

의류학 관련 교양과목 <영화로 만나는 패션> 개발과 운영사례

신혜원[†] · 김희라^{*}

동국대학교 서울캠퍼스 가정교육과 교수[†] · 동국대학교 서울캠퍼스 가정교육과 겸임교수^{*}

A case study on the development and operation of “Fashion & Film” in the liberal arts related to apparel science

Hye Won Shin[†] · Hee Ra Kim^{*}

Professor, Dept. of Home Economics Education, Dongguk Univ-Seoul[†]

Adjunct Professor, Dept. of Home Economics Education, Dongguk Univ-Seoul^{*}

(2021. 4. 21 접수; 2021. 5. 20 수정; 2021. 6. 8 채택)

Abstract

This case study developed and operated “Fashion & Film” as a fashion-related liberal arts course. The class was designed to include fashion styles exhibited in films, fashion-related PPL, fashion design through film, fashion images of movie characters, considering gender & color images expressed in movie costumes, and the history of western costumes and asian folk costumes in films. The class was conducted through various teaching methods, such as lectures, student’s presentation of movie plots, and team discussions, which created a student-led class. The team presentations at the end of the term were intended to enhance the understanding of fashion through movies. The results of subjective lecture evaluation of “Fashion & Film” showed the most satisfaction with the communication with professor. Students said that it was good to understand fashion through film. They expressed a burden with the team project; however, they were satisfied with the team project outcomes. Students said that PowerPoint was used very effectively. On the other hand, there was a prevalent opinion that the content of PowerPoint and workbook did not match. To address this inconvenience, a textbook called “Fashion in Film” was published and used in the first semester of 2020. The multiple-choice evaluation showed that students were generally satisfied with the “Fashion & Film” class.

Key Words: fashion(패션), film(영화), costume(영화의상), liberal arts course(교양과목)

I. 서론

21세기 세계화된 정보사회를 맞이하면서 기초 적 사고능력, 사회적 의사소통능력, 종합적 사고

능력과 통찰력, 이성과 감성을 넘나드는 능력이 요구되면서 합리적인 사유뿐 아니라 예술적 감수 성과 인문학적 직관, 도덕적 성찰 등을 함께 할 수 있는 인재가 요구되고 있다(손동현, 2009). 이

[†] Corresponding author ; Shin, Hye Won

Tel.*** - **** - ****

E-mail : hws@dongguk.edu

에 각 대학에서는 인문사회학적 소양과 과학적 지식의 융합과 사회에서 필요한 인성을 갖춘 글로벌한 창의적 인재를 양성하기 위한 교양교육의 중요성을 강조하면서 교양교육과정을 개편하는 작업을 시도하고 있다.

교양교육 개편작업의 일환으로 여러 학문의 융복합 및 각종 매체를 활용하고 새로운 교수학습방법을 모색하고 도입하는 등 새로운 교양과목들이 개발되고 있다. 학문 간 융복합은 각 학문의 영역을 넘어 지식 간의 연관성을 통해 지식 및 정보를 창의적으로 결합함으로써 실제 문제에 적용할 수 있는 능력 향상에 도움을 줄 수 있으므로 최근 모든 학문 분야에서 융복합의 중요성을 강조하며 기초적, 보편적, 융합적인 사유와 능력을 기를 수 있는 다양한 교양과목 개발(박기범, 2015; 홍완식, 2018; 정슬기, 허혜경, 김혜수, 2018)에 힘쓰고 있다. 그리고 각종 매체의 활용은 학생들의 수업에 대한 흥미와 이해를 높여 수업효과를 높일 수 있으므로 적합한 매체를 활용한 수업이 시도되고 있다. 많은 수업에서 실물 자료, 시청각 매체 등이 수업에 활용되고 있으나 학생들의 매체에 대한 관심의 변화 및 이용 증가로 웹툰, 동영상, 유튜브 등 인터넷을 이용한 매체 활용이 증가하고 있다. 더불어 과학기술의 발전으로 가상현실 및 증강현실 기반 수업도 시도되고 있다(임희주, 2019; 이현주, 이정희, 2020).

가정학 분야에서도 교양과목 개발을 위한 기초연구(최정임, 신상옥, 1995)를 비롯하여 소비자교육, 다문화가족, 주거학 등에서 학문의 융복합 및 각종 매체를 활용한 교양과목이 연구 개발되고 있다(김현정, 정순희, 2002; 어성연, 정진희, 2011; 이민아, 유복희, 2016). 특히 의류학은 인문사회과학, 자연과학, 예술을 포함하는 학문 특성을 갖고 있어 여러 학문과의 연계가 용이하며 실용주의적 특성이 있어 다양한 매체 활용과 새로운 교수학습방법으로 긍정적 수업효과를 얻을 수 있다. 따라서 최근 대학에서 강조되는 교양과목 개발에 있어서 중요한 역할을 할 수 있다. 이에 대학생을 대상으로 한 의류학 관련 수업에서 기존의 강의방식에서 벗어나 학생 스스로 다양한 해결책을 제시하면서 학습효과를 얻을 수 있는 학습자 중심의 PBL(problem

based learning)(신혜원, 김희라, 2016)이나 박물관 현장학습을 접목한 PBL(신혜원, 이정옥, 2016), 온라인 박물관을 접목한 플립러닝(flipped learning)(신혜원, 김희라, 2018)과 이론이 아닌 손바느질 실습수업에 플립러닝(신혜원, 2018)을 적용하는 등 의류학에 대한 흥미를 유발하고 학습효과를 높이기 위한 다양한 시도가 이루어지고 있다.

