

특성화 고등학교 로고 디자인 교육에서 유의미 학습법을 활용한 수업과정 연구

A Study on the Course Using the Meaningful Learning Method
in the Logo Design Education of Specialized High School

주 저 자 : 안효진 (Ahn, Hyo Jin)

국민대학교 교육대학원 디자인·공예교육전공
석사과정

교 신 저 자 : 김관배 (Kim, Kwan Bae)

국민대학교 공업디자인학과 교수
kbkim@kookmin.ac.kr

<https://doi.org/10.46248/kids.2020.1.200>

접수일자 2020. 2. 28. / 심사완료일자 2020. 3. 14. / 게재확정일자 2020. 3. 25.

Abstract

Design education is very important to cultivate practical talent with design expertise and competence. If you look at the status of specialized high school that are training logo design, students at specialized high school have relatively low academic performance and therefore need a class strategy based on their learning ability. This study was aimed at demonstrating the educational effects of the Logo Design Course using the 'Meaningful Learning Method' theory that a structural link between previous learning content and new learning can produce a high learning effect. As the survey on the status of logo design education in specialized high schools concluded that an understanding-based class and an interesting class was needed, based on this resulting basis, the development of a logo design class model, teaching methods and course were studied and applied to actual classes. Classes were held for about three weeks from May 14 to May 28, 2019, and after class, the satisfaction survey was conducted on a Likert 5-point scale, and the overall satisfaction level of the Logo Design course was high at 4.52 on average, proving the effectiveness of the Logo Design Course applying the meaningful learning method.

Keyword

Logo design(로고 디자인), Design education(디자인 교육), Meaningful Learning method(유의미 학습법), Specialized high school(특성화 고등학교)

요약

디자인 전문 지식과 역량을 갖춘 실용적 인재를 양성하기 위한 디자인 교육은 매우 중요하다. 로고 디자인을 교육하고 있는 특성화 고등학교의 실태를 살펴보면 특성화 고등학교 학생들은 학업 성취도가 비교적 낮으며, 따라서 학생들의 학습능력을 기반으로 한 수업전략이 필요하다. 본 연구는 이전 학습 내용과 새로운 학습이 구조적으로 연결되면 높은 학습 효과를 낼 수 있다는 '유의미 학습법' 이론을 활용한 로고 디자인 수업과정의 교육적 효과를 입증하는데 목적을 두었다. 특성화 고등학교의 로고 디자인 교육 실태 조사에서 이해기반의 수업, 흥미를 자극하는 수업이 필요하다는 결론이 도출됨에 따라 이러한 결과적 근거를 바탕으로 로고 디자인 수업모형 개발과 교수방법 및 수업과정을 연구하여 실제 수업에 적용하였다. 수업은 2019년 5월 14일부터 5월 28일까지 약 3주간에 걸쳐 진행되었으며, 수업 종료 후 리커트 5점 척도로 만족도 조사를 실시한 결과 로고 디자인 수업과정의 전반적 만족도가 평균 4.52로 높게 나타나 유의미 학습법을 적용한 로고 디자인 수업과정의 효과가 증명되었다.

목차

1. 서론

2. 유의미 학습법에 관한 이론적 고찰

2-1. 유의미 학습법

2-2. 유의미 학습법의 수업 설계모형

3. 로고 디자인 교육에 대한 고찰

3-1. 로고 디자인 교육

3-2. 로고 디자인 교육 현황 및 실태조사

4. 로고 디자인 교육에서 유의미 학습법 활용

4-1. 로고 디자인 수업모형 개발

4-2. 로고 디자인 교수·학습 지도 계획

5. 로고 디자인 수업의 실행

5-1. 수업의 실행 및 결과물

5-2. 수업 후 만족도 조사 분석

6. 결론 및 제언

참고문헌

1. 서론

디자인 현장 실무를 수행하는 전문 디자이너는 디자인 소프트웨어 활용기술, 표현능력 이전에 디자인에 대한 배경지식, 전문적인 이해가 필수적이다. 이러한 디자이너로서의 전문 지식과 역량을 갖춘 실용적 인재를 양성하기 위한 디자인 교육은 매우 중요하며, 디자인 교육은 시대의 현 상황을 반영해야 한다.

로고 디자인을 교육하고 있는 특성화 고등학교의 수업 실태를 살펴보면 스스로 해결하는 창의적 실습이라는 명목으로 학생들 개인의 온전한 학습능력에만 의존하고 있다. 특성화 고등학교는 중·하위권 성적의 학생들에게서 진학의도가 가장 높게 나타나며, 학업 성취도가 낮을수록 특성화 고등학교를 선호하는 경향이 나타난다.¹⁾ 종합해보면, 특성화 고등학교 학생들은 학업 성취도나 수업 집중도가 비교적 낮다는 것이다. 또한 학생들이 기존에 가지고 있는 사전지식을 활용할 수 있는 수업이 미비한 상황에서 이해기반 학습이 이루어지지 않아 학습 목표를 달성하는 데 어려움을 느낄 수 있다. 특성화 고등학교 학생들의 학습능력을 기반으로 한 수업전략과 교수방법에 대한 연구가 절실히 필요한 이유이다. 로고 디자인 교육의 문제점을 해결할 수 있는 교수·학습이론 중 오수벨의 유의미 학습법이 있다. 유의미 학습법이란 학습자가 가지고 있는 기존의 지식(인지구조)과 연계된 이전의 학습 자료가 새롭게 배운 학습 내용과 관련지어질 때 학습자에게 그 의미가 새워지며 학습이 유의미하게 된다는 이론이다.²⁾

이에 본 연구에서는 특성화 고등학교의 로고 디자인 교육에 유의미 학습법을 활용하여 수업모형을 개발하고 실제 수업과정에 적용하여 효과를 검증하고자 하였다. 이 수업을 통해 로고 디자인에 대한 학습 이해도와 수업의 흥미를 높여 지속적인 학습이 가능하게 하며, 또

한 본 연구의 로고 디자인 수업과정의 실효성을 제시하여 로고 디자인 교육의 후속연구 및 개발의 필요성을 입증하는 데 그 목적이 있다.

연구의 내용 및 진행방향을 목차별로 정리하여 설명하면 다음과 같다.

제1장의 서론에서는 연구의 필요성과 목적, 연구 내용 및 방법에 대해 서술하였다. 제2장에서는 유의미 학습법의 개념과 특성, 선행조직자 수업 설계모형을 선행연구 및 관련 자료의 문헌 조사를 바탕으로 서술하였다. 제3장에서는 로고 디자인 개발 과정과 로고 디자인 교육의 목표를 서술하고, 로고 디자인 교과분석과 교육현장 실태조사를 참고하여 로고 디자인 수업과정 구성 방안을 모색하였다. 제4장에서는 로고 디자인 교육에서 유의미 학습법 수업 설계모형을 활용한 로고 디자인 수업모형 및 교수·학습 방법에 대해 서술하였으며, 교수·학습 내용을 세부적으로 전개하여 수업방향을 제시하였다. 제5장에서는 실제 수업에 적용된 로고 디자인 수업모형의 단계적 절차를 따라 각 차시별로 진행된 학습활동 내용을 서술하였다. 수업이 종료된 후엔 만족도 조사를 실시하여 결과를 분석하였다. 마지막 제6장의 결론에서는 연구의 과정 및 결과와 교육의 향후 기대효과에 대해 서술하였다.

