특성화고등학교에서 블렌디드 프로젝트 학습을 활용한 이모티콘 디자인 수업 과정 연구

A Study on Class Process of Emoticon Design with Application of Blended Project Based Learning in Specialized High School

주 저 자 : 고유라 (Ko, Yu Ra) 국민대학교 교육대학원 디자인·공예교육

교 신 저 자 : 김관배 (Kim, Kwan Bae) 국민대학교 조형대학 공업디자인학과
kbkim@kookmin.ac.kr

https://doi.org/10.46248/kidrs.2020.4.414

접수일자 2020. 10. 19. / 심사완료일자 2020. 11. 05. / 게재확정일자 2020. 12. 24.

Abstract

Due to the growth of the emoticon market, emoticon design education is required for learners. However in the curriculum of specialized high school, while the aim for emoticon design education is being presented, there is a lack of actual learning content to achieve. Furthermore as a result from Covid-19 both on line and off line classes are being proceeded and to attract participation of the learners, blended project based learning is drawing attention. Accordingly this study attempts to develop an emoticon design course by reorganizing existing learning content to accomplish a successful educational goals using blended project based learning. To this end, through literature research and prior research, blended project based learning composed of pre- learning, project learning and post learning were applied for classes. After the class a survey was done to discover effects and satisfaction on this new way of learning. The result showed that the effect on the lesson was 4.21~4.47, satisfaction on the lesson was 4.19~4.37 and the overall satisfaction on the lesson was 4.33 in average on each items. The effectiveness could be verified by the result shown numerically.

Keyword

Emoticon design(이모티콘 디자인), Design education(디자인 교육), Blended learning(블렌디드 학습)

요약

이모티콘 시장의 성장으로 학습자를 위한 이모티콘 디자인 교육이 요구되지만, 특성화고등학교 교육과정에서 이모티콘 디자인 교육 목표는 제시하나 목표를 달성할 수 있는 학습 내용은 부족하다. 또한, 코로나 19로 인해 온·오프라인 학습을 병행하고 있으며 학습자의 참여를 끌어내기 위해 블렌디드 프로젝트 학습이 주목받고 있다. 이에 본 연구는 블렌디드 프로젝트 학습을 활용하여 교육 목표가 달성될 수 있도록 학습 내용을 재구성한 이모티콘 디자인 수업 과정을 개발하고자 하였다. 이를 위해 문헌 조사와 선행연구를 통해 사전학습, 프로젝트 학습, 사후학습으로 구성된 블렌디드 프로젝트 학습을 활용한 이모티콘 디자인 수업 과정을 개발하여 수업을 실행하였으며, 수업 후 수업 효과와 만족도 중심으로 설문조사를 하였다. 그 결과, 수업 효과는 평균 4.21~4.47, 수업 만족도는 평균 4.19~4.37, 수업 과정의 전체적인 만족도는 평균 4.33으로 평가되어 실효성을 입증하였다.

목차

1. 서론

1-1. 연구 배경 및 목적

1-2. 연구 내용 및 방법

2. 이모티콘 디자인 교육과 블렌디드 프로젝트 학습

2-1. 이모티콘 및 이모티콘 디자인 과정

2-2. 이모티콘 디자인 교육 현황

2-3. 블렌디드 프로젝트 학습의 특성과 단계

3. 이모티콘 디자인 수업 과정 개발

3-1. 블렌디드 프로젝트 학습 활용방안 모색

3-2. 이모티콘 디자인 수업 과정 제안

4. 수업 과정 실행 및 평가

4-1. 수업 과정의 실행

4-2. 수업 후 설문조사

4-3. 교육적 기대 효과

5. 결론 및 제언

1. 서론

1-1. 연구의 배경 및 목적

기술의 발전으로 사람과 직접 접촉하지 않는 언택트 기술이 늘어감에 따라 모바일 메신저에서 이모티콘을 활용한 비대면 커뮤니케이션이 활발해지고 있다. 그에 맞춰 이모티콘 제안 플랫폼과 함께 이모티콘 디자인 회사, 이모티콘 디자이너가 증가하고 있다. 이처럼 이모티콘 시장이 성장함에 따라 인력 수요 충족을 위해 이모티콘 디자인 교육이 요구되지만, NCS 교육과정 기반으로 교육하는 특성화고등학교에서 이모티콘 디자인 교육 목표는 제시되어 있으나, 목표를 달성하기에 학습 내용이 부족하다.

또한, 코로나 19로 인해 초·중등학교는 온·오프라인 학습이 병행되는 블렌디드 러닝(Blended learning)체제로 운영되고 있으며 블렌디드 러닝의 경험이 없는 학습자들의 참여를 끌어내기 위해 프로젝트 학습을 결합한 학생 중심의 블렌디드 프로젝트 학습(Blended project based learning)이 주목받고 있다.

이에 본 연구는 특성화고등학교의 이모티콘 디자인 교육 목표 달성에 부족한 이모티콘 디자인 교육 내용을 보충하기 위해 이모티콘 이론과 이모티콘 디자인 과정에 필요한 능력을 효과적으로 학습할 수 있도록 학습 내용을 재구성하고 블렌디드 프로젝트 학습의 체계화된 단계를 활용한 학생 중심의 이모티콘 디자인 수업 과정을 개발하여 실효성을 검증하고자 하였다.

1-2. 연구 내용 및 방법

본 연구 목적에 따라 다음과 같이 연구를 진행하였다. 제1장에서는 본 연구의 배경 및 목적, 연구내용 및 방법을 제시하였다. 제2장에서는 이모티콘, 이모티콘 디자인 과정, 이모티콘 디자인 교육 현황을 알아보고 보완점을 제시하였다. 또한, 블렌디드 프로젝트 학습의 개념 및 특성, 학습 단계를 이론적으로 정리하였다. 제3장에서는 이모티콘 디자인 수업 과정에서 블렌디드 프로젝트 학습 활용의 활용방안을 살펴보았다. 이를 토대로 필요한 학습 내용을 재구성하여 수업 과정을 제안하였다. 제4장에서는 블렌디드 프로젝트 학습을 활용한 이모티콘 디자인 수업의 교수학습목표, 지도계획, 유의점을 제시하고 특성화고등학교 학생들을 대상으로 수업을 진행하였으며, 수업 후 설문조사를 통해 수업 만족도와 실효성을 검증하였다. 제5장에서는 본 연구의 결론을 제시하고 향후 추가 연구해야 할 방향성을 제시하였다.

2. 이모티콘 디자인 교육과 블렌디드 프로젝트 학습

2-1. 이모티콘 및 이모티콘 디자인 과정

2-1-1. 이모티콘의 정의 및 특성

이모티콘은 '감정'을 의미하는 'Emotion'과 '유사 기호'를 의미하는 'Icon'을 합쳐서 만든 말로 한글 순화어는 '그림말'이다. 컴퓨터나 휴대 전화의 문자와 기호, 숫자 등을 조합하여 만든 그림 문자로 감정이나 느낌을 전달하기 위해 사용하며[1] 주로 모바일 메신저인 카카오톡, 라인 등에서 활용되고 있다.

시대의 발전에 따라 여러 유형으로 변화하며 의사소통 수단으로 자리 잡은 이모티콘의 특성은 다음과 같다. 첫째, 비언어적 표현을 전달하여 감정적인 메시지를 전달함으로써 사용자의 감정을 대신 표현해주는 감정대리인의 역할을 한다.[2] 둘째, 사용자들은 감정뿐만 아니라 자신을 개성적으로 표현할 수 있으며 타인에게 자신이 드러내고자 하는 이미지를 형성할 수 있다.[3] 셋째, 하나의 이모티콘으로 상황을 표현하거나 질문 및 대답이 가능하므로 효율적인 대화가 이뤄질 수 있으며, 사용자 간의 관계를 가깝게 만들어 부드러운 분위기를 유도할 수 있다. 넷째, 이모티콘의 표정, 행동, 메시지 등을 통해 자신의 감정을 재치있게 표현할 수 있고 특정 상황에서 쓸 수 있는 이모티콘을 주고받는 과정에

1) 김기란, 최기호, 대중문화사전, 현실문화연구, 2009, p.30

2) 김난도 외, 트렌드 코리아 2019, 미래의 창, 2018, p.195

3) 이정국, '현대인의 필수품' 이모티콘, 잘 쓰고 잘 사는 법, 2018, 2020년 9월 20일 접속, http://www.hani.co.kr/arti/specialsection/esc_section/841160.html

서 재미있는 대화를 만들 수 있다.

