

구성주의 학습이론을 활용한 편집디자인  
단계적 학습프로그램 연구

A Study on a Step-by-step Learning Program for Editorial Design  
by Utilizing the Constructivism Learning Theory

주저자: 서승연(Suh, Seung Youn)

홍익대학교 대학원 디자인·공예학과

## 논문요약

### Abstract

#### I. 서론

1. 연구 목적 및 배경
2. 연구 방법과 범위

#### II. 이론적 배경

1. 구성주의 학습원리
  - 1-1. 구성주의 개념
  - 1-2. 구성주의의 교육적 의미
2. 편집디자인 교육과 구성주의적 접근을 위한 제언
  - 2-1. 구성주의 학습이론
  - 2-2. 편집디자인 교육에서의 구성주의적 접근

#### III. 편집디자인 단계적 학습 교육 프로그램

1. 편집디자인 교육 프로세스
2. 단계적 학습 교육 프로그램

#### IV. 결론

### 참고문헌

#### (Keyword)

Editorial design, Constructivism, Education,

## 논문요약

“미디어가 확장시킨 인간의 커뮤니케이션의 능력은 커뮤니케이션의 범위, 전달 속도 그리고 정보량의 측면에서 가히 혁명적이다.”<sup>1)</sup> 디지털 미디어의 발달로 정보의 다각화가 이루어지며 인쇄매체는 갈 곳을 잃은 듯 했고, 선각자들은 인쇄매체의 종말과 더불어 e-book의 탄생을 예고했다.

그러나 인쇄매체는 사라지지 않았고 아직도 다양한 디자인 방법론을 제시하며 독립적 분야로서 그 자리를 굳건히 지키고 있다. 출판디자인 분야는 지식의 메카로서 지금도 다양한 디자인의 편집물을 선보이며 시각디자인의 중요한 분야로서 일익을 담당하고 있다. 편집디자인은 타이포그래피, 사진, 일러스트, 심볼 등의 복잡하고 다양한 정보들을 유용하면서도 아름다운 형태나 구조로 가공하는 능력이 요구된다. 즉, 주어진 메시지를 시각적인 방법으로 독자에게 가장 효과적으로 전달되도록 하는 것에 편집디자인의 목적이 있다. 그러므로 편집디자인의 기초과정을 접하는 학생들에게 교육 효과를 높이고 보다 조직적이고 체계적인 구성능력을 기를 수 있는 학습법이 절실히 요구된다.

구성주의 학습이론은 편집디자인 교육에 있어서 깊이 있고 포괄적으로 이해할 수 있는 학습 환경을 조성해 줌으로써, 다수의 참여자가 자신의 견해를 공유하는 과정을 통해 다양한 관점을 갖게 해 주는 특성을 가지고 있다.

따라서 본 논문은 구성주의 학습이론을 활용한 편집디자인 교육의 단계적 학습프로그램을 통해 교육 효과를 높이고 견실한 디자인과 더불어 창의적이고 실험적인 능력을 갖춘 편집 디자이너로서 총체적 능력을 갖춘 디자인을 양성하는데 좋은 방안을 제안하고자 한다.

### Abstract

“It may really be said that the abilities of human communication expanded by media are revolutionary in terms of its scope, transmitting

1) 강길호, 김현주, 커뮤니케이션과 인간, 한나래, 1995, p255

speed and amount of information.” The printing media seemed to be lost where to go as the diversification of information is accomplished with the development of digital media, and forerunners predicted the birth of e-book along with an end of the printing media.

However, the printing media have not disappeared and still keep themselves solidly in place for independent fields as they suggest various methodologies in design. The publishing design business still produces a variety of books in design as Mecca of knowledge and plays an important part of visual design. It is required to have the abilities of processing complicated and diverse information, such as typography, photography, illustrator, symbol, etc., into a useful and beautiful form or structure in the editorial design. In other words, the editorial design aims at delivering the given messages most effectively to the audience in a visual way. Consequently, it is ardently required to have a learning method to develop more organizational and systematic abilities of construction as well as to enhance the educational effect for students introduced to the basic courses of editorial design.

The constructivism learning theory facilitates a learning environment possible of having an in-depth and comprehensive understanding in the editorial design education, so that it has the characteristics ensuring multiple participants to have various viewpoints through a process of sharing one's own opinion.

Therefore, this paper attempts to propose a scheme good enough to foster design having comprehensive abilities as an editorial designer with creative and experimental abilities along with solid design, as well as to enhance the educational effect through a step-by-step learning program for the editorial design education by utilizing the constructivism learning theory.

