



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

석사학위논문

중학교 미술교과에서의 디자인교육
개선 방안 연구



제주대학교 교육대학원

미술교육전공

이소형

2009 년 8 월

중학교 미술교과에서의 디자인교육 개선 방안 연구

지도교수 박 성 진

이 소 형

이 논문을 교육학 석사학위 논문으로 제출함

2009 년 8 월

이소형의 교육학 석사학위 논문을 인준함

심사위원장 _____ (인)

위 원 _____ (인)

위 원 _____ (인)

제주대학교 교육대학원

2009 년 8 월

An improvement plan of the design education in the Middle School Art

So-Hyoung Lee

(Supervised by professor Sung-Jin Park)

A thesis submitted in partial fulfillment of the requirement for the degree of
Master of Education

2009. 8.

This thesis has been examined and approved.

Thesis director, Sung-jin Park, Prof. of Art Education

Date

Department of Art Education
GRADUATE SCHOOL OF EDUCATION
CHEJU NATIONAL UNIVERSITY

중학교 미술교과에서의 디자인교육 개선 방안 연구

이 소 형

제주대학교 교육대학원 미술교육전공
지도교수 박성진

현대의 디자인은 물리적 기능뿐만 아니라 행복한 인간의 삶과 사회구현 추구를 위한 요소의 하나로 더욱 자리 잡아가고 있다. 이는 디자인의 의미가 경제적으로의 가치 창출은 물론, 국가 경쟁력의 요소로서, 그리고 인간이 행복하기 위한 조건으로 확대되고 있음을 뜻하며, 삶의 의미를 중요한 원리로 간주하는 현대 사회에 디자인의 위치가 더욱 높아져 가고 있다고 하겠다.

지금까지의 디자인교육은 매체에 대한 지각을 근거로 한 ‘기술교육’ 차원 위주로 이루어졌고, 디자인의 개념을 정립하고 영역을 확대시키는 ‘교육적 측면’에는 소홀하였다. 따라서 디자인이란 생산을 위한 개념인 동시에, 도구를 다루는 기술의 개념이 되어버렸고, 이러한 맹점은 문제해결을 위한 사고력 증진, 문제해결 과정 속에서의 판단력 개발, 다양한 매체의 특성 파악과 창조성 개발이라는 디자인교육 목표에 미치지 못하게 하는 큰 원인이 되어 왔다.

이는 교육의 대부분을 차지하는 ‘학교교육’에서도 예외는 아니다.

따라서, 디자인 전문가 양성 교육은 대학이나 전문기관에 맡기고, 유아나 초·중등학교에서는 미적안목을 가지고 행복한 삶을 영위할 수 있는 태도를 가르쳐야 한다. 즉, 시민으로 살아가는데 필요한 기본소양을 얻을 수 있도록 가르치는 곳이 되어야 함이다.

이에 본 연구는 자아인식능력과 환경에 대한 인식능력이 급격히 발달하게 되는 시기의 중학교 디자인교육에 대하여 살피고, 문제점을 파악하여 디자인교육의 개선방안을 제시하였다.

이를 위하여 관련자료를 통한 디자인교육의 변천과정을 되돌아보고, 현재 진행 중인 제 7차 교육과정과 채택된 7종의 미술교과서, 교수-학습지도안을 대상으로 디자인이 차지하는 영역별 비중과 내용, 이론과 실습의 비중을 조사·분석 하였다.

발전사례로 중학교 미술과 교육과정에서 디자인교육의 목적과 의의, 나아가야 할 방향성을 고려한 각 영역별(기초디자인, 시각디자인, 산업디자인, 환경디자인) 수업모형을 제시하였다.

우리의 현실 변화에 보조를 맞춘 발전된 교육방향 제시는, 미래의 디자인교육이 보다 바람직하게 지향하여 나아가야 할 방향과 사회가 진정 요구하는 창조적 소양을 갖춘 인재들을 배출하여 줄 뿐 아니라, 더 나아가 수준 높은 문화적 환경 속에서 행복한 삶을 영위하는 데 밑거름이 될 것이다.



※ 본 논문은 2009년 8월 제주대학교 교육대학원 위원회에 제출된 교육학 석사학위 논문임

목 차

국문초록	i
I. 서론	1
1. 연구의 필요성	1
2. 연구의 방법 및 범위	2
II. 디자인교육의 이론적배경	4
1. 디자인에 대한 이해	4
2. 디자인교육의 목적과 의의	9
3. 디자인교육의 변천과 특징	11
III. 중학교 미술에서의 디자인교육	17
1. 중학교 미술과 교육과정에서의 디자인영역	17
2. 중학교 디자인교육의 문제점 및 개선방안	44
3. 디자인교육 교수·학습 지도안 제시	47
IV. 결론	56
참고문헌	58
Abstract	60

표 목 차

표 1. 중학교 미술과 교육과정 내용체계 -----	20
표 2. 중학교 미술과 교육과정 목표 -----	20
표 3. 교학사 미술교과서 단원개관 -----	22
표 4. 지학사 미술교과서 단원개관 -----	23
표 5. 중앙교육진흥연구소 미술교과서 단원개관 -----	24
표 6. 교학연구사 미술교과서 단원개관 -----	25
표 7. 두산 미술교과서 단원개관 -----	26
표 8. 대한교과서 미술교과서 단원개관 -----	27
표 9. 삶과꿈 미술교과서 단원개관 -----	27
표 10. 중학교 현행 미술교과서 집필자분석 -----	29
표 11. 디자인 단원 비중(%) -----	30
표 12. 디자인 영역별 내용 -----	31
표 13. 교학사 미술교과서 특징 -----	33
표 14. 지학사 미술교과서 특징 -----	34
표 15. 중앙교육진흥연구소 미술교과서 특징 -----	35
표 16. 교학연구사 미술교과서 특징 -----	36
표 17. 두산 미술교과서 특징 -----	37
표 18. 대한교과서 미술교과서 특징 -----	39
표 19. 삶과꿈 미술교과서 특징 -----	40
표 20. 단원으로 본 디자인영역별 내용의 비중 -----	41
표 21. 디자인영역 이론, 실습별 분포도 -----	43
표 22. 기초디자인 교수·학습지도안 -----	48
표 23. 시각디자인 교수·학습지도안 -----	50
표 24. 제품디자인 교수·학습지도안 -----	52
표 25. 환경디자인 교수·학습지도안 -----	54

그림 목 차

그림 1. 한국디자인진흥원의 디자인 분류표	8
그림 2. EBS지정교재 컴퓨터그래픽스의 디자인 분류표	8
그림 3. 학교미술교육의 방향과 중학교 중점방향	21



I. 서론

1. 연구의 필요성

현대사회에 있어서 디자인 정보의 보편화는 인간의 표현욕구와 더불어 현 시대의 흐름에 맞물려 거대한 수요를 만들어 내고 있다. 결국 일상과 밀접한 연관을 갖는 디자인은 전문가뿐만 아니라 누구나 할 수 있고 접할 수 있는 분야가 되었으며, 언제나 아름다움을 추구하는 인간의 기본욕구와 삶에 중요한 한 부분이 되었다. 이에 우리는 디자인교육을 통해 디자인의 중요성을 인식하게 하고, 현 시대가 요구하는 개성 있고 창의적인 디자인 능력을 함양하게 될 인간을 육성하여야 한다.

그러나 디자인의 중요성을 강조하면서도 아직도 여유 있을 때나 할 수 있는 부가적인 장식행위 정도로만 인식하는 것이 우리의 현실이고, 이러한 현실로 인하여 디자인교육 또한 미술교육의 틀 안에서 기술교육 차원으로만 이루어지고 있다.

특히 우리나라는 근대를 거치면서 일본으로부터 일방적으로 주입식 교육방식과 내용들이 수용되어졌기 때문에 더욱 우리의 실정과 시대·문화에 맞는 주체적이며 창의적인 디자인교육이 시급하다고 하겠다. 그러나 하루하루가 다르게 급변하는 시점에서조차 여전히 순수미술교육과 방법, 테크닉에 의존한 디자인교육이 별다른 변화 없이 이루어져 오고 있다.

이러한 문제점을 인식하고 해결하기 위해서는 대부분의 디자인교육이 이루어지고 있는 학교에서의 교과과정과 교육내용의 지침서라 할 수 있는 교과서에 대한 재분석이 요구된다.

아직 발달단계에 있는 중학생들은 수없이 쏟아지는 지식과 정보를 효과적으로 걸러내며 취사선택 하는데 미숙한 시기이므로, 문제를 인식하고 해결하기 위한 판단력과 창의적인 사고력, 그리고 문제해결력 등을 길러줄 수 있는 효과적인 디

자인교육의 방향이 설정되어야 한다. 그리고 디자인교육의 지도방법은 학생들에게 디자인에 대한 이해와 표현력을 길러주고 그것을 실생활에 활용할 수 있도록 하여야 하며, 정서적 심미성을 향상시키고 다양한 디자인 표현과 실습 경험들을 통하여 창의성을 길러줄 수 있어야 한다.

따라서 본 연구는 이러한 근본적인 반성과 재고에 근거하여 중학교 미술교과과정에서 디자인교육의 개념과 가치를 새롭게 인식하고, 자아와 환경에 대한 인식능력이 급격히 발달하게 되는 시기의 중학교 학생들을 위한 시대·문화의 흐름에 맞는 디자인교육의 실질적 전개방향을 제시하였다.

2. 연구의 방법 및 범위

본 논문의 주요내용은 관련 서적과 연구물 등 문헌을 통한 중학교 디자인교육에 대한 이론적 고찰과 중학교 미술교과서에서의 디자인단원 분석을 통한 문제점 파악 및 교수·학습 모형 제시 순으로 이루어져 있다.

먼저 관련문헌을 통한 디자인교육의 변천과정에서 나타난 디자인교육의 개념 및 목적과 함께 전체적인 흐름을 이해하고 디자인교육의 중요성을 제시하였다. 그리고 현재 시행중인 제7차 교육과정과 교육과정에서 채택·사용된 중학교 전학년 각7종의 미술교과서에서 디자인교육이 차지하는 비중과 내용, 실습과 이론의 비중, 그리고 디자인교육 안에서의 디자인영역별(기초디자인, 시각디자인, 제품디자인, 환경디자인) 비중과 내용을 분석하였다.

이러한 이론적 고찰과 교과서 분석을 통하여 중학교 미술교과에서 디자인교육의 현실과 문제점을 알아보고 이를 토대로 한 중학교 디자인교육 개선, 교수·학습 모형을 디자인영역별로 제시하였다.

본 연구를 위한 영역별 구분은 현재 가장 많이 사용되고 있는 디자인 분류표를 참고하여, 디자인의 가장 기본이 되는 기초디자인(색채와 형태구성), 시각을 중심으로 한 시각디자인(그래픽, 영상, 포스터, 광고, 편집, C.I.P, 캐릭터, 일러스트레이션, 픽토그램), 생활에 필요한 제품 및 도구를 생산하는 제품디자인(공업, 공예,

목공예, 금속공예, 도자공예, 가구, 패션, 염직디자인), 인간생활과 환경공간을 보다 적합하게 하는 환경디자인(실내, 디스플레이, 조소·조각, 무대, 주거환경)으로 한정하였다.



II. 디자인교육의 이론적 배경

1. 디자인에 대한 이해

1) 디자인의 개념과 가치

지금의 세계는 ‘디자인’을 국가 경쟁력의 요소로, 그리고 삶의 행복을 추구하기 위한 도구의 하나로 여겨 ‘디자인 진흥’에 정성을 쏟고 있다.

디자인 진흥 중추국으로 오랜 역사를 갖고 있고, 디자인 산업의 허브(hub)로 성장한 영국은 ‘굿 디자인(Good Design)운동’¹⁾전개, 세계적인 디자인 교육기관인 ‘왕립 미술학교(Royal College of Art)’²⁾운영, ‘디자인 협의회(Design Council)’³⁾를 설치하는 등의 디자인 육성을 위한 노력을 해왔고, 최근 ‘창의적인 영국(Creative Britain)’, ‘멋진 영국(Cool Britannia)’이라는 이름 하에 공공 디자인 우선 정책을 펼치고 있다. 이러한 영국의 디자인에 대한 관심과 디자인 진흥을 위한 노력은 이들을 급변하는 시대에 적응하고, 오히려 앞서 나갈 수 있게 하는 힘이 되었다. 즉, 밖으로는 세계 최강의 디자인 수출국으로 상당한 경제적 성과를 얻고, 안으로는 영국 국민 개개인에게 디자인에 대한 가치를 일깨웠다고 하겠다.

이렇듯 세계가 주목하는 ‘디자인’이란 무엇인지, 디자인의 개념과 가치에 대하여 바르게 인식하여야 할 이유가 여기에 있다.

디자인이란 일반적으로 ‘인간생활을 향상시키기 위해 계획하고 문제를 해결하는 총체적인 행위’를 일컫는다. 디자인의 본질과 사회적 기능 등에 큰 영향을 미쳤던 디자인 교육가 ‘빅터 파파넵(Victor Papanek)’⁴⁾은 ‘디자인이란 우리 생활에서

-
- 1) 좋은디자인(Good Design)을 위한 기준을 설정하고 조정하여 대중을 위한 디자인의 수준을 높이고 대중이 요구하고 기대하는 것보다 더 나은 것을 제공하는데 목적을 둔 운동, (=GD마크제도)
 - 2) 런던 왕립 미술학교: 1837년 영국의 산업디자인 질을 높이기 위해 ‘정부 디자인학교’로 출범, 영국을 대표하는 디자인 교육기관.
 - 3) 영국 디자인협의회(The Design Council): DTI(Department of Trade and Industry;통상산업부) 산하 전국적 디자인 진흥기관. 국가 디자인정책 및 사업의 주 관리기관으로 정책방향을 최종결정 한다.

누구나 기본적으로 하는 행동의 일환이다'라고 하였고, 호주 스윈번 국립 디자인 대학(Swinburne University of Technology)의 헬무트(Helmut)교수는 '디자인은 아이디어를 가지고 사람들에 의해서 만들어진 모든 것과 사람들이 커뮤니케이션 하는 모든 것을 계획하는 것이다'라고 하였다.

하지만 디자인에 대한 광범위한 정의는 디자인 영역을 과도하게 비대화 시키고, 디자인분야의 전문성과 본질을 훼손시킬 여지가 있다고 여겨, 문화관광부에서는 "디자인이란 인공물에 심미적·실용적·경제적·문화적 가치를 부여하기 위해 복합적인 요소를 종합하여 특성을 창출하는 지적 조형활동"⁵⁾으로 구체적인 정의를 내리고 있다.

사전적 의미로의 "디자인은 어떤 구상이나 작업계획을 구체적으로 나타내는 과정을 말한다. 특히 디자인은 모든 예술과 예술교육에서 폭넓게 쓰는 용어이며, 구성이나 표현양식 또는 장식을 의미한다."⁶⁾ 또한, 디자인은 동사와 명사로 함께 쓰일 수 있는데, 명사로 디자인은 최종적인 계획, 혹은 제안의 형식(도안, 모델이나 다른 표현) 또는 물건을 만들어내기 위한 제안이나 계획을 실행에 옮긴 결과를 말한다.

"디자인이란 용어는 '지시하다', '표현하다', '성취하다', '계획하다', '창조하다' 등의 뜻을 가지고 있는 라틴어의 데시그나레(Designare)에서 유래하였고 의장, 도안, 밑그림, 의도적 계획 및 설계, 구상, 착상 등 넓은 시각의 조형계획을 의미한다. 데시그나레의 어원적 구조는 'de'와 'signare'의 결합에 의해 이루어진다. 이 어원으로 볼 때 디자인의 의미는 '이미 존재하는 기호를 해석해서 새로운 기호를 창조하는 행위'라고 할 수 있다. 이 의미가 우리에게 중요한 것은, 이것이 디자인과 인간 삶 사이의 관계 방식을 설명해 주는 중요한 어원적 단서를 제공하기 때문이다."⁷⁾

4) 빅터 파파네크(Victor Papanek, 1927-1999), 오스트리아 출생, 디자이너의 윤리의식과 사회적 책임으로써의 디자인, 생태디자인의 개념을 도입하고 실천한 교육자이자 이론가. 미국의 쿠퍼 유니온과 MIT를 비롯한 여러학교에서 디자인과 건축, 인류학, 민속학, 문화형태학, 심리학, 생물학, 정서분석학 등을 공부했으며 온타리오 미술대학, 뉴욕 주립대학, 로스 아일랜드 미술대학, 퍼듀 대학 등에서 교수를 역임했다.

5) 문화관광부(2007), 「문화산업백서:연차보고서 2006」, p.463

6) 브리태니커 백과사전(Encyclopaedia Britannica) 'Design' 용어내용 발췌

7) 정우석(2004), 「초등학교 디자인교육의 방향,미술교육연구논총 제15집2호」, 한국교육대학미술교육학회, p.36
김민수(1997), 「21세기 디자인 문화 탐사」, 숲, p.6
designview.co.kr 디자인뷰의 디자인어원에서 발췌

디자인이란 용어를 설명하는 데에도 해석과 접근방법에 따라 다양한 풀이가 되고 있고, 디자인 개념 또한 우리의 ‘생활’과 밀접하게 연관되어 시대·문화의 흐름에 따라 변화 되므로 한마디로 정의하기 힘들다. 특히 정보화시대의 도래와 더불어 ‘문화와 감성’의 시대로 변화·발전 된 지금, 디자인의 패러다임에 커다란 변화가 일어나고 있고 이에 디자인의 역할과 가치가 빠르게 확산되고 있다. 따라서 무엇보다 시대·문화 흐름에 따라 변하는 디자인의 의미와 가치를 바르게 인식하고 정확히 읽어내는 것이 중요하다.

산업혁명 전후의 일반적인 디자인 개념은 수공예 제작에 의한 미술공예품 및 대량생산에 의한 제품의 표면을 장식하고 고안하는 행위를 가리켰고, 20세기 전후에는 기능적인 면과 아름다운 면이 동시에 부합하는 미적인 형태를 창출하는 조형 활동이었다. 즉 19, 20세기에의 디자인은 ‘아름답게 꾸미는 것’, 상품과 서비스의 심미적인 특성을 부여하는데 머물렀고 상품개발의 마무리 단계에서 외관을 꾸미는 소극적인 역할을 담당했다.

