



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

뮤직비디오를 활용한 시각문화  
미술교육(VCAE) 프로그램 연구  
- 고등학교 1학년을 중심으로 -

제주대학교 교육대학원

미술교육전공

전 민 경

2022년 8월



뮤직비디오를 활용한 시각문화  
미술교육(VCAE) 프로그램 연구  
- 고등학교 1학년을 중심으로 -

지도교수 이 승 수

전 민 경

이 논문을 교육학 석사학위 논문으로 제출함

2022년 6월

전민경의 교육학 석사학위 논문을 인준함

심사위원장	_____	강민석	⑩
위 원	_____	이수목	⑩
위 원	_____	이승수	⑩

제주대학교 교육대학원

2022년 6월



Study on Visual Culture Art Education  
(VCAE) Program Using Music Video  
– Focusing on First Year Students in High School –

Min-Kyeong Jeon  
(Supervised by professor Seung-soo Lee)

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

2022. 06.

This thesis has been examined and approved.

.....  
Thesis director, Seung-Soo Lee, Prof. of Art Education

.....  
.....  
.....  
(Name and signature)

.....  
Date

Department of Art Education  
GRADUATE SCHOOL OF EDUCATION  
JEJU NATIONAL UNIVERSITY



<국문초록>

뮤직비디오를 활용한 시각문화 미술교육(VCAE) 프로그램 연구  
- 고등학교 1학년을 중심으로 -

전 민 경

제주대학교 교육대학원 미술교육전공  
지도교수 이 승 수

우리의 일상생활은 수많은 시각 이미지들로 가득 차 있다. 우리는 그 속에서 세상과 소통하며 살아가고 있다. 이렇게 현대인의 의사소통은 문자를 중심으로 한 사고와 소통으로부터, 이미지적 사고와 소통으로 변화되었다. 그리고 시각 이미지는 다양한 문장들의 의미를 단 하나의 함축적인 이미지로 담아낼 수 있다. 그래서 시각 이미지는 보는 이에 따라 다의적이고 주관적으로 해석될 수 있고, 개념이 제대로 전달되지 못하는 불확실성을 갖는다. 이를 올바르게 이해하고 수용할 수 있는 능력의 함양이 교육에 요구되어 시각문화 미술교육(VCAE)이 등장하게 되었다.

본 연구는 이처럼 변화하는 시대 흐름에 따라 회화, 조각, 판화 등의 전통적인 미술교육에서 범위를 확장하여, 대중매체인 뮤직비디오를 통해 학습자의 학습 동기와 흥미를 유발하고자 했다. 그리고 전달하고자 하는 메시지를 시각 이미지와 상징 기호들을 사용하여 표현하고, 이에 올바른 이해와 감상을 통해 스스로 성찰할 수 있는 시각문화 미술 수업 방안을 마련하기 위해 고찰하였다.

그리고 뮤직비디오를 활용한 시각문화 미술 수업의 구체적인 수업 방안을 계획하여 고등학교 1학년 학생을 대상으로 시행하였다. 제주에 소재한 고등학교 4학년(114명)을 대상으로 시행한 본시 수업은 수업 전 사전 설문조사를 통해 수

업 계획을 진행하였다. 수업의 주제는 ‘노래 가사의 한 부분을 재구성하여 뮤직 비디오 장면 제작하기’이다. 수업 구성은 총 2차시로, 시각 이미지에 관한 이론 수업을 먼저 진행한 후, 노래 가사의 한 소절을 뮤직비디오의 한 장면처럼 시각화하는 작업을 진행했다.

연구에 관한 결과는 수업 진행 후 학생들의 설문조사를 바탕으로 수업의 효과 및 개선점에 대해 분석하였다. 뮤직비디오를 활용한 시각문화 미술교육 연구 결과는 다음과 같다. 첫째, 일상생활 속 쉽게 접할 수 있는 시각문화를 이용하여 시각문화의 대상들을 일상의 새로운 시각으로 바라볼 수 있는 창의적인 사고를 함양시켰다. 둘째, 시각문화에 대한 개념 이해를 높였다. 셋째, 전통적인 개념에서의 미술 수업에 익숙한 고등학교 학생들에게 새로운 차원의 작품 제작 활동을 진행하여 시각문화 미술교육에 대한 흥미를 증가시켰다. 넷째, 작품 표현 활동 시 개인의 실기 능력과 상관없이 아이디어를 자유롭게 표현할 수 있게 진행하여 창의적 결과물들을 제작할 수 있었다. 다섯째, 학생들의 작품을 취합하여, 다 함께 직접 제작한 작품들을 감상하는 과정을 통해 스스로 성찰할 수 있는 관점을 심어주었다. 마지막으로 완성도보다 다양성에 초점을 두어 뮤직비디오 수업이 상대주의와 다양성의 인정 등의 인본주의 철학에 바탕을 둔 포스트모더니즘 교육 방식의 가능성이 있음을 볼 수 있었다.

시각문화에 대한 사회의 관심이 높아짐에 따라 시각문화 미술교육은 늘고 있지만 다양하게 시도되지는 못하고 있다. 시각문화에 대한 개념을 명확히 알리고 올바른 이해를 확산시키고자 시각문화 미술교육이 좀 더 체계적으로 연구되고 실행되어야 할 것이다. 이를 위해서는 시각문화 미술교육에 관한 교수자의 지속적인 관심과 다양한 구체적인 수업 방안들이 연구되어야 할 것이다.

---

※ 본 논문은 2022년 8월 제주대학교 교육대학원 위원회에 제출된 교육학 석사학위 논문임

# 목 차

<국문초록> .....	i
I. 서 론 .....	1
1. 연구의 필요성 및 목적 .....	1
2. 연구 내용 및 방법 .....	2
II. 시각문화 미술교육의 이론적 고찰 .....	3
1. 시각문화 미술교육의 이해 .....	3
2. 시각문화 미술교육에서 뮤직비디오의 교육적 가치 .....	6
III. 수업의 적용 및 결과 분석 .....	8
1. 시각문화의 이해에 대한 실태조사 분석 .....	8
2. 뮤직비디오를 활용한 시각문화 미술교육 교수·학습 지도 계획 .....	13
3. 뮤직비디오를 활용한 시각문화 미술교육 지도안 .....	17
4. 수업 활동 결과물 분석 .....	27
5. 뮤직비디오를 활용한 시각문화 미술교육 수업의 결과 분석 .....	40
IV. 결 론 .....	45
참고문헌 .....	48
<ABSTRACT> .....	49

## 표 목 차

<표 1> 시각문화 영역의 구체화 .....	3
<표 2> 시각문화의 인지도 .....	8
<표 3> 시각문화의 접근성 .....	8
<표 4> 학교에서의 시각문화 수업 정도 .....	9
<표 5> 학교에서의 시각문화 수업영역 .....	9
<표 6> 시각문화 수업 진행 선호도 .....	10
<표 7> 시각문화 수업영역 선호도 .....	10
<표 8> 시각문화에 관한 개인적인 견해 .....	11
<표 9> 뮤직비디오를 활용한 시각문화 미술교육의 수업목표 .....	14
<표 10> 창의적 문제 해결법(CPS:Creative Problem Solving)모형 .....	14
<표 11> 수업의 차시별 지도 계획 .....	15
<표 12> 평가 계획 .....	16
<표 13> 1차시 교수·학습 지도안 .....	17
<표 14> 뮤직비디오를 활용한 시각문화 미술교육 1차시 PPT .....	21
<표 15> 2차시 교수·학습 지도안 .....	23
<표 16> 뮤직비디오를 활용한 시각문화 미술교육 2차시 PPT .....	26
<표 17> 나는 나비-윤도현밴드(1반) 수업 결과물 .....	27
<표 18> Butterfly-러브홀릭스(2반) 수업 결과물 .....	30
<표 19> 내 손을 잡아-아이유(3반) 수업 결과물 .....	33
<표 20> 여행-불빨간 사춘기(4반) 수업 결과물 .....	36
<표 21> 수업의 흥미도 .....	40

<표 22> 시각문화의 관심도 .....	40
<표 23> 다양한 시각문화 인지도의 변화 .....	41
<표 24> 시각문화의 중요성 인식의 변화 .....	41
<표 25> 교수학습 자료 사용의 유용성 .....	42
<표 26> 작품 제작에서 표현방식 .....	42
<표 27> 시각문화 수업 후 달라진 개인적 견해 .....	42

## 그림 목 차

<그림 1> 체리필터 오리날다 그림 뮤직비디오 中 스크린 캡처 .....	18
------------------------------------------	----

# I. 서 론

## 1. 연구의 필요성 및 목적

오늘날 우리는 일상생활 속에서 텔레비전이나 인터넷 등과 같은 전자 통신매체의 급속한 발달과 보급에 따라 각종 시각 이미지들에 노출되어 있다. 이러한 시각 이미지들을 담은 다양한 매체들은 사람들의 관심과 호기심을 유발하기 위해 부도덕하거나 자극적인 내용을 담고 있는 경우가 많다. 이러한 현대 사회의 환경 속에서 학생들은 의지와 상관없이 시각 이미지들에 대해 비판 없이 수용하며 이데올로기나 문화적 상업주의에 빠질 수도 있다.

학생들이 시각 이미지 속 담긴 메시지를 올바르게 이해하지 못하고 비판 없이 받아들이게 된다면 시각적 의사소통에서 어려움이 생기게 될 가능성이 있다. 그러므로 학생들은 시각 이미지를 바라볼 때 그대로 수용하기보다는 그 속에 담긴 다양한 가치들을 비판적으로 판단하고 주체적으로 활용할 수 있도록 해야 한다.

이러한 사회 변화에 따른 교육적 요구에 맞추어 시각문화 미술교육(VCAE: Visual Culture Art Education)이라는 새로운 미술교육의 패러다임이 나타나게 되었다. 시각문화 미술교육은 전 세계적인 동향이며, 우리나라에서도 2007 개정 미술과 교육과정에서부터 시각문화에 대한 교육을 중요하게 부각시켰다. 또한 2015 개정 미술과 교육과정에서는 ‘미적 감수성’, ‘시각적 소통 능력’, ‘창의융합 능력’, ‘미술문화 이해 능력’ 그리고 ‘자기 주도적 미술학습 능력’을 미술 교과 역량으로 제시하고 있다. 특히 ‘시각적 소통 능력’은 변화하는 시각문화 속에서 이미지와 정보, 시각 매체를 이해하고 비판적으로 해석하며, 이를 활용한 미술 활동을 통해 소통할 수 있는 능력으로<sup>1)</sup> 오늘날의 사회 변화에 따른 교육적 요구를 잘 반영한 것이라고 볼 수 있다.

시각문화 미술을 학생들에게 쉽게 다가가기 위해서는 학생들이 일상생활 속에

---

1) 교육부(2015), 「미술과 교육과정」, 교육부, p.3.

서 많이 접하고 있는 매체를 사용하여 시각 이미지에 대한 올바른 이해를 도울 수 있도록 해야 한다. 위 연구에서는 그 방법의 하나로 뮤직비디오를 활용하고자 한다. 뮤직비디오는 학생들의 흥미와 학습 동기를 유발할 수 있는 시각문화 매체이며 시각 이미지와 관련된 올바른 이해 능력, 비판적인 수용 능력, 적절한 활용 능력, 능동적인 제작능력 그리고 창의적인 조형능력을 길러줄 수 있다고 보았다.

따라서, 본 연구의 목적은 뮤직비디오를 활용한 시각문화 미술교육을 통해 다양한 시각문화를 올바르게 이해할 수 있도록 도와주고, 시각문화에 대한 분별력과 비판적으로 수용하는 태도를 기를 수 있도록 하며, 적절하고 의미 있는 작품 제작 활동을 통해 능동적이고 창의적인 생각을 표현해 볼 수 있는 효과적인 시각문화 미술교육 수업 지도 방안을 제시하는 것에 목적이 있다.

## 2. 연구 내용 및 방법

본 연구는 뮤직비디오를 활용한 시각문화 미술교육의 프로그램 연구를 주제로 수업 지도 방향을 연구하였다. 각 장에 따른 구체적인 연구 내용은 다음과 같다.

제1장에서는 서론으로 시각문화 미술교육 연구의 필요성 및 목적과 연구 내용 및 방법을 제시하여 본 논문의 전반적인 내용을 다뤘다.

제2장에서는 시각문화 미술교육에 관한 이론적인 고찰을 통해 시각문화 미술교육을 이해하고, 시각문화 미술교육에서 뮤직비디오의 교육적 가치를 살펴보았다.

