



Visual Thinking으로 가르치는 한국역사

2차시: Visual Thinking을 위한 역사 상징 그림



학습목표

01 Visual Thinking에 사용되는 그림을 그릴 수 있다.

💡 Visual Thinking에 사용되는 그림

02 역사 관련 상징 그림을 그릴 수 있다.

💡 역사 관련 상징 그림

03 상징 그림 수업에 활용할 수 있다.

💡 상징 그림 수업에 활용

01

Visual Thinking에 사용되는 그림이란?

01 Visual Thinking에 사용되는 그림이란?

❁ “저는… 그림을 못 그려요”

- 💡 이미지의 중요성은 이미 많이 공감하고 있고, 계속 강조해도 이의가 없을 만큼 인정받고 있다. 대부분 ‘그림’을 좋아하고 ‘만화’도 좋아하지만, 스케치북이나 빈 종이를 들이밀면??



저는…그림을 못 그려요.
누구나 그림을 잘 그리고
싶고 잘 활용하고 싶지만,
생각보다 쉽지 않아요.

01 Visual Thinking에 사용되는 그림이란?


❁ '잘 그린 그림' vs '못 그린 그림'

💡 우리는 태어날 때부터 그림 그리기를 좋아했다.
하지만 그림 그리기를 매우 두려워하는 순간이 온다.
바로 초등학교에 입학하고 나서부터이다.

💡 '잘 그린 그림'과 '못 그린 그림'으로 평가 받기
시작하면서 그림에 흥미를 잃게 되는 것이다.

비주얼씹킹은 이미지의 '상징성'이 중요

 이미지는 텍스트보다 짧은 시간에 더 많은 정보를 전달하기 때문에 활자보다 활용도가 높다.

 비주얼씹킹에서 사용하는 그림은 미술이 아니라 간단한 이미지들이다.

- 비주얼씹킹은 그림의 다양한 속성 중 '상징성'을 최대한 활용한다.

❁ 비주얼씹킹의 시작은 그림에 관심 가지기



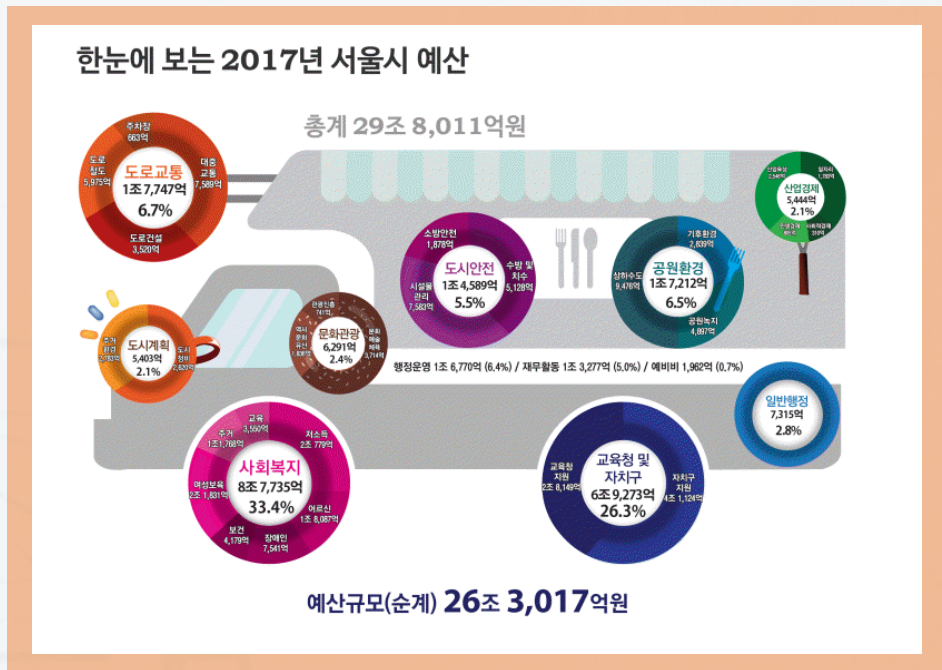
존 딜런(영국시인)

“We first make our habits,
and then our habits make us.
- 처음에는 사람이 습관을 만들지만,
나중에는 습관이 사람을 만들어나간다.

