



# 시각 문화의 가치와 역할

교과서 12~19쪽 | 8차시

### 단원 설정 이유

이 단원은 주변에서 다양한 시각 문화를 탐색하고, 미술이 삶에 미치는 영향을 이해하는 데 중점을 두었다. 시각 문화의 의미 전달 방식을 이해하고, 그 속에 담긴 가치관을 읽어 내며, 지역과 전통의 특색을 반영한 시각 문화의 사례를 찾아보고 시각 문화의 다양성과 정체성을 이해할 수 있도록 하였다. 아울러 시각 이미지를 다양한 방법으로 활용해 보며 이미지가 갖는 소통의 힘을 이해하고 비판적으로 수용하는 태도를 함양할 수 있도록 하였다.

### 단원 목표

- 시각 문화의 다양성과 의미 전달 방식을 인식하고 비판적으로 수용할 수 있다.
- 미술이 삶 속에서 갖는 가치와 역할을 이해하고 창의적으로 향유할 수 있다.

### 단원 성취 기준

[12미01-02] 시각 문화의 다양성과 의미 전달 방식을 이해하여 시각 문화를 비판적으로 수용하고 향유할 수 있다.  
[12미01-03] 이미지를 활용한 소통 방식을 탐구하여 미술이 삶 속에서 가지는 의미에 대해 공감할 수 있다.

### 단원 교과 역량

|        |  |
|--------|--|
| 시각적 소통 | 다양한 매체에 기반한 시각 문화를 비판적으로 이해하고 활용하여 시각적으로 소통할 수 있는 능력을 기른다. 이미지를 활용한 소통 방식을 탐구하여 이미지 속 의미와 숨은 의도를 파악할 수 있는 시각적 문해력과 비판적 사고력을 키운다. |
| 심미적 감성 |  |
| 정체성    |  |
| 창의·융합  |  |
| 시각적 소통 |  |
| 공동체    |  |

### 지도상 유의점

- 다양한 사례와 자료를 통해 학습자가 자신의 삶과 연결하여 수업에 적극적으로 참여할 수 있도록 한다.
- 지역 특색이나 전통문화에 따라 다양한 모습을 띠는 시각 문화의 다양성을 이해할 수 있도록 지도한다.
- 학습자가 시각 이미지 속에 담긴 가치와 의도를 정확하게 파악하고, 이를 무분별하게 수용하지 않는 비판적 태도를 기를 수 있도록 지도한다.

### 단원 지도 계획

| 학습 주제                 | 학습 내용  | 활동   | 교과서 쪽 | 내용 요소   | 평가 방법  |
|-----------------------|--|--|-------|---|--|
| 이미지로 소통하기             | 정보와 의사를 전달하는 다양한 이미지의 종류와 방법을 살펴봄으로써 이미지의 역할과 의미를 알아본다.          | • '안전한 우리 동네 만들기' 디자인하기<br>• 나를 소개하는 데이터 인포그래픽 | 14-15 |   |  |
| 이미지가 전하는 가치관          | 이미지에 내재된 의도와 가치관을 찾는 활동을 통해 시각적 문해력과 비판적 사고력을 키운다.               | • 사회 문제에 대한 생각을 이미지로 표현하기<br>• 공익 단체 로고 디자인하기  | 16-17 | • [지식 이해] 시각 문화의 다양성과 의미 전달 방식<br>• [과정 기능] 이미지를 활용한 소통 방식 탐구하기 | - 연구 보고서<br>- 관찰법<br>- 토의·토론<br>- 서술형 평가<br>- 논술형 평가 |
| 시각 문화의 고유성과 정체성       | 지역의 특색과 전통에 따른 다양한 시각 문화를 살펴봄으로써 문화의 고유성과 정체성을 탐색해 본다.           | • 우리나라를 홍보할 수 있는 시그니처 디자인하기                    | 18    | • [가치 태도] 시각 문화에 대한 비판적 수용과 향유                                  |  |
| 동시대 문화와 융합하는 전통 시각 문화 | 동시대 문화와 전통 시각 문화가 조화를 이룬 새로운 시각 문화를 찾아보며 직접 창작해보고 생활 속에서 활용해 본다. | • 우리 고유의 문양을 입히자!                              | 19    |   |  |

### 교과서 12~13쪽

- 시각 문화의 의미를 이해하고, 주변에서 다양한 시각 문화의 사례를 탐색한다.
- 다양한 시각 문화를 조사하고, 그 가치와 역할을 이해한다.

### 교수·학습 과정

#### 도입 단원의 핵심 제재 인식하기

학습 목표를 확인하고 도입 글과 참고 자료(영상, 도서, 웹사이트 등)를 통해 시각 문화의 의미를 이해한다.

#### 전개 나를 둘러싼 시각 문화의 탐색하기

우리의 하루를 돌아본 후, 생활 속에서 접하는 다양한 시각 문화를 찾아보고, 우리의 삶과 사고방식에 어떤 영향을 미치는지 이야기해 본다.

**활동 예시** 나의 하루를 타임 테이블 또는 파이그래프 등으로 시각화하여 생활 속에서 접하는 시각 문화를 적어 보고, 모둠 구성원이 모여 자신의 내용을 발표한다.

#### 마무리

발표를 통해 시각 문화에 대한 서로의 생각을 나눈다. 이번 차시에 학습한 내용을 정리한다.

### 수업 열기

우리의 일상에서 흔히 접하게 되는 시각 문화를 한눈에 알 수 있도록 일러스트와 함께 제시하였다. 시각 문화의 의미를 알려 주고 학습자가 자신의 삶 속에서 시각 문화 사례를 탐색해 볼 수 있도록 한다.