제3장에서는 수업 전에 진행한 설문지 분석을 통해 학습자의 시각문화 이해 정도를 파악하였다. 이를 바탕으로 뮤직비디오를 활용한 시각문화 미술교육의 수업지도 방안을 계획하고 교수학습 지도안을 연구하였다. 그리고 수업 활동 결과물을 통해 학생들의 시각 이미지 표현 방법과 내용에 대해 분석하였으며, 마지막으로 수업 이후 한 번 더 진행한 설문지로 학습자들의 시각문화에 대한 이해 정도에 변화가 있었는지 전후 내용을 비교하며 연구 결과를 분석하였다.

제4장에서는 뮤직비디오를 활용한 시각문화 수업을 통해 얻을 수 있었던 시사점과 연구의 한계, 향후 연구 방향을 제언하였다.

## II. 시각문화 미술교육의 이론적 고찰

### 1. 시각문화 미술교육의 이해

#### 1) 시각문화의 정의

포스트모더니즘(post modern culture)<sup>2)</sup>의 영향으로 1950년대 이후 미술계에는 새로운 시대 흐름에 부응하는 언어들(언어)이 많이 출현하였다. 이 가운데 하나인 시각문화(visual culture)는 ‘시각(the visual)’과 ‘문화(the culture)’의 합성어로, 현대 사회의 매체 발달에 따라 정보의 시각화 현상으로 등장하였다.

오늘날의 시각문화는 회화, 조각, 판화, 소묘 등과 같은 기존의 전통적인 개념에서의 영역을 넘어 TV, 영화, 인터넷, 핸드폰 등을 비롯한 각종 미디어나 광고, 간판, 공공시설물 등 시각문화와 관련되지 않은 영역들을 구분하기 힘들다. 이는 시각문화가 시대 상황에 따라서 언제든지 변화할 수 있다는 것을 의미하며, 과거에 중심이 되었던 시각문화 영역이 현재에는 중요하지 않게 다루어질 수 있으며, 새로운 사상과 매체의 등장 때문에 시각문화 영역이 바뀔 수도 있다는 것을 뜻한다.<sup>3)</sup> 다양한 시각문화 영역은 다음 <표 1>과 같이 구체화할 수 있다.

<표 1> 시각문화 영역의 구체화

미술 영역	회화, 조각, 판화, 소묘, 혼합 미디어 형식, 인스톨레이션, 포토 텍스트, 아방가르드 영화와 비디오, 건축 등
공예·디자인 영역	도시디자인, 기업 디자인, 로고와 심벌, 공업디자인, 일러스트, 그래픽디자인, 제품 디자인, 자동차 디자인, 가구 디자인, 보석, 금속 세공, 도자기, 무대미술, 컴퓨터 디자인, 의상과 패션, 헤어스타일, 문신, 조경 디자인 등

2) 포스트모더니즘: 20세기에 걸쳐 서구의 문화와 예술, 삶과 사고를 지배해 온 모더니즘에 대한 반동으로, 모더니즘을 통해 수립된 고급 문화와 저급 문화의 엄격한 구분, 예술 각 장르 간의 폐쇄성에 대한 반발(출처: 월간미술, 「포스트모더니즘」, <https://monthlyart.com/>, 2022년 6월 16일.)

3) 고지혜(2011), “시각문화 교육에 기초한 특성화 고등학교 영상작품 제작 지도 방안”, 전남대학교 교육대학원 석사학위논문, p.5.



매스미디어와 전자 미디어 영역	사진, 영화, 애니메이션, 텔레비전, 라디오, 위성 방송, 광고와 프로파간다, 도판이 실린 책, 잡지, 카툰, 만화책, 신문, 멀티미디어, 인터넷 가상현실 체험, 컴퓨터 이미지 등
공연예술과 스펙터클 아트 영역	연극, 연기, 제스처, 보디랭귀지, 악기 연주, 댄스, 발레, 화려한 야외극, 스트립쇼, 패션쇼, 서커스, 카니발과 페스티벌, 시가행진과 퍼레이드, 아케이드, 비디오 게임, 음향쇼, 빛의 축제, 불꽃놀이, 조명과 네온사인, 록·팝 뮤직 콘서트, 파노라마, 인형극 등

출처 : 이주연 외 8인(2020), 「미술교육과 문화」, 학지사, p.298.

## 2) 시각문화 미술교육의 개념 및 배경

시각 환경의 변화에 따라서, 미술교육의 커다란 사조도 계속해서 변화하고 있다. 이러한 사회·문화적 변화에 따른 교육적 요구에 맞추어 시각문화 미술교육(VCAE : Visual Culture Art Education)이라는 새로운 미술교육의 패러다임이 나타나게 되었다.

“종래의 미술교육이 모더니즘<sup>4)</sup>적 개념에 치우친 내용 편성과 조형학적·미학적 관점이나 예술적 관점에서 접근한 것이라면, 시각문화 미술교육은 기존의 미술교육에서 등한시되었지만 보다 일상생활 속에서 대중에게 친숙한 모든 시각적 문화현상까지 아우르는 문화 교육적 관점에서 접근하고자 하는 성향이 강하다. 즉, 시각문화 미술교육은 기존의 미술교육에서 접근한 엘리트 미술, 고급 미술 등의 개념을 보다 함축하고 예술교육적 관점에서 접근한 미술의 개념과 차별화를 두며, 미술을 하나의 시각적 문화현상이라는 거시적 관점에서 출발하여 미술문화의 대중화 또는 민주주의화를 지향하는 문화 교육인 것이다.”<sup>5)</sup>

미술교육 분야에서 시각문화에 대한 최초의 언급은 폴 던컴(Paul Duncum, 미국 일리노이 대학교 교수)에 의해서 나타났다. 자본주의의 발전으로 형성된 현대 소비사회의 다양한 기술적인 환경들과 대중문화와 매체 발달에 따라 형성된 것

4) 모더니즘: 근대성(modernity)과 관련된 미술 전반을 지칭하는 용어(출처: 월간미술, 「모더니즘」, <https://monthlyart.com/>, 2022년 6월 16일.)

5) 이주연 외 8인(2020), 「미술교육과 문화」, 학지사, p.302.

들은 사람들에게 의식적, 무의식적으로 경험 공간이 되고 삶의 어디에서나 시각 문화가 작용하고 있다는 것에 주목하였다. 시각문화 미술교육은 기존의 미술교육에서 다루었던 전통적인 개념과는 다소 거리가 있으며 학교 교육에서는 다루지 않지만, 일상생활에서 학생들에게 의식적이든 무의식적이든 막대한 영향력을 끼친다고 보기 때문에 이러한 것들에 대한 교육적 필요성을 주장하였다. 이것의 핵심은 미술보다는 문화에 근접하며 학생들 개개인 삶을 기반으로 하는 미술보다는 문화적인 개념의 시각문화로 접근하는 방식을 취한다. 즉, ‘시각문화는 그들이 생성되고 그들이 보이는 신념과 가치라는 견지에서 연구된 볼 수 있는 모든 인공물로 구성된다라고 본다.’ 던컴의 이러한 주장은 많은 미술 교육학자들의 동의를 얻었고 이런 자신의 주장을 시각문화 미술교육이라는 명칭으로 규정하였다.<sup>6)</sup>

### 3) 시각문화 미술교육의 특징

시각문화 미술교육 학자들의 다양한 견해들은 다음과 같은 특징을 가진다.

첫째, 시각적 문해력(visual literacy)과 비판적 사고력의 신장을 목표로 한다. 시각문화 미술교육에서는 시각문화 안에 특정 집단의 생각과 의도가 반영되어 있으므로, 학습자들은 이를 이해하고 분별할 수 있는 능력이 필요하다는 의미이다. 글을 읽고 쓰는 능력을 문해력이라고 하듯이, 이미지의 의미를 읽고 이미지로 자신의 의미하는 바를 나타낼 수 있는 능력을 시각적 문해력이라고 한다. 시각문화 미술교육에서는 시각적 문해력을 현대의 필수 능력 중 하나로 본다.

둘째, 시각문화 미술교육은 시각문화를 내용으로 한다. 시각문화에 대한 정의는 다양하다. 때에 따라 기존 미술을 포함하여 모든 시각 이미지를 포함하는 넓은 의미로 사용되기도 하고, 대중매체를 기반으로 대량 생산, 대량 유포되는 이미지로 제한되어 사용되기도 한다. 시각문화 미술교육에서는 시각문화의 이해 자체가 아니라 시각문화를 매개로 문화의 이해를 목표로 하므로 미술의 전통적인 개념에서의 영역을 넘어 좀 더 자유롭게 대중적인 시각문화를 미술교육에서 적극적으로 다룰 것을 강조한다.

6) 이정원(2011), “시각문화 교육 활성화를 위한 미술 수업 지도 방안 연구”, 고려대학교 교육대학원 석사학위논문, p.8.

셋째, 시각 이미지를 사회·문화적 관점에서 다룰 것을 강조한다. 시각 이미지를 미적 관점을 넘어 사회·문화적 관점에서 다루고자 하는 목적은 미술과 학습자의 삶을 의미 있게 관련시키기 위해서이다. 다양한 시각문화에는 사회·문화적, 경제적, 정치적 조건 등이 포함되어 있다. 학습자들은 시각 이미지를 매개로 자신들의 관점과 이전의 지식이나 사회의 현상들이 연결되어 있음을 경험함으로써 미술에 대한 이해를 통해 삶을 이해할 수 있다.

넷째, 의미를 중심으로 시각문화에 대한 통합적 해석을 권장한다. 오늘날 서로 다른 형식 간의 혼합과 기술 매체를 이용한 다양한 작품의 등장은 작품에 대한 형식적인 분석보다는 의미의 해석을 강조한다. ‘의미’는 미술에서 필수적임에도 불구하고 이제까지 미술교육에서는 내용보다 형식과 기술적 능력에 초점을 맞추어 왔다고 할 수 있다. 학습자에게 표현은 내면의 주관적 표출이자 외부 세계에 대한 이해의 반영으로 자신과 사회와의 소통의 경험이 중요하다.

다섯째, 매체의 기술적 경험을 포함한다. 매스 미디어는 현대 문화의 결정적 특성 중 하나이다. 대중매체의 공통적 특성은 정보를 기록하고 복제하는 기술 장치를 사용하여 대량 생산과 유통, 소비를 가능하게 한다. 의사소통 과정에 개입되는 매체는 의미의 전달뿐만 아니라 소통의 방식과 표현의 형태, 의미의 전달 범위까지 영향을 미친다. 인터넷·휴대전화 등 정보통신 분야의 발달로 누구나 콘텐츠 생산자가 될 가능성이 커졌다. 이것은 재능과 재현에 대한 전통적 개념에도 도전할 뿐 아니라 새로운 기술이 교육의 내용이 되어야 함을 시사한다.<sup>7)</sup>

## 2. 시각문화 미술교육에서 뮤직비디오의 교육적 가치

국립국어원 표준국어 대사전<sup>8)</sup>에 따르면 ‘뮤직비디오는 노래나 연주 등 그 음악에 맞는 영상을 제작하여, 음악을 들으며 동시에 화면을 감상할 수 있게 만든 음악 영상물’로 정의하고 있다.<sup>8)</sup> 현대 사회에서 뮤직비디오는 노래의 파생하는

7) 이규선 외 15명(2019), 「미술교육학」, 교육과학사, p.72.

8) 국립국어원, 「뮤직비디오」, <https://stdict.korean.go.kr/>, 2022년 6월 16일.

산물로써 청각만으로 이해할 수 없는 것을 화면을 통해 시각적인 효과와 더불어 이해도를 높이는 매개체의 역할을 한다. 즉 뮤직비디오는 즉각적으로 들리는 가사와 시각적으로 보이는 시청각 매체의 특성을 지니고 있는 것이다.

하지만 뮤직비디오는 다른 영상 매체들과 달리 들리는 것과 보이는 것 이외에도 더 많은 의미를 전달할 수 있다. 뮤직비디오는 드라마와 영화와 다르게, 대화나 자막 없이 시각적인 요소만으로 즐거움을 이끌어가는 특징이 있다. 이는 “사건의 흐름을 인식할 수 없을 정도의 자막이나 장면 변화, 혹은 배경 색상의 변화로 표현하기도 하고, 또는 상징물, 말풍선 등을 사용하여 나타내기도 한다. 또한 뮤직비디오 노래 가사도 서사적인 구조보다 서정적인 텍스트이므로 노래 가사의 내용을 충분히 이해하고 노래의 전반적인 분위기, 리듬이나 멜로디 등과 함께 가사의 의미를 이해하여야 한다는 특징이 있다.”<sup>9)</sup>

이러한 뮤직비디오의 특징은 최근 미술교육에서 필요성을 강조하고 있는 시각문화 미술교육의 교육적 가치를 가지고 있는 것을 볼 수 있다. 뮤직비디오의 교육적 가치는 다음과 같다.

