

CPS 과정에 기초한
창의성 신장 디자인교육 프로그램 제안
- 클레이를 이용한 캐릭터애니메이션 -

Proposal of Design Education Program
for Creativity Enhancement Based on CPS Process
-Character Animation using Clay-

주저자 : 차용선

인덕대학 디자인멀티미디어과 교수

Cha Yong-Sun

Induk University

교신저자 : 박윤미

한양대학교 응용미술학과 박사수료

Park yun-mi

Hanyang University

* 이 연구는 2010년도 인덕대학 학술연구비 지원에 의한 결과임

1. 서론

- 1-1. 연구의 필요성 및 목적
- 1-2. 연구의 범위

2. 이론적 배경

- 2-1. 창의성과 디자인교육
- 2-2. 창의적 문제해결(CPS)과정
- 2-3. 클레이를 이용한 캐릭터애니메이션

3. CPS 과정에 기초한 창의성 신장 디자인 교육 프로그램-클레이를 이용한 캐릭터애니메이션

- 3-1. 프로그램 기본방향
- 3-2. 프로그램 내용
- 3-3. 프로그램 현장적용

4. 결론

참고문헌

논문요약

본 연구에서는 CPS 과정에 기초한 디자인교육(클레이를 이용한 캐릭터애니메이션)이 학습자의 창의성 개발에 긍정적인 결과를 가져올 수 있을 것이라는 기대를 기초로, 실제 수업에 전개될 수 있도록 프로그램을 제안함으로써 창의성 신장을 위한 디자인 교육의 활용방안을 모색하는데 도움을 주고자 하였다.

현장 적용 결과, 본 연구에서 제시한 프로그램은 학생들의 학습흥미를 높일 수 있어 학습 성취도가 높았으며, 창의성의 요소인 감수성과 유창성, 융통성, 재조직력, 구성능력 등을 신장시켜 학습자의 창의성 신장에 긍정적인 영향을 주었다. 이에 따라 본 프로그램이 창의력 신장을 위한 디자인 교육방법으로써 활용가능성을 지니고 있음을 제시하였다.

주제어

창의적 문제해결과정, 클레이, 캐릭터애니메이션

Abstract

This study tries to facilitate in seeking ways to utilize design education for creativity enhancement by proposing a program which can be adopted in actual classes based on the expectation that a design education based on CPS curriculum (character animation using clay) will bring positive outcome on creativity development.

As a result of implementation, the program proposed in the study has effect on increasing the level of students' interest in learning which lead to increased level of academic achievement. It also enhanced the students' sensitivity, fluency, flexibility, reorganizing ability, and constructing ability positively affecting the students' creativity enhancement. Thus, this study asserts that the proposed program has potential to be used as a design education method for creativity enhancement.

