

# 현행 고등학교 교과서 「미술과 생활」의 디자인 교육 내용 분석

The analysis of design education in 「Arts & Life」

주저자 : 이지수(LEE, Ji-Soo)

명지대학교 의상디자인학과 강사

공동저자 : 정은숙(JUNG, Eun-Sook)

명지대학교 의상디자인학과 부교수

**1. 서론**

- 1-1. 연구 목적
- 1-2. 연구 내용 및 방법

**2. 고등학교 디자인 교육의 이론적 배경**

- 2-1. 디자인 교육의 이론적 배경

**3. 제 7 차 미술과 생활 교육 과정 이해**

- 3-1. 제 7차 미술과 교육 과정의 구성 방향
- 3-2. 미술과 생활 교육 과정 분석

**4. 5종 교과서 내용 분석**

- 4-1. 교과서 편찬 실태
- 4-2. 교과서 내용 및 체제 분석

**5. 국내외 고등학교 디자인 교육 과정 비교**

- 5-1. 한국의 디자인 영역
- 5-2. 일본의 디자인 영역
- 5-3. 미국의 디자인 영역

**6. 결론**

**참고문헌**

**(要約)**

전인 교육 차원으로 예술과 기술의 발전적인 접점을 찾게 하는 디자인 교육은 변화하는 세상을 적극적으로 주체적으로 살게 하는 적절하고도 핵심적인 교육임에 틀림없다. 따라서, 재정의 되고 있는 디자인이 어떻게 학습되어 지고 있는가에 대해 생각해 볼 필요가 있다. 이에 제 7 차 교육 과정의 교과 재량 활동 일환으로서 미술과 생활 교과목에 포함되어 있는 디자인 교육내용에 대한 분석과 현황을 논하고자 한다. 본 연구에서는 개정된 미술과 교육 과정의 이론적 배경을 살펴보고 디자인 교육에 대한 이해도 함께 고찰한다. 아울러, 현행 고등학교 미술과 생활 5종 교과서의 편찬 실태를 조사하고 다음으로 교과서의 디자인 교육 내용 분석을 통하여 디자인 교육이 차지하고 있는 비중과 범위 그리고 도판의 현황을 연구하였다. 마지막으로, 국내외 고등학교 미술과 디자인 교육 과정 비교 분석으로 현행의 미술과 교육 내에서의 디자인 교육의 문제점의 기초 자료를 제시하였다. 교과서 분석을 통해 나온 결과, 디자인 영역 학습 내용의 불균형이 분석되었으며, 시각 디자인 전공자들만 구성된 대부분의 교과서에서는 제품 디자인과 환경 디자인 학습이 현저히 부족하였다. 또한, 공예 학습 영역에서는 5종 교과서 모두 현대 공예를 제외시켜 전통 공예에만 편중된 교과 내용과 도판의 구성되어 있다. 도판 분석에 대한 결과는 학습 내용의 분포와 같이 시각디자인 내용 위주의 도판이 수록이 되어 있었으며, 출판사별 도판의 수량도 4배 이상의 차이를 보이고 있었다. 더불어 디자인 영역은 미술 감상, 미술 이해, 미술 창작 영역에서 미술 창작 단원에만 집중하고 있어 디자인의 기능과 역할을 이해하고 파악하는데 어려움을 주고 있다. 한편 과거 우리나라 미술 교육에 상당한 영향을 끼쳤던 미국, 일본, 디자인 교육 과정을 비교해본 결과 실생활에서 쉽게 활용할 수 있도록 디자인의 이해와 감성적인 접근 학습에 중점을 두고 있었다. 표현 학습에서도 재료의 특성을 살리면서 창의력 신장 내용으로 이루어지고 있다. 또한, 시각적 촉각적 특성에 대한 디자인 미적 의식 확장을 고려하여 교과서 학습 내용이 구성되어 있었다. 제 7 차 교육 과정에서 교과서란 교육 과정의 구현

을 위한 다양한 자료중의 하나이다. 창의력, 사고력을 배양할 수 있는 다양한 자료, 사례가 제시되고, 주제와 성격에 따라 전개 체제가 제시되어야 한다. 그러므로 교과서 제작에 들어가기에 앞서 전인 교육과 체험 교과라는 점에서 학습자 중심의 다양한 연구 과정과 실험을 통해 디자인 학습 내용이 구성되어야 할 것이다.

**(Abstract)**

Design textbooks for general education bring our attention to the education of design as a part of whole education. In this vein, this thesis tried to analyze and discuss on the current status of design education contents included in the 7th educational curriculum of the Art & Life . This study had a historical review of the contents of arts education as well as a review of theoretical contents in art education. Also this thesis analyzed five types of Art & Life text books currently used at high schools with weight given to the design and to the status of pictorial coverage in the text books. Finally, the thesis presented problems of design education through a comparative analysis of high school arts education and design education.

Through the analysis, inequality of design contents in education was reported. It was clearly attributable to the backgrounds of text book writers. For example, authors with graphic design backgrounds tended to lack product and environment design concepts, while hand craft section of text books all showed a biased contents towards traditional Korean arts. In the analysis of pictorial coverage, similar to the composition of academic contents, coverage was concentrated in the graphic design areas; inequality in quantity of pictures found with a ratio of 1 to 4. In terms of areas of arts, design contents in text books were concentrated only in arts creation chapters among the 3 major areas of arts appreciation, understanding, and creation. Design education is attained in an atmosphere of creativity and the provision of ample teaching material. It is because diverse contents will generate the development of arts. When compared to design education curriculum of U.S. and Japan, these creativity put their focus of design education in the understanding and emotional contacts, so that every application is easily attained. In terms of expression learning, creativity and diversity of material are emphasized. From Kindergarten to middle, and high school periods, apparently the care contents of design is emphasized.

A textbook in the 7th education curriculum is one of the sources for education. In designing text books, learning process should be emphasized following subjects and natures of arts so that creativity can be achieved. Therefore, a systematic approach for design research and educational development for material would be needed in textbook design.

**(Keyword)**

Design education, high school text books, International education high school curriculum.

# 1. 서론

## 1-1. 연구 목적

최근에 디자인은 산업과 직업의 세계에 관련된 활동에서 친근하고 익숙한 것으로 증명되고 있다. 따라서 제정의 되고 있는 디자인이 어떻게 학습되어 지고 있는가에 대해 생각해 볼 필요가 있다. 디자인이란 우리의 일상 생활에서 아름답고 편리함을 주는 수단과 방법의 매개체이며, 그것을 이루는 실질적인 모습이라고 할 수 있을 것이다. 인간의 쾌적하고 안락한 삶을 위한 행위가 디자인의 목적이라면, 과학의 발달에 준하는 디자인의 진보도 함께 이루어져야 한다.

디자인을 실생활에 활용될 수 있는 미술의 한 분야로 볼 때 디자인의 종류는 다양하고 그 분류 또한 많은 영역으로 발전하고 있는 실정이다. 그러므로 디자인 교육이란 따로 있는 것이 아니고, 학생들이 생활 계획표를 만드는 일부터 시작하면 그것이 바로 일상적인 디자인 교육으로 발전한다고 생각할 수 있는 것이다. 특히 고등학교에서는 디자인 교육은 디자인에 대한 안목을 높일 수 있도록 하여, 디자인에 대한 기초 감각을 길러 줄 수 있는 교과 내용이 교육적 측면에서 고려되어야 한다. 그러므로 바람직한 디자인 교육은 학생 스스로 보고 느끼며, 자유롭게 상상하고 생각된 계획을 능력에 알맞게 접근하여 아름답게 표현할 수 있는 교과 내용으로 구성되어야 할 것이다. 오늘날 디자인은 우리의 생활을 합리화하고, 질서 있고 보다 아름다운 삶을 영위하게 해주는 동시에 현대 산업 경제 사회에서 상품의 생산 판매, 유통에 이르기까지 디자인 영역을 거치지 않는 분야가 없을 만큼 그 중요성이 강조되고 있다는 것은 사실이다. 따라서 고등 학생들에게 보다 자율적이고 창조성 있는 디자인 교육이 시급한 시점에 있다. 즉 본 논문은 고등학교 미술과 생활 교과 속에서 디자인 교육에 대한 분석과 현황을 논하고자 한다. 제 7 차 선택 중심 교육 과정의 교과 재량 활동 중 선택 과목 학습으로 지정된 미술과 생활 5종 교과서를 교과목의 성격과 교과 목표에 맞게 구성되었는가에 대하여 살펴봄과 아울러 미술과 생활 교과서 내의 디자인 영역을 분석하여 현황을 파악한다. 한편 국내·외의 고등학교 디자인 교육 과정을 비교하여 고등학교 디자인 교육의 실태를 알아본 뒤 새롭게 실시되는 선택 과목에서의 디자인 교육 현황에 대한 기초 자료를 제시하는 것을 목적으로 한다.

