ISSN 2509-2817 KiDRS Korea Institute of Design Research Society 통권 29호, 2023. Vol.8 No.4

# 초등학교 5·6학년 미술 교과의 온라인 학습을 위한 이모티콘 디자인 교육콘텐츠 개발

## Development of emoticon design education content for online learning of art subjects by 5th and 6th graders in elementary schools

주 저 자 : 김정현 (Kim, Jeong Hyun) 한양대학교 사범대학
러닝사이언스학과 인지정보디자인전공 박사과정

공 동 저 자 : 최서령 (Choi, Seo Lyung) 한양대학교 사범대학
러닝사이언스학과 인지정보디자인전공 박사과정

교 신 저 자 : 현은령 (Hyun, Eun Ryung) 한양대학교 사범대학 응용미술교육과 &
러닝사이언스학과 인지정보디자인전공 교수
pariosa@hanyang.ac.kr

https://doi.org/10.46248/kidrs.2023.4.553

접수일 2023. 11. 25. / 심사완료일 2023. 12. 14. / 게재확정일 2023. 12. 16. / 게재일 2023. 12. 30.

## Abstract

As remote communication becomes more active due to the advancement of information and communications technology and the spread of diseases such as COVID-19, the importance of emoticons that convey non-verbal expressions is recognized in social and economic terms. Thus, although emoticon-related education is being provided in school art education, only brief definitions and examples are provided for emoticon-related content, and in-depth design education activities are lacking in terms of content. Above all, after COVID-19, as most classes at schools are conducted in parallel with online classes, art subjects focusing on practical and experiential learning are in need of a change in their implementation methods. Therefore, in this study, emoticon design, a topic that is easy to apply and has the value of timeliness in online classes, was selected as the topic and developed based on the 2015 revised curriculum achievement standards. The main development content elements make up for the shortcomings found in previous research, such as 'necessity of emoticons, origin of emoticons and concept, materials, design production method, reference materials, and examples of use.' The developed content was reviewed by three elementary and middle school teachers in the areas of 'difficulty, suitability for application, and validity of content structure', and the results were found to be appropriate in all three areas.

## Keyword

Emoticon(이모티콘), Design Education(디자인교육), Online Learning Contents(온라인 학습 콘텐츠)

---

## 요약

정보통신의 발전, COVID-19와 같은 질병의 확산으로 인한 비대면 소통이 활발히 이루어지면서, 비언어적 표현을 전달하는 이모티콘은 사회 및 경제적 측면에서 그 중요성이 인식되고 있다. 따라서 학교 미술 교육에서도 이모티콘 관련 교육이 다수 이루어지고 있다. 하지만 현재 이루어지고 있는 이모티콘 교육 관련 내용은 이모티콘에 대한 간략한 정의와 예시만 제시될 뿐, 그 내용 면에서 심도 있는 디자인교육으로서의 부족함이 발견되었다. 특히 COVID-19 이후 대부분의 학교가 온라인 수업을 병행되면서 실기·체험 중심의 미술 교과는 그 실행방법에 대한 전환의 요구되는 상황이다. 따라서 본 연구에서는 온라인 수업에서 적용이 용이하면서 시의성이 높은 주제인 이모티콘 디자인을 주제로 선정하여, 2015 개정 교육과정 성취기준을 바탕의 초등학교 5·6학년 미술 교과 온라인 교육콘텐츠를 제안하였다. 주요 개발 내용 요소는 '이모티콘의 필요성, 어원 및 개념, 재료, 디자인 제작 방법, 참고 자료, 활용 예시' 등으로, 이는 선행연구에서 부족함이 발견된 부분을 보완한 것이다. 개발된 내용은 현장 교사 3인에게 '난이도, 적용 적합성, 내용 구성의 타당도' 영역에서 검토되었다. 그 결과, 세 영역 모두에서 적합하다는 결과가 도출되었다.

---

## 목차

**1. 서론**

1-1. 연구 배경 및 목적

**2. 이론적 배경**

2-1. 온라인 학습 콘텐츠 개발의 필요성

2-2. 이모티콘 디자인교육의 필요성

**3. 이모티콘 디자인 온라인 학습 콘텐츠 개발**

3-1. 관련 성취기준 및 교과서 분석을 통한 개발 내용 도출

3-2. 온라인 학습 콘텐츠 세부 구성

**4. 이모티콘 디자인 온라인 학습 콘텐츠 평가**

4-1. 평가자 및 평가 도구

4-2. 평가 결과

**5. 결론 및 제언**

**참고문헌**

## 1. 서론

### 1-1. 연구의 배경 및 목적

스마트폰의 발전으로 생활 전반에 걸쳐 SNS(social network service)를 통한 의사소통이 활발히 이루어지고 있다. 따라서 문자로는 전달할 수 없는 감정이나 느낌은 이모티콘(emoticon)을 통해 표현되고 있다. 따라서 이모티콘과 관련한 사업은 호황을 맞고 있다. 한국콘텐츠진흥원과 카카오는 2021년 국내 이모티콘 시장 규모를 약 7천억 원으로 추산하였다.[1] 특히, 국민 90% 이상이 사용하는 SNS인 카카오톡 이용자 중 이모티콘 구독 서비스 사용 경험자가 약 1천만 명을 넘어선 상황이다.[2] 이는 2017년 대비, 7배 이상으로 성장한 결과로, 컴퓨터 매개 커뮤니케이션에서 이모티콘 사용의 증가가 가장 두드러진 특징임을 나타냄과 동시에 일러스트레이션 기반 디자인이 4차 산업혁명의 핵심 요소로 부각되고 있음을 시사하는 것이다.[3]

