



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

MBTI를 활용한 이모티콘 디자인 수업 과정 연구

- 특성화고등학교 디자인과 학생들을 중심으로 -

제주대학교 교육대학원

미술교육전공

송 서 하

2023년 8월



MBTI를 활용한 이모티콘 디자인 수업 과정 연구

- 특성화고등학교 디자인과 학생들을 중심으로 -

지도교수 이 승 수

송 서 하

이 논문을 교육학 석사학위논문으로 제출함

2023년 6월

송서하의 교육학 석사학위논문을 인준함

심사위원장 이 창 희

위 원 이 승 수

위 원 이 수 목



제주대학교 교육대학원

2023년 6월



Study on Process of Emoticon Design
Class Using MBTI

—Focusing on Students of Design Department
in Specialized High Schools—

Seo-Ha Song
(Supervised by professor Seung-soo Lee)

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

2023. 06.

This thesis has been examined and approved.

Thesis director, Chang-Hee Lee, Prof. of Art Education

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

Thesis director, Su-Mok Lee, Prof. of Art Education

.....
Date

Department of Art Education
GRADUATE SCHOOL OF EDUCATION
JEJU NATIONAL UNIVERSITY



<국문초록>

MBTI를 활용한 이모티콘 디자인 수업 과정 연구
- 특성화고등학교 디자인과 학생들을 중심으로 -

송 서 하

제주대학교 교육대학원 미술교육전공
지도교수 이 승 수

정보기술의 급속한 발전과 뉴노멀 시대의 도입으로 청소년들은 비대면 커뮤니케이션과 디지털 전환에 적응해야 하는 상황에 직면하게 되었다. 정보통신의 발달로 인해 다양한 정보와 콘텐츠에 쉽게 접근할 수 있게 되었지만, 무분별한 콘텐츠 사용과 과잉 정보는 많은 문제점을 야기하고 있다. 따라서 디지털 교육과 더불어 자아 정체감이 형성되는 청소년기에 자신의 가치와 방향성을 확정하고 올바르게 상호 교류할 수 있는 교육에 대한 필요성이 강조되고 있다. 이에 학습자가 쉽게 접근할 수 있는 MBTI 성격유형 검사를 활용하여 자신의 정체성을 확립하고, 이모티콘을 제작함으로써 자신과 타인에 대한 이해를 바탕으로 소통할 수 있는 교육적 방법을 모색하였다.

이를 위해 MBTI의 정의와 성격유형을 살펴보고 다양한 관점과 사례를 기반으로 교육적 활용 가능성에 대하여 고찰하였으며, 이모티콘의 개념 및 기능과 이모티콘 시장의 동향을 분석하여 하나의 문화 산업 콘텐츠로써 이모티콘을 제작할 수 있는 실질적인 교육의 필요성을 강조하였다.

이에 연구 절차를 교과서 단원 분석, 사전 설문조사 및 분석, 이모티콘 디자인 설계, 수업 진행, 사후 설문조사 및 분석 단계로 설정하였으며, 특성화고등학교 디자인과 3학년 학생 37명을 대상으로 자신의 MBTI 성격유형을 활용하여 자신의 캐릭터

를 디자인하고, 이모티콘으로 제작하는 12차시의 수업을 진행하였다. 1, 2차시에는 이모티콘과 MBTI의 개념학습 및 자신의 성격 분석이 이루어졌으며, 3~6차시는 캐릭터 디자인을 위한 스케치와 프로필을 제작하였다. 7~10차시에는 캐릭터 이모티콘의 콘티와 실제 이모티콘을 디자인하였고, 11, 12차시에는 자신의 이모티콘을 네이버 마켓 OGQ에 제안하고 발표하는 시간을 가졌다.

MBTI를 활용한 이모티콘 디자인 수업의 미술 교육적 가치는 다음과 같다.

첫째, MBTI 성격 유형을 활용하여 캐릭터를 설정하고, 자신의 성향과 감정이 잘 드러날 수 있도록 이모티콘을 제작함으로써 자신에 대한 표현력과 자아 성찰이 이루어졌다.

둘째, 다양한 디지털 도구를 활용하여 실질적인 이모티콘을 디자인하고, 콘텐츠로 제안함으로써 시각적 문해력과 그래픽 디자인 기능이 향상되었다.

셋째, 자신이 제작한 캐릭터의 프로필과 이모티콘 결과물을 발표하고 감상하는 시간을 통해 자신과 타인에 대한 이해를 바탕으로 성격의 차이를 인식하고 존중하는 태도를 갖게 되었다.

넷째, 콘텐츠 시장의 확장과 이모티콘에 대한 깊이 있는 이해를 바탕으로 자신의 진로와 연계하여 다양한 직업에 대한 가능성을 새롭게 인식하게 되었다.

다섯째, MBTI를 활용한 이모티콘 제작 수업을 통해 2022 개정 교육과정 핵심 역량 중 하나인 자기 인식 및 자기표현 능력의 함양에 도움이 되었으며, 협력 및 소통 능력 향상과 디지털 기초 소양의 습득이 이루어졌다.

본 연구를 진행하면서 MBTI와 이모티콘은 학습자들의 삶과 밀접한 소재로서 큰 흥미와 높은 수업 집중도를 유발한다는 사실을 확인할 수 있었다. 그 결과, 학습자들은 정체성 형성과 더불어 타인에 대한 이해, 시각적 이미지를 이해하고 활용하는 능력, 디지털 기초 소양 능력, 그리고 진로와 직업에 대한 가능성을 개선할 수 있는 단계까지 나아가는 등 다양한 역량 개발에 도움이 될 수 있었다.

하지만 MBTI는 과학적으로 입증되지 않아 신뢰도에 대한 문제가 야기될 수 있으므로 분명한 인식을 기반으로, 개인의 성향을 간단하게 분류하는 도구로써 활용해야 한다. 따라서 본 연구를 바탕으로 실제 학교 현장에서 MBTI와 같이 자아 성찰에 영감을 줄 수 있는 창의적인 요소가 개발되어 자아정체성 확립을 위한 다양한 후속 연구가 전개되기를 기대한다.

목 차

<국문초록>	i
I. 서 론	1
1. 연구의 필요성 및 목적	1
2. 연구 내용 및 방법	2
II. 이론적 배경	4
1. MBTI에 대한 이해	4
1) MBTI의 정의	4
2) MBTI의 성격유형 분류	5
3) MBTI의 활용 가능성	8
2. 이모티콘 디자인에 대한 이해	9
1) 이모티콘의 정의	9
2) 이모티콘의 유형 분류	10
3) 이모티콘의 기능 및 동향	15
III. 2022 개정 교육과정 분석	17
1. 2022 개정 교육과정 총론 분석	17
2. 2022 개정 미술과 교육과정 성격 및 내용 체계	19
1) 성격	19
2) 내용 체계	20
IV. MBTI를 활용한 이모티콘 디자인 수업 과정 설계 및 실행	26
1. 수업 과정 설계의 개요	26

1) 연구 참여자	26
2) 연구 설계 과정	26
2. 교수 학습 지도의 설계	27
1) 교과서 단원 분석	27
2) 수업 사전 설문조사 내용 및 분석	38
3) 이모티콘 디자인 수업지도안 설계	44
3. MBTI를 활용한 이모티콘 디자인 수업의 실제 및 효과	58
1) 수업 활동 결과물 분석	58
2) 교육적 효과 분석 결과	66
3) 수업 만족도 조사 내용 및 분석 결과	66
V. 결론 및 제언	73
참고문헌	75
<ABSTRACT>	78

표 목 차

<표 1> 외향과 내향의 차이	5
<표 2> 감각과 직관의 차이	6
<표 3> 사고와 감정의 차이	7
<표 4> 판단과 인식의 차이	7
<표 5> 한국과 일본의 이모티콘 차이	10
<표 6> 동양과 서양의 텍스트형 이모티콘 비교	10
<표 7> 플랫폼별 이모지	12
<표 8> 카카오톡 이모티콘의 캐릭터	13
<표 9> AR이모지와 미모티콘	14
<표 10> 2022 개정 교육과정 추구하는 인간상	17
<표 11> 2022 개정 교육과정 핵심 역량	18
<표 12> 2022 개정 미술과 교육과정 핵심 역량	19
<표 13> 일반 선택 과목 ‘미술’ 내용 체계	21
<표 14> 진로 선택 과목 ‘미술창작’ 내용 체계	22
<표 15> 진로 선택 과목 ‘미술 감상과 비평’ 내용 체계	23
<표 16> 융합 선택 과목 ‘미술과 매체’ 내용 체계	24
<표 17> 연구의 단계	26
<표 18> 교과서별 이모티콘 디자인 관련 단원	27
<표 19> MBTI에 대한 관심도	39
<표 20> MBTI 성격유형검사에 대한 경험	39
<표 21> MBTI 성격유형검사에 대한 활용성	39

<표 22> 이모티콘에 대한 지식수준	40
<표 23> 이모티콘에 대한 경험	40
<표 24> 선호하는 이모티콘 종류	41
<표 25> 이모티콘 제작에 관한 관심도	42
<표 26> 자신의 장단점에 대한 인식	42
<표 27> 현재 진로 고민에 대한 경험	43
<표 28> 수업 시간의 집중도	43
<표 29> 차시별 학습 지도계획	45
<표 30> 학습자 평가계획	46
<표 31> 1·2차시 교수·학습 지도안	47
<표 32> 3·4차시 교수·학습 지도안	49
<표 33> 5·6차시 교수·학습 지도안	51
<표 34> 7·8차시 교수·학습 지도안	53
<표 35> 9·10차시 교수·학습 지도안	55
<표 36> 11·12차시 교수·학습 지도안	56
<표 37> 학생 결과물 분석	59
<표 38> MBTI 성격 유형 활용에 대한 문항	67
<표 39> 수업을 통한 자아 성찰에 대한 문항	68
<표 40> 수업을 통한 역량 강화에 대한 문항	69
<표 41> 이모티콘 활용에 대한 문항	69
<표 42> MBTI를 활용한 이모티콘 디자인 수업에 대한 문항	70

그림 목 차

<그림 1> 한국수자원공사 ‘방울이’ 이모티콘	16
<그림 2> 미진사 미술, p.61.	28
<그림 3> YBM 미술, p.9.	29
<그림 4> 씨마스 미술, pp.17,19.	30
<그림 5> 미래엔 미술, p.82.	30
<그림 6> 해냄에듀 미술, p.16.	31
<그림 7> 지학사 미술, p.64.	32
<그림 8> 천재교육 미술, p.13.	32
<그림 9> 비상교육 미술, p.17.	33
<그림 10> 금성출판사 미술, p.8.	34
<그림 11> 교학사 미술, p.8.	34
<그림 12> 씨마스 미술창작, p.10.	35
<그림 13> 교학사 미술창작, p.86.	36
<그림 14> 미진사 미술창작, p.71.	36
<그림 15> YBM 미술창작, p.15.	37
<그림 16> 천재교육 미술창작, p.80.	38
<그림 17> 수업에 대한 학생 소감	71

I. 서 론

1. 연구의 필요성 및 목적

코로나19가 몰고 온 일상생활의 급격한 변화로 인하여 현대 사회는 ‘뉴노멀(New Normal) 시대’에 빠르게 진입하였으며, 디지털을 기반으로 4차 산업혁명이 가속화되었다. 특히 인공지능을 비롯한 정보통신기술의 발전은 그 어느 때보다도 빠르게 많은 정보를 교류할 수 있게 하였으며, 인터넷이나 사회관계망 서비스(SNS: Social Network Service)를 활용한 온라인에서의 의사소통 역시 증가하였다. 이러한 경계 상실의 시대에는 특히 올바른 자아정체성 형성이 요구되며 매우 중요하게 여겨진다.

청소년기는 자아 정체감이 형성되는 시기이다. 이 시기 자신에 대해 탐구할 시간을 충분히 갖지 못하면 부정적인 자아정체성을 형성할 수 있으므로 청소년들이 자신을 이해하고 탐색할 수 있는 시간이 필요하다. 그러나 우리나라 교육의 현실은 대학 진학을 위한 주요 교과목 위주의 주입식 교육을 추구하는 경향이 남아있어 청소년들이 자신에 대해 진지하게 생각하고 고민해 볼 기회가 충분하지 않다. 특성화고등학교에 재학 중인 학생들 또한 개인의 적성과 흥미보다는 내신 점수에 맞춰 고등학교를 진학하는 경우가 많아 비교적 낮은 성적의 학습자가 집단의 축을 이루고 있으며, 비자발적 의지에 따른 입학은 기초 학력 부족, 목표 의식 상실, 학업 중단, 낮은 자아 개념이라는 문제점을 발생시키고 있다.

이상의 논의에 기초하여, 청소년들이 디지털 미디어 속에서 자신의 정체성을 확립하고 표현함으로써 상호작용할 수 있는 교육적 방법을 모색할 필요성이 제기된다. 이에 본 연구자는 학습자의 흥미 유발과 더불어 객관적인 지표를 통해 학습자들이 자신을 이해할 수 있도록 MBTI 성격유형검사를 실행하고, 유형별 특징을 하나의 디자인 소스로 활용하여 자신만의 이모티콘을 제작하는 경험을 제공하고자 한다. 이 과정에서 학습자들은 스스로 탐색하면서 자기 정체성을 확립

하고 자아를 확장할 수 있으며, 자신이 제작한 이모티콘을 매개로 본인의 생각과 감정을 표현함으로써 타인과 소통하며 타인에 대한 이해 또한 넓혀갈 수 있도록 계획하였다. 나아가 미술과 심리 교과의 융합 수업을 통해 이모티콘 캐릭터를 제작함으로써 사고의 확장과 수업에 대한 만족도를 향상하고, 특성화고등학교 학생을 비롯하여 진로 발달 형성 과정에서 자아정체성에 따른 진로 결정이 중요한 시기인 고등학생들이 삶의 의미를 찾고 새로운 가능성을 발견하는 데 목적을 두고 있다.

본 연구는 MBTI가 정체성을 찾는 도구로서 어떻게 활용될 수 있는지 살펴보고, 학습자들이 자신의 성격유형을 바탕으로 자신만의 이모티콘을 디자인해 보는 수업지도 방안 연구를 제시함으로써 이를 미술 교육적으로 어떻게 적용할 수 있을지에 대한 활용방안을 제안하고자 한다. 이에 다음과 같이 연구 문제를 설정하였다.

첫째, 청소년들 사이에서 MBTI의 인식이 어떠한가? MBTI 성격유형 결과를 교육적으로 활용할 수 있는 방법은 무엇인가?

둘째, 이모티콘 디자인이 현대 사회에서 어떠한 가치가 있으며 이모티콘 디자인의 교육적 필요성과 활용성은 무엇인가?

셋째, MBTI를 활용한 이모티콘 디자인 수업 과정은 어떠한 미술 교육적 가치를 갖는가?

2. 연구 내용 및 방법

본 연구는 MBTI의 교육적 활용도와 학습자의 자아정체성 확립에 관한 연구로, 특성화고등학교 3학년 디자인과 학생들을 대상으로 MBTI를 활용한 이모티콘 디자인 수업을 진행하였다. 학교 수업 현장에 적용할 수 있는 체계적인 교수 학습 프로그램을 개발하기 위한 연구의 내용 및 방법은 다음과 같다.

제 I 장에서는 MBTI를 활용한 이모티콘 디자인 수업 과정 연구의 필요성과 목적에 관해 설명하고, 연구 내용 및 방법을 서술함으로써 전반적인 연구의 흐름을

제시하였다.

제 II장에서는 문헌 연구를 통해 MBTI와 이모티콘의 이론적 배경을 알아보고, 관련 선행연구 조사 내용을 바탕으로 본 연구의 이론적 토대를 마련하였다.

제 III장에서는 2022 개정 교육과정의 총론과 미술과 교육과정 성격 및 내용 체계를 분석함으로써 자아정체성 형성을 위한 이모티콘 디자인 교육의 가치와 필요성을 확인하였다.

제 IV에서는 현재 사용되고 있는 2015 개정 고등학교 미술 교과서 중 이모티콘 디자인 및 정체성 관련 수업 내용의 비중과 현황을 분석하고, 수업 사전 설문 조사 결과를 토대로 수업의 방향을 설정하여 수업지도안을 작성하였다.

제 V장에서는 연구의 과정 및 결과를 최종적으로 정리하고 교육적 의의를 밝히며, 연구의 한계 및 향후 개선된 연구 방향을 제안하였다.

II. 이론적 배경

1. MBTI에 대한 이해

1) MBTI의 정의

MBTI는 'Myers Briggs Type Indicator'의 약자로 캐서린 쿡 브릭스(Katharine Cook Briggs, 1875-1968)와 이사벨 브릭스 마이어스(Isabel Briggs Myers, 1897-1980)가 스위스의 정신분석학자인 칼 구스타브 융(Carl Gustav Jung, 1875-1961)의 심리 유형론을 토대로 개발한 자기 보고식 성격 유형 검사 도구이다.

MBTI는 인간 행동의 규칙성과 다양성을 강조하는 융의 심리 유형론에 기초하고 있다. 융의 심리 유형론은 판단과 인식의 향후 방향을 결정하는 태도 이론, 이론 판단과 인식에 대한 심리적 기능이론을 배경으로 하고 있으며 인간 행동이 다양한 건 개인마다 판단하고 인식하는 것이 다르기 때문이라고 보았다.

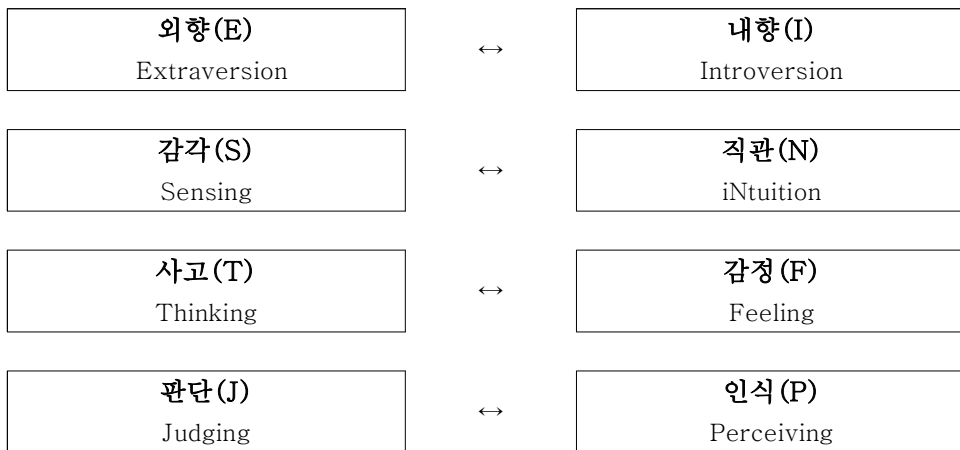
성격은 직접적으로는 알 수 없는 것이며 다만 행동을 통해서 관찰된다. 성격은 가설적인 구성 개념으로서 그 사람의 행동과 모습을 이해하기 위해서 그 사람 속에 임시로 있는 것으로 설정한 개념이다. 따라서 이러한 성격에 대한 이론적 접근은 매우 다양하며 크게 유형론과 특성론으로 나누어 볼 수 있다.¹⁾

MBTI는 성격을 서로 구분되며 비연속적인 범주로 파악하는 유형론에 해당하는 것으로 4가지 심리적 선호 지표(E-I 외향형과 내향형, S-N 감각형과 직관형, T-F 사고형과 감정형, J-P 판단형과 인식형)를 제시하였고, 4개의 선호 지표 중 더 지속적이고 일관성 있게 활용하는 것, 더 자주 사용하거나 더 자연스럽게 흥미가 가는 것을 선택하게 하여 상대적으로 선호하는 유형을 조합해 16가지의 성격유형을 제시하였다.

1) 김정택·정덕자(1998), "MBTI 타당도에 관한 일 연구", 「심리유형과 인간발달」, 제5권, 제1호, 한국심리유형학회, p.26.

2) MBTI의 성격유형 분류

MBTI 성격유형검사는 93개(Form M) 혹은 144개(Form Q)의 2지선다식 질문으로 구성된 설문에 내담자가 직접 응답하는 ‘자기 보고식 검사’로, 설문을 통해 두 개의 태도 지표(외향-내향, 판단-인식)와 두 개의 기능지표(감각-직관, 사고-감정)에 대한 개인의 선호도를 밝혀 4개의 선호 문자로 구성된 16가지 성격유형 중 하나를 제시해 준다. 각각의 지표들은 성격유형에 대한 정보를 나눠 가지고 있으며 이 정보들을 모두 더하면 해당 성격유형의 전반적인 성향이 된다.



(1) 외향성(E), 내향성(I)

<표 1> 외향과 내향의 차이

외향(Extraversion)	내향(Introversion)
활동적	조용함
사교적	독립적
적극적	내성적
다수와 교류	소수와 교류
자극을 즐김	자극을 피함

자아의 태도에 있어 주의집중과 에너지의 방향에 대한 선호도를 따라 외향(Extraversion)과 내향(Introversion)으로 구분된다. 외향은 에너지가 바깥을 향하고 있고 외부에서 에너지를 얻는다. 반면 내향은 에너지의 방향이 안을 향하고 있고 자신의 내부로부터 에너지를 얻는다. 그렇기 때문에 E 유형은 I 유형과

비교했을 때 더 사교적이며 사람들에게 먼저 다가가는 것에 큰 거리낌이 없고 여럿이 어울리길 좋아한다. 또한 생각과 감정을 주저 없이 표현하는 편이며 활동적인 경우가 많아 조용한 환경에서 다소 집중하지 못하고 쉽게 무료해지는 경향이 있다.

한편 I유형은 E 유형과 비교했을 때 더 정적이며 독립적인 성향을 보인다. 이들은 본인의 생각이나 감정을 쉽게 표현하지 않고 사람들에게 먼저 다가가지 않는 편이다. 따라서 I 유형은 E 유형보다 친구를 사귀는 데 더 시간이 걸릴 수 있거나 가까운 사람들과는 큰 소리로 웃으며 장난스럽고 솔직한 모습을 보여준다.

(2) 감각형(S), 직관형(N)

<표 2> 감각과 직관의 차이

감각(Sensing)	직관(iNtuition)
세부적	추상적
현실적	상상력
실용적	개념적
구체적	맥락적
나무를 보는 경향	숲을 보는 경향

자아의 기능은 정보를 인식하는 방식에서 경향성에 따라 감각형(Sensing)과 직관형(iNtuition)으로 구분된다. 이때 감각은 Sensing의 머리글자인 ‘S’로 표시되며, 직관은 내향의 I와 겹치기 때문에 iNtuition의 두 번째 글자인 ‘N’으로 표시된다.

S 유형은 정보를 받아들일 때 구체적이고 세부적인 사실에 근거하여 오감으로 정보를 인식하고, 현재에 초점을 맞추어 살아가고자 한다. 반면 N 유형은 전체적이고 추상적인 정보에 집중하며, 오감에 의존하기보다는 자신의 촉과 영감을 바탕으로 정보를 받아들인 후 향후 어떤 흐름이 그려질지 관심을 갖는다. 예를 들어 영화를 관람할 때 S 유형은 배우, 소품, 장면이나 대사 같은 디테일에 주목하는 반면 N 유형은 영화 자체에서 느껴지는 교훈이나 배경, 상징적인 요소에 초점을 맞추는 경향이 있다.