## 1-2 연구 내용 및 방법

본 연구는 제 7 차 교육 과정 미술과 생활의 교과서 내의 디자인 교육에 대한 분석을 위하여 개정된 미술과 교육과정의 이론적 배경을 살펴보고 디자인 교육에 대한 관련 서적과 연구물 등 문헌을 통해 학문적 고찰과 이론적 배경도 함께 연구하였다. 또한, 미술과 생활 교과서에서의 디자인 교육 실태를 알아보기 위해서 현행 고등학교 미술과 생활 5종 교과서의 편찬 실태를 조사하고 교과서의 내용과 체제 분석을 통하여 디자인 영역이 차지하고 있는 비중과 범위 그리고 도판의 형식을 연구하였다. 한편 국내외 고등학교 미술과 디자인 교육 과정 비교 분석으로 현행의 미술과 교육 내에서의 디자인 교육의 문제점을 제시하였다. 개정된 제 7 차 교육 과정의 고등학교 미술과 생활 교과서 내의 디자인 영역의 교육 과정 구성 및 교과서 분석을 통하여 다룰 구체적인 내용은 다음과 같다.

첫째, 일반계 고등학교의 미술 교육에서 디자인 교육 과정의 흐름을 파악하기 위해서 미술 교육의 이론적 배경과 변천 과정에 대하여 알아본다. 둘째, 디자인 교육의 이론적 배경을 바탕으로 국·내외의 디자인교육 변천을 살펴보고 디자인 교육의 당위성 등을 이론적 측면을 일깨워 준다. 셋째, 7차 교육과정에서 미술과 교육 과정의 개정을 중심으로 자율성과 융통성을 이해하고 미술과 생활 교과 과정의 특징에 대해서 분석한다. 넷째, 현행 고등학교 5종 미술과 생활 교과서의 편찬 실태에 대해서 조사하고 교과서 내용 및 도판 분석을 통하여 디자인 영역의 특징을 연구한다. 다섯째, 이러한 이론적 측면과 현황을 조사 분석에 통해 개개인의 지성과 감성을 생각하여 개척할 수 있는 디자인 교육의 기초 자료를 제시한다.

## 2. 고등학교 디자인 교육의 이론적 배경

### 2-1 디자인 교육의 이론적 배경

디자인 교육의 의미는 넓은 의미로는 심적 계획(a mental plan)으로 우리들 정신 속에서 싹이 터서 실현으로 이끄는 계획 및 설계이며, 또는 문제 해결을 위한 아이디어나 사고하는 과정, 외부의 사람들이 시각적으로 경험할 수 있는 정신적인 과정이라 할 수 있다.

디자인은 개인적인 문제가 아니고 사회적인 문제이므로 초·중·고등학교에서부터 그 교육 체계가 확고하게 이루어져야 할 것이다.<sup>1)</sup> 고등학교 미술과 교육 과정 해설집에서는 목적을 다음과 같이 말하고 있다. “디자인의 기본 개념은 생활에 필요한 것을 쓸모 있고 아름답게 만든다는 것에서 출발한다. 그러기 위해서는 먼저 형과 구조, 색의 활용성을 익힐 필요가 있다. 정보를 아름답게 꾸며 전달력을 높이고 의상 포장, 대량 생산 제품에 이르기까지 조형 원리를 활용할 줄 알고 공간과 환경을 미적으로 꾸미는 일들은 미술을 생활에 적극적으로 끌어 들어 삶의 질을 높이는 활동이다. 단원의 설정취지는 이처럼 쓰임새에 맞게, 즉 목적과 취향에 부합하도록 만들 수 있는 능력과 안목을 키워 자신의 삶을 아름답게 영위해 갈 수 있도록 위함이다.”<sup>2)</sup>위에서 말하고 있는 고등학교 디자인 교육은 디자인의 기능, 디자인에 대한 이해, 좋은 디자인에 대한 감각, 좋은 디자인을 생활에 활용하고자 하는 태도를 길러 우리 생활 문제를 해결하는 삶의 과정과 직결되는 디자인 학습이다.<sup>3)</sup> 좋은 디자인을 선택할 수 있는 능력을 배양시켜 나아가 디자인의 발전을 도모하는 것에 초점을 맞추는 것이 디자인 교육의 의의이다.

한편, 디자인 교육의 변천을 살펴보면 갑오개혁 이후 학년 관저 및 규칙을 제정 공포한 근대적 교육 제도를 갖춘 역사를 근거로 다음과 같이 미술 교육 여명기, 일제 통치기, 광복 이후로 나누어 살펴 볼 수 있다. 첫째, 미술 교육 여명기(1895~1911)의 이시기에 디자인 교육은 ‘도화 일본’에 따르면 단독 문양을 단순한 필묵선만으로 그리는 수준인 문양 중심 도안 교육이 행해졌다. 둘째, 일제 통치기(1911~1945)에 일제는 식

1) 최희정: 중학교 미술교과의 디자인 교육에 관한 연구, 계명대학교 교육대학원 석사학위 논문, 3-4, (1996).

2) 이운구: 고등학교 미술 교사용지도서, 삶과 꿈, 54. (2001).

3) 이원혜: 현행 중학교 미술 교과서에 나타난 문제점 연구, 경상대학교 교육대학원 석사학위 논문, 6-7, (1992).

민주의 교육 정책에 따라, 1, 2 차 조선 교육령 시행기에 디자인 교육은 변함 없이 '고안화' 교육이었고, 3, 4 차 교육령 기는 디자인과 관련된 교육 내용이 장식중심의 도안이라는 영역으로 설정되어 그 때마다 내용이 약간씩 발전되었다. 셋째, 광복 이후(1945~1954) 4 차례에 걸쳐 교육 과정의 재·개정 과정을 통해 미술 교육 부분도 큰 발전을 이루었다. 교과서의 내용인 면을 보면, 공작, 도화, 습자를 통합하여 명칭을 미술로 바꾸었다. 그러나 실제로는 과정 및 내용의 부족, 내용 체계의 불명확성, 교사의 부족에 따르는 지도 방법상의 문제까지 교과 내적 문제와 교과 외적 요인, 즉 정부 수립, 6.25 휴전 협정과 전후 복구 등의 상황으로 미술 교육은 물론 교육 자체가 부재 상태에 놓여 있었다. 한편, 디자인에 대한 의식의 전환이 즉각적으로 영향을 주어 자연스럽게 디자인 소비 생활이 대량 소비 시대로 접어드는 사회 풍조가 일부에서부터 일어나기 시작하면서 디자인 전문 교육의 기초가 다져지게 된다.<sup>4)</sup> 1960년대 들어 시작된 경제 개발 계획은 수출의 장려를 가져 왔고 제품의 미적 가치와 조형적인 구조에도 관심을 갖게 되었다. 이에 각 대학들이 구미 방식의 교과 과정을 도입하고 사회가 요구하는 교과목을 선정하여 교과 과정을 개선해 나갔다. 더불어 전문 디자이너 양성을 목표로 하는 본질적인 디자인 교육의 장을 열게 되었다.<sup>5)</sup>

### 3. 제 7 차 미술과 생활 교육 과정 이해

#### 3-1. 제 7차 미술과 교육과정의 구성방향

제 7 차 교육 과정은 21세기의 시대를 주도할 자율적이고 창의적인 한국인을 육성하고 국가 경쟁력 강화라는 시대적, 사회적 필요성을 강조하고 있다. 이를 위해 국가 수준의 공통성을 추구함과 동시에 지역, 학교, 개인 수준의 다양성을 고려하며, 자율적 학습과 창의성을 신장하기 위한 학습자 중심의 교육 과정을 운영한다. 그리고 학교, 교사, 학생 및 학부모가 함께 실현하는 교육 과정을 추구하며 학습자의 결과뿐만 아니라 과정의 질적인 측면을 중요시하고 있다.<sup>6)</sup> 고등학교 1학년 과정은 국민 공통 기본 교육 기간이며, 고등학교 2, 3학년에서는 학교, 학습자, 지역 사회 등의 여건을 고려하여 일반 선택 및 심화 선택 과목을 이수할 수 있도록 하였다. 고등학교에 있어서의 제 7 차 교육 과정의 가장 두드러진 특징은 선택 중심 교육 과정의 확대 도입이다. 일반계 고등학교의 경우 보통 교과 선택 과목을 일반 선택 과목과 심화 선택 과목으로 나누며, 일반 선택 과목으로 예·체능 과목군의 미술을 선택하는 학생은 미술과 생활(4단위)의 미술 전문 교과가 포함된다.