이처럼 이모티콘 디자인에 대한 수요와 관심이 증대됨에 따라 교육 분야에서도 이모티콘 디자인과 관련한 내용들을 미술 수업에서 다루고 있다. 오늘날의 청소년들은 '디지털 원주민(digital native)'라고 불릴 만큼 디지털 환경에 노출되어 있으며, 시각 이미지를 중점으로 소통하고 있다.[4] 디지털 사용량이 많고 시각 이미지를 중점으로 소통하는 청소년들에게 이모티콘은 친숙한 대상이기에 관련 교육을 진행하는데 수업에 대한 부담감이 적은 편이다. 또한 이모티콘 디자인교육은 학생들의 친밀도가 높고 수업 적용이 용이하다는 장점도 있지만 자신과 타인의 감정을 이해할 수 있는 수단으로써도 그 중요성을 가지고 있다. 뉴 테크놀러지(new technology) 시대 모바일 사용자들의 주된 감성 표현 도구는 이모티콘이기에,[5] 비대면 의사소통 환경에서 청소년들은 자신과 타인에 대한 이해 방법으로 이모티콘 활용은 효과적이다.[6] 즉, 공동체 의식이나 타인에 대한 이해가 낮아지는 시점에서 이모티콘 디자인교육은 이러한 문제점을 해소할 수 있는 방안인 것이다.

하지만 선행연구를 통해 학교 교육에서 이루어지고 있는 이모티콘 관련 교육을 분석한 결과, 그 내용이 간략한 정의와 예시만 제시될 뿐, 심도 있는 이모티콘 디자인교육 활동이 부족함을 발견하였다. 무엇보다 2019년 COVID-19 이후, 대부분의 학교 수업이 온라인 수업과 병행되면서 실기·체험 중심의 미술 교과는 그 실행방법에 대한 전환의 요구되는 상황이다. 따라서 본 연구에서는 온라인 수업에서 적용이 용이하면서 시의성이 높은 주제인 이모티콘 디자인을 주제로 선정하여, 2015 개정 교육과정 성취기준을 바탕으로 개발하였다. 주요 개발 내용 요소는 '이모티콘의 필요성, 어원 및 개념, 재료, 디자인 제작 방법, 참고자료, 활용예시' 등 선행연구에서 부족함이 발견된 부분을 보완한 것이다. 학교 현장에서는 교육과정 재구성 시 미술 교사의 세부 전공에 따라 수업에 대한 내용이 달라지는 것으로 나타났다. 즉, 수업 내용이 자신의 세부 전공과 관련이 없는 경우 교육과정 재구성 시 그 내용을 배제하는 경향이 있는 것으로 나타났다.[7] 따라서 본 연구에서 개

1) 옥기원, 카톡 이모티콘 사면 작가 몫 750원…"월수익 100만원 수두룩", 한겨레, 2022.09.10

2) 정혜경, [어쩌다] 인생 역전 기회? 이모티콘의 제국, SBS뉴스, 2002, 04, 16

3) 유은제. 카카오톡 인기 이모티콘 일러스트에 대한 소비자 반응 연구 ; 연령의 상호작용 효과를 중심으로. 기초조형학연구, 2019, Vol.20, No.2, p.261.

4) 조성인, 현은령, 디지털 환경에서의 시각 이미지에 대한 청소년 비주얼 리터러시 수준 분석, 한국디자인문화학회지, 2023, Vol.29, No.3, p.403.

5) 이상인, 유지헌, 이모티콘 관심도가 콜라보레이션 패션 상품 구매의도에 미치는 영향 - Preacher & Hayes의 매개효과 분석을 적용하여 -, 한복문화학회, 2020, Vol.23, No.2, p.18.

6) 송서하, 'MBTI를 활용한 이모티콘 디자인 수업 과정 연구', 제주대학교 교육대학원 석사학위논문, 2023, p.i.

7) 조성인, 현은령, 교사의 세부 전공에 따른 중학교

발된 이모티콘 디자인 온라인 학습 콘텐츠는 이모티콘 디자인에 대한 지식과 경험이 없는 교사도 손쉽게 활용할 수 있도록 하는데 중점을 두었다.

## 2. 이론적 배경

### 2-1. 온라인 학습 콘텐츠 개발의 필요성

2019년도에 급격히 확산된 COVID-19로 인해 학교 교육의 형태는 충분한 준비기간 없이 비대면 원격교육으로 전환되었다. 2020년 기준, 대면 수업을 받지 못하는 전 세계 학생 수가 약 2억 9,050명에 달했다.[8] 우리나라의 경우 '학습 공백 방지를 위한 원격수업'이 2020년 3월부터 추진되었으나, 갑작스러운 비대면 원격수업 전환으로 인해 교육 질 저하와 교육격차에 대한 우려가 심화되었다. 이러한 상황은 원격교육 이후 '중학교 2학년의 국어, 영어, 수학, 과학 학업성취 등급 분포 비율'을 분석하였을 때, 최저 등급 비율은 대폭 상승하고 중위권은 크게 줄어든 결과로 나타났다.[9] 또한 온라인 학습 환경을 조성하는 '컴퓨터, 태블릿, 스마트폰, 공유기'와 같은 기기의 차이와 학생들의 온라인 학습 및 과제 확인을 도와줄 조력자의 부재 등의 이유로, 가정환경이 열악할수록 학생들의 온라인 수업에 대한 이해와 과제수행이 미흡한 것으로 나타났다.[10] 가계 수준에 따른 교육격차 심화는 부의 대물림을 보다 심화시켜 국가적 문제로 이어지기 때문에 이러한 교육격차는 결국 학교 내에서의 문제가 아니라, 국가 자체의 문제로 확산될 수밖에 없다. 따라서 교육부는 이러한 문제 상황을 인식하여 2021년 2학기부터는 사회적 거리두기 단계에 따라 전면등교를 단계적으로 추진하였다. 2023년 6월부터 COVID-19 위기 경보 수준이 하향 조정되며 학교 현장도 다시 안정적으로 회복되었다,[11] 하지만 최근 환경문제가 심각해지는 가운데 언제 또 COVID-19와 같은 바이러스의 확산이 발생할지 알 수 없는 상황이다. 따라서 온·오프라인 병행 교육으로의 전환이 요구되는 시점에서 공적 플랫폼에서 활용될 수 있는 온라인 교육 콘텐츠들이 다양하게 개발될 필요성이 있다.

