

수정된 ASSURE 모델 기반 영상제작을 통한 창의성 신장 방안

The Plan to Improve Creativity through Producing Motion Image based on Modified ASSURE Model

공병갑*, 전병호**

서산석림중학교*, 공주대학교 교육정보대학원**

Kong Byeong-gap*, Jeon Byeong-Ho**

Seosan Seokrim Middle School*,
Kongju National University**

요약

본 연구는 지식정보화 사회의 경쟁력인 창의성을 기르기 위하여 수정된 ASSURE 모델을 기반으로 한 영상제작 활동 교수·학습 과정을 설계하고 적용하는 데 그 목적이 있다. 연구의 목적을 달성하기 위하여 다음과 같은 절차와 방법을 수행하였다. 먼저 영상매체 교육과 창의성 교육에 대하여 이론적 고찰을 한 후, 이 둘의 관계를 규명해보고 그 결과로 수정된 ASSURE 모델을 적용한 교수·학습과정을 설계하였다. 그리고 영상제작 활동 교수·학습과정 전개 시 창의성 개발학습 모형을 적용하여 수업의 효과성을 높였다. 본 연구 결과 및 의의는 다음과 같다. 첫째, 영상제작활동 교수학습과정 적용의 결과 학생들의 창의적 성향이 신장되었다. 적용 전에 이던 것이 적용 후에는 로 나타났으며 통계적으로는 $t=(p<0.05)$ 의 유의미한 차이가 있다. 둘째, 영상제작 활동 교수학습 과정 적용을 통하여 문화적 프로슈머의 발판을 마련하였다. 덧붙여서 본 연구를 함께 한 모든 학생이 디지털미디어 시대의 리더그룹으로 성장하기를 기대해 본다.

Abstract

The purpose of this study is to design and apply that teaching and learning methodology of motion image based on modified ASSURE model to improve creativity the competitive power of an information oriented society. To accomplish the end of this study, the following procedure and methods were performed. After the theoretical consideration about education visual image and creativity, we get to the bottom the connection of them. In the result of that, it designed plans for teaching and learning applied by modified ASSURE model. And it had larger efficiency to apply a creativity develop learning model when it spread out teaching and learning process to produce motion image. The main points of the result and the meaning are as follows. Firstly, in the light of the result of this study, student's creativity were enhanced to a large extent as applying this study. It appeared that the average of performance improved from 30.18 to 37.44. Such difference was $t=-14.39$ ($p<0.05$), which is a meaningful difference in terms of statistics. Secondly, it laid the foundations for being cultural prosumer as applying this study. Additionally, it anticipated that all the students join in this study become leader group in the age of digital media.

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

지식정보화사회를 살아가는 우리에게 필요한 경쟁력은 바로 독창적인 문제해결력이다. 이러한 능력을 기르기 위해서는 창의적인 사고력이 바탕이 되어야 한다. 그 동안 선천적이고 유전적인 것으로 믿어왔던 창의성이 가정환경과 밀접한 관계가 있으며 계획된 교육 훈련 프로그램으로 증진될 수 있다는 여러 실증에 힘입어 창의성에 대한 여러 주제의 연구가 쏟아지고 있는 실정이다. 그러나 이러한 창의성에 대한 많은 연구에도 불구하고 우리나라의 교육현장에서 학생들을 위한 창의성

신장연구는 여전히 미진한 편이다. 세계적인 교육현장의 흐름이 창의성 교육을 강조하는 데 반해 우리나라는 과거의 주입식 교육, 수동적 교육의 행태를 버리지 못하고 있는 것이다. 대학입시 위주의 양적 지식을 축적하는 교육 시스템은 이제 바뀌어야 한다. 창의성 신장이 단시간에 이루어질 수 있는 일이 아니지만 교육현장에서의 작은 움직임이 필요하다는 생각에서 본 연구를 기획하게 되었다. 더불어 창의성 신장을 위하여서 영상 매체를 이용한 방법을 채택하였다. 최근 몇 년 사이에 폭발적으로 증가하고 있는 미디어 관련 산업은 교육의 판도를 획기적으로 바꾸어 놓고 있다. 영상 매체의 영향은 우리가 상상할 수 있는 것보다 지대하다. 특히 감수성이 예민한 청소년

에게는 긍정적으로든지 부정적으로든지 막대한 영향을 끼칠 수 있다. 이렇게 청소년들의 눈이 쏠리고 발길이 멈추는 영상 매체를 이용하여 창의성 신장이라는 긍정적인 교육효과를 가져올 수 있도록 하는 것이 본 연구의 목적이다.

