

# 디자인 교육에서 교육과정의 체계에 관한 연구

## A Study on the Educational Programming Framework in the Design

민경우

명지대학교 산업디자인학부

Min, Kyung-Woo

Division of Design, Myong Ji University

채승진

연세대학교 산업디자인학과

Chae, Sung-Zin

Dpt. of Industrial design, Yonsei University

• Key words: planned change, organization, tropism, interdisciplinary, hierarchy

### 1. 전제 사항

피닉스(P.H Phenix)의 교육과정 이론에서, 교육 내용은 의미(meaning)라고 한다. 의미는 인간의 본성과 불가분의 관계를 맺고 있으며, 인간이 역사를 통하여 발견하고 창조하고 표현한 총체이다. 이 의미는 여러 가지로 분류될 수 있겠으나 피닉스는 6가지 의미의 영역을 확인했는데, 그것은 상징적 의미, 경험적 의미, 심미적 의미, 실존적 의미, 윤리적 의미 그리고 총괄적 의미로 분류했다.

디자인은 그 영역을 점차 확대시켜 나가고 있으며, 디자인 교육에서의 의미는 대단히 광범위하여 피닉스가 분류한 6가지 의미 모두를 포함한다고 볼 수 있는 다학제적(interdisciplinary)이라는 점이다.

교육이라는 개념을 규정하는 견지에는 여러 가지가 있겠으나, 정범모는 '교육은 인간행동의 계획적인 변화'라고 정의한다. 여기에서 '변화'란 교육은 없던 지식을 갖게 하고, 미숙했던 사고력을 숙달하게 하며, 몰랐던 기술을 익히게 되고, 이러한 '관'을 저러한 '관'으로 바람직하게 바꾸는 것이다. 아울러 변화는 막연한 인간행동의 변화가 아니라 계획적인 변화를 말하므로, 의도와 계획이 있어야 교육이라고 규정할 수 있는 것이다.

여기에서 계획적이라 함은 첫째, 기르고자 하는 또는 길러야 할 인간행동에 관한 명확한 설정과 의식이 있다는 것. 둘째, 그것을 기를 수 있는 이론과 실증의 뒷받침이 있는 계획과 과정이 있다는 것을 의미한다. 전자는 교육목표를 말하며, 후자는 교육(육성)이론 그리고 그것에 바탕한 교육프로그램 즉 교육과정이 있어야 한다는 말이다.

교육의 핵심이라 할 수 있는 교육과정은, 그 의미가 시각과 관점에 따라 또는 사용되는 맥락에 따라 다양하게 해석된다. 따라서 교육과정을 단순히 규정하기는 어려우나, 다양한 해석을 종합할 때, 교육과정이란 교육목표를 달성하기 위해서 교육기관 또는 일정집단이 학습자가 행하는 학습의 내용 또는 경험(혹은 과정)을 유기적으로 조직해 놓은 것이라 정의할 수 있다.

위와 같이 교육과정의 광범위한 해석으로 인하여, 본고에서는 주로 대학 4년간의 학년별 학습내용을 어떻게 조직할 것인가

에 대하여 살피고자 한다.

### 2. 교육과정의 조직

다학제적 특성을 갖는 디자인 분야는 다른 분야에 비해서 폭넓은 일반교양을 갖는 동시에 전문가로서 필요한 다양한 능력을 키워야 하기 때문에 교육과정에서 다뤄야 할 요소는 매우 광범위하다.

디자이너를 위한 디자인 교육과정에서 필요한 사항은, 디자인 업무 전체 과정을 진행시켜 나갈 때 필요한 행동적 능력에 필요한 전개적 능력(이해력, 흡수력, 해석력, 상상력 등)과 총합 능력(집중력, 판단력, 조정력 등)이 필요하다. 또한 과정상에서 매단계별로 필요한 요소적 능력으로서 표현능력, 조형력, 생산관련 지식, 시장과 소비자 관련 지식, 디자인 관련 지식, 인문적 지식, 업무관리 지식 등 복잡다기하다.

이와 같이 복잡 다양한 성격을 가진 디자인 교육의 교육과정을 조직하기 위해서는 체계적인 질서가 필요할 것이다.

이러한 체계에 대한 두가지 이론이 있는데, 그 하나는 학습이라는 경험은 학습내용을 구조적으로 이해하는 방향으로 유도되어야 한다고 보는 브루너(J.S. Bruner)의 이론이다. 즉 브루너는 지적 발달단계의 수준이 어디에 있건 그 수준 나름대로의 지적 능력을 사용하여 모든 지식의 원리와 구조를 파악할 수도 있도록 교육할 수 있다는 것이다. 이것은 모든 학습내용에서 전체구조가 그것을 구성하는 부분이나 항보다 우선해야 한다는 구조주의적 사고방식을 토대로 해서 만들어진 것이다. 또 다른 하나는 타일러(R.W. Tyler)와 타바(H. Taba)등의 이론으로, 학습에는 단순한 내용에서부터 복잡한 내용까지 여러 가지 종류가 있으며, 이러한 학습의 종류들은 그 나름대로의 일정한 순서와 질서를 지니고 있기 때문에, 무조건 학습내용의 전체구조를 이해하는 접근보다는, 학습내용을 그 종류와 유형에 따라 세밀하게 분석해 놓고 그것을 단계별로 하나씩 학습해 나가야 한다고 보는 입장이 있는데 이것은 분석주의적 입장이다. 즉 이것은 학습내용을 그 구성요소별로 분석하여 각 요소들을 위계별로 체계화 한다는 입장이다. 이것은 학습과정에서 하나의 위계질서를 이루고 있어, 어느 학습이나 그 전단계의 학습이 이루어진 후에만 가능하다는 것이다.

