는 요즘 “시각적 이미지를 읽고 쓸 수 있는 능력”인 비주얼 리터러시(Visual Literacy)의 중요성은 더욱 확대되고 있으며, ‘디자인 기초교육에 있어 비주얼 리터러시(Visual Literacy) 교육방법’은 기존 교육환경의 확장을 가져올 수 있는 방법으로 학생의 개별학습 지도와 학습능력을 향상시킬 수 있는 실용적 방안으로 제시되고 있다.

지금까지 여러 종류의 리터러시가 시대적, 사회적 요구에 따라 대부분 단편적이고 제한적으로 실시되어 오고 있으나 디자인 교육에 있어 기존의 교육과 더불어 학생들이 자기 주도적이고 창의적인 수업이 되게 하기 위해 접근하고, 분석하고, 평가하고, 발산하는 능력인 리터러시를 시대적 요구와 우리나라 디자인 교육환경에 맞게 적용할 필요가 있다고 하겠다.

오늘날 우리교육은 초등학교 때부터 주입식의 글을 읽고 쓰는 교육에만 길들여진 나머지 시각적인 심상을 기르는 훈련은 등한시 해왔던 것이 현실이다. 창의적인 교육보다는 얼마나 더 논리적인 머리로만 공부해야 성공적인 삶을 추구할 수 있는지에 치중된 교육이라 할 수 있다. 전반적인 교육 현실이 이러 하다 보니 더 창의적인 능력이 바탕이 되어야 할 디자인분야에서도 여전히 표현을 위주로한 입시 위주의 교육만을 주입 해왔던 것이다. 디자인이란 분야는 모든 문제에 정답이 있는 것도 아니고, 개성 없는 획일화된 교육으로는 결코 창조적인 작업물이 나올 수 없는 분야이다. 또한 삶의 수준이 향상되어지면서 세계의 디자인과 어깨를 나란히 하기위해

서는 우리 시대에 맞는 경쟁력을 갖춘, 창조적인 능력이 지향된 교육이 절실한 때이다.

이러한 현실 속에서 교육적으로는 그 내용이 실용적이고 학생들에게 의미 있는 교육으로서 ‘비주얼 리터러시’를 활용한 교육방법은 디자인이 형식적 표현에 머물지 않고 실제 학생들에게 어떠한 주제가 있을 때 어떠한 방법으로 그 문제에 접근할 수 있는지, 그 방법론적인 접근 방법을 제시함으로써 시각적 인지능력과 적절한 활용 및 제작능력, 비판적 수용능력의 향상으로 창의적인 조형능력이 학습되어야 할 것이다.

디자인교육이란 단순히 디자인을 이용할 수 있을 뿐만 아니라 이를 사고의 도구, 탐구의 도구, 커뮤니케이션의 도구로 활용할 수 있도록 교육시키는 것이다. 교육이 미래에 닥칠 문제들에 대해 미리 준비하고 대처할 수 있는 역할을 맡고 있다고 볼 때, 오히려 능동적으로 대처할 수 있는 비주얼리터러시를 갖춘 디자이너 양성을 위한 디자인기초교육의 필요성은 아무리 강조해도 지나치지 않을 것이다.

2. 연구의 내용 및 방법

본 연구는 전문계 고등학교 디자인과 1, 2학년을 대상으로 ‘디자인 기초 교육에 있어 비주얼 리터러시(Visual Literacy) 교육방법’을 모색하고자 하는데 목적을 두고 시각이미지에 대한 올바른 이해와 훈련을 통한 비주얼 리터러시 능력 향상이 디자인기초 교육에 얼마나 효과적인지 알아보기 위하여 다음과 같은 내용으로 연구하고자 한다.

첫째, 디자인 기초 교육으로의 Visual Literacy 개념을 정리하고 관련 학문 및 선행연구들을 검토하여 인지 단계, 유추·활용 단계, 입체스케치를 통한 제작 단계, 비판적 수용을 위한 선택 단계, 조합 및 결합의 적용 단계를 본 연구의 프로그램에 적용할 비주얼 리터러시 교육의 구성요소로 채택하였다.

둘째, 설문을 통한 교사 및 학습자의 교육환경 분석으로 ‘디자인 기초 교육에 있어 비주얼 리터러시 교육방법’에 대한 필요성을 분석하였다.

셋째, 전문계 고등학교 디자인과 학생들을 위한 평면적 표현 중심 한계를 극복하고 입체적 사고와 표현을 활용한 3가지(영상, 포스터, 건축) 3단계(기초연습, 기초응용, 기초활용)의 디자인 수업 모형을 구안하고, 이를 교수-학습 과정 안과 평가관점으로 나누어 작성하였다.

마지막으로 Visual Literacy를 활용한 디자인 교육 프로그램이 미치는 효과를 정리하고 시사점을 제시하였다.

3. 연구의 범위 및 제한점

본 연구를 준비하면서 우리나라 중고등 디자인 교육과정에 있어 비주얼 리터러시를 다룬 연구 대부분은 단순히 이미지를 해석하는 수준으로 체계적이지 못했으며, 그 범위 역시 중등단계 미술과목 디자인부분의 감상에서 주로 다루어지고 있었다.

이것은 1)제7차 교육과정 내 국민공통기본 교육과정에서 디자인이 미술과목 속에 포함되어 중등단계과정 (1학년부터 10학년까지의 과정 중 7, 8, 9, 10학년, 즉 중학교 1, 2, 3학년과 고등학교 1학년)에서 다루어지고 있기 때문이었으며 고등학교 2, 3학년과정은 선택, 심화의 단계로 분류되어 기초 조형교육, 아이디어 발상과 표현, 비주얼 커뮤니케이션, 시각언어 교육 등의 연구로 다루어지고 있었으나, 포스터나 팹키지, 타이포 등의 디자인 결과물 도출과정에 치우쳐 디자인 기초실습교육의 비중이 상대적으로 적게 다루어지는 것으로 보여 진다.

정향진의 '중등단계 디자인교육의 성취기준 및 평가기준 개발연구'에서 우리나라 디자인교육과정의 논의 점을 살펴보면 미국과 영국의 디자인 교육과정에 비해 우리나라의 경우 제7차 교육과정에서 디자인 영역은 '표현' 부분이 더 강조되는 성향이 있으며 이것은 고등교육 단계의 디자인교육의 전문기초교육으로서 기여하지 못한다. 또한, 고등교육으로 연결될 때 중등단계 디자인 교육의 고유한 역할과 가치를 가지면서 통합적 디자인교육으로 심화 될 수 있도록 고려되어야 한다고 주장했다.

미디어의 생산물인 다양한 시각적 메시지를 올바르게 이해하고 인식하며 해석하여 실생활에 의미 있게 활용하고 스스로 제작, 분석, 평가하여 다른 사람과 의사소통을 할 수 있는 능력을 키우는 일은 장기적이며 단계

1) 디자인산업발전기획단, <참여정부 디자인산업 발전 전략> (서울:산업자원부, 한국디자인진흥원, 2004),P15-20 참조

적으로 키워져야할 문제임으로 그 중요성을 두고 볼 때 국민공통과정에서의 기초수준에서 변화, 발전하고 실무교육과 연계하기 위한 디자인기초교육이 실시 될 때 그 가치가 있는 것으로 보여 진다.

따라서, 본 연구의 범위 설정에 있어 디자인 교육에 새로운 변화를 요구하고 있는 현실을 반영하고, 다가올 미래에 대한 대처 방안으로 디자인 교육과 산업현장의 실용적 연계를 위한 새로운 디자인기초교육으로의 본 연구에서는 대표적 분야인 영상, 포스터, 건축 3분야로 그 범위를 한정하고 기초연습, 기초응용, 기초활용의 3단계 학습방법을 구성하였다.



II. 이론적 배경

1. 리터러시와 비주얼 리터러시의 이해

가. 리터러시

1) 리터러시의 개념과 분류

리터러시(Literacy)라는 용어는 문학에서 문자 리터러시(Verbal Literacy)라는 용어로 문자를 읽고 쓰는 능력으로 처음 사용되었다. 그러나 우리의 생활환경이 테크놀로지와 문자와 이미지가 결합하여 멀티미디어화 되면서 리터러시는 다양한 이름으로 불리기 시작하였다. 멀티미디어, 디지털 정보의 통합적 특성으로 다중적인 의미를 지닌 리터러시 용어가 등장하게 되었고, 언어 리터러시를 비롯하여 비주얼 리터러시, 텔레비전 리터러시, 컴퓨터 리터러시, 네트워크리터러시, 정보 리터러시, 디지털 리터러시 등이 여러 학자들에 의해 다시 세분화 되며, 미디어 교육에 의한 리터러시는 시간이 지날수록 그 종류가 많아지고 범위가 커지고 있다.

캐슬린 타이너(Kathleen Tyner)는 각 학자들의 정의를 바탕으로 각 리터러시의 개념을 크게 두 가지 축으로 분류하여 명료화시켰다. 하나는 정보화 사회의 새로운 기술에 대한 일반적인 습득과 관련한 '도구 리터러시(Literacy of Tool)'로써 컴퓨터 리터러시, 네트워크 리터러시, 테크놀러지 리터러시 등이 포함된다. 다른 하나는 교육의 문제와 관련된 '표상의 리터러시(Literacy of Representation)'로써 정보 리터러시, 비주얼 리터러시, 미디어 리터러시 등이 있다²⁾ 이러한 타이너의 리터러시 개념 분류는 21세

2) Kathleen Tyner, 김효숙, 디지털 세계의 리터러시(1998), 6장 92~102
<http://cafe.naver.com/skwon.cafe> 번역본 참조

기의 미디어 교육은 도구 사용으로서의 리터러시를 기반으로 표상으로서의 리터러시가 실시되어야 하며, 도구를 자유롭게 사용할 수 있어야 하지만, 도구사용법을 익히는데 그친다면 마치 기능공을 기르는 것과 같다고 하였다. 위 구분을 정리하면 <표1>, <표2>와 같다.

<표1> 리터러시의 구분

구 분	내 용
도구 사용 리터러시 (tool literacy)	테크놀로지를 기반으로 한 컴퓨터, 네트워크 등 도구를 사용하는 기술,
	즉 새로운 기술 활용
표상으로서의 리터러시 (literacy of representation)	정보나 영상 메시지 등 새로운 도구로 메시지를 창출 또는 창출된 메시지를 해석 능력

<표2> 표상으로서의 리터러시 구분

표상으로서의 리터러시 (literacies of representation)	
Media Literacy	• 미디어는 어떻게 작용하는지, 어떻게 의미를 만들어내는지, 어떻게 조직되는지, 어떻게 현실을 구성하는지에 대한 이해와 흥미를 높이는 것을 목적으로 하는 교육
Information Literacy	• 정보의 필요성에 대해 인식하고 정보에 접근하여 적합한 정보원을 찾을 수 있을 뿐만 아니라 정보의 질을 평가, 조직하여 효과적으로 이용할 수 있는 능력이 정보 리터러시 (교육공학용어사전)
Visual Literacy	• 다양한 미디어 안에서 효과적으로 의사소통하기 위하여 이미지를 이해하고 창조하는 능력(Considine, 1986) • 이미지를 이해하고 사용하고 이미지의 관점에서 배우는, 즉 시각적으로 생각하는 능력 (Horton, 1982) • 언어를 읽고 쓰는 능력처럼 시각적 메시지(내용)를 이해하는 이해능력이며, 원하는 시각 메시지를 구성할 수 있는 구성 능력(교육공학용어사전)

매체의 도입과 그 변화에 따라 여러 가지 리터러시 개념들이 등장하게 되는데, 몇 가지로 열거하면 구체적으로 다음과 같다.

1492년 구텐베르크³⁾(Gutenberg, Johannes)에 의해 활자 인쇄술이 소개된

이래 오늘날에 이르기 까지 500여 년이 넘도록 학교교육에서는 인쇄 매체를 중심으로 한 읽기와 쓰기의 ‘언어 리터러시(Verbal literacy)’가 중심교과 내용이 되어왔다.

1920년대 이후에는 영화가 등장하고, 일반인의 관심의 대상이 되면서 영상 이미지를 올바르게 읽고 해석하는 것에 관한 ‘비주얼 리터러시(Visual literacy)’가 등장하기 시작하였다. 하지만 비주얼 리터러시도 처음에는 언어를 사용할 때에 문법이 있듯 시각 언어를 사용할 때도 따라야할 문법이 있다는 것을 인식하지 못했다. 이러한 시각적인 사고의 인식은 이후에 1960년대가 되면서 비주얼 리터러시는 이미지를 이해하고 사용할 수 있는 능력이며 이 능력에는 사고, 학습, 그리고 이미지로 표현할 수 있는 능력까지 포함된다고 보았다⁴⁾

이어서 나온 TV는 ‘텔레비전 리터러시(TV literacy)’⁵⁾, 1979년 정보화의 물결을 타고 소개된 PC는 ‘컴퓨터 리터러시’라는 새로운 리터러시를 낳았다.

1990년대에 들어서면서 정보통신 테크놀로지의 발달로 ‘네트워크 리터러시’(에듀넷을 통한 인터넷교육), ‘정보 리터러시’, ‘테크놀로지 리터러시’, ‘디지털 리터러시(1997) 등이 거론되고 있다.⁶⁾

이미 선진국에서는 미디어 교육이 초등학교의 저학년에서부터 실시되고 있다. 우리나라 에서는 1960년 말부터 텔레비전이 일반화되기 시작했으나 텔레비전 리터러시를 교육하는 과정은 찾아 볼 수 없었으며 시각리터러시는 거론이 되지도 못한 상태였다. 다만 컴퓨터 리터러시가 초, 중, 일반계 고등학교에서 본격적으로 실시된 것은 제 5차 교육과정부터이며, 제 6차 교육과정에서 컴퓨터에 관한 교육은 더욱 강화되어 독립 과목으로 실시되고 있다.

우리나라 에서는 언어 리터러시와 컴퓨터 리터러시가 진행되어 왔을 뿐, 다른 리터러시 교육이 실시되지 않았으며 현재 단계적으로 실시되고 있는 제7

3) 1397년 (독일) - 1468년, 1452년 ~ 1455년 42행성서 인쇄, 금속활자 고안

4) 한정선(2000), 미디어 교육의 새로운 해석과 접근, 교육공학연구, 제16권 p45

5) 김영주(1987), 미디어 리터러시(Media literacy) 교육, 교육공학연구, 제3권 1호 p13-18

6) 한정선(2000), 21세기 교사를 위한 멀티리터러시, 교육과학연구 제31권 3호 p30

차 교육과정에도 포함되어 있지 않다.