2-1-2. 이모티콘의 유형

이모티콘은 크게 문자 이모티콘, 이미지 이모티콘, 플래시 이모티콘으로 구분할 수 있다.

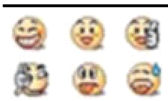
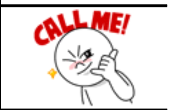
제1세대 이모티콘이라 할 수 있는 문자 이모티콘은 알파벳, 한글의 자모, 특수 기호 등을 활용하여 이미지로 표현한 것[4]으로 아스키 코드에 포함되는 문자, 기호를 사용한 그림인 아스키 아트의 한 종류로 볼 수 있다. 표정을 형상화하는 단순한 형태에서 동물, 사물, 배경, 움직임 등을 형상화하며 그림 형태로 발전하였고 일본어와 다양한 특수문자를 이용해 만든 이모티콘인 카오모지(顔文字)는 현재 문자 이모티콘의 특징을 잘 나타내준다.

[표 1] 문자 이모티콘

단순한 형태	그림 형태	아스키 아트	카오모지
^^	+ "○"★—···	o '')}____//	ჲ(• ᴗ •ჲ❁)
ㅠㅠ	···—★ /\+.	/)	(((ง ˙ω˙)ว))
>_<	/\/ \	(_(_/-(_/	(*·ω·)ノ~~~

제2세대 이모티콘인 이미지 이모티콘은 일명 그래픽콘, 스티콘, 이모지로 불린다. 그래픽 기반의 이미지 이모티콘은 표정을 2차원의 평면으로 이미지화하여 감정 표현을 중심으로 나타낸 것이 특징이다.[5] PC 메신저에서 사용되던 초기에는 동그란 모양에 얼굴이나 사물을 형상화한 단순한 형태였지만 모바일 메신저로 넘어가면서 캐릭터와 결합한 형태로 발전하며 한정적이던 감정 표현을 보다 복합적이고 세밀하게 표현할 수 있게 되었다.

[표 2] 이미지 이모티콘

PC 메신저	카카오톡	라인
		

제3세대 이모티콘인 플래시 이모티콘은 일명 애니콘, 사운드콘으로 불리며 웹 프로그램 플래시로 제작된 이모티콘을 말한다. 플래시 이모티콘은 이모티콘에 움직임과 소리를 결합한 이모티콘으로 기존에 고정된 이미지 이모티콘과 달리 움직임, 소리를 활용[6]하기 때문에 역동적이며 사용자의 선호도가 가장 높아 모바일 메신저를 통해 빠르게 확산하고 있다.

[표 3] 플래시 이모티콘

카카오톡	라인

2-1-3. 이모티콘 디자인 과정

선행연구에서 이모티콘 디자인 과정은 크게 콘셉트 설정 단계와 형상화 단계로 구분하였으며[7] 평생교육원, 학원, 이모티콘 작가 도서 및 블로그, 유튜브 등을 참고하여 이모티콘 디자인 과정의 공통적인 단계를 과정별로 정리하면 크게 6단계로 [그림 1]과 같다.

[그림 1] 이모티콘 디자인 과정

첫째, 이모티콘을 제안할 플랫폼을 설정하여 플랫폼별 가이드라인에 맞춰 이모티콘을 기획하기 위해 이모티콘을 사용할 타깃과 커뮤니케이션 상황을 설정한다. 둘째, 이모티콘 콘셉트를 설정한 후 소재와 표현할 감정을 선택하여 그에 맞는 표정, 행동, 메시지, 효과를 설정하고 네이밍을 설정한다. 셋째, 콘셉트를 표현할 수 있는 형태와 색상을 설정하여 러프 스케치로 그린다. 넷째, 러프 스케치를 바탕으로 이미지 이모티콘인 기본형 디자인을 포토샵, 일러스트레이션 프로그램을 활용하여 제작한다. 다섯째, 기본형 디자인을 바탕으로 플래시, 에프터이펙트 프로그램을 활용하여 애니메이션

4) 윤민희, 카카오톡 이모티콘의 기호체계 및 상징에 관한 연구, 한국디자인문화학회지, Vol.23, No.2, 2017, p.447

5) 위의 논문, p.448

6) 윤민희, 앞의 논문, p.448

7) 김정우, 특성화고등학교에서 가네의 9가지 수업사태를 활용한 이모티콘 디자인 수업과정 연구, 국민대학교 교육대학원, 2018, p.15

을 적용한 응용형 디자인인 플래시 이모티콘을 제작한다. 여섯째, 기본형 디자인, 응용형 디자인을 플랫폼별 가이드라인에 맞는 형식으로 구성하여 제안한다.

2-2. 이모티콘 디자인 교육 현황

2-2-1. 이모티콘 디자인 교육 목표

이모티콘 디자인 교육 목표는 학습자가 설정된 타깃의 성별, 연령층을 바탕으로 이모티콘을 기획하여 상황과 감정을 행동이나 표정에 적용한 이모티콘을 그래픽 소프트웨어를 활용하여 표현할 수 있는 능력과 이모티콘에 음향, 움직임 등을 부여하여 표현하고 상품화하기 위하여 다양한 유형의 이모티콘을 제작할 수 있는 능력을 기르는 것이다. 이러한 교육 목표를 달성하기 위해 이모티콘 디자인 교육 목표는 크게 지식, 기술, 태도 측면으로 구분된다. 먼저 지식 측면에서는 감정과 상황에 대한 단어 이해와 분류, 이모티콘의 유형에 대한 이해, 타이포그래피의 이해, 모바일 서비스사업자에서 요구하는 포맷과 규격에 대한 지식을 이해하는 것이다. 기술 측면에서는 모바일 화면에 적합한 사이즈로 이모티콘을 적용하는 능력, 애니메이션 소프트웨어나 기능을 활용하는 능력을 습득하는 것이다. 태도 측면에서는 유행을 따르기보다 개성 있는 메시지와 이모티콘을 제작하는 태도, 이모티콘을 제작하여 캐릭터의 부가가치를 높인다는 태도를 기르는 것이다.

2-2-2. 이모티콘 디자인 관련 교과목 현황

NCS 교육과정을 기반으로 수업을 진행하는 특성화고등학교에서 이모티콘 디자인은 NCS 캐릭터 콘텐츠 제작의 캐릭터 응용콘텐츠 적용에서 이모티콘 적용하기라는 능력단위요소로 교육 목표, 고려사항 등이 간략하게 제시된다. 그러나 학습 내용은 생략되어 있고 캐릭터 콘텐츠 제작 학습 과정에 지식재산권 확보, 라이선싱, 홍보 활동 등 이모티콘 디자인 교육에 적합하지 않은 학습 모듈도 포함되어 있으므로 이모티콘 디자인 교육을 위한 학습 자료 재구성이 필요하다. 따라서 NCS 캐릭터 콘텐츠 제작의 학습 모듈 중 콘셉트 설정, 기본형 디자인, 응용형 디자인을 참고한다면 이모티콘 디자인 수업 구성에 도움을 받을 수 있을 것이다.

2-2-3. 이모티콘 디자인 교육의 관련 선행연구 분석

선행연구 분석을 통해 살펴본 이모티콘 디자인 교육의 현황 및 필요성, 수업 과정은 다음과 같다.