💡 비주얼씹킹의 시작은 그림을 좋아하는 것,
즉 관심을 갖는 것이다.


01 Visual Thinking에 사용되는 그림이란?

인포그래픽: 정보의 이미지화



출처: 서울특별시 예산(서울특별시청 홈페이지, 2017)

인포그래픽: 정보의 이미지화

 서울시에서 배정한 1년 예산이 한 눈에 들어온다.
다양한 예산 항목을 바퀴로 표현했고,
예산액에 따라 바퀴의 크기를 조절했다.

- 정보를 이미지로 변환할 수 있다는 것은 그 정보를 정확하게 이해한다는 것이다.

01 Visual Thinking에 사용되는 그림이란?

❁ 인포그래픽: 정보의 이미지화

💡 2017년도 정식 예산서

- A4기준 1653장
- 자세하고 세세한 정보 파악이 가능하다.
- **인포그래픽을 만들기 위한 선행조건 : 예산서의 내용을 완벽하게 숙지하고 있어야 한다.**

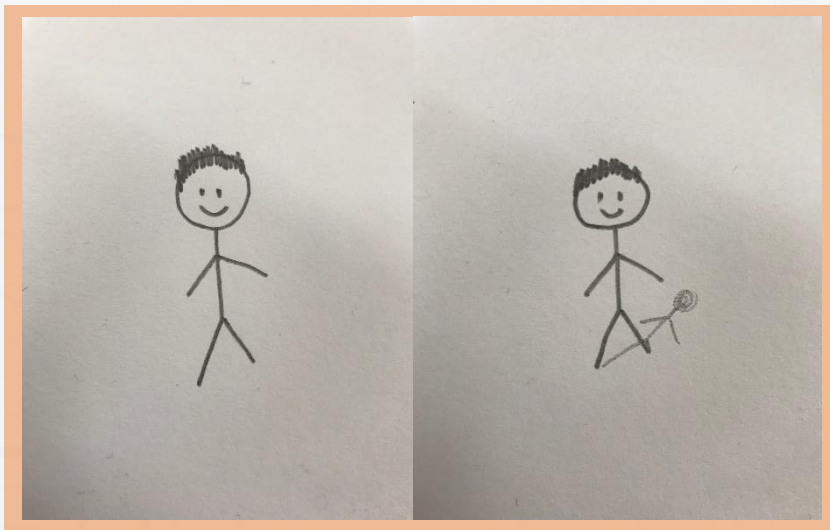


01 Visual Thinking에 사용되는 그림이란?

❁ “3살 졸라맨 여든까지 간다.”

💡 도대체 그림을 잘 그린다는 것은 어떤 것일까?

💡 그림을 잘 그린다는 것은 상당히 주관적이다.



01 Visual Thinking에 사용되는 그림이란?

❁ '시위' 와 '축하'

💡 다음의 두 단어를 자유롭게 그려보자.

일반적인 모습

시위(demonstration)



축하(congratulation)



01 Visual Thinking에 사용되는 그림이란?

❁ '시위' 와 '축하'

💡 다음의 두 단어를 자유롭게 그려보자.

비주얼씹킹



시위(demonstration)



강연문

집회

축하(congratulation)



생일축하

축하

01 Visual Thinking에 사용되는 그림이란?

❁ 비주얼씽킹 = Visual(표현) < Thinking(생각)

💡 비주얼씽킹의 핵심은 Thinking

비주얼씽킹



- 시위장면과 축하장면은 쉽게 그릴 수 없지만, 촛불은 누구나 그릴 수 있다.

01 Visual Thinking에 사용되는 그림이란?

❁ 비주얼씹킹 = Visual(표현) < Thinking(생각)

💡 비주얼씹킹의 핵심은 Thinking

비주얼씹킹

촛불 그림 하나로 '시위', '축하'를 모두 표현할 수 있는 이유는 바로 그림의 '상징성' 때문이다.

시위(demonstration)



집회

축하(congratulation)



축하

01 Visual Thinking에 사용되는 그림이란?

❁ 비주얼씽킹 = Visual(표현) < Thinking(생각)

💡 그림의 상징성은 비주얼씽킹의 핵심이라고 할 수 있을 만큼 중요하다.