COVID-19 이후 많은 교육 현장에서 비대면 원격수업으로 인한 문제를 겪었지만, 그 중 미술 교과는 비대면 원격수업 사례가 타 교과에 비해 현저히 부족하였기 때문에 보다 많은 어려움이 있었다.[12] 사례가 있다 하더라도 쌍방향 플랫폼을 사용한 '기법 설명' 혹은 '미술사 수업'과 같은 일방향 수업 위주였다.[13] 이와 관련하여 중·고등학생 및 학부모를 대상으로 조사한 결과, '다양한 원격수업 콘텐츠 개발'에 대해 요구하는 것으로 나타났다.[14] 즉 제공자와 수요자 모두에게서 다양한 비대면 수업에서의 실기 과목에 대한 콘텐츠 개발이 필요한 시점인 것이다.[15]

### 2-2. 이모티콘 디자인교육의 필요성

이모티콘은 온라인 환경에서 감정, 느낌을 표현할 수 있는 '상징적 기호'이다. 이모티콘이란 감정(emotion)이라는 단어와 아이콘(icon)이라는 단어의 합성어로 감정, 느낌을 전달하는 아이콘을 의미한다.[16] 이러한 이모티콘의 발달 과정을 과정별로 분석해보면, 1세대는 텍스트 기반의 형태인 텍스트 이모티콘, 2세대는 이모지(emoji)형태의 그래픽 이모티콘, 3세대는 다양한 효과가 접목된 애니메이션 이모티콘(애니콘, 사

---

미술과 교육과정 재구성 사례 분석, 문화예술교육연구, 2022, Vol.17, No.6, p.197.

8) 유네스코[웹사이트]. (2023.11.1). URL: https://www.unesco.org/en/articles/290-million-students-out-school-due-covid-19-unesco-releases-first-global-numbers-and-mobilizes

9) 유민선, '코로나19에 따른 중학교 원격교육 경험 후 교육격차 : 실태와 교사 인식 분석', 충북대학교 박사학위논문, 2022, pp.vi-vii.

10) 박미희, 코로나19 시대의 교육격차 실태와 교육의 과제: 경기 지역을 중심으로, 교육사회학연구, 2020, Vol.30, No.4, p.137.

11) 교육부, 학교방역 및 학사운영 관련 정보[웹사이트]. (2023.11.1). URL: https://www.moe.go.kr/sub/infoRenew.do?m=031301&page=031301&s=moe

12) 조원상, 초등학생들의 온라인 미술교육 경험에 대한 연구, 2021, 미술교육연구논총, Vol.65, No.-, p.357.

13) 최성희, 포스트 코로나 시대, 미래 교육 전환을 위한 미술 교육의 과제, 한국미술교육학회, 2021, Vol.35, No.4, p.171.

14) 김효원, [코로나19가 교사의 수업, 학생의 학습 및 가정생활에 미친 영향-중·고등학교를 대상으로], 서울교육정책연구소, 2021, pp. 1-2.

15) 권해일, 비대면 시대의 온라인 미술 실기 수업 연구, 2021, 미술과 교육, Vol.22, No.2, p.141.

16) 황하성, 박성복, 문자메시지의 이모티콘 활용에 관한 연구, 미디어, 젠더 & 문화, 2008, Vol.9, No.-, p.140

운드콘 등)으로 분류할 수 있다.[17][18] 즉, 1세대는 문자나 기호를 활용하여 얼굴 표정을 만드는 것, 2세대는 원형의 얼굴 형태 내에 감정을 표현한 것, 3세대는 다양한 캐릭터에 움직임이나 소리 등 효과를 접목한 것이라고 정리할 수 있다. 이러한 세대별 이모티콘의 예시와 특징은 다음의 [표 1]과 같다.

**[표 1] 이모티콘 세대별 예시**

| 1세대 | 2세대 | 3세대 |
|---|---|---|
| ^^<br>>_<<br>:) | | |
| 텍스트 기반 | 그래픽 기반 | 애니메이션 기반 |
| 얼굴 표정 | 감정 표현 | 다양한 상황 |

이처럼 이모티콘은 온라인 환경에서 비언어 행위를 가능하도록 하는 기호이며,[19] SNS 대화 환경에서 주요 의사소통 수단이다.[20] 또한 시대상, 문화, 소통방식 등을 내포하고 있다.[21][22] 즉, 이모티콘은 단순히 감정을 시각적으로 표현한 것에서 그치는 것이 아닌, 오늘날의 문화를 담고 있는 비언어적 형태의 대화 수단이다. 무엇보다 이모티콘은 서로의 감정을 보다 잘 이해할 수 있도록 하는 역할을 수행한다. 한국청소년상담복지개발원에 따르면 COVID-19 이후 청소년들은 '비대면 활동 시간 증가로 자발적 고립 심화, 온라인 사용 시간의 증가에 따른 온라인관계 몰입 증가, 또래 관계를 형성에 대한 어려움 발생' 등과 같은 문제가 발생하는 것으로 나타났다.[23] 다양한 선행연구에 의하면 이모티콘을 사용하면 감정이나 느낌에 대한 표현과 인지가 보다 확실히 이루어진다고 보았다.[24] 따라서 COVID-19를 겪으며 보다 개인화된 생활에 익숙한 오늘날의 청소년들에게 이모티콘 관련 교육은 의사소통 훈련 방법으로도 매우 유용하게 활용할 수 있을 것이다.

