

프로젝트학습법을 활용한 CI 디자인교육 연구

특성화고등학교 CI 디자인 수업과정을 중심으로

A Study on the Corporate Identity Design Education using
Project based Learning

Focusing on the Corporate Identity Design Curriculum of Specialized High School

주 저 자 : 최보영 (Choi, Bo Young)

국민대학교 교육대학원

교 신 저 자 : 김관배 (Kim, Kwan Bae)

국민대학교

kbkim@kookmin.ac.kr

Abstract

Design education at the specialized high school design department aims to foster designers. Designers in the practical environment where various and complex problems emerge require design skills such as communication skills, collaboration skills, and problem solving skills. Project based learning, which is a learning process in which students find, investigate, and explore problems related to real life, is closely related to various abilities required of designers. Through literature research and surveys, this study identified the status of CI design education in specialized high schools and aims to develop a learning process that is effective in developing a designer's ability. The study developed a five-step learning process by using project based learning in CI design education : introduction, problem recognition, solution exploration, solution development and evaluation. To prove its effectiveness, after the learning process applied, the researcher conducted a survey about satisfaction and educational effects using 5 point(likert) scale. As a result, The effectiveness of the class process was proven as the average class effect was 3.94 to 4.28, the average level of satisfaction was 3.96 to 4.28, and the overall satisfaction level of the learning process was average to 4.2 rated high.

Keyword

CI design education, Project based learning, Specialized high school

요약

특성화고등학교 디자인과에서의 디자인교육은 디자이너 양성을 목표로 한다. 다양하고 복잡한 문제가 대두되는 현장 실무환경에서 디자이너에게는 커뮤니케이션 능력, 협업능력, 문제해결 능력 등의 디자인능력이 요구된다. 프로젝트학습법은 학습자가 실생활과 관련된 문제점을 찾아 조사하고 탐구하는 학습 과정으로 디자이너에게 요구되는 여러 능력과 관련이 크다. 이에 본 연구는 문헌연구와 설문조사를 통해 특성화고등학교의 CI 디자인교육 현황을 파악하고 디자이너의 능력 개발에 효과적인 수업과정을 개발하고자 하였다. CI 디자인교육에 프로젝트학습법을 활용하여 도입, 문제 인식, 해결 가능성 탐색, 해결안 개발, 평가의 5단계로 구성된 수업과정을 개발하였으며, 효과 검증을 위해 수업을 시행한 후, 수업에 참여한 학생들을 대상으로 만족도와 수업 효과에 대하여 5점 척도로 설문조사를 하였다. 그 결과, 단계별 수업 효과는 평균 3.94~4.28, 단계별 만족도는 평균 3.96~4.28, 수업과정의 전반적인 만족도는 평균 4.2로 높은 평가를 받아 수업과정의 실효성이 입증되었다.

목차

1. 서론

- 1-1. 연구 배경 및 목적
- 1-2. 연구 내용 및 방법

2. 프로젝트학습법과 CI 디자인교육

- 2-1. 프로젝트학습법의 특성과 학습 단계
- 2-2. CI 디자인교육의 목표와 현황

3. CI 디자인 수업과정 개발

- 3-1. 프로젝트학습법 활용방안 모색
- 3-2. CI 디자인 수업과정 제안

4. 수업과정 실행 및 검증

- 4-1. 수업과정 실행
- 4-2. 수업 후 설문조사
- 4-3. 교육적 효과

5. 결론

참고문헌

1. 서론

1-1. 연구의 배경 및 목적

최근 정보기술과 첨단과학이 급격하게 발전함에 따라 사회에서 요구하는 디자인능력도 변화하고 있다. 즉 전문지식뿐만 아니라 환경적응 능력과 문제해결 능력 등이 요구되고 있다. 이러한 추세에 따라, 디자이너 양성을 목표로 하는 특성화고등학교 디자인과의 디자인교육에서는 기본적인 디자인기술뿐 아니라 다양하고 복잡한 문제가 대두되는 현장 실무환경에서 디자이너에게 요구되는 다양한 능력, 즉 커뮤니케이션 능력, 협업능력, 문제해결 능력 등의 개발을 매우 중요시되고 있다.

교수학습방법 중 프로젝트학습법은 학습자의 실생활과 관련된 문제점을 찾아 조사하고 탐구하는 학습 과정으로 자기 주도적인 학습능력, 프로젝트 수행능력, 문제해결 능력, 협동능력의 향상에 효과적이다. 이러한 프로젝트학습법을 특성화고등학교 디자인수업에 활용한다면 우수한 직업역량을 갖춘 디자이너 양성에 도움이 될 것이다.

이러한 시각에서 본 연구는 특성화고등학교 디자인과의 CI 디자인수업에 프로젝트학습법을 활용함으로써 효과적인 CI 디자인 수업과정을 개발하고자 하였다. 또한, 특성화고등학교 디자인과 학생들을 대상으로 실제 수업을 진행하고, 수업 후 학생들의 만족도 조사를 통하여 이 수업과정의 실효성을 검증하고자 하였다.

1-2. 연구의 내용 및 방법

본 연구는 연구 목적에 따라 크게 5장으로 구성되었다. 제1장 서론에서는 연구의 배경과 목적, 연구의 내용 및 방법을 제시하였다. 제2장에서는 문헌연구를 통하여 프로젝트학습법의 특성과 학습 단계를 이론적으로 설명하고, CI 디자인교육의 목표와 현황에 관하여 문헌연구와 설문조사를 하였다. 제3장에서는 CI 디자인 수업과정에 프로젝트학습법을 효과적으로 활용하는 방안을 모색하고, 프로젝트학습법을 활용한 CI 디자인 수업과정을 개발하여 제안하였다. 제4장에서는 앞에서 개발한 CI 디자인 수업과정을 바탕으로 교수학습 지도계획을 작성하고, 특성화고등학교 디자인과 학생을 대상으로 수업을 진행함으로써 현장연구를 진행하였다. 수업 후 학생들을 대상으로 한 학습자 만족도 설문조사를 통하여 수업과정의 실효성을 검증하였다. 제5장은 본 연구의 결론과 향후 추가 연구 방향을 제시하였다.

2. 프로젝트학습법과 CI 디자인교육

2-1. 프로젝트학습법의 특성과 학습 단계

프로젝트학습을 형성하는 핵심적인 요소는 학습자가 학습의 전 과정에 주도적으로 참여하여 주제, 주제, 문제, 쟁점 등에 관해 탐구 활동과 그 결과에 대한 표현 활동을 함으로써 결과적으로 교육과정을 만들어가는 학습이라 할 수 있다.¹⁾ 즉 학습자가 책임을 지는 연구 활동으로 한 명 또는 그 이상의 학습자가 특정한 주제를 심층적으로 연구하는 활동이다. 결국, 학습자가 문제를 해결하는 활동으로써 소집단의 학생들이 토론하여 학습할 가치가 있는 특정 주제를 정하고, 그것에 대해 계획적으로 연구하고 문제를 해결하는 활동이다. 프로젝트학습은 학습자에게는 내적 동기유발, 책임감, 긍정적인 자아개념, 협동심, 사회적 기술, 사회에 관한 관심과 문제해결력, 다양한 탐구와 표현능력, 사고의 유연성, 체험적 학습 기회를 제공하거나 신장시키며, 교사들에게는 새로운 교수 경험을 안기고, 학부모와 지역사회에게는 교육에 관한 관심과 역할 자각을 촉구하는 교육적 가치가 있다.²⁾

