

ARCS 이론을 활용한 포스터디자인 수업 연구

특성화고등학교 디자인과 학생들을 대상으로

A Study on Poster Design Class Using ARCS Theory
Focused on Specialized Vocational High School Students and Designs

주 저 자 : 최신민(Choi, Shin Min)

국민대학교 교육대학원

교신저자 : 김관배 (Kim, Kwan Bae)

국민대학교

kbkim@kookmin.ac.kr

Abstract

Poster design is an essential course for students who major in design. It is a process where they enhance their creativity, freely express their thoughts, and communicate their messages. However, in Specialized Vocational High Schools where design education is specialized, students are not interested in their studies, fail to find a proper connection with themselves, and even after the lesson, they fail to gain a high sense of accomplishment. In this study, we identified the current status of the poster design classes through a survey, by applying the theory of ARCS in poster design class, the solving method for problem according to each step and efficient teaching method were conducted. In order to verify the effect, the satisfaction level of previous classes and the class conducted through this research was composed on a 5-point scale and analyzed by the corresponding paired t-test. As a result, contrastively, the concentration of attention on this research class was highly improved from the previous class, and the relevance of the class was more stand out shown with high interest, the understanding of the class was well achieved as well so that can approach further with feeling confident, and showing high satisfaction with the class, thus, the effectiveness of poster design classes using ARCS theory has demonstrated.

Keyword

Design, Poster design class, ARCS Theory, Design education

요약

포스터디자인은 학생들의 창의력을 증진시키고 자유롭게 자기 생각을 펼치며 메시지를 전달할 수 있는 면에서, 디자인을 전공하는 학생들에게 꼭 필요한 과정이다. 하지만 디자인교육이 전문적으로 이루어지는 특성화고등학교에서 학생들은 수업에 대하여 흥미와 관심을 느끼지 못하고, 본인과의 적절한 관련성을 찾지 못하며, 수업에 성취감을 느끼지 못하고 있다. 이에 설문조사를 통해 포스터디자인 수업에 대한 현황을 파악하고, 포스터디자인 수업에 ARCS 이론을 활용하여 학습 동기를 유발하고 유지하는 수업단계별 문제점 해결방안과 효과적인 수업방법을 제시하고 수업을 실행하였다. 수업의 효과 검증을 위해 이전 수업과 본 연구수업의 만족도에 대하여 5점 척도로 구성하여 대응표본 t-검정으로 분석하였다. 그 결과, 이전 수업보다 본 연구수업에 대한 주의집중이 향상되었고, 본인과 수업의 관련성을 느끼고 높은 흥미와 관심을 보였으며, 그로 인해 수업에 대한 이해가 잘 이루어져 자신감을 느끼고, 수업에 대한 높은 만족도를 보인 것으로 보아 ARCS 이론을 활용한 포스터디자인 수업의 실효성이 입증되었다.

목차

1. 서론

- 1-1. 연구 배경 및 목적
- 1-2. 연구 내용 및 방법

2. 이론적 배경

- 2-1. ARCS 이론
- 2-2. 포스터디자인 교육

3. 포스터디자인 수업 현황

4. ARCS 이론을 활용한 포스터디자인 수업 연구

- 4-1. 수업단계별 문제점 및 해결방안
- 4-2. 교과목 구성 및 교수학습지도 계획
- 4-3. 수업 실행 및 수업결과물
- 4-4. 수업평가 및 검증

1. 서론

1-1. 연구의 배경 및 목적

우리 시대의 언어는 ‘보는 것’이라고 말해도 될 만큼 눈에 보이는 것으로 소통하고 인지하고 결정하는 시대에 살고 있다. 곳곳마다 디자인을 쉽게 접할 수 있는데 주로 이미지와 글자로 디자인된 시각적 작업물이 우리에게 정보를 주고 메시지를 전달한다. 이러한 시각적 작업물을 ‘포스터’라고 부른다.

포스터는 일정한 지면 위에 효과적 표현을 통해 강한 인상으로 원하는 내용을 전하는 대중전달 매체이다. 포스터디자인은 독창적이고 창의적인 아이디어를 요구하고, 사회적인 기능에 따라 문화 행사, 사회 계몽, 상품 광고, 관광, 장식 등 다양한 분야에서 활용된다. 따라서 디자인을 전공하는 학생들에게 포스터디자인 교육을 통해 창의력을 증진시키고, 자기의 의사를 전달할 수 있고, 작품 공유 및 나눔을 통해 더욱 발전된 디자인을 습득할 수 있도록 해줌으로써 중요한 과정이라고 말할 수 있다.

발전하는 교육과정에 따라 교육현장에서는 다양한 방법으로 포스터디자인 교육이 이루어지고 있다. 하지만 학생들의 자발적이고 적극적인 참여가 이루어지고 있는지, 스스로 학습하고자 하는 마음을 가지고 있는지 등, 즉 학교에서 이루어지는 포스터디자인 수업에 대한 적절한 학습 동기를 가지고 있는지 알아보려 한다. 이러한 문제를 해결하고자 다양한 연구들이 이루어졌지만, 전문적이고 체계적인 교육 프로그램이 여전히 부족하고 학생들의 입장을 고려하지 않은 일방적인 주입식 수업 방법이 아직도 이루어지고 있어 학생들의 동기유발이 되지 않을뿐더러 수업에 만족하지 못하고 있다. 이에 본 연구는 특성화고등학교 디자인과 포스터디자인 수업에서 학생들 내면의 ‘학습에 대한 동기’를 우선순위로

5. 결론

참고문헌

로 끌어올리기 위하여 수업 방법을 연구하고자 하였다.

‘동기설계의 대표적인 이론 중, 교육공학의 체계적 교수설계의 맥락에서 John M. Keller에 의해 만들어진 ARCS 이론을 수업에 활용하고자 한다. 동기유발을 위한 ARCS 이론의 네 가지 요소, ‘주의집중(Attention), 관련성(Relevance), 자신감(Confidence), 만족감(Satisfaction)’에 따른 동기유발 전략을 포스터디자인 수업에 활용할 수 있도록 방안을 연구하고자 하였다. 즉, 본 연구는 학생들의 학습 동기를 불러일으키기 위하여 포스터디자인 수업단계별로 ARCS 이론의 활용 방안과 수업 방법을 연구하는 데 목적을 두었다.

1-2. 연구 내용 및 방법

본 연구는 특성화고등학교 디자인과 포스터디자인 수업에 ARCS 이론을 어떻게 활용할 것인지에 대하여 연구하기 위하여 수업단계별 문제점을 파악하고 ARCS 이론을 활용한 해결방안을 제시하여 수업을 실행하고 평가하고자 하였다. 이러한 연구목적에 따라 다음과 같은 연구의 내용과 방법으로 연구를 진행하였다.