2. 유의미 학습법에 관한 이론적 고찰

2-1. 유의미 학습법

미국의 심리학자 데이비드 오수벨(David Ausubel)은 학습자가 알고 있는 것이 학습에 가장 큰 영향을 미치는 것이라 주장하며 학습자의 인지구조의 중요성에 대해 강조하였다.³⁾ 오수벨이 정의한 유의미 학습법이란 새로운 학습 과제가 기존의 인지구조와 학습 내용에 포섭되며 구조적으로 연결되고 이러한 과정에서 이루어지는 학습을 의미한다. 유의미 학습이 일어나면 학

1) 최병덕, 중학생의 특성화고 진학의도에 영향을 미치는 요인에 관한 연구, 전남대학교 교육대학원 석사학위논문, 2017. p.33.

2) 박세영, Ausubel의 유의미 학습법을 이용한 수학학습 지도연구, 충남대학교 교육대학원 석사학위논문, 2012. p.10.

3) 김은화, 유의미 학습 이론을 적용한 중학교 과학 수업 프로그램 개발 - '소화과 순환' 단원을 중심으로, 건국대학교 교육대학원 석사학위논문, 2011. p.5.

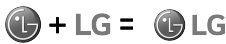
습된 논리적 정보가 학습자의 인지구조 내에 통합되어 학습자만의 고유한 의미로 전환된다.⁴⁾ 유의미 학습은 새로운 정보가 학습자의 정립된 기존 인지체계와 통합되어 구조화되기 때문에 지식이 개별화되지 않고 통합적으로 저장되며, 지식이 대부분 소실되지 않고 후생학습에 적용할 수 있는 일반화된 지식으로 개념이 확장된다.⁵⁾

2-2. 유의미 학습법의 수업 설계모형

2-2.1. 선행조직자

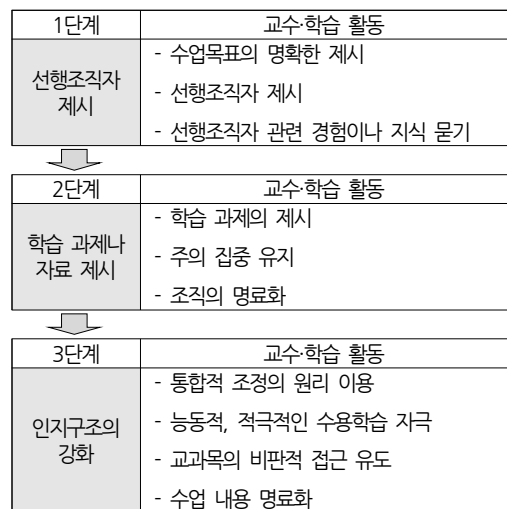
유의미 학습법의 수업모형은 선행조직자를 활용한 선행조직자 수업 설계모형이다. 선행조직자란 새로운 학습에 도입하기 전에 추상성, 일반성, 포괄성을 가진 자료를 제공하는 것을 의미한다.⁶⁾ 다시 말하면, 선행조직자란 기존의 지식 및 학습 내용과 새로운 학습을 연결해주는 연결고리이자 다리라고 할 수 있다. 선행조직자는 기능에 따라 설명 조직자, 비교 조직자로 분류되며 제시하는 형태에 따라 설명식 조직자, 이야기 형태 조직자, 그래픽 조직자로 나뉜다.⁷⁾ 용도에 따른 선행조직자 유형과 활용 예시를 아래의 [표 1]에 정리하였다.

[표 1] 선행조직자의 유형과 예시

분류	유형	예시	
기능	설명 조직자	디자인이란 분명한 목적성을 가지고 조형을 실제화하기 위해 계획 또는 도안하는 것을 의미한다.	
	비교 조직자	시각디자인 평면적인 시각 정보를 표현하는 디자인	제품디자인 입체나 조형을 표현하는 디자인
제시 형태	설명식 조직자	- 디자인 실습과정 및 순서 - 1. 자료조사와 분석을 수행한다. 2. 아이디어를 구상한다. 3. 아이디어를 시각적으로 표현한다. 4. 디자인을 최종적으로 완성한다.	
	이야기 형태의 조직자	로고는 고대 이집트인들의 소통을 위한 다양한 표식을 남기면서 시작되었다.....중략	
	그래픽 조직자	 심벌 워드마크 시그니처	

2-2.2. 선행조직자를 활용한 수업 설계모형

선행조직자 수업 설계모형은 선행조직자 제시, 학습 과제나 자료의 제시, 인지구조에 대한 조직 강화의 총 3단계로 이루어진다.⁸⁾ 이러한 수업 설계모형은 각 단계별로 구성된 교수 활동 내용을 수업과정에 대입하여 활용할 수 있다. 3단계 '인지구조의 강화' 단계에서는 통합적 조정의 원리를 이용하게 되는데, 통합적 조정의 원리란 새로운 학습 내용이 기존의 인지구조에 의식적으로 조정되고 정확하게 분별되어 통합되어야 한다는 원리이다.⁹⁾ 아래의 [그림 1]은 선행조직자 수업 설계모형을 도식화하여 그 내용을 정리한 것이다.



[그림 1] 선행조직자 수업 설계모형

3. 로고 디자인 교육에 대한 고찰

3-1. 로고 디자인 교육

3-1.1. 로고 디자인 개발 과정

로고 디자인 개발 과정은 총 5단계로 구성되어 있다. 첫 번째 자료조사 및 분석에서는 디자인 목표에 맞는 콘셉트 설정을 위한 정보 수집 및 자료조사를 시행한다. 두 번째 아이디어 발상 및 스케치는 수집된 자료를 바탕으로 아이디어를 도출하고 이를 아이디어 스케치로 표현하여 시각화한다. 세 번째 디자인 구체화 단계에서는 다양하게 베리에이션한 여러 시안 중 후보를

4) 김유정, Ausubel의 유의미 학습이론을 적용한 중국어 수업 설계, 한국외국어대학교 교육대학원 석사학위논문, 2009. p.7.

5) 권낙원·김동엽, 교수-학습 이론의 이해, 문음사, 2007. pp.254~255.

6) 신명희 외 2인, 교육심리학(개정판; 서울: 학지사, 2017). p.302.

7) 권낙원·김동엽, Op. cit, p.257.

8) 김은화, Op. cit. p.33 요약.

9) 박세영, Op. cit. p.16.

선정한다. 네 번째 프레젠테이션 단계에서는 후보 디자인 시안을 바탕으로 프레젠테이션을 통해 의뢰인과 협의하고 최종적으로 디자인을 결정하게 된다. 다섯 번째 제작 단계에서는 최종 디자인을 각종 매체에 사용될 수 있도록 정밀하게 제작한다.¹⁰⁾ 아래 [그림 2]는 이러한 로고 디자인 개발 단계 과정을 도식화한 것이다.

1	2	3	4	5
자료조사 및 분석	아이디어 발상 및 스케치	디자인 구체화	프레젠테 이션	제작

[그림 2] 로고 디자인 개발 단계 및 과정

3-1.2. 로고 디자인 교육의 목표

로고 디자인은 시각디자인 교과에서 ‘아이덴티티 디자인’으로 분류되며 같은 교육적 목표를 가지고 있다. 로고 디자인의 이론 학습의 목표는 로고 디자인의 시각적 유형에 대해 설명할 수 있으며 이미지 및 스타일, 일관성의 아이덴티티 개념을 명확하게 숙지하고 실습에 활용할 수 있는 데 있다. 로고 디자인의 실습 목표는 기업의 개성, 이미지의 의미와 형성 과정을 이해하며 어떻게 시각적으로 연합되고 표현할 수 있는지를 실습 과정으로 이해하는 데 있다.¹¹⁾ 아래의 [표 2]는 로고 디자인 교육 목표 내용을 정리한 것이다.

[표 2] 로고 디자인 교육 목표¹²⁾

분류	교육 목표 내용
이해	로고 디자인의 특성과 구조를 이해할 수 있다.
발상	아이디어 발상방법으로 아이디어를 도출할 수 있다.
개발	조직이나 단체의 특징을 함축된 의미로 담은 로고 디자인을 할 수 있다.
	통일성, 독창성의 조건을 충족한 로고 디자인을 할 수 있다.
	기본 시스템을 활용한 통합된 이미지의 연출이 가능하다.
활용	응용 시스템을 개발하여 확장·전개할 수 있다.

