

비대면 교육환경의 기초시각디자인발상에서 경험의 개념과 역할에 관한 연구

Kolb의 경험학습을 중심으로

A Study of Concepts and Roles of Experiences in Developing Ideas
in Online Visual Design Courses for Beginners
Centering Around Kolb's Experiential Learning Cycle

주 저 자 : 김광민 (kim, Kwang Min)

동의대학교 디자인조형학과(박사과정)

교 신 저 자 : 양재범 (Yang, Jae Bum)

동의대학교 디자인조형학과 교수

jbyang@deu.ac.kr

Abstract

This study aims to understand perceptual experiences that students, who learn visual design by taking a remote learning course for beginners and therefore learn in environments where it is difficult to get prompt feedback, rely on by instinct to handle the subject given by an instructor. Further, this study aims to suggest a process model which can be used as a tool for the process to develop ideas and recommends the use of this model as a learning strategy. To achieve these aims, the study focuses on direct or indirect thinking processes that students use to effectively learn in visual design courses for beginners and defines 'closed experience' and 'open experience', both of which play crucial roles in understanding experiences, using non-linear and lateral thinking, and being 'open-minded' during the process to develop ideas. What this study suggested will enable students to repeatedly go round the learning cycle. There are phases to the learning cycle and, in these phases, students will learn about specific stages, which will make them become confident of their ideas, and practice recalling and telling about certain experiences in imagery training. Imagery training will make students get results-in other words, students will develop exceptional, experimental, and absolutely fresh ideas. The findings of this study suggest that going through these phases motivates students to study, encourages them to have stronger will and patience, and makes them more enthusiastic about learning. In this study, a detailed thinking model which allows students to seek meaning was designed using Kolb's Experiential Learning Theory in order to investigate the process, structured thinking through experiences. Another thinking model, which helps students in visual design courses for beginners handle subjects with their experiences, was designed as well. Since this model improves student's literacy and enables a student to infer the meaning easily from the context of the subject, which is given by an instructor as "one way" of teaching, using "various ways" of learning, this model will prove valuable.

Keyword

Idea(발상), Basic visual design(기초시각디자인), Experiential Learning(경험학습)

요약

본 연구는 즉각적인 피드백이 어려운 비대면 교육환경에서 기초시각디자인을 학습하는 학생들이 교수자가 제시한 논제를 해결하기 위해 본능적으로 의지하는 내면의 인식된 경험을 이해하고, 학습 전략으로서 발상 과정에 활용할 수 있는 프로세스 모형을 제안하는데 목적을 두었다. 이에 본 연구에서 초점을 맞춘 것은 기초시각디자인 교육에서 학습자가 효율적인 학습을 위해 활용하는 직·간접적인 사고로서 경험을 이해시키고, 발상의 과정에서 비선형적이고 수평적인 '열린 사고'를 할 수 있는 중요한 근원으로서 '단한 경험'과 '열린 경험'으로 정의하였다. 이런 해석을 통해 학습자는 발상에 자신감과 확신을 얻을 수 있는 구체적인 전개과정을 이해하게 될 것이고, 경험속에서 무엇인가를 인출해 말하는 이미지 트레이닝을 하다 보면 타성이 아닌 실험적인 새로움의 완성이라는 결과를 획득하는 순환적인 학습 경험을 하게 된다. 그리고 이런 과정을 통해 학습욕이 강화되고, 의지와 끈기를 길러주며 학습에 몰두하게 된다는 것을 시사하였다. 이러한 경험의 구조적인 사고로서의 프로세스를 연구하기 위해 kolb의 경험학습을 토대로 의미를 찾아가는 사고모형을 구체적으로 설정하고, 기초시각디자인 교육에서 경험을 통해 논제가 전개되는 발상모형을 설정하였다. 이렇게 설정된 발상모형을 교수자가 제시한 '한 가지의 형태'인 논제를 학습자가 '다양한 형태로' 의미를 질서있게 읽어낼 수 있는 문해력의 배양으로서 의미가 있을 것이다.

목차

1. 서론

- 1-1. 연구배경 및 연구목적
- 1-2. 연구 범위 및 연구방법

2. 이론적 배경

- 2-1. 경험의 개념
- 2-2. 닫힌 경험과 열린 경험
- 2-3. 발상에서 경험의 의미
- 2-4. 기초시각디자인에서의 경험

3. kolb의 경험학습

- 3-1. 경험학습의 개념
- 3-2. 경험학습의 유형
- 3-3. 경험학습을 통한 발상

4. 결론

참고문헌

1. 서론

1-1. 연구배경 및 목적

전 세계적으로 감염이 종식될 기미가 보이지 않는 코로나 -19 바이러스의 영향으로 사회 전반의 모든 대면 활동이 강제적으로 통제되며 멈추어버렸다. 이런 사회적 요인은 국내의 교육계에서도 전통적으로 이루어지던 대면형식의 학습 방법을 비대면 온라인 수업의 패러다임으로 강제 전환 시켰고, 교수자와 학습자 간의 효과적이고 능률적인 학습을 방해하는 요인으로 작용하게 되었다. 이러한 배경에 따라 기초시각디자인교육 부문에서도 비대면 교육환경에 적응해야 하는 현실적인 문제에 직면했다. 하지만 이와 같은 기초시각디자인교육은 과목의 특성상 실험과 실습, 즉 실기와 이론을 병행하면서 학습이 진행되어야 하기에 대면 형식의 즉각적인 피드백이 교수자와 학습자 간에 이루어져야 한다. 그러나 비대면 학습은 신속한 피드백을 곤란하게 하여 강의의 만족도를 하락시키는 상황에서도 커리큘럼의 특성상 교수자와 학습자 간의 실질적인 비대면 교육 사례 연구와 강의 모델은 아직 이루어지지 못했다. 즉, 이런 불안정한 교육 현실은 교수자가 학습자에게 요구하는 추상적인 논제를 해결하기 위하여 아이디어를 전개시키는 과정에 몰입을 저해하고, 문제를 수용하고 해결하는 프로세스에 접근할 수 있는 방향성을 잃게 하였다. 그렇지만 이런 한계점에서도 학습자는 아이디어를 전개하는 가장 기본적인 발상의 시작을 내면에 직·간접적으로 정보화된 내재적 경험을 토대로 시작할 수 밖에 없다. 학습자는 이렇게 경험에 의지하며 논제와 연관하여 이해하고 설명하고자 한다. 이런 의도성을 가진 학습자에게 경험은 궁금증을 확신으로 바꿔주는

경험으로서 메시지의 생성을 용이롭게 하는 유의미한 자원이며 독창적인 해결책으로서의 학습자원으로 이해할 수 있다. 이에 따라서 본 연구는 비대면 교육환경의 기초시각디자인교육에서 교수자가 제시하여 요구하는 문제에 학습자가 효과적으로 접근하고 활용할 수 있는 발상을 kolb의 경험학습이론의 정의를 토대로 하여 경험의 의미추출 프로세스와 비대면 기초시각디자인 교육에서 경험을 통한 발상모형과정을 설정하는 것을 목적으로 하였다. 이렇게 설정된 경험적 발상 모형은 학습자의 경험이 어떻게 문제 해결 능력으로 연결되는지의 과정을 이해하는 것에 있으며, 또한 교수자와 학습자 모두에게 기초시각디자인 학습에서 구체적인 아이디어 발상과 평가를 하기 위한 기준으로 평가될 수 있는 교육적 의미를 논의하고자 한다.