2019년 현재 서울에 있는 4년제 대학 의류학 관련 교양과목을 살펴보면 패션관련 개론이나 디자인, 이미지 스타일링, 문화, 환경(건강, 인체), 심리, 색채와 같이 의류학 여러 영역 중 한 부분만을 다루는 내용으로 주로 구성되어 있다. 한편으로 ‘문학, 매스미디어와 패션’, ‘패션과 영상’처럼 문학, 사진, TV, 영화, 음악, 스포츠 등 다양한 매체와 패션을 융합하려는 시도가 이루어지고 있지만 여전히 미흡한 실정이다.

수업에서 매체 활용은 수업 목표에 맞게 이루어져야 하며 학생들의 선수학습 정도, 관심, 학생 수, 공부하는 스타일을 고려하여 매체를 선택해야 한다(Newby, 1999). 20대 학생들의 매체에 대한 관심을 구글 트렌드 분석에서 살펴보면 다양한 매체 중 영화에 대한 관심이 매우 높은 것으로 나타나고 있다. 이에 학생들의 관심이 많은 영화를 활용한 교양 수업은 인문 사회 예술 과학 등 많은 학문 분야에서 진행되고 있다(김성원, 윤정진, 2016; 주양선, 이은하, 김혜영, 2018; 조재옥, 2017). 따라서 의류학에 영화를 접목하는 것은 학생들에게 패션 수업에 대한 흥미를 유도하고 의류학에 대한 전반적 이해를 높이기 위한 좋은 방법이라고 생각된다. 또한 패션과 영화는 대표적인 문화의 산물로 영화의 상이라는 공통적 요소를 포함하고 있다. 그리하여 영화의상을 통해 패션을 바라보는 것 즉 영화 쪽에서 바라보는 의상과 패션 쪽에서 바라보는 영화가 서로 함께 다루어지면 보다 좋은 시너지 효과를 나타낼 것이라 생각된다. 그러므로 본 연구에서는 의류학 관련 대학 교양과목을 개발하는 하나의 방안으로 영화를 매체로 한 의류학 관련 교양과목으로 ‘영화로 만나는 패션’을 개발하여 수업을 진행하였으며 그 효과를 살펴보았다.

II. 연구방법

1. 교과목 개발

본 연구자가 소속된 대학교에서 소속 교원을 대상으로 2018년 11월 일반교양 선택과목 개발을 공모하였다. 이에 의류학 관련 교양과목으로 ‘영화로 만나는 패션’을 신청하였고 선정되어 2019년 1학기부터 강의를 개설하여 2020년에도 운영 중이다.

영화를 활용한 패션 관련 교양과목 ‘영화로 만나는 패션’ 개발을 위해 교과 목표를 정하고 주차별 내용을 선정해 이를 수업에 적용하기 위한 구체적 교수학습방법과 필요한 수업 자료를 만들었다. 강의내용을 선정함에 있어 의류학의 한 영역에 국한되지 않고 전반적인 내용을 포함하도록 하였으며, 교양과목에 대한 학생들의 낮은 관심을 극복하면서도 대학교육에서의 일정수준 이상의 내용을 포함하기 위해 여러 교재에서 필요한 내용을 발췌해서 조합하는 과정을 거쳤다. 이러한 내용을 통해 학

생들이 패션에 대한 흥미와 이해를 높일 뿐 아니라 영화를 보다 깊이 있게 즐길 수 있도록 하였다. 수업에 필요한 영화의 선정은 각 주별 패션주제를 잘 설명해 줄 수 있는 영화로 연구자 포함 3명의 전문가가 선정하였다. 가능하면 아카데미 영화제 및 우리나라 대중상 영화의상을 수상한 영화를 선택하도록 하였으며 대중들에게 많이 알려진 친숙한 영화를 선정하려고 노력하였다.

강의 목표는 다음과 같다.

1) 대중문화로서의 패션과 영화를 살펴보고 상호관계를 이해함으로써 풍요로운 문화생활을 영위하도록 돕는다.

2) 영화의상을 통해 무성의 언어인 복식의 인물 묘사, 색채 상징성, 성 이미지와 같은 복식의 상징성을 이해함으로써 자신이 원하는 이미지를 창출해내는 능력과 실제 사회생활에 있어 의복과 관련된 문제에 대한 응용력과 비판력을 키우도록 한다.

