creative commons

COMMONS DEED

저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:

저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.

비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.

변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 이용허락규약(Legal Code)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

Disclaimer

dCollection

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

[UCI]I804:24011-200000266356

2017년 8월
교육학석사(미술교육)학위논문

시각적 문해력 향상을 위한 동화 일러스트레이션 활용 교육 프로그램 개발

조선대학교 교육대학원

미술교육전공

한 수 연

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

시각적 문해력 향상을 위한 동화 일러스트레이션 활용 교육 프로그램 개발

Development of education program using fairy tale illustrations to improve the visual literacy

\

2017년 8월

조선대학교 교육대학원

미술교육전공

한 수 연

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

시각적 문해력 향상을 위한 동화 일러스트레이션 활용 교육 프로그램 개발

지도교수 조 윤 성

이 논문을 교육학석사(미술교육)학위 청구논문으로 제출함.

2017년 4월

조선대학교 교육대학원

미술교육전공

한 수 연

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

한수연의 교육학 석사학위 논문을 인준함.

심사위원장 조선대학교 교수 김 익 모 인

심사위원 조선대학교 교수 김 종 경 인

심사위원 조선대학교 교수 조 윤 성 인

2017년 6월

조선대학교 교육대학원

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

목 차

ABSTRACT ····· vi

Ⅰ. 서 론 ····· 1
A. 연구의 필요성 및 목적 ····· 1
B. 연구의 내용 및 방법 ····· 4

Ⅱ. 시각적 문해력의 이해 ····· 6
A. 시각적 문해력의 개념과 요소 ····· 6
B. 시각적 문해력의 미술교육적 의의 ····· 11
C. 미술교육적 측면에서 시각적 문해력의 고찰 ····· 12

Ⅲ. 동화 일러스트레이션의 미술 교육적 가치 ····· 16
A. 동화 일러스트레이션의 전반적 특성 ····· 16
B. 동화 일러스트레이션의 다양한 표현기법 ····· 19
C. 시각적 문해력 향상을 위한 동화 일러스트레이션의 미술 교육적 가치 ····· 27

Ⅳ. 시각적 문해력 향상을 위한 동화 일러스트레이션을 활용한 교육 프로그램 개발 ····· 32
A. 프로그램의 설계 ····· 33
B. 수업의 실제 ····· 39

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

C. 프로그램 적용을 통한 기대효과 ····· 66

V. 결론 및 제언 ····· 69

참고문헌 ····· 72

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

표 목 차

<표 1> 시각적 문해력의 개념 정의 ····· 07

<표 2> 미술교육의 체계 ····· 13

<표 3> 동화 일러스트레이션을 활용한 프로그램의 시각적 문해력 요소 ····· 27

<표 4> 연구절차 ····· 33

<표 5> 2015개정 미술 교육과정 ····· 34

<표 6> 동화일러스트레이션 활용 미술교육 프로그램 모형 단계 ····· 36

<표 7> 차시별 프로그램의 활동 계획 ····· 37

<표 8> 동화 일러스트레이션을 활용한 미술수업 지도방향 ····· 38

<표 9> 에릭칼의 콜라주를 표현하는 방법 ····· 40

<표 10> 콜라주로 나의 모습 표현하기 ····· 41

<표 11> 스탬핑으로 벚꽃 풍경 표현하기 ····· 45

<표 12> 번지기로 여름 풍경 표현하기 ····· 49

<표 13> 스크래치로 마법구슬 표현하기 ····· 52

<표 14> 판화기법으로 자신의 캐릭터 표현하기 ····· 56

<표 15> 마블링으로 우주 표현하기 ····· 60

<표 16> 클레이로 크리스마스 눈사람 표현하기 ····· 64

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

그 림 목 차

<그림 1> '시각적 문해력'의 의미 ····· 09

<그림 2> '시각적 문해력' 구성요소들의 성향 ····· 10

<그림 3> 에릭칼<빨간 여우야, 안녕> ····· 19

<그림 4> 에즈라 잭 키츠 <제니의 모자> ····· 19

<그림 5> 사라파넬리 <신화 속 괴물> ····· 20

<그림 6> 백희나 <구름빵> ····· 20

<그림 7> 레오니오니 <저마다 제 색깔> ····· 21

<그림 8> 한태희 <손바닥 물고기> ····· 21

<그림 9> 요시다기미마로 <야채로 도장 찍기> ····· 21

<그림 10> 에즈라 잭 키츠 <휘파람을 불어요> ····· 21

<그림 11> 이와사키 치히로 <눈 오는 날의 생일> ····· 22

<그림 12> 프랭크 아쉬 <Water> ····· 22

<그림 13> 나카야 미와 <까만 크레파스> ····· 23

<그림 14> 에릭칼 <From Head to> ····· 23

<그림 15> 데지마게이자부로 <아기 곰의 가을나들이> ····· 24

<그림 16> 김명석 <빨간 등대> ····· 24

<그림 17> 에즈라 잭 키츠 <루이의 우주선 상상1호> ····· 25

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

<그림 18> 에즈라 잭 키츠 <상자 속 여행> ····· 25

<그림 19> 황적현 <멍크의 입속나라 여행> ····· 26

<그림 20> 황적현 <주근깨 구름> ····· 26

<그림 21> 사라파넬리의 <날고 싶어> ····· 39

<그림 22> 에릭칼의 <배고픈 애벌레> ····· 39

<그림 23> 꼴라주 기법으로 표현한 작품 ····· 43

<그림 24> 레오니오니 <으뜸헤엄이> ····· 44

<그림 25> 스템프 기법으로 표현한 작품 ····· 47

<그림 26> 프랭크 애쉬의 <The earth and I>] ····· 48

<그림 27> 번지기 기법으로 표현한 작품 ····· 50

<그림 28> 이연실의 <안녕,바나나달> ····· 51

<그림 29> 스크래치 기법으로 표현한 작품 ····· 54

<그림 30> 데지마게이자부로의 <북쪽나라 여우이야기> ····· 55

<그림 31> 판화 기법으로 표현한 작품 ····· 57

<그림 32> 애즈라 잭 키츠의 <꿈꾸는 아이> ····· 59

<그림 33> 마블링 기법으로 표현한 작품 ····· 62

<그림 34> 책먹는 아이의 <따뜻한 눈사람> ····· 63

<그림 35> 입체표현 기법으로 표현한 작품 ····· 65

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

ABSTRACT

Development of art education program using fairy tale illustrations to improve the visual literacy

Han su-youn
Advisor : Prof. yoon-sung Cho Ph.D.
Major in Fine arts Education
Graduate School of Education, Chosun University

This is the era of communication with various visual media. The visual environment unconsciously makes great influences on our idea and viewpoints and children are not the exception. Therefore, it is necessary to make a considerate approach to an appropriate education for images so that children can adapt well to visual environment. Based on the education, children may learn visual culture and raise visual literacy which means the ability to read and write visually. This is the most important purpose of modern art education.

In this research, tale illustration is the main topic to improve visual literacy to communicate with visual images. Children may recognize the visual elements and learn their implications and how to communicate visually by experiencing the expression technics in tale illustration. With these experiences, they can express their intention in their own arts. It would be the developing process of art education program for them to communicate visually.

Tale illustration may have similar trends with modern arts and its expression methods and materials are various. Therefore, it would be the valuable art education materials for children by stimulating visually.

In chapter Ⅰ, it includes the necessity and purpose of this research. In chapter Ⅱ, it

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

investigates the concept and element of visual literacy, significance of it as the art education and visual literacy in terms of art education. In chapter Ⅲ, it focuses on concept, characteristics of tale illustration and categorizes seven methods among various tale illustration techniques for children to work easily: collage, stamping, blur, scratch, engraving, marbling and clay. With these theoretical background, it concludes that the tale illustration is valuable in the aspect of art education. In chapter Ⅳ, it develops the art education program model with tale illustrations.

The program is developed like below;

First, children may understand the visual expression and improve their visual recognition.

Second, children may express their emotions into tale illustration and improve visual communication.

Third, children may use various expression techniques and improve their creativity and confidence.

Fourth, children may raise the interests on tale illustration. It is a very considerable effect.

In contemporary society, the visual literacy is the inevitable issue in art education. Tale illustration may be the excellent art education tool to children because it has the similar trend with modern arts and shows various expression techniques and materials. Therefore, various art education programs should be developed in order to induce children's participations. This programs is purposed to improve children's communication by using visual images in art education in future.

*Keyword: tale illustration, visual literacy, expression technique

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

Ⅰ. 서 론

A. 연구의 필요성 및 목적

최근 영상 매체의 발달로 어린이들은 TV,컴퓨터, 스마트폰 등의 매체를 통해 시각적 자극의 홍수시대에 살고 있다고 해도 과언이 아니며, 이러한 시대적 양상은 시각적 이미지를 통한 의사소통 능력을 요구하고 있다. 어른에 비해 시각적 이미지를 능동적으로 이해하는 자세가 부족한 경향이 있는 어린이들에게도 시각적 이미지를 바르게 선별하고 수용하는 교육이 필요하게 되었다. 수시로 변하고 움직이는 시각매체에 계속적으로 접하다 보니 생각하고 판단하려는 마음도 줄어들고 있으며 시각적 이미지들이 가지고 있는 미적인 부분에도 별다른 감흥을 갖지 않아서 감수성 또한 메마르게 되었다.

오늘날의 미술 교육과정을 살펴보면, 역량 부분에서 시각적 소통 능력이 명시되어 있기는 하지만 자신이 전달하고자 하는 의도나 생각을 창의적으로 표현하기보다는 이론적인 부분이나 기술적인 표현을 하는데 중점을 두는 경향이 있다. 하루가 다르게 변화하고 있는 시대적 양상은 스마트폰이나 인터넷의 발달로 인하여 어린 시기부터 시각적 이미지를 이해하고 나아가 다양한 사고를 통해 이를 활용할 수 있는 능력, 즉 시각적 문해력(Visual literacy)을 길러줄 수 있는 미술교육의 역할을 필요로 한다.

그래서 본 논문에서는 초등학교 저학년 1학년에서 3학년을 대상으로 하여 스스로 주체가 되어 쉽게 접할 수 있고 친숙한 동화 속 일러스트레이션을 활용하여 시각적 이미지의 의미를 바르게 받아들이고 나아가 자신의 의도에 맞게 표현하고 미술표현의 흥미와 자신감을 기르는 교육 프로그램을 모색해 보고자 한다. 초등학교 저학년 시기는 동화라는 매체에 친숙하고 거부감이 덜하며 보다 효과적으로 적용할 수 있는 연령이라 판단하였는데, 이 시기는 기본적인 언어능력, 조작능력, 지적능력이 점점 형성되면서 미술이나 공예활동

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

등 스스로 창의력을 기를 수 있는 활동이 가능해진다. 그러므로 이 시기의 어린이에게 교육에서 다양한 방안의 미술 활동을 제시해줌으로써 새로운 경험을 제공해주는 것이 중요하다.

로웬펠드(Viktor Lowenfeld)[1]에 따르면, 창의성 향상과 계발의 중요성은 아무리 강조해도 지나친 것이 아니며, 분명한 것은 미술교육의 어떤 프로그램이든 가장 중요한 목표가 창의적인 사고의 주체인 개인을 발달시키는 데 있다고 강조하였다.[2] 로웬펠드는 그림의 발달 단계로 어린이의 발달을 설명한 대표적인 학자로 어린이의 창의적이고 정신적인 발달단계에 큰 관심을 가지고, 교육은 그러한 능력을 길러주어야 한다고 믿었다. 즉 그는 어린이의 성장을 이루는 매개체로 미술을 들었다. 미술은 '전인을 위한 기초 교육'을 추구하며, 시지각 기능의 발달, 인지의 발달, 창의성의 발달에 긍정적 영향을 미치므로 어린 시절부터 미술교육은 중요하다고 볼 수 있다. 미술교육은 언어의 발달에도 큰 영향을 주는데 특히 동화를 통한 사고의 발달과 창의성이 큰 도움을 줄 것이라 생각된다.

동화는 문학과 예술이 만나는 연결고리가 되며, 일찍부터 문화적 경험을 할 수 있는 아주 좋은 수단으로 동화 속의 일러스트레이션 또한 중요한 역할을 한다. 어려서부터 접하는 친숙한 것으로 경험하지 않았던 세계를 간접적으로 경험하게 해주며 소재의 종류나 표현기법 또한 매우 다양하기 때문에 교육적 가치가 크다. 아직 글을 모르거나 배우는 단계의 어린이에게도 동화 일러스트레이션은 시각언어로서 중요한 역할을 담당하며, 어린이의 경험과 상상력을 풍부하게 하는데 도움을 줄 수 있다.

이러한 동화 일러스트레이션은 자연스럽게 언어의 세계로 들어가 시각적 문해력(Visual Literacy)을 향상시킬 수 있다. 문해력 'literacy'는 문학에서

---

1) 로웬펠드(Victor Lowenfeld,1903-1960): 창의성 중심의 미술교육학자로 1940년부터 오늘날까지 미술교육계에 큰 영향을 준 학자, 아동의 창조활동의 변화를 발달단계로 정리했고 개인에 따른 지도의 필요성을 주장함. 저서로는 <인간을 위한 미술교육>이 있음

2) V.Lowenfeld W.L.Brittain(서울교육대학교 미술교육연구회 역),『인간을 위한 미술교육』,(서울:미진사,1993), p.30, 김보영, "미술교육이 아동의 정서발달에 미치는 영향에 관한 연구",(대학석사학위논문, 대구카톨릭 대학교 교육대학원,2001), p.9에서 재인용.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

문자를 읽고 쓰는 능력, 즉 문자를 이해하고 활용하는 능력을 뜻하는 것으로, 시각적 문해력은 '다양한 시각적 매체를 통한 그림이나 영상, 기호, 상징 등 시각적인 진술들에 대해 인식하여 그 의미를 읽어내고 직접 제작할 수 있는 능력으로, 시각적으로 사고하고 의사소통할 수 있는 고등 사고 능력'이라 정의 내릴 수 있다.[3] 현 시대 어린이들은 인쇄 매체 중심의 의사소통 방식보다 영상 매체 등을 통한 시각 이미지 중심의 의사소통 방식에 노출되어 아이들의 경우 그 의미를 해석하여 선별하고 수용하기보다 무차별적으로 받아들이는 위치에 있다. 미술 교육의 역할은 미래를 살아갈 어린이들에게 이 시각적 문해력을 갖게 해 주는 것이 중요한 목표 중 하나이다. 즉 일상에서 접하는 수많은 시각적 이미지를 스스로 이해하고 소통할 수 있는 능력과 안목을 길러주어야 하는 것이다.

동화에서 일러스트레이션은 글의 보조 역할이 아니라 독자적인 풍부함과 예술성을 지니고 있어 일러스트레이션을 이해하는 활동을 하며 예술적인 심미안을 길러주며, 독자는 그 그림과 다음 그림을 연결하면서 자연스럽게 시각적 문해력을 발달시켜 자신의 표현을 위한 예술적 요소를 스스로 익히게 된다. 이전의 동화에서 일러스트레이션은 이야기의 내용을 충실하게 그렸던 것에 비해 최근은 어린이들의 감성과 상상력을 자극하고 다양한 표현 기법인 콜라주, 프로타주, 스탬핑, 데칼코마니, 번지기, 스크래치, 판화, 마블링, 입체 표현 기법 등이 활용되고 있다.

본 논문에서는 '시각적 문해력 향상을 위한 동화 일러스트레이션 활용 교육 프로그램'을 개발하는 데 중점을 두고 접근 할 것이다. 이를 위해 먼저, 시각적 문해력의 개념과 지도의 필요성을 알아보고 동화에서 일러스트레이션을 중심으로 의미와 가치에 대해 알아볼 것이다.

따라서 다양한 시각매체 중에서 어린이들에게 친숙하고 시각적 문해력을 길러주는데 효과적으로 적용할 수 있는 동화 일러스트레이션 활용 교육 프로그램을 개발하여 어린이들의 흥미와 자신감을 높이고 표현능력을 향상시켜

3) 송현석, "초등학교 미술과에서 종이판을 활용한 시각적 문해력 지도 방안 연구",(한국교원대학교 교육대학원, 석사학위논문, 2011), p.7.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

주변의 시각적 이미지를 올바르게 받아들일 수 있는 시각적 문해력을 향상시키는 데 도움이 되고자 하는데 목적이 있다.

B. 연구의 내용 및 방법

동화일러스트레이션의 표현 기법을 직접 경험해 보면서 시각적으로 의미를 전달하는 방법을 알고 이를 바탕으로 자신의 작품을 제작하면서 시각적 문해력을 향상할 수 있는 프로그램을 개발하고 수업을 실제 시행하여 이의 교육적 가치를 제시하고자 하였다. 시각적 문해력 지도를 위한 동화 일러스트레이션 프로그램 개발의 연구 내용은 다음과 같다.

첫째, 시각적 문해력의 개념과 요소, 미술 교육적 가치를 알아보고 시각적 문해력 지도를 위한 교육적 의의를 고찰한다.

둘째, 동화 일러스트레이션의 특징에 대해 고찰하고 미술 교육적 의의를 확인한다.

셋째, 동화 일러스트레이션의 다양한 기법 중 초등학교 저학년에게 적용이 용이한 콜라주, 스탬핑, 번지기, 스크래치, 판화, 마블링, 입체표현에서 클레이의 일곱 가지 기법에 대해 정리하고 관련 동화에 대해 알아보았다.

넷째, 이러한 배경을 바탕으로 시각적 문해력 향상을 위한 동화 일러스트레이션을 활용한 교육 프로그램 수업 모형을 구안하였다.

그리고 본 연구는 다음과 같은 범위와 제한점을 두고자 한다.

첫째, 본 연구자가 모색한 동화 일러스트레이션 프로그램은 광주광역시 동구에 위치하고 있는 미술학원에서 초등학교 1학년부터 3학년의 어린이 19명을 대상으로 적용하였다.

둘째, 동화 일러스트레이션의 다양한 표현 기법 중 어린이에게 적용이 용이한 것으로 콜라주, 스탬핑, 번지기, 스크래치, 판화, 마블링, 입체 표현 기법인 클레이의 7가지 기법만 다루도록 한다.