❁ '임진왜란 전과 후'



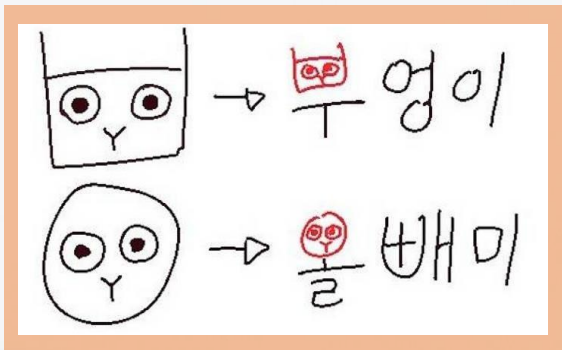
초등학교 5학년의 스마트폰 그림

💡 '한반도' 상징과 '누더기'

- 두 가지의 그림만으로도 임진왜란으로 인해 조선이 얼마나 많은 타격을 받았는지 한 눈에 알 수 있다.

01 Visual Thinking에 사용되는 그림이란?

❁ '부엉이와 올빼미의 차이'



초등학교 1학년이 그린 그림

💡 부엉이의 'ㅁ'과
올빼미의 'ㅇ'

- 이 그림에서 중요한 건 Thinking이지, Visual이 아니다.

비주얼씹킹은 이미지로 생각하는 '습관'

 습관을 들이기 위해서는 지속성이 중요하다.

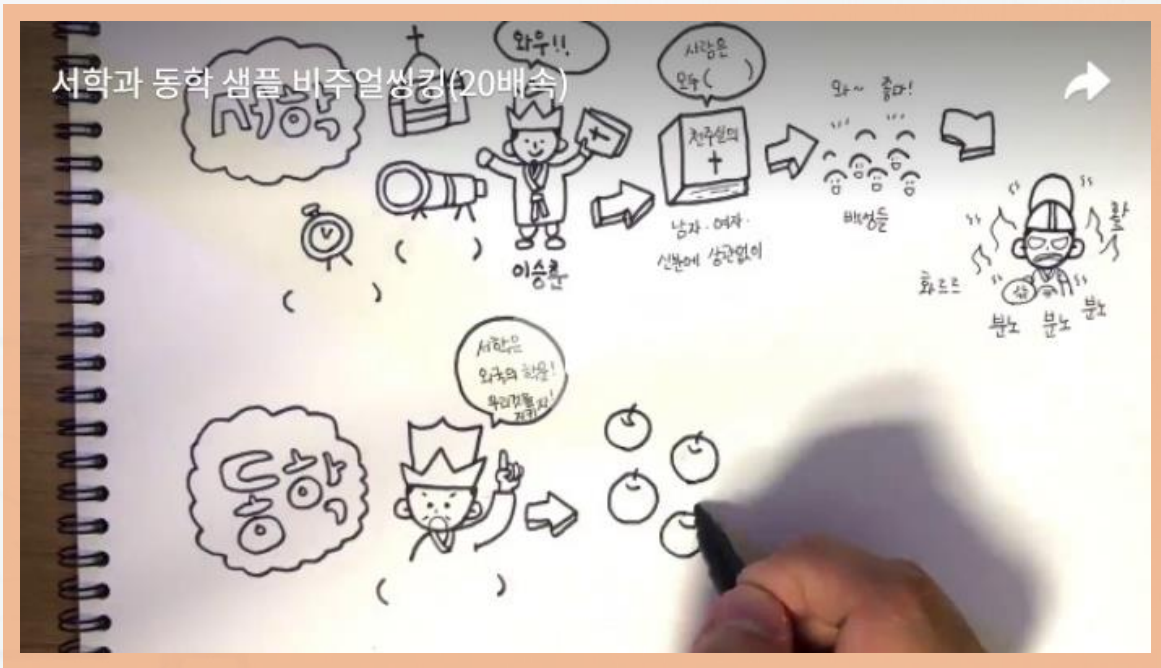
- 교실에서의 그림 그리는 습관과 연결해 보자.
아이들에게 그림 그리는 습관을 들이기 위해서는 자주 그려보게 해야 한다.