(3) 사고형(T), 감정형(F)

<표 3> 사고와 감정의 차이

사고(Thinking)	감정(Feeling)
분석적	공감적
객관적	동정적
회의적	협조적
비판적	허용적
완고한	온유한

의사결정을 할 때 사용하는 판단기능의 선호도에 따라 사고형(Thinking)과 감정형(Feeling)으로 나뉜다. T 유형은 지각한 정보를 논리적으로 연결하고 분석하여 객관적인 태도를 유지하는 경향이 있다. 한편 F 유형은 의사결정을 내릴 때 타인의 가치와 감정에 공감적인 태도를 취하며 결정을 내리기 때문에 T 유형과 비교했을 때 상대적으로 더 주관적인 성향을 띤다. 예를 들어 친구가 “나 우울해서 머리 잘랐어.” 라고 말했을 때, T 유형은 친구가 머리를 자르게 된 우울한 감정보다는 사건의 결과에 집중하여 “얼마나 잘랐어?” 와 같은 질문을 하는 반면, F 유형은 사건의 과정과 친구의 우울한 감정에 초점을 맞추어 “지금은 괜찮아? 왜 우울해?” 와 같은 반응을 보인다.

(4) 판단형(J), 인식형(P)

<표 4> 판단과 인식의 차이

판단(Judging)	인식(Perceiving)
질서정연한	유연한
목표지향적	자유로운
미리 하는	막판에 하는
계획적	즉흥적
방법과 절차	상황에 따라

J/P 지표는 ‘생활양식 지표’ 라고 불리며 외부 세계에 적응하고 대응하는 방식에 따라 J 유형과 P 유형으로 나뉜다. 조직화하고 질서정연한 것을 선호하는 J 유형은 물건 정리뿐만 아니라 생각을 체계적으로 정리하려는 성향이 더 강하기 때문에 일정 역시 철저하게 계획하여 실천하는 경향이 있다. 그렇기 때문에 이들은 계획한 일정에 차질이 생기거나 예상치 못한 상황이 발생했을 때 P 유형에

비해 더 당황하고 불쾌해한다. 반면 P 유형은 질서정연함에 대한 욕구가 적어 일정에 차질이 생겨도 덜 불쾌해하며 돌발적인 상황에도 융통성 있게 대처하는 역량이 탁월한 경우가 많다. 이처럼 P 유형은 비교적 덜 조직화 되고 자유분방한 생활양식을 가지고 있기 때문에 오히려 과도하게 질서를 추구하거나 통제가 심한 환경을 답답해하는 경향이 있다. 따라서 개방적으로 정보를 인식하고 받아들여 좀 더 즉흥적이고 자유롭게 생활하는 것을 선호한다.

3) MBTI의 활용 가능성

MBTI는 세계적으로 많이 실시되는 성격검사 중 하나로 매년 250만 회 이상 설문지가 작성되며, 「포춘」 선정 100대 기업 중 89개 기업이 인재 채용 및 인사관리에 성격유형검사를 활용하고 있다.²⁾ 이처럼 MBTI가 여러 기업을 비롯하여 대학, 군부대 등 다양한 현장에서 자주 사용되는 반면 심리학자들은 오래전부터 MBTI가 별자리나 혈액형 수준의 것이라는 부정적인 시각을 가지고 있으며 타당도를 이유로 사용을 자제할 것을 권고하기도 한다. 그러나 MBTI를 단순한 심리검사가 아닌 ‘자아 탐색을 위한 도구’ 라는 점을 분명하게 인식한다면, 성격 유형이라는 범주를 이용해서 ‘인간의 다양성’ 이라는 추상적이고 방대한 주제에 좀 더 구체적이고 효율적으로 접근하는 데 도움이 된다. 또한 이 ‘성격유형’ 이라는 것이 사람들을 엄격하게 나누고 판단하는 틀이 아니라, 액션이나 코미디, 로맨스, 스릴러 등의 분류 같은 광범위하고 유연한 카테고리라는 것을 인식한다면, 이 접근법은 충분히 활용 가치가 있다.

MBTI는 ‘개별화된 인간’ 을 강조하고 있다. ‘개별화(Individuation)’ 란 칼 융에 의해 개념화된 것으로 칼 융은 성격의 통합, 자아가 완성되어 가는 과정을 ‘개별화 과정’ 이라 정의하였고, MBTI에서는 이런 자기분석과 자아 통합의 과정을 완성하기 위해 그 기반이 되는 내용을 제시하고 있다.³⁾ 따라서 내가 어떤 유형인지 알고 있는 것으로 만족하지 않고, 자신의 선호도에 따른 강점과 취약점을 의식적으로 개발하여 MBTI를 자신의 뚜렷한 정체성 확립을 위한 도구로 활용할 수 있는 교육적 방법 모색이 필요하다.

2) 존 페트로첼리(2021), 「우리가 좋아하는 이유」, 오월구일, p.61.

3) 박철용(2020), 「MBTI의 의미 (MBTI는 과학인가?)」, 하움출판사, p.21.

사회적으로 개개인의 성격에 대한 이해와 관심이 증대되면서 실제 교육 현장에서도 MBTI를 교육에 적용하려는 시도가 늘고 있다. 진로수업과 연계하거나 성격유형검사 결과를 개인의 성향별 패션 취향에 접목하는 융합 수업 등 MBTI를 교육적으로 활용한 사례와 선행연구를 통해 성격유형검사 결과가 유의미한 도구로써 다양한 분야에 적용될 수 있음을 확인할 수 있다. 또한 MBTI가 최근 온라인을 통해 밈(Meme)이나 다양한 콘텐츠로 재생산되면서 관련 질문이 인사말처럼 사용되기도 하는 등 MZ세대를 중심으로 크게 유행하며 청소년들의 삶과 밀접한 소재로써 자리 잡고 있다. 따라서 성격유형검사 결과를 통해 자신과 타인에 대해 이해하고, 화합과 상생의 길로 나아가는 것에 목적을 두고 교육적으로 활용된다면 학습자들의 학습 동기와 성과를 높이는 데도 도움이 될 수 있다.

2. 이모티콘 디자인에 대한 이해

1) 이모티콘의 정의

이모티콘(Emoticon)의 어원은 감정을 뜻하는 ‘Emotion’ 과 기호를 뜻하는 단어 ‘Icon’ 의 합성어로 문자를 이용하여 만들어낸 감정을 표현하는 기호라는 의미를 지니고 있다. 이모티콘의 시작은 일본의 아스키(ASCII) 문자를 이용하여 감정 상태를 표현했던 것으로 알려져 있으며, 문자와 기호, 숫자 등을 조합하여 만든 얼굴 표정 등을 다양하게 형상화한 것이 특징이다. 1990년대 이후 국내에서도 하이텔, 나우누리, 천리안 등 PC 통신이 유행하며 아스키 문자를 이용한 이모티콘이 선풍적인 인기를 끌며 활발하게 사용되기 시작하였다. 최근에는 인터넷과 매체의 발달로 다양한 그래픽을 활용하여 다채로운 감정을 풍부하게 표현하는 단계에 이르렀다. 이러한 단계를 거치며 발달한 이모티콘은 단순한 표정 위주의 표현을 지나 자신만의 개성을 표현하는 또 하나의 방식이자 자신의 상태를 대변하는 새로운 온라인 언어로 정착하고 있다.⁴⁾

4) 이광욱(2021), 「아이패드 프로크리에이트로 캐릭터 이모티콘 만들기」, 비제이퍼블릭, pp.19~20.

<표 5> 한국과 일본의 이모티콘 차이

국가	한국	일본
설명	한글을 이용한 이모티콘	아스키 문자 이모티콘
우는 모습	ㅌ_ㅌ	(ㅌ_ㅌ_ㅌ)
난감한 모습	ㄱ-	(=ㄱ=)
웃는 모습	^_^	((o('▽')o))
화난 모습	--	彡(*`^´*)/
놀란 모습	o0o	。OδO。
눈이 빛나는 모습	*_*	◆_◆
기쁜 모습	>_<	(㉿>_<㉿)

2) 이모티콘의 유형 분류

이모티콘의 유형은 기술 발전과 시간의 흐름에 따라 다양한 변형을 이루었으며 크게 1세대 텍스트 이모티콘에서 2세대 그래픽 이모티콘, 3세대 애니메이션 이모티콘으로 발전했다. 세부적으로는 텍스트를 활용한 문자 이모티콘, 이모지와 스티커 이모티콘을 포함한 그래픽 이모티콘, 플래시 콘과 사운드 콘을 포함한 애니메이션 기반의 융합형 이모티콘으로 분류할 수 있다. 이에 이모티콘의 유형을 텍스트 이모티콘, 그래픽 이모티콘, 융합형 이모티콘으로 구분하고 유형별 이모티콘의 속성을 도출하였다.

(1) 1세대: 텍스트 이모티콘

초기 PC를 통해 시작된 텍스트 이모티콘은 키보드의 단순한 문장부호나 숫자 등 특수문자들을 조합하여 표현되었다. 대부분의 텍스트 이모티콘은 문자를 재조합하여 사람의 표정을 형성함으로써 감정을 나타낸다. 이목구비의 요소에 따라서 동양과 서양의 텍스트 이모티콘 형태는 차이점을 보이고 있으며 비교하여 표로 나타내면 다음과 같다.

<표 6> 동양과 서양의 텍스트형 이모티콘 비교

동양		서양	
^_^	웃는 표정	:~)	웃는 표정
ㅌ_ㅌ	우는 표정	:~(우는 표정
>_<	기쁜 표정	XD	기쁜 표정
-_-	불만족한 표정	:/	불만족한 표정

한국과 일본 등 동양에서 사용되는 이모티콘은 주로 세로 형태로 눈을 통해 감정을 표현한다. 반면 서양 문화권에서 만들어진 이모티콘은 고개가 왼쪽으로 90도 꺾인 가로형의 형태를 띠고 있으며, 눈보다는 입이 중심이 되어 감정을 표현한다. 이처럼 텍스트형 이모티콘은 사용자의 배경 환경이나 문화권의 영향을 받는다는 특징이 있다. 또한 사용자의 직접적인 입력을 통해 감정을 구현해 내기 때문에 입력과 습득이 어려운 것은 사용에 어려움이 있어 간편하고 단순한 이모티콘만이 보편적으로 쓰이고 있다.

(2) 2세대: 그래픽 이모티콘

2007년 애플(Apple)의 아이폰(iPhone) 출시 이후 스마트폰은 급속도로 대중화되었으며 높은 수준의 OS(Operating system)을 갖춘 스마트폰에서 PC의 메신저에서 사용되던 이모티콘을 사용할 수 있게 되었다. 스마트폰과 함께 발달한 SNS의 등장으로 텍스트 이모티콘은 그래픽 이모티콘으로 변화했다. 이미지는 문자보다 전달력이 좋은 시각커뮤니케이션 수단으로 상대방의 이목을 집중시키는데 효과적이며, 문자 조합형인 텍스트 이모티콘에 비해 입력 방식이 수월하기 때문에 텍스트 이모티콘의 대체재로 급성장할 수 있었다.

그래픽 이모티콘은 유니코드에 등재되어 스마트 디바이스 간 범 호환성을 가진 ‘이모지’와 감정을 효과적으로 표현하기 위해 개발된 캐릭터 이모티콘으로 분류할 수 있다.

① 이모지 (Emoji)







이모지는 유니코드 체계를 이용해 만든 그림문자로 일본어에서 그림을 의미하는 한자 에(絵)와 문자를 의미하는 문자(文字)를 합쳐 만든 단어로 본래 발음은 ‘에모지’이다. 1999년 NTT 도코모에서 최초로 개발되어 초기에는 일본에서 주로 사용되었지만, 이후 애플(Apple)사와 구글(Google)이 이모지를 지원하기 시작하면서 전 세계적으로 확산되고, 각종 SNS에서 활발하게 사용되며 2015년에는 60억 건 정도의 이모지가 쓰일 정도로 대중화되었다.⁵⁾ 이모지는 픽토그램 하나만으로 감정과 사물에 대한 다채로운 표현이 가능한 것이 특징이며, 텍스트로만 전달하기 어려운 섬세한 감정을 정확하게 전달하기 위한 도구로써 사용된

5) 박경애(2021), “이모티콘의 감정표현을 통한 시각적 문해력 지도방안 연구”, 석사학위논문, 한국교원대학교 대학원. p.44.

다.

2011년부터 2021년까지 모든 플랫폼에서 가장 많이 쓰인 이모지인 ‘기쁨의 눈물을 흘리는 얼굴(Face with Tears of Joy)’⁶⁾을 예로 플랫폼별 이모지를 살펴보면 <표 7>과 같이 제조사에 따라 모양에 차이는 있지만, 커뮤니케이션 및 접근성 관련 문제가 발생하지 않도록 결과적으로 하나의 통일된 디자인으로 표현된다.

<표 7> 플랫폼별 이모지

		
iOS, MacOS, iPadOS	Android	Windows 11
		
One UI	트위모지	페이스북
		
왓츠앱	토스	LG전자

출처: 나무위키, 「이모지」, <https://namu.wiki/>, 2023년 5월 27일.

② 캐릭터 이모티콘

기존 동그란 얼굴에 표정 변화로 감정을 나타냈던 간단한 이미지형 이모티콘에서 발전하여 사물을 의인화하거나 동물을 형상화하는 등 다양한 캐릭터를 소재로 한 스티커 이모티콘이 등장했다. ‘카카오톡’에서 최초로 서비스하기 시작한 스티커 이모티콘은 캐릭터의 표정과 행동을 통해 특정 감정을 나타내며 ‘멈춰있는 이모티콘’ 또는 ‘스티콘’이라고 불린다. <표 8>과 같이 ‘카카오톡’의 각

6) Emojipedia, 「Face with Tears of Joy」, <https://www.emojipedia.org/>, 2023년 5월 27일.

캐릭터는 관련된 고유의 스토리와 독특한 이름을 통해 사용자들에게 친숙함과 흥미를 부여한다. 이처럼 대중들에게 공감받는 캐릭터의 설정은 사용자가 이모티콘과 자신을 동일하게 인식함으로써 자신의 감정이나 상황을 더욱 세밀하게 표현할 수 있게 한다.

<표 8> 카카오톡 이모티콘의 캐릭터

무지(MUZI)	프로도(FRODO)	라이언(RYAN)
 <p data-bbox="284 1077 624 1279">호기심 많은 장난꾸러기 무지의 정체는 사실 토끼 옷을 입은 단무지! 토끼 옷을 벗으면 부끄러움을 많이 탄다. 단무지를 키워 무지를 만든 정체를명의 악어 콘! 이제는 복숭아를 키우고 싶어 어피치를 찾아 다닌다.</p>	 <p data-bbox="646 1111 986 1245">프로도와 네오는 카카오프렌즈 공식 커플로 알콩달콩 깨우는 중! 부गत집 도시개 프로도는 사실 잡종. 태생에 대한 콤플렉스가 많다.</p>	 <p data-bbox="1008 1041 1348 1305">큰 덩치와 무뚝뚝한 표정으로 오해를 많이 사지만, 사실 누구보다도 예리고 섬세한 소녀감성을 지닌 반전 매력의 소유자로 원래 아프리카 동등심 왕위 계승자였으나, 자유로운 삶을 동경해 탈출했다. 꼬리가 길면 잡히기 때문에, 꼬리가 짧다.</p>
콘(CON)	네오(NEO)	어피치(APEACH)
 <p data-bbox="284 1731 624 1865">겁 많고 마음 약한 오리 튜브는 극도의 공포를 느끼면 미친 오리로 변신한다. 작은 발이 콤플렉스이기 때문에 큰 오리발을 착용한다. 미운 오리 새끼가 먼 친척!</p>	 <p data-bbox="646 1731 986 1865">자기 자신을 가장 사랑하는 새침한 고양이 네오. 쇼핑을 좋아하는 이 구역의 대표 패션스타이다. 하지만 도도한 자신감의 근원이 단발머리 '가발'에서 나온다는 건 비밀!</p>	 <p data-bbox="1008 1697 1348 1865">유전자 변이로 자용동주가 된 것을 알고 복숭아 나무에서 탈출한 악동 복숭아 어피치! 매력적인 뺨태로 사람들을 매혹시키며, 성격이 매우 급하고 과격하다.</p>

출처: 카카오프렌즈샵, 「카카오프렌즈」, <https://store.kakaofriends.com/>, 2023년 5월 27일.

(3) 3세대: 융합형 이모티콘

이모티콘의 수요가 다양해지고, 증가함에 따라 이모티콘의 표현력 또한 신장하면서 여러 기술이 접목된 융합형 이모티콘이 등장하게 되었다. 융합 이모티콘은 이미지 형태의 그래픽 이모티콘에 움직임이 더해진 ‘애니메이션 이모티콘’ 과 증강현실의 기능을 포함하고 있는 ‘AR이모티콘’ 이 있다.



① 애니메이션 이모티콘

애니메이션 이모티콘은 그래픽 이모티콘에 움직임과 사운드를 추가함으로써 더욱 생동감이 있는 표현을 전달하기 위해 개발된 이모티콘이다. GIF(Graphics Interchange Format)의 형식으로 제작되는 애니메이션 이모티콘은 기존의 텍스트 이모티콘이나 이미지 이모티콘에 비해 다양한 동작이 구현되어 더 섬세한 감정 표현이 가능하다.

② AR이모지 / 미모티콘

최근 디지털 기반의 커뮤니케이션 확대와 기술의 발전에 따라 얼굴 인식 기능을 이용하여 사용자의 표정을 이모티콘으로 변환해 ‘나와 닮은 캐릭터’ 로 의사소통할 수 있는 AR이모지와 미모티콘이 등장했다. AR이모지와 미모티콘은 기존의 이모지를 개별화하여 발전시킨 것으로 사용자들은 자신의 머리 모양이나 눈동자의 색깔, 점의 위치 등을 원하는 대로 선택할 수 있다. 또한 사용자가 움직이는 방향에 따라 표정의 변화를 인식하여 눈이나 눈썹, 입, 혀에 대한 부분까지 생동감 있게 표현할 수 있다. 이처럼 AR이모지와 미모티콘이 기존 이모티콘과 차이를 두는 점은 사용자 고유의 표정 변화가 이모지에 그대로 적용되어 사용자의 섬세한 감정이 이모티콘으로 표현할 수 있게 된 것이다.

<표 9> AR이모지와 미모티콘

삼성의 AR이모지	애플의 미모티콘
	
<p>출처: 삼성전자서비스, 「AR이모지」, https://www.samsungsvc.co.kr/, 2023년 5월 29일.</p>	<p>출처: 애플 공식홈페이지, 「미모티콘」, https://support.apple.com/, 2023년 5월 29일.</p>

3) 이모티콘의 기능 및 동향

스마트폰은 오늘날 시각문화를 형성하는 데 큰 역할을 하고 있으며 현대에는 스마트폰을 활용한 모바일 메신저, SNS 등 가상공간에서의 의사소통이 중요시되고 있다. 스마트폰과 함께 발전한 이모티콘은 다양한 기능을 가지고 여러 분야에서 활용되고 있다. 구체적인 이모티콘의 기능은 다음과 같다.

이모티콘은 가상 세계에서 말투나 표현을 감정적으로 전환하는 도구로 사용되어 진다. 이모티콘을 활용하면 문자로만 대화했을 때보다 사용자의 감정 상태를 표현하기 용이하며 커뮤니케이션과 유사한 상황을 만들어 주기 때문에 비교적 부드러운 분위기를 만들 수 있다.

사용자들은 이모티콘을 통해 자신의 이미지를 형성하고 정체성을 구축할 수 있다. 사용자가 선호하고 즐겨 사용하는 이모티콘은 자신이 표현하고 싶은 이미지와 겹친다. 예를 들면 귀여운 이모티콘을 잘 쓰는 사람은 자신을 귀엽다고 인식하거나 인식시키고 싶은 심리라고 볼 수 있다.

이모티콘은 표정이나 행동, 특정한 사물을 형상화하여 인간의 감정 표현을 폭넓게 묘사함으로써 언어가 달라도 인종과 나이에 구애받지 않고 의사소통할 수 있는 국제적인 언어의 기능을 가진다. 또한 이모티콘은 복잡한 감정을 글로 쓰는 것보다 신속하고 간단하게 감정 전달이 가능하기 때문에 바쁘게 살아가는 현대인들에게 시간 절약의 큰 이점을 준다.

반면 이모티콘의 부정적인 측면도 있다. 대답이나 상황을 회피하는 상황에서 ‘^^’ 등 웃는 표정의 이모티콘은 자신의 감정을 숨겨 의사소통을 모호하게 할 수 있으며, 무분별한 이모티콘 사용으로 대화의 본질이 흐려지거나 의도와 다르게 해석되는 등 역기능이 발생할 수 있다.

사람들은 자신의 감정을 더 편하고 직관적으로 전달하기를 원하며 이러한 이유에 따라 스마트 기기를 통한 이모티콘 시장은 꾸준히 확장되고 있다.

최근 패션, 스포츠 등 다양한 분야에서 이모티콘 마케팅에 주목하고 있으며 기업들은 SNS를 통해 자신들의 브랜드와 접목한 아바타나 캐릭터 등의 이모티콘을 제작하여 소비자와의 소통을 강화하려는 시도를 보인다. 다양한 감정 표현과 더불어 여러모로 활용할 수 있는 이모티콘은 사용자의 관심을 끌기에 용이하며, 메시지 전달 과정의 거부감을 줄인 간접적인 홍보 효과로 소비자들은 브랜드에

친밀감을 느끼고 충성도가 자연스럽게 증가할 수 있다는 장점이 있다.

이모티콘에서 보이는 다양한 캐릭터는 우리 주변과 일상에서 쉽게 볼 수 있는 공감 가능한 모습을 보여주어 대중들에게 많은 사랑을 받고 있다. 현대에는 이모티콘을 여러 시각적 미디어와 결합하여 대중들에게 다양한 볼거리와 재미를 제공하려는 경향이 나타난다. 이 경우 이모티콘이 대중화되어 미디어에 적용되기도 하지만 반대로 미디어에서 인기를 얻었던 애니메이션이나 드라마 주인공이 이모티콘으로 제작되어 출시되기도 한다.

이외에도 여러 지자체에서는 마스코트 이모티콘을 지역 홍보 마케팅에 활용하여 홍보 정책을 펴고 있으며 ‘세계 물의 날(World Water Day)’을 맞아 수자원공사에서 무료 배포한 ‘방울이’ 이모티콘과 같이 공익광고에 활용되는 등 각종 문화산업과 더불어 기업의 이미지 쇄신 혹은 홍보용으로도 이모티콘 사용되면서 관련 시장도 커질 전망이다. 이와 같은 이모티콘 시장의 성장으로 이모티콘 디자인 교육의 필요성 또한 더욱 높아질 것이며, 그에 따른 이모티콘 관련 학습 내용과 체계가 요구된다. 따라서 하나의 문화 산업 콘텐츠로서 이모티콘에 대한 미술 교육적 활용 방안에 대한 체계적인 연구가 필요함과 동시에 이를 통해 사회적 변화와 시대 흐름에 능동적으로 대응할 수 있고, 현대 사회에 부합하는 전문화된 인재 양성을 위한 실질적인 교육이 필요함을 시사한다.



<그림 1> 한국수자원공사 ‘방울이’ 이모티콘

출처: K-water 공식 블로그, 「방울이」, <https://blog.naver.com/ilovekwater/223047351026>, 2023년 4월 1일.

Ⅲ. 2022 개정 교육과정 분석

1. 2022 개정 교육과정 총론 분석

현재 교육계는 전례 없던 신종 코로나 팬데믹과 더불어 디지털 전환, 학령인구 감소 등 급변하는 교육환경과 첨단 기술의 발달로 인하여 사회의 요구에 부합할 수 있는 핵심 역량을 함양하고, 학습자 맞춤형 교육을 강화할 필요성이 제기되었다. 이러한 배경에서 교육부는 2024년부터 점차적 도입될 2022 개정 교육과정을 확정 발표하였으며, 추구하는 인간상을 통해 교육의 본질과 방향을 다음과 같이 제시하였다.