## 3. 이모티콘 디자인 온라인 학습 콘텐츠 개발

### 3-1. 관련 성취기준 및 교과서 분석을 통한 개발 내용 도출

본 연구는 콘텐츠 개발에 앞서 2015 개정 교육과정 기준 이모티콘 디자인과 관련된 성취기준을 살펴보고, 초등 미술 교과서 13종을 분석하였다. 교과서 분석 이유는 교과서 내에서 이모티콘 디자인교육을 어떻게 다루고 있는지를 파악하여 교과서에서 부족한 내용을 본 연구에서 다루기 위함이다.

먼저 2015 개정 교육과정 기준 이모티콘 디자인과 관련된 초등학교 미술과 성취기준은 다음과 같다. [표 2] 참조.

17) 홍영일, 임선경, 이모티콘의 표현유형이 사용자 만족요인에 미치는 영향, 조형미디어학, 2022, Vol.25, No.1, pp.35-36.

18) 유은제, 카카오톡 인기 이모티콘 일러스트에 대한 소비자 반응 연구 ; 연령의 상호작용 효과를 중심으로, 기초조형학연구, 2019, Vol.20, No.2, p.263.

19) 박현구, 온라인 환경의 이모티콘과 비언어 행위의 관계: 관계통제 기제로서의 이모티콘, 언론과학연구, 2005, Vol.5, No.3, p.273.

20) 오은석, 2019년도 카카오톡 인기 이모티콘 디자인 트렌드 분석, 한국디자인리서치, 2019, Vol.4, No.4, p.21.

21) 구효정, '이모티콘을 활용한 초등학교 시각문화 미술교육 활성화 방안', 숙명여자대학교 교육대학원 석사학위논문, 2015. pp.27-29.

22) 이상인, 유지헌, 이모티콘 관심도가 콜라보레이션 패션 상품 구매 의도에 미치는 영향 - Preacher & Hayes의 매개효과 분석을 적용하여 -, 한복문화학회, 2020, Vol.23, No.2, p.18.

23) 윤효식, [청소년 상담 이슈 페이퍼 _청소년 코로나 3년의 마음 기록, 방전된 청소년의 심리, 어떻게?], 한국청소년상담복지개발원, 2022, p.2.

24) 박태정, 임철일, 김광일, 디지털교과서 커뮤니케이션 환경에 감성적 반응 유발 가능성(Emotional Affordance)을 위한 이모티콘 지원도구 개발에 관한 연구, 교육정보미디어연구, 2012, Vol.18, No.2, p.206.

**[표 2] 2015 개정 교육과정 초등학교 미술과 성취기준 중 이모티콘 디자인 관련 내용**

| | | |
|---|---|---|
| 초등 3·4 학년 | 체험 | [4미01-02]주변 대상을 탐색하여 자신의 느낌과 생각을 다양한 방법으로 나타낼 수 있다.<br>[4미01-03]생활 속에서 다양하게 활용되고 있는 미술을 발견할 수 있다.<br>[4미01-04]미술을 자신의 생활과 관련지을 수 있다. |
| | 표현 | [4미02-01]미술의 다양한 표현 주제에 관심을 가질 수 있다.<br>[4미02-02]주제를 자유롭게 떠올릴 수 있다.<br>[4미02-03]연상, 상상하거나 대상을 관찰하여 주제를 탐색할 수 있다. |
| 초등 5·6 학년 | 체험 | [6미01-03]이미지가 나타내는 의미를 찾을 수 있다.<br>[6미01-04]이미지를 활용하여 자신의 느낌과 생각을 전달할 수 있다. |
| | 표현 | [6미02-02]다양한 발상 방법으로 아이디어를 발전시킬 수 있다.<br>[6미02-05]다양한 표현 방법의 특징과 과정을 탐색하여 활용할 수 있다. |

위의 [표 2]와 같이 주변 대상을 탐색하며 자신의 생각을 나타내는 것과 자신의 생활과 관련하여 활동하는 것 등, 교육과정이 제시하는 성취기준을 달성하는데 이모티콘 디자인교육은 효과적일 수 있다. 구체적인 초등학교 미술 교과서 내 이모티콘 디자인관련 내용을 살펴보면 다음과 같다. [표 3] 참조.

**[표 3] 2015 개정 교육과정 초등학교 미술 교과서 내 이모티콘 관련 단원 분석**

| 학년 | 출판사 | 반영 | 해당 단원 (관련 내용) |
|---|---|---|---|
| 3·4 학년 | 동아출판 | x | - |
| | 금성출판사 | x | - |
| | 지학사 | x | 4_4.개성 있는 캐릭터<br>-캐릭터 정의 및 예시 제작 활동 활용 예시 |
| | 천재교육 | x | - |
| | 천재교과서 | x | 3_10.생활 속 통통 튀는 디자인<br>-지역별 캐릭터 예시<br>-캐릭터 디자인 활동과 예시<br>-컴퓨터로 동물 캐릭터를 디자인하는 활동<br>-캐릭터를 생활용품에 활용 |
| | 비상교육 | x | 3_2.나는 캐릭터 디자이너<br>-캐릭터 디자인하기<br>-다양한 표정의 캐릭터 제작 |
| 5·6 학년 | 동아출판 | o | 5_5_그림 기호로 소통해요<br>-이모티콘의 정의 및 예시<br>-그림기호로 쓴 일기 해석 |
| | 금성출판사 | x | - |
| | ㈜지학사 | o | 5_7.생활 속 시각 이미지<br>-이모티콘의 정의, 학생 예시, 감정을 나타내는 낱말에 알맞은 이모티콘 탐색 활동 |
| | 미술과 생활 | x | 6_10.컴퓨터+미술<br>-내 캐릭터 만들기 |
| | 천재교육 | x | - |
| | 천재교과서 | o | 5_2.행복한 미술여행<br>6.이미지를 읽어 볼까요<br>-이모티콘의 정의 및 학생 작품 예시 |
| | 비상교육 | o | 5_2.시각 이미지로 소통하기_시각 이미지 만들기<br>-그림말의 정의, 학생예시, 학교에서 사용할 수 있는 시각 이미지 제작 활동, 참고작품을 통한 이해활동 |

우선 3~4학년군 미술 교과서 6종에서 ‘이모티콘’ 용어가 포함된 교과서는 단 1종도 없었다. 다수의 초등 3~4학년 미술 교과서에서는 이모티콘과 관련한 내용을 다루기보다는 캐릭터 디자인에 대한 내용을 다루고 있었다. 단, 캐릭터 디자인 활동 과정에서 캐릭터 디자인 경험에서 그치는 것이 아닌 캐릭터를 활용하여 다양한 표정을 디자인해보도록 하였다. 이는 캐릭터 디자인과 이모티콘 디자인의 개념을 분리하여 다루기보다는 캐릭터 디자인에서 이모티콘 디자인까지 활동이 확장된 것으로 보인다.

