일반계 고등학교 미술 교과서의 디자인 영역 내용 연구

A Study on the Contents of Design Sphere in General Highschool Art Textbooks

권은진
국민대학교 교육대학원 디자인교육학과

Kwon, Eun-Jin
Dept. of Design Education, Kookmin University

김관배
국민대학교 조형대학 공업디자인학과

Kim, Kwan-Bae
Dept. of Industrial Design, Kookmin University

• Key words: Design Education, Art Textbook

1. 서 론

현대의 정보와 문화의 급격한 발전으로 대중의 가치관과 의식수준도 향상 되어감에 따라 인간은 보다 더 쾌적하고 안정된 환경 속에서 창조적 활동, 정서적 안정과 미를 추구하면서 합리적인 생활을 영위하고자 한다. 이러한 시점에서 디자인은 전문교육기관이나 디자이너의 일로 소홀히 생각해 버리는 경향이 있으므로, 미래 지향적인 디자인 교육의 방향설정이 매우 중요하다. 따라서 본 연구는 종래의 일반계고등학교 디자인 교육이 미술교과서 내에서 다뤄짐에 따라 발생하는, 디자인영역에 있어서 교과서의 문제점을 파악 분석하여 디자인 교육의 특성에 알맞은 교과서 내용의 개선방안을 모색하는 데 목적이 있다.

2. 제7차 교육 과정의 미술과 교육과정의 목표

제7차 교육 과정의 미술과의 목표는 고등학교 1 학년까지 국민 공통 기본 교육 기간을 마쳤을 때 궁극적으로 달성해야 할 목표를 학습자 중심으로 제시한다. 즉, 국민 공통 기본 교육 과정을 하나의 체제로 보고 심동적, 인지적, 정의적 발달의 제 특성을 균형 있게 반영한 포괄적 의미를 목표로 제시한다.

미술 활동을 통하여 표현 및 감상 능력을 기르고, 창의성을 계발하며, 심미적인 태도를 함양한다.

<표 1> 제7차 교육과정의 미술과 목표

위의 제7차 교육 과정에서 제시한 미술과의 총괄 목표는 심동적 측면에서 표현 및 감상 능력, 인지적 측면인 창의성, 정의적 측면인 정의적 태도를 강조하고 있다. 미술과의 총괄 목표에 도달하기 위한 세부적인 목표로서 '미적체험', '표현', '감상'의 하위 목표가 있다.

가. 미적 대상의 가치를 발견하고 이해할 수 있다. 나. 느낌과 생각을 창의적으로 표현할 수 있다. 다. 미술품의 가치를 판단하고, 미술 문화유산을 존중할 수 있다.

<표 2> 제7차 교육과정의 미술과 하위 목표

하위 목표 '가'항은 '미적 체험'과 관련된 것으로서, 생활 속에서 미적 요소를 발견하고 아름다움을 느끼며 그 가치를 이해함으로써 미적으로 사고할 수 있는 능력을 기르도록 설정되었다. 하위 목표 '나'항은 '표현' 영역과 관련된 것으로서 개성을 존중하며 표현에 창의성이 발휘되도록 하고 있다. 또, 하위 목표 '다'항은 '감상' 영역에 관한 것으로서, 서로의 작품과 미술품을 보는 활동에 흥미와 관심을 가지는 것으로부터 미술품의 가치를 판단하는 단계로서의 발전, 이를 바탕으로 미술 문화유산을 이해하고 존중하는 태도의 함양을 강조하고 있다.

전체적으로 목표 체제를 도식화하면 아래 그림과 같다.[1)]

<table>
<tr><td colspan="3">표현 및 감상 능력, 창의성 계발, 심미적 태도 함양</td></tr>
<tr><td>미적 체험</td><td>표현 영역</td><td>감상 영역</td></tr>
<tr><td>미적 가치 발견</td><td>창의적 표현</td><td>비평적 가치 판단</td></tr>
<tr><td colspan="3">미 술 활 동</td></tr>
</table>

<그림 1> 미술과 목표 체계도

3. 일반계 고등학교 미술 교과서에서의 디자인 영역 설문조사 개요

제7차 교육과정은 초등학교 1학년부터 고등학교 1학년까지의 10년간을 국민 공통 기본 교육 기간으로 정하고 있다. 이러한 국민 공통 기본 교육 기간의 마지막 단계인 고등학교 1학년 미술과 교과서에서의 디자인 영역에 관한 설문조사는 학교 교육에서 일반 교육으로서의 디자인 교육을 마감하는 수준과 위치를 파악한다는 점에서 의미가 있다.