사실 비주얼 리터러시는 모든 리터러시 프로그램에 적용되고 있기 때문에 현대사회의 다양한 환경을 이해하기 위한 비주얼 리터러시에 관한 이해는 기본이 된다고 할 수 있다.

나. 비주얼 리터러시

비주얼 리터러시가 교과과정에 포함 되지 못한 것은 언어를 구사 할 때 지켜야할 문법이 있듯이 시각 언어를 사용할 때에도 따라야 할 문법이 있다는 것을 의식하지 못하였기 때문이며 언어와 시각의 차이를 인식하지 못 한데 기인한다.⁷⁾ 말을 하면서 사고한다는 것은 당연한 과정이라고 인정하지만 ‘보면서 사고 한다’고는 대부분 의식하지 못하며, ‘시각적으로 사고 한다’고 생각하지 않고 지각과 사고를 별개의 것으로 분리하여 생각한 것도 비주얼 리터러시가 보편화 되지 못한 또 하나의 원인이 될 것이다.

1) 비주얼 리터러시의 개념

‘비주얼 리터러시’란 시각적 대상을 바르게 읽고 쓰는 능력이다. 다시 말하면 시각적인 매체를 해독하고 제작하는 능력인데, 시각미디어를 비판적으로 분석하고 평가하며 인식하고 창조하는 능력이라 규정할 수 있다.

그러나 비주얼 리터러시의 개념은 미디어 환경이 변화하는 시기에 따라, 각 나라의 특성에 따라, 연구하는 학자에 따라 다소 다르게 정의하고 있다.

따라서 디자인 리터러시의 개념을 정리하기 위하여 먼저 김미숙 (2006,p6)이 정리한 ‘비주얼 리터러시 개념 정의’에 다른 학자들의 개념 정의를 삽입하여 연대순으로 정리 한 표를 재인용하였다.

7) 이정립(2000), 수용자의 비주얼 리터러시에 관한연구 p15

<표3> 비주얼 리터러시의 개념정의(연대순)⁸⁾

학자 및 관련기관	‘Visual literacy’의 정의
IVLA 7) (internstional Visual literacy association) (1968)	IVLA는 공식적으로 Visual literacy를 다음과 같이 정의했다. 1. Visual literacy는 다른 감각적인 경험들과 관여해서 보는 것을 통해서 한 인간을 발달시킬 수 있는 시각적인 능력에 대한 일련의 그림이다. 2. Visual literacy는 시각적인 상징들 즉 그림들과 함께 커뮤니케이션을 해석하고, 시각적인 상징들의 도움으로 뉴스를 생산하는 습득되어진 숙련된 능력이다. 3. Visual literacy는 구두 언어에 있어서 이미지적인 것을 번역하고 또는 그와 반대로 이미지적인 것을 구두 언어로 번역하는 숙련된 기능이다. 4.. Visual literacy는 시각적 미디어에 있어서 시각적인 정보들을 이해하고 평가하는 숙련된 능력이다.(전개서, 비교 Pettersson, p. 222)
Ausber & Ausburn (1978, p. 293)	Visual literacy는 타인과의 의사소통을 위해 시각적인 생산물을 이해하고 그것을 활용하는 것을 개인에게 가능하게 하는 일련의 숙련된 능력으로서 정의되어진다.(Pettersson, 1994, p. 217)
Heinich, Molenda & Russell (1982, p. 62)	Visual literacy는 시각적 메시지를 정확하게 해독하고 그러한 메시지를 창조하는 학습된 능력이다.(Pettersson, 1994, p. 104)
Hortin/Braden, 1982, p. 169	이미지의 이해, 활용하는 능력이다. 또 이미지적인 개념들로 표현하고 생각하고 학습하는 능력이다(pattersson, 1994, p. 218)
Considine (1986, p. 38)	Visual literacy는 효과적으로 커뮤니케이션하는 능력이다. 이는 비판적 시청기술로서 다양한 시각 메시지를 분석 이해를 넘어서 읽기와 쓰기의 능력을 포함한다. 시각 이미지의 생산과 해석을 할 수 있어야 한다, 다양한 미디어의 그림을 이해하고 구성하는 능력과 관련한다.(안정임, 디지털시대 미디어 교육 제도화의 필요성과 방향)
Lacy (1987, p. 46)	Visual literacy는 시각적 메시지를 인식하고, 분석하고, 평가하고 그리고 생산하는 능력으로서 정의되어질 수 있다.(전개서)
Curtiss (1987, p. 3)	Visual literacy는 어떠한 미디어에 있어서도 시각적인 진술의 커뮤니케이션을 이해하는 능력이며, 적어도 한 시각적인 미디어로 자기 자신을 표현하는 능력이다. 그것은 작품을 생산하는 문화적인 문맥상에서 주제내용과 의미를 이해하고, 작품의 구문론적 구성과 문체상의 원리를 분석하고,작품에 대한 수련된 미적인 장점들을 평가하며, 직관적으로 형태를 이해하고 또한 작품의 상호작용적이고 상승 작용적인 성질을 파악하는 능력을 수반한다.(Seel, p. 104)
Moore & Dwyer, 1994, p. 25	이미지의 이해(읽기), 활용(쓰기), 이미지로 사고하고 학습할 수 있는 능력이다.(안정임, 디지털시대 미디어 교육 제도화의 필요성과 방향)
황연주	여러 가지 미디어의 시각적인 생산물이나 메시지를 올바르게 이해하고 인식하며 해석하고 그것을 실생활에 의미 있게 활용하고 스스로 제작하고 분석하고 평가하고 다른 사람과 의사소통 할 수 있는 능력이다.

8) 김미숙(2006), 초등학생 비주얼리터러시 향상을 위한 시각적 미디어 활용 프로그램 개발, p6 <표2-1>재인용

<표3>에서의 정의를 비교해보면 각각 요구하는 능력과 범주의 차이는 있으나 좀 더 크게 비주얼 리터러시의 구성요소로 나누어 보면 공통적인 요소를 찾을 수 있다. 그래서 <표3>에 나타난 학자들의 비주얼 리터러시 개념에 대한 정의를 범주화하여 구성한 황연주⁹⁾의 표를 인용하였다.

<표4> 비주얼 리터러시의 정의들의 범주화

학 자 능력들의 범주화	IVLA	Ausburn& Ausburn	Heinich, Molenda & Russell	Hortin /Branden	Considine	Lacy	Curtiss
시각적인 메시지의 이해(verstehen)	○	○		○	○		○
인식(erkennen)	○			○		○	
활용 (verwenden)		○		○			
생산/제작 (produzieren / herstellen)	○		○		○	○	○
해석 (interpretieren)	○		○	○			
분석 (analysieren)						○	○
의사소통(kommu nizieren)		○					
평가 (evaluieren)	○					○	○
창의적인 조형능력							

<표4>를 분석하여 보면 학자에 따라 개념정의가 다르고 능력들의 범주화가 다른 것은 각각의 개념을 정확하게 금을 그어 구별할 수 있는 것이

9) 황연주(2001), 영상 정보화 시대에 대처하는 ‘비주얼 리터러시’교육, 한국미술교육협회 p146

아니고 서로 내포된 의미를 갖고 있는 것으로 보인다.

비주얼 리터러시의 구성요소에 대한 논의를 보면 다음과 같다.

헤이니히(Heinich)는 비주얼 리터러시 교육활동을 크게 해독(decoding)=수용(read)과 기호화(encoding)=제작(write) 두 영역으로 설명하였다.¹⁰⁾

해독은 시각적 이미지를 해석할 수 있는 능력으로 시각적 이미지를 해독하기 위해서는 이미지의 인지, 해석, 분석, 평가능력이 요구된다고 보았으며 기호화는 자기의 생각을 전달하는 시각적 이미지를 생산해 낼 수 있는 능력으로 창의적인 조형 능력을 바탕으로 시각적 이미지를 생산, 활용, 의사소통 할 수 있는 능력을 포함 할 수 있다.

다음으로 바이커와 란트워크(Bikkar S. Randhawark)가 1978년 정의한 것으로 비주얼 리터러시를 좀 더 구조적이며 구체적으로 접근할 수 있는 방안을 제공해 준다. ‘시각적 사고(Visual thinking)’, ‘시각적 학습(Visual learning)’, ‘시각적 의사소통(Visual communication)’의 개념으로 나누어 구분하였는데, 이는 ‘시각적 사고’는 무의식적이고 은유적인 사고를 의미하며, 그림, 기호, 상징적 이미지를 볼 수 있는 능력을 필요로 하는 인지와 이해의 통일체로 이루어져 있다. 우리는 이러한 시각적 사고를 통해 자신의 생각이나 느낌을 시각적으로 표현 할 수 있으며, 또한 시각적으로 표현된 정보를 이해할 수도 있다.

‘시각적 학습’은 이미지를 통한 학습을 의미하며, 이는 순수한 시각학습과 함께 다른 학습의 보조적 수단으로서의 시각 자료의 활용을 통해서도 이루어진다. 몰렌다(Molenda)와 러셀(Russell, 1982)에 의하면 ‘시각적인 것으로부터 배운다’는 것은 시각적인 메시지의 ‘구분’과 ‘해석’단계를 통해 이루어진다고 보았다.

‘시각적 의사소통’은 윌스만(Wileman)에 의해 이미지적이고 도해적인 상징들을 사용해서 생각을 표현하고, 학교 내외의 환경에서 사람들을 가르치

10) 김미숙(2006), 초등학생의 비주얼리터러시 향상을 위한 시각적 미디어 활용 프로그램 개발 p9

는 인간존재에 의한 시도'로 정의되어진다. 시각적 의사소통도 보통의 커뮤니케이션의 과정을 거치게 되는데 커뮤니케이션의 과정이란 송신자와 수신자가 매개를 통해 메시지를 전달하며 피드백의 과정을 거치는 것을 의미한다. 시각적 의사소통에는 메시지가 시각적 상징에 의해 이루어지는 것이다.¹¹⁾

앞서 살펴본 바를 종합하면 다음과 같다. 초기 비주얼 리터러시의 개념이 미디어 교육에서 시작 되었음에도 불구하고 시각적 메시지에 대한 이해와 표현을 위한 생산 제작능력이 다른 능력에 비하여 중요하게 다루어지는 능력으로 나타났으며 이러한 비주얼 리터러시의 세분화된 능력을 바탕으로 구성요소를 분석하여 본 연구의 비주얼 리터러시 교육 프로그램을 개발하는데 활용할 비주얼 리터러시 구성요소를 채택하는 기초 자료로 활용하였다.

본 연구에서는 인지 단계, 유추 활용 단계, 입체스케치를 통한 제작 단계, 비판적 수용을 위한 선택 단계, 조합 및 결합의 적용 단계의 다섯 단계를 비주얼 리터러시 교육의 구성요소로 채택하고 본 프로그램을 구성하고자 한다.

2) 비주얼 리터러시와 디자인교육

디자인은 예술(arts), 산업(industry), 커뮤니케이션(communication), 기술(technology)이 종합되어진 것이다. 결국 인간이 필요로 하는 모든 것들에서 디자인은 필연적인 위치를 차지하며 무엇인가를 기대하게 되는 것이다.¹²⁾ 그러므로 디자인 교육은 단순히 기업 생산체제의 제품이나 사물을

11) 황연주(2001), 영상 정보화 시대에 대처하는 '비주얼 리터러시'교육, 한국미술교육협회 p146~147

드로잉하거나 계획하는 차원을 넘어 인류 발전에 주도적 역할을 하는 역사적 사명을 안고 있는 것이다.

기존의 교육과정은 도상이나 문자텍스트로만 짜여진 정보와 지식의 암기나 기능을 익히는 교수학습과정이 끊임없이 반복되어져 왔다. 현재 전문계 고등학교의 디자인교육은 오늘날과 같은 멀티미디어 적이고 쌍방향적인 커뮤니케이션의 상황에 부적합하며, 다양한 감수성과 창조적 상상력의 구현을 요구하는 시대적 요구에 부응하기 어렵다. 이렇게 복합적인 새로운 시대적 요구를 반영하려면 창의력과 감성 및 매체해독과 표현능력의 함양을 위한 교육의 적극적 도입이 필수적이다.

비주얼 리터러시를 통한 디자인교육은 학생과 학생 자신을 둘러싼 환경을 주도적으로 변화 시킬 수 있다. 현실과 자아가 반응하여 문제점을 도출하고 해결해나가는 과정에서 창의력이 발생하며 학생은 자신 주변의 디자인에 대한 관심과 의문점을 발견하게 된다. 이러한 과정에서 디자인의 다양한 커뮤니케이션에 접근(access)하고, 분석(analysis)하고, 평가(evaluation)하고, 발신(dispatch)하는 능력인 디자인 리터러시(design literacy)¹³⁾가 학습에 중요한 역할을 할 것이다. 리터러시의 정의가 분석만으로 그치지 않고 정보발신능력을 포함한 것은 리터러시의 궁극적 목표가 인간의 주체성을 가지고 자신의 메시지를 발신하는 능력을 구현함으로써 기존의 지식을 넘어서는 다양성 있는 시민 사회를 실현한다는 사상을 반영하고 있기 때문이다.