셋째, 본 논문은 동화의 일러스트레이션을 활용한 프로그램 개발이므로 동화

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

의 다양한 요소 중 일러스트레이션만 다루고 있다. 또한 동화의 광범위한 범주 중 일러스트레이션의 역할이 보다 강조되어 있는 동화를 대상으로 한다. 향후 동화의 글, 그림의 레이아웃이나 구성 등도 미술교육의 학술 자료로도 가치가 있다고 생각된다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

Ⅱ. 시각적 문해력의 이해

A. 시각적 문해력의 개념과 요소

1. 시각적 문해력의 개념

오늘날 시각 매체가 문화에 점점 큰 영향을 미치면서 이제는 미디어가 현세대의 의사소통 수단이라 해도 과언이 아니다. 다양한 시각 매체가 중심이 되면서 이러한 이미지의 특성을 잘 이해하고 활용할 수 있기 위한 시각적 문해력 교육이 필요하게 되었다. 시각적 문해력이란 “Visual literacy"라고 하며 이는 영상이나 이미지를 의미하는 시각(visual)과 읽고 쓰는 것을 이해하는 문해력(literacy)이 결합된 용어이다. 이는 시각적 이미지를 이해하는 능력으로 지식으로 파악되는 것이 아니라 종합적 사고를 이용하여 폭넓게 의미를 만드는 능력이라고 할 수 있다.

시각적 문해력의 개념은 “인간의 정신이 이미지 없이 사고할 수 없다‘고 한 아리스토텔리스를 거쳐 르네상스 시대에도 시각과 언어를 연관시키며 당대 미술교육계에서 의사소통을 위한 시각 정보로서 다양하게 정의되어 왔다.

시각적 문해력은 보는 것에 의해서 다른 감각 능력과 연결시킬 수 있는 하나의 시각능력을 뜻한다고 설명하고 이러한 능력은 우리의 삶 속에서 학습의 기본이며, 시각적 문해력을 갖추면 자신이 접해 있는 환경 속에서 눈에 보이는 이미지 등을 시각적으로 분별하며 수용하고 해석할 수 있다. 또한 이를 통해 우리는 다른 사람과 의사소통을 할 수 있으며, 감상의 차원에서도 시각적 의사소통을 통해 작품들을 이해하고 즐길 수 있게 된다. 이미지가 글을 대체하는 오늘날의 시각 문화 환경 속에서 시각 이미지가 전하는 의미를 제대로 해석하기 위해서는 이미지를 이해하는 시각적 문해력이 필요하며 시각 이미지를 통한 의사소통의 중요성이 자리 잡으며 시각 이미지를 보는 행위는 글만큼 중요하게 인식되고 있다.

우리의 환경이 과학기술과 문자와 이미지의 결합인 영상매체 발달과 함께

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

시각적 커뮤니케이션의 중요도가 높아짐에 따라서 시각적 문해력 교육의 중요도도 높아지고 있다. 이러한 시각적 문해력은 자연스레 이루어진다고 여겼기 때문에 개념이 정의되기 시작한 것은 근래이지만 다양한 시각 매체로 그 의미를 올바르게 해석하며 수용하고 선발하는 역할이 점점 더 중요해져가면서 시각적 문해력에 대한 논의도 활발해지고 있다. 그것을 정리해보면 다음과 같다.

<표1>시각적 문해력의 개념 정의[4)]

학자/관련기관	시각적 문해력의 정의
IVLA(1968)	IVLE(International Visual Literacy Association)는 1. Visual Literacy는 다른 감각적인 경험들과 함께 봄으로써 발달할 수 있는 시각적인 능력에 대한 하나이다. 2. Visual Literacy는 시각적인 상징들, 즉 이미지와 함께 커뮤니케이션을 해석하고, 이것을 발판으로 뉴스를 생산하는 능력이다. 3. Visual Literacy는 음성 언어에 있어서 이미지적인 것을 번역하고 또는 이미지적인 것을 언어로 번역하는 숙련된 기능이다. 4. Visual Literacy는 시각적 미디어에 있어서 시각적인 정보들을 이해하고 평가하는 능숙한 능력이다.
Ausber& Ausburn(1978)	타인과의 의사소통을 위해 시각적 이미지를 이해하고 활용하는 것을 개인에게 가능하게 하도록 하는 일련의 숙련된 능력이다.
Heinich Molenda &Russell(1982)	시각적 메시지를 바르게 해석하고 이를 메시지로 창조해내는 능력이다.
Hortin/Braden (1982)	메시지를 이미지적인 개념들로 표현하고 생각하고 학습하는 능력이다.
Considine (1986)	효과적으로 의사소통하는 능력으로 다양한 시각 메시지를 분석, 이해를 넘어서 구성하는 능력과 관계된다.
Lacy(1987)	시각적 메시지를 인식, 분석, 평가, 생산하는 능력으로서 정의된다.

4) 김수향, "초등미술교육에서 시각적 문해력 지도를 위한 그림책 활용방안 연구", (한국교원대학교 교육대학원, 석사학위논문, 2012), p.25-26.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

Curtiss(1987)	시각적인 진술의 커뮤니케이션을 이해할 수 있는 능력이며, 시각 이미지로 자기 자신을 표현하는 능력이다. 그것은 작품을 생산하는 문화적인 문맥상에서 주제내용과 의미를 이해하고, 원리들을 분석하여, 작품에 대한 순련된 미적인 장점들을 평가하며, 직관적으로 형태를 이해하고 또한 작품의 상호 작용적인 성질을 파악하는 능력을 수반한다.
Moore&Dwye (1994)	이미지의 이해와 활용, 이미지로 사고, 학습할 수 있는 능력이다.
황연주(2001)	많은 학자들의 시각적 문해력의 개념을 종합하고 분석하여, 여러 가지 시각 메시지들을 올바르게 이해하고, 인식하며, 해석하고, 분석하며, 평가하고 그리고 다른 사람과 의사소통할 수 있는 능력이다.
Wilson(2002)	궁극적으로 시각 텍스트의 감각적, 조형적, 표현적, 상징적, 그리고 전후 관계의 요소들을 능동적으로 읽어내는 비평적 교수법을 기획하는 것이라고 주장하였다.
박정애(2005)	눈에 보이는 것을 시각을 통해 전달하고 이해하는 능력이다. 시각적인 표현은 인간사고 표현의 한 양식이며, 인간사고를 전달하고 촉발시키는 매체라고 정의한다.

또한 ACRL(Association of College and Research Libraries,2011)는 시각적 문해력을 시각적 이미지를 식별하여 필요한 것을 결정하고 필요한 것을 찾는 능력, 이미지를 해석하고 분석하는 능력, 이미지를 윤리적으로 만들고 활용하는 능력, 이미지를 평가하는 능력, 이미지를 효과적으로 활용하는 능력, 효과적인 의사소통과 의미전달을 위해 예술적 디자인을 통한 품격화의 능력이라 구분하였다.[5)]

위와 같이 시각적 문해력에 대한 개념을 종합해 보면 매체나 범주의 차이가 있을 뿐 '시각적 문해력'이란 여러 가지 시각 매체에 의한 정보들을 올바르게 이해하고 해석하여 이를 분석하고 평가하는 과정을 거치면서 실생활이나 다른 사람과의 의사소통에서 의미 있게 활용해내는 종합적인 능력을 의미한다고 할 수 있다. 경험과 지식을 글로 작성하여 전달하는 게 의사소통의

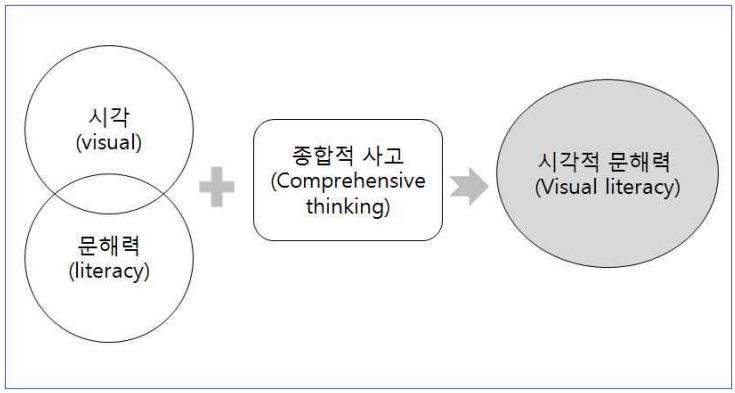
5) 이윤옥, "그림책 속 시네틱스를 활용한 시각적 문해력 신장 지도 방안", (서울교육대학교 교육전문대학원, 석사학위논문, 2016), p.35.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

중심이었던 예전과는 달리 오늘날은 이미지를 통한 의사소통이 우리의 삶에 많은 비중을 차지하고 있다. 문해력 뿐 아니라 시각적 문해력이 앞으로 교육에서는 물론이고 일상에서 우리의 삶과 밀접하게 연결되어 중요해지는 이유가 여기에 있다고 할 수 있다.

<그림1> '시각적 문해력'의 의미



2. 시각적 문해력의 구성요소

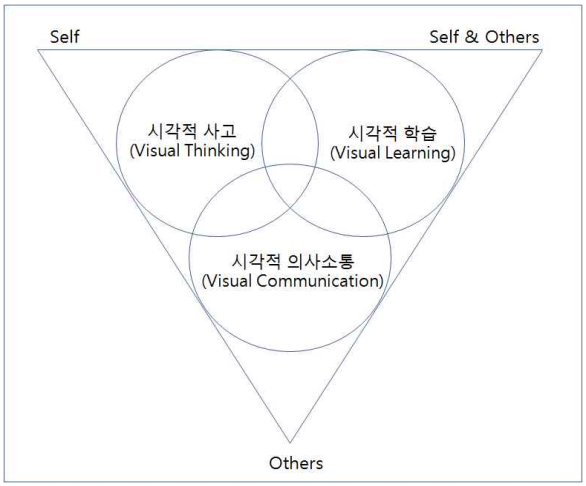
시각적 문해력은 시각적 메시지를 해석하는 것과 그런 이미지를 바르게 이해하고 사용하는 능력으로 시각 매체를 통한 이미지 자체를 표현하는 것 또한 포함한다. 현대사회에서 시각적 이미지는 넘쳐나고 있으며, 너무나 자연스럽기 때문에 우리가 의식하고 있지 않지만 현대인들은 모든 생활 속에서 시각적 이미지로 이루어지고 있다. 이러한 이미지들에 대한 접근과 해석, 그러한 접근방식과 결과를 문해력이라고 한다. 가장 기본적으로 점, 선, 면에서 시작하여 그림을 보는 방법에서부터 영화나 TV, 컴퓨터, 인터넷 등을 어떻게 볼 것인가에 대한 것이 시각적 문해력의 개념이다. 즉 다양한 매체를 보고, 해석하고, 만들어나가기 위한 토대로 시각적 의사소통 능력은 필요한 것이다.

시각적 문해력은 오늘날의 시각화 현상을 배경으로 바커(Bikkar S.Randhawa,1978)는 '시각적 사고(Visual Thinking)'와 '시각적인 학습(Visual Learning)' '시각적 의사소통(Visual Communication)', 이 세 가지를 필요로 한다고 제안하였다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

<그림2> '시각적 문해력' 구성요소들의 성향[6)]



(1). 시각적 사고

'시각적 사고'는 은유적이고 무의식적인 사고로 인간의 심상에서 이미지를 통해 시각화하는 것을 의미한다는 인지와 이해의 통일체로 아른하임(Arnheim,1969)은 기술했으며, Wileman(1980)은 시각적 사고를 형, 선, 색, 질감, 구성을 둘러싼 정신적인 이미지의 조적으로 정의했다. 이러한 시각적 사고를 통해 표현된 정보와 시각적 사고를 통한 자신의 생각, 느낌의 표현을 쉽게 이해할 수 있다.

(2). 시각적 학습

'시각적 학습'은 이미지를 통한 학습으로, 순수한 시각적 모습과 함께 다른 학습의 보조수단으로서의 시각자료를 통해서도 이루어져 비평적인 활동을 통해 이미지를 인식하고 구분할 수 있다. Heinich등(1985)은 '시각적인 것으로부터 배운다.'는 것은 시각적인 메시지의 "구분(Differentiation)'과 "해석(Interpretation)"을 통해 이루어진다고 했다. 시각적 학습은 인간의 시지각과 그 활동 대상인 시각적 대상을 필요로 하는데 이 시각적 대상을 시각적 텍스트라 하고, 이것은 개인의 시지각 현상을 자극하는 매체이다. 따라서 텍스트

6) Seels.B.A(1994).『Visual Literacy』, p.106.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

의 최종적 전달 내용은 지각하는 각 개인에 따라 달라질 수 있고 이것은 시각적 학습의 결과이다.

(3). 시각적 의사소통

'시각적 의사소통'은 윌스만(Wilemen)에 의해 "이미지 적이고 도해적인 상징들을 사용해서 생각을 표현하고, 학교내외의 환경에서 사람들을 가르치는 인간존재에 의한 시도'로 정의되어지는데 여기서 상호작용적이거나 교류적인 과정으로도 정의된다.[7]서로가 메시지를 전달하며 피드백의 과정을 거치는 것이 의사소통의 과정을 의미하며 시각적 의사소통은 메시지가 시각적 상징에 의해 이루어지는 것이다(Seels,1994). 시각적 상징과 함께 상호작용하는 능력은 오늘날 시각적 문해력에서 가장 핵심적인 역량이라고 할 수 있다.

B. 시각적 문해력의 미술 교육적 의의

앞서 언급한 바와 같이 다양한 시각문화를 분별력 있게 이해하고 이들과 소통하기 위한 능력을 시각적 문해력이라 하며, 시각적 문해력은 자신의 환경 속에서 시각 정보의 조형적이고 미적인 구조를 선별하고 수용할 수 있게 된다. 이것은 단지 글의 단편적 의미에 만족하지 않고 시각적 이미지를 바르게 해석하고 개인의 생각과 감정을 교류할 수 있는 능력은 시각적 문해력 교육에서 중요한 과제라고 할 수 있다.

이와 마찬가지로 미술교육 또한 이미지가 문화의 중심으로 떠오르며 이미지를 바르게 해석하고, 이를 생활과 문화의 표현 수단으로 바르게 활용하며 결과적으로 오늘날의 사회, 문화적인 면에서 미적, 질적으로 참여할 수 있게

7) 전재희, “비주얼 리터러시 신장을 위한 미술교육 연구”, (건국대학교 교육대학원, 석사학위논문, 2009), p.11.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

해준다. 미술이란 교과가 전반적으로 시각적 이미지가 차지하는 비중이 높아지는 양상이므로 이러한 사회를 지나고 있는 우리에게 그 어떤 교과보다 미술교과에서 시각적 문해력 교육이 실행되어야 한다.

시각적 문해력의 미술 교육적 의의는 다음과 같이 말할 수 있다.

첫째, 시각적 문해력 교육은 다양한 매체의 발달로 시각문화를 살아가는 이들에게 일상에 존재하는 시각 이미지를 올바르게 이해하고 미술의 시각을 넓혀주어 이를 선별적으로 수용할 수 있는 미적 감수성에 도움을 준다.

둘째, 미술교육에서 시각적 문해력 교육은 새로운 표현매체의 다양성을 통해 경험을 제공해준다. 현대 미술계에서 이루어지는 다양한 시도를 통해 표현하고자 하는 활동에 응용하고 더욱 새로운 활동으로 발전시키는 계기를 마련해주기도 한다. 이러한 활동은 우수한 문화를 만들 수 있는 미래의 문화인을 만드는 능력을 배양해줄 것이다.

셋째, 미술교육에서의 시각적 문해력 교육은 학생들에게 무수히 접하게 되는 시각문화에 올바르게 대처할 수 있는 적응능력과 시각적 의사소통 능력을 키워주도록 이끌어 줄 것이다.

현대의 미디어 정보시대에서 시각적인 이미지는 넘쳐나며, 이러한 대량의 시각정보를 바르게 해독하고 메시지를 수용하여 시각적 메시지를 통해 의사소통하는 능력을 배양하는 것은 교육에 있어서 매우 중요한 목표이며 과제라고 할 수 있다.

C. 미술교육적 측면에서 시각적 문해력의 고찰

미술교육은 미술 체험, 표현, 감상활동을 통해 미적감수성, 시각적 소통 능력, 창의적 융합 능력, 미술 문화 이해의 능력, 자기 주도적 미술학습 능력을 기르고자 함이다.

<표2> 미술교육의 체계에서 보면 체험, 표현, 감상활동이 서로 연결하며 상호 밀접한 연관성을 지닌다. 시각적 사고능력과 조형능력을 토대로 표현활

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

동이 이루어지며 작품을 보는 미적 대상에 반응하는 감수성을 통해 감상활동이 가능해지는 등 유기적으로 연결된 것이다. 이 모든 활동들은 통합적으로 연결되어 이루어지며, 이러한 과정은 시각적 문해력 향상을 위한 기반을 마련해 줄 것이다.

<표2>미술교육의 체계[8)]

미술교육의 목표	전인적 인간
미술 교육의 성격	-미적 감수성 -시각적 소통 능력 -창의, 융합 능력 -미술 문화 이해 능력 -자기 주도적 미술학습 능력
미술교육의 내용체계	-미술 체험: 시각적 사고 및 문해력, 미술의 이해 -미술 표현: 조형능력, 창작, 재료의 사용 능력 -미술 감상: 감수성, 적용 및 해석, 가치 판단

우리가 무엇을 본다고 하는 것은 몸 외부의 물질을 보는 것만이 아니라 우리의 의식에 스며들어 사고와 행동양식을 규정하는 그 무엇이라 할 수 있다. 시각언어는 단순한 대상을 보여주는 언어가 아니며 문자언어와 다른 방식으로 기술하고 묘사하는 언어적 능력을 지녔다.[9)]

문자를 읽고 그것을 해석할 수 있는 문해력이 필요하듯 시각적 정보 또한 의미하는 바를 올바르게 읽으며, 해석할 수 있는 시각적 문해력이 필요한 것이다. 시각적 매체가 어린이들이 성장하는 데 있어 행동양식이나 감성적인 부분 등 여러 측면에 영향을 미치고 있는 것은 여러 연구결과에서 증명되어지고 있다.