### 지도 Tip

우리는 거의 매 순간, 휴대 전화, 인터넷, 텔레비전을 비롯한 여러 미디어를 통해서 시각 이미지를 접하고, 각종 간판과 공공시설물 등 다양한 시각적 인공물에 노출되어 있다. 학습자가 평소 무심결에 지나쳤던 이미지도 시각 문화의 한 종류라는 것을 여러 예시를 제시하여 이해하도록 지도하고, 다양한 사례를 통해 시각 문화가 우리의 삶과 사고방식에 어떤 영향을 미치는지 생각을 나누어 볼 수 있도록 한다.

### 학습 참고 자료

**시각 문화** | 시각 문화는 '시각(Visual)'과 '문화(Culture)'의 결합어로, 시각적 '이미지(Image)'를 중심으로 하는 모든 문화를 의미한다. 또한 미술의 범위를 넘어 광고, 영화, 텔레비전, 인터넷 등 우리의 삶을 둘러싼 일상에서 접하는 모든 시각적 요소를 포괄하는 용어이다. 시각 문화는 단순히 정보를 전달하는 것에 그치지 않고 삶과 사고방식에 다양한 영향을 미치고 있으며, 이러한 디지털 기술의 발전으로 영향력은 더욱 확장되고 있다. 누구나 손쉽게 시각 이미지를 공유하고 창조할 수 있기 때문에 다양한 시각 문화를 어떻게 이해하고 가치를 받아들이느냐가 매우 중요해졌다.

**메타버스 전시** | 초월을 의미하는 '메타(Meta)'와 우주를 의미하는 '유니버스(Universe)'를 합성한 신조어로, 디지털을 기반으로 가상 공간에서 모든 활동을 현실감 있게 할 수 있도록 만든 시스템이다. 이러한 가상 공간을 활

용하여 작품을 전시하고 감상할 수 있는 새로운 형태의 전시 방법은 시공간의 한계를 뛰어넘어 예술을 공유하는 플랫폼으로 널리 활용되고 있다.

**아나모픽 일루전(Anamorphic Illusion)** | 착시를 활용하여 입체감이 있는 것처럼 보여 주는 기법이다. 건물 외벽에 대형 라운드형 LED 스크린을 통해 구현된 가상의 공간을 만들어 실제 스크린 안에 입체 공간이 존재하는 착각을 불러일으켜 옥외 광고로 많이 활용되고 있다.

**공공 미술** | 도시의 거리나 공원에 설치된 조형물이나 벽화처럼 공개된 장소에 설치·전시된 공공성을 지닌 미술을 의미한다. 좁게는 공공의 공간에 놓인 작품을 뜻하며, 넓게는 공익을 목적으로 한 미술을 말한다.

**호프만(Hofman, Florentijn/네덜란드/1977~) 스위트 스완(폴리에스테르/각 16, 14, 15m/2017년)** | '러버덕'으로 유명한 호프만은 전 세계적으로 사랑받는 공공 미술 아티스트로, 일상의 사물을 관객을 압도하는 거대한 크기로 제작해 풍부한 유머를 담아냈다. 스위트 스완은 2017년 석촌 호수에 전시된 다섯 마리로 구성된 백조 가족이다. PVC 소재로 만들어진 부모 백조의 크기가 14~16m, 새끼 백조들은 5m 정도다. 가족끼리 한가로이 시간을 보내는 듯한 모습으로 서로 마주보는 백조 한 쌍의 구도는 하트 모양을 연상시킨다.

**미디어 파사드(Media Facade)** | 건축물 외벽의 가장 중심을 가리키는 '파사드(Facade)'와 '미디어(Media)'의 합성어로, LED 조명등을 설치해 미디어 기능을 구현하는 것을 말한다. 도시의 건축물을 시각적 아름다움뿐만 아니라 정보를 전달하는 매개물로 사용해 조명·영상·정보 기술(IT)을 결합한 21세기 건축의 새 트렌드로 자리 잡고 있다.

### 참고 동영상 및 웹사이트

- '모두가 함께하는 예술, 모두를 위한 예술' NFT 플랫폼 메타버스 전시회!  
<https://www.youtube.com/watch?v=UY0QvKhcgZ4>
- '2023 서울라이트 DDP 2023 겨울' 개막식에서 축제의 시작을 알리는 미디어 파사드(Media Facade-외벽 영상) 쇼  
<https://www.youtube.com/watch?v=F7tBL3WZb0U>

### 교과서 14쪽

### 이미지로 소통하기

- 유용한 정보를 제공하는 이미지에는 어떤 것들이 있는지 탐색하고, 그 특징을 이해할 수 있다.
- 이미지를 활용한 소통 방식을 익히고 활용할 수 있다.

### 교수·학습 과정

#### 도입 단원의 핵심 제재 인식

소단원의 학습 내용과 참고 자료(영상, 도서, 웹사이트 등)를 통해 소통을 위한 이미지에는 어떤 것들이 있는지 확인한다.

#### 전개 정보를 제공하는 시각 문화의 탐색하기

안내 표지판, 광고, 픽토그램 등 생활 주변에서 유용한 그림과 기호로 정보를 제공하는 이미지에는 어떤 것들이 있는지 찾아본다.

**전개** 이미지를 활용한 소통 방식 탐색하기

효과적인 소통의 수단으로 활용되는 다양한 시각 이미지를 조사해 보고, 이미지를 활용한 소통 방식을 이해한다.

**마무리**

조사한 내용을 공유하고, 서로의 생각을 나눈다.

