



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](#)

석사학위논문

디자인 구성을 활용한
수목표현기법 지도방안

-중학교 2학년 과정을 중심으로-

제주대학교 교육대학원

미술교육전공

고 아 라

2016년 8월



디자인 구성을 활용한 수목표현기법 지도방안

-중학교 2학년 과정을 중심으로-

지도교수 이 창 희

고 아 라

이 논문을 교육학 석사학위논문으로 제출함

2016년 6월

고아라의 교육학 석사학위논문을 인준함

| | | |
|-------|-------|---|
| 심사위원장 | _____ | ⑩ |
| 위 원 | _____ | ⑩ |
| 위 원 | _____ | ⑩ |

제주대학교 교육대학원

2016년 6월

A Study on the Design configuration Using
Ink Expression Techniques

-Focusing on the Second Grade of Middle School-

A-Ra Ko

(Supervised by professor Chang-Hee Lee)

A thesis submitted in partial fulfillment of the requirement for the degree of
Master of Education

2016. 06.

This thesis has been examined and approved.

.....
Thesis director, Sung-Jin Park, Prof. of Art Education
.....
.....
.....

(Name and signature)

.....
Date

Department of Art Education
GRADUATE SCHOOL OF EDUCATION
JEJU NATIONAL UNIVERSITY

<국문초록>

디자인 구성을 활용한
수묵표현기법 지도방안
- 중학교 2학년 과정을 중심으로 -

고 아 라

제주대학교 교육대학원 미술교육전공
지도교수 이 창 희

수묵화는 민족의 전통회화로 우리만이 지닌 고유의 정신을 독창적이고 창의적인 방법으로 표현하며 계승되어 왔으며, 그 안에 숭고한 역사와 문화의 향취를 지니고 있다. 이러한 전통과 그 안에 문화예술인 수묵화를 올바르게 이해하고 미래의 예술 활동에 뿌리가 될 수 있도록 그 가치를 계승해 나가야 한다. 그러나 지금은 수묵화에 대한 관심이 부족하고 올바른 의미와 가치를 이해하지 못하고 있는 상황이다.

이러한 문제는 미술교육에서도 자주 거론되고 있으나, 뚜렷한 대안이나 지도안이 없어 수묵화의 위상이 저하되고 있으며, 학생들의 수묵화 수업에 대한 관심도 자연스럽게 멀어져가고 있다. 이러한 상황이 지속된다면 전통 회화에 대한 정체성과 더 나아가서는 우리문화에 대한 자긍심이 사라지게 될 것이다.

이에 본 연구는 현존해있는 문제점을 해소하고 학생들에게 수묵화에 대한 흥미를 높이기 위한 목적으로 지도방향을 계획하였다. 또한 수묵표현기법과 디자인 구성을 접목하여 학생들에게 수묵을 쉽게 접근하며, 흥미와 이해를 높일 수 있도록 지도방안을 연구했다. 우선 기초디자인의 기본 요소인 점·선·면에 대한 이론

과 디자인 구성 원리를 알아보았다. 그리고 대상의 본질을 담아 그려내는 수묵의 붓과 먹 사용방법과 표현방법에 대한 이론을 분석하였다. 그 결과 도출한 연구를 학습지도안 프로그램을 만들었다. 대상은 제주도 ○○중학교 2학년 학생들에게 디자인 구성을 활용한 수묵표현기법 수업을 총 7차시로 실시하였으며, 그 결과는 다음과 같다.

첫째, 디자인 구성을 활용한 수묵표현기법을 표현하는 과정에서 학생들은 기존에 없던 표현방식에 높은 흥미와 적극성을 보였으며, 각자 자신만의 작품을 제작할 수 있는 계기가 되었다.

둘째, 처음 접해보는 프로그램을 통해 학생들이 지니고 있던 수묵화에 대한 고정관념이 사라졌고, 수묵에 대한 이해가 향상되었으며, 수묵 표현활동에 적극적인 학습 자세를 보였다. 또한, 디자인과 융합된 수업의 진행은 다양한 사고와 표현활동에 도움을 주었다.

셋째, 수업을 통해 전통문화 예술의 정신을 이해할 수 있었고, 디자인 구성과 수묵표현기법의 융합을 통해 수묵에 대해 유연하게 받아들이는 자세를 배울 수 있게 되었다.

본 연구는 미술교과 중 수묵화의 영역을 효과적으로 지도할 수 있는 방안을 연구하는데 중점을 두었고, 이를 통해 학교현장에서 현실적으로 적용 가능한 미술교육의 기반을 마련하는데 도움이 되고자 한다.

※ 본 논문은 2016년 8월 제주대학교 교육대학원 위원회에 제출된 교육학 석사학위 논문임

목 차

| | |
|---|----|
| 국문초록 | i |
| I. 서론 | 1 |
| 1. 연구의 필요성 및 목적 | 1 |
| 2. 연구의 내용 및 방법 | 2 |
| II. 이론적 배경 | 3 |
| 1. 디자인의 기본 구성요소 및 원리 | 3 |
| 2. 수묵의 특성 및 표현기법 | 6 |
| III. 디자인 구성을 활용한 수묵표현기법 지도방안 및 분석 | 13 |
| 1. 수업지도 표현연구 및 지도계획 | 13 |
| 2. 프로그램 지도내용 구성 | 17 |
| 3. 교수-학습 과정안 및 분석 | 19 |
| 4. 수업 결과분석 및 기대효과 | 37 |
| IV. 결론 | 40 |
| 참고문헌 | 42 |
| ABSTRACT | 44 |

표 목 차

| | |
|--|----|
| <표 1> 디자인 구성원리 | 5 |
| <표 2> 용목법 표현 | 12 |
| <표 3> 수묵의 점, 선, 면 표현 | 14 |
| <표 4> 디자인 구성을 활용한 수묵표현기법 학습모형 | 18 |
| <표 5> 「‘떡’으로 디자인하기」 프로그램 내용 | 19 |
| <표 6> 1차시 「‘떡’으로 디자인하기! - 수묵표현이란?»의 교수-학습 지도안 | 20 |
| <표 7> 1차시 「‘떡’으로 디자인하기! - 수묵표현이란?»의 작품평가 | 21 |
| <표 8> 2차시 「‘떡’으로 디자인하기! - 디자인, 기초알기!»의 교수-학습 과정안 | 22 |
| <표 9> 2차시 「‘떡’으로 디자인하기! - 디자인, 기초알기!»의 작품평가 | 23 |
| <표 10> 3차시 「‘떡’으로 디자인하기! - 디자인, 구성하기!-①」의 교수-학습 과정안 | 24 |
| <표 11> 3차시 「‘떡’으로 디자인하기! - 디자인, 구성하기!-①」의 작품평가 | 26 |
| <표 12> 4차시 「‘떡’으로 디자인하기! - 디자인, 구성하기!-②」의 교수-학습 과정안 | 27 |
| <표 13> 4차시 「‘떡’으로 디자인하기! - 디자인, 구성하기!-②」의 작품평가 | 28 |
| <표 14> 5차시 「‘떡’으로 디자인하기! - 디자인, 떡으로 하다!-①」의 교수-학습 과정안 | 29 |
| <표 15> 5차시 「‘떡’으로 디자인하기! - 디자인, 떡으로 하다!-①」의 작품평가 | 31 |

| | |
|--|----|
| <표 16> 6차시 「‘떡’으로 디자인하기! - 디자인, 떡으로 하다!-②」의 교수-학습 과정안 | 32 |
| <표 17> 6차시 「‘떡’으로 디자인하기! - 디자인, 떡으로 하다!-②」의 작품평가 | 33 |
| <표 18> 7차시 「‘떡’으로 디자인하기! - 디자인, 체험하기」의 교수-학습 과정안 | 34 |
| <표 19> 7차시 「‘떡’으로 디자인하기! - 디자인, 체험하기」의 작품평가 | 36 |

그림 목 차

| | |
|------------------------------|----|
| <그림 1> 점, 선, 면 구성표현 | 4 |
| <그림 2> 김정희 <세한도> | 11 |
| <그림 3> 칫솔을 이용한 수묵표현 | 15 |
| <그림 4> 나무젓가락을 이용한 수묵표현 | 15 |
| <그림 5> 면봉을 이용한 수묵표현 | 15 |
| <그림 6> 이쑤시개를 이용한 수묵표현 | 15 |

I. 서 론

1. 연구의 필요성 및 목적

수묵화는 우리 민족의 대표적인 전통회화로서 숭고한 역사와 문화를 지니며, 우리만이 지닌 고유한 독창성과 창의적인 방법으로 표현되어 왔다. 이런 점에서 전통적인 문화예술을 올바르게 이해하고 미래의 예술 활동에 뿌리가 될 수 있도록 수묵화의 가치를 계승해야 할 필요성이 있다. 미술과 교육과정에서도 전통미술문화는 우리의 정체성을 확립하여 유연하고 개방적인 태도로 다양한 세계의 문화를 흡수하여 공동체 발전에 참여할 수 있는 예술의 장르로 인정하고 있다.

그러나 학교현장에서는 간편한 서양재료와 기법을 위주로 수업이 진행되고 있으며, 상대적으로 수묵화 수업은 현저하게 줄어들었다. 그 이유는 다른 분야와 달리 수묵화는 단순한 색채와 수업에 필요한 준비물, 소요되는 시간으로 인하여 교육이 제대로 이루어지기 어렵기 때문이다. 그리고 무엇보다 수묵화를 전문가의 영역, 또는 어렵고 고리타분한 분야라는 학생들의 인식이 가장 큰 문제로 제기된다. 이러한 문제점을 개선하기 위해 현 미술교육에서도 다양한 방안을 제시하고 있지만 뚜렷한 해결점이 없는 상황이며, 마땅한 지도안이나 프로그램도 없는 상황이다.

이에 본 연구자는 오늘의 교육현장에서 전통예술의 이해를 위한 수묵화수업은 쉽고 접근이 용이해야 한다고 판단하였다. 이런 문제가 해결될 때 비로소 학생들의 참여가 가능하며 무엇보다 흥미와 학습동기가 높아지기 때문이다. 또한 미술 분야 중 학생들이 쉽게 접근할 수 있는 장르가 디자인 영역으로 사료되어 수묵화와 접목하였다. 예전의 디자인은 전문가들만 언급하였다면, 요즘은 남녀노소 모두가 디자인에 관심을 보이고 있다. 그만큼 디자인은 우리 일상생활에 스며들어 각자의 개성을 보여주는 주요 요소로 자리

잡았다. 이러한 흐름에 맞춰 학생들에게 흥미를 보일 수 있는 디자인 분야를 수목화의 표현기법에 알맞게 결합하고자 한다. 그리고 새로운 학습 지도안을 계획하여 실제 학교현장에서 효과적인 프로그램이 될 수 있도록 연구하고자 한다.

본 연구에서는 디자인 구성을 활용한 수목표현기법을 통해 학생에게 보다 쉽게 이해하여 표현하는 것을 기본 목표로 하여 연구를 진행하였으며 수목표현기법을 이용한 디자인 구성작품을 제작하고자 한다.

2. 연구의 내용 및 방법

본 연구는 디자인 구성을 활용한 수목표현기법의 목적을 달성하기 위해 다음과 같이 내용을 진행하였다.

Ⅱ장에서 기초 디자인의 기본 조형요소인 점·선·면과 구성 원리에 대한 기본 이론을 참고문헌을 통해 살펴보았다.

Ⅱ장에서 수목 재료가 가지고 있는 특성과 수목표현기법에 대해 참고문헌을 통해 살펴보았다.

Ⅲ장에서 위의 이론내용을 토대로 하여 수목표현기법을 활용한 기초디자인 구성 수업지도 계획 및 지도안을 연구하였다.

Ⅲ장에서 작성된 수업지도안에 대한 내용을 제주도 제주시에 위치한 ○○중학교 2학년 128명에게 실제적으로 적용한다. 그리고 나타난 표현 결과물 및 수업과정을 분석해 봄으로서 수목표현기법을 활용한 기초디자인 구성 학습활동이 학생에게 수목화에 대한 사고에 어떤 영향을 주는지 살펴보았다.

II. 이론적 배경

본 장에서는 디자인의 기본 구성요소와 원리에 대한 개념을 알아본다. 또한 수묵의 기본 이론적 배경 중 수묵표현의 재료적 특성 및 다양한 표현기법에 대해 살펴보겠다.

1. 디자인의 기본 구성요소 및 원리

회화의 기본적인 조형요소에는 점, 선, 면으로 구성되어 있다. 뿐만 아니라 우리가 살고 있는 자연과 생활 형태의 기본적인 구성요소라 할 수 있다. 이러한 구성요소 가운데 점은 가장 먼저 시작되어, 이것이 이동하면 선이 되고, 선이 누적되어 면이 된다. 이렇게 3가지 기본요소가 서로 모여져 형을 만들어 간다.

이렇듯 필요에 따라 점과 선과 면으로 이루어지는 사물의 표현이나 기하학적 형태의 표현, 추상적 이미지를 나타낼 수 있다. 그리고 각각의 요소들을 개별적으로 나타낼 수 있고, 구성의 기본원리인 통일, 변화, 균형, 율동, 강조를 통해 창의적인 구성을 할 수 있다.

이와 같이 구성의 효과적인 표현은 각 요소의 이해를 통해 감상과 시각적인 조형 활동을 한다. 다음은 구성의 기본요소인 점, 선, 면과 기본 구성 원리에 대해 알아보려고 한다.

