

한국 고등학교 디자인 및 공예디자인교육에 관한 연구

A study on educational methods of design and craft in high school level in Korea

이부연

한양대학교 응용미술교육학과 교수

LEE, Boo Yun

Professor, Dept. of Applied Art Education,
College of Education, HanYang University

• Key words: educational method of design and craft

1. 서론

디자인 및 공예디자인 교육은 고등학교 학생이 성인으로 성숙되는 과정에서 사회에 대한 책임의식을 고취시킬 수 있는 미술과목으로 앞으로 디자이너로서 양성될 학생을 위한 전문가적 입장에서 또는 일반인으로서의 전인교육의 면에서 디자인 교육이 실시되기에 가장 적절한 연령으로 볼 수 있다. 이 시기에 어떠한 디자인 및 공예디자인 교육이 실시되어야 하는지 과거와 현재의 한국 고등학교 디자인 및 공예 디자인 교육을 분석 고찰하여 앞으로의 디자인 및 공예디자인 교육의 지표로 삼고자 한다.

본 연구의 내용 및 방법으로는 고등학교 디자인 및 공예디자인 교육의 필요성을 연구하고 한국디자인 및 공예디자인 교육의 사적 고찰을 하며 현재 실시되고있는 제 7차 교육과정의 특징을 분석하고 한국고등학교 교과서 '미술과 생활'의 디자인 및 공예디자인의 내용을 분석하고 결론으로 미래의 한국고등학교 디자인 및 공예디자인교육의 방향을 제시하고자 한다.

2. 고등학교 디자인 및 공예디자인교육의 필요성

고등학교 디자인 및 공예디자인교육은 세가지 측면에서 그 필요성을 가진다. 첫째, 국가적 차원에서 국가의 경제 성장을 위하여 육성될 필요성을 갖는다. 미국의 독립 시기에 미국의 유명한 정치가 벤자민 프랭클린은 일반 학교의 커리큘럼에 미술 특히 디자인 교육이 실시되어야 함을 주장하여 실천하였다. 미국이 영국으로부터 독립되었던 시기에 미술교육 특히 디자인 교육의 중요성을 강조함으로 미국의 경제력을 증대시킬 수 있었다. 한국의 경제를 살리기 위해서 디자인 및 공예디자인교육이 실천됨이 필요하다. 둘째, 고등학교 수준은 청소년기에 해당한다. 이는 사춘기의 표현발달 단계에 있으며 이 시기에는 사물의 판단을 성인과 유사하게 할 수 있으며 사실 표현등이 가능한 연령으로 디자인 및 공예디자인 교육에 있어 가장 활발한 교육이 가능한 연령에 있다고 하겠다. 청소년기에는 그 사고가 이상적이며 상상력이 풍부하며 디자인 및 공예 디자인에 있어 창의적인 아이디어를 낼 수 있는 적절한 시기로 볼 수 있다. 이러한 특징으로 디자인 및 공예디자인의 참신한 발상이 가장 잘 표출될 수 있다고 하겠다. 셋째, 전인교육의 측면에서 디자인 및 공예디자인교육을 통한 학생의 능력 발달이 이루어 질 수 있겠다. 디자인 및 공예디자인교육을 학생들에게 실시함으로 학생들의 지적, 정서적, 창의적, 인지적, 사회적, 육체적 성장발달에 지대한 영향을 가져올 수 있겠다.