**수업 열기**

인류의 역사 속에서 문자가 없던 시대부터 이어진 이미지를 통한 소통에 대해 이야기를 나누고, 다양한 사례를 찾아볼 수 있다.

**지도 Tip**

안내 표지판, 광고, 픽토그램, 벽화 등 이미지를 통해 정보를 전달하는 다양한 사례들을 조사하며 이미지를 활용한 소통 방식을 자연스럽게 학습할 수 있도록 한다.

**학습 참고 자료**

**픽토그램(Pictogram) | 인포그래픽(Infographic)의 한 갈래로, 그림을 뜻하는 ‘픽처(Picture)’와 문자 또는 도해를 의미하는 ‘그램(Gram)’의 합성어다.** 이는 대상이나 장소에 관한 정보를 알리기 위해 문자를 사용하지 않고도 같은 의미로 이해할 수 있도록 조합한 그림을 가리킨다. 올림픽 픽토그램은 그림을 통해 경기 종목을 나타낸 것으로, 전체적으로 모든 픽토그램을 처음 구성한 1964년 도쿄 올림픽 때이다. 오늘날 올림픽 픽토그램은 예술성을 표현하는 소재로도 이용되며, 소통의 수단을 넘어 개최지의 문화와 역사 등을 포함한 정체성을 반영하는 매체로 발전하였다.

**사이니지 디자인 | ‘사이니지(Signage)’란 단어는 ‘사인(Sign: 서명, 표지)’에서 출발한 것으로, 누군가에게 특정 정보를 전달하기 위해 만든 시각적 구조물을 통칭하는 용어이다.** 이를테면 신호등, 간판, 도로 표지판, 식당 메뉴판, 건물에 부착된 대형 스크린 등이 모두 사이니지에 해당한다. 사이니지 디자인은 정보 통신 기술과 결합하여 적용 분야를 계속 늘리고 있으며, 다양한 디지털 콘텐츠 등으로 개발되고 있다.

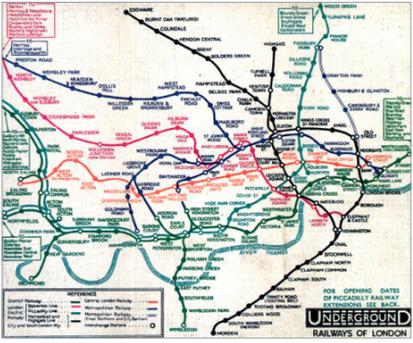
**공익 광고 포스터 | 일반적으로 상품이나 서비스를 홍보하는 것과는 다르게 공익성을 바탕으로 사회를 발전시키고 복지를 증진하는 것을 목적으로 제작되었다.** 사회 문제를 주제로 공공의 이익을 위해 모든 사람이 이해하기 쉽게 만들어 설득력 있게 호소한다는 특징이 있다. 한국방송광고진흥공사(KOBACO)는 공익 광고와 관련된 다양한 데이터베이스를 구축하고 매년 공익 광고 국민 축제인 ‘대한민국 공익 광고제’를 열어 국민과 다양한 사회 문제 및 이슈를 공유하고, 해결 방안을 모색하고 있다.

**엠비언트 광고(Ambient AD) | 주변의 지형지물이나 환경을 활용해 광고를 만드는 것으로, 우리 주변 환경과 시각 문화를 창의적인 방법으로 활용하여 보는 이에게 강력한 메시지를 전달한다.**



이제석(한국/1982~)  
달서구 선사유적공원 안내판 시리즈(금속, 철/8×4.2m/2017년)

**런던 지하철 노선도 | 70여 년 전 영국의 헨리 백이 디자인한 런던 지하철 노선도는 아직도 전 세계 정보 지도의 기본이 되고 있다.** 오늘날 지하철 노선도는 모든 노선이 수직과 수평, 45도 각도로 표현되고, 역과 역 사이는 일정한 간격으로 표시된다. 그러나 초기의 지하철 노선도는 실제 지리 정보를 반영해 노선은 구불구불하고, 역 간격도 제각각이었다. 1913년 런던 운송 회사는 헨리 백에게 지하철 노선도를 다시 디자인해 달라고 의뢰하였고, 그는 실제 지리 정보를 과감히 무시하고 기호적인 해석을 더해 모든 노선을 직선으로 표현하고 역 간격도 일정하게 표시하였다.



헨리 백이 디자인한 런던 지하철 노선도

**참고 동영상 및 웹사이트**

한국방송광고진흥공사 <https://www.kobaco.co.kr>  
 ‘빠른 서비스’ 내 ‘공익 광고제 역대 수상작’, ‘공익 광고 자료실’ <https://www.kobaco.co.kr/site/main/archive/advertising/4?metaCode1=general&adtDefaultYear=true>  
 이제석 광고연구소 <http://www.jeski.org>  
 현대 정보 디자인의 원형 - 런던 지하철 지도 <https://www.designdb.com/?menu=1278&bbsno=2555&siten=15&act=view&ztag=r00ABXQAOTxjYWxsIHR5cGU9ImJvYXJkIiBubz0iOTg4IiBza2luPSJwaG90b191YnNmJmAxOSI%2BPC9jYWxsPg%3D%3D#gsc.tab=0>

**교과서 15쪽**

**활동 1 ‘안전한 우리 동네 만들기’ 디자인하기**

|       |  |     |                 |
|-------|--|-----|-----------------|
| 평가 방법 | 실기 평가, 포트폴리오   | 준비물 | 카메라, 디지털 제작 플랫폼 |
| 활동 목표 | 우리 주변에서 마주칠 수 있는 다양한 거리 안전 문제를 조사하고, 쾌적한 통행을 위한 사이니지를 디자인할 수 있다.   |     |                 |
| 활동 취지 | 우리 주변에서 진행 중인 건설 공사 등으로 보행이 어렵거나, 인적이 드물어 안전사고 위험이 높은 곳을 자주 발견하게 된다. 지역 공동체의 안전을 위한 사이니지 디자인을 해 보며 시각 문화의 가치와 역할에 대해 생각해 볼 수 있도록 한다. |     |                 |

**교수·학습 과정**

**도입**

지역 공동체의 안전을 위협하는 건설 공사 현장이나 도시 우범 지대 적용된 셉테드 디자인(CPTED) 사례를 조사하고, 안전을 위한 디자인의 필요성을 이해한다.