3) 다양한 시대를 표현한 영화로 시대 복식을 경험하고, 여러 문화권의 영화의상을 통해 세계의 민속복식을 접함으로써 시대적, 문화

<표 1> 주별 강의내용

주	강의내용	교수학습 방법
1	<ul style="list-style-type: none"> ■ 교과목 소개 ■ 팀 편성, 팀별 과제 선정 	강의
2	<ul style="list-style-type: none"> ■ 패션과 영화의 만남 - 패션이란? - 영화란? - 패션과 영화의 만남 - 영화 의상이란? <p><학생 영화 줄거리 발표> 7년만의 외출(1955), 티파니에서 아침을(1961), 위대한 개츠비(1974) *발표자료 이클래스에 수업 전날까지 올리기</p>	강의/발표/토론
3	<ul style="list-style-type: none"> ■ 유행이 된 영화 속 패션스타일 - 1930년대 ~ 2010년 이후 - 국내 영화 속 패션 스타일 <p><학생 영화 줄거리 발표> 이유없는 반항(1955), 보니 앤 클라이드(1967), 아웃 오브 아프리카(1985)</p>	강의/발표/토론
4	<ul style="list-style-type: none"> ■ 영화의상과 간접광고 <p><학생 영화 줄거리 발표> 아저씨(2010), 킹스맨(2014), 그랜드 부다페스트 호텔(2014)</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 영화로 보는 패션 디자이너 <p><학생 영화 줄거리 발표> 코코 샤넬(2009), 이브 생 로랑(2014), 디올 앤 아이(2014)</p>	강의/발표/토론

주	강의내용	교수학습 방법
5	<ul style="list-style-type: none"> ■ 영화 속 캐릭터와 패션 이미지 - 패션 이미지 - 영화 속 캐릭터에 표현된 패션 이미지 <학생 영화 줄거리 발표> 23 identity(2016), 악마는 프라다를 입는다(2006), 섹스 앤 더 시티(2008, 2010) <조별 실습> 영화 <섹스 앤 더 시티>속 캐릭터로 패션 이미지 맵 만들기 준비물 : 노트북 혹은 인터넷 가능한 매체	강의/발표/토론 /실습
6	<ul style="list-style-type: none"> ■ 영화의상의 색채 이미지와 상징 - 색채 이미지와 상징 - 영화의상에 표현된 색채 이미지와 상징 <학생 영화 줄거리 발표> 아멜리에(2001), 진절할 금자씨(2005)	강의/발표/토론
7	<ul style="list-style-type: none"> ■ 영화의상과 성 - 의복을 통한 성의 상징 - 영화의상에 표현된 성 <학생 영화 줄거리 발표> 투씨(1982), 대니쉬 걸(2015)	강의/발표/토론
8	■ 중간고사	시험
9	<ul style="list-style-type: none"> ■ 영화로 보는 서양복식 1 - <클레오파트라, 1963>에서 보는 고대 이집트 복식 - <폼페이 최후의 날, 2014>에서 보는 고대 로마 복식 <학생 영화 줄거리 발표> 클레오파트라(1963), 폼페이 최후의 날(2014)	강의/발표/토론
10	<ul style="list-style-type: none"> ■ 영화로 보는 서양복식 2 - <셰익스피어 인 러브, 1998>에서 보는 르네상스 복식 - <마리앙트와네트, 2007>에서 보는 로코코 복식 <학생 영화 줄거리 발표> 셰익스피어 인 러브(1998), 마리앙트와네트(2007)	강의/발표/토론
11	<ul style="list-style-type: none"> ■ 영화로 보는 한국 복식 - <스캔들, 2003> <광해, 2011>에서 보는 한국 복식 <학생 영화 줄거리 발표> 스캔들(2003), 광해(2011)	강의/발표/토론
12	<ul style="list-style-type: none"> ■ 영화로 보는 중국, 일본 복식 - <마지막 황제, 1988>에 나타나는 중국 청나라 복식 - <게이샤의 추억, 2005>에 나타나는 일본 복식 <학생 영화 줄거리 발표> 마지막 황제(1998), 게이샤의 추억(2005)	강의/발표/토론
13	■ 팀별 과제 발표: 영화에 나타난 복식의 상징성 또는 시대 영화와 다양한 문화권의 영화 속 복식 분석하기	발표
14	■ 팀별 과제 발표: 영화에 나타난 복식의 상징성 또는 시대 영화와 다양한 문화권의 영화 속 복식 분석하기	발표
15	■ 학기말 고사	시험

적 통합적 사고를 가져 글로벌 시대의 인간으로서의 자질을 갖추 수 있도록 한다.

위와 같은 목표를 달성하기 위해 강의내용은 다음과 같이 구성하였으며 구체적 주별 강의내용은 <표 1>에 나타내었다.

1-1) 패션과 영화에 대한 개념을 알고 패션과 영화가 서로를 어떻게 활용하는지에 대해 살펴본다.

1-2) 유행이 된 영화 속 패션 스타일을 살펴본다.

1-3) 영화 속 의상을 통해 패션상품 간접광고에 대해 살펴본다.

1-4) 영화를 통해 유명한 패션디자이너에 대해 살펴본다.

2-1) 영화 속 캐릭터에 표현된 패션이미지 분석을 통해 패션이미지를 살펴본다.

2-2) 영화 속 의상을 통해 색채가 가지는 의미와 상징성을 살펴본다.

2-3) 영화 속 의상을 통해 의복을 통한 성의 상징이 어떻게 나타나는지 살펴본다.

3-1) 특정한 시대를 배경으로 하는 영화를 통해 대표적인 서양의 시대적 복식의 특징을 살펴본다.