Keywords

Creative Problem Solving Process, Clay, Character animation

1. 서론

1-1. 연구의 필요성 및 목적

과거 20세기 산업사회에서는 암기형, 주입식 교육이 주된 것이었지만, 21세기 지식기반 사회에서는 선진국으로 가기 위한 선도형 교육이 그 중심이 되어야 한다. 그러한 핵심이 창의적 교육이라 할 수 있다. 기억하고 재생하는 능력보다는 학생들에게 동기육구와 체계적인 탐색활동, 능동적인 표현방법을 통하여 경험적으로 창의성이 신장되도록 교육되어야 하고, 주어진 것들을 수용하는 교육이 아니라 새로움에 대처하고, 또 새로움을 창출할 수 있는, 인간 개개인에 내재하는 여러 가지의 재미있는 상상, 사고, 느낌을 표출해내는 창의성을 체계적으로 개발 시킬 수 있는 방법적 연구가 중요하다(김정·이수정, 1994). 디자인의 관심도 및 국가 경쟁력에 있어서의 중요성에 대한 인지도는 점점 높아지고 있으며, 디자인 교육에도 변화가 일어나고 있다. 디자인·게임·방송·영화 등 창조산업을 국가발전의 한 축으로 삼고 있는 영국은 '디자인과 기술'을 의무교육 과정에 포함하는 등 예술과 과학이 유기적으로 결합된 영국만의 디자인 조기 교육 시스템을 구축함으로써 세계적 스타 디자이너를 배출했을 뿐만 아니라 다방면에서 창의적 인재를 양성함으로써 자국의 창조산업을 1997년 이래 연 6%에 이르는 성장을 구가할 수 있는 근간을 마련했고, 미국 또한 '디자인을 기초로 한 교육'의 개념을 조기교육에 적용하고 있으며, 일본도 초등학교 3학년부턴 디자인을 교육함으로써 창의적 아이디어와 풍부한 감성을 갖춘 인재 만들기에 나서고 있다. 반면 우리는 입시 중심의 주입식 교육과 선행학습에 그 초점을 맞추어 온 것이 현실이다. 디자인 교육 또한 1980년대 산업화를 거치면서 창의성보다는 '디자인 스킬' 교육을 우선시함에 따라 사물을 한 가지 관점으로만 바라보게 되는 획일적 교육에서 벗어나지 못했다. 정보화 사회의 급격한 발달로 디자인 환경이 빠르게 변화되는 현재, 창의력 신장을 위한 디자인 교육은 더 나은, 새로운 교육방법으로의 개선을 위해 노력이 필요하다. 특히, 미래산업의 핵심인력을 보급하는 대학의 디자인 교육 프로그램의 개발은 지속적으로 이뤄져야 할 과제로 여겨진다.

특히 캐릭터디자인교육은 애니메이션이나 광고 등의 지속적인 발달로 다양한 캐릭터 디자인을 필요로 하고 있는 현대 산업사회에서 필수적으로 요구되는 분야이나, 지금까지의 캐릭터 디자인 교육은 학생들에게 동일한 주제를 선정하게 하고 사물의 형태나 내

용을 평면적으로 이해하고 그리게 하는 내용으로 이루어져 학습자의 흥미와 동기를 유발시키고 창의성을 신장시키는데는 부족함이 있었다.

이에 본 연구에서는 학습자의 창의성 신장을 돕기 위해 CPS 과정에 기초하여 클레이를 매체로 한 캐릭터애니메이션 프로그램을 개발하고자 한다. 본 연구에서 제시한 클레이를 이용한 캐릭터애니메이션 프로그램은 다양한 주제선정과 사물의 형태를 클레이를 이용해 2D, 3D로 표현함으로써 학생의 공간지각능력의 발달을 도울 수 있으며, 프로그램의 설계 단계에서 창의적 문제해결(CPS)과정을 적용함으로써 문제의 이해, 아이디어 생성, 행위를 위한 계획의 단계를 거쳐 단편적이고 분리된 과정이 아닌 보다 통합적인 프로그램이 될 수 있을 것으로 사려된다. 본 연구를 통해 디자인 교육의 필요성을 이해하고 디자인교육 프로그램을 제시함으로써 디자인 교육의 나아갈 바를 가늠하고 디자인 교육의 활용방안을 모색하는데 도움을 주고자 한다.

1-2. 연구의 범위

본 연구의 목적에 따라 첫째, 문헌 자료 조사를 통하여 창의성과 디자인 교육의 개념을 알아보고 창의적 문제해결(CPS)과정을 기초한 클레이를 이용한 캐릭터애니메이션 디자인 교육의 활용성에 대해 제고해 본다. 둘째, 위의 내용을 바탕으로 클레이를 매체로 창의적 문제해결(CPS)과정에 기초한 창의력 신장을 위한 캐릭터애니메이션 디자인 교육 프로그램을 설계하고, 실제 적용한 성과를 제시함으로써 창의성 신장을 위한 디자인 교육 개발의 필요성을 제고하고자 한다.