제1장 서론에서는 연구의 배경과 목적, 연구의 내용 및 방법을 제시하였다. 제2장에서는 선행연구고찰과 문헌연구를 통해 ARCS 이론의 개념 및 네 가지 요소에 따른 동기유발 전략과 포스터디자인의 개념, 교육의 목적, 수업의 단계를 문헌연구를 통하여 이론적으로 설명하였다. 제3장에서는 포스터디자인 수업의 현황을 설문 조사하고 그 결과를 정리하였다. 제4장에서는 앞에서 진행한 문헌연구와 설문조사를 토대로 수업단계별 문제점과 해결방안을 제시하고, 이를 바탕으로 교수-학습지도안을 작성하여 특성화고등학교 디자인과 학생들을 대상으로 수업을 진행하였다. 수업의 효과를 평가하기 위해 이전 수업에 대한 만족도와 본 연구수업의 만족도

에 대한 설문조사를 진행하여 그 결과를 비교·분석함으로써, ARCS 이론을 활용한 수업의 효과를 검증하였다. 제5장은 본 연구의 결론과 향후 추가 연구 방향을 제시하였다.

2. 이론적 배경

2-1. ARCS 이론

ARCS 이론은 학습 동기를 유발하고 지속시키기 위하여 학습 환경의 동기적 측면을 설계하는 문제해결 접근법이다. 이 모델은 두 가지 주요 부분으로 구성되어 있는데, 첫째는 동기의 구성요건을 분류해 놓은 것으로, 이는 인간 동기에 대한 연구결과를 통합한 결과물이라는 것, 둘째는 특정 대상에 적절한 동기 향상방법을 구안하는 체계적 설계과정이라는 것이다. 이것은 학습 동기의 다양한 요인을 확인하는 데 도움을 주고, 주어진 학습 환경에서의 학습자 동기 특성을 파악하는 데 도움을 주기 때문에 적절한 동기전략을 처방할 수 있도록 해준다.¹⁾

인간 동기 특성들은 크게 네 가지 범주로 통합될 수 있다. 주의집중(Attention), 관련성(Relevance), 자신감(Confidence), 만족감(Satisfaction)이며 'ARCS'라고 부른다. 구성요소별 하위 전략 및 핵심 질문을 [표 1]과 같이 정리하였다.

[표 1] ARCS 이론의 구성 범주

동기 요소	하위 전략	핵심 질문
주의집중 (Attention)	A1 지각적 각성 A2 탐구적 각성 A3 변화성	학습자의 주의집중을 어떻게 유발하고 유지시킬 수 있는가?
관련성 (Relevance)	R1 목적 지향성 R2 동기 일치 R3 친밀성	이 수업이 어떠한 측면에서 학습자에게 가치로 울 수 있는가?
자신감 (Confidence)	C1 학습요건 C2 성공기회 C3 개인적 통제	학습자들이 자신의 통제 하에서 성공하도록 어떻게 도와줄 수 있는가?
만족감 (Satisfaction)	S1 내적 강화 S2 외적 보상 S3 공정성	학습자들이 그들의 학습경험에 대해 만족하고, 계속 학습하려는 욕구를 가지도록 어떻게 도와줄 수 있는가?

출처: J.M. 켈러-송상호, 매력적인 수업설계, 교육과학사, 2014, pp.52-80.

1) J.M. 켈러-송상호, 매력적인 수업설계, 교육과학사, 2014, p.11.

첫 번째 요건은 주의집중이다. 학생들이 수업에 주의집중 하지 않고 다른 데 신경을 쓰고 있다면 아무리 좋은 수업이라도 학습의 효과를 기대할 수 없다. 어떻게 하면 학생들이 수업에 주의집중을 하게하고 이를 지속시킬 수 있을까? 중요한 것은 학생들을 위해 일관성, 신기함 및 변화성의 적절한 균형을 취하는 것이다. 왜냐하면, 학생들은 저마다 자극에 대해 반응하는 것이 다르기 때문이다.²⁾

두 번째 요건은 관련성이다. 수업에서 학생들이 '내가 왜 이것을 공부해야 하는가?'라는 질문에 대답하지 못한다면 그 수업은 학생들과 어떠한 관련도 없는 무의미한 활동이 될 것이다. 학생들은 수업이 자신과 관련되어 있다는 확신이 있을 때 수업의 목적을 달성하기 위해 노력할 것이다. 학습 동기를 유발하기 위해서는 수업을 학생들의 환경, 흥미, 목적에 연결시켜 관련성을 만들어야 할 것이다.³⁾

세 번째 요건은 자신감이다. 학생들이 성공에 대해 갖는 적극적인 기대를 뜻한다. 학생들에게 성공에 대한 목표와 긍정적인 기대감을 심어주고 새로운 능력을 획득할 수 있다는 자신감을 고취시켜 주는 것이 중요하다. 학생들이 수업을 거치면서 더 나은 상태가 되도록 도와주고, 학습한 것을 스스로 활용할 수 있다고 믿도록 도와주는 것이다.⁴⁾

네 번째 요건은 만족감이다. 학생들 자신의 학습경험과 성취에 대한 긍정적인 느낌이다. 학생들이 수업 상황에서 과제를 통해 기쁨과 성취감을 맛볼 수 없다면 시간이 흐를수록 수업에 대한 참여도는 떨어질 수밖에 없다. 학생들이 학습경험에 대해 긍정적인 만족감을 가지도록 하기 위해서는 내적 강화, 외적 보상, 노력에 대한 공정한 평가가 충족되어야 한다.⁵⁾

2-2. 포스터디자인 교육

포스터디자인 교육은 자신의 목적과 의도를 효과적으로 전달하기 위해 표현을 계획하고 적용하며, 창의력과 표현 능력을 향상해 실무에 적용할 수 있는 능력을 갖출 수 있도록 하는 데 목적이 있다.

선행연구들에서는 표현의 차이가 있을 뿐 비슷한 단계로 수업이 이루어지고 있었다. 본 연구에서는 [그림

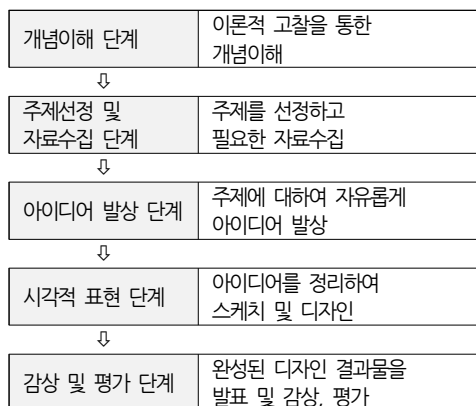
2) 조용개외 5인, 성공적인 수업을 위한 교수전략, 학지사, 2011, p.42.

3) 위의 책, p.144.

4) 위의 책, p.146.

5) 위의 책, pp.147-148.

1]과 같이 '개념이해 - 주제선정 및 자료수집 - 아이디어 발상 - 시각적 표현 - 감상 및 평가'로 정리하였다.



[그림 1] 포스터디자인 수업단계

첫째, 개념이해 단계에서는 포스터에 대한 이론적 고찰을 통해 개념을 이해한다. 둘째, 주제선정 및 자료수집 단계에서는 포스터의 주제를 정하고 그에 따른 자료를 수집한다. 셋째, 아이디어 발상 단계에서는 발상법을 활용하여 주제에 대한 아이디어를 도출한다. 넷째, 시각적 표현 단계에서는 도출된 아이디어로 스케치 및 디자인을 한다. 마지막으로, 감상 및 평가 단계에서는 완성된 포스터디자인 결과물을 발표하고 감상하며 서로 평가해주거나 교사 평가 등으로 평가한다.