<표 10> 2022 개정 교육과정 추구하는 인간상

추구하는 인간상	내용
자기주도적인 사람	전인적 성장을 바탕으로 자아정체성을 확립하고 자신의 진로와 삶을 개척하는 자기주도적인 사람
창의적인 사람	폭넓은 기초 지식과 능력의 바탕 위에 진취적 발상과 도전으로 새로운 가치를 창출하는 창의적인 사람
교양 있는 사람	문화적 소양과 다원적 가치에 대한 이해를 바탕으로 성숙한 인격을 도야하며 인류 문화를 향유하고 발전시키는 교양 있는 사람
더불어 사는 사람	공동체 의식을 가지고 다양성에 대한 상호 이해와 존중을 바탕으로 세계와 소통하는 민주 시민으로서 배려와 나눔, 협력을 실천하는 더불어 사는 사람

출처: 교육부 고시(2022), “제2022-33호[별책1]”, 「초·중등학교 교육과정 총론」, p.5.에서 재구성

2022 개정 교육과정은 자신의 삶을 책임 있게 이끌어 나가는 주도성을 바탕으로 미래사회의 불확실성에 능동적으로 대응할 수 있는 능력과 소양을 강조한다. 더불어 사회 구성원 모두의 행복을 위해 서로 존중하고 배려하며 협력하는 공동

체 의식을 함양하며 자기 주도성, 창의와 혁신, 포용과 시민성의 핵심 가치 중심으로 인간상을 재구조화 하였다.⁷⁾

교육과정이 추구하는 인간상을 구현하기 위해 학교교육의 전 과정을 통해 중점적으로 기르고자 하는 핵심 역량은 다음과 같다.

<표 11> 2022 개정 교육과정 핵심 역량

핵심 역량	내용
자기관리 역량	자아정체성과 자신감을 가지고 자신의 삶과 진로를 스스로 설계하며 이에 필요한 기초 능력과 자질을 갖추어 자기 주도적으로 살아갈 수 있는 능력
지식정보처리 역량	개인과 사회가 마주치는 문제를 합리적으로 해결하기 위하여 다양한 영역의 지식과 정보를 깊이 있게 이해하고 탐구하며 활용할 수 있는 능력
창의적 역량	다양한 분야의 지식, 기술, 경험을 융합적으로 활용하고 서로 다른 생각과 논리 간의 상호관계성을 통합적으로 고려하여 새로운 것을 창출할 수 있는 능력
심미적 감성 역량	인간의 삶과 문화의 다양성에 대한 공감적 이해와 감수성을 바탕으로 삶의 의미와 가치를 성찰하고 향유 할 수 있는 능력
협력적 소통 역량	자신의 생각과 감정을 효과적으로 표현하고 다른 사람의 관점을 존중하며 경청하는 가운데 상호협력적인 관계에서 공동의 목적을 구현할 수 있는 능력
공동체 역량	지역·국가·세계 공동체의 구성원에게 요구되는 개방적·포용적 가치와 태도로 지속 가능한 인류 공동체 발전에 적극적이고 책임감 있게 참여 할 수 있는 능력

출처: 교육부 고시(2022), “제2022-33호[별책1]”, 「초·중등학교 교육과정 총론」, p.6.에서 재구성

본 연구에서 다루는 MBTI를 활용한 이모티콘 디자인 프로그램 수업은 2022 개정 교육과정에서 제시하고 있는 핵심 역량 중 자기관리 역량과 협력적 소통 역량과 가장 관련이 되어 있다. MBTI 성격유형 검사를 하고 결과를 분석함으로써 자신의 정체성을 찾고 자신의 진로와 연계하여 탐색하고 자기 주도적으로 살아갈 수 있는 능력을 기를 수 있다. 또 자신의 성향이 드러난 이모티콘을 제작함으로써 자신의 생각과 감정을 효과적으로 표현하는 방법을 습득할 수 있으며 다른 사람의 성향과 관점을 존중할 수 있는 협력적 소통 역량을 기를 수 있다.

7) 교육부 고시(2022), “제2022-33호[별책1]”, 「초·중등학교 교육과정 총론」, p.4.

2. 2022 개정 미술과 교육과정 성격 및 내용 체계

1) 성격

학교 교육에서의 미술은 조형적으로 문제를 해결해나가는 과정을 통해 자신의 내면을 통찰하고 상상력과 창의성을 발현시켜 개인의 공동체 삶을 풍요롭게 한다. 미술 교과는 미술의 의미와 가치에 기초하여 심미적 감성을 함양하고 창의·융합적으로 사고하는 힘과 시각적으로 소통하는 능력을 길러주며 정체성과 공동체성을 확립하여 학생들의 전인적 성장을 이끄는 데 이바지하는 교과이다. 디지털 전환의 시대를 맞이하여 미래에 대한 예측이 불확실해질수록 삶의 주체로서 자신에 대한 이해가 더욱 중요해지고 있다. 미술의 경험을 통하여 학생들은 자신이 느끼고 생각한 것을 이해하고 성찰하며 확장함으로써 자신의 정체성을 형성해 나갈 수 있다.⁸⁾

<표 12> 2022 개정 미술과 교육과정 핵심 역량

핵심 역량	내용
심미적 감성	대상과 현상을 미학으로 지각하고 반응하면서 심미적 감성을 기른다.
정체성	미술을 매개로 주도적으로 사고하고 행동하며 자신과 세계와의 관계를 이해한다.
창의·융합	다양한 미술 활동을 통해 자신의 느낌과 생각을 창의적으로 표현하고 경험한 사고를 유연하게 통합하고 확장한다.
공동체	다양한 미술 문화를 이해하고 존중하며 공동체의 문제 해결과 발전에 기여한다.
시각적 소통	다양한 매체에 기반 한 시각 문화를 비판적으로 이해하고 활용하여 시각적으로 소통한다.

출처: 교육부 고시(2022), “제2022-33호[별책13]”, 「미술과 교육과정」, p.3.에서 재구성

8) 교육부 고시(2022), “제2022-33호[별책13]”, 「미술과 교육과정」, p.1.

2022 개정 미술과 교육과정의 핵심 역량 중 정체성 역량과 창의·융합 역량은 본 연구의 주제인 MBTI를 활용한 이모티콘 디자인 수업과 연계 가능하며 가장 관련성이 높다. 정체성 역량은 2022 개정 미술과 교육과정에서 신설된 역량으로서 주체성, 존중, 배려, 책임감이라는 총론의 주요 가치를 담고 있다. 정체성이란 연속성 관점을 견지하는 가운데 다양한 관계 속에서 동일성과 차이 발견을 통해 다양한 측면에서 자기 자신이 누구인지 형성하는 과정이며 한 개인으로서 자신이 누구인지 발견하고 그것을 시각적으로 표현하고자 하는 것은 미술이 지닌 본질적인 기능이다.⁹⁾ MBTI 성격 유형 검사 결과를 활용하여 한 개인으로서 자신이 누구인지 발견하고, 그것을 이모티콘으로 제작함으로써 자신과 타인의 정체성에 대한 지각적인 이해에 접근할 수 있다. 또한 심리 및 진로 교과와 미술 교과의 융합을 통해 학생들이 다양한 미술 활동이 가능하고 이를 통해 자신의 느낌과 생각을 창의적으로 표현하고 경험한 사고를 유연하게 통합하고 확장하는 창의·융합 역량을 기를 수 있다.

2) 내용 체계

고등학교 미술과 선택중심 교육과정은 학생들이 중학교에서 배운 미술과 공통 교육과정의 학습 내용을 확장하여 삶과 연계한 심화된 미술 학습을 통해 지속 가능한 미술 문화 창조와 발전에 기여하는 인간으로 성장하도록 하는 것에 중점을 둔다. 이에 선택 과목은 올해 신설된 융합 선택 과목 ‘미술과 매체’를 비롯하여 일반 선택 과목인 ‘미술’과 진로 선택 과목인 ‘미술 창작’, ‘미술 감상과 비평’으로 구성되어 있다.¹⁰⁾ ‘미술’ 교과는 예체능 계열의 공통 과목으로 모든 학생이 선택할 수 있지만, ‘미술창작’, ‘미술 감상과 비평’, ‘미술과 매체’ 과목은 예체능 계열의 전문 과목으로 예체능 계열에 속한 학생만 선택할 수 있다는 차이가 있다. 다음은 각 교과서별 내용 체계에 대한 내용이다.

첫째, 일반 선택 과목 ‘미술’ 교과는 미술의 기본적인 이론과 역사, 감상과 비평을 배우는 교과이다. ‘미술’ 교과의 내용 체계는 미적 체험, 표현, 감상으로 나뉘며 세부 내용 요소는 다음 <표 13>과 같다.

9) 박수정 외(2022), “2022 개정 미술과 교육과정 핵심 역량 고찰”, 『미술교육연구논총』, p.139.

10) 교육부 고시(2022), “제2022-33호[별책13]”, 『미술과 교육과정』, p.29.

<표 13> 일반 선택 과목 ‘미술’ 내용 체계

미적 체험	핵심 아이디어	<ul style="list-style-type: none"> · 미적 체험은 대상과 현상의 미적 가치를 발견하게 하고 새로운 시각으로 확장된다. · 이미지의 관찰과 탐색은 미적 안목을 형성하고 자신과 사회, 환경과의 소통으로 이어진다.
	구분 범주	내용 요소
	[지식·이해]	<ul style="list-style-type: none"> · 자신과 세계에 대한 미적 관점 · 시각 문화의 다양성과 의미 전달 방식 · 삶과 연결된 미술
	[과정·기능]	<ul style="list-style-type: none"> · 대상과 현상의 미적 가치 분석하기 · 이미지를 활용한 소통방식 탐구하기 · 미술을 공동체와 생태환경으로 확장하기
	[가치·태도]	<ul style="list-style-type: none"> · 시각 문화에 대한 비판적 수용과 향유 · 삶 속 미술의 의미에 대한 공감
표현	핵심 아이디어	<ul style="list-style-type: none"> · 표현은 창의적 사고와 순환적인 성찰의 과정을 포함한다. · 작품 제작은 창의적 문제 해결 과정으로 예술적 성취 경험을 수반한다.
	구분 범주	내용 요소
	[지식·이해]	<ul style="list-style-type: none"> · 발상과 표현 주제 심화 · 적용과 융합을 위한 표현 방법 · 주제에 적합한 표현 매체
	[과정·기능]	<ul style="list-style-type: none"> · 주제의 확장을 통한 작품 계획하기 · 표현 매체와 방법을 실험하고 융합하기 · 새로운 표현 효과를 적용하고 활용하기
	[가치·태도]	<ul style="list-style-type: none"> · 미술 활동에 대한 관심과 참여 · 표현 과정에서의 집중과 자기 성찰
감상	핵심 아이디어	<ul style="list-style-type: none"> · 감상은 다양한 삶과 문화가 반영된 미술과의 만남으로 자신과 공동체의 문화를 풍요롭게 한다. · 작품의 내용과 형식에 대한 맥락적 이해와 비평은 미적 판단 능력을 높이고 미술 문화의 다원적 가치를 이해하게 한다.
	구분 범주	내용 요소
	[지식·이해]	<ul style="list-style-type: none"> · 미술의 시대적, 지역적, 사회·문화적 변천 · 미술 감상과 비평을 위한 관점과 방법 · 전시의 목적과 유형
	[과정·기능]	<ul style="list-style-type: none"> · 미술과 시대, 사회, 환경과의 상호 관련성 분석하기 · 작품에 대한 자신의 견해와 가치 판단을 논리적으로 표현하기 · 전시를 기획하고 참여하기
	[가치·태도]	<ul style="list-style-type: none"> · 감상을 통한 소통 · 미술 문화의 다원적 가치 이해와 존중

출처: 교육부 고시(2022), “제2022-33호 [별책13]”, 「미술과 교육과정」, pp.34~35.에서 재구성

둘째, 진로 선택 과목 ‘미술창작’ 교과는 미술의 다양한 분야와 매체를 활용하여 창의적인 작품을 만드는 교과이다. ‘미술창작’ 교과의 내용 체계는 설계와 창작, 창작의 확장으로 나뉘며 세부 내용 요소는 다음 <표 14>와 같다.

<표 14> 진로 선택 과목 ‘미술창작’ 내용 체계

설계와 창작	핵심 아이디어	· 창작은 삶과 관련된 주제를 탐색하고 매체를 탐구하는 과정을 설계하며 자신의 미적 관심을 발견하고 창조하게 한다.
	구분 범주	내용 요소
	[지식·이해]	· 자신의 진로나 관심 분야와 연결된 주제 · 아이디어를 발상하는 방법 · 표현 기법과 매체의 종류
	[과정·기능]	· 정보 수집과 탐색으로 아이디어 시각화하기 · 표현 기법과 매체를 탐구하기 · 표현 매체와 방법을 선정하여 창작하기
	[가치·태도]	· 창작 과정에서의 몰입과 도전적 문제 해결 태도 · 창작의 과정과 결과에 대한 다양성 존중 및 비판적 수용
창작의 확장	핵심 아이디어	· 창작은 매체의 실험과 융합, 소통과 성찰의 과정을 통해서 재개념화된 창조적 활동으로 확장된다.
	구분 범주	내용 요소
	[지식·이해]	· 표현 기법과 매체의 효과와 적용 방법 · 작품 내용과 형식의 심화 · 전시 목적과 방법
	[과정·기능]	· 표현 기법과 매체를 실험하고 융합하기 · 전시를 기획하고 구성하기 · 창작 과정과 결과를 성찰하고 확장하기
	[가치·태도]	· 창작 과정에서의 몰입과 도전적 문제 해결 태도 · 창작의 과정과 결과에 대한 다양성 존중 및 비판적 수용

출처: 교육부 고시(2022), “제2022-33호[별책13]”, 「미술과 교육과정」, pp.46~47.에서 재구성

셋째, 진로 선택 과목 ‘미술 감상과 비평’ 교과는 전시회와 미술관의 에티켓, 미술사와 작품 분석 등 미술 작품의 감상과 비평론의 이론적인 내용을 배우는 교과이다. 내용 체계는 미술 감상, 미술 비평으로 나뉘며 세부 내용 요소는 다음 <표 15>와 같다.

<표 15> 진로 선택 과목 ‘미술 감상과 비평’ 내용 체계

미술 감상	핵심 아이디어	· 미술 감상은 작품의 조형적, 맥락적 다의성을 발견하고 이해하여 미술과 삶을 연결하게 한다.
	구분 범주	내용 요소
	[지식·이해]	· 미술의 변천 과정과 미술사적 의의 · 작가와 작품의 특징과 맥락적 이해
	[과정·기능]	· 미술사적 관점을 활용한 작품의 역사, 정치, 경제, 사회적 변천 과정과 특징을 분석하기 · 자신의 삶과 관련된 작가와 작품을 탐색하고 연결하기 · 온오프라인 전시 공간을 활용하여 작품 감상하기
	[가치·태도]	· 작품 이해와 해석에 대한 공감과 포용 · 문화 다양성에 대한 수용과 공동체 의식
미술 비평	핵심 아이디어	· 미술 비평은 미술 작품의 가치와 의미를 비판적으로 판단하고 소통하여 사회와 삶으로 확장하게 한다.
	구분 범주	내용 요소
	[지식·이해]	· 미술 작품의 의미 · 비평 방법과 관점
	[과정·기능]	· 비평을 위한 다양한 분야의 자료 수집하기 · 비평 방법을 활용하여 해석하고 평가하기 · 다양한 비평 관점에 따라 가치 판단하기
	[가치·태도]	· 미술 비평 관점을 사회와 삶으로 확장

출처: 교육부 고시(2022), “제2022-33호[별책13]”, 「미술과 교육과정」, pp.54~55.에서 재구성

넷째, 융합 선택 과목 ‘미술과 매체’ 교과는 미술 작품을 제작할 때 사용되는 다양한 매체와 기법에 대해 학습하고 실제로 활용해보는 교과이다. ‘미술과 매체’ 교과의 내용 체계는 매체의 이해, 매체의 활용으로 나뉘며 세부 내용 요소는 다음 <표 16>과 같다.

<표 16> 융합 선택 과목 ‘미술과 매체’ 내용 체계

매체의 이해	핵심 아이디어	· 미술에서 매체는 미적, 물성적, 기술적 특성을 활용한 표현을 통해 미적 인식을 확장하게 한다.
	구분 범주	내용 요소
	[지식·이해]	· 아날로그와 디지털 매체의 개념과 종류 · 시대별, 지역별 매체의 변화 · 매체의 특성과 표현 원리
	[과정·기능]	· 시대별, 지역별 미술과 매체 관련짓기 · 미술에서 매체의 역할과 의미 탐색하기 · 매체의 표현 특성 실험하기
	[가치·태도]	· 매체의 미적 가치 공유 · 매체의 효과에 반응하는 태도 · 매체에 대한 개방적 태도와 비판적 수용
매체의 활용	핵심 아이디어	· 미술에서 매체의 활용은 융합적이고 창의적 시도로 문제를 해결하고 매체의 가치를 새롭게 인식하게 한다.
	구분 범주	내용 요소
	[지식·이해]	· 아날로그 매체 · 디지털 매체 · 작품의 정교한 표현과 보존 방법
	[과정·기능]	· 표현 매체를 창의적으로 활용하여 표현하기 · 타 분야와 연결하여 융합하기 · 다양한 매체로 표현하고 전시하기
	[가치·태도]	· 매체의 미적 가치 공유 · 매체의 효과에 반응하는 태도 · 매체에 대한 개방적 태도와 비판적 수용

출처: 교육부 고시(2022), “제2022-33호[별책13]”, 「미술과 교육과정」, pp.64~65.에서 재구성

이상의 내용을 정리하면, 선택 중심 교육과정 교과에 대한 내용 체계는 교과의 내용을 구분하는 가장 큰 단위인 ‘영역’ 과 해당 영역의 학습을 통해 확장할 수 있는 내용인 ‘핵심 아이디어’ 로 이루어져 있으며 이를 중심으로 영역별 학습 내용을 [지식·이해], [과정·기능], [가치·태도]로 구분하고 세분화하여 제시 되어 있다.

MBTI를 활용한 이모티콘 디자인 수업은 미술을 자신의 관심 분야나 진로와 연결하고 작품 제작을 통해 세계와 소통하는 방법을 창조하는 진로 선택 과목인 ‘미술 창작’ 과 관련지어 분석할 수 있다. [지식·이해] 영역에서 학습자는 MBTI 성격유형검사를 통해 자신의 진로나 관심 분야와 연결된 주제를 설정하고 아이디어를 발상할 수 있다. [과정·기능] 영역에서는 다양한 매체를 활용하고 융합하여 자신의 아이디어를 시각화할 수 있다. [가치·태도] 영역에서는 창작 과정에서 자신을 깊이 있게 성찰하여 정체성을 찾고 다양한 가치가 공유되는 전시 등을 통해 정체성 확립 및 소통하는 능력을 함양할 수 있다. 이를 바탕으로 본 연구자는 MBTI를 활용하여 본인의 성격을 시각화한 이모티콘을 전문적으로 제작해 보고, 결과물을 도출하여 함께 소통할 수 있는 수업을 계획하였다.

IV. MBTI를 활용한 이모티콘 디자인 수업 과정 설계 및 실행

1. 수업 과정 설계의 개요

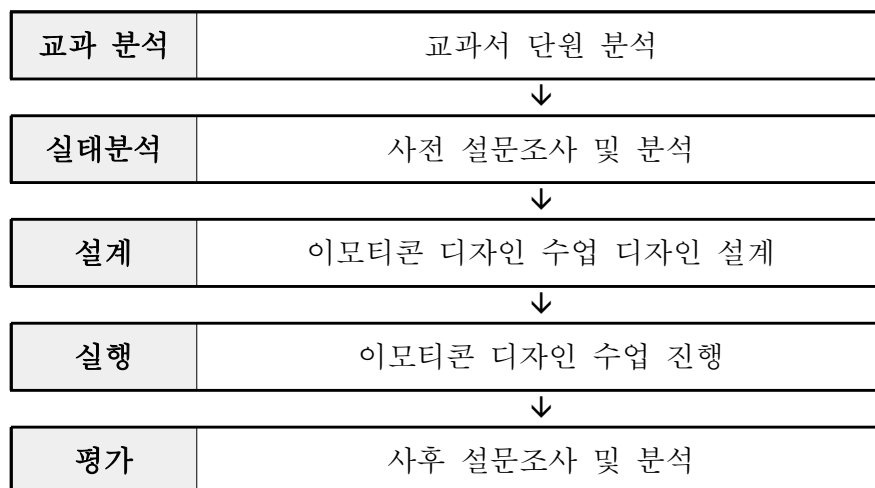
1) 연구 참여자

연구 수업의 대상은 제주도 서귀포시 A 특성화고등학교 디자인과 3학년 학생(남 20명, 여 17명)이다. 특성화고의 3학년 학생을 대상으로 한 이유는 청소년기는 자아 정체감이 형성되는 시기로, 특히 특성화고등학교 학생들은 취업 및 진학의 진로 결정에 앞서 올바른 선택을 할 수 있도록 자신을 이해하고 인식할 수 있는 체계적인 과정이 요구되기 때문이다. 따라서 본 연구를 통해 학습자가 자신의 정체감을 확립하고 진로를 탐색할 기회를 제공함으로써 교육적 가치를 찾고자 한다.

2) 연구 설계 과정

본 연구의 세부적인 연구 절차는 아래의 <표 17>과 같이 단계에 따라 진행된다.

<표 17> 연구의 단계



2. 교수 학습 지도의 설계

1) 교과서 단원 분석

본 연구는 2022 개정 교육과정의 핵심 역량과 내용 체계를 기반으로 하였으나 현재 2022 개정 교육과정 교과서가 집필되지 않아 현재 교육 현장에서 사용되고 있는 2015 개정 교육과정 교과서를 토대로 수업지도안을 설계하고자 한다. 2015 개정 교육과정 인정 고등학교 미술 교과서 중 이모티콘과 직·간접적으로 관련이 있거나 본 연구와 연계할 수 있는 내용이 수록된 교과서는 총 15권(미술 교과10종, 미술창작 교과 5종)이었다. 출판사 별 ‘이모티콘 디자인’ 과 관련된 단원을 표로 제시하면 다음과 같다.

<표 18> 교과서별 이모티콘 디자인 관련 단원

출판사	영역	해당 페이지	단원 및 활동 구성 (대단원 - 소단원 - 활동명)
미진사	미술	p.61	표현 - 12. 만화와 애니메이션, 활력을 주다 특징이 살아 있는 캐리커처와 이모티콘
YBM	미술	pp.8~9	I. 체험, 내게 미술이 오다 - 01. 새로운 나를 만나다 - 이것이 바로 나!-나의 프로필 사진 만들기
씨마스	미술	pp.17, 19	1. 시각·소통·연결 - 시각 문화의 가치와 역할 미래의 이모티콘 기획하기
미래엔	미술	p.82	VI.디자인·공예의 세계 - 정보를 전달하는 시각 디자인
해냄에듀	미술	p.16	I. 미술, 세상의 거울이 되다 - 디지털, 인간과 문화를 바꾸다
지학사	미술	p.64	II. 표현하는 아름다움 - 08. 일상에 스며드는 디자인
천재교육	미술	p.13	1. 미술을 통한 체험 - 02. 시각 문화의 가치와 역할
비상교육	미술	p.16	1. 체험 - 04. 소통하는 이미지
금성	미술	p.8	I. 미술과 삶 - 1. 나를 통해 너를 보다
교학사	미술	p.8	01. 미술과 아름다움 - 1. 미술과 나 - 다양한 발상으로 나를 찾기

씨마스	미술 창작	p.10	I. 작품주제 - 1. 주제 설정과 발상 - 생각그물로 나를 들여다보기
교학사	미술 창작	p.86	II. 매체와 표현 - 07. 기호와 그림을 통한 소통 - 나의 캐릭터 디자인하기
미진사	미술 창작	p.71	만화, 글과 그림으로 소통하다 마음을 전하는 이모티콘 표현하기
YBM	미술 창작	p.12	I. 표현 계획 - 02. 내면에 대한 주제 구체화하기
천재교육	미술 창작	p.80	III. 표현과 확장 - 05. 디자인의 세계

총 15권의 고등학교 미술 교과서를 살펴보면, 이모티콘 디자인과 직접적으로 관련 있는 내용이 수록된 것은 총 8권이었으며, 그 외 7권의 교과서에서도 본인의 내면세계를 다양한 방법으로 시각화하는 활동 등 이모티콘 디자인 수업에 적용할 수 있는 활동 내용이 수록되어 있다는 것을 알 수 있다.