김정우는 특성화고등학교 교사를 대상으로 설문조사를 진행하였고 이모티콘 디자인 수업의 필요성에 대해 거의 모든 교사가 긍정적이고 이모티콘 디자인 교육이 이루어지지 않고 있는 상황에서 참고 자료가 부족하다는 점을 확인할 수 있다. 또한, 특성화고등학교 2학년을 대상으로 NCS 시각디자인과 연계하여 가네의 9가지 수업사태를 활용한 수업 과정을 제시했고 콘셉트 설정 단계에서 브레인스토밍, 브레인라이팅, 스캠퍼, 마인드 매핑을 활용하였다.[8)]

김윤이는 특성화고등학교 학생을 대상으로 설문조사를 진행하여 이모티콘 디자인 수업의 필요성에 대해 대다수 학생이 긍정적이고 본인이 디자인한 이모티콘을 오픈 마켓에 판매하고 싶다는 점을 확인하였으며, 그 후 특성화고등학교 2학년을 대상으로 시각디자인 실무와 연계하여 감정코칭을 활용한 수업 과정, 즉 감정코칭을 통해 이미지를 연상하는 콘셉트 설정, 아이디어 스케치 과정을 제시했다.[9)]

선행연구를 통해 특성화고등학교 교사, 학생 모두 이모티콘 디자인 교육의 필요성에 긍정적이며 이모티콘의 이해와 이모티콘 디자인 및 제안 과정이 포함된 학습 내용이 필요하다는 것을 알 수 있었다. 수업 과정은 특성화고등학교 2학년을 대상으로 실시했으며 시각디자인 교과와 연계하여 콘셉트 설정 단계에서 감정코칭, 아이디어 발상법 등을 활용하였으며 오프라인 수업으로 진행되었음을 확인할 수 있었다.

2-2-4. 이모티콘 디자인 교육의 보완점

특성화고등학교에서 이모티콘 디자인 교육의 필요성은 입증되었으나 학습 내용이 부족하므로 이모티콘 디자인 교육 목표의 지식 측면에 맞는 이론 학습과 기술 및 태도 측면에 적합한 이모티콘 디자인 과정이 포함된 교육이 필요하다. 또한, 이미지 이모티콘, 플래시 이모티콘은 캐릭터의 성격이 강하기 때문에 시각디자인 교과보다는 캐릭터 디자인 교과 중심으로 진행되는 것이 효과적이다. 따라서 이모티콘 디자인 과정에서 실습 가능한 단계를 수업 과정에 적용하고 과정에 따라 이모티콘 디자인 교육 목표가 달성될 수 있도록 해야 한다. 단계별로 필요한 지식과 기술은 NCS 캐릭터 콘텐츠 제작의 학습 모듈을 활용하여 이모티콘 디자인 교

8) 김정우, 앞의 논문, pp. 17-47

9) 김윤이, 시각디자인 교육에서 감정코칭을 활용한 이모티콘 디자인 수업 방안 연구, 국민대학교 교육대학원, 2012, pp. 43-72

육에 맞게 재구성하고 콘셉트 설정 단계에서 아이디어 발상법을 활용하여 학습자의 효과적인 아이디어 구상이 이루어질 수 있도록 해야 한다. 또한, 코로나 19로 인해 오프라인 중심의 수업 진행에 어려움이 있으며 이모티콘 디자인 교육에 효과적인 온·오프라인 학습의 연계가 가능한 교육학적 이론을 활용해야 한다.

2-3. 블렌디드 프로젝트 학습의 특성과 단계

2-3-1. 블렌디드 프로젝트 학습의 개념 및 특성

블렌디드 프로젝트 학습은 학생 중심의 자기 주도적 학습으로 온라인 학습과 오프라인 학습 및 협력 학습을 모두 활용하여 프로젝트 기반의 학습 과제를 통해 지식과 기술을 습득하고 적용할 수 있는 학습 방법이다.[10] 인터넷 기반의 온라인 공간에서 학습 목표를 달성하기 위하여 시·공간의 제약을 초월한 많은 자료와 정보들에 신속하게 접근하여 활용할 수 있으며 언제 어디서나 다른 학습자와 연결되어 협력하면서 학습할 수 있다. 블렌디드 프로젝트 학습은 단순한 지식 암기, 기술 적용 등의 학습 영역보다는 새로운 지식 창조, 문제 해결, 새로운 원리 및 법칙 개발과 연계된 영역을 학습하기 위해 활용될 수 있으며[11] 학습자는 스스로 계획을 세워 문제를 발견하고 해결하는 과정을 통해 자기 향상, 자기만족, 자기 주도성, 문제해결력, 개방성 향상에 긍정적인 영향을 줄 수 있다.[12]

2-3-2. 블렌디드 프로젝트 학습의 단계

블렌디드 프로젝트 학습의 단계는 연구마다 차이가 있으며 본 연구는 이모티콘 이론 학습과 실습 학습을 병행해야 하기 때문에 해당 학습 형태와 유사성이 있는 '디카로 영화 만들기' 수업에 활용한 박수홍, 황영미[13]의 블렌디드 프로젝트 학습 프로그램을 참고하여 진행하였다. 블렌디드 프로젝트 학습은 사전학습, 프로젝트 학습, 사후학습으로 구성되어 다음과 같다.

첫째, 사전학습 단계는 프로젝트를 준비하는 과정으로 교과 내 프로젝트 학습을 위해 교육과정을 재구성하여 수업을 위한 주제를 선정해야 한다. 학습자의 실생활과 관련성 있어 관심을 끌어내고 과제의 해결안이나 접근 방안이 다양하게 이뤄질 수 있도록 해야 한다. 프로젝트 학습을 통해 달성하게 되는 학습 목표를 제시하고, 프로젝트의 진행 과정과 평가 방법을 학습자가 파악할 수 있도록 한다. 학습자가 프로젝트 내용을 이해할 수 있도록 필요한 사전 지식, 기술, 태도를 습득할 수 있는 학습 활동지를 준비한다. 또한, 학습 내용, 학습상황에 따라 다양한 교수·학습 방법으로 구성할 수 있다.[14]

[표 4] 블렌디드 프로젝트 학습의 사전학습

핵심학습 활동	학습지원 요소		
	교수 활동	블렌디드 학습전략	학습지원 도구
• 프로그램 개요	• 수행 방법, 평가 안내	• Offline - 전체학습	• 온라인 학습방 개설 - 학습개요
• 사전 지식, 기술, 태도 습득	• 사전학습 준비 및 지도 • 학습 방법 안내	• On/Offline - 개별/전체학습 - 토의, 분석, 인지도제	• 온라인 학습방 - 미디어 학습방 • 학습 활동지
• 프로젝트 선정 • 모둠 조직	• 프로젝트 수행 환경 마련	• Offline - 전체학습 - 토의	• 온라인 학습방 - 모둠방

둘째, 프로젝트 학습 단계는 주제 결정하기, 활동 계획하기, 탐구 및 표현하기, 전시 및 발표하기의 과정으로 이뤄진다.[15]

주제 결정하기에서 프로젝트를 이해하고 모둠 구성원들과 창의적 발상 기법을 활용하여 상호협력적인 태도로 주제를 결정하고 교사는 설정한 프로젝트에서 벗어나지 않도록 적절히 유도해야 한다. 활동 계획하기에서 문제 해결 방안을 탐색하기 위해 거쳐야 하는 단계를 토의하고 필요한 활동을 구성원들에게 맞게 역할을 분담하여 기획안에 해당 내용을 작성한다. 탐구 및 표현하기에서 역할에 맞게 각자 정보를 수집, 공유, 분석하여 학습자들은 지식을 공유하고 해결안에 관해 적극적인 자세로 논의해야 하며 해결안이 결과물에 적절하게 표현될 수 있어야 한다. 교사는 학습자들의 과제 진

10) TeachThought Staff, 12 Of The Most Common Types Of Blended Learning, 2020, 2020년 9월 26일 접속, https://www.teachthought.com/learning/12-types-of-blended-learning

11) 김희수 외. E-러닝 및 블렌디드 러닝 가이드북, 한국교육학술정보원, 2007, pp. 89-94

12) 조방실, 블렌디드 러닝 프로젝트 학습을 통한 아동의 자기주도성 및 학습태도 차이, 숙명여자대학교 원격대학원, 2006, p.59

13) 박수홍, 황영미, 초등학교 미디어교육을 위한 블렌디드 프로젝트 학습 프로그램 개발, 교육정보미디어연구, Vol.12, No.3, 2006, pp.373-394

14) 박수홍, 황영미, 앞의 논문, p.374

15) 위의 논문, p.374

행 상황을 관찰하고 각 상황에 맞는 적절한 피드백과 미디어 및 자료를 제공하며 학습 활동을 촉진하는 중재자, 협력적인 조력자 역할을 수행한다.[16] 전시 및 발표하기에서 교사는 발표 과정과 방법을 안내하고 학습자는 프로젝트 진행 과정과 결과물을 정해진 형식에 맞게 정리하고 발표에 필요한 보조 자료를 준비한다. 프로젝트 과정과 결과물을 발표함으로써 문제 해결 방안, 지식 등을 공유한다.