레스터(Lester,1996)는 '우리는 매일 끊임없고 지칠 줄 모르는 영상 자극의 폭격을 받으면서 그림을 이해하려고 노력한다. 하지만 우리는 단지 문자를 이해하는 것만을 배웠다'라고 언급하였다.[10)]미술교육에서 시각적 문해력의 중요성에 대해 연구한 사례를 고찰해보면, 황연주(2001)는 오늘날의 시각

8) 교육부, 한국교육과정 평가원, "2015개정 교육과정 시안검토 2차 공청회", 2015,p.29.
9) 정영근. 『영상문화와 세계화 시대의 교육』, (서울:문음사,2004), p.19.
10) 김수향, op.cit., p.20.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

매체는 우리의 일상에서 항상 접하고 있고, 그들이 미치는 영향도 점점 커지고 있다고 언급하면서 실생활에서 의미 있게 활용하고 분석하고 평가할 수 있어야 한다고 언급하였다. 김정선(2004)은 시각 이미지의 역할이 중요해지는 것에 따라 시각문화교육의 역할도 높아지고 있어 미술교육을 시각문화교육으로 전환하여 학습자의 시각적 문해력을 향상시키기 위한 실질적 전략을 제시하고자 하였다. 송현석(2011)은 미술교과에서 시각적 문해력은 피할 수 없는 과제이며 우리의 일상과 연계되었을 때 더욱 효과가 높을 것이며 학생들의 발달 단계에 맞는 다양한 교육이 필요하다고 하였다. 박소라, 김정선(2011)은 시각적 문해력을 향상시키기 위해 그림읽기의 요소를 도출하여 '시각적 문해력 향상을 위한 그림책의 그림 읽기 전략 연구'에서 그림읽기 방안에 대해 제시하였다. 그리고 최기호(2013)는 현재의 미술교육의 실천적 관점에서 시각적 문해력을 재개념화하여 기존 미술교육이 지향한 지식과 기능 뿐 아니라 개방적인 태도의 교육으로서 미술교육의 방향을 제시하였다. 강인애, 이재경, 김미수(2014)는 수많은 정보를 효율적이고 정확하게 묘사하는 '데이터 시각화'의 중요성이 증가하고 있는 오늘날 자연적으로 이미지와 글의 관계들을 보고 해석하는 능력인 시각적 문해력의 역할도 중요해지고 있다고 여겨 미술수업에서 데이터 시각화를 학습매체로 활용하여 실제 수업을 통하여 디지털 시대에 요구되는 시각적 문해력을 함양하고자 제안하였다. 이상의 연구들은 시각적 문해력을 향상시키기 위해 미술교육의 중요성을 제시하였다.

본 논문에서도 위의 연구들과 같이 미술교육에서 시각적 문해력을 향상시키는 것을 목적으로 진행하는데, 여기에 동화 일러스트레이션을 활용한 프로그램을 제시하고자 한다.

시각적 문해력을 기르는 것은 글만으로는 상대의 의도와 감성을 이해하는 것은 어려운 부분이 있기 때문에 시각적 이미지를 접하였을 때 그의 의미를 바르게 이해하고 수용하는 것이 필요하다. 오늘날 새로운 매체의 발달과 다양하게 확장되고 있는 재료와 다양하게 표현기법이 시도되며 하루가 다르게 새로운 문화가 태어난다고 할 수 있다. 따라서 실생활의 많은 부분과 밀접한 과계를 이루는 새로운 문화이해의 방법으로서 시각적 문해력 교육은 반드시 실행되어야 할 교육이다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

앞으로 많은 시각 이미지로 정보를 전달하게 될 시점에서 이미지들에 대한 맥락을 파악하고, 그것을 객관적으로 수용할 수 있는 능력이 필요한 것은 분명하다. 이것은 현대를 살아가고 미래를 살아갈 어린이들에게 절실하다.

그래서 적극적이고 체계적으로, 일관되게 시각적 문해력 향상을 위한 교육을 실시해야 할 필요가 있으며, 모든 시각적, 미적 영역과 관련된 교육이 미술교육이라면, 미술교육은 시각적 문해력 교육과 가장 관련성 있는 교과라고 할 수 있다. 미술교과는 타 교과와는 달리 시각 이미지에 대해 본질적으로 탐구하고 있으며, 다양한 시각 정보들에 이론적 근거를 제시하거나, 감상과 체험의 방법적 모색을 제시할 수 있는 중요한 교과이다. 또한 미술 교육의 궁극적인 목적은 보람 있고 가치 있는 삶을 살아가기 위하여 현실과 조화를 이루고 미래에 대응할 수 있는 전인적인 인간으로 교육하는 것이기 때문에 미술교육에서도 영상 정보화 시대에 시각 이미지를 어떻게 받아들일 것인가 관심을 가지고 이를 응용하여 메시지를 창조할 수 있는 시각적 문해력이 필요하다. 실제 미술교육 현장에서 어린이의 수준에 맞는 시각적 문해력 교육 방안을 모색하는 것은 의미 있는 일이다. 이는 나아가 시각적 문화 현상을 보다 잘 이해하고 이를 생활 표현 수단으로 활용할 수 있게 되어 미적, 질적, 능동적으로 참여하여 조화를 이룰 수 있는 전인적인 인간으로 성장하는 미술교육의 목적에 기여할 수 있다.

앞에서 살펴본 시각적 문해력 또한 보이는 것, 시각과 관련이 있고, 미술교육의 목적과 시각적 문해력 개념의 유사성은 미술교육을 통한 시각적 문해력 교육이 효과적으로 실시될 수 있는 교과임을 보여준다. 즉, 우리의 일상에서 시각적 이미지의 비중이 점점 높아지고 있기 때문에 그 어떤 교과보다 미술교과에서 시각적 문해력 교육의 역할이 크다고 볼 수 있다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

Ⅲ. 동화 일러스트레이션의 특성 및 미술교육적 의의

A. 동화 일러스트레이션의 전반적 특성

동화 일러스트레이션이란 동화에 그려진 일러스트레이션으로 동화란 무엇인가에 대한 구체적인 논의가 선행되어야 한다고 본다.

동화는 포괄적인 의미로 '아동에게 들려주기 위한 이야기'로 아동문학에서 작가가 세상의 모든 것을 소재로 글과 그림이 조화를 이룬 작품으로 어린이 또는 동심을 그리는 성인에게 즐거움이나 교훈을 주는 내용을 담고 있다.

Buttelheim(1977)은 동화가 아동의 발달과정에서 스스로 자신의 어려움을 극복하고 삶의 의미와 가치를 발견하도록 도와주고, 최경희(1993)는 교육적 가치가 담겨있는 훌륭한 동화작품을 통하여 깊은 감동을 받음으로써 풍부한 문학 체험을 하게 된다고 하였다. 이러한 동화를 통한 경험의 확대는 아동들에게 인생을 살아가는 데 있어서 올바른 인식을 가지게 하여 인간으로서 가치 있고, 보람 있는 삶의 방향을 추구하도록 한다고 하였다.[11)]

동화를 통하여 언어능력은 물론 다양한 표현 방법을 통해 생각을 풍부하게 향상시켜 주기 때문에 일상의 실제 경험과 직접 관련되어 있거나 현실에서 겪어보지 못한 것을 아름다운 환상 속으로 나갈 수 있기 때문에 어린이의 성장과정에 매우 중요한 역할을 하고, 동화 그 자체로서 교육적인 가치를 지닌다. 그 중 동화에 삽입되어 있는 일러스트레이션은 글을 대신하여 내용의 분위기를 묘사해주는 역할을 하는데 작가가 이야기하고자 하는 것을 이해하기 쉽게 표현하고 어린이들에게 일러스트레이션을 통해 상상력과 무한한 가능성을 가지는 커뮤니케이션의 도구로 감성을 전달하는 적절한 교육 매체라고 사려 된다. 일러스트레이션(illustration)이란 삽화, 신문이나 잡지, 도해(圖解)따

11) 최경희, "동화의 교육적 응용에 관한 연구", (한국교원대학교 대학원, 박사학위논문, 1993), p.16.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

위를 통틀어 이르는 말로 내용을 보충하거나 강조해주기 위한 목적으로 첨가되는 그림, 대중의 이해를 위해 글과 함께 출판되어지는 것을 목적으로 만들어지는 그림을 말한다.[12] 일러스트레이션은 직감적 영상 언어로 글과 다리 역할처럼 연결시켜 주는 단순한 사실 표현이 아닌, 감성언어의 표현이다.

일러스트레이션은 형식적인 면에서는 순수미술과도 같지만 글의 내용과 연계되어 의사소통을 전제로 하는데 있어 순수미술과는 구별된다. 순수미술이 단어 그대로 작가의 의도를 표현한다면 일러스트레이션은 의미 전달을 목적으로 하며 이 목적이 달성되지 않는다면 그 가치가 없다고 할 수 있는 것에 차이가 있다고 볼 수 있다. 또한 순수미술이 소수를 위한 소장품의 성격이라면 일러스트레이션은 인쇄매체나 영상매체를 통해 대량생산되어 대중을 대상으로 하는 것이 특징이다.

일러스트레이션의 범주 중 동화 일러스트레이션이란 동화나 어린이를 위한 글에 함께 들어가는 그림으로 상상력, 사고력, 이해력을 증대시켜준다. 일러스트레이션은 매우 광범위하여 '삽화'라는 용어가 사용되고 있으나 타운젠드(J. R. Townsend)는 삽화와 동화 일러스트레이션은 별개라고 지적하고, 글과 동등한 역할을 하거나 일반적으로 그림이 주역을 의미한다고 하여 일러스트레이션의 중요성을 강조했다.[13] 동화에서 일러스트레이션은 그 자체가 주체적 성격을 띠고 있기 때문이다. 특히 문자를 이해하지 못하는 어린이에게 동화 일러스트레이션은 문자 이상의 큰 역할을 가지고 있다.

앞에서 살펴본 내용을 바탕으로 동화 일러스트레이션의 역할을 정리해보면 다음과 같다.

첫째, 빠른 의미 전달을 가능하도록 도움을 준다. 대부분의 정보는 시각을 통해 전달되는데 동화에서도 마찬가지로 일러스트레이션을 통해 연령이 낮은 어린이에게는 쉽게 책의 내용을 이해하도록 도움을 준다. 또한 저학년의 어린이를 위한 일러스트레이션은 다양한 정보가 담긴 내용, 각 이미지마다 감수성과 창의성을 기를 수 있는 내용을 표현하는 특징을 갖고 있다.

---

12)세계미술용어사전, 월간미술,2005, p.382.
13) John Rowe Townsend(강무홍 역), 『 어린이책의 역사 1』,(서울: 시공사,1996),p.3.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

둘째, 동화 일러스트레이션은 글을 보완하는 기능을 통해 지능개발의 역할을 한다. 지능개발을 위해 어린이에게 올바른 환경은 필수적이고 언어의 역할이 강조된다. 동화에서 일러스트레이션은 글과 함께 의미의 개념형성에 도움을 주며, 나아가 이야기의 상황과 내용을 파악하려는 지적 훈련이 이루어지는 토대가 된다. 또한 어린이들의 시각적인 능력을 진전시켜 시각적인 문해력을 성장시켜주기도 한다. 예전의 단순한 문자매체의 시대와 달리 현대사회의 복합적인 시각 매체를 고려한다면 일러스트레이션은 중요한 역할을 해준다.

셋째, 동화 일러스트레이션을 통해 글이 해줄 수 없는 직감적 정서개발에 도움을 준다. 일러스트레이션을 이루는 색채, 연출 등의 장면이 어린이에게 감각적으로 전달되어 글보다 훨씬 즉각적인 영향을 주게 된다. 어린이의 경우 투사(Projection)에 의한 자기 동일시(ego-identification)가 강함으로 시각적 구체성을 띤 일러스트레이션을 통해 직감적 정서경험을 할 수 있다.[14)]

넷째, 일러스트레이션은 상상력 개발에 효과적인 역할을 한다. 그림의 다양한 역할 중 한 번도 가보지 않았던 세상, 경험해보지 못한 과거나 미래를 상상하며 나아가 창의력의 기반이 되기도 한다. 경험의 세계가 상대적으로 적은 어린이에게 이미지의 여운이 오래 남을 수 있도록 실재하는 것 이상으로 승화시킨 일러스트레이션의 제시는 어린이들의 상상력 자극에 효과적이다.

이렇게 동화 일러스트레이션은 단순한 그림으로가 아니라 어린이들을 대상으로 하는 특별한 시각언어이며 어린이들의 미래를 위한 발판을 마련해주는 것이다. 현대에 들어 지속적으로 발전하고 다양하게 표현되고 있는 동화 일러스트레이션을 통해 풍부한 경험을 쌓을 수 있도록 하는 것은 어린이들이 앞으로 성장하는 데 있어서 매우 중요하다. 시각을 통해 경험을 하고 생각하게 되는 어린이들에게 동화 일러스트레이션의 시각적인 효과는 상상력과 창의력을 길러주고, 기존에 접하지 못한 새로운 감각기능을 개발시켜줌으로써 정서적으로 아름답고 안정되게 성장할 수 있도록 도와준다.

---

14) 천은정, “어린이 그림책의 일러스트레이션 표현에 관한 연구”,(홍익대학교 교육대학원,석사학위논문, 2004), p.15.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

B. 동화 일러스트레이션의 다양한 표현 기법

1. 콜라주

콜라주라는 말은 불어의 'cooler'(풀로 붙이다)에서 유래된 말로 풀칠, 바르기의 의미였으나 그림에 인쇄물, 천, 나뭇조각, 모래, 풀잎 등 여러 재료를 붙여서 구성하는 회화를 가리킨다.

미술사적인 정의상 콜라주라는 용어는 입체파인 피카소와 브라크가 사용한 풀칠한 종이 구성물인 파피에콜레에서 생긴 말이다[15]. 브라크와 피카소는 입체파 작가들로서 콜라주를 통해 입체주의를 발전시켰으며 미술에서 콜라주를 예술의 한 영역으로 정착시키는 역할을 하였다.[16] 콜라주의 등장은 회화와 조소의 경계를 허무는 계기가 되었고, 여러 가지 재료를 통한 표현방법은 재료 한계의 극복과 새로운 공간 창조의 개념에서 콜라주는 독창적인 이미지를 탄생할 수 있게 했다. 여러 가지 종이, 금속, 목재, 석재, 유리, 끈 등 주변에서 쉽게 볼 수 있는 모든 것이 재료가 될 수 있으며 그 조합에 따라 여러 가지 가능성 있는 새로운 공간을 만들 수 있다. 이렇게 콜라주는 현대 미술에서 빼놓을 수 없는 대표적 미술 표현 기법 중 하나이다. 콜라주에 사용하는 다양한 재료를 매번 구비하는 것은 어려우므로 평소에 여러 가지 재료를 수집해놓고 아이들에게 활용을 하면 좋다.

콜라주 기법이 나타난 동화는 에릭 칼(Eric Carle)의 작품들이 대표적이다. 국내 원화전이 열릴 정도로 인기 작가 에릭칼은 일러스트 작품 대부분을 콜라주 기법으로 표현하고 있다. 자신이 직접 만든 페인팅 종이로 표현을 하는데 물감불기, 흘리기, 뿌리기, 찍기, 스크래치 등 다양한 방법으로 효과를 내어 독특한 느낌과 색채를 나타낸다. 그의 대표 작품 <그림3>『빨간 여우야, 안녕』,『배고픈 애벌레』등을 통해 알 수 있다. 또한 <그림4>에즈라 잭 키츠

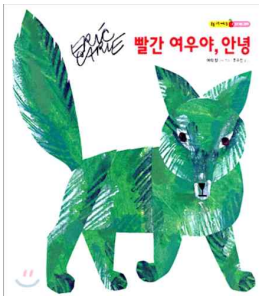
15) 김수기 외, 『현대미술의 기초개념』,(서울: 재원,1999), p.316.
16) 김경태, 꼴라쥬 기법을 통한 표현의 정체성 극복 방안 연구, (한국교원대학교 교육대학원,석사학위논문, 2009), p.5.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

의 『제니의 모자』,<그림5>사라파넬리의『신화 속 괴물』,<그림6>백희나『구름빵』에서도 잘 나타나있다.

<그림3>에릭칼[17)]
『빨간 여우야, 안녕』출판사: 더큰



<그림4> 에즈라 잭 키츠
『제니의모자』출판사: 느림보

<그림5>사라파넬리[18)]
『신화 속 괴물』출판사: 보림

<그림6>백희나[19)]
『구름빵』출판사: 한솔수복

17) 에릭 칼(Eric Carle,1929~): 특징을 살린 단순한 형태와 화려한 색채로 화면을 환상적이고 세련되게 표현하는 작가, 기존의 인쇄된 종이를 사용하지 않고 다양한 색을 섞어 칠해 특유의 자연스러우며 세련된 이미지를 표현. 다양한 무늬와 효과를 시도해 얻은 종이로 표현하여 평면의 단순함에 재미있는 효과를 더해준다. 대표적 작품은 <배고픈 애벌레>,<Fromm Head To Toe>,<Today is Monday>,<Mister Seahorse>,등이 있다.
18) 사라파넬리(Sara Fanelli,1969~): 영국에서 활동하고 있으며 콜라주를 이용하여 자신만의 독특한 그림세계를 보여주는 작가. 각 작품마다 각 나라의 특징을 재기발랄하게 표현하는 것이 특징이고 대표작으로는 <신화속 괴물>,<날고 싶어>,<늑대다!>등이 있다.
19) 백희나(1971~): 대한민국의 일러스트레이터이고 2005년 볼로냐 국제 아동 도서전에서 올해의 일러스트레이터로 선정, 대표작<구름빵>은 반입체 인형과 소품들을 통해 아기자기하게 표현하며 평면의 종이 위에 깊은 공간감이 살아나는 특유의 정취를 뿜어낸다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

2. 스탬핑

스탬핑은 어떤 무늬가 있는 물체를 이용해 종이에 물감을 묻혀 찍는 방법으로 다양한 채소, 패턴이 나타날 수 있는 옥수수와 같은 음식, 뚜껑, 무늬를 새겨 넣을 수 있는 고무지우개나 감자 등 일상의 어떤 재료로도 표현이 가능하다. 접촉하는 여러 단면을 눌러서 찍음으로써 효과를 나타낼 수 있다. 물감의 양이나 누르는 힘에 따라 모양과 농담이 다르게 표현된다. 쉽게 구할 수 있는 고무 스탬프나 지우개, 또한 신체의 손과 발, 야채를 이용하여 찍으며 다양한 표현을 할 수 있다.

<그림7>레오리오니[20]『저마다 제색깔』
출판사: 마루벌

<그림8>한태희『손바닥 물고기』
출판사: 예림당

<그림9>요시다기미마로
『야채로 도장 찍기』출판사: 한림

<그림10>에즈라 잭 키츠의
『휘파람을 불어요』출판사:
시공주니어

[그림7]레오니오니의 『저마다 제 색깔』,[그림8]한태희의 『손바닥 물고기』,[그림9]요시다기미마로의 『야채로 도장 찍기』, [그림10]에즈라 잭 키

20)레오니오니(Leo Lionni,1910~1999): 50세라는 나이에 데뷔한 작가로 다양한 매체를 사용해 콜라주 기법의 작품들이 많고 단순하지만 밝고 유쾌하며 아름답다. 어린이들이 좋아하는 동물들이 주인공인 작품이 많고 대표작으로는 <세상에서 가장 큰 집>,<티코와 황금날개>,<새앙쥐와 태엽쥐>,<저마다 제 색깔>등이 있다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

스의 『휘파람을 불어요』등에서 여러 모양의 스탬프와 손바닥, 야채모양을 이용하여 재치 있는 표현을 볼 수 있다.