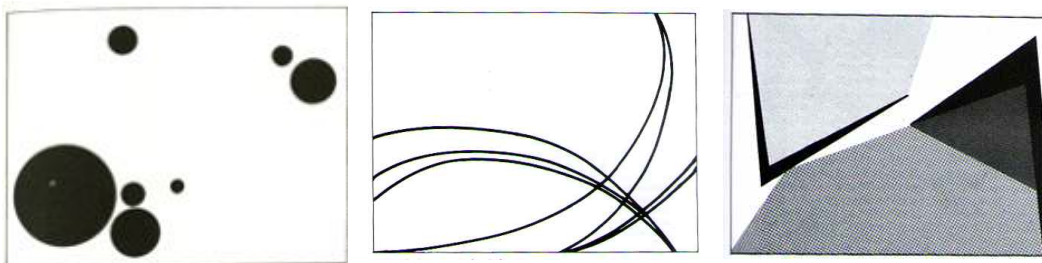
1) 점, 선, 면

점은 모든 조형예술의 최초의 요소이다. 기하학적 정의로는 크기가 없고 위치만 가지는 것으로 정의 되지만, 미술에서는 시각적으로 크기를 지닌다. 공간에 하나의 점이 놓이면 그 곳으로 시선이 집중되며, 규칙적인 점의 배열은 운동감이

나 깊이의 효과를 느끼게 한다. 또한 한 공간에 크기가 다른 두 개의 점이 있을 경우, 우리의 주의력은 큰 점에서 작은 점으로 이동하게 된다. 이때 생기는 시선의 흐름은 시각요소에서 중요한 요소로 작용한다. 이처럼 점은 디자인 구성에 있어서 주목, 집중, 깊이감, 시선의 흐름을 나타내는 가장 기본적인 요소로서 역할을 하고 있다.

다음으로 선은 무수한 점들의 연속이며 모든 조형의 기초로서 대상의 윤곽과 덩어리, 양감, 음영, 방향 등을 암시한다. 즉, 크기가 없는 점의 연장으로서 점의 이동에 따라 직선, 곡선이 생긴다. 선은 시각적 형태를 규정하는 기본적 요소로 움직임과 방향성 표현에 용이하며, 선이 놓이는 방향과 길이에 따라 방향성과 운동력을 표출한다. 이처럼 선은 가장 기본적인 형태를 나타내는 중요한 수단으로 점과는 달리 작품에서 다양한 성격과 표정으로 표현된다.

면은 공간을 구성하는 기본단위로, 선을 기본요소로 하고 있다. 일차적인 선과 달리 면은 넓이와 같은 이차원의 형태를 지닌다. 면은 열려있는 성격을 지닌 선을 제외한 모든 닫혀있는 성격의 선으로 이루어진다. “선이 사선으로 출발해서 일정한 닫힌 형의 직·정사각형을 만드는 면은 원근감과 풍부한 재질감을 포함하여 평범한 면이라도 점, 선에서는 별로 느낄 수 없는 공간감이나 입체감을 나타낼 수 있다.”¹⁾ 이와 같이 면은 선에 의해 무한한 형태를 만든다. 즉, 점의 확대, 선의 이동이나 폭의 확대 등에 의해 형성된다. 이처럼 면은 형을 만드는 요소 중, 눈에 보이는 윤곽을 결정하는 기본요소로서 점, 선과는 달리 2차원적인 세계를 느끼게 해주는 주요 요소이다. 다음 <그림 1>은 점, 선, 면 각각의 구성 표현을 보여주는 작품들이다.



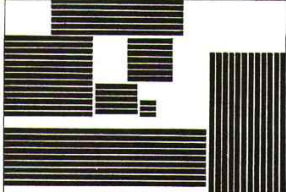
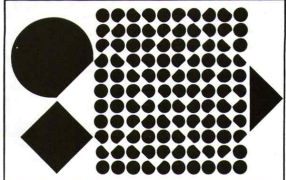
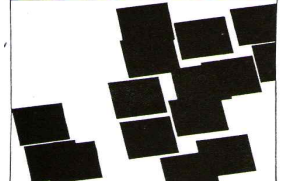

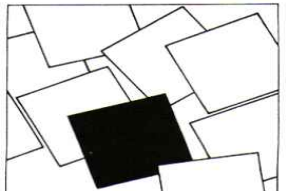
<그림 1> 점, 선, 면 구성표현²⁾

1) 우시우스 왕(1997), 디자인과 형태론, 도서출판국제, p.42.
 2) 출처 : 권상구(1993), 시각디자인 기초평면 구성, 학문사

2) 디자인 구성원리

디자인 구성은 점·선·면을 기본으로 순수형태를 추구하며 한 화면을 표현하며, 조형상의 통일과 질서를 가지게 하는 구성의 아름다움을 나타내는 활동이다. 이는 가장 기초적인 활동으로서 디자인에 있어서 가장 기본적인 구성원리이다. 즉, 형태, 색채, 질감, 양감, 크기 등의 서로 다른 요소들이 한 화면에서 구성 원리로 표현될 때 일어나는 현상을 아름답고 조화롭게 만들어내는 하나의 규칙인 것이다. 이와 같이 점과 선, 면이 모여 어떤 형태를 만들거나 화면을 구성하는 것은 시각조형 및 기초 디자인의 분위기를 형성한다. 본 연구에서는 통일, 변화, 균형, 율동, 강조 등을 제시하겠다.

<표 1> 디자인 구성원리

| | | |
|--------------|---|---|
| <p>(1)통일</p> | <p>구성요소들의 형이나 색과 같은 상태이며, 화면 내에 형, 색, 양적으로 질서와 안정감을 준다. 그러나 한 화면 안에서 지나치게 치중하면 단조롭거나 무미건조해지기 쉬우므로 적당한 통일을 이뤄야 한다.</p> |  |
| <p>(2)변화</p> | <p>다양한 요소들이 결합된 상태로 구성요소들의 형, 색 등이 서로 다른 상태이며 화면에서 지루함을 덜어주고 시각적 흥미를 느끼게 해준다.</p> |  |
| <p>(3)균형</p> | <p>평 또는 수직인 하나의 축을 중심으로 그 양쪽의 중량이나 힘 등이 균등하게 분배되어 있는 시각적인 균형을 의미한다.</p> |  |
| <p>(4)율동</p> | <p>자연스럽고 아름다운 움직임의 느끼게 하고, 반복적인 요소들의 움직임에 따른 방향성을 갖게 되며, 화면에 생명력과 활력소를 제공한다.</p> |  |
| <p>(5)강조</p> | <p>특정 부위의 시각적 집중을 위해 색이나 형, 크기 등을 다르게 하는 상태이다. 어떤 환경에 따라 특정 부분을 강하게 변화를 주는 요소이다.</p> |  |

2. 수묵의 특성 및 표현기법

1) 수묵의 특성

동양회화의 중심 장르인 수묵화는 오랫동안 변화를 거듭하면서 독특한 표현양식 속에서 사상이 발전되어 왔다. 서양회화와는 달리 수묵화는 대상의 본질이 지닌 정신성을 먹으로 담아내고자 하였다. “재료적인 측면에 있어서도 최소한의 재료로 깊은 내면을 지향하는 입장에서 출발하여 물질의 차원을 지향하는 서양회화는 다른 개념을 가진다. 즉, 수묵화에서는 지, 필, 묵을 자연의 일부로 규정하게 되므로 재료 전부에 정신 영역을 확대시키는 동양 정신에서 유추된 독특한 재료관을 지니는 것이다.”³⁾ 그러므로 수묵화의 재료 또한 정신성과 같은 것이며 이 수묵화의 정신성은 곧 동양회화의 독창적인 특성이라 말할 수 있다.

이처럼 수묵화는 먹물의 농담변화와 필선의 변화, 여백의 미를 살려 표현하는 그림이다. 수묵화는 우리 고유의 재료인 종이, 붓, 먹을 통해서 담백하면서도 깊이 있고, 중후한 표현을 담아낸다. 그 중에서도 수묵화에 있어서 묵은 중요하다. “묵이란 신비스러운 미지의 세계를 지니고 있어 작가의 심성을 잘 반영한다. 묵 즉, 먹은 깊고 무궁무진한 신비를 지니고 있으며 작가는 먹과 붓으로서 심오한 곳을 표현할 수도 있고 얕은 표현도 할 수 있다.”⁴⁾ 이처럼 수묵화는 독특한 먹의 예술세계를 발전시키면서 먹이 갖고 있는 깊이 있는 색으로 예술을 표현한다.

먹이 움직여 변화를 일으켜 오색을 갖추게 되고, 먹의 기운과 조화를 이루어 윤택해지며 저절로 생동감까지 더해지게 된다. 그렇게 하여 “여섯 가지 색으로 나타나게 되는데 그것이 바로 흑, 백, 건, 습, 농, 담인 것이다.”⁵⁾ 이처럼 먹이 갖고 있는 다양한 색은 단순한 검정색이 아닌 것이다. 화가의 마음가짐에 따라 천차만별의 색을 나타내게 되는 것이다. 또한 화가의 붓놀림 즉, 필력과 대상을 바라보는 정신성, 그 환경에서 그림에 임하는 화가의 자세 및 정신에 의해서도 다양한 그림이 탄생하게 된다.

3) 박종원, 한국화의 정신성과 재료의 의미, 신묵, p.12.

4) 김종태(1999), 동양회화 사상, 일지사, p.59.

5) 송수남(1995), 한국화의 길, 미진사, p.166.

이러한 특성을 통해 오랫동안 변화를 거듭하며 형식적 전개에 따라 수묵화는 오늘날까지 발전하여 동양회화에서 가장 대표하는 회화로서 자리 잡게 되었다. 서양회화와는 달리 독특한 이론을 바탕으로 수묵정신 그 자체만으로 동양문화의 한 축을 이뤄내어 가치 있는 예술문화로 성장하게 된 것이다.

2) 재료적 특성

수묵화의 재료적 특성에는 물과 먹, 붓과 종이의 조화라고 할 수 있다. 검정색의 먹과 흰색의 종이에 서로 대립관계에 있지만, 물의 용해성과 침투성에 의하여 서로 보완적인 친화력을 발생시킨다. 여기에 붓의 다양한 표현력이 추가됨으로써 먹은 화선지 위에서 생명력을 얻게 된다.⁶⁾

우선 물과 먹의 비율에 따라 진하고 옅은 표현이 이루어지는데 이를 ‘농담’이라 한다. 이러한 표현으로 멀고 가까움, 강함과 부드러움, 가벼움과 무거움 등을 나타낼 수 있다. 이처럼 물의 양에 의하여 먹이 지니고 있는 깊이감과 응집력이 분해되어 종이에 스며들어 표현되어 단순한 먹의 한 가지 색으로 형상을 표현할 수 있게 된다.

수묵화에서 사용되는 붓은 부드러운 모필로 기법적인 면을 표현하는 데에도 서양의 붓과 현저한 차이를 보인다. 붓을 어떤 방법으로 움직이는가에 따라 굵고 얇은 선, 거칠고 부드러운 선으로 나타난다. 붓놀림의 다양한 변화에 의해 먹은 종이위에 천태만상의 모습으로 나타나며, 그 특성으로 만물들이 탄생하게 되는 것이다.

이처럼 붓은 물과 먹의 ‘농담’으로 종이 위에 기를 담아 다양한 표현으로 배출하게 되며 작가의 철학적 사상과 삶의 방식, 인격이 나타난다. 또한, 이때 드러나는 필력은 예술의 정신과 감성까지도 포함되어 표출된다. 이처럼 수묵화는 작가의 사고와 인식을 통해 표현되어 아름다운 기의 세계가 점과 선으로 탄생하게 되는 것이다. 다음은 이러한 수묵화 표현이 이루어지는 재료들인 지, 필, 먹의 특성을 살펴보겠다.

(1) 지(紙)

종이는 “생산하는 지역에 따라 분류하면, 선주(宣州)에서 생산하는 선지, 사천

6) 심문선(2000), 수묵화 그리기, 미진사, p.10.

에서 생산하는 피지, 호남의 면직 등이 있다. 그 중에서도 선지가 보편적으로 광범위하게 사용되고 있다.”⁷⁾ 한국화에 사용하는 화선지는 선지에서 나온 이름으로 선지를 포함한 모든 서화지를 화선지라고 부른다. 이러한 선지를 가공방법에 따라서 생선(生宣), 숙선(熟宣), 반숙선으로 분류할 수 있다. 생선은 흡수력이 강해 먹이 한번 마르면 물이 닿아도 번지지 않는다. 보통 붓글씨 쓰기에 알맞으나 초보자에게는 운필이 어려울 수 있다. 다음으로 숙선은 생 종이 위에 백반을 발라 가공 처리한 종이로 먹이 잘 흡수되지 않아 그림 그리기에 알맞은 종이다. 마지막으로 반숙선은 생선과 숙선의 중간 정도이며 백반이 코팅되어 적당히 흡수가 되어 초보자가 연습하기에 알맞은 종이다.

이처럼 화선지는 품질과 종류가 다양하므로 연습 과정은 흔하게 구입할 수 있는 화지를 쓰는 것이 경제적이며, 각자 실력에 맞는 알맞은 화선지를 구입하여 사용하는 것이 바람직하다.

(2) 필(筆)

붓은 중국에서 유래된 전통적인 서사(書辭)도구이며, 점차 회화도구로 발전하여 동양회화, 특히 수묵에 필수적인 조형표현의 도구가 되었다. 이런 붓은 털의 세기에 따라 강호필(剛毫筆), 유호필(柔毫筆), 겸호필(兼毫筆)로 분류할 수 있다. 강호필은 탄력이 강한 붓으로 명확하고 모난 선을 나타낼 때 사용한다. 유호필은 탄력이 부드러운 붓으로서 유연하면서 자유분방한 선을 나타낼 때 사용한다. 그리고 마지막으로 겸호필은 강호와 유호를 섞어 만든 붓으로 그 세기가 적당하여 초보자가 사용하기에 적당하다. 이 외에도 용도에 따라 물골필, 선묘필, 채색필, 사군자용 붓, 평붓 등이 있으며, 물감을 채색할 때는 붓털이 부드럽고 짧은 채색필을 사용한다.