3. 포스터디자인 수업 현황

특성화고등학교 포스터디자인 수업의 실태를 살펴보고자 설문조사를 하였다. 설문조사는 2019년 6월 한 달 동안 시행되었으며, 서울 소재 특성화고등학교 디자인과에서 포스터디자인 수업을 담당하고 있거나 담당 경험이 있는 교사 50명, 포스터디자인 수업을 들은 경험이 있는 학생 100명을 대상으로 하였다. 설문지는 교사 대상의 경우 수업 시수, 방식, 학생들의 성향에 대한 교사들의 생각, ARCS 이론의 필요성 등과 관련된 내용으로 구성하였고, 학생 대상의 경우 수업에 대한 흥미와 관심, 본인과의 관련성, 수업 후 자신감 및 만족감, 학습 동기유발의 필요성 등과 관련된 내용으로 구성하였다. 설문방식은 직접 배포하고 수거하는 방식과 모바일을 통한 설문방식을 병행하였다.

먼저 교사 대상 설문내용은 [표 2]와 같으며, 조사 결과를 정리하면 다음과 같다.

[표 2] 교사 대상 포스터디자인 수업 관련 설문내용

질문 항목	세부 질문 내용	문항 수
교과목 구성	적합한 시수	1
수업방식과 중점요소	수업의 방식 중점적인 수업 요소	1 3
학생들의 성향	중요 수업단계	1
	수업의 만족도	1
ARCS 이론	ARCS 이론 활용에 대한 생각	1
계		8

포스터디자인 수업에 주어지는 시수는 7~8차시로, 대부분 교사가 포스터디자인 수업에 주어지는 시수에 대하여 적당하다고 응답하였다.

포스터디자인 수업방식에 대한 질문을 통해 대부분 교사가 '강의식 수업'으로 진행한다라는 것을 확인할 수 있었다.

'포스터디자인 수업이 학생들의 호기심과 흥미를 자극할만한 수업으로 이루어진다고 생각하십니까?'라는 질문에 '보통이다' 44%로, 수업 진행이 잘 이루어지지 않고 있음을 확인할 수 있었다. '수업에 대한 적절한 동기유발의 어려움, 산만하거나 수동적인 학습 분위기, 어려운 수업 내용'이 학생들의 호기심과 흥미를 자극하지 못한다고 응답하였다. 또한, 포스터디자인 수업에서 학습목표달성에 대한 질문에 '보통이다' 54%로 학습목표달성에 어려움이 있음을 알 수 있었다.

수업 중 학생들과의 상호작용이 활발하지 않지만, 긍정적인 답변이 44%로 어느 정도 잘 이루어지고 있음을 확인할 수 있었다.

포스터디자인 수업에서 교사들이 생각했을 때 학생들이 가장 중요하게 여기는 수업의 단계는 '아이디어 발상 단계'로 응답하였다. 학생들이 가장 만족하지 못하는 수업 요소는 '적절한 동기유발의 어려움'이라고 응답하였다.

마지막으로, ARCS 이론을 활용한 포스터디자인 수업이 '도움이 될 것이다' 54%로 응답한 것으로 보아 ARCS 이론 도입에 대한 긍정적인 반응을 보였다.

이어서, 학생 대상 설문내용은 [표 3]과 같으며, 조사결과를 정리하면 다음과 같다.

[표 3] 학생 대상 포스터디자인 수업 관련 설문내용

질문 항목	세부 질문 내용	문항수
포스터디자인 수업	수업에 대한 흥미와 관심	1
	수업과 본인과의 관련성	1
	수업에 대한 자신감	1
	수업의 만족도	2
	문제점	1
	동기유발의 필요성	1
	학습 동기유발 현황	1
	중점적인 수업 요소	2
	수업의 이해도	1
기대 및 개선	1	
계		12

포스터디자인 수업에 대한 학생들의 흥미와 관심이 부족함을 확인할 수 있었다. 그 이유는 ‘수업 내용이 어려워, 수업이 지루해서, 관심이 별로 없어서, 노력해도 잘 안돼서와 같은 것이었다. 하지만 학생들은 포스터디자인 수업이 본인과의 관련성이 ‘많은 편이다’ 44%로 응답하여, 포스터디자인 수업은 본인에게 필요하고 관련이 많다는 것을 인지하고 있었다.

포스터디자인 수업을 통해 컴퓨터그래픽 프로그램인 포토샵과 일러스트레이터를 자신 있게 다루는 것에 대하여 ‘보통이다’ 33%, ‘그렇지 않다’ 31%로 응답한 것으로 보아, 프로그램에 대한 자신감이 부족한 상태임을 확인할 수 있었다.

따라서 포스터디자인 수업이 학생들에게 많은 도움이 되지 못한 것을 확인할 수 있었으며, 수업에 대한 만족도는 평균 2.87이며, ‘보통’ 39%, ‘불만족’ 37%로 절반 이상의 학생들이 수업에 만족하지 못한 상태임을 확인하였다.

포스터디자인 수업에서 학생들이 가장 어려워 흥미 없는 것은 ‘주제선정 및 아이디어 발상’이 40%로 가장 높았고 ‘컴퓨터그래픽 프로그램 툴 기능 이해’가 39%, ‘컴퓨터그래픽 프로그램을 활용한 디자인’ 14%, ‘이론적 지식 이해’ 7%로 응답하였다. ‘스스로 생각해내야 하는 점, 창의력 부족, 예시 부족, 노력만으로 안 돼서, 경험의 부족 등’의 이유로 주제선정 및 아이디어 발상이 어렵다고 응답하였고, ‘용어 복잡, 많은 양을 외워야 하는 점, 이론도 제대로 이해 못 하고 무작정 외워서 써야 하는 것, 빠른 수업의 속도 등’의 이유로 컴퓨터그래픽 프로그램 툴 기능 이해에 있어서 어려워 흥미가 떨어진다고 응답하였다. 따라서, 약 80% 이상의

학생들이 포스터디자인 수업에 동기유발이 필요하다고 응답하였다. 포스터디자인 수업에서 학생들이 학습 동기를 갖지 못하고 있음을 확인할 수 있었다. 하지만 학생들은 수업에서 교사와의 상호작용이 잘 이루어지는 편이라고 응답하였다.

위의 내용을 정리하면 다음과 같다.

첫째, 포스터디자인 수업에 주어지는 시수 7~8차시는 적당하며, 교사와 학생 모두 상호작용이 잘 이루어지고 있는 편이다.

둘째, 포스터디자인 수업의 전반적인 문제점에 대하여, 강의식 수업에 학생들은 흥미와 관심을 갖지 못하고 지루함을 느끼며, 수업의 진행이 어렵다 보니 학생들의 자신감이 저하되고, 컴퓨터그래픽 프로그램을 다루는 것에 있어서도 자신감을 가지지 못한다. 실용성에 중점을 두거나 다양한 수준의 학습 목표가 제시되지 못하다 보니 학습 목표를 달성하기 어렵고 학생들은 수업이 도움이 되지 않는다고 느끼며 만족하지 못한다. 수업의 방식은 일방적이 아닌 상호작용적이어야 효과적이며, 다양한 교수 자료를 가지고 수업에 주의집중시키고, 교사들이 수업에 대한 준비가 철저하고 진행에 있어서 자신감을 가진다면 학생들도 수업에 대한 자신감과 만족감을 느낄 수 있을 것이다.

