다중지능이론과 홀랜드이론을 활용한 기초조형에 관한 연구

풋웨어 조형 수업을 중심으로

A Study on Fundamental Molding Using Multiple Intelligence Theory and Holland Theory

Focusing on Footwear Molding Lecture

주 저 자 : 변희진 (Beon, Hee Jean) 신한대학교 디자인학부 산업디자인전공

typographer@naver.com

https://doi.org/10.46248/kidrs.2021.4.118

접수일자 2021. 11. 28. / 심사완료일자 2021. 12. 14. / 게재확정일자 2021. 12. 25.

Abstract

Recently, various education is being conducted by applying career-related classes and tests that combine Holland's theory, which helps elementary, middle, and high schools explore careers, know and develop multiple intelligence theories, and apply teaching methods to each field. This study identifies one's strengths and tendencies through multiple intelligence theory-based vocational aptitude tests and Holland theory-based vocational preference tests that can help students find jobs that suit their careers and aptitudes, and experience themselves, art, social and human intelligence. Students exchanged work and feedback for each week, actively sharing feedback on it, and presenting final reviews, thinking about themselves and talking about what they developed and felt through the medium of footwear sculpture. Through this, it was possible to get a glimpse of the development of various senses and multiple intelligence areas, and we look forward to the development and implementation of convergence classes in various major fields in the future.

Keyword

Multiple Intelligence Theory(다중지능 이론), Holland Theary(홀랜드 이론), Footwear Design(풋웨어 디자인)

요약

최근 초·중·고 및 대학교 등 각 학교에서 진로를 탐색하고 자신의 강점을 알고 계발하도록 도와주는 홀랜드 이론을 접목한 진로 관련 수업 및 검사와 다중지능 이론을 중심으로 각 영역별 지능을 발전시킬 수 있는 교수법을 수업에 적용하며 다양한 교육을 진행하고 있다. 이 연구는 학생들의 진로와 적성에 맞는 직업을 찾아가는 과정을 도울 수 있는 다중지능 이론 기반의 직업적성검사와 홀랜드 이론을 기반으로 한 직업선호도검사를 통해 자신의 강점과 성향을 파악하고, 이것을 디자인 전공과목과 융합하여 주제 선정과 시각 이미지 그리고 입체 조형물로 표현해보는 과정을 경험하도록 하였다. 학생들에게 자신에 대한 성찰과 함께 예술적, 사회적 감각과 인간친화, 대인관계, 자연친화, 공간지능 등의 감각을 함께 계발을 기대하는 수업을 설계하여 4주간 진행하였다. 학생들은 각 주차에 맞게 작업과 피드백을 주고받으며 작품을 완성해나가며 주차별 피드백을 적극적으로 반영하여 최종 총평을 발표하며 자신에 대해 생각하고 풋웨어 조형이라는 매개체를 통해 자신의 어떤 점이 계발되었고 어떤 것을 느끼게 되었는지를 이야기해보았다. 이를 통해 다양한 감각과 다중지능 영역이 발전되었음을 엿볼 수 있었으며 앞으로의 다양한 전공 분야에서의 융합 수업이 개발되고 시행되기를 기대해본다.

목차

1. 서론

1-1. 연구 배경
1-2. 연구 목적 및 방법

2. 이론적 배경

2-1. 다중지능 이론
2-2. 홀랜드 이론
2-3. 다중지능과 홀랜드이론을 활용한 선행연구

3. 풋웨어 조형 수업 개발

3-1. 풋웨어 디자인 작품 사례 분석
3-2. 풋웨어 조형 수업 설계
3-3. 풋웨어 조형 수업 진행 과정

4. 풋웨어 조형 실습작품 분석

4-1. 분석방법과 범위
4-2. 실습작품 분석

5. 결론

참고문헌

1. 서론

1-1. 연구 배경

많은 교육기관 및 수업 커리큘럼에서 다중지능을 함양할 수 있는 수업개발과 함께 다양한 과목에서 이를 접목하여 어릴 때부터 다방면의 지능을 개발시키고 아이들의 성향을 파악하기도 하도록 영어, 디자인 등 교육 커리큘럼이 다양하게 연구되고 있다. 또한 홀랜드 이론을 통하여도 직업적성을 찾아 자신의 진로 분야를 찾아갈 수 있도록 직업카드 등을 개발하기도 하며 진로에 대한 방향을 찾을 수 있도록 안내하고 있다. 대학생들도 중·고등학교 때와는 다르게 전공이 어느 정도 분류되어 있지만, 자신의 성향과 강점을 다시 한번 돌아보며 졸업 후 진로를 설계하며 취업을 준비하는 시기인만큼 자신에 대한 성찰과 미래에 대한 준비가 필요하다.

