

디자인교육에서의 동기유발 방법에 관한 연구(조형교과를 중심으로)

Study on the Motivation Method in Design Education

최은정

국민대학교 교육대학원 디자인공예교육

Choi, Eun-Jung

Dept. of Craft Design Education, KMU

김관배

국민대학교 공업디자인학과

Kim, Kwan-Bae

Dept. of Industrial Design, KMU

• Key words: Design Education, Design Education Methods, Motivation

1. 서론

모든 학습은 모든 학습자가 동기유발 되었다는 전제하에 이루어진다. 그러나 학습자의 동기는 학습에 대한 흥미, 심리적 상태 등의 요인에 따라 다르게 나타날 수 있기 때문에 수업 때 마다 모든 학습자가 동기유발 되었다고는 볼 수 없으며, 디자인교육에서도 예외일 수는 없다.

학습동기가 결핍된 학습자는 디자인 수업이 지루하고 재미없다고 느끼게 되며 동기가 일어나지 않는 상태에서는 효과적인 디자인 교육이 이루어 질 수 없기 때문에 교사는 학습자가 동기유발이 될 수 있도록 지속적인 관심을 가지고 흥미와 호기심을 이끌어 낼 수 있도록 도와주어야 하며 그 방법에 대한 체계적인 연구가 필요하다.

따라서 디자인 교육을 하는데 있어서 체계적인 동기유발 방법을 제시한다면 디자인 교육에 대한 흥미와 호기심을 가지게 되어 학생들은 적극적 학습의욕을 가지게 될 것이며 학습 집중력 강화로 수업시간이 활발해 지고 학습자가 성공에 대해 적극적 기대를 하도록 도와줌으로써 디자인 교육에 대한 자신감이 형성되며 자신의 학습경험과 성취에 대한 긍정적인 느낌을 가질 수 있도록 도와주어 만족감이 생기게 될 것이다.

본 연구는 조형교과를 중심으로 조형교육을 위한 동기유발 방안을 모색해 보고 동기유발 전략을 적용한 조형교육 프로그램을 제안하고 적용시켜 교육을 하는데 있어서 호기심과 흥미를 유발시켜 효과적인 수업이 될 수 있도록 하는데 의의가 있다.

2. 동기유발에 관한 개요

인간으로 하여금 행동을 일으키게 하는 내적인 요인이 되고 목표를 추구하는 것을 동기라 하며, 어떤 활동을 촉진하고, 지시하고 유지하려는 내적인 상태 혹은 과정을 일컬어 동기유발이라고 한다.

동기유발의 기능에는 유발시킨 행동을 성공적으로 추진하는 힘을 주는 활성화적 기능, 행동의 방향을 결정짓게 하는 지향적 기능, 다양한 분절 동작을 선택하고 수행하는데 영향을 주는 조절적 기능 그리고 강화적 기능이 있다. 이 기능은 행동의 결과로 어떠한 보상이 주어지느냐에 따라 동기유발 수준이 달라진다.

동기유형에 따라 동기유발방법에는 크게 내재적 동기와 외재적 동기로 나눌 수 있는데 욕구, 호기심, 흥미와 같은 개인적 요인을 내재적 동기라 하고 상과 벌, 사회적 압력과 같은 환경적 요인을 외재적 동기라 한다.

내재적 동기가 높은 학습자는 학습 활동 자체에서의 만족감, 자신감, 성공성취감, 자아 존중감의 향상 및 그 활동에 대한 성취감 등을 느낄 수 있다. 외재적 동기가 높은 학습자는 학습활동 그 자체와는 관계없이 학습자 스스로가 아닌 타인에 의해 통제되는 것이다. 예를 들면 학습을 끝마쳤을 때의 어떤 특권, 성적, 대학입학 등을 말할 수 있다. 일단 외재적 보상이 주어지면 학습자는 학습에 대한 동기가 사라진다.