셋째, 수업에 관한 교사와 학생들의 생각에 대하여, 교사들은 학생들이 포스터디자인 수업에서 ‘아이디어 발상 단계를 가장 중요하게 생각할 것이라고 했지만, 학생들은 ‘컴퓨터그래픽 프로그램을 활용한 디자인을 하는 것이 중요하다고 하였고, 수업에서 가장 어려워 흥미가 떨어지는 것이 ‘아이디어 발상’과 ‘프로그램 툴 기능 이해’라고 응답하였다. 이것은 학생들이 가장 중요하다고 생각하는 디자인을 하는 데 필요한 수업이 제대로 이루어지지 못하고 있으므로, 수업 진행을 위한 시수를 확보해야 할 것이다. 교사들은 학생들이 수업에서 가장 만족하지 못하는 것을 ‘적절한 동기유발의 어려움’이라고 했는데 학생들 역시 80% 이상이 동기유발의 필요성을 느끼고 있었고 동기유발이 되지 않는 것에 대한 개선이 필요하다고 응답하였다.

넷째, 교사와 학생 모두 ‘ARCS 이론을 활용한 포스터디자인 수업’에 긍정적이며 효과적인 수업 방안을 제시해볼 수 있다.

이러한 조사결과를 토대로 포스터디자인 수업의 문제점을 ARCS 이론에 따라 [표 4]와 같이 정리하였다.

[표 4] ARCS 이론에 따른 문제점 도출

요소	대상	문제점 도출
주의집중 (Attention)	교사	강의식 수업 진행으로 학생들의 흥미와 관심 저하 및 주의집중 부족
	학생	'수업 내용의 어려움, 지루함, 관심 없음, 노력해도 안 돼서'의 이유로 흥미와 관심 저하 및 주의집중 부족
관련성 (Relevance)	교사	실용성에 중점을 두지 못하거나 다양한 수준의 목표 제시 부족으로, 학습 목표달성이 어려움
	학생	수업과 본인과의 관련성을 인지하고 있지만, 포스터디자인 수업은 학생들에게 도움을 주지 못함
자신감 (Confidence)	교사	학생들의 호기심과 흥미를 자극하지 못하는 수업 진행에 자신감 저하
	학생	컴퓨터그래픽 프로그램의 이해 부족으로 자신감 저하 아이디어 발상에 대한 학습이 이루어지지 않아 어려움
만족감 (Satisfaction)	교사	적절한 동기유발의 어려움으로 수업에 대한 만족도 낮음
	학생	동기유발의 필요성을 느끼고 있으나 개성이 되지 못해 수업에 대한 만족도 낮음

4. ARCS 이론을 활용한 포스터디자인 수업 연구

4-1. 수업단계별 문제점 및 해결방안

앞에서 살펴본 포스터디자인 수업의 문제점을 수업 단계별로 ARCS 이론 요소에 따라 분류하고 해결방안과 함께 [표 5]~[표 8]과 같이 정리하였다.

[표 5] 개념이해 단계의 문제점 및 해결방안

단계	요소	문제점	해결방안
개념이해 단계	A	-이론수업에 대한 흥미와 관심 저하 및 학습 동기유발의 어려움	상호작용적 교수 활용, 다양한 교수 자료를 활용하여 흥미와 관심, 학습에 대한 동기유발
	R	-학습목표달성 어려움 -도움 안 되는 수업	실용성에 중점을 두거나 다양한 수준의 학습 목표를 제시하고 달성 여부를 함께 확인
	C	-수업 진행의 어려움 -수업의 이해 부족	명확한 수업 구조를 가지고 진행, 학생들의 수준을 파악하여 적정 수준의 난이도를 유지
	S	-아이디어 발상 및 프로그램에 대한 수업의 부족 -수업 만족도 낮음	아이디어 발상, 프로그램 틀 기능 이해에 대한 수업 진행으로 동기유발 및 만족감 증대

[표 6] 주제선정 및 자료수집 단계와 아이디어 발상 단계의 문제점 및 해결방안

단계	요소	문제점	해결방안
주제 선정 및 자료 수집 단계	A	-예시자료 부족 -주어진 시간은 짧고 발상은 오래 걸리니 불안함에 집중 부족	시각자료의 활용, 충분한 예시를 제공함으로 주제선정 및 아이디어 발상에 도움을 줌
	R	-주제와 관련 없을 것 같은 틀에 박힌 생각으로 인한 불안감	친숙하고 관심이 높은 예시 활용, 서로 협동하여 아이디어를 나누고 공유하여 생각의 폭을 넓혀줌
아이디어 발상 단계	C	-창의력과 경험 부족 -아이디어 발상에 대한 학습 부족	다양한 아이디어 발상법에 관한 학습 및 실습으로 자신감 높여줌
	S	-주제, 아이디어 등 만족도 낮음	긍정적인 피드백을 통해 만족감 증대

[표 7] 시각적 표현 단계의 문제점 및 해결방안

단계	요소	문제점	해결방안
시각적 표현 단계	A	-학습 동기유발 및 주의집중의 어려움	작품에 집중할 수 있도록 주의분산을 막아주고, 분위기 조성이 필요함
	R	-학습목표달성의 어려움	다양한 수준의 목표 제시, 각자에게 맞는 목표를 달성할 수 있도록 지도함
	C	-컴퓨터그래픽 프로그램에 대한 이해 및 툴 활용의 어려움	본인의 능력과 노력으로 어려움을 해결하도록 도와주고, 성공의 경험으로 이어 주어 자신감 높여줌
	S	-본인의 실력 및 디자인 작품에 대한 만족도 낮음	연습문제, 후속학습을 통해 복습의 기회를 제공하여 만족감 증대

[표 8] 감상 및 평가 단계의 문제점 및 해결방안

단계	요소	문제점	해결방안
감상 및 평가 단계	A	-작품 감상에 대한 주의집중 어려움	주의분산의 자극을 지양하고 작품에 대한 질문으로 능동적인 반응유도
	R	-다른 작품에 대하여 본인과의 관련성 갖지 못함	다른 작품을 감상하는 것의 중요성, 필요성, 본인과의 관련성을 경험담을 통해 알려줌
	C	-시간 부족으로 인한 자신감 저하	주어진 시간 안에 성공적으로 마칠 수 있을 것이라는 자신감을 계속적으로 부여
	S	-본인의 디자인 결과물에 대한 만족도 낮음	결과물에 대한 다양한 피드백 제공 및 공정한 평가를 통해 만족도 증대

위의 문제점 및 해결방안을 바탕으로 포스터디자인 수업에 대한 학생들의 학습 동기를 유발하고 유지할 수 있는 효과적인 수업 방안을 제시하기 위해 ARCS 이론을 활용한 포스터디자인 수업의 구체적 전략을 아래의 [표 9]로 정리하였다.