5~6학년에서는 시각문화 단원에서 이모티콘 디자인과 관련한 내용이 수록된 모습을 찾을 수 있었다. 비상교육에서 국립국어연구원의 권장용어인 ‘그림말’로 이모티콘 용어를 대체한 것을 포함하여, 이모티콘 용어를 다루는 교과서는 7종 중 4개였다. 해당 교과서는 [표 3]에서 회색으로 표시하였다. 이모티콘에 대한 내용을 포함한 교과서에서는 이모티콘의 정의, 예시나 학생작으로 구성되어 있었다. 그 중에서도 지학사와 비상교육 2종만이 이모티콘에 대한 개념 설명 후 이모티콘과 관련한 활동을 포함하고 있었다. 지학사의 활동은 교과서에서 제시한 감정을 나타내는 낱말에 부합하는 이모티

콘을 탐색해보는 것이었다. 비상교육의 경우 그림말(이모티콘)에 대한 용어의 이해와 학생 예시작을 바탕으로 '학교에서 사용할 수 있는 시각 이미지를 만들어 봅시다'와 ' 쉬빙(徐冰 /1955~ /중국) 『지서 _ 점에서 점으로』의 일부 내용을 발췌하여 해당 부분에 작성된 이모티콘 내용을 이해해보는 활동을 제시하고 있었다. 즉, 3~4학년에 비해 5~6학년은 이모티콘에 대한 내용을 다수의 교과서에서 다루고 있으나, 이모티콘 디자인 활동을 직접적으로 제시한 교과서는 부족하였다. 보다 상세히 교과서 분석 내용을 종합해보면 2015 개정 교육과정 기반 초등학교 3~4학년군 미술에서는 이모티콘에 대한 내용을 다루는 교과서가 없으며, 5~6학년군에서는 7종 중 4개가 개념과 예시를 간략하게 언급하는 수준에서 그쳤다. 즉 이모티콘의 어원이나 정의, 이모티콘 디자인 제작 순서와 방법, 활동 시 필요한 재료를 자세히 소개하는 교과서가 부족한 것이다. 따라서 본 연구에서는 이모티콘 디자인 교육이 활발히 이루어지고 있는 초등학교 5·6학년에서 사용될 수 있는 자세한 설명이 포함된 이모티콘 디자인교육  콘텐츠 개발을 진행하고자 한다.

### 3-2. 온라인 학습 콘텐츠 세부 구성

앞장의 교과서 분석을 통해 살펴본 바와 같이 시대적 상황에 따라 다수의 교과서에서 이모티콘의 중요성을 인식하고 그 개념을 다루고 있었지만, 이모티콘 디자인 활동에 대한 제시는 현저히 부족하였다. 따라서 본 연구는 이모티콘 디자인 수업이 교육현장에서 이루어 질 수 있도록 관련 학습 자료의 필요성을 느꼈다. 그에 따라 콘텐츠의 내용 구성에 있어 이모티콘 디자인의 어원, 개념, 재료소개, 제작과정 및 방법, 결과물 활용에 대한 내용으로 본 온라인 학습 콘텐츠를 구성하고자 하였다. 교과서 분석, 교사 및 전문가 검토 과정을 통하여 본 연구의 이모티콘 디자인 온라인 학습 콘텐츠는 3분 51초 분량의 동영상으로 제작되었다. 이모티콘 디자인교육 콘텐츠가 5분미만으로 제작된 것은 현장 교사들의 의견을 수렴하였기 때문이다. 초등학교 수업은 1차시가 40분이기 때문에 수업 시간 내 콘텐츠가 실질적으로 활용될 수 있는 온라인 콘텐츠 자료로 개발되기 위해서는 5분미만의 영상이 mp4 형식의 파일로 제작되는 것이 적절하다는 교사들의 의견이 있었다. 이러한 의견을 토대로 본 연구는 3분 51초로의 mp4 파일 형태의 짧은 콘텐츠로 구성하였다. 이모티콘 디자인 온라인 학습 콘텐츠의 제작을 위한 세부 구성 계획(콘티)은 다음과 같다. [표 4] 참조.

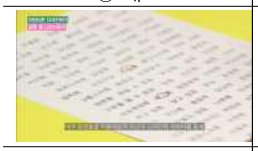
**[표 4] 온라인 학습을 위한 이모티콘 디자인교육 콘텐츠 세부 구성 계획(콘티)**

| | |
|---|---|
| | |
| ① 이모티콘의 필요성 | ② 어원 및 개념 |
| | |
| ③ 재료 | ④ 제작방법 |
| | |
| ⑤ 참고 자료 | ⑥ 활용 예시 |