1-2. 연구 목적 및 방법

최근 학생들의 진로안내 및 상담교육으로 '진로지도 상담사' 교육을 지도하고 있는 대학들이 늘고 있다. 저자도 이를 통해 홀랜드 이론과 다중지능 이론을 접목한 지도 방법을 통해 지도 학생들의 진로 방향성을 가이드할 수 있는 방법을 연수하였고, 이를 디자인전공 분야에도 접목하여 교육하면 학생들은 자신을 성찰하면서 자신의 강점 및 보완점을 인지하는 동시에 이를 작품으로 제작하면서 여러 감각들이 개발될 것이라는 긍정적 기대감을 바탕으로 전공수업에 접목하게 되었다.

학생들은 다중지능 이론 심리검사와 홀랜드 이론 심리검사를 바탕으로 자신의 여러 성향을 나타내는 단어를 시각화하고, 정리하고 발전시켜 입체 작품화하는 과정, 서로 피드백하며 의견을 교화하는 과정, 자신의 작품을 설명하며 작업의 과정을 논리적으로 설명하고 발표하는 과정을 통해 다중지능의 여러 지능적 측면에서도 개발이 되고 자신의 성향과 적합한 진로의 방향도 생각해 볼 수 있는 시간이 될 수 있을 것이라는 유의한 결과를 가정하고, 디자인학부 1학년 학생 중심의 '기초조형' 수업 중·후반부 4주차에 적용하며 수업계획서를 바탕으로 각 주차별 목표설정과 학습내용을 잔행하였다.

2. 이론적 배경

2-1. 다중지능 이론

미국이 교육심리학자인 하워드 가드너(Howard Gardne)의 1983년 저서 《마음의 틀 Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligence》을 통해 '다중지능이론'이 소개되었다. 인간의 지능을 일관적인 방법으로 측정했던 과거의 방식에서 벗어나 인간의 지능은 여러 가지 영역으로 구성되어 있다고 주장하였다. 그는 수학, 언어와 같은 특정 분야를 지능의 주요한 개념으로 보고 다양한 지능의 영역은 상호 독립적이어서 한 분야에서 뛰어나더라도 그것이 반드시 다른 모든 영역에서도 적용되는 것은 아니라고 보았으며, 지능은 어떠한 환경에서 자라고 생활하는지에 따라서도 발전하는 영역이 달라질 수 있으며, 고정된 것이 아니라 변할 수 있다고 보았다. 다중지능에서는 말이나 글을 사용하고 표현하는 능력인 '언어지능', 논리적이며 수학적으로 사고하는 능력인 '논리수학지능', 이미지나 지도 또는 공간과 관련된 상징을 잘 인지하고 습득하고 능력인 '공간지능', 일상생활에서의 균형감각이나 움직임 그리고 목적에 맞는 신체움직임을 통제하는 '신체운동지능', 타인의 감정이나 기분 생각 등을 파악하고 이해하며 공감하는 '인간친화지능', 자신의 생각·기분·신념 등을 성찰하고 관심을 가지는 '자기성찰지능', 자연에 관심을 가지고 동식물 관련 활동을 선호하는 '자연친화지능', 인간의 실존적 사항들과 본질적 문제들에 관심을 가지며 사유하는 '실존적 지능'으로 총 9개의 지능 영역이 존재한다고 가정한다.[1)]

2-2. 홀랜드 이론

홀랜드(John L. Holland)는 그의 저서(Psychology of Vocational Choice, Making Vocational choices)를 통해 개인의 성격과 그에 적합한 직업환경 사이의

1) www.naver.com 네이버 지식백과

관계를 정립하기 위한 이론을 제시하였다. 그는 개인과 환경은 서로에게 영향을 미치며 두 관계가 일치될수록 직업에 대한 만족도가 높아지며, 이러한 개인과 환경간의 적합성(person-environment fit)으로 인간은 자신의 성격유형과 일치하는 직업을 선택하게 된다고 하였다.[2)]

인간은 각기 다른 특성, 행동, 흥미를 가지고 있다는 가정하에 성격과 직업을 관련시켜 실재형(realistic), 탐구형(investigative), 예술형(artistic), 사회형(social), 기업형(enterprising), 관습형(conventional)의 여섯 가지 직업흥미유형으로 구분하였으며, 이것을 육각형의 모형으로 'RIASEC 모형(RIASEC model)'이라고도 부른다. 사람마다 한 가지 또는 그 이상의 유형에 흥미를 느끼고 각 유형은 서로 순환적 관계를 이루어 유형 간 거리의 정도에 따라서도 상관관계가 형성된다고 하였다. 학생들이 실시했던 '워크넷(www.work.go.kr)'의 직업심리검사에서는 이를 실행적이며 사물지향적인 '현실형(R)', 사고와 아이디어 지향인 '탐구형(I)', 창조적이며 아이디어 지향인 '예술형(A)', 자선/사람지향의 '사회형(S)', 관리/과제지향의 '진취형(E)', 동조/자료지향의 '관습형(C)'으로 나누어 검사자의 개인별 흥미코드, 흥미유형별 원점수, 표준점수, 흥미의 육각모형으로 표현하여 확인할 수 있도록 하였다.[3)]

2-3. 다중지능과 홀랜드이론을 활용한 선행연구

다중지능 이론을 활용하고 디자인 수업에 접목하여 디자인 학습능률을 높이고, 다중지능의 여러 지능을 계발할 수 있는 연구가 이루어지고 있다. 관련 선행연구들은 유치원생부터 초·중·고등학생 대상을 중심으로 한 수업개발안 및 대학생의 전공별 분석을 통한 다중지능 분포에 대한 연구를 함으로 다중지능 이론을 다방면으로 활용한 사례를 볼 수 있었다.