프로젝트학습의 특성은 다음과 같다. 첫째, 자기 주도적 학습의 특성을 갖는다. 학생과 교사가 함께 주제를 선정하고 프로젝트의 시작, 전개, 마무리 단계를 함께 능동적으로 참여한다. 둘째, 문제해결 학습의 특성을 갖는다. 학생들은 탐구 활동을 통하여 독서를 촉진하고 과정과 결과를 통해 문제를 해결하고 자신감과 만족감을 느낀다. 셋째, 학습자 중심 학습의 특성을 갖는다. 프로젝트학습은 학생 스스로 제기한 질문의 답을 찾아가는 깊이 있는 탐구 활동으로서 학습 과정, 내용, 결과를 같이 강조한다. 넷째, 실제적 문제해결 학습의 특성을 갖는다. 학습 내용 선정 시 발달적 적합성과 사회·문화적 적합성을 중시하고 더욱 실제적인 교육을 위하여 지역사회와 연계한 현장교육을 중시한다. 다섯째, 협동학습의 특성을 갖는다. 프로젝트 전 과정을 통하여 교사와 학생의 적극적인 사고의 교류와 상호작용 및 협동적 학습이 될 것을 강조한다.³⁾

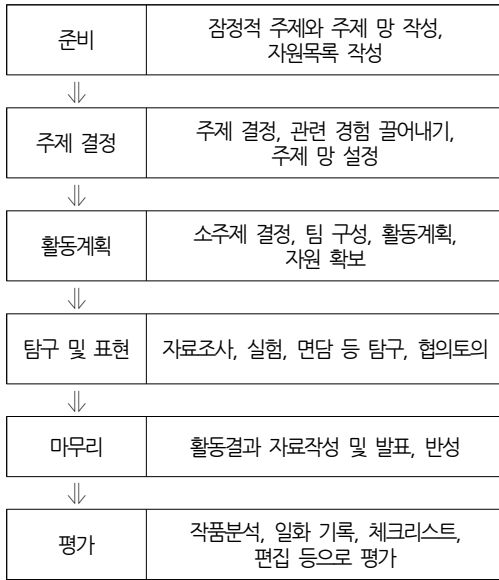
프로젝트학습 과정은 준비—주제 결정—활동계획—탐구 및 표현—마무리—평가 순⁴⁾으로 [그림 1]과 같다.

1) 김대현외 3인, 프로젝트학습의 운영, 학지사, 1999, p.12.

2) 상계서, p.15.

3) 지옥정, 유아교육 현장에서의 프로젝트 접근법, 창지사, 2009, pp.16~20.

4) Sara Hallerman외 3인, 프로젝트 학습: 초등교사를 위한 안내, 아카데미 프레스, 2014, p.21.



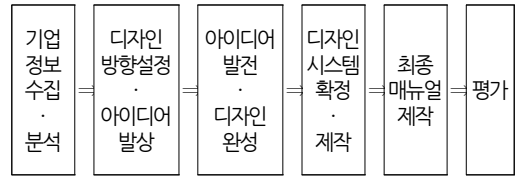
[그림 1] 프로젝트학습 단계

2-2. CI 디자인교육의 목표와 현황

2-2-1. CI 디자인교육의 목표

CI(corporate identity)란 기업의 존속 · 성장과 관련이 있는 모든 사람이 공통적으로 인식 · 자부하는 그 기업만의 독자적인 가치와 개성이다.⁵⁾ 최근 기업과 소비자의 시각적 커뮤니케이션인 CI 디자인은 디자인 요소와 경영, 마케팅 등에 복합적으로 적용되어 디자인 전 영역에 핵심적 역할⁶⁾을 함에 따라, 갈수록 중요하게 인식되고 있다.

CI 디자인 프로세스는 [그림 2]와 같이 먼저 기업에 관한 정보 수집과 분석을 통하여 목표설정을 한다. 그리고 콘셉트 단계에서 디자인 방향을 설정하고 아이디어를 도출한다. 이 아이디어를 발전시켜 최종 디자인을 완성한다. 이어서 기본 디자인시스템을 확정하고 응용 시스템 항목을 결정하여 제작한다. 마지막으로 최종 매뉴얼을 완성하고 평가한다.⁷⁾



[그림 2] CI 디자인 프로세스

이러한 CI 디자인을 위한 특성화고등학교의 교육 목표는 다음과 같다.

- CI의 개념과 필요성을 이해한다.
- 기업에 대한 자료 분석을 할 수 있다.
- 기업의 CI를 파악하고 문제점을 인지할 수 있다.
- 자신의 경험과 지식을 바탕으로 아이디어를 도출할 수 있다.
- 디자인 개발의 전 과정을 단계적으로 실습하고 나만의 CI 디자인을 개발할 수 있다.
- 디자인시스템을 이해하고 기본 디자인을 활용하여 응용시스템에 적용할 수 있다.

2-2-2. CI 디자인 관련 교과목 현황

전국 특성화고등학교 중 디자인 관련 과가 설치된 학교를 중심으로 CI 디자인수업 현황을 파악하기 위해 교과과정을 조사하였다. 서울시교육청 자료⁸⁾에 의하면, 2018년 9월 현재, CI 디자인 관련 교육과정을 수행하는 학교는 47개로 나타났다. 학년별 일반적인 교육과정을 살펴보면, [표 1]과 같다.

CI 디자인교육이 포함된 시각디자인 관련 학과의 교육과정은 일반적으로 1학년에는 ‘조형’, ‘디자인 일반’, ‘컴퓨터 그래픽’ 등 디자인이론과 기초지식 교육과 디지털 디자인 툴에 대한 습득 학습이 이루어지며, 2, 3학년에는 ‘시각디자인’, ‘디지털 디자인’, ‘그래픽 디자인’, ‘디지털 디자인 실무’ 등 심화 된 시각디자인 영역의 교육과 실무 관련 디자인교육이 이루어진다. CI 디자인교육을 포함하는 ‘디자인 일반’, ‘컴퓨터그래픽’(컴퓨터그래픽디자인, ‘컴퓨터그래픽 실무’), ‘시각디자인’(‘시각디자인 실무’) 등의 교과목이 개설되어 있는데. 이 중 3과목이 개설된 학교가 16개교, 2과목이 개설된 학교가 22개교, 1과목이 개설된 학교가 9개교이다.

교과서의 CI 디자인 관련 내용은 ‘디자인 일반에 CI

5) 현대경영연구소, 기업홍보·CI·현대광고, 승산서관, 2001. p.122.

6) 상계서, pp.126~128 요약.

7) 정노훈, 경영에 성공하려면 기업 이미지를 디자인하라, 이손, 2003, pp.234~237 요약.

8) www.sen.go.kr.

디자인의 의미와 중요성에 관하여 서술되어 있고, ‘컴퓨터그래픽’(‘컴퓨터그래픽 실무’)에는 CI의 의미를 기술하고 기업의 심벌마크와 로고타입을 디자인하는 방법을 일부 소개하고 있다. 또한 ‘시각디자인’(‘시각디자인 실무’)에는 CI 디자인을 포함하여 시각디자인 전체에 대한 실습방법을 기술하고 있다.

[표 1] 특성화고등학교 시각디자인 관련 학과 교육과정

학년	교육과정
1학년	조형, 디자인 일반, 컴퓨터그래픽, 디자인 기초
2학년	컴퓨터그래픽, 시각디자인, 디지털 디자인, 출판 편집, 캐릭터 디자인
3학년	그래픽 디자인, 시각디자인, 콘텐츠 제작, 디지털 디자인 실무, 광고 콘텐츠, 색채관리, 영상디자인

2-2-3. CI 디자인교육 관련 선행연구 분석

선행연구를 통해 살펴본 CI 디자인교육의 실태는 다음과 같다.