**전개**

1. 안전하고 쾌적한 환경이 필요한 동네를 직접 둘러보며 촬영한 사진을 토대로 모둠 구성원과 디자인 해결 방안에 대해 토의한다.
2. 디자인 제작 플랫폼을 활용하여 조명 디자인, 팻말 디자인 등을 제작한다.
3. 미리 찍어 둔 위험한 현장 사진과 완성한 디자인 이미지를 합성 및 편집한다.

**마무리**

조사 과정과 디자인 제작 및 사진 편집 등 활동 과정을 정리한 포트폴리오를 제작하고, 시각 문화가 갖는 가치와 역할을 이해한다.

**활동 Tip**

- 외부 현장을 조사할 때에는 안전에 유의하여 이동할 수 있도록 지도한다.
- 디자인 제작 플랫폼의 기본 도구를 미리 익혀 보는 시간을 갖는다.

**학습 참고 자료**

**셉테드 디자인(Crime Prevention Through Environment Design) | 디자인을 통해 범죄 심리를 위축시켜 범죄 발생을 사전에 차단하고 예방하는 디자인을 말한다.** 우리나라에서는 ‘범죄 예방 디자인’으로도 불렸으나 2018년 긍정적인 의미를 부여하고자 ‘생활 안심 디자인’이라는 명칭으로 변경되었다.

**활동 평가 예시**

| 범주    | 학습 성취 기준  |
|-------|---|
| 우수    | 정보 전달 디자인의 기능과 역할을 잘 설명할 수 있고, 주변의 안전 문제에 대해 적극적으로 조사하여 문제 해결을 위한 참신한 아이디어를 다양하고 완성도 있는 디자인으로 제시할 수 있다. |
| 보통    | 정보 전달 디자인의 기능과 역할을 설명할 수 있고, 주변의 안전 문제에 대해 조사하여 문제 해결을 위한 아이디어를 디자인으로 제시하여 완성할 수 있다.                    |
| 노력 요함 | 정보 전달 디자인의 기능과 역할에 대한 이해도가 낮고, 주변의 안전 문제에 대해 조사가 미흡하며 문제 해결을 위한 아이디어를 완성된 디자인으로 제시하지 못한다.               |

**활동 2 나를 소개하는 데이터 인포그래픽**

|       |   |     |                         |
|-------|---|-----|-------------------------|
| 평가 방법 | 실기 평가, 관찰, 포트폴리오  | 준비물 | 종이, 채색 도구 또는 디지털 제작 플랫폼 |
| 활동 목표 | 정보를 시각화하는 인포그래픽의 주요 요소를 응용하여 나의 특징을 시각적으로 표현할 수 있다.   |     |                         |
| 활동 취지 | 도표, 그래프, 지도와 같이 정보를 시각화하여 전달하는 다양한 사례를 응용하여 인포그래픽으로 자기소개서를 제작하고 글이 아닌 이미지가 갖는 정보 전달력의 장점을 스스로 이해할 수 있도록 한다. |     |                         |

**교수·학습 과정**

**도입**

날씨 예보, 선거 개표 방송, 주식 그래프 등 다양한 분야에서 접하는 데이터의 시각화가 지니고 있는 장점을 이해한다.

**전개**

1. 나의 관심사, 생활 모습, 성격 등을 글로 적어 본다.
2. 각 항목 중 몇 가지를 선택하여 수치화 또는 도표화하고, 그래프 등으로 시각화한다(막대그래프, 별점 매기기, 파이그래프, 타임라인, 워드클라우드 등을 참고).
3. 종이와 채색 도구 또는 디자인 제작 플랫폼을 활용하여 인포그래픽을 제작한다.

**마무리**

의미를 쉽게 전달하기 위해 정보를 시각화한 이미지의 역할에 대해 이해하고, 아이디어 발상부터 결과물 제작까지의 활동 과정을 포트폴리오로 만들어 본다.

**활동 Tip**

- 인포그래픽의 사례를 다양하게 제시하여 학습자들의 발상에 도움을 준다.
- 자신의 이야기를 풀어내는 것을 어려워하는 학습자들에게 자신을 소개할 때 어떤 정보가 필요한지 구체적으로 알려 주고, 다양한 템플릿 예시를 보여 주며 쉽게 접근할 수 있도록 돕는다.

**학습 참고 자료**

**데이터 시각화 | 방대한 양의 데이터를 한눈에 이해할 수 있도록 표나 차트로 정리한 것으로, 시각적으로 명확하게 표현하여 주요 정보를 신속하게 발견할 수 있다.** 대표적인 예로 나이팅게일이 전쟁 중 부상당한 병사보다 병원 위생 문제로 사망하는 병사들이 많은 상황을 '로즈 다이어그램'을 통해 효과적으로 제시하여 야전 병원의 위생을 개선한 것을 들 수 있다.