온라인 콘텐츠의 구성은 '이모티콘의 필요성', '어원 및 개념', '재료', '제작 방법', '참고자료', '활용예시' 순으로 되어 있다. 가장 먼저 이모티콘 디자인에 앞서 그 중요성을 알 수 있도록 '이모티콘의 필요성'을 일상생활에서의 상황을 예를 들어 설명하였다. 다음으로 '어원 및 개념'에서는 이모티콘의 어원과 개념에 대하여 기술하였다. '재료'에서는 이모티콘 디자인 시 필요한 재료들을 소개하였다. 이때, 재료는 초등학교 5~6학년 학생들에게 친숙한 재료이자 학교 현장에서 사용이 용이한 재료인 연필, 색연필, 사인펜 위주로 구성되었다. '제작 방법'에서는 캐릭터 디자인 제작과정을 다루고 있다. 그 과정은 캐릭터 디자인을 하는 방법, 캐릭터 선정 및 캐릭터의 특징 표현, 캐릭터의 색 디자인, 감정별 이모티콘 디자인 스케치, 이모티콘 채색 순으로 진행되었다. '참고 자료'에서는 학생들이 이모티콘 디자인 제작 과정에서 보다 다양한 감정에 대한 이해와 표현을 경험할 수 있도록 감정표를 제시하였다. 마지막으로 '활용예시'를 보여줌으로써 이모티콘 디자인에서 끝나는 것이 아닌 제작한 이모티콘을 실생활에서 사용할 수 있도록 유도하였다. 이러한 계획은 교사 및

전문가에게 검토되어 다음과 같은 온라인 학습 콘텐츠로 개발되었다. [표 5] 참조.

**[표 5] 개발된 이모티콘 디자인교육 온라인 학습 콘텐츠 (일부)**

| | |
|---|---|
| | |
| ① 이모티콘의 필요성 | ② 어원 및 개념 |
| | |
| ③ 재료 | ④ 제작 방법 |
|  | |
| ⑤ 참고 자료 | ⑥ 활용 예시 |

개발된 이모티콘 디자인 온라인 학습 콘텐츠는 초등학생들이 실기 활동을 잘 따라 할 수 있도록 다양한 이모티콘 디자인 예시와 표현 방법을 제시한 것이 특징이다. 또한 단순히 이모티콘을 제작하여 활동을 끝내는 것이 아닌 핸드폰 화면 속 채팅의 과정에서 제작한 이모티콘을 사용하는 모습을 보여줌으로써 생활속 연계 활동을 할 수 있도록 제안되었다.

## 4. 이모티콘 디자인 온라인 학습 콘텐츠 평가

### 4-1. 평가자 및 평가 도구

본 연구는 이모티콘 디자인 온라인 학습 콘텐츠 개발 후 현장 교사 3인에게 본 콘텐츠에 대한 평가를 받았다. 교사 3인은 초등학교 교사 2인과 중학교 미술 교사 1인이다. 중학교 미술 교사 1인을 포함한 이유는 초등 5~6학년과 중학교 미술 교육과정에서의 연계성을 띠고 있는지, 겹치는 부분이 있는지, 난이도 등을 확인하기 위함이다. 평가 내용은 크게 내용 수준의 난이도, 적용 적합성, 내용 구성의 타당도 세 영역이다. 세 영역에 따른 질문지의 구성은 다음 [표 6]과 같다.

**[표 6] 평가 질문지**

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Q1 | '이모티콘 디자인하기' 영상은 초등학교 5·6학년 및 중학교 대상에게 제공될 때 용어의 사용이 적합하다고 생각하시나요? | | | |
| □ 매우 그렇다 | □ 그렇다 | □ 보통이다 | □ 그렇지 않다 | □ 매우 그렇지 않다 |
| Q2 | '이모티콘 디자인하기' 영상은 초등학교 5·6학년 및 중학교 대상에게 제공될 때 난이도가 적합하다고 생각하시나요? | | | |
| □ 매우 그렇다 | □ 그렇다 | □ 보통이다 | □ 그렇지 않다 | □ 매우 그렇지 않다 |
| Q1~2번과 관련한 내용에 대한 의견이 있다면 자유롭게 써주시길 바랍니다. | | | | |
| Q3 | '이모티콘 디자인하기' 영상이 수업시간에 사용될 때 내용이 적용에 적합하다고 생각하시나요? | | | |
| □ 매우 그렇다 | □ 그렇다 | □ 보통이다 | □ 그렇지 않다 | □ 매우 그렇지 않다 |
| Q4 | '이모티콘 디자인하기' 영상이 수업시간에 사용될 때 분량이 적용에 적합하다고 생각하시나요? | | | |
| □ 매우 그렇다 | □그렇다 | □보통이다 | □그렇지 않다 | □ 매우 그렇지 않다 |
| Q3~4번과 관련한 내용에 대한 의견이 있다면 자유롭게 써주시길 바랍니다. | | | | |
| Q5 | '이모티콘 디자인하기' 영상 자료를 통하여 아래의 성취기준을 함양하는데 도움이 된다고 생각하십니까? | | | |
| | 초등5-6학년 미술과 성취기준 | | | |
| | 체험 | [6미01-03]이미지가 나타내는 의미를 찾을 수 있다.<br>[6미01-04]이미지를 활용하여 자신의 느낌과 생각을 전달할 수 있다. | | |
| | 표현 | [6미02-02]다양한 발상 방법으로 아이디어를 발전시킬 수 있다.<br>[6미02-05]다양한 표현 방법의 특징과 과정을 탐색하여 활용할 수 있다. | | |
| □ 매우 그렇다 | □그렇다 | □보통이다 | □그렇지 않다 | □ 매우 그렇지 않다 |
| Q5번과 관련한 내용에 대한 의견이 있다면 자유롭게 써주시길 바랍니다. | | | | |

질문 1번과 2번은 내용 수준의 난이도에 대한 문항이다. 해당 문항들은 리커트(likert) 5점 척도 형식으로 구성되어 있다. 해당 질문에 대한 교사의 피드백을 구

하고자 오픈 문항을 함께 구성하였다. 질문 3번과 4번은 적용 적합성에 관한 질문이다. 본 연구의 콘텐츠가 실질적인 교육 현장에서 사용될 수 있는지에 대한 평가를 구하고자 하였다. 해당 질문의 형식은 앞선 질문 1, 2번과 동일하다. 마지막으로 5번은 내용 구성 타당도와 관련한 질문이다. 학생들의 성취기준 함양을 하는 과정에 본 콘텐츠가 유의한지에 대한 평가이다.

