

교육개혁 지원도구로서의 웹(web)활용에 관한 연구(3)

-근대 디자인사를 위한 웹(web)상에서의 학습 모형 개발

조형수, 김종기

동서대학교 멀티미디어 전공

동서대학교 멀티미디어

Cho hyung-soo, Kim jong-ki

Dept. of Multimedia Dongseo Univ

Dept. of Multimedia Dongseo Univ

◎keyword:근대 디자인사, 학습모형, 웹(web)

1.서론

현재 인터넷을 통한 멀티미디어 서비스는 전자잡지, 전자신문, 키오스크, 게임, 참고물, 광고 및 홍보 그리고 교육용 타이틀 등 그 활용분야가 광범위하다. 이렇게 각 분야에서 인터넷을 활용한 멀티미디어 서비스를 확대하는 시점에서 교육부는 '21세기 지식 한국'이라는 새로운 교육발전 계획에 '사이버 공간과 지구촌을 학습의 장으로 만드는 교육의 정보화와 세계화'라는 실천 과제를 두어 교육매체로서의 웹(web)의 활용을 높여주고 있다.

인쇄술의 발달로 교과서가 학생들의 교육에 처음 사용되면서 혁신적인 교육매체로 각광을 받았다면, 2000년대에는 디지털 매체를 통한 멀티미디어 웹사이트가 새로운 교육매체로 자리 매김 할 것이다.

앞으로의 교육은 이제까지의 학습모형과는 다른 새로운 모델을 받아들여 교육을 받는 학생들도 새로운 방식으로 지식을 습득할 수 있는 계기를 부여함으로써 학생들에게 보다 친숙한 교육의 장으로써 웹사이트의 구축은 의미 있는 일이다.

이에 본 연구는 웹(web) 상에서 효과적인 근대 디자인사의 학습모형을 제작하기 위한 구체적인 자료와 근거들을 조사하고 바람직한 근대 디자인사의 학습모형을 제시하여 이후 웹(web)을 활용한 교육개혁 지원도구로서의 웹사이트 구축에 활용될 수 있는 방안을 모색하고자 한다.

2-1.기존의 학습과 웹(Web)을 통한 학습의 비교 검토

기존의 학습방식은 다분히 교사를 중심으로 한 이론적 지식의 일방적인 전달에 의해 진행되었고, 학생 개인의 상대적인 학습능력을 평가하는 것에 초점을 맞추었다. 그러나 웹을 통한 학습은 학생이 중심이 되어 분야별 복합적인 지식을 연속성 있게 교육이 가능하며, 교사의 역할도 단순한 지식의 전달자가 아닌 교육의 촉매자로서의 역할을 담당하게 된다.

그러므로 학생과 교사 사이의 관계에서 학생들에게 보다 의미 있는 교육을 제공하기 위한 방법적/기술적 문제 해결방안으로 컴퓨터를 활용한 인터넷 멀티미디어 서비스인 웹의 역할은 매우 크다.

2-2.교육매체로서의 웹(Web)의 가능성

이제까지 많은 교육관련 종사자와 컴퓨터 기술자들은 교육매체로서의 웹의 활용방안에 대해 많은 연구를 하였다.

왜냐하면, 웹은 기존의 학습 매체에 비해 몇 가지 독특한 장점을 가지고 있기 때문이다.

첫째, 웹은 교육의 패턴을 "교육자 중심이 아닌 학습자 중심"으로 바꾼다. 둘째, 일련의 연속성을 띄는 "상호

작용적(interactive)" 학습을 제공한다. 셋째, 웹 상에서 제공되는 정보가 "멀티미디어(multimedia)" 적인 속성을 가지고 있음으로 학생들의 이해를 증폭시킬 수 있다. 넷째, 웹은 비교적 손쉬운 기술이며, 초등학생들의 대다수가 인터넷을 활용한 자료검색에 익숙하다는 점이다. 다섯 번째, 자료의 갱신이나 자료의 검색이 편리하다.

그러나 무엇보다 다양한 배경에 의해 지적 능력과 관심의 대상이 다른 학생들의 욕구를 충족시킬 수 있는 근본적인 문제에 있어 웹이 가진 융통성은 가장 큰 장점이라 생각된다.