**인포그래픽(Infographic) | 정보를 나타내는 ‘Information’과 ‘그래픽(Graphic)’의 합성어로 다양한 지식과 정보, 데이터 등을 효과적이고 직관적으로 전달하기 위해 제작하는 시각적 표현물이다.**

**활동 평가 예시**

| 범주    | 학습 성취 기준   |
|-------|--|
| 우수    | 정보 전달 디자인에 대한 이해도가 높으며, 나의 특징을 효과적으로 시각화하여 개성 있게 표현할 수 있다. |
| 보통    | 정보 전달 디자인에 대해 이해하며, 나의 특징을 완성된 작품으로 표현할 수 있다.              |
| 노력 요함 | 정보 전달 디자인에 대해 이해도가 낮으며, 나의 특징을 시각화하여 표현하는 데 미흡해 완성도가 낮다.   |

**교과서 16쪽**

**이미지가 전하는 가치관**

- 시각 이미지에 내재된 의미와 가치관을 찾아 분석할 수 있다.
- 가치관을 담은 이미지를 창작하며 시각 문화를 비판적으로 수용할 수 있다.

고 향유하는 태도를 기를 수 있다.

### 교수·학습 과정

#### 도입 시각 문화의 숨은 의도 찾기

학습 목표를 확인하고 도입 글과 참고 자료(영상, 도서, 웹사이트 등)를 통해 우리 주변 시각 문화에 숨겨진 의미와 생각을 찾아본다.

#### 전개 시각 문화 해석하기

대중 매체에 등장하는 다양한 광고의 의미와 목적 등을 살펴보고, 광고의 의도를 파악하여 비판적으로 분석하고 가치를 평가하는 시각적 문해 능력을 기른다.

#### 전개 시각 문화에 가치관 담아 보기

특정 주제나 이슈에 대한 자신의 생각을 구체적으로 정리하고 시각화하여 표현해 본다.

#### 마무리

발표를 통해 시각 문화에 담긴 숨은 의도와 가치관에 대한 의견을 나눈다.

### 수업 열기

시각 이미지는 있는 그대로의 세상을 자연스럽게 보여 주는 것이 아니라, 대부분 특정한 관점과 가치를 지닌 개인이나 집단에 의해 인위적으로 제작되어 상업적·정치적 의도 등이 담겨 있을 수 있다. 대중 매체 속 광고의 숨은 의도를 찾아보며 시각 문화가 생활 양식이나 사고방식에 어떤 영향을 미치는지 이야기해 볼 수 있다.

### 지도 Tip

- 무심결에 지나쳤던 시각 이미지에 다양한 의도와 가치관이 숨겨져 있음을 발견할 수 있도록 지도한다.
- 시각 문화를 바르게 해석하기 위해서 사회·문화적 맥락을 고려해야 함을 인식시킨다.

### 학습 참고 자료

**핑크&블루 프로젝트** | 윤정미 작가가 2005년부터 지속해 온 연작으로, 분홍색과 파란색을 좋아해 그 색깔의 물건들을 많이 가지고 있는 어린이들과 그들의 물건들을 촬영한 것이다. 분홍색 물건만 고집하는 어린 딸을 보면서 시작하게 된 이 프로젝트로 성별에 따른 선호 색이 사회적 관념에 의해 형성된다는 것을 포착하였다. ‘여자아이는 핑크, 남자아이는 블루’라는 젠더에 따른 색의 코드화는 획일화된 소비, 소비를 부추기는 광고, 성 역할에 대한 편향된 가치관 등을 돌아보게 한다.

**그대로 괜찮은 쿠키** | 장애 인식 개선을 위해 만들어진 쿠키다. 팔이나 다리 한쪽이 짧은 형태여서 잘못 만들어진 것처럼 보일 수 있지만, 모양이 조금 다를 뿐이다. 이는 장애를 틀린 것, 이상한 것으로 바라보지 않고 한 사람마다 다른 특징을 가진 존재임을 표현한 것이다. 쿠키 판매 수익의 50%는 장애 인식 개선을 위해 사용되고 있다.

**양성평등을 위한 L 사 광고 포스터** | L 사는 2021년 ‘세계 여성의 날’을 기념하는 캠페인의 일환으로, 1981년 양성평등 광고를 오마주한 새로운 캠페인

포스터를 공개하였다. 1981년 광고 문구 ‘있는 그대로 아름답다(What it is is beautiful)’는 ‘있는 그대로 창의적이다(What it is is inventive)’라는 문구로 바뀌었다. 이 캠페인은 전 세계 여아들의 잠재력과 창의력 계발을 응원하기 위해 기획되었다.



L 사 1981년 양성평등 광고(왼쪽)와 2021년 세계 여성의 날 기념 캠페인 포스터(오른쪽)

### 활동 1 사회 문제에 대한 생각을 표현하기

|       |  |     |                   |
|-------|--|-----|-------------------|
| 평가 방법 | 토의·토론, 실기 평가   | 준비물 | 종이, 채색 도구, 디지털 도구 |
| 활동 목표 | 사회의 다양한 문제에 대한 자신의 생각을 담아 주제를 상징적으로 보여 주는 이미지를 제작할 수 있다.   |     |                   |
| 활동 취지 | 이미지에는 만든 사람의 의도와 생각이 녹아 있다. 우리가 무심코 그 이미지를 소비할 때, 그 가치관이 우리에게 전달되어 무의식적으로 가치 판단에 영향을 끼칠 수 있다. 그러므로 한 장의 이미지를 보더라도 어떤 의도로 표현되었는가를 면밀히 살펴 이미지 속에 숨은 가치관을 해석하고 판단할 수 있어야 한다. 토의·토론을 통해 우리 사회의 여러 문제점들을 도출해 내고, 이를 상징화한 이미지를 만들어 가치관을 전하는 시각 문화를 스스로 창작해 볼 수 있도록 한다. |     |                   |

### 교수·학습 과정

#### 도입

사회적 이야기가 담긴 광고, 홍보물, 영상 등의 사례를 감상하며 동기를 유발한다.  
토의·토론을 통해 우리 사회의 다양한 문제나 논점에 대해 조사하고 의견을 나눈다.