## 1. 서론

### 1. 연구목적 및 배경

21세기는 창의력과 다양성이 요구되는 지식기반 사회이며, 동시에 디자인이 중요한 부분으로 대두되고 있다. 디자인 교육은 창의력을 기반으로 학생들 각각의 다양한 생각들을 존중하고 인정하며, 그들이 스스로의 생각을 정리하여 발전시키는 과정을 통해 크리에이티브한 창의력과 표현력을 기를 수 있도록 돕는 것을 의미한다. 특히 편집디자인은 우리 생활 속에서 다양하고 광범위한 측면에서 제시되고 있으며, 이를 토대로 올바른 편집디자인 교육은 삶의 질을 한 단계 높여주고 아름다운 문화를 만드는 길을 제시하기 위해서 필연적으로 재검토 되어야 한다고 할 수 있다. 최근 들어 디자인 산업의 중요성이 크게 인식됨에 따라 편집디자인 분야에서도 창의적인 인재개발을 위한 새로운 교육 프로그램 또한 절실히 요구되고 있는 실정이다. 자칫 흥미위주 혹은 장식적인 요소의 치장으로 다루어지거나 기존 인쇄물의 레이아웃 모방에 그치는 경우가 많기 때문에 더욱 구조적인 레이아웃 방법과 그리드의 이해, 좀 더 다양한 시각적 표현방법 제시로 보다 넓은 편집디자인 교육방법이 정립되어야 하는 것이다.

최근 교육학 연구의 동향인 구성주의는 편집디자인 교육에 필요한 이론적, 실천적 대안을 제시해줄 수 있는 학습이론이다. 학습자 중심적 교육을 지향하는 구성주의적 교육이론은 학습자로 하여금 구조적 학습과 스스로 아이디어를 끌어내고 조직화 할 수 있는 학습을 강조하고 있다. 구성주의 인식론에서는 지식을 절대적인 것, 인식자와 분리된 것, 외적 실체와 일치하는 것으로 보는 전통적인 지식이론과는 다르게 개인이 자신의 경험을 통해서 자주적으로 구성한다는 것이다. 그러므로 지식의 구성은 학습자의 마음 속에 존재하고, 학습자는 그의 경험에 바탕을 두어 실체를 구성하며, 각 개인의 경험이 다르듯이 구성된 실체의 모습이나 의미도 다르게 형성된다. 이러한 맥락에서 지식은 학습자들의 새로운 경험을 통하여 구성되거나 이미 알고 있는 지식의 새로운 개념으로 변화되거나 확장됨으로써 습득된다고 보는 것이다.<sup>2)</sup>

2) 유재건, 구성주의 초등 미술학습 모형 개발에 대한 연구, 홍익대학교 박사학위 논문, 2001, p5-6

본 논문은 구성주의의 학습 원리와 이론을 바탕으로 편집디자인 교육에서 구성주의적 접근의 가능성을 살펴보고 구성주의 교육을 효과적으로 반영할 수 있는 편집디자인 단계적 학습 프로그램 개발에 목적이 있다.

## 2. 연구방법과 범위

본 연구는 학생들에게 보다 효과적이고 체계적인 레이아웃 방법과 그리드 시스템의 이해, 시각효과를 높일 수 있도록 구성주의 교육이론을 도입하고 편집디자인과의 교육적 관계를 고찰하여 보다 효과적인 교육 프로그램을 개발하고자 연구 되었다.

첫째, 구성주의 학습이론의 개념과 교육적 의미를 이해하고 구성주의 학습이론 즉, 인지적 발달이론, 사회발달이론, 구성주의자 이론, 인지적 유연성 이론, 참여 학습이론을 정립한다.

둘째, 편집디자인 교육에서 구성주의 학습이론의 필요성과 구성주의적 접근에 대하여 살펴보고, 이를 토대로 구성주의 학습이론 활용 방안을 모색한다.

셋째, 구성주의 학습이론을 기초로 편집디자인 단계적 학습 교육 프로그램을 제안한다.

본 논문은 인쇄매체로서 가능한 편집디자인 교육 프로그램으로 한정한다.

## II. 이론적 배경

### 1. 구성주의 학습원리

#### 1-1. 구성주의 개념

구성주의(構成主義, constructivism)는 20세기 중·후반 정보화 사회에 많은 이론, 이념들이 등장했으나 절대적인 것을 주장하지는 않았다. 교육 분야에 가장 큰 영향을 주었던 그들의 이론은 인식의 대상은 무엇인가? (What is known?), 인식은 어떻게 성립하는가? (How it is known?)의 물음에 대하여 설명하는 존재론과 인식론 철학에 근거를 둔 학문이다.<sup>3)</sup> 결국 구성주의는 ‘앎의 이론(theory of knowing), 알아가기 이론(comming to knowing), 혹은 의미 만들기 이론(theory of making meaning)이라 할 수 있다.<sup>4)</sup>