많은 이론가들이나 연구자들은 내재적 동기가 외재적 동기보다 학습을 위해 좀 더 중요한 요인이라는 점에 동의한다. 즉 어떠한 학습을 하든지 간에 보다 나은 학습결과를 위해선 내재적 동기가 유발되도록 해야 한다는 것이다.¹⁾

이에 학습자의 호기심을 자극시키고, 학습에 있어서 유능감을 느끼게 할 수 있는 내재적 동기를 유발 할 수 있도록 방법을 고안해야 한다.

3. 조형교과 내용

조형교과는 실업계 고등학교에서 디자인 분야를 전공하는 학생들이 선택·이수 할 수 있으며, 디자인 실무에서 필요로 하는 창의력 개발과 재료구성을 중점으로 두고, 평면, 입체, 공간의 다양한 조형 표현 기법을 익힐 수 있는 내용으로 구성된 이론·실습 통합 과목이다.²⁾

조형 과목의 목표로는 자연물, 인공물, 환경물에서 조형의 본질을 파악하고, 표현실습을 통해 디자인 분야에서 필요로 하는 창의적인 조형능력을 기르는 데에 있으며 개인의 창의력 발휘와 개성적이고 창조적인 미적체험을 수반할 수 있도록 하였다.³⁾

교과는 I.조형과 표현, II.표현연습, III.조형연습1, IV.조형연습2의 4개의 단원으로 구성되어 있으며, 아래와 같은 사항에 중점을 두고 있다.

1. 조형요소와 원리에 따른 조형 활동의 기초적, 기본적 개념 학습 전개를 통하여 미적 경험과 정서적 가치를 이루는 시각 체험을 하도록 하였다.
2. 조형 표현의 구체적 상황을 부여하여, 학습자 자신의 조형적 상상력을 표현하고, 다양한 성취방법과 새로운 창의적 가능성을 찾을 수 있도록 하였다.
3. 기본적인 이론과 관계 지식에 대한 이해를 바탕으로 조형

1) J.M.켈러·송상호 공저, 매력적인 수업설계, 교육과학사, 1999, p.6

2) 교육인적자원부, 조형교과서, 2002, p.3

3) 위의 책, p.3

감각의 확장과 함께 조형 사고를 심화하고, 새로운 표현 수단으로 연출, 개발, 활용할 수 있도록 하였다.⁴⁾

조형교과에서의 단원별 수업유형을 살펴보면 다음과 같다. 대단원 I.조형과 표현에서는 조형의 기본 요소에 관한 이해를 요구하고 있고 그것을 토대로 표현 기법을 습득하는데 있다. 대단원 I은 실기보다는 이론 위주의 수업이 요구된다. 대단원 II의 표현연습은 대단원 I에서 습득한 조형의 기본요소들을 바탕으로 조형의 요소들에 대한 기초적인 실기 수업과제를 제시하고 있다. 대단원 III의 조형연습1에서는 대단원 I,II에서 습득한 내용을 바탕으로 응용 실기 수업과제를 제시하고 있다. 대단원 IV.조형연습2에서는 실제적인 입체물을 제작하는 수업 방식으로 많은 수업시수가 요구되며 앞 단원의 조형 경험을 바탕으로한 총괄적인 프로젝트형 실기수업이 진행된다. 이와같이 조형교과에서는 이론실기 통합형 교과로 대단원 I에서는 이론위주의 수업이 대단원 II, III, IV에서는 실기위주의 수업이 이루어지는 것을 볼 수 있다.

4. 조형교육에서의 동기유발

동기유발에 관한 연구는 조형 수업 진행에 있어서 학생들의 적극적인 관심과 태도와 조형 활동을 하는데 지속적인 동기를 부여할 것이다.

앞에서 설명한 동기유발의 유형중 내적 동기유발 방법을 초점을 두고 수업진행 하는데 있어서 학습자가 수업 시작부터 수업 끝까지 지속적인 동기유발이 될 수 있도록 하는데 주안점을 두는 데 있다.

조형 교육에서의 동기유발의 교육목표는 다음과 같다.