3-1. 일반계 고등학교 미술교과서에서의 디자인영역 설문조사 해석 및 평가

미술 교과서에서의 디자인 영역에 관한 미술과 교사들에게 디자인 영역의 개선에 대한 필요를 체감하는 수위와 디자인 영역의 더 나은 방법을 모색하기 위하여 설문을 진행한 결과 설문에 참여한 48명의 현재 인문계 고등학교 미술 교사들 중 92%의 교사가 미술과 학습에서의 디자인 영역이 확대될 것이라고 전망하고 있음을 알 수 있었다. 또한 90%의 교사들이 현재 표현 영역에서 디자인 영역의 수업을 주로 하는 것을 알 수 있었다. 그러나 디자인 영역의 내용 구성이 미술 교과서의 내용 체계인 미적 체험, 표현, 감상 영역과 동일하게 구성이 된 것에 대하여 52%의 교사가 매우 부적합하다고, 38%의 교사가 부적합하다고 답하였다. 따라서, 미술 교과서 내에서의 디자인 영역은 디자인의 특성에 적합하게 새로운 내용 구성이 필요하므로 이 부분의 밀도 있는 연구가 요구됨을 알 수 있다.

분류	통계	비율(%)
1) 영역이 확대 될 것이다.	44	92
2) 현재와 같이 유지 될 것이다.	3	6
3) 점차 축소 될 것이다.	0	0
4) 모르겠다.	1	2

<표 3> 미술과 학습에서의 디자인영역에 대한 전망

1) 교육부, 고등학교 교육 과정 해설-미술-, 서울: 대한 교과서, 2001, pp.21-22

분류	미적 체험	표현	감상
통계	3	43	2
비율(%)	6	90	4

<표 4> 디자인 수업시 많은 비중을 차지하는 영역

분류	통계	비율(%)
1) 매우 부적합하다.	25	52
2) 부적합하다.	18	38
3) 그저 그렇다.	3	6
4) 적합하다.	2	4
5) 매우 적합하다.	0	0

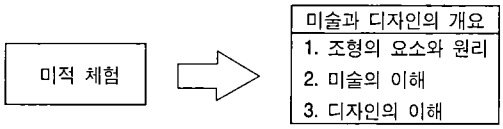
<표 5> 디자인 영역 구성의 만족도

이처럼 미술 교과서에서의 디자인 영역 내용 개선의 중요성과 필요성이 부각되고 있음에도 불구하고, 현재 디자인 영역은 개선되지 못하고 있는 실정이다. 디자인을 실생활에 활용될 수 있는 미술의 한 분야로 볼 때, 디자인의 종류는 다양하고 그 분류 또한 많은 영역으로 발전하고 있는 실정이다. 일반계 고등학교 미술 교과서에서의 디자인 영역에 관한 체계적인 연구와 시급한 개선이 요구된다는 것도 설문조사를 통해 알 수 있는 점이다.

4. 제7차 교육과정에 따른 미술 교과서의 디자인 영역 내용 개선방안

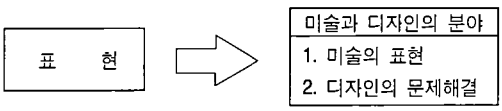
미술 교과서의 내용들과 설문내용의 분석을 토대로 미술 교과에서의 보다 효과적인 디자인 영역의 구성 방향을 제시하였다.

미적 체험 영역은 현대를 살고 있는 학생들의 생활과 연관지어 이루어지는 구체적이고 적극적인 과정으로서, 자연 및 환경과 미술, 개인 및 사회생활과 미술, 회화, 조소, 공예 등의 조형품과 미술, 문화 및 세계 문화와 관련된 미술로 범위를 넓혀 나가야 한다.[2] 인간이 아름다움을 찾고 추구하는 것과 같이 인간이 추구하는 기능, 생활환경의 조화를 고려한 욕구는 인간생활의 영원한 추구가 아닐 수 없으며 그 해결은 디자인을 통해 가능하다고 할 수 있다. 즉, 디자인과 생활은 따로 떨어져서 생각할 수 없다. 그러나 실제 미술 교과서의 미적 체험 영역에서는 미술과 문화, 미술과 생활, 미술 문화의 특성 등에 대해서는 제시하고 있으나 생활과 디자인, 디자인의 의의, 디자인과 문화 등의 디자인에 대한 내용은 수록하고 있지 않았다. 따라서 디자인 영역을 위한 새로운 내용을 <그림 2>와 같이 재구성하였다.