#### 전개

1. 마인드맵을 통해 다양한 사회적 문제점과 논점을 도출해 낸다.
2. 하나의 주제를 정하고, 내 생각을 담을 수 있도록 상징화하여 아이디어 스케치를 한다.
3. 채색 및 편집하여 완성한다.

#### 마무리

서로의 작품을 감상하며 작품의 의도를 파악하고, 서로의 생각이 어떻게 다른지 이야기를 나눈다.

### 활동 Tip

- 환경 문제, 각종 불평등과 차별, 동물권, 패스트 패션, 사이버 폭력, 전쟁과 기아 문제 등 다양한 사회 문제에 관심을 두고 주제를 찾아 볼 수 있도록 유도한다.

### 활동 평가 예시

| 범주    | 학습 성취 기준   |
|-------|--|
| 우수    | 여러 사례를 통해 이미지에 담긴 사고방식과 가치관을 분석할 수 있고, 다양한 사회 문제들을 적극적으로 조사하여 자기 생각이 잘 드러나도록 표현할 수 있다. |
| 보통    | 이미지에 담긴 사고방식과 가치관을 분석할 수 있고, 사회 문제들을 조사하여 자기 생각이 드러나도록 표현할 수 있다.                       |
| 노력 요함 | 이미지에 담긴 사고방식과 가치관을 잘 분석하지 못하고, 사회 문제를 조사하는 데 소극적이며 작품에 자기 생각이 잘 드러나지 않는다.              |

### 교과서 17쪽

### 활동 2 공익 단체 로고 디자인하기

|       |   |     |                   |
|-------|---|-----|-------------------|
| 평가 방법 | 토의·토론, 실기 평가, 프로세스 폴리오  | 준비물 | 종이, 채색 도구, 디지털 도구 |
| 활동 목표 | 사회 문제 해결을 위한 단체를 만든다는 가정하에 단체의 의미를 상징적으로 보여 주는 로고를 제작할 수 있다.            |     |                   |
| 활동 취지 | 단체의 취지와 가치관을 상징화하여 이목을 집중시킬 수 있는 간결한 형태의 이미지로 만들어 보여 상징과 로고의 의미를 익혀 본다. |     |                   |

### 교수·학습 과정

#### 도입

다양한 시민 단체의 로고를 조사해 보고, 로고 디자인에 담긴 상징과 의미를 조사해 본다.

#### 전개

1. 사회 문제 해결을 위한 단체를 세운다는 가정하에 주제를 선정한 후 선정 이유와 연상되는 단어, 이미지, 색상 등을 적어 본다.
2. 다양한 방법으로 아이디어를 시각화하여 상징적으로 표현해 가는 과정을 기록한다.
3. 로고로 표현하기 적절한 단어, 색 등을 골라 상징적인 이미지로 로고를 제작한다.

#### 마무리

제작한 단체 로고에 담긴 상징과 의미를 발표하고, 서로의 작품을 감상하며 이미지에 담긴 상징성에 대해 의견을 나눈다.

### 활동 Tip

- 활동 과정을 담은 아이디어 보드를 디지털화하고 다양한 SNS 홍보물과 짧은 동영상으로 제작하여 문제 해결을 위해 보다 적극적으로 활용할 수 있다.

### 학습 참고 자료

**로고** | ‘로고타이프(Logotype)’의 준말로, 기업, 단체, 개인 등이 상품 등을 광고, 홍보하기 위하여 사용하는 시각적 디자인이다. 대부분 문자로 상품이

나 브랜드를 삽입한다. 글자만으로 만들어진 로고는 ‘워드마크’라고도 한다. 그 형태는 매우 다양하지만 간결함을 위해 직선, 간단한 도형과 조합을 많이 하며, 주로 뚜렷한 색을 사용한다. 특히 색상끼리 명확한 구별이 이루어지도록 제작하며 비슷한 색을 사용하여 혼동을 주지 않도록 주의한다.

**이모지** | 일본에서 개발된 전자 처리 그림 문자 기술을 말한다. 그림을 뜻하는 일본어 ‘에(絵)’와 문자를 뜻하는 ‘모지(文字)’로 이루어졌다. 이모지는 그림 자체가 단일 문자로 되어 있어 쉽게 감정을 표현할 수 있는 특수 문자이다. 스마트폰이 보급되기 시작되고 수요가 늘면서 세계적으로 보편화되었다.

### 참고 동영상 및 웹사이트

- 아직도 LOL 이모지 쓰세요?  
[https://www.youtube.com/watch?v=b0AE\\_oMPg6Q](https://www.youtube.com/watch?v=b0AE_oMPg6Q)
- 구글 이모지 키친을 활용한 실제 수업 활용 방법  
<https://www.youtube.com/watch?v=a0a51kc5rnQ>

### 활동 평가 예시

| 범주     | 학습 성취 기준   |
|--------|--|
| 주제 이해  | 다양한 로고 디자인 예시를 통해 로고 디자인이 갖추어야 할 기능과 목적을 이해하였는가?     |
| 창의적 표현 | 주제를 시각화하기 위해 아이디어를 스스로 계획하고 단체의 취지를 창의적인 로고로 표현하였는가? |
| 수업 태도  | 서로의 작품을 감상하며 로고 디자인의 의도를 이해하고 감상하였는가?                |

### 교과서 18쪽

### 시각 문화의 고유성과 정체성

- 세계의 다양한 시각 문화를 탐색해 보고, 시각 문화의 다양성을 이해할 수 있다.
- 우리나라의 고유한 정체성이 드러나는 시그니처 디자인을 할 수 있다.