3) 김관수 외 6인, 구성주의와 교과교육, 학지사, 2000, p15

4) 강인애, 우리시대의 구성주의, 서울: 문음사, 2003, p100

구성주의 관점에 의한 교육과정은 모더니즘(modernism)적 교육과정인 결과 중심적 특성과는 달리 과정적인 것을 강조한다. 알려진 것을 전달하기 보다는 탐구하며 학생들과 교육자는 새로운 아이디어로 의미를 구성해 간다. 구성주의가 교육현장에서 새로운 패러다임으로 등장하게 된 데에는 사회 역사적인 변화를 전제로 한다. 즉 현대사회는 산업사회를 지나 이제 정보화 사회로 접어들었다. 산업화를 위해 강조되던 집단화, 표준화, 보편화, 확실성의 개념들은 정보화 시대에 이르러 개인화, 다양성, 창의성, 불확실성으로 대체되고 있다. 이러한 일련의 변화들은 ‘탈 중심화’로 설명할 수 있으며, 이러한 포스트모더니즘의 개념은 정보화와 결합되면서 구체화되기에 이르렀다. 정보화의 진행에 따라 쌍방향적 커뮤니케이션의 상태에서 주체와 객체의 대상이 허물어지면서 개인과 개인의 관계는 수평적이고 다원적인 관계로 전환되어 ‘탈 중심성’은 구체적인 실천성을 지니게 된 것이다. 이러한 시대적 현상에 대한 논의가 교육현장에 적용되면서 학습자 중심적 교육환경을 구현함으로써 학습자들의 개별적인 사고와 경험에 가치를 부여하는 구성주의에 대한 관심으로 나타나게 되었다. 따라서 구성주의는 기존의 잘못된 교육관을 뒤엎을 수 있는 새로운 ‘진리’가 아니라 시대적 요구에 보다 충실한 학습이론이라고 할 수 있다.<sup>5)</sup>

#### 1-2. 구성주의의 교육적 의미

구성주의는 학습자가 어떻게 의미를 구성해 나가는 지에 대한 ‘학습’이론이다. 따라서 다양한 학습 상황을 제시해 주지 않으면 구성주의 인식론을 토대로 구성주의의 실천적 방향을 유추할 수 없다. 구성주의자의 교육적 의미를 메릴(Merrill, 1991)은 다음과 같이 정의한다.

첫째, 지식은 경험으로부터 구성된다. 둘째, 학습은 세계에 대한 개인적인 해석이다. 셋째, 학습은 경험을 기초로 하여 의미를 만들어가는 능동적인 과정이다. 넷째, 학습은 다양한 관점에서 의미를 교섭하는 협동적인 과정이다. 다섯째, 학습은 실제적인 상황에서 이루어진다. 여섯째, 평가는 활동과 분리하지 않고, 과제와 통합하여야 한다.<sup>6)</sup>

5) <http://blog.empas.com/cielsoil/16597164>

6) M, D, Merrill Constructivism and instructional design, Educational

한편 윌슨(Wilson)은 이상에서 언급한 메릴의 견해에 다음과 같은 세 가지 내용을 첨가하여 구성주의를 정의한다.

일곱째, 반성은 지식이나 경험이 풍부한 사람을 만들기 위한 학습의 핵심적인 구성 요소이다. 여덟째, 교수와 함께 평가도 다양한 관점에서 기초하여 실시한다. 아홉째, 학습 자료, 목표 과제, 교수 방법 그리고 평가에 반드시 참여해야 한다는 점 등이다.<sup>7)</sup>

구성주의 교육에서 무엇보다 중요한 것은 교육자의 역할이며, 이제 교육자는 더 이상 지식과 정보의 전달자, 수업의 일방적인 관리자, 감독자가 아니라 학습 과정의 촉진자, 조언자, 자문인, 코치 나아가 동료 학습자로서 역할을 수행해야 한다. 또한 교육자의 입장에서만 생각을 제시하거나 교재나 다른 자료를 제시하기 전에 학습자들의 아이디어를 먼저 들어보고 학습자의 사고, 경험 및 흥미를 활용하여 학습 내용에 대해서 분석할 수 있도록 배려하며 교육자와 학습자가 함께 의미를 탐구하고, 가르치고, 배우는 활동이 통합된 환경을 지향하는 것이라고 하겠다.<sup>8)</sup>

다음은 전통적인 우리나라 수업 방법과 구성주의적 수업을 비교 분석한 자료이다.

전통적 우리나라 수업 방법	구성주의적 수업 방법
교사중심(Teacher-Centered) 수업	학습자중심(Child-Centered) 수업
활동(Activities)중심 수업	경험적인(Experiential) 수업
질문-반응-논평 수업	반성적(Reflective) 수업
연습(Exercise) 중심 수업	실제적(Authentic) 수업
부분적(Part To Whole) 수업	전체적(Holistic) 수업
개인적(Personal) 수업	사회적(Social) 수업
경쟁적(Competitive) 수업	협력적(Collaborative) 수업
권위적(Authoritative) 수업	민주적(Democratic) 수업
암기위주(Memorizing) 수업	인지적(Cognitive) 수업
위계적(Hierarchical) 수업	발달적(Developmental) 수업
객관주의자(Objectivist) 수업	구성주의자(Constructivist) 수업
행동심리학적(Behavioristic) 수업	언어심리학적(Psycholinguistic) 수업
수동적(Challenging) 수업	도전적(Challenging) 수업

[표 1] 저멀만(Zemelman), 다니엘스(Daniels), 하이드(Hyde)가 요약한 교실에서의 훌륭한 수업의 특성과 우리나라 교육 특성<sup>9)</sup>을 비교

technology, pp45-53,

7) 김성근, 체육 교육에 있어서 구성주의적 관점의 적용 가능성 탐색, 박사학위 논문, 전남대학교 대학원, 1998, p12

8) 정효선, 구성주의 학습이론을 활용한 색채교과과정에 관한 연구, 국민대학교 교육대학원, 2005, p16

## 2. 편집디자인 교육과 구성주의적 접근을 위한 제언

### 2-1. 구성주의 학습이론

학습은 학습자에 의해서 구성된다는 것이 구성주의의 핵심이다. 즉, 학습자가 기존의 학습을 바탕으로 새로운 지식을 창출해간다는 것이다. 학습에 대한 이러한 견해는 개인이 다른 사람으로부터 정보를 수동적으로 받는다는 종전의 견해와 대조를 이루며 전수가 아니라 구성이 주요 요지라 할 수 있다. 이와 같은 구성주의 학습이론은 다음과 같다.