[표 5] 블렌디드 프로젝트 학습의 프로젝트 학습

핵심학습 활동	학습지원 요소		
	교수 활동	블렌디드 학습전략	학습지원 도구
• 프로젝트 주제 결정 - 브레인스토밍 - 마인드 맵핑	• 주제에 벗어나지 않도록 유도	• Offline - 전체학습 - 토의	• 온라인 학습방 - 모둠방 • 학습 활동지
• 활동 계획 - 역할분담 - 기획안 작성 • 기획안 업로드	• 활동 계획에 대한 조언	• Offline - 전체학습 - 소집단학습 - 토의, 협력학습	• 기획안 • 온라인 학습방 - 모둠방
• 탐구 및 표현	• 스캐폴딩	• Offline - 소집단학습 - 토의, 협력학습	• 온라인 학습방 - 모둠방 • e-mail, 쪽지
• 전시 및 발표 • 결과물 업로드	• 결과물 업로드 코칭 • 발표 과정, 방법 안내 • 분석 및 토의 촉진	• Online - 소집단 활동 - 토의 • Offline - 전체학습	• 온라인 학습방 - 갤러리

셋째, 사후학습 단계는 학습 과정의 총체적인 성찰과 평가가 이루어지는 단계로 교사는 과정 중심으로 평가하며 단계별 태도 및 학습 내용의 이해와 활용, 결과물 등을 전반적으로 평가한다.[17] 또한, 프로젝트의 과정과 결과물에 대해 학습자들은 자기 평가, 타 모둠 평가, 동료 평가를 함께 할 수 있다.

[표 6] 블렌디드 프로젝트 학습의 사전학습

핵심학습 활동	학습지원 요소		
	교수 활동	블렌디드 학습전략	학습지원 도구
• 총체적 성찰 및 평가 - 자기 평가 - 타 모둠 평가 - 동료 평가 • 주요 개념 재정립	• 과정 및 결과물 평가 • 개인 및 모둠 활동 평가 안내	• Online 개별활동 소집단 활동 주요 개념 학습	• 온라인 학습방 - 과제 제출방 • 평가지

16) 김희수 외. 앞의 책, p.90

17) 박수홍, 황영미, 앞의 논문, p.374

3. 이모티콘 디자인 수업 과정 개발

3-1. 블렌디드 프로젝트 학습 활용방안 모색

블렌디드 프로젝트 학습은 온라인 학습, 오프라인 학습, 프로젝트 학습을 유기적으로 결합하여 각 학습의 장점을 극대화하는 체계적인 학습 방법으로 학습 형태, 학습 공간, 학습유형의 통합이라는 특성을 가진다.[18]

[표 7] 블렌디드 프로젝트 학습의 통합 영역 및 내용

통합 영역	통합 내용
학습 형태	전체학습, 개별 학습, 협력 학습
학습 공간	온라인 학습 공간, 오프라인 학습 공간
학습 유형	구조화된 학습, 비구조화된 학습

블렌디드 프로젝트 학습의 통합 영역 및 내용에 따라 이모티콘 디자인 수업의 활용방안은 다음과 같다.

첫째, 학습 형태의 통합으로 학습 내용에 따른 특화된 학습이 가능하다. 이모티콘 디자인 수업 단계별로 학습 목표 및 필요한 지식, 기술, 태도의 인지는 전체 학습으로 진행하고 프로젝트 기반의 학습을 수행하며 협력 학습으로 창의성, 문제해결력을 향상하며 개별 학습으로 학습자에 따라 다양한 해결안이 도출될 수 있도록 맞춤형 피드백이 제공되어야 한다.

둘째, 학습 공간에 맞춰 학습 효과의 향상과 학습자의 흥미를 끌어낼 수 있도록 온라인 학습 공간에선 실시간 쌍방향 소통과 함께 동영상, PPT, 활동지 등을 온라인 학습방에 업로드하여 학습에 필요한 자료를 보충하고 오프라인 학습 공간에선 온라인 학습에서 사용한 학습 자료들과 연계하여 활용함으로 온·오프라인 학습이 유기적인 형태로 이루어질 수 있도록 한다.

셋째, 학습자의 특성에 따라 다양한 해답이나 해결경로를 가지고 결과물이 도출될 수 있는 비구조화된 복잡한 문제에서 구조화된 학습을 통해 디자인 과정을 이해하고 단계별로 필요한 지식을 습득할 수 있으며 창의적 관점으로 문제의 구조를 분석하며 효과적인 해결안을 찾아가는 과정은 비구조화된 학습과 구조화된 학습의 통합으로 비판적이고 창의적인 사고력과 문제해결력을 기른다.

3-2. 이모티콘 디자인 수업 과정 제안

18) 이정기, 온라인대학교육, 커뮤니케이션북스, 2015, p.58

블렌디드 프로젝트 학습을 활용한 이모티콘 디자인 수업 과정은 이모티콘 디자인 과정에서 수업에 적용될 수 있는 단계와 학습 내용을 보충할 NCS 캐릭터 콘텐츠 제작의 콘셉트 설정, 기본형 캐릭터, 응용형 캐릭터의 학습 모듈 중 적용 가능한 능력 단위 요소와 NCS 시각디자인의 프레젠테이션 학습 모듈의 능력 단위 요소를 블렌디드 프로젝트 학습에 활용하여 [그림 2]와 같이 설계하였다.

[그림 2] 블렌디드 프로젝트 학습을 활용한 이모티콘 디자인 수업 과정

3-2-1. 사전학습

이모티콘 디자인 수업의 과정과 평가 방법을 안내하고 이모티콘의 전반적인 개념을 이해할 수 있도록 한다. 그 후 학습자의 참여를 끌어낼 수 있도록 선정한 프로젝트의 내용과 포맷 및 규격을 안내하고 사전에 교사가 학습자 특성, 수준에 따라 조직한 모둠을 안내한다. 마지막으로 이모티콘 기획 및 콘셉트 설정 실습 학습을 위해 필요한 학습 내용을 NCS 캐릭터 콘텐츠 제작의 학습 모듈 중 콘셉트 설정의 아이디어 설정, 스토리텔링 능력 단위 요소를 재구성하여 활용한다. 학습 내용은 동영상, PPT를 활용하여 온라인 학습 공간에 업로드하고 실시간 강의를 통해 전달하여 효과적으로 인지될 수 있게 한다.