1-2. 연구 범위 및 연구방법

본 연구는 경험을 통한 사고의 발상으로서의 개념과 유형, 속성에 관계된 문제들을 정의하고 프로세스 모형으로 연결시키고자 하였다. 따라서 연구 범위는 제1장에서 연구배경 및 목적, 연구방법 및 범위를 제시하였고 제2장의 이론적 배경에서는 비대면 학습환경에서 발상을 가능하게 하는 경험의 개념과 의미에 관하여 알아보았다. 제3장에서는 경험을 통한 디자인씽킹 모델을 구축하기 위해 경험학습의 의미를 고찰하여 발상모형을 설정하였다. 끝으로 제4장은 본 논문의 결론으로 연구의 요약과 시사점을 다루었다. 연구방법으로는 선행 문헌 고찰을 근거로 진행하였으며, 문헌은 학술논문과 학위논문, Web, 그리고 단행본 및 정기간행물을 참고하였다.

2. 이론적 배경

2-1. 경험의 개념

경험(Experience)은 라틴어인 ‘체험하다’를 뜻하는 라틴어 Experire가 어원¹⁾이며, 사전적인 정의로는 자신이 실제로 해 보거나 겪어 봄. 또는 거기서 얻은 지식이나 기능, 그리고 객관적 대상에 대한 감각이나 지각 작용에 의하여 깨닫게 되는 내용(국립국어원 표준국어대사전)이라는 포괄적인 의미를 가지고 있다. 그리고 Dewey는 경험이란 곧 삶의 과정, 즉 생명체가 환경 조건과 상호작용하면서 강산을 통해 자기를 보존해가는 일련의 과정이요, 인간이란 생명체는 행함(Doing)과 겪음(Undergoing)을 상호 관련짓는 지적 작용을 통해 의미(Meaning)를 파악하고 세계를 향한 실험적·창조적 변화를 시도할 수 있는 존재²⁾라고 하였다. 또한 스티브 잡스는 “창조적인 사람의 비결은 경험과 경험을 서로 연결함으로써 새로운 것을 만들어내는 것이며, 이러한 일을 할 수 있는 이유는 다른 사람보다 많은 경험을 했기 때문이거나 다른 사람보다도 경험한 것에 대해서 많이 생각했기 때문입니다.”라고 하였다.³⁾

경험의 일반적인 관점은 우리가 일상생활에서 실제로 보고, 듣고, 느끼면서 체계적으로 축적되는 지식(Knowledge)이나 능력(Skill)을 말한다. 돌도끼를 들고 숨어 다니다 핸드폰을 들고 어디든지 활발하게 된 인간이 진화의 과정을 통해 오늘날까지 지구의 주인 행세를 할 수 있는 것도 경험이라는 지적 상호작용체(Interactome)⁴⁾이기 때문이다. 이렇게 관계의 산물이자 끊임없는 지속성의 특징을 가진 경험은 자극적이거나 노골적일수록 더욱 빨리 증식을 할 수도 있으며, 자연스러운 체득과정만 있는 것이 아니라 의도적인 간섭에도 경험의 정체성은 변할 수 있다. Dewey는 이런 경험의 개념을 주먹구구식이며, 시행착오적이고 비합리적인 활동의 ‘무작정 해보’(Empirical) 것으로서의 의

미가 아니라, 실험 과학의 방법에 기반을 둔 합리적인 활동과 지식이라는 ‘실험적’(Experimental)인 것을 의미하는 것으로 보았다.⁵⁾

경험 속에 이성적 행위와 감성적인 사고가 동시에 포함된다고 보는 실험적인 의미의 경험은 다른 사람들이 보지 못하는 것을 볼 수 있도록 해 준다. 이것은 지극히 주관적이지만 발상과 추출을 통해서 다수의 사람들과 공유가 가능한 객관적 메시지로써 소통이 가능하다. 그러므로 경험은 인지된 지식(知)으로서 인간의 가장 깊은 내면에 있는 사고의 능력이자 지혜이며, 명쾌한 메시지로써 구체적인 지식의 능력을 최대한으로 끌어올릴 수 있는 사고의 저장고라 할 수 있다. 사람들은 이런 경험을 통해서 관점과 사고가 바뀌고 생각이 완성되며, 창의적인 아이디어가 생겨나서 시각화시킬 수 있고 메시지를 전달할 수 있게 되는 것이다. 이와 같은 경험적 지식에 관하여 Dewey는 언급하기를, 개개인은 자신이 처해 있는 조건들을 이해하고 해결하기 위하여 과거 자신의 선행적 경험의 기억을 이끌어낸다고 한다. 즉 선행적인 경험에 관해서 제대로 이해하지 못한다면 현재의 문제를 제대로 다루지 못하고 해결할 수 없게 된다는 것이다. 다시 말해서 미래를 위한 학습의 직접적인 교재는 현재의 경험에 있고, 또한 현재의 경험이 이른바 과거를 향하여 뻗어가는 정도만큼만 효과를 나타낼 수 있다는 것이다.⁶⁾ 이런 경험은 다른 사람들에게 드러내어 보여줄 수 없는 개인적인 가치의 경험도 있지만, 공적·사회적·상업적인 디자인을 추구하는 창의성에 있어서 여러 사람들의 경험이 공통의 가치로 주의를 집중할 수 있는 소통이 될 수 있도록 의견을 조율해준다. 이렇게 조율되는 창의적 발상은 개인의 직·간접적인 경험과 감성적 욕구들에 의해 활성화되고, 이후 최종적인 결과물을 위한 학습을 진행시에는 분명하게 다수의 이성이라는 논리적인 면과 융합되어 창출될 수 있다.