2. 이론적 배경

2-1. 창의성과 디자인 교육

창조적인 사고는 창의성, 창조성, 독창성 등 다양한 단어로 표현될 수 있으나 우리나라에서는 '창의성'이란 단어를 보편적으로 사용한다. 다른 단어들은 기술적 능력 및 아이디어와 혼동되지만 창의성은 그러한 능력 외에도 창의적 동기, 태도, 기법 등을 포괄하는 개념이며, 창조성과 창조력은 무엇인가 하는 새로운 것을 창출한다는 결과성을 강조하는 느낌이 강하지만 창의성은 창의적인 산출뿐만 아니라 창의적 의도까지를 포함하여 과정성을 강조하는 개념이기 때문이다(정종진, 2002). 이러한 '창의성'에 대한 정의는 매우 다양하다. '창의성'에 관한 학자들의 정의를 표로 정리해 보면

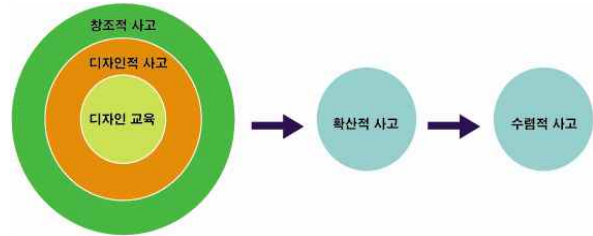
<표 1>과 같다.

<표 1> 창의성의 개념

이론가	이론적 접근내용
Wertheimer (1945)	창의적 사고는 창의적 과정을 중시하고, 인간이 문제핵심을 파악하고 이해관계를 살피며, 이를 통찰력을 가지고 해결할 때 이루어진다.
Maslow (1954)	첫째, '특별한 재능의 창의성'으로 사회적으로 새로운 가치를 갖고 있는 과학자, 예술가, 발명가 등의 특별한 창의성을 말한다. 둘째, '자기실현의 창의성'으로 개인에게 있어 새로운 가치가 있는가의 여부가 창의성의 기준이다.
Torrance (1959)	해결되지 않은 문제 해결의 과정이며 창의성은 먼저 문제를 인식하고 개인이 가지고 있는 기존의 지식이나 능력 등을 조합하여 문제를 해결하기 위한 가설을 세우고 그에 대한 검증을 하여 결론을 내리는 과정이다.
Guilford (1950)	'지능구조 모델'을 소개하면서 확산적 사고를 창의성의 기본이 되는 사고 유형으로 보고 창의성이란 새롭고 신기한 것을 낳는 힘이다.
Rogers (1962)	내적 경험을 강조하였으며, 창의성이란 하나의 새로운 결과를 야기하는 행동의 출현이며, 그것은 개인의 특성과 그 개인을 둘러싼 사건, 사람, 자료, 자기의 생활사의 어떤 상황 등에서 생성되는 과정이다.
Bruner (1962)	창의적인 산물이란 기존에 존재하지 않는 새로운 것으로서 일반적으로 사람들에게 놀라움을 주며 동시에 상황에 적절한 것이다.
Taylor (1988)	특정한 목적을 가지고 지속적이고 유용한 새로운 것을 만들어 내는 것이다.
Thurston (1952)	창의성이란 개념 안에는 새로움(newness)이라는 개념이 내포되어 있으며 개인의 자아실현과 자기표현의 욕구에서 근원된 상상력 활동이다.

<표 1>의 내용을 종합해보면 창의성이란 지금까지 알려지지 않았던 아이디어를 생산해 내는 능력이며, 상상력이 풍부한 행동이나 과거의 경험을 집합한 새로운 무언가를 형성해 내는 것으로 정의할 수 있다. 이러한 창의성은 목적이 분명하고 문화적이고, 예술과 밀접한 관련이 있으며, 과학적 생산품을 만들어 내는 디자인 분야와 밀접한 관련이 있다. 톰 켈리와 조너던 리트먼(Tom Kelly&Jonathan Littman)은 '21세기 기업 경쟁력의 가장 큰 핵심이 바로 디자인이고, 이 디자인이란 바로 창의성과 혁신을 통해 나오는 지적 게임이란 것을 누구나 알 수 있을 것'이라 하였으며(톰켈리, 2002), 이텐(Itten)은 바우하우스에서 디자인 교육의 기본 목적을 학생의 창의력을 확인하여 그