2-3.웹(Web)상에서의 교육 형태

웹을 통해 제공되는 교육관련 사이트는 분야에 따라 수많이 존재한다. 특히 홈페이지 제작과 관련된 사이트와 그래픽 관련 프로그램을 교육하고 CG tutorial를 제공하는 사이트가 실제 일반인을 대상으로 서비스를 제공 중에 있다. 그러나 현재의 교육방식은 멀티미디어로서의 웹의 활용도 보다 인터넷의 초기 단계인 홈페이지를 통한 Q&A식으로 서비스되거나 운영자 측에서 올린 자료를 검색하는 정도의 획일적인 서비스가 전부라고 할 수 있다.

여기서 좀 더 발전된 형태로 웹과 첨단 디자인의 친화력을 이용하여 사이버 디자인 분야를 개척하기 위해 디자인 교육기관과 관련 협회에서 초보적인 단계이지만 서비스를 제공 중에 있다.

3.효과적인 학습모형 제작을 위한 고려사항

교육매체로서의 웹과 같은 테크놀로지를 활용하는 것은 쉬운 일이 아니다. 웹에는 아직 한계와 제약이 존재한다. 이러한 한계는 기술적인 한계와 사용자가 아직 웹과 같은 하이퍼미디어 시스템 검색에 익숙하지 못함으로써 생기는 제약, 서비스할 내용의 오류로부터 오는 제약들이 있을 수 있다.

이러한 제약은 인터넷을 바탕으로 하는 웹의 발전 속도에 비춰 볼 때 개선되고 있으며, 기술의 발전에 따라 새로운 저작도구 개발 역시도 문제를 해결하는데 많은 도움이 되고 있다.

하지만 무턱대고 웹사이트를 구축하였다고 모든 것이 이루어지는 것은 아니다. 효과적인 학습모형을 통해 웹 상에서의 교육이 그 실효성을 이루기 위한 고려사항으로 다음과 같은 내용이 포함되어야 한다.

①교육적인 도구들이 통합된 웹사이트:

하나의 어플리케이션 안에서 다양한 목표에 도달할 수 있도록 하여 교사와 학생들의 참여를 쉽게 한다.

②국제적인 협력이 가능한 웹사이트:

네트워크 환경은 가상의 공간에서 학생과 교사 모두는

또 다른 웹사이트에 접속이 가능하여 보다 복합적 지식을 얻을 수 있다.

③평이한 기술을 수용한 웹사이트:

일반화된 기술을 적용하여 웹사이트를 구축하면 비용이 절감되며 학생과 교사의 참여의 폭을 넓힐 수 있다. 또 웹사이트 활용 교육에 소비되는 훈련시간과 훈련을 위한 인적자원을 최소화시킬 수 있다.

④사용자들의 교육적 지식과 기술을 반영할 수 있는 웹사이트:

학생들이 쉽게 접근할 수 있도록 명확한 인터페이스를 제공함으로써 웹 상에서의 협동적인 작업이 순조롭게 진행될 수 있도록 개발되어야 한다. 또 교사들의 입장에서는 객관적으로 학생을 평가할 수 있고, 컨트롤 할 수 있는 손쉬운 피드백 장치가 마련되어야 한다.

⑤데이터의 정리와 관리가 가능한 웹사이트:

정보의 체계화와 정보 갱신의 편리성을 고려하여 잘못된 정보의 갱신이 용이하고, 새롭게 수집된 정보가 의미 있는 유용한 정보로 활용될 수 있어야 한다.

4.웹(Web)을 활용한 근대 디자인사의 학습모형

현재 디자인이란 용어는 우리생활의 전반에 걸쳐 사용되고 있는 포괄적인 용어이다. 그러나 아직 디자인에 대한 진지한 논의보다는 상업적인 유행을 대변하는 용어에 가깝게 널리 사용되고 있는 것이 사실이다.

이에 학생들의 디자인에 대한 역사적인 관점에서의 올바른 이론적 배경과 어떤 사회적 환경 속에서 디자인이 발전할 수 있었는가에 대해 고찰하기 위해 산업혁명 이후의 디자인 발전 단계를 역사적·사회적 배경을 통해 알아봄으로써 학생들에게 보다 의미있는 학습을 통해 인간의 정신적 물질적 욕구를 충족시킬 수 있는 근간에 대한 학습모형을 제작하여 학생들의 창작 욕구를 좀더 극대화시킬 수 있는 계기를 마련하고자 한다. 근대 디자인사의 학습모형은 교육유형에 따라 '사례 중심적 교육', '이론 중심적 교육', '라이브러리 중심적 교육' 으로 구분할 수 있다.