3-2) 영화를 통해 한국의 전통복식과 중국 청나라 복식, 일본 게이샤 복식을 살펴본다.

2. 교과목 운영

‘영화로 만나는 패션’ 교양과목은 학년 구분 없이 최대 60명을 대상으로 3학점으로 1주 3시간(1.5시간씩 2회)으로 15주 진행되었다. 강의방법으로는 이론 강의 외에도 발표, 토막 토의 및 실습 등의 방식을 채택함으로써 학생들이 수업에 자발적으로 참여하도록 유도하였고, 팀별 최종과제를 통해 자율적인 탐구능력을 향상하고 문제해결능력을 갖추도록 하였으며, 팀 활동을 통해 팀 내의 대인관계능력을 높이도록 하는 등 학생의 학습활동이 강화되는 방향으로 운영하였다.

1주차에는 강의 소개와 팀을 구성하였으며 팀 구성은 1팀당 5명으로 12팀으로 구성하였다. 팀 구성은 설문지를 통해 학생들의 영화와 패션에 대한 관심 정도와 학년, 전공, 성별을 고려해 고

루 섞이도록 교수자가 팀을 구성하였다. 그리고 언어소통의 불편함이 있는 외국인 학생들은 팀 정원 외로 팀별로 고르게 포함되도록 교수자가 조절하였다.

팀별 과제는 두 가지로 하나는 수업에서 필요한 영화 줄거리 발표가 있는데 팀당 두 번씩 줄거리 발표가 돌아가도록 하였다. 줄거리 발표는 학생들의 주의력 지속시간을 고려하여 5분으로 제한하였고 학생들로 하여금 영화에 대한 소개를 하도록 하여 흥미를 유발시켰다. 줄거리 발표 자료는 이클래스에 수업 전날까지 올리도록 하여 모두 공유할 수 있도록 하였다. 줄거리 발표를 위한 영화는 1주차 팀 구성을 하면서 팀별로 선택하여 2주차부터 발표하도록 하였다.

두 번째 과제는 영화에 나타난 복식의 상징(캐릭터, 색채, 성)을 분석하고, 다양한 시대와 문화권의 영화 속 복식 분석하기이다. 팀별로 주제를 선택하여 적당한 영화를 들어 영화의상을 분석하는 것이다. 이는 학기 중 배운 내용을 스스로 다른 영화를 선정하여 분석하는 것으로 관련 주제탐색을 통해 패션에 대한 이론과 실용적 부분을 자기주도적으로 학습함으로써 비판적 사고력과 창의적 문제해결능력을 향상시키도록 하였다. 이 과제는 중간고사 이후 팀별로 주제를 선정하게 하였고 강의가 다 끝난 후 마지막에 발표를 시키면서 한 학기 배운 것을 마무리하도록 하였다.

2주차부터 12주차까지는 강의를 진행하며 학생들에게 강의내용에 필요한 영화 줄거리 발표와 수업내용과 관련된 토막토의를 하도록 하였다. 5주차 영화 속 캐릭터에 표현된 패션 이미지 수업에서는 팀별로 영화 <섹스 앤 더 시티> 속 캐릭터로 패션 이미지 맵 만들기 실습을 실시하여 패션 이미지에 대한 이해를 높이면서 학생들 스스로 본인이 원하는 이미지를 완성하는데 도움이 되도록 하였다. 이를 위하여 노트북 혹은 인터넷 가능한 매체를 준비하도록 하였다. 8주차에는 7주차까지 배운 내용을 범위로 중간고사를 실시하였다. 9주차부터 12주차까지 영화를 통해 보는 시대복식과 민속복식에서는 학생들의 줄거리 발표 이후 교수자가 편집한 영화를 보도록 한 후 복식에 대한 이해도를 체크하고, 시대복식에 대한 강의를 하고, 편집된 영화를 다시 보여주며 복식에 대한 이해가 증가되는 것을 학생들로 하여금 실제 느

끼도록 하였다. 즉 강의 전과 후에 동일한 편집된 영화를 보여줌으로써 학생들로 하여금 자신들이 파악한 내용을 확실히 알 수 있도록 하고 스스로 복식에 대한 지식이 증가하는 것을 느끼도록 하여 패션에 대한 흥미를 유발하도록 하였다.

13주차와 14주차에는 학생들이 두 번째 과제를 발표하도록 하였는데 중간고사 이후 팀별로 주제를 선택하도록 하였으며 그 이후 발표 준비를 위한 상담을 수업 후 진행하였다. 발표 자료는 이클래스에 12주차까지 올려 학생들이 공유할 수 있도록 하였다. 발표시간은 15분을 주었으며, 발표내용에서 기말고사 시험문제를 넘으로써 학생들이 발표에 대해 집중하도록 하였다. 팀 과제 평가는 주제의 참신성, 내용구성의 충실성, 전달력을 보았으며 학생들 스스로 팀 평가를 하도록 하여 교수자의 평가에 참고하였다. 또한 학생들의 팀 과제에 대한 무임승차를 방지하기 위하여 팀기여도를 평가하였다. 팀 기여도 평가지는 기말고사 시험문제 뒤에 첨부하여 실시하여 팀과제 점수에 반영하였다. 15주차에는 9주차부터 배운 내용과 과제발표내용을 범위로 학기말고사를 진행하였다.