12) Richard Buchanan 외(2002), 디자인담론, 조형교육, p 210

13) 스가야 아키코(2004), 미디어 리터러시, 커뮤니케이션북스, p26

<표5> 디자인 리터러시 프로세스

디자인 리터러시 프로세스		
시각적 사고 (Visual thinking)	접근 (access)	참가자의 다양한 관심과 능력에 따라 동기를 부여하는 학습 경험을 제공하는 것으로 학습자는 사물에 대한 다양한 접근 체험으로 이해와 인식이 가능하다. (시각적 인지 단계)
시각적 학습 (Visual Learning)	분석 (analysis)	미디어 내용물의 내용, 의도, 형식을 분석 하여 정보를 종합한다.(단어의 유추,활용 단계) 또한 학생들은 그들의 생각과 아이디어를 표현 하기 위해서는 조형원리, 다양한 표현수단과 표현 가능성을 직접 탐색하고 경험해야 한다. (입체 스케치를 통한 확장 단계)
	평가 (evaluation)	커뮤니케이션을 위해 시각적 미디어를 목적에 따라 활용하기 위해서는 숙련된 기술적인 기능이 요구되며, 필요에 따라 의미 있게 선택할 수 있어야 한다. (비판적 수용능력을 위한 선택 단계)
시각적 의사소통 (Visual Communication)	발신 (dispatch)	새로운 창의적 디자인 조형능력이 요구되는 단계로 시각미디어로부터 미적으로 승화된 매스 미디어를 생산해 내기 위해서는 창의적인 조형 능력이 요구된다. (활용능력을 위한 조합 및 결합의 단계)

앞서 제시한 비주얼 리터러시의 구성요소를 바탕으로 디자인 리터러시 프로세스를 재구성 하면 <표5>와 같다.

비주얼 리터러시 교육에서 질적으로 수준이 높은 창의적이고 독창적인 시각적 메시지를 제작하는 것은 디자인 교육의 전제조건이 되어야 할 것이다. 지금까지 디자인기초교육으로의 비주얼 리터러시가 소홀히 다루어 진 것은 비주얼 리터러시 교육이 디자인 교육의 관점에서 접근되지 못하고,

미디어 교육에서 출발하여 미디어의 병폐를 막기 위한 교육공학적 입장에서 접근되었기 때문이다. 이제 적극적으로 대처할 뿐만 아니라 질적으로 우수한 디자인을 생산하기 위한 경쟁력 있는 새로운 디자인기초교육 프로그램은 경쟁력을 갖춘 디자이너의 양성에 기여할 수 있을 것이다.

2. 비주얼 리터러시의 기본 시각 요소

가. 기본 시각 요소에서의 차원

1) 기본 시각 요소의 개념¹⁴⁾

비주얼 리터러시를 구성하는 것에는 앞서 살펴본 구성요소 외에 기본 시각 요소들을 들 수 있다.

점 (Dot), 선 (Line), 형태 (Shape), 방향성 (Direction), 명암 (Value), 색조와 채도 (Hue and Saturation), 질감 (Texture), 규모 (Scale), 차원 (1, 2, 3차원) 과 운동 (Dimension and Motion) 등이 비주얼 리터러시를 구성하는 기본 시각 요소들이다.¹⁵⁾

도니스 A. 돈디스(Donnis A. Dondis)는 시각 소통의 기본적인 문법을 제공하는 것을 시도한다. 그녀는 시각 과정의 몇몇 표현 용어들 또는 요소들을 사용하여 일련의 개념들에 영감을 더하는 것을 조절하려 했다. 이러한 시각 요소들은 시각적 이해의 영역에서 기본적인 재료들이다.

- 점(Dot)은 시각적 공간의 단위, 지점, 이정표를 지칭하는 기본적 단위이다.
- 선(Line)은 형태를 만드는 유동적인 요소로서 견고한 기술적인 계획과

14) 주희진(2006), 무대 영상을 위한 비주얼리터러시 프로젝트, p7~9 재인용

15) <http://www.pomona.edu/Academics/curserelevant/classprojects/Visual-lit/intro/intro.html>

스케치에 있어서 강약을 조절할 수 있는 요소이다.

- 형태(Shape)는 원, 사각형, 세모처럼 형태를 구성하는 변형, 조합과 2차원과 3차원의 변환과정에서 필요한 요소이다.
- 방향성(Direction)은 대각선, 수직선, 원형 등의 기본적인 형태의 특징들을 반영하고 이렇게 반영된 형태의 조합을 통해 움직임이 진행되는 것이다.
- 톤(Tone)은 물체를 통해서 우리가 보는 빛의 부재와 존재이다.
- 색(Color)은 이미지 안에서 색의 순도의 조합이 더해진 톤의 조합이다.
- 질감(Texture)은 시각의 표면적특징으로 광학적이고 촉각으로 느낄 수 있다.
- 규모와 비율(Scale & Proportion)은 이미지의 크기와 측정의 연관성이다.
- 차원과 움직임(Dimension & Motion)은 이미지의 암시와 표현을 의미한다.

그녀는 시각 메시지들을 해석하고, 시각 메시지들의 표현 방식을 통해 보여진 이미지의 심리 상태를 설명하기 위한 방법으로 게슈탈트 이론을 기반으로 한다.

그녀는 시각적인 방법 안에서 진행되어져 왔던 우리의 비시각적 감각의 입력에 대한 것들에 대해서 우리의 원론적 경험들이 광학적인 질감과 촉각적인 질감으로 완전히 인지할 수 없다고 한다. 그 경험들은 형식적이거나 인쇄 매체 등에 의해서 만들어진 질감일 뿐 아니라 그림, 사진, 영화 등의 매체들을 통해 만들어진 질감일 뿐이라고 한다. 이것은 우리가 무언가를 만질 때 이것은 만지는 것이 아니라 무언가는 보는 것이다.¹⁶⁾

본 연구에서 사용 되어질 3차원적 형의 인식에 있어서 화면에 놓여지는 물체의 차원이나 깊이감, 안정감 등을 가져오는 시각적 단서나 요인들은 그 외 여러 가지가 있다. 예를 들어 형태의 수직, 수평 등의 방향성, 질감, 크기와 비율, 투시도법, 빛과 그림자, 색 등이 그 것인데 본 연구는 디자인 기초 능력 향상을 위한 프로그램으로서 블랙과 화이트로 색상을 배재하고 기하학적인 기본

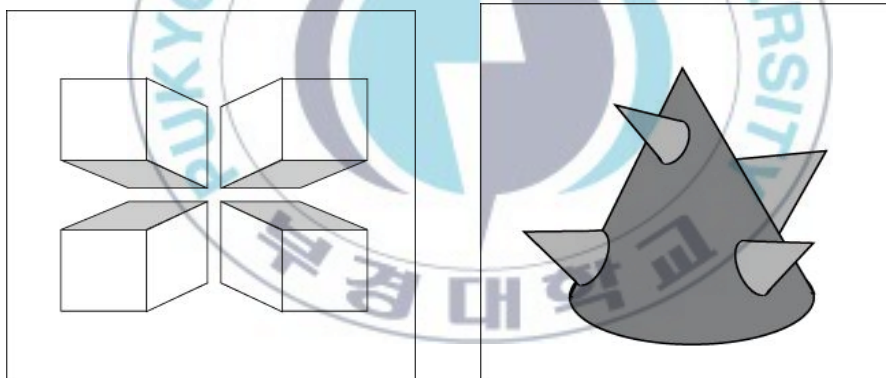
16) 주희진(2006), 무대 영상을 위한 비주얼리터러시 프로젝트, p7~10 재인용
<http://art.uwaterloo.ca/~ipederse/Dondis.htm>

형태를 만드는 언어의 단어 구성요소들을 분석하고 구조화하여 디자인 기초 교육으로서 비주얼 리터러시 능력을 향상 시키고자 한다.

2) 차원(Dimension)

우리는 어떤 3D 대상을 보았을 때, 그 물체를 잡을 수 있고, 그 물체의 외곽선을 따라 형태를 느낄 수 있고, 그 물체를 한 장소에서 다른 장소까지 움직일 수 있으므로 차원에 대한 인식을 할 수 있다. 차원에 대한 인식은 2D 이미지에서 원근법의 사용으로 공간감을 만든 것을 통해 알 수 있다. 이것은 2D 이미지 표현의 눈속임을 통한 3D효과를 보기 위함이다.¹⁷⁾

형은 면의 경계나 윤곽선의 형상에 의해 결정 된다. 즉, 면에 의해 형의 모양과 형태가 지각되는 것이다. 또한 면과 윤곽이 만나 입체를 이루기도 한다.¹⁸⁾



<그림1> 2차원 화면에서 표현된 입체 <그림2> 입체와 시각적 연상

우리는 다른 물체들과 함께 형태를 공유하고, 그 형태 안에서 생각하며, 소통한다. 또한 형태는 시각 암호로서 인지되어 질 수 있는데, 우리는 어떻게 그 시각 암호를 인지하는지, 어떻게 그 시각 암호가 문화적으로 정의된 것인가

17) 주희진(2006), 무대 영상을 위한 비주얼리터러시 프로젝트, p7~9 재인용

18) 시각적 이미지 읽고 쓰기 김윤배,최길열 공저 미담북스 p97

지를 언어로써 이해하려 한다.

조형 형태는 다른 시각요소들인 선, 색, 명암, 질감 등에 의해 결정되고 정의되어진 공간을 포함하고 있다. 그림 안에서 형태들은 2D안에 제한되어 있지만 그 형태들은 하나의 3D 물체의 형태로 인식될 수 있다.

형태를 읽음으로써, 우리는 우리가 보고 접하는 구체적인 형태들을 기하학적인 단위들을 근거로 한 보다 간단한 형태로 인지할 수 있다. 시각 매체 안에서 형태는 많은 방법들 안에서 결정된다.

기하학적인 기본 형태는 기본적인 단어 혹은 형태를 만드는 언어의 단어 구성요소들을 제공한다. 그것은 우리가 세상을 철저하게 조사하고 분석하고 구조화하는 것을 도와준다.

이미지를 구성하는 각각의 다른 형태들은 각각 다른 내용을 전달한다. 형태가 제공하는 각각의 내용들은 형태들 간의 끝없는 변형을 유도하고 서로 상호작용을 하며 우리의 호기심을 끊임없이 자극한다. 우리의 호기심에 의해 좀 더 가깝게 접근하여 관찰할 수 있는 형태에 대한 인식은 세상 속에서 우리의 인식과 깊게 연결되어 있다.¹⁹⁾

19) 주희진(2006), 무대 영상을 위한 비주얼리터러시 프로젝트, p20 재인용
<http://www.pomona.edu/Academics/cursereLATED/classprojects/Visual-lit/shape/shape.html>

Ⅲ. 비주얼 리터러시 교육을 위한 조사

1. 비주얼 리터러시 교육을 위한 실태 조사

가. 1차 기초 설문 조사

전문계 고등학교에서의 시각 언어 교육에 대한 실태 조사를 통해 ‘디자인 기초교육에 있어 비주얼 리터러시 교육방법’을 위한 프로그램 개발의 필요성 과 유익한 방향을 예측해 보고 설문 조사의 내용을 분석하여 활용함으로써 체계적인 프로그램 제안이 이루어 질 수 있도록 하기 위함이다. 또한 현재 전문계 고등학교 디자인 교사로 재직 중인 선생님들과 학생들의 일반적인 의식 수준을 파악하여 합리적인 방법을 모색해 보고자 한다.

1) 기초 설문 조사 대상

부산시내 전문계 고등학교 43곳(국립2/공립11/사립/30)²⁰⁾ 중 상업계열 디자인과 3개 학교에서 시각디자인 일반 수업을 받은 2, 3학년 학생176명 및 교사 17명, 안양에 위치한 근명여자정보고등학교 공업계열 상업디자인 학과에서 시각 디자인 기초 수업을 받은 2학년 학생 68명 및 교사 3명을 대상으로 실시하여 총 교사 20명, 학생 244명을 대상으로 그 결과를 분석하였다.

조사방법으로는 설문지 법을 사용하였고 우편 및 직접 방문으로 회수하는 방법으로 2008년 5월 8~ 14일과 10월 20~27일에 걸쳐 2차례 실시하였다. 조사 분석은 통계 프로그램 SPSS for Window 4.0을 이용한 빈도분석

20) 국가교육통계정보센터(2007), 교육통계연보, 전문계 고등학교 개황(1), <http://std.kedi.re.kr>

으로 결과를 도출하였으며, 그 결과를 기초분석, 디자인 기초교육에 대한 선호도와 호감도, 아이디어전개, 시각화과정, 비주얼 리터러시를 활용한 수업에 대한 의견으로 구분하여 조사하였으며, 설문조사의 대상학교명 소재지 및 인원과 회수율은 <표11>와 같다.

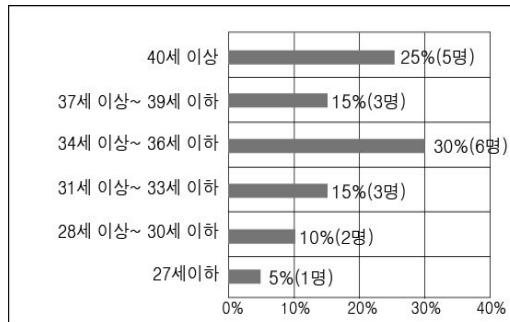
<표6> 설문대상 학교 및 인원과 응답 회수율

지역	학교명	소재지	교사	학생
부산	부산여자상업 고등학교	부산 수영구 망미1동 979-15	6	66
	계성정보고등 학교	부산 연제구 거제4동 643-162	6	42
	덕명정보여자 고등학교	부산 부산진구 전포3동 471번지	5	68
안양	근명여자정보 고등학교	경기도 안양시 만안구 안양5동 708번지	3	68
배 포 수			23	250
응답 회수율(%)			20(86.9%)	244 (97.6%)

위 표와 같이 디자인 교사 20명과 시각디자인과 학생 244명이 응답 하였으며 전체 설문 대상자에 관한 회수율은 96.7%이다.

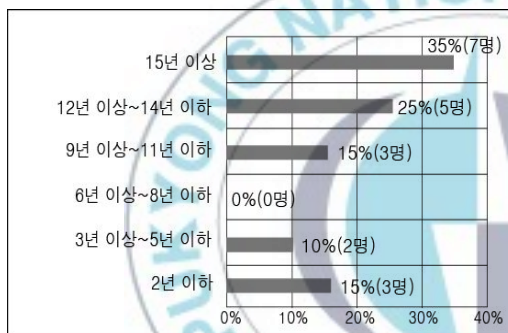
2) 기초 설문 조사 내용 및 결과

(1) 기초분석(교사)



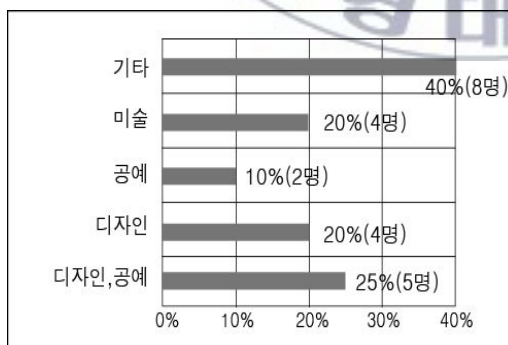
<표7> 교사연령

<표7>교사연령 조사에서는 34세이상~36세가 30%로 가장 많았으며, 40세 이상의 교사도 25%로 전체적으로 연령이 높은 것으로 나타났다.



