

기초조형교육을 위한 화상학습의 가능성에 관한 연구(1)

A study on the possibility of Education with Computer in Basic Plastic-Art Education

-초등교육과정에서의 멀티미디어를 활용한 조형학습

the Plastic-Art Education with Multimedia in course of Elementary Education

김 종 기
Kim jonggy

부산교육대학교 미술교육학과
Department of Art Education, Busan Natl Univ. of Education

1. 서론

미디어의 발달에 의한 정보화나 테크놀로지는 우리 생활 주변에 깊게 침투되어 있고 테크놀로지에 의한 효율화와 활용성은 이미 많은 분야에서 입증되고 있으며 전자미디어나 컴퓨터 기술의 진화는 멀티미디어, 하이퍼미디어, CD-ROM 등 지금까지 한방향성 미디어에 의한 정보전송을 인터랙티브한 쌍방향성 전자 정보망으로 변환시키는 계기가 되었다.

최근 교육분야도 영어학습이나 한자학습, 인터랙티브 그림책 등 극히 일부에서 멀티미디어가 활용이 되고 있으나 점차 다양화 추세에 이르고 있다. 초등교육과정 중의 조형교육은 크게 표현기능 중심, 창의성 중심, 미술이해 중심의 조형교육으로 되어 있으나 실제로는 표현기능 중심의 조형교육을 위주로 시행되고 있다. 이에 본 연구는 멀티미디어를 활용한 화상학습이 표현기능 중심은 물론 창의성 중심이나 미술이해 중심의 조형교육에 어느정도 가능성을 부여할 수 있는지와 미디어를 활용한 화상학습의 가능성을 제시하는데 그 목적을 둔다.

2. 기초조형교육의 본질 및 교육과정

2-1. 기초조형 교육의 본질

사람은 태어나면서 부터 색, 형태, 소리, 맛 등의 기호를 나타내는 미적인 선택을 통하여 개인적인 가치, 즉 독특한 개성을 만들어 간다고 했다. 또한 시각, 촉각, 미각 등의 감각훈련이나 사고와 감각의 조화 탐구 및 직접경험의 조화의 지각훈련을 통하여 성숙되어진다. 마찬가지로 조형교육은 아동의 내면적인 세계를 이해하고 올바른 성장을 도와주는 인간교육으로서 창의적인 인간을 길러내는 것이며 표현, 감상, 이해과정을 통해서 아름다움을 창조하고 미의 가치를 판단하며 이해하는 심미적인 인간을 육성하는 교육으로 그들이 가진 독특한 사고력, 창의력, 상상력, 심미안적 능력을 어떤 질서가 부여된 창작활동을 통하여 최대한으로 표현할 수 있게하고 그로 인해 정서를 순화시키며 미술에 대한 이해와 감상을 돕는 활동이다.

다시말하면 조형성은 형태를 낳게하는 필연적인 행위이며 창의성을 잠재적인 감성을 최대한 표출함으로써 나타나며 정서성은 미적인 체험 활동을 통해 길러진다. 조형교육의 제1목적은 정확한 직관력, 바른 감각과 감정의 움직임 그리고 바른

사고력의 발달을 목표로 하고 있지만 그것은 미술가를 기르는 교육이 아니라 일상생활 속에서 미술을 이해하고 감상하고 미적안목을 가지고 자신의 삶의 환경을 개선하는 사람을 기르는 데 목적이 있다.

2-2. 교육과정

초등교육의 조형교육과정은 크게 세가지로 분류 하고 있다.

첫째 미적 체험활동으로 아동의 감수성과 시각적 사고와 미술의 이해를 돕고 둘째, 표현활동으로 아동의 조형능력과 창작능력 및 재료, 용구사용능력을 배양하고 셋째, 감상활동으로 작품감상과 이해 및 적용으로 분류하고 있으며 좀더 세분화하면 즐거운 생활 (표현활동), 즐거운 생활 (감상활동), 미술과 생활, 느낌 나타내기, 상상하여 나타내기, 보고 나타내기, 꾸미기와 만들기, 붓글씨로 나타내기, 작품감상 등으로 분류된다.

3. 멀티미디어를 활용한 조형교육

3-1. 멀티미디어에 의한 학습지원 분류

- 3-1-1. 사고지원(think)
- 3-1-2. 발상지원(conception)
- 3-1-3. 표현지원(expression)
- 3-1-4. 감상지원(appreciation)
- 3-1-5. 감성지원(sencibility)
- 3-1-6. 선택지원(select)
- 3-1-7. 정보지원(informarion)
- 3-1-8. 탐구지원(research)
- 3-1-9. 검색지원(reference)
- 3-1-10. 가상지원(virtual reality)
- 3-1-11. 기억보존지원 (memory)

3-2. 화상학습의 주요기능

- 3-2-1. 자신을 표현해내는 조형능력 및 자아능력 확장
- 3-2-2. 환경에 적절한 시각적인 현상을 인식하고 이해할 수 있는 지각 능력
- 3-2-3. 정보의 검색, 분석능력 및 감상능력

