

자기 주도적 학습을 활용한 평면조형 교육에 관한 연구

A Study on the Two-Dimensional Education through the Self-Directed Learning

원경남

국민대학교 교육대학원 디자인교육전공

Won, Kyung-Nam

Dept. of Industrial Design, KMU

정도성

국민대학교 공업디자인학과

Chung, Do-Sung

Dept. of Industrial Design, KMU

• Key words: Two-Dimensional, Education, Self-Directed Learning

1. 서론

디자인 교육은 체계적이고 빈틈이 없으며 뿌리가 튼튼한 교육이 되어야 한다. 그러기에 디자이너로서의 첫 발을 내딛는 중등학교에서의 디자인 교육은 매우 중요하다고 하겠다. 그 중에서도 창의력을 계발하고 문제해결 능력을 고루 개발하는데 목적을 두고 있는 기초조형교육이 철저하게 이루어져야 냉철한 판단력과 사고력, 표현력을 향상시킬 수 있을 것이다.

학생들에게 단지 실기교육 차원에서의 디자인 교육이 아니라 디자인 교육에서도 지식을 구체화·체계화 하고 문제 해결 능력을 높여 비판적이고 창의적인 능력을 키울 수 있도록 교육되어야 한다고 본다. 이에 본 연구에서는 자기 주도적 학습 방법을 활용한 조형교육을 통해서 그 해결 방법을 찾아보고자 한다. 자기 주도적 학습을 적용한 디자인 교육에서 교사가 수업을 주도하는 것이 아니라 학생이 주도하는 수업을 함으로써, 수업에 대한 학생들의 참여도와 수업의 효율성을 높여 디자인 기초 교육에 근간을 이루고 있는 조형교육이 체계적으로 지도될 수 있도록 프로그램을 제시하고자 한다.

2. 제7차 교육과정에서의 조형교육

2-1. 교육과정의 구성방향

제7차 교육 과정 개정의 기본 방향은 '21 세기의 세계화·정보화 시대를 주도할 자율적이고 창의적인 한국인 육성'으로 설정하고, ① 기초·기본 교육의 충실, ② 자기 주도 능력의 신장, ③ 학습자 중심 교육의 실천, ④ 지역 및 학교의 자율성 확대에 중점을 두었다.

2-2. 조형교육 개정의 중점

[표 1-1] 제7차 교육과정에서의 미술과 내용

영역	중학교	고등학교
	7, 8, 9 학년	10 학년
미적 체험	자연미와 조형미의 조화 이해	자연과 조형물의 미적 가치 이해
	미술과 생활의 관계 이해	미술과 문화의 관계 이해
표현	주제를 효과적으로 표현하기	주제를 창의적으로 표현하기
	평면과 입체의 특징을 살려 효과적으로 표현하기	평면과 입체의 특징을 살려 창의적으로 표현하기
	조형 요소와 원리를 이해하고 효과적으로 활용하기	조형 요소와 원리를 이해하고 창의적으로 활용하기
	주제나 표현 방법에 알맞은 재료와 용구를 선택해 활용하기	재료와 용구의 특성을 이해하고 창의적으로 활용하기

감상 기	서로의 작품과 미술품에서 표현 특징을 찾아 비교해 설명하기	서로의 작품과 미술품의 미적 가치를 이해하고 판단하기
	우리나라와 다른 나라의 미술이 특성 이해하기	우리나라와 다른 나라의 미술의 특성과 배경 이해하기

※ 교육부에서 제시한 내용체계를 재구성한 것임.

3. 자기 주도적 학습의 이론적 고찰

3-1. 자기 주도적 학습의 필요성

자기 주도적 학습의 필요성은 첫째, 자기 주도적 학습특성은 모든 사람들에게서 찾아 볼 수 있는 것이고 특히 학생들에게 필요한 특성이다. 대부분 자기 주도적 학습 특성은 성인이 가지고 있는 학습특성으로 생각하고 있지만 학습에 대한 자기 주도적인 성향은 연령을 떠나 누구에게서든지 발견되어지는 보편적인 인간고유의 특성이다(Carlson, 1979; Pratt, 1993). 둘째, 자기 주도적 학습능력은 노력에 따라 길러질 수 있는 능력이다. 셋째, 자기 주도적 학습능력은 21세기 정보화 사회가 요구하는 가장 중요한 능력이다. 넷째, 교육은 일생을 살아가면서 어느 한 시기에만 받고 끝나는 일회성 교육으로 끝나는 것이 아니므로 학교교육 이후까지도 학습 하고자 하는 의지를 다질 수 있도록 동기 부여를 해 주어야 한다.