<표8> 교직경력

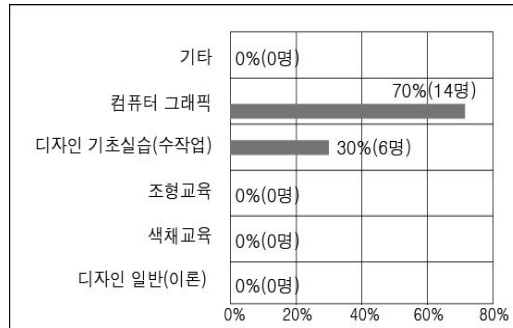
<표8> 교직경력 조사에서도 15년 이상의 교사가 35%로 연령 조사와 비례하여 경력도 높은 수준으로 조사되었다.



<표9> 교사자격증종류

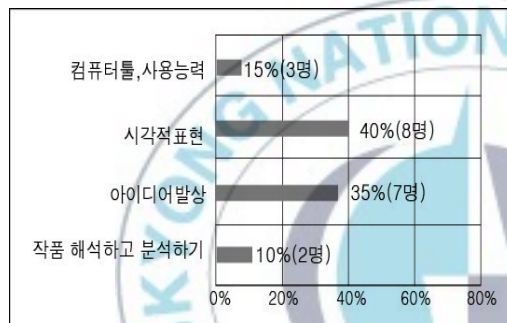
<표9> 자격증 표시과목은 전산이나 정보컴퓨터 등 기타 항목에서 40%로 가장 높았고, 디자인공예의 자격을 갖고 있는 교사가 25%로 미술, 디자인교사자격증을 소지하고 있는 교사도 각각 20%를 차지하는 것으로 조사되었다

(2) 디자인 기초교육에 대한 선호도와 호감도 분석(교사)



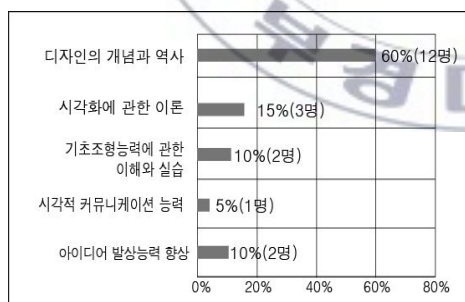
<표10> 실무와의 연관성

<표10> 실무능력향상을 묻는 질문에서 응답자의 70%가 컴퓨터그래픽이 가장 관련이 깊다고 조사 되었고 다음으로 기초실습이 30%로 나타났다.

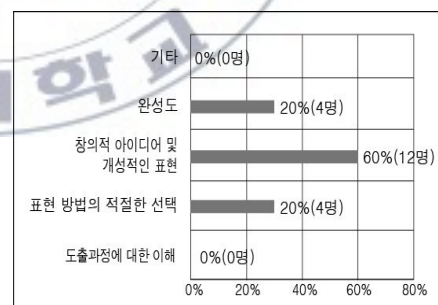


<표11>선행학습에 관한 질문

<표11>가장 먼저 선행되어야 할 학습에 대한 설문에서 시각적 표현 40%,아이디어발상 35%를 나타내었고, 그 외 컴퓨터툴 사용능력 15% 작품 해석하기 10%로 나타났다.



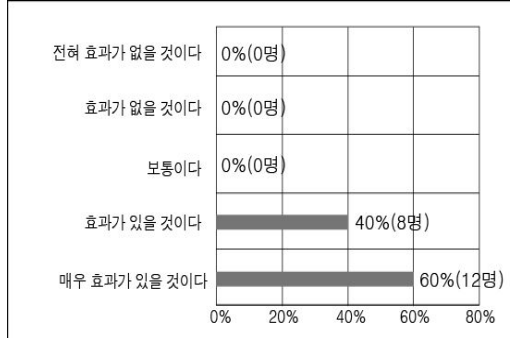
<표12>기초 수업 시 중점사항



<표13>실습과제 평가 시 중점사항

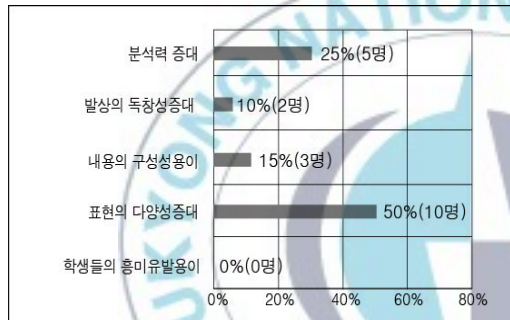
<표12>에서 디자인의 개념과 역사 60% <표13>에서는 창의적 아이디어 및 개성적 표현, 작품의 완성도가 각 20%로 나타났다.

(3) 비주얼 리터러시와의 연관성 조사 분석(교사)



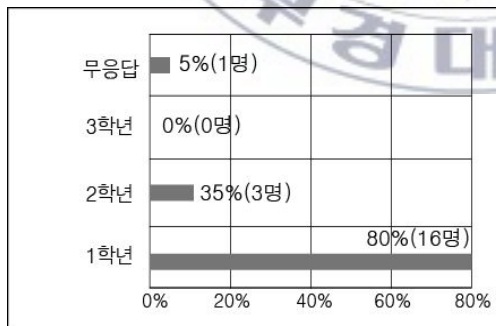
<표 14> 조형능력과의 연관성

<표14> 조형능력과의 연관성을 묻는 질문에서 매우 효과가 있을 것이다가 60%로 나타나 긍정적인 답변을 얻을 수 있었다. 아이디어전개에서도 효과가 높을 것으로 나타났다.



<표15> 리터러시를 활용한 수업의 효과

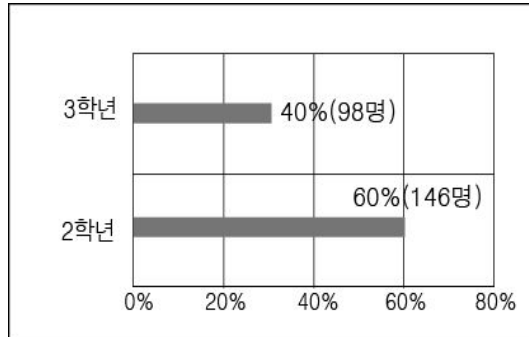
<표15> 비주얼 리터러시를 활용한 수업의 효과를 묻는 질문에서 표현의 다양성증대가 50%로 가장 높게 나타났으며, 분석력 증대 25%로 나타났다



<표16> 대상 학년

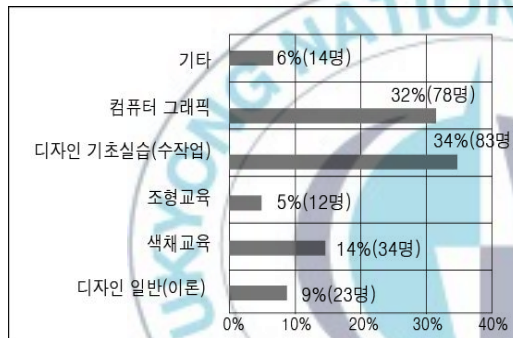
<표16> 비주얼 리터러시를 활용한 수업이 몇 학년 학생들에게 맞느냐는 질문에서 1학년이 80%로 가장 높게 나타났으며, 2학년 35%로 나타났다.

(4) 기초 분석 및 선호도 분석(학생)



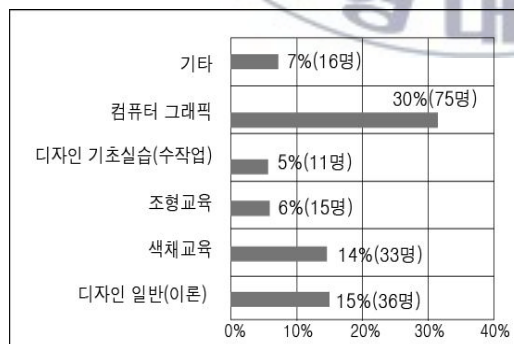
<표17> 학년 분류

<표17> 학년 분류에서는
3학년 40%, 2학년 60%로
조사되었고 성별은 모두 여학
생이었다.



<표18> 호감도 조사

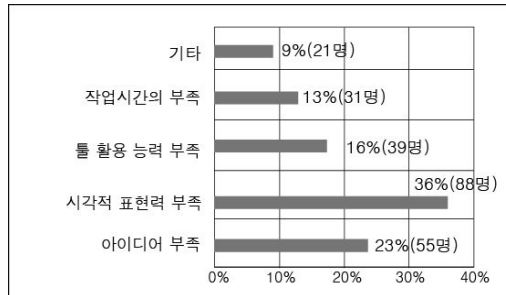
<표18> 호감도 조사에서는 디자
인기초실습이 34%, 컴퓨터그래픽
이 32%로 조사되었다



<표19> 실무와의 연관성

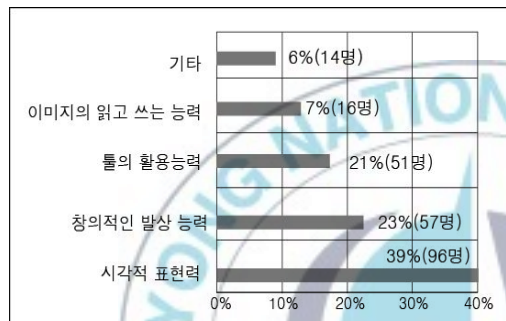
<표19> 실무와의 연관성에서는
컴퓨터그래픽이 30%로 가장 높
게 조사 되었다.

(5) 아이디어 전개 관련분석(학생)



<표20> 작업 시 가장 힘든 점

<표20> 작업 시 가장 힘든 점을 묻는 조사에서 시각적 표현력 부족이 36%, 아이디어부족이 23%, 툴 활용능력 부족이 16%로 조사되었다.



<표21> 가장 중요한 능력

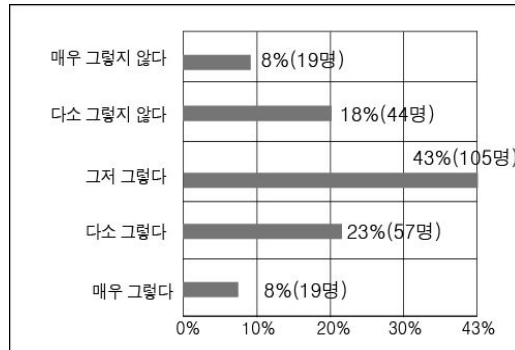
<표21> 가장 중요한 능력으로 는 시각적 표현력이 39%, 창의적인 발상능력이 23%로 툴의 활용능력이 21%로 조사되었다.



<표22> 주제에 적합한 시각적 표현력

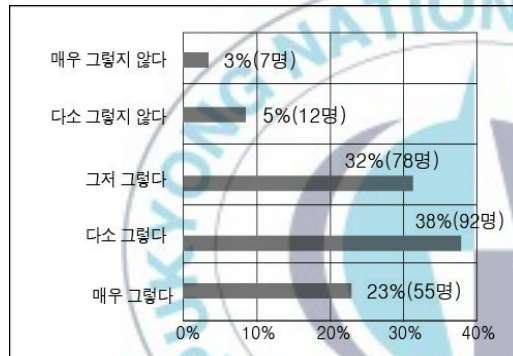
<표22>주제에 적합한 시각적 표현력에서 40%가 그저 그렇다는 답변이 조사되었다.

(6) 시각화 과정 관련분석과 비주얼 리터러시 활용관계 분석(학생)



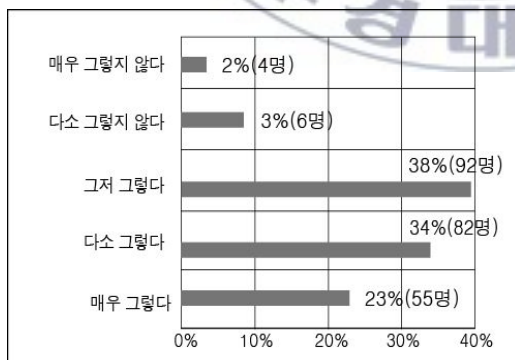
<표23>시각화 과정 조사에서는 그저 그렇다는 답변이 43%로 가장 높았다.

<표23> 시각화과정-표현 대상 구성능력



<표24> 비주얼 리터러시와 표현능력을 묻는 질문에서는 다소 그렇다가 38%로 조사되었다.

<표24> 비주얼 리터러시와 표현능력향상



<표25>비주얼 리터러시와 작업물 완성도를 묻는 질문에서 그저 그렇다 38%, 다소 그렇다 34%로 조사 되었다.

<표25> 비주얼 리터러시와 작업물 완성도

3) 기초 설문조사 해석 및 평가

앞서 제시한 설문분석을 바탕으로 문제점과 개선방향에 관해 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 디자인 기초 교육에 있어서 가장 중요한 것은 창의적 아이디어를 시각화하는 과정에서 표현 능력은 매우 중요한 것으로 교사와 학생 대부분이 인식하고 있다. 이미지를 읽고 쓸 수 있는 시각화 표현능력을 기를 수 있는 전문적인 프로그램의 개발이 필수적이며, 아이디어를 효과적인 방법으로 시각화하기 위한 단계별 교육방법의 필요성이 요구된다고 판단된다.

둘째, 정규과정의 ‘기초 표현 능력 향상과정’은 전무한 실정이며 학생들은 이미지를 표현할 때 많은 어려움을 겪고 있다. 이상의 결과들은 전문계 고등학교 디자인 기초과정에서 간헐적으로 이루어지는 아이디어 시각화 수업이 디자인 기초능력향상에 큰 도움이 되지 못한다는 것을 반영한다.

셋째, 현재 전문계 고등학교의 디자인교육은 오늘날과 같은 멀티미디어 적이고 다양한 커뮤니케이션 상황에 부적합하며, 감수성과 창조적 상상력의 구현을 요구하는 시대적 요구에 부응하기 어렵다. 복합적인 새로운 시대적 요구를 반영하려면 창의력과 감성 및 매체해독과 표현능력의 함양을 위한 교육의 적극적 도입이 필수적이다.