것을 신장 발전시키는 창의성과 개성의 발달이라고 언급하였다(장수진, 2008). 이처럼 디자인과 창의성은 마치 같은 개념인 듯이 다뤄지거나 혹은 동일한 맥락에서 다루어지는 경우가 많다. 창의성과 디자인의 공통점을 살펴보면(권혜숙·방경란·이영규, 2009), 첫째, 두가지 모두 새로운 것을 요구한다. 둘째, 창의성과 디자인은 모두 한 가지 문제에서 여러 가지 새로운 해결점을 모색하고 다양한 요소와 조건을 하나로 결합한다는 점에서 공통점을 갖는다. 셋째, 문제해결 과정에서 요구되는 창의성 발현의 요소들은 창의적 디자인 아이디어 전개 및 해결과정에도 적용된다. 디자인 아이디어를 발상하고 그러한 아이디어로부터 컨셉을 설정하고, 구체적으로 시각화 하는 과정에서 확산적 사고가 요구되며, 창의성의 요소인 감수성과 유창성, 융통성, 재조직력, 구성능력 등이 요구되는 것이다. <그림 1>



<그림 1> 창의성과 디자인의 관계

이렇게 창의성은 디자인 활동의 핵심이며 원동력이며, 창의성은 디자인의 실천적 활동을 통해 구체화될 수 있는 상호보완적 관계라고 할 수 있다. 따라서 디자인 교육을 통해 창의성이 계발되어 지며, 창의성을 통해 디자인의 혁신이 이루어질 수 있다. 이와 같은 내용을 기초로 많은 학자들이 창의성과 자유로운 사고발전은 디자인을 기초로 한 교육에서 이루어질 수 있다고 언급하고 있지만 우리나라의 미술교육은 표면적으로는 창의성 중심 미술 교육의 흐름에 근거를 두고 있지만 실질적으로는 입시 위주의 교육과 미술을 하나의 기술로 여기는 전통적인 편견 등으로 인하여 아직도 표현 기능 위주의 미술 교육으로 정체되고 있다. 표면적으로 내세워진 창의성 중심 미술 교육은 실기 중심, 학생들의 표현중심이란 이유로 교사의 방임적 태도를 낳게 하였으며, 교사들의 창의성에 대한 가치관의 부족으로 미술 표현의 목적이 불투명해졌다. 개개인이 잠재하고 있는 자유로운 사고를 계발하고, 아이디어를 표출할 수 있도록 도와주며, 나아가 이미지의 시각화 능력을 발달시킬 수 있도록 창의성 신장을 위한 디자인 교육 프로그램 연구가 조

속히 이뤄져야 한다.

2-2. 창의적 문제해결(CPS)과정

‘창의적 문제해결’ 프로그램의 시초는 Osborn(Treffinger, 1995)에서 시작되었는데, 그는 주어진 상황이나 문제들을 새롭게 독창적으로 해결하기 위해 창의적 문제 해결과정(Creative Problem Solving Process)을 고안하였다. 1980년대 중반 Isaksen과 Treffinger(1995)는 Osborn의 창의적 문제해결 과정을 3가지의 활동 요소와 6가지 활동단계로 발전시켰는데 이는 현재 가장 널리 사용되는 문제 해결과정의 단계로 구체적인 내용은 <표 2>와 같다.