#### 2-1-1. 인지적 발달이론

인지구조의 개념은 피아제(J. Piaget)의 핵심이론이라 할 수 있다. 그는 ‘지적 발달은 유전적 요인과 환경적 요인의 교류에 의해 생기는 결과’라는 결론을 내세우며 인지구조들은 동화(Assimilation)와 조절(Accomodation)이라는 적응과정을 통해 변화한다. 동화가 새로운 정보나 새로운 경험을 접했을 때, 이미 자신에게 구성된 인지구조에 의거하여 해석하는 것이라 한다면 조절은 주어진 상황에 맞게 기존의 인지 구조를 변화시키는 것을 의미한다.

#### 2-1-2. 사회 발달이론

사회 발달 이론의 기초는 비고츠키(L. S. Vygotsky)의 이론에서 그 유래를 찾을 수 있으며 그의 주요 이론 체계는 학습자들의 사회적 교류가 인식 발달에 있어서 기초적인 역할을 한다는 것이다. 학습자의 문화적 발달에 있어서 모든 기능(주의 집중, 논리적 사고, 개념 형성 등)은 두 차례 나타나는데 사회적인 수준에서 먼저 일어나고, 후에 개인적인 수준에서 일어난다고 했다.

비고츠키 이론의 또 다른 관점은 인지발달의 가능성은 “근접발달영역”이라 불리는 특정한 기간에 한정되어 있다는 것이며 근접발달영역의 완전한 발달은 사회적 교류에 전적으로 달려있다는 것이다.

#### 2-1-3. 구성주의자 이론(J. Bruner)

브루너의 핵심이론은 학습은 능동적인 과정이며 학습자가 그들의 과거나 최근의 지식을 바탕으로 새로

9) 김성동, 교육개혁과 열린 교육, 전국 열린 교실연구 응용학회지, 1996

운 아이디어나 개념들을 구성한다는 것이다. 학습자는 자신의 인지적 구조가 요구하는 대로 스스로 정보를 선택하고 변형하며 가설을 설정하고 행동에 대한 결정을 한다는 것이다.

‘수업과 관련하여 교사가 해야 할 일은 배워야 할 정보를 학습자의 이해하는 능력 상태에 맞게 변형시키고 이를 위해, 교육 과정은 나선형으로 구조화 되어야 한다.’고 말하며 가장 단순하게 하는 것, 새로운 생각을 이끌어 내는 것, 정보의 조작을 향상시키는 것들이 지식을 구성하는 좋은 방법들이라 할 수 있다고 말했다.

#### 2-1-4. 인지적 유연성 이론

인지적 유연성 이론은 복잡하고 비정형화된 학습의 특성에 초점을 맞춘 이론이다. 인지적 유연성이라 함은 즉흥적으로 자신의 지식을 재구성할 수 있는 능력을 의미한다. 급진적으로 변화하는 상황의 요구에 따라 여러 가지 방법으로 적절하게 대처하는 것을 말한다.

인지적 유연성 이론은 주로 학습 이전의 상황에 있는 지식과 기능의 전환에 관련되어 있다. 따라서 다양한 관점에서 주어진 정보의 제공과 주어진 여러 가지 예에서 관련된 다양한 연구들을 활용하는 것을 중시한다. 인지적 유연성 이론은 효율적인 학습이 일어나기 위해서는 실생활과 관련되어야 하고, 수업 역시 매우 구체적인 것을 주장하며 이미 구성된 지식의 중요성을 강조하고, 좋은 교육이 일어나기 위해서는 학습자가 주어진 정보를 가지고 자기 자신이 새롭게 개발할 수 있는 기회를 가져야 한다고 주장한다.

#### 2-1-5. 참여 학습 이론

참여 학습에서는 사회적인 교류가 학습의 중요한 요소를 이룬다. 학습자들은 특정한 신념과 행동이 습득 되어질 수 있도록 하는 “실천 사회”에 참여하게 된다. 참여 학습은 보통 계획적이기 보다는 무의도적으로 일어난다. 이러한 것을 “정당한 주변의 참여”의 과정이라 부른다.

참여 학습 이론의 원리를 요약하면 다음과 같다.

구성주의 학습 원칙	내용
체험학습	· 학습자의 선수지식, 관심, 배경에서 학습 출발 · 문화적 동화를 통한 전문인으로서의 변화
자기 성찰적 학습	· 자기 주도 학습, 자기 규율 학습, 문제해결능력 · 토론을 통한 성찰적 사고 실현
협동학습	· 다른 학습자들과의 대화 참여를 통한 문화적 동화 · 그룹 시너지 효과
교사의 역할	· 학습의 조력자 · 학습자들과의 대화 참여를 통해 새로운 시각, 내용 등을 학습할 기회
동료 학습자	· 학습자들에 대한 참된 의미와 권위, 위양 실천 · 학습과 성과의 연계
실제적 성격의 과제	· 학습 과제의 상황성과 실제성 고려 · 학습 동기 증가

[표 2] 구성주의 교수학습 원리.<sup>10)</sup>

## 2-2. 편집디자인 교육에서의 구성주의적 접근

본 장에서는 구성주의 학습이론을 토대로 편집디자인 교육방법에서 개선되어야 할 부분을 객관적 시각에서 다루고자 시도하였다. 그러나 두 분야의 학문적 특징으로 인하여 명확한 구분 보다는 강하게 드러날 수 있는 효과를 중심으로 접근하였음을 밝힌다.