따라서 교육이 효과적으로 이루어지기 위해서는 디자인 기초능력 향상을 위한 비주얼 리터러시 교육방법과 교재의 개발이 우선 시되어야 한다. 또한 교사의 재량에 따라 수업의 여부가 결정 되므로 교사는 시대적 상황에 맞는 비주얼 리터러시 교육에 대한 관심과 중요성을 인식하는 것이 필요할 것이다.

나. 2차 심층 설문 조사

1) 심층 설문 조사 대상

부산시내 전문계 고등학교 43곳 중 상업계열 디자인과 2개 학교 2, 3학년 학생 110명 및 교사 10명을 대상으로 실시하여 총 교사 10명, 학생 106명을 대상으로 그 결과를 분석하였다.

조사방법으로는 설문지 법을 사용하였고 직접 방문으로 회수하는 방법으로 2008년 12월 18~ 19일에 실시하였다.

설문조사의 대상학교명 소재지 및 인원과 회수율은 <표26>과 같다.

<표26> 심층 설문 대상 학교 및 인원과 응답 회수율

학교명	소재지	교사	학생
부산여자 상업고등학교	수영구 망미1동 979-15	6	70
계성정보고등학교	연제구 거제4동 643-162	4	36
배 포 수		10	110
응답 회수율(%)		10 (100%)	106 (96.3%)

위 표와 같이 디자인 교사 10명과 시각디자인과 학생 106명이 응답 하였으며 전체 설문 대상자에 관한 회수율은 96.3%이다.

2) 심층 설문 조사 내용 및 결과

(1) 기초분석

교사성별 및 연령 교직경력 조사(총10명 중)

- 남녀 비율 4 : 6
- 30대~40대 교사: 8명, 50대 교사: 2명
- 교직경력: 10년 이상: 6명, 10년 미만: 4명

학생조사 여학생: 106명, 2학년: 70명, 3학년 36명 (총 106명)

(2) 영상 1단계 수업 간접 체험 후

<시각적 인지단계>의 교사응답 중 제시되는 사진이미지 선별에 있어 가장 고려되어야 할 사항으로 우수한 디자인 이미지의 사용이 35%로 가장 높았으며, 일상 속에서 자주 접할 수 있는 이미지여야 한다는 응답도 25%로 나왔다.

학생응답 중 제시 이미지의 양을 묻는 질문에서 많으면 많을수록 좋다는 의견 43%로 가장 높았다.

<유추·활용단계>에서 시각 이미지를 통해 단어에서 기초연습, 기초응용, 기초활용 과정을 3단계로 학습 할 때 몇 학년 학생들에게 가장 적당 하겠느냐는 질문에서 교사는 2학년 40%, 학생응답에서는 2, 3학년이 각각 30%로 동등하게 나왔다.

<입체스케치를 통한 제작단계>에서 가상의 육면체 4개를 사용하여 입체스케치를 하는데 있어 시간과 예시가 둘다 필요하다는 의견이 교사응답 100%, 학생응답 85%로 많았으며 그 이유로 주어진 시간에 대한 긴장으로 생각하는 속도가 빨라지고, 예시를 통해 힌트를 얻을 수 있어 초기단계에서 입체 스케치에 도움이 된다고 답변하였다.

<비판적 수용을 위한 선택단계>에서 학습 방법에 관한 질문에서 교사

85%와 학생73%에서 글로 정리하여 발표를 하는 방법을 선호 했다.

이것은 학생들이 토의보다는 발표에 익숙해 있으며, 스스로 차분히 글로 정리하는 시간을 갖고 발표하는 것이 서로에게 더 도움이 될 것 이라는 교사들의 의견이 있었다.

마지막으로 <조합 및 결합의 적용단계>가 어떤 능력의 향상에 도움을 줄 것이라 생각하느냐는 질문에서 교사의 응답에서는 입체적 사고와 표현이 40% 학생의 응답에서는 언어의 시각적 표현이 32%로 가장 높았으며, 다른 응답들도 고르게 응답 되었다.

<표27> 능력 향상 도움 정도(%)

내용	교사	학생
언어의 시각적 표현	30	32
아이디어 성숙과정	10	13
입체적 사고와 표현	40	30
조화로운 조형 구성	20	25

3) 심층 설문조사 해석 및 평가

앞서 제시한 설문분석을 바탕으로 문제점과 개선방향에 관해 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 학생들은 체험을 통한 경험을 선호하고 있었으며 그 자료에 있어서도 주변의 익숙한 소재를 사용했을 때 흥미를 보이고, 문제해결에 있어서도 힌트를 사용하여 쉽게 설명하는 것이 학습에 더 도움이 된다고 응답했다.

둘째, 1차 기초설문조사를 통해 학생들은 이미지를 표현할 때 많은 어려움을 겪고 있다는 점을 감안하여 입체스케치를 통한 확장단계에서 의 예시는 학생들이 문제를 해결하고 확장하는데 도움이 되는 것으로 나타났다.

셋째, 교사와 학생들은 설문을 통한 간접 체험을 통해 학습자의 입체적 사고와 표현, 언어의 시각적 표현에 도움이 될 것이라고 응답 하였으며, 대상학년을 2~3학년이 적당하다고 응답하여 본 과정을 어렵게 느끼는 것으로 나타나 이를 보완 할 수 있는 방안이 연구 되어야 할 것으로 보여진다.

따라서 디자인 기초능력 향상을 위한 비주얼 리터러시 교육방법과 교재의 개발에 있어 친숙하고 쉬운 접근 방법의 제시와 교사의 재량에 따라 수업의 여부가 결정 되므로 교사연수에 대한 필요성이 요구 된다.

IV. 디자인 기초 교육에 있어 비주얼 리터러시 교육 프로그램 제안

시각 요소를 활용하여 의사를 전달할 수 있어야 하는 시각 언어를 효과적으로 표현하기 위해서는 언어에 대한 시각화 경험을 풍부하게 쌓을 수 있어야 함은 물론 그 경험을 적극적으로 활용할 수 있어야 할 것이다. 본 연구는 이러한 교육 내용과 방법을 연구하는데 목적이 있다.

‘디자인 기초교육에 있어 비주얼 리터러시 교육 방법’은 앞장에서의 이론

적 배경과 선행 연구 고찰, 비주얼 리터러시의 기본 구성요소, 설문지 분석을 기반으로 3가지(건축, 영상, 포스터) 3단계의 프로그램으로 설계하였다.

건축, 영상, 포스터 등의 완성된 이미지를 입체 도형으로 단순화하여 시각화 함으로써 언어리터러시의 인식을 돕고 그 의미로부터 유추하여 정리되어진 단어들은 단어들 간의 연관성을 통해 연상 작용을 유도한다. 이렇게 연상된 단어의 의미들은 조합 및 결합을 통해 시각화하여 나타나게 된다.



1. 교육 프로그램의 구성

비주얼 리터러시의 분석 단계를 건축, 영상, 포스터 등에 적용하여 아래 모형에 따라 프로그램을 구성하였다.

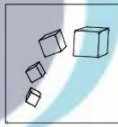
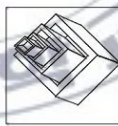
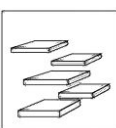
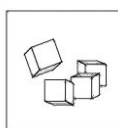
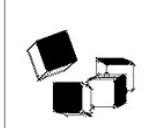
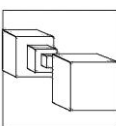
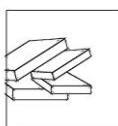
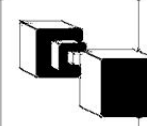
<표28> 비주얼 리터러시 교육을 위한 프로그램 구성

단계	내용	구체적 활동
인지단계	참가자의 다양한 관심과 능력에 따라 동기를 부여하는 학습 경험을 제공하는 것으로 학습자는 사물에 대한 다양한 접근 체험으로 이해와 인식이 가능하다. (시각적인지 능력)	교사는 건축, 영상, 포스터 등 시각이미지에 관련된 다양한 예를 제공한다.
유추·활용 단계	미디어 내용물의 내용, 의도, 형식을 분석 하여 정보를 종합한다. (적절한 활용능력)	학습자는 앞서 제시한 이미지들을 언어로 유추 할 수 있다.
제작단계	또한 학생들은 그들의 생각과 아이디어를 표현하기 위해서는 조형원리, 다양한 표현수단과 표현 가능성을 직접 탐색하고 경험해야 한다. (능동적 제작능력)	학습자는 앞서 정리된 언어를 각각 다른 4개의 입체스케치를 통해 확장한다.
선택단계	커뮤니케이션을 위해 목적에 따라 활용하기 위해서는 숙련된 기술적인 기능이 요구되며, 필요에 따라 의미 있게 선택할 수 있어야 한다. (비판적 수용능력)	학습자는 스케치 된 것 중 여러 가지 목적에 따라 잘된 것 하나를 선택한다.
적용단계	새로운 창의적 디자인 조형능력이 요구되는 단계로 시각미디어로부터 미적으로 승화된 매스미디어를 생산해 내기 위해서는 창의적인 조형능력이 요구된다. (창의적인 조형능력)	선택 된 것을 여러 가지 조형원리를 이용하여 재구성할 수 있다.

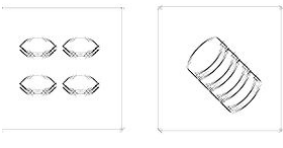
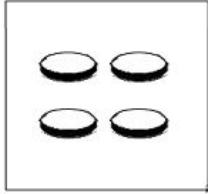
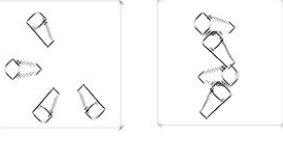
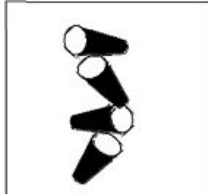
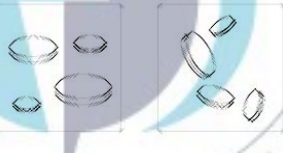
가. 교육 프로그램 모형 (3가지 1단계)

주변에서 흔히 볼 수 있는 건축물이나, 동영상, 포스터 등을 예시로 제시 친숙한 소재를 사용 질서, 명랑, 증가, 혼잡, 대담 이라는 단어의 사실적인 재현을 위해 기존 2차원적 표현에 머물렀던 방법을 입체를 이용한 3차원적 표현방법으로 구성하여 사고를 확대하고 비주얼 리터러시를 활용한 창의적 조형능력을 기르는데 도움을 준다. 아래는 각각 건축, 영상, 포스터 등의 이미지를 예로 결과물을 만들어 내는 과정을 간략히 정리 하였다.

<표29> 건축부문 1단계 예/이미지 출처 <http://blog.naver.com/yookhms>

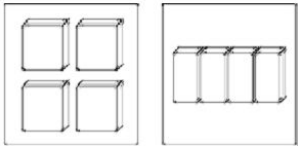
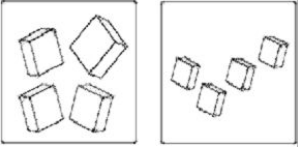
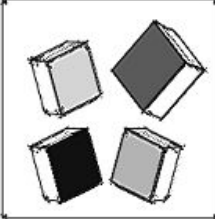
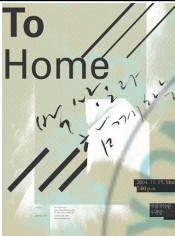
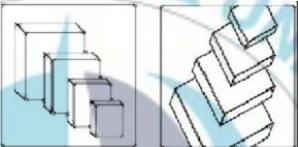
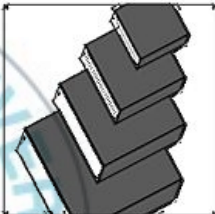
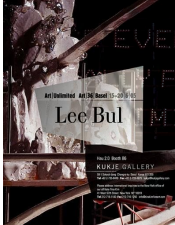
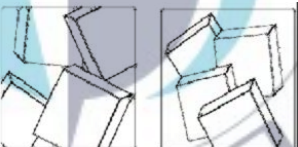
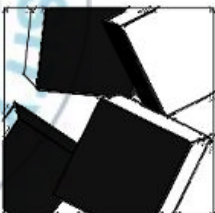
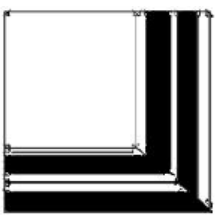
인지 단계	유추 단계	제작 단계		선택 및 적용 단계
	질서			
	명랑			
	증가			
	혼잡			
	대담			

<표30> 영상부문 1단계 예/이미지 출처 OCN TV ID, ABC TV ID

인지 단계	유추 단계	제작 단계	선택 및 적용 단계
	질서		
	명랑		
	증가		
	혼잡		
	대담		

<표30>은 예시 영상물의 특성상 기본도형으로 원기둥을 사용하여 보다 쉬운 접근을 유도하였다.

<표31> 포스터부문 1단계 예/이미지 출처 <http://cafe.naver.com/ccopy/> 외

인지 단계	유추 단계	제작 단계	선택 및 적용 단계
	질서		
	명랑		
	증가		
	혼잡		
	대담		

나. 수업 진행 및 학습 활동 (3단계)

3가지 3단계는 디자인 기초교육에 있어 활용 가능한 대표적인 분야 3가지를 편의상 건축, 영상, 포스터 부문으로 나누었으며 이를 디자인기초과정으로 구분 기초연습단계(1단계), 기초응용단계(2단계), 기초 활용단계의 3단계로 나누어 구성하였다.

● 학습목표

- 비주얼 리터러시의 개념을 이해하고, 그 분류에 대해 설명할 수 있다.
- 주어진 환경을 활용하여 의사를 전달할 수 있는 커뮤니케이션 수단으로써 누구나 이해할 수 있고 목적에 맞는 시각이미지를 입체적으로 표현할 수 있다. (단, 흑백 만을 사용하며 색상사용은 금지된다.)
- 비주얼 리터러시를 계획하고 의도한 대로 올바르게 실습을 하고 제작 프로세스와 함께 설명할 수 있다.