[표 8] 이모티콘 디자인 수업 과정의 사전학습

핵심학습 활동	교수 활동	블렌디드 학습전략
• 이모티콘 디자인 수업 개요	• 이모티콘 디자인 수행 과정, 평가 안내	
• 이모티콘의 이해	• 이모티콘의 개념 및 유형, 이모티콘 시장, 디자인 및 등록 과정, 트렌드의 이론	• Online - 전체학습 - 강의식 교수법
• 프로젝트 안내 • 모둠 구성 안내	• 프로젝트 내용 안내 • 모둠별 구성 확인	
• 이모티콘 콘셉트의 이해 • 브레인스토밍의 이해	• 타깃, 소재, 네이밍, 프로필의 이론 • 브레인스토밍 개념, 방법 이론	

3-2-2. 프로젝트 학습

선행 연구의 분석을 바탕으로 콘셉트 설정 과정에서 창의적 발상 기법의 활용을 위해 소집단에서 창조적인 아이디어를 끌어낼 수 있는 브레인스토밍을 활용하여 콘셉트 구상 및 설정을 돕는다. 본래 역할분담은 모둠에서 주제를 결정한 뒤 필요한 활동을 분담하는 과정이지만 이모티콘 디자인 학습경험이 없는 학습자들을 대상으로 하기 때문에 역할분담에 따라 부분적으로 이모티콘 디자인에 참여하는 것이 아니라 학습자 모두 이모티콘 디자인 과정에 참여할 수 있도록 브레인스토밍 진행을 위한 역할분담으로 적용했다. 브레인스토밍을 활용하여 설정한 이모티콘 기획 및 콘셉트 내용을 기획안과 활동지에 작성하여 보다 능동적인 학습 활동으로 이어진다. 콘셉트 시각화를 어려워하는 학습자들을 위해 스캠퍼를 활용하여 이모티콘 러프 스케치를 할 수 있도록 필요한 지식을 NCS 캐릭터 콘텐츠의 학습 모듈 중 기본형 디자인의 콘셉트 시각화, 캐릭터 스케치 능력 단위를 활용하여 학습 내용을 재구성한다. 모둠별 설정한 콘셉트가 이모티콘 러프 스케치 및 밑그림 스케치에 표현될 수 있도록 적절한 인지적 도움과 피드백을 제공한다. 완성된 밑그림 스케치는 스캔하여 포토샵이나 일러스트레이션을 활용하여 이모티콘 기본형 디자인 작업을 진행하고 필요한 기술을 제공한다. 이모티콘이 감정적인 메시지를 전달할 수 있도록 감정, 감정을 표현하기 위한 구성 요소에 대해 이론적으로 학습하고 감정을 표현하는 표정 그리기 활동지로 학습자의 이해를 돕는다. 동일한 이모티콘 기본형 디자인에서 학습자의 특성에 따라 다양한 결과물이 도출될 수 있도록 모둠별로 이모티콘이 표현할 감정을 협의를 통해 결정하고 모둠원 각자 표현할 감정을 하나씩 선정하여 이모티콘 표현 감정 디자인 작업을 한다. 이모티콘 기본형 디자인에 벗어나지 않도록 학습자 개별로 관찰하고 적절한 피드백을 제공한다. 모둠별 이모티콘 디자인 작업 과정 및 결과물을 발표할 수 있도록 NCS

시각디자인 학습 모듈 중 프레젠테이션의 프레젠테이션 기획, 프레젠테이션 제작, 프레젠테이션하기 능력 단위 요소를 재구성하여 효과적인 발표로 이어질 수 있도록 한다. 발표 자료를 공통된 형식으로 제작할 수 있도록 모둠 소개, 기획안, 이모티콘 기본형 디자인, 이모티콘 표현 감정 디자인 순으로 내용을 구성할 수 있도록 안내한다. 프레젠테이션을 경청하는 자세, 비판적 사고력, 디자인 분석력의 향상을 위해 타 모둠 평가지를 배부하여 모둠별로 발표한 이모티콘 디자인 과정, 결과물을 학습자가 평가할 수 있도록 한다.

[표 9] 이모티콘 디자인 수업 과정의 프로젝트 학습

핵심학습 활동	교수 활동	블렌디드 학습전략
• 브레인스토밍 역할분담 • 콘셉트 설정 • 활동지, 기획안 작성	• 주제에 벗어나지 않도록 유도 • 모둠별 스캐폴딩 • 결과물 업로드 코칭	• Online - 협력 학습 - 토의, 분석
• 러프, 밑그림 스케치의 이해 • 이모티콘 러프, 밑그림 스케치	• 표현 기법, 색상, 러프 및 밑그림 스케치 이론 • 모둠별 스캐폴딩	• Offline - 전체학습 - 강의식 교수법 - 협력 학습 - 토의, 분석
• 이모티콘 기본형 디자인 작업	• 일러스트레이션 작업 기술 안내	• Offline - 협력 학습
• 이모티콘 표현 감정의 이해 • 이모티콘 표현 감정 디자인	• 감정, 감정 표현의 구성 요소 이론 • 개별 스캐폴딩 • 결과물 업로드 코칭	• Online - 전체학습 - 개별 학습 - 강의식 교수법
• PPT 제작 • PPT 발표 • 타 모둠 평가	• 발표 과정, 방법 안내 • 프레젠테이션 이론 • 디자인 분석 및 경청하는 태도 유지	• Offline - 전체학습 - 협력 학습 - 강의식 교수법 - 토의, 비평

3-2-3. 사후학습

이모티콘 디자인 수업의 주요 개념을 재정립할 수 있도록 수업 과정의 핵심적인 내용을 다시 학습함으로써 학습 내용의 장기적인 인지를 돕는다. 이모티콘 디자인 수업 과정에서 학습자 자신과 모둠 구성원들을 객관적으로 성찰할 수 있도록 자기 평가, 동료 평가의 과정을 수행한다.

[표 10] 이모티콘 디자인 수업 과정의 프로젝트 학습

핵심학습 활동	교수 활동	블렌디드 학습전략
• 주요 개념 재정립 • 총체적 성찰 및 평가 - 자기 평가 - 동료 평가	• 이모티콘 디자인 주요 개념 이론 • 수업 과정 및 결과물 평가	• Offline - 전체학습 - 개별 학습 - 강의식 교수법 - 분석

4. 수업 과정 실행 및 평가

4-1. 수업 과정의 실행

4-1-1. 수업 과정의 실행 개요

서울특별시 노원구 소재 특성화고등학교 디자인과 2학년 학생 43명을 대상으로 2020년 9월 4일부터 29일까지 현장 연구수업을 진행하였다. 수업은 3차시씩 온·오프라인 수업이 격주로 진행되어 총 12차시로 진행되었으며, 온라인 수업 프로그램은 구글 클래스룸, 행아웃 Meet, 카카오톡 오픈채팅방을 활용하였다.

4-1-2. 교수학습목표

블렌디드 프로젝트 학습을 통하여 이모티콘의 개념과 이모티콘 디자인 과정을 이해하고, 콘셉트 설정 및 콘셉트 시각화를 위한 창의적 발상 기법을 습득하여 효과적으로 표현하여 협력의 중요성, 의사소통능력, 문제해결력, 창의적·비판적 사고력을 향상하는 것이 학습의 목표이다. 단계별 학습 목표는 다음과 같다.

사전학습 단계에서는 이모티콘 디자인을 위한 준비 과정이자 이모티콘의 기초적 지식에 대한 학습이 이루어져야 한다. 이론 수업을 통해 이모티콘 이해를 돕고 학습자의 흥미를 유발할 수 있는 프로젝트 주제를 선정하여 적극적인 참여를 끌어낼 수 있도록 한다. 프로젝트 학습 단계에서는 상호협력적인 토의를 통해 콘셉트를 설정하여 상황과 감정을 적절하게 적용한 이모티콘을 그래픽 소프트웨어를 활용해 표현하며 문제해결력, 창의적·비판적 사고력을 키울 수 있다. 이 과정에서 전반적인 이모티콘 디자인 제작 과정을 이해하고 기술을 습득하여 능동적으로 표현하고 협업 능력을 키우며 올바른 프레젠테이션 방법으로 이모티콘 디자인 과정과 결과물을 발표함과 동시에 경청하는 태도를 기를 수 있다. 사후학습 단계에서는 이모티콘 디자인의 주요 개념을 재정립할 수 있으며 평가를 통해 이모티콘 디자인 수업에서 학습자 자신과 모둠 구성원들의 협력 학습 태도, 자기 주도적 학습 태도를 반성할 수 있다.