학생들의 성적은 출석 10%, 팀별 과제1 점수 10%, 과제2 점수 20%, 중간고사 30%, 학기말고사

30%로 상대평가 하였다.

3. 교과목 운영 결과 분석방법

교양과목 ‘영화로 만나는 패션’을 운영한 후 학교에서 실시하는 강의평가로 운영 결과를 살펴보았다. 강의평가는 객관식과 주관식 평가로 나뉘는데 2019년 1학기에 1개 강좌와 2학기 2개 강좌의 강의평가 결과를 분석하였다. 총 160명의 수강생중 138명이 강의평가를 하였다. 객관식 평가는 6개 문항 각 문항의 평균과 표준편차로 살펴보았다. 주관식 평가는 강의에서 특별히 좋았거나 인상 깊었던 점과 보다 나은 강의를 위한 개선사항 두 문항으로 구성되었다. 각 문항에 대한 응답 자료는 NVIVO 12 질적 자료 분석 프로그램을 활용하여 저장하고 구조화하여 분석하였다.

Ⅲ. 결과 및 고찰

교양과목 ‘영화로 만나는 패션’의 운영결과를 살펴본 결과가 다음과 같다.

객관식 평가 결과는 <표 2>에 나타나 있다. 총

<표 2> 객관식 강의평가 결과

평가문항(응답자수=138명)	평균 (표준편차)
충분한 강의준비로 수업은 항상 원활하게 진행되었다	4.46(±0.21)
학생들의 질문이나 토론에 충분하게 응대하였다	4.45(±0.22)
성적평가의 기준과 방법을 명확히 제시하고 이행하려고 노력하였다	4.35(±0.26)
이 강의는 학업성취에 도움이 되었다	4.23(±0.30)
이 강의를 후배들에게 추천하고 싶다	4.22(±0.28)
이 강의는 수업시간이 준수되었고 휴강안내 및 보강이 충실히 이루어졌다	4.45(±0.21)

<표 3> 수업에 대한 긍정적 평가 요인

수업에 대한 긍정적 평가 요인	코딩 수(%)
수업내용	93(40.0)
교수자	62(26.7)
전반적 만족	47(20.4)
수업방법	19(8.2)
수업자료	11(4.7)
합계	232(100.0)

분한 강의준비로 수업은 항상 원활하게 진행되었다, 학생들의 질문이나 토론에 충분히 응대하였다, 성적평가의 기준과 방법을 명확히 제시하고 이행하려고 노력하였다, 이 강의는 학업성취에 도움이 되었다, 이 강의를 후배들에게 추천하고 싶다, 이 강의는 수업시간이 준수되었고 휴강안내 및 보강이 충실히 이루어졌다. 의 총 6문항에서 5점 리커트 척도 중 모두 4점 이상을 받아 원만히 운영된 것으로 볼 수 있다.

주관식 평가는 강의에서 좋았던 점과 개선점을 묻는 두 문항으로 구성되었는데 그 결과가 <표 3>과 <표 4>에 나타나 있다.

수업에서 좋았던 점 및 인상 깊었던 점은 유의미한 단어와 유사 주제 군으로 분류하고 NVIVO 12 프로그램의 단어 유사성 결과를 참고하여 분석한 결과 5개요인 즉 수업내용, 교수자, 전반적 만족, 수업방법, 수업자료로 도출되었다. 요인의 유사성을 파악하기 위해 군집분석을 실시한 결과 요인 간 유사성은 거의 없었으며 Jaccard 계수는 0.095에서 0.06사이에 분포하는 것으로 나타나 본 연구에서 도출된 수업에 대한 긍정적 평가 5개요인은 고유의 특성을 지니고 있는 것을 알 수 있었다. 수업에 대한 긍정적 평가를 내용분석 한 결과 <표 3>처럼 5개요인 중 수업내용에 대한 긍정적 평가가 가장 많았으며, 교수자, 전반적 만족, 수업방법과 수업자료 순으로 나타났다.

수업에 대한 긍정적 평가 요인에 대한 세부적 진술들을 살펴보면 다음과 같다. 수업내용에 대한 만족이 가장 많았는데 영화를 통해 패션을 이해하는 것이 흥미로웠고, 서양복식을 배우는 계기가 되어 시대 영화에 대한 시야가 넓어졌으며, 그 외에 교양으로서 좋은 수업이며 실생활에 도움이 되는 내용을 가진 수업이라고 평가하였다. 이는 영화를 통해 패션에 대한 전반적인 이해를 강의 목표로 하여 강의내용을 구성한 결과 의도한대로 학생들에게 잘 전달된 것으로 즉 학생들의 학업성취가 잘 달성된 것으로 볼 수 있다. 따라서 영화라는 매체를 사용하는 즉 영화와 패션의 접목을 시도한 '영화로 만나는 패션' 교양과목이 잘 개발된 것을 알 수 있었다.

과목명처럼 영화와 패션에 대해서 자세히 알 수 있어서 좋았다.

영화와 패션의 접목으로 흥미롭게 수업을 들을 수 있어 좋았다.