좋은 붓은 붓털이 고르고 탄력 있으며 부드럽다. 붓은 표현하는 주제 내용과 묘사하는 형상에 따라 선택하여 사용할 수 있다. 붓을 사용할 때 정성들여야 하고, 그 후에는 깨끗이 빨아 붓걸이에 매달아 두거나 붓말이에 가지런히 말아 붓털이 상하지 않도록 보관해야 한다.

(3) 묵(墨)

먹은 원래 천연적으로 나오는 석묵을 사용하면서 물에 녹이거나 옷칠을 혼합

7) 조용진(1994), 동양화 읽는법, 집문당, p.186.

하는 과정에서 만들어졌고, 중국 고대의 서예와 회화에서 빠질 수 없는 존재로 지금까지 전해지고 있다. 먹의 주요한 재료는 카본블랙, 송연, 모르타르이며 비정형체 형태로 존재한다. 물과 배합하면 붓, 서예에 쓰게 되는 먹물을 만들 수 있다.⁸⁾ 먹은 그을음의 고운 정도와 아교의 질 등에 따라 좋고 나쁨이 결정되며, 재료상 분류에 따라 송연묵(松煙墨), 유연묵(油煙墨), 유송묵(油松墨), 선연묵(選煙墨)으로 분류할 수 있다.

송연묵은 소나무나 송진을 태운 그을음에 아교를 섞어 굳힌 것으로서 색은 갈색이며 물에 닿으면 쉽게 녹는다. 오랜 세월이 지나면 청홍색을 띠는 것이 특징이다. 유연묵은 돼지기름이나 오동나무 씨를 태운 그을음에 아교를 섞어 굳힌 것으로 단단하며 부드럽다. 주로 식물의 씨를 태워 만든 것으로 제작에 어려움이 많아 궁궐에서 사용하였다. 유송묵은 위 두 가지 즉, 기름과 소나무를 섞어 만든 것으로 적당한 굳기와 풀림을 갖고 있다. 선연묵은 석탄으로 만든 먹으로 초보자에게 적합하다. 그 외에 석각을 하거나 전각을 할 때 쓰이는 주묵(朱墨)이 있으며, 양연묵(羊墨)이라는 카본블랙이나 경유나 주유의 그을음에 아교와 향료를 섞어 제조한 것이 주류를 이룬다. 이러한 먹은 버루에 갈아 먹물의 농도를 조절하며 사용하였고 작품의 내용, 작가의 취향에 맞추어 선택하고 있다.

위에서 살펴보았듯이 지, 필, 묵은 각각 재료의 좋은 조건을 지니고 있다. 우선 종이는 먹물 번짐이 고르고 먹빛을 맑게 나타내야 하며, 적당한 양의 습도를 품고 있어야 한다. 붓은 붓을 풀어보았을 때 끝이 곧으며 가지런하며, 붓 끝에 탄력이 있고, 털색이 윤기가 있으며 색이 투명한 것이 좋다. 먹은 곱게 갈리고 먹물이 잘 마르지 않아야 한다. 즉, 물기를 너무 흡수하지 않는 것이 좋고, 마찰면이 커서 소리가 나면서 갈리는 것은 좋지 않다. 먹색이 곱게 갈기 위해서는 버루 또는 도자기에 갈아서 접시에 묻혀 놓고 사용해도 된다.

이렇듯 동양예술에서 말하는 지필묵(紙筆墨)은 서로 없어서는 안 되는 재료들이며 이것이 조화롭게 만나 작가의 깊이 있는 내면세계가 표출된다면 예술성이 깃든 진정한 작품이 탄생할 수 있을 것이다.

8) 안그래픽스 편집부(1997), 우리시대의 수묵인 남천, 안그래픽스, p.240.

3) 재료적 특성

수묵표현에서 붓과 먹은 필요한 재료들이고, 이를 통해 만물의 형상을 나타낼 수 있는 수묵 그림이 제작된다. 수묵화는 먼저 선과 면을 사용하여 주제의 내용과 기법에 따라 다양하게 표현되며, 붓과 먹의 쓰임새에 따라 더욱 변화를 얻을 수 있다. 이를 위해 붓을 다루는 용필법과 먹의 용묵법에 대하여 살펴보고자 한다.

1) 용필법

수묵표현은 붓과 먹을 사용하는 방법에 따라 대상의 묘사가 다양하게 나타난다. 붓을 세우는 각도, 잡는 법, 지나가는 방향, 물기의 많고 적음에 따라 대상을 표현할 수 있다. 이와 같이 다양한 용필법을 통해 먹과 조화를 이루며 여러 가지 수묵표현을 나타낼 수 있다.

(1) 중봉(中鋒), 편봉(偏鋒), 역봉(逆鋒)

중봉(中鋒)은 붓대를 바로 하고, 붓끝이 가운데로 모이게 하여 어느 한 쪽으로 치우치지 않게 하는 상태이다. 중봉으로 글씨를 쓰면 붓끝이 항상 점과 획의 중앙에 위치할 수 있게 된다. 다음으로 편봉(偏鋒)은 붓을 움직일 때 붓대를 비스듬히 하여 붓의 방향이 한쪽으로 치우치게 하는 방법을 말한다. 마지막으로 역봉(逆鋒)은 절봉(折鋒)이라고도 불리며 붓의 끝을 사용하던 방향에서 거꾸로 하여 세우면서 방향을 바꾸어 들어가는 것을 말한다.

(2) 필력

글씨와 그림을 그릴 때 필력은 중요한 요소이다. 붓의 힘은 붓과 먹을 사용하는 데 있어 점(點)과 획(劃), 더 나아가 선(線)의 빠르고 느림으로 인한 속도감을 불러일으키고, 생동감과 역동감을 나타낸다.

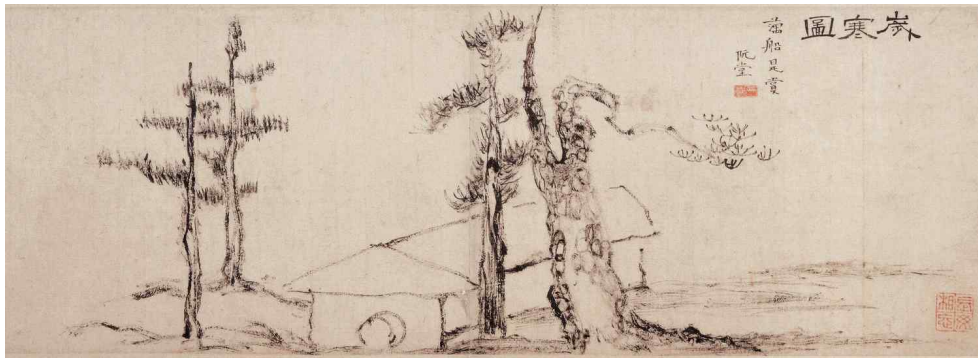
(3) 윤필법(潤筆法)

붓에 진한 먹을 풍부하게 묻혀 그리는 필법으로 대담한 터치를 필요로 할 때 활용한다.

(4) 갈필법(渴筆法)

먹이 거의 없는 마른 붓을 사용하여 그리는 기법이다. 물기 없는 붓질을 겹쳐 그려 거칠고 황량하며 담백한 분위기를 나타낸다. <그림 2>는 김정희의 세한도

이며 갈필법을 이용한 그림이다.



<그림 2> 김정희 <세한도>, 지본수묵, 1844, 23.3×108.3cm. / 개인 소장

2) 용묵법



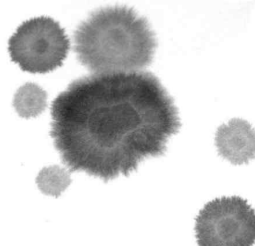

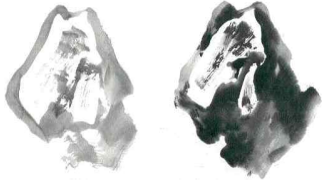
당나라 미술사학자인 “장언원(張彦遠)은 ‘먹은 다섯 빛깔을 겸한다.’라고 하면서 먹의 농담과 표현의 변화는 미묘한 멋을 만들어 내고, 그 안에서 심오한 색채를 연상할 수 있다”고 했다.⁹⁾

이처럼 먹은 붓에 어떠한 방법으로 먹물을 묻히는가에 따라 그 표현 느낌과 붓의 성질이 다양하게 나타나고, 이에 따라 용묵법으로 무한적인 표현을 할 수 있다. 무엇보다도 전통적인 붓은 수분을 많이 흡수하였다가 천천히 배출하는 습성을 지닌다. 또한 붓털의 세기와 길이에 따라 작가 취향에 따라 창의적인 표현을 할 수 있다. 그러므로 먹을 사용하는 다양한 기법을 익혀 자신만의 독특한 방법을 활용하여 개성 있는 수묵표현을 해야 할 것이다.

다음은 다양한 용묵법을 보여주는 <표 2>이다.

9) 코바야시 토오웅(2005), 동양화를 배우다, 고려문화사, p.2.

<표 2> 용묵법 표현

| | | |
|--------------------|---|--|
| <p>(1) 삼목법</p> | <p>삼목법이란, 담묵(흐린 먹), 중묵(중간 먹), 농묵(진한 먹)을 붓에 모두 묻혀 한 번에 표현하는 방법이다. 붓 끝에 진한 먹을 찍은 다음 농담조절하여 차례로 중묵, 담묵이 차례로 흘러나오게 하는 방법이다.</p> |  <p><그림 2> 삼목법 표현</p> |
| <p>(2) 발묵법</p> | <p>붓에 먹물을 가득 묻혀 단번에 그리는 방법이다. 붓이 머금은 물의 양이 많아 먹물이 종이에서 순식간에 번지는 표현이다. 화선지에 자연스럽게 퍼지는 현상을 표현할 수 있다.</p> |  <p><그림 3> 발묵법 표현</p> |
| <p>(3) 선염법</p> | <p>먹이나 색채로 각 단계의 점진적인 변화가 보이도록 번지듯 하는 기법으로 특히 붓 자국이 보이지 않게 한다.</p> |  <p><그림 4> 선염법 표현</p> |
| <p>(4) 적묵법</p> | <p>담묵 위에 농묵을 덧칠하여 무거운 느낌이 들도록 그리는 방법이다.</p> |  <p><그림 5> 적묵법 표현</p> |
| <p>(5) 파묵법</p> | <p>먼저 붓 끝으로 스케치 하듯이 대상물을 그린 다음, 밝은 곳과 어두운 곳을 구별해 가며 점차 어둡게 바림하여 완성하는 방법이다.</p> |  <p><그림 6> 파묵법 표현</p> |

Ⅲ. 디자인 구성을 활용한 수묵표현기법 지도방안 및 분석

본 장에서는 Ⅱ장에서의 이론적 배경을 토대로 실제 미술교육 프로그램을 작성하였다. 본 연구의 미술교육 프로그램은 총 7차시이며 중학교 2학년 학생을 연구대상으로 진행하였다. 이는 학생에게 수묵정신을 이해하고, 이를 바탕으로 감각적인 디자인 구성을 하여 창의적인 표현과 사고의 전환 양성을 목적으로 하였다. 더 나아가서는 학생에게 수묵과 디자인의 융합을 통해 심미안과 감성을 발달시키고, 미술교육 프로그램의 바람직한 방향성과 미술교과의 목표를 지향한다.

1. 수업지도 표현연구 및 지도계획

앞서 우리는 디자인 기본 이론과 수묵표현의 재료적 특성 및 다양한 표현기법에 대해 알아보았다. 수묵의 표현기법은 붓을 이용한 용필법과 먹을 사용한 용묵법, 그리고 그 외에 다양한 기법들이 있는 것을 확인하였다.

이런 기법들을 이용해서 기본요소인 점·선·면을 어떻게 다양한 표현을 할 수 있을지, 그리고 학생에게 어떤 표현이 가능한지 살펴보겠다.

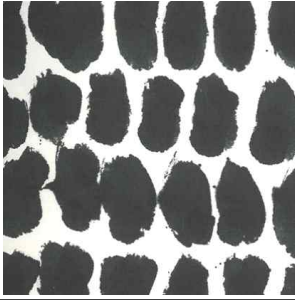
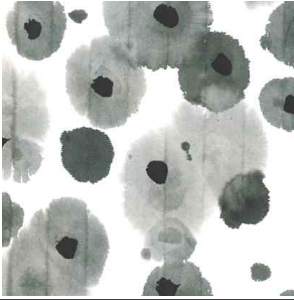
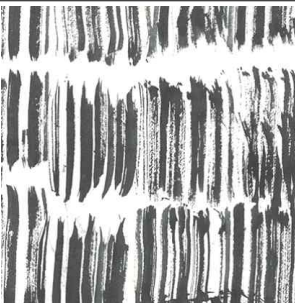


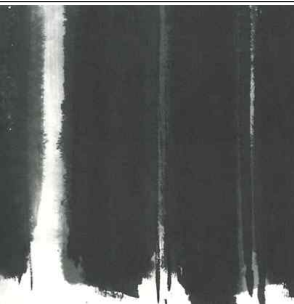
1) 붓과 먹으로 표현한 점·선·면

먹은 붓을 쓰는 사람의 기량과 조화에 따라 다양한 색과 표현이 나타난다. “먹물이 찍힌 붓의 힘과 속도에 따라 먹물과 화선지가 엮어내는 천차만별의 조형미는 단순하면서도 깊이 있는 조화를 이루어 낸다.”¹⁰⁾ 또한 수묵은 여백과 함께 그 소재의 간략함과 함축된 정신성을 지닌 것이 디자인이 지니고 있는 함축성과 내재된 의미가 부합하고 있다.

10) 송수남(2011), BLACK & WHITE 디자인 먹으로 말하다, 재원, p.5.