3. 번지기 기법

수채화 기법 중 하나로 화지에 물을 충분히 적신 후, 마르기 전에 물감을 바르거나 떨어뜨려 표현하는 방법으로, 물과 물감의 작용으로 맑고 부드러운 느낌 등을 나타낼 수 있다. 물감의 경계선이 없는 것이 특징이며, 물감의 농도 차를 이용한 것으로 색상, 종이의 종류, 번지는 방향, 종이의 기울기 등에 따라 여러 가지 표현 효과를 얻을 수 있다. 번지기 효과는 다양하게 응용되어지는데, 물감을 칠한 후 분무기로 물을 뿌려서 물이 번지는 효과를 나타내거나 소금을 떨어트려 불규칙하게 퍼지는 효과 또한 나타낼 수 있다. 또한 종이가 젖은 상태에서 기울기를 달리하면 흘리기 기법과도 함께 사용되어지

[그림11]이와사키 치히로[21)]
『눈 오는 날의 생일』
출판사: 프로메테우스

[그림12]프랭크 애쉬[22)]『Water』
출판사: 제이와이북스

21)이와사키 치히로(いわさきちひろ,1918~1974):어린이 수채화로 유명한 일본의 화가, 늘 어린이의 행복과 평화를 테마로 하여 따뜻한 그림이 특징이다. 화려한 묘사보다는 다채롭지만 화려하지 않은 색감들을 주로 사용하여 서양의 수채화와 동양의 수묵화를 결합하여 표현했다. 대표작으로는 <작은 새가 온 날>,<창가의 토토>등이 있다.
22)프랭크 애쉬(Frank Asch,1946~):미국의 아동문학 작가로 잘 알려져 있고 영어동화 이외에 논픽션, 시, 소설도 집필하였다. 미술을 전공한 작가답게 그의 작품들은 아름답고 잔잔한 화법으로 그림만으로도 충분한 선물이 된다고 할 수 있다. 대표적 작품으로 <water>,<The earth and I>등이 있다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

기도 한다. 물감이 자연스럽게 퍼지는 번지기 효과는 서정적인 느낌을 표현하는 데 많이 사용되어지고 있으며 경계가 모호하게 번지면서 부드럽고 몽환적이고 신비로운 느낌의 일러스트레이션에서 볼 수 있다. 이러한 기법은 수채화 뿐 아니라 한국화에서도 많이 표현되고 있다. 번지기기법은 <그림11> 이와사키 치히로의 『눈 오는 날의 생일』,<그림12>프랭크 애쉬의 『The Earth and I』등에서 찾아볼 수 있다.

4. 스크래치

스크래치는 종이 위에 크레파스와 물감을 이용하여 채색하고 그 위에 어두운 색으로 두껍게 칠한 후, 송곳이나 이쑤시개 같은 날카로운 것으로 긁어내는 기법이다. 긁은 부분만 밑의 색이 나타나므로 다양한 색의 느낌을 얻으며 화려한 느낌을 준다. 긁어내어 세부 묘사나 내면의 세계를 표현하는 것에도 적합하고 독특한 질감 또한 얻을 수 있다. 수정할 경우 그 부분을 다시 어두운 색으로 칠하면 또다시 사용 가능하다. 긁어서 나오는 색을 보며 어린이들이 흥미롭게 표현할 수 있기 때문에 수업 재료로 많이 사용되고 있으며, 근래에는 손쉽게 사용할 수 있는 스크래치 페이퍼가 제작되어 판매하고 있기 때문에 편하게 이용할 수 있다. 스크래치로 표현된 동화 일러스트레이션에는 <그림13>나카야미와의 『까만 크레파스』, <그림14>에릭 칼의 『From Head to』등에서 동물의 털을 효과적으로 표현한 것을 알 수 있다.

<그림13>나카야 미와
『까만 크레파스』출판사: 웅진닷컴

<그림14>에릭칼의『From Head to』
출판사: 문진미디어

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

5. 판화

판화기법은 여러 가지 재료로 다양하게 표현할 수 있으며 고무판화, 나뭇결이 잘 나타나는 목판화, 들 위에 그림을 그려서 제작한 석판화, 동판을 화학반응으로 부식시키는 동판화 등이 있지만 각 과정은 기본적으로 표면을 찍어내는 것으로 동일하다고 할 수 있다. 목판화는 거칠고 힘차고, 석판화는 부드럽고, 동판화는 날카롭고 강해보이는 특징을 가지고 있으며 에디션을 이용해 여러 장의 그림을 수작업으로 찍어 낼 수 있는 재료적 특성이 있다.

사진이나 인쇄가 일반화되기 이전에 대량생산을 목적으로 많이 사용되었으나 현재에도 독특한 느낌 때문에 많이 등장하고 있다. 단색 잉크로 찍어낸 후에 투명한 잉크로 채색하여 단순한 표현을 할 수도 있으며 그 위에 부분적으로 수정하여 다양한 표현을 할 수 있다. 판화기법의 일러스트레이션은 형태는 단순하지만 다양한 표현으로 시각적으로 강한 인상을 주어 동화의 이미지를 강하게 인식시켜 준다. 판화기법을 이용한 동화일러스트레이션에는 <그림15>테지마 게이자부로의『아기 곰의 가을나들이』, <그림16>김명석의『빨간 등대 』등이 있다.

<그림15>테지마 게이자부로[23)]
『아기곰의 가을나들이』출판사: 보림

<그림16>김명석
『빨간 등대』출판: 대교출판

23) 데지마 게이자부로(Keizaburo Tejima):일본 홋카이도 태생으로 자연과 함께 살아가는 동물의 이야기를 목판화를 통해 표현하였다. 굵고 힘찬 선과 맑고 차가운 색채가 특징으로 대표작으로 <북쪽나라 여우이야기>,<신의 새_캄이치 카프 이야기>,<올빼미의 호수>,<아기 곰의 가을 나들이>등이 있다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

6. 마블링

마블링은 물과 기름의 반대되는 성질을 이용하여 우연의 효과를 살려 제작하는 표현 기법이다. 마블링 물감은 유성으로 이용하기 쉽고, 이외에도 잉크, 염료, 먹물, 금이나 은분 등을 띄우고 젓가락이나 막대로 젓는 방법을 달리하여 다양한 형을 만든 후 흡착되기 쉬운 한지 등으로 찍을 때마다 다른 모양을 나타낼 수 있다. 뛰어난 그림 실력이나 재주가 없어도 다양한 표현이 가능하여 어린이들의 흥미를 유발하고 다양한 상상력 개발에 도움을 준다. 큰 그릇에 염료를 띄우는 게 작업하는 데 있어서 용이하고 패턴을 다양하게 연구하여 효과적인 부분을 만들어내면 된다.

마블링을 사용한 동화에는 <그림17>에즈라 잭 키스의 『루이의 우주선 상상1호』,<그림18>상자 속 여행』등이 있다.

<그림17>에즈라 잭 키스[24)]
『루이의 우주선 상상1호』
출판사: 웅진주니어

<그림18>에즈라 잭 키스
『상자 속 여행』
출판사: 어린이 중앙

24) 에즈라 잭 키츠(Ezra Jack Keats,1916~1983): 그는 10년간 다른 작가의 책의 일러스트를 맡아왔다. 그러다가 1960년에 Pat Scherr와 함께 창작한 <My Dog is Lost>라는 그림책을 만들었고 흑인 꼬마가 주인공으로 최초로 등장한 <눈 오는 날>(1962)로 미국에서 그 해 칼데콧 상을 받았다. 대표작으로는 <휘파람을 불어요. (피터의 휘파람)>,<피터의 의자>,<Hi, Cat!>,<Pet Show!>,<Dreams>, <Louie>,<The Trip>,<Maggie and the Pirate>,<Regards to the Man in the Moon>등이 있다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

7. 입체 표현

클레이와 안료를 재료로 동화 속 등장인물을 클레이로 제작하여 사진 촬영을 하여 실물과 유사한 느낌을 내거나 최근에는 동화 자체를 종이에 만드는 것 뿐 아니라 섬유나 합성수지, 팝업북, 향기 나는 동화로 어린이들의 감성을 자극하도록 많은 시도가 되고 있다. 이 중에서 클레이를 이용한 입체표현 기법은 어린이에게 인형 같은 친근감을 전해주어 동화책에서 많이 사용되고 있다. 평면 속의 입체감을 경험할 수 있는 장점이 있지만 드로잉적인 면보다 정교하지 못한 단점도 있으나 빛과 그림자의 묘한 표현으로 입체감을 부여한다. 최근에는 동화 자체를 종이에 만드는 것 뿐 아니라 섬유나 합성수지, 팝업북, 향기 나는 동화로 어린이들의 감성을 자극하도록 많은 시도가 되고 있다.

<그림19>황적현『멍크의 입속나라 여행』
출판사: 홍진P&M

<그림20>황적현『주근깨 구름』
출판사: 책먹는 아이

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

C. 시각적 문해력 향상을 위한 동화일러스트레이션의 교육적 가치

1. 시각적 문해력과 동화 일러스트레이션의 연관성

동화 일러스트레이션은 어린이에게 직관적이고 직접적인 방법으로 지식을 제공하고 그림을 통해 아름다움을 간접적으로 인식하게 해주며, 어린이에게 모든 생을 경험할 수 있는 움직임을 그 영혼 속에 피어오르게 해준다.[25] 동화 일러스트레이션을 통한 시각적 경험은 미적 경험으로 받아들여져 심미적 발달에 영향을 주므로 일러스트레이션 자체의 가치를 인정하여 시각적 문해력을 지도하는 교육적 매체로 손색이 없고, 동화 일러스트레이션의 표현기법을 접하고 경험하면서 다양한 지도방법이 도출되고 새로운 작품을 창작할 수 있을 것이다. 동화 일러스트레이션은 시각 언어로서 글이 포함하는 것 이상으로 의미를 가지고 있어 어린이를 위한 시각 교육 매체로 활용할 수 있다.

그리하여 본 장에서는 동화 일러스트레이션을 활용한 프로그램이 시각적 문해력 향상에 어떤 연관성이 있는지 알아보고자 한다. 앞서 살펴본 바와 같이 시각적 문해력의 개념과 요소를 바탕으로 동화 일러스트레이션을 활용한 교육 프로그램의 시각적 문해력 요소를 <표3>과 같이 도출하였다.

<표3> 동화일러스트레이션을 활용한 프로그램의 시각적 문해력 요소

구성요소	세부내용
시각적 사고	•동화 일러스트레이션이 내포하고 있는 은유, 상징적 의미를 이해하는 능력 •작가의 의도를 파악하는 능력
시각적 학습	•동화 일러스트레이션의 표현기법을 통해 새로운 아이디어를 창의적으로 표현하는 능력
시각적 의사소통	•자신의 경험에 관련하여 생각과 의도를 시각적 이미지에 이입하여 의사소통하는 능력

25) Paul Hazard, 『책, 어린이, 오늘』(서울:새문사,1980), p.23.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

a. 시각적 사고

동화 일러스트레이션을 활용한 교육 프로그램은 각 회기마다 일러스트레이션이 뜻하는 의미, 장면과 장면을 연결하는 사고를 통해 작가의 의도를 파악하고 숨어있는 의미 또한 찾아보는 경험을 해보면서 시각적 사고 요소와 연결이 된다.

b. 시각적 학습

회기마다 활용한 일러스트레이션이 어떤 기법을 통해 표현되었는지를 생각하고 자신이 의도하고자 하는 것을 나타낼 때에 있어서 동화 일러스트레이션의 표현 기법을 사용하여 창의적으로 표현하도록 하여 시각적 학습을 연습할 수 있다.

c. 시각적 의사소통

동화 일러스트레이션의 의미를 읽고 해석하며 더 나아가 새로운 의미를 형성하고 자신의 경험한 것을 표현할 때 감정을 이입하거나 숨은 의도를 표현하는 과정을 통하여 시각적으로 사고하며 의사소통할 수 있는 시각적 문해력이 길러질 수 있을 것이다.

2. 시각적 문해력 향상을 위한 동화 일러스트레이션의 교육적 가치

앞서 알아본 시각적 문해력의 구성요소를 바탕으로 시각적 문해력 향상을 위한 동화 일러스트레이션 활용 교육 프로그램의 가치는 다음과 같다.

첫째, 미적 안목을 기를 수 있도록 도와준다. 미적 안목은 사물이 갖고 있는 단편적인 지식을 인식하는 것이 아니라 심미적인 사고를 통해 주변현상 등의 의미를 인식하고 느끼게 하는 것이다. 아이스너(Elliot.W.Eisner)는 세상을 미적으로 바라볼 수 있는 능력은 표현 능력과 마찬가지로 학습에 의해 이루어진다고 보았다.[26] 다양하게 변화하는 일러스트레이션은 가지고 다닐 수

26) 송민정, “그림책에 나타난 일러스트레이션이 어린이 미술표현 활동에 미치는 영향”, (한양대학교 교육대학원, 석사학위논문, 2002), p.23.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

있는 미술관이라고 불릴 만큼 미적으로 높은 수준을 갖고 있어 어린이들이 접하는 동화일러스트레이션과 그 표현기법의 체험은 자연스레 삶과 연결시켜 미적 안목을 길러줄 것이다. 표현기법을 경험하는 데에 그치지 않고, 더 나아가 자신만의 이야기를 전개해나가며 상상의 세계를 펼쳐 메시지를 전달해 나갈 수 있다.

둘째. 시지각적인 지능의 발달을 길러준다. 동화를 활용한 미술교육 수업에서는 동화 속의 일러스트레이션을 중심으로 표현기법을 탐색한다. 동화 일러스트레이션에 나타난 시각적 이미지는 하나의 언어 형태로 작가가 표현하고자 하는 의미가 함축적으로 묘사되어 있다. 어린이들이 동화의 시각적 이미지를 보고 각각 일러스트레이션에 내포되어 있는 시각적 메시지를 찾아내고 해석하며 시각적으로 사고할 수 있는 능력을 키우게 된다. 동화 일러스트레이션 속 표현기법을 경험해보면서 의미를 시각적으로 전달하는 방법에 대한 이해가 이루어질 수 있으며 자신만의 아이디어를 생성하여 의사 전달하는데 도움을 줄 수 있게 된다. '지각'은 인간이 감각을 통해 자극을 받고 생각하는 것이고, 눈에 제시되는 형태나 색채를 받아들이는 지각 작용을 '시지각'이라고 한다. 시각에 의해 만들어진 시각적 표상(image)을 만들고 이 표상은 시지각 개념(visual concept)을 만든다. 맥루한(MacLuhan)은 인간의 정보흡수 채널을 분석해본 결과 귀를 통해 흡수되는 청각 정보보다 눈을 통해 흡수되는 시각 정보가 580배나 많다고 하였다. 또한 루돌프 아른하임(Rudolf Arnheim)은 인간의 오감 중에서 지식을 흡수하는 원천으로 시각이 83%로 가장 크다고 강조하였다.[27] 이렇듯 시각은 어린이의 지식 형성에 큰 영향을 차지하는데, 특히 현대의 어린이들은 다양한 시각정보와 영상정보를 접하며 문자언어보다 시각언어에 익숙하다. 이런 시대적 양상에 미술교육은 시각적 사고를 길러주는 중요한 과정이다. 동화 일러스트레이션은 어린이들이 쉽게 집중할 수 있고 색채나 표현 기법 등 다른 시각 정보들도 지각하게 되어 시각적 능력의 발달을 가져올 수 있다.

---

27) 박은주, "그림책을 통한 시각문화 미술교육 프로그램 개발",(대구교육대학교 교육대학원,석사학위논문, 2015), p.38.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

셋째. 상상력과 창의력의 개발에 도움을 준다. 동화 일러스트레이션을 접하면서 어린이는 인물, 사건, 배경 등의 요소들을 감상하며 상상하고 자신만의 이미지를 새롭게 상상하게 되며 간접적으로 체험하기도 한다. 직접적인 경험은 아니어도 상상을 하고 이를 통해 미술에서 다양한 표현매체, 표현기법을 이용하여 구체적인 모습으로 형상화시키게 되며 창의력 개발에 도움을 얻을 수 있다. 동화 일러스트레이션 속 표현기법 7가지로 자신의 작품을 표현하면서 효과적 의미전달의 방법을 배우고 상상적 표현과 창의적 표현이 활발하게 융합된 시각 매체로 더욱 다양하고 풍부한 표현이 가능할 것이다. 즉 새로운 내용을 보다 예술적으로 의사 전달하는데 도움을 줄 수 있다.

넷째, 시각적 문해력에 시각적 대상을 식별하고 이해하는 지각능력 및 감정과 본능을 시각화하는 능력, 즉 언어적 기능을 효과적으로 발휘할 수 있도록 한다. 어린이들은 특정대상이 되었다고 가정하며 표현기법을 이용하여 작품을 제작하는 과정에서 감정이입을 통해 일러스트레이션 속 인물의 상황을 이해하는 공감능력이 형성될 수 있고, 자신이 직접 시각적 이미지의 일부가 되어 자신의 감정을 드러내며 의사소통하는 경험을 하게 된다. 아직 언어에 의한 사고발달이 익숙하지 않은 어린이들에게 친숙한 동화 일러스트레이션은 미술에 쉽게 접근하여 심리적 부담을 덜어주게 되어 충분한 가치를 갖게 된다. 사고를 자극하고 이야기를 상상하며 구체화시킬 수 있으며, 어린이에게 흥미를 유발하고 지식을 확장해 나갈 수 있게 된다.

미술 표현이 갖는 언어적 기능에는 의사소통의 기능과 경험, 반응의 효과를 높이는 것에 있다. 어린이에게 미술은 자유롭고 창조적인 언어로 자신의 감정과 생각을 표현하는 통로의 역할을 한다고 할 수 있다. 또한 이를 표현하는 과정에서 자신의 감정을 이해하고 자신을 알아가는 경험을 할 수 있다. 즉 미술이 가지고 있는 언어적인 기능을 극대화시켜 표현하면서 내면화 할 수 있는 기회를 제공한다.