### 교수·학습 과정

#### 도입

학습 목표를 확인하고 교과서에 실린 나라별 특징이 담긴 시각 문화를 알아본다.

#### 전개 세계의 다양한 시각 문화 탐색하기

나라마다 다른 시각 문화의 예를 조사해 보고, 나라별 무엇이 다른지 차이점을 살펴본다.

#### 전개 우리나라의 고유한 시각 문화 시그니처 디자인하기

- 우리나라의 정체성이 드러나는 시각 문화를 탐색한다.
- 주제를 정하고 시그니처 디자인을 제작한다.

#### 마무리

발표를 통해 제작 의도를 공유하고, 시각 문화의 고유성과 정체성에 대한 의견을 나눈다.

하나의 주제로 나라별 다양한 시각 문화를 탐색하고 서로 다른 특징을 살펴볼 수 있다. 나라마다 다른 '색'에 대한 상징과 의미, 세계의 우체통, 전통 양식을 품은 맨홀 뚜껑, 전통 건축 양식 등을 예로 들어 살펴볼 수 있다.

**지도 Tip**

- 각 나라를 대표하는 상징물에는 어떤 것들이 있는지 떠올려 보고 발표할 수 있도록 한다.
- 지역에 따라 시각 문화가 다양한 형태로 나타나는 이유를 이해하고 있는지 점검해 보도록 한다.

**학습 참고 자료**

**로고, 심볼마크, 시그니처 디자인의 구분**

**로고(Logo)** | 로고는 심볼, 로고타이프 등의 모든 것을 통칭하는 용어이다.

**로고타이프(Logotype)** | 기업, 단체, 개인 등이 홍보를 위하여 언어나 활자를 시각적으로 표현한 문자를 말한다. 특정한 서체를 이용해 기억에 남도록 디자인한다.

**심볼마크(Symbol Mark)** | 어떤 단체가 운동 방침이나 주장 또는 행사 따위를 산정하기 위하여 만든 표지이다.

**시그니처 디자인(Signature Design)** | 로고타이프와 심볼을 가로형이나 세로형으로 조합해 놓은 형태를 말한다.

**활동 1 우리나라를 홍보할 수 있는 시그니처 디자인하기**

|       |  |     |                              |
|-------|--|-----|------------------------------|
| 평가 방법 | 토의·토론, 실기 평가   | 준비물 | 우리나라를 상징하는 다양한 시각물, 그래픽 프로그램 |
| 활동 목표 | 우리나라를 상징할 수 있는 로고를 제작할 수 있다.   |     |                              |
| 활동 취지 | 우리 문화의 고유성을 드러낼 수 있는 상징물을 로고로 만들어 우리가 자주 사용하는 웹사이트에 올린다. 이 과정을 통해 우리 문화의 소중함을 깨닫고, 외국인들에게도 알릴 수 있는 기회가 되도록 한다. |     |                              |

**교수 · 학습 과정**

**도입**

다양한 브랜드와 각종 포털사이트의 스페셜 로고들을 탐색하며 다양한 주제에 맞게 제작된 로고들의 특징을 살펴보고, 시그니처 디자인에 대한 감각을 익힌다.

**전개**

1. 우리나라를 홍보하는 공식 사이트인 KOREA.net의 로고를 제시하고, 우리나라를 상징하는 시각 이미지로 로고를 디자인한다고 설명한다.
2. 마인드맵 등을 활용하여 '우리나라' 하면 떠오르는 것들을 자유롭게 연상하여 아이디어를 모은다.

3. 기존의 로고타이프를 활용하여 주제에 맞는 새로운 로고를 디자인한다.
4. 서로의 작품을 감상하며 우리나라를 상징하는 다양한 시각 이미지를 공유한다.

**마무리**

우리나라만이 갖는 고유성과 정체성을 생각해 보고, 이를 시각화할 수 있는 다양한 방법을 공유하며 문화적 정체성을 함양한다.

**활동 Tip**

- 마인드맵 활용 시 사고를 확장할 수 있도록 멋·맛·흥·힘 등으로 소주제를 분류하여 예시를 제시한다.
- 기존의 로고타이프를 활용해 변형할 경우 로고를 이미지로 저장해 포토샵을 활용하여 로고의 색을 제거하면 학생들이 새롭게 디자인할 수 있도록 도움을 줄 수 있다.



**학습 참고 자료**

**스페셜로고** | 우리가 매일 사용하는 포털사이트의 대문 로고로, 기억할 만한 날이 되면 검색창이 특별한 로고로 장식되는 것을 말한다. N 사와 G 사의 스페셜 로고가 대표적이라 할 수 있다. 새로운 사실을 알려 주는 정보 전달의 의미를 넘어 사용자들에게 재미있는 경험을 제공하고 감성을 자극하기도 한다. N 사의 경우 많은 작가와 일반인이 스페셜 로고를 통해 자신의 작품을 공유하는 기회를 제공하기도 하고, '우리나라 처음' 프로젝트처럼 평범한 일상을 새로운 순간으로 만들어 가고 있기도 하다.