3. 한국 디자인 및 공예디자인 교육 사적 고찰

한국의 디자인 및 공예디자인 교육은 단순한 예술적 기술이나 기능의 습득이 아닌 한 인간의 인격형성에 필요한 인간성 교육으로부터 시작 되었다. 조선시대에 고등학교 교육기관으로 성균관이 존재했다. 습자나 간단한 그림교육이 이루어졌으며 개인사숙에서 미술교육이 이루어졌다. 조선시대의 도화서가 조선 순종 때 까지 존재했다. 주로 왕실용 그림, 초상제작, 왕실 행사 기록 그림등을 맡았다. 1894년 갑오경장 이후 근대적 의미로서의 미술교육의 체계르 갖추고 습자와 도화교육을 구분하여 실시하였다. 1906년 보통학교령이 공포되고 고등과에서 습자와 도화가 교과과정에 다뤄지게 되었다. 1922년 제 2차 교육령의 개정에서 도화가 필수과목이 되었다. 1938년 제 3차 교육령 발표 후 사상화, 도안화, 사생화, 임화, 용기화를 지도했으며 관찰력, 표현력 신장에 중점을 두었다. 1943년 제 4차 교육령 발표 후 전시체제하의 디자인 및 공예 디자인 교육으로 생산적이고 실리적인 만들기와 모형항공기 제작, 기계조작등 공작의 중요성이 현저히 강조되었다. 1945~1948년 미 군정하의 디자인 및 공예 디자인교육은 존듀이(J. Dewey)의 영향을 받았다. 1950~1953년의 전시 기간동안 고등학교의 디자인 및 공예디자인 교육은 일인일기 교육으로 대체되었다. 미국교육사절단의 내한으로 생활 중심의 교육이 강조되었으며 1956년에 내한한 미국 Peabody교육사절단은 미술과 공예활동을 펼쳤으며 이 활동의 중심에는 Don Sudlow라는 인물이 있었다. 실용중심의 목공예, 흙공예 즉 공예등을 활성화 시켰다. 제 1차 교육과정(1955~1963)에서 미술과는 조형, 공작, 서예의 각 영역별로 제시되었다. 특히 디자인 및 공예디자인교육에 해당하는 공작과정은 공예, 조각, 건축, 의장, 색채, 도법 및 제도, 감상, 생활미술, 공예개론으로 구성되었다. 제 2차 교육과정(1963~1973)에서 공통과정인 미술은 회화, 조소, 공예, 도법, 서예, 감상의 6영역으로 나뉘고 공예에서는 디자인과 재료제작을 도법에서는 기능과 표식을 지도하였다. 제 3차 교육과정(1973~1981)에서 회화, 조소, 디자인, 서예, 감상의 5개 영역으로 구분된다. 특히 디자인 영역에서 형체, 색채, 질감등의 특성과 작용을 알고 구성하기 목적과 조건을 생각하여 계획적으로 표현하기, 표현기능 높이기, 재료의 특성과 용구의 기능을 알고 효과적으로 표현하기로 구성되었다. 제 4차교육과정(1981~1987)에서 내용은 회화, 조소, 디자인, 서예, 감상의 5개 영역으로 구성되었으며 디자인은 구성과 시각디자인, 환경디자인, 공예로 구성되었다. 제 5차 교육과정(1987~1992)에서 내용은 회화, 조소, 디자인, 서예, 감상으로 이루어져 있으며 디자인영역에서는 구성을 제시하지 않고 기초디자인을 새로이 포함시키고 있으며 통합교육과 인각교육, 학습자의 특성을 강조하

고 있다. 제 6차 교육과정(1992~1997)에서 내용은 미술과 생활, 회화, 조소, 디자인, 서예, 감상의 영역으로 구성되어있고 디자인영역 뿐만 아니라 미술과 생활 영역이 추가되어 미술과 생활의 관계 이해와 중요성을 강조하였다.

4. 제 7차 교육과정의 특징 분석

제 7차 교육과정은 1997년에 제정되었으며 21세기 세계화, 정보화시대를 주도할 자율적이고 창의적인 한국인을 육성하고 21세기에 부응하는 국가경쟁력 강화라는 시대적 사회적 필요성을 강조하고 있다. 국가수준의 공통성을 추구함과 동시에 지역, 학교, 개인 수준의 다양성을 고려하며 자율적 학습과 창의성을 신장하기 위한 학습자 중심의 교육 과정을 운영한다는데 그 성격을 둔다. 초등학교에서 고등학교 1학년 까지를 국민공통 기본 교육과정을 교육하며 고등학교 2,3학년을 고등학교 선택중심 교육과정으로 두었다. 미술과 교육과정의 목표는 “미술활동을 통하여 표현 및 감상능력을 기르고 창의성을 개발하며 심미적인 태도를 함양”하는데 두었다. 미술교육과정의 내용은 ‘미적체험’, ‘표현’, ‘감상’으로 구성되어있다. 각 내용은 연계성을 가지고 교수 학습되도록 강조하고 있으며 교육과정의 특색에 따라 학생들의 흥미와 수준을 고려하여 학습내용을 융통성있게 선정할 수 있도록 하고 있다. 특히 21세기를 맞이하여 다양한 교수방법이 요구됨에 따라 멀티미디어를 활용하여 학습효과를 높이는데 중점을 둔다. 미술과 교과서 ‘미술과 생활’은 제 7차 교육과정에 따라 새롭게 만들어진 교육과정으로 고등학교 2, 3학년 선택 중심교육과정의 일반선택과목으로 학습자의 선택의 폭을 넓히고 전문성의 기회를 제공하기위하여 개발되었다. 생활관련 미술활동의 폭을 넓히고 심화하는데 중점을 두어 ‘미술의 이해’, ‘미술 감상’, ‘미술창작’으로 내용이 구성되어있다. ‘미술창작’에서는 목적과 쓸모를 생각하여 미술품을 제작하는 활동을 통해 미술을 생활화할 수 있는 능력과 태도를 길러주는데 목표를 두며 그 내용으로 창작의 내용을 지식으로서 전달하는 미술의 영역별 구분을 지양하고 미술, 생활, 작품제작, 미술품등의 상호작용하는 방식으로 미술에 있어 생활과 관련된 내용을 선정하도록 하였다. 미술과 생활 교과는 미술과 관련된 교과의 성격을 강조하기 보다 생활과 직접적으로 관련된 이론과 표현의 균형에 중점을 두었다.