[표 1] 다중지능 이론을 활용한 디자인분야 선행 연구

연구자	연구 내용
최지은, 2004	다중지능이론을 활용한 디자인 교육에 관한 연구 : 키네틱 타이포그래피를 중심으로
문영원, 2007	하워드 가드너의 다중지능이론을 활용한 디자인교육 지도방안 연구
박은규, 2008	다중지능이론을 활용한 입체조형 교육에 관한 연구
김효경, 2009	다중지능 유형별 퍼포먼스 미술활동 연구
양수영, 2009	다중지능이론에 기초한 칠교놀의 이해
전승희, 2009	가드너 다중지능이론을 기초한 북 아트 활용방안 연구 : 초등학교 1, 2학년을 대상으로 한 프로젝트 접근법을 중심으로
조덕봉, 2011	특성화 고등학교에서 다중지능이론을 활용한 포장 디자인 교육에 관한 연구 : 쇼핑백 디자인 교육을 중심으로
박슬아, 2011	프로덕션 디자인과 다중지능이론을 접목한 중학교 미술수업 연구
제희련, 2013	다중지능 이론에 기초한 공간 디자인교육 프로그램 개발 연구 : 초등학교 5-6학년을 중심으로
정정호, 2013	디자인융합인재의 창의성에 대한 다중지능 및 사고양식 유형 연구
고아라, 2014	스마트시대에 다중지능을 활용한 창의·인성 미술 교수학습 방안 연구
김윤미, 2017	다중지능이론을 적용한 유치원계획
오정민, 2018	다중지능이론과 문제중심학습 모형을 적용한 장점 융합형 미술 진로 프로그램 개발
조윤경, 2018	다중지능이론을 활용한 연극 무대 디자인 교수·학습 지도안 연구 및 개발
김예림, 2018	디자인과 미술계열 전공 대학생의 다중지능적 성향과 전공태도에 대한 관계 연구

홀랜드이론을 바탕으로 디자인분야 관련 선행연구에는 디자인전공을 준비하는 고등학생을 중심으로 한 유형별 특성과 전공 적합성 간의 관계를 연구한 강찬성(2015)[4)], 진로개발역량 향상을 위해 고등학교 미술교과를 활용한 미술수업 모형을 개발한 오세린(2016)[5)] 이 관련 선행연구를 수행하였다. 이 외에 진로 탐색활동을 위한 연구 개발한 연구로는 여자대학생들에게 보다 적합한 직업카드를 제시하고자 직업선정기준부터 선정된 직업분석, 직업카드개수의 적정성 검토, 직업카드의 규격 및 디자인 결정, 전문가 검토 등의 직업카드 제작에 관한 내용과 카드활용 방안을 구성하여 그 효과를 검증한 이윤우(2010)[6)], 색채검사, 도형검사와 더불어 홀랜드 적성검사를 함께 실시하여 색채(Color) 심리가 진로 탐색용 도구로써 어떤 상호연계성을 가질 수 있는가에 관하여 설문과 자료 조사를 통해 알아보고자 연구한 김순옥(2020)[7)] 등이 있다.

2) 상동

3) www.work.go.kr

4) 강찬성, 홀랜드 진로탐색검사의 유형별 특성과 디자인 전공 적합성 관계, 한양대학교 석사학위논문, 2015

5) 오세린, 진로개발역량 향상을 위한미술수업 모형 연구, 단국대학교 석사학위논문, 2016

6) 이윤우, 여자대학생의 진로탐색활동을 위한 직업카드개발, 건국대학교 박사학위논문, 2010

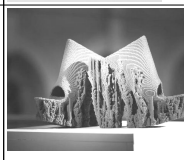
7) 김순옥, 색채를 활용한 진로 선택 척도지 개발 가능성에 관한 연구, 조선대학교 석사학위논문, 2020