### 4-2. 평가 결과

리커트 5점 척도로 이루어진 문항은 교사 3인의 평균 점수로 표시하였으며, 오픈 문항의 경우 교사에 따른 피드백을 기술하였다. [표 7] 참조.

**[표 7] 개발된 온라인 학습을 위한 이모티콘 디자인교육 콘텐츠에 대한 교사 평가**

| 연번 | 평균 | |
|---|---|---|
| Q1 | 5점 | |
| Q2 | 5점 | |
| 오픈 문항 | 교사 A | 가장 마음에 드는 캐릭터를 정하고, 앞/옆/뒷 모습을 그려볼 때 초등학생에게는 어려울 수 있으므로 옆/뒷 모습은 그리는 팁이니 예시를 제시해주면 도움이 될 것 같아요. 그리고 이모티콘의 이름을 지어보기 전에 몇 가지 예시를 들어주면 좋을 것 같습니다. |
| | 교사 B | 아이들이 예시를 떠올리기 어려워해서 예시를 좀 더 주면 좋을 것 같다. |
| | 교사 C | 이모티콘은 요즘 청소년들이 흔히 사용하는 개념이기 때문에 용어 및 개념 이해에 전혀 어려움이 없다고 여겨지며, 초등학교 5, 6학년 수준에서도 마찬가지일 것이라 생각된다. |
| Q3 | 4.6점 | |
| Q4 | 5점 | |
| 오픈 문항 | 교사 A | 내용을 추가하여 시간을 조금 더 추가해도 좋을 것 같습니다. |
| | 교사 B | 보조선을 그리는 법, 앞뒤옆을 그리는 법 등을 단계를 나눠서 설명해주면 더 쉽게 따라올 것 같다. |
| | 교사 C | 활동 순서가 마지막에 표나 도식으로 한 번 더 정리되면 좋을 것 같다. |
| Q5 | 5점 | |
| 오픈 문항 | 교사 A | 초등 5~6학년 성취기준 <체험, 표현>에 모두에 매우 적합하다고 생각합니다. 중학교 성취기준 모두에 적합 하려면 이모티콘 디자인과 관련된 직업 소개가 간단히 포함되면 더 좋을 것 같습니다 |
| | 교사 B | 이모티콘을 실생활에서 많이 쓰는 만큼 성취기준을 충족할 수 있는 적절한 영상 자료인 것 같다. |
| | 교사 C | 이모티콘은 픽토그램, 인포그래픽보다 더 쉽게 접근할 수 있는 시각 디자인 수업 제재라고 생각한다. 이모티콘은 작은 이미지에 복합적인 감정이나 상황이 함축되어 있고, 학습자는 특수한 상황을 만들지 않더라도 일상에서 자연스레 이를 읽고 쓰는 일을 경험할 수 있기 때문에 이미지의 성질에 대해 학습할 때 적합한 제재라고 여겨진다. |

교사 3인은 본 연구의 이모티콘 디자인교육 콘텐츠에 대하여 내용 수준의 난이도, 적용 적합성, 내용 구성의 타당도에 대해 적합하다고 판단하였다. 오픈 문항을 통한 교사의 의견으로는 내용 수준의 난이도에 대해서는 예시가 추가되었으면 하는 의견이 있었다. 적용 적합성 부분에 대해서는 단계별 자세한 설명과 정리 부분이 추가되었으면 하는 의견을 제시하였다. 내용 구성 타당도의 경우 세 교사 모두 성취기준에 적합하다고 판단하였다. 본 연구의 이모티콘 디자인교육 콘텐츠는 더 자세한 설명이 추가될 필요가 있으나, 교육 현장에서 적용되기에는 충분히 적합하다고 예상된다.

## 5. 결론 및 제언

본 연구는 이모티콘 디자인교육의 필요성을 느끼고 선행연구를 통해 이모티콘과 온라인 학습 콘텐츠에 대한 이론적 탐색 과정을 통하여 그 중요성을 확인하였다. 선행연구 탐색을 통해 도출된 이모티콘 온라인 학습 콘텐츠의 특성을 기반으로 2015 개정 교육과정 초등학교 교과서 13종을 분석하였다. 분석 결과 초등 미술 교과서 13종 중 이모티콘 디자인과 관련된 내용을 다루고 있는 교과서는 3~4학년에는 없으며, 5~6학년

군은 4종이었다. 다수의 교과서에서 이모티콘의 개념이나 예시는 수록하고 있으나 이모티콘 교육의 중요성에 비해 제작과정이나 관련 활동에 대한 기재는 미흡하였다. 분석 결과를 바탕으로 본 연구는 자세한 이모티콘 디자인 활동에 대한 제시를 해줄 수 있는 콘텐츠 개발의 필요성을 느끼고 이모티콘 디자인교육이 활발히 이루어지고 있는 초등 5~6학년에 기준을 두어 이모티콘 디자인 온라인 학습 콘텐츠를 개발하였다. 이때 현장 교사의 요구를 바탕으로 본 콘텐츠의 활용도를 높이기 위하여 콘텐츠는 mp4 형식의 3분 51초로 제작되었다. 제작 시 본 연구에서 교과서에서 내용이 부족한 부분을 보완하고자 이모티콘의 필요성, 어원 및 개념, 재료, 제작 방법, 참고자료, 활용예시 순으로 제작되었다.