이은주는 ‘교과서상의 CI 디자인에 대한 개념과 범위에 대한 설명이 불명확하다.’, ‘학습자들이 어려워하는 아이디어 발상에 대한 구체적 내용이 부족하다.’, ‘실제 학교 수업에 주어진 시수 부족으로 내용이 깊이 있게 다루어지지 않는다.’라고 하였다.⁹⁾

배수영은 ‘아이덴티티 디자인교육에 학생의 흥미 부족과 체계적인 교육과정의 미흡으로 관심도가 낮다.’, ‘관련 자료 부족과 체계적 교육과정의 부족으로 아이덴티티 교육이 제대로 이루어지지 않는다.’, ‘교과 내용과 실제 현장과의 연관성이 부족하다.’라고 하였다.¹⁰⁾

선행연구의 분석결과, 교과서의 CI 디자인개념 및 범위 등의 아이디어 발상에 관한 내용이 미흡하고, CI 디자인수업은 시수 부족, 현장과의 연관성 부족, ‘관련 자료 부족’, ‘체계적인 교육과정의 부족’, 학생의 흥미 부족 등이 문제점으로 지적되고 있다.

2-2-4. CI 디자인교육 관련 설문조사

특성화고등학교 CI 디자인수업과 관련한 교육 실태

를 살펴보고자 설문조사를 하였다. 설문조사는 2018년 9월 27일부터 10월 26까지 서울특별시와 강원도 소재 특성화고등학교에 근무하는 교사 중 CI 디자인수업 경험자 50명을 대상으로 시행하였다. 설문에 응답한 교사들은 시각디자인 전공으로 특성화고등학교에서 CI 디자인수업을 담당하고 있거나 담당 경험이 있는 교사들이다. 설문방식은 설문지를 직접 배포하고 수거하는 방식과 모바일을 통한 설문방식을 병행하였다. 설문지의 문항 구성은 [표 2]와 같으며, 질문 항목 중 CI 디자인수업의 필요성, 적합한 학년과 시수, 수업방식과 중점요소, 문제점에 대해서는 명목척도로, 학생 수강 태도 및 성향, 프로젝트학습법의 도입 의향에 대해서는 리커트 5점 척도(매우 그렇다: 5점, 그렇다: 4점, 보통이다: 3점, 그렇지 않다: 2점, 전혀 그렇지 않다: 1점)를 사용하였다.

[표 2] CI 디자인교육 관련 설문내용과 문항 수

질문 항목	세부 질문 내용	문항수
교과목구성	필요성	1
	적합한 학년과 시수	2
수업방식과 중점요소	수업방식	2
	중점적인 수업요소	1
문제점	교과서의 문제점	2
	수업 진행상 문제점	1
학생 수강 태도 및 성향	시각적 표현 치중	1
	수업참여도	1
	문제해결 능력	1
	협동성	1
프로젝트학습법	도입 시 기대효과	1
계		14

설문조사 결과를 정리하면 다음과 같다.

특성화고등학교 디자인 교육과정에서 CI 디자인교육의 필요성에 대하여 모든 응답자가 필요하다고 하여 그 중요성을 확인할 수 있었다. CI 디자인수업의 적합한 시기는 ‘3학년’ 76%, ‘2학년’ 20%로 답해, 주로 3학년에 이루어지는 것이 적합한 것으로 나타났다. CI 디자인수업에 필요한 시수는 ‘9~10차시’ 10%, ‘11~12차시’ 54%, ‘13~14차시’ 16%로 답해, 9~12차시의 시수가 적절함을 알 수 있었다.

CI 디자인 수업방식에 대하여 ‘이론과 실기를 병행한 수업’ 58%, ‘디자인 개발을 위한 실기수업’ 38%로 답해, 대부분이 이론과 실기 병행 수업이 바람직하다고 하였다. 실기수업 진행방식은 ‘개별 및 팀별 수업 병행’ 58%, ‘팀별 협동 수업’ 24%, ‘개별학습’ 18%로 답

9) 이은주, 창의적 연상 작용을 통한 CI디자인 교육에 관한 연구, 국민대학교 교육대학원 석사학위논문, 2006. p.62~63.

10) 배수영, 정보디자인 교육의 효율적인 개선방안에 관한 연구-GUI와 아이덴티티 디자인을 중심으로, 경희대학교 교육대학원 석사학위논문, 2006. p.60.

해, 대부분이 개별 및 팀별 수업이 바람직하다고 하였다. 실기수업에서 중점을 두어야 하는 것(복수 선택)은, '디자인 콘셉트 설정' 27.8%, '아이디어 도출을 위한 커뮤니케이션' 24.6%, '주제선정을 위한 정보 및 사례 수집' 20.6% 순이었다.

현행 디자인 고등학교에서 사용하고 있는 교과서의 CI 디자인 내용에 대하여 응답자의 98%가 불충분하다고 답했으며, 부족한 것(복수 선택)은 '디자인 주제선정을 위한 사례제시' 33%, '아이디어 발상 및 스케치 과정' 24%, '디자인 적용 및 활용방법' 24% 순이었다. CI 디자인수업의 문제점(복수 선택)은 '관련 자료 미비' 29%, '수업 시수 부족' 25%, '학생의 의식 부족' 23% 순으로 가장 많이 답했다.

CI 디자인수업에서 학생들의 시각적 표현에 치중 경향은 평균 4.02로 그 정도가 과도하였으며, 수업에 직접적인 참여 선호도는 평균 4.04로 높았다. 학생들의 문제해결 능력 부족 정도는 평균 4.04, 협동성의 부족 정도는 평균 4.28로 둘 다 많이 부족한 것으로 나타났다.

CI 디자인수업에 프로젝트학습법을 도입할 경우 그 기대효과에 대하여 평균 4.4로 응답하여 교사들이 프로젝트학습법을 긍정적으로 평가하는 것으로 나타났다.

위의 설문조사 결과를 정리하면 다음과 같다.

첫째, CI 디자인수업은 꼭 필요하며, 3학년에 9~12차시로 수업함이 적당하다.

둘째, CI 디자인수업 진행과 관련하여, 수업방식은 필요에 따라 이론과 실기를 병행하여 수업을 진행하고, 실기수업은 학생들의 참여와 학업성취를 위하여 융통성 있게 개별 및 팀별로 학습하도록 하는 것이 효과적이다. 수업 진행과정에서는 학습자 간의 커뮤니케이션을 통한 디자인 콘셉트 설정, 아이디어 도출을 위한 커뮤니케이션, 주제선정을 위한 사례수집 등에 특히 중점을 두는 것이 바람직하다.

셋째, CI 디자인수업의 문제점과 관련하여, 교과서의 내용이 불충분하며, 특히 CI 디자인 관련 사례, 아이디어 발상 및 스케치 과정, 디자인 적용 및 활용방법 등의 내용이 부족하였다. 수업 진행상의 문제점으로는 자료 미비, 수업 시수 부족, 학생의 의식 부족 등이었다. 수업에서 교과서 내용의 부족함을 보완할 수 있도록 충분한 자료를 준비하여 제시하고 상세한 설명을 하는 것이 필요하다. 또한, CI 디자인의 중요성에 비추어 깊이 있고 알찬 내용의 수업을 진행하기 위해서 앞에서 언급한 필요 시수를 확보해야 할 것이다.