### 2-2-1. 인지적 발달이론의 교육과정

- 편집디자인 교육에서 학습자의 인지 발달 단계에 따라 실제(Reality)에 관한 해석을 달리한다. 그러므로 각자의 개성을 끌어내고 크레이티브한 창의력을 발휘할 수 있는 교육이 필요하다.
- 학습자가 참여할 수 있고 동화와 조절의 적응과정이 일어나는 활동과 상황에 의해 인지발달이 촉진되므로 적절한 적응을 유도할 수 있는 단계적 학습이 필요하다.
- 학습 자료와 학습 활동은 학습자의 신체 또는 정신활동에 적절한 것이어야 한다. 그러므로 복합적인 요소를 다루는 편집디자인 교육에서 기초과정을 충분히 익일 수 있도록 배려된 교육이 필요하다.
- 학습자들이 적극적으로 참여할 수 있고 도전적인 학습방법을 사용하여야 한다.

### 2-2-2. 사회 발달이론의 교육과정

- 인지적 발달은 특정한 나이에 있어서 특정한 범위에 제한되어 있다. 그러므로 사회적 교류를 통하여 완전한 인지적 발달이 이루어지며 편집디자인

10) 강인애, 같은 책, 2003, p190

인 교육에 있어서도 주변의 도움이나 동료와의 협조에 의해 발달할 수 있는 기능의 범위는 개인이 혼자서 얻을 수 있는 것보다 훨씬 앞선다. 그러므로 개인적 성향이 강한 편집디자인 수업에서 특별히 사회적 교류를 유도하는 것이 필수적이다.

### 2-2-3. 구성주의자 이론(J. Bruner)의 교육과정

- 편집디자인 교육은 반드시 학습자들이 배우고자 하는 학습의욕, 그리고 배울 수 있는 준비성, 경험과 생활 맥락에 관련되어야 한다.
- 편집디자인 교육은 학습자들에 의해 쉽게 성취될 수 있도록 반드시 구조화 되어야 한다.
- 편집디자인 교육은 반드시 추상적인 사고를 촉진할 수 있어야 하고, 주어진 정보 이상을 추구할 수 있어야 한다.
- 편집디자인 학습에 대한 학습의욕을 특정 개인에게 가장 효과적으로 심어 줄 수 있는 경험에 관하여 밝혀 주어야 한다.
- 학습자가 가장 쉽게 이해할 수 있도록 편집디자인의 지식 체계가 구조화 되는 방법을 밝혀 주어야 한다.
- 편집디자인 관련 자료를 제시하는 데 있어서도 가장 효율적인 순서(Sequence)를 밝혀 주어야 한다.
- 편집디자인 학습 과정에 있어서 보상과 벌에 대한 특성과 제시되는 방법을 밝히며 학습자들의 새로운 생각을 이끌어 내도록 유도한다.

### 2-2-4. 인지적 유연성 이론의 교육과정

- 편집디자인 교육방법은 다양한 내용의 제시가 있어야 한다.
- 학습 자료는 너무 단순한 내용은 피하는 것이 좋고 정황에 따른 지식을 얻을 수 있는 것이어야 한다.
- 수업은 반드시 사례에 근거를 두어야 하며 정보의 전달보다는 지식의 구성을 강조하여야 한다.
- 지식 요소들은 단편적이지 않고 고도로 통합적이어야 한다.

### 2-2-5. 참여 학습 이론의 교육과정

- 편집디자인 관련지식은 실제적인 생활 맥락에서 제시되어야 한다. 즉, 지식의 배경과 이의 응용은 실생활과 밀접한 관련이 있어야 한다.

- 편집디자인 학습은 사회적인 교류와 협동을 필요로 한다.<sup>11)</sup>

## III. 편집디자인 단계적 학습 교육 프로그램

### 1. 편집디자인 교육 프로세스

편집디자인 교육과정은 학생과 교사의 상호작용을 통해 구성되어 가는, 살아있는 경험으로서의 교육과정이다. 이러한 교육과정은 매우 광범위하고 일반적인 관점을 제외하고는 미리 정해질 수 없는 특성을 지닌다. 즉, 구성주의적 교육과정에서 교사와 학생은 이미 알려진 지식을 전달·수용하기보다는, 앞 자체를 창조하는 활동에 함께 참여하게 된다. 따라서 교육과정을 이끄는 교사와 학생의 상호작용과 의사결정 과정을 통해 결정되어져 가는 생성(生成)적 특성을 갖는다. 이는 개개인의 사고와 아이디어를 가지고 수업 상황에 따라 새롭게 형성되는 커뮤니케이션의 특성을 가지는 편집디자인 수업의 특성과 매우 일치한다. 편집디자인 수업에서 구성주의적 열린 교육과정이 전개될 수 있으려면, 광범위하고 일반적인 교육 방향 제시에 그치거나, 교사와 학생이 다양한 방식으로 교육과정을 생성할 수 있도록 단계적 아이디어를 제공해주고 필요한 자료를 안내하는 식으로 그 기능이 전환되어야 한다.