“현대사회에서의 디자인은 삶의 의미를 중요한 원리로 여기면서 진화하고 있으며, 단지 미화, 장식행위의 협의적 미술행위가 아닌, 사회질서를 소통시키고 재생산하고 경험하고 탐색하는 의미 체계로서 일상 삶의 중요한 실천 방식으로 이해되어야 하는 것이 되었다. 단지 물질적인 경제적 수단이기에 앞서 우리가 사물과 이미지를 통해 어떤 방식의 삶을 원하는지를 해석해내고 창조해내는 데 관여하는 중요한 문화적 행위여야 한다는 것이다.”⁸⁾

즉, 우리가 어떤 인공물을 디자인한다는 것은 단순히 사용에 편리하고 보기에 좋은 물질적 수단을 만들어내는 것만이 아니라 우리는 ‘이렇게 살아가기로 하자’라는 삶의 방식을 약속하는 것이라 하겠다. 그렇기 때문에 디자인은 어떻게 제작되었는지에 관계없이(손으로든 기계로든), 또는 어떤 모습을 하고 있는지에 상관없이(옷, 제품, 그래픽, 광고, 건물, 인테리어, 도시 등) 즉각적으로 문화적 영향력을 행사할 뿐만 아니라, 특정 문화를 대변하는 상징체가 된다. “디자인은 바로 우리의 일상 삶 자체를 담아내고 규정함으로써 궁극적으로는 문화를 형성시키고 기록하는 중요한 역할을 담당하고 있는 것이다.”⁹⁾

8) 문화관광부(2006), 「문화산업백서 2005」, p.480

9) 전계서(1997), *술*, p.11

결과적으로 디자인이란 시대적 상황과 문화의 흐름에 따라 변화하는 상대적인 의미를 갖지만 우리의 삶과 밀접한 관계를 갖는 것으로, 단순히 아름답게 꾸미는 것을 넘어 기능을 먼저 생각하고 나아가면서 생기는 다양한 문제점들 해결과 새로운 요구들을 충족해 주는 등 삶의 의미와 행복을 인간에게 주기 위한 창조적이며 혁신적인 활동으로 간주할 수 있다.

2) 디자인 영역

사회가 급변하고 다양하고 복잡한 정보·기술이 쏟아져 나오면서 디자인 분야 간의 경계가 모호해 지고 있다. 그러나 디자인 영역을 정리하기 위하여 각 영역 간의 교차하는 부분들이 있음을 감안하고 분류를 하면, 일반적으로 기초디자인(Basic Design), 시각디자인(Visual Design), 제품디자인(Product Design), 환경디자인(Environmental Design)의 네 영역으로 나눌 수 있다.

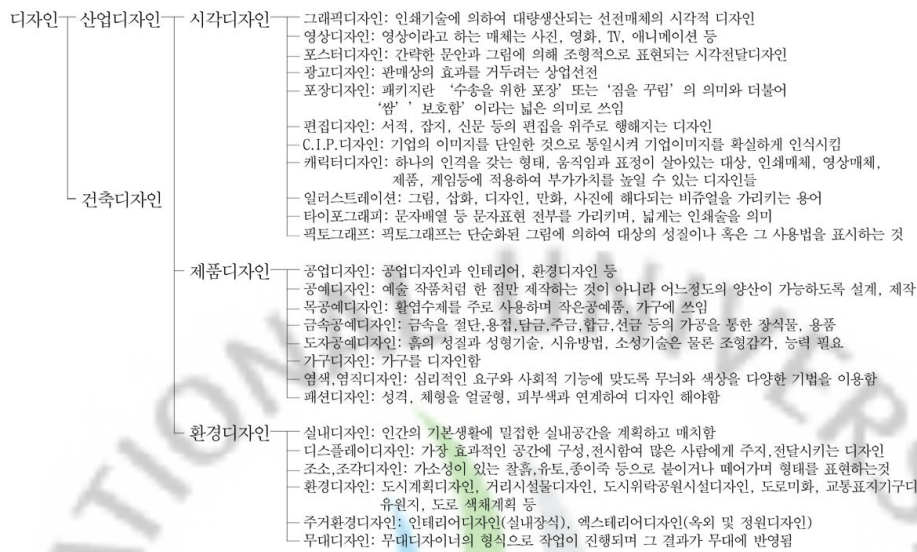
- 기초디자인은 디자인의 가장 기본적인 것으로 다른 영역에 응용할 수 있는 기능, 형태, 색채, 구조 등의 것을 포함하며, 형태구성과 색채구성으로 분류된다.
- 시각디자인은 시각적인 기호나 형태에 의해 내용을 전달하는 디자인으로, 영상, 광고, 편집, 포장, 타이포그래피, 일러스트레이션, 캐릭터디자인 등을 포함하는 매우 포괄적인 분야이다.
- 제품디자인은 산업의 생산성과 관계하여 대량생산이 가능한 디자인을 일컫으며 금속·도자·목공예디자인과 가구디자인, 패션디자인 영역을 포함한다.
- 환경디자인은 자연 생태계의 질서를 잘 유지하면서 동시에 쾌적한 생활을 할 수 있는 환경을 계획·설계하는 것을 목적으로 하는 디자인으로, 넓은 의미로는 도시계획, 건축, 조경, 정원 등의 엑스테리어 디자인(exterior design)과, 실내 계획, 디스플레이 등의 인테리어 디자인(interior design)으로 분류할 수 있다.

현재 가장 많이 이용되고 있는 분류표로서는 ‘한국디자인진흥원<그림 1>’¹⁰⁾과 ‘EBS지정교재 컴퓨터그래픽스<그림 2>’¹¹⁾에서 분류하여 나타낸 분류표가 있다.

10) 한국디자인진흥원, 디자인분류표

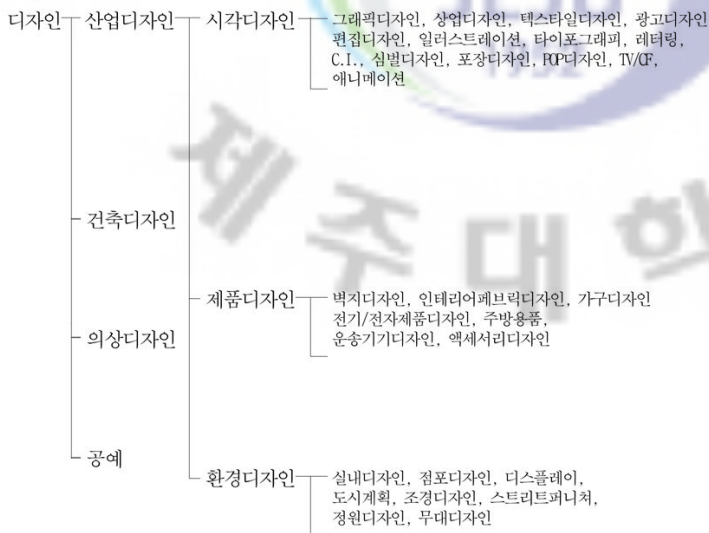
11) 우석진(2001), 「컴퓨터그래픽스」, 영진닷컴(주), pp.22-23

그림 1. '한국디자인진흥원'의 디자인 분류표



한국디자인진흥원 디자인 분류표에 의하면 디자인은 크게 산업디자인과 건축디자인으로 분류되고, 시각디자인과 제품디자인, 환경디자인이 산업디자인에 속하고 있다. 기초디자인은 따로 명명되어 분류돼 있지 않으나 디자인이란 의미 안에 내포되어 있는 것으로 여겨진다.

그림 2. 'EBS지정교재 컴퓨터 그래픽스'의 디자인 분류표



EBS지정교재 컴퓨터그래픽스의 디자인 분류표에 의하면 한국디자인진흥원의 디자인 분류표와 같이 시각디자인과 제품디자인, 환경디자인이 산업디자인에 속하고 있고, 디자인은 크게 산업디자인, 건축디자인, 의상디자인, 공예로 분류되고 있다. 공예와 의상디자인이 제품디자인에 속하지 않고 있는 점이 위의 분류표와의 차이점이라 하겠다.

2. 디자인교육의 목적과 의의

환경문제와 다양성이 증대되는 새로운 시대를 맞아 디자인은 국가경쟁력을 높일 수 있는 수단만이 아니라 건강하고 행복한 인간사회 구현을 위한 중요 요소로 자리하게 되었고, 디자인에 대한 인식의 변화와 가치의 증대에 따라 세계가 디자인에 주목하고 다각적인 연구를 실시하고 있다. 특히 디자인교육 분야에 대한 관심이 집중되고 있으며 이는 교육을 통해 변화하는 사회에 적응하며 앞서나갈 수 있는, 창의성을 지닌 인간으로 형성시켜 주어 행복한 삶을 영위하여 주는 데 목적이 있다.

데이비드 케스터(David Caster) 영국디자인카운슬(Design Council)원장은 “디자인 강국의 초석은 정교하고 과학적인 디자인교육이라고 강조하고, 그들이 추구하는 디자인교육의 목표는 영국 관리자들이 전 세계에서 가장 디자인을 잘 활용하는 유저(best user)가 되도록 하는 것이라며, 그런 인식을 사회적으로 뿌리내리는 지름길이 바로 교육”¹²⁾이라고 설명했다.

일찍이 스칸디나비아 제국에서 디자인 기초교육의 틀을 잡아 왔으며, 영국은 초·중등학교의 일반 교육과정에도 디자인의 개념 도입이 필요함을 인식하고 1988년부터 디자인을 정규 교육과목으로 채택해 5살부터 14살까지의 학생들이 디자인을 필수과목으로 이수하고 있다. 또한 영국을 비롯한 미국, 이탈리아 등의 디자인선진국에서 다양하고 창의적인 방식의 교육커리큘럼에 대한 연구 또한 적극적으로 펼치고 있다. 그 예로, 미국 크랜브룩(Cranbrook) 대학의 매코이

12) 김미리(2008.01.04.기사내용 발췌), “디자인·산업 연계 실용적 교육 필요”, 조선일보

(Michael McCoy)교수가 1970년대부터 주창한 ‘인간 환경과 디자인’ 교육프로그램과 이후 개발된 ‘K-12프로그램’¹³⁾, 이탈리아의 디자이너인 ‘브루노 무나리(Bruno Munari)’¹⁴⁾의 ‘놀이를 통한 조형교육’ 등의 의욕적인 활동들은 이미 잘 알려져 있다.

이렇듯 디자인 선진국들은 자라나는 세대에 대한 체계적인 디자인교육에 각별한 관심을 쏟고 있다. 그것은 “탄탄한 기초교육을 받은 미래의 주역들이 장차 다양한 전문인으로 성장했을 때 사회 전체가 디자인에 대한 보편적 이해를 바탕으로 보다 긴밀한 협력 관계에서 디자인 문화를 꽃피울 수 있을 것이라는 확신 때문이며, 그 파급 효과 면에 있어서도 사회구성원의 일부를 대상으로 하는 전문교육보다 훨씬 크고 근본적인 것”¹⁵⁾이기 때문이다.

진정한 교육이란 어느 특정한 상황만을 위한 ‘훈련’이 아니라, 어떠한 상황과 조건하에서도 스스로 문제를 해결해 낼 수 있는 창조성을 기르는 것이 되어야 한다. 이는 문제해결을 통한 판단력·사고력 증진, 창의력 개발 등을 목적으로 하는 디자인교육에서는 더욱 절실히 요구되어지는 사항이라 할 수 있다.

디자인교육은 19세기 초에서부터 인간생활의 문제로 중요하게 거론되어 왔고, 디자인을 통해 국가발전 및 인간의 삶과 문화를 향상시키는 디자인시대로 전개되고 있는 현 시점에서는 다양성, 통합성, 명확한 철학이 있는 창의력 중심의 교육이 요구된다. 우리나라 디자인교육의 문제점으로 거론되는 ‘기술교육’ 차원의 전문가 양성교육이 아닌, ‘전인교육’으로서의 관점에서 교육이 이루어져야 한다.

“디자인교육은 대중문화의 풍부한 의미들이 문화 내에서 역사적 과정을 통해 어떻게 생성되고 소통되는지에 주목하기 위한 교육적 담론과 프로그램을 학생들에게 제공해야 한다. 단지 기술적인 방법과 테크닉에 의존한 기존의 감각적 실기 위주의 교육형태만으로는 대중문화 내의 생산과 소비를 둘러싼 생생한 문화적 의미를 해석해내고 디자인에 반영할 수 없는 것이다.”¹⁶⁾ 다시 말하면, 디자인교육은 과거 산업시대의 아름다움과 유용성을 목적으로 한 기업의 생산과 소비에

13) K-12 프로그램: 유치원에서부터 고등학교까지의 일반교육, ‘디자인을 기초로 한 교육’의 이론적 틀

14) 브루노 무나리(Bruno Munari, 1907-1998), 근대 이탈리아 디자인의 형성기를 대표하는 작가, 회화·조각·디자인·건축·어린이 조형교육 등 다양한 영역에서 활동, 이탈리아 디자인 발전에 중추적 역할을 함.

15) 박인석(2001), 「디자인, 세상을 비추는 거울」, pp.184-185

16) 김민수(2002), 「김민수의 문화디자인」, p.258

이르는 활동을 충족시키기 위한 기술만을 가르치는 역할에서, 모든 대중의 정신적, 물질적인 욕구를 조화 있게 충족시켜 인간다운 삶의 질을 고양시키는 교육으로의 전환이 필요하다.

3. 디자인교육의 변천과 특징

우리나라 디자인교육은 별도로 디자인교과가 설치되어 있지 않고 미술교과 내에서 이루어지므로 미술과 교육과정에 나타난 디자인교육의 변천과정 위주로 기술하였다.

본고를 서술하기 위해 「한국디자인 100년사」 박암종¹⁷⁾, 「한국미술교육사」 박휘락¹⁸⁾, 「한국디자인교육의 실태조사 연구」 한국직업능력개발원¹⁹⁾, 「디자인문화와 생활」 경노훈·윤민희²⁰⁾, 「디자인교육의 글러벌리제이션」 정향진²¹⁾, 「제5차 국민학교/중학교/고등학교 교육과정」 문교부, 「제6차 국민학교/중학교/고등학교 교육과정」 교육부, 「제7차 초등학교/중학교/고등학교 교육과정」 교육부²²⁾가 연구한 내용을 중심으로 발췌·서술하였다.

우리나라 미술과 디자인교육의 변천과정의 개괄은 다음과 같다.

국내에서 디자인이라는 개념의 도입의 시점은 개항 이후로 설정하는 경향이 많다. 조선조 후기인 18세기 말은 상공업의 발전이 도시상인의 자본축적과 시장의 용성을 촉진하였고 도시상인의 자본 형성과 함께 19세기 말 근대자본주의 형성에 따른 산업화의 태동기라고 볼 수 있다. 이 시기에는 특히 한국 공예의 새로운

17) 박암종(1995), 「한국디자인 100년사(2)」, 월간디자인207호, pp.186-187

18) 박휘락(1998), 「한국미술교육사」, 예경, pp.214-254

19) 이수경 외(1998), 「한국디자인교육의 실태조사 연구」, 한국직업능력개발원, pp.20-24

20) 경노훈·윤민희(1999), 「디자인문화와 생활」, pp.230-233

21) 정향진(2001), 「디자인교육의 글러벌리제이션」, 경기디자인협회, p.21-24

22) 「제5차 국민학교/중학교/고등학교 교육과정」(1987), 문교부
「제6차 국민학교/중학교/고등학교 교육과정」(1992), 교육부
「제7차 초등학교/중학교/고등학교 교육과정」(1997), 교육부

국면을 가져왔으며 이후 18세기 말 이래로 산업화되는 과도기적인 상황에서 한국의 전통공예품은 현대디자인과 접목되어 갔다.

디자인 용어가 사용된 것은 1930년대 이후 주로 의복에 관계되어서였고, 일상생활에 사용되기 시작한 것은 해방 이후였다. 용어의 의미 및 그 사용이 자리 잡아가면서 현대적 개념의 디자인교육이 시작된 것은 일반적으로 1960년대 초반부터라고 할 수 있다.

디자인교육은 갑오개혁(1894-1896) 이후 근대적 교육 제도를 갖추면서 미술교과的一部分으로 이루어졌다. 18세기의 디자인교육은 ‘의장화’, ‘고안화’, ‘용기화’라는 명칭으로 문양 중심의 단순한 디자인교육에 불과했으나 갑오개혁 이후부터 한국의 디자인교육이 태동되었다고 할 수 있다. 이후 일제 식민지 시대에는 최초의 미술교과서라 일컫는 <도화임본>과 <도화교과서>를 인가하여 사용하였고, 디자인과 관련된 내용으로는 설계와 제도 등이 다소 포함되어있기는 하였지만 대부분 서양화 화풍의 위주의 교육내용이 다루어졌으며 일본의 조선총독부의 제재로 인하여 자주적이고 계획적인 디자인교육이 이루어질 수 없었다.

즉, 일제 식민 통치하에서의 디자인교육은 다른 분야와 마찬가지로, 자연발생적으로 필요에 의해 생겨나 단계별로 틀을 잡아가지 못하고 단절과 무조건적 도입에 의한 강요의 형태였다고 하겠다.

이후 광복과 한국전쟁을 거치면서 발달된 미국의 물질문명과 현대디자인의 요소들이 유입되었고, 이로 인해 대중의 소비취향과 디자인에 대한 의식의 변화가 이루어졌으나 제대로 된 디자인교육의 틀을 갖추지 못함으로 인하여 일본의 식민지적인 경향의 디자인에서 크게 벗어나지는 못하였다.

하지만, 1950년대 후반부터 디자인 전문교육이 시작되는 등의 노력이 시작되었고, 1960년대의 경제개발계획과 함께 디자인 정책이 정부 주도하에 이루어져 한국 디자인 포장센터가 개관되고, 디자인교육과 전시가 정부에 의하여 주관되었다. 그리고 해외연수 탐방을 통해 서독이나 일본으로부터 교육자를 초빙하여 디자인교육에 많은 기여를 하였다.

(1) 교수요목기의 디자인교육(1946-1954)

“8·15광복으로 일제에 의해 행하여지던 모든 식민 통치 활동은 사실상 종결되었으나 6·25전쟁 중 미군정이 교육과정과 교과에 대한 내용을 관할하게 되면서

우리나라 교과서 편찬·발행의 모든 것을 관리하였다.”²³⁾ 교수요목기 이전의 디자인교육은 ‘의장화’와 ‘문양’에 의존한 단순한 교육이었고, 교수 요목기의 디자인교육은 여러 가지 국내외적 상황으로 인하여 정체기로 볼 수 있으나 명칭 면에서는 ‘공작’, ‘도화’, ‘습자’를 통합하여 ‘미술’로 바뀌는 변화가 있었다. 그리고 이 시기에는 일본의 잔재를 청산하고, 민족적 의식과 정신을 바탕으로 한 새로운 교육을 추구하기 위한 교육 개혁 운동으로 ‘새 교육 운동’이 일어났으며 존 듀이(J. Dewey)의 사상에 바탕을 둔 진보주의 교육사상을 우리의 실정에 맞추어 받아들여 하였다. 미술과에서도 이러한 흐름에 맞추어 아동중심교육과 생활중심교육을 적용하려 하였으나 실제 수업은 임화, 정물, 풍경 등을 그리는 도화가 중심이 되었고, 수공은 종이접기나 공작을 중심으로 이루어졌다. 그러나 이 시기는 미술교육을 포함한 전반적 교육이 부재상태였다.

(2) 제1차 교육과정기의 디자인교육(1954-1963)

이 시기는 디자인교육의 모색기라 할 수 있다. 각급 학교의 교육과정이 갖추어지면서 디자인교육 부문도 체제, 내용, 방법 등을 모색하기 시작하였다. 초등학교에서는 ‘그림그리기’영역에서 색채 배열 및 환경 미화의 내용을, 중학교에서는 ‘표현 교재’영역에서 의장, 배치, 배합의 내용을, 고등학교와 사범학교에서는 ‘그리기’영역으로 의장, 색채, 생활 미화 등의 내용을 취급하였다.