경험은 지속성을 가지고 있으며, 내·외부적인 자극이 반복됨에 따라 더 밀도 높은 조직적 사고체계를 가지게 된다. 경험은 그 심상에 따라 비교할 수 있는 대립적인 요소를 연결하고 선택을 위한 합리적인 시선으로 적극적인 협력이 가능하다. 즉, 학습자에게 내재된 경험들이 대립적인 의미를 가지고 있더라도 서로 연관되는 의지에 따라 예측을 벗어난 강력한 메시지로 제시될 수 있다는 것이다. 이러한 경험은 학습자들을 창조

1) Elisabeth Clement. 이정우역. 철학사전-인물들과 개념들. 동녘. 2001. p.25-27.

2) 박주희, 양은주. 교육적 경험의 의미와 방법:듀이의 교육이론과 실험학교 실천에 기초한 탐색. 교육과정평가연구. 2019. vol 22, p.190.

3) CAD&Graphics. (2021.04.21.). URL: <https://www.cadgraphics.co.kr/newsview>

4) 원래는 생물학적인 용어로 쓰이나 여기서는 내·외부 환경요인에 의해 체득된 경험들의 네트워크를 말한다. 이것은 기존의 경험이나 새로운 경험들이 보다 효과적인 방향으로 정보가 선별되고 통지될 수 있도록 반응하는 것을 의미한다고 이해하면 되겠다.

5) 송도선. 존 듀이의 경험론. 문음사. 2009. p.55.

6) J.Dewey, 강윤중 역. 경험과 교육. 배영사. 2011. p.109.

의 회의로 이끄는 능동적인 힘이 있어서 논리적 사고만으로 해결할 수 없는 문제의 모순을 넘어설 가능성을 또한 품고 있다. 그리고 경험의 개념을 파악하는 중요한 기준으로 경험의 개념 속에서 과정(Processes)적 측면과 결과(Result)적 측면이 동시에 포함되어 있음을 이해해야 한다. 과정적 측면에서의 경험은 경험 활동을 뜻하고, 결과적 측면에서의 경험은 경험 활동을 통해서 얻게 되는 의식에 내재화된 경험된 내용을 의미한다.⁷⁾

구분	의미		내용
경험의 과정적 측면 (경험의 활동)	유기체와 환경이 상호작용하는 방식	외적측면	행위를 통한 신체의 활동
		내적측면	사고를 통한 마음의 활동
경험의 결과적 측면 (경험의 내용)	상호작용의 결과로 습득된 내용	양적의미	인간과 환경이 상호작용하는 과정에서의 경험
		질적의미	상호작용의 결과의 경험

[표 1] 경험의 의미적 해석에 따른 구분⁸⁾

기초시각디자인 학습에서 지향하는 기본적인 구조는 아이디어 전개과정과 검토과정이 구체적으로 이루어지는 교육이 궁극적인 목적이다. 이런 측면에서 기초시각 디자인을 학습하는 학생들에게는 결과적 측면으로서의 내용보다 그 내용을 최종적으로 제시하기 위한 과정적 측면의 파악이 먼저 요구된다. 이미 학습이라는 과정도 경험일 수 있지만 발상을 위한 경험의 쓰임은 명확한 메시지를 만들기 위한 학습자의 마음과 머릿속에 무수히 축적되어있는 이야기들이기에 가르치는 교수자의 주관적인 의지와 계획이 아닌 주어진 논제에 어떤 경험적 지식을 선택하면 효과적일까?에 따라 메시지가 자유롭게 변할 수 있다는 측면의 과정을 중요하게 인식 하자는 것이다. 이와같이 학습자는 논제가 놓여진 상황을 다각적인 면의 관점으로 해결하기 위해 학습자 스스로 문제를 탐구하고 이해하며 분석할 수 있는 지식과 능력의 배양이 필요하다. 즉, 과정적인 측면에서의 경험이 주관적인 특성의 개념이나 지식이 아닌 객관적인 속성으로의 전환을 거치며 예측할 수 없었던 새로운 아이디어와 표현으로 활성화될 수 있으며, 학습자의 개성과 다양함을 표현으로 이끌 수 있겠다.

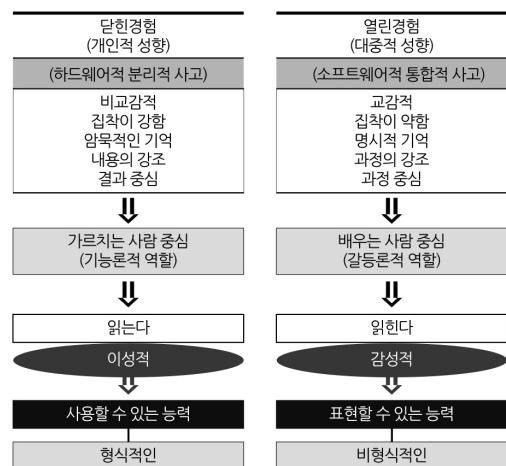
7) 윤세균, 김태균, 채승진. 경험디자인의 구성과 적용 모형에 관한 연구. 한국디자인학회 디자인학연구 제54호, 2003.11. p.292.

8) 김세미. 경험-감성기반 BX디자인 프레임워크 연구. 부산대학교 박사학위논문. 2019. P.31.

2-2. 닫힌 경험과 열린 경험

우리 인간의 본성이 수백만 년 전부터 조상들이 경험한 것을 통해 축적된 산물인 것처럼 경험은 저절로 생기는 것이 아니라 어떤 대상과의 상호작용에 의해 생기며, 이 대상의 범위는 넓고 다양하며 경험을 통한 우리의 기억은 마음속에 체계적인 정보를 담게 된다. 이런 정보는 분명한 목적이 담겨 메시지 전달이 가능한 의미로 추출할 수 있는 내적 지식이다. 경험은 대상과 방법의 측면에서 동시에 포괄하고 있으며, 경험의 과정적 측면에서 볼 때 경험은 그 활동 속에서 외적, 신체적 활동으로서의 행위와 내적, 정신적 활동으로서의 사고가 존재한다. 그러므로 경험은 정보의 본질과 의미를 드러내는 중요한 핵심이다. 즉, 메시지를 창출하기 위한 기반이 되고 지식의 근거가 된다. 더 나아가 인간의 삶이 지속적으로 안전한 삶을 누릴 수 있도록 하는 지혜라고 할 수 있다. 이처럼 경험이 작-간접적으로 삶의 방식 모두를 포괄하는 체형적 요소이므로 사람들간의 소통 가능성과 담론 가능성을 지니고 있다고 할 수 있다. 그래서 경험은 개인의 지혜와 행동을 이끌어내는 직접적인 의미로 이해되어야 한다.