<그림 2> 미진사 미술, p.61.

미진사는 ‘만화와 애니메이션, 활력을 주다’ 단원에서 친구나 선생님의 개성을 살려 캐리커처로 표현해 보고, 대상의 표정, 성격, 몸짓, 습관 등을 관찰하여 학

교생활이 드러나는 이모티콘으로 제작하는 활동을 제시하였다. 또한 카카오톡 이모티콘 중 하나인 ‘무지(MUZI)’ 이모티콘을 예시로 들어 현대 사회에서 캐릭터가 각종 산업 분야에 미치는 영향을 조사해 보도록 하였다. 이를 통해 애니메이션의 주인공이나 상품, 지역 등을 상징하는 캐릭터가 단순한 홍보 역할에서 벗어나 문화 산업의 주인공으로 발전하는 등 변화하는 캐릭터 산업에 대하여 심도 있게 생각해 볼 수 있도록 단원을 구성하였다.



<그림 3> YBM 미술, p.9.

YBM은 ‘새로운 나를 만나다’ 단원에서 자신의 내면세계를 인식하고 객관적으로 표현하는 효과적인 방법으로 ‘자화상’ 을 예로 들어 설명하였다. ‘나의 프로필 만들기’ 를 통해 자신의 정체성을 표현할 수 있도록 활동을 제시하고, 그 밖에 나를 표현할 수 있는 미적 활동 방법에 대하여 생각할 수 있도록 유도하였다. ‘나’ 를 드러낼 수 있는 요소를 선정하여 촬영하고 작품을 제작하는 활동은 자신의 MBTI를 활용하여 자신을 표현하는 활동으로 재구성할 수 있으며 이모티콘 디자인을 통해 자신의 내면세계를 구체화할 수 있다.

다양한 시각 문화 우리 생활에 영향을 주는 시각 문화에는 어떤 것들이 있을까?

매체의 발달은 우리의 생활 모습을 빠르게 변화시킨다. ①저렴 사이버 공간에서 이모티콘은 문자보다 더 효과적으로 감정을 전달하며 소통 방식을 바꾸고 있다. 또한 매체를 통한 문화의 영향력이 커지면서 영화, 방송, 음악, 애니메이션, 웹툰, 패션, 출판, 게임, 캐릭터 등 다양한 매체를 매개로 하는 문화 콘텐츠가 주목받고 있다.

오늘날 우리 삶에 깊숙이 자리 잡은 다양한 시각 문화를 살펴보고, 그 속에서 우리가 어떤 영향을 주고 받는지, 그것을 바라보는 시각은 어떠한지 생각해 보자.



① 다양한 매체를 통한 문화의 영향력 커지면서 영화, 방송, 음악, 애니메이션, 웹툰, 패션, 출판, 게임, 캐릭터 등 다양한 매체를 매개로 하는 문화 콘텐츠가 주목받고 있다.



② 다양한 매체를 통한 문화의 영향력 커지면서 영화, 방송, 음악, 애니메이션, 웹툰, 패션, 출판, 게임, 캐릭터 등 다양한 매체를 매개로 하는 문화 콘텐츠가 주목받고 있다.

목적 달성을 위한 방안

시각 문화는 우리의 생각과 생활에 어떤 영향을 미칠까? 시각 문화는 그 시대의 다양한 가치와 정보가 담긴 소통의 도구이며 그 속에서 생활하는 우리의 생각과 생활에 영향을 미친다. 기술을 접한 시각 문화의 흐름 속에서 시간 공간을 비약적으로 수용하고 효과적으로 활용할 수 있는 안목을 키워 보자.

미래의 이모티콘 기획하기

이모티콘은 사람의 감정 상태를 주제로 토론해 보자. 또, 기술이 발전함에 따라 이모티콘은 앞으로 어떻게 더 진화할 수 있을지 생각해 보고, 직접 기획하여 디자인해 보자.

기획 방법

1. 이모티콘을 활용하는 의사소통 방식을 조사하고, 장단점을 토론한다.
2. 산업용 이모티콘의 도입할 수 있는 것을 찾아본다.
3. 나의 기획안이 있는 기술을 어떠한 이모티콘 기획에 적용한다.
4. '미래의 이모티콘을 어떻게 기획할 것인가'를 토론한다.
5. 산업용 이모티콘을 공유하고, 어떤 면에서 효과적이지 않은 점과 개선점을 나눈다.

미래의 이모티콘 기획하기

현재의 이모티콘	간단한 움직임이 결합된 이모티콘이 널리 사용되고 있다. 다양한 감정과 메시지가 담겨 있어 감정 표현에 편리하고, 글로 정확한 전달이 어려운 감정도 전달할 수 있다.	장점	- 감정을 빠르고 구체적으로 전달해 준다. - 선의 범위가 넓어서 유용하게 사용된다.
이모티콘에 적용할 수 있는 신기술	1. 음성 인식: 음성 명령으로 상황에 맞는 이모티콘을 선택한다. 2. 홀로그램: 이모티콘을 적용하면 상대방의 휴대 전화에서 홀로그램이 표시된다. 3. 인공지능: 대화를 분석하여 적절한 이모티콘을 추천해 준다.	단점	- 감정을 단순화시켜 오해가 생길 수 있다. - 이모티콘 구입에 비용이 많이 소요되는 사례가 있다.
나의 아이디어	- 휴대 전화가 내 기능을 인식하여 적합한 이모티콘을 추천해 준다. - 나의 액션과 제스처를 분석하여 내 상태를 표정으로 나타내 주는 이모티콘이 있으면 좋겠다. - 사진을 찍으면 표정이 더욱 과장되게 나타나서 극장에서 이모티콘으로 사용할 수 있는 캐릭터가 있으면 좋겠다.	아이디어 스케치	
평가의 의견	장점 ①: 표정 인식 기능이 유용하고 재미있어 보인다. 표정이 숨겨지는 애니메이션이나 홀로그램을 보여 주면 좋겠다. 장점 ②: 이모티콘을 직접 만들 수 있다는 점이 좋고, 이렇게 개인이 디자인한 이모티콘을 공유하는 시스템이 있으면 좋겠다.		

<그림 4> 씨마스 미술, pp.17,19.

씨마스 미술 교과서는 ‘시각문화의 가치와 역할’ 단원에서 시각문화가 우리에게 미치는 영향을 설명하기 위해 우리 주변의 다양한 시각문화를 제시하였다. K사의 모바일 메신저 대화창을 예시로 활용하여 사이버 공간에서 이모티콘이 문자보다 더 효과적으로 감정을 전달하며 소통방식을 바꾸고 있다는 내용과 더불어 매체를 통한 문화의 영향력이 커지면서 영화, 방송, 애니메이션, 웹툰, 캐릭터 등 다양한 매체를 매개로 하는 문화 콘텐츠가 주목받고 있음을 설명하였다. 마무리 탐구 활동에서는 미래의 이모티콘 기획하기 활동을 통해 이모티콘을 활용하는 의사소통 방식을 조사하고, 현재 이모티콘의 장단점을 토론하도록 하였다. 또한 기술이 발전함에 따라 이모티콘에 적용할 수 있는 신기술 등 새로운 아이디어를 접목하여 창의적인 이모티콘을 기획할 수 있도록 체계적으로 활동 내용을 구성하였다.

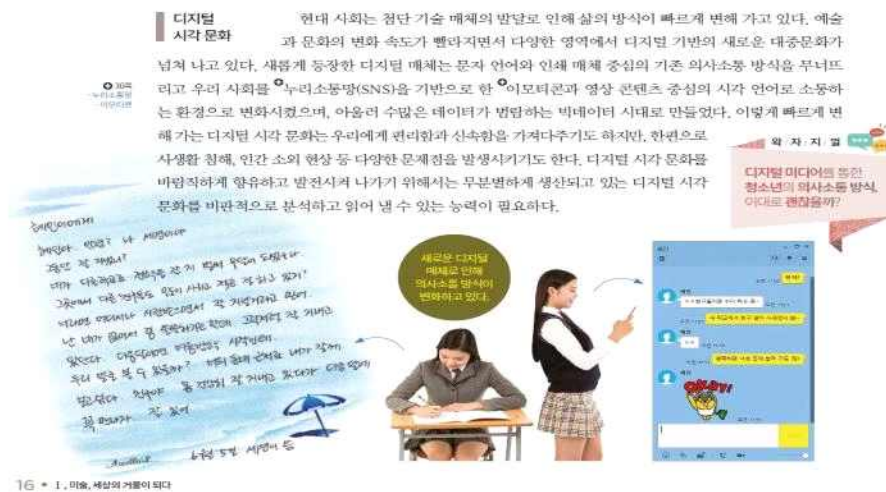


③ 미래의 이모티콘 디자인 (원형·원형·원형·원형) - 미래의 이모티콘을 제작하였다.

④ 세계의 길어저들 캐릭터 디자인, 2014-2015년 (모란지 한국, 1991-) - 한국의 귀를 찾는 글자를 시각적으로 조합해 캐릭터 디자인하였다.

<그림 5> 미래엔 미술, p.82.

미래엔 미술 교과서에서는 이모티콘과 관련된 활동을 제시하지는 않았지만, ‘정보를 전달하는 시각 디자인’ 단원을 통해 다양한 시각 디자인의 종류와 특징을 설명하는데 뽀뽀라는 캐릭터의 학생작품을 예로 들며 시각전달 디자인에 대한 이해를 돕고자 하였다. 자신의 감정을 시각적으로 표현하여 소통할 수 있도록 본인의 이모티콘을 제작하는 수업과 연계함으로써 시각전달에 대한 이해를 높이고, 일상에서 직접 활용 가능한 활동 내용을 구성할 수 있다.



<그림 6> 해냄에듀 미술, p.16.

해냄에듀는 ‘디지털, 인간과 문화를 바꾸다’ 단원에서 단순히 이모티콘의 활용이나 제작에 초점을 맞추지 않고 이모티콘 등의 디지털 미디어를 통한 의사소통 방식에 대한 문제점을 제기하였다. 본문에서는 첨단 기술 매체의 발달로 인해 삶의 방식이 빠르게 변해 가고 있는 현대 사회를 설명하였다. 이에 다양한 영역에서 디지털 기반의 새로운 대중문화가 나타나고 있으며, 새롭게 등장한 디지털 매체는 누리소통망(SNS)을 기반으로 한 이모티콘과 영상 콘텐츠 중심의 시각 언어로 소통하는 환경으로 변화시켰음을 언급하였다. 디지털 시각문화가 우리에게 신속함과 편리함을 가져다주는 동시에 사생활 침해, 인간 소외 등 다양한 문제점을 발생시킬 수 있음을 제시하며 디지털 시각문화를 바람직하게 향유하고 발전시켜 나가기 위해서는 무분별하게 생산되고 있는 디지털 시각문화를 비판적으로 분석하고 읽어 낼 수 있는 능력이 필요함을 주장하였다.

캐릭터 디자인

캐릭터 디자인은 동식물이나 추상적인 대상, 실존 인물을 형상화한 이미지에 새롭게 인격을 부여하여 친근한 모습으로 제작한 것을 말한다. 문구 산업부터 게임 산업까지 다양하게 활용되며 선전, 선거, 기업을 위한 상징성을 지닌 디자인과 의사소통을 위한 이모티콘으로도 많이 활용된다.



펭귄(한국/1987~) 펭귄 러브 메브 모바일 이모티콘(K사/2013년) 직가는 자신이 창작한 캐릭터를 활용하여 다양한 감정을 표현하는 이모티콘을 디자인하였다.

부천시 모바일 캐릭터 '부천핸킵'(한국/2014년) 'Put your hands up'을 들리는 대로 표기하면 지역명이 된다는 점에 착안하여 만든 것으로 자치 단체의 딱딱한 이미지를 친근하게 바꾸어 주었다.



<그림 7> 지학사 미술, p.64.

지학사는 이모티콘 디자인과 관련하여 ‘일상에 스며드는 디자인’ 단원의 사고를 자극하는 시각 디자인에서 캐릭터 디자인은 선전, 선거, 기업을 위한 상징성을 지닌 디자인과 의사소통을 위한 이모티콘으로도 많이 활용된다는 점을 언급하였다. 캐릭터를 활용해 다양한 감정을 표현한 ‘펭귄 러브 메브 모바일’ 이모티콘을 예시로 보여주며 새로운 접근 방식으로 사고를 자극하고 정보를 전달하는 시각 디자인에 대한 이해를 돕고 있다.

가치 있는 시각 문화

시각 문화는 사람들에게 시각적인 즐거움을 주며, 주위 환경을 아름답게 만들어 청서적인 안정감과 쾌적함을 준다. 또한, 시각 문화는 시각 언어를 이용하여 사람들에게 메시지를 전달하는 소통의 도구이기도 하다. 이 외에도 시각 문화의 가치와 역할에는 어떤 것이 있는지 알아보고 친구들과 토론해 보자.



김미자(학생 작품) 무리끼리(컴퓨터 그래픽/가변 크기) | 학교생활을 하면서 쉽게 볼 수 있는 학생들의 즐겁고 평량한 모습을 이모티콘으로 만들어 학생들의 생각과 감정을 세밀하게 표현하였다.



김윤재(1990~/한국) 랜드마크 아이콘(컴퓨터 그래픽/2013년) | 세계 여러 지역을 대표하는 랜드마크를 간결하고 참신한 기호로 표현하였다.

<그림 8> 천재교육 미술, p.13.

천재교육 미술 교과서에서는 ‘시각 문화의 가치와 역할’ 단원을 통해 이모티콘 디자인에 대해 언급하였다. 시각문화가 시각 언어를 이용하여 사람들에게 메시지를 전달하는 소통의 도구임을 설명하기 위해서 이모티콘을 예로 들었다. 예시 이모티콘 ‘우리끼리’는 학교에서 흔히 볼 수 있는 즐겁고 명랑한 모습을 통해 학생들의 생각과 감정을 재미있게 표현한 작품이다.



<그림 9> 비상교육 미술, p.17.

비상교육 미술 교과서에서는 이모티콘 디자인에 대한 구체적인 활동이나 설명은 수록되어 있지 않지만, ‘소통하는 이미지’ 단원의 기호로 소통하는 이미지 부분에서 안내판, 노선도 등 기호로 된 시각 이미지를 설명하며 하나의 예시로 이모티콘을 언급하였다. 기술의 발전으로 인하여 SNS를 활용한 의사소통이 활발하게 이루어지고 있는 가운데 이모티콘 시장이 확장되고 있음을 설명하며, 온라인상에서 올바르게 소통할 수 있도록 이모티콘 디자인 제작 수업과 연계하여 수업을 구성할 수 있다.

1 나를 통해 너를 보다

나는 어떤 사람일까?

나는 내 자신을 어떻게 생각하고 있으며, 다른 사람들을 어떻게 바라보고 있을까? 나의 내면세계를 가늠해 줄 수 있도록 시각 이미지로 표현해 보자. 나의 모습을 다양한 시각에서 관찰하고 표현하는 과정을 통해 간접적이었던 나를 발견하고, 세상과 연결되어 있는 나의 자신을 느낄 수 있을 것이다.

▶ 나의 내면세계를 다양한 방식으로 시각화해 보자.



▶ 나의 자신을 '나'와 '사람들'을 함께 표현하는 것은 흥미로운 활동입니다. 나의 모습을 다양한 시각에서 관찰하고 표현하는 과정을 통해 간접적이었던 나를 발견하고, 세상과 연결되어 있는 나의 자신을 느낄 수 있을 것이다.

<그림 10> 금성출판사 미술, p.8.

금성출판사 미술 교과서에는 이모티콘 디자인이나 캐릭터 디자인에 대한 내용은 수록되어 있지 않지만 '나를 통해 너를 보다' 단원에서 다양한 미술 활동을 통하여 내 안의 나를 탐색하는 활동을 제시하였다. 초현실적인 자화상이나 의자에 빗대어 그린 자화상, 자신과 주변 사람들의 관계에서 오는 소소한 일상 이야기 등 여러 작가의 본인 내면을 표현한 작품을 살펴보고, 자신의 자화상을 다양한 방식으로 표현하는 활동을 통해 감추어져 있던 나를 발견하고 세상과 연결된 나 자신을 느낄 수 있도록 하였다. 이러한 활동은 자신의 캐릭터 디자인이나 이모티콘 디자인으로 전개할 수 있다.

1 미술과 나

학습 목표 미술을 통해서 나와 우리의 관계를 탐색하여 평면과 입체로 나타낼 수 있다. 표현 의도에 적합한 주제를 다양한 방식으로 탐색하여 표현할 수 있다.

▶ 다양한 발상으로 나를 찾기

미술 작품을 표현에서 자신의 특징을 발견한다.

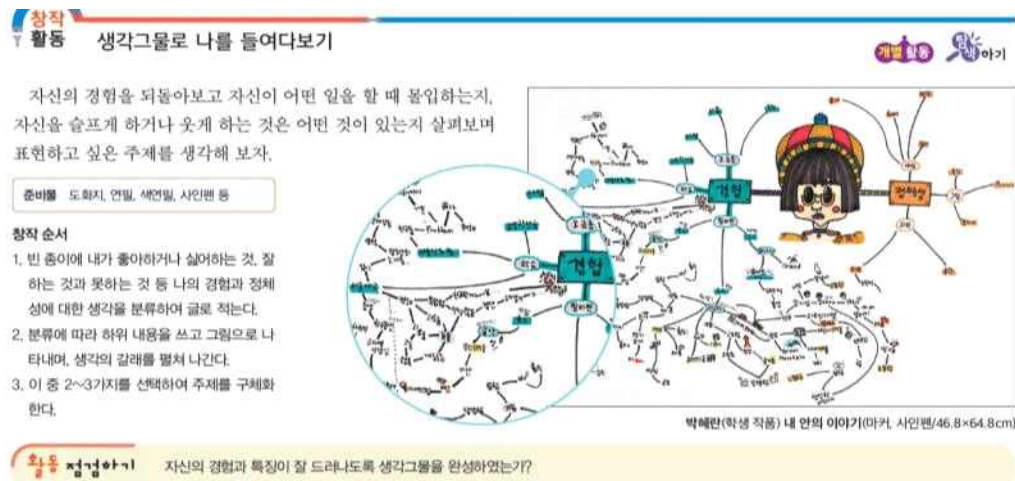
우리는 미술 작품을 통해서 작가의 내면세계를 들여다볼 수 있다. 작가는 자신이 가진 생각을 사람들과 어떻게 소통하고 싶어하는지를 작품으로 표현한다. 그래서 작가는 작품을 위해서 자신만의 방법으로 자신을 발견하고, 이해하고, 성찰한다. 그리고 이러한 과정은 작가가 미술로 표현하기 위한 가장 기본적인 과정이므로, 작가들은 대부분 작품 속에서 자기 성찰을 위해 끊임없이 노력한다. 나를 만나려는 것은 자신을 둘러싼 세계 속에서 삶을 새롭게 알아 가는 의미이다. 그리고 그 새로운 인식을 다양한 미술 형식을 통해서 표현하는 것이 예술적 삶의 모습이다.



▶ 영모상(한국/1974-) : 병풍이에 관한 420페이지 판물서(총정량 재료/190x70x90cm/1999년) 실제 인물을 360도 돌아가며 촬영한 뒤 인화된 사진으로, 다시 인체를 재조합한 작품이다. 작가의 작업은 권위, 숭배가 경계되는 현실을 조각과 사진의 혼합 작업을 통해 극복하고 있다.

<그림 11> 교학사 미술, p.8.

교학사 ‘미술과 나’ 단원의 다양한 발상으로 나를 찾기에서는 미술을 통해서 나와 우리의 관계를 탐색하고 평면과 입체로 나타내는 것과 표현 의도에 적합한 주제를 다양한 방식으로 탐색하여 표현하는 것을 학습 목표로 제시하였다. 교과서에 제시된 자화상 이외에도 자신을 표현할 수 있는 캐릭터를 제작하거나 이모티콘 제작 활동 등을 통해 작가의 내면세계를 시각화할 수 있는 프로그램을 구상할 수 있다. 작가가 자신의 이모티콘을 활용하여 자신이 가진 생각을 사람들과 자유롭게 소통함으로써 자신을 발견하고 성찰하여 학습 목표에 도달할 수 있을 것으로 기대된다.



<그림 12> 씨마스 미술창작, p.10.

씨마스 미술 창작 교과서에서는 ‘주제 설정과 발상’ 단원에서 작품의 주제로 활용될 수 있는 작가의 개인적인 경험과 이야기에 대하여 설명하며 어린 시절의 추억, 일상을 기록한 일기장, 누리 소통망(SNS)에서의 대화, 학교생활의 모습 등을 작품의 주제로 활용될 수 있음을 제시하였다. 이를 통해 자신을 돌아보는 시간의 필요성과 다양한 일상적 소재가 이모티콘 디자인에 적용될 수 있으며 다양한 프로그램으로도 전개 가능함을 알 수 있다.

기호와 그림을 통한 소통

- 시각 언어와 시각전달 디자인의 의미를 이해한다.
- 기호와 그림을 통해 자신이 전달하고자 하는 내용을 표현한다.



인류는 원시 시대에도 동굴 벽화나 암벽에 간단한 기호나 그림을 그려 상호간의 의사를 전달하였다. 이처럼 말과 글을 대신하여 기호나 그림으로 말하고자 하는 내용을 전달하는 것을 시각 언어라고 하며, 시각 언어를 통해 전달하는 모든 디자인을 시각전달 디자인이라고 한다.

시각전달 디자인은 문화와 언어를 초월하여 신속하고 정확하게 지식과 정보 및 의사를 전달하는 가장 편리한 소통 방법이다. 일러스트레이션, 편집, 포스터, 캘린더, 캐릭터, 포장, 광고, 영상 디자인 등 종류도 다양하며, 특히 인쇄 매체를 통해 대량 생산할 수 있는 디자인을 그래픽 디자인이라고 한다.

<그림 13> 교학사 미술창작, p.86.

교학사 미술 창작 교과서에서는 ‘기호와 그림을 통한 소통’ 단원에서 기호와 그림을 통해 정보를 전달하고 소통하는 시각 전달 디자인에 대하여 설명하였다. 시각 전달 디자인은 문화와 언어를 초월하여 신속하고 정확하게 지식과 정보 및 의사를 전달하는 가장 편리한 소통 방법으로 일러스트레이션, 편집, 포스터, 캘린더, 캐릭터, 포장, 광고, 영상 디자인 등 다양한 종류가 나열되어 있지만 이모티콘 디자인에 대한 설명은 수록되어 있지 않다.

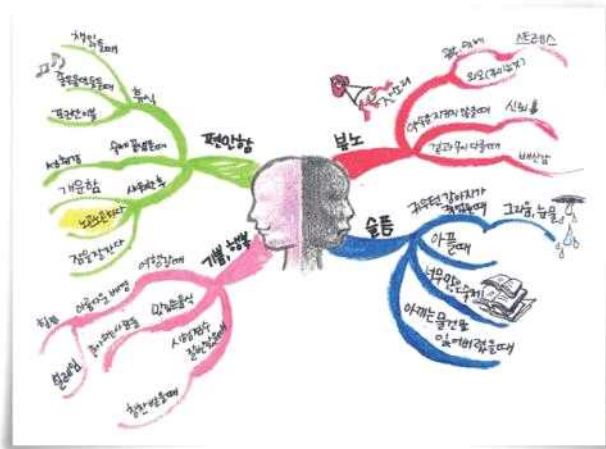


<그림 14> 미진사 미술창작, p.71.