첫째, 학습자들의 동기유발 및 표현 욕구를 자극시킬 수 있다. 한국 콘텐츠 진흥원에서 조사한 ‘2021 음악 관련 온라인 동영상 감상 통계’에 따르면, 온라인에서 음악 관련 동영상을 감상하는 연령대 중 10대 청소년들의 비율이 88.5%로 가장 높은 비율인 것을 볼 수 있다. 이는 뮤직비디오가 청소년들의 일상생활 속에서 접하기 쉬운 매체이며, 친숙한 분야 중 하나라는 것을 의미한다.

둘째, “대화나 자막 없이 시각적인 요소로만 즐거움을 이끌어 나가기 때문에 학생들의 고차원적인 시각적인 해석 능력을 필요로 한다. 따라서 뮤직비디오는 시각문화 미술교육에서 중요시하는 시각적 문해력 향상을 위한 시각문화 교육 매체로써 그 활용 가치가 있다.”<sup>10)</sup>

9) 황폐(2018), “뮤직비디오를 활용한 한국어 문화 교육 방안 연구:중국인 고급 학습자를 대상으로”, 중앙대학교 대학원 석사학위논문, p.15.

10) 송하나(2015), “뮤직비디오를 활용한 미술·음악 통합수업 지도방안 연구:초등학교 5·6학년을 중심으로”, 서울교육대학교 교육전문대학원 석사학위논문, p.37.

### Ⅲ. 수업의 적용 및 결과 분석

#### 1. 시각문화의 이해에 대한 실태조사 분석

본 수업을 진행하기 전에 학생들의 시각문화에 대한 사전 인식 정도와 흥미도를 알아보기 위해 설문조사를 시행했다. 설문지는 총 7문항으로 구성되어 있으며, 고등학교 1학년 40명을 대상으로 시행하였다. 그리고 설문조사 결과 분석을 통해 학생들의 관심도에 맞는 효과적인 수업 방향을 설정하였다. 설문조사의 내용은 다음과 같다.

<표 2> 시각문화의 인지도

시각문화에 대해서 알고 있나요?	인원	비율
① 잘 알고 있다.	4	10
② 조금 알고 있다.	18	45
③ 거의 모른다.	17	42.5
④ 전혀 모른다.	1	2.5

시각문화에 대한 인지도를 묻는 질문에서 ‘조금 알고 있다.’라고 대답한 비율이 45%로 응답자가 가장 많았고 ‘거의 모른다.’가 42.5%로 그다음으로 많은 응답의 비율을 차지했다. ‘잘 알고 있다.’는 10%, ‘전혀 모른다.’가 2.5%로 대부분의 학생들은 시각문화에 대해 정확하게 인지하지 못하고 있는 것을 알 수 있었다.

<표 3> 시각문화의 접근성

평소에 시각문화를 많이 접하고 있나요?	인원	비율
① 자주 접하고 있다.	18	45
② 가끔 접하고 있다.	16	40
③ 거의 접하고 있지 않다.	5	12.5
④ 전혀 접하고 있지 않다.	1	2.5

학생들이 일상생활에서 시각문화를 얼마나 많이 접하고 있는지를 묻는 질문에서 ‘자주 접하고 있다.’라는 응답이 45%로 과반수의 비율을 차지했다. 다음으로 ‘가끔 접하고 있다.’가 40%를 차지하였으며 ‘거의 접하고 있지 않다.’가 12.5%, ‘전혀 접하고 있지 않다.’가 2.5%로 나타나 학생들이 일상생활에서 시각문화에 자주 노출되고 있다는 것을 알 수 있었다.

<표 4> 학교에서의 시각문화 수업 정도

재학 중인 학교의 미술과 수업에서 시각문화와 관련된 수업을 배워본 적이 있나요?	인원	비율
① 자주 배우고 있다.	2	5
② 가끔 배우고 있다.	29	72.5
③ 거의 배우고 있지 않다.	9	22.5
④ 전혀 배우고 있지 않다.	0	0

2015 개정 미술과 교육과정에서 시각문화에 대한 수업을 배워본 적이 있는지 묻는 질문에서 ‘가끔 배우고 있다.’ 72.5%로 가장 높은 비율을 차지했고, ‘거의 배우고 있지 않다.’ 22.5%로 그다음 높은 비율을 차지하였다. ‘자주 배우고 있다.’ 5%, ‘전혀 배우고 있지 않다.’ 0%로, 2015 개정 미술과 교육과정에서 대부분의 학생들은 시각문화에 대한 수업을 배워본 경험이 있음을 알 수 있었다.

<표 5> 학교에서의 시각문화 수업영역

시각문화 수업을 배워본 적이 있다면 어떤 시각문화 수업을 들었나요? (중복 선택 가능)	인원	비율
① 미술 영역(회화, 조소, 판화, 소묘, 건축 등)	27	67.5
② 공예와 디자인영역(각종 디자인, 무대미술, 패션, 헤어 등)	10	25
③ 대중매체 (영화, 만화, 애니메이션, 뮤직비디오, 방송 등)	13	32.5
④ 공연 예술 영역(연극, 연주, 댄스, 콘서트, 축제 등)	8	20

학교에서 경험했었던 시각문화 수업 영역에 관한 질문에서 ‘미술 영역(회화, 조소, 판화, 소묘, 건축 등)’이 67.5%로 가장 높은 비율을 차지했고, ‘대중매체(영화, 만화, 애니메이션, 뮤직비디오, 방송 등)’ 32.5%로 그다음 높은 비율을

차지하였다. ‘공예와 디자인 영역(각종 디자인, 무대미술, 패션, 헤어 등)’이 10%, ‘공연 예술 영역(연극, 연주, 댄스, 콘서트, 축제 등)’ 8%로 대부분 시각문화 수업은 기존의 전통적인 개념에서의 미술 영역(회화, 조소, 판화, 소묘, 건축 등)으로 경험한 것을 알 수 있었다.

<표 6> 시각문화 수업 진행 선호도

시각문화에 대한 수업이 어떤 방식을 중심으로 진행이 되었으면 하나요?	인원	비율
① 교과서 이론	0	0
② 전시회, 박물관 관람	13	32.5
③ 영상 매체	14	35
④ 미술작품 제작	13	32.5

시각문화에 대한 수업 진행 방식을 묻는 질문에서 ‘영상 매체’ 35%로 가장 높은 비율을 차지하였고, ‘전시회 박물관 관람’, ‘미술작품 제작’ 각 32.5%로 그다음 높은 비율을 차지하였다. ‘교과서 이론은’ 0%로 시각문화 미술교육의 논의가 이론 중심이 아닌 체험, 표현을 통한 수업을 선호하는 것을 알 수 있었다.

<표 7> 시각문화 수업영역 선호도

어떤 주제의 시각문화 수업에 대해서 배워보고 싶나요?	인원	비율
① 미술 영역(회화, 조소, 판화, 소묘, 건축 등)	7	17.5
② 공예와 디자인영역(각종 디자인, 무대미술, 패션, 헤어 등)	9	22.5
③ 대중매체(영화, 만화, 애니메이션, 뮤직비디오, 방송 등)	17	42.5
④ 공연 예술 영역(연극, 연주, 댄스, 콘서트, 축제 등)	7	17.5

시각문화에 대한 수업 영역 선호도를 묻는 질문에서는 ‘대중매체(영화, 만화, 애니메이션, 뮤직비디오, 방송 등)’가 42.5%로 가장 높은 비율을 차지하였고, ‘공예와 디자인 영역(각종 디자인, 무대미술, 패션, 헤어 등)’이 22.5%, ‘미술 영역(회화, 조소, 판화, 소묘, 건축 등)’과 ‘공연 예술 영역(연극, 연주, 댄스, 콘서트, 축제 등)’이 동일한 17.5%로, 학생들이 다양한 대중매체의 영상산업이나 디자인 등과 같은 시각문화 수업을 선호하는 것을 알 수 있었다.



<표 8> 시각문화에 관한 개인적인 견해

**시각문화에 대한 나의 개인적인 생각을 말해주세요**

- 우리의 삶의 즐길 거리를 더해주는 것 같다.
- 시각문화라는 것을 더 자세히 알 수 있는 기회가 생길 수 있으면 좋겠다.
- 눈으로 볼 수 있는 모든 문화가 시각문화이므로 자주 접하기도 하고 또 그만큼 우리의 삶의 큰 부분을 차지하고 있는 것 같다.
- 시각문화는 지금 아주 쉽게 접할 수 있는 거 같다. 텔레비전, 컴퓨터 게임 등 이런 것들이 모두 시각문화에 포함되기 때문이다.
- 틀에 박힌 형식이 아닌 미술관 관람 등의 참여적인 방향을 원한다.
- 영상, 광고처럼 주로 매체를 통해 전파가 되므로 파급력이 강한 것 같다.
- 의외로 일상생활에 많이 사용되고 있지만, 사람들이 잘 모르고 어려워하는 것이 시각문화라고 생각한다.
- 시각문화의 정의는 잘 모르지만, 개인적으로 예술작품을 보는 것을 좋아해서 배워놓으면 좋을 것 같다.
- 미술적 조예가 깊지 않은 사람들도 거리낌 없이 미술을 느낄 수 있는 훌륭한 분야 중 하나라고 생각한다.
- 요즘 들어서 더 많이 접하고 있는 것 같다. 그래서 우리 주변에서 어렵지 않게 볼 수 있고 익숙한 것 같다.
- 솔직히 시각문화에 대해서 잘 알지는 못하지만, 주변에서 보고, 배운 것으로 적어보자면 가끔 시각문화가 포함된 건축물이나 영상들을 보는데 처음에는 이게 뭐지 싶기도 하다가 나중에 가면 되게 신기하고 독창적이라는 느낌도 받을 때가 많다. 이것이 우리 생활에 되게 중요하고 알만한 것이라면 시각문화 교육을 좀 더 확대해 학생들에게 가르치는 것이 좋을 것 같다.
- 인터넷의 발달로 더욱 익숙해지고 있기에 오히려 무더질 수 있다. 따라서 만드는 이에게도 보는 이에게도 시각문화에 대한 수용과 비평 둘 다 필요하다고 본다. 문화를 표현하는 것의 범위는 한없이 넓기 때문이다.
- 생각보다 많이 접하는 문화임에도 제대로 배워보지 못했기에 앞으로 기회가 있다면 배워보고 싶다.



- 감각기관 중 시각이 절반 이상을 차지하는 만큼 시각을 중점적으로 자극하는 시각문화는 예전이나 지금이나 미래에도 굉장히 중요한 부분이라고 생각한다.
- 평소에 사회에서 많이 접하는 데 사람들이 인식을 잘하지 못하는 것 같다.
- 시각문화라는 개념을 많이 접해본 기회가 별로 없었던 것 같다. 좀 더 다양한 시각문화에 대한 수업을 통해 제대로 배워보고 싶다.

21세기 문화의 시대를 맞이하여 전통적인 개념에서의 시각문화보다는 일상생활 속의 대중적인 시각문화의 중요성이 대두되고 있다. 하지만 설문에 참여한 학생 대부분이 전통적인 개념에서의 미술 수업에 익숙한 모습을 보였다. 그리고 일상생활 속에서 자신이 시각문화에 많이 노출되어 있다는 것을 충분히 인지하고 있었지만, 시각문화의 개념에 대해 구체적으로 알고 있지는 않았다.

뮤직비디오는 일상생활 속의 대중적인 시각문화로 전통적인 개념에서의 미술 수업을 개선할 수 있는 적합한 소재이며, 뮤직비디오의 한 장면을 직접 제작하는 활동을 통해 창의적인 사고를 함양시킬 수 있다. 그리고 뮤직비디오는 영화, 드라마와 같은 영상매체보다 상대적으로 짧은 시간으로 구성되어 있어 수업으로 진행하기에 용이하며, 노래의 전반적인 분위기, 리듬이나 멜로디 등과 함께 가사의 의미를 시각적으로 나타내는 활동을 통해 고차원적 시각적 해석능력을 함양시킬 수 있다.