도안, 제도 등 실제 디자인 및 제작관련 내용과 특히 ‘생활의 미화’ 영역이 독립되어 제시된 것이 특징적이며, 고등학교 단계에서 직업적 흥미와 기능이 일반 목표에 포함되어 있음을 알 수 있다. 즉 제1차 교과과정은 미술에서 도입된 생활·경험 중심의 교육 이념이 도입되면서 미술교과는 과거의 추상적이고 이론적인 면에 치중되었던 교육을 바로잡기 위해 교육내용을 일상생활 속에서 선정하였다.

“미술교과에서의 디자인분야는 총31쪽 분량 중 디자인분야는 3쪽으로 9.7%의 비중을 차지하였다.”²⁴⁾

하지만 미술 교과 전반에 걸쳐 교재들이 체계성이 없고 내용도 정선되지 못한 채, 지도되었던 것으로 보인다.

23) 한국교과서 연구재단(1998), 「한국교과서 목록작성 및 그 수립방안에 관한 연구, 연구보고서98-3」, 한국교과서 연구소, p.9

24) 유경채·박종환(1963), 「중학교 미술2」, 홍지사,

(3) 제2차 교육과정기의 디자인교육(1963-1973)

이 시기에 이르면 디자인교육은 어느 정도 체계성을 갖춘 정착기에 접어든다. 비로소 미술과에 ‘디자인’이란 명칭으로 영역이 설정되고, 교육과정에서도 정식으로 사용되었으며, 산업발전과의 관련성이 명시되었다.

미술교과에서는 경험주의 교육과정을 고려하여 소비자와 생산자의 경제 순환을 스스로 향유하는 인간교육과 민주사회의 일원으로 갖추어야 할 창의력과 과학적인 사고를 강조하였고, 영역체계는 묘화, 조소, 디자인, 공작, 도법으로 미술교육의 영역을 결정함에 따라 교과중심 교육과정시기의 표현교재, 이해교재, 기능숙련의 교재로 나누는데서 오는 중복을 피하도록 하여 표현활동에 많은 중점을 두었다. 1960년대 중반부터 정부 수준에서도 디자인에 대한 관심이 고조되어 왔는데, 청와대에서의 한국공예기술연구소의 설치와 대한민국상공미술전 개최 등의 예를 들 수 있다. 이러한 것은 1950년대의 공예 개념이 디자인 개념으로 발전된 것을 의미하기도 한다.

“미술교과에서의 디자인분야는 총36쪽 분량 중 디자인분야는 6쪽으로 16.6%의 비중을 차지”²⁵⁾하였고, 전반적으로 이 시기는 국가·사회적 요구에 부응한 디자인계의 발전과 함께 보통교육의 디자인 교육도 상당한 발전을 보아 확실히 정착단계에 놓인 시기였다고 하겠다.

(4) 제3차 교육과정기의 디자인교육(1973-1981)

이 시기는 미술교과교육을 소홀히 취급하는 경향, 국가발전 추세에 부합되는 목표 및 내용선정의 필요성, 기술 교과와의 내용 중복으로 인한 명확한 구분 요구 등의 문제점을 고려하여 학문중심 교육과정을 받아들여 내용의 체계와 구조를 세우려는 움직임이 있었던 성장의 시기였다. 국가 산업 발전을 위한 필연적인 사회의 요구에 따른 디자인계의 움직임은 전문디자인교육의 활성화 및 선진 디자인교육의 내용과 방법의 도입을 촉발시켜 현대 디자인교육의 사상에 근거한 디자인교육이 시작되었다. 그리고 디자인과 공예가 분리되어 디자인교육의 독립성이 어느 정도 확립되기 시작했다.

“미술교과에서의 디자인분야는 총48쪽 분량 중 디자인분야는 6쪽으로 12.5%의 비중을 차지”²⁶⁾하였고, 대체적으로 체계 있고 상세한 내용의 교육이 이루어졌다.

25) 이봉상(1966), 「중학교 미술2」, 삼화출판사

(5) 제4차 교육과정기의 디자인교육(1981-1987)

제4차 교육과정은 제3차 교육과정의 학습량 과다, 학습하기 어려운 교육내용, 교과목위주의 분과교육, 기초교육 및 일반교육의 소홀, 전인교육의 미흡 등을 문제점으로 지적하면서 전인교육을 강화하는 것을 목적으로 하여 교육과정이 개정되었다. 구체적으로 디자인교육은 시각 리터러시(literacy)로서의 '시각학습'과 디자인과정으로서의 '문제해결학습'에 초점을 맞춰 나아가게 되었다. 그리고 이 시기부터 디자인영역에 대한 분류가 교과서에 제시되었다.

디자인교육을 통한 창조성 함양과 디자인의 이해와 감상 부분이 목표에 반영되고 있으며, 공예를 디자인 영역에 다시 포함시키고 있음을 알 수 있다.

“미술교과에서의 디자인분야는 총44쪽 분량 중 디자인분야는 16쪽으로 36.3%의 비중을 차지”²⁷⁾하였고, 1970년대(제3차 교육과정기)에 초등학교의 '디자인'과정에서 다루어지던 조형원리에 관한 지도요소들이 본 과정기에서는 중등학교로 상향 조정되어 다루어졌다.

(6) 제5차 교육과정기의 디자인교육(1987-1992)

각 학교 급별 제5차 교육과정에 따르면, 이 시기는 조형 기초교육을 기본으로 실용성과 심미성을 추구하는 디자인교육의 본격적인 출발 단계라고 할 수 있다. 제4차 교육과정의 내용과 유사성을 가지고 있으며 조형능력, 감상능력 자체보다 감성적 인간성 육성을 강조하였다.

미술교과서의 영역체계는 회화, 조소, 디자인, 서예, 감상영역으로 제시하였다. 미술교과서에서 “디자인 활동을 통하여 조형감각을 익히고 목적에 맞게 표현하는 능력과 태도를 기른다.”라고 한 것처럼 디자인을 조형활동의 한 영역으로 구분하여 장려하고 있다.

“미술교과에서의 디자인분야는 총50쪽 분량 중 디자인분야는 16쪽으로 32%의 비중을 차지”²⁸⁾하였고, 형과 색의 대비를 살린 구성, 전달에 필요한 디자인, 환경에 필요한 디자인, 생활에 활용되는 물건과 관련된 활동을 지도하였다.

26) 문교부(1979), 「중학교 미술2」, 서울대학교 미술대학 1종도서 연구개발위원회

27) 윤명로·엄태정·정시화(1984), 「중학교 미술2」, 삼화서적주식회사

28) 임현진(1990), 「중학교 미술2」, 교학사

(7) 제6차 교육과정기의 디자인교육(1992-1997)

교육부에서 고시한 각 학교 급별 제6차 교육과정에 의하면, 이 시기의 디자인교육의 특징은 미술과 교육내용인 미적체험활동, 표현활동, 감상활동 중 미적체험활동에서 발견된다. 이 활동에서는 생활 속에서 미적 대상을 발견하고 지역사회의 다양한 조형물과 생활과의 관련을 생각하도록 하고 있다. 그러나 교육과정에서 디자인을 명시하지 않음으로 인하여 디자인 단원이 사라지고 꾸미기와 만들기 단원 안에 제5차 교육과정 내용을 부분적으로 수정하여 다루고 있으며 교육과정에도 없는 디자인교육이 시작되었다.

“이 당시에는 문자와 마크, 의사전달의 시각화, 달력만들기, 포장디자인, 아름다운 건물 등 산업과 관련된 내용을 주로 교육하였으며, 특히 중학교 단계에서는 창의적 발상을 강조하였다.”²⁹⁾

(8) 제7차 교육과정기의 디자인교육(1997-현재)

1997년에 고시된 제7차 미술과 교육과정에 의하면, 미술과에서는 상상력, 창의력, 비판적 사고를 길러주는 다양한 동기유발을 통해 주제, 표현방법, 조형요소와 원리, 재료와 용구에 대한 체계적인 탐색과 능동적이고 창의적 표현 등을 강조하고 있다. 초등단계에서는 기초 능력의 함양, 중학교 단계에서는 대상의 심미성을 근거로 하여 활용 방안을 탐색하고 창의적 표현의 기초를 마련하도록 하고 있다. 디자인관련 내용은 생활과 미술에서 분류하여 만들기와 꾸미기라는 제목으로 교육이 이루어지고 있고 만들기에는 공예와 디자인의 내용을 3차원적 조형연구를 중심으로 다루며, 꾸미기에서는 포스터와 같은 그래픽 디자인과 실내 환경디자인 등의 내용을 다룬다. 특히 급변하는 시대 상황에 맞추어 정보화, 산업구조의 변화 및 국가 경쟁력의 강화가 제시되고 상당부분 첨단기술의 발달 및 국가 경쟁력을 높일 수 있는 디자인교육의 중요성이 부각되었다.

그리고 사회변화의 주기가 급속도로 단축되고 다양한 이해 집단의 교육적 요구가 발생하는 시대에 이러한 교육적 요구들을 반영하기 위해 2007년 제7차 교육과정의 부분·수시 개정이 되었는데, 제7차 개정 교육과정에서도 7차 교육과정과 마찬가지로 개성, 창조, 정서교육을 강조하면서 시대의 흐름에 맞는 디자인교육을 중요하게 인식하고 있다.

29) 임현진(1996), 「중학교 미술2」, 교학사, p.34

Ⅲ. 중학교 미술에서의 디자인교육

1. 중학교 미술과 교육과정에서의 디자인영역

중학교 미술과 교육과정에 대한 전반적인 설명과 더불어, 현재 사용되는 학년별 7종의 중학교 미술교과서에서의 디자인영역에 대하여 분석·정리하였다.

1) 미술과 교육과정 이해

우리나라 디자인교육은 미술교과 내에서 이루어지므로 미술과 교육과정에 대한 전반적인 이해가 요구된다. 이에 미술과 교육과정의 목표와 내용구성, 강조점에 대하여 조사·요약 하였다.

“미술 교과 교육은 주위의 시각적 대상에 대한 관심과 애정을 가지고 이를 세심하게 관찰하거나 바로 꿰뚫어 봄으로써 그 본질과 미적 특성을 발견하고 이해하며 즐기는 심미적 태도를 길러준다. 또한, 학습자 개인의 자유로운 상상력, 독창적인 생각, 개성적인 표현력 등을 바탕으로 시각 문화에 대한 가치를 평가하고, 판단하는 비판적 사고력을 향상시킨다.”³⁰⁾

우리나라는 미술 교과 교육이 추구하는 목적달성을 위한 노력으로, 미술과 교육과정을 사회적·학문적 요구, 학습자 요구를 토대로 하여 기초능력배양과 기법을 중시하는 시기를 거쳐 전인교육과 창의성, 미술 문화적 가치 판단을 위한 사고를 강조하는 지금의 시기까지 다양하게 변화·개정 하였다.

이러한 미술과 교육과정에서 요구하는 능력과 태도는 체험하고 표현하고 감상하는 유기적인 활동을 통해 효과적으로 길러질 수 있다. 따라서 “교육과정이 바탕이 되는 교과서의 편찬방향은 다양한 미적체험 활동이 제시되고, 창의적 사고와 비판적 사고 능력을 배양할 수 있도록 구성, 학습해야할 내용과 과정을 명료하고 친절하며 다양한 전개 체제로 제시하고, 실생활 경험을 주제로 영역간의 통

30) 교육과학기술부(2008), 「중학교 교육과정 해설(체육,미술,음악), p.198

합적 제재 및 활동으로 조직한 자료가 되도록 제작하여 미술수업에서의 동기유발에 적극 활용할 수 있도록 하였다.”³¹⁾

미적체험, 표현, 감상으로 이루어지는 미술교과 내용 영역에 대한 내용은 다음과 같다.

“미적 체험영역은 우리 생활환경 주변에 펼쳐진 자연과 조형의 세계가 지니는 아름다움을 관찰을 통하여 발견하고, 자연과 연관된 일상생활 속에서 미술이 어떤 영향을 끼치고 있으며 활용되고 있는지 알아보도록 구성”³²⁾하였고, “학습자의 수준을 고려하여 자연과 시각 문화 환경에 대한 탐색, 탐구, 이해, 판단 등의 학습 활동을 전개한다. 이 영역은 학습자의 감각적인 체험을 통하여 관계를 인식하는 사고와 비판적인 안목을 형성하는 판단 과정을 체계적으로 경험할 수 있도록 하는 학습경험을 제공한다.”³³⁾

“표현영역은 다양한 동기 유발을 통해 표현의지를 북돋아주고 주제, 표현 방법, 조형 요소와 원리, 재료와 용구 등의 표현요소와 표현 계획, 수행, 반성 등의 표현 과정, 표현의 확장에 관한 체계적인 탐색과 자기 주도적인 표현 활동으로 느낌과 생각을 창의적으로 나타나게 하는 것을 목적으로 한다. 이 영역의 지도는 평면과 입체가 지니는 각각의 차이점과 특징을 강조하여 표현주제와 목적에 알맞은 다양한 방법을 탐색하여 제시하며, 이를 효과적으로 응용하여 학습자들에게 적합한 방법을 선택하여 나타낼 수 있도록 한다. 또, 표현활동과 다른 영역을 관련짓는 적용 능력과 태도에 이르기까지 각 단계에 적합한 학습 경험을 제공한다.”³⁴⁾

“감상영역은 미술작품을 비롯하여 시각 문화 환경에 대한 미적 반응이나 판단을 토대로 비판적 사고력을 기르며, 문화유산을 미학적, 역사적으로 이해하고 자긍심을 길러 전통 미술 문화의 세계화에 기여하게 하도록 함을 목적으로 갖는다. 발표나 찬·반토론, 연구 보고서의 작성, 자기 작품평가서와 동료 작품 평가서의 기록을 비교, 검토하여 종합하는 등 다양한 수업 방법을 활용해 보는 것도 바람직하다.”³⁵⁾

31) 경상북도교육연구원(편)(2007), 「중등신규교사임용전 직무연수:체육/음악/미술/기술/가정/특수」, pp.117-118

32) 정상윤(2007), “중학교 미술교육과정에서 디자인단원에 관한 연구”, 원광대학교 석사학위논문, pp.19-24

33) 교육과학기술부(2008), 「중학교 교육과정해설(IV)(체육,음악,미술)」, pp.198-200

34) 교육인적자원부(2007), 「초·중학교 교육과정」, p.333

최근 제7차 교육과정이 개정되면서 미술과 교육과정에서는 미술활동을 통해 달성하고자 하는 목표로 ‘미적 감수성’, ‘창의적 표현 능력’, ‘비평 능력’, ‘미술문화를 향수 할 수 있는 능력과 태도’를 제시·강조하였다.

2) 중학교 미술과 교육과정

중학교 단계에서는 초등학교 단계에서 익힌 기초 지식과 기능, 태도를 주변의 상황에 적용해 봄으로써 자신이 배운 기초가 어떻게 활용되고 어떤 의미를 가지는지를 경험하게 된다. 이를 위해 미적 체험에서는 생활 속에서 자연을 비롯한 다양한 시각 환경의 종류와 역할을 탐색하여 미술의 기능과 역할을 찾아보고 미술에 대한 이해를 확장시키도록 한다. 그리고 미술의 개인적이고 사회적인 문제를 생각해 보며 해결방안을 찾아보는 것을 강조하였다.

표현에서는 다양한 재료와 다양한 방법과 주제에 대한 접근을 통해 다양한 시각을 갖게 하고 스스로 자신의 표현방법을 모색하게 하는 일이 중요하다. 또 미술경험을 생활과 연결하여 조형적 문제를 해결하는 것을 강조하였다. 감상에서는 초등학교에서 익힌 미술 지식과 개념 등이 사회적으로 가지는 의미를 이해하고 비평할 수 있는 것을 강조하며, 미술 작품을 사회적, 역사적 맥락에서 해석하고 미술문화의 의미를 이해하도록 한다. “특히 이 시기에는 자기와 다른 사람의 작품을 비평할 수 있는 인식을 갖게 됨에 따라 자신감이 없어지는 경우가 있으며 자기의식이 다시 강조되므로, 미술표현에 대한 거부감을 느끼지 않게 하고 자신감을 상실시키지 않도록 주의를 기울여야 한다.”³⁶⁾

“학교 미술교육의 기본 방향으로 기초 교육, 활용교육, 가치 교육의 세 가지를 제시하여 학년 군별 중점 지도 목표를 설정할 때 근거가 되도록 하였는데, 중학교에서는 미술의 활용을 중심으로 교육하되 기초교육과 가치교육을 함께 고려하여 운영하도록 한다.

중학교 미술과 교육의 수업시수는 주당 중1,2학년은 1시간, 중3학년은 2시간으로, 6차 교육과정에 비교해서 변화가 크기 때문에 더욱 더 체계적인 학습내용 선정이 필요하다.”³⁷⁾ (표 1, 표 2, 그림 3 참고)

35) 전계서(2008), 교육과학기술부, pp.198-200

36) 전성수(2006), 「교과교육학&미술교육학」, p.295

37) 전계서(2008), 교육과학기술부, pp.203-208

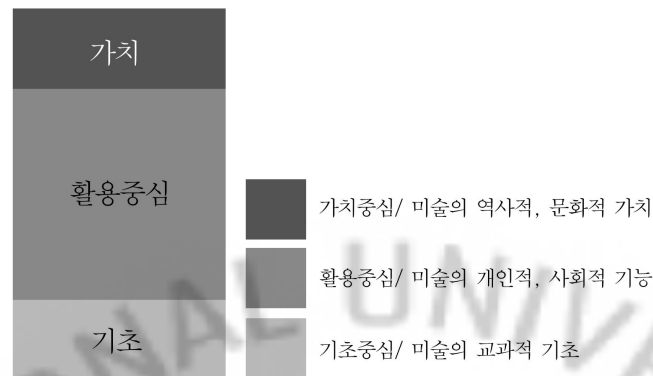
표 1. 중학교 미술과 교육과정 내용 체계

영역	중학교
미적체험	(1) 자연환경 자연환경과 시각문화 환경의 조화에 관하여 이해하기
	(2) 시각문화환경 시각문화환경의 기능과 역할을 이해하기
표현	(1) 주제표현 주제의 특징과 목적을 효과적으로 표현하기
	(2) 표현방법 여러 가지 재료와 용구, 표현방법을 사용하여 주제를 효과적으로 표현하기
	(3) 조형요소와 원리 조형요소와 원리를 활용하여 주제의 특징과 목적을 효과적으로 표현하기
	(4) 표현과정 표현의도에 알맞은 표현과정을 계획하기
감상	(1) 미술작품 미술작품의 사회적, 문화적 의미를 해석하고 감상하기
	(2) 미술문화 미술문화의 기능과 역할을 이해하기

표 2. 중학교 미술과 교육과정 목표

목표	<ul style="list-style-type: none"> ㉠ 생활 속에서 미술의 다양한 기능과 역할을 이해한다. ㉡ 목적과 의도에 맞게 표현을 계획하고 적용한다. ㉢ 미술 작품을 맥락적으로 해석하고 미술 문화의 의미를 이해한다.
----	---

그림 3. 학교 미술교육의 방향과 중학교 중점 방향



3) 중학교 미술교과서 디자인영역 분석

“한국의 교육에서 교육과정은 형식적으로는 학교교육과 관련된 교육의 내용과 방법을 규정하는 일종의 헌법적 성격을 지닌 것이고, 교육과정의 내용을 충실히 반영하고 있는 것이 교과서이다. 대부분의 경우에 교과서는 교실수업의 주된 참고 자료이며, 교사는 교과서의 내용을 중심으로 수업에 임하게 된다. 물론 경우에 따라, 교사는 교과서 내용과 직접적으로 관련된 것이 아니라 하더라도 자신의 교육적 의도에 따라 수업내용을 구성할 수 있지만 이 경우에도, 교사는 교과서의 진도와 내용을 고려하게 될 것이다.”³⁸⁾ 이는 곧 학습내용의 토대가 되는 교과서 내용 설정이 얼마나 중요한지를 의미하는 것이다.