[표 9] ARCS 이론을 활용한 포스터디자인 수업 전략

구성요소		구체적 전략
주의집중 (Attention)	A1 지각적 각성 전략	포스터디자인과 관련된 시청각자료 충분히 활용
	A2 탐구적 각성 전략	수업에 뒤처지지 않고 학생 모두를 수업에 참여시킬 수 있는 질문 및 관심사 이야기로 능동적 반응유도
	A3 변화성 전략	일반적-상호작용적 교수 혼합, 조별활동-활동자-시청각자료-교과서-칠판 등 다양한 교수 자료 활용
관련성 (Relevance)	R1 목적 지향성 전략	실용성에 중점을 둔, 다양한 수준의 학습 목표를 제시하고 졸업 후 진로 및 자격증 관련 이야기를 통해 목표달성 지향
	R2 동기일치 전략	교사-학생, 학생-학생 간의 협동적 상호학습 상황 제시
	R3 친밀성 전략	교사, 선배의 작품처럼 구체적이고 친숙한 시청각자료 활용, 수업의 내용과 학생들의 관심사가 어우러져 자유롭게 질문과 답변을 주고받으며 관련성 높임
자신감 (Confidence)	C1 학습요건 전략	수업 구조, 명확한 평가 기준, 유형에 대한 사전 공지
	C2 성공기회 전략	적절한 난이도의 수업 내용, 실습 제시 및 수업에 대한 성공적 신념 제공
	C3 개인적 통제 전략	각자에게 적절한 난이도의 실습 선택 제공, 자신의 속도에 맞춰 주어진 시간 내에 노력할 수 있도록 지도
만족감 (Satisfaction)	S1 내재적 강화 전략	연습문제, 후속학습에 대한 기회 제공, 배운 내용을 활용할 수 있는 모의상황 제공
	S2 외재적 보상 전략	수업 중, 수업 후 결과에 대한 긍정적이고 구체적인 피드백 및 적절한 외재적 보상 제공
	S3 공정성 강조 전략	학습 목표와 수업의 내용 일관성 유지 및 사전에 공지한 수업의 구조, 평가 기준, 유형에 따라 공정한 평가 제공

4-2. 교과목 구성 및 교수학습지도 계획

4-2-1. 교과목 구성

본 연구의 포스터디자인은 컴퓨터그래픽 교과목의 Ⅲ. 컴퓨터그래픽 요소 제작(대단원), 2. 2차원 이미지 표현(중단원)에 해당한다. 포스터디자인을 선택한 이유는 포스터디자인으로 컴퓨터그래픽 실력을 평가하는 관련 자격증이 있으며, 오늘날의 포스터는 형식적인 틀을 벗어나 자유로운 시각적 표현으로 다양하고 넓은 분야에서 활용되고 있어 디자인을 전공하는 학생들에게 필수적이라고 판단하였다.

[표 10] 포스터디자인 수업 교과 내용

교과목	대단원	중단원
컴퓨터 그래픽	Ⅲ. 컴퓨터그래픽 요소 제작	2. 2차원 이미지 표현

수업은 포스터디자인 수업 경험이 있는 디자인과 2학년 학생들을 대상으로 하였으며, 본 연구수업을 실행하기 전에 이전 수업에 대해 설문조사를 하여 연구수업 후에 연구수업과 비교하기 위한 자료를 확보하였다.

4-2-2. 교수 학습지도 계획

[표 11] 1~4차시 교수 학습지도안

단원	Ⅲ. 컴퓨터그래픽 요소 제작	차시	1~4 / 8차시
주제	본인이 하고 싶은 주제로 포스터 제작하기	대상	2학년
학습 목표	<ul style="list-style-type: none"> - 포스터디자인의 개념을 이해/설명할 수 있다. - 포스터의 활용 분야를 이해/설명/디자인할 수 있다. - 포토샵과 일러스트레이터 툴 기능을 이해/설명/직접 다룰 수 있다. - 다양한 아이디어 발상법을 이해/설명/활용할 수 있고, 브레인스토밍과 브레인라이팅을 할 수 있다. 		
학습 자료	교사 - 시청각자료(PPT), 교과서, 포스트잇, 활동지 학생 - 교과서, 필기도구		
단계	학습 내용	교수 학습활동	ARCS 전략
개념 이해	수업 분위기 조성	- 인사 후 출결 확인 - 포스터디자인 수업에 대한 과정, 내용, 평가 안내	A2 능동적 반응유도
단계 - 도입	학습 목표	- 함께 큰 소리로 읽기	R1 실용성에 중점을 둔 목표 제시 C1 수업의 목표와 구조제시

	동기 유발	- 활동지 배부 - 포스터디자인과 관련된 영상 시청 및 자유롭게 의견 나누기	
개념 이해 단계 - 전개	학습 내용 ①	- 포스터디자인의 개념, 역사, 종류에 대한 설명 및 이해 - 학습하며 활동지 풀기	A1 시청각효과 사용 A3 교수 자료의 변화 추구
	학습 내용 ②	- 포토샵과 일러스트레이터 도구 패널 설명 및 이해 - 학습하며 활동지 풀기 - 컴퓨터 프로그램 다뤄보기	R3 구체적인 그림 활용 C2 적정 수준 난이도 유지
	학습 내용 ③	- 아이디어 발상법 설명 및 이해 - 브레인스토밍, 브레인라이팅 연습하기	S1 연습문제를 통한 적용기회 제공
개념 이해 단계 - 정리	학습 내용 정리	- 활동지를 통한 내용 정리 - 학습목표달성 확인하기	C3 노력이나 능력에 성취 귀착
	다음 차시 예고	- 포스터디자인 실습 안내 - 원하는 주제 생각해오기	S1 후속학습을 통한 적용기회 제공
	교실 정리	- 교실 정리정돈 - 인사	S3 수업목표와 내용의 일관성 유지

[표 12] 5~8차시 교수학습지도안

단원	Ⅲ. 컴퓨터그래픽 요소 제작		차시	5-8 / 8차시
주제	본인이 하고 싶은 주제로 포스터 제작하기	대상	2학년	
학습 목표	- 아이디어 발상법(브레인스토밍, 브레인라이팅)으로 짧은 시간 내에 다양한 아이디어를 도출할 수 있다. - 도출된 아이디어로 스케치를 하고, 이를 바탕으로 포스터를 디자인할 수 있다.			
학습 자료	교사 - 시청각자료(PPT), 포스트잇, 종이, 활동지 학생 - 드로잉 북, 필기도구			
단계	학습 내용	교수 학습활동	ARCS 전략	
주제 선정 및 자료 수집 단계 - 도입	수업 분위기 조성	- 인사 및 출결 확인 - 수업 진행 안내	A3 상호작용적 교수 활용 R1 실용성에 중점을 둔 목표 제시 C1 평가 기준 제시	
	학습 목표	- 함께 큰 소리로 읽기	C3 선택 가능, 다양한 과제의 난이도 제공	