미진사 미술창작의 ‘만화, 글과 그림으로 소통하다’ 단원에서는 만화 그리기 활동과 함께 일상에서 전하고자 하는 이야기와 마음을 이모티콘으로 표현해 보는 활동을 제시하였다. 화장을 고치는 모습에 ‘금방 갈게’ 라는 글귀가 적힌 이모티콘과 화남, 부끄러움, 미안함 등의 감정 및 상황을 이모티콘으로 표현한 학생작품을 예시로 이모티콘에 대한 이해를 돕고 있다. 이러한 활동을 통해 만화를 이용한 의사 표현의 예를 다양하게 생각해 보고, 만화의 특징과 다양한 표현 효과에 대해 이해할 수 있도록 유도하였다.

2 창의 활동 내면 감정을 인물 표정으로 나타내기

나의 내면을 마인드맵으로 탐색하고, 표현 주제를 인물 표정으로 나타내어 보자.



▲ 김진영(학생 작품) 나의 내면(종이에 색연필, 사인펜/20×25cm) 자신의 내면을 마인드맵으로 탐색했다.



▲ 강운지(학생 작품) 잠기다(석고에 아크릴/8×26×18cm) 일상의 나날을 보낼 때, 어딘가에 반쯤 잠겨 있는 듯한 편안함을 느낀다. 이 편안한 감정을 인물 표정으로 나타냈다.

<그림 15> YBM 미술창작, p.15.

YBM 미술창작 교과서 중 ‘내면에 대한 주제 구체화하기’ 단원에서는 다양한 발상 기법을 활용하여 본인 내면에 대한 느낌과 생각을 탐구하고 표현 주제로 구체화해 보는 활동이 구성되어 있다. 이모티콘 디자인과 비슷한 맥락의 ‘내면 감정을 인물 표정으로 나타내기’ 활동을 제시함으로써 나의 내면을 마인드맵으로 탐색하고, 표현 주제를 인물 표정으로 나타내어 내면을 구체화할 수 있도록 유도하였다.

캐릭터 디자인

캐릭터 디자인은 애니메이션, 영화, 컴퓨터 게임 등에 등장하는 캐릭터를 개발하는 디자인이다. 각 캐릭터가 가진 이미지를 표현하기 위해 표정이나 의상, 동작, 성격 등 세부적인 사항을 만들어 낸다. 최근에는 영상 매체 속 캐릭터 외에도 제품 개발이나 단체·기업 홍보에 활용되는 캐릭터의 디자인이 새롭게 주목받고 있다.



평창 동계 올림픽 마스코트 수호환, 반디(2019년) | 마스코트는 각종 국제 대회 및 행사의 정체성과 성격 차이를 친근하게 전달하는 수단으로, 다양한 캐릭터 상품으로도 개발되어 많은 사랑을 받는다.

울문주(학생 작품) | 울문 위기 동물 캐릭터 디자인(컴퓨터 그래픽) | 가변 크기 | 울문 위기 동물 보호와 환경 보호의 메시지를 전하기 위해 친근하고 귀여운 느낌을 주는 캐릭터를 디자인하였다.

<그림 16> 천재교육 미술창작, p.80.

천재교육 미술 창작 교과서에서는 이모티콘 디자인에 대한 언급은 없지만 ‘디자인의 세계’ 단원을 통해 애니메이션, 영화, 컴퓨터 게임 등에 등장하는 캐릭터를 개발하는 캐릭터 디자인에 대해 설명하고 있다. 최근에는 영상 매체 속 캐릭터 외에도 제품 개발이나 단체·기업 홍보에 활용되는 캐릭터 디자인이 새롭게 주목받고 있다는 내용을 토대로, 홍보를 위한 캐릭터 이모티콘에 대하여 제시하고 자신의 캐릭터로 이모티콘을 제작해 보는 활동과 연계하여 수업을 구성할 수 있다.

2) 수업 사전 설문조사 내용 및 분석

본 설문조사는 MBTI 성격유형검사 결과를 활용한 이모티콘 디자인 수업을 시작하기 전 제주의 A 특성화고등학교 3학년 여학생 17명과 남학생 20명, 총 37명의 학생을 대상으로 진행하였다. 설문 문항은 MBTI와 이모티콘에 대한 학습자들의 인식 수준과 선수 학습 정도를 파악하고, 수업의 방향 설정 및 학습자료 제작에 목적을 두어 총 10개 문항으로 구성되었다.

<표 19> MBTI에 대한 관심도

MBTI 성격유형에 대하여 알고 있습니까?		
항목	인원(명)	비율(%)
관심이 있으며 알고 있다	20	54.1
관심은 있지만 잘 모른다	8	21.6
관심은 없지만 알고 있다	3	8.1
관심이 없으며 잘 모른다	6	16.2

MBTI에 대한 관심도를 묻는 질문으로 ‘관심이 있으며 알고 있다’에 해당하는 응답이 54.1%로 가장 많았으며, ‘관심은 있지만 잘 모른다’에 답한 학생 또한 21.6%로 총 75.7%의 학생들이 MBTI 성격유형에 대하여 관심이 있는 것으로 나타났다. 반면 ‘관심은 없지만 알고 있다’에 답한 학생 8.1%, ‘관심이 없으며 잘 모른다’에 답한 학생은 16.2%로 총 24.3%의 학생들은 MBTI 성격유형에 관심이 없는 것으로 보인다.

<표 20> MBTI 성격유형검사에 대한 경험

정식 MBTI 성격유형검사를 받아본 경험이 있습니까?		
항목	인원(명)	비율(%)
정식 MBTI 성격유형검사를 받은 적 있다	7	18.9
기억이 나지 않는다	4	10.8
검사를 받은 경험이 없다	4	10.8
인터넷 무료 간이 검사를 통해 검사한 적 있다	22	59.5

MBTI 성격유형검사에 대한 경험을 묻는 문항에 ‘인터넷 무료 간이 검사를 통해 검사한 적 있다’고 응답한 학생이 59.5%로 가장 높은 비율을 보였으며, 18.9%에 해당하는 학생은 ‘정식 MBTI 성격유형검사를 받은 적 있다’에 응답함으로써 대다수 학생이 MBTI 성격유형 검사 경험이 있는 것으로 나타났다. 하지만 총 20.8%의 학생들은 검사받은 기억이나 경험이 없는 것을 알 수 있다.

<표 21> MBTI 성격유형검사에 대한 활용성

MBTI 성격유형검사 본인에게 어떤 도움이 된다고 생각합니까? (중복 선택 가능)		
항목	인원(명)	비율(%)

진로 설계	4	10.8
자기 계발	7	18.9
대인관계 기술 향상	7	18.9
자기 객관화 (장단점 파악)	28	75.7
도움 되지 않음	3	8.1

MBTI 성격유형검사에 대한 활용성을 묻는 문항에 ‘자기 객관화(장단점 파악)’가 75.7%로 높은 수치를 보였으며 ‘자기 계발’, ‘대인관계 기술 향상’ 이 동일하게 18.9%로 나타났다. 10.8%의 학생들은 ‘진로 설계’에 응답하였으며 37명 중 3명의 학생은 MBTI 성격유형 검사가 본인에게 도움이 되지 않는다고 응답하였다.

<표 22> 이모티콘에 대한 지식수준

이모티콘에 대하여 어느 정도 알고 있습니까?		
항목	인원(명)	비율(%)
아주 잘 알고 있다	5	13.6
어느 정도 알고 있다	20	54.1
잘 모르거나 개념만 알고 있다	9	24.3
전혀 알고 있지 않다	3	8.1

이모티콘에 대한 지식수준을 묻는 질문에 ‘어느 정도 알고 있다’에 해당하는 응답이 54.1%로 가장 높게 나타났으며 ‘잘 모르거나 개념만 알고 있다’고 응답한 학생이 24.3%로 그다음 높은 응답률을 보였다. ‘아주 잘 알고 있다’는 13.6%, ‘전혀 알고 있지 않다’는 학생은 8.1%로 비교적 낮은 응답율을 보인 결과 대부분의 학생이 이모티콘에 대한 기본 지식을 갖추고 있음을 유추할 수 있다.

<표 23> 이모티콘에 대한 경험

이모티콘을 사용한 경험이 있습니까?		
항목	인원(명)	비율(%)
자주 사용한다	17	45.9
가끔 사용한다	8	21.7
사용 경험은 있지만 거의 없다	11	29.7
전혀 없다	1	2.7

사용 경험이 있다면 어떤 플랫폼에서 주로 사용하였습니까?		
카카오톡	32	88.9
라인	1	2.8
카페 및 블로그	1	2.8
애플 아이메시지	1	2.8
인스타그램	1	2.8
사용 경험이 있다면 어떤 목적으로 사용하였습니까?		
메시지 보완	2	5.6
친밀감 표현	9	25
재미있는 상황 연출	12	33.3
자기표현	13	36.1

이모티콘에 대한 경험을 묻는 질문에 이모티콘을 ‘자주 사용한다’ 는 학생은 45.9%, ‘가끔 사용한다’ 는 21.7%, ‘사용 경험은 있지만 거의 없다’ 고 답한 학생은 29.7%로 ‘전혀 없다’ 고 응답한 1명의 학생을 제외하고는 거의 모든 학생이 이모티콘에 대한 사용 경험이 있는 것으로 보인다. 88.9%의 학생들은 이모티콘을 ‘카카오톡’ 플랫폼에서 주로 사용하였으며 이 밖에 ‘라인’, ‘카페 및 블로그’, ‘애플 아이메시지’, ‘인스타그램’ 에서도 이모티콘을 사용하는 것으로 나타났다. 이모티콘의 사용 목적에 관한 질문에는 ‘자기표현’ 이라고 응답한 학생이 36.1%의 수치를 보이며 가장 높게 나타났으며, 다음으로 ‘재미있는 상황 연출’ 이 33.3%로 높게 나타났다. 이 외에 25%의 학생들은 ‘친밀감 표현’, 5.6%의 학생들은 ‘메시지 보완’ 에 해당하는 문항에 응답하였다.

<표 24> 선호하는 이모티콘 종류

주로 사용하는 이모티콘이나 앞으로 사용해 보고 싶은 이모티콘은 무엇입니까?		
항목	인원(명)	비율(%)
심미적인 이모티콘	2	5.4
나를 표현할 수 있는 이모티콘	14	37.8
재미있는 이모티콘	17	45.9
유행을 반영한 트렌디한 이모티콘	4	10.8

선호하는 이모티콘의 종류에 대해 묻는 문항에 45.9%의 학생이 ‘재미있는 이모티콘’ 이라고 답하며 가장 높은 수치를 보였다. 37.8%의 학생은 ‘나를 표현할 수 있는 이모티콘’ 을 주로 사용하거나 사용해 보고 싶다고 응답하였다. ‘유행을

반영한 트렌디한 이모티콘’ 은 10.8%, ‘심미적인 이모티콘’ 은 5.4%의 비교적 낮은 수치로 나타났다.

<표 25> 이모티콘 제작에 관한 관심도

이모티콘 제작에 관심이 있습니까?		
항목	인원(명)	비율(%)
제작에 참여한 경험이 있다	7	18.9
제작에 관심이 있다	15	40.5
생각해 본 적 없다	7	18.9
관심이 없거나 제작하고 싶지 않다	8	21.6

이모티콘 제작에 관심이 있는 학생은 40.5%이며 제작에 참여한 경험이 있는 학생은 18.9%로 보인다. 이모티콘 제작에 대해 생각해 본 적 없는 학생은 18.9%, 관심이 없거나 제작하고 싶지 않은 학생은 21.6%로 나타났다.

<표 26> 자신의 장단점에 대한 인식

평소 자신의 장단점에 대하여 잘 알고 있습니까?		
항목	인원(명)	비율(%)
잘 알고 있다	9	24.3
어느 정도 알고는 있지만 말로 설명하기 어렵다	12	32.4
장점과 단점 중 하나만 알고 있다	7	18.9
잘 모르겠다	9	24.3

학습자의 자기 객관화 정도를 파악하기 위해 평소 자신의 장단점에 대하여 잘 알고 있는지 묻는 문항에 ‘어느 정도 알고는 있지만 말로 설명하기 어렵다’ 라고 응답한 학생이 32.4%로 가장 높게 나타났다. ‘잘 알고 있다’ 와 ‘잘 모르겠다’ 로 응답한 학생은 동일하게 24.3%이며, ‘장점과 단점 중 하나만 알고 있다’ 고 응답한 학생은 18.9%로 나타나 많은 학습자가 자신의 장단점에 대하여 명확하게 설명하는 것을 어렵게 느끼는 것을 알 수 있다.

<표 27> 현재 진로 고민에 대한 경험

현재 진로에 대한 고민이 있습니까?		
항목	인원(명)	비율(%)
고민이 있다	28	75.7
잘 모르겠다	2	5.4
고민이 없다	6	16.2
전혀 없거나 다른 고민이 있다	1	2.7

특성화고등학교 3학년 학생들의 현재 진로 고민 상태에 대해 확인하기 위한 설문에서 ‘고민이 있다’ 고 답한 학생은 75.7%로 가장 높은 비율을 보였다. ‘고민이 없다’ 는 16.2%, ‘잘 모르겠다’ 는 5.4%, ‘전혀 없거나 다른 고민이 있다’ 라고 답변한 학생은 2.7%로 확인된다.

<표 28> 수업 시간의 집중도

평소 수업 시간에 어느 정도 집중하는 편입니까?		
항목	인원(명)	비율(%)
아주 잘 집중하는 편이다	9	24.3
집중되지 않지만 집중하려 노력한다	5	13.5
주제에 따라 집중도가 다르다	18	48.7
잘 모르겠다	4	10.8
모든 수업에 전혀 집중하지 못한다	1	2.7
집중하지 못하는 이유는 주로 무엇입니까? (서술형)		
재미없어서		
이론 및 기능적 어려움		
나와 관련이 없는 내용이라서		

대상 학생들의 평소 수업 시간 집중도를 파악하기 위한 질문에는 ‘주제에 따라 집중도가 다르다’ 는 답변이 48.7%로 가장 높게 나타났으며, ‘아주 잘 집중하는 편이다’ 는 24.3%, ‘집중되지 않지만 집중하려 노력한다’ 는 13.5%의 학생이 답변하였다. ‘모든 수업에 전혀 집중하지 못한다’ 에 응답한 학생은 2.7%이며 학생들이 수업에 집중하지 못하는 이유를 묻는 서술형 질문에는 ‘재미없어서’, ‘이론 및 기능적 어려움’, ‘나와 관련이 없는 내용이라서’ 라는 답변이 나왔다. 따라서 학습자의 집중도를 높이기 위해 학습자와 관련이 있거나 흥미를 유발할 수 있는 적절한 주제 설정과 난이도 조정이 필요함을 알 수 있다.

3) 이모티콘 디자인 수업지도안 설계

(1) 수업 방향 설정

앞서 분석한 문헌 분석결과와 사전 설문조사를 통해 도출된 결과를 바탕으로 학생들이 자신의 성격과 감정을 인식하고 이모티콘으로 표현할 수 있도록 수업을 계획하였다. 프로젝트 주제를 ‘MBTI를 활용한 이모티콘 디자인’으로 설정했으며, 수업 구상 및 설계 방향 설정을 위해 고려한 점은 다음과 같다.

첫째, 다수의 교과서에서 만화와 관련된 단원이나 시각 디자인 분야 단원을 통해 캐릭터 산업에 대하여 설명하며 하나의 예시로 이모티콘을 들고 있다. 따라서 이모티콘 제작 시 캐릭터 프로필 제작 활동을 통해 캐릭터의 기본적인 원리를 습득하고 다양한 활동과 연계할 수 있도록 구성해야 한다.

둘째, ‘금성출판사’, ‘씨마스’, ‘교학사’, ‘YBM’은 미술 표현에 있어 자아 성찰의 중요성을 강조하며, 자신의 내면세계를 돌아보고 다양한 방식을 통해 정체성을 표현하는 활동을 제시하고 있다. 이에 학습자가 이모티콘 디자인 수업을 통해 자신의 내면세계를 객관화하고 자아 성찰 및 정체성 확립의 기회를 가질 수 있도록 체계적인 단계를 설정해야 한다.

셋째, 대다수의 학생들이 MBTI에 대해 잘 알고 있으며 이모티콘에 대한 기본적인 지식을 갖추고 있지만, 관련 개념에 대해 잘 모르거나 전혀 모르는 학생들도 존재하기 때문에 이모티콘과 MBTI에 대한 기본 개념을 시작으로 모둠활동과 참고 자료를 통해 이론적 지식을 습득할 수 있도록 수업을 구성해야 한다.

넷째, 특성화고등학교 3학년 디자인과 학생들을 대상으로 수업을 진행하는 점과 대상 학생 중 75.7%의 학생들이 진로에 대한 고민이 있다는 점을 고려하여 이모티콘 제작 과정을 통해 본인에 대한 이해를 바탕으로 진로에 대한 고민을 할 수 있도록 해야 한다. 또한 본인의 이모티콘을 직접 플랫폼에 제안함으로써 캐릭터 디자인 관련 산업으로 진로를 생각해 볼 수 있는 기회를 제공하는 등 실질적으로 진로에 도움이 될 수 있는 방향으로 수업을 설계해야 한다.

위 내용을 토대로 실무 기반의 자기 주도적인 학습이 이루어질 수 있도록 창의적 문제 해결법 모형을 적용하여 차시별 지도 계획을 아래<표 29>와 같이 구성하였다.

<표 29> 차시별 학습 지도계획

단계	차시	학습 주제	핵심 활동 내용
문제 인식	1	이모티콘의 이해	<ul style="list-style-type: none"> • 이모티콘 디자인 수업 목표 및 과정 안내 • 이모티콘의 이해
아이디어 탐색	2	MBTI의 이해	<ul style="list-style-type: none"> • 마인드맵 • MBTI의 개념 및 유형 • 자신의 MBTI 특징 정리
	3	캐릭터 설정	<ul style="list-style-type: none"> • 캐릭터 콘셉트 설정
아이디어 정교화	4	캐릭터 프로필 제작	<ul style="list-style-type: none"> • 캐릭터 스케치 • 캐릭터 제작
	5	캐릭터 프로필 제작	<ul style="list-style-type: none"> • 캐릭터 턴 어라운드 제작 • 캐릭터 정체성 설정
	6	감정 및 상황 설정	<ul style="list-style-type: none"> • 기본 감정 설정 • 상황 및 모션 설정
	7	이모티콘 스케치	<ul style="list-style-type: none"> • 콘티 러프스케치
아이디어 적용	8	이모티콘 제작	<ul style="list-style-type: none"> • 이모티콘 제작하기
	9	이모티콘 제작	<ul style="list-style-type: none"> • 이모티콘 제작하기
	10	이모티콘 제작	<ul style="list-style-type: none"> • 이모티콘 제작하기
	11	이모티콘 업로드	<ul style="list-style-type: none"> • 스티커 등록 가이드 확인 • 제안서 작성 • 이모티콘 업로드
종합 및 재검토	12	발표 및 피드백	<ul style="list-style-type: none"> • 작품 발표 및 감상 • 동료평가를 통한 피드백

(2) 지도상의 유의점

① MBTI는 인간의 유형을 구분 짓기 위한 절대적 근거로 활용될 수 없음을 인지시키고, 이모티콘 캐릭터 설정 및 감정표현을 위한 도구로만 활용될 수 있도록 한다.

② 이모티콘 제작 시 창의적인 발상이 가능하도록 자유롭고 허용적인 분위기를 형성하되 비속어 사용이나 비윤리적인 표현은 제한한다.

③ 다양한 감정과 상황묘사가 가능하도록 상황별 대사, 몸짓, 표정 등의 예시

및 참고 자료를 제공한다.

④ 이모티콘 디자인 제작 과정에서 요구되는 지식, 기술, 태도 측면의 다양한 능력이 길러질 수 있도록 노력한다.

⑤ 이모티콘 시장이 확대됨에 따라 출시 및 상품화 등 실질적인 활용이 가능할 수 있도록 플랫폼 제안 규격에 맞춰 지도한다.

⑥ MBTI를 활용한 캐릭터 설정을 통해 자아 탐색 및 정체성을 확립할 기회를 제공하고, 타인에 대한 이해를 바탕으로 성향의 다양성을 인정하고 존중하는 태도를 배우게 되었다.

(3) 평가계획


<표 30> 학습자 평가계획

성취기준	자신의 MBTI를 활용하여 자신의 성격과 감정이 드러날 수 있도록 이모티콘을 제작할 수 있다.			
평가방법	교사의 관찰, 활동지 및 결과물 평가			
평가내용	평가 영역	평가척도	평가도구	비율
	활동지 작성	<ul style="list-style-type: none"> 주어진 시간 내에 활동지를 작성하였다. 공백 없이 활동지를 성실하게 작성하였다. 	활동지	20%
	프로필 제작	<ul style="list-style-type: none"> 자신의 MBTI 특징이 잘 드러날 수 있도록 캐릭터를 설정하였다. 이모티콘 제작을 위한 캐릭터를 구상하고 시각적으로 표현하였다. 	제작물	20%
	이모티콘 제작	<ul style="list-style-type: none"> 통일감이 느껴지도록 콘셉트에 맞춰 디자인을 시각적으로 표현하였다. 플랫폼 규격에 맞는 해상도와 컬러모드로 파일을 제작하였다. 캐릭터가 주는 메시지나 모션이 잘 드러나도록 이모티콘을 제작하였다. 	제작물	30%
	발표	<ul style="list-style-type: none"> 자신의 작품에 대해 발표하였다. 친구의 발표를 경청하였다. 	관찰 및 동료평가	20%
	수업 태도	<ul style="list-style-type: none"> 수업에 적극적으로 참여하였다. 	관찰 및 자기평가	10%



평가 시 유의사항	<ul style="list-style-type: none"> • 수행평가 계획 및 방법을 학생들에게 사전에 안내한다. • 지식 위주의 평가를 지양하고 수업 활동의 참여도, 다양성, 창의력 배양에 중점을 두어 제작 과정과 결과에 대해 종합적으로 평가한다. • 새로운 표현을 시도하려는 실험적 태도, 성찰 결과를 반영하려는 노력 등을 지속적으로 관찰하여 평가한다. • 다양한 평가도구와 방법으로 성취도를 평가하여 학생의 목표 도달도를 확인하고, 수업의 질 개선을 위한 자료로 활용한다.
--------------	--

(4) 교수·학습 지도안

<표 31> 1·2차시 교수·학습 지도안


주제	이모티콘 및 MBTI의 이해		차시	1~2/12차시	
교수 학습 자료	교사	PPT 자료, 활동지			
	학생	교과서, 필기도구			
학습 목표	1. 이모티콘의 개념과 특징을 설명할 수 있다. 2. MBTI의 개념과 유형을 말할 수 있다.				
학습 단계	학습내용	교수·학습활동	시간	자료 및 유의점	
도입	▶인사 ▶동기 유발	▶인사 및 출석 확인 ▶학습 동기 유발 - ‘괜찮아’ 라고 쓰여있는 카카오톡 대화창 제시 T: 괜찮다고 말하는 사람의 기분은 어떤 것 같나요? S: 말로만 괜찮다고 하는 것 같아요 / 진짜 괜찮은 것 같아요. - 포옹하는 이모티콘이 있는 카카오톡 대화창 제시 T: 지금은 어떤가요? S: 정말 괜찮다고 말하는 것 같아요 / 용서한 것 같아요. T: 오늘은 이처럼 온라인상에서 감정 전달을 보완해주고 분위기를 부드럽게 만들어 주는 이모티콘의 특징과 MBTI에 대해 알아보겠습니다.	5분	PPT자료	
					
		출처: 김소희(2020), 「카카오톡 이모티콘 만들기」, (주)도서출판 길벗, p.18.			