이처럼 붓이 움직여 다양한 점·선·면과 더불어 여백을 통해 영감을 얻어 디자인을 한다면 민족의 정신이 깃든 참신한 작품이 나올 수 있을 것이다. 또한 디자인 시대를 살아가는 학생에게 고정관념을 뛰어넘는 표현을 배움으로서 창의적인 심미안을 기대해 볼 수 있다. 다음 <표 3>은 디자인의 구성요소 및 원리를 토대로 하여 다음과 같이 각각의 점·선·면 수묵 표현에는 어떤 것들이 있는지 알아보 고자 한다.

<표 3> 수묵의 점, 선, 면 표현¹¹⁾

| | | |
|---|---|--|
| 점 |  |  |
| 선 |  |  |
| 면 |  |  |

이처럼 수묵으로 점, 선, 면을 찍어 표현하거나 갈필의 효과, 그라데이션 효과를 내는 등 각각의 요소들을 표현하여 깊이감과 중후함, 율동감 등을 다양하게 표현할 수 있다. 또한 이 효과들을 조화롭게 화면 안에 구성하면 학생들이 생각하는 주제들을 다양하고 재미있게 나타낼 수 있다.

11) 출처 : 송수남(2011), 전게서.

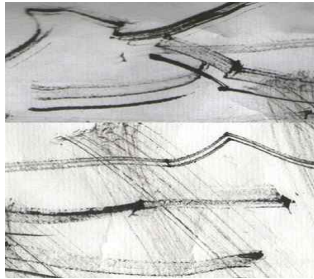
2) 그 외 다양한 재료로 표현한 점·선·면

수묵표현을 우리가 지금까지 전통적으로 내려온 붓 대신 그 외의 용구로 표현하면 제한된 붓의 한계가 확장되면서 독특한 표현이 가능해진다. 또한 학생에게 옛 그림의 용구로만 생각했던 붓에서 벗어나 주변에 있는 물건들로 표현한다면 새롭고 친근한 방법으로 수묵에 다가갈 수 있을 것이다.



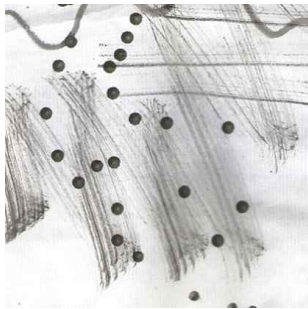
<그림 3> 칫솔을 이용한 수묵표현

① 칫솔로 수묵을 표현하면 거친 느낌과 갈필의 느낌이 동시에 나타난다. 칫솔이 자연스럽게 움직이며 나타나는 꺾임을 재미있게 표현할 수 있다.



<그림 4> 나무젓가락을 이용한 수묵표현

② 나무젓가락으로 수묵을 표현하면 칫솔보다는 필력을 나타낼 수 있으며, 나뭇결의 느낌이 그대로 나타나 예민한 선을 표현할 수 있다.



<그림 5> 면봉을 이용한 수묵표현

③ 면봉으로 수묵을 표현하면 부드러운 점을 표현할 수 있다.



<그림 6> 이쑤시개를 이용한 수묵표현

④ 이쑤시개로 수묵을 표현하면 나무젓가락보다도 가늘고 섬세한 느낌을 표현할 수 있다.

3) 연구대상

수묵표현기법을 활용한 기초디자인 구성 학습활동은 수묵표현 학습과 디자인 구성 학습을 활성화하기 위해 표현연구 및 지도방향을 계획하였다. 본 연구에서는 중학교 2학년 학생을 대상으로 수업과정안을 설정 하였다.

본 연구에서의 학습대상은 제주도 소재 ○○중학교 2학년 128명의 학생을 대상으로 적용하였으며, 창의적 체험활동을 선택하여 진행했다. 학생들 대부분이 수묵표현기법에 대한 생각이 ‘고지식하다, 어렵다’라는 의견이 대부분이어서 학생들에게 흥미를 느낄 수 있는 학습지도 방법이 절실히 요구되었다. 이에 부흥하기 위해 프로그램을 전반적으로 충분한 연습시간을 통해 적용하는 방향으로 구성하였다. 또한 중학교 2학년 학생의 수준에 맞게 어려움을 느끼지 않고 부담 없이 진행하도록 계획하였다.

4) 지도방향 및 계획

연구의 지도방향은 수묵표현기법을 활용하여 점·선·면을 이용한 기초디자인 구성 작품을 진행한다. 연구 계획은 수묵표현기법과 기초디자인에 대한 기초이론을 설명하고, 표현연습을 충분히 한 후, 실제 작품을 제작하도록 한다. 최종적으로 학생의 다양하고 개성 있는 작품을 완성한다. 이렇게 전통재료인 수묵재료를 이해하고 수묵표현기법을 익혀 응용하고, 디자인을 구성하는 능력을 길러 창의력과 표현력을 향상시키는 것이 본 수업지도 프로그램의 목표가 있다.

2. 프로그램 지도내용 구성

본 프로그램은 창의적 체험활동 중 동아리 활동을 선택하여 진행하였다. 각 수업은 프로그램 진행단계에 따라 구체적인 학습목표를 설정하며 프로그램을 완수해 나간다. 전반적으로 학교의 특성에 따라 학습자 난이도 및 진행 습득력에 알맞도록 시간 조절이 가능하며 추가적으로 수업 차시가 가능하다. 특히 7차시에 진행되는 수업내용은 학교의 재정적 상황, 환경 요건에 알맞게 생략도 가능하였다. 본 프로그램의 학습목표와 학습모형 구조는 다음과 같다.

1) 학습 목표

본 프로그램의 학습목표는 다음과 같이 5가지로 설정한다.

가. 수목의 기본 개념과 특징을 이해하고 표현요소를 알 수 있다.

나. 다양한 수목표현기법을 표현할 수 있다.

다. 디자인의 점·선·면 기본요소를 이해하며 기초구성을 할 수 있다.

라. 수목표현으로 점·선·면 디자인 구성을 할 수 있다.

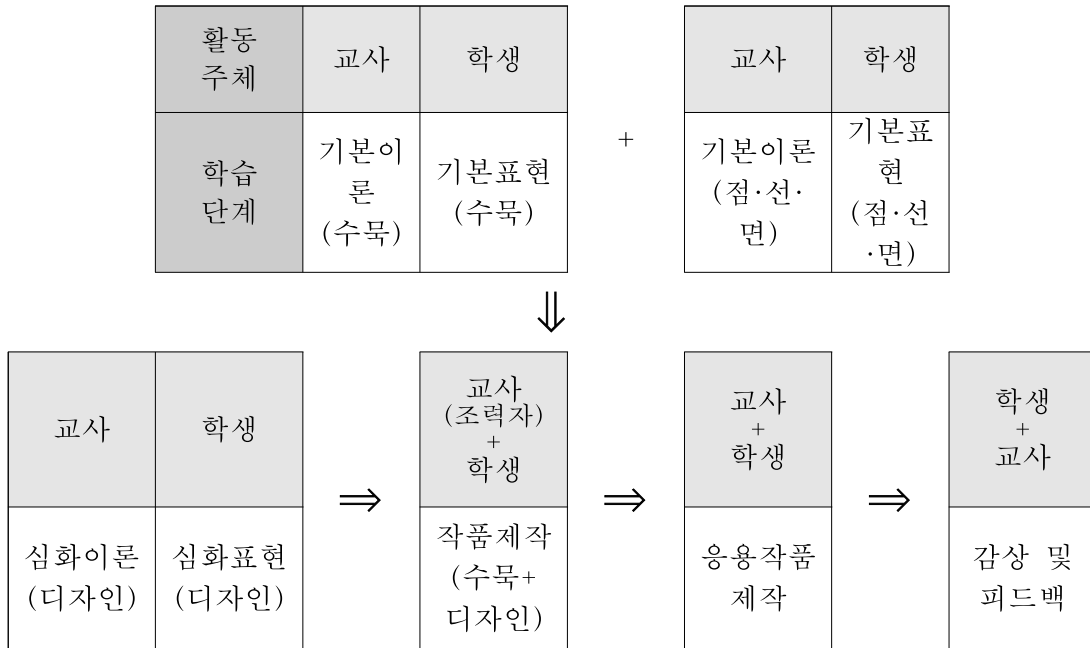
마. 본 수업을 통해 사고의 전환과 창의적인 표현을 할 수 있다.

이러한 학습목표를 바탕으로 본 프로그램은 디자인 구성을 활용한 수목표현기법을 총 7차시로 진행한다. 한 차시의 수업 소요 시간은 45분이며 수업마다 구체적으로 설정하는 목표가 조금씩 상이하고 그 목표와 내용에 따라 다양한 활동으로 구성되어 수업을 진행하게 된다.

2) 학습 구조

본 연구의 프로그램은 목적에 알맞은 이론을 토대로 <표 4>의 ‘디자인 구성을 활용한 수목표현기법 학습모형’을 고안하였다. 이는 수목표현기법을 활용한 기초 디자인 구성 프로그램 진행과정에서 교사와 학생의 역할과 학습 진행 단계를 나타낸다.

<표 4> 수목표현기법을 활용한 기초디자인 구성 학습모형



3) 지도상의 유의점

- 가. 수목의 다양한 소재와 표현기법의 참고 작품을 통하여 다양한 표현을 할 수 있도록 지도한다.
- 나. 먹물의 양과 농도, 붓의 속도, 재료에 따라 붓의 사용이 다양하다는 것을 알도록 지도한다.
- 다. 점·선·면 디자인 구성의 참고 작품과 교사의 시범사례를 통하여 개성 있는 디자인 구성을 할 수 있도록 지도한다.
- 라. 수업을 진행하는 동안 상대방에게 먹물이 튀기지 않도록 지도한다.
- 마. 수목표현기법을 통해 점·선·면 디자인 구성 활동을 자유롭게 하도록 한다.

3. 교수-학습 과정안 및 분석

본 연구의 디자인 구성을 활용한 수목표현기법 프로그램은 중학교 2학년 학생들에게 쉽고 흥미를 유발할 수 있도록 프로그램의 부제를 만들었다. 프로그램 제목은 「'떡'으로 디자인하기」이며, 총 7차시로 진행된다.

각 수업은 프로그램 학습단계에 따라 다양하고, 단계적인 수업내용으로 구성되며 학생들의 자유로운 표현활동이 중점이 된다. 다음 <표 5>는 「'떡'으로 디자인하기」 프로그램내용이다.

<표 5> 「'떡'으로 디자인하기」 프로그램 내용

| 프로그램명 | | ‘떡’으로 디자인하기 | |
|-------|-------------|----------------|---|
| 차시 | 프로그램 학습형태 | 수업명 | 수업내용 |
| 1 | 기본이론설명 및 표현 | 수목표현이란? | <ul style="list-style-type: none"> · 「'떡'으로 디자인하기」 학습소개 및 진행안내 · 수목표현기법의 개념과 종류 이해 · 수목표현기법 연습 |
| 2 | 기본이론설명 및 표현 | 디자인, 기초알기! | <ul style="list-style-type: none"> · 기초디자인의 점·선·면 이론 이해 · 수목표현에서의 점·선·면 사례 이해 · 수목표현기법으로 점·선·면 표현 연습 |
| 3 | 이론설명 및 구성 | 디자인, 구성하기!-① | <ul style="list-style-type: none"> · 기초디자인의 구성방법 이론 이해 · 기초디자인 구성 연습 |
| 4 | 심화 구성 | 디자인, 구성하기!-② | <ul style="list-style-type: none"> · 기초디자인 구성 심화연습 |
| 5 | 작품제작I | 디자인, 떡으로 하다!-① | <ul style="list-style-type: none"> · 수목표현기법을 활용한 기초디자인 구성 시범 · 수목표현기법을 활용한 기초디자인 구성 연습 |
| 6 | 작품제작II | 디자인, 떡으로 하다!-② | <ul style="list-style-type: none"> · 수목표현기법을 활용한 기초디자인 구성 작품 제작 |
| 7 | 응용작품제작 및 완성 | 디자인, 체험하기. | <ul style="list-style-type: none"> · 수목표현기법을 활용한 기초디자인 구성 작품을 활용한 에코백디자인 체험 및 완성 · 자기평가 및 수업 마무리 |

1) 「‘떡’으로 디자인하기」 프로그램 1차시

<표 6> 1차시 「‘떡’으로 디자인하기! - 수묵표현이란?」의 교수-학습 지도안

| 학습주제 | | ‘떡’으로 디자인하기! - 수묵표현이란? | | | |
|-------|--|---|---------|--------|--|
| 학습형태 | 기본이론설명 및 표현 | 지도대상 | 중학교 2학년 | 차시(시간) | 1차시 (45분) |
| 학습목표 | 1. 수묵표현기법의 종류를 알 수 있다. 2. 수묵표현기법을 표현할 수 있다. | | | | |
| 학습자료 | 1. PPT자료 : 수묵표현의 기본개념 및 수묵표현기법의 종류 안내. | | | | |
| 준비물 | 1. 교사 : 수업계획표, PPT자료, 수업보충자료, 필기도구, 앞치마 2. 학생 : 필기도구, 화선지, 떡물, 붓, 문진, 모포, 그릇, 물통, 앞치마 | | | | |
| 학습 단계 | 학습 내용 | 교수·학습 활동 | | 시간 | 자료 및 유의점 |
| 도입 | 시작 | • 인사 및 출석 | | 3분 | ◦ 주의집중 |
| | 학습기유발 | • 프로그램에 대한 수업계획을 설명한다. • 학습주제와 학습목표 제시한다. | | 4분 | ◦ PPT활용 |
| 전개 | 기본이론설명 | • PPT자료를 통한 기본개념을 설명한다. ① 수묵표현의 정의 및 기본 개념 ② 수묵표현기법의 종류 및 유형 이해 • 수묵에 대한 학생들의 생각을 서로 공유한다. ① 수묵에 대한 설명을 전달하기 전·후의 마음가짐 발표 ② 수묵의 다양한 기법 및 표현에 대한 생각 | | 10분 | ◦ PPT활용 |
| | 표현활동 | • 수묵표현기법에 대한 설명을 토대로 하여 학생들이 수묵과 친해질 수 있도록 연습개념의 표현활동을 진행한다. ① PPT자료를 통한 수묵표현기법 표현하기 ② 재료의 유의점 설명하고 안전하게 진행할 수 있도록 주의하기. | | 23분 | ◦ PPT활용 ◦ 수업보충자료 ◦ 수묵재료 ◦ 재료에 대한 유의점을 설명한다. |
| 정리 | 수업정리 및 차시예고 | • 수묵표현 개념 및 수묵표현기법의 종류에 대해 다시 한 번 파지시킨다. • 주변정리 및 차시예고 | | 5분 | ◦ 자기주변정리 |
| 평가 | • 수묵표현의 기본개념과 수묵표현기법의 유형을 설명할 수 있는가? • 수묵표현기법을 이해하고 자유롭게 표현하였는가? • 수묵과 친해졌는가? | | | | |

1차시는 전체적인 수업계획과 프로그램을 소개하고 목적과 방향을 제시한다. 그리고 수묵표현기법의 기본 개념과 종류 및 유형, 수묵표현기법의 다양함을 설명한다. 평소 수묵에 관심이 없는 학생들에게 수묵과 이해하고 접할 수 있음을 목적으로 한다.