일본의 나카가와 모토코는 동화의 시각 표현성에 대해 문화적으로 더욱 풍요로움을 갈망하는 사회로 나아가면서 책이 글자로만 메시지를 전하는 매체

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

라는 시각에서 벗어나 그 사회의 미술관, 문화나 도시 환경, 자연과 어우러지는 인공적인 전원 공간에 대한 관심만큼이나 우리가 온몸으로 느끼고 소통하는 하나의 메시지로 이해하는 것이 당연하다고 하였다.[28]

동화 일러스트레이션은 어린이들이 처음 접하는 문학이어서 정서 발달에 도움을 주며 소재 및 표현 재료가 다양하고 풍부하여 모든 발달 영역에 관한 내용을 포함할 수 있다. 이러한 동화 속 일러스트레이션의 시각적 경험은 어린이들에게 무의식적으로 미적경험으로 다가가면서 예술적 감각을 길러주는 좋은 교육 매체가 될 것이다.

현대는 시각문화의 발전으로 사람과 사람의 직접적인 소통의 기회는 상대적으로 감소하고 있으며 이 현상은 인간과 인간 사이에서의 의사소통에서 얻을 수 있는 많은 것들을 감소하게 되고 있다. 이에 대처할 수 있는 방안이 '시각적 의사소통'이라고 할 수 있다. 따라서 본 논문에서는 시각적 문해력의 구성요소인 시각적 사고, 시각적 학습, 시각적 의사소통을 바탕으로 시각적 문해력 향상을 위한 동화 일러스트레이션 활용 교육 프로그램을 개발하고자 한다.

28) 전영주, “초등학교 미술 교과에서 그림책을 활용한 조형표현 교수-학습 방안 연구”, (한국교원대학교 교육대학원, 석사학위논문, 2010), p.6.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

Ⅳ. 시각적 문해력 향상을 위한 동화 일러스트레이션 활용 교육 프로그램 개발

A. 프로그램의 설계

앞 장에서 시각적 문해력 향상을 위한 동화 일러스트레이션 교육에 대한 필요성 및 가치에 대해 알아보았다. 본 프로그램은 동화 일러스트레이션을 통해 시각적 이미지의 표현기법을 이해하고, 이를 바탕으로 시각적으로 의사소통할 수 있는 시각적 문해력을 향상하고자 한다. 동화 일러스트레이션은 어린 학생들에게 친숙하고 상상의 세계를 경험할 수 있게 해주는데, 이는 자신이 표현하고자 하는 것을 풍부하게 표현할 수 있는 것이 가능하도록 해준다. 시각적 문해력 향상을 위한 동화일러스트레이션 활용 교육 프로그램에서 초등학교 저학년이 많이 접해봤을 동화를 교육매체로 활용하여 보다 쉽게 이해할 수 있다.

초등학교 1학년부터 3학년의 시기는 미술활동의 표현력이 이전보다 정교해지긴 하지만 자신의 주관적인 표현에 머물러 있다. 그렇기 때문에 자신의 정서와 생각을 자유롭게 표현할 수 있는 시기이므로 본 프로그램에서는 초등학교 저학년이 쉽게 표현할 수 있는 7가지 기법을 경험할 수 있도록 콜라주, 스템핑, 번지기, 스크래치, 판화, 마블링, 입체표현기법이 잘 나타난 동화 일러스트레이션을 선정하였다.

동화 일러스트레이션에 나타난 시각적 문해력의 요소를 살펴보며 학생들이 표현기법을 익히고 시각적 이미지로 의사소통하는 방법에 대해 이해할 수 있고, 이를 통하여 자신만의 독특한 표현을 할 수 있는 경험을 제공할 수 있다.

본 논문에서 개발한 프로그램을 실제 학교 현장에 적용해보기 위해 광주광역시 동구에 위치한 미술학원에서 수업을 실시하였다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

1. 프로그램 개발 방법 및 수업 모형

a. 연구 절차

동화일러스트레이션을 활용한 교육프로그램은 자료를 수집하고 다음과 같은 과정을 통해 개발하였다.

<표4>연구 절차

절차	시기	내용
계획 수립 및 연구대상 선정	2016년 1월-3월	동화일러스트레이션 표현기법 분석 시각적 문해력과 동화일러스트레이션에 관한 문헌검토 및 이론적 고찰 프로그램 계획의 수립
자료 수집	2016년 4월-12월	프로그램의 적용
자료 분석 및 해석	2016년 4월-12월	프로그램 적용 후 자료의 분석
결론 및 시사점 도출	2017년 1월	수업 프로그램의 결과 및 시사점 도출

b. 연구 대상

동화 일러스트레이션을 활용한 프로그램은 일러스트레이션의 내용을 이해하고 사고력 증진을 보다 효과적으로 적용하기 위하여 글을 읽고 이해하는 것이 가능한 8세에서 10세의 어린이를 대상으로 개발하였다. 그래서 본 프로그램의 적용은 광주광역시 동구에 위치한 T미술학원을 다니고 있는 8세에서 10세의 19명을 대상으로 했다. 동화 일러스트레이션에 나타난 표현기법을 경험하고, 이러한 과정을 통해 동화 일러스트레이션이 가지고 있는 의미를 이해할 수 있고 향후 자신이 표현하고자 하는 것을 표현할 수 있는지 살펴보고자 했다.

연구 기간은 시기에 맞게 적용하기 위해 2016년 1월부터 2017년 1월까지 진행하였다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

c. 프로그램 목표

프로그램 개발에 앞서 2015개정 미술교육의 역량과 목표를 알아보면 다음의 <표5>와 같이 시각적 소통 능력이 들어있다. 변화하는 시각 문화 속에서 이미지의 의미를 이해, 해석하고 의미를 구성하여 표현하는 시각적 문해력이 중요한 목표 중 하나로 자리 잡고 있다. 일상에서 직면하는 다양한 시각적 이미지를 바르게 해석하고 의사소통 할 수 있도록 시각 언어로 표현할 수 있는 교육이 필요하다고 할 수 있다.

초등학교 저학년의 시기는 미술활동의 표현력이 아직 주관적인 표현에 머물러 있지만 그러기에 개인의 정서와 내면을 보다 자유롭게 발휘할 수 있는 유연한 시기이다. 단순하게 동화를 읽고 끝마치는 것보다 이에 관련된 활동을 하면서 다양한 사고를 통해 창의력을 발달시키고 감정을 정화하는 역할을 하게 되어 훨씬 어린이들에게 정서적으로 효과적이라고 할 수 있다. 이들에게 친숙한 동화 일러스트레이션을 교육 매체로 지도한다면 보다 효과적으로 표현력을 높일 수 있을 것이다.

<표5>2015개정 미술 교육과정[29)]

역량	-미적 감수성: 다양한 대상 및 현상에 대한 지각을 통해 자신의 감정을 이해, 표현하고, 미적 경험에 반응하면서 미적 가치를 내면화하여 삶의 질을 높일 수 있는 능력
	-시각적 소통 능력: 시각 문화 속에서 이미지와 정보, 기각 매체를 이해하고 해석하며, 이를 활용한 창작 및 비평을 통해 시각적으로 소통할 수 있는 능력
	-창의, 융합 능력: 자신의 느낌과 생각을 정보와 자료, 매체를 활용하여 창의적으로 표현할 수 있으며, 미술과 다양한 분야의 지식. 기술, 경험 등을 연계, 융합하여 미술활동 과정에서 직면하는 다양한 문제를 합리적으로 해결하는 능력
	-미술 문화 이해 능력: 미술 문화에 대한 이해를 바탕으로 정체성을 확립하고, 우연하고 개방적인 태도로 세계 미술 문화의 다원적 가치를 이해하고 존중하며 공동체의 발전에 참여할 수 있는 능력

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

	-자기 주도적 미술학습 능력: 미술활동에 주도적이고 자발적으로 즉, 능동적인 모습으로 참여하면서 자기를 계발, 성찰하며, 그 과정에서 타인의 생각과 느낌 또한 이해하고 배려하여 협력할 수 있는 능력
목표	-체험: 주변세계를 미적으로 인식하고 시각적으로 소통하는 능력을 기른다. -표현: 자기주도적인 미술활동을 통해 창의, 융합적으로 사고하고 표현할 수 있는 능력을 기른다. -감상: 미술작품이 지닌 특성을 이해하고 비평할 수 있는 능력을 기른다. 우리의 전통미술과 다양한 미술문화를 이해하고 존중하도록 한다.

그리하여 앞에서 언급하였듯이 시각적 문해력 요소를 향상시키기 위한 이 프로그램의 목표를 정리한다면,

•시각적 사고: 동화 일러스트레이션에 나타난 의미를 해석할 수 있다.

•시각적 학습: 동화 일러스트레이션에 나타난 표현기법을 경험하고,

•시각적 의사소통: 이를 통해 자신이 생각하고 의도하고자 하는 것을 표현할 수 있다.

이러한 효과를 위해 어린이들이 비교적 쉽게 활용할 수 있는 기법 콜라주, 스탬핑, 번지기, 스크래치, 판화, 마블링, 입체표현 기법에서 클레이를 이용한 표현으로 정리하고 이 기법들이 활용된 동화 일러스트레이션을 선정하여 프로그램을 개발해 보았다. 이 프로그램을 통해 어린이들의 표현 방법을 익히며 보다 자유로워지고 시각적 의사소통 능력이 향상되기를 기대한다. 그리고 무엇보다 어린이들이 흥미를 느끼며 자유롭게 표현할 수 있는 기회가 제공되기를 바란다.

d. 동화 일러스트레이션 활용 미술교육 프로그램 수업 모형

시각적 문해력 함양을 위한 동화 일러스트레이션을 다음과 같은 질문을

29)교육부, 한국교육과정평가원, “2015개정 교육과정 시안검토 2차공정회”,2015, p29.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

설정하고 시작한다.

첫째, 동화 일러스트레이션 안에 작가가 그려낸 대상, 배경이 무엇인가?

둘째, 대상이 그려진 위치와 다른 것과의 관계는 어떠한가?

셋째, 어떤 기법을 사용하여 표현하였는가?

이에 감상활동에 많이 사용되어 온 Feldman방식의 미술비평단계[30]를 참고하여 수업모형을 계획하였다. 미술표현을 지도하는 수업이기 때문에 도입, 전개, 정리로 나누고 세부적인 흐름은 동화보기-준비하기-탐색하기-표현하기-느낌 나누기의 총5단계의 <표5>동화일러스트레이션 활용 미술교육 프로그램 모형 단계를 도출하여 좀 더 체계적으로 다가갈 수 있도록 제시하였다.

<표6>동화일러스트레이션 활용 미술교육 프로그램 모형 단계

단계	학습과정	단계별 활동
도입	동화보기	-동기유발 -일러스트레이션 보고 표현기법 탐색하기 -회화적 표현기법에 주목하기
	준비하기	-표현할 주제 확인하기
	탐색하기	-표현기법의 방법 및 절차 -주제와 표현기법의 관련성 알기 -주의사항 알기
전개	표현하기	-의미해석과 판단 -주제 표현하기 -관련기법 사용하기 -과정 즐기기
		-작품 재해석: 다른 표현방법도 사용하여 응용표현하기
정리	느낌 나누기	-결과물 감상하기 -기법에 대한 느낌 나누기 -활동 후 정리하기

30) Feldman의 미술비평단계:서술(작품의 특성 알기)→분석(사물과 사물간의 연관성 분석)→해석(작품의 의미를 발견)→평가(작품의 가치 판단)

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

도입 부분에서 동화 일러스트레이션을 주목하여 주제와의 관련성에 대해서도 알아본 후 표현기법을 살펴보도록 한다. 또한 마지막 느낌 나누기의 단계에서 교사는 결과물보다 작품 활동을 하며 과정에서 느낀 점을 서로 나누게 하는데 중점을 두어 표현기법을 내면화하도록 하고, 이후에도 다양하게 표현기법을 응용할 수 있도록 동기 유발할 수 있도록 지도한다. 그리고 지도방법에는 절대적 법칙이 있는 것은 아니지만 교사는 어린이들이 동화 일러스트레이션을 활용하여 올바른 해석과 미적가치를 찾을 수 있도록 적절한 방법을 택하여 진행하도록 한다.

미술은 일반적 교과목처럼 결과물만으로 학습을 평가하는 것은 옳지 못한 행동이다. 완성된 작품만으로 평가하지 말고 학습과정을 자세히 살펴보고 활동하는 중에 어떤 모습으로 어떤 감정으로 활동에 임했는지 옆에서 보는 것이 가장 중요하다. 그리하여 학습과정에서 나타나는 수업 과정과 질문이나 활동지를 통하여 평가할 수 있도록 한다.

2. 프로그램 계획 및 내용

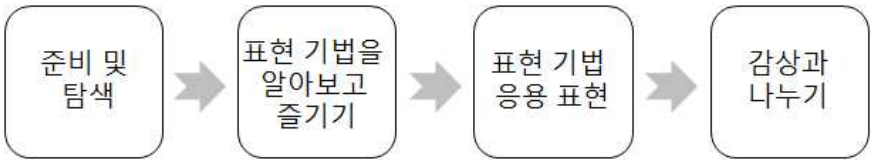
<표7>차시별 프로그램의 활동계획

회기	차시	기법	동화 일러스트레이션	활동내용
1	4	콜라주	에릭 칼의 배고픈 애벌레 사라 파넬리의 날고 싶어	나만의 색종이를 만들어 날고 있는 자신을 표현한다.
2	2	스탬핑	레오니오니의 으뜸헤엄이	스탬핑을 이용하여 봄풍경 표현하기
3	2	번지기	프랭크 애쉬의 Earth and I	여름바다를 표현
4	2	스크래치	이연실의 안녕, 바나나달	마법구슬을 표현
5	2	판화	테지마게이자부로의 북쪽나라 여우이야기	자신만의 캐릭터 표현
6	4	마블링	에즈라 잭 키츠의 꿈꾸는 아이	우주행성을 표현
7	2	클레이	책먹는 아이의 따뜻한 눈사람	크리스마스 눈사람 표현

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

<표8 >동화 일러스트레이션을 활용한 미술수업 지도방향



각 프로그램은 2차시나 4차시로 구성하여 준비단계에서는 수업을 진행하기 전 미술도구 등의 준비를 시작으로 오늘의 주제 및 활동내용을 설명한 다음 선정한 동화에 대해 알아보고 그 안의 일러스트레이션에 사용된 표현기법을 알아보도록 한다.

표현기법을 경험하기 전에 동화 일러스트레이션의 의미나 기법에 대해 얼마나 파악하고 있는지 앞서 언급한 시각적 문해력 요소를 바탕으로 수업의 중간 중간에 질문을 통해 대상을 파악하도록 한다. 그리고 표현기법을 통하여 어떻게 작가가 의도하고자 했는지를 직접 경험해보고 그를 활용한 응용표현도 해본 후 서로의 작품을 감상하고 의견을 나눌 수 있도록 하는 과정을 통하여 프로그램의 효과를 도출해보도록 한다.

동화 일러스트레이션에 나타난 다양한 표현 기법 중에서 어린이들이 쉽게 접근할 수 있는 7개의 기법인 콜라주, 스탬핑, 번지기, 스크래치, 판화, 마블링, 입체표현인 클레이 기법을 선정하고 각 표현기법이 적용된 동화 일러스트레이션을 선정하여 구상해 보았다. 이 수업을 통해 어린이들이 표현기법을 직접 체험해보면서 과정을 즐기고 자유롭게 자신의 의도를 표현하는 기회가 되어 향후 경험한 표현기법을 응용하여 작품을 제작할 수 있고 다른 미술활동에도 흥미를 느낄 수 있는 계기가 되기를 바란다.

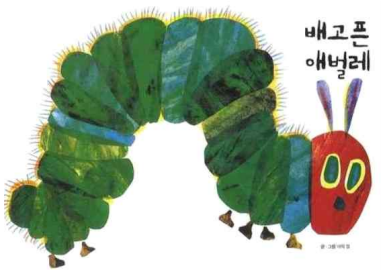
Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

B. 프로그램 수업의 실제

1. 콜라주

a.동화 일러스트레이션 선정

	<그림21>사라파넬리의 『날고 싶어!』출판:보림	<그림22>에릭 칼의 『배고픈애벌레』출판:더큰컴퍼니
활용 동화		

<그림21>는 영국의 일러스트레이터 사라 파넬리는 콜라주를 이용해 독특한 그림 세계를 보여주는데 『날고 싶어!』는 꼬마 나비가 날기 위해서 노력하는 모험을 다룬 동화이다. 독특한 느낌의 일러스트레이션과 알록달록한 색의 표현이 특징적이다.

<그림22>에릭칼의 『배고픈 애벌레』라는 동화는 애벌레가 여러 가지 음식을 먹으며 나비로 성장하는 과정을 표현했는데 에릭 칼만의 화려한 기법이 잘 나타나 있다. 이야기는 단순하지만 세계 각국에서 추천하는 교육용 동화로 선정되어 어린이들의 상상력을 자극하는 매체로 인정받고 있으며 전세계에서 사랑받고 있다.

에릭칼의 일러스트레이션은 밝고 즐거운 색채로 어린이들의 순수한 호기심을 표현하고 독특한 질감이 표현되는 것이 특징이다. 제작하는 방법을 알아보면 다음과 같다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

<표9>에릭칼의 콜라주를 표현하는 방법

에릭칼의 색지 만드는 방법
1. 물감을 준비하여 원하는 색을 만든다. 2.도화지에 굵은 붓을 이용해 채색한다. 3. 채색한 물감이 마르면 그 위에 두 번째 색을 채색하고 마른 후 또 덧칠을 한다. 4. 하드보드지나 딱딱한 조각을 이용하여 긁어내거나 스펀지 등을 이용하여 다른 색을 묻혀 찍어주면서 무늬를 표현한다. 5. 채색한 물감이 마르도록 둔다.

b.지도 방향

첫 번째 주제는 콜라주를 활용하여 나와 관련된, 나를 표현할 수 있는 수업을 구상하였다. 콜라주를 활용한 사라파넬리의 『날고 싶어』와 에릭칼의 『배고픈 애벌레』를 보고 자신도 콜라주기법을 경험해볼 수 있도록 계획하였다. 기존에 있는 재료를 이용하여 제작하는 것과 직접 자신이 만든 색지로 제작하는 콜라주의 기법을 알아보기 위해 두 가지의 동화를 선정하고 그 안의 동화 일러스트레이션 속에 나타난 콜라주의 다양한 표현 기법에 대해 알려주도록 한다. 에릭칼의 콜라주 기법을 활용하여 자신이 만드는 색지를 제작할 때에는 다양한 재질감을 표현할 수 있도록 모양을 긁어낸다거나 다양한 모양이 나타날 수 있도록 여러 가지 방법을 제안해준다. 또한 바로 색지를 잘라서 모양을 만드는 것에 어려움을 느낄 수 있으므로 표현하고자 하는 것을 스케치하고 그에 맞게 오려내어 풀로 접착하여 표현하도록 한다.