● 기초연습단계 (4개의 육면체를 이용한 입체표현)

- 1) 디자인기초교육으로써 비주얼 리터러시의 정의 및 목적과 기능, 유의사항을 익히고, 디자인 근거를 마련하도록 지도한다.
- 2) 교사는 각각 ‘질서, 증가, 대담, 혼잡, 명량’을 4차시로 구성하여, 각각 3개 이상 양질의 디자인결과물을 제시하고 학생들이 생각할 시간을 충분히 제공한 후 실습에 들어간다.
- 3) 학생들은 유추된 단어를 바탕으로 실습종이에 각각 육면체 4개를 사용하여 4개의 빈칸을 메우고 그 중 하나를 선택하여 큰 사각형을 재구성하고 선택이유를 글로 짧게 발표한다. (각 칸 당 제한시간 2분으로 한다.)
- 4) 선택된 입체스케치를 조합 및 결합하여 서로다른 이미지 4개를 만든다.

● 기초응용단계 (육면체, 구, 삼각뿔을 이용한 입체표현)

- 1) 사실적인 사진을 이용하여 연상을 돕는다.

- 2) 장식문자와 구두점을 보조적으로 사용하여 이해를 도울 수 있으며, 3~4차시로 구성될 수 있다.
- 3) 육면체, 구, 삼각뿔이 각각 6개씩 있는 실습종이를 나누어 주고 각각 6개의 독자적인 입체 이미지를 완성한다. 이때 오리지널 형상은 건드리지 않는 상태에서 다른 요소들을 첨가하는 것으로 한다.
- 4) 지시나 경고 등을 나타내기 위한 기호나 문자를 디자인하거나 기업의 고유한 정체성을 나타내는 로고를 사용할 때 활용할 수 있으므로 그와 관련된 예시를 사용하여 이해를 돕는다.

● 기초 활용단계 (타이포를 이용한 입체표현)

- 1) 학생들은 음과 양의 관계, 대조와 관련된 스케일과 패턴화를 입체적으로 탐구하고 표현한다.
- 2) 최소 숫자 2개~3개의 숫자를 이용하여 표현하는 것으로 6개의 빈칸이 있는 실습종이를 나누어주고 제시된 조건에 맞는 입체표현을 한다.
- 3) 소재를 숫자, 한글의 자음, 모음, 알파벳 등으로 확장하여 3~4차시로 구성한다.
- 4) 과제를 주어 학생이 직접 주변에서 타이포그래피 자료를 찾음으로서 능동적인 수업을 유도할 수 있다.

2. 디자인 기초교육에 있어 비주얼 리터러시 교수-학습 방법

앞선 선행연구를 통하여 3가지 3단계 중 [영상부문 1단계-‘질서’]의 교수-학습 모형을 아래와 같이 제시하고 평가관점을 제시하였다.

가. 세부 교수-학습 지도안

<표32>비주얼 리터러시 교수-학습모형 [영상부문 1단계-‘질서’]

주제	디자인기초교육에 있어 비주얼 리터러시 교육 방법 [영상부문 1단계-‘질서’]	차시	1/4
학습 목표	1. 비주얼 리터러시 학습의 목적과 기능을 설명할 수 있다. 2. 기초연습 4단계 중 첫 번째 시간으로 언어리터러시를 시각화하는 기초연습을 통해 시각적 리터러시를 이해 할 수 있다. 3. 생활주변의 디자인을 응용하여 활용 할 수 있다.		
학습 준비물	스케치를 위한 연필(2B)과 지우개, 이미지 제시를 위한 사진, 표현을 위한 실습용 종이		
수업 모형	교수 - 학습내용		
인지 단계	- 문자언어와 시각적 언어에 대한 이해 및 비주얼 리터러시의 개념과 수업방법에 대해 알기 - 제시된 3개 이상의 사진이미지를 통해 전달하려는 메시지 찾기 ▪ 이 사진을 통해서 얻으려는 효과나 사진이 주는 느낌은 어떠한가? ▪ 무엇이 어떻게 구성 되었는가? ▪ 사진으로 보는 것과 눈으로 보는 것과의 차이점 알기 ◆ 지도상 유의점 - 학습자의 다양한 접근과 체험을 위하여 되도록 다양한 종류의 자료를 준비하고, 명확한 답이 나올 수 있는 자료를 선택한다.		
Visual literacy 평가 관점	인지단계	사진을 통해 실제의 구성이나 느낌을 아는가?	
	활용단계	전달하려는 메시지를 읽을 수 있는가?	
	제작단계	구도와 배치, 조형미를 살려 표현 하였는가?	
	선택단계	이미지를 해석, 분석하여 선택이유를 적었는가?	
	적용단계	재구성을 통해 예측 못한 새로운 것을 얻었나?	

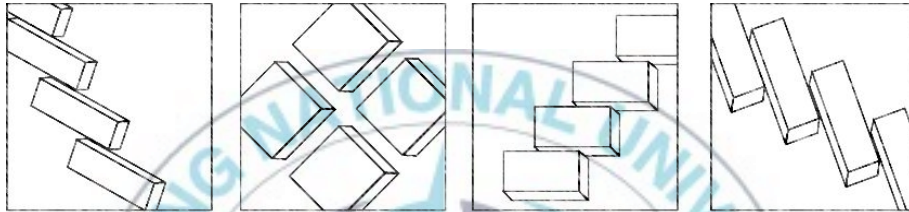
<표33> [영상부문 1단계-‘질서’] 교수-학습모형의 입체스케치 예/아리랑tv ID중

모형	교수 - 학습내용
유추 활용 단계	- 제시된 3개 이상의 사진이미지를 통해 전달하려는 메시지 찾기 ▪ 제시된 질서, 명량, 증가, 혼잡, 대담의 다섯 단어를 대입하여 가장 적당한 단어를 선택한다. ◆ 지도상 유의점 - 교사는 오늘의 주제인 ‘질서’라는 단어를 학생 스스로 찾아낼 수 있도록 유도한다.
제작단계	- ‘미리 준비된 프린트에 4개의 정육면체를 사용하여 ‘질서’라는 주제로 입체스케치를 한다. ▪ 평소 눈으로 보던 사물들을 연상하고 눈높이와 거리 구도에 따라 사물의 형태가 달라짐을 스케치를 통해 습득한다. ▪ 실제 안보이던 것을 보이게 할 수도 있고, 보고자하는 부분만 잘라서 보는 것을 습득한다. ◆ 지도상 유의점 - 기초연습단계에서는 입체스케치 예를 사용하여 학습자가 쉽게 접할 수 있도록 하고 한 칸 당 제한시간은 2분을 넘지 않도록 한다.
선택단계	- 4개의 입체스케치 중 하나를 선택하고 이유를 글로 간략하게 정리하여 발표한다. ▪ 필요에 따라 의미 있게 선택할 수 있어야 한다. ◆ 지도상 유의점 - 학습자가 목적에 따라 활용하기 위한 선택을 할 수 있도록 발표 시 빠진 부분들을 체크해 준다.
적용단계	- 선택된 것을 여러 가지 조형원리를 이용하여 재구성 한다.

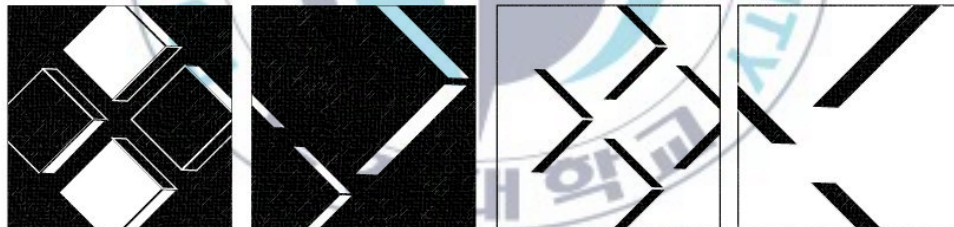
인지단계



활용 및 제작단계



선택 및 적용단계



<표34>비주얼 리터러시 교수-학습모형 [영상부문 2단계-육면체]

주제	디자인기초교육에 있어 비주얼 리터러시 교육 방법 [영상부문 2단계-육면체]	차시	1/3
학습 목표	1. 비주얼 리터러시 학습의 목적과 기능을 설명할 수 있다. 2. 기초응용 3단계 중 첫 번째 시간으로 입체도형을 사용하여 재구성 함으로써 아이디어 전달능력을 기른다.		
학습 준비물	스케치를 위한 연필(2B)과 지우개, 이미지 제시를 위한 사진, 표현을 위한 실습용 종이		
수업 모형	교수 - 학습내용		
인지 단계	- 생활 속에서 흔히 볼 수 있는 입체조형을 소재로 한 사실적인 사진을 통해 입체 표현을 위한 연상을 한다. ▪ 사진으로 보는 것과 눈으로 보는 것과의 차이점 알기 ◆ 지도상 유의점 - 학습자의 다양한 접근과 체험을 위하여 되도록 다양하고 단순한 입체이미지의 자료를 준비한다.		
유추 활용 단계	- 제시된 6개의 육면체를 완성하기 위한 정보들을 모은다. ▪ 각기 다른 다양한 소재를 활용 할 수 있도록 한다. ◆ 지도상 유의점 - 교사는 학습자가 보여주었던 이미지들에 한정하지 않고 범위를 넓혀 생각할 수 있도록 이해를 돕는다.		
제작단계	- 제시된 6개의 육면체를 사용하여 입체스케치로 사물을 완성 한다. ▪ 각각의 스토리를 연상하고 다양한 표현가능성을 생각하면서 스케치한다. ◆ 지도상 유의점 - 학습자가 충분한 시간을 가지고 접근 수 있도록 제한시간은 없다.		
선택단계	- 제시된 6개의 육면체 중 하나를 선택하고 이유를 글로 간략하게 정리하여 발표한다.		

	▪ 적용단계에서 재구성할 주제를 포함 하는 내용이어야 한다. ◆ 지도상 유의점 - 학습자가 목적에 따라 활용하기 위한 선택을 할 수 있도록 발표 시 빠진 부분들을 체크해 준다.
적용단계	- 선택된 것을 실물을 연상하면서 다양하게 재구성 한다.

Visual literacy 평가 관점	인지단계	사실적인 사물의 특징과 요소를 파악하는가?
	활용단계	육면체를 기준으로 다양한 연상이 가능한가?
	제작단계	구도와 배치, 조형미를 살려 표현 하였는가?
	선택단계	목적에 맞게 분석하여 선택이유를 적었는가?
	적용단계	재구성을 통해 예측 한 것을 얻었나?

<표35> [영상부분 2단계-육면체] 교수-학습모형의 입체스케치 예



<표36>비주얼 리터러시 교수-학습모형 [영상부문 3단계-숫자]

주제	디자인기초교육에 있어 비주얼 리터러시 교육 방법 [영상부문 3단계-숫자]	차시	1/4
학습 목표	1. 기초 활용(숫자, 자음, 모음, 알파벳) 단계 첫 번째 시간으로 숫자 2개 이상을 이용하여 입체적으로 표현할 수 있다. 2. 음과 양의 관계, 대조와 관련된 스케일, 패턴화를 표현할 수 있다.		
학습 준비물	스케치를 위한 연필(2B)과 지우개, 이미지 제시를 위한 사진, 표현을 위한 실습용 종이		
수업 모형	교수 - 학습내용		
인지 단계	- 숫자와 관련된 이미지자료들을 제작방법을 연상하면서 관찰한다. ▪ 제작자의 의도를 생각해보고 형태, 간격, 크기를 고려하여 연상 ◆ 지도상 유의점 - 학습자의 이해를 돕기 위하여 미적표현으로의 타이포그래피와 광고 등 디자인이미지에서 사용되어진 사례를 모두 이용한다.		
유추 활용 단계	- 숫자0~9를 나열하고 형태가 비슷한 모형을 2개 이상 고른다. ▪ 입체스케치를 통해 구성될 수 있도록 연상을 하면서 숫자들에 대한 정보를 분석하고 종합한다. ◆ 지도상 유의점 - 교사는 학습자가 선택한 숫자에 대해 충분히 알 수 있도록 활용을 유도한다.		
제작단계	- 6개 빈칸이 있는 실습종이에 제시된 조건에 맞는 입체스케치를 한다. ▪ 글자의 조합과 미적표현을 고려하여 구성한다. ▪ 음과 양의 관계, 대조와 관련된 스케일, 트리밍, 패턴화 ◆ 지도상 유의점 - 학습자가 충분한 시간을 가지고 접근할 수 있도록 한다.		
선택단계	- 6개의 스케치 중 하나를 선택하고 이유를 글로 간략하게 정리하여 발표한다. ▪ 적용단계에서 재구성할 주제를 포함 하는 내용이어야 한다.		

	◆ 지도상 유의점 - 학습자가 목적에 따라 활용하기 위한 선택을 할 수 있도록 발표 시 빠진 부분들을 체크해 준다.	
적용단계	- 선택된 것을 실물을 연상하면서 다양하게 재구성 한다.	
Visual literacy 평가 관점	인지단계	사진을 통해 입체조형의 표현방법을 아는가?
	활용단계	두 개이상의 숫자에서 연상이 가능한가?
	제작단계	구도와 배치, 조형미를 살려 표현 하였는가?
	선택단계	목적에 맞게 분석하여 선택이유를 적었는가?
	적용단계	재구성을 통해 예측 한 것을 얻었나?

<표37> [영상부분 2단계-육면체] 교수-학습모형의 예



3. 교육적 기대효과

비주얼 리터러시 교육에서 중요한 문제는 시각적 언어를 매개로 표현과

그것을 의미 있게 전달하는 것이다. 제시된 방법을 통해 학생들의 표현 능력이 향상 되어야만 그 방법의 활용가치가 인정되는 것이다.

위와 같이 ‘디자인 기초교육에 있어 비주얼 리터러시(Visual Literacy) 교수-학습 방법’을 활용한다면 아래와 같은 효과를 기대할 수 있겠다.

학습자는 시각이미지의 실사례를 통해 언어와 시각화를 동시에 표현하는 체험을 하여, 시각적 인지능력이 발달하며, 그것을 활용하여 직접 탐색하고 경험함으로써 활용능력과 제작능력이 배양된다. 또한 숙련된 기술에 따른 선택의 문제에 있어서도 반복된 학습을 통해 비판적으로 수용할 수 있는 능력의 향상으로 창의적인 조형능력을 기를 수 있다.