미술교과서는 교육과정에 맞는 교수·학습 운영의 지침이 되고 학생들에게 미적 감수성과 창의적인 사고력, 미술에 대한 전반적인 이해와 활동을 반성하고 정리하는 기준을 제시해 주는 역할을 한다. 특히 미술교과서는 타 교과서에 비해 시각적인 학습자료 제시가 많은 부분을 차지하고 있기 때문에 학생들이 단순히 모방·재현하는 식의 수업이 진행되지 않기 위한 신중한 예시작의 선택, 각 수업 주제에 알맞은 교수·학습 방법이 요구된다.

이에 본 논문에서는 중학교 디자인교육 현황을 알아보기 위하여 제7차 교육과정에서 채택·사용되는 중학교 1,2,3학년별 각7종(총21권)의 중학교 미술교과서의 디자인영역을 분석하고, 분석을 토대로 디자인교육의 문제점에 따른 개선방안과

38) 조영달(2001), 「한국 중등학교 교실수업의 이해」, p.23

나아가 구체적인 교수·학습 모형을 제시하였다.

현재 중학교 미술교과서는 교육인적자원부의 검정을 받아 만들어지는 검정교과서로, 학년별 각7종씩 교학사, 지학사, 중앙교육진흥연구소, 교학연구사, 두산, 대한교과서, 삶과 꿈 출판사에서 편찬되었다.

각 출판사 별 미술교과서의 단원개관은 다음과 같다.

표 3. 교학사 미술교과서 단원개관

분류	중1	중2	중3
미적체험	<ul style="list-style-type: none"> -자연의 아름다움 -자연에서 조형으로 -생활 속의 미술 -자연과 생활 속의 색채 	<ul style="list-style-type: none"> -자연 환경을 닮은 조형물 -미술의 활용 -생활과 색채 -쾌적한 생활 환경 	<ul style="list-style-type: none"> -미술과 문화 -생활 속에 깃든 아름다움 -미래와 환경 미술
표현	<ul style="list-style-type: none"> -우리학급 함께 꾸미기 -선으로 그리기 -다양한 표현기법 -판으로 찍기 -정물의 표현 -사물을 새로운 눈으로 -생활 주변의 풍경 -수묵으로 그리기 -일상생활의 표현 -꿈과 상상의 세계 -재미있는 동물의 세계 -입체로 나타내기 -색의 기본 -형태의 관찰과 단순화 -문자의 역할을 하는 그림 -일러스트레이션 -생활 용품 만들기 -흙과 불의 조화 -생활 속의 서예 	<ul style="list-style-type: none"> -친근감 있는 사물의 표정 -정물의 표현 -풍경 그리기 -다양한 인물의 표현 -먹과 채색의 만남 -비쳐 보이는 세상 -판으로 찍기 -느낌과 상상의 세계 -새로운 재료와 표현방법 -입체로 나타내기 -색의 혼합 -자연으로 디자인으로 -일러스트레이션 -애니메이션 -전통 공예와 공업 제품 -여러 가지 재료로 만들기 -서예 	<ul style="list-style-type: none"> -눈으로 살펴서 -풍경의 아름다움 -개성 있는 인물 표현 -수묵화와 채색화 -판으로 찍기 -심상의 세계로 -여러 가지 표현재료와 기법 -추상표현 -평면에서 입체로, 그리고 행위로 -입체의 아름다움 -디자인의 세계 -평면과 입체 구성 -애니메이션 만들기 -전통 공예품의 입사·상감·자개 장식 기법 -물들여 꾸미기 -서예
감상	<ul style="list-style-type: none"> -보는 즐거움 -우리나라와 다른나라 미술의 흐름과 감상 	<ul style="list-style-type: none"> -보는 즐거움 -우리나라 미술과 동양 미술의 흐름 	<ul style="list-style-type: none"> -미술품 감상 -미술 문화유산의 이해

표 4. 지학사 미술교과서 단원개관

분류	중1	중2	중3
미적체험	<ul style="list-style-type: none"> -자연과 조형물에 나타난 아름다움 -생활 속의 건축물 -재미있는 환경 미술 -우리 고장의 미술체험 	<ul style="list-style-type: none"> -자연과 조형물의 어울림 -건축물의 기능과 아름다움 -아름다운 환경 조형물 -아시아 지역의 미술체험 	<ul style="list-style-type: none"> -자연과 조형의 아름다운 체험 -시대의 변화와 건축물의 아름다움 -과거와 현대의 환경 조형물 -세계의 미술체험
표현	<ul style="list-style-type: none"> -선으로 둘러싸인 세상 -색이란 무엇인가 -먹으로 그린 그림 -주변에 있는 정물 -인물의 다양한 표정 -풍경 그리기 -느낌을 나타내는 선과 색 -상상하여 나타내기 -블록 판화 -입체로 만들기 -재활용하여 나타내기 -학습정리 -형태의 관찰 -문자 꾸미기 -카드 꾸미기 -만화와 애니메이션 -그릇 만들기 -종이로 만들기 -실내 환경 꾸미기 -도자기의 발자취 -서예의 기초 	<ul style="list-style-type: none"> -형태의 다양한 표현 -질감과 양감표현 -여러 가지 색 -수묵과 담채 -인물의 움직임과 자세 -정물 표현 -생활 주변의 풍경 -다양한 감정의 표현 -단순화와 추상화 -재미있는 판화 -환조로 만들기 -부조로 나타내기 -쌓거나 조립하여 만들기 -행사 알리기 -표지판과 마크 -표지 꾸미기 -생활 용품 만들기 -거리의 조형물 -벽화의 발자취 -서예의 표현 	<ul style="list-style-type: none"> -소묘의 창의적 표현 -수묵과 채색의 조화 -인물의 특징 표현 -다양한 정물 표현 -풍경 속에 펼쳐진 아름다움 -자유로운 발상과 표현 -오목 판화와 평판화 -인체의 입체표현 -다양한 현대미술 -생활과 색 -우리고장 알리기 -디자인의 일관성과 캐릭터 -컴퓨터그래픽의 세계 -아름다운 가구 만들기 -생활환경 꾸미기 -전통공예 -산업과 디자인 -디자인의 발자취 -보고쓰기와 창작 -서예의 이해
감상	<ul style="list-style-type: none"> -작품감상 	<ul style="list-style-type: none"> -작품감상 -우리나라 미술 감상 	<ul style="list-style-type: none"> -작품감상 -다른나라의 미술감상 -미술관의 여러 가지 기능

표 5. 중앙교육진흥연구소 미술교과서 단원개관

분류	중1	중2	중3
미적체험	<ul style="list-style-type: none"> -자연과의 만남 (아름다운 자연, 계절과 빛에 따라) -아름다운 조형의 세계 (환경과 조화를 이룬 조형, 생활에 활용되는 조형물의 특징) 	<ul style="list-style-type: none"> -감동을 주는 자연 (신비로운 자연의 모습) -생활 속의 미 (삶의 지혜와 아름다움을 찾아서, 삶의 표현과 아름다움) 	<ul style="list-style-type: none"> -자연 속의 조형미 (자연과 어우러진 조형) -미술과 생활의 관계 (미술의 다양한 활용)
표현	<ul style="list-style-type: none"> -아름다운 표현 (보이는 그대로, 고요한 생명, 마음에 끌리는 풍경, 움직이는 사람들, 살아가는 이야기, 마음속의 형상들, 수목의 향기, 관위에서, 평면에서 입체로) -색과 형의 세계 (색의 성질, 형과 색의 화음, 마음이 설레는 디자인) -생활 속의 아이디어 (환경을 아름답게, 재료에 생명을) -먹과 선 (한글과 서예, 아름다운 한글) 	<ul style="list-style-type: none"> -표현의 세계 (계절과 빛이 느껴지는 풍경, 생활 주변의 물건들, 그 순간의 인물들, 눈 감으면 보이는 것들, 먹과 색의 어울림, 판과 함께, 공간 속의 입체) -상징과 이미지의 세계 (절제된 선,형,색, 아이디어가 보이는 디자인, 생활 속의 디자인) -일용품의 아름다움 (재료의 특성과 멋을 살려) -먹의 세계 (글씨 쓰기의 아름다움) 	<ul style="list-style-type: none"> -표현의 세계 (삶의 표현과 아름다움, 다양한 표현의 세계, 다양한 표현기법, 우리의 옛 그림, 판화의 세계) -일용품과 기능미 (아름다운 디자인, 아이디어가 보이는 디자인) -민족성과 전통공예 (다양한 전통공예디자인) -아름다운 글씨 (전각의 아름다움)
감상	<ul style="list-style-type: none"> -다양한 주제와 표현 (보는 것의 재미와 깊이, 우리 민족과 민족 정서, 우리나라 미술 발전) 	<ul style="list-style-type: none"> -미술 감상의 세계 (보는 기쁨과 즐거움, 이웃 나라의 미술 발전) 	<ul style="list-style-type: none"> -작품과의 대화 (감상의 즐거움, 전통과 현대에서, 다른 나라 미술의 발전)

표 6. 교학연구사 미술교과서 단원개관

분류	중1	중2	중3
미적체험	<ul style="list-style-type: none"> -아름다움을 찾아서 -사계절의 신비로움 	<ul style="list-style-type: none"> -아름다움과 함께 -마음이 끌리는 풍경 	<ul style="list-style-type: none"> -살아있는 자연 -아름다운 세상
표현	<ul style="list-style-type: none"> -사랑하는 사람들 -물건들의 속삭임 -수묵으로 나타내기 -꿈과 마음의 세계 -빛과 색의 비밀 -디자인 여행 -입체로 나타내기 -종이의 아름다움 -붓글씨로 나타내기 -전통의 아름다움 	<ul style="list-style-type: none"> -사람들 -수묵 담채로 나타내기 -생각과 마음 나타내기 -아름다운 형과 색 -눈길을 끄는 디자인 -새로운 탄생 -판의 즐거움 -재료와 이미지 -환경 조형물 만들기 -붓글씨로 나타내기 	<ul style="list-style-type: none"> -전통미술을 찾아서 -새로운 사고 -생활개선을 위한 디자인 -미술과 축제 -입체로 나타내기Ⅲ -사진과 영상 이미지 -생활공간의 아름다움 -우리의 향기를 담아서 -붓글씨로 나타내기
감상	<ul style="list-style-type: none"> -미술여행 	<ul style="list-style-type: none"> -미술속의 문화 기행 	<ul style="list-style-type: none"> -미술품 읽기

표 7. 두산 미술교과서 단원개관

분류	중1	중2	중3
미적 체험	<ul style="list-style-type: none"> -아름다운 자연, 아름다운 생활 (자연의 아름다움, 자연에서 조형으로, 생활 속의 조형미) -아름다움의 요소 (형태의 아름다움, 색채의 아름다움, 빛과 색) 	<ul style="list-style-type: none"> -자연과 조형물의 구조 (아름다운 구조, 생활에 활용되는 자연미의 구조) -아름다움의 원리 (균형, 비례, 동세, 율동, 색의 대비와 배색) 	<ul style="list-style-type: none"> -미술과 생활 (자연과 조형물의 조화, 미술과 생활환경) -조형의 요소 (조형의 요소-양감·질감, 색입체, 색의 기능적 사용)
표현	<ul style="list-style-type: none"> -주변의 사물 표현하기 (주변의 사물관찰, 사물의 표현(소묘·수묵화·정물화)) -느낌과 생각을 자유롭게 (느낌과 상상의 세계, 여러 가지 표현기법) -판의 특징을 살려서 (블록판화, 함께 만드는 블록판화) -입체의 아름다움 (덩어리의 표현, 소조, 다양한 재료로 만들기) -서예의 조형미 (서예의 기본정신, 판본체 쓰기) -정보를 전달하는 디자인 (디자인의 세계, 시각 디자인) -쾌적한 생활을 위한 디자인 (환경 디자인, 제품 디자인, 공예, 도자기 만들기) 	<ul style="list-style-type: none"> -수묵과 채색의 효과를 살려서 (수묵화와 채색화, 주변풍경 그리기) -느낌과 생각을 자유롭게 (생각의 표현, 상상의 세계) -공판화의 특징을 살려서 (실생활에 응용되는 공판화, 스텐실 다색판화) -입체표현의 즐거움 (입체 조형물의 감상, 깎아서 만드는 즐거움, 재료의 특징을 살려서) -서예의 아름다움 (한글 서체의 변천, 궁체쓰기, 한자 해서체 쓰기) -정보를 전달하는 디자인 (포스터 디자인, 광고 디자인, 여러 가지 시각표현) -쾌적한 생활을 위한 디자인 (실내 환경디자인, 재활용의 지혜, 가정용 제품디자인, 금속과 섬유공예) 	<ul style="list-style-type: none"> -나의 모습을 찾아서 (여러가지 인물표현-감상, 인물의 특징과 개성표현) -전통회화의 맥을 이어서 (전통회화 감상, 전통 회화의 표현) -다양한 조형세계 (감상의 시각, 추상표현, 착시의 효과를 이용한 표현) -오목판화의 특징을 살려서 (판화의 이해, 오목판화의 기법) -현대의 입체표현 (현대 조소의 감상, 모빌-움직이는 조소 만들기) -서예의 조형성 (우리나라 한문 서예의 흐름, 국·한문 혼서체 감상하기) -정보를 전달하는 디자인 (영상 디자인, 사진의 활용, 포장디자인) -쾌적한 생활을 위한 디자인 (실외 환경 디자인, 전통공예)
감상	<ul style="list-style-type: none"> -작품감상 (친구의 작품감상, 세계의 미술품 감상) 	<ul style="list-style-type: none"> -작품감상 (작가의 작품감상, 우리나라와 다른 나라의 미술감상) 	<ul style="list-style-type: none"> -미술 감상 (보고 느끼는 즐거움, 미술과 민족문화, 우리나라 미술과 다른 나라 미술)

표 8. 대한교과서 미술교과서 단원개관

분류	중1	중2	중3
미적체험	-자연과 조형의 아름다움 -생활 속의 미술	-자연과 조형물의 조화 -생활 속의 미술	-자연과 조형물의 아름다움 -환경 속의 미술
표현	-가까이 있는 것을 살펴서 -입체로 나타내기 -형으로, 색으로 -즐거운 상상, 아름다운 추억 -관에 의한 표현(블록판화) -마음을 움직이는 디자인 -쾌적한 실내를 위하여 -재료의 특성 살려 만들기 -한글 판본체 쓰기 -한글 문자 음각하기	-화면에 펼친 풍경 -입체로 나타내기 -재질감을 살려서 -즐거운 상상, 아름다운 추억 -관에 의한 표현(공판화) -그림으로 전하는 디자인 -이야기가 있는 그림 -벽면을 꾸민다 -재료의 특성 살려 만들기 -한글서체 쓰기 -한글 문자 양각하기	-보이는 것에서 창조로 -입체로 나타내기 -추상 조형의 즐거움 -관에 의한 표현 -즐거운 상상, 아름다운 추억 -영상의 세계 -마음을 전하는 디자인 -환경을 조화롭게 -재료의 특성 살려 만들기 -한글·한자 서체 쓰기 -한글 문자 음·양각하기
감상	-미술품감상 -미술문화유산 이해 -우리나라의 세계문화유산	-미술품감상 -미술문화유산 이해 -아시아의 세계문화유산	-전시회와 감상 -미술문화 유산 이해 (우리나라 미술, 다른 나라 미술, 유럽의 세계문화유산)

표 9. 삶과 꿈 미술교과서 단원개관

분류	중1	중2	중3
미적체험	-아름다움은 찾아야 보인다 -학습활동에서 -자연은 커다란 미술책 -생활속에서 쓰는 색과 형태	-왜 아름다울까 -자연은 미술가 -생활속에서 찾는 여러 가지 무늬 -생활속에 깃든 미술	-자연과 더불어 -생활양식에 담긴 미술 -도시속의 미술
표현	-빛과 그림자 -이런 재료, 저런 방법 -한글을 아름답게 -친구들과 함께 -쓸모있고 아름답게	-색의 세계 -형을 살펴서 -짜임새 있게 -경험하고 상상하며 -전통미를 살려서 -한글을 바르게 -내 생각을 생활속으로	-발견에서 발상으로 -기술을 익혀서 -정보를 전달하자 -이야기를 보여주자 -쓰기 좋은 생활용품 -주변을 아름답게 -생동하는 글과 그림
감상	-무엇을 어떻게 표현했나 -표현의 차이점을 찾아서 -표현의 특징과 조형의 요소들	-우리 작품 전시회 -미술품 감상 -미술과 문화	-우리나라와 다른 나라 미술표현의 흐름

총7종의 미술교과서의 단원개관을 거시적 관점으로 볼 때 학년별, 출판사별 모두 비슷한 내용구성의 흐름을 갖는 것으로 보이지만, 미시적 관점으로 보면 디자인분야별 비중 또는 다루어지는 내용 등의 요소들에서 차이점이 나타나고 있다. 미술교과서의 구성은 크게 미적체험과 표현, 감상영역으로 나뉘고 하위단계에 소단원이 구성되어있다.

(1) 미술교과서 집필진 분석

현재 중학교에서 사용하는 미술교과서는 7종류로 각 출판사별 집필진을 살펴보면 교학사 2명, 지학사 5명, 중앙교육진흥연구소 3명, 교학연구사 7명, 두산 5명, 대한교과서 8명, 삶과꿈 7명으로 총 집필자 수는 37명으로 조사되었고, 최소2명부터 최대8명까지로 차이를 보인다. 그 중에서 대부분이 회화전공자 및 미술교육을 전공한 현직교사, 대학교수로 전체의 약 75%를 차지하고 있고, 디자인전공자는 6명으로 약 16%를 차지하고 있다.