교육 과정에 따른 고등학교 2, 3학년 선택 중심 교육 과정의 일반 선택 과목으로서 간 학문적 특징을 지니기 때문에 과목의 기본을 이루는 미술과의 특성이나 개념에 얽매이기보다는 학습자들의 흥미와 관심을 중심으로 적성과 진로에 따른 선택의 폭을 넓혀 주고 전문성 심화의 기회를 다양하게 제공하기 위한 취지에 의해 개설되었다. 미술의 활동을 통하여 표

현 및 감상 능력을 기르고, 창의성을 개발하며, 심미적인 태도를 함양한다. 사고력, 창의력 정보 활용 능력과 같은 고등 정신 능력을 활성화하기 위하여 학습 내용이나 분량을 축소화하여 미적 체험, 표현, 감상으로 적정화하도록 제시하고 있다.

#### 3-2 미술과 생활 교육 과정 분석

고등학교 2, 3학년에 선택 과목으로 '미술과 생활'(4단위)이 신설됨으로써, 초등학교에서 고등학교 1학년까지 10년간 학습한 미술 교육 내용을 바탕으로 발전된 학습을 할 수 있도록 하였다. 즉, 교양적인 성격을 강조하면서, 전공할 학생이나 관심이 있는 학생에게 미술에 대한 조예를 깊게 하고, 고등학교 1학년까지의 기간에 충족시키지 못한 욕구를 보충할 수 있도록 하였다. 미술과 생활 교과는 고등학교 2, 3학년 선택 중심 교육 과정으로 학습자들의 흥미와 관심을 중심으로 적성과 진로에 따른 선택의 폭을 넓혀 주고 전문성 심화의 기회를 다양하게 제공하기 위한 취지에 의해 개설되었다. 일반 교양, 혹은 학생의 장래진로나 적성에 다른 전문화된 교육을 위한 준비 과정의 성격을 지니며, 미술과 생활 교과를 통하여 일반 미술과 관련된 교양 과목을 이수할 수 있는 기회를 제공하는 동시에 전문화된 교육의 준비 과정으로 미술을 접하고자 하는 학생들에게 진로와 관련하여 보다 심화된 과목을 이수할 수 있는 기회를 제공해 준다.

미술과 생활 교과서의 목표는 미술의 활용 측면에서 보다 체계적이며 구체적으로 목표가 진술되어 있다. 즉, 미술을 생활에 활용하고 향유할 수 있는 능력을 향상시키는데 주목을 둔다. 이를 제작하여 생활에 활용할 수 있다. 정 속에서 미술품의 진정한 가치를 이해하고 감상하며 비평하는 태도가 포함되어야 하며, 미술품이 배출된 시대별, 국가별, 문화별, 양식별 특징과 연계하여 가치 판단의 관점을 설정해야 한다. 미술과 생활 교과와 관련하여 학생들이 제작한 미술품뿐만 아니라 박물관이나 미술관, 전시장에서 다양한 미술품을 감상하는 활동을 통해 미술품을 이해하고 판단하는 능력을 키운다.

미술과 생활 교과 내용은 미술과 학습 내용을 바탕으로 생활과 관련하여 미술 활동의 폭을 넓히고 심화하는데 중점을 두어 '미술의 이해', '미술 감상', 미술 창작'으로 내용을 구성하였다. 첫째, '미술의 이해'에서는 미술의 특성과 미술 문화를 이해하도록 함으로써 미술에 대한 교양을 갖출 수 있도록 한다. 둘째, '미술 감상'에서는 다양한 관점에서 미술품을 감상하는 활동을 통해 미적 가치를 판단하는 능력과 존중하는 태도를 길러준다. 셋째, '미술 창작'에서는 목적과 스타일을 생각하며 미술품을 제작하는 활동을 통해 미술을 생활화 할 수 있는 능력과 태도를 길러준다.<sup>7)</sup>

### 4. 5종 교과서 내용 분석

#### 4-1. 교과서 편찬 실태

우리나라의 교과서 편찬은 교육부가 직접 또는 위촉 형식으로 제작하는 1종 교과서와 자유 경쟁형의 2종 교과서로 구분된다.<sup>8)</sup> 초등학교와 방송 통신 고등학교의 미술 교과서는 교육

4) 정향진, 변숙영 공저: 한국 디자인 교육의 실태 조사 연구, 한국 직업능력개발원, 20-22, (1998).

5) 오혜미: 고등학교 미술교과 현황과 개선방안에 관한 연구, 국민대학교 교육대학원, 석사학위논문, 12-21, (2000).

6) 교육 인적 자원부: 학교 교육과정 편성·운영의 실제 - 고등학교 교육과정 편성·운영 자료(1), 교육인적자원부, 3, (2001).

7) 김운배외 3명: 미술과 생활 교사용 지도서, 대한교과서, 9, (2001).

8) 배영두: 현행 중학교 1학년 미술교과서 분석, 전남대학교 교육대학원 석사학위논문, 54, (1997).

부 검정의 1종 교과서이고, 중·고등학교의 미술 교과서는 교육부 검정의 2종 교과서이다. 본 연구의 대상인 제 7차 교육과정기의 고등학교 『미술과 생활』 교과서는 A, B, C, D, E에서 출판된 5종이다. 이 5종의 『미술과 생활』 교과서의 실태를 파악하기 위하여 우선 각 교과서의 집필진 구성과 전공별 구성을 살펴보면 다음과 같다.

【표 1】 현행 미술과 생활 교과서 집필자 전공 현황

교과서 구분	출 판 사	저 자 수	구분				
			대학 교수 및 교사				
			동양화	서양화	디자인	조소	기타
미술과 생활	A	5	/	1	1	1	2
	B	3	/	1		1	1
	C	6	1	1	1	1	2
	D	4	1	/	2	/	1
	E	5	1	2	1	/	1

【표 1】에 의하면 교과서의 저자수가 평균 4.5명 정도임을 알 수 있으며 1종 교과서가 보통 연구진과 집필진이 30여명 이상인 것과 비교할 때 집필자의 수가 적음을 알 수 있다.

A 교과서의 경우에는 미술 교육 전공 2명, 서양화 전공 1명, 디자인 전공 1명, 조소 전공 1명으로 구성되어 있으며 현직 교사와 교수들이 현장 감각을 살리고 있다. B 교과서는 디자인, 동양화 전공자의 결여와 함께 경력에만 의존한 집필이 되고 있어 현장 감각을 살리지 못하고 있다. C 교과서는 6명으로 저자수가 가장 많았고, 미술 교육 전공 2명, 서양화 전공 1명, 디자인 전공 1명, 조소 전공 1명, 동양화 전공 1명으로 구성 각 영역의 전공자가 고루 참여하고 있으며, 현 고등학교 교사와 강사, 대학 교수로 구성되어 있다. D 교과서의 경우 디자인 전공 2명, 미술 교육 1명, 동양화 전공 1명으로 조소와 서양화 전공자가 결여되고 있다. E 교과서의 경우 서양화 전공 2명, 디자인 전공 1명, 동양화 전공 1명, 공예 전공 1명으로 조소 전공자가 참여가 빠져 있다. 많은 집필자와 미술의 여러 영역의 전공자들이 있어야 좋게 만들어진다고는 단정할 수 없으나 학생들의 지적·정서적 체험과 부합되는 교과서는 많은 의견이 수렴되어야 하며, 특히 각 영역의 지도 내용의 차이 및 특성과 교과 영역의 편중적인 경향을 없애고자 한다면 각 영역의 전공자 미술 교사, 미술 교육 전문가 등으로 구성된 집필자로 이루어져 제작하는 것이 바람직하다. 특히 영상 전공과 다양한 디자인 영역별 전공자의 결여가 현저하게 보여진다.