또한 편집디자인 교육에 있어서도 주입식으로 배운 지식은 기억에 머무를 뿐 사회에서의 실무과정에 직면했을 때, 필요한 적절한 지식이 활성화되지 않는다는 것이다. 학습은 학습자의 경험 세계 및 실제 세계와 유리되지 않은 상황에서 이루어져야, 지식의 활용이 원활히 이루어질 수 있다. 학습자와 유리된 교과목의 연구보다는 학습자의 경험 세계와 객관적 또는 사회적으로 합의된 지식을 어떻게 효과적으로 통합시킬 수 있는가를 강구하는 것이 편집디자인 교육과정 연구자나 교사의 주된 임무가 되어야 한다.

그러므로 본 장에서는 인지적 발달 이론, 사회적 발달 이론, 구성주의자 이론, 인지적 유연성 이론, 참여 학습 이론을 토대로 편집디자인 수업에서 교육효과를 높일 수 있는 단계적 학습 프로그램을 제안하고자 한다.

편집디자인(editorial design)이란 신문·잡지·서적 등

11) 최원주, 구성주의 학습이론을 활용한 시각언어 교육에 관한 연구, 국민대학교 교육대학원, 2005

출판물의 지면을 시각적으로 구성하는 것, 또는 그 시각적 표현기술을 의미한다. 지면의 구성요소들은 활자·사진·일러스트레이션 등 다양한 요소들로 구성되어지기 때문에 각각의 독립적인 특성을 이해함과 동시에 서로 간의 상호보완적 관계를 유지하고 그로 인하여 시각효과를 극대화 시킬 수 있는 방법을 연구해야한다. 편집디자인 과정을 처음 접하는 학생들에게는 이 복합적인 요소들의 관계를 이해하고 레이아웃하기란 쉬운 일이 아니다. 그러나 현재 대학에서 교육하고 있는 편집디자인 수업과정에서는 요소들의 각각의 특성을 이해시키기 전에 전체적인 레이아웃에만 치중되어진 프로젝트로 구성되어 있으므로 편집디자인의 기초과정을 습득하기에는 어려움이 많았다. 대학 1학년 및 2학년 학생들을 주요 대상으로 한 이 프로그램은 편집디자인에서 다루지는 복합적인 요소를 분해하여 각각 요소들의 시각능력을 높이고 프로젝트로 단계가 높아짐과 더불어 서로의 시각적 위계관계를 이해함으로 편집디자인 교육의 효율성을 높이고자 개발되었다. 이는 학생들의 기초 편집디자인 과정의 이해를 쉽게 도우며 자신의 새로운 창조적 관점을 발견하고 이를 이행할 수 있도록 하는 것이 목적이다. 이 프로그램을 성공적으로 성취하기 위해서는 교육자는 앞서 제시된 구성주의적 교육과정을 이해하고 타이포그래피에 대한 기초 지식 및 전승적 관례를 원활하게 피교육자들에게 전달해야 한다. 이것은 전통적 관례를 따르기 위함이 아니라 타이포그래피의 본질에서 벗어나지 않기 위함이며 이는 편집디자인에서 무한한 창의성을 발휘하기 위한 바탕이다.<sup>12)</sup>

이 프로그램을 진행하고 이해하기 위해서 구조적 이해 과정과 이를 설명하는 관련 자료들 그리고 단계별 제시되는 주제의 중요성을 인식하고 과제목표, 과제목적, 진행요령 등이 충분히 설명되어야 하지만 지면상의 이유로 일부 내용만을 선별적으로 기술하고자 한다.

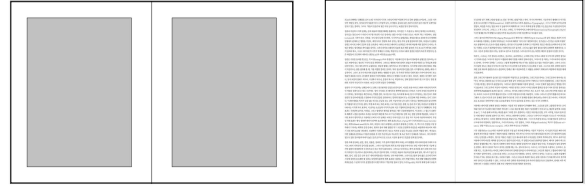
## 2. 단계적 학습 교육 프로그램

### | step1 : 가독성이 높은 본문 디자인 |

프로젝트 진행 : 서체, 크기, 자간, 행간, 자폭, 정렬방

12) 원유홍, 실험 타이포그래피의 교육 프로그램 연구, 디자인학 연구, 2000, Vol.13, no2. p40

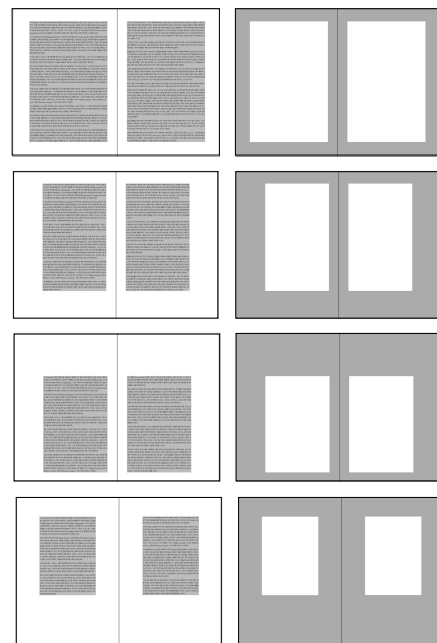
법을 고려하여 가독성이 높은 본문을 제작한다.