<표 7> 1차시 「'먹'으로 디자인하기! - 수묵표현이란?」의 작품평가

| | |
|---|--|
|  |  |
| <p>과감한 붓 터치와 필력이 돋보이며 먹의 농담변화도 다양하게 나타냈다. 수묵에 대한 두려움이 없고 이해력이 돋보이는 작품이다.</p> | <p>농담의 변화를 통해 형을 나타내고자 하였으며, 윤필과 갈필, 먹의 번짐을 재밌게 표현한 작품이다. 붓의 길이나 터치에서 다소 소극적인 면도 보이지만 수묵과 친해지고자 하는 태도가 돋보인다.</p> |
|  |  |
| <p>표현은 부족하지만 다른 작품들과는 달리 화면구성의 시도가 돋보이는 작품이다. 또한 붓의 터치와 농담의 변화들이 조화롭게 나타나고 있다.</p> | <p>다른 작품들과는 달리 먹의 표현이 직선, 곡선, 윤필, 갈필 등 다양하고 거침없이 표현하였다. 전체적으로 자신만의 수묵표현 느낌이 강하게 드러나는 작품이다.</p> |

2) 「'떡'으로 디자인하기」 프로그램 2차시

<표 8> 2차시 「'떡'으로 디자인하기! - 디자인, 기초알기!」의 교수-학습 과정안

| 학습주제 | | '떡'으로 디자인하기! - 디자인, 기초알기! | | | |
|-------|--|--|------------|---------|---------------------------------------|
| 학습형태 | 기본이론설명 및 표현 | 지도대상 | 중학교 2학년 | 차시(시간) | 2차시 (45분) |
| 학습목표 | 1. 디자인의 기본구성요소인 점·선·면의 개념을 알 수 있다. 2. 점·선·면을 수목표현기법으로 표현할 수 있다. | | | | |
| 학습자료 | 1. PPT자료 : 디자인의 기본구성요소 점·선·면 안내 및 수목표현의 점·선·면 설명 2. 수업보충자료 : 수목표현의 점·선·면 모델링 제시 | | | | |
| 준비물 | 1. 교사 : PPT자료, 사진자료, 수업보충자료, 필기도구, 앞치마 2. 학생 : 화선지, 먹물, 붓, 문진, 모포, 그릇, 물통, 앞치마, 칫솔, 면봉, 나무젓가락 | | | | |
| 학습 단계 | 학습 내용 | 교수·학습 활동 | | 시간 | 자료 및 유의점 |
| 도입 | 시작 | • 인사 및 출석 | | 2 분 | ◦ 주의집중 |
| | 학습 동기 유발 및 주제 안내 | • 전시수업 확인하여 다시 한 번 파지한다. ① 수목표현의 정의 및 수목표현기법 종류 및 유형 복습 • 학습주제와 학습목표 제시한다. | | 3 분 | ◦ PPT활용 |
| 전개 | 기본 이론 설명 | • PPT자료를 통한 기본개념을 설명한다. ① 디자인의 기본요소 점·선·면의 이해 ② 디자인의 점·선·면을 활용한 수목표현사례 • PPT자료 수업 후 점·선·면 디자인을 활용한 수목표현사례에 대해 서로의 생각을 나눠본다. | | 10 분 | ◦ PPT활용 ◦ 디자인 기본요소 점·선·면의 이해를 높인다. |
| | 표현 활동 | • 수업보충자료를 나눠주고, 자료를 보며 수목을 활용한 점·선·면 표현 연습을 해본다. ① 수업보충자료를 참고하여 수목을 활용한 점·선·면 표현활동 하기. ② 수목의 기본재료를 포함한 그 외 다양한 재료의 유의점 설명하고 안전하게 진행할 수 있도록 주의하기. | | 25 분 | ◦ PPT활용 ◦ 재료에 대한 유의점을 설명한다. |
| 정리 | 수업 정리 | • 디자인의 기본구성요소인 점·선·면의 개념에 대해 다시 한 번 파지시킨다. • 주변정리 및 차시예고 | | 5 분 | ◦ 자기주변 정리 |

| | |
|----|--|
| 평가 | <ul style="list-style-type: none"> • 디자인의 기본구성요소인 점·선·면의 개념을 설명할 수 있는가? • 수묵을 활용한 점·선·면을 자신 있게 표현할 수 있는가? • 수묵표현에 대한 재료의 다양함을 통해 적절히 표현할 수 있는가? |
|----|--|

2차시는 기초 디자인의 기본개념의 점·선·면 개념에 대해 이해하고 이를 토대로 전시학습에서 배운 수묵표현기법을 적용해 점·선·면을 수묵으로 표현하는 활동이다. 본 프로그램은 디자인과 수묵의 조화를 이질적으로 느끼지 않고 친근하게 다가갈 수 있도록 하였다.

<표 9> 2차시 「'땃'으로 디자인하기! - 디자인, 기초알기!」의 작품평가

| | |
|---|--|
| 점 |  |
| | <p>자신이 선택한 재료의 특성과 표현을 파악하여 수묵으로 다양한 점을 표현하였다. 점의 크기와 농담 변화, 필력에 따라 굵고 진한 점, 여린 점, 시선의 흐름을 유도하는 점 등 각각의 주제들을 담아 나타냈다.</p> |
| 선 |  |
| | <p>필력이 느껴지는 강하고 거친 선, 부드럽고 자유로운 선 등 자신의 느낌을 강하게 표현했다. 또한, 다양한 재료로 전부 다른 느낌의 선을 나타냄으로서 자신이 의도하고자 하는 표현을 자유롭게 나타내는 태도가 돋보인다.</p> |

| | |
|---|---|
| 면 |  |
| | <p>붓의 농담표현과 붓을 굴러가며 면을 표현한 것이 인상적인 작품들이다. 특히 수묵을 겹쳐 표현하여 깊이감을 나타낸 것에서 참신한 태도가 돋보인다. 한 붓으로 넓고 농담을 표현하는 것이 어렵지만, 각각 자신의 의도대로 다양한 방법을 통해 나타냈다.</p> |

3) 「‘떡’으로 디자인하기」 프로그램 3차시

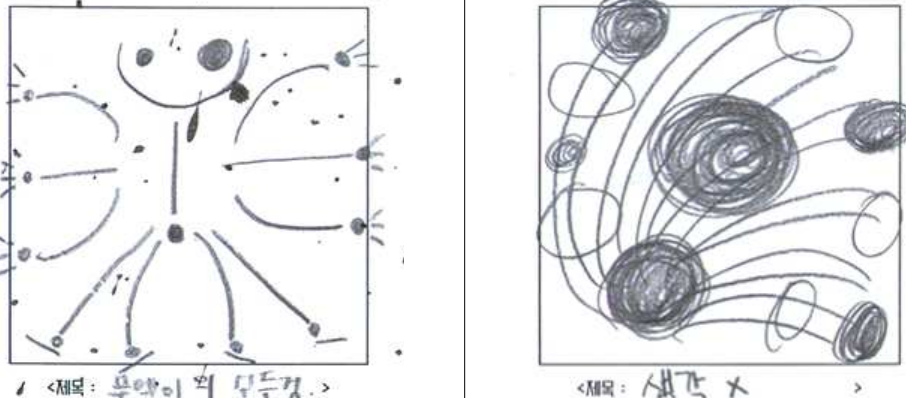
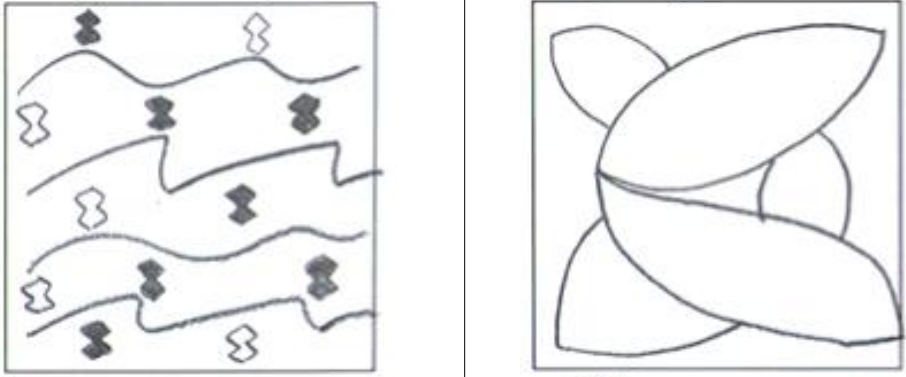
<표 10> 3차시 「‘떡’으로 디자인하기! - 디자인, 구성하기!-①」의 교수-학습 과정안

| 학습주제 | | ‘떡’으로 디자인하기! - 디자인, 구성하기!-① | | | | |
|----------|--|---|------------|--------|--------------|--------------------------|
| 학습형태 | 이론설명 및 구성 (기초디자인구성) | 지도대상 | 중학교 2학년 | 차시(시간) | 3차시 (45분) | |
| 학습목표 | 1. 기초디자인의 점·선·면 기본구성방법에 대해 알 수 있다. 2. 자신만의 점·선·면 디자인 구성을 할 수 있다. | | | | | |
| 학습자료 | 1. PPT자료 : 디자인의 구성방법(점·선·면 기본구성방법) 2. 수업보충자료 : 점·선·면 기본구성방법 사례 및 모델링 제시 3. 활동지 : 점·선·면 기본구성 표현 활동지 | | | | | |
| 준비물 | 1. 교사 : PPT자료, 사진자료, 수업보충자료, 활동지, 필기도구 2. 학생 : 필기도구, 연습지 | | | | | |
| 학습 단계 | 학습 내용 | 교수·학습 활동 | | | 시 간 | 자료 및 유의점 |
| 도입 | 시작 | • 인사 및 출석 | | | 2 분 | • 주의집중 |
| | 학습 동기 유발 및 | • 전시수업 확인하여 다시 한 번 과지한다. ①수묵표현의 정의 및 수묵표현기법 종류 및 유형 복습 | | | 3 분 | • PPT활용 • 전시수업 내용을 |

| | | | | |
|----|--------------------------------------|---|---------|--|
| | 주제 안내 | <ul style="list-style-type: none"> ②디자인의 기본요소 점·선·면의 이해 및 수목의 점·선·면 표현법 • 학습주제와 학습목표 제시한다. | | 확실하게 언급한다. |
| 전개 | 기본 이론 설명 및 활동 지 설명 | <ul style="list-style-type: none"> • PPT자료를 통한 기본개념을 설명한다. <ul style="list-style-type: none"> ①디자인의 기본요소 점·선·면을 통한 구성방법 ②디자인의 점·선·면 구성에서의 다양한 느낌 표현 이해 ③점·선·면 디자인 구성의 적용 및 응용사례 • PPT자료 수업 후 사진자료 및 수업보충자료를 보며 점·선·면 디자인구성의 응용사례에 대해 자신의 생각을 서로 나뉜다. <ul style="list-style-type: none"> ①점·선·면 디자인의 다양한 표현에 대한 서로의 생각 나누기. • 활동지 자료를 나눠준 후, 활동지에 대해 설명하고, 각자 점·선·면 디자인구성을 자유롭게 표현할 수 있도록 시범사례를 보여주며 설명한다. <ul style="list-style-type: none"> ①점·선·면 디자인구성의 정형과 비정형표현을 나눠 설명하기. | 20 분 | <ul style="list-style-type: none"> ◦ PPT활용 ◦ 수업보충자료 ◦ 활동지 |
| | 표현 활동 | <ul style="list-style-type: none"> • 활동지에 각자의 점·선·면 디자인구성을 표현한다. <ul style="list-style-type: none"> ①수업보충자료와 사진자료를 참고하며 각자의 점·선·면 디자인구성을 활동지에 표현. ②정형과 비정형 순서 없이 자유롭게 표현 후 각 표현에 어울리는 제목 붙이기. • 활동지에서의 점·선·면의 디자인 구성 의미를 설명한다. <ul style="list-style-type: none"> ①작품제작의 첫 단계인 스케치 작업임을 암시 및 응용제작에 대한 기대감과 흥미 유발. | 15 분 | <ul style="list-style-type: none"> ◦ PPT활용 ◦ 사진자료 ◦ 수업보충자료 ◦ 활동지 ◦ 필기도구 |
| | 수업 정리 및 차시 예고 | <ul style="list-style-type: none"> • 점·선·면의 디자인 구성방법에 대해 다시 한 번 파지시킨다. • 차시수업 예고 및 주변정리 | 5 분 | <ul style="list-style-type: none"> ◦ 자기주변 정리를 확실히 정리할 수 있도록 주의한다. |
| 평가 | | <ul style="list-style-type: none"> • 점·선·면 디자인의 구성을 다양하게 표현 할 수 있는가? | | |

3차시 프로그램은 점·선·면의 디자인 구성방법과 기본개념을 알고 자신만의 구성을 제작하도록 하였다. 이론수업에 비중을 두어 디자인구성에 대한 원리를 점·선·면의 정형과 비정형 표현으로 나누어 학습한다.