## 4.2. 교과서 내용 및 체계 분석

### (1) 교과서 단원별 목표 분석

단원별 목표는 교과서에서 제시하는 최소의 목표로서 매 시간의 목표를 정하는 핵이 되는 것으로 이 목표에 따라 학습의 방향, 수준과 범위, 재료와 용구가 적합하도록 정해지고 교사의 지도 내용과 학습의 학습 내용이 재구성되므로 단원 목표는 명확하고 구체적이며 교육 현장의 실정을 고려한 서술이어야 한다.<sup>9)</sup> 미술과 생활 교육 과정에서 제시하고 있는 각 영역

별 목표로는 첫째, ‘미술의 이해’에서는 미술의 특성과 미술 문화를 이해하도록 함으로써 미술에 대한 교양을 갖출 수 있도록 하는 것과 둘째, ‘미술의 감상’에서는 다양한 관점에서 미술품을 감상하는 활동을 통해 미적 가치를 판단하는 능력과 존중하는 태도를 길러주는 것 셋째, ‘미술 창작’에서는 목적과 쓸모 등을 생각하며 미술품을 제작하는 활동을 통해 미술을 생활화 할 수 있는 능력을 태도를 길러주는 것에 목표를 두고 있다.<sup>10)</sup> 목표 분석은 목차 상에 나타난 단원의 목표를 중심으로 분석한 것으로 미술과 생활 영역별 목표에 알맞는 목표를 제시하고 있는지 알아보기 위한 것이다

미술 이해 영역의 단원별 목표를 서술 내용을 살펴보면 다음과 같다. A 교과서는 의상, 가구, 건축 디자인의 이해를 통한 표현이 목표로 되어있다. B 교과서는 미술의 개념과 역할, 양식, 관계 등의 이해에 대한 목표를 제시하고 있으나, 디자인 학습에 대한 특성과 문화의 이해 내용은 다루지 않고 있지 않다. C 교과서에서는 미술의 이해와 감상 영역이 통합되어 단원 목표를 제시하지 않다. D 교과서와 E 교과서 역시 디자인 문화에 대한 특성과 이해의 내용은 다루고 있지 않다.

감상 영역의 목표를 분석한 것으로 감상 영역의 목표로 서로의 작품뿐 아니라 미술품을 보는 활동에 흥미와 관심을 가지고 미술 작품의 가치를 판단하고, 미술 문화 유산을 존중하는 태도 함양<sup>11)</sup>을 제시하고 있는데, 각 교과서에서 제시하고 있는 목표를 살펴보면 다음과 같다. A 교과서는 목표 진술에 있어서 우리나라의 문화와 관련지어 시대별, 양식별, 미술의 특징을 감상하는 내용으로 서술하고 인도, 중국, 서양의 시대적 문화 특징에 대한 감상도 포함하고 있다. 또한, 20세기 문화에 대한 감상도 포함되어 있어 시대별 작품에 대해 포괄적 목표를 제시하고 있고 있으니 디자인의 흐름과 발전에 대한 내용을 다루고 있지 않다. B 교과서는 우리 주변에서 체험을 통해 미술 문화를 감상하고 지역과 전통적 미술의 특징을 이해 한다는 부분에서 근·현대 미술 작품에 대한 감상을 목표로 제시하고 있다. 한편, 감상과 비평에 대한 이론적 구분과 감상 내용과 방법에 대한 상세한 목표를 서술하고 있으나 이 역시 디자인 학습에 대한 단원은 없다. C 교과서는 미술 문화의 사회적 가치와 실용적 문화 공간에 대한 감상의 목표가 제시되어 있다. 이와 함께 시각, 패션, 제품 디자인에 대한 가치와 활용 방법에 대한 이해의 단원이 서술되어 있다. D 교과서는 감상 영역이 가장 미흡하게 다루고 있다. 내용은 미술의 양식과 가치 이해에 대한 판단의 서술과 근대 미술의 특징의 단원 목표를 포함하고 있다. E 교과서는 디자인의 기능과 역할을 이해하고 제작 과정을 익히는 등 디자인에 대한 활용과 능력에 대한 단원이 설정되어 있어 5종 교과서 중에서 가장 많은 양의 내용을 담고 있다.

미술 창작 영역의 목표 분석에서는 A 교과서는 미술 창작 영역이 제시되어 있지 않아 학습자 요구에 부응하는 생동감 있는 수업을 진행하기에 어려움이 보여진다. B 교과서가 비교적 구체적이고 명확한 목표를 제시하고 있는데 단원의 수가 가장 많기에 그 목표에 있어서도 다른 교과서에 비해 구체적

9) 엄기복: 현행 일반계 고등학교 미술 교과서의 분석 연구, 관공대학교 교육대학원 석사 학위논문, 26, (1990).

10) 김운배의 3명: 미술과 생활 교사용지도서, 9, (2001).

11) 안경진: 7차 교육과정에 의한 중학교 1학년 미술교과서 분석, 상명대학교 교육대학원, 32-33, (1999).

으로 제시할 수 있었던 것으로 보인다. 그러나 목표가 명확하기는 하나 7차 교육과정의 표현 영역은 주제 표현, 표현 방법, 조형 요소와 원리, 표현 재료와 용구 등으로 학습 요소를 추출하여 세분화되어 있음에도 불구하고 미술품 제작에 치중이 되었음을 발견할 수 있다. C 교과서는 생활 공간에서 보여지는 생활 용품과 환경 디자인, 영상 매체, 제품 디자인, 판화, 초현실주의기법 등의 다양한 표현 요소와 용구, 재료를 사용하여 활용하는 목표를 서술하고 있다. D 교과서는 디자인의 조형성과 기능성에 알맞은 형태의 특징을 이해하고 기본 요소와 원리의 이해 속에서 표현하고 분석하는 등 가장 체계적인 접근 방식으로 디자인 학습 단원이 구성되어 있다. E 교과서는 디자인의 세계를 이해하고 생활 용품을 표현하고 있다.

다음으로는 교과서 내의 디자인 영역을 분석하여 고르게 제시되었는지 5종 교과서의 단원명에 의해 분석해 보고자 한다.

## (2) 교과서 내의 디자인 내용 분석

5종 교과서 내의 디자인 학습에 대한 분포와 디자인 내용에 대한 분석을 통하여 교과 과정상의 현황을 파악하고 비교 분석하여 본다. A 교과서의 디자인 교육 내용을 살펴보면 단원별로 디자인 영역이 구분되어 표현과 감상영역에 분포되어 있으며 제품 디자인, 패션 디자인, 건축 디자인 등의 디자인 영역을 포함하고 있다. 표현의 영역에서 제시하고 있는 시각, 공예, 패션, 제품, 건축, 환경 디자인은 사회적 연결점을 두며 작품 제작에 중점을 두고 있다. 공예 영역은 대부분 감상 영역에 포함하고 있으며 우리나라의 고려·조선 미술과 연관하여 제시되고 있어 근, 현대 공예에 대해서는 전혀 다루지고 있지 않아 전통 공예에만 치우친 모습을 보이고 있다. A 교과서는 이해 영역이 표현 영역으로 포함되어 있고 공예를 제외한 디자인 영역이 표현 영역에만 집중되어 있음을 알 수 있다. B 교과서에서의 디자인 내용은 생활과 표현의 단원에서만 집중적으로 디자인 영역이 구성되어 있고 디자인의 이해에 대한 내용은 수록하고 있지 않음을 볼 수 있다. 미술 감상 영역에서는 제품 디자인 영역만으로 구성되어 있어 균형 있는 감상 학습 내용의 제시가 어렵다. 감상 학습은 작품의 가치를 판단하고 존중하는 태도를 함양함에 있어 중요한 의미를 가진다. 그러므로 디자인 학습에 있어서 점차 감상 학습의 중요성도 부각되어야 할 것이다. 창작 영역에서는 애니메이션을 교과 내용에 포함시켜 디자인 매체의 확장에 대한 반영이 이뤄지고 있다. 이와 함께 의상, 건축, 공예, 환경 디자인에 대한 창작 학습 내용을 포함하고 있다. 그러나, 현대 생활 전반에 걸쳐 있는 제품 디자인 영역에 대한 내용은 다루지 않고 있다. C 교과서의 디자인 영역별 단원 분석은 교과서의 목차에 나타난 단원을 기준으로 하여 분석해 보았는데, 고등학교 미술과 생활 교과서의 디자인 영역은 시각 디자인, 제품 디자인, 환경 디자인, 공예, 패션 디자인, 건축 디자인 등 6개 영역으로 구분되어 구성되어 있음을 알 수 있다. C 교과서의 경우 시각 전달 디자인과 공예 위주의 분포를 이루고 있으며, 제품 디자인에 대한 학습내용의 비중이 다른 영역에 비하여 현저하게 낮은 비율로 나타나고 있다. D 교과서에서는 디자인의 역사와 디자인 이론이 미술 감상과 미술 창작 영역에 수록되어 있다. 단원에서 디자인 영역에 대한 구분 통하여 각 영역별로 3-4가지의 제작을 학습할 수 있도록 학습내용을 선정하였다.