많은 요소로 구성되는 편집디자인에서 가장 중요한 요소는 헤드라인이나 이펙트가 강한 이미지가 아닌 조용히 자리를 지키고 있는 본문이다. 본문에서의 가독성(readability)이란 기사 내용과 같이 많은 양의 활자를 독자가 과연 얼마나 쉽게 그리고 빨리 읽을 수 있는가를 말한다. “좋은 인쇄물은 글자가 눈에 보이지 않아야 한다”는 말이 있다. 이 말은 활자란 무릇 저자와 독자의 관계를 방해하지 말아야 한다는 뜻이다. 이것은 특히 많은 독서량이 필요할 경우 더욱 절실하다. 학생들은 본문의 중요성을 먼저 인식하고 본문을 어떻게 다루어야 하는지를 인식하고 서체의 선별, 크기, 자간, 행간, 자폭, 정렬방법이 가독성에 어떠한 영향을 미치는가를 이해한다.

### | step2 : 컬럼과 마진활용 |

프로젝트 진행 : 마진 및 텍스트 블록의 위치와 면적만을 고려하여 디자인 한다. 컬럼과 마진은 책의 인상을 좌우하는 중요한 요소임을 인식한다.





**| step3 : 헤드라인과 본문디자인 |**

프로젝트 진행 : 가독성과 판독성을 고려하여 헤드라인과 본문을 제작한다. 특히 헤드라인을 부각시킬 수 있는 다양한 방법을 연구하는 것을 목적으로 한다.



판독성(legibility)은 가독성과 상반되는 것이며, 제호, 면머리, 주제, 부제, 발문과 같이 짧은 양의 활자를 독자가 과연 얼마나 쉽게 포착하는가를 말한다. 독서 과정은 활자를 한 글자씩 읽는 것이 아니라, 낱자 또는 단어에 담긴 시각적 변별성을 지각한다. 그러므로 판독성이 뛰어난 텍스트는 순식간에 포착되지만, 그렇지 못한 경우는 잠시 머뭇거리는 여분의 시간이 소비된다. 본문은 독자의 시선을 자연스럽게 흘러보낼 수 있도록 반면 헤드라인은 독자의 시선을 사로잡을 수 있도록 서로의 관계를 고려하여 디자인 한다.

**| step4 : 헤드라인, 서브헤드라인, 소제목, 본문, 디자인 |**

프로젝트 진행 : 시각적 위계를 고려하여 헤드라인, 서브헤드라인, 소제목, 본문을 디자인 한다. 이때 각 요소들의 디자인적 스타일 즉, 형과 바탕, 정렬, 비례, 대비를 고려한다.



시각적 위계(視覺的 位階 visual hierarchy)란 제한된 공간 속에서, 개개의 시각 요소들이 다른 요소 또는 전체와 상관되는 지배와 종속이라는 현상이 현저히

존재하는 상태를 말한다. 따라서 디자이너는 지면상에 시각적 위계를 효과적으로 이용하면 여러 가지 요소들을 중요한 정도에 따라 시각적으로 차등화시킬 수 있고, 독자는 디자이너가 주도면밀하게 배치한 자극의 정도에 따라 스스로 느끼지 못하는 가운데 큰 자극으로부터 작은 자극에 이르는 경로를 따라 이리저리 시선을 옮기게 된다. 그러므로 시각적 위계는 자극의 편차를 조절하는 레이아웃의 ABC이다.

**| step5 : 사진, 일러스트, 다이어그램 등의 이미지와 다른 요소와의 관계 디자인 |**

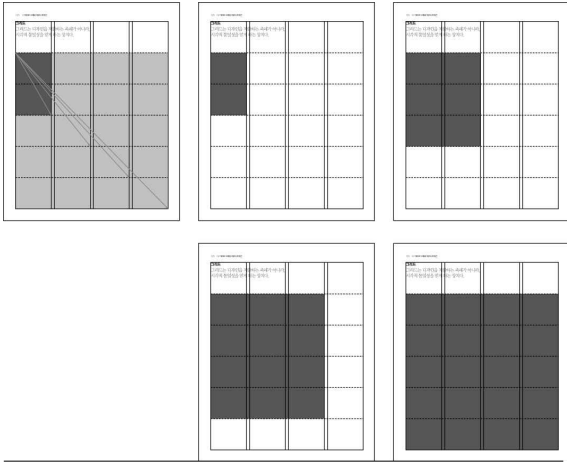
프로젝트 진행 : 헤드라인, 서브헤드라인, 소제목, 본문 등 타이포그래피 요소들은 딱딱하고 권위적이나 사진, 일러스트, 다이어그램 등의 이미지는 감성적이다. 두 요소들의 상호 보완적 관계를 이해하고 전체적인 레이아웃을 고려하여 디자인 한다.