3. 풋웨어 조형 수업 개발

3-1. 풋웨어 디자인 작품 사례 분석

풋웨어는 스타일부터 재료, 형태, 굽의 높이, 제작방식 등에 따라 매우 다양한 스타일이 있다. 최근에는 3D 프린팅 개발로 인한 표현의 한계를 넘어선 예술과 기술의 조합으로 섬세하고 예술적인 표현도 다양한 브랜드에서 소개되고 있다. 아래 표와 같은 다양한 사례를 학생들에게 먼저 볼 수 있도록 사전자료를 준비하여 조형적 표현 방법과 형태적 다양성, 재료의 특성에 따른 여러 디자인적 결과물에 대한 열린 시야를 가질 수 있도록 제시하였다. 보편적인 제작방식으로 사용되는 가죽과 짚신과 같은 식물재료 및 고무, 유리 등 다양한 재료의 가능성을 엿볼 수 있도록 하였고, 굽의 형태로 인한 다양성 및 밑창의 디자인, 풋웨어의 길이 및 다양한 각도에서의 특징을 표현한 사례를 알 수 있도록 하였다. 그리고 3D 기술과의 접목으로 섬세하고 예술적인 표현의 한계를 극복한 디자인 사례를 봄으로 표현적 섬세함과 주제의 다양성을 사례로 제시하였다.[8)]

[표 2] 풋웨어의 다양한 핀터레스트 참고 이미지

재료적 다양성	형태적 다양성	기술과 접목사례
		

8) www.pinterest..com

3-2. 풋웨어 조형 수업 설계

풋웨어 조형 수업에 대한 설계는 전체 총 15주차의 한 학기 수업 중 9~12주차 수업에 진로적성검사와 직업적성검사를 적용하여 진행되었다. 기초적인 조형요소와 조형의 원리에 대한 학습이 초반 1~3주차에 이루어졌고, 자신을 표현하는 부조 표현과 음식재료를 실제처럼 표현하는 음식조형 수업이 8주차까지 이루어져 어느 정도 기초조형의 요소와 원리 그리고 재료에 대한 탐구 및 실험이 익숙해진 단계에서 풋웨어 조형 수업이 진행되었다. 수업은 4주차로 각 주차별 수업목표와 진행방법을 설계하고 주차별 성취목표를 설정하여 진행하였다.

[표 3] 풋웨어 조형 수업 계획서

강의주제	강의 세부내용	성취목표
풋웨어 조형 9주차	-다양한 풋웨어의 종류와 표현요소 알아보기 -2가지 심리검사를 통한 브레인스토밍 전개.	-풋웨어에 대한 개념과 다양한 종류에 대해 이해할 수 있다. (직업적성검사와 직업능력검사 실시)
풋웨어 조형 10주차	-자신의 강점과 잠재요소를 통한 입체조형 구상	-다중지능검사와 홀랜드 검사를 통해 자신의 강점과 잠재능력을 파악해보며 디자인스케치를 해볼 수 있다.
풋웨어 조형 11주차	-표현재료 및 표현방법 수정 및 보완 사항 찾아보고 피드백	-다양한 재료를 구상하고 풋웨어조형물의 전체적인 형태와 구조 작업을 할 수 있다.
풋웨어 조형 12주차	-풋웨어 조형물에 대한 작품의 발표 및 피드백	-스토리텔링과 조형요소와 신발요소를 결합하여 작품을 창의적으로 완성할 수 있다.

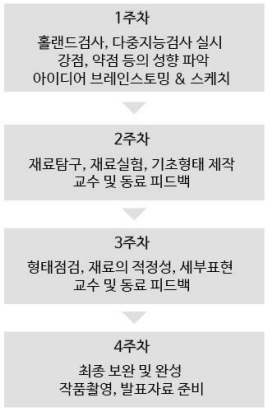
풋웨어 조형 수업 진행과정은 각 주차별 수업계획서의 내용을 토대로 총 4주차로 설계하였다. 첫 주차에는 풋웨어의 종류를 다양하게 살펴보고 홀랜드이론에 바탕을 둔 심리검사(홀랜드: 워크넷>직업진로>직업심리검사)"직업선호도검사S형")와 다중지능이론에 바탕을 둔 심리검사(다중지능: 커리어넷>진로심리검사>중고등학생용>직업적성검사)를 온라인상으로 참여하도록 안내하였다. 이 검사를 통해 자신의 강점과 성향을 파악하고 결과를 알아본 후 자신의 성향 중 어느 부분을 선택할지 스스로 선택하고, 이를 키워드로 하여 자유롭게 브레인스토밍 작업을 진행하도록 하였다. 브레인스토밍에서 자유롭게 뻗어나간 가지들 중 자신의 성향이 잘 드러날 수 있는 구체적 언어를 선택하여 기초 아이디어 스케치를 진행하도록 하였다.

2주차에는 스케치한 아이디어를 표현할 재료들을 탐구하고 이를 바탕으로 기초골격이 되는 전체적인 뼈대 및 크기를 결정하고 교수자와 동료 학생들이 4~5명의 조를 이루어 서로 적극적으로 피드백을 하여 더 나은 재료 및 방향에 대한 가능성을 제시하도록 하였다.

3주차에는 진행되고 있는 작업 상태를 서로 파악하고, 완성도를 위해 보완해야 할 점과 처음 기획한 디자인을 상호 점검하며 원래 표현하고자 했던 방향성 및 완성도에 대한 피드백을 교수자와 동료 친구들과 진행하였다.