이 수업의 적용은 콜라주의 특징을 알아본 후 에릭칼의 기법을 알아보고 이 기법을 사용하여 색지를 만들고 자신이 구상한 드로잉에 색지를 이용하여 표현하고 완성된 작품을 서로에게 이야기하는 내용이므로 1차시나 2차시로는 실행하기 어려우므로 4차시로 구성하였다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

<표 10 >콜라주로 나의 모습 표현하기

주제		나	동화일러스트레이션		날고 싶어, 배고픈 애벌레	
차시		4	대상	1~3학년	수업시간	40분
프로그램		**콜라주 기법으로 날개달린 나 표현하기**				
학습 목표		1. 나만의 색종이를 만들어 '날개달린 나'를 표현할 수 있다. 2. 콜라주의 특징을 알 수 있다.				
준비물		동화, 자료사진, 물감(수채, 포스터물감 등),색연필이나 사인펜 등의 채색도구, 도화지, 붓, 팔레트, 물통, 가위, 풀등				
차시	단계	학습내용	교수*학습활동			
1	도입	•동화 보기	•동화를 보며 마음 열기 -『배고픈 애벌레』와 『날고 싶어!』같이 보기-애벌레가 음식을 먹으며 나비가 되어가는 모습, 나비가 날기 위해 노력하는 모습을 본다. -동화 일러스트레이션의 느낌 나누기 -동기유발하기: 콜라주에 대해 알아보기			
		•준비하기	•이번 수업 내용 정리 •자신이 날 수 있다면 어떨까 생각하기.			
		•탐색하기	•콜라주 표현하는 방법 알기 -콜라주 기법 소개하기: 우리 주변의 종이나 다양한 물체를 붙여서 표현하는 것을 꼴라주라고 합니다. 사라파넬리의 날고싶어를 보면 알 수가 있습니다. -작가 에릭칼의 콜라주 기법 알기			
2	전개	•표현하기	•표현대상 알아보기 -자료사진을 보며 표현하고 싶은 것을 정한다. -어떤 색의 색종이가 필요할 지 생각한다. •나만의 색지 만들기 -도화지에 다양한 색으로 나만의 색지 만들기 -만든 종이는 친구와 나누어 사용해도 무관			

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

단계	차시	학습내용	교수*학습활동
3	전개	•표현하기	•날개가 달린 자신의 모습 표현하기 -스케치하여 표현하기 -색지 오려서 콜라주로 표현하기
4	전개	•표현하기	•응용 표현하기 -다른 재료도 사용하여 표현한다.
	정리	•느낌 나누기	•작품 감상 •콜라주 표현기법에 대해 느낌 나누기 •정리 및 마무리

c. 프로그램 적용의 실제

색지를 자신이 직접 만들면서 자유롭게 무늬를 나타내고 낙서하는 듯한 수업에 흥미를 느끼며 물감도 재미있게 채색하는 모습을 보였다. 만들어진 색지로 날고 있는 나의 모습을 표현하면서 동물, 사람, 식물, 어떤 것이든 자신의 의지대로 그림에 이입하여 표현하도록 하였다. 놀이동산에 있는 풍선을 표현하면서 재미있고 신나는 곳에 놀러가고 싶다는 의도를 표현하거나 미세먼지로 인하여 밖에 나가서 자주 놀지 못하기 때문에 깨끗한 시골 풍경에서 날고 있는 나비나 요정을 표현하며 자신의 감정과 의도를 나타내고자 하는 것을 통해 시각적 이미지로 전달하는 법을 익힐 수 있었다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

<그림23>콜라주 기법으로 표현한 작품들(학생 작품)

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

2.스탬핑

a.동화 일러스트레이션 선정

	<그림24>레오니오니『으뜸헤엄이』출판사:마루벌
활용 동화	

<그림24>레오니오니 『으뜸헤엄이』는 작은 물고기인 주인공 헤엄이가 친구 물고기들을 안전한 곳으로 안내하는, 아주 중요한 역할을 하는 이야기다. 으뜸 헤엄이와 친구 물고기들의 지혜를 모아 서로 도와주며 세상을 향해 나아가는 모습이 담겨있는 내용이다. 빨간 물고기의 무리와 미역이나 다시마 같은 해초류를 스탬핑 기법으로 표현하여 바다의 변화를 풍요롭게 그려내고 있다.

b.지도 방향

스탬핑 기법을 사용하여 봄 주제와 관련하여 벚꽃 풍경을 표현해보도록 했다. 지우개나 고무 등을 이용하여 꽃 모양의 스탬프를 만들어 아이들이 찍으면서 꽃을 표현해보도록 계획했는데 스탬프는 아이들이 모양을 만들기 쉽도록 딱딱한 재료보다는 푹신한 EVA를 이용하여 만들어보도록 했다. 자르기 쉽기 때문에 어린 연령대도 가능하고 반영구적으로 이용 가능하다. 봄의 벚꽃 풍경을 주제로 하였으므로 꽃모양으로 스탬프를 한정하도록 하고 색상의 혼합을 막기 위하여 한 가지 스탬프에는 한 가지 색상만 사용하도록 권장하였다. 그림을 표현하는 것보다 스탬프를 찍는 활동에만 집중을 할 수 있기 때문에 그림부터 표현하고 스탬핑 기법을 할 수 있도록 진행한다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

<표 11>스탬핑으로 벚꽃 풍경 표현하기

주제	봄 풍경	동화일러스트레이션		으뜸헤엄이	
차시	2	대상	1~3학년	수업시간	40분
주제	**스탬핑 기법으로 벚꽃 풍경 표현하기**				
학습 목표	1. 나만의 스탬프를 만들어 벚꽃 풍경을 표현할 수 있다. 2. 스탬핑 기법을 표현할 수 있다.				
준비물	물감(수채, 포스터물감 등),색연필이나 사인펜 등의 채색도구, EVA색지, 가위, 양면테이프, 도화지, 붓, 팔레트, 물통 등				

차시	단계	학습내용	교수*학습활동
1	도입	•동화 보기	•동화를 보며 마음 열기 -『으뜸 헤엄이』같이 보며 작은 물고기가 큰 물고기를 안내하는 장면이 어떻게 그려졌는지 알아보기 -동기유발하기: 스탬핑이 대해 알아보기
		•준비하기	•수업 내용 정리
		•탐색하기	•스템핑으로 표현하는 방법 알기 -스템핑 기법 소개하기: 어떤 무늬가 있는 물체를 이용해 종이에 물감을 묻혀 찍는 방법입니다. -벚꽃모양의 스탬프를 만들기.
	전개	•표현하기	•표현대상 알아보기 -자료사진을 보며 벚꽃모양에 대해 생각한다. •나만의 스탬프 만들기 -EVA에 자신이 원하는 꽃모양으로 자르고 표현하고 싶은 모양이 있으면 잘라준다. -미리 준비한 막대기에 스템프를 부착시킨다. •벚꽃 풍경 밑그림 그리기

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

차시	단계	학습내용	교수*학습활동
2	전개	•표현하기	•벚꽃 풍경 표현하기 -채색도구로 채색한다. -스탬프에 원하는 색상의 물감을 묻혀 찍어서 표현한다.
	정리	•느낌나누기	•작품 감상 •스템핑 표현기법에 대해 느낌 나누기 •정리 및 마무리

c. 프로그램 적용의 실제

봄꽃 풍경을 주제로 하여 어린이들은 소풍이나 꽃구경을 갔던 모습을 생각해주었다. 스템프 모양을 꽃모양으로 하고 수업을 동시에 진행하다보니 비슷한 표현이 등장하기도 하였지만 어린이들은 스템프를 찍으면서 그림의 표현에 대한 부담을 느끼지 않고 재미있게 참여를 했다. 차후에 수업을 진행할 경우에는 스템프 모양을 자유롭게 제작하게 하여 작품 완성의 기회를 주어도 좋을 것 같다. 수업이 끝난 후에도 남은 종이를 이용하여 스템프를 만들어보는 모습을 보였다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

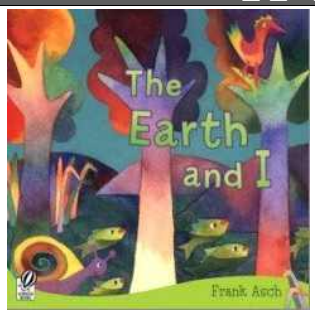
<그림25>스탬핑 기법으로 표현한 작품들(학생 작품)

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

3.번지기

a.동화 일러스트레이션 선정

	<그림26>프랭크 애쉬의『The earth and I』 출판:제이와이북스
활용 동화	

<그림26>프랭크 애쉬의 『The earth and I』는 이야기는 단순하지만 세계 각국에서 추천하는 교육용 동화로 선정되어 어린이들의 상상력을 자극하는 매체로 인정받고 있다. 지구는 어린이와 함께 호흡하고 숨 쉬며 서로의 아픔과 기쁨을 함께하는 진정한 친구라는 내용으로 잔잔한 시 속에 잘 표현이 되어있는 동화이다.

b.지도 방향

번지기 기법으로는 계절과 관련하여 여름을 표현해보도록 했다. 바다나 강을 번지기 기법을 통해 표현할 수 있도록 계획하였다. 여름을 나타낼 수 있는 색상에 대해서도 알아보고 번지기를 통해 배경을 표현한 후 그 위에 다른 것들을 그려 넣어 보도록 계획한다. 이 기법의 경우 몽환적이고 신비스러운 표현을 할 때 적절하지만 어린이를 대상으로 할 경우 물의 농도조절이 어려운 점이 있으므로 표현하기 이전에 물감의 사용법에 대해 숙지를 하도록 주의사항을 알려주고 시작을 하여 배경만 번지기로 표현하도록 한다. 또한 물감이 마르기 전 소금을 뿌려주거나 물뿌리개를 이용하여 물을 분사하여 독특한 무늬가 나타나는 것도 경험할 수 있도록 한다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

<표 12>번지기로 여름 풍경 표현하기

주제	여름 바다 표현	동화일러스트레이션		The Earth and I	
차시	2	대상	1~3학년	시간	40분
주제	**번지기 기법으로 바다 표현하기**				
학습 목표	1. 번지기를 이용하여 바다를 표현할 수 있다. 2. 번지기의 특징을 알 수 있다.				
준비물	동화, 물감(수채, 포스터물감 등),색연필이나 사인펜 등의 채색도구, 도화지, 붓, 팔레트, 물통, 자료사진 등				

차시	단계	학습내용	교수*학습활동
1	도입	•동화 보기	•동화를 보며 마음 열기 -『The earth and I』같이 보기 -동화 일러스트레이션의 번지기 기법 알아보기
		•준비하기	•수업 내용 정리 •바다와 바다 생물과 색상에 대해 이야기해보기
		•탐색하기	•번지기 기법을 알아본 후 표현해보기 -번지기기법 소개하기: 농도조절하는 법을 설명
	전개	•표현하기	•표현기법 알아보기 -채색할 물감에 물을 많이 묻혀 채색한 후 또 다른 색을 채색하여 자연스럽게 번지게 해준다. •크레파스나 색연필, 사인펜으로 스케치하기
2	전개	•표현하기	•응용 표현하기 -도화지에 바다를 나타낼 수 있는 것들을 스케치하여 나타내어 오려주기 -번지기한 도화지 위에 붙여준다.
	정리	•느낌 나누기	•바다풍경 작품 감상 •번지기 표현기법에 대해 느낌 나누기 •정리 및 마무리

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

c. 프로그램 적용의 실제

<그림27>번지기 기법으로 표현한 작품들(학생 작품)

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

보통 그림의 배경이 그라데이션으로 표현된 작품을 처음 본 어린이들은 '우와, 예쁘다!'' "이건 어떻게 하는 거에요?" 등 어떤 식으로 표현을 하는지 방법을 모르는 경우가 많다. 그래서 배경을 한 색으로 통일하던지 아니면 군데군데 영역을 나누어서 채색을 하게 된다. 그래서 이번 번지기 기법을 통하여 자연스럽게 물감이 퍼지는 기법을 경험해보면서 차후에 자신이 표현할 수 있도록 진행하였다.

물감의 농도조절을 하며 표현하는 것이 물감에 대한 사용법이 이루어지지 않은 상태에서 어려운 부분도 있었지만 색과 색이 어우러져 자연스럽게 퍼지는 모습에 흥미를 보이며 참여를 했다. 이 수업을 통하여 번지기 기법을 어떻게 표현하는지 경험하면서 새로운 바다의 색상을 채색하여 다양한 작품을 완성하였다.

4.스크래치

a.동화 일러스트레이션 선정

	<그림28>이연실의『안녕,바나나달』출판:한솔수북
활용 동화	

<그림28>이연실의 『안녕, 바나나달』은 엄마가 집을 비운 사이에 유리창에 비친 바나나달(초승달로 동화에서는 바나나 달이라고 부름)을 그리는 아이의 상상 속 여행 이야기를 담았다. 일반적으로 스크래치 기법을 표현할 때

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

여러 가지 색상을 칠한 후 그 위에 어두운 색으로 덮어 긁어내어 화려하거나 강렬한 표현이 되는데 이 동화일러스트레이션 속에 나타난 스크래치 기법은 부드럽고 아기자기한 느낌이 잘 표현되어 있어서 어린이들에게 더 친근하고 편안한 느낌을 준다.

b.지도 방향

『안녕,바나나달』은 깔끔하고 정겨운 분위기의 일러스트레이션은 낙서를 한 것 같은 스크래치 기법과 콜라주, 여러 겹의 연필선 등 여러 가지 표현을 하고 있는데 여기서는 스크래치 기법으로 어린이들이 보았을 밤하늘의 불꽃놀이를 표현하도록 한다. 송곳이나 이쑤시개를 이용하여 불꽃의 화려함과 알록달록한 색깔이 나오도록 표현해준다. 스크래치기법의 방법에 대해 설명하고 수업에서는 용이하도록 시중의 스크래치 페이퍼를 사용하도록 한다. 날카로운 도구를 이용하기 때문에 유의사항에 대해서도 설명하도록 한다.

<표 13>스크래치로 마법구슬 표현하기

<table>
<tr><td colspan="2">주제</td><td colspan="2">마법 구슬 표현</td><td colspan="2">동화일러스트레이션</td><td colspan="2">안녕,바나나달</td></tr>
<tr><td colspan="2">차시</td><td colspan="2">2</td><td>대상</td><td>1~3학년</td><td>수업시간</td><td>40분</td></tr>
<tr><td colspan="2">주제</td><td colspan="6">스크래치 기법으로 마법구슬 표현하기</td></tr>
<tr><td colspan="2">학습
목표</td><td colspan="6">1. 스크래치 기법으로 불꽃풍경을 표현할 수 있다.
2. 스크래치 기법의 특징을 알 수 있다.</td></tr>
<tr><td colspan="2">준비물</td><td colspan="6">물감(수채, 포스터물감 등),크레파스, 도화지, 붓, 팔레트, 물통, 송곳이나 이쑤시개, 풀, 스크래치 페이퍼, 자료사진 등</td></tr>
<tr><td>차시</td><td>단계</td><td colspan="2">학습내용</td><td colspan="4">교수*학습활동</td></tr>
<tr><td>1</td><td>도입</td><td colspan="2">•동화 보기</td><td colspan="4">•동화를 보며 마음 열기
-『안녕,바나나달』같이 보며 스크래치 기법에 대해 익히기
-동화 일러스트레이션의 느낌 나누기
-동기유발하기: 일러스트레이션의 표현 기법 알아보기</td></tr>
</table>

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

차시	단계	학습내용	교수*학습활동
1	도입	•준비하기	•학습목표를 읽으며 이번시간 수업 내용 정리 •마법구슬에 대해 이야기하기
		•탐색하기	•스크래치 표현하는 방법 알기 •주의사항 -날카로운 도구에 대한 주의 상기
	전개	•표현하기	•표현대상 알아보기 -동그라미 모양의 페이퍼를 부착하고 주변을 스케치 한다.
2	전개	•표현하기	•관련기법 사용하기 -원 모양으로 오려진 스크래치 페이퍼에 여러 가지 자신의 마음대로 마법구슬 속에 비치는 모양을 송곳이나 이쑤시개를 이용해 긁어낸다. -채색한 다음 오려서 붙여준다.
	정리	•느낌 나누기	•작품 감상 •스크래치 표현기법에 대해 느낌 나누기 •정리 및 마무리

c. 프로그램 적용의 실제

스크래치 기법은 시중에서 판매하고 있는 스크래치 페이퍼를 이용하여 표현을 하도록 했다. 이쑤시개나 송곳을 이용하여 나오는 여러 가지 색상으로 어린이들은 흥미롭게 동그라미 모양의 페이퍼에 표현하도록 하였다. 마법구슬로만 주제를 정해주어 자신이 원하는 모습을 표현하도록 하였다. 어린이들은 긁어서 나오는 색상에 흥미를 느끼며 전부 긁어내기도 하고 섬세하게 묘사하는 모습을 보이며 우주선이나 마술쇼, 마법 구슬에 나오는 오늘의 운세 등을 통해 아이들이 무엇을 원하고 자신의 내면이 어떠한지 알 수 있는 계기가 되었다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

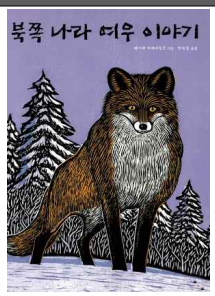
<그림29> 스크래치 기법으로 표현한 작품들(학생 작품)

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

5.판화

a.동화 일러스트레이션 선정

	<그림30>데지마게이자부로의『북쪽나라 여우이야기』 출판:보림
활용 동화	

<그림30>데지마 게이자부로의 『북쪽나라 여우이야기』는 볼로냐 국제 아동 도서건 '그래픽 상'을 수상하였다. 아름다운 겨울 풍경을 배경으로 어른으로 성장하는 여우이야기를 담고 있다. 독특한 느낌의 목판화로 작은 격려와 위로를 담고 있다. 이 동화의 일러스트레이션은 모두 판화로 표현되어 있어 판화기법의 특징을 잘 익힐 수 있다.