<표 2> 창의성문제해결 과정

활동요소 및 단계		내용
1과정 문제의 이해	1단계 목표발견 (Objective Finding)	문제를 해결하기 위해 가장 중요하거나 시발점을 찾기 위하여 본인이 중요하게 생각하는 목표나 개인적으로 문제를 다루는 스타일을 고려하는 것으로 창의적 문제 해결 노력이 바르게 나아갈 수 있도록 목표와 영역을 정하는 것이다. 다양한 목표 진술문은 학생들의 흥미와 영향력 그리고 상상력의 활용여부, 중요성 그리고 즉시성의 정도에 따라 평가되고 선정된다.
	2단계 사실발견 (Fact Finding)	이전 단계에서 수집한 모든 정보를 검토하는 단계에서 시작되어 문제를 더 잘 이해하기 위해 그 문제를 둘러싼 모든 정보들 - 사실, 느낌, 의문점, 스스로 느끼는 예감과 관심(걱정) - 들을 면밀히 검사하게 된다. 지식, 경험, 지각, 느낌, 의문점 등과 관련된 풍부한 자료 중에서 실제의 상황을 이해하는 데 도움이 될 수 있는 자료들만 선별하고 분류하여 조직해야 한다.
	3단계 문제발견 (Problem Finding)	이전 단계에서 접했던 중요한 정보를 가지고 한 문제를 형식화 하는 것, 즉 문제를 정하는 것이다. 즉 해결하고자 하는 학습 문제나 관심이 있는 구체적인 영역을 진술하는 것이다. 그리고 다양한 문제 진술문 중에서 새로운 아이디어나 가능한 해결안을 고루하고 상황의 본질이 가장 적절하게 정의된 문제 진술문을 선정해야 한다.

2과정 아이 디어 생성	4단계 아이 디어 발견 (Idea Finding)	일단 적합하고 작업 가능한 문제를 정리하여 문자화한 수에 가능한 한 많은 아이디어를 산출해야 한다. 즉 확산적 사고에 보다 강조를 두는 것으로, 이 단계를 거치는 동안 새롭고 특이한 아이디어를 생산하기 위해 여러 가지 다양한 기술 혹은 전략을 사용하게 된다.
3과정 행위 위한 계획	5단계 해 결 책 발견 (Solution Finding)	아이디어를 목록화한 후에 문제를 해결하는 데 가장 가능성이 높은 해결책을 결정하는 단계이다. 이 단계에서 먼저 아이디어를 평가하는 데 쓰일 기준을 만들고 그 다음 기준을 토대로 아이디어들을 상세하고 조직적으로 평가한다. 지금 갖고 있는 아이디어들 중에서 문제 해결에 가장 가능성이 있다고 생각되는 것을 찾으려고 하는 것이다.
	6단계 수 용 안 발견 (Acceptance Finding)	해결책 발견이 아이디어를 해결책으로 바꾸는 데 초점을 두는 반면에 수용안 발견은 현재의 상황을, 바라는 미래 상태로 바꾸는 행동에 초점을 둔다. 이때 행동으로 옮기는 데 있어 영향을 미치는 요인들을 확인해야 한다. 영향을 미치는 요인 중 방해가 되는 요인과 제한점을 확인하고 그것을 극복하는 방법을 구안해야 한다. 또한 해결안을 수용하기 위해 취해야 할 잠재적인 행동 단계를 산출하고 계획을 수립해야 한다.

2-3. 클레이를 이용한 캐릭터애니메이션

본 연구에서 제시한 클레이를 이용한 캐릭터애니메이션은 점토를 매체로 캐릭터를 1차원적인 지면작업을 토대로 입체적으로 제작하여 창의적인 스토리를 산출하는 것을 말한다.

점토를 통한 교육이 아동의 인지발달을 고양시킬 수 있음은 Lowenfeld나 Golomb의 연구에서 밝혀진 바 있다. 점토미술은 그 재료자체가 삼차원적 표현이 용이하여 그 표현의 영역이 광범위하며 어떠한 표현의 영역이든지 자유자재로 표현함이 가능한 재료로 볼 수 있다(이부연, 2002).

다양한 종류의 점토는 캐릭터의 형태를 구성하게 되고 캐릭터의 주된 작업인 평면작업보다 공간감과 입체감을 나타내기 쉽고 새로운 창의성 발달의 과정으로써 크리에이티브를 나타내기에 효과적이다.