제작한 콘텐츠는 효과성 검증을 위하여 본 연구 개발단계에서 참여하지 않은 교사 초등교사 2인, 중학교 교사 1인 총 3인에게 평가받았다. 평가 항목은 내용 수준의 난이도, 적용 적합성, 내용 구성의 타당도였다. 세 항목 모두 적합한 것으로 평가되었으며, 콘텐츠에 대한 피드백으로 자세한 예시의 추가, 전체 단계에 대한 정리 및 설명 내용 추가가 언급되었다.

결과적으로 본 연구는 이모티콘 디자인교육이 시대 상황 속에서 필요하나, 교과서 내에서 그 내용이 부족하다는 점을 보완하고자 교과서를 분석하고 이를 바탕으로 온라인 교육 콘텐츠를 개발하였다는 점에서는 의의가 있으나, 온라인 교육 콘텐츠에 대한 평가가 교사 3인에게만 이루어졌다는 점에서 한계를 가지고 있다. 평가에 대한 보편성을 확보하기 어렵다는 문제점을 가지고 있으나 온라인 교육콘텐츠 개발단계에서 다수의 현장 교사 및 전문가들이 함께 개발하였다는 점에서 이 부분을 보완할 수 있는 것이다. 후속 연구에서는 본 온라인 콘텐츠에 대한 실효성을 검증하기 위하여 초등학생들을 대상으로 적용 연구를 진행하고자 한다.

현재 우리나라 초등학교 미술 교과의 교육과정 성취기준 및 내용 요소는 주로 순수미술에 초점을 맞추고 있다. 따라서 디자인영역의 심도 있는 내용 전개가 어려운 상황이다. 비대면 교육의 활성화가 이루어지고 있는 요즘, 온라인 수업에 적합한 다양한 온라인 디자인교육 콘텐츠가 개발된다면 장기적으로는 창의적 인재 양성에 도움을 줄 수 있을 것으로 기대한다.

## 참고문헌


1. 김효원, [코로나19가 교사의 수업, 학생의 학습 및 가정생활에 미친 영향-중·고등학교를 대상으로], 서울교육정책연구소, 2021
1. 윤효식, [청소년상담 이슈페이서 _청소년 코로나 3년의 마음 기록, 방전된 청소년의 심리, 어떻게?], 한국청소년상담복지개발원, 2022.
2. 구효정, '이모티콘을 활용한 초등학교 시각문화 미술교육 활성화 방안', 숙명여자대학교 교육대학원 석사학위논문, 2015. pp.27-29.
3. 권해일, 비대면 시대의 온라인 미술 실기 수업 연구, 2021, 미술과 교육, Vol.22, No.2
4. 김해경, 전수현, 2022 개정 미술과 교육과정 '미적 체험' 영역의 교과서 적용 방안에 대한 연구: 초등학교 3・4학년군을 중심으로, 교육논총, 2023, Vol.43, No.1
5. 박미희, 코로나19 시대의 교육격차 실태와 교육의 과제: 경기 지역을 중심으로, 교육사회학연구, 2020, Vol.30, No.4
6. 박태정, 임철일, 김광일, 디지털교과서 커뮤니케이션 환경에 감성적 반응유발가능성(Emotional Affordance)을 위한 이모티콘 지원도구 개발에 관한 연구, 교육정보미디어연구, 2012, Vol.18, No.2
7. 박현구, 온라인 환경의 이모티콘과 비언어 행위의 관계: 관계통제 기제로서의 이모티콘, 언론과학연구, 2005, Vol.5, No.3
8. 오은석, 2019년도 카카오톡 인기 이모티콘 디자인 트렌드 분석, 한국디자인리서치, 2019, Vol.4, No.4
9. 유은제, 카카오톡 인기 이모티콘 일러스트에 대한 소비자 반응 연구 ; 연령의 상호작용 효과를 중심으로, 기초조형학연구, 2019, Vol.20, No.2
10. 유은제. 카카오톡 인기 이모티콘 일러스트에 대한 소비자 반응 연구 ; 연령의 상호작용 효과를 중심으로. 기초조형학연구, 2019, Vol.20, No.2
11. 이상인, 유지헌, 이모티콘 관심도가 콜라보레이션 패션 상품 구매의도에 미치는 영향 - Preacher & Hayes의 매개효과 분석을 적용하여 -, 한복문화학회, 2020, Vol.23, No.2

12. 조성인, 현은령, 교사의 세부 전공에 따른 중학교 미술과 교육과정 재구성 사례 분석, 문화예술교육연구, 2022, Vol.17, No.6
13. 조성인, 현은령, 디지털 환경에서의 시각 이미지에 대한 청소년 비주얼 리터러시 수준 분석, 한국디자인문화학회지, 2023, Vol.29, No.3
14. 조원상, 초등학생들의 온라인 미술교육 경험에 대한 연구, 2021, 미술교육연구논총, Vol.65, No.-
15. 최성희, 포스트 코로나 시대, 미래 교육 전환을 위한 미술 교육의 과제, 한국미술교육학회, 2021, Vol.35, No.4
16. 홍영일, 임선경, 이모티콘의 표현유형이 사용자 만족요인에 미치는 영향, 조형미디어학, 2022, Vol.25, No.1
17. 황하성, 박성복, 문자메시지의 이모티콘 활용에 관한 연구, 미디어, 젠더 & 문화, 2008, Vol.9, No.-
18. 송서하, 'MBTI를 활용한 이모티콘 디자인 수업 과정 연구', 제주대학교 교육대학원 석사학위논문, 2023
19. 유민선, '코로나19에 따른 중학교 원격교육 경험 후 교육격차 : 실태와 교사 인식 분석', 충북대학교 박사학위논문, 2022
20. 옥기원, 카톡 이모티콘 사면 작가 몫 750원…"월수익 100만원 수두룩", 한겨레, 2022.09.10.
21. 정혜경, [어쩌다] 인생 역전 기회? 이모티콘의 제국, SBS뉴스, 2002, 04, 16.
22. 교육부, 학교방역 및 학사운영 관련 정보.https://www.moe.go.kr
23. 유네스코, https://www.unesco.org