	동기 유발	- 주제, 조 선정(8개의 조) - 자유롭게 자료수집 및 탐색	
아이디어 발상 & 시각적 표현 단계 - 전개	아이디어 발상	- 4개의 조는 브레인스토밍을 활용하여 아이디어 발상 - 4개의 조는 브레인라이팅을 활용하여 아이디어 발상	A1 시청각효과와 사용 A2 문제해결 활동의 구성
	스케치	- 각자의 드로잉 북에 도출된 아이디어를 활용하여 포스터 디자인 스케치하기	강령 R2 협동적 상호 학습 상황 제시 R3 구체적인 그림 활용
	디자인	- 스케치를 바탕으로 포토샵과 일러스트레이터 프로그램을 활용하여 주제에 따른 디자인하기	C1 피드백 제시 C2 학습 속도 조절 가능
감상 및 평가 단계 - 정리	작품 감상, 평가	- 친구들의 작품 감상 - 자신의 조를 제외한 다른 조의 작품 평가 - 교사의 피드백	A1 주의분산의 자극 지양 S1 후속학습 상황을 통한 적용기회 제공
	정리	- 학습목표달성 확인하기 - 활동지를 통해 복습할 기회 주기 - 교실 정리정돈 및 인사	S3 수업목표와 내용의 일관성 유지 및 공정한 평가

4-3. 수업 실행 및 수업결과물

4-3-1. 수업 실행

본 연구의 포스터디자인 수업은 단계별로 다음과 같이 실행하였다.

개념이해 단계에서는 C1 학습요건 전략의 '수업의 목표와 구조의 제시'에 따라 포스터디자인 수업의 과정, 내용, 평가에 대하여 설명함으로써 수업에 대한 자신감을 가질 수 있도록 하였다. R1 목적 지향성 전략의 '실용성에 중점을 둔 목표 제시'에 따라 구체적인 학습 목표를 제시하여 함께 읽으며 학습 분위기를 조성하고, A2 탐구적 각성 전략의 '능동적 반응유도'를 위해 포스터디자인과 관련된 짧은 영상 시청 후 자유롭게 이야기할 수 있도록 긴장을 풀어주었다. 이에 학생들은 정답에 신경 쓰지 않고 영상에 대하여 적극적으로 이야기하고, 흥미와 관심을 보이며 수업에 참여하였다.

A1 지각적 각성 전략의 '시청각효과 사용'과 R3 친밀성 전략의 '구체적이고 친숙한 그림 활용'에 따라 학

생들이 관심 가질 만한 교사와 선배들의 작품, 아이돌 홍보용 작품 등의 시각자료를 활용하였다. 이에 학생들은 포스터디자인의 이론적 내용에 흥미와 관심을 가지고 집중하는 태도를 보였다. 또한, C2 성공기회의 전략의 ‘적정 수준의 난이도 유지’와 S1 내재적 강화 전략의 ‘연습문제를 통한 적용기회 제공’에 따라 포토샵과 일러스트레이터 도구 패널에 관한 내용을 활동지를 활용하여 설명하고 화면을 통해 사용법을 보여주었다. 또한, 가장 어려워하던 아이디어 발상에 있어서 다양한 발상법을 알려주고, 디자인에서 많이 쓰이는 브레인스토밍과 브레인라이팅을 직접 해볼 기회를 주었다. 이에 학생들은 적극적으로 아이디어를 내며 친구들과 교사와의 활발한 상호작용 속에 집중하여 참여하였다. A3 변화성 전략의 ‘교수 자료의 변화 추구’에 따라 PPT, 교과서, 활동지 등 다양한 교수 자료의 활용이 수업에 대한 지루함을 줄여주고 학습에 대한 동기가 일어난 것을 확인할 수 있었다.

이 단계의 마무리로 S1 내재적 강화 전략의 ‘후속학습을 통한 적용기회 제공’과 C3 개인적 통제 전략의 ‘노력이나 능력에 성공 귀착’과 S3 공정성 강조 전략의 ‘수업목표와 내용의 일관성 유지’에 따라 활동지를 풀고, 학습 목표를 달성했는지 함께 확인하는 것으로 복습의 기회를 제공하고 개인의 노력으로 학습 목표를 달성할 수 있도록 지도하였다. 이에 학생들은 수업에 대한 자신감을 얻고 만족하는 모습을 확인할 수 있었다.

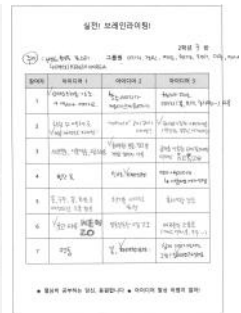
주제선정 및 자료수집 단계에서는 R1 목적 지향성 전략의 ‘실용성에 중점을 둔 목표 제시’에 따라 구체적인 학습 목표를 제시하고, C1 학습요건 전략의 ‘평가 기준 제시’에 따라 명확한 평가 기준을 설명해주었다. 이에 학생들은 학습에 대한 동기를 불러일으킬 수 있었다. C3 개인적 통제 전략의 ‘선택 가능, 다양한 과제’의 난이도 제공’에 따라 6~7명씩 자유롭게 조를 이루고 디자인 하고 싶은 포스터의 주제를 직접 선택할 수 있도록 하였다. 이에 대부분 학생이 만족스러워하는 모습을 보였다. A3 변화성 전략의 ‘상호작용적 교수’를 활용함으로써 적극적인 수업 참여의 태도를 보였다.

아이디어 발상 단계 및 시각적 표현 단계에서는 A1 지각적 각성 전략의 ‘시청각효과의 사용’과 R3 친밀성 전략의 ‘구체적이고 친숙한 그림 활용’에 따라 완성도 높은 포스터 제작을 할 수 있도록 다양한 시각자료를 보여주었다. 많은 양의 볼거리에 모든 학생이 흥미와 관심을 가지고 집중하였다. A2 탐구적 각성 전략의 ‘문제해결 활동의 구상 장려’와 R2 동기 일치 전략의 ‘협

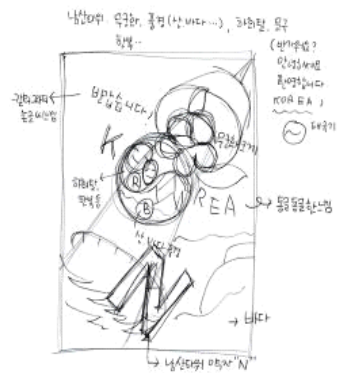
동적 상호학습 상황 제시’를 활용하여 조원들과 협력하여 브레인스토밍과 브레인라이팅을 통해 다양한 아이디어를 발상할 수 있도록 지도하였다. 새로운 아이디어 발상법에 학생들은 만족스러운 모습을 보였다. 도출된 아이디어를 활용하여 각자의 드로잉 북에 스케치할 수 있도록 지도하였고, 스케치를 바탕으로 포토샵과 일러스트레이터로 주제에 따른 디자인을 진행하였다. C1 학습요건 전략의 ‘피드백 제시’와 C2 성공기회 전략의 ‘학습 속도 조절 가능’에 따라 학생들의 질문에, 진행하는 작업에 피드백을 제시해주고, 각자의 수준에 맞춰 주어진 시간 내에 완성도 높은 결과물을 만들어낼 수 있도록 성공에 대한 자신감을 심어줄 수 있었다.