시각 디자인 영역에 대한 소개가 가장 많이 수록되어 있는 반면에 제품 디자인 영역에 대해서는 미흡함을 보임으로 학생들에게 시각 디자인에만 치우친 편협한 학습 내용이 될 우려가 있다. 일상에서 살펴보면 시각 디자인 영역 못지 않게 제품 디자인 영역이 우리의 생활 공간에서 더욱 밀접하게 접하는 영역인데 비하여 극히 적은 양으로 소개되어 있어 산업 사회의 대량 생산에서의 제품 디자인의 이해를 차단하여 한쪽으로 지나치게 기울어져 있다. E 교과서의 예서는 시각 전달 디자인 영역이 많이 소개되고 있으며 제품 디자인과 건축 디자인은 상대적으로 적은 비중을 두고 있다. 그리고 미술 창작 교과 영역에서는 공예와 패션 디자인, 시각 디자인만이 창작 학습에 포함되어 있어 건축 디자인, 환경 디자인, 제품 디자인은 이해와 감상에만 그치고 있다.

미술과 생활의 5종 교과서에서 디자인 영역에 대한 분포를 살펴본 결과 시각 디자인이 차지하는 비중이 가장 높게 나타났으며 제품 디자인은 모든 교과서에서 미흡하게 수록되어 있음을 알 수 있다. 한편, 공예의 경우에는 현대 공예에 대한 이해와 감상 학습이 이루어지고 있지 않다. 시각 디자인의 경우에도 분야가 다양하게 수록되지 않고 있음을 살펴볼 수 있는데 영상 매체를 이용한 시각 디자인과 인터넷 웹 사이트 등에서 보여지고 있는 다양한 3D효과 등에 대해서도 수록되고 있지 않아 보다 현실적인 접근이 되고 있지 않음을 분석 결과 나타났다. 다양한 영역에서의 고른 분포로 구성되어 다양한 학습이 교과영역에 고르게 이루어지는 것이 바람직하다고 생각된다.

[표 2] 디자인 영역별 쪽수 비교.

구분 출판사	시각 디자인		제품 디자인		환경 디자인		공예		패션 디자인		건축 디자인		합계	
	쪽수	%	쪽수	%	쪽수	%	쪽수	%	쪽수	%	쪽수	%	쪽수	%
A	4	16.67	4	16.67	4	16.67	4	16.67	4	16.67	4	16.67	27	100
B	5	33.33	3	20.00	2	13.33	2	13.33	2	13.33	1	6.67	15	100
C	11	34.38	4	12.5	6	18.75	10	31.25	1	3.13			32	100
D	10	50	2	10	2	10	2	10			4		20	100
E	25	34.72	2	2.8	9	12.5	13	18.06	14	19.44	9	12.5	72	100
합계	55	33.13	15	9.03	23	13.85	34	20.48	21	12.65	19	14.44	166	100

[표 2]에서는 디자인 영역별 쪽수를 비교는 현재 사용 중인 5종 교과서에서의 목차 상에 나타난 단원을 기준으로 분석해 보았는데, A 교과서의 경우에는 디자인 영역별 쪽수를 4쪽으로 각각 구성하여 비교적 고른 분포의 학습내용을 수록하고 있다. B 교과서의 경우에는 5종 교과서 가운데 디자인 학습 내용이 가장 적게 수록되어 있다. 이는 집필진 구성 및 전공 현황에서도 살펴보았듯이 교과서 편찬에 있어서 디자인 전공자가 빠짐으로서 교과서 내용에 있어서도 불균형을 초래함을 보여주는 것이다. C 교과서의 경우 디자인 영역 32쪽 가운데 시각 디자인과 공예에 대한 편중이 높게 나타났으며, 패션 디자인의 경우에도 1쪽으로만 구성되어 있어 미흡함이 보인다. 아울러 건축 디자인 영역의 학습내용은 누락되어 있어 다양성과 창조성을 지향하는 7차 미술과 교육 과정 목표와도 상이함을 살펴보았다. D 교과서는 집필자의 전공에 의한 시각 디자인 영역 편중 현상을 보이고 있으므로 제품 디자인과 환경 디

자인, 공예, 패션 디자인에 대한 내용일 상대적으로 소홀하게 다루고 있는 것을 분석하였다. 한편, E 교과서의 경우 디자인 영역이 72쪽으로 5종 교과서 중 가장 많은 디자인 학습내용이 구성되었음에도 불구하고 시각 디자인이 34.72%의 편중된 분량을 차지하고 있는 반면, 제품 디자인 영역은 2.8%의 낮은 비율로 디자인 학습 단원의 불균형을 보이고 있다. 이상과 같이 디자인 영역별 쪽수 비교에 있어서 5종 교과서 모두가 시각 디자인 영역에 대한 비중이 높고 있었으며, 전통 공예에 대한 단원도 상대적으로 다른 디자인 영역과 비교하였을 때 높고 나타나고 있다. 그러나 공예 역시 전통 공예에 대한 학습만으로 구성되어 있어 현대 공예의 다양한 변화와 표현에 대한 학습이 부족하게 이뤄짐을 살펴볼 수 있다. 한편, 제품 디자인에 대한 학습은 너무나 미약하게 제시하고 있어서 균형 있는 디자인 교육을 위해서는 우선 교과서 내 디자인 영역별 학습 내용의 고른 배분이 있어야 할 것이다. 다음으로는 디자인 미술과 생활 교과서에서의 디자인 영역 도판이 고르게 제시되었는지 제작자별로 분석해 보고자 한다.

(3) 디자인 영역별 도판 분석

[표 3]에서 A의 경우 국내 학생 작품에만 치우쳐 기성 작가들의 작품이나 기타 시각 물에 대한 예시가 미흡하게 제시되어 있어 세계화 시대에 다양한 문화에 대한 이해의 폭을 넓히는 데 어려움이 있을 것으로 보인다. B는 국내 학생 작품 5개와 작가 작품 2개 기타 작품 7개 등으로 A와 같이 외국 작품이 빠져 있는 교과서이다. C의 경우에는 지나치게 일반 시각물 위주의 도판을 수록하고 있으므로 바람직하지 않다고 볼 수 있다. 기성 작가의 작품뿐 아니라 학생 작품을 수록함으로써 학생들에게 이해를 폭을 넓히고 친밀감을 주지 못하고 있다. 그러므로 도판을 선정할 경우에는 학생의 작품과 기성 작가의 작품 등 고른 배분을 통해 자료가 선정되어야 할 것이다. D는 도판 56개로 가장 많았으며 국내 학생들의 작품 19개와 기타 시각 작품 19개로 구성되어지고 있다. E의 경우는 52개의 도판을 작가, 학생, 기타 작품으로 가장 고르게 수록하고 있다. 시각 디자인 영역의 도판 분석에서는 5종 교과서 모두 국외의 학생 작품을 수록하지 않고 있으므로 동시대를 살아가는 지구촌 시대에 해외의 학생들의 다양한 표현 방식에 대한 이해를 돕고 있지 못하는 현황을 살펴보았다.