4-1-3. 교수학습 지도계획 및 유의점

본 연구의 프로젝트 주제는 '고등학생을 위한 카카오톡 이모티콘 공모전'으로 차시별 지도계획은 [표 11]과 같다.

블렌디드 프로젝트 학습을 활용한 이모티콘 디자인 수업의 유의점은 다음과 같다. 첫째, 학습자가 이모티콘 디자인에 대한 구체적인 학습경험이 없으므로 다양

한 예시자료를 제시하는 이론 수업을 통해서 정확한 이론을 숙지하도록 한다. 둘째, 온라인 학습과 오프라인 학습이 유기적으로 연계될 수 있도록 각 학습 공간에서 적절한 학습 자료 제공과 적극적인 피드백을 통해 수업의 효과를 극대화한다. 셋째, 효과적인 학습이 이루어질 수 있도록 모둠 및 개별로 학습자를 수시로 관찰하여 상황에 맞는 적절한 피드백이 이루어질 수 있도록 한다. 넷째, 학습한 이모티콘 이론을 바탕으로 실습 학습에 적용할 수 있도록 한다. 다섯째, 이모티콘 디자인의 작업 과정에서 필요로 하는 지식, 기술, 태도 측면의 다양한 능력을 길러줄 수 있도록 한다.

[표 11] 이모티콘 디자인 수업 교수학습 지도계획

단계	차시	핵심학습 활동	블렌디드 학습전략
사전 학습	1	• 이모티콘 디자인 수업 목표 및 과정, 평가 안내 • 이모티콘의 이해 • 고등학생을 위한 카카오톡 이모티콘 공모전 안내 • 사전 조직한 모둠 안내	• Online - 구글 클래스룸 - 행아웃 Meet - 전체학습 - 강의식 교수법
	2	• 콘셉트의 이해 • 스토리텔링의 이해 • 브레인스토밍의 이해	
기획 및 콘셉트 설정	3	• 브레인스토밍 역할분담 • 브레인스토밍 활용한 콘셉트 설정 • 활동지, 기획안 작성	• Online - 구글 클래스룸 - 카카오톡 오픈채팅방 - 협력 학습 - 토의, 분석
러프 및 밑그림 스케치	4	• 표현 기법, 색상의 이해 • 러프, 밑그림 스케치의 이해 • 스캠퍼의 이해 • 스캠퍼를 활용한 이모티콘 러프 스케치	• Offline - 디자인실 - 전체학습 - 강의식 교수법 - 협력 학습 - 토의, 분석
	5	• 스캠퍼를 활용한 이모티콘 러프 스케치 • 이모티콘 밑그림 스케치	
이모티콘 기본형	6	• 이모티콘 기본형 디자인 작업	
이모티콘 표현 감정	7	• 이모티콘 표현 감정의 이해 • 감정을 표현하는 표정 그리기 활동지 작성 • 이모티콘 표현 감정 선택	• Online - 구글 클래스룸 - 행아웃 Meet - 전체학습, 개별 학습, 협력 학습 - 강의식 교수법 - 토의, 분석
	8	• 이모티콘 표현 감정 디자인 밑그림 스케치	• Online - 구글 클래스룸 - 카카오톡 오픈채팅방 - 개별 학습
	9	• 이모티콘 표현 감정 디자인	
전시 및 발표	10	• 프레젠테이션 이론 • PPT 제작	• Offline - 디자인실 - 전체학습, 협력 학습 - 강의식 교수법 - 토의, 비평, 분석
	11	• PPT 발표 • 타 모둠 평가	
사후 학습	12	• 주요 개념 재정립 • 총체적 성찰 및 평가 - 자기 평가 - 동료 평가	• Offline - 디자인실 - 전체학습, 개별 학습 - 강의식 교수법 - 분석

4-1-4. 수업 진행과 학습 결과물

본 연구의 이모티콘 디자인 수업 진행과 결과물은 다음과 같이 진행되었다.

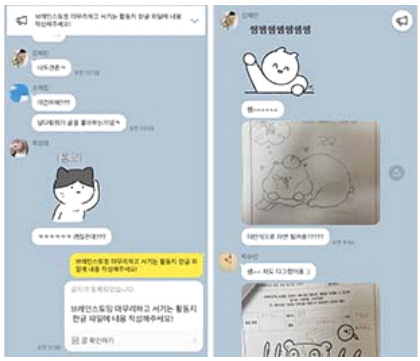
1~3차시는 온라인 수업으로 진행되었으며 학습 자료의 업로드와 결과물 제출이 가능한 구글 클래스룸과 쌍방향 소통이 가능한 행아웃 Meet를 활용하여 이모티콘 디자인 수업의 개요, 이모티콘의 기초적인 이해를 돕고 학습자의 흥미 유발을 위한 주제를 제시하여 콘셉트 설정을 위해 필요한 지식을 제공하고 온라인에서 협력 학습이 원활하게 이루어질 수 있도록 4~5명으로 사전에 구성한 모둠을 안내하여 카카오톡 오픈채팅방을 활용한 토의를 진행한 후 작성한 활동지와 기획안을 구글 클래스룸에 업로드했다.

4~6차시는 오프라인 수업으로 진행되었으며 이모티콘의 표현 기법, 색상의 이해와 러프 스케치 및 밑그림 스케치의 이론, 스캠퍼를 활용한 러프 스케치 방법을 안내함으로 학습자의 이해를 돕고 학습한 이론을 바탕으로 실습 학습에 적용하여 이모티콘 러프 및 밑그림 스케치 과정을 진행하여 완성된 밑그림 스케치를 바탕으로 이모티콘 기본형 디자인 작업을 완료했다.

7~9차시는 온라인 수업으로 진행되었으며 사용할 활동지는 6차시 마지막에 미리 배부하여 학습 과정의 불편함을 줄였다. 감정과 감정을 표현할 수 있는 구성요소에 대해 제시하고 이모티콘에 적용하기 전 학습자의 이해를 돕기 위해 감정을 표현하는 표정 그리기 활동지를 활용했다. 동일한 콘셉트에서 다양한 결과물이 도출될 수 있도록 카카오톡 오픈채팅방을 통해 모둠별로 이모티콘 표현 감정에 대해 토의하고 개별로 선택한 표현 감정을 이모티콘 기본형 디자인을 바탕으로 스케치 및 디자인 작업을 진행했다. 작성한 활동지 사진, 디자인 작업 파일은 구글 클래스룸에 업로드 했다.

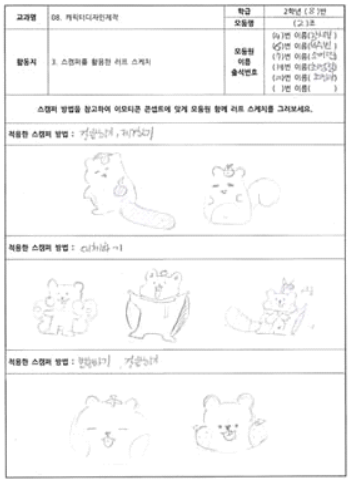
10~12차시는 오프라인 수업으로 진행되었으며 프레젠테이션 이론을 바탕으로 이모티콘 디자인 작업, 결과물을 발표할 PPT를 모둠별로 제작하고 제시한 시간에 맞춰 모둠원 모두 발표에 참여 할 수 있도록 했다. 발표를 들은 모둠은 배부한 타 모둠 평가지에 평가를 진행했고 질의응답이 이루어질 수 있도록 했다. 발표가 끝난 후 이모티콘 디자인 수업의 주요 개념이 학습자에게 재정립될 수 있도록 핵심 내용을 학습했고 마지막으로 학습 과정에서 학습자 자신과 모둠원을 반성하고 평가함으로써 이모티콘 디자인 수업을 마무리했다.