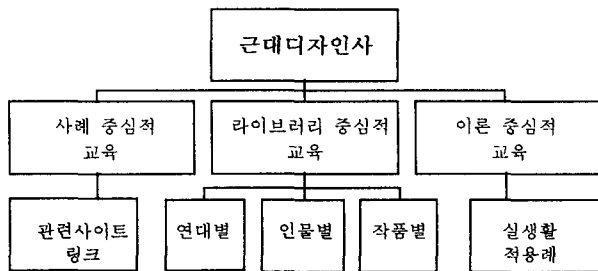


표 1. 교육유형에 따른 근대 디자인사의 학습모형

'사례 중심적 교육'은 디자인 사조별 관련 국내의 웹사이트를 연결하는 하이퍼링크의 개념으로 부족한 부분에 대한 학습을 실시간, 관련 사이트의 링크를 통해 학습함으로써 학생들의 이해를 돕고, '이론 중심적 교육'은 디자인 사조에 대한 사전적인 내용과 함께 사조의 영향을 받아 실생활에서 적용한 예를 자세히 제시함으로써 단순한 암기식 내용 열거가 아닌 이해를 통한 학습이 이루어지도록 하며, 가장 중요한 '라이브러리 중심적 교육'은 근대 디자인사에 대한 전반적인 흐름을 연대별, 인물별, 관련 작품별로 나누어 사진, 동

화상, 텍스트 등의 멀티미디어적인 요소를 충분히 가미하여 학생들의 개별적 학습이 가능하도록 유도하는 것이 바람직하다.

위와 같은 모형을 근거로 효과적인 콘텐츠를 위해서는 내용은 좀더 치밀하고 간결하게 정리하여 작은 단위로 나누고, 필요한 정보를 빨리 검색할 수 있도록 정보의 자세한 정도를 점차 강화해나가는 검색 방식의 제공을 위해 멀티미디어의 특징인 interactive 요소를 활용하여 학생들이 흥미를 갖도록 한다.

5.결론 및 금후 연구 과제

네트워크를 통한 멀티미디어 서비스인 웹(web)을 활용한 교육은 거리상의 참여 어려움을 해결할 수 있는 점과 학습시간의 자율적인 조정이 가능한 것, 그리고 첨단기술의 신속한 교육이 이루어질 수 있다는 이유로 많은 교육관련 종사자와 컴퓨터 기술자들은 웹(web)의 활용방안에 대해 많은 연구를 하였다.

디자인분야에서도 새로운 매체 활용도가 높아지고 있으며, 웹(web)은 디자인교육 방법의 변화에 새로운 패러다임을 제시할 수 있는 매체로 인식되고 있다.

이에 더욱 새로운 것에 대해 갈망하고 요구하는 시대에서 보다 장기적이고, 진보적인 디자인 교육의 일환으로 사용자에게 맞는 인터페이스를 바탕으로 새로운 교육 매체로써 웹(web)의 특성을 파악하고, 웹(web)상에서 근대 디자인사 교육방법의 활용 가능성에 대해 고찰하였다.

위의 학습모형을 바탕으로 실제 웹(web)상에서 서비스를 제공하기 위해서는 좀더 정밀한 스토리보드를 통해 프로차트를 제작하고 학생들의 선호도 조사를 통해 바람직한 근대 디자인사의 인터페이스를 제시하여 이후 웹(web)을 활용한 교육개혁 지원도구로서의 웹사이트 구축에 활용될 수 있어야 하겠다.

◎참고문헌

이만재 외 「멀티미디어 교과서」 안그래픽스
 김관수 외 「멀티미디어 개론」 학문사
 김종기, 류시천 「교육개혁 지원도구로서의 웹 활용에 관한 연구」 디자인학 연구 1997년
 필립 B. 맥스 「그래픽 디자인의 역사」 디자인하우스
 원유홍 「커뮤니케이션 디자인사」 정글
 카시와기 히로시 「20세기의 디자인」 조형교육
<http://cyber.hongik.ac.kr>
<http://www.multimedia.or.kr>
<http://www.kmec.net>
<http://www.mcc.or.kr>