b.지도 방향

『북쪽나라 여우이야기』를 함께 보며 판화에 대한 기법을 충분히 익히고 동화일러스트레이션과 같이 판화를 이용하여 자신만의 캐릭터를 표현하도록 한다. 동화 속 일러스트레이션은 목판화로 이루어져 있지만 어린이를 대상으로 하고 있어 조각칼을 다루지 않고 손쉽게 할 수 있는 우드락판화로 표현하도록 한다. 쉽게 구할 수 있는 수채화 물감을 사용하여 표현할 때 물감을 많이 묻혀도 우드락의 특성상 물감을 잘 받아들이지 않기 때문에 종이를 찍게 되어도 연하게 찍히는 경우가 많다. 퐁퐁을 조금 섞은 물감을 사용하면 색이 좀 더 선명하게 찍혀져 나온다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

<표 14 >판화기법으로 자신의 캐릭터 표현하기

주제	캐릭터 디자인	동화일러스트레이션		북쪽 나라 여우 이야기	
차시	1	대상	1~3학년	수업시간	40분
주제	**판화 기법으로 자신만의 캐릭터 표현하기**				
학습 목표	1. 판화 기법으로 자신의 캐릭터를 표현할 수 있다. 2. 판화 기법의 특징을 알 수 있다.				
준비물	동화, 물감(수채, 포스터물감 등),퐁퐁, 붓, 한지. 팔레트, 롤러, 물통, 자료사진 등				

차시	단계	학습내용	교수*학습활동
1	도입	•동화 보기	•동화를 보며 마음 열기 -『북쪽 나라 여우 이야기』같이 보기 -동화 일러스트레이션의 느낌 나누기 -동기유발하기: 일러스트레이션에 표현된 기법 알아보기
		•준비하기	•이번시간 수업 내용 정리 •캐릭터의 특징에 대해 이야기하기
		•탐색하기	•판화 표현하는 방법 알기 -판화의 특징 알기 •주의사항 알기 -판에다 종이를 찍게 되면 방향이 반대로 나오기 때문에 그 점을 유의해주어야 합니다.
	전개	•표현하기	•표현대상 알아보기 -자신만의 캐릭터를 아이디어스케치를 한다. •관련기법 사용하기 -아이디어 스케치한 종이를 대고 우드락 판에 스케치를 해준다. -롤러를 이용하여 물감을 판에 바른다. (퐁퐁을 섞어주면 조금 더 진하게 발색된다.) -한지나 도화지에 찍고 싶은 수대로 찍는다.
	정리	•느낌 나누기	•작품 감상 •서로의 작품에 대한 느낌 나누기 •판화의 기법에 대해 이야기 나누기 •정리 및 마무리

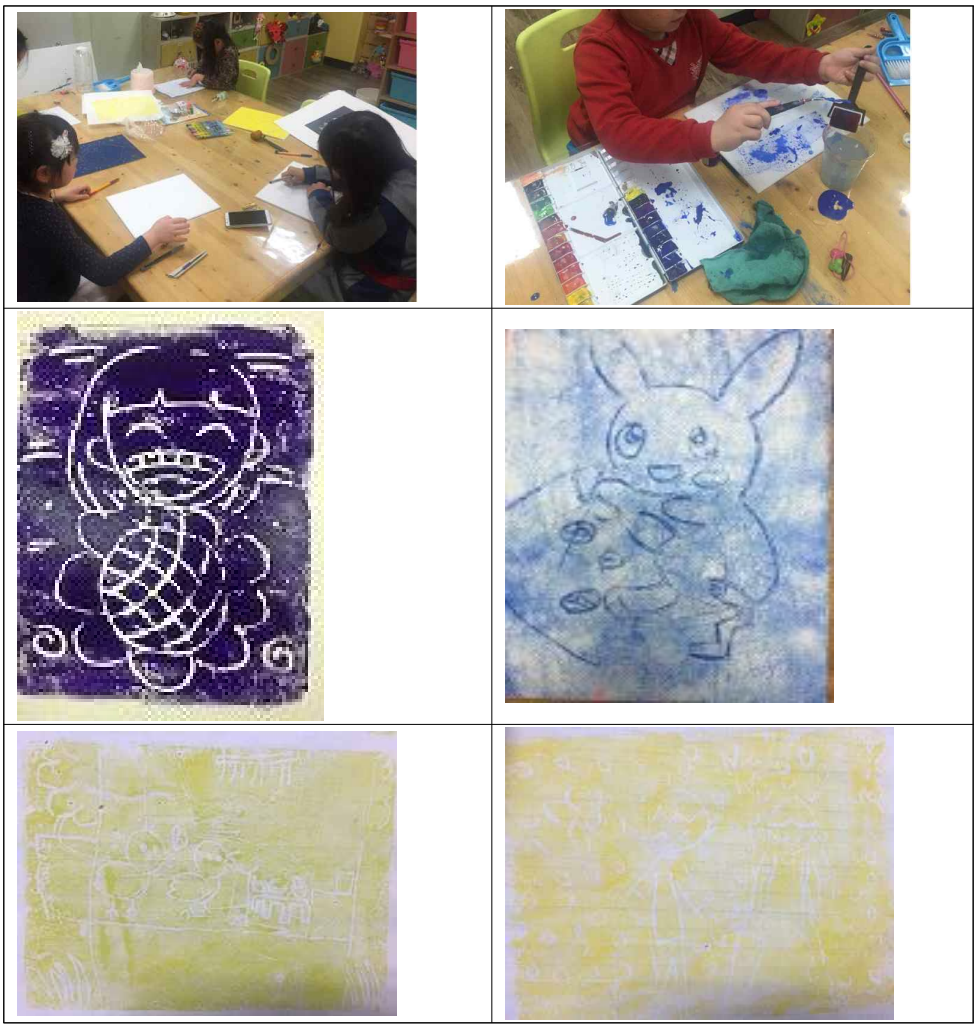
Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

c. 프로그램 적용의 실제

다루기 쉬운 우드락을 이용하여 자신의 캐릭터를 꾸며서 판화를 제작하였다. 스케치 선만 놔두고 나머지 부분은 채색되어 나오는 과정을 통해 아이들은 판화의 특징을 알게 되었다. 어린이들은 재미있는 캐릭터를 그리기도 하며 손쉽게 멋지게 표현되는 판화의 표현을 흥미롭게 참여하였다. 이 수업을 통해 판화의 특성을 배워보며 자신을 캐릭터로 상징화하여 창의적으로 표현하는 경험을 할 수 있었다.

<그림31>판화 기법으로 표현한 작품들(학생 작품)



Collection @ chosun

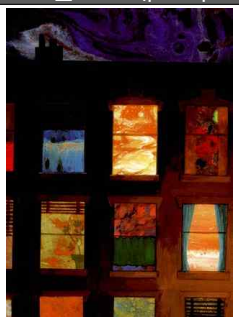
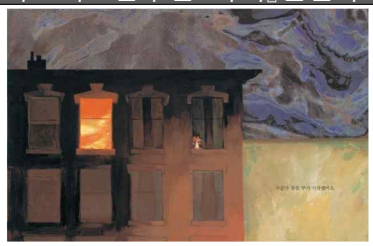
조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

6.마블링

a.동화 일러스트레이션 선정

	<그림32>애즈라 잭 키스의『꿈꾸는 아이』출판:주니어랜덤
활용 동화	 

<그림32>에즈라 잭 키츠의 『꿈꾸는 아이』는 사건이 벌어지는 주요 시간대가 밤이고 연립주택의 집과 높이를 표현하려고 세로로 긴 판형이 되어있다. 꿈꾸는 아이들의 창문이 각각 다양한 마블링으로 표현되어 있는데 아이들이 무서워하는 밤을 밝고 따뜻하게 표현하여 밤이라는 무대에서 펼쳐지는 색의 마술을 보는 듯 한 기분이 들게 된다.

잔잔하면서도 생동감 넘치는 이야기로 생명이 없는 종이 생쥐의 활약을 담아내며 마블링 기법을 환상적으로 표현하였다.

b.지도 방향

마블링 기법을 사용하여 아이들의 꿈을 표현했듯이 우주의 다양한 세상을 표현할 수 있는 수업을 구상하였다. 『꿈꾸는 아이』를 보고 마블링 기법을 통하여 다양한 문양을 표현해보고 경험해볼 수 있도록 계획하였다.

마블링 물감은 유성이라 옷에 묻으면 잘 지워지지 않으므로 미리 앞치마나 필요 없는 옷을 착용하게 한다. 또한 종이로 찍어내기 용이하도록 화지 크기보다 좀 더 큰 네모난 그릇을 준비하도록 한다. 물감을 찍을 때 나무젓가락을 이용하여 원하는 모양을 물에서 만들어낸 후 종이에 찍도록 한다. 우주의

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

수많은 별이나 행성의 다양한 무늬를 자료로 보여주고 직접 찍어내게 한다.

<표 15>마블링으로 우주 표현하기

주제	우주	동화일러스트레이션		꿈꾸는 아이	
차시	4	대상	1~3학년	수업시간	40분
주제	**마블링 기법으로 우주행성 표현하기**				
학습 목표	1. 마블링 기법으로 우주 풍경을 표현할 수 있다. 2. 마블링 기법의 특징을 알 수 있다.				
준비물	마블링 물감, 사인펜, 크레파스, 도화지, 도화지 크기의 상자, 젓가락, 자료사진 등				

1	단계	학습내용	교수*학습활동
1	도입	•동화 보기	•동화를 보며 마음 열기 -『꿈꾸는 아이』같이 보기 -동화 일러스트레이션의 느낌 나누기 -동기유발하기: 아이들이 꿈꾸고 있는 밤을 배경으로 표현
		•준비하기	•학습목표를 읽으며 이번시간 수업 내용 정리 •우주의 풍경에 대해 이야기하기
		•탐색하기	•마블링 표현하는 방법 알기 -마블링기법 소개하고 물감을 물과 함께 띄우고 막대로 저어 다양한 무늬를 만들고 찍기 •주의사항 -옷에 묻지 않게 주의
2		•표현하기	•표현대상 알아보기 -사진을 보며 우주행성의 무늬에 대해 알아본다. •관련기법 사용하기 -하고 싶은 색을 물이 담긴 상자에 뿌린다. -나무젓가락을 이용하여 무늬를 만들어낸다. -도화지를 살짝 찍어낸다. -물감이 마른 후 원모양으로 잘라 흑색 도화지에 붙여 표현한다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

3	전개	•표현하기	•표현대상 알아보기 -자료사진을 보며 우주행성의 무늬에 대해 알아본다. •관련기법 사용하기 -하고 싶은 색을 물이 담긴 상자에 뿌린다. -나무젓가락을 이용하여 무늬를 만들어낸다. -도화지를 살짝 찍어낸다. -물감이 마른 후 원모양으로 잘라 흑색 도화지에 붙여 표현한다.
4	정리	•느낌 나누기	•관련기법 사용하기 •작품 감상 •마블링 표현기법에 대해 느낌 나누기 •정리 및 마무리

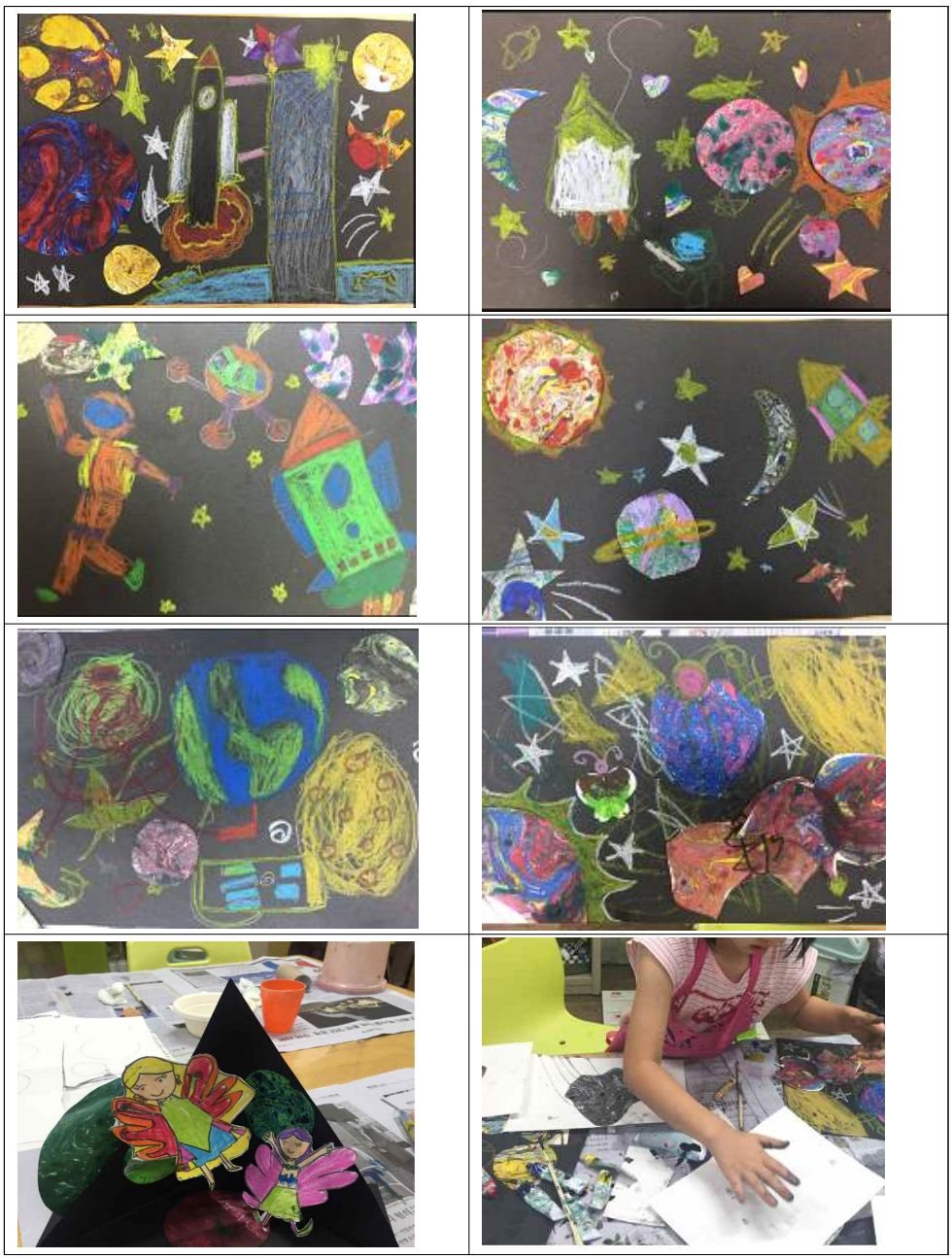
c. 프로그램 적용의 실제

마블링 물감을 이용하여 자신이 원하는 무늬로 만들어서 찍어내는 과정은 학생들에게 매우 흥미로운 수업이다. 표현에 제한이 없으므로 다양한 색상과 무늬를 만드는 과정을 통해 무의식중에 어린이들의 내면의 세계 또한 알 수 있었다. 표현 주제를 우주로 한정짓지 않았다면 더욱 다양한 표현이 나왔을 것 같은데 비슷한 표현이 많아 아쉬운 점도 있다. 마블링 기법은 재료나 수업의 진행에 있어 어려운 점이 있기는 하지만 학생들이 재미있어하고 참여도가 높은 기법이므로 추후에 다른 주제로 응용해보는 것도 바람직할 것이다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

<그림33>마블링 기법으로 표현한 작품들(학생 작품)



Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

7.입체 기법

a.동화 일러스트레이션 선정

	<그림34>이효선(글),황적현(그림)의『따뜻한 눈사람』 출판:책먹는 아이
활용 동화	

<그림34>출판사 책먹는 아이의 『따뜻한 눈사람』은 감기에 걸려 밖에 나가 놀지 못하는 토실이를 위해 엄마가 따뜻한 눈사람을 생각해내는 사랑스러운 내용을 담고 있다. 동화에서 나오는 따뜻한 눈사람은 고구마로 만들어져 있는데 내용처럼 일러스트레이션도 따뜻하고 달콤하게 표현되어 있다. 동화 일러스트레이션 속에 등장하는 인물과 소품 등이 클레이나 모형으로 입체적으로 표현되고 있어 친근감을 준다.

b.지도 방향

클레이의 종류 중 어린이들이 좋아하는 클레이를 사용하여 계절에 맞는 크리스마스 눈사람을 표현하도록 한다. 동화 일러스트레이션과 같이 눈사람을 주제로 클레이를 이용해 색도 만들어보고 자신이 원하는 모양도 만들어 볼 수 있도록 계획하였다. 클레이는 원하는 색을 섞을 때 양 조절을 잘 해야 하므로 처음에 미리 색 섞는 방법에 대해 언급해주고 클레이 자체가 접착력이 있어서 마르기 전 물건에 붙으면 모양이 망가지기 때문에 바닥에 클레이가 붙지 않는 비닐을 대고 제작할 수 있도록 한다. 크리스마스에 어울리는 소품을 클레이를 이용해 제작해보도록 한다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

<표 16>입체 기법으로 크리스마스 눈사람 표현하기

주제	크리스마스	동화일러스트레이션		따뜻한 눈사람	
차시	2	대상	1~3학년	수업시간	40분
주제	**클레이로 따뜻한 눈사람 표현하기**				
학습 목표	1. 클레이로 크리스마스 눈사람을 표현할 수 있다. 2. 클레이의 특징을 이해할 수 있다.				
준비물	동화, 클레이, 클레이도구, 우드락, 반구, 모루, 스팽글, 접시 등의 만들기 재료, 글루건.				

차시	단계	학습내용	교수*학습활동
1	도입	•동화 보기	•동화를 보며 마음 열기 -『따뜻한 눈사람』같이 보기 -동화 일러스트레이션의 느낌 나누기 -동기유발하기: 동화일러스트레이션의 인물들은 클레이로 표현되어 있습니다. 클레이에 대해 알아보기
		•준비하기	•학습목표를 읽으며 이번시간 수업 내용 정리 •눈이 와서 눈사람을 만든다면 어떤 모습으로 만들고 싶은지에 대해 이야기하기
		•탐색하기	•클레이 표현하는 방법 알기 -클레이기법 소개하기: 색상 만드는 방법 소개 •주의사항 -도구를 이용하여 표현하는 방법과 클레이의 접착성에 대해 설명하기
2	전개	•표현하기	•눈사람 제작에 들어간다. •눈사람을 색접시에 붙여 반구로 덮어주면 오랜 기간 유지할 수 있다. •모루나 스팽글을 이용하여 주변을 꾸며주면 더 반짝거리는 크리스마스 소품 분위기가 난다.
	정리	•느낌 나누기	•작품 감상 •클레이 표현기법에 대해 느낌 나누기 •정리 및 마무리

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

c. 프로그램 적용의 실제

말랑말랑한 클레이를 이용하여 촉감을 느끼고 자신이 원하는 모양을 만들고 색을 섞어 다양하게 제작하는 과정을 통하여 어린이들은 자발적으로 흥미롭게 참여하는 모습을 보였다. 교사의 기대보다 여러 가지 재료를 사용하여 다양한 작품이 완성되었다. 차후 클레이를 이용해 다른 주제로도 표현하도록 한다.