[표 3] CI 디자인교육 관련 설문조사 결과(N=50)

구분	문항	빈도	%
교육 학년	1학년	2	4
	2학년	10	20
	3학년	38	76
필요 시수	5~6차시	1	2
	7~8차시	5	10
	9~10차시	5	10
	11~12차시	27	54
	13~14차시	8	16
	15~16차시	2	4
	17차시 이상	2	4
수업 방법	교과서 위주 이론수업	1	2
	이론과 실기 병행	29	58
	실기 위주 수업	19	38
	타교과 융합 수업	1	2
학습 방법	개별학습	9	18
	팀별 학습	12	24
	개별 및 팀별 학습 병행	29	58
중점 요소 (복수 선택)	정보 및 사례수집	26	20.6
	아이디어 도출	31	24.6
	콘셉트 설정	35	27.8
	스케치 및 이미지 표현	12	9.5
	형태 및 색채	4	3.2
	결과물 완성	17	13.5
	작품평가	1	0.8
교과서 내용	충분하다	1	2
	불충분하다	49	98
교과 부족 내용 (복수 선택)	이론 설명	12	10.1
	주제선정 사례제시	39	32.8
	아이디어 발상, 스케치	29	24.4
	표현기법	9	7.6
	형태 및 색채	1	0.8
	디자인 적용 및 활용방법	29	24.4
수업의 문제점 (복수 선택)	시수 부족	30	24.6
	관련 자료 미비	35	28.7
	전문지식 부족	17	13.9
	계획안 작성의 어려움	1	0.8
	학생의 의식 부족	28	23.0
	재정적, 환경적 여건 부족	11	9.0
구분	문항	평균	표준편차
학생의 태도 및 성향	시각적 표현 치중 경향	4.02	0.65
	수업 직접 참여 선호도	4.04	0.69
	문제해결 능력	4.04	0.72
	협동성	4.28	0.53
프로 젝트 학습법	도입 시 기대효과	4.4	0.49

넷째, CI 디자인수업에서 학생들의 태도 및 성향과 관련하여, 수업에 직접 참여하는 것을 선호하는 점은 매우 긍정적이지만, 시각적 표현에 지나치게 치중하는 경향이 있고, 문제해결 능력과 협동성이 부족한 것으로

지적되었다. 따라서 자기 주도적으로 문제를 해결하는 능력을 키우며, 학생 상호 간에 서로 협동하는 학습방식을 도입할 필요가 있다.

다섯째, CI 디자인수업에 프로젝트학습법의 도입과 관련하여 교사들은 매우 긍정적으로 답변하였다. 이는 특성화고등학교의 CI 디자인교육에서 제기되는 중요 문제들의 해결에 프로젝트학습법의 특성이 도움이 될 것이라는 점을 시사하고 있다고 하겠다.

3. CI 디자인 수업과정 개발

3-1. 프로젝트학습법 활용방안 모색

CI 디자인교육 관련 선행연구 분석과 설문조사를 통하여 파악된 내용을 바탕으로 CI 디자인수업은 3학년을 대상으로 12차시의 과정으로 설정하며, 이론과 실기를 활용한 수업의 형태를 팀별과 개별수업을 병행하여 계획한다. 수업계획의 기본 전제는 프로젝트학습법의 학습 목표인 지식습득과 자기 주도적인 학습 태도, 의사소통능력, 문제해결 능력, 성취감 등의 개발이다. 효과적인 CI 디자인 수업과정 개발하기 위하여 프로젝트학습법의 특성에 따라 수업 전략을 정리하면 [표 4]와 같다.

[표 4] 프로젝트학습법의 특성에 따른 수업 전략

특성	수업 전략
자기 주도적 학습	관심 있는 주제선정으로 동기유발 단계별 활동지 작성으로 프로젝트의 시작부터 전개, 마무리까지 적극적 참여 유도 결과물을 발표함으로써 성취감 부여 본인이 필요성을 느끼고 필요한 지식습득
문제해결 학습	사전 경험을 바탕으로 해결책 모색 답을 찾기 위한 다양한 탐구 활동
학습자 중심 학습	학습자 스스로 문제와 답을 찾음 학습 과정을 통해 문제해결 실습 위주의 수업으로 적극적인 참여 유도
실제적 문제해결 학습	학습자의 실제 생활에 관련된 문제 개인적 경험이나 지식을 활용하여 창의적인 문제를 해결
협동학습	팀별 학습으로 활발한 토론 유도 수업단계별 교사의 조언과 평가를 통해 동료 의견 존중 및 협력의 중요성 인식

위의 수업 전략을 바탕으로 CI 디자인수업에 프로젝트학습법 활용방안은 다음과 같다.

첫째, 교사는 학습자에게 수업의 목표를 정확하게 제시하고, 학습자들이 관심 있는 주제를 대상으로 수업 자료를 제시함으로써 주의를 집중시키고 학습 동기유발을 촉진하고 나아가 자기 주도적 학습으로 이끈다.

둘째, 교사는 학습자 중심 학습을 통하여 학습자들이 문제를 인식하고 해결하기 위한 수업 수행방법을 스스로 수립하도록 도와주어 학습자들이 적극적으로 참여하여 문제를 해결함으로써 자신감과 책임감을 느끼며 학습을 성취하게 한다.

셋째, 교사는 학습자들의 모둠 구성으로 토론을 장려함으로써 커뮤니케이션을 통하여 함께 문제를 발견하고 아이디어를 발전시킴으로써 해결안 탐색해 나가는 협동학습을 유도한다. 또한, 학생들의 적극적인 수업참여와 학습성취를 위하여 수업 단계와 내용에 따라 개별학습을 진행한다.

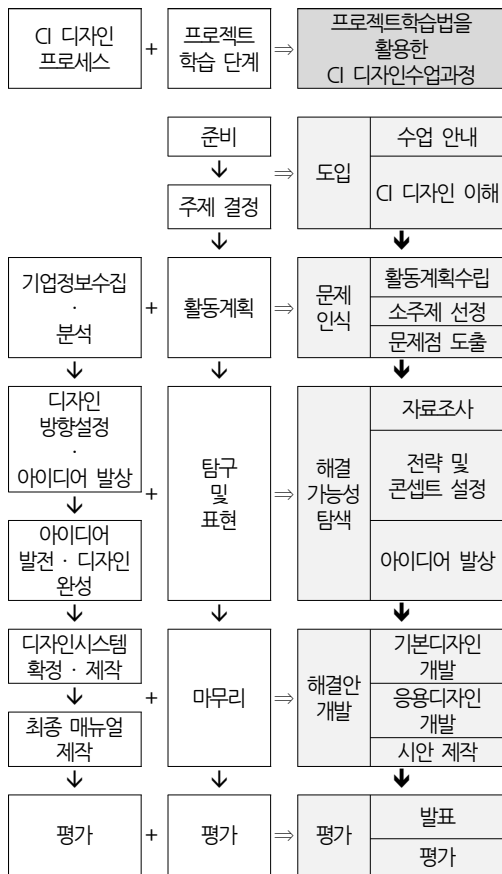
넷째, 학습자들이 실생활에서 스스로 문제점을 찾아 실질적인 자료와 정보를 수집하고, 경험과 지식을 토의하고 아이디어 발상과 표현 작업을 진행하면서 실제적 문제해결을 경험하게 한다.

다섯째, 결과물에 대한 발표를 통해 학습자는 스스로 성취감과 자신감을 얻고, 평가를 통해 동료의 의견을 존중하고 지식을 공유한다. 이를 통하여 학습자는 본인이 필요로 하는 지식을 자연스럽게 얻었음을 인지할 수 있도록 한다.

3-2. CI 디자인 수업과정 제안

프로젝트학습법을 활용한 CI 디자인 수업과정은 CI 디자인과정 각 단계의 디자인 활동과 관련 깊은 프로젝트학습법의 학습 단계를 결합해 개발하였다.

이 수업과정은 [그림 3]과 같이 도입(수업 안내, CI 디자인 이해), 문제 인식(활동계획수립, 소주제 선정, 문제점 도출), 해결 가능성 탐색(자료조사, 전략 및 콘셉트 설정, 아이디어 발상), 해결안 개발(기본디자인 개발, 응용디자인 개발, 시안 제작), 평가(발표, 평가)의 5단계(13개의 세부 단계)로 구성되었다.



[그림 3] CI 디자인 수업과정 모델

3-2-1. 도입

학습 목표와 과제활동 방향을 제시하고, 이론적으로 CI 디자인을 이해하는 단계로 2개의 세부 단계, 즉 수업 안내, CI 디자인 이해로 이루어진다.