<그림 2> 미술과 디자인영역 구성의 제안 I

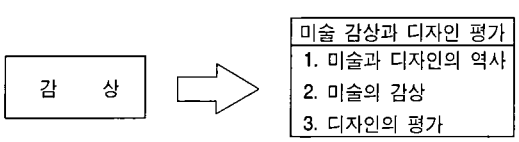
표현 영역에서는 학습자들이 평소에 본 것, 느낀 것, 상상한 것 등을 표현함에 있어서 조형적인 질서를 활용하도록 지도하는 한편, 기능적 역할을 염두에 두고 시각적 전달이 주목적인 것, 환경에 필요한 것, 생활에 이용되는 것 등의 주제를 살려 창의적으로 나타내도록 지도한다. 또, 디자인이나 서예에 있어 정확하고 주제에 맞는 서체를 찾아 표현하게 한다. 특히, 고등학교 표현 영역에서는 창의적인 표현이 주된 목표이므로 교사는 이를 신장하고 동기를 부여하는데 충분한 배려를 해야 한다.[3] 표현 영역은 <그림 3>과 같이 재구성하였다.



<그림 3> 미술과 디자인영역 구성의 제안 II

감상 영역은 미술 비평과 미술사로 구성되어 있다.

미술 학습 역시 수학이나 과학처럼 체계적이며 구조적인 학습이 이루어질 수 있으며 논리적이고 이론적인 기초가 미술 학습에 수반됨으로써 미술 학습의 질을 높일 수 있다. 미술은 더 이상 '타고난 재능의 발로'나 '창조적 자아 표현'의 도구로만 존재하는 것이 아니라, 학습되어질 수 있는 것이며, 미술 비평, 미술사, 미학 등의 미술 이론을 구조적으로 지도함으로써 풍부하고 창의적인 창작(실기)을 지원하며, 미술 문화를 이해하고 미적 안목을 키울 수 있다고 보는 것이다. 그리하여 궁극적으로 미적 가치를 이해하고 판단할 수 있도록 하여 심미적인 삶을 영위하게 함이 감상 교육을 강조하는 이유이다.[4] 이러한 감상 영역에서 미술사를 제시하고 있었으나 디자인의 역사에 대해서는 수록하고 있지 않다. 또한 감상 영역에서 미술 비평을 제시한다면, 디자인의 평가 또한 제시하는 것이 바람직하겠다. 따라서 미술이 감상 영역을 <그림 4>와 같이 재구성하였다.



<그림 4> 미술과 디자인영역 구성의 제안 III

5. 결 론

일반계 고등학교에서의 디자인 교육은 전문적인 디자이너를 양성하는 교육이라기보다는 미래 사회로 진출하기 전 청소년의 마지막 교육으로써 실생활 속에서 당면하게 될 올바른 디자인 소비자로서 적절히 대응 할 수 있는 소양을 기르기 위한 과정이라는 관점에서 진행되어야 한다. 미술 교과서의 디자인 영역 내용에 있어서도 끊임없이 재구성되어야 하며, 미래의 변화를 예측하고 문제점을 계속 찾아서 이에 대처할 수 있는 방안을 마련해야 할 것이다. 교과서 연구를 통하여 나온 결과를 보면, 미술 교과서에서의 디자인 영역에 대한 인식 제고가 필요하다. 현행 디자인 영역이 안고 있는 문제점을 해결하고 디자인 교육을 효과적으로 개선하기 위해서는 도출된 문제점 일부분의 개선이 아니라 총체적인 시각에서 각 부문간의 긴밀한 조화 속에서 균형 있는 대책이 끊임없이 강구되어야 할 것이다.

참고문헌

- 교육부, 고등학교 교육 과정 해설-미술-, 2001
- 교육부, 고등학교 교육 과정 해설-총론-, 2001
- 남상문, 한국 교과서 제도의 역사적 발전과 실태에 관한 연구, 연세대학교 교육대학원, 1995

2) 교육부, 앞의 책, p.32.

3) 교육부, 앞의 책, p.34.

4) 위의 책, p.36.