[표 3] 시각디자인 영역 도판 분류표

구분	도						합계
	작가		학생		기타		
	국내	국외	국내	국외	국내	국외	
A	1		16			1	18
B	2		5		7		14
C	6	2	8		24		40
D	7	3	19		19	8	56
E	16	4	18		13	1	52
합계	32	9	66		63	10	180

[표 4]에서 A가 16개로 가장 많은 종류의 도판을 수록하고 있다. B는 11개의 도판 가운데 작가 작품이 9개를 차지하고 있다. 이는 학생 작품에 비해 기성 작가 작품이 더 많이 예시되고 있음을 알 수 있다. E의 경우에는 가장 적은 3개의 도판

을 수록하고 있으며, 국내 작품만을 위주로 도판을 선정되어 있다. 종합적으로 볼 때 제품 디자인은 디자인 영역에서 가장 적은 단원과 도판으로 학습 단원과 내용이 제시되고 있다.

[표 4] 제품 디자인 도판 분류표

구분	도						합계
	작가		학생		기타		
	국내	국외	국내	국외	국내	국외	
A		2	4		5	5	16
B	9	1	1				11
C		1	3	1			5
D		3	1		2	6	12
E	1		1		1		3
합계	10	7	10	1	8	11	47

[표 5]는 공예 영역으로 A의 경우 42개의 도판을 수록하여 5종 교과서 중에서 가장 많은 공예 도판을 수록하였다. 그렇지만 대부분 전통 공예만을 다루고 있어 현대 공예에 대한 국제장 작은 도판을 제시하고 있으며 작가, 학생의 작품이 아닌 우리나라의 전통 공예만을 보여주고 있으므로 공예에 대한 수업이 한국의 전통 공예라는 부분으로만 기울려질 위험을 보이고 있다. C와 E의 경우에는 학생들의 공예 작품을 위주 도판이 수록되어서 학습자에게 보다 쉽고 다양한 공예 학습의 여건을 마련해주고 있다. 그러나 D에서는 학생들의 작품을 전혀 다루고 있지 않고 전통 공예에 대한 예시 작품만으로 학생 스스로가 자율 학습을 할 수 있는 여건과 창작의 의욕을 고취시킬 수 있는 의도가 보이지 않는다. 전반적으로 공예에 대한 도판 수록은 한국의 전통 공예에 치우쳐 있음을 확인할 수 있다. 현대에는 다양한 부분에서 공예를 이용하여 우리의 생활 전반에서 사용되고 있다. 보다 현실적이고 미래 지향적인 공예의 발전 상황의 이해를 위해서 무엇보다 교과서의 학습 내용에 대한 시정과 도판 수록에 선정에 대한 세심한 배려가 필요하다 생각된다.

[표 5] 공예 영역 도판 분류표

구분	도						합계
	작가		학생		기타		
	국내	국외	국내	국외	국내	국외	
A	7	2	5		20	8	42
B					6		6
C	1	3	12		9	2	27
D	5	1			2	6	30
E	1		13	1	11		26
합계	14	6	30	1	58	22	131

[표 6] A의 경우에는 우리 생활 주변에서 볼 수 있는 환경 디자인 시각 물에 대한 도판이 많이 수록되어 있으므로 미술과 생활의 밀접함을 보여 주고 있다. C의 경우에는 학생들의 작품 중심으로 수록하고 있어 학습자로 하여금 손쉽게 환경 디자인 영역에 대한 접근을 고려하고 할 수 있도록 도와주고 있다. D의 경우에는 5개의 도판에서 모두 국내 작품으로만 한정하여 다양한 문화권의 폭 넓은 이해를 위해서는 바람직하지 못하다고 생각한다. E의 경우 19개의 도판을 수록함에 있어서 가장 많은 환경 디자인 도판을 수록하고 있으나, 학생들의 작

품을 제외하고 기성 작가들 작품 위주 선택이었다.

[표 6] 환경 디자인 영역 도판 분류표

출판사	구분	도						합계
		작가		학생		기타		
		국내	국외	국내	국외	국내	국외	
A		1	2			6	5	14
B	1		1			2	1	5
C	1	1	4			1		7
D	5		2			1		5
E	6	9				4		19
합계	10	11	9			14	6	50

[표 7]의 A의 경우 15개의 도판이 작가 작품, 학생 작품, 기성 복 등으로 다양하게 수록되어 있으며, B, C, D의 경우에는 학습 내용과 도판 모두가 매우 미흡하게 수록되어 있다. 대부분의 도판은 시대성에 떨어지는 사진으로 구성되어 있고 패션 디자인 영역에서 중요하게 제시되어야 할 작가에 대한 작품은 선정되지 않고 있다. 이는 집필자들의 구성에서 패션 디자인 전공자가 빠져 있는 것과 밀접한 관련성을 보이고 있다. E의 경우는 5종 교과서 가운데 가장 많이 패션 디자인 도판을 수록하고 있는 동시에 다양한 작품을 보여주고 있다. 패션 디자인의 영역이 학습내용과 도판 모두 미흡하게 분석되었는데, 시대의 요구에 부흥할 수 있는 내용이 요구된다.

[표 7] 패션 디자인 영역 도판 분류표

출판사	구분	도						합계
		작가		학생		기타		
		국내	국외	국내	국외	국내	국외	
A	1		3			5	6	15
B	1		2					3
C		3						3
D						1		1
E	4	3	2	1	9	10		30
합계	5	6	5	1	14	15		52

[표 8]에서 A의 경우에는 국외의 건축물에 대한 도판을 다양하게 수록하고 있으며 D와 E의 경우에는 도판의 수가 많은 것에 비하여 학생들 작품을 다루고 있지 않아서 학습자에게 쉽게 이해할 수 있는 여건을 제시하고 있지 못하다. 대부분의 건축 디자인은 기성작가들에 의한 건축물로만 인식하게 되는데, 학생들의 모형작품이나 3D를 이용한 시뮬레이션의 화면 등으로 보다 쉽고 다양한 건축 디자인 학습의 여건을 마련해 주는 것이 바람직하다고 하겠다.

[표 8] 건축 디자인 영역 도판 분류표

출판사	구분	도						합계
		작가		학생		기타		
		국내	국외	국내	국외	국내	국외	
A	1	2	3			3	10	19
B	4							4
C	3		2					5
D	1	4				3	4	12
E	4	6				11	8	29
합계	13	12	5			17	22	69

## 5. 국내의 고등학교 디자인 교육 내용 비교

네트 워크, 지식, 정보, 문화, 그리고 디자인이 더욱 중시되는 21세기에는 디자인은 단지 경제 활성화의 도구적 역할이라는 개념에서 초월하고, 사회의 중심에 자리잡고자 하는 자성적 인식과 노력 속에 빠른 속도로 표현되고 있다. 디자인 교육은 계획적인 변화를 바탕으로 한 그 나라의 전통이나 민족성, 지리적, 환경적 조건, 활용되는 재료선정의 기호등 각 국가의 실정에 맞게 형성되고 있다. 이러한 관점에서 과거 우리나라의 디자인 교육의 형성과 학습 과정에 영향이 있었던 일본 디자인 교육과 미국의 디자인 교육과정의 현황을 비교 검토함으로써, 우리의 디자인 교육에 보탬이 되고자 한다.

### 5-1. 한국의 디자인 영역

디자인은 실용적 미적 조형을 계획화하며, 이것을 가시적으로 표현하는 중요한 일이라 할 수 있다. 디자인과 미술의 차이점은 문제해결을 위한 계획에서 진행된다. 이렇게 미술과 다른 차이점이 있지만, 우리나라는 계속 미술교과 영역의 한 부분으로 디자인영역이 존재한다.<sup>12)</sup> 디자인 영역에는 첫째, 기초 디자인 영역으로 조형의 요소와 원리 이해하고 주제를 평면 또는 입체로 표현하고 구성에는 색채 구성과 형태 구성으로 나누어 색채 구성은 여러 가지 배색의 성질과 조화를 이해하며 표현하고, 형태 구성은 여러 가지 구성의 원리를 이용하여 평면과 입체로 평면 구성한다. 둘째, 시각 전달 디자인으로 전달에 필요한 디자인을 조건에 맞게 구상하고, 기능과 조형미를 살려 평면 또는 입체로 표현한다. 시각 전달 디자인에서는 문자와 상징 마크, 일러스트레이션, 포스터 디자인, 포장 디자인, 컴퓨터그래픽, 달력·책표지 디자인 등을 학습한다. 셋째, 섬유 디자인 여러 가지 기법을 이용하여 생활에 필요한 작품을 만들어 본다. 넷째, 환경 디자인은 가정·학교·지역사회 환경을 조건에 맞게 구상하여 표현하고, 환경 디자인의 개념 이해, 중요성과 효율적 디자인 방법을 안다. 전시 디자인의 중요성을 이해하고 전시된 각 매체와 표현 방법에 대해 학습한다. 무대를 제작하며 슈퍼 그래픽을 이해하고 활용한다. 다섯째, 산업 디자인 산업 디자인과 생활과의 관계 중요성 이해하고, 산업 디자인의 특성을 학습하며, 구체적인 사례를 든다. 또한 산업 디자이너의 역할에 대해 인지하고 디자인이 진행되는 과정에 대해 학습하고 산업 디자인과 환경의 관계를 응용하여 활용한다. 여섯째, 공예 여러 가지 생활 용품을 조건에 맞게 구상, 기능적 일용품 만든다.