II. 이론적 배경

1. 영상매체교육의 이해

1.1 영상매체교육의 개념

영상매체교육에 대한 정의를 살펴보자면 '매체언어의 분석을 바탕으로 한 비판적 이해 능력을 기르고 매체를 조작하는 능력을 갖추으로써 바람직한 사용자가 되도록 하는 것', '사회 안에서 매체의 역할과 본질, 매체의 조직과 그 제도, 구조 및 기능을 잘 알고 이해할 수 있도록 사람들을 의식화시키는 것으로 동시에 매체의 내용을 평가할 수 있으며, 적절한 매체를 선택하고 사용할 수 있도록 가르치는 교육' 등이 있다.[1]

1.2 영상매체교육의 성향

1) 보호주의적 교육

초기의 교육성향으로 매스미디어의 부정적 영향력, 특히 문화, 도덕, 이데올로기적 영향에 대응하기 위하여 학습자 중심의 예방의 성격이 강한 교육이 시행되었다. 대중매체로 인해 강력한 영향력을 행사하게 된 대중문화에 대한 교육적 대응이 학생들의 삶과 문화 속에서 이루어진 것이다.

2) 제작 중심의 교육

크게 두 가지로 나누어지는데, 칠판대신 파워포인트를 이용한 하드웨어 중심의 교육과 텔레비전 프로그램이나 영화, 동영상 등에서 학습내용에 관계된 것을 추출하여 교육목표 달성에 일조하도록 하는 방식의 교육이다.

3) 새로운 패러다임의 교육

영상매체에 대한 지식과 학생들이 가지고 있는 매체에 대한 취향과 관심, 흥미도를 출발점으로 삼아 다양한 의미의 생산방식을 이해하고, 균형 있는 판단을 내릴 수 있도록 도와주는 교육이며 이는 영상매체를 통해 생산된 의미를 읽고 분석하는 작업뿐 아니라 제작해보는 과정을 통하여 구체화된다.[2]

2. 창의적 사고력의 이해

2.1 창의성의 개념

창의성의 개념은 학자마다 다양하다 못해 혼란스럽기까지 하다. 이러한 다양한 의견을 종합하여 창의성을 지적 능력, 문

제 해결력, 지적 정의적 과정, 정의적 특성이라는 관점에서 정의해 보면 다음과 같다.

첫째, 지적 능력으로 보는 관점이다. 이것은 창의력을 지적 특성으로 간주함으로써 창의성을 강조하는 입장으로, 지적 특성이란 창의적인 개인들 사이에 뚜렷하게 공통적으로 나타나는 지적 능력 요소를 뜻한다.

둘째, 문제 해결력으로 보는 관점이다. 이 입장은 문제 해결의 과정에 적용되는 사고의 창의적인 면에 중점을 둔다.

셋째, 지적·정의적 과정으로 보는 관점이다. 창의력을 어떤 문제나 자극과 연결되기 이전에 이미 존재하는 인간의 정신적인 힘이 아닌 어떤 문제나 자극을 당면한 상태에서 시작하여 해결해 나가는 지적·정의적 과정으로 보려는 입장이다.

넷째, 정의적 특성으로 보는 관점이다. 이는 창의성을 욕구나 동기, 성격의 일부 또는 태도로서 설명하는 입장으로 창의적인 개인들의 인성 특성이나 성격들, 주변환경을 연구한다. [3]

3. ASSURE 모델의 개관

3.1 ASSURE 모델의 구성

1) 학습자 분석

학습자 분석은 일반적 특성 분석, 출발점 능력 분석, 학습양식 분석으로 구성된다.

2) 목표 진술

목표 진술(state objectives)은 가능하면 명세적이어야 한다. 적절한 교수방법, 매체선정 및 평가를 위해 학습목표를 진술해야 한다.