이에 본 연구에서는 설문조사 결과를 바탕으로 시각문화를 활용한 미술교육 프로그램을 통해 학생들이 시각문화를 올바르게 이해할 수 있도록 도와주려고 한다. 이를 위해 학생들에게 친근한 소재인 뮤직비디오로 다양한 시각문화 현상을 이해하고 활용할 수 있는 수업방법을 제시하였다.

## 2. 뮤직비디오를 활용한 시각문화 미술교육 교수·학습 지도 계획

앞서 논한 이론적 배경에서는 본 논문의 연구 목적과 필요성을 위해 시각문화 미술교육의 개념 및 배경, 특징에 대해 살펴보고 뮤직비디오의 교육적 가치에 대해 고찰하였다. 이에 본 절에서는 시각문화 미술교육의 특성들을 적용하여 뮤직비디오를 활용한 시각문화 미술교육 교수·학습과정안을 구안하여 제시하고자 한다. 그리고 수업의 결과물과 설문지를 통해 뮤직비디오를 활용한 시각문화 미술교육 수업의 효과성과 교육적 활용 가치를 살펴보고자 한다.

### 1) 수업의 개요 및 목표

본 연구의 수업 대상은 고등학교 1학년이며, 4개의 반으로 총 114명이 진행했다. 수업은 총 2회차로 이루어져 있으며 1차시씩 총 2차시로 진행된다.

수업의 목표는 2015 개정 교육과정 고등학교 미술 교과목의 목표와 성취기준을 고려하여 정하였으며 체험, 표현, 감상 영역이 통합되어 총체적인 학습을 할 수 있도록 하였다. 체험 영역에서는 일상 속 다양한 시각 이미지 사례들을 통해 시각 이미지의 개념에 대한 이해를 높였다. 표현 영역에서는 뮤직비디오 제작에 필요한 노래를 선정하여 가사에 맞게 시각 이미지 장면을 계획하고 표현했다. 이때 뮤직비디오 노래는 반마다 다른 노래로 진행했으며, 노래 선정의 기준은 시대적 흐름에 맞는 대중음악으로, 학생들이 흥미와 학습 동기를 유발할 수 있으며 학습용으로 적절한 노래로 진행하였다. 감상 영역에서는 다 같이 제작한 뮤직비디오 장면을 감상하는 과정을 통해 시각 이미지를 통한 소통의 의미를 느끼고 시각문화를 향유할 수 있도록 하였다. 다음 <표 9>는 2015 개정 교육과정에 기반하여 체험, 표현, 감상 영역을 중심으로 뮤직비디오를 활용한 시각문화 미술교육의 수업목표이다.

<표 9> 뮤직비디오를 활용한 시각문화 미술교육의 수업목표

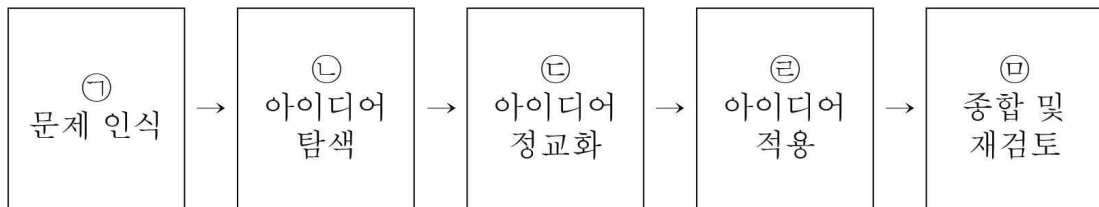
수업목표
1. 생활 양식과 사고방식에 영향을 주는 시각문화의 개념과 역할을 이해할 수 있다. 2. 시각문화 속에서 이미지의 다양한 전달 방식을 이해하고 활용할 수 있다. 3. 주제와 표현 의도, 재료와 표현 방법, 표현 과정과 결과를 종합적으로 검토하여 창의적으로 뮤직비디오 장면을 표현할 수 있다. 4. 다른 학생들의 작품을 감상하면서 서로의 작품에 대한 의견을 자율적으로 이야기할 수 있다.

수업의 목표는 교수·학습 계획안에 반영하고, 구성된 차시별 학습 목표에 따라 교수·학습 과정에서 구체화하고자 한다. 뮤직비디오를 활용한 시각문화 미술교육 수업을 통해 학생 중심의 능동적인 수업 참여와 작품 제작을 할 수 있도록 계획을 세워 실행하였다.

2) 교수·학습 지도 계획

본 연구 수업의 학습 목표를 체계적이고 효과적으로 달성시키기 위하여 창의적으로 사고하도록 학습하는 방법인 창의적 문제 해결법(CPS:Creative Problem Solving) 모형을 적용하였다. 그리고 본 연구 수업에 맞게 수정·보완하여 지도 계획을 세우고자 한다. 창의적 문제 해결법은 ‘문제 인식 → 아이디어 탐색 → 아이디어 정교화 → 아이디어 적용 → 종합 및 검토’의 5단계로 이루어진다.

<표 10> 창의적 문제 해결법 (CPS:Creative Problem Solving)모형



‘㉠문제 인식’ 단계에서는 교사가 학습 문제를 제시하고, 학습자는 제시된 문제를 인식하고 해결에 필요한 단서를 파악하기 위해 다양한 자료나 정보를 모아

문제나 주제를 파악하고 검토·분석한다. ‘㉠아이디어 탐색’ 단계에서 학습자는 브레인스토밍과 같은 발산적 사고 기법을 통해 가능한 한 많은 아이디어를 구상하도록 한다. 같은 가사임에도 시각화하는 방법은 달라질 수 있다. 비판하지 않고 많은 아이디어를 제시할 수 있도록 한다. ‘㉡아이디어 정교화’ 단계에서는 탐색한 아이디어를 분석하고 정교화하며, 아이디어의 시각화를 위해 스케치하거나, 여러 아이디어를 대상으로 최선의 선택을 하고 재검토, 보완하는 단계이다. ‘㉢아이디어 적용’ 단계에서는 정교화된 아이디어를 표현 활동에 적용하는 단계로 독창적인 아이디어가 명확한 형태로 나타난다. ‘㉣종합 및 재검토’ 단계에서는 아이디어가 작품에 잘 반영되었는지 감상·분석하며 새로운 선택의 가능성도 생각해 본다.<sup>11)</sup> <표 11>은 창의적 문제 해결법을 수업절차에 적용한 차시별 지도 계획이다.

<표 11> 수업의 차시별 지도 계획

차시	영역	주요학습 내용 및 활동	창의적 문제 해결법 수업절차
1차시	체험	▶ 시각 이미지 이해하기 - 시각 이미지의 의미와 활용 이해하기	문제 인식 ↓ 아이디어 탐색
	표현	▶ 뮤직비디오 장면 아이디어 스케치 - 가사에 맞춰 뮤직비디오 장면 계획하기	↓ 아이디어 정교화
2차시	표현	▶ 뮤직비디오 작품 제작하기 - 아이디어 스케치를 바탕으로 작품 제작하기	아이디어 적용 ↓
	감상	▶ 발표 진행 및 평가하기 - 노래 가사에 맞춰 자신이 제작한 작품 공유하기	종합 및 검토

11) 위상(2022), 「위상 미술 심화 이론」, 미래가치, p.87.

### 3) 지도상의 유의점

본 연구 수업을 원활하게 진행하기 위해 지도상의 유의점을 설정하였다. 지도상의 유의점은 다음과 같다.

첫째, 생활 양식과 사고방식에 영향을 주는 시각문화의 적절한 예를 통해 시각문화의 가치와 역할을 이해하도록 지도한다. 둘째, 창의적인 시도를 위한 여러 가지 참고 자료를 준비하여 학생들의 흥미를 북돋운다. 셋째, 가사를 듣고 본인이 느낀 감정과 고정관념에 얽매이지 않고 자유롭게 표현할 수 있도록 끊임없이 지도한다. 넷째, 자유롭게 표현 활동을 하되 산만한 분위기가 되지 않도록 당부한다. 다섯째, 서로 완성된 작품을 감상할 때는 스스로 성찰하여 개선점을 찾을 수 있도록 지도한다.

### 4) 평가 계획

평가는 미술 교과 역량을 토대로 과정 중심, 수행 중심으로 이루어졌다. 학습자의 이해, 학습 과정, 학습 결과, 수업 태도를 기준으로 수업 활동의 전 과정을 종합적으로 평가하였고, 미술과 교육과정의 내용 체계 및 성취기준을 근거로 삼았다. 본 학습의 평가 계획은 다음 <표 12>과 같다.

<표 12> 평가 계획

평가 방법	관찰 평가(체크리스트), 결과물 평가, 동료 평가		
평가 시기	1~2차시		
	평가 내용		비율
평가 관 점	이해	- 시각문화의 의미와 가치를 이해하고 설명할 수 있는가?	20%
	학습 과정	- 새롭고 다양한 관점으로 아이디어 스케치가 제작되었는가?	30%
	학습 결과	- 뮤직비디오의 가사 내용이 창의적인 아이디어로 잘 표현되었는가? - 다양한 재료를 활용하여 표현 의도대로 제작이 되었는가? - 작품의 완성도가 높은가?	40%
	수업 태도	- 뮤직비디오 작품 제작 활동에 적극적으로 참여하였는가? - 작품 감상 활동을 경청하는 태도로 임하였는가? - 수업을 방해하는 행동을 하지 않았는가?	10%

### 3. 뮤직비디오를 활용한 시각문화 미술교육 지도안


본 절에서는 앞서 제시한 수업의 절차에 따라 ‘뮤직비디오를 활용한 시각문화 미술교육’에 관한 2차시 지도안을 개발하였고, 수업은 주당 1시간씩 2주 동안 진행되었다. 그리고 코로나19와 학교 교육과정 운영 방침에 따라 비대면과 대면 수업이 불규칙적으로 진행되었으며, 작품 제작 활동은 대면으로 진행되었음을 밝힌다.

#### 1) 1차시 교수·학습 지도안

1차시는 일상 속 다양한 분야의 시각 이미지 사례들을 제시하여 우리가 각종 시각 이미지들에 노출되어 있다는 것을 인지시키고, 시각 이미지의 개념에 대한 이해를 도왔다. 그리고 시각 이미지가 사용되는 사례 중 하나인 뮤직비디오를 소개하고, 노래를 감상할 수 있는 시간을 제공하여 뮤직비디오 노래를 선정할 수 있도록 한다. 그리고 선정된 노래를 통해 각자 가사에 맞는 뮤직비디오 장면을 아이디어 스케치할 수 있도록 지도한다. <표 13>는 1차시 교수·학습 지도안이다.

<표 13> 1차시 교수·학습 지도안

소단원명	3. 우리를 둘러싼 시각문화		차시	1/2
학습 목표	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 일상생활 속에서 다양한 시각문화를 찾을 수 있다.</li> <li>- 시각문화의 가치를 알고 바르게 이해할 수 있다.</li> <li>- 노래 가사의 한 부분을 재구성하여 아이디어 스케치를 표현할 수 있다.</li> </ul>			
구분 단계 (시간)	학습 과정	교수-학습활동		학습자료 및 준비물
		교사	학생	
도입 (6분)	인사	▶인사 및 수업 분위기 조성	▶인사 및 수업에 주의 기울이기	PPT자료 사진자료 동영상자료
	출석 확인	▶출석을 확인한다.	▶출석에 대답한다.	