10) 송진화, 심벌마크디자인 교육에서 마인드맵과 트리츠를 활용한 아이디어 발상에 관한 연구, 국민대학교 교육대학원 석사학위논문, 2010. p.10.
11) 교육과학기술부, [별책 22] 공업 계열 전문 교과 교육과정, 2011. pp.371~372 요약.
12) Ibid, pp.366~374 요약.

3-2. 로고 디자인 교육 현황 및 실태조사

3-2.1. 로고 디자인 교과 분석과 활용

현재 특성화 고등학교의 시각디자인 관련 학과에서 사용되는 로고 디자인 교육 관련 교과서는 디자인 일반, 시각디자인 일반, 시각디자인 실무, NCS 시각디자인, 컴퓨터그래픽 등이 있다. 디자인 일반과 시각디자인 일반 교과서는 디자인 기초이론 교과이며 시각디자인 실무와 NCS 시각디자인은 시각디자인 분야의 이론 및 전반적인 실습 내용 및 과제가 수록되어 있다. 컴퓨터 그래픽 교과서는 디자인 소프트웨어 활용방법 및 그래픽 실습 내용으로 구성되어 있다.

본 연구의 수업에서는 NCS 학습모듈을 바탕으로 디자인 현장 실무 프로세스가 가장 체계적으로 정리되어 있는 2015 개정 NCS 시각디자인 교과서를 활용하였다. NCS(국가직무능력표준, National Competency Standards) 학습모듈이란 NCS의 능력단위를 학습할 수 있도록 구성된 교수·학습 자료를 의미한다.¹³⁾ NCS 시각디자인 교과서의 학습모듈 단계는 시각디자인 개발 과정에 맞춰 구성되었으며 각 단계에 대한 이해와 직무능력을 높이기 위한 수행 과제가 주어진다. 이 중 로고 디자인 실습 과정은 학습모듈 2의 ‘비주얼 아이덴티션’과 학습모듈 3의 ‘시안 디자인 개발’ 단계에 예제로 수록되어 있으며 아래의 [표 3]은 이와 같은 내용을 정리한 것이다.

[표 3] NCS 시각디자인 교과의 로고 디자인 교육¹⁴⁾

NCS 학습모듈	학습 단계	수행 내용(예제)
2. 비주얼 아이덴티션	3. 비주얼 방향 설정하기	브랜드 로고 디자인 비주얼 방향 설정
3. 시안 디자인 개발	2. 아트웍하기	이미지 드로잉을 이용한 아이덴티티 디자인
		서체를 이용한 이미지 표현
		브랜드 로고 디자인

다음에 제시된 [표 4]는 로고 디자인 개발 프로세스와 NCS 시각디자인 학습모듈 단계를 비교한 것이다. NCS 학습모듈의 ‘비주얼 아이덴티션’ 단계를 로고 디자인 프로세스 단계로 설명하자면 2단계의 ‘아이디어 발상 및 스케치’ 단계에 해당한다고 볼 수 있다.

13) 정향진 외 3인, (NCS 학습모듈)시각디자인, 한국직업능력개발원 : 교육부, 2014. p. i.
14) <https://www.ncs.go.kr>

본 연구는 특성화고 시각디자인과 1학년을 대상으로 하였으므로 1학년의 수업 진행상황과 학습능력을 고려하여 로고 디자인 실습 예제가 수록되어 있는 학습모듈에서 단계가 낮은 ‘비주얼 아이디어이션’에 수업을 적용하였다. 따라서 본 연구의 전체 수업과정은 아이디어 발상 및 스케치 단계에 해당하며, 수업은 비주얼 아이디어이션의 세분화된 학습 단계의 절차에 따라 진행된다.

[표 4] NCS 시각디자인 학습모듈과 로고 디자인 프로세스

단계	NCS 학습모듈	로고 디자인 개발 과정
1	시각디자인 리서치	자료조사 및 분석
2	비주얼 아이디어이션	아이디어 발상 및 스케치
3	시안 디자인 개발	디자인 구체화
4	최종 디자인 개발	프레젠테이션
5	프레젠테이션	
6	디자인 제작 관리 및 자료화	제작

3-2.2. 로고 디자인 교육의 선행연구 분석

아래의 [표 5]는 특성화고 학생들을 대상으로 한 로고 디자인 교육 선행연구를 정리한 것이다.

[표 5] 특성화고 로고 디자인 교육에 관한 선행연구

연구 주제	연구내용 및 학습 주제
김민정(2017), 창의·인성 교육에서 CPS와 STAD 통합모형을 적용한 디자인수업 설계 및 효과 연구	창의력, 인성 신장을 위한 디자인 수업 설계 주제 : 우리 회사 심벌마크 디자인
권이찬(2014), 지역문화 축제를 활용한 브랜드아이덴티티 디자인 수업 방안 연구	스스로 디자인 문제를 해결하는 창의력 발현 수업 모형 연구 주제 : 보령 머드축제 캐릭터디자인, 엠블럼 디자인
남기원(2011), 시각적 사고를 활용한 심벌마크 디자인 교육 프로그램에 관한 연구	시각적 사고를 기반으로 한 아이디어 발상 및 드로잉 수업 설계 주제 : 나를 알리기 위한 심벌마크 디자인
송진화(2010), 심벌마크 디자인 교육에서 마인드맵과 트리즈를 활용한 아이디어 발상에 대한 연구	창의적인 사고개발 및 아이디어 발상 교육 연구 주제 : 나를 주제로 한 심벌마크 디자인

선행연구의 로고 디자인 교육현장 실태조사를 종합한 결과 로고 디자인 수업의 구성이나 체계성이 부족하고 교과서의 내용이 실습을 하기에 충분치 못하다는 문제점이 도출되었다. 이러한 결과에 따라 본 연구에서는 로고 디자인의 이해와 실습에 대한 충분한 학습을 목표로 수업을 구성하고자 한다.

선행연구의 연구내용을 살펴보면 연구의 목적이나 방향성이 창의력 신장이나 아이디어 발상에 관한 내용으로 모두 같다. 하지만 창의적인 아이디어의 발상은 학생들이 수업을 하고자 하는 의지나 학습 동기가 명확하고 수업과정 및 학습 내용을 완전히 이해했을 때 가능할 것이다. 따라서 본 연구는 학습동기를 자극하는 흥미 있는 수업, 학생들의 학습능력에 따른 이해기반의 수업을 목표로 하였다. 이어 선행연구의 학습 주제를 살펴보면 주로 시각디자인 교과서의 실습 예제 학습 주제인 ‘나를 알리기 위한 심벌마크를 그대로 사용하거나 낱설거나 흥미가 떨어지는 지역 축제, 회사 등을 학습 주제의 테마로 설정하였다. 따라서 본 연구의 수업은 학생들과의 연관성과 경험을 중심으로 흥미를 유발하면서 쉽게 아이디어를 전개할 수 있는 데 목적을 두어 학습 주제의 테마를 선정하고자 한다.

3-2.3. 로고 디자인 교육 실태조사

특성화 고등학교의 로고 디자인 교육 실태를 알아보기 위한 사전 설문조사를 시행하였다. 설문조사는 2019년 4월부터 5월까지 약 한 달간 진행되었으며, 서울시 소재 특성화 고등학교에서 로고 디자인 수업을 담당하고 있는 교사 50명, 로고 디자인 수업을 들어보았던 학생 52명을 대상으로 하였다. 설문의 유형은 모두 명목척도, 리커트 5점 척도를 활용하였다. 설문조사 방법은 직접 배포와 이메일 발송을 활용하였으며, 직접 배포는 방문하여 회수하고 이메일 설문은 회신을 받아 작성하였다. 먼저 교사 대상 설문조사 결과를 정리하면 아래의 [표 6]과 같다.