02

역사 관련 상징 그림



손그림 동영상



03

수업에 활용하는 상징그림



효과적인 수업방법

'잘 가르치는 선생님'은 정리를 잘 해주는 선생님

- 선생님이 중요하다고 강조하는 부분에 표시를 하고, 정리하여 외우면 좋은 점수를 받을 수 있다.
- 보편화되고 검증된 정리방법이지만, 소수의 친구를 제외하고는 수업시간에 대부분 집중하기 힘들어 한다.

❁ 역사 수업에 활용하는 상징그림(만화)

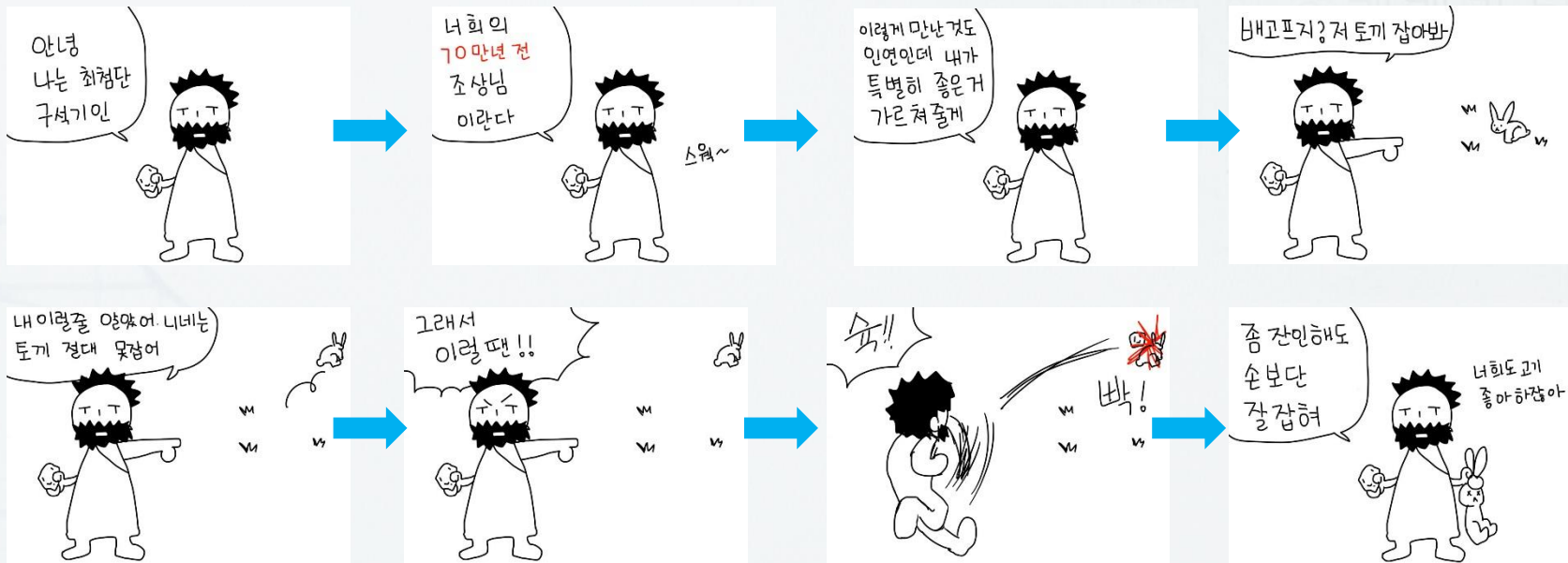
구분	구석기	신석기
도구	<ul style="list-style-type: none"> - 뼈도구, 뿔석기 - 주먹도끼, 스킴베찌르개 	<ul style="list-style-type: none"> - 간석기, 갈판, 갈돌, 가락바퀴, 바늘
토기	X	<ul style="list-style-type: none"> - 빗살무늬 토기(우리나라 대표적), 덧무늬 토기, 이른 민무늬 토기
생활	<ul style="list-style-type: none"> - 이동 생활(사냥, 채집생활) - 동굴이나 강가의 막집 - 평등한 공동체 생활 	<ul style="list-style-type: none"> - 정착 생활 시작 (농경, 조·피 등 목축 시작) - 강가나 해안가의 움집 - 평등사회(족외혼)
문화	<ul style="list-style-type: none"> - 석회암이나 뼈, 뿔 등으로 조각품 → 사냥감의 번성을 비는 주술적 의미 	<ul style="list-style-type: none"> - 애니미즘, 샤머니즘, 토테미즘 등장 - 영혼, 조상 숭배