	<p>동기 유발</p>	<p>▶뮤직비디오 영상 자료를 제시한다. (체리 필터-오리날다) “어떤 이미지들이 보였나요?”</p>  <p>&lt;그림 1&gt; 체리 필터 오리날다 그림 뮤직비디오 中 스크린 캡처</p>	<p>▶뮤직비디오 영상 자료를 시청한다. “오리요!”</p>	
<p>전개 (41분)</p>	<p>관련 자료 제시</p> <p>개념 파악</p>	<p>▶일상 속 다양한 부분에서 볼 수 있는 시각 이미지 사례를 제시하며 주어진 이미지가 무엇을 의미하는지 퀴즈를 낸다. “이 중 처음 보는 이미지는 어떤 것이 있나요?” “처음 보는 이미지인데 어떤 의미인 것 같나요?”</p> <p>▶시각 이미지에 대한 개념을 설명한다.</p> <p>▶시각 이미지를 사용하는 이유를 설명한다.</p>	<p>▶화면을 통해 학습 목표를 함께 보며 이번 시간 배울 내용을 확인한다.</p> <p>“두 번째 파란색 이미지요!” “올림픽 경기에서 본 것 같아요”</p> <p>▶시각 이미지가 무엇을 의미하는지 생각해 본다.</p> <p>▶설명을 들으며, 필요한 부분의 내용을 필기한다.</p>	<p>PPT자료 동영상자료 사진자료 활동지 지우개 필기도구 채색도구</p>

	<p>▶포스터 사례를 제시하여 글과 시각 이미지가 같이 있으면 극대화된 효과를 나타낼 수 있다는 것을 설명한다. “어느 포스터의 상품이 잘 팔릴 것 같나요?”</p> <p>▶일상 속 글+시각 이미지가 사용되는 사례들을 제시하며 다른 사례들도 생각해 보게 한다. “일상 속에서도 그림책, 뮤직비디오, 포스터 등이 글과 시각 이미지가 결합하여 있는 것을 볼 수 있어요!”</p> <p>▶ 활동 안내사항을 설명한다.</p> <p>▶뮤직비디오 제작할 노래를 제시한다. - 나는나비(윤도현밴드)1반 - Butterfly(러브홀릭스)2반 - 내 손을 잡아(아이유)3반 - 여행(볼빨간사춘기)4반</p> <p>▶전체 투표를 통해 노래를 선정할 수 있도록 지시한다.</p> <p>▶선정된 노래에 맞춰 가사를 무작위로 나눠준다.</p> <p>▶뮤직비디오 아이디어 스케치 활동을 진행할 수 있도록 안내한다. “노래 가사를 생각하며 자신이 느끼는 부분, 자신이 생각하는 가사와 맞는 이미지를 그려보도록 해요.”</p>	<p>“오른쪽 포스터의 상품이 더 많이 팔릴 것 같아요!”</p> <p>▶일상 속 글+시각 이미지가 사용되는 사례들을 생각한다.</p> <p>▶활동 안내사항을 경청한다.</p> <p>▶뮤직비디오 제작할 노래를 인지한다.</p> <p>▶전체 투표를 통해 노래를 선정한다.</p> <p>▶선정된 노래에서 본인의 가사를 인지한다.</p> <p>▶뮤직비디오 아이디어 스케치 활동 안내사항을 경청하며 아이디어 스케치 표현 활동을 진행한다.</p>	<p>PPT자료 동영상자료 사진자료 활동지 필기도구 채색도구</p>
<p>활동 안내 사항 설명</p>	<p>아이 디어 스케 치</p>		



정리 및 평가 (3분)	학습 내용 정리	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 주변을 정리한다.</li> <li>▶ 다음 차시를 예고한다. - 준비물 안내(아이디어 스 캐치)</li> <li>▶ 인사 후 수업을 마무리한 다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 주변을 정리한다.</li> <li>▶ 차시예고를 확인한다.</li> <li>▶ 인사한다.</li> </ul>	PPT자료
--------------------	----------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------

<표 14> 뮤직비디오를 활용한 시각문화 미술교육 1차시 PPT


 <p>① PPT 표지</p>	 <p>② 학습동기 유발 동영상 (도입) &lt;체리 필터-오리 날다&gt;</p>
 <p>③ 학습 목표(도입)</p>	 <p>④ 일상 속 다양한 시각 이미지 퀴즈(전개)</p>
 <p>⑤ 일상 속 다양한 시각 이미지 퀴즈 답안(전개)</p>	 <p>⑥ 시각 이미지 개념 설명(전개)</p>
 <p>⑦ 시각 이미지를 사용하는 이유(전개)</p>	 <p>⑧ 시각 이미지를 사용하는 이유 사례 (전개)</p>

	
<p>⑨ 일상 속 시각 이미지 활용 사례 (전개)</p>	<p>⑩ 활동 안내사항 (전개)</p>
	
<p>⑪ 뮤직비디오 제작 활동 노래 선정 (전개)</p>	<p>⑫ 아이디어 스케치 유의사항 (전개)</p>
	

2) 2차시 교수·학습 지도안

2차시에서는 앞서 구성한 아이디어 스케치를 바탕으로 가사에 맞게 장면을 구체화하여 작품을 완성할 수 있도록 하였다. 그리고 서로의 완성된 작품을 감상하는 과정을 통해 스스로 성찰하여 개선점을 찾을 수 있도록 진행하였다. <표 15>는 2차시 교수·학습 지도안이다.

<표 15> 2차시 교수·학습 지도안

소단원명	3. 우리를 둘러싼 시각문화		차시	2/2
학습 목표	- 노래 가사의 한 부분을 재구성하여 뮤직비디오 장면을 표현할 수 있다. - 서로의 작품을 감상하여, 스스로 작품 평가를 할 수 있다.			
구분 단계 (시간)	학습 과정	교수-학습활동		학습자료 및 준비물
		교사	학생	
도입 (6분)	인사	▶인사 및 수업 분위기 조성	▶인사 및 수업에 주의 기울이기	PPT자료 사진자료 동영상자료
	출석 확인	▶출석을 확인한다.  ▶전시 학습 내용을 제시한다. “저번 시간에 예시로 오리 날다 뮤직비디오를 시청했는데요, 오리 날다 뮤직비디오에 나온 시각 이미지들은 어떤 것이 있었죠?”	▶출석에 대답한다.  ▶전시 학습 내용을 확인한다. “오리요!, 달이요!”	
	동기 유발	▶뮤직비디오 영상 자료를 제시한다. (체리 필터-오리날다)  	▶뮤직비디오 영상 자료를 시청한다.	

	<p>학습 목표 제시</p>	<p>&lt;그림 1&gt; 체리필터 오리날다 그림 뮤직비디오 中</p> <p>▶학습 목표를 제시한다. 1. 노래 가사의 한 부분을 재구성하여 뮤직비디오 장면을 표현할 수 있다. 2. 서로의 작품을 감상하여, 스스로 작품 평가를 할 수 있다.</p>	<p>▶화면을 통해 학습 목표를 함께 보며 이번 시간에 배울 내용을 확인한다.</p>	
<p>전개 (41분)</p>	<p>준비물 배부</p> <p>활동 안내 사항 설명</p>	<p>▶전시 학습에서 보여주었던 뮤직비디오 노래 목록들을 다시 보여준다. “O 반은 어떤 노래로 뮤직비디오를 제작하기로 했었죠?”</p> <p>▶준비물을 확인한다. “저번 시간에 그렸던 아이디어 스케치 모두 가져오셨죠?”</p> <p>▶작품 제작 준비물을 배부한다.</p> <p>▶뮤직비디오 예시 작품들을 제시한다.</p> <p>▶뮤직비디오 표현 활동을 위한 안내사항을 설명한다.  “노래를 들으면서 아이디어 스케치를 바탕으로 뮤직비디오의 한 장면을 구체적으로 표현해 보도록 해요!”</p> <p>“노래를 계속 틀어주면서 활동을 진행할 것이기 때문에 노래는 따라 불러도 좋지</p>	<p>“저희 반은 OOO의 OOO 노래로 뮤직비디오를 만들기로 했어요!”</p> <p>▶가져온 준비물을 보여준다.</p> <p>▶작품 제작 준비를 한다.</p> <p>▶뮤직비디오 예시작품들을 감상한다.</p> <p>▶활동 안내사항을 경청한다.</p>	<p>PPT자료 동영상자료 사진자료 활동지 필기도구 채색도구</p>

	<p>작품 표현 활동</p>	<p>만 자리는 이탈하지 않고 활동을 진행해 주세요.</p> <p>▶뮤직비디오 표현 활동을 지도한다.</p> <p>- 노래 가사를 이미지로 표현할 수 있도록 지도한다.</p> <p>- 다양한 표현 활동을 할 수 있도록 순회 지도하며 도움을 준다.</p> <p>“노래 가사의 이미지 표현이 고민될 땐 친구들과도 의견을 공유해보고, 선생님께도 질문을 해주세요!”</p>	<p>▶뮤직비디오 표현 활동을 진행한다.</p> <p>- 노래를 들으면서 노래 가사를 이미지로 표현한다.</p> <p>- 이미지에 맞게 채색 활동을 진행한다.</p>	
<p>정리 및 평가 (3분)</p>	<p>작품 감상</p>	<p>▶서로의 작품을 감상한다.</p> <p>- 스크린 미러링을 통해 노래를 같이 들려주며 학생들의 작품을 공유한다.</p>	<p>▶서로의 작품을 감상한다.</p> <p>- 노래를 들으며 서로의 작품을 감상하며 스스로 작품을 평가한다.</p>	
	<p>정리 및 평가 (3분)</p>	<p>▶활동을 통해 배운 내용을 정리한다.</p> <p>“노래를 감상하고 가사를 이미지로 표현하는 활동을 진행해 보았어요!”</p> <p>“000의 000라는 노래 가사를 시각 이미지로 잘 표현한 것 같나요?”</p> <p>▶미술도구 및 주변 정리를 지도한다.</p> <p>▶인사 후 수업을 마무리한다.</p>	<p>▶질문에 대답하며 뮤직비디오 표현 활동에 대해 상기한다.</p> <p>▶주변을 정리한다.</p> <p>▶인사한다.</p>	<p>PPT자료</p>

<표 16> 뮤직비디오를 활용한 시각문화 미술교육 2차시 PPT

 <p>① PPT 표지</p>	 <p>② 학습동기 유발 동영상 (도입) &lt;체리 필터-오리 날다&gt;</p>
 <p>③ 학습목표 (도입)</p>	 <p>④ 전시 학습 내용 (전개)</p>
 <p>⑤ 뮤직비디오 제작 활동 안내 (전개)</p>	 <p>⑥ 뮤직비디오 제작 활동 예시 작품 (전개)</p>
 <p>⑦ 노래를 감상하며 뮤직비디오 제작 활동 (전개)</p>	 <p>⑧ PPT 뒷 표지 (정리)</p>



#### 4. 수업 활동 결과물 분석

다음은 뮤직비디오를 활용한 시각문화 미술교육 프로그램의 학생 활동에 대한 결과물이다. 수업의 참여는 4개의 반 114명을 대상으로 진행하였으며, 수업의 활동은 각반마다 노래 선정에 따른 개인 표현 활동으로 이루어졌다.

수업 결과물 분석은 노래마다 공통된 소재에 대해 분석하고, 선정된 노래들의 가사가 반복된다는 점을 활용하여, 노래 가사가 중복되는 학생들의 작품을 중점으로 다양한 표현 내용과 방법을 분석하였다.





##### 1) 1반 수업 활동 결과물 분석

<표 17> 나는 나비-윤도현밴드(1반) 수업 결과물

		
<그림 2-1> 내 모습이 보이지 않아	<그림 2-2> 앞길도 보이지 않아	<그림 2-3> 나는 아주 작은 애벌레
		
<그림 2-4> 살이 터져 허물 벗어 한 번 두 번 다시	<그림 2-5> 추운 겨울이 다가와 힘겨울지도 몰라	<그림 2-6> 봄바람이 불어오면
		
<그림 2-7> 이제 나의 꿈을 찾아 날아	<그림 2-8> 날개를 활짝 펴고	<그림 2-9> 세상을 자유롭게 날거야



		
<p>&lt;그림 2-10&gt; 노래하며 춤추는 나는 아름다운 나비</p>	<p>&lt;그림 2-11&gt; 날개를 활짝 펴고</p>	<p>&lt;그림 2-12&gt; 세상을 자유롭게 날거야</p>
		
<p>&lt;그림 2-13&gt; 노래하며 춤추는 나는 아름다운 나비</p>	<p>&lt;그림 2-14&gt; 거미줄을 피해 날아</p>	<p>&lt;그림 2-15&gt; 꽃을 찾아 날아</p>
		
<p>&lt;그림 2-16&gt; 사마귀를 피해 날아</p>	<p>&lt;그림 2-17&gt; 꽃을 찾아 날아</p>	<p>&lt;그림 2-18&gt; 꽃들의 사랑을 전하는 나비</p>
		
<p>&lt;그림 2-19&gt; 날개를 활짝 펴고 세상을 자유롭게 날거야</p>	<p>&lt;그림 2-20&gt; 노래하며 춤추는 나는 아름다운 나비</p>	<p>&lt;그림 2-21&gt; 날개를 활짝 펴고</p>
		
<p>&lt;그림 2-22&gt; 세상을 자유롭게 날거야</p>	<p>&lt;그림 2-23&gt; 노래하며 춤추는</p>	<p>&lt;그림 2-24&gt; 나는 아름다운 나비</p>

		
<p>&lt;그림 2-25&gt; 날개를 활짝 펴고</p>	<p>&lt;그림 2-26&gt; 세상을 자유롭게 날 거야</p>	<p>&lt;그림 2-27&gt; 노래하며 춤추는</p>
		
<p>&lt;그림 2-28&gt; 나는 아름다운 나비</p>		

위 <표 17>은 나는 나비-윤도현밴드 노래를 바탕으로 제작한 뮤직비디오 결과물이다. 대부분의 학생들은 노래 가사의 중심 소재에 맞게 ‘나비, 꽃, 자연’과 관련하여 뮤직비디오의 장면을 직관적으로 표현하는 경향을 보였다.