[표 6] 로고 디자인 수업관련 교사 대상 설문조사(N=50)

문항	항목	빈도	%
학습 자료 활용	그렇다	37	74
	아니다	13	26
미활용 이유	참고할만한 자료의 부족	8	61.5
	교과서의 내용으로 충분	1	7.7
	준비 시간이 많이 소요	4	30.8
	필요하지 않음	0	0

효과적 학습 자료	교과서 실습 자료	14	28
	교과서 이론 자료	7	14
	수업 관련 내용 시청각 자료 및 보조 자료	23	46
	과제물	6	12
학습 자료 필요성	이론	2	4
	컨셉트 설정	8	16
	아이디어 발상	16	32
	아이디어 스케치	20	40
	디자인 표현	4	8
수업 방법	교과서 이론 위주 수업	4	8
	실습 위주 수업	18	36
	시청각 매체를 활용한 예시 및 설명 수업	28	56
	타 교과 활용 수업	0	0
높은 난이도	이론	2	4
	컨셉트 설정	7	14
	아이디어 발상	22	44
	아이디어 스케치	15	30
	디자인 표현	4	8
문제점	학생들이 이해를 못할 때	23	46
	학생들이 수업에 흥미를 못 느낄 때	17	34
	디자인 결과물이 제대로 나오지 않을 때	8	16
	수업 시수가 부족할 때	2	4
이해 학습 방법	학생들의 예습	5	10
	많은 예시와 보조 자료 활용	26	52
	교과서 중심의 학습	7	14
	과제물 제시	12	24
문항	항목	평균	표준편차
학습 수준	매우 낮다	2.98	.319
	낮은 편이다		
	보통이다		
	높다		
	매우 높다		
수업 이해	매우 낮다	3.00	.350
	낮은 편이다		
	보통이다		
	높다		
	매우 높다		

[표 6]에서는 7, 8번 문항은 리커트 5점 척도를, 나머지 문항은 명목척도로 구성되었다. 7, 8번 문항은 [표 6]의 가장 아래 항목으로 정렬하였다.

수업 시 학습 자료를 활용하는지에 대한 질문에는 약 74%로 '그렇다'고 응답하였다. 학습 자료를 활용하지 않는 교사들만을 대상으로 한 학습 자료 미활용은 약 61%의 교사가 '참고할만한 자료의 부족'을 이유로 꼽았다.

이해를 돕는 데 가장 효과적인 학습 자료에 관한 질

문에는 약 46%의 교사가 '수업 관련 내용의 시청각 자료와 보조 자료'라고 응답하였다. 이는 시청각 자료를 활용하는 것이 이해 학습에 도움이 될 수 있음을 시사한다.

로고 디자인 수업 시 효과적인 수업방법에 대한 질문에는 약 56%의 교사가 '시청각 매체를 활용한 예시 및 설명 수업'이라고 응답하였다. 따라서 언어적인 설명만 있는 수업보다는 다양한 감각을 자극할 수 있는 시청각 매체와 함께 자세한 예시가 있는 수업이 가장 효과적임을 알 수 있었다.

학습 자료가 필요한 단계는 약 40%가 '아이디어 스케치'라고 응답하였고, 학생들이 가장 어려워하는 로고 디자인 수업단계에 대한 질문은 약 44%의 교사가 '아이디어 발상' 단계라고 응답하였다. 이는 아이디어 발상 단계에 더 많은 설명과 해결방안을 제시해줄 수 있어야 됨을 시사한다. 이에 본 연구의 수업과정 효과성을 확실히 검증하기 위해 수업과정 전체를 '아이디어 발상 및 스케치' 단계로 설정하여 진행하였다.

디자인과 학생들의 학습 수준과 수업 이해도에 대한 질문은 리커트 5점 척도를 이용하였으며, '매우 낮다'를 1점, '매우 높다'를 5점으로 환산하여 분석된 결과이다. 디자인과 학생들의 학습 수준, 수업 이해도에 대한 질문에는 각각 평균 2.98과 3.00으로 응답하여 '보통에서 약간 낮은 편'으로 분석되었다. 이러한 결과는 학생들의 학습 수준과 수업 이해도에 중점을 둔 수업, 즉 학생들의 특성에 맞는 이해기반 학습이 반드시 이루어져야 함을 시사한다.

로고 디자인 수업에서 학생들의 이해 학습을 유도할 수 있는 방법에 대한 질문은 약 52%로 '많은 예시와 보조 자료의 활용'이라고 답변하였다. 이러한 결과는 교사가 많은 학습 자료를 개발하여 보다 효과적인 수업으로 이끌어가야 함을 의미한다.

[표 7] 로고 디자인 수업관련 학생 대상 설문조사(N=52)

문항	항목	평균	표준편차
난이도	매우 쉽다	2.81	.595
	쉬운 편이다		
	보통이다		
	어려운 편이다		
	매우 어렵다		
문항	항목	빈도	%
어려운 이유	이론이 부족	1	6.7
	실습이 부족	4	26.7
	해결하는 방법을 모름	7	46.7

	수업시간 내 결과물 제출	3	20
수업 경험 (복수응답)	교과서 이론 위주 수업	7	8.9
	실습 위주 수업	42	53.2
	매체와 예시 활용 수업	17	21.5
	타 교과와 연계된 수업	3	3.8
	팀별 주제 활동 수업	10	12.7
이해 기반 수업	교과서 이론 위주 수업	2	3.8
	실습 위주 수업	19	36.5
	매체와 예시 활용 수업	24	46.2
	타 교과와 연계된 수업	1	1.9
	팀별 주제 활동 수업	6	11.5
높은 난이도	이론	6	11.5
	컨셉트 설정	16	30.8
	아이디어 발상	17	32.7
	아이디어 스케치	4	7.7
	디자인 표현	9	17.3
해결 방법(복수응답)	관련된 예시로 해결	25	48.1
	실습하며 스스로 해결	17	32.7
	팀별로 협동하여 해결	12	23.1
	반복적으로 연습	14	26.9
사전 지식 활용	그렇다	3	5.8
	아니다	49	94.2
사전 지식 활용 수업	좋을 것 같음	41	78.8
	보통	5	9.6
	좋지 않을 것 같음	1	1.9
	잘 모르겠음	5	9.6
수업 흥미	그렇다	30	57.7
	아니다	22	42.3
흥미 저하 이유	이론이 부족	2	9.1
	디자인 과목이 어려움	3	13.6
	수업과정 및 주제가 흥미롭지 않음	10	45.5
	이해가 안 되는 부분이 있음	7	31.8
학습 주제	나의 경험, 관심사와 관련된 주제	25	48
	교과서에 있는 주제	4	7.7
	교사가 직접 선정	5	9.6
	학생이 직접 선정	18	34.6
수업 방법	스스로 해결하는 수업	11	21.2
	자세한 설명과 예시, 참고자료 활용하는 수업	22	42.3
	모둠별로 활동하는 수업	8	15.4
	개별로 활동하는 수업	11	21.2

위의 [표 7]은 로고 디자인 수업을 경험한 학생들을 대상으로 한 설문조사 결과표이다.

수업에 대한 난이도 질문에서는 ‘매우 쉽다’를 5점, ‘매우 어렵다’를 1점으로 환산하였을 때 평균 2.81로, 학생들은 로고 디자인 수업을 보통에서 약간 어렵다고 답변하였다. 또한 2번 문항은 1번 문항에서 로고 디자

인 수업이 어렵다고 답변한 학생들만을 대상으로 설문하였으며 약 46.7%가 ‘해결하는 법을 몰라서’라고 응답하였다.