학교에서 얻은 경험이 사회생활에서 지적 활동을 계속하는데 매우 좋은 습관이나 기능을 해 준다는 것이 여러 연구를 통해 밝혀지고 있는 만큼 학교는 이에 대한 적절한 준비를 하여야 한다.¹⁾

3-2. 자기 주도적 학습의 개념

스스로 학습을 이야기 할 때 일반적으로 사용된 자기 주도적 학습(Caffarella and O`Donnell, 1987)은 고립적인 상태에서 이루어지는 개인학습을 의미하는 것이 아니라 교사(teacher), 개인교사(tutor), 지도자(mentor), 자원인사(resource people), 동료(peer), 교재, 교육기관 등 다양한 형태의 조력자들과의 협력 하에 이루어지는 것이며, 학습자 자신이 학습전체의 기획, 실행 및 평가 등의 일차적인 책임을 지는 학습을 말한다.(차갑부, 1997)

3-3. 자기 주도적 학습의 원리

- 이성호(1997, 243-244)는 자기 주도적 학습의 원리를 다음 일곱 가지로 제시하고 있다.

1) 서울특별시교육연구원, 열린 교육을 위한 자기주도적학습의 이론과 실제, 1997 p12

첫째, 자기 주도적 학습은 학습자 자신의 내면적인 동기 유 발로부터 출발한다. 둘째, 자기 주도적 학습은 스스로 계획을 세우는데(self-planning) 그 특징이 있다. 셋째, 이렇게 세운 계획을 학습자는 스스로 주도권을 쥐고 능동적으로 시작 (self-initiation)해 나간다. 넷째, 자기 주도적 학습에서 학습자는 자신에게 최적으로 가용(可用)한 학습기회, 학습방법, 학습 자료 등을 스스로 선택(self-selection)한다. 다섯째, 자기 주도 적 학습에서 학습자는 학습의 과정을 자신의 모든 능력, 여건, 목표 등에 비추어 스스로 보조를 맞추어(self-pacing)이끌어 나 간다. 따라서 자기 주도적 학습은 타인과 경쟁을 벌이기보다는 자아의 내적인 경쟁을 벌인다. 여섯째, 자기 주도적 학습 은 무엇보다도 학습자가 스스로 가르친다(self-tuition). 일곱째, 자기 주도적 학습에서 학습자는 스스로 평가한다.(self-evaluation).

위와 같은 일곱 가지 자기 주도적 학습의 기본 원리는 어 떠한 다른 교수-학습보다 학습에 대한 학습자 자신의 책임과 자유, 그리고 권리를 매우 소중하게 생각하고 있음을 알 수 있다.

4. 자기 주도적 학습을 활용한 조형교육 프로그램

4-1. 교육적 기대효과

조형교육에서 이루고자 하는 목표는 논리적 사고와 개념의 구성 등, 학습자가 주제성을 가지고 수업에 참여 하여야 더욱 효과가 있는 것이다. 그러기에 자기 주도적 학습의 활용은 학습자가 자신의 다양한 체험들을 논리적인 사고로 보다 쉽게 개념화 시키고 그것을 토대로 창의적인 표현을 할 수 있도록 도움을 줄 것이다. 또한 자유롭게 다양한 방법을 통해 체계화 하는 것으로 독창적인 아이디어를 창출하는데 효과적일 것이다.

4-2. 세부학습 지도 계획안

전통적 수업 방식에서 탈피하여 학습자가 주도적으로 수업에 참여 할 수 있도록 프로그램을 만들었으며 라벨(label)의 개념과 기능, 종류와 역사, 제작기법 등을 스스로 알아내어 독창적이고 이미지 전달력이 뛰어난 라벨디자인을 할 수 있도록 교사가 조력자 역할을 충실히 해나가도록 하였다.