	<p>▶ 학습 목표 제시</p>	<p>▶ 학습 목표를 제시한다.</p> <div style="border: 1px dashed gray; padding: 5px;"> <ol style="list-style-type: none"> 1. 이모티콘의 개념과 특징을 설명할 수 있다. 2. MBTI의 개념과 유형을 말할 수 있다. </div> <p>▶ 프로젝트 학습의 흐름 및 순서 제시</p> <div style="border: 1px dashed gray; padding: 5px;"> <ol style="list-style-type: none"> 1. 이모티콘 및 MBTI 이론 학습 2. 개인 MBTI 성격유형에 따른 캐릭터 콘셉트 설정 3. 아이디어 스케치 4. 이모티콘 제작 5. 이모티콘 제안 및 평가 </div>	5분	
전개	<p>▶ 이모티콘의 이해</p>	<p>▶ 이모티콘의 특징 및 발전 흐름 제시</p> <p>– 이모티콘 발전 흐름 제시</p> <p>T: 이모티콘의 정확한 의미와 시대의 변화에 따라 달라지는 이모티콘의 발전 흐름에 대해 알아봅시다.</p> <p>T: 텍스트형 → 이미지/그래픽형 → 융합형</p> <p>– 이모티콘의 특징 설명</p> <p>T: 이모티콘이 발전함에 따라 자신의 감정을 표현하는 수단을 넘어 다양한 목적과 용도로 사용되고 있습니다.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 효과적인 감정표현 2. 부드러운 분위기 형성 3. 이미지 형성 4. 국제적인 언어의 기능 <p>▶ MBTI 개념 및 유형 소개</p> <p>T: MBTI는 브릭스와 마이어스 모녀가 개발한 자기보고식 성격 유형 검사 도구입니다. 4가지 심리적 선호 지표를 제시하고, 유형을 조합해 16가지의 성격 유형으로 나타냅니다.</p> <p>T: 외향(E)/내향(I), 감각(S)/직관(N), 사고(T)/감정(F), 판단(J)/인식(P) = ENFP, ISTJ 등</p>	35분	PPT자료 활동지 필기도구

	<p>▶MBTI의 이해</p>	<p>▶MBTI별 모듬활동을 통한 마인드맵</p>  <p>T: 같은 MBTI 유형별로 모듬을 이루고 성격유형에 대한 이해와 캐릭터 콘셉트 구상을 위해 마인드맵을 만들어 봅시다.</p> <p>▶MBTI별 빙고 활동지 작성</p>  <p>T: 자신의 MBTI 유형을 표로 만들어 빙고를 만들어 봅시다. S: 자신의 MBTI 특징 정리</p>	<p>25분</p> <p>25분</p>	
<p>정리</p>	<p>▶내용 정리</p> <p>▶차시 예고</p>	<p>▶이모티콘 및 MBTI의 특징 정리</p> <p>T: 이모티콘은 어떤 용도로 사용되고 있나요? T: 활동을 하면서 새로 알게 된 점을 이야기해봅시다.</p> <p>▶차시 예고</p> <p>T: 다음 시간에는 MBTI를 활용한 캐릭터 콘셉트를 설정하고 캐릭터를 스케치하는 시간을 갖겠습니다.</p>	<p>5분</p>	<p>PPT자료</p> <p>활동지</p>

<표 32> 3·4차시 교수·학습 지도안

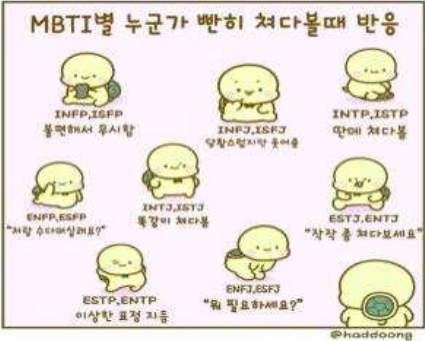
주제	캐릭터 설정 및 프로필 제작		차시	3~4/12차시
교수 학습 자료	교사	PPT 자료, 활동지		
	학생	교과서, 필기 및 채색 도구		
학습 목표	<p>1. 자신의 MBTI를 적용한 캐릭터를 설정할 수 있다.</p> <p>2. 자신이 설정한 캐릭터를 콘셉트에 맞춰 스케치할 수 있다.</p>			

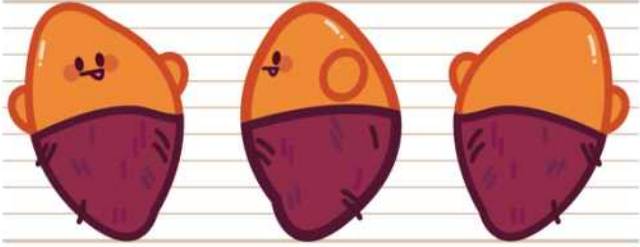
학습 단계	학습내용	교수 · 학습활동	시간	자료 및 유의점
도입	<p>▶ 인사</p> <p>▶ 동기 유발</p>	<p>▶ 인사 및 출석 확인</p> <p>▶ 학습 동기 유발</p> <p>- MBTI 유형별 만화 캐릭터 제시</p>  <p>출처: 네이버 블로그, 「mbti핵심키워드」, https://blog.naver.com/pcjc0410/222258324526, 2023년 4월 19일.</p> <p>T: 최근 MBTI를 캐릭터화한 것을 인터넷이나 SNS에서 흔히 찾아볼 수 있습니다. 여러분들의 MBTI는 애니메이션 ‘짱구는 못 말려’ 캐릭터 중 누구와 가장 닮아있나요?</p> <p>T: 오늘은 자신의 MBTI에 대해 분석하고 캐릭터 콘셉트를 설정하는 시간을 갖도록 하겠습니다.</p>	5분	PPT자료
	▶ 학습 목표 제시	<p>▶ 학습 목표를 제시한다.</p> <div style="border: 1px dashed gray; padding: 5px;"> <p>1. 자신의 MBTI를 적용한 캐릭터를 설정할 수 있다.</p> <p>2. 자신이 설정한 캐릭터를 콘셉트에 맞춰 스케치할 수 있다.</p> </div>	2분	
전개	▶ 학습 내용 제시	<p>▶ 캐릭터 프로필 제작 순서 안내</p> <p>T: 순서에 맞춰 자신만의 캐릭터를 제작해 봅시다.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. MBTI 성격유형별 핵심 키워드 도출 2. 본인 캐릭터 스케치 	5분	PPT자료 활동지 필기도구
	▶ 콘셉트 설정	<p>▶ 캐릭터 콘셉트 설정을 위한 핵심 키워드 선정</p> <p>T: 자신을 대표할 수 있는 키워드를 해시태그 형식으로 작성해 봅시다.</p>	8분	

		 <p>출처: 네이버 블로그, 「mbti핵심키워드」, https://blog.naver.com/pcjc0410/222258324526, 2023년 4월 19일.</p>	70분	
	<p>▶ 스케치</p>	<p>▶ 캐릭터 스케치</p> <p>T: 자신의 캐릭터를 러프스케치 해봅시다.</p> <p>* 러프스케치: 본 작업에 앞서 생각나는 대로 거칠게 표현한 그림</p>		
정리	<p>▶ 내용 정리</p> <p>▶ 차시 예고</p>	<p>▶ 학습 내용 정리</p> <p>T: 자신을 대표할 수 있는 키워드를 자유롭게 이야기해봅시다.</p> <p>▶ 차시 예고</p> <p>T: 다음 시간에는 오늘 제작한 캐릭터의 구체적인 프로필을 제작하고 이모티콘으로 제작할 감정과 상황을 설정하는 시간을 갖도록 합시다.</p>	10분	PPT자료 활동지

<표 33> 5·6차시 교수·학습 지도안



주제	캐릭터 프로필 제작, 감정 및 상황 설정		차시	5~6/12차시
교수 학습 자료	교사	PPT 자료, 활동지		
	학생	교과서, 필기 및 채색 도구, 디지털 드로잉 도구(태블릿 PC, PC)		
학습 목표	<p>1. 캐릭터 프로필을 위한 턴 어라운드를 제작할 수 있다.</p> <p>2. 이모티콘 제작을 위한 감정 및 모션을 설정할 수 있다.</p>			
학습 단계	학습내용	교수·학습활동	시간	자료 및 유의점
	▶ 인사	▶ 인사 및 출석 확인		

<p>도입</p>	<p>▶ 동기 유발</p>	<p>▶ 학습 동기 유발</p> <p>- 같은 상황에서 MBTI별 반응 살펴보기</p>  <p>출처: 인스타그램, 「MBTI특징」, www.instagram.com/haddoong, 2023년 4월 21일</p> <p>T: (학생 몇 명을 뻘히 쳐다본 후 반응을 살펴본다.) S: (어색한 웃음을 짓는다.)/ 뭐 필요하세요? 등 다양한 반응 · MBTI별 반응을 간단하게 설명한 후 수업 내용 제시</p> <p>T: 같은 상황에서도 각기 다른 반응을 보였죠? 이처럼 오늘은 MBTI의 특성이 잘 드러나도록 캐릭터의 콘셉트를 설정하고 스케치를 그려봅시다.</p>	<p>5분</p>	<p>PPT자료</p>
<p>전개</p>	<p>▶ 학습 목표 제시</p>	<p>▶ 학습 목표를 제시한다.</p> <div style="border: 1px dashed gray; padding: 5px;"> <p>1. 캐릭터 프로필을 위한 턴 어라운드 제작할 수 있다. 2. 이모티콘 제작을 위한 감정 및 모션을 설정할 수 있다.</p> </div>	<p>2분</p>	<p>PPT자료 참고자료</p>
	<p>▶ 학습 방법 제시</p>	<p>▶ 캐릭터 턴 어라운드 제작 방법 안내</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 앞모습의 메인 이미지를 위치시킨다. 2. 캐릭터 비율에 따른 가로 선을 긋는다. 3. 비율에 맞춰 옆모습을 제작한다. 4. 앞모습을 그대로 복사하고 요소를 제거 및 추가하여 뒷모습을 완성한다. <p>* 턴 어라운드(Turn around): 캐릭터 기본 형태의 전신을 앞, 옆, 뒤 등으로 회전시켜주듯 그려주는 것</p>	<p>5분</p>	<p>PPT자료 참고자료</p>

	<p>▶제작 활동</p> <p>▶캐릭터 턴 어라운드 제작</p> 	30분	디지털 드로잉 도구
	<p>▶캐릭터 정체성 부여</p> <p>-MBTI의 유형별 특징을 활용하여 캐릭터 설명을 작성하고 캐릭터에 정체성을 부여한다.</p> <p>▶이모티콘 메시지 구성하기</p> <p>-이모티콘으로 표현이 가능하도록 기본감정 및 다양한 상황별 표현을 활동지에 기입한다.</p>	30분	활동지
	<p>▶메시지 구성</p>	20분	필기도구
정리	<p>▶내용 정리</p> <p>T: 캐릭터 프로필 제작 시 기본 형태의 전신을 앞, 옆, 뒤 등으로 회전시켜주듯 그려주는 것을 무엇이라고 했나요? T: 활동을 하면서 새로 알게 된 점이나 느낀 점을 자유롭게 이야기해봅시다.</p> <p>▶차시 예고</p> <p>T: 다음 시간에는 이모티콘 콘티를 제작해보는 시간을 갖도록 하겠습니다.</p>	8분	PPT자료 활동지


<표 34> 7·8차시 교수·학습 지도안

주제	이모티콘 콘티 제작하기		차시	7~8/12차시
교수 학습 자료	교사	PPT 자료, 활동지		
	학생	교과서, 필기 및 채색 도구, 디지털 드로잉 도구(태블릿PC, PC)		
학습 목표	1. 이모티콘 콘티를 위한 스케치를 할 수 있다. 2. 이모티콘 콘티를 제작할 수 있다.			
학습 단계	학습내용	교수·학습활동	시간	자료 및 유의점
도입	▶인사	▶인사 및 출석 확인		

	<p>▶ 동기 유발</p>	<p>▶ 학습 동기 유발</p> <p>- 이모티콘 디자이너 영상 부분 시청</p>  <p>출처: 유튜브, 「이모티콘 디자이너」, https://www.youtube.com/watch?v=AcUZozkR1QI, 2023년 4월 21일.</p> <p>T: 이모티콘 제작 시 콘셉트와 캐릭터를 구상한 후 어떤 작업을 해야하나요? S: 리프 스케치로 이모티콘 콘티를 제작해요. T: 오늘은 지난 시간에 제작한 캐릭터를 바탕으로 이모티콘 콘티를 제작 해보겠습니다.</p> <p>▶ 학습 목표를 제시한다.</p> <div style="border: 1px dashed gray; padding: 5px;"> <ol style="list-style-type: none"> 1. 이모티콘 콘티를 위한 스케치를 할 수 있다. 2. 이모티콘의 콘티를 제작할 수 있다. </div>	5분	PPT자료
전개	<p>▶ 학습 방법 제시</p> <p>▶ 제작 활동</p>	<p>▶ 이모티콘 콘티 제작 방법 안내</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 메시지 문구 적기 2. 원과 선 등을 활용한 동작 구성 3. 비율 맞추기 4. 캐릭터의 눈, 코, 입 위치 및 시선 방향 설정 5. 선을 사용해 디테일 다듬기 6. 소품 및 효과선 그리기 <p>▶ 이모티콘 콘티 스케치</p> 	5분	PPT자료 참고자료 활동지 채색도구
			40분	

		▶이모티콘 콘티 제작 -규격에 맞춰 이모티콘 콘티를 제작한다. 1. 360x360px / 72dpi / RGB 파일 열기 2. 픽셀 유동화 기능을 활용하여 밑그림 변형하기 3. 브러쉬 및 펜툴을 활용하여 선 그리기	40분	디지털 드로잉 도구
정리	▶내용 정리 ▶차시 예고	▶학습 내용 정리 T: 실제로 이모티콘 작업 시 해상도나 컬러모드는 어떻게 설정했나요? S: 주로 72dpi, RGB 모드로 설정하여 작업합니다. T: 활동을 하면서 새로 알게 된 점이나 느낀 점을 자유롭게 이야기해봅시다. ▶차시 예고 T: 다음 시간에는 이모티콘에 색상과 글자 등을 추가하여 이모티콘 작업을 마무리하는 시간을 갖겠습니다.	8분	PPT자료 활동지


<표 35> 9·10차시 교수·학습 지도안

주제	이모티콘 제작하기		차시	9~10/12차시
교수 학습 자료	교사	PPT 자료		
	학생	교과서, 필기 및 채색 도구, 디지털 드로잉 도구(태블릿PC, PC)		
학습 목표	1. 이모티콘 제작 과정을 설명할 수 있다. 2. MBTI유형별 특징이 잘 드러날 수 있도록 이모티콘을 제작할 수 있다.			
학습 단계	학습내용	교수·학습활동	시간	자료 및 유의점
도입	▶인사 ▶동기 유발	▶인사 및 출석 확인 ▶학습 동기 유발 - 카카오톡 이모티콘 랭킹 살펴보기  출처: 카카오톡 이모티콘샵, 「랭킹」, https://e.kakao.com/item/hot , 5월 20일.	5분	PPT자료

	<p>▶ 학습 목표 제시</p>	<p>T: 인기 있는 이모티콘은 어떤 특징을 가지고 있나요? T: 새롭게 출시된 이모티콘들은 어떤 공통점이 있나요? T: 트렌드를 반영한 이모티콘이 제작될 수 있도록 다양한 시각 자료를 참고하여 나만의 이모티콘을 제작해 봅시다.</p> <p>▶ 학습 목표를 제시한다.</p> <p>1. 이모티콘 제작 과정을 설명할 수 있다. 2. MBTI유형별 특징이 잘 드러날 수 있도록 이모티콘을 제작할 수 있다.</p>	2분	
전개	▶ 제작 활동	<p>▶ 이모티콘 제작</p> <p>1. 이모티콘 배경 및 색상 추가하기 2. 글자 삽입 3. 다양한 효과 주기 4. png 파일로 저장하기</p>	85분	디지털 드로잉 도구
정리	▶ 내용 정리 ▶ 차시 예고	<p>▶ 학습 내용 정리</p> <p>T: 활동을 하면서 새로 알게 된 점이나 느낀 점을 자유롭게 이야기해봅시다.</p> <p>▶ 차시 예고</p> <p>T: 다음 시간에는 이모티콘을 제안할 플랫폼별 형식에 맞춰 이모티콘 신청서를 작성해보고 발표하는 시간을 갖겠습니다.</p>	8분	

<표 36> 11·12차시 교수·학습 지도안

주제	이모티콘 업로드 및 발표		차시	11~12/12차시
교수 학습 자료	교사	PPT 자료, 활동지		
	학생	교과서, 필기 및 채색 도구, 디지털 드로잉 도구(태블릿PC, PC)		
학습 목표	<p>1. 플랫폼별 제안 형식에 맞춰 이모티콘 신청서를 작성할 수 있다. 2. 프레젠테이션 계획에 따라 제작한 이모티콘에 대해 발표할 수 있다.</p>			
학습 단계	학습내용	교수 · 학습활동	시간	자료 및 유의점
도입	▶ 인사 ▶ 동기 유발	<p>▶ 인사 및 출석 확인</p> <p>▶ 학습 동기 유발</p> <p>- OGQ마켓 이모티콘 승인사례 및 수익</p>		PPT자료

		 <p>출처: 유튜브, 「OGQ 승인」, https://www.youtube.com/watch?v=PBO5N0db9dg, 2023년 4월 21일. T: OGQ 마켓은 총 판매 금액의 몇 퍼센트가 정산되는 시스템 인가요? S: 58%요.</p> <p>▶ 학습 목표 제시</p> <p>▶ 학습 목표를 제시한다.</p> <div style="border: 1px dashed gray; padding: 5px;"> <ol style="list-style-type: none"> 1. 플랫폼별 제안 형식에 맞춰 이모티콘 신청서를 작성할 수 있다. 2. 프레젠테이션 계획에 따라 제작한 이모티콘에 대해 발표할 수 있다. </div>	5분	
전개	▶ 신청서 작성 및 업로드	<p>▶ 이모티콘 제안 방법 확인</p> <ul style="list-style-type: none"> - 해상도: 72dpi 이상 - 컬러모드: RGB - 이미지 용량: 각 1MB이하 - 프레임 수 각 100이하 <p>▶ 신청서 작성</p> <ul style="list-style-type: none"> - 대표 이미지 설정 - 제목 및 내용 작성 - 해시태그 설정 - 가격 설정 	50분	PC
정리	▶ 발표	<p>▶ 이모티콘 발표 및 피드백</p> <p>T: 자신의 이모티콘 제작 의도와 특징 등에 대해 발표해봅시다. T: 친구의 이모티콘을 감상하며 자신의 이모티콘과 다른 점은 무엇인지, 친구의 성격이 잘 드러나게 제작되었는지 생각하며 발표를 경청해주세요.</p>	35분	PPT자료
	▶ 평가	<p>▶ 자기 평가 및 동료평가</p> <p>T: 이모티콘의 특징과 본인의 성격이 잘 드러나게 이모티콘을 제작하였는지 자기 평가와 동료평가지에 체크 해봅시다.</p>	8분	평가지

3. MBTI를 활용한 이모티콘 디자인 수업의 실제 및 효과

1) 수업 활동 결과물 분석

총 12차시로 진행되는 본 연구는 1·2차시에서 이모티콘과 MBTI에 대한 기본적인 개념과 특징을 익힌 후 3차시부터 본격적인 이모티콘 제작이 이루어질 수 있도록 계획되었다. 3·4차시는 2차시에 진행하였던 ‘마인드맵’ 과 ‘빙고’ 를 바탕으로 자신의 성격을 분석한 후 핵심 키워드를 도출하고, 러프스케치를 이용하여 아이디어를 시각화하였다. 5차시는 아이디어 정교화 단계로 캐릭터의 기본 전신을 앞면, 측면, 후면이 한눈에 보일 수 있도록 제작하였고, 구체적인 설정을 통해 캐릭터에 정체성을 부여하는 작업을 진행했다. 6차시에서는 이모티콘으로 제작할 감정과 상황에 따른 모션을 설정하였다. 7차시부터는 아이디어 적용 단계로 본인의 콘티 스케치에 따라 실제 이모티콘을 제작하였으며, 11·12차시에는 제작한 이모티콘을 ‘네이버 마켓 OGQ’ 에 직접 제안서를 작성하여 이모티콘 출시 신청하고 작품을 발표한 후 자기 평가를 작성하였다.



활동을 통해 자신에 대해 객관적으로 분석하고 성찰할 수 있는 계기가 되었으며 이모티콘이라는 매개체를 통해 자연스럽게 자신과 주변과의 관계를 인식하여 정체성을 확립할 수 있는 기회를 제공하였다.

학생들은 평소 가벼운 대화 소재에 불과했던 MBTI를 활용하여 자신만의 이모티콘을 개발한다는 것에 많은 흥미를 느끼며 미술과 심리 교과의 융합 수업에 높은 만족도를 보였다. 또한 실질적인 이모티콘 제작 과정을 경험함으로써 시각적 문해력과 능동적 제작 능력이 향상되었으며 실제 판매로 이어지는 등 다양한 측면에서 유의미한 결과물을 얻을 수 있었다.

이모티콘 제작 수업의 과정과 결과물을 종합적으로 평가한 결과 37명의 학생 중 A등급 10명, B등급 14명, C등급 7명, D등급 4명, E등급 2명으로 비교적 높은 학습 목표 도달도를 보였다. 이에 등급별로 4개의 대표 작품을 선정하였으며, 불가피한 상황으로 인하여 모든 수업 과정에 참여하지 못하였거나 완성된 결과물이 미진한 D와 E등급의 학생들은 분석에서 제외하였다. 학습자들이 본인의 MBTI 성격유형을 활용하여 이모티콘으로 제작한 결과물은 다음과 같다.