영화라는 매체를 통해 패션을 쉽게 접하여 배울 수 있었다.

영화 속 시대복식을 알 수 있어 좋았다.

영화를 보는 시야가 넓어졌다.

패션에 관심이 많은 나로는 상당히 큰 도움이 되었다.

교양을 쌓을 수 있는 좋은 수업이었다.

다른 수업과 달리 실질적으로 배워가는 것이 많아서 좋았다.

유행을 공부하고 캐릭터를 공부하는 등 ~

디자이너들의 이야기, 의복의 역사, 간접광고 등을 알게 돼서 ~

교수자에 대한 내용에서는 학생들이 교수자와의 소통을 중요하게 생각한다는 것을 알 수 있었다.

교수님과 계속해서 의사소통하면서 수업해서 좋았다.

교수님과 학생들 간의 소통이 정말 많아서 좋았다.

수업이 자유로운 분위기에서 진행되었다.

학생들의 생각을 능동적으로 끌어낼 수 있도록 하는 수업이다.

질문 하나하나 친절하게 답변해 주셔서 좋았습니다.

교수님의 강의력이 굉장히 좋으시다.

수업에 대한 전반적 만족은 수업이 재미있고 흥미있다는 등의 내용으로 20%를 차지하는 것으로 나타나 교양수업이 원만히 진행됨을 알 수 있었다.

수업방법에 대한 긍정적 평가로는 팀별로 행해지는 토론과 과제 발표의 수업방법에 대한 내용이 주를 이루었다. 교수자는 75분 수업동안 팀별로 토론할 수 있는 간단한 질문을 1~2개 준비하여 학생 중심의 토론식 수업이 되고자 하였는데 이것이 학생들에게 긍정적으로 다가간 것을 알 수 있다. 그리고 팀별 과제 및 발표를 하면서 팀원과의 의사소통 및 협동심을 가질 수 있는 것을 긍정적으로 평가하고 있었으며, 주제에 맞는 영화를 선정하여 패션을 분석하는 것이 인상적이었다

는 최종과제에 대한 평가가 있었다.

학생들끼리 자유로운 의견을 나눌 수 있도록
토론식 수업

조를 만들어서 토의를 하며 진행하는 수업이라
즐거웠다.

팀플을 하면서 과 사람들 외에 다양한 사람들
만날 수 있어 좋았다.

조별 수업을 통해 협동심을 느낄 수 있어서 좋
았다.

조별로 영화와 패션에 대해 분석하고 발표하는
것이 인상적이었다.

최종과제로 영화들을 주제에 맞추는 것이었는
데 재미있었다.

수업자료는 각 주제별 PPT로 관련 영화와 패션
동영상으로 이루어졌는데 이에 대해 학생들이 긍
정적으로 평가하는 것으로 나타났다. 지속적으로
학생의 흥미를 유발할 수 있는 동영상 및 영화들을
수업자료로 개발하는 것이 중요하다고 생각된다.

영상자료들이 매우 흥미로웠습니다.

ppt자료에 사진자료와 동영상이 잘 활용되어서
좋았다.

지루할 틈 없는 다양한 수업자료들.

수업에 대한 개선점을 묻는 문항에 대한 서술
형 응답 역시 유의미한 단어와 유사 주제 군으로
분류하고 NVIVO 12 프로그램의 단어 유사성 결
과를 참고하여 분석한 결과 6가지 요인 즉 전반적
만족으로 개선점 없음, 수업내용에 대한 개선, 수
업자료에 대한 개선, 수업방법에 대한 개선, 평가
에 대한 개선, 기타가 도출되었다. 군집분석 결과
수업에 대한 개선점 요인간 유사성은 거의 없었
으며 6개요인 간의 Jaccard 계수는 0.004에서
0.041사이로 분포하는 것으로 나타나 본 연구에
서 도출된 수업에 대한 개선점 요인은 고유의 특
성을 지니고 있는 것을 알 수 있었다. 수업 개선
점에 대한 요인은 <표 4>와 같이 전반적 만족으
로 개선할 것이 없다는 35%로 가장 많이 나타났
으며 수업내용, 수업방법, 수업자료, 평가, 기타
순으로 나타났다.

<표 4> 수업 개선점에 대한 요인

수업 개선점에 대한 요인	코딩 수(%)
전반적 만족(개선점 없음)	43(35.0)
수업내용	27(22.0)
수업방법	18(14.6)
수업자료	18(14.6)
평가	15(12.2)
기타	2(1.6)
합계	123(100)

개선점으로는 수업내용에 관한 것이 많았는데
주로 패션보다는 영화에 대한 개선 요구로 영화
를 보다 최근 것으로 개선해 달라고 하였다. 패션
과 영화를 접목하기 위해 패션에서 주목받는 영
화들을 선택하다보니 최근 영화가 많이 없는 것
이 사실이다. 따라서 학생들의 수업에 대한 흥미
를 이끌고 효과적인 수업을 위해 학생들의 영화
선호도를 살펴볼 필요가 있다고 생각된다. 그 외
에 보다 흥미를 유발할 수 있는 패션 주제를 요구
하는 의견들도 있었다.

배우나 영화들 최신화...