이해에 가장 도움이 되는 로고 디자인 수업방법에 대해서는 ‘매체와 예시를 활용하는 수업’이 약 46.2%로 가장 높았으므로 다양한 시청각 매체와 적절한 예시를 제시하는 수업이 학생들이 학습 내용을 이해하기에 가장 효과적임을 알 수 있었다.

수업단계 난이도 관련 질문에는 ‘아이디어 발상’이 약 32.7%, ‘컨셉트 설정’이 30.8%로 비슷한 결과를 나타냈다. 이를 참고하여 아이디어 발상 및 컨셉트를 종합한 아이디어 구상 단계 학습에 활용할 수 있는 효과적인 학습 자료의 선행조직자를 개발하고자 하였다.

유의미 학습법을 활용한 수업에 대한 질문도 이어졌다. 사전지식을 활용한 수업에 대한 경험여부에는 ‘아니다’의 답변이 약 94.2%로, 유의미 학습법을 활용한 수업에 대한 경험이 없음을 알 수 있었다. 또한 그러한 수업에 대한 반응을 살펴보면 ‘좋을 것 같다’는 응답이 약 78.8%로 수업의 긍정적인 효과를 기대할 수 있었다.

로고 디자인 수업이 흥미가 없었던 이유에 대해서는 ‘수업과정 및 주제가 흥미롭지 않다’는 답변이 약 45.5%로 가장 높게 나타났다. 또 흥미로운 학습(수업) 주제에 대한 질문에는 ‘나의 경험, 관심사와 관련된 주제가 약 48%로 나타난 결과, 학생들의 경험을 기반으로 한 수업과정과 주제가 학습에 흥미를 유발하는 것을 알 수 있었다.

수업 방법에 관한 질문에서는 약 42.3%로 ‘자세한 설명과 예시를 활용한 수업’이 가장 높다는 결과로 자세한 설명 및 참고자료가 수반된 교육이 이루어져야 함을 알 수 있었다.

4. 로고 디자인 교육에서 유의미 학습법 활용

4-1. 로고 디자인 수업모형 개발

유의미 학습법의 선행조직자 수업 설계모형은 학습자의 사전 지식 활용, 선행조직자 개발, 학습 내용의 조직적 연결과 구조화를 통한 이해, 교사의 자세한 설명 및 피드백 등의 교수·학습 조건을 가지고 있다.

본 연구의 로고 디자인 수업과정에서 활용할 로고 디자인 수업모형은 선행조직자 수업 설계모형의 모든

학습 조건을 반영하였으며, 선행조직자 수업 설계모형의 단계에 따라 로고 디자인 수업의 교수·학습 활동을 적용하였다. 선행조직자 수업 설계모형에서의 수업목표는 본 로고 디자인 수업과정의 ‘학습 주제’에 해당하며 수업목표인 학습 주제 실습을 수행하기 위해 각 차시별로 다양한 학습 활동을 구성하였다. 이러한 교수·학습 내용의 세부안은 뒤의 ‘4-2.3. 로고 디자인 교수·학습 내용의 전개’에 자세하게 서술하였다. 선행조직자 수업 설계모형을 활용한 로고 디자인 수업모형은 다음의 [그림 3]과 같다.

수업 모형	교수 활동	학습 활동	교수·학습 내용
1. 선행조직자 제시	수업목표의 명확한 제시	학습 주제 이해	- 학습 주제(수업목표) 설명
	선행조직자 제시	선행조직자 이해	- 로고 디자인 개념 학습 - 로고의 의미 분석법 이해
	선행조직자 관련 경험·지식 묻기	선행조직자와 사전 지식의 연결	- 로고의 의미 찾기 - 동영상 활용 퀴즈 - 형성평가(로고의 의미 분석법 실습)
2. 학습 과제나 자료 제시	주의집중 유지	주의집중 하기	- 주제 관련 발표 - 학습 과제 설명
	학습 과제의 제시	학습 주제 관련 과제 수행	- 마인드맵 전개
	조직의 명료화	학습 내용의 논리적 구조 이해	- 상징 단어, 이미지 선택 - 마인드맵 발상법 활용의 이해
3. 인지 구조 강화	통합적 조정의 원리 이용	선행조직자 상기	- 선행조직자1 상기 - 선행조직자2(로고 디자인 표현방법) 제시
		학습 자료의 통합적 수용	- 디자인 개념 설정
	능동적인 수용·학습 자극	학습 주제 이해를 위한 실습	- 아이디어 스케치 - 1:1 피드백 - 로고 디자인 표현
	비판적 접근 유도	비판적 접근과 이해	- 로고 디자인 조건 확인
	수업 내용 명료화	학습 주제 내용의 이해	- 결과물 제출 - 학습 주제 전체 내용 설명

[그림 3] 로고 디자인 수업모형

4-2. 로고 디자인 교수·학습 지도 계획

4-2.1. 학습 지도의 목표

본 연구에서 진행하는 로고 디자인 수업과정의 학습 지도 목표는 로고 디자인 교육의 학습 목표에 따른다. 로고 디자인 학습 지도 목표를 정리하면 다음과 같다.

- 이론 학습을 통해 로고 디자인의 특성과 구조를 이해할 수 있다.
- 아이디어 발상법으로 콘셉트 및 아이디어를 도출할 수 있다.
- 동아리의 상징 및 특성을 함축적으로 담은 로고를 디자인 할 수 있다.
- 독창성, 간결함, 주목성 등의 디자인 조건을 충족한 로고를 디자인할 수 있다.
- 기본 시스템인 로고타입, 심벌마크, 컬러를 이해하고 활용하여 로고를 디자인 할 수 있다.

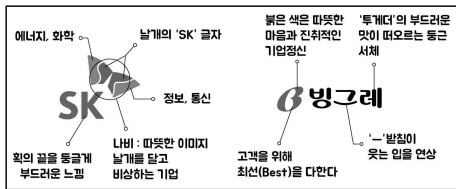
4-2.2. 교수 방법의 특징과 지도 방안

본 연구의 로고 디자인 수업은 설명식 수용학습인 유의미 학습이론에 따라 교사의 역할에 중점을 두었으며, 서론에서 제시된 특성하고 로고 디자인 교육의 문제점을 해결할 수 있는 체계적인 수업을 구성하고자 하였다.

첫째, 학생들의 경험이나 사전지식을 활용하여 수업을 구성한다. 이론 부분에서 학습하게 될 내용을 사전 지식과 연결하면 빠르고 쉽게 이해할 수 있으며 학습 내용이 장기적으로 기억될 수 있다. 기존에 알고 있던 지식이란 유명 기업 로고 디자인과 그 로고에 담긴 특징 및 의미이다. 본 수업에서는 키세스, 배스킨라빈스, 아디다스와 같은 대중적인 로고 이미지를 보고 숨겨진 의미를 학생들이 직접 찾아보며 학습 내용을 좀 더 명확하게 각인시키고자 하였다.