<표 37> 학생 결과물 분석

이름	결과물	평가내용
A등급		
<p>학생 A</p>	 <p>#혼자 있기를 좋아함 #약한 멘탈 #감정숨김</p> <p>이름: [한트후드] 특징: 민첩스러운 외형 【오드아이엔즈, 화려한 머리카락색】</p> <p>배경: 평범했으나 같은 또래의 무리에 끼지 못하거나 프린트 미술활동을 통하여 점차 배양으로 감동게 되자 밤 안에 몰래찍는 시간이 늘어나게 되고 성격 차제가 소심해지고 겉으로 감정을 드러내지 않게 되었다.</p> <p>친구의 수 가 적으며 살아 있는 시간 대체도 적어서 대부분의 활동은 밤에 몰아박아서 SNS를 한다.</p> <p>소수의 친구에게는 감정을 잘 드러내며 상처를 잘 받는다.</p>	<p>학생 A는 자신의 성격을 ‘혼자 있기를 좋아함’, ‘약한멘탈’, ‘감정숨김’ 이라는 키워드로 정의하였다. 이 학생은 상처받기 쉬운 소심한 성향을 가지고 있지만, 친밀한 친구들에게는 자신의 감정을 솔직하게 표현하는 INFP의 특징을 보였다. 특히 ‘누구세요? 연락은 문자로 주세요...’, ‘1이 너무 신경 쓰여...’ 와 같은 문구를 담은 이모티콘은 낮선 사람에 대한 거리감과 타인의 반응에 민감하게 반응하는 INFP 유형의 모습이 잘 표현되었다. 또한 ‘나도 내가 누구인지를 모르겠어...’, ‘내 감정이 언제 터질지 몰라’ 와 같은 이모티콘에서는 학생의 감정 상태나 본인 정체성에 대한 고민이 있음을 알 수 있었다.</p>
<p>학생 B</p>		<p>학생 B는 감정에 따라 색상이 변하는 자유형 AI 캐릭터를 설정하고 영어로 감정을 의미하는 단어인 ‘emotion’ 에서 영감을 얻어 ‘모슈’ 라고 이름 지었다. 캐릭터 설정에 사용된 핵심 키워드는 ‘Emotion’, ‘Curiosity’, ‘Timid’ 로 성격이 세심하고 비교적 감정 기복이 있는 INFP의 특징을 감정에 따라 색이 변하는 콘셉트를 창의적으로 표현하였으며</p>

		<p>동식물이나 사람이 아닌 AI를 이모티콘화 시킴으로써 다른 학생들과의 차별화를 두었다. 이모티콘은 태블릿 PC의 ‘클립스튜디오’ 앱을 활용하여 제작하였다. 학생 B는 이후에도 다양한 콘셉트의 이모티콘을 제작하여 OGQ마켓에 제안한 결과 최종 승인되는 등 캐릭터 디자이너로서의 가능성을 보여주었다.</p>
<p>학생 C</p>		<p>학생 C는 자신의 성격유형을 INFP로 분류하고 ‘소심함’, ‘관종끼’, ‘의리’라는 키워드로 캐릭터를 구성하였다. 다른 INFP 유형과 같이 수줍음이 많고 낮을 가리는 성향을 가지고 있지만, 친구들과 함께 있을 때는 다른 모습을 보여주는 점을 강조하였다. 24개의 이모티콘 중에 문구가 들어간 것은 4개뿐이었지만 캐릭터의 감정이나 상황에 대한 묘사가 잘 표현되어 다른 학생들에게도 많은 공감을 받았다. 처음 OGQ 마켓에 이모티콘을 신청하였을 때는 등록이 승인되지 않았으나, 테두리의 굵기와 표정 등을 개선하여 재제출한 결과 이모티콘이 승인되어 판매로 이루어지면서 수익을 창출하는 경험을 하였다.</p>



<p>학생 D</p>		<p>학생 D는 ‘돈’, ‘방구석’, ‘귀차니즘’의 키워드를 중심으로 본인 캐릭터를 게으른 너구리로 설정하여 디자인하였다. 구체적인 캐릭터의 성격은 혼자만의 시간을 매우 중요하게 여기며 집에 있는 것을 즐기는 성향이나 낮가림이 심해 친한 친구들에게만 본인의 자연스럽게 유머러스한 모습을 보여주는 ISFP 유형의 특성을 반영하였다. ‘갈래...’라는 문구를 삽입한 이모티콘이나 오늘의 할 일들에 ‘아무것도 안 한다.’라고 표현한 이모티콘에서 평소 혼자 있는 것을 좋아하고 귀찮은 일을 싫어하는 성격을 잘 드러내었다. 학급 친구들은 K 학생과 닮은 캐릭터와 상황 설정이 유쾌하다는 반응을 보였다.</p>
<p>B등급</p>		
<p>학생 E</p>		<p>학생 E는 자신의 MBTI 유형인 ENFP 특징을 활용하여 사람들과 교류하는 것을 좋아하고, 호기심이 많으며 감정 기복이 심한 캐릭터를 설정하였다. 바깥에서 다양한 활동을 즐기는 외향적인 성격을 강조하기 위하여 때가 탄 듯한 회색 톤의 쥐를 의인화하였으며, 평소 자신이 느끼는 감정과 자주 사용하는 언어를 바탕으로 이모티콘을 디자인하였다. 하지만 시간내에 플랫폼에서 요구하는 개수를 모두 제작하는데는 어려움이 있었다.</p>

<p>학생 F</p>		<p>학생 F는 ENFJ의 성향을 지닌 평범한 남자라는 콘셉트로 캐릭터를 설정하고 이모티콘을 제작하였다. 일상에서 흔히 느낄 수 있는 기본적인 감정을 중심으로 메시지를 전달하고, 구체적인 배경을 적용하여 다양한 상황을 묘사한 것이 특징이다. 하지만 캐릭터의 동작이 다양하지 않고, 본인의 고유한 성향이 잘 드러나지 않아 아쉽다는 평가를 받았다.</p>
<p>학생 G</p>		<p>평소 커피를 좋아하는 G 학생은 캐릭터 이름을 ‘모카’ 라고 짓고 본인의 생김새가 고슴도치와 닮았다고 생각하여 고슴도치를 캐릭터화하였다. 캐릭터의 콘셉트는 ‘ENTP’, ‘커피연중독’, ‘키작음’, ‘고슴도치’, ‘멘탈약함’ 이라는 해시태그로 구체화하였다. 이모티콘 제작 시 관심 분야가 많아 끊임없이 새로운 아이디어를 시도하지만, 관심 외의 분야는 전혀 신경 쓰지 않는 ENTP의 성향이 잘 드러날 수 있도록 ‘찾아보자’, ‘그만알아보자’ 등의 문구를 삽입하였으며, 일상적인 상황과 더불어 최근 새롭게 관심이 생긴 프로그래밍 개발 과정 중 느낀 감정이나 헤프닝 등을 재미있게 표현하였다. 이모티콘 텍스트에 사용된 폰트</p>

		<p>를 일치시켜 디자인 완성도를 높이고 전체적으로 통일감이 느껴질 수 있도록 수정해 볼 것을 제안하였다.</p>
<p>학생 H</p>		<p>학생 H는 최근 MZ세대를 중심으로 인기를 얻고 있는 ‘B급 감성’의 이모티콘을 디자인하였다. INTP 유형의 특징 중 ‘감정표현안함’, ‘자발적아웃사이더’, ‘공감능력없음’, ‘혼자있는게 좋음’에 공감하며 본인 캐릭터의 키워드로 선정하였다. 혼자 있는 것을 선호해 친구가 없기 때문에 본인을 3분할 하여 논다는 설정으로 자신의 캐릭터를 원근감이 느껴지도록 나열하고, ‘원근법’이라는 이름을 붙였다. 비교적 감정 기복이 없고 둔한 성격의 INTP 유형 특징을 기반으로 다양한 상황에서도 감정의 변화가 크게 느껴지지 않도록 계획하였으며 거칠고 단순한 선으로 대충 그린 듯한 느낌을 주어 본인의 성향을 더욱 두드러지게 표현하였다. ‘찾음’, ‘들킴’과 ‘알어’, ‘몰러’ 등 서로 반대되는 상황이나 용어를 주로 활용하였으며, 실제 모바일 메신저에서 흔히 사용될 수 있는 일상적인 소재로 이모티콘을 구성함으로써 높은 활용도를 보여 학급 학생들의 많은 호응을 얻었지만, 플랫폼 규격에 맞는 파일 형식으로 제작하는 것에는 다소 어려움을 느꼈다.</p>

C등급

<p>학생 I</p>		<p>학생 I는 타인의 일에 무관심한 ISTP의 특징을 캐릭터의 콘셉트로 설정하여 이모티콘을 제작하였다. I 학생은 평소 수업에 대한 흥미와 그래픽 활용 능력에 대한 기초 지식이 부족한 학생으로, 어도비 일러스트레이터 프로그램 기본 툴 사용을 별도로 지도하였으나 응용하는 것에 많은 어려움을 느껴 다양한 상황을 표현하는 것에는 다소 무리가 있었다. 하지만 기본적인 감정을 중심으로 이모티콘을 구성하려 노력하였으며, 다른 수업에 비해 집중하는 모습을 보였다.</p>
<p>학생 J</p>		<p>학생 J는 캐릭터의 키워드를 ‘공룡’, ‘소심함’, ‘눈치없음’ 으로 설정하고, 자신의 MBTI인 INTP의 특징을 활용하여 캐릭터의 프로필을 제작하였다. 구체적인 캐릭터 설정에 비해 다양한 이모티콘 제작이 이루어지지 않아 아쉽다는 평을 받았다. 평소 수업에 대한 집중도가 높지 않은 학생이었으나 MBTI에 관심을 가지며 적극적으로 참여하는 모습을 보였으며, 그래픽 기능이 향상되는 등 발전적인 모습을 보였다.</p>

<p>학생 K</p>	 <p>INFP 꿀순이</p> <p>호기 있는 것을 좋아하는 꿀순이는 귀리가 밖을 보며 아메리카노를 따시는 것이다 사실 칭찬 듣는 것도 좋아하고 인사도 하고 싶어 하지만 통째로 되지 않았다. 늘 그런 고민을 하며 밖을 본다. 비가 오니 한층 더 샌티패인 꿀순이의 하루였다.</p>	<p>학생 K는 불가피한 상황으로 인하여 활동지 작성 등 체계적인 학습이 이루어지지 않았지만, 캐릭터 설정에 있어 수줍음이 많고 감정적인 성향이 두드러지는 INFP의 특징을 잘 표현하였다. 주어진 시간 내에 이모티콘을 완성하기 위해 도형을 활용한 단순한 캐릭터를 구상하였으며, 별도의 대사 없이도 전달하고자 하는 감정이 잘 표현되었다.</p>
<p>학생 L</p>	 <p>경호부</p> <p>1. 귀리 2. 귀리 3. 귀리 4. 귀리 5. 귀리</p> <p>색깔만 출력한다 경호 부는 다양한 성격 특징을 가진 캐릭터로, 모험을 즐기고 직관적으로 상황을 잘 파악해 나갈 수 있는 특징을 가진 귀리 캐릭터로, 귀리 캐릭터의 특징을 살려 다양한 상황과 어울리는 다양한 캐릭터를 제작해 보자. 귀리 캐릭터의 특징을 살려 다양한 상황과 어울리는 다양한 캐릭터를 제작해 보자. 귀리 캐릭터의 특징을 살려 다양한 상황과 어울리는 다양한 캐릭터를 제작해 보자.</p> <p>1. 웃음 2. 배고픔 3. 놀림 4. 개운 5. 무서움 6. 칭찬 7. 신남 8. 놀라움 9. 수줍음 10. 초심한</p>	<p>학생 L은 자신의 장래 희망인 경찰과 ISTP의 특징을 접목하여 캐릭터의 콘셉트를 재미있게 설정하였다. 하지만 구체적인 캐릭터 설정에 비해 이모티콘 부분에서 자신의 성향이 잘 표현되지 않았으며 이모티콘이 전달하고자 하는 메시지가 잘 드러나지 않아 공감하기 어렵다는 평을 받았다.</p>

2) 교육적 효과 분석 결과

본 교수 학습 지도안을 실제 수업 현장에 적용한 결과 나타난 교육적 효과는 다음과 같다.

첫째, 이모티콘 제작을 위해 자신의 캐릭터를 디자인하는 과정에서 본인의 MBTI 성격유형 특징을 디자인 요소로 활용함으로써 아이디어 도출에 소요되는 시간을 절약할 수 있으며, 본인의 이미지 표현에 대한 자신감과 흥미를 증진시킬 수 있었다.

둘째, 이모티콘 제작을 위해 다양한 감정과 모션을 설정하는 과정을 통해 학습자들은 자신과 일상생활을 진지하게 들여다봄으로써 자신의 삶에 대한 애정과 자아 성찰을 경험할 수 있는 기회를 갖게 되었다.

셋째, 실질적으로 활용할 수 있는 이모티콘을 제작하고 제안하는 단계를 통해 디지털 드로잉 도구 활용 능력이 향상되었으며 시각적 메시지를 해석하고 효과적으로 표현하는 시각적 문해력이 증진되었다.

넷째, 학습자는 MBTI 성격 유형 특징을 적용하여 자신을 나타낼 수 있는 키워드를 선정하고, 캐릭터에 정체성을 부여하는 과정을 통해 자신의 성향과 내면의 자아를 객관적으로 표현함으로써 정체성을 확립하는 계기가 되었다.

다섯째, 콘텐츠 산업의 핵심 분야로 급부상하고 있는 이모티콘 시장에 대한 깊이 있는 이해를 바탕으로 자신의 진로와 연계하여 다양한 직업에 대한 가능성을 새롭게 인식하게 되었다.

여섯째, 학습자는 자신의 캐릭터 프로필과 이모티콘 결과물을 발표하고 다른 학습자의 작품을 감상하는 과정에서 성향의 다양성을 인정하고 존중하는 태도를 갖게 되었으며, 시각적 의사소통 능력을 키울 수 있는 기회가 되었다.

3) 수업 만족도 조사 내용 및 분석 결과

본 설문조사는 12차시의 ‘MBTI를 활용한 이모티콘 디자인’ 제작 수업을 마치고 수업 만족도와 실효성을 검증하기 위해 실행되었다. 설문 문항은 총 15문항으로 수업에 참여한 특성화고등학교 디자인과 3학년 여학생 17명과 남학생 20명, 총 37명의 학생을 대상으로 진행하였으며, 만족도 조사 내용 및 분석 결과는 다음과 같다.

<표 38> MBTI 성격 유형 활용에 대한 문항

본인의 캐릭터 디자인을 위한 아이디어 발상 시 MBTI 성격 유형의 특징이 도움 되었습니까?		
항목	인원(명)	비율(%)
매우 그렇다	17	45.9
그렇다	13	35.1
보통이다	4	10.8
그렇지 않다	3	8.1
전혀 그렇지 않다	0	0
이모티콘을 위한 감정과 모션을 설정하는데 본인의 MBTI 성격유형 특징이 도움 되었습니까?		
매우 그렇다	10	27.0
그렇다	14	37.8
보통이다	10	27.0
그렇지 않다	3	8.1
전혀 그렇지 않다	0	0
MBTI 성격 유형 결과가 본인의 성격을 객관화하는 데 도움이 되었습니까?		
매우 그렇다	13	35.1
그렇다	15	40.5
보통이다	9	24.3
그렇지 않다	0	0
전혀 그렇지 않다	0	0

MBTI 성격 유형 활용에 대하여 묻는 문항에서 본인의 캐릭터 디자인을 위한 아이디어 발상 시 MBTI 성격 유형의 특징이 도움이 되었는지 묻는 질문에 ‘매우 그렇다’가 45.9%로 가장 많았으며, ‘그렇다’를 포함하여 81%의 인원이 긍정적으로 답변하였다.

이모티콘을 위한 감정과 모션을 설정하는데 MBTI 성격유형 특징이 도움이 되었는지에 대한 물음에서는 ‘매우 그렇다’가 27%, ‘그렇다’가 37.8%로 총 64.8%의 학습자가 긍정적으로 응답하였다.

MBTI 성격 유형 결과가 본인의 성격을 객관화하는 데 도움이 되었는지 묻는 질문에도 75.6%의 긍정적인 답변을 보여 MBTI가 이모티콘 캐릭터 제작 과정과 더불어 학습자의 자아 인식에도 도움이 되었음을 알 수 있다.

<표 39> 수업을 통한 자아 성찰에 대한 문항

MBTI를 활용한 이모티콘을 제작함으로써 본인에 대해 더 잘 알게 되었습니까?		
항목	인원(명)	비율(%)
매우 그렇다	10	27.0
그렇다	16	43.2
보통이다	9	24.3
그렇지 않다	2	5.4
전혀 그렇지 않다	0	0
MBTI를 활용한 이모티콘 제작 수업을 통해 본인에 대해 고민하는 시간이 되었습니까?		
매우 그렇다	14	37.8
그렇다	13	35.1
보통이다	10	27.0
그렇지 않다	0	0
전혀 그렇지 않다	0	0
MBTI를 활용한 이모티콘 제작 수업을 통해 자신의 진로에 대한 고민을 할 수 있는 시간이 되었습니까?		
매우 그렇다	8	21.6
그렇다	12	32.4
보통이다	15	40.5
그렇지 않다	1	2.7
전혀 그렇지 않다	1	2.7

MBTI를 활용한 이모티콘을 제작함으로써 본인에 대해 더 잘 알게 되었는지 묻는 질문에는 ‘그렇다’가 43.2%로 가장 높았으며, ‘매우 그렇다’를 포함하여 70.2%의 긍정적인 응답을 하였다.

MBTI를 활용한 이모티콘 제작 수업을 통해 본인에 대해 고민하는 시간이 되었는지 묻는 문항에서는 ‘매우 그렇다’가 37.8%, ‘그렇다’가 35.1% 비율을 보였다.

MBTI를 활용한 이모티콘 제작 수업을 통해 자신의 진로에 대한 고민을 할 수 있는 시간이 되었는지에 대한 물음에는 ‘보통이다’가 40.5%로 가장 높았으며, 그다음으로는 ‘그렇다’가 32.4%로 높은 비율을 나타냄으로써 MBTI를 활용한 이모티콘 수업이 자신에 대한 이해를 바탕으로 자아 성찰의 기회가 되었음을 알 수 있다.

<표 40> 수업을 통한 역량 강화에 대한 문항

이모티콘 디자인 제작 과정을 통해 디지털 드로잉 능력이 향상되었습니까?		
항목	인원(명)	비율(%)
매우 그렇다	15	40.5
그렇다	15	40.5
보통이다	7	18.9
그렇지 않다	0	0
전혀 그렇지 않다	0	0
친구들의 MBTI가 적용된 이모티콘을 감상함으로써 친구를 이해하는 데 도움이 되었습니까?		
매우 그렇다	13	35.1
그렇다	12	32.4
보통이다	12	32.4
그렇지 않다	0	0
전혀 그렇지 않다	0	0

이모티콘 디자인 수업을 통한 역량 강화에 대한 문항에서 ‘매우 그렇다’와 ‘그렇다’가 동일하게 40.5%의 응답률을 보이며, 이모티콘 디자인 제작 과정을 통해 총 81%의 학생들이 디지털 드로잉 능력이 향상되었다고 응답하였다.

MBTI가 적용된 이모티콘을 감상함으로써 친구를 이해하는 데 도움이 되었는지 묻는 질문에는 긍정적인 응답의 비율이 67.5%로 나타났다. 따라서 이모티콘 디자인 수업을 통해 학습자의 디지털 드로잉 능력과 타인에 대한 이해심 향상에 기여할 수 있었음을 알 수 있다.

<표 41> 이모티콘 활용에 대한 문항

자신이 만든 이모티콘을 실생활에 활용할 마음이 있습니까?		
항목	인원(명)	비율(%)
매우 그렇다	15	40.5
그렇다	7	18.9
보통이다	15	40.5
그렇지 않다	0	0
전혀 그렇지 않다	0	0
새로운 이모티콘을 제작하여 플랫폼에 제안할 의향이 있습니까?		

매우 그렇다	10	27.0
그렇다	14	37.8
보통이다	10	27.0
그렇지 않다	2	5.4
전혀 그렇지 않다	1	2.7

자신이 만든 이모티콘을 실생활에서 활용할 마음이 있는지 묻는 질문에 ‘매우 그렇다’가 40.5%로 가장 높은 비율을 보였으며, ‘그렇다’를 포함하여 긍정적인 응답이 59.4%로 나타났다.

새로운 이모티콘을 제작하여 플랫폼에 제안할 의향에 대한 문항에는 긍정적인 답변이 64.8%로 과반수의 인원이 새롭게 이모티콘을 디자인하고 자체적으로 제안할 의향이 있는 것으로 보인다.

<표 42> MBTI를 활용한 이모티콘 디자인 수업에 대한 문항

MBTI를 활용한 이모티콘 제작 수업에 집중이 잘 되었습니까?		
항목	인원(명)	비율(%)
매우 그렇다	10	27.0
그렇다	13	35.1
보통이다	13	35.1
그렇지 않다	1	2.7
전혀 그렇지 않다	0	0
MBTI를 활용한 이모티콘 제작 수업은 흥미로웠습니까?		
매우 그렇다	19	51.4
그렇다	8	21.6
보통이다	8	21.6
그렇지 않다	1	2.7
전혀 그렇지 않다	1	2.7
MBTI를 활용한 이모티콘 제작 수업의 난이도는 적절하였습니까?		
매우 그렇다	11	29.7
그렇다	14	37.8
보통이다	11	29.7
그렇지 않다	1	2.7
전혀 그렇지 않다	0	0
MBTI를 활용한 이모티콘 제작 과정이 체계적으로 이루어졌습니까?		
매우 그렇다	11	29.7
그렇다	14	37.8

보통이다	11	29.7
그렇지 않다	1	2.7
전혀 그렇지 않다	0	0
전반적인 수업에 대한 만족도는 어느 정도입니까?		
매우 그렇다	17	45.9
그렇다	10	27.0
보통이다	10	27.0
그렇지 않다	0	0
전혀 그렇지 않다	0	0

수업에 대한 소감을 자유롭게 작성해주세요. (꼭 작성해주세요!)

필수 MBTI에 관심 많고 흥미를 느꼈는데
이를 주제로 수업에 참여했다.

수업에 대한 소감을 자유롭게 작성해주세요. (꼭 작성해주세요!)

MBTI를 활용해서 카탈론에 대한 서적을 접할 수 있다.
MBTI가 아니라도 카탈론을 대해 재밌게 만들면
재밌을 것 같다.

수업에 대한 소감을 자유롭게 작성해주세요. (꼭 작성해주세요!)

처음에는 어려웠지만 하아하니 재미있고
흥미있고 재밌게 들을 수 있다.

수업에 대한 소감을 자유롭게 작성해주세요. (꼭 작성해주세요!)

자신만의 MBTI를 활용해서 이모티콘을 만들며 의미가 많아졌다
서결과 비슷하게 나뉘었다.

수업에 대한 소감을 자유롭게 작성해주세요. (꼭 작성해주세요!)

신박했던 주제인 만큼 흥미있고 재미있고 또 다른 흥미를 더해서
더 적극적으로 참여할 것 같다.

수업에 대한 소감을 자유롭게 작성해주세요. (꼭 작성해주세요!)

MBTI를 이용한 이모티콘 만들기는 굉장히 흥미롭다
이해관계와 관련된 만들면서 어떤 분야의 차이가
확실하게 나서 보람을 느껴졌고 상당히 유익했으리라
전혀 수줍음 다 채웠습니다. 기쁘게 진행되었습니다. 언더리프팅

수업에 대한 소감을 자유롭게 작성해주세요. (꼭 작성해주세요!)

캐릭터 시간이 정말로 재미있고 기다려 지는
시간이다 하고 수업중이어서 캐릭터 시간이 가장 재미있고
수업시간 안에서 꼭 드려야 할 것 같았다 해서
각각 줄을 늘려

수업에 대한 소감을 자유롭게 작성해주세요. (꼭 작성해주세요!)

그래픽 실력이 엄청 향상 되는 수업이었습니다.

아직 사회에 발도 안한 학생이 이런 프로젝트는 수업으로 변화시켜
한번에 저에게는 그저 신기한, 재밌는 만들며, 성격, 성격이 통 많은
것을 알게 됐고, 그 과정 중 많이 배웠습니다. 이런 게 하하
하 캐릭터의 정제성은 알았지만 부족하네요. 하하, 좀 더 잘 준비
한 기회가 아니라서 너무 신나고, 뜻이 깊은 그런 시간이었습니다.

<그림 17> 수업에 대한 학생 소감

MBTI를 활용한 이모티콘 제작 수업에 집중이 잘 되었는지 묻는 질문에 부정적인 답변은 2.7%에 불과했으며, 62.1%의 인원이 긍정적인 응답을 하였다.

수업에 대한 흥미도를 묻는 질문에는 긍정적인 답변의 비중이 73%로 대부분의 학습자가 흥미를 갖고 수업에 참여하였음을 알 수 있다.

수업의 난이도와 과정의 체계성을 묻는 각각의 문항에는 ‘그렇다’의 비율이 37.8%로 가장 높았으며 ‘매우 그렇다’를 포함하여 67.5%의 긍정적인 응답률이 나타났다.