<표38> 본 수업을 통해 예상되는 효과

직접적 효과	간접적 효과
▪ 입체적 시각화 능력향상 ▪ 비주얼 리터러시의 이해 ▪ 다양한 의미전달 능력의 향상 ▪ 주제에 대한 문제해결능력과 아이디어에 표현에 대한 자신감향상 ▪ 입체적 표현능력향상	▪ 입체적 사고능력의 향상으로 아이디어 발상능력 향상 ▪ 새로운 시대적 요구를 반영한 멀티미디어 디자인에 적합한 비주얼 리터러시 능력의 향상

첫째, 시각매체를 통한 다양한 정보의 활용으로 인하여 디자인적 시야의 확장(다양화)과 더불어 아이디어 성숙과정에 효과적이다.

둘째, ‘디자인 기초교육에 있어 비주얼 리터러시(Visual Literacy) 교육방법’은 기존의 2차원개념의 비주얼 리터러시 교육을 3차원개념의 입체를 이

용한 교육으로 개선하여 적용함으로써 디자인기초 능력의 향상과 그 범위 확장에 도움을 주고 학습자를 보다 능동적인 위치에 있게 한다.

셋째, 학생의 창의력, 문제해결능력을 신장시켜 나날이 변화하는 현대 디자인 환경에 능동적으로 대응할 수 있는 입체적인 디자인 기초능력을 가지게 한다.

넷째, 생활주변의 다양한 디자인 자료의 예시를 통해 디자인 학습의 질을 높이고 시각화능력을 길러 줌으로써 기존의 것을 뛰어 넘는 새로운 창조적인 작업을 할 수 있게 도와주어 창작의 기쁨을 줄 수 있다.

이밖에도 실습을 통한 단계별 학습 제공, 문제 해결 능력 신장 등 교육적 특성 및 잠재 가능성 등 교수-학습 지도에서 긍정적 효과를 기대할 수 있다.



V. 결 론

고도화된 현대 사회에서 점차 발전의 속도는 가속화 되고 있으며, 새로움에 대한 인간의 욕구 역시 복잡 다양해지고 있다. 이와 같이 새로움에 대한 욕구가 커짐에 따라 디자인 기초교육에 있어서 이미지를 읽고 쓰는 능력인 비주얼 리터러시를 이용한 능력육성에 대한 중요성도 점차 커지고 있다.

체계적인 학교교육을 바탕으로 한 전문 직업인의 양성의 필요성이 대두 되고, 이에 전문계 고등학교의 디자인 기초 수업에 본 연구를 적용한다면 시각적 이미지를 다양하고 입체적으로 표현할 수 있는 디자이너의 양성에 효과적일 것으로 기대된다.

첫째, 이번 연구를 통해 디자인 기초수업에 있어 테크닉 위주의 수업으로 학습의 효율성이 매우 떨어지는 것을 감안했을 때, 주어진 상황에서 고려하고 입체적으로 시각화하는 능력을 발달시키는 3D개념의 비주얼 리터러시 교육의 중요성을 보여주었다.

둘째, 본 수업 방법은 학습자의 입체적인 문제해결능력을 높이고 선별되어진 예시를 통한 스스로 학습을 유도함으로써 수준 높은 수업의 진행이 가능함으로 디자인 교사들이 참고자료로 활용할 수 있다.

셋째, 기존의 평면적인(2D) 비주얼 리터러시 교육을 입체적인(3D) 표현으로 시도하는 것 자체가 매우 의미 있는 작업이었고, 이 연구의 내용들은 디자인교육의 전반적인 영역인 인쇄, 제품, 디스플레이, 건축 디자인 영상 등 에도 도움을 줄 수 있으며, 시각적 리터러시의 교육은 기초단계를 더욱 세분화하고 전문화하여 연구해 볼 가치가 있는 것으로 보인다.

따라서 앞으로 실제 교육현장에서 사용될 비주얼 리터러시를 활용한 다

양하고 효과적인 지도법을 꾸준히 연구한다면 디자인 전문인 양성을 목적으로 하는 전문계고의 디자인 교육발전에 크게 이바지할 수 있을 것이다.



참고 문헌

- * 김옥철(2004), 디자인사전, 안그라픽스
- * 김윤배, 최길영(2005), 시각이미지 읽고 쓰기, 미담북스
- * 김미숙(2006), 초등학교 비주얼리터러시 향상을 위한 시각적 미디어 활용 프로그램 개발,<표2-1> p6~9 재인용
- * 김영주(1987), 미디어 리터러시(Media literacy) 교육, 교육공학연구, 제3권 1호 p13-18
- * 국가교육통계정보센터(2007),교육통계연보, 전문계 고등학교 개황(1),
- * 디자인산업발전기획단(2004)<참여정부 디자인산업 발전 전략>, 산업자원부, 한국디자인 진흥원, p15-20
- * 이정림(2000), 수용자의 비주얼 리터러시에 관한연구 p15
- * 스가야 아키코(2004), 미디어 리터러시, 커뮤니케이션 북스, p26
- * 주희진(2006), 무대 영상을 위한 비주얼리터러시 프로젝트, p7~20 재인용
- * 한정선(2000), 미디어 교육의 새로운 해석과 접근, 교육공학연구, 제16권 p45
- * 한정선(2000), 21세기 교사를 위한 멀티리터러시, 교육과학연구 제31권 3호 p30
- * 황연주(2001), 영상 정보화 시대에 대처하는 ‘비주얼 리터러시’교육, 한국미술교육협회 p146~147
- * John A Walker & Sarah Chaplin(2007), 비주얼 컬처, P211
- * Kathleen Tyner(1998), 디지털 세계의 리터러시, 6장 92~102
<http://cafe.naver.com/skwon.cafe> 번역본(김효숙) 참조
- * Richard Wilde and Judith Wilde(2006), 비주얼리터러시, (주)북스앤 피플
- * Richard Buchanan 외(2002), 디자인담론, 조형교육, p 210

[부록1] 1차 기초 조사를 위한 설문지 (교사용)

설문지

안녕하십니까?

저는 부경대학교 교육대학원 디자인교육을 전공하고 있는 학생으로
'비주얼 리터러시 교수-학습 지도연구'라는 주제로 석사학위 논문을 준비하고
있습니다.

본 설문지는 디자인 기초수업 과정에 대한 여러분의 의견을 파악하고, 수업에
반영하고자 제작 된 것으로 수업의 작품제작 과정 중 아이디어전개 및 시각화
과정에 대한 현황을 조사하기 위한 설문지로 문항의 내용이 자신의 생각이나
의견과 가장 일치하는 곳에 표기해 주시기 바랍니다.

본 연구의 조사 결과는 연구 목적 이외에는 사용하지 않을 것을 약속드리며,
정확한 조사가 이루어 질수 있도록 자신의 생각과 의견을 솔직하게 답해 주시
기 바랍니다.

바쁘신 중에도 시간 내어 응답해 주셔서 대단히 감사드립니다.

2008. 5

부경대학교 교육대학원 디자인공예교육전공 김선홍

E-mail: sunnred@gmail.net

1. 선생님의 성별은 어떻게 되십니까?

- ① 남 ② 여

2. 선생님의 연령은 어떻게 되십니까?

- ① 27세이하 ② 28세 이상~ 30세 이하 ③ 31세 이상~33세이하
④ 34세 이상~36세 이하 ⑤ 37세 이상~39세 이하 ⑥ 40세 이상

3. 선생님의 교직 경력은 어떻게 되십니까?

- ① 2년 이하 ② 3년 이상~5년 이하 ③ 6년 이상~8년 이하
④ 9년 이상~11년 이하 ⑤ 12년 이상~14년 이하 ⑥ 15년 이상

4.선생님께서 소지하고 계신 자격증 표시과목은 무엇입니까?

① 디자인,공예 ② 디자인 ③ 공예 ④ 미술 ⑤ 기타()

5. 디자인관련 교과 중에서 실무능력향상과 가장 관련이 깊다고 생각하는 교육은 무엇입니까?

① 디자인 일반(이론) ② 색채교육 ③ 조형교육 ④ 디자인 기초 실습(수작업) ⑤ 컴퓨터 그래픽 ⑥ 기타()

6. ‘디자인 일반·기초’ 수업의 학년별 주당 수업 시수는?

① 1학년: 시간 ② 2학년: 시간

7. 현재 ‘디자인 기초’ 수업에 있어서 이론과 실기수업의 비율은 어느 정도이며, 앞으로의 진행은 어떻게 되어야 한다고 생각하십니까? (백분율로 표시해 주세요)

현재: 이론(%) 실습(%)

향후: 이론(%) 실습(%)

8. 디자인 기초 능력 향상에 있어서 학생들에게 가장 먼저 학습 되어야 하는 능력이 있다면 어느 것이라고 생각하십니까?

① 작품 해석하고 분석하기 ② 아이디어발상 ③ 시각적 표현
④ 컴퓨터 툴 사용 능력

9. ‘비주얼 리터러시’란 시각적 이미지를 읽고 쓰는 능력을 말합니다.

그렇다면 이런 비주얼 리터러시교육이 디자인 실무작업에 필요하다고 생각하십니까?

① 예 ② 아니요

10. 실제 ‘디자인 기초’ 수업에서 가장 많이 치중하고 있는 교육 부분은 어느 것입니까?

① 시각디자인의 개요와 역사 ② 시각화에 관한 이론 ③ 기초조형능력

관한 기능적 이해 ④ 시각적 커뮤니케이션 능력 ⑤아이디어발상능력

11. 디자인 시각화에 관련된 학생의 작품이나 실습과제의 평가 시 가장 중점을 두는 부분은 어느 부분입니까?

- ① 도출과정에 대한 이해 ② 표현 방법의 적절한 선택
③ 창의적 아이디어 및 개성적인 표현 ④ 완성도 ⑤ 기타

12. 여러 가지 참고작품(광고, 포스터, 웹, 영상 등)을 보면서 이미지를 읽고 분석하는 훈련이 디자인 실무능력 향상을 위해 얼마나 필요하다고 생각하십니까?

- ① 매우 효과가 있을 것이다 ② 효과가 있을 것이다 ③ 보통이다
④ 효과가 없을 것이다 ⑤ 전혀 효과가 없을 것이다

13. 디자인 기초교육에 있어 시각적 매체(광고, 포스터, 웹, 영상 등)를 해독하고 분석하는 훈련은 조형능력향상에 얼마나 도움이 되리라고 생각하십니까?

- ① 매우 효과가 있을 것이다 ② 효과가 있을 것이다 ③ 보통이다
④ 효과가 없을 것이다 ⑤ 전혀 효과가 없을 것이다

14. (인식하기->분석하기->숙고하기->표현하기)의 '비주얼 리터러시의 단계'를 활용하여 수업을 진행한다면, 학생들에게 어떤 효과를 줄 수 있을 것으로 예상되십니까? (예상되는 항목에 모두 체크해 주세요)

- ① 학생들의 흥미유발용이 ② 표현의 다양성증대 ③ 내용의 구성성용이
④ 발상의 독창성증대 ⑤ 분석력 증대

15. (인식하기->분석하기->숙고하기->표현하기)의 '비주얼 리터러시의 단계'를 활용한 수업을 진행한다면, 몇 학년 학생들에게 가장 적당하다고 생각하십니까?

- ① 1학년 ② 2학년 ③ 3학년 ④ 기타 : ()

[부록2] 1차 기초 조사를 위한 설문지 (학생용)

1. 학생의 성별은 무엇입니까?

- ① 남 ② 여

2. 학생의 학년은 어떻게 됩니까?

- ① 1학년 ② 2학년 ③ 3학년

3. 가장 흥미있는 과목은 무엇입니까?

- ① 디자인 일반(이론) ② 색채교육 ③ 조형교육 ④ 디자인 기초
실습(수작업) ⑤ 컴퓨터 그래픽 ⑥ 기타()

4. 시각디자인 교육 중에서 실무와 가장 관련이 깊다고 생각하는 교육은?

- ① 디자인 일반(이론) ② 색채교육 ③ 조형교육 ④ 디자인 기초
실습(수작업) ⑤ 컴퓨터 그래픽 교육 ⑥ 기타()

5. 디자인(광고, 포스터, 캐릭터디자인 등)을 할 때 본인이 느끼는 가장 힘든 점은 무엇입니까?

- ① 톨 활용 능력 부족 ② 아이디어 부족 ③ 시각적 표현력부족
④ 작업시간의 부족 ⑤ 기타

6. 디자인 실무 시, 가장 중요하게 길러야할 능력이 있다면 무엇이라고 생각하십니까?

- ① 창의적인 발상 능력 ② 톨의 활용능력 ③ 시각적 표현력
④ 이미지의 읽고 쓰는 능력 ⑤ 기타

7. 현재 시각디자인 기초를 위한 수업의 이론과 실기수업의 비율은 어느 정도이며, 앞으로의 진행은 어떻게 되어야 한다고 생각하십니까?

(100%를 기준으로 비율로 표시해 주십시오)

현재: 이론(%) 실습(%)

향후: 이론(%) 실습(%)

	차례	내 용	매우 그렇다	다소 그렇다	그저 그렇다	다소 그렇지 않다	매우 그렇지 않다
아이디 어전개	8	수적으로 많은 양의 아이디어를 생 각 해 낼 수 있다	5	4	3	2	1
	9	독특하고 참신한 아이디어를 생각 해 낼 수 있다	5	4	3	2	1
	10	주제 및 내용에 적합한 아이디어를 생각해 낼 수 있다	5	4	3	2	1
	11	아이디어를 추상하고 종합하여 조 직할 수 있다	5	4	3	2	1
시각화 과정	12	표현하고자 하는 주제를 다양한 선과 면, 입체로 자유롭게 구성하여 시각화 할 수 있다	5	4	3	2	1
	13	표현하고자 하는 대상의 형, 크기, 배치, 균형 등을 조화롭게 구성할 수 있다	5	4	3	2	1
	14	표현하고자 하는 주제의 특성을 살려 묘사할 수 있다	5	4	3	2	1
	15	표현하고자 하는 대상의 형태를 다양하 게 나타 낼 수 있다	5	4	3	2	1
	16	시각화 과정에서 다양한 색을 조화롭게 표현할 수 있다	5	4	3	2	1
	17	시각적 요소들을 화면에 조화롭게 구성할 수 있다	5	4	3	2	1
비주얼 리터러 시의 활용	18	참고작품(광고, 포스터, 웹 등)을 보면서 이미지를 읽고 분석하는 훈련이 참신한 아이디어 전개 를 위해 얼마나 필요하 다고 생각하십니까?	5	4	3	2	1
	19	시각적 매체(광고, 포스터, 웹, 영상 등) 를 독해하고 분석하는 훈련은 표현능력 향상(시각화) 에 얼마나 도움이 되리라고 생각하십니까?	5	4	3	2	1
	20	참고작품을 보면서 시각이미지를 읽고 분석하는 훈련은 시각화하여 표현하는데 있어 얼마나 필요하다고 생각하십니까?	5	4	3	2	1

[부록3] 2차 심층 조사를 위한 설문지 (교사용)

본 설문지는 ‘디자인 기초수업 과정에 있어 비주얼 리터러시 교육방법에 관한 연구’에 대한 여러분의 의견을 반영하고자 제작 된 것으로 앞서 1차 기초 설문 조사를 바탕으로 만들어진 2차 심층 조사입니다.