**참고 동영상 및 웹사이트**

- N 사의 모든 스페셜 로고 <https://logoproject.naver.com/>
- G 사의 모든 스페셜 로고 <https://doodles.google/>

**활동 평가 예시**

| 범주    | 학습 성취 기준   |
|-------|--|
| 우수    | 시그니처 디자인의 개념을 이해하여 작품에 적용할 수 있고, 우리나라의 고유성이 잘 드러나고 인상 깊은 시그니처 디자인을 완성할 수 있다. |
| 보통    | 시그니처 디자인의 개념을 이해할 수 있고, 우리나라의 고유성이 드러나는 시그니처 디자인을 완성할 수 있다.                  |
| 노력 요함 | 시그니처 디자인의 개념을 잘 이해하지 못하고, 우리나라의 고유성이 디자인에 잘 드러나지 않으며 완성도도 낮다.                |

**교과서 19쪽**

**동시대 문화와 융합하는 전통 시각 문화**

- 전통과 현대의 융합으로 창출되는 새로운 시각 문화의 가치에 대해 이해할 수 있다.
- 전통의 아름다움과 현대적 감각을 결합하여 새로운 시각 문화를 창작하며 문화적 감수성을 키울 수 있다.

**교수 · 학습 과정**

**도입** 단원의 핵심 제재 인식하기

학습 목표를 확인하고 도입 글과 참고 자료(영상, 도서, 웹사이트 등)를 통해 전통 소재나 문양을 현대적 디자인에 적용한 예들을 살펴본다.

**전개** 우리나라의 고유한 문양 탐색하기

우리나라의 다양한 문양을 조사하고 문양에 담긴 의미를 알아본다.

**전개** 생활용품에 우리 고유 문양 입히기

- 문양과 어울릴 만한 생활용품을 찾는다.
- 생활용품에 전통 문양을 적용해 본다.

**마무리**

발표를 통해 생활용품에 적용된 우리 문양이 어떻게 보이는지, 또 생활에서 전통 소재를 접하였을 때 어떤 느낌인지 등을 서로 이야기해 본다.

**수업 열기**

우리나라의 전통 문양에 담긴 상징과 유래, 활용된 곳 등을 찾아보며 문화적 의미를 이해하고, 우리 시각 문화의 정체성을 인식하는 데 도움을 줄 수 있도록 한다. 또 전통 문양을 퍼즐 조각으로 만들어 전체를 완성하는 활동을 통해 전통 문양의 세부적인 특징을 관찰하며 자연스럽게 다가갈 수도 있다.

**지도 Tip**

전통 문양에 관한 짧은 동영상 시청도 효과적이다. 예를 들어 한국 전통 건축에서 발견되는 문양에 대한 영상 자료를 통해 실제로 사용되는 모습과 그 의미를 생동감 있게 전달할 수 있다. 무엇보다 학생들이 전통 문양에 자연스럽게 관심을 가질 수 있도록 한다.

**학습 참고 자료**

**경산 토기를 테마로 한 이모티콘** | 국가유산청은 2019년 경북 경산에서 출토된 사람 얼굴 모양 토기를 활용해 만든 총 24종으로 구성된 이모티콘을 무료로 사용할 수 있도록 공개하였다. 경산 토기는 6세기경에 만든 것으로 추정되는데, 출토 당시 하나의 토기에 각기 다른 표정의 얼굴 세 개가 표현되어 있어 많은 누리꾼의 관심을 받았다. 경산 토기 이모티콘은 국가유산청의 공식 누리소통망의 대표 사진 등으로 활용되며 문화유산이 어렵고 지루하다는 고정 인식을 개선하고 있다.



**활동 1 우리 고유의 문양을 입히자!**

|       |   |     |                               |
|-------|---|-----|-------------------------------|
| 평가 방법 | 실기 평가 보고서   | 준비물 | 물, 전사지, 생활용품, 전통 문양, 컴퓨터, 프린터 |
| 활동 목표 | 우리나라 고유의 문양과 현대의 생활용품을 결합해 보는 활동을 통해 우리 문화의 가치를 느끼고 향유할 수 있다.         |     |                               |
| 활동 취지 | 실생활에서 자주 사용하는 생활용품에 전통 문양을 입혀 전통의 멋과 현대적 실용성을 융합한 새로운 시각적 경험을 할 수 있다. |     |                               |

**교수 · 학습 과정**

**도입**

우리나라의 다양한 전통 문양을 조사하고 문양의 근거가 되는 사물이나 자연물을 찾아보며 문양 디자인을 이해한다.

**전개**

1. 그래픽 프로그램을 활용하여 전통 문양 이미지를 패턴으로 만든다.
2. 물 전사지에 출력한다.
3. 출력된 물 전사지를 생활용품에 전사한다.

**마무리**

전사된 이미지가 마를 때까지 건조한 후, 서로의 작품을 감상하고 전통과 현대 생활이 결합한 실용적인 제품에 대한 소감을 나눈다.

**활동 Tip**

- 떡살, 건축, 도자, 의복, 장신구 등 전통 문양이 자주 활용된 곳 등을 찾아보며 다양한 용도에 적용해볼 수 있도록 한다.
- 물 전사지를 구매하기 전, 사용 중인 프린터에 맞는지 확인해야 한다.
- 물에 적셔 전사할 때, 기포를 제거하면서 붙여야 하며 이후 전용 스프레이 또는 투명 매니큐어로 고정하면 더욱 견고하게 마무리할 수 있다.

**참고 동영상 및 웹사이트**

전통문화포털 <https://www.kculture.or.kr/brd/board/388/L/menu/443?searchCategory=&rootCate=284>