- ① 조형에 관한 호기심과 관심을 유지한다.
- ② 조형에 관한 주요한 필요와 가치에 관련시킨다.
- ③ 조형에 자신감, 긍정적 기대를 갖도록 한다.
- ④ 조형에 관한 경험과 성취에 대한 긍정적인 느낌을 갖도록 한다.

5. 조형교육에서의 동기유발방안

본 연구는 학습자의 적극적 수업 태도, 조형에의 자신감, 만족감 등을 위해 조형 활동에서의 지속적인 동기유발을 목적으로 체계적인 동기유발 전략을 세우고 그에 따른 동기유발 방법을 제시하는 데 있다.

효율적인 수업을 위해 아래와 같은 단계별 동기유발 전략을 정리하였다.

[표 2-1] 단계별 동기유발 전략

분류	내용
1단계	주의집중 단계
2단계	친밀화 단계
3단계	자신감심기 단계
4단계	내면화 단계

1단계에는 주의집중 단계로 학습자의 조형에 관한 관심을 유도하는 첫 단계로 주의집중을 지속시키는데 필요한 다양성을 제공한다.

2단계에는 친밀화 단계로 호기심의 유발 되었다 하더라도 학습내용이 아무런 가치가 없다고 느껴지면 동기 소멸되므로 친밀화는 학습자의 중요 목적, 과거 관심사, 학습스타일 등을 관련시킬 때 성립된다. 수업내용을 취업이나 미래의 학업성취와 같은 것과 연계시키거나 학습자의 관심사, 경험과 관련있는 모의 상황, 비유, 사례연구, 실례 등을 사용하여 친밀성을 갖게 한다.

3단계에는 자신감 심기 단계로 학습자의 적극적 기대를 하도록 도와준다. 선택가능하고 다양한 과제와 난이도를 제공한다.

4단계는 내면화 단계로 새롭게 획득한 지식과 실기의 적용함으로 만족감을 느낄 수 있다. 내면화가 되면 일단 유발된 동기를 계속 유지시키는 역할을 한다.

모의상황을 통한 적용의 기회, 수업목표와 내용의 일관성을 유지시키거나 다른 수업과도 연계시킬 수 있도록 도움을 준다.

6. 결론 및 제언

본 연구는 조형을 학습하는 학생들이 지속적으로 동기를 유발할 수 있는 체계적인 동기유발 방안을 제안하는데 연구의 의의가 있다. 체계적 동기유발 전략에 대한 교육의 기대효과는 아래와 같다.

첫째, 조형수업에 있어서 체계적인 동기유발 전략과 방법을 마련한다.

둘째, 체계적 동기유발 전략 및 방법을 통하여 조형에 대한 적극적이고 능동적인 태도를 키운다.

셋째, 동기유발 전략 및 방법을 통하여 문제를 해결해 나가는 논리적 사고의 폭을 키우는 데 도움을 줄 수 있다.

이와같이 동기유발에 관한 연구는 학습에 대한 지속적인 흥미와 호기심을 주고 지속적 동기유발로 문제를 해결해 나가는 논리적 사고와 조형에 대한 긍정적 느낌을 키워줄 것으로 기대된다.

후속 연구로는 학습자를 대상으로 동기유발 전략을 적용한 조형교육 수업을 해봄으로써 어떠한 효과가 있는지 검증해보고 이를 통해 좀 더 세분화 되고 다양한 연구가 이루어져야 할 것이다.

참고문헌

- 서울산업 대학교 국정 도서 편찬 위원회, 조형교과서, 교육인적 자원부, 2005
- 정종진, 학교학습과 동기, 교육과학사, 1996
- J.M.켈러·송상호 공저, 매력적인 수업 설계, 교육과학사, 1999
- 유선미, 실업계 고등학교 조형교과에서 협동학습을 통한 수업지도방안 연구, 국민대학교 대학원 석사학위 논문, 2003

4) 교육인적자원부, 조형교과서, 2002, p.3