현대 영화에 대한 부분이 추가되면 더 좋은 강
의가 될 것 같습니다.

좀 더 흥미를 유발하는 패션주제가 있었으면
좋겠다.

수업방법에 대한 개선점으로는 조별 활동이 너
무 많으며 조원들과의 갈등에 대한 것이 주를 이
루었다.

조별 활동이 너무 많다.

팀플 하는 것이 학생들에게는 부담이 된다는
것을 교수님께서 알려주셨으면 좋겠습니다.

조별 과제에서 각자 맡은 부분의 차이로 팀원
들 간의 갈등이 있는 점이 문제였습니다.

조 편성이 랜덤이라 잘 맞지 않는 조원을 만나
면 꽤 힘들 것 같다고 생각합니다.

토론이나 실습이 더 많았으면 좋겠다.

수업자료에 대한 개선 요구로는 PPT에 대한 것
이 많았고 수업자료로 제공된 워크북에 없는 수업

내용이 PPT에 있어 불편하다는 의견이 있었다. 이에 2020년에 학생들의 요구에 맞게 교재를 책으로 만들었고 PPT 역시 책에 맞게 재구성하였다.

피피티로 공부하기에는 너무 산만하고 잘 안 보이는 글씨가 많습니다.

피피티 글씨나 그림이 뒤에서 잘 안 보인다.

교재에 없는 내용이 많아 공부하기가 조금 어려웠습니다.

강의자료(워크북)가 PPT에 비해 내용이 적어서 공부할 때 조금 불편하다.

평가는 출석, 중간고사, 학기말고사와 조별 과제로 이루어졌는데 이에 학생들은 과제와 시험이 너무 많다는 의견을 보였으며, 조별과제가 평가에 많은 영향을 준다는 의견도 있었다.

시험이 2번이라 너무 부담스럽다.

교양수업이지만 팀플도 많고 시험도 많다.

팀플이 평가에 많은 영향을 주는 것 같다.

기타 개선점으로는 교양수업으로 60명의 수강생이 너무 많다는 것이 제시되었다.

IV. 결론

각 대학에서 학문 간 창의적 융합을 통한 교양과목 개발을 시도하고 있는 시점에서 본 연구는 의류학 관련 교양과목으로 ‘영화로 만나는 패션’을 개발하고 운영하여 그 효과를 살펴보았다.

‘영화로 만나는 패션’은 학생들의 흥미를 유발하고 패션에 관한 이해를 높이기 위해 영화라는 매체를 사용하였다. 유행이 된 영화 속 패션스타일을 살펴보면서 영화와 패션의 상호작용과 영화의상의 간접광고에 대해 이해하도록 하였다. 영화를 통해 유명한 패션디자이너를 살펴보고, 영화 속 캐릭터의 이미지를 통해 패션이미지를 이해하고 영화 속 의상에 성과 색채가 어떻게 표현되는지 살펴봄으로써 자신이 원하는 이미지를 만들어내는 능력을 키우도록 하였다. 그리고 시대 영화를 통한 고대 이집트와 로마, 르네상스와 로코코 시대 복식을 다루고, 우리나라 조선시대 복식과 중국 청나라, 일본 게이샤 복식을 살펴봄으로써

사회문화적 산물로서의 복식을 이해하도록 하였다. 이러한 강의내용을 위해 영화는 아카데미의 상상, 대중상 의상상을 수상한 영화를 주로 사용하였다.

일방적인 강의는 자칫 지루한 단점이 있어 수업에 필요한 영화의 줄거리를 조별발표를 하도록 함으로써 수업의 분위기를 환기할 수 있도록 구성하였다. 그리고 수업 중 간단한 토론을 배치하여 학생의 적극적 수업 참여를 유도하였다. 기말의 조별발표는 한 학기동안 다루었던 내용을 주제로 학생들이 선정한 영화를 통해 영화 속 패션을 분석 및 발표를 하게 함으로써 관련 주제 탐색을 통해 패션에 대한 이론과 실질적 부분을 자기주도적으로 학습하게 함으로써 비판적 사고력과 창의적 문제해결능력을 향상시키도록 하였다.

위와 같이 2019년 1년간 ‘영화로 만나는 패션’ 교양과목을 운영한 결과 학교에서 실시하는 강의 평가중 객관식평가 6문항 모두에서 4점 이상을 받아 학생들은 전반적으로 수업에 대해 만족하고 있는 것으로 나타났다. 이는 전반적으로 만족하며 개선점이 없다는 주관식 평가와도 일치하여 ‘영화로 만나는 패션’ 교양과목이 전반적으로 잘 개발되어 운영된 것으로 볼 수 있다.