마지막 4주차에는 최종 보완점을 점검하여 완성하고 자시의 주제와 맞는 배경에 맞게 사진촬영을 진행하고 주차별 진행사항과 각 단계별 사진을 정리하여 발표하는 시간을 가지며 최종 완성작에 대한 평가를 친구들과 교수자와 함께 진행하였다. 학생들은 전체 진행과정을 요약하고 제작완성 후 느낀점을 이야기하고 완성작에 대한 평가를 동료들의 한 줄 평가쓰기를 통해 서로 작품에 대한 피드백을 모두 파악할 수 있도록 지도하였다.

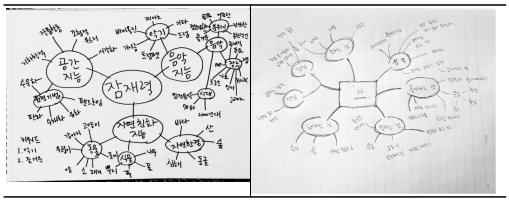
[표 4] 풋웨어 조형 수업 주차별 진행 과정

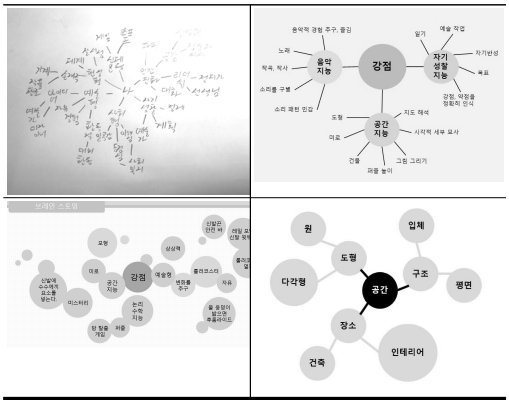


3-3. 풋웨어 조형 수업 진행 과정

[표 3-4]의 조형수업의 주차별 진행에 따라 매 주차 소그룹으로 순서의 1주차 수업진행 후 도출한 키워드가 되는 단어들을 중심으로 브레인스토밍 과정을 진행하여 각 단어에서 파생된 연관된 단어들을 써보고 그 중 몇 개의 키워드가 되는 단어들을 선정하여 스케치를 진행하였다. [표 5]에서는 학생들이 브레인스토밍 과정을 통해 아이디어를 전개해나가는 다양한 단어의 파생되는 다양한 방식을 볼 수 있었다.

[표 5] 다중지능과 홀랜드이론을 적용한 브레인스토밍





[표 6]에서는 주차별로 진행된 작품의 전체적인 방향과 진행 순서를 볼 수 있는 사례로 풋웨어 조형프로젝트의 1주차부터 4주차까지 학생의 강점과 직업적성 파악 후 자신의 강점지능과 보완 해야 할 지능을 결합한 다중지능 검사결과를 바탕으로 브레인스토밍 과정을 거쳐 '연못의 공간'이라는 작품으로 주차별 기초작업과 부분별 요소들을 제작하였고, 기초형태와 세부적인 표현까지 주차별로 순차적으로 진행하며 동료들 및 교수자의 피드백을 반영하여 수정과 보완을 해나가며 작품을 완성해 나갔다. 초반에 잡은 주제를 중간의 형태 및 재료의 변경을 통해 보다 아름다고 섬세한 연못의 이미지와 공간을 '공간지능'과 '자연친화지능'이 풋웨어에 은유하여 표현된 것을 볼 수 있다.

[표 6] 주차별 실습 진행 사례

주차	풋웨어 조형 작품 실습 사례
1주차	1 순위 공간지능 2 순위 음악지능 3 순위 인간친화지능 4 순위 자기성찰지능 5 순위 언어지능 6 순위 논리수학지능 7 순위 자연친화지능 8 순위 신체운동지능 2순위 예상 건축커드원, 공예원, 광고디자이너, 소품관리원, 시각디자이너, 영상, 녹화 및 편집 기사, 음반기획자, 제단사/패턴사, 제화원, 출판 및 자료편집 사무원, 캐드원, 캐릭터 디자이너, 한복제조원
2주차	굴 아래에 알릴 을 제작 굴 벽면에 들어갈 물고기 제작 이면지를 뭉친 후 색지로 감싸 모양을 냄 종이를 발아 지느러미 등의 표현
3주차	굴 제작 셀로판지 제거 금붕어 반대편 제작 수초 추가 앞쪽 철사 제거 후 하드보드로 신발 바닥을 제작하여 고정시킴 하드보드 밀그림
4주차	금붕어 위쪽에 진주 파츠 이용 >공기방울처럼 표현 레진으로 만든 물방울 배치 구두 발꿈치 부분 정리 실로 수면 위 물결 표현 색지로 연잎, 개구리밥 제작 제작한 재료들을 신발에 배치
총평	다중지능 검사 활동을 오랜만에 해보니 그동안 달라진 부분을 알 수 있었다. 나의 장점들과 직업 선호도 조사의 특징(체계적, 성실)을 확인할 수 있어 유익했다. 형태를 제작하는 부분에서 어려운 점이 있었는데 시행착오를 잘 극복하고 완성하게 되어 성취감을 느낀다.