### 5-2. 일본의 디자인 영역

일본의 미술 교육은 일본 체질에 맞게 단체적 창의성에 맞추어 나오지 않는 공동체 집단 교육이 교육 목표로 되어 있다. 또한, 미술 교육은 미술 교과서를 통해 전국에 거의 똑같이 실시되고 있다. 일본의 고등학교 미술 교육은 '예술' 과목으로 명시되어 있다. 과목 편성은 음악 I·II·III, 미술 I<sup>13)</sup>.

12) 오해미: 고등학교 미술교과 현황과 개선방안에 관한 연구, 국민대학교 교육대학원 석사학위논문, 40, (2000).

13) 미술 I은 미술의 창조활동을 통하여 미적 체험을 풍부히 하며, 표현과 감상능력을 높임과 동시에 미술을 애호하는 마음을 기르는 것을 목표로 하고 있다.



Ⅱ14)·Ⅲ15), 공예 I·Ⅱ·Ⅲ 및 서도(書道) I·Ⅱ·Ⅲ 등으로 각각 그 시간 단위로 구분된다. 각 과목의 내용 중 Ⅱ·Ⅲ은 학생의 능력, 특성과 지역 실정에 맞게 선택하여 교육하도록 하고 있다. 특히, 고등학교에서는 미술과 공예, 서도(書道)로 구분하고 있으나 다시 '상업 디자인'으로 세분시켜서 교과서를 발행하고 있다. 상업 디자인은 완전히 실무에 곧바로 이용될 수 있도록 교육하고 있다. 내용적 측면에서는 미술에 관한 전문적인 학습을 통해서 미적 체험을 풍부히 하고, 창조적인 표현과 감상의 능력을 높임과 동시에 미술 문화의 발전에 기여하는 능력과 태도를 기른다.<sup>16)</sup> 미술 교과 중 디자인 영역에는 첫째, 디자인 표현 영역으로 환경과 공간관계, 건축물의 색채 기능 고찰하는 동시에 신체와 환경·공간에 대한 그래픽 제작해 보고, 필요조건 및 색채 기능에 대한 연구를 한다. 둘째, 표현 감각 영역으로 인간에 대한 포스터, 레이아웃, 레터링, 일러스트레이션, 배색을 통하여 테마의 이해하고, 색채, 형태, 표현 연구, 전달 내용의 방법, 레이아웃의 비교, 문자, 배색 등을 학습한다. 셋째, 표현 디자인·조각 영역으로 구성, 전달의 표현성, 면의 입체 구성을 금속판과 평면, 곡면 구성 재료를 사용하여 방향과 전달을 고려한 심벌 제작해 본다. 넷째, 일러스트레이션 그림책 그리기를 통하여 풍부한 테마의 스토리를 시각화하는 학습과 공상과 환상적인 세계를 다양하게 표현하고, 색지, 선화, 몽타주, 콜라주, 표현 기법 방법을 연구한다.<sup>17)</sup> 우리나라 디자인 영역에 비해 아주 단순한 것에 비하여 일본의 경우 한 영역을 강조하기보다는 창조 활동을 강조하여 다양한 표현과 감상 능력을 기르는데 신경을 많이 쓰고 있는 것을 알 수 있다. 그리고 디자인 영역보다는 디자인의 표현 감각을 강조하여 감성적인 디자인 접근과 디자인 과정의 체계적 접근을 시도하고 있음을 살펴보았다.

### 5-3. 미국의 디자인 영역

미국의 디자인 교육은 기본적으로 유럽과 상통하고 있다. 즉 인간의 품성을 함양시키고 개인의 창조성을 존중하는데 그 골격을 두고 있는 것이다. 전 과정이 거의 인간 존중을 근본으로 한다는 공통성을 지닌다. 미국의 미술 교육은 각 주(State)마다 다르게 실시되고 있기 때문에 하나로 정리하기 어렵다. 각 주마다 틀리지만 대체로 디자인 교육 내용을 집약해 보면 네 가지로 구분, 설정되는 공통점을 찾을 수 있다.<sup>18)</sup> 첫째, 전체 환경 안에서 미술품, 자연물, 현상들, 그리고 대상의 시각적이고 촉각적인 특성에 대한 미적 의식을 확장한다. 둘째, 개인 경험을 통해 표현력 심성을 살리고, 지각 개념과 이해로 시각화를 도와준다. 셋째, 사고, 느낌 등의 창조성을 위한 재료의 다양성 이해와 기술 또는 방법을 통한 표현의 발달을 도모시킨다. 넷째, 미술 행위가 본인과 이웃을 폭넓게 이해하는데 이바지하고, 자연은 인간의 창조성을 발전시킬 수 있는 폭

넓은 관계와 철학적인 깊이가 있다는 것을 이해시킨다. 미국의 다양한 민족들이 살아가고 있기 때문에 서로를 이해하는 부분으로 시각적으로 효과가 큰 미술교육의 디자인 학습 부분이 중요시된다. 미국의 미술 교과 중 디자인 영역은 디자인의 기초적 사항을 습득하는 기본 구성 요소 I, 공익성과 세계화 예술 문화 유산을 이해하고 능력을 배양하는 기본 구성요소 II, 창작표현과 기법을 강조한 기본 구성 요소 III, 디자인적 영향에 따른 미적 가치를 이해하는 기본 구성 요소 IV로 영역이 분리되고 있다. 좀더 디자인 영역을 상세히 알아보기 위해 아래와 같이 살펴보았다. 첫째, 기본 구성 요소 I은 미적 감각 문제, 시각과 촉각을 학습한다. 즉, 디자인의 패턴 감정을 밝기, 표현 처리 등으로 식별할 수 있고, 또 그려보는 시도를 해 본다. 이는 실제 디자인을 실시하여 디자인의 기본적 성격에 맞는 여러 조건들을 표현해 보는 학습이다. 자인 화면 구성을 비교해 보고 세밀한 부분까지도 관찰하며 3차원의 구조도 인지시킨다. 즉, 자연과 인간의 삶이 미적 표현에서 어떻게 발전되어져 있고 3차원의 밑바탕 구조까지도 분석해 본다. 각 및 촉각의 특징 분류를 통하여 환경에서 시각과 촉각에 대한 작업이 어떻게 잘 조화되어 가는가를 알아본다. 한편, 시각과 촉각을 어떻게 조화시켜 발전시켰는가 또 그것을 작품 표현에 어떻게 적용하는가를 알아본다. 기본 구성 요소 II 시각 예술 문화 유산과 미술사 및 문화를 학습한다. 공익성으로서의 시각 예술에 포함되는 건축가, 디자이너, TV광고, 사진가 등도 공익성을 위한 생산 작업임을 학습한다. 그러므로 시각 예술은 각 분야에 걸쳐 모든 활동되고 있음을 알게 한다. 기본 구성 요소 III은 창작표현과 표현력과 기법을 학습한다. 기본 디자인을 통해 일상주변에서 공업이나 산업에 어떻게 응용되며, 또 문제점은 어떤 것인가를 연구해 본다. 또한, 포스터, 일러스트, 레터링 등 여러 디자인을 총체적으로 만들어 보며, 합동으로 계획도 해 본다. 한편, 사진에 관한 사항으로 사실적인 전달 또는 환상 등 사진과 디자인의 응용을 통한 미술적 감각을 연구한다. 마지막으로 기본 구성 요소 IV는 미적 가치와 분석 및 연구평가를 한다.