경험을 통한 지식의 습득이 외부적인 사건과 자극의 빈도가 높을수록 명확하게 연상이 가능하듯이 경험을 매개로 하는 학습 또한 긍정적인 성과를 거두기 위해서는 지속적이고 반복적인 사고훈련이 필요하다. 이렇게 경험을 학습법으로 활용하기 위해서 ‘닫힌 경험’과 ‘열린 경험’으로 분류하고자 한다.



[표 2] 경험의 성향으로서의 닫힌경험과 열린경험의 비교

반복훈련을 실행하는 학습체계를 구성하는데 있어서

단한 경험은 개인적 성향이 강해서 내용이나 결과 중심의 기능적인 역할을 한다. 그리고 타인과의 소통을 위한 매체로서의 역할을 기대하기 어렵다, 단한 경험의 체계는 이미 질서있게 짜여진 커리큘럼과 학습방법으로 계획성 있는 전통적인 결과와 배움을 우선시하며, 그 특징은 결과가 강력한 임팩트는 있지만 지루하고 밋밋한 주장으로 받아들여질 수 있다. 상대적으로 열린 경험은 집단적 성향을 가지며 변화중심의 수평적 사고를 할 수 있도록 하는 통섭적 성향의 소프트웨어로 작용할 수 있다. 형식을 따지지 않고 과정을 중요하게 생각하다 보니 유연하고 생생한 이야기를 도발적으로 만들어 낼 수 있으므로 감성적인 부분으로 파악하면 될 것이다. 또한 경험을 통한 추측 및 자유로운 사고이므로 방향성이 있는 요소의 가치를 탐색하거나 관심을 증폭시킬 수 있다. 즉, 동일한 문제가 주어지더라도 개인의 선택적 경험에 따라 결론은 달라질 수 있다고 할 수 있다.

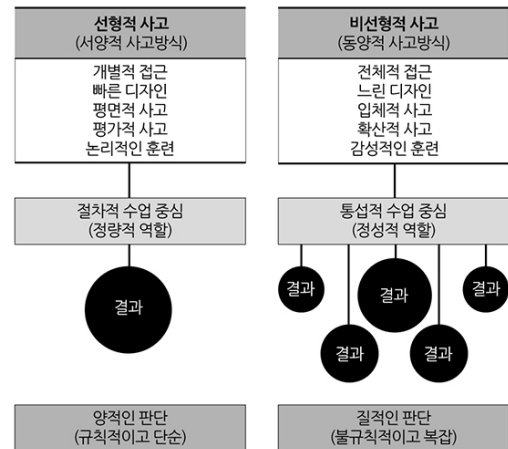
2-3. 발상에서 경험의 의미

생각의 실현은 뇌 안에 머문 생각을 밖으로 끄집어 내어 말하고 쓰고 정돈하여 뇌 밖에서 살아 움직이게 만드는 작업이다.⁹⁾ 이와 같이 생각을 실현하기 위해 사고력을 키우는 현실적인 방법은 학습자의 능동적인 실천하는 태도에서 시작된다. 생각을 실현하기 위해서는 ‘목적’이 설정되어야 하며, 이 목적은 내용이 유익한 성격을 필수로 영향력이 증가할 수 있다. 그래서 다양한 관점으로 의식을 작동시켜 “어떻게 유익한 경험을 찾아내야 하는가”를 따져볼 필요가 있다. 이것은 곧 창조성을 배양하기 위한 전략적 사고의 강력한 ‘전환’ 단계이다. 의식 속에 넓은 지식으로 정보화된 경험을 활용하기 위해서는 선형적인 사고의 논리에서 벗어나야 한다. 개인에게 잠재되어있는 경험의 조각들은 이미 각각 개별적인 의미를 내포한 데이터로서 존재하며, 조각의 선택적 조합에 따라 예상치 못한 좋은 생각에 도달할 수 있다.

경험을 통해 획득한 지각의 조각들은 허상이 아닌 실체의 기억으로서, 방 안 책장에 꽂혀있는 일상적인 통념이 아니라 내면의 대도서관에 밑줄을 그어 꽂아둔 숙성된 관점으로서의 경험이다. 이런 감각 데이터로서의 경험적인 자극들은 개인의 판단 기준을 통해 의미의 개념으로 분산되어 저장되지만, 선택적으로 특별한 정보에 주의를 기울이면 관련된 기억의 마디들이 일정

하지 않은 형식으로 의식적인 해석을 가능하게 해 줄 수 있다. 결국 아무리 복잡하게 분산되어 경쟁적으로 저장된 기억들이라 하더라도 개인의 주도하에 사고의 대도서관에서 창의적인 생각을 걸러내는 시스템화가 이루어질 수도 있다.