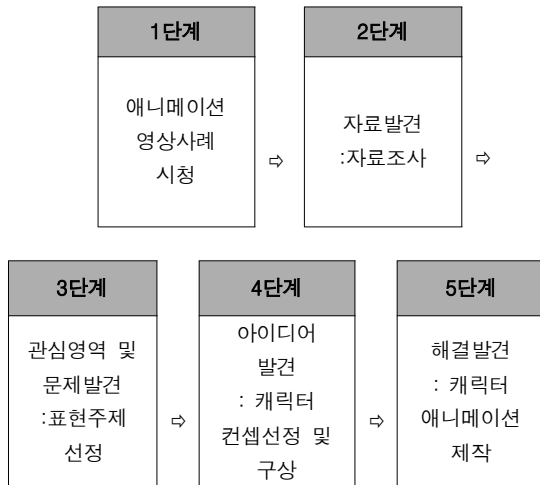
3. CPS 과정에 기초한 창의성 신장 디자인 교육 프로그램-클레이를 이용한 캐릭터디자인

3-1. 프로그램의 기본방향

본 연구의 창의성신장 디자인 교육 프로그램 과정은 Isaksen과 Treffinger(1985)의 창의성증진 문제해결과정에서의 3가지의 활동 요소(문제의 이해, 아이디어의 생성, 행위를 위한 계획)와 6가지 활동단계(관심영역의 발견, 자료 발견, 문제발견, 아이디어발견, 해결발견, 수용발견)를 본 연구자가 디자인과의 특성에 맞게 응용하여 재구성하였다.

1단계에서 애니메이션 사례를 영상으로 시청하고 2단계에서 시청한 영상을 바탕으로 표현주제선정을 위한 자료를 조사한 후, 3단계에서 조사된 자료 속에서 관심영역 및 발견된 문제를 찾아 표현주제를 선정한다. 4단계에서는 관심영역 및 발견된 문제를 표현할 캐릭터의 컨셉을 선정, 구상하고 5단계에서 캐릭터 애니메이션을 제작하는 과정을 통해 해결발견의 경험을 갖는다.<표 3>

<표 3> 프로그램 진행 절차



3-2. 프로그램의 내용

<표 4> 창의성 신장 디자인 교육 프로그램 -클레이를 이용한 캐릭터 디자인

교육대상	대학생
수업개요	제시된 영상물(클레이 애니메이션 사례)을 바탕으로 클레이애니메이션에 대한 이해를 도운 후, 관심영역을 발견한 후 명확한 주제를 설정하고 캐릭터 선정 및 구상과정과 제작과정을 통해 스토리를 전개한다.

수업목표	자신의 창작물에 대한 호기심과 열정을 갖게 함은 물론 문제해결과정과 작품 표현과정을 통해 아이디어 발상의 과정을 거치며 크리에이티브를 경험함으로써 감수성과 유창성, 융통성, 재조직력, 구성능력 등을 신장시켜 창의성을 향상시킨다.		
수업주제	클레이를 매체로 캐릭터애니메이션 제작하기		
평가방법	본 수업은 창의적 발상능력을 중점적으로 평가한다. ▶ 세부적 평가항목 : 창의성, 클레이 표현 및 구성 능력, 팀워크, 기획력, 연출력(캐릭터 설정 및 세부 내용의 전개)		
단계 (차시)	절차	학습내용	학습자료
1단계 (1차시/60분)	영상사례 시청 및 팀 구성	▶ 제시된 영상사례를 통해, 스토리가 전개되는 과정을 이해하며, 영상 속 캐릭터가 가지는 역할을 이해한다.	-영상자료 - 노트북 컴퓨터 - 빔 프로젝터
2단계 (1차시/120분)	자료발견: 자료조사	▶ 표현 주제를 선정하기 위한 자료조사를 진행한다.(자료조사의 범위는 한정된 주제로 제한하지 않고 자유롭게 진행한다.)	- 인터넷 - 도서관
3단계 (2차시/60분)	관심 영역 및 문제발견 :표현 주제 선정	▶ 수집된 자료를 분석하며 표현 주제를 선정한다.	- 수 집 된 자료
4단계 (2차시/120분)	아이디어 발견 : 캐릭터 컨셉선정 및 스토리 구상	▶ 캐릭터의 이미지를 어떠한 스토리 속에서 어떻게 효과적으로 처리할 것인지 컨셉을 결정한 후 스토리를 구상한다. ① 등장인물의 성격을 구상한다.(캐릭터의 세분화) ② 전반적인 내용을 구상한다	- 스토리 보드 (칼라펜슬)