둘째, 선행조직자인 학습 자료를 직접 개발하여 수업에 적용한다. 선행조직자의 유형은 예시를 시각적으로 보여주며 이해를 확대시킬 수 있는 ‘그래픽 조직자’로 구성하였으며 선행조직자는 ‘로고의 의미 분석법’과 ‘로고 디자인 표현방법’의 2가지를 개발하였다. ‘로고의 의미 분석법’은 로고를 세부적으로 탐색하여 직·간접적으로 드러난 로고의 형태 요소, 느낌을 이해하고 기억할 수 있도록 돕는 학습 내용이다. 이 기법은 로고에 대한 심층적인 이해력을 향상시키고 실습 시 학습자의

기존 인지구조 내에 있는 로고의 형태적 구조나 특징을 자신의 디자인 콘셉트에 맞는 형태 요소로 변형하여 응용할 수 있도록 돕는 참고자료가 된다. 2번째 선행조직자인 '로고 디자인 표현방법'은 연구자가 다양한 로고의 유형 및 특징을 분석하여 제작한 학습 자료로, 대중적인 로고의 유형을 6가지로 분류 및 정리하였다. 이 선행조직자는 로고 디자인 유형을 로고 이미지의 예시로 이해하기 쉽게 제시해준다. 또한 아이디어 구상 단계에서 도출된 단어 및 상징 이미지에 6가지의 디자인 표현방법을 적용하여 로고 디자인을 표현할 때의 어려움을 최소화한다. 아래 [그림 4]와 [그림 5]는 2가지 선행조직자의 예시를 각각 정리한 것이다.



[그림 4] 로고의 의미 분석 방법



[그림 5] 6가지 로고 디자인 표현방법

셋째, 이미지를 표현하는 데 도움이 될 수 있는 다양한 보조 자료를 유인물로 배부하고 진행상황에 필요한 1:1 피드백을 수시로 제공하여 실습단계에서 어려움을 느끼지 않도록 지도한다.

넷째, 흥미를 유발하면서 선행조직자와 사전지식을

연결하기 위한 학습 활동에 학생들 사이에서 최근 가장 많이 사용되는 멀티미디어 영상 매체인 유튜브를 활용한다. 아이돌, 명품 브랜드와 같은 흥미로운 키워드를 유튜브 영상으로 제시하여 로고에 담긴 의미와 특징을 찾아낼 수 있도록 하며 이 학습 활동은 앞서 학습한 로고 디자인의 의미를 분석하는 방법에 대한 보충 학습이 될 수 있다. 또한 학생들의 관심사와 관련된 학습 활용으로 적극적인 참여 및 흥미를 유발하는 수업이 될 수 있도록 하였다. 다음의 [그림 6]은 수업에 활용한 동영상 콘텐츠이다.



[그림 6] 동영상 콘텐츠 활용

다섯째, 학습 주제는 콘셉트 구상 및 도출이 어렵지 않아야 하며 학습자인 학생들과 가장 연관성이 높아야 한다. 따라서 취미와 적성에 따라 선택하여 활동하는 동아리를 테마로 한 '나의 동아리를 상징하는 로고 디자인'으로 학습 주제를 설정하였다.

앞서 서술한 내용을 바탕으로 유의미 학습법 이론과 선행조직자 수업모형의 조건을 적용한 로고 디자인 수업과정 학습 구성요소와 의미에 관한 내용을 정리하면 아래의 [표 8]과 같다.

[표 8] 로고 디자인 학습 구성요소

구성요소	의미
사전지식	유명 기업, 브랜드 로고의 특징 및 의미
선행조직자	로고의 의미 분석법 6가지 로고 디자인 표현방법
관련 경험	동아리 활동
학습 주제 (수업목표)	나의 동아리를 상징하는 로고 디자인(실습)
학습 과제	마인드맵으로 상징 단어 및 이미지 추출
흥미 유발 학습 도구	동영상 매체
이해 학습 도구	프레젠테이션 시각 자료, 이미지 보조 자료, 1:1 피드백

4-2.3. 로고 디자인 교수학습 내용의 전개

앞서 설계한 로고 디자인 수업모형에 수업 시수를

적용하고 NCS 시각디자인 학습모듈의 ‘비주얼 아이덴티션’ 세부 학습 단계에 맞춰 교수·학습 내용을 전개하였다. 단, 1차시와 2차시는 이론 수업으로 NCS 학습 모듈 단계에 포함되지 않지만 로고 디자인에 대한 개념 이해 및 선행조직자 제시를 위해 추가 구성하였다. 이와 같은 내용을 정리한 것은 다음의 [표 9]와 같다.

[표 9] 로고 디자인 수업 차시와 단계별 교수·학습 내용

차시	단계	교수·학습 내용
1	이론 학습	- 학습 주제 설명 - 로고 디자인의 개념 학습
2		- 로고의 의미 분석법(선행조직자1) 이해 - 로고의 숨겨진 의미 찾기 - 동영상 퀴즈 : 브랜드 로고, 아이돌 로고 - 형성평가 : 로고의 형태 요소, 특징 적기
차시	NCS 학습모듈	교수·학습 내용
3	1. 아이디어 구상	- 동아리 간략 소개 - 학습 과제 설명, 이해 - 학습 과제 수행 : 마인드맵으로 동아리를 상징하는 단어, 이미지 전개 - 보조 자료의 제시, 활용 : 썸네일 이미지 유인물
		- 마인드맵에서 도출한 상징 단어, 이미지 선택
4	2. 아이디어 스케치	- 아이디어 발상에서 마인드맵의 활용 이해 - 선행조직자1,2 유인물 제공 - 선행조직자1 상기
		- 로고 디자인 표현방법(선행조직자2) 설명, 이해 - 마인드맵 키워드, 선행조직자를 종합하여 디자인 컨셉 설정
5,6	3. 비주얼 방향 설정 (디자인 표현)	- 디자인 컨셉으로 아이디어 스케치 전개 - 1:1 개별 피드백
		- 컬러와 형태를 적용 및 보완하여 로고 디자인 - 보조 자료의 제시, 활용 : 색채 이미지 유인물 - 로고 디자인의 조건 확인 - 최종 결과물 제출 - 학습 주제 관련 전체 학습 내용 설명

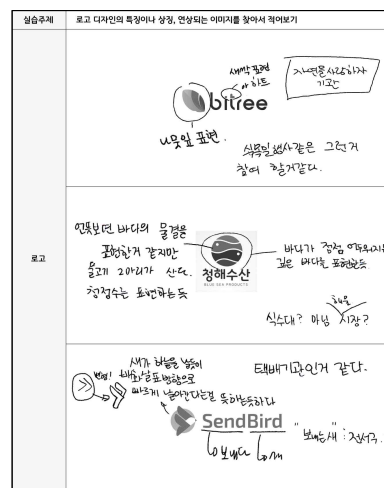
5. 로고 디자인 수업의 실행

5-1. 수업의 실행 및 결과물

본 수업은 서울 소재 특성화 고등학교 콘텐츠디자인과 1학년을 대상으로 2019년 5월 14일부터 5월 28일까지 약 3주에 걸쳐 실행되었다. 교과명은 시각디자인으로, ‘NCS 시각디자인’ 교과과정의 ‘브랜드 로고 디자인 비주얼 방향 설정’ 단계에서 ‘나의 동아리를 상징하는 로고 디자인’을 주제로 로고 디자인 수업을 진행하였다. 수업 시수는 1차시 기준 50분, 총 3주간 300분(5시간)으로 구성되었다.

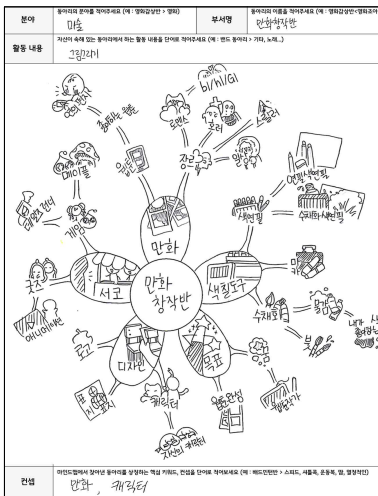
1차시에는 먼저 학습 주제(나의 동아리를 상징하는 로고 디자인)에 대해 설명하며 학생들이 전반적인 수업 과정을 미리 인지할 수 있도록 하였다. 다음으로 로고 디자인의 개념을 프레젠테이션 시각 자료로 설명하고 로고의 형태를 세부적으로 관찰하며 특징을 찾아낼 수 있는 로고의 의미 분석방법에 대해 학습하였다.