<그림35>클레이로 표현한 작품들(학생 작품)

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

C. 프로그램으로 인한 기대효과

본 논문에서는 시각적 문해력 향상을 위한 동화 일러스트레이션 활용 미술교육 프로그램을 개발하고 광주 동구 소재지의 미술학원에서 8세에서 10세의 어린이 19명을 대상으로 적용해보았다. 총 18차시의 수업의 실제를 통해 어린이들이 동화 일러스트레이션의 표현기법을 직접 경험해보면서 시각적 이미지를 바르게 이해하고 자신이 의도하고자 하는 것을 표현해보았다.

프로그램의 목표를 다시 언급하자면,

•시각적 사고: 동화 일러스트레이션에 나타난 의미를 해석할 수 있다.

•시각적 학습: 동화 일러스트레이션에 나타난 표현기법을 경험하고,

•시각적 의사소통: 이를 통해 자신이 생각하고 의도하고자 하는 것을 표현할 수 있다.

각 목표의 관점을 중심으로 어린이들은 동화일러스트레이션의 표현기법을 접해 보면서 작품 활동에 흥미를 느끼기도 하며 자신의 의도를 전달하고자 하는 과정에서 시각적 이미지를 통한 의사소통 능력이 향상되었다. 수업 전후에 어린이들의 동화 일러스트레이션을 접하는 변화에 대해 알아보고 프로그램으로 인하여 기대하는 효과는 다음과 같다.

첫째, 시각적 읽기 활동을 통해 시각적 이미지의 표현을 이해하며 시각적 인지 능력을 기를 수 있다. 어린이들은 동화 일러스트레이션에서 나타난 시각 언어를 해독하며 자신의 의미를 형성하는 과정에서 시각적 학습에 도움이 되었다. 즉 자신의 주제를 새롭게 구상하고 계획, 수정, 보완, 완성하는 과정을 배워가면서 어린이들은 이미지에 대한 이해도가 향상되었고, 자기 나름의 해석을 가지고 의미를 찾기 위해 노력하면서 시각문화에 대한 흥미와 관심도 증가하는 등 시각적 학습에 도움이 되었으며, 시각적으로 의미를 전달하는 방법에 대해서도 이해할 수 있었고 전하고자 하는 의미를 표현하는 과정을 통해 시각적 인지능력에 도움을 줄 수 있었다.

둘째, 동화 일러스트레이션의 상징적 의미를 지닌 시각 이미지를 살펴보고,

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

이와 같은 방법으로 개인적인 경험에 대한 감정을 시각화하여 나타내며 자신의 정서를 드러내어 시각적 의사소통 능력을 기를 수 있다. 특정사물이나 동물에 감정을 이입하여 동화 속 인물의 상황에 대해 공감하고 자신의 느낌이나 행동에 대해 생각하고 상상 속 이야기를 전개하면서 감정을 투사하며 의사를 전달하였다. 이러한 과정을 통해 일러스트레이션 속 대상과의 공감대를 형성하며 의미를 시각적으로 전달하는 의사소통능력을 길렀다.

셋째, 유추적 표현을 통한 창의적 능력 및 자신감을 향상할 수 있다. 어린이들은 새로운 아이디어를 유추의 방법을 통해 표현하면서 여기에 새로운 의미를 부여하는 아이디어 발상을 통해 창의적 생각을 도출해냈다. 7가지의 표현기법을 체험하여 자신의 주제를 새롭게 구상하고 개성 있는 표현을 해보면서 작품제작을 계획하여 완성해나갔다. 이 과정의 시각 표현활동과 작품 활동 후 서로 감상을 하며 의견을 나누는 유의미한 시간을 통해 자신의 표현의도 및 설명을 하며 자신감 있는 모습을 볼 수 있었다. 어린이들이 앞으로도 7가지 표현기법을 응용할 수 있을 거라고는 할 수 없으나 이후 미술활동에 있어 다양한 재료와 기법을 활용하는데 두려움이 낮아짐을 확인할 수 있었다. 어린이들이 쉽게 해볼 수 있는 기법을 중심으로 적용하여 미술에 대한 자신감을 길러주었다.

넷째, 동화 일러스트레이션의 표현기법을 활용하면서 동화의 글 뿐 아니라 일러스트레이션에도 관심을 가질 수 있다. 일러스트레이션 속의 주제표현, 작가의 의도, 재료 등의 여러 정보들을 인지하는 경험을 통해 선호하는 책에서 이야기의 줄거리나 내용의 재미에 치중되어 있던 경향을 보였는데 프로그램 적용 후 인상 깊었던 일러스트레이션에도 관심을 가지게 되었다. 이는 프로그램을 진행하면서 동화일러스트레이션에 관심을 가질 수 있던 기회를 제공한 결과로 생각된다.

동화 일러스트레이션에 대한 이해와 공감 등을 통해 진행된 미술교육 프로그램은 동화를 보며 진행하는 것에 있어서 어린이에게 먼저 책을 읽고 생각할 것을 권하여 동화에 대해 상황을 이해하고, 공감하고, 인물의 입장이 되어

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

생가가해보고 재구성 등의 활동들을 하면서 어린이들에게 동화는 효과적인 미술교육의 도구가 되며 표현기법을 경험하면서 자신의 이야기를 담아 그림을 그리는 모습을 볼 수 있었다. 이번 기회로 표현기법의 활용이나 능력의 향상보다도 일러스트레이션에 대한 민감성이 높아지고 이것이 이후 시각적 자극에 대한 민감성으로 이어지는 것만으로도 효과가 있다고 사려 된다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

Ⅴ. 결론 및 제언

현대 사회의 어린이들은 기술과 통신망의 발달로 다양한 시각 이미지를 접하며 살아가고 있다. 시각 이미지들이 쏟아내는 정보를 올바르게 읽고 이해하며 선별 수용할 수 있는 새로운 의사소통 능력을 시각적 문해력이라고 하며, 이를 길러주는 것이 현대 사회 미술교육의 중요한 목표 중 하나이다.

이러한 시각적 문해력을 향상시키기 위한 매체로 현대 사회의 의사소통 수단인 문자언어와 시각언어를 함께 이해할 수 있는 동화의 일러스트레이션을 활용하여 광주광역시 동구에 소재하고 있는 미술학원에서 8세-10세의 어린이 19명을 대상으로 하여 적용해보았다. 이를 통하여 동화 일러스트레이션은 시각적 이미지로 어린이를 위한 하나의 예술작품으로 그 안의 주제표현, 재료, 작가의 의도, 작품의 배경 등 여러 가지 정보들이 포함되어 있으며 이러한 일러스트레이션은 글과 유기적으로 결합하여 시각적 이해를 이끌 수 있는 좋은 교재가 된다고 생각되어 미술 교육적으로 가치가 있다 판단하였다. 동화 속 일러스트레이션을 활용하여 의미를 찾고 적용된 기법을 경험하며 일러스트레이션 안의 시각적 이미지를 분석하고 해석하고 자신이 나타내고자 하는 것을 표현하는 과정을 통해 자연스럽게 시각적 의사소통 능력을 익히며 시각적 문해력을 향상해나갈 수 있도록 하고자 하였다. 그리하여 시각적 문해력과 동화 일러스트레이션에 대해 알아보며 동화일러스트레이션의 다양한 기법 중 어린이에게 비교적 적용이 용이한 콜라주, 스템핑, 번지기, 스크래치, 마블링, 판화, 클레이의 일곱 가지 기법에 대해 정리하고 이러한 기법들이 적용된 동화에 대해 조사하였다.

이리하여 시각적 문해력 향상을 위한 동화일러스트레이션 활용 미술교육 프로그램을 수업에 적용할 수 있는 방안을 구안하기 위해 다음과 같은 고찰을 하였다.

첫째, 미술 교육적 측면에서 시각적 문해력에 대해 고찰하고 시각적 문해

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

력 향상을 위한 동화 일러스트레이션을 활용한 프로그램의 가치를 확인해 보았다.

둘째, 수업에 적용하기 위해 수업모형을 구안하였다. 동화보기, 준비하기, 탐색하기, 표현하기, 느낌 나누기 총 다섯 단계로 이루어진 시각적 문해력 향상을 위한 동화 미술교육 프로그램을 개발하였다.

셋째, 어린이들이 적용하기 쉬운 일곱 가지 표현기법을 이용한 활동을 개발하여 적용하였다.

이 미술교육 프로그램을 통해 어린이들에게 시각적 문해력을 향상하여 자신의 삶 속에서 이를 의미 있게 구성하고 활용할 수 있도록 경험을 제공하고자 하였다. 그 결과 시각문화 환경에 대한 시각적 인지 능력 및 시각적 의사소통 능력, 유추적 표현을 통한 창의성 및 미술에 대한 자신감 향상, 동화 일러스트레이션에 대한 관심 증가와 같은 성과를 얻을 수 있었다.

시각적으로 사고하는 방법에 미숙한 어린이들은 이 미술교육 프로그램을 통해 어린이들이 시각 이미지에 대한 생각을 어떻게 연결시켜 해석하는지, 필요한 정보를 어떻게 찾고 활용할 수 있는지에 대한 시각적 학습이 이루어져 동화를 단순히 보는 의미에서 벗어나 글과의 연관성을 파악하여 일러스트레이션에서 전달하고자 하는 메시지를 읽어내기 위한 과정에서 시각적 사고의 발달을 유도하여 동화 일러스트레이션을 활용한 교육 프로그램을 통해 동화 일러스트레이션을 대하는 태도의 변화, 미술활동에 대한 자신감 상승, 시각적 의사소통 능력을 기르는데 효과가 있다는 점에서 유의미한 결론을 얻을 수 있었다.

이 결론에 기초하여 시각적 문해력 향상을 위한 동화일러스트레이션 활용 미술교육 프로그램 지도를 위해 제언을 하고자 한다.

본 논문은 동화의 일러스트레이션, 그 안의 표현기법을 중심으로 시각적 문해력 향상을 위한 프로그램을 개발하였지만 앞으로의 미술교육의 다양한 영역에서 동화의 레이아웃, 표지, 글자의 모양 등 활발하게 교육매체로 활용할 수 있는 방안이 필요하다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

미술은 자기 생각과 정서를 시각적으로 드러내는 가장 직접적인 수단이다. 시각 이미지로 소통한다는 것은 그것의 소통방식을 이해하고 참여하여 이를 매개로 타인과 의식 및 감정을 공감하는 것이다. 시각적 소통 능력을 통해 시각 이미지에 대한 자신의 개인적인 반응을 전달하고 발전시켜 나갈 뿐 아니라 동시에 소통을 통한 사회문화적 주체로의 각자의 역할을 감당해낸다. 또한 미래를 살아갈 어린이는 자신의 삶을 스스로 개척하고 창조해나갈 책임이 있기에 다양한 표현을 접하여 자유로운 생각과 함께 창의성을 발휘하도록 격려하고 지원해야 할 것이다. 동화 일러스트레이션을 활용한 다양한 미술 활동을 접목시킨 프로그램들이 더욱 연구되고 실제 수업현장에 적용되어 개발될 필요성이 있다고 보며, 본 연구가 현장에 도움이 되기를 기대한다.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

참 고 문 헌

단행본

김상옥.『숲에서 어린이에게 길을 묻다』 서울: 창작과 비평사, 2002.

김수기 외. 『현대미술의 기초개념』. 서울: 재원, 1999.

김정희.『미술교과의 새로운 내용 모색』.미술교육의 동향과 전망. 김성숙 외 13명. 서울: 학지사, 2003.

나은영.『행복 소통의 심리』. 서울: 커뮤니케이션북스, 2013.

로웬펠드,브리테인,서울대학교 미술교육 연구회 역.『인간을 위한 미술교육』. 서울: 미진사, 1993.

백희나.『구름빵』,서울: 한솔수북, 2004.

앤드류 장.『상상력이 자라는 미술 교실』. 서울: 시공아트, 2016.

이연실.『안녕,바나나달』,서울: 한솔수북, 2007.

이효선(글),황적현(그림). 『따뜻한 눈사람』,서울: 책먹는 아이,2014.

월간미술.『세계미술용어사전』. 서울: 월간미술, 2005.

정영근.『영상문화와 세계화 시대의 교육』. 서울: 문음사, 2004.

한국초등미술 교육학회. 『초등미술교육학』.서울: 교육과학사, 1999.

한태희.『손바닥 물고기』. 서울: 예림당, 2004.

황연주.『영상정보화 시대와 '비주얼 리터러시' 교육』.미술교육의 동향과 전망. 김성숙 외 13명. 서울: 학지사, 2003.

황적현.『주근깨 구름』. 서울: 책먹는 아이, 2015.

현은자 외.『그림책의 그림읽기』. 서울: 마루벌, 2004.

현은자 외.『그림책과 예술교육』. 서울: 학지사, 2007.

Eric Carle.『The Art of Eric carle』. G P Putnam, 1996.

Eric Carle(조수진 역).『빨간 여우야, 안녕』.서울: 더큰컴퍼니, 2005.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

Ezra Jack Keats(김미련 역).『제니의 모자』.서울: 느림보, 2004.

Ezra Jack Keats(공경희 역).『꿈꾸는 아이』.서울: 주니어랜덤, 2009.

Ezra Jack Keats(공경희 역).『상자 속 여행』.서울: 어린이중앙, 2003.

Frank Asch. 『The earth and I』, 서울: 제이와이북스, 2009.

Sara Fanelli(박수현 역).『날고 싶어』.서울: 보림, 2004.

John Rowe Townsend (강무홍 역). 『어린이책의 역사 1』. 서울: 시공사, 1996

Kathleen M. Hollenbeck (허정재 역). 『재미있는 레오니오니 동화책 활용 지침서』. 서울: 언어세상, 2004.

Keizaburo Tejima (정숙경 역).『북쪽나라 여우이야기』. 서울: 보림. 2006.

Leo Lionni(이명희 역).『으뜸헤엄이』서울: 마루벌, 2008.

Paul Hazard. 『책, 어린이, 오늘』. 서울: 새문사, 1980.

해외문헌

Debes.J.L.The loom of visual literacy, in:Audiovisual Instruction 14. 1969

Seels.B.A. Visual Literacy: A Spectrum of Visual Learning. Educational Technology Publications,Inc.1994

Eric Carle.The Art of Eric carle. G P Putnam, 1996.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

학위논문

곽춘옥. “초등학교 동화감상 지도방법에 관한 연구”, 한국교원대학교 박사학위논문, 2006.

김경태. “꼴라쥬 기법을 통한 표현의 정체성 극복 방안 연구,” 한국교원대학교 교육대학원 석사학위논문, 2009.

김보영, “미술교육이 아동의 정서발달에 미치는 영향에 관한 연구”,대구카톨릭 대학교 교육대학원 석사학위논문, 2001.

김새봄. “그림책 일러스트레이션을 활용한 미술수업방안 연구,” 홍익대학교 교육대학원 석사학위논문, 2012.

김수향. “초등미술교육에서 시각적 문해력 지도를 위한 그림책 활용방안 연구,” 한국교원대학교 석사학위논문, 2012.

김정선. “의사소통 중심의 시각문화교육을 통한 미술교육 개선 연구,” 홍익대학교 대학원 박사학위논문, 2004.

박숙현. “그림읽기를 통한 시각적 문해력 지도방안 연구,” 서울교육대학교 교육대학원 석사학위논문, 2006.

박은주, “그림책을 통한 시각문화 미술교육 프로그램 개발”,대구교육대학교 교육대학원 석사학위논문, 2015.

이윤옥. “그림책 속 시네틱스를 활용한 시각적 문해력 신장 지도 방안,” 서울교육대학교 교육대학원 석사학위논문, 2016.

송민정. “그림책에 나타난 일러스트레이션이 어린이 미술표현 활동에 미치는 영향,”한양대학교 대학원 석사학위논문, 2002.

송현석. “초등학교 미술과에서 종이판을 활용한 시각적 문해력 지도 방안 연구,” 한국교원대학교 교육대학원 석사학위논문, 2011.

전재희. “비주얼 리터러시 신장을 위한 미술교육 연구.” 건국대학교 교육대학원 석사학위논문, 2009.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

전영주. “초등학교 미술 교과에서 그림책을 활용한 조형표현 교수-학습 방안 연구,”한국교원대학교 대학원 석사학위논문, 2010.

정민희. “동화를 활용한 상상표현 지도연구,” 서울교육대학교 교육대학원 석사학위논문, 2009.

천은정. “어린이 그림책의 일러스트레이션 표현에 관한 연구,”홍익대학교 교육대학원 석사학위논문, 2004.

최경희. “동화의 교육적 응용에 관한 연구”, 한국교원대학교 교육대학원 박사학위논문, 1994.

한승연. “그림책을 활용한 표현활동 지도 방안,” 서울교육대학교 교육대학원 석사학위논문, 2013.

국내 학술지

강인애· 이재경· 김미수. <데이터 시각화를 활용한 미술수업에서의 시각적 문해력 증진>『한국조형교육학회』,제49호. 2014.

박소라· 김정선. <시각적 문해력 향상을 위한 그림책의 그림읽기 전략 연구>『한국초등미술교육학회』.30, 146-149.2011.

이성도. <2009 개정 교육과정에 따른 미술과 교육과정 개발 방향 탐색>『미술교육논총』.제24권. 제 2호. 2010.

최기호. <시각적 문해력의 발견적 개념으로서의 재인식>『미술과 교육』,제14호. 2013.

황연주. <미술교육에서 'Visual Literacy'의 교육과 컴퓨터 애니메이션의 이해>『한국교육대학교 미술 교육학회』,12(1),183-197. 2001.

Collection @ chosun

조선대학교
CHOSUN UNIVERSITY

기타자료

교육부. “2015 개정교과 교육과정 시안 검토 2차 공청회.” 교육과학기술부·한국교육과정평가원, 2015.

교육부. “2015개정 교육과정 총론 및 각론 확정·발표.” 교육과학기술부, 2015

교육부. “『2015 개정 교육과정』 질의·응답 자료.” 교육과학기술부·교육과정책과, 2016

Internet Web Site

그림책 박물관 picturebook-museum.com

교육부 http://www.moe.go.kr/main.do

네이버지식 백과사전 http://www.naver.com

Collection @ chosun