하지만 ‘날개를 활짝 펴고’, ‘세상을 자유롭게 날 거야’, ‘노래하며 춤추는’, ‘나는 아름다운 나비’, ‘꽃을 찾아 날아’와 같이 중복되는 가사를 표현한 학생들의 결과물을 보면 시각 이미지 요소들은 비슷했지만, 내용적인 부분이나 표현 방법은 다른 것을 볼 수 있었다. 이는 학생들마다 시각 이미지를 다르게 해석하며 이해한다는 것을 의미한다.

중복되는 가사의 대표적인 작품 결과물을 분석해보면 ‘날개를 활짝 펴고’ 부분에서는 대부분 나비가 날개를 펼치고 꽃이나 자연 배경에서 날아가는 모습으로 표현한 것을 볼 수 있다. 하지만 나비를 표현하는 방법에서 <그림 2-11>과 같이 선으로만 표현하거나, <그림 2-8>, <그림 2-19>, <그림 2-21>과 같이 선과 면으로 표현하거나, <그림 2-25> 과같이 점, 선, 면을 모두 사용하여 작품이 표현된 것을 볼 수 있다.

또 다른 가사인 ‘세상을 자유롭게 날 거야’ 부분에서는 <그림 2-9>, <그림 2-12>, <그림 2-19>, <그림 2-22>에서처럼 세상을 자연환경으로 표현한 작품들과, <그림 2-26>에서처럼 세상을 지구로 표현하여 세상이라는 단어가 다르

게 표현된 것을 볼 수 있다. ‘노래하며 춤추는 나는 아름다운 나비’의 가사는 <그림 2-10>, <그림 2-13>, <그림 2-20> 세 작품 모두 나비를 의인화하여 표현하는 공통점을 보였다.

2) 2반 수업 활동 결과물 분석

<표 18> Butterfly-러브홀릭스(2반) 수업 결과물

		
<그림 3-1> 어리석은 세상은 너를 몰라	<그림 3-2> 누에속에 감춰진 너를 못 봐	<그림 3-3> 나는 알아 내겐 보여
		
<그림 3-4> 그토록 찬란한 너의 날개	<그림 3-5> 겁내지 마 할 수 있어	<그림 3-6> 뜨겁게 꿈틀거리는
		
<그림 3-7> 날개를 펴	<그림 3-8> 날아올라 세상 위로	<그림 3-9> 이 세상이 거칠게 막아서도
		
<그림 3-10> 빛나는 사람아	<그림 3-11> 난 너를 사랑해	<그림 3-12> 널 세상이 볼 수 있게 날아 저 멀리



		
<p>&lt;그림 3-13&gt; 꺾어버린 꽃처럼 아플때도</p>	<p>&lt;그림 3-14&gt; 너를 믿어 나를 믿어</p>	<p>&lt;그림 3-15&gt; 우리는 서로를 믿고 있어</p>
		
<p>&lt;그림 3-16&gt; 심장에 소릴 느껴봐</p>	<p>&lt;그림 3-17&gt; 힘겹게 접어 놓았던 날개를 펴</p>	<p>&lt;그림 3-18&gt; 날아올라 세상 위로</p>
		
<p>&lt;그림 3-19&gt; 이 세상이 차갑게 등을 보여도</p>	<p>&lt;그림 3-20&gt; 눈부신 사람아</p>	<p>&lt;그림 3-21&gt; 난 너를 사랑해</p>
		
<p>&lt;그림 3-22&gt; 널 세상이 볼 수 있게 날아 저 멀리</p>	<p>&lt;그림 3-23&gt; 태양처럼 빛을 내는 그대여</p>	<p>&lt;그림 3-24&gt; 이 세상이 거칠게 막아서도</p>
		
<p>&lt;그림 3-25&gt; 빛나는 사람아</p>	<p>&lt;그림 3-26&gt; 난 너를 사랑해</p>	<p>&lt;그림 3-27&gt; 널 세상이 볼 수 있게 날아 저 멀리</p>



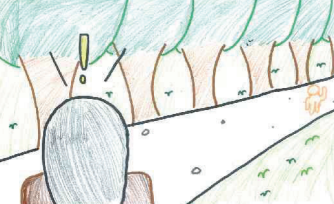


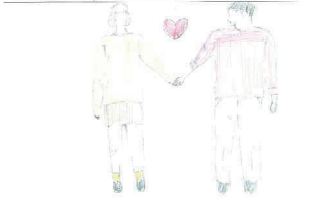
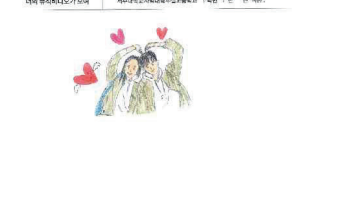







위 <표 18>은 Butterfly-러브홀릭스 노래를 바탕으로 제작한 뮤직비디오 결과물이다. 대부분의 학생들은 노래 가사의 중심 소재에 맞게 ‘날개, 사람, 세상’을 시각 이미지로 표현한 것을 볼 수 있다. 위 노래에서 중복되는 가사는 ‘날아올라 세상 위로’, ‘이 세상이 거칠게 막아서도’, ‘빛나는 사람아’, ‘널 세상이 볼 수 있게 날아 저 멀리’이다.

중복되는 가사의 대표적인 작품 결과물을 분석해보면 ‘날아올라 세상 위로’에서 <그림 3-8>은 날아오르는 주체가 사람이지만, <그림 3-18>에서는 날아오르는 주체가 새로 표현되었다는 차이점을 보였다. 또한 ‘이 세상이 거칠게 막아서도’에서 <그림 3-9>는 세상을 막아선 주체가 담벼락이지만, <그림 3-25>에서는 굳게 닫혀있는 성문과 기사로 표현되었다는 차이점을 보였다. 마지막으로 ‘빛나는 사람아’에서 <그림 3-10>은 배경과 색을 통해 빛나는 것을 표현하였지만, <그림 3-25>에서는 전구와 사람을 결합한 모습을 통해서 빛나는 것을 표현하였다는 차이점을 보였다.

3) 3반 수업 활동 결과물 분석

<표 19> 내 손을 잡아-아이유(3반) 수업 결과물

		
<p>&lt;그림 4-1&gt; 느낌이 오잖아 떨리고 있잖아</p>	<p>&lt;그림 4-2&gt; 언제까지 눈치만 볼 거니</p>	<p>&lt;그림 4-3&gt; 네 맘을 말해봐</p>
		
<p>&lt;그림 4-4&gt; 만청 피우지 말란 말이야</p>	<p>&lt;그림 4-5&gt; 네 맘 가는 그대로 지금 내 손을 잡아</p>	<p>&lt;그림 4-6&gt; 어서 내 손을 잡아</p>
		
<p>&lt;그림 4-7&gt; 우연히 고개를 돌릴 때 마다 눈이 마주치는 건</p>	<p>&lt;그림 4-8&gt; 며칠 밤 내내 꿈속에 나타나 밤새 나를 괴롭히는 건</p>	<p>&lt;그림 4-9&gt; 그 많은 빈자리 중에서 하필 내 옆자리 곁으로</p>
		
<p>&lt;그림 4-10&gt; 그럼 말 다했지 뭐 우리 얘기 좀 할까</p>	<p>&lt;그림 4-11&gt; 느낌이 오잖아 떨리고 있잖아</p>	<p>&lt;그림 4-12&gt; 언제까지 눈치만 볼 거니</p>
		
<p>&lt;그림 4-13&gt; 네 맘을 말해봐</p>	<p>&lt;그림 4-14&gt; 만청 피우지 말란 말이야</p>	<p>&lt;그림 4-15&gt; 네 맘 가는 그대로 지금 내 손을 잡아</p>

		
<p>&lt;그림 4-16&gt; 핸드폰 진동에 심장이 덜컥 내려앉는다는 건</p>	<p>&lt;그림 4-17&gt; 오 나도 모르게 어느새 곳곳은 네 말투 자꾸 듣고 싶은걸</p>	<p>&lt;그림 4-18&gt; 어떡해 저기 멀리 걸어온다</p>
		
<p>&lt;그림 4-19&gt; 눈이 마주친다</p>	<p>&lt;그림 4-20&gt; 언제까지 너 모른척 할거니</p>	<p>&lt;그림 4-21&gt; 사랑이 온거야 너와 나 말이야</p>
		
<p>&lt;그림 4-22&gt; 네가 좋아 정말 못 견딜 만큼</p>	<p>&lt;그림 4-23&gt; 그거면 된거야 너는 생각하지 말란 말이야 네 맘 가는 그대로</p>	<p>&lt;그림 4-24&gt; 느낌이 오잖아 떨리고 있잖아</p>
		
<p>&lt;그림 4-25&gt; 언제까지 눈치만 볼 거니</p>	<p>&lt;그림 4-26&gt; 네 맘을 말해봐 만칭 피우지 말란 말이야</p>	<p>&lt;그림 4-27&gt; 네 맘 가는 그대로 지금 내 손을 잡아</p>
		
<p>&lt;그림 4-28&gt; 그냥 내 손을 잡아</p>	<p>&lt;그림 4-29&gt; 지금 내 손을 잡아</p>	

위 <표 19>는 내 손을 잡아-아이유 노래를 바탕으로 제작한 뮤직비디오 결과물이다. 위 노래에서 대부분의 학생들이 표현한 시각 이미지의 소재는 ‘사랑, 연인, 손’이었으며, 중복되는 가사는 ‘느낌이 오잖아 떨리고 있잖아’, ‘언제까지 눈치만 볼 거니’, ‘네 맘을 말해봐’, ‘지금 내 손을 잡아’이다.


중복되는 가사의 대표적인 작품 결과물을 분석해보면 ‘느낌이 오잖아 떨리고 있잖아’에서 <그림 4-1>은 느낌에만 초점을 두어 문장부호인 큰 느낌표로 장면을 표현하였고, <그림 4-24>는 떨림에만 초점을 두어 선적인 요소로 떨림을 표현하였다. 반면에 <그림 4-11>에서는 <그림 4-1>과 <그림 4-24>에서 사용되었던 느낌표와 선적인 요소로 표현한 떨림이 모두 표현된 것을 볼 수 있다.

‘언제까지 눈치만 볼 거니’에서 <그림 4-2>, <그림 4-12>, <그림 4-25>에서는 사람이라는 공통적인 시각 이미지 요소로 눈치 보는 것을 표현하였다. ‘네 맘을 말해봐’에서 <그림 4-3>은 사람의 행동과 하트 아이콘의 시각 이미지 통해 마음이라는 가사를 표현하였고, <그림 4-13>, <그림 4-26>은 편지라는 시각 이미지 요소를 통해 표현했다는 차이점을 보였다. 마지막으로 ‘지금 내 손을 잡아’에서는 손이라는 단어 때문에 <그림 4-5>, <그림 4-15>, <그림 4-27>, <그림 4-28>, <그림 4-29>에서 공통으로 손이라는 시각 이미지 요소가 표현된 것을 볼 수 있다.