수업 안내에서 교사는 학생들에게 학습 목표를 명확하게 인식시키고 전체적인 수업 진행절차와 수업내용을 설명한다. 학생들은 학습 목표를 이해하고 수업 활동을 예측하고 수업에 임할 준비를 한다.

CI 디자인 이해에서 교사는 CI 디자인에 대한 지식 전달과 프로젝트 수업과정 및 전체적인 활동에 관하여 설명하고, 학생들은 CI 디자인 관련 기초지식을 습득하고 프로젝트의 전반적인 흐름을 이해하며 활동을 예측한다.

3-2-2. 문제 인식

주제에 대한 문제점을 인식하게 하는 단계로 3개의

세부 단계, 즉 활동계획수립, 소주제 선정, 문제점 도출로 이루어진다.

활동계획수립에서는 주제를 선정하고 팀을 구성하여 프로젝트 활동을 계획한다. 교사는 학생들이 실생활과 관련한 주제를 선정하도록 유도하고, 계획서와 팀별 시트 작성을 통해 팀원 파악 및 역할분담을 하게 한다. 학생들은 실제적인 주제에 흥미를 느끼며, 팀 구성과 활동계획서 작성으로 능동적인 학습활동을 계획하고 팀원의 역할을 분담함으로써 학습활동에 책임감을 느끼게 된다.

소주제 선정에서 교사는 학생들이 실제 생활과 경험을 토의하면서 주제를 끌어낼 수 있도록 방향을 제시하고, 학생들은 자신의 경험과 생활, 선행 지식을 바탕으로 토의를 통해 소주제를 선정한다.

문제점 도출에서 교사는 학생들이 문제점을 쉽게 끌어내도록 체크리스트를 활용하게 함으로써 사고의 전환과 창의적 문제 도출에 도움을 준다. 학생들은 체크리스트를 활용하여 창의적인 문제를 도출하고 질문리스트 작성을 통해 문제해결의 틀을 스스로 구성한다.

3-2-3. 해결 가능성 탐색

본격적으로 학생들이 조사 및 탐구 활동을 하는 단계로 3개의 세부 단계, 즉 자료조사, 전략 및 콘셉트 설정, 아이디어 발상으로 이루어진다.

자료조사에서 교사는 자료조사 항목을 제시하여 자료조사 방향과 범위를 조절할 수 있도록 돕고, 부족한 부분은 피드백을 제공한다. 학생들은 팀원 간 조사 분야를 분담하고 실질적인 자료를 수집한다.

전략 및 콘셉트 설정에서 교사는 자료 분석 키워드 정리방법과 활동에 필요한 다양한 매체를 소개하고, 합리적이고 차별화된 전략과 콘셉트를 설정하도록 유도한다. 학생들은 다양한 매체와 토의를 통해 자료를 분석하고 정보 활용능력을 향상한다. 또한, 분석된 자료를 바탕으로 팀원들과 토의를 통해 소주제에 적합한 디자인 전략과 콘셉트를 설정한다.

아이디어 발상에서는 콘셉트에 따라 아이디어를 발상하고 아이디어 선정한다. 교사는 브레인스토밍 기법¹¹⁾을 소개하고, 학생들은 이를 활용하여 창의적인

11) 브레인스토밍 기법은 아이디어 발상 기법 중 집단 발상법에 해당하며, 주로 협동학습으로 이루어지는 프로젝트학습법과 다량의 아이디어를 도출해야 하는 디자인수업에 효과적인 발상법이다.

아이디어 발상을 도출하고, 아이디어를 발전시켜 최종 디자인 아이디어를 선정한다.

3-2-4. 해결안 개발

해결안을 다양한 방법으로 개발하는 단계로 3개의 세부 단계, 즉 기본디자인개발, 응용디자인개발, 시안 제작으로 이루어진다.

기본디자인개발에서는 CI 기본시스템디자인을 완성한다. 교사는 필요한 항목을 제시하고 매뉴얼에 정리 가능한 기본 형식 파일을 제공하여 결과물을 정리할 수 있게 한다. 학생들은 그래픽 작업에서 팀원 간의 토의를 통해 심볼과 로고 컬러 시스템을 제작하고, 과정에서 나타나는 문제는 협업을 통해 해결함으로써 결과물의 완성도를 향상한다.

응용디자인개발에서는 응용시스템디자인을 완성한다. 교사는 응용디자인 시스템 항목별 기본 라인 이미지를 제시하여 통일된 이미지와 응용디자인이 복잡하지 않도록 지도한다. 학생들은 최종 결과물을 표현하는 방법을 토론하고 실습하면서 학습의 전 과정에 대한 완성도를 높이고, 표현능력과 디자인 응용능력을 향상한다.

시안 제작에서는 매뉴얼을 제작한다. 교사는 매뉴얼 파일을 제공하여 학생들이 이를 기본으로 각자의 주제에 맞게 시안을 제작할 수 있도록 한다. 또 교사는 목업 파일을 제공하여 사용방법과 구조를 설명하고 변형할 수 있도록 한다. 학생들은 최종디자인결과물을 자료 형태로 만드는 작업을 통해 효과적인 표현 방법을 토의하고 평가함으로써 표현능력과 응용능력을 향상한다.

3-2-5 평가

프레젠테이션을 통해 소주제의 문제와 해결 방안을 발표하는 단계로 2개의 세부 단계, 즉 발표, 평가로 이루어진다.

발표에서 교사는 학생들에게 발표내용 필수 항목 및 발표시간과 평가항목을 공지한다. 학생들은 발표 형식을 선택하고 작업과정들을 정리하면서 부족한 부분들을 인지하고 학습에 대한 전체 흐름을 이해한다. 또 발표를 통해 CI 디자인에 대한 지식을 공유하고, 새로운 시각을 학습할 수 있다. 팀 발표 후에는 다른 팀과 교사의 피드백 시간을 갖는다.

평가에서 학생들은 동료와 함께 진행한 프로젝트가 애초 계획대로 잘 이루어졌는지를 점검하고 평가하며, 다른 팀의 문제해결 과정을 자신들의 것과 비교함으로써

서 평가하는 능력을 키울 수 있다.

4. 수업과정 실행 및 검증

4-1. 수업과정 실행

4-1-1. 수업과정 실행개요

수업과정 실행은 강원도 소재 특성화고등학교 디자인과 3학년 학생을 대상으로 이론을 포함한 실기 중심의 수업으로 현장연구를 통하여 진행하였다. 교과목은 ‘컴퓨터그래픽’이며, 교과서 ‘컴퓨터그래픽디자인 실제’의 중단원 ‘디지털 이미지’ 중 ‘심벌마크와 로고타입 디자인’¹²⁾이 학습단원이다. 프로젝트의 주제는 학생들이 큰 관심을 가지는 게임을 대상으로 하여 ‘모바일게임 기업의 CI 디자인’으로 정하였다.

4-1-2. 학습 목표

프로젝트학습과정을 통하여 CI 디자인을 이해하고 개발할 수 있는 지식을 습득하고, 자기 주도적이고 적극적인 수업참여를 통하여 문제점을 발견하고 해결할 수 있는 문제해결 능력의 신장과 함께 협동의 중요함을 배우게 함이 학습의 목표이다.

단계별 학습 목표는 다음과 같다. 문제 인식 단계에서는 CI 디자인 관련 지식을 이해하고, 팀원의 토의를 통해 학습활동 계획, 질문목록 작성, 문제점 도출 등을 진행하면서, 자기 주도적인 학습능력과 협업능력을 키운다. 해결 가능성 탐색 단계에서는 자료수집 및 정보 활용능력을 통하여 자료의 유용성을 판단하여 지식을 습득하고, 콘셉트 설정과 아이디어 발상을 통하여 창의력, 문제해결 능력, 협업능력을 신장한다. 해결안 표현에서는 디자인 결과물 완성을 통하여 표현능력과 응용능력을 키운다. 평가단계에서는 발표를 통하여 지식을 공유하며, 평가를 통하여 자기반성과 비교평가 능력을 키운다.