디자인 분야의 교육은 단순기능인을 만드는 것이 아니라, 어찌보면 그것(전공)의 의미를 해석하는 능력을 갖도록 하는 일

이다. 따라서 교육의 주안점을 실제적인 효과를 가져다준다는 점에서 찾을 것이 아니라 지성을 개발한다는 점에서 찾아야 한다. 바꾸어 말하면, 창조성과 관련되는 디자인 교육은 광범위한 지식과 그것을 해석하는 능력을 필요로 하기 때문에 현상과 대상의 단순하고 구체적인 요소만을 파악하는 단계에 그치지 않고 사유하고 그것에 인문적 가치를 부여하여 표현하고자 하는 단계, 즉 관념의 세계까지 이끌어 가야 할 것이라는 말이다.

대체적으로 생물의 세계에는 향성(向性)이 존재한다. 향성의 보편적인 특성으로는 낮은→높은, 좁은→넓은, 단순→복잡, 물질→정신 등으로 표현되며, 인간의 욕구와 의식의 변화 경로도 향성의 특성에서 벗어날 수 없다. 매슬로우(A. Maslow)의 욕구의 위계설을 종합하면, 인간의 생존과 안전에 관한, 기본 생존 의식 → 정체성과 사회적 고려에 관한, 사회공의 의식 → 자기표현에 의한, 자아성취의식의 순으로 위계 질서를 갖는다. 이러한 점은 사회체계의 기술, 경제 → 제도, 규범 → 이데올로기와 맥을 함께 하는 것이라고 볼 수 있으며, 마르크스(K. Marx)가 말한, '역사는 수많은 요인들의 상호작용의 결과이긴 하지만, 인간의 생존에 관련된 물질에 관한 경제적 요인을 제외한 정치적, 철학적, 종교적인 것과 같은 것은 종속 변수에 불과하다'라는 점에 동의 할 수밖에 없다. 이러한 점에서 앞의 분석주의적 입장에서 디자인 교육의 복잡 다기한 학습과정을 위계적으로 조직한다면, 아래 [표 1]과 같이 정리할 수 있을 것이다.

[표 1] 교육과정의 조직 체계

| 교육과정 | 디자인을 위한 기초능력과 지식의 함양과정                                      | 디자인 입문과정                   | 발전 및 심화과정                        | 융합과 새로운 창조, 관리과정                  |
|------|---|----------------------------|----------------------------------|-----------------------------------|
| 학습내용 | - 다양한 표현을 가능하게 하는 기초기술 숙달<br>- 자연의 관찰과 이해를 통한 물리적 기본 질서의 인식 | - 조형성의 훈련<br>- 인간관련 지식의 함양 | - 사회변화와 요구의 파악<br>- 건강한 생태의식의 부여 | - 문화성의 개발<br>- 창조력 함양과 새로운 안목의 개발 |
| 구분   | 기존의 기술 및 지식 함양  | 조형적 규범 이해                  | 사회적 가치 인식                        | 창조적 가치 개발                         |
| 발전경로 | 물질, 재료, 기술 → 형식, 규범, 제도 → 가치, 이데올로기, 관념                     |                            |                                  |                                   |

### 3. 고려할 사항

앞의 교육과정(학습내용)을 구현하는 것은 개별적인 교과목의 수업에 의하며, 이러한 수업에 관련된 일련의 계획을 교수요목이라고 한다. 즉, 교육과정을 돕기 위해, 지식과 능력을 가르친다라는 일련의 행위에 관한 구체적인 계획서나 명세서를 교수요목이라 할 수 있다.

모든 사회행위는 목표와 절차와 수단을 반드시 갖추고 있다. 여기에서 목표라 함은 의미, 가치, 관념 등 내용에 관련한 것

이고, 절차라 함은 원리, 방법, 형식 또는 규범에 관한 것이고, 수단이라 함은 매체, 기술 등 용구(물질)에 관한 것인데, 이러한 분류에 의해 문화학들은 문화를 가치적 문화, 규범적 문화 그리고 용구적 문화로 구분할 정도로 모든 체계의 기본이 된다.

인간의 어떤 사상을 구현하기 위한 행위에서는 세가지 중요한 측면이 필요한데, 그것은 내용적 요소, 형식적 요소 그리고 실질적인 요소라고 하겠다. 내용적 요소는 가치, 의미, 관념 그리고 목적으로서 이루고자 하는 목표이며, 형식적 요소는 목표를 이루기 위한 단위와 개체들을 조직하는 방법, 원리, 규범 그리고 절차이며, 실질적인 요소는 절차를 통하여 내용을 구체화시킬 수 있게 하는 구체적인 기술, 매체, 도구 그리고 수단을 말한다.

수업 또한 일련의 행위이므로 이러한 기본적인 체계는 개별적인 교과목의 교수요목을 작성할 때에도 반드시 적용되어져야 효율적인 교육과정을 이룰 수 있을 것이다.

따라서 교수요목에는 해당과목의 목표와 목적, 구체적인 교수방법과 형식 그리고 그것을 이루기 위한 보충자료로 사용 매체와 도구 또는 기술적인 사항이 고려되어져야 할 것이다.

### 참고문헌

- 고영복 <문학 사회학> 사회문화연구소. 1997
- 김용선 <교육학에 대한 또 다른 의견> 인간사랑. 1990
- 김인회 <새 시대를 위한 교육의 이해> 문음사. 1997
- 박영무 <교육학에의 초대> 원미사. 2000
- 이흥우 <교육과정 탐구> 박영사. 1983
- 정범모 <교육과 교육학> 배영사. 2000