4) 4반 수업 활동 결과물 분석

<표 20> 여행-볼빨간 사춘기(4반) 수업 결과물

		
<p>&lt;그림 5-1&gt; 저 오늘 떠나요 공항으로</p>	<p>&lt;그림 5-2&gt; 핸드폰 꺼 봐요 제발 날 찾진 말아줘</p>	<p>&lt;그림 5-3&gt; 시끄럽게 소리를 질러도 어쩔 수 없어 나</p>
		
<p>&lt;그림 5-4&gt; 가볍게 손을 흔들며 bye bye</p>	<p>&lt;그림 5-5&gt; 쉬지 않고 빛났던 꿈같은 my youth</p>	<p>&lt;그림 5-6&gt; 이리저리 치이고 또 망가질 때쯤</p>
		
<p>&lt;그림 5-7&gt; 지쳤어 나 미쳤어 나 떠날거야 다 비켜 I fly away</p>	<p>&lt;그림 5-8&gt; Take me to London Paris New York city들</p>	<p>&lt;그림 5-9&gt; 아름다운 이 도시에 빠져서 나</p>
		
<p>&lt;그림 5-10&gt; Like I'm a bird bird 날아다니는 새처럼</p>	<p>&lt;그림 5-11&gt; 난 자유롭게 fly fly 나 숨을 쉰</p>	<p>&lt;그림 5-12&gt; Take me to new world anywhere 어디든</p>
		
<p>&lt;그림 5-13&gt; 답답한 이 곳을 벗어 나가면 하면</p>	<p>&lt;그림 5-14&gt; Shining light light 빛나는 my youth</p>	<p>&lt;그림 5-15&gt; 자유롭게 fly fly 나 숨을 쉰</p>

		
<p>&lt;그림 5-16&gt; 저 이제 쉬어요 떠날 거예요</p>	<p>&lt;그림 5-17&gt; 노트북 꺼 봐요 제발 날 잡진 말아줘</p>	<p>&lt;그림 5-18&gt; 시끄럽게 소리를 질러도 어쩔 수 없어 나</p>
		
<p>&lt;그림 5-19&gt; 가볍게 손을 흔들며 see ya</p>	<p>&lt;그림 5-20&gt; 쉬지 않고 빛났던 꿈같은 my youth</p>	<p>&lt;그림 5-21&gt; 이리저리 치이고 또 망가질 때쯤</p>
		
<p>&lt;그림 5-22&gt; 지쳤어 나 미쳤어 나 떠날거야 다 비켜 I fly away</p>	<p>&lt;그림 5-23&gt; Take me to London Paris New York city들</p>	<p>&lt;그림 5-24&gt; 아름다운 이 도시에 빠져서 나</p>
		
<p>&lt;그림 5-25&gt; Like I'm a bird bird 날아다니는 새처럼</p>	<p>&lt;그림 5-26&gt; 난 자유롭게 fly fly 나 숨을 쉰</p>	<p>&lt;그림 5-27&gt; Take me to new world anywhere 어디든</p>
		
<p>&lt;그림 5-28&gt; 답답한 이 곳을 벗어 나기만 하면</p>	<p>&lt;그림 5-29&gt; Shining light light 빛나는 my youth</p>	<p>&lt;그림 5-30&gt; 자유롭게 fly fly 나 숨을 쉰</p>

위 <표 20>은 여행-불빨간 사춘기 노래를 바탕으로 제작한 뮤직비디오 결과물이다. 대부분의 학생들은 노래 가사의 중심 소재에 맞게 ‘공항, 비행기, 도시, 여행, 사람’을 시각 이미지로 표현한 것을 볼 수 있다. 위 노래에서 중복되는 가사는 ‘시끄럽게 소리를 질러도 어쩔 수 없어 나’, ‘쉬지 않고 빛났던 꿈같은 my youth’, ‘이리저리 치이고 또 망가질 때쯤’, ‘아름다운 이 도시에 빠져서 나’, ‘Take me to new world anywhere 어디든’, ‘답답한 이곳을 벗어나기만 하면’이다.

중복되는 가사의 작품 결과물을 분석해보면 ‘시끄럽게 소리를 질러도 어쩔 수 없어 나’에서 <그림 5-3>은 사람이 소리를 지르고 있는 모습을 표현하였고, <그림 5-18>에서도 마찬가지로 사람이 소리를 지르는 모습이지만 바위가 깨지는 것을 통해 시끄러움을 더 극대화하여 표현했다는 차이점이 있었다. ‘쉬지 않고 빛났던 꿈같은 my youth’에서 <그림 5-5>는 쉬지 않고 공부하는 상황을 표현하였고, <그림 5-20>은 과거와 현재 자신의 모습을 여러 개로 표현하였으며, 심장의 크기와 색이 변화하는 것을 통해서 쉬지 않고 자신이 달려왔다는 것을 표현하였다. ‘이리저리 치이고 또 망가질 때쯤’에서 <그림 5-6>은 우주라는 공간에서 자신이 로켓에 치이고 망가진 모습으로 표현하였고, <그림 5-21>에서는 사회생활로 치이는 자기 모습과, 망가진 전자제품을 통하여 표현하였다. ‘아름다운 이 도시에 빠져서 나’에서 <그림 5-9>, <그림 5-24>에서는 공통으로 아름다운 도시의 모습을 표현한 것을 볼 수 있었고, ‘Take me to new world anywhere 어디든’에서 <그림 5-12>는 지구와 비행기로 새로운 곳을 간다는 것을 표현하였지만, <그림 5-27>에서는 배를 통해 새로운 섬을 간다는 것을 표현했다는 차이점이 있었다. 마지막으로 ‘답답한 이곳을 벗어나기만 하면’에서 <그림 5-13>에서는 답답함을 끈으로 묶여있는 자신으로 표현하였고, <그림 5-28>에서는 답답함을 미로로 표현했다는 차이점이 있었다.

활동에 대한 모든 결과를 정리하자면, 뮤직비디오 노래 가사를 통하여 자신의 생각과 의도를 시각 이미지로 표현하는 힘을 기를 수 있었으며, 중복되는 가사임에도 다양한 아이디어 발상을 통해 서로 다른 표현 방법과 개성적인 작품들을 볼 수 있었다. 그뿐만 아니라, 평소에 자주 듣던 노래 가사를 직접 재해석하여 그림으로 표현함으로써 시각문화에 대한 관심도와 흥미도 또한 증가하였음을 확

인할 수 있었다. 다만 시간이 부족하여 창의적이고 흥미로운 아이디어 발상에 비해 다소 완성도가 떨어져 보이는 아쉬움이 있었다. 이는 수업 시수를 늘림으로써 개선해 나가야 할 해결점으로 보인다.

## 5. 뮤직비디오를 활용한 시각문화 미술교육 수업의 결과 분석

뮤직비디오를 활용한 시각문화 미술교육 수업 진행 후 40명의 연구 참여자를 대상으로 시각문화에 대한 인식의 변화가 있는지 알아보기 위해 실시하였다. 총 7개의 문항으로 수업 진행 과정에 대한 흥미도, 시각문화의 중요성, 수업 만족도 등을 파악할 수 있는 문항들로 구성하였다. 설문조사의 내용은 다음과 같다.

<표 21> 수업의 흥미도

뮤직비디오를 통한 시각문화 미술 수업의 전체적인 내용은 흥미로웠나요?	인원	비율
① 매우 흥미로웠다.	30	75
② 다소 흥미로웠다.	10	25
③ 그저 그렇다.	0	0
④ 전혀 흥미롭지 않았다.	0	0

뮤직비디오를 활용한 시각문화 미술 수업이 흥미로웠는지를 묻는 질문에서 ‘매우 흥미로웠다.’가 75%로 과반수를 넘는 학생들의 응답률을 차지하였다. 다음으로 ‘다소 흥미로웠다.’가 25%의 비율을 차지하였고, ‘그저 그렇다’와 ‘전혀 흥미롭지 않았다’가 0%를 차지하였다. 수업에 참여한 대다수의 학생들이 본 연구 수업에 대하여 상당히 흥미로워했음을 알 수 있었다.

<표 22> 시각문화의 관심도

뮤직비디오를 통한 시각문화 미술 수업을 듣고 난 후, 시각문화에 관해 관심이 생겼나요?	인원	비율
① 매우 그렇다.	23	57.5
② 다소 그렇다.	15	37.5
③ 관심이 별로 없다.	2	5
④ 관심이 전혀 없다.	0	0

수업을 듣고 난 후 시각문화에 대한 관심도의 변화를 묻는 질문에서 ‘매우 그렇다’라고 대답한 비율이 57.5%로 응답자가 가장 많았고, ‘다소 그렇다’가



37.5%로 그다음의 비율을 차지했다. ‘관심이 별로 없다’는 5%, ‘관심이 전혀 없다’는 0%로, 대부분의 학생들이 수업 이후 시각문화에 관해 관심이 생겼다는 것을 알 수 있었다.

<표 23> 다양한 시각문화 인지도의 변화

뮤직비디오를 통한 시각문화 미술 수업을 듣고 난 후 다양한 시각문화에 대해서 알게 되었나요?	인원	비율
① 매우 그렇다.	25	62.5
② 다소 그렇다.	12	30
③ 잘 모르겠다.	3	7.5
④ 전혀 모르겠다.	0	0

수업 이후 다양한 시각문화에 대해 알게 되었는지 묻는 문항에서 ‘매우 그렇다’가 62.5%로 과반을 넘는 퍼센트를 차지하였고, 다음으로 ‘다소 그렇다’가 30%, ‘잘 모르겠다’가 7.5%의 비율로 나타났다. 학생들이 수업 이후 다양한 시각문화에 대해 인식이 되고 있음을 알 수 있었다.

<표 24> 시각문화의 중요성 인식의 변화

뮤직비디오를 통한 시각문화 미술 수업을 듣고 난 후 시각문화의 중요성에 대해서 어떻게 생각하나요?	인원	비율
① 매우 중요하다.	24	60
② 다소 중요하다.	13	32.5
③ 그저 그렇다.	3	7.5
④ 전혀 중요하지 않다.	0	0

수업을 듣고난 후 시각문화의 중요성 인식의 변화를 묻는 문항에서 ‘매우 중요하다’가 60%로 과반을 넘는 수치를 차지하였고, 다음으로 ‘다소 중요하다’가 32.5%, ‘그저 그렇다’가 7.5%, ‘전혀 중요하지 않다’가 0%를 차지하였다. 이는 지속적인 시각문화 수업을 통해 시각문화에 대한 인식을 변화시킬 수 있다는 것을 나타내며, 지속적인 시각문화 수업이 필요하다는 것을 알 수 있었다.

<표 25> 교수학습 자료 사용의 유용성

1차시 PPT를 통한 이론적인 수업이 작품 제작 활동을 할 때 도움이 되었나요?	인원	비율
① 많은 도움이 되었다.	29	72.5
② 조금 도움이 되었다.	10	25
③ 그저 그렇다.	1	2.5
④ 전혀 도움이 되지 않았다.	0	0

뮤직비디오를 활용한 시각문화의 이해를 돕기 위하여 교사가 작품 제작 활동 전 PPT 사용의 유용성을 묻는 질문에서는 ‘많은 도움이 되었다’가 72.5%, ‘조금 도움이 되었다’ 25%로 대부분의 학생들이 교수학습 자료가 도움이 되었던 것을 확인할 수 있었다.

<표 26> 작품 제작에서 표현방식

작품 제작 활동을 할 때 가사의 내용처럼 직관적으로 표현을 했나요? 혹은 독창적으로 표현했나요?	인원	비율
① 가사의 내용처럼 직관적으로 표현하였다.	15	37.5
② 직관적+독창적으로 표현하였다.	20	50
③ 독창적으로 표현하였다.	5	12.5
④ 잘 모르겠다.	0	0

가사를 시각 이미지로 표현할 때 가사의 내용처럼 직관적으로 표현했는지, 독창적으로 표현했는지, 혹은 둘 다 사용했는지에 관한 질문에서는 ‘직관적+독창적으로 표현하였다’가 50%로 가장 높은 비율을 차지하였고, 그다음으로 ‘가사의 내용처럼 직관적으로 표현하였다’가 37.5%, ‘독창적으로 표현하였다.’ 12.5%의 비율을 차지한 것을 볼 수 있었다.

<표 27> 시각문화 수업 후 달라진 개인적 견해

뮤직비디오를 통한 시각문화 미술 수업 후 달라진 개인적인 견해나 느낀 점을 적어주세요.
- 가사에 맞게 그려보는 체험은 신선했다.
- 없던 시각문화에 대한 관심이 생겼다.