<표 11> 3차시 「'떡'으로 디자인하기! - 디자인, 구성하기!-①」의 작품평가

| | |
|--|--|
| 정 형 |  |
| <p>점·선·면의 구성 원리에 대한 설명을 했지만 다소 이해가 부족한 듯하다. 점·선·면을 이용한 화면 구성보다는 특정한 형을 나타내고자 하는 의도가 더 보인다. 하지만 원하는 주제를 참신하게 표현한 점에 있어서는 창의적인 면이 돋보인다.</p> | |
| 비 정 형 |  |
| <p>점·선·면을 이용한 화면 구성이 아닌 형을 제작하려는 의도가 더 돋보이며, 비정형 같은 경우 다양한 점·선·면이 나타나지 않고 선으로만 표현한 점에 있어 다소 이해가 부족하다는 판단을 했다. 다음 차시에 비정형에 대한 설명을 해야 할 필요성이 나타난다.</p> | |

4) 「‘떡’으로 디자인하기」 프로그램 4차시

<표 12> 4차시 「‘떡’으로 디자인하기! - 디자인, 구성하기!-②」의 교수-학습 과정안


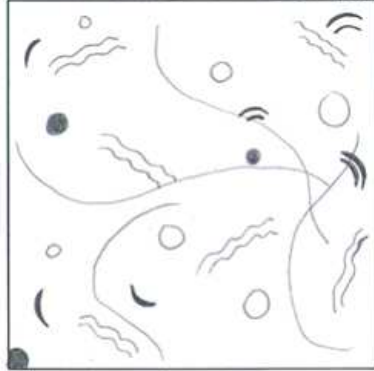
| 학습주제 | | ‘떡’으로 디자인하기! - 디자인, 구성하기!-② | | | |
|------|--|--|------------|---------|------------------------------|
| 학습형태 | 심화 구성 (기초디자인구성) | 지도대상 | 중학교 2학년 | 차시(시간) | 4차시 (45 분) |
| 학습목표 | 1. 기초디자인의 점·선·면 기본구성방법에 대해 알 수 있다. 2. 자신만의 점·선·면 디자인 구성을 다양하게 표현 할 수 있다. | | | | |
| 학습자료 | 1. PPT자료 : 디자인의 구성방법(점·선·면 기본구성방법) 2. 수업보충자료 : 점·선·면 기본구성방법 사례 및 모델링 제시 3. 활동지 : 점·선·면 기본구성 표현 활동지 | | | | |
| 준비물 | 1. 교사 : PPT자료, 사진자료, 수업보충자료, 활동지, 필기도구 2. 학생 : 필기도구, 연습지 | | | | |
| 학습단계 | 학습내용 | 교수·학습 활동 | | 시간 | 자료 및 유의점 |
| 도입 | 시작 | • 인사 및 출석 | | 2 분 | ◦ 주의집중 |
| | 학습동기 유발 및 주제 안내 | • 전시수업 확인하여 다시 한 번 파지한다. ①디자인의 기본요소 점·선·면을 통한 구성방법 ②디자인의 점·선·면 구성에서의 다양한 느낌 표현 이해 ③전시수업에서의 학생의 학습내용 지각 상태를 체크한다. • 학습주제와 학습목표 제시한다. | | 3 분 | ◦ PPT활용 |
| 전개 | 기본이론 설명 및 활동지 설명 | • PPT자료와 수업보충자료를 통한 다양한 점·선·면 구성방법과 응용사례를 설명한다. ①디자인의 기본요소 점·선·면을 통한 구성방법 ②점·선·면 디자인 구성의 적용 및 응용사례 • 전시수업에서의 학생들의 학습내용 난이도를 파악한 후 다시 한 번 설명하여 자유로운 표현을 할 수 있도록 유도한다. ②점·선·면 디자인 구성을 PPT자료를 통해 한번 더 설명 후 자유롭게 표현할 수 있도록 즐거운 분위기 조성. | | 7 분 | ◦ PPT활용 ◦ 수업보충자료 ◦ 활동지 |
| | 표현 활동 | • 활동지에 각자의 점·선·면 디자인구성을 표현한다. | | 28 분 | ◦ PPT활용 ◦ 사진자료 |

| | | | | |
|----|-----------------------------------|---|----|-----------------------------|
| | | ①수업보충자료와 사진자료를 참고하며 각자의 점·선·면 디자인구성을 활동지에 표현. ②정형과 비정형 순서 없이 자유롭게 표현 후 각 표현에 어울리는 제목 붙이기. ③부담 없는 즐겁고 안전한 분위기 조성. • 활동지 구성표현을 통해 차시수업에서 작품제작 단계의 첫 단계임을 설명한다. | | ◦ 수업보충자료 ◦ 활동지 ◦ 필기도구 |
| 정리 | 정리 및 차시 예고 | • 점·선·면의 디자인 구성방법에 대해 다시 한 번 파지시킨다. • 활동지 걷은 후 주변정리 및 차시예고 | 5분 | ◦ 자기주변 정리 |
| 평가 | • 점·선·면 디자인의 구성을 다양하게 표현 할 수 있는가? | | | |

4차시 프로그램은 전시학습에서 배운 디자인 구성방법을 심화 구성하였다. 전시학습은 이론 설명으로 디자인 구성방법에 비중을 두었다면 본 차시는 표현 구성 활동을 중심으로 진행 하였다. 학생들이 다양하고 흥미로운 이야기로 주제를 정해 디자인 구성을 제작하도록 했다.

<표 13> 4차시 「'뎌'으로 디자인하기! - 디자인, 구성하기!-②」의 작품평가

| | |
|----|--|
| 정형 | |
| | <p>전시와는 달리 점·선·면 구성 방법에 대해 이해한 모습이 보인다. 자신의 주제를 재미있게 구성하고 있고, 점·선·면의 크기와 위치도 구성 원리에 알맞게 표현하는 모습에서 화면 구성에 대한 이해가 돋보인다. 부분적으로 점·선·면의 조화가 덜 된 곳이 보이나 전체적으로 만족스러운 작품이 표현되었다.</p> |

| | | |
|-------------|---|---|
| 비 정 형 |  <p><제목: 나팔바지라는 노래를 들은></p> |  <p><제목: 지금 너 기분></p> |
| | <p>전시와는 달리 비정형 표현에 대한 이해가 돋보이며, 점과 선의 겹쳐 표현하거나 요소의 변화 및 강조하는 면에서 비정형의 점·선·면을 다양하게 구성한 모습이 감각적으로 표현되었다. 또한, 같은 선을 다른 재질의 느낌으로 나타낸 부분에서는 참신함이 돋보인다. 전체적으로 주제를 재미있게 표현하고 알맞은 구성에 있어 만족스러운 작품이라 판단된다.</p> | |

5) 「'떡'으로 디자인하기」 프로그램 5차시



<표 14> 5차시 「'떡'으로 디자인하기! - 디자인, 떡으로 하다!-①」의 교수-학습 과정안

| 학습주제 | | '떡'으로 디자인하기! - 디자인, 떡으로 하다!-① | | | | |
|----------|---|-------------------------------|------------|--------|--------------|-------------|
| 학습형태 | 작품제작I | 지도대상 | 중학교 2학년 | 차시(시간) | 5차시 (45분) | |
| 학습목표 | 1. 다양한 재료를 통해 수묵으로 디자인 구성을 표현할 수 있다. 2. 작품제작단계에 따라 자신만의 재밌는 작품을 제작할 수 있다 | | | | | |
| 학습자료 | 1. 사진자료 : 수묵을 활용한 점·선·면 디자인 구성 및 사례 제시 2. 활동지 : 점·선·면 기본구성 표현 활동지 | | | | | |
| 준비물 | 1. 교사 : 사진자료, 전시학습 활동지, 필기도구 2. 학생 : 화선지, 떡, 붓, 문진, 모포, 그릇, 앞치마, 칫솔, 면봉, 나무젓가락 | | | | | |
| 학습 단계 | 학습 내용 | 교수·학습 활동 | | | 시 간 | 자료 및 유의점 |
| 도입 | 시작 | • 인사 및 출석 | | | 2 분 | • 주의집중 |

| | | | | |
|----|---|---|------|---|
| | 학습 동기 유발 | <ul style="list-style-type: none"> • 전시수업 확인하여 다시 한 번 파지한다. ①디자인의 점·선·면 구성에서의 다양한 느낌 표현 이해 • 학습주제와 학습목표 제시한다. | 3 분 | ◦ 사진자료 |
| 전개 | 기본 이론 설명 | <ul style="list-style-type: none"> • 사진자료를 통해 점·선·면 디자인을 수목으로 표현한 사례 및 생활 디자인에서의 사례를 제시하여 설명한다. ①수목으로 점·선·면 디자인구성과 생활디자인 사례를 제시 후 서로의 생각 나누기. • 전시 수업에서 건넸던 활동지를 나눠주고, 자신이 표현한 스케치를 통해 작품을 제작할 수 있도록 한다. ①활동지에서의 가장 맘에 드는 작품을 선택하여 제작 할 수 있도록 설명. | 7 분 | ◦ 사진자료 ◦ 활동지 |
| | 표현 활동 | <ul style="list-style-type: none"> • 작품제작단계에 따라 화선지에 각자의 점·선·면 디자인구성을 표현한다.(실제 디자인과정 체험) ①활동지에서의 구성작품을 선택. ②화선지에 스케치하며 각각의 점·선·면을 어떤 재료와 기법으로 표현할지 계획. ③각자의 표현느낌을 살려 작품 제작. ③작품 뒷면에 제목을 붙여 작품 마무리. • 교사는 돌아다니며 학생이 더 풍부하게 작품을 표현할 수 있도록 지도한다. | 28 분 | ◦ 사진자료 ◦ 수업보충 자료 ◦ 활동지 ◦ 수목재료 ◦ 칫솔, 면봉, 나무젓가락 ◦ 재료에 대한 유의점을 설명한다. |
| 정리 | 수업 정리 및 차시 예고 | <ul style="list-style-type: none"> • 학생들의 작품을 건어 먹이 마를 수 있도록 보관한다. • 주변정리 및 차시예고 | 5 분 | ◦ 자기주변 정리를 확실하게 정리할 수 있도록 주의한다. |
| 평가 | <ul style="list-style-type: none"> • 점·선·면 디자인을 수목표현기법으로 다양하게 작품제작 할 수 있는가? • 작품제작단계에 따라 작품을 제작할 수 있는가? | | | |

본 5차시 프로그램은 이제까지 배운 기초 표현 및 구성방법을 집목하여 작품을 제작하도록 했다. 본 연구의 최종 목표인 수목표현기법을 활용한 기초디자인 구성작품을 진행하며 수목의 다양한 표현과 디자인의 구성을 바탕으로 학습한다.

<표 15> 5차시 「'먹'으로 디자인하기! - 디자인, 먹으로 하다!-①」의 작품평가

| | |
|---|--|
|  |  |
| <p>강한 필력을 통해 거칠고 활동적인 구성을 했다. 농담 변화가 약하게 표현된 면은 아쉽지만, 점·선·면을 다른 표현과 재료들로 나타내서 전체적으로 지루하지 않고 다양하고 재미있게 표현한 모습이 돋보인다.</p> | <p>과감한 구도와 요소간의 배치가 참신하다. 섬세한 필치로 자신이 의도한 바를 나타내고자 했으며 갈필과 윤필, 농담의 변화를 다양하게 표현한 작품이다. 전체적으로 다양한 수묵표현과 화면구성이 돋보이는 작품이다.</p> |
|  |  |
| <p>담백하면서도 강한 점을 수묵으로 표현하여 화면을 구성하였다. 수묵을 표현하는데 있어 튀기기, 찍기 등 다양한 시도를 재미있게 구성한 점에서 참신함도 보인다. 점·선·면의 다양한 조화가 나오지 않아 아쉽지만 점으로도 충분한 표현과 구성을 할 수 있음을 보여주는 작품이다.</p> | <p>화면들을 강하고 부드럽게 지나가는 선들로 재밌는 구성을 하였다. 선이 겹쳐지는 부분에서 나타나는 점과 면의 효과도 재미있고, 농담의 변화도 적절하게 표현되었다. 또한 각각 나눠진 배경들이 각각 다른 크기로 나뉘져 지루하지 않고 다양하게 화면을 구성한 모습이 돋보인다.</p> |