3) 교수-학습 방법, 매체 및 자료의 선정

학습자 및 교수자에게 맞는 적절한 교수방법 및 매체를 선택하는 것이 필요하다.

4) 매체와 자료의 활용

자료를 준비 및 검토하고 학습 환경을 조성하여 학습 경험을 제공한다.

5) 학습자 참여 유도

피드백의 중요성에 따라 학습자 참여를 위해 교사는 미리 피드백을 설계해야 한다.

6) 평가 및 수정하기

• 학습자 평가

성취도, 수업방법, 수업자료 혹은 수업매체에 대한 평가를 실시한다.

● 수정하기

평가 후 교수계획의 수정이 필요한 부분을 재설계한다.[4]

III. 창의적 영상제작

1. 창의성과 영상제작의 관계

영상을 제작한다는 것은 예술을 총망라하는 것이다. 작품을 촬영하고 편집하는 것부터 나레이션을 구성하고 배경음악을 삽입하는 것까지, 그야말로 종합예술이다. 영상, 음악, 나레이션, 이러한 것들을 제작하고 적절하게 배치하여 조화를 이룰 수 있도록 하는 데에는 종합적 사고력과 창의력이 요구된다. 영상제작을 위하여 가장 기본적인 것이 글쓰기능력이다. 작품을 구상하고 전체적인 시나리오를 짜는 것이 글쓰기 과정을 통해 완성된다. 글쓰기는 문자 체계를 통하여 필자의 사상과 감정을 표현하고, 다른 사람들과 의사소통하며 새로운 의미를 발견해내는 창조적인 행위이다. 한 편의 글을 쓰기 위해서는 풍부한 아이디어를 생성해내고, 그것을 조직하고, 문자로 다듬는 과정이 필요하다. 이러한 일련의 과정을 유창하게 성취하는 과정에는 수렴적, 확산적인 사고 과정이 필수적이다.[5] 글쓰기를 바탕으로 영상을 촬영하기 위하여 필요한 것이 또한 창의력이다. 자신이 원하는 영상을 촬영하는데 있어 작가의 시선에 따라 똑같은 사물도 매우 다르게 표현될 수 있기 때문이다. 그러므로 자신이 드러내고자 하는 주제를 효과적으로 전달하기 위해서는 인상적이고도 주제와 잘 부합하는 자료를 작성할 수 있어야 한다. 배경음악을 선정하는 것도 마찬가지이다. 즉, 좋은 영상을 제작하기 위해서는 편집기술 뿐 아니라 창의적인 생각과 참신한 표현 능력이 필요하다. 창의력이 풍부하면 완성도 높은 영상을 제작하는데 도움이 되고, 영상제작의 훈련을 통하여서 창의력이 신장될 수 있다.

2. 영상제작 프로그램

최근 UCC에 대한 관심이 증폭되며 이에 발맞추어 UCC를 간편하게 제작할 수 있는 프로그램들이 다양하게 출시되고 있다. 대부분 포털사이트나 UCC사이트를 운영하는 회사에서 프리웨어로 배포하고 있으므로 부담 없이 사용할 수 있고 사용방법도 쉬워 초보자도 간단하게 사용할 수 있는 특징이 있다. 그 중에서 대표적인 것들을 살펴보자면 SM온라인의 엠앤캐스트 매직원(magicone), SK커뮤니케이션즈 싸이월드의 싸이월드 스튜디오(cyworld studio), 하나로드림이 제공하는 엔유의 리믹스(Remix), 다음의 무비킷(moviekit) 네이버의 '비디오 매니저(video manager) 등이 있다.

3. 수업설계모델의 수정

본 연구의 수행방법인 영상제작 수업을 학생에게 적용하기 위한 교수설계모델로 ASSURE 모델을 선정하였으나 기존의 교수설계모델이 그러하듯이 수업내용을 전달하기 위한 보조기구로 매체를 사용할 때 적합한 구조를 가지고 있었다. 그리하여 본 연구와 같이 영상을 제작하는 활동에 적합한 교수설계모델을 다음과 같이 직접 개발하였다.