<p>5 단계 (3~5차시 /540분)</p>	<p>해결발견 : 클레이 애니메이션 제작</p>	<p>▶점토를 이용하여 캐릭터애니메이션을 제작한다(3~4차시)</p> <p>① 스토리보드의 내용에 따라 캐릭터를 제작한다. -뼈대를 만든다. -뼈대위에 클레이를 붙인다.</p> <p>② 스토리보드의 내용에 따라 배경을 제작한다.</p> <p>▶배경과 중간모션을 디지털 카메라나 캠코더로 촬영하고 영상편집을 통하여 애니메이션을 제작한다.(5차시)</p>	<p>- 애니메이 션 철사</p> <p>- 클레이 점토</p> <p>-배경제작 에 필요한 다양한 재료</p> <p>- 디지털 카메라</p> <p>- 캠코더</p>
-----------------------------------	------------------------------------	--	--

3-3 프로그램의 현장적용 사례

5단계(1단계.영상사례 시청 및 팀 구성- 2단계.자료 발견: 자료조사- 3단계.관심 영역 및 문제발견: 표현 주제선정-4단계.아이디어발견: 캐릭터컨셉선정 및 구상- 5단계.해결발견: 캐릭터제작)로 이루어진 창의성 신장 디자인 교육 프로그램(클레이를 이용한 캐릭터 디자인)을 I대학 디자인 전공 대학생 1학년 38명, 2학년 36명을 대상으로 실제 적용해 보았다.

1단계 영상매체의 접근은 학생들의 높은 참여와 흥미를 이끌어내었으며 영상사례에서 제시된 캐릭터가 가지는 커뮤니케이션의 역할을 이해하기 위한 탐구과정은 본 프로그램에 대한 동기를 유발하는데 매우 효과적이었다. 2단계 자료발견: 자료조사 단계에서는 풍부한 자료 중에서 자신의 지식, 경험, 지각, 느낌, 의문점 등을 바탕으로 실제 자신이 제작할 캐릭터와 관련된 자료들을 선별하고 분류하는 캐릭터에 대한 자료조사가 진행되었는데 이 과정을 통해 학생들은 자신의 감수성, 사고력 등을 확인하고 신장시킬 수 있었다.

3단계 관심영역 및 문제발견: 표현 주제 선정에서는 전 단계에서 수집된 자료를 통해 자신이 해결하고자 하는, 즉 표현하고자 하는 캐릭터를 선정하는 과정으로 수집된 다양한 자료속에서 자신의 새로운 아이디어를 바탕으로 제작하고자 하는 캐릭터의 본질에 가장 적합한 주제를 선정하는 과정을 통해 학생들이 자신의 구성능력, 재조직력을 인식하며 개발하는 모습

을 보였으며, 4단계 아이디어 발견: 캐릭터컨셉 선정 및 구상단계에서 학생들은 선정된 주제에 적합하고 작업가능한 많은 아이디어를 산출하며 새롭고 특이한 아이디어를 생산하기 위해 확산적 사고를 하는 경험을 가졌는데 이 과정을 통해 자신의 융통성, 유창성, 구성능력, 재조직력, 감수성 등을 향상시킬 수 있었다. 마지막으로 5단계 해결발견: 캐릭터 제작과정에서는 전단계에서 산출된 자신의 아이디어를 바탕으로 실제 제작가능한 가장 가능성이 높은 아이디어를 결정한 후 실제 제작하는 단계로 그동안의 창의적 문제 해결과정이 실제 제작물을 통해 구현됨으로써 자신의 창의적 사고의 결과물을 확인하는 시간이 되었다. 본 프로그램의 현장적용 사례작 예시는 <그림 2>, <그림 3>, <그림4>과 같다.