- 예전에는 뮤직비디오를 그냥 보기만 했는데, 이제는 시각적인 부분도 조금은 신경 쓰면서 볼 수 있게 된 것 같다.
- 뮤직비디오를 통해서 시각 이미지를 직접 만들어보고 공유하는 과정이 재미있었다.
- 내가 보는 영상이나 만화 등 문화적인 것이 시각문화라는 것을 알고 보니 우리나라는 시각문화가 매우 발달해있는 나라인 것 같다고 느꼈다.
- 뮤직비디오와 미술을 활용하여 시각문화를 배운 것이 매우 재미있었고 흥미로웠다. 시각문화라는 것이 여러 가지 형태로 나타나지만, 미술이 기본 베이스로 깔려야 잘 표현할 수 있는 것 같다. 수업에서 완성작을 볼 때 ‘아, 이렇게 미술에 재능이 있고 좋아하는 친구들이 많았구나’ 라는 생각이 들었고 오랜만에 그림을 그려 행복했던 시간이라고 생각한다.
- 어릴 때 자주 듣던 노래 가사를 직접 시각적으로 표현해 보니 재미도 있었고 시각문화에 관심을 가지게 된 계기가 된 것 같다.
- 시각 이미지를 통해 사람의 기억 속 자신이 원하는 이미지를 각인시킴으로써 이를 이용하는 우리 사회 속 시각문화가 매우 흥미로웠다.
- 원래도 시각문화라는 것이 익숙하다고 생각했는데 직접 해보니까 생각보다 아이디어를 떠올리는 것이 어렵고 그림 그리는 것도 어려웠다. 하지만 시각문화에 더 가까워지는 시간이었던 것 같다.
- 책으로만 시각문화 작품들을 봤는데 이게 일반 뮤직비디오 같은 영상들에서도 쓰일 수 있다는 것을 알게 되었고, 만약 이처럼 직접적인 활동으로 할 수 있는 시각문화 미술교육을 학교에서 한다면 적극적으로 활동에 임할 생각이 있다.
- 시각문화라고 했을 때 명화 같은 작품만을 생각했지만, 이 수업 이후 시각문화의 다양한 종류를 알 수 있어서 기억에 더 남을 것 같다.
- 시각 이미지가 어디 분야에 사용되고 어떤 느낌을 주는지 깨달았다.

위의 <표 27>을 통해 학생들이 자주 듣던 노래 가사들을 직접 시각 이미지로 표현하는 활동을 흥미로워한다는 것을 확인할 수 있었으며, 신선한 느낌을 받았



다는 의견들도 종종 보였다. 또한, 대다수 학생이 시각문화 개념에 대해 높은 이해도를 보였고 시각문화에 대한 다양한 수업의 필요성을 확인할 수 있었다.

뮤직비디오를 활용한 시각문화 미술수업을 통해 “학습자가 시각문화 현상을 이해하고, 이를 삶의 향상을 위한 사회적 소통의 수단으로 활용하는 모습을 볼 수 있었다. 그뿐만 아니라, 뮤직비디오를 활용한 시각문화 미술수업은 새로운 시각언어를 구성하고 창조할 수 있도록 돕는 활동”<sup>12)</sup>이었으며, 또한 현재 학생들의 관심도와 흥미도를 유발하는 수업으로 적합하다는 것을 느낄 수 있었다.

---

12) 한국조형교육학회(2016), 「미술교육의 기초」, 교육과학사, p.127.

## IV. 결 론

우리는 문화가 산업의 일부인 시대를 살고 있다. 우리를 둘러싼 온갖 상품들이 문화적 산물이라는 외양을 갖추고 우리의 일상뿐 아니라 우리의 의식까지도 채우고 있다는 의미이다. 따라서 현대를 살아가는 학습자에게는 시각문화 안에서 소통할 수 있도록 시각문화 미술교육이 필요하다.

본 연구는 고등학교 2015 개정 미술교육 과정을 바탕으로 오늘날의 사회 변화에 따른 교육의 요구를 반영하여 시각적 소통 능력과 비주얼 리터러시를 기를 수 있도록 하는 시각문화 미술교육을 초점에 두어 연구를 진행하였다.

이에 본 연구에서는 고등학교 미술교육에서 뮤직비디오를 활용한 시각문화 미술교육 프로그램을 연구하는 데 목적을 두었다. 위 연구를 통해서 시각문화를 올바르게 이해할 수 있도록 도와주고, 시각문화에 대한 분별력과 비판적으로 수용하는 태도를 기를 수 있도록 하며, 적절하고 의미 있는 작품 제작 활동을 통해 능동적이고 창의적인 생각을 표현할 수 있도록 뮤직비디오를 활용한 시각문화 미술교육 프로그램을 계획하였다. 이를 위해 문헌 고찰을 통하여 시각문화의 정의, 시각문화 미술교육의 개념과 배경, 시각문화 미술교육에서 뮤직비디오의 교육적 가치를 살펴보았다. 그리고 뮤직비디오를 활용한 시각문화 미술교육의 수업 방안을 계획하여 실제 수업을 시행하였다. 수업 전 설문조사와 수업 후 설문조사, 그리고 학생들의 작품을 통해 뮤직비디오를 활용한 시각문화 미술교육 수업의 가능성과 효과를 살펴보았다.

뮤직비디오를 활용한 시각문화 미술교육을 실제 수업에 적용한 결과 다음과 같은 결론을 얻을 수 있었다. 첫째 일상생활 속 쉽게 접할 수 있는 시각문화를 이용하여 시각문화의 대상들을 일상의 새로운 시각으로 바라볼 수 있는 창의적인 사고를 함양시켰다. 둘째, 시각문화에 대한 개념 이해를 높였다. 본시 수업은 동영상과 PPT 자료, 사진 자료 등 시각 매체가 수업 구성의 전반을 차지하는 시각 매체 중심으로 진행한 수업이었다. 그래서 학생들이 수업에 대한 집중도가 높았고, 대다수의 학생들이 이해할 수 있는 결과로 나타났다. 셋째, 전통적인 개

념에서의 미술 수업에 익숙한 고등학교 학생들에게 새로운 차원의 작품 제작 활동을 진행하여 시각문화 미술교육에 대한 흥미를 증가시켰다. 넷째, 작품 표현 활동 시 개인의 실기 능력과 상관없이 아이디어를 자유롭게 표현할 수 있게 진행하여 창의적 결과물들을 제작할 수 있었다. 다섯째, 학생들의 작품을 취합하여, 다 함께 직접 제작한 작품들을 감상하는 과정을 통해 스스로 성찰할 수 있는 관점을 심어주었다. 그리고 완성도보다 다양성에 초점을 두어 뮤직비디오 수업이 상대주의와 다양성의 인정 등의 인본주의 철학에 바탕을 둔 포스트모더니즘 교육방식의 가능성이 있음을 볼 수 있었다.

뮤직비디오를 활용한 시각문화 미술교육의 연구는 실제적인 수업방법의 연구이다. 현장에서 수업을 진행한 결과 더 많은 연구와 개선점의 필요성을 느낄 수 있었다. 특히 학생들의 시각문화에 대한 정확한 개념 정립과 학생들이 심도 있는 표현 활동을 할 수 있도록 보다 장기적인 관점으로 시각문화 미술교육을 진행할 필요가 있다. 2차시로 구성된 수업지도안은 뮤직비디오라는 친숙한 소재로 학생들의 흥미를 이끌기에 충분했으나, 시각문화에 대한 구체적인 이해와 시각 매체를 비판적으로 해석할 수 있는 능력을 키우기에는 부족한 시간이었다. 그리고 학생들의 표현 활동에 있어서 많은 제한을 보였다. 특히 학습지와 색연필, 사인펜의 제한된 재료 속에서 다양한 표현을 보기 어려웠다. 물론 제한된 환경 속에서도 몇몇 학생들은 개성적인 구상을 통해 뮤직비디오의 장면을 새로운 관점으로 창의력을 발산했다. 여러 가지 발상 기법을 사용해 아이디어 발산 과정 시간이 많이 주어지고, 다양한 재료들을 활용할 수 있다면 학생들은 더욱더 창의적이고 완성도 있는 결과물을 만들어 낼 수 있을 것이다. 마지막으로 작품을 감상하는 과정에서 감상하는 활동만이 아닌, 작품에 대한 제작 의도나 주요 표현 요소를 이야기하는 과정의 시간이 주어진다면 시각적 문해력과, 비판적 사고력 향상에 좀 더 많은 도움이 될 수 있을 것으로 생각한다.

본 연구 수업은 시각문화에 대해 이해시키기 쉽고, 학생들에게 흥미로운 접근 방법이라 할 수 있다. 시각문화에 대한 사회의 관심이 높아짐에 따라 시각문화 미술교육은 늘고 있지만 다양하게 시도되지는 못하고 있다. 시각문화에 대한 개념을 명확히 알리고 올바른 이해를 확산시키고자 시각문화 미술교육이 좀 더 체계적으로 연구되고 실행되어야 할 것이다. 이를 위해서는 시각문화 미술교육에

관한 교수자의 지속적인 관심과 다양한 구체적인 수업 방안들이 계속해서 연구  
되어야 할 것이다.

## 참 고 문 헌

### <단 행 본>

- 이규선 외 15명(2019), 「미술교육학」, 교육과학사.  
이주연 외 8명(2020), 「미술교육과 문화」, 학지사.  
위상(2022), 「위상미술심화이론」, 미래가치.  
한국조형교육학회(2016), 「미술교육의 기초」, 교육과학사.

### <학 위 논 문>

- 고지혜(2011), “시각문화 교육에 기초한 특성화 고등학교 영상작품 제작 지도 방안” , 전남대학교 교육대학원 석사학위논문.  
송하나(2015), “뮤직비디오를 활용한 미술·음악 통합수업 지도방안 연구 : 5·6학년울 중심으로” , 서울교육대학교 교육전문대학원 석사학위논문.  
이정원(2011), “시각문화 교육 활성화를 위한 미술수업 지도 방안 연구” , 고려대학교 교육대학원 석사학위논문.  
황패(2018), “뮤직비디오를 활용한 한국어 문화교육 방안 연구:중국인 고급 학습자를 대상으로” , 중앙대학교 교육대학원 석사학위논문.

### <기 타 문 헌>

- 교육부(2015), 「미술과 교육과정」, 교육부.

### <참 고 사 이 트>

- 국립국어원, 「뮤직비디오」, <https://stdict.korean.go.kr>.  
월간미술, 「모더니즘」, <https://monthlyart.com/>.  
월간미술, 「포스트모더니즘」, <https://monthlyart.com/>.

<ABSTRACT>

Study on Visual Culture Art Education(VCAE)  
Program Using Music Video  
- Focusing on First Year Students in High School -

Min-Kyeong Jeon

Department of Art Education Major  
Graduate School Education, Jeju National University, Jeju, Korea  
Supervised by Professor Seung-Soo Lee

Our daily life is filled with a lot of visual images. We live in it, communicating with it. Modern people's communication has shifted from text-centered thought and communication to imaginary thought and communication. It is possible to put meanings in a single implicit visual image. The visual image is, therefore, can be interpreted as polysemous and subjective one from each perspective. VCAE(Visual culture Art Education) appears, as the education is required to foster the capability to rightly understand and accept it.

This study attempted to invoke learners' learning motivation and interest through music videos, mass media, by extending the scope of the traditional art education including paintings, sculptures, woodcut prints, etc. Then, it expressed the messages to be communicated by using visual images and symbolic sings, and therefore, considered how to develop the visual culture art class for self-reflection through right

understanding and appreciation.

It specifically plans the visual culture art class using music videos and applied it to the first-year students in a high school. The class plan was developed by administering questionnaires to four classrooms (n=114) in a high school located at Jeju, before the original class. The theme of the class was 'Producing Music Video Scenes by Reorganizing a Part of Song Words'. The class consisted of two sessions: the class about theories of visual images was initially developed and then, a verse of song words was visualized as a scene of a music video.

It analyzed the effects and improvements of the class based on questionnaires administered to students after the class. The results of the study on the visual culture art education using music videos are as follows: First, it fostered the creative thought with which it is possible to view objects of the visual culture from a new perspective by using the visual culture which can be easily contacted in daily life. Second, it enhanced the understanding of the visual culture. Third, it increased high school students' interest in the visual culture, by allowing them to produce a new level of products, who are accustomed to the art class with the traditional concept. Fourth, it was possible to produce created outcomes, by allowing students to freely express their ideas, regardless of their individual performance skills, in expressing works. Fifth, it imbued perspectives for self-reflection into students in the process in which all of them appreciated works directly produced by them, after collecting their works. Finally, it could be found that the music video class can be the post-modernist educational method based on the humanistic philosophy including the recognition of relativity and diversity, by focusing on the diversity rather than completion.

Although the visual culture art education has been extended, as the society has paid more attention to the visual culture, it has not been

variously attempted. The visual culture art education should be more systematically studied and performed to clearly teach the visual culture and extend the adequate understanding of it. To this end, teachers should pay continuous attention to it and various and specific class methods should be studied.

---

※ A thesis submitted to the Committee the Graduate School of Education, Jeju National University in partial fulfillment of the requirements for the degree of Master of Education in 2022. 8