[표 3] 선형적 사고와 비선형적 사고의 비교

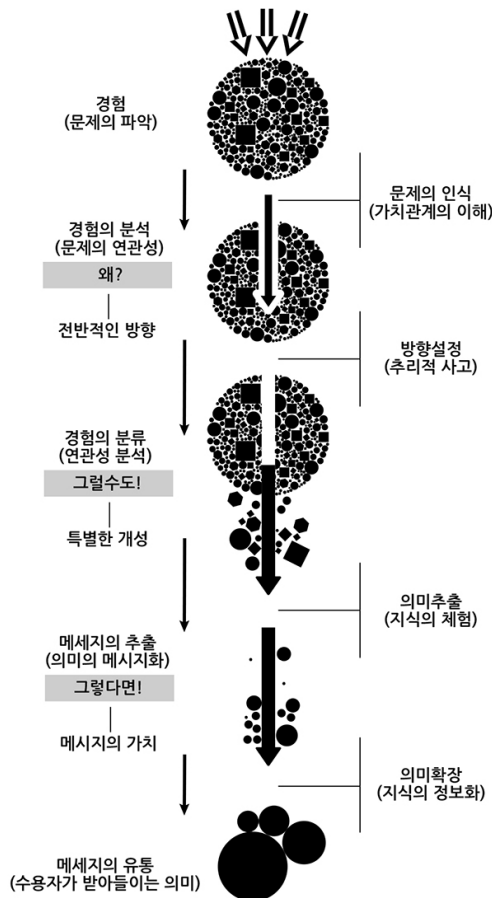


모든 교육과 학습은 지속적인 성장을 목적으로 한다. 이것은 유의미한 결론에 도달하기 위한 인간의 가장 기본적인 욕구로서 그 의미가 있다. 그럼 이런 “학습은 어떤 과정을 통하여 이루어지는 것인가?”라는 물음에 대하여 Dewey는 단호하게 그것은 경험을 통해 이루어지는 것임을 주장한다.¹⁰⁾ 이렇게 경험은 이미 이성적, 감성적으로 우리의 일부를 이루고 있으며, 개인의 경험 속에 있는 정보는 주관적이다. 이 주관적 경험들이 감성적으로 회상이 되는 긍정적인 것이든, 또는 부정적인 심상(心狀)으로서 굳이 잊으려 하고자 하는 불쾌한 기억들조차 창의적인 사고의 범주 안에서 아이디어로 포함되어 있을 수 있다. 하지만 이 경험들이 시각적 이미지로 지식화되어 소통을 해야하는 경우에는 일반적인 객관성을 갖추어야 한다. 즉, 개인의 내부에 있는 경험이 유용하고 신뢰할 수 있는 객관적 지식이 되기 위해서는 명확하게 메시지로 재구성할 수 있는 발상훈련이 필요하다. 이 훈련을 통해서 학습자는 주관적인 경험에서 본능적으로 가능한 긍정적인 측면의 경험에 몰입하게 될 것이고, 이런 몰입은 다른 사람과 확실하게 교감할 수 있는 매개체가 될 수 있다. 발상에서

9) 이노우에 히로유키, 오시연 역. 생각만 하는 사람 생각을 실현하는 사람. 북스넷. 2011. p.105.

10) 서상문. Dewey 경험의 이론에 대한 교육철학적 고찰. 교육철학 제34집. 2008. p.145.

경험이 왜 필요한지에 관해서 Dewey는 다음과 같이 이야기한다. “비록 매우 시시하고 변변찮은 경험이라 할지라도, 하나의 경험은 무한한 양의 이론(혹은 지적인 내용)을 생산하고 또한 전달할 수 있는 능력을 가진다. 하지만, 경험으로부터 괴리된 이론은 심지어 하나의 이론으로 정확하게 확립되기조차 어렵다. 이러한 경험 없는 이론은 단지 형식적인 언어나 내용 없는 구호나 열로 흐르는 경향이 있어서 사고와 진정한 이론을 불가능하게 만들어 버린다”라고 하였다.¹¹⁾ 그래서 발상에서의 경험은 학습자의 해석과 지식을 스스로 생산하고 구성해 나가는 것이 중요하다. 학습자가 자발적이고 능동적인 사고로 스스로의 문제로 인식하며 논제에 관한 해결책으로서 어떠한 목적으로 그 의미를 해석하면서 걸러낼 것인가? 의 반복적인 학습 습관이 필요하다.



[그림 1] 경험의 의미추출 프로세스

경험은 동일한 자극에 대해서도 개인마다 다양한 감각적 지식으로 받아들이는 시각에서 정의될 수 있고, 그 의미 역시 자극의 조건과 크기에 따라 포괄적인 의미를 가질 수 있으므로 구체적으로 단정 지어 정의하기는 쉽지가 않다. 따라서 기초시각디자인 발상에서의 경험의 정의와 판단은 교수자의 포용력 있는 관점으로 평가되어야 하므로, 교수자가 학습자의 경험적 해석을 폭넓게 수용하고 방향을 이끌어 갈 수 있도록 평가 기준의 설정이 필요하다고 여겨진다. 그러므로 본 연구자가 [그림 1]과 같이 제안한 경험의 의미추출 프로세스를 통해서 학습자는 자신의 경험의 의미를 구체적으로 도출할 수 있는 체계를 습득하고 인지하게 될 수 있을 것이다.

2-4. 기초시각디자인에서의 경험

거장 마틴 스코세이지 감독이 가장 개인적인 것이 가장 창의적인 것이라고 말을 하였다고 한다. 이것은 디자인에 입문하여 학습을 수행하는 학생들에게 창의적인 활동은 개인의 암묵적인 지식이 명시적으로 소통될 수 있는 경험에서 이루어질 수 있다는 것으로 받아들일 수 있다. 그러므로 학습자가 가진 기초적인 지식으로의 경험적 지식은 처음엔 관련이 없어 보이는 생소한 내용으로 여겨지더라도 현재의 논제와 연관성을 찾아볼 수 있도록 항상 준비되어 있었다고 판단할 수 있는 확장성을 가진 정보라고 이해할 수 있다.

디자인 교육에서 창의적인 사고는 주어진 논리의 습득이 아니라 이미 존재하는 사소한 경험들을 발견하고 활용하며 재구성하는 다양한 해결 방식을 가능하게 해주는 능력 강화가 목표이다. 특히 기초시각디자인에서 가장 중요하게 요구되는 1차적인 학습목적은 창의적인 사고능력을 기르는 것이며, 이렇게 구현된 사고를 표현하는 개념을 학습시키는 것에 중점을 두고 이루어져야 한다. 그러므로 기초시각디자인 발상에서 경험을 통해 인출(Retrieval)하는 논제의 해석은 학습자의 정신적인 과정으로서 정보를 객관적으로 처리체계화 하여 계획하고 주의 깊게 활용하는 정교성이 요구된다고 할 수 있다. 교수자와 학습자는 경험을 통한 논제의 분석, 정보수집, 기획 등의 순환적인 해결을 위해 일정한 규칙의 진행 과정을 통해서 사고를 이끌어내는 방식을 이해할 수 있어야 하고, 학습자는 교수자가 제시한 하나의 형태인 논제를 어떠한 의미로 해석하는가에 따라서 다양한 의미의 다른 형태로 전개할 수 있다. 이런 다양한 의미의 해석 가운데 어떠한 부분을 논제의 해석으로 부각시킬 것인가 하는 결합적인 문제는 개인의 추상적

11) Ibid. pp.145-146.

이거나 현실적인 경험적 지식들을 통해 이루어질 것이다. 그런 다음에 그 의미를 어떤 관점으로 변환시킬 것 인지를 생각하며 새로운 메시지를 창조할 수 있다. 이런 경험체계에서 사고의 확장은 언어가 아닌 이미지를 찾아가는 과정이며 기초시각디자인 학습을 통해서 이루어진다. 이런 학습자의 경향은 의도적이고 주관적인 구 체성을 바탕으로 하는 디자인 교육의 핵심적인 해결 과정으로 이루어진다.