4. 풋웨어 조형 실습작품 분석

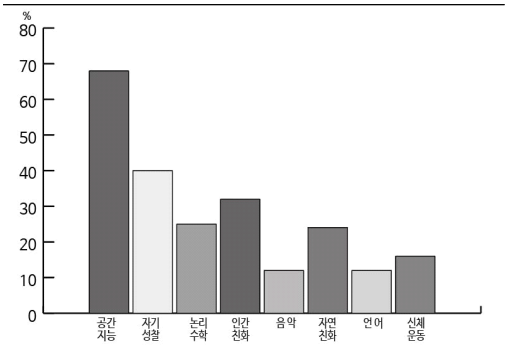
4-1. 분석 방법과 범위

실습작품에 대한 분석은 수업에 참여했던 디자인학부 1학년 학생 중 저자의 기초조형 수업을 수강한 4개의 분반 중 1분반 25명의 학생을 중심으로 학생들의 홀랜드 이론배경의 심리검사와 다중지능이론 심리검사를 실시 후 각각 어떠한 성향이 디자인을 전공하는 학생들에게 많이 나왔는지에 대한 분석과 학생들이 자신의 어떠한 부분을 작품의 키워드로 선택하였는지에 대한 분석을 통해 수업에 참여한 학생들이 강점 지능과 성향을 선택하여 작품에 반영하였는지에 대한 비율과 두 개의 검사 중 어떤 검사결과를 작품에 반영하였는지를 비교 및 분석하였다. 그리고 최종 실습작품을 완성한 후 발표하면서 4주간의 실습기간 후 느낀점을 정리하여 어떠한 부분을 학생들이 많이 느끼고 발전하게 되었는지 파악하였다.

4-2. 실습작품 분석

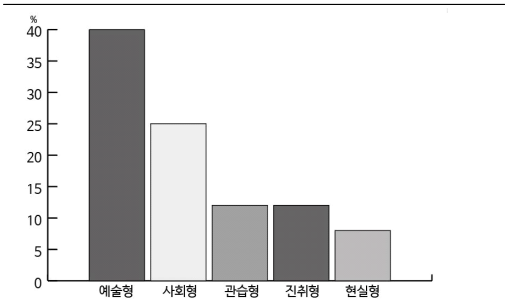
수업에 참여한 학생들의 다중지능 이론 심리검사에서 '공간지능'이 68%로 가장 많은 인원이 강점으로 나타났다. 공간지능의 특징인 그림 그리기, 시각적 세부묘사, 사물 분해능력, 퍼즐놀이, 기계숙달, 이미지 감각이 높은 학생들이 선호하고 적성에 맞는 학생들이 입학하여 공간지능이 강점인 학생들이 높게 나온 것으로 볼 수 있었다.

[표 7] 다중지능 검사 성향 분포도



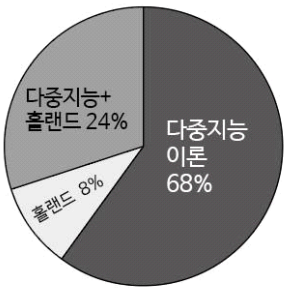
공간지능 이외에 자기성찰지능, 인간친화지능, 논리수학지능, 자연친화지능, 신체운동지능, 언어지능 & 음악지능 순으로 많은 비율이 나왔다. 홀랜드 이론을 기반한 직업적성검사에서는 예술형이 40%로 가장 높은 비율로 나오고 사회형 25%, 관습형과 진취형이 각각 10% 그리고 현실형이 가장 낮은 8%가 나왔다.

[표 8] 홀랜드 검사 성향 분포도



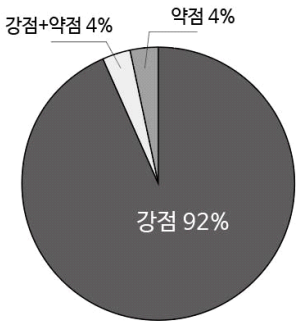
작품에 적용하여 표현하고자 하는 자신의 강점과 성향 부분에서는 다중지능 이론을 기반한 상위 강점 지능과 하위 약점 지능 등을 활용한 인원이 가장 많았으며, 다중지능 검사와 홀랜드 검사를 결합하여 키워드로 선정한 학생들은 24%, 홀랜드 검사 결과를 작품에 활용한 학생은 8%로 각기 비율이 다르게 나와 다중지능 검사결과를 활용한 학생들이 가장 많은 것을 볼 수 있었다.

[표 9] 작품 적용 심리검사 비율



또한 다중지능 이론기반의 적성검사결과에서 자신의 상위 지능인 강점을 주제로 활용한 학생 다수의 학생이 자신의 약점 보다는 강점을 생각하고 표현하고자 하는 의지가 높이 나타고 이를 작품으로 표현한 것으로 나타났다.