4-1-3. 교수학습 지도계획 및 유의점

교수학습 지도계획은 [표 5]와 같다.

12) 김기수와 2인, 컴퓨터그래픽, 웅보출판사, 2014. pp.196~212.

[표 5] 교수학습 지도계획

단계	학습 과정		차시
	주제	주요 학습 내용	
도입	수업 안내	· 학습 목표 이해 · 프로젝트 과정 이해	1
	CI 디자인 이해	· CI 디자인개념 이해	
문제 인식	활동계획 수립	· 주제설정(모바일게임 기업의 CI 디자인) · 활동계획(팀 구성, 역할분담, 활동계획 토의)	2
	소주제 선정	· 소주제 선정(팀원 토의)	3
	문제점 도출	· 문제점 도출(문제점 체크리스트, 질문목록)	
해결 가능성 탐색	자료조사	· 소주제 관련 자료조사 · 지역 현장 자료수집 · 본인의 경험과 사전지식 토의	4
	전략 및 콘셉트 설정	· 수집된 자료 분석 · 디자인 전략과 콘셉트 설정	
	아이디어 발상	· 브레인스토밍 기법 활용	5 6
		· 토의를 통해 아이디어 종합전	
		· 러프 스케치로 표현 · 최종아이디어 스타일 스케치	
해결 안 개발	기본 디자인 작업	· 문제점 해결안 확정 · 기본시스템 그래픽 작업	7
	응용디자인 작업	· 팀원 토의를 통해 항목 선정 · 응용시스템 디자인 개별 작업	8
	시안 제작	· 전체 내용 매뉴얼 구성 · 기본 및 응용시스템 정리	9
평가	발표	· 진행 과정을 PPT로 제작 · 프레젠테이션 발표	10
	평가	· 팀 평가 및 자기평가 · 교사와 다른 팀의 피드백	11 12

첫째, CI 디자인에 대한 개념과 역할, 방법 등을 정확하게 알도록 한다. 주제에 대하여 잘 이해하지 못하는 것이 무엇인지 파악하고 지식의 내면화를 위해 적합한 활동을 구체적으로 계획한다. 이론 설명의 수업으로 학생들의 주의가 떨어질 수 있으므로 멀티미디어 자료 등을 활용하여 흥미 유발 및 학습 동기가 향상되도록 하고 수업내용 확인을 위해 간단한 쪽지시험의 형태로 형성평가를 진행한다.

둘째, 수업 효과를 위해 팀별 학습을 기본으로 하며, 수업 진행단계와 내용에 따라 팀 내 개별학습으로 진

행한다. 문제점을 인식하고 해결하는 과정을 동료와 함께 진행하면서 책임감 및 협동심을 갖는 한편 의사소통 능력을 키운다. 팀별 학습에서는 학습 활동이 일부에 치우치지 않도록 지도하고 역할분담 및 다양한 활동 방법을 제시한다.

셋째, 수업 진행 과정에서 새로운 내용이 있으면, 애초 계획에서 침착하는 등 유연하게 진행한다. 수업을 교사가 주도하지 않고, 학습자가 자료수집 및 과제활동에서 주도적으로 사전 경험을 끌어내고 아이디어로 침착하면서 자신감과 흥미를 갖게 한다. 제한된 시간과 상황 안에서 프로젝트 진행의 차이가 크지 않도록 교수적 도움으로 조절한다.

넷째, 교사는 자료수집에 필요한 환경여건과 검색 도구 등을 지원하면서 활발한 탐구 활동이 이루어지도록 조력한다. 학생들이 어려움을 겪는 경우 교사는 해결 방향을 제시하는 등의 도움을 줌으로써 학생들이 수업단계별 진행에 희망을 품도록 한다. 또한, 교사는 프로젝트가 진행되는 동안 준비단계에서 설정한 CI 디자인의 중심개념이나 예상 활동이 충분히 다루어지고 있는지를 살핀다.

다섯째, 교사는 학생들에게 평가방법과 기준을 명확하게 전달한다. 또한, 수업목적을 명확하게 이해시키고 자기 주도적으로 탐구 활동을 통해 최종 결과물을 완성하는 것이 중요함을 일깨운다. 즉 모든 가능성을 열어두고 학생들 스스로 해결안을 찾도록 하여 창의성을 향상하고 성취감을 느끼도록 한다.

4-1-4. 수업 진행과 학습 결과물

본 연구의 현장연구 수업은 단계별로 다음과 같이 실행하였다.

도입 단계인 1차시에는 먼저 학습 목표를 제시하였으며, CI 디자인 사례를 보여주고, 이미지 퀴즈를 진행하는 등 학습에 흥미를 갖게 하였다. 익숙한 이미지들을 활용한 CI 퀴즈와 관련 사례 등을 통하여 학생들은 CI 디자인개념과 방법에 대해 쉽게 이해할 수 있었으며 수업에 집중하는 태도를 보였다.

문제 인식 단계인 2~3차시에는 학생들의 관심이 많은 게임과 관련하여 ‘모바일게임 기업의 CI 디자인’을 주제로 정함으로써 학습 동기를 유발하였다. 또한, 개별 활동 시트를 작성하게 하여 주도적으로 활동계획을 수립하고, 소주제에 대한 문제점 체크리스트를 작성하면서 문제를 인식할 수 있도록 하였다. 학생들의 일상에서 쉽게 접할 수 있고 흥미를 갖는 모바일게임과 관

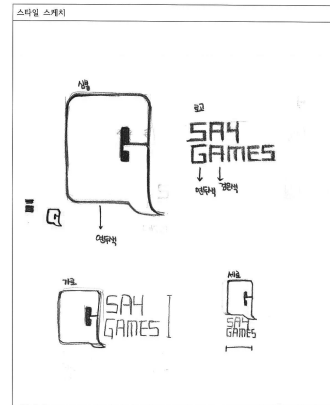
련된 학습 주제를 설정함으로써 소주제 선정 및 토의 과정에서 적극적인 참여를 보였으며, 문제점 도출 과정에서도 제시된 체크리스트의 활용이 가이드 역할을 하여 쉽게 문제점을 발견하고 방향을 설정할 수 있었다.

해결 가능성 탐색 단계인 4~6차시에서는 수집된 정보 및 현장자료와 경험, 지식 등을 바탕으로 토의한 아이디어를 실습지에 마인드맵과 러프 스케치로 자유롭게 표현하도록 하였다. ([그림 4] 참조) 학생들은 브레인 스토밍 기법을 활용하여 다양하고 창의적인 아이디어를 도출해 냈으며, 러프 스케치를 통해 아이디어를 빠르고 간략하게 정리하여 소통하였다. 또한, 자유로운 아이디어 발상으로 창의적인 아이디어들이 많았으나 이를 이미지로 표현하는 단계에서 어려움을 보이는 경향이 있었다.