기초시각디자인에서 의도적인 이미지는 시각적으로 인쇄된 ‘말’(Language)이다. 이런 ‘말’이 소통을 전제로 유의미한 결론에 도달하기 위해서는 기초시각디자인 학습이 단순한 재현적 학문이 아니라는 인식에서부터 출발이 되어야 한다. 그래서 경험의 의미론적 추출을 확장시켜서 우리가 보지 못했던 것을, 생각하지 못했던 비가시적인 것을 가시화하는 발상 능력이 필요하다는 것이다. 그러므로 비다면 기초시각디자인 교육에 관해 교수자와 학습자가 함께 정립해가야 할 교육의 해석적 사고방식은 경험을 통한 내면적인 의미를 어떻게 커뮤니케이션 메시지로서 표현된 영역을 확장시킬 수 있을 까의 공감대 형성이 중요하다. 이런 연유는 사람들은 말로 표현하는 것보다 더 많은 개념화 대상으로서의 경험을 보유하고 있기 때문이다.

3. Kolb의 경험학습

3-1. 경험학습의 개념

인간의 두드러진 특징 중 하나는 경험을 통해 배우는 능력이다. 어떤 사람은 평온함을 느끼는 가운데 현재 자신의 경험을 향유할 때 발생하는 반성적이고 통합적인 사고가 없다면, 경험을 통한 학습은 진정 이루어지지 않을 수 있다.¹²⁾ 그래서 경험학습이란 개인에게 지각된 경험에 의한 학습이라고 할 수 있으며, 본고의 앞에서 정의를 하였듯이 내재된 경험이 어떻게 학습으로 연결되는지에 대해 앞서 논하였다. 이런 경험학습은 전통적이고 수동적인 교육방법을 활용하자는 의미가 아니다. 여기서 논하는 경험학습의 개념은 교수자의 의미있다고 여겨지는 경험을 학습자에게 주지시키는 수직구조의 실천이 아니라 학습자의 경험을 매개로한 발상을 통해 표현의 능동적인 참여의 학습구조로서 구별되어야 한다. 경험학습은 학습자의 사고와 행위의 범위를 확장시켜 기초시각디자인의 학습 결과물이 경험에

의해 어떤 영향을 끼칠 수 있는 것이 중요하다. 경험은 유연하고 창의적인 사고로서 타인과의 지각된 차이를 좁혀주는 개념화가 이루어질 수 있으며 소통으로서의 감정이입을 만들어 줄 수 있다. 즉 ‘배우는 경험의 범위에서 ‘알리는 경험’으로의 확장에 초점을 두고 이루어져야 할 것이다.

경험학습을 현대적인 교육이론으로 초석을 세운 Kolb는 경험학습에 관하여 다음과 같이 정의한다. 학습이 경험을 통해 지식을 창출해내는 과정이며, 지식은 경험을 변형시켜 그것을 습득하는 과정을 통해 얻어진 결과물이라고 하였다.¹³⁾ Kolb의 경험학습이론의 특징은 여섯 가지로 볼 수 있는데, 첫째로는 Kolb는 학습을 결과가 아니라 과정으로 이해하며, 경험이 학습의 과정에서 어떤 역할을 담당하는지 밝히고자 하였다. 둘째로 학습은 계속적인 과정이라 여기며 ‘순환’(Cycle)이라는 개념을 도입함으로써 학습이 어떻게 지속되고 계속될 수 있는지 보여주었다. 셋째로 학습의 과정에는 어떠한 갈등의 해결이 필요하다고 하였고, 학습의 과정에서 갈등을 해소하고 통합하여 통합하는 과정에서 진정한 창조성과 성장이 촉진된다고 보았다. 넷째, 학습을 총체적 과정으로 보았다. 이는 두 가지를 의미하는데, 한 가지는 물리적, 사회적 환경으로 총체적 세계에 적응하는 과정으로서 의미이다. 또 하나는 학습은 세계에 적응하는 전인적 과정이라는 의미로 보았으며 경험학습이론의 목표로 ‘통합된’(Integrated) 인격을 제시하였다. 이런 이유는 학습에는 사고, 감정, 지각, 행동 등 모든 것이 포함된 순환적인 학습구조로 보았기 때문이다. 다섯째로 학습자와 환경 사이의 ‘교변작용’(Transaction)은 학습에 포함된 요소라고 보았다. 교변작용은 듀이의 용어로서 학습자와 사회가 영향을 주고받으며 같이 변화하는 작용을 의미한다. 마지막으로 여섯째는 Kolb에게 학습은 지식을 만들어내는 과정이라고 보았다. 또한 이런 정의에 관하여 Kolb는 지식은 학습이라는 과정에서 일어나는 객관적이고 주관적인 경험 간 교변작용의 결과라고 하였다.¹⁴⁾

Kolb의 이같은 정의를 통해 결국 학습의 중심에는 경험이 있어야 하며, 이것은 기존의 수직적 교육 형태에서 보여주던 이상주의적인 인식론에서 벗어나야 한다는 것이다. Kolb의 경험학습의 관점은 학습은 ‘결과보다는 과정으로 인식할 때 가장 잘 이해되며, 경험을 토

12) Shane J. Lopez, 권석만, 임선영, 김기환, 정서적 경험 활용하기. 학지사. 2011. p.34.

13) 조철현, 개혁논총. vol 53. 2020. p.124.

14) 김진한, 콜브(D.kolb)의 경험학습이론에 대한 해석학적 연구 : 가다머의 철학 해석학 입장에서. 서울대학교 석사. 2020. pp.8-9.

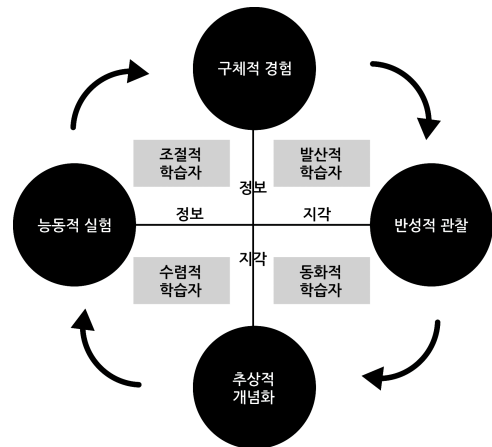
대로 하는 계속적인 과정이자 개인과 환경 간의 상호 작용과 관련되는 것¹⁵⁾으로 제시하고 있다.