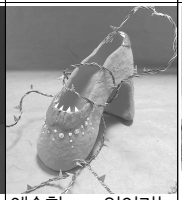
[표 10] 주제선정 비율

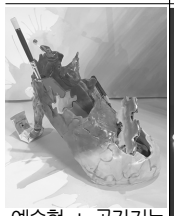


[표 11]을 통해 학생들의 다양한 주제, 재료, 디자인 등이 다양한 형태와 컬러 그리고 디자인으로 표현되고 완성된 것을 볼 수 있다. 자아성찰지능을 자신의 꿈과 연관시켜 꿈을 자신의 미래상과 몽환적인 추상

세계와 연관지어 나비가 날아갈 듯한 부드러운 곡선으로 완성한 작품부터 인간친화지능을 자신이 사람과의 관계를 즐거움으로 표현하고자 파티 분위기가 물씬 나는 활기차면서도 컬러풀한 케이크와 풍선이 장식된 하이힐, 인간친화지능을 황금비율로 키워드를 찾아 비율을 자연적 재료를 활용하여 작업한 풋웨어, 예술형과 언어형을 조합하여 '빨간구두아가씨'를 모티브로 한 덩굴 속에 갇힌 빨간구두, 떨어지는 낙엽을 직접 활용하여 자연친화지능을 강조하고 운동감을 힐로 표현한 펌프스, 현실과 공간을 아이언맨으로 해석하여 캔을 활용하여 제작한 견고한 앵클부츠, 신발을 공간 자체로 재해석하여 신발 형태의 건물을 제작한 작품, 언어지능을 역사적 사실과 맞추어 스팀펑크라는 스타일을 다양한 부속품으로 연출한 부츠, 퍼즐과 타워브릿지를 모티브로 자신의 예술성과 공간을 표현한 퍼즐 슈즈, 음악지능을 건반과 음표를 슈즈의 스트랩으로 은유하여 표현한 건반 스트랩 슈즈, 자아성찰지수를 섬세한 비즈장식으로 재해석한 편한 플랫슈즈, 공간지능과 논리수학지능을 높이가 달라지는 역동적인 롤러코스터로 표현한 트레이닝화, 자신의 활발한 사회성과 인간친화지능을 네온사인처럼 반짝이는 조명으로 표현한 네온사인슈즈, 논리수학지능과 공간감을 기하학적 선으로 연출하여 패턴화 한 뮬, 신체운동지수와 예술형을 결합하여 캐주얼화와 등산화를 결합시킨 고프코어화, 공간지능을 기하학적 도형으로 재해석하여 제작한 학생까지 다양한 접근방식과 표현을 엿볼 수 있었다.

[표 11] 풋웨어 조형 학생 완성작품

<table>
<tr><td>
자아성찰지능
〈몽환-꿈-나비〉</td><td>
인간친화지능
〈황금비율〉</td><td>
자연친화지능
〈모던짚신 스트랩〉</td></tr>
<tr><td>
현실형 + 공간지능
〈아이언맨〉</td><td> 
예술형 + 언어지능
〈빨간구두아가씨〉</td><td>
자연친화지능
〈낙엽 펌프스〉</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>
음악지능
〈건반슈즈〉</td><td>
공간지능
〈슈즈하우스〉</td><td>
언어지능
〈스팀펑크〉</td></tr>
<tr><td> 
예술형 + 공간지능
〈아티스틱퍼즐&타워브릿지〉</td><td>
사회형 + 인간친화지능
〈네온 슈즈〉</td><td>
예술형 + 언어지능
〈명화와 어린왕자〉</td></tr>
<tr><td>
진취형 + 자기성찰지능
〈비즈 플랫 슈즈〉</td><td>
공간지능 + 논리수학지능
〈롤러코스터〉</td><td>
논리수학지능 + 공간지능
〈기하학패턴 힐〉</td></tr>
<tr><td>
신체운동지능 + 예술형 〈고프코어〉</td><td>
공간지능 〈크리에이티브 슈즈〉</td><td>
인간친화지능
〈파티 펌프스〉</td></tr>
</table>

4주차의 작품 완성을 마치고 실습작품에 대한 발표를 하며 학생들 스스로 어떤 부분을 느끼고 생각하며 발전하게 되었는지 대한 정리를 하면서 재료에 대한 다양성을 발견하고 특성을 파악하게 되었다는 의견, 구두나 신발이 발을 보호하는 것 만이 아니라 다양한 방면으로 해석되고 표현될 수 있다는 의견, 사물을 만들기 위한 준비와 계획이 필요하다는 의견, 자신의 잠재력과 강점에 대해 깊이 생각하게 되었다라는 의견 등 자기성찰, 예술성의 함양, 언어지능 향상, 공간지능 계발 등의 긍정적 평가가 나온 것을 확인할 수 있었다.