교과서는 집필하는 사람에 따라 그 내용과 방향성이 달라지기 마련이다. 회화전공자가 교과서를 집필했을 경우엔 당연히 회화분야의 개념정리와 관련이미지 자료 등이 다양하고 바르게 제시될 수 있을 것이고, 물론 디자인전공자 또는 교육행정가 등 다른 경우에도 마찬가지이다. 그러나 위의 조사에서 나타났듯이 집필진의 대부분이 회화와 미술교육전공자들로 구성되어 있는 반면에 디자인전공자는 겨우 15%를 웃도는 정도에 불과하다. 이는 결국 중학교 미술교과에서 디자인영역에 대한 올바른 정의와 내용구성, 미래 디자인교육이 요구하는 방향성 등이 정확히 검토·파악되어 제시되지 않았을 가능성이 크다는 것을 말한다.

따라서 각 전공별 균형을 맞춘 집필진 구성이 요구되며, 이를 토대로 하여 학생들이 다양한 디자인분야를 균형 있고 올바르게 배울 수 있도록 하여야 한다.

표 10. 중학교 현행 미술교과서 집필자 분석

(단위: 명)

교과서 구분	자료 번호	출판사	집필자 수	구분				교육행정 및전문직	비고
				대학교수 혹은 교사					
				회화전공	조소전공	디자인전공	기타		
2종 (검인정 교과서)	1	교학사	2	1	-	1	-	-	-
	2	지학사	5	2	1	1	1		
	3	중앙교육	3	2	-	-	1		
	4	교학연구사	7	-	-	1	6		
	5	두산	5	3	-	1	1		
	6	대한	8	2	1	1	1	3	-
	7	삶과꿈	7	-	-	1	6	-	-

교학사 집필진은 회화전공자 1명, 디자인전공자 1명으로 최소한의 구성을 보이고 있으며, 대한교과서 집필진은 회화, 조소, 디자인, 미술교육, 교육행정전공자들이 골고루 분포되어 있어 바람직한 편성을 이루고 있다. 반면, 교학연구사와 삶과 꿈의 집필진은 수가 많은 편에 속하고 있지만 미술교육전공자들이 대부분을 차지하고 있어 균형 있는 편성이 요구된다.

(2) 단원으로 본 디자인영역 비중

미술교과서에 나타난 디자인영역의 비중은 디자인교육이 미술교과 안에서 얼마만큼의 위치를 차지하며 중요성 있게 다뤄지고 있는가를 알 수 있는 근거자료이다.

본 논문에서는 미술교과서의 영역 분류를 크게 미적체험, 표현(회화, 디자인, 조소, 서예, 기초), 감상의 총7개의 영역으로 나누어, 미술교과서에서 디자인단원이 차지하는 비중을 조사하였다.

표 11. 디자인단원 비중(%)

(단위: 단원, /소단원)

구분	출판사	교학사			지학사			중앙교육			교학연구사			두산			대한			삶과꿈		
	학년	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
미적체험		4	4	3	4	4	4	4	3	2	2	2	2	/3	/2	/2	2	2	2	4	4	3
표현	회화	9	8	9	7	8	8	8	6	3.5	4	5	2	/5	/6	/6	3	3	3	2	3.5	2
	조소	1	1	1	2	2	1	1	1	0.5	1	1	1	/3	/3	/1	1	1	2	1	-	-
	디자인	7	6	5	8	7	8	5	4	3	4	3	4	/9	/8	/7	3	4	4	1	2.5	4
	서예	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	/2	/3	/1	2	2	2	1	1	1
	기초	1	1	-	1	1	-	-	-	1	-	-	1	/1	/1	/1	1	-	-	-	-	-
	소개	19	17	16	19	19	19	16	12	9	10	10	9	/20	/21	/17	10	10	11	5	7	7
감상		2	2	2	1	2	3	3	2	3	1	1	1	/2	/2	/8	3	3	2	3	3	1
총 단원수		25	23	21	24	25	26	23	17	14	13	13	12	25	25	27	15	15	15	12	14	11
디자인단원비중(%)		28	26	24	33	33	31	22	24	21	31	23	33	36	32	26	20	27	27	8	18	36
평균		26%			42%			22%			29%			31%			25%			21%		
전체평균		28%																				

중학교 7종의 미술교과서 분석 결과, 총 단원 중에서 디자인 단원이 차지하는 비중은 1학년이 평균 25.4%, 2학년이 26.1%, 3학년이 28.2%로 나타났다. 학년별 차이는 크지 않지만, 7종의 교과서 중 지학사 미술교과서에서 디자인영역의 비중이 42%로 가장 높고, 삶과꿈 미술교과서가 21%로 가장 낮은 비중을 차지하고 있는 것으로 나타나, 출판사별로 디자인단원을 다루는 차이는 큰 것으로 조사되었다.

총괄적으로는 중학교 전 학년 각7종의 미술교과서에서의 디자인영역 비율이 전체의 28%정도에 불과한 것으로 조사되었으며, 이는 디자인교육이 그만큼 미술교과에서 다루어지는 정도가 낮다는 것을 나타낸다.

(3) 디자인영역별 내용과 특징 및 비중

교과서에서 제시된 단원명을 기준으로 디자인영역별 내용을 살펴보면 <표 12>와 같다.

표 12. 디자인 영역별 내용

(단위: 단위)

출판사	학년	기초디자인	시각디자인	제품디자인	환경디자인
교학사	1	<ul style="list-style-type: none"> · 색의기본 · 형태의관찰과 단순화 	<ul style="list-style-type: none"> · 문자의역할을 하는그림 · 일러스트레이션 	<ul style="list-style-type: none"> · 생활용품만들기 · 휴과불의조화 	<ul style="list-style-type: none"> · 우리학급함께 꾸미기
	2	<ul style="list-style-type: none"> · 색의 혼합 · 자연에서디자인으로 	<ul style="list-style-type: none"> · 일러스트레이션 · 애니메이션 	<ul style="list-style-type: none"> · 전통공예와공업제품 · 여러가지재료로 만들기 	-
	3	<ul style="list-style-type: none"> · 디자인의세계 · 평면과입체구성 	<ul style="list-style-type: none"> · 애니메이션만들기 	<ul style="list-style-type: none"> · 전통공예품의 입사·상감·자개장식기법 · 물들여꾸미기 	-
지학사	1	<ul style="list-style-type: none"> · 형태의관찰 · 색이란무엇인가 	<ul style="list-style-type: none"> · 문자꾸미기 · 카드꾸미기 · 만화와애니메이션 	<ul style="list-style-type: none"> · 그릇만들기 · 종이로만들기 	<ul style="list-style-type: none"> · 실내환경꾸미기
	2	<ul style="list-style-type: none"> · 여러가지색 · 단순화와추상화 	<ul style="list-style-type: none"> · 행사알리기 · 표지판과마크 · 표지꾸미기 	<ul style="list-style-type: none"> · 생활용품만들기 	<ul style="list-style-type: none"> · 거리의조형물
	3	<ul style="list-style-type: none"> · 생활과색 	<ul style="list-style-type: none"> · 디자인의일관성과 캐릭터 · 컴퓨터그래픽의세계 	<ul style="list-style-type: none"> · 아름다운가구만들기 · 전통공예 · 산업과디자인 	<ul style="list-style-type: none"> · 우리고장알리기 · 생활환경꾸미기
중앙교육진흥연구소	1	<ul style="list-style-type: none"> · 색의성질 · 형과색의화음 	<ul style="list-style-type: none"> · 마음이설레는디자인 	<ul style="list-style-type: none"> · 재료에생명을 	<ul style="list-style-type: none"> · 환경을아름답게
	2	<ul style="list-style-type: none"> · 절제된선,형,색 	<ul style="list-style-type: none"> · 아이디어가 보이는디자인 	<ul style="list-style-type: none"> · 재료의특성과 멋을살려 	<ul style="list-style-type: none"> · 생활속의디자인
	3	-	<ul style="list-style-type: none"> · 아름다운디자인 · 아이디어가 보이는디자인 	<ul style="list-style-type: none"> · 다양한전통공예 디자인 	-
교학사	1	<ul style="list-style-type: none"> · 빛과색의비밀 	<ul style="list-style-type: none"> · 디자인여행 	<ul style="list-style-type: none"> · 종이의아름다움 · 전통의아름다움 	<ul style="list-style-type: none"> · 디자인여행
	2	<ul style="list-style-type: none"> · 아름다운형과색 	<ul style="list-style-type: none"> · 눈길을끄는디자인 	<ul style="list-style-type: none"> · 눈길을끄는디자인 	<ul style="list-style-type: none"> · 환경조형물만들기
	3	-	<ul style="list-style-type: none"> · 사진과영상이미지 	<ul style="list-style-type: none"> · 생활개선을위한 디자인 · 우리의향기를담아서 	<ul style="list-style-type: none"> · 생활공간의 아름다움
두산	1	<ul style="list-style-type: none"> · 형태의아름다움 · 색채의아름다움 · 빛과색 	<ul style="list-style-type: none"> · 디자인의세계 · 시각디자인 	<ul style="list-style-type: none"> · 제품디자인 · 공예 · 도자기만들기 	<ul style="list-style-type: none"> · 환경디자인
	2	<ul style="list-style-type: none"> · 색의대비와배색 	<ul style="list-style-type: none"> · 포스터디자인 · 광고디자인 · 여러가지시각표현 	<ul style="list-style-type: none"> · 재활용의지혜 · 가정용제품디자인 · 금속과섬유공예 	<ul style="list-style-type: none"> · 실내환경디자인
	3	<ul style="list-style-type: none"> · 색입체 · 색의기능적작용 	<ul style="list-style-type: none"> · 영상디자인 · 사진의활용 · 포장디자인 	<ul style="list-style-type: none"> · 전통공예 	<ul style="list-style-type: none"> · 실외환경디자인

출판사	학년	기초디자인	시각디자인	제품디자인	환경디자인
대한	1	· 마음을 움직이는 디자인 (색의 발견)	· 재료의 특성 살려 만들기	· 마음을 움직이는 디자인(매력있는 디자인의 세계)	· 쾌적한 실내를 위하여
	2	· 그림으로 전하는 디자인	· 이야기가 있는 그림	· 재료의 특성 살려 만들기	· 벽면을 꾸민다
	3	· 마음을 전하는 디자인 (색의 배색과 대비)	· 영상의 세계 · 마음을 전하는 디자인 (정성을 담아서)	· 재료의 특성을 살려 만들기	· 환경을 조화롭게
삶과 꿈	1	-	-	· 쓸모있고 아름답게	-
	2	· 색의 세계	· 내 생각을 생활속으로	· 전통미를 살려서 (전통공예)	-
	3	-	· 정보를 전달하자 · 이야기를 보여주자	· 쓰기 좋은 생활용품	· 주변을 아름답게

각 출판사별로 디자인영역별 내용을 살펴보면, ‘교학사’는 2,3학년에서 환경디자인의 영역을, ‘중앙교육진흥연구소’는 3학년에서 기초디자인과 환경디자인 영역을 다루지 않고 있다. 또한 ‘삶과 꿈’의 경우, 1,2학년에는 디자인의 영역을 전혀 다루고 있지 않다가 3학년에서 디자인의 모든 영역을 다루고 있는 것으로 조사되었다. 그리고 전반적으로 모든 교과서에서 시각디자인과 제품디자인 위주의 단원 설정이 이루어져 있으며, 환경디자인 영역이 가장 취약하게 다루어지고 있다.

표 13, 표 14, 표 15, 표 16, 표 17, 표 18, 표 19는 7종의 중학교 미술교과서에서의 디자인분야별(기초디자인, 시각디자인, 제품디자인, 환경디자인) 특징을 분석한 내용이다.

표 13. 「교학사」 미술교과서 특징(디자인단원 중심으로)

() : 쪽수

영역별	중1	중2	중3
기초 디자인 (평균 3.6쪽)	-색의 기본(2) -형태의 관찰과 단순화(2)	-색의 혼합(2) -자연에서디자인으로(2)	-디자인의 세계(2) -평면과 입체구성(2)
	<ul style="list-style-type: none"> · 전체적으로 흥미를 끌기 힘든 예시작품이 딱딱하게 배열되어 있다. · 생활과 관련된 예시가 적고, 제시된 예시작품들이 세련되지 못하다(과거사진 위주). 		
시각 디자인 (평균 3.3쪽)	-문자의 역할을 하는 그림(1) -일러스트레이션(3)	-일러스트레이션(2) -애니메이션(2)	-애니메이션 만들기(2)
	<ul style="list-style-type: none"> · 학년 단계별로 수준을 맞춘 내용제시 · 애니메이션, 일러스트레이션 위주로 한정되어 있다. · 시대성에 맞춘 시각디자인분야(컴퓨터그래픽 등) 내용이 없다. 		
제품 디자인 (평균 4쪽)	-생활용품만들기(2) -휴과불의 조화(2)	-전통공예와 공업제품(2) -여러가지 재료로 만들기(2)	-전통공예품의 입사·상감· 자개·장식기법(2) -물들여꾸미기(2)
	<ul style="list-style-type: none"> · 전통공예(도자·염직공예) 위주의 내용구성 · 생활에서 쉽게 찾아볼 수 있는 다양한 공업제품들의 제시가 없다. · 표현활동을 위한 표현방법 설명이 구체적으로 제시되어 있다. 		
환경 디자인 (평균 1쪽)	-우리학급 함께 꾸미기(2)	-	-
	<ul style="list-style-type: none"> · 환경디자인 내용의 부족 · 단원의 부족으로 인해 환경디자인에 대한 다양한 소개가 이루어지지 않음. 		

<표 13>의 (주)교학사 미술교과서 디자인 영역을 살펴보면 교과서 전체평균 70 쪽 기준으로, 기초디자인 영역이 1,2,3학년 평균 3.6쪽, 시각디자인 영역이 평균 3.3쪽, 제품디자인 영역이 평균 4쪽, 환경디자인 영역이 평균 1쪽으로 기초디자인, 시각디자인, 제품디자인보다 환경디자인 영역이 상대적으로 적은 비중을 차지하였다.

미적체험, 표현, 감상이 확실히 나누어져 제시되어 있고 교과서의 마지막 부분에 학습·용어정리가 된 부록이 첨부되었다.

교과내용은 기본에 충실하려 하였으나 디자인의 다양한 분야를 골고루 소개하지 못하고 컴퓨터 그래픽디자인, 영상디자인 등의 시대·문화적 흐름에 맞는 교육내용 설정 또한 미흡하였다. 전체적으로 딱딱하고 틀에 박힌 듯한 레이아웃의

느낌이 강하고 예시작품들이 대부분 과거사진 위주로 구성되었다. 특히 요즘 세대의 학생들은 창의적이고 독특한, 시각을 자극하는 이미지에 노출되어 있기 때문에 예시작품을 선택할 때 더욱 신중한 고려가 요구된다. 시각적인 학습자료 제시가 많은 미술교과서는 학생들로 하여금 흥미를 유발하고 창의적인 발상에 도움이 되는 유용한 이미지(예시자료)를 선택하여 효율적이게 배치하고 내용구성을 하여야 하겠다.

표 14. 「지학사」 미술교과서 특징(디자인단원 중심으로) () : 쪽수

영역별	중1	중2	중3
기초 디자인 (평균 4쪽)	-색이란 무엇인가(4) -형태의 관찰(2)	-여러가지 색(2) -단순화와 추상화(2)	-생활과 색(2)
	<ul style="list-style-type: none"> · 색에 대한 기본적인 설명 및 생활에 쓰인 색에 대한 내용 제시됨 · 형태구성요소에 대한 설명과 예시작의 부족 		
시각 디자인 (평균 4.6쪽)	-문자꾸미기(1) -카드꾸미기(1) -만화와 애니메이션(2)	-행사 알리기(2) -표지판과 마크(2) -표지꾸미기(2)	-디자인의일관성과 캐릭터(2) -컴퓨터 그래픽의 세계(2)
	<ul style="list-style-type: none"> · 예시작품이 다양하고 과감한 레이아웃 배치 · 이미지 비중에 비해 내용설명이 간결하다. · 다양한 시각디자인 분야의 제시가 이루어짐 		
제품 디자인 (평균 4.6쪽)	-그릇 만들기(2) -종이로 만들기(2)	-생활용품 만들기(4)	-아름다운 가구 만들기(2) -전통공예(2) -산업과 디자인(2)
	<ul style="list-style-type: none"> · 다른 교과서에 제시내용이 부족한 금속디자인, 가구디자인이 제시되고 있다. · 학년별로 분야별 제시(도자·목·금속·종이공예,공예디자인)가 적절히 이루어짐 		
환경 디자인 (평균 2.6쪽)	-실내환경 꾸미기(2)	-거리의 조형물(2)	-우리고장 알리기(2) -생활환경 꾸미기(2)
	<ul style="list-style-type: none"> · 환경디자인 내용의 부족 · 개성있고 창의적인 예시작품 제시가 부족함 		

<표 14>의 (주)지학사 미술교과서 디자인 영역을 살펴보면 교과서 전체평균 70 쪽 기준으로, 기초디자인 영역이 1,2,3학년 평균 4쪽, 시각디자인 영역이 평균 4.6 쪽, 제품디자인 영역이 평균 4.6쪽, 환경디자인 영역이 평균 2.6쪽으로 기초디자인, 시각디자인, 제품디자인보다 환경디자인 영역이 상대적으로 적은 비중을 차

지하였다.

미적체험, 표현, 감상이 확실히 나뉘어져 제시되었고, 세부적으로 각 단원마다 회화, 디자인, 조소 등의 내용분야를 표시하였다. 교과서의 마지막 부분에 학습·용어정리가 된 부록이 첨부되었다.

교과내용은 1,2학년은 시각디자인 내용이 주를 이루고 있고, 3학년은 기초, 시각, 제품, 환경디자인 내용이 골고루 구성되어 있으나 제작활동 보다는 토론과 조사 등의 이론 활동이 위주가 되고 있다. 예시작품은 환경디자인 영역에서 다소 미흡하긴 하지만, 전체적으로 다양하게 보여지고 있으며 단원별 학습과제가 간단 명료하게 정리·제시되었다.

표 15. 「중앙교육진흥연구소」 미술교과서 특징(디자인단원 중심으로) () : 쪽수

영역별	중1	중2	중3
기초 디자인 (평균 3.3쪽)	-색의 성질(4) -형과 색의 화음(4)	-절제된 선, 형, 색(2)	-
	· 학년별 차이가 크다. · 텍스트설명은 매우 간단한 반면 다양한 이미지 제시로 내용 설명이 이루어짐.		
시각 디자인 (평균 6.6쪽)	-마음이 설레는 디자인(4)	-아이디어가 보이는 디자인(4)	-아름다운 디자인(4) -아이디어가 보이는 디자인(6)
	· 제시된 예시작품들이 세련되지 못하다(과거사진 위주). · 시대성에 맞춘 그래픽·영상디자인 영역 제시가 구체적이다.(3학년)		
제품 디자인 (평균 4.3쪽)	-재료에 생명(1)	-재료의 특성과 맛을 살려(4)	-다양한 전통공예 디자인(8)
	· 전통공예부분 설명이 다양하고 구체적이지만 상대적으로 현대공예에 대한 내용은 적고 다양하지 못함. · 현대 공업제품디자인에 대한 내용이 부족하다.		
환경 디자인 (평균 2쪽)	-환경을 아름답게(2)	-생활속의 디자인(4)	-
	· 제시된 예시작품과 사진 등의 선정이 효과적이지 못함 · 환경디자인 내용의 부족		

<표 15>의 중앙교육진흥연구소 미술교과서 디자인 영역을 살펴보면 교과서 전체평균 70쪽 기준으로, 기초디자인 영역이 1,2,3학년 평균 3.3쪽, 시각디자인 영역이 평균 6.6쪽, 제품디자인 영역이 평균4.3쪽, 환경디자인 영역이 평균2쪽으로 시

각디자인영역이 상대적으로 큰 비중을 차지하였다. 반면 다른 교과서와 마찬가지로 환경디자인 영역은 비중이 적게 나타났다.

