

디자인 교육에 있어서 미적 체험, 표현, 감상 영역의 연계 수업모형 연구

-일반계 고등학교 미술 교과목을 중심으로-

A Study on the Sequence of Esthetic Experience, Expression, and Appreciation in Design Education Through Class Model
- Focusing on Art Class in High School -

김선희

국민대학교 교육대학원 디자인 공예교육전공

김관배

국민대학교 공업디자인과

Kim, Sun-Hee

Major in Design Education, Graduate School of Education, KMU

Kim, Kwan-Bae

Dept. of Industrial Design, KMU

• Key words: Design Education, Esthetic Experience, Expression, Appreciation,

1. 서 론

근래에 와서 디자인의 중요성이 사회 전반적으로 부각되고 있으나, 일반계 고등학교의 미술 교육은 작품 제작 위주의 수업으로 학생들이 어렵게 생각하는 경우가 많다. 이러한 문제점들을 극복하기 위해서는 표현 위주의 수업에서 미적 체험과 감상 영역과의 연계성을 가지면서 경험과 생활이 연계된 미술교육이 필요하다.

디자인의 종류는 다양하고 그 분류 또한 많은 영역으로 발전하고 있는 실정이므로 학생시절의 디자인 교육을 통해 일반 소비자가 디자인을 평가하는데 있어서 기준이 상향될 수 있음을 가능하다고 보고 그렇기 때문에 점차 이러한 경향으로 전환 되어야 함을 강조하려고 한다.

따라서 본 연구는 일반계 고등학교 디자인 교육의 현황을 파악, 분석하고 디자인 분야에 있어서 기능위주의 수업에서 체험에서 표현, 감상까지 연결된 새로운 수업 모형을 제시함으로써 학생들의 흥미를 유발하고 미래 사회에 걸 맞는 안목 있는 소비자를 양성하는데 있다.

2. 일반계 고등학교의 미술과 교육과정과 디자인 교육

2-1. 일반계 고등학교의 미술과 교육과정

미술 교과 교육은 다양한 미술 활동을 통하여 주변 세계의 아름다움을 느끼며, 향유할 수 있는 심미적인 태도와 상상력, 창의성, 비판적인 사고력을 길러주고, 아울러 미술 문화를 이해하며 계승, 발전시킬 수 있는 능력을 갖춘 전인적 인간을 육성하는 데에 목적이 있다.

2-1-1. 제7차 교육과정의 미술과 교육과정의 중점 내용

미술 교과 내용은 교과의 특성과 학생의 발달 단계를 고려하여 다음과 같이 '미적 체험', '표현', '감상'으로 이루어진다.

2-1-2. 제7차 교육과정의 미술과 영역별 내용 및 특징

제7차 교육과정은 표현위주의 교육과정에서 벗어나 이해와 감상의 중요성을 부각시키고 있다. 미적 체험, 표현, 감상 등 세 영역이 대등하게 독립적이면서도 서로 연관되는 통합적 교육을 지향한다. 또한 미적 체험 영역을 강조하고, 미적 체험을 바탕으로 자유로운 표현 활동과 감상활동을 활발히 전개할 수 있도록 구성하고 있으며 영역별 내용은 다음과 같다.

미적 체험	(1) 자연과 조형물의 미적 가치 이해하기
	(2) 미술과 문화의 관계이해 다양한 문화의 미적 가치를 비교하여 미술 문화의 특성 이해
표 현	(1) 주제의 특징과 목적 등을 생각하여 창의적으로 표현하기
	(2) 평면과 입체의 특징을 살려 창의적으로 표현하기
	(3) 조형 요소와 원리를 이해하고 창의적으로 활용하기
	(4) 재료와 용구의 특성을 이해하고 창의적으로 활용하기
감 상	(1) 서로의 작품과 미술품의 미적 가치를 이해하고 판단하기
	(2) 우리나라와 다른 나라 미술의 특성과 배경 이해하기

2-2. 디자인 교육의 개념

디자인 교육은 디자인을 통해서 미적 정서, 미적 창조성을 신장 시키고 실생활을 아름답게 꾸미거나 영위 할 수 있는 창조적 정신 능력, 조형적 기초 능력을 신장시키는 데 목적이 있으며¹⁾ 디자인 교육에서 중점적으로 다루고 있는 교육의 목표는 다음과 같다.