3-2. 경험학습의 유형

Kolb의 경험학습의 관점은 학습의 중심을 결과보다는 과정으로 인식할 때 학습이 가장 잘 이해된다고 하였으며, 경험을 통한 학습의 전개를 두 가지 축으로 설명한다. 정보를 지각하는 측면에서의 한 축은 구체적 경험(Concrete experience)과 추상적 개념화(Abstract Conceptualization)다. 또 정보를 처리하는 측면에서의 다른 한 축은 반성적 관찰(Reflective Observation)과 능동적 실험(Active Experimentation)이다.¹⁶⁾ 이와 같은 Kolb의 네 가지 영역에서 첫 번째 단계인 구체적 경험단계는 일상생활 중 기존의 가치나 기대로 수용되지 않는 문제적 상황을 인식하는 단계로, 이는 외부로부터 새로운 경험을 수용·획득하는 과정이라고 할 수 있다. 일상 속에서 접하는 모든 경험이 학습으로 출발하는 것이 아니라, 환경을 이해하는 기본적 관점으로 잘 이해되지 않거나 정서적 불편함을 제공하는 경험을 접함으로써 학습이 시작된다는 것이다. 두 번째 단계는 반성적 관찰 단계로서 구체적 경험에 대한 다양한 방식과 내용으로 성찰하는 단계다. 이는 획득한 경험이 학습자 관점에서 어떤 의미를 갖는 것인지 이해하는 과정으로서 학습자 입장에서 맥락화하는 내적 가공 과정이다. 다시 말하면, 반성적 관찰을 통해서 개인은 학습을 촉발한 구체적 경험의 의미를 해석하는 인지적 성찰활동을 수행하고, 의미를 탐색한다. 세 번째 단계인 추상적 개념화 단계로서 반성적 관찰을 통해 모종의 결과와 원리를 추출하고 정리하는 단계로서, 추상적 개념화라는 표현처럼 구체적인 경험에 내포되어 있는 근본적이고 추상적인 지식, 원리, 가정을 끄집어 내어 그것을 규정하는 단계다. 이는 반성적 관찰, 즉 내적 가공 과정을 통해서 탐색, 추출해 낸 의미와 원리를 학습자가 내적 수준(개념적, 인지적 수준)에서 획득하는 과정이라고 하였다. 네 번째 단계인 능동적 실험 단계는 추상적 개념화를 통해서 추출된 원리나 가정을 적용해 새로운 방식으로 직접 실행하거나 이해하려는 시도를 전개하는 단계다. 이는 학습자가 인지적 수준에

서 새롭게 획득한 의미와 내용을 기초로 자신의 외현적 행위를 새롭게 함으로써 외부 환경과 사태를 조정, 가공하는 시도라고 할 수 있다. 능동적 실험 단계에서 나타나는 개인의 행위는 구체적 경험단계에서 당연하는 문제적 상황을 해결하는 노력의 행위로서, 이때 능동적 실험의 행위는 개인에게 구체적인 경험으로 자리매김하게 된다. 그리고 여기에서 다시 어떤 식으로든 문제적 상황을 발견하게 되면 지금까지 설명한 네 가지 과정을 순차적으로 반복하게 된다.¹⁷⁾

이 네 가지 학습유형은 경험학습의 네 단계를 나타낸다. 구체적 경험과 반성적 관찰을 선호하며 새로운 경험에 직면했을 때, 개방적으로 몰입하여 체계적으로 접근하기보다는 느낌에 의존하는 경향이 강한 발산적 학습유형(Diverger), 추상적 개념과 반성적 관찰을 선호하며 판단 전 관찰을 통한 이해, 객관성과 신중한 판단력을 가지고 학습하는 동화적 학습유형(Assimilator)로 구분하였다. 또한 추상적 개념과 활동적 실험을 선호하며 분석적이고 논리적이고 교사중심의 이론과 체계적 분석을 강조하는 환경에서 가장 잘 학습하는 수렴적 학습유형(Converger), 그리고 구체적 경험과 활동적 실험을 선호하고 즉각적 상황에 적응대처를 잘하며 시행착오와 자기 발견을 통해 학습하는 조절적 학습유형(Accommodator)으로 구분하였다.¹⁸⁾



[그림 2] kolb의 정보지각·정보처리 차원과 네 가지 학습유형¹⁹⁾

15) 조은영, 이신동. kolb의 학습유형에 따른 영재의 학습전략 사용 차이. 한국영재교육학회. 영재와 영재교육. vol15. 2016. p.82.

16) 함영주. 학습 형태 이론을 반영한 효과적인 기독교 교육 전달 방법 연구. 성경과 신학. 60호. 2014. p.138.

17) 김한별. 평생교육론. 학지사. 2010. pp.96-97

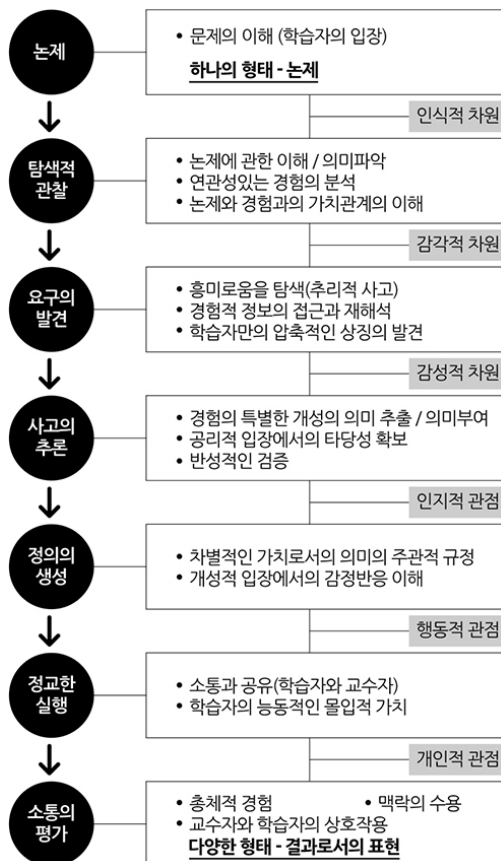
18) 조은영, 이신동. Ibid. p.82.

19) 조은영, 이신동. Ibid. p.83.

3-3 경험학습을 통한 발상

경험학습에 관한 Kolb의 논의에서도 확인할 수 있듯이 경험은 효과적인 학습을 발생시키는 가장 기본적인 출발점이 된다. 하지만 경험이 내적 성찰이 이루어지지 않은 상태의 의미 해석은 이해를 동반한 실행으로 이루어지기 힘들다. 설령 실행으로 연결된다 하더라도 폭넓은 관점으로 정의되기는 어렵다. 그러므로 경험의 의미를 재해석하기 위해서는 '이해'라는 기준에서 정보를 처리하고 지각하며 확장하는 연계성이 구조적으로 이루어져야 한다. 이는 학습자가 경험을 구체적으로 이해하고 주의깊은 관찰에 의해 상황을 이해하고 아이디어를 전개하는 자신만의 원리를 습득하는 것이 중요하다. 이것을 통해 학습자는 자신만이 선호할 수 있는 학습 양식으로 경험의 정보를 수집하고 처리하게 되는 학습유형을 가질 수 있게 될 것이다.