[표 12] 작품 완성 후 총평

작품완성 후 느낀 점 및 총평
• 자료를 찾고, 계획을 시행하면서 겪는 시행착오도 경험을 쌓는 일이라는 것을 되었다. 가죽이라는 새로운 재질에 대해 배우기도 했고, 테마에 맞춰 제품을 꾸미는 센스에 대해서도 알 수 있었다.
• 구두나 신발을 단순히 발을 보호하는 목적이 아닌 예술과 디자인을 통해서 해석될 수도 있다는 것을 느꼈다.
• 작품을 제작하면서 다양한 재료의 종류와 특성에 대해 알 수 있어서 좋았다. 다중지능 검사를 통해서 나의 새로운 강점들을 알 수 있었고 강점을 생각하며 작업하는 것이 좋은 경험이라 느꼈다. 앞으로도 이러한 나의 장점들을 이용하여 작품들을 제작하고 싶다.
• 작품을 제작하면서 시행착오를 통해 조금씩 수정도 해나가면서 자신의 취향과 잠재력을 표현하게 되었고, 작품에 대한 깊은 생각을 하며 앞으로 다른 작업을 하면서도 좋은 경험이 될 수 있을 것이라 생각했다.
• 사물을 만들기 위해 정말 많은 아이디어와 스케치 등이 필요하다고 느꼈다.
• 다중지능 검사를 통해 나의 강점과 단점을 정확히 알고 앞으로 해결하는데 참고해야겠다고 느꼈다.
• 자신의 장점과 강점 보완점을 새롭게 알게 되었다.
• 언어를 시각화하고 입체물로 제작하는 공감각 능력을 향상시킬 수 있어 유익했다.
• 작품을 제작하면서 나의 강점을 표현하는 새로운 경험을 하게 되어 유익했다.
• 재료의 종류와 특성에 대해 파악하고 알게 되는 계기가 되었다.
• 입체물을 제작하면서 크기와 형태를 신경써야 한다는 것을 알게 되었다.
• 독특한 스타일을 시도해볼 수 있는 경험이 되었고, 충분한 시간을 가지며 작업하는 것이 좋다는 것도 느끼게 되었다.

5. 결론

이 연구는 진로지도상담을 위해 교육부와 한국직업능력연구원에서 개발한 홀랜드 이론에 근거한 직업선호도 검사와 다중지능 이론에 근거한 직업심리검사를 바탕으로 디자인전공 수업과 접목하여 자신의 성향과 강점 및 약점을 객관적으로 파악하고 이를 브레인스토밍 작업을 통해 구체화 시켜 풋웨어 조형 작업으로 표현하는 기초조형 수업 중 4주간 실습하며 그 과정과 결과에 대한 고찰을 하였다. 수업에 참여한 학생들은 두 가지 결과 값에 근거하여 자신의 성향과 강점과 약점을 구체적인 단어로 표현하고 그것을 이미지화하는 과정을 거쳐 입체물 중 다양한 풋웨어의 형태로 제작하면서 주차별 과정에 맞는 피드백을 서로 주고받았다. 또한 표현재료와 제작방식에 대한 시행착오를 겪으며 재료의 특성도 파악하고, 자신의 장점과 보완점에 깊이 있게 생각해보는 시간을 가졌다.

마지막 주차에는 작품발표와 총평을 통해 학생들이 작업하면서 느꼈던 생각들을 알 수 있었으며, 여러 가지 지능과 성향이 조합된 완성작들을 보며 학생들 스스로도 매우 다양한 결과물이 나온 것에 대한 만족감을 표현했다. 자신의 성향과 강점을 인지하고 이것을 시각화해보는 과정과 재료를 탐색하고 직접 만지며 제작하는 일련의 과정에서 자신의 진로 방향을 찾아가며 자아성찰, 대인관계, 사회성, 예술성 등의 성향이 계발되고 있음을 엿볼 수 있었다. 이러한 융합 수업이 다양한 전공과 디자인과목에서도 접목이 되어 학생들이 자신의 정체성 및 강점 등을 알아가며 진로의 방향을 주체적으로 찾아가는 긍정적 효과를 기대해본다.

참고문헌

1. 김찬성, ‘홀랜드 진로탐색검사의 유형별 특성과 디자인 전공 적합성 관계 : 디자인 전공을 준비하는 고등학교 2학년 학생을 중심으로’, 한양대학교 석사학위논문, 2015
2. 김순옥, ‘색채를 활용한 진로 선택 척도지 개발 가능성에 관한 연구’, 조선대학교 석사학위논문, 2020
3. 오세린, ‘진로개발역량 향상을 위한미술수업 모형 연구 : 홀랜드(Holland)의 직업선택이론을 적용하여’, 단국대학교 석사학위논문, 2016
4. 이윤우, ‘여자대학생의 진로탐색활동을 위한 직업카드개발’, 건국대학교 박사학위논문, 2010
5. www.naver.com
6. www.pinterest.com
7. www.work.go.kr