각종 스트레스에 지친 현대 사회인의 이상심리를 지하철 속에서 노인을 구타하고 있는 청년의 비정상적인 폭력과, 이러한 상황속에서도 무관심한 군중들의 냉정한 태도를 통해 표현하였다.(1학년/여/21세)

<그림 2> 현장적용 사례작 예시 1



경기불황과 직업의 불안정성 등으로 경제적 능력을 갖춘 여성을 배우자로 선호하는 경향을 보이는 현대 남성의 심리를 신데렐라의 스토리를 빌어 풍자적으로 표현하였다. 원작에서 신데렐라가 여성으로 표현된 것에 반해, 본 작품에서는 남성을 신데렐라로 표현하였다.(1학년/여/20세)

<그림3> 현장적용 사례작 예시II



현대사회 각계각층에서 만연해 있는 뇌물수수, 직권남용 등의 사회적 문제를 악육강식이 법칙에 의해 이루어지는 동물의 세계를 통해 풍자하여 표현하였다.(2학년/남/23세)

<그림4> 현장적용 사례작 예시III

4. 결론

본 연구에서는 창의적 문제해결(CPS)과정을 기초한 클레이를 이용한 캐릭터애니메이션 디자인 교육이 학습자의 창의성 개발에 긍정적인 결과를 가져올 수 있을 것이라는 기대를 기초로, 실제 수업에 전개될 수 있도록 CPS 과정에 기초하여 창의성 신장을 위한 클레이애니메이션 프로그램을 제안함으로써 창의성 신장을 위한 디자인 교육의 활용방안을 모색하는데 도움을 주고자 하였다.

본 연구에서 제시한 프로그램은 학생들의 학습흥

미를 높일 수 있어 학습 성취도가 높았으며, 창의성의 요소인 감수성과 유창성, 융통성, 재조직력, 구성능력 등을 신장시켜 학습자의 창의성 신장에 긍정적인 영향을 주었다. 이에 따라 CPS 과정에 기초한 클레이애니메이션의 교육적 접근이 창의력 신장을 위한 디자인 교육방법으로서 활용가능성을 지니고 있음을 제시하였다.

본 연구에서 제시된 프로그램의 긍정적인 효과를 활용하여 각기 다른 수준의 학습자 모두에게 학습효과를 높일 수 있는 체계적인 교육 프로그램 개발이 지속적으로 연구되어야 할 것이며 보다 타당성 있고 신뢰감 있는 연구를 위해 프로그램의 효과성에 대한 실증연구 및 창의성에 영향을 주거나 받을 수 있는 관련 변인을 다양하게 탐색하는 연구가 요구된다.

참고문헌

- 김정, 한국미술교육정립을 위한 기초적 연구, 교육과학사, 2000.1.
- 김정·이수정, 조형놀이 교육, 서울:교문사, 1994, p26.
- 권혜숙, 방경란, 이영규, 일본의 아이디어 발상교육, 대교출판, 2009, p.169.
- 이부연, 아동의 인지적 발달을 위한 점토미술교육 커리큘럼 개발연구, 조형교육 제 19집, 2002, p132.
- 이진영·김주열, 소프트웨어에 적용된 캐릭터사례연구」동서대학교 연구센터논문집, 제4집, 2001.9.
- 장수진, 어린이에 있어 시지가 콘텐츠에 의한 창의성 평가 실험 연구, 이화여자대학교 디자인대학원, 2008, p7.
- 정경원, 디자인 경영, 안그래픽스, 제 2판, 1999.6.
- 정종진, 대구광역시교육청 2002 창의성 연수 자료, 창의성의 본질과 교과를 통한 창의성 교육, 2002, p26.
- 톰 켈리, 유쾌한 이노베이션, 세종서적, 2002, p27.
- 한창완, 애니메이션 영상미학, 도서출판 한울, 1995.6.
- Isaksin, S. G., & Treffinger, D. J. Creative Problem Solving: The Basic Course. Bearly Limited, Bufflao: NY, 1985
- Treffinger, D. J. Creative problem solving: Overview and educational implications, Educational Psychology Review, 1995. 7(3). 301-312.
- <http://www.chosun.com>
- <http://www.sciencetimes.co.kr>