기초디자인영역은 1,2학년 교과에서 전반적으로 가르치고, 시각 및 제품디자인 영역은 1,2학년에서 기본적인 것을 가르친 뒤에 3학년 교과에서 구체적이고 다양한 내용을 제시하였다.

미적체험, 표현, 감상이 확실히 나뉘어져 제시되고 있고, 교과서의 마지막 부분에 미술사에 대한 내용정리가 되어 있으나 디자인에 대한 내용은 제시되어있지 않다.

표 16. 「교학연구사」 미술교과서 특징(디자인단원 중심으로) () : 쪽수

영역별	중1	중2	중3
기초 디자인 (평균 2.6쪽)	-빛과 색의 비밀(4)	-아름다운 형과색(4)	-
	<ul style="list-style-type: none"> · 색의 기본(3속성)과 색의 대비 설명은 되어있으나, 색이 갖는 속성과 특징의 설명이 부족하다. · 예를 든 이미지들이 쉽게 이해하기 어렵고 효과적이지 못하다. · 구성의 원리를 응용한 예시가 이해하기 쉽게 제시되었다. 		
시각 디자인 (평균 4쪽)	-디자인 여행(4)	-눈길을 끄는 디자인(4)	-사진과 영상 이미지(4)
	<ul style="list-style-type: none"> · 디자인에 대한 텍스트 설명이 부족하다. · 2,3학년 교과에 제시된 이미지가 흥미롭고 새롭다. · 무대디자인, 사진과 영상디자인 관련 내용의 제시가 이루어짐. 		
제품 디자인 (평균 8쪽)	-종이의 아름다움(6) -전통의 아름다움(4)	-눈길을 끄는 디자인(2)	-생활개선을 위한 디자인(8) -우리의 향기를 담아서(4)
	<ul style="list-style-type: none"> · 1,2학년 교과에서는 전통공예가 주를 이루고, 예시작품을 통해 시각적인 자극을 주어 흥미를 끈다. · 종이공예에 대한 구체적인 제시가 이루어지며 다양한 예시가 제시되었다. 		
환경 디자인 (평균 3.3쪽)	-디자인 여행(2)	-환경조형물 만들기(4)	-생활공간의 아름다움(4)
	<ul style="list-style-type: none"> · 세계의 유명 건축물을 예로 들어 건축디자인에 대한 이해를 돕고자 한다. · 전통과 현대의 환경조형물 이미지 제시가 균형을 이룬다. 		

<표 16>의 교학연구사 미술교과서 디자인 영역을 살펴보면 교과서 전체평균 70쪽 기준으로, 기초디자인 영역이 1,2,3학년 평균 2.6쪽, 시각디자인 영역이 평균 4쪽, 제품디자인 영역이 평균 8쪽, 환경디자인 영역이 평균 3.3쪽으로 제품디자인 영역 비중이 가장 크고, 가장 비중이 작은 기초디자인영역의 3배 이상으로 영역

별 불균형을 이루었다. 하지만 제품디자인영역의 내용 제시가 많음에도 불구하고 전통공예 위주로 이루어져 있어서 현대디자인의 흐름에 맞춘 공업디자인(전자제품, 핸드폰, 자동차 등)에 대한 내용이 미흡하다.

질문을 던지는 문구로 학생들로 하여금 생각하게 하는 효과를 주며, 다른 교과서에는 없는, 사진을 응용한 디자인과 영화 포스터를 제시하며 영상매체에 대한 이해를 돕고자 하였다. 구체적으로 예시작품으로는 기존의 교과서에서 흔히 볼 수 있던 진부한 이미지가 아닌, 무대디자인의 이미지와 사진을 이용한 콜라주 작품을 제시하였고, 우리에게 많이 알려진 영화포스터를 제시하여 영상매체의 이해를 돕고 직접 영상물을 제작하는 시도를 하였다.

표 17. 「두산」 미술교과서 특징(디자인단원 중심으로) () : 쪽수

영역별	중1	중2	중3
기초 디자인 (평균 3.6쪽)	-형태의 아름다움(2) -색채의 아름다움(2) -빛과색(2)	-색의 대비와 배색(2)	-색입체(1) -색의 기능적사용(2)
	<ul style="list-style-type: none"> · 제시된 예시작품들이 세련되지 못하다(과거사진 위주). · 내용설명이 지나치게 간략하고 그에 따른 이미지 선정도 효과적이지 못함. 		
시각 디자인 (평균 5.3쪽)	-디자인의 세계(1) -시각디자인(3)	-포스터디자인(2) -광고디자인(2) -여러가지 시각표현(2)	-영상디자인(2) -사진의 활용(2) -포장디자인(2)
	<ul style="list-style-type: none"> · 표현활동에서 제작과정이 자세히 제시됨. · 예시작품들이 지나치게 원색적이고 복잡하다. · 타 교과서에서 부족한 내용으로 꼽혔던 포장디자인, 무대디자인, 사진, 포트폴리오등의 내용이 제시되었다. 		
제품 디자인 (평균 3.3쪽)	-제품디자인(1) -공예(1) -도자기 만들기(2)	-재활용의 지혜(1) -가정용 제품디자인(1) -금속과 섬유공예(2)	-전통공예(2)
	<ul style="list-style-type: none"> · 전통공예위주의 내용구성. · 현대 공업제품디자인에 대한 내용이 부족하다. 		
환경 디자인 (평균 2쪽)	-환경디자인(2)	-실내환경디자인(2)	-실외환경디자인(2)
	<ul style="list-style-type: none"> · 환경디자인에 대한 설명이 부족하고 전체적으로 학생들에게 창의적인 발상이나 동기유발에 도움이 되기 힘든 예시작품들이 많다. · 시대의 흐름에 뒤쳐지는 이미지들로 구성되어 있다. 		

<표 17>의 (주)두산 미술교과서 디자인 영역을 살펴보면 교과서 전체평균 70쪽 기준으로, 기초디자인 영역이 1,2,3학년 평균 3.6쪽, 시각디자인 영역이 평균 5.3쪽, 제품디자인 영역이 평균 3.3쪽, 환경디자인 영역이 평균 2쪽으로 시각디자인 영역 비중이 가장 크지만 대체적으로 균형적으로 각 영역별 내용제시가 이루어졌다. 타 교과서와 달리 단원개관에서 미적체험, 표현, 감상의 분류가 되어 있지 않았다.

시각적으로나 내용적인 면에서 참신하지 못한 작품들임에도 불구하고 이미지의 배치 또한 매우 정적이어서 더욱 학생들의 흥미를 끌기 힘들뿐만 아니라, 전반적으로 내용이 부실하고 시대의 흐름에 뒤쳐지는 이미지들로 구성되어 있어서 미래 지향적이고 개성 있는, 세련된 예시작품 선정이 요구된다.

하지만 사진, 광고, 무대디자인, 슈퍼그래픽, 포트폴리오 제작 등의 타 교과서에 서 내용이 미흡했던 분야에 대한 제시가 이루어졌고 각 단원별로 학습평가의 제시가 확실하였다. 교과서의 마지막 부분에 미술작가 및 용어 설명이 부록으로 제시되었다.

표 18. 「대한교과서」 미술교과서 특징(디자인단원 중심으로) () : 쪽수

영역별	중1	중2	중3
기초 디자인 (평균 3쪽)	-자연에서 디자인으로(2) -색의 발견(2)	-색의 기능과 성질(2)	-마음을 전하는 디자인(3) (색의 배색과 대비)
	<ul style="list-style-type: none"> · 일상생활과 관련한 색채에 대한 내용이 미흡하다. · 형태구성에 대한 언급이 없다. 		
시각 디자인 (평균 6.6쪽)	-캐릭터의 세계(1)	-뜻을 전하는 그림(2) -아이디어의 발상(2) -느낌이 있는 일러스트레이션(2) -만화의 세계(2)	-영상의 세계(4) -마음을 전하는 디자인(3) (정성을 담아서)
	<ul style="list-style-type: none"> · 시대성에 맞춘 그래픽·애니메이션 영역 제시가 구체적이다.(3학년) · 한정적인 분야(캐릭터, 애니메이션 위주)의 내용제시. · 재미있는 아이디어 발상에 대한 언급과 함께 이와 관련한 포스터디자인 표현활동 제시 		
제품 디자인 (평균 6.6쪽)	-매력있는 디자인의 세계(2) -주고싶은것 만들기(2) -종이로 만들기(4)	-섬유로 꾸미기(1) -주변의 식물로 물들이기(1) -염색종이를 이용하여 꾸미기(2) -재미있는 표현재료와 방법(2)	-재료의 특성을 살려 만들기(6)
	<ul style="list-style-type: none"> · 염색공예 위주의 내용구성(2학년). · 다양한 재료의 사용을 통한 표현활동이 많다. 		
환경 디자인 (평균 2쪽)	-나의방, 나의교실(2)	-벽면을 꾸민다(2)	-환경을 조화롭게(2)
	<ul style="list-style-type: none"> · 생활 속에서 쉽게 찾아 볼 수 있는 예시작품 제시가 이루어짐. · 실내·실외 환경디자인 내용이 골고루 제시됨. 		

<표 18>의 대한교과서 미술교과서 디자인 영역을 살펴보면 교과서 전체평균 70쪽 기준으로, 기초디자인 영역이 1,2,3학년 평균 3쪽, 시각디자인 영역이 평균 6.6쪽, 제품디자인 영역이 평균 6.6쪽, 환경디자인 영역이 평균 2쪽으로 시각디자인과 제품디자인영역이 큰 비중을 차지하며, 다양한 재료로 표현하는 활동이 타 교과에 비해 많이 이루어졌다.

‘아이디어 발상’이라는 단원이 구성되어 있고(중2학년), 독창적인 아이디어 발상을 응용한 포스터디자인을 제작하는 활동이 제시되었다. 이는 학생들로 하여금 창의적인 생각을 하게 하는 단원으로 타 교과서에서는 매우 부족한 부분으로, 큰 장점으로 여겨진다. 하지만 시각디자인영역은 캐릭터, 애니메이션 위주의 내용으로 한정적으로 이루어지고 있고 제품디자인영역 또한 염색공예가 주를 이루었다.

표 19. 「삶과 꿈」 미술교과서 특징(디자인단원 중심으로)

() : 쪽수

영역별	중1	중2	중3
기초 디자인 (평균 1.3쪽)	-	-색의 세계(4)	-
	<ul style="list-style-type: none"> · 색에 대한 기본적인 개념 설명조차 이루어지지 않고 있다. · 내용설명이 지나치게 간략하고 그에 따른 이미지 선정도 효과적이지 못함. 		
시각 디자인 (평균 3.3쪽)	-	-내 생각을 생활속으로(2)	-정보를 전달하자(4) -이야기를 보여주자(4)
	<ul style="list-style-type: none"> · 제시된 예시작품들이 세련되지 못하다(과거사진 위주). · 시대성에 맞춘 컴퓨터그래픽·애니메이션 영역 제시가 구체적이다.(3학년) 		
제품 디자인 (평균 2.7쪽)	-쓸모있고 아름답게(2)	-전통미를 살려서 (전통공예)(2)	-쓰기 좋은 생활용품(4)
	<ul style="list-style-type: none"> · 예시작품의 크기가 불필요하게 크고 배열이 효율적이지 못함. · 작품제작과정을 이해하기 쉽게 제시하고 있다. 		
환경 디자인 (평균 0.7쪽)	-	-	-주변을 아름답게(2)
	<ul style="list-style-type: none"> · 환경디자인 내용의 부족 · 교과내용에 알맞은 예시작품 제시가 효과적으로 이루어지지 않음. 		

<표 19>의 삶과 꿈 미술교과서 디자인 영역을 살펴보면 교과서 전체평균 70쪽 기준으로, 기초디자인 영역이 1,2,3학년 평균 1.3쪽, 시각디자인 영역이 평균 3.3쪽, 제품디자인 영역이 평균 2.7쪽, 환경디자인 영역이 평균 0.7쪽으로 디자인영역 비중이 타 교과서에 비해 매우 적고, 세부적으로 각 디자인분야별 비중 또한 불균형을 이루고 있다. 제품디자인영역은 전 학년에서 모두 이루어지고 있는 반면, 환경디자인영역은 3학년에서만 이루어지고 기초디자인영역은 2학년에서만 이루어지고 있는 것으로 조사되었다. 그리고 디자인의 개념 및 관련내용 설명이 매우 부족하고 학생들에게 동기유발 시키고 흥미를 끌게 하는 것과는 거리가 먼 예시작품이 제시가 많았다. 전반적으로 모든 디자인분야가 매우 소홀하게 다루어지고 있기 때문에 디자인영역에 대한 내용이 추가되고 개선되어야 할 필요가 있다고 보여진다. 이는, 디자인전공자가 포함되어 있기는 하지만 전체적으로 미술교육전공자가 대부분을 차지하는, 불균형적인 집필진 구성이 하나의 원인으로 작용한 것이라고도 볼 수 있을 것이다.

전체적으로 ‘삶과 꿈’ 미술교과서는 교과서를 집필하기 위한 계획단계부터 시대

흐름과 학습자 등이 고려된 개선이 요구된다.

<표 20>은 단원으로 본 디자인영역별(기초디자인, 시각디자인, 제품디자인, 환경디자인)내용의 비중을 분석한 표이다. 이를 통해서 디자인교육 안에서도 세부적으로 나뉘지는 디자인분야별 교육이 어느 정도의 비중을 차지하며 다뤄지는지를 알 수 있다.

표 20. 단원으로 본 디자인 영역별 내용의 비중 (단위: 단원)

구분	기초디자인			시각디자인			제품디자인			환경디자인		
	1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
교학사	2/25 (8%)	2/23 (8.7%)	2/21 (9.5%)	2/25 (8%)	2/23 (8.6%)	1/21 (4.7%)	2/25 (8%)	2/23 (8.6%)	2/21 (9.5%)	1/25 (4%)	0/23 (0%)	0/21 (0%)
지학사	2/24 (8.3%)	2/25 (8%)	1/26 (3.8%)	3/24 (12.5%)	3/25 (12%)	2/26 (7.6%)	2/24 (8.3%)	1/25 (4%)	3/26 (11.5%)	1/24 (4.1%)	1/25 (4%)	2/26 (7.6%)
중앙 교육 진흥 연구소	2/23 (8.6%)	1/17 (5.8%)	0/14 (0%)	1/23 (4.3%)	1/17 (5.8%)	2/14 (14.2%)	1/23 (4.3%)	1/17 (5.8%)	1/14 (7.1%)	1/23 (4.3%)	1/17 (5.8%)	0/14 (0%)
교학 연구사	1/13 (7.6%)	1/13 (7.6%)	0/12 (0%)	0.5/13 (3.8%)	0.5/13 (3.8%)	1/12 (8.3%)	2/13 (15.3%)	0.5/13 (3.8%)	2/12 (16.6%)	0.5/13 (3.8%)	1/13 (7.6%)	1/12 (8.3%)
두산	3/25 (12%)	1/25 (4%)	2/27 (7.4%)	2/25 (8%)	3/25 (12%)	3/27 (11.1%)	3/25 (12%)	3/25 (12%)	1/27 (3.7%)	1/25 (4%)	1/25 (4%)	1/27 (3.7%)
대한	0.5/15 (3.3%)	1/15 (6.6%)	0.5/15 (3.3%)	1/15 (6.6%)	1/15 (6.6%)	1.5/15 (10%)	0.5/15 (3.3%)	1/15 (6.6%)	1/15 (6.6%)	1/15 (6.6%)	1/15 (6.6%)	1/15 (6.6%)
삶과꿈	0/15 (0%)	1/14 (7.1%)	0/11 (0%)	0/15 (0%)	1/14 (7.1%)	2/11 (18.1%)	1/15 (6.6%)	0.5/14 (3.6%)	1/11 (9.0%)	0/15 (0%)	0/14 (0%)	1/11 (9.0%)
학년별 평균 (%)	6.8%	6.8%	3.4%	6.2%	8.0%	10.6%	8.2%	6.3%	9.1%	3.8%	4.0%	5.0%
평균 (%)	5.6%			8.3%			7.9%			4.3%		

단원으로 본 디자인 영역별 내용의 비중은 기초디자인 관련 단원이 전체 미술 교과서의 5.6%, 시각디자인이 8.3%, 제품디자인이 7.9%, 환경디자인이 4.3%로 조사되었다. 이를 통해 디자인 모든 영역이 미술교과에서 큰 비중을 차지하지 못하고 있음을 알 수 있으며, 결국 예전과 다를 바 없이 회화중심의 미술교육이 이루어지고 있다고 할 수 있다.

디자인영역 내에서는 시각디자인과 제품디자인단원의 비중이 높게 나타났으나 매우 한정적인 주제를 통한 협소한 교육이 이루어지고 있었으며, 환경에 대한 관심과 노력이 요구되는 현 시대상황에서 환경디자인교육은 가장 낮은 비중으로 이루어지고 있는 것으로 조사되었다.

이러한 디자인교육 내용의 불균형을 해결하기 위해서는 교과서 편찬계획에서부터 디자인영역의 배분과 시대·문화의 흐름에 맞는 내용선정을 고려하는 노력이 필요하겠다.

(4) 이론과 실습의 비중

미술교과서에서 제시되는 디자인교육의 학습과제는 교과내용이 어떠한 방법으로 학생들에게 학습되어지는가를 알 수 있는 중요한 역할을 한다. 즉, 수업방향이 이론위주의 수업인지, 실습위주의 수업인지를 파악할 수 있는 지표가 된다. 미술교과에서 이론과 실습의 비중이 고려되어야 하는 이유는 타 교과와는 달리 이론적 교육을 비롯하여 미술활동 경험이 학생들에게 끼치는 영향이 크기 때문이라고 할 수 있다.