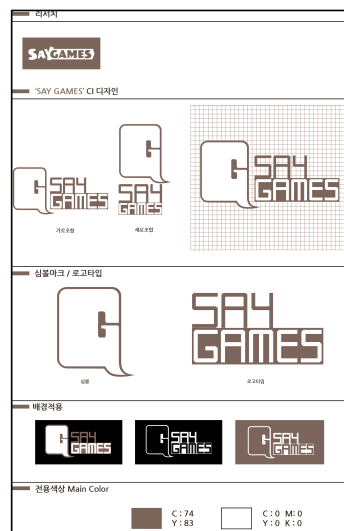
[그림 4] 아이디어 발상과 러프 스케치(학생작품)

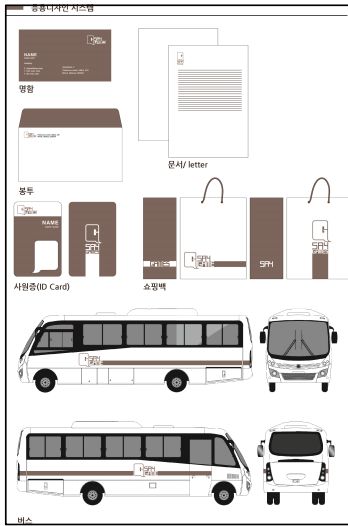
자료조사 항목	
기업명	SAY GAMES
이름으로 유추 가능한 이미지	말하는 이미지 · 북마크
핵심가치	개발력 · 발전 · 재미
메인 컬러	연두색 · 회색
개발한 게임 리스트	BALLS CONTROL (공) TWIST HIT!
게임 스타일	아케이드? 심플하다. 조작이 딱딱 없다 육면, 네모
기업과 비슷한 스타일의 게임기업의 CI	playrix, NEXON, PONG, PIER
게임타이틀 이미지	BALLS CONTROL, STREET SONIK



[그림 5] 문제점 해결안(학생작품)

해결안 개발 단계인 7~9차시에서는 스케치한 디자인을 발전시켜 문제점 해결안을 결정하고([그림 5] 참조), 매뉴얼 형식에 따라 기본시스템디자인을 진행하였다. 학생들은 팀별 학습을 통해 서로 부족한 부분을 보완함으로써 높은 완성도의 결과물을 도출해 낼 수 있었다. 팀원 개별로 작업 된 응용시스템디자인은 토의를 통해 디자인을 결정하였다. 또한, 매뉴얼에 따라 전체 내용을 구성하고 시안 이미지를 제작하여 최종 마무리 하였다. ([그림 6] 참조) 응용시스템디자인은 공통된 규칙을 정하고 이를 적용한 개별 작업으로 다양한 응용디자인 결과를 얻을 수 있었다. 시안 이미지 제작의 경우 실제 모델에 적용된 이미지를 구현함으로써 디자인 결과에 관한 확인과 만족을 보였다.





[그림 6] 최종 디자인 결과물(학생작품)

평가 단계인 10~12차시에서는 결과물을 PPT 형식으로 발표함으로써 프레젠테이션 역량을 높이고, 다른 팀의 탐구결과를 통해 지식을 공유하였으며, 자기평가와 팀 평가를 통해 피드백을 제공하고 프로젝트의 완성도를 높였다.

4-2. 수업 후 설문조사

4-2-1. 설문조사 개요

본 연구의 ‘프로젝트학습법을 활용한 CI 디자인 수업과정’의 실효성을 검증하기 위하여 2019년 3월 24일부터 3월 27일까지 수업에 참여한 학생 50명을 대상으로 설문조사를 하였다. 설문내용은 수업의 단계별 효과와 만족도에 관한 총 33문항의 질문에 대하여 리커트 5점 척도(매우 그렇다: 5점, 그렇다: 4점, 보통이다: 3점, 그렇지 않다: 2점, 전혀 그렇지 않다: 1점)를 사용하였다.

4-2-2. 설문조사 결과

설문조사 데이터 분석결과는 [표 5]와 같으며, 단계별로 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 도입 단계에서 CI 디자인 수업과정을 통한 수업 안내에 대한 평가는 평균 4.0, CI 디자인이론 수업에 대한 만족도는 평균 4.28로 높았으며, 이 단계의 수업 효과 평가도 모두 평균 4.0 이상으로 높았다.

[표 5] 수업 설문 결과(N=50)

문항	질문내용	평균	표준 편차
1	수업과정에 대한 설명이 전체 흐름을 이해하는 데 도움이 되었습니까?	4.0	0.53
2	CI 디자인이론 수업에 만족하십니까?	4.28	0.6
3	CI 디자인 퀴즈를 통해 수업에 대한 흥미가 유발되었습니까?	4.26	0.63
4	수업자료가 CI 디자인의 개념을 이해하는 데 도움이 되었습니까?	4.0	0.56
5	예시자료가 CI 디자인의 표현 방법을 이해하는 데 도움이 되었습니까?	4.12	0.47
6	활동계획 수립 수업에 만족하십니까?	3.98	0.47
7	주제가 학습 동기를 부여하였습니까?	4.12	0.52
8	계획서의 작성이 주도적으로 계획을 수립하는 데 도움이 되었습니까?	4.05	0.61
9	조별 시트가 팀원 간의 역할을 분담하는 데 도움이 되었습니까?	4.14	0.49
10	소주제 선정 수업에 만족하십니까?	4.1	0.52
11	토의로 선정한 소주제에 만족하십니까?	4.12	0.62
12	체크리스트가 문제점 발견에 도움이 되었습니까?	4.26	0.48
13	질문리스트가 문제점 개선방법을 찾는 데 도움이 되었습니까?	4.02	0.62
14	자료조사, 전략 및 콘셉트 설정 수업에 만족하십니까?	3.96	0.57
15	자료조사 역할분담이 다양한 자료를 수집하는 데 도움이 되었습니까?	3.94	0.54
16	자료 분석표의 항목이 소주제의 콘셉트 설정에 도움이 되었습니까?	4.1	0.58
17	아이디어 발상 수업에 만족하십니까?	4.04	0.66
18	브레인스토밍 기법이 창의적인 아이디어 발상에 도움이 되었습니까?	4.24	0.43
19	토의가 아이디어를 발전시키는 데 도움이 되었습니까?	4.14	0.57
20	러프 스케치가 팀원의 아이디어를 이해하는 데 도움이 되었습니까?	4.0	0.49
21	기본시스템 및 응용시스템 디자인작업 수업에 만족하십니까?	4.02	0.51
22	협동학습이 디자인 작업물의 완성도를 높이는 데 도움이 되었습니까?	4.16	0.46
23	매뉴얼 파일의 구성이 디자인시스템 정보 설명에 도움이 되었습니까?	4.12	0.68
24	응용시스템디자인 기본 포맷이 디자인 응용에 도움이 되었습니까?	4.0	0.65
25	시간 제작 수업에 만족하십니까?	4.0	0.49
26	목업 파일이 디자인 이미지를 효과적으로 표현하는 데 도움이 되었습니까?	4.28	0.53
27	디자인 결과물을 통해 CI 디자인에 대한 자신감을 얻을 수 있었습니까?	4.16	0.58
28	발표 수업에 만족하십니까?	3.98	0.51
29	발표항목 리스트가 체계적으로 발표하는 데 도움이 되었습니까?	4.12	0.52
30	평가 수업에 만족하십니까?	4.02	0.65
31	팀 평가자의 항목이 다른 팀의 작업을 평가하는 데 도움이 되었습니까?	4.08	0.63
32	자기 평가자의 항목이 작업과정에 대한 자기반성에 도움이 되었습니까?	4.06	0.61
33	수업과정에 전반적으로 만족하십니까?	4.2	0.49

둘째, 문제 인식 단계에서 CI 디자인 활동계획 수업의 만족도는 평균 3.98로 좋은 편이었으며, 소주제 선정 수업의 만족도는 평균 4.1로 높았다. 이 단계의 수업 효과 평가도 평균 4.05 이상으로 높았다. 특히 체크리스트가 문제발견에 큰 도움이 되어 평균 4.28로 가장 높게 평가되었다.