### 6. 결론

먼저 5종 「미술과 생활」 교과서 분석을 통해 나온 결과를 살펴보면, 디자인 영역의 학습 내용이 골고루 이루어지고 있지 않다. 이것은 집필자들 전공에 의해 디자인 영역이 미흡하거나 편중되어 있기 때문이고, 따라서 어느 학교에서 어떤 출판사의 교과서를 택하는가에 의해 배우는 수준과 인지 면에서의 많은 차이를 유발 할 수 있다. 한편, 공예에 대한 영역에서는 우리나라의 전통 공예만 제시하고 있어 학생들에게 국제화 세계화 시대에 알맞은 교육이 이뤄지고 있지 못하다. 디자인 교육에 있어서 디자인 감각은 충분한 교재와 환경의 제공으로 창조의 분위기를 통해서 얻어진다. 즉 충분한 자극과 환경을 제공함이 원활한 발달을 가져온다는 의미에서 「미술과 생활」 교과서에서 보여지는 학습 내용 구성은 부족함이 살펴진다. 한편, 미국, 일본 등의 디자인 교육 과정 및 교육 내용을 비교해본 결과 우리나라처럼 획일적인 교과서의 내용을 가지고 가르치는 것이 아니다. 단순한 디자인 영역별 구분에 의한 표현 위주 학습이 아닌 재료의 특성을 살리면서 창의력 신장과 감각의 개발을 위한 내용으로 이루어지고 있으며 유치원,

14) 미술Ⅱ은 미술의 창조 활동은 미적 감각을 세련되도록 하고, 표현과 감상능력을 높임과 동시에 미술에 대한 이해를 깊게 하며, 미술을 애호하는 마음을 기르는 것을 목표로 하고 있다.

15) 미술Ⅲ은 미술의 창조 활동을 통해 표현과 감상능력을 한층 높임과 동시에 미술에 대한 이해를 깊게 하고, 미술 문화를 존경하는 태도를 기르는 것을 목표로 하고 있다.

16) 김정: 세계의 미술 교육, 예경, 24-27, (1993).

17) 김정: 세계의 미술교육, 예경, 241-245, (1993).

18) 김정: 세계의 미술교육, 예경, 246-248, (1993).

초등학교, 중학교, 고등학교 시절부터 디자인 교육의 미적 체험을 풍부히 하여 한 영역을 강조하기보다는 디자인 본질적 요소에 의한 접근방식을 지도하는데 유의하고 있다.

우리나라의 여러 가지 여건상 위와 같은 교육이 어렵다면, 교육 과정이 5년마다 개정될 때 그 내용에 맞추어 교육 방법과 교과서를 수정하듯 모든 출판사들이 교과서 제작에 들어가기에 앞서 일관성 있게 영역별 비중을 제시하는 것이 바람직하다. 현재 디자인 학습 구성에 있어서 구체적인 내용과 범위가 단계별로 제시되지 않고 윤곽과 영역의 구분만 서술되어 있기 때문에 내용을 쉽게 이해하기 어렵고 감성적인 접근이 불가능하다. 또 디자인 영역에 대한 분류와 그에 따른 산업물의 나열에만 치중하고 있어 전인 교육과 체험 교과라는 디자인 교육에 부응하고 있지 못하다. 제 7차 교육 과정에서 교과서란 교육 과정을 구현을 위한 다양한 자료중의 하나이며 창의력, 사고력을 배양할 수 있는 자료, 다양한 사실, 사례가 제시되고, 학습 과정이 중시되며, 주제와 성격에 따라 다양한 전개체제가 제시되는 자료를 의미한다. 그러므로 디자인에 대한 인식과 디자인 교육이 실생활에 좀더 쉽게 활용될 수 있도록 디자인 영역별 연구와 그에 따른 교육 자료의 기틀을 제시하기 위한 통합적이고 체계적인 접근이 필요할 것이다.

디자인 교육은 우리 주변을 잘 표현 할 수 있는 생활 속의 디자인이 될 수 있는 방안이 필요하며, 전인 교육과 체험 교과라는 점에서 학습자 중심의 교육이 이루어져야 한다. 디자인 교육은 상품의 형태를 결정 지우는 수단이기보다는 상품 그 자체의 존재 방식을 결정하고 형성하는 요인이다. 따라서 바람직한 디자인 교육은 첫째, 디자인이 사회와 어떻게 연관되며, 또 어떤 방향에서 디자인되어야 하는지에 대한 학생들 스스로가 이해하며 사회에 나아가서는 문화의 생산자와 소비자 주체로서 디자인을 수용해 갈 수 있는 능력을 갖도록 수업이 이루어져야 한다. 둘째, 디자인은 문제 해결 능력을 키워주는 전 영역적인 교육 과정으로 인식되고 평가되어야 한다. 결과를 도출해 하는 과정을 중시하는 평가가 이루어질 때, 진정한 디자인 교육의 목표가 이루어질 수 있다. 디자인 어원에서 밝혔듯이 계획과 조형적 실천의 중요함이 강조되어야 한다. 셋째, 디자인 교육은 커뮤니케이션과도 뗄 수 없는 영역이므로 디자인은 대중을 위한 작업임을 명시하여 상호간에 협력하여 문제를 해결할 수 있도록 교과 내용이 선정되어야 하겠다. 넷째, 언제까지나 미술 교과목의 한 부류로서 다루어지는 디자인이 아니라 사회 생활 문화의 모든 것이 포괄되는 디자인 교육의 중요성을 재인식해야 할 것이다. 다섯째, 사회 생활 또는 자신의 소질을 발견하여, 미래 발전을 향한 교육일 것임을 주지하여 교육해야 할 것이다.

## 참고문헌

- 김영우 : 현행 인문계 고등학교 미술 교육의 문제점 분석 , 동국대학교 대학원 논문집, 65, (1981).
- 교육부 : 고등학교 교육과정 해설, 교육부 고시, 1997-15호 4-10, (2000).
- 문교부 : 초·중·고등학교 미술과 교육과정, (주) 대한 교과서, 170-172, (1982).
- 박명기 : 고등학교 미술과 교육과정 변천에 관한 연구, 전남대학교 교육대학원 석사학위 논문, 88, (1989).
- 한국 중등교육협회 : 중·고등학교 신교육과정해설, (주)대한교과서, 2-4, (1987).
- 김경태 외3명 : 『고등학교 교사용 지도서』, 금성출판사, 6~7 참조, (1984).
- 오해미 : 고등학교 미술교과 현황과 개선방안에 관한 연구, 국민대학교 교육대학원 석사 논문, 16-21, (2000).
- 임연용 : 디자인 방법론 연구, 미진사, 11-12, (1992).
- 최희정 : 중학교 미술교과의 디자인 교육에 관한 연구, 계명대학교 교육대학원 석사학위 논문, 3-4, (1996).
- 이윤구 : 고등학교 미술 교사용지도서, 삶과 꿈, 54, (2001).
- 이원혜 : 현행 중학교 미술 교과서에 나타난 문제점 연구, 경상대학교 교육대학원 석사학위 논문, 6-7, (1992).
- 정향진, 변숙영 공저 : 한국 디자인 교육의 실태 조사 연구, 한국 직업능력개발원, 20-22, (1998).
- 교육 인적 자원부 : 학교교육과정 편성·운영의 실제, 교육인적자원부, 3, (2001).
- 임정기·이성도·서예식 : 미술과 생활 교사용 지도서, 교학사, 7-8, (2001).
- 배영두 : 현행 중학교 1학년 미술교과서 분석, 전남대학교 교육대학원, 석사학위논문. 54, (1997).
- 엄기복 : 현행 일반 고등학교 미술 교과서의 분석 연구, 관공대학교 교육대학원 석사 학위논문, 26, (1990).
- 안경진 : 7차 교육과정에 의한 중학교 1학년 미술교과서 분석, 상명대학교 교육대학원, 32-33, (1999).
- 김정 : 세계의 미술교육, 예경, 246-248, (1993).
- 고완서외 : 미술과 생활 교사용 지도서, 일진사, (2001).
- 김윤배외 : 미술과 생활 교사용 지도서, 대한교과서, (2001).
- 노부자외 : 미술과 생활 교사용 지도서, 지학사, (2002).
- 임정기외 : 미술과 생활 교사용 지도서, 교학사, (2001).
- 홍선표외 : 미술과 생활 교사용 지도서, 시공사, (2001).