5. 한국 고등학교 디자인 및 공예디자인교육 내용 분석

‘미술과 생활’교과의 제 7차 미술과 교육과정이 지향하는 방향은 생활 속에 미술을 적용하여 삶 속에서 이루어지는 미술 활동에 중점을 둔다는 것이다. ‘미술과 생활’의 디자인 및 공예디자인교육의 내용을 살펴보면 교학사의 ‘미술과 생활’에서 디자인 및 공예디자인의 내용이 총 40쪽 중 ‘미술창작’ 영역의 ‘생활과 조형’단원에서 28쪽으로 가장 많이 다루어졌으며 참고작품의 경우 순수미술과 실용미술의 비율이 73.4%:26.5%로 활용되었다. 대한교과서의 ‘미술과 생활’에서 디자인 및 공예디자인의 내용이 총 112쪽 중 ‘미술창작’영역의 ‘생활속의 시각전달디자인’단원에서 31쪽으로 가장 많이 다루어졌고 참고작품의 경우 순수미술과 실용미술의 비가 54.7%:45.2%로 비교적 실용미술이 많은 비율을 차지하고 있는 것을 볼 수 있다. 시공사의 ‘미술과 생활’에서 디자인 및 공예디자인의 내용이 총 118쪽 중 ‘미술의 창작과 표현’의 ‘생활을 꾸민다’ 단원에서 25쪽으로 가장 많았으며

참고작품의 경우 순수미술과 실용미술의 비가 60.2%:39.7%로 구성되었다. 일진사의 ‘미술과 생활’에서 디자인 및 공예디자인의 내용이 총 140쪽 중 ‘미술과 이야기’영역의 ‘상형문자에서 타이포그래피까지’단원에서 13쪽으로 가장 많이 다루어지고 있으며 참고작품에서 순수미술과 실용미술의 비가 33.2%:66.7%로 실용미술이 월등하게 많이 다루어진 것을 볼 수 있다. 지학사의 ‘미술과 생활’에서 디자인 및 공예디자인의 내용이 총 124쪽 다루어 졌으며 ‘미술의 이해’영역의 ‘그릇디자인’단원에서 총 18쪽으로 가장 많이 다루어지고 있고 참고작품에 있어 순수미술과 실용미술의 비가 59.9%:40%로 나타났다.

6. 결론

한국고등학교 디자인 및 공예디자인교육은 1956년 미국의 Peobody교육사절단의 미술과 공예활동으로부터 본격적인 현대 디자인 및 공예교육이 발달되었다고 볼 수 있다. 제 6차 교육과정에서 디자인뿐 만 아니라 미술과 생활의 영역이 추가되어 미술과 생활의 관계를 중요시하게 되었던 사실은 디자인 및 공예디자인교육을 중요시하게 되는 계기가 되었다고 볼 수 있다. 제 7차 교육과정에서 생활관련 미술활동의 폭을 넓히고 심화하는데 중점을 두었다. 생활과 직접 관련된 이론과 표현에 중점을 두어 과거보다 디자인 및 공예디자인교육에 더욱 관심을 갖게 되었다. 한국고등학교 교과서 디자인 및 공예디자인교육 분석에 있어 일진사가 디자인 및 공예디자인교육을 가장 많이(140쪽) 다루고 있으며 다음으로 지학사가 많이 다루고 있다(124쪽) 일진사의 ‘미술과 생활’이 참고작품에 있어 실용미술을 가장 많이 (66.7%) 다루고 있는 것을 볼 수 있었다. 대한교과서는 참고작품에서 실용미술을 비교적 많이(45.2%) 다루고 있다. 한국 고등학교 디자인 및 공예디자인교육을 분석 고찰한 결과 제 7차 교육과정에서 생활과 관련된 미술교육을 강조함에도 순수미술 교육을 실용미술교육보다 많이 다루고 있음을 볼 수 있으며 생활과 연계된 디자인 및 공예교육의 활성화가 요구된다. 창작영역에서 제작과정이 무시된 경우가 많았으며 이의 보충이 요구된다. 컴퓨터 미술이나 애니메이션의 경우 교과서만으로는 이해가 부족할 것으로 보이며 영상교재가 개발되어야 할 것으로 본다. 한국 고등학교 공예디자인교육은 앞으로 더욱 다양한 방향으로 현실감있는 교육이 실시되어야 할 것이며 일반 학생들을 위한 교육의 면에서 전문기를 위한 교육의 양면을 심도있게 다룸으로 학생의 특성과 개성을 고려한 디자인 및 공예디자인교육이 실시되어야 할 것이다.

참고문헌

- 임정기외,, 미술과 생활, (주)교학사, 2003, 서울
- 김윤배외, 미술과 생활, 대한교과서(주), 2003, 서울
- 홍선표외, 미술과 생활, 시공사, 2003, 서울
- 고완석외, 미술과 생활, 일진사, 2003, 서울
- 노부자외, 미술과 생활, (주)지학사, 2003, 서울
- 김정외저, 미술교육학 원론, 예경, 1998, 서울
- 김정희외저, 미술교육과 문화, 학지사, 2003, 서울
- Eisner,E.W., Educating artistic vision, Mcmillan Co.,1972, NY