- 문제 해결을 위한 사고력을 증진한다.
- 문제 해결과정에서 요구되는 판단력을 개발한다.
- 문제 해결과정에서 사용하는 다양한 매체의 특성을 파악하고, 이의 활용을 통한 창조성을 개발한다.
- 문제 해결과정에서 적용할 수 있는 다양한 방법을 생각해 내고, 이의 활용 과정에서 각 방법이 지닌 잠재적 해결방안을 예측하고, 이를 다음 문제해결과정에서 적용할 수 있는 활용력을 개발한다.
- 학생 스스로 학습해 가는 주체성을 기른다.

2-3. 교과서 분석

일반계 고등학교 미술 교과서에서의 디자인 영역은 표현내용의 일부분에 포함되어져 있다. 미술교과서에서의 내용별 종합적인 분포를 살펴보면 미적체험이 11%, 표현은 68%, 감상이 21%이며 디자인 영역은 표현영역에 주로 포함되어 있다.

고등학교 미술교과서에서 디자인 영역의 단일별 종합적인 분석을 살펴보면, 시각디자인 다음으로 산업디자인이 가장 많은 비중을 차지하고 있는 것으로 나타났으며 기초 디자인의 비중이 줄어들면 반면 디자인 이론에 대한 비중이 많이 늘어났음을 알 수 있었다.

1) 신중옥, 고등학교 미술 교과서의 효과적인 수업제안 연구, 대구대학교 교육대학원 석사학위논문, 2001, pp.12~14

3. 디자인 교육에서의 영역 간 연계 가능성 모색

3-1. 디자인 교육에서 영역별 접근방법

미적 체험은 미술활동 뿐만 아니라 일반적으로 미와 관련된 포괄적 개념에 대한 이해가 포함되어야 한다. 따라서 일상생활에서 미적가치를 발견할 수 있는 모든 사물, 환경 등이 주제로 다루어질 수 있으며 미적 체험의 장소로는 현장체험, 미술관의 디자인 교육과 인터넷 등 다양하다.

표현 영역에서는 디자인 실기 학습은 학생들에게 창조적인 아이디어의 발상과 디자인의 문제해결을 통한 디자인적인 사고의 능력을 길러 주도록 한다. 디자인 표현영역은 주로 생활을 아름답고 쾌적하게 꾸미거나 쓸모 등을 목적으로 창조 발전시킨 실질적 조형 미술 분야를 대상으로 하고 있다.

감상 영역에서 디자인 비평의 주된 목표는 사물의 의미와 결과적 장점들에 대해 통찰력을 가져 정보가 사물 자체에 어떻게 관련되는지에 주로 관심을 갖는다. 디자인에 대해서 보고, 느끼고, 생각한 것을 말하며 그것을 의논함으로써 학습자 스스로가 자신의 작품이나 다른 사람의 작품을 평가하기 위해 분석하고, 설명하고, 판단하는 능력을 기를 수 있도록 도와준다.

3-2. 디자인 교육에서 영역 간 연계 가능성

디자인은 모든 사람들의 일상이며 생활의 예술이다. 또한 디자인은 사회적 과정이며 커뮤니케이션의 수단이기도 하다. 따라서 디자인 교육은 어디에서도 이루어 질 수 있으며 그동안 일반적으로 디자이너에 의한 규격화 된 디자인을 거부하는 현상까지 나타내게 되었다. 즉 새로운 디자인 교육이 요구되는 시점에서 미적 체험과 감상의 연계 교육은 시대적 흐름이라고 볼 수 있다.

4. 디자인 교육에서의 영역간 연계에 관한 조사 분석

일반계 고등학교 현직 미술 교사들의 설문을 통해 현재 이루어지고 있는 디자인 수업 현황을 설문조사를 통해 알아보았다.

일반계 고등학교에서 디자인 분야의 수업은 학생들의 호응도는 높은 편이나 교과서의 만족도는 낮은 편이었고 교과서와 수업의 연계성은 적은 편이었다. 그것은 내용이 다양하지 않고 현실적으로 수업에 활용하기 어려운 면도 있으며 디자인 분야의 내용이 부족하다고 느끼기 때문이었다. 디자인 분야의 실제 수업에서는 미적 체험의 영역이 대부분 필요하다고 인식하고는 있으나 환경의 제약으로 제대로 실시하기가 어렵다고 느끼고 있었다. 미적 체험의 장소로는 TV나 인터넷 등의 매체를 선호하였으며 주로 시각 디자인 분야의 수업을 진행하고 있었다. 수업 시간의 부족으로 레터링이나 타이포그래피, 심벌디자인 등 간단한 내용을 선호하였으며 영역간의 연계성이 이루어지는 것에 대해 바람직하며 대부분 필요하다고 인식하였다.

