

중등 미술교육과정에서 디자인교육 연구

A Study on Design Education from Middle Class Art Curriculum

장민수

국민대학교 교육대학원 디자인·공예 교육전공

Chang, Min-Su

Major in Design Education, Graduate School of Education, KMU

김관배

국민대학교 공업디자인학과

Kim, Kwan-Bae

Dept. of Industrial Design, KMU

• Key words: Design Education, Art Curriculum, Design Literacy.

1. 서론

과거의 디자인 활동이 과학적 사고에 치중한 물리적 영역의 확장에 주력했다면 이젠 특수 가치를 창출하기 위한 정신적 사고로서의 확장을 생각해야 할 때이다. 새로운 역할에 중요한 축으로 자리한 디자인교육은 기존의 기능과 전문적 집단으로서의 폐쇄성을 버리고 많은 사람들이 참여할 수 있는 길을 제시해야 한다. 본 연구는 중학교와 인문계 고등학교 현장에서 이루어지는 예술교육의 허구성을 직시하며 예술교육과 더불어 디자인교육이 학교현장에서 연계하여 인간 정신문화 발전과 창조에 기여할 수 있다는 신념 하에 출발한다. 따라서 디자인교육의 새로운 역할을 조명하는 과정을 통해 역사적, 문화적 선상에서 디자인을 해석하고 설명하며 평가하고 이해하는 디자인 리터러시 (design literacy)의 역할은 매우 중요하다. 디자인교육은 디자인된 제품이 우리의 일상에서 어떤 역할을 하고 있는가 분석하고 평가하는 과정과 결과를 토대로 디자인 프로세스에 대한 피드백을 가할 수 있다. 더 나아가 학교 현장에서 디자인의 역사와 디자인 비평 교육을 가능하게 한다. 중등 미술교육과정에 디자인교육은 디자인의 정체성을 회복하고 위상을 수립함과 동시에 디자인 프로세스와 디자인 이너에 대한 고정관념을 수정하고 디자이너와 디자인 소비자의 잠재력을 도출시킬 수 있는 기회가 될 것이다.

2. 중등 미술교육과정에서 디자인 교육

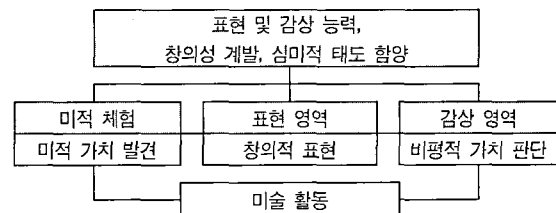
제 7차 교육과정의 미술교육에서 디자인 교육은 단편적인 화보중심의 디자인 결과물에 대한 작품감상 수준에 머물러 있다. 7차 교육 과정에서는 6차 교육 과정의 회화, 조소, 디자인, 서예 등의 활동을 묶어서 '표현' 영역으로 통합하였다. 7차 교육 과정에서 50%로 축소된 고등 학교 수업 시간으로는 표현영역을 내용별로 충실히 지도하기 어렵다는 점을 스스로 인정한 것이다. 교육과정해설서에서 미술교육의 목표를 '미술 활동을 통하여 표현 및 감상 능력을 기르고, 창의성을 개발하며, 심미적인 태도를 함양한다'로 표현하고 있다. 미술과 교육 과정에 포함된 디자인교육의 목표는 조형활동을 통하여 개성 표현과 창조성을 개발하여 감성활동을 통한 세계화, 정보화에 따라 편견을 없애고 폭넓은 인간성을 기르고자 하는데 있다고 한다.

2-1. 중등 미술교육의 목표와 내용

고등학교 미술과의 교육목표 설정 기준은 첫째, 인간의 특성

변화를 충분히 포함할 수 있도록 포괄적이어야 한다. 둘째, 목표의 포괄적 성격을 고려하되 중심적인 목표는 명확하게 제시하여야 한다. 셋째, 미술과의 목표는 향도적 성격을 갖는 포괄적인 것이기 때문에 수업이 끝난 후에 바로 알아보는 '측정의 표준'을 정하기 어렵다. 따라서 타 교과와 달리 미술과의 자체적인 특성을 살린 목표이어야 한다(한국교육개발원, 1997, p. 92). 고등학교 미술교과의 최종목표는 '미술 활동을 통하여 표현 및 감상 능력을 기르고, 창의성을 개발하며, 심미적인 태도를 함양한다.'로 제시하고 있다.¹⁾

【표-1】 미술과 목표 체계도



미술과의 내용은 재료, 욕구와 제작 과정, 시각적 구조, 주제, 형식 문화적 맥락, 이론과 비평으로 나누는 분류법이 사용되었다. 디자인교육은 표현영역에 표현 방법과 조형요소와 조형 원리가 주로 포함 되어있다. 이것은 디자인의 다양한 유용성 중 표현영역에만 국한 시킨 편협한 접근이다.