- 3-2-4. 세계의 언어, 기호 및 문화 이해력
- 3-2-5. 새로운 환경 및 미디어에 적응할수 있는 적응능력
- 3-2-6. 커뮤니케이션의 수단으로서의 의사 전달력
- 3-2-7. 시뮬레이션을 통한 가상체험 능력

3-3. 화상학습의 구조

- 3-3-1. 조형적 사고력을 육성하는 것
- 3-3-2. 조형적 창의력을 육성하는 것
- 3-3-3. 조형적 표현력을 향상시키는 것
- 3-3-4. 조형적 감상능력을 향상시키는 것
- 3-3-5. 조형적 감각을 세련되게 하는 것
- 3-3-6. 조형적 다양한 재료 및 재질감을 습득하는 것
- 3-3-7. 조형적 지식을 풍부하게 하는 것
- 3-3-8. 조형적 새로운 아이디어를 추구 하는 것
- 3-3-9. 조형적 필요한 지식을 찾아내는 것
- 3-3-10. 조형적 가상현실을 체험하는 것
- 3-3-11. 조형적인 능력을 기억 보존하는 것

3-4. 화상학습구성의 내용 요소

- 3-4-1. 명암 (contrast)
- 3-4-2. 형태 (form)
- 3-4-3. 리듬 (rythm)
- 3-4-4. 색채 (color)
- 3-4-5. 재질감 (texture)
- 3-4-6. 운동감 (motion)
- 3-4-7. 구조감 (Construction)
- 3-4-8. 시간감(Time)
- 3-4-9. 공간감(Space)
- 3-4-10. 가상현실감(Vertual reality)
- 3-4-11. 시뮬레이션(Simulation)

3-5. 화상학습 시스템

- 3-5-1. 내부입력장치
칼라스캐너,VTR 카메라,디지털 카메라,Photo CD 등 내부정보 입력장치
- 3-5-2. 외부입력장치
인터넷,ISDN,LAN 의 접속에 의한 외부정보 입력
- 3-5-3. 중앙제어 장치
컴퓨터 본체,내부.외부 기억장치,CD-ROM 드라이브
- 3-5-4. 출력장치
칼라프린트,레이저 프린트,슬라이드 메이커,VTR,레이

저 디스크,CD-ROM Write 등 출력에 필요한 장치

3-6. 화상학습 제작 프로세스

3-6-1. 화상제작 과정 분류

2 Demention- 명암,형태,리듬,색채

3 Demention- 재질감,운동감,구조감

애니메이션-시간감,공간감

시뮬레이션-가상현실감,시뮬레이션,작품 감상

3-6-2. 화상제작 소프트웨어

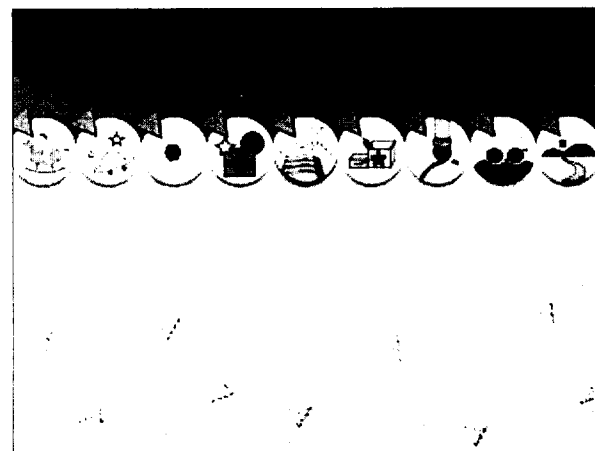
현재 시판되고 있는 2D,3D,애니메이션,멀티미디어

등 제작하는 팀의 성격에 맞는 소프트웨어를 선정하는 것이 바람직하다.

4. 결론

기초 조형교육 중에서 미적 체험활동에서 이루어지는 손을 이용하여 만들거나 느낌을 전달하거나 하는 과정은 기존의 조형교육에 의존할 수 밖에 없고 그외 창의성이나 미술이해 중심의 조형교육에 있어서는 미디어를 도입한 화상학습의 필요성이 요구 되었다. 이것은 미디어의 활용이 사회에서의 체험보다는 학교에서의 대처가 늦기때문에 아동의 흥미를 유발하지 못하고 기존의 조형교육 이상의 창의성을 얻기에는 역부족이었다. 특히 정보에 관한 대처의식은 기존의 조형교육으로서는 한계가 있고 그것을 극복하기 위해서는 미디어의 활용에 의한 조형교육의 효율성이 입증되고 있다.

진정한 의미에서 조형교육은 기존의 방식을 유지하면서 새로운 미디어에 의한 화상학습을 추가해 양자의 장점을 살려나가는 것이 바람직하며 그러한 가능성의 진전은 앞으로 연구진행해야 할 새로운 과제이다.



국민학교미술교과서의멀티미디어 세석/학생작품