❁ 역사 수업에 활용하는 상징그림(만화)

구분	구석기	신석기
유적지	<ul style="list-style-type: none">- 충북 청원 두루봉 동굴: 홍수아이, 조리용 뎀석기- 경기 연천 전곡리: 양면 핵석기- 평양 상원 검은모루, 충남 공주 석장리 등	<ul style="list-style-type: none">- 부산 동삼동 패총: 조개껍데기 가면(원시신앙)- 서울 암사동

❁ 역사 수업에 활용하는 상징그림(만화)

💡 간단한 그림과 글로 이루어진 만화로 그려보기



역사 수업에 활용하는 상징그림(만화)

간단한 그림과 글로 이루어진 만화로 그려보기



역사 수업에 활용하는 상징그림(만화)

💡 간단한 그림과 글로 이루어진 만화로 그려보기



❁ 역사 수업에 활용하는 상징그림(만화)

💡 간단한 그림과 글로 이루어진 만화로 그려보기



출처: 인천 간재울초등학교 윤예림 선생님

역사 수업에 활용하는 상징그림(만화)

개념이해가 쉬운 스토리텔링 수업방식

- 구석기의 의, 식, 주, 도구의 사용, 장례 풍습과 불의 이용까지 구석기 시대에 대해 자연스럽게 알 수 있다.
- 정리학습지의 장점과 스토리텔링 만화방식의 장점을 잘 활용하여 더 효과적인 방법을 수업에 활용한다.

사례 1

2-(4) 나라를 되찾기 위한 노력
* 항일투쟁:

3.1 운동
 ()과 ()의
 방향을 허용하라
 ⇒ 민족의 () 약화
 () 세력 늘어 민족분열
 대인 심문을
 데리 ()하자

그때도
 당할수 있지!

1. 8시간 8
 8시간을
 애용합니다!
 8시간
 합시다!

2. 8시간 8
 8시간

3. 8시간 8
 (1929. 광주)
 민족주의
 사회주의

4. 8시간 8
 (1927)
 교육실시
 청매
 사회운동지원

5. 8시간 8
 () 공격
 8시간 전투승의
 ()부대
 8시간 대항승의
 ()장년

6. 8시간 8
 조직 (1931)
 → 일제의 주요인물 처단: 공작에 관동감명
 공작이 임사책취지원
 8시간 의회
 8시간 의회
 party!!
 8시간 8
 8시간 8
 청매

출처: 경남 창원 무학초 이은경 선생님

사례 2

98~99.

2-(4) 나라를 되찾기 위한 노력.

1

역사 공부해야
!교시역사
!교시역사

가나<<나>>다...
함평쪽은 독립심이 없어서
의세에 의해 발전했군.

국어 공부하자
!교시국어

있니.
아!아!아! 근간신 초류

일본 경찰에게
알려주세요

일본과 한국은
우선해야

<수능시안>

<교시안기>

외국세요.

일본 경찰에게
()을
다들잡아야

하나과나
위험합니다.

다나가상
외워주세요

김동희!
이름 빨리
인사해주세요

2

전쟁에 필요한
사람, "물자"
다 빼앗아!

학생
평년

한국인

여성

노릇, 외발이
지하자원.

귀해서.

살, 보외.

이후 쓰여 위험.

3.

()을
지키자.



① 국어학자들 (,)
[] 만들.
→ (금 7 6 7).
→ 금 7 0 7
→ 7 1 8 7 7
→ 국어사전 읽고질릴 : 필복후
우리나라 최초의 국어대사전
「 」 만들.

② 역사학자들 (,)
[] 질릴.
→ 산재도: (), (), ()
등 원본 전체를 질릴.
(), ()와
관련된 역사책
「우리역사의 주인은 —」

③ 문학가들 (,)
{ } 소설
이용.