5. 영역 간 연계를 통한 디자인 수업 모형의 제안

수업 모형	미적 체험	표현	감상
점, 선, 면을	주변에서 점, 선,	점, 선, 면을 이	패턴을 어떤 용도로

이용한 패턴디자인	명으로 볼 수 있는 것 찾기	용하여 패턴디자인 하기	쓸 수 있을지에 대해 토론
조형의 요소와 원리	조형원리 맞는 자료를 인터넷을 통해 구한다.	조형의 요소와 원리가 결합된 화면을 구성	화면에서 느껴지는 느낌을 글이나 시로 나타낸다.
교실 리-디자인	디자인 시각에서 교실에서 개선점을 찾아본다.	같은 소재를 조별로 나누어 리 디자인 해본다.	조별로 전체적인 분위기를 맞는지 비교 분석하여 평가한다.
자신의 이름을 이용한 비디자인	비를 모아서 잘 된 것을 찾아본다.	비를 디자인 한다.	서체의 느낌을 잘 활용한 것을 찾는다.
T셔츠 디자인	각자 자신의 T셔츠를 입고 온다.	T셔츠를 디자인 한다.	친구들이 투표를 해서 학급 T셔츠를 정한다.
의자 디자인	디자인의 역사에서 의자의 의미를 파악 한다.	응도에 맞는 의자를 디자인하고 축소해서 만든다.	기능성과 심미성에서 평가 해본다.
학교 축제에 사용할 포스터 디자인	현대 포스터의 활용성에 대해 알아본다.	학교 축제 포스터를 디자인 해본다.	부서의 성격이나 이미지를 잘 표현한 것인지 비평 해본다.
음악이 있는 영상 디자인	뮤직비디오를 감상한다.	조별로 노래에 맞는 이미지를 만들어본다.	시각과 청각의 조화가 어울리는 영상에 대해 평가한다.
버스 정류장 디자인	여러 나라의 도시에 관한 정보와 버스 정류장 자료를 모아본다.	도시의 성격에 맞는 버스 정류장을 디자인 한다.	공간 디자인, 공공 미술의 역할에 만족할 만한 지 자신의 작품을 설명한다.
광고에서의 색채 활용	상품의 이미지와 색채의 연관상 및 색의 성격에 대해 알아본다.	제품의 이미지에 맞는 광고의 색을 적용하여 본다.	기존의 광고와 비교하여 색채의 효과에 대해 평가해 본다.

6. 결론 및 제언

학교 교육에서 이루어지는 미술교육은 미술 전문가를 기르기 위한 것이 아니라 미술을 통해 인간의 성장을 돕는데 그 목적이 있으며, 자신의 환경을 대상으로 하여 현재의 삶 속에서 미의 요소를 발견하는 것을 전제로 삼기 때문에 생활 속에서 터득되는 디자인 교육은 미술 교육적 측면에서 더욱 큰 의미를 가질 수 있다. 근래에 들어 디자인 교육에 대해서 사회나 학생들의 인식과 지지도는 높은 편이나 구체적인 실천 안이 없다.

무엇보다 디자인 교육을 개선하기 위해서는 미술교과와는 별도로 디자인 교과에 대한 별도의 교과목 개설이 필요하고 당연히 해당 학과의 전문교사도 있어야 한다. 또한 체계적이고 실천적인 학습모형이 만들어져야 하고, 공공기관의 디자인 교육프로그램도 만들어져야 한다. 디자인 분야는 미술과 다르기 때문에 미적 체험 영역은 디자인의 이해로 개선되어야 하며 표현 영역은 디자인 교과목에서는 디자인의 조형 또는 문제해결로 바꿀 필요가 있다. 감상 영역은 디자인의 평가로 개선되어야 하며 체계적인 연구와 교육자료 및 매체의 개발이 시급하다고 할 수 있다.

참고문헌

- 신종욱, 고등학교 미술 교과서의 효과적인 수업제안 연구, 대구대학교 교육대학원 석사학위논문, 2001, pp.12~14
- 권은진, 일반계 고등학교 미술 교과서의 디자인 영역 내용 연구, 국민대학교 교육대학원 석사학위 논문, 2003

2) 권은진, 일반계 고등학교 미술 교과서의 디자인 영역 내용 연구, 국민대학교 교육대학원 석사학위 논문, 2003