2차시에는 1차시에서 수업했던 로고의 의미 분석법의 이해를 위한 학습으로 구성되었다. 로고의 이미지를 보여주며 로고의 숨겨진 의미를 함께 찾아보는 학습 활동과 유튜브 동영상을 활용한 로고에 대한 의미를 찾아보는 퀴즈 형식의 학습 활동으로 적극적인 참여를 유도하였다. 마지막으로 형성평가를 진행하여 학습 내용에 대한 이해를 굳혔다. 아래의 [그림 7]은 로고의 의미 분석법 이론 및 실습과 유튜브 동영상 퀴즈 수업을 진행한 뒤 좀 더 명확한 이해를 돕기 위해 수행한 형성평가 학습 자료이다.



[그림 7] 로고의 의미 분석법 형성평가(학생작품)

3차시에는 주의집중을 위해 자신의 동아리에 대해 간단하게 발표하고, ‘마인드맵으로 동아리에서 연상되는 단어나 이미지를 전개하는 학습 활동을 수행하였다. 이 단계에서 단어를 이미지로 표현하기 어려운 학생들을 위해 썸네일 이미지 자료를 제공하였다. 다음으로 마인드맵에서 도출된 단어 중 본인이 표현하고자 하는 로고를 명확하게 상징할 수 있는 핵심 단어, 이미지를 선택하였으며 이러한 활동을 통해 로고 디자인 아이디어 발상단계에서 마인드맵을 활용하는 방법에 대해 전반적으로 이해할 수 있도록 하였다. 마인드맵 학습 활동 수행결과와 예시는 아래의 [그림 8]과 같다.

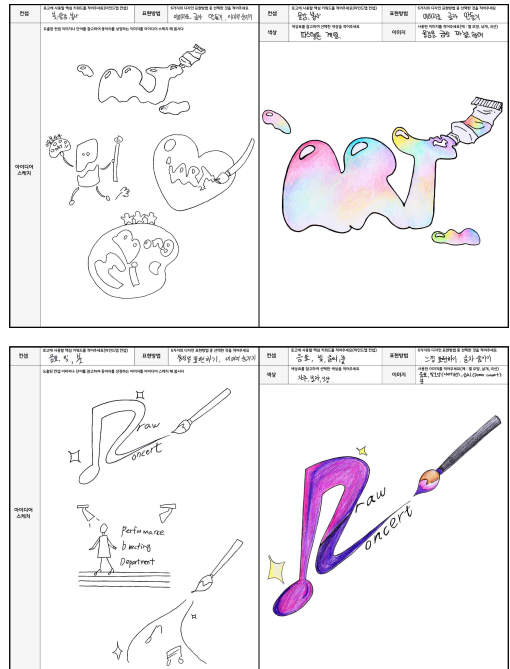


[그림 8] 마인드맵을 활용한 아이디어 전개(학생작품)

4차시에서는 로고 디자인 의미 분석법, 로고 디자인의 6가지 표현방법의 예시를 이미지로 설명하는 선행 조직자 학습 자료를 제공하여 로고 디자인 의미 분석법에 대해 상기하고 로고 디자인 표현방법에 대한 이해를 도왔다. 이 학습 자료와 마인드맵에서 도출한 상징 키워드, 이미지를 활용하여 디자인 콘셉트를 설정하였다.

5차시와 6차시에서는 아이디어 스케치, 로고 디자인 표현을 위한 실습을 진행하였다. 이 단계에서는 디자인 콘셉트 수정 및 보완, 아이디어 스케치 과정에 1:1 아이디어 첨삭 및 피드백을 제공하였다. 다음으로 다양한 콘셉트의 아이디어를 스케치하여 최종 선정하고, 선택된 시안의 아이디어 스케치를 발전시켜 디자인 형태를 보완하고 채색하였다. 채색과정에는 색채 이미지 유인물을 배부하여 각 색이 의미하는 색채심리를 적용한

완성도 높은 로고를 디자인 할 수 있도록 하였다. 완성된 로고는 이론 수업에서 배운 로고 디자인 조건을 모두 만족하는지 최종적으로 검토하고 제출하도록 하였으며 로고 디자인에 대한 전반적 학습 내용을 설명하고 수업을 마무리 하였다. 다음의 [그림 9]는 여러 가지 콘셉트를 가진 아이디어 스케치를 전개하고 최종 시안 1가지를 선택하여 채색 및 디자인 표현한 결과물이다.



[그림 9] 아이디어 스케치 및 로고 디자인(학생작품)

5-2. 수업 후 만족도 조사 분석

수업 종료 후 수업에 참여한 서울 소재의 M고등학교 콘텐츠디자인과 1학년 50명을 대상으로 만족도 조사를 실시하여 그 결과를 분석하였다. 수업 후 만족도 조사의 설문 문항은 수업과정의 단계별 종합 만족도와 학습 활동별 수업 효과 관련 설문 문항으로 분류된다.

교사 대상 사전 설문조사 분석 결과를 종합하면 시청각 매체와 보조 자료 활용과 학생들의 학습 수준에 맞는 이해 학습이 이루어져야 함을 알 수 있다. 따라서 보조 자료 및 학습 자료와 시청각 매체를 다양하게 활용하는 이해기반의 수업으로 구성하였으며, 이러한 학습이 이루어졌는지에 대해 ‘이해기반 학습’ 평가 항목을 구성하여 설문을 진행하였다.

학생 대상 사전 설문조사에서는 자세한 설명, 예시

를 들어주는 수업이 이해에 효과적이며 학생들의 경험 관련 학습 주제의 실습이 흥미를 유발한다는 종합적인 결과가 나타난다. 이에 따라 예시와 설명 학습, 흥미로운 학습 도구, 관련도 높은 주제로 수업을 구성하였으며 이러한 구성은 각각 '이해기반 학습'과 '흥미 유발 학습' 항목으로 분류하여 평가하였다.

교사와 학생 사전 설문조사의 가장 어려운 수업단계 관련 질문 항목에서 가장 높은 빈도를 차지한 '아이디어 발상' 단계와 비교적 많이 선택된 '아이디어 스케치' 단계에 각각 선행조직자 학습 자료 유인물과 1:1 피드백을 제공하였다. '고난이도 수업단계'는 이 두 단계의 학습 활동 효과를 평가하기 위한 항목이다. 이러한 결과를 종합한 설문 문항 구성은 다음의 [표 10]과 같다.

[표 10] 수업 만족도 설문 문항 구성

구성	번호	만족도 관련 문항
수업과정 단계	4	이론 수업
	10	학습 주제
	13	아이디어 구상
	19	아이디어 스케치
	21	디자인 표현(비주얼 방향 설정)
	24	수업과정 전체
구성	번호	수업 효과 관련 문항
선행조직자 수업 설계모형	1	설명식 수용학습
	2	학습 내용(선행조직자) 응용
	3	사전지식 관련 학습
	8	선행조직자 이론 및 형성평가
	14	학습 주제 관련 학습
	15	과제(마인드맵)
이해기반 학습	5	시각 매체(PPT)
	6	반복 설명
	7	관련 예시와 설명
	16	이미지 보조 자료
	17	
	22	
	23	실습을 통한 수업 내용 이해
흥미 유발 학습	9	시청각 매체(동영상)
	11	관련 테마
	12	관련 학습 주제의 실습
고난이도 수업단계	18	선행조직자 응용 및 활용
	20	1:1 피드백

[표 11] 수업 만족도 설문조사 결과(N=50)

분류	번호	문항 내용	평균	표준편차
유의미 학습	1	설명식 수업	4.60	.535
	2	학습 내용 응용	4.48	.614
	3	사전지식 관련 학습	4.54	.579
이론	4	전체 만족도	4.48	.580