셋째, 해결 가능성 탐색 단계에서 자료조사, 전략 및 콘셉트 설정 수업의 만족도는 평균 3.96으로 높은 편이었고, 아이디어 발상 수업의 만족도는 평균 4.04로 높았다. 이 단계의 수업 효과 평가는 평균 3.94 이상으로 높게 평가되었다. 특히 브레인스토밍이 아이디어 발상에 도움이 되어 평균 4.24로 가장 높게 평가되었다.

넷째, 해결안 개발 단계에서 기본시스템 및 응용시스템 디자인작업 수업의 만족도는 평균 4.02, 시안 제작 수업의 만족도는 평균 4.0으로 높았다. 이 단계의 수업 효과 평가도 평균 4.0 이상으로 높았는데, 목업 파일이 디자인 이미지 표현에 효과적이었다고 평균 4.28로 가장 높게 평가되었다.

다섯째, 평가 단계에서 발표 수업의 만족도는 평균 3.98, 평가 수업의 만족도는 평균 4.02로 높았다. 이 단계의 수업 효과 평가는 모두 평균 4.06 이상으로 높았으며, 발표내용 항목 리스트가 발표에 큰 도움이 되었다고 평균 4.12로 가장 높게 평가되었다.

여섯째, 수업과정에 대한 전반적인 만족도는 평균 4.2로 높게 평가되었다.

4-3. 교육적 효과

‘프로젝트학습법을 적용한 CI 디자인 수업과정’은 수업 효과와 만족도 조사 결과, 단계별 수업 효과는 평균 3.94~4.28, 단계별 만족도는 평균 3.96~4.28, 수업 과정의 전반적인 만족도는 평균 4.2로 높은 평가를 받아 수업과정의 실효성이 입증되었다.

이러한 결과를 토대로 교육적 효과를 살펴보면, 다음과 같다.

첫째, 수업의 도입부에서 학습 목표를 명확히 제시하고 수업 진행절차를 안내함으로써 학생들이 학습 목표와 수업 진행절차의 관련성을 파악하고 수업에 자기 주도적으로 참여할 수 있다. 또한, CI 디자인 이미지에 대한 퀴즈를 통해 흥미를 갖게 하여 학습 동기를 유발함으로써 CI 디자인에 대한 이해도를 높일 수 있으며, 학생의 실생활과 관련된 주제를 선정함으로써 학습의욕

과 참여도를 높일 수 있다.

둘째, 팀별 학습을 기본으로 함으로써 학생들이 주 도적으로 팀을 구성하고 역할분담을 하여 프로젝트의 부담을 줄일 수 있고, 수업과정의 각 단계에서 활발한 토론을 통하여 커뮤니케이션 능력과 협업능력 향상을 기대할 수 있다. 역할 분담된 과제는 개별학습을 통하여 학생 개개인이 해결함으로써 디자인 능력을 키우고 학업성취를 높일 수 있다.

셋째, 학습자 중심 학습을 통하여 프로젝트의 소주제를 자기 주도적으로 선정하고, 실생활의 문제를 발견하고 탐구하여 해결하는 과정을 경험함으로써, 학습 과정을 통해 실제적 문제해결 능력을 키울 수 있으며, 향후 어려운 현실 상황에서도 문제를 해결할 수 있는 직업 능력을 향상할 수 있다.

넷째, 교사가 수업단계별 다양한 가이드 자료와 필요한 디자인 학습환경을 제공함으로써 학생들은 프로젝트를 원만하게 진행할 수 있고, 디자인 결과물의 완성도를 높일 수 있으며, 이 과정에서 자기 주도적 학습과 학습자 중심의 수업 효과를 높일 수 있다.

다섯째, 학생들이 어려워하는 수업 단계일수록 교사는 직접 해결안을 제시하지 말고 자원을 제공하고 길잡이 역할을 함으로써 학생들은 스스로 문제점을 찾아 해결하면서 문제해결 능력을 키우고 성취감과 자신감을 고취할 수 있다.

여섯째, 교사가 발표항목 리스트를 제공함으로써 학생들은 핵심내용을 파악하고 발표준비를 원활하게 할 수 있으며, 발표를 통하여 CI 디자인 지식과 경험을 공유하고 발표 능력을 키울 수 있다. 또한, 평가지를 통하여 CI 디자인과정에서 중요요소를 재인식하고 평가 능력을 키울 수 있다.

5. 결론

현대사회의 다양한 문제가 대두되는 현장 실무환경에서 디자이너에게는 커뮤니케이션 능력, 협업능력, 문제해결 능력 등의 디자인능력이 요구된다. 따라서 디자이너 양성을 목표로 하는 특성화고등학교의 CI 디자인 교육도 학생들이 다양한 문제를 해결할 수 있도록 실무중심의 창조적이고 전문적인 디자인능력을 갖출 수 있도록 하여야 한다.

프로젝트학습법은 학습자가 실생활과 관련된 문제를

찾아 조사하고 탐구하는 학습 과정으로 디자이너에게 요구되는 여러 능력과 관련이 크며, 특히 자기 주도적인 학습 수행능력, 문제해결 능력, 협동능력을 향상하는 장점이 있다.

본 연구는 이러한 프로젝트학습법을 CI 디자인교육에 활용함으로써 더욱 효율적인 수업방안을 모색하고자 하였다. 연구 목적을 수행하기 위하여, 프로젝트학습법에 관한 이론적 고찰, 특성화고등학교 CI 디자인교육 현황을 분석하고, 설문조사를 통해 교육 실태를 조사함으로써 연구의 기초를 마련하였다. 또한, 현황조사에서 나타난 문제점을 개선하기 위하여 수업 방향과 프로젝트학습법의 학습요소별 수업 전략을 구체화하였다.

이를 바탕으로 연구결과로서 ‘프로젝트학습법을 활용한 CI 디자인 수업과정’을 개발하였다. 이 수업과정은 도입(수업 안내, CI 디자인 이해), 문제 인식(활동계획 수립, 소주제 선정, 문제점 도출), 해결 가능성 탐색(자료조사, 전략 및 콘셉트 설정, 아이디어 발상), 해결안 개발(기본디자인개발, 응용디자인개발, 시안 제작), 평가(발표, 평가)의 5단계(13개 세부 단계)로 구성되었다.

이 수업과정의 실효성을 검증하기 위하여 수업 진행에 참여한 학생을 대상으로 수업 후 설문조사를 시행하고 결과를 분석하였다. 학생들은 수업과정에 대해 전반적으로 만족하였고, 각 단계의 수업방식의 효과도 긍정적인 결과를 나타냄에 따라 본 연구에서 개발한 수업과정이 실효성이 있음을 알 수 있었다.

본 연구의 ‘프로젝트학습법을 활용한 CI 디자인 수업과정’은 이론을 포함한 실기 중심수업으로 그 결과를 평가하고 검증하였으나, 학교와 학년 또는 지역의 특성

등에 따라 다양한 차이가 있을 수 있으므로 향후 지속적인 연구가 필요하다.

참고문헌

1. 경노훈, 경영에 성공하려면 기업 이미지를 디자인하라, 이손, 2003.
2. Sara Hallerman외 3인, 프로젝트 학습: 초등교사를 위한 안내, 아카데미 프레스, 2014.
3. 지옥정, 유아교육 현장에서의 프로젝트 접근법, 창지사, 2009.
4. 김기수외 2인, 컴퓨터그래픽, 웅보출판사, 2014.
5. 김대현 외 3인, 프로젝트학습의 운영, 학지사, 1999.
6. 현대경영연구소, 기업홍보·CI·현대광고, 승산서관, 2001.
7. 배수영, 정보디자인 교육의 효율적인 개선방안에 관한 연구-GUI와 아이덴티티 디자인을 중심으로, 경희대학교 교육대학원 석사학위논문, 2006.
8. 이은주, 창의적 연상 작용을 통한 C디자인 교육에 관한 연구, 국민대학교 교육대학원 석사학위논문, 2006.
9. www.sen.go.kr.