[그림 2] 브레인스토밍 (학생작품)



[그림 3] 브레인라이팅 (학생작품)



[그림 4] 아이디어 스케치 (학생작품)



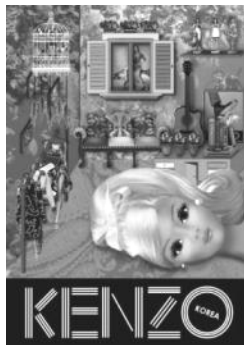
[그림 5] 아이디어 스케치 학생작품

마지막으로 감상 및 평가 단계에서는 A1 지각적 각성 전략의 ‘주의분산의 자극 지양과 S3 공정성 강조 전략의 ‘수업목표와 내용의 일관성 유지 및 공정한 평가에 따라 친구들의 작품을 감상하고 평가하는 데 있어서 산만해지지 않도록 조용한 수업 분위기를 조성하고, 수업목표와 내용의 일관성을 유지한 포스터디자인에 대하여 공정한 평가를 할 수 있도록 충분한 설명과 교사와 학생들의 활발한 상호작용을 할 수 있도록 지도하였더니, 진지하게 감상 및 평가에 집중하는 학생들을 볼 수 있었고 작품에 대하여 자유롭게 의견을 이야기하는 시간을 가질 수 있었다. S1 내재적 강화 전략의 ‘후속학습 상황을 통한 적용기회 제공’에 따라 수업 후 연습 기회 제공에 많은 학생들이 관심을 가짐으로써 준비한 활동지를 모두 배부할 수 있었다.

4-3-2. 수업결과물



[그림 6] 최종 디자인 결과물(학생작품)



[그림 7] 최종 디자인 결과물(학생작품)

4-4. 수업평가 및 검증

4-4-1. 설문조사 개요

‘ARCS 이론을 활용한 포스터디자인 연구수업’의 실효성을 검증하기 위하여 수업 참여 학생 50명을 대상으로 본 연구수업 실행 후 설문조사를 하여, 그 결과를 연구수업 실행 전에 실시한 이전 수업의 설문조사 결과와 비교하고자 하였다.

수업단계별로 ARCS 이론의 네 가지 요소에 따른 총 32문항의 질문([표 13] 참조)에 리커트 척도(Likert scale)를 사용하여 ‘매우 그렇다(5점)’, ‘그렇다(4점)’, ‘보통이다(3점)’, ‘그렇지 않다(2점)’, ‘전혀 그렇지 않다(1점)’로 구성하였고, ‘대응표본 t-검정’을 통하여 결과를 분석하였다.

[표 13] 수업 비교 설문조사 질문 내용

문항	질문 내용
1	수업의 분위기는 집중하기에 적절했나요?
2	수업에서 시청각자료는 수업에 대한 흥미와 관심을 갖는 데 도움이 되었나요?
3	수업 중 교사와의 상호작용은 잘 이루어졌나요?
4	수업의 방식은 본인의 학습 동기를 일으키는 데 적절했나요?
5	수업의 진행속도는 본인에게 있어 집중하는 데 적절했나요?
6	수업에 대한 학습 목표는 본인이 생각하기에 잘 이루어졌나요?
7	수업의 목표, 내용, 평가에 대한 전반적인 설명은 잘 이루어졌나요?
8	수업에 대한 이해는 잘 되었나요?
9	수업의 내용과 평가의 내용은 일관성이 유지되었다고 생각하나요?
10	수업의 내용을 바탕으로 다양한 평가 시, 공정한 평가가 이루어졌다고 생각하나요?
11	수업의 분위기는 집중하기에 적절했나요?
12	수업의 방식은 본인의 학습 동기를 일으키는 데 적절했나요?
13	교사의 설명은 실습과 관련 있게 이루어졌나요?
14	수업의 학습 목표는 본인이 생각하기에 잘 이루어졌나요?
15	수업은 본인에게 많은 도움이 되었나요?
16	수업의 진도를 놓치지 않고 잘 따라갔나요?
17	수업은 모든 학생을 고려하여 다양한 수준의 난이도가 제시되었나요?
18	수업 중 진도를 놓쳤을 때 교사로부터 만족스러운 피드백을 받을 수 있었나요?
19	수업은 실습에 대한 연습의 기회를 충분히 가질 수 있었나요?
20	수업 내용에 대한 이해는 잘 되었나요?

21	수업의 분위기는 본인의 디자인에 집중하기에 적절했나요?
22	수업에서 시청각자료는 본인의 디자인 작업에 많은 도움이 되었나요?
23	교사와의 상호작용은 활발히 이루어졌나요?
24	포스터디자인 수업은 본인의 디자인 실력을 키우는 데 도움이 되었나요?
25	주제선정부터 디자인 결과물을 내기까지 배운 내용을 잘 활용하여 진행하였나요?
26	포스터디자인 수업에 대한 명확한 목표가 제시되었나요?
27	포스터디자인 수업에 대한 명확한 평가 기준이 제시되었나요?
28	디자인하는데 주어진 수업 시간은 적당했나요?
29	실습의 난이도는 본인이 수행하기에 적당했나요?
30	수업 중 어려운 부분에 대하여 교사로부터 만족스러운 피드백을 받을 수 있었나요?
31	디자인 결과물에 대한 공정한 평가가 이루어졌다고 생각하나요?
32	완성된 디자인 결과물은 본인 스스로 만족스러웠나요?

4-4-2. 데이터 분석 및 결과

설문조사에 대한 분석결과, [표 14]에서와 같이 모든 항목의 유의확률이 0.000으로 이전 수업보다 본 연구수업의 수업 효과와 만족도가 높은 것으로 나타나 본 연구수업의 실효성이 증명되었다.

[표 14] 수업 비교 설문조사 대응표본 t-검정 결과(N=50)

문항	수업단계	평균		t 값	유의확률
		이전 수업	연구 수업		
1	개념이해 단계	2.94	4.36	-10.574	0.000
2		2.78	4.80	-18.573	0.000
3		2.98	4.28	-10.651	0.000
4		2.58	4.32	-16.388	0.000
5		2.74	4.22	-14.806	0.000
6		2.64	3.96	-13.659	0.000
7		2.96	4.10	-9.674	0.000
8		2.66	3.90	-13.355	0.000
9		2.72	4.00	-11.956	0.000
10		2.68	3.86	-9.819	0.000
11	주제선정 및 자료수집 단계 & 아이디어 발상 단계	2.28	4.04	-15.616	0.000
12		2.30	4.32	-18.573	0.000
13		2.78	4.30	-10.386	0.000
14		2.44	3.98	-16.099	0.000
15		2.66	4.06	-11.884	0.000
16		2.30	3.82	-14.621	0.000
17		2.26	3.80	-17.761	0.000
18		2.62	4.00	-13.453	0.000
19		2.40	4.02	-15.793	0.000
20		2.68	4.02	-14.398	0.000

21	시각적 표현 단계 & 감상 및 평가 단계	2.50	4.18	-18.198	0.000
22		2.40	4.58	-24.511	0.000
23		2.92	4.28	-9.765	0.000
24		2.70	4.12	-11.088	0.000
25		2.52	4.00	-11.809	0.000
26		2.48	4.02	-14.830	0.000
27		2.68	4.00	-11.394	0.000
28		2.24	3.50	-12.833	0.000
29		2.42	3.74	-13.659	0.000
30		2.76	4.08	-14.299	0.000
31		2.74	3.98	-10.357	0.000
32		2.54	3.92	-10.830	0.000

5. 결론

발전하는 시대의 흐름에 따라 디자인교육도 더욱 전문화되고 요구되는 능력 또한 다양해지고 있다. 그에 따라, 디자이너 양성을 목표로 하는 특성화고등학교의 디자인교육도 활발하게 이루어지고 있다. 하지만 여전히 문제가 되는 것은 수업에 대한 학습 동기유발은 제대로 이루어지지 않은 채 주입식 교육을 통한 실력향상에만 집중되고 있다는 것이다. 따라서 교육도 중요하지만, 학생들 스스로 하고자 하는 내재적 동기가 일어날 수 있는 수업의 연구가 필요하다.