출처: 경남 창원 무학초 이은경 선생님

교육콘텐츠로서 비주얼씹킹

-  선생님이 그린 낙서 같은 한 장의 그림이 디지털화되어 공유되기 시작하면서 교육콘텐츠로서 영향을 주기 시작했다.
-  직접 그리기 어렵다면, 참쌤스쿨 역사학습지를 활용하면 좋을 것 같다. (참고: <http://chamssaem,tistory.com/473>)

Q.

그림 연습은 어떻게 해야 하나요?

Q. 그림 연습은 어떻게 해야 하나요?

 그림을 '잘 그릴 수' 있는 방법의 왕도는 없음

- 수많은 모방과 반복, 새로운 시도와 실패를 통해 이루어지며 **시간**이 필요함

Q. 그림 연습은 어떻게 해야 하나요?



이번 장에서 다룰 그림은 미술시간에 배우는 회화와는 전혀 다른 영역의 ‘그림’

- 교과서에 빼곡하게 낙서를 채우는 학급의 아이들과 우리는 전문가가 아니므로 교실에서 쓸 수 있을 정도의 그림 실력이면 충분함

Q. 그림 연습은 어떻게 해야 하나요?

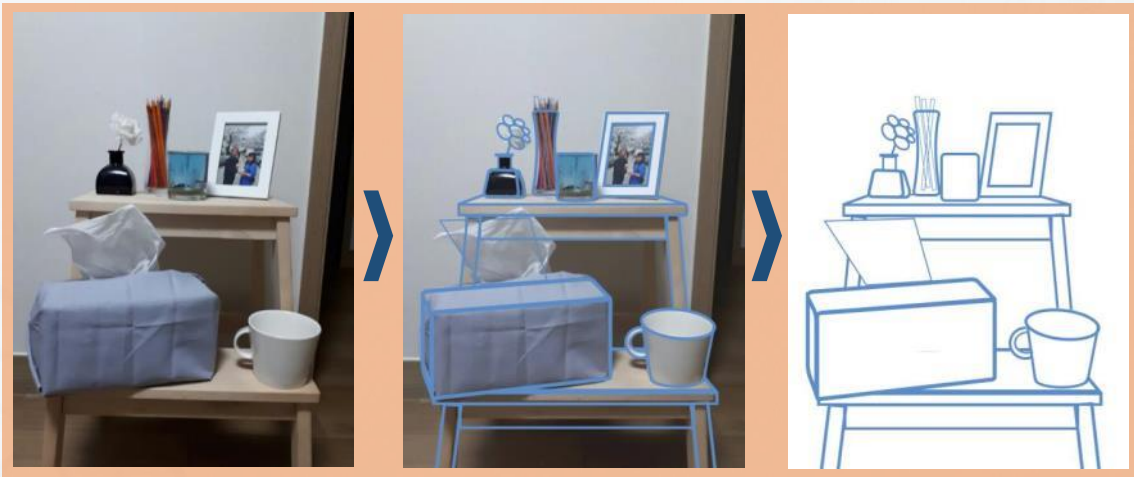


핵심은 단순화

: 사물의 형태를 최대한 단순하게 그리는
방법으로 핵심적인 요소만 제외하고 모두 생략

- ‘관찰’이 이루어져야 함
전체부터 그리기와 비슷한 맥락이며,
너무 자세하게 그리려다 실패한 선생님들께
권함

Q. 그림 연습은 어떻게 해야 하나요?



출처: 정왕초등학교 김차명 선생님

학습정리

- ◆ 비주얼씹킹에서 사용되는 그림은 단순화된 상징 그림으로, 누구나 그릴 수 있는 그림들을 사용한다.
- ◆ Visual 보단 Thinking이 중요하다.
- ◆ 그림은 단순화가 핵심으로, 불필요한 부분을 전부 생략한다.





참고문헌

- 우석진(2015), 손이 아닌 머리로 그리는 1% 비주얼씽킹, 샌들코어
- 정진호(2015), 누구나 할 수 있는 정진호의 비주얼씽킹, 한빛미디어
- 김차명(2017), 참쌤의 비주얼씽킹 끝판왕, 에듀니티