이미지는 더 좋은 효과를 위하여 트리밍하거나, 반복하거나, 색조를 바꾸거나, 실루엣을 활용하는 등의 다양한 시도를 유도한다.



**| step6 : 그리드의 시각적 변화 탐구 - 책, 잡지, 신문에서의 그리드 분석 |**

프로젝트 진행 : 디자인이 잘된 책, 잡지, 신문을 선별하여 그리드를 분석한다. 이때 책의 판형, 마진, 텍스트의 스타일등 세세한 분석을 실시한다.



### | step7 : 그리드 선정 - 최종 디자인 |

프로젝트 진행 : 7단계의 과정을 통하여 습득된 각 요소들의 관계를 이해하고 최종 결과물을 제작한다.

컴퓨터로 작업하기에 앞서 과정을 통해 습득된 프로세스를 이해하고 자신의 생각을 먼저 스케치 한다. 이것은 초기의 레이아웃을 비교해 보기 위한 것이며, 이를 통해 더욱 창의적인 결과를 얻을 수 있다. 관습과 통념적 규칙에서 벗어나 새로운 시각에서 서로의 시각적 위계관계를 이해하고 활력적이고 적극적으로 응용한다.



### IV. 결론

오늘날 우리는 매우 다양한 교육 환경의 문제점에 직면하고 있으며 이는 서로 상충작용을 일으키며 여러 분야에 걸쳐 두루 영향을 끼치고 있다. 지식은 전수되고 다만 익힐 뿐이라는 강박관념에 사로잡힌 현 교육의 상투적인 답습과 인습적 태도는 올바른 해결

점을 더욱 멀어지게 하고, 배움이라는 학습과정에 입문하는 자체에 근본적인 회의를 품게 한다. 이것은 창의력을 요구하는 예술분야에서는 더욱 문제시 된다.<sup>13)</sup> 창의성이란 의식적인 욕구에 의해 발휘되기도 하지만 이를 위해서는 단계적이고 과정적인 프로세스가 필수적으로 뒷받침 되어져야 한다.

디자인의 여러 요소들이 일정한 공간에서 적절한 위계를 형성하여 독자들에게 시각적 즐거움을 주는 편집디자인은 정보에 대한 신뢰성을 더욱 부각시키는 역할을 한다. 그러므로 편집디자인의 기초과정을 배우는 학생들에게 체계적인 교육이 필요함은 두말할 나위가 없다. 편집디자인 교육에서 구성주의 학습이론은 현재 디자인 교육의 문제점을 보완하고 학습자 중심 학습, 문제 상황 중심 학습, 협동 학습, 인지적 유연성 학습을 활용하여 보다 체계적인 프로그램을 제시하고자 활용되었다.

그에 따른 기대효과는 학습자 중심 학습을 통해 학습자가 수업 활동에 적극적이고 자발적으로 참여하여 동기 유발에 도움을 주고 제시한 프로그램에서 학습자들이 자료의 선정, 조사 내용, 실습 내용 등을 계획에서 평가에 이르기까지 스스로 정할 수 있도록 유도하며, 문제 상황 중심의 학습을 통해서 좀 더 실제적인 교육 내용과 방법을 제시함으로써 학습자의 흥미를 이끌어 좀 더 경험적·반성적 수업이 될 것이다. 협동 학습은 학습 효율 향상, 객관적 지식형성, 그리고 비평 능력 배양 등의 효과를 기대할 수 있으며, 인지성 유연성 학습은 다양한 관점에서 편집디자인의 정보를 제시하고 많은 사례를 접하면서 자료 분석 능력이 향상됨을 기대할 수 있다.

구성주의 학습이론을 활용하여 제시된 편집디자인 단계적 학습 프로그램은 각 요소들의 성격을 면밀히 이해하고 그 이해를 통하여 학생들이 편집디자인 분야에 있어서 보다 창의적 능력을 향상 시키는데 많은 도움을 주리라 기대한다.

13) 원유홍, 같은 책, p40

## 참고문헌

- 1) 강길호, 김현주, 커뮤니케이션과 인간, 한나래, 1995
- 2) 유재건, 구성주의 초등 미술학습 모형 개발에 대한 연구, 홍익학교 박사학위 논문, 2001
- 3) 김관수 외 6인, 구성주의와 교과교육, 학지사, 2000
- 4) 강인애, 우리시대의 구성주의, 서울: 문음사, 2003
- 5) <http://blog.empas.com/cielsoil/16597164>
- 6) M, D, Merrill Constructivism and instructional design, Educational technology
- 7) 김성곤, 체육 교육에 있어서 구성주의적 관점의 적용 가능성 탐색, 박사학위 논문, 전남대학교 대학원, 1998
- 8) 정효선, 구성주의 학습이론을 활용한 색채 교과 과정에 관한 연구, 국민대학교 교육대학원, 2005
- 9) 김성동, 교육개혁과 열린 교육, 전국 열린 교실연구 응용학회지, 1996
- 10) 최원주, 구성주의 학습이론을 활용한 시각언어 교육에 관한 연구, 국민대학교 교육대학원, 2005
- 11) 원유홍, 서승연의 타이포그래피 천일야화, 안그라픽스, 2004
- 12) 원유홍, 실험 타이포그래피의 교육 프로그램 연구, 디자인학 연구, 2000, Vol.13, no2