2-2. 중등 미술교육과정에서 디자인교육

현재 미술교과서에 디자인 교육은 표현영역에 포함되어 실기 위주로 구성되어있다. 표현 영역에서는 창의적인 표현이 주된 목표이므로 교사는 이를 신장하고 동기를 부여하는데 충분한 배려를 해야 한다.²⁾ 각 검정교과서에서는 그에 따른 조형요소와 원리, 창의성을 중요하게 다루고 있다. 실업계 학교를 제외한 중등학교에서 디자인 교육은 전문인을 양성하는 교육이 아닌 디자인에 대한 이해와 디자인에 대한 안목을 갖춘 사람을 육성하는데 교육의 목표를 두고 있는 것이다.

디자인은 그 자체만으로 이미 문화형태의 고유한 영역을 차지하고 있다. 과거의 디자인개념이 산업혁명, 대량 제조 방식, 건축에서의 현대적 운동, 그리고 소비사회와 결부된 전문적 활동이라면,³⁾ 이제는 산업기술과 맞물려 제품을 디자인한다는 소극적이고 좁은 의미의 역할에서 벗어나 디자인이 한 세대의

1) 고등학교교육과정해설, 교육부, 2000, pp. 21-22

2) 상계서, p. 34

3) John A. Walker, 정진국 옮김, 디자인의 역사, 까치, 1995, p.51.

정체성을 적극적으로 대변하는 문화형태로 자리매김하고 있다. 이것은 더 이상 디자인의 영역이 어떤 특정한 전문가에 의해 성역화된 낯설고 폐쇄적인 학문이 아닌 보편화되고 대중화된 생활 속의 디자인이 되었다는 것을 의미한다. 그러나 교육과정에서 제시한 내용과 각종 검정교과서의 내용은 서로 상반되어있다. 디자인을 소비하고 향유할 줄 아는 사람이 되도록 하는 것이 교육의 목표이지만 교과서의 내용은 디자이너라는 전문가가 되기 위한 안내 지침이며 디자인 전문서의 요점 정리에 불과하다. 이는 7차 교육과정에서 제시한 학생의 자기 주도적 학습능력과 창의성 신장에 적합한 교과서를 편찬한다는 취지하고도 어긋난 것이다. 약 70page 내외 분량의 교과서에서 다루는 내용이 주로 디자인의 개념과 영역에 대한 이해, 시각디자인, 종이공예, 포장디자인, 영상디자인, 환경디자인, 공업디자인 등 디자인의 모든 분야를 총 망라하고 있다. 결국 현장 학교교육의 미술(디자인) 관련 수업에서 정규 교과서와 자체 프로그램 중 정규 교과서를 50% 이상 활용하고 있는 학교는 초등학교의 경우 76.8%, 중학교의 경우 58.4%, 고등학교의 경우 54.5%에 이르는 것으로 나타나 고등 교육 기관으로 갈수록 정규 교과서를 활용하는 비중이 낮고 자체 프로그램을 활용하는 경우가 많은 것으로 나타났다.⁴⁾ 수업시수가 주당 1시간인 것을 감안한 미술교과서에서 여러 영역을 다루면서 생기는 자연스런 결과이다.