[그림 3] 구글 클래스룸



[그림 4] 카카오톡 오픈채팅방을 활용한 모둠 토의 및 피드백

[그림 5] 브레인스토밍을 활용한 콘셉트 설정 기획안



[그림 6] 스캠퍼를 활용한 러프 스케치

[그림 7] 이모티콘 디자인 결과물 발표 PPT

4-2. 수업 후 설문조사

4-2-1. 설문조사 개요

설문조사는 본 연구의 '블렌디드 프로젝트 학습을 활용한 이모티콘 디자인 수업 과정'의 수업 만족도와 실효성을 검증하기 위해 실행하였다. 2020년 9월 4일부터 29일까지 수업에 참여한 학생 총 43명을 대상으로 설문조사를 진행하였고 리커트 5점 척도(매우 그렇다: 5점, 그렇다: 4점, 보통이다: 3점, 그렇지 않다: 2점, 전혀 그렇지 않다: 1점)를 사용했다.

4-2-2. 설문조사 내용 및 결과

설문조사는 총 30문항으로 설문 내용은 수업 과정을 6단계로 구분하여 단계별 수업의 효과와 만족도 중심으로 구성하였으며 순서대로 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 사전학습 단계에서 이모티콘 디자인 이론 관련 정보 지원은 평균 4.26, 수업 난이도는 평균 4.23, 이모티콘 디자인 수업의 학습 과정 및 평가 방법에 따른 수업 효과는 평균 4.21, 수업 만족도는 평균 4.19

로 사전학습 단계의 수업 효과와 만족도가 적절했음을 알 수 있다.

[표 12] 사전학습단계의 설문조사 내용 및 결과 (N=43)

문항	설문 내용	평균	표준편차
1	이모티콘 디자인 이론 수업을 이해하기 위한 적절한 정보 지원이 제공되었습니까?	4.26	0.53
2	이모티콘 디자인 이론 수업의 진행 난이도는 적절하였습니까?	4.23	0.57
3	이모티콘 디자인 수업의 전체학습 과정 및 평가 방법에 대한 설명이 수업을 이해하는 데 도움이 되었습니까?	4.21	0.55
4	이모티콘 디자인 이론 수업 과정에 전반적으로 만족하십니까?	4.19	0.50

둘째, 프로젝트 학습 단계에서 브레인스토밍을 활용한 아이디어 발상 및 기획안을 중점으로 정보 지원은 평균 4.07, 수업 난이도는 평균 4.19, 카카오톡 오픈 채팅방을 활용한 모둠별 브레인스토밍의 효과는 평균 4.28, 수업 만족도는 평균 4.26으로 평가되었으며 특히 브레인스토밍을 활용한 콘셉트 도출 효과는 평균 4.47로 학습자에게 효과적이었음을 알 수 있다.

[표 13] 브레인스토밍을 활용한 아이디어 발상 및 기획안 설문조사 내용 및 결과 (N=43)

문항	설문 내용	평균	표준편차
5	아이디어 발상 수업을 이해하기 위한 적절한 정보 지원이 제공되었습니까?	4.07	0.66
6	브레인스토밍을 활용한 아이디어 발상 수업의 진행 난이도는 적절하였습니까?	4.19	0.62
7	카카오톡 오픈 채팅방을 활용한 모둠별 브레인스토밍이 잘 이루어졌습니까?	4.28	0.63
8	브레인스토밍을 활용한 아이디어 발상 수업이 콘셉트 도출에 도움이 되었습니까?	4.47	0.59
9	브레인스토밍을 활용한 아이디어 발상 수업 과정에 전반적으로 만족하십니까?	4.26	0.65

셋째, 프로젝트 학습 단계에서 스캠퍼를 활용한 콘셉트 시각화 및 이모티콘 기본형 디자인을 중점으로 정보 지원은 평균 4.30, 수업 난이도는 평균 4.30, 스캠퍼를 활용한 러프 스케치 및 밑그림 스케치 효과는 평균 4.40, 피드백 효과는 평균 4.35, 수업 만족도는 평균 4.35로 전체 평균 4.3 이상의 평가를 받았다.

[표 14] 스캠퍼를 활용한 콘셉트 시각화 및 이모티콘 기본형 디자인 설문조사 내용 및 결과 (N=43)

문항	설문 내용	평균	표준편차
10	이모티콘 기본형 디자인 수업을 이해하기 위한 적절한 정보 지원이 제공되었습니까?	4.30	0.55
11	이모티콘 기본형 디자인 수업의 진행 난이도는 적절하였습니까?	4.37	0.57
12	스캠퍼를 활용한 스케치 수업이 콘셉트 시각화에 도움이 되었습니까?	4.40	0.62
13	이모티콘 기본형 디자인 수업의 피드백 활동이 본인의 디자인 작업물에 대한 이해도에 도움이 됐습니까?	4.35	0.68
14	이모티콘 기본형 디자인 수업 과정에 전반적으로 만족하십니까?	4.35	0.57

넷째, 프로젝트 학습 단계에서 표현 감정의 이해, 이모티콘 표현 감정 디자인을 중점으로 정보 지원은 평균 4.16, 수업 난이도는 평균 4.23, 카카오톡 오픈 채팅방을 활용한 모둠별 표현 감정 회의 효과는 평균 4.23, 피드백 효과는 평균 4.26, 수업 만족도는 평균 4.19로 평가되었으며 특히 감정을 나타내는 표정 그리기 활동지를 바탕으로 이모티콘 표현 감정 스케치 효과는 평균 4.47로 개별 학습으로 진행한 활동지가 이모티콘 표현 감정 디자인에 도움 되었음을 알 수 있다.

[표 15] 표현 감정의 이해 및 이모티콘 표현 감정 디자인 설문조사 내용 및 결과 (N=43)

문항	설문 내용	평균	표준편차
15	이모티콘 표현 감정 디자인 수업을 이해하기 위한 적절한 정보 지원이 제공되었습니까?	4.16	0.53
16	이모티콘 표현 감정 디자인 수업의 진행 난이도는 적절하였습니까?	4.23	0.61
17	카카오톡 오픈 채팅방을 활용한 모둠별 이모티콘 표현 감정 회의가 잘 이루어졌습니까?	4.23	0.64
18	감정을 나타내는 표정 그리기 활동지가 이모티콘 표현 감정 밑그림 스케치에 도움이 되었습니까?	4.47	0.55
19	이모티콘 표현 감정 디자인 수업의 피드백 활동이 본인의 디자인 작업물에 대한 이해도에 도움이 됐습니까?	4.26	0.53
20	이모티콘 표현 감정 디자인 수업 과정에 전반적으로 만족하십니까?	4.19	0.69

다섯째, 프로젝트 학습 단계에서 프레젠테이션의 제작 및 발표를 중점으로 정보 지원은 평균 4.35, 수업 난이도는 평균 4.33, 타 모둠 평가에 의한 프레젠테이션 집중도 효과는 평균 4.40, 수업 만족도는 평균 4.37로 전체 평균 4.3 이상의 평가를 받았다.

[표 16] 프레젠테이션의 제작 및 발표 설문조사 내용 및 결과 (N=43)

문항	설문 내용	평균	표준 편차
21	프레젠테이션 제작 및 발표 수업을 이해하기 위한 적절한 정보 지원이 제공되었습니까?	4.35	0.61
22	프레젠테이션 제작 및 발표 수업의 진행 난이도는 적절하였습니까?	4.33	0.56
23	타 모둠 평가는 프레젠테이션 집중도에 도움이 되었습니까?	4.40	0.62
24	프레젠테이션 제작 및 발표 수업 과정에 전반적으로 만족하십니까?	4.37	0.48

여섯째, 사후학습 단계에서 이모티콘 디자인 수업의 주요 개념 재정립 이론 정보 지원은 평균 4.37, 수업 난이도는 평균 4.30, 주요 개념 재정립 수업 효과는 평균 4.44, 자기 평가 및 동료 평가에 의한 이모티콘 디자인 수업 효과는 평균 4.33, 수업 만족도는 평균 4.30으로 평균 4.3 이상의 높은 평가를 받았다. 온·오프라인 이모티콘 디자인 수업 과정의 전체적인 만족도는 평균 4.33으로 평가되어 이모티콘 디자인 수업 과정의 실효성을 입증하였다.