2차 심층 조사에서는 본 프로그램을 간접 체험하는 형식으로 제작되었으며, 정확한 조사가 이루어 질수 있도록 자신의 생각과 의견을 솔직하게 답해 주시기 바랍니다.

바쁘신 중에도 응답해 주셔서 대단히 감사드립니다.

2008. 12

부경대학교 교육대학원 디자인공예교육전공 김선홍

◆ 비주얼 리터러시에 대한 이해

오늘날 정보통신을 기반으로 한 미디어의 변화와 다양한 문화가 넘치는 요즘 디자인 교육에 있어서도 이러한 변화에 적응 할 수 있는 경쟁력 있는 디자이너의 양성이 요구되고 있습니다.

이러한 시대적 요구와 디자인 교육의 변화에 대응하기 위하여 ‘디자인 기초과정에서 비주얼 리터러시(시각적 이미지를 읽고 쓰는 능력)교육방법’ 3가지(영상, 포스터, 건축) 3단계(기초연습, 기초응용, 기초활용)를 제안하고자 합니다.

◆ 학습과정

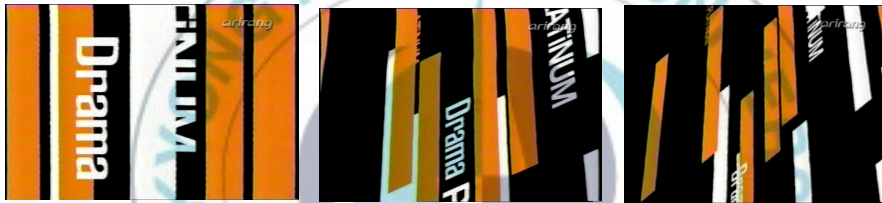
1. 시각적 인지단계: 여러 장의 사진 이미지를 보여주고 공통점 찾기
2. 단어의 유추단계: 이미지 중 ‘질서’, ‘명량’, ‘증가’, ‘혼잡’등의 단어 찾기
3. 확장 단계: 유추 된 단어로 4개의 입체스케치 실시
4. 선택 단계: 여러 개의 스케치 중 하나를 선택
5. 조합 및 결합의 단계: 선택된 한 가지 이미지를 여러 개로 스케치

*** 기초질문**

1. 선생님의 성별과 연령은 어떻게 되십니까? (성별: 연령:)
2. 선생님의 교직 경력은 어떻게 되십니까? (년)

*** 다음은 영상(스테이션 ID: station identification)를 이용한 1단계 수업
간접 체험입니다.**

<시각적 인지단계>



제시된 세 개의 연속된 이미지는 여러분들이 즐겨보는 티비 채널 중
아리랑TV를 광고하는 영상의 일부분입니다. 낯설지 않죠?

<단어의 유추단계>

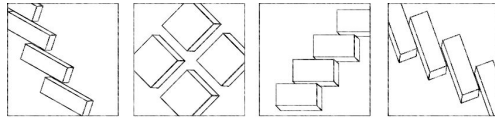
자! 그럼 여기 제시된 이미지들을 한 가지 언어로 이야기한다면 다음
제시된 단어 중 어떤 것과 가장 어울릴까요?

- ① 질서 ② 명랑 ③ 증가 ④ 혼잡 ⑤ 대담

<입체스케치를 통한 확장단계>

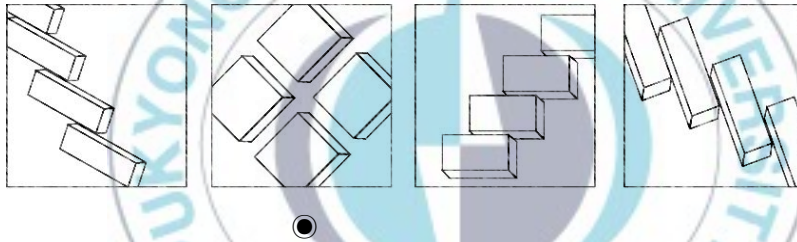
네! 위의 이미지는 ‘질서’라는 단어로 이야기 할 수 있습니다. 그렇다면
정리된 ‘질서’라는 단어를 입체모형인 4개의 육면체를 이용하여 표현해 보
겠습니다. 옆의 예시를 참조하여 2분 동안 빈칸에 스케치를 해 보세요.

ex) '질서'의 입체스케치



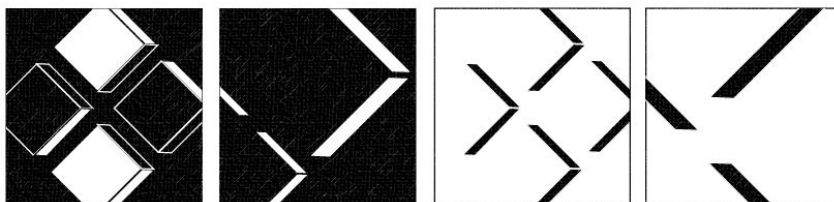
<비판적 수용을 위한 선택단계>

아주 잘 하셨습니다. 그럼 여러분들이 입체스케치한 이미지 4개 중 가장 '질서' 라는 단어의 표현에 맞다고 생각되는 것을 하나 골라보고 이유를 간단히 글로 적어 봅니다.



<조합 및 결합의 단계>

그럼 선택하신 스케치 하나를 조합과 결합을 사용하여 4 가지로 구체적으로 스케치하고 음영을 주어 입체감을 살려 봅니다.



* 이상으로 다섯 단계의 간접 체험을 마치고

본 수업에 관련된 연속되는 질문에 응답해 주시면 감사하겠습니다.

4. <시각적 인지단계>에서 제시되는 사진이미지 선별에 있어 가장 고려되어야 할 것은 어떤 것이라고 생각 하십니까? (모두 선별해 주세요.)

- ① 일상 생활 속에서 자주 접할 수 있는 것
- ② 우수한 디자인이미지의 사용
- ③ 3장 이상의 각각 다른 디자인이미지 사용
- ④ 한 가지 디자인물의 다양한 이미지 사용

5. <유추단계>에서 시각 이미지를 통해 단어에서 기초연습, 기초응용, 기초활용을 3단계로 학습한다면 현 전문계 고등학교 몇 학년 학생들에게 가장 적당 하겠습니까?

- ① 1학년 ② 2학년 ③ 3학년

6. <입체스케치를 통한 확장단계>에서 가상의 육면체 4개를 사용하여 입체스케치를 하는데 있어 ① 2분이라는 시간과 ② 예시를 사용하셨는데요.

위의 두 조건이 입체스케치에 도움이 되셨습니까?

- ① 2분 ② 예시 ③ 둘 다 필요하다. ④ 둘 다 필요없다.

* 위와 같이 답변하신 이유는 무엇입니까?

()

7. <비판적 수용을 위한 선택단계>에서 학습자의 선택 기준은 학습되어야 한다면 어떤 방법이 학습에 더 도움을 줄 것이라고 생각하십니까?

- ① 토의를 하여 자신의 의견과 다른 학생의 의견을 알아본다.
- ② 글로 정리하여 발표를 한다.

8. <조합 및 결합의 단계>에서 다시 구체적 스케치와 음영을 주어 여러 가지로 스케치하는 것이 디자인기초학습에 있어 어떤 능력의 향상에 도움을 줄 것이라 생각하십니까?

- ① 언어의 시각적 표현 ② 아이디어 성숙과정 ③ 입체적 사고와 표현
- ④ 조화로운 조형 구성

[부록4] 2차 심층 조사를 위한 설문지 (학생용)

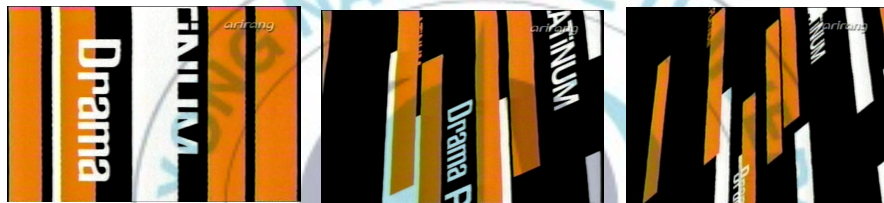
* 기초질문

1. 학생의 성별과 연령 학년은 어떻게 되십니까?

(성별: 연령: 학년:)

* 다음은 영상(스테이션 ID: station identification)를 이용한 1단계 수업
간접 체험입니다.

<시각적 인지단계>



제시된 세 개의 연속된 이미지는 여러분들이 즐겨보는 티비 채널 중
아리랑TV를 광고하는 영상의 일부분입니다. 낯설지 않죠?

<단어의 유추단계>

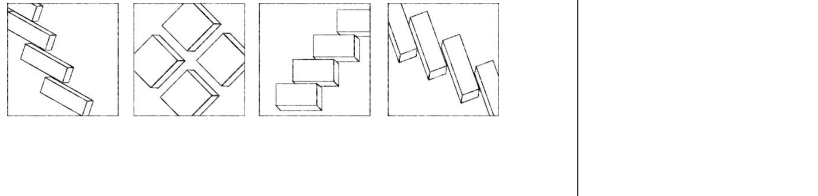
자! 그럼 여기 제시된 이미지들을 한 가지 언어로 이야기한다면 다음
제시된 단어 중 어떤 것과 가장 어울릴까요?

- ① 질서 ② 명랑 ③ 증가 ④ 혼잡 ⑤ 대담

<입체스케치를 통한 확장단계>

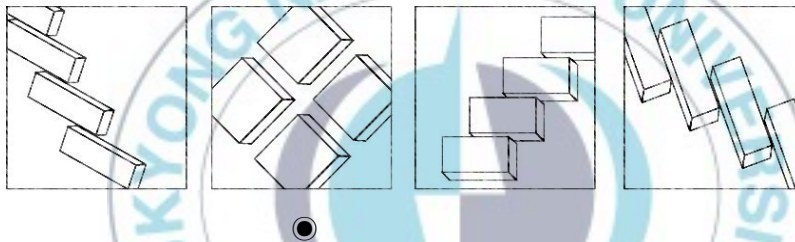
네! 위의 이미지는 '질서'라는 단어로 이야기 할 수 있습니다. 그렇다면
정리된 '질서'라는 단어를 입체모형인 4개의 육면체를 이용하여 표현해 보
겠습니다. 옆의 예시를 참조하여 2분 동안 빈칸에 스케치를 해 보세요.

ex) '질서'의 입체스케치



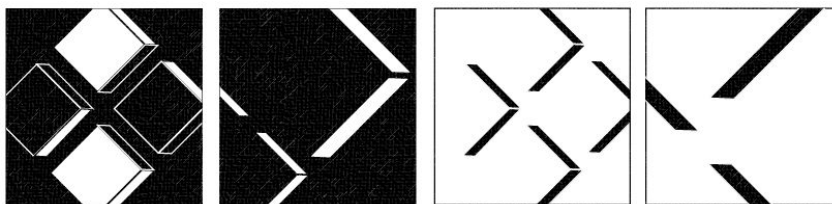
<비판적 수용을 위한 선택단계>

아주 잘 하셨습니다. 그럼 여러분들이 입체스케치한 이미지 4개 중 가장 '질서' 라는 단어의 표현에 맞다고 생각되시는 것을 하나 골라보고 이유를 간단히 글로 적어 봅니다.



<조합 및 결합의 단계>

그럼 선택하신 스케치 하나를 조합과 결합을 사용하여 4 가지로 구체적으로 스케치하고 음영을 주어 입체감을 살려 봅시다.



* 이상으로 다섯 단계의 간접 체험을 마치고

본 수업에 관련된 연속되는 질문에 응답해 주시면 감사하겠습니다.

2. <시각적 인지단계>에서 제시되는 사진은 일상 속에서 자주 접할 수 있

는 우수한 디자인 사진을 이용하였습니다. 몇 장의 사진이 가장 도움이 된다고 생각하십니까?

- ① 1장 ② 3장 ③ 5장 ④ 많으면 많을수록 좋다

3. <유추단계>에서 시각 이미지를 통해 단어에서 기초연습, 기초응용, 기초활용 과정을 3단계로 학습한다면 현 전문계 고등학교 몇 학년 학생들에게 가장 적당 하겠습니까?

- ① 1학년 ② 2학년 ③ 3학년

4. <입체스케치를 통한 확장단계>에서 가상의 육면체 4개를 사용하여 입체스케치를 하는데 있어 ① 2분이라는 시간과 ② 예시를 사용하셨는데요.

위의 두 조건이 입체스케치에 도움이 되셨습니까?

- ① 2분 ② 예시 ③ 둘 다 필요하다. ④ 둘 다 필요없다.

* 위와 같이 답변하신 이유는 무엇입니까?

()

5. <비판적 수용을 위한 선택단계>에서 학습자의 선택 기준은 학습되어야 한다면 어떤 방법이 학습에 더 도움을 줄 것이라고 생각하십니까?

- ① 토의를 하여 자신의 의견과 다른 학생의 의견을 알아본다.
② 글로 정리하여 발표를 한다.

6. <조합 및 결합의 단계>에서 다시 구체적 스케치와 음영을 주어 여러 가지로 스케치하는 것이 디자인기초학습에 있어 어떤 능력의 향상에 도움을 줄 것이라 생각하십니까?

- ① 언어의 시각적 표현 ② 아이디어 성숙과정 ③ 입체적 사고와 표현
④ 조화로운 조형 구성