수업의 1차시는 자기 주도적 학습의 개념과 절차에 대하여 설명하여 전반적으로 수업이 원활히 진행될 수 있도록 한다. 또한 토의 학습을 통해 자기 주도적 학습의 생소함을 없애고 자기 주도적 학습력을 키우도록 한다. 조별로 토의를 통해 라벨(label)의 기본 개념과 기능, 역사와 제작기법 등을 각조에서 알아내어 학습계약서에 정리함으로써 수업진행과정에서 얻고자 하는 바를 명확하게 할 수 있도록 한다. 2차시는 목표설정 에 도달하기 위하여 적절한 학습자원의 탐색 및 이용 방법 등을 찾아보도록 한다. 학습자원을 통하여 각자 선정한 기업의 이미지를 극대화 시킬 수 있도록 하고 또한 자료를 잘 활용 할 수 있게끔 교사는 학생들에게 다양한 자료의 이용법을 제시해 준다. 3차시는 자신의 목표달성을 위하여 전략을 짜는 단계이다. 각자 자신들의 학습목표에 도달하기 쉬운 아이디어 발상법을 활용하여 독창적으로 아이디어 스케치를 한다. 4차시는 조형적 요소를 충분히 활용하여 변화 시키고 조화시켜서 작품의 완성도가 높은 디자인을 하도록 한다. 5차시는 평가의

단계로서 학습자들 상호간의 평가와, 자기평가를 함으로써 객 관적인 평가를 하도록 한다. 라벨디자인의 진행과정 및 컨셉 등을 발표하여 작품감상에 도움을 주도록 한다.

[표 1-2] 차시계획

차시	차시별 주제	학습활동	학습형태
1	목표 설정	라벨(label) 디자인의 이해 · 라벨(label)의 개념 · 라벨(label)의 기능 · 용기의 형태특성 이해 · 용기의 조형적 요소 및 표현방법의 특징 이해 · 학습계약서 적기	· 토의식 수업 · 직접자료 조사를 통한 토의 학습
2	자료 탐색	· 학습자원의 탐색 및 정리	· 토의식 수업 · 자료 탐색
3	전략 개발	· 아이디어 발상 및 스케치 (다양한 발상법 적용, 심내일 스케치, 러프 스케치)	· 조별학습 · 조별 실기 · 교사의 개별 지도 · 실물 자료의 활용
4	진개	· 조형요소를 적절하게 적용하여 아이디어 진개 · 상품의 이미지와 부합되도록 아이디어 진개 · 진개도에 따른 컴퓨터 소프트웨어(포토샵, 일러스트레이터, 페이지메이커)를 이용한 라벨(label) 디자인 진개	· 조별학습 · 조별 실기 · 교사의 개별 지도 · 실물 자료의 활용
5	평가	· 모둠별 토의 감상 · 전체 토의 · 완성물 수행평가	· 토의식 수업 · 독창적 아이디어 · 조형적 요소 · 좋은 기법 · 적절한 색채 표현

5. 결 론 및 제언

자기 주도적 학습 이론을 이용한 체계적인 조형교육 프로그램을 실제 학교 수업에 적용 할 경우 학생들의 사고력 증진, 판단력 향상, 창의성 증진, 표현 능력 향상 등 긍정적인 효과를 가져 올 것으로 기대 된다. 하지만 조별로 이루어지는 협동 학습의 형태로 프로그램이 제안되어 개인의 개성을 마음껏 발휘하는 것에는 제약이 따르는 것으로 판단되어 진다. 이러한 문제점은 개인의 자기 발전 능력을 더욱 배양 할 수 있도록 학습심리 이론을 적용한 프로그램의 개발을 통해 보완되어야 할 것으로 보여 진다. 또한 디자인 교육의 특성을 잘 살려 줄 수 있는 효과적인 교육방법의 개발은 무엇보다도 중요하기에 디자인 관련기관과 학교의 긴밀한 협조 체제 아래 자기 주도적 학습의 이론과 과정에 대한 연구가 지속적으로 이루어져 보다 발전된 교육방안 및 교육방법 개발이 이루어 져야 할 것이다.

참고문헌

- 서울특별시교육연구원, 열린 교육을 위한 자기주도적학습의 이론과 실제, 1997
- 동아대학교출판부, 자기 주도학습력의 이해, 2002
- 교육 개혁 위원회, 신교육 체제 수립을 위한 교육 개혁 방안(II), 참고 설명 자료