3. 중등 미술교육과정에서 디자인교육의 필요성

이시대의 미래를 밝혀줄 키워드는 창의력이며 선진국가의 진입 조건도 창의력신장이다. 제 7차 교육 과정에서는 세계화·정보화 시대를 주도할 자율적이고 창의적인 한국인을 육성하고 21세기 시대에 부응하는 국가 경제력 강화라는 시대적 필요성을 강조하고 있다. 이제 창의력을 신장해야할 국가적인 사명을 가지고 교육은 이루어져야 한다. 그러나 창의력을 신장할 수 있는 교육프로그램은 그리 흔하지 않은 것이 현실이다. 그나마 창의력을 신장할 수 있는 여건이 마련된 교과목마저 대학입시로 인해 교육현장에서 소외되고 있는 추세이다. 창의력은 확산적 사고를 전제로 하고 있다. 확산적 사고는 학습자가 자유로운 생각을 할 수 있는 여건이 마련되어야 가능한 것인데 현재 교과목에서 이러한 환경을 가지고 있는 과목은 미술이다. 그럼에도 불구하고 미술교육은 내외적으로 파행 운영되고 있다. 기능위주의 단편적인 기술습득이 아닌 학생이 주도적으로 자신과 자신의 생활을 변화시킬 수 있는 수업내용이어야 할 것이다. 그러한 수업이 되기 위해서는 미술교육과정에서 말하는 미적 범주를 단순히 작가의 예술작품에 국한시킬 것이 아니라 우리의 일상에서 조형화된 디자인으로 넓혀야 한다.

3-1. 디자인교육의 역할과 디자인 리터러시

디자인교육은 디자인 프로세스과정을 통해 학생과 학생 자신을 둘러싼 환경을 주도적으로 변화시킬 수 있다. 현실과 자아가 반응하여 문제점을 도출하고 해결해나가는 과정에서 창의력은 발생하며 학생은 자신의 주변의 디자인에 대한 관심과

의문점을 발견하게 된다. 이러한 과정에서 디자인의 다양한 커뮤니케이션에 액세스(access)하고, 분석하고, 평가하고, 발신하는 능력인 디자인 리터러시(design literacy)⁵⁾가 학습에 중요한 역할을 할 것이다. 리터러시의 특성을 정리하면, 수집력, 판단력, 처리력, 표현력, 창조력, 제공·전달력 등을 들 수 있다. 현대사회는 디자인 영역의 확장으로 디자인 리터러시가 강조되어지고 있으며 7차 교육과정에서 추구하는 '창의적인 능력을 발휘하는 사람'에 도달하는데 적절한 교육방법이라고 판단되어진다. 디자인 리터러시가 있는 사람이 가지는 능력은 디자인사회의 특성에 대한 이해, 디자인에로의 액세스와 이용을 촉진하는 평가획득, 디자인의 필요성을 인식하는 과정을 실현할 수 있다.

3-2. 디자인 리터러시 교육의 실제

디자인 리터러시의 수업은 디자인에 대한 이해와 해석 그리고 비평이 전제 되어야 한다. 표-2에서 디자인 리터러시를 위한 수업모형을 제시 하였는데 단계2와 단계3에서 디자인에 대한 리터러시가 최대한 작용한다.

【표-2】 디자인 리터러시 수업모형

단계	내 용	사 례
1	이미지 보고 느끼기	각종 이미지에 대한 느낌과 자신의 경험을 비교한다.
2	이미지맵 작성하기	이미지맵 작성. 사물에 대한 감각적인 느낌을 표현한다.
3	사전조사	자신과 가장 밀접하거나 가장 관심이 가는 주제나, 소재 한 가지에 대한 심층 분석. 키워드 통한 이미지 조사·분석한다.
4	아이디어 스케치	목표에 대한 명확한 이해를 통해 해결해야할 문제가 무엇인지 명확히 정의내리고 범위를 설정한다. 해결해야할 문제가 무엇인지 명확히 정의내리고 해결방안을 종합한다. 문제점에 대한 개선방향을 여러 가지 아이디어스케치한다
5	최종 계획안 스케치	아이디어 스케치한 내용을 종합하여 최선의 대안에 대한 스케치를 한다.
6	랜더링	최종계획안에 근거한 정밀한 묘사를 한다. 모든 정보에 근거한 자료를 종합하여 일반화 시킨다.

4. 결 론

디자인은 생활이 되어있다. 디자인의 기능은 건전하며 인간생활을 이롭게 하는 작용이자 행위이다. 디자인이 더 이상 자본주의의 산업구조에 도구적 수단이 아닌 주체가 되기 위해서는 디자인에 대한 인식의 전환이 필요한데 그 시작은 주변 사물에 민감한 시기인 중등교육에서 본격화 되어야한다.

참고문헌

- 고등학교교육과정해설, 교육부, 2000.
- John A. Walker, 정진국 옮김, 디자인의 역사, 가치, 1995.
- 스가야 아키코, 안해룡·안미라 옮김, 미디어 리터러시, 커뮤니케이션북스, 2004.

5) 스가야 아키코, 안해룡·안미라 옮김, 미디어 리터러시, 커뮤니케이션북스, 2004, p.26.

4) <http://www.designdb.com/index.asp>