따라서 현재 사용되는 7종 미술교과서에서 제시된 학습과제를 이론과 실습 영역으로 분류하여 조사하였다. (표 21 참고)

표 21. 디자인영역 이론, 실습별 분포도

(단위: 학습과제 수)

출판사	학년	합계	이론(조사,연구,토론)	실습
교 학 사	1	18	10	8
	2	8	5	3
	3	7	3	4
	백분율(%)	100	54.5%	45.5%
지 학 사	1	8	1	7
	2	11	6	5
	3	9	6	3
	백분율(%)	100	46.4%	53.6%
중앙 교육 진흥 연구소	1	9	5	4
	2	10	5	5
	3	10	5	5
	백분율(%)	100	51.7%	48.3%
교학 연구소	1	24	15	9
	2	17	12	5
	3	21	11	10
	백분율(%)	100	61.3%	38.7%
두산	1	16	14	2
	2	13	7	6
	3	9	3	6
	백분율(%)	100	63.2%	36.8%
대한	1	14	7	7
	2	11	4	7
	3	15	8	7
	백분율(%)	100	47.5%	52.5%
삶과꿈	1	2	-	2
	2	6	3	3
	3	7	2	5
	백분율(%)	100	33%	67%
평균(%)			51.1%	48.9%

<표21>의 내용을 분석한 결과, 출판사별 이론과 실습의 비중은 교학사(54.5%, 45.5%), 지학사(46.4%, 53.6%), 중앙교육진흥연구소(51.7%, 48.3%), 교학연구사(61.3%, 38.7%), 두산(63.2%, 36.8%), 삶과 꿈(33%, 67%)로 조사되었다. 7종의 중학교 미술교과서의 이론과 실습의 평균 비중은 51.1%, 48.9%로 미술교과서에서의 디자인영역은 이론의 비중이 실습보다 약간 높은 정도로 차이가 크게 나지 않지만 출판사에 따라 비중의 차이가 다양하게 나타났다. 특히 교학연구사는 이론 61.3%, 실습 38.7%, 두산은 이론 63.2%, 실습 36.8%로 조사되었고, 반면 삶과 꿈은 이론 33%, 실습 67%로 이론과 실습의 비중 차이가 매우 크게 나타났다.

이러한 이론 또는 실습의 한쪽에만 치우치는 불균형적인 수업은 학생들로 하여금 미술실습을 통해 배우는 표현감각과 이론수업을 통해 습득하게 되는 디자인에 대한 기본 개념 및 지식들을 균형 있게 채우지 못하게 하는 원인이 된다.

따라서, 이러한 문제를 해결하기 위해서는 이론과 실습 교육이 균형을 이루며, 효과적으로 이루어져야 하겠다.

2. 중학교 디자인교육 문제점 및 개선방안

중학교 미술교과서는 7종의 검정교과서가 사용되어지며 각 학교마다 교사와 학부모 및 교육관련 전문가로 구성된 협의기구의 심의를 거쳐 한 종류를 채택하고 있다. 현재 우리나라는 교과서를 교실수업의 주된 참고 자료로 사용하고 있으며, 다른 나라에 비해 교과서 의존도가 높은 편에 속하는 것으로 조사되었다. 따라서 본 논문에서는 중학교 1,2,3학년 미술교과서 분석을 통하여 중학교 미술교과에서의 디자인교육 현황과 문제점을 파악하고 그에 따르는 개선방안을 제시하였다.

기존 7종의 중학교 미술교과서를 분석해 볼 때, 전반적으로 미술교과에서 디자인영역이 소홀하게 다루어지고 있는 점과 각 디자인분야별 구성과 내용이 미흡한 점, 제시되는 이미지들의 질적인 문제 등이 지적된다.

연구결과 나타난 중학교 미술교과에서의 디자인영역의 문제점과 개선방안은 다음과 같다.

첫째, 전공별 균형을 맞춘 교과서 집필진 구성이 요구된다.

교과서 집필진의 전공분야는 교과서 내용의 선정과 질을 결정하는 요인 중 하나이기 때문에 교과서를 집필하는 구성원들은 회화, 디자인, 조소 등의 각 영역별 전공자로 고르게 구성되어야 한다. 그러나 현재 중학교 1,2,3학년 교과서 각 7종(총21권)의 집필진의 전공을 평균적으로 살펴보면 회화 및 미술교육전공자가 전체의 75%를 점유하며 불균형을 이루고 있다. 이로 인하여 디자인영역 교육이 회화영역보다 소홀하게 다루어지고 있을 뿐 아니라 디자인 개념 및 내용 설명이 출판사별로 다르게 제시되거나 지나치게 간결한 설명으로 디자인에 대한 이해를 돕지 못하고 있다. 따라서 각 전공별 균형을 맞춘 집필진 구성이 요구된다고 하겠다.

둘째, 디자인영역내의 디자인분야별 내용의 다양성과 균형적 내용구성이 요구된다. 디자인영역을 크게 기초, 시각, 제품, 환경디자인, 네 영역으로 한정하였을 때, 현재 중학교 미술교과에서의 디자인교육은 시각디자인과 제품디자인분야에 치우쳐져 있음을 볼 수 있다. 반면 환경디자인 교육은 디자인영역 안에서 가장 낮은 비중을 차지하고, 실내·실외환경 꾸미기 위주의 매우 한정적인 내용만을 가르치고 있는데 이것은 새롭게 전 지구적으로 대두되고 있는 환경문제에 대한 사회적 관심에 부응하지 못하는 것이라 하겠다.

따라서 실내·실외 환경을 아름답게 디자인하는 것과 동시에 학생들로 하여금 환경문제에 대한 비판적 사고와 문제해결을 위한 고민들을 하도록 돕는 환경디자인교육이 이루어져야 한다.

또한, 시각·제품디자인분야가 기초·환경디자인분야에 비해 상대적으로 많은 비중을 차지하며 교육되어지고 있기는 하지만, 내용적인 부분을 살펴보면 그 안에서도 문제점을 찾아볼 수 있다.

시각디자인분야에서는 문자디자인, 캐릭터디자인, 포장디자인 위주의 교육이 이루어지고, 시대성을 고려한 영상 및 그래픽디자인분야는 주로 3학년에서 교육되어지는 것으로 나타났으며, 그 외의 광고, 편집, POP디자인 등의 분야는 거의 다루어지지 않고 있다.

제품디자인분야에서는 도자공예와 염직공예 위주의 교육이 이루어지고 있고, 패션디자인분야를 비롯하여 현재 제품디자인의 중요성을 반영하는 제품으로 꼽히

는 컴퓨터와 자동차, MP3, 디지털카메라, 핸드폰 등의 산업제품에 대한 내용은 거의 다루어지지 않고 있었다. 이는 전통공예에 대한 교육과 함께 시대의 흐름에 맞는 산업제품디자인분야 또한 조화를 이루며 교육되어야 할 필요성을 지적한다.

균형을 이룬, 다양한 분야의 디자인교육과 실습 경험들은 학생들이 다각적인 시각으로 사고하고 재능들을 발굴해주고 키워주는 실질적인 지침이 될 것이다.

셋째, 효과적인 교과서 편집과 시대성에 맞는 세련된 이미지 제시가 요구된다.

미술교과서는 시각적인 요소(그림, 사진 등의 이미지)를 통하여 학생들에게 학습동기를 고취시키고 흥미유발을 이끌어내도록 하는 특징을 갖는다. 그러나 기존의 교과서에 제시되는 이미지들은 대부분 획일적이고 세련되지 못하여 오히려 학생들의 사고력과 창의성을 저하시키는 역효과를 일으킬 수 있는 문제점이 있다. 특히 부적합한 이미지들에 노출되어 분별없이 받아들이고 있는 지금의 학생들에게 창의적이면서 바른 인성 형성에 도움이 되는, 여과된 이미지를 효과적으로 제시하여야 한다. 즉, 미술교과서에서의 최적의 시각이미지 제시를 통하여 학생들의 감수성에 부응하고 심미성·이해력·판단력·창의성 등의 현대 사회가 요구하는 소양을 기르도록 도와주어야 한다. 또한, 이미지가 대부분을 차지하는 미술교과서의 편집에 있어서도 딱딱하고 비효율적인 배열이 이루어지고 있으므로 가독성을 고려한 편집이 요구된다.

넷째, 효과적인 디자인교육을 위한 다양한 방식의 수업진행이 요구된다.

현재 디자인 선진국에서는 미술관·박물관 등의 학교 밖의 기관을 활용하거나 디자인 관련 전문가들을 학교교육에 참여시키는 등의 방식을 채용하고, 놀이를 통한 교육, 통합적 교육이라는 모토 아래 다양한 디자인교육 프로그램을 만들어 학생들의 창의성, 표현력, 이해력, 문제해결력 등 디자인교육이 목적하는 것들을 돕는데 주력하고 있다. 이는 학교교실 내에서 미술교과서를 위주로 학습하는 우리의 미술교육과는 큰 차이를 보인다. 물론 미디어의 발달로 인해 학교교실에서도 디자인에 관한 다양한 정보를 접할 수는 있지만 직접 눈으로 보고, 듣고, 만지고, 느끼는 체험을 통한 습득은 학생들로 하여금 더 큰 직접적 감동을 주고 오래도록 기억하게 하는 효과를 남긴다. 따라서 우리는 디자인선진국들의 노력들을 본받아, 다각적인 시각과 열린 사고로 교과서 개선뿐만이 아닌, 우리의 교육실정을 고려한 기타 다양한 교육방법들을 모색해 보는데 노력을 기울여야 할 것이다.

이처럼 중학교 미술교과에서의 디자인교육은 시대성을 제대로 반영하지 못한 채 불균형한 내용구성 아래에서 예전이나 지금이나 별다른 변화 없이 이루어졌다. 이에 디자인교육에 있어서 지적되는 문제점들을 고려한 체계적인 계획 하의 개선이 요구된다.

3. 디자인교육 교수·학습 지도안 제시

중학교 미술과 교육과정에서 디자인교육이 목적하는 바와 교과서 분석을 통해 도출된 개선점을 고려한 각 영역별(기초디자인, 그래픽디자인, 산업디자인, 환경디자인) 수업모형을 제시하였다.

1) 기초디자인 교수·학습 지도안

기초디자인 영역의 학습 주제는 색채구성 분야에서의 ‘색의 기본-색의 성질’을 선정하였다. 색상환을 만드는 활동 즉, 색을 만드는 과정을 통하여 색채에 대한 기본 원리를 이해하고, 실생활에 활용된 색의 예시를 통해 색이 갖는 느낌과 성질에 대하여 이해하도록 한다. 특징적으로, 자신이 원하는 형태의 개성 있는 색상환을 만들어 봄으로써 형태에 대한(단순화 과정을 통한) 부분을 동시에 학습할 수 있다.

표 22. 기초디자인 교수·학습 지도안

단원명	색의 기본과 성질-개성있는 색상환 만들기		대상	중1
단원설정이유	자신만의 개성 있는 색상환을 만드는 과정을 통하여 색채에 대한 기본 원리를 이해하고, 동시에 각자가 선택한 모양의 단순화 과정을 통하여 형(形)의 기본을 학습할 수 있다. 그리고 우리 주변에서 색이 어떠한 식으로 활용되었는지 살펴보고 이를 통하여 색의 성질에 대해 이해할 수 있다.			
학습목표	<ol style="list-style-type: none"> 1. 색이 보이는 원리와 색의 3속성에 대해 이해한다. 2. 우리 생활에 쓰인 색의 예를 찾아보고, 생활과 색채의 관계를 이해한다. 3. 색을 혼합하여 원하는 색을 만들 수 있다. 4. 각자가 원하는 모양의 색상환을 만들어본다. 5. 색의 느낌과 색의 효과에 대하여 이해한다. 			
학습자료	(교사) 참고작품, 참고자료, 색채 표본집 (학생) 필기도구, 스케치북, 물감, 붓, 가위, 풀, 자			
학습형태	개인별 학습			
차시	단계	학습내용 및 방법	지도상의 유의점	
1	준비· 동기유발	<ul style="list-style-type: none"> • 색이 보이는 원리와 색의 3요소 등 색의기본에 대해 설명한다. • 색상환 예시작품을 제시한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 색이 보이는 원리와 색의 기본요소에 대한 이해하기 쉬운 예를 들어 설명한다. • 제작과정을 구체적으로 볼 수 있는 자료를 제시하여 이해를 돕는다. • 색을 만들고 칠하는 과정에서 요구되는 세심함, 붓 사용능력 등을 관찰하고 문제점을 개선시킨다. • 반드시 각자가 직접 색을 혼합하여 칠하도록 한다. • 생활과 밀접한 예를 들어 색이 갖는 성질과 효과를 이해하기 쉽도록 한다. 	
	이해· 표현	<ul style="list-style-type: none"> • 생활에 활용된 색에 대하여 알아보고 참고 자료를 통해 색의 쓰임과 역할에 대해 이해한다. • 각자가 원하는 모양을 구상하고 색상환그리기에 앞서 스케치한다. 		
2	표현· 감상	<ul style="list-style-type: none"> • 스케치 한 것을 바탕으로 직접 색을 혼합하여 10색상환을 만들어본다. -각자의 개성 있는 모양을 선택하고 그리는 과정에서 형태의 단순화를 이해할 수 있다. • 색채 혼합의 과정에서 색의 성질을 이해하고, 색이 갖는 효과를 느낀다. 		
		<ul style="list-style-type: none"> • 서로의 작품을 감상하고 각각의 작품에 대하여 자유롭게 이야기한다. • 생활에 쓰인 색에 대하여 이야기 해보고 생활 속에서 바람직한 색채 활용을 하기 위해 개선할 점을 찾아본다. 		
평가	<ul style="list-style-type: none"> • 색이 보이는 원리와 색의 3요소에 대해 이해하였는가? • 혼합하여 만든 색들이 교육용20색상과 유사하게 만들어졌는가? • 색이 갖는 성질과 느낌에 대해 이해하였는가? 			

<표 22>는 교수·학습지도안에 대한 설명이다.

중학교 1학년생을 대상으로 하는 기초디자인영역의 2차시 수업으로, 개성 있는 색상을 만드는 과정을 통해 학생들로 하여금 ‘색과 형’에 대한 기본적인 이해를 돕고자 한다. 특히, 자신이 원하는 모양을 선정하여 그 형태를 단순화시켜 스케치하는 과정을 통해, 선과 면의 관계와 복잡한 형태를 한 덩어리로 단순화시켜 볼 수 있는 능력을 기르도록 한다. 그리고 색을 직접 혼합하여 만들어 색칠해 봄으로써, 색이 갖는 성질을 이해하고 물감과 붓을 다루는 데에도 익숙하게 한다.

그리고 실생활에서 흔히 접할 수 있는, 색과 관련된 다양한 이미지 제시를 통하여 색이 갖는 효과와 ‘색’이 우리생활과 얼마나 밀접한 관계를 갖고 있는지를 느낄 수 있도록 한다. 또한, 색상을 만든 후에 학생들의 작품을 서로 감상하고 색을 혼합하면서 느낀 점 등을 자유롭게 이야기하면서, 표현활동 과정의 시간을 다시금 정리할 수 있는 기회를 갖도록 한다.

2) 시각디자인 교수·학습 지도안

시각디자인 영역의 학습 주제는 현재 시각디자인 영역에서 소홀히 다루어지는 ‘광고디자인’분야를 선택하였다. 특히 TV광고는 실생활에서 쉽게 접할 수 있으며 짧은 시간 내에 의도하는 바를 표현해야하는 특징을 가지므로, 학생들끼리 협동하여 TV광고를 직접 제작해 봄으로써 창조력과 발상, 표현력, 협동심 등을 기르고 시대의 흐름에 발맞추어 ‘미디어’의 활용 경험을 쌓도록 하는 목적을 갖는다.

표 23. 시각디자인 교수·학습 지도안

단원명	시각영상디자인의 세계-‘학교’를 주제로 TV광고 제작하기	대상	중2
단원설정이유	광고는 기업이나 개인·단체가 상품·서비스·이념·정책 등을 세상에 알려 소기의 목적을 거두기 위한 활동이다. 특히 TV광고는 15초의 미학이라 불릴 만큼 짧은 시간 내에 의도하고자 한 바를 전달해야 하는 것으로, 이를 직접 제작하는 과정을 통해 광고디자인에 대해 이해하고, 창의적인 발상능력과 특징을 잡아낼 수 있는 능력, 효과적인 표현방법 등을 기를 수 있다. ‘학교’를 주제로 한 TV광고를 제작하는 과정을 통해 학교에 대하여, 더 나아가 자신에 대해 생각하는 시간을 갖는다.		
학습목표	1. 광고의 특징을 이해하고 감상한다. 2. TV광고의 다양한 표현기법을 이해하고 효과적인 광고를 제작할 수 있는 능력을 기른다. 3. 함께하는 활동을 통해 협동성과 배려심을 기른다.		
학습자료	(교사) 참고작품, 참고자료, 멀티미디어 장비, 프로젝터 (학생) 필기도구, 스케치북, 채색에 필요한 다양한 재료와 용구		
학습형태	소집단별 학습		

차시	단계	학습내용 및 방법	지도상의 유의점
1	준비· 동기유발	<ul style="list-style-type: none"> 참고작품을 통해 광고가 무엇인지 이해하고 다양한 방법을 안다. TV광고의 제작과정과 표현방법을 이해한다. 	<ul style="list-style-type: none"> 이해하기 쉬우면서도 흥미를 느낄 수 있는 참고자료를 제시하여 발상에 도움이 되도록 한다. 제작과정을 구체적으로 볼 수 있는 자료를 제시하여 이해를 돕는다. 광고의 특성에 대하여 확실히 파악하도록 한다. 발상이 재미있고 신선한 TV광고의 예들을 멀티미디어 자료를 이용하여 지도한다.
	이해	<ul style="list-style-type: none"> 기업이나 개인·단체가 알리고자하는 것을 세상에 알려 소기의 목적을 거두기 위한 활동이다. 캠코더나 핸드폰, 디지털카메라 등의 도구를 가지고 ‘학교’를 주제로 하여, 다양한 방법으로 TV광고를 제작하여 본다. 창의적인 아이디어 발상과 알맞은 표현방법에 대해 생각하게 한다. 	

차시	단계	학습내용 및 방법	지도상의 유의점
2	표현	<ul style="list-style-type: none"> • 각자의 역할을 정하고(감독,배우,컴퓨터편집자,작가), 주제표현을 위한 방법을 구체적으로 구상한다. • TV광고의 특성에 맞게 스토리보드를 만든다. -조별로 스케치북에 채색도구를 이용하여 그린다. -재밌고 개성 있는 아이디어로 주제 컨셉에 맞는 스토리보드를 제작한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 스토리보드제작까지는 학교수업시간에 이루어 지도록 하고, TV광고 제작 부분은 교실의 한계성이 있으므로 각 조별 과제로 제시하여 제작한다. • 바른 감상 태도로 서로의 작품을 감상하도록 유도한다.
3	감상	<ul style="list-style-type: none"> • 서로의 작품을 감상하고 각각의 작품에 대하여 자유롭게 이야기한다. • 개성 있고 창의적인 작품을 선정하여 감상한다. 	
평가		<ul style="list-style-type: none"> • 광고의 뜻과 다양한 광고의 종류에 대해 이해하였는가? • 개성을 살려 창의적인 표현을 하였는가? • 수업태도가 적극적이고 협동수업을 잘 하였는가? 	

<표 23>은 교수·학습지도안에 대한 설명이다.