3.1 창의적 영상제작 수업설계 모델

- 1) 요구측정: 현재 학습자의 수행 능력과 교육목표간의격차를 확인하는 단계
- 2) 학습자 분석: 교수전략을 수립하기 위해 학습자의 생리적, 정의적, 인지적 특성에 대하여 분석하는 단계
- 3) 교육목표 진술: 수업과정을 통해 학습자가 최종적으로 성취해야 될 것을 명확히 하는 단계
- 4) 매체자료의 적합성 판단: 매체 및 자료가 교육목표를 달성하는데 적합한지를 판단하여 검토 및 수정
- 5) 시나리오 개발: 시나리오 작성 수준의 영상제작능력을 기르는 단계
- 6) 콘티 개발: 보다 높은 수준의 영상제작을 위하여 콘티를 작성하는 단계
- 7) 촬영 및 편집 단계: 촬영 및 편집활동을 통하여 작품을 완성하는 단계
- 8) 평가: 제작한 작품 및 창의성에 대해 평가하는 단계

4. 수업설계모델을 적용한 영상제작 교육과정

창의성 신장을 위한 영상제작의 교육과정안은 <표 1>과 같다.

[표 1] 창의성 신장을 위한 영상제작 교육과정안

| 학습 목표 | · 창의적인 발상을 통해 발전적인 작품을 제작할 수 있다. · 작품활동 속에서 즐거움을 느끼고 자발적으로 참여할 수 있다. | |
|-------|---|---|
| 구분 | 학습주제 | 주요 교수· 학습활동 |
| 준비 | · 동기유발 | · UCC의 특징과 시대적 의미 |
| | · 프로그램 사용법 익히기 | · UCC 대표작품 감상 · 편집의 기본원리 · UCC동영상 제작 성향 조사 · 매직원 사용법 익히기 |
| 작품제작 | · 영상제작 1단계 | · 브레인스토밍(사진을 보면서 생각나는 것을 기록) · 기록과 사진을 토대로 영상제작 |
| | · 영상제작 2단계 | · 한국시 선정 후 그에 관련된 사진 모으기 · 자료를 토대로 영상제작 |
| | · 영상제작 3단계 | · 자작시 쓰기 · 자작시 관련 이미지를 촬영 및 수집 · 자료를 토대로 영상제작 |
| | · 영상제작 4단계 | · 나의 이야기 쓰기(나의 가족) · 관련된 동영상 및 사진 촬영 · 자료를 토대로 영상제작 |
| | · 영상제작 5단계 | · 나의 이야기 쓰기(나의 하루) · 관련된 동영상 및 사진 촬영 · 자료를 토대로 영상제작 |
| 평가 | 정리 및 평가 | · 창의성 평가 · UCC동영상 제작 성향 조사 |

5. 창의성 신장을 위한 영상제작의 실제



▶▶ 그림 1. 학생작품-새봄

<그림 1>은 김지하의 '새봄'을 시의 내용과 느낌에 알맞은 이미지를 검색한 후 동영상 편집 프로그램을 이용하여 배경음악과 함께 시를 자막으로 삽입하여 동영상을 제작한 것이다.



▶▶ 그림 2. 학생작품-로직

<그림 2>는 '로직'이라는 시의 일부로 네모로직 퍼즐을 제재로 지은 시이다. 직접 학생이 지은 시에 어울리는 이미지를 사진으로 찍거나 검색한 후 동영상 편집 프로그램을 이용하여 배경음악과 함께 시를 자막으로 삽입하여 동영상을 제작하도록 하였다.



▶▶ 그림 3. 학생작품-우리 가족

<그림 3>은 가족에 대한 글을 써 보고 글에 어울리는 이미지를 사진으로 찍거나 검색한 후 동영상 편집 프로그램을 이용하여 배경음악과 함께 자막을 넣어 동영상으로 제작하도록 하였다



▶▶ 그림 4. 학생작품-나의 하루

<그림 4>는 자신의 하루를 글과 사진, 그림 등으로 기록하고 정리한 후 글에 어울리는 이미지를 선정하여 동영상 편집 프로그램으로 배경음악과 함께 자막으로 삽입하여 동영상을 제작하도록 하였다.

6. 결과 분석

6.1 실험설계

본 연구에서는 <표 2>와 같이 실험 설계를 하였다.