주관식 평가 중 긍정적 평가로 교수자와 의사소통이 잘되어 좋았다는 것 외에 수업내용, 수업방법, 수업자료에 대한 긍정적 평가가 있었다. 개선점으로도 동일하게 수업내용, 수업방법, 수업자료에 대한 내용이 있었으며 그 외에 평가와 기타에 대한 소수 의견이 있었다. 수업내용에 대해서는 영화를 통해 패션을 이해하는 것이 좋았다는 의견이 많았으나 영화를 최신 영화로 개선해달라는 의견이 나타나 학생들의 흥미 유발을 위해 새로운 영화로 교체하려는 교수자의 노력이 지속적으로 이루어져야 함을 알 수 있었다. 수업방법에 대한 의견은 주로 조별과제에 관한 것으로 학생들이 조별과제에 대한 부담감을 나타냈으나 한편으로 조별과제에서 많은 것을 얻을 수 있다는 의견도 많아 교수자는 조별 활동에 있어 학생들에게 동기부여를 하여 적극적 참여를 유도하고 활기찬 수업공간을 위해 노력해야할 것이며 이를 긍정적으로 활용할 방안을 모색할 필요가 있는 것을 알 수 있었다. 수업자료와 관련하여 PPT에 사진자료와 동영상이 잘 활용되어서 좋았다는 의

견이 있었던 반면 PPT에 있는 수업내용이 워크북에는 없어 불편하다는 의견이 있었다. 이를 개선하기 위해 교재를 출판하여 2020년 1학기부터 사용하고 있어 학생들의 교재에 대한 불편이 해소되었으리라 기대한다.

‘영화로 만나는 패션’ 교양과목을 개발 운영한 결과 전반적으로 만족할만한 결과가 나타났으나 지속적으로 개선될 필요가 있다. 특히 패션관련 교양과목은 패션에 대한 관심을 높이고 흥미를 갖게 하는 것이 중요하므로 학생들이 많은 관심을 보이는 영화를 접목한 것은 긍정적 선택이었다고 생각된다. 그러나 학생들의 관심은 계속 변화하므로 패션에 대한 이해를 높이기 위한 도구도 변화되어야 한다고 생각한다. 따라서 앞으로 시대변화에 맞고 학생들의 관심을 받는 다른 많은 분야 지식의 융복합 및 매체를 활용해 교양과목을 적극적으로 개발하려는 노력이 요구된다.

참고문헌

- 김성원, 윤정진. (2016). 영화를 활용한 플립러닝 기반의 학제간융합 창의성 교양수업 효과. *교양교육연구*, 10(4), 457-486.
- 김현정, 정순희. (2002). 대학 교양과목으로서의 소비자교육 교과모형 개발. *교과교육학연구*, 6(2), 103-123.
- 박기범. (2015). 문학과 만화 융합수업의 개발 및 적용-대학 교양 강좌 사례를 중심으로-. *학습자 중심교과교육연구*, 15(12), 387-406.
- 손동현. (2009). 교양교육의 새로운 위상과 그 강화 방책. *교양교육연구*, 3(2), 5-22.
- 신혜원. (2018). 가정과교육에서 손바느질 실습에 대한 플립러닝 적용 사례 연구. *한국가정과교육학회지*, 30(4), 127-139.
- 신혜원, 김희라. (2016). PBL을 활용한 <패션의 이해> 수업 사례 및 학습효과. *한국가정과교육학회지*, 28(3), 33-45.
- 신혜원, 김희라. (2018). 플립 러닝을 활용한 서양 복식사 수업 사례 및 효과 -고대 메소포타미아 복식을 중심으로-. *한국가정과교육학회지*, 30(2), 137-147.
- 신혜원, 이정옥. (2016). 국립민속박물관을 활용한 <의생활문화> PBL 수업 사례. *한국가정과교육학회지*, 28(4), 97-109.
- 어성연, 정진희. (2011). 교육대학 학생들을 위한 다문화가족관련 교양과목의 개발 및 효과성연구. *한국교육문제연구*, 29(1), 61-82.
- 이민아, 유복희. (2016). 웰빙. 웰다잉과 주거공간의 연계를 통한 교양교과목 개발. *한국생활과학회지*, 25(2), 267-280.
- 이현주, 이정희. (2020). 증강현실을 활용한 대학생 대상 영어·식생활 창의융합교육 프로그램 개발. *인문사회* 21, 11(2), 941-956.
- 임희주. (2019). 교양영어수업에서 가상현실(VR) 앱 활용에 대한 연구. *교양교육연구*, 13(5), 349-369.
- 정슬기, 허혜경, 김혜수. (2018). 대학생의 글로벌 시민의식 함양을 위한 교양교과목 개발 및 운영사례-글로벌 시민교육 강좌를 중심으로-. *교양교육연구*, 12(2), 89-107.
- 조재욱. (2017). 영화를 활용한 영어 문법지도 방법 연구. *교양교육연구*, 11(2), 689-714.
- 주양선, 이은하, 김혜영. (2018). 기초교양으로서 생명과학 핵심개념의 이해를 위한 영상매체 활용. *교양교육연구*, 12(5), 61-79.
- 최정임, 신상욱. (1995). 가정학 관련 교양과목 개발을 위한 기초 연구 -대학 교양교육 과정을 중심으로-. *대한가정학회지*, 33(3), 1-16.
- 홍완식. (2018). 통섭 교양 과목 ‘소재와 인류문명’의 개발과 운영사례. *교양교육연구*, 12(1), 73-94.
- Newby, T. J., Lehman, J. D., Stepich, D. A., & Russell, J. D. (1999). *Instructional technology for teaching and learning: designing instruction, integrating computers, and using media* (2nd edition). NJ: Prentice Hall College Div.