ARCS 이론은 네 가지 요소를 통해 학습자의 동기 특성을 파악할 수 있으며, 그에 따른 적절한 동기유발 전략을 제공해줌으로써 어느 수업이나 활용할 수 있는 장점이 있다.

본 연구는 이러한 ARCS 이론을 컴퓨터그래픽 교과의 포스터디자인 수업에 활용하여 학생들의 내재적 동기를 불러일으키는 효과적인 수업 방안을 찾아보고자 하였다. 연구의 목적에 따라 선행연구고찰과 특성화고등학교 포스터디자인 수업에 대한 현황을 조사하여 분석함으로써 연구의 기초를 마련하였다. 현황조사에서 나타난 문제점과 그에 따른 해결방안을 ARCS 이론의 네 가지 요소에 따라 제시하였고, 구체적인 동기유발 전략을 가지고 수업단계별 ‘ARCS 이론을 활용한 포스터 디자인 수업방법’을 제안하였다. 이론적 지식의 이해를 돕는 개념이해 단계의 도입에는 수업의 분위기 조성, 학습 목표 제시, 동기유발을 위해 ‘A2 능동적 반응유도, R1 실용성에 중점을 둔 목표 제시, C1 수업의 목표와 구조 제시 전략을 활용하여 수업을 시작하였고, 전개에는 포스터디자인, 컴퓨터그래픽 프로그램 툴 기능, 아이디어 발상법의 이해를 위해 ‘A1 시청각효과 사용, A3 교수 자료의 변화 추구, R3 구체적이고 친숙한

그림 활용, C2 적정 수준 난이도 유지, S1 연습문제를 통한 적용기회 제공' 전략을 활용하여 학습 동기를 유발하고 유지하며 수업을 진행하였으며, 마지막으로 정리에는 학습 내용 정리, 다음 차시예고를 위해 'C3 노력이나 능력에 성공 귀착, S1 후속학습을 통한 적용기회 제공, S3 수업목표와 내용의 일관성 유지' 전략을 활용하여 수업의 성취감을 높였다.

실습을 위한 주제선정 및 자료수집 단계인 도입에는 'A3 상호작용적 교수 활용, R1 실용성에 중점을 둔 목표 제시, C1 평가 기준 제시, C3 선택 가능, 다양한 과제의 난이도 제공' 전략을 활용하여 실습을 위한 주제와 조를 선정하고 자료수집 및 탐색으로 수업을 시작하였고, 아이디어 발상 및 시각적 표현 단계인 전개에는 'A1 시청각효과의 사용, A2 문제해결 활동의 구상 장려, R2 협동적 상호학습 상황 제시, R3 구체적이고 친숙한 그림 활용, C1 피드백 제시, C2 학습 속도 조절 가능' 전략을 활용하여 아이디어 발상 및 스케치와 디자인에 학생들이 적극적으로 참여하였고 학습 동기유발 및 수업에 대한 만족도가 향상되었다. 마지막으로 감상 및 평가단계인 정리에는 'A1 주의분산의 자극 지양, S1 후속학습 상황을 통한 적용기회 제공, S3 수업목표와 내용의 일관성 유지 및 공정한 평가' 전략을 활용하여 진지한 분위기에서 작품의 감상과 평가가 이루어지며 수업을 마무리하였다.

제안한 수업방법의 실효성을 검증하기 위해 본 연구의 수업 전과 수업 후 설문조사를 진행하여 결과를 분석하였다. 학생들은 ARCS 이론을 활용한 수업에 대하여 전반적으로 만족하였고, 긍정적인 결과를 나타냄에 따라 본 연구에서 제안한 포스터디자인 수업이 실효성이 있음을 확인하였다.

본 연구를 통해 나타난 것 같이 수업에 흥미와 관심을 갖지 못하고, 참여도와 성취감이 낮은 학생들에게 적절한 동기부여가 되고 그들을 충분히 공감하고 이해하는 수업이 이루어진다면 실력을 갖춘 것뿐만 아니라 훌륭한 내면까지 준비된 디자이너 양성에 많은 도움이 될 것이라 기대된다.

향후, 포스터디자인 수업뿐만 아니라 시각, 웹, 패션, 실내장식, 제품, 환경디자인 등 다양한 디자인 수업에서도 ARCS 이론은 유용할 것이다. 본 연구에서 ARCS 이론을 활용한 교수-학습지도안을 구성하여 수업을 진행한 것처럼, 수업을 준비할 때 ARCS 이론의 네

가지 요소를 가지고 수업에 대한 학생들의 생각과 마음을 알아내기 위해 노력하며, 이들에게 가장 필요한 것이 무엇인지, 어떤 것이 채워졌을 때 수업에 흥미와 관심을 가지며 집중하고 자신감과 만족감이 향상되는지를 생각하고 계획하는 것을 제안해 본다. 이러한 준비는 내면적 동기유발이 전혀 되지 않았던 학생들에게 많은 도움이 될 것이며, 교사 또한 수업에 자신감을 가지고 학생들을 배려하는 수업을 이끌어낼 수 있을 것이라고 확신한다.

참고문헌

1. 윤명화의 4인, 고등학교 컴퓨터그래픽, 씨마스, 2018
2. 조용개의 5인, 성공적인 수업을 위한 교수전략, 학지사, 2011
3. 주경숙의 4인, 고등학교 시각디자인, 서울교과서, 2015
4. J.M.켈러-송상호, 매력적인 수업설계, 교육과학사, 2014
5. 박수민, 켈러의 ARCS 동기이론을 적용한 패션디자인 교육 프로그램 연구 : 특성화고등학교의 NCS 교육과정을 중심으로, 한국디자인리서치학회, 2018, Vol.3, No.3, 09호
6. 최보영, 프로젝트학습법을 활용한 CI 디자인교육 연구 : 특성화고등학교 CI 디자인 수업과정을 중심으로, 한국디자인리서치학회, 2019, Vol.4, No.2, 11호
7. 박소영, 포스터디자인 교육에서 마인드맵과 시각적 은유를 활용한 아이디어 발상에 관한 연구, 국민대학교 교육대학원 석사학위논문, 2012
8. 이유리, 비주얼브레인스토밍과 스캠퍼를 활용한 포스터디자인 교육 프로그램에 관한 연구, 국민대학교 교육대학원 석사학위논문, 2014