6) 「'떡'으로 디자인하기」 프로그램 6차시

<표 16> 6차시 「'떡'으로 디자인하기! - 디자인, 떡으로 하다!-②」의 교수-학습 과정안


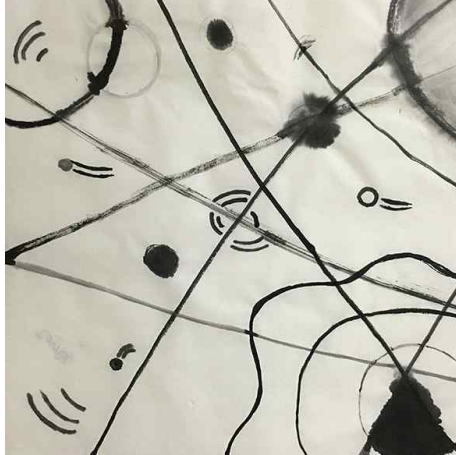
| 학습주제 | | ‘떡’으로 디자인하기! - 디자인, 떡으로 하다!-② | | | |
|-------|---|--|------------|---------|---|
| 학습형태 | 작품제작II | 지도대상 | 중학교 2학년 | 차시(시간) | 6차시 (45분) |
| 학습목표 | 1. 다양한 재료를 통해 수묵으로 디자인 구성을 표현할 수 있다. 2. 작품제작단계에 따라 자신만의 재밌는 작품을 제작할 수 있다. | | | | |
| 학습자료 | 1. 사진자료 : 수묵을 활용한 점·선·면 디자인 구성 및 사례 제시 2. 활동지 : 점·선·면 기본구성 표현 활동지(전시수업에서 걷은 활동지) 3. 우수학생작품 : 전시수업에서의 우수사례를 뽑아 제시. | | | | |
| 준비물 | 1. 교사 : 사진자료, 활동지, 필기도구 2. 학생 : 화선지, 떡, 붓, 문진, 모포, 그릇, 앞치마, 칫솔, 면봉, 나무젓가락 | | | | |
| 학습 단계 | 학습 내용 | 교수·학습 활동 | | 시간 | 자료 및 유의점 |
| 도입 | 시작 | • 인사 및 출석 | | 2 분 | ◦ 주의집중 |
| | 학습 동기 유발 및 주제 안내 | • 전시수업 확인하여 다시 한 번 파지한다. ①수묵표현기법 활용한 점·선·면 디자인 제작 소감 공유. • 학습주제와 학습목표 제시한다. | | 3 분 | ◦ 우수학생 작품 ◦ 학생들이 적 극적인 발 표를 공유할 수 있는 분위 기를 조성한다. |
| 전개 | 표현 활동 및 우수 학생 작품 감상 | • 전시수업에서 우수학생작품을 보여주며 보충설명을 한다. • 전시수업 때 진행하다 다 마치지 못한 작품을 완성하지 못한 학생에게는 마저 작품을 진행시킬 수 있도록 하고, 작품을 다 진행한 학생에게는 추가 작품을 제작할 수 있도록 진행한다. • 작품제작단계에 따라 화선지에 각자의 점·선·면 디자인구성을 표현한다. ①활동지에서의 구성작품을 선택. ②화선지에 스케치하며 각각의 점·선·면을 어떤 재료와 기법으로 표현할지 계획. | | 30 분 | ◦ 사진자료 ◦ 수업보충 자료 ◦ 활동지 ◦ 수묵재료 ◦ 칫솔, 면봉, 나무젓가락 ◦ 재료에 대한 유의점을 설명한다. |

| | | | | |
|----|---------------|---|-----|---------------------------------|
| | | <ul style="list-style-type: none"> ③각자의 표현느낌을 살려 작품 제작. ③작품 뒷면에 제목을 붙여 작품 마무리. 교사는 돌아다니며 학생이 더 풍부하게 작품을 표현할 수 있도록 지도한다. | | |
| 정리 | 수업 정리 및 차시 예고 | <ul style="list-style-type: none"> 서로의 작품을 보며 느낀점 및 긍정적인 피드백을 주고받을 수 있도록 생각을 나눠본다. 학생들의 작품을 걸어 먹이 마를 수 있도록 보관한다. 주변정리 및 차시예고 | 10분 | ◦ 자기주변 정리를 확실하게 정리할 수 있도록 주의한다. |
| 평가 | | <ul style="list-style-type: none"> 점·선·면 디자인을 수묵표현기법으로 다양하게 작품제작 할 수 있는가? 작품제작단계에 따라 작품을 제작할 수 있는가? | | |

본 6차시 프로그램은 본 연구의 최종 목표인 수묵표현기법을 활용한 기초디자인 구성이다. 수묵의 다양한 표현과 디자인의 심화구성을 바탕으로 학습한다.

<표 17> 6차시 「'먹'으로 디자인하기! - 디자인, 먹으로 하다!-②」의 작품평가

| | |
|--|---|
|  |  |
| <p>한 폭의 수묵화를 보는 듯 수묵의 표현과 화면구성이 훌륭하게 조화된 작품이다. 주제의 면 표현과 점의 농담 배치와 섬세하게 나오는 갈필의 선들이 매력적이다. 배경부분에 면봉으로 찍은 점들이 화면을 재미있게 구성해주는 역할을 하고 있다.</p> | <p>화면을 강하게 나누는 농묵의 면과 뒤로 갈필로 얇게 표현된 선들의 조화가 시원하게 느껴진다. 또한 아래쪽에 갈필로 재미있게 선을 표현하며 주제부분을 적절하게 도와주고 있다. 전체적으로 강한 필치와 섬세한 점과 선의 표현들이 대조되며 지루하지 않고 힘차게 다가오는 작품이다.</p> |

| | |
|---|--|
|  |  |
| <p>갈필로 표현한 농묵의 선과 튀겨서 표현한 우연적인 점들의 조화가 훌륭하게 나타난 작품이다. 화면이 아래쪽으로 구성되었지만 표현된 점들이 시선을 위쪽으로 흐르게 하고 있기 때문에 지루하지 않다. 여운이 느껴지는 작품이며 제작자의 의도적 효과와 우연적 효과가 매우 적절하게 표현된 작품이다.</p> | <p>농담표현과 필력이 다소 부족한 작품이지만 자신이 구상한 화면구성을 열심히 표현한 작품이다. 점·선·면들을 화면 안에서 날아다니듯 구성한 점이 마치 재미있는 이야기를 전달하는 듯하다. 또한 화면을 나누고 있는 선의 여백 크기가 다양하게 표현되어 지루하지 않고 참신하게 나타나고 있다.</p> |

7) 「‘먹’으로 디자인하기」 프로그램 7차시

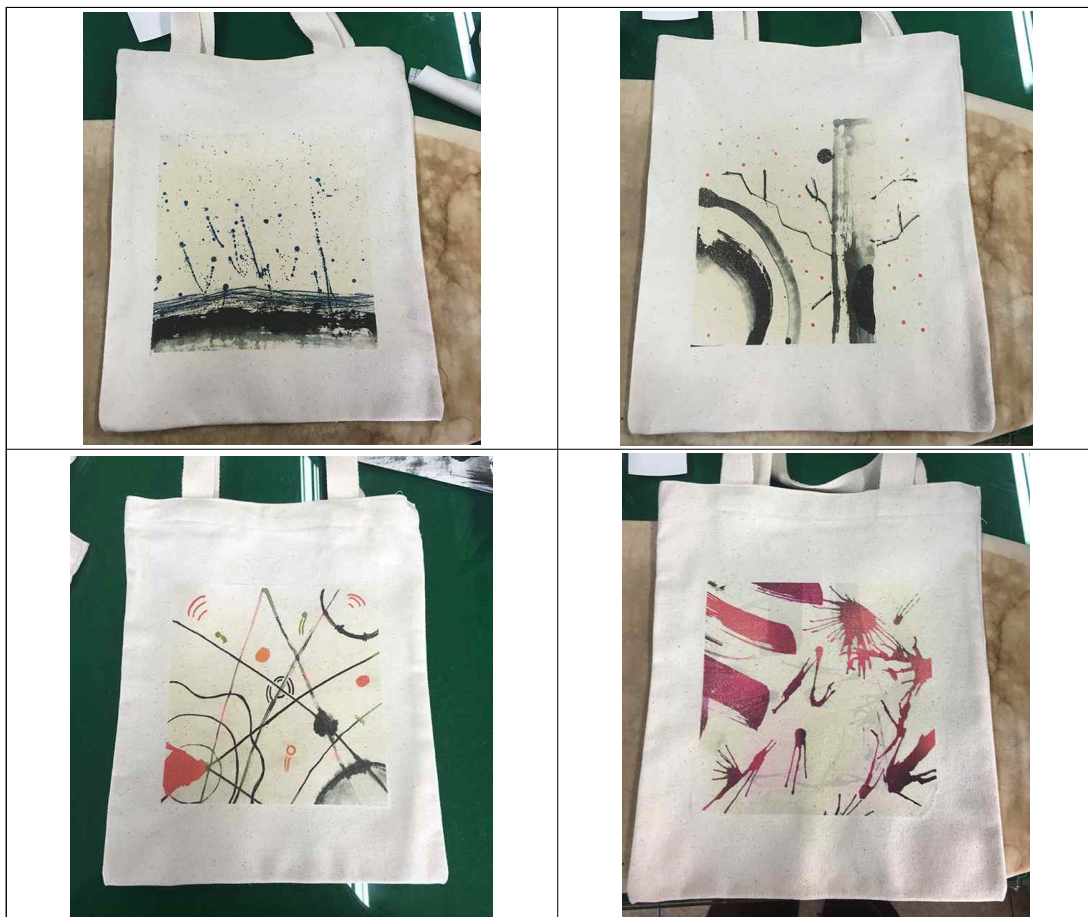
<표 18> 7차시 「‘먹’으로 디자인하기! - 디자인, 체험하기」의 교수-학습 과정안

| 학습주제 | | ‘먹’으로 디자인하기! - 디자인, 체험하기. | | | |
|------|---|---------------------------|------------|--------|--------------|
| 학습형태 | 응용작품제작 및 완성 | 지도대상 | 중학교 2학년 | 차시(시간) | 7차시 (45분) |
| 학습목표 | 1. 자신이 제작한 수묵 디자인 작품을 통해 에코백을 제작 할 수 있다. 2. 서로의 작품을 보고 생각을 공유하며 감상능력을 높일 수 있다. | | | | |
| 학습자료 | 1. 우수학생작품 : 전시수업에서의 우수사례를 뽑아 제시. 2. 프로그램 감상활동지 : 수업을 통해 자신의 소감을 적을 수 있는 활동지 | | | | |
| 준비물 | 1. 교사 : 무지 에코백, 컬러 프린터, 전사지, 포토샵 프로그램, 다리미, 사진자료 2. 학생 : 필기도구 | | | | |

| 학습 단계 | 학습 내용 | 교수·학습 활동 | 시간 | 자료 및 유의점 |
|-------|---|--|-----|--|
| 도입 | 시작 | <ul style="list-style-type: none"> 인사 및 출석 | 2분 | <ul style="list-style-type: none"> 주의집중 |
| | 학습 동기 유발 | <ul style="list-style-type: none"> 전시수업 확인하여 다시 한 번 파지한다. ①수목표현기법 활용한 점·선·면 디자인 제작 소감 공유. 학습주제와 학습목표 제시한다. | 3분 | |
| 전개 | 디자인 체험 및 최종 작품 완성 | <ul style="list-style-type: none"> 학생들이 완성한 수목디자인 작품을 에코백 그래픽디자인으로 넣어 에코백 결과물을 만든다. ①학생들이 제작한 작품을 사진 찍어 컴퓨터로 옮긴다. ②포토샵 프로그램을 통해 학생과 함께 상의하며 그래픽작업을 한다. ③티셔츠전용 전사지에 인쇄한다. ④에코백 위에 전사지를 올려 다리미로 다려준다. ⑤전사지의 열이 식으면 떼어낸다. ⑥수목디자인 작품을 활용한 에코백 완성. 위험요소가 있으므로 철저히 안전에 유의하여 수업을 진행한다. 작품을 진행하며 실제 디자인 제작과정의 한 부분이며, 충분히 학생들도 할 수 있다는 긍정적인 경험이라는 설명을 한다. | 30분 | <ul style="list-style-type: none"> 사진자료 에코백, 전사지, 다리미 포토샵 프로그램 재료에 대한 유의점을 설명한다. |
| 정리 | 수업 정리 | <ul style="list-style-type: none"> 서로의 작품을 보며 느낀점 및 긍정적인 피드백을 주고받을 수 있도록 생각을 나눠본다. 실제 디자인 체험에 대한 자신의 생각을 발표한다. 학생은 총 수업을 마무리 하며 작품 활동에 대한 자신의 생각을 활동지에 적는다. 주변정리 및 수업 마무리 | 10분 | <ul style="list-style-type: none"> 활동지 자기주변정리를 확실하게 정리할 수 있도록 주의한다. |
| 평가 | <ul style="list-style-type: none"> 수목디자인 작품을 통해 실생활에 필요한 물건을 디자인 할 수 있는가? 디자인의 제작과정을 설명할 수 있는가? | | | |

본 7차시 프로그램은 학생들에게 실제 디자인 경험 및 진로체험을 위해 구성된 수업이다. 본 차시는 학생들이 만든 작품을 토대로 포토샵 프로그램을 적용한 후 에코백에 전사하여 자신만의 가방을 만들었다. 자신이 직접 제작한 작품을 실제 디자인 결과물로 나오는 과정을 경험함으로써 작품에 대한 자긍심과 성취감을 지닌다.

<표 19> 7차시 「'떡'으로 디자인하기! - 디자인, 체험하기」의 작품평가



자신들이 직접 구상을 계획하고 수묵으로 표현했기 때문에 그래픽 디자인으로 옮기는 과정에서 신중하고 계획적인 태도를 보였다. 칼라 선택이나 점·선·면을 재배치하는 부분에서 작품을 생동감 있게 살리는 역할을 하고 있다. 학생들마다 작품들을 선택하고 디자인 하는 과정에서 원하는 부분의 강조나 변화를 주는 모습이 인상적이다. 전체적으로 수묵의 느낌을 그대로 살린 디자인을 만들었고, 에코백의 형태와 잘 어울려 제작하였다.

4. 수업 결과분석 및 기대효과

현재 중등교육과정에서 시행되고 있는 수목화 수업은 주로 작품 감상의 측면에 집중되어 있거나 중학교 교과서에 제시된 용구와 재료의 사용법을 간단하게 배우고 기본적인 표현인 삼목법에 대해 배우지만 이에 대한 경험이 부족하였으며 수목화 실기에 대한 흥미도가 낮은 상황이었다. 이에 본 연구는 학생에게 참신한 프로그램을 통해 수목에 대한 흥미를 높이고 직접 체험할 수 있는 기회를 마련해야 할 필요가 있다 판단하여 중학교 2학년을 대상으로 실기수업을 진행하였다.