MBTI를 활용한 이모티콘 제작 수업에 대한 전반적인 만족도를 묻는 문항에는 ‘매우 그렇다’가 45.9%로 가장 높은 비중으로 나타났으며, ‘그렇다’를 포함하여 86.4%의 학습자가 수업에 만족했음을 알 수 있다.

수업을 마친 후 학습자가 작성한 소감을 살펴보면, MBTI라는 소재를 수업에 적용함으로써 학습자들에게 신선함과 흥미를 유도할 수 있었음을 확인할 수 있었다. 실무와 연계된 수업 과정이 처음에는 어려웠지만, 캐릭터 제작과 설명 작성 시 MBTI 성격유형의 특징이 많은 도움이 되었으며, 제작 과정을 통한 그래픽 기능 향상에 높은 만족감과 자신감을 느끼게 되었다는 것을 알 수 있다.

MBTI 성격유형을 활용한 다른 수업에 대한 생각을 묻는 질문에는 시제품 제작에 관한 답변이 가장 많았으며 MBTI 타로카드 만들기, MBTI 성격을 활용한 동화책 만들기, 서로의 MBTI 맞추기, 16가지 MBTI 유형의 캐릭터화, 기존 MBTI 캐릭터 리디자인 등의 다양한 반응을 보였다.

V. 결론 및 제언

디지털 미디어를 통한 다양한 정보의 교류와 온라인에서의 의사소통이 일상화된 현대 사회에서 자신의 정체성을 인식하고 표현하는 것은 무엇보다도 중요하다. 그러나 여전히 우리나라 청소년들은 자신을 탐구하고 성찰할 기회가 부족하며, 자신의 사유와 감정을 표현하는 데 어려움을 느끼고 있다. 이에 본 연구에서는 청소년들이 디지털 미디어 속에서 자신의 정체성을 확립하고 표현할 수 있도록 MBTI 성격유형을 활용한 이모티콘 디자인 수업지도 방안을 마련하고자 2022 개정 교육과정에서 제시된 핵심 역량과 내용 체계를 분석하고, 그에 따른 수업지도안을 개발하였다.

1, 2차시에는 이모티콘과 MBTI의 개념을 학습한 후 마인드맵과 빙고를 통해 자신의 성격을 분석하였다. 3, 4차시는 리프스케치와 콘티 스케치를 통해 자신의 캐릭터를 시각화하는 시간을 가졌으며, 5, 6차시에는 디지털 드로잉 도구를 활용하여 캐릭터 턴 어라운드를 포함한 캐릭터 프로필을 제작하였다. 7차시에는 본격적인 이모티콘 제작을 위해 콘티를 만들고, 8차시부터 10차시까지는 자신의 캐릭터를 실제 이모티콘으로 창출하였다. 11, 12차시 수업 시간에는 네이버 마켓 OGQ에 제안서를 작성하여 이모티콘을 출시 신청하였으며 마지막으로 자신의 작품을 발표하고 자기 평가를 작성하는 학습을 진행하였다. 연구자는 이와 같은 수업을 통해 다음과 같은 미술 교육적 가치를 도출할 수 있음을 확인할 수 있었다.

첫째, MBTI 성격유형에 따라 자신의 캐릭터를 디자인하고, 감정과 모션을 설정함으로써 자신의 이미지와 삶에 대한 표현력과 자아 성찰력을 높였다.

둘째, 디지털 드로잉 도구를 활용하여 실용적인 이모티콘을 제작하고 제안함으로써 시각적 문해력과 그래픽 기능이 향상되었다.

셋째, 자신의 캐릭터 프로필과 이모티콘 결과물을 발표하고 다른 학습자의 작품을 감상함으로써 자신과 타인에 대한 이해를 바탕으로 성향의 다양성을 인정하고 존중하는 태도를 배우게 되었다.

넷째, 이모티콘 시장에 대한 깊이 있는 이해를 바탕으로 자신의 진로와 연계하여 다양한 직업에 대한 가능성을 새롭게 인식하게 되었다.

다섯째, MBTI를 활용한 이모티콘 제작 수업을 통해 2022 개정 교육과정 핵심 역량 중 하나인 자기 인식 및 자기표현 능력의 함양에 도움을 줄 수 있으며, 2022 개정 교육과정에서 중요시하는 협력 및 소통 능력과 디지털 기초 소양의 습득이 이루어질 수 있었다.

마지막으로 본 연구의 한계점과 후속 연구 방향을 위해 제언하면 다음과 같다.

첫째, 연구 대상으로 선정된 아이들은 디자인과 학생들로서 대부분의 학생들이 컴퓨터 그래픽 관련 자격증을 소지하고 있어 디지털 도구 활용 능력이 숙달되어 있다. 따라서 이모티콘 디자인 과정에서 제작 시간이나 도구 사용에 어려움이 없었지만, 디자인 전공 외 학생이나 일반계고 학생들에게 수업 적용 시 충분한 시수 확보와 디지털 드로잉 도구 사용에 대한 별도의 지도가 필요하다.

둘째, MBTI 성격유형은 과학적으로 입증되지 않아 신뢰도에 대한 문제를 야기할 수 있다. 따라서 MBTI 성격유형이 개인의 성향을 간단하게 분류하는 도구로써 활용되지 않고 캐릭터 디자인에 과도하게 의존하면 오히려 다양성과 창의성이 떨어져 비슷한 이모티콘이 제작될 수 있으므로 각별한 주의가 필요하다.

셋째, 본 연구에서는 2022 개정 교육과정을 MBTI를 활용한 이모티콘 디자인과 연계하여 수업 지도안을 작성하고 미술 교육적 가치를 찾고자 하였으나, 아직 2022 개정 교육과정 교과서가 집필되지 않아 2015 개정 교육과정 교과서를 토대로 수업 지도안을 설계하였다. 따라서 2022 개정 교육과정 교과서가 집필된 후 그에 따른 수업 지도안을 재구성한다면 더욱 체계적인 연구 결과를 도출할 수 있을 것이다.

본 연구를 바탕으로 실제 학교 현장에서 MBTI와 같이 자아 성찰에 영감을 줄 수 있는 다양한 요소를 적용하고, 디지털 도구를 활용한 다양한 후속 연구들이 전개되기를 기대한다.

참 고 문 헌

<단 행 본>

- 고영재(2022), 「당신이 알던 MBTI는 진짜 MBTI가 아니다」, 인스피레이션.
- 김성환(2022), 「진정한 나다움의 발견 MBTI」, 좋은땅.
- 김소희(2020), 「카카오톡 이모티콘 만들기」, (주)도서출판 길벗.
- 박철용(2020), 「MBTI의 의미 (MBTI는 과학인가?)」, 하움출판사.
- 이광욱(2021), 「아이패드 프로크리에이트로 캐릭터 이모티콘 만들기」, 비제이퍼블릭.
- 정오목(2021), 「진짜 하루만에 끝내는 이모티콘」, 티더블유아이지(주).
- 존 페트로첼리(2021), 「우리가 혹하는 이유」, 오월구일.
- 코핀 커뮤니케이션즈, 정용훈(2019), 「실전 이모티콘 만들기」, (주)영진닷컴.
- 하트콩프렌즈(2022), 「카카오 이모티콘으로 돈벌기」, (주)도서출판 길벗.

<학 술 논 문>

- 김정택·정덕자(1998), “MBTI 타당도에 관한 일 연구” , 「심리유형과 인간발달」 , 제5권, 제1호, 한국심리유형학회.
- 김호(2017), “모바일 메신저 이모티콘을 통한 커뮤니케이션에 관한 연구-라인을 중심으로-” , 「한국콘텐츠학회 종합학술대회 논문집」 , 제17권, 제9호, 한국콘텐츠학회.
- 박수정 외(2022), “2022 개정 미술과 교육과정 핵심 역량 고찰” , 「미술교육연구논총」 , 제71권, 한국초등미술교육학회.
- 안성혜, 윤세진(2006), “비언어적 감정표현을 위한 애니메이션 이모티콘의 제작 방향 제시” , 「한국콘텐츠학회 종합학술대회 논문집」 , 제6권, 제1호, 한국콘텐츠학회.
- 이인숙(2007), “온라인상에서 감성시각언어로서의 이모티콘에 관한 연구” , 「기초조형학연구」 , 제8권, 제1호.

<학 위 논 문>

- 구효정(2015), “이모티콘을 활용한 초등학교 시각문화 미술교육 활성화 방안” , 석사학위논문, 숙명여자대학교 대학원.
- 박경애(2021), “이모티콘의 감정표현을 통한 시각적 문해력 지도방안 연구” , 석사학위논문, 한국교원대학교 대학원.
- 유해중(2020), “대인관계 향상을 위한 움직이는 이모티콘 디자인 수업지도방안 연구-중학생을 중심으로” , 석사학위논문, 부산대학교 대학원.
- 이세은(2023), “브랜드 경험으로서 기업 이모티콘 디자인 연구” , 석사학위논문, 이화여자대학교 대학원.
- 이현경(2017), “이모티콘 제작을 통한 시각적 문해력 신장 지도 방안” , 석사학위논문, 서울교육대학교 대학원.
- 정주연(2022), “성격유형이론(MBTI)을 활용한 패션디자인(Fashion Design) 수업지도안 방안 연구” , 석사학위논문, 단국대학교 대학원.

<교 과 서>

- 강해중 외, 고등학교 미술창작, 미진사, 2018.
- 김운배 외, 고등학교 미술창작, 천재교과서, 2018.
- 김현주 외, 고등학교 미술창작, (주)교학도서, 2018.
- 김형숙 외, 고등학교 미술, (주)교학도서, 2018.
- 서예식 외, 고등학교 미술, 해냄에듀, 2018.
- 심영옥 외, 고등학교 미술, (주)YBM, 2018.
- 심영옥 외, 고등학교 미술창작, (주)YBM, 2018.
- 안혜리 외, 고등학교 미술, (주)지학사, 2018.
- 이창구 외, 고등학교 미술, 미진사, 2018.
- 장지성 외, 고등학교 미술, 천재교과서, 2018.
- 조우호 외, 고등학교 미술, 미래엔, 2018.
- 조익환 외, 고등학교 미술, 씨마스, 2018.
- 조익환 외, 고등학교 미술창작, 씨마스, 2018.
- 최찬경 외, 고등학교 미술, (주)금성출판사, 2018.

현영호 외, *고등학교 미술*, (주)비상교육, 2018.

<기 타 문 헌>

교육부 고시(2022), “제2022-33호[별책1]”, 「초·중등학교 교육과정 총론」.

교육부 고시(2022), “제2022-33호[별책13]”, 「미술과 교육과정」.

김진호, “이모티콘 마케팅”, *경북매일*, 2021년 7월 20일.

이정국, “현대인의 필수품 이모티콘, 잘 쓰고 잘 사는 법”, *한겨레신문*, 2022년 1월 18일.

<참 고 사 이 트>

카카오프렌즈샵, 「카카오 프렌즈」, <https://store.kakaofriends.com/>, 2023년 5월 27일.

Emojipedia, 「Face with Tears of Joy」, <https://www.emojipedia.org/>, 2023년 5월 27일.

<ABSTRACT>

Study on Process of Emoticon Design Class Using MBTI
-Focusing on Students of Design Department
in Specialized High Schools-

Seo-Ha Song

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

Adolescents are forced to adapt to the non-contact communications and the digital transition, along with the drastic development of information technology and the introduction of the new normal age. Although it has become possible to easily access a variety of information and contents due to the development of the information and communications, the use of reckless contents and redundant information result in a lot of problems. The need for the digital education as well as the education which allows adolescents to ascertain their own values and directions and to rightly interact with each other at the adolescence when their ego-identity is formed, therefore, emphasized. It sought out an education method for them to establish their identity and creating emoticons, and therefore, communicate with others based on the understanding of self and others, by using the MBTI personality type test which learners can easily access.

To this end, it examined the definition and the personality types of MBTI,

considered the possibility of educational use of it, based on various perspectives and cases, and stressed the need for practical education for creating emoticons as cultural industry contents, by analyzing the concepts and the functions of emoticons and the trend of the emoticon market.

Hence, it set the study process consisting of an analysis on the units in textbooks, a pre-questionnaire survey and an analysis of the responses, design of emoticons, the progress of classes, and a post-questionnaire survey and an analysis of the responses, and conducted 12 sessions of classes in which 37 seniors in specialized high schools designed their own characters using their MBTI personality types and created emoticons based on them. The concept learning of emoticons and MBTI and students' personality analysis were conducted at the session 1 and 2; sketches and profiles for designing characters were created from the session 3 to the session 6; they designed continuity of character emoticons and actual ones at the session 7 to the session 10; and they offered their emoticons to OGQ, a Naver market, and had time to present them at the session 11 and 12.

The emoticon design class using MBTI has the following art educational values.

First, they could express themselves and reflect on their ego, by setting characters and creating emoticons exhibiting their tendencies and emotions, based on the MBTI personality types.

Second, they could enhance their visual literacy and graphic design skills, by designing realistic emoticons and offering them as contents, with a variety of digital tools.

Third, they took time to present and appreciate the resulting profiles of characters and emoticons, which they created, so they could recognize differences in their personality and respect it, based on the understanding of self and others.

Fourth, they newly recognized the possibility of various jobs in relation to their career, based on the deep understanding on the extension of the content markets and emoticons.

Fifth, the class for creating emoticons using MBTI can contribute to fostering self-perception and self-expression ability, which are core capabilities of the revised curriculum 2022, and students could enhance their cooperation and communication ability and basic digital literacy.

This study could found that MBTI and emoticons as the materials closely related with learners' life arouse great interest and high concentration in class. They could contribute to developing learners' various capabilities, including the formation of identity, the understanding of others, the ability to grasp and use visual images, and even the ability to improve the potential for their career and jobs.

The MBTI, however, has not been scientifically proved, so it can bring about problems in reliability, so is it necessary to use it as a tool for simply classifying individuals' tendencies. A variety of follow-up studies for establishing the ego identity are expected to be conducted, as creative factors such as MBTI are developed in the actual school fields, based on the findings.

<부록 1>

이모티콘과 MBTI 알아보기

3학년 4반 ()번 이름:																												
이모티콘이란?																												
이모티콘의 특징	①																											
	②																											
	③																											
	④																											
본인의 선호지표에 0표시해보세요.																												
F / I	S / N	T / F	J / P																									
나의 MBTI:																												
MBTI 마인드맵																												
MBTI 빙고																												
<table border="1" style="margin: auto; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td></tr> <tr><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td></tr> <tr><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td></tr> <tr><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td></tr> <tr><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td><td style="width: 20px; height: 20px;"></td></tr> </table>																												

<부록 2>

캐릭터 프로필 제작

3학년 4반 ()번 이름:	
캐릭터 이름	
캐릭터 콘셉트 키워드	# # #
캐릭터 스케치	
캐릭터 턴어라운드	
<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>	
캐릭터 설명	

<부록 3>

감정 및 상황 설정

3학년 4반 ()번 이름:		
개념에 맞는 기본 감정과 모션을 작성해 봅시다.		

<부록 4>

이모티콘 콘티 스케치

3학년 4반 ()번 이름:
24종의 이모티콘 콘티를 제작해 봅시다.

1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.

9.
10.
11.
12.
13.
14.
15.
16.

17.
18.
19.
20.
21.
22.
23.
24.

<부록 5>

학습에 대한 자기 및 동료평가

3학년 4반 ()번 이름:			
자기 평가			
평가항목	상	중	하
1. 자기주도적인 태도로 수업에 참여하였다.			
2. 수업에 진지한 태도로 임하였다.			
3. 아이디어를 적극적으로 발상하였다.			
4. 결과물을 충실하게 제작하였다.			
5. 자신의 작품을 진지한 태도로 발표하였다.			
동료 평가			
친구의 발표를 듣고 평가해봅시다.	이름:	이름:	이름:
평가항목	상	중	하
1. 캐릭터에 MBTI 특징이나 성향이 잘 드러나 있다.			
2. 캐릭터의 감정이나 모션이 잘 표현되었다.			
3. 전체적으로 통일감 있게 이모티콘이 제작되었다.			
4. 콘셉트에 맞춰 독창적으로 이모티콘 제작되었다.			
5. 본인의 작품을 진지한 태도로 발표하였다.			

<부록 6>

성격유형검사(MBTI)를 활용한 이모티콘 디자인 수업 사전설문지 (학생용)

본 설문조사는 <성격유형검사(MBTI)를 활용한 이모티콘 디자인 제작> 수업에 앞서 학습자 분석 및 수업 방향 설정을 위하여 제작되었습니다. 이모티콘 디자인 교육의 학생 인식 조사를 토대로 양질의 수업이 만들어질 수 있도록 성실하고 솔직하게 답변해 주시길 바랍니다. 감사합니다.

1. MBTI 성격 유형에 대하여 알고 있습니까?	
①	관심이 있으며 알고 있다.
②	관심은 있지만 잘 모른다.
③	관심은 없지만 알고 있다.
④	관심이 없으며 잘 모른다.

2. 정식 MBTI 성격유형 검사를 받아본 경험이 있습니까?	
①	정식 MBTI 성격유형검사를 받은 경험이 있다.
②	기억이 나지 않는다.
③	검사를 받은 경험이 없다.
④	인터넷 무료 간이 검사를 통해 검사한 경험이 있다.

3. MBTI 성격 유형 검사가 본인에게 어떤 도움이 될 것이라고 생각합니까? (중복 선택 가능)	
①	진로 설계
②	자기 계발
③	대인관계 기술 향상
④	자기 객관화 (장단점 파악)
⑤	도움 되지 않음

4. 이모티콘에 대하여 어느 정도 알고 있습니까?	
①	아주 잘 알고 있다.
②	어느 정도 알고 있다.
③	잘 모르거나 개념만 알고 있다.
④	전혀 알고 있지 않다.

5. 이모티콘을 사용한 경험이 있습니까?	
①	자주 사용한다.
②	가끔 사용한다.
③	사용 경험은 있지만 거의 없다.
④	전혀 없다.

5-1. 사용 경험이 있다면 어떤 플랫폼에서 주로 사용하하셨습니까?	
①	카카오톡
②	라인
③	카페 및 블로그
④	애플 아이메시지
⑤	인스타그램
5-2. 사용 경험이 있다면 어떤 목적으로 사용하하셨습니까?	
①	메시지 보안
②	친밀감 표현
③	재미있는 상황 연출
④	자기표현

6. 주로 사용하는 이모티콘이나 앞으로 사용해보고 싶은 이모티콘 무엇입니까?	
①	심미적인 이모티콘
②	나를 표현할 수 있는 이모티콘
③	재미있는 이모티콘
④	유행을 반영한 트렌디한 이모티콘

7. 이모티콘 제작에 관심이 있습니까?	
①	제작에 참여한 경험이 있다.
②	제작에 관심이 있다.
③	생각해 본적 없다.
④	관심이 없거나 제작하고 싶지 않다.

8. 평소 자신의 장단점에 대하여 잘 알고 있습니까?	
①	잘 알고 있다.
②	어느 정도 알고는 있지만 말로 설명하기 어렵다.
③	장점과 단점 중 하나만 알고 있다.
④	잘 모르겠다.

9. 현재 진로에 대한 고민이 있습니까?	
①	고민이 있다.
②	잘 모르겠다.
③	고민이 없다.
④	전혀 없거나 다른 고민이 있다.

10. 평소 수업 시간에 어느 정도 집중하는 편입니까?	
①	카카오톡
②	라인
③	카페 및 블로그
④	애플 아이메시지
⑤	인스타그램
집중하지 못하는 이유는 주로 무엇입니까? (자유롭게 작성해주세요.)	

성격유형검사(MBTI)를 활용한 이모티콘 디자인 수업 사후설문지 (학생용)

본 설문 조사는 <성격유형검사(MBTI)를 활용한 이모티콘 디자인 제작> 수업 이후 학습자 결과 분석 및 수업 개선을 위하여 제작되었습니다. 학생 인식 조사를 토대로 양질의 수업이 만들어질 수 있도록 성실하고 솔직하게 답변해 주시길 바랍니다. 감사합니다.

1. 본인의 캐릭터 디자인을 위한 아이디어 발상 시 MBTI 성격유형의 특징이 도움 되었습니까?	매우 그렇다	그렇다	보통 이다	그렇지 않다	전혀 그렇지 않다
	①	②	③	④	⑤
2. 이모티콘을 위한 감정과 모션을 설정하는데 본인의 MBTI 성격유형 특징이 도움 되었습니까?	매우 그렇다	그렇다	보통 이다	그렇지 않다	전혀 그렇지 않다
	①	②	③	④	⑤
3. MBTI 성격유형결과가 본인의 성격을 객관화하는 데 도움이 되었습니까?	매우 그렇다	그렇다	보통 이다	그렇지 않다	전혀 그렇지 않다
	①	②	③	④	⑤
4. MBTI를 활용한 이모티콘을 제작함으로써 본인에 대해 더 잘 알게 되었습니까?	매우 그렇다	그렇다	보통 이다	그렇지 않다	전혀 그렇지 않다
	①	②	③	④	⑤
5. MBTI를 활용한 이모티콘 제작 수업을 통해 본인에 대해 고민하는 시간이 되었습니까?	매우 그렇다	그렇다	보통 이다	그렇지 않다	전혀 그렇지 않다
	①	②	③	④	⑤
6. MBTI를 활용한 이모티콘 제작 수업을 통해 자신의 진로에 대한 고민을 할 수 있는 시간이 되었습니까?	매우 그렇다	그렇다	보통 이다	그렇지 않다	전혀 그렇지 않다
	①	②	③	④	⑤
7. 이모티콘 디자인 제작 과정을 통해 디지털 드로잉 능력이 향상되었습니까? (디자인 및 그래픽 기능)	매우 그렇다	그렇다	보통 이다	그렇지 않다	전혀 그렇지 않다
	①	②	③	④	⑤
8. 친구들의 MBTI가 적용된 이모티콘을 감상함으로써 친구를 이해하는 데 도움이 되었습니까?	매우 그렇다	그렇다	보통 이다	그렇지 않다	전혀 그렇지 않다
	①	②	③	④	⑤

9. 자신이 만든 이모티콘을 실생활에 활용할 마음이 있습니까?	매우 그렇다	그렇다	보통이다	그렇지 않다	전혀 그렇지 않다
	①	②	③	④	⑤
10. 새로운 이모티콘을 제작하여 플랫폼에 제안할 의향이 있습니까?	매우 그렇다	그렇다	보통이다	그렇지 않다	전혀 그렇지 않다
	①	②	③	④	⑤
11. MBTI를 활용한 이모티콘 제작 수업에 집중이 잘 되었습니까?	매우 그렇다	그렇다	보통이다	그렇지 않다	전혀 그렇지 않다
	①	②	③	④	⑤
12. MBTI를 활용한 이모티콘 제작 수업은 흥미로웠습니까?	매우 그렇다	그렇다	보통이다	그렇지 않다	전혀 그렇지 않다
	①	②	③	④	⑤
13. MBTI를 활용한 이모티콘 제작 수업의 난이도는 적절하였습니까?	매우 그렇다	그렇다	보통이다	그렇지 않다	전혀 그렇지 않다
	①	②	③	④	⑤
14. MBTI를 활용한 이모티콘 제작 과정이 체계적으로 이루어졌습니까?	매우 그렇다	그렇다	보통이다	그렇지 않다	전혀 그렇지 않다
	①	②	③	④	⑤
15. 전반적인 수업에 대한 만족도는 어느 정도입니까?	매우 그렇다	그렇다	보통이다	그렇지 않다	전혀 그렇지 않다
	①	②	③	④	⑤

수업에 대한 소감을 자유롭게 작성해주세요.

앞으로 MBTI를 활용한 다른 수업이 진행된다면 어떤 수업이 진행되었으면 좋겠습니까?