중학교 2학년생을 대상으로 하는 시각디자인영역의 3차시 수업으로, ‘학교에 대한 TV광고 만들기’를 주제로 한다. 광고를 만드는 과정을 통해 광고에 대한 이해와 창의적인 발상능력을 기르는 것뿐만 아니라 ‘학교’에 대해 생각하는 시간을 갖도록 하고, 애교심과 자부심등의 감정을 느낄 수 있도록 한다. 그러나 ‘학교’라는 주제가 주어졌으나, 학교의 어떠한 면을 찾아 어떠한 방식으로 이야기를 풀어 나가는 가는 학생들의 몫으로 남긴다.

그리고 캠코더나 핸드폰, 디지털카메라 등의 도구를 다루면서 디지털기기의 사용방법을 익히고, 광고 제작과정을 직접적으로 체험함으로써 광고에 대한 관심과 흥미를 갖도록 한다. 또한, 팀 작업을 하면서 생기는 문제점들을 조원들끼리 해결하여 나가면서 서로 배려하고 협동하는 마음을 기른다.

3차시에는 각 팀별로 제작한 광고들을 감상하고, 작품들의 장·단점과 느낀 점 등에 대해 토론하는 시간을 갖도록 하며, 교사는 이러한 시간을 통하여 학생들로 하여금 생각의 폭을 넓힐 수 있도록 한다.

3) 제품디자인 교수·학습 지도안

제품디자인 영역의 학습 주제는 학습자의 흥미를 고려한 ‘리폼하기’로, 기존의 제품을 새롭게 고치고 변화시키는 과정에서 재미와 보람을 느낄 수 있을 것이라 생각되며, 전통공예 위주의 제품디자인 영역의 문제점을 고려하여 실생활과 밀접한 ‘리폼하기’ 표현활동을 선택하였다. 이 활동을 통하여 창조성과 다각적인 시각을 기르고, 구상부터 만들기까지의 과정을 통한 계획성과 실천성을 기르도록 한다.

표 24. 제품디자인 교수·학습 지도안

단원명	생활용품 만들기-의류 리폼(Reform)하기	대상	중1
단원설정이유	일상생활에서 흔히 사용하는 물품을 새롭게 고치거나, 또는 낡고 오래된 물건을 우리 손으로 직접 다시 고쳐서 사용하는 것은 뜻있고 보람 있는 일이라 생각되며 특히, 사용하던 물건을 자기의 의도 하에 고치는 활동을 통해 창조의 기쁨을 느끼고 재활용을 함으로써 자원절약에 대해서도 관심을 갖는 태도를 기를 수 있다. (실용적이고 구하기 쉬운 ‘의류’로 주재료를 한정하며, 그 안에서 개개인의 창의적인 표현방식을 통해 다양하고 재미있는 결과를 도출하도록 한다.)		
학습목표	<ol style="list-style-type: none"> 1. ‘리폼’이 무엇인지 이해하고 리폼작품을 감상한다. 2. 리폼하기를 통해 개성있고 아름다운 제품으로 재탄생 시키고 이를 통해 창조의 즐거움과 보람을 느끼게 한다. 3. 자원의 재활용 등에 대해 관심을 갖게 한다. 		
학습자료	(교사) 참고작품, 참고자료, 리폼한 작품 (학생) 각자 리폼할 물건, 그 외 필요한 도구들		
학습형태	개인별 학습		

차시	단계	학습내용 및 방법	지도상의 유의점
1	준비·동기유발	<ul style="list-style-type: none"> • ‘리폼’의 의미에 대해 알고 예시작품을 감상한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 이해하기 쉬우면서도 흥미를 느낄 수 있는 참고자료를 제시하여 발상에 도움이 되도록 한다. • 제작과정을 구체적으로 볼 수 있는 자료를 제시하여 이해를 돕는다. • 발상이 재미있고 신선한 리폼작품을 제시하여 학습자의 생각의 범위를 넓혀준다. • 자유롭게 표현할 수 있도록 되도록 표현에 대한 제재를 가하지 않는다.
	이해·표현	<ul style="list-style-type: none"> • 리폼(Reform)이란 낡거나 오래된 물건을 새롭게 고치는 일이다. • 리폼하고자 하는 물건을 바탕으로 어떻게 리폼할 것인지 구상한다. • 창의적인 아이디어 발상과 알맞은 표현방법에 대해 생각하게 한다. 	
		<ul style="list-style-type: none"> • 구상된 것을 토대로 어떤 식으로 리폼할 것인지 계획을 짜고 직접 리폼하여 본다. • 재료의 재질, 용도 등의 특성을 고려하여 표현한다. 	

차시	단계	학습내용 및 방법	지도상의 유의점
2	표현 · 감상	<ul style="list-style-type: none"> • 리폼하기 활동 마무리작업 • 서로의 작품을 감상하고 각각의 작품에 대하여 자유롭게 이야기한다. • 자원의 재활용에 대해 간단히 토론하여 본다. 	

평가	<ul style="list-style-type: none"> • ‘리폼’의 의미를 이해하였는가? • 개성을 살려 창의적인 표현을 하였는가? • 계획을 잘 실천하면서 진행되었는가?
----	---

<표 24>는 교수·학습지도안에 대한 설명이다.

중학교 1학년생을 대상으로 하는 제품디자인영역의 2차시 수업으로, 실생활에서 흔히 접할 수 있고 구하기 쉬운 ‘의류’를 주제로 한 ‘리폼(Reform)하기’를 주제로 선정하였다. 표현활동을 시작하기에 앞서, 교사는 다양한 예시작품들을 제시하여 학생들이 다각적인 접근을 할 수 있도록 도와주고, ‘리폼’에 대한 전반적인 이해를 하게 한다.

‘리폼’하는 과정을 통해, 즉 ‘쓸모없었던 것’을 ‘쓸모있는 것’으로, 그리고 ‘자기만의 것’으로 만들면서 재미와 보람을 느끼도록 한다.

2차시에는 서로의 작품을 감상하고 느낌을 자유롭게 발표할 수 있도록 하고, 더불어 교사는 학생들이 ‘리폼하기’ 활동을 통해 환경의 문제와 자신의 소비태도는 어떠한지 등에 관련한 생각까지 미칠 수 있도록 토론 분위기를 이끌어가도록 한다.

4) 환경디자인 교수·학습 지도안

환경디자인 영역의 학습은 정작 환경보호, 환경문제 등에 관련한 내용은 없이 주로 ‘꾸미기’ 위주의 교육이 이루어졌다. 따라서 환경디자인 분야의 주제를 환경문제와 관련한 ‘환경친화디자인-제품만들기’로 선정하였다. 이 분야는 제품디자인 영역과도 관련되어 있지만 환경문제의 인식·비판을 통한 해결의 사고과정이 중요시 되므로 환경디자인 영역 수업으로 포함하였다. 그리고 제품을 만들며 기르는 표현능력과 함께 다양하고 기발한 환경친화제품 감상을 통한 창의적인 발상과 문제해결을 위한 사고력을 기르는 데 큰 목적이 있다.

표 25. 환경디자인 교수·학습 지도안

단원명	우리의 환경을 쾌적하게-환경친화디자인	대상	중2
단원설정 이유	사회가 발전해가면서 일어나는 크고 작은 문제들 중 요즘 더욱 심각하게 야기되는 문제가 환경오염·생태계파괴이다. 따라서 환경에 관련한 문제점들을 인식하고 이를 해결하기 위한 노력이 얼마만큼 이루어지고 있는지 생각해 볼 필요가 있다. 환경친화디자인이 무엇인지 알고 직접 환경친화 제품디자인을 하도록 한다.		
학습목표	<ol style="list-style-type: none"> 1. 환경문제를 인식하고 이를 해결하기 위한 방법들에 대하여 토론한다. 2. 환경친화디자인 작품을 감상하고 환경친화디자인에 대하여 이해한다. 3. 환경친화제품을 제작해보고 환경을 사랑하는 마음을 기른다. 		
학습자료	(교사) 참고작품, 참고자료 (학생) 필기도구, 스케치북, 풀, 가위 등 각자 제작에 필요한 도구		
학습형태	개인별 학습		

차시	단계	학습내용 및 방법	지도상의 유의점
1	준비· 동기유발	<ul style="list-style-type: none"> • 참고자료를 통해 환경문제에 대해 인식한다. • 다양하고 기발한 환경친화디자인제품 자료를 감상한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 이해하기 쉬우면서도 흥미를 느낄 수 있는 참고자료를 제시하여 발상에 도움이 되도록 한다. • 환경친화디자인의 특성에 대하여 확실히 파악하도록 한다. • 발상이 재미있고 신선한 예들을 제시하여 흥미를 유도한다.
	이해	<ul style="list-style-type: none"> • 환경문제에 대해 생각하고 토론한다. • 환경친화디자인제품의 특징을 설명한다. • 제품을 만들기 전에 창의적인 아이디어 발상과 알맞은 표현방법에 대해 생각하게 한다. 	

차시	단계	학습내용 및 방법	지도상의 유의점
2	표현	<ul style="list-style-type: none"> 어떠한 문제를 인식하고 해결하기 위해 어떠한 디자인을 할 것인지 구상한다. 구상한 것을 토대로 스케치한다. 스케치를 토대로 준비해온 재료로 표현한다. 	<ul style="list-style-type: none"> 토론에 적극적으로 참여하게하고 바른 감상 태도로 서로의 작품을 감상하도록 한다.
3	감상	<ul style="list-style-type: none"> 서로의 작품을 감상하고 각각의 작품에 대하여 자유롭게 이야기한다. 개성 있고 창의적인 작품을 선정하여 감상한다. 	

평가	<ul style="list-style-type: none"> 환경의 중요성과 문제점들에 대하여 인식하였는가? 환경친화디자인에 대해 이해하고 그 특성을 살려 창의적으로 표현을 하였는가? 수업태도가 적극적이고 토론활동을 잘 하였는가?
----	--

<표 25>는 교수·학습지도안에 대한 설명이다.

중학교 2학년생을 대상으로 하는 환경디자인영역의 3차시 수업으로, ‘자연친화 디자인(Eco-design)-제품만들기’로 주제를 선정하였다. 이 수업을 통해 사회문제로 대두되고 있는 ‘환경문제’에 대하여 학생들로 하여금 이를 인식할 수 있는 기회를 부여하고, 환경문제 해결 방법의 하나인 자연친화 디자인에 대한 이해를 돕고자 한다. 그리고 창의적이고 흥미로운 요소들이 돋보이는 자연친화디자인제품 이미지들을 제시함으로써 동기유발을 시키고 사고를 확장 할 수 있도록 한다.

구체적인 재료나 방법에 제한을 두지 않고, 학생들 각자가 1차시 수업에서 제시된 예시작품들을 통해 얻은 다양한 생각들을 자유롭게 표현 할 수 있도록 한다.

문제를 인식하고 비판·해결해 나가는 과정과 서로의 작품을 감상하고 토론하는 과정을 통해 자신의 주변을 둘러싸고 있는 것들에 대한 관심과 애정을 가질 수 있도록 한다.

이상과 같이 디자인교육 교수·학습지도안 제시를 통하여 현재 이루어지고 있는 디자인교육의 부족한 부분을 보충하고 학생들의 가능성을 이끌어내어 디자인교육이 목적하는 바를 효과적으로 달성하는데 도움이 되기를 바라며, 지속적으로 문제를 인식하고 개선하고자 하는 노력이 이루어진다면 디자인교육은 점차 발전된 모습으로 자리 잡을 수 있을 것이다.

IV. 결 론

우리사회는 산업자본화의 시대를 거쳐 정보혁명의 눈부신 디지털 시대로까지 변화·발전 되어왔으며 이제 그 단계를 넘어 ‘삶의 의미’를 보다 심오하게 추구하는 문화와 감성의 시대가 되었다. 이러한 시대의 흐름에 따라 사회는, 급속하게 변화하는 현실에 적극적으로 대응하고 창의적인 사고로 한 단계 앞서나갈 수 있는 문화인을 필요로 하게 되었으며, 이에 실질적인 기본소양을 갖춘 인간 양성을 목적으로 하는 디자인교육의 중요성이 대두되었다.

본 연구에서는 현재 시행되고 있는 제7차 교육과정에 따른 중학교 미술교과에서의 디자인영역 내용을 살펴보고 분석·검토함으로써 기존의 디자인교육이 갖고 있는 오류 및 문제점들을 적출하여내고, 비판적 시각으로 시대·문화적 흐름에 맞는 새로운 디자인영역별 수업모형을 제시하였다.

중학교 미술교과에서의 디자인교육에 대한 분석 결과 도출된 문제점들과 이를 바탕으로 개선해야 할 점은 다음과 같다.

첫째, 교과서 집필 구성원들의 전공분야가 매우 불균형한 분포를 보이고 있으므로 이를 균형에 맞게 효과적으로 재구성하여야 한다.

둘째, 시각과 제품디자인분야에 치우쳐 이루어지는 디자인교육의 내용구성을 디자인분야별(기초,시각,산업,환경디자인) 내용의 다양성을 함께 고려하여 균형 있게 개선하여야 한다.

셋째, 획일적이고 비효율적인 이미지(예시작품) 제시가 주는 문제들을 인식하고, 효율적인 교과서 편집과 시대성에 맞는 적합한 이미지들을 선정하여 배치하여야 한다.

넷째, 효과적인 디자인교육을 위해 학습자를 고려한 다각적이고 흥미로운 방식의 수업이 이루어져야 한다.

앞에서 언급한대로, 이와 같이 현재 중학교 디자인은 많은 문제점들을 안은 채로 구태의연하게 진행되어 오고 있다. 따라서 이러한 문제점들을 개선하기 위해서는 정부 및 디자인교육 관련자들의 신중한 태도, 철저한 계획을 통한 다양한

방법적 시도 등이 요구된다.

우리는 지금 디자인교육의 문제들을 인식하는 첫 단계를 거쳐 문제를 개선하는 두 번째 단계를 지나고 있다. 오랫동안 지속해 와서 익숙한 어떤 것을 바꾸고 고친다는 행위는 쉬운 일이 아니지만, 적극적으로 고민하고 노력한다면 더 나은 디자인교육이 이루어질 것이라 믿으며 본 연구가 중학교 디자인교육을 개선하는데 조금이나마 도움이 되었으면 한다.



참고문헌

<단행본>

- 「중학교 1,2,3학년 각7종의 미술 교과서」(2009), 교학사, 지학사, 중앙교육진흥연구소, 교학연구소, 두산, 대한교과서, 삶과 꿈
- 김민수(1997), 「21세기 디자인 문화탐사」, 솔
- 김민수(2002), 「문화디자인」, 다우출판사
- 우석진(2001), 「컴퓨터그래픽스」, 영진닷컴(주)
- 박인석(2001), 「디자인 세상을 비추는 거울」, 디자인하우스
- 정향진(2001), 「디자인교육의 클러벌리제이션」, 경기디자인협회
- 경노훈·윤민희(1999), 「디자인문화와 생활」, 예경
- 박암중(1995), 「한국디자인 100년사(2)」 월간디자인207호
- 박휘락(1998), 「한국미술교육사」, 예경
- 이수경 외(1998), 「한국디자인교육의 실태조사연구」, 한국직업능력개발원
- 유경채·박종환(1963), 「중학교 미술2」, 홍지사.
- 이봉상(1966), 「중학교 미술2」, 삼화출판사
- 윤명로·엄태정·정시화(1984), 「중학교 미술2」, 삼화서적주식회사
- 임현진(1990), 「중학교 미술2」, 교학사
- 임현진(1996), 「중학교 미술2」, 교학사
- 전성수(2006), 「교과교육학&미술교육학」, 한국학술정보
- 조영달(2001), 「한국 중등학교 교실수업의 이해」, 교육과학사

<학위논문>

- 권세은(2006), “중학교교과서 분석을 통한 디자인교육의 개선방안 연구”, 계명대학교 석사학위논문,
- 정상윤(2007), “중학교 미술교육교과에서 디자인단원에 관한 연구”, 원광대학교 석사학위논문
- 서영순(2001), “중등 미술교과서에 나타난 디자인영역 개정방안에 관한 연구”,

이화여자대학교 석사학위논문

윤중식(2004), “중학교 미술에서 디자인교육의 개선방안에 관한 연구”, 단국대학교 석사학위논문

차정운(2006), “미술교과서의 디자인영역에 관한 연구”, 성균관대학교 석사학위논문

<기타문헌>

문화관광부(2006), 「문화산업백서: 연차보고서 2007」

문화관광부(2005), 「문화산업백서: 연차보고서 2006」

문교부(1987), 「제5차 국민학교/중학교/고등학교 교육과정」

문교부(1992), 「제6차 국민학교/중학교/고등학교 교육과정」

문교부(1997), 「제7차 초등학교/중학교/고등학교 교육과정」

교육과학기술부(2008), 「중학교 교육과정 해설Ⅳ(체육,미술,음악)」

교육인적자원부(2007), 「초·중학교 교육과정」

경상북도 교육연수원(편)(2007), 「중등신규교사 임용전 직무연수:체육/음악/미술/기술/가정/특수」

한국교육대학교 미술교육학회(2004.08), 「초등학교 디자인교육의 방향」, 미술교육연구논총 제15집2호

한국교과서연구소(1998), 「한국교과서 목록작성 및 그 수립방안에 관한 연구, 연구보고서98-3」

김미리(2008.01.04 조선일보 기사발췌), “디자인·산업 연계 실용적 교육필요”

designview.co.kr, 디자인뷰에서 디자인어원 발췌

브리태니커 백과사전에서 디자인용어 관련내용 발췌

Abstract

**An improvement plan of the Design education
in the Middle School Art**

So-Hyoung Lee

Department of Art Education Major

Graduate School of Education Cheju National University, Jeju, Korea

Supervised by Professor Sung-jin Park

Design becomes a critical factor for not only the physical functions but also pursuing a happy life in the 21 century's culture-economic society. It reflects that the meaning of design is extended to a condition of quality of life as well as creating economic value and national brand power. It is deeply related that design is of high value as a part of our life. But by this time, design education has been accomplished via both 'technical and practical education' that is based on perception building accomplish through the media. As a result, it brings about a shortage of educational role in setting the design concept and breaking new ground. So, design became a concept of the tool by technical handling as well as numeral production.

These problems make the situation difficult to achieve the goal of design education: promoting of thought for problem solving, judgments development in the problem solving process, to figure out various media's character and creativity development. This also happened in school education. Design education in the elementary school should be shared as an attitude for the sense of judgment. They can be a happy human life. School is the place where children get the basic attitude for living and good citizenship.

This study found improvement directions while researching middle school design education in addition to the problems that focused on middle school students in the beginning that had self-perception ability and sharp development for environmental acceptance.

For this study, we researched and analyzed a percentage of theory and practice as well as percentage of field contents charged by design. This was based on the 7th National Education Curriculum and selection of seven kinds of art textbook and learning lesson plans.

As an example, we presented each lesson model (basic design, graphic design, industrial design and environment design) considered the objective and meaning of design education.

Our suggested direction for education kept in step with our present situation and enhanced our environment with well-equipped people. Finally, it carried out the high-end cultural background.³⁹⁾



* A thesis submitted to the Committee of Graduate School of Education, Jeju National University in partial fulfillment of the requirements for the degree of Master of Education in 2009. 8.