기존의 미술 수업에 접하지 못한 새로운 프로그램임에도 불구하고 수업에 임한 학생들은 수목에 대한 호기심을 보였고, 디자인 구성을 활용한 수목표현기법에 대한 과정에서 흥미를 느껴 지속적으로 열의를 보이고, 실기과정에서 다양한 효과와 표현을 배우고자 하는 적극적인 자세를 보였다.

수목표현방법에 익숙하지 않은 학생들을 위해 모든 수업은 실기 활동에 임하기에 앞서, 학생들이 준비단계로서 디자인 구성에 대한 이론을 가르치고, 수목의 기본재료와 여러 가지 용구의 사용법 습득과 표현을 연습 할 수 있는 시간을 갖도록 하였다. 최종 작품을 완성하기 위하여 주제에 맞는 표현 구성을 하기 위한 아이디어 스케치를 제작하고, 이로 인해 전체 작품이 완성되기까지 소요되는 시간을 효과적으로 단축할 수 있었다.

1차시는 본격 수업에 들어가기에 앞서 학생들에게 수목에 대한 기초지식을 파악하고 수목과 친해질 수 있는 시간을 가졌다. 재료의 사용법을 알려준 후 화선지 위에 먹으로 자유롭게 표현하는 활동을 가졌다. 처음 접해보는 도구임에도 불구하고 능숙하게 표현하고 적극적이며 재미있는 자세를 보였다.

2차시는 디자인 구성의 기본 요소인 점·선·면의 개념이해와 수목표현기법을 적용한 점·선·면 표현활동을 목적으로 진행했다. 또한 붓이 아닌 다른 재료들을 통해 수목을 표현하는 시간을 가졌다. 붓의 제한된 범위를 확장하여 다양하게 점·선·면을 화선지 위에서 표현하였고 학생들은 붓의 표현과 새로운 재료를 통해 표현하는 과정에서 높은 흥미와 적극성을 보였다. 수업 후반에 가서는 학생들이 스

스로 표현을 응용하여 활동하는 모습도 볼 수 있었다.

3차시는 디자인 구성방법의 기본 개념을 알고 자신만의 구성을 제작하도록 했다. 학생들이 부담을 느끼지 않도록 A4사이즈의 활동지를 나눠주어 스스로 구성할 수 있도록 하였다.

4차시는 3차시에서 배운 디자인 구성방법을 심화 구성하고, 학생들이 스스로 주제를 설정하여 디자인 구성을 제작하도록 하였다.

5차시는 그동안 배운 이론과 표현, 구성능력을 집목하여 수목표현작품을 만들 수 있도록 했다. 학생들은 작품을 완성해야한다는 부담감에 초반엔 어려워하는 듯했으나 곧 자신만의 개성을 살려 작품을 표현하는 자세를 보였다.

6차시는 5차시에서 진행된 과정을 이어갔고, 보다 심화되고 응용된 작품들을 제작하였다.

7차시는 5~6차시에서 학생들이 완성한 최종 수목표현 작품을 예코백으로 제작함으로써 디자인 응용과정을 직접 체험하는 과정을 진행했다.

이처럼 평상시 접해보지 못한 수목표현 수업 결과 학생들은 평소 어렵다고만 생각했던 수목에 대해 긍정적인 반응을 보였으며, 또한 디자인 구성을 활용한 다양한 수목표현을 나타낸다는 점에 흥미와 자신감을 보였다. 다음으로는 실기 수업 과정에서 나타난 수업 지도에 필요한 개선 방안으로 다음과 같이 정리할 수 있다.

첫째, 원활한 수업 진행을 위해 교사는 수업 내용을 숙지하여 철저한 준비를 해야 한다.

둘째, 교사는 학생들의 창의적인 작품 제작을 위해 다양한 재료와 기법을 표현하도록 기회를 마련해야 한다. 실기 과정에서 학생들이 부담을 느끼거나 흥미를 잃지 않도록 새로운 표현방법, 디자인 구성 방법, 학생들의 주제 적용 등 다채로운 활동을 전개하여 흥미와 관심이 지속되도록 한다. 또한 수목에 기본적인 자세를 파악할 수 있도록 유도한다.

셋째, 디자인 구성을 활용하여 수목을 표현하는 과정에서 학생들이 수목의 표현이 단순한 삼목법의 표현이나 풍경을 그리는 데에 국한되지 않는다는 점을 인식하도록 유도한다. 이를 통해 수목이 과거의 고지식한 그림이 아닌 친숙하고 가까이 있는 분야라는 점을 알려줄 수 있다.

이처럼 디자인 구성 방법을 활용한 수묵표현 실기 수업을 진행한 결과 학생들은 수묵과 친해질 수 있는 시간을 가졌다. 그리고 수묵표현에서의 기본자세와 표현기법을 토대로 하여 접근할 수 있도록 하였다. 수업을 마무리 하며 다시 한 번 수업 초반에 했던 질문을 하며 자신의 생각을 공유하는 시간을 가졌다.

본 수업 전에는 수묵에 대한 사고가 다소 어렵다는 평이 대부분이었지만, 수업 결과 다양한 표현기법을 통해 재미와 관심이 증가한 학생들의 의견이 많았다. 그래서 자신 스스로 먼저 표현기법의 응용을 하면서까지 수묵에 대한 많은 재미를 보인 학생들도 있었다. 큰 어려움 없이 수업을 진행할 수 있었고, 학생들도 만족하는 분위기에서 마무리 하였다.

이처럼 참신한 프로그램을 통해 폭넓은 미적체험을 경험함으로써 학생들은 미적 감성 및 심미적인 태도를 기를 수 있었다. 그리고 자기 작품에 대한 적극성과 흥미를 보이면서 자신감이 생기는 학습태도를 볼 수 있었다.

이를 통해 전통미술의 계승에 한층 기여하고 또한 수묵에 대한 전반적인 이해의 폭을 넓히고 참신한 사고를 가질 수 있을 것이다.

VI. 결 론

수목화는 민족회화로 숭고한 역사를 지니고 있으며 유구한 전통을 계승해나가야 한다. 그러나 지금의 상황은 올바른 전승이 이루어지지 못하고 있다. 때문에 전통 문화예술을 올바르게 이해하고 계승하여, 앞으로 새로운 문화 창조의 밑거름이 될 수 있도록 관심을 기울이고 노력해야 할 것이다.

그러나 초·중·고 미술교육과정에서 전통회화인 수묵 표현의 관심이 사라지면서 학생들도 수목화에 대한 관심이 줄어들고 있다. 이러한 문제점을 해결하기 위해 교과부에서는 많은 연구 및 노력을 하고 있지만, 수목화를 비롯한 전통문화예술 수업을 단순한 이론 수업과 형식적인 작품 활동으로 실기수업이 진행되고 있는 것이 현실이다.

이에 본 연구는 수묵표현을 활용한 기초디자인 구성 프로그램과정을 총 7차시의 프로그램 학습모형과 수업지도안을 통해 중학교 2학년을 대상으로 하였으며 연구과정을 통해 얻은 결론은 다음과 같다.

첫째, 수묵표현기법을 연계하여 디자인 작품을 완성하며 학생의 흥미와 수업 참여도를 높였으며, 이를 통해 학생들의 내재된 감각과 창의성을 표출 하였다.

둘째, 자유로운 수묵표현을 통해 학생의 표현이 증진되었으며, 더불어 디자인 구성력도 독특하게 표현된 작품을 제작하였다.

셋째, 처음 수업에서 수묵표현에 대한 학생의 생각은 옛 그림이고, 고지식하며, 전문가의 영역이라고 생각하였다. 그러나 프로그램 결과 수묵에 대한 이해가 향상되었으며 디자인과 융합된 수업의 진행은 다양한 생각과 표현활동에 도움을 주었다. 무엇보다도 처음에 접한 수묵에 대한 학생의 사고가 넓어지고 편견이 사라지는 등, 바람직한 결과를 거두었다.

넷째, 표현과정과 사고의 전환을 요구하는 수묵표현기법을 활용한 기초디자인 구성 프로그램을 통해 학생에게 전통문화예술을 접하게 되어, 디자인과 융합하여 표현할 수 있는 기회를 제공하였다. 이 수업을 통해 전통미술문화의 정체성을 확

립하고, 유연하고 개방적인 태도로 다양한 문화를 이해할 수 있는 자세를 지닐 수 있게 되었다.

이처럼 외면하고 있는 수묵표현을 수업 현장에서 기초디자인과 연계하여 표현하고 체험하는 수업을 통해 수묵화를 이해하고 다가가는데 도움이 되었다.

앞으로 세부적인 기초과정과 심화된 응용과정을 통해 수업이 실시되면 더 깊이 있고, 풍부한 결과를 예상할 수 있으며, 재료와 컴퓨터프로그램 측면에서 확장되고 다양한 시도가 이루어지면 수준 높은 표현도 가능할 것이다. 이러한 경계를 뛰어넘는 표현들의 융합을 통한 창의적인 체험은 학생의 사고확장과 다양한 감각 표현을 이끌어 낼 수 있으며 중학교 과정 뿐 아니라 모든 학생들에게 확장되어 적용할 수 있을 것이다. 이처럼 수묵표현은 미술교육 측면에 있어서 광범위한 방법으로 개발될 수 있으며, 현대 미술교육에 부합되는 세부적이고 전문적인 연구가 더욱 필요하다.

참 고 문 헌

<단 행 본>

- 권상구(1999), 기초디자인, 미진사.
권상구(1993), 시각디자인 기초 평면구성, 학문사.
김중태(1999), 동양회화 사상, 일지사.
바실리칸딘스키(2004), 점.선.면 회화적인 요소의 분석을 위하여, 열화당.
봉상균(2001), 기초디자인, 조형사.
송수남(1995), 한국화의 길, 미진사.
송수남(2011), BLACK & WHITE 디자인 먹으로 말하다, 재원.
심문선(2000), 수묵화 그리기, 미진사
안그래픽스 편집부(1997), 우리시대의 수묵인 남천, 안그래픽스.
우시우스 윙(1997), 디자인과 형태론, 도서출판국제.
조용진(1994), 동양화 읽는법, 집문당.
최연식(2015), 임용미술, 지복스.
코바야시 토오웅(2005), 동양화를 배우다, 고려문화사.

<학 위 논 문>

- 심규상(2014), 나만의 붓 제작을 통한 수묵표현 지도 연구,
한국교원대학교 교육대학원 미술교육전공.
유용(2014), 수묵 표현기법을 활용한 포스터 디자인 작품 연구,
인하대학교 일반대학원 시각정보디자인과.
황보옥(2007), 초등학교 미술교과서 개선 방안 연구:한국화 영역을 중심으로,
충남대학교 교육대학원 미술교육전공.

<기 타 문 헌>

- 김인규 외 4인. 「교과서 중학교 미술」 미진사. 2014

김인규 외 4인. 「교과서 중학교 미술 : 교사용 지도서」 미진사. 2014
교육과학기술부. 「2015 개정 교육과정 총론 미술과 교육과정」
박종원, 한국화의 정신성과 재료의 의의, 신목.

<참 고 사 이 트>

네이버 백과사전 <http://terms.naver.com>

<ABSTRACT>

A Study on the Design configuration Using
Ink Expression Techniques
-Focusing on the Second Grade of Middle School-

A-Ra Ko

Department of art education major
Graduate School of Education, Jeju National Univ, Jeju. Korea
Supervised by Professor. Chang-Hee Lee

Ink painting is a traditional folk painting of our nation. The spirit of South Korea has been represented by a unique and creative way, it has a noble history and culture. Therefore, we, correctly understand the traditional culture artist ink painting, we must inherit the value of ink painting to allow the roots to the future of artistic activities. However, there is little interest in the ink painting is now, is a situation you do not understand the appropriate value.

These problems, but has been featured many in art education, there is no clear alternative and lead, some more while further diminished the presence of ink painting. At the same time, ink painting also to students, have gone away naturally. So further shows the feeling of rejection to the traditional material, which is the material of the Ink, ink painting is increasingly less interested in the idea of a no-nonsense image that does not suit with their own. If you follow such a situation, and even more will disappear pride for our culture disappear it is our tradition painting of identity.

In this study, it is possible to solve such a problem, you can increase the interest in ink painting students planned guidance direction with the purpose. A combination of the design configuration to Ink representation techniques, it

is easy to easy access to students, in addition, to study the lesson plan so that it is possible to enhance the enjoyment and understanding. First, we analyze the theory of representation in accordance with the brush and how to use the ink to the spirit of the Ink portray to put the essence of the subject, this to the foundation. And examined the construction principle of the theory and design of it, lines, surface, which is the basic elements of the design of the foundation. Through research of literature survey and expressions for the configuration of, lines, surfaces that utilizing Ink representation technique based on two theories, was familiar with the technology. As a result, the derived research and applied in the map, made a program. For case analysis, the target, the lesson of the design configuration of the foundation that leverages the Ink representation techniques in Jeju City ○○ junior high school 2 grade students performed at 7 sessions, the results are as follows.

First, take advantage of the Ink representation techniques, in the process of completing the work of design, students showed a high interest and aggressiveness to no representation in the past, each a chance to be able to produce a great work of only themselves.

Second, the stereotype of ink painting the initial students had disappeared, showed an aggressive learning attitude even showed interest than rather using a novel program that first contact.

Third, through the lesson, look and feel of our traditional culture and art of the spirit, through the experience of fusion with the current era, to understand the past, so as to be able to learn the attitude to accept new ones flexible became.

Therefore, in this study, with an emphasis on studying the way that can lead the area of ink painting effectively in art subjects, this allows the realistic applicable foundation of art education in schools to become help to prepare.