[표 4] 경험을 통한 발상 모델



이와 같은 학습자만의 경험이 구체적으로 처리되기

위한 학습유형은 본 연구자가 [표 4]에서 제시한 경험을 통한 발상 모델을 통하여 하나의 형태인 문제가 탐색적인 프로세스를 통하여 다양한 형태의 해석으로 표현되는 결과물을 도출할 수 있다. 물론 학습자는 이와 같은 접근방법을 터득하기 위해복잡한 소화 과정을 거치게 되겠지만 경험을 통해 지식으로 유입된 정보를 공리적으로 재구성하는 성찰 활동은, 개인이 들여다보지 않았던 개별적인 의미들의 본질을 정의하여 구체화하지 못했던 개념들을 시각화할 수 있도록 경험을 이해하고, 경험과 끊임없는 대화를 하며, 관계성을 도출하고 이것들을 조합하여 우위성을 가진 요소를 흡수할 수 있도록 해준다. 따라서 경험학습의 핵심과정으로서 발상은 명확하게 규정하기 모호한 문제적 현실을 인식하고, 문제를 해결하기 위해서 학습자가 시도하는 정신적인지적 실천이라고 할 수 있다. 문제해결이라는 목적을 달성하려는 학습자의 시도가 [표4]와 같은 발상 프로세스를 통해 본질적인 경험에 대한 정의와 현상에 대하여 이해하려는 일련적인 시도로 이루어지길 바란다.

4. 결론

의도적으로 경험을 통해 학습을 구성하는 읽기로서의 경험은 누구에게나 있으므로 누구나 경험을 이야기할 수 있다. 경험을 이야기할 수 있다는 것은 자신의 경험을 이해하고 있다는 것이다. 창의적인 사고의 표출은 경험을 통해 이해한 세상을 보이는 그대로 받아들이지 않는 데서부터 시작되며, 이해함의 모든 가능성은 '아니다'라고 말할 수 있는 능력에서부터 비롯하는 것이다. 무엇을 이해한다는 것은 그것이 어떠한 기능을 하는가에 근거한다고 할 수 있다. 그리고 어떤 기능이 행하여지는 것은 경험속에서 일어나고 경험을 통해 설명되어야 한다. 우리가 경험에 의해서 시각적 이미지를 확고히 하고 고양 시킬 필요가 있다고 느끼는 것은, 경험 그 자체를 시각적 이미지로 볼 수 있도록 하고자 하는 충동을 가지고 있기 때문이다. 따라서 본 연구는 비대면 교육환경의 기초시각디자인 교육에서 학습자가 능동적으로 전개하는 발상 능력이 핵심이라고 인식을 하여 발상 능력을 얻기 위한 시작점을 경험에서 이루어져야 한다고 논하였다. 이것은 듀이와 kolb의 경험학습에서의 개념적 사고와 의견을 같이하며 발상 기법으로 활용될 수 있어야 한다고 제안하였다. 그러므로 경험을 질서있게 읽을 수 있는 학습자의 문해력의 배양이 비대면 교육 환경에서 요구된다.

학습으로서 디자인은 미래지향적이다. 그리고 이런 미래지향적인 디자인을 제대로 이해하려면 경험을 매개로 한 창의적인 발상의 기능과 역할을 이해할 수 있어야 한다. 그러기 위해서 우리는 내면의 지식을 자유롭게 들여다보고 훌륭한 표본으로서 정보를 인출 해낼 수 있어야 한다. 이런 작용의 원천은 경험이라는 요소라고 제시하였고, 그 의미와 개념, 발상, 유형 등을 논하였다. 또한 기초시각디자인을 학습하는 학생들에게 창의적인 능력은 풍부한 경험을 수반하는 사고의 구조화에 있으며, 자신의 학습능력을 지속적으로 성장시키는 사고의 매체로서 형성되고 재구조화 될 수 있음을 얻을 수 있었다. 또한 제한한 발상으로서의 경험을 통한 사고모델을 통하여 비대면 기초시각디자인 교육환경에서 학습을 실현하는 데에 적합한 접근방법과 이론적 근거가 되기를 바라며, 나아가 본 연구의 한계점인 경험의 발상모형을 통한 구체적인 진행 결과에 대한 체계적인 효과 분석이 이루어질 수 있기를 기대한다.

참고문헌

1. 김한별, [평생교육론], 학지사, 2010
2. 송도선, [존 듀이의 경험론], 문음사, 2009
3. 엘리자베스 클레먼트, 이정우 역, [철학사전-인물들과 개념들], 동녘, 2001
4. 이노우에 히로유키, 오시역 역, [생각만 하는 사람 생각을 실현하는 사람], 북스넷, 2011
5. 존 듀이, 강윤중 역, [경험과 교육], 배영사, 2011
6. 박주희, 양은주, 교육적 경험의 의미와 방법 : 듀이의 교육이론과 실험학교 실천에 기초한 탐색, 교육과정평가, 2001
7. 윤세균, 김태균, 채승진, 경험디자인의 구성과 적용 모형에 관한 연구, 한국디자인학회 디자인학연구, 2003. 11, 54호
8. 조은영, 이신동, kolb의 학습유형에 따른 영재의 학습전략 사용 차이, 한국영재교육학회, 영재와 영재, 2016, Vol.15, No. 1
9. 조철현, 개혁논총, 2020, 54호
10. 함영주, 학습 형태 이론을 반영한 효과적인 기독교 교육 전달 방법 연구, 성경과 신학, 2014, 60호
11. 김세미, '경험·감성기반 BX디자인 프레임워크 연구', 부산대학교 박사학위논문, 2019
12. 김진한, '콜브(D.kolb)의 경험학습이론에 대한 해석학적 연구 : 가다머의 철학 해석학 입장에서', 서울대학교 석사논문, 2020
13. 서상문, Dewey 경험의 이론에 대한 교육철학적 고찰, 교육철학, 34호, 2008
14. 세인, 로페즈, 권석만, 임선영, 김기환, [정서적 경험 활용하기], 학지사, 2011
15. www. cadgraphics.co.kr