수업	5	시각 자료(PPT)	4.46	.613
	6	반복 설명	4.48	.580
	7	예시 및 설명	4.54	.646
	8	이론 및 형성평가	4.32	.551
	9	동영상 매체	4.58	.609
학습 주제	10	학습 주제 만족도	4.26	.565
	11	경험 관련 테마	4.30	.580
	12	학습 주제 실습	4.22	.582
아이디어 구상	13	전체 만족도	4.14	.452
	14	마인드맵 활용	4.30	.580
	15	학습 주제 해결	4.34	.593
	16	마인드맵 보조 자료	4.40	.606
	17	썸네일 보조 자료	3.90	.544
	18	선행조직자 응용	4.68	.551
아이디어 스케치	19	전체 만족도	4.42	.538
	20	1:1 피드백	4.54	.542
비주얼 방향 설정	21	전체 만족도	4.32	.587
	22	색채 보조 자료	4.52	.677
	23	이해와 자신감	4.38	.530
전체	24	수업과정 만족도	4.52	.580

위의 [표 11]은 수업 후 설문조사 결과 분석표이다. 설문 유형은 리커트 5점 척도를 활용하였으며 '매우 아니다'를 최저 1점, '매우 그렇다'를 최대 5점으로 구성하여 평균을 분석하였다.

먼저 1~3문항인 유의미 학습법 활용 수업에 관한 결과는 평균 4.48~4.60로 높게 평가되며 유의미 학습법을 활용한 수업과정의 높은 학습 효과를 증명하였다.

이론 수업에서의 전체 만족도는 최저 평균 4.32에서 최고 평균 4.58까지 측정되었다. 특히 동영상 활용 수업 효과는 평균 4.58의 높은 평가를 받으며 학생들에게 긍정적인 반응을 얻었다. 이러한 결과로 학생들이 선호하는 시청각 매체 및 학습 도구의 활용이 흥미로운 수업에 도움이 되었음을 알 수 있었다.

학습 주제 관련 문항은 최저 평균 4.22에서 최고 4.30까지 나타났다. 동아리와 같은 경험 관련 테마를 소재로 한 학습 주제의 수업 효과는 4.30으로 평가되며 경험을 기반으로 한 학습 주제 선정이 수업에 대한 흥미와 학습 효과를 높일 수 있음을 알 수 있었다.

아이디어 구상 단계의 전체 만족도는 평균 4.14로 비교적 높게 평가되었고, 썸네일 이미지 보조 자료에 대한 질문은 평균 3.90으로 무난한 평가를 받았다. 디자인 콘셉트 설정에서 선행조직자(로고의 의미 분석법, 로고 디자인 표현방법) 학습 자료의 수업 효과 평균은 4.68로, 설문조사 전체 문항에서 가장 높은 평균

점수가 나타나며 효과적 학습 자료의 개발 필요성 및 선행조직자를 활용한 수업 효과가 입증되었다.

아이디어 스케치 단계 전체 만족도는 평균 4.42로 높은 결과를 도출하였으며, 디자인 콘셉트 선정 및 아이디어 스케치의 1:1 피드백 관련 문항에서는 평균 4.54로 높은 결과 점수가 도출되었다. 이는 실습 과정에서 학생들이 모든 것을 스스로 해결하도록 하기보다는 교사가 적당한 피드백을 제공하는 것이 문제해결에 도움이 됨을 알 수 있다.

로고 디자인 표현 단계인 비주얼 방향 설정 단계에서는 전체 만족도가 평균 4.32로 높은 평가를 받았으며, 수업의 결과로 로고 디자인 표현에 대한 이해와 자신감이 생겼는지에 대한 질문에는 평균 4.38로 디자인 실습에 대한 전반적인 이해와 지속적인 학습에 대한 긍정적인 기대를 할 수 있었다.

마지막으로 전반적 수업과정의 만족도는 평균 4.52로 높게 평가되었다.

6. 결론 및 제언

멀티미디어 정보화 사회는 우리에게 보다 많은 능력을 요구하고 있으며, 이 때문에 사회의 각 분야에 적합한 기술적 역량의 제반 교육을 담당하고 있는 특성화 고등학교의 디자인 교육도 활발히 이루어지고 있다. 하지만 특성화 고등학교 디자인 교육은 학생들의 학업 성취도가 낮다는 교육적 특성에 관한 이해가 선행되지 않은 채 학생들의 학습능력에만 의존하고 있는 실정이다. 모든 교육과정은 학생이 이끌어가는 ‘학습자 중심’ 교육이 아닌 맞춤 교육을 제공하는 학생을 위한 학습자 중심의 이해력 신장 교육으로 이루어져야 한다.

본 연구에서는 지식의 구조화를 통해 이해기반 학습을 유도하는 유의미 학습법을 활용한 로고 디자인 수업과정 연구를 목적으로 하였으며, 디자인 교육의 현장 실태조사 결과로 나타난 로고 디자인 수업의 문제점 해결을 중점으로 로고 디자인 수업모형을 개발하였다.

수업 후에는 수업에 대한 만족 및 효과성을 입증하기 위해 만족도 조사를 실시하여 결과를 분석하였다. 그 결과 수업의 전반적인 만족도와 단계별 수업 효과에서 높은 평균점수가 나타남에 따라 연구에서 개발한 로고 디자인 수업과정의 학습 효과를 증명하였다.

본 연구를 기점으로 로고 디자인 교육 수업에 대한

지속적인 연구가 필요하다. 또한 이해 학습의 실효성을 본 연구에서 입증한 만큼, 이에 대한 후속 연구가 더 많이 이루어져야 할 것이다. 이해 학습으로 수업에 흥미를 느끼게 하며 적극적 수업 참여를 통해 창의적인 아이디어가 도출되는 이른바 ‘연계 학습 효과’를 기대해 본다.

참고문헌

1. 권낙원·김동엽, 교수-학습 이론의 이해, 문음사, 2007.
2. 신명희 외 2인, 교육심리학(개정판; 서울: 학지사, 2017).
3. 정향진 외 3인, (NCS 학습모듈)시각디자인, 한국직업능력개발원 : 교육부, 2014.
4. 교육과학기술부, [별책 22] 공업 계열 전문 교과 교육과정, 2011.
5. 최병덕, 중학생의 특성화고 진학의도에 영향을 미치는 요인에 관한 연구, 전남대학교 교육대학원 석사학위논문, 2017.
6. 박세영, Ausubel의 유의미 학습법을 이용한 수학학습 지도연구, 충남대학교 교육대학원 석사학위논문, 2012.
7. 김은화, 유의미 학습 이론을 적용한 중학교 과학 수업 프로그램 개발 - ‘소화과 순환’ 단원을 중심으로, 건국대학교 교육대학원 석사학위논문, 2011.
8. 김유정, Ausubel의 유의미 학습이론을 적용한 중국어 수업 설계, 한국외국어대학교 교육대학원 석사학위논문, 2009.
9. 송진화, 심벌마크디자인 교육에서 마인드맵과 트리즈를 활용한 아이디어 발상에 관한 연구, 국민대학교 교육대학원 석사학위논문, 2010.
10. 김민정, 창의·인성 교육에서 CPS와 STAD 통합모형을 적용한 디자인수업 설계 및 효과 연구, 경희대학교 교육대학원 석사학위논문, 2017.
11. 권이찬, 지역문화 축제를 활용한 브랜드 아이덴티티 디자인 수업방안 연구, 한국교원대학교

교육대학원 석사학위논문, 2014.

12. 남기원, 시각적 사고를 활용한 심벌마크 디자인
교육 프로그램에 관한 연구, 국민대학교

교육대학원 석사학위논문, 2011.

13. <https://www.ncs.go.kr>
14. <https://www.lge.co.kr>