[표 2] 실험 설계

| G | | | | |
|---|---|---|---|---|
| B | → | X | → | A |

G: 실험 집단 X: 영상제작 프로그램 B: 사전검사 A: 사후검사

6.2 연구 절차

본 연구에 사용된 창의성 신장 프로그램은 동영상 편집 프로그램 매직윈을 활용한 영상제작활동이며, 2007년 3월 17일부터 12월 15일까지 2주에 1회씩 실시한 계발활동 시간(총 15회)을 이용하였다. 3월과 12월에 각각 사전검사와 사후검사를 실시하여 자료를 수집하였으며, 검증을 위하여 대응표본 T-검증을 실시하였다. T-검증은 SPSS Windows 10을 이용하였다.

6.3 결과 및 분석

<표 3>은 창의적 성향 검사 결과의 평균 및 표준편차이다.

[표 3] 창의적 성향 검사 결과

| 구분 | N | M | SD | t | p |
|-------|----|-------|------|--------|------|
| 사전 검사 | 50 | 30.18 | 2.45 | -14.39 | .000 |
| 사후 검사 | 50 | 37.44 | 2.03 | | |

<표 3>에서 보는 바와 같이 사후 검사에서 평균값이 높게 나타났다. 또한 $p < 0.5$ 로 창의적 성향 신장에 본 연구가 유의미한 영향을 끼쳤음을 알 수 있다.

IV. 결 론

본 연구는 인터넷 상에서 쉽게 구할 수 있는 동영상 편집 프로그램을 이용하여 다양한 영상을 제작하는 교수·학습 과정을 통해 학생들의 창의성을 신장시키고자 하였다. 또한 창의성 신장 방안이 창의적 성향에 미치는 영향을 검증하기 위하여 사전 및 사후 검사를 실시하였다. 그 결과 동기적 요인과 인지적 요인에서는 매우 유의미한 신장을 보인 것으로 나타났고, 환경적 요인에서는 큰 영향이 없는 것으로 나타났다. 전체적으로는 실험 집단의 창의성이 사전보다 사후에 향상된 것으로 나타남에 따라 본 연구의 영상제작 방안이 창의적 사고력 계발에 효과가 있음이 밝혀졌다. 영상 제작은 글쓰기, 이미지 제작하기, 배경음악 선정하기, 편집하기 등 여러 가지 과정이 필요한 종합 사고 과정으로 이러한 과정을 통하여 창의성과 관련된 사고가 촉진되고 창의적인 성향이 자연스럽게 계발될 수 있었던 것으로 본다. 특히 요즘과 같은 디지털 시대에 간단한 동영상 편집 프로그램을 이용한 영상제작은 많은 학생들이 간편하게 할 수 있는 것이다. 학생들의 눈높이에 맞추어 관련 교수학습 프로그램을 개발하면 교육적 효과도 높아지리라 기대된다.

본 연구가 50명의 제한된 실험 집단을 통해 실시되었다는 점과 창의성이라는 측정하기 어려운 주제를 선정하였다는 점 때문에 객관화하기에는 선부른 감이 있지만, 앞으로 비교집단과의 비교 연구와 심도 있고 표준화 된 영상 제작 프로그램 개발을 통하여 더욱 유의미한 결과를 얻을 수 있으리라 생각한다.

■ 참고 문헌 ■

- [1] 김광희 "창의적 미디어교육 수업모형과 효과에 관한 연구 -사회적 구성주의 관점에서", 전남대학교 석사학위 논문, pp.8-13, 2007.
- [2] 김광희 "창의적 미디어교육 수업모형과 효과에 관한 연구 -사회적 구성주의 관점에서", 전남대학교 석사학위 논문, pp.41-43, 2007.
- [3] 윤경숙 "초등 미술 교과에서 이야기 그림책을 통한 창의적 사고력 신장방안에 관한 연구", 한국교원대학교 석사학위 논문, pp.21-31, 2006.
- [4] 백영균 외 7인, 유비쿼터스 시대의 교육방법 및 교육공학, pp.165-170, 학지사, 서울, 2006.
- [5] 김옥주 "창의력 향상을 위한 쓰기 지도 방안 연구", 국민대학교 석사학위 논문, pp.12-26, 2002.