[표 17] 사후학습 단계의 설문조사 내용 및 결과 (N=43)

문항	설문 내용	평균	표준 편차
25	주요 개념 재정립 수업을 이해하기 위한 적절한 정보 지원이 제공되었습니까?	4.37	0.61
26	주요 개념 재정립 수업의 진행 난이도는 적절하였습니까?	4.30	0.55
27	주요 개념 재정립 수업은 이모티콘 디자인 개념 정립에 도움이 되었습니까?	4.44	0.54
28	자기 평가, 동료 평가는 이모티콘 디자인 수업에 도움이 되었습니까?	4.33	0.60
29	주요 개념 재정립 수업 과정에 전반적으로 만족하십니까?	4.30	0.59
30	온·오프라인 이모티콘 디자인 수업 과정에 전반적으로 만족하십니까?	4.33	0.60

4-3. 교육적 기대 효과

블렌디드 프로젝트 학습을 활용한 이모티콘 디자인 수업의 효과와 만족도 설문조사 결과 수업 단계별로 살펴보면 정보 지원 제공은 평균 4.07~4.37, 수업 진행 난이도 평가는 평균 4.19~4.37, 수업 효과는 평균 4.21~4.47, 수업 만족도는 평균 4.19~4.37로 높게 평가되었으며 온·오프라인 이모티콘 디자인 수업 과정의 전체적인 만족도는 평균 4.33으로 평가되어 이모티콘 디자인 수업 과정의 실효성을 입증하였다. 이러한 결과를 바탕으로 교육적 기대 효과는 다음과 같다.

첫째, 학습자의 실생활과 접목된 프로젝트 주제는 온·오프라인 학습에서 학습자의 참여를 끌어내 능동적으로 학습자 중심의 학습 과정으로 진행될 수 있으며 다양한 접근 방법 및 결과물이 도출될 수 있다.

둘째, NCS 캐릭터 콘텐츠 제작 중심의 학습 내용 재구성은 학습자가 이모티콘 디자인 과정에서 필요한 이론을 학습할 수 있으며 이를 바탕으로 실습 학습에 적용할 수 있으므로 이론 학습과 실습 학습의 적절한 병행은 이모티콘 디자인 과정에 필요한 지식, 기술, 태도를 습득하는 데 도움이 된다.

셋째, 온·오프라인 수업 공간에서 협의를 바탕으로 진행되는 협력 학습은 프로젝트를 해결하는 과정에서 아이디어 발상 및 의사소통능력, 상호협력적인 태도를 향상할 수 있다.

넷째, 학습자의 특성과 수준에 맞춘 피드백은 학습 동기를 유발하여 학습 효과를 향상할 수 있으며 효과적인 결과물 도출에 도움이 될 수 있다.

다섯째, 학습자 참여의 평가는 수업 과정에서 자신을 반성할 수 있을 뿐만 아니라 수업 효과 및 수업 집중도를 향상할 수 있다.

5. 결론 및 제언

이모티콘은 시대에 따라 여러 유형으로 변화하여 다양한 공간에서 사용자의 감정을 전달하는 역할을 하고 있으며 이모티콘 시장은 향후 꾸준한 성장세를 유지할 것으로 예상된다. 기술과 트렌드에 따라 급변하는 디자인 관련 산업 현장에 필요한 인재 양성을 위해 특성화 고등학교의 디자인 교육에서 이모티콘 디자인 교육의 필요성은 더욱 높아질 것이며 효과적인 수업을 위해 체계적인 학습 내용과 코로나 19로 인한 온·오프라인 학습 병행의 블렌디드 러닝체제에 맞춘 학습자 중심의 교육과정에 관해 연구해야 할 필요가 있다.

이에 본 연구는 학습자의 참여를 끌어낼 수 있는 블렌디드 프로젝트 학습을 이모티콘 디자인 교육에 활용함으로써 효과적인 이모티콘 디자인 수업 방안을 모색하고자 하였다. 연구 목적을 달성하기 위해 블렌디드 프로젝트 학습의 이론적 고찰 및 문헌 연구를 통해 학습 내용에 필요한 이모티콘의 개념과 디자인 과정을

살펴보고 이모티콘 디자인 교육 관련 선행연구 분석을 통해 이모티콘 디자인 교육의 보완점을 바탕으로 연구의 기틀을 마련하였다. 이를 바탕으로 이모티콘 디자인 수업에서 블렌디드 프로젝트 학습의 필요성과 활용방안을 모색하여 '블렌디드 프로젝트 학습을 활용한 이모티콘 디자인 수업 과정'을 개발하였다.

이 수업 과정은 사전학습, 프로젝트 학습, 사후학습의 3단계로 진행되며 이모티콘 콘셉트 설정, 이모티콘 기본형 디자인, 이모티콘 표현 감정 디자인, 발표, 주요 개념 재정립 및 평가로 구성되어 수업 단계별로 필요한 이론 학습은 NCS 캐릭터 콘텐츠 제작을 중점으로 재구성하였고 이론 학습을 바탕으로 진행될 수 있는 실습 학습을 추가하였다. 이 수업 과정의 실효성을 검증하기 위해 특성화고등학교 디자인과 2학년을 대상으로 현장 연구를 진행하고 수업 후 설문조사를 하였다. 설문조사 결과 온·오프라인 학습의 단계별 이모티콘 디자인 수업 효과 및 만족도와 전체적인 수업 과정의 만족도는 높은 평가를 받았다. 이러한 설문조사 결과로 '블렌디드 프로젝트 학습을 활용한 이모티콘 디자인 수업'의 실효성이 검증되었다고 볼 수 있다.

언택트 시대에 맞춰 온라인 학습에서도 학습자에게 효과적인 수업 효과를 끌어낼 수 있도록 다양한 블렌디드 러닝이 여러 분야의 디자인 교육에 활용되어야 할 것이며 특성화고등학교 이모티콘 디자인 교육 목표를 달성할 수 있도록 필요한 체계적인 학습 내용이 요구될 것이다. 따라서 향후 학습자 중심의 이모티콘 디자인 교육이 효과적으로 진행할 수 있도록 다양한 학습 방법의 활용에 관한 연구가 이루어지기를 기대한다.

참고문헌

1. 김기란, 최기호, 대중문화사전, 현실문화연구, 2009
2. 이정기, 온라인대학교육, 커뮤니케이션북스, 2015
3. 김난도 김난도, 전미영, 이향은, 이준영, 김서영, 최지혜, 이수진, 서유현, 권정윤, 트렌드 코리아 2019, 미래의 창, 2018
4. 김회수, 임병노, 이상수, 허희옥, 반문섭, 장미진, E-러닝 및 블렌디드 러닝 가이드북, 한국교육학술정보원, 2007
5. 김윤이, 시각디자인 교육에서 감정코칭을 활용한 이모티콘 디자인 수업 방안 연구, 국민대학교 교육대학원, 2012
6. 김정우, 특성화고등학교에서 가네의 9가지 수업사태를 활용한 이모티콘 디자인 수업과정 연구, 국민대학교 교육대학원, 2018
7. 윤민희, 카카오톡 이모티콘의 기호체계 및 상징에 관한 연구, 한국디자인문화학회지, Vol.23, No.2. 2017
8. 조방실, 블렌디드 러닝 프로젝트 학습을 통한 아동의 자기주도성 및 학습태도 차이, 숙명여자대학교 원격대학원, 2006
9. 박수홍, 황영미, 초등학교 미디어교육을 위한 블렌디드 프로젝트 학습 프로그램 개발, 교육정보미디어연구, Vol.12, No.3. 2